

(3) 고등학교

고등학교의 경우는 초등학교 및 중학교에 비해 학교의 종류도 많고 학교 교육 현실이 많이 다른 한편 수업 역시 융복합적 접근 등 매우 다양하게 이루어진다. 이에 따라 고등학교 부분에서는 교수·학습안이 보다 복잡하여 별도의 자료 이용 설명이 필요할 것으로 보아 아래와 같이 활용법을 안내하고자 한다.

2015개정 교육과정의 기본 정신을 살피며 매 차시마다 길러야 할 핵심 역량을 밝히고, 핵심 질문을 통해 저작권 관련 탐구 활동을 하도록 했다.

개인 활동보다 모둠 활동 중심으로 수업을 구성하였다. 지금은 학생들끼리 배움의 공동체를 만드는 시대이다. 이에 따라 모둠별 활동, 모둠별 토론이라고 적힌 것을 개인 활동으로 진행해도 되지만 수업의 효과를 높이고자 한다면 모둠 활동을 도전해보는 것도 바람직하다.

본 교수·학습 과정안은 윤리, 국어, 정보, 수학 등 다양한 교과 시간에 필요한 부분만 발췌하여 적절하게 활용할 수 있다. 이외에도 창의적 체험활동 시간에 활용할 수도 있다. 자료집은 총 12차시로 구성했는데 학교나 교실 상황, 교사 개인의 역량에 따라 여러 차시로 나누어 진행할 수 있다.

저작권의 개념을 최대한 일상생활과 연관시켜 공부할 수 있도록 했다. 매 수업마다 다루는 저작권 개념에 대해 학교나 가정, 사회에서는 어떻게 이해되고 있는지를 먼저 탐구하도록 했다. 삶 속에서의 저작권을 체험하도록 하고자 한 것이다.

이번 자료집은 그동안 저작권과 관련하여 가지고 있었던 부정적 인식을 해소하고 저작권은 인간이 보편적으로 누려야 할 권리의 일종과 같은 것으로 인식시키는 데 중점을 두었다. 학생들은 누군가 만들어 놓은 저작물을 불법적으로 이용하는 존재가 아니라, 주체적으로 저작물을 만드는 저작권자가 될 수 있다는 것을 보여주는데 초점을 맞춘 것이다.

이번 자료집은 도덕, 윤리 수업의 한 단원으로서 저작권을 다루는 것보다 먼저 저작권 관련 주제를 전반적으로 탐구하는 것을 중심에 두었다. 저작권 관련 개념이나 가치 등을 효율적으로 가르치는 데 적절한 과목을 도덕, 윤리 과목을 중심으로 수학, 정보, 국어, 통합사회 등 다양한 교과목의 내용을 통합적으로 연결하여 수업안을 기획하여 융합적 사고를 발휘하도록 한 것이다.

□ 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권의 꽃, 해리포터
차시 목표	• 통계자료를 통해 저작권 산업의 가치를 분석하고, 해리포터, 뽀로로, 구름빵 등의 사례를 통해 우리나라 저작권 산업의 과제를 찾아볼 수 있다.
수업 모형	모둠별 협력을 통한 통계자료 분석 수업 모형
기능	도덕적 분석 능력, 통계자료 분석·정리 능력(수학과 융합)
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 저작권 관련 통계 자료 분석 [교수학습 자료2] 저작권 보호와 국민경제의 관계 [교수학습 자료3] 해리포터의 황금알 마인드맵 작성 [교수학습 자료4] 구름빵 사건과 우리나라 저작권의 과제

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 저작권 관련 통계 자료를 분석해봅시다. (모둠별 활동) 교사가 저작권 산업 관련 통계자료 3개를 모둠별로 나눠주면, 학생들은 모둠별로 3개의 질문에 해당하는 내용을 활동지에 정리합니다. 모둠별로 정리가 끝나면 교사는 모둠별 발표를 통해 정확히 정리했는지 점검합니다.
- 활동2. 저작권 보호가 원활하게 이루어지면 국민경제에는 얼마나 이익이 있을까요? (모둠별 활동) 교사가 해리포터와 뽀로로 관련 저작권 산업 매출액, 우리나라 반도체 수출액, 한류의 경제적 효과 관련 통계자료를 모둠별로 나눠주면, 학생들은 모둠별로 질문에 해당하는 내용을 활동지에 정리합니다. 모둠별로 정리가 끝나면 교사는 모둠별 발표를 통해 정확히 정리했는지 점검합니다.
- 활동3. 해리포터가 황금알을 낳는 오리가 된 상황을 마인드맵으로 작성해봅시다. (모둠별 활동) 학생들은 해리포터 연관 산업의 종류를 모둠별로 의논하여 마인드맵으로 작성합니다. 잘 모를 경우에는 교사가 모둠별로 생각할 수 있는 힌트를 던져줍니다. 대표적으로 소설, 영화, 스피노프, 게임, 연극, 테마파크 등이 있습니다. 이 과정에 모둠별로 스마트폰을 활용해서 정보를 확인할 수 있도록 진행해도 됩니다.
- 활동4. 구름빵 사건을 통해 우리나라 저작권의 과제를 찾아봅시다. (모둠별 활동) 저작권 관련하여 논란이 된 구름빵 사건을 설명하는 제시문을 모둠별로 나눠주면, 학생들은 모둠별로 질문에 해당하는 내용을 활동지에 정리합니다. 모둠별로 우리나라 저작권의 과제에 대해 발표하고 정리합니다. 마지막으로 학생들은 개인별로 ‘대한민국의 조앤 롤링을 꿈꾸며 한 마디?’에 내용을 작성합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 산업의 가치를 확인할 수 있는 저작권 관련 통계자료는 어떤 것이 있을까? • 구름빵 사건으로 본 우리나라 저작권의 과제는 무엇이 있는가? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 통계 자료 분석 및 정리하기	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구 도덕적 의지 함양	저작권 관련 통계 자료 분석	◎ <활동1> 저작권 관련 통계 자료 분석해보기 (모둠별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 저작권 산업과 여타 산업의 명목 GDP 비중 비교 - 국가별 전체 저작권 산업 경제 기여도 비교 - 전체 및 핵심 저작권산업 고용 비중 	[교수·학습 자료1]
	저작권 보호의 경제적 이익	◎ <활동2> 저작권 보호가 원활하게 이루어지면 국민경제에는 얼마나 이익이 있을지 탐구하기 (모둠별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 해리포터 산업 vs 우리나라 반도체 산업 - 1997-2006년 기간 동안 해리포터 시리즈 매출액: 308조 - 1997-2006년 기간 동안 우리나라 반도체 수출액: 231조 	[교수·학습 자료2]
	해리포터 저작권 산업 마인드맵 정리	◎ <활동3> 해리포터가 황금알을 낳는 오리가 된 상황을 마인드맵으로 작성해보기 (모둠별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 해리포터 저작권 산업의 종류 마인드맵으로 작성하기 (소셜, 영화, 스핀오프, 게임, 연극, 테마파크 등) - 뽀로로와 뽀통령의 가치 확인하기 	[교수·학습 자료3] - 스마트폰을 활용할 때 게임하지 않도록 유의하기
	우리나라 저작권 산업의 꽃계	◎ <활동4> 구름빵 사건을 통해 우리나라 저작권 산업의 과제를 찾아보기 (모둠별 활동) <ul style="list-style-type: none"> - 구름빵 1850만원의 진실 - 우리나라 저작권 산업의 과제 확인하기 - 대한민국의 조앤 롤링을 꿈꾸며 하고 싶은 말 한 마디 	[교수·학습 자료4]

Ⅲ. 학교급별 도덕 교과 연계 저작권 교수·학습 자료

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
		작성하기	
정리	핵심질문 재확인	◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권 산업의 가치 재확인	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
통계자료 분석·정리 능력	저작권 산업 관련 통계자료를 체계적이고 조직적으로 분석하여 저작권 산업의 가치를 명료하게 인식함	저작권 산업 관련 통계자료의 분석이 약간 미흡하나 저작권 산업의 가치에 대해 정확하게 인식함	저작권 산업 관련 통계자료의 분석 및 저작권 산업의 가치에 대한 인식을 위해서 교사의 적극적인 도움이 필요함

○저작권관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

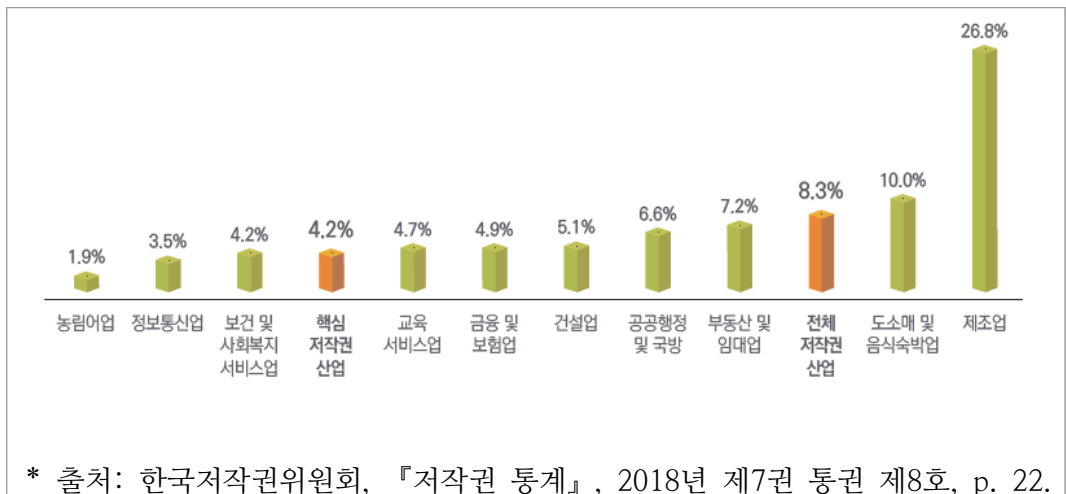
학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권 산업 관련 통계자료를 체계적이고 조직적으로 분석하고, 해리포터와 뽀로로의 사례를 통해 저작권 산업이 가진 잠재적 가치를 정확히 파악함
10700	00우	저작권 산업 관련 통계자료를 모둠별로 분석할 때 분석 능력이 떨어지는 모둠원에게 알기 쉽게 설명하여 저작권 보호의 중요성을 제대로 인식할 수 있게 도움을 줌

[교수·학습 자료 1] 저작권 관련 통계 자료 분석

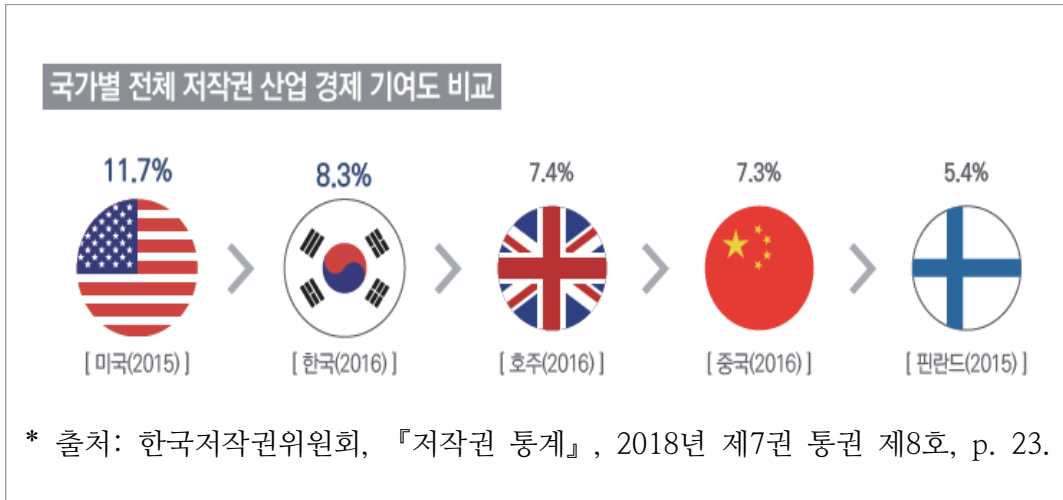
● 활동 1. 저작권 관련 통계 자료를 분석해보기 (모듬별 활동)

질문	관련 통계 자료	저작권 관련 내용
저작권 산업이 우리나라 전체 산업에서 차지하는 부가가치 비중은 얼마나 될까요?	저작권 산업과 여타 산업의 명목 GDP 비중 비교	
우리나라 저작권 산업은 다른 나라에 비해 어느 정도 수준일까요?	국가별 전체 저작권 산업 경제 기여도 비교	
저작권산업이 우리나라의 고용시장에서 차지하는 비중은 얼마나 될까요?	전체 및 핵심 저작권산업 고용 비중	

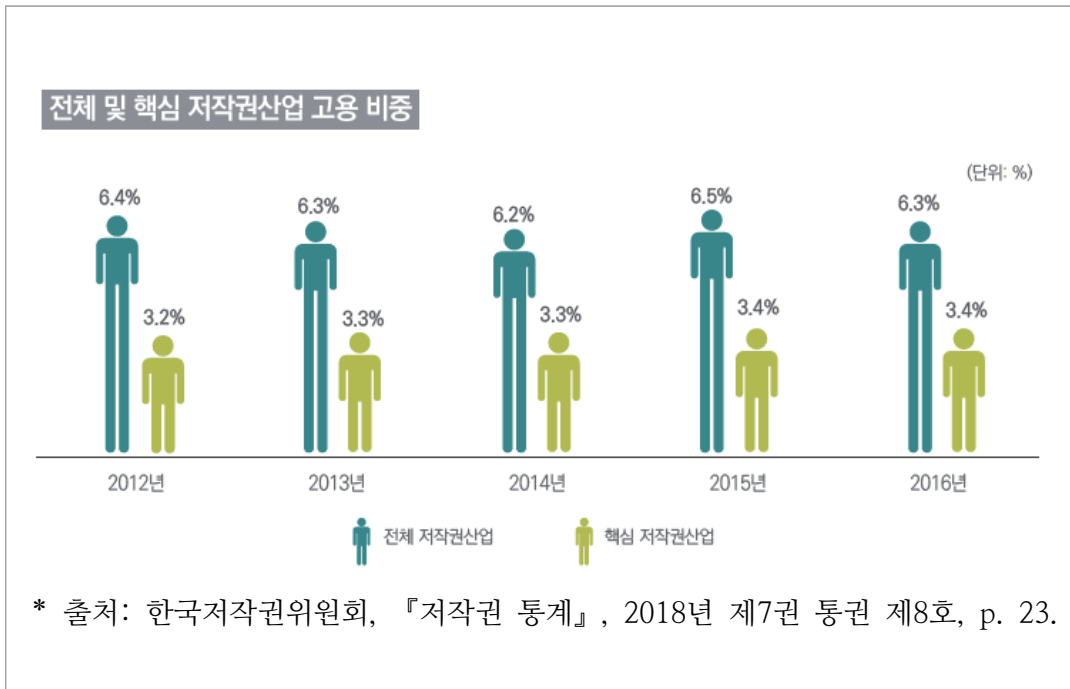
○ 저작권 산업과 여타 산업의 명목 GDP 비중 비교 (2016년)



○ 국가별 전체 저작권 산업 경제 기여도 비교



○ 전체 및 핵심 저작권산업 고용 비중(2012-2016년)



[교수·학습 자료 2] 저작권 보호와 국민 경제의 관계

- 활동 2. 저작권 보호가 원활하게 이루어지면 국민경제에는 얼마나 이익이 있을지 탐구하기 (모둠별 활동)

