

역할놀이를 활용한 저작권 교육 프로그램

이정미, 전석주

서울교육대학교 교육대학원 초등컴퓨터교육과

정보·통신의 발달로 초등학생들이 온라인 중심의 저작물을 이용하는 중요한 사용자가 되고 있음에도 불구하고 저작권 인식은 현저히 낮으며 저작권 침해 및 피해의 사례가 증가하고 있어 저작권 교육에 대한 필요성이 증대되고 있다. 그러나 현재 진행되는 저작권 교육은 저작권 환경에 대한 이해와 사이버 범죄 안에 존재하는 저작권 침해에 관련된 것이며 교과 교육과 연계한 사례중심의 저작권 교육에 대한 접근은 소수에 불과하다. 따라서 본 연구는 초등학생이 직면하게 되는 저작권 관련 문제를 사례 중심적인 역할놀이를 활용한 교육으로 실시하기 위하여 기존 역할놀이 모형을 저작권 교육에 맞게 설계하고 교과 교육과 연계한 저작권 교육 프로그램을 설계함으로써 저작권 교육의 새로운 방안을 모색하고 교육 현장에서 바로 사용할 수 있는 실질적인 저작권 교육 방안을 제시하여 초등학생의 저작권 인식 및 소양 함양에 긍정적인 영향을 주고자 한다.

키워드 : 역할놀이, 저작권 교육, 정보통신윤리교육

Copyright education program by using a Role-play Model

Jungmi Rhee , Seok-ju Chun.

Seoul National University of Education, Dept. of Computer Education

ABSTRACT

In information and communications society, the numbers of elementary students who violate copyright law have been growing due to lack of understanding so they are needed to be educated on copyright. However, current education only has focused on copyright infringement, few numbers of educations have instructed copyright oriented examples linked to regular curriculum. Therefore, the purpose of this study is to grow elementary students's understanding of copyright and find new ways of education through designed copyright education program oriented regular curriculum.

Keywords : Role-play, Copyright Education, Information and Communication Ethics Education

1. 서론

1.1 연구의 필요성과 목적

지식기반사회에서 정보·통신의 발달은 인터넷의 보급과 확대로 이어져 인간의 문화 예술적 창작물의 보급을 기하급수적으로 확장하게 하는 원동력이 되게 하였다. 정보통신의 발전과 다양한 정보의 유통으로 다양한 지식 자원들이 창출되는 사회에서 저작물의 가치와 중요성, 저작자의 권리 보호의 필요성을 점차 증대될 것이며 정보의 상당한 부분은 저작권법의 보호 대상이 될 것이다.

초등학생들은 주로 인터넷과 전자통신 매

체를 통해 정보교환과 의사소통을 하고 있으며, 온라인상의 이미지, 음악, 동영상 파일들의 이용, P2P기술을 이용한 온라인 서비스의 제공으로 타인의 창작물을 쉽게 접하고 전달 및 교환하는 행위들을 통해 타인의 저작권을 침해하거나 자신의 저작권을 침해당할 소지에 쉽게 노출되어 있다. 더불어 불법복제로 인한 경제적 피해 증대, 개정저작권법 시행 등으로 온라인 상 저작권 침해에 대한 단속이 강화되면서 학생들이 저작권 단속의 대상이 되고 있으며 저작권 분쟁으로 인한 피해가 확대되고 있다[1].

이는 초등학생들이 온라인 중심의 저작물

을 이용하는 중요한 사용자가 되고 있음에도 불구하고 저작권 인식에 대한 수준은 매우 낮기 때문에 가까운 미래에 개인과 사회를 위한 다양한 창작행위의 주체가 될 초등학생에게 체계적이고 장기적인 저작권교육을 시행하는 것이 절실히 요구된다.

그러나 현재 진행되는 저작권 교육은 저작권 환경에 대한 이해와 사이버 범죄 안에 존재하는 저작권 침해에 관련된 것이며, 초등학생이 직면하게 될 실질적인 문제 상황에 대한 적절한 사례 중심의 저작권 교육에 대한 접근은 극히 소수에 불과하다. 또한 재량활동 정보통신윤리교육의 범주에서의 저작권 교육은 충분한 시수 확보가 어려운 실정이다.

