

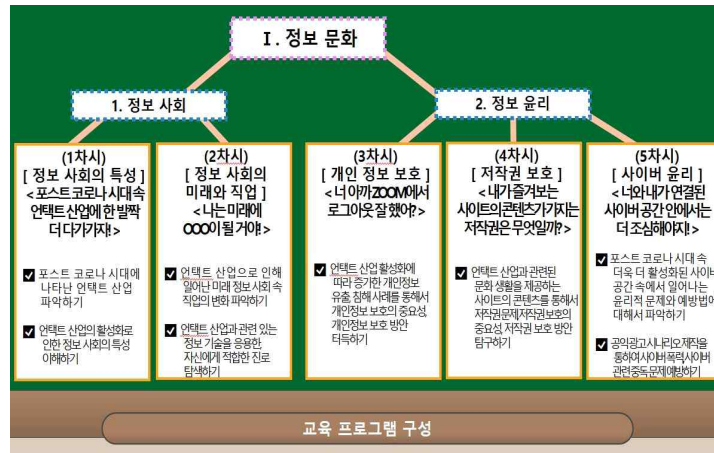
수업계획서

■ 계획서 개요

프로그램명	포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활
교육 프로그램 적용 시간	· 정규 교과 (■) · 방과후 교실 () · 창의적 체험 활동 (■) · 기타(동아리 활동 ■)
교육 프로그램 설명	본 교육 프로그램의 기획, 설계, 진행을 담당한 국립 안동대학교 컴퓨터교육과의 '컴퓨터피아'는 컴퓨터와 유토피아를 합성한 말입니다. 본 교육 프로그램을 통하여 학생들에게 교육을 제공하여 학생들이 '컴퓨터피아'에서 컴퓨터 기술(정보 기술)을 중심으로 하는 정보 혁명으로 인하여 이루어질 수 있는 이상적인 문화생활을 넘어서 이상적인 일상생활이 가능하도록 도모하는 것이 팀의 교육 목표입니다. 최근 신종 코로나바이러스 감염증(코로나-19)로 인하여 사람들은 다양한 비대면 기술을 활용한 환경 속에서 생활하고 있습니다. 이러한 생활 속에서 새로운 문화 소비 방식이 등장하였고, 온라인 강의로 하는 학교의 원격 수업이 교육 현장에서 활발하게 진행되고 있고, 취업과 관련해서도 화상 면접을 통하여 구직 면접 등의 채용을 진행하는 방식, 직장 생활과 관련해서는 비대면으로 집에서 근무하는 재택근무를 하는 방식 등 코로나 시대 이전에는 흔히 사용하지는 않았던 정보 기술들이 활발하게 사용되고 있습니다. 포스트 코로나 시대의 도래가 예상됨에 따라 정부는 비대면 교육 서비스와 더불어 디지털 의료 서비스, 디지털 기반 대형 IT 프로젝트, 빅데이터 활용 디지털 경제, 디지털 결합 SOC 사업, 최첨단 기술을 적용한 스마트 도시 등 여러 지능 정보기술 분야에 대한 문제 해결을 '한국판 뉴딜 정책'의 중심 목표로 선정하여 제시하였습니다. 그뿐만 아니라 과학기술정보통신부는 코로나-19로 인한 대위기 이후에 찾아오는 포스트 코로나 시대에 중점적으로 개발이 될 예정인 기술들 중 교육, 문화, 정보 보안, 헬스케어, 제조, 물류, 환경의 영역에서 다양한 기술들을 유망한 기술로 선정하였습니다. 대표적인 예시로는 인공지능, 가상 현실, 증강 현실, 실감 중계 서비스, 딥페이크 탐지 기술, ICT 기반 정보 플랫폼, 자율주행 자동차, 자율주행 배송 로봇, 드론, 의료 폐기물 운반 로봇 등이 있습니다. 본 교육 프로그램을 통하여 학생들은 포스트 코로나 시대가 도래함에 따라 활성화된 언택트 산업과 관련된 학습 내용을 중심으로 정보 교과와 첫 번째 대단원인 '정보 문화' 단원에 대해서 학습하게 될 것입니다. '포스트 코로나 시대'와 '언택트 산업'의 의미를 파악할 뿐만 아니라, 포스트 코로나 시대가 도래하게 된 원인과 언택트 산업이 활성화된 이유를 깨닫고, 이를 통하여 정보 기술과 관련하여 발생하는 문제를 해결해나가고, 스포츠 무관중 경기, 온라인 공연 중계 및 관람 등 다양하고도 새로운 문화 소비의 형태인 '언택트 문화'를 즐기며 올바른 윤리 의식을 가지고 생활을 할 수 있는 능력을 함양할 수 있도록, '포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활'을 교육 프로그램의 주제로 선정하여 내용을 구성하였습니다.

교육 프로그램 설명	본 교육 프로그램을 통하여 학생들은 코로나-19로 인한 포스트 코로나 시대를 위기의 시대라고 생각하는 것이 아닌 ‘기회의 시대’라고 발상의 전환을 하여, 결코 위기에 굴복하지 않고, 슬기롭게 극복하기 위해서 정부와 과학기술정보통신부가 유망한 기술로 선정한 기술과 더불어 본 교육 프로그램을 통하여 학습한 내용을 바탕으로 포스트 코로나 시대에서의 정보 사회 속 활성화된 언택트 산업과 관련된 다양한 정보 기술, 정보 기술과 관련된 유망한 직업, 정보 기술을 통해 정보 콘텐츠를 슬기롭게 즐기는 방법, 사이버 공간에서의 윤리 의식에 대해 탐색하는 시간을 가져 정보 사회 속 자기 삶의 방향성을 잡아갈 수 있고, 정보 기술이 응용된 문화 생활을 향유할 수 있고, 올바른 정보 윤리 의식을 함양할 수 있을 것입니다.
학습 목표	○ 1차시 : 포스트 코로나 시대와 그에 따라 활성화된 언택트 산업에 대하여 설명할 수 있고, 정보 기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석할 수 있다. ○ 2차시 : 포스트 코로나 시대의 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 이해할 수 있고, 정보 기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색할 수 있다. ○ 3차시 : 언택트 산업의 활성화에 따라 일상생활에서 발생하는 개인정보 유출 사례를 통해 개인정보 보호의 중요성을 인식할 수 있고, 개인정보를 관리하고 보호하는 방안을 알고 실천할 수 있다. ○ 4차시 : 포스트 코로나 시대 속 대중 매체가 제공하는 정보를 선별적으로 받아 들여 문화와 미디어 간의 상호 작용을 통해 문화가 창조되고 전달되는 모습을 이해하고, 다양한 문화를 이해하기 위한 바람직한 태도를 함양할 수 있고, 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 준법정신을 유지하며 향유하여 정보 사회 구성원으로서 저작권 보호의 중요성을 인식할 수 있다. 또한, 온라인으로 문화 생활을 즐길 때 저작권 보호 방법을 실천할 수 있다. ○ 5차시 : 정보 기술을 이용하는 사이버 공간의 특성을 이해하고, 포스트 코로나 시대 속 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제를 파악할 수 있고, 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 인식할 수 있고, 사이버 폭력 방지와 게임 · 인터넷 · 스마트폰 중독의 예방법을 알고 실천할 수 있다.
관련 교과	사회, 정보
준비물	교과서, 발표 자료, 학습지, 활동지(모집단, 전문가 집단, 모둠, 개인), 평가지(형성, 동료, 자기, 관찰), 인터넷 기사 인쇄본, 과제물(3개)[직업검사(진로검사) 결과지(2개)], 정보 기술과 관련된 직업에 대해 조사한 내용 정리지(1개)

■ 차시별 수업계획 (예시, 전체 개요그림 포함)



프로그램 명	포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활		
관련교과	단원	학습내용	시간
사회	국제 사회와 국제 정치	국제 사회와 국제 관계, 우리나라의 국제 관계	1차시
사회	국제 경제와 세계화	세계화와 경제 협력	1, 2차시
사회	사회 변동과 사회문제	현대 사회의 변동, 현대 사회의 문제와 해결, 미래 사회의 전망과 대응	1, 2, 3, 4, 5차시
사회	일상생활과 법	법의 의미와 목적	4차시
사회	문화의 이해	문화의 의미와 특징, 대중매체와 대중문화의 이해	5차시
정보	정보 문화	정보 사회의 특성	1차시
정보	정보 문화	정보 사회의 미래와 직업	2차시
정보	정보 문화	개인정보 보호	3차시
정보	정보 문화	저작권 보호	4차시
정보	정보 문화	사이버 윤리	5차시
학습주제	프로그램 내용		교과
포스트 코로나 시대 속 언택트 산업에 한 발짝 더 다가가기!	(1차시) 포스트 코로나 시대에 나타난 언택트 산업 개요, 언택트 산업 활성화로 인한 정보 사회의 특성	사회, 정보	정보사회, 정보기술
나는 미래에 OOO이 될 거야!	(2차시 - 본 차시) 언택트 산업으로 인해 일어난 미래 정보 사회의 변화, 미래 직업의 변화와 유망 직업, 자신의 진로 탐색	사회, 정보	정보사회, 정보기술, 자료수집 /분석/표현
너 야까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?	(3차시) 언택트 산업 활성화에 따른 개인정보 침해 사례를 통해서 알아가는 개인정보 보호의 중요성, 개인정보 보호 방법	사회, 정보	정보윤리, 개인정보 보호
내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?	(4차시) 언택트 산업과 관련된 문화 생활 사이트의 콘텐츠를 통해서 알아가는 저작권 문제, 저작권 보호의 중요성, 저작권 보호 방법	사회, 정보	정보윤리, 저작권 보호, 자료수집 /분석/표현
너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!	(5차시) '코로나 블루'로 인하여 더욱더 심화된 사이버 공간 속 사이버 윤리 문제, 사이버 폭력, 중독(인터넷, 스마트폰, 게임) 관련 공익 광고 시나리오 제작	사회, 정보	정보윤리, 자료수집 /분석/표현, 알고리즘과 절차

■ 수업지도안

차시(시간)	1차시 / 5차시 (45분)		
대상학생 학년	중학교 2~3학년	수업 방식	온라인, 오프라인 모두 가능
학습주제	〈포스트 코로나 시대 속 언택트 산업에 한 발짝 더 다가가자!〉 포스트 코로나 시대에 나타난 언택트 산업에 대해서 파악하고, 언택트 산업의 활성화로 인한 정보 사회의 특성 이해하기		
차시목표	○ 포스트 코로나 시대와 그에 따라 활성화된 언택트 산업에 대하여 설명할 수 있다. ○ 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석할 수 있다.		
학습준비물 및 활용 자료	교과서, 발표 자료, 활동지(개인), 평가지(형성)		
교육 내용의 CS/CT 항목 (해당항목 표시, 중복가능)	☐ 자료수집/분석/표현 ☐ 문제 분해 ☐ 추상화 ☐ 알고리즘과 절차 ☐ 자동화 ☐ 시뮬레이션 ☐ 병렬화 ☐ 컴퓨터 동작원리 ☐ 정보구조화 ☐ 프로그래밍 ☐ 정보윤리 ☐ CT기반 문제해결 ■ 기타 <u>정보사회, 정보기술</u>		
학습단계	교수 학습 활동	시간 (분)	학습자료 (□) 및 유의점 (◆) (자료 별첨)
도입	○ 수업 시작하기 ▶ 출석 확인하기 ▶ 인사하기 ○ 수업 안내하기 및 동기 유발, 주의 집중하기 ▶ 유튜브에서 '연합뉴스 Yonhapnews' 채널의 "'집 밖은 위험해'... 코로나19가 바꾼 일상 '언택트 사회' 동영상"을 시청하면서 이번 차시에 학습할 내용 생각해보기 ○ 학습 문제 확인하기 포스트 코로나 시대에 나타난 언택트 산업에 대해서 파악하고, 언택트 산업의 활성화로 인한 정보 사회의 특성 이해하기 ○ 본시 학습 목표 확인하기 ☒ 포스트 코로나 시대와 그에 따라 활성화된 언택트 산업에 대하여 설명할 수 있다. ☒ 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석할 수 있다.	5분	☐ 발표자료 ☐ 교과서 ☐ 활동지 (개인) ☐ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=K1KsxNZSPtk ◆ 교사는 수업 시작 전, 수업 분위기를 형성하고, 학생들이 주의를 집중할 수 있도록 지도한다. ◆ 교사는 활동지 평가지를 배부한다.

전개	○ 활동 1. 포스트 코로나 시대에 나타난 언택트 산업에 대해 확인하기 ▶ 포스트 코로나 시대의 개념 이해하기 ▶ 언택트 산업의 개념 이해하기 ▶ 언택트 산업의 예시 생각해보기 * {교사가 제공해야 할 예시} - 드론을 활용한 배달 서비스, 원격 병원 진료 시스템 등 ▶ 언택트 산업의 예시 발표하기 ▶ 언택트 산업 활성화로 인한 정보 사회의 특성 생각해보기 ▶ 언택트 산업 활성화로 인한 정보 사회의 특성 발표하기 ※ 판서계획 I. 정보 문화 1. 정보 사회의 특성 (1) 포스트 코로나 시대와 언택트 산업 [1] 포스트 코로나 시대란? [2] 언택트 산업이란? [3] 언택트 산업의 예시 [4] 언택트 산업 활성화로 인한 정보 사회의 특성	8분	
	○ 활동 2. 정보기술에 대해 파악하기 ▶ 정보기술의 개념 이해하기 ▶ 정보기술의 예시 생각해보기 * {교사가 제공해야 할 예시} - 인공지능, 빅데이터, 드론, 가상현실, 로봇 등 ▶ 정보기술의 예시 발표하기 ※ 판서계획 (2) 정보기술의 발달 [1] 정보기술이란? [2] 일상 생활 속 정보 기술 예시	5분	☐ 발표자료 ☐ 교과서 ☐ 활동지 (개인) ◆ 교사는 학생들에게 발표의 기회를 제공한다. ◆ 교사는 다른 학생들이 발표 중인 학생의 발표를 경청할 수 있도록 분위기를 형성하고 지도한다. ◆ 교사는 발표한 학생에게 발표한 내용에 대한 피드백을 제공한다.
	○ 활동 3. 소프트웨어의 발달에 대해 파악하기 ▶ 소프트웨어 기술의 개념 이해하기 ▶ 소프트웨어 기술을 실생활에서 활용한 예시 생각해보기 ▶ 소프트웨어 기술을 실생활에서 활용한 예시 발표하기 * {교사가 제공해야 할 예시} - 원격 수업이 가능한 화상 회의 프로그램, 택시를 불러주는 어플리케이션 등 ※ 판서계획 (3) 소프트웨어의 발달 [1] 소프트웨어 기술이란? [2] 소프트웨어 기술의 실생활 예시	5분	◆ 교사는 예시를 추가로 제공한다.
	○ 활동 4. 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향, 가치 분석하기 ▶ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 영향을 미친 영향, 가치 생각해보기 ▶ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 영향을 미친 영향, 가치 발표해보기	5분	

전개	○ 활동 5. 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어에 따라 변화할 미래 사회 상황 인지하기 ▶ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어에 따라 변화할 미래 사회 상황 표현하기 ▶ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어에 따라 변화할 미래 사회 상황 발표하기	7분	
정리	○ 정리 및 공유하기 ▶ 활동지 정리하기 ▶ 활동지에 작성한 내용 공유하기 ○ 평가하기 (형성) ▶ 공유한 활동지의 내용을 바탕으로 평가지에 형성 평가하기 ○ 차시 복습 및 예습하기, 과제 확인하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용(포스트 코로나 시대 속 언택트 산업에 한 발짝 더 다가가자!) 복습하기 ▶ 다음 차시에 학습할 내용(나는 미래에 ○○○이 될 거야!) 확인하기 ▶ 다음 차시에 학습할 내용(나는 미래에 ○○○이 될 거야!)과 관련된 과제(3) 확인하기 ○ 수업 정리하기 ▶ 인사하기	10분	☐ 활동지 (개인) ☐ 평가지 (형성) ◆ 교사는 학생들이 자기 평가를 진지한 자세로 할 수 있도록 분위기를 형성한다. ◆ 교사는 형성평가를 분석하여 학생에 대한 평가를 진행한다. ◆ 교사는 이번 차시 수업과 관련된 질문을 받고 대답해준다. ◆ 교사가 제시해야 할 다음 차시에 학습할 내용(정보 사회의 미래와 직업)과 관련된 과제(3) *** [과제 1] (필수) '워크넷'의 '청소년 직업 흥미검사' (https://www.work.go.kr/consultJobCarpa/jobPsyExam/youthInteDetail.do) *** [과제 2] (선택) '청소년 적성검사(중학생용)' (https://www.work.go.kr/consultJobCarpa/jobPsyExam/youthMidDetail.do) => [과제 1, 2] 진행 후, 결과지 인쇄해오기 *** [과제 3] (선택) '포스트 코로나 시대로 인하여 활성화된 언택트 산업'과 관련된 '정보 기술과 그 기술과 관련된 미래 유망 직업' 조사한 내용을 정리해서 인쇄해오기

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (1) 정보 사회의 특성

📎📎📎 [포스트 코로나 시대 속 언택트 산업에 한 발짝 더 다가가자!] - 활동지 📎📎📎

__학년 __반 __번 이름 : _____
✧ 학습 문제 ✧
포스트 코로나 시대에 나타난 언택트 산업에 대해서 파악하고, 언택트 산업의 활성화로 인한 정보 사회의 특성 이해하기
✧ 학습 목표 ✧
☒ 포스트 코로나 시대와 그에 따라 활성화된 언택트 산업에 대해 설명할 수 있다. ☒ 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석할 수 있다.
✍️ 포스트 코로나 시대, 언택트 산업이란 무엇일까요? ✍️
☺ 포스트 코로나 시대란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 포스트 코로나 : □□□(Post, '이후') + □□□(코로나19 바이러스) => □□□ □□□ 시대 : 코로나19를 극복한 이후에 다가올 새로운 시대  ☺ 언택트 산업이란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 언택트 : □□□(Contact, '접촉하다') + □(un, '아니다') => □□□ 산업 : □□의 발전을 통해 사람과의 신체적인 접촉 □□, 상대방과 마주 보고 대하지 않고 진행이 되는 산업  ☺ 언택트 산업의 예시를 적어보세요~ (예시 : 드론 배달 서비스 등) ☺ 친구들의 발표와 선생님의 설명을 통해서 새롭게 알게 된 언택트 산업에 대해서 적어보세요~ ☺ 언택트 산업 활성화로 인해서 정보 사회는 어떻게 변화하게 되었나요? 마인드맵으로 표현해보세요~! 언택트 산업 활성화 => 정보 사회 변화

✍ 정보 기술이란 무엇일까요? ✍

☺ 정보 기술이란 무엇일까요?

