

# '저작권' 의 이해

## □ 수업 개요

- 학습 주제 : 저작권의 이해
- 교육 대상 : 고등학교 1학년
- 수업시간 : 50분
- 학습 목표 :
  - ① 저작권과 저작권 관련 용어를 이해하고 설명할 수 있다.
  - ② 저작권이 자신의 일상과 밀접한 관련이 있음을 알고, 침해하지 않도록 주의 한다.
- 준비물 : 성찰을 위한 학생용 질문지, 저작권 문제 뉴스, 사진·영상 등 저작물

## □ 개발의 논리

본 교안은 고등학교 1학년 도덕과 '생활과 윤리' 과목 중 '과학과 윤리' 영역에서 다루는 **저작권 이해 수업을** 위해 개발되었다. 2015년 개정 교육과정에 따르면 생활과 윤리는 현대 사회에서 일어나는 다양한 윤리적 문제와 쟁점을 윤리적 관점에서 이해하고 합리적으로 해결할 수 있는 도덕적 탐구와 윤리적 성찰 및 실천 능력을 기르기 위한 과목이다.

2015년 개정 교육과정과 관련하여 교육부가 제시한 과학과 윤리 교육과정 자료 중 교수 학습 방법 및 유의사항을 고려하여 교안을 제시하였다. **정보기술과 매체의 발달에 따른 윤리적 문제로서 저작권의 개념을 이해하고, 실천방안을 스스로 탐구하는데** 중점을 두었다. 따라서 학생들이 생활 속에서 접할 수 있는 사례를 제시했다. 또한 평가도 개념에 대한 이해를 측정하기 위한 OX, 빈칸 채우기를 활용하되, 전형적인 사례를 활용하여 학생들이 개념을 적용할 수 있는지를 알아보기 위한 문제도 함께 개발하였다.

**라이켈루스의 교수설계 전략에 따라 수업은 제시-연습-피드백을** 중심으로 조직하고, 개념 획득과 적용을 중심으로 구성하였다. 개념 획득을 위한 전형적인 사례를 제공함으로써 '전형 형성' 과정을 촉진하고, 사례가 아닌 것도 제시하여 개념에 속하는 것과 아닌 것을 구분할 수 있도록 하여 '변별'을 촉진했다. 이를 통해 앞서 밝힌 바와 같이 저작권의 개념을 이해하고 개별 사례에서 개념을 적용할 수 있도록 하였다.



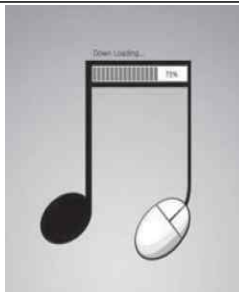


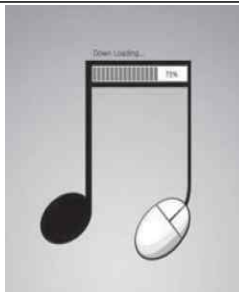


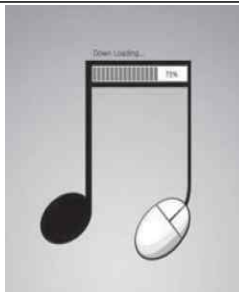
수업과정에서는 **켈러의 ARCS이론**의 관련성을 적극 활용한다. 학생들에게 친밀한 밈(MEME)짤의 사용 · 커버송 및 커버댄스 이슈, 저작권을 침해하였을 때 발생할 수 있는 민형사상 이슈를 제시하여 학습 동기를 자극하고자 한다. 질문과 답변에 대해서는 구체적인 피드백을 제공하여 자신감과 만족감을 느낄 수 있도록 한다. 2015년 개정 교육과정에서 성찰적 글쓰기와 학습자간 상호작용을 강조하고 있으므로 학습활동 중 유사 경험을 간단히 작성하여 공유할 수 있는 시간을 갖도록 하였다.

저작권 교육의 첫 단계로서 학생이 저작권 개념과 관련 용어를 명확히 이해하고, 향후 학습에 대한 동기를 가질 수 있도록 교육을 설계하였다.