따라서 본 연구는 교육과정 내에서 저작권 관련 요소를 추출하여 역할놀이 형태로 재구성함으로써 초등학생들이 실제 직면할 수 있는 가상적인 상황 속에서 문제 해결을 위해 사회적 상황을 재조명하고, 의사교환 및 갈등 집단간의 관계 및 문제해결책 간구를 통하여 스스로 저작권에 대한 개념 및 사고·판단 능력과 행위성향을 증진하여 지속적인 저작권 교육의 효과를 누릴 것으로 기대된다.

1.2 연구의 내용 및 방법

본 연구는 재량활동 정보통신윤리 교육의 한 영역으로 제시되고 있는 저작권에 대한 교육내용을 교과교육 내에서 내용요소를 추출하고 역할놀이 모형을 적용하여 교육 프로그램을 설계하여 저작권 교육의 효과를 알아보고자 한다. 연구의 필요성 및 목적에 따른 연구 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 교육과정 분석 및 선행 연구된 저작권 교육프로그램 분석을 통해 초등학생에게 적절한 교육 내용을 선정한다.

둘째, 초등학생에 적용할 저작권 교육에 위한 역할놀이 모형을 설계한다.

셋째, 교과 교육내에서 역할놀이를 통한 저작권 교육 방안을 제시한다.

2. 이론적 배경

2.1 역할놀이

2.1.1 역할놀이 개념

역할놀이(Role-play)는 역할극, 역할놀이, 역할연기 등과 같은 뜻으로 사전상의 의미는 다른 사람이 특정한 상황에서 행동할 법한 방식으로 행동하는 것을 연습하는 것으로 어떤 가상적인 역할을 수행하게 함으로써 문제시 되는 태도나 행동을 변화시키려는 기법의 일종이다. 역할놀이에 대한 정의는 학자들마다 조금씩 차이가 있다.

역할놀이의 투사적인 방법을 제시한 Walsh(1980)는 역할극이란 아동이 타인의 입장에서 역할이나 행동을 대신해 봄으로써 타인의 생각이나 느낌을 갖게 하는 투사의 방법이라고 하였으며 역할놀이의 문제해결 과정을 강조한 Shafte(1982)에 의하면 역할놀이란 사회적 문제해결 과정의 하나로 학생들에게 가상의 문제 상황을 주고, 주어진 상황속 인물의 역할을 대신 수행해 본 후, 이 같은 탐구 과정과 결과에 대하여 평가함으로써 문제 해결방법을 스스로 찾을 수 있도록 하는 것이라고 하였다.

유병렬(2000)은 역할놀이란, 학생들로 하여금 어떤 상황 또는 장면에서 처해보게 하거나 특정역할을 구체적으로 경험해 보게 함으로써 바람직한 인간관계나 가치의 문제를 보다 깊이 이해시키고 도덕적 사고·판단 능력과 행위성향을 증진하고자 하는 기법이라고 하였다.

서강식(2001)은 역할놀이를 탐구의 과정, 의사결정

의 실천으로 보고 현실 상황의 연습으로서 사회연극이라 말하고 있다. 학생들은 역할놀이에 참여함으로써 새로운 존재의 역할을 맡게 되고, 전에는 결코 느껴보지 못했던 실감과 흥분을 느낀다. 학생들은 역할놀이를 함으로써 자신들의 삶 가운데서 일어나고 있는 일들을 탐구해 보기도 하고, 만약 다른 사태가 벌어지면 어떤 일들이 생겨날까에 대해서 고려해 보기도 하면, 또 역할놀이 참가자들의 잘못으로부터 배울 수 있는 기회를 갖게 된다고 하였다.

이상 역할놀이에 대한 학자들의 개념은 여러 가지 표현으로 정의되고 있지만, 결국 가상 상황에서 하나의 역할을 수행해 봄으로써 다른 사람의 생각이나 느낌을 경험하고 사고·판단 능력과 행위성향을 증진하여 갈등 상황을 대비하는 예방적인 기법이라고 할 수 있다.

