

1-1. 짝과 나누는 저작권 이야기

활동시간: 40분

● 학습목표

- 저작권에 대해 설명할 수 있다.
- 저작권 판례를 통해 저작권 침해와 침해가 아닌 것을 구별할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 협동학습(생각-짝-나누기)

두 사람씩 짝을 지어, 각각 전문가, 기자 역할을 나누어 맡아 『저작권 침해 사례』에 대하여 인터뷰를 하고 그 결과를 전체적으로 공유하게 하여, 학생들의 저작권 관련 이해력과 표현력을 향상시키는 것을 목표로 하는 수업방법



2) 활동내용

저작권 단어 뽑기	<ul style="list-style-type: none"> - ‘저작권’하면 떠오르는 단어 3개와 그 이유에 대해서 생각한다. - 우리 반 저작권 단어 BEST를 선정한다.
저작권 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> - O/X퀴즈를 풀며 학생들의 저작권에 대한 이해를 점검한다.
문제 상황 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> - 『저작권 침해여부』가 애매한 사례를 들려준다.
수업방법 생각-짝-나누기	<ul style="list-style-type: none"> - 두 사람이 짝을 지어 기자와 전문가 역할을 나눈다. - 앞서 제시된 『저작권 침해 사례』에 관하여 기자가 질문을 던지고, 전문가가 대답한다. 이때 기자는 대답한 내용을 잘 기록한다. - 두 사람의 활동이 끝난 후, 교사는 기자에게 전문가가 말한 내용을 발표하게 한다. - 첫 번째 학생이 발표하면, 그 다음에는 중복되는 것 이외에 새로운 이야기를 추가하는 방식으로 많은 아이디어들을 공유한다.
실제 판례 결과 제시하기	<ul style="list-style-type: none"> - 앞서 제시한 사례와 관련된 실제 저작권 판례를 소개하면서, 판결 이유에 대해 설명해주고 마무리한다.

● 준비물

- 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 시간 여유가 있다면 기자와 전문가 역할을 교대로 한 번 더 할 수 있다.
- 생각-짝-나누기 활동 시 기자 역할을 맡은 학생은 최대한 경청하며, 전문가 역할을 맡은 학생은 최대한 관련 질문에 대한 사고를 확장시킬 수 있도록 안내한다.
- 일상생활 속 다양한 저작권 침해 사례를 추가로 제시하여 사고를 확장시킬 수 있다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 저작권 단어 뽑기</p> <p>평소에 ‘저작권’이라는 말을 들어본 적이 있나요? 저작권하면 떠오르는 말이 무엇인가요? 우리 반 학생들이 뽑은 저작권 단어 BEST를 찾아봅시다.</p>	『활동지-저작권 단어 뽑기』	5분
	<p>○ 학습 목표 및 활동 안내하기</p> <p>저작권이란 무엇인가요? 여러분은 저작권을 침해하거나 침해당한 경험이 있나요? 이 시간에는 짝과 함께 일상생활 속 저작권 침해에 관한 다양한 이야기들을 나누어보도록 하겠습니다.</p>		2분
전개	<p>○ 저작권 이해하기</p> <p>저작권의 뜻은 무엇인가요? 다음 O/X퀴즈를 풀면서 여러분은 저작권을 어떻게 이해하고 있는지 살펴봅시다.</p>	『활동지-저작권 단어 뽑기』	3분
	<p>○ 문제 상황 파악하기</p> <p>다음은 『저작권 침해여부』가 애매한 사례입니다. 비슷한 경험을 보거나 직접 겪은 적이 있나요? 무엇이 문제이고, 어떻게 해결되어야 하는지에 대해 생각해 봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 문제 사태 1 : 인터넷 저작권 침해 • 문제 사태 2 : 길거리 초상권 분쟁 • 문제 사태 3 : 퍼블리시터권 침해 문제 	『활동지-저작권을 지켜요』 (저작권 교실 http://youth.copyright.or.kr/index.jsp) > ‘놀이터’ > ‘애니메이션으로 보는 저작권’>	7분
	<p>○ 생각-짝-나누기</p> <p>한 사람은 기자 역할을 맡고, 다른 한 사람은 전문가 역할을 맡아 무엇이 문제인지, 어떻게, 왜 해결되어야 하는지, 관련된 경험은 무엇인지에 대해 인터뷰를 나누어봅시다.</p>	『활동지-생각 짝나누기』	10분
	<p>○ 생각-공유하기</p> <p>짝을 인터뷰한 내용을 다함께 이야기 나누어봅시다. 기자 역할을 맡은 사람이 발표해보고, 다른 사람은 중복 되지 않는 새로운 이야기가 있다면 발표해 봅시다.</p>	『활동지-생각 짝나누기』	6분
	<p>○ 실제 판례 결과 제시하기</p> <p>앞서 제시한 사례와 관련된 실제 판례의 결과를 살펴봅시다. 이외에도 오늘날의 정보화 사회에는 저작권 침해가 문제가 되는 상황이 점차 다양해지고 있습니다. 다음의 사례들은 저작권 침해일까요? 아닐까요?</p>		5분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>이번 시간에는 다양한 저작권 침해 사례를 살펴보았습니다. 느낀 점은 무엇입니까? 다음 시간에는 저작물의 종류에 대해 살펴보도록 하겠습니다.</p>		2분



도입

1. 저작권 단어 뽑기

- 교사는 ‘저작권’이라는 단어를 칠판에 적는다.

Tip! 본 활동의 목적은 ‘저작권’에 대한 학생들의 기존의 생각들을 확인하는 것이므로, 이때, 교사가 ‘저작권’에 대한 구체적인 설명은 전개 단계에서 실시한다.

- ‘저작권’하면 가장 생각나는 단어 3개를 <보기>에서 찾아 빈칸에 써보고 각 단어를 선택한 이유에 대해서도 생각해본다.

<보기>

어제 쓴 일기, 굿다운로드, 불법복제, 짝퉁, 표절, 한국저작권위원회, 저작권지킴이, 배타적 권리, 저작물

- 우리 반 학생들이 많이 선택한 저작권 단어 BEST 3은 무엇인지 조사한다.

- 각 단어들이 저작권과 어떻게 관련되어 있을지에 대해 이야기 나눈다.

예)

어제 쓴 일기	내가 만든 저작물로 저작권이 포함되어 있음
굿다운로드	일상생활 속에서 컴퓨터 등 이용 시 저작권을 지킬 수 있는 가장 대표적인 방법
불법복제	저작권을 지키지 않는 대표적인 행동으로 근절되어야 하는 행위
짝퉁	가짜나 모조품을 속되게 이르는 말로 저작권을 허가를 받지 않고 사용함으로써 이득을 취하는 행위
표절	다른 사람이 창작한 저작물의 일부 또는 전부를 도용하여 사용하여 자신의 저작물인 것처럼 발표하는 것
한국저작권위원회	저작권 보호와 관련 분쟁의 심의, 조정을 위해 설립된 전문 공공기관
저작권 지킴이	온/오프라인상의 저작권 침해 사례에 대해 모니터링을 전담하는 역할을 하는 이
배타적 권리	저작권은 저작권의 이용을 배타적으로 규제할 수 있는 권리임
저작물	인간의 사상 또는 감정을 표현한 창작물로 저작권이 포함되어 있음

2. 학습목표 및 활동 안내

- 저작권은 일상생활과 밀접한 관련이 있음을 확인하고, 이번 시간에는 저작권이 무엇인지 이해하고, 저작권 침해를 둘러싼 다양한 이야기들을 짝과 함께 나누어볼 것이라고 안내한다.

2

전개

1. 저작권 이해하기

- 저작권이 일상생활과 밀접한 관계가 있음을 확인한 후, 저작권의 뜻에 대해 설명한다.
- 저작권에 대한 간단한 O/X 퀴즈를 풀며, 저작권에 대한 기존 이해를 점검하고 심화시킨다.

* O / X 퀴즈의 예

- 1) 저작자와 저작권을 가진 자는 항상 동일하다. (X)
참고) 저작권법 제2조2항 및 제8조2항 참고
- 2) 헌법·법률·조약·명령·조례 및 규칙 등은 보호받지 못하는 저작물이다. (O)
참고) 저작권법 제7조1항 참고
- 3) 사실 전달에 불과한 시사보도는 보호받지 못하는 저작물이다. (O)
참고) 저작권법 제7조5항 참고
- 4) 교과서에는 공표된 저작물을 게재할 수 없다. (X)
참고) 저작권법 제25조1항 및 2항 참고

2. 문제 상황 파악하기

- 『저작권 침해여부』가 애매한 사례에 관한 이야기를 들으면서 그림 속 인물에게 할 수 있는 말들을 적어본다.

[문제 사태 1 : 인터넷 저작권 침해]

대학생 A는 자신의 개인 블로그에 방문자 수가 많이 늘어나 파워 블로거가 되기를 희망하였다. 자신의 소소한 이야기들을 넣는 것만으로는 부족하다 여겨, 인기 있는 최신 영화나 드라마 등을 불법으로 퍼오기 시작했다. 그 이후로 방문자 수는 급속히 증가하였지만, 영화 제작사 B측이 A를 저작권법 위반으로 고소하기에 이르렀다. A는 아무런 상업적 목적 없이 개인 블로그에 올린 것인데, 그것이 왜 문제냐고 반박했다.

[문제 사태 2 : 000]

이 장면은 가상적인 판례를 만들어 봅시다.

[문제 사태 3 : 퍼블리시티권 침해 문제]

방송인 H씨는 독특한 생김새와 화려한 언변과 어록으로 유명하다. 덕분에 TV 토크쇼나 예능 프로그램에서 활약하고 있으며, 개인적으로도 관객과 대화를 나누는 공연을 많이 한다. 그러던 어느 날 지인들한테 책의 출간을 축하한다는 말을 들었다. A 출판사에서 그에게 허락을 받지 않고 자신의 어록을 엮어서 책을 출판한 것이다. 이에 대해 A 출판사에게 항의를 하니, 그동안 방송에서 대중을 대상으로 한 말을 엮은 것뿐이라고 주장했다.

Tip: 학생들이 제시된 이야기를 어려워 할 경우 ‘한국저작권위원회 저작권 교실’에서 저작권 만화를 보여준다.

저작권 교실(<http://youth.copyright.or.kr/index.jsp>) > ‘놀이터’ > ‘애니메이션으로 보는 저작권’>

- 배껴서 받은 글짓기 상(4분 5초)
- 내 블로그가 저작권 침해(4분 33초)
- 경찰서에서 고소장이 왔어요(5분 31초)
- 내 꿈은 만화가(4분 46초)

3. 생각- 짝- 나누기

- 앞서 문제 사태에 대하여 짝끼리 역할을 나누어 해결해볼 것을 안내한다.
- 두 사람씩 짝이 되어 역할을 나누어 맡는다. 왼쪽 사람은 기자 역할을 맡고, 오른쪽 사람은 전문가 역할을 각각 맡는다. 기자가 된 짝은 전문가가 된 짝에게 아래와 같은 질문을 던진다.
 - 1)“무엇이 문제인가?”
 - 2)“왜 이러한 문제가 생겼는가?”
 - 3)“어떻게 해결되어야 한다고 생각하는가?”
- 이때 기자는 답변을 주의 깊게 경청하면서 메모하면서 듣는다.

Tip! 생각- 짝 나누기에서는 한 사람은 자유롭게 이야기하고, 다른 한 사람은 주의 깊게 경청하게 하는 것이 중요하다.

4. 생각-공유하기

- 교사는 질문에 대한 의견에 대해 발표시킨다. 이때 기자가 전문가 역할을 한 사람이 말한 것을 발표하게 한다.

Tip: 이때 첫 번째 학생이 발표하면, 그 다음에는 중복되는 것 이외에 새로운 이야기를 추가하는 방식으

로 아이디어를 공유한다.

5. 실제 판례 결과 제시하기

- 사례를 소개할 때에 대한 판례를 소개하면서 그 이유에 대해 설명해주면서 학생들이 앞서 이야기 나누었던 ‘생각-짹 나누기’ 활동의 결과와 비교한다.

발문의 예) “앞서 제시한 문제 사태와 관련된 실제 판례 결과입니다. 여러분의 의견과 같은 점과 다른 점은 무엇입니까? 그 이유는 무엇입니까?”

<p>문제사태 1> 인터넷 저작권 침해</p>	<p>인터넷 파일 공유 서비스(P2P)를 통해 특정 영화를 무단으로 다운받는 것은 불법이며, 손해배상금을 지불해야 한다. 저작권법 제129조의3제1항에 따른 법원의 명령을 정당한 이유 없이 위반한 자는 5년 이하의 징역 또는 5천만 원 이하의 벌금에 처하거나 징역과 벌금이 병과 될 수 있으며, 대개 손해배상액 협상액 협상을 유리하게 이끌기 위해 형사고소를 하는 경우가 대부분이다. 대검찰청에 따르면 온라인 저작권 위반 고소 사건은 2003년 1만 369건에서 2008년 3만 2천 446건에 이르고 있다.</p>
<p>문제사태 2> OOO</p>	<p>이 장면은 가상적인 판례를 만들어 봅시다.</p>
<p>문제사태 3> 퍼블리시터권 침해 문제</p>	<p>2004년 코미디언 A씨는 자신의 허락 없이 자신의 이름과 유행어를 특정 회사가 무단 사용한 것을 이유로 손해배상 소송을 제기하였다. 서울지방법원은 원고의 대중적 지명도를 인정하면서, 원고로부터 아무런 승낙을 받지 아니하고 유행어를 사용, 영업한 피고에 대해 원고의 재산적 가치가 있는 권리침해 사례로 보고, 손해 배상할 것을 선고하였다.</p>

※ 활동 진행 자료

◎ “생각-짹-나누기”1)

1. 목적과 특징

생각-짹-나누기는 Kagan 협동모형 중 하나이다. 이 모형은 한 학급 절반의 학생이 발표할 기회를 갖게 되고, 나머지 절반의 학생들은 경청의 경험을 갖는다. 그리고 학급 전체가 아이디어를 공유하게 된다. 특히 생각-짹-나누기는 간단하면서도 매우 수준 높은 사고력을 경험할 수 있다. 한 학생은 주어진 시간동안 자기 의견을 말해야하기 때문에 고급 사고력을 경험한다. 반대로 듣는 학생은 주의 깊게 들으면서 메모해야 한다. 짹 활동이 끝난 이후, 짹은 대신 발표를 해주어야 하는데, 이때 짹이 한 말을 이해해야 하며, 자기의 표현으로 발표해야 한다. 기자가 발표할 때, 전문가는 인지적으로나 정의적으로 많은 피드백을 경험한다.

2. 단계

단계	유의점
1) 두 사람이 한 모둠이 된다.	의미 있는 행동으로 두 학생이 한 모둠임을 확인시켜 준다.
2) 왼쪽 학생이 오른쪽 학생에게 자신의 의견을 발표한다.	교사는 주제를 제시하고, 왼쪽 학생이 자신의 의견을 오른쪽 학생에게 3분간 말한다.
3) 오른쪽 학생은 메모하면서 듣는다.	오른쪽 학생은 아무 말도 하지 않고 메모하면서 듣기만 하며, 추후 전체 앞에서 발표해야함을 안내한다.
4) 오른쪽 학생들이 왼쪽 학생들의 의견을 정리해서 발표한다.	교사는 오른쪽 학생들에게 들은 이야기를 발표시킨다. 첫 번째 학생이 발표하면, 그 다음에는 중복되는 것을 제외하고 발표시킨다. 이런 식으로 새로운 아이디어를 모아나간다.

※ 내용 심화 자료

◎ 일상생활 속 다양한 저작권 침해 사례

1) 영화 촬영장에 가서 핸드폰으로 사진, 동영상 등을 찍는 경우	촬영장에서 무단으로 촬영하는 경우도 저작권 침해에 해당되며, 2014년 어벤져스의 제작사 마블스튜디오가 영화촬영 장면 등을 인터넷에 무분별하게 올릴 경우 짧은 동영상이라도 법적 대응 하겠다는 입장을 밝힌바 있다.
2) 개인 메신저나 블로그에 영화나 드라마, 음원 등을 링크하는 경우	링크란, 쉽게 인터넷 홈페이지에서 지정하는 파일이나 문자열로 이동할 수 있도록 하는 경로를 말하며, 그림이나 동영상이 직접 재생될 수 있도록 설정된 방식이나 자신의 홈페이지 내에서 자체 구현되도록 지정된 링크는 저작권 침해에 해당한다.
3) 블로그나 홈페이지에 신문기사나 사진의 출처를 표시하고 스크랩하는 것	창작성이 개입될 여지가 적은 '사건사고의 단신이나 부고, 날씨정보 등'과 같은 객관적 사실의 보도는 저작물로 보호가 가능하지 않기 때문에 이용자들이 이를 자유롭게 이용할 수 있겠지만, 사진이나 뉴스 기사를 작성하는 기자의 창작성 또는 사상 및 감정이 반영된 기사(논설물이나 기고문 포함) 등은 저작물로 보호를 받게 되어 기사를 사용하거나 인용하기 위해서는 해당 저작권자의 허락이 필요하다. 때문에 뉴스 기사를 활용하기 위해서는 기사 원문을 그대로 카피해서 올려서는 안 되며, 링크를 통해서 올려야 한다.
4) 유료로 구매한 음악 파일을 친구와 공유하는 것	인터넷에서 유료로 구입한 음악 또는 영화파일은 구매한 구매자만 이용이 허락된 것으로 이를 불특정 다수의 사람이 이용하는 P2P 사이트나 홈페이지, 블로그, 등에 업로드 하는 행위는 원본파일에 대한 복제와 정보통신망을 통한 전송에 해당하여 저작권 침해에 해당한다. 또한 P2P나 토렌트 사이트의 경우, 온라인서비스제공자가 콘텐츠를 제공하는 것이 아니라 이용자가 다운받은 자료들이 공유폴더에 저장되고 이를 다른 이용자에게 실시간으로 전송되는 방식이기 때문에 단순히 다운만 받더라도 전송에 해당하므로 저작권 침해에 대한 문제가 발생할 수 있다.

3

정리

1. 학습내용 정리

- 오늘 수업 경험에서 느낀 점을 나눈다.

발문의 예) “이번 시간에는 짝과 함께 저작권의 개념을 이해하고, 이를 바탕으로 다양한 저작권 침해 사례를 살펴보았습니다. 이번 수업에서 느낀 점을 말해 봅시다.”

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 만들기 활동을 하면서 저작물의 종류를 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

※ 참고자료

- 정문성(2013). 『토의토론 수업방법 56』. 서울: 교육과학사.
- 허승환(2009). 『두근두근 놀이 수업』. 서울: 시공미디어.
- 청소년 어린이 저작권교실 (<http://youth.copyright.or.kr/>)

: 한국저작권위원회 운영, 저작권 관련 정보, 교육프로그램, 애니메이션, 게임 등 안내.

1-2. 만들면서 이해하는 저작물의 종류

활동시간: 80분

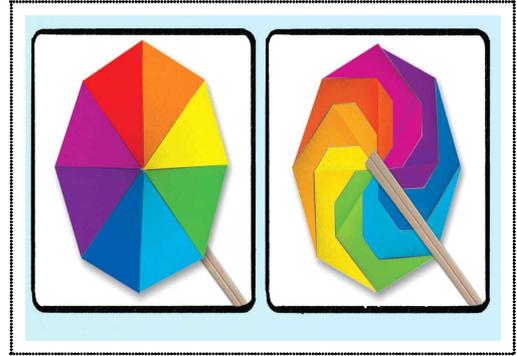
● 학습목표

- 일상생활 속에서 다양한 저작물을 찾아내어 설명할 수 있다.
- 저작물을 종류별로 분류할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 만들기

교실 속 저작물을 종류별로 분류해보는 퀴즈를 풀고 그 답을 적은 종이들로 부채를 만듦으로써, 저작물의 개념과 종류에 대한 이해력을 향상시키는 것을 목표로 하는 수업방법



2) 활동내용

『저작물』
다섯 고개
연상퀴즈

- 저작물을 연상시킬 수 있는 단어 5개를 순서대로 제시하여, 공통적으로 가리키는 하나의 단어(저작물)를 알아맞힌다.

교실 속
저작물 찾기

- 우리 반 교실에 있는 저작물을 찾아 종류별로 분류한다.
예) 교과서, 소설책, 서예작품, 협동화작품, 컴퓨터 프로그램 등

저작물 종류
Quiz

- 저작물 사진을 제시하고, 그에 적합한 저작물 종류가 무엇인지에 대하여 색종이 8장에 각각 적게 한다.
Tip: 괄호 안에 들어갈 정답을 색종이 정답 칸에 적으세요.

수업방법
종이접기

- 정답이 적힌 양면 색종이 8장을 각각 다음과 같은 형식으로 동일하게 접는다.
- 8장을 순서에 맞게 풀칠하여 조립한다.
- 팔각모양의 부채가 완성되었으면, 나무젓가락을 붙여 완성한다.

저작물에
CCL마크 꼭

- 자신이 만든 저작물에 CCL마크를 붙인다.

