교육부 2015-12

미디어 문해력(Media Literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구

연구책임자 정현선(경인교육대학교)

교육부
Ministry of Education

교육부 2015-12

미디어 문해력(Media Literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구

연구진

책임연구원 | 정 현 선(경인교육대학교)

공동연구원 | 박 유 신(석관초등학교)

전 경 란(동의대학교)

박 한 철(덕성여자고등학교)

연구보조원 | 이 지 선(덕성여자대학교)

노 자 연(서울대학교)

연구협력관 | 이 현 석(교육부)

교육부
Ministry of Education

이 연구는 2015년도 개정 교육과정 후속 지원을 위한 정책연구과제인 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」 (교육부 2015-12)의 결과로서, 이 보고서에서 제시된 의견이나 대안 등은 교육부의 공식 의견이 아니라 연구진의 견해임을 밝힙니다. 이 보고서는 다음과 같은 방법으로 인용해 주시기 바랍니다.

정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015). 「미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」. 교육부(교육부 2015-12).

제 출 문

교육부 장관 귀하

본 보고서를 “미디어 문해력(literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구”의 최종보고서로 제출합니다.

2015년 12월 29일

○ 주관연구기관명: 경 인 교 육 대 학 교

○ 연구기간: 2015. 9. 1 ~ 12. 29

○ 책임연구원: 정 현 선

○ 참여연구원

· 공동연구원: 박유신

· 공동연구원: 전경란

· 공동연구원: 박한철

· 연구보조원: 이지선

· 연구보조원: 노자연

머 리 말

우리가 살고 있는 지식기반사회에서는 다양한 미디어와 정보 기술을 통해 쏟아지는 방대한 양과 형태의 정보에 체계적으로 접근하여, 이를 비판적으로 분석하고 평가하여 활용할 수 있는 '미디어 리터러시(media literacy)'가 현대적 의사소통 및 지식정보처리 역량으로서 중요하게 부각되고 있습니다.

과거의 학교 교육에서는 '리터러시'가 주로 문자로 표현된 글이나 책의 내용을 읽고 쓸 수 있는 능력에 한정되어 모국어 과목에서 다루어졌습니다. 그러나 현대사회에는 '리터러시'가 글과 책의 범위를 넘어서 다양한 형태로 된 미디어의 의미를 이해하고 생산하는 것으로 확대되었습니다. 이에 따라 주요 국제기구, 교육단체 및 세계 여러 나라의 국가 교육과정에서는 미디어 리터러시와 관련된 학습을 중요하게 다루고 있습니다.

우리나라도 2015 개정 교육과정에서 '의사소통 역량', '지식정보처리 역량' 등 미디어 리터러시와 직접적으로 관련된 내용을 핵심역량으로 설정하고, 다양한 교과의 성취기준에 관련 내용을 설정하였습니다. 이에 따라 미디어 리터러시 교육이 학교 교육에서 이루어질 수 있는 교육과정상의 기반이 마련되었습니다.

이미 우리나라의 교실 수업 현장에서는 다양한 미디어를 예시 자료로 활용하거나, 교사-학생 간 상호 작용과 학생의 자료 조사 및 발표를 위해 미디어를 광범위하게 활용하는 수업이 이루어지고 있습니다. 그러나 미디어를 수업의 방법으로 활용하는 것을 넘어서, 미디어의 의미를 정확히 파악하고, 비판적으로 분석·평가하며, 책임 있게 이용하는 것을 목표로 하는 미디어 리터러시의 개념이 분명히 정립될 필요가 있습니다. 또한 학생들의 미디어 리터러시 향상이 체계적으로 이루어질 수 있기 위해서는, 교사들 사이에 미디어 리터러시 교육에 대한 이해와 공감대 형성, 구체적인 교실 수업 방안의 개발과 보급이 이루어질 필요가 있습니다.

따라서 이 연구에서는 미디어 리터러시 교육의 이론적 배경과 연구 동향, 국내와 해외 교육과정의 미디어 리터러시 반영 상황, 우리나라 어린이와 청소년들의 미디어 이용 실태 등을 검토하고, 초·중·고 교사들의 인식 조사 결과 및 국내와 해외 전문가들의 견해를 바탕으로 하여, 미디어 리터러시 교육의 개념과 목표, 내용 체계를 도출하였습니다. 또한 미디어 리터러시 교육을 개별 교과 및 교과 통합 수업, 자유학기 주제선택활동 등으로 실행할 수 있는 방안을 개발하였습니다.

이 연구의 결과가 향후 미디어 리터러시 교육이 우리나라의 학교 교실 현장에서 실행되고 발전되는 데 많은 도움이 되기를 바랍니다.

2015년 12월

책임연구원 정현선

연 구 협 력 진

David Buckingham(University of Loughborough, 영국)
Michael Dezuanni(Queensland University of Technology, 호주)
Mari Hankala(University of Jyväskylä, 핀란드)
고대성(정왕초등학교)
권용경(서울방현초등학교)
권혜령(부천석천중학교)
김근수(서울사대부속여자중학교)
김선희(잠실중학교)
김아미(서강대학교)
김영호(서울문래초등학교)
김형태(시흥군자초등학교)
박두찬(서울신명중학교)
박현숙(부산대학교 교수학습지원센터)
소경희(서울대학교)
안성훈(경인교육대학교)
안정민(서울양진초등학교)
오은영(서울장곡초등학교)
옥현진(이화여자대학교)
온정덕(경인교육대학교)
유은경(원곡중학교)
윤남석(서울신명중학교)
윤미(서울사대부속초등학교)
이지영(서울송화초등학교)
임상수(경인교육대학교)
임세희(서울신명중학교)
임소정(서울양진초등학교)
임희준(경인교육대학교)
정미경(서울양진초등학교)
조예민(서울양진초등학교)

차 례

Ⅰ. 서론 ····· 1
1. 연구의 필요성과 목적 ····· 1
2. 연구의 내용과 범위 ····· 5
3. 연구 방법 ····· 7

Ⅱ. 미디어 리터러시 교육의 이론적 배경과 관련 연구동향 ····· 12
1. 해외 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점 ····· 12
2. 국내 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점 ····· 21
3. 교과 교육의 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점 ····· 22

Ⅲ. 어린이·청소년의 미디어 이용실태 및 교사 인식조사 ····· 26
1. 어린이·청소년의 미디어 이용 현황 조사 및 연구 ····· 26
2. 교사들의 매체 인식과 미디어 리터러시 교육에 대한 인식 조사 ····· 30

Ⅳ. 전문가 및 교사 대상 인터뷰 ····· 32
1. 전문가 대상 초점집단 인터뷰(FGI) 및 심층 인터뷰 ····· 32
2. 해외 전문가 서면인터뷰 ····· 36
3. 초·중등교사 대상 FGI ····· 40
4. 자유학기제 시행 중학교 교사 대상 심층인터뷰 ····· 48
5. 현장방문 연구 ····· 54

Ⅴ. 초·중등교사 대상 설문조사 ····· 56
1. 설문조사 개요 ····· 56
2. 설문조사 주요 결과 ····· 56

Ⅵ. 학교 교육과정과 미디어 리터러시 교육 ····· 68
1. 미디어 리터러시의 개념, 목표 및 내용 체계 ····· 68
2. 과목별 관련 교육과정 성취기준 ····· 73

Ⅶ. 미디어 리터러시 교육을 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안 ····· 93
1. 기본 방향 ····· 93
2. 교육과정 편성 및 운영 방안 ····· 95
3. 미디어 리터러시 교육의 통합 수업 모형 ····· 106

Ⅷ. 중학교 자유학기제의 미디어 리터러시 교육 실행 방안 ····· 121
1. 자유학기제의 맥락 ····· 121
2. 자유학기 활동의 미디어 리터러시 교육 프로그램 운영 사례 ····· 123
3. 자유학기 주제선택 활동을 위한 미디어 리터러시 수업 모형 ····· 140

Ⅸ. 연구 요약 및 정책 제언 ····· 157
1. 연구 요약 ····· 157
2. 정책 제언 ····· 159

<표 차례>

[표 1] 전문가 대상 FGI 참여자 ····· 32
[표 2] 해외전문가 서면인터뷰 참여 대상 ····· 37
[표 3] FGI 참여 초중등교사 대상 ····· 40
[표 4] 심층인터뷰 대상 자유학기제 시행 중학교 교사 ····· 48
[표 5] 현장방문 연구 대상자 ····· 54
[표 6] 미디어 리터러시 교육에서 가장 중요하게 판단하는 내용 ····· 60
[표 7] 담당 교과와 미디어 리터러시와의 관련성 ····· 61
[표 8] 미디어 이용 교육 중 학생들에게 필요한 교육 ····· 65
[표 9] 미디어 리터러시의 개념 정의 ····· 68
[표 10] 미디어 리터러시 교육의 내용 체계 ····· 70
[표 11] 미디어 리터러시 목표 및 내용의 학년별 도입 단계 ····· 72
[표 12] 미디어 리터러시 교육을 위한 통합 교육과정의 예시(중학교) ····· 97
[표 13] 초등 5~6학년군의 미디어 리터러시 교육을 위한 범교과 주제 학습의 통합 수업 예시 98
[표 14] 학교 교육과정에서 미디어 리터러시 교육의 운영 유형 ····· 99
[표 15] 서울문래초등학교의 6학년 창의적 체험활동 계획서 ····· 100
[표 16] 충북한천초등학교의 미디어 리터러시 중심 교육과정 재구성 사례 ····· 101
[표 17] 미디어 리터러시 수업을 위한 체크리스트 ····· 102
[표 18] 외부 기관에서의 미디어 리터러시 교육 지원 사례 ····· 104
[표 19] 자유학기제 기간의 시간 운영 사례 ····· 122
[표 20] 자유학기의 주제선택 활동 운영 사례 ····· 123
[표 21] 자유학기 활동 내용 구분 ····· 124
[표 22] 잠실중학교의 주제선택 활동 사례 ····· 126
[표 23] 잠실중학교의 <영상과 문화> 수업계획안 예시 ····· 127
[표 24] 서울 신명중학교의 주제선택 활동 운영 개요 ····· 129
[표 25] 미디어 연계 교육 프로그램 개요 ····· 131
[표 26] 충남 금산중학교 '청소년 뉴스 제작교실' 계획 ····· 131
[표 27] 충남 금산중학교 교과(기술·가정) 연계 미디어 수업 재구성안 예시 ····· 131
[표 28] 주제선택 활동 프로그램 개요 ····· 133
[표 29] 자유학기제에 운영된 미디어 리터러시 관련 주제선택 활동 프로그램의 유형 ····· 136
[표 30] 자유학기 주제선택 활동에 반영된 미디어 리터러시 교육 프로그램 내용 분석 ····· 136
[표 31] 잠실중학교의 자유학기 주제선택 활동 운영계획 ····· 137
[표 32] 잠실중학교의 자유학기 시간표 편성 ····· 138
[표 33] 개념 획득 모형을 적용한 미디어 이해 수업 과정 ····· 143
[표 34] 강의·토의 모형을 적용한 '미디어에 표현된 여성상 이해'의 수업 과정 ····· 143
[표 35] 직접 교수법을 활용한 미디어 리터러시 사용의 예 (뉴스 제작을 위한 사진 촬영) · 144

[표 36] 토의·토론법을 활용한 찬반 토론(SNS는 우리에게 행복을 줄 수 있을까?) ····· 145
[표 37] 반응 중심 모형을 활용한 미디어 리터러시 수업(영화 감상하고 탐구문제 제시하기) 146
[표 38] 미디어 창작·제작에서 협력 학습 모델 적용 (1) ····· 147
[표 39] 미디어 창작·제작에서 협력 학습 모델 적용 (2) ····· 148
[표 40] 미디어 리터러시 수업 모델 예시에 적용된 내용 요소 체크리스트 ····· 149

<그림 차례>

[그림 1] 연구의 방법 ····· 7
[그림 2] 캐나다 미디어 스마트의 디지털 리터러시 프레임워크 ····· 17
[그림 3] 디지털 리터러시의 하위 요소 ····· 18
[그림 4] 수업 목적 활용 미디어의 종류 ····· 57
[그림 5] 수업에서의 미디어 이용 목적 ····· 57
[그림 6] 학생의 미디어 정보에 대한 비판적 이해 및 평가 능력 ····· 58
[그림 7] 미디어에 대한 기능적 활용 능력 ····· 58
[그림 8] 학생의 책임 있는 미디어 이용 능력 ····· 59
[그림 9] 학생에 대한 미디어의 영향력 ····· 59
[그림 10] 미디어 교육 관련 용어 인식 수준 ····· 60
[그림 11] 미디어 리터러시 교육 세부 내용의 중요도 ····· 61
[그림 12] 담당 교과 수업과 미디어 리터러시 교육 내용과의 관련성 ····· 62
[그림 13] 미디어 리터러시 교사 교육 이수 여부 ····· 62
[그림 14] 미디어 리터러시 관련 교육 경험이 있는 교사들이 받은 교육 유형 ····· 63
[그림 15] 이수한 미디어 리터러시 교사 교육 내용 ····· 63
[그림 16] 수업에서 다룰 필요가 큰 미디어 ····· 64
[그림 17] 미디어를 매개로 한 학생과의 소통 정도 ····· 64
[그림 18] 학생들에 대한 미디어 콘텐츠 추천 및 이용 권장 여부 ····· 64
[그림 19] 수업 중 스마트폰 활용 여부 ····· 65
[그림 20] 미디어 리터러시 교육에 적합한 과목 ····· 66
[그림 21] 학교 미디어 리터러시 교육 활성화 방안 ····· 67
[그림 22] 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초 학습 요소 및 수행 목표의 관계도 ····· 69
[그림 23] 학교 교육과정의 다양한 측면과 미디어 리터러시의 연계 ····· 94
[그림 24] 다학문적 통합 방법 ····· 96
[그림 25] 간학문적 통합 방법 ····· 96
[그림 26] 초학문적 통합 방법 ····· 96
[그림 27] 미디어 리터러시를 기반으로 한 통합 수업의 사례 ····· 98
[그림 28] 광주시청자미디어센터 지원 동아리 중점 미디어 교육 ····· 100
[그림 29] 미디어 리터러시 교육에서 학습자와 교사 중심 수업의 조화 ····· 101
[그림 30] 미디어 기능의 순차적 습득 ····· 103
[그림 31] 자유학기제 편성·운영 ····· 121
[그림 32] 자유학기의 미디어 교육 프로그램 예시 ····· 125
[그림 33] 서울시교육청 자유학기 선택프로그램 워크북 내용 예시 ····· 135
[그림 34] 미디어 리터러시 교육을 위한 ML ProS 수업 모형 ····· 141

Ⅰ. 서론

1. 연구의 필요성과 목적

가. 지식기반사회의 핵심 역량으로서 미디어 리터러시 교육의 중요성

○ 세계 각국에서는 현재 지식기반사회에 적합한 인재 양성을 국가 정책의 핵심 과제로 삼고 있다(이근호·곽영순·이승미·최정순, 2012).
- 지식기반사회는 정보와 지식의 변화 속도가 빠른 사회로, 지식의 생산·유통·활용이 새로운 가치 창출을 통한 생산력과 경쟁력의 핵심 요인이 된다.
- 세계 각국은 방대한 양과 다양한 형태의 정보들에 대한 체계적 접근·분석·활용을 통해 당면한 문제를 해결할 수 있는 인재를 양성하기 위해 매진하고 있다.

○ 미디어가 생산하는 정보와 문화를 비판적으로 이해하고, 보다 책임 있게 미디어를 이용할 수 있는 능력과 태도를 기르기 위한 '미디어 리터러시(media literacy)' 교육이 21세기 학교교육의 중요한 과제로 제기되고 있다.
- 미디어의 개념: 인쇄 매체 및 전통적인 대중 매체 뿐 아니라 디지털 기술을 바탕으로 한 다양한 전달 형태가 미디어에 포함된다. 다양한 양식(mode)으로 표현된 텍스트 혹은 콘텐츠를 뜻하는 개념으로 사용되기도 한다(오미영·정인숙, 2005).
- 의사소통, 정보 획득, 지식 생산과 문화 창조에 있어 미디어의 역할이 중요하게 부각됨에 따라 최근 '리터러시'의 대상이 글과 책의 범위를 넘어서 다양한 형태의 미디어로 확대되었다(안정임, 2002; 정현선, 2004, 2014; 김양은, 2005, 2013; 정혜승, 2008; 김아미, 2015; 전경란, 2015).
- ATC21S, OECD, EC, P21 등 다양한 국제기구 및 교육단체에서는 미디어 리터러시와 관련된 의사소통, 비판적 사고, 지식정보 처리, 테크놀로지 활용 능력 등을 21세기 사회를 살아가기 위해 필요한 '핵심 역량(core competency)'의 주요 범주로 포함하여 논의하였다(ATC21S, 2009; UNESCO, 2011, 2013, 2015; Koltay, 2011; Partnership for 21 Century Learning, 2015).
- 핀란드, 호주, 뉴질랜드, 싱가포르 등의 교육 선진국들에서는 최근에 국가교육과정 개정을 단행하면서, 다양한 교과 학습을 통해 길러야 할 핵심 역량으로 '멀티 리터러시(multiliteracies)'(Finnish National Board of Education, 2013), '리터러시(literacy)'(ACARA, 2011b), '의사소통, 협력과 정보 기술(Communication, Collaboration and Information Skills)(Singapore Ministry of Education, http://www.moe.gov.sg/education/21cc/) 등 미디어 리터러시와 직접적으로 관련된 새로운 학습 영역을 설정하고, 관련 교과의 교육과정 개발, 교재 및 온라인 리소스 개발·보급 등을 통해 학교 현장에서 체계적인 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있도

록 다각도로 지원하고 있다.

나. 학생들의 비판적 미디어 이해를 위한 미디어 리터러시 교육의 필요성

○ 국내 어린이와 청소년들은 높은 미디어 이용률을 보인다.
- 초·중등학교 학생들의 인터넷 이용률은 100%에 가깝고, 매일 인터넷을 이용하는 어린이와 청소년의 비율도 3~9세의 경우 62.1%, 10대의 경우 95.8%에 이른다(임재명·지열·장세정·이정환·유재민, 2013).
- 초등학생의 스마트폰 소지율은 72.2%에 달하며, 초등학생의 휴대전화 보급률도 매해 급증하고 있다(배상률·김형주·성은모, 2013).
- 학년이 올라갈수록 인쇄매체인 책 읽기나 글쓰기는 점차 줄어드는 반면, 컴퓨터나 휴대전화를 이용한 문자메시지, 인터넷 자료, SNS 읽기와 쓰기는 급격히 증가하고 있다(정혜승·김정자·민병곤·손원숙·백혜선·백정이·박치범·오은하·정현선, 2013).

○ 어린이와 청소년들의 비판적이고 책임 있는 미디어 이용 태도와 문화 형성을 위한 근본적이고 교육적인 대처 방안으로서 미디어 리터러시 교육이 학교 교육을 통해 이루어질 필요가 있다.
- 어린이와 청소년들이 텔레비전, 인터넷, 스마트폰 등의 매체를 통해 대중문화에 지속적으로 노출되면서, 연예인의 의복이나 외모 등을 모방하는 행동이 나타나고 있으며(김재숙·이미숙, 2002), 이는 학생들의 외모 지상주의적 사고와 행동을 형성하는 등 사회 문제가 되고 있다.
- 온라인 커뮤니티와 SNS는 교육적 활용의 측면에서 많은 장점을 갖고 있는 한편 근거 없는 유언비어의 유포 공간이 되기도 하는데(홍주현, 2014), 이에 대해 사실 관계도 확인하지 않고 무비판적으로 수용하는 청소년들도 많다.
- SNS는 청소년들 사이의 집단적 폭언이나 따돌림의 수단으로 활용되는 등 사이버 폭력의 공간이 되기도 하여 사회적 문제가 되고 있다(이창호·신나민·하은빈, 2014).
- 미디어를 통해 접하는 정보의 사실 관계를 따져 수용하고, 자신들의 미디어 이용 태도와 문화에 대해 되돌아보면서 타인을 배려하는 윤리적이고 책임 있는 태도를 지니도록 하기 위해 미디어 리터러시 교육이 학교교육을 통해 이루어져야 할 필요가 있다.

다. 교실 수업 개선을 위한 미디어 리터러시 교육의 방향 제시 필요성

○ 한국 교실 수업 현장에서 이미 '미디어 활용' 수업이 광범위하게 이루어지고 있다.
- 1998년 교육 정보화 정책이 도입되면서 학교 교실에 초고속 인터넷 이용이 가능한 컴퓨터와 프로젝션 텔레비전이 설치되었다.
- 최근에는 PC 기반의 교실 환경을 무선 인터넷, 전자칠판, 태블릿 PC 등 상호작용이 가능한 첨단 디지털 기술 환경으로 변화시키는 정책이 시행되기도 하였다(김현철, 2011; 김성희·이형미, 2009).
- 예시 자료 또는 수업 동기 유발을 위한 자료를 미디어를 통해 보여주거나, 수행 평가를 위해 학생 스스로 발표 자료 또는 동영상을 제작하거나, 교사와 학생 간 상호작용을 위해 스마트 기기를 활용하는 것이 이에 해당된다.

○ 미디어 활용 교육이 활발히 이루어지고 있는 데 반해 학교 현장의 '미디어 리터러시 교육'에 대한 인식 수준은 낮다.
  – 미디어가 전달하는 내용의 정확한 의미를 파악하고, 사실과 의견을 구분하여 이해하며, 주관을 가지고 비판적으로 미디어를 이해하고 평가하게 하는 교육은 제대로 이루어지지 않고 있다.
  – 발표 자료나 동영상을 제작하고 공유하는 과정에서 학생들이 알고 지켜야 할 저작권, 초상권, 사생활 보호 등 책임 있는 이용 방법과 태도에 대한 교육도 제대로 이루어지지 않고 있다.

○ 한국의 수업 여건을 고려하여 미디어 활용 교육을 미디어 리터러시 교육의 계기로 적극 활용하려는 관점 전환이 필요하다(김아미, 2015).
  – 디지털 미디어가 본격적으로 사회 전반에서 사용되기 이전에는 미디어에 대한 비판적 이해 및 책임 있는 이용을 목표와 내용으로 하는 '미디어 리터러시 교육'과, 미디어를 교수·학습의 방법으로 활용하는 '미디어 활용 교육'이 개념적으로 뚜렷이 구분되었다.
  – 그러나 미디어 활용 교육이 광범위하게 이루어지고 있는 한국의 교실 수업 여건을 고려하면, 미디어 활용 교육을 미디어 리터러시 교육의 계기로 적극 활용할 필요가 있다.

○ 미디어 리터러시의 개념, 목표, 방향 및 교과별 역할 분담을 고려한 체계적인 접근이 필요하다.
  – 미디어 리터러시는 특정 교과 내 학습만으로는 도달할 수 없는 종합적인 능력으로, 범교과적이고 통합적인 접근을 필요로 한다.
  – 2015 개정 교육과정의 핵심 역량에는 미디어 리터러시와 직접 관련되는 '의사소통 역량' 및 '지식정보처리 역량'이 포함된다(교육부, 2015a).
  – 국어, 도덕, 사회, 미술, 실과(기술·가정, 정보) 등의 교과에는 미디어 리터러시와 직접으로 관련된 학습 내용들이 성취기준으로 제시되었다(교육부, 2015a).
  – 그러나 각 교과에 반영되어 있는 관련 성취기준들은 각 교과 교육의 논리에 따라 부분적인 내용을 다루는 데 그치고 있어 전체적인 체계성을 찾아보기 어렵다.
  – 따라서 한국 현실에서 요구되는 미디어 리터러시 교육의 개념, 목표, 내용 등을 도출하고 다양한 교과에 산재한 미디어 리터러시 관련 성취기준을 핵심 역량과 체계적으로 연계함으로써, 학교 미디어 리터러시 교육의 방향을 분명히 제시하는 작업이 필요하다.

라. 미디어 리터러시 교육의 학교 교육과정 편성·운영 및 자유학기 적용 방안의 필요성

○ 미디어 리터러시 교육은 학교 교과 수업 및 교과 연계·융합 수업, 창의적 체험 활동, 행사 등에서 다루어질 수 있다.
  – 미디어 리터러시 교육은 핵심 역량을 중심으로 다양한 교과의 학습 내용을 재구성하거나, 창의적 체험 활동을 연계하여 학교 교육과정을 편성·운영함에 있어 중요한 기준이 될 수 있다.
  – 여러 교과의 교육과정 내용 중 미디어 리터러시와 관련한 성취기준을 추출하고, 이를

단일 교과, 교과 통합 수업 및 통합교육과정을 통해 어떻게 가르칠 수 있을지를 보여주는 수업 운영 방안의 예시가 필요하다.

○ 자유학기제는 미디어 리터러시 교육 실행의 계기로서 높은 잠재성을 지니고 있다.
- 2016년 전면 시행되는 중학교 자유학기제는 교과 수업에 있어 과목 간 융합·연계 수업, 협동교수, 협력학습, 핵심 성취기준에 기반한 수업을 강조하고 있으며, 교수·학습 방법에 있어 의사소통, 토론, 문제해결, 토론, 협력 학습, 프로젝트 학습 등을 권장하고 있다.
- 특히 '자유학기 활동'은 교과 수업의 틀을 벗어나 보다 통합적인 교육 내용과 학생 참여의 수업 방법을 통해 21세기 사회에 필요한 핵심 역량의 학습을 목표로 한다.
- 학교 교육과정 편성 시 학생들의 진로 탐색 활동, 문화·예술 교육, 자유학기 활동 등을 위해 기존 교과의 시수를 감축하여 운영하게 됨으로 인해 교육과정 재구성이 적극적으로 이루어질 수 있다.
- 교과 간 연계에 의한 교과 융합 수업이 활발히 이루어질 수 있으므로, 개별 교과에 산재해 있는 미디어 리터러시 교육 관련 성취기준을 적극적으로 연계할 수 있다.

○ 구체적인 미디어 리터러시 교육의 교실 수업을 위해서는 미디어 리터러시 교육의 목표와 내용이 반영된 구체적인 수업 모형들이 제시될 필요가 있다.
- 이 연구에서는 특히 중학교 자유학기의 주제선택 활동 혹은 초·중학교 교과 수업의 대단원 수준에 적용 가능한 미디어 리터러시(Media Literacy)의 통합 수업 모형을 '문제 중심 모형(Problem-based model)', '프로젝트 중심 모형(Project-based model)', '스토리텔링 중심 모형(Storytelling-based model)'으로 제시하고 이를 'ML ProS' 모형으로 제시하고 각각의 예시를 개발하였다.
- 통합 수업의 소단원 혹은 차시 수업에서는 미디어 텍스트나 콘텐츠에 대해 반응하고 감상하는 반응 중심 모형, 미디어와 관련된 문제나 주제를 중심으로 한 토의 토론 모형, 교사의 강의와 토의를 결합한 강의-토의 모형, 비판적 분석 방법이나 창작 방법을 배우는 직접 교수 모형, 미디어와 관련된 핵심 개념을 이해하기 위한 개념 획득 모형, 모둠 토의나 제작을 위한 협력 학습 모형 등이 적용될 수 있다.
- 이 연구에서 제시한 내용들의 현실 적합성을 검토하여 실제 교실 수업으로 확산하기 위해서는 초·중학교의 연구학교 운영을 통한 시범 적용 및 검토가 필요하다.

마. 학교 미디어 리터러시 교육의 발전과 정책 제언을 위한 기초 연구의 필요성

○ 미디어 리터러시의 개념, 목표, 방향, 내용에 대하여 학계와 교육계의 분명한 합의가 이루어지지 않고 있다.
- 학문적으로 '미디어'와 '매체' 등이 혼재되어 사용되고 있고, '리터러시'의 번역어도 '리터러시', '문해력', '문식성', '문식력', '소양' 등으로 달리 사용되고 있다.
- 교육과정 문서에서도 교과에 따라 '미디어'와 '매체'가 혼용되고 있고, '미디어 교육', '매체 교육', '매체 언어 교육' 등의 용어가 함께 사용되고 있으며, 그 의미도 통일되어 있지 않다.

– 이는 관련 전문가와 교사들 사이의 교류와 소통 및 미디어 리터러시 교육의 발전을 저해하는 요인이 되고 있다.

○ 국가적인 교육 정책의 수립과 추진, 학교 현장에서의 실행을 위해서는 미디어 리터러시 교육을 지칭하는 통일된 개념의 정립이 필요하다.
– 미디어 리터러시와 관련된 이론적 개념들은 아래와 같이 다양하게 존재한다.
– 이들 개념들은 미디어 리터러시의 목표와 주요 내용에 대한 각각의 관점을 반영하고 있기 때문에 하나로 통일하는 것은 불가능하고 바람직하지도 않다.

‘멀티 리터러시(통합 리터러시/복합 문식성: multiliteracies)’
‘멀티플 리터러시(multiple literacies)’
‘복합양식 리터러시(다중모드/다중표상 리터러시: multimodal literacy)’
‘뉴 리터러시(신문식성: new literacies)’
‘비판적 리터러시(critical literacy)’
‘정보 리터러시(information literacy)’
‘문화적 리터러시(cultural literacy)’
‘시각적 리터러시(visual literacy)’
‘영상 리터러시(cineliteracy)’
‘동영상 리터러시(moving image literacy)’
‘디지털 리터러시(digital literacy)’
‘ICT 리터러시’ 등 (전경란, 2015)

– 다만 미디어 리터러시 교육의 개념과 목표의 혼란이 관련 학문 영역과 교육현장 간의 교류와 소통은 물론 미디어 리터러시 교육의 발전을 저해하는 요인이 될 수 있다.
– 따라서 미디어 리터러시의 개념, 목표, 내용에 대한 정의를 통해 미디어 리터러시 교육의 체계화를 도모할 필요가 있다.
– 이 연구에서는 미디어 리터러시의 번역어들이 초래하는 의미의 혼란을 방지하고, 다양한 학문 분야에서 이루어진 연구 성과들을 바탕으로 논의하기 위해 ‘미디어 리터러시’를 원어 그대로 사용한다.

2. 연구의 내용과 범위

가. 해외 미디어 리터러시 이론과 연구 동향 검토

○ UN과 UNESCO, EU 등 주요 국제기구, OECD, P21, ATC21S 등 국제 교육단체 및 미디어 리터러시 교육이 발달한 주요 국가의 교육과정 문서 관련 전문 기관의 보고서 등을 수집하여 분석하였다.

○ 영국, 호주, 핀란드의 미디어 리터러시 전문가들로부터 해당 국가의 미디어 리터러시 교육 정책에 관한 현지의 평가와 의견을 수렴하였다.

○ 그 외 미디어 리터러시 관련 학술논문, 저서, 연구보고서 등을 검토하여 미디어 리

터러시 교육 정책에 대한 인식의 지평을 넓히고, 구체적인 실천 전략에 대한 정보를 수집하여 시사점을 도출하였다.

나. 국내 미디어 리터러시 관련 연구 동향 분석

○ 언론학, 국어교육학, 사회과교육학, 정보윤리, 매체 활용 교육 등의 분야에서 이루어진 연구, 어린이·청소년의 미디어 이용 실태에 관한 조사 연구, 미디어 리터러시 교육에 관한 학교 교사들의 인식 조사 연구 등을 검토하여 미디어 리터러시 교육의 개념, 목표, 내용, 방법 등에 대한 시사점을 도출하였다.

○ 2015 개정 교육과정 및 2009 개정 교육과정의 총론과 주요 교과 교육과정을 분석하였다.

다. 학교 현장의 미디어 리터러시 교육 사례 및 교사 인식 조사

○ 리터러시 교육을 실행하고 있는 초등학교와 중학교 자유학기제 연구학교를 방문하여 관련 보고서를 수집하고 담당 교사들을 인터뷰하였다.

○ 전문적 학습 공동체 소속의 교사들 및 일반 교사들에 대한 FGI를 수행하여 현장의 현황과 요구를 파악하고 우수 수업 사례를 수집하였다.

○ 초·중·고 교사들을 대상으로 온라인/모바일 설문 조사를 실시하였다.

라. 교육과정 분석 및 미디어 리터러시 교육의 학교 교육과정 편성·운영 방안 도출

○ 미디어 리터러시의 개념과 목표에 따라 초·중학교의 교육과정 성취기준을 분석하고, 미디어 리터러시 교육을 학교 교육과정에 편성·운영할 수 있는 방안을 개발하였다(이슈리포트「미디어 리터러시 교육 실행을 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안」(2015)에 수록).

마. 미디어 리터러시 교육의 중학교 자유학기 적용 방안 도출

○ 중학교 1학년 또는 2학년 시기의 학생들을 대상으로 한 자유학기의 학사일정 및 차시 운영을 고려한 주제선택 활동으로서 미디어 리터러시 교육 프로그램을 개발하여 제시하였다(이슈리포트「미디어 리터러시 교육의 자유학기 실행 방안」(2015)에 수록).

바. 미디어 리터러시 교육의 수업 모형 개발

○ 한국형 미디어 리터러시 수업의 프로토타입이 될 수 있는 수업 모형으로서 ML ProS 모형을 개발하였다.

– 학교급별 특성을 고려하여 수업 모형을 범교과적으로 재구성하였다.

- 수업 전-중-후의 연계 및 교사-학생 간 상호작용을 지원할 수 있는 미디어 활용을 고려하였다.
- 교과 수업, 교과 간 견계 혹은 통합 수업, 창의적 체험 활동, 중학교 자유학기의 주제 선택 활동 등에 적용 가능하도록 개발하였다.
- 미디어 리터러시의 목표와 관련된 하위 개념인 '비판적 리터러시(critical literacy)', 복합양식 리터러시, 시각적 리터러시, '문화적 리터러시, 비판적 리터러시, 시민적 리터러시, 기능적 리터러시, 시각적 리터러시, 복합양식 리터러시', 어린이와 청소년의 인지적·사회적·신체적 발달 단계와 학습의 심화 정도를 동시에 고려하였다.
- 수업 적용 협력 교사들이 연구진과 긴밀히 협의하여 수업 지도안 및 수업 자료를 개발, 수정, 적용하였다.
- 수업 지도안 및 자료 개발, 수업 적용 결과 분석 등의 전 과정에서 교육과정, 교수법, 교과교육 전문가, 현장 교사들과 연구진이 긴밀하게 협의하였다(이슈리포트 「미디어 리터러시 교육의 자유학기 실행 방안」(2015)에 수록).

사. 기타 정책 제언 제시

○ 연구학교 운영, 유관 기관의 협조, 정부 부처 및 교육청의 지원, 교사 교육을 위한 지원, 연구자-현장 교사 간의 교류 및 소통을 위한 지원, 교실 수업의 개선을 위한 연구 지원의 차원에서 기타 정책을 제언하였다.

3. 연구 방법

○ 이 연구의 방법을 구조화하면 다음과 같다.

[그림 1] 연구의 방법

가. 문헌 연구 및 내용 분석

목적	• 미디어 리터러시의 이론, 개념, 목표에 대한 연구 동향 파악	
대상 및 방법	• 주요 학자, 학회, 단체, 국제기구, 정부 기관의 미디어 리터러시 교육 관련 연구물 및 보고서 • 어린이·청소년 미디어 이용 실태 조사 관련 연구물 • 미디어 리터러시 교육에 대한 교사 인식 조사 관련 연구물 • 해외 주요 국가의 학교 교육과정 문서	• 미디어 리터러시의 이론, 개념, 선행 연구 분석을 통해 시사점 도출
	• 국내 교육과정 문서(2009, 2015년 개정)	• 총론에서 제시하고 있는 핵심 역량을 교과교육과정의 역량 및 성취 기준 내용과 관련지어 분석
	• 자유학기 연구학교 연구계획서 및 관련 자료 • 미디어 교육 연구학교 연구계획서 및 관련 자료	• 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발에 시사점 도출

나. 국내 및 해외 전문가 인터뷰와 협의회

○ 국내 전문가 인터뷰 및 협의회

목적	• 미디어 리터러시 교육의 목표, 내용, 방법 등에 대한 전문가 의견 수집
방법	• 심층 인터뷰 또는 협의회
대상	

참여자	직위	비고
전문가 1	교수	FGI 1, 국어교육과 교수, 디지털 리터러시 전문가
전문가 2	교수	FGI 1, 윤리교육과 교수, 정보윤리 전문가
전문가 3	교수	FGI 1, 컴퓨터교육과 교수, ICT 리터러시 전문가
전문가 4	교수	심층인터뷰, 교육학과 교수, 핵심 역량 및 통합교육과정 전문가
전문가 5	교수	심층인터뷰, 교육학과 교수, 핵심 역량 및 통합교육과정 전문가
전문가 6	교수	심층인터뷰, 과학교육과 교수

○ 해외 전문가 인터뷰

목적	• 교실 수업 및 평가 방법 개선을 지원하기 위한 해당 국가의 정책 파악 • 리소스 센터 등에 대한 정보 및 의견 수집
방법	• 영상 및 서면 인터뷰

대상

참여자	직위	비고
전문가 7	교수	영상 인터뷰 1, 영국, University of Loughborough, 미디어 리터러시 전문가
전문가 8	교수	서면인터뷰 2, 호주, Queensland University of Technology, 미디어 리터러시 전문가
전문가 9	교수	서면인터뷰 3, 핀란드, University of Jyväskylä, 미디어 리터러시 전문가

다. 현장 교사 인터뷰 및 FGI

목적

- 미디어 이용 실태에 대한 교사들의 인식 파악
- 자유학기제의 운영과 관련한 미디어 리터러시 교육 현황, 관련 프로그램 운영 현황, 자유학기제 프로그램으로서 미디어 리터러시 교육의 의의 등에 대한 현장 의견 파악
- 학교 교육과정 편성·운영, 중학교 자유학기 적용, 수업 모형 개발을 위한 초·중학교 교사들의 경험 파악
- 연구진이 개발한 미디어 리터러시 교육의 개념과 목표, 내용 체계 설정, 교육 방안에 대한 교사 의견 수렴

방법

- 미디어 교육 연구학교를 2년간 운영한 초등학교 1곳과, 공공기관의 사진 전문 강사 파견 사업을 통해 전교생을 대상으로 사진 교육을 실시한 초등학교 1곳을 방문하여 현장 경험을 조사함.
- 중학교 자유학기제 연구학교(1차년도, 2차년도, 3차년도 각 1곳씩)의 교장, 수석 교사, 부장 교사, 일반 교사를 대상으로 심층 인터뷰를 실시함.

대상

- 다양한 수준의 미디어 리터러시 교육 경험을 반영하기 위해, 미디어 리터러시 교육에 대한 경험을 축적하고 있는 교사들과 보다 일반적인 교실 수업의 맥락에서 이루어지는 미디어 활용 교육에 익숙한 교사들을 조사 대상에 두루 포함함.

참여자	직위	비고
교사 1	초등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 교육 관련 교사연구모임 소속
교사 2	중등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 교육 관련 교사연구모임 소속
교사 3	초등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 교육 관련 교사연구모임 소속
교사 4	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 5	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 6	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 7	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 8	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 9	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 10	초등 교사	FGI 4
교사 11	초등 교사	FGI 4
교사 12	초등 교사	FGI 4
교사 13	초등 교사	FGI 5, 미디어 리터러시 교육 관련 교사연구모임 소속

교사 14	중등 교사	FGI 5, 미디어 리터러시 교육 관련 교사연구모임 소속
교사 15	초등 교사	현장방문 연구 1, D초등학교 교사
교사 16	초등 교사	현장방문 연구 2, E초등학교 교감
교사 17	중등 교사	학교방문, A중학교 교사, 과학과 담당
교사 18	중등 교사	학교방문, A중학교 교사, 국어과 담당
교사 19	중등 교사	학교방문, B중학교 교장
교사 20	중등 교사	학교방문, B중학교 교사, 국어과 담당
교사 21	중등 교사	학교방문, C중학교 수석교사, 국어과 담당
교사 22	중등 교사	D중학교 교사, 국어과 담당

라. 초·중·고 교사 대상 설문조사

목적	• 미디어 리터러시 교육과 관련하여 교사들의 인식과 의견을 파악
대상	• 교과 및 창의적 체험 활동을 담당하는 전 교원
방법	• 교사들에게 설문조사 참여를 요청하는 교육부 공문 발송 • 설문에 대한 응답을 웹 또는 모바일 기기에서 직접 기입하는 온라인 서베이 실시
조사 기간	• 2015년 12월 11일(금)~12월 20일(일)(10일간)
설문 내용 구성	• 수업에서의 미디어 활용 정도 및 목표 • 학생들의 미디어 리터러시 능력에 대한 교사들의 인식 • 미디어의 영향 및 효과 • 미디어 리터러시 교육의 개념 및 내용에 대한 인식 • 각 교과과정과 미디어 리터러시 교육의 관련성 정도 • 교사대상 미디어 리터러시 교육 경험 유무 및 내용 • 교실 현장에서 학생들과 미디어 리터러시 관련 소통 정도 • 미디어 리터러시 교육의 필요성 인식 • 학교 미디어 교육으로서 미디어 리터러시 교육 방향에 대한 의견

마. 수업 모형 개발

목적	• 초등학교와 중학교에서 활용할 수 있는 미디어 리터러시 교육의 수업 모형 개발
참여자	• 미디어 리터러시 교육에 대한 연구로 석사학위를 받았거나, 이와 관련한 전문적 교사 학습 공동체에 소속되어 활동하고 있는 초등학교 교사 3인, 중학교 교사 2인이 연구진과 함께 수업 모형 개발에 참여

바. 정책 간담회

목적	• 2015 개정 교육과정의 핵심역량 및 미디어 활용 교육의 개선 방안과 관련한 미디어 리터러시 교육의 개념과 목표 설정, 미디어 리터러시 교육의 학교 교육과정 편성·운영 방안, 자유학기 적용 방안 도출

참여자	• 연구진 및 교육부 교육과정정책과

사. 연구진 협의회

목적	• 문헌 분석 • 학교 현장 방문 조사, 국내 및 해외 전문가와 현장 교사 인터뷰 결과 공유 및 협의 • 미디어 리터러시 교육의 개념, 목표, 내용 도출 및 협의 • 수업 모형 개발
방법	• 주1회 이상의 정례 회의 및 집중작업 • 온라인 커뮤니케이션을 통한 지속적인 회의 • 관련 전문가 및 현장 교사 초빙을 통한 확대 회의
연구진	

연구진	직위	비고
책임연구원	교수	국어교육과 교수, 미디어 리터러시 교육 전문가
공동연구원1	교수	디지털문화콘텐츠학과 교수, 미디어 리터러시 교육 전문가
공동연구원2	교사	초등학교 교사, 미술/만화·애니메이션 교육 전문가
공동연구원3	교사	고등학교 사회과 교사, 미디어 리터러시 교육 전문가
보조연구원1	대학강사	국어교육과 강사
보조연구원2	연구원	국어교육 전공 박사과정

Ⅱ. 미디어 리터러시 교육의 이론적 배경과 관련 연구동향

1. 해외 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점

가. UN, UNAOC, UNESCO 등 국제기구의 미디어 리터러시 정책

○ UN(United Nations)은 1989년에 제정된 아동인권협약을 통해 교육에 대한 권리와 미디어로부터 보호 받을 권리를 미디어 교육의 권리로 보장하였다(UN, 1989).

- 아동인권협약 제 17조: 아동은 대중 매체로부터 유익한 정보를 제공받아야 함을 명시하고, 각국에 유해한 정보와 자료로부터 아동을 보호하기 위한 적절한 지침을 개발할 것을 권장하였다.
- 미디어 리터러시 능력을 사회 통합과 참여의 주요 요소로 보고, 모든 어린이와 청소년이 정보에 접근하기 위해 필요한 조건을 갖추도록 관련 정책 가이드라인을 제시하였다.

○ UNAOC(United Nations Alliance of Civilizations)는 서로 다른 문화권에 속한 국가와 사람들 간의 이해와 협력, 사회 통합과 시민적 참여를 위한 필수 역량으로서 미디어 리터러시를 옹호하고 있다(http://www.unaoc.org/who-we-are/).

- 2005년 UN 사무총장의 직속 기구로 설립된 이래 다양한 문화권의 국가와 사람들 간의 이해와 협력을 증진하기 위해 필요한 다양한 미디어 리터러시 프로젝트들을 수행하고 있다.
- UNESCO와 함께 '미디어와 정보 리터러시 클리어링하우스(Media & Information Literacy Clearinghouse)'(http://milunesco.unaoc.org/)를 운영한다. 미디어 리터러시 분야의 교육자, 연구자, 정책입안가, 미디어 제작자, 학생들이 관련 논문, 보고서, 교육자료, 교육과정 등에 편리하게 접근할 수 있도록 온라인 링크 또는 자료를 제공한다. 또한 이용자 모두가 관련 콘텐츠를 업로드할 수 있는 오픈 시스템으로 운영한다.
- 그밖에 미디어와 정보 리터러시'를 연구하는 세계 여러 나라의 대학 간 국제 네트워크 수립, 미디어 리터러시 교육자와 정책 입안가들이 참여하는 워크숍 개최, 관련 간행물 및 정책 가이드라인 발간 등의 사업을 진행한다.

○ UNESCO에서는 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 연계한 MIL(Media and Information Literacy)이라는 용어를 사용하면서 시민성 함양의 중요성을 강조한다(UNESCO, 2014).

- MIL을 지닌 시민은 다음과 같은 자질을 가지고 있다.
  - 민주주의 사회에서 미디어와 기타 정보원의 기능과 역할을 이해할 수 있다.
  - 어떠한 조건 하에서 위의 기능들이 이행되는지 이해할 수 있다.
  - 정보의 필요를 인지하고 분명히 표현할 수 있다.
  - 관련된 정보를 찾아내고 그에 접근할 수 있다.

-또한 MIL는 다음과 같은 4가지의 하위 요소로 구성된다고 본다.

1) 정보, 미디어, 인터넷, 도서관에 접근하는 능력
   - 의사결정, 문제 해결, 오락을 위한 정보
   - 상호문화적 대화, 평화, 개발, 민주 사회를 위한 정보
   - 국제적 학습을 위한 정보/미디어/테크놀로지

2) 이해하는 능력
   - 사회에서 미디어와 기타 정보원들의 역할과 기능
   - 미디어와 기타 정보원들이 그 역할 및 기능을 달성하기 위한 조건
   - 정보 저장과 사용과 관련된 윤리
   - professional standard와 질 담보에 관하여 이해할 수 있는 능력

3) 정보처리 능력
   - 정보의 필요를 정교화하여 규정, 표현하고, 정보를 찾아내고 접근하는 능력
   - 정보의 권위, 신뢰도, 현재 목적을 평가하는 능력
   - 자기표현, 훌륭한 거버넌스, 민주 참여, 상호문화적 대화 등을 위해 미디어와 다른 정보원들과 관계를 맺는 능력
   - 새로운 결정을 하기 위해 새로운 이해를 종합하고 구성하는 능력

4) 실천 능력
   - 적절한 정보를 추출하고 조직하는 능력
   - 정보 처리 그리고 UCC를 만들기 위해 ICT와 디지털 능력을 사용하는 능력
   - 정보를 비판적으로 분석하고 평가하는 능력
   - 적절한 미디어 ICT를 활용하여 결정, 아이디어, 의견 및 새로운 이해를 소통하는 능력

나. 미디어 관련 전문 기구와 단체의 미디어 리터러시 개념 정의

○ 미국 미디어 리터러시 센터(Center for Media Literacy, 이하 CML)

개념 정의	• “미디어 리터러시는 교육에 대한 21세기적 접근이다. 이것은 인쇄물에서 비디오, 인터넷에 이르기까지 다양한 형식으로 된 메시지를 접근, 분석, 평가, 창조하기 위한 프레임워크를 제공한다. 미디어 리터러시는 사회 속에서의 미디어 역할에 대한 이해뿐 아니라, 핵심적인 탐구 능력, 민주 시민으로서 요구되는 자기표현 능력에 대한 이해를 구성한다(http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more).”
시사점	• 영어권에서 자주 인용되는 미디어 리터러시의 전통적인 정의인 ‘모든 형식의 미디어에 접근하고, 분석, 평가하며 제작할 수 있는 능력(Aufderheide, 1993)’에 ‘참여’라는 개념을 덧붙임. 최근의 미디어 테크놀로지가 상호 작용과 협업, 참여할 수 있는 기능을 제공하고 있기 때문임. • 미디어 교육을 받은 교육 대상자는 미디어 교육의 결과 정보의 효율적 운영자이자 현명한 소비자, 책임감 있는 미디어 제작자, 그리고 현대 글로벌 문화에 적극적이고 효과적 참여자가 되어야 한다고 제안함(Center for Media Literacy, 2012).

○ 영국의 Ofcom (Office of Communication, 이하 Ofcom)

개념 정의	• 미디어 리터러시 정의: “다양한 맥락 안에서 미디어에 접근(Access)하고, 미디어를 이해(Understand)하며, 창의적인 제작(Create)을 할 수 있는 능력(Ofcom, 2004)”
시사점	• 2003년 이전까지 영국에서 통용되었던 미디어 리터러시가 문화적인 현상으로서 미디어에 접근하고, 미디어 사용자들의 미디어를 통한 정체성 구성에 관심을 기울여 왔다면, Ofcom이 제시한 미디어 리터러시의 개념은 미디어 리터러시 증진을 통해 디지털 격차를 줄이고 개인이 미디어를 사용함에 있어 자신의 미디어 생활에 대한 규제 능력을 향상 시키는 것을 목표로 상정함. • 이는 빠르게 변화하는 디지털 미디어 환경 안에서 개개인이 스스로를 보호하고 규제할 수 있으며 미디어 환경 안에서 적극적으로 행동할 수 있는 개인의 역량 및 도구적 능력을 강조하는 개념임. • Ofcom이 정의한 미디어 리터러시는 기존에 쓰였던 영국의 전통적 미디어 교육 및 미디어 리터러시 개념보다 단순화되고 포괄적인 성격을 지니고 있으며, 디지털 미디어 환경에 초점을 맞추어 제시한 개념이기에, ICT 교과과정에서 요구 되는 주요 개념들과 쉽게 접목될 수 있는 가능성이 있음(김아미, 2008).

○ 유럽연합 집행위원회(European Commission, 이하 EC)

개념 정의	• “1) 매체에 접근하는 능력 2) 매체를 이해하고 미디어 콘텐츠를 비판적으로 접근할 수 있는 능력 3) 다양한 맥락 안에서 의사소통을 할 수 있는 능력(Koltay, 2011)”
시사점	• Ofcom의 도구적인 ‘미디어 리터러시’가 미디어와 관련된 개인의 역량에 집중하고 있다면, EC가 규정하는 ‘미디어 리터러시’는 ‘다양한 맥락 안에서 의사소통할 수 있는 능력’을 추가함으로써 사회적인 역량으로서의 미디어 리터러시에도 주목함.

다. 미디어 교육학자들의 미디어 리터러시 개념 연구

○ 영국

– 미디어 교육학자인 버킹엄은 네 가지 핵심 개념(언어, 재현, 제도, 수용자)의 이해를 바탕으로 한 미디어의 비판적 이해, 핵심 개념과 비판적 성찰 능력, 문화적 정체성의 구현에 초점을 맞춘 미디어 리터러시를 강조하였다(Buckingham, 2014).

– 미디어 리터러시가 기능적인 차원으로 한정되어서는 안 되며, ‘문화적(Cultural), 비판적(Critical), 창의적(Creative) 요소(3C)’의 균형이 필요하다는 견해가 제시되었다(Parry, Potter & Bazalgette, 2011).

– 번과 듀런은 미디어 텍스트를 해석하고 만드는 과정에서 학생들이 자신의 미디어에

대한 취향, 비판적 의견, 즐거움을 발전시키고 그를 통해 자신의 문화적 정체성을 구현하는 것의 중요성을 강조하였다(Burn & Durran, 2007).

○ 호주

– 데주아니는 “The building blocks model”라는 글에서 ‘디지털 미디어 리터러시의 교육 모델을 제시하였다. 여기에서 디지털 리터러시는 ‘디지털 자료, 개념적 이해, 미디어 생산, 미디어 분석’의 네 개의 카테고리로 구성되어 의사소통을 위한 창작, 미디어가 생산되고 사용되는 방식에 대한 비판적·개념적 이해의 자원을 지원한다고 보았다(Dezuanni, 2015).

– 데주아니의 모델은 학생들이 미디어 생산물을 만들기 위해 의사소통 기술을 조작하고 사용하는 방법과, 심미적 선택을 위해 소프트웨어를 사용하는 방법을 배워야 함을 강조한다. 미디어 제작은 학생들이 미디어에 대한 개념적 지식을 발전시키고 사용하는 것과, 자신이 의도한 주제와 청중을 위해 생산물을 설계하는 방법을 배우기 위한 목적으로 이루어진다(Dezuanni, 2015).

○ 미국

– 젠킨스는 미디어 이용자들이 적극적으로 미디어를 변형하고 공유하며 정보를 추구하는 현상을 ‘컨버전스’로 개념화하고 상호작용적인 미디어 이용자들이 형성하는 참여문화(Participatory Culture)의 특성을 논의하였다(Jenkins, 2006).

– 컨버전스란 ‘미래의 어떤 시점에 도달하게 될 종착점이 아니라 다양한 교차에서 발생하고 있는 현재 진행되는 과정’으로써 참여성을 핵심으로 하는 컨버전스 문화가 확산됨에 따라 학습에서 복합적이고 역동적인 특징이 강조되고 때로 여러 개념이 상충되어 나타날 수 있다. 이에 따라 젠킨스는 컨버전스에 기반한 디지털 참여문화의 구성요소를 아래의 일곱 가지로 제시하였다(Jenkins, 2006).

- 놀이(Play): 문제 해결의 일환으로 주어진 환경에 대해 실험할 수 있는 능력
- 수행(Performance): 즉흥 연기와 새로운 발견을 위해 가상의 정체성을 적용해 볼 수 있는 능력
- 시뮬레이션(Simulation): 현실 세계의 다이내믹한 모델을 해석하고 구성해 볼 수 있는 능력
- 사용(Appropriation): 미디어 컨텐츠를 의미 있게 샘플링하고 리믹스 할 수 있는 능력
- 범미디어 네비게이션(Transmedia Navigation): 여러 가지 모드를 통틀어 이야기의 흐름과 정보의 흐름을 따라갈 수 있는 능력
- 네트워킹 능력(Networking): 정보를 찾고 종합하고 그 정보를 다른 사람에게 전달하는 능력
- 협상력(Negotiation): 다양한 커뮤니티를 넘나들며 복합적인 관점을 식별하고 존중하며 기존의 규범이 아니라 대안적인 규범들을 이해하고 따를 수 있는 능력

– 홉스의 경우 CML과 같은 맥락에서 미디어 리터러시 교육을 통한 시민참여 역량의 함양을 강조하였다. 홉스는 정보를 얻고, 그 정보를 비판적으로 분석하고 판단하며, 원하는 매체로 정보 혹은 콘텐츠를 만들어서 메시지를 공유할 수 있는 미디어 리터러시 역량이 디지털 기반 사회의 시민이 필수적으로 갖추어야 할 능력이라 제시하였다(Hobbs,

2010).

– 홉스는 또한 모든 사람들이 디지털 기반 사회의 시민으로서 목소리를 낼 수 있도록 (e-participation)하기 위해서는 디지털 격차를 최소화해야 하고, 그를 위해 초·중등 및 고등 교육 모두에서 위에서 언급한 역량을 기를 수 있도록 교육이 이루어져야 한다고 강조하였다(Hobbs, 2010).

라. 21세기 핵심 역량으로서 미디어 리터러시에 대한 연구

○ OECD

– 12개 국가의 정치, 사회, 경제, 교육 등 여러 분야의 전문가들의 의견을 수렴하여 DeSeCo(Definition and Selection of Competencies)라는 영역 체계 아래 세 범주로 핵심역량을 구분하고, 영역별 하위 요소들을 제시하였다(OECD, 2001).

- 자율적 행동 역량: 주도적으로 자신의 생애를 계획하고 관리하며 책임이나 권익에 대해 인식함으로써 사회 속에서 자율적으로 행동할 수 있는 능력
- 상호작용을 위한 도구 활용 역량: 복잡하고 다양한 사회적, 물리적 환경 속에서 목표 달성을 위해 도구를 효과적으로 사용할 수 있는 능력
- 이질적인 집단과의 사회적 상호작용 역량: 다원화된 사회에서 다양한 문화적 배경을 가진 사람들과 원만하게 관계를 맺고 협력하며 갈등을 관리하고 해결할 수 있는 능력

○ 21세기에 필요한 교육을 위한 파트너십(The Partnership for 21st Century Learning, 이하 P21)

– 21세기 미국 교육을 강화하기 위해 교육, 비즈니스, 지역 사회 및 정부 지도자들 사이의 협력으로 이루어진 단체로, 21세기 학습자의 성공을 위한 지식과 기술 습득에 관해 연구하고, 정책 방향을 제시하였다.

– P21은 미래 핵심역량에 관한 전국적인 설문조사와 토의를 통해 21세기 학습을 위한 로드맵을 제시하고 세 범주로 핵심역량을 구분, 영역별 하위 요소들을 제시하였다(Partnership for 21 Century, 2009; Trilling & Fadel, 2012: 35).

- 학습과 혁신을 위한 스킬: 비판적 사고와 문제해결 능력, 의사소통과 문제해결 능력, 창의성과 혁신
- 디지털 리터러시 스킬: 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 정보통신기술(ICT) 리터러시
- 직업 및 생활 스킬: 유연성과 적응력, 진취성과 자기주도성, 사회성과 타문화와의 상호작용 능력, 생산성과 책무성, 리더십과 책임감

– 미국 미디어 리터러시 교육 전문단체인 Center for Media Literacy의 개념을 적용하여, 미디어 리터러시를 갖춘 학생들은 다음과 같은 능력을 지녀야 한다고 규정하였다(Trilling & Fadel, 2012: 114).

- 미디어 분석

·미디어 메시지가 만들어진 방법, 이유, 그리고 목적을 이해한다.

·개인이 메시지를 서로 다르게 해석하는 방식, 가치나 관점이 메시지에 포함되거나 제외되는 방식, 그리고 미디어가 신념과 행동에 미치는 방식을 살펴본다.

·미디어 접근 및 활용을 둘러싼 윤리 및 법적 문제에 관한 근본적인 이해를 적용한다.

- 미디어 제작

·가장 적절한 미디어 제작 도구와 특성, 관습을 이해하고 활용한다.
·다양한 문화 환경 속에서 가장 적절한 표현과 해석을 이해하고 효과적으로 활용한다.

○ '21세기 실행능력의 평가와 교육'(Assessment and Teaching of 21st Century Skills, ATC21S)

– 2009년부터 Microsoft, Intel, Cisco, 대학 등의 연합으로 3개년에 걸쳐 21세기에 요구되는 실행능력을 실제로 평가하고 교육할 수 있는 방안을 제시하기 위해 실행된 프로젝트이다.

– 네 범주로 핵심역량을 구분하고, 영역별 하위 요소들을 제시하였다(ATC21S, 2009).