2.1.2 역할놀이 유형 및 단계

역할놀이 유형은 학자들마다 조금씩 다르게 구분하고 있다. Weiner(1974)는 역할극을 구조화된 역할극(structured role-play), 자발적인 역할극(spontaneous role-play)으로 구분하였다.(structured role-play)

구조화된 역할극은 문제를 해결하는 기술을 가르치는 것을 목적으로 하며 상황과 역할을 지정해 주는 것으로 장면을 구조화하고 미리 결정하는 역할극이다.

Littlewood(1981)는 역할놀이의 유형을 통제된 역할놀이와 창의적인 역할놀이 형태로 구분하고 초보 학습자들에게는 대본이 주어져서 그것을 암기하여 재연하는 통제된 역할

놀이이고, 상위학습자들에게는 교사의 통제가 적어 학습자 스스로 상황에 대처하는 즉흥극 단계가 유익하다고 하였다[2].

Shafte(1982) 부부는 역할놀이 수업모형 9 단계를 제시하고 있다. 특히 토의 단계는 역할극 실현 못지않게 중요한 단계로 자신에게 주어진 역할을 수행한 후 함께 토의하는 과정에서 서로 의견을 나누며 다시 한 번 주어진 상황에 대한 자신의 생각과 느낌을 정리하게 해준다. 역할놀이 수업모형 및 단계별 내용은 <표 1>과 같다[8].

<표 1> 역할놀이 수업모형 및 단계별 내용

단계	활동 내용
1 집단의 관심 집중시키기	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 규명하거나 안내하기 • 문제 문제점 탐색하기 및 역할놀이 설명하기
2 참여자 선정하기	<ul style="list-style-type: none"> • 역할분석하기 및 연기자 선정하기
3 사전준비하기	<ul style="list-style-type: none"> • 행동라인 설정하기 • 역할 설명하기 및 문제 상황 파악하기
4 관찰자 준비시키기	<ul style="list-style-type: none"> • 무엇을 바라볼 것인가를 결정 • 관찰과제 분담시키기
5 실연하기	<ul style="list-style-type: none"> • 역할놀이 시작, 유지, 중지시키기
6 토론과 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> • 역할놀이 행동 검토하기 • 중요한 초점에 대한 토의하기 및 다음 실연 개발
7 재실연하기	<ul style="list-style-type: none"> • 수정된 역할놀이 하기 (다음 행동 제안하기)
8 토론과 평가하기	<ul style="list-style-type: none"> • 역할놀이 행동 검토하기 • 중요한 초점에 대한 토의하기 및 다음 실연 개발
9 경험내용을 교환하기 및 일반화하기	<ul style="list-style-type: none"> • 문제 상황을 실제 경험과 현존 문제에 관련시키기 • 행동의 일반 원칙 탐색하기

2.2 저작권

2.2.1 저작권의 개념

저작권이란 소설이나 시, 음악, 미술 등과 같은 저작물을 창작한 사람이 자신의 저작물을 복제, 공연, 전시, 방송, 또는 전송하는 등 법이 정하고 있는 일정한 방식으로 스스로 이용하거나, 다른 사람들이 그러한 방식으로 이용하는 것을 허락할 수 있는 권리를 의미한다.

저작권은 소유권과 유사한 배타적 권리이지만 소유권처럼 절대적인 권리도 아니고 자연법상의 권리도 아니다.

저작권은 우선 지적재산권 (Intellectual

Property Rights)과 구별된다. 지적재산권이 저작권보다 더 넓은 개념이다. 지적재산권이란 지적인 창작활동의 결과물을 다른 사람이 법이 정하고 있는 일정한 방식으로 이용하는 것을 허락하는 권리 모두를 말한다.

저작권은 다시 좁은 의미의 저작권과 저작인접권 (Neighbouring Rights)으로 나뉜다. 저작권은 시인, 소설가, 작사·작곡가와 같은 창작자들에게 부여되는 권리를 말하며, 저작인접권은 그 저작물을 해석하거나 전달하는 사람들에게 부여되는 권리를 말한다. 저작권 법상 저작인접권자로 보호되는 사람들에겐 실연자, 음반제작자 그리고 방송사업자가 있다. 그리고 최근에는 비록 창작성이 없더라도 그 제작과 갱신 등에 상당한 투자가 이루어진 데이터베이스에 대해서도 독자적인 보호를 부여하게 되어, 이의 보호도 넓은 의미의 저작권 보호에 포함되게 되었다[3].