정보 기술 : □□의 생산과 처리, 전달, 전달 등을 하는 데 필요한 □□□□, □□□□□, 멀티미디어, 통신 등과 관련된 □□



☺ 정보 기술로는 무엇이 있을까요? 일상 생활 속 예시를 적어보세요~

(예시 : 인공지능, 드론, 자율주행 자동차 등)

☺ 친구들의 발표와 선생님의 설명을 통해서 새롭게 알게 된 정보 기술에 대해서 적어보세요~

✍ 소프트웨어 기술이란 무엇일까요? ✍

☺ 소프트웨어 기술이 무엇일지에 대해 생각해보고, 간단하게 써보세요~

☺ 소프트웨어 기술로는 무엇이 있을까요? 일상 생활에서 본인이 경험해보았던 예시를 적어보세요~

☺ 친구들의 발표와 선생님의 설명을 통해서 새롭게 알게 된 소프트웨어 기술에 대해서 적어보세요~

✍ 개인, 사회에 미친 영향과 가치는 무엇일까요? ✍

☺ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업의 활성화, 정보기술과 소프트웨어 기술의 발달이 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치에 대해서 생각해보고, 내용을 정리해보세요!

	영향		가치
개인	긍정적		
	부정적		
사회	긍정적		
	부정적		

✍ 미래 사회는 어떤 모습일까? ✍

☺ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업의 활성화, 정보기술과 소프트웨어 기술의 발달에 따라 변화할 미래 사회 상황에 대해서 글이나 그림으로 간단하게 표현해보세요~

✧ 이번 수업 학습 내용 복습 ✧

- ☺ 포스트 코로나 시대와 언택트 산업의 의미란 무엇이었나요?
- ☺ 정보 기술은 무엇이었고, 일상 생활 속 예시로는 무엇이 있었나요?
- ☺ 소프트웨어 기술은 무엇이었고, 일상 생활 속 예시로는 무엇이 있었나요?
- ☺ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업의 활성화, 정보기술과 소프트웨어 기술의 발달이 개인의 삶과 사회에 미친 영향(긍정적, 부정적)과 가치로는 무엇이 있었나요?
- ☺ 포스트 코로나 시대에서 언택트 산업의 활성화, 정보기술과 소프트웨어 기술의 발달에 따라 변화한 미래 사회 상황에 대해서 상상해볼 수 있었나요?

✿ 다음 수업 학습 내용 확인 ✿

< 나는 미래에 000이 될 거야! >

포스트 코로나 시대 속 언택트 산업 활성화에 따른 미래 정보 사회, 직업의 변화와
워크넷 청소년 직업흥미검사 결과에 따라 알아보는

I. 정보 문화

1. 정보 사회

(2) 정보 사회의 미래 직업

- ① 언택트 산업, 미래 유망 정보 기술과 관련된 직업
- ② 워크넷의 청소년 직업흥미검사 결과를 바탕으로 한 진로 탐색

✿ 다음 수업 전까지 해올 과제 확인 ✿

선생님이 학급 게시판에 공유한 '사전 과제 안내 사항' 파일 확인하여
다음 수업 전까지 과제 해오기!

▶ 사전 과제 안내 사항 ◀

2020 SW에듀톤 결선2차대회 안동대학교 컴퓨터교육과 컴퓨터피아팀(경수정, 김지연) '포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활' 교육 프로그램 사전 과제 안내 사항

안녕하세요~! 2020 SW에듀톤 결선2차대회에 참여하게 된 안동대학교 컴퓨터교육과 컴퓨터피아 팀이에요~
포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활' 교육 프로그램에 관심을 가져주셔서 정말 감사드립니다!

함께 즐겁게 자신의 진로에 대해서 탐색하는 시간을 가지기 전에
아래에 안내되는 사항을 본 교육 프로그램에 참여하기 전에 꼭! 미리! 해주세요~! *^^*

1. 워크넷 웹 사이트의 '청소년 직업 흥미 검사'를 실시하고,
해당 검사 결과를 안내된 예비 선생님들의 이메일로 제출하기! : 1~3 페이지
2. 준비해야 할 사항 확인하기! : 4 페이지
3. 줌 사용법 관련 안내 사항 확인하기! : 4~7 페이지

1. 워크넷 웹 사이트의 '청소년 직업 흥미 검사' 실시하고, 검사 결과를 이메일로 제출하기!

① 워크넷 웹 사이트 중 '청소년 직업 흥미 검사' 페이지에 접속해주세요!

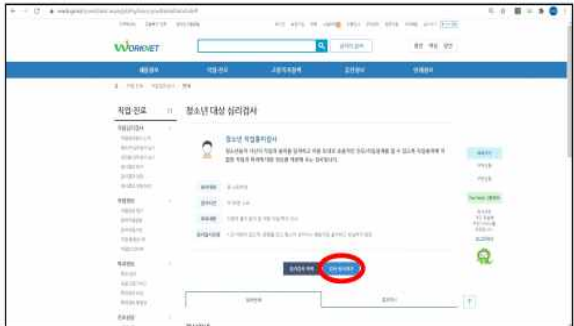
* 아래의 웹 사이트 주소(URL) 링크를 클릭하거나, 휴대 전화의 카메라로 QR 코드를 찍으면 접속이 가능해요!

웹 사이트 주소 (URL 링크)	QR 코드
https://www.work.go.kr/constitJobCarpa/jnbPsyEva/youthinteDetail.do#	



② 워크넷 웹 사이트 중 '청소년 직업 흥미 검사'에 응시해주세요!

- * 해당 검사에는 '비회원'으로 응시가 가능하지만, 워크넷 사이트에 '회원가입'을 하면, 이후에 워크넷에서 다양한 정보를 얻을 수 있으니, 회원으로 응시하는 것이 좋아요!
- * 화면에서 **파란색의 '검사 실시하기' 버튼**을 클릭하면 검사를 실시할 수 있어요!
- * 검사는 30분 정도 걸리니, 시간적으로 여유가 있을 때 해주세요!



③ 워크넷의 '청소년 직업 흥미 검사'를 실시한 후, 검사 결과를 확인하세요!

- * 검사가 끝나면, '검사 결과'를 확인할 수 있어요!
- * '검사 결과'를 확인한 후, **자신의 흥미 유형(R, I, A, S, E, C 등 17개)**이 무엇인지 확인해주세요!
- * 검사 결과 중 자신의 흥미 유형 결과 예시



④ 워크넷의 '직업 흥미 검사'를 실시한 후, 자신의 이름과 자신의 흥미 유형을 예비 선생님들의 이메일로 제출해주세요!

* 이메일이 따로 없는 친구들은 해당 내용을 예비 선생님들의 전화번호로 문자를 보내주세요!
※ 본 교육 프로그램이나 사전 과제에 대해서 궁금한 점이 있으면 아래 연락처로 연락 주세요!

* 예비 선생님 연락처

	이메일 주소	전화번호
경수정 예비 선생님	limeylemonys2@naver.com	010-3106-2512
김지연 예비 선생님	woah007@naver.com	010-8665-7552

⑤ 아래에 제시된 웹 사이트 이외에도 다양한 웹 사이트를 통해서 '언택트 산업에서 활용되는 정보 기술과 관련된 직업'에 대해서 조사하고 정리해보는 시간을 가지며 자신의 미래 직업에 대해서 미리 생각해보는 것을 추천해요~

* 참고 가능 직업 관련 정보 제공 웹 사이트

- 아래에 있는 웹 사이트 주소(URL) 링크를 클릭하거나,
휴대 전화의 카메라로 QR 코드를 찍으면 접속이 가능해요!

웹 사이트 이름	웹 사이트 주소 (URL 링크)	QR 코드
워크넷	https://www.work.go.kr/seekWantedMain.do	
커리어넷	https://www.career.go.kr/cnet/front/main/main.do	
과학기술 인재 자료 지원 센터	https://www.sciencecareer.kr/	
SW중심사회 (소프트웨어 중심사회)	http://www.software.kr/um/main.do	

2. 준비해야 할 사항 확인하기!

① 수업에 '노트북이나 데스크탑'을 사용해서 참여하는 경우 (관장 사항)

- * 수업 참여는 되도록 노트북이나 데스크탑을 사용하고,
수업 화면에서 중 회의실 창, 인터넷 브라우저, 한글 파일(학습지, 활동지)을 동시에 볼 수 있도록,
수업 일정에 중 채팅창에 공유된 한글 파일을 다운로드 받고, 준비해주세요!
- 온라인으로 진행되는 수업이고, 한글 파일(학습지, 활동지) 파일 작성이 가능하기에
노트북, 데스크탑 사용을 권장해요!

② 수업에 '휴대전화나 태블릿 PC'를 사용해서 참여하는 경우

- * 부득이하게 '휴대전화나 태블릿 PC'로 수업을 듣는 경우에는
수업 일정에 예비 선생님의 연락처로 한글 파일(학습지, 활동지) 파일을 요청을 해서,
수업 시간 전에 받은 파일을 인쇄해서 준비해주세요!
- 이 경우에는 '직접 손으로 종이'에 학습한 내용을 써야 해요!

3. 줌 사용법 관련 안내 사항 확인하기!

① 줌 화면과 한글 파일, 인터넷 브라우저의 위치를 설정해요! [윈도우 키 + 방향키(왼쪽, 오른쪽)]

- * 노트북, 데스크톱을 이용해서,
(1) **중 회의실 위치** : 중 회의실 창을 클릭하고, 윈도우 키 + 왼쪽 방향키 누르기
(2) **한글 파일(학습지, 활동지)이나 인터넷 브라우저(직업 조사, 구글 docs 설문지) 위치**
: 해당 파일이나 인터넷 브라우저를 클릭하고, 윈도우 키 + 오른쪽 방향키 누르기

* 윈도우 키, 방향키(왼쪽, 오른쪽) 위치



줌 창 누른 상태에서 윈도우 키 + 왼쪽 방향키,
인터넷 브라우저 누른 상태에서
윈도우 키 + 오른쪽 방향키



② 줌에서 마이크를 사용해보아요!

- (1) **마이크 ON**: 줌 회의창의 밑 부분에 마우스 화살표를 갖다 대면, 빨간색 대각선이 '있는' 마이크 모양과 '음소거'라고 쓰여져 있는 경우에 마이크를 통해서 목소리가 전달되게 할 수 있어요!
- (2) **마이크 OFF**: 줌 회의창의 밑 부분에 마우스 화살표를 갖다 대면, 빨간색 대각선이 '있는' 마이크 모양과 '음소거 해제'라고 쓰여져 있는 경우에 마이크를 통해서 목소리가 전달되지 않게 할 수 있어요!

* 마이크 ON/OFF 설정 방법 : 줌 회의창의 밑 부분의 '마이크' 모양 아이콘 클릭하기
* 선생님이 '마이크를 모두 꺼주세요/꺼주세요!' 하면, 마이크 ON/OFF를 하기!



③ 줌에서 채팅창을 사용해보아요!

- * 줌 회의실의 아래 부분의 '더보기'를 클릭하여 '채팅'을 클릭하면, 채팅창이 띄워요!
- 마이크가 안 되는 친구들은 채팅창에 채팅을 남겨 소통해요!
- * 선생님님이 한글파일(학습지, 활동지 한글 문서), 평가지(구글 docs 설문지) 링크 주소 등을 채팅창을 통해 전달할 예정이니 선생님이 '채팅창을 봐주세요~'라고 말하면 채팅창을 확인해주세요!
- * 수업과 관련 없는 말, 비속어, 욕설, 비방, 잡담은 하지 않도록 주의해주세요!



④ 줌에서 화면 공유 기능을 사용해보아요!

- (1) 선생님님이 '### 학생 화면 공유해서 학습지, 활동지 한글 문서 파일 보여주세요~'라고 말하면, 이름이 ###인 학생은 줌 회의실의 아래 쪽에 '화면 공유' 버튼을 눌러주세요!



- (2) '공유하려는 창 또는 앱 선택'이라는 창이 뜨면, 학습지, 활동지 한글 문서 파일을 클릭한 후에 해당 창의 밑부분 오른쪽에 있는 '공유'를 누르면, 여러분의 화면을 선생님, 친구들이 볼 수 있어요!



- (3) 여러분이 공유한 화면은 이렇게 띄워요!

선생님이 '### 학생 화면 공유해줘서 고마워요~ 이제 화면 공유를 끝내주세요!'라고 말하면, 화면의 왼쪽부분 가운데에 있는 빨간색 박스 안의 '공유 중지' 버튼을 눌러주세요!

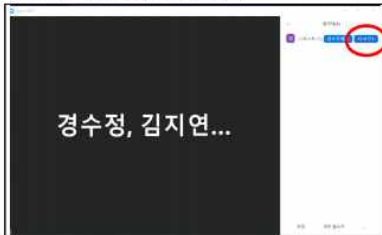


⑤ 줌에서 자신의 이름을 설정해요!

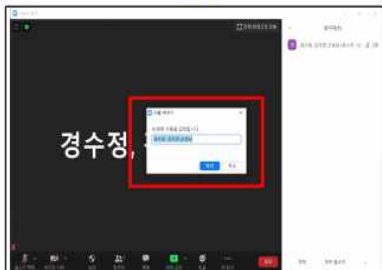
- (1) 줌 회의실에 입장한 후, 줌 회의실 창 아래 부분의 '참가자' 아이콘을 눌러주세요!



- (2) 만약, 자신의 실제 이름(예, '홍길동')과 다르다면(예, '김'), 참가자 창에서 자신의 이름 옆에 마우스를 가져다 놓으면, '더보기' 버튼이 띄워요! 이 버튼을 클릭해서, '이름 바꾸기'를 클릭해주세요!
- 자신의 실제 이름과 같다면, 굳이 수정할 필요가 없어요~



- (3) '이름 바꾸기' 창에서 자신의 이름을 수정하고, '확인'을 누르면, 이름이 바뀌어요~



**** 형성평가 문제 - 단답형 ****

Q. 아래의 문제를 읽고, 문제에 대한 답안을 작성하세요.

[나의 주말 오전 일과표 작성하기]

안녕하세요! 주인님!



저는 주인님의 일과를 입력 받아 저장하는
인공지능 로봇 비서 ‘리사’ 예요!

주인님께서 주말 오전 일과에 대한
입력을 마무리해 주셔야 해요!

오늘 수업 시간에 배우셨던 포스트 코로나 시대 속
언택트 산업과 관련된 가치 있는 정보 기술을
활용하는 일과만을 입력하셔야
정상적으로 저장이 되니 주의하세요!

나의 주말 오전 일과표	
시간	내용
8:00~8:30	요리사 로봇이 만들어 준 아침 식사하기
8:30~9:00	
9:00~9:30	인공지능 스피커로 원하는 음악을 들으면서 목욕하기
9:30~10:00	
10:00~10:30	원격 화상 프로그램으로 미국에 사는 외국인 친구와 이야기하기
10:30~11:00	
11:00~11:30	부모님과 함께 자율 주행차 타고 식당 가기
11:30~12:00	전자 키오스크에서 결제하고 점심 식사 포장해오기

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (1) 정보 사회의 특성

(교사용 평가지) [포스트 코로나 시대 속 언택트 산업에 한 발짝 더 다가가자!]
형성평가 채점 기준

학교급		중학교	학년군	2~3	영역/단원	정보문화
교육과정 성취기준		[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.				
평가준거 성취기준		[9정01-01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석한다.				
평가 기준	상 ■	정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미치는 영향과 가치를 평가할 수 있다.				
	중 ■	정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 개인의 삶과 사회의 변화를 설명할 수 있다.				
	하 □	정보기술의 발달과 소프트웨어의 역할을 설명할 수 있다.				
문항 유형		지필 평가	☐ 선다형 ☒ 단답형 ☐ 조합형 ☐ 서술형	☐ 진위형 ☐ 연결형 ☐ 기타()		
		수행 평가	☐ 관찰 ☐ 면담 ☐ 글쓰기 ☐ 자기평가	☐ 포트폴리오 ☐ 보고서 ☐ 기타()		

[예시 답안 및 해설]

● 답안에 포함되어야 하는 내용

(기본적인 내용 외에도 필요한 내용을 추가할 수 있도록 한다.)