해리포터 저작권 산업 VS 우리나라 반도체 수출 산업

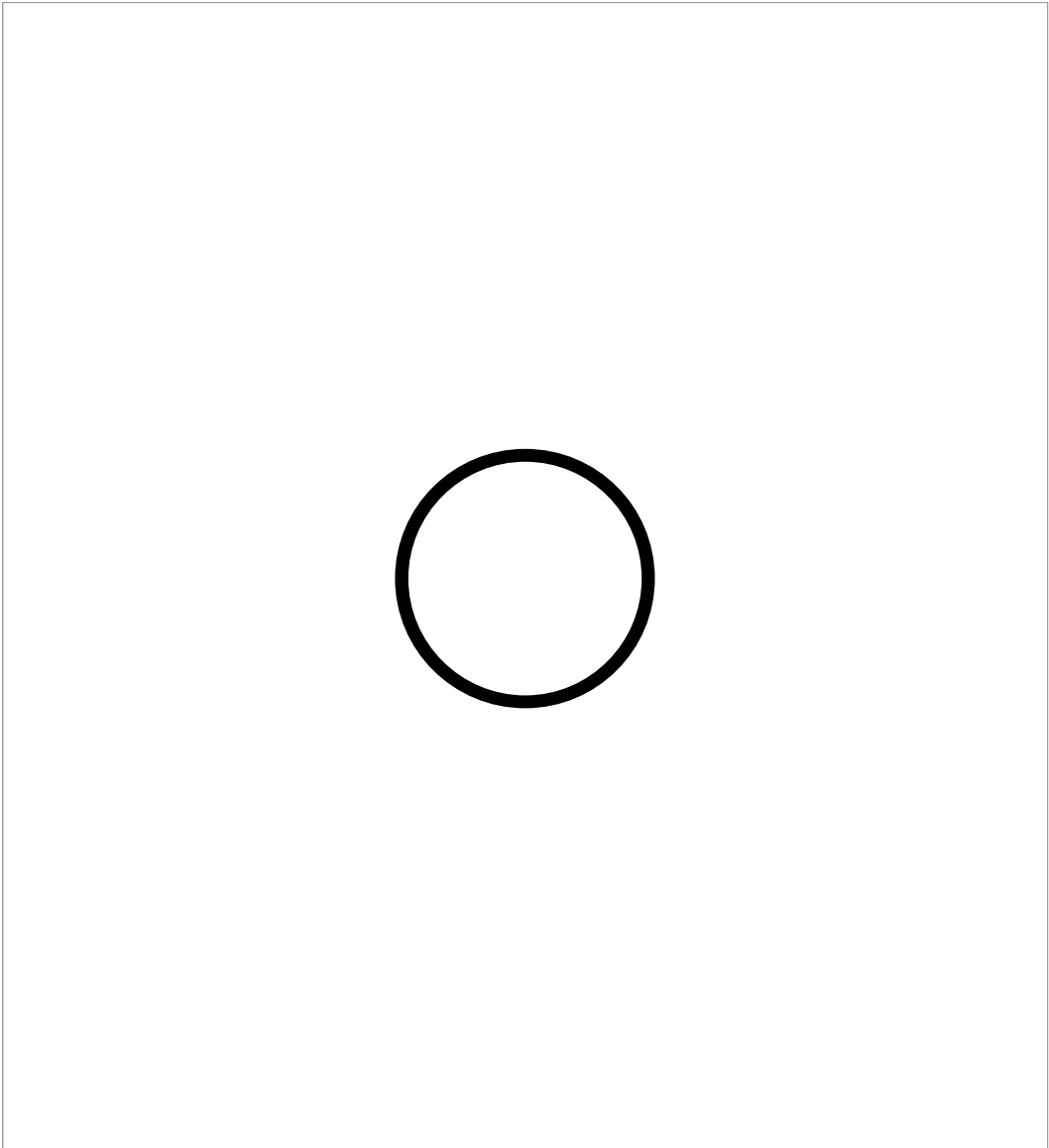
저작권 보호가 원활하게 이루어지면 국민경제에는 얼마나 이익이 있을까요? 예를 들어, 소설 ‘해리포터’ 시리즈는 출판, 영화, 게임 등을 통해 1997년부터 10년 동안 약 308조의 매출액을 올렸다. 이는 같은 기간 동안 우리나라의 반도체 수출 총액인 231조보다 높은 매출액에 해당한다. 우리나라의 경우 2013년 기준으로 한류의 경제적 효과는 5조 6,000억원, 자산가치는 94조 7,900억 원으로 추정된다. 또한 애니메이션 중 ‘뽀로로’의 경우 연간 매출이 약 6,500억 원, 로열티로는 약 150억 원을 벌어들이고 있다. 앞서 언급한 바와 같이, 저작권 산업은 우리나라 명목 GDP 및 고용에 있어 중요한 역할을 하고 있다. 우리가 좀 더 저작권을 잘 보호한다면 우리나라 전체 생산액은 약 4조 원 가량 증가할 것이며, 고용 역시 연간 4만 명 가깝게 증가할 것이다. 국가의 수입 역시 1,500억 원 이상 늘어날 것으로 예상된다. 우리나라의 경우에는 어떨까요? 저작권 보호가 원활한 경우 콘텐츠 산업은 연간 약 4조원 가까이 증가할 것이고 고용 창출도 연간 약 4만 명 늘어날 것이다. 국가 세수 또한 연간 약 1,500억 원이 더 발생되어 국가재정을 튼튼하게 하는 등 국민경제 발전에 크게 도움이 될 것이다. 저작권 산업을 우리는 황금알을 낳는 오리라고 해도 과언이 아니다. 황금알을 낳는 오리의 배를 가르는가? 가르지 않는가는 여러분의 저작권 보호의식과 깊은 관련을 맺고 있다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원(2018년), 저작권과 만나기, pp. 3-4, <https://edu-copyright.or.kr/rte.do>

구 분	내 용
1997-2006년 간 해리포터 산업 매출액	
1997-2006년 간 우리나라 반도체 수출액	
뽀로로의 연간 매출액	
한류의 경제적 효과(2013년)	

[교수·학습 자료 3] 해리포터의 황금알 마인드맵 작성

- 활동 3. 해리포터가 황금알을 낳는 오리가 된 상황을 마인드맵으로 작성해보기 (모둠별 활동)



[교수·학습 자료 4] 구름빵 사건과 우리나라 저작권의 과제

● 활동 4. 구름빵 사건을 통해 우리나라 저작권의 과제를 찾아보기 (모둠별 활동)

구름빵 저작권 사건과 우리나라 저작권의 과제

4천400여억 원의 부가가치를 창출한 그림동화책 구름빵은 우리나라 저작권 산업의 과제를 생각하는데 많은 시사점을 준다. 한솔교육과 계약을 체결할 당시 무명이었던 백희나 작가는 1천850만 원에 '구름빵'과 관련한 모든 권리를 양도하는 계약을 체결해 저작권업계 사이에서 논란이 됐다.

구름빵 원작자에게 작가의 창작 의지를 꺾는 부당한 매절 계약 관행에 대해 다수의 국민들이 비난을 했다. 이의 심각성을 국회의원 및 관련 업체들이 받아들여 원만한 합의를 하게 됐다. 이를 통해 앞으로 문화 산업 분야에서의 저작권에 대한 인식을 새롭게 하게 됐다.

* 출처: 아이뉴스24(2014.10.22.), “구름빵 사건, 11년 만에 종지부 찍나”

구분	내용
구름빵 연관 산업 매출액은?	
구름빵 저작권자의 저작료는?	
우리나라 저작권의 과제는?	
대한민국의 조앤 롤링을 꿈꾸며 한마디 하면?(개인별 작성)	

2 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권은 나의 얼굴, 우리 인생
차시 목표	• 저작권의 가치를 다각적으로 정리하고, 저작권 보호를 위한 4컷 만화와 한마디 작성을 통해 저작권의 중요성을 인식할 수 있다.
수업 모형	모둠별 협력을 통한 도덕적 가치 확인 수업 모형
기능	도덕적 사고 능력, 창의적 표현 능력, 공익에 기여하기 능력
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 일상생활 속의 저작권 사례 [교수학습 자료2] 저작권 보호의 가치 [교수학습 자료3] 저작권 보호의 가치 만화 그리기 [교수학습 자료4] 저작권 보호의 가치 한 문장으로 만들기

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 일상생활 속의 저작권 사례 찾아보기(모둠별 활동)
 - 모둠별로 일상생활 속에서 찾을 수 있는 저작권 사례 10개를 정리합니다. 모둠별로 발표를 하면 각자의 모듬은 자신의 모듬과 비슷한 사례와 비슷하지 않은 사례로 구분하여 체크합니다. 다음으로, 다른 모듬에서 찾기 어려울 것으로 예상되는 사례만으로 5개를 모듬별로 찾은 후, 발표를 하면서 앞의 활동처럼 자신의 모듬과 비교해봅니다.
- 활동2. 저작권 보호의 가치를 4가지로 정리해보기(모듬별 활동)
 - 저작권 보호의 가치에 대한 제시문을 모듬별로 나눠주면, 모듬원들은 각자 1개씩 자신이 맡은 분야의 가치를 정리합니다. 각자 정리한 내용을 서로에게 설명해주며 이해시킵니다. 모듬별로 각자 한 개씩의 분야를 발표하면, 다른 모듬들은 자신들이 정리한 것과 비교하면서 잘못된 것은 고칩니다.
- 활동3. 저작권 보호의 가치를 4컷 만화로 그려보기(모듬별 활동)
 - 모듬별로 앞에서 정리한 가치를 총체적으로 고려하면서 저작권 보호의 가치를 4컷 만화로 작성합니다. 교사는 학생들이 그림을 그릴 때 꼭 정밀하게 그릴 필요는 없고, 단순하게 줄라맨으로 그리더라도 말풍선에 들어갈 내용을 중심으로 저작권 보호의 핵심 가치가 잘 드러나도록 지도합니다. 모듬원들이 그린 4컷 만화를 전체적으로 발표한 후, 모든 학생들에게 스티커를 나눠준 후 최고의 만화에 투표하면서 학생 간 상호 평가할 수 있도록 합니다.
- 활동4. 저작권 보호의 가치를 한 문장으로 표현하기(개인별 작성)
 - 모듬원이 함께 그린 4컷 만화를 보고 모듬원들은 개별적으로 저작권 보호의 가치를 ‘저작권은 ()이다.’라는 형태로 작성하도록 합니다. 모든 학생들이 자신이 만든 한 문장을 칠판에 적고, 모든 학생들에게 스티커를 나눠 준 후 최고의 한마디에 투표하면서 학생 간 상호 평가할 수 있도록 합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취 기준 확인 및 학습 동기 유발	<p>핵심 질문 확인</p> <p>핵심 역량 확인</p>	<p>◎ 핵심 질문 확인하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 우리는 일상생활 속에서 얼마나 다양한 저작물 속에서 살고 있는가? • 정보사회에서 저작권을 왜 보호해야 하는가? </div> <p>◎ 핵심 역량 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 도덕적 사고 능력, 창의적 표현 능력, 공익에 기여하기 능력 	
가치 사례 제시	일상생활 속의 저작권 사례	<p>◎ <활동1> 일상생활 속의 저작권 사례 찾아보기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> - “사람은 저작권 속에서 태어나고, 저작권 속에서 죽는다.” - 일상생활 속의 저작권 사례 10개 찾기 - 일상생활 속의 저작권 사례 5개 찾기(다른 모둠에서 찾지 못할 사례) 	[교수·학습 자료1]
도덕적 가치 분석	저작권 보호의 가치 4가지	<p>◎ <활동2> 저작권 보호의 가치를 4가지로 정리해보기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 경제적 가치 - 문화적 가치 - 사회정의적 가치 - 사회통합적 가치 	[교수·학습 자료2]
도덕적 가치 규범 탐구	저작권 보호의 가치 4컷 만화 그리기	<p>◎ <활동3> 저작권 보호의 가치를 4컷 만화로 그려보기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저작권 보호의 가치 4컷 만화 개요 작성하기 - 저작권 보호의 가치 4컷 만화 그리기 - 저작권 보호의 가치 4컷 만화 모둠별 발표하기 - 최고의 발표 선정하기 	<p>[교수·학습 자료3]</p> <p>-4컷 만화를 그릴 때 지나치게 잘 그리는 것보다 내용에 충실하도록 하기</p>

Ⅲ. 학교급별 도덕 교과 연계 저작권 교수·학습 자료

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
도덕적 의지 강화 및 가치 내면화	저작권 보호의 가치 한 문장	◎ <활동4> 저작권 보호의 가치를 한 문장으로 표현하기 (개인별 활동) · “저작권은 < >이다.” · 저작권 보호의 가치 개인별 발표하기 · 최고의 발표 선정하기	[교수·학습 자료4]
정리	핵심질문 재확인	◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권 보호의 가치 재확인	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
창의적 표현 능력	저작권 보호의 가치 4개를 총체적으로 반영하여 4컷 만화와 한마디 작성하기를 창의적으로 수행함	저작권 보호의 가치 4개를 부분적으로 반영하여 4컷 만화와 한마디 작성하기를 수행함	저작권 보호의 가치 4개를 반영하여 4컷 만화와 한마디 작성하기를 할 때 교사의 적극적인 도움이 필요함
도덕적 사고 능력 (공익에 기여하기 능력)	저작권 보호의 가치를 3-4개 분야로 나누어 정확히 인식하고, 각 분야의 가치를 공익적 측면에서 잘 파악함	저작권 보호의 가치를 1-2개 분야에서 정확히 인식하고, 각 분야의 가치를 공익적 측면에서 파악함	저작권 보호의 가치를 인식하고, 각 분야의 가치를 공익적 측면에서 파악할 때 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권 보호의 가치를 4개 분야로 나누어 정확히 인식하고, 이를 4컷 만화로 구성할 때 독창적인 아이디어로 표현하여 반 전체 친구들이 최고의 작품으로 선정함
10700	00우	저작권 보호의 가치를 4컷 만화로 구성할 때 모둠원들의 터무니없는 아이디어도 최대한 반영하는 의사소통능력을 발휘하여 친구들이 각자 만족감을 느낄 수 있도록 배려함

[교수·학습 자료 1] 일상생활 속의 저작권 사례

● 활동 1. 일상생활 속의 저작권 사례를 찾아보기(모둠별 활동)

질문	저작권 사례
일상생활 속의 저작권 사례 10개 찾기	① ② ③ ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩
일상생활 속의 저작권 사례 5개 찾기 (다른 모둠에서 찾지 못할 사례)	① ② ③ ④ ⑤

[교수·학습 자료 2] 저작권 보호의 가치

- 활동 2. 스튜어트의 저작권 보호의 가치에 대한 글을 읽고 저작권 보호의 가치를 4가지 측면으로 정리해보기(모둠별 활동)

스튜어트(Stephen M. Stewart)는 근대적 의미에서의 저작권 보호의 논거를 네 가지로 언급하고 있는데, 이를 부연하여 설명하면 다음과 같다.

- 1) 저작권을 보호하는 것은 자연적 정의의 원리에 부합한다. 주로 대륙법계 법 전통에 따른 인식이다. 저작자는 그의 인격의 표현물인 저작물의 창작자로서 마땅히 그의 저작물을 출판할 것인지 여부와 그 방법을 결정할 수 있어야 하며, 그의 지적인 창작물이 침해되거나 훼손되는 것을 막을 수 있어야 한다. 저작자는 다른 노동자와 마찬가지로 그의 노력에 대한 대가를 받을 자격이 있으며, 저작권료는 그의 지적인 노동에 대한 임금이다.
- 2) 경제적 유인으로서 필요하다. 주로 영미법계 법 전통에서 강조하는 인식이다. 저작물을 창작하거나 이를 공중에게 이용가능하게 하기 위해서는 상당한 투자가 소요된다. 그런데 이러한 투자는 이의 회수나 이로부터의 상당한 이윤을 얻을 수 있다는 기대 없이는 이루어지기 어렵다. 누구라도 저작물을 생산하고 이를 판매하기 위해 투자를 하며, 이러한 행위로 인한 위험을 무릅써야 한다면 그에게 그로부터 발생하는 이익의 향유가 보장되어야 한다. 이를 보장하는 방법은 저작물을 창작하거나 이를 공중에게 이용가능하게 하는 사람들에게 그들이 기여한 바를 다른 사람이 허락 없이 이용할 수 없도록 권리, 즉 저작권을 부여하는 것이다. 만일 권리를 부여하지 않는다면 다른 사람이 같은 물건을 만들어 보다 저렴한 가격에 소비자들에게 팔 수 있을 것이다. 왜냐하면 그 사람은 저작물을 창작하는 비용을 들이지 않아도 되고, 그 저작물이 판매되지 않을 위험을 무릅쓸 필요도 없기 때문이다. 이렇게 되면 처음 저작물을 생산하고 이를 판매하는 사람은 시장에서 퇴출되게 되므로, 누구도 먼저 저작물의 생산과 보급을 위해 선뜻 나서려고 하지 않을 것이다.

3) 문화적 발전을 위해 필요하다. 창작자들에 의해 생산된 저작물은 중요한 국가적 자산이 된다. 우리가 자랑하는 대부분의 문화유산은 바로 이러한 저작물들이다. 문화는 정신적 삶을 풍요롭게 하는 요체이다. 창작을 복돋우고 이에 대해 보상하는 것은 국가의 문화적 발전을 복돋우는 중요한 정책적 수단이다.

4) 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 많은 사람들에 의해 공유된다면 이는 인식과 가치관의 공유를 이끌어내게 되므로 사회 구성원간의 소통과 통합에도 기여하게 된다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권과 만나기’, pp. 4-5.

(<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

구분	내용
경제적 가치	
문화적 가치	
사회정의적 가치	
사회통합적 가치	

[교수·학습 자료 3] 저작권 보호의 가치 만화 그리기

- 활동 3. 저작권 보호의 가치를 4-8컷 만화로 그려보기 (모둠별 활동)

○ 방법: 활동2에서 찾은 4가지 가치 중 어느 한 가지를 선택하여 4-8컷 만화로 구성합니다.

[교수·학습 자료 4] 저작권 보호의 가치 한 문장으로 표현하기

- 활동 4. 저작권 보호의 가치를 한 문장으로 표현하기 (개인별 작성)

“저작권은 ()이다.”