● 준비물

정답 칸이 적힌 양면 색종이 8장, 나무젓가락 1개, 풀, 테이프, 컴퓨터, TV 또는 빔 프로젝터, 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 저작물의 종류를 이해시키는 것이 목적이므로 일상생활 속 다양한 저작물의 예와 그 종류를 연결시킬 수 있도록 안내한다.
- 종이접기 활동의 경우, 학생들 간에 서로 도울 수 있도록 적극 안내하는 것이 중요하다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 다섯 고개 연상퀴즈 게임하기</p> <p>단어들을 듣고 공통적으로 가리키는 하나의 단어가 무엇인지 알아맞혀 봅시다.</p> <p>예) 내가 쓴 일기, 뮤지컬, 인기가요, 미술작품, 저작권</p>		5분
	<p>○ 교실 속 저작물 찾기</p> <p><『활동지』>에 제시된 교실 속 다양한 물건들을 찾아보고, 공통적으로 가리키는 하나의 단어가 무엇인지 생각해 봅시다.</p>	『활동지-교실 속 저작물 찾기』	8분
	<p>○ 학습 목표 및 활동 안내하기</p> <p>여러분이 알고 있는 저작물에는 어떤 것들이 있나요? 저작물은 어떻게 분류할 수 있을까요? 이번 시간에는 부채를 만들면서 우리 생활 속 저작물의 종류들을 이해하는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		2분
전개	<p>○ 저작물 분류하기</p> <p>저작물의 종류에는 어떤 것들이 있을까요? <『활동지』>에 있는 저작물을 특성에 따라 종류별로 분류해봅시다.</p>	『활동지-저작물 분류하기』	10분
	<p>○ 찾아라 저작물 종류</p> <p>색종이를 접어 8장의 정답 종이를 만든 다음, 정답 칸에 제시되는 Quiz에 해당되는 답(저작물 유형)을 각각 적어봅시다.</p>	『활동지-저작물분류하기』 양면색종이 8매	20분
	<p>○ 종이접기(팔각 부채 만들기)</p> <p>정답 종이를 순서에 맞게 펼칠하여 팔각 부채 모양으로 만들어봅시다. 나무젓가락을 뒷면에 붙이면 저작물 유형이 적힌 부채가 완성됩니다.</p>	『활동지-저작물 분류하기』 정답종이, 풀, 나무젓가락 1개	15분
	<p>○ 저작물에 CCL 마크 붙이기</p> <p>저작물에 있는 CCL마크를 확인해본 적이 있나요? 자신이 만든 저작물에 CCL 마크를 붙여봅시다.</p>	『활동지-CCL 마크알기』	15분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>이번 시간에는 저작물 종류를 이해하며 만들기 활동을 하였습니다. 느낀 점은 무엇입니까? 다음 시간에는 저작권 보호의 중요성에 대해 살펴보도록 하겠습니다.</p>		5분



도입

1. 다섯 고개 연상 퀴즈 하기

- 저작물을 연상시킬 수 있는 단어 5개를 순서대로 제시한다.

예) 내가 쓴 일기, 뮤지컬, 인기가요, 미술작품, 저작권

- 다음 단어들이 공통적으로 가리키는 하나의 단어는 무엇일지 생각해보게 한다.

정답) 저작물

Tip! 각 단어를 제시할 때마다 답을 맞힐 수 있는 기회를 준다.

- 각 단어들의 공통점을 생각하며 저작물의 뜻에 대해 생각해보게 한다.

예) 저작물이란 인간의 사상이나 감정을 표현한 창작물이다(저작권법 제2조1항).

2. 교실 속 저작물 찾기

- <『활동지』>에 제시된 교실 속 장면에서 다음 단어들을 찾아 동그라미를 친다.

<보기> 내가 쓴 일기, 음악, 미술시간에 그린 작품, 학습도서, 인터넷사이트, 국어사전

- 다음 단어들이 공통적으로 가리키는 하나의 단어(저작물)를 적는다.

저	작	물
---	---	---

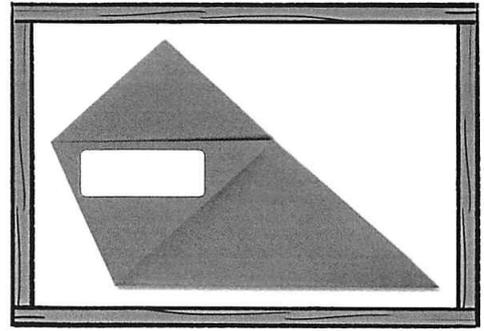
- 이밖에도 자신이 알고 있는 저작물의 예에 어떤 것들이 있는지 발표하게 한다.

예) 소설, 연극, 회화, 건축물, 지도, 모형, 예능 프로그램, 힙합음악, 회사브랜드명 등(저작권법 제4조)

3. 학습목표 및 활동 안내

- 이번 시간에는 일상생활 속에는 다양한 저작물의 종류가 있음을 이해하고, 이에 대한 이해를 바탕으로 부채 만들기 활동을 할 것이라고 안내한다.

- 8장의 정답종이가 완성되었으면, 학생들에게 퀴즈의 정답을 적을 부분을 미리 안내한다.



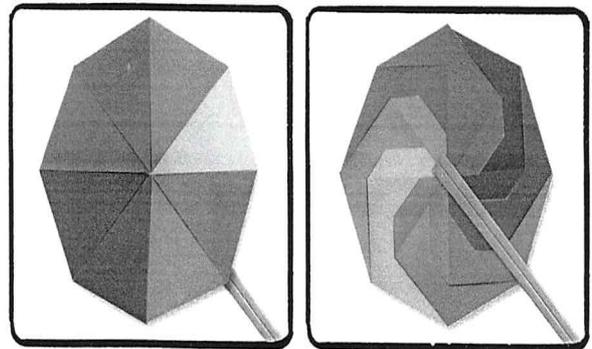
- 다음의 예를 읽거나 예와 관련된 일정한 사진을 제시한 후, 해당 저작물의 종류를 알아맞히는 퀴즈를 낸다. 총 8문제로 해당 저작물의 종류에 대해서는 정답 칸이 크려진 색종이 8장에 각각 적게 한다.

발문의 예) “이것은 무슨 저작물일까요? ()저작물의 정답을 색종이 정답 칸에 적으세요.”

예시	저작물의 유형
소설, 시, 논문, 강연, 연설 등	어문저작물
회화, 서예, 조각, 판화, 응용미술 등	미술저작물
건축을 위한 모형 설계도, 미술관, 동대문 디자인 프라자 등	건축저작물
악극, 무용, 무언극, 1인극 등	연극저작물
클래식, 팝송, 가요 등	음악저작물
한글프로그램, 게임프로그램, 운영체제프로그램 등	컴퓨터 프로그램 저작물
작품 사진 등	사진저작물
TV방송 프로그램, 영화, 뮤직비디오 등	영상저작물

3. 팔각부채 만들기

- 8장을 조립해서 다음과 같은 부채 모양으로 완성한다.
- 각자 만든 부채가 저작자의 생각이 표현된 일종의 저작물임을 설명한다.



4. 저작물에 CCL마크 붙이기

- 저작물을 이용할 때 저작권 관련 CCL마크를 접한 경험이 있는지에 대해 이야기 나눈다.
- CCL마크의 종류에 대해 살펴본다.

저작물을 이용할 때에는 반드시 저작자의 이름, 출처 등을 반드시 표시해야 합니다.	
영리를 위한 목적으로 사용할 수 없으며, 이를 위해서는 저작권자와 따로 계약을 해야 합니다.	
저작물을 바꾸어 2차적 저작물을 만들 수 없습니다.	
저작물을 바꾸어 2차적 저작물을 만들 수 있지만, 2차적 저작물은 원 저작물과 동일한 저작권을 갖습니다.	

- 내가 만든 부채에 그리고 싶은 CCL마크를 그린다.

<p>※ 활동 진행 자료</p> <p>◎ 종이접기 응용 활동: 피자책 만들기</p> <p>- ‘피자책 만들기’는 모듈원이 힘을 모아(1/N 조각씩) 피자 한 판을 만드는 활동이다.</p> <p>① 4인 1모듈 기준으로 모듈 당 동일한 모양과 크기의 원모양 종이 5장을 나누어 준다.</p> <p>② 흰색 종이는 모듈원 공통으로 사용하고 나머지 4가지 색깔은 모듈원 4명에게 각자 1장씩 나누어 준다.</p> <p>③ 모듈원당 (1) 어문 저작물, (2) 음악 저작물, (3) 연극 저작물, (4) 미술 저작물, (5) 건축 저작물, (6) 사직 저작물, (7) 영상 저작물, (8) 2차적 저작물, (9) 편집 저작물 중 하나씩 정해서 원모양의 종이에 주제를 정리한다. Tip: 이때 각자의 주제가 중복되지 않도록 한다.</p> <p>④ 원모양의 종이를 두 번 접어서 피자1/4쪽을 만들어 4장을 모아 흰색 종이에 붙인다.</p> <p>⑤ 마지막으로 피자 모양을 꾸미고 표지를 꾸민다.</p>
--

※ 내용 심화 자료

◎ 공공 저작물(공공누리)도 있어요.

1) 개념

- 공공누리란 공공저작물을 자유롭게 이용할 수 있도록 개발한 한국형 공공저작물 자유이용허락 라이선스를 뜻하며 ‘누구나 자유롭게 이용할 수 있게 한다.’는 의미를 담고 있다.

2) 공공누리 라이선스 유형

제1유형		<ul style="list-style-type: none"> - 출처표시 - 상업적, 비상업적 모두 이용 가능 - 변형 등 2차적 저작물 작성 가능
제2유형		<ul style="list-style-type: none"> - 출처표시 - 비상업적 이용만 가능 - 변형 등 2차적 저작물 작성 가능
제3유형		<ul style="list-style-type: none"> - 출처표시 - 상업적, 비상업적 이용가능 - 변형 등 2차적 저작물 작성 금지
제4유형		<ul style="list-style-type: none"> - 출처표시 - 비상업적 이용만 가능 - 변형 등 2차적 저작물 작성 금지

3) 공공저작물의 유형과 보유현황

유형	내용	공공기관 보유현황(2013년 기준 ²⁾)
어문저작물	안내책자, 연구보고서, 보고서, 간행물, 보도자료, 평론, 논문, 칼럼 등	2,524,654 건
사진저작물	풍경, 인물 등	1,929,184 건
편집저작물	간행물, 사전, 홈페이지, 논문집, 백과사전, 교육교재, 카탈로그, 단어집, 문제집, 설문지, 인명부 등	1,894,288 건
음악저작물	홍보음악, 기관 주제가 등	140,127 건
미술저작물	홍보만화, 기관 로고, 공모전 포스터, 캐리커처, 도안 등	92,175 건
도형저작물	(특수한 목적으로 창작성이 가미된)지도, 도표, 설계도 (건축설계도 제외), 약도 등	33,996 건
2차적 저작물	원 저작물을 번역·편곡·변형·영상제작 그 밖의 방법으로 작성한 창작물	3,271 건
건축저작물	건축물, 건축설계도, 건축물 모형 등	1,952 건
연극저작물	무용, 발레, 무언극, 뮤지컬, 오페라, 마당극, 인형극, 즉흥극, 창극 등	190 건

2) 한국문화정보센터 2013년 공공저작물 현황 및 수요조사(수행기관 : 코리아리서치).

3

정리

1. 학습내용 정리

- 오늘 수업 경험에서 느낀 점을 나눈다.

발문의 예) “이번 시간에는 일상생활 속 다양한 저작물의 종류를 살펴보고 저작물을 만들어 보았습니다. 이번 수업에서 느낀 점을 말해 봅시다.”

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 만들기 활동을 하면서 저작물의 종류를 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

※ 참고자료

· 청소년 어린이 저작권교실 홈페이지 (<http://youth.copyright.or.kr/>)

: 한국저작권위원회 운영, 저작권 관련 정보, 교육프로그램, 애니메이션, 게임 등 안내.

· 공공누리 홈페이지 (<http://www.kog1.or.kr>)

: 공공누리 소개, 공공저작물 등록, 공공저작물 자유이용허락 표시제도 정보, 이용방법, 가이드라인 등 제공.

1-3. 저작권 있다? 없다!

활동시간: 40분

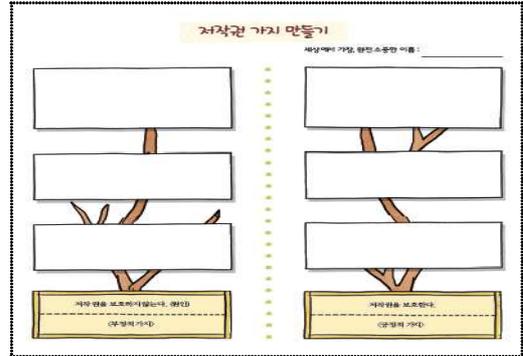
● **학습목표**

- 저작권 침해의 결과를 인과관계로 찾아낼 수 있다.
- 저작권 보호의 중요성에 대해 설명할 수 있다.

● **활동과정**

1) 수업방법: 스토리텔링&토의 · 토론학습(가지치기)

- 스토리 속 인물의 감정에 몰입하여 인지적 갈등을 경험하며 학습의 자발적인 주체자로 참여하게 하는 수업방법
- 인과관계를 훈련하게 하는 방법으로 소집단 활동을 활용하는 수업방법



2) **활동내용**

모둠배치	-학생들을 4~6인의 모둠으로 편성하고 모둠별로 좌석을 배치한다.
저작권 스토리텔링	-불법 다운로드를 하고 싶은 유혹에 끊임없이 시달리는 딸이의 이야기를 스토리텔링 기법으로 들려준다.
가지치기	<p>-저작권에 대한 긍정적 가치(저작권이 보호된다)와 부정적 가치(저작권이 보호되지 않는다)를 원인-결과로 학생들이 만들게 한다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>예)</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">영화 제작사가 돈을 못 번다.</div> <div style="font-size: 20px; margin: 5px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">좋아하는 영화를 돈을 내지 않고 마음대로 본다.</div> <div style="font-size: 20px; margin: 5px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">저작권이 보호되지 않는다.</div> <div style="font-size: 10px; margin: 2px;"><부정적 가치></div> </div> <div style="text-align: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">영화 제작사에서 돈을 번다.</div> <div style="font-size: 20px; margin: 5px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">좋아하는 영화는 당당하게 돈을 내고 본다.</div> <div style="font-size: 20px; margin: 5px;">↑</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 2px; width: 150px; margin: 2px;">저작권이 보호된다.</div> <div style="font-size: 10px; margin: 2px;"><긍정적 가치></div> </div> </div>
돌아가며 설명하기	-모둠원 개인이 가지치기를 다 만들었으면 오른쪽으로 돌아가며 자신의 가지를 간단하게 설명하도록 한다.
대표작 선정하기	-팀 리더가 '하나, 둘, 셋!'하면 가장 잘 된 작품을 만든 모둠원에게 손가락질을 하게 해서 모둠별 대표작을 선정하여 제출한다.
발표 및 칭찬하기	-모둠별로 선정된 작품을 팀 리더가 나와 발표하며 교사가 가장 좋은 작품을 선정하여 모둠 보상을 해준다.

● **준비물**

- 활동지, 필기도구

● **유의사항**

- 가지의 수가 많을수록 잘하는 것이라 격려해주면 학생들이 좀 더 정교하게 상상하여 많은 가지를 만들 수 있고, 인과관계 훈련도 많이 할 수 있다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 저작권 스토리텔링</p> <p>지금부터 한 친구의 고민에 대해 들려주겠습니다. 이야기를 잘 들어보면서 이 친구의 고민은 무엇인지, 자신도 비슷한 경험을 해본 적이 있는지, 어떻게 행동하는 것이 좋을지에 대해서 생각해 봅시다.</p>	메모지	5분
	<p>○ 경험나누기</p> <p>이야기에 나오는 꼴이와 비슷한 경험을 보거나 겪은 적이 있나요? 자신의 경험을 자유롭게 나눠봅시다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 경험 1 : 불법 다운로드의 유혹에 시달렸던 경험 · 경험 2 : 다른 사람의 저작물을 허락받지 않고 사용했던 경험 	스편지 공 등 던질 수 있는 발표용 도구	3분
	<p>○ 활동 안내하기</p> <p>저작권이 지켜지지 않고 침해되면 어떤 결과가 생길까요? 이번 시간에는 모둠 친구들과 함께 저작권 침해의 결과를 인과관계로 생각해 보고 저작권 보호의 중요성에 대해 알아보도록 하겠습니다.</p>		2분
전개	<p>○ 가지치기 활동(개인)</p> <p>『활동지』를 세로 반으로 접었다 편 다음 저작권에 대한 긍정적 가지(저작권을 보호한다)와 부정적 가지(저작권을 보호하지 않는다)에서 가지들이 어떻게 자라갈지 자신의 상상력을 발휘하여 적어보겠습니다.</p>	『활동지-저작권 있다? 없다?』	8분
	<p>○ 가지치기 활동(모둠) : 생각-모듬-나누기</p> <p>모듬별로 오른쪽으로 돌아가며 자신이 만든 가지를 간단하게 설명해 보겠습니다. 나머지 모듬친구들은 친구의 가지치기 설명을 듣고 잘된 점이나 조언을 이야기해주며 모듬에서 가장 잘 된 작품을 선정해 봅시다.</p>	포스트잇	5분
	<p>○ 생각-공유하기</p> <p>모듬별로 선정된 작품을 모듬 리더가 나와 발표해 봅시다. 선생님은 어떤 모듬이 가지간의 인과관계가 적절하고, 가지가 많이 만들어졌고, 생각의 흐름이 창의적인지 찾아봅니다.</p>		5분
	<p>○ 다른 저작권 관련 사건에 대한 인과관계 생각해보기</p> <p>다른 저작권 관련 사건에 대해 전체 릴레이발표로 인과관계를 생각해 보도록 하겠습니다. 이 사건의 경우는 결과가 어떻게 펼쳐질까요?</p>	릴레이발표용 도구 (공, 던질 수 있는 물건 등)	8분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>이번 시간에는 다양한 저작권 침해 사례를 살펴보았습니다. 느낀 점은 무엇입니까? 다음 시간에는 저작물의 종류에 대해 살펴보도록 하겠습니다.</p>		4분



도입

1. 저작권 스토리텔링

① 분위기 조성하기

- 스토리텔링에 경청할 수 있는 분위기를 조성한다.

발문의 예) “지금부터 한 친구의 고민에 대해 들려주겠습니다. 이야기를 잘 들어보면서 이 친구의 고민은 무엇인지, 자신도 비슷한 경험을 해본 적이 있는지, 어떻게 행동하는 것이 좋을지에 대해서 생각해 봅시다.”

② 사례제시

- 불법 다운로드를 하고 싶은 유혹에 시달리는 딸이의 사례를 제시한다.

발문의 예) “지금부터 한 친구의 고민에 대해 들려주겠습니다. 이야기를 잘 들어보면서 이 친구의 고민은 무엇인지, 자신도 비슷한 경험을 해본 적이 있는지, 어떻게 행동하는 것이 좋을지에 대해서 생각해 봅시다.”

“딸이의 꿈은 영화감독입니다. 딸이는 평소에 영화 보는 것을 너무나도 좋아합니다. SF, 스릴러, 멜로, 가족드라마 등 장르를 가리지 않고. 1주일에 한두 편의 영화를 꼭 보는 습관이 있습니다. 영화를 보면서 스토리와 시각 효과를 접할 때마다 그는 스트레스가 풀리고 행복하다는 느낌이 가집니다. 그러나 그러던 와중에 그에게 한 가지 고민이 생겼습니다. 영화를 볼 때마다 불법 다운로드를 받고 싶은 충동에 계속해서 시달리기 때문입니다. 불법 다운로드를 받는 것이 잘못된 일이라는 것을 알고는 있지만, 보고 싶은 영화를 마음껏 보기에 용돈은 턱없이 부족하고 영화를 보기 위해 돈을 내는 과정도 불편하기 짝이 없기 때문입니다. 여러분은 딸이의 고민이 이해되나요? 여러분도 딸이와 비슷한 고민을 해본 적이 있나요? 딸이가 어떻게 행동하는 것이 바람직할까요?”

③ 문제과약하기

- 이야기에 나오는 딸이와 비슷한 경험을 보거나 겪은 적이 있는지에 대해 자신의 경험을 자유롭게 나눠 보도록 한다.

발문의 예) “딸이처럼 불법 다운로드의 유혹에 시달렸던 경험이 있는지 생각해 봅시다.”

“다른 사람의 저작물을 허락받지 않고 사용했던 경험이 있는지 생각해 봅시다.”

Tip! 자유롭게 발표하도록 해도 좋지만 모둠활동의 마음열기 활동으로 테니스공으로 발표해도 좋다. 반 전체가 공통의 노래를 부르며 모둠 내에서 테니스공을 주고, 받다가 교사가 종을 울렸을 때 공을 가지고 있는 사람이 발표자가 된다. 각 모둠에서 일어난 사람 한사람씩 돌아가며 자신의 경험을 발표한다.

2. 학습목표 및 활동 안내

- 이번 시간에는 상상하기 기법을 활용하여 저작권 보호의 중요성에 대해 생각해 볼 수 있는 시간이라고 안내한다.

발문의 예) “저작권이 지켜지지 않고 침해되면 어떤 결과가 생길까요? 이번 시간에는 모두 친구들과 함께 저작권 침해의 결과를 인과관계로 생각해 보고 저작권 보호의 중요성에 대해 알아보도록 하겠습니다.”

※ 활동 진행 자료

1. 수업방법 알아보기: 스토리텔링

스토리텔링은 흥미 있는 이야기에 몰입하여 감동을 불러일으키거나 어려운 지식을 이야기를 통해 이해하도록 유도하는 방법이다. 또한 스토리텔링을 통한 몰입은 학습자로 하여금 학습활동에 소극적인 수요자가 아니라 적극성을 띤 학습의 자발적인 주체자로 동질감을 형성하게 하며 학습자는 스토리에 몰입하여 심리적 공감을 하고 학습 효과가 증진될 수 있다.

여기서는 학습자로 하여금 불법 다운로드의 유혹에 시달렸던 자신의 경험을 떠올리며 스토리 속 인물의 감정에 몰입하여 인지적 갈등을 경험해 볼 수 있도록 유도한다.

2. 수업방법 알아보기: 가지치기

가지(branch)는 논리적인 인과관계를 훈련하는 방법이다. 기업을 운영하다 어떤 문제가 생겼을 때, 그 원인을 찾아보기 위한 활동에서 유래하였으며, 창의·인성교육의 일환으로 다양하게 활용할 수 있다.