- 1) 포스트 코로나 시대 속 언택트 산업과 관련된 정보기술(인공지능, 빅데이터, 가상현실, 로봇, 드론 등)을 활용하는 일과 (3가지)

[채점 기준]

평가 요소	배점	채점 기준
언택트 산업의 활성화, 정보기술 의 발달과 소프트 웨어의 영향에 따른 가치 있는 개인의 삶과 사 회의 변화를 파 악	3점	언택트 산업의 활성화, 정보 기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 가치 있는 개인의 삶과 사회의 변화에 따라 자신의 일과를 3가지 이상 제시하였음
	2점	언택트 산업의 활성화, 정보 기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 가치 있는 개인의 삶과 사회의 변화에 따라 자신의 일과를 2가지 제시하였음
	1점	언택트 산업의 활성화, 정보 기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 가치 있는 개인의 삶과 사회의 변화에 따라 자신의 일과를 1가지 제시하였음
	0점	무응답, 포스트 코로나 시대 속 언택트 산업과 관련된 정보 기술을 활용하는 일과로 제시하지 않음

[문항 해설]

● 성취기준 및 문항 내용 관련 해설

교육과정 성취기준 '[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.'에 해당하는 평가 준거 성취기준은 '[9정01-01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석한다.'이다. 이 성취기준에 따라 본 문항은 학습자에게 실생활과 관련된 문제 상황을 제시하고 문제 상황을 해결하기 위해 서술해야 하는 내용을 판단하고, 이번 차시 학습 활동을 통해 학습한 내용을 토대로 언택트 산업과 관련된 정보기술에 대해 이해하여, 자신의 일상 생활의 과정 중 가치 있는 정보기술을 활용한 주말 오후 일과를 제시하는 과정을 통해 이를 평가할 수 있도록 구성하였다.

● 평가기준 관련 해설

본 문항은 평가기준 상, 중을 포괄하여 평가할 수 있는 문항이다. 이번 차시 학습 활동을 통해 학습한 내용을 토대로 언택트 산업과 관련된 정보기술에 대해 이해하여, 자신의 일상 생활의 과정 중 가치 있는 정보기술을 활용한 여러 주말 오후 일과를 제시하는 과정할 수 있다면 상 수준, 문제를 분석하고 제시해야 하는 내용을 판단하였으나 3가지 이상 제시하지 못한다면 중 수준, 이번 차시에 학습한 내용, 즉 정보기술과 관련이 없는 일과를 제시하였다면 하 수준으로 설정하였다.

● 교과 역량 관련 해설

본 문항과 관련된 교과 역량은 '정보문화소양'으로, 하위 역량으로 '정보사회의식'에 해당한다. 학습자가 정보기술에 대한 이해를 바탕으로 언택트 산업의 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인해 달라진 생활을 예측하고 판단할 수 있는 능력을 갖추고 있는지를 평가할 수 있다.

차시(시간)	2차시 / 5차시 (45분) - 본 차시 (온라인 수업 : ZOOM 이용)		
대상학생 학년	중학교 2~3학년	수업 방식	온라인, 오프라인 모두 가능
학습주제	<나는 미래에 OOO이 될 거야!> 언택트 산업과 관련된 정보 기술을 응용한 미래 사회의 다양한 직업에 대해 이해하고 자신의 진로 탐색하기		
차시목표	○ 포스트 코로나 시대의 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 이해할 수 있다. ○ 정보기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색할 수 있다.		
학습준비물 및 활용 자료	교과서, 발표 자료, 학습지, 활동지(모집단, 전문가 집단), 평가지(형성, 동료, 자기, 관찰), 과제물(3개)[직업검사(진로검사) 결과지(2개), 정보 기술과 그 기술과 관련된 직업에 대해 조사한 내용 정리지(1개)] / 온라인 수업 : ZOOM, PPT, 한글 문서, 구글 docs 설문지		
교육 내용의 CS/CT 항목 (해당항목 표시, 중복가능)	■ 자료수집/분석/표현 □ 문제 분해 □ 추상화 □ 알고리즘과 절차 □ 자동화 □ 시뮬레이션 □ 병렬화 □ 컴퓨터 동작원리 □ 정보구조화 □ 프로그래밍 □ 정보윤리 □ CT기반 문제해결 ■ 기타 정보사회, 정보기술		
학습단계	교수 학습 활동	시간 (분)	학습자료 (□) 및 유의점 (◆) (자료 별첨)
도입	○ 수업 시작하기 ▶ 출석 확인하기, 인사하기 ○ 수업 안내하기 및 동기 유발하기 ▶ 유튜브에서 'SK telecom' 채널의 '[SK텔레콤] 2분으로 끝내는 4차 산업혁명과 일자리_1편' 동영상 시청하면서 이번 차시에 학습할 내용 생각해보기 ○ 학습 문제 확인하기 언택트 산업과 관련된 정보 기술을 응용한 미래 사회의 다양한 직업에 대해 이해하고 자신의 진로 탐색하기 ○ 본시 학습 목표 확인하기 ☒ 포스트 코로나 시대의 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 이해할 수 있다. ☒ 정보기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색할 수 있다.	6분	□ 교과서, 발표 자료 □ 학습지, 활동지 □ 직업검사 결과지(2) □ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지 □ 발표 자료 □ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=fYZSNpAjtGg ◆ 교사는 수업 시작 전, 수업 분위기를 형성하고, 학생들이 주의를 집중할 수 있도록 지도한다. ◆ 교사는 학생들이 지난 차시에 제시했던 과제물 (3)[1. '위크넷'의 '청소년 직업 흥미검사' 결과지, 2. '청소년 적성검사(중학생용)' 결과지, 3. 포스트 코로나19 시대로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보 기술과 그 기술과 관련된 미래 유망 직업에 대해 조사한 내용을 인쇄해오기]를 준비했는지 확인한다. ◆ 교사는 수업 시작 전, 미리 수거한 학생들의 '위크넷'의 '청소년 직업 흥미 검사' 결과를 토대로, 모둠 형태(모집단)로 자리를 배정한다. ◆ 교사는 학습지, 활동지를 배부한다. (※ 온라인 수업 시, 중채팅창에 한글 파일을 공유해서 학생이 해당 파일을 다운로드 받도록 안내한다.)

전개

- 활동 1. [배움 쪽쪽] 정보기술에 대해 복습하고,
그와 관련된 직업 이해하기
- ▶ 이전 차시에 학습했던 내용인 포스트 코로나 시대로
인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 개념과
예시 복습하기

※ 판서계획

☆ 포스트 코로나 시대 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업

포스트 코로나 시대란?
 언택트(Contact, '접촉하다') + 언(un, '아니다')
 포스트(Post, '이후') + 코로나19 바이러스

언택트 산업이란?

이전 차시 학습 내용 복습

☆ 언택트 산업과 관련된 정보기술

인공지능, 가상/증강현실, 웨어러블 디바이스, 드론, 사물 인터넷, 빅데이터, 3D 프린터, 자율주행 자동차, 로봇, 핀테크

이전 차시 학습 내용 복습

- ▶ 정보기술과 관련된 유망 직업 알아보기

※ 판서계획

1. 빅데이터 분석가
 * 빅데이터 분석가
 ① 빅데이터의 추출 방법과 활용 방안 기획
 ② 기획을 통해 분석할 빅데이터 자원이 확보되면 빅데이터를 분석하고, 분석결과를 분석

2. 인공지능 전문가
 * 인공지능 전문가
 ① 인공지능이 갖고 있는 특징을 이해
 ② 이해를 바탕으로 컴퓨터와 로봇 등이 인공지능을 생각하고 문제를 내리도록 하는 기술 개발

3. 정보 보호 전문가
 * 정보 보호 전문가
 ① 조직의 정보 보호가 제대로 이루어지고 있는지 확인할 수 있도록 모의 해킹 및 취약점 분석을 실시
 ② 기획, 보고 등 중요한 정보를 보호하기 위한 대응 방안을 제시

정보 기술 관련 유망 직업

4. 클라우드 컴퓨팅 개발자
 * 클라우드 컴퓨팅
 ① 가상서버를 통해 언제 어디서든 인터넷으로 연결된 기기와 정보를 처리하는 기술
 * 클라우드 컴퓨팅 개발자
 클라우드 컴퓨팅과 관련된 서비스 개발

5. 가상현실 전문가
 * 가상현실 전문가
 ① 가상현실 구현을 기획하고 방안 수립
 ② 컴퓨터그래픽으로 실존하지 않는 배경과 구성 요소를 3차원으로 만들어 콘텐츠 제작

6. 홀로그램 전문가
 * 홀로그램 전문가
 ① 기술 분야의 전문가
 ② 데이터로 홀로그램을 생성·처리하는 연구, 개발 담당
 ③ 서비스 분야의 전문가
 다양한 기술을 바탕으로 공연·전시 기획, 설계하여 콘텐츠 제작

정보 기술 관련 유망 직업

- 교과서, 발표 자료
 □ 학습지
 □ 활동지 (모집단)
 □ 직업검사 결과지(2)
 □ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지

3분

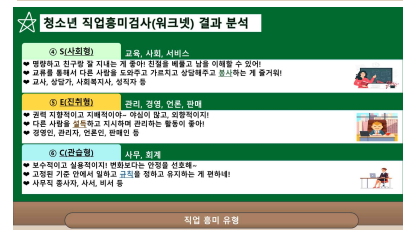
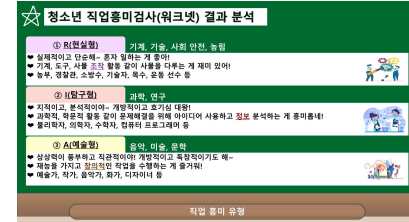
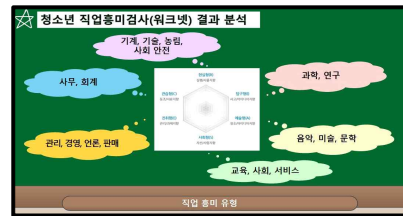
- ◆ 교사는 포스트 코로나19 시대로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술, 정보기술과 관련된 직업의 예시를 추가로 제공한다.

○ 활동 2. [배움 쑥쑥] 청소년 직업흥미검사 결과를

고려하여 전문가 분야 결정하기

- ▶ 현재 모집단(모둠) 내에서 전문가 분야를 결정하기
 - 흥미 유형(6가지) 중 택 1, 직업검사 결과지(2) 고려

※ 판서계획



4분

- ☐ 교과서, 발표 자료
- ☐ 학습지
- ☐ 직업검사 결과지(2)
- ☐ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지

◆ 교사는 모집단과 전문가 집단은 6명 이상의 구성원으로 배정하고, 전문가 집단의 분야는 6개로 제시한다.

◆ 교사는 모집단으로 모여 있는 학생들의 직업검사 결과지에 나타난 직업 특성, 직업흥미유형을 고려하여 전문가 분야를 결정한다.

(혹은 전문가 분야를 결정 후, 전문가 집단 학습 활동 시에 직업검사 결과지 내용을 활용할 수 있도록 지도한다.)

(※ 온라인 수업의 경우, 교사는 줌 채팅창에 학생들의 검사지 결과를 바탕으로 정리해놓은 모집단 조원 구성안에 대해서 학생들이 자신이 소속된 조가 어느 조인지 혼란스러워하지 않도록 공유한다.)

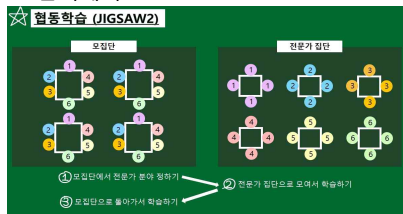
전개

○ 활동 3. [같이 쑥쑥] 협동학습을 이해하고

전문가 집단별 활동하기

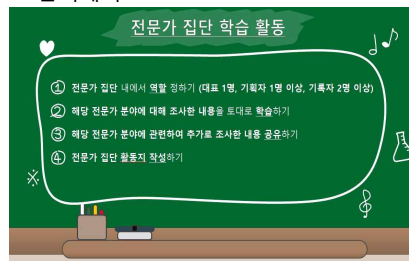
- ▶ 협동학습(Jigsaw II) 방법과 절차를 이해하기

※ 판서계획



- ▶ 모집단에서 전문가 소집단을 구성하도록 이동하기
- ▶ 전문가 집단 내에서 각자의 역할을 정하기
 - 대표(1명), 기획자(1명 이상), 기록자(2명 이상)
- ▶ 각 전문가 집단별로 전문가 집단 활동지(각 1부)를 확인하기
- ▶ 해당 전문가 분야에 대해 조사한 내용을 토대로 학습하기
- ▶ 해당 전문가 분야에 관련하여 조사한 내용 공유하기
- ▶ 전문가 집단 활동지를 작성하기
- ▶ 전문가 집단 활동 내용 정리하기

※ 판서계획



13분

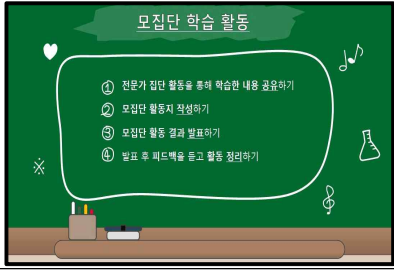
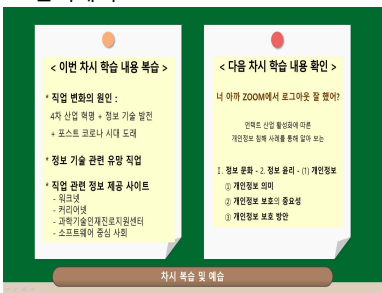
- ☐ 교과서, 발표 자료
- ☐ 학습지
- ☐ 활동지(전문가 집단)
- ☐ 직업검사 결과지(2)
- ☐ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지

◆ 교사는 전문가 집단으로 이동이나 역할 분담 시에 학생들이 소란스럽지 않도록 지도한다.

◆ 교사는 학생들이 협동심을 발휘하며 활동을 잘 진행하고 있는지 수시로 점검한다.

◆ 교사는 학생들이 교과서나 컴퓨터의 인터넷을 활용하여 추가로 자료를 찾을 수 있도록 지도한다.

◆ 교사는 학생들의 이해를 돕기 위하여, 협동학습은 '기존의 모둠활동과는 다른, 새롭고 즐거운 모둠 활동'이라고 소개하고, 전문가 집단은 1번째 모둠, 모집단은 2번째 모둠으로 표현한다.

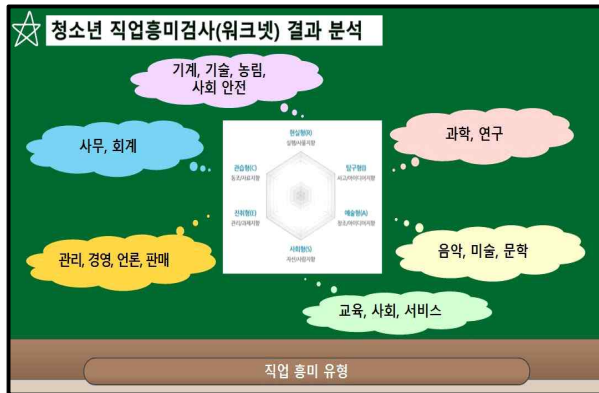
전개	○ 활동 4 [같이 쓱쓱] 모집단별 활동하기 ▶ 모집단으로 돌아가서 전문가 집단 활동을 통해서 알게 된 내용 공유하기 ▶ 모집단별 활동지를 작성하기 ▶ 각 모집단에서 교사가 선정한 학생이 결과를 발표하기 ▶ 모집단 활동 내용 정리하기 ※ 판서계획 	10분 ☐ 학습지 ☐ 활동지 (모집단, 전문가 집단) ☐ 직업검사 결과지(2) ☐ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지 ☐ 발표 자료 ◆ 교사는 학생들이 협동심을 발휘하며 활동을 잘 진행하고 있는지 수시로 점검한다. ◆ 교사는 모집단의 발표자를 무작위로 선정하여, 모집단별로 1명씩 발표를 하도록 지도한다. ◆ 교사는 다른 학생들이 발표 중인 학생의 발표를 경청할 수 있도록 분위기를 형성하고 지도한다. ◆ 교사는 발표한 학생에게 발표한 내용에 대한 피드백을 제공한다.
정리	○ 정리하기 ▶ 활동지 정리하기 ○ 평가하기 (형성, 자기, 동료) ▶ 활동지의 내용을 바탕으로 평가지에 형성 평가하기 ▶ 활동지의 내용을 바탕으로 개인 평가지에 자기 평가하기 ▶ 활동 내용을 바탕으로 친구 평가지(모집단, 전문가 집단)에 동료 평가하기 ○ 차시 복습 및 예습하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용(나는 미래에 ○○○이 될 거야) 복습하기 ▶ 다음 차시에 학습할 내용(너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?) 확인하기 ※ 판서계획  ○ 수업 정리하기 ▶ 작성한 학습지, 활동지 제출하기 ▶ 인사하기	9분 ☐ 학습지 ☐ 활동지 (모집단, 전문가 집단) ☐ 직업검사 결과지(2) ☐ 정보 기술 관련 직업 조사 내용 정리지 ☐ 학생용 평가지 (형성, 동료, 자기) ☐ 교사용 평가지(관찰) ☐ 발표 자료 ◆ 교사는 평가지를 배부한다. (※ 온라인 수업의 경우에는 구글 docs 설문지 형태로 줌에 링크를 공유한다.) ◆ 교사는 학생들이 평가(형성, 동료, 자기)를 진지한 자세로 할 수 있도록 분위기를 형성한다. ◆ 교사는 학생들이 수업 시간에 작성한 학습지와 활동지를 제출하도록 안내한다. (※ 온라인 수업의 경우에는 이메일을 이용하여 제출할 수 있도록 이메일 주소를 안내한다.) ◆ 교사는 평가지(형성, 동료(친구), 자기)를 종합적으로 분석하고, 과제(3), 관찰평가와 평가지를 바탕으로 학생(모집단, 전문가 집단, 개인)에 대한 평가를 진행한다.