3 차시

가. 수업의 개요

차시명	인포그래픽으로 저작권 홍보하기
차시 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권 관련 통계자료와 저작권 보호의 가치를 4개 분야로 정리한 것을 바탕으로 대중들에게 저작권의 가치를 알릴 수 있는 인포그래픽을 모듈별로 만들고, 이 자료를 개인별로 자신이 활동하는 SNS에 홍보할 수 있다.
수업 모형	모듈별 협력을 통한 도덕적 의지 강화 수업 모형
기능	도덕적 대인관계 능력, 자료·매체 활용하기 능력, 창의적 표현 능력
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 자료 출처 표시 방법 [교수학습 자료2] 인포그래픽 스토리보드 작성 [교수학습 자료3] 인포그래픽 작성

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 자료의 출처 표시하는 방법을 배워보기 (개인별 활동)
 - 참고자료의 출처를 표시하는 방법을 교사가 사례를 통해 강의합니다. 이 때 학생들은 개별적으로 1차시 수업에 활용했던 통계자료와 신문기사의 출처 표시 방법을 확인하며 익힙니다. 자료의 종류는 크게 단행본, 학술지, 신문기사, 웹자료로 나누어 설명합니다.
- 인포그래픽 스토리보드를 작성해보기 (모듈별 활동)
 - 교사는 학생들에게 인포그래픽을 만들기 위해 필요한 스토리보드 작성법을 소개합니다. 학생들은 모듈별로 협의하면서 제목 정하기, 목차 정하기, 목차별 인포그래픽의 줄거리 간단히 적기, 목차별 화면 구성하기 등 순서대로 작성합니다. 1, 2차시 수업에서 활용했던 각종 통계자료와 신문기사 등을 최대한 활용하여 작성하도록 합니다. 인포그래픽 스토리보드 작성 및 제작은 학생들의 수준 및 교실 상황에 따라 2-4차시에 걸쳐서 활동해도 됩니다.
- 인포그래픽을 만들어보기 (모듈별 활동)
 - 학생들은 모듈별로 앞에서 만든 스토리보드에 의해 실제로 인포그래픽을 작성합니다. 1, 2차시에 사용한 각종 수업 자료를 활용하되, 전체적으로는 저작권의 다양한 가치, 저작권 보호의 목적 및 중요성, 저작권 보호의 올바른 태도가 잘 드러날 수 있도록 합니다. 모듈별 작성이 끝나면 모듈별로 발표를 하고, 전체 학생들로부터 피드백을 받은 후 수정 및 보완을 합니다. 학생들에게 스티커를 나눠주어 최고의 인포그래픽 작품에 붙이도록 하여 학생들 간에 상호 평가를 합니다. 활동 결과물이 완성되면 개인별로 사진을 촬영한 후, 각자 자신이 즐겨 활동하는 SNS에 올린 후 저작권 홍보를 합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 보호의 가치를 몸소 실천하기 위한 출발로 자료의 출처를 어떻게 밝혀야 하는가? • 저작권의 중요성을 홍보하기 위한 인포그래픽을 어떻게 만들 것인가? </div>	
	핵심 역량 확인	◎ 핵심 역량 확인하기 • 도덕적 대인관계 능력, 자료·매체 활용하기 능력, 창의적 표현 능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	자료 출처 표시 방법	◎ <활동1> 자료의 출처 표시하는 방법을 배우보기 (개인별 활동) • 단행본 자료, 학술지, 학위논문, 신문기사, 웹자료 출처 표시 방법	[교수·학습 자료1]
	인포그래픽 스토리보드	◎ <활동2> 인포그래픽 스토리보드를 작성해보기 (모둠별 활동) • 제목 정하기 • 목차 정하기 • 목차별 인포그래픽의 줄거리 간단히 적기 • 목차별 화면 구성하기(화면 구성 스케치, 화면별 간단한 내용 적기, 참고 자료 출처 확인하기)	[교수·학습 자료2]
도덕적 의지 강화	인포그래픽 작성	◎ <활동3> 인포그래픽을 만들어보기 (모둠별 활동) • 통계자료를 활용하여 모둠별 인포그래픽 제작 • 인용한 통계 자료 출처 적기 • 인포그래픽의 필수 내용(저작권의 다양한 가치, 저작권 보호의 목적 및 중요성, 저작권 보호의 올바른 태도)	[교수·학습 자료3]
도덕적 행동 실천	인포그래픽 모둠별 발표 인포그래픽 SNS 홍보	◎ <활동4> 모둠별 발표 및 상호 평가하기 (전체 활동) • 모둠별 발표하기 • 모둠별 발표를 듣고 전체 피드백 해주기 ◎ <활동5> 모둠별 작성한 인포그래픽을 SNS에 올리기 (개인별 활동) • 친구들이 피드백 해준 것을 토대로 모둠별 인포그래픽 수정하기 • 자신이 가입한 SNS에 인포그래픽 작품 올리고 저작권의 중요성 홍보하기	•인포그래픽 작성은 학생들의 수준에 따라 여러 차시로 나누어 진행해도 됨

2015 개정 교육과정에 따른 도덕·윤리 교과 연계 저작권 교육자료 개발 연구

정리	핵심질문 재확인	◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권 보호의 중요성 재확인	
----	----------	--	--

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
자료·매체 활용하기 능력/ 창의적 표현 능력	1,2차시에 사용한 통계자료, 신문기사 등의 학습 자료를 최대한 활용하여 저작권을 홍보하는 인포그래픽을 창의적으로 제작함	1,2차시에 사용한 통계자료, 신문기사 등의 학습 자료를 부분적으로 활용하여 저작권을 홍보하는 인포그래픽을 제작함	1,2차시에 사용한 통계자료, 신문기사 등의 학습 자료를 활용하여 저작권을 홍보하는 인포그래픽을 제작하는데 교사의 적극적인 도움이 필요함
도덕적 대인관계 능력	인포그래픽 스토리보드를 작성하여 실제 인포그래픽을 만드는 과정에 협력 및 배려를 통해 모둠원들과 원활하게 의사소통을 잘함	인포그래픽 스토리보드를 작성하여 실제 인포그래픽을 만드는 과정에 약간의 언쟁은 있었으나 전반적으로 모둠원들과 의사소통을 잘함	인포그래픽 스토리보드를 작성하여 실제 인포그래픽을 만드는 과정에 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	인포그래픽을 제작할 때 주어진 통계자료를 최대한 활용하여 저작권의 다양한 가치 및 저작권 보호의 중요성을 시각적으로 선명하게 표현함. 또한, 참고 자료의 출처를 정확하게 표현함
10700	00우	저작권 홍보를 위한 인포그래픽을 모둠별로 작성할 때 모둠원들과 의사소통이 잘 안 될 때에도 모둠원의 이야기를 끝까지 경청하는 태도를 지님으로써 모둠원들로부터 신뢰를 얻어 활동 결과물을 원활하게 만들어 내는데 중요한 역할을 함

[교수·학습 자료 1] 자료 출처 표시 방법

● 활동 1. 다음을 참고하여 참고 자료의 출처를 표시해보기 (개인별 활동)

○ 자료 출처 표시하는 방법

-단행본 자료(저자명, 출판 연도, 서명, 출판사, 쪽 번호)

ex) 김기태(2010), 표절과 저작권, 지식의 날개, pp. 23-26.

-학술지(저자명, 출판 연도, 논문 제목, 학술지명, 권 호, 쪽 번호)

ex) 김인옥, 한건우, 이수정, 이철현(2012), 중학교 정보 교육과정과 교과서를 통한 저작권 교육 현황 분석, 컴퓨터교육학회 논문지, Vol.5 No.4, pp. 3-7.

-신문기사(기자명, 출판 연월일, 기사명, 신문사명)

ex) 류세나, 2014.10.22., 구름빵 저작권 사건, 11년 만에 종지부 찍나, 아이뉴스 24

-웹자료(저자명/기관명, 출판 연도, 웹자료의 제목, 웹사이트 주소)

ex) 한국저작권위원회 원격교육연수원(2018), 저작권과 만나기, <https://edu-copyright.or.kr/rte.do>

구분	참고 자료	출처 표시하기
학술지	저작권 산업과 여타 산업의 명목 GDP 비중 비교	
신문기사	구름빵 저작권 사건, 11년 만에 종지부 찍나	
웹자료	저작권 보호와 국민경제 이익의 관계	
단행본	(김기태) 「글쓰기에서의 표절과 저작권」	

[교수·학습 자료 2] 인포그래픽 스토리보드 작성

● 활동 2. 인포그래픽 스토리보드를 작성해보기 (모둠별 활동)

구 분	내 용		
제목			
목차			
목차별 줄거리			
화면 구성 스케치			
참고 자료 출처 확인			

[교수·학습 자료 3] 인포그래픽 작성

● 활동 3. 인포그래픽을 만들어 보기 (모둠별 활동)

4 차시

가. 수업의 개요

차시명	나도 당당한 저작권자!
차시 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 저작권이 성립하는 핵심 요소 3개를 확인하고, 일상생활 속의 다양한 저작물을 체계적으로 분류하고, 정보 윤리를 지키면서 실제로 저작권자가 되어보는 글쓰기 활동을 할 수 있다.
수업 모형	모둠별 협력을 통한 탐구 수업 모형
기능	개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력, 창의적으로 글 쓰는 능력, 윤리적으로 실천하는 능력
교수·학습 자료	[교수·학습 자료1] 셰익스피어의 저작권 활동 [교수·학습 자료2] 저작물 성립 핵심 요소 3가지 [교수·학습 자료3] 일상생활 속의 저작물 분류하기 [교수·학습 자료4] 나도 저작권자 되어보기 [교사용 참고 자료1] 저작물의 성립 요건

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 다음 글을 읽고 셰익스피어의 저작권 활동을 상상해보기 (모둠별 활동)
 - 셰익스피어가 활동하던 시절에 영국에서 저작권법이 시행되지 않았기 때문에 발생할 수 있는 문제를 학생들이 마음껏 상상할 수 있도록 합니다.
- 활동2. 저작물이 성립하는 핵심 요소 3가지를 찾아보기 (모둠별 활동)
 - 저작물이 성립하는 핵심 요소를 찾기 위해 알쏭달쏭한 사례 3가지를 제시한 후에 저작물이 될 수 있는지에 대해 탐구하도록 합니다. 탐구과정을 통해 3가지 요소를 모둠별로 찾아보도록 합니다.
- 활동3. 일상생활 속의 저작물을 찾아 분류해보기 (모둠별 활동)
 - 모둠별로 일상생활 속의 저작물 11가지 사례를 찾고 나서 교사는 저작물을 11가지로 분류하는 표를 학생들에게 제시하면서 분류표에 맞게 정리하도록 합니다. 모둠별로 찾지 못한 사례는 다른 모둠이 발표할 때 찾아서 채워넣도록 합니다.
- 활동4. 나도 저작권자가 되어보기 (모둠별 활동)
 - 모둠별로 5가지 사례를 직접 창작해봅니다. 우선 개인별로 분야를 나누어서 창작한 후에 모둠별로 각자의 저작물을 평가합니다. 저작물의 성립 요건이 충족되지 않았을 때는 모둠별로 힘을 모아 완전한 저작물로 평가받을 수 있도록 수정합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취 기준 확인 및 학습 동기 유발	<p>핵심 질문 확인</p> <p>핵심 역량 확인</p>	<p>◎ 핵심 질문 확인하기</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> 일상생활 속에서 정보윤리를 지키면서 저작권자가 될 수 있는 방법은 무엇이 있는가? </div> <p>◎ 핵심 역량 확인하기</p> <ul style="list-style-type: none"> 개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력 창의적으로 글 쓰는 능력 윤리적으로 실천하는 능력 	
<p>도덕적 상상</p> <p>도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구</p>	<p>셰익스피어의 저작권 활동</p> <p>저작권 성립 핵심요소 3가지</p> <p>일상생활 속의 저작물 분류하기</p>	<p>◎ <활동1> 셰익스피어의 저작권 활동을 상상하기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> 셰익스피어의 사망 년도와 영국 저작권법 시행 연도 비교 셰익스피어의 삶과 죽음은 누구에게 달렸는가? 셰익스피어와 조앤 톨링을 서로 시대를 바꿔 살게 하면 어떤 일이 벌어질까? <p>◎ <활동2> 저작물이 성립하는 핵심 요소 3가지 찾기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> 원숭이가 그린 그림은 저작권이 있을까? → ① 인간의 사상 및 감정 나타냄 전화번호부도 저작물일까? → ② 창작성 즉흥시 낭독도 저작물일까? → ③ 외부로 표현되어야 함 <p>◎ <활동3> 일상생활 속의 저작물 찾아보기 (모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> 모듬별로 11가지 사례 찾기 모듬별로 찾은 사례를 11가지 종류로 분류하기 	<p>[교수·학습 자료1]</p> <p>[교수·학습 자료2]</p> <p>[교수·학습 자료3]</p>

도덕적 실천 활동	나도 저작권자 되어보기	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별로 발표하면서 자신의 모듬이 찾지 못한 저작물 찾아 쓰기 ◎ 〈활동4〉 나도 저작권자 되어보기 (모듬별 활동) · 개인별로 저작물 만들기 · 각자의 저작물 발표하고 저작물이 될 수 있는지 함께 평가하기 · 저작권자가 되어 본 소감 나누기 	[교수·학습 자료4] · 저작물 제작 시 정보윤리를 지키도록 하기
정리	핵심질문 재확인	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권자가 되기 위한 조건 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
창의적으로 저작물을 만드는 능력	저작권 성립 요소 3가지를 모두 충족하면서 저작물을 만들 수 있음	저작권 성립 요소 1~2가지를 충족하면서 저작물을 만들 수 있음	저작권 성립 요소를 충족하면서 저작물을 만드는 과정에 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권 성립 요소 3가지를 충족하면서 자기만의 창작 춤을 즉석에서 만들어 친구들에게 발표함으로써 친구들로부터 뜨거운 호응을 받음
10700	00우	저작권 성립 요소 3가지를 충족하면서 자신의 SNS에 학교 주변 환경문제 해결에 관한 글과 사진을 올림

[교수·학습 자료 1] 셰익스피어의 저작권 활동

● 활동 1. 다음 글을 읽고 셰익스피어의 저작권 활동을 상상해보기 (모둠별 활동)

저작권과 셰익스피어의 역사

- 저작권의 역사: 저작권은 유럽에서 발달했다. 15세기 구텐베르크가 인쇄술을 개발하면서 독자층이 확대되었다. 출판이 활발했던 이탈리아 베네치아에서는 1517년 저작권법이 만들어졌고, 영국에서는 소수에게 출판 독점권을 줬다. 1710년 영국 앤 왕 때 저작권법이 제정되어, 저작권 보호 기간이 정해지고, 기간이 지나면 사회가 공유하게 되었다. <출처: 위키피디아 사전>
- 셰익스피어의 역사: 윌리엄 셰익스피어(William Shakespeare, 1564년 4월 26일~1616년 4월 23일)는 영국의 극작가이자 시인이다. <출처: 위키피디아 사전>
- 셰익스피어를 딛고 많은 작가들과 예술가들이 일어섰지만 정작 셰익스피어는 자신의 작품으로 풍요로운 생활을 하지는 못했다. 자신이 만든 극단은 어느 정도 성공을 거뒀지만 작품 수입은 크지 않았다. 다른 사람이 자신의 작품을 출판했을 때에도 이를 막을 수 있는 수단이 별로 없었다. 국왕에게 판매 금지를 호소했지만 그다지 효과를 보지는 못했다. 물론 판매 수입도 그에게 돌아가지 않았다...(중략)...셰익스피어 당시에 예술가들은 중세부터 이어온 후원 제도로 생활을 이어갔고 작품 활동을 했다. 후원자로부터 든든한 후원일수록 마음 편히 작품 활동을 할 수 있었다. 작가들은 후원자가 베푸는 데 그저 감사할 따름이었다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, '저작권 들여다보기', pp. 9-10.
(<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

질문	정답
○ 셰익스피어의 사망 년도	
○ 영국에서 저작권법 시행 연도	
○ 셰익스피어의 경제적 삶은 누구에게 달렸는가?	
○ 셰익스피어와 조앤 롤링을 서로 시대를 바꿔 살게 하면 어떤 일이 벌어질까?	

[교수·학습 자료 2] 저작물 성립 핵심 요소 3가지

● 활동 2. 저작물이 성립하는 핵심 요소 3가지를 찾아보기 (모둠별 활동)

저작권 관련 질문	모둠별 의견	저작물 성립 요건 정리하기
원숭이가 그린 그림은 저작권이 있을까?		①
전화번호부도 저작물일까?		②
아이디어도 저작물일까?		③

[교수·학습 자료 3] 일상생활 속의 저작물 분류하기

● 활동 3. 일상생활 속의 저작물을 찾아 분류해보기 (모둠별 활동)

○ 모둠별로 저작물 11가지 사례를 찾아보기

구분	모둠별로 찾은 저작물 사례
①	
②	
③	
④	
⑤	
⑥	
⑦	
⑧	
⑨	
⑩	
⑪	

○ 모둠별로 찾은 저작물 11가지 사례를 다음 양식에 맞추어 분류해보기

구분	모둠별로 찾은 저작물 사례	자신의 모둠이 찾지 못한 저작물 사례
① 어문 저작물		
② 음악 저작물		
③ 연극 저작물		
④ 미술 저작물		
⑤ 사진 저작물		
⑥ 영상 저작물		
⑦ 도형 저작물		
⑧ 편집 저작물		
⑨ 건축 저작물		
⑩ 컴퓨터 프로그램		
⑪ 2차적 저작물		

[교수·학습 자료 4] 나도 저작권자 되어보기

● 활동 4. 나도 저작권자가 되어보기 (모둠별 활동)

구분	사례	평가
사례	SNS에 글 쓰고 사진 올리기	☆☆☆
	식당에서 음식 먹고 평가를 개성 있게 쓰기	☆☆☆
	즉흥시 발표하기	☆☆☆
	나만의 창작 춤 보여주기	☆☆☆
	뉴스 기사에 댓글 100자 쓰기	☆☆☆
저작권자가 되어 본 소감		

[교사용 참고 자료 1] 저작물의 성립 요건

저작물의 성립요건

첫째, 저작물은 인간의 사상 또는 감정을 표현한 것이어야 합니다. 저작물 창작의 주체는 인간입니다. 아무리 멋진 그림이라도 인간의 사상과 감정이 들어가 있지 않다면 저작물이라고 할 수 없습니다. 아무리 잘 그린 그림이라도 원숭이나 코끼리 등 동물이 그린 그림은 저작물이 될 수 없습니다. 만약에, 인간이 지렁이의 특성과 속성을 이해하고 지렁이에 물감을 묻혀서 그 궤적을 활용하여 그림을 그렸다면 어떨까요? 이는 인간이 동물을 통해 자신의 사상 또는 감정을 표현했기 때문에 그 그림은 저작물이라고 할 수 있습니다.

둘째, 저작물은 창작적으로 표현되어야 합니다. 아무리 많은 시간과 노력을 들였다 할지라도 거기에 창작에 의한 덧붙임이 없다면 보호되지 않습니다. 그것이 단지 육체적인 노력이 아니라 지적인 노력이라고 할지라도 그러합니다. 예를 들어, 사실을 그대로 기록한 것은 저작물로서 보호받지 못합니다. 전화번호부처럼 방대한 자료의 경우에도 일정한 지역 내의 모든 전화가입자의 성명과 전화번호를 단순히 가나다순으로 정리했다면 비록 이를 위해 엄청난 노력과 시간이 들었다고 할지라도 거기에 어떠한 창작성도 인정되기 어렵습니다. 하지만 저작권으로 보호받기 위해 높은 수준의 창작성이 요구되는 것은 아닙니다. 초등학생의 그림도 충분히 창작성을 인정받을 수 있습니다.

