



특집 06

# U시대의 인터넷윤리 교육



김형태 (서촌초등학교)

---

목 차 »

1. 서 론
2. 세계 1위의 그림자
3. 위기에서 기회로 바뀐 나라들
4. U시대에 필요한 새로운 윤리교육
5. 결 론

---

## 1. 서 론

대한민국의 자랑거리는 무엇일까? 그것은 단연 IT강국, 인터넷 속도, 세계 1위의 교육 대국이라는 자부심일 것이다. 2009년 OECD 학업성취도 국제 비교 연구(PISA 2009)에서 대한민국은 최상의 성취수준을 달성하며 PISA 2009 국제보고서에 우리나라가 OECD 국가 우수사례로 소개(한국교육과정평가원, PISA 2009 보도 자료 인용)되는 등 교육을 통한 가능성을 보여주는 긍정적인 모델이 되었다. 또한 2011년 수학·과학 성취도 추이변화 국제비교 연구(Trends in International Mathematics and Science Study; 이하 TIMSS) 결과과 11일 발표되었다. 이 연구는 우리나라 학생들의 수학·과학 성취도를 국제적으로 비교하는 연구로 4년 주기로 시행되고 있다. 약 30만명을 대상으로 조사한 TIMSS 2011에서 우리나라 초등학교 4학년 학생의 수학 성취도는 2위, 과학 성취도는 1위, 중학교 2학년 학생 학생의 수학 성취

도는 1위, 과학 성취도는 3위로 매우 높은 성취를 보였다. 이러한 아이들이 만들어가는 세상에서 필요한 것은 과연 무엇일까?

## 2. 세계 1위의 그림자

그러나 초등학교 4학년 학생의 수학에 대한 자신감은 50개국 중 49위(50위는 일본), 과학에 대한 자신감은 50개국 중 50위. 초등학교 4학년 학생의 수학 학습에 대한 흥미도는 50개국 중 50위, 과학 학습에 대한 흥미도는 50개국 중 48위를 차지했다. 중학교 학생들도 이와 크게 다르지 않다. 우리나라 학생들은 수학·과학의 성적은 세계 최고 수준인데 흥미도와 자신감은 세계 꼴지로 나타났다. 또한 연세대 사회발전연구소에서 실시한 행복지수 국제비교를 보면 학년이 높아질수록 행복의 조건으로 “돈”을 중시하면 대한민국 어린이, 청소년이 느끼는 ‘삶의 만족도’는 연구결과 경제협력개발기구(OECD) 국가 중 가장 낮았다. 이러

한 상황들을 반영하듯 우리나라는 아울러 OECD 회원국중 3년간 자살율 1위, OECD 회원국중 4년간 행복도 최하위 1위, 학생 사망률 1위라는 불명예를 갖게 되었다.

하지만 더 큰 문제는 OECD 국가 중 자살률이 증가하는 유일한 국가가 바로 우리나라라는 점이다. 헝가리가 아직 우리나라보다 자살률이 높긴 하지만 높은 자살률을 보이던 헝가리는 빠른 속도로 감소하고 있다는 점에서 우리나라와 큰 차이를 보이고 있다. 그 외 국가들도 일정한 수준을 유지하거나 감소하고 있다. 특히 청소년 사망 원인 1순위가 자살이라는 점을 눈여겨 봐야 한다. 또한 청소년의 40%가 한번쯤 자살을 생각해본 적이 있고 9%가 한 번 이상 자살 시도를 한 적이 있는 것으로 나타났다. 자살을 생각한 이유로는 ‘성적, 진학문제’가 53.4%로 절반 이상을 차지한 점을 본다면 사회구조적으로 입시 경쟁 문제가 해결되지 않는한 마땅한 방법이 없으며 이제는 새로운 돌파구가 필요하다는 것을 의미한다.

## 2.1 행복하지 않은 학교

### 2.1.1 살인적인 경쟁 시대

대학에 가야 하는 이유는 뭘까? 내 꿈은 무엇이며, 내가 잘하는 것은 무엇인가? 내가 하고 싶은 일은 무엇인가?”와 같은 가치에 대한 고민보다는 “어느 직장이 연봉이 더 높은가? 어느 대학이나 고등학교를 가야 나의 스펙에 더 도움이 되는가?”와 같은 소유의 문제에 학생들과 부모들의 관심이 집중되어 있는 현실이다. 배려와 존중, 꿈이나 희망과 같은 가치들은 좋은 대학에, 좋은 직장에 들어가고 난 후에 생각하라고, 현재는 경쟁의 시대에서 누가 더 오래 견디고, 승자가 될 수 있는지에 대해 관심을 갖으라 한다.

대한민국은 학교 성적이나 대학의 압박에서 벗

어나기 어려운 시스템을 가지고 있다. 함께 등교를 하고 함께 밥을 먹고 서로 고민을 털어놓던 친구가 어느새 밟고 넘어서야 할 나의 경쟁 상대로 되어 있고, 나도 모르게 그 친구를 경계하고 시기, 질투하게 된다. 또한 친구가 살아남으면 내가 있을 자리가 없어지는 그런 교육의 구조가 조용히 우리들 머릿속에 각인된 것이다. 꿈과 행복을 잊은 채 입시와 공부에 시달리며 불안해하는 아이들은 종종 최악의 선택을 하기도 한다.