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
(교사용) [나는 미래에 000이 될 거야!] - 발표 자료 (1/3)

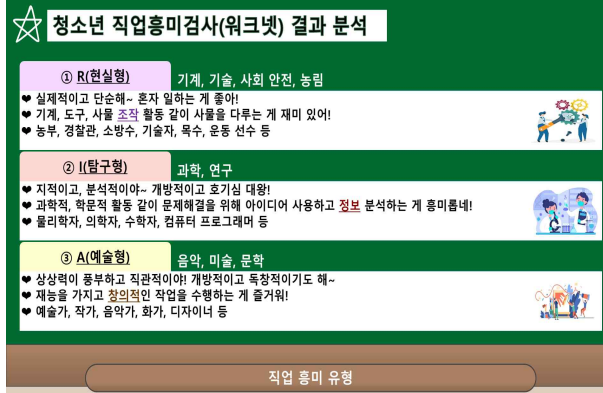
1. 소개	2. 목차 (교육 프로그램 구성) I. 정보 문화 - 1. 정보 사회 (2차시) [정보 사회의 미래와 직업] < 나는 미래에 000이 될 거야! > ☑ 언택트 산업으로 인해 일어난 미래 정보 사회 속 직업의 변화 파악하기 ☑ 언택트 산업과 관련 있는 정보 기술을 응용한, 자신에게 적합한 진로 탐색하기 학습 주제, 학습 목표
3. [도입] 동기유발 (영상 시청) 오늘은 어떤 내용을 배울까요?? https://www.youtube.com/watch?v=fYZSNpAitGg	4. [도입] 학습 문제, 학습 목표 확인 < 학습 문제 > 언택트 산업과 관련된 정보 기술을 응용한 미래 사회의 다양한 직업에 대해 이해하고 자신의 진로 탐색하기 < 학습 목표 > ▶ 포스트 코로나 시대의 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 이해할 수 있다. ▶ 정보기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색할 수 있다. 학습 문제와 학습 목표 확인
5. [전개] 이전 차시 학습 내용 복습 #1 ☆ 포스트 코로나 시대 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업 포스트 코로나 시대란? 콘택트(Contact, '접촉하다') + 언(un, '아니다') 언택트 산업이란? 코로나바이러스 COVID-19 포스트(Post, '이후') + 코로나19 바이러스 이전 차시 학습 내용 복습	6. [전개] 이전 차시 학습 내용 복습 #2 ☆ 언택트 산업과 관련된 정보기술 인공지능, 웨어러블 디바이스, 가상/증강현실, 사물 인터넷, 드론, 자율주행 자동차, 빅데이터, 3D 프린터, 로봇, 핀테크 이전 차시 학습 내용 복습
7. [전개] 정보 기술 관련 유망 직업 예시 #1 1 빅데이터 분석가 * 빅데이터 분석가 ① 빅데이터 추출 방법과 활용 방안을 기획 ② 기획을 통해 분석할 빅데이터 자원이 확보되면, 빅데이터 플랫폼을 개발하고, 빅데이터를 분석 2 인공지능 전문가 * 인공지능 전문가 ① 인공지능이 갖고 있는 특징을 이해 ② 이해를 바탕으로 컴퓨터와 로봇 등이 인간처럼 생각하고 결정을 내리도록 하는 기술 개발 3 정보 보호 전문가 * 정보 보호 전문가 ① 조직의 정보 보호가 제대로 이루어지고 있는지 확인할 수 있도록 모의 해킹 및 취약점 분석을 실시 ② 가치 있고 중요한 정보를 보호하기 위한 대응 방안을 제시 정보 기술 관련 유망 직업	8. [전개] 정보 기술 관련 유망 직업 예시 #2 4 클라우드 컴퓨팅 개발자 * 클라우드 컴퓨팅 ① 가상서버를 활용하여 언제 어디서든 인터넷으로 연결된 기기로부터 정보를 처리하는 기술 * 클라우드 컴퓨팅 개발자 클라우드 컴퓨팅과 관련된 서비스 개발 5 가상현실 전문가 * 가상현실 전문가 ① 가상현실 구성안을 기획하고 방향 설정 ② 컴퓨터그래픽으로 실존하지 않는 배경과 구성 요소를 3차원으로 만들어 콘텐츠 제작 6 홀로그램 전문가 * 홀로그램 전문가 ① 기술 분야의 전문가 데이터를 홀로그램을 생성·처리하는 연구, 개발 담당 ② 서비스 분야의 전문가 개발된 기술을 바탕으로 공연·전시 기획, 설계하여 콘텐츠 제작 정보 기술 관련 유망 직업

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
(교사용) [나는 미래에 OOO이 될 거야!] - 발표 자료 (2/3)

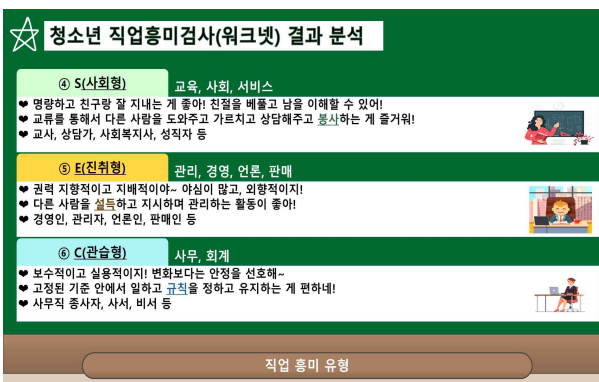
9. [전개] 직업 흥미 유형 분석 #1



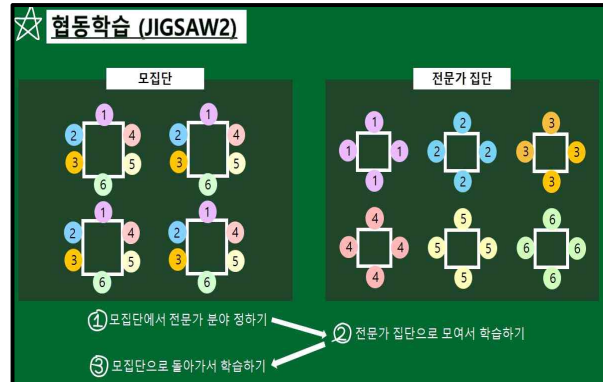
10. [전개] 직업 흥미 유형 분석 #2



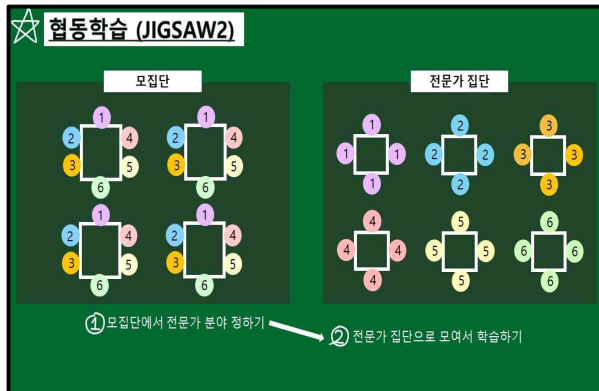
11. [전개] 직업 흥미 유형 분석 #3



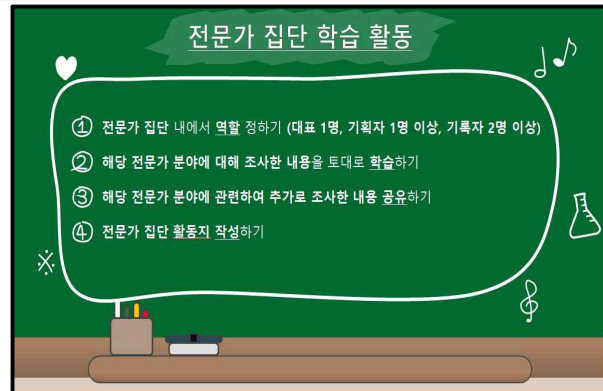
12. [전개] 협동학습(Jigsaw 2) 의미, 과정 소개



13. [전개] 협동학습 중 전문가 집단으로 이동



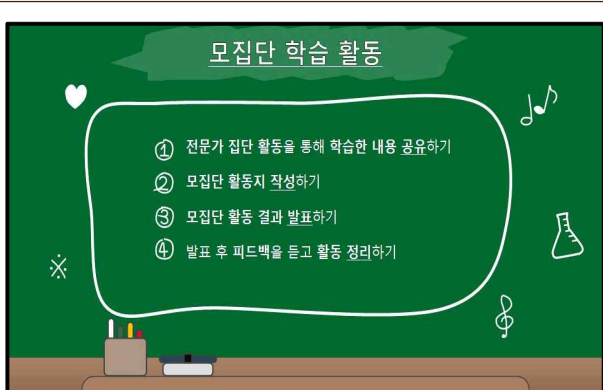
14. [전개] 협동학습 중 전문가 집단 학습 활동



15. [전개] 협동학습 중 모집단 집단으로 이동



16. [전개] 협동학습 중 모집단 학습 활동



I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
(교사용) [나는 미래에 OOO이 될 거야!] - 발표 자료 (3/3)

17. [정리] 형성 평가

형성 평가

18. [정리] 개인 평가

개인 평가

19. [정리] 동료 평가 (전문가 집단)

친구 평가 (1번째 모둠 : 전문가 집단)

20. [정리] 동료 평가 (모집단)

친구 평가 (2번째 모둠 : 모집단)

21. [정리] 차시 수업 내용 복습 및 예습

차시 복습 및 예습

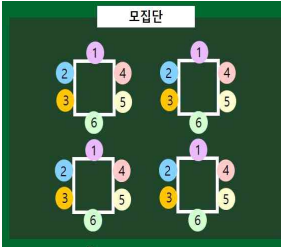
22. [정리] 학습지, 활동지 이메일 제출

작성한 학습지, 활동지 제출

22. [정리] 수업 마무리, 끝인사

수업 열심히 참여해줘서 정말 고마워요~!

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
 📖 [나는 미래에 OOO이 될 거야!] - 학습지 📖

____학년 ____반 ____번 이름 : _____
☆ 학 습 문 제 ☆
언택트 산업과 관련된 정보 기술을 응용한 미래 사회의 다양한 직업에 대해 이해하고 자신의 진로 탐색하기
☆ 학 습 목 표 ☆
☑ 포스트 코로나 시대의 도래로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술의 발달과 소프트웨어의 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 이해할 수 있다. ☑ 정보 기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색할 수 있다.
✍ 배움 쑥쑥 ✍
☺ 포스트 코로나 시대란 무엇이었나요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 포스트 코로나 : □□□(Post, '이후') + □□□(코로나19 바이러스) => 포스트 코로나 시대 : 코로나19를 극복한 이후에 다가올 새로운 시대 ☺ 언택트 산업이란 무엇이었나요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 언택트 : □□□(Contact, '접촉하다') + □(un, '아니다') => 언택트 산업 : □□의 발전을 통해 사람과의 신체적인 접촉 없이, 상대방과 마주 보고 대하지 않고 진행이 되는 산업 ☺ 언택트 산업과 관련된 정보 기술에는 무엇이 있었나요? 예시를 적어보세요~ (예시 : 인공지능, 드론, 자율주행 자동차 등)
✿ 같이 쑥쑥 (협 동 학 습 (Jigsaw 2)) ✿
☺ 협동 학습(Jigsaw 2) 모형이란 무엇이고, 그 과정은 어떻게 될까요? 모집단  전문가 집단  ❶ 전체 집단을 모집단으로 나누기 ❷ 모집단에서 각 구성원이 소주제를 선택하기 ❸ 전체 집단에서 같은 소주제를 담당한 학생들이 모여 전문가 집단을 형성하여 소주제에 대한 내용을 학습하기 ❹ 모집단으로 돌아가서 다른 구성원에게 가르쳐주기 ❺ 평가 진행하기 (개인, 동료(모집단, 전문가 집단))

✎ 정보 기술 관련 유망 직업 ✎

※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~

1. 빅데이터 분석가

- ① □□□□ 추출 방법과 활용 방안을 기획
- ② 기획을 통해 분석할 □□□□ 자원이 확보되면, □□□□ 플랫폼을 개발하고, □□□□를 분석



2. 인공지능 전문가

- ① □□만이 가지고 있는 특징을 이해
- ② 이해를 바탕으로 컴퓨터와 로봇 등이 □□처럼 생각하고 결정을 내리도록 하는 기술 개발



3. 정보 보호 전문가

- ① 조직의 정보 보호가 제대로 이루어지고 있는지 확인할 수 있도록 모의 □□ 및 취약점 분석을 실시
- ② 가치 있고 중요한 정보를 □□하기 위한 대응 방안을 제시



4. 클라우드 컴퓨팅 개발자

클라우드 컴퓨팅과 관련된 서비스를 개발

- * 클라우드 컴퓨팅 : 가상서버를 활용해 언제 어디서든 인터넷으로 연결된 기기로 정보를 처리하는 기술



5. 가상현실 전문가

- ① 가상현실 구상안을 기획하고 방향 설정
- ② 컴퓨터그래픽으로 실존하지 않는 배경과 구성 요소를 3차원으로 만들어 콘텐츠 제작



6. 홀로그램 전문가

- ① 기술 분야의 전문가 : 데이터로 홀로그램을 생성·처리하는 연구, 개발
- ② 서비스 분야의 전문가 : 개발된 기술을 바탕으로 공연·전시 기획, 설계하여 콘텐츠 제작



직업 흥미 유형
 ((청소년 직업흥미검사(워크넷)) 결과 분석)

☺ 육각형 중 어느 유형이 가장 뽕족한가요~? 가장 뽕족한 유형 : _____



☺ 직업 흥미 유형에 대한 분석 ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~

① R(현실형)

- ♥ 실제적이고 단순해~ 혼자 일하는 게 좋아!
- ♥ 기계, 도구, 사물 □□ 활동 같이 사물을 다루는 게 재미 있어!
- ♥ 농부, 경찰관, 소방수, 기술자, 목수, 운동 선수 등



② I(탐구형)

- ♥ 지적이고, 분석적이야~ 개방적이고 호기심 대왕!
- ♥ 과학적, 학문적 활동 같이 문제 해결을 위해 아이디어 사용하고 □□ 분석하는 게 흥미롭네!
- ♥ 물리학자, 의학자, 수학자, 컴퓨터 프로그래머 등



③ A(예술형)

- ♥ 상상력이 풍부하고 직관적이야! 개방적이고 독창적이기도 해~
- ♥ 재능을 가지고 □□□인 작업을 수행하는 게 즐거워!
- ♥ 예술가, 작가, 음악가, 화가, 디자이너 등



④ S(사회형)

- ♥ 명랑하고 친구랑 잘 지내는 게 좋아! 친절을 베풀고 남을 이해할 수 있어!
- ♥ 교류를 통해서 다른 사람을 도와주고 가르치고 상담해주고 □□하는 게 즐거워!
- ♥ 교사, 상담가, 사회복지사, 성직자 등



⑤ E(진취형)

- ♥ 권력 지향적이고 지배적이야~ 야심이 많고, 외향적이지!
- ♥ 다른 사람을 □□하고 지시하며 관리하는 활동이 좋아!
- ♥ 경영인, 관리자, 언론인, 판매인 등



⑥ C(관습형)

- ♥ 보수적이고 실용적이지! 변화보다는 안정을 선호해~
- ♥ 고정된 기준 안에서 일하고 □□을 정하고 유지하는 게 편하네!
- ♥ 사무직 종사자, 사서, 비서 등



✧ 이번 수업 학습 내용 복습 ✧

☺ **직업 변화의 원인** : 4차 산업 혁명 + 정보 기술 발전
+ 포스트 코로나 시대 도래 & 언택트 산업 활성화

☺ **정보 기술 관련 유망 직업**

※ 친구들의 발표 내용 중, 새롭게 알게 된 직업을 적어보세요~
(예시 : 인공 장기 조직 개발자, 빌딩 정보 모델링 디자이너 등)

☺ **직업 관련 정보 제공 사이트** ※ 수업이 끝난 후, 사이트에 들어가서 흥미가 가는 진로에 대해 알아보아요~

웹 사이트 이름	웹 사이트 주소 (URL 링크)	QR 코드
워크넷	https://www.work.go.kr/seekWantedMain.do	
커리어넷	https://www.career.go.kr/cnet/front/main/main.do	
과학 기술 인재 진로 지원 센터	https://www.sciencecareer.kr/	
SW중심사회 (소프트웨어 중심사회)	http://www.software.kr/um/main.do	

✧ 다음 수업 학습 내용 확인 ✧

< 너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어? >

포스트 코로나 시대 속 언택트 산업 활성화에 따른 개인정보 침해 사례를 통해 알아 보는

- I. 정보 문화
2. 정보 윤리
 - (1) 개인정보
 - ① 개인정보 의미
 - ② 개인정보 보호의 중요성
 - ③ 개인정보 보호 방안

✧ 학습지, 활동지 제출 ✧

- ◆ 경수정 선생님 이메일 주소 : limeylemonys2@naver.com
- ◆ 김지연 선생님 이메일 주소 : woahr007@naver.com

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업



[나는 미래에 000이 될 거야!]