이때 가지를 가장 많이 만드는 사람이 잘하는 것이라 격려해주면 좀 더 정교하게 상상해서 가지를 만들어 나갈 수 있다. 일단 개인 활동을 할 때는 모둠원들과 의논을 하지 않도록 한다. 개인이 깊이 생각할 수 있도록 하기 위함이다. 소집단 활동을 할 때는 모둠원들이 친구가 가지를 더 잘 만들기를 바라고, 서로 더 잘 만들 수 있도록 도와주는 협동학습 구조가 될 수 있도록 수업을 이끌어가는 것이 중요하다.

2

전개

1. 가지치기 활동(개인)

- 각자 『활동지』를 나누어 주고 가지치기 『활동지』를 완성하게 한다.

발문의 예) “『활동지』를 세로 반으로 접었다 편 다음 저작권에 대한 긍정적 가지(저작권을 보호한다)와 부정적 가지(저작권을 보호하지 않는다)에서 가지들이 어떻게 자라갈지 자신의 상상력을

발휘하여 적어보겠습니다.”

“가지가 많을수록, 상상력이 풍부하고 창의적인 사람이니 가능하면 가지를 많이 만들어 보세요.”

2. 가지치기 활동(모둠) : 생각-모듬-나누기

- 개인 활동이 끝나면 모듬별로 돌아가며 자신의 가지를 간단하게 설명하도록 한다. 이때 동료들은 피드백하며 평가한다.

1)“가지간의 인과관계는 적절한가?”

2)“가지가 최대한 많이 만들어졌는가?”

3)“생각의 흐름이 창의적인가?” 등

발문의 예) “모듬별로 오른쪽으로 돌아가며 자신이 만든 가지를 간단하게 설명해 보겠습니다. 나머지 모듬친구들은 친구의 가지치기 설명을 듣고 잘된 점이나 조언을 이야기해주며 모듬에서 가장 잘된 작품을 선정해 봅시다.”

※ 내용 심화 자료

1. 저작권 침해

저작권 침해란 저작권법에 의해 저작권이 제한되는 경우 이외에 저작권자의 허락을 받지 않고 저작물을 이용하는 행위를 말하며, 저작권은 법에 의해 보호되는 것으로 저작권 침해는 법을 위반하는 것을 뜻한다. 다음과 같은 사례가 있다.

- ㉠ 홈페이지 자료를 긁어 붙여 과제물로 제출하는 행위
- ㉡ 음악 파일, 동영상이 있는 웹사이트나 카페, 블로그 등에 있는 저작물을 무단으로 다운받는 행위
- ㉢ 인터넷 카페에 있는 좋은 글을 무단으로 퍼와 게시하는 행위
- ㉣ 저작권자가 이용을 허락하지 않았음에도 출처 표시를 한 경우
- ㉤ 사실전달을 목적으로 하는 신문 기사를 무단으로 퍼오는 행위
- ㉥ 콘서트, 뮤지컬 등의 공연을 무단 촬영하여 올린 경우
- ㉦ 유료 폰트를 허락 없이 사용하는 행위

2. 저작권 침해 적발 대상

- (1) 온라인의 경우, 저작권자의 이용허락을 받지 않은 저작물을 온라인상에서 다운로드, 스트리밍, 게시판에 첨부되어진 형태로 전송을 주고받은 행위자 및 사이트 운영자가 대상이 된다.
- (2) 오프라인의 경우, 저작권자의 허락 없이 불법복제물을 제작한 자, 기술적 보호조치를 무력화시키기 위해 제작된 기기장치 및 프로그램 제작, 이용자, 불법복제물을 판매 및 대여한 자, 서적 등을 불법 복사 및 판매한자, 외국 영상, 음반, 출판물을 불법으로 복제, 복사, 유통, 판매한자가 대상이 된다.

3. 저작권 3진 아웃제

저작권법에 따라 불법 복제물을 올리면 3차례 경고를 하고 온라인 서비스 이용자 계정을 정지하거나 해당 게시물 접속 차단, 해당 게시판 서비스를 정지하는 제도를 말한다.

3. 생각-공유하기

- 모듈별로 선정된 작품을 팀 리더가 나와 발표하며 교사는 가장 좋은 작품을 선정하여 모듈 보상을 해준다.

발문의 예) “모듈별로 선정된 작품을 모듈 리더가 나와 발표해 봅시다. 선생님은 어떤 모듈이 가지간의 인과관계가 적절하고, 가치가 최대한 많이 만들어졌고, 생각의 흐름이 창의적인지 찾아보겠습니다.”

4. 더 배우기

- 다른 저작권 관련 사건에 대해 릴레이발표로 반 전체가 인과관계를 생각해 보게 한다.

발문의 예) “다른 저작권 관련 사건에 대해 전체 릴레이발표로 인과관계를 생각해 보도록 하겠습니다. 이 사건의 경우는 결과가 어떻게 펼쳐질까요?”

Tip! 반전체가 공(특정물건)을 주고받으며 공(물건)을 받은 사람이 인과관계를 만들어 가는 릴레이발표 방식을 이용하면 모든 친구가 관심을 갖고 참여할 수 있다. 이때 공이 떨어지지 않고 사건을 잘 만들어갈 때 보상을 하면 반 전체의 협동심도 기를 수 있다.

[기타 저작권 침해 사례]

1. 친구와의 우정 나누기?

요즘 한창 인기 있는 아이돌 그룹을 좋아하는 회원이는 새 앨범이 나오자마자 한 공식 음악 사이트를 통해 음원파일을 구매하였다. 구매한 음악들을 스마트폰으로 들으며 학원에 가던 중 평상시 같이 아이돌 그룹을 좋아하던 친구 예은이가 회원이를 보고는 자신도 너무 듣고 싶다며 음악파일을 달라고 하였다.

2. 숙제 잘하는 방법?

① 과학의 달을 맞이하여 선생님께서 내일은 과학 독후감쓰기 대회가 있다고 말씀해주셨다. 민희는 평상시 선생님이 말씀하시는 대로 열심히 학교생활도 하고 여러 대회에 참여도 해보았지만 항상 결과는 수상에 미치지 못하였다. 이번에도 과학과 관련된 책을 일주일 전부터 읽었지만 정작 내일 독후감을 어떻게 쓸지, 또 과연 상을 받을 수 있을지 하는 마음에 민희는 자신이 읽은 책의 독서 감상문이라는 내용으로 인터넷에 검색을 해 보았는데 생각보다 인터넷에 올려진 감상문들이 많았다.

② 과학의 달을 맞이하여 선생님께서 내일은 과학 독후감쓰기 대회가 있다고 말씀해주셨다. 경태는 평상시 태권도 학원과 영어 학원을 다니느라 선생님이 일주일 전부터 내주신 숙제를 차일피일 미루다가 결국 한 장밖에 읽지 못했다. 조금 전에 태권도 학원에서 땀을 흘렸더니 피곤하기도 하고, 그렇다고 그냥 가자니 내일 2시간동안 어떻게 써야할지 막막하고 해서 경태는 과학 독서 감상문이라는 내용으로 인터넷에 검색을 해 보았는데 생각보다 인터넷에 올려진 감상문들이 많았다.



정리

1. 학습내용 정리

- 오늘 수업 경험에서 느낀 점을 나눈다.

교사 발문의 예) “이번 시간에는 저작권 침해의 결과를 인과관계로 찾아보았습니다. 이번 수업에서 느낀 점을 말해 봅시다.”

학생 답변의 예) “저작권이 지켜지지 않으면 결국 나에게도 피해가 온다는 것을 알았다.”
“저작권을 보호하는 것이 중요하다는 것을 깨달았다.”

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 저작권 보호하는 방법을 알아보도록 하겠습니다.”

1-4. 저작권을 지켜라

활동시간: 40분

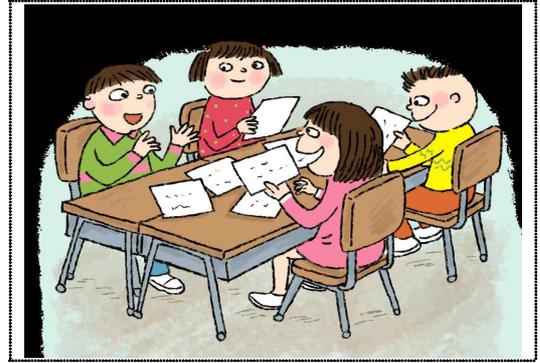
● 학습목표

- 저작권 보호의 다양한 방법을 협동으로 찾아낼 수 있다.
- 일상생활 속에서 저작권 보호를 실천하는 태도를 지닌다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 협동학습(둘 가고 둘 남기)

- 모둠에서 두 사람은 가고, 두 사람이 남아 토의하는 역동적이면서도 효율적인 토의·토론 수업방법
- 다른 모둠에 가서 정보를 얻는 과정에서 흥미를 얻고, 듣는 훈련도 하며, 자기 모둠의 학습 결과를 설명하는 것을 연습하게 하는 수업방법



2) 활동내용

모둠배치	-학생들을 4인의 모둠으로 편성하고 모둠별로 좌석을 배치한다.
한입으로 말해요	-모둠별로 저작권과 관련된 단어를 모둠원이 한 글자씩 동시에 외치고 학생들이 맞추는 게임을 해서 전시 학습 내용을 상기한다.
문제해결방법 찾아내기	-『저작권 침해 사례』 문제가 담긴 동영상을 제시하고 이것을 해결할 수 있는 방법 6가지를 찾아내시오'라는 미션을 안내한다. -모둠 토의로 저작권을 지키는 방법에 대해 6가지 대안을 만든다. (예> 다른 사람의 것을 보호하는 방법(정품을 사용한다. 등), 내가 만든 저작물을 보호하는 방법(저작권 협회에 등록한다. 등).)
둘 가고 둘 남기	-두 사람은 남고, 두 사람은 오른쪽 방향의 다른 모둠으로 간다. -다른 모둠에서 온 친구들에게 우리의 아이디어를 설명해주고 다른 모둠 친구들은 새로운 아이디어를 메모한다. -오른쪽 방향으로 한 번 더 이동해서 같은 활동을 한다. -그리고 자신의 모둠으로 돌아와서 새롭게 얻어 온 아이디어를 보태어 최종 과제를 완성한다.
발표하기	-교사는 한 모둠만 발표시킨다.(거의 비슷하게 아이디어를 모았기 때문)

● 준비물

- 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 남는 사람과 보내는 사람에 대한 역할에 대해서 분명하게 제시해 줄 필요가 있다.
- 예를 들어 남는 사람 중 한 사람은 다른 모둠에서 오는 두 사람을 환영하고, 나머지 한 사람은 자기 모둠이 찾아낸 아이디어를 설명하는 역할을 담당하는 식으로 구체적으로 제시한다.

● 수업의 흐름

단계	교수 · 학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 한입으로 말해요</p> <p>지금부터 모둠별로 나와서 저작권과 관련된 단어의 글자를 동시에 외치면 나머지 모둠친구들이 맞추는 활동을 해 보겠습니다. (저작권보호, 저작권침해, 어문저작권, 사진저작권, 굿다운로더, 저작권협회 등)</p>		5분
	<p>○ 저작권 침해사례 보기</p> <p>저작권 침해로 슬픈 사연을 갖게 된 사람들의 이야기를 보고, 이 사람들의 문제를 해결할 수 있는 방법을 생각해 보겠습니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 방법 1 : 다른 사람의 저작물을 보호하는 방법 · 방법 2 : 내가 만든 저작물을 보호하는 방법 	플래시 애니메이션 (한국저작권위원회 저작권 교실)	3분
	<p>○ 활동 안내하기</p> <p>저작권을 보호할 수 있는 최고의 방법은 무엇일까요? 이번 시간에는 모둠 친구들과 함께 저작권을 보호할 수 있는 최고의 방법을 찾아보고, 우리가 어떻게 실천해 나갈지 계획도 세워보겠습니다.</p>		2분
전개	<p>○ 문제해결 방법 찾기1 : 모둠 생각 모으기</p> <p>저작권침해 문제를 해결할 수 있는 방법을 각자 2~3가지 생각하여 『활동지』에 있는 메모지(포스트잇)에 적어보겠습니다. 각자 적은 메모지(포스트잇)를 모둠 생각 모으기 『활동지』에 붙여보며 모둠친구들의 생각을 모아보겠습니다.</p>	『활동지-저작권을 지키는 방법 찾기』 (포스트잇)	8분
	<p>○ 문제해결 방법 찾기2: 둘 가고 둘 남기</p> <p>모둠에서 두 사람은 남고, 두 사람은 오른쪽 방향으로 다른 모둠의 아이디어를 얻으러 가보겠습니다. 남은 두 사람은 다른 모둠에서 온 친구들에게 자기 모둠의 아이디어를 설명해주면 됩니다.</p>		8분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>모둠별 결과를 간단하게 발표해 보도록 하겠습니다. 이렇게 발표된 내용을 바탕으로 우리 반 협약문을 만들어 보고 이 중에서 자신이 1주일간 실천할 내용을 3개 선정하여 실천해 보겠습니다.</p>	4절지 마분지나 머메이드지 1장, 『활동지-학습 협약문 만들기』	14분



도입

1. 한입으로 말해요

① 한입으로 말해요

- 모둠별로 앞으로 나와 ‘한입으로 말해요’ 활동을 하면서 저작권과 관련된 단어들을 가지고 게임을 하며 지난 시간에 배운 내용을 떠올려보도록 해서 주의를 환기시킨다.
- 각 모둠별로 나와 한 개의 단어를 제시하여 모둠원별로 한 글자씩 주면서 동시에 말하게 하며, 나머지 학생들은 이것을 알아맞힌다.
 - 1) 저작권 보호
 - 2) 저작권 침해
 - 3) 어문저작물
 - 4) 사진저작물
 - 5) 굿다운로더
 - 6) 저작권협회

② 미션 제시

- 이번 시간에 의견을 모아 여러분이 해결해야 할 미션이 있다고 안내하면서, 『저작권 침해 사례』 문제가 담긴 플래시 애니메이션을 제시한다.

예) 한국 저작권위원회 저작권 교실

http://youth.copyright.or.kr/play/ani_ubi.jsp

『저작권이 없는 나라』 함께 시청

게임캐릭터 개발자 A씨, 더 이상 만화를 그리지 않는 K씨, 우울증에 걸려버린 유명 작곡가 P씨, 한 소년의 실수 때문에 5년간 만들어진 영화의 흥행에 실패한 영화제작자 S씨

발문의 예) “지금부터 여러 사람들의 슬픈 사연을 보여드리겠습니다. 이 슬픈 사연들을 어떻게 해결하면 좋을지 방법을 생각하며 보겠습니다.”

- ‘저작권을 보호할 수 있는 최고의 방법 6가지를 찾아내라’는 오늘의 미션을 안내한다.

※ 내용 심화 자료

1. 저작권 보호의 이유

문화산업이 크게 발전하게 된 오늘날에는 사람들이 단순히 입고 먹고 자는 것에만 만족하는 것이 아니라 다양한 문화를 누리고 즐기고 싶어 한다. 저작권을 보호하면 저작자의 창작 의욕을 북돋아 더 좋은 작품들이 많이 만들어지게 되고 결국 우리 모두가 이를 누릴 수 있게 된다. 그러니까 저작권 보호는 창작자 개인에게 이익이 될 뿐만 아니라 우리의 문화 발전을 이루고, 더 나아가 문화 상품의 수출을 통해 국가의 경제적 이익에도 큰 영향을 미치게 되는 것이다.

2. 올바른 저작권 이용법(5단계)

단계	내용	기준
1단계	어떤 저작물을 이용할 것인지를 결정한다.	- 어떤 저작물을 어떤 방법으로 이용할 것인지
2단계	그 저작물이 보호받는 것인지 확인한다.	- 보호기간이 지났는지, 저작권법에서 정하고 있는지, 보호받지 못하는 저작물인지
3단계	저작물 이용 방식이 저작권법상 허용되는 방식인지 확인한다.	- 저작권법에서 정하고 있는 저작권자의 허락이 없어도 이용할 수 있는 경우의 조건에 맞는지
4단계	저작권자에게 저작물 제목과 이용하려는 방법 등을 자세히 알리고 허락을 받는다.	- 저작권 신탁관리단체, 저작권 대리중개업체
5단계	허락을 받은 범위 내에서만 이용한다.	- 저작권 표시, 출처 표시를 명확히 하고 사용

3. 영상물 보호 위원회 (Film Federation Against Piracy)

2007년 국내 영상산업의 저작권 보호 활동을 선도하고, 온·오프라인 상의 영상물 불법복제에 대응하기 위해 발족한 비영리민간단체이다. 영화산업의 활성화와 국내 영상물의 불법복제 방지를 위해 웹하드 등록제 등의 정책적 이슈에 참여하고 있으며, 불법복제 방지를 위한 캠페인인 굿 다운로드 캠페인을 지원하고 있다. 그밖에 저작권 보호와 관련된 법적, 정책적 활동 및 교육 캠페인 활동도 하고 있다.

4. 굿다운로더 캠페인(good-downloader campaign)

불법 다운로드를 막자는 차원을 넘어, 올바른 다운로드로 매너 있고 당당하게 영화를 즐기자는 ‘합법 다운로드 권장 캠페인’이다.

(출처: <http://www.gooddownloader.com/web/>)

2

전개

1. 문제해결방법 찾아내기(모둠친구의견 모으기)

- 학생들을 4인의 모둠으로 편성하고 모둠별로 좌석을 배치한다.
- 학생각자가 저작권을 보호할 수 있는 방법을 2~3가지 생각해 보고 『활동지』(메모지)에 적도록 한다.
- 각자 적은 메모지를 모둠 생각 모으기 『활동지』에 붙여보고 모둠의 생각을 정리하며 ‘저작권을 보호하는 6가지 방법’을 만든다.

예) 정품을 사용한다, 불법 다운로드를 하지 않는다, 다른 사람을 저작권 협회에 등록한다. 등

Tip! 이때 ‘돌아가며 1가지 이상씩 말하기’를 하도록 하여 모둠원 골고루 이야기할 수 있도록 유도할 수도 있다. (활동 진행자료 : 수업방법1-돌아가며 말하기 참조)

Tip! 『활동지』(메모지)대신 포스트잇을 활용하면 더 효율적으로 진행할 수 있다.

2. 문제해결방법 찾아내기(돌 가고 돌 남기)

- 돌 가고 돌 남기 활동을 진행한다. (활동 진행자료 수업방법2 참조)
 - 두 사람은 남고, 두 사람은 오른쪽 방향으로 다른 모둠의 아이디어를 얻으러 간다.
 - 다른 모둠에서 온 친구들에게 우리의 아이디어를 설명해준다. 같은 방향으로 2번 실시한다.
- Tip! 이때 역할을 분명히 해 줄 필요가 있다. 예를 들어 두 사람을 보낸다면 한 사람은 질문을, 다른 한 사람을 메모를 담당하게 할 수도 있다. 남은 두 사람 중 한 사람은 다른 모둠에서 오는 두 사람을 환영하는 역할을, 나머지 한 사람은 자기 모둠의 과제를 설명하는 역할을 부여한다.
- Tip! 수업을 좀 더 진지하고 재미있게 하려면 두 사람을 파견하고 맞이할 때 교사의 지시에 맞추어 서로 인사시간을 갖게 하면 좋다. 자율에 맡겨두면 수업 시간이 매우 소란스러워 질 가능성이 있다.
- 파견된 두 사람은 자기 모둠으로 돌아와 가져온 정보를 보태어 자기 모둠의 과제를 완성한다.

※ 활동 진행 자료

1. 수업방법1 : 돌아가며 말하기

1) 목적과 특징

이 방법의 목적은 모든 모둠 구성원이 토의·토론에 참여하도록 강제하는 것이다. 즉 모두가 돌아가며 말함으로써 독점하는 사람이나 소외되는 사람이 없도록 하는 방법이다.

2) 방법

- ㉠ 모둠원 내에서 고유 번호를 부여한다(예> 네 명이면 1, 2, 3, 4번).
- ㉡ 과제를 주고 돌아가며 발표하게 한다.
- ㉢ 전체 토의토론을 한다. 이때 임의의 번호를 불러 친구들이 무슨 말을 했는지 요약해서 발표시킬 수 있다.

3) 유의점

이때 번호를 부여하는 방식이 인격 침해의 우려가 있다고 판단되면, 이꿈이, 기록이 등의 역할 명을 사용할 수도 있다.

2. 수업방법 2: 둘 감고 둘 남기³⁾

(1) 목적 및 특징

이 활동은 Kagan(1994)이 개발한 것으로 매우 역동적이면서도 효율적인 토의·토론 수업이다. 반드시 들썩 이동하지 않고 세 사람이 가고 한 사람이 남을 수도 있고 그 반대일 수도 있다. 또한 다른 모둠에 가서 정보를 얻는 과정에서 흥미를 얻고, 듣는 훈련도 할 수 있다. 또 움직이면서 학습을 하므로 역동적인 수업이 된다. 모둠에 남은 학생들도 다른 모둠에서 온 학생들에게 자기 모둠의 학습 결과를 설명하는 두 번의 기회를 갖는데 이것 역시 고급사고력을 사용하고, 발표하는 연습의 효과를 갖게 한다.

(2) 유의점

학생들이 이동하는 과정에서 자율에 맡겨두면 수업시간이 매우 소란스러워질 가능성이 있으므로, 두 사람을 파견하고 맞이할 때 교사의 지시에 맞추어 서로 인사하는 시간을 가지면 더욱 좋다. 필요에 따라서는 세 모둠, 네 모둠 계속 돌아가면서 진행할 수 있으나 대체로 두 개 이상의 모둠을 이동할 때부터는 거의 같은 내용이어서 새로운 정보를 얻을 수 없으므로 두 모둠만 하는 것이 바람직하다.

- 파견하는 사람의 명칭을 ‘스파이’라고 칭할 수도 있다.



정리

1. 학습내용 정리

- 교사는 모둠별 결과를 간단하게 발표해서, 학생들이 모두 비슷한 결과를 모았음을 확인시켜 준다.