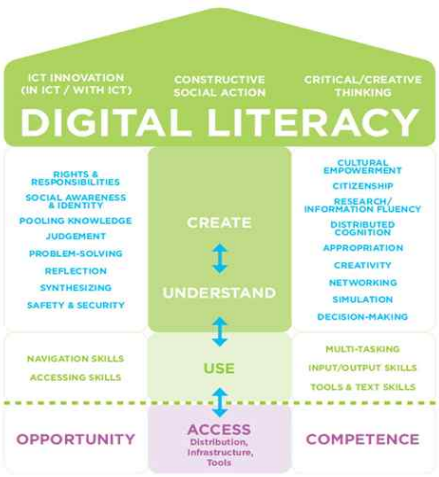
- 일하는 방법(Ways of working): 의사소통, 협력
- 생각하는 방법(Ways of thinking): 창의성, 비판적 사고, 문제 해결, 의사결정, 학습
- 세상을 살아가기 위한 역량(Skills for living in the world): 시민의식, 삶과 경력, 개인적 사회적 책무
- 일하기 위한 도구(Tools for working): 정보통신기술과 정보 소양

○ 캐나다의 미디어 스마트(Media Smarts)

– 캐나다 Media Smarts는 미디어가 어린이와 청소년들에게 미치는 부정적 영향만이 아니라 긍정적 영향에 대해서도 균형 있게 강조하며, 어린이와 청소년들이 미디어에 대한 비판적 사고와 디지털 리터러시 능력을 향상시키는 것을 목표로 삼는다.

– 캐나다 미디어 스마트에서는 디지털 리터러시를 미디어 리터러시와 밀접한 관련을 맺는 것으로 보고, 그 구성 요소를 세 영역으로 나누었다(http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals).

- 사용(Use): 디지털 도구와 기술을 사용할 수 있는 능력
- 이해(Understand): 디지털 미디어 도구와 콘텐츠를 비판적으로 이해할 수 있는 능력
- 창조(Create): 디지털 테크놀로지를 써서 창조하고 의사소통할 수 있는 지식과 전문성



[그림 2] 캐나다 미디어 스마트의 디지털 리터러시 프레임워크 출처: 캐나다 미디어 스마트 홈페이지 (http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals)

○ 영국의 퓨처랩(Future Lab)

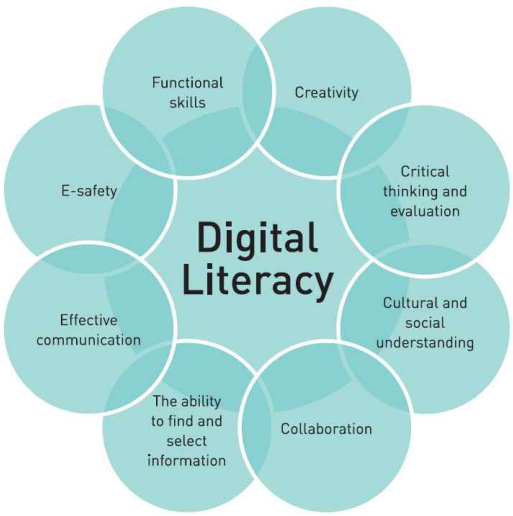
– 퓨처랩은 놀이와 컴퓨터 게임, 디지털 리터러시 등의 영역에 대한 창의적이고 혁신적

인 교수 학습 방법 개발 및 관련 연구를 수행하기 위해 2001년에 설립된 연구소이다.

– 교육 종사자를 위한 안내서인 “Digital literacy across the curriculum”에서는 디지털 리터러시를 삶의 모든 영역에서 접하게 되는 디지털 기술을 비판적이고, 창의적이며, 분별력을 지니고 안전하게 활용할 수 있는 기술, 지식, 이해를 종합하는 개념으로 제시하였다. 그 하위 요소는 다음과 같다(Futurelab, 2010).

- 기능적 기술: 디지털 기술(ICT 기술)을 사용하는 것
- 창의성: 결과물을 만들거나, 창의적으로 생각하거나 상상에 의해 생각하거나, 지식을 창조하거나 생산하는 것
- 협업: 다른 사람들과 함께 일할 수 있는 것. 디지털 기술과 관련이 있음.
- 의사소통: 과제를 위해 가장 적합한 의사소통 도구가 무엇인지를 고르고, 어떻게 그것을 효과적으로 사용할 수 있는지 판단하기 위한 지식, 기술, 이해를 가지고 있으며, 그것을 비판적이고 분별력 있게 사용하는 것
- 정보를 검색하고 고르는 능력: 신뢰할 수 있고 적합한 정보를 검색하고 선택하며, 그것을 비판적으로 사용하고, 교과지식과 연결하는 것
- 비판적 사고와 평가: 정보나 의미에 기여하고, 그것을 분석하고 다듬는 데 필요한 능력으로 디지털 리터러시의 모든 측면을 지지함.
- 문화적이고 사회적인 이해: 디지털 리터러시의 이해, 활동, 상호작용을 둘러싼 맥락을 이해하는 것
- e-safety: 자신과 타인의 테크놀로지 사용에 대해 비판적인 질문을 던지고, 디지털 문식성 활동을 안전하게 하기 위한 사려 깊은 선택을 하는 것

– 디지털 기술이 제공하는 ‘기회’와 ‘도전’에 대해 비판적으로 사고하고 평가하는 능력이 단순한 기능적 기술보다 더 중요한 미디어 리터러시로 제시되었다(Futurelab, 2010).



[그림 3] 디지털 리터러시의 하위 요소 출처: Futurelab, 2010:19

마. 해외 교육과정 속의 미디어 리터러시

○ 미국의 CCSS와 미디어 리터러시

- 미국의 공통 핵심 기준(Common Core State Standards, 이하 CCSS)에서는 모국어 교육의 중요한 내용으로 미디어 리터러시를 다루고 있다.
- 전문적인 미디어 리터러시 교육자와 연구자의 연합인 전미 미디어 리터러시 교육 학회(National Association for Media Literacy Education, 이하 NAMLE)는 미디어 리터러시 교육과 CCSS의 연결고리를 제시하였다(NAMLE, 2014).
- NAMLE는 CCSS에서 언급된 미디어 리터러시를 보다 확장된 차원에서 적용시키기 위해 미디어 자료들을 교육에서 다루어야 할 텍스트 가운데 하나로 보고, 미디어 리터러시와 직접적인 연계성을 드러내지 않는 핵심 기준들도 미디어 리터러시 교육과 연결시킴으로써 폭넓게 적용시키고자 하였다.
- 이처럼 모국어(English Language Arts, ELA), 역사, 사회 교과 내의 리터러시, 과학, 기술 교과목과 미디어 리터러시와의 연관성을 찾아 학교 정규 교육과정 안에서 가시적인 입지를 확보하고자 하는 움직임(Moore and Bonilla, 2014)이 최근 들어 활발해지고 있다.

○ 호주의 국가 교육과정과 미디어 리터러시

- 호주의 교육과정은 '학습 영역', '일반 능력', '범교육과정 주제'로 이루어지는데, 이 가운데 '일반 능력'이 핵심 역량에 해당한다.
- '리터러시, 수리력, 정보와 의사소통 기술 능력, 비판적·창의적 사고 능력, 개인적·사회적 능력, 윤리적 이해 능력, 문화 상호간 이해 능력' 등 일곱 가지 핵심역량 중 미디어 리터러시는 '리터러시'와 주로 관련된다.
- '리터러시' 역량의 요소 가운데 미디어 리터러시의 학습과 직접적으로 관련된 요소들은 다음과 같다(ACARA, 2011a).
  - 듣기, 읽기, 보기를 통한 텍스트 독해 요소(Comprehending texts through listening, reading and viewing element)
    ·다양한 학습 영역의 텍스트를 검색하고, 읽고, 보기(Navigate, read and view learning area texts)
    ·다양한 학습 영역의 구어, 문어, 시각, 복합양식 텍스트를 쓰기(Compose spoken, written, vidual and multimodal learning area texts)
    ·다양한 학습 영역의 텍스트를 해석하고 분석하기(Interpret and analyse learning area texts)
  - 말하기, 쓰기, 창조하기를 통한 텍스트 구성 요소(Composing texts through speaking, writing and creating element)
    ·다양한 학습 영역의 구어, 문어, 시각적, 복합양식 텍스트를 구성하기(Compose spoken, written, visual and multimodal learning area texts)
    ·다른 사람들과 상호작용하기 위해 언어를 사용하기(Use language to interact with others)
    ·프레젠테이션 전달하기(Deliver presentation)

- 시각적 요소가 의미를 생산하는 방식 이해하기(Understand how visual elements create meaning)

– 호주의 교육과정에서 미디어 리터러시를 직접적으로 다루는 교과는 '국어과(English)와 '미디어 예술(Media Arts)' 과목이다.

– '국어과(English)' 교육과정에서는 미디어 리터러시는 기초과정~5학년의 경우 '언어(Language)' 영역의 하위 영역인 '텍스트 구조와 조직'에서 글쓰기 공간으로서 '인쇄(print)와 화면(screen)의 개념'을 배우고, 6~10학년의 경우 '리터러시(Literacy)' 영역의 하위 영역인 '해석, 분석, 평가하기' 및 '텍스트 창조하기' 영역에서 미디어 텍스트의 읽기·쓰기를 배우도록 되어 있다(ACARA, 2011b).

– '미디어 예술' 교육과정의 목표는 다양한 목적과 청중을 대상으로 한 의사소통 기술의 창조적인 사용, 지식, 이해, 기술을 발전시키는 데 있다. '미디어 예술' 과목을 통해 학생 개인과 집단은 자신들을 둘러싼 풍부한 문화와 실제적인 의사소통에 참여하고 이를 실험하며, '언어, 기술, 제도, 청중, 재현'의 5개 핵심 개념에 대한 지식과 이해를 발전시키도록 되어 있다. '미디어 예술' 과목에서는 미디어 예술 표현의 기술만이 아니라, 개념적 이해를 바탕으로 한 미디어의 비판적 이해를 강조한다(ACARA, 2011c).

– 호주의 예술 교과 교육과정 문서에서는 예술 교과 가운데 '드라마'와 '미디어 예술' 과목의 경우, "언어, 텍스트, 내러티브를 매우 중시하므로, 이 두 과목의 이 내용은 '국어과'의 일부로서 가르쳐야 한다."고 명시하고 있다(ACARA, 2011c: 21).

○ 핀란드의 국가 교육과정과 미디어 리터러시

– 핀란드에서는 역량을 강조하는 새로운 교육과정이 2016년부터 모든 학년에 새롭게 적용된다.

– 핀란드의 2016년 개정 교육과정은 통합적 교수를 지원하기 위하여 다음의 일곱 가지 범주로 핵심 역량을 제시하였다(Finish National Board of Education, 2013).

- 사고와 학습
- 문화적 능력, 상호작용과 소통
- 자기 관리와 타인의 돌봄, 일상생활 관리, 안전
- 멀티리터러시(multiliteracies)
- ICT 능력
- 업무 생활과 경영 능력
- 지속가능한 미래를 만들기 위한 참여

– 핀란드의 교육과정에서 미디어 리터러시는 핵심역량 가운데 '멀티리터러시'에서 다루어진다. 이는 "다양한 텍스트 환경 속에서 말하기와 듣기에 관련된 텍스트와 복합양식 텍스트를 해석하고 만들고 평가할 수 있는 능력"을 뜻한다(Finish National Board of Education, 2013).

– ICT 활용 능력 역시 멀티리터러시와 여타 역량을 구성하는 필수 요소로 이해되고, 이러한 맥락에서 ICT는 모든 교수학습에 포함된다.

– 핀란드의 교육과정 가운데 미디어 리터러시에 대해 직접적으로 다루는 교과는 우리나라의 국어과에 해당하는 '핀란드 모국어와 문학'이다. 이 교과 교육의 목표를 약술한 문서에는 "미디어 리터러시의 목적은 미디어 콘텐츠를 해석하고 제작하는 것, 그리고

미디어 콘텐츠를 문화적 현상으로 이해하는 것"이라고 언급하고 있다(Finish National Board of Education, 2013).

○ 싱가포르의 국가 교육과정과 미디어 리터러시
- 글로벌 세계를 살아가기 위한 21세기 역량으로 '시민적 리터러시, 글로벌 인식과 범문화적 기술', '비판적이고 혁신적인 사고', '의사소통, 협력과 정보 기술'을 제시하였다(http://www.moe.gov.sg/education/21cc/).
- 미디어 리터러시는 이 가운데 '의사소통, 협력과 정보 기술' 역량의 차원에서에서 다루어진다.
- 국어과 교육과정(English Language Syllabus)의 각 영역에서 시각적 리터러시를 바탕으로 '복합양식 텍스트(multimodal texts)'를 다루도록 규정하였다(Singapore Ministry of Education, 2010).

○ 미디어 리터러시 관련 해외 연구 동향을 통해 미디어 리터러시가 각 국가의 맥락에서 어떻게 정의되며 실천되는지를 확인할 수 있다. 정보화 사회라는 맥락에서 미디어 리터러시가 21세기를 살아가기 위한 필수인 역량으로 주목받고 있으며, 동시에 변화하고 있는 사회문화적, 교육적 환경에 대응하기 위해 미디어 리터러시의 구성요소를 재개념화하려는 노력도 지속적으로 이루어지고 있음을 확인할 수 있다.

2. 국내 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점

○ 한국 미디어 리터러시 교육 연구는 교육공학, 국어교육학, 언론학 등 여러 학문분야에서 미디어교육 연구가 이루어졌으며, 각 학문 분야별로 이론적 배경과 교육 실천적 특성을 반영하는 연구가 수행되었다.

○ 교육 현황 소개, 교육과정 및 교재개발 연구, 미디어 환경과 교육환경의 변화에 따른 미디어 리터러시의 재개념화 등 당시의 사회적·정책적 요구에 부응하는 현실적이고 실용적인 미디어교육 연구주제들이 시기별로 등장하였다.

○ 현재까지 수행된 주요 연구들은 다음과 같이 분류할 수 있다.
- 미디어교육 현황에 대한 실태 조사 및 국내외 현황에 대한 이해를 도모하는 연구(안정임·전경란, 1999; 정보통신산업진흥원, 2000; 정현선·안정임·김기태·전경란·조연하·김양은, 2009; 홍유진·김양은, 2013)
- 미디어 리터러시 개념에 대한 연구(정현선, 2006)
- 미디어 리터러시 교육의 철학에 관한 연구(윤영태, 2011).
- 미디어 리터러시 교육 모델 및 미디어 리터러시 교육 구성안 관련 연구(안정임, 2000; 김양은, 2007)
- 학교 미디어교육 교사양성 방안 연구, 학교 미디어교육 교육과정 모형 개발 연구, 학교 미디어교육을 위한 교수법 개발 연구(안정임·김기태·김양은·김영순· 문혜성·원용진·

이창근·정현선, 2007; 김영석·김기태·김영순·정회경·강진숙·임성호·최웅환·김양은, 2005; 김영석·김영순·문혜성·김성완·이병준·김양은·김광희·김선남·박기수2005;김광희, 2013).

- 미디어교육의 제도화를 위한 연구(강진숙·이영주·김영순, 2008).
- 미디어 리터러시 교재들의 특징을 파악하고 미디어 리터러시 교육의 체계화 필요성을 강조한 연구(안정임·전경란, 2008).
- 학교 교육 내에서 미디어 리터러시 교육이 어떻게 수행될 것인가에 대한 연구(김복영, 2002; 정현선, 2005; 조철기, 2012)
- 특정한 매체에 대한 혹은 매체를 활용한 미디어 리터러시 교육에 대한 연구(김효숙, 2012; 임상훈·권성호, 2014)
- 정보 리터러시의 개념을 재정의하고 이를 바탕으로 정보 리터러시의 교육내용과 교육방법을 제안한 연구(오의경, 2013).
- 미디어 환경이 변화하고 미디어 교육의 적용범위가 넓어짐을 고려하여 미디어 리터러시 개념을 이론화한 연구(김아미, 2008; 권성호·김성미, 2011).
- 미디어교육의 효과에 대한 연구(나경애·이상식, 2010; 이원섭, 2014)
- 세분화된 수용자의 특성을 고려한 맞춤형 미디어교육 프로그램과 교육방식의 개발의 필요성에 대한 연구(김용호·정경순·남연주, 2012)
- 역량 중심의 교육과정 모델로서 영국, 독일, 캐나다 온타리오 주의 교육과정 사례를 검토한 연구(소경희·강지영·한지희, 2013; 백남진·온정덕, 2015)
- 에듀넷(이명재, 1999; 송재신, 2000; 강은주·이미자, 2005; 정향란, 2006; 김하나 외, 2009), 인디스쿨(김도헌, 2008; 서경혜, 2010; 서경혜, 2011), 스마트 교육(장근영 외, 2014) 등 온라인에서 미디어 콘텐츠를 활용하여 교수-학습을 지원한 사례에 대한 연구
- 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육에 초점을 맞추어 방향성을 논하고(박유신, 2014), 애니메이션 창작 수업에서 스토리텔링의 특성을 논한 연구(박유신, 2012)

3. 교과 교육의 미디어 리터러시 관련 연구 동향 및 시사점

가. 국어과 교육에서의 미디어 리터러시 관련 논의

○ 국어과에서의 미디어 리터러시에 대해 연구할 필요성과 관련된 논의는 매체의 발달로 소통 환경이 변하면서 이에 능동적으로 대처해야 할 필요성이 제기되며 시작되었다. 이에 매체에 대한 교육이 필요한 당위를 밝히고 이를 근간으로 교과 내에서의 위상을 정치시키는 논의들이 이루어졌다(김대행, 1998).

○ 이후 매체 환경의 변화로 인해 국어교육 내용의 변화가 요구될 것이라는 거시적인 공감대가 형성되어 1990년대 중후반부터 학회, 대학 연구소 등을 중심으로 지속적으로 연구 성과가 축적되었다. 연구의 기본 방향은 인터넷을 비롯한 다양한 매체가 우리 언어생활 전반을 규정하게 되면서 변화하는 언어의 양상, 즉 매체언어에 초점을 두고 수용하자는 것이었다.

○ 지속적으로 관련 연구 성과가 산출되면서, 대학에 매체언어 교과가 신설되는 등의 국어교육 내에 미디어 리터러시 교육을 위한 기반이 마련되기 시작하였다.
  – 『매체언어와 국어교육』과 같은 저서가 발간되어 서울대학교 국어교육과 매체언어교육 관련 강의 교재로 사용되었다(윤여탁·최미숙·김정자·정현선·송여주, 2008).
  – 한국학술진흥재단(현 한국연구재단)의 지원 사업으로 서울대 국어교육구소에서 신문, 방송, 인터넷 등 주요 미디어를 국어교육의 내용으로 수용하기 위한 체계적인 연구를 수행하였다(우한용, 2003; 김대행, 2004; 김대행·윤여탁·권순희·정현선·채새미, 2006).

○ 매체언어 관련 교육 내용을 체계적으로 개발한 2007 개정 국어과 교육과정을 비롯하여, 학계의 논의가 점차 교육 현장에도 수용되었다. 연구가 본격화되기 이전 교육 현장에서 매체에 대한 교육 관점이 교육의 수단으로 활용하는 '매체 활용 교육'에 초점이 맞추어져 있었다면, 논의 이후에는 매체언어의 차원에서 매체를 초점화하여 수용하는 방향으로 나아갔다.

○ '복합 양식 문식성(multimodal literacy)'(정현선, 2007; 2014), '기호학에 근거한 국어과 교육과정 모델'(정혜승, 2008) 등 문식성의 재개념화를 제안한 연구가 이루어졌다. 재개념화된 문식성에 기반한 교육과정 모델링을 목적으로 교육 대상 체계화를 시도하기도 하였다(옥현진, 2013).

○ 이 밖에 변화된 매체 환경을 고려한 교육 방법 및 평가 측면의 연구(조병영, 2007; Serafini, 2011), 다양한 양식의 텍스트에 대한 독자의 읽기 행위를 분석한 연구(최숙기, 2013), 다량의 선별되지 않는 정보 속에서 요구되는 비판적·자기주도적 능력인 '다문서 읽기(multiple text comprehension)' 능력을 강조한 연구(김종윤, 2014) 등이 수행되었다.

나. 사회·도덕과 교육에서의 미디어 리터러시 관련 논의

○ 사회과는 학생들이 사회 문제를 효과적으로 분석하고, 해석하고, 평가하고, 증거에 입각하여 추론하는 학습활동을 통해서 비판적 사고력을 가진 시민으로 육성하도록 하는 교과로, 민주시민 양성을 위한 비판적 사고(critical thinking)의 개발에 교과의 초점이 맞추어져 있다.

○ 전통적으로 사회과 교육에서의 미디어 교육은 미디어를 정보 획득의 편리한 수단으로 보거나, 현재 사회에서의 미디어의 영향력을 강조하고 미디어의 악영향에서 벗어날 수 있는 비판적인 분석 도구를 제공하는 보호주의적 관점에서의 연구 등이 진행되었다(박남수, 2004; 허수미, 2014).

○ 그러나 사회과에서 양성하고자 하는 민주 시민은 자신만의 반성적 성찰을 통해 정보를 해독하고 자신의 지식을 만들어야 하는 주체적 시민을 지향하고 있는 만큼, 보호주의적 관점에 치우친 교육은 사회과 수업에서는 한계를 지닌다는 관점도 있다.

○ 보다 최근에 사회과(일반사회)에서 강조하고 있는 비판적 사고력은 미디어 리터러시

에서 강조하고 있는 비판적 이해능력과 일맥상통하기 때문에, 사회과에서의 미디어 리터러시 교육은 미디어를 통해 표상된 정보를 비판적으로 해석하고, 의미를 재구성할 수 있는 주체로 성장할 수 있도록 돕는데 초점을 두고 있다. 이런 관점에서는 인터넷 교육을 비롯한 미디어 리터러시 교육은 이용자들의 자율규제와 판단력, 그리고 시민성(citizenship)을 향상시키는 '육성'의 관점으로 구성되어야 한다고 본다(이미나, 2009).

○ 이에 2009 개정 교육과정 사회문화 교과서에서 사회제도로서의 대중매체에 대한 중단원이 신설되고 미디어 리터러시라는 용어가 새롭게 등장함에 따라 대중매체를 비판적으로 수용할 수 있는 능력을 기르기 위한 다양한 활동들이 교과서에서 제시되고 있다.

○ 도덕과에서는 주로 '사이버윤리, 인터넷윤리, 정보윤리, 정보통신윤리' 등의 용어를 통해 미디어 리터러시 교육에 접근해 왔다. 이러한 접근에서는 사이버 공간의 이용자들이 자신의 행동이 가져올 결과와 영향력에 대해 윤리적 책임을 지녀야 한다는 관점을 강조하였다(임상수, 2003; 추병완, 2012).

○ 그러나 지금까지의 사이버윤리에 대한 연구들은 추상적인 논의가 대부분으로 구체적인 실천적 행동에 대한 연구가 부족하고, 예절 교육에 그치는 경우가 많으며, 정보의 적극적 생산과 이용에 대한 방향 제시가 결여되어 있다는 비판이 있다(명재진·이한태, 2013).

다. 미술·문화예술교육에서의 미디어 리터러시 관련 논의

○ 미술과에서 미디어 리터러시는 '시각적 리터러시(visual literacy)'라는 용어를 통하여 강조되어 왔다.
- 시각적 리터러시는 다양하게 정의되어 왔다. 이들을 종합하면 여러 가지 미디어들의 시각적인 생산물이나 메시지들을 올바르게 이해하고, 인식하며, 해석하고, 실생활에 의미있게 활용하고, 스스로 제작하고, 분석하며, 평가하고, 타인과 의사소통하는 능력'으로 종합하여 볼 수 있다(황연주, 2001)
- 시각적 리터러시는 한국에서 시각적 의사소통(김정선, 2004)으로 번역되어 시각적 의미 읽기와 쓰기를 중심으로 강조되어 왔다.

○ 시각문화교육은 시각적 리터러시 능력을 강조하는 미술교육에서의 새로운 패러디임으로 미술교육의 영역을 재개념화한다. 영상 매체로 시각적 기호로 구축된 사회를 독해하는 것(Anderson & Milbrant)은 시각문화교육의 중요한 강조점이다.
- 시각문화교육에서의 연구 및 실천은 시각적 리터러시에서 파생된 개념과 더불어 발달하였는데, 비판적 사고력 및 사회적 힘의 부여(empowerment)가 대표적인 사례이다.

○ 시각문화교육에서는 '뉴 미디어' 와 '기술적 경험'을 강조한다. 현대 시각문화의 생산 및 수용은 쌍방향적이며 이는 미디어의 활용 능력 및 정보교환능력과 관계된다(박유신, 201

4). 특히 디지털 미디어가 발달함에 따라 시각문화교육에서 디지털 미디어 중심의 창작은 중요하게 고려된다(이지연, 2011; 박유신, 2014).

- 애니메이션, 만화, 영화, 광고, 사진 등 세부적인 예술교육 연구가 진행되었다.
- 영상언어 및 시각적 기호의 강조 및 이미지텔링(박유신, 2012), 디지털 스토리텔링(이지연, 2011)등으로 지칭되는 스토리텔링에 대한 관심이 강화되었다.
- 개정 7차 미술과 교육과정부터는 영상 이미지를 표현, 재료, 시각문화 향유의 대상으로 규정하였으며 3,4학년부터 교과서에서 애니메이션의 영상 표현 단원 및 사진, 만화, 광고 표현 등이 등장하였다(교육부, 2007). 현행 미술교과서에서도 이러한 흐름은 계속되고 있다.

○ 문화예술교육은 2000년대 중반부터 부각되기 시작한 새로운 예술교육의 경향이며, 기존의 국가교육과정 중심의 예술교육에서 장르를 확장하였다. 이 중, 만화·애니메이션, 영화교육, 사진교육 등 미디어 관련 예술교육에 대한 교육과정 및 교수학습방법론, 교재 개발, 교육표준 개발 등의 연구가 꾸준히 진행되어 왔다(김재웅·박유신, 2014).

- 만화·애니메이션 교육표준 연구(2011)에서는 목표를 “만화·애니메이션을 중심으로 한 미디어 리터러시 능력을 배양한다” 고 밝히고 있으며, 영화 교육표준연구(2011)에서는 영화교육의 목적을 영화와 영상미디어를 활용하여 보다 사고능력과 창의력을 증진시키고, 영상문화에 대한 이해를 도우며, 영화를 통해 자신의 생각을 표현하는 것을 강조하고 있다. 이는 문화예술교육의 범위 뿐 아니라 목표 및 교수학습방법론에서 미디어 리터러시적 관점이 광범위하게 적용되고 있음을 보여준다.

○ 지금까지 살펴본 바와 같이 학교 교육과정에서 21세기 핵심 역량으로서 미디어 리터러시의 중요성이 부각되었고, 국어과, 사회과, 도덕과, 미술과 등의 교과 교육 분야에서도 미디어 리터러시, 멀티 리터러시(multiliteracies), 복합양식 리터러시(multimodal literacy), 비판적 리터러시, 시민적 리터러시, 정보윤리, 시각적 리터러시(visual literacy) 등의 이론적 개념을 바탕으로 다양한 연구가 이루어져 왔다. 이러한 연구들은 핵심역량과 교과교육의 연계를 통한 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있는 이론적, 교육과정상의 근거를 제공해 준다는 점에서 의의가 있다.

Ⅲ. 어린이·청소년의 미디어 이용실태 및 교사 인식조사

1. 어린이·청소년의 미디어 이용 현황 조사 및 연구

○ 학생들의 미디어 리터러시 향상에 실질적으로 기여할 수 있는 교육을 마련하기 위해서는, 우리나라 어린이와 청소년의 미디어 이용 실태에 대한 정확한 진단에 기초하여 미디어 리터러시 향상이 요구되는 분야가 무엇인지를 면밀히 파악할 필요가 있다.

○ 어린이와 청소년의 삶 속에서 미디어가 지니고 있는 비중과 영향력은 매우 크다.
- 미디어는 어린이와 청소년들의 지식·정보 습득과 학습 및 여가생활은 물론 또래집단 내 대화의 소재에 많은 영향을 주고 있다(신동흔, 2003; 송요셉·오상화·김은미·나은영·정하소·박소라, 2009; 이미영·김담희·김성태, 2010; 변혜원, 2011).
- 미디어는 의사소통의 수단이자 문화를 향유하는 통로로서, 어린이들의 개인적인 관심과 흥미를 충족시킬 뿐 아니라 또래집단의 주류 문화에 소속감을 갖고 정체성을 형성하게 한다(배상률·김형주·성은모, 2013).
- 학업과 돌봄을 위해 어린이들이 학교와 학원에서 많은 시간을 보내는 한국 사회의 특수성으로 인해, 청소년들은 자신의 일상을 '학교 가기'와 '인터넷 접속하기'의 이분법으로 설명할 정도로 인터넷을 중요하게 여긴다(김현미, 2002).

○ 어린이와 청소년의 일상생활에서 특히 인터넷과 스마트폰이 차지하는 비율은 매우 크다.
- 데스크톱 컴퓨터, 노트북 컴퓨터, 스마트 패드 등의 컴퓨터를 보유한 가구는 80.6%이다(임재명·유지열·장세정·이정환·유재민, 2013).
- 3-9세의 인터넷 이용률은 80.1%, 10대의 경우 99.7%로 나타났다(미래창조과학부 보도자료 2013.12.17.). 하루에 1회 이상 인터넷을 이용하는 이들의 비율도 3-9세의 경우 62.1%, 10대의 경우 95.8%에 달한다(임재명·유지열·장세정·이정환·유재민, 2013). 하루에 1회 이상 인터넷을 이용하는 청소년(10대)은 85.5%로 이중 초등학생이 78.8%, 중학생이 87.4%, 고등학생이 87.1%인 것으로 나타났다(통계청, 2009).
- 청소년의 90%가 휴대전화를 소지하고 있다. 대부분 초등학교 6학년을 전후하여 자신의 휴대전화를 소유하는 것으로 나타났다. 초등학생의 스마트폰 소지율은 72.2%에 달하며, 초등학생의 휴대전화 보급률도 매해 급증하고 있다(배상률·김형주·성은모, 2013).

○ 어린이와 청소년이 빈번히 사용하는 매체는 성별, 연령별, 학교급별로 차이가 있다(이미영·김담희·김성태, 2010).
- 청소년이 주로 이용하는 매체는 인터넷이나 휴대전화와 같은 뉴미디어이지만, 라디오

와 텔레비전 등의 올드미디어에 대한 이용도 여전히 나타나고 있다.

- 여학생은 휴대전화를 가장 많이 이용하는 데 비해 남학생은 인터넷을 가장 많이 이용하고, 중학생은 텔레비전을 가장 많이 이용하는 데 비해 고등학생은 휴대전화를 가장 많이 이용하는 등, 청소년들의 매체 이용은 성별, 연령별, 학교 특성에 따라 차이가 나타난다(이미영·김담희·김성태, 2010).

○ 어린이와 청소년의 텔레비전 시청 시간은 학년 및 학교급별로 차이가 있다(박수억, 2015).

-텔레비전 시청 시간은 초등학교 시기에 정점을 이루며, 중학교 이후에는 점차 낮아진다.

-저학년들의 경우 텔레비전을 보는 시간이 상대적으로 많으며, 고학년으로 올라갈수록 낮아진다. 이는 텔레비전 이외의 다른 미디어(컴퓨터, 스마트폰 등)의 사용량 증가 혹은 학업부담 때문인 것으로 보인다.

○ 어린이와 청소년의 미디어의 이용 목적은 성별, 학교급별, 연령별로 차이가 있다(김은미·정화음, 2007; 배상률·김형주·성은모, 2013)

- 남학생들은 온라인 게임을 여학생들보다 많이 하는 반면, 여학생들은 독서, 음악 듣기, 텔레비전 시청 등을 남학생들보다 더 많이 하며, 사교적 목적으로 인터넷을 이용하는 경향이 두드러진다.
- 여학생은 컴퓨터로 온라인 채팅과 팬클럽 카페 가입을 더 많이 하는 반면, 남학생은 게임 관련 카페 가입을 더 많이 한다.
- 초등학교 여학생의 경우 휴대전화를 통화뿐 아니라 채팅, 음악 듣기, SNS 사용 등의 목적으로 보다 다양하게 활용하고, 남학생은 주로 통화와 게임을 하는 데 사용한다.
- 휴대전화의 경우 게임 목적의 이용률은 초등학생이 중고등학생에 비해 높게 나타난다. 그 외 문자 보내기, SNS 활동하기, 음악 듣기나 동영상 보기, 정보 검색 등은 중고등학생의 이용률이 더 높게 나타난다.
- 게임은 초등학생과 중학생이 고등학생에 비해 더 많이 하고, 커뮤니티 활동이나 메신저, 채팅은 초등학생보다 중고등학생이 더 많이 한다.
- 연령이 높아질수록 인터넷 이용은 급격하게 증가하지만 인터넷 게임 이용은 줄어든다.

○ 청소년들의 소셜 네트워크 서비스(SNS) 이용이 활성화됨에 따라 이것이 가지고 있는 부정적인 측면들이 지적되고 있다.

- SNS를 이용한 경험이 있는 청소년은 전체의 절반 이상이다(남자 45.2%, 여자 60.6%)(이창호·성윤숙·정낙원·장상아·박선영·이재연, 2012).
- SNS 이용시간은 평일 기준 하루 평균 1시간 미만이 51.7%, 1시간 이상이 48.3%이다(이창호·성윤숙·정낙원·장상아·박선영·이재연, 2012).
- 청소년들에게 SNS는 정치적 담론이나 학습의 공간이기보다는 친구들끼리 연락하고 교제하는 사적 교류의 공간이자(친구교제(52.3%), 취미생활 정보제공(19.3%), 일상생활 정보제공(10.7%), 연예 및 오락 정보제공(9.5%), 학업관련 정보수집 및 획득(2.6%), 정치 및 사회적 쟁점에 관한 의견교류(0.9%)의 수단이다(이창호·성윤숙·정낙

원·장상아·박선영·이재연, 2012).
- SNS가 유언비어가 유포되는 공간이 되는 경우도 있는데(홍주현, 2014), 이에 대해 사실 관계도 확인하지 않고 무비판적으로 수용하는 청소년들이 많다. 특히 청소년들 사이에 집단적인 폭언이나 따돌림의 수단으로 SNS가 활용되는 사이버 폭력의 사례도 증가하고 있다(이창호·신나민·하은빈, 2014).
- 청소년 스스로 미디어를 통해 접하는 정보에 대해 사실 관계를 따져 수용하고, 부정적 미디어 이용 태도와 문화를 문제로 인식하는 등 바람직한 미디어 이용 태도를 모색하도록 하는 교육이 요구된다.

○ 청소년들의 인터넷 중독 및 스마트폰 중독 위험군은 해마다 증가하고 있다.
- 인터넷 중독 위험군의 증가: 2011년 10.4%, 2012년 10.7%, 2013년 11.7%로 해마다 조금씩 증가하고 있다.
- 스마트폰 중독 위험군의 급증: 2015년 현재 스마트폰 중독위험군에 속하는 청소년은 29.2%로, 전년(25.5%) 대비 3.7%p 급증하였다(미래창조과학부 정보활용지원팀, 2015).

○ 학교 교육에서 독서의 중요성이 강조되고 있음에도 불구하고, 청소년의 읽기 습관은 오히려 사라진 것으로 나타났다(윤소영·윤종욱·백원근, 2011).
- 국민독서실태조사에 따르면, 전체 청소년 중 '일 년 동안 한권 이상의 책을 읽었다'는 청소년의 비율을 나타내는 독서율은 1994년 97.6%에서 2011년 83.8%로 낮아졌다.
- 청소년의 월 평균 독서량은 2008년 9.9권에서 2011년 7.8권으로 감소하였다.
- 매일 신문을 읽는 청소년(15-19세)의 비율이 2004년 31.8%에서 2007년 21.1%로 감소하였다.

○ 학년 단위로 구체적인 읽기 양상에는 차이가 있다(정혜승·김정자·민병곤·손원숙·백혜선·백정이·박치범·오은하·정현선, 2013).
- 대상을 초등학교 3~6학년으로 한정한 연구의 경우, 보다 세분화된 학년 단위로 읽기에 유의미한 차이가 있음을 밝혔다.
- 학년이 올라갈수록 취미, 스포츠, 연예, 게임 등의 오락적 내용의 독서를 하는 경향이 나타났다.
- 또한 인쇄 매체인 책은 점차 덜 읽는 반면, 문자메시지, 스마트폰 무료 문자 서비스, 인터넷 자료, 전자우편, SNS를 읽는다는 응답은 급격히 증가하였다.
- 전통적인 의미에서 글이라고 여겨지는 것은 점점 덜 쓰고, 휴대전화나 컴퓨터 등 매체 기반 쓰기는 점점 더 증가하였다.
- 성별 차이도 유의하게 나타나서 거의 모든 항목에서 여학생이 남학생보다 읽기, 쓰기를 더 많이 하는 것으로 나타났다.
- 예외적으로 남학생은 오락적인 내용 읽기와 만화 그리기 활동을 여학생보다 더 많이 하였다.
- 학년이 올라갈수록 자발적인 읽기, 쓰기를 하지 않는 학생들의 비율은 높아졌다.

○ 단, 미디어 이용이 읽기와 쓰기에 무조건 부정적인 영향만을 미치지는 않는 것으로

나타났다(정현선·정혜승·김정자·민병곤·손원숙, 2014).

- 휴대전화의 경우 적게 이용하는 집단일수록 많이 이용하는 집단보다 읽기, 쓰기 태도 및 자발적 읽기, 쓰기 활동이 통계적으로 유의하게 높았다.
- 컴퓨터의 경우 가장 적게 이용하는 집단보다는 두 번째로 적게 이용하는 집단의 읽기, 쓰기 태도 및 자발적 읽기, 쓰기 활동이 가장 높았다.
- 또한 휴대전화와 컴퓨터를 많이 이용하는 집단이 미디어로 할 수 있는 새로운 읽기와 쓰기 활동을 많이 하였다.
- 이는 컴퓨터 매체의 경우 무조건 쓰지 않는 것보다는 적절하게 사용하는 것이 읽기, 쓰기에 긍정적인 영향을 미친다는 사실을 보여주는 것으로, 미디어 이용에 대해 부정적으로만 바라보기보다는 보다 생산적인 방식으로 미디어를 활용할 수 있도록 교육하는 것이 필요함을 시사한다.

○ 인터넷을 통해 얻을 수 있는 기회의 활용 정도는 이용량(amount)보다는 이용범위(breadth)가 기준이 되며, 인터넷을 통한 기회의 활용은 성별이나 사회경제적 지표가 아니라 연령과 숙련도에 따라 달라진다(Livingstone & Helsper, 2007).

- 9-15세에는 여자 어린이와 청소년들이 더 다양하게 인터넷을 이용하지만, 16-19세로 연령이 높아지면 오히려 남자 청소년들이 더 활발하게 인터넷을 이용한다.
- 어린 숙련집단이 나이 많은 숙련집단보다 더 다양하게 인터넷을 활용한다.
- 디지털 격차를 줄이기 위한 매체 교육의 초점은 인터넷 이용량의 확대가 아니라 인터넷 이용이 주는 '기회', 즉 혜택을 얼마나 잘 이용하도록 하는가에 두어야 한다는 점을 강조한다.

○ 일반적인 인식과 달리 어린이, 청소년의 미디어 리터러시는 다른 연령층에 비해 높지 않은 것으로 나타났다(안정임·서윤경, 2014; 배상률, 2014).

- 청소년과 어린이는 미디어 이용기술 요인 측면에서 성인 및 고연령층보다 낮다.
- 어린이들의 미디어 리터러시 능력은 미디어 이용기술을 비롯하여 표현과 소통, 시민성 등 거의 모든 요소에 있어 청소년, 성인, 고연령층 모두에 비해 낮다.
- 청소년 집단은 미디어 정보평가 수준에서 가장 낮은 평균을 보인다. 청소년들이 가장 높은 수준을 보인 요인은 표현기술로서 자신의 생각이나 이야기를 콘텐츠로 표현하는 능력은 뛰어나지만, 그 외의 영역에서는 대부분 고연령층과 유사한 수준을 보인다.
- 디지털 미디어 이용량이 많고 숙련도가 높을수록, 미디어를 이용한 자기표현 능력과 기술이 높을수록 미디어 윤리 및 규범을 준수하지 않는 확률이 높을 것으로 추정된다.
- 이러한 결과는 어린이 청소년들을 디지털 미디어 환경에 능숙하고 디지털 리터러시 능력도 뛰어난 세대로 간주해 온 일반적 인식과 상반된다.

○ 현재 일선 학교에서 저마다 실시되는 '미디어교육'은 '네티켓'이나 '미디어 정보의 올바른 취사선택'에 다소 편중되어 있는 실태로, 미디어교육의 핵심역량인 '콘텐츠/메시지 분석 및 비평 능력 함양'이나 '자기표현과 소통능력 함양'은 상대적으로 소홀한 것으로 드러났다.

○ 한국의 현실에서 어린이와 청소년들 사이에 미디어 이용 능력과 태도에 차이가 존재

한다는 점, 그럼에도 불구하고 스마트폰과 SNS 등 미디어를 통해 이용하는 정보와 문화에 대한 비판적 이해, 책임 있는 미디어 이용을 위한 교육, 보다 양질의 미디어 콘텐츠 이용을 장려하는 교육, 미디어를 통해 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있도록 하는 교육, 이를 위한 책임 있는 미디어 활용의 습득을 위한 교육 등이 필요함을 보여준다.

2. 교사들의 매체 인식과 미디어 리터러시 교육에 대한 인식 조사

○ 미디어 리터러시 교육이 필요하다고 인식하고 있는 교사가 많은 것으로 나타났다(김양은, 2005; 홍완선, 2015). 그럼에도 불구하고 학교 내에서 미디어 리터러시 교육을 제도화하는 데 여러 장애 요인들이 있음이 지적된다(배상률, 2014).

- 학교 내 미디어 교육 제도화의 장애 요인으로 전문 인력의 부족(26.8%)과, 교수-학습 모델의 부족(16.8%), 교재 부족(7.4%) 등이 지적되어 인프라 구축의 필요성이 제기되었다.
- 또한 교사의 시간이 부족한 점(13.7%)을 장애 요인으로 지적하기도 하여 미디어 리터러시와 관련된 교육과정이 효율화·체계화되어야 할 필요성을 시사하기도 한다.
- 미디어 리터러시 교육의 활성화를 위해 필요한 요소로는 미디어 리터러시 교육 관련 자료와 콘텐츠 개발 및 제공(30.5%), 교사 연수 강화(17.4%)와 특강 및 세미나(11.1%) 등이 조사되었다.

○ 미디어 리터러시 교육과정에 대한 교사들의 비판적 인식도 드러났다(김동욱, 2009; 홍완선, 2015).

- 교육과정 중에 수업으로 구현이 어려운 성취 기준은 내용 타당성 정도가 낮다고 응답하였다(김동욱, 2009).
- 관련 성취 기준을 '명료하지 않다'라고 느끼는 경우는 개념어 자체를 '추상적'이라고 반응한 경우, 즉 미디어, 문식성 등의 용어를 생소하게 느끼기 때문으로 분석되었다(김동욱, 2009).
- 수준과 위계의 측면에서도 학습자의 발달 및 인지적 수준에 대해서 고려해야 하고, 배치 순서에 대한 고려 등이 필요하다고 인식하고 있는 것으로 나타났다(김동욱, 2009).
- 최근 3년 간 매체 언어 단원을 지도한 교사가 81.3%로 매우 높게 나타났으나, 평가를 하는 데 매우 어려움을 느껴 평가를 수행하지 않는 등의 문제점이 나타났다(홍완선, 2015).
- 교사들은 매체 언어 교육의 평가 및 방법론의 전문성 부족을 겪고 있는 것으로 조사되었다(홍완선, 2015).
- 교육과정 및 교과서에 대해서도 위계성의 문제나 시의성 있는 자료를 활용하지 못하는 등의 문제를 지적하였다(홍완선, 2015).

○ 연수 프로그램 관련 인식 조사 결과(홍완선, 2015).

- 관련 연수 프로그램에 참여하고자 하는 교사의 의사는 대체로 높게 나타났다.

– 연수 내용으로 매체 언어 교수 학습 사례와 전략을 희망하는 것으로 나타났다.
– 이는 기존의 수업과 다르게 수업해야 한다는 것에 대한 인식은 높은 반면, 새로운 수업 방식이 어떠해야 하는가에 대해서는 교육이 필요함을 보여준다.
– 창의적인 수업 사례에 대한 요구가 두드러졌다.

○ 이상의 교사 인식 조사에서 나타난 바와 같이, 미디어 리터러시 교육이 학교 교육에 적극적으로 수용되기 위해서는 국가 수준의 교육과정을 효율화·체계화하고, 교수 방법론 및 평가 방법론에 대한 구체적인 모형과 사례를 제시하며, 교사 연수를 통해 교사의 전문성을 함양하고, 미디어 리터러시 교육이 단편적, 일회적으로 이루어지는 문제점이 해결되어야 학교 현장에서 원활하게 수용될 수 있을 것이다.

Ⅳ. 전문가 및 교사 대상 인터뷰

1. 전문가 대상 초점집단 인터뷰(FGI) 및 심층 인터뷰

○ 전문가 대상 FGI는 국어교육 전공을 비롯하여 다양한 리터러시 개념과 연관성이 높은 전공분야의 교수 6명을 대상으로 실시하였다.
- 이 조사는 반구조화된 질문지를 기반으로 실시되었다.
- 미디어 리터러시의 개념, 미디어 리터러시의 목표와 내용, 교육과정 중 미디어 리터러시와 연관된 성취기준, 학교 현장에서 이루어지고 있는 미디어 리터러시 교육에 대한 전문가적 견해를 수집하였다.

[표 1] 전문가 대상 FGI 참여자

참여자	직위	비고
전문가 1	교수	FGI 1, 국어교육과 교수, 디지털 리터러시 전문가
전문가 2	교수	FGI 1, 윤리교육과 교수, 정보윤리 전문가
전문가 3	교수	FGI 1, 컴퓨터교육 교수, ICT 리터러시 전문가
전문가 4	교수	심층인터뷰, 교육학과 교수, 핵심 역량 및 통합교육과정 전문가
전문가 5	교수	심층인터뷰, 교육학과 교수, 핵심 역량 및 통합교육과정 전문가
전문가 6	교수	심층인터뷰, 과학교육과 교수

○ 미디어 리터러시 교육 전문가들은 미디어 리터러시 교육의 개념에 대해 학문영역 및 전문분야에 따라 그 범위와 하부 구성요소를 다르게 강조하였다.
- 이는 미디어 개념의 광범위한 성격과 관련이 있으며, 미디어 리터러시 교육의 주체와 교실 수업의 상황 등을 고려하여 그 개념을 맥락 의존적으로 정의할 필요가 있음을 시사한다.

미디어 리터러시 개념은 한 지점에 서서 전체 상을 조망하기가 힘든, 비유하자면 한 번에 전체 상을 볼 수 없는 구체(球體)와 같은 개념이다. 미디어 리터러시 개념은 어떤 지점을 강조해서 보느냐에 따라 달리 해석될 수 있는 것이 아닐까. 하나를 전경화하면 다른 하나가 후경화되는 것이다. 따라서 이 연구에서는 이 정책 연구의 목표와 향후 교실에 투입될 것이라는 실용성을 고려하여 맥락에 맞게 정의할 필요가 있겠다. 다시 말하면, 1)자유학기에의 적용, 2)행복 교육이라는 목표, 3)미디어 리터러시 관련 교육과정 효율화, 즉 교육과정 전체에 산재된 미디어 리터러시 목표를 체계화하여 교육 내용 체계를 효율적으로 재구조화하는 것 등. 이를 고려해서 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념이 무엇인지 정의할 필요가 있다.(전문가 1)

○ 전문가들은 공통적으로 미디어 리터러시에서 비판적 사고력의 중요성을 강조하였다.
- 비판적 리터러시 중에서도 메시지의 진위를 판별할 수 있는 능력을 강조하였다.

– 비판적 리터러시는 범교과적 지식과 연결되며, 종합적 관점이 필요하다고 보았다.
– 비판적 리터러시는 청소년과 성인 모두에게 해당되는 능력이라고 보았다.

윤리와 관련해서, 학습자의 이해 능력과 비판적 사고를 연계하는 것, 예컨대 미디어의 메시지 중 진짜 메시지와 가짜 메시지를 구별해 낼 수 있는 능력을 키워주는 것이 중요하다. 사실 매체 정보에 대해 비판적으로 사고하는 능력은 비단 학생들에게만 부족한 능력이 아니라, 성인에게도 부족한 능력이긴 하다. 정말 중요한 능력이다. 책임과 신중성과 관련한 덕목 등을 미디어 교육과 관련해서 강조할 수 있겠다.(전문가 2)

○ 전문가들은 미디어 리터러시가 모든 교과에 적용될 수 있는 가능성을 지니고 있다고 제안하였다.
– 국어와 실과는 미디어 작용과 관련하여 지식적인 요소, 미술, 음악, 국어과에서는 미디어 수용과 생산, 복합양식 텍스트(multimodal text)에 대한 이해와 수용. 도덕과의 경우, 비판적 사고와 분별력, 자기 동기화 능력 등이 성취기준상 연결점으로 제안되었다.
– 사회, 도덕, 실과의 디지털 시민성 교육은 비슷한 내용을 다루고 있기 때문에 바로 통합이 가능하다는 의견도 제기되었다.

교과별 미디어 리터러시 교육과 연계될 수 있는 성취 기준을 살펴보니 실과와 국어는 미디어 리터러시 중 지식적인 요소를 지원할 수 있겠다. 미술, 음악, 국어과는 멀티모덜(multimodal: 복합 양식의) 텍스트에 대한 수용과 생산 등을 지원할 수 있다. 이해 능력은 텍스트 수용 능력으로 연결될 수 있겠다. 사회, 도덕, 정보는 시민성 교육 등과 관련하여 지원 가능하다. 과학과와 같은 내용교과의 경우, 내용 수업을 위해 미디어 자료를 교육 방법으로서 전면적으로 적용할 수 있다는 점에서 연결되겠다.(전문가 1)

도덕과와 사회과의 시민성 교육은 접점이 굉장히 많아서, 두 교과의 성취 기준은 바로 통합할 수 있을 정도이다. 도덕과에서는 비판적 사고와 분별력, 자기 동기화 능력 등을 강조할 수 있으며, 또한 도덕과가 행동과 연결하는 교과라는 점도 주목할 만하다.(전문가 2)

○ 수준별 교육내용의 체계화를 위해, 각 교육과정의 성취기준을 통합시켜 내용을 정리할 수 있는 기준이 만들어져야 한다는 의견이 제시되었다.
– 이를 위해 미디어 리터러시의 범위 및 역량 정의, 각 교과별 성취기준의 구체화 등이 필요하다는 의견이 제시되었다.
– 교과의 성취기준을 고려할 때 일관성 있는 기준으로 통합하기 어렵다는 의견도 함께 제시되었다.

초등학생이 생각해야 할 범위, 중학생이 알아야 할 범위, 고등학생이 알아야 할 범위 등이 명료화되어야 한다. 그래야 학교급별, 대상별로 성취 기준이 구성될 수 있다. 이를 위해서는 각 교육과정 성취 기준을 일관된 시각으로 분석하고 통합시켜야 한다. 즉 내용을 정선할 수 있는 일관적인 기준이 만들어져야 한다. 미디어 리터러시는 기존의 교과 영역으로 구분되는 것이 아니어서 그것을 만들어 내기가 쉽지는 않을 것 같다.(전문가 3)

미디어 개념 정의가 필요하다. 구체적이어야 한다. 그리고 하위 역량을 잘 구성하여 교과

의 성취기준들이 연결될 수 있게 구성해야 한다. 교과 별로 관련 역량을 배치한다든지, 이런 과정도 필요하겠다. 가령 ICT 리터러시는 성취 능력 역량과, 내용 역량으로 나누어 진다.(전문가 3)

○ 진로 및 행복교육과 관련하여 심미적 차원에서 미디어를 이해하는 문화 체험의 필요성이 제기되었다. 그 외에도 ICT, 수용의 측면, 생산의 측면, 시민성 등의 개념이 모여 하나의 미디어 리터러시 루브릭(rubric)을 구성할 수 있다는 점이 제안되었다. 호주의 교육과정이 시퀀스 설정의 모범 사례로 제시되었다.

○ 미디어 리터러시 교육에 대한 상세한 정보, 구체적인 활동 자료 등에 대한 지원의 필요성이 제기되었다.
- 협업할 수 있거나 기술적인 측면에서 지원할 수 있는 시스템의 필요성이 지적되었다.
- 지역을 고려한 교육 여건 및 교사 부담에 대한 고려가 필요함이 지적되었다.

기본적으로 이 연구의 방향은 현실적인 요구를 고려해야 한다. 현장에서는 미디어 리터러시 교육에 대해 익숙하지 않으므로 상세한 정보가 필요할 것이다. 특히 현실적으로, 수업에 바로 적용할 수 있는 구체적인 활동집 등에 대한 지원 등이 요구될 것이다. 실행 방안까지 논의가 되려면, 협력이 이루어질 수 있도록 사례를 보여줄 필요가 있겠다. 즉 협업 모델을 제시하거나, 기술적인 측면에서 지원할 수 있는 시스템 및 환경 등이 필요하다. 특히 지방으로 갈수록 여건이 되지 않은 경우가 있을 텐데, 그렇다면 교사가 몹시 부담스러울 수 있다. 이런 부분에 대한 고려가 필요하다. (전문가 1)

○ 교육과정 전문가인 전문가 4,5는 미디어 리터러시 교육이 2015 개정 교육과정에서 핵심 역량의 차원에서 교육과정상의 근거를 갖게 됨을 강조하였다.
- 2009 개정 교육과정까지는 미디어 리터러시의 교육과정상의 근거가 범교과 주제학습의 미디어 교육에 불과하였으나, 2015 교육과정에서는 핵심역량이 강조되었다.
- 이에 따라 미디어 리터러시의 교육과정의 근거가 의사소통 역량 및 지식정보처리 역량으로 분명해져, 전 교과에 걸쳐 미디어 리터러시 교육이 이루어 질 수 있는 교육과정상의 근거가 된다.

미디어 리터러시 교육의 교육과정적 근거가 2015 개정 교육과정에서 제시한 6가지 핵심 역량 중 무엇에 있는지를 분명히 제시할 필요가 있다. 2009 개정 교육과정에서는 '미디어 교육'이 범교과적 주제 학습에 제시되어 있었기 때문에, 이것이 미디어 리터러시 교육의 교육과정적 근거가 될 수 있었다. 그러나 2015 개정 교육과정의 범교과적 주제 학습에서는 미디어 교육이 제외되었다. 따라서 미디어 리터러시 교육의 법령적 근거는 2015 개정 교육과정의 핵심 역량 중 의사소통과 관련하여 찾을 수 있을 것으로 본다. 영국의 2007년 교육과정은 핵심 역량을 반영하였는데, 예를 들어 영어 과목(우리나라의 국어과)의 주요 역량인 '읽기'의 하위 역량으로, '의미 읽어내기'를 제시하였으며, 이것이 미디어 리터러시 교육의 교육과정적 근거가 되었다. 또한 캐나다 온타리오 주의 2007년 영어 과목(우리나라의 국어과)의 주요 역량 범주에는 '의사소통'이 포함되었고, 그 하위 역량으로 '정보의 표현, 조직'이 제시되었는데, 이것이 미디어 리터러시 교육의 근거가 될 수 있다.(전문가 4)

초등학교 교육과정 해설서에서 핵심 역량 중 '의사소통' 역량의 정의는, '다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, 매체를 활용하여 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력, 타인의 말과 글에 나타난 생각과 감정을 올바르게 이해하는 능력, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하고 갈등을 효과적으로 조정하는 능력 등을 의미한다. 여기에는 언어 및 비언어적 표현 능력(말하기, 듣기/경청, 쓰기, 읽기, 텍스트 이해 등), 타인 이해 및 존중 능력, 갈등 조정 능력 등이 하위 요소로 포함될 수 있다.'(p.40)라고 되어 있다. 따라서 미디어 리터러시 교육의 근거가 의사소통 역량이 될 수 있다. 연구진에서 제시한 '의사소통'은 미디어 리터러시 교육의 근거가 되는 핵심 역량인 반면, '비판적 분석과 평가', '사회·문화적 이해', '정보 검색과 선택', '책임 있는 미디어 이용', '책임 있는 미디어 활용', '전달과 공유', '창작과 제작', '향유' 등은 역량을 발휘하여 학습자가 '수행'해야 할 내용에 해당하므로 구분이 필요하다. 미디어 리터러시 교육의 교육과정을 구성한다고 할 때, 이처럼 역량 수행을 구분하고, 수행을 위한 활동이 제시되어야 하는데, 이러한 세 가지를 연구진에서 잘 제시했다고 생각한다. (전문가 5)

○ 미디어 리터러시 교육의 학교 교육과정 편성 운영·방안과 관련하여 전문가들은 미디어 리터러시가 교육과정 재구성의 근거가 되어야 함을 강조하였다.

– 교육과정 재구성을 통해 여러 교과에 흩어진 미디어리터러시 관련 성취기준의 통합 및 이를 바탕으로 한 수업 실행이 가능해진다.

– 미디어 리터러시 교육을 목표와 내용으로 하는 통합 교육과정의 운영과 미디어를 활용한 교과 통합 수업이 구분되어 제시될 필요가 있다.

미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정을 구성하기 위해서는 창의적 체험활동과 모든 교과의 성취기준을 교사들이 전체적으로 훑어보는 '스캔(scan)'을 한 후, 미디어 리터러시와 관련된 학습 요소들을 모으는 '클러스터(cluster)'의 과정을 거쳐야 한다. 이런 방식으로 여러 교과에 흩어져 있는 미디어 리터러시 관련 성취기준들을 통합한 교수·학습 과정안을 만들 수 있고, 이를 바탕으로 수업 실행이 가능해진다.(전문가 4)

연구진에서 제시한 미디어 리터러시 교육의 역량 구조도에 제시된 '비판적 분석과 평가', '책임 있는 미디어 이용'은 '창작과 제작' 등에 비해 더 본질적인 것으로 보인다. 연구진에서는 국어, 도덕, 사회, 실과(기술·가정, 정보), 미술 등의 과목 성취기준 가운데 미디어 리터러시와 관련된 내용을 제시하였는데, UCC 제작 등은 다른 교과에서도 많이 활용되고 있다. 따라서 연구진에서 제시한 과목 이외의 교과에서 이루어지고 있는 미디어 활용 교육의 측면을 미디어 리터러시에 대한 교육과 구분하여 제시할 필요가 있다. (전문가 4)

미디어 리터러시 교육의 교실 수업은 첫째, 통합 교육과정의 구성, 둘째, 통합 수업 구성의 두 가지 방식으로 이루어질 수 있을 것이다. 이 두 가지는 구별된다. 연구진에서 제시한 미디어 리터러시 교육의 사례 중 국어과·정보과·미술과의 성취기준 가운데 핵심 역량에 해당하는 '의사소통' 역량, 이와 관련된 '수행'에 해당하는 '책임 있는 미디어 활용', '창작과 제작'을 제시한 것은 통합 교육과정의 예시이다. 이와는 달리 미디어 리터러시를 기반으로 한 범교과적 주제 학습을 환경 교육에 초점을 두어 제시한 사례는 통합 수업의 예시에 해당한다. (전문가 5)

○ 미디어를 활용한 교과 수업의 경우 이미 예시 자료 및 의사소통의 수단으로서 미디어 자료가 광범위하게 활용되고 있다. 과학교육 연구자인 전문가 6은 과학교육의 교실 수업 및 성취기준의 사례를 들어 미디어 활용 교육을 강조하였다.