### 2.1.2 스트레스를 풀 공간이 없는 교육 현장

입시와 공부, 부모와 교사의 기대, 학교에서 학업의 스트레스, 친구들과의 관계 등 삶을 살면서 이토록 처절하게 압박과 스트레스를 받는 시기가 있을까? 과도한 스트레스를 받더라도 친구들이나 동료와 함께 건강한 방법으로 스트레스를 해소한다면 스트레스를 주는 요소를 이겨낼 수 있는 내적인 힘이 생겨날 것이다. 하지만, 요즘 학생들이 스트레스를 건강하게 풀만한 방법은 과연 있을까? 아마도 요즘 아이들에게 스트레스를 해소하기 위한 최선의 방법은 인터넷 게임이나 스마트폰이 아닐까 한다.

건강한 스트레스 해소 방법을 익히지 못한 아이들이 성인으로 성장한다면 건전한 놀이 문화보다는 쾌락적이고 자극적인 놀이에 쉽게 유혹될 것이다. 어린 시절 건강하게 스트레스를 다루었던 다양한 경험들은 건강한 성인으로서 올바르게 스트레스를 해결하고 그 스트레스를 스스로를 발전시키는 도구로서 활용할 수 있도록 도와줄 것이다.

### 2.1.3 행복하지 않은 교사들

대한민국 교사들의 직업 만족도는 얼마나 될까? 아이들에게 봉변당하고, 학부모에게 고소당

하는 등 교사들은 수치감과 함께 직업적 회의를 느낀다는 설문 결과는 요즘 사회의 실태를 보여 준다. 삶의 이정표를 제시해주는 스승보다는 강사와 같이 지적인 갈등을 채워주고 좋은 성적을 받을 수 있는 동반자로서 교사를 바라보는 시선이 늘고 있다. 인성보다는 성적 향상을 위해 최선을 다할 것을 당부하는 학부모들도 적잖이 볼 수 있다.

또한 수업 외에도 해야 할 업무가 넘쳐난다. 수시로 학생과 학부모 상담을 해야 하며, 생활지도와 학생지도도 수시로 해야 하며 학생과 관련한 자료들을 지속적으로 정리하고 보관해야 한다. 대학 입학에 대해 자기소개서를 첨삭해주거나 대학 정보도 학생 개개인에 맞춰 체크해 주는 등 교사에게는 하루 24시간이 모자랄 정도다. 그런데 여기에 수업 연구, 연수, 교육청 공문 등 학교에는 보이지 않는 수없이 많은 일들이 교사를 옥아매고 있는 현실에서 학생의 주체적 삶이나 인터넷-민주시민교육처럼 소양(Literacy)교육이 꼭 필요하지만 교과와 관련이 없는 것들을 교육할 수 있는 시간이나 여력이 과연 교사에게 있을까?

#### 2.1.4 학교 폭력은 당연한 결과

청소년들의 자살, 학교폭력, 왕따가 심해지는 원인을 '놀이의 실종'에서 찾았다. 왕따는 놀지 못해 더는 견딜 수 없는 아이들이 살려고 만들어낸 처절한 놀이라고 했다.

“악취가 진동하는 공간에서 오직 달걀만 날도록 강요받으며 하루 종일 잠도 못자는 닭들은 어떻게 버틸까요. 그 생존 전략이 바로 ‘괴롭히기’입니다. 닭장 속 닭들은 허약한 닭을 부리로 쪼면서 제 고통을 잊습니다. 이마저 못 하도록 막는다면 남은 것은 자해밖에 없을 겁니다.”

놀지 못한 아이들은 어른들처럼 논다. 소비, 폭력, 섹스, 인터넷 게임 중독에 빠져드는 것이다. 그는 “게임은 처음부터 중독을 전제로 설계돼 있기 때문에 섯다운제니 인터넷 종량제니 별별 수단을 다 써도 소용없다”며 “게임중독을 치유할 수 있는 유일한 대안은 아이들에게 ‘놀이밥’을 먹이는 것”이라고 말했다.

<아이들은 놀이가 밥이다 저자 편해문 인용>

즐겁지 않은 학교에서, 과도한 압박과 스트레스를 받으며 하루의 절반 이상을 보내는 아이들이, 지쳐 있는 선생님들의 감시속에서 할 수 있는 놀이는 무엇일까? 그것은 바로 ‘장난’이다. 아이들은 지친 현실을 피해, 힘든 상황을 웃음으로 넘기기 위해 재미있는 장난을 친다. 하지만 그것은 적자생존의 원칙에 따라, 힘의 원리에 따라 다양한 모습으로 변화한다. 그 모습이 바로 ‘폭력’이다. 가해자들은 절대 친구를 괴롭히거나 폭력을 행사한다고 생각하지 않는다. 단지 장난을 좀 심하게 쳤다고 생각한다. 물론 이것은 학부모의 경우도 마찬가지다. “어릴적에 아이들이 다 그럴수도 있지.”라고 생각하며 가볍게 넘어가는 것이 현실이다.

또한 혼자하는 장난은 재미가 없다. 그래서 아이들은 무리를 지어 자신보다 약한 상대를 끊임없이 괴롭히고 거기에서 희열과 만족을 느낀다. 그것이 바로 ‘집단 따돌림’인 것이다. “뺑셔틀”이란 용어가 인터넷 신조어처럼 보이지만 학교안에서 집단따돌림이 어느새 생활화되어 있는 현실이다. 그로인한 학생들의 자살이 우리나라 뿐만 아니라 여러 나라에서도 일어나고 있는데, 그만큼 “따돌림”으로 인한 부작용은 고쳐지기 쉽지 않으며 가해자 학생들이 죄의식을 느끼지 못한다는 것이 가장 큰 문제이다.