2.2.2 저작권 보호의 필요성

역사가 시작된 이래로 지적인 창작행위는 끊임없이 있어 왔지만, 비교적 최근에 이르러 가지도 지금과 같은 저작권 개념은 없었다. 다만, 다른 사람의 것을 마치 자기 것처럼 내세우는 표절 (剽竊)에 대해서 이를 윤리적인 차원에서 경계하는 것이 전부였다.

근대적인 의미에서의 저작권 개념은 인쇄술의 발전으로 출판 산업이 등장하면서 태동하기 시작했다. 처음에는 저작자의 보호가 아니라, 출판사의 독점을 인정하는 동시에 이를 통해 출판물을 검열하기 위한 출판 특권제도로 시작되었다. 따라서 이때까지의 저작권 보호는 지금의 보호 목적과는 사뭇 다른 것이었다. 하지만, 근대적인 개인주의 사상이 확산되고 개인의 소유권에 대한 법의식이 발전하면서 저작권도 저작물에 대한 저작자의 권리라는 본연의 모습을 차츰 찾아가게 되었다. 이리하여 1710년 영국의 앤 여왕법 (Statute of Anne)이 최초의 저작권법으로 탄생하게 되었다. 이로써 사회·정치 철학의 변화에 따라 저작권 보호의 목적도 달라진다는 것을 알 수 있다.

류종현(2008)은 저서에서 스튜어트 (Stephen M. Stewart)의 주장을 들어 근대적 의미에서의 저작권 보호의 논거를 다음 네 가지로 설명하고 있다.

첫째, 저작권을 보호하는 것은 자연적 정의의 원리에 부합한다. 저작자는 그의 인격의 표현물인 저작물의 창작자로서 마땅히 그의 저작물을 출판할 것인지 여부와 그 방법을 결정할 수 있어야 하며, 그의 지적인 저작물이 침해되거나 훼손되는 것을 막을 수 있어야 한다. 저작자는 노동자와 마찬가지로 그의 노력에 대한 대가를 받을 자격이 있으며, 저

작권료는 그의 지적인 노동에 대한 임금이다.

둘째, 경제적 유인으로서 필요하다. 저작물을 창작하거나 이를 대중에게 이용가능하게 하기 위해서 상당한 투자가 소요되는데, 이러한 투자는 이에 대한 회수나 상당한 이윤의 기대가 없이는 이루어지기 어렵다. 이러한 경제적 유인과 관계없이 창작을 하고 또 이를 전달하는 사람들도 많이 있지만 사회적으로 가치 있는 저작물의 대부분은 이를 업으로 하는 사람들에 의해 창작되고 전달되고 있다.

셋째, 문화적 발전을 위해 필요하다. 창작자들에 의해 생산된 저작물은 중요한 국가적 자산이 된다. 우리가 자랑하는 대부분의 문화유산은 바로 이러한 저작물들이다. 그러므로 창작을 북돋우고 이에 대해 보상하는 것은 국가 문화의 발전에 대한 기여로서 공익에 부합한다.

넷째, 사회적 결속을 위해 필요하다. 다수 공중에 대한 저작물의 보급은 계급이나 인종 그룹 또는 세대 간에 연결고리를 생성하고, 이로써 사회적 결속에 기여하므로 결과적으로 창작자들은 사회사업을 하는 셈이다. 창작자의 아이디어나 경험이 짧은 기간 안에 많은 사람들에게 의해 공유될 수 있다면 이는 사회의 통합에도 기여하게 될 것이다[4].

3. 선행연구 고찰

이 연구의 방향과 문제 해결 방안을 찾기 위하여 독립변인으로는 저작권 교육과 관련된 내용 및 방법을, 종속변인으로는 저작권 인식 및 소양과 관련된 내용의 연구를 중심으로 탐색하였다. 선행연구를 종합하면 <표 2>와 같이 정리할 수 있다.