– 미디어를 활용한 교수·학습 활동이 학생들의 주도적 수업 참여와 비판적 사고를 증진시키는 데 중요하게 활용되고 있다.

– 예를 들어 과학과 교육에서는 '과학적 의사소통' 을 해당 역량으로 제시하고 있으며 이는 복합양식 리터러시, 정보처리 역량 등과 관련된다.

다양한 교과의 교육과정들이 미디어 리터러시 교육을 위해서 활용될 수 있다. 특히 미디어 활용교육의 측면에서 그렇다. 예를 들어 과학과 교육에서는 '과학적 의사소통 능력'을 해당 역량으로 제시하고 있다. 과학과 교육과정을 찾아보면 '과학적 의사소통 능력'은 과학적 문제해결 과정과 결과를 공동체 내에서 공유하고 발전시키기 위해 자신의 생각을 주장하고 타인의 생각을 이해하며 조정하는 능력을 말한다. '말, 글, 그림, 기호 등 다양한 양식의 의사소통 방법과 컴퓨터, 시청각 기기 등 다양한 매체를 통하여 제시되는 과학기술 정보를 이해하고 표현하는 능력, 증거에 근거하여 논증활동을 하는 능력 등을 포함한다.'라고 제시되어 있다. 이것은 미디어 리터러시의 주요 하위 능력-복합 양식 리터러시, 정보 처리 역량 등과 관련될 수 있다. 예를 들어 과학과에서는 주로 예시 자료 및 의사소통의 수단이라는 차원에서 미디어 활용이 광범위하게 이루어지고 있다. 첫째, 너무 크거나 멀리 있어서 육안으로 관찰하기 어렵거나 경험하기 어려운 현상들을 사진이나 동영상 등의 자료로 설명하기 위해 미디어를 활용한다. 예를 들어 습곡이나, 단층을 설명할 경우 이것을 보기 위해 변산반도까지 갈 수는 없고, 교과서에 제시된 삽화로는 학생들의 이해를 돕기에 충분하지 않다. 우주에 관한 자료도 마찬가지이다. 또한 큐의 표피를 관찰할 경우, 실제 큐을 관찰할 수도 있으나, 전문가가 큐의 표피를 촬영한 사진을 이용하는 것이 훨씬 효과적이다. 분자의 운동을 설명하는 등 다양한 이론적, 실험적 모형을 설명하기 위해서도 미디어 자료가 필요하다. 화산, 지진, 동식물의 한살이 등 시간에 따른 추이를 살펴보아야 하는 것도 마찬가지이다. 이러한 자료를 활용함으로써 학생들의 능동적인 탐색을 지원할 수 있다. 예를 들어 학생들이 생태계의 복원 사례를 찾아보고 장단점을 설명하는 활동을 할 경우, 미디어 자체에 대한 비판적인 이해를 목적으로 한 것은 아니지만, 미디어를 활용하는 학습을 통해 비판적 사고를 하도록 유도하는 것이 목적이다. 이렇게 의사소통의 수단으로 미디어를 활용하게 할 경우, 글, 그림, 사진을 통한 표현으로부터 동영상 제작까지 다양하게 미디어가 과학 수업에서 활용되고 있다. (전문가 6)

2. 해외 전문가 서면인터뷰

○ 본 연구에서는 해외 미디어 리터러시 교육 전문가를 대상으로 한 전문가협의회를 구성하여, 관련 내용에 대해 자문 및 서면 인터뷰를 실시하였다. 인터뷰 대상은 미디어 리터러시 교육이 활발하게 이루어지고 관련 연구가 축적되어온 영국, 호주, 핀란드의 미디어 리터러시 학자들로 구성되었다.

[표 2] 해외전문가 서면인터뷰 참여 대상

참여자	직위	비고
전문가 4	교수	영상 인터뷰 1, University of Loughborough(영국)
전문가 5	교수	서면 인터뷰 2, Queensland University of Technology(호주)
전문가 6	교수	서면 인터뷰 3, University of Jyväskylä(핀란드)

○ 각국의 전문가 대상 인터뷰 내용은 다음과 같다.
- 영국 전문가의 인터뷰는 영국과 캐나다의 미디어 스마트 미디어 리터러시 교육, 호주의 영어 및 예술 교육과정에서 미디어 리터러시 교육, 및 유네스코의 미디어·정보 리터러시의 개념에 대한 질문을 중심으로 하였다.
- 호주 전문가의 인터뷰는 일반 역량으로서 특정 교과목을 통한 미디어 리터러시의 구현 방안, 미디어 리터러시 교육의 성취기준의 이용 방법, 디지털 학습 리소스 의 이용 방법, 초· 중등 교사연수의 제공 방법에 대한 질문을 중심으로 하였다.
- 핀란드 전문가의 인터뷰는 핀란드 교육과정에서 설정하고 있는 미디어 리터러시 교육의 목표, 모국어 교육과정을 비롯하여 사회, 윤리, 기술, 예술 등 기타 과목의 교육과정에 포함된 미디어 리터러시 교육 현황, 학교 교육에서 주제 중심 접근 방법의 적용 문제, 미디어 리터러시 교육을 위한 교사 연수 현황 등에 대한 질문을 중심으로 하였다.

가. 영국 미디어 리터러시 전문가 대상 영상 인터뷰

○ 호주의 '미디어 예술(Media Arts)'과목에서는 영국의 BFI 모델로부터 많은 영향을 받은 것으로 평가하였다.
- 호주 교육과정에 제시된 5가지 핵심개념은 BFI의 4가지 핵심개념과 일맥상통한다.
- 미디어 아트의 특성상 창의성(creativity)이 강조되어 있으나 이와 더불어 비판적 사고(critical thinking)가 적절히 혼합된 교육내용을 포함하고 있다.

○ 미디어 리터러시 교육 시행에서 창의성을 기반으로 한 제작 등 실용적 요소(practical element)의 포함을 강조하였다.
- 최근 영국에서는 평가의 대상으로 제작이 아닌 지식만을 포함시키겠다는 움직임이 있으나, 인터뷰 대상자 자신은 이를 부정적으로 평가하였다.
- 호주의 사례처럼 비판적 사고를 가능하게 하기 위해서는 창의적 작업이 필수적이고, 창의적 작업을 기반으로 한 학습자만의 비판적 이해 능력을 키우는 교육방식이 필요하다.

○ 캐나다의 Media Smarts 프로그램은 미디어의 부정적 측면을 강조하는 보호주의적 관점을 보이고 있고, 이 점에서 미국의 미디어 리터러시 교육 흐름과 일맥상통하는 것으로 평가하였다.
- 미디어 스마트 프로그램에서 강조하고 있는 디지털 미디어의 위험 및 부정적 영향이 정책 입안자들에게 매력적으로 소구하는 부분이 있다는 점에 주목해야 한다.
- 미디어 교육에서 디지털 미디어의 피해만을 논하고 미디어의 위험으로부터 어린이를 보호하고자 하는 입장을 취할 경우, 디지털 미디어에 대해 잘 알고 있다고 생각하는

학생들이 거부감을 갖게 될 위험이 있다.

- Media Smarts에서 강조하는 온라인 커뮤니케이션의 윤리 및 프라이버시 문제 등은 미디어 리터러시 교육에서 분명히 다루어야할 중요한 문제들이다. 그러나 미디어 예절이나 디지털 건강 등의 문제는 보건 교육의 맥락에서 다루는 것이 효율적이다.
- 교수법의 측면에서 비판적 교수법(critical pedagogy)이 강조되어 있지 않으며 학생들이 미디어 문화에 대해 스스로 성찰하도록 하는 내용이 부족하여 미디어 리터러시 교육으로서 내용이 부족하다.

○ 영국의 Media Smart 프로그램에 대해서는 미디어 교육 연구자와 실천가들의 제안이 잘 받아들여져 구성된 프로그램이라는 장점을 지니고 있다고 평가하였다.

- 기업 지원 방식에 있어 하나의 기업이 아닌 여러 기업들이 컨소시움 형태로 지원했기 때문에 광고주의 입장이 반영되지 않은 장점을 가지고 있다.

○ 유네스코의 미디어 및 정보 리터러시에 대해서는 다음과 같은 입장을 밝혔다.

-유네스코의 입장이 지닌 특징은 '정보 리터러시'를 미디어 리터러시에서 강조한 것이다. 그러나 '미디어 정보 리터러시'라는 수사에 집중하는 측면이 있고, 이에 비해 명백한 체계 및 조직화된 교육 내용이 부족하다.

-미디어 리터러시의 실행을 위해서는 체계적인 접근과 핵심 개념이 중요하다. 그래야 교사들과 학생들에게 교육 내용에 대한 정보를 구체적으로 제시할 수 있다. 현재 영국에서는 4개의 핵심 개념을 중심으로 미디어 교육이 이루어지고 있다.

-미디어에는 정보적 요소만 있는 것이 아니라 즐거움과 오락 또한 포함되므로, 미디어 리터러시를 정보 중심으로 접근하는 것은 바람직하지 않다.

○ 미디어 리터러시 교육이 한국의 맥락에서 잘 번역되거나 이해되지 않는 문제가 있어 새로운 용어 설정이 필요할 수 있다는 연구진의 고민에 대해서는, 한국에서 역량기반의 교육과정을 강조하고 있다면 역량의 뜻을 포함하는 용어를 사용할 수 있을 것이라고 제안하였다.

- 독일의 경우 'media competence' 혹은 'media bildung'이라는 용어로 미디어 리터러시를 설명하고 있다. 이때 'bildung'은 'liberal education'의 맥락에 있으며, 역량을 뜻하는 'competence'라는 용어는 'intellectual skills'과 'mechanical skills'을 모두 포함하는 개념이라는 점에서 의의가 있다. 단순한 기계적 기술이 아니라 정신적 기술을 강조하는 용어가 미디어 리터러시를 설명하는 데 적합하다.

나. 호주 미디어 리터러시 전문가 대상 서면인터뷰

○ 특정 교과목을 통한 미디어 리터러시의 구현에 대한 질문에 대해, 호주 교육과정의 모든 역량은 미디어 리터러시와 관련성을 지니고 있지만, 미디어 리터러시가 그 역량들을 전달하는 장치는 아니라고 답하였다.

- 호주의 영어(우리나라로는 국어) 과목의 경우 미디어 리터러시와 직접적으로 관련된 구성 요소를 지니고 있으며, 이것은 제작보다는 비판적 읽기를 통해 이루어지고 있다.
- '미디어 예술' 과목의 교육과정은 특화된 미디어 리터러시 커리큘럼으로, 일련의 학습

시퀀스를 통해 유아 단계부터 10학년까지의 미디어 학습을 정의하고 있는 세계 최초의 교육과정이라고 평가한다.

○ 디지털 학습 리소스의 이용 현황의 경우, 'Scootle'이나 'ABC' 방송의 'Splash' 등 방송사 기반의 우수한 자료들이 많이 사용되고 있고, 국가에서 구축한 웹 리소스 센터에서는 새로운 자료들을 만들기보다는 우수한 기존 자료들을 링크하는 방식으로 소개하고 있다. 호주 전체의 국가 리소스 센터의 경우 호주 교사들의 인지도가 상대적으로 낮으며, Queensland 등 주 단위 교육청의 리소스 센터는 상대적으로 인지도가 높다.

-Schootle: https://www.scootle.edu.au/ec/p/home
-ABC Splash: http://splash.abc.net.au/home#!/home

○ 많은 대학들이 초등 및 중등 교사를 대상으로 한 미디어 리터러시 교사연수를 제공하고 있다.

—Queensland University of Technology와 같은 대학을 비롯하여 퀸즐랜드, 빅토리아, 서호주, 남호주 주의 3-4개 대학에서 교사 연수 프로그램을 제공하고 있고, 박사학위도 가능하다.

다. 핀란드 미디어 리터러시 전문가 대상 서면 인터뷰

○ 핀란드의 교육과정에서 설정하고 있는 미디어 리터러시 교육의 목표의 경우 단일 과목과 관련된 학습 목표보다는 전체 학습을 아우르는 광범위한 역량을 강조하는 방향으로 커리큘럼 개선이 이루어지고 있다.

○ 핀란드 교육과정에서 강조하는 역량은 '사고와 학습, 문화적 역량과 상호작용 및 자기표현, 일상생활과 관련하여 자신과 타인에 대한 돌봄, 멀티리터러시, 직업 역량과 기업가 정신, ICT 역량, 참여와 관련 및 지속가능한 미래를 위한 능력' 등이다. 미디어 리터러시는 모든 역량 분야 속에 포함되어 있지만, 특히 '멀티리터러시' 영역과 밀접하게 관련된다.

○ 핀란드의 경우 커리큘럼의 목표를 구현하는데 교사들의 자율성이 많이 인정된다. 교사들은 자신들의 교수법적 관점과 특기에 따라 커리큘럼을 실행할 수 있다. 따라서 미디어 리터러시의 목표 역시 다양한 수준으로 구현될 수 있다.

○ 모든 교과목과 교사들이 학생들의 멀티리터러시를 함양하는데 책임이 있다.

○ ICT와 관련된 디지털 리터러시 역량은 미디어의 비판적 이해와 표현을 중심으로 하는 '멀티리터러시' 역량과는 구분되는 별개의 역량으로 설정되어 있다.

○ 핀란드에서도 '미디어 리터러시'는 쉽게 번역되지 않는 용어이며, 따라서 이 용어를 사용하는 맥락에 따라 다양하게 번역하여 사용한다.

3. 초·중등교사 대상 FGI

○ 초·중등교사 대상 FGI는 교사 14명, 강사 1명 등 총 15명을 대상으로 실시되었다. FGI의 내용은 학생들을 통해 관찰한 미디어의 긍정적, 부정적 사례 및 현상, 미디어 리터러시에 대한 개념, 교육 현장에서 필요한 미디어 리터러시 교육의 목표 및 내용, 필요한 미디어 교육 프로그램, 미디어 리터러시 교육 인프라에 대한 평가, 미디어 리터러시 교육의 발전 방안에 대한 질문 등으로 구성된 반구조화된 질문지를 기반으로 이루어졌다.

[표 3] FGI 참여 초중등교사 대상

참여자	직위	비고
교사 1	초등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 관련 교사연구모임 소속
교사 2	중등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 관련 교사연구모임 소속
교사 3	초등 교사	FGI 2, 미디어 리터러시 관련 교사연구모임 소속
교사 4	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 5	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 6	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 7	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 8	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 9	초등 교사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
강사 1	초등 강사	FGI 3, 교육대학 대학원 재학 중
교사 10	초등 교사	FGI 4
교사 11	초등 교사	FGI 4
교사 12	초등 교사	FGI 4
교사 13	초등 교사	FGI 5, 미디어 리터러시 관련 교사연구모임 소속
교사 14	중등 교사	FGI 5, 미디어 리터러시 관련 교사연구모임 소속

○ 초·중등 교사들은 학생들의 미디어 이용의 긍정적 사례로, 다음 사항을 들고 있다.

- 휴대폰을 비롯한 디지털 미디어를 자유롭게 이용하고 그 결과 해당 미디어에 대한 기능을 자연스럽게 습득하고 있다. 이는 '디지털 네이티브'인 학생들의 상황을 반영한다.
- 스마트폰의 경우 온라인 접근성 및 SNS를 통해 세상과 소통함으로써 간접적 체험을 확대할 수 있다는 점에서 긍정적으로 평가된다.
- 스마트폰을 통해 학생들 스스로가 콘텐츠를 생산함으로써 개성을 드러낼 수 있는 장치가 된다는 점에 주목하는 교사도 있다.
- 그 외 인터넷에서 영상자료를 비롯한 다양한 자료를 활용하는 점, 텔레비전 시청을 통해 대화 소재를 쉽게 찾을 수 있다는 점이 긍정적 사례로 제시된다.

휴대폰을 어떻게 눌러야 할지 어른들은 고민하는데, 아이들은 아무거나 눌러보면서 기능을 익히더라. 예를 들면 방 탈출 게임이 있다. 게임 중간에 힌트도 제공된다. 아이들이 재미를 느끼며 이것저것 만져보다가 이렇게 하면 되는구나, 하고 재미있게 습득했다. (교사 10)

체험 학습에서 스마트폰을 활용해서 사진을 이용한 활동을 할 때, 가기 전에 갔다 와서 보고서를 쓸 것이라고 알려 주고, 기억할 만한 사진을 앵글을 정하고 의미를 정해 찍으라고 안내했다. 그렇게 하니 아이들이 주도적으로 하고, 정체성이 드러나더라. 보고서를 쓰기 위해서도 인터넷에서 이미 제공된 사진을 활용하는 것이 아니라, 자신의 의미 담는 사진을 스스로 찍더라. 풍경이나 자기들끼리의 사진을 찍고 놀 줄 알았는데, 보고서를 쓰기 위해 들여다보면서 물건을 찍거나, 그림의 일부를 찍거나 했다. 같은 곳을 찍은 아이들끼리는 서로 좋아하면서 대화하고 그러더라. 그런 자료는 의사소통을 위한 자료로도 쓸 수 있겠다. (교사 6)

평소 과학 실험 영상을 보여주기 위해 인터넷을 자주 활용한다. 인터넷을 활용하여 다양한 실험 영상을 보여 줄 경우 학생들의 이해도를 높일 수 있고, 학생들이 몰입을 도울 수 있어 학습에 긍정적인 영향을 줄 수 있다. (교사 2)

○ 미디어 이용의 부정적 사례로 일반적으로 다음 사항을 들고 있다.
- 폭력적, 선정적, 상업적 내용에 학생들이 쉽게 노출되어 악영향을 줌.
- 인터넷 상의 자료들을 저작권에 대한 의식 없이 함부로 이용하는 문제
- 댓글에 무비판적으로 대응하고 영향을 받는 문제
- 따라서 미디어에 대한 비판적 이해 혹은 비판적 사고 능력을 함양하기 위한 교육이 필요함.

스마트폰을 거의 다 갖고 있는데, 기성세대의 문화가 여과 없이 아이들의 문화에 흘러 들어가는 것이 우려스럽다. 미디어가 너무 폭력적, 선정적이다. 아이들 집단이 또 다른 시장이 되는 느낌이다. (교사 4)

아이들이 무방비 상태에서 미디어에 노출되는 경우가 많다. 아이들이 원해서 노출된다기보다는 무방비로 노출되는 경우가 많기 때문에, 그것을 어떻게 받아들일 것인가에 대한 교육이 필요하다. (교사 10)

○ 교사들은 SNS를 통한 따돌림, 언어폭력 등이 증가하며, 학교 폭력을 가속화시키는 경향이 있음을 지적한다.

SNS가 학교 폭력을 가속화 시키는 경향이 있다. 오프라인보다는 온라인상에서 쉽게 말을 내뱉을 수 있지 않겠나. 비교적 거친 언어들이 학생들 사이에서 오고 간다. 또한 SNS에서 '카톡 감옥' 같은 것을 만든다거나, 또는 여론 몰아가기를 통해서 한 사람을 쉽게 매장시키는 경우가 있다. (교사 3)

고학년의 생활 지도를 하는데, 따돌림이 너무 극성이다. '카카오스토리'가 얼굴을 보지 않고 소통하는 공간이다 보니 얼굴 맞대고 할 수 없는 폭력적 언어를 사용하는 문제가 있다. (교사 5)

○ 교사들은 학생들의 미디어 중독을 중요한 문제로 제기한다.
- 스마트폰의 경우 멀티미디어인 동시에 개인 미디어로 학생들의 일상 속에서 늘 함께 하는 밀착 미디어가 되면서 스마트폰 중독이 늘어남을 주목한다.

– 남학생의 경우 게임중독의 우려가 크게 제기됨, 게임 때문에 다른 활동을 멀리하고 휴대폰에만 집착함, PC방에 상주하는 문제, 그 과정에서 청소년 일탈 등이 발생한다.
– 이들 미디어 중독은 학생들의 삶의 질과도 관련이 있다고 본다.

중학생 자체가 절제하기 힘든 나이이다. 가정에서 부모가 신경을 못써주는 경우, 중독되기 쉽다. 건강한 방향으로 누릴 수 있는 방향을 제시할 필요성이 있다. 미디어는 학생들의 삶이다. (교사 14)

아침 조회시간에 교실에 들어가면 남학생들은 옹기종기 모여 게임을 하거나 어제 산 아이템, 게임 얘기를 하고 있다. "자리에 앉자~."라고 말해도 여전히 게임에 몰두한다. 체육대회 날에는 친구들끼리 사진도 찍고 추억도 쌓을 수 있도록 핸드폰을 나눠주었다. 그랬더니 친구들과 사진을 찍고 놀기는 커녕 모두 자신의 핸드폰만 들여다보며 게임에만 몰두했다. 또한 밤늦게까지 게임을 하며 시간을 보낸 아이들이 학교에 와서 졸기 일쑤다. (교사 2)

○ 미디어 이용에 따르는 긍정적, 부정적 현상과 관련하여 어떤 교육이 필요하냐는 질문에 대해 교사들은 다음과 같은 방안을 제안한다.
– 비판적 사고력 함양 교육, 기본적인 기능교육, 미디어 이용의 절제 등에 대한 교육 등을 언급하였다.
– 학생들의 미디어를 부정적으로 보고 통제하는 보호주의가 아니라, 스스로 미디어를 선택, 수용하고 건강하게 사용하는 법을 익히는 소양 교육을 강조하였다. 또한 미디어를 통해 다양한 사회 현상에 관심을 갖고 자발적인 참여를 하는 디지털 시민의식 교육과의 연결을 언급하였다.
– 정보를 비판적으로 수용하는 능력을 함양하는 것은 부정적 현상을 해결할 수 있다. 능동적인 정보 활용 능력을 함양하는 것이 미래사회에 요구되는 역량이라는 의견이 제시되었다.

습관적인 미디어 사용이 아니라, 필요할 때 사용하고 필요 없을 땐 미디어에서 벗어나 친구와 가족과의 즐거운 여가시간을 보내도록 지도할 필요가 있다. (교사 3)

디지털 시민 의식 함양 교육이 필요하다. 이제는 더 이상 보호주의적 관점에서 아이들의 스마트폰이나 인터넷 사용을 통제하고 제지하는 기존의 방법으로는 교육적 효과를 보기 어렵고, 사회의 흐름이 디지털화되고 미디어의 영향력이 점차 커지는 사회에서 미디어를 배척하는 교육 또한 현실의 흐름과 맞지 않다. 그러기에 아이들 스스로 미디어를 선택, 수용하고 스스로 건강하게 사용하는 방법을 익힐 수 있는 소양 교육이 필요하다. 또한 미디어를 통해 다양한 사회 현상에 관심을 갖고 자발적인 참여를 통해 사회의 한 구성원으로 역할을 할 수 있도록 안내해야 한다. 미디어를 선용할 수 있는 소양을 기를 수 있는 디지털 시민의식 교육이 필요하다. (교사 1)

○ 다양한 디지털 미디어 활용에서 학생들 간의 격차, 즉 '디지털 디바이드(digital divide)'가 존재하고 있으며, 이는 가정 환경 요인이 크게 작용한다. 따라서 미디어 활용을 위한 기능적 교육이 학교 교육으로서 필요하다는 의견이 제시되었다.

스마트폰의 보급과 대중화로 인해 5-6학년 학생들의 2/3 이상은 스마트폰을 소지하고 있

다. 그러나 스마트폰과 관련한 소양교육이 거의 이뤄지고 있지 않다는 것이 문제다. 예를 들면 아이들이 게임에 중독되거나, 그러다 보니 현질이라고 하는데 아이템을 현금으로 과하게 구매한다거나, 음란물 폭력물 등이 있는 유해 사이트에 접속하고, SNS 상에서 무비판적으로 정보를 퍼 나른다거나 이 과정에서 개인정보가 침해되고 유출되는 등 종합적인 문제들이 다양한 양상으로 일어나고 있다. 또한 스마트폰으로 인해 전반적으로 다른 미디어 기기를 다루는 기초 능력, 예컨대 메일을 못 쓴다든가, 키보드 입력 능력이 100타가 넘는 학생이 드물다든가. 이런 능력이 현저히 떨어진다. (교사 1)

부모 환경의 영향을 많이 받는다. 이메일도 없는 아이들이 있는가 하면 '맥북'을 가지고 있는 아이들도 있다. 환경의 차이가 작용하는 것이다. 그런 점에서 학교에서 어느 수준까지는 기능적 교육이 필요하다. (교사 4)

성인보다 기능이 뛰어날 것 같지만 모르는 경우가 많다. 학생 간 격차도 심하다. 데이터라든지, 이런 것들이 확보되지 않는다거나, 스마트폰이 구비되지 않아서 활용능력 격차와 기기 격차가 둘 다 있었다. 생각보다 SNS나 검색 활용도가 제한적이다. 컴퓨터의 경우에도 기본적인 검색 능력이 없는 경우도 많다. (교사 13)

○ 온라인상에서 나타나는 사이버 폭력의 문제에 대한 대응책으로 의사소통 능력을 키우는 교육을 강조하였다.
- 나와 타인의 관계에 대해 생각해보고 의사소통에 있어서 배려하는 것이 중요하다.
- 바른 미디어 이용습관을 익힐 수 있도록 미디어 소양교육과 함께 미디어 의식 교육이 함께 이루어져야 한다.

결국 미디어의 핵심은 소통이다. 그러나 온라인의 익명성으로 인해 자신의 의사소통에 책임을 지지 않는 경우가 늘어나고 있다. 더욱 넓어진 관계망에서 기본적인 매너를 지키는, 배려하는 의사소통이 아름다운 문화를 만들어 가는데 필수라고 생각한다. (교사 3)

최근 다양한 미디어를 정서적, 사교적 커뮤니케이션 도구로 활용하다보니 "사이버 불링", "카톡 왕따"와 같은 관계폭력이 나타나고 있다. 손쉽게 타인과 의사소통할 수 있고 익명성을 띠다보니 생각하는 과정 없이 자신이 하고 싶은 모든 말을 쏟아내고 있으며, 타인에 대한 배려가 결여된 말들도 다수이다. 이런 문제들을 해결하기 위해서는 미디어 속에서 자신과 타인의 관계에 대해 생각해보고 바른 미디어 사용 습관을 길들일 수 있도록 미디어 소양 교육과 미디어 의식 교육이 이뤄져야 한다. 무작정 미디어를 보급하고 사용하게 하기 보다는 스스로 건강하게 사용할 수 있는 방법을 가르쳐 현재 나타나고 있는, 유언비어를 배포한다든가, 타인을 비방한다든가, 온라인 콘텐츠 저작권 침해 문제, 개인정보 노출이나 사생활 피해 문제 등을 학생들 스스로 고쳐나갈 수 있도록 지도해야 한다. (교사 2)

○ 교사들이 실시해온 미디어교육의 목표에 대해서는 미디어 활용 등의 일차적인 목표에서 미디어 이용을 조절하고 절제하게 하는 미디어 소양 교육, 미디어에 대한 비판적 수용 교육 등에 이르는 다양한 차원이 언급되었다.

○ 미디어 리터러시 교육은 미디어 환경에서 주체적으로 미디어 이용을 절제하고 조절

할 수 있는 역량을 바탕으로, 미디어를 바르게 이해하고 알맞게 활용하여 의사소통의 역량을 극대화시킴으로써 건전한 사회참여와 디지털시대에 맞는 민주시민을 길러내는 교육을 목표로 해야 한다는 의견이다.

조절하고 절제하게 하는 미디어 소양 교육이 선행되어야 한다. 온라인에서 관계 맺기에 몰두하다보니 오프라인에서 관계를 맺는 것도 서툰 학생들이 미디어를 잘못 사용하는 경우가 너무 많다. 미디어 리터러시 교육의 목적은 디지털 시대를 살아가는데 필요한 건강하고 건전한 소양을 기르는 것이어야 한다. 미디어의 다양한 맥락과 문법을 익혀 미디어를 잘 활용하는 것도 중요하지만 그 이전에 필요한 미디어를 선택, 분별할 수 있는 역량과 스스로 미디어를 절제하고 조절할 수 있는 내적인 힘을 기르는 것이 선행되어야 한다. 그리고 기초적인 소양이 채워지면 아이들 스스로 미디어를 활용하고 그를 통해 다양한 사회참여가 이뤄질 수 있도록 이끄는 것이 미디어 리터러시 교육이라 생각한다. (교사 1)

학생들은 쏟아지는 정보 속에 그대로 노출되어 의미 없는 정보를 그대로 수용하고 있다. 무조건적으로 정보를 수용하기 보다는 자신에게 필요한 정보가 무엇인지를 생각하고 정보를 활용할 수 있는 미디어 활용 교육이 필요하다고 생각한다. 뿐만 아니라 여러 정보들 중 정확한 정보를 분석하고 비판적으로 수용하여 미디어 활용의 주체가 될 수 있도록 미디어 소양교육을 해야 한다. (교사 2)

○ 미디어 리터러시에 목표에 대한 교사들의 개념적 이해 및 내용에 대한 인식은 낮은 편이다. 이는 미디어 리터러시 교육의 목표와 내용에 대해 교사들을 대상으로 지속적으로 홍보하고 교육하는 과정이 요구된다.

미디어 리터러시 교육에 대해 들어본 적이 없다. 리터러시라는 말을 꼭 써야 하나? 그러나 '문해력'이라는 말도 어렵다. (교사 11, 12)

미디어 리터러시 교육을 매체 활용을 다루는 것으로 생각하는 경향이 있다. 그것을 꼭 가르쳐야 하나? 요즘 아이들이 더 잘 하는데. (교사 9)

○ 학교 현장에서 미디어 리터러시 관련 수업은 다양한 시간에 이루어지고 있다.
- 초등의 경우 다양한 과목에서 융합수업이 이루어짐. 미디어 활용 수업은 주로 국어과와 사회과 수업에서 진행되며, 실과, 미술과에서도 기능 및 창작 수업이 이루어짐. 그 외 창의적 체험활동에서 외부강사 중심으로 다양한 미디어 제작활동을 실시하고 있다.
- 중등의 경우 교과시간 이외에도 종례시간을 통해 미디어 의식에 대해 교육하거나, 미디어 이용과 관련하여 문제가 있다고 판단하는 학생에 대해서는 상담과 같은 일대일 면담 시간을 통해 미디어를 이용하는 태도와 소양에 대해 미디어 리터러시 교육을 실시하였다고 응답하였다.
- 심층인터뷰 참여 교사들 중 미디어 리터러시 관련 교사 연구모임에 소속된 경우, 학교교육과 함께 가정에서도 스마트폰 안 쓰기 운동을 연중 실시토록 하고 있다는 답변이 있는 등 다양한 기회와 교과를 활용하여 미디어 리터러시 교육이 산발적으로 이루어져 왔음을 알 수 있다.

교과시간을 최대한 활용한다. 초등은 여러 과목을 융합하는 것이 가능해서 융합해서 하고

자 했다. 국어시간에 다른 영상 등을 활용하기도 하였다. 특정 미디어를 깊이 다루고 싶을 때, 예를 들어 사진 등을 다루고 싶을 때는 창의적 체험활동을 활용하였다. 동아리 활동 중에서 NIE나 미디어 다시 보기 등을 한 적도 있다. (교사 13)

○ 교사들은 단순한 활동 위주의 미디어 리터러시 교육을 경계하는 입장을 보였다.
- 창의적 체험활동 등에 투입된 외부 강사 등이 진행하는 미디어 제작 활동의 경우, 교육의 목표와 내용, 학년 수준별 내용의 차별화, 교육에 대한 평가가 체계적으로 이루어질 수 있도록 해야 한다는 의견이 제시되었다.
- 이에 대한 해결책으로 교과 내에서 다양한 미디어 리터러시 교육을 하는 것이 필요하다고 제안하였다.

창의적 체험 활동 시간에 외부 강사들이 미디어 제작 활동 등을 진행하지만, 너무 활동 위주로만 교육하는 것도 문제다. 창체, 제작 프로젝트 이렇게만 하는 것보다는 국어 같은 교과 시간에 하는 것도 중요하다. 활동을 하면 재미있고 결과도 남지만 정말 아이들에게 남는 것이 무엇일까에 대한 고민이 반드시 필요하다. 학년별 목표 설정이 체계적으로 이루어지고 정확한 평가가 이루어져야 한다. 초등학교 1-6학년까지 도달할 목표가 정확하게 설정되어 있어야 하는 것이다. 예를 들면 비판적 문식성은 1학년 때 어떻게 길러야 하는가?, 등에 대한 것이 필요하다. 평가도 바르게 이루어져야 한다. 목표가 없이 반복되는 활동, 자의적인 활동들이 있는 것 같다. (교사 9)

○ 교사들은 현실적으로 미디어 리터러시 교육을 실시하는데 따르는 어려움으로, 미디어 리터러시 교육을 위한 시간 확보 문제를 들고 있다.
- 교과시간 이외에도 범교과 주제학습 등 교육과정 내에서 시간 확보가 어렵다.
- 방과후 학습이나 사교육 등 학생들의 시간외 활동을 기대하기 어렵다.
- 교사들의 업무량 및 수업량이 많아 미디어 리터러시 교육까지 감당하기 어렵다.

○ 위 문제에 대한 해결 방안으로, 미디어 리터러시 교육의 학교 교육과정 내 체계화가 시급하다는 의견이 제기되었다. 특히 교사들은 창의적 체험활동보다는 교과교육과정 내에서 미디어 리터러시 교육이 이루어져야 함을 강조하고 있다. 학교 교육과정 내에서 미디어 리터러시 교육이 의무적으로 이루어질 수 있도록 하는 적극적인 정책이 필요하다는 의견이 제기되었다.

어려운 점은 학교에서 가르쳐야할 내용이 과밀해서, 미디어 활용 교육에 대한 부분에는 관심이 소홀해지기 쉽다는 것이다. 예를 들어 국어, 수학, 사회, 과학 등 소위 주지교과라고 불리는 교육과정에 대한 진도 나가기가 빠듯하고, 교사가 주체적으로 설계하여 운영될 수 있는 창의적 체험 활동 시간에는 국가에서 요구하는 안전교육이나 독도교육 등 여러 가지 교육 등이 많아서 교사의 교육관이 담긴 자율적인 시간이 부족하다, 더불어 운동회, 학예회 등의 준비도 있다. 현실적으로 실과, 음악, 미술, 체육 등의 과목이 소홀하게 다루어질 가능성이 있다고 생각한다. (교사 3)

학년말, 학기말 남는 시간은 평가에 대한 부담이 없지만 학교 현실에서는 이 시간 활용하기가 어렵다. 성적 처리 등 업무가 많다. 2월 말, 12월 말은 특히 어렵다. 특별히 계획을 세

우지 않으면 어렵다. 방과후에는 아이들이 바로 학원 간다. 아이들 모으기 어렵다. (교사 4)

단발적인 행사성 프로그램이 아니라, 최소한 20시간은 투여되어야 한다. 핵심 성취 기준 중심으로 재구성하여 선생님들에게 강제할 수 있는 환경이 필요하다. 그런 점에서 연구학교 지정은 중요하다. (교사 5)

○ 미디어 리터러시 교육의 효과에 대해 교사들은 긍정적인 입장이며, 미디어 리터러시 교육 프로그램을 개발하여 본격적으로 실시한다면 좋은 효과가 있을 것이라고 평가하였다.

상황에 맞는 수업에 처음 접근할 때 학생들은 단순히 한 번의 이벤트 수업 정도라고 생각한다. 그러나 시기를 두고 반복해서 유사한 수업을 진행하고 가족과 연계하여 난이도를 달리하여 지속적으로 교육하면 스스로 사고하고 조절하는 힘을 기르게 된다. (교사 1)

담임으로서 '반톡'([학급별 카카오톡방])이 있으므로, 조회나 종례 시간에 '카카오톡' 예절과 관련하여 교육을 했다. 역할극이나 상담이 나름의 효과가 있었다. (교사 2)

제대로 된 미디어 교육을 하지 못했기 때문에 물론 학생들의 큰 변화를 보거나 깨달음을 얻어내지는 못했다. 하지만 적어도 학생들이 타인의 입장에서 생각할 수 있는 기회를 제공하였고 앞으로 미디어를 활용할 때 조금이나마 조심하고 올바르게 사용하려고 노력하는 모습을 볼 수 있었다. 아직 효과는 미비하지만 제대로 교육 프로그램을 개발하여 학생들에게 가르치면 큰 효과가 있을 것으로 사료된다. (교사 3)

○ 교사들은 미디어 리터러시 교육을 위한 학습자료와 프로그램 개발의 필요성을 지적하였다.
- 양질의 수업자료, 교수학습 자료는 보다 체계화된 미디어 리터러시 교육을 위한 기반이 될 뿐만 아니라 일반 교사들에게 교육을 시도할 수 있도록 도움이 필요하다.
- 교사 연수 및 교재개발을 위한 미디어 리터러시 교육 인프라 구축이 시급하다.

○ 교사들을 대상으로 한 전문적 학습 공동체는 장기적으로 미디어 리터러시 교육을 지원할 수 있는 토대가 될 것으로 생각된다.
- 현재 미디어 리터러시 관련 교사 연구모임 소속 교사들의 경우 미디어 리터러시 수업을 위한 학습자료나 프로그램 등의 개발 및 연구가 활발하다.
- 교사들 스스로 교육적 관심 및 사회문화적 흐름에 맞는 이슈를 정하고 그에 부합하는 교수학습방안을 연구하고 공유하는 흐름을 보여준다.

연수를 받고 싶거나 할 때, 접근성을 좋게 해야 한다. 기기를 실제로 다루어 보게 한다든가, 교사의 기능적 문식성을 높이는 것도 필요하다. 교실에서 적용하기 쉽게 하는 것도 중요하다. 교사가 스마트 격차 문제를 해결할 수 있는 기술적인 지원이 필요하다. (교사 13)

학년별 성취에 대한 로드맵이 있었으면 좋겠다. 큰 줄기가 필요하고, 교재도 필요하다. 활동은 교사가 구안할 수도 있다. 무엇을 어느 정도로 가르치고 평가해야 할지를 교사들에게 알려주는 것이 가장 중요하다. (교사 9)

선생님의 한계는 명확하다. 교재도 필요하다. 교재가 없으면 교사가 프로그램을 구성하고 수업을 설계하는 데 있어 굉장히 큰 부담을 느낀다. (교사 1)

직접 교육 자료를 만들어 사용했는데, 학습자 수준에 맞춘 교육과 교사로서 교육하기에 가장 적합한 콘텐츠를 찾다보니 직접 자료를 제작하게 되었다. (교사 3)

학습자료나 프로그램들은 교사가 직접 제작한다. 전문적 학습 공동체와 정기적인 연구 모임을 통해 사회적 흐름에 맞는 이슈를 정하고 그것과 어울리는 교수학습 방안이나 교안들을 제작하고 서로 공유하는 형태를 지닌다. 교사의 손에서 만들어진 자료들이기 때문에 수공은 많이 드나 전문성이나 심미적인 디자인 부분에서 질이 많이 떨어진다. (교사 1)

○ 미디어 리터러시 교재 개발 및 집필 시 단순 지식 전달이나 활용이 아닌, 다양한 차원에서 일종의 융합교육으로서 미디어 활용, 미디어 소양, 미디어 리터러시 이슈에 대한 비판과 토론 교육이 동시에 이루어져야 한다는 의견이 제기된다.

○ 미디어 리터러시 교육의 교실 수업 적용을 위한 개선 사항으로서 교사들은 기술 및 교실환경보다 교사들의 인식 개선이 중요하다고 답한다. 미디어 리터러시에 대한 개념 이해가 부족하므로 교사들의 연수는 가장 필요한 사항이다.

문제는 환경만이 아니라 교사들이 미디어 리터러시 교육에 대한 필요와 의미를 전혀 모르고 있다는 것이다. 아날로그 시대에 태어나 디지털 시대를 살고 있는 교사들 대부분은 미디어 교육을 받아본 적이 없으며 미디어를 단순히 TV나 스마트폰과 같은 디바이스 정도로 생각하고 접근하고 있다. 그러기에 활용이나 통제 쪽에 무게를 두고 있으며 본인이(교사 또는 성인) 스스로 잘 사용하기 때문에 아이들에게 딱히 소양 교육이 필요성을 느끼지 못하고 있다. 문제인 것은 인지하고 있지만 교사들의 환경과는 거리가 멀고, 미디어 교육보다는 주지교과에 더 많은 에너지를 쏟아야 하기 때문에 미디어 교육 자체가 교사들에게 외면당하고 있는 것이다. (교사 1)

미디어 리터러시 교육의 교실 수업 적용을 위해서는 기술과 환경을 개선하기보다 교사들의 인식 개선이 더욱 필요하다. 나도 올 여름 "아날로그를 사랑한 스마트한 교사들의 비타민 A, B, C"라는 연수를 듣기 전까지는 "미디어 리터러시"라는 용어도 들어보지 못했고, 미디어 교육의 필요성에 대해서도 크게 느끼지 못했다. 주위의 많은 선생님들을 보면, 아직은 미디어 리터러시에 관심을 갖고 교육에 힘쓰시기보다 교과 진도 나가기에 급급한 실정이다. (교사 2)

왜 미디어 리터러시 교육을 해야 하는지에 대해서 체험할 수 있는 기회가 필요하다. 기기적인 것은 지원하지 않더라도 교사가 미디어 리터러시를 왜 알아야 하는지 필요성을 느낄 수 있도록 하는 연수가 필요하다. (교사 14)

○ 미디어 리터러시 교육의 개선을 위해 미디어 리터러시 교육 위원회나 연구소와 같은 전담 기관의 필요성이 지적된다. 미디어 리터러시 교육의 실제 수업 적용을 위해 다양한 교육자원을 종합하고 분배하며, 실제 교육을 지원할 수 있는 전담기관의 역할이 필요하다.

미디어 교육이 중요하다고 인지한다면 교육부 산하에 타 부처와 협력이 가능한 신규 부서를 두어야 할 것이다. 교육을 위해 정보 부처 간 합의를 통해 협력하고 미디어와 관련 있는 공공기관, KERIS, 한국언론진흥재단, 한국인터넷진흥원, 한국정보화진흥원 등의 전문적 자문을 받아 공공의 목적을 수행할 수 있는 새로운 기관이 필요하다. 또한 전문적 모임을 가지고 있는 교사들의 영입과 연수, 지원 등을 통해 전국의 교사들이 그 연구의 혜택을 누릴 수 있어야 한다. 실제로 프랑스에는 CLEMI(국립미디어교육센터(정보와 미디어 연계센터))라는 교육부, 문체부, 다양한 단체들이 연계하여 미디어를 전문적으로 연구하고 연수하는 교육 기관을 가지고 있다. (교사 1)

4. 자유학기제 시행 중학교 교사 대상 심층인터뷰

○ 자유학기제를 시행하고 있는 중학교의 교장, 수석교사 및 교사 등 6명을 대상으로 심층인터뷰를 실시하였다.

○ 자유학기제 적용 1차, 2차, 3차년도 연구학교인 서울 소재 중학교 3곳과 희망학교 1곳을 선정하고, 관련 학교에서 자유학기제 시행과 관련하여 책임 있는 답변을 해줄 수 있는 교장 및 자유학기 담당 교사를 추천받아 선정하였다.

○ 심층인터뷰는 자유학기제에 대한 평가, 자유학기제용 프로그램의 내용 및 운영 방식, 미디어 리터러시 관련 프로그램의 내용과 운영방식 및 평가, 자유학기제의 정착 및 발전을 위한 의견 등을 묻는 반구조화된 질문지를 기반으로 이루어졌다.

[표 4] 심층인터뷰 대상 자유학기제 시행 중학교 교사

참여자	직위	비고
교사 17	중등 교사	A중학교 소속 교사, 과학과 담당
교사 18	중등 교사	A중학교 소속 교사, 국어과 담당
교사 19	중등 교사	B중학교 소속 교장
교사 20	중등 교사	B중학교 소속 교사, 국어과 담당
교사 21	중등 교사	C중학교 소속 수석교사, 국어과 담당
교사 22	중등 교사	D중학교 소속 교사, 국어과

가. A 중학교

○ 자유학기제 제1차 연구학교인 A중학교의 경우 자유학기제 프로그램을 운영하는데 있어 외부강사 활용을 위한 노하우를 구축하고 있다.
- 학생들은 활동 위주의 프로그램에 대한 만족도가 높다.
- 활동 위주 프로그램의 운영이 중요해진다. 우수한 외부강사의 섭외 문제, 교사와 외부강사의 코-티칭 방법의 적용 등 어떤 프로그램을 선택할 것인가 보다 어떻게 프로그램을 운영할 것인가에 초점을 두고 있다.

아이들이 만족스러워 한다. 원래 선택 프로그램 안 하면 교과 수업을 하기 때문이긴 하다. 활동도 있고, 목공, 만화, 책 만들기, 요리, 연극, 영화 관련 활동 등이 만족스러운 것

이다. 몇 시간 들어가서 봤는데 배우는 것이 있더라. 재미있는 것 같다. (교사 17)

본교 선생님들이 '코-티칭(co-teaching)'을 한다. 정확한 의미에서 코-티칭은 아니기는 하다. 본교 선생님이 있을 때와 없을 때 아이들이 교육을 받는 태도가 다르기는 하다. 일종의 CCTV 같은 역할을 하는 것이다. 외부 강사 선생님 입장에서는 아이들의 행동을 제지할 만한 능력이 없다. 그러나 본교 선생님들은 통제력이 있다. (교사 17)

○ 자유학기제의 운영과 관련하여 외부강사의 비율을 줄이는 경향이 있다. 교사 중심의 학교교육으로의 변화라는 점에서는 의미가 있으나, 외부강사의 초빙은 교사만으로는 어려운 다양한 활동의 프로그램을 제공한다는 장점이 있다.

대부분의 학교들이 2년차에 접어들면 외부강사 비용을 줄이고 본교 교사들이 수업을 하게끔 방향을 바꾸는 것 같다. 저희 학교도 그런 경향이 나타날 것 같기는 한데, 일단 선택프로그램을 4시간에서 2시간으로 줄이려고 한다. 그 안에서 본교 선생님과 외부강사 비율을 5대 5로 줄일 예정이다. 어쨌든 외부강사 비율이 절반으로 줄어드는 것이다. 지금은 같은 프로그램을 2번 하는데, 애들은 달라지지만, 내년에도 강좌의 수는 그대로, 2번씩 했던 것을 1번만 하게 하려고 한다. 그런데 지금 본교 선생님들이 선택프로그램을 만들 때 교과 심화 같은 이름을 붙이기도 한다. 그런데 저는 외부 강사들이 많이 오셔야 한다고 생각하는 입장이기는 하다. 아이들이 프로그램을 통해 소질과 적성을 타진해 봐야 한다고 생각하기 때문이다. 본교 선생님들에 의해 운영되는 프로그램은 폭의 한계가 있다. (교사 15)

○ 역량 중심 교육에서 미디어 리터러시 교육에서 중요하게 다루어져야 할 부분이 무엇인가라는 질문에 대해 해당 교사는 미디어 리터러시의 기본적인 단계, 즉 기본적인 독해와 이해가 이루어진 상태에서 시민적 참여, 협업, 책임 있는 이용이 이루어질 수 있으며, 이 역시 학습단계별로 다르게 제시되어야 함을 강조하였다.

미디어의 의미를 파악할 때, 정확하게 뭐라고 쓰여 있는지를 이해해야 한다고 생각한다. 영화도 제대로 이해한 사람과 이해하지 못한 사람의 평이 극명하게 갈린다. 그래서 저는 매체를 정확히 이해하는 것이 중요하다고 생각한다. 저의 경우 예전에 '독 짓는 늙은이'([교과서 속 소설 작품])를 읽을 때, 가마 속으로 들어가는 게 무슨 뜻인지 몰라서 확 흥미가 떨어진 적이 있다. 시민적 참여, 협업, 책임 있는 이용, 이런 것보다 정확한 독해가 1차원적으로 중요하다고 생각된다. 단계별로 다르게 제시될 수도 있어야 하고. 협업 같은 경우는 생산자의 입장에서는 굉장히 중요하겠지만 읽는 사람 입장에서는 그렇지가 않다. (교사 17)

○ 자유학기제를 위해 전문가들이 개발한 미디어 교육 교재의 유용성에 대해서는 다소 부정적인 입장이었다.
- 전면적인 활용보다는 자유학기제 운영을 위한 아이디어를 얻는 정도에 그쳤다.
- 각 교과 관련 양질의 자료를 개발하여 활용도를 높이는 것이 좋다.

(한국교육개발원이나 서울시교육청의 자료에 대해) 아무것도 없을 때보다는 낫기는 했다. 감 잡는데에는 도움이 되었으나, 실제 교실 수업에 적용할 수 있는 내용이 아닌 것이 많

았다. (교사 18)

나. B 중학교

○ 자유학기제 2차 연구학교인 B중학교의 경우 자유학기제 실시의 성패 여부를 판단하기에는 시기상조지만, 자유학기제 기간 동안 학생들이 즐겁게 마음 편하게 학교를 다니고 있다는 판단이었다.

○ 학생들의 경우 시험을 보지 않는다는 점을 반기는 동시에 수행평가의 고충이 있으며, 학부모 입장에서는 필기시험의 부재로 인한 학력 저하의 우려 때문에 오히려 학원교육이 강화되기도 한다고 지적하였다.

(자유학기제의 성공여부는) 아직까지 잘 모르겠다. 학생들이 마음 편히 즐겁게 학교를 다니고는 있다. 이런 것을 배웠다가 아니라, 시험을 안 본다는 이유 때문이다. 또 하나는 수행평가 때문에 못 살겠다, 차라리 필기시험이 좋다는 반응도 있다. 필기시험이 없을 때 학력이 어떻게 변동되는지에 대한 검증된 자료는 없고, 학부모 입장에서는 학원에 열심히 보낼 수밖에 없다는 문제가 생긴다. (교사 19)

○ B중학교의 경우 학교 자율적으로 자유학기제 프로그램을 운영하기 위한 노력을 기울이고 있다.

–학교 주도하에 수업을 진행할 교사가 교재를 자체 개발하였는데 이는 활용도가 높다.

–자유학기제 선택활동에서는 기초 소양교육에 초점을 두고 있는데, 이러한 교육은 교사들의 능력에 따라 그 성과가 좌우된다는 점에서 교사들의 역량이 중요하다.

자유학기제 선택활동을 위해 교재를 자체 개발하고 있다. 실현 가능성이 문제될 뿐이다. (교사 19)

(교재 소개) 교사들이 직접 만든 것이다. 교육청 등 사이트에서 자료를 받아 편집한 자료이다. 가령, NIE 전담 교사의 경우 모든 신문에서 사설만 모은 교사도 있다. 일본어, 영어, 영어 드라마, 문학과 예술, 중국, 바느질, 범교과 등 여러 권의 교재가 있다. 6개 학급이 있는데 8개 반으로 편성하고 있으며, 학생들에게 교재를 모두 나누어 주었다. 수업은 1학기 17차시로 구성되어 있으며 1차시씩 1번씩, 아이들은 2개의 과목을 듣게 된다. 교재를 쓸 교사가 직접 교재를 만든 것이라, 한 차시에 한 장씩 구성되어 있어 사용하기 편하다는 장점이 있다. (교사 19)

기초 소양을 개발하기 위한 수업을 많이 하고 있다. 이런 수업들은 교사들의 능력에 크게 좌우된다. 즉, 교사들의 개인 취향이 거의 반영되어 있다. 교사는 결국 자신이 할 수 있는 것을 할 수밖에 없다. (교사 19)

○ 자유학기제 선택활동 프로그램에서 미디어 활용 교육은 학생들의 호기심을 유발하고 흥미를 유도한다는 장점을 지니고 있지만, 교과와 멀어지게 할 뿐만 아니라 사고를 단순화한다는 점에서 큰 단점이 있다고 평가하였다.

–학생들의 활동이 실제 미디어에 대한 이해능력에서 비판적 사고력으로 이어지는가에

대해서는 부정적인 입장이다. 이는 단순 미디어 활용 교육에서 비판적 사고력 함양이라는 교육적 성과를 거두기가 쉽지 않음을 시사한다.

미디어를 사용했을 때 좋은 점은 학습자들의 호기심과 흥미를 유도한다는 점이고, 나쁜 점은 교과 학습에서 멀어지게 하고 사고를 단순화한다는 점이다. 미디어들은 간단명료하게 제시하고, 사실이 아닌 것을 단정적으로 전달하는 측면이 있기 때문이다. (교사 20)

학습자들이 아무래도 뭔가를 만들고 창작하는 것을 좋아한다. 미디어를 활용하는 것도 그렇다. 그래서 실제로 활동들은 무언가를 할 수 있게끔 이루어지는데, 실제로 이해 능력이 향상되었는가를 보면, 그렇지만은 않다. 비판적 사고력 단계까지는 반에서 1명 정도만 나아가는 식이다. 그런 부분까지 나아가는 데에는 어려움이 있다. (교사 20)

○ 해당 교사는 관심 있는 교사들이 아니면 미디어 리터러시 교육을 미디어를 이해하는 교육 정도로 이해하거나 미디어를 활용하는 교육으로 알고 있다는 다소 비관적인 판단을 하였다.

(미디어 리터러시에 대해) 일반 교사들은 잘 모를 것이다. 관심 있는 교사들이 아니면, 미디어라고 했을 때 미디어를 이해하는 정도라고 생각하면 그나마 다행이고, 미디어를 기능적으로 이용하는 교육이라고 생각할 것이다. (교사 20)

○ 한편, 미디어 리터러시 교육은 종합교육이기 때문에 어느 한 요소를 잘하면 다른 요소도 잘하는 사례가 많은데, 따라서 미디어 리터러시 교육은 학생들의 역량을 통합적으로 함양할 수 있는 방향으로 디자인될 필요가 있다고 답하였다.

머리가 아주 좋은 아이(학업 성취도, 아이큐가 높은 아이, '캐치(catch)'([중요한 것을 간파하는 것])도 빠르고 무언가를 창의적으로 잘 만드는 아이가 미디어의 내용도 잘 파악하고, 그것을 매체로 표현하는 것도 잘 한다. 사실 그런 아이들에게는 교육이 거의 필요가 없다. 이미 다 파악을 하고 있기 때문이다. 그 아이들이 만든 것은 결과물로서도 어른들이 보기에 흡족하다. 그러나 그렇지 않은 다른 아이들의 경우, 뭔가가 부족하다. 이해력이라든지, 베이스가 되는 무엇인가가 아주 약하다. 작년에 자유학기 기간에 동아리 활동을 하면서 영화 제작을 한 적이 있는데, 프로그램을 담당했던 EBS 피디가 마지막에 학생들에게 한 말은 "책 좀 봐라."는 것이었다. 요즘 친구들은 카메라를 일찍 접해서 기술을 다 아는 것 같은데, 실제로는 아무것도 모른다. 이렇게 카메라를 들이대는 이유가 뭐냐고 물어보면 '그냥 왠지', 이런 반응이 많다는 것이다. 미디어 리터러시는 종합적인 능력이다. (교사 20)

○ 자유학기제의 미디어 교육을 위해 개발된 교육자료의 활용도에 대해서는 대체로 부정적인 입장이었다.

- 학교 교실 수업의 맥락, 학생 수준, 교육과정을 잘 모르는 언론 분야 전공 교수들이 집필한 교재들은 문제가 많아 활용도가 매우 낮다.
- 교사들이 개발한 교재가 여러 가지로 현실성이 높아 사용이 편리한데, 학교에서 자체적으로 교재를 개발하려면 지속적인 예산 지원이 필요하다.

(특정 기관에서 발행한 자유학기제용 미디어 교육 자료에 대해) 현실성이 떨어진다. 경험에 기초하지 않고 만들어졌고, 급하게 만들어졌고. 그래서 선생님들은 많이 쓰지 않는다. 서울시교육청의 경우 그 기관의 개발이 이루어진 후에 만들었고, 대체로 학교 현장 교사들이 집필했다. 서울시교육청은 방학 때마다 연수를 받고 있고 관심 있는 사람들은 듣기도 한다. (교사 20)

○ 자유학기제 시행을 위해 우선적 요구사항으로 교사 역량을 위한 연수 및 교사교육의 중요성을 언급하였다. 이와 함께 교육에서 활용할 수 있는 학습 자료의 제공, 즉 저작권과 개인정보 보호 문제가 해결된 다양한 학습 자료를 수업에서 활용할 수 있도록 제공할 필요가 있다는 점을 강조하였다.

역량 자체가 중요하다. 학습 방법들을 만들 필요가 있다. 교사 연수를 위한 강사를 많이 만들어서 교사를 많이 깨워야 한다. 교사들이 보고, 재미있어 하면 된다. 그것을 즐기면서 하면 된다. (교사 20)

수업 상황에서는 대부분 저작권과 관련 없기 때문에 편하게 사용하고 있지만, 벗어났을 때 문제가 된다. 안전하게 가져다 쓸 수 있는 뭔가를 정부에서 한다고 하면, 분위기를 조장하고, 서버를 넉넉히 구축해서, 사이트를 만들어서 사람들에게 자율적으로 기부하게 하는 것이 필요하다. 현재 이미지는 꽤 많은데 음악 자료가 별로 없다. (교사 20)

다. C 중학교

○ 심층인터뷰에 참여한 C중학교 교사는 3년째 운영하고 있는 C중학교의 자유학기제 프로그램에 대해 긍정적인 자체 평가를 하였다.
–외부강사를 전면적으로 활용한 1차년도의 경우 프로그램별로 교사 및 외부 강사 역량에 따라 성공도의 편차가 컸다.

C중학교가 (평균을 기준으로 했을 때) 잘 하는 편이다. 과거에도 많은 고민이 있었는데 첫 해에는 12개의 프로그램이 100퍼센트 외부 강사였고, 성공도는 편차가 컸다. 좋은 텍스트와 강의가 있다고 해서 성공이 담보되는 것이 아니다. 90분의 수업을 운영하는 요령을 외부강사는 알지 못한다. 팀티칭이라는 말은 교사에 의한 강사들에 대한 관리 감독을 의미한다. 가령 드라마와 광고 반의 경우 성공적인 수업이었지만, 교실 장악에는 어려움을 겪었다. 외부강사들에게는 강의 능력과 텍스트가 있지만, 교사가 아닌 까닭에, 교사의 관리 감독이 역효과를 불러오는 까닭에 장악 능력이 부족한 경우가 많다, 또한 학생들의 눈높이에 맞추는 능력이 부족하다. (교사 21)

○ 자유학기제의 핵심이 처음에는 진로, 다음에는 수업개선, 그리고 현재는 성인이 되었을 때 필요한 혹은 미래 사회에 맞는 역량을 함양하는데 초점을 맞추는 방식으로 변화하며 진행되었다. 이는 자유학기제 프로그램 구성 및 운영이 학생들이 자신의 의견을 밝힐 수 있는 기회를 많이 가졌는가, 혹은 문제를 해결해본 적이 있는가 등을 기준으로 변화했음을 보여준다.