그리고 자신의 삶과 행복만을 좇아 사는 아이들에게 다른 사람의 고통이나 상처는 대수롭지 않게 느끼는 것도 우리가 해결해야 할 숙제이다. 집단따돌림 문제는 대부분 학교 안에서 이뤄지는데, 폭력에 직접적으로 관여를 맺고 있지 않지만 따돌림의 사실을 알면서도 그것을 그냥 묵인해 버리는 방관자들의 태도가 아마 집단따돌림의 피해를 더욱 가속화시키는 것이 아닐까?

## 2.2 인터넷으로 만들어 가는 새로운 방식의 폭력

### 2.2.1 폭력을 만드는 새로운 도구

아이들은 더 이상 학교내에서만 다른 친구들을 괴롭히지 않는다. 자신이 휴대한 스마트폰을 활용하여 더욱 교묘하고 집요하게, 많은 친구들을 동원하여 끊임없이 괴롭힐 수 있는 상황이 된 것이다. 또한 신체적·언어적 폭력을 넘어 정서적 폭력과 함께 폭력의 지속성이 새로운 미디어를 만듦으로서 가능해졌다. 또한 교사와 부모들이 전혀 알아채지 못할 만큼 가해자와 피해자의 구별이 불분명해지고 학교폭력에 대한 학교의 인식과 대응 수준이 학생들을 따라가지 못하는 것이 현실이다.

제 20조의 3 (정보통신망에 의한 학교 폭력 등)  
 - 제2조제1호에 따른 정보통신망을 이용한 음란·폭력 정보 등에 의한 신체상·정신상 피해에 관하여 필요한 사항은 따로 법률로 정한다. [본조 신설 2012.3.21.]  
 - 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률 [시행 2012.5.1.] [법률 제11388호, 2012.3.12., 일부개정] 발체

그래서 2012년 고시된 새로운 학교폭력예방 및 대책에 관한 법률에서는 사이버 폭력과 관련된 조항들이 신설되었으나 아직까지는 학교에서

사이버 폭력에 대한 예방이나 대책을 세우기는 매우 어려운 상태이다.

### 2.2.2 스마트러닝은 독일까? 약일까?

1990년대 말부터 대한민국 교육현장은 컴퓨터의 역사를 증명이라도 하듯이 끊임없이 변화하고 발전해왔다. ICT 교육을 통해 학교에 컴퓨터와 TV가 보급되고, e-learning과 u-learning을 통해 학교에 컴퓨터실을 한 교실 이상 구축할 수 있게 되었다. 시대의 흐름에 맞춰 이제는 스마트러닝이 교육현장에 도입될 준비를 하고 있다. 다양한 콘텐츠와 휴대성을 높인 최신기기들이 이제는 교육현장에서 학생들의 효율적인 수업을 위해 2015년까지 디지털 교과서와 함께 전국에 적용될 예정이다.

하지만, 우려되는 것은 무절제한 미디어 사용이나 그로 인한 학교 폭력의 확산을 어떻게 감지하고 대처할 것이냐 하는 것이다. 사실, 교사와 학부모는 아이들에 비해 뉴미디어에 적응하고 활용하는 능력이 떨어짐을 인정해야 한다. 그렇게 되면 교사는 교실의 상황을 통제하기 어려울뿐더러 교권은 한층 더 무너질 것이며 교사들은 더욱 커다란 좌절감과 상실감에 교육의 한축이 무너질 것이다. 또한 학생들은 자유로운 미디어 활용으

세부추진내용	2011	2012	2013	2014	2015
<input type="checkbox"/> 디지털교과서 개발					
○ 개발 방향 정립					
○ 개발 표준 마련					
○ 디지털교과서 개발					
<input type="checkbox"/> 스마트 학습모델 마련					
및 연구학교 운영					
○ 스마트 학습모델 마련					
○ 연구학교 운영					
<input type="checkbox"/> 법제도 정비					

[디지털 교과서 개발 및 스마트 학습모델 마련 및 연구학교 운영 일정]  
 <스마트교육 추진 전략 실행계획, 2011.9.1. 교육과학기술부 P.18 발체>

로 “팝콘브레인”) 현상을 겪게 될 것이다. 아이들은 흥매와 재미 본위의 활동에만 관심을 기울이게 되고 학생들은 집중력 저하와 지적 무기력 현상에 노출될 것이다.

스마트교육 추진 전략 실행계획<2011.9.1. 교육과학기술부>에도 물론 미디어에 대한 역기능을 해소하기 위한 정보통신윤리교육을 강화해야 한다는 내용이 들어가 있다. 하지만 지금과 같은 입시 위주의 교육현장에서, 스펙이나 점수에 도움이 되지 않고 삶을 올바르게 살아가기 위해 도움이 되는 소양 교육을 성실히 할 수 있는 교사와 학교는 몇이나 되며, 그러한 소양 교육을 받아 삶에 기준을 삼고 살아가는 학생들은 과연 몇이나 될지 걱정이다. 그동안의 인터넷 윤리 교육이 학교현장에서 어떻게 이뤄졌는지 반성해 본다면 우리에게 스마트러닝은 그렇게 낙관적이지만은 않다. 과연, 인터넷 윤리 소양 교육한다고 했을 때 얼마나 많은 사람들이 좋아할까?