3) 정문성, 「토의·토론 수업방법 56」, 교육과학사, 2013, pp.195-199

- 발표된 내용을 학급 협약문으로 정리하고 돌아가며 서명한다.
- 학급 협약문의 내용 중에 1주일간 실천할 내용을 3개 선정한 후 1주일간 실천한다.

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

1-5. 터치! 몸으로 표현해요

활동시간: 40분

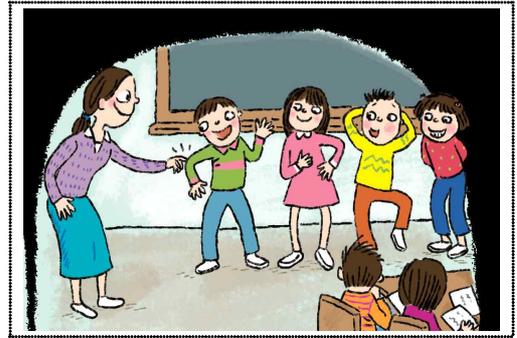
● 학습목표

- 저작물 이용방법에 대해 설명할 수 있다.
- 일상생활에서 올바른 저작물 이용을 실천할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 연극놀이(타블로)

일상생활 속 바람직한 저작물 이용방법에 대한 이해를 바탕으로 저작물 이용방법에 대해 모둠별로 협력하여 표현해보는 수업방법



2) 활동내용

저작물 이용과 관련된 웹툰 순서 배열하기

- 저작물 이용과 관련된 웹툰의 순서를 바르게 배열해보며, 올바른 저작물 이용 방법에 대하여 이야기 나눈다.

저작물 이용에 관한 애니메이션 감상하기

- 평소 뉴스 저작물 이용에 관한 경험을 떠올리며, 올바른 뉴스 저작물 이용에 관한 애니메이션을 감상한다.

수업방법
타블로

- 모둠별로 저작물 종류를 다르게 지정하여 이용에 다른 상황을 만들어보게 한다.
- 모둠원들이 몸동작으로 저작물 이용 순서를 표현하게 한다.
- 각각 '터치'를 했을 때 무슨 말을 해야 할지 의논해서 정한다.
- 모둠별로 앞에 나와서 발표한다.
- 4명이 어떤 자세를 취하고 있고, 교사가 터치할 때마다 학생들은 준비한 대사를 반복해서 말하게 한다.
- 제한 시간이 지나면 교사는 학생들에게 이것이 어떤 상황인지 학생들에게 알아맞혀보라고 한다.

표현왕 시상식

- 가장 표현을 잘한 학생이나 모둠을 정하여 칭찬한다.
- 스스로 열심히 참여했는지에 대해서 평가한다.

과제 > 저작물 이용허락 메일쓰기

- 자신이 활용하고 싶은 저작물과 저작물 이용을 허락받는 메일을 작성하는 과제를 작성해서 학급 홈페이지 게시판에 올린다.

● 준비물

멀티미디어자료, (활동 시 틀어줄 만한) 배경음악, 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 일상생활 속에서 저작물을 이용해본 경험들을 구체적으로 표현해낼 수 있도록 안내한다.
- 학생들이 신체 활동을 할 때 적극적으로 표현해낼 수 있도록 격려하는 것이 중요하다.

● 수업의 흐름

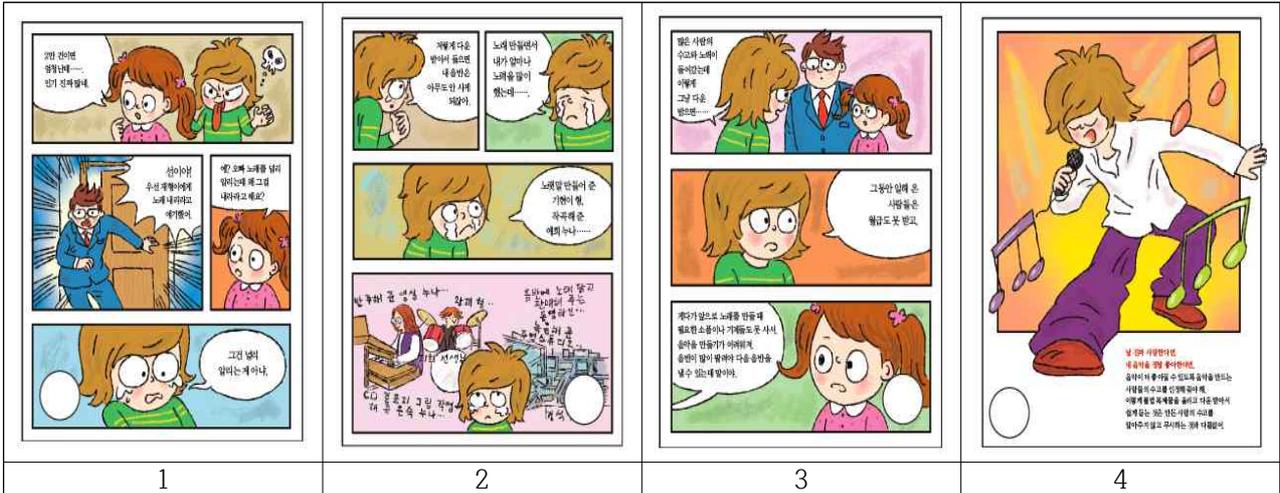
단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 저작물 이용과 관련된 웹툰 순서 배열하기</p> <p><『활동지』>에 제시된 저작물 이용과 관련된 웹툰의 순서를 올바르게 배열해보며, 평소 저작물 이용 경험이나 생각에 대해 이야기 나누어 봅시다.</p>	『활동지-저작권 웹툰 이야기』	3분
	<p>○ 학습 목표 및 활동 안내하기</p> <p>여러분은 평소에 올바르게 저작물을 이용하고 있나요? 저작물을 올바르게 이용하는 방법에는 어떤 것들이 있을까요? 이번 시간에는 저작물 이용 방법에 관해 표현해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		2분
전개	<p>○ 저작물 이용에 관한 애니메이션 감상하기</p> <p>평소 인터넷에서 뉴스 기사를 접해본 적이 있나요? 다음 동영상을 보며 올바른 뉴스 저작물 이용방법에 대해 생각해 봅시다.</p>	멀티미디어자료 (올바른 뉴스저작물활용-한국언론진흥재단 홈페이지)	6분
	<p>○ 모듬별 저작물 표현 아이디어 구성하기</p> <p>저작물의 종류에는 어떤 것들이 있을까요? <『활동지』>에 있는 저작물들을 특성에 따라 종류별로 분류해 봅시다.</p>		9분
	<p>○ 타블로 게임하기(모듬표현활동)</p> <p>모듬별로 몸동작과 대사로 저작물 이용 순서를 표현해봅시다. 터치할 때마다 준비한 대사를 반복해서 말하게 하고, 어떤 상황을 표현했는지 학생들이 알아맞혀봅시다. 표현을 가장 잘한 이를 찾아 <표현상>을 주어 칭찬해 봅시다.</p>	『활동지-터치! 몸으로 표현해요/표현상 수여식』	15분
정리	<p>○ 자기 평가하기</p> <p>이번 시간에는 저작물 이용방법에 대해 표현하는 활동을 하였습니다. 스스로 활동에 열심히 참여하였는지 평가해 봅시다.</p>	『활동지-되돌아보기』, 색연필	3분
	<p>○ 『저작물 이용허락 메일 쓰기』 과제 제시 및 다음 차시 예고</p> <p>자신이 활용하고 싶은 저작물 이용을 허락받는 메일을 작성하는 과제를 해봅시다. 다음 시간에는 저작권에 관한 모듬 시화를 만들어보는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		2분

1

도입

1. 저작물 이용과 관련된 웹툰 순서 재열하기

- < 『활동지』 > 에 제시된 저작물 이용과 관련된 웹툰의 순서를 올바르게 배열해본다.
정답의 예)



웹툰 원본 출처) 한국저작권위원회(2007). “현이네는 저작권가족.” pp22-29

- 저작물을 올바르게 이용해야 하는 이유와 방법은 무엇일지 생각해본다.
예) 창작자의 노력과 비용을 보상할 수 있도록 하기 위해서/ 창작을 격려하기 위해서
저작물 활용 시 저작권자의 허락을 받는다./ 정당한 대가를 지불한다.

2. 학습목표 및 활동 안내

- 이번 시간에는 저작물의 이용방법에 대한 이해를 바탕으로 저작물 이용 상황을 몸으로 표현해보는 활동을 할 것이라고 소개한다.

2

전개

1. 저작물 이용에 대한 애니메이션 감상하기

- 평소 뉴스 저작물을 이용했던 경험에 대해 이야기 나눈다.

Tip! 사전에 인터넷 신문 기사를 조사하는 과제를 내주고 자신이 조사해온 방법을 발표하게 하는 방식도 가능하다.

- 올바른 뉴스 저작물 활용 방법에 대한 애니메이션을 감상한다.

출처> 한국언론진흥재단 홈페이지> 자료실> 공지사항 > 뉴스저작권애
니메이션 > 올바른 뉴스 저작물 이용방법(3분 52초)

(http://211.232.26.80:8002/kpf_2012/01/intro.html)



- Quiz를 통해 애니메이션 속 내용을 이해했는지 확인한다.

- ① 출처를 밝히면 인터넷 뉴스를 그대로 복사해서 블로그에 올려도 좋다. (X)
- ② 링크하고자 하는 사이트의 홈페이지로 이동하도록 하는 링크는? (단순링크)
- ③ 내 블로그에 글쓰기 창에서 원하는 정보 페이지의 주소를 직접 입력해주어서 친구들이 그 링크만 클릭하면 연결되도록 하는 링크는? (직접링크)

2. 모듈별 저작물 표현 아이디어 구성하기

- 4~6인씩 모듈을 이룬다.

- 모듈별로 저작물 종류를 다르게 지정하여 해당 저작물의 내용과 사례를 중심으로 저작물이
용에 따른 상황을 만들어 보게 한다.

- 저작물의 종류 : 어문저작물, 음악저작물, 미술저작물, 건축저작물, 사진저작물, 영상저작물, 컴퓨터프
로그램저작물, 도형저작물, 편집저작물 등(저작권법 제4조, 제6조 참고)

- 모듈원들이 힘을 모아 저작물 이용 순서를 어떻게 표현할지 의논한다.

Tip: 각기 다른 역할을 맡은 모듈원 각자가 ‘터치’를 받았을 때 무슨 말을 해야 할지 모듈원끼리 의논해
서 정한다.

3. 타블로 게임하기 (모듈표현활동)

- 모듈별로 앞에 나와서 발표한다.

- 모듈별로 나와서 4명이 어떠한 자세를 취하고 있게 한다.

- 교사가 ‘터치’라고 말을 하면서 학생들을 터치할 때마다 학생들은 준비한 대사를 반복해서
말하게 한다.

- 제한 시간이 지나면 교사는 학생들에게 이것이 어떤 상황인지 학생들에게 알아맞혀보라고 한다.
- 학생들 중 저작물 표현하기 활동을 가장 잘한 친구를 선정하여 자기 이름으로 ‘표현상’을 준다.

※ 활동 진행 자료

◎ 타블로(Tableau) : 정지동작, 스틸이미지, 조각상 만들기

타블로는 개인 또는 모둠에게 어떤 주제를 제시하고, 그 주제에 맞게 하나 또는 두세 개의 정지장면을 신체로 표현하는 것이다. 아이들에게는 입체 사진을 만든다고 설명하면 이해가 쉽다. 그러나 사진처럼 사실적이고 구체적인 장면만 나타낼 필요는 없으며, 사물 또는 감정의 상태, 개념까지도 나타낼 수 있다. 정지한 상태에서 교사 또는 관객이 ‘터치’했을 때 자신이 처한 상황에 맞는 대사를 할 수 있다.

예) 계절이라는 주제를 제시하고 학생들은 개인 또는 모둠별로 어떤 장면을 몸으로 표현할지 구상한다. ‘하나, 둘, 셋 찰칵’이라는 신호에 맞추어 정지동작을 취한다.

※ 내용 심화 자료

◎ 저작권 이용 허락

1) 개념

일반적으로 저작권 분야에서 저작자나 기타 저작권자와 저작물 사용자 사이에 적절한 계약에서 합의한 방법과 조건에 따라, 전자가 후자에게 부여하는 허락(허가)을 의미한다. 이용허락은 양도와는 달리, 저작권 소유의 이전을 가져오지 않는다. 즉 이용허락은 오로지 저작물 사용에 대한 권리로서, 부여된 이용허락의 범위에 따른 제한을 받으며 이용허락 후에도 저작권은 여전히 이용 허락자에게 유보되어 있다. 저작권에 관한 국제협약 및 각국의 저작권법에서는 특별한 경우 강제허락과 법정허락에 대한 규정을 두고 있다.



2) 저작권 이용 허락의 예 (음악 저작물)

별도로 음악 저작물을 구매하는 경우 이외에 학교 홍보영상이나 UCC공모전에 내기 위한 음악을 사용하는 경우 음악 저작권자의 허락이 필요하다. 이용하고자 하는 음악에 저작권자가 있는지를 알아내는 가장 간단한 방법은 한국음악저작권협회 홈페이지에서 악곡 제목, 저작자 이름을 입력해 확인하여 허락을 받으면 된다. 상업적인 목적(리메이크 음반 제작, 노래방, 뮤지컬 등)으로 이용할 경우 일정한 사용료를 지급한다.

[그림 1] 한국음악저작권협회 홈페이지

3

정리

1. 자기 평가하기

- 『활동지』를 활용하여 오늘 수업에 열심히 참여하였는지 스스로 평가해봅시다.

Tip! 단순히 O나 X로 표현하는 것이 아니라 동의하는 정도를 색칠하게 함으로써 학생들의 활동에 대한 만족도나 이해도를 평가하는 방식이다.

- 음악 다운로드 횟수가 높을수록 저작권자들에게 유리하다. (X)
- 저작물에는 다양한 유형이 있다. (○)
- 우리 모듬은 터치 게임에서 저작물을 잘 표현해냈다.
- 우리 모듬의 저작물 표현도 하나의 저작물일 수 있다. (○)

2. 『저작물 이용허락 메일쓰기』 과제 제시 및 차시 예고

- 올바른 저작물의 이용을 위해 가장 쉽게 실천할 수 있거나 적용할 수 있는 일이 무엇인지 질문한다.

- 저작물 이용의 한 방법으로 저작권자에게 사전에 이용 허락을 받는 방법을 설명한다.

- 개인 과제로 자신이 활용하고 싶은 저작물과 저작물 이용을 허락받는 메일을 작성하여 학급 홈페이지 게시판에 올리게 한다.

Tip! 저작물 이용허락 메일은 저작권자에게 발송하면 되며, 허가를 받은 경우에도 이용에 대한 허락일 뿐 자유로운 복제, 전송, 전시, 배포에 대한 권한은 없음을 유의해야 한다.

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 저작권에 대한 모듬 시화를 만들어보면서 저작권의 중요성을 생각해보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

※ 참고자료

- 한국저작권위원회(2007). 『현이네는 저작권가족』
- 한국저작권위원회(2013). 『저작권 기술 용어사전』
- 한국언론진흥재단 홈페이지(http://211.232.26.80:8002/kpf_2012/01/intro.html)> 자료실> 공지사항 > 뉴스저작권애니메이션
- 한국음악저작권협회 홈페이지 (<http://www.komca.or.kr>)

1-6. 함께 만드는 모듬 시

활동시간: 80분

● 학습목표

- 저작권의 의미와 가치에 대해 설명할 수 있다.
- 저작물의 가치를 모듬시를 만들고 전시하는 경험을 통해 설명할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 모듬 문장 만들기

저작권의 의미와 가치를 이해하고 이를 바탕으로 모듬별로 협력하여 저작권에 관해 시화를 제작하여 발표하는 수업방법



저작권은 나무이다.

2) 활동내용

창작물의 가치 생각해보기	- 책, 음악, 캐릭터 중 한 작품을 골라 얼마나 수익을 거두었는지 조사한 것에 대해 이야기 나눈다.
창작물 창작 경험 있다?없다?!	- '자신이 만든 저작물'이라는 주제로 이야기 나눈다.
수업방법 모듬 시 만들기	- 각자 '저작권은 ___이다.'라는 문장을 2개씩 완성하고 그 이유를 생각한다. 예) 저작권은 나무이다. 언제나 지켜줘야 하기 때문이다. - 모듬별로 돌아가면서 자신이 적은 것을 발표하고 그 이유에 대해 설명하다. - 모듬 토의를 통해 8개의 문장과 이유에 대한 설명을 잘 연결해서 모듬 시를 만든다.
시화 작품 만들기	- 모듬별로 만든 동시를 전지에 적고, 동시에 어울리는 그림을 그린다.
관람 및 평가하기	- 교실 곳곳에 모듬이 그린 작품을 전시한 후, 모듬별로 안내하는 사람을 1명 남기고 나머지 사람은 돌아다니며 관람한다. - 이후 스티커로 평가해서 최우수 모듬을 시상한다.

● 준비물

사전과제, 필기도구, 모듬별로 전지 1장, 색연필, 사인펜 등 색채용구, 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 개별적으로 모듬 문장 만들 때 구성원이 서로 의논하지 않도록 하되, 개별 활동이 끝난 후 만든 문장이 충분히 공유될 수 있도록 안내한다.
- 사전 과제를 미리 공지하고 수행한 결과물을 짝끼리 혹은 전체적으로 공유한다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 창작물의 가치에 대해 이야기 나누기 책, 음악, 캐릭터의 가치는 얼마나 되는지 짝에게 소개해 봅시다.</p>	<p>사전과제 『활동지-저작권의 가치』</p>	7분
	<p>○ 창작물 경험 있다? 없다?! 다음 저작물의 유형 중 창작해 본 경험이 있는 것들은 무엇입니까? 예) 시, 소설, 만화, 미술작품, 연설, UCC 동영상, 휴대폰 앱, 발명품, 무용, 연극 등</p>		2분
	<p>○ 학습 목표 및 활동 안내하기 이번 시간에는 저작권에 관한 모듬 시화 전시회를 열 예정입니다. 모듬시를 만들면서 저작권의 의미에 대해 생각해 봅시다.</p>		1분
전개	<p>○ 모듬 시 만들기 각자 ‘저작권은 ____이다’라는 문장을 2개씩 완성해봅시다. 모듬별로 돌아가면서 자신이 적은 것을 발표하고 그 이유에 대해 설명해봅시다. 발표한 문장과 설명들을 잘 연결해서 모듬 시를 만듭니다.</p>	『활동지-저작권은 ()이다』	20분
	<p>○ 시화 작품 만들기 모듬별로 만든 동시를 전지에 적고, 동시에 어울리는 그림을 그려봅시다.</p>	『활동지-저작권은 ()이다』 색채용구 전지	25분
	<p>○ 관람 및 평가하기 교실 곳곳에 모듬이 그린 작품을 전시한 후, 모듬별로 안내하는 사람을 1명 남기고 나머지 사람은 돌아다니며 관람한 시화를 평가해 봅시다.</p>	칭찬스티커	20분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고 이번 시간에는 모듬 시화를 만들면서 저작권의 중요성에 대해 생각해 보는 시간을 가졌습니다. 느낀 점은 무엇입니까? 다음 시간에는 신문 기사의 제목을 붙여보면서 저작권 기사를 이해하고 표현활동을 하도록 하겠습니다.</p>		5분



도입

1. 창작물의 가치에 대해 이야기 나누기

- 사전에 조사해 온 저작물(책, 음악, 캐릭터 중 택 1)의 가치에 대한 과제를 발표해보게 한다.
Tip! ‘저작물의 가치에 대해 조사하기’에 관한 사전과제를 미리 내준 다음, 이를 서로 간에 공유하게 한다.

예)

책	<ul style="list-style-type: none"> - 해리포터 시리즈 4억 5,000만권 판매되었으며, 해리포터 시리즈가 1997년부터 2006년까지 10년간 올린 매출액은 약 308조원으로 같은기간 한국의 반도체 수출액인 231조원보다 33.3% 많은 것으로 나타남 - 아동 도서 ‘구름빵’ 40만권 판매되었으며, 약 4천400억원의 가치를 창출한 것으로 알려짐
음악	<ul style="list-style-type: none"> - Top 5 작곡가 연간 저작권 수입이 10억대(‘2013 작곡가 수입’ 집계 기준) - ‘Happy Birthday To You’의 저작권 수익 한 해 22억 원 수준
캐릭터	<ul style="list-style-type: none"> - 미키마우스의 캐릭터 상품은 1만6000여 종에 이르며, 연간 매출은 8조 원에 달하는 것으로 알려짐 - 뽀로로의 상품가치 약 3,893억 원으로 알려지며, 2003년부터 2010년까지 총 수익이 약 8,300억 원에 달함

2. 저작물 창작 경험 있다? 없다!

- 구체적인 저작물의 유형을 제시하고 창작해 본 적이 있는 것과 없는 것으로 구분해본다.

예)

	저작물 창작 경험(유/무)	
	있다	없다
시		
소설		
만화		
미술작품		
연설		
UCC 동영상		
휴대폰 앱		
발명품		
무용		
연극		

- 자신이 만든 저작물만의 독특한 특징에 대해 소개한다.

- 어떤 저작권자가 되고 싶은지, 어떤 저작물을 만들고 싶은지에 대해 이야기 나눈다.

예) 나만의 아이디어가 담긴 저작물을 만드는 저작권자, 평소 관심 있었던 바를 창의적으로 표현한 저작물을 만드는 저작권자

3. 학습목표 및 활동 안내

- 이번 시간에는 모듈별로 협력하여 ‘저작권에 관한 모듈 시화’를 만들어서 발표할 것임을 안내한다.

※ 내용 심화 자료

◎ 다음 창작물의 가치가 다르게 평가된 사례에 대한 자신의 생각을 밝히고, 그 이유에 대해 생각해 봅시다.