자유학기제의 핵심이 변화하고 있다. 처음에는 진로였고, 다음해인 2014년에는 수업 개선이었다. 2015년 현재는 성인이 되었을 때 또는 미래 사회에 맞는 '역량'인 의사소통, 자기주도 학습능력, 텍스트 해석 등에 초점을 맞추는 식이다. 즉 진로에 도움이 되었는가가 아니라, 자신의 의견을 말할 기회가 많이 있었는가?, 문제를 해결해 본 적이 있는가? 등에 초점이 맞춰져야 한다. (교사 21)

○ 심층인터뷰에 참여한 교사는 교육과정 상에 명시된 핵심역량 중심의 자유학기제 프로그램을 강조하였다.

○ 2016년부터 주당 2시간씩 운영하는 자유학기 활동의 경우 교과를 뛰어넘어 진도에 구애받지 않고 교사의 역량을 기반으로 자유롭게 프로그램을 운영해나갈 수 있다는 점에서 차별성이 있다고 보고 있었다. 해당 교사는 이 과정을 운영하기 위해 '코-러닝(co-learning)'을 강조하였다.
-코-러닝은 교과간 통합이 교수자가 아닌 학습자 내에서 이루어 질 수 있다.
-교과간 장벽이 높은 중학교에서 코-티칭에 대한 대안으로 가능하다.

(일주일에 2시간이라면, 동아리와 선택 프로그램의 차이가 없지는 않느냐는 의견에 대해) 학생들에게는 아무런 차이가 없다. 실제적으로는 어떤 차이가 있느냐 하면, 수업 시간에는 교과를 뛰어넘어서 진도를 신경 쓰지 않고 하는 수업을 할 수 없었던 데 비해, 교사도 성공과 실패의 경험을 하고 역량을 키울 수 있는 기회를 얻는 것이다. (교사 21)

중학교는 교과 간의 장벽이 높고, 서울의 경우 수업 시간 부담이 너무 크다. 이런 이유로 코-티칭이 어렵다. 대안으로 작년부터는 코-러닝 방식이 이루어지고 있다. 티칭의 주체는 교사지만, 러닝의 주체는 아이들이다. 교과 간 통합이 학습자 내에서 이루어지는 것이다. 가령 국어교과에서 성교육을 하고자, 미혼모, 입양 특례법, 베이비박스 등 17개의 자료들을 나누어 준 적이 있는데 이때 자연스럽게 성교육을 할 수 있게 된다. 그러나 이것은 엄밀히 말하면 교과 외의 내용이다. 또 가정 교과 교육을 수업 안으로 가져오기도 한다. 영양사의 자기소개서, 식단 짜서 발표하기, 요리 계획하기로 이루어진다. 교사는 혼자 가르치지만 학생의 입장에서 배운 것을 융합시키게 된다. 초등학교 쪽에서 프로젝트 수업으로 매우 유명한 교사의 아이디어를 참조했다. (교사 21)

○ 해당 교사는 성취도 평가를 하게 되면 자유학기제는 성공할 수 없으며, 그보다는 역량 강화 체제로 가는 것이 옳다고 판단하고 있었다.

(성취 평가에 대해) 그렇게 하면 자유학기제는 성공할 수가 없다. 아까 말한 역량 강화 체제로 가야지, 자유학기제의 취지는 성취평가가 아닌 역량강화 체제로 나아가야 살아날 수 있다. (교사 21)

○ 한국교육개발원 등에서 제공한 자유학기제용 프로그램의 효용성에 대한 질문에 대해서는 부정적인 입장이었다.
- 구체적인 활동지와 과정안, 그리고 실제 수업에서 활용할 수 있는 영상과 보조자료가 함께 제공되어야 현실적으로 쓰임새를 찾을 수 있다.

– 한두 해 충실한 자료를 제공받고 교사들이 이를 활용하다보면 자율적으로 자신만의 교수자료를 개발할 수 있는 능력이 생긴다.

분명히 거기(한국교육개발원)서도 90분짜리 수업으로 짰을 텐데 1/3밖에 못 나간다. 매일 만나는 교사라면 가능할지도 모르나, 1주일에 1번 만나는 전혀 구속력이 없는 수업이다. 제가 1/3로 눈높이를 낮춰야겠다고 생각한 것은, 그러한 자료 또는 보조 자료만 제시하는 것은 크게 교사들에게 도움이 안 된다는 것이다. 구체적인 활동지 등이 요구된다. 과정안 뿐만 아니라 1차시 영상과 보조 자료가 다 들어 있는 등 구체적인 자료가 필요하다. 교사 입장에서는 맥도 못 잡았는데 관련 자료를 찾아야 되는 이중 부담을 지게 되기 때문이다. (교사 21)

○ 그 외 자유학기제 희망학교인 D중학교의 교사는 본교 외 다수의 학교의 자유학기제 프로그램이 일반 수업과 크게 다르지 않은 것처럼 보이며, 진로보다는 수업 개선을 위한 방안으로 자유학기제를 운영한다고 밝혔다. 자유학기제에 대한 교사들의 인식이나 의지도 낮은 것으로 평가하였다. 이는 자유학기제의 활동 및 기록이 업무 부담으로 이어지며 성적과 관련이 없어 교사들이 회의적이기 때문이다.

○ 자유학기제의 정착과 발전을 위해 학교별로 관련 프로그램의 질적 수준과 운영 방식의 수월성 정도에서 큰 차이가 나지 않도록 유도할 필요성을 시사한다.

수학과 선생님의 경우 한 책을 7권 구입해서 책표지, 팝업 북 만들기 등 다양하게 진행한다. 활동을 기록해 주는 것이 좋은데 이런 과정이 다 힘들다는 것이 문제다. 통째로 성적에 영향을 미치지 않는 것이 문제인 것이다. 그래서 선생님들이 회의감이 있다. (교사 22)

5. 현장방문 연구

○ 현장방문 연구는 서울시 소재 2개 초등학교를 대상으로 이루어졌다. 현장방문을 통해 해당학교의 미디어 리터러시 관련 프로그램을 관찰하고, 관련 자료를 열람하였으며, 교감 및 담당 교사에 대한 인터뷰를 함께 수행하였다.

[표 5] 현장방문 연구 대상자

참여자	직위	비고
교사 15	초등 교사	D초등학교 소속 교사
교사 16	초등 교사	E초등학교 소속 교감

○ D초등학교의 경우 미디어 교육 연구학교를 2년간 운영하면서, 미디어 리터러시 교육에 대한 학교 차원의 목표를 설정하고, 목표에 도달하기 위한 내용과 방법을 마련하였다.

– 비판적 리터러시가 최종적 목표이나, 미디어 체험, 소통, 창의적 표현과 제작, 책임 있는 미디어 활용 등을 먼저 교육하여 미디어 리터러시의 개념 이해에 쉽게 접근하게 한다.

– 저학년, 중학년, 고학년, 중학교로 이어지는 발달 단계와 미디어 경험을 점검하여 단계별 심화 학습을 계획하고 학년별로 차별화된 미디어 리터러시 교육 목표를 구현하였다.

- 미디어 리터러시 교육이 학생과 교사가 서로 소통하는 행복한 학교 문화를 만드는데 기여할 수 있을 것인지 고민하고 소통을 위한 미디어의 활용을 강조하였다.

○ 미디어 리터러시 교육의 운영과 관련하여 다음과 같은 특징이 있다.
  -학교 교사에 의한 교육을 중심으로 하되, 외부 기관 및 강사 연계교육을 적절히 활용한다.
  -전교생 필수 활동과 선택활동, 교과 내 활동과, 창의적 체험활동, 교사 중심 활동 및 외부 관련 활동을 구별하여 미디어 리터러시 교육 운영의 체계화를 도모한다.

○ 교과 교육과정의 재구성에 있어 각 주제와 미디어의 내용 연결, 미디어 활용 교육에 대한 고려, 그리고 사용할 미디어 기기의 종류와 기술 습득을 단계적으로 실시함으로써 교사와 학생 모두의 역량강화로 이어질 수 있도록 시도하였다.

○ 백워드 설계의 중요성을 강조하여 각 단계의 활동의 목적과 평가에 대해 미리 고민하여 평가와 연계하고 있다.

○ E초등학교의 경우 한국문화예술교육진흥원 지원 사업으로 사진 강사가 파견되어 1-2학년은 6차, 4-6학년은 5차시에 걸쳐 전교생이 사진 교육을 받았다.

○ E초등학교의 교감은 학교에 파견된 외부강사의 경우 기술적 능력은 우수하나 아동발달에 대한 이해가 낮고 수업의 노하우와 교실 통제력이 약하다는 점에서 한계가 있다고 평가하였다.

○ 강사선택권이 학교에 있는 경우 교실 수업 현장의 다양한 요인을 고려한 강사 선정이 이루어짐에 따라 양질의 강사를 선택할 수 있어 프로그램에 대한 만족도가 높았다는 의견은 미디어 리터러시 교육 프로그램의 외부기관과의 연계와 관련된 운영과 관련하여 눈여겨 볼만한 내용이다.

Ⅴ. 초·중등교사 대상 설문조사

1. 설문조사 개요

○ 초·중고등교사 대상 설문조사는 미디어 리터러시 교육과 관련하여 교사들의 인식과 의견을 파악하기 위해 전국의 초·중·고 교사들을 대상으로 실시하였다.

○ 설문조사는 시·도 교육청의 협조를 받아 2015년 12월 10일부터 20일까지 10일 동안 이루어졌다. 교사들에게 설문조사 참여를 요청하는 교육부의 공문을 보내, 설문에 대한 응답을 웹 또는 모바일 기기에서 직접 기입하는 온라인 서베이 방법을 활용하였다. 전수조사가 아니라 자발적 참여자의 데이터를 수집하여 통계 처리하는 임의표집의 방식으로 시행되었다. 총 7,883명이 응답하였다.

○ 질문지의 내용은 수업에서의 미디어 활용 정도 및 목표, 학생들의 미디어 리터러시 능력에 대한 교사들의 인식, 미디어의 영향 및 효과, 미디어 리터러시 교육의 개념 및 내용에 대한 인식, 각 교과과정과 미디어 리터러시 교육의 관련성 정도, 교사대상 미디어 리터러시 교육 경험 유무 및 내용, 교실 현장에서 학생들과 미디어 리터러시 소통, 미디어 리터러시 교육의 필요성 인식 및 학교 미디어 교육으로서 미디어 리터러시 교육 방향에 대한 의견을 묻는 내용으로 구성되었다.

○ 설문에 참여한 초중고등 교사의 성별은 남교사 32.4%(2,553명), 여교사 67.6%(5,330명)이었다. 연령별로는 20대 16.1%, 30대 31.3%, 40대 28.7%, 50대 23.8%로 비교적 고른 분포를 보인 가운데, 30대 교사가 가장 많이 참여한 것으로 나타났다. 또한 학교급별 경향은 초등교사가 49.2%로 가장 응답자가 많았으며, 중등교사 30.5%, 고등교사 20.3%의 순으로 참여하였다.

○ 척도를 나타내는 설문 문항을 설계할 때는 6점 척도 문항(1, 2번)과 5점 척도 문항(3, 4, 5, 6, 8, 9, 11, 15, 16번)을 함께 활용하였으며, 본 보고서에서 각 설문 문항의 결과는 긍정/부정으로 이원화하여 표시하였다.

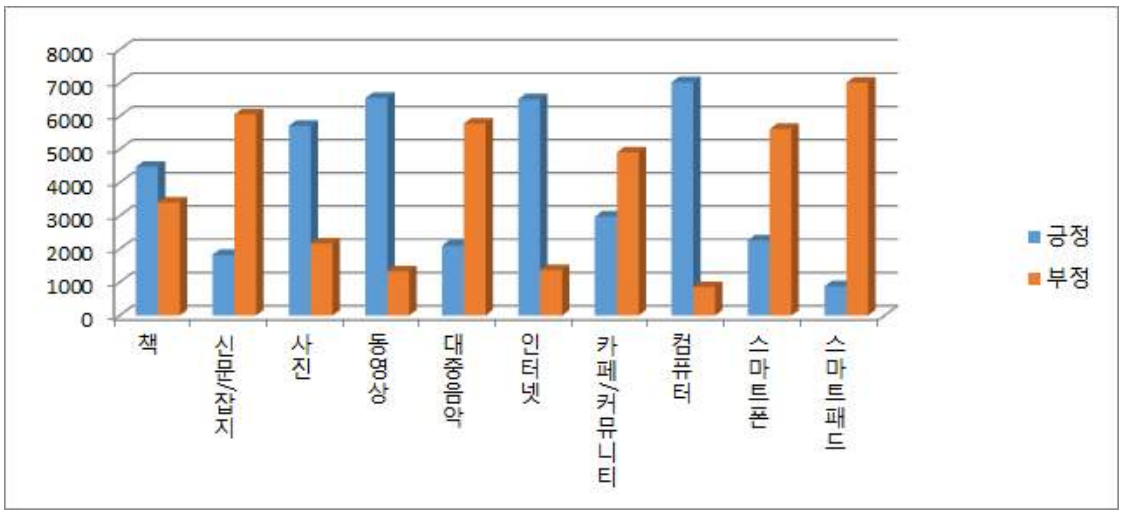
  -6점 척도 문항의 경우 '매우 자주 사용, 자주 사용'은 긍정으로 해석하였고, '보통, 자주 사용하지 않는 편, 잘 사용하지 않음, 전혀 사용하지 않음' 등은 부정으로 해석하였다.

  -5점 척도 문항의 경우 '매우 영향/중요/매우 관련/매우 필요/매우 적합'과 '영향이 있음/관련이 있음/필요함/적합함' 등은 긍정으로 해석하고, '보통이다'를 포함한 나머지 답은 부정으로 해석하였다.

2. 설문조사 주요 결과

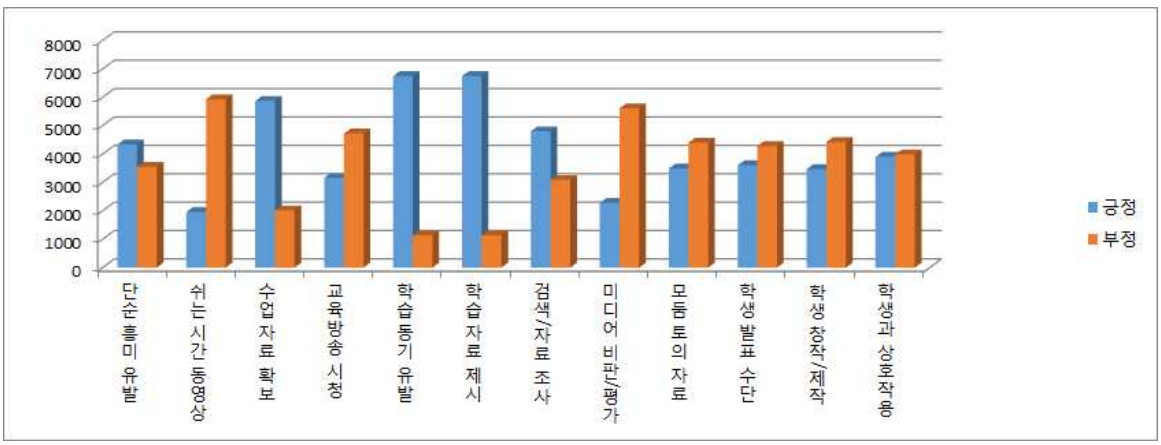
○ 교사들은 수업을 위한 목적으로 다양한 미디어를 이용하고 있는 것으로 나타났다.

– 컴퓨터(7,023명, 89%), 동영상(6,549명, 83%), 인터넷(6,515명, 82%)의 순서로 이용 빈도가 높게 나타났으며 그 외 사진(5,714명, 72%)을 이용한 경험 빈도도 높게 나타났다. 이는 수업 중에 다양한 시청각 자료를 활용하려는 필요가 작용한 것으로 추측된다.
– 신문/잡지(1,830명, 23%) 등 인쇄매체의 이용 비중은 낮았으나, 교과서 외 책(4,478명, 56%)의 활용이 비교적 활발한 것으로 나타났다. 한편 스마트폰과 스마트패드는 각각 28%, 11%의 이용률을 보여 상대적으로 많이 이용되지 않은 것으로 나타났다.



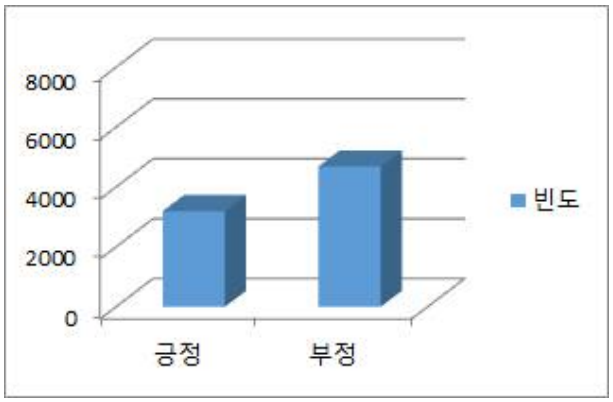
[그림 4] 수업 목적 활용 미디어의 종류

○ 수업에서 미디어를 이용하는 목적을 파악하는 질문에서 미디어 자체에 대한 교육을 위해서 사용하는 것보다는 수업 보조 용도로 많이 활용하는 것으로 나타났다.
– 응답 비율을 볼 때 학습 동기 유발(6,746명, 85%), 학습 자료 제시(6,745명, 85%), 흥미 유발(4,337명, 55%), 수업자료 확보(5,870명, 74%), 학생과의 상호작용(3,896명, 49%)이나 학생들의 발표수단(3,603명, 45%) 등 미디어를 도구로 사용하는 경향이 높았다.
– 반면에 미디어 비판/평가를 위한 용도로는 잘 사용되지 않음(2,275명, 28%)을 알 수 있었다.



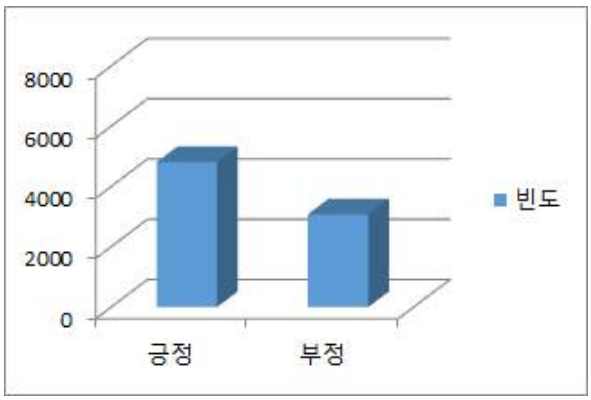
[그림 5] 수업에서의 미디어 이용 목적

○ 초·중·고등학생의 미디어 정보에 대한 비판적 이해 및 평가능력에 대해서는 부정적인 평가(4,688명, 59%)가 많았다. 즉, 교사들은 학생들이 미디어 정보를 비판적으로 이해하고 평가하는 능력이 부족하다고 인식하는 것으로 나타났다.



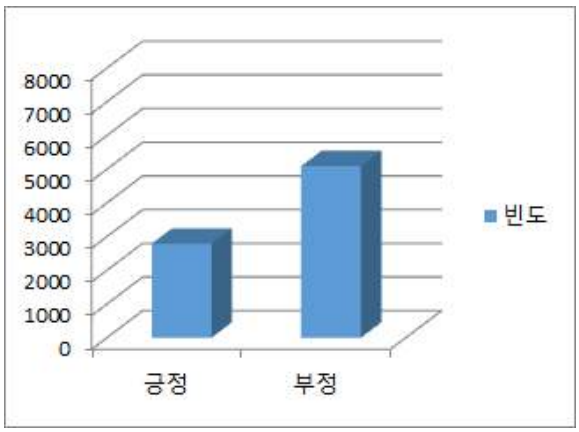
[그림 6] 학생의 미디어 정보에 대한 비판적 이해 및 평가 능력

○ 교사들은 학생들이 다양한 미디어를 기능적으로 활용할 수 있는 능력을 지니고 있다고 인식하는 쪽(4,807명, 60%)이 부정적인 인식보다 높았다.



[그림 7] 미디어에 대한 기능적 활용 능력

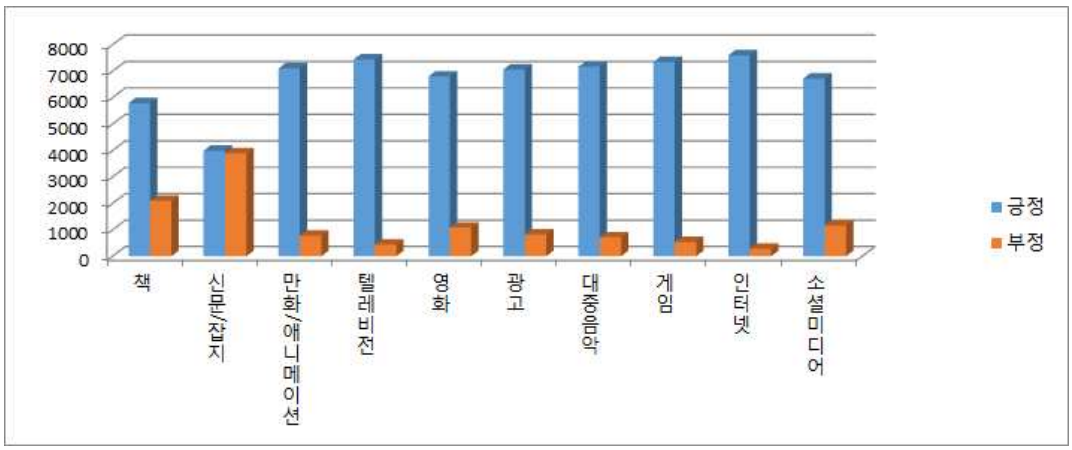
○ 반면 교사들은 학생들이 미디어를 책임 있게 윤리적으로 이용하지 못한다고 보는 부정적인 평가 비율(64%)이 높아, 미디어 활용 능력이 높다고 보는 인식과 대조를 보였다.



[그림 8] 학생의 책임 있는 미디어 이용 능력

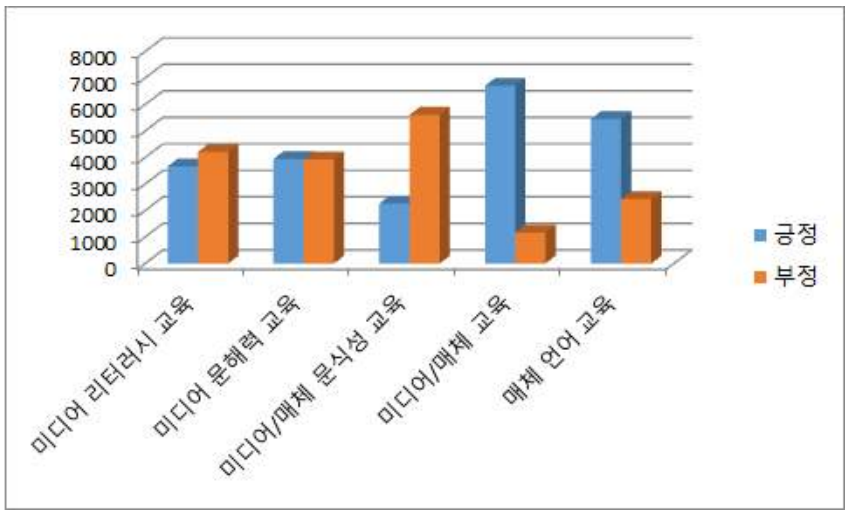
○ 교사들은 미디어가 학생들의 생각이나 문화에 미치는 영향을 비교적 높게 평가하고 있었다.

– 특히 인터넷(7,602명, 96%), 텔레비전(7,441명, 94%), 게임(7,348명, 93%)의 순으로 학생 문화에 미치는 영향이 큰 것으로 평가하고 있으며, 신문 잡지 및 책(3,991명, 50%) 등 인쇄매체의 영향력은 상대적으로 낮게 평가했다. 새로운 미디어 서비스로 등장한 SNS(6,725명, 85%)의 영향력을 비교적 높게 평가하였다.



[그림 9] 학생에 대한 미디어의 영향력

○ 용어 사용과 관련하여 교사들에게 용어를 들어본 적이 있는지 물어본 결과, ‘미디어 교육 혹은 매체교육’(6,713명) 이라는 단어가 익숙하다고 답하였다. ‘매체 언어 교육’(5,455명), ‘미디어 문해력 교육’(3,951명)이라는 용어가 뒤를 이었으며, ‘미디어 리터러시 교육’(3,670명)이라는 용어는 상대적으로 생소한 것으로 나타났다. ‘미디어 및 매체 문식성 교육’(2,268명)은 들어본 교사가 가장 적어, 가장 생소하게 여긴다고 볼 수 있다.



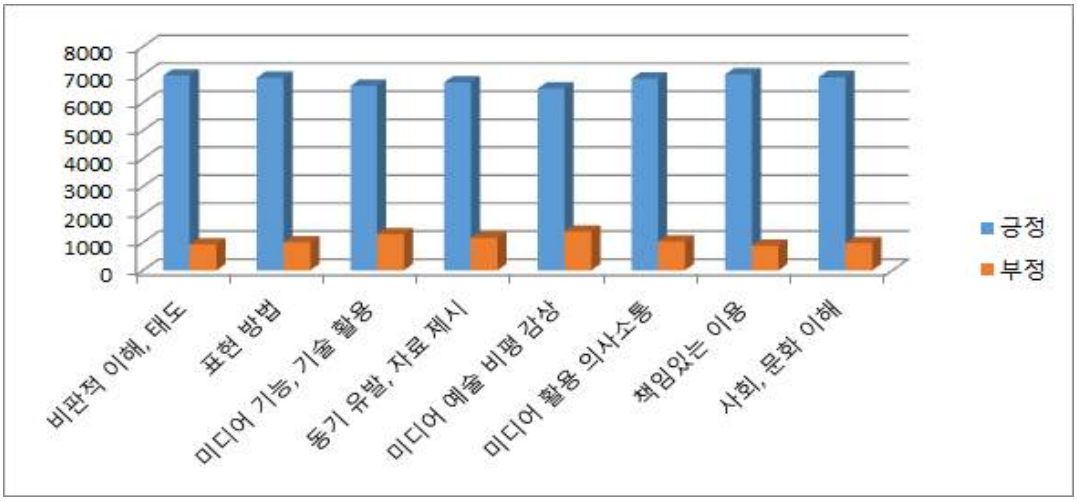
[그림 10] 미디어 교육 관련 용어 인식 수준

○ 미디어 리터러시 교육에서 가장 중요하게 판단하는 내용으로는 '미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 방법에 대한 교육'이 가장 높게 나타났으나, '미디어의 내용이나 표현의 비판적 이해 방법과 태도', '미디어를 통한 사회 이해', '미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법', '미디어 활용 의사소통', '미디어로 표현된 예술 작품의 감상과 비평', '미디어의 기능이나 기술 교육' 등도 응답자의 80% 이상으로 높게 나타났다.

[표 6] 미디어 리터러시 교육에서 가장 중요하게 판단하는 내용

빈도(%)

	비판적 이해,태도	표현방법	미디어기능, 기술활용	동기유발, 자료제시	미디어예술 비평감상	미디어활용 의사소통	책임있는 이용	사회,문화 이해
긍정	6961(88.3)	6887(87.4)	6593(83.6)	6722(85.3)	6501(82.5)	6854(86.9)	7005(88.7)	6908(87.6)
부정	922(11.7)	996(12.6)	1290(16.4)	1161(14.7)	1382(17.5)	1029(13.0)	878(11.1)	975(12.3)



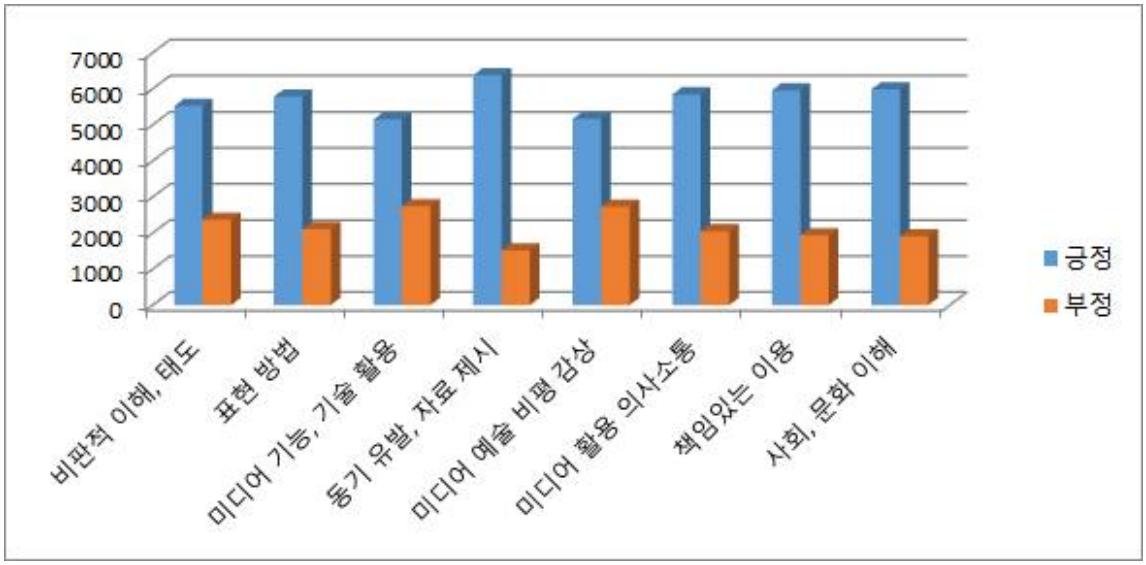
[그림 11] 미디어 리터러시 교육 세부 내용의 중요도

○ 설문조사에 참여한 교사들은 자신이 담당하는 교과 수업이 미디어 리터러시 교육의 세부 내용과 어느 정도 관련성이 있느냐는 질문에 대해 '미디어를 학습동기 유발이나 자료 제시를 위해 활용하는 교육'과 가장 관련성이 높다고 응답하였다. 이는 앞서 수업에서 미디어가 도구적, 보조적 차원에서 활용되고 있다는 결과와도 부합한다. 그 외 '미디어를 통해 사회와 문화에 대해 이해하는 교육', '미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 방법에 대한 교육'과의 관련성을 높게 평가하였다.

[표 7] 담당 교과와 미디어 리터러시와의 관련성

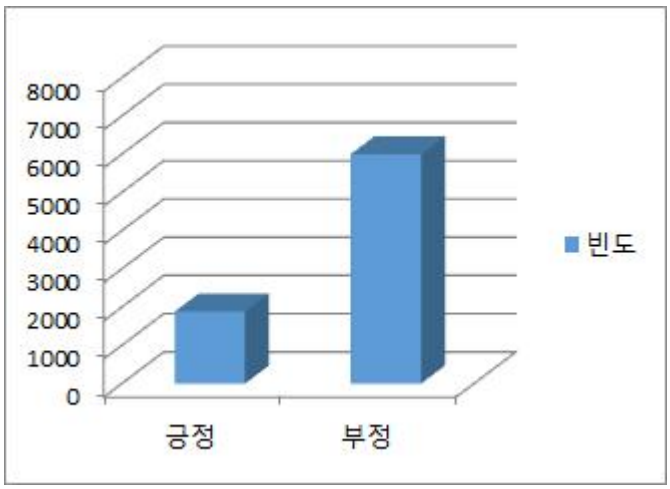
빈도(%)

	비판적 이해,태도	표현방법	미디어 기능,기술 활용	동기유발, 자료제시	미디어예술 비평감상	미디어활용 의사소통	책임있는 이용	사회,문화 이해
긍정	5518(70.0)	5780(73.3)	5142(65.2)	6367(80.8)	5158(65.4)	5840(74.0)	5955(75.5)	5983(75.9)
부정	2365(30.0)	2103(26.7)	2741(34.8)	1516(19.2)	2725(34.6)	2043(26.0)	1928(24.5)	1900(24.1)



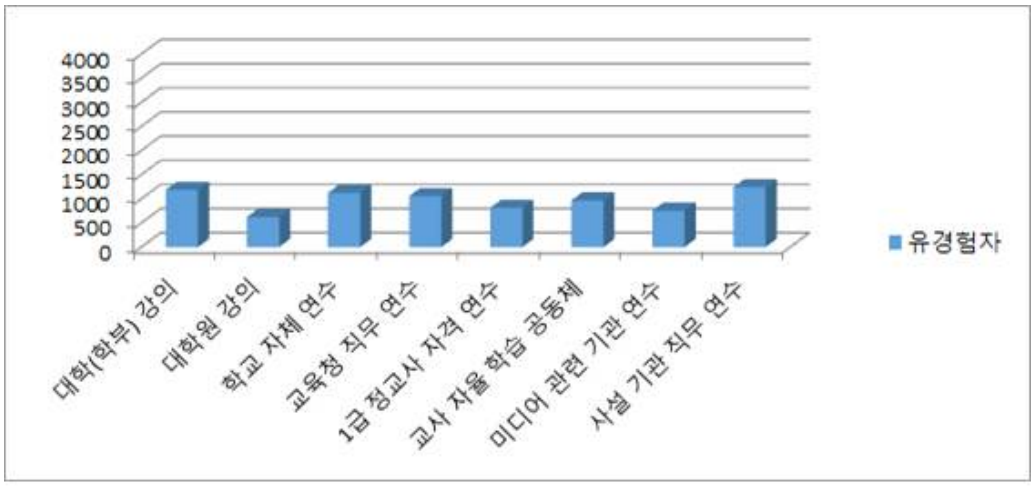
[그림 12] 담당 교과 수업과 미디어 리터러시 교육 내용과의 관련성

○ 미디어 리터러시 관련 교육을 받아본 적이 있는가는 질문에 전체 응답자의 75% 이상(6,001명)이 받아본 적 없다고 대답하였다. 이는 교사 대상 FGI 및 인터뷰 내용과도 부합하며 미디어 리터러시 교사 연수 및 대학교육의 중요성을 보여준다.



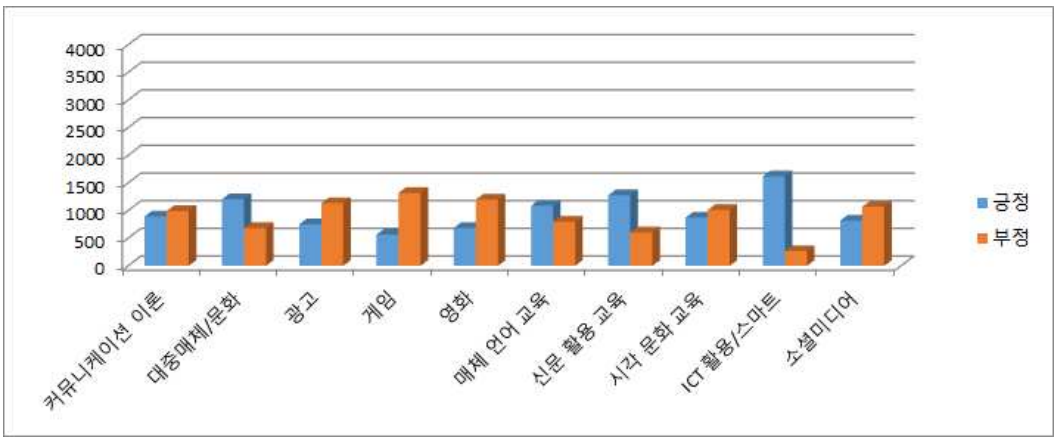
[그림 13] 미디어 리터러시 교사 교육 이수 여부

○ 미디어 리터러시 관련 교육 경험이 있는 교사들이 가장 많이 받은 교육 유형은 '원격 연수를 포함한 사설기관의 직무 연수'(1,243명,15%))가 가장 많았으며, '대학 학부에서의 강의'(1,185명, 15%), '학교 자체의 연수'(1,126명, 14%), '교육청 직무연수'(1,058명, 13%) 등의 순으로 조사되었다. 이는 미디어 리터러시 교육을 위한 공적 인프라 부족을 시사하는 것이기도 하다.



[그림 14] 미디어 리터러시 관련 교육 경험이 있는 교사들이 받은 교육 유형

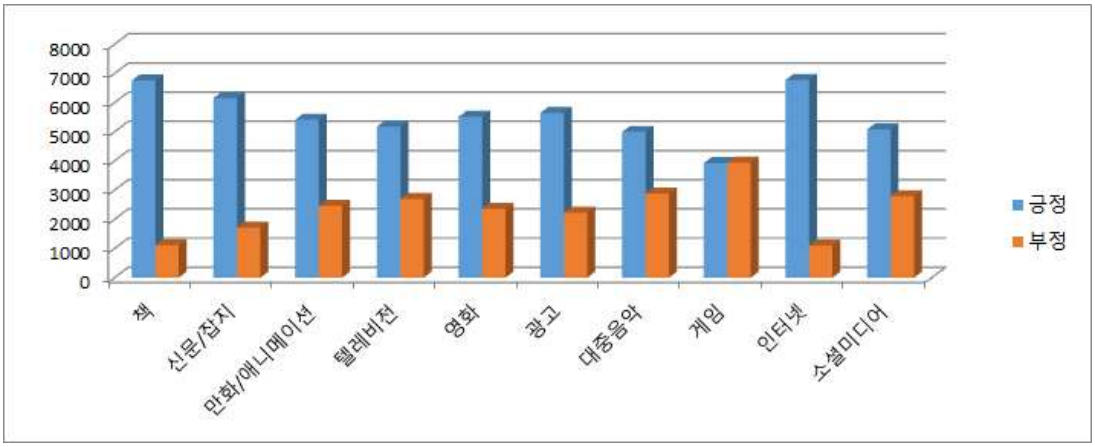
○ 교사들이 받은 미디어 리터러시 교육의 내용으로는 'ICT 활용 교육'이 가장 많았으며, '신문 활용 교육', '대중매체 및 대중문화 관련 교육', '매체 언어 교육'의 순으로 나타났다. 교사들이 학생들에게 가장 영향을 많이 미친다고 응답한 게임이나 SNS에 특화된 교육은 많이 받지 않는 것으로 나타나, 교사들이 인식하는 미디어 리터러시 교육적 필요와 연수 내용이 일치하지는 않는 것으로 보인다.



[그림 15] 이수한 미디어 리터러시 교사 교육 내용

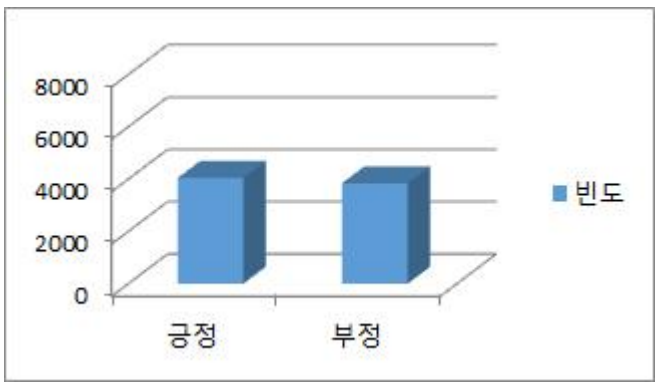
○ 학생들의 미디어 이용과 관련하여 수업에서 다룰 필요가 큰 미디어에 대한 조사 결과, 교사들은 인터넷 교육에 대한 필요성을 높다고 판단하는 것으로 나타났다.

○ 게임 및 SNS에 비하여 책과 신문 및 잡지 등 인쇄매체를 수업시간에 다룰 필요가 있다는 응답이 많다. 이는 인쇄 미디어의 이용을 독려하기 위한 것으로 보이며, 한편, 학생들에게 요구되는 미디어 리터러시 교육을 학교 교육에서 수용하지 못하고 있는 것으로 추측할 수 있다. 특히 어린이·청소년 문화에서 중요한 부분을 차지하고 있는 게임의 경우 교사들이 수업에서 다룰 필요가 없다고 판단하는 응답이 가장 많은 것은 학생들의 문화적 현실과 교육 현실의 충돌로 보인다.



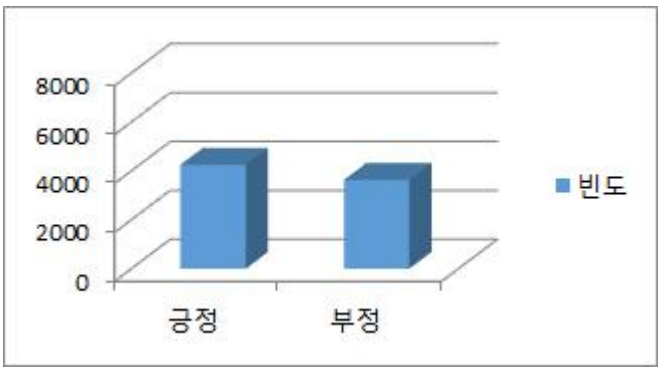
[그림 16] 수업에서 다룰 필요가 큰 미디어

○ 학생들과 미디어에 대해 얼마나 소통하고 있는지를 묻는 질문에 대해 초중고등 교사들의 응답이 긍정(4,044명, 51.3%)과 부정(3,839명, 48.7%)의 비중이 거의 반반씩인 것으로 조사되었다.



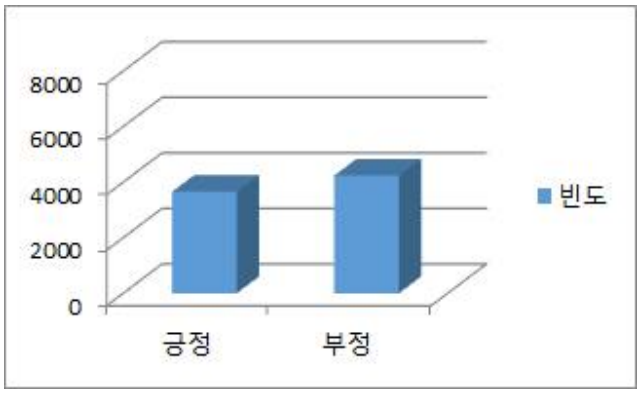
[그림 17] 미디어를 매개로 한 학생과의 소통 정도

○ 학생들에게 좋은 미디어 콘텐츠를 추천하거나 이용을 권장하는지에 관한 질문에 대해서는 그렇다고 답한 교사가 4,251명(53.9%), 3,632명(46.1%)으로 긍정적인 답변이 근소하게 많은 편으로 조사되었다.



[그림 18] 학생들에 대한 미디어 콘텐츠 추천 및 이용 권장 여부

○ 학생들의 스마트폰 이용이 수업 목적에 적합할 경우, 수업 시간에 학생들이 소유한 스마트폰을 사용하여 활동하도록 하는지에 대한 응답으로는 부정적인 답변이 많아, 수업 중 스마트 미디어 이용에 대한 교사들의 거부감이 있는 것으로 나타났다. 이 질문에 대해 긍정적으로 답변한 교사는 3,650명(46.3%), 부정적으로 답한 교사는 4,233명(53.7%)이다.



[그림 19] 수업 중 스마트폰 활용 여부

○ 미디어 이용과 관련하여 학생들에게 어떤 교육이 필요한가를 묻는 질문에 대해 교사들은 '미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 태도에 대한 교육'이 가장 필요하다고 응답하였다. 그 다음으로는 '미디어를 통해 얻은 정보를 비판적으로 분석하고 평가하는 교육', '미디어를 활용해 정보를 찾고 활용하는 방법에 대한 교육', '미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법에 대한 교육'의 순으로 필요하다고 응답하였다. 반면 '뉴스나 영화 제작 등 미디어 제작을 체험하는 교육', '다양한 미디어의 종류, 개념, 기능 등을 이해하는 교육'에 대해서는 그 필요성이 낮은 것으로 평가하였다.

[표 8] 미디어 이용 교육 중 학생들에게 필요한 교육

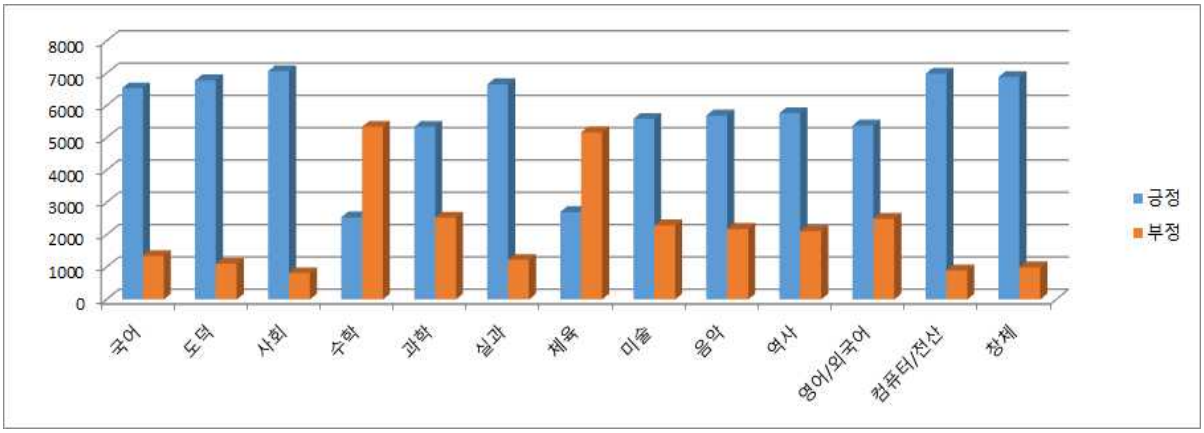
빈도(%)

	내용 이해	정보 검색	비판/ 평가	표현	발표/ 글쓰기	기능/ 기술 활용	의사 소통	감상/ 비평	제작	미디어 이해	이용 태도	사회 문화
긍정	6926 (87.9)	6962 (88.3)	7046 (89.4)	6921 (87.8)	6683 (84.8)	6520 (82.7)	6855 (87.0)	6557 (83.2)	6158 (77.1)	6237 (79.1)	7100 (90.1)	6913 (87.7)
부정	957 (12.1)	921 (11.7)	837 (10.6)	962 (12.2)	1200 (15.2)	1363 (17.3)	1028 (13.0)	1326 (16.8)	1802 (22.9)	1646 (20.9)	783 (9.9)	970 (12.3)

○ 교사들에게 미디어 리터러시 교육의 내용들을 다루기에 적합한 과목에 대한 의견을 질문하였다. 그 내용으로는 '미디어의 내용이나 표현의 비판적 이해 방법과 태도에 대한 교육', '미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현', '하는 방법에 대한 교육', '미디어의 기능이나 기술을 활용할 수 있는 방법에 대한 교육', '미디어를 학습 동기 유발이나 자료 제시를 위해 활용하는 교육', '미디어로 표현된 예술 작품의 감상과 비평에 대한 교육', '미디어를 활용해 의사소통할 수 있는 방법과 태도에 대한 교육',

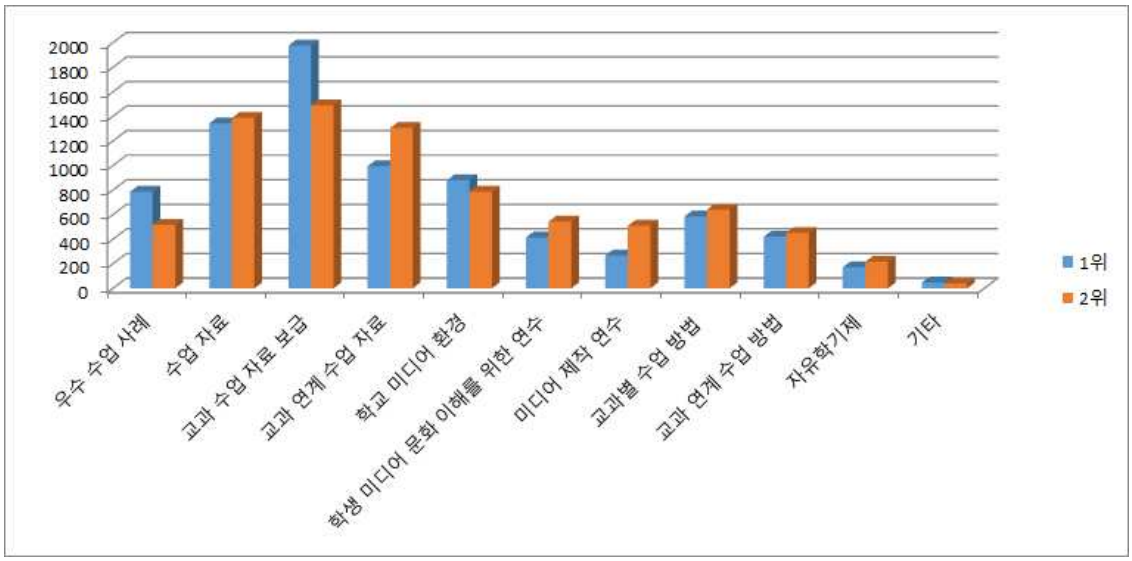
‘미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용할 수 있는 방법에 대한 교육’, ‘미디어를 통해 사회와 문화에 대해 이해하는 교육’ 등을 들었다.

○ 미디어 리터러시 교육에 적합한 과목에 대한 질문에서 교사들은 ‘국어’(6,536명, 82%), ‘도덕’(6,782명, 86%), ‘사회’(7,067명, 89%), ‘실과’(6,661명, 84%), ‘컴퓨터/전산과’(6,987명, 88%), ‘창의적 체험 활동’(6,887명, 87%) 등을 적합하다고 생각하는 것으로 나타났다. 이것은 미디어 리터러시의 목표를 무엇으로 여기고 있는가에 따라 다르고, 학교급별로 차이가 있을 것이므로 보다 면밀한 검토가 필요하다.



[그림 20] 미디어 리터러시 교육에 적합한 과목

○ 학교에서 미디어 리터러시 교육을 활성화하기 위해 어떤 방안이 필요한가에 대한 응답으로, 교사들은 ‘교과별 수업 활동을 위한 자료 개발과 보급’(1,976명)을 가장 필요하다고 꼽았으며, 그 다음으로 ‘사진, 영상물, 음원 등 수업 자료 개발과 보급’(1,343명)이 필요하다고 보았다. 그 외 ‘교과 연계 수업을 위한 자료 개발과 보급’(994명), ‘학교의 미디어 기술과 기기 이용 환경 개선’(879명) 등을 중요하다고 응답하였다. 이는 미디어 리터러시 수업을 위한 자료 개발과 기술 환경 개선의 필요성을 보여준다.



[그림 21] 학교 미디어 리터러시 교육 활성화 방안

○ 이러한 조사결과는 배상률(2014)의 조사에서도 유사하게 나타난다. 배상률의 조사에서는 학교 내 미디어교육 제도화의 장애요인으로 전문 인력의 부족과 함께 교수-학습 모델 및 교재의 부족이 지적된 바 있으며, 이러한 문제를 해결하기 위해서는 관련 교육과정의 개선 및 체계화가 필요하다고 보고 있다.

Ⅵ. 학교 교육과정과 미디어 리터러시 교육

1. 미디어 리터러시의 개념, 목표 및 내용 체계

가. 미디어 리터러시의 개념

○ 미디어 리터러시의 개념과 이를 위한 교육 목표를 학교 교육과정의 차원에서 보다 분명하고 구체적으로 제시하는 것이 중요하다.

- 미디어 리터러시 교육은 신문·방송·인터넷 등의 미디어에 대한 전문적 이해를 목적으로 한 교육과는 구분된다. 즉 미디어 리터러시 교육은 학생들이 인터넷 환경에서 스스로의 목적에 따라 정보 검색 전략을 계획하고 점검하며, 방향 상실을 스스로 인지하고 해결할 수 있으며, 사실과 거짓 정보, 의견을 구분하여 정보의 질과 가치에 대해 평가할 수 있는 능력과 태도를 기르는 것이다(조병영, 2007).
- 저작권 보호에 관한 법률 조항을 배우는 것도 필요한 일이나, 보다 직접적인 미디어 리터러시 향상을 위해서는 타인의 저작권을 침해하지 않으면서 표현할 수 있는 실질적인 가이드라인을 제공하게 하는 학습 내용과 방법이 필요하다.
- 정보 활용 교육이 미디어를 통해 얻는 정보에 대한 비판적 이해에 초점을 두는 것과는 달리, 미디어 리터러시 교육은 미디어의 의사소통적 측면이나 문화적 측면에 대한 이해도 중요하게 다룬다. 미디어는 단지 정보로만 존재하는 것이 아니라, 인간의 의사소통 방식, 심미적 체험, 삶의 양식 등 문화로서 존재한다. 특히 어린이와 청소년들에게 미디어는 정보의 원천일 뿐 아니라, 즐거움이나 감동을 얻고 자신의 관심과 정체성을 발견하며, 타인과 소통하고 사회·문화를 이해하는 가운데 가치관을 형성하는 기제로서 중요한 역할을 한다. 따라서 부정적인 미디어 문화에 대해서는 비판적으로 따져보되, 창의적이고 감동적이며 수준 높은 미디어 문화를 제대로 즐기게 하는 향유를 통해 미디어를 평가하는 안목을 높이는 일도 중요하다. 미디어 리터러시 교육에서는 미디어를 통해 정보를 얻고 생산하는 방법뿐 아니라, 미디어가 생산하는 이미지와 이야기가 구성하는 문화에 대한 이해도 중요하게 다루어야 한다.

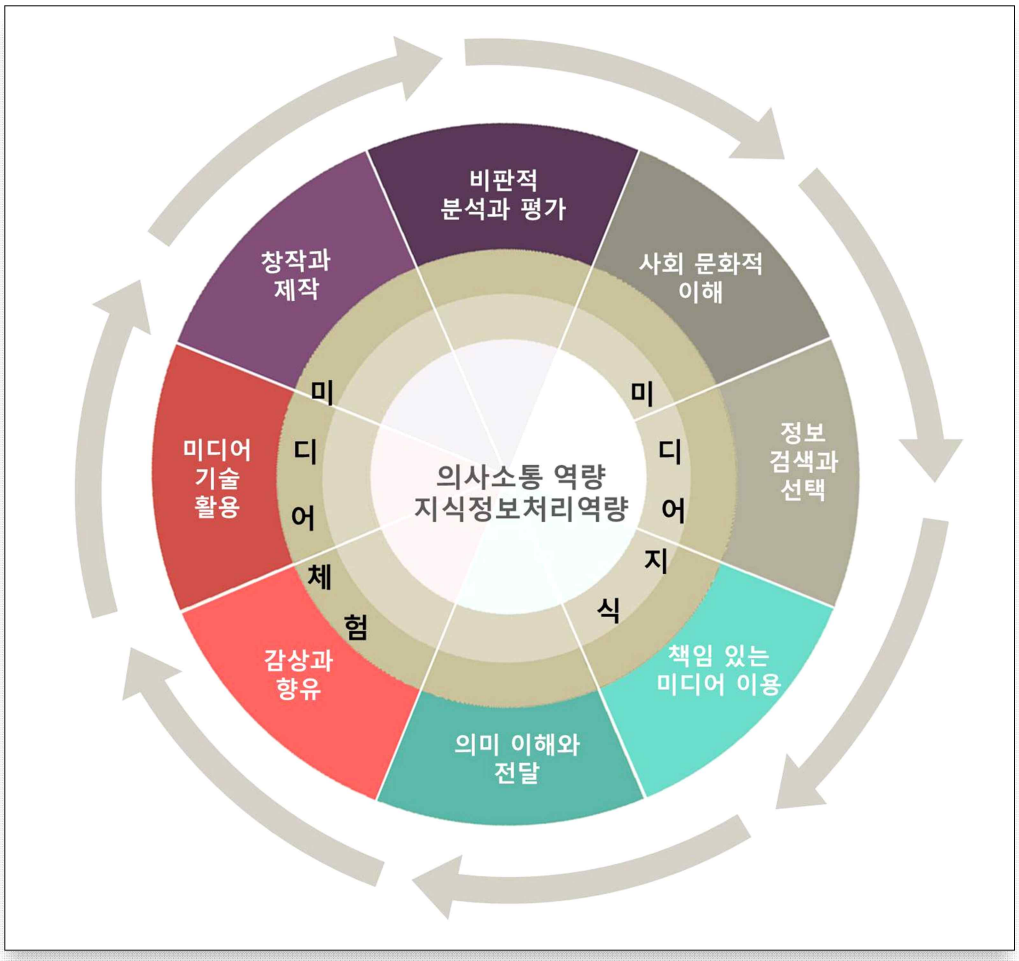
○ 이에 따라 미디어 리터러시의 개념은 다음과 같이 정의할 수 있다.

[표 9] 미디어 리터러시의 개념 정의

미디어가 전달하는 정보나 문화 콘텐츠에 적절히 접근하여 이를 비판적으로 이해하고, 미디어를 활용하여 의미 있는 정보와 문화를 생산하고 전달할 수 있는 능력 및 윤리적이고 책임 있게 미디어를 이용하는 태도

나. 미디어 리터러시 교육의 목표와 내용 체계

○ 미디어 리터러시는 2015 개정 교육과정의 의사소통 역량 및 지식정보처리 역량과 밀접하게 관련되며, 미디어 체험과 미디어 지식을 바탕으로 다양한 수행 능력을 기르는 것을 목표로 한다. 미디어 체험과 미디어 지식은 미디어 리터러시 교육의 기초 학습 요소이며, '의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유, 책임 있는 미디어 활용, 정보 검색과 선택, 창작과 제작, 사회·문화적 이해, 비판적 분석과 평가'는 미디어 리터러시 교육을 통해 도달해야 할 역량의 수행 능력이다. 이를 구조도로 제시하면 다음과 같다.



[그림 22] 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초 학습 요소 및 수행 목표의 관계도

○ [그림 22]에서 볼 수 있는 바와 같이, 미디어 리터러시 교육의 내용은 기초 학습 요소('미디어 체험', '미디어 지식')와 이를 바탕으로 길러야 할 수행 능력('의미 이해와 전달', '책임 있는 미디어 이용', '감상과 향유', '책임 있는 미디어 활용', '정보 검색과 선택', '창작과 제작', '사회·문화적 이해', '비판적 분석과 평가')으로 체계화할 수 있다.

–이 미디어 리터러시 교육의 내용 체계는 우리나라의 어린이와 청소년들의 미디어 이용 실태에 관한 다양한 연구 결과와, 해외 및 국내의 전문가와 주요 단체들에서 제시한 미디어 리터러시의 개념과 목표, 그리고 21세기 핵심역량에 대한 연구에서 제기하는 미디어 리터러시 관련 요소 등에서 공통적으로 강조한 내용들을 종합적으로 고려하여 제시되었다.

[표 10] 미디어 리터러시 교육의 내용 체계

핵심 역량: 의사소통, 지식정보처리									
기초 학습 요소		수 행 목 표							
미디어 체험	미디어 지식	의미 이해와 전달	책임 있는 미디어 이용	감상과 향유	미디어 기술 활용	정보 검색과 선택	창작과 제작	사회·문화적 이해	비판적 분석과 평가

○ ‘의미 이해와 전달’은 미디어 콘텐츠의 내용을 정확하게 이해하고, 미디어를 통해 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는 수행 능력을 뜻한다.

–이 능력은 보다 고차원적인 역량인 ‘감상과 향유’, ‘정보 검색과 선택’, ‘창작과 제작’, ‘사회·문화적 이해’, ‘비판적 분석과 평가’의 기반이 된다.

–많은 교사들은 미디어 리터러시에서 정보의 비판적 분석과 평가가 중요한 것은 사실이나, 미디어의 내용에 대한 정확한 이해조차 어려워하는 학생들이 많음을 실감하고 있다. 따라서 마치 글이나 책의 의미를 자세하고 꼼꼼히 읽고 의미를 파악해야 하는 것처럼, 미디어의 언어와 시각적 의미를 정확히 이해할 수 있는 능력, 이를 바탕으로 미디어를 활용해 ‘자신의 생각과 느낌을 표현’하여 전달할 수 있는 능력이 필요하다.