### 3. 위기에서 기회로 바꾼 나라들

그렇다면 선진국은 어떻게 이런 문제들을 해결했나?

영국은 학교에서 배우는 윤리 과목의 중요성과 비중이 점점 줄어들고 있음에 위기 의식을 느끼고 민주주의의 발전이라는 목표를 두고 교육부장관이 교육백서 『바람직한 학교』를 통해 ‘학교

- 1) 팝콘브레인이란 팝콘처럼 튀어 오르는 것에는 반응하지만 느끼게 변화하는 실제 현실에는 무감각해진 뇌. 스마트폰과 태블릿PC 등을 활용한 멀티태스킹에 익숙해지면, 뇌의 생각 중추인 회백질의 크기가 줄어들어 이 같은 뇌로 변화하는 연구 결과가 있다. 미국의 공공과학도서관 온라인 학술지 ‘PLoS One’은 지난 6월 성인 대상 실험에서 “스마트 기기에 지나치게 중독되면 느끼게 변화하는 현실에 무감각해지는 ‘팝콘브레인’으로 뇌 구조가 바뀐다”는 연구 결과를 내놓은 바 있다.

#### 부록 B. 새로운 정보통신기술과 시민교육

본 자료의 목적은 세 가지다. 하나, 정보통신기술, 그 중에서도 인터넷이 젊은 층들 사이에서 교육도로 점점 더 중요해 지고 있다는 것과 둘, 인터넷을 통해 시민의식에 대해서 더 많이 알고 자유로운 토론 참여기회를 많이 가질 수 있다는 것, 셋, 양방향 통신매체로서 인터넷이 몇 가지 점만 유의하면, 시민교육을 활성화하는 훌륭한 도구가 된다는 것 등을 지적하기 위함이다.

영국학교 시민교육과 민주주의를 이끈 크릭 보고서(Crick's Report) 중 발췌 (영국 시민교육자문위원회)

에서의 시민교육과 민주주의 교육을 강화하자’고 제안했고 연구위원회와 전문가, 교육부관계자, 학교장들이 함께 시민교과서를 만들어 학생들의 인성에 대한 문제를 해결하기 위해 노력하였다. 또한 이런 교육은 사회와 학교가 함께 시민교육의 필요성을 느끼고 함께 노력한 결과 영국은 민주주의와 시민교육이 발전한 선진국으로 발돋움할 수 있었다.

독일에서는 정치와 정치 수업(사회수업)의 중심은 인간으로 보았다. 인간의 욕구는 어떻게 충족이 되는가? 어떻게 공동생활의 규칙은 어떻게 정해지는가? 인간은 정치, 경제, 사회 체제에 의해 어떻게 규정되는가? 인간 자신은 어떻게 이

#### 정보의 홍수와 미디어

최근 ‘서구사회’는 정보-통신 사회로 발전 하였으며, 미디어가 중요한 역할을 하고 있다. 전자 매체, 즉 컴퓨터와 관련된 분야의 비약적인 발전으로 인하여 성인, 청소년, 어린이 할 것 없이 생활의 변화를 겪게 되었다. 직업생활에서는 데이터를 인적인 한계나 장소의 한계를 넘어서서 아주 멀리 떨어진 곳에서도 수 초 내에 마음대로 이용할 수 있다. 컴퓨터 게임은 휴식시간에 꿈의 세계나 가상세계를 찾아가 수 있게 했다. 가상 세계에서 우주선을 조정하거나 군대를 지휘하는 것이 가능하게 된 것이다. 어린이들에게는 시리즈에 나오는 인물이나 만화의 인물들이 가족의 구성원이 되었다. 청소년들이 여러 미디어를 한꺼번에 사용한다. 즉 책을 읽거나 숙제를 하면서 동시에 음악을 듣는 것은 일상적인 것이 되었다. 텔레비전과 음악을 함께 소비하기도 한다. 온갖 정보가 제공되면서 정보는 거의 파악하기 힘든 것이 되어버렸다. 신문, 잡지, 서적 외에도 텔레비전의 영상이나 컴퓨터 모니터가 제공하는 정보는 거의 삶의 모든 영역에 걸쳐있다. 제대로 된 기계를 갖추고 조화하는 방법을 알기만 한다면 말이다.

독일 학교 정치교양 중학교 교과서 (인간과 정치) 중 “정보와 여론형성” 부분 중 발췌

체계에 영향력을 미칠 수 있을까? 어떻게 현재와 미래를 책임 있게 만들어 나갈 수 있을까?라는 관점에서 다양한 정보를 제공하여 학생들 스스로 올바른 것과 잘못된 것, 원인과 결과를 구분하는 것을 배우고 관심분야를 찾아낼 수 있도록 도와주는 방식으로 구성된 소양 교육과 관련한 내용이 교육과정에 반영되어 있다. 이를 통해 독일은 선진화된 시민 의식과 함께 권리와 책임을 실천으로 옮길 수 있는 원동력을 갖게 되었다.

프랑스는 초등학교에서부터 시민 교육을 실시하고 심화과정의 경우 학생들의 일상 생활과 몇 가지 큰 원리를 점진적으로 연결시키면서 시민성과 윤리의식을 계속해서 기를 수 있도록 노력했다. 타인의 존중, 규칙과 그 의미의 발견, 개인적 자유의 수준과 책임의 학습은 학급과 학교 생활의 모든 순간에, 교과서는 알려줄 수 없는 모든 교육 활동에 포함되어 학생들의 올바른 가치관 관점을 기를 수 있도록 도와주고 있다.