셋째, 저작물은 표현되어야 합니다. 저작권으로 보호되는 것은 사상이나 감정의 표현이지 사상이나 감정, 혹은 아이디어 그 자체가 아닙니다. 여기에서 표현이란 외부로 나타내는 것을 의미하여 그 표현의 방법에는 제한이 없고 단지 인간의 오감을 통해 인지할 수 있는 것이면 족합니다. 즉, 반드시 글로 적거나 그림으로 그려야 하는 것은 아니며 동작이나 소리로 표현될 수도 있습니다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, '저작물이라고 모두 보호하진 않아요', pp. 1-4. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

5 차시

가. 수업의 개요

차시명	니들이 저작권을 알아?
차시 목표	• 저작권격권, 저작재산권, 저작인접권의 개념을 정확히 알 수 있고, 각 권리의 핵심 내용을 이미지로 표현할 수 있다.
수업 모형	모둠별 협력을 통한 탐구수업 모형
기능	개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력, 창의적 이미지로 표현하는 능력
교수·학 습 자료	[교수·학습 자료1] 저작권격권 탐구 [교수·학습 자료2] 저작재산권 탐구 [교수·학습 자료3] 저작인접권 탐구 [교수·학습 자료4] 저작권 관련 3개의 권리 이미지로 표현하기 [교사용 참고 자료1] 저작권격권의 이해 [교사용 참고 자료2] 저작재산권의 이해 [교사용 참고 자료3] 저작인접권의 이해

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 저작권격권을 탐구해보기(모둠별 활동)
 - 먼저, 저작권격권의 개념을 일반적으로 설명한 후에 3개의 사례를 모둠별로 탐구하면서 각각의 사례들이 저작권 침해가 일어나는지의 여부를 자유롭게 검토하도록 합니다. 이를 통해 3가지 사례가 공통적으로 논의하는 내용이 저작권격권의 개념이라는 것을 인식시킵니다.
- 활동2. 저작재산권을 탐구해보기(모둠별 활동)
 - 활동1과 마찬가지로 먼저, 저작재산권의 개념을 일반적으로 설명한 후에 3개의 사례를 탐구한 후에 저작재산권의 개념을 일상사례 속에서 인지할 수 있도록 합니다.
- 활동3. 저작인접권을 탐구해보기(모둠별 활동)
 - 활동1과 마찬가지로 먼저, 저작인접권의 개념을 일반적으로 설명한 후에 3개의 사례를 탐구한 후에 저작인접권의 개념을 일상사례 속에서 인지할 수 있도록 합니다.
- 활동4. 저작권 관련 3개의 권리를 이미지로 표현해보기(모둠별 활동)
 - 저작권격권, 저작재산권, 저작인접권 등 3가지 저작권 관련 주요 권리를 이미지로 표현해보므로써 3개의 개념을 아직도 정확하게 알지 못하는 반 친구들을 위해 알기 쉬운 이미지로 작성하도록 합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> • 저작권을 보호해주는 권리는 어떤 것이 있는가? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력 - 창의적 이미지로 표현하는 능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	저작권권 탐구	◎ 〈활동1〉 저작권권을 탐구해보기 (모둠 별 활동) - 저작권권: 저작자가 자신의 저작물에 대해 가지는 인격적 권리 - 저작자의 허락 없이 사진을 복제하여 영화 포스터로 사용하면? - 춘원 이광수의 1917년 ‘무정’을 현대어로 바꾸면? - 소설을 쓰고 자신의 이름을 표시하지 않는다면?	[교수·학습 자료1]
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	저작권재산권 탐구	◎ 〈활동2〉 저작권재산권을 탐구해보기 (모둠 별 활동) - 저작권재산권: 저작물 이용 시 발생하는 경제적 이익을 보호하기 위한 권리 - 노래방 기기를 구입한 노래방업자가 영업을 하는 경우? - 회원제 인터넷 카페에서 정상적으로 구입한 음악파일을 공유하면? - 도서관에서 책의 일부를 저작자의 허락 없이 복사하면?	[교수·학습 자료2]
도덕적 가치	저작권접권 탐구	◎ 〈활동3〉 저작권접권을 탐구해보기 (모둠 별 활동)	[교수·학습 자료3]

함양을 위한 지식 탐구		<ul style="list-style-type: none"> · 저작권인접권: 저작물을 해석하고 전달하는 사람에게 부여되는 권리 · 모짜르트의 허락 없이 그의 작품을 새롭게 연주한 음반을 제작하면? · 작곡자의 허락은 받았으나 해당 곡의 연주자 허락 없이 음반을 인터넷으로 전송하면? 	
도덕적 의지 강화	3개의 저작권 이미지 표현	<ul style="list-style-type: none"> ◎ <활동4> 저작권 관련 3개의 권리를 이미지로 표현해보기 (모듬별 활동) · 저작권격권, 저작재산권, 저작권접권의 의미를 이미지로 표현하기 	[교수학습 자료4] - 그림보다 내용에 충실하도록 지도하기
정리	핵심질문 재확인	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권을 보호해주는 권리 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
개념을 체계적이고 조직적으로 이해하여 창의적 이미지로 표현하는 능력	저작권인격권, 저작재산권, 저작권접권의 개념을 일상사례 속에서 체계적이고 조직적으로 이해하고, 그 의미를 알기 쉬운 이미지로 창의적으로 표현함	저작권인격권, 저작재산권, 저작권접권의 개념을 문자적으로 이해하고, 그 의미를 이미지로 표현함	저작권인격권, 저작재산권, 저작권접권의 개념을 이해하고, 그 의미를 이미지로 표현하는데 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권과 관련한 다양한 일상사례를 탐구하여 저작권인격권의 개념을 체계적이고 조직적으로 이해한 후, 그 개념을 모든 학생들이 이해하기 쉽고, 미술적으로도 창의적인 이미지로 표현하여 반 학생들이 최고의 작품으로 뽑음
10700	00우	저작권인격권, 저작재산권, 저작권접권의 의미를 정확히 이해하고, 이 개념을 잘 모르는 친구들에게 이미지로 표현하여 설명함으로써 이해력을 높이는 데 큰 역할을 함

[교수·학습 자료 1] 저작권인격권 탐구

● 활동 1. 저작권인격권을 탐구해보기(모둠별 활동)

‘저작권인격권’이란 ‘저작자가 자신의 저작물에 대해 가지는 인격적 권리’

질문	저작권인격권 탐구	
	저작권 문제 발생 여부	그렇게 판단하는 이유
저작자의 허락 없이 사진을 복제하여 영화 포스터로 사용하면?		
춘원 이광수의 1917년 ‘무정’을 현대어로 바꾸면?		
소설을 쓰고 자신의 이름을 표시하지 않는다면?		

[교수·학습 자료 2] 저작권재산권 탐구

● 활동 2. 저작권재산권을 탐구해보기(모둠별 활동)

‘저작권재산권’이란 ‘저작물 이용 시 발생하는 경제적 이익을 보호하기 위한 권리’

질문	저작권재산권 탐구	
	저작권 문제 발생 여부	그렇게 판단하는 이유
노래방 기기를 구입한 노래방업자가 영업을 하는 경우?		
회원제 인터넷 카페에서 정상적으로 구입한 음악파일을 공유하면?		
도서관에서 책의 일부를 저작자의 허락 없이 복사하면?		

[교수·학습 자료 3] 저작인접권 탐구

● 활동 3. 저작인접권을 탐구해보기(모둠별 활동)

‘저작인접권’이란 ‘저작물을 해석하고 전달하는 사람에게 부여되는 권리’

질문	저작인접권 탐구	
	저작권 문제 발생 여부	그렇게 판단하는 이유
모짜르트의 허락 없이 그의 작품을 새롭게 연주한 음반을 제작하면?		
작곡자의 허락은 받았으나 연주자 허락 없이 음반을 인터넷으로 전송하면?		

[교수·학습 자료 4] 저작권 관련 3개의 권리 이미지로 표현하기

● 활동 4. 저작권 관련 3개의 권리를 이미지로 표현해보기(모둠별 활동)

구분	이미지로 표현하기
저작인격권	
저작재산권	
저작인접권	

[교사용 참고 자료 1] 저작인격권의 이해

저작자는 열과 성을 다해, 고통을 무릅쓰고 저작물을 만든다. 저작물이 자신의 혼을 담은 것이니만큼 자신의 일부라고 생각하기도 한다. 각별한 감정을 가지는 것은 당연하다. 저작권법은 저작자의 인격이 고스란히 저작물에 담긴다고 보고, 이런 저작물에 대해 인격적 권리를 부여한다. 저작물이 저작자의 인격의 표상인 셈이다. 저작물의 창작은 고통을 수반한다. 아이를 낳는 것에 비유할 수 있다. 그만큼 애지중지한다.

저작자는 번민과 고통 속에서 저작물을 만든 뒤에는 여러 가지 어려운 결정을 해야 한다. 먼저 내놓을지 스스로 고민하고 결단을 내려야 하고, 그 다음 저작물을 세상에 내놓을 때 자신의 이름을 걸어야 한다. 마지막으로, 저작물이 공표되면 여러 방법으로 이용되는데, 이용 과정에서 저작물에 왜곡이 생길 수도 있고 변형이 일어날 수도 있다. 저작자는 그런 왜곡이나 변형을 막을 수 있어야 한다.

저작인격권은 저작자의 개성 또는 인격과 직접적으로 연결돼 있는 권리로서, 저작자만이 누릴 수 있는 권리이다. 다른 사람에게 넘길 수도 없고, 다른 사람이 대신 행사할 수도 없다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작자의 권리 중 하나, 저작인격권을 알아볼까요?’, pp. 1-5. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

[교사용 참고 자료 2] 저작재산권의 이해

저작물이 세상에 모습을 드러내면 사람들의 관심을 끌 수 있다. 관심 단계를 넘어 감상을 하고자 하면 구매를 해야 한다. 저작물을 산다는 것은 저작물을 담은 복제물을 사는 것이다. 소비자가 복제물을 구매하면 그 수입의 일부는 사용료라는 이름으로 저작자에게 돌아간다. 저작물이 시장에 나와 소비자에게 전달되기까지 한 두 단계에 그치는 경우도 있지만, 대개는 여러 과정을 밟는다. 각 과정마다 매개자가 다른 것이 보통이다. 분야마다 특화된 전문가들이 존재한다. 창작자와 소비자는 주로 개인지만, 매개자는 주로 기업이다. 전통적으로, 매개자는 저작물을 복제하고, 복제물을 배포하고, 전달하는 역할을 한다. 이 과정에서 각자의 역할에 따라 부가가치가 창출된다. 이런 일련의 부가가치 창출 고리 하나하나가 모여 이른바 ‘저작권 생태계’가 완성된다.

저작권법은 이들 매개자의 역할에 주목하여, 이들의 행위를 전형적인 이용행위 내지 ‘이용형태’로 보고, 이런 이용형태에 대해 저작자에게 독점적인 권리를 부여한다. 저작자는 이런 독점적인 권리를 바탕으로 자신의 저작물을 이용하도록 허락할 수도 있고, 자신의 권리를 양도할 수도 있다. 이런 권리를 총칭하여 ‘저작재산권’이라고 한다.

저작재산권은 독점적인 성격과 재산적인 성격을 모두 가지고 있다. 이런 성격은 물건의 소유권과 매우 흡사하다. 독점적인 성격이란 하나의 저작물에는 하나의 권리만이 존

재하는 특성을 말한다. 이에 따라, 저작자만이 그 저작물을 이용하도록 허락하거나 이용할 수 없도록 금지할 수 있다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권의 권리 중에는 저작재산권도 있어요’, pp. 1-7.(<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

[교사용 참고 자료 3] 저작권접권의 이해

통신 수단이 발달하면서 이제는 저작자가 저작물을 창작하고 이를 바로 독자나 관객에게 전달할 수 있게 되었다. 이것은 새로운 현상이다. 인터넷이 등장하기 전까지만 해도 저작자가 직접 관객을 만나고 저작물을 알릴 수 있는 수단은 지극히 제한되었다. 중간에 대중에게 저작물을 전달하는 매개자가 존재했다. 출판사, 음반제작자, 방송사 등이 그런 역할을 했다. 사업자가 아니더라도 직업적으로 그런 역할을 하는 사람들도 존재했다.

음악 창작자는 작사자와 작곡자인데, 이들은 중간에 가수나 연주자의 도움을 받아 관객에게 자신의 음악을 전달한다. 음반제작자도 음반을 제작해서 대중에게 음악을 전달한다. 마찬가지로, 배우와 영화제작자도 나름으로 관객에게 영화를 전달한다. 매개자들은 공통적으로 저작물을 대중에게 전달하는 역할을 하지만, 그들이 기여하는 바가 조금씩 다르다. 출판사와 음반제작자, 영화제작자는 기획하고 편집하고, 배포하는 공통적인 역할을 맡는다. 역할마다 구체적으로 차이는 있지만 그 어느 것이든 복잡하고 까다롭다. 이 과정에서 상당한 투자를 하고 그에 따른 부담을 고스란히 떠안는다.

그런가 하면, 가수나 연주자, 배우의 역할은 또 다르다. 이들은 자신의 끼와 재능, 예술적 역량을 발휘하여 저작물에 자신의 색깔을 입혀 관객들에게 전달한다. 가수마다 같은 노래를 달리 부른다. 연기자도 마찬가지다. 이들이 저작물을 어떻게 ‘해석’하고 전달하는가에 따라 관객은 다른 감흥을 받는다. 이들과 비슷한 역할을 하는 사람들로써 지휘자, 연기자, 댄서, 성우도 있다. 구연동화를 읊는 사람, 더빙하는 사람도 있다. 저작권법은 이들을 일컬어 ‘실연자’라 한다.

이런 매개자들이 제작에 참여하여 만들어낸 상품(복제물)을 다른 사람들이 무단으로 이용한다면 저작자 못지않은 피해를 본다. 특히 자본을 투자한 제작자들은 회복할 수 없는 손해를 입을 수도 있다. 저작권법은 이들 매개자 중 일부를 선별하여 보호해주고 있다. 이것은 다소 임의적이다. 누구의 역할이 크고, 어떤 투자를 보호할 것인지 가리는 것은 무척 어려운 일이다. 역사적으로 실연자와 음반제작자, 그리고 방송사업자를 특정하여 보호해왔다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권접권이란 무엇일까요?’, pp. 1-5. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

⑥ 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권 보호 캐릭터 만들기
차시 목표	<ul style="list-style-type: none"> 책임감 있는 저작권자의 자세로 저작권 보호 캐릭터를 만들 수 있다.
수업 모형	모둠별 협력을 통한 작품 제작 활동 수업 모형
기능	도덕적 협업 능력, 창의적 제작 능력
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 책임감 있는 저작권자가 될 준비 [교수학습 자료2] 저작권 보호 캐릭터 만들기 [교수학습 자료3] 저작권 보호 캐릭터 갤러리워크

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 책임감 있는 저작권자가 될 준비를 해보기(개인별 활동)
 - 학생들이 가진 스마트폰과 학교의 컴퓨터를 활용하여 인터넷이나 SNS활동 자료 등에서 정보사회의 윤리를 지키지 않는 사례들을 찾도록 합니다. 그 사례 중에는 반드시 저작권이 보호되지 않는 사례를 찾도록 지도해야 합니다. 총5개의 질문에 맞추어 모둠 구성원들이 각각 1개의 질문에 해당하는 사례를 찾은 후, 모둠별로 해당 질문에 가장 적합한 사례를 찾아내도록 합니다.
- 저작권 보호 캐릭터를 만들어보기(모둠별 활동)
 - 캐릭터를 만들 때는 저작권을 침해하지 않도록 지도합니다. 캐릭터를 만들 때에는 우선 개인별로 만들고, 모둠별로 모둠 구성원들이 개별적으로 만든 캐릭터를 확인하고, 그 중에서 가장 좋은 캐릭터를 선정하여 모둠끼리 협력하여 수정 보완하도록 합니다. 캐릭터를 만들 때에는 기존에 나와 있는 다양한 캐릭터를 모방하거나 아이디어를 얻을 수 있되 저작권을 침해하지 않는 선에서 제작할 수 있도록 지도합니다.
- 저작권 보호 캐릭터 갤러리워크를 통해 최고의 캐릭터를 뽑아보기(모둠별 활동)
 - 갤러리워크의 모둠별 캐릭터 소개할 사람을 뽑을 때에는 모둠별로 선정된 캐릭터를 최초로 제작한 학생이 말도록 합니다. 나머지 학생들은 다른 모둠이 만든 캐릭터를 구경하면서 평가를 할 수 있도록 합니다. 평가를 할 때에는 크게 두 가지로 기준을 나누는데, 첫째, 저작권 관련 주제가 선명하게 부각되었는지를 평가하고, 둘째, 캐릭터가 창의적으로 표현되었는지를 평가합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 정보사회 윤리를 지키는 책임감이 없다면 저작물은 어떤 위험에 놓일까? • 저작권 보호를 위한 캐릭터를 저작권을 침해하지 않으면서 어떻게 만들어볼까? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 도덕적 협업 능력, 창의적 제작 능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	책임감 있는 저작권자가 될 준비	◎ <활동1> 책임감 있는 저작권자가 될 준비를 해보기 (모둠별 활동) - 저작물 중에 사실이 아닌 것을 쓴 가짜 뉴스 찾기 - 저작물 중에 지나치게 과장하여 표현한 사례 찾기 - 저작물 중에 사생활을 침해한 사례 찾기 - 저작물 중에 사이버 폭력이 발생한 사례 찾기 - 저작물 중에 저작권을 침해한 사례 찾기	[교수·학습 자료1]
도덕적 의지 강화	저작권 보호 캐릭터	◎ <활동2> 저작권 보호 캐릭터를 만들어보기 (모둠별 활동) - 주의사항: 캐릭터 만들 때 저작권 침해하지 않기 - 모둠별로 캐릭터에 담아야 할 주제 정하기 - 주제를 어떻게 상징화할 것인지 논의하기 - 캐릭터 이름 정하기 - 주제, 상징, 이름에 맞는 캐릭터를 개인별로 만들어 보기 - 개인별로 만든 캐릭터 공유하고 모둠별 대표 캐릭터 제작하기	[교수·학습 자료2] ·캐릭터를 만들 때 저작권 침해하지 않고, 정보 윤리를 준수하도록 지도하기
도덕적 행동	저작권 보호	◎ <활동3> 저작권 보호 캐릭터 캘러리워크 (전체 활동)	