○ ‘책임 있는 미디어 이용’ 은 미디어 이용에 있어 초상권 및 개인정보 보호, 안전한 인터넷 이용, 저작권 보호, 인터넷 및 SNS 이용의 언어 예절 등을 포괄한다.

–이러한 능력 및 태도는 어린이와 청소년들에게 매우 낮게 나타나고 있어(안정임, 2013), 이에 대한 교육이 미디어 리터러시에서 기본적으로 중요하게 다루어질 필요가 있다.

–학생들이 미디어 정보를 검색하고 선택하여 발표 자료를 제작하거나, 창작과 제작에 사용하고 그 결과물을 미디어를 통해 전달하고 공유할 때에는, 자신이 사용한 사진이나 동영상에 등장하는 사람들의 초상권과 개인정보를 보호하고, 자신의 개인정보도 적절히 보호하며 인터넷을 이용해야 한다. 또한 창작과 제작에 있어 다른 사람들이 만든 사진이나 그림 등의 이미지, 동영상, 음원 등의 저작권 사항을 확인하여 이용 가능한 것들을 사용해야 하고, 인터넷이나 SNS 이용 시 적절한 언어 예절을 지키는 인성이 요구된다.

○ ‘감상과 향유’는 초등학교 저학년 시기부터 양질의 미디어 정보와 문화 콘텐츠에 접

근하여 그 내용과 표현으로부터 심미적 감식안을 기르기 위해 요구되는 것이다. 현대의 시각 미디어는 체험적이고 감각적인 성향을 지니므로, 지각 중시의 미적 체험은 학생들의 미디어 경험 수준을 향상시켜 미디어에 대한 '비판적 분석과 평가' 및 미디어를 통한 '사회·문화적 이해'의 토대를 형성할 수 있다(박유신·김재웅, 2008).

○ '미디어 기술 활용'은 정보 이용, 미디어 활용 발표, 표현, 창작, 제작 등에 필요한 도구 활용을 뜻한다.

–어린이·청소년의 미디어 이용 실태에 관한 선행연구들은 디지털 세대인 학생들이 잘하는 학생들과 그렇지 못한 학생들 사이의 격차가 크게 나타남을 보여주고 있다(Livingstone & Helsper, 2007; 안정임·서윤경, 2014).

–이와 관련하여 교사들 역시 학생들에게 학년별 발달 수준과 미디어 경험을 고려하여 적절한 책임 있는 미디어 활용 능력을 길러주는 구체적인 학습 활동을 교과 수업 내용과 관련하여 확보할 필요가 있고, 이를 위한 수업 자료와 교수방법 등이 구체적으로 제공될 필요가 있다.

○ 자신의 목적에 적합하게 효율적으로 미디어에 접근하여 필요한 '정보 검색과 선택'을 할 수 있는 능력은 지식 정보 처리를 위해 중요한 역량이다.

–미디어에는 사실과 다른 거짓 정보, 부분적인 사실만 선택적으로 부각된 편향된 정보, 출처를 알 수 없는 그럴 듯한 정보들이 넘쳐난다. 이러한 정보들은 어린이와 청소년들이 일상생활에서 자주 사용하는 인터넷, 온라인 카페나 커뮤니티, 소셜미디어(SNS)를 통해 입소문을 타고 순식간에 전달된다.

– 소셜미디어 등에서 얻게 되는 정보는 마치 친구나 가족의 대화처럼 여겨지기 때문에 더욱 쉽게 믿게 되는 속성이 있다. 또한 어린이와 청소년들은 텔레비전, 인터넷, 소셜미디어가 보여주는 아이돌 스타들의 화려한 외모와 삶의 모습에 지속적으로 노출되면서 이를 무비판적으로 받아들여 외모지상주의에 빠지기도 한다.

○ 미디어의 '창작과 제작'은 책임 있는 미디어 활용, 책임 있는 미디어 이용, 정보 검색과 선택, 의미 이해와 전달, 양질의 미디어 감상과 향유, 사회·문화적 이해, 비판적 분석과 평가 등의 역량을 바탕으로 일정한 미디어 표현의 관습에 따라 의미 있는 정보나 문화 콘텐츠를 생산하는 종합적 수행이다.

–글쓰기에 비유하면 창작과 제작은 한 편의 글을 완성하는 것이라 할 수 있다. 글쓰기와 다른 점은 미디어 창작과 제작에는 기술적 활용 능력 뿐 아니라 의미 있는 정보를 생산하기 위한 분석과 기획 능력, 다른 사람들과의 협업과 의사소통 능력을 발휘하여 주어진 시간과 자원의 한계 속에서 하나의 프로젝트를 완성하는 능력 등이 요구된다는 점이다.

–미디어는 의미를 담은 콘텐츠나 텍스트로 존재하기도 하고, 생산자와 수용자/이용자 사이에서 콘텐츠나 텍스트를 전달하는 통로로 존재하기도 한다.

○ 미디어의 편향성과 상업성을 이해하고 자신의 주관을 바탕으로 정보의 사실 여부와 의도, 편향성 등을 변별하는 합리적인 관점에서 미디어의 정보와 문화에 대해 '비판적 분석과 평가'를 바탕으로 수용하는 능력과 태도가 필요하다.

○ 이를 위해서는 미디어 정보와 콘텐츠가 생산되고 유통되는 맥락에 대한 '사회·문화적 이해'가 필요하다.

○ 미디어 리터러시의 목표와 내용은 학년별로 연계되면서 체계화·심화되어야 한다.

– 미디어 리터러시 목표 및 내용을 학년별 교육과정으로 편성할 때는 수준을 위계화할 수 있는 교육 내용과 전 학년에 걸쳐 일어나야 하는 교육 내용을 구분해 도입해야 한다.

– 미디어 리터러시의 기초 학습 요소 가운데 '미디어 체험', 미디어 리터러시의 수행 요소 가운데 '의미 이해와 전달', '책임 있는 미디어 이용', '감상과 향유' 등은 학령기의 초기 단계에서부터 지속적으로 다루어질 필요가 있다.

– 학년별 수준을 고려하여 교육과정으로 구성할 때에는 나선형 교육과정을 적용하여 각 학년별로 연계가 되면서 심화될 수 있도록 해야 하며, 다음과 같이 학생들의 발달 수준별로 위계화가 가능하다.

- 초등 저학년: 미디어에 접근하고 미디어를 체험하는 기초적인 학습 내용과 더불어 초보적인 수준의 의미 이해와 전달, 책임 있는 미디어 이용, 감상과 향유를 위한 목표 설정
- 초등 중학년: 미디어를 기능적으로 활용하는 능력, 미디어의 종류와 역할 이해를 중심으로 한 기초적인 지식 학습이 시작될 수 있음.
- 초등 고학년: 텔레비전, 인터넷, 스마트폰 등을 통해 일상생활에서 접하는 다양한 미디어 텍스트를 비판적으로 따져 읽고 사회·문화적 상황을 고려하여 이해하며, 모둠 협력 활동을 통해 미디어를 창작·제작하는 활동이 가능함. 교과 학습 이외에도 학교 방송반, 홈페이지, 카페 등의 커뮤니티 등을 활용하여 뉴스, 동영상 등의 제작 활동을 하는 것도 가능하며, 다양한 교과 학습을 통해 미디어 리터러시를 함양할 수 있음.
- 중학교: 미디어로 인해 생겨나는 사회·문화적 현상과 문제들에 대해 조사하고 토론하며 대안을 마련하는 보다 고차원적인 사고 활동이 가능함.

– 각 학교 학생들의 수준의 정도를 진단하여 반영할 수 있도록 해야 한다. 이를 대략적으로 정리하면 다음과 같이 제시할 수 있다.

[표 11] 미디어 리터러시 목표 및 내용의 학년별 도입 단계

미디어 리터러시 기초 학습 요소 및 수행		초등 1~2	초등 3~4	초등 5~6	중학교
기초 학습 요소	미디어 체험	■	■	■	■
	미디어 지식		■	■	■
수행 요소	의미 이해와 전달	■	■	■	■
	책임 있는 미디어 이용	■	■	■	■
	감상과 향유	■	■	■	■
	책임 있는 미디어 활용		■	■	■
	정보 검색과 선택			■	■
	창작과 제작			■	■
	사회·문화적 이해			■	■
	비판적 분석 및 평가			■	■

– 다만 미디어 리터러시와 관련된 학생들의 발달 단계 및 수준은 학생들의 미디어 경험 및 환경에 따라 달라질 수 있다.

○ 미디어 리터러시에 관한 내용은 다양한 교과에서 찾아볼 수 있다. 교과에 따라 미디

어 리터러시에 관한 학습을 성취기준에 명시적으로 반영하고 있는 교과도 있고, 미디어를 예시 자료, 학생들의 발표 수단, 교사와 학생 간 상호작용을 위해 활용하는 방식으로 다루는 교과도 있다.

–국어과와 미술과는 미디어 리터러시의 수행 목표 가운데 '의미 이해와 전달', '감상과 향유', '정보 검색과 선택', '창작과 제작', '비판적 분석과 평가' 등과 관련된 성취기준들을 직접적으로 제시하고 있다. 호주에서도 우리나라의 국어과에 해당하는 '영어' 교과와 '예술 교과' 중 '미디어 예술' 과목에서 미디어 리터러시와 관련된 내용들이 다루어지고 있고, '미디어 예술' 과목은 '영어' 교과와 관련하여 지도하도록 규정되어 있음에 비추어 볼 때, 국어과와 미술과는 미디어 리터러시와 관련된 '의사소통 역량'을 중핵적으로 다루는 교과로 볼 수 있다. 국어과에서는 정보 및 문학과 관련하여 정보적·심미적 의사소통이 다루어지고, 미술과에서는 미디어 예술과 관련하여 심미적 의사소통이 다루어진다.

– 도덕과와 사회과의 성취기준 및 실과(기술·가정, 정보)의 성취기준 일부에는 미디어의 '책임 있는 이용', '사회·문화적 이해'와 관련된 성취기준들이 직접적으로 제시되어 있다.

– 실과(기술·가정, 정보)의 성취기준에는 정보 이용이나 창작과 제작 등 '책임 있는 미디어 활용' 활용을 위한 내용들이 제시되어 있다. 미술과의 성취기준들 중에도 기술을 활용한 작품 창작에 대한 내용이 반영되어 있다. 국어과의 성취기준 중에도 직접적으로 기술을 가르치지는 않으나, 기술을 활용해야 하는 미디어 활용 발표나 영상 언어로 이야기 구성하기에 대한 성취기준들이 제시되어 있다.

– 따라서 학생들의 미디어 리터러시 향상을 위해, 미디어 리터러시 교육의 수행 목표에 따라 각 교과에 반영된 성취기준들을 적절히 연계하여 교육과정을 재구성할 필요가 있다.

– 또한 모든 교과의 교수·학습 방법에서는 미디어를 자료나 발표 수단, 교사–학생 간 상호작용의 목적 등으로 적절히 활용하도록 권장하고 있으므로, 이러한 계기를 통해 학생들의 미디어 리터러시 향상이 이루어질 수 있다. '의사소통 역량'과 더불어 미디어 리터러시와 관련된 또 다른 주요 역량인 '지식정보처리 역량'은 국어, 미술, 도덕, 사회, 실과(기술·가정, 정보)를 포함하여 다양한 교과에서 이루어지는 미디어 활용 활동을 통해 다루어지고 있다고 볼 수 있다. 아래에서는 그 예시로 '통합교과'(초등학교 1~2학년군)와 '과학과'의 성취기준을 예시로 제시하였다.

2. 과목별 관련 교육과정 성취기준

가. 국어

1) 전체적인 특징

○ 국어과 교육과정의 성취기준은 '의미 이해와 전달', '감상과 향유', '비판적 분석과 평가' 등 미디어 리터러시 교육의 수행 목표를 직접적으로 반영하고 있다.

–국어과는 기본적으로 의사소통의 도구인 언어를 다루고 있기 때문에 미디어 리터러시

가 교과 성격 자체와 밀접하게 관련이 있으므로, 미디어 리터러시를 직접 다루지 않는 성취기준이라 하더라도 미디어 리터러시 교육을 위한 적극적 해석이 가능하다.

- 국어교육학에서는 복합양식 리터러시(multimodal literacy), 비판적 리터러시(critical literacy)의 이론 및 관련 수업 사례 관련 연구가 심도 있게 논의되어 왔으며, 이에 따라 국어과 교육과정에서 변화하는 매체 환경을 민감하게 수용하여 교육 내용 및 교수·학습 방법에 다층적으로 반영하다.
- 2015 개정 교육과정에서 강조하는 국어과의 역량인 '비판적·창의적 사고 역량, 자료·정보 활용 역량, 의사소통 역량, 공동체·대인 관계 역량, 문화 향유 역량, 자기 성찰·계발 역량 등은 미디어 리터러시와 밀접하게 관련된 역량이다.
- 국어과에서는 의사소통의 요소로서 '미디어 활용 교육' 또한 적극적으로 도입하고 있으며, 이는 2015 개정 교육과정뿐만 아니라 이전 시기 교육과정들에서도 확인할 수 있다.

○ 국어과에서는 미디어 리터러시 교육 내용을 내용 체계에 반영하였다.

- 2009 개정 교육과정: 내용체계의 '실제' 부분에서 '듣기·말하기와 매체'(듣기·말하기), '읽기와 매체'(읽기), '쓰기와 매체'(쓰기), '다양한 매체와 국어 자료'(문법), '다양한 매체와 문학'(문학) 등으로 매체 관련 내용을 명시하였다.
- 2015 개정 교육과정: 각 영역 별로 매체 관련 교육 내용을 구성하였으며 이는 내용 체계에서 설정한 '핵심 개념'에서 확인할 수 있다.

○ 국어과는 학년군별 수준을 고려해 교수·학습에 활용할 매체 자료를 학년 수준을 고려하여 흥미 위주의 자료→비판적, 창의적 사고 교육을 위한 자료로 위계적으로 제시하였다.

- 다음은 2015 개정 교육과정의 사례이다.

초 1~2학년: '상상력이 돋보이는 그림책, 이야기, 만화나 애니메이션'
초 3~4학년: '감동이 있거나 재미가 있는 만화나 애니메이션'
초 5~6학년: '개인적인 관심사는 일상적 경험을 다룬 블로그, 영상물', '설문 조사, 면담, 동영상 등을 활용하여 제작된 텔레비전 뉴스, 광고'
중1~3학년: '설득 전략이 잘 드러나는 연설, 광고', '다양한 매체를 활용한 공식적 상황에서의 발표', '표준 발음이 잘 드러나는 뉴스, 발표', '매체 특성이 잘 나타난 문자 메시지, 전자 우편, 인터넷 게시판, 블로그, 영상물'

○ 그러나 미디어 리터러시 교육 본래의 목적인 관련 역량을 체계적으로 함양하기 위해 미디어 리터러시 관련 개념들의 개념역을 보다 분명하게 설정하고 성취기준 간의 관계를 유기적으로 구성하는 방향으로 개선할 것이 요구된다.

- 교육과정에는 미디어 리터러시 교육의 체계적인 목표가 부재하고 관련된, 지식·기능·태도의 학습이 국어과에 어떻게 적용되어야 하는지에 대한 분명한 설명이 없으며, 미디어 리터러시 교육 내용의 세부 영역 내 배치 기준이 모호하여 성취기준이 학습자의 발달 수준을 고려하여 체계적으로 제시된 것이라 보기는 어렵다.
- 개념에 대한 명시적 설명이 부재하여 실제 교육 상황에서 개념적 혼란을 가중할 여지가 있다. 예컨대 '매체 특성' 같은 용어가 복합양식 텍스트(multimodal text)의 특성과

어떻게 관련되는지에 대한 명시적인 설명이 부재하는 등 관련 개념이 명확하지 않다.

- 이러한 문제는 교과서 집필이나 교실 수업 등에서 개념적 혼란을 야기할 수 있다는 점에서 보다 분명한 안내가 필요하다고 사료된다. 실제로 2009 개정 교육과정에 따라 제작된 검정 교과서들에서는 관련 성취기준에 대한 해석이 각각 다르게 나타나고 있다.

2) 미디어 리터러시를 명시적으로 반영한 성취기준

가) 2009 개정 교육과정

○ 2009 개정 교육과정에 나타나는 미디어 리터러시 교육의 목적은 사실적·비판적·창의적 사고에 의해 매체 자료를 수용하고 생산하는 능력을 기르는 데 목적이 있다.

- 언어활동 전반이 매체와 밀접하게 관련이 있다는 전제 하에 전 학년, 전 영역에 걸쳐 관련 성취기준이 구체적으로 설정되었으며, 위계를 고려해 제시된다.
- 1~2학년군에서는 매체에 흥미를 느끼도록 하는 성취기준을, 3~4학년군에서는 다양한 매체 자료 내용의 수용과 매체를 활용한 생산과 관련된 성취기준을, 5~6학년군부터는 비판적 수용과 관련된 성취기준 및 예절과 윤리 등 태도 관련 성취기준을 설정하였다.
- 7~9학년군에서는 매체 자료에 나타난 전략이나 매체의 효과 등을 평가하도록 함으로써 비판적 수용을 강조하며, 매체를 적절히 활용하여 표현 활동을 하도록 하고 있다.

초등학교 성취기준
[초1-2국-쓰(5)] 글이나 말을 그림, 동영상 등과 관련지으며 작품을 수용한다.
[초3-4국-듣·말(7)] 반언어적·비언어적 표현의 효과를 이해하고 활용한다.
[초3-4국-듣·말(8)] 다양한 매체를 보거나 듣고 생각과 느낌을 나눈다.
[초3-4국-쓰(6)] 다양한 매체를 활용하여 생각과 느낌을 효과적으로 표현한다.
[초5-6국-듣·말(1)] 뉴스를 듣고 자신의 의견을 말한다.
[초5-6국-듣·말(6)] 매체를 활용하여 효과적으로 발표한다.
[초5-6국-듣·말(7)] 매체를 통한 소통의 특성을 알고, 매체 언어 예절에 맞게 대화한다.
[초5-6국-쓰(6)] 다양한 매체에서 조사한 내용을 바탕으로 쓰기 윤리를 지키며 글을 쓴다.
중학교 성취기준
[중7-9국-듣·말(4)] 담화에 나타난 설득의 전략을 파악하고 평가한다.
[중7-9국-듣·말(9)] 사회적으로 의미가 있는 내용을 매체 자료로 구성하여 발표한다.
[중7-9국-읽(2)] 글이나 매체에 제시된 다양한 자료의 효과와 적절성을 평가하며 읽는다.
[중7-9국-쓰(8)] 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다.
[중7-9국-쓰(9)] 매체의 특성이 쓰기의 내용과 형식에 미치는 영향을 고려하여 글을 효과적으로 쓴다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정에서의 성취기준에는 초등학교 5~6학년에 매체 개념이 처음으로 명시되어 나타나며, 학년군에 따른 수준별 학습을 고려하였다.

-5~6학년 성취기준에서는 발표하거나 글을 쓰는 등의 표현 활동에서 매체 자료를 활용하도록 하여 매체 자료의 효과에 대해서 알도록 하며, 읽기 성취기준에서 매체 특성이 읽기 방법에 영향을 미친다는 것을 알도록 하고 있다.

-7~9학년에서는 이해 활동에서 매체 자료의 효과성을 판단하거나 평가하게 하고, 표현 과정에서 매체 특성을 고려하도록 하여 매체 자료의 내용과 매체 자체의 특성에 대해 메타적으로 성찰하는 비판적 사고를 신장시킬 수 있도록 성취기준을 구성하였다.

초등학교 성취기준
[6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.
[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하여 읽는다.
[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
중학교 성취기준
[9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다.
[9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.
[9국02-08] 도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽는다.
[9국03-01] 주제, 목적, 독자, 매체 특성을 고려한 문제 해결 과정임을 이해하고 글을 쓴다.
[9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.

3) 적극적으로 해석 가능한 성취기준

○ 국어과의 듣기·말하기·읽기·쓰기의 언어활동의 양상에 따른 영역의 성취기준은 적극적으로 해석할 경우 거의 전 성취기준이 미디어 리터러시와 연관된다.

-미디어 리터러시는 내용의 파악, 미디어 문화나 정보에 대한 토의·토론 등에서도 다루게 되기 때문에 대부분의 국어과 성취기준이 반영되며, 조사, 발표, 감상 등과 관련하여 미디어 리터러시가 다양하게 연계되어 학습될 수 있다.

가) 2009 개정 교육과정

○ 다음은 2009 개정 교육과정의 성취기준을 미디어 리터러시 교육으로 해석하는 사례이다.

-1~2학년의 문학 영역에서 이야기의 시작, 중간, 끝을 파악하는 내용 이해 성취기준은 국어 자료의 예로 '상상력이 돋보이는 만화나 애니메이션'을 활용하도록 한 것과 연계하여 만화 등의 서사의 시작, 중간, 끝을 파악하도록 하는 교육 내용을 구성할 수 있다.

-3~4학년의 '읽기' 영역이나 '문학' 영역의 내용 간추리기에서는 복합 양식의 텍스트를 요약하게 하여 매체 자료를 사실적으로 독해하는 능력을 신장시킬 수 있다.

- 5~6학년에서는 면담하거나 쓰기를 하는 등 표현하기 위한 내용을 마련할 때 매체를 활용하게 하거나, 문학에서 다른 갈래로 바꾸어 쓰는 활동을 다른 매체로 변용해 보게 하는 활동으로 적극적으로 해석할 수 있다.

-중학교 1~3학년에서는 폭력적인 언어 사용이 휴대전화 메시지, 인터넷 등 다양한 장면에서 문제시되는 현상에 주목하여, 매체 환경에서의 언어 윤리에 대해서 성찰하는 활

동을 할 수 있다.

초등학교 성취기준
[초1-2국-문(3)] 이야기의 시작, 중간, 끝을 파악하며 작품을 이해한다.
[초3-4국-읽(1)] 글을 읽고 대강의 내용을 간추린다.
[초3-4국-문(2)] 이야기의 흐름을 파악하여 내용을 간추린다.
[초3-4국-읽(2)] 글쓴이의 마음이나 인물의 마음을 짐작하며 글을 읽는다.
[초3-4국-읽(6)] 글에 대한 경험과 반응을 다른 사람과 나눈다.
[초5-6국-듣말(1)] 면담의 방법을 알고 효과적으로 면담한다.
[초5-6국-쓰(1)] 쓰기의 과정을 이해하고 과정에 따라 글을 쓴다.
[초5-6국-문(6)] 작품의 일부를 바꾸어 쓰거나 다른 갈래로 바꾸어 쓴다.
[초5-6국-읽(4)] 여러 가지 독서 방법이 있음을 알고 이를 적용한다.
[초5-6국-읽(5)] 글에 나타난 글쓴이의 관점이나 의도를 파악한다.
중학교 성취기준
[중1-3국-듣말(12)] 폭력적인 언어 사용의 문제를 인식하고, 바람직한 언어 표현으로 순화하여 말한다.
[중1-3국-읽(7)] 동일한 대상을 다룬 서로 다른 글을 읽고 관점과 내용의 차이를 비교한다.
[중1-3국-쓰(3)] 관찰, 조사, 실험한 내용을 절차와 결과가 드러나게 보고하는 글을 쓴다.
[중1-3국-쓰(10)] 쓰기 윤리의 중요성을 인식하고 책임감 있는 태도로 글을 쓴다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 다음은 2015 개정 교육과정의 성취기준 중 미디어 리터러시 교육으로 해석되거나 미디어 활용 교육으로 수용되는 1~2학년군 및 3~4학년군의 성취기준 사례이다.

- 1~2학년의 문학 영역의 '인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.'라는 성취기준은 미디어 리터러시의 수행 목표 중 '의미 이해와 전달', '감상과 향유', '사회·문화적 이해'를 위해, 국어 자료의 예인 '상상력이 돋보이는 그림책, 이야기, 만화나 애니메이션'과 연계할 수 있다.
- 3~4학년의 경우 듣기·말하기 및 문법의 언어 예절 관련 성취 기준은 미디어 리터러시의 수행 목표 가운데 '의미 이해와 전달', '책임 있는 미디어 이용' 등과 관련된다. 따라서 이를 국어 자료의 예에 제시된 '전화 통화, 문자, 사회 관계망 서비스의 글'에 적용하여, 매체 소통 상황에서의 표현 태도에 대해 성찰하도록 할 수 있다.
- 3~4학년의 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 기르는 성취기준에 대한 교수·학습 방법 및 유의사항에서는 인터넷 매체를 활용해 의견을 나눌 수 있다고 제시하였다. 또한 한글을 소중히 여기는 태도를 지니는 성취기준은 국어 자료인 '한글의 우수성을 알게 해 주는 다양한 글이나 매체 자료'를 활용하게 하도록 제시하였다. 따라서 이러한 미디어 활용 교육의 계기를 통해 미디어 리터러시의 수행 목표인 '의미 이해와 전달', '정보 검색과 선택' 등이 이루어지도록 할 수 있다.

초등학교 성취기준
[2국05-02] 인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.
[4국01-02] 예의를 지키며 듣고 말하는 태도를 지닌다.

[4국02-05] 읽기 경험과 느낌을 다른 사람과 나누는 태도를 지닌다.
[4국04-04] 높임법을 알고 언어 예절에 맞게 사용한다.
[4국04-05] 한글을 소중히 여기는 태도를 지닌다.
[4국05-05] 재미나 감동을 느끼며 작품을 즐겨 감상하는 태도를 지닌다.

나. 미술

1) 전체적인 특징

○ 미술과의 성취기준에도 시각적 리터러시, 복합양식 리터러시 및 비판적 리터러시의 이론 및 수업 사례 연구가 교과교육에서 심도 있게 논의되어 성취기준에 반영되어 있다.

○ 2009 개정 교육과정에서는 표현 영역과 체험 및 감상을 통합하여 미디어 리터러시 학습이 이루어지도록 제시하고 있다.
- '체험' 영역은 하위에 배치된 '소통' 교육에서 '이미지는 느낌과 생각을 전달하고 상호작용하는 도구로서 시각문화를 형성'한다고 강조하였으며, 이는 미디어 리터러시의 효과적 의사소통 능력 및 문화적 사회적 이해, 비판적 사고력과 평가 등과 연계된다.
- '표현' 영역의 하위인 '제작'에서는 표현 재료, 용구, 방법 이외에도 '매체'를 강조하고 있는데, 특히 중학교에서는 표현 매체의 특성과 이를 계획, 표현, 성찰할 것을 강조한다. '매체'의 의미에는 영상매체의 기술적 측면도 포함되어 있다.
- '감상' 영역은 '이해' 와 '비평' 으로 나누어지고 있는데, 이는 미디어 리터러시의 문화적 사회적 이해 및 비판적 사고력과 평가와 관련된다. 미술 작품은 시각디자인이나 영상물 등 다양한 시각문화 환경으로 적극적으로 정의될 필요가 있다.

○ 2015 개정 교육과정에서도 2009 개정 교육과정과 마찬가지로 미술과가 성격 및 목표 차원에서 미디어 리터러시와 관련된 내용이 강조된다.
- 미술과의 성격 및 목표에서 강조하는 시각적 소통 능력은 2015 개정 교육과정에서 '변화하는 시각문화 속에서 이미지와 정보, 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며, 이를 활용한 미술활동을 통해 소통할 수 있는 능력'으로 개념화하였으며, 이는 미디어 리터러시의 수행 능력인 의사소통 능력, 향유, 비판적 사고력과 평가, 사회문화적 이해, 책임 있는 미디어 활용과 밀접하게 연계된다.
- 미술과의 목표는 '1. 시각적 소통, 2. 창의·융합, 3. 작품의 이해와 비평, 4. 미술의 생활화와 문화 이해'로 설정되어 있다. 이 중 시각적 소통뿐만 아니라 창의성, 이해 및 비평, 문화와의 연계 등을 고려한 다른 목표 역시 미디어 리터러시 교육과 연결된다.

2) 미디어 리터러시를 명시적으로 반영한 성취기준

○ 미술과는 시각적 소통을 다루는 특성상 미디어 리터러시 관련 내용이 성취기준에 명시적으로 언급되지 않더라도 관련된 학습이 지속적으로 이루어지는 교과이다.
- 예컨대 2009 개정 교육과정의 3-4학년 성취기준에는 미디어 리터러시 관련 내용이

명시되지는 않았으나 교과서를 분석했을 때는 3-4학년에서 영상표현이 등장하는 등, 적극적인 해석을 통해 전 학년에서 미디어 리터러시 교육이 수행될 수 있다.

○ 미술 교과의 성취기준은 초등학교 3-4학년에서는 탐색에, 초등학교 5-6학년에서는 이해 및 활용에 초점을 맞추고 있다.
- 기호와 상징에 관한 내용은 2009 개정 교육과정에서는 3-4학년 단계에서, 2015 개정 교육과정에서는 5-6학년 단계에서 다루고 있다.
- 표현 영역의 경우 2009 개정 교육과정에서는 영상 표현이 5,6학년부터 성취기준에 제시되었고 2015 개정 교육과정에서는 '다양한 표현 소재와 발상 방법, 조형 원리와 표현 방법 등으로 포괄적으로 기술'되었으며 매체 특징은 중등 과정부터 명시된다.

○ 시각문화에 대한 비판적 이해와 관련된 기술은 2015 교육과정에서 다소 축소된다.
- 2009 개정 교육과정에서는 '시각문화의 목적과 의도, 시각 이미지의 의미 전달 방식의 이해와 활용' 등에 대해 구체적으로 기술하였으나 2015 개정 교육과정에서는 '이미지의 의미와 시각적 특징, 느낌과 생각의 전달' 등으로 다소 포괄적인 기술을 하고 있다.
- 2009 교육과정에서는 '시각문화의 사회적 가치 및 이슈에 대한 의사 표현' 등에 대한 내용이 있으나 2015에서는 '관계 탐색 및 표현' 등으로 다소 소극적인 기술로 변화하였다.

가) 2009 개정 교육과정

○ 내용 영역은 크게 '체험, 표현, 감상'으로 구별되며, 체험 영역의 소영역인 '소통' 항목에 관련 내용이 명시되어 있다.
- 3-4학년 내용에는 '생활 속에서 시각문화를 찾아보고 탐색하기'가 제시되어 있고, 5-6학년 내용에는 '시각 문화의 소통 방식을 이해하고 활용하기'가 제시된다.
- 소통 영역이 '느낌과 생각을 나타낼 수 있는 시각 이미지 탐색(초등 3~4학년)-시각 이미지의 의미 전달 방식에 대한 이해와 활용(초등 5~6학년)-시각 문화의 사회적 가치를 이해하고 참여 방안을 모색(중등 1~3학년)'으로 단계적으로 구성된다.

성취기준
[초3-4미-체험-소통㉮] 생활 속에서 활용되는 미술을 찾아보기 -생활 용품, 생활 공간, 영상물 등에서 미술이 활용되는 예를 찾아본다.
[초3-4미-체험-소통㉯] 느낌과 생각을 나타내낼 수 있는 시각 이미지를 탐색하기 -느낌과 생각을 전달할 수 있는 형과 색, 기호, 상징 등을 그림이나 사진에서 찾아본다. -간단한 기호, 상징 등으로 자신의 느낌과 생각을 나타내고 서로 이야기한다.
[초5-6미-체험-소통㉮] 다양한 목적과 의도를 반영한 시각문화를 찾아보기 -다양한 목적과 의도를 반영한 시각문화의 예를 찾아본다. -시각문화가 일상생활에 미치는 영향을 알아본다.
[초5-6미-체험-소통㉯] 시각 이미지의 의미 전달 방식을 이해하고 활용하기 -다양한 시각 이미지의 의미 전달 방식을 알아본다. -의미를 전달하기 위한 여러 가지 기호, 상징 등을 알아본다.
[초5-6미-표현-표현 방법㉮] 평면, 입체, 영상 등 다양한 표현 형식의 특징과 표현 효과를 알고 방법을 탐색한다.

- 평면, 입체, 영상 등 다양한 표현 형식의 특징을 안다. - 평면, 입체, 영상 등의 표현 효과를 알고 방법을 익힌다.
[중1-3미-체험-지각②-㉮] 시각문화에 반영된 생활양식과 사고방식을 이해하기
[중1-3미-체험-지각②-㉯] 시각 이미지를 활용하여 사회 문화적 의미를 전달하기
[중1-3미-표현③-㉯]] 영상표현에 적합한 조형요소와 원리로 표현하기

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정에서는 '이미지란 소통 도구로서 시각 문화를 형성한다.'라는 전제 하에 '이미지와 의미-이미지와 시각문화'로 학령별 내용 체계가 구성되어 있다.

- 2009 개정 교육과정에 비해, 2015 개정 교육과정의 경우 중등에서 '시각문화의 사회적 가치 및 참여' 부분은 기술되지 않았다.
- 본격적으로 매체 관련 용어가 성취기준에 명시적으로 등장하는 것은 중학교 수준으로, 표현 영역의 경우 '영상 표현' 관련 내용이 2009 개정 교육과정에서는 5~6학년의 성취기준으로 다루어졌으나, 2015에서 중학교 성취기준으로 이동하였다.

중학교 성취기준
[9미01-02]시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다.
[9미02-05]표현 매체의 특징을 알고 다양한 표현 효과를 탐색할 수 있다.
[9미02-06]주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

3) 적극적으로 해석 가능한 성취기준

○ 미술과는 2009 개정 교육과정에 비해 2015 개정 교육과정에서 시각적 리터러시 관련 성취기준의 수준이 전반적으로 낮아지고 간략하고 추상적으로 제시되어 있다. 따라서 국어과와 마찬가지로, 미술과의 전 학년 성취기준에 대해 미디어 리터러시 교육의 관점에서 적극적으로 해석할 것이 요구된다.

초등학교 성취기준
[초3-4미-체험-소통㉮] 생활 속에서 활용되는 미술을 찾아보기 -미술이 활용된 지역의 축제, 공연, 행사 등에 참여한다.
중학교 성취기준
[중1-3미-체험-지각①] 주변 환경과 대상의 조화에 관하여 이야기하기
[중1-3미-체험-지각①] 주변 환경과 자신의 관계를 탐구하여 나타내기

○ 다음은 2015 개정 교육과정에서 미디어 리터러시 교육이 언급되지 않았으나 적극적으로 성취기준을 해석하여 미디어 리터러시 교육을 수행할 수 있는 각 학년별 사례이다.

- 3~4학년의 '체험' 영역에서는 학습 요소로서 '영상물'이 포함되어 있고, '교수학습 방법 및 유의사항'에서 미디어를 활용하도록 하였다
- 3~4학년 교수학습 방법의 '주변의 생활용품, 생활공간, 영상물 등에서 미술과 관련된 것을 조사, 수집 분류한다.'는 '정보 수집 및 선택'의 미디어 리터러시 교육과 연계된다.
- 3-4학년의 '표현' 영역 [4미02-05] 성취기준에서 조형 요소를 다루며 평면 조형요소

에 한정하고 있으나, 이를 동영상에서의 조형적 효과에 대한 내용과 연결시킬 수 있다. 또한 '감상' 영역 [4미03-03]의 미술작품 감상 관련 성취기준에서는 감상할 미술 작품을 영화나 애니메이션, 미디어아트 작품 등 미디어 기반 작품으로 확대할 수 있다.

- 5~6학년의 '체험' 영역에서는 다양한 이미지를 통한 시각적 소통 능력을 기르는 것을 목표로 제시하며, '교수 학습 방법 및 유의사항'에서 '마크, 표지판, 픽토그램, 표지판, 포스터, 광고' 등의 시각 이미지를 생활 속에서 찾아보고 관찰할 것을 강조한다.
- 5-6학년의 '표현' 영역에서는 미디어 리터러시 관련 내용이 명시되어 있지 않으나 다양하게 연계될 수 있다. 예를 들어 [6미02-03]에서 표현 아이디어를 생성하기 위해 자료를 활용하는 성취기준은 미디어 리터러시의 수행 목표 중 하나인 '정보 수집과 선택'과 관련되며, 미술 작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해하는 성취기준인 [6미03-02]는 '사회·문화적 이해'와 연계된다.

가) 2015 개정 교육과정

초등학교 성취기준
[4미01-02] 주변대상을 탐색하여 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 나타낼 수 있다.
[4미01-04] 미술을 자신의 생활과 관련지을 수 있다.
[4미02-05] 조형 요소(점, 선, 면, 형·형태, 색, 질감, 양감 등)의 특징을 탐색하고, 표현 의도에 적합하게 적용할 수 있다.
[4미03-03] 미술작품에 대한 자신의 느낌과 생각을 발표하고, 그 이유를 설명할 수 있다
[6미01-02] 이미지가 나타내는 의미를 알 수 있다.
[6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.
[6미02-03] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화 할 수 있다.
[6미02-06] 이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.
[6미03-02] 미술 작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해할 수 있다.

다. 도덕

1) 전체적인 특징

○ 도덕과는 성격상 미디어 리터러시 교육에서 미디어 리터러시 교육 중 윤리 관련 교육과 밀접하게 연계되며, 변화하는 미디어환경에 맞는 도덕적 대인관계 능력을 기르기 위해서도 미디어 리터러시 교육과 도덕 교과 교육은 연계가 가능하다.

- 타인과의 관계에서 요구되는 도덕적 자세와 책임을 이해하고 도덕적 앎을 실천으로 연결하여 공정하고 바람직한 삶을 추구하도록 하는 교과 지향점은 미디어 리터러시 교육이 지향하는 '미디어의 책임 있는 이용'이라는 수행 목표와 밀접하게 관련된다.

○ 2009 개정 교육과정과 2015 개정 교육과정 내용 체계에서는 미디어 리터러시 교육의 과제가 포함되어 있다.

- 2009 개정 교육과정의 내용 체계 중에서 관련 내용은 '인터넷예절/ 정보사회에서의

올바른 생활/사이버 윤리와 예절/과학기술과 도덕/정보윤리' 등으로 구성되어 있다.

- 2015 개정 교육과정의 내용 체계에서는 '사이버공간에서 지켜야 할 것은 무엇일까?/정보화 시대에 우리는 어떻게 소통해야 하는가?/사이버 공간의 윤리와 현실의 윤리는 다른가?' 등을 확인할 수 있다.

2) 미디어 리터러시를 명시적으로 반영한 성취기준

가) 2009 개정 교육과정

○ 2009 개정 교육과정에서는 초등학교 성취기준에서 인터넷상에서 우리가 지켜야 할 예절과 책임 등이 구체적인 항목으로 제시되어 있다.

- 도덕과의 성취기준은 주로 지켜야 할 책임 중심으로 기술되고 있으며, 책임과 권리의 균형이라는 측면에서 권리에 관한 부분도 교육될 필요성이 있다.

초등학교 성취기준
[초3-4도-인터넷예절(마)]현대 지식 정보 사회에서 컴퓨터와 인터넷 등의 활용이 개인과 사회에 미치는 영향을 바르게 인식하고, 컴퓨터와 인터넷 등을 바람직하게 활용하려는 태도를 지닌다. 이를 위해 컴퓨터와 인터넷 등을 활용하면서 겪은 불쾌한 경험들을 통해 문제가 발생하는 이유를 찾아보고, 컴퓨터와 인터넷 등을 이용할 때 자신이 지켜야 할 행동 규칙 및 예절 목록을 작성해 본다. ① 컴퓨터와 인터넷 등을 이용 할 때 경험하는 도덕적 문제와 그 원인 ② 컴퓨터와 인터넷 등을 이용 할 때 지켜야 할 예절과 실천 방법 ③ 인터넷 등과 관련된 중독의 문제점과 해결 방법 및 예방법
[초5-6도-정보사회에서의 올바른 생활(가)]정보 사회의 의미와 특징을 알고 정보 사회에서의 바람직한 가치·규범을 실천하려는 자세를 기른다. 이를 위해 정보기기를 바르게 이용하는 방법을 익히고 정보 사회에서의 바람직한 생활 모습을 찾아본다. ① 정보 사회의 특징 및 긍정적 측면과 부정적 측면 ② 정보 사회와 사이버 공간에서 지켜야 할 정보 윤리와 예절 ③ 정보 사회에서의 바람직한 생활의 실천(올바른 정보기기 사용법, 저작권 존중 등)

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정에서는 정보화 시대에 발생하는 도덕적 문제와 책임이라는 통합적 성취기준으로 교육과정을 기술하고, 2009 개정 교육과정에서 정보 윤리 개념이 중시되었던 것과 비교하여 2015 개정 교육과정에서는 정보 윤리와 미디어 윤리를 함께 제시해 담론의 영역을 더욱 확장하고 있다.

- 성취기준에는 정보화 사회의 특징과 문제점을 바르게 이해하는 부분과 정보화 사회가 요구하고 있는 도덕적 자세와 책임을 지니도록 하는 부분이 균형 있게 진술되어, 사이버문화 조성을 위해 인터넷 예절의 생활화가 필요함을 통합적으로 제시하고 있다.
- 인터넷이 청소년기에 미치는 영향력이 상당한 만큼 청소년들이 인터넷에서 영위하고 있는 하는 문화들을 분석·평가하고 가치 있는 인터넷 문화를 만들고 향유하기 위해 고민할 수 있는 수업들은 미디어 리터러시 교육이 추구하는 감상과 향유, 책임 있는 이용, 비판적 분석과 평가와 밀접한 관련이 있다.

초등학교 성취기준
[6도02-01]사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. 사이버 공간에 필요한 예절은 무엇이며, 어떻게 하면 이를 책임감 있게 행동할 수 있을까? 저작권 침해, 사이버 폭력, 온라인 중독이 갖는 문제점은 무엇이며 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할까?
중학교 성취기준
[9도02-05]정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다. 정보화 시대에 발생하는 도덕 문제에는 무엇이 있을까? 정보화 시대에 도덕적 책임이 필요한 이유는 무엇일까? 정보 통신 매체를 올바르게 사용하기 위해 어떠한 태도가 필요할까?

3) 적극적 해석이 가능한 성취기준

○ 도덕과 성취기준은 미디어 리터러시 교육의 목표로 책임 있는 이용 능력, 공동체 의사소통 역량 등이 중요하다는 점에서 미디어 리터러시 교육과 관련된 용어를 명시적으로 드러내지 않은 성취기준과도 긴밀하게 연계되어 지도될 수 있다.

- 미디어 리터러시 교육과 연계시킬 때 지켜야 할 의무에 대해 주지시키는 교육보다는 미디어에서의 권리에 대한 교육도 함께 이루어져야 한다.
- 폭력, 학교폭력, 사이버 폭력을 연계하여 지도할 수 있는 성취기준은 온라인에서의 갈등과 폭력상황을 평화적으로 해결할 수 있는 방법을 함께 모색하고 실천해 볼 수 있다.
- 미디어를 이용하면서 지켜야 할 윤리뿐만 아니라, 학생들이 이용하는 미디어로 함께 만들어야 할 문화의 윤리적 측면에도 관심을 가질 필요가 있다. 예컨대 인터넷에서의 배려의 윤리도 중요한 한편, 인터넷을 활용하여 다른 이들에게 배려의 마음을 가질 수 있도록 실천하는 노력들도 필요하다.

가) 2009 개정 교육과정

초등학교 성취기준
[초5-6도-배려하고 봉사하는 삶]나와 함께 살아가는 주위 사람들에 대해 관심을 가지고, 그들의 삶에 공감하며 그들을 배려하고 봉사하는 태도를 지닌다. 이를 위해 어려움에 처하거나 남에게 무시 또는 소외당하는 사람의 고통을 공감해 보면서 배려의 필요성과 의미를 찾아보고, 타인을 배려하고 봉사하는 삶의 실천 방법에 대해 토의한다.
[중1-3도-청소년 문화와 윤리]청소년 문화를 바라보는 다양한 시각들을 이해하고 미디어 환경을 중심으로 청소년 문화 형성에 영향을 미치는 환경 요인을 분석한다. 또한 인터넷 문화, 학교 문화, 여가 문화 등을 포함한 청소년 문화를 윤리적인 관점에서 평가해 봄으로써 청소년기를 보다 의미 있게 보낼 수 있는 방안을 제시한다.
중학교 성취기준
[중1-3도-청소년 문화와 윤리]갈등 상황에서 폭력적으로 대처했을 때의 문제점을 인식하고, 폭력을 예방

하고 평화적으로 갈등을 해결하려는 태도를 지닌다. 이를 위해 학교생활 및 일상생활에서 접하는 폭력 사례를 활용하여 폭력이 초래하는 문제점을 분석하고, 학교에서 발생하는 폭력을 예방하고 대처할 수 있는 구체적 방법을 열거한다.

라. 사회

1) 전체적인 특징

○ 미디어는 현대 사회의 지배적인 사회 현상이기 때문에, 미디어 리터러시 교육은 사회과의 교육과 밀접하게 연계된다.
- 미디어 속에 담긴 세상, 미디어가 보는 세상을 비판적이고 객관적으로 바라보는 훈련을 통해 사회현상을 올바르게 인식하는 능력을 길러주는 미디어 리터러시 교육은 사회과 교육과정의 성격과 밀접하다.
- 변화하는 미디어환경 속에서 서로 소통하는 방법과 미디어를 책임 있게 이용하는 방법을 배우는 미디어 리터러시 교육의 과정도 사회과의 성격과 연결된다.
- 미디어 리터러시 교육 목표인 의사소통 역량 및 지식정보 처리 역량과 비판적 분석, 창작과 제작, 정보 검색과 선택 등의 수행 능력은 사회과 교과 역량과 밀접하다.
- 미디어와 우리의 삶과의 관계를 성찰해보는 미디어 리터러시 교육의 내용은 의사소통 수단의 발달에 따른 생활의 변화, 대중매체에 대한 비판적 이해와 필요성, 정보화로 인한 삶의 방식의 변화, 문제점, 대응방안들을 논의하는 사회과의 내용 체계로 구현된다.
- 2009 개정 교육과정의 관련 내용 체계는 '정보화/ 대중매체, 대중문화/사회문제/시민참여' 등이며, 2015 개정 교육과정의 관련 내용 체계는 '정보화/대중매체, 대중문화/사회문제/시민참여' 등이다.

2) 미디어 리터러시를 명시적으로 반영한 성취기준

가) 2009 개정 교육과정

○ 2009 개정 교육과정에서는 정보사회와 관련된 성취기준이 설정되어 있다.
- 정보사회의 의미, 형성과정, 특징, 영향력 등과 동시에 정보화로 인해 파생될 수 있는 여러 문제점들을 알아보고 이를 해결하기 위한 방안들을 모색하는데 중점을 두어, 구체적인 사례(SNS, 감시사회, 저작권 문제)를 들어 진술하고 있다.
- 대중문화를 다루는 성취기준에서는 대중매체와 관련하여 비판적으로 접근할 것을 요구하고 있다.

초등학교 성취기준
[초3-4사-(2)] 서로 다른 지역 간의 이동수단과 의사소통수단의 발달 과정을 조사하고, 그에 따른 생활 모습의 변화를 이해할 수 있다.
[초5-6사-(12)] 정보화가 일상생활에 미치는 영향(예, SNS의 영향, 저작권 문제, 사이버 일탈 등)을 파악하고 이에 대한 대응 방안을 모색할 수 있다.
중학교 성취기준
[중7-9사-(2)-③] 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간

의 상호 작용(예, 문화의 전달과 창조)을 인식한다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정은 2009 개정 교육과정과 대체로 비슷한 내용을 다루는 수준에서 관련 성취기준이 기술되어 있으며, 보다 포괄적으로 기술되어 있다.

○ 사회과에서는 변화하는 미디어 환경에 대한 이해를 바탕으로 미디어가 담고 있는 콘텐츠들을 비판적으로 이해, 분석, 평가함은 물론 정보화 사회 속에서의 미디어의 영향력을 인식하면서 책임 있는 미디어 이용방안들을 모색해보는 것이 필요하다.

초등학교 성취기준
[4사01-06] 옛날과 오늘날의 통신 수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다. [4사04-05] 사회 변화(저출산·고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다.
중학교 성취기준
[9사(일사)02-03] 대중매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

3) 적극적 해석이 가능한 성취기준

○ 21세기 사회는 미디어 사회이므로 개인과 사회와의 관계를 이해하는 성취기준을 적극적으로 해석하여 미디어 리터러시 교육과 연계시키는 것이 필요하다.

- 청소년에게 대중매체, 특히 인터넷과 모바일, 소셜 미디어는 사회화과정에서 어떤 역할을 하는지를 교육 내용으로 다룰 수 있다. 특히 최근 SNS서비스를 중심으로 확장되는 온라인상의 사회적 관계는 미디어 리터러시 교육에서 매우 중요한 부분으로, 다른 사람들과 바람직한 사회적 관계를 맺기 위한 상호작용의 방법을 지도할 수 있다.
- 정치 과정에 참여하는 다양한 정치 주체들이 인터넷과 SNS를 어떻게 활용하고 있는지를 하는 다양한 사례들을 제시함으로써 정치과정의 주체로서의 시민의 역할을 깨닫도록 하여 미디어 리터러시 교육과 연계시킬 수 있다.
- 자아와 관련된 성취기준 역시, 오프라인에서의 자아와 자아정체성은 물론 인터넷에서의 자아와 자아정체성에 대해서도 반성적으로 성찰하는 것과 연계할 수 있다.
- GPS와 같은 공간정보기술이 가져온 우리 생활의 변화를 공부하면서 미디어 리터러시 교육의 한 축을 이루고 있는 책임 있는 미디어 활용능력을 기를 수 있고 감시사회, 사생활 침해, 빅데이터 등과 관련지어 생각해 봄으로서 새로운 기술이 변화시킨 우리 삶의 모습들을 비판적으로 사고해 볼 수 있다.

가) 2009 개정 교육과정

중학교 성취기준
[중7-9사-개인과 사회생활]사회화의 의미와 과정을 이해하고, 사회화 과정에서 나타나는 청소년기의 특

징을 탐구한다. [중7-9사-정치과정과 시민 참여]정치과정을 통해 다원적인 가치와 이익이 조정되고 있음을 이해하고, 정치과정에 참여하는 다양한 정치 주체의 역할을 인식한다.

나) 2015 개정 교육과정

중학교 성취기준
[9사01-01]사회화의 의미와 과정을 이해하고, 사회화 과정에서 나타나는 청소년기의 특징을 탐구한다. [9사-04-01]정치과정의 의미를 이해하고, 정치과정에 참여하는 다양한 정치 주체의 역할을 설명한다.

마. 실과(기술가정)/정보과 교육과정

1) 전체적인 특징

○ 실과/정보과는 다른 교과와 연계하여 효과적인 미디어 리터러시 교육의 기반을 마련할 수 있다.

- 정보과는 책임 있는 미디어 활용이 집중적으로 다루어지는 교과이며, 정보윤리, 사이버 윤리 등과 관련해 도덕, 사회와 공통된 내용을 다루고 있다. 이러한 내용은 국어과의 미디어 활용 발표, 영상 언어 표현과 관련된 성취기준, 그리고 미술과의 시각적 예술이나 미디어 예술의 표현/표상 방법과 관련된 성취기준과 연계하여 수업을 구성할 수 있다.

○ 실과(기술·가정)과 교육과정에서는 변화하는 미디어 환경을 반영하여 교육 내용이 구체화되고 있다.

- 2015 개정 실과의 교과역량은 미디어 리터러시 교육에서 목표와 관련된다. 특히 2015 개정 교육과정에는 2009 개정 교육과정에서 언급되지 않았던 비판적 사고 관련 능력이 추가되었다.
- 내용 체계에서는 기술시스템 영역의 핵심 개념 중 하나인 '소통'의 내용 요소에 '미디어와 이동 통신'을 배치하여 소통 도구인 이동통신에 대해 탐색하게 하고 있다.
- 실과에서 다양한 미디어를 이용한 수업과 평가가 이루어지므로 각 미디어가 지닌 특성이나 영향력, 표현방식의 차이에 대한 고찰 등 미디어 리터러시 교육에서 강조하는 수업 요소들이 결합되어 효과적인 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있다.

○ 2009 개정 교육과정에서 중학교 선택과목으로 있었던 정보과목이 2015 개정 교육과정에서는 공통 과목으로 편성되어 모든 학생들로 하여금 정보 과목을 이수하게 하고 있다.

- 정보과 교육과정은 그 '성격'에서 지식·정보사회에서의 정보문화소양을 갖추고 컴퓨팅 사고력 및 네트워크 컴퓨팅 기반 환경의 다양한 공동체에서 협력적 문제해결력을 기르기 위한 과목이라고 명시하는 등, 미디어 리터러시 중 정보처리 영역과 밀접하게 관련된다.
- 정보과의 내용 체계에서는 정보문화 영역에 '정보윤리'라는 핵심 개념을 '정보윤리를 정보사회에서 구성원이 지켜야 하는 올바른 가치관과 행동 양식'이라고 정의하고, 교육

내용으로 정보 보호와 보안, 저작권 활용, 사이버 윤리 등을 배치하고 있다. 이러한 내용은 도덕과의 미디어 리터러시 관련 내용과 연계하여 수업할 수 있다.

- 이외에도 교수·학습방법 및 유의사항, 평가방법 및 유의사항에서는 실과(기술가정),정보과의 특성상 다양한 미디어를 활용하여 활동하고 과제를 부여하며 평가하는 방법들이 세부적으로 진술되어 있다.

2) 미디어 리터러시를 명시적으로 반영한 성취기준

가) 2009 개정 교육과정

○ 실과과 및 정보과는 교과 특성상 전반적으로 정보윤리, 즉 정보의 책임 있는 이용측면을 강조하는 성취기준들이 많이 제시되어 있다.

- 미디어 리터러시의 주요 수행 목표인 '책임 있는 미디어 이용' 및 '비판적 분석과 평가'와 관련하여, 정보관리, 집단지성, 정보공유, 정보향유 등에 대한 수업이 가능하다.
- 초등 실과의 성취기준의 경우 사이버공간에서의 정보전달의 윤리적 문제(정보의 신뢰성문제, 스팸 및 정보의 홍수, 개인정보 유출 및 사생활 침해, 비방과 모욕, 인권침해, 저작권 침해, 해킹 및 사이버 범죄) 등의 다양한 사례를 다루고 있다.
- 중학교 기술·가정 성취기준 중 정보와 통신기술 영역에서는 정보 통신 윤리와 개인정보 보호에 대한 교육을 병행함으로써 정보통신 기술을 바르게 사용할 수 있는 능력을 길러줄 수 있으며, 또한 생명 기술과 미래 기술 영역 관련 성취기준에서는 미래의 인터넷, 스마트 기술 발달이 어떤 방향으로 이루어져야 할지를 탐색할 수 있다.

초등학교 기술·가정 성취기준
[초5-6실-기술의 세계(3)]일상생활 속에서 올바른 정보윤리 의식을 가지고 정보 기기와 사이버 공간을 이용하고, 정보기기를 활용하여 멀티미디어 자료를 창의적으로 만들어 활용한다.
중학교 정보 성취기준
[중7-9정보-정보과학과 정보사회(1)]정보 과학 기술의 발달에 따른 사회의 변화를 이해하고, 새로운 정보 기술의 활용에 있어 올바른 태도의 필요성에 대해 설명할 수 있다.
[중7-9정보-정보과학과 정보사회(2)]올바른 정보 생활을 위해 기본적인 지식인 개인 정보와 지적재산의 개념에 대해 학습하고, 정보 기기를 안전하게 활용하며 인터넷 중독에 적절히 대처하고 예방할 수 있다.
[중7-9정보-정보과학과 정보사회(3)]정보 과학 기술의 개인적, 사회적 활용이 점점 더 많아짐에 따라 개인적, 사회적으로 큰 피해를 발생시키는 여러 가지 역기능에 적절히 대처할 수 있는 기본적인 지식, 소양, 태도에 대하여 설명할 수 있다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정의 성취기준과 위계를 구성하는 방식이나 내용이 유사하다.

- 초등 실과 기준에서는 사이버 중독예방, 개인정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미 이해는 물론 이의 실천을 강조하여, 미디어 리터러시 교육 중 책임 있는 이용과 상통한다.
- 중학교 기술·가정 성취기준에서는 다양한 매체의 종류와 특징, 그리고 발달과정과 영

향력을 이해하고, 정보 통신 기술과 관련된 문제를 이해하고 해결책을 창의적으로 탐색해 보게 하는 등, 학습자들이 매체의 영향력과 매체로 인한 발생하는 문제 및 해결 방안 등을 종합적으로 탐구해 봄으로서 미디어 리러터시 능력을 함양할 수 있다.

- 중학교 정보 교육과정 성취기준은 정보과학과 정보사회와 관련지어 우리가 조성해야 할 정보문화의 관점에서 진술된 것이 특징이다. 특히 2009개정이 변화하는 정보환경과 이로 인한 문제점을 설명하는데 초점을 두었다면 2015개정 교육과정은 현상에 대한 이해는 물론 어떤 실천과 행동을 통해 바람직한 정보문화를 만들어 갈 것인가에 중점을 두고 성취기준을 진술하고 있다.

초등학교 실과 성취기준
[6실05-05]사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.
중학교 기술·가정 성취기준
[9기가04-16]정보 통신 기술의 특성, 발달 과정을 이해하고 현대 정보 통신 기술의 특성을 설명한다. [9기가04-17]다양한 통신매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다. [9기가04-18]정보 통신 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.
중학교 정보 성취기준
[9정01-02]정보사회 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다. [9정01-03]정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.

3) 적극적으로 해석 가능한 성취기준

○ 정보 통신 기술 및 미래기술 전반에 대한 이해를 바탕으로 문제해결적 접근을 하게 하는 성취기준들은, 미디어 지식 이해, 사회문화적 이해 및 책임 있는 미디어 이용과 같은 학습 및 수행 요소와 연계할 수 있다.

가) 2009 개정 교육과정

중학교 기술·가정 성취기준
[중7-9기가-정보와 통신기술(3)]우리 생활 속에서 정보 통신 기술의 세계를 탐색하고, 정보 미디어 및 정보통신의 원리와 기능을 활용하여 정보 통신 기술과 관련된 문제를 해결한다. [중7-9기가-생명기술과 미래기술(6)]우리 생활 속에서 생명 기술의 활용과 그 원리 및 미래 기술의 동향을 이해하며 미래 사회에 미치는 영향을 설명할 수 있으며, 미래기술과 관련된 문제를 통합적으로 해결할 수 있다.

나) 2015 개정 교육과정

중학교 기술·가정 성취기준
[9기가04-15]정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
중학교 정보 성취기준
[9정01-01]정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.

바. 통합 교과

1) 전체적인 특징

○ 초등학교 1-2학년 교과인 통합 교과는 교과의 지식 구조나 탐구 방식을 기초로 교육 내용을 체계화하는 타 교과와 달리, 초등학교 1-2학년의 경험 세계를 교과 내용으로 구성하여 학습자의 학습 역량을 기르고자 하는 교과이며, 이 과정에서 미디어를 활용하는 교육을 통해 학습 효과를 증진하는 교육이 연계된다.