- 같이 쓱쓱 1번째 모둠 활동지 (전문가 집단)

__학년 __반 __번 __조 이름 : _____		
1번째 모둠 주제		
1번째 모둠 활동 모둠원과 역할	역할	이름
	1) 대표 (1명)	
	2) 기획자 (1명 이상)	
	3) 기록자 (2명 이상)	
조사 내용 (기록 방식 예시. 줄글, 그림, 짧은 메모 등 자유롭게 기록해주세요~)		
친구들이 조사한 직업	※ 포스트 코로나 시대로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술과 관련된 미래 사회 직업을 조사해볼까요~?	
나의 적성에 맞는 직업		
나의 적성에 맞는 직업에 적용된 정보기술 개념		
해당 기술 내용	※ 전문가 집단 구성원과 조사 내용을 공유한 후, 전문가 집단 구성원이 공유한 내용도 간략하게 적어볼까요~?	

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업



[나는 미래에 OOO이 될 거야!]

- 같이 쓱쓱 2번째 모둠 활동지 (모집단)

__학년 __반 __번 __조 이름 : _____			
나의 1번째 모둠 활동 주제			
2번째 모둠활동 모둠원과 흥미유형	흥미 유형	이름 (각 유형 1명 이상)	
	1) R (현실형)		
	2) I (탐구형)		
	3) A (예술형)		
	4) S (사회형)		
	5) E (진취형)		
6) C (관습형)			
내용 (기록 방식 예시. 줄글, 그림, 짧은 메모 등 자유롭게 기록해주세요~)			
1) R (현실형)		2) I (탐구형)	
R 유형 친구가 조사한 직업	※ 포스트 코로나 시대로 인하여 활성화된 언택트 산업과 관련된 정보기술과 관련된 미래 사회 직업을 예상해볼까요~?	I 유형 친구가 조사한 직업	
내가 관심이 가는 직업		내가 관심이 가는 직업	
3) A (예술형)		4) S (사회형)	
A 유형 친구가 조사한 직업		S 유형 친구가 조사한 직업	
내가 관심이 가는 직업		내가 관심이 가는 직업	

5) E (진취형)		6) C (관습형)	
E 유형 친구가 조사한 직업		C 유형 친구가 조사한 직업	
내가 관심이 가는 직업		내가 관심이 가는 직업	

[한글 파일 버전 - 형성평가지]

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업



[나는 미래에 000이 될 거야!] - 형성평가지



** 형성평가 문제 - 서술형 **

Q. 아래에 제시된 ‘텔그마’의 메시지를 읽고, 메시지에 대한 답변을 작성하세요. (3문장 이상)

[2050년으로부터 시간을 거슬러 온 유리구슬 ‘텔그마’의 메시지]



미래 사회에서는 엄청난 정보기술과 소프트웨어의 발달이 이루어졌다.

당신의 미래를 알고 싶지 않은가~?

당신의 미래에 관해 알고 싶다면,

당신이 오늘 공부한 내용 중

미래에 당신이 하고 싶은 정보기술과 관련된 직업에 관하여

그에 해당하는 정보기술과 함께

그 직업이 당신에게 맞는 이유도 함께 적어라.

정보기술과 관련된 당신의 적성에 맞는

미래 사회의 직업에 대해 성실하게 탐색해보았다면,

미래에 당신은 당신의 적성에 딱! 맞는 직업을 가지고

행복한 삶을 살고 있을 것이다.

다 적고 나서, 잠이 들어 꿈속에서 ‘텔그마’를 외치면,

나는 당신의 답변을 읽고,

당신에게 당신의 미래를 알려줄테니....

A. 답변 메시지

[구글 docs 설문지 버전 – 형성평가지]

형성 평가하기!

2020 SW에듀톤 결선(2차) 수업 시연 - 포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활
- 국립안동대학교 컴퓨터피아팀(경수정, 김지연)
1. 정보 문화 - 1) 정보 사회 - (2) 정보 사회의 미래와 직업 - [정보기술 관련 미래 사회의 직업]
참여학생용 평가지 #1 - 형성평가지 (서울형)

1-1. 아래에 제시된 '텔레그마'의 메시지를 읽고, 메시지에 대한 답변을 작성하세요. (서술형, 3문장 이상) *

[2050년으로부터 시간을 거슬러 온 유리구슬 '텔레그마'의 메시지]



미래 사회에서는 엄청난 정보기술과 소프트웨어의 발달이 이루어졌다.

당신의 미래를 알고 싶지 않은가~?

당신의 미래에 대해 알고 싶다면,
당신이 오늘 공부한 내용 중
미래에 당신이 하고 싶은 정보기술과 관련된 직업에 관하여
그에 해당하는 정보기술과 함께
그 직업이 당신에게 맞는 이유도 함께 적어라.

정보기술과 관련된 당신의 적성에 맞는
미래 사회의 직업에 대해 성실하게 탐색해보았다면,
미래에 당신은 당신의 적성에 딱! 맞는 직업을 가지고
행복한 삶을 살고 있을 것이다.

다 적고 나서, 잠이 들어 꿈속에서 '텔레그마'를 외치면,
나는 당신의 답변을 읽고,
당신에게 당신의 미래를 알려줄테니....

내 답변

뒤로

다음

3/6페이지

Google 설문지를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니니다. [약관사례](#) [신고](#) - [서비스 약관](#) - [개인정보처리방침](#)

Google 설문지

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
(교사용 평가지) [나는 미래에 000이 될 거야!] 형성평가 채점 기준

학교급		중학교	학년군	2~3	영역/단원	정보문화
교육과정 성취기준		[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.				
평가준거 성취기준		[9정01-01-02] 정보기술의 발달과 소프트웨어 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 자신의 진로 선택과 관련지어 설명한다.				
평가 기준	상 ■	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회 직업 특성을 탐색하고 자신의 진로 선택과 관련지어 설명할 수 있다.				
	중 ■	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회의 직업 특성을 설명할 수 있다.				
	하 ■	미래 사회 직업 특성을 설명할 수 있다.				
문항 유형		지필 평가	☐ 선다형 ☐ 단답형 ☐ 진위형 ☐ 연결형 ☐ 조합형 ☒ 서술형 ☐ 기타()			
		수행 평가	☐ 관찰 ☐ 면담 ☐ 포트폴리오 ☐ 보고서 ☐ 글쓰기 ☐ 자기평가 ☐ 기타()			

[예시 답안 및 해설]

- 답변 메시지에 포함되어야 하는 내용 (기본적인 내용 외에도 필요한 내용을 추가할 수 있도록 한다.)
 - 1) 언택트 산업과 관련된 정보기술을 바탕으로 하는 직업
 - 2) 해당 직업과 관련이 있는 정보기술
 - 3) 해당 정보기술과 관련된 직업이 자신의 적성에 맞는 이유

[채점 기준]

평가 요소	배점	채점 기준
언택트 산업과 관련된 정보기술에 대한 이해를 바탕으로 한 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회 직업 특성 인지 및 자신의 적성에 맞는 진로 선택	3점	언택트 산업의 활성화, 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 정보기술과 관련된 미래 사회 직업 특성을 이해하였고, 자신의 적성에 맞는 직업을 예측하여 서로 연관 지어 서술하였음
	2점	정보기술을 서술하고 정보기술과 관련된 직업을 제시하였으나, 해당 직업이 자신의 적성에 맞는 이유를 서술하지 않았음
	1점	정보기술과 관련 없는 미래 사회 직업 특성만을 설명하였음
	0점	무응답

[문항 해설]

● 성취기준 및 문항 내용 관련 해설

교육과정 성취기준 '[9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.'에 해당하는 평가 준거 성취기준은 '[9정01-01-02] 정보기술의 발달과 소프트웨어 영향에 따른 미래 사회의 직업 특성을 자신의 진로 선택과 관련지어 설명한다.'이다. 이 성취기준에 따라 본 문항은 학습자에게 실생활과 관련된 문제 상황을 제시하고 문제 상황을 해결하기 위해 서술해야 하는 내용을 판단하고, 이번 차시 학습 활동(협동학습 중 Jigsaw 2 모형 활동)을 통해 학습한 내용을 토대로 언택트 산업과 관련된 정보기술에 대해 이해하여, 자신의 적성에 맞는 미래 정보기술과 관련된 직업에 대해 탐색하여 설명하는 과정을 통해 이를 평가할 수 있도록 구성하였다.

● 평가기준 관련 해설

본 문항은 평가기준 상, 중, 하를 모두 포괄하여 평가할 수 있는 문항이다. 이번 차시 학습 활동을 통해 학습한 내용을 토대로 언택트 산업과 관련된 정보기술에 대해 이해하여, 자신의 적성에 맞는 미래 정보기술과 관련된 직업과 선택 이유를 설명할 수 있다면 상 수준, 문제를 분석하고 서술해야 하는 내용을 판단하였으나 자신의 적성에 맞는 직업과 관련해서 설명하지 못한다면 중 수준, 이번 차시에 학습한 내용, 즉 정보기술과 관련이 없는 장래 희망에 대한 설명하였다면 하 수준으로 설정하였다.

● 교과 역량 관련 해설

본 문항과 관련된 교과 역량은 '정보문화소양'으로, 하위 역량으로 '정보사회의식(정보윤리의식)'에 해당한다. 학습자가 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인해 달라진 생활을 예측하고, 언택트 산업과 관련된 정보기술에 대한 이해를 바탕으로 미래 사회에 나타날 정보기술과 관련된 직업의 특성에 대해 인지하고, 이와 관련하여 자신의 적성에 맞는 직업을 탐색할 수 있는 능력을 갖추고 있는지를 평가할 수 있다.

[한글 파일 버전 - 개인평가지, 친구평가지(1, 2번째 모듬(전문가 집단, 모집단))]

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업

✍ [나는 미래에 000이 될 거야!] - 평가지 (개인) ✍

1번째 모듬 (전문가 집단), 2번째 모듬 (모집단) 활동을 생각하면서
자신의 학습 활동을 돌아보면서 체크 리스트에 스스로를 평가해보아요~

번호	평가 내용	평가 결과 (예 / 아니오)
1	미래의 정보기술에 대해 이해하였나요?	
2	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회 직업 특성을 파악하였나요?	
3	정보기술의 발달로 생겨날 직업을 구체적으로 제시하였나요?	
4	정보기술과 관련된 자신의 적성과 맞는 직업을 파악하였나요?	
5	1번째 모듬 (전문가 집단) 학습 활동에 적극적으로 참여하였나요?	
6	2번째 모듬 (모집단) 학습 활동에 적극적으로 참여하였나요?	
7	다른 학생들의 발표를 경청하였나요?	
합 계		

✍ [나는 미래에 000이 될 거야!] - 평가지
(친구 - 1번째 모듬(전문가 집단)) ✍

1번째 모듬 (전문가 집단) 활동을 생각하면서 1번째 모듬 (전문가 집단) 구성원의 학습 활동을 돌아보면서
체크 리스트에 친구(1번째 모듬 : 전문가 집단)를 평가해보아요~

번호	평가 내용	평가 결과 (최상 5점~최하 1점)			
		이름 :	이름 :	이름 :	이름 :
1	1번째 모듬 (전문가 집단) 주제에 관한 내용을 조사하여 공유했나요?				
2	1번째 모듬 (전문가 집단) 활동 시, 구성원과 협동하여 활동을 진행하였나요?				
3	1번째 모듬 (전문가 집단) 활동 시, 구성원에게 도움을 주었나요?				
합 계					

✍ [나는 미래에 000이 될 거야!] - 평가지 (친구 - 2번째 모듬(모집단)) ✍

2번째 모듬 (모집단) 활동을 생각하면서 2번째 모듬 (모집단) 구성원의 학습 활동을 돌아보면서 체크 리스트에 친구(2번째 모듬 : 모집단)를 평가해보아요~

번호	평가 내용	평가 결과 (최상 5점~최하 1점)					
		이름 :	이름 :	이름 :	이름 :	이름 :	이름 :
1	자신이 담당한 1번째 모듬 (전문가 집단) 주제에 관한 내용을 공유했나요?						
2	2번째 모듬 (모집단) 활동 시, 구성원과 협동하여 활동을 진행하였나요?						
3	2번째 모듬 (모집단) 활동 시, 구성원에게 도움을 주었나요?						
4	다른 학생들의 발표를 경청하였나요?						
합 계							

** 친구(1, 2번째 모듬(전문가 집단, 모집단)) 평가 기준 **

점수	참여도	내용 수준
5점	매우 적극적	매우 우수
4점	적극적	우수
3점	보통	보통
2점	소극적	부족
1점	매우 소극적	매우 부족

[구글 docs 설문지 버전 - 개인평가지]

스스로 평가해보기!

2020 SW에듀트 결선(2차) 수업 시연 - 포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활
- 국립안동대학교 컴퓨터피아팀(강수정, 김지연)
1. 정보 문화 - 1) 정보 사회 - (2) 정보 사회의 미래와 직업 - [정보기술 관련 미래 사회의 직업]
참여학생을 평가지 #2 - 개인평가지 (예/아니오)

*** 1, 2번째 모듈(전문가 집단, 모집단) 활동을 생각해보고, 자신의 학습 활동을 돌아보면서 스스로 평가하기

2-1. 미래의 정보 기술에 대해 이해하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-2. 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 미래 사회 직업 특성을 파악하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-3. 정보기술의 발달로 생겨날 직업을 구체적으로 제시하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-4. 정보기술과 관련된 자신의 적성과 맞는 직업을 파악하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-5. 1번째 모듈(전문가 집단) 학습 활동에 적극적으로 참여하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-6. 2번째 모듈(모집단) 학습 활동에 적극적으로 참여하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

2-7. 다른 학생들의 발표를 경청하였나요? *

- ☐ 예
☐ 아니오

뒤로

다음

4/6페이지

Google 설문지를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 콘텐츠는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니. 약용사례 신고 - 서비스 약관 - 개인정보처리방침

Google 설문지

[구글 docs 설문지 버전 - 친구평가지 (1번째 모듈 : 전문가 집단) (1/2)]

친구를 평가하기! (1번째 모듈 : 전문가 집단)

2020 SW에듀트 결선(2차) 수업 시연 - 포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활

- 국립안동대학교 컴퓨터과학(경수정, 김지연)

1. 정보 문화 - (1) 정보 사회 - (2) 정보 사회의 미래와 직업 - [정보기술 관련 미래 사회의 직업]

참여학생을 평가지 #3 - 친구평가지 (1번째 모듈 : 전문가 집단)

*** 1번째 모듈(전문가 집단) 활동을 생각해보고, 1번째 모듈(전문가 집단) 구성원의 학습 활동을 돌아보면서 1번째 모듈(전문가 집단) 구성원 친구평가하기

*** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

** 평가 기준 (최하 1점 ~ 최상 5점) **

**** 친구(1, 2번째 모듈(전문가 집단, 모집단)) 평가 기준 ****

점수	양호도	내용 수준
5점	매우 적극적	매우 우수
4점	적극적	우수
3점	보통	보통
2점	소극적	부족
1점	매우 소극적	매우 부족

3-1. 2번째 모듈(모집단) 빨강조원 이름 *

내 답변

3-2. 2번째 모듈(모집단) 노랑조원 이름 *

내 답변

3-3. 2번째 모듈(모집단) 초록조원 이름 *

내 답변

3-4. 2번째 모듈(모집단) 파랑조원 이름 *

내 답변

3-5. (추가 조원이 있는 경우에만) 추가 조원의 조 이름과 조원 이름

내 답변

3-6-1. 자신이 담당한 1번째 모듈(전문가) 주제에 관한 내용을 조사하여 공유했나요?