해리포터 1조원 vs 구름빵 1850만원

백희나 작가의 아동용 그림책 '구름빵'은 2005년 출간 이후 40만권 이상 판매됐고 뮤지컬, 애니메이션, 캐릭터 상품으로 만들어져 4400억 원의 시장가치를 창출했다. 그러나 백씨가 거둔 수익은 고작 1850만원에 불과하다. '해리포터 시리즈'를 쓴 영국의 작가 조앤 롤링이 인세, 영화 판권, 캐릭터 상품 로열티 등으로 무려 1조원이 넘는 부를 얻은 것과 극명하게 대비된다. 이에 대해 공정위는 영국엔 한국과 달리 '매절계약' 관행이 없어 무명 작가였던 조앤 롤링이 창작 욕구를 불태울 수 있는 환경이 조성됐다고 분석했다. 매절계약이란 처음에 저작자에게 일정 금액만 지불하면 저작물 이용으로 인한 장래수익이 모두 출판사에 귀속되고 저작자에게는 추가적인 대가가 돌아가지 않는 형태의 계약이다. 공정거래위원회는 지난달 백씨와 같은 피해 사례가 없도록 진집·단행본 분야 매출액 상위 20개 출판사가 사용하는 불공정약관을 시정했다. 공정위 관계자는 "저작물이 2차 콘텐츠로 가공돼 성공하더라도 창작자에게 정당한 보상이 돌아가기 어려웠던 불합리한 관행을 개선하려는 것"이라고 설명했다. 공정위는 출판 관련 사업자단체에 매절 계약을 하지 말 것을 협조 요청했으며 문화체육관광부는 출판업계에서 사용할 수 있는 표준계약서를 만들어 출판사들이 사용하도록 권고했다.

(매일경제 14.09.25자 기사 재구성)



전개

1. 모둠 시 만들기

- 각자 '저작권은 ___이다.'라는 문장을 2개씩 완성하고 그 이유에 대해서도 생각해 『활동지』에 적는다.

예) 저작권은 나무이다. 언제나 지켜줘야 하기 때문이다. 저작권은 엄마이다. 끊임없이 무언가를 지켜야한다고 말하기 때문이다.

- 4~5인씩 모둠을 이룬다.

- 모둠원별로 돌아가면서 자신이 적은 것을 발표하고 그 이유에 대해 설명하다.

Tip: 이때, '라운드 로빙(Round Robbing)'을 일부 활용할 수도 있다. 이를 활용하면 모둠원별로 순서대로 의견을 적어 토의·토론을 통해 우선순위를 매길 수 있으므로 모둠 협력 시와 제작 계획 시 수월하게 진행할 수 있다는 장점이 있다.

- 모둠별로 협력해서 '저작권'이라는 주제에 대한 시 제작 계획을 세운다.

Tip: 이때, 관련 아이디어는 앞서 토의·토론한 내용에서 얻는다. 시의 형식과 구성방법은 자유이다.

2. 시화 작품 만들기

- 시의 내용이 대략적으로 결정되었으면, 그것에 어울리는 그림도 함께 계획한다.

- '시'팀과 '그림'팀으로 나뉘어 전지에 모둠 협동시화를 완성한다.

- 작품이 완성되면, 만든 작품을 교실 어디에 전시할지 작품을 소개하는 역할을 할 사람은 누구일지 각각 뽑는다.

3. 관람 및 평가하기

- 교실 곳곳에 모둠이 그린 작품을 전시한 후, 모둠별로 안내하는 사람을 1명 남기고 나머지 사람은 돌아다니며 관람한다.

- 본인 모둠을 제외하여 가장 잘했다고 생각되는 모둠 2개의 시화에 스티커로 부여하여, 최우수 모둠을 시상한다.

※ 활동 진행 자료

◎ 라운드 로빙 (Round Robin)

1. 목적과 특징

모둠의 모든 구성원이 모둠 안에서 돌아가며 의견을 내고, 그것을 전체 학급 전체 학생들을 최대한 이용하여 다양한 의견을 찾아내기 위한 목적으로 활용된다. 브레인스토밍(brain storming)과 매우 유사하지만, 의견을 백지에 적는다는 점과 모둠별 활동과 학급전체 활동이 연계되어 있다는 점에서 다르다.

2. 방법

(1) 모둠 내에서 발표할 순서와 모둠별 발표할 순서를 각각 정한다.

(2) 백지를 나누어 주고 수업과제를 제시한다.

- 교사는 모둠별로 백지를 한 장씩 나누어준다.

(3) 토의·토론 주제에 대해 모둠 내에서 순서대로 발표한다.

- 만약 주제가 ‘저작권은 _____이다’이라면, 모둠 내에서 먼저 1번이 ‘저작권은 _____이다. 이유는 _____이기 때문이다’라고 기록하면, 2번이 그 밑에 _____이다. 그 이유는 _____이다’라고 계속 돌아가면서 의견을 기록한다.

- 돌아가며 의견을 모두 적은 후, 모든 모둠 구성원이 토의·토론을 통해 우선순위를 정해 순서대로 의견을 정리한다.

(4) 모둠 순서대로 돌아가며 발표한다.

(5) 학급의 의견을 정리한다.

3. 유의점

여기서는 협동화 활동과 연계시키기 위해서 방법(㉠~㉣)중에서 ㉣까지만 활용하는 것이 좋다.

※ 내용 심화 자료

1. 저작자와 저작권자

저작물을 창작한 자를 저작자라고 한다. 그러나 실제로 창작한 사람이 누구인지를 안다는 것이 어렵기 때문에 그 저작자의 원작품이나 그 복제물에 성명이나 예명이 표시된 자가 저작자로 추정된다. 한편 저작권자는 저작권을 가지고 있는 사람을 말한다. 저작권은 그 일부를 다른 사람이 이용하도록 허락하거나 다른 사람에게 처분할 수 있으므로, 저작자와 저작권자는 동일인일수도 있고, 각기 다른 사람일수도 있다.

2. 창작자와 저작권자

창작자는 무언가를 창의적이고 독창적으로 새롭게 만들어낸 사람을 말한다. 대부분 창작자가 저작권을 갖지만 공동 작업이나 상업용의 경우 각각이 다른 경우가 있다. 이를 테면 영상저작물도 실제의 창작자와 저작권자가 다른 경우에 해당된다. 영상저작물은 원작자, 시나리오작가, 감독, 배우, 촬영자, 작곡가, 미술가 등 많은 사람들의 공동 작업에 의해 만들어지는 종합예술작품이므로, 실제의 창작자 모두

가 저작자로서 권리를 행사하게 되면 영상저작물의 유통이 매우 어렵게 된다. 때문에 영상저작물의 경우에는 원칙적으로 영상제작자가 영상저작물의 이용에 필요한 권리를 행사한다(저작권법 제75조).

3. 공동저작물⁵⁾

하나의 저작물에는 그것을 작성한 주체가 하나인 경우, 즉 단독 저작의 형태가 대부분이지만 경우에 따라서는 저작자가 여럿인 경우도 있다. 저작권법에서 말하는 '공동저작물'이란 "둘 이상의 저작자가 작성한 저작물이면서 각자가 이바지한 부분을 밝혀내기 어려운 저작물"을 말한다. 공동저작물의 이용에 따른 이익은 공동저작자들 사이에 특약이 있다면 그것에 따르면 되지만 그렇지 않다면 그 저작물의 창작에 이바지한 정도에 따라 배분된다. 하지만 특약도 없고, 각자가 저작물의 창작에 기여한 정도를 가려내기도 어려운 경우에는 공동저작자들에게 균등하게 배분된다. 저작권법에서는 공동저작물의 저작인격권을 행사할 때 저작자 전원이 합의할 것을 규정하고 있다.



정리

1. 학습내용 정리

- 오늘 만든 시화가 일종의 공동저작물임을 확인한다.
- 오늘 수업 경험에서 느낀 점을 나눈다.

발문의 예) “저작권에 대한 시화를 제작하면서 느낀 점은 무엇입니까?”

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 신문기사의 제목을 붙여보면서 저작권 관련 이슈들을 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

※ 참고자료

- 정문성(2013). 『토의토론 수업방법 56』. 서울: 교육과학사
- 한국 음악저작권협회 <http://www.komca.or.kr/CTLJSP>
- 한국 저작권위원회 홈페이지 <http://www.copyright.or.kr>

4) <http://www.copyright.or.kr/info/knowledge/netizen01.jsp> 한국저작권위원회 홈페이지 → 정보자료 → 저작권 상식 → 저작권 기초지식 → “저작자와 저작권자” 재구성

5) [네이버 지식백과] 공동저작물 (출판 저작권, 2013.02.25., 커뮤니케이션북스) 재구성

2-1. 오늘의 편집기자상: 신문 기사 제목 붙이기

활동시간: 40분

● 학습목표

- 신문기사의 제목을 붙이는 활동을 통해 저작권 기사를 이해하고 표현할 수 있다.
- 저작권을 보호하려는 태도를 저작권 관련 이슈를 예로 들어 말할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 신문 활용 학습(NIE)

저작권 관련 신문 기사를 읽고 기사에 제목을 붙이는 활동을 통하여 저작권 관련 이슈에 관심을 갖고 저작권을 보호하려는 태도를 갖게 하는 것을 목표로 하는 수업방법



2) 활동내용

저작권
공익광고

- 저작권 공익광고를 살펴보고 우리 생활에 저작권과 관련한 문제점들을 떠올려 본다.

저작권
이해하기

- 저작권과 관련한 생활 전반의 떠오르는 생각을 뇌구조 그림에 정리해 본다.

문제상황
파악하기

- 저작권과 관련한 이슈를 신문 기사를 통해 알아보고 기사문의 제목을 붙여본다.

오늘의
편집기자상
신문기사
제목 붙이기

- 편집상을 수상한 기사의 제목을 살펴본다.
- 신문기사의 구성요소와 각 구성요소와 어울리는 제목을 붙이는 방법을 알아본다.
- 저작권 관련 기사를 읽고 기사 제목을 자유롭게 적어본다(브레인스토밍).
- 모둠별로 토의하여 신문기사의 제목을 선정한다.
- 모둠별 발표 후 최우수작을 선정하여 시상한다.

저작권에
대한 동영상
시청하며
정리

- 저작권 관련 이슈의 문제점을 다시 한 번 상기한다.
- 저작권과 관련된 주요 개념을 동영상을 보며 정리해 본다.

● 준비물

활동지, 필기도구

● 유의사항

- 공익광고를 보면서 저작권에 대한 자신의 생각을 구체적으로 나타내 볼 수 있도록 한다.
- NIE 활동을 통해 저작권 관련 기사를 관심 있게 살펴 볼 수 있도록 한다.
- 생활 속 저작권 이슈에 관심을 갖고 저작권 보호에 대한 태도를 갖도록 한다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 저작권에 대한 브레인스토밍하기</p> <p>저작권 공익광고를 살펴보며 저작권과 관련된 이슈에 대해 생각해 봅시다. 우리 생활에서 저작권과 관련된 이슈들에는 어떤 것들이 있을까요? 저작권하면 떠오르는 단어가 있다면 무엇입니까?</p>	<p>한국방송공사 http://kobaco.co.kr 『활동지- 저작권은 ()이다』</p>	8분
	<p>○ 활동 안내하기</p> <p>신문기사의 제목을 붙이는 활동을 통해 오늘날 저작권 이슈에는 어떤 것들이 있는지 살펴보고 저작권의 중요성에 대해 생각해 봅시다.</p>		2분
전개	<p>○ 기사제목 붙이는 방법 알아보기</p> <p>편집상을 수상한 기사 20편의 제목을 살펴봅시다. 내용에 어울리게 제목을 붙인 사례를 살펴보고, 신문기사의 구성요소와 각 구성요소와 어울리는 제목을 붙이는 방법에 대해 생각해 봅시다.</p>	<p>한국편집기자협회 홈페이지 참고 (http://www.edit.or.kr/)</p>	7분
	<p>○ 신문기사 제목 붙이기</p> <p>모둠별로 제목이 삭제된 신문기사에 제목을 붙여봅시다. 기사를 읽을 때 육하원칙에 따라 읽거나 핵심어를 찾거나 관련된 느낌을 떠올려보면서 내용에 어울리는 제목을 선정해 봅시다.</p>	<p>『활동지-신문기사 제목 붙이기』</p>	13분
	<p>○ 최우수 편집기자상 시상하기</p> <p>모둠에서 나온 신문기사의 제목을 발표해봅시다. 발표한 내용 중에서 가장 잘되었다고 생각되는 신문기사 제목을 각각 선정하여 칭찬해 봅시다.</p>	<p>스티커</p>	8분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>활동하면서 느낀 점을 정리해봅시다. 결과물을 교실에 전시하도록 합니다. 다음 시간에는 저작권 보호를 위한 다양한 노력들에 대해 살펴보도록 하겠습니다.</p>		2분



도입

1. 저작권에 대한 브레인스토밍하기

- 한국방송광고공사 홈페이지에 들어가 ‘불법 다운로드 방지’편을 본다.

(http://www.kobaco.co.kr/businessintro/about/about_tv_detail_list.asp)

발문의 예) “칸의 여왕이 사라졌다. 좋아하는 스타가 사라졌다. 무림의 고수도 사라졌다. 더 이상 국가 대표는 없다. 불법다운로드 우리의 양심도 사라진다.’중 가장 인상적인 광고 문구는 무엇입니까? 느낀 점에 대해서 이야기해봅시다.”

- 앞에서 제시한 공익 광고와 같이 방송이나 신문 기사에서 저작권 관련 이슈를 경험한 적이 있다면 이야기 나누며, 어떠한 내용이었는지에 대해 소개한다.

발문의 예) “방송이나 산문에서 이와 같은 저작권 관련 광고나, 프로그램, 기사를 접한 경험이 있나요? 어떠한 내용이었고 무엇을 느꼈나요?.”

- 떠오르는 생각이나 느낌을 자유롭게 저작권 뇌구조 『활동지』에 표현하여 본다.(2-1 『활동지』)

예) ‘영화’ ‘불법다운로드’, ‘범죄’ 등 저작권과 관련하여 떠오르는 단어를 써 넣거나 생각이나 느낌의 표현 ‘나쁘다’, ‘열 받는다’, ‘짜증난다’ 등을 써 넣는다.

Tip ! 학습 활동 전 뇌구조 『활동지』에 저작권과 관련하여 표현해 봄으로써 학생들이 저작권과 관련하여 무엇을 가장 관심 있어 하고 중요하게 생각하는지를 알 수 있다. 특히 학생들이 중요하게 생각하는 것은 중앙의 큰 자리를 차지하는 경향이 있다.

2. 활동안내하기

- 이번 시간은 신문 기사의 제목을 붙이는 활동을 통해 오늘날 저작권 이슈에는 어떤 것들이 있는지 중요성에 대해 생각해볼 수 있는 시간이라고 소개한다.

※ 내용 심화 자료

◎ 사례로 보는 저작권⁶⁾

1. 홈페이지에 사용한 글자체, 저작권 침해일까?

Q : A사는 최근 회사 홈페이지를 새로 오픈했습니다. 그런데 한 법무법인으로부터 정품 폰트 구입 여부 확인 요청과 함께, 저작권 침해 시 배상해야 할 합의금 내용이 담긴 내용증명을 받았습니다. 과연 홈페이지에 사용한 글자체도 저작권 침해일까요?

A : 이 경우 폰트 자체는 저작물에 해당하지 않으나, 폰트를 만드는 소프트웨어는 프로그램 저작물로 보호 대상입니다. 따라서 PC에 정품인 한글 CD를 설치해 그 중 하나의 글자체를 이용했거나 별도로 폰트 프로그램을 정식으로 구입해 이용했다면 저작권 침해 문제가 발생하지 않습니다. 하지만 불법으로 폰트 프로그램을 다운로드받아 이용했다면 저작권 침해가 될 수 있습니다.

2. 위탁업체가 저작권을 침해했을 경우 책임소재는?

Q : B사는 최근 법무법인으로부터 저작권이 있는 이미지를 홈페이지에 무단으로 사용했다며 10배의 손해배상을 요구받았습니다. 하지만 해당 홈페이지는 외부업체에 위탁해 제작한 것이고, B사는 저작권 침해 사실을 전혀 몰랐습니다. 그래도 저작권 침해에 대한 책임이 있을까요?

A : 결론부터 얘기하면 민사책임을 져야합니다. 저작권 침해가 발생한 경우, 형사책임과 민사책임을 동시에 발생하게 됩니다. 형사책임은 고의를 그 요건으로 하기 때문에, 홈페이지 제작을 의뢰한 기업이 타인의 저작권을 침해한 저작물이 이용되고 있었음을 알지 못한 때에는 형사책임은 면책될 수 있습니다. 하지만 민사책임까지 면책받기는 어렵습니다.

3. 뉴스기사는 자유롭게 이용해도 될까?

많은 사람들이 모든 사람에게 널리 알리기 위한 목적으로 만들어진 뉴스기사의 경우 저작권이 없다고 생각하고 있습니다. 실제 저작권법은 사실의 전달에 불과한 시사보도는 보호대상에서 제외하는 것으로 규정하고 있습니다. 그러나 모든 뉴스가 사실의 전달에 불과한 시사보도인 것은 아닙니다. 뉴스 기사를 작성하는 기자의 창작성이 반영된 기사와 사진 등은 저작물입니다. 논설문이나 기고문 등도 당연히 집필자의 사상과 감정이 표현돼 있으므로 어문저작물로 보호됩니다. 따라서 저작물성이 인정되는 뉴스 기사를 복제해 배포하거나 인터넷상의 친목카페, 개인 블로그, 사내 인트라넷 망에 복사해 이용하는 것은 영리의 목적이 없고, 그 출처를 표시한다 하더라도 모두 저작권을 침해하는 사안입니다.

4. 도서관 소장 자료를 스마트 기기로 촬영했다면?

Q : 대학생 C씨는 도서관에서 전공서적의 일부분을 스마트폰으로 촬영했습니다. 손으로 옮겨 적는 것보다 훨씬 빠르고 효율적이기 때문입니다. 그런데 이러한 행위도 저작권법 상 문제가 될 수 있는지 궁금합니다.

A : 이 경우 개인적인 목적으로만 이용하면 문제가 되지 않습니다. 현행 저작권법은 사적이용을 위한 복제를 허용하고 있기 때문입니다. 즉 공표된 저작물을 영리 목적이 아닌 개인적으로 이용하거나 가정 및 이에 준하는 한정된 범위 안에서 이용하는 경우에는 저작물을 복제해 사용할 수 있습니다. 따라서 본인 소유의 스마트기기를 이용한 자료의 촬영은 해당 조항에 따라 가능하다고 볼 수 있습니다. 하지만 촬영한 자료를 학과 친구들과 공유하거나 온라인상에 업로드 한다면 이는 개인적인 이용의 범위를 벗어나는 것으로 저작권 침해가 됩니다.

2

전개

1. 기사 제목 붙이는 방법 이해하기

- 편집상을 받은 기사 20개의 제목을 연속해서 보여준다.
- 이때 반드시 저작권과 관련된 기사일 필요는 없으며, 각 제목들의 특징적인 요소에 초점을 맞추어 살펴본다.

예) 2013년 5, 6월 부문 <양상한 바다 건질 게 없다>, <女雨>, <날 버렸다>, <위대하게 은밀하게>, <쫓꼬만 내가 크게 씹니다>, <돈이 숨기 시작했다>

Tip! 한국 편집기자 협회 홈페이지(<http://www.edit.or.kr/>)에 가면 관련 기사들을 직접 볼 수 있다.

- 신문기사의 구성요소와 각 구성요소와 어울리게 기사 제목을 만드는 방법에 대해 설명한다.
발문의 예) “신문 기사의 제목이란 기사 내용을 요약·대표하되, 독립적인 의미와 기능을 갖춘 독특한 표현 양식입니다. 전체 기사의 요약으로 정확하고 구체적인 단어로 이해하기 쉽게 쓴 문장이라고도 할 수 있습니다. 좋은 신문기사 제목은 어떻게 만드는 것일까요?”

2. 신문 기사 제목 붙이기

- 모듈별로 제목이 삭제된 저작권 관련 신문 기사(『활동지』 기사 A~D)를 선택한다.

Tip! 신문기사를 안내하고 모듈별로 기사를 선택할 수 있도록 한다.

Tip! 신문기사 적극적 읽기를 한다. 먼저 색깔 있는 펜, 형광펜을 준비하여 핵심어에 형광펜으로 체크를 한다. 중요내용에 밑줄을 긋고 말풍선을 활용하여 내 생각이나 느낌을 솔직하게 표현한다. 육하원칙에 해당되는 내용을 찾아 밑줄을 긋고 확인한다.

- 이해를 돕기 위해 저작권 기사의 사례를 들어 줄 수 있다.

예) ‘A씨, 저작권 상습 침해로 피소된다.’, ‘전공서적 제본 대신 ‘북스캔’..저작권은?’, “‘저작권 문제, 저널 리스트 스스로 모범 보여야” 등

Tip! 신문기사의 내용을 파악하기 위해서 모듈별로 한 줄씩 돌아가며 함께 읽는 방법을 활용해도 좋다.

- 브레인스토밍 기법으로 신문 기사 제목을 자유롭게 적어나가고 의견을 나누어 가장 좋은 제목을 선정한다.

Tip! 신문기사 작성 시 자유롭게 창의적인 생각을 격려하되, 신문 기사 내용과 연관되도록 한다.

3. 최우수 편집기자상 시상하기

- 활동이 끝난 모듈의 기록이는 칠판에 나와 칠판에 모듈에서 정한 신문기사 제목을 적고, 모듈별로 나와 활동 내용을 발표한다.
 - 모듈별 결과(신문기사 제목)에 대한 서로의 장단점에 대해 논의하고 최우수 작품을 시상한다.
- Tip! 모듈별 결과를 스티커를 활용하여 우수작에 스티커를 붙여 보도록 한다. 1인 2~3개 정도의 스티커를 우수작이라고 생각하는 제목에 붙이도록 한다. 최우수작에 스티커를 붙여준다.