스타벅스의 창업자 하워드 슐츠, 허쉬 초콜릿의 창업자 밀튼 허쉬, 던킨 도너츠의 창업자 윌리엄 로젠버그, 베스킨라빈스의 창업자 어바인 라빈스, 마이크로소프트의 공동 창업자 스티브 발

전 세계 유대인의 인구는 세계 인구의 0.25% (약 1700만명)이다. 역대 노벨상 개인 수상자의 22%, 1901년-2009년까지 유대인 노벨상 수상자는 180명, 개인 수상자 5명중 1명꼴, 2004년-2007년의 유대인 수상자 비율은 33%, 미국 아이비리그 학생의 1/4, 미국 억만장자의 40%가 유대인이다. 유대인의 성공의 진짜 비밀은 무엇인가? 바로 '교육'이다. 유대인 교육의 핵심은 지식교육과 인성교육의 균형, 전인교육(全人教育)이기 때문이다. 하지만 더욱 중요한 요소는 실천이다. (중략)  
한국이 IT 강국으로 비약적인 경제 성장을 이어가고 있지만, 물질이 풍요로워진 대신 영혼을 잃고 있는 것은 아닌지, 조상이 물려준 훌륭한 정신적 유산을 잃고 있는 것은 아닌지 돌아봐야 한다. & 한국인의 독서 시간이 급격히 줄어들고 있고, 최근 20년간 새로운 형태의 문명에 놓여있음을 경계해야 한다. 젊은 세대가 역사와 문학, 예술 등을 계속 공부할 수 있도록 교육 시스템이 균형을 잡아줘야 한다.

부모라면 유대인처럼 중 <예담 출판사>

며, 구글의 공동창업자 세르게이 브린과 래리 페이지, 이들의 공통점은 세계에서 가장 성공한 사람들과 동시에 유대인이라는 사실이다. 이들은 교육을 통해 세계의 경제, 문화의 흐름을 주도할 수 있는 글로벌 리더십을 발휘할 수 있게 되었다. 우리나라와 비슷한 여건이지만 그 결과는 전혀 다른 그들에게 항상 중요한 물음은 “교육을 어떻게 해야 하나?” 였고, 그 대답은 “‘더’ 하는 것이 아니라 ‘다르게’ 해야 한다.”였다. ‘많이’ 시킬 게 아니라 ‘체대로’ 시켜야 한다는 가치아래 ‘지식 암기’에만 치중할 것이 아니라 균형잡인 ‘전인교

### 인터넷 항해사의 세계

<p><b>굉장한 힘...</b> 인터넷의 발달은 전 세계의 관심을 끈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 국가나 기업에 있어 중요한 것은 국제 경쟁이 인터넷 망에서 그 가격이나 규칙을 강요하지 않도록 하는 것이다.</li> <li>- 일상생활에서 인터넷은 이미 모든 종류의 정보를 얻을 수 있도록 한다. 또한 판매나 일을 용이하게 하고 행정 절차를 가속화 시킬 수 있다. 아마도 언젠가 여론조사 시민의 투표로 민주주의를 향상 시킬 수 있을 것이다.</li> <li>- 인터넷은 또한 교육과 배움의 도구이다. 주인의 양성을 촉진시켜 부국과 민국의 차이를 메우는데 조금은 도움이 될 수 있을까?</li> </ul>	<p>..... 그렇지만 또한 의심스러운 도구이기도 하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에 자유로운 접근은 신뢰성의 문제를 제기한다. 어떻게 사적이고 상업적인 정보의 개입을 피할 수 있을까?</li> <li>- 모든 정보는 복사될 수 있고 또한 변형 될 수 있다. 누구라도 거짓되거나 위협한 소식을 퍼뜨릴 수 있다. 협회는 예를 들면 침해될 수 있는 저자의 경제적 권리를 보호하는데 관심을 가지고 노력한다.</li> </ul>
---	--

프랑스 '시민교육' 중학교 3학년용 교과서 3장 "정보 ; 권리, 힘, 의무" 중 발췌

컴퓨터를 안 배우는 美 실리콘밸리 학생들

IT의 본고장인 미국 실리콘밸리의 일부 교육현장에서 컴퓨터를 추방하고 있는 것으로 알려져 관심을 끈다. 이 학교에서는 초등학생이 구글 검색 기능을 모르고 있을 정도다. 대안교육을 주창하는 극히 일부 학교의 일이기는 하지만, 이 때문에 교육에서 컴퓨터의 역할을 어떻게 볼 것인지를 놓고 논란이 뜨겁다. 구글, 애플, 야후, HP, E베이 등 미국 실리콘밸리의 유명 IT 기업 임원들 상당수는 컴퓨터가 없는 대안학교에 자녀들을 보내고 있는 것으로 알려졌다. 뉴욕타임즈가 22일(현지시간) 이런 내용을 골자로 하는 '컴퓨터를 쓰지 않는 실리콘밸리 학교' 라는 제목의 탐방 기사를 내보냈다. 이에 따르면 이들 학교는 교육도구로 하이테크 기술을 사용하지 않는다. 대신 펜과 종이, 뜨개질바늘이나 진흙 같은 것을 사용한다. 컴퓨터나 스크린은 없다. 교실 안에서 사용하는 것이 허락되지 않는다. 집에서 쓰는 것도 좋아하지 않는다. (중략)

<원본>

[http://news.inews24.com/php/news\\_view.php?g\\_serial=612400&g\\_menu=020300&rrf=nv](http://news.inews24.com/php/news_view.php?g_serial=612400&g_menu=020300&rrf=nv) [로스앤젤레스(미국)=이균성 특파원 gslee@inews24.com, 2011.10.23.일]

육'을 실천한 결과 오늘날과 같은 성과가 있었음을 주목해야 한다.