## □ 수업 청사진

- 저작권의 개념 : 사람의 생각이나 감정을 표현하여 창작한 결과물에 대해 그 표현한 사람(저작자)이 갖는 권리를 의미한다.
- 결정적 속성
  - ① 저작권은 자신의 생각이나 감정을 표현한 결과물에 대해 가지는 권리이다.
  - ② 저작권은 자신의 생각이나 감정을 '창작성'으로 표현한 결과물에 대해 가지는 권리이다.
  - ③ 저작권은 저작물의 창작이 있기만 하면 자연히 발생하므로, 공개하지 않은 것이라도 법적 보호를 받는다.
  - ④ 저작권은 시간적으로 제한된 권리이다(개인은 사망후 70년, 단체는 공표후 70년)

가변적성 ?

| 방 법  | 실 행   |   |  |   |               |              |              |
|--|---|---|--|---|---------------|--------------|--------------|
| 1. 주의 집중   | <p>▶ 오늘의 학습주제인 '저작권' 관련 사진과 문구를 제시하고, 학습주제를 떠올리도록 유도함<br/>                     질문 : 다음 자료들의 공통된 주제는 무엇일까요? <span style="color: red; border: 1px solid red; border-radius: 50%; padding: 2px;">연상되는 단어를</span> 말해보세요<br/>                     "저작권"이라는 답변이 나오면, 다음 자극 제시 단계로 넘어감 <span style="color: red;">✓ (2점지 아니명?)</span></p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> <td style="width: 33%;"></td> </tr> <tr> <td>제공 : 한국언론진흥재단</td> <td>제공 : KT 문화재단</td> <td>제공 : KT 문화재단</td> </tr> </table> <p style="text-align: right;">© 이순신 2020<br/>All Rights Reserved<br/><br/>이 책의 내용에 대한 000은 저자에게 있고 무단 복제는 법으로 금지되어 있습니다.</p> |   |  |  | 제공 : 한국언론진흥재단 | 제공 : KT 문화재단 | 제공 : KT 문화재단 |
|  |   |  |  |   |               |              |              |
| 제공 : 한국언론진흥재단  | 제공 : KT 문화재단  | 제공 : KT 문화재단  |  |   |               |              |              |
| 2. 학습 목표 제시  | <p>▶ (학습목표) 저작권의 개념을 이해하고, 관련 용어를 설명할 수 있다<br/>                     저작권이 자신의 일상과 밀접한 관련이 있음을 알고 침해하지 않도록 주의 한다.<br/>                     ▶ 학습목표 및 수업진행방식(저작권에 대한 생각, 저작권 침해사례 공유) 간략히 설명</p>  |   |  |   |               |              |              |
| 3. 주의 집중   | <p>▶ 저작권에 대해 개인별로 얼마나 알고 있는지 활동지에 기술하도록 함<br/>                     1) '저작권' 하면 생각나는 단어 5개 적어보기<br/>                     2) 1)에서 적은 단어를 보고, 저작권은 어떤 특성을 가지는지 자신의 생각을 적어보기 <span style="color: red;">✓</span><br/>                     ▶ 3-4명의 학생에게 2)번 답변을 발표하도록 하고, 저작권의 결정적 특성이 포함된 답변에 대해서는 재강조 형식으로 피드백하면서 저작권의 개념을 발견하도록 함</p>  |   |  |   |               |              |              |
| 4. 전형적인 예  | <p>▶ J.K. 롤링이 가진 해리포터 시리즈에 대한 저작권 사례 제시<br/> <a href="https://www.hankookilbo.com/News/Read/201904171634082787">https://www.hankookilbo.com/News/Read/201904171634082787</a><br/>                     ▶ 그룹 시크릿 '사이보이' 안무 저작권 인정 판결 제시(전형적인 예이나 새로운 사항)<br/> <a href="https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&amp;mid=sec&amp;sid1=102&amp;oid=001&amp;aid=0005361823">https://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&amp;mid=sec&amp;sid1=102&amp;oid=001&amp;aid=0005361823</a></p>   |   |  |   |               |              |              |
| 5. 예가 아닌 경우  | <p>▶ 법률로 지정된 사항(저작권법 제7조)<br/>                     1. 헌법·법률·조약·명령·조례 및 규칙<br/>                     2. 국가 또는 지방자치단체의 고시·공고·훈령 그 밖에 이와 유사한 것</p>  |   |  |   |               |              |              |