*

*** 3-5에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 3-5 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(3-1) 2번째 모듈(모집단) 빨강조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-2) 2번째 모듈(모집단) 노랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-3) 2번째 모듈(모집단) 초록조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-4) 2번째 모듈(모집단) 파랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-5 추가) 2번째 모듈(모집단) □□조원	☐	☐	☐	☐	☐

[구글 docs 설문지 버전 – 친구평가지 (1번째 모듬 : 전문가 집단) (2/2)]

3-6-2. 1번째 모듬(전문가 집단) 활동 시, 1번째 모듬(전문가 집단) 구성원과 협동하여 활동을 진행하였나요? *

*** 3-5에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 3-5 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(3-1) 2번째 모듬(모집단) 발강조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-2) 2번째 모듬(모집단) 노랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-3) 2번째 모듬(모집단) 초록조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-4) 2번째 모듬(모집단) 파랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-5 추가) 2번째 모듬(모집단)白白조원	☐	☐	☐	☐	☐

3-6-3. 1번째 모듬(전문가 집단) 활동 시, 1번째 모듬(전문가 집단) 구성원에게 도움을 주었나요? *

*** 3-5에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 3-5 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(3-1) 2번째 모듬(모집단) 발강조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-2) 2번째 모듬(모집단) 노랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-3) 2번째 모듬(모집단) 초록조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-4) 2번째 모듬(모집단) 파랑조원	☐	☐	☐	☐	☐
(3-5 추가) 2번째 모듬(모집단)白白조원	☐	☐	☐	☐	☐

뒤로

다음

5/6페이지

Google 설문지를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 문본트는 Google이 만들거나 승인하지 않았을 수 있습니다. [약관](#) [서비스 약관](#) [개인정보처리방침](#)

Google 설문지

[구글 docs 설문지 버전 - 친구평가지 (2번째 모둠 : 모집단) (1/3)]

친구를 평가하기! (2번째 모둠 : 모집단)

2020 SW에듀톤 결선(2차) 수업 시연 - 포스트 코로나 시대 속 슬기로운 언택트 생활
- 국립안동대학교 컴퓨터피아팀(경수정, 김지연)
1. 정보 문화 - 1) 정보 사회 - (2) 정보 사회의 미래와 직업 - [정보기술 관련 미래 사회의 직업]
참여학생을 평가지 #4 - 친구평가지 (2번째 모둠 : 모집단)

*** 2번째 모둠(모집단) 활동을 생각해보고, 2번째 모둠(모집단) 구성원의 학습 활동을 돌아보면서 2번째 모둠(모집단) 구성원 친구평가하기
*** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

** 평가 기준 (최하 1점 ~ 최상 5점) **

** 친구(1, 2번째 모둠(전문가 집단, 모집단)) 평가 기준 **

점수	참여도	내용 수준
5점	매우 적극적	매우 우수
4점	적극적	우수
3점	보통	보통
2점	소극적	부족
1점	매우 소극적	매우 부족

4-1. 1번째 모둠(전문가 집단) R조원 이름 *

내 답변

4-2. 1번째 모둠(전문가 집단) I조원 이름 *

내 답변

4-3. 1번째 모둠(전문가 집단) A조원 이름 *

내 답변

4-4. 1번째 모둠(전문가 집단) S조원 이름 *

내 답변

4-5. 1번째 모둠(전문가 집단) E조원 이름 *

내 답변

4-6. 1번째 모둠(전문가 집단) C조원 이름 *

내 답변

4-7. (추가 조원이 있는 경우에만) 추가 조원의 조 이름과 조원 이름

내 답변

[구글 docs 설문지 버전 - 친구평가지 (2번째 모둠 : 모집단) (2/3)]

4-8-1. 자신이 담당한 1번째 모둠(전문가 집단) 주제에 관한 내용을 조사하여 공유했
나요? *

*** 4-7에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 4-7 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는
부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(4-1) 1번째 모 듬(전문가 집 단) R조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-2) 1번째 모 듬(전문가 집 단) I조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-3) 1번째 모 듬(전문가 집 단) A조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-4) 1번째 모 듬(전문가 집 단) S조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-5) 1번째 모 듬(전문가 집 단) E조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-6) 1번째 모 듬(전문가 집 단) C조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-7) 1번째 모 듬(전문가 집 단) M조원	☐	☐	☐	☐	☐

4-8-2. 2번째 모듬(모집단) 활동 시, 2번째 모듬(모집단) 구성원과 협동하여 활동을
진행하였나요? *

*** 4-7에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 4-7 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는
부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(4-1) 1번째 모 듬(전문가 집 단) R조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-2) 1번째 모 듬(전문가 집 단) I조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-3) 1번째 모 듬(전문가 집 단) A조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-4) 1번째 모 듬(전문가 집 단) S조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-5) 1번째 모 듬(전문가 집 단) E조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-6) 1번째 모 듬(전문가 집 단) C조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-7) 1번째 모 듬(전문가 집 단) M조원	☐	☐	☐	☐	☐

[구글 docs 설문지 버전 - 친구평가지 (2번째 모듈 : 모집단) (3/3)]

4-8-3. 2번째 모듈(모집단) 활동 시, 2번째 모듈(모집단) 구성원에게 도움을 주었나요? *

*** 4-7에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 4-7 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(4-1) 1번째 모듈(전문가 집단) R조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-2) 1번째 모듈(전문가 집단) I조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-3) 1번째 모듈(전문가 집단) A조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-4) 1번째 모듈(전문가 집단) S조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-5) 1번째 모듈(전문가 집단) E조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-6) 1번째 모듈(전문가 집단) C조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-7) 1번째 모듈(전문가 집단) M조원	☐	☐	☐	☐	☐

4-8-4. 다른 학생들의 발표를 경청하였나요? *

*** 4-7에 해당하는 조원이 추가적으로 없는 경우에는, 4-7 부분에 5점을 체크하기 *** 자기 자신에 해당하는 부분은 5점 체크하기

	1점	2점	3점	4점	5점
(4-1) 1번째 모듈(전문가 집단) R조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-2) 1번째 모듈(전문가 집단) I조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-3) 1번째 모듈(전문가 집단) A조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-4) 1번째 모듈(전문가 집단) S조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-5) 1번째 모듈(전문가 집단) E조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-6) 1번째 모듈(전문가 집단) C조원	☐	☐	☐	☐	☐
(4-7) 1번째 모듈(전문가 집단) M조원	☐	☐	☐	☐	☐

뒤로

제출

6/6페이지

Google 설문지를 통해 비밀번호를 제출하지 마세요.

이 문헌트는 Google이 만들거나 승인하지 않았습니다. [완충사해 신고](#) · [서비스 약관](#) · [개인정보처리방침](#)

Google 설문지

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
(교사용 평가지) [나는 미래에 000이 될 거야!] 관찰평가지 (개인)

학생의 학습 달성도 평가하기

평가 요소	평가 내용	평가 결과 (최상 2점~최하 0점)
		학생 이름 :
미래 사회의 특성 이해	미래의 정보기술에 대해 알고 있는가?	
	정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 생활의 변화를 알고 있는가?	
미래 직업의 발전 방향 예측	정보기술의 발달로 인한 미래 사회 직업 특성을 파악하였는가?	
	정보기술의 발달로 생겨날 직업을 구체적으로 예측할 수 있는가?	
정보기술 관련 직업 탐색	정보기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 직업을 탐색하였는가?	
집단 활동	모집단 협동학습 활동에 적극적으로 임하였는가?	
	전문가 집단 협동학습 활동에 적극적으로 임하였는가?	
	다른 학생들의 발표를 경청하였는가?	
합 계		

**** 관찰평가 척도 ****

평가 요소	배점	채점 기준
1-1) 미래 사회의 특성 이해 - 미래의 정보기술에 대한 이해	2점	자신이 맡은 전문가 분야의 정보기술과 더불어 모집단 학습 활동에서 알게 된 다양한 정보기술에 대해 3가지 이상 이해하였음
	1점	다양한 정보기술 중 2가지 이하에 대해서만 이해하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
1-2) 미래 사회의 특성 이해 - 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인한 일상 생활의 변화 이해	2점	미래 사회에 정보기술의 발달과 소프트웨어로 인해 일상생활에 변화가 있을 것을 이해하였음
	1점	미래 사회에 일상생활에 변화가 있을 것을 이해하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2-1) 미래 직업의 발전 방향 예측 - 정보기술의 발달로 인한 미래 사회 직업 특성 파악	2점	정보기술의 발달로 인한 미래 사회 직업의 특성을 파악하였음
	1점	미래 사회 직업의 특성을 파악하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2-2) 미래 직업의 발전 방향 예측 - 정보기술의 발달로 생겨날 직업 예측	2점	정보기술의 발달로 생겨날 직업을 분야별로 2가지 이상 예측하였음
	1점	정보기술의 발달로 생겨날 직업을 분야별로 1가지 이하 예측하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3) 정보기술 관련 직업 탐색	2점	정보기술과 관련된 자신의 적성에 맞는 직업을 탐색하였음
	1점	정보기술과 관련된 직업을 탐색하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-1) 집단 활동 - 모집단 협동학습 활동 참여도	2점	모집단 협동학습 활동에 적극적으로 참여하였음
	1점	모집단 협동학습 활동에 참여하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-2) 집단 활동 - 전문가 집단 협동학습 활동 참여도	2점	전문가 집단 협동학습 활동에 적극적으로 참여하였음
	1점	전문가 집단 협동학습 활동에 참여하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-3) 집단 활동 - 타인 발표 시 태도	2점	다른 학생들이 발표할 때 경청하였음
	1점	다른 학생들이 발표할 때 경청하였으나, 부분적으로 산만한 경우가 있었음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음

I. 정보 문화 1. 정보 사회 (2) 정보 사회의 미래와 직업
 (교사용 평가지) [나는 미래에 000이 될 거야!] 집단평가지 (전문가 집단)

평가 요소	전문가 집단					
	R조 (현실형)	I조 (탐구형)	A조 (예술형)	S조 (사회형)	E조 (진취형)	C조 (관습형)
동료 평가(전문가 집단) 결과 합산 점수						
형성 평가(전문가 집단 구성원) 결과 합산 점수						
합 계						

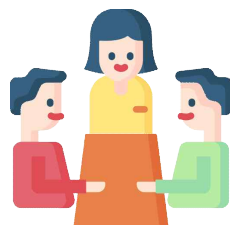
(교사용 평가지) [나는 미래에 000이 될 거야!] 집단평가지 (모집단)

평가 요소	모집단			
	빨강조	노랑조	초록조	파랑조
동료 평가(모집단) 결과 합산 점수				
형성 평가(모집단 구성원) 결과 합산 점수				
합 계				

차시(시간)	3차시 / 5차시 (45분)		
대상학생 학년	중학교 2~3학년	수업 방식	온라인, 오프라인 모두 가능
학습주제	<너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?> 일상생활에서 언택트 산업과 관련하여 발생하는 개인정보 유출을 막기 위한 개인정보 관리와 보호 방법을 터득하기		
차시목표	○ 언택트 산업의 활성화에 따라 일상생활에서 발생하는 개인정보 유출 사례를 통해 개인정보 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ○ 개인정보를 효율적으로 관리하고 보호하는 방안을 알고 실천할 수 있다.		
학습준비물 및 활용 자료	교과서, 발표 자료, 인터넷 기사 인쇄본, 활동지(모둠), 평가지(동료, 관찰)		
교육 내용의 CS/CT 항목 (해당항목 표시, 중복가능)	☐ 자료수집/분석/표현 ☐ 문제 분해 ☐ 추상화 ☐ 알고리즘과 절차 ☐ 자동화 ☐ 시뮬레이션 ☐ 병렬화 ☐ 컴퓨터 동작원리 ☐ 정보구조화 ☐ 프로그래밍 ☒ 정보윤리 ☐ CT기반 문제해결 ☒ 기타 개인정보 보호		
학습단계	교수 학습 활동	시간 (분)	학습자료 (□) 및 유의점 (◆) (자료 별첨)
도입	○ 수업 시작하기 ▶ 출석 확인하기, 인사하기 ○ 이전 차시 학습 내용 확인하기 ▶ 이전 차시에 학습했던 내용을 확인하며 복습하기 ○ 수업 안내하기 및 동기 유발하기 ▶ 유튜브에서 'KISA118' 채널의 '[KISA](한국인터넷 진흥원) 강의 개인정보보호 교육과정 - 중학생용 ①' 동영상을 시청하면서 이번 차시에 학습할 내용 생각해보기 ▶ 광고성 문자나 메일은 받은 경험 발표하기 ▶ 광고성 문자나 메일이 어떻게 오게 되었는지 생각해보기 ○ 학습 문제 확인하기 일상생활에서 언택트 산업과 관련하여 발생하는 개인정보 유출을 막기 위한 개인정보 관리와 보호 방법을 터득하기	7분	☐ 발표 자료 ☐ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=NkutrzeU1Y8 ◆ 교사는 미리 정해 둔 모둠별로 자리를 배치한 다. ◆ 교사는 활동지, 평가지를 배부한다.

도입	○ 학습 목표 읽어보기 ☑ 언택트 산업의 활성화에 따라 일상생활에서 발생하는 개인정보 유출 사례를 통해 개인정보 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ☑ 개인정보를 효율적으로 관리하고 보호하는 방안을 알고 실천할 수 있다.		
전개	○ 활동 1. 개인정보의 의미를 이해하고, 개인정보 보호의 중요성 인식하기 ▶ 개인정보의 의미 파악하기 ▶ 언택트 산업과 관련된 개인정보 유출 기사 읽기 ▶ 모둠별로 개인정보가 중요한 이유를 생각하고 활동지에 작성하기 ※ 판서계획 I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (1) 개인정보 [1] 개인정보란? [2] 개인정보 보호의 중요성	10분	□ 활동지 (모둠) □ 기사 자료 링크 : https://weekly.donga.com/3/all/11/2075622/1 ◆ 교사는 미리 프린트해 놓은 인터넷 기사를 배부한다.
	○ 활동 2. 개인정보 보호 방안 토의하기 ▶ 토의 시작 전 토의를 할 때 지켜야 할 태도 알기 ▶ 모둠별로 개인정보를 보호하기 위한 방법에 대해 토의하기 ▶ 토의한 내용을 바탕으로 개인정보 보호 방안을 만들고 활동지에 작성하기	15분	□ 활동지 (모둠) ◆ 교사는 교실을 순회하며 학생들이 모둠 활동에 잘 참여하는지 확인한다.
정리	○ 정리 및 공유하기 ▶ 각 모듬의 발표자가 활동지에 작성한 내용 발표하기 ▶ 자신의 모듬 활동 결과와 다른 모듬의 활동 결과를 비교해보기 ▶ 오늘 배운 내용에 대하여 질문하고 정리하기 ○ 평가하기 (동료) ▶ 활동 내용을 바탕으로 동료 평가지에 동료 평가하기	13분	□ 학생용 평가지 (동료) □ 교사용 평가지 (관찰) ◆ 교사는 발표한 학생에게 발표한 내용에 대한 피드백을 제공한다. ◆ 교사는 학생이 작성한 동료 평가지와 더불어 관찰 평가를 하여 종합적인 평가를 한다. ◆ 교사는 이번 차시 수업과 관련된 질문을 받고 대답해준다.

정리	○ 차시 복습 및 예습하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용(너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?) 복습하기 ▶ 다음 차시에 학습할 내용(내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?) 확인하기 ○ 수업 정리하기 ▶ 인사하기		
----	---	--	--

__학년 __반 __번 이름 : _____
☆ 학 습 문 제 ☆
일상생활에서 언택트 산업과 관련하여 발생하는 개인정보 유출을 막기 위한 개인정보 관리와 보호 방법을 터득하기
☆ 학 습 목 표 ☆
☑ 언택트 산업의 활성화에 따라 일상생활에서 발생하는 개인정보 유출 사례를 통해 개인정보 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ☑ 개인정보를 효율적으로 관리하고 보호하는 방안을 알고 실천할 수 있다.
📖 개인정보란 무엇일까요? 📖
☺ 개인정보란 무엇일까요? * 개인 정보 : 개인에 관한 정보로서 이름, 주민등록번호, 영상 등을 통하여 □□을 알아볼 수 있는 정보 ☺ 개인정보의 예시를 적어보세요~ (예시 : 이름, 주민등록번호, 가족 관계 등) ☺ 뒷 장에 있는 읽기 자료(인터넷 기사)를 읽어보고, 개인정보가 중요한 이유를 생각해보고, 모둠원과 함께 이야기해보세요! 이야기한 내용을 간단하게 써보세요!
📖 개인정보 보호 방안에 대한 토의 활동 📖
☺ 토의를 할 때는 어떻게 해야 할까요? ❶ 친구들과 번갈아 가며 이야기해주세요 ❷ 자신의 의견을 분명하고 정중하게 이야기해주세요 ❸ 친구의 이야기가 끝나기 전에 말을 가로채면 안돼요 ❹ 화를 내거나 너무 큰 소리로 말하면 안돼요 

☺ 토의한 내용을 바탕으로 개인정보 보호 방안을 만들어 보세요~

나의 의견, 근거	
모둠원들의 의견, 근거	

✿ 이번 수업 학습 내용 복습 ✿

☺ 개인정보란 무엇이었나요?

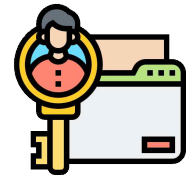
☺ 개인 정보의 예시로는 무엇이 있었나요?

☺ 개인 정보가 중요한 이유는 무엇이 있었나요?

☺ 개인 정보의 보호 방안으로는 무엇이 있었나요?

☺ 개인 정보 보호 관련 사이트

※ 수업이 끝난 후, 사이트에 들어가서 개인 정보 보호 방안에 대해 알아보아요~



웹 사이트 이름	웹 사이트 주소 (URL 링크)	QR 코드
개인정보보호위원회 개인정보보호 포털	http://privacy.go.kr	
한국인터넷진흥원 개인정보침해 신고센터	http://privacy.kisa.or.kr	
한국인터넷진흥원 보호나라	http://boho.or.kr	
국가법령정보센터 개인정보 보호법	http://law.go.kr	

✿ 다음 수업 학습 내용 확인 ✿

< 내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까? >

언택트 산업과 관련된 문화 생활 콘텐츠를 통해서 알아보는

I. 정보 문화

2. 정보 윤리

(2) 저작권 보호

① 저작권 문제

② 저작권 보호의 중요성

③ 저작권 보호 방법



읽기 자료 - 함께 읽어보아요!

언택트 시대에 유출되는 개인정보, '블랙 비즈니스' 먹여 살린다

#1 요즘 미국 화상강의 플랫폼 '줌(Zoom)'에 접속해 e메일 등 개인정보를 입력하고 회원가입을 한 학생들은 좌불안석이다. 최근 이 플랫폼에서 유출된 53만 건의 계정 정보가 다크웹(특정 브라우저로만 접속이 가능한 웹)과 해커포럼에서 거래되는 사건이 발생해서다. 대학생 김한국(가명) 씨는 "회원가입 당시 입력한 e메일 주소로 스팸메일이 무더기로 들어왔다. 개인정보가 유출된 것 같다"며 걱정을 감추지 못했다.

#2 정부의 긴급재난지원금 신청 정보를 공무원이 아닌 단기 공공일자리 보조인력이 들여다보고 유출할 수도 있다는 지적이 나온다. 행정안전부가 보안 문제를 고려하지 않은 탓이다. 이들 보조인력은 공무원과 마찬가지로 긴급재난지원금을 신청한 세대주는 물론, 세대 구성원의 이름, 주소, 주민등록번호, 연락처 등 개인정보를 열람하고 마음만 먹으면 외부로 유출도 가능하다. 한 구청에서 공공일자리 보조인력으로 일하는 이주빈(가명) 씨는 "이혼이나 사건 기록 같은 민감한 정보까지 보였다. 공공시스템의 보안망이 생각보다 허술해 놀랐다. 'n번방 사건'처럼 정보를 악용하는 일이 재발할 여지가 있다"고 꼬집었다.