실천	캐릭터 갤러리워크	<ul style="list-style-type: none"> · 모둠별 캐릭터 소개할 사람 1명 정하기 · 모둠별 대표는 캐릭터를 벽에 붙이고 구경 오는 친구들에게 설명하기 · 학생들은 마음에 든 캐릭터에게 스티커 붙이기 · 반별 대표 캐릭터를 선정하여 교실에 붙이기 	[교수·학습 자료3]
정리	핵심질문 재확인	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 책임감 있는 저작권자 되기의 중요성 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
창의적 제작 능력	책임감 있는 저작권자의 자세로 저작권 보호 캐릭터를 창의적으로 제작함	책임감 있는 저작권자의 자세로 저작권 보호 캐릭터를 만들었으나 다소 창의성이 부족함	책임감 있는 저작권자의 자세로 저작권 보호 캐릭터를 제작하는데 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	모둠별 협력을 통해 저작권 보호 캐릭터를 제작할 때 창의적인 아이디어를 가장 많이 제안하였고, 인터넷에 있는 다른 캐릭터를 거의 그대로 모방하려는 친구에게 저작권 보호의 중요성을 이야기하는 등 책임감 있는 저작권자의 자세가 돋보임
10700	00우	저작권 보호 캐릭터를 제작하는 과정에서 사생활을 침해하는 것, 가짜 뉴스, 저작권을 침해하는 활동은 절대로 해서는 안 된다는 것을 친구들에게 설득력 있게 이야기함

[교수·학습 자료 1] 책임감 있는 저작권자 될 준비

● 활동 1. 책임감 있는 저작권자가 될 준비를 해보기(모둠별 활동)

질문	사례 찾기
저작물 중에 사실이 아닌 것을 쓴 가짜 뉴스 찾기	
저작물 중에 지나치게 과장하여 표현한 사례 찾기	
저작물 중에 사생활을 침해한 사례 찾기	
저작물 중에 사이버 폭력이 발생한 사례 찾기	
저작물 중에 저작권을 침해한 사례 찾기	

[교수·학습 자료 2] 저작권 보호 캐릭터 만들기

● 활동 2. 저작권 보호 캐릭터를 만들어보기(모둠별 활동)

구분	개인	모둠별
캐릭터 이름		
캐릭터에 담을 주제		
캐릭터 이미지		
캐릭터 상징 설명하기		

[교수·학습 자료 3] 저작권 보호 캐릭터 갤러리워크

● 활동 3. 저작권 보호 캐릭터 갤러리워크를 통해 최고의 캐릭터를 뽑아보기(모둠별 활동)

팀	평가		
	저작권 주제 반영도	이미지 구성도	합 계
1	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
2	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
3	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
4	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆
5	☆☆☆	☆☆	☆☆☆☆☆

7 차시

가. 수업의 개요

차시명	사회는 왜 저작권을 제한할까?
차시 목표	• 저작권을 어떤 조건에서 제한하는 것이 바람직한지에 대해 여러 가지 사례를 통해 비판적으로 분석한 후, 저작권의 공정한 이용에 대해 토론할 수 있다.
수업 모형	모둠별 토론 수업 모형
기능	비판적 사고 능력
교수·학 습 자료	[교수·학습 자료1] 공짜 약의 역설과 저작권 보호의 관계 탐구 [교수·학습 자료2] 저작권의 제한 사례 탐구 [교수·학습 자료3] 저작권 보호 기간을 둔 이유 탐구 [교수·학습 자료4] 저작권의 바람직한 이용에 대한 토론 [교사용 참고 자료1] 이용목적과 형태에 따라 허락받지 않고 이용할 수 있는 사례

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 공짜는 정말 좋은지 탐구하기(모둠별 토론)
 - 생활 속의 공짜 의식을 보여줄 수 있는 사례들을 학생 중심으로 찾도록 합니다. 먼저, 저작권 이외의 사례에서 찾아보고, 다음으로, 저작권 관련 분야에서 사례를 찾도록 합니다. 학생들은 영화나 음원을 불법 복제하거나 합법으로 복제하더라도 개인의 이용 차원을 넘어서서 반 전체 학생들에게 공유하여 유통하는 경우가 많습니다.
- 활동2. 저작권을 언제 제한하면 좋을지 탐구하기(모둠별 토론)
 - 모둠별로 학생들이 3가지 개별 사례에 대해 각각 토론한 후에 발표하고, 모둠끼리 서로 생각을 달리 하는 부분에서 학생들 전체가 토론할 수 있도록 지도합니다.
- 활동3. 왜 저작물 보호기간을 두었는지 탐구하기(모둠별 토론)
 - 저작물 보호기간이 앤 여왕 시절에 14년, 나중에는 저작자 사후 50년, 지금은 저작자 사후 70년으로 확대되었는지를 단계적으로 탐구하도록 합니다.
- 활동4. 저작물을 어떻게 이용하는 것이 바람직한지 탐구하기(모둠별 토론)
 - 저작권의 제한과 보호는 시대와 장소에 따라 어느 쪽의 영역이 크게 작용하는지 달라집니다. 저작권의 보호를 통해 창작을 진작하는 것과 그 보호에 제한을 두어 사회적 자산으로 활용하는 것의 가치의 경중을 따지는 과정에서 저작권 공정 이용의 개념이 등장하게 됨을 알도록 합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 공정 이용을 위해 저작권을 제한하는 것이 바람직한가? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 비판적 사고 능력	
도덕적 논쟁	공짜 약의 역설과 저작권 보호	◎ <활동1> 공짜는 정말 좋은지 탐구하기(모듈별 토론) - 학생들이 가지는 공짜 의식 찾아보기 - 공짜 약의 역설 - 모듈별 토론 결과 정리 및 발표	[교수·학습 자료1]
도덕적 논쟁	저작권의 제한	◎ <활동2> 저작권을 언제 제한하면 좋을지 탐구하기(모듈별 토론) - 학교에서 수업할 때 저작자의 허락 없이 영화를 편집하여 보여줘도 되나? - 시사보도를 위해 저작자의 허락 없이 책의 내용을 촬영해도 되나? - 저작자의 허락 없이 시각장애인 등을 위해 점자로 복제해도 되나? - 모듈별 토론 결과 정리 및 발표	[교수·학습 자료2]
도덕적 논쟁	저작권 보호기간	◎ <활동3> 왜 저작물 보호기간을 두었는지 탐구하기(모듈별 토론) - 처음: 창작과 보급 진작 - 나중: 사회적 자산으로 축적하여 문화 발전에 기여함 - 모듈별 토론 결과 정리 및 발표	[교수·학습 자료3]
도덕적	저작권의	◎ <활동4> 저작권을 어떻게 이용하는 것이 바	[교수·학습 자

논쟁	바람직한 이용	람직한지 탐구하기(모둠별 토론) - 3가지 토론 결과를 바탕으로 토론 - 모둠별 토론 결과 정리 및 발표 - 저작권 공정 이용의 개념 등장 - 차시 수업 소개: 저작권 공정 이용 심층 논의	료4]
정리	핵심질문 재확인	◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 - 저작권의 공정한 이용의 개념 재확인	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
비판적 사고 능력	저작권의 공정한 이용의 개념을 구체적으로 이해하고, 공정한 이용의 개념이 적용되는 사례를 3가지 이상 찾아내어 비판적으로 분석할 수 있음	저작권의 공정한 이용의 개념을 추상적으로 이해하고, 공정한 이용의 개념이 적용되는 사례를 1~2가지 찾아내어 비판적으로 분석할 수 있음	저작권의 공정한 이용의 개념을 이해하고, 공정한 이용의 개념을 구체적인 사례에서 찾아내어 비판적으로 분석할 때 교사의 적극적인 지도가 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권의 공정한 이용의 핵심적 개념을 이해하고, 공정 이용의 개념이 적용되는 사례를 3가지 이상 찾아내어 비판적으로 분석함
10700	00우	저작권의 공정한 이용의 개념을 자신의 진로인 건축 분야에서 적용되는 사례를 3가지 이상 찾아내어 비판적으로 분석함

[교수·학습 자료 1] 공짜 약의 역설과 저작권 보호의 관계 탐구

● 활동 1. 공짜는 정말 좋은지 탐구하기(모둠별 토론)

1. ‘공짜면 무조건 좋다.’는 의식이 드러나는 사례를 일상생활 속에서 찾고 탐구해봅시다.(각각 3가지)

구분		사례	공짜는 정말 좋은가?
저작권 이외의 사례	①	ex) 매점에서 친구로부터 음료 수 공짜로 얻어먹기	ex) 공짜로 얻어먹을 때는 좋지만 자꾸만 얻어먹기만 하면 친구들이 싫어할 수 있음
	②		
	③		
저작권 관련 사례	①	ex) 친구의 USB로부터 최신 영화 무료로 다운로드 받기	ex) 최신 영화를 공짜로 볼 수 있어서 좋지만, 인터넷으로 유통하다가 잘못하면 저작권 침해 사례로 고소당할 수 있음
	②		
	③		

2. 공짜 약은 좋은지에 대해 이야기해봅시다.

○○○는 힐링캠프에 출연해서 의대시절 자원 봉사했던 경험을 이야기했다. 가난한 동네에 가서 주민들에게 진료를 한 후에 필요한 약을 공짜로 주었다. 나중에 다시 찾아가서 약을 제대로 먹었는지 확인해봤더니 잘 안 먹고 있었다. 그 약은 환자의 입으로 들어간 것이 아니라 아이들의 장난감으로 변해버렸다. 동네 아이들은 부모님이 먹지 않고 버린 알약으로 공기놀이를 하고 있었다. 그래서 다음부터는 약값으로 100원을 받았다. 그랬더니 환자들은 약을 버리지 않고 제대로 먹었다는 것이다.

주장	근거
공짜 약은 좋다	
공짜 약은 나쁘다	ex) 공짜는 사람들에게 소중함의 가치를 알려주지 못하기 때문에

3. 모듈별 토론 내용 정리

주장	공짜는 좋다(), 나쁘다(√)
근거	<p>ex) 공짜는 순간적으로는 좋은 것 같아 보이지만, 장기적으로 보면 본인한테도 손해이다. 왜냐하면, 누군가 공짜를 좋아하면 누군가는 상대적으로 손해를 봐야 하는 경우가 많이 생긴다. 그렇다면 손해를 보는 사람들은 결국 공짜를 좋아하는 사람을 지나치게 이기적인 사람이라며 싫어할 수 있기 때문이다.</p> <p>저작권과 관련된 경우에서도 마찬가지다. 우리 주위에 음악이나 영화 파일 등을 친구들끼리 무료 다운로드 받는 경우가 많다. 누군가 이러한 사실을 알고 경찰에 신고하기라도 하면 그동안 공짜로 얻은 이익보다 더 많은 손해를 볼 수도 있다. 또한, 공짜를 지나치게 좋아하는 사회적 분위기가 조성되면 사람들이 창의적으로 무언가를 만들려고 하지 않는다. 그러면 사회 전체적으로 수준 높은 문화를 즐길 수가 없게 되기 때문이다.</p>

[교수·학습 자료 2] 저작권의 제한 사례 탐구

● 활동 2. 저작권 관련 3가지 사례에 대해 비판적으로 분석하고 토론해보기(모듈별 토론)

저작권 관련 질문	모듈별 의견
학교에서 수업할 때 저작자의 허락 없이 영화를 편집하여 보여줘도 되나?	
시사보도를 위해 저작자의 허락 없이 책의 내용을 촬영해도 되나?	
저작자의 허락 없이 시각장애인 등을 위해 점자로 복제해도 되나?	

[교수·학습 자료 3] 저작권 보호 기간을 둔 이유 탐구

● 활동 3. 다음처럼 저작권 보호 기간을 둔 이유를 생각해보기(모둠별 토론)

저작권법은 저작재산권은 특별한 규정이 있는 경우를 제외하고는 저작자가 생존하는 동안과 사망 후 70년 간 존속한다고 규정하고 있다. (제39조). 저작권 보호기간은 과거 앤 여왕시대 14년을 시작으로 하여 지속적으로 연장되어 왔으며, 저작자의 수명과 연계된 이후로는 경제적 부양책임을 기준으로 사후 50년까지 연장되었다. 그리고 70년이란 보호기간은 저작권 보호의 대표적인 국제조약인 베른협약 및 미국과 유럽 등과의 FTA 이행을 계기로 늘어나게 되었다. 다소 과하다는 의견도 있지만 이는 저작권 보호라는 세계적인 흐름에 따른 것으로 보인다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권 보호에는 제한과 예외가 있어요’, pp. 4-5. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

○ 저작권 보호 기간을 둔 이유

구분	내용
저작자 사망 후 70년까지 보호하는 이유	ex) 저작자의 창의적 활동에 대한 대가를 충분히 보장해주어야 사람들이 적극적으로 새로운 저작 활동을 할 수 있기 때문이다. 이렇듯 저작권이 철저하게 보호되면 여러 사람들이 적극적으로 저작 활동에 참여할 수 있다. 그러면 결국 수준 높은 사회문화가 형성된다.
저작자 사망 후 70년 이후부터는 보호하지 않는 이유	ex) 아무리 훌륭한 저작물이라고 하더라도 오로지 저작자 개인의 경제적 이익만을 고려하여 무한정의 기간 동안 저작권을 보호하면 해당 저작 활동을 사회적 자산으로 활용하지 못하게 된다. 설사 개인의 저작권을 충분히 보장해주는 것이 좋다고 하더라도 사후 70년이 지나면 해당 저작권이 누구에게 있는지 알기도 어렵게 된다. 그렇다면보면 해당 저작물을 활용하여 제2, 제3의 새로운 창작 활동을 하는 것이 어렵게 된다. 결국 사회 문화 발전이 어렵게 된다.

[교수·학습 자료 4] 저작권의 바람직한 이용에 대한 탐구

구분	내용
저작권을 제한해야 하는 이유 탐구	
저작권을 보호해야 하는 이유 탐구	
저작권 보호와 저작권 제한은 무슨 관계인가?	
저작권의 공정한 이용이라는 것은 무엇인가?	

[교사용 참고 자료 1] 이용목적과 형태에 따라 허락받지 않고 이용할 수 있는 사례

- 재판절차 등에서의 복제
- 정치적 연설 등의 이용
- 공공저작물의 자유 이용
- 학교교육 목적 등에서의 이용
- 시사보도를 위한 이용
- 시사적인 기사 및 논설의 복제 등
- 공표된 저작물의 인용
- 영리를 목적으로 하지 아니하는 공연·방송
- 사적 이용을 위한 복제
- 도서관 등에서의 복제 등
- 시험 문제로서의 복제
- 시각 장애인 등을 위한 복제 등
- 청각 장애인 등을 위한 복제 등
- 방송사업자의 일시적 녹음·녹화
- 미술 저작물의 전시 또는 복제
- 저작물 이용 과정에서의 일시적 복제

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘이용목적과 형태에 따라 허락받지 않고 이용할 수 있어요(1)’, pp.3-4. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

위의 사례는 일반적인 경우에 해당되는 경우이고, 개별적인 사례마다 복제 정도의 차이에 의해 이용할 수 없는 경우도 있다는 것을 알고 있어야 한다. 예를 들어, 시험의 목적을 위하여 필요한 경우에 그 정당한 범위에서 허용되는 것이므로, 상업적으로 간행된 문제집을 베껴서 낸다든지 하는 것은 이에 해당하지 않는다. 그리고 시험 문제를 출제하는 데에 필요한 범위를 넘어서서 관련 저작물의 상당한 부분을 복제한다든지 하는 것 역시 이 규정의 적용을 받을 수 없다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘이용목적과 형태에 따라 허락받지 않고 이용할 수 있어요(2)’, pp.1-7. (<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

Ⅷ 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권의 공정한 이용
차시 목표	<ul style="list-style-type: none"> 컴퓨터 운영 체제의 대표적 사례인 윈도우와 리눅스 체제의 장단점을 비교하고, 이를 윤리 사상으로 탐구한 후, 카피레프트와 카피라이트의 관점을 조화롭게 할 수 있는 제3의 공정한 이용 대안을 찾고, 그것을 카드 뉴스로 제작할 수 있다.
수업 모형	모둠별 토론 수업 모형
기능	개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력, 비판적 사고 능력, 창의적으로 표현하는 능력
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 컴퓨터 운영 체제를 통한 저작권의 공정성 논의 [교수학습 자료2] 컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구 [교수학습 자료3] 컴퓨터 운영 체제와 윤리 사상의 관계 탐구 [교수학습 자료4] 저작권 공정 이용의 대안을 카드 뉴스로 제작하기