|                          | <p>3. 법원의 판결·결정·명령 및 심판이나 행정심판절차 그 밖에 이와 유사한 절차에 의한 의결·결정 등</p> <p>4. 국가 또는 지방자치단체가 작성한 것으로서 제1호 내지 제3호에 규정된 것의 편집물 또는 번역물</p> <p>5. 사실의 전달에 불과한 시사보도</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 글, 녹음, 영상 등 기록되지 않은 아이디어(표현된 결과물이 아님)</li> <li>▶ 전화번호부와 같은 데이터 목록, 일상생활에서 자주쓰이는 간단한 문장(창작성 표현이 아님)</li> <li>▶ 검색 엔진의 인왕산제색도, 반고흐의 해바라기 등 저작물 보호기간이 종료된 자료(시간적 제한)</li> </ul>   |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
|--------------------------|---|---------------------|-------|-------|-------|----|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-----------|-------|------------------|-------|----------------------|-------|---------------------|------|---------------------|------|--------------|------|--------------------------|--------------|--|--|
| <p>6. 학습안내 제공</p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 전형적인 예와 아닌 예를 바탕으로 ①저작권의 개념 ②관련 용어 정의(저작물, 저작자, 저작권 침해) ③저작권의 분류 ④저작물의 종류 ⑤저작권 기간 등 특성을 설명 (PPT자료로 설명하고, 학생용 읽기 자료 제공)</li> </ul>  |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <p>7. 전형적인 예</p>         | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 다른 사람의 저작물을 무단으로 사용, 공모전을 싸슬이 한 손00 사례 제시<br/><a href="https://www.yna.co.kr/view/AKR20210124012400004?input=1195m">https://www.yna.co.kr/view/AKR20210124012400004?input=1195m</a></li> <li>▶ 청소년의 불법 다운로드 문제(고등학생 90명에게 질문, 유료로 받은 적이 있는 경우는 12%)<br/><a href="https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/10923422/H">https://news.ebs.co.kr/ebsnews/allView/10923422/H</a></li> </ul>   |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <p>8. 주의 집중</p>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 저작권을 위반한 자료 이용률과 이용한 이유 데이터 제시(2021 저작권 보호 연차보고)</li> </ul> <div data-bbox="331 772 1369 1205" data-label="Figure"> <table border="1"> <caption>불법복제를 이용률</caption> <thead> <tr> <th>연도</th> <th>음악</th> <th>영화</th> <th>방송</th> <th>출판</th> <th>게임</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>2019년</td> <td>18.6%</td> <td>42.8%</td> <td>31.6%</td> <td>25.8%</td> <td>26.8%</td> </tr> <tr> <td>2020년</td> <td>17.8%</td> <td>41.0%</td> <td>28.9%</td> <td>24.4%</td> <td>24.2%</td> </tr> </tbody> </table> <br/> <table border="1"> <caption>불법복제물 경로를 이용한 이유는?</caption> <tbody> <tr> <td>이용하기 편리해서</td> <td>14.6%</td> <td>계속 사용해서 익숙하기 때문에</td> <td>12.2%</td> </tr> <tr> <td>원하는 콘텐츠를 쉽게 구할 수 있어서</td> <td>12.0%</td> <td>최신 콘텐츠가 빨리 제공되기 때문에</td> <td>9.5%</td> </tr> <tr> <td>이미 많은 사람들이 이용하기 때문에</td> <td>9.4%</td> <td>정식 콘텐츠를 구매해서</td> <td>5.1%</td> </tr> <tr> <td><b>무료이거나 매우 저렴하기 때문에</b></td> <td><b>22.0%</b></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 다른 사람이 만든 자료나 작품을 마음대로 이용하거나, 내 자료를 다른 사람이 마음대로 사용한 경험이 있는지 경험담을 그때 느낀 기분이나 문제라고 생각한 점을 간단히 발표하게 함</li> <li>▶ 발표내용과 연계하여 방송사 음악 프로그램에서 노래를 듣기까지의 과정, 영화관에서 영화가 상영 되기 까지의 과정 등을 간략히 설명하면서 저작권이 보호되어야 하는 까닭에 대해 발표하게 함 (저작권을 