※ 활동 진행 자료

◎ 창의적인 제목 만들기

1. 글을 읽고 내용 요약하기

- 글에 어떤 정보가 있는지 파악 → 읽는 목적에 따라 다시 읽기 → 요약하기

2. 주장하는 글은 주장과 근거를 중심으로 요약한다.

3. 형식문단으로 나누고, 문단의 중심문장 또는 중심단어를 찾아 형광펜으로 표시한다.

- 형식문단을 나누기 위해 들여쓰기 된 곳에 번호를 표시한다.
- 문단을 읽고 중심문장이나 중심단어를 찾아 동그라미 친다.

4. 문단 내용을 요약한 중심내용 쓰기(한 문장으로)

5. 글을 읽고, 요약하며 “저작권에 대한 나의 느낀 점(반성)” 써보기

6. 이 글의 내용과 나의 생활을 관련지어 다짐 써보기



정리

1. 학습내용 정리

- 시상된 작품을 교실 학급 게시판에 전시한다.

- 저작권과 관련된 신문 기사를 읽고 알맞은 제목을 붙여보는 과정 탐색 및 실천 학습 결과물 전시 및 활동 소감 나누기

Tip! 뇌구조 『활동지』에 정리해보았던 내용과 활동 후에 변화되었던 점이 있었는지 비교하여 이야기 해 볼 수 있도록 한다.

Tip! 5분 개념원리 -저작권(<http://ebs.daum.net/5minutes/episode/26711>) 동영상을 활용하여 심화 할 수 있다.

Tip! 저작권에 관한 한 문장 짧은 글짓기나 삼행시 짓기 등으로 소감을 표현할 수 있다.

예) 짧은글 짓기 - ‘저작권이라는 말이 어렵게만 느껴졌는데 우리 생활과 관련이 많은 것 같다.’ 등

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 게임 활동을 통해서 저작권 보호를 위한 노력에 대해 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

2-2. 지킴이 나라 vs 모르미 나라

활동시간: 80분

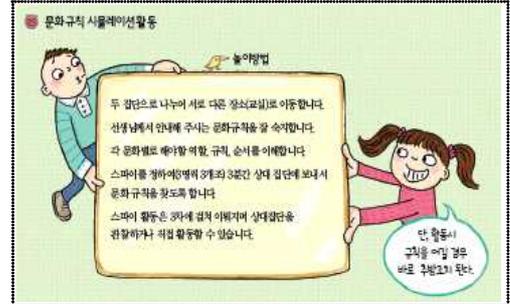
● 학습목표

- 저작권 시물레이션 활동을 통해 저작권 보호에 대한 느낀 점을 말할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 시물레이션 수업

문화규칙을 정하는 시물레이션 게임 활동을 통해 저작권을 보호하기 위한 국가의 노력을 이해하고 저작권 보호 문화와 그렇지 않은 문화를 비교 체험하여 저작권의 중요성을 몸소 느끼게 하는 수업활동



2) 활동내용

들어가기	- ‘○○에 가면?’, ‘추측게임’의 미니 게임 활동을 통해 시물레이션 수업을 안내한다.
활동 안내하기	- 문화규칙을 정하는 시물레이션 활동을 통해 저작권 보호를 위한 활동을 체험해 본다.
스파이스 시물레이션 (SPICE Simulation)	<ul style="list-style-type: none"> - 학급을 두 집단(저작권이 잘 보호되는 지킴이 나라 vs 저작권이 아예 보호되지 않는 모르미 나라)으로 나누어 서로 다른 교실이나 방에 배치한다. - 학생들은 각각 자신의 나라(지킴이 나라, 모르미 나라)에서 일어날 만한 상황을 구상하여, 그 나라의 국민이 되었다고 생각하고 각자 역할을 나누어 연습한다. - 교사가 각 나라별 문화규칙의 예를 주면 그것을 포함해서 학생들은 국가별로 적합한 문화규칙을 만들고 이를 연습한다. - 자신이 정한 문화 규칙을 연습하며, 상대팀 문화규칙을 알아낼 스피어 조(3명씩 3개 조)를 미리 선출한다. - 교사가 호각을 불면, 1차 스피어를 3분간 서로 파견하고 상대 나라에서 관찰 또는 참여하는 활동을 한다. 2차 스피어, 3차 스피어도 동일한 방식으로 진행한다. - 모두 한 방에 모여 서로 알아낸 문화규칙을 발표하고, 정답을 확인한다.
정리	<ul style="list-style-type: none"> - 문화 시물레이션 활동 후 소감 나누기 - 저작권 선진 국가로 발전하기 위해 노력해야 할 점 이야기 나누기

● 준비물

활동지, 필기도구, 호각

● 유의사항

- 시물레이션은 학생들에게 맡겨진 부분이 많기 때문에 정교하게 만들지 않으면 많은 혼란을 초래할 수 있으므로 사전 준비와 연습이 필수적이며 팀티칭이 효과적이다.
- 다른 집단의 문화 규칙을 찾아내기 위해서는 스피어를 중심으로 한 토의·토론이 핵심적 역할을 하므로 이를 잘 지도해야 한다.
- 학생들이 문화행동을 적극적으로 하도록 게임적 요소를 도입할 필요가 있다. 문화행동을 많이 한 학생에게 상품을 주는 방식이 효과적이다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 미니 게임하기</p> <p>‘한국에 가면?’, ‘추측게임’을 하면서 나라별로 고유한 문화적 특징이 있다는 점에 대해 생각해 봅시다. 또한 이번 시간에 어떠한 활동을 하게 될지 예측해 봅시다.</p>		10분
	<p>○ 활동 안내하기</p> <p>이번 시간에는 문화 규칙을 정하는 시물레이션 활동을 통해 저작권을 보호하기 위한 국가의 노력을 체험해 보는 활동을 하도록 하겠습니다.</p>		
전개	<p>○ 문화 시물레이션 연습하기</p> <p>문화 시물레이션의 방법과 규칙에 대해 이해해봅시다. 저작권 보호를 위해 노력하는 나라와 그렇지 않은 나라의 상황에 대해 생각해 봅시다. 이제부터 여러분은 저작권 지킴이 나라 혹은 모르미 나라의 국민입니다. 각 나라별로 일어날 만한 상황과 역할에 대해 생각해 봅시다. 이를 바탕으로 각 나라의 국민이 되어 역할에 맞게 연습해 봅시다.</p>	<p>한국저작권위원회 - 저작권 교실 ‘배움터’ - 올바른 저작물 이용</p> <p>http://youth.copyright.or.kr/study/copy_about.jsp</p> <p>『활동지-지킴이 나라 vs 모르미 나라』</p>	30분
	<p>○ 문화 시물레이션 실행하기</p> <p>구안한 상황을 역할을 나누어 실행하되, 반드시 문화 시물레이션의 규칙을 지키도록 합니다. 각 나라마다 스피어를 파견하여 상대 나라의 문화 규칙을 파악해 봅시다.</p>	<p>『활동지-지킴이 나라 vs 모르미 나라』</p>	20분
	<p>○ 문화 시물레이션 내용 공유하기</p> <p>모두 한 방에 모여서 서로 알아낸 문화규칙 발표하고 정답을 확인해 봅시다. 저작권을 지키는 나라와 그렇지 못한 나라의 문화적 차이에 대한 느낌을 정리해 봅시다.</p>		15분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고</p> <p>이번 시간에는 저작권 보호를 위한 문화의 조성은 사회 전체의 노력이 필요하다는 것에 대하여 배웠습니다. 다음 시간에는 마술을 통해 저작권 보호의 중요성에 대해서 알아보는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		5분



도입

1. 미니게임하기

- 시뮬레이션에서 이뤄지는 핵심 전략을 맛보기 하는 활동으로 나라별 고유한 문화적 특성에 대한 예와 이를 알아보기 위한 활동을 간단한 게임에 적용하여 활동해 본다.

① “한국에 가면?” 놀이하기

- “한국에 가면?” 놀이를 하며, 나라마다 특징적인 것들이 있음을 알게 한다.
 - 한국에 있는 것들에 대해 생각해본다.
 - 놀이가 시작되면, 앞사람이 이야기 한 것들을 포함해서 새로운 것을 하나 더 이야기한다.
- 앞사람이 이야기한 것들의 순서 또는 내용을 포함시키지 않았거나 새로운 것을 하나 더 이야기하지 못한 사람은 탈락이 된다.

예) 한국에 가면 경북궁도 있고~ 태극기도 있고~ 명동도 있고~

Tip! 본 활동의 목적은 나라별 고유한 문화적 특성에 대한 미니 게임으로 학생들이 알고 있는 여러 나라로 게임을 응용해 보도록 한다.

② 추측 게임하기

- 정답을 알 수 없는 질문을 던진 다음 가장 근사치로 이야기 한 모둠부터 점수를 준다.

예) “여기 국어사전이 있습니다. 이 국어사전의 마지막 쪽수는 몇 쪽일까요?”

“선생님이 수업 시작 후에 했던 행동에 규칙이 있습니다. 어떤 규칙이 있을까요?”

- 이야기 수수께끼

① 슬기네 집에는 강아지가 4마리 있습니다. 이번에 슬기네 고양이는 2마리의 새끼를 낳았습니다. 이제 슬기네 집 강아지는 모두 몇 마리일까요?

<4마리>

② 빨간 불인 건널목에 지팡이를 짚고 계신 할아버지와 손녀가 손을 잡고 서 있고, 아주머니 2명이 이야기를 하고 계십니다. 그런데 할아버지와 손녀는 왜 길을 건너지 않고 서 있을까요?

<신호등이 빨간 불이기 때문에>

③ 엄마께서 학원이 끝나고 집에 오는 길에 야채가게에 들러 두부 한 모를 사오라고 하셨습니다. 야채 가게에 갔더니 콩나물도 팔고, 배추도 팔고, 오이도 팔고, 참외와 사과도 팔았습니다. 할머니께서 파를 다듬

고 계신 모습을 보다가 엄마 심부름으로 양파를 사러 온 친구를 만났습니다. 친구는 예쁜 분홍색 모자를 쓰고 있었습니다. 나는 야채가게에서 무엇을 샀을까요?

<두부>

2. 활동 안내하기

- 문화규칙을 정하는 시뮬레이션 활동을 통해 저작권을 보호하기 위한 국가의 노력과 저작권 보호 문화와 그렇지 않은 문화를 체험해보는 시간을 가질 것이라고 안내한다.

2

전개

1. 문화 시뮬레이션 연습하기

- 시뮬레이션에 들어가기 전 가상의 나라에서 저작권과 관련하여 일어날 수 있는 다양한 상황에 대해서 함께 이야기 해볼 수 있도록 한다.
- 학급을 두 집단(저작권이 잘 보호되는 지킴이 나라 vs 저작권이 아예 보호되지 않는 모르미 나라)으로 나누어 서로 다른 교실이나 방에 배치한다.

Tip! 이때 2명의 교사가 팀티칭을 해야 활동을 수월하게 진행할 수 있다.

- 학생들은 각각 자신의 나라(지킴이 나라, 모르미 나라)에서 일어날 만한 상황을 구상하여, 그 나라의 국민이 되었다고 생각하고 각자 역할을 나누어 연습한다.

예) 지킴이 나라 : 저작권 보호 캠페인 활동, 저작권을 지키지 않았을 때 경찰에 잡혀가는 상황, 저작권 감시반 운영 등

모르미 나라 : 불법 다운로드의 기승, 아무도 창작하지 않으려는 상황 등

Tip! 시뮬레이션 수업의 경우 구체적인 대본은 주어지지 않고, 상황과 즉흥 연기가 강조된다.

- 교사가 나누어준(『활동지』에 포함되어 있지 않으므로, 교사가 따로 나누어준다) 나라별 문화규칙을 포함하여 학생들이 토의하여 총 8개의 문화 규칙을 확정하고 연습하게 한다.

Tip! 국가별 상황에 적합하게 구성하는 것을 권고하지만 반드시 그러지 않아도 된다.

예) 지킴이 나라 vs 모르미 나라 문화규칙의 예

지킴이 나라 문화규칙	모르미 나라 문화 규칙
1. 경찰은 3명인데, 이 중 한명은 경찰서장으로 한쪽 구석에 앉아 있다.	1. 경찰은 없고 추장이 있는데, 머리가 가장 짧은 사람으로 한다.
2. 질문과 대답활동을 주로 하는데, 상대의 왼쪽에 먼저 서는 사람이 질문할 자격이 있다.	2. 질문과 대답활동을 주로 하는데, 상대 눈앞에서 먼저 합장하는 사람이 질문할 자격이 있다.
3. 질문 내용은 저작권 침해한 것에 대해 “예, 아니오” 대답이 나오는 것으로 해야 한다.	3. 질문은 동성에게만 할 수 있는데 만약 이성에게 하고 싶다면 추장의 허락을 받아야 한다.
4. “예”는 두 눈을 두 번 껌벅하고, “아니오”일 때는 어깨를 두 번 으쓱한다.	4. 질문 내용은 저작권 침해한 것에 대해 “예, 아니오, 모르겠다” 대답이 나오는 것으로 해야 한다.
5. 만약 어깨를 으쓱하면 서로 왼손으로 악수하고 헤어진다.	5. “예”는 “슌냥”, “아니오”는 “커피”, “모르겠다”는 머리를 긁적인다.
6. 만약 두 눈을 두 번 껌벅하면, 바로 경찰에게 신고하는데, 신고하는 방식은 경찰의 옷깃을 만진다.	6. 질문이 끝나면 서로 합장하고 헤어진다.
7. 신고 받은 경찰은 범인을 잡아서 경찰서장에게 데려 간다.	7. 모든 과정이 틀리지 않고 진행된다면 먼저 질문한 사람에게 쿠폰을 하나 주어야 한다. 그러나 질문대답 과정 중 먼저 틀린 사람이 있으면 틀린 사람이 쿠폰을 주고 두 사람의 활동은 종료된다.
8. 체포된 범인은 경찰서장 옆에서 30초 동안 엄지손가락을 내밀고 있다가, 30초가 지나 경찰서장이 석방하면 원래 활동을 한다.	

Tip! 모든 과정에서 먼저 질문한 사람에게 쿠폰을 하나 주어야 한다. 그러나 질문과 대답 과정 중 먼저 틀린 사람이 있으면 틀린 사람이 쿠폰을 주고 두 사람의 활동은 종료된다.(게임 요소 추가 시)

- 실제로 활동하기 전 주어진 상황과 자신이 정한 문화 규칙을 연습하며, 상대팀 문화규칙을 알아낼 스파이 3명을 미리 선출한다.

2. 문화 시뮬레이션 실행하기

- 교사가 호각을 불면, 미리 구안한 상황을 역할을 나누어 실행한다.
- 이때 반드시 본인의 국가의 문화규칙을 지켜야 한다.
- 1분후 1차 스파이를 3분간 서로 파견하고 상대 나라에서 관찰 또는 참여하는 활동을 하고 돌아온다.
- 1차 스파이가 보고한 내용을 들은 다음 2차 스파이가 중점으로 봐야할 것을 생각하고 파견한다.
- 같은 방식으로 3차 스파이가 갔다 온다.

Tip! 스파이에게 활동을 걸 수는 없지만 스파이들은 문화규칙을 찾아내기 위해 활동을 걸 수 있다. 그러나 틀리면 바로 추방되므로 3분 시간이 다 되어 갈 때 시도하는 것이 유리하다.

3. 문화 시뮬레이션 공유하기

- 토의·토론을 통해 상대방 집단의 문화규칙을 정리하고, 발표한다.
- 모두 한 방에 모여 서로 알아낸 문화규칙을 발표하고, 정답을 확인한다.

※ 활동 진행 자료

◎ 시뮬레이션(Simulation)⁷⁾

1. 목적과 특징

시뮬레이션은 학생에게 직접 경험을 통한 학습 활동이 불가능할 때, ‘고안된 경험(contrived experience)’을 제공함으로써 직접 경험한 이상의 효과를 거둘 수 있다는 점 때문에 매우 유용한 수업 방법이다. 시뮬레이션의 3요소는 다음과 같다. 첫째, 학생들이 어떠한 역할을 맡게 된다는 점이다. 즉, 어느 누구도 소외되거나 방관자가 될 수 없다. 둘째, 일련의 문제를 해결하는 의사결정 과정을 밟는다는 점이다. 결과가 즉각적으로 나타나 시행착오를 통해 학습하게 되며, 모든 의사결정의 결과는 본인에게 책임이 있다. 셋째, 반드시 규칙이 있으며, 그 규칙은 엄격하게 지켜진다.

2. 방법

- (1) 과제를 제시하고 수업방법을 설명한다. 우선 목표를 설명하고, 학생이 해야 할 역할, 규칙, 순서 등을 숙지시킨다. 또 보상 방법 등도 알려준다.
- (2) 실제로 활동하기 전에 연습을 해 본다.
- (3) 활동을 한다. 스파이 1조, 2조, 3조가 각각 해당 나라로 가서 관찰하며, 문화 규칙을 알아낸다. 스파이들은 활동에 참여해도 되지만 그 나라의 생활양식을 어기면 그 자리에서 추방된다.
- (4) 마무리 모임을 한다. 스파이가 얻어온 정보를 정리해서 다른 교실의 문화규칙을 정리한다.

3. 문화 이해 시뮬레이션의 예

- (1) 학습 목표: 바람직한 다문화태도를 함양할 수 있다.
- (2) 학습 방법: 학급을 두 집단으로 나누어 서로 다른 교실에 배치한다. 이때 두 집단이므로 보조교사가 필요하다. 각 문화가 지켜야 할 규칙을 알려주고 연습하게 한 후, 상대 집단의 문화 규칙을 찾도록 한다.

[문화 시뮬레이션의 예]

토끼 나라 문화 규칙(집단 1)	거북이 나라 문화 규칙(집단 2)
1. 남자 1명과 여자 1명이 공동 추장이다. 2. 먹는 것에 관한 OX 대답이 나올 수 있는 질문을 한다. 3. 질문을 할 때는 합장 인사를 먼저 하고 상대의 왼쪽에서 해야 한다.	1. 추장은 남자 1명이다. 2. 과거에 관한 OX 대답이 나올 수 있는 질문을 한다. 3. 질문을 할 때는 먼저 오른 손으로 ‘하이’하고 인사한 뒤 해야 한다.

4. 질문은 이성에게만 할 수 있다.
5. 질문이 끝나면 끝말에 반드시 ‘승냥’이라고 해야 한다.
6. 질문 받는 사람은 맞으면 ‘승냥’, 틀리면 ‘커피’라고 해야 한다.
7. 질문이 끝나면 서로 합장 인사로 헤어진다.
8. 이 과정이 틀리지 않고 끝나면 대답을 한 사람이 질문한 사람에게 쿠폰을 하나 주어야 한다.

4. 질문은 동성에게만 할 수 있다.
5. 주장의 허락을 받으면 이성에게 질문할 수 있다. 허락은 주장의 오른손을 터치하면 된다. 주장은 항상 허락을 해주어야 한다.
6. 질문 받은 사람은 맞으면 말없이 엄지를 내 보이고, 틀리면 어깨를 으쓱한다.
7. 질문이 끝나면 왼손으로 악수하고 헤어진다.
8. 이 과정이 틀리지 않고 끝나면 대답을 한 사람이 질문을 한 사람에게 쿠폰을 주어야 한다.
9. 이 과정에서 먼저 틀린 사람이 쿠폰을 상대에게 주어야 한다.

※ 내용 심화 자료

◎ 저작권 용어 사전

1. 타인의 저작물을 활용하고 싶다면?⁸⁾

다른 사람의 음악이나 영상을 사용하려면 먼저 저작권 문제를 해결해야 하는데 저작권 정보를 찾기가 생각보다 쉽지 않다. 특히 최근 개인 블로그를 운영하거나 스마트폰 앱을 제작하는 등 타인의 저작물을 활용할 기회가 많아지는 요즘 저작권 정보의 필요성은 부각된다. 이런 문제를 해결하기 위해 개설한 한국저작권위원회의 ‘저작권 찾기’ 사이트가 최근 각광받고 있다. “저작권 찾기 사이트에서 저작물이 검색되면 관련 정보를 통해 콘텐츠 비용과 활용 방안이 안내된다. 또한 사이트를 통해 직접 이용 승인 신청을 하면 합법적으로 해당 콘텐츠를 쓸 수 있다. 주인을 알 수 없는 저작물에 대해서는 ‘법정 허락제도’의 도움을 받을 수 있다. 최근 이 저작권 찾기 서비스의 편리성이 알려지면서 사이트 방문자가 급속히 늘고 있다. 지난 5월 1,509명에서 7월 7,033명으로 늘더니 8월엔 만 명을 넘어섰다.

2. 올바른 저작물 이용⁹⁾

(1) 정품을 구입해 이용합니다.

음악이나 영화 또는 컴퓨터 게임 등 우리가 이용하는 일상생활 속 저작물들은 대부분 정품 구입의 형태로 정당한 대가를 치르고 이용할 수 있다. 물론, 불법 복제품을 이용하거나 친구들과 공유하여 파일을 주고받는 것이 훨씬 쉬울 수 있지만 정당한 대가를 치르고 정품을 구입하는 일은 단순히 저작물 보호하는 데 그치는 것이 아니라, 우리나라 문화 산업 발전에 큰 영향을 미치는 아주 중요한 일이다.