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 컴퓨터 운영 체제를 통해 저작권의 공정성을 논의해보기(모둠별 활동)
 - 윈도우 체제와 리눅스 체제의 특성을 찾고 비교할 때 학생들이 가진 스마트폰을 활용하여 직접 정보를 찾고, 정보의 사유와 공유의 개념으로 연결하여 정리하도록 지도합니다.
 - 윈도우와 리눅스 체제의 장단점을 우선 찾아보도록 지도합니다. 모둠별로 찾은 내용을 서로 발표하고 토론하면서 활동1에서 찾은 정보의 사유와 정보의 공유 차원에서 장단점을 연결시켜 저작권을 사유화하는 것을 강조하는 입장과 저작권의 공유화를 강조하는 입장의 장단점을 탐구하도록 지도합니다.
- 활동3. 컴퓨터 운영 체제와 윤리 사상의 관계를 탐구해보기(모둠별 토론)
 - 우선 개인선과 공동선을 강조하는 사상, 업적·능력 및 필요의 분배 사상, 개체적·사회적 존재로서의 시민 개념에 대해 교사가 핵심적인 내용을 소개합니다. 그리고 나서 모둠별로 윈도우와 리눅스 체제를 옹호하는 사상을 찾도록 지도하면 학생들은 쉽게 찾을 수 있습니다.
- 활동4. 저작권 공정 이용의 대안을 카드뉴스로 제작해보기(모둠별 토론)
 - 모둠별로 카피레프트와 카피라이트의 장단점을 비판하면서 제3의 공정한 이용 대안을 찾도록 지도합니다. 카드뉴스를 제작할 때는 모둠원끼리 적절하게 일을 분배하여 실행할 수 있도록 지도합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 윈도우와 리눅스 중에 어느 운영 체제가 공정한 이용을 추구하는가? • 저작권 공정 이용을 위한 우리만의 대안을 어떻게 카드 뉴스로 제작할까? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 개념을 체계적이고 조직적으로 이해하는 능력 - 비판적으로 사고하는 능력 - 창의적으로 표현하는 능력	
도덕적 논쟁	수업 소개 컴퓨터 운영체제의 장단점	◎ <활동1> 컴퓨터 운영 체제를 통해 저작권의 공정성을 논의해봅시다.(모둠별 토론) - 윈도우 체제와 리눅스 체제 소개하기 - 컴퓨터 운영 체제와 저작권 이용의 관계 ◎ <활동2> 컴퓨터 운영 체제의 장단점을 저작권 이용과 관련시켜 탐구해봅시다.(모둠별 토론) - 윈도우 체제의 장단점 - 리눅스 체제의 장단점 - 컴퓨터 운영 체제의 장단점과 저작권 이용의 관계 - 모둠별 토론 결과 정리 및 발표	[교수·학습 자료1] [교수·학습 자료2]
도덕적 논쟁	컴퓨터 운영체제와 윤리 사상	◎ <활동3> 컴퓨터 운영 체제와 윤리 사상의 관계를 탐구해봅시다. (모둠별 토론) - 개체적/사회적 존재를 강조하는 시민 개념 소개 - 업적·능력/필요를 강조하는 분배 사상 소개 - 개인선/공동선을 강조하는 사상 소개 - 윈도우 체제를 옹호하는 사상 찾기 - 리눅스 체제를 옹호하는 사상 찾기 - 카피레프트/카피라이트의 관점과 연결시키기 - 모둠별 토론 결과 정리 및 발표	[교수·학습 자료3]

2015 개정 교육과정에 따른 도덕·윤리 교과 연계 저작권 교육자료 개발 연구

도적적 논쟁	저작권 공정성 이용의 대안 찾기	<p>◎ <활동4> 저작권 공정 이용의 대안을 카드 뉴스로 제작해봅시다. (모둠별 토론)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저작권 공정 이용의 대안을 모둠별로 찾기 - 모둠별로 찾은 대안을 카드 뉴스로 제작하기 - 모둠별로 제작한 카드 뉴스 발표하고 정리하기 	<p>[교수·학습 자료4]</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 제작하는 방법을 미리 소개하거나 인터넷을 통해 샘플을 찾아보도록 지도하기
정리	핵심질문 재확인	<p>◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 저작권의 공정한 이용의 개념 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
개념을 체계적이고 조직적으로 이해하고 탐구하여 창의적으로 표현하는 능력	컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구에 도움이 되는 윤리 사상을 적절히 찾아서 연결하고, 공정한 저작권 이용에 대한 대안을 카드뉴스로 창의적으로 표현함	컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구에 도움이 되는 윤리 사상을 부분적으로 찾아서 연결하고, 공정한 저작권 이용에 대한 대안의 단편적인 정보만을 카드뉴스로 표현함	컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구에 도움이 되는 윤리 사상을 찾고, 공정한 저작권 이용에 대한 대안을 카드뉴스로 표현하는데 교사의 적극적인 지도가 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구는 정보의 사유와 공유의 논쟁임을 체계적으로 파악하고, 공정한 저작권 이용에 대한 대안을 카드뉴스로 제작할 때 이미지와 메시지 구성이 적절하게 조화를 이루어 설득력을 높임
10700	00우	컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구에 도움이 되는 윤리 사상으로 시민을 개체적 존재, 사회적 존재로 나누어 논쟁하는 것과 연결하여 비판적으로 탐구하고, 공정한 저작권 이용에 대한 대안을 카드뉴스로 제작할 때 공짜 약의 역설과 관련시켜 표현함으로써 초등학생들에게도 설득력이 있는 작품을 제작함

[교수·학습 자료 1] 컴퓨터 운영 체제를 통한 저작권의 공정성 논의

● 활동 1. 컴퓨터 운영 체제를 통해 저작권의 공정성을 논의해보기(모둠별 토론)

구분	토론 내용
윈도우 체제의 특성?	
리눅스 체제의 특성?	
정보의 사유/공유 개념과 연결시키면?	
윈도우 체제는 저작권을 어떻게 이용하는 것을 옹호하는가?	
리눅스 체제는 저작권을 어떻게 이용하는 것을 옹호하는가?	

[교수·학습 자료 2] 컴퓨터 운영 체제의 장단점 탐구

● 활동 2. 컴퓨터 운영 체제의 장단점을 저작권 이용과 관련시켜 탐구해보기(모둠별 토론)

구분		내용
윈도우 체제	장점	
	단점	
리눅스 체제	장점	
	단점	
저작권 사유화	장점	
	단점	
저작권 공유화	장점	
	단점	

[교수·학습 자료 3] 컴퓨터 운영 체제와 윤리 사상의 관계 탐구

● 활동 3. 컴퓨터 운영 체제와 윤리 사상의 관계를 탐구해보기(모둠별 토론)

구분	입장을 옹호하는 사상 찾기		이유
윈도우 체제를 옹호하는 입장 (카피라이트)	시민	개체적 존재/사회적 존재	
	분배	업적·능력/필요	
	이익	개인선/공동선	
리눅스 체제를 옹호하는 입장 (카피레프트)	시민	개체적 존재/사회적 존재	
	분배	업적·능력/필요	
	이익	개인선/공동선	

[교수·학습 자료 4] 저작권 공정성 이용의 대안을 카드 뉴스로 제작하기

● 활동 4. 저작권 공정 이용의 대안을 카드 뉴스로 제작해보기(모둠별 토론)

1) 우리의 대안

구분		내용
카피라이트의 입장에서 가져오고 싶은 아이디어		
카피레프트의 입장에서 가져오고 싶은 아이디어		
우리의 대안이 가진 핵심적 특징	①	
	②	
	③	

2) 카드 뉴스 제작

순서	이미지와 메시지 구성 방법 스케치
①	
②	
③	
④	
⑤	

9 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권을 활용한 해외 원조 방법 찾기
차시 목표	• 저작권을 활용한 해외 원조의 다양한 방법을 찾아보고, 적정기술 탐구를 통해 원조할 수 있는 아이디어를 모듈별로 만들 수 있다.
수업 모형	모듈별 협력을 통한 작품 제작 활동 수업 모형
기능	도덕적 협업 능력, 창의적 제작 능력
교수·학습 자료	[교수·학습 자료1] 저작권을 활용한 해외 원조의 방법 찾기 [교수·학습 자료2] 우물 파주기 해외 원조 사업의 한계 찾아보기 [교수·학습 자료3] 적정기술 이해를 위한 소셜리딩 활동 [교수·학습 자료4] 해외 원조를 위한 적정기술 아이디어 만들기

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 저작권을 활용한 해외 원조의 방법을 찾아보기(모듈별 토론)
 - 모듈별로 해외 원조의 사례를 각각 5개를 찾고 각각의 사례별로 저작권을 활용했는지 여부를 판단하도록 지도합니다.
- 우물 파주기 해외 원조 사업의 한계점을 찾아보기(모듈별 활동)
 - 학생들은 TV를 통해 우물 파주기 사업의 효과를 매우 긍정적으로 파악하고 있습니다. 심지어 선생님들조차 문제점에 대해 생각해본 적이 거의 없을 겁니다. 그러나 현장 전문가에 의하면 기술 수준, 부품 교체, 전기 및 제반 시설 입장에서 지속 가능성이 현저히 낮다고 비판하고 있습니다.
- 적정기술 이해를 위한 소셜리딩 활동을 해보기(짝 활동)
 - 소셜리딩 활동은 텍스트에 대한 이해를 개인이 읽고 이해하는 것이 아니라 짝을 이루어 텍스트를 읽고 3개의 질문을 만들고, 3개의 핵심 개념을 정답으로 만들어 짝에게 전달해줍니다. 짝도 마찬가지로 작성하여 서로 교환합니다. 그러면 각자 3개의 정답을 찾고, 3개의 정답에 대한 질문을 만들어보면서 텍스트에 대한 이해를 돕는 활동입니다.
- 해외 원조를 위한 적정기술 아이디어를 만들어보기(모듈별 활동)
 - 적정기술 아이디어는 지속가능성을 유지하기 위한 몇 개의 조건이 있습니다. 이들 조건을 충족해야만 제대로 활용할 수가 있습니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권을 활용하여 해외 원조를 하는 사례는 어떤 것이 있는가? • 저작권을 활용한 적정기술 아이디어를 통해 어떻게 해외 원조를 할 수 있을까? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 - 도덕적 협업 능력, 창의적 제작 능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	저작권 활용한 해외 원조 방법	◎ 저작권을 활용한 해외 원조의 방법을 찾아보기(모둠별 활동) - 해외 원조의 대표적 사례 5개 찾기 - 모둠별로 찾아낸 사례 중에서 저작권을 활용한 방법 찾아보기 - 오늘의 수업 소개(적정기술 해외 원조 방법)	[교수·학습 자료1]
도덕적 판단	우물 파주기 사업의 한계	◎ 우물 파주기 해외 원조 사업의 한계점을 찾아보기(모둠별 활동) - 원조 받은 지역이 지속적으로 발전 가능한지 평가하기	[교수·학습 자료2]
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	적정기술 이해를 위한 소셜리딩 활동	◎ 적정기술 이해를 위한 소셜 리딩 활동(짝 활동) - 각자 「소외된 90%를 위한 디자인」 책 읽고 질문 만들기 - 각자가 만든 질문지 교환하여 정답 찾기 - 각자 찾은 정답을 확인하기 - 소셜 리딩 활동을 통해 적정기술에 대해 정의 내리기 - 적정기술 활동에서 저작권의 특성과 비슷한 내용 찾기	[교수·학습 자료3]

Ⅲ. 학교급별 도덕 교과 연계 저작권 교수·학습 자료

도덕적 실천	해외 원조를 위한 적정기술 아이디어	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 해외 원조를 위한 적정기술 아이디어 만들기 (모둠별 활동) · 원조 대상 지역 선정 및 선정 이유 설명하기 · 제품명 정하기 · 관련 기술 설명하기 · 적정기술 제품 원조했을 때의 효과 설명하기 · 모둠별로 적정기술 아이디어 발표하기 · 최고의 아이디어에 투표하여 칭찬하기 	[교수·학습 자료4]
정리	핵심질문 재확인	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 · 저작권을 활용한 해외 원조의 개념 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
창의적 제작 능력	저작권의 개념을 정확히 이해한 상태에서 적정기술을 통해 해외 원조를 할 수 있는 아이디어를 구체적이고 창의적으로 찾아냄	저작권의 개념을 정확히 이해한 상태에서 적정기술을 통해 해외 원조를 할 수 있는 방법을 찾았으나 누구나 생각할 수 있는 아이디어를 제안함	저작권의 개념을 정확히 이해한 상태에서 적정기술을 통해 해외 원조를 할 수 있는 아이디어를 찾는 데에 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	아프리카의 땀벌에서 일하며 백내장에 걸릴 위험이 높은 사람들을 위한 간이 선글라스를 적정기술의 조건을 충실히 지키면서 제작할 수 있는 아이디어를 제안함
10700	00우	방글라데시의 의류 공장에서 재봉틀로 옷을 재단하는 어린이들을 위한 골무를 적정기술의 조건을 충실히 이행하면서 제작할 수 있는 아이디어를 제안하고, 제품의 윤곽을 스케치를 통해 구체적으로 그려냄

[교수·학습 자료 1] 저작권을 활용한 해외 원조의 방법 찾기

● 활동 1. 저작권을 활용한 해외 원조의 방법을 찾아보기(모둠별 활동)

해외 원조의 사례	저작권 활용 여부	판단 근거
①	○ X	
②	○ X	
③	○ X	
④	○ X	
⑤	○ X	

[교수·학습 자료 2] 우물 파주기 해외 원조 사업의 한계점 찾아보기

● 활동 2. 우물 파주기 해외 원조 사업의 한계점을 찾아보기(모둠별 토론)

질문	상상을 통해 시뮬레이션 해보기
전기가 끊기면 어떻게 될까요?	
모터가 고장 나면 누가 고칠 수 있을까요?	
부품이 파손되면 여분의 부품이 있을까요?	

[교수·학습 자료 3] 적정기술 이해를 위한 소셜리딩 활동

● 활동 3. 적정기술 이해를 위한 소셜리딩 활동을 해보기(작 활동)

소셜리딩(Social Reading) 활동지									
작품①	학번		이름		작품②	학번		이름	
<p>적정기술의 시작은 인도이다. 인도 적정기술의 원조는 비폭력 무저항 운동의 창시자인 간디다. 손화철 교수는 이에 대하여 다음과 같이 설명하고 있다.</p> <p>“산업혁명 당시에 영국의 값싼 직물이 인도로 흘러들어와 인도 경제의 자율성을 해치자, 간디는 직접 물레를 돌려 실을 자아 옷을 짓는 운동을 시작했다. 전통적인 방식의 천짜기는 비록 시간이 오래 걸리지만, 누구든지 필요한 만큼의 옷을 만들 수 있으면서도 다른 사람에게 의존할 필요가 없어지는 것이다. 더 나은 품질의 영국 직물이 값싸게 공급되는 것이 단기적으로는 좋아 보이지만 결과적으로는 손해가 된다는 것을 간디는 간파했다.”</p> <p>실제로 인도에는 적정기술에 대해서 연구하는 적정기술센터와 적정기술을 활용한 마을 공동체가 전국 곳곳에 퍼져 있다. 간디에게 영향을 받은 영국의 경제학자인 슈마히는 1973년에 그의 기념비적인 저서 <작은 것이 아름답다>를 출간한다. 이 책에서 그는 대량생산기술이 생태계를 파괴하고 희소한 자원을 낭비한다고 지적하면서 근대의 지식과 경험을 잘 활용하고 분산화를 유도하며 재생할 수 없는 자원을 낭비하지 않는 대중에 의한 생산 기술을 제안한다.</p> <p>그는 이 기술이 저개발국의 토착기술보다는 훨씬 우수하지만 부자들의 거대기술에 비해서는 값싸고 소박하다고 하면서 ‘중간 기술’이라고 명명했다. 이 내용은 그가 1965년에 유네스코 주최로 칠레에서 열린 ‘라틴 아메리카 개발을 위한 과학기술회의’에서 한 강연에 바탕을 둔 것이다. 그는 이 강연에서 중간기술 개발의 목표가 사람들이 거주하는 곳에서 일자리를 창출하고, 일반적으로 사용하기에 저렴하고, 비교적 단순한 기술과 지역에서 생산되는 재료를 사용하는 것이라고 정의했다. 즉, 이러한 조건을 만족한 중간기술은 그 장소와 시간에서 적정하다고 간주할 수 있겠다. 이러한 이유로 적정기술과 중간기술이란 용어가 그 후에 혼용되어서 사용되었다.</p> <p>* 출처: 허성용 외 번역, 『소외된 90%를 위한 디자인』, 에딧터월드, 2011년, p. 5.</p>									

질문	답변
①	
②	
③	
	㉠
	㉡
	㉢
적정기술의 정의	

- 소셜리딩 활동 방법: 이 활동은 2명이 짝을 이루어 활동한다. 먼저 갑이라는 학생이 제시문을 읽고 질문 3개(①, ②, ③)와 답변 3개(㉠, ㉡, ㉢)를 만든 다음에 을이라는 짝에게 전달한다. 을은 질문 3개에 대한 답변을 제시문 속에서 찾아서 적고, 답변 3개가 나올 수 있는 질문 3개를 만들어본다. 마찬가지로, 을이라는 친구도 갑이라는 친구가 한 것처럼 질문 3개와 답변 3개를 만들어 짝인 갑에게 전달한다. 그러면 갑도 을이 한 것처럼 똑 같이 하면 된다. 이 활동이 끝나면 ‘적정기술의 정의’에 대해 각자 간단하게 요약하면 된다.

