

통합적 관점을 적용하여 청소년의 SNS 중독 문제 탐구

3차시

대단원명	통합사회1 I. 통합적 관점	중단원명	2. 인간, 사회, 환경의 통합적 탐구
성취 기준	[10통사1-01-02] 인간, 사회, 환경의 탐구에 통합적 관점이 요청되는 이유를 도출하고 이를 탐구에 적용한다.		
수업의 주안점	'통합적 관점을 어떻게 적용할 수 있을까?'라는 핵심 질문을 탐구하기 위해 청소년의 SNS 중독 문제를 통합적 관점에서 탐구하고 중독을 예방하기 위한 카드 뉴스를 제작한다.		
교과 역량	<input checked="" type="checkbox"/> 비판적 사고력 및 창의성 <input checked="" type="checkbox"/> 문제 해결 능력과 의사 결정 능력 <input checked="" type="checkbox"/> 자기 존중 및 대인 관계 능력 <input type="checkbox"/> 공동체적 역량 <input checked="" type="checkbox"/> 통합적 사고력		
핵심 탐구 질문	통합적 관점을 어떻게 적용할 수 있을까?		

● 프로젝트 수업 진행 과정

단계	교수·학습 활동	비고
도입 [1차시]	<p>문제 인식</p> <ul style="list-style-type: none"> • 동기 유발: 청소년의 SNS 중독 문제의 심각성을 보여 주는 신문 기사를 통해 경각심 일깨우기 • 문제 제시: 미국과 유럽 연합이 빅 테크 기업을 상대로 소송을 제기한 까닭은 무엇일까? • 문제 파악 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년의 SNS 중독 문제는 얼마나 심각할까? - SNS 중독이 청소년의 정신 건강에 어떤 영향을 미칠까? - SNS의 어떤 기능이 청소년에게 중독을 유발할까? <p>문제 분석</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 SNS 중독 문제를 시간적, 공간적, 사회적, 윤리적 관점으로 분석 <ul style="list-style-type: none"> - 청소년의 SNS 중독 비율은 과거보다 얼마나 증가했을까? - 다른 나라에서는 청소년의 SNS 중독 문제에 어떻게 대응하고 있을까? - SNS 중독이 초래할 사회 문제는 무엇일까? - SNS를 이용할 때 지켜야 하는 윤리 원칙은 무엇일까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 「KBS1」, 「시사기획 창 - 알고리즘 인류」 • 김병규, 「호모 아딕투스」, 다산북스 • 요한 하리, 「도둑맞은 집중력」, 어크로스 • 한국 지능 정보 사회 진흥원(www.nia.or.kr) > 지식 정보 탭 > 스마트폰 과의존 실태 조사 > 보고서
전개 [2차시]	<p>해결 방안 제시</p> <ul style="list-style-type: none"> • 청소년의 SNS 중독 원인을 파악하고 해결 방안 제시 <p>결과물 도출</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 청소년의 SNS 중독 방지를 위한 카드 뉴스 제작 	
정리 [3차시]	<p>발표 및 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> • 모둠별로 제작한 카드 뉴스 발표 • 카드 뉴스에 대한 질의응답 • 평가 항목을 기준으로 타 모둠 평가 • 문제 해결 과정과 결과를 성찰하고 자기 평가서 작성 	

● 평가 기준

평가 요소		평가 기준	배점
모둠 점수 (80)	문제 인식	청소년의 SNS 중독에 관한 신문 기사를 읽고 내용을 파악하였는가?(5점)	5
	문제 분석	청소년의 SNS 중독 문제를 시간적, 공간적, 사회적, 윤리적 관점으로 분석하였는가?(네 가지 관점을 모두 작성한 경우 10점, 세 가지 관점만 작성한 경우 8점, 두 가지 관점만 작성한 경우 6점, 한 가지 관점만 작성한 경우 4점)(10점)	10
	해결 방안 제시	청소년의 SNS 중독 원인을 깊이 있게 분석하였으며, 그에 대한 해결 방안이 적절한가?(5점)	5
	결과물 도출	① 분석한 자료를 바탕으로 카드 뉴스를 논리적으로 구성하였는가?(카드 뉴스의 흐름과 맥락이 매끄럽다면 8점, 매끄럽지 못한 부분이 있다면 6점, 미흡하다면 4점)(8점) ② 카드 뉴스를 창의적으로 구성하였는가?(카드 뉴스의 구성이 참신하다면 8점, 참신하지 않은 부분이 있다면 6점, 식상하다면 4점)(8점) ③ 카드 뉴스에 들어간 이미지와 텍스트가 적절한가?(이미지와 텍스트가 모두 적절하다면 8점, 부적절한 이미지나 텍스트가 있다면 6점, 전체적으로 부적절하다면 4점)(8점) ④ 카드 뉴스의 메시지가 정확히 전달되었는가?(카드 뉴스가 전달하고자 하는 메시지에 대한 표현력과 전달력이 충분하다면 8점, 미흡한 부분이 있다면 6점, 표현력과 전달력이 매우 미흡하다면 4점)(8점) ⑤ 모둠원과 의사소통할 때 상대방의 의견을 경청하고 자신의 의견을 논리적으로 표현하였는가?(8점)	40
	발표 및 평가	① 카드 뉴스의 구성과 메시지를 일목요연하게 발표하였는가?(카드 뉴스의 구성과 메시지가 청중들에게 명확히 전달되었다면 5점)(5점) ② 제작한 카드 뉴스의 내용을 빠짐없이 발표하였는가?(5점) ③ 청중의 질문에 적절히 답하였는가?(5점) ④ 다른 모둠의 발표를 보고 적절한 질문을 던졌는가?(모둠별 한 개 이상 질문 시 5점)(5점)	20
개인 점수 (20)	참여도	자신의 역할을 성실히 이행하며 활동에 참여하였는가?(적극적이고 성실한 태도로 카드 뉴스 제작에 참여한 경우 20점, 미흡한 경우 10점, 매우 미흡한 경우 0점)(20점)	20
미참여			0

※ 제출 기한이 지나서 제출한 경우 1일에 5점씩 감점한다.