<표 2> 저작권 교육에 관한 선행연구 정리

저자	연구주제	연구결과
최윤진, 김혁진, 구경화, (2006) [1]	청소년 저작권 교육프로그램 연구 보고서	*청소년 저작권 이용 및 저작권에 대한 인식 실태조사 *저작권 교육 프로그램 개발 및 활용방안 제시 *저작권 의식 평가 척도 개발
이윤경 (2006) [4]	디지털콘텐츠 저작권에 대한 학생들의 인식분석 및 교수-학습 모형 제시	*중학생의 저작권에 대한 인식실태 분석 *저작권 교수-학습 모형 구안
박익환, 김향인, 이철현 (2007) [5]	저작권 교육의 정규 교과 내용 반영을 위한 연구	*장기적이고 체계적인 저작권에 관한 교육이 정규 교과과정에서 다루어져야 한다고 강조 *새 교과과정에 저작권 교육 내용 체계를 제시하고 집필내용 예시안 제시

이세은 (2008) [6]	중등학교 컴퓨터 교육에서 저작권 교육 시행방안에 관한 연구 : 역할놀이 학습을 이용한 저작권 교육 시행방안	*중등학생의 저작권 교육의 문제점과 교육의 실태를 분석해야 함을 강조 *중등학생의 학습자 수준을 고려한 학습자 중심 수업을 진행
강경순 (2009) [7]	저작권 교육 프로그램이 초등학생의 저작권 소양에 미치는 효과	*저작권 고찰, 저작권 프로그램에 관한 이론 탐색을 기초로 초등학생에게 적합한 저작권 교육 프로그램을 개발 * 프로그램의 적용 후 저작권 소양 형성에 긍정적인 효과를 미침을 검증
김윤영 (2009) [8]	모의재판 수업모형을 적용한 저작권 교육이 고등학생의 의식변화에 미치는 영향	*실생활의 다양한 문제 상황을 소재로 적극적인 참여 유도 *역할수행을 통한 저작권 수업방법이 정보 윤리 감수성과 정보 윤리 판단력에 긍정적 영향 주는 것을 확인

이상의 선행연구 고찰을 통하여 얻은 시사점 및 연구 방향은 다음과 같다.

첫째, 초등학교 저작권교육에 대한 문제인식 및 필요성에 대한 교사, 학생들의 인식은 높으나 저작권 교육이 이루어지지 못하고 있음을 알 수 있었다.

둘째, 초등학생을 대상으로 한 저작권 교육은 창의적 재량활동 중 정보통신윤리교육이라는 큰 테두리에서 시수 확보가 어려운 실정임을 알 수 있었다.

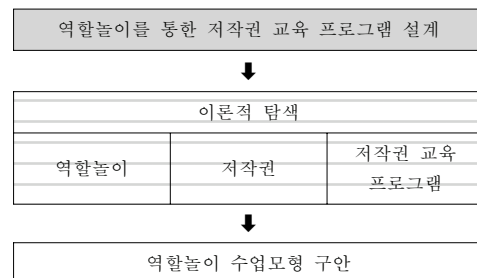
셋째, 초등학생에게 흥미를 유발할 수 있는 역할놀이를 활용한 저작권 교육 시도가 미비했음을 발견할 수 있었다.

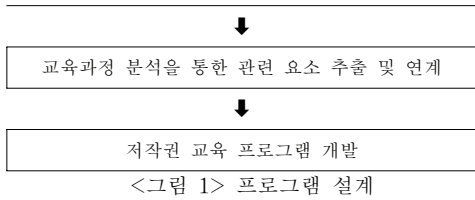
따라서 본 연구에서는 초등학교 현장에 적용할 수 있는 역할놀이를 통한 저작권 교육 방안을 모색하여 수업모형을 구안하고 프로그램을 개발하고자 한다.

4. 저작권 교육 프로그램 설계

4.1 프로그램 설계 단계

프로그램 설계의 과정은 아래의 <그림 1>과 같다.





4.2 역할놀이 수업 모형 구안

선행연구 고찰에서 살펴본 Shaftel 역할놀이 수업모형을 기반으로 초등학생을 위한 저작권 수업모형을 <표 4>과 같이 개발하였다.

<표 4> 역할놀이를 통한 저작권 수업모형

단계	
1단계	문제 확인
2단계	개념 이해
3단계	역할놀이 준비
4단계	실연
5단계	생각 교환
6단계	개념 습득 및 일반화

수업모형에 따른 각 단계별 교수·학습 활동은 아래의 <표 5>와 같다.