미국의 발도르프 학교는 수업 시간에 IT 기기를 전혀 쓰지 않는다. 펜과 공책으로 필기를 하고 뜨개질을 하거나 진흙을 만지고 논다. 컴퓨터나 스크린, 스마트폰은 존재하지 않는다. 교실 안에서 사용할 수 없다. 이는 최근 세계적으로 교육에 IT를 접목하고 있는 시도에 반하는 것이다. 미국 내 초등학교 90%가 올해 교실에 컴퓨터 설치를 완료할 예정이기 때문이다. 발도르프 학교는 컴퓨터가 창조적인 생각과 현실의 인간관계, 집중력과 운동능력을 방해한다고 말한다. 물론 이런 생각들이 무조건 옳은 것은 아니지만 인터넷이나 미디어를 과도하게 사용하는 지금, 학생들이 미디어를 사용할 때에 때와 장소를 고려하면서 절제를 통한 올바른 사용의 중요성이 강조되어야 할 시점이다.

#### 4. U시대에 필요한 새로운 교육

우리나라 교육은 오로지 지식 향상에 집중되어 있다. 지식의 양을 늘리기 위해서라면 빛을 내서

라도 사교육을 시키고, 이어나 이민도 마다하지 않는다. 학교에서도 지식을 더 많이 주입하는 데만 급급하다. 과중한 정보량에 버거워하는 아이들을 붙잡고 어떻게든 지식을 습득해 대학에 합격하도록 강요하는게 가정은 물론 학교교육의 전부가 돼버렸다. <생각의 탄생(다빈치에서 과인민까지 창조성을 빛낸 사람들의 13가지 생각도구), 미셸 루트번스타인, 로버트 루트번스타인 저>에서는 억지로 외운 지식은 “실로 허약하며 쓸모없고, 교육적 실패의 결과물에 불과하고, 끝만 번지르르한 학문적 성취의 외장”일 뿐이라고 말하고 있다. 지식은 인생을 살아가는데 있어서 필요한 조건 중 하나일 뿐, 어떻게 살 것인가, 지식을 자신의 삶에 어떻게 적용할 것인가?를 올바르게 결정할 수 있도록 도와주는 지혜가 필요하다.

#### 4.1 가정에서 함께 하는 인터넷 윤리교육

우는 아이들은 사탕을 주면 쉽게 달랠 수 있다. 사탕을 손에 쥐어주면 아이들은 울음을 멈추고 어른들에게 환한 미소를 보내준다. 그렇게 편하

미국 소아과학회는 유아기의 지나친 미디어 시청은 부모나 또래들과의 상호작용과 놀이에 할애할 시간을 빼앗아 장래 아이의 신체적, 정신적, 사회적 건강에 치명적인 결과를 초래할 수 있다는 연구결과를 발표하면서, 2세 미만 유아의 미디어 시청은 교육적 효과가 거의 없는 것으로 조사되었고, 5세 미만 아동도 하루 2시간 이상의 시청은 삼가야 한다고 조언한다(「TV Viewing Time」, American Academy of Pediatrics, 2012, 1.26.). 또한, 2세 미만 유아의 과도한 미디어 시청은 언어발달을 지연시킬 수 있고, 스크린 앞에서 보낸 매 시간당 부모와의 상호작용 시간은 50분 줄어들고, 창의적 놀이 시간도 10% 줄어든다(「Parents Urged Again to Limit TV for Youngest」, The New York Times, 2011.10.18). 29개월 아동의 경우, TV 시청시간이 1시간 늘어날 때마다 4학년이 되었을 때, 학습 참여도와 수학 점수 등이 일정 비율로 낮게 나타난다는 연구결과가 있으며(Ph.D. Linda Pagani, Montreal University), TV를 많이 시청한 아동은 식사습관 악화, 비만, 비디오 게임 중독, 신체활동 저하 등의 악영향도 나타났다. 한편, TV 시청시간이 독서기술에는 좋지 않은 영향을 주지 않은 것으로 나타났다(Issue of Archives of Pediatrics and Adolescent Medicine, 2010.5).

출처 : 한국방송통신전파진흥원 “아우름” 제166호(05+06)  
(<http://www.kca.kr/mbook/2012/index.html>)

게 아이들을 사탕으로 길들이다보면, 나중에 어떻게 될까? 아이들이 편식을 할 때도 마찬가지이다. 아이들은 인스턴트 음식이나 자극적인 음식을 훨씬 더 좋아한다. 김치나 채소와 같은 건강에 좋은 음식들은 맛이 없다는 이유로 피하는 것이 다반사이다. 그렇다고 아이가 좋아하는 것만 먹일 것인가? 현명한 부모들은 아이가 좋아하는 것과 아이에게 좋은 것들의 균형을 찾아주기 위해 노력할 것이다.