코로나19 사태를 맞아 최근 정부가 내놓은 '긴급재난지원금 조회 및 안내'를 가장해 개인정보를 탈취하려는 악성 문자메시지가 등장했다. 개인정보는 일단 유출되면 피해를 막을 수 없다. 스팸메일 폭탄이나 명의 도용 등 그 후유증이 두고두고 이어진다.

출처 : 주간동아 1241호, 김지영 기자

✍ [너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?] - 친구평가지 ✍

함께 활동했던 모둠 구성원의 학습 활동을 돌아보면서 체크 리스트에 친구를 평가해보아요~

번호	평가 내용	평가 결과 (최상 5점~최하 1점)			
		이름 :	이름 :	이름 :	이름 :
1	모둠 활동에 적극적으로 참여하였나요?				
2	모둠 활동에서 자신의 의견을 분명하고 정중하게 전달하였나요?				
3	모둠 활동에서 다른 친구의 의견을 존중하였나요?				
4	모둠 활동에서 친구들과 협동하여 활동을 진행하였나요?				
합 계					

** 친구평가 기준 **

점수	참여도
5점	매우 적극적
4점	적극적
3점	보통
2점	소극적
1점	매우 소극적

I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (1) 개인 정보 보호
(교사용 평가지) [너 아까 ZOOM에서 로그아웃 잘 했어?] 관찰평가지 (개인)
 학생의 학습 달성도 평가하기

평가 요소	평가 내용	평가 결과 (최상 2점~최하 0점)
		학생 이름 :
개인정보의 이해	개인정보의 정의를 파악하고 있는가?	
	개인정보의 예로 무엇이 있는지 알고 있는가?	
개인정보 보호 방안 탐색	개인정보를 보호할 수 있는 방법에 대해 알고 있는가?	
개인정보 침해 대응	개인정보 침해 발생 시, 대처하는 방법에 대해 알고 있는가?	
토의	토의에 적극적으로 참여하였는가?	
	토의에서 다른 학생의 의견을 존중하였는가?	
	토의에서 자신의 의견을 논리적으로 말할 수 있는가?	
합 계		

** 관찰평가 척도 **

평가 요소	배점	채점 기준
1-1) 개인정보의 이해 - 개인정보의 정의 이해	1점	개인정보가 무엇인지 파악하고 있음
	0점	무응답, 개인정보가 무엇인지 파악하지 못함
1-2) 개인정보의 이해 - 개인정보의 종류 이해	2점	개인정보의 예를 3가지 이상 알고 있음
	1점	개인정보의 예를 2가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2) 개인정보 보호 방안 탐색	2점	개인정보를 보호할 수 있는 방법을 3가지 이상 알고 있음
	1점	개인정보를 보호할 수 있는 방법을 1가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3) 개인정보 침해 대응	2점	개인정보 침해 발생 시, 대처 방안을 2가지 이상 알고 있음
	1점	개인정보 침해 발생 시, 대처 방안을 1가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-1) 토의 - 토의 활동 참여도	2점	토의에 적극적으로 참여하였음
	1점	토의에 참여하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-2) 토의 - 상대방 의견 존중	2점	토의에서 상대방의 의견을 경청하고 존중함
	1점	토의에서 상대방의 의견을 경청하였으나, 부분적으로 산만한 태도를 보임
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-1) 토의 - 논리적 발언	2점	토의에서 자신의 의견을 논리적으로 전달함
	1점	토의에서 자신의 의견을 대체로 논리적으로 전달하였으나, 그렇지 못한경우도 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음

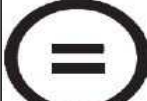
차시(시간)	4차시 / 5차시 (45분)		
대상학생 학년	중학교 2~3학년	수업 방식	온라인, 오프라인 모두 가능
학습주제	<내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?> 언택트 산업에 따라 활성화된 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 통해 저작권의 적용 사례를 이해하고, 저작권 보호 방안을 구상하기		
차시목표	○ 포스트 코로나 시대 속 대중 매체가 제공하는 정보를 선별적으로 받아들여 문화와 미디어 간의 상호 작용을 통해 문화가 창조되고 전달되는 모습을 이해하고, 다양한 문화를 이해하기 위한 바람직한 태도를 함양할 수 있다. ○ 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 준법 정신을 유지하며 향유하여 정보 사회의 구성원으로서 저작권 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ○ 온라인으로 문화 생활을 즐길 때, 저작권 보호 방법을 실천할 수 있다.		
학습준비물 및 활용 자료	교과서, 발표 자료, 활동지(개인), 평가지(개인, 관찰)		
교육 내용의 CS/CT 항목 (해당항목 표시, 중복가능)	■ 자료수집/분석/표현 □ 문제 분해 □ 추상화 □ 알고리즘과 절차 □ 자동화 □ 시뮬레이션 □ 병렬화 □ 컴퓨터 동작원리 □ 정보구조화 □ 프로그래밍 ■ 정보윤리 □ CT기반 문제해결 ■ 기타 저작권 보호		
학습단계	교수 학습 활동	시간 (분)	학습자료 (□) 및 유의점 (◆) (자료 별첨)
도입	○ 수업 시작하기 ▶ 출석 확인하기, 인사하기 ○ 이전 차시 학습 내용 확인하기 ▶ 이전 차시에 학습했던 내용을 확인하며 복습하기 ○ 수업 안내하기 및 동기 유발하기 ▶ 유튜브에서 'SBS 뉴스' 채널의 "표절 논란" 법정 가는 '아기 상어'...쟁점은 저작권 침해 / SBS' 동영상을 시청하면서 이번 차시에 학습할 내용 생각해보기 ○ 학습 문제 확인하기 언택트 산업에 따라 활성화된 문화 생활을 제공하는 콘텐츠를 통하여 저작권의 적용 사례를 이해하고, 저작권 보호 방안을 구상하기	5분	□ 발표 자료 □ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=ngMaG8SV8Yg ◆ 교사는 미리 정해 둔 모듈별로 자리를 배치한다. ◆ 교사는 활동지 평가지를 배부한다.

도입	○ 학습 목표 읽어보기 ☑ 포스트 코로나 시대 속 대중 매체가 제공하는 정보를 선별적으로 받아들이 문화와 미디어 간의 상호 작용을 통해 문화가 창조되고 전달되는 모습을 이해하고, 다양한 문화를 이해하기 위한 바람직한 태도를 함양할 수 있다. ☑ 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 준법 정신을 유지하며 향유하여 정보 사회 구성원으로서 저작권 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ☑ 온라인으로 문화 생활을 즐길 때, 저작권 보호 방법을 실천할 수 있다.		
	○ 활동 1. 저작권과 저작물 이용 허락 표시(CCL)를 이해하고, 저작권 보호의 중요성 인식하기 ▶ 저작권의 의미 파악하기 ▶ 저작물 이용 허락 표시(CCL) 의미 파악하기 ▶ 저작물 이용 허락 표시(CCL) 표시 조건 이해하기 ▶ 유튜브에서 '저작권TV' 채널의 '[한국저작권위원회] 저작권이란 무엇인가' 동영상을 시청하면서 저작권이 중요한 이유를 생각하고 활동지에 작성하기 ※ 판서계획 1. 정보 문화 2. 정보 윤리 (2) 저작권 [1] 저작권이란? [2] 저작물 이용 허락 표시(CCL) [3] 저작권 보호의 중요성	10분	□ 발표 자료 □ 활동지 (개인) □ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=qylbtz-l6q8
전개	○ 활동 2. 언택트 산업과 관련된 문화 생활 사이트의 콘텐츠의 저작권 파악하고, 저작권 보호 방안 알아보기 ▶ 개인별로 즐길 수 있는 언택트 산업과 관련된 문화 생활을 제공하는 사이트를 방문하여 콘텐츠를 이용해보면서 해당 콘텐츠가 가지는 저작권 알아보기 * {교사가 제공해야 할 예시} - [예시 1] - 유튜브 '서울시 Seoul' 채널의 '대한민국 국민에게 드리는 서울시향의 헌정공연 "힘내라 대한민국"- 서울시향 온라인 콘서트 '영웅' - 동영상 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=jf-kiEYkuws - [예시 2] - 국립현대미술관 온라인 미술관 링크 : https://www.mmca.go.kr/pr/movList.do?mbMovCd=01 ▶ 개인별로 저작권을 보호하는 방안에 대해 정리하기	20분	□ 활동지 (개인) ◆ 교사는 교실을 순회하며 학생들이 학습 활동에 잘 참여하는지 확인한다. ◆ 교사는 학생들이 활동을 시작하기 전 문화 생활 사이트의 콘텐츠 예시를 먼저 제공하며, 인터넷을 사용하여 시범을 보인다.

정리	○ 정리 및 공유하기 ▶ 활동지에 작성한 내용 발표하기 ▶ 자신의 활동 결과와 다른 학생의 활동 결과를 비교해보기 ▶ 오늘 배운 내용에 대하여 질문하고 정리하기 ○ 평가하기 (개인) ▶ 활동 내용을 바탕으로 개인 평가지에 개인 평가하기 ○ 차시 복습 및 예습하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용(내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?) 복습하기 ▶ 다음 차시에 학습할 내용(너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지) 확인하기 ○ 수업 정리하기 ▶ 인사하기	10분	☐ 활동지 (개인) ☐ 학생용 평가지 (개인) ☐ 교사용 평가지 (관찰) ◆ 교사는 발표한 학생에게 발표한 내용에 대한 피드백을 제공한다. ◆ 교사는 이번 차시 수업과 관련된 질문을 받고 대답해준다. ◆ 교사는 관찰 평가와 더불어 학생이 작성한 활동지와 개인 평가지를 바탕으로 종합적인 평가를 한다.
----	--	-----	---

I. 정보 문화 1. 정보 윤리 (2) 저작권 보호

📎📎📎 [내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?] - 활동지 📎📎📎

__학년 __반 __번 이름 : _____	
✧ 학 습 문 제 ✧	
언택트 산업에 따라 활성화된 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 통해 저작권의 적용 사례를 이해하고, 저작권 보호 방안을 구상하기	
✧ 학 습 목 표 ✧	
☑ 포스트 코로나 시대 속 대중 매체가 제공하는 정보를 선별적으로 받아들여 문화와 미디어 간의 상호 작용을 통해 문화가 창조되고 전달되는 모습을 이해하고, 다양한 문화를 이해하기 위한 바람직한 태도를 함양할 수 있다. ☑ 문화 생활을 제공하는 사이트의 콘텐츠를 준법 정신을 유지하며 향유하여 정보 사회의 구성원으로서 저작권 보호의 중요성을 인식할 수 있다. ☑ 온라인으로 문화 생활을 즐길 때 저작권 보호 방법을 실천할 수 있다.	
✍️ 저작권, 저작물 이용 허락 표시(CCL)란 무엇일까요? ✍️	
☺ 저작권이란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 저작권 : 인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물인 □□□에 대한 배타적 · 독점적 □□	
☺ 저작물 이용 허락 표시(CCL)란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 저작물 이용 허락 표시(CCL, Creative Commons License) : 저작자가 자신의 □□□에 대한 이용 방법을 □□하고, 이용자는 이용 방법 및 조건에 따라 해당 □□□을 자유롭게 이용할 수 있도록 하는 제도	
☺ 저작물 이용 허락 표시(CCL)의 표시 조건으로는 어떤 표기 방식이 있을까요?	
표기 방식	의미
	저작자 표시 저작물을 이용할 때 반드시 □□□를 표시
	비영리 저작물 이용을 허락하지만 □□를 목적으로 할 경우는 금지
	변경 금지 저작물을 이용한 새로운 저작물 작성이나 저작물의 내용이나 형식 변경을 □□
	동일 조건 변경 허락 □차적 저작물의 작성을 허용하되, 원저작물과 □□한 조건을 적용 * □차적 저작물 : 원저작물을 번역, 편곡, 변형, 각색 등의 방법으로 작성한 □□□로, □□적인 저작물로 보호됨

☺ 저작권은 왜 중요할까요?

내가 생각하는 저작권의 중요성	① ②
수업 시간에 배운 저작권의 중요성	① ② ③



✍️ 본인이 즐겨보는 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇인가요? ✍️

☺ 본인이 즐겨보는 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇인가요?

콘텐츠명	
콘텐츠 사이트 주소	
저작권 또는 저작물 이용 허락 표시 (CCL), 의미	※ 저작물 이용 허락 표시(CCL)가 표시되어 있는 경우에는 직접 CCL을 표시해주세요!

☺ 친구들의 발표를 통해서 각자 즐겨보는 콘텐츠가 가지는 저작권의 의미를 제대로 이해했는지 판단해보세요~

※ 적용된 저작권을 제대로 이해하거나 이해하지 못한 친구의 이름과 그 친구들이 설명해준 사례를 적어보세요~ 제대로 이해하지 못한 친구의 경우에는 어떠한 점이 잘못되었는지 쓰고, 바르게 고쳐주세요!

친구 1의 이름	
친구 1의 발표 내용	
수정해야 할 사항	

친구 2의 이름	
친구 2의 발표 내용	
수정해야 할 사항	

 저작권을 보호하기 위해서는 어떻게 해야 할까요?

☺ **저작권을 보호하기 위해서 어떻게 해야 할지 생각해보고, 방안에 대해 써보세요~!**

- ①
- ②

☺ **친구들의 발표와 선생님의 설명을 통해서 적용하면 좋을 것 같은 저작권 보호 방안에 대해서 적어보세요~**

- ①
- ②
- ③

✧ 이번 수업 학습 내용 복습 ✧

☺ **저작권이란 무엇이었나요?**

☺ **저작물 이용 허락 표시(CCL)란 무엇이었고, 표시 조건의 표기와 의미는 무엇이었나요?**

☺ **저작권이 중요한 이유는 무엇이었나요?**

☺ **본인이 경험한 문화 생활 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇이었나요?**

☺ **저작권을 효과적으로 보호하기 위해서는 어떤 방법을 사용할 수 있었나요?**

✧ 다음 수업 학습 내용 확인 ✧

< 너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지! >

‘코로나 블루’로 인하여 더욱더 심화된 사이버 공간 속 사이버 윤리 문제,
사이버 폭력, 중독(인터넷, 게임, 스마트폰, 게임) 관련 공익 광고 시나리오 제작을 통해 알아보는

I. 정보 문화

2. 정보 윤리

(3) 사이버 윤리

- ① 사이버 윤리의 개념과 필요성
- ② 사이버 폭력 개념과 예방법
- ③ 사이버 관련 중독(게임, 인터넷, 스마트폰) 증상 및 예방법

I. 정보 문화 1. 정보 윤리 (2) 저작권 보호

✍ [내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?]

- 평가지 (개인) ✍

번호	평가 내용	평가 결과 (예 / 아니오)
1	저작권에 대해 이해하였나요?	
2	저작물 이용 허락 표시(CCL)을 파악하였나요?	
3	자신이 즐겨보는 콘텐츠가 가지는 저작권이 무엇인지 파악하였나요?	
4	다른 학생들의 발표를 경청하였나요?	
합 계		

I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (2) 저작권 보호

✍ [내가 즐겨보는 사이트의 콘텐츠가 가지는 저작권은 무엇일까?]