<표 5> 단계별 교수·학습 활동

단계	저작권 활동 내용
문제 확인	<ul style="list-style-type: none"> 문제에 집중하기 문제 안내 및 탐색
개념 이해	<ul style="list-style-type: none"> 저작권 관련 용어 및 개념 확인
역할놀이 준비	<ul style="list-style-type: none"> 문제 상황 파악 및 역할분석 대본 및 역할 카드 준비 참여자 선정 및 관찰과제 분담
실연	<ul style="list-style-type: none"> 행동라인 설정 역할놀이 시작, 유지, 중지
생각 교환	<ul style="list-style-type: none"> 역할놀이 행동 검토 문제 해결 방법 탐색
개념 습득 및 일반화	<ul style="list-style-type: none"> 문제 상황을 실제 경험과 현존 문제에 관련시키기 저작권에 대한 개념 이해, 행동의 일반 원칙 탐색

4.3 교육과정 분석을 통한 교과 연계 방안

6학년 1학기 교육과정 분석을 통해 저작권 교육이 가능한 교과 교육 내용을 <표 6>와 같이 추출하였다.

<표 6> 저작권 교육이 가능한 교과 교육 내용

관련 교과	단원	학습 내용 요소	저작권 관련 내용
도덕	5. 함께 지키자	법과 규칙을 지키는 생활 실천 : 크래킹	저작권 침해 및 관련 법규
도덕	6. 아름다운 사람들	타인의 입장 이해	저작권 보호의 이유
국어	둘째마당 1. 정보의 바다	매체에서 정보를 찾아 글을 쓰는 것에 대하여 알기	저작권 개념 및 관련 용어 이해
국어	셋째마당 2. 다양한 표현	극본과 이야기의 형식 바꾸기	저작권재산권 무상기증
국어	넷째마당 1. 말과 글에 담긴 생각	주장에 알맞은 근거 들기	저작권 보호의 필요성
사회	1. 우리 민족과 국가의 성립	고려의 문화재와 우수성 세계문화유산	저작권 보호의 필요성 및 보호 방안
사회	2. 근대 사회로 가는 길	조선 후기 서민 문화의 발달 (소설, 판소리, 탈놀이, 민화)	저작권 보호의 범위
미술	7. 환경과 건축	환경과 건축물의 관계	저작물의 종류 (건축저작물)
미술	9. 알리는 것 꾸미기	알리고자 하는 목적에 맞는 포스터 제작	저작권 보호 포스터 제작
음악	감상 봄 사계	시와 음악의 관계	저작권 구성 권리 요소와 체계
음악	극음악	오페라, 뮤지컬 음악의 특징 비교	음악 저작물 분쟁 사례
실과	1. 일과 직업의 이해	주변의 물건과 관련된 주요 직업	저작권의 종류와 관련된 직업
실과	7. 컴퓨터와 나의 생활	정보 검색과 발표 자료 만들기	저작물의 올바른 이용 방법
실과	7. 컴퓨터와 나의 생활	전자 우편과 정보 나누기	저작물 사전 이용 허락

4.4 교육프로그램 내용 선정 및 조직

4.4.1 내용 선정 및 조직의 방향

첫째, 선행 연구를 통해 저작권 소양 요소를 인지, 정의, 심동으로 구분하고 내용을 조직하였다.

둘째, 저작권 주제는 저작권 교육에 대한 연구로 가장 공신력이 있는 저작권 위원회에서 제작한 청소년 저작권 교실의 저작권 프로그램을 참고하여 주제를 설정하였다.

셋째, 교육과정 분석 결과 추출된 관련 내용 중 교육 시기와 저작권 교육 주제를 고려하여 여섯 과목 내 9차시를 구성하였다.

4.4.2 저작권 교육 프로그램 개발

교육과정 분석을 통해 추출한 관련 교과 교육 내용을 교육 시기 및 교육 주제를 고려하여 교과 및 단원을 선정하고 교육 프로그램을 개발하였다. 이를 표로 제시하면 <표 7>과 같다.