보호하면 저작자의 창작 의욕을 북돋아 더욱 좋은 작품이 만들어지고, 모두가 누릴 수 있어 문화발전 및 수출을 통한 경제적 이익에도 영향을 미친다는 내용을 고려하여 피드백)</li> </ul> | 연도                  | 음악    | 영화    | 방송    | 출판 | 게임 | 2019년 | 18.6% | 42.8% | 31.6% | 25.8% | 26.8% | 2020년 | 17.8% | 41.0% | 28.9% | 24.4% | 24.2% | 이용하기 편리해서 | 14.6% | 계속 사용해서 익숙하기 때문에 | 12.2% | 원하는 콘텐츠를 쉽게 구할 수 있어서 | 12.0% | 최신 콘텐츠가 빨리 제공되기 때문에 | 9.5% | 이미 많은 사람들이 이용하기 때문에 | 9.4% | 정식 콘텐츠를 구매해서 | 5.1% | <b>무료이거나 매우 저렴하기 때문에</b> | <b>22.0%</b> |  |  |
| 연도                       | 음악  | 영화                  | 방송    | 출판    | 게임    |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| 2019년                    | 18.6%   | 42.8%               | 31.6% | 25.8% | 26.8% |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| 2020년                    | 17.8%   | 41.0%               | 28.9% | 24.4% | 24.2% |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| 이용하기 편리해서                | 14.6%   | 계속 사용해서 익숙하기 때문에    | 12.2% |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| 원하는 콘텐츠를 쉽게 구할 수 있어서     | 12.0%   | 최신 콘텐츠가 빨리 제공되기 때문에 | 9.5%  |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| 이미 많은 사람들이 이용하기 때문에      | 9.4%  | 정식 콘텐츠를 구매해서        | 5.1%  |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <b>무료이거나 매우 저렴하기 때문에</b> | <b>22.0%</b>  |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <p>9. 학습안내 제공</p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 일상생활에서 쉽게 저지르기 쉬운 저작권 침해사례 10선 (PPT자료로 설명하고, 학생용 읽기 자료 제공)</li> <li>▶ 올바른 저작물 이용방법 제시 ①정품 구매 ②저작권자의 허락을 받고 사용(이메일 항목 등)</li> </ul>   |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <p>10. 연습문제</p>          | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 저작권의 결정적 속성을 이해하고, 개념을 획득하였는지 빈칸 채우기 및 OX 퀴즈 진행(10문제) (소크라티브 앱을 사용하여 실시간으로 오답 및 정답에 대한 해설, 수업 종료 후 평가서+ 문제 및 해설을 이메일로 제공)</li> </ul> <p>예시) 저작권은 자신의 생각이나 감정을 000 000이다. / 인터넷의 유명한 짤을 카카오톡 프로필 사진으로 저장한 것은 저작권 침해가 아니다(O, X)</p>  |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |
| <p>11. 페이지 전이</p>        | <ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 저작권의 개념을 함께 읽고, 결정적 특징 4가지를 설명</li> <li>▶ 해리포터 작가 JK 롤링 사례를 이야기 하면서 저작권의 분류(저작권재선권 및 저작인격권)를 재확인 하고, 저작권 침해에 따른 형사 처벌을 얘기하면서 저작권 침해사례 10선을 상기하게 함</li> </ul>   |                     |       |       |       |    |    |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |       |           |       |                  |       |                      |       |                     |      |                     |      |              |      |                          |              |  |  |

4개  
7  
다양한 예

↓

↓ 상영이 여기이로

평가 문항?  
2개?

다양한 예

## □ 참고문헌

임철일. (2012). **교수설계 이론과 모형**. 파주:교육과학사

채명기 외. (2010). **쉽게익히는 이야기속 학교 저작권**. 한국교육학술정보원

한국저작권보호원. (2021). **2021 저작권 보호 연차보고서(종합)**

유튜브. (2020, 10 5). (SUB)커버송, 커버댄스 저작권 문제 없이 하려면? [비디오 파일]. 검색경로 <https://www.youtube.com/watch?v=g4roT4zNqd0>

APA  
style 사용

10/20