사실, 자녀들을 양육한다는 것은 보통 어려운 일이 아니다. 원하는 많은 것을 포기해야 하며, 가정 안팎으로 해야 할 일들이 넘쳐난다. 이럴 때, 부모를 대신해 아이들을 재미있게 놀아주는 것이 인터넷이며, 미디어이다. 부모들은 에너지가 떨어져서 자녀들을 놀아줄 수 없을 때, 뭔가에 불만족하여 떼쓰는 아이의 주의를 돌리기 위해 미디어라는 달콤하고 매력적인 마법의 도구를 사용한다. 하지만, 시간이 지나면서 아이들이 미디어에 필요 이상으로 빠져들고 부정적인 모습이 나타나면 후회와 함께 아이들 손에서 미디어를 빼앗는다. 미디어에 길들여진 아이들은 더욱 다루기 어려워지고 부모들은 어떻게 해야 할지 난감해하는 것이 요즘의 모습이다.

이처럼 과잉의 시대를 살고 있는 우리에게 스스로의 건강한 삶을 위해 스스로 조절하는 것을 우리는 다이어트라 한다. 건강한 몸을 위해 음식을 조절하는 다이어트 뿐만 아니라 삶을 건강하

게 만들기 위해 미디어 역시 다이어트가 필요하다. 요즘은 가족 구성원들이 서로 너무 바빠서 만날 시간이 없다. 가족들이 만날 수 있는 식사 시간, 잠깐의 여가 시간에 미디어를 잠깐 손에서 내려두고 가족들과 대화나 만남의 시간을 가져보면 어떨까? ‘우리 부모님이 요즘 무엇 때문에 힘들어 하는지, 우리 아이가 요즘 무엇을 좋아하는지’와 같은 관심과 배려가 지금 우리에게 절실히 필요하다. 미디어 다이어트는 정보의 과잉 시대를 살아가는 우리 아이들에게 현명하고 절제하는 삶을 살아가도록 도와주는 소양 교육의 첫걸음이 될 것이다.

#### 4.2 학교에서 함께 하는 인터넷 윤리교육

2009 개정 교육과정을 보면 인터넷 윤리와 미디어에 대한 부분이 직접적으로 명시되어 있고 소양 교육에 대한 빈도도 높아짐을 알 수 있다. 학교 관계자들 뿐만 아니라 교육 전반에 걸쳐 미디어와 인터넷의 중요성이 인식되고 그 교육이 실제 교육현장에서 이뤄져야 함을 시사하고 있다. 하지만 이러한 소양교육은 도덕과에서 간혹 이뤄지고 있다. 주당 4시간의 창의체험활동시간 안에 배정되어 있는 컴퓨터 재량 활동 시간은 주로 컴퓨터 활용쪽에만 초점이 맞춰져 있고 교사의 재량에 따라 다소 차이가 난다. 그렇기 때문에

교육과정 내용	성취기준	성취수준	
도452. 현대 지식 정보 사회에서 컴퓨터와 인터넷 등의 활용이 개인과 사회에 미치는 영향을 바르게 인식하고, 컴퓨터와 인터넷 등을 바람직하게 활용하려는 태도를 지닌다. 이를 위해 컴퓨터와 인터넷 등을 활용하면서 겪은 불편한 경험 및 중도고가 같은 문제가 발생하는 이유를 찾아보고, 이를 예방하기 위해 컴퓨터와 인터넷 등을 이용할 때 자신이 지켜야 할 행동 규칙 및 예절 목록을 작성해 본다.	도425 지식 정보 사회에서 컴퓨터와 인터넷 등의 활용이 개인과 사회에 미치는 영향을 종합적으로 이해하고, 컴퓨터와 인터넷 등을 바람직하게 활용할 수 있다.	상	컴퓨터와 인터넷 등의 활용이 개인과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 컴퓨터와 인터넷 등을 바람직하게 활용하는 생활을 꾸준히 실천할 수 있다.
		중	컴퓨터와 인터넷 등의 활용이 개인과 사회에 미치는 영향을 이해하고, 일관성은 부족하지만 컴퓨터와 인터넷 등을 바람직하게 활용하는 생활을 실천할 수 있다.
		하	컴퓨터와 인터넷 등이 개인과 사회에 미치는 영향과 컴퓨터와 인터넷 등을 상황에 따라 바람직하게 활용하는 생활의 중요성을 이해한다.

출처 : 2009 개정 교육과정에 따른 성취기준·성취수준 <교육과학기술부> 도덕 (인터넷 예절) 부분 발췌

교유과정 내용	성취기준	성취수준	
사6081. 정보화가 일상 생활에 미치는 영향(예:SNS의 영향, 저작권 문제, 사이버 일탈 등)을 파악하고 이에 대해 대응 방안을 모색할 수 있다.	사6081. 정보화가 일상 생활에 미치는 영향(예:SNS의 영향, 저작권 문제, 사이버 일탈 등)을 이해하고, 이에 대한 대응 방안을 찾을 수 있다.	상	정보화가 일상생활에 미치는 여러 가지 영향을 긍정적 측면과 부정적 측면으로 나누어 설명하고, 정보화에 따른 문제의 합리적 해결 방안을 찾아 제시할 수 있다.
		중	정보화가 일상생활에 미치는 여러 가지 영향(예:SNS의 영향, 저작권 문제, 사이버 일탈 등)을 설명하고, 정보화에 따른 문제와 그 해결 방안을 관련지어 수 있다.
		하	일상생활에서 정보화로 인해 나타나는 변화의 사례를 찾을 수 있다.