<표 7> 저작권 교육 프로그램

영역	주제	차시	프로그램명 (교육 내용)	교과	단원
인지	저작권 개념 및 중요성 이해	1	저작권과 인사하기 (저작권의 개념 및 용어)	국어	둘째마당 1.정보의바다
		2	직업 속의 저작권 (저작권의 종류)	실과	1. 일과 직업의 이해
		3	우리는 문화 지킴이 (저작권 보호의 필요성)	사회	1. 우리 민족과 국가의 성립
정의	저작권 감	4	음악이 공짜라구요? (저작권 구성 권리 요소와 체계)	음악	극음악
		5	법원에 출두하러 나오요! (디지털 저작권침해 사례 및 법규)	도덕	5. 함께 지키자
심동	작품이 방법 및 능력 함양	6	나눔은 행복해! (저작권 무상기증)	국어	셋째마당. 2. 다양한 표현
		7	허락을 받아요! (저작권의 올바른 이용 방안)	실과	7. 컴퓨터와 나의 생활
		8~9	나는야 저작권 지킴이 (저작권 보호 방안)	미술	9. 알리는 것 꾸미기

저작권 위원회에서 개발한 청소년 저작권 교실의 초등 고학년용 프로그램의 경우 16차시로 이루어져있으나 재량활동 내에서 정보통신윤리교육의 일환인 저작권 교육 시수를 16차시까지 확대하기는 현 교육 실정에 적합하지 않아 9차시로 수정하였으며 본 연구의 역할놀이 수업 모형 및 프로그램을 적용한 교수-학습 실체는 아래의 <표 8>과 같다.

<표 8> 8차시 교수-학습 지도안

영역	작품의 올바른 이용 방법 및 대처 능력 함양	관련 교과	미술
학습 주제	나는야 저작권 지킴이(저작권 보호 방안)	소요 시간	80분
학습 목표	저작권 포스터 제작을 통해 저작권의 중요성을 알릴 수 있다.		
단계	교수-학습 활동	시간	자료
문 계 인	<ul style="list-style-type: none"> 나도 카피라이터 저작권 관련 공익 포스터에 들어갈 말 상상하기 <ul style="list-style-type: none"> - 불법다운로드에 대하여 어떻게 생각하나요? - 빈 칸에는 어떤 말이 들어갈지 모둠별로 토의해 봅시다. 	5	공포터
개 념 이해	<ul style="list-style-type: none"> 학습 목표 제시 이 시간에 공부할 내용 확인하기 저작권 포스터 제작을 통해 저작권의 중요성을 알릴 수 있다. 	5	
역 할 준비	<ul style="list-style-type: none"> 불법다운로드 공익포스터 관련 역할분석 가해자의 입장 <ul style="list-style-type: none"> - 돈을 지불하고 다운로드 받는 행위는 어떤가요? - 돈을 지불했다면 불법이 아닌가요? 피해자의 입장 <ul style="list-style-type: none"> - 내가 만든 저작물을 내 허락도 없이 사용하면 어떤가요? - 어떤 피해를 입을 수 있을까요? 역할 카드 준비 및 대본 작성 내가 맡은 역할은 무엇인가요? 관찰 과제 분담 역할을 맡은 사람들의 행동과 판단은 올바르게 생각해 보고 해주고 싶은 말을 적어봅시다. 	15	역카뎀본
실 연	<ul style="list-style-type: none"> 역할놀이 시연하기 불법다운로드에 대한 역할놀이 <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 준비한 역할놀이를 해 봅시다. 	10	역놀이소품
생 각 교환	<ul style="list-style-type: none"> 역할놀이에 대한 토론과 평가 불법다운로드에 대한 생각의 변화 토론 역할놀이 이견과 이후에 여러분의 생각은 어떻게 변화되었나요? 다른 사람들에게 이 문제를 어떻게 알릴 수 있을까요? 문제 해결 방법 탐색 저작권의 중요성 알리기 <ul style="list-style-type: none"> - 포스터로 중요성을 알려봅시다. - 어떠한 내용이 포스터에 들어가야 할까요? 	10	토학지
개 습 및 반 화	<ul style="list-style-type: none"> 포스터 제작하기 <ul style="list-style-type: none"> - 개인별로 A4 용지에 포스터 제작 - 저작권의 보호 및 중요성을 알릴 수 있는 포스터를 제작하여 봅시다. 포스터 전시하기 <ul style="list-style-type: none"> - 포스터 전시하고 서로의 작품 감상하기 - 내용과 목적, 글과 그림의 배치는 어떠한가요? - 알리고자 하는 정보가 알아보기 쉽게 나타나 있는지 살펴봅시다. 저작권 보호의 방안 <ul style="list-style-type: none"> - 행동 실천 다짐하기 - 잘못 사용한 저작물에 대해 이야기해 봅시다. - 어떻게 사용해야 올바른지 생각해 봅시다. 	35	A4용지