- 통합 교과인 '바른 생활', '슬기로운 생활', '즐거운 생활'의 각 교과에서는 교과 성격에 맞게 미디어 관련 교육을 실시하고 있다.
- 탐구 능력을 기르는 교과인 '슬기로운 생활'에서는 정보매체의 활용이 강조하여, 다양한 매체를 활용하여 정보 및 자료를 수집하도록 하고 있으며. 탐구활동을 수행하는 과정에서 살펴보기, 조사·발표하기 등의 활동 등에서 정보 매체를 활용하도록 한다.
- 표현 능력을 기르는 교과인 '즐거운 생활'에서는 소리, 이미지(사진/그림), 동영상, 애니메이션, 인터넷, 컴퓨터, 태블릿 PC 등 다양한 정보매체 자료 및 기기를 사용하여 학생들의 흥미와 관심을 유도하도록 하고 있다.

2) 미디어 체험과 관련된 성취기준

가) 2009 개정 교육과정

○ 2009 개정 교육과정의 초등 통합 교과 교육과정에서는 미디어 리터러시를 명시적으로 제시하고 있는 성취기준은 없으나, 기초적인 미디어 체험 학습 요소와 연계할 수 있다.

- 실제 교과서에서는 학생 생활과 관련된 여러 단원의 학습 내용으로, 광고 만들기, 명함 만들기, 책 만들기 등 미디어 관련 내용을 다룬다.
- '즐거운 생활'에서는 주제의 성취기준에서 대주제와 관련된 내용을 다양한 방법과 매체로 표현하게 하여 실제 교수·학습 상황에서 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정에서는 '가을' 영역에서 미디어 리터러시 교육이 연계되어 관련 개념이 성취기준에서 다루어지고 있다.

- '슬기로운 생활'의 가을 영역은 '교수 학습 방법 및 유의 사항'에서 매체를 활용하여 자료를 수집하도록 하고, '평가 방법 및 유의사항'에서도 매체를 활용하여 탐구했는지 평가하도록 하는 등 미디어 교육과 직접 관련된 영역이다.
- '즐거운 생활'의 '가을' 영역에서 표현 활동과 정보 수집 활동에서 매체를 활용하게 하고 '교수 학습 방법 및 유의 사항'에서 '소리, 이미지, 동영상, 애니메이션, 인터넷, 컴퓨터, 태블릿PC' 등 다양한 정보매체 및 자료 및 기기 활용을 강조하는 등 미디어를 활용한 표현 활동이 이루어지게 된다.

성취기준
[2슬06-02]여러 가지 자료를 활용하여 가을의 특징을 파악한다.
[2즐06-01]가을의 모습과 느낌을 창의적으로 표현한다.

3) 적극적으로 해석 가능한 성취기준

○ 통합 교과는 다양한 생활 장면을 주제로 한 교과이므로, 슬기로운 생활, 즐거운 생활, 바른생활 모두에서 미디어 리터러시와 연계하여 지도할 수 있으며, 작품 감상 및 문화 이해를 위한 자료 등에서 미디어 자료가 풍부하게 활용될 수 있다.

가) 2009 개정 교육과정

○ '슬기로운 생활'의 '교수·학습 지도'에서는 '살펴보기, 무리 짓기, 조사·발표하기, 모형 만들기, 간단한 그림지도 활용하기, 흐름도 만들기, 관계망 그리기' 등 기초 탐구 기능을 익히라고 안내하고 있다. 이 내용은 미디어를 활용하여 효과적으로 가르칠 수 있다.

성취기준
[초1-2슬(6)-(라)] 가을 행사 조사하기 -여러 가지 자료나 친구, 주변 사람들의 의견을 바탕으로 가을에 할 만한 행사를 조사한다.

나) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정의 '슬기로운 생활'에서는 다양한 조사학습 및 역할놀이, 모둠신문, 만화그리기 등 다양한 매체의 사용을 강조하고 있다. 그러므로 성취기준에서는 명시되지 않아도, 조사, 발표, 감상 등과 관련하여 미디어 활용 교육이 이루어질 수 있다.

성취기준
[2바07-02]다른 나라의 문화를 존중하고 공감하는 태도를 기른다.
[2바06-01]사람들이 많이 모이는 곳에서 질서와 규칙을 지키며 생활한다.
[2슬07-03]내가 알고 싶은 나라를 조사하여 발표한다.
[2슬07-04]다른 나라의 노래, 춤, 놀이를 조사한다.
[2슬08-02]겨울에 하고 싶은 일, 해야 할 일 등을 조사한다.
[2슬08-03]동식물의 겨울나기 모습을 살펴보고, 좋아하는 동물의 특성을 탐구한다
[2즐01-04]나의 흥미나 재능 등을 표현하는 공연,전시 활동을 한다.
[2즐03-01]가족 구성원이 하는 역할을 고려하여 고마운 마음을 작품으로 표현한다.
[2즐07-03]다른 나라의 문화를 나타내는 작품을 전시, 공연하고 감상한다.
[2즐07-04]다른 나라의 노래, 춤, 놀이를 즐기고 그 느낌을 다양하게 표현한다.

사. 과학

1) 전체적인 특징

○ 과학과에서 교육 내용으로 다루고 있는 수많은 과학 현상은 실물로 관찰하기 어렵거나 경험하기 힘든 경우가 많다. 그러므로 과학과는 학습자들의 과학적 이해 및 표현 활동을 위해 미디어가 매우 중요하게 활용되는 교과이다.

- 2015 개정 교육과정 해설서에서는 과학적 의사소통 능력을 “말, 글, 그림, 기호 등 다양한 양식의 의사소통 방법과 컴퓨터, 시청각 기기 등 다양한 매체를 통하여 제시되는 과학기술 정보를 이해하고 표현하는 능력, 증거에 근거하여 논증 활동을 하는 능력 등을 포함”한다고 밝히고 있다.
- 과학적 의사소통 능력에는 미디어 자료로 구현된 내용을 이해하고 이를 지식 정보로 재구성하는 미디어 활용 능력이 포함된다.

2) 미디어 지식 이해와 관련된 성취 기준

○ 2009 개정 교육과정에서는 ‘정보의 전달과 저장’ 단원에서 매체 관련 과학기술을 교육하는 내용을 다루고 있다. 이 내용은 미디어의 의미 이해와 직접 관련된 내용은 아니지만, 미디어의 발전 자체가 과학기술의 발전에 따른 것이라는 점에서, 미디어와 관련된 과학기술의 원리를 이해하는 방향에서 미디어 지식의 일부로 재구성하여 다룰 수 있다.

성취기준
(3) 정보와 통신
㈎ 소리와 빛
⑤ 눈에서 색채를 인식하는 과정과 빛의 3원색의 의미를 이해하고, 영상장치에서 색을 구현하는 과정을 안다.
㈏ 정보의 전달과 저장
② 전자기파 발생과 안테나를 통한 수신과정을 이해하고, 이를 바탕으로 무선통신과 방송의 원리를 안다.
③ 전반사 현상을 이해하고, 광섬유에서 빛신호 전달을 통한 광통신 과정을 안다.
④ 저항, 축전기와 코일을 이용하여 전기신호의 진동수 및 크기를 조절하는 원리를 이해한다.
⑤ 전자기파 센서의 원리와 전자기파를 이용한 정보 인식 방법을 이해한다.
⑥ 정보 저장매체의 구조와 원리를 이해한다.

3) 적극적으로 해석 가능한 성취 기준

○ 과학 현상 중 실물로 관찰하기 어렵거나 경험하게 힘든 교육 내용은 다음과 같이 분류할 수 있으며, 이를 2015 개정 교육과정을 통해 예시하고자 한다.

- 동물의 한 살이나 식물의 한 살이 등 시간적으로 오랜 관찰 기간이 필요하여 관찰이 불가능한 경우
- 화산과 지진 등 특정 지역 및 특정 시각에 일어나는 현상이거나 지구나 천체 현상 등 우주 현상 등 거리상의 이유로 관찰이 불가능한 경우
- 원자, 분자 등 미시 세계의 경우
- 다양한 이론적 실험적 모형의 경우

가) 2015 개정 교육과정

○ 2015 개정 교육과정에서는 다음 교육 내용을 위해 미디어 자료를 활용한 이해 활동과 정보 수집 및 표현 활동을 권장하고 있다.

– 특히 중학교 1-3학년군의 '동물과 에너지' 단원의 교수·학습 방안에서는 '각 기관계의 구조 관찰 시 해부보다는 가급적 모형이나 멀티미디어 자료 등을 활용하고, 생명 존중의 태도를 가지도록 지도한다.' 등 미디어를 활용 교육의 장점을 부각시키고 있다.

초등학교 성취기준
(10) 동물의 한 살이
[4과10-01] 동물의 한 살이 관찰 계획을 세우고 동물을 기르면서 한 살이 관찰하고 관찰한 내용을 글과 그림으로 표현할 수 있다.
(11) 화산과 지진
[4과11-02] 화성암의 생성 과정을 이해하고 화강암과 현무암의 특징을 비교할 수 있다.
[4과11-03] 화산 활동이 우리 생활에 미치는 영향을 발표할 수 있다.
(13) 식물의 한 살이
(17) 물의 여행
[4과17-02] 물의 중요성을 알고 물 부족 현상을 해결하기 위해 창의적 방법을 활용한 사례를 조사할 수 있다.
(6) 다양한 생물과 우리 생활
[6과04-03] 우리 생활에 첨단 생명과학이 이용된 사례를 조사하여 발표할 수 있다.
(10) 여러 가지 기체
[6과10-03] 공기를 이루는 여러 가지 기체를 조사하여 발표할 수 있다.

○ 각 교과 교육과정에서 미디어 리터러시 교육 내용을 분석한 결과는 다음과 같다.

– 국어, 미술, 도덕, 사회, 실과(기술·가정, 정보)" 등의 교과에서는 미디어 리터러시와 관련된 성취기준들이 직접적으로 반영되고 있고, 적극적으로 해석한다면 미디어 리터러시 교육과 연계할 수 있는 성취기준들이 다수 포함되어 있다. 또한 통합교과, 과학과의 분석을 통해 볼 수 있는 것처럼, 모든 교과의 미디어 활용 수업에서 미디어 리터러시 향상을 위해 적극적으로 해석할 수 있는 성취기준들을 다수 찾아볼 수 있다.

– 적절한 미디어 체험, 미디어 지식(미디어 개념, 종류/장르 등 유형, 유형별 특징, 미디어의 복합양식/시각적 표현 특성, 저작권, 초상권 등)에 대해서는 각 교과에서 추상적, 부분적으로만 다루어지고 있어, 미디어 리터러시 향상을 위해 필요한 미디어 체험과 미디어 지식 이해 등 기초 학습 요소가 제대로 다루어지지 않고 있다.

– 학생들의 발달 수준을 고려한 미디어 리터러시 교육 내용의 체계적 제시가 미흡하고 교과별로 내용이 흩어져 있다.

– 따라서 효과적인 미디어 리터러시 교육을 위해서는, 학교별로 미디어 리터러시 교육의 발달 목표를 수립하고, 개별 교과 수업, 교과 연계 수업, 창의적 체험활동과의 연계를 통한 체계적인 수업 재구성 계획이 필요하다.

Ⅶ. 미디어 리터러시 교육을 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안

1. 기본 방향

○ 미디어 리터러시 교육을 위한 학교 교육과정 편성을 위해, 국가 교육과정 및 미디어 리터러시 정책의 기본 방향 및 내용에 대한 장학 자료를 바탕으로 학교 실정에 알맞은 목표를 설정할 필요가 있다.

–미디어 리터러시 교육을 통해 학생들의 관심사를 바탕으로 꿈과 끼를 키우고 핵심역량을 기르며, 학생들이 교사와 더불어 서로 소통하고 행복한 학교 문화를 만들도록 하는 것은 2015 개정 교육과정의 의사소통 역량과 관련된 중요한 목표이다.

–학교의 상황을 충분히 반영하여 다양하고 자율적인 교육과정이 편성·운영될 수 있도록 해야 한다. 이때에는 학생, 교원, 학부모, 지역사회의 요구와 여건, 학교의 특성과 교육시설과 교육과정, 미디어 리터러시 교육을 위한 학교의 강점과 약점, 위험요소, 연계 가능한 외부기관의 고려 등 제반 여건을 고려하여 의견을 수렴하는 과정이 필요하다.

–학교 교육과정을 편성·운영함에 있어, 각 교과 및 창의적 체험 활동(행사, 동아리) 등과 연계하여 교육 내용, 방법 및 평가 방안을 마련하는 것이 바람직하다. 교사들은 초등학교는 교과 학습과 행사 연계, 중학교는 교과 학습과 동아리 연계가 바람직하다고 보고 있다.

–미디어 리터러시 교육의 교육과정은 각 교과 및 창의적 체험활동 시간을 적절히 활용하며, 관련 교과의 교육과정 내용 및 범교과 교육, 창의적 체험활동 및 학교 행사 등과 통합적으로 연계하고 재구성하여 자율적으로 편성한다. 즉, 미디어 리터러시 교육을 위해 기존의 학교 교육과정 이외의 새로운 프로그램을 추가하는 것이 아니라, 이미 존재하는 학교 교육과정의 교과 및 학습 내용을 연계하고 다양한 교과 수업에서 활용하고 있는 미디어 자료와 교수·학습 방법들을 바라보는 관점을 통해 실행될 수 있도록 한다.

○ 미디어 리터러시 교육이 실제 교실 수업에서 원활하게 이루어지기 위한 학교의 인적·물적 기반을 마련해야 한다.

– 이를 위해 교사 연수와 세미나를 통해 미디어 리터러시 교육을 위한 교사의 역량 및 공감대를 키우고, 학부모와의 협력적 의사소통 및 홍보를 통해 미디어 리터러시 교육이 가정과 연계될 수 있도록 해야 한다.

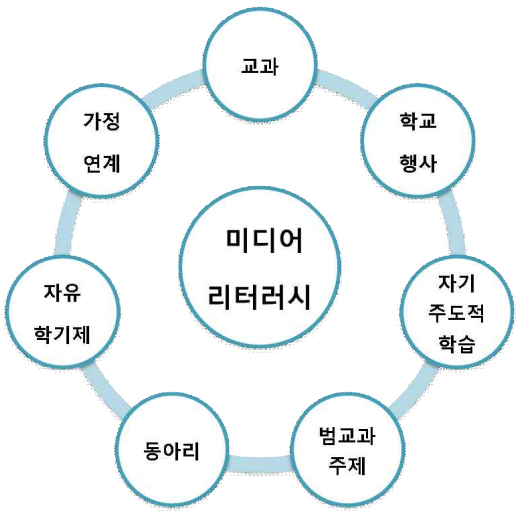
– 한국언론진흥재단, 시청자미디어센터, 한국문화예술교육진흥원 등의 정부 산하 기관이나 다음세대재단 유스보이스 사업 등, 미디어 리터러시 교육과 관련된 뉴스 교육, 신문활용교육, 미디어 제작 교육, 만화·애니메이션, 영화, 사진 교육 등을 위한 강사와 기자재를 지원하는 기관의 사업을 적절히 활용하고 연계하는 방안을 모색할 필요가 있다.

– 학교의 교육 시설·설비, 학습 자료 등 미디어 리터러시 교육을 위한 교육 환경 및 여

건을 확보할 필요가 있다.

○ 미디어 리터러시 교육을 위해 학교 교육과정을 편성할 때는 교육 목표를 위계화하는 것이 필요하다.
  – 학교 차원의 미디어 리터러시 교육 목표를 세우고, 거시적인 목표에 도달하기 위한 세부 목표를 구체화하며, 세부 목표에 도달할 수 있도록 세부 운영 과제를 설정하는 과정이 필요하다.

○ 학교 차원의 교육 목표를 세울 때는 미디어 리터러시 교육의 지향점과 국가 수준의 교육과정의 지향점이 유기적으로 반영되는 한편, 학교 교육과정을 포함한 학교 실정을 고려하여 설정되어야 하다.
  – 미디어 리터러시 교육의 방향은 이 보고서에서 제시한 미디어 리터러시의 내용 체계를 참고하여 수립할 수 있다([그림 1]과 [표 1] 참고).
  – 국가 수준의 교육과정은 추출한 각 교과 및 학년군별 미디어 리터러시 관련 내용 요소 및 성취기준을 적극적으로 해석하여 교육과정 편성에 반영할 수 있다.
  – 학교 교육과정과는 아래의 그림과 같이 다양한 측면과 연계될 수 있다.



[그림 23] 학교 교육과정의 다양한 측면과 미디어 리터러시의 연계

○ 범교과적 학습 영역인 미디어 리터러시를 중심으로 교과 교육과정을 재구성할 때는 관련된 다양한 교과 교육과정의 성취기준을 훑어본 후, 미디어 리터러시의 목표에 따라 교과의 성취기준들을 연계하거나 통합하는 교육과정 편성이 필요하다.
  – 여러 교과의 성취기준들을 추출하고, 관련된 내용을 다루는 교과의 수업 시기를 조정하거나 시수를 통합하여 미디어 리터러시 교육을 위한 시수를 확보할 수 있다.
  – 범교과적 학습 영역인 미디어 리터러시를 각 교과에서 분절하여 다루다 보면, 다루는 내용이 교과 간에 중복되거나, 반대로 중요한 내용임에도 불구하고 어떤 교과에서도 다루지 않아 누락되는 것이 생길 수 있다. 따라서 미디어 리터러시 교육의 목표를 고려하여 관련 성취기준의 범교과적 재구성 하면서 필요한 교육 내용을 살펴 적절히 보

완할 필요가 있다.

○ 특정 학년의 미디어 리터러시 도달 목표를 설정하고, 이를 위해 어떤 교과의 내용들을 어느 시기에 어떤 방법으로 다룰 것인지를 결정할 필요가 있다.
- 미디어를 예시 자료, 조사 방법, 발표 자료 제작 등으로 활용하는 수업과 연계하여 미디어를 활용하는 수업 활동을 미디어 리터러시 교육의 계기로 삼는 전략도 필요하다.
- 예컨대, 미디어 리터러시의 수행 요소 가운데 미디어 텍스트의 '의미 이해와 전달'을 목표로 하는 경우, '책임 있는 미디어 활용' 및 '창작과 제작' 능력과 관련하여 학습 목표를 통합적으로 설정할 수 있다. 이 경우 국어과, 정보과, 미술과 등의 성취 기준을 통합하여 운영할 수 있다.

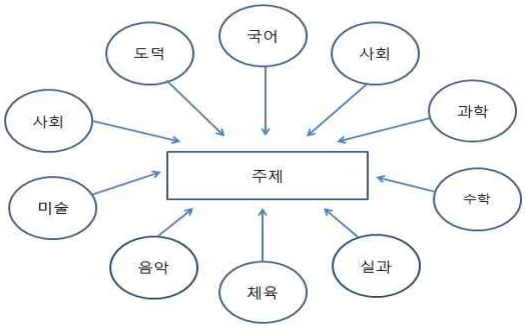
2. 교육과정 편성 및 운영 방안

가. 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정 운영 모형

1) 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정 재구성의 원리

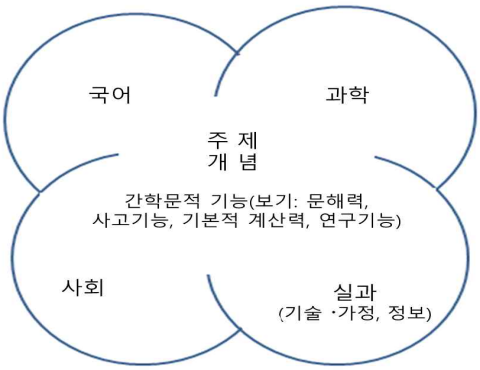
○ 미디어 러터러시 교육의 실행을 위해서는 교육과정의 재구성이 필요하다.
- 교육과정의 재구성 전에 어떤 주제와 미디어의 어떤 목표 및 내용을 연결시킬 것인지 학교 교육과정의 기본 운영 방침 및 국가 교육과정 성취기준과 교과서의 내용 및 교수·학습에 대한 방법의 분석이 필요하다.
- 교육과정을 재구성할 때에는 수업의 지향 결과와 평가 방안을 미리 고려하는 '백워드(backward)' 설계 방식을 통해, 처음부터 성취기준과 연계하여 평가 계획을 수립할 수 있도록 한다.
- 미디어 리터러시 교육은 각 교과 및 재량활동 등에서 개별적으로 지도될 수 있으나, 어디까지나 교과를 중심으로 한 주요 개념, 원리, 방법론 등에 특화되어 있으므로 교과와 교과, 교과와 생활 간에 걸친 미디어 리터러시의 통합적인 측면이 지도되는 데에 어려움이 있을 수 있다. 또한 학교 교육과정의 합리적 편성을 위해서도 교과 간 통합 학습으로 구성하는 것이 좋다.

○ Drake & Burns(2004)에서는 교육과정 통합의 방식을 다학문적, 간학문적, 초학문적 접근법으로 나누어 제시하고 있다.
- 다학문적 통합 방법에는 여러 가지가 있으나 대표적인 것은 어떤 주제를 보다 집중적으로 다루기 위하여 관련 교과를 연계하는 주제 중심 단원을 구성하는 것이다.



[그림 24] 다학문적 통합 방법 출처: Drake & Burns, 2004: 23에서 변형

– 간학문적 통합은 간학문적인 개념과 기능을 강조하기 위해 각 학문 분야에 공통된 학습 요소를 함께 묶는 방법이다. 각 학문의 내용이 서로 구별될 수는 있지만 다학문적인 접근에 비해 각 학문 내용의 중요성은 덜 강조되는 특성이 있다.



[그림 25] 간학문적 통합 방법 출처:Drake & Burns, 2004: 29에서 변형

– 초학문적 통합은 학생의 질문과 관심사를 중심으로 하여 교육과정을 조직하는 것을 뜻하며, 프로젝트 학습이 이에 해당한다.

[그림 26] 초학문적 통합 방법 출처:Drake & Burns, 2004: 31에서 변형

○ 미디어 리터러시 교육을 운영할 때에는 위에 제시된 다양한 교육과정 통합 방법을

학교 교육과정의 상황에 따라 선택하여 조직할 수 있다.

– 다루고자 하는 미디어 리터러시의 목표 및 학년 교육과정 운영 상황과 교과별 성취기준 내용에 따라 다양한 수업 유형이 제시될 수 있다.

- 교과 및 창의적 체험 활동과 연계한 미디어 리터러시 수업의 유형은 다음과 같이 제시할 수 있다.

- 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업
- 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 간 통합 수업
- 미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 수업
- 행사 및 계기교육을 중심으로 한 미디어 리터러시 수업
- 동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합 수업
- 미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합 수업
- 교과 학습 주제를 중심으로 한 미디어 기반 교과 통합 수업

2) 미디어 리터러시 교육을 위한 교육과정 재구성의 사례

[표 12] 미디어 리터러시 교육을 위한 통합 교육과정의 예시(중학교)

교과	ML 수행 요소	2009 개정 교육과정의 성취기준
국어	'의미 이해와 전달' '책임 있는 미디어 활용' '창작과 제작'	[듣기·말하기] 사회적으로 의미가 있는 내용을 매체 자료로 구성하여 발표한다. [읽기] 글이나 매체에 제시된 다양한 자료의 효과의 적절성을 평가하며 읽는다. [쓰기] 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다. [쓰기] 매체의 특성이 쓰기의 내용과 형식에 미치는 영향을 고려하여 글을 효과적으로 쓴다.
정보		정보 미디어 활용 체험활동 및 정보통신 기술과 관련된 문제를 창의적으로 해결할 수 있다.
미술		시각 이미지를 활용하여 사회 문화적 이야기를 전달하기 표현 방법과 매체를 창의적으로 활용하고 계획을 세워 표현한다.

○ 미디어 리터러시 관련 내용은 각 교과 내용뿐만 아니라 창의적 체험활동의 범교과적 주제 학습, 학교 행사 등과 통합적으로 연계하여 합리적으로 편성·운영할 수 있다.

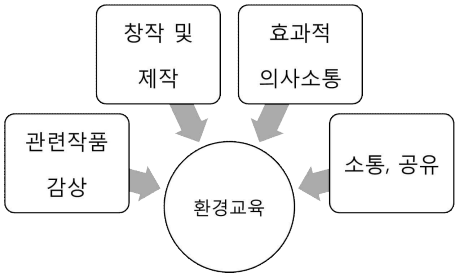
– 미디어 리터러시 교육 주제로 범교과적 주제를 다루거나, 학교에서 실시하는 행사와 교과의 미디어 리터러시 관련 내용 등을 연계할 수 있다.

○ 통합적인 교육과정 운영은 학습량을 효율적으로 배분하고 교육 시수를 확보하는 데 효과적이다.

– 미디어 리터러시 교육은 정해진 시수를 배분하여 이수하는 등의 형식적 수준에서 배분하는 것에 머무르지 않고, 전체 교육과정 편성·운영에서 교수·학습방법의 중심이 될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

○ 미디어 리터러시를 기반으로 특정한 주제에 관한 통합 수업도 이루어질 수 있다.

– 이때 미디어 리터러시는 다양한 주제 학습을 위한 교수·학습의 원리로 작용할 수 있다. 예를 들어, [그림 27]은 환경교육을 주제로 하여, 관련 미디어 작품을 감상하고, 의미 있는 미디어 텍스트를 창작하거나 제작하는 활동, 감상이나 창작·제작의 과정에서 효과적으로 의사소통하는 활동, 창작·제작의 결과를 적절히 공유하는 활동 등 미디어 리터러시 학습을 기반으로 통합 수업을 구성하는 사례이다.



[그림 27] 미디어 리터러시를 기반으로 한 통합 수업의 사례

○ 이와 같이 통합 수업은 범교과적 주제, 즉 인성교육, 진로교육, 정보화 및 정보윤리교육, 지적 재산권교육, 아동·청소년 보호교육, 문화예술교육 등을 미디어 리터러시 교육의 목표 및 내용과 직접적으로 연계하는 방식으로 구성될 수 있다.

– [표 13]은 범교과적 주제 학습을 위해 각 교과의 교육과정을 적극적으로 해석하여 미디어 리터러시 교육과 연계할 수 있는 통합 수업의 예시이다.

[표 13] 초등 5~6학년군의 미디어 리터러시 교육을 위한 범교과 주제 학습의 통합 수업 예시

주제	2009 개정 교육과정의 성취기준
범교과	학교 폭력 예방 교육, 미디어 교육, 정보화 및 정보윤리교육, 인성교육
ML 목표 내용	안전한 인터넷 활용/윤리/자기 관리 비판적 분석과 평가 창작, 제작 소통, 공유
도덕	사이버 윤리와 예절 (영역)
미술	시각 이미지의 의미 전달 방식을 이해하고 활용하기
국어	[듣기·말하기] 매체를 통한 소통의 특성을 알고, 매체 언어 예절에 맞게 대화한다. [듣기·말하기] 비속어 사용의 문제점을 인식하고 품위있는 언어 사용을 한다. [쓰기] 다양한 매체에서 조사한 내용을 바탕으로 쓰기 윤리를 지키며 글을 쓴다.

○ 미디어 리터러시 교육은 창의적 체험활동의 행사활동(전시회, 발표회, 학예회, 실기대회, 졸업식, 종업식, 기념식, 수련활동, 현장학습 등), 창의적 특색활동(학생 특색활동, 학년 특색활동, 지역 특색활동, 학교 전통 수립 및 계승활동) 등과 적극 연계될 수 있다.

– 초등학교에서는 교과 및 창의적 체험활동과 행사활동, 중학교에서는 동아리 및 자유학기제와 적극적으로 연계하여 지도하는 것이 효과적이다.
– 중학교에서는 교과 학습 뿐 아니라 자유학기의 주제선택 활동으로 미디어 리터러시 관련 내용을 편성하여, 학생들이 자기 주도적으로 미디어 리터러시 학습을 진행하게 할 수 있다.

○ 그 외에도 학교의 여건 및 교육과정 운영상의 특성을 고려하여 학년 및 학기별로 미디어 리터러시 관련 교육을 집중 이수하거나 창의적 체험활동에서 집중 이수하게 하는 등 탄력적으로 운영할 수 있다.
– 이를 위해 교육 내용의 학년별 순서를 조절하거나 주제를 중심으로 교육과정을 재구성할 수 있다.
– 창의적 체험활동에서 미디어 교육과정을 집중적으로 이수할 경우, 5~12차시 정도로 편성할 수 있으며, 이때 공통 주제 및 학년별 주제를 고려하여 편성할 수 있고, 동아리 및 행사 활동 등을 고려하여 공통 활동 및 선택활동 등으로 나누어 편성할 수 있다.

○ 각 학교는 교육과정 편성에 미디어 리터러시를 반영함에 있어서 각 학교의 특색 및 여건에 따라 아래와 같이 중점 유형을 선택하여 편성·운영할 수 있다.
– ‘미디어 전반에 관한 이해를 중심으로 한 유형’, ‘특정 미디어의 이해를 중심으로 한 유형’, ‘미디어를 기반으로 한 유형’ 등의 운영 방안이 가능하다.
– 이 가운데 미디어 이해 중심 교육과 특정 미디어 이해 중심 교육은 미디어 자체에 대한 이해를 목표로 한 유형인 반면, 미디어 기반 교육은 기존의 미디어 활용 교육을 미디어 리터러시 향상의 계기로 삼아 미디어 리터러시 향상도 강조하는 유형이다. 이러한 유형들은 미디어 리터러시가 학교 교육과정 편성·운영을 위한 기준으로 활용될 수 있음을 보여준다.

[표 14] 학교 교육과정에서 미디어 리터러시 교육의 운영 유형

유형	내용
미디어 이해 중심 교육	미디어 리터러시 교육의 목표 및 내용을 학습 주제로 선정하여, 미디어에 대한 전반적인 이해를 다룸.
특정 미디어 중심 교육	사진, 만화·애니메이션, 스마트 미디어, 영상 등 특정 미디어를 중심으로 편성.
미디어 기반 교육	학교 교육과정 편성·운영 및 교과의 교수·학습 활동의 계획에 있어 미디어 자료 활용이나 UCC 제작 등을 고려하여 교과 수업을 연계함.

○ 위에 제시된 세 가지의 수업 모형은 학교 자체적으로 교육과정을 편성·운영하거나, 유관기관의 파견강사 및 프로그램 지원제도 등을 활용하여 운영할 수 있다.
– ‘미디어 이해 중심 교육’ 및 ‘특정 미디어 중심 교육’은 한국언론진흥재단, 시청자미디어재단 및 한국문화예술교육진흥원의 전문강사 파견 및 프로그램 지원 등을 통해 실

시되고 있는 경우가 많음. 그러나 외부 강사 중심의 교육은 강사 개인의 역량에 따라 교육의 질이 상당 부분 좌우된다는 문제점이 있다(박유신, 2014: 49).

· [방송뉴스 제작] 주요내용

차시	주요내용
1	[만나기] 뉴스란 무엇인가
2	[리터러시] 방송뉴스, 제대로 보기
3	[기획] 좋은 아이디어 선정하기
4	[구성] 취재의 요소를 갖춰 구성하기
5	[이론] 방송직군(PD/기자/아나운서..)
6	[촬영] 기본적인 촬영법 배우기
7	[촬영] 촬영하기
8	[녹음] 내레이션 교육 및 녹음
9	[편집] 편집구성안 작성하기, 편집
10	[편집] 편집하며 뉴스 만들기
11	[시사회] 평가하며 의견 나누기

· [미디어 마을탐험대] 주요내용

차시	주요내용
1	[만나기] 생활 속의 미디어, 나와 미디어
2	[실습] 카메라로 숨은 그림 찾기
3	[이론] 광주의 근현대사 살펴보기
4	[구성] 촬영 계획 세우기
5	[촬영] 양림동 구석구석 촬영하기
6	[촬영] 대인시장 구석구석 만나보기
7	[이론] 스토리텔링
8	[편집] 편집구성안 작성하기, 편집
9	[편집] 골목 탐험의 결과 편집하기
10	[편집] 나만의 스토리로 옷 입히기
11	[시사회] 어떻게든 완성하기, 시사회

[그림 28] 광주시청자미디어센터 지원 동아리 중점 미디어 교육

출처: 광주시청자미디어센터, 광주형 자유학기제와 학교미디어교육(2015:9)

-서울문래초등학교, 충북한천초등학교와 같은 미디어 중점 연구학교 및 미디어 전문성이 우수한 교사에 의해 미디어 리터러시 수업이 이루어지는 경우, 미디어 이해 중심 교육 및 특정 미디어 중심 교육이 학교 현장에서 이루어지는 사례가 다수 있다.

[표 15] 서울문래초등학교의 6학년 창의적 체험활동 계획서 출처: 서울문래초등학교, 한국언론진흥재단 요청 서울시교육청 지정 미디어교육 정책 연구학교 운영계획서(2014)

대단원 (대주제)	소단원(소주제)
Ⅰ. 미디어가 뭐예요?	• 미디어를 만나다! - 미디어의 개념, 종류, 발달과정
	• 미디어를 이해하다! - 미디어의 내용과 속성 이해하기
	• 미디어를 활용하다! - 적합한 미디어를 선택하여 이용해보기
	• 미디어로 소통하다! - 미디어를 통해 나를 표현하고 나누기
Ⅱ. 학교방송 만들기	• 미디어 시대와 라디오
	• 라디오 대본 구성 및 쓰기, 말하기 교육
	• 모둠별 라디오 방송 제작하기
	• 모둠별 제작물 발표 및 모니터링
Ⅲ. 나는 UCC로 세상과 소통한다!	• 이 시대의 UCC란? - UCC의 개념, 특징 알기
	• UCC제작 방법을 알고 기획서 만들기
	• UCC 스토리보드 만들고 제작하기
	• 제작한 UCC 감상하고 업로드하기 - 만들어낸 미디어(창작물)를 다양한 방법(블로그, 유트브, 페이스북, 방송 등)을 통해 개방하고 공유하며 생각 나누기

-학교 교사 중심으로 미디어리터러시 교육이 운영되는 경우, 성취기준을 중심으로 교육과정을 재구성하여 교과학습 내에서 미디어교육을 편성·운영할 수 있는 장점이 있다(박유신, 2012). 충북한천중학교의 사례는 미디어 리터러시 교육을 위해 핵심 성취기준을 중심으로 교과 교육과정을 재구성할 수 있음을 보여준다(한천초, 2015).

<초등 국어 4학년 1학기 9단원. 생각을 나누어요>

기존 성취기준 적용			핵심 성취기준 적용		
차시	교수·학습 개요	변화	차시	교수·학습 개요	
1~2	· 글에 대한 생각이나 느낌을 다른 사람과 나눌 수 있는 방법을 안다.	→	1	· 책이나 신문 기사, 광고에 대한 생각이나 느낌을 다른 사람과 나눌 수 있는 방법을 안다.	기존 2차시를 1차시로 줄이고 미디어 자료 활용
3~4	· 글을 읽고 친구들과 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.	↗	2~3	· 책이나 신문 기사를 읽고 친구들과 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.	미디어 자료 활용
5~6	· 영상 매체를 보고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.	↗	4~5	**<핵심성취기준>** **· 영상 매체를 보고 자신의 생각이나 느낌을 다양한 방법으로 표현할 수 있다.**	(우리 모둠 짱! 독도 사랑 발표회-예시 : '독도는 우리 땅'UCC 제작하여 발표하기, 신문기사나 광고로 표현하기 등)
7~8	· 도서관에서 책을 골라 친구들과 함께 읽고 책에 대한 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.	↗	6~8	**<핵심성취기준>** **· 신문에서 기사를 골라 친구들과 함께 읽고 기사에 대한 생각이나 느낌을 나눌 수 있다.**	**기존 2차시를 3차시로 늘리고 미디어 관련 수업 실시** (모둠별 방송이나 신문기사에 대한 생각이나 느낌을 '톨링 페이퍼'형식으로 쓰거나, 브레인라이팅으로 표현하기)

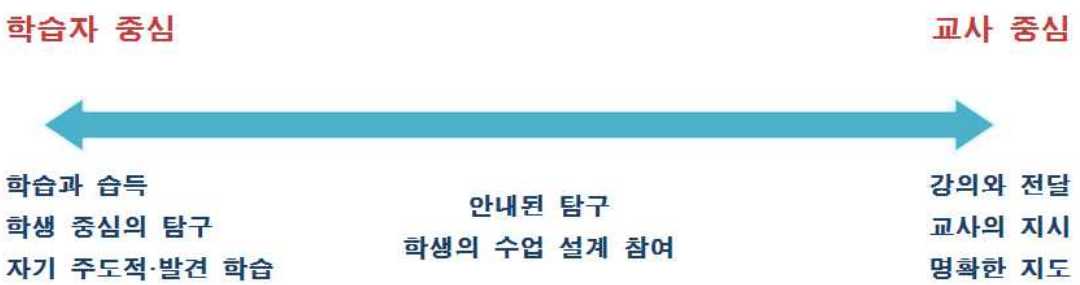
[표 16] 충북한천초등학교의 미디어 리터러시 중심 교육과정 재구성 사례 출처: 충북한천초등학교, 미디어교육연구학교 운영계획서(2015)

3) 미디어 리터러시 교육과정 운영 및 수업 실행을 위한 유의사항

○ 미디어 리터러시의 교육과정 재구성을 위해 교사는 다음과 같은 과정을 거치는 것이 바람직하다.

- 미디어 리터러시의 목표와 내용, 교육과정의 성취 기준, 학교 교육과정, 교과서 내용 등을 점검하고 분석함.
- 분석한 내용을 바탕으로 주제를 선정, 지도 내용을 선별한 후 유기적으로 연결함.
- 교사와 교사간의 협력 수업이나 학교 행사와의 연계, 교과 간 통합 방법 및 교재를 점검하고 재구성함.
- 마지막으로 시수를 조정하고 평가 계획을 수립함.

[그림 29] 미디어 리터러시 교육에서 학습자와 교사 중심 수업의 조화(Bull & Anstey, 2010)



○ 미디어 리터러시 수업의 운영을 위한 수업 모형의 선정에 있어 학생 중심 활동과 교사 활동을 목적에 따라 고려할 필요가 있다

○ 교사는 미디어 리터러시 교육과정을 구성 및 실행함에 있어, 학습자 중심과 교사 중심의 수업이 내용과 목적에 따라 조화롭게 이루어지고 있는지에 대해, [표 17]과 같은 체크리스트를 활용하여 점검하는 것이 바람직하다.

[표 17] 미디어 리터러시 수업을 위한 체크리스트(Bull & Anstey, 2010에서 변형)

학습자 중심	수업 실행 초점	미디어 리터러시 수업의 내용
	학습과 습득	
	학생 중심의 탐구	
	자기 주도적· 발견 학습	
	안내된 탐구	
	학생의 수업 설계 참여	
	강의와 전달	
	교사의 지시	
교사 중심	명확한 지도	

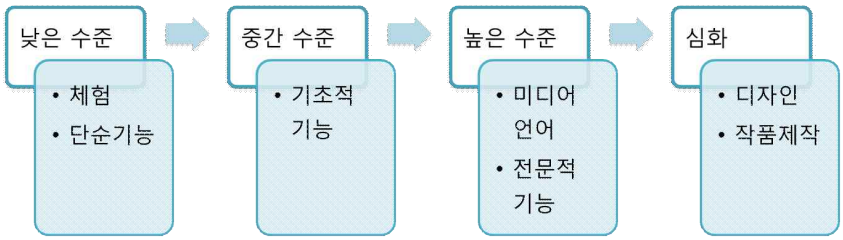
○ 미디어 리터러시의 교육과정을 계획하고 실행할 때에는 수업 전, 수업 중, 수업 후의 각 단계에서 활용할 단원 계획, 차시 계획, 수업 담화, 수업 자료, 학습준비물 등을 점검하고 미리 준비한다.

나. 교육과정 운영의 유의 사항

○ 미디어 리터러시 수업의 주체는 학생이 될 수 있도록 한다.
- 미디어 리터러시의 교수·학습 활동에서 학생이 자기 주도적으로 미디어에 접근하여 활용하고 이해하며 소통할 수 있도록 한다.
- 미디어 리터러시 교육은 학생과 교사가 서로 소통하는 행복한 학교 문화를 만드는 데에 기여할 수 있도록 한다.

○ 교육과정 운영을 통해 미디어 리터러시의 각각의 목표와 내용들이 체계적으로 학습될 수 있도록 계획하고, 학생들이 다양한 미디어를 활용할 수 있도록 한다.
- 학생의 미디어에 대한 관심사와 이해도, 문제 상황 등을 고려하여 교육 내용과 방법을 다양화하고 수준별 지도가 이루어질 수 있도록 한다.
- 미디어 리터러시 능력이 부족한 학생들을 위해 별도의 프로그램을 운영할 수 있다
- 학생이 활용하는 미디어의 종류 및 기능에 단계적으로 접근하는 것이 필요하다. 예를 들어 미디어 기술 이용 능력은 같은 학년의 학생들 간에도 수준 차이가 있으므로, 아래

의 그림과 같이 기초적이고 다루기 용이한 미디어 종류 및 기능부터 순차적으로 접근할 수 있도록 한다.



[그림 30] 미디어 기능의 순차적 습득

○ 미디어 리터러시의 교육과정은 현직 교사가 중심이 되어 운영하는 것을 권장한다.
- 교사는 미디어 리터러시 관련 역량을 길러 학교의 각 과정에서 미디어 리터러시 교육 과정을 구성하고, 수업을 설계하며, 실행한다.
- 교사의 미디어 리터러시 교육 역량 강화를 위해 동학년 모임, 현장 연구, 자체 연수, 교과(군)별 모임 등을 통해 교사 간 정보를 교류하면서 교수·학습 개선이 이루어질 수 있다.
- 학교 등은 교사들의 역할 분담이 원활하게 이루어지고, 리더십이 구축되어 미디어 리터러시의 기획, 실행, 평가, 지원이 원활하게 이루어질 수 있도록 지원한다.
- 학교는 외부 강사의 보조 및 외부 기관의 체험 프로그램들이 연계되어 교사의 미디어 리터러시 교육 실행을 지원할 수 있도록 적극적으로 지원해야 한다.

○ 미디어 리터러시 교육과정 운영을 위한 시설 기반을 확충하고 컴퓨터 및 영상 기자재, 소프트웨어, 프로젝터 등을 확보하여 학생들이 자유롭게 미디어 접근 및 창작과 제작을 할 수 있도록 교육 환경을 마련해야 한다.
- 학생들이 사용할 수 있는 컴퓨터 이외에도 상영 및 전시를 위한 공간, 온라인 학습을 위한 어플리케이션 및 온라인 공간을 확보하며, 학생들이 감상 및 제작 활동을 할 때 저작권을 위배하지 않도록 하기 위해서는, 학교 차원에서 무료·유료의 클립아트, 음원, 편집 소프트웨어, 영상 자료 등을 확보할 필요가 있다.

○ 학생들의 미디어 생활환경을 교육 자원으로 이용하는 것을 권장한다.
- 우리나라 초등학교 고학년 이상의 학생들은 스마트폰 이용이 활발한 특징이 있다. 이는 미디어 리터러시 수업에 있어 'BYOD(Bring Your Own Device)'를 도입할 수 있는 좋은 환경이라 할 수 있다.
- 학생들이 소지하고 있는 스마트폰을 무조건 이용하지 못하도록 하는 것보다는, 수업 목적에 적합할 경우 자신이 소지한 미디어를 가지고 수업 활동에 참여하여 실시간 의사소통과 피드백, 정보 검색, 자료 조사, 창작과 제작 활동에 활용할 수 있도록 하는 긍정적 접근이 필요하다.

○ 학교는 미디어 리터러시 교육과 관련하여 외부 기관 및 지역사회와의 연계를 강화하

고, 다양한 지원 제도를 참고 및 활용하여 미디어 리터러시 교육 안에서 질적으로 우수한 체험이 될 수 있도록 한다.

- 각 기관들은 자체 개발한 교육 프로그램 및 미디어 교육과 관련된 교재를 활용할 수 있도록 개방하고 있으며, 미디어 교육을 위한 강사 파견 제도를 마련하고 있기도 하다.
- 지방자치단체에서도 문화예술교육 분야의 프로그램 지원비를 제공하는 경우도 있다. 이외에도 다양한 유관기관의 체험 프로그램이나 교사 연수, 온라인 리소스 등을 미디어 교육과정에서 활용할 수 있다.
- 연계 가능한 외부 자원 및 기관 목록의 사례는 다음과 같다.

[표 18] 외부 기관에서의 미디어 리터러시 교육 지원 사례

외부 기관	지원 내용	기타
한국언론진흥재단	미디어 강사 파견, 교사연수, 교재, 미디어 교육 프로그램 지원	뉴스/신문활용교육 http://www.forme.or.kr/
한국문화예술교육진흥원	예술강사 파견, 교사연수, 교재, 문화예술교육 프로그램, 교수학습지도안 및 연구 자료	만화·애니메이션/영화/사진/미디어아트 등 http://www.arte.or.kr
시청자미디어센터	미디어 제작 체험, 미디어교육 지도사 파견	서울, 부산, 광주, 대전, 인천 등 각 지역별 센터
각 지역의 영화제를 거점으로 한 청소년 영화·만화·애니메이션 창작 및 체험 교실 서울 애니메이션 센터 및 영상자료원 등 영상 관련 기관의 교육 프로그램 MBC 방송 체험교실 등 각 방송 및 언론사와 연계된 체험 프로그램 각 지방자치단체의 청소년 미디어센터 및 문화센터 프로그램 등		

○ 학교는 교육과정의 효율적 운영을 위하여 학생들이 이수해야 할 미디어 리터러시 관련 내용의 학년별, 학기별 편성 내용을 학생 및 학부모에게 안내하여, 학생의 자기주도적 학습을 돕고 미디어 리터러시 교육이 가정과 연계될 수 있도록 하는 것이 바람직하다.

○ 학생들이 주도적으로 미디어 자료를 공유하거나 의사소통할 수 있는 교육용 SNS를 적극 활용할 것을 권장한다.

- 교육용 SNS를 적극적으로 활용하여 학생들 수업 자료를 공유하거나 수업의 과정을 공유할 수 있도록 하고, 수업 목적에 적합한 경우 온라인상에서 학생들이 능동적으로 수업에 참여할 수 있도록 한다. 수업 후 발생한 학습 결과물은 학부모를 비롯한 학교 밖의 구성원들과도 공유될 수 있도록 한다.
- 학교 뉴스, 학교 영화제, 학교 방송국 등의 학교 자체의 미디어를 만드는 것도 좋은 방안이다. 학부모 연수 및 홍보 등을 통해 미디어 리터러시에 대한 교육적 공감대를 끌어내고 가정과 학교를 연계하는 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있도록 한다.
- 이를 위해 '스마트폰 이용 교육', '안전한 인터넷 이용 교육' 등 가정과 연계할 수 있는 주제로 학부모 연수를 개최하고, 학교의 영화제 및 방송, 교육용 SNS 등에 학부모

가 적극적으로 참여하도록 유도할 수 있다.

○ 학교의 행사 교육 및 교과 교육을 미디어 리터러시 교육 계기로 활용할 수 있다.

– 도서관 이용 교육, 독서교육, 글쓰기 교육 등과 미디어 리터러시 교육을 긴밀하게 연계하여 학교 도서관의 프로그램을 마련할 수 있다.

– 국어과의 광고 표현, 뉴스 제작, 영상 이야기 구성, 미술과의 영상매체 표현 등 교과교육의 내용을 창의적 체험 활동의 영화, 만화·애니메이션, 사진 교육 등과 연계하여 각각의 내용들을 특정한 교육 목표나 주제를 중심으로 연계·재구성하는 것이 바람직하다.

3. 미디어 리터러시 교육의 통합 수업 모형

가. 미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업

뉴스의 내용과 관점, 꼼꼼히 따져 읽기	특정 미디어 중심

수업 개관	이 수업은 학생들이 미디어 콘텐츠를 비판적으로 이해하기 위한 방법으로 미디어에 사용된 언어를 분석하는 방법을 제시하고, 이를 통해 미디어 내용을 비판적으로 분석하는 관점을 갖게 하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 국어과 내의 비판적 이해, 소통 등 관련 목표와 연계하여 지도하도록 설계하였다. 예를 들어 6학년 국어과에는 미디어 내용을 비판적으로 이해하는 성취기준이 제시되어 있으며, <10. 뉴스와 생활> 단원으로 구현되어 있는데, 이와 연계하여 수업할 수 있다.

수업 목표	• 뉴스의 특성을 이해한다. • 뉴스의 언어와 이미지에 주목하여 뉴스의 관점을 찾는 방법을 안다. • 뉴스를 통해 하나의 사안에 대한 다양한 입장을 비판적으로 평가하고, 이에 대한 자신의 의견을 말한다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 정보 검색과 선택 / 사회 문화적 이해 / 비판적 분석과 평가

수업 흐름	**세부 단계**	**주요 교수-학습 활동**	**수업자료**
수 업 전 활동	주제 탐색	• 학생들은 같은 대상, 사건, 현상을 다룬 다른 뉴스를 찾아 교육용 SNS에 링크한다. • 교사는 학생들이 찾아볼 수 있는 뉴스의 핵심 검색어를 교육용 SNS에 게시한다.	뉴스 자료 교육용 SNS
	⇩ ⇩		
	목표 상세화	• 교사는 학생들이 교육용 SNS에 링크한 뉴스들을 제시하고 함께 살펴본다. • 교사는 수업의 목표('뉴스를 비판적으로 읽어야 하는 이유와 방법 알기')를 제시한다.	교육용 SNS 뉴스 자료
수 업 중 활동	미디어 텍스트의 내용과 관점을 비판적으로 파악하기	• 같은 대상, 사건, 현상을 다룬 다양한 뉴스에서 관점이나 사실이 나타나는 언어 표현(단어, 문장 구조 등)을 살펴본다. • 뉴스에서 어떤 시각적 이미지, 도표 등이 제시되는지 따져 본다. • 뉴스의 언어와 시각적 이미지, 도표 등이 전체적으로 나타내는 의미를 파악한	스마트폰 활동지

		다. • 여러 가지 뉴스의 내용과 관점을 비교하며 평가한다. • 인터넷 언어 사용에 대한 기존의 뉴스 보도의 내용과 관점을 비판적으로 분석한다. • 뉴스를 비판적으로 이해하기 위해 필요한 방법들을 정리한다.	
	적용하기 - 탐구 실행	• 교사는 학생들이 찾은 뉴스 중 일부를 활용하여 뉴스에서 관점을 찾는 방법을 적용하는 활동을 제시한다. • 학생은 모둠별로 뉴스의 관점을 찾는 활동을 한다. • 교사는 학생의 활동을 관찰하고 적절한 피드백을 제공한다.	스마트폰 활동지
	활동 결과 공유 및 평가	• 학생들은 모둠별로 분석한 결과를 발표한다. • 결과물을 보고 의견을 교환하고 상호 평가한다. • 뉴스를 비판적으로 읽는 것이 왜 중요한지에 대해 의견을 나누며 마무리한다.	수업 결과물 상호 평가 체크리스트
	⇩ ⇩		
수업 후 활동	피드백 SNS에서의 지속적 공유	• 교사는 미디어의 비판적 이해와 관련해 추가적으로 읽어볼 책, 웹사이트 등을 제시하고, 간단한 이해를 위해 온라인 퀴즈를 제시한다.	교육용 SNS

평가	• 수업 전 활동에서 다양한 뉴스를 적절하게 게시하였는가? • 뉴스가 정보를 선택하고 관점을 제시하는 방식을 이해하였는가? • 뉴스에 사용된 언어와 시각적 이미지 등을 비판적으로 따져 뉴스의 관점을 이해하였는가? • 뉴스의 정보를 비판적으로 이해하였는가? • 수업 후 제시된 자료를 읽고 퀴즈에 성실하게 답했는가?

유의사항	• 본 수업은 '미디어 언어'를 비판적으로 이해하기 위해 설계되어 국어과 내 통합을 기본으로 하였으나, 창의적 체험활동 및 사회과의 대중매체에 대한 비판적 이해 등과 연계하여 교육과정을 편성할 수 있다. • 뉴스의 주제는 사회, 도덕, 과학 등 다양한 교과에서 다루는 내용 지식과 관련하여 제시하여 통합 수업이 이루어지도록 하는 것이 바람직하다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 국어 5-6 듣기·말하기 (1) 뉴스를 듣고 자신의 의견을 말한다. (6) 매체를 듣고 효과적으로 발표한다. [2015] 6국01-05 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.

나. 미디어 리터러시의 목표 및 내용을 중심으로 한 교과 간 통합 수업

내가 사는 미디어로 행복한 세상 만들기	미디어 이해 중심

수업 개관	이 수업은 미디어와 나의 삶의 관계를 점검하고, 미디어가 학생들의 삶 속에서 행복의 도구로 자리매김할 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 미디어 리터러시 내용 중 미디어의 이해 및 인터넷 사용 윤리 및 자기 관리를 중심에 두고 도덕과의 '행복', 사회과의 '대중매체와 대중문화', '사회참여', 기술가정과 및 미술과의 'UCC 만들기 등을 통합한 수업이다.

수업 목표	• 미디어와 자신의 삶과의 관계를 성찰하여 다양한 매체로 표현한다. • 스마트폰 앱의 기능과 활용도를 비교 분석할 수 있다. • SNS의 바른 사용에 대해 논의하고 구체적인 계획을 세워 실천하려는 자세와 태도를 가진다. • 사이버 폭력 예방 및 올바른 SNS 활용 캠페인을 다룬 미디어 콘텐츠를 만들어 친구들과 공유한다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 책임 있는 미디어 이용 / 비판적 분석과 평가 / 창작과 제작

수업 흐름	**세부 단계**	**주요 교수-학습 활동**	**수업자료**
수 업 전 활동	수업 전 준비 -미디어 활용 점검하기	• 교육용 SNS를 통해 학생들의 미디어 활용도, 미디어 활용과 관련된 어려움, 즐거움, 주로 사용하는 미디어 등에 대한 설문 조사를 하고 점검한다. • 미디어 사용으로 인한 불행과 행복의 사례들을 SNS로 공유한다.	교육용 SNS 또는 통계 어플리케이션
	⇩ ⇩		
수 업 중 활동	문제 탐색 문제 인식	• '나에게 미디어란 ○○이다'와 같은 문구 및 한 컷의 그림으로 미디어와 자신의 상황을 표현한다. • 자신이 표현한 내용을 친구들과 함께 공유하며 문제를 인식한다.	활동지 또는 컴퓨터를 통해 직접 작성, 공유
	문제 해결을 위한 준비단계	• 생선가시 토의법을 활용해 미디어 사용 현황, 미디어 영향력에 대한 인식과 태도, 미디어 활용에 대한 생각 등을 파악 • 스마트폰과 SNS를 분석하여 종류 및 활용 사항과 빈도 등과 문제점 등을 알아본다.	파워포인트 스마트폰 활동지
	문제 해결 시도 단계	• 모둠별 토의를 통해 미디어를 활용한 생활 속 행복 실천법, 미디어로 인한 불행 줄이기 방법, 사이버 폭력 해결방법 등에 대해 모색한다. • SNS 와 스마트폰 앱 사용의 긍정적 사례들을 찾아보고 분류한다.	교육용 SNS 인터넷 토의를 위한 환경 노트북 등

		• 행복한 미디어 활용을 위한 다양한 미디어 캠페인을 기획한다. • 미디어 제작을 위한 기술적 방법을 탐색한다.	
	문제해결책 발표 및 실천	• 행복한 미디어 활용을 위한 캠페인을 위한 UCC 및 포스터 디자인 등을 실행한다. • 학교 홈페이지 및 SNS 등에 제작한 미디어 생산물 등을 공유한다. • 다른 학생들이 제작한 미디어를 감상하고 댓글을 달면서 서로 의견을 교환한다.	영상 촬영 장비 활동지 컴퓨터 영상 편집 프로그램 등
	평가 및 정리	• 미디어 캠페인의 결과 및 반응에 대한 다양한 사례에 대해 이야기를 나눈다. • 수업을 통해 인식하게 된 올바른 미디어 활용에 대한 자신의 생각을 이야기한다. • 수업의 전 과정에 대해 스스로 평가하고 소감을 나눈다.	발표를 위한 환경
	⇩ ⇩		
수 업 후 활동	SNS에서의 지속적 활동	• 수업의 결과를 공유하며 학생들의 온라인 활용 장면에서 지속적으로 반영한다. • 수업 결과물을 더 많은 사람들이 볼 수 있는 온라인 공간에 올리고 지속가능한 캠페인이 될 수 있도록 한다.	SNS

평가	• 미디어 활용과 관련된 일상적 문제들에 대해 인식하고 토의를 하였는가? • 미디어의 바른 사용에 대해 구체적인 계획을 세워 실천하려는 자세와 태도를 가지고 있는가?. • 목적에 맞는 미디어 캠페인을 적극적으로 기획하고 실천하였는가? • 미디어 제작 및 공유를 위한 미디어 기술을 잘 익히고 활용하였는가?

유의사항	• 본 수업은 학생들이 공유한 미디어 상황 및 문제인식을 중심으로 문제 해결방안 및 주제가 유기적으로 변화할 수 있다. 가령 미디어 문화 중에서도 UCC, 아이돌 문화, SNS 등 문제의 초점 및 토의 결과에 따라 캠페인의 세부 미디어 및 장소가 달라질 수 있다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 국어 5-6 듣기·말하기 6) 매체를 듣고 효과적으로 발표한다. 도덕 5-6 정보 사회의 특징 및 긍정적 측면과 부정적 측면 사회 5-6 정보화가 일상 생활에 미치는 영향(예:SNS의 영향, 저작권 문제, 사이버 일탈 등)을 파악하고 이에 대한 대응 방안을 모색할 수 있다. [2015] 6국01-05 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. 9도02-05 정보화 시대에 발생하는 도덕 문제에는 무엇이 있을까? 9사(일사)02-03 대중매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

다. 미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 수업

인터뷰로 세상을 만나다	특정 미디어 중심

수업 개관	이 수업은 학습자들이 협력하면서 문제를 탐색하고 관련 지식이나 경험, 기능 등을 통해 해결 방법을 탐색하는 프로젝트형 수업으로 설계되었다. 인터뷰는 신문 기사, 뉴스, 다큐멘터리 등 미디어 생산을 위해 사람들의 생각과 의견으로부터 직접 정보를 얻는 중요한 제작 방법이다. 학습자들은 이 수업을 통해 문제를 해결하기 위해 창의적인 질문을 생성하고 정보에 비판적으로 접근하는 능력과 의사소통 매체로서 미디어 기기를 활용하는 능력을 기르게 된다.