※ 활동에 참여하였으나 활동 참여 시간이 50% 미만인 경우, 해당 모둠 점수에서 10점을 감점한다.

세부능력 및 특기사항 기록 예시

- 청소년의 SNS 중독 문제를 해결하기 위한 카드 뉴스 만들기 활동을 진행함. 우리나라 청소년의 스마트폰 과의존 비율이 2016년 30.6%에서 2021년 37%로 약 20% 증가했다고 말하며 SNS 중독 문제의 심각성을 친구들에게 각인시킴. SNS 중독 문제를 해결하기 위한 방안을 개인적 차원과 사회적 차원으로 나누어 개인적 차원으로 매일 스마트폰 사용 시간을 체크하는 것, 과도하게 이용할 경우 자동으로 잠금 상태가 되는 애플리케이션을 설치하는 것을 제시하고, 사회적 차원으로는 청소년의 SNS 사용 규제 법안을 발의하는 것을 제시함. 제작한 카드 뉴스의 내용은 다소 급진적인 경향이 있으나 이를 통해 친구들에게 SNS 중독 문제에 대한 경각심을 불러일으켰다는 점이 돋보임.
- 청소년의 SNS 중독 방지를 위한 카드 뉴스 만들기 활동을 진행할 때 친구들의 의견을 수렴하고 합의점을 찾았다는 점에서 의사소통 역량이 돋보임. SNS가 청소년에게 미치는 해악을 조사하였으며, 다른 나라에서는 이 문제를 해결하기 위해 어떤 정책을 시행하고 있는지 조사함. 이 과정에서 모둠원에게 역할을 세심하게 분배하여 모둠 활동에 어려움을 겪는 친구나 모둠원 사이에서 소외되는 친구가 없도록 살뜰히 챙기는 모습이 인상 깊었음. 친구들 앞에서 자신의 모둠이 제작한 카드 뉴스를 논리정연하면서 위트 있게 발표하여 학급 내에 즐거운 분위기를 조성하는 데 기여함.

2024. 1. 15.

한겨레

사회

10대 중독으로 돈 버는 빅 테크… 미국 40여개 주 소송전

미국과 유럽에서는 중독 비즈니스 모델과 관련해 빅 테크 기업을 상대로 한 소송이 제기되는 등 관련 논쟁이 본격화하고 있다. 마약·술 등 전통적으로 중독성이 강한 물질은 규제 대상으로 삼으면서, 그에 준하는 중독성과 피해를 낳는 ‘중독 비즈니스 모델’에 대해서는 어떤 규제도 없다는 점이 주요 비판 지점이다.

미국 캘리포니아주 등 41개 주와 컬럼비아 특별구는 현지 시각으로 지난해 10월 24일 캘리포니아 지방 법원과 연방 법원에 메타플랫폼스를 고소했다. 이들이 문제 삼은 것은 페이스북과 인스타그램이다. 이들 SNS가 미성년자들을 더 오래 머무르도록 유도하는 방향으로 설계됐고, 이런 중독성이 미성년자 정신 건강에 큰 피해를 준다고 주장했다. 특히 무한 스크롤 기능(페이지의 끝이 없이 스크롤을 내려도 계속 새로운 콘텐츠

가 나타나는 것)와 알고리즘이 중독을 조장하고 있다고 이들은 비판했다. 이 밖에 ‘좋아요’ 기능과 사진을 보정하는 필터도 미성년자에게 부정적이라고 덧붙였다.

유럽 의회는 지난해 12월 12일 프랑스 스트라스부르에서 본회의를 열어 디지털 플랫폼 중독성을 줄이기 위한*이니셔티브를 채택하기도 했다. 이니셔티브에는 무한 스크롤이나 자동 플레이 등 중독성이 강한 디자인 사용을 근절하기 위해 규제 강화를 요구하는 내용이 담겼다. 이들은 마약과 알코올, 도박 등에는 중독 예방을 위한 규제가 있지만 디지털 플랫폼 전반에는 중독 예방 규제가 없다는 점을 지적하기도 했다. 유럽 의회는 이번에 채택한 이니셔티브를 입법화할 계획이다.

*이니셔티브 특정한 문제를 해결하거나 목적을 달성하기 위한 주도권과 자발적인 계획을 의미한다.

시간적 관점	
공간적 관점	
사회적 관점	
윤리적 관점	

해결 방안 제시

3 앞에서 분석한 내용을 바탕으로 청소년의 SNS 중독 원인과 해결 방안을 제시해 보자.

- 원인 _____
- 해결 방안 _____

결과물 도출

4 청소년의 SNS 중독을 방지하기 위한 캠페인의 하나로 카드 뉴스를 제작해 보자.

제목

#1

#2

#3

#4

#5

#6

발표 및 평가

	평가 항목	평가 점수				
		모둠 ①	모둠 ②	모둠 ③	모둠 ④	모둠 ⑤
동료 평가	카드 뉴스를 논리적으로 구성하였는가?					
	카드 뉴스를 창의적으로 구성하였는가?					
	카드 뉴스에 들어간 이미지와 텍스트가 적절한가?					
	카드 뉴스의 메시지가 정확히 전달되었는가?					
자기 평가						