5. 결론 및 향후 연구 과제

저작권 침해 유형이 복잡, 다양화됨에 따라 저작권 교육의 필요성은 시급해지고 있으나 학생들은 체계적인 저작권 교육을 받지 못하고 있다. 저작물의 올바른 사용 방법 및 저작

권을 인식하고 있어도 결과적으로 실천하고자 하는 의지를 갖지 못하고 있어 미래의 창작 행위의 주체 및 사용자가 될 초등학생들에게 저작권 교육이 실시되어야 한다.

그러나 현행 교육과정에서 저작권 교육을 확대 시킬 수 있는 방안은 제한적이므로 교과 교육과의 연계를 통하여 교육함이 적절하다고 판단되었다.

또한 초등학생들이 이해하기 어려운 저작권에 대한 개념을 역할놀이를 활용하여 직접 상황 속의 인물이 되어 역할을 수행해봄으로써 흥미롭게 학습할 수 있으며 보다 실제적인 학습 효과를 가져 올 수 있으리라 예상된다.

따라서 본 연구는 다음과 같은 효과를 기대한다.

첫째, 교과 교육과정 분석 및 재구성으로 재량활동 시수 확보의 어려움을 극복하고 저작권 교육이 가능해질 것이다.

둘째, 현재 교육과정과 부합되는 프로그램개발을 통해 실제 교육 현장에서 쉽게 적용 가능 할 것이다.

셋째, 역할놀이를 통한 저작권 교육으로 실제적인 저작권 소양이 함양될 것이다.

본 연구를 통해 제시한 역할놀이를 활용한 저작권 교육 프로그램의 학습 영역과 내용은 절대적인 기준이 아니며 보다 많은 연구와 수정이 뒤따라야 할 것으로 본다. 이를 위한 몇 가지 제언은 다음과 같다.

첫째, 교과 교육 내에서의 저작권 관련 요소를 더 심층적으로 분석하고 교과와 연계할 수 있는 방안을 모색해야 할 것이다.

둘째, 제시한 프로그램의 현장 적용을 통해서 초등학생의 저작권 인식 및 저작권 소양 함양에 미치는 효과를 분석하여야 할 것이다.

셋째, 이 연구는 고학년을 대상으로 연구 되었으나 저학년 및 중학년을 대상으로 한 보다 체계적인 프로그램이 간구되어야 할 것이다.

참고문헌

- [1] 최윤진, 김혁진, 구정화, 정순원(2006), 청소년 저작권 교육 프로그램 연구 보고서, 3-4.
- [2] 이기연(2009), 소집단 역할놀이를 통한 초등학생의 영어 의사소통 능력 신장 방안, 석사학위논문, 한남대학교
- [3] 김영산 외(2009), 개정 저작권법 해설, 문화체육관광부·한국저작권위원회, 11-12
- [4] 이운정(2006), 디지털콘텐츠 저작권에 대한 학생들의 인식분석 및 교수-학습 모형 제시, 석사학위논문, 인제대학교
- [5] 박익환, 김향인, 이철현(2007), 저작권 교육의 정규 교과 내용 반영을 위한 연구, 저작권심의조정위원회

[6] 이세은(2008), 중등학교 컴퓨터교육에서 저작권 교육 시행 방안에 관한 연구, 석사학위논문, 단국대학교

[7] 강경순(2009), 저작권 교육 프로그램이 초등학생의 저작권 소양에 미치는 효과, 석사학위논문, 경인교육대학교

[8] 김윤영(2009), 모의재판 수업모형을 적용한 저작권교육이 고등학생의 의식변화에 미치는 영향, 석사학위논문, 한국교원대학교

[9] F.R Shaftel and G.Shaftel(1982). Role Playing in The Curriculum Englewood Cliffs N.J