[교수·학습 자료 4] 해외 원조를 위한 적정기술 아이디어 만들기

● 활동 4. 해외 원조를 위한 적정기술 아이디어를 만들어보기(모둠별 활동)

구분		내용
제품명		
프로젝트 동기		
기술 설명		
사용 대상		
결과물에 대한 기대 효과	기술적 측면	
	경제 산업적 측면	
활용 방안		

2015 개정 교육과정에 따른 도덕·윤리 교과 연계 저작권 교육자료 개발 연구

[교사용 참고 자료 1] 적정기술이 성공하기 위한 기준(‘김찬중 저, 『청소년과 함께 하는 나눔과 배려의 적정기술』, 허원북스, 2017년, p.57.’을 적절하게 편집함)

	구 분	적정한 정도 평가
지속가능성	공급자와 수요자가 서로 긴밀하게 정보를 주고받기	☆☆☆☆☆
	지역 사회와 협력하기	☆☆☆☆☆
	지역 문화를 해치지 않기	☆☆☆☆☆
	지역의 경제 사정에 맞게 하기	☆☆☆☆☆
접근성	현지의 재료 사용하기	☆☆☆☆☆
	현지의 기술을 활용하기	☆☆☆☆☆
	지역 사회가 운용할 수 있게 하기	☆☆☆☆☆
효율성	에너지 효율이 좋게 하기	☆☆☆☆☆
	지역의 환경에 맞게 하기	☆☆☆☆☆
	노동력을 사용하여 직업을 창출하기	☆☆☆☆☆
	적절한 기능을 갖추기	☆☆☆☆☆
편의성	간단한 구조로 만들기	☆☆☆☆☆
	사용이 쉽게 하기	☆☆☆☆☆
	오래 쓸 수 있게 하기	☆☆☆☆☆
가격 적정성	값이 싸게 하기	☆☆☆☆☆
	비용보다 혜택이 크게 하기	☆☆☆☆☆
필요성	현장의 수요에 적합하게 하기	☆☆☆☆☆

10 차시

가. 수업의 개요

차시명	학교는 저작권 배움터
차시 목표	• 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례 분석을 통해 저작권 보호를 위한 정보 윤리가 중요함을 깨닫고, 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터를 만들 수 있다.
수업 모형	모둠별 제작 활동 수업 모형
기능	비판적 사고 능력, 창의적 제작 능력, 의사소통능력
교수·학습 자료	[교수·학습 자료1] 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례 분석 [교수·학습 자료2] 저작권 보호를 위한 정보 윤리 [교수·학습 자료3] 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터 만들기

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례를 분석해보기(모둠별 토론)
 - 모둠원 각자가 생각하는 사례들을 하나씩 들어보고, 그중에 10개를 고른 후에 차례대로 사례 분석을 합니다. 우선 문제가 되고 있는 것이 저작물인지 아닌지 부터 판명합니다. 다음으로 저작권 침해인지, 표절인지도 구분하고, 공정한 이용 측면에서 모방인지 창작인지 여부도 분석하게끔 지도합니다.
- 활동2. 저작권 보호를 위한 정보 윤리에 대해 탐구해보기(모둠별 토론)
 - 활동지의 빈칸을 채울 때 윤리나 통합사회, 정보 교과서를 찾아보거나 교과서에 없는 내용은 인터넷을 통해 검색하도록 지도합니다. 정보 윤리는 교과서에 따라 인간존중, 책임, 공동체 의식, 정의, 해악 금지 원리 등 다양한 개념으로 기술되어 있습니다. 비슷한 맥락의 내용이면 잘 찾았다고 격려해주면 좋습니다. 함께 찾은 정보 윤리에 대해 모둠원이 한 가지씩 공부하고, 다른 모둠원들에게 설명할 수 있도록 지도하면 좋습니다.
- 활동3. 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터를 만들어보기(모둠별 활동)
 - 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터는 학생, 혹은 교사들이 일상생활 속에서 저작권 침해를 저지르지 않도록 주의하는데 교육의 방점이 있기 때문에 지나치게 아름답게 꾸미지 않더라도 내용만 확실하게 전달되면 긍정적으로 평가해주면 좋습니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <ul style="list-style-type: none"> • 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례는 어떤 것이 있는가? • 학교에서 저작권 보호를 위한 홍보 포스터를 어떻게 만들까? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 • 비판적 사고 능력, 창의적 제작 능력, 의사소통능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	학교의 저작권 침해 사례	◎ <활동1> 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례를 분석해보기(모둠별 토론) • 모둠별로 학교에서의 저작권 침해 사례 10개 찾기 • 모둠별로 찾은 사례 분석(저작물인 것과 아닌 것을 구분하기, 저작권 침해와 표절 구분하기, 예술적 모방과 창작 구분하기) • 모둠별 발표를 통해 가장 심각한 저작권 침해 사례 3개 찾기	[교수·학습 자료1] -저작권 침해 사례를 찾을 때 학교 밖보다 학교 내에서 발생하는 것을 찾도록 지도하기
도덕적 가치 내면화	저작권 보호를 위한 정보윤리	◎ <활동2> 저작권 보호를 위한 정보 윤리를 탐구해보기 (모둠별 토론) • 정보 기술의 발달에 따른 윤리적 문제: 개인 정보 유출, 사이버 폭력, 저작권 침해 • 정보 윤리: 존중, 책임, 정의, 공동체 의식 등 • 정보 윤리가 왜 중요한지 한 문장 작성하기	[교수·학습 자료2]
도덕적 실천	저작권 보호 홍보 포스터 제작	◎ <활동3> 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터를 제작해보기(모둠별 토론) • 학교에서 가장 심각한 저작권 침해 사례 3가지 알리기 • 저작권 보호를 했을 때의 이점 알리기 (개인	[교수·학습 자료3]

Ⅲ. 학교급별 도덕 교과 연계 저작권 교수·학습 자료

		<p>적, 사회적 차원)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 보호를 위한 표어 집어넣기 • 모둠별 발표 및 학생 상호간 컨설팅 • 모둠별로 제작한 홍보 포스터 교실에 게시하기 	
정리	핵심질문 재확인	<p>◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 학교에서의 저작권 보호의 중요성 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
창의적 제작 능력	학교에서의 저작권 보호의 중요성을 정보 윤리 차원에서 깨닫고, 학교에서의 저작권 보호의 중요성을 알리는 홍보포스터를 창의적으로 제작함	학교에서의 저작권 보호의 중요성을 일반적으로 인식하고, 학교에서의 저작권 보호의 중요성을 알리는 홍보포스터를 제작함	학교에서의 저작권 보호의 중요성을 정보 윤리 차원에서 깨닫고, 학교에서의 저작권 보호의 중요성을 알리는 홍보포스터를 제작하는데 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	학교에서의 저작권 보호의 중요성을 알리는 홍보포스터를 제작할 때 학생들이 좋아하는 랩을 이용하여 만듦으로써 친구들의 호응을 많이 얻음
10700	00우	학교에서의 저작권 보호의 중요성을 알리는 홍보포스터를 제작하는 과정에 협력과 배려의 자세로 토의를 이끌고, 모둠원 전체의 의견이 골고루 들어가도록 하는 데에 중요한 역할을 함

[교수·학습 자료 1] 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례 분석

● 활동 1. 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례를 분석해보기(모둠별 토론)

1. 학교에서 발생하는 저작권 침해 사례 10개 찾기

구분	저작권 침해 사례	사례 분석	가장 심각한 침해 사례(3개)
①			
②			
③			
④			
⑤			
⑥			
⑦			
⑧			
⑨			
⑩			

[교수·학습 자료 2] 저작권 보호를 위한 정보 윤리

● 활동 2. 저작권 보호를 위한 정보 윤리를 탐구해보기(모둠별 토론)

구분		내용
정보 기술의 발달에 따른 윤리적 문제	①	
	②	
	③	
정보 윤리 (3가지)	①	
	②	
	③	
정보 윤리가 왜 중요한가?	①	
	②	
	③	
	④	
	⑤	

[교수·학습 자료 3] 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터 만들기

● 활동 3. 학교에서의 저작권 보호를 위한 홍보 포스터를 만들어보기(모둠별 제작)

학교에서의 저작권 침해 사례 3가지	①	
	②	
	③	
저작권 보호의 이점	개인적 차원	
	사회적 차원	
저작권 보호를 위한 표어		
홍보 포스터 그리기		

Ⅲ 차시

가. 수업의 개요

차시명	내가 지킨다, 나의 저작권!
차시 목표	• 저작권 침해 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 방법과 절차를 익히고, 문제가 발생했을 때 슬기롭게 해결하고, 저작권 침해 문제를 처음부터 발생하지 않도록 사전에 조치할 수 있다.
수업 모형	모둠별 토론을 통한 문제 해결 수업 모형
기능	의사소통능력, 도덕적 문제 해결 능력, 도덕적 성찰 및 실천 능력
교수·학습 자료	[교수학습 자료1] 타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제 해결 [교수학습 자료2] 타인의 저작권을 침해한 사례 찾아보고 성찰하기 [교수학습 자료3] 나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제 해결 [교수학습 자료4] 나의 저작물을 지키기 위한 활동 [교사용 참고 자료1] 저작권위원회의 조정제도 [교사용 참고 자료2] 정보공유라이선스 운동 [교사용 참고 자료3] 저작권 등록 방법 [교사용 참고 자료4] 저작권 보호를 위한 기술적 보호 조치

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 활동1. 타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제 해결하기(모둠별 토론)
 - 타인의 저작권을 침해했을 경우의 분쟁 상황을 모둠별로 비판적으로 분석하는 과정에서 문제가 되는 저작권을 우선 찾고, 양측의 입장을 논증의 구조, 즉 주장과 근거의 형태로 정리할 수 있도록 지도합니다.
- 활동2. 타인의 저작권을 침해한 사례 찾아보고 성찰하기(모둠별 활동)
 - 모둠 구성원 각자 타인의 저작권을 침해한 대표적 사례를 침해한 이유와 함께 한 가지씩 이야기하고 서로의 잘못을 성찰하도록 지도합니다.
- 활동3. 나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제 해결하기(모둠별 토론)
 - 앞의 활동1에서와 마찬가지로 저작권 침해 문제를 해결하는 방안을 구체적으로 찾아본 후에, 그 과정을 제대로 알고 있는지 확인하기 위해 문제 해결 과정을 순서대로 그려보게 하면 좋습니다.
- 활동4. 나의 저작물을 지키기 위한 활동하기(모둠별 활동)
 - 저작권 침해 분쟁이 생기지 않도록 처음부터 사전 조치하는 것이 가장 좋다는 것을 인지시키고, 그 방법을 모둠별로 찾아보도록 지도합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> • 타인의 저작권을 침해했을 때, 나의 저작권이 침해됐을 때는 어떻게 해결해야 하는가? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 • 의사소통능력, 도덕적 문제 해결 능력, 도덕적 성찰 및 실천 능력	
도덕적 문제 해결	타인의 저작권 침해 문제 해결	◎ <활동1> 타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제를 해결해보기(모둠별 토론) • 타인의 저작물을 침해한 분쟁 상황의 읽기 자료 • 분쟁 상황 분석하기(분쟁이 되는 저작권의 내용, 양측의 주장과 논거, 예상 결과 등) • 저작권 침해 문제 해결 방법(저작권위원회의 조정제도, 법적 해결 등)	[교수·학습 자료1]
도덕적 성찰	타인의 저작권 침해 성찰	◎ <활동2> 타인의 저작권을 침해한 사례 찾아보고 성찰해보기(모둠별 활동) • 타인의 저작권을 침해한 사례 찾아보기 • 저작권 침해한 이유 설명하기 • 저작권 침해당한 입장 공감하기 • “타인의 저작권 침해는 < >이다.” 작성하고, 발표하기(개인별 활동)	[교수·학습 자료2]
도덕적 문제 해결	나의 저작권 침해 문제 해결	◎ <활동3> 나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제를 해결해보기(모둠별 토론) • 나의 저작물을 침해당한 분쟁 상황의 읽기 자료 • 분쟁 상황 분석하기(분쟁이 되는 저작권의 내용, 양측의 주장과 논거, 예상 결과 등) • 나의 저작권이 침해당한 문제를 해결하기 위	[교수·학습 자료3]

Ⅲ. 학교급별 도덕 교과 연계 저작권 교수·학습 자료

도덕적 성찰	나의 저작물을 지키기 위한 활동	<p>한 방법(저작권위원회의 조정제도, 법적 해결 등)</p> <p>◎ <활동4> 나의 저작물을 지키기 위한 활동을 탐구해보기(모둠별 활동)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 정보공유라이선스 운동 4가지 사례 인터넷에서 찾아보기 • 사이트를 통해 저작권 등록 방법 찾아서 간단히 정리하기 • 저작권 보호를 위한 기술적 보호조치 찾아보기 	[교수·학습 자료4]
정리	핵심질문 재확인	<p>◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 저작권 문제의 합리적 해결의 중요성 재확인 	

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
도덕적 문제 해결 능력	저작권 문제를 해결할 수 있는 방법과 절차, 이러한 문제가 발생하지 않도록 사전에 조치할 수 있는 방안에 대해 자세히 알고 있음	저작권 문제를 해결할 수 있는 방법과 절차, 이러한 문제가 발생하지 않도록 사전에 조치할 수 있는 몇 가지 방안에 대해 알고 있음	저작권 문제를 해결할 수 있는 방법과 절차, 이러한 문제가 발생하지 않도록 사전에 조치할 수 있는 방안에 대해 아는 데에 교사의 적극적인 도움이 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	저작권 침해 문제를 합리적으로 해결할 수 있는 지식을 구체적으로 습득하였고, 블로그나 SNS활동에서 자신의 저작물을 지키기 위해 정보공유라이선스 운동을 실천함
10700	00우	저작권 침해 문제가 발생하지 않도록 사전 조치하는 방안을 구체적으로 알고 있고, 친구들에게도 적극적으로 권유함

[교수·학습 자료 1] 타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제 해결

● 활동 1. 타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제를 해결해보기(모둠별 토론)

타인의 저작권을 침해했을 경우의 문제 해결

() 모둠

1. 분쟁 상황

나(A)는 대학교를 졸업하고 창업을 했다. 부모님이 어렸을 때부터 문구점을 운영해왔기 때문에 문구 사업으로 아이템을 잡았다. 어느 날 신문 기사를 보니 디지털 시대에 아날로그 감성을 추구하는 사람들이 의외로 많다는 것을 알았다. 사람들은 이메일보다 손 글씨 편지를 더 좋아한다는 것이다. 순간 이것은 블루오션이라고 생각해서 아날로그 감성이 물씬 풍기는 편지지를 만들어 판매하자고 결심했다.

인터넷을 검색하다보니 사람들이 최근 좋아하는 시 몇 편을 찾았다. 길어도 그리 길지 않고, 추억이나 사랑, 우정 같이 많은 사람들이 즐겨 찾는 주제의 시들을 모았다. 작가 이름이 없어서 그냥 떠도는 시라고 생각해서 그 시들이 배경으로 은은하게 적혀 있는 편지지를 제작했다. 주위 사람들에게 보여주고, 그 편지지에 손 글씨로 편지를 쓴 후 몇몇 사람들에게 보냈더니 반응이 꽤 좋았다. 이거다 싶어서 돈을 많이 투자해서 편지지를 대량으로 인쇄한 후 부모님의 인맥을 통해 여러 문구점에 납품했다.

대박이었다. 사람들은 굳이 편지를 보내려고 사는 것만이 아니었다. 단지, 시를 좋아하는 사람들도 이 편지지를 구입했다. 부모님도 꽤 좋아하셨다. 드디어 나도 이제 사업가가 되었다. 첫 작품이 히트를 치니 자신감이 더욱 붙었다. 그런데 6개월 후 경찰서에서 연락이 왔다. 내가 저작권을 침해했다는 것이다. 내가 사용했던 편지지에 적힌 시의 진짜 작가(B)가 나타났다는 것이다. 결국 한 달 후, 나(A)는 작가(B)와 법정에서 만나야만 했다.

2. 분쟁 상황 분석

구분		내용
분쟁이 되는 저작권의 내용		
양측의 주장	A	
	B	
예상 결과		

3. 저작권 침해 문제 해결 방안

[교수·학습 자료 3] 나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제 해결

● 활동 3. 나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제를 해결해봅시다.(모둠별 토론)

나의 저작권을 침해당했을 경우의 문제 해결

() 모둠

1. 분쟁 상황

나(A)는 평소에 라면 먹는 것을 무척 좋아한다. 내가 다니는 학교 근처에 라면집이 4개가 있는데 식당에서 파는 라면을 전부 먹어봤다. 먹을 때마다 해당 라면을 사진으로 찍고, 시식의 소감을 글로 작성해서 블로그에 재미삼아 올렸다. 그러다보니 의외로 네티즌들이 찾아와서 재미있다는 댓글을 달아주었다. 이에 신이 나서 라면집 방문을 서울시 전역으로 넓혔고, 라면으로 유명한 집들을 일주일에 한 군데씩 방문하여 시식을 한 후, 사진을 찍고 소감을 블로그에 계속 올렸다.

3년이 지나자 이제 나는 라면 전문가가 되었다. 내가 올린 라면집을 사람들이 방문하기 시작하였고, 나의 글은 여러 사람들이 퍼 나르기 시작했다. 신이 났다. 이제는 나도 다른 사람보다 뛰어난 장점이 있구나, 나의 능력이 다른 사람을 즐겁게 할 수 있구나 생각하며 자존감이 높아졌다. 그러던 어느 날 교보문고에 가서 책을 보는데 라면과 관련된 책이 있어서 살펴보았다. 어디서 많이 보던 사진과 글이 눈에 띄었다. 분명히 내가 그동안 블로그에 올렸던 사진과 글 같았다. 내 사진에 조금 포토샵을 한 것 같았지만 분명 내 사진이라는 것을 직감적으로 알 수 있었다.

이 사실을 아빠에게 이야기했더니 당장 경찰에 신고하란다. 나의 허락 없이 사진과 글을 도용한 작가(B)를 고소해서 정당한 권리를 찾아야 한다고 했다. 결국, 3개월 뒤, 나(A)는 법정에서 작가(B)를 만났다.

2. 분쟁 상황 분석

구분		내용
분쟁이 되는 저작권의 내용		
양측의 주장	A	
	B	
예상 결과		

3. 저작권 침해 문제 해결 방안

[교수·학습 자료 4] 나의 저작물을 지키기 위한 활동

● 활동 4. 나의 저작물을 지키기 위한 활동을 탐구해보기(모둠별 활동)

나의 저작물을 지키기 위한 활동	
() 모둠	
구분	내용
정보공유라이선스 운동	①
	②
	③
	④
저작권 등록 방법	
저작권 보호를 위한 기술적 보호조치 방법	

[교사용 참고 자료 1] 저작권위원회의 조정 제도

○ 저작권 문제가 발생했을 때, 일반적으로 검·경찰에 형사 고발하거나 법원에 민사 손해 배상 청구를 생각한다. 그러나 이러한 분쟁 해결 방식은 자칫 상대방과 감정적으로 대립되거나 종결까지는 오랜 시일이 소요되며 절차가 복잡하고 어렵다. 이에 저작권위원회에서는 이러한 분쟁을 평화적으로 신속 간편하게 해결할 수 있도록 조정 업무를 운영하고 있다.

○ 조정의 장점

- 조정을 담당하는 조정부는 저작권 분야에 정통한 변호사 등 전문가로 구성된다.
- 비공개 진행으로 비밀이 철저히 보장된다.
- 법률가의 조력 없이도 신속하고 간편하게 진행할 수 있다.
- 재판 비용에 비해 비용 부담이 거의 없다.
- 조정이 성립되면 그 합의 내용에 법적 집행력이 발생한다.