수업 목표	• 다양한 미디어 생산물에서 인터뷰가 하는 역할을 이해한다. • 자신이 필요한 정보를 얻기 위해 필요한 질문을 마련하여 인터뷰를 할 수 있다. • 인터뷰 결과를 정리하여 발표할 수 있다. • 의사소통 매체로서 미디어 기기를 활용하는 능력을 기른다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 책임 있는 미디어 이용 / 비판적 분석과 평가 / 창작과 제작

수업 흐름	세부 단계	주요 교수-학습 활동	수업자료
수업 전 활동	동기 유발 미디어 기능 익히기	• 개별적으로 SNS에 접속하여 링크된 미디어 자료를 보고 SNS를 활용한 설문에 응답한다. • 관련 미디어 기능을 익힌다. • 수업 전에 인터뷰하고 싶은 대상, 이유, 실현 가능성을 SNS에 공유한다.	교육용 SNS -실시간 상호작용 커뮤니티 -설문 도구
	⇩ ⇩		
수업 중 활동	과제 파악하기	• 수업 전 설문 응답 활동 경험 및 결과를 공유한다. • 학습 문제를 탐색하고 목표를 공유한다.	교육용 SNS
	미디어 기능과 특성 파악하기	• 미디어 텍스트에서 인터뷰가 갖는 기능을 이해한다. • 인터뷰가 활용된 다양한 미디어 텍스트를 살펴본다.(뉴스, 신문 기사, 다큐멘터리 등) • 인터뷰의 특성을 이해한다.	파워포인트 재구성된 교과서
	미디어 기획	• 수업 전 활동을 바탕으로 적절한 인터뷰 대상자를 선정하고 자료를 조사한다. • 적절한 미디어를 선택한다.	교육용 SNS 인터넷

	제작 및 진행		• 교사가 인터뷰 진행 절차 및 적절한 질문 방법, 미디어 기술, 유의 사항 및 윤리 등을 안내한다. • 모의 인터뷰를 통해 인터뷰를 준비한다. • 모둠별로 인터뷰에 필요한 사전 자료를 조사한다. • 인터뷰 진행 단계에 따라 인터뷰할 내용을 의논한다. • 질문지를 작성한다. • 이메일로 질문지를 보내고 인터뷰 일정 다시 확인한 후 인터뷰를 실행한다.	활동지 스마트폰 음성 녹음 장비 영상 촬영 장비
	내용 정리 편집		• 모둠별로 인터뷰 동영상을 함께 보면서 내용을 확인, 요약, 메모한다. • 인터뷰 영상 파일을 프레젠테이션 자료에 옮기는 등 발표 자료를 작성한다. • 영상 촬영 및 편집 기술을 익힌다.	활동지 컴퓨터 파워포인트 영상 편집 프로그램 사진 뉴스
	인터뷰 발표 및 평가		• 인터뷰 내용을 발표하고 평가한다.	발표 환경
	⇩ ⇩			
수 업 후 활동	공유 및 소통		• 학교 방송 및 홈페이지 등을 이용하여 인터뷰 자료를 공유하고 소통한다.	SNS

평가	• 발표 관찰 및 체크리스트를 활용한다. • 적절한 의사소통기술을 선택하였는가? • 의사소통기술이 갖는 특성을 살려서 제작하였는가? • 제작과정에서 팀원들 간에 협력하였는가? • 제작하고자 했던 내용을 충분히 반영하였는가?

유의사항	• 교사는 온라인 환경을 활용하여 수업 전후에 학습자들의 과제에 대해서 피드백하여 인터뷰 과정이 원활하게 진행될 수 있도록 한다. • 각 교과의 학습 내용 및 범교과 주제 학습과 연계하여 계획을 수립할 수 있다. • 국어과 교육과정에 반영되어 있는 인터뷰 방법 관련 내용을 기반으로 하되, 수업 시작을 국어과로부터 하지 않는다. 인터뷰가 사용될 목적에 대해 분명히 생각해서, 이 프로젝트가 어떤 목적을 갖는지에 대해 교사와 학습자 간에 공감이 이루어지는 것이 우선이다. • 학생들에게 책, 신문, 웹페이지, 파워포인트 등 서로 다른 여러 가지 매체를 제시하여 인터뷰를 정리하여 발표하기 위해 다양한 매체를 이용할 수 있게 한다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 듣기·말하기 7-9 사회적으로 의미 있는 내용을 매체 자료로 구성하여 발표한다. 쓰기 7-9 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다. 미술 7-9 표현 영상표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다. [2015] 9국03-08 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 9미02-06 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

라. 행사 및 계기 교육을 중심으로 한 미디어 리터러시 수업

우리 이런 것 배웠지!	미디어 기반 교육

수업 개관	이 수업은 학습자들의 학기말 행사와 연계되어 실시될 수 있는 수업이다. 학습자들은 학기가 마무리되는 시점에서 자신들의 추억이나 학습 결과를 선택하여 효과적으로 표현하고 공유하기 위해 미디어를 활용하는 과정에서 미디어 리터러시도 신장될 수 있다. 본 프로젝트 학습에서 다루게 될 학습 내용은 '영상 언어·이미지 언어·음성 언어·프레젠테이션 언어의 특징 이해하기, 제작 계획서 작성하기, 미디어 기술을 이용한 공유 방식에 대해 이해하기'로 구성된다.

수업 목표	• 목적에 적합한 내용을 선택하여 의미를 구성할 수 있다. • 모둠 친구들과 적극적으로 의사소통하며 협업할 수 있다. • 미디어 기술을 효과적으로 사용할 수 있다. • 미디어에 자신의 학습 과정을 담아 창의적으로 제작할 수 있다. • 결과물을 공유하는데 있어 책임 있는 이용 태도를 기를 수 있다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 책임 있는 이용 / 창작과 제작 / 전달과 공유

수업 흐름	세부 단계	주요 교수-학습 활동	수업자료
수 업 전 활동	수업의 전체 개요 이해하기	• 교사는 수업 개요도를 작성하여 학생들에게 안내한다. • 한 학기를 돌아보며 자신들의 학습 이야기 소재를 찾아 SNS에 공유한다. • 모둠별로 발표하고 싶은 단원과 이유를 발표한다.	교육용 SNS(실시간 상호작용 커뮤니티) 활동지
	⇩ ⇩		
수 업 중 활동	학급 프로젝트 소재 선정하기	• 우리학급 프로젝트의 제목을 붙인다. • 모둠별 인상 깊었던 활동에 대한 이야기를 나눈다. • 모둠별로 발표할 단원을 정한다(피라미드 토의).	교과서
	미디어의 다양한 표현 방법 알기	• 미디어를 통해 표현하는 다양한 방법을 안다. • 표현할 단원의 학습 내용을 모둠별로 살펴보고 토의를 통해 적절한 표현 방법을 정한다.	미디어 제작 방법 설명 자료 교과서
	개발 환경 선택	• 모둠별로 제작하고자 했던 단원 학습 내용을 살펴보고, 제작하고자 하는 내용을 나타내기 위한 적절한 제작 방법을 PMI	교과서

		토의를 통해 정한다.	
	협력적 조사	• 결정한 단원 내용과 제작 방법을 구체화한다. • 구체화한 내용을 바탕으로 제작 계획을 작성한다.	활동지-제작 계획서 양식
	학습 결과물 제작	• 모둠 구성원 역할을 분담한다. • 제작 계획서를 바탕으로 적절한 미디어 기술을 사용하여 학습 결과물을 제작한다.	모둠 구성원 역할 분담 계획서 적절한 미디어 제작 도구
	학습 결과물 발표 및 평가	• 학습 결과물을 발표하고 평가한다. • 학습 결과물을 공유하는 방법을 이해한다. • 학습 결과물을 적절히 공유한다.	발표용 미디어 공유 미디어
수 업 후 활동	평가	• 동료 평가 및 자기평가 활동을 수행한다.	평가지

평가	• 동료 평가 및 자기평가 활동 • 목적에 적합한 내용을 선택하여 적절히 구성하였는가? • 의사소통기술이 갖는 특성을 살려서 제작하였는가? • 제작과정에서 모둠 구성원들 간에 적절히 협력하였는가? • 제작하고자 했던 내용을 충분히 반영하였는가? • 제작하면서 어려웠던 점은 무엇인가? 개선할 사항은 무엇인가?

유의사항	• 본 수업은 학기말 행사 활동과 연계할 수 있다. • 국어, 미술, 도덕, 실과 교과를 통합하여 운영할 수 있다. • 학습자들이 자신의 학습 결과물을 미디어 기술을 이용하여 제작·공유하는 과정을 통하여 미디어 리터러시를 실천하고, 그 과정에서 미디어 리터러시 관련 역량을 키울 수 있도록 한다. • 교사는 기초적인 미디어 기술에 대한 지식과 기능을 다양한 학습 상황에서 학습자들이 경험하여 학습자들이 미디어 기술을 익숙하게 사용하여 의사소통할 수 있도록 한다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 국어 7-9 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다. 미술 7-9 표현 영상표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다. 실과 5-6 일상생활 속에서 올바른 정보 윤리 의식을 가지고 정보기기와 사이버 공간을 이용하고, 정보 기기를 활용하여 멀티미디어 자료를 창의적으로 만들어 활용한다. [2015] 9국03-08 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 9미02-06 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

마. 동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합 수업

창의적 체험활동(동아리) 중심의 신나는 웹툰 여행 프로젝트	특정 미디어 중심

수업 개관	이 수업은 중학교 동아리 활동을 중심으로 계획된 활동이다. 동아리는 하나의 관심사를 중심으로 모인 소수의 학생들로 구성되어 있어, 교과에서 비교적 자유롭게 관심사를 탐구할 수 있는 장점이 있다. 이 수업은 최근 학생들의 관심사의 중심에 있는 만화·및 웹툰을 주제로 하여, 웹툰과 관련된 다양한 양상들을 학생들이 직접 경험하고 토의·토론하며 관련 분야에 대해 심도있게 탐색하도록 하였다. 본 수업은 만화 및 미디어 관련 동아리 이외에도 도서반, 대중문화 관련 동아리에서 진행할 수 있다.

수업 목표	• 미디어 콘텐츠(웹툰)을 비판적으로 분석·감상하는 태도를 기른다. • 웹툰의 제작 기술 체험을 통해 미디어로서 언어를 전달하는 방식을 이해할 수 있다. • 작가와 독자의 만남을 통해 미디어 콘텐츠 생산과정에 대해 이해·향유하는 능력을 키운다. • 온라인 상에서의 댓글, 저작권 침해 등 비윤리적 소통이 가져오는 결과에 대해 인식하고, 웹툰 독자로서 책임있는 태도를 기른다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 감상과 향유 / 비판적 분석 / 창작·제작

수업 흐름	세부 단계	주요 교수-학습 활동	수업자료
수 업 전 활동	프로젝트 주제 정하기	• 웹툰과 만화가 학생들의 소통문화에 영향을 미치는 영향에 대한 생각을 나눈다. • 웹툰 관련 프로젝트 주제를 정하고, 활동의 의미에 대한 생각 나눈다. • 웹툰 체험 활동, 장소에 대해 이야기해 본다.	도서반 활동 자료 웹툰 및 관련 출판만화 자료 도서관 컴퓨터(인터넷), 빔, 스크린
⇩	⇩		
수 업 중 활동	만화(웹툰) 감상하기	• 도서관 만화 베스트5 뽑아본다. • 모둠별 작가별 혹은 장르별 같은 작품을 함께 읽어본다. • 독후활동을 하나.	만화 자료 및 독후활동을 위한 필기구
	견학하기 (체험)	• 만화 박물관 및 페스티벌을 방문한다. • 웹툰의 제작 과정을 이해한다. • 간단한 웹툰 그리기를 체험한다.	장소 지도 카메라(휴대폰)
	웹툰 그리기	• 삶의 경험과 관련된 웹툰(생활툰) 그린다. • 작품을 공유하고 감상을 나눈다. • 종이에 그려진 웹툰을 스캔하여 디지털	종이 (웹툰처럼 길게) 연필, 지우개, 플러스

		자료로 만들기. 혹은 사진으로 찍어서 이미지 만들기를 수행한다. • 타블렛이 있는 경우 직접 디지털로 제작한다.	펜, 펜 등 다양한 재료 (타블렛 펜 등이 있는 학생은 활용한다) 스캐너, 컴퓨터
	전시회 열기	• 웹툰 전시회의 제목, 주제, 공간, 컨셉 등에 대해 의견을 나눈다. • 모둠별 역할을 분담 및 전시회 준비에 대한 구체적인 계획을 세운다. • 온라인 및 오프라인 공간에서 전시한다.	전시를 위한 출력물, 작품, 액자 온라인상의 전시가 가능한 교육용 SNS
	작가와 독자의 만남	• '작가와의 만남(강연)'을 통해 웹툰 창작 과정, 스토리텔링의 개념과 방법에 대한 강연을 듣는다. • 작가 초청이 어려운 경우 다큐멘터리 등으로 대체한다.	작가 초청 공간 질문지 방명록 등
	책임 있는 미디어 독자 되기	• 웹툰작가의 작품에 후기를 남긴다. • 웹툰에 달린 댓글 살펴보고 책임 있는 미디어 독자의 역할에 대해 논의한다.	인터넷 환경
	⇩ ⇩		
수 업 후 활동	평가하기	• '도서반의 신나는 만화(웹툰)여행' 프로젝트에 대한 후기를 발표한다. • 모둠별로 내년에 도서반에서 해보고 싶은 프로젝트와 그 이유 토의, 모둠장이 나와서 발표해 본다.	모둠별 책상, 의자

평가	• 미디어 콘텐츠(웹툰)을 비판적으로 분석·감상하는 태도를 가지고 있는가? • 웹툰의 미디어적 요소를 이해하고 이를 활용하여 • 작가와 독자의 만남을 통해 미디어 콘텐츠 생산과정에 대해 이해·향유하는 능력을 키운다. • 온라인상의 댓글, 저작권 침해 등 비윤리적 소통이 가져오는 결과에 대해 인식하고, 웹툰 독자로서 책임 있는 이용 태도를 기른다.

유의사항	웹툰 중에서도 생활툰에 초점을 맞추어 국어과 및 미술과와 연계한다. 만화 박물관 이외에도 만화·애니메이션 페스티벌 등을 방문할 수 있다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 국어 7-9 영상 언어의 특성을 살려 영상으로 이야기를 구성한다. 미술 7-9 표현 영상표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다. 미술 7-9 소통 2-가 시각문화에 반영된 생활 양식과 사고 방식을 이해하기 실과 5-6 일상생활 속에서 올바른 정보 윤리 의식을 가지고 정보 기기와 사이버 공간을 이용하고, 정보 기기를 활용하여 멀티미디어 자료를 창의적으로 만들어 활용한다. 국어 7-9 작품의 창작 의도와 소통 맥락을 고려하며 작품을 수용한다. [2015] 9국03-08 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 9미02-06 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

바. 미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합 수업

페르세폴리스: 만화와 애니메이션으로 본 이슬람문화와 인권	특정 미디어 중심

수업 개관	이야기는 삶의 다양한 측면들을 포괄한다. 따라서 이야기는 다양한 학습 문제들을 도출할 수 있는 텍스트로 활용할 수 있다. 스토리텔링 미디어, 즉 만화, 애니메이션, 책, 영화, 방송 콘텐츠는 다양한 탐구 주제를 끌어낼 수 있는 수업의 자료이다. 이 수업은 스토리텔링 모형에 근거하며 학생들이 스스로 미디어를 감상하고 반응하며, 미디어 안에서 교과의 탐구 주제를 끌어내는 것을 목표로 한다. 따라서 교사는 다양한 탐구 주제를 끌어낼 수 있는 미디어 컨텐츠-텍스트를 선정하는 것이 중요하다. 이 수업에서는 마르잔 사트라피의 자전적 작품인 <페르세폴리스>를 선정하였다. 학생들은 수업의 주제, 형식, 사회문화적 배경과 관련된 토론, 만화와 애니메이션의 매체간 비교, 미디어에 반영된 여성상, 성장을 다룬 자전적 작품을 통한 반영 등에 대해 탐구할 수 있다.

수업 목표	• <페르세폴리스>를 감상하고 작품의 형식과 주제에 대해 이해한다. • 작품에 담긴 사회문화적 전통을 탐색한다. • 작품의 사회문화적 배경과 관련된 주제에 대해 탐구문제를 해결한다. • 작가주의 애니메이션과 상업적 애니메이션 작품에 반영된 여성상을 탐구한다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 비판적 분석과 평가 / 정보 검색과 선택 /사회 문화적 이해

수업 흐름	**세부 단계**	**주요 교수-학습 활동**	**수업자료**
수 업 전 활동	수업 전 준비 주제와 관련된 탐색	• 애니메이션 예고편을 감상하고 자유롭게 예상 내용에 대한 답글을 단다. • 작품 제목을 검색하여 작가 및 작품에 대한 정보를 수집하고 이해한다.	교육용 SNS 예고편 탐색
	⇩ ⇩	•	
수 업 중 활동	작품 감상	• 수업 전 활동을 통해 알게된 작품 관련 정보에 대해 이야기한다. • 작품을 감상한다. • 작품에 대한 직관적 감상을 이야기한다. • 작품의 형식과 미적 특징에 대해 이야기한다. • 작품의 주제와 내용, 등장인물과 배경에 대해 간단히 정리한다.	영상 자료 활동지
	매체 형식 탐구	• 만화의 일부를 발췌하여 애니메이션과 비교하여 감상한다. • 만화와 애니메이션으로 각각 만들어진 다른 작품을 찾아보고 글과 만화, 애니메이션 형식의 차이와 특성을 알아본다.	만화 자료 영상자료 활동지

	미디어에 재현된 여성상 토의	• 작품 속에 재현된 여성의 모습과 디즈니, 일본 등 상업적 애니메이션에 재현된 여성상을 비교하고 탐구한다.	영상 자료
	질문 도출하기	• 작품의 내용 및 사회 문화적 배경과 관련된 탐구 문제를 도출한다. (브레인스토밍) • 교사와 함께 탐구문제를 선정하여 모둠별로 관심 주제를 선정한다. • 인권, 전쟁, 여성, 이슬람 문화, 자유 등 다양한 주제를 제시할 수 있다.	영상자료 브레인 스토밍을 위한 준비 (전지,접착형 메모지)
	탐구문제 해결하기	• 모둠별로 자료를 조사하여 탐구학습을 진행한다. • 다양한 시각 미디어를 활용하여 조사 자료를 재구성한다.	컴퓨터 정보조사환경 편집 소프트웨어 등
	활동 결과 공유 및 평가	• 모둠별로 주제탐구 결과를 발표한다. • 결과물을 보고 의견을 교환하고 상호 평가한다 • 작품에 대해 최종적으로 비평문을 작성한다.	자기 평가 체크리스트 수업 결과물 발표 환경
	⇩ ⇩		
수 업 후 활동	주제에 대한 지속적 관심	• 수업 결과물을 온라인상에 공유한다. • 탐구 주제와 관련된 다른 작품들을 찾아 감상하고 지속적으로 공유한다.	SNS

평가	• <페르세폴리스>를 감상하고 작품의 형식과 주제에 대해 이해하였는가?. • 작품의 사회문화적 배경과 관련된 주제에 대해 탐구문제를 선정하고 자기주도적으로 해결하였는가? • 미디어에 반영된 여성상을 비판적으로 분석하고 판단할 수 있는가? • 수업의 과정을 통해 미디어를 통해 활발히 소통하고 공유하였는가?

유의사항	• 이 작품은 중학교 자유학기제 및 동아리 활동에서 활용할 수 있다. 또한 작품의 일부를 발췌하여 다른 교과 및 재량활동의 자료로 활용할 수 있다. • 다양한 작가주의 애니메이션 및 영화 작품 등을 미디어 텍스트로 활용할 수 있다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 미술 7-9 표현 영상표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다. 미술 7-9 소통 2-가 시각문화에 반영된 생활 양식과 사고 방식을 이해하기 국어 7-9 작품의 창작 의도와 소통 맥락을 고려하며 작품을 수용한다. 사회 7-9 대중 매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고 사례 분석을 통해 문화와 미디어 간의 상호 작용(예:문화의 전달과 창조)을 인식한다. [2015] 9국03-08 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 9미02-06 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

사. 교과 학습 주제를 중심으로 한 미디어 기반 교과 통합 수업

물과 인간, 그리고 환경	미디어 기반 교육

수업 개관	환경이나 인권, 역사 등은 다양한 교과 수업에서 보편적으로 다루어지는 범교과 주제 학습의 주제이자, 다양한 미디어 콘텐츠에서 다루고 있는 중요한 주제이다. 미디어 리터러시 수업은 이와 같이 하나의 주제를 중심으로 다양한 교과 수업을 통합하는 방식으로 이루어질 수 있다. 이 수업은 미디어 리터러시가 교과 통합 수업의 중심적인 기준이 될 수 있음을 보여주는 수업이다. 이 수업에서는 물과 환경에 대한 단편 애니메이션 <BoorooBooroo>와 세계적 환경 단체인 '그린피스(Green Peace)'의 물 부족 캠페인, 보도 자료 등의 미디어 텍스트의 내용을 비판적으로 이해하고, 창의적으로 미디어를 활용하여 환경 보존을 위한 홍보물을 제작하는 것을 목표로 한다. 이 수업은 미디어 리터러시 및 과학, 사회, 국어, 미술, 정보 등 교과의 다양한 목표들을 포괄하도록 계획되었다.

수업 목표	• 환경에 대한 애니메이션 <BoorooBooroo>를 감상하고 환경에서 물의 중요성을 이해한다. • 정보 검색을 통해 물 부족과 오염에 대한 다양한 미디어 자료를 조사하여 문제의식을 공유하고 토론한다. • 공익 광고의 목적 및 형식과 제작 방법을 이해한다. • 물과 환경에 대한 공익광고를 만들어 친구들과 공유한다.

미디어 리터러시 수행 목표	• 의미 이해와 전달 / 비판적 분석과 평가 / 정보 검색과 선택 /사회 문화적 이해/ 감상과 향유 / 미디어 기술 활용 / 창작과 제작

수업 흐름	**세부 단계**	**주요 교수-학습 활동**	**수업자료**
수 업 전 활동	수업 전 준비 학습 주제 확인	• 교사는 일상생활에서 물과 환경이 맺는 관계에 대해 탐색하는 간단한 활동을 학생들에게 과제로 부여하고 교육용 SNS로 공유하도록 한다. • 학생들은 물과 환경에 대해 일상생활에서 살펴본 모습이나 인터넷에서 찾아본 자료를 사진, 웹 링크 등 적절한 미디어 형식으로 교육용 SNS에 공유한다.	교육용 SNS 예고편 탐색
	⇩ ⇩		
수 업 중 활동	동기유발 및 학습문제 확인	• 학생들은 교사의 안내에 따라 수업 전 활동에서 공유된 내용을 확인하며 학습 목표와 주제를 인식한다. • 교사는 학습 목표를 상세히 제시한다. • 학생들은 물이 생태계의 요소로서 지니는 중요성에 대해 미디어 자료 읽기 및 작품 감상을 통해 이해한다. -학생들은 모둠별로 지구 환경과 물에 대한 미디어 자료를 탐색하여 자료에 제시된 문제들을 파악하고 토의한다. -학생들은 모둠별로 토의한 내용을 바탕으	수업 전 탐색자료 동기유발 미디어자료

		로, 지속가능한 생태계를 위해 환경으로서 물에 대한 인식을 고양시키기 위한 공익광고를 기획, 제작, 공유한다.	
	미디어를 활용한 문제 제시 및 인식	• 학생들은 교사의 안내에 따라 물과 생태환경에 대한 애니메이션 <BoorooBooroo>를 감상하면서 생태계와 물의 관계에 대해 이해한다. • 학생들은 교사의 적절한 안내와 질문에 따라 작품을 보고 느낀 점에 대해 이야기한다. • 학생들은 물과 생태계에 대한 관계에 대한 내용을 더 찾아보고 생태계에서 물의 역할과 중요성에 대해 과학적인 내용을 알아본다. • 학생들은 물 부족과 관련된 문제 사례와 원인 등에 대해 스마트폰 및 컴퓨터로 국내 및 해외의 다양한 시사 자료를 찾아 발표하고 문제의식을 공유한다.	스마트폰 영상자료 (독립애니메이션 <BoorooBooroo>
	협력적 문제해결을 위한 토의	• 학생들은 모둠별로 물과 환경 문제에 대한 해결 방안을 토의한다. • 동영상 광고, 포스터, 영화, 책, 인포그래픽 자료 등을 통해 정보 제시를 위한 미디어의 특성과 효과에 대해 토의한다.	영상 자료 정보 조사 환경 토의를 위한 준비
	협력적 문제해결방안 실행	• 학생들은 모둠별로 환경 보호를 위한 미디어를 선정하여 주장하는 내용을 표현한다. • 다양한 시각미디어를 활용하며 미디어 특성이 잘 반영되도록 한다.	컴퓨터 정보조사환경 편집 소프트웨어 등
	활동 결과 공유 및 평가	• 학생들은 제작한 미디어 작품을 온라인과 오프라인으로 발표하고 공유한다. • 학습 결과에 나타난 내용뿐 아니라, 미디어에서 시각언어가 효과적으로 활용되었는지에 초점을 두어 동료 평가를 한다. • 교사는 미디어 캠페인이 지닌 사회적 효과에 대해 언급하며 마무리한다.	동료 평가 체크리스트 수업 결과물 온라인 및오프라인 발표 환경
	⇩ ⇩		
수 업 후 활동	주제에 대한 지속적 관심	• 수업 결과물을 온라인상에 공유한다. • 지속적으로 환경 문제에 관심을 가질 수 있도록 읽을거리나 미디어 자료를 제시한다.	SNS

평가	• 미디어 자료 감상을 통해 환경에서 물의 중요성을 이해하였는가? • 다양한 미디어 자료를 조사하고 이를 통해 문제를 인식하였는가? • 미디어 자료가 정보를 제시하는 방식에 대해 비판적으로 이해하였는가? • 공익 광고의 목적 및 형식과 제작 방법을 이해하여 제작하였는가? • 물과 환경에 대한 공익광고를 만들어 자신의 의견을 소통하였는가?

유의사항	• 이 수업은 다양한 학교급 및 학년에서 심화되어 진행될 수 있다. • 독립 애니메이션 <BoorooBooroo>이외에도 적절한 미디어 콘텐츠를 활용할 수 있다.

관련 교육과정 성취기준	[2009] 미술 7-9 표현 영상표현에 적합한 조형 요소와 원리로 표현한다. 국어 7-9 작품의 창작 의도와 소통 맥락을 고려하며 작품을 수용한다. 과학 6 환경오염의 원인을 알고 환경오염으로 인한 생태계 파괴 사례를 이해하며, 인간 생활이 생태계에 미치는 영향을 안다. [2015] 9국03-08 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. 9미02-06 주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다. 9국02-07 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다. 6사 08-06 지구촌의 주요 환경문제를 조사하여 해결방안을 탐색하고, 환경문제 해결에 협력하는 세계시민의 자세를 기른다. 6과 05-03 생태계 보전의 필요성을 인식하고 생태계 보전을 위해 우리가 할 수 있는 일에 대해 토의할 수 있다. 6미01-04 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.

Ⅷ. 중학교 자유학기제의 미디어 리터러시 교육 실행 방안

1. 자유학기제의 맥락

○ 자유학기제는 청소년들에게 시험 부담에서 벗어나 적성과 소질에 맞는 진로를 탐색할 기회를 제공한다는 취지로 시행되었다.

– 자유학기제는 “중학교 과정 중 한 학기 동안 학생들이 시험 부담에서 벗어나 꿈과 끼를 찾을 수 있도록 토론 실습 등 학생 참여형으로 수업을 개선하고, 진로탐색 활동 등 다양한 체험 활동이 가능하도록 교육과정을 유연하게 운영하는 제도”로, 꿈·끼 탐색, 핵심 역량 함양, 행복 교육 등을 목적으로 한다(교육부, 2015b:6~7).

– 2013년 42개의 연구학교를 중심으로 시작되었으며, 2014년 약 25%, 2015년 약 80%의 중학교에서 실행되었고(교육부, 2015b:3), 2016년에 전면 시행되게 되었다.

– 교육과정 편성 및 운영에 있어서 자율성이 강조되며, 교과목 간 융합·연계 수업 및 협동 교수–협력 학습, 핵심 성취기준에 기반한 수업이 권장된다.

– 교수·학습 방법으로는 국어·영어·수학은 문제 해결, 의사소통, 토론 등이, 사회·과학 등은 프로젝트 학습, 실험 및 실습 등 학생 참여 중심의 수업 방법이 권장된다.

– 평가의 경우 중간·기말고사를 실시하지 않으며 고입 내신 등에 반영하지 않으나 학생부에 ‘학생의 꿈과 끼와 관련된 활동 내역’ 중심으로 자세하게 기록하도록 하고 있다.

[그림 31] 자유학기제 편성·운영 출처: 교육부. 중학교 자유학기제 시행 계획(시안)(2015b:6)

○ 자유학기제의 시행은 한국 공교육에 대한 반성과 선진국 교육 동향을 배경으로 한다.

– 그간 공교육에서는 학생들의 미래지향적 역량을 함양하기 위해 다양한 노력을 기울여 왔으나, 실상은 입시위주의 경쟁으로 암기식·주입식 교육에 매몰되어 있었다.

– 국제학업성취도비교평가인 PISA 2012의 결과, 청소년 행복 지수가 OECD 23개국 중 23위인 것으로 나타나는 등 한국 학생들의 학습 흥미도 및 행복지수가 낮은 상황

(교육부, 2015b:1-2)으로 나타났다.

- 한국직업능력개발원 2014년 조사 결과 초등학생의 12.9%, 중학생의 31.6%, 고등학생의 29.4%가 장래희망이 '없다'고 대답하여 학생들이 장래 희망을 탐색하고 고민할 시간과 계기가 부족하다는 의견이 제시되었다(교육부, 2015b:1).
- 아일랜드의 전환학년제(Transition Year), 덴마크 에프터스콜레(efterskole), 스웨덴 진로체험 학습, IB의 CAS(Creativity, Action, Service) 등은 학생들이 진로에 대해 계획할 수 있는 계기를 제공하고 있다.
- 이에 초·중·고 교육 전반의 교육 혁신 및 공교육 내실화를 주도하기 위한 목적으로 자유학기제가 국정 과제로 채택되어, '꿈과 끼를 키우는 행복한 학교 교육'이 비전으로 설정되었다(교육부, 2015b).

○ 자유학기제의 시행 초기에는 진로 탐색 교육, 교수·학습방법 혁신, 학생 부담 해소 등에 초점이 있었으나, 점차 학생들의 미래 핵심역량 강화에 초점을 두게 된다(교육부, 2015b). 미디어 리터러시 교육은 자유학기에 강조되는 교실 수업 혁신에서 핵심적인 역할을 할 수 있다.

- 2015년도 자유학기 연구학교 및 희망학교의 80%가 중학교 1학년 교육과정에서 실행하면서, 학생 발달 특성과 요구를 고려하여 진로 탐색 외에도 학생 체험 및 핵심 성취 기준에 기반한 교과 수업 등을 강조하는 방향으로 점차 발전하여(교육부, 2015b), 학생들의 미래 역량 강화 방법을 모색하기 위해 혁신의 폭을 넓혀가고 있다.
- 미디어 리터러시 교육은 교수·학습 방법 혁신, 통합적인 교육 내용 제공, 학생 역량 강화를 위해 핵심적인 역할을 할 수 있다.

○ 교육부에서는 학생의 흥미와 관심사를 반영한 다양한 프로그램을 편성할 것을 권장하고 있으며, 오전에는 교과, 오후에는 자유학기 활동을 진행하고, 방과후학교를 자유학기 활동과 연계하여 운영할 것을 권장하고 있다.

- 아래는 오전에는 기본 교과, 오후에는 자유학기 활동을 배치하고 방과후학교와 연계할 수 있도록 시간 운영이 이루어지고 있는 2013~2015년 자유학기제 연구학교 서울사대부여중의 시간표 구성 사례이다.

[표 19] 자유학기제 기간의 시간 운영 사례

출처:서울대학교사범대학부설여자중학교. 자유학기제 운영계획서(2015:5).

<table>
<tr><th>요일
교시</th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th></tr>
<tr><td>1교시</td><td rowspan="4">기본 교과
(5시간)</td><td rowspan="3">기본 교과
(4시간)</td><td rowspan="3">기본 교과
(4시간)</td><td rowspan="4">기본 교과
(5시간)</td><td rowspan="4">기본 교과
(4시간)</td></tr>
<tr><td>2교시</td></tr>
<tr><td>3교시</td></tr>
<tr><td>4교시</td></tr>
<tr><td>5교시</td><td>진로탐색활동</td><td rowspan="2">선택프로그램</td><td>진로탐색활동</td></tr>
<tr><td>6교시</td><td>예술체육활동</td><td rowspan="2">예술체육활동</td><td rowspan="2">예술체육활동</td><td rowspan="2">동아리활동</td></tr>
<tr><td>7교시</td><td>진로탐색활동</td><td></td></tr>
</table>

○ 자유학기 활동은 예술·체육 활동, 진로탐색 활동, 주제선택 활동, 동아리 활동 등으

로 구성된다.

- 주제선택 활동은 학생들의 수요에 따라 5주에서 최대 17주까지 프로그램을 실행하고 있으며, 각 학교에서는 학교의 여건 및 담당 교사들의 책임 시수 등을 고려하여 주 1회(15-17차시) 또는 주 2회(7-8주) 등으로 프로그램을 편성하여 운영된다.

[표 20] 자유학기의 주제선택 활동 운영 사례

출처:서울대학교사범대학부설여자중학교. 자유학기제 운영계획서(2015:5).

항 목	내 용		
운영 시수	34차시(주당 2차시)		
전체 프로그램 수	7개의 프로그램		
학생 1인 주제선택 활동 수	2개		
예술체육활동	담당교과	교사	개설 예정 프로그램
	체육	현직교사	페드민턴, 재즈힙합, 축구, 츄크볼
	음악	현직교사	오카리나, 리코더, 성악, 감상
진로선택프로그램	담당교과	교사	개설 프로그램
	과학	현직교사	과학 STEAM Hot & Cool
	가정	현직교사	21세기 현명한 소비자
	미술	현직교사	문학&예술, 페이스아트를 만나다
	한문	현직교사	중국, 어디까지 가봤니?
	영어	현직교사	영어드라마 속 진로탐구
	영어	현직교사	Dream High Go Global
	일본어	현직교사	일본어 진로 탐구 생활
	진로와 직업	현직교사	땀땀이 엮는 나의 꿈-바느질

2. 자유학기 활동의 미디어 리터러시 교육 프로그램 운영 사례

가. 자유학기 활동과 미디어 리터러시 교육

○ 자유학기제는 미디어 리터러시 교육을 중등학교에서 실행하기에 적합한 교육과정상의 여건이다.

- 자유학기 활동은 학생들이 전통적인 교과에만 국한되지 않고 자신이 좋아하는 것을 학습할 수 있도록 교육내용의 범위를 확대할 것이 요구됨에 따라 신설된다.
- 「자유학기제 운영 종합 매뉴얼」에서는 자유학기 활동을 학생들의 흥미와 관심사에 기반한 활동, 자기주도적 학습 경험, 학습 내용의 폭과 범위를 확대하여 교과 수업에서 충분히 다루지 못한 다양한 프로그램으로 구성할 것 등을 강조한다(최상덕 외, 2014).
- 교과 융합을 강조하는 자유학기제 교육과정은 범교과적 교육인 미디어 리터러시 교육에 최적의 조건이다. 2009 중학교 교육과정에서 확인할 수 있듯이 미디어 리터러시 관련 교육 내용은 다양한 교과의 핵심 성취기준에 반영되어 있다(<부록> 참조).
- 자유학기제가 강조하는 학생들의 미래역량 강화 및 교수·학습 방법의 혁신, 진로 교육 등의 요소들은 미디어 리터러시 교육에서도 중점적으로 강조하고 있는 요소들이다.

○ 자유학기 활동은 진로탐색 활동, 주제 선택 활동, 예술·체육 활동, 동아리 활동 등

네 가지 영역으로 구분된다(교육부, 2015b).

-교육부에서 제시한 매뉴얼의 자유학기 교육과정 편성 모형은 아래와 같으며, 네 영역은 학교의 재량 하에 비중을 달리하여 편성할 수 있다.

[표 21] 자유학기 활동 내용 구분 출처: 교육부. 중학교 자유학기제 시행 계획(시안)(2015b:19)

구분	내용	목적·성격	학습 내용	운영 방법
진로탐색 활동	학생들이 적성과 소질을 탐색하여 스스로 미래를 설계해 나갈 수 있도록 체계적인 진로학습 기회 제공	진로 탐색 기회 제공	진로·직업 관련 내용	학생 희망 선택
주제선택 활동	학생의 흥미, 관심사에 맞는 전문적이고 체계적인 학생 중심의 인문사회, 탐구, 교양 프로그램	전문 프로그램 학습 기회 제공	학생들의 관심사에 따라 다양	
예술·체육 활동	학생의 희망을 반영한 다양한 문화·예술·체육 활동	다양한 예술·체육 활동 기회 제공	문화·음악·미술·체육 관련 내용	
동아리 활동	학생들의 공통된 관심사를 바탕으로 구성된 자발적, 자율적인 학생 중심 활동	자치적, 자율적 활동 기회 제공	학생들의 관심사에 따라 다양	

○ 미디어 리터러시 교육은 진로체험활동, 주제선택활동, 예술·체육활동, 동아리활동 등 모든 자유학기 활동 내용과 연계할 수 있으며, 특히 주제선택 활동에서 심화된 미디어 리터러시 교육 프로그램을 진행할 수 있다.

- 주제선택 활동은 자유학기 활동 중 학생들의 수요조사를 바탕으로 관심사에 따라 보다 심도 있는 맞춤형 학습 기회를 제공하며, 짧게는 5주에서 길게는 17주까지 실행되고 있는 장·단기 교육 프로그램으로 구성된다.
- 주제가 학생들의 관심사에 따라 선정되고 선택되기 때문에, 미디어 환경에 친숙함을 느끼는 청소년들에게 미디어 리터러시 교육을 제공하기에 적합하다.
- 실제로도 미디어 리터러시와 관련된 프로그램은 진로체험활동 중점모형이나 예술·체육활동 중점모형을 선택한 학교에 비해 주제선택 활동에 중점을 두고 운영한 학교들에서 많이 나타난다.

○ 미디어 리터러시 교육을 지도하는 교사는 학교 교사 및 외부 강사로 구성되어 있다.

-한국언론진흥재단, 한국문화예술교육진흥원, 방송통신위원회 산하 시청자미디어센터 등의 유관기관들은 신문, 방송, 미디어 예술 분야와 관련하여 신문활용교육, 뉴스 리터러시 교육, 영상 제작 교육, 영화, 만화·애니메이션 등의 예술 교육 등의 영역에서 강사를 양성하여 학교에 파견하는 사업을 지속적으로 시행해 온 바 있다.

-또한 2016년에 중학교 자유학기가 전면 시행되면서 각 학교에서 진로 교육이나 주제선택 활동 프로그램 운영을 위한 강사 수요가 급증할 것에 대비해 프로그램 개발 및 강사 교육을 강화해 온 바 있다.

[그림 32] 자유학기의 미디어 교육 프로그램 예시

출처: 대전시청자미디어센터. 자유학기제 학교 미디어교육 지원 안내(2015: 6-7)

1. 순간포착 애니메이션 제작교실

: 미디어리터러시 함양에 중점을 둔 미디어통합교육 진행

차 시	주 제	교육장소
1	미디어란 무엇일까요? (미디어 퀴즈를 통한 미디어 이해하기)	해당학교
2	미디어에는 이런 것들이 있어요 (미디어의 특징, 애니메이션 이해)	해당학교
3	미디어는 어떻게 말할까? (말과 글, 소리, 색, 프레임의 의미 알기)	해당학교
4	디카와 친해지기 (디지털카메라 활용)	해당학교
5	디카시(時)가 뭐에요? (한 장의 사진에 자신의 생각을 담아내기)	해당학교
6	스톱모션 애니메이션 감상 후 우리들의 이야기(주제) 정하기	해당학교
7	기획자가 되어 기획안 및 구성안 작성하기	해당학교
8	작가가 되어 스토리보드 만들기	해당학교
9	제작자가 되어 배경 및 등장인물 준비하기	해당학교
10	촬영감독이 되어 촬영하기	해당학교
11	편집감독이 되어 편집하기	해당학교
12	감상 및 소감 발표하기	해당학교

2. 나를 광고하라!

: 나를 분석하여 숨겨진 재능과 특기 찾기, 미디어를 활용해 나만의 광고 제작하기

차 시	주 제	교육장소
1	미디어란 무엇일까요? (미디어 퀴즈를 통한 미디어 이해하기)	해당학교
2	미디어에는 이런 것들이 있어요 (미디어의 종류, 광고의 이해)	해당학교
3	광고 자기프로필(이력서)의 변천과정 이해하기	해당학교
4	내가 아는 나(성장과정 사진을 통해 나만의 메시지 만들기)	해당학교
5	내가 아는 나(나의 성장과정 꾸미기 및 촬영하기)	해당학교
6	내가 아는 나(관심사, 좋아하는 것, 장점 등 알기)	해당학교
7	내가 모르는 나(주변인들에게 나의 장점 듣기-인터뷰하기)	해당학교
8	세상을 향해 당당하게 소리치자!(영상 기획하기, 스토리보드 작성)	해당학교
9	촬영 및 인터뷰하기	해당학교
10	촬영분 확인 후 재촬영, 편집하기	해당학교
11	편집해서 최종마무리하기	해당학교
12	시사회 및 이야기 나누기	해당학교

2. 청소년 열정뉴스 제작교실

: 꿈과 끼를 찾는 진로탐구형 미디어교육(방송인 직업진로체험 + 학교뉴스 제작)

'2015년 미디어페스티발-학교뉴스제작 경진대회' 연계, 우수학교 선정 시상

차 시	주 제	교육장소
1	미디어란 무엇일까요? (미디어 이해하기)	해당학교
2 (선택)	뉴스 이모저모(뉴스 이해하기)	해당학교
	방송직업 진로체험* (6시간 과정)	센터/학교
3	서로 다른 입장에서 뉴스 보기(뉴스리터러시)	해당학교
4	뉴스 어떻게 만들어질까?(뉴스제작과정 익히기)	해당학교
5	2% 부족한 뉴스 보기(자막, 소리, 색, 구도 등)	해당학교
6	우리학교 뉴스 기획하기(어떤 뉴스를 만들까?)	해당학교
7	스토리보드 작성(조별제작)	해당학교
8	뉴스원고 작성	해당학교
9	인터뷰 및 촬영하기	해당학교
10	뉴스 편집 및 재촬영(오프닝, 엔딩, 기상안내 만들기)	해당학교
11	뉴스 편집 및 최종 마무리	해당학교
12	시사회 및 소감 발표하기	해당학교

* 방송직업 진로체험(1일/ 6시간 기준)

시 간	내 용	예 산
2시간	TV방송 체험(체험장소: 학교/센터 택)	미디어센터
2시간	방송인(PD, 기자, 아나운서 등) 특강	희망학교에서 특강비 부담
2시간	질의응답 및 체험 보고서 쓰기	

나. 주제선택 활동으로서 미디어 리터러시 교육 프로그램의 운영 사례

○ 여기에서는 각기 다른 방식으로 주제선택 활동을 운영한 세 학교를 통해 미디어 리터러시 교육의 실현 양상을 살피고자 한다.

- 잠실중학교: 학교 교사가 직접 미디어 리터러시 수업을 운영
- 신명중학교: 학교가 경험 있는 강사를 선발하여 수업을 위탁해 운영
- 충남 금산중학교: 주제선택 활동과 더불어 기본교과의 교육과정 재구성을 통해 미디어 리터러시 관련 프로그램을 도입

○ 잠실중학교는 자유학기제 연구학교를 3년간 운영하였으며, 현재 총22개의 주제선택 활동 프로그램 중 11개의 프로그램이(50%) 미디어 리터러시와 직·간접적으로 관련된 프로그램이다(잠실중학교, 2015).

- 1차년도인 2013년에는 운영의 중점을 진로 체험에 두었으며, 여러 가지 준비가 필요한 실정이어서 미디어 리터러시 관련 수업은 외부 강사가 진행하였다. 그러나 2차년도에 교과교육의 수업 개선을 중심으로 운영되고 3차년도에는 핵심역량의 학습이 강조됨에 따라, 학교 교사가 직접 자유학기 활동을 운영하는 것이 중요해졌다.
- 이에 따라 잠실중학교에서는 학생들에게 길러주고자 하는 의사소통 역량이나 비판적 사고 역량 등을 목표로 삼고 교사가 스스로의 교실수업방법 개선을 모색하는 방향으로 자유학기 활동을 계획하였으며, 이에 대해 수석교사가 지속적으로 교사들의 연수와 수

업 컨설팅을 지원하였다.

- [표 22]는 잠실중학교에서 운영한 주제선택 활동의 프로그램의 전체적인 개요이며, [표 23]은 그 중 하나인 '영상과 문화'의 수업계획안 예시이다.

[표 22] 잠실중학교의 주제선택 활동 사례

출처: 잠실중학교. 2015 서울형 자유학기제 운영 계획서(2015:32)

번호	주제선택 활동	활동 내용	교수자
1	**매체로 여는 세상 A, B**	일상에서 접하는 매체를 탐구하고 비판적으로 이해	현직교사
2	**맛있는 광고 CF 속 클래식**	클래식을 쉽게 이해하고 친숙해지기	현직교사
3	**영화와 함께한 음악**	영화 속 음악의 역할을 이해하고 감동을 체험	현직교사
4	신기한 수학체험	실험&게임을 통하여 수학에 대한 소양을 키우기	현직교사
5	퍼즐과 게임! 인생의 조각맞추기	퍼즐&게임을 통해 수학적 사고 및 창의성 향상	현직교사
6	추리마녀의 배틀토론	토론활동을 통해 논리적으로 말하고 경청하는 비법 전수	현직교사
7	**뮤직비디오(팝송) 만들기**	팝송을 이해하고 관련된 뮤직비디오 UCC 제작	현직교사
8	**사진으로 주변과 소통하기**	사진 촬영 및 리뷰를 통해 세상 읽기	현직교사
9	환경프로젝트	우리 동네 공정여행지도 제작 및 공정무역 캠페인 하기	현직교사
10	**영상과 문화**	드라마, 영화 등의 영상을 통해 사회를 바라보는 방법이해	현직교사
11	영어로 놀아보자	영어 퍼즐&게임을 통해 사고력을 키우고 두뇌개발 하기	현직교사
12	고기잡이 잉글리쉬	흥미로운 주제들로 다양한 생활 영어 표현 익히기	현직교사
13	**스크린 영어**	영화를 통해 실제생활에서 사용되는 영어표현을 배움	현직교사
14	중국문화체험 "나, 중국간다!"	중국 관련 '만들기' 활동으로 중국어 소양 키우기	현직교사
15	**스포츠 활동 사진과 동영상제작**	스포츠 관련 사진과 동영상 제작하기	현직교사
16	재미퐁 체력퐁퐁 탁구교실	탁구를 즐기며 체력향상, 건강증진, 스포츠맨십 기르기	현직교사
17	창의 디자인	다양한 디자인을 통해 창의적인 발상과 표현력 키우기	현직교사
18	**미디어아트 (14주)**	미디어아트를 이해하고 촉감'사운드를 활용한 작품 제작	외부기관
19	나는야, 비정상회담 한국대표	궁궐 체험학습을 통해 유네스코 문화유산 해설하기	외부기관
20	**Me Story 프로덕션 (14주)**	다큐멘터리 PD가 되어 프로덕션을 배우고, UCC 제작	외부기관
21	뚝뚝딱딱 작은 목공소	작은 소품을 직접 페인트 칠하고 조립하여 만들기	외부강사
22	꿈꾸는 FUN 요리	즐거운 요리활동을 통하여 잠재능력을 발견	외부강사

[표 23] 잠실중학교의 <영상과 문화> 수업계획안 예시

출처: 잠실중학교. 자유학기제 선택프로그램 강의계획서(2015:1-2)

담당교사		김○○		
주 당 시 수		2	1기당 수업시수	14차시(7주)
수업개요	수업목표	드라마, 영화 등의 영상을 통해 사회를 바라보는 방법을 배울 수 있다.		
	연구용 자료	드라마와 사회(교육부, 한국교육개발원 자유학기제 학생 선택 프로그램) 참고		
	수업진행 방법	1. 여러 형태의 드라마와 영화를 감상한다. 2. 드라마, 영화의 모티브가 된 사회 현상을 찾는다. 3. 드라마, 영화에 나타난 사회와 문화의 모습을 찾는다. 4. 드라마, 영화를 통해 사회 속에서 '나'의 모습을 찾는다. 5. 미래의 '나'의 역할을 찾기 위해 토론한다.		
	기대 및 수업효과	1. 드라마와 영화라는 매개체를 통해 사회와 문화현상을 분석할 수 있다. 2. 사회, 문화현상을 분석하고 비판하는 과정을 통해 그런 사회 속에서 '나'의 정체성을 찾을 수 있다. 3. 미래의 '나'는 사회 속에서 어떤 모습과 가치관을 가지고 살 것인지 정립할 수 있다.		

차시	수업 주제	수업 활동	준비물
1,2	트렌드1 - 개인방송	'마이리틀텔레비전' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	영상 활동지, 포스트 잇 필기구
3,4	트렌드 2 - 아버지	'슈퍼맨이 돌아왔다' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃
5,6	트렌드 3 - 요리하는 남자	'집밥 백선생' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃
7,8	영화 1 - 일상의 가치	'거북이는 의외로 빨리 헤엄친다' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃
9,10	영화 2 - 생명의 길이	'P짱은 내 친구' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃
11,12	드라마 1 - '갑질'이 난무하는 사회	'풍문으로 들었소' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃
13,14	드라마 2 - 남자와 여자의 공존	'별에서 온 그대' 감상 후 내용 정리, 문화현상에 대한 논의 및 글쓰기	〃

- 아래 활동지는 [표 23]에서 제시된 수업계획안에 따른 차시 수업의 예시이다. 이 수업은 텔레비전 프로그램을 통해 확산되고 있는 '요리하는 남자' 열풍에 초점을 두어, 학생들 스스로 질문을 만들어 비판적으로 분석하고 토론하는 내용으로 구성되어 있다.
- 이 수업은 학생들에게 비판적 사고를 위해 질문하고 토론하는 능력을 길러주고자 하는 교사의 목표가 미디어 리터러시 교육의 목표와 적절히 결합하여 수업을 구성한 것으로, 외부 강사에 의존하지 않고 학교 교사가 직접 미디어 리터러시 수업을 담당하는 경우에 적용될 수 있는 좋은 사례이다.

트렌드 Ⅲ 요리하는 남자–'집밥 백선생'

1. 자유로운 발상 적기 토론(브레인 라이팅)을 이용하여 Q&A에 따라 상상하고 질문하여 봅시다.
 가. 각자 자신의 발상을 적을 메모지 여러 장과 펜을 준비한다.
 나. 주제와 관련하여 머릿속에 떠오르는 생각들을 메모지에 단어, 짧은 문장으로 적는다.
 다. 정해진 시간 안에 최대한 많은 아이디어를 떠올려서 쓴 후, 다른 사람들이 볼 수 있도록 책상 가운데 메모지를 펼쳐 놓는다.
 라. 한 사람씩 돌아가며 자신이 적은 내용에 대해 이유, 근거, 경험 등을 덧붙여 설명하고, 다른 사람의 생각과 자신의 생각을 비교한다.

2. 우리 사회에 부는 '요리하는 남자' 열풍의 이유가 무엇인지 자신의 생각을 정리하고 서로 이야기해 봅시다.

3. 영상을 보고 질문을 만들어 보자: 질문 만드는 방법–T.E. Raphael이 제시한 질문 만드는 법을 살펴보자.

<table>
<tr><td colspan="2">질문과 대답</td></tr>
<tr><td colspan="2">영상 안에서 찾기</td></tr>
<tr><td>1단계: 바로 거기에
답은 텍스트의 한 곳에 있다. 대답자는 질문의 답을 문장 안에 있는 단어로 바로 찾을 수 있다.
-다시 읽다
-살피다
-핵심 단어를 찾다
-누구인가, 언제인가, 어디인가, 무엇이 있는가.</td><td>2단계: 생각하고 탐색하기
답은 텍스트의 여러 곳에 흩어져 있다. 답을 찾기 위해 텍스트의 여기저기를 뒤적거려야 한다..
-취하다, 다시 읽다
-중요한 정보 찾기
-질문에 답하기 위해 서로 다른 부분을 묶어 하나로 만들기
-비교하라, 설명하라, 요약하라.</td></tr>
<tr><td colspan="2">질문을 만들어 보자.</td></tr>
<tr><td colspan="2">내 머리 속에서</td></tr>
<tr><td>3단계: 작가와 독자
답은 텍스트에 있지 않다.
당신이 알고 있는 방법과 텍스트에서 서로 맞춰야 할 방법을 생각하라.
-재독하라
-당신이 이미 알고 있는 것과 텍스트에서 말하고 있는 것을 생각하라
-예측하라
-당신은 어떻게 결론지었는가? 당신은 무엇을 말할 수 있는가?</td><td>4단계: 내 자신 속에서
답은 텍스트에 있지 않다.
당신이 이미 알고 있는 것에 대해 생각하라.
-전에 읽은 것들을 생각하라
-연결하라
-믿는가, 어떻게 알게 되었는가, 해 본 적이 있는가? ~라고 생각하는가?</td></tr>
<tr><td colspan="2">질문을 만들어 보자.</td></tr>
</table>

4. 제시된 자료를 읽고 중심 내용을 간단히 정리해 보자.

5. '요리하는 남자' 관련 프로그램의 홍수 속에서, 제시 자료를 읽고 난 후 나의 생각에 변화가 나타난 점이 있다면 정리해 보자.

○ 서울 신명중학교의 경우, 2015년에 자유학기제를 처음 운영한 학교로 학교 교사가 진행하는 프로그램과 더불어 외부 강사가 진행하는 프로그램들도 다수 개설하였다.
- [표 24]는 신명중학교의 주제선택 활동 운영 개요이며, 15개의 활동 중 5개(33.3%)가 미디어 리터러시와 관련되어 있다.

[표 24] 서울 신명중학교의 주제선택 활동 운영 개요
출처: 서울 신명중학교. 자유학기제 운영 계획서(2015:1)

순번	프로그램명	담당교사	개요
1	바리스타	외부강사	여러 가지 커피를 만드는 방법을 배우고 카페 메뉴, 커피와 어울리는 브런치 메뉴를 만들며 관련 진로를 탐색한다.
2	Got of Comics	외부강사	만화 그리기의 기초부터 일러스트, 스토리 구성, 컬러작업 등 고급기법까지 배우며 관련 진로를 탐색한다.
3	목공 DIY	외부강사	목재 기초이론과 원목의 종류를 배우고 수납함 등 몇 가지 가구를 실습으로 제작하며 관련 진로를 탐색한다.
4	미래직업 찾기여행	외부강사	미래의 직업들을 파악해보고 새로운 직업을 창의적인 아이디어로 생산하며 자신의 진로를 탐색한다.
5	패션 디자인	외부강사	패션 디자인에 대한 이해와 기초 실기(일러스트, 바느질, 염색, 디자인, 소품)를 실습하고 관련 진로를 탐색한다.
6	영화인을 꿈꾸다	외부강사	영화의 다양한 분야를 체험하고, 영화의 전문적인 지식과 기능을 습득하며 실제 영화 제작 실습을 통해 자신의 재능을 발견하고 관련 진로를 탐색한다.
7	상상극단	외부강사	연극에 대한 이해와 공연 준비를 통해 관련 진로를 탐색한다.
8	카메라로 보는 세상	외부강사	카메라를 효과적으로 다루어 창작하고 표현하고자 하는 바를 창의적으로 나타내며 관련 진로를 탐색한다.
9	먹거리로 꿈을 job자!	본교교사	각종 요리를 직접 만들어보고 식단표 작성, 식문화 살펴보기, 신메뉴 개발, 음식점 평가 등의 활동을 통해 요리와 삶의 관계를 이해한다.
10	가치토론하기	본교교사	우리가 살아가며 겪는 갈등과 선택의 상황들을 놓고 도덕·윤리 이론을 적용해 함께 토론해보는 프로그램이다.
11	드림 팩토리 (영어프로젝	본교교사	일상생활, 노래, 책, 영화, 신문 등에서 자신의 꿈과 끼와 관련된 자료를 찾고 영어로 표현하며 관

	트)		련 진로를 탐색한다.
12	단배공-참 나를 찾는 여행	본교교사	단배공이라는 수련을 통해 건강은 기본, 맑은 기운이 넘치는 '참 나'를 만나볼 수 있다.
13	나만의 책 만들기	본교교사	자신이 쓴 글, 그림, 사진이나 자신이 관심 있는 분야에 대한 연구물을 기획한 후 한 권의 책으로 편집하여 출판하며 관련 진로를 탐색한다.
14	아크릴로 명화 그리기	본교교사	명화를 보고 아크릴로 표현함으로써 작가의 표현 특성을 배우고 미적감수성을 기르며 관련 진로를 탐색한다.
15	생활소품 만들기	본교교사	뜨개질의 기본 방법을 배우고 몇 가지 생활 소품(테디베어 및 꿀벌)을 만들어 보며 적성과 진로를 탐색한다.

- 미디어 리터러시 관련 활동을 지도하는 교사가 외부 강사인 경우가 많다. 외부 강사에게 교육을 위탁하는 것은 미디어 리터러시에 대한 학교 교사들의 이해와 지도 경험이 부족한 현실에서 자유학기제를 처음 운영하는 학교들에서 많이 나타난다.
- 신명중학교는 자체적으로 강사를 선발하는 방식을 선택한 점이 주목된다. 신명중에서는 해당 학교 및 인근 학교 혹은 청소년문화센터 등에서 방과후 수업, 학생 동아리 활동 등의 프로그램을 1~2년 이상 지도한 경험이 있는 강사를 추천받아 학교에서 직접 면접을 시행해 선발하였다. 이는 일반적인 외부 강사 위탁과 다른 방식으로서, 학교에서 강사를 선택해 수업을 위탁한 결과, 학생들의 만족도가 높게 나타났다.
- 일반적으로는 한국문화예술교육진흥원이나 한국언론진흥재단에 소속된 전문적인 미디어 강사 혹은 예술 강사를 학교에 파견하고 있기 때문에, 자유학기제 운영 학교들은 20~60%에 이르는 미디어 리터러시 관련 수업을 이와 같은 기관들에서 파견하는 외부 강사들에게 맡겨 운영하고 있다. 잠실중학교도 운영 첫 해에는 이와 같이 기관 파견 강사에게 위탁하였다.

○ 충남 금산중학교의 경우, 주제선택 활동과 더불어 기본교과의 교육과정 재구성을 통해 미디어 리터러시 관련 프로그램을 대폭 도입한 학교의 사례로 꼽을 수 있다.
- 금산중에서는 아래의 [표 25]에서 확인할 수 있는 바와 같이 주제선택 활동을 구성하면서 교과 연계 프로그램과 미디어 연계 교육 프로그램을 특화하였으며, 현직교사가 한국언론진흥재단의 도움을 받아 프로그램을 운영하는 사례와 한국언론진흥재단에서 양성한 전문 강사 및 교재를 제공 받아 운영하는 사례를 병행하였다.
- 이처럼 한국언론진흥재단과 같은 유관 기관의 인프라를 활용하여 학생들에게 미디어 관련 전문강사에 의한 진로 체험을 병행하거나, 교사와 외부강사의 팀티칭 기회를 적절히 활용하는 것도 좋은 사례가 될 수 있다.
- 프로그램의 내용은 NIE 활용 수업, 아나운서 되어 보기 프로젝트, 미디어 및 독서를 통한 창의인성교육, 영상스토리 창작 등으로, 학생 중심 활동으로 진행하였으며 독서 연계 교과 융합 프로젝트를 운영하였다.

[표 25] 미디어 연계 교육 프로그램 개요

출처: 충남 금산중학교. 자유학기제 운영계획서(2014:35).