5-6 사회 (정보화, 세계화 속의 우리) 부분 발췌

교유과정 내용	성취기준	성취수준	
(가) 정보 기기의 종류와 기능을 이해하여 다양한 활용 방법을 익히며, 올바른 정보 윤리 의식을 가지고 정보 기기와 사이버 공간을 이용할 수 있다.	실6231-1. 정보 기기의 종류와 기능을 이해하고 활용할 수 있다.	상	정보 기기의 종류와 기능을 이해하고 다양하게 활용할 수 있다.
		중	정보 기기의 종류와 기능을 이해하고 부분적으로 활용할 수 있다.
		하	정보 기기의 종류와 기능을 이해한다.
	실6231-2. 올바른 정보 윤리 의식을 가지고 정보 기기와 사이버 공간을 이용할 수 있다.	상	올바른 정보 윤리 의식을 가지고 정보 기기와 사이버 공간을 이용할 수 있다.
		중	정보 기기와 사이버 공간을 이용할 수는 있으나 올바른 정보 윤리 의식이 부분적으로 올바르다.
		하	정보 기기와 사이버 공간을 이용할 수는 있으나 올바른 정보 윤리 의식을 가지고 있지는 못하다.

5-6 실과 (생활과 정보) 부분 발췌

정부 기관이나 시민단체에서 시행하고 있는 인터넷 소양교육을 벤치마킹하거나 다양한 단체의 지원을 받아 학생들의 올바른 시민 의식 함양과 학교 폭력 방지를 위해 학교차원에서 적극적으로 나설 필요가 있다.

### 4.3 국가에서 함께 하는 인터넷 윤리교육

학교폭력이나 사이버 범죄, 인터넷 게임 중독 등과 같은 사회적 문제가 이슈가 되자 국가 기관들이 인터넷 윤리에 대한 필요성을 실감하고 다양한 교육과 행사를 기획하고 지원하고 있다. 바른인터넷유치원(1,000개교), 정보윤리학교(400개교), 학부모아카데미(500개교), 특성화고정보윤리 프로그램(50개교) 등 일선 학교에 실제적 도움이 될 수 있는 노력과 함께 학부모들의 의식을 바꾸기 위한 노력을 국가 차원에서 실시하고 있다. 이렇게 다양한 인프라를 교육 현장에 받아들이고, 교육과정에 반영하여 운영한다면 학교폭력이나

인터넷으로 인해 일어나는 다양한 문제들을 해결할 수 있는 좋은 방법이 될 것이다. 또한 전국

구분	주요내용	신청대상
	4개분야 / 1,950개기관(100만명 교육)	
바른인터넷유치원(1,000개교)	미취학 아동의 올바른 인터넷 이용습관 형성 교육	국공립, 사립유치원
정보윤리학교(400개교)	지식·감성·실천교육 중심의 사이버 인성교육	초중고교
학부모아카데미(500개교)	청소년의 사이버 일탈행위 부모책임성 강화교육	유치원, 초중고교
특성화고정보윤리 프로그램(50개교)	IT 예비 전문직업의 인터넷윤리 책임의식 배양교육	IT분야 특성화고
네트즌 인성학습 교원연수	인터넷안전교육프로그램 운용법	유치원
	정보윤리 하계방학 교원연수	초중고교
	원격연수(정보문화, 정보윤리)	초중고교
	정보윤리 정책포커스	교장·교감 장학사·장학관
	인터넷윤리 전문가	유치원, 초중고교

출처 : 사이버 폭력예방 강화 등 사이버 인성교육 추진계획(요약), 인터넷 진흥원 (기간 : '12. 3~11월)

6000정도의 사람들이 인터넷 윤리에 대해 관심을 가지고 IEQ(인터넷윤리자격)시험을 통해 자발적인 윤리 소양을 신장시키고 있으며 이러한 인터넷 윤리에 대한 관심은 폭발적으로 높아지고 있다.

## 5. 결론

대한민국의 대부분의 교육 모토에 들어가는 것이 함께 살아가는 창의적인 인재 육성이다. 이러한 인재는 단순히 지식 교육으로만 키울 수 없다는 것은 모두 알고 있다. 하지만 대부분의 가정이나 학교에서는 윤리나 소양 교육과 같은 기본적인 인성교육보다는 더 많은 지식을 가르치지 위해 노력한다. ‘지식 암기’에 치중할 것이 아니라 이제는 균형잡힌 ‘전인교육’, ‘소양교육’이 필요한 시기이다. 과거에는 물고기를 잡아주기 보다는 잡는 법을 알려주라고 했다. 하지만 지금은 물고기를 잡는 법보다 바다를 동경하도록 만들어야 한다. 그 안에서 아이들은 스스로 배우고 스스로 성장할 것이다. 단, 아이들이 서로를 배려하고 절제하며, 스스로 행복을 찾아가는 삶의 과정임을 어른들이 삶에서 실천하며 보여주어야 아이들이 제대로 성장할 수 있을 것이다. U시대의 인터넷 윤리는 인터넷의 바다로 나아가는 아이들에게 반드시 필요한 에너지원이다.

## 저 자 약 력



김 형 태

이메일 : 981132@hanmail.net

- 2002년 경인교육대학교 초등교육학과(학사)
- 2010년~현재 동대학원 국어교육과 대학원 재학중
- 2010년~현재 깨끗한 미디어를 위한 교사운동 초등 대표
- 2012년~현재 서촌초등학교 교사로 근무
- 관심분야: 미디어, 인터넷 윤리교육, 민주시민교육, 학교폭력