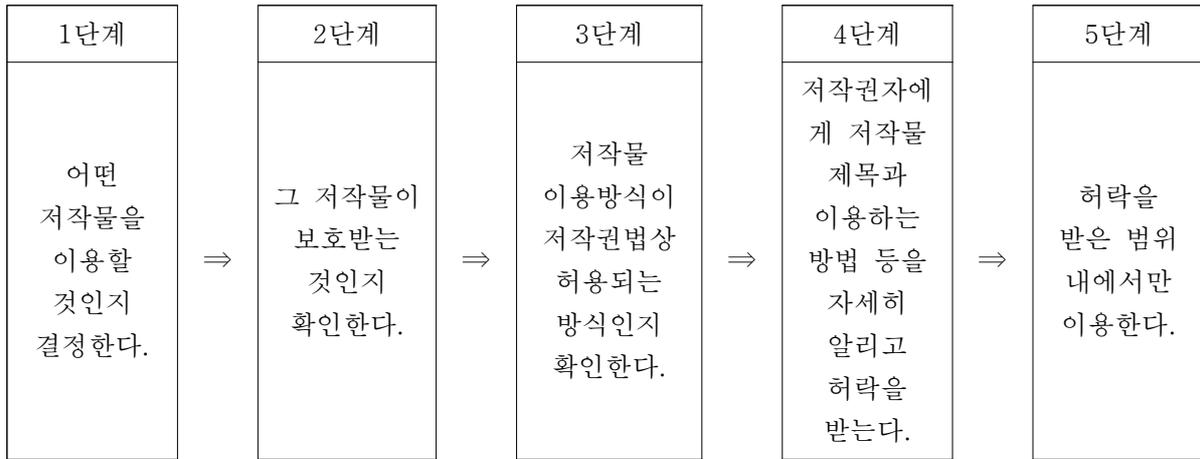
(2) 저작권자로부터 허락을 받고 이용합니다.

정품을 구입했다 하더라도 저작물을 이용하려면 반드시 미리 저작권자의 허락을 받아야 하는 경우도 많다. 예를 들어 책이나 CD를 구입했지만 그 안에 담긴 글이나 음악을 개인적으로만 이용하는 것이 아니라 모든 사람들에게 공개된 장소인 미니홈피나 블로그를 꾸미는데 사용한다든지 하는 경우가 그

7) 정문성, 「토의·토론 수업방법 56」, 교육과학사, 2013, pp.180-185

8) 한국 저작권위원회 ‘저작권 찾기’ 사이트: www.findcopyright.or.kr/

것이다. 다만, 이와 같은 경우 원칙적으로 저작권자의 허락을 받아야 하지만 허락 없이도 이용할 수 있는 저작물의 경우도 있으므로, 다음에 제시된 단계에 따라 이용하도록 한다.



정리

1. 학습내용 정리

- 저작권을 지키는 나라와 그렇지 못한 나라의 문화적 차이에 대해 어떠한 점을 느꼈는지 질문한다.
- 올바른 저작물의 이용은 개인적인 문제일 뿐만 아니라 나라나 사회 전체의 문제로 저작권 선진 국가로 발전하기 위해서는 사회 전체의 변화가 필요하다는 점을 설명하면서 수업을 종료한다.

2-3. 불법다운 어디로 갔을까?

활동시간: 40분

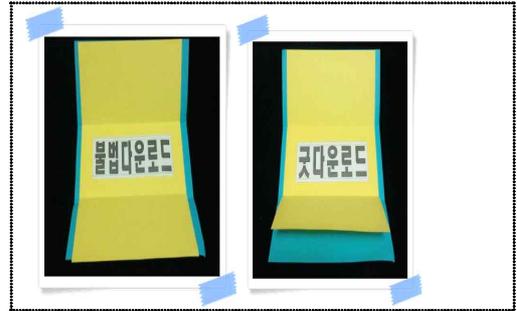
● 학습목표

- 일상생활 속 저작권 침해 상황에 대해 설명할 수 있다.
- 저작권 침해 상황을 제거하는 마술 경험을 예를 들어해 저작권에 관한 자신의 태도를 말할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법: 교육마술

저작권 침해 상황에 대한 이해를 바탕으로, 저작권과 관련하여 버리고 싶은 나의 행동이 담긴 '불법 다운로드 카드'를 숨기고 '굿 다운로드 카드'가 나타나게 하는 마술을 해보는 수업방법



2) 활동내용

저작권 침해상황 O/X	- 저작권을 침해하는 상황에는 어떤 것들이 있는지 생각해본다.
간단한 마술하기	- 교사가 아이들의 시선을 집중시킬 수 있는 간단한 고무줄 마술을 한다.
다운로드 카드 완성하기	- 불법다운로드 카드에는 “저작권과 관련해서 버리고 싶은 나의 행동”을 적고, 굿 다운로드 카드에는 “저작권과 관련해서 칭찬하고 싶은 나의 행동”을 각각 적는다.
수업방법 종이지갑 마술하기	- 교사가 제시한 마술을 직접 해본다. ① 빈 종이지갑에 불법다운로드 라고 쓰인 카드를 보여주고 넣는다. ② 종이지갑을 집고 아이들에게 하나, 둘, 셋 하고 외치게 한다. ③ 종이지갑을 열면 불법다운로드 라고 쓰인 카드가 사라지고, 굿 다운로드 카드로 바뀌게 된다. ④ 수업 시작 전부터 준비 되어 있던 칠판에 있던 종이봉투를 열어보니 사라졌던 불법다운로드 카드가 들어있다.
저작권 지킴이 선언하기	- 굿 다운로드 캠페인에 자신이 참여할 수 있는 방법을 알아보고 관련 실천을 해보는 과제를 내준다.

● 준비물

노란색, 파란색도화지, 불법다운로드 카드, 굿 다운로드 카드, 고무줄, 활동지, 필기도구

● 유의사항

- 마술 시연 시 사전 연습이 반드시 필요하다.
- 굿 다운로드 카드와 불법다운로드 카드에 칭찬하고 싶은 나의 행동과 버리고 싶은 나의 행동을 적는 활동 시 자기 자신에 대해 생각할 수 있도록 시간적 여유를 주는 것이 필요하다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 저작권 침해 상황 O/X</p> <p>다음 중 저작권을 침해하지 않는 경우는 무엇일까요? 여러분도 다음 상황처럼 무심코 저작권을 침해하게 된 경험이 있나요?</p>	『활동지-저작권을 알 수 있어요』	4분
	<p>○ 간단한 마술하기</p> <p>선생님이 보여주는 행동을 통해 이번 시간에는 어떤 활동을 할지 알아맞혀 봅시다.</p>	고무줄	3분
	<p>○ 학습 목표 및 활동 안내하기</p> <p>무심코 저작권을 침해하는 행동을 하지 않기 위해서는 어떤 마음가짐이 필요할까요? 이번 시간에는 마술을 해보면서 저작권을 침해하지 않는 마음가짐을 연습하는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		1분
전개	<p>○ 저작권 다운로드 카드 완성하기</p> <p>저작권과 관련하여 버리고 싶은 행동, 칭찬하고 싶은 행동에는 어떤 것들이 있나요? 굿 다운로드/불법 다운로드 카드를 각각 완성해봅시다.</p>	『활동지-종이지갑 마술해보기』	5분
	<p>○ 종이지갑 마술 연습 및 실행하기</p> <p>다음 순서에 따라 마술을 해봅시다.</p> <p>① 빈 종이지갑에 불법다운로드 라고 쓰인 카드를 보여주고 넣는다. ② 종이지갑을 접고 아이들에게 하나, 둘, 셋 하고 외치게 한다. ③ 종이지갑을 열면 불법다운로드 라고 쓰인 카드가 사라지고, 굿 다운로드 카드로 바뀌게 된다. ④ 마술 전부터 준비 되어 있던 칠판에 있던 종이봉투를 열어보니 사라졌던 불법다운로드 카드가 들어있다.</p>	노란색도화지 2장, 파란색도화지 1장, 불법다운로드 카드, 굿다운로드 카드, 고무줄	15분
	<p>○ 저작권 지킴이 선언문 작성하기</p> <p>저작권을 지키기 위해서 일상생활 속에서 실천할 수 있는 일들에는 어떤 것들이 있을까요? 여러분이 실천할 수 있는 일들을 생각하며 저작권 지킴이 선언문을 완성해봅시다.</p>	『활동지-저작권지킴이선언문』	10분
정리	<p>○ 저작권 선언문 낭독 및 다음 차시 예고</p> <p>저작권 지킴이 선언문을 낭독하고 실천해봅시다. 다음 시간에는 모듈 퀴즈 활동을 하며 저작권 개념에 대해 정리하는 시간을 갖도록 하겠습니다.</p>		2분



도입

1. 저작권 침해상황 O/X

- 다음 친구들의 대화중에서 저작권을 침해하지 않은 경우를 선택하여 색칠한다.

	저작권 침해 O/X
1. 문제집을 스캔해서 학교 홈페이지에 올려서 친구들과 같이 풀어봤어.	○
2. 상업용 컴퓨터 프로그램을 CD로 복사하여 친구들에게 주었어.	○
3. 내가 만든 영화 파일을 학급게시판에 올려서 친구들과 감상해.	X(색칠)
4. 어제 본 TV 속 한 장면을 캡처해서 내 블로그에 올렸어.	○
5. 인터넷에 있는 연예인 사진을 컬러복사해서 아이들에게 팔았어.	○
6. 인터넷에 올라온 웃긴 사진을 내 홈페이지에 올렸더니 댓글이 많이 달렸어.	○

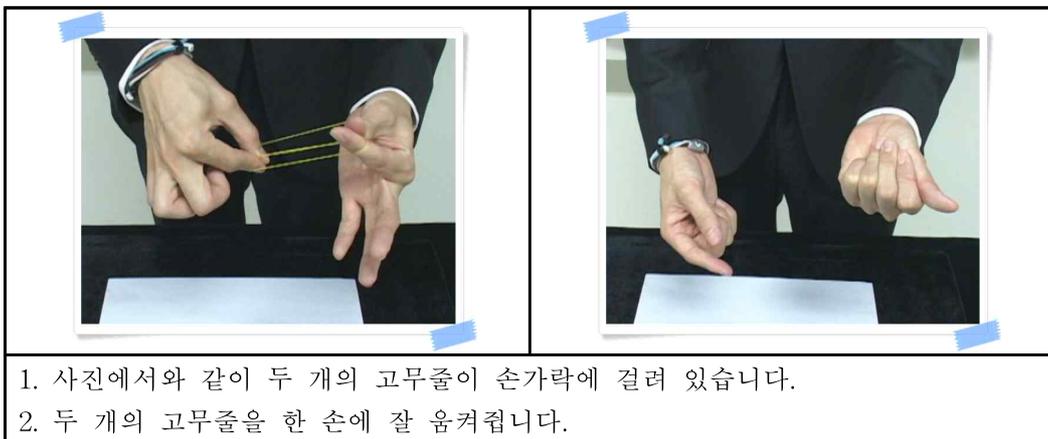
- 위의 상황과 관련하여 일상생활 속에서 자신도 모르게 저작권을 침해하게 된 경험이 있는지 이야기 나눈다.

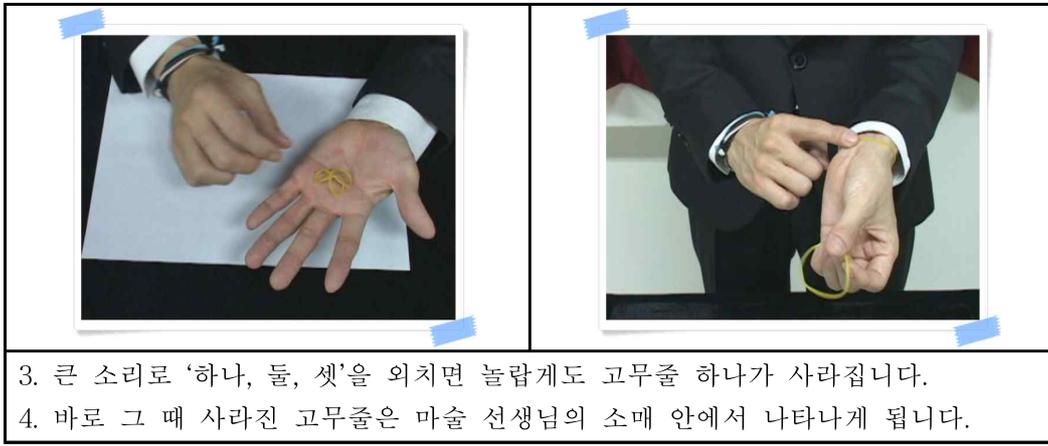
Tip! 일상생활 속에서 무의식적으로 저작권 침해가 많이 일어나고 있음을 설명하고, 저작권을 침해하지 않겠다는 다짐을 해야 할 필요성을 제기한다.

2. 간단한 마술하기

- 이번 시간에는 어떤 활동을 하게 될 지 예측해 볼 것을 안내하며, 아이들의 시선을 집중시킬 수 있는 간단한 고무줄 마술을 한다.

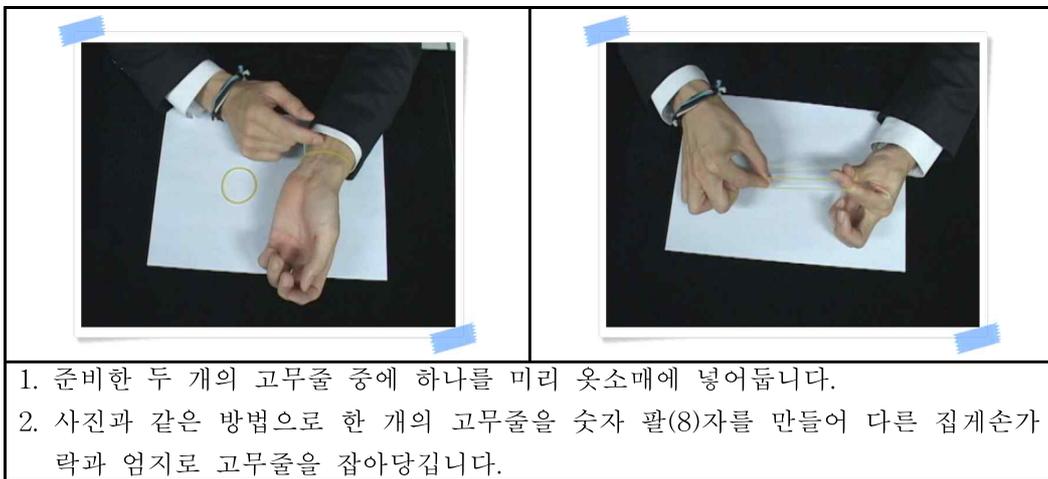
※ 두 개처럼 보이는 고무줄 마술 시연



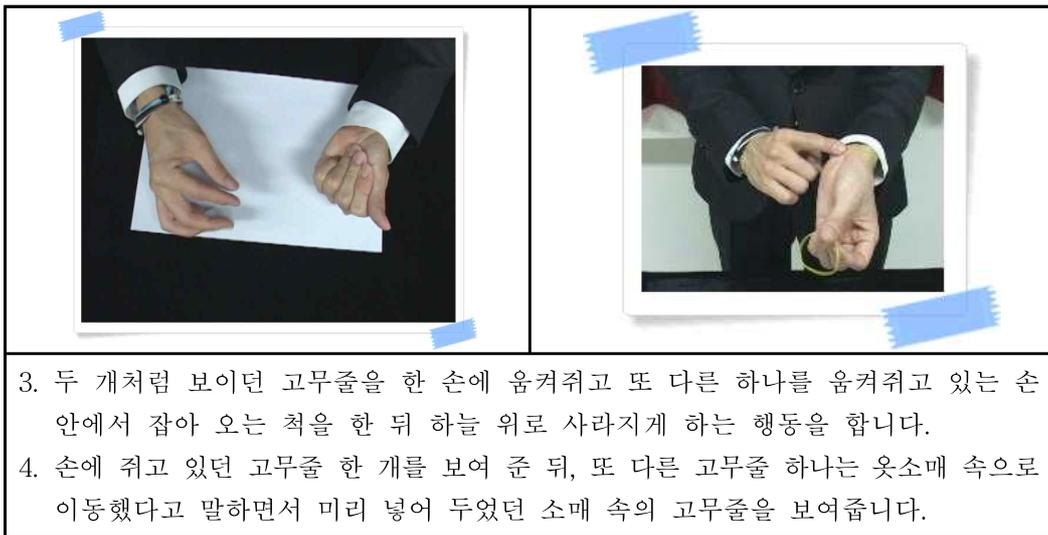


3. 큰 소리로 ‘하나, 둘, 셋’을 외치면 놀랍게도 고무줄 하나가 사라집니다.
4. 바로 그 때 사라진 고무줄은 마술 선생님의 소매 안에서 나타나게 됩니다.

※ 두 개처럼 보이는 고무줄 마술 해법



1. 준비한 두 개의 고무줄 중에 하나를 미리 옷소매에 넣어둡니다.
2. 사진과 같은 방법으로 한 개의 고무줄을 숫자 팔(8)자를 만들어 다른 집게손가락과 엄지로 고무줄을 잡아당깁니다.



3. 두 개처럼 보이던 고무줄을 한 손에 움켜쥐고 또 다른 하나를 움켜쥐고 있는 손 안에서 잡아 오는 척을 한 뒤 하늘 위로 사라지게 하는 행동을 합니다.
4. 손에 쥐고 있던 고무줄 한 개를 보여 준 뒤, 또 다른 고무줄 하나는 옷소매 속으로 이동했다고 말하면서 미리 넣어 두었던 소매 속의 고무줄을 보여줍니다.

3. 학습목표 및 활동 안내

- 이번 시간에는 마술을 직접 해면서 저작권을 침해하지 않는 마음가짐을 연습하는 시간을 가질 것이라고 안내한다.

2

전개

1. 다운로드 카드 완성하기

- 저작권과 관련하여 버리고 싶은 나의 행동과 칭찬하고 싶은 나의 행동에 대해 각각 생각해 보게 한다.
- 『활동지』를 활용하여 마술에 필요한 굿다운로드 카드와 불법다운로드 카드를 미리 제작한다.

Tip! 각각의 카드에 버리고 싶은 행동과 칭찬하고 싶은 행동을 각각 2개 이상씩 적을 수 있도록 안내하고, 뒷면의 스티커를 활용하여 완성하게 한다.

2. 종이지갑 마술하기

- 교사는 다음과 같은 스토리를 들려주면서 종이지갑 마술을 시연한다.

<마술 시연 시 사용하는 스토리 예>

여러분들이 저작권자의 이용 허락을 받지 않은 상태에서 각종 영상자료, 음악, 사진, 기타 자료들을 다운로드 하게 되면 법으로부터 제재를 받게 됩니다. 이를 불법다운로드라고 합니다(이때 불법다운로드 카드를 꺼내든다.).

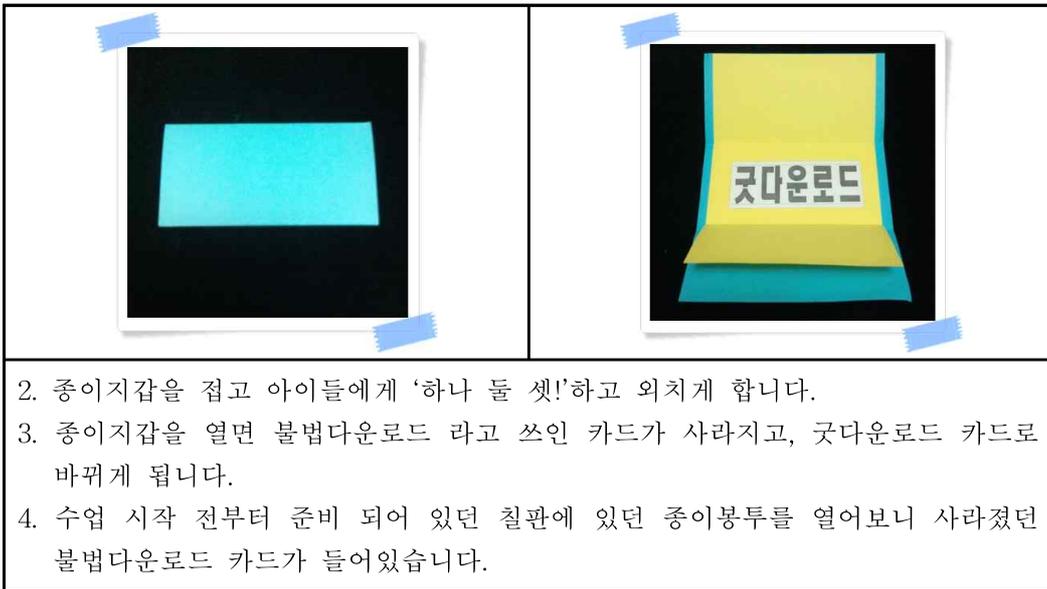
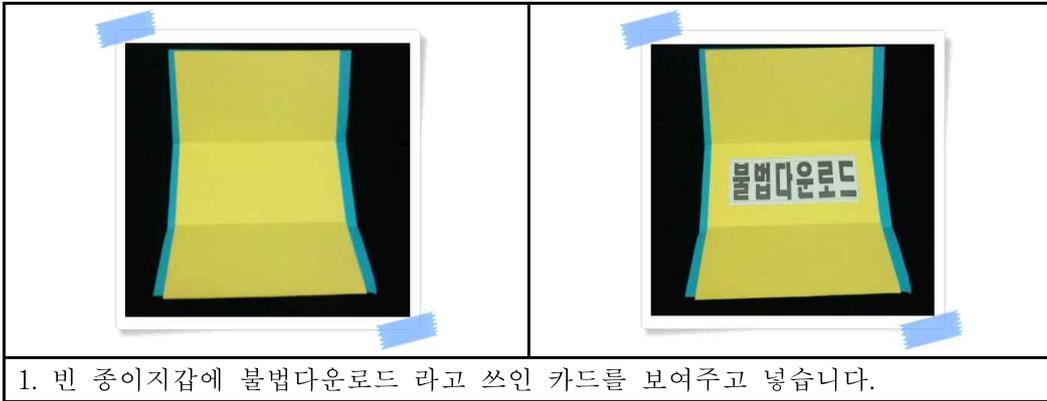
이러한 불법다운로드는 순수 창작물의 저작 권리를 보호해 주지 못하는 행동이랍니다(불법다운로드 카드를 종이지갑에 넣고 덮는다.).