○ 조정의 진행

- 조정 신청서가 접수되면, 위원장이 담당 조정부를 지정하여 조정하도록 이송한다.
- 담당 조정부는 조정 기일을 정하여 신청인과 피신청인을 출석시켜 쌍방의 진술을 듣고 적극적으로 분쟁에 개입하여 합의가 성립되도록 노력한다.
- 조정부장은 필요한 경우 당사자 또는 이해 관계자의 출석을 요구하거나 증명 서류의 보완, 제출을 요구할 수 있고, 증인, 서증, 검증, 감정 등의 방법으로 증거 조사를 실시할 수 있다.
- 조정은 조정부장이 필요하다고 인정할 경우를 제외하고는 공개하지 않음을 원칙으로 한다.
- 조정 기일에 당사자를 대리할 수 있는 자는 변호사, 지배인, 법정 대리인, 기타 법률상 소송 대리권이 있는 자를 제외하고는 조정부장의 허가를 받은 자에 한하며, 자격과 권한을 서면으로 증명하여야 한다.
- 조정 기일에서의 당사자 및 이해 관계자의 진술은 서면 또는 구술로 한다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권 침해와 구제에 대해 궁금해요’, pp. 1-6.

(<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

[교사용 참고 자료 2] 정보공유라이선스 운동

○ 정보공유라이선스(<http://www.freeuse.or.kr>) 에 접속하면 관련 정보가 자세히 나와 있습니다.

○ 정보공유라이선스란?

정보공유연대 IPLeft는 지적 창작물의 자유로운 이용과 정보 나눔의 문화를 넓히기 위해 2002년부터 정보공유운동을 펼쳐왔습니다. 정보공유라이선스는 이러한 운동의 결과물로 저작권자가 저작물의 자유이용 범위를 정하는 일종의 자유이용허가서입니다.

법적으로 보면 일종의 약관입니다. 인터넷 홈페이지에서 각종 회원가입을 하기 전에 읽게 되는 약관을 기억하실 것입니다. 약관이란 서비스제공자와 이용자 간의 계약 내용을 미리 작성해 둔 것입니다.

정보공유라이선스도 저작권자와 저작물 이용자 간의 저작물이용에 관한 계약 내용을 표준화한 것입니다. 다만 정보공유라이선스는 그 내용이 정보공유를 지향한다는 점에 특색이 있습니다.

○ 정보공유라이선스의 필요성

현행 저작권법은 저작자의 의사를 묻지 않고, 창작과 동시에 복제권, 전송권 등의 권리를 자동적으로 부여합니다. 따라서 저작자가 그러한 권리를 행사할 의사가 없다고 하더라도 이용자는 저작권의 침해가 될까 우려하여, 자유롭게 저작물을 이용할 수 없게 되어 있습니다. 여전히 이용자는 저작자의 명시적인 허락을 기다릴 수밖에 없습니다.

한편, 저작자의 의사는 다양할 수 있습니다. 저작권을 전부 행사하려는 사람이 있는 반면, 자신의 글 또는 작품에 대해 저작권을 행사하지 않고 더 많은 사람들에게 읽히거나 이용되기를 바라는 저술활동가, 예술가들이 있을 것입니다. 자신의 이름만 밝혀준다면 저작물의 복제, 배포에 대해 저작권을 행사할 의사가 없을 수도 있고, 상업적 이용만 아니라면 자신의 저작물을 토대로 2차 저작을 허용하려는 의사가 있을 수도 있습니다. 같은 저작자라도 자신의 어떤 저작물에 대해서는 저작권을 행사하지만 다른 저작물에 대하여는 저작권을 행사하려는 의사가 없을 수도 있습니다.

하지만, 이러한 의사를 가진 저작자는 그 의사를 표현할 적당한 방법이 없습니다. 저작물을 무료로 나누려는 저작자들이 있고, 자유롭게 활용하려는 이용자가 있더라도 이들을 연결시킬 제도가 없는 것입니다. 정보공유라이선스는 바로 그러한 저작자와 이용자를 연결하는 편리한 도구가 될 것입니다.

* 출처: 정보공유라이선스(<http://www.freeuse.or.kr>), ‘정보공유라이선스 소개’

[교사용 참고 자료 3] 저작권 등록 방법

- 저작권 등록: 저작물에 관한 일정한 사항(저작자 성명, 창작연월일, 맨 처음 공표연월일 등)과 저작재산권의 양도, 처분제한, 질권 설정 등 권리변동에 대한 사항을 저작권 등록부에 등재하고 일반 국민에게 공개·열람하도록 공시하는 제도
- 저작권은 무방식주의라는 원칙에 따라 창작과 더불어 효력을 발생하지만 저작권 등록은 이점이 있다. 저작권 등록은 저작물의 존재를 세상에 알리고 침해가 발생할 경우 법적 보호를 받기 위해 소송 등에서 자신의 저작물을 입증하는 증거 자료로서 유용하다.
- 한국저작권위원회(<http://www.copyright.or.kr>)에서 저작권 등록 메뉴를 찾을 수 있다.

* 출처: 한국저작권위원회, '저작권 등록',
<https://www.copyright.or.kr/business/registration/index.do>

[교사용 참고 자료 4] 저작권 보호를 위한 기술적 보호 조치

저작권을 지켜주는 기술

우리에게는 도둑으로부터 우리를 보호해주는 경찰이 있고, 도둑을 맞았을 경우에 그에 대해 손해배상을 받거나 형사처벌을 구할 수 있는 사법제도가 있으나, 많은 사람들은 담을 쌓거나 현관문을 닫아걸고 있다. 저작권법 역시 저작자에게 일정한 권리를 부여하고 권리가 침해된 경우에 권리자로 하여금 일정한 사법적 구제를 받을 수 있도록 하고 있다.

그러나 저작권법에 의한 사법적 구제는 사후적인 것으로서 침해가 발생한 경우 완전한 회복은 어려울 수 있다. 이 때문에 권리자들은 사전적으로 저작권 침해가 발생하지 않도록 또는 이를 예방하기 위하여 자신이 원하지 않는 자가 또는 방법으로 자신의 저작물에 접근하거나 이용하는 것을 방지하거나 억제하기 위한 기술적 보호조치를 적용하고 있다.

하지만 이러한 기술 조치도 숙련된 전문가에 의해서 또는 그의 도움을 받는 보통사람들에 의해서 쉽게 무용지물이 될 수 있다. 기술 조치의 적용은 기술 조치가 적용된 저작물의 이용에 불편과 번거로움을 야기한다. 이러한 불편과 번거로움은 무력화를 어렵게 하기 위해 이를 보다 복잡하고 정교하게 만들수록 더욱 커지게 되는데, 사용자들은 그것이 다른 사람의 이익을 보호하기 위한 메커니즘이라고 생각하는 것에는 참지 못하는 성향이 있다.

이를 극복하기 위해서는 사용자를 성가시게 하지 않을 만큼 즉, 사용자가 그 불편을 감내할 수 있는 정도로 기술 조치를 충분히 빠르고 단순하게 설계할 필요가 있다. 이를 위해서는 기술 조치를 고도로 복잡하거나 정교하게 하지 않아도 소기의 성과를 가져올 수 있어야 하는데, 이를 위해 이에 대한 법적 보호를 통하여 기술 조치의 허락받지 않은 무력화를 억지할 필요가 있다.

* 출처: 한국저작권위원회 원격교육연수원, ‘저작권을 지켜주는 기술이 있어요’, pp. 1-2.

(<https://edu-copyright.or.kr/rte.do>)

㉒ 차시

가. 수업의 개요

차시명	저작권 보호는 나의 미래 준비
차시 목표	<ul style="list-style-type: none"> 5년 뒤 학생들이 활동하는 직업 분야에서 발생할 수 있는 일을 사건 중심으로 일기를 쓴 후, 그것을 토대로 어떤 저작권 활동이 발생할지 구체적으로 예상하고, 그때를 대비하여 지금부터 어떤 저작권 활동을 준비할지를 버킷리스트로 작성하여 실천할 수 있다.
수업 모형	진로 탐구 수업 모형
기능	도덕적 상상 능력, 도덕적 실천 능력
교수·학습 자료	<p>[교수·학습 자료1] 직업인으로서 교사의 저작권 활동 탐구</p> <p>[교수·학습 자료2] 나의 진로 개척을 위해 지금부터 준비해야 할 저작권 활동</p> <p>[교수·학습 자료3] 저작권 버킷리스트 만들기</p>

■ 교사의 교수·학습 활동을 위한 TIP

- 직업인으로서 교사의 저작권 활동을 탐구해보기(모둠별 활동)
 - 교사의 하루 일기를 통해 교사의 입장과 학생의 입장에서 발생할 수 있는 저작권 활동을 전부 찾습니다. 특히, 교사나 학생이 하는 활동 중에서 저작권 문제를 일으킬 수 있는 것은 어떤 것이 있을 지도 함께 찾도록 지도합니다.
- 나의 진로 개척을 위해 지금부터 준비해야 할 저작권 활동을 알아보기(개인별 활동)
 - 교사의 하루 일기를 샘플로 하여 학생들이 5년 뒤에 각자 자신의 직업 활동(대학교, 혹은 직장 생활 등)에서 발생할 수 있는 일들을 아침부터 저녁까지 순서대로 쓰도록 지도합니다. 문학적 글쓰기를 평가하는 것이 아니고, 5년 뒤 발생할 수 있는 저작권 활동을 상상해보기 위한 것이니까 사건 중심으로 일기를 쓰도록 지도하면 좋습니다.
- 저작권 버킷리스트를 만들어보기(개인별 활동)
 - 자신의 진로 입장에서 5년 뒤 발생할 수 있는 저작권 활동의 구체적 내용을 상상한 것을 바탕으로 고등학교 시절에 실천할 수 있는 저작권 버킷리스트 항목 5개를 작성하도록 지도합니다. 버킷리스트는 간절히 바라는 것을 적고 실천해야 합니다. 실천을 하기 위해서는 버킷리스트를 작성할 때 매우 구체적으로 기록해야 합니다.

나. 교수·학습 과정안

단계	주요 학습 내용	교수·학습 활동	자료 및 유의점
성취기준 확인 및 학습 동기 유발	핵심 질문 확인 핵심 역량 확인	◎ 핵심 질문 확인하기 <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> • 5년 뒤 나의 저작권 활동을 대비해 지금부터 무엇을 준비하고 실천해야 하는가? </div> ◎ 핵심 역량 확인하기 • 도덕적 상상 능력, 도덕적 실천 능력	
도덕적 가치 함양을 위한 지식 탐구	직업인으로서 교사의 저작권 활동	◎ 직업인으로서 교사의 저작권 활동을 탐구해보기(모둠별 활동) • 교사의 하루 일기 읽기 • 일기를 통해 알 수 있는 저작권 활동 찾아보기 • 저작권을 통해 훌륭한 교사상 정의 내리기	[교수·학습 자료1]
도덕적 상상	나의 진로 준비와 저작권 활동	◎ 나의 진로 개척을 위해 지금부터 준비해야 할 저작권 활동을 탐구해보기(개인별 활동) • 5년 뒤 나의 직업 일기 쓰기 • 일기를 통해 발생할 수 있는 저작권 활동 찾아보기 • 5년 뒤 저작권 활동을 대비해 지금부터 준비할 일 생각하기	[교수·학습 자료2]
도덕적 실천	저작권 버킷리스트	◎ 저작권 버킷리스트를 만들어봅시다.(개인별 활동) • 5년 뒤 저작권 활동을 대비해 고등학교 시절에 실천할 수 있는 버킷리스트 5개 만들기 • 손 모양의 도장을 종이로 오리고, 5개 버킷리스트 적어 넣기 • 개인별 발표 및 학생들 상호간 컨설팅하기 • 손 모양의 버킷리스트 작품들로 꽃잎 모양 만들기 • 저작권꽃 전시하기	[교수·학습 자료3] • 버킷리스트는 최대한 구체적으로 쓰도록 지도하기

2015 개정 교육과정에 따른 도덕·윤리 교과 연계 저작권 교육자료 개발 연구

정리	핵심질문 재확인	◎ 핵심 질문 재확인 및 학습 정리하기 • 진로 준비를 위한 저작권 활동의 중요성 재확인	
----	-------------	--	--

○ 저작권 관련 학생 활동 평가를 위한 루브릭

평가요소	상	중	하
도덕적 상상 능력	5년 뒤 자신의 진로에 서 어떤 저작권 활동이 발생할지를 구체적으로 상상하면서 지금부터 준비해야 할 저작권 활 동을 버킷리스트로 정 리함	5년 뒤 자신의 진로 에서 어떤 저작권 활 동이 발생할지를 추 상적으로 상상하면서 지금부터 준비해야 할 저작권 활동을 버 킷리스트로 정리함	5년 뒤 자신의 진로에 서 어떤 저작권 활동 이 발생할지를 상상하 고, 지금부터 준비해야 할 저작권 활동을 버 킷리스트로 정리하는데 에 교사의 적극적인 지도가 필요함

○ 저작권 관련 학생 활동 학교생활기록부 기록(예시)

학번	이름	학교생활기록부 기록(예시)
10200	김00	5년 뒤 자신의 진로인 건축학 분야에서 발생할 수 있는 저작권 활동을 구체적으로 상상한 후에 지금부터 준비해야 할 저작권 활동 5개를 버킷리스트로 만든 후 첫 번째 리스트인 ‘가우디의 공간적 환상’이라는 책을 읽음
10700	00우	5년 뒤 자신의 진로인 영어 교사 분야에서 발생할 수 있는 저작권 활동을 일기 형식으로 상상하여 작성한 후, 지금부터 준비해야 할 저작권 활동 5개를 버킷리스트로 만든 후 실천하기 시작함

[교수·학습 자료 1] 직업인으로서 교사의 저작권 활동 탐구

● 활동 1. 직업인으로서 교사의 저작권 활동을 탐구해보기(모둠별 활동)

교사의 저작권 활동 탐구

학번() 이름()

1. 강○○교사의 하루 일기

아침 6시에 일어나자마자 현관문을 열고 배달되어 온 신문 2개를 읽었다. 인터넷과 스마트폰 시대에도 불구하고 종이 신문을 읽어 온지 무려 20년째다. 평소 신문의 뉴스 자료를 활용해서 수업을 많이 하기 때문에 매일 신문 읽는 것이 습관처럼 되었다.

남한과 북한의 관계가 점점 좋아지고, 한국과 일본의 관계가 계속 악화된다는 이야기도 흥미롭고, 저출산 고령화로 주택 가격이 폭락하고 있다는 소식도 매일 확인하고 있다. 두 가지 내용을 스크랩했다. 통일을 준비하는 수업을 할 때와 저출산 고령화 문제를 해결하기 위한 통합사회 교과서 수업을 할 때 학생활동지에 오려 붙여서 사용할 예정이다.

오늘 1교시는 토론 수업이다. 1주일 전부터 토론 준비를 하는 학생들은 사진이나 영상 자료를 활용하여 PPT를 준비해 와야 한다. 저번 토론 수업에서는 토론을 준비한 학생들이 너무나 재미있게 영상을 제작해 와서 친구들의 호응이 좋았다. 최근 잘 나가는 걸그룹의 노래를 약간 편곡하여 토론 주제에 맞게 개사를 했는데 내가 봐도 재미있었다. 토론이 끝난 후 학생들은 단톡방에 올려서 즐기곤 했다. 어떤 학생들은 자신의 페이스북에 공유하면서 좋아요 클릭 수가 엄청 많아졌다며 나에게 자랑을 했다.

점심시간에 방송반 학생들이 틀어주는 신곡 소개가 나에게 가장 기다려지는 시간이다. 학생들의 감성을 쫓아가기 힘든데 방송반 학생들이 최근 가장 인기 있는 곡을 골라서 틀어주니 너무 고맙다. 한 번 들은 노래들은 나중에 인터넷의 무료 공유 사이트에서 다운로드 받아 출퇴근 시간에 매일 듣곤 한다. 나도 학생들 따라서 젊어지는 느낌이다.

다음 주는 2학기 기말고사가 시작되는데 시험이 끝나면 학생들은 공부를 도통 안 하려고 해서 걱정이다. 학생들은 그동안 시험 준비에 힘들었다며 선생님들을 살살 달래서 자기들이 좋아하는 영화를 보곤 한다. 이 때 학생들은 자기들끼리 영화를 usb로 주고받곤 한다. 간혹 선생님들도 학생들로부터 영화 파일을 얻어서 집에 가서 가족들과 보기도 한다.

2. 일기를 통해 알 수 있는 저작권 활동 찾아보기

구분	저작권 활동	저작권 문제 발생 가능성
①		
②		
③		
④		
⑤		

3. 훌륭한 교사는 저작권을 어떻게 활용해야 하는지 정의 내리기

정의	훌륭한 교사는 ()이다.
정의 내리는 이유	

[교수·학습 자료 2] 나의 진로 개척을 위해 지금부터 준비해야 할 저작권 활동

- 활동 2. 나의 진로 개척을 위해 지금부터 준비해야 할 저작권 활동을 탐구해보기(개인 별 활동)

5년 뒤 나의 저작권 활동 탐구

학번() 이름()

1. 5년 뒤 나의 하루 일기(대학생활이나 직업 활동을 중심으로 쓸 것)



2. 일기를 통해 알 수 있는 저작권 활동 찾아보기

구분	저작권 활동	저작권 문제 발생 가능성
①		
②		
③		
④		
⑤		

3. 5년 뒤 저작권 활동을 대비해 지금부터 준비할 일 생각하기

①	
②	
③	
④	
⑤	

[교수·학습 자료 3] 저작권 버킷리스트 만들기

● 활동 3. 저작권 버킷리스트를 만들어보기(개인별 활동)

저작권 버킷리스트

학번() 이름()

1. 10년 뒤 나의 진로: ()

2. 고등학교 때 실천하고 싶은 저작권 버킷리스트(5개)

구분	버킷리스트의 내용
①	
②	
③	
④	
⑤	

3. 실천 의지