- 관찰 평가지 (개인)

학생의 학습 달성도 평가하기

평가 요소	평가 내용	평가 결과 (최상 2점~최하 0점)
		학생 이름 :
저작권 이해	저작권의 개념을 알고 있는가?	
	저작권 보호의 중요성을 알고 있는가?	
	저작권 보호 방안을 구체적으로 알고 있는가?	
저작물 이용 허락 표시 (CCL) 이해	저작물 이용 허락 표시의 개념을 알고 있는가?	
	저작물 이용 허락 표시의 표기 방식과 각 의미를 제대로 알고 있는가?	
실습 활동	실습 활동에 적극적으로 임하였는가?	
	적절한 콘텐츠를 찾아 해당 콘텐츠의 저작권(CCL 포함)의 의미를 제대로 이해하였는가?	
태도	수업 시간에 소란을 피우지 않고, 집중하였는가?	
	다른 학생들의 발표를 경청하였는가?	
합 계		

**** 관찰평가 척도 ****

평가 요소	배점	채점 기준
1-1) 저작권 이해 - 저작권의 개념 이해	1점	저작권이 무엇인지 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음, 저작권이 무엇인지 모름
1-2) 저작권 이해 - 저작권 보호의 중요성 파악	2점	저작권 보호의 중요성을 2가지 이상 알고 있음
	1점	저작권 보호의 중요성을 1가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음, 저작권 보호의 중요성을 파악하지 못했음
1-3) 저작권 이해 - 저작권 보호 방안 파악	2점	저작권 보호 방안을 2가지 이상 제시하였음
	1점	저작권 보호 방안을 1가지 제시하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음, 저작권 보호 방안을 제시하지 못했음
2-1) 저작물 이용 허락 표시 (CCL) 이해 - 저작물 이용 허락 표시 (CCL) 개념 이해	1점	저작물 이용 허락 표시 (CCL)가 무엇인지 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2-2) 저작물 이용 허락 표시 (CCL) 이해 - 저작물 이용 허락 표시 (CCL) 표기 방식과 의미 이해	2점	저작물 이용 허락 표시 (CCL) 표기 방식과 각 의미를 4가지 이상 이해하고 있음
	1점	저작물 이용 허락 표시 (CCL) 표기 방식과 각 의미를 3가지 이하로 이해하고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3-1) 실습 활동 - 실습 활동 참여도	2점	실습 활동에 적극적으로 참여하였음
	1점	실습 활동에 참여하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3-2) 실습 활동 - 실습 활동 적절도	2점	콘텐츠를 찾아 해당 콘텐츠의 저작권(CCL 포함)의 의미를 제대로 이해하였음
	1점	콘텐츠를 찾았으나, 해당 콘텐츠의 콘텐츠의 저작권(CCL 포함)의 의미를 제대로 이해하지 못했음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-1) 태도 - 수업, 활동 시 태도	2점	수업 시간에 소란을 피우지 않고, 집중하였음
	1점	대체적으로 집중하였으나, 부분적으로 산만한 경우가 있었음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
4-2) 태도 - 발표 시 태도	2점	다른 학생들이 발표할 때 경청하였음
	1점	대체적으로 다른 학생들의 의견을 경청하고 존중하였으나, 부분적으로 산만한 경우가 있었음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음

차시(시간)	5차시 / 5차시 (45분)		
대상학생 학년	중학교 2~3학년	수업 방식	온라인, 오프라인 모두 가능
학습주제	<너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!> ‘코로나 블루’에 따라 심화된 사이버 윤리 문제를 통해 사이버 윤리 의식의 필요성을 인식하고, 공익 광고 시나리오 제작을 통하여 사이버 공간에서 발생하는 폭력과 사이버 공간과 관련된 중독 문제를 예방하는 방안 구상하기		
차시목표	○ 정보 기술을 이용하는 사이버 공간의 특성을 이해하고, 포스트 코로나 시대 속 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제를 파악할 수 있고, 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 인식할 수 있다. ○ 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독(과사용)의 예방법을 알고 실천할 수 있다.		
학습준비물 및 활용 자료	교과서, 발표 자료, 활동지(개인, 모둠), 평가지(동료, 관찰)		
교육 내용의 CS/CT 항목 (해당항목 표시, 중복가능)	■ 자료수집/분석/표현 □ 문제 분해 □ 추상화 ■ 알고리즘과 절차 □ 자동화 □ 시뮬레이션 □ 병렬화 □ 컴퓨터 동작원리 □ 정보구조화 □ 프로그래밍 ■ 정보윤리 □ CT기반 문제해결 □ 기타		
학습단계	교수 학습 활동	시간 (분)	학습자료 (□) 및 유의점 (◆) (자료 별첨)
도입	○ 수업 시작하기 ▶ 출석 확인하기, 인사하기 ○ 이전 차시 학습 내용 확인하기 ▶ 이전 차시에 학습했던 내용을 확인하며 복습하기 ○ 수업 안내하기 및 동기 유발하기 ▶ 유튜브에서 ‘KBS News’ 채널의 ‘n번방’ 개설자 찾아라... 경찰 수사 본격화 / KBS 뉴스(News)’ 동영상을 시청하면서 이번 차시에 학습할 내용 생각해보기 ○ 학습 문제 확인하기 ‘코로나 블루’에 따라 심화된 사이버 윤리 문제를 통해 사이버 윤리 의식의 필요성을 인식하고, 공익 광고 시나리오 제작을 통하여 사이버 공간에서 발생하는 폭력과 사이버 공간과 관련된 중독 문제를 예방하는 방안 구상하기	5분	□ 발표 자료 □ 동영상 자료 링크 : https://www.youtube.com/watch?v=GF0iZqDsWEs ◆ 교사는 미리 정해진 모둠대로 자리를 배치시킨다. ◆ 교사는 활동지, 평가지를 배부한다.

도입	○ 학습 목표 읽어보기 ☒ 사이버 공간의 특성을 이해하고 사이버 윤리의 필요성을 인식할 수 있다. ☒ 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 과사용의 예방법을 알고 실천할 수 있다.		
전개	○ 활동 1. 코로나 블루, 사이버 윤리, 사이버 폭력에 대하여 이해하기 ▶ 코로나 블루의 의미 이해하기 ▶ 코로나 블루와 사이버 문제의 연관성 이해하기 ▶ 사이버 윤리의 의미와 중요성 이해하기 ▶ 사이버 폭력의 의미와 종류 이해하기 ※ 판서계획 I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (3-1) 코로나 블루 [1] 코로나 블루란? [2] 코로나 블루와 사이버 문제의 연관성 (3-2) 사이버 윤리 [1] 사이버 윤리란? [2] 사이버 윤리의 필요성 [3] 사이버 폭력이란? [4] 사이버 폭력의 종류	5분	☐ 발표 자료 ☐ 활동지 (개인) ◆ 교사는 발표를 원하는 학생들 중 몇 명의 학생을 지목하여 발표시킨다. ◆ 교사는 학생의 발표를 듣고 피드백한다.
	○ 활동 2. 게임·인터넷·스마트폰 중독에 대해 학습하기 ▶ 게임·인터넷·스마트폰 중독의 개념과 증상 이해하기 ▶ 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방 방법 알아보기 ※ 판서계획 (3) 사이버 윤리 [1] 게임 중독이란? - 게임 중독 증상 - 게임 중독 예방법 [2] 인터넷 중독이란? - 인터넷 중독 증상 - 인터넷 중독 예방법 [3] 스마트폰 중독이란? - 스마트폰 중독 증상 - 스마트폰 중독 예방법	5분	☐ 발표 자료 ☐ 활동지 (개인)
	○ 활동 3. 공익 광고 시나리오 만들기 ▶ 각 모둠에서 사이버 폭력, 게임·인터넷·스마트폰 중독 예방 중 한 가지 주제를 고르기 ▶ 공익 광고의 상황을 설정하고 줄거리 작성하기 ▶ 공익 광고의 이야기 흐름도(순서도) 작성하기 ▶ 공익 광고의 화면 구성하기	20분	☐ 활동지 (모둠) ◆ 교사는 교실을 순회하며 학생들이 활동에 잘 참여하는지 확인한다.

정리	○ 정리 및 공유하기 ▶ 각 모둠의 발표자가 자신의 모둠이 만든 공익 광고 시나리오에 대하여 발표하기 ▶ 자신의 모둠 활동 결과와 다른 모둠의 활동 결과를 듣고 잘한 점과 부족한 점 피드백해주기 ▶ 오늘 배운 내용에 대하여 질문하고 정리하기 ○ 평가하기 (동료) ▶ 활동 내용을 바탕으로 동료 평가지에 동료 평가하기 ○ 차시 복습하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용(너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!) 복습하기 ▶ 이번 차시에 학습한 내용과 관련된 과제 확인하기 ○ 수업 정리하기 ▶ 인사하기	10분	□ 발표 자료 □ 활동지 (모둠) □ 학생용 평가지 (동료) □ 교사용 평가지 (관찰) ◆ 교사는 발표한 학생에게 발표한 내용에 대한 피드백을 제공한다. ◆ 교사는 학생들이 평가(형성, 동료, 자기)를 진지한 자세로 할 수 있도록 분위기를 형성한다. ◆ 교사는 평가지(동료, 관찰)를 종합적으로 분석하여 학생에 대한 평가를 진행한다. ◆ 교사는 이번 차시 수업과 관련된 질문을 받고 대답해준다. ◆ 교사가 제시할 과제 : 한 국 정 보 화 진 흥 원 스마트쉼센터를 방문하여 게임·인터넷·스마트폰 중독 자가진단 검사 실시하기
----	---	-----	--

I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (3) 사이버 윤리

 [너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!]

- 활동지 (개인) 

____학년 ____반 ____번 이름 : _____
☆ 학 습 문 제 ☆
‘코로나 블루’에 따라 심화된 사이버 윤리 문제를 통해 사이버 윤리 의식의 필요성을 인식하고, 공익 광고 시나리오 제작을 통하여 사이버 공간에서 발생하는 폭력과 사이버 공간과 관련된 중독 문제를 예방하는 방안 구상하기
☆ 학 습 목 표 ☆
☑ 정보 기술을 이용하는 사이버 공간의 특성을 이해하고, 포스트 코로나 시대 속 정보 사회에서 발생하는 윤리적 문제를 파악할 수 있고, 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 인식할 수 있다. ☑ 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독(과사용)의 예방법을 알고 실천할 수 있다.
 코로나 블루란 무엇일까요? 
☺ ‘코로나 블루’란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 코로나 블루 : 코로나19 + 우울감(blue) => 코로나19 확산으로 일상에 큰 변화가 닥치면서 생긴 □□□이나 무기력증 ☺ ‘코로나 블루’와 사이버 관련 문제의 연관성은 무엇일까요? 여러분의 생각을 써보세요!
 사이버 윤리, 사이버 폭력이란 무엇일까요? 
☺ 사이버 윤리란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 사이버 윤리 : 타인과 더불어 행복한 삶을 영위하기 위해 □□□ 공간에서 지켜야 하는 윤리 - 사이버 공간의 특성 : 상대방과 대면하지 않는 □□□, 빠른 전파력 ☺ 사이버 폭력이란 무엇일까요? ※ 수업을 들으면서 빈칸을 채워보세요~ * 사이버 폭력 : □□□ 공간에서 문자·이미지·음성 등을 이용하여 타인의 명예 또는 권익을 □□하고, 정신적·물질적 피해를 입히는 행위 - 사이버 폭력의 유형 : 언어 폭력, 사이버 명예 훼손, 사이버 □□□, 사이버 성폭력, □□ □□ 유출, 사이버 따돌림

☺ 사이버 폭력이 발생하면 어떻게 해야 할까요? 간단히 적어보세요~

(예시 : 선생님에게 알린다.)

✍ 사이버 관련 중독으로는 무엇이 있을까요? ✍

☺ 게임·인터넷·스마트폰 중독이란 무엇일까요?

게임 중독	게임에 접속하여 □□ □□□을 읽고 병적으로 집착하여 사용하는 상태
인터넷 중독	□□□을 지나치게 오랫동안 사용하여 일상생활에 심각한 영향을 미치는 상태
스마트폰 중독	다른 일에 □□하지 못하고 스마트폰에만 집중하는 상태

☺ 게임·인터넷·스마트폰 중독을 예방하려면 어떻게 해야 할까요?

아래에 제시된 예방 방법 이외의 방법을 생각하여 써보세요!

- ① 사용 목적에 맞추어 필요한 시간 동안 개방된 공간에서 사용하기
- ② 새로운 취미활동 찾기
- ③ 가족이나 친구들과 많은 시간 보내기
- ④
- ⑤
- ⑥



✿ 이번 수업 학습 내용 복습 ✿

☺ 사이버 윤리란 무엇이었나요?

☺ 사이버 폭력이란 무엇이었고, 어떤 종류가 있었나요?

☺ 인터넷·게임·스마트폰 중독은 무엇이었고, 예방 방법으로는 어떤 방법이 있었나요?

☺ 청소년 스마트폰 과사용 자가진단 프로그램 관련 사이트

※ 수업이 끝난 후, 자신의 스마트폰 과사용 여부를 스스로 진단해 보아요~

웹 사이트 이름	웹 사이트 주소 (URL 링크)	QR 코드	청소년 대상
한국정보화진흥원 스마트 씬센터	http://iapc.or.kr		

**[너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!]****- 활동지(모둠)**

__학년 __반 __번 __조 이름 : _____

공익 광고 시나리오 제작☺ 모둠별로 다음 중 한가지 주제를 정하여 **공익 광고 시나리오**를 만들어 보세요~

* 주제 : _____

사이버 폭력

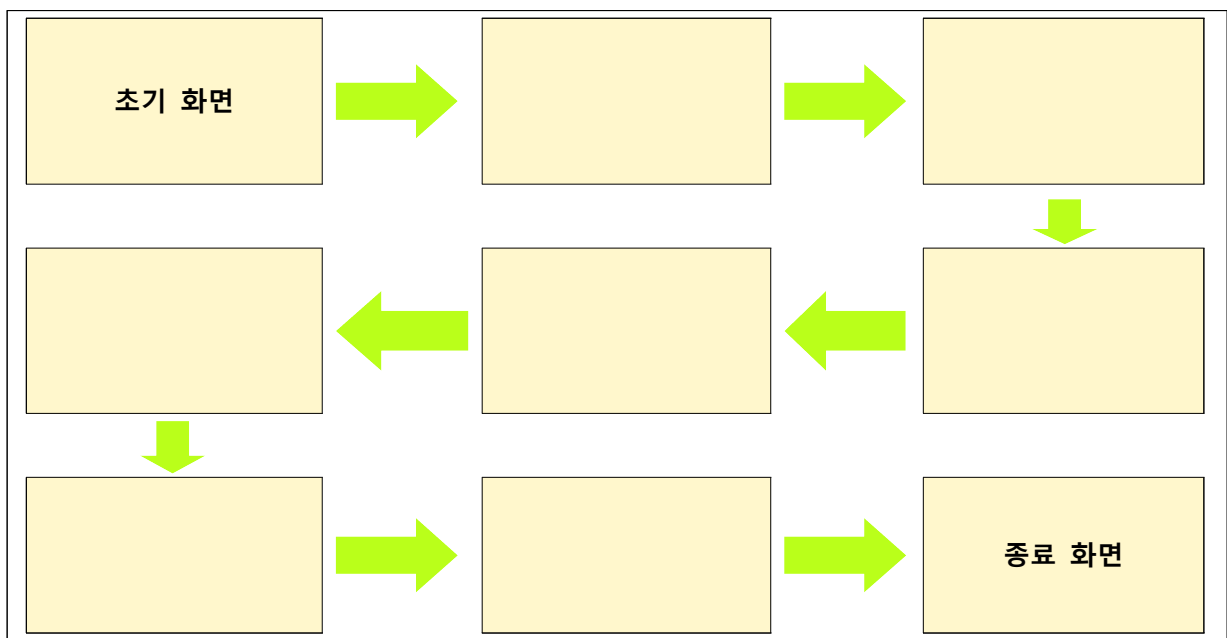
인터넷 중독

게임 중독

스마트폰 중독

☺ **공익 광고 상황을 설정하고, 줄거리를 작성**해보세요~

주제		
상황	배경	
	등장인물	
내용	기 (시작)	
	승 (전개)	
	전 (절정)	
	결 (마무리)	

☺ **공익 광고의 이야기 흐름도**를 작성하여 **화면**을 구성해보세요~

I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (3) 사이버 윤리

✍ [너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!]

- 친구평가지 ✍

함께 활동했던 모둠 구성원의 학습 활동을 돌아보면서 체크 리스트에 친구를 평가해보아요~

번호	평가 내용	평가 결과 (최상 5점~최하 1점)			
		이름 :	이름 :	이름 :	이름 :
1	모듬 활동에 적극적으로 참여하였나요?				
2	모듬 활동에서 자신의 의견을 분명하고 정중하게 전달하였나요?				
3	모듬 활동에서 다른 친구의 의견을 존중하였나요?				
4	모듬 활동에서 친구들과 협동하여 활동을 진행하였나요?				
합 계					

** 친구평가 기준 **

점수	참여도
5점	매우 적극적
4점	적극적
3점	보통
2점	소극적
1점	매우 소극적

I. 정보 문화 2. 정보 윤리 (3) 사이버 윤리

(교사용 평가지) [너와 내가 연결된 사이버 공간 안에서는 더 조심해야지!]

관찰평가지 (개인)

학생의 학습 달성도 평가하기

평가 요소	평가 내용	평가 결과 (최상 2점~최하 0점)
		학생 이름 :
사이버 윤리의 이해	사이버 윤리의 개념을 알고 있는가?	
	사이버 폭력의 의미를 알고 있는가?	
중독 예방	게임 중독의 예방법을 구체적으로 알고 있는가?	
	인터넷 중독의 예방법을 구체적으로 알고 있는가?	
	스마트폰 중독의 예방법을 구체적으로 알고 있는가?	
집단 활동	모둠학습 활동에 적극적으로 임하였는가?	
	모둠학습에서 다른 학생들의 의견을 존중하였는가?	
	다른 학생들의 발표를 경청하였는가?	
합 계		

** 관찰평가 척도 **

평가 요소	배점	채점 기준
1-1) 사이버 윤리의 이해 - 사이버 윤리 개념 이해	1점	사이버 윤리가 무엇인지 알고 있음
	0점	무응답, 사이버 윤리가 무엇인지 모름
1-2) 사이버 윤리의 이해 - 사이버 폭력의 개념 이해	1점	사이버 폭력의 개념을 알고 있음
	0점	무응답, 사이버 폭력이 무엇인지 모름
2-1) 중독 예방 - 게임 중독 예방	2점	게임 중독을 예방할 수 있는 방법을 2가지 이상 알고 있음
	1점	게임 중독을 예방할 수 있는 방법을 1가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2-2) 중독 예방 - 인터넷 중독 예방	2점	인터넷 중독을 예방할 수 있는 방법을 2가지 이상 알고 있음
	1점	인터넷 중독을 예방할 수 있는 방법을 1가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
2-3) 중독 예방 - 스마트폰 중독 예방	2점	스마트폰 중독을 예방할 수 있는 방법을 2가지 이상 알고 있음
	1점	스마트폰 중독을 예방할 수 있는 방법을 2가지 이상 알고 있음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3-1) 집단 활동 - 모둠학습 활동 참여도	2점	모둠학습 활동에 적극적으로 참여하였음
	1점	모둠학습 활동에 참여하였음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3-2) 집단 활동 - 타인 의견 존중	2점	다른 학생들의 의견을 경청하고 존중함
	1점	대체적으로 다른 학생들의 의견을 경청하고 존중하였으나, 부분적으로 산만한 경우가 있었음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음
3-3) 집단 활동 - 타인 발표 시 태도	2점	다른 학생들이 발표할 때 경청하였음
	1점	다른 학생들이 발표할 때 경청하였으나, 부분적으로 산만한 경우가 있었음
	0점	무응답, 불성실한 태도, 활동에 참여하지 않음