우리는 그 가치를 소중히 여기는 마음을 담아 합법적으로 이용해야 하는 의무가 있습니다. 이에 여러분이 가치의 소중함을 알고 큰 소리로 하나, 둘, 셋을 외쳐 주면 놀라운 일이 벌어질 거예요. 하나~둘~셋! (불법다운로드 카드가 굿다운로드 카드로 바뀌게 된다.)

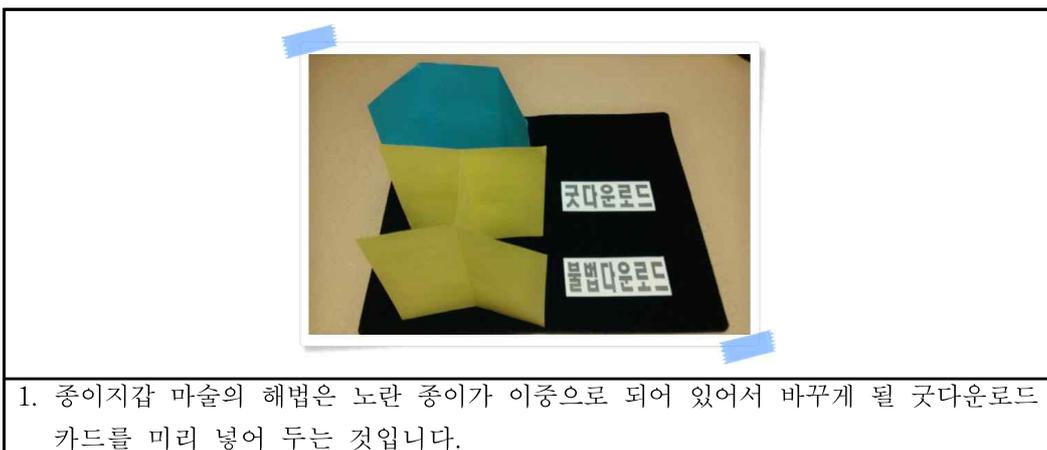
- <『활동지』>에 ‘종이지갑 마술하는 방법’을 참조하여 마술을 연습하게 한다.

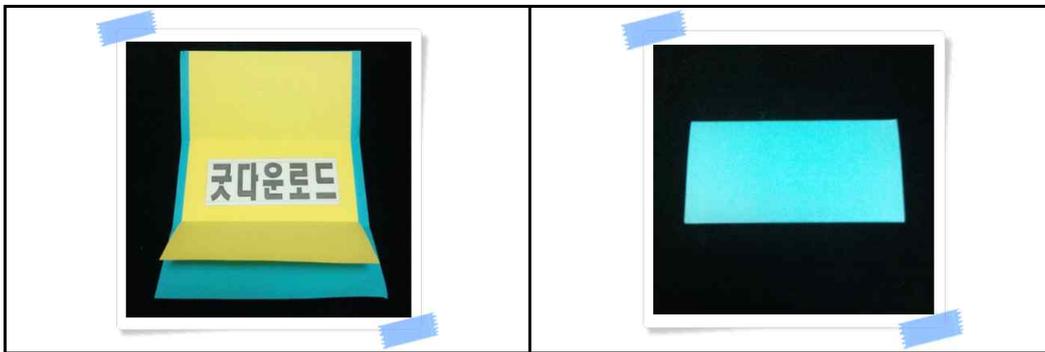
Tip! 교사가 돌아다니며 지도하거나 필요한 경우에는 일제식으로 하나씩 설명할 수 있다.

※ 종이지갑 마술하는 방법

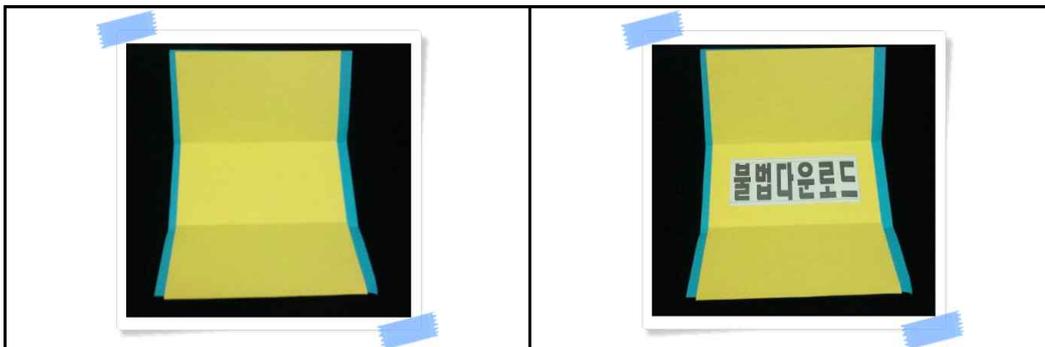


※ 종이지갑 마술 해법

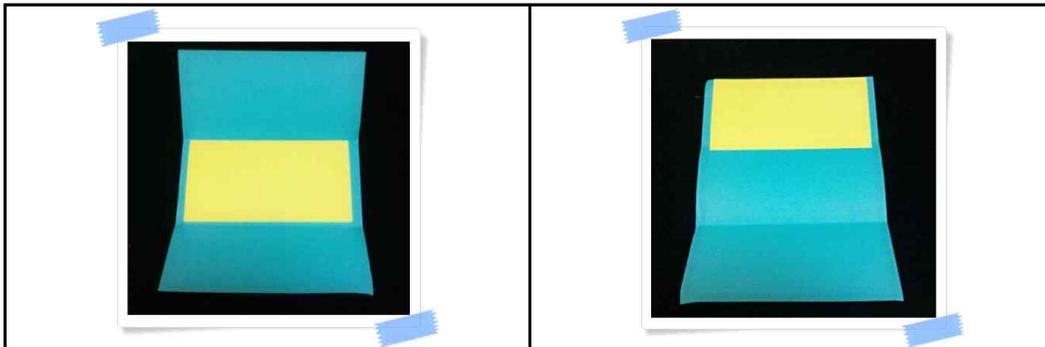




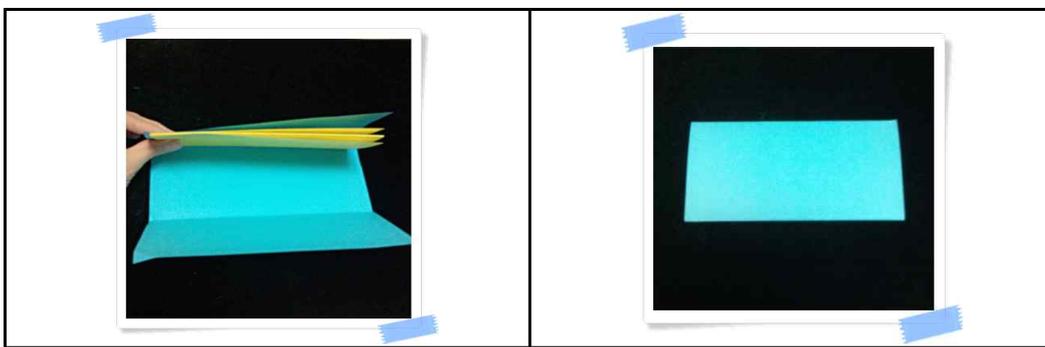
2. 빈 종이지갑에 굿 다운로드라고 쓰인 카드를 미리 넣어 둡니다.
 3. 학생이나 관객에게 종이지갑 마술을 시작하기 전 위에처럼 미리 준비를 하는 것입니다.



4. 학생들에게 빈 종이지갑 하나를 가져 왔다고 말하면서 불법다운로드 라고 쓰인 카드를 노란 종이의 가운데 위치에 넣습니다.



5. 노란 종이의 위와 아래를 덮은 뒤 가운데에 위치해 있던 노란 종이를 위쪽으로 옮깁니다.



6. 위쪽에 위치한 노란 종이를 파란 종이를 함께 덮으면 노란 종이가 뒤집히게 됩니다. 그리고 나서 파란색 종이를 천천히 다시 펴면 미리 들어가 있던 굿 다운로드 카드가 나타나는 것입니다.

- 짝 혹은 모둠별로 서로 간에 연습한 마술을 시연해보거나, 경우에 따라서는 일부 학생을 지명하여 학급 전체를 대상으로 마술시연을 해보게 한다.

3. 저작권 지킴이 선언문 작성하기

- 저작권을 지키기 위해 일상생활 속에서 실천할 수 있는 일들을 생각해본다.
- 저작권 보호를 위해 일상생활 속에서 꾸준히 실천할 수 있는 일을 3가지를 정하여 저작권 지킴이 선언문을 완성한다.

예) 인터넷에서 저작물을 이용할 때 저작권자를 반드시 확인한다. 블로그에 저작권이 있는 TV프로그램이나 음악 등을 무단으로 게시하지 않는다. 저작권이 있는 상품의 이미지를 함부로 도용해서 판매하지 않는다.

3 정리

1. 저작권 지킴이 선언문 낭독하기

- 작성한 저작권 지킴이 선언문을 함께 낭독하며 실천의지를 다진다.
- 이번 시간 활동을 하면서 느낀 점에 대해서 이야기 나눈다.

2. 차시 예고

- 차시 예고를 한다.

발문의 예) “다음 시간에는 팀별 퀴즈활동을 통해 저작권 지식을 정리하는 시간을 갖도록 하겠습니다.”

※ 참고자료

- 한국저작권위원회 자동상담시스템(<http://counsel.copyright.or.kr>)
- : 저작권 문제 상황 파악 및 침해여부 진단

2-4. 나는야 저작권 박사

활동시간: 40분

● 학습목표

- TGT 준비를 통해 얻은 저작권 상식을 설명할 수 있다.
- 모둠원이 서로 잘 하도록 도운 경험을 말할 수 있다.

● 활동과정

1) 주요수업방법 : 팀 경쟁 활동(TGT)

팀 경쟁 활동을 통해 저작권 관련 문제를 학생들이 직접 만들어 보고 이를 게임에 활용하여 저작권에 대해 학습한 내용을 되돌아보고 점검해 볼 수 있도록 하는 수업방법



2) 활동내용

줄줄이 말하기	- 저작권 관련 수업에서 다루었던 내용이나 느낀 점에 대해 이야기한다.
모둠별 학습	- 모둠별로 저작권에 대해 배운 내용(저작권 개념, 종류, 구성요소, 저작권자, 이용허락의 범위 등)을 요약한 동일한 『활동지』와 과제가 주어지고 모둠별로 협동하여 공부한다.
TGT 팀 경쟁 활동	<ul style="list-style-type: none"> - 4명씩 모둠을 구성하고, 창문리그 4개 모둠과 복도리그 4개 모둠으로 이원화한다. - 선수 4명이 모이면 가위, 바위, 보로 선을 정해 먼저 카드를 뽑아서 문제를 같이 본 다음 먼저 답을 말한다. - 오른쪽으로 돌아가면서 “찬스”, “통과”를 외치고, 정답을 확인한다. - 선은 틀려도 감점이 없지만 “찬스”를 외치고 틀리면 1점 감점을 받는다. “통과”도 감점은 없다. - 맞힌 개수로 1, 2, 3, 4등을 정하고, 4명이 얻어온 등수를 합하여 가장 적은 숫자를 얻은 모둠이 우승한다.
모둠 점수 발표 및 보상	- 모둠점수를 합산하여 승리한 팀을 가리고, 이를 학급 게시판에 게시하거나 학급 신문 등에 게재하고 모둠 칭찬과 모둠 보상을 실시한다.

● 준비물

- 활동지와 관련된 퀴즈 문제(3-5배수), 정답지, 토너먼트 퀴즈 게임 점수 기록표, 점수 기준표, 필기도구

● 유의사항

- TGT 수업은 모둠 대항 퀴즈게임을 해서 점수를 얻는다는 경쟁형 구조와 점수 획득을 위해 함께 공부한다는 협동형 구조를 함께 가지고 있다.
- 퀴즈 게임 시 경쟁이 과열되지 않도록 유의하며, 1, 2, 3, 4 선수는 마치 체급별 경기와 같아서, 우리 조의 꼴찌가 1등을 할 수도 있고, 우리 조의 일등이 꼴찌를 할 수 있으므로 서로 잘하고 오도록 돕는 구조로 되어있다.

● 수업의 흐름

단계	교수·학습 활동	교수학습 자료	시간
도입	<p>○ 줄줄이 말하기(저작권 수업에서 다룬 내용) 그동안 저작권 수업에서 학습내용에는 어떤 것들이 있었는지 돌아가며 말해봅시다. 저작권 수업에서 배웠던 내용 중 특히 인상적인 것은 무엇입니까? 더 배우고 싶은 내용은 무엇입니까? 예) 저작권개념, 저작물 종류, 저작권 침해의 문제점, 불법다운로드 등</p>	기존저작권수업 활동사진이나 결과물 사진 자료	4분
	<p>○ 활동 안내하기 이번 시간에는 TGT 게임을 통해 저작권에 관한 전반적인 내용에 대한 상식을 이해하고 설명해 보는 시간을 갖도록 하겠습니다. 활동1. TGT 준비하기 활동2. 저작권 토너먼트 게임하기</p>		2분
전개	<p>○ TGT 준비하기 4~5인으로 모둠을 편성하고, 모둠별로 저작권에 대해 배운 내용을 정리한 『활동지』와 과제를 주어 모둠별로 협동하여 공부한 후 문제 카드에 주제별로 문제를 출제합니다. 리그별 참가 학생을 선발하고 순서를 정해봅시다.</p>	『활동지-나는 야저작권박사』	12분
	<p>○ 저작권 토너먼트 게임하기 창문리그와 복도리그로 나누어 각각의 리그에 문항카드가 담긴 상자를 준비합니다. 선수 4명이 모이면 가위, 바위, 보로 선을 정해 먼저 카드를 뽑아서 문제를 같이 본 다음 답을 말합니다. 오른쪽으로 돌아가면서 “찬스”, “통과”를 외치고, “찬스”를 외치고 틀리면 1점 감점을 받습니다. 맞힌 개수로 1, 2, 3, 4등을 정하고, 4명이 얻어온 등수를 합하여 가장 적은 숫자를 얻은 모둠이 우승을 결정합니다.</p>	『활동지-토너먼트 퀴즈 게임 점수 기록표』	15분
정리	<p>○ 학습 내용 정리 및 다음 차시 예고 저작권에 대해 배운 내용을 다양한 방법(삼행시, 나에게 저작권이란?)으로 표현해 봅시다. 활동 후 소감에 대해 이야기 나누어 봅시다.</p>		7분



도입

1. 『저작권 수업』 줄줄이 말하기

- 그동안 저작권과 관련된 수업에서 다루었던 내용에는 어떤 것들이 있는지 이야기 나눈다.
예) 저작권 개념, 저작물 종류, 저작권 침해의 문제점, 저작물 이용방법, 저작권 보호방법, 저작권 관련 이슈, 저작권 문화 규칙, 불법 다운로드의 문제점 등

Tip! 그동안의 수업시간에 다룬 활동사진이나 결과물이 있다면 함께 보여주어도 좋다.

- 저작권 수업을 들으면서 ‘저작권’에 대해 나의 변화된 행동이나 생각이 무엇인지 함께 이야기 나눈다.

예) “저작권 수업을 들은 후에, 저작권에 대한 내 생각이나 행동에 달라진 점이 있나요? 있다면 어떤 것들이 있을까요?”

Tip! 이러한 활동은 본격적인 TGT 활동 전 지금까지 배운 저작권 내용을 이야기 나눔으로써 자신의 현 이해 및 실천 상태를 진단하고자 함이다.

2. 활동 안내하기

- 이번 시간에는 재미있는 TGT 게임을 통해 저작권에 관한 전반적인 내용에 대한 상식을 이해하고 설명해보는 시간을 가질 것이라고 안내한다.



전개

1. TGT 준비하기

- 학생들을 4~5인의 모둠으로 편성하고 모둠별로 좌석을 배치한다.
- 모둠별로 저작권에 대해 배운 내용(저작권 개념, 종류, 구성요소, 저작권자, 이용허락의 범위 등)을 요약한 동일한 『활동지』와 과제가 주어지고, 모둠별로 협동하여 공부하게 한다.

Tip: 이때 관련 『활동지』는 저작권 용어 사전을 참조하여 구성한 후, 배부한다.

- 모둠별로 5장의 문제 카드를 배부한다.

- 모듈별로 주제별(저작권 개념, 저작물 종류, 저작권 침해, 저작권 관련 시사용어, 저작물 이용방법 등)로 2문항씩 총 10문항을 학생들이 출제하게 한다.
 - 이때 모듈별로 출제한 문제들이 토너먼트 게임에 출제될 것임을 언급한다.
- Tip! 문항은 자유 형식(O/X, 4지선다, 주관식 등)으로 출제하되 출제자를 반드시 밝혀서 문항의 오류에 발견되면 그 모듈은 1점 감점된다.

저작물 퀴즈 문제카드 양식

영역> 저작물 개념 및 유형
유형> O/X 퀴즈

사람 이름이 가나다순으로 정리된 전화번호부처럼 사실이나 자료가 그대로 기록된 것도 저작물이다?

출제자> ○모듬 ◇◇◇

영역> 저작권 침해
유형> O/X 퀴즈

드라마 주요장면을 캡처한 사진을 개인 SNS에 올리면 저작권 침해이다?

출제자> ○모듬 ◇◇◇

영역> 자유주제
유형> 단답형

저작권자가 자신의 저작물에 대한 이용방법과 조건을 표기하는 일종의 표준약관이자 저작물 이용 허락 표시를 영어약자로 무엇이라고 하는가?

출제자> ○모듬 ◇◇◇

- 창문리그에 참여할 학생, 복도리그에 참여할 학생을 각각 선발하고, 타순을 정한다.
- Tip! 모든 모듈원이 참여해야 보다 적극적인 참여를 유도해낼 수 있다.

※ 활동 진행 자료

수업방법 알아보기

1. TGT(Teams-games-tournament) 10)

팀 경쟁학습은 협동학습 모형의 하나로서, 기본적인 기능의 습득과 이해력, 적응력의 신장에 초점을 둔다. TGT에 앞서 교사의 설명을 듣고 팀의 구성원 간에 서로 가르쳐 주는 협력학습을 수행하게 된다. 다시 말해 팀별 학습이 끝나면 각 팀에서 사전성취도가 높은 3명을 선발하여 첫 번째 토너먼트 게임에 참여하고, 다음의 성적우수자 3명이 두 번째 토너먼트 게임에 참여하게 된다. 토너먼트 게임에 참여하는 학생들은 학습한 내용과 관련된 문항들 중에서 우선적으로 숫자카드를 뽑아내고 그 카드 번호에 해당되는 문항에 답을 한다. 여기에서 얻은 각자의 점수는 팀의 총점으로 합산된다.

2. 삼행시 짓기

삼행시 짓기는 촌철살인의 언어적 조합력과, 반전을 주는 통찰력, 창의적 상상력, 어휘력을 기를 수 있는 방법이다. 본 수업에서 활용하는 ‘저작권’ 삼행시 짓기는 학생 스스로 저작권에 관련된 자신의 이해를 상상력을 발휘하여 표현해보도록 하는 방식이다. 이를 통해 저작권에 대한 자신의 이해를 정리함과 동시에, 상상력이 담긴 새로운 저작물을 만들어보는 경험을 할 수 있게 된다.

예)

저-저작권에 대한 올바른 이해

작-작가들의 글이나 사진이나 음악 등등 무단 복제에 대한 피해를 예방함에 있다

권-권리자인 작가의 동의가 없는 복제와 배포 행위는 범죄에 해당하므로 침해할 수 없다.

2. 저작권 토너먼트 게임하기

- 창문리그와 복도리그로 나누고, 각각의 리그에 문항카드가 담긴 상자를 두고, 출전순서를 정한다.

Tip! 난이도가 높은 문항으로 구성된 리그와 낮은 문항으로 구성된 리그로 나누어 할 수도 있다. 리그별로 난이도 차이를 둔다면 학생들이 보다 전략적으로 대표 선수를 선발하여 학생들이 보다 활동에 적극적으로 참여할 수 있다는 장점이 있지만, 수준별로 나누는 과정에서 혼란이 생길 수 있으므로 유의하여 활용해야 한다.

- 출전 선수는 우선적으로 저작권 관련 문항 카드를 뽑아내고 그 카드 번호에 해당되는 문항에 답을 한다. 여기에서 얻은 각자의 점수는 팀의 총점으로 합산된다.

10) 교육심리학용어사전, 한국교육심리학회, 2000.1.10., 학지사.

- ☞ 선수 4명이 모이면 가위, 바위, 보로 선을 정해 먼저 카드를 뽑아서 문제를 같이 본 다음 먼저 답을 말한다.
- ☞ 오른쪽으로 돌아가면서 “찬스”, “통과”를 외치고, 정답을 확인한다.
- ☞ 선은 틀려도 감점이 없지만 “찬스”를 외치고 틀리면 1점 감점을 받는다. “통과”도 감점은 없다.
- ☞ 맞힌 개수로 1, 2, 3, 4등을 정하고, 4명이 얻어온 등수를 합하여 가장 적은 숫자를 얻은 모둠이 우승한다.

- 모든 모둠의 선수들이 모두 참여하였다면, 각 모둠별로 획득한 점수를 합산하여 승리 팀을 결정한다.



정리

- 활동 후 느낀 점에 대해 이야기 나눈다.

발문의 예) “저작권 TGT 게임을 하면서 느낀 점은 무엇입니까?”

- 저작권에 대해 배운 내용을 다양한 방법으로 나타내어 본다.

삼행시, 저작권을 지키지 않는 친구에게 한마디, 나에게 저작권이란?

발문의 예) “지금까지 저작권 수업을 하면서 여러분이 알게 된 저작권을 ‘저작권’에 대한 삼행시로 표현해 봅시다.

Tip! 학생이 원하는 활동을 골라서 할 수 있도록 한다.

- 학생들이 만든 학습 결과물을 학급 게시판 등에 정리하며, 새로운 저작물이 저작되었음을 설명하면서 수업을 정리한다.