운영 주제	세부 운영내용	비고
청소년 뉴스 제작교실	미디어를 활용한 뉴스 컨텐츠 제작	현직교사
애니메이션	만화를 통한 애니메이션 제작	현직교사
꿈을키워 비상하는 신문활용 교육	신문 활용 진로 탐색	외부강사
SIE를 통한 미래 탐구	스마트폰을 활용한 동영상 제작	외부강사

- [표 26]은 [표 25]에 제시된 프로그램 중 현직교사가 운영한 '청소년 뉴스 제작 교실' 개요이다.

[표 26] 충남 금산중학교 '청소년 뉴스 제작교실' 계획

출처: 충남 금산중학교. 자유학기제 운영계획서(2014: 35)

차시	교 육 내 용	비고
1차시	오리엔테이션, 나를 소개하기	
2차시	사진으로 자기소개하기, 미디어란 무엇일까요?	
3차시	우리 주변의 미디어 생각해보기, 올바른 미디어 이용과 미디어 예절	
4차시	카메라 촬영 기획과 스토리텔링	
5차시	카메라 기본적인 조작, 촬영에 대한 기본지식, 카메라 촬영	팀별과제 1
6차시	핸디크로퍼 제작하기, 사진읽기 수업	
7차시	카메라를 이용한 시네마 제작 과정, 학교행사 영상 촬영	야외수업
8차시	협동학습 위한 앱 활용(구글, 클라우드 등)	팀별과제 2
9차시	뉴스 영상 카메라 촬영, 인터뷰, 중간시사회	
10차시	윈도우 무비메이커를 활용	
11차시	윈도우 무비메이커 영상 제작, 편집	
12차시	뉴스 연출, 인터뷰(선생님, 부모님, 친구)	
13차시	뉴스 컨텐츠 편집 및 발표준비 개인별 준비, 세팅, 팀별 준비, 리허설 (무대로의 초대)	
14차시	윈도우 무비메이커를 활용한 영상 제작하기	야외수업
15차시	스마트폰 및 카메라 연출, 인터뷰 (선생님, 부모님, 친구, 지역주민)	
16차시	SNS와 커뮤니티를 포함한 스마트 예절	팀별 프로젝트
17차시	시사회(지역사회 초청)	

- 금산중학교에서는 주제선택 활동 이외에도 기본교과(기술·가정)의 교육과정을 재구성하여 UCC 만들기 체험 활동을 2차시 분량으로 시행하여, 다양한 교과 학습에서 미디어 활용 교육이 원활하게 이루어질 수 있도록 하였다. 이 내용은 [표 27]과 같다.

[표 27] 충남 금산중학교 교과(기술·가정) 연계 미디어 수업 재구성안 예시

출처: 충남 금산중학교. 자유학기제 운영계획서(2014: 22)

<table>
<tr><td>교 과</td><td>기술·가정</td><td>대 상</td><td>2학년</td><td>차 시</td><td colspan="2">12-13/17</td></tr>
<tr><td>단 원 명</td><td>3. 정보 통신 기술 체험과 문제 해결 활동
■ 정보 미디어 활용 체험 활동</td><td>진로개발 요소</td><td colspan="3">• 정보 미디어의 올바른 활용
• 정보 가공 기능 습득
• 정보 미디어 관련 직업 탐색</td></tr>
<tr><td>성 취 기 준</td><td colspan="3">• UCC의 개념과 활용을 알 수 있다.
• 자기소개 UCC 만들기 체험 활동을 통해 정보 미디어를 효과적으로 활용하는 방법을 익혀 동영상을 제작할 수 있다.</td><td rowspan="2">준비물</td><td>교 사</td><td>동영상 자료, PPT, 디지털 캠코더</td></tr>
<tr><td colspan="3"></td><td>학 생</td><td>UCC 제작을 위한 자료 및 도구</td></tr>
<tr><td rowspan="2">지도단계</td><td colspan="2">교수·학습 활동</td><td colspan="2" rowspan="2">지도상의 유의점</td><td rowspan="2">자 료 (비고)</td></tr>
<tr><td>교 사</td><td>학 생</td></tr>
<tr><td>도 입 (10′)</td><td>웹 상의 UCC를 보여주고 어떻게 활용되는가?
다양한 UCC를 시청하며 자기소개 UCC의 필요성은?</td><td>활용 방안을 생각한다.

다양한 UCC를 시청하며 자기소개 UCC의 필요성을 알 수 있다.</td><td colspan="2">UCC가 다양한 정보의 활용 방법 중의 하나임을 알고 자신을 알리기 위한 UCC를 제작할 수 있는 충분한 동기 부여</td><td>동영상 자료 (참 고 용 UCC)</td></tr>
<tr><td>전 개 (65′)</td><td>1. UCC의 이해
우리 생활 속에서 UCC가 활용되는 사례를 제시한다.
다양한 UCC 활용 방안은?.

2. 자기 소개 동영상 UCC 만들기
(1) UCC 내용 준비
촬영방법 지도, 개인별로 발표할 UCC 시연 시간 지정
UCC에 들어갈 내용과 분량을 결정하고, 대본을 작성
(2) UCC 내용 촬영하기
2~4인씩 모둠, 번갈아가면서 촬영
촬영에 필요한 장비와 소품 준비, 모둠별로 촬영 장소를 선택
장비 파손과 안전사고에 유의하여 동영상 촬영을 하도록 지도
(3) UCC 편집하기
동영상 편집 프로그램을 이용한 촬영 동영상 편집 방법 지도

3. UCC 시연 및 평가하기</td><td>우리 생활 속에서 UCC의 개념 이해
다양한 UCC 활용 방안에 대하여 생각

(1) UCC 내용 준비하기
촬영방법 익히기, 시연시간, 및 내용과 분량, 대본에 대해 이해

(2) UCC 내용 촬영하기
촬영 지도 사항에 따라 촬영

(3) UCC 편집하기
동영상 편집 프로그램을 이용하여 촬영된 동영상을 편집

순서대로 완성된 UCC를 발표하게 하고, 평가 항목에 따라 자기 및 상호 평가 시행</td><td colspan="2">내용 결정 및 대본 작성 시 개인 정보 유출, 저작권 침해 등이 발생하지 않도록 주의

동영상 촬영 시 안전사고에 유의하고, 촬영 장비를 훼손하지 않도록 사전에 주의

디지털 캠코더를 준비하기 어려운 경우 휴대 전화의 동영상 촬영 기능을 사용

동영상 편집 여부는 학생 수준을 고려</td><td>인터넷 자료
동영상 자료
사진 자료
모둠별 제작</td></tr>
<tr><td>정리 및 평가 (15′)</td><td>UCC 평가하기

자기소개 동영상 UCC 만들기를 체험하며 새롭게 알게 된 점과 느낀 점 적어보고 스스로 평가하기
차시 예고 및 과제</td><td>UCC 평가표의 영역에 자기 평가하며 학습 내용을 정리
자기소개 동영상 UCC 만들기를 체험하며 새롭게 알게 된 점과 느낀 점을 적어보며 스스로 평가
■ 정보 통신 기술 문제 해결 활동</td><td colspan="2">자기 평가와 동료 평가를 병행하여 학습 내용을 정리할 수 있도록 지도</td><td>과제 : 정보 미디어를 다루는 직업 알아보기</td></tr>
</table>

– 자유학기에 학생들의 학습 결과 발표를 위해 UCC 제작이 자주 활용되는 경향이 나타

나므로, 이러한 교육을 전체적으로 시행하는 것은 책임 있는 미디어 활용을 익히는 차원에서 미디어 리터러시 교육의 좋은 사례가 될 수 있다.

○ 신길중학교는 미디어 리터러시를 독립적으로 특화한 주제선택 활동을 운영하기보다는, 다양한 주제선택 활동에서 미디어를 적절히 활용하여 프로그램을 운영한 사례이다.

- [표 28]의 주제선택 활동들에서는 미디어 자료를 교과 학습과 연계하여 사진의 의미를 비판적으로 분석해 보는 활동, 사회문제에 대한 토의를 바탕으로 한 공익광고 제작 활동, 시나리오 쓰기, UCC 제작 등 미디어 리터러시와 직접적으로 관련된 활동들을 다수 찾아볼 수 있다.
- 특히 '교과 연계 선택'은 자유학기제 교육과정의 운영에 있어서 학생들의 미디어에 대한 흥미를 교과 성취기준 및 핵심역량 도달과 연결시킬 수 있도록 미디어를 적절히 활용한 수업의 사례이다. 예를 들어 'Reader's Choice'와 같은 프로그램에서 국어과의 문학 표현과 시나리오 쓰기를 연계하거나, '안녕?! 영어야'와 같은 프로그램에서 팝송 이해 및 UCC 제작과 연계하고, 철학 수업을 사진과 연계하는 활동들이 주목된다.
- 미디어 리터러시와 직접 연관되지 않는 활동에서도 프로그램의 제목에 학생들이 즐기는 대중문화의 제목을 빌려 호기심을 유발하고 수업 내용과 자연스럽게 연결시키는 방식으로 미디어를 적절히 활용한 수업을 시도한다.

[표 28] 주제선택 활동 프로그램 개요 출처: 신길중학교. 2015 연구학교 운영 계획서(2015:48-49)

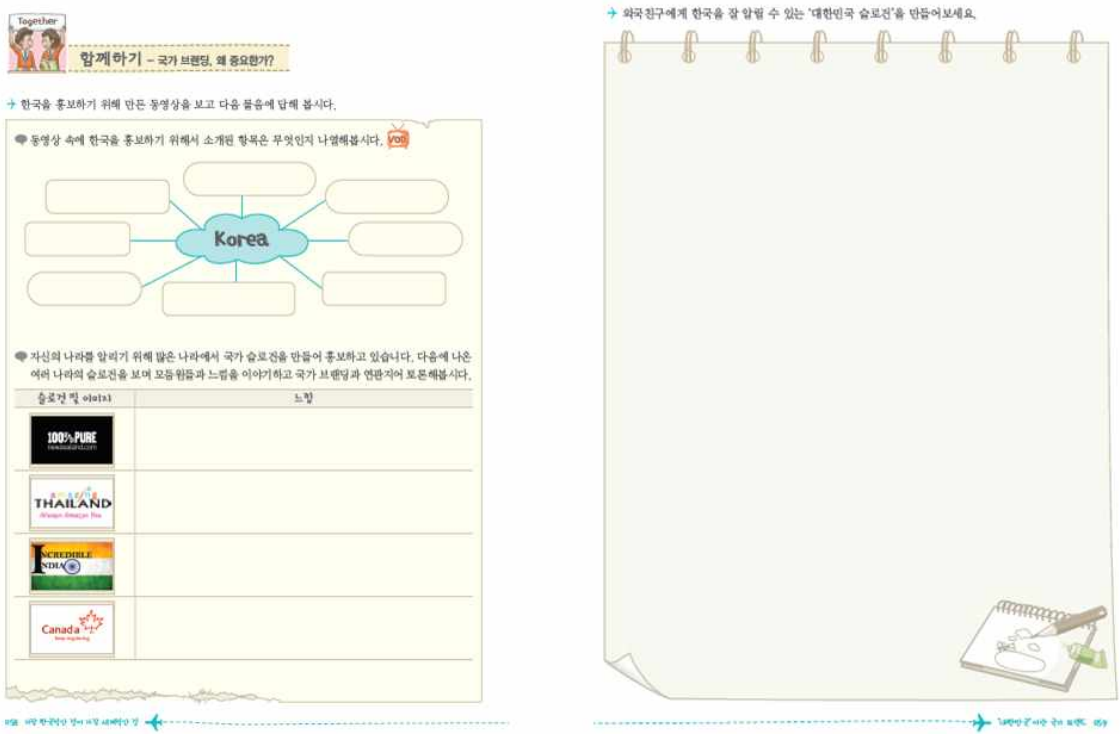
구분	주제선택 활동	주요 운영 내용	운영시간
교과 연계 선택	꿈꾸는 다락방 A반, B반	▶문학으로 나를 표현하기 ▶시나리오 쓰기 및 광고물 제작	수 5,6,7 교시
	Readers' Choice	▶팝송을 통한 조별 활동 ▶작문 및 UCC 제작	
	안녕?! 영어야	▶세계 여러 나라의 음식 문화 ▶다양한 English Activity	
	생각괴물	▶찰칵찰칵, 사진으로 보는 철학이야기 ▶흥얼흥얼, 노래 속 철학이야기	
	과학매니아	▶동물 해부 및 진화단계 탐색 ▶생활 속의 과학 탐구	
	Prism 수학 A반, B반	▶실생활 속 수학 찾기 ▶수학으로 예술과 과학 만나기	
	仁義禮智信	▶한자동화로 생각과 언어 확장하기 ▶인의예지신을 내면화	
	역사 톡(talk)톡(talk)	▶사회적 이슈·논쟁 문제에 대한 토의 토론 ▶공익광고 제작 발표,주별 이슈노트 작성	
비교과 연계 선택	녹색학교 만들기	▶에너지와 녹색 소비 이해하기 ▶안전한 먹거리와 녹색 직업 탐구	목 5,6,7 교시
	집밥 민선생	▶요리를 통한 다문화 이해 ▶나만의 레시피를 통해 요리하기	
	D,M,D	▶나의 감정 추상으로 표현하기 ▶무대미술 작품 제작	
	미디어와 나	▶그림을 통해 나를 만나고 진로찾기	

		▶천연염색, 식물도감 만들기	
	S.C.C	▶스크래치를 활용한 게임제작 ▶로봇 프로그래밍	
	건축학 개론	▶꽃으로 표현하고 발견하는 내안의 나 ▶만화·애니메이션을 통한 힐링 체험	
	ESD	▶촬영의 이해 및 콘티 제작 ▶단편영화 제작 및 영상 품평	
	봉우리	▶거모종합사회복지관 봉사활동 ▶영역별 장애 체험을 통한 인식 개선	
	신길 비즈쿨	▶나만의 천연비누, 립밤, 허브캔들 만들기 ▶전시 판매를 위한 전략 구상	
	심신비타민	▶건강하고 다양한 여가문화 체득 ▶체육과 K-POP문화, 환경, 진로와의 만남	
	마음의 소리	▶또래상담으로 마음 공감 연습 ▶드라마 심리치료 체험	
	신길 앙상블	▶뮤지컬 대본작성 및 연기실습 ▶창작뮤지컬 공연	

○ 서울사범대학부설여자중학교의 경우도 신길중학교와 유사하게 다양한 교과 및 진로 연계 주제선택 활동에서 미디어를 다양하게 활용하고 있다. 학습 주제와 관련하여 미디어를 자료나 활동의 방법으로 적절하게 활용하는 경우, 미디어 리터러시 교육과 자연스럽게 연계될 수 있다.

- [그림 33]은 서울사대부설여자중학교에서 사용한 선택 프로그램 가운데 하나인 '세계 무대에 서다'의 교재 예시로, 서울시교육청에서 제작한 것이다.

[그림 33] 서울시교육청 자유학기 선택프로그램 워크북 내용 예시
출처: 서울시교육청. 선택프로그램 워크북 <세계 무대에 서다>(2014: 58-59)



○ 자유학기제 연구학교에서 진행된 미디어 리터러시 프로그램들의 유형은 미디어에 대한 접근법, 프로그램에서 다루는 미디어의 종류, 프로그램의 목표 등 측면에서 몇 가지 유형으로 나눌 수 있다.

– 위에서 살펴본 잠실중학교, 신명중학교, 충남금산중학교 등에서 실행된 미디어 리터러시 교육 관련 프로그램은 '미디어 제작 중심 유형', '미디어 감상 및 향유 중심 유형', '미디어 비평 중심 유형', '교과 연계 학습 중심 유형', '진로 탐색 중심 유형', '미디어 윤리 및 정서 함양 중심 유형', '포괄적 미디어 리터러시 유형'으로 범주화가 가능하다.

– 아래의 [표 29]는 이러한 유형화에 따라 구체적인 프로그램들을 분류한 것이다.

[표 29] 자유학기제에 운영된 미디어 리터러시 관련 주제선택 활동 프로그램의 유형

대표유형	주제선택 활동명	미디어
제작 중심	청소년 뉴스 제작교실(금산중)	뉴스
	애니메이션 제작(금산중)	애니메이션
	SIE를 통한 미래 탐구(금산중)	영화
	카메라로 보는 세상(신명중)	만화
	Got of Comics(신명중)	스포츠
	Me Story 프로덕션(신명중)	활동사진
	영화인을 꿈꾸다(신명중)	미디어아트
	스포츠 활동 사진과 동영상제작(잠실중)	게임

	미디어 아트 (잠실중) 뮤직 비디오 만들기 (잠실중) 사진으로 주변과 소통하기 (잠실중) 미디어와 나(신길중) ESD(단편영화제작-신길중) 건축학개론(만화·애니메이션-신길중) S.C.C(게임 및 로봇 프로그래밍-신길중)	
감상 및 향유 중심	미디어 아트(잠실중) 영상과 문화(잠실중) 영화와 함께한 음악(잠실중)	미디어아트 영화 및 영상 영화음악
비평 중심	사진으로 주변과 소통하기(잠실중) 영상과 문화(잠실중) 매체로 여는 세상 A, B(잠실중) 매체비평반(잠실중)	사진 광고 영상문화 대중가요 미디어 전반
교과 연계 학습 중심	맛있는 광고 CF 속 클래식(잠실중) 영화와 함께한 음악(잠실중) 스크린 영어 (잠실중) 집밥 민선생(신길중)	광고 영화 TV 쇼
진로 탐색 중심	꿈을 키워 비상하는 신문활용교육(금산중)	신문 영화 만화 미디어 전반
미디어 윤리 및 정서 함양 중심	건축학 개론 (만화·애니메이션 힐링-신길중) 심신 비타민(체육과 K POP문화-신길중)	만화 애니메이션 K POP
포괄적 미디어 리터러시 유형	미디어와 나(신길중)	

○ 미디어 리터러시 수업의 대표 유형을 나누더라도 대부분의 프로그램들은 다양한 학습 요소와 역량들을 하나의 프로그램 내에서 포괄적으로 다루게 된다.

-미디어 리터러시 교육은 다양한 학습 요소와 역량을 통합적으로 다루는 특성이 있다. 따라서 미디어 제작에 중심을 둔 프로그램도 실제 프로그램의 주간 강의계획서에는 미디어 비판, 미디어 윤리, 진로 탐색 등 다양한 내용을 포함하는 경향이 나타난다.

- [표 30]은 프로그램의 구성 및 주제선택 방식에 따라, 각각의 프로그램에서 다루는 미디어 체험이나 미디어 이해 등의 기초 학습 요소와, 이를 바탕으로 도달할 수 있는 미디어 역량이 다각도로, 그리고 복합적으로 반영될 수 있음을 보여준다.

[표 30] 자유학기 주제선택 활동에 반영된 미디어 리터러시 교육 프로그램 내용 분석

프로그램 제목	기초 학습 요소		미디어 리터러시의 수행 요소							
	미디어 체험	미디어 지식	의미 이해와 전달	책임 있는 미디어 이용	감상과 향유	미디어 기술 활용	정보 검색과 선택	창작과 제작	사회·문화적 이해	비판적 분석 및 평가
매체로 여는 세상		○	○	○					○	○
미디어와 나		○	○		○		○		○	
영화인을 꿈꾸다	○		○			○		○		
매체 비평반		○	○	○					○	○
청소년 뉴스 제작교실	○	○	○			○	○	○		
애니메이션 제작	○		○			○		○		

○ 미디어 리터러시가 진행되는 주제선택활동의 운영 시간은 학교에 따라 5주에서 17주까지 장단기 프로그램으로 다양하게 운영된다.

– 대부분의 학교가 주제선택 활동을 주 1~2차시로 편성하고, 프로그램의 특성과 상황에 따라 5주에서 17주까지 자율적으로 운영한다.

– 이는 학교의 상황에 따른 것이다. 운영 시수는 프로그램의 특성 및 학생의 선호도 이외에도 교사의 책임시수에 따라 결정되는 경우가 많다. 중학교의 경우 담당과목에 따라 교사의 주당 담당 시수에 차이가 있고, 자유학기 기간에는 특정 과목의 시수 감축을 통해 자유학기제를 편성하게 되기 때문에 대부분 학교에서는 교사가 담당해야 하는 시수를 고려하여 주당 1~2차시의 편성을 선택하게 되는 것이다.

○ 잠실중학교의 경우, 12개 학급을 14개 반으로 편성하여 학생들이 1주에 2가지 프로그램씩 총 4가지 프로그램을 경험하도록 하면서 주 2차시 7주 프로그램(주 1차시 14주 프로그램에 해당)으로 운영한다.

[표 31] 잠실중학교의 자유학기 주제선택 활동 운영계획

출처: 잠실중학교. 서울형 자유학기제 운영 계획서(2015)

자유학기(1학년 2학기)			
상반기(9, 10월)		하반기(11, 12월)	
화요일	목요일	화요일	목요일
선택1	선택2	선택3	선택4
– 학생 신청 전에 전체 프로그램 차시별 강의 계획 안내 – 학생 1인당 총 4개 프로그램 수강 (다양한 프로그램 체험) – 교사는 1개 프로그램 최대 4회 수업 (프로그램 내용 개선, 보완)			

[표 32] 잠실중학교의 자유학기 시간표 편성

출처: 잠실중학교. 서울형 자유학기제 운영 계획서(2015)

<table>
<tr><th>요일
시간</th><th>월</th><th>화</th><th>수</th><th>목</th><th>금</th></tr>
<tr><td>1</td><td colspan="5" rowspan="5">공통 과정
기본교과 : 국어(4), 도덕(1), 사회(3), 수학(3), 과학(3), 영어(3),
기술·가정(2), 한문(2),
미술(1), 체육(3) 포함</td></tr>
<tr><td>2</td></tr>
<tr><td>3</td></tr>
<tr><td>4</td></tr>
<tr><td>5</td></tr>
<tr><td>6</td><td>스포츠클럽</td><td rowspan="2">선택프로그램
(교과 연계 및
적성 연계)</td><td rowspan="2">진로와 직업</td><td rowspan="2">선택프로그램
(교과 연계 및
적성 연계)</td><td>창체(행복수업)</td></tr>
<tr><td>7</td><td></td><td></td></tr>
<tr><td>8</td><td colspan="5">자유학기 활동과 연계한 선택형 방과후학교 운영</td></tr>
</table>

○ 충남 금산중학교의 경우 '청소년 뉴스 제작교실'을 총 17차시로 구성해 수요일 5, 6교시를 이용하여 17주 동안 장기 프로그램으로 운영하였다.

○ 따라서 자유학기의 주제선택 활동으로 미디어 리터러시 프로그램을 운영할 경우, 자유학기의 교사 책임 시수 및 학교 여건을 고려할 필요가 있다.

○ 현재 실시되고 있는 미디어 리터러시 관련 프로그램들은 제작 관련 프로그램이 다수이다.

– 이는 주제를 선택할 때 학생의 관심사와 연계한다는 점과, 및 프로젝트 수업 운영이 가능한 자유학기제의 특성과 관련을 맺고 있는 것으로 보인다.

– 또한 다수 학교에서 제작 관련 수업을 외부 강사가 진행하고 있기 때문이기도 하다. 신문 활용, 뉴스, 사진·영상 제작 및 만화·애니메이션 제작 프로그램 등을 다루는 많은 학교에서는 충남 금산중학교의 경우와 같이 한국언론진흥재단, 시청자미디어센터, 한국문화예술교육진흥원 소속의 강사들이 수업을 한 사례가 많았을 것이다.

○ 외부 기관 및 강사는 미디어 리터러시 교육에서 다음과 같은 점에서 조력을 제공할 수 있다.

–자유학기 운영을 처음 시도하는 학교의 경우, 교과 수업 재구성, 교과 수업 개선, 다양한 진로 체험 프로그램 운영 등을 위해 교사들이 시간과 노력을 많이 들여야 하기 때문에, 외부 강사가 수업을 어느 정도 맡아주는 것을 선호하기도 한다.

– 일반적인 학교 교사들이 다루기 어려운 특정 미디어 분야에 대해 전문적 지식과 제작 기능을 갖추고 흥미롭게 접근하는 외부 강사의 수업에 대해서는 학생들의 만족도가 높은 경우가 있다.

○ 그러나 단위 학교의 자유학기 운영 경험이 누적될수록 주제선택 활동 운영에 있어 외부 강사에 대한 의존 비율이 감소하는 경향이 나타난다.

– 이는 외부 강사에게 지급할 강사료가 부담이 되는 등 현실적인 요인들이 작용한 결과

로 나타나기도 한다.

- 한편으로 외부 강사가 중학교 학생들의 청소년 문화나 감수성을 잘 이해하지 못하거나, 주 1회 학생들과 만나기 때문에 관계 형성이 어렵고 수업 장악력이 떨어지며 수업 내용 깊이가 부족한 경우 수업에 대해 학생들의 만족도가 낮게 나타나는 경우가 많다.

○ 서울 잠실중의 사례에서 볼 수 있듯 학교 교사들이 미디어 리터러시 프로그램을 운영할 경우, 교육과정의 성취기준과 연계하고 학생들이 길러야 할 핵심역량을 고려한 수업이 이루어져 프로그램 구성 및 운영 측면에 있어서 질적인 향상이 이루어질 수 있다.

- 잠실중에서는 주제선택 활동 프로그램 전체인 22개 중 17개의 프로그램을 학교 교사가 직접 운영한다. 외부강사 의존도를 낮추기 위해 본교 교사의 연수를 지원하여 교사가 직접 운영하는 비율을 높인 것이다.
- 잠실중에서는 미디어 리터러시 프로그램의 비중이 높게 나타난다. 이는 주제선택 활동을 구성할 때 흥미뿐만이 아니라 자유학기가 끝난 후 이어질 일반 학기에도 학생들에게 필요한 역량을 기르는 데 초점을 두었기 때문으로 보인다. 잠실중 교사들은 제작에만 초점을 두기보다는 의사소통 및 정보처리 역량과 직결될 수 있는 미디어 비평, 미디어 윤리, 미디어 감상 등 의사소통, 비판적 사고, 사회·문화적 이해 등에 초점을 맞춘 프로그램들을 구성하였다.
- 충남 금산중학교에 개설된 프로그램의 경우도 단순 제작이나 감상에 그치지 않고 비판적 사고, 창의성, 책임 있는 이용, 진로 등 다양한 역량을 기르는 데에 초점을 맞추고 있다. 금산중은 잠실중학교와 달리 미디어 리터러시 프로그램의 경우 현직교사도 지도하나, 외부강사가 맡아 수업하는 것과 균형을 이룬 사례이다.

○ 잠실중학교와 충남 금산중학교의 사례들은 학교 및 교사 차원에서 미디어 리터러시 교육에 관심을 가지고 참여하여 성공적인 수업을 이끌어낸 우수 사례이다.

-교사들이 적극적으로 참여한 프로그램들의 경우, 제작 중심 프로그램이라고 해도, 미디어 리터러시 교육의 특성상, 자연스럽게 비평 및 감상, 미디어 윤리 등과 각 차시에서 연계되고 있었다.

-이러한 프로그램 구성은 학생의 관심사를 반영하면서도 미디어 리터러시의 다양한 역량을 달성할 수 있는 체계적인 교육 프로그램들의 사례가 필요하다는 점과 이것이 현직교사의 참여도 및 역량과 밀접하게 관련되어 있음을 시사한다.

다. 시사점

○ 미디어 리터러시 수업의 질적인 향상을 위해서는, 교사들의 관심을 바탕으로 미디어 리터러시 교육의 목표를 구체적으로 설정할 필요가 있다.

- 교사들은 미디어 리터러시 교육을 통해 학생들에게 길러주고자 하는 역량에 대한 관심을 바탕으로 프로그램을 개발하는 것이 중요하다.
- 잠실중 교사들은 프로그램의 개발 과정에서 '내가 가르치는 학생들이 어떤 생각과 태도를 가진 학생들이 되었으면 하고 바라는가?'라는 본질적인 질문을 가장 중요하게 여

기면서 수업의 목표, 내용, 방법을 개발하여, 수업의 질도 높아지고 교사와 학생 모두의 만족도가 높아진다.

- 이를 위해서는 우리나라의 초·중등학교 수업 상황에서 어떤 미디어가 무슨 목적을 위해 어떻게 활용되고 있는지, 그리고 학생들은 자신들의 실제 삶에서 어떤 미디어를 무슨 목적으로 어떻게 이용하고 있는지에 대한 실태 파악을 바탕으로 하여, 미디어 리터러시 교육을 받은 학생들에게 바라는 결과가 무엇인지에 대한 보다 구체적인 목표를 설정할 필요가 있다.

○ 중학교 자유학기의 미디어 리터러시 교육은 생들이 미디어와의 관계에서 일방적이고 수동적으로 이끌려가는 존재가 아니라 자신의 주관을 갖고 주도적으로 활용하는 주체가 되는 것을 목표로 한다.

-이를 위해서는 학생들로 하여금 정보와 오락거리를 제공하고, 특정 가치와 삶의 방식을 선호하도록 유도하며, 인간관계 및 사회에 대한 인식에 영향을 미치는 미디어의 존재와 작용 방식에 대해 이해하게끔 하는 것으로부터 출발해야 한다.

-미디어 리터러시 교육은 학생들이 미디어가 쏟아내는 정보와 문화 콘텐츠 및 사회·문화 현상을 비판적으로 이해할 수 있는 보다 높은 수준의 사고 작용과 안목을 통해 자신의 삶에서 실천하는 새로운 차원의 의미 읽기와 쓰기 및 삶의 실천을 이끌어낼 수 있는 능력을 지향해야 한다.

○ 미디어 리터러시 교육이 중학교 자유학기에 성공적으로 실행될 수 있기 위해서는 우수한 수업 사례의 모델을 적극적으로 발굴하여 널리 보급할 필요가 있다.

- 우수 수업 사례는 미디어 리터러시에 대한 분명한 개념, 목표, 내용 및 이에 도달하기 위한 방법을 적용한 사례가 될 것이다.
- 미디어 리터러시는 자유학기의 취지에 적합하게 교육과정을 재구성하여 수업을 운영하면서 학생들에게 요구되는 다양한 역량을 기를 수 있는 교육의 기회가 될 수 있으므로 학교 현장에서도 적극적으로 관심을 가질 필요가 있다.

3. 자유학기 주제선택 활동을 위한 미디어 리터러시 수업 모형

가. 수업 모형의 방향

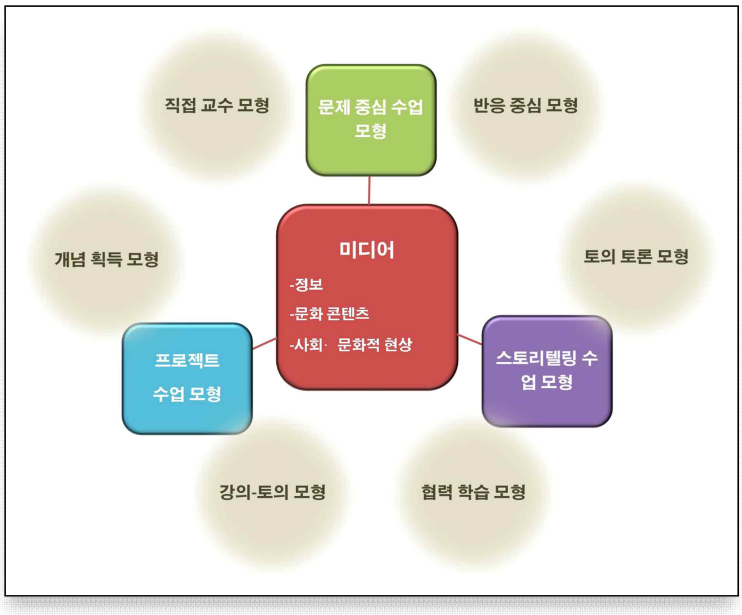
○ 미디어 리터러시 교육의 수업 모형은 적용 층위에 따라 대단원 수준이나 프로그램 전체 차원에 적용되는 통합 수업 모형과, 소단원 혹은 차시 수준에 적용되는 개별 수업 모형으로 구별된다.

- 교육 프로그램의 모형을 설계할 때는 대단원 혹은 프로그램 전체를 아우르는 통합 수업 모형 내에 적절한 개별 모형들을 차시나 소단원 수준에 적용하는 방식으로 설계하는 것이 바람직하다.

○ 통합 수업 모형과 개별 수업 모형은 다음과 같은 모형들이 유용하게 활용될 수 있다.

– 통합 수업 모형으로는 '문제 중심 모형(Problem-based model)', '프로젝트 중심 모형(Project-based model)', '스토리텔링 중심 모형(Storytelling-based model)'의 세 가지가 유용하게 적용될 수 있다.
– 개별 수업에는 소단원 혹은 차시 수업의 목표와 내용에 따라 '개념 획득 모형', '직접 교수 모형', '토의·토론 모형', '반응 학습 모형', '강의-토의 모형', '협력 학습 모형' 등을 융통성 있게 적용할 수 있다.

○ 이 연구에서는 미디어 리터러시 교육을 위한 통합 수업 모형이 크게 '문제 중심 모형', '프로젝트 중심 모형', '스토리텔링 중심 모형'이므로 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 모형을 '미디어 리터러시(Media Literacy)'의 첫 글자인 'M'과 'L', '문제(Problem)'와 '프로젝트(Project)'의 'Pro' 및 '스토리텔링(Storytelling)'의 'S'를 결합한 'ML ProS' 모형이라고 약칭한다.
–'ML Pros' 모형은 다음과 같이 도식화할 수 있다.



[그림 34] 미디어 리터러시 교육을 위한 ML ProS 수업 모형

○ '문제 중심 모형'은 미디어를 사회·문화적 현상으로 바라보고 이에 대한 학생들의 이해를 심화시키기 위한 모형으로, 다음과 같은 수업에서 활용될 수 있다.
– 미디어로 인해 생겨나는 사회적 문제들에 대해 질문, 토의·토론 및 탐구 활동을 수행하여 미디어를 비판적으로 이해하도록 하는 데 활용될 수 있다.
– 미디어 텍스트 또는 콘텐츠 자체의 의미를 문제로 삼아, 미디어 텍스트에 대한 비판적 읽기를 중심으로 한 수업을 위해 활용될 수 있다. 이 경우에는 미디어 텍스트의 의미를 구성하는 문자, 음성, 시각적 이미지, 동영상 등의 내용과 형식에 주목하여, 어떤 내용이 선택되고 배제되어 의미를 형성하는지, 그리고 이 과정에서 텍스트 생산자의 의도, 관점, 이해 관계 등이 어떻게 작용하는지 등을 꼼꼼하게 읽고 비판적으로 이해하는

활동을 중심으로 설계될 수 있다.

○ ‘스토리텔링 중심 모형’은 문화 콘텐츠로서의 미디어가 지닌 스토리텔링의 내용과 표현에 주목한 모형으로, 다음과 같은 수업에서 활용될 수 있다.
  – 문화·예술적 가치의 측면에서 높은 수준을 성취하였거나 사회적으로 주목받는 미디어 콘텐츠를 중심으로 하여 수용 반응·이해·토의함으로써, 학생들이 수준 높은 미디어 콘텐츠를 향유하고 미디어에 대한 감식안과 비판적 평가 능력을 신장시키기 위한 수업에서 활용될 수 있다.

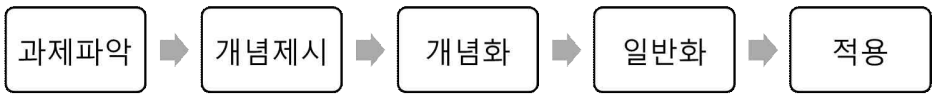
○ ‘프로젝트 중심 모형’은 미디어와 관련된 사회·문화적 현상이나 주제를 심층적으로 이해하기 위해 조사·탐구 활동을 하거나, 기술적 도구를 활용해 미디어를 창작 혹은 제작해 봄으로써 창의적 문제 해결력을 기르도록 하는 데 활용될 수 있다.

○ 통합 수업 모형인 ML ProS 모형은 대단원 혹은 자유학기 주제선택 활동 전체에 적용되는 모형이고, 소단원 혹은 차시 수업에는 수업의 목적에 따라 ‘개념 획득 모형’, ‘강의-토의 모형’, ‘직접 교수 모형’, ‘토의·토론 모형’, ‘반응 중심 모형’, ‘협력 학습 모형’ 등을 적용할 수 있다.

1) 개념 획득 모형

○ 개념 획득 모형은 미디어의 개념 이해, 유형이나 속성에 대한 이해를 위해 유형이나 속성에 대한 이해를 위해 적용될 수 있다.
  – 이 모형은 ‘자료 제시 및 개념 규명 과정’, ‘개념의 획득 여부를 검증하는 과정’, ‘사고 전략을 분석하는 과정’으로 이루어진다(Joyce & Weil, 1992).
  – 개념 규명 과정에서는 교사가 개념 획득을 위해 개념의 긍정적 예와 부정적 예를 제시하고, 긍정적 예의 속성을 찾아 가설로 설정하고 검증한다.
  – 규명된 개념은 다시 제시되는 예들을 개념의 속성을 포함한 예와 그렇지 않은 예로 구분하는 활동을 통해 속성을 검증한다.
  – 마지막으로 학생들은 자신의 사고과정을 설명하고 가설의 속성과 역할에 대해 토의하게 된다.

○ 개념 획득 모형을 수업에 적용하면 다음과 같은 단계로 설명할 수 있다.



  – 다음은 인터뷰 제작 수업에서 인터뷰의 개념을 이해하는 단계에서 개념 획득 모형을 적용한 사례이다.

[표 33] 개념 획득 모형을 적용한 미디어 이해 수업 과정

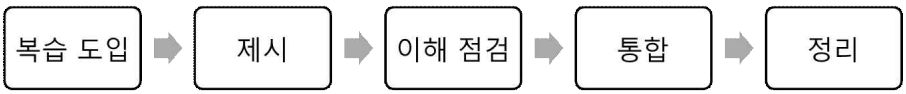
교수학습단계	교수학습과정
과제 파악	학습목표를 제시한다.
개념 제시	인터뷰의 개념을 정의한다.
개념화	인터뷰의 예와 인터뷰의 예가 아닌 자료를 제시하고 모둠활동으로 토의한다.
개념의 일반화	인터뷰의 개념을 확립한다.
적용	인터뷰 자료를 찾아본다.

2) 강의-토의 모형

○ 강의-토의 모형은 교사가 체계적인 방법으로 정보를 제시한 후 이를 바탕으로 학생들이 의견, 사실, 정보, 지식 등을 교환하도록 설계되며, 학생들이 조직화된 지식 체계를 이해하는 데 효과적인 모형이다(Eggen & Kauchak, 2014).

- 미디어 리터러시 수업에서는 미디어 이해를 바탕으로 한 가치 판단 및 비판적 평가를 요하는 과정에서 강의-토의 모형을 활용할 수 있다.
- 교사가 미디어 리터러시에 대한 주제 및 전문 지식을 먼저 제시하고 이에 대해 함께 논의하여 공동의 이해를 기반으로 의견 교류를 하는 과정에서 학생들이 문제의 가치 및 의미를 파악하게 된다.
- 토의·토론 학습은 주로 문제 해결을 목적으로 하지만, 강의-토의 모형은 교사의 안내가 중요한 역할을 하여 학습자들이 깊게 이해하고 인식할 수 있도록 한다.

○ 강의-토의 모형을 수업에 적용하면 다음과 같은 단계로 설명할 수 있다.



- 다음은 미디어에 대한 비판적 분석과 평가에 대한 수업에서 강의-토의 모형을 활용한 사례이다.

[표 34] 강의·토의 모형을 적용한 '미디어에 표현된 여성상 이해'의 수업 과정

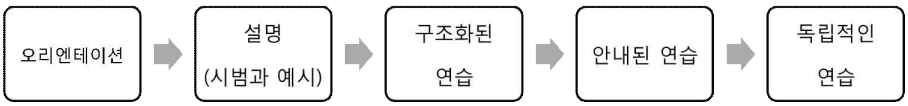
교수학습단계	교수학습과정
배경지식 진단	감상한 애니메이션 작품의 여성 캐릭터의 특성에 대해 떠오르는 대로 이야기한다.
문제의 제시	교사가 토의할 수 있는 학습문제를 제시한다.
예시를 들어 설명	교사는 상업적 미디어와 작가주의적 미디어에서 다르게 표현되는 여성상에 대해 사례를 제시하고 간단히 설명한다.
토의하기	학생들은 미디어에 표현된 여성상에 대해 토의 토론하면서 가치 판단을 수행한다.
문제 해결	학생들은 토의 토론한 내용을 정리 및 발표한다.
발전 및 적용, 정착	미디어에 반영된 여성상에 대한 자료를 더 찾아보고 글이나 시각적 자료 등으로 표현한다.

3) 직접 교수 모형

○ 직접 교수 모형은 교사가 기능이나 전략 등을 대집단 학생들에게 설명한 후 학생들이 교사들이 지시에 따라 연습하도록 설계되며, 주로 복잡한 기능을 익혀야 할 때 전체를 부분으로 나누어 구체적인 절차나 적용 방법을 가르칠 때 적용되는 모형으로 학생들의 이해도를 테스트하고 계속 적용이 가능하게 하는 수업 형태이다(Joyce & Weil, 1992).

- 직접 교수 모형은 미디어의 책임 있는 미디어 활용을 가르치는 수업에서 유용하게 활용될 수 있다. 미디어 리터리시 수업에서 기능 및 기술은 고차원적인 리터러시의 기반이 되는 중요한 목표이다.
- 교사는 작은 단계로 세분화된 자료 및 기술의 제시와 교사의 안내에 따른 연습을 통해 학생은 기능에 숙달하여 자기주도적으로 미디어를 활용할 수 있다.
- 미디어 장비 및 소프트웨어 이외에도, 미술 및 디자인과 관련된 직접적인 자료를 제시하고 시연할 수 있으며, 새로운 개념을 가르칠 때 개념의 특징을 설명하거나 수업에서 규칙이나 정의, 학습의 단계 등을 설명할 때 유용하다.
- 수업 전에 미디어를 활용하여 시각적 표상을 제시하는 것도 학생들이 수업을 진행하기에 앞서 도움이 될 수 있다.
- 직접 교수 모형에서 교사는 학생들에게 학습하기 기대하는 내용을 전달하고, 학습 과제를 명료화하며, 학생의 책임감을 확립할 수 있다.

○ 직접 교수 모형을 수업에 적용하면 다음과 같은 단계로 설명할 수 있다.



- 다음은 미디어 리터러시 수업에 직접 교수 모형을 적용한 사례이다.

[표 35] 직접 교수법을 활용한 미디어 리터러시 사용의 예 (뉴스 제작을 위한 사진 촬영)

교수학습단계	교수학습과정
오리엔테이션	다양한 보도 사진의 사례를 감상하고 특징에 대해 이야기한다.
시범(설명과 예시)	카메라와 삼각대의 사용법 등을 알려주고 직접 학생들 앞에서 보여준다. 방법에 따라 다르게 촬영된 사진을 직접 보여준다.
안내된 연습	다양한 구도에서 피사체를 촬영하는 방법과 영상언어를 세분화하여 구조화하여 제시하고 학생들이 직접 순차적으로 촬영하도록 한다.
독립적인 연습	학생들이 참고 작품을 보면서 원하는 사진을 미리 계획하고 이에 따라 다양한 구도의 사진들을 자유롭게 찍어보면서 연습할 수 있도록 한다.

4) 토의·토론 모형

○ 토의·토론 모형은 '토론(debate)'과 '토의(discussion)'를 합친 '집단적 말하기'를 적용한 수업 모형으로, 의사결정 및 가치 판단 등 수업 과정에서 공동체의 의견을 모으기 위해 광범위하게 사용되는 모형이다.

- 토의는 특정 문제에 대한 문제 해결 방안을 찾아나가는 '협력적 말하기'라면 토론은 대립적인 입장에서 자신의 주장을 펼치는 것이다.
- 토의·토론 수업은 미디어 리터러시 수업에서 광범위하게 적용될 수 있다. 안전한 인터넷 활용/윤리/자기관리 등의 가치관련 수업이나 문화적·사회적 이해, 비판적 분석과 평가와 같이 학생들이 자기 주도적으로 사고하고 소통하여 결론을 짓는 수업에 토론학습은 적절한 모형이며, 미디어 창·제작의 과정 및 프로젝트 학습 과정에서 문제해결 방안을 위한 토의과정은 필수적이다.
- 교사는 교과 내용을 분석하여 어느 단계에 토의·토론을 투입할 것인지 결정해야 하며, 학습문제에 적합한 토의·토론 유형을 선택해야 한다. 학생들에게 토의·토론 규칙을 지도하는 것이 필요할 수 있다. 학생들은 토론에 필요한 자료를 수집하고 전략을 수립하여 토론에 임하고 토론 결과를 종합하고 정리하며 수업이 완성된다.

○ 일반적인 토의·토론 모형은 다음과 같은 단계로 설명할 수 있다.

-다음은 미디어 리터러시 수업에 토의·토론 모형을 적용한 사례이다.

[표 36] 토의·토론법을 활용한 찬반 토론(SNS는 우리에게 행복을 줄 수 있을까?)

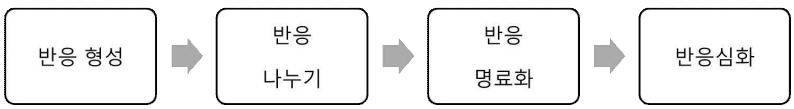
교수학습단계	교수학습과정
주제 확인하기	수업 전 활동으로 SNS 활용과 관련된 행복도를 점검한다. SNS활용과 관련한 장단점과 관련된 동기유발 자료를 확인한다. 'SNS 활용은 행복을 주는가' 라는 주제를 제시한다.
토의·토론 준비하기	찬반 입장을 정한다. 뉴스 기사, SNS 온라인 취재, 인터뷰, 도서자료 등 자료를 수집한다. 수업 전략을 수립한다.
토의·토론하기	규칙에 맞게 토의 토론한다.
정리 및 평가하기	토의 토론 결과를 정리하여 발표한다. 토의 토론 태도 및 과정에 대해 평가한다.
발전 및 적용	학습 문제를 정리 및 확인하고 현실에 적용하여 수업 후 일상 속 학생들이 자발적으로 SNS의 활용 등에 반영한다.

5) 반응 중심 모형

○ 반응 중심 모형이란 문학이나 예술 작품에 대한 감상이나 해석을 위해 사용되는 모형으로, 학습자에 따라 경험이나 관심사, 생각하는 방식에 따라 나름의 근거를 갖고 다양한 해석과 감상을 할 수 있도록 하는 수업 모형이다.

- 반응 중심 모형에서 학생들은 작품을 감상하고 반응을 형성하며 작품에 정서적으로 몰입될 것이 강조되기 때문에 미디어 예술 작품의 감상 및 미디어 콘텐츠를 중심으로 한 수업에서 유용하다.
- 이 모형은 콘텐츠의 특정 내용이나 표현을 근거로 자신이 이해한 내용을 다양한 방법으로 기록하고, 질문하거나 토의하는 과정을 통해 적극적인 집단지성의 방식으로 텍스트의 의미를 이해할 수 있도록 하기 위해 사용될 수 있다. 학생들은 미디어 작품을 보고 개별적인 감상경험을 이끌어 낼 뿐 아니라 다양한 탐구 문제를 제시할 수 있다.
- 미디어 기반의 예술작품 감상 및 향유 수업에서도 반응 중심 모형이 중심이 된다.
- 반응 중심 모형은 작품이 감상자의 경험으로 재구성된다는 아이디어에 근거하여 독자의 사고를 중요한 해석의 차원으로 여기고 각각의 감상과정을 존중한다. 따라서 반응 중심 수업에서는 학생들이 반응에 대한 표현이 자유로울 수 있도록 비경쟁적이며 학습자 간에 상호작용, 교사와 학생간의 상호작용이 우호적이면서 수용적인 교실 수업 상황이 적절하다(김정희, 2002).

○ 일반적인 반응중심 모형은 다음과 같은 단계로 설명할 수 있다.



–다음은 미디어 리터러시 수업에 반응중심 모형을 적용한 사례이다.

[표 37] 반응 중심 모형을 활용한 미디어 리터러시 수업(영화 감상하고 탐구문제 제시하기)

교수학습단계	교수학습과정
반응 형성하기	작품 감상하기 작품에 대한 직관적 감상 간단히 쓰고 이야기하기
반응 나누기	작품에서 자신이 중요하다고 생각한 탐구 주제 브레인스토밍 하기 교사 및 학생들과 함께 탐구 주제 선정하기
반응 명료화	주제에 대한 탐구학습 실행하기 (다양한 교과의 수업 모형을 적용한다)
반응 심화	탐구 결과를 공유하기

6) 협력 학습 모형

○ 협력학습은 학습자들이 목표에 도달할 수 있도록 학습자간의 상호작용, 의사소통, 협력을 촉진시키기 위한 교수 학습 모형이다.

- 협력 학습 모형은 인간은 사회적인 존재이며, 학습자들은 지식 공동체 안에서 상호작용 및 의사소통, 협력 가운데에서 지식을 형성한다는 관점에서 출발하고 있다.
- 미디어 리터러시 교육에서 협력 학습은 다양한 수업 모형과 관계를 맺고 있다. 문제해결, 탐구, 프로젝트 등 다양한 수업 과정에서 학생들은 학급 구성원들과 그룹을 형성하여 정보 조사, 미디어 창·제작, 비판적 분석을 위한 토의 활동을 하게 된다. 또한 협력 학습은 수업 전후 활동에서 온라인을 통한 의견 교환을 통해서도 이루어지게 된다. 특히 미디어 제작 활동은 팀 작업을 중심으로 이루어지므로 학생 주도적인 그룹 구성 및 역할 분담하여 역할을 실행하는 것이 매우 중요하다.
- 협력 학습은 학습자 중심인 동시에 자율적이어서, 수업의 전 과정에서 학생들은 그룹의 편성 및 역할 분담, 과제 수행과정 전반에 있어서 자기 주도적으로 학습을 진행하게 된다. 협력 학습은 교사의 지도하에 이루어지는 협동학습과는 달리 협력 학습에서 학습자들은 보다 능동적이며, 교사들은 촉진자 역할을 하게 된다.
- 학습자의 창의적 사고 및 정의적 발달에 기여하며 민주적이고 개방적인 학습 분위기에 기여한다.

○ 협력학습에는 다양한 모형이 있으며 교과 및 수업의 성격에 따라 선택할 수 있다. 예를 들어 직소우 2 모형을 참고하면 다음과 같은 단계로 설계될 수 있다(Eggen & Kauchak, 2006).

–다음은 미디어 리터러시 수업에 협력학습 모형을 적용한 사례이다.

[표 38] 미디어 창작·제작에서 협력 학습 모델 적용 (1)

교수학습단계	교수학습과정
협력 학습 설계 -정보 수집	학생들은 그룹을 나누고 전문화할 주제를 나누어 필수적인 정보를 학습함. 예컨대 학급 애니메이션을 제작하기 위해 제작과정을 담은 엔딩 크레딧 등을 보고 역할을 분배하고, 제작을 위한 역할을 이해한다.
협력 학습 실행(1) -전문가 모임	각 모둠에서 애니메이션 기획, 제작, 편집 등의 과정에서 촬영, 촬영 대상 제작, 배경, 편집, 음향 등의 역할을 나누고, 같은 역할을 맡은 다른 모둠원들과 모여 수행할 역할에 대해 심층적으로

	이해한다.
협력 학습 실행(2) -팀 보고	자신의 모둠으로 돌아와 각자의 역할에 대해서 모둠 구성원에게 차례로 가르치며, 실제 제작 과정에서 역할을 충실히 수행한다. 작품 편집할 때는 각각의 역할을 엔딩 크레딧에 적는다.
협력 학습 평가 -평가와 인정	작품을 감상하기 서로의 역할 수행에 대해 상호 평가하고 칭찬하기

[표 39] 미디어 창작·제작에서 협력 학습 모델 적용 (2)

교수학습단계	교수학습과정
협력 학습 설계 -정보 수집	학생들은 그룹을 나누고 인터뷰를 위해 필요한 사전 자료를 조사함. 인터뷰 대상에 대해서 필요한 자료를 수집하는 것은 물론, 인터뷰 진행 단계에 따라 할 일, 인터뷰 진행 시 각 모둠원이 해야 할 역할들을 이해한다.
협력 학습 실행(1) -전문가 모임	각 모둠에서 인터뷰 기획, 제작, 편집 등의 과정에서 촬영, 질문지 제작, 질문자, 편집, 사후 분석 등의 역할을 나누고, 같은 역할을 맡은 다른 모둠원들과 모여 수행할 역할에 대해 심층적으로 이해한다. 인터뷰 진행 단계에 따라 인터뷰할 내용(인사, 질문 내용, 마무리) 등도 의논한다.
협력 학습 실행(2) -팀 보고	자신의 모둠으로 돌아와 각자의 역할에 대해서 모둠 구성원에게 차례로 가르치고, 질문지를 작성한다. 실제 제작 과정에서 역할을 충실히 수행한다.
협력 학습 평가 -평가와 인정	인터뷰한 결과에 대해서 나누고, 각 모둠의 결과에 대해 상호 평가한다.

나. 수업 모형 적용의 사례

○ 미디어 리터러시 수업은 'ML ProS' 모형으로 진행할 수 있다.
- 수업의 주제를 선택할 때는 학생의 관심사 및 당면한 문제 등이 중요한 요인으로 작용할 수 있다.
- 학생의 관심사 뿐만 아니라 미디어 리터러시의 목표와 내용 및 교과 내용을 고려하여 주제 및 미디어 콘텐츠, 활용하는 미디어 등을 면밀하게 선택할 필요가 있다.

○ 다음에 제시하는 세 가지 수업 사례는 'ML ProS' 모형에서 각각 '문제 중심 모형', '스토리텔링 중심 모형', '프로젝트 중심 모형'이 적용되는 방식의 사례이다.

- 전체적인 수업의 단계는 '수업 전'-'수업 중'-'수업 후'로 나뉜다.
- 수업 전 단계에는 학생들의 사전 관심사 진단 및 미디어 생활 성찰 등이 이루어진다.
- 수업 중 단계에는 '문제 중심', '스토리텔링 중심', '프로젝트 중심'의 수업 모형에 따라 활동들이 이루어진다.
- 수업 후 단계에는 학습한 내용의 적용 및 발전과, SNS를 통한 결과물의 공유 등이 지속적으로 이루어지게 된다.

○ 위 표에서 제시한 내용은 자유학기 활동과 같이 범교과적 학습의 방식으로 독자적인 프로그램을 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 내용을 설계할 때 도움이 될 수 있다.
-미디어 리터러시 교육 내용들은 다양한 교과에 포함된 성취기준과 연관하여 범교과적으로 학습된다.
-미디어 리터러시를 향상 방안, 혹은 역으로 미디어 리터러시를 통해 각 교과 학습의 향상을 도모하기 위한 수업 설계를 할 때는 미디어 리터러시의 학습 요소를 고려하여 관련 교과의 성취기준을 선택하고 타 교과의 성취기준과 연계해야 한다.

○ 미디어 리터러시 수업을 계획할 때에는 수업의 목표와 내용을 계획하는 데 있어, 아래와 같은 내용 체계를 체크리스트로 삼아 기초 학습 요소 및 학생들에게 미디어 역량의 하위 요소를 내용으로 구성할 수 있다.
-미디어 리터러시 수업을 통해 바라는 결과는 미디어 리터러시 교육의 목표에 따른 내용 요소들을 고려하여 설정될 수 있으며 백워드 설계와 같이, 수업을 통해 바라는 결과를 확인하고 이에 대해 교사와 학생들 간에 공감하는 과정을 거칠 필요가 있다.

[표 40] 미디어 리터러시 수업 모델 예시에 적용된 내용 요소 체크리스트

수업 또는 활동명	기초 학습요소		수 행 목 표							
	미디어 체험	미디어 지식	의미 이해와 전달	책임 있는 미디어 이용	감상과 향유	미디어 기술 활용	정보 검색과 선택	창작과 제작	사회·문화적 이해	비판적 분석과 평가
토론으로 보는 미디어 세상	○	○	○	○			○		○	○
만화와 애니메이션으로 보는 이슬람 문화와 인권	○	○	○	○	○	○	○	○	○	○
인터뷰로 세상을 만나다	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

1) 문제 중심 수업 모형 – "토론으로 보는 미디어 세상"

○ 이 수업은 학생들 스스로 미디어가 자신의 삶과 어떤 관계에 있는지 되돌아보고 토의·토론함으로써 미디어를 비판적으로 이해하도록 하는 것을 목표로 한다.

– 토의·토론을 위한 주장의 근거를 마련하는 과정에서 미디어 텍스트에 대한 비판적 분석 활동을 하는 것이 필요할 수 있다.
– 수업 전체는 ML ProS 모형의 '문제 중심 모형'으로, 개별 차시에는 직접교수 모형과 토의·토론 모형이 적용된다.

<table>
<tr><th colspan="3">수업 전</th></tr>
<tr><th colspan="2">활동</th><th>수업 자료 및 도구</th></tr>
<tr><td colspan="2">▪ 학생들의 미디어(팟캐스트, 웹툰, SNS 등) 이용 실태를 조사하기
▪ 미디어 이용과 관련하여 친구들과 토의하고 싶은 주제를 SNS를 통해 공유하기
–교사는 토의 주제를 수집하여 학생들이 수업에 다룰 주제를 주도적으로 선정할 수 있도록 돕는다.</td><td>교육용 SNS (실시간 상호작용 커뮤니티, 설문 도구)</td></tr>
<tr><td colspan="3">⇩ ⇩</td></tr>
<tr><th colspan="3">수업 중</th></tr>
<tr><th>차시</th><th>활동</th><th>수업 모형</th><th>수업 자료 및 도구</th></tr>
<tr><td>1</td><td>▪ 토의·토론의 일반 규칙 9가지 익히기
▪ 토의·토론의 역할 익히기
▪ 토론 영상을 보면서 토론 참여자들의 역할 및 진행을 체험한다.</td><td>직접 교수 모형</td><td>토론 영상</td></tr>
<tr><td>2 ~ 6</td><td>▪ 다양한 주제에 의한 토의·토론 학습
–학생들이 도출한 다양한 주제를 매 차시 핵심 의제로 선정하여 토의·토론 학습을 진행한다.
아이돌 문화와 외모 지상주의
SNS가 사람들에게 행복을 줄 수 있을까?
청소년 문화와 사이버 언어폭력
온라인 게임 중독
패러디와 표현의 자유
저작자의 권리와 미디어 사용자의 권리
▪ 다음과 같은 과정에 의해 진행한다.
토의·토론 주제 확인과 이해
주제에 적합한 토의·토론 방식 결정
토의·토론의 역할 정하기
자료 조사 및 텍스트 분석을 통한 주장의 근거 마련
토의·토론 규칙에 따라 토의·토론하기
토론 결과 정리 및 발표하기
▪ 매 차시마다 적절한 토의·토론 기법을 소개하고, 각 기법에 따라 토의·토론을 진행할 수 있도록 지도한다.
▪ 토의·토론을 위한 자료를 이해하는 과정에서 미디어 텍스</td><td>토의 토론 모형</td><td>토의·토론 주제 이해를 위한 읽기자료
동영상 자료</td></tr>
</table>

	트의 의미에 대한 비판적 분석이 이루어질 수 있도록 지도한다.		
7	▪ **3분 스피치** -수업 과정 중 자신에게 의미 있었던 주제를 선정하여 3분 가량의 연설 대본을 작성하여 발표한다. -촬영 담당 팀을 선정하여 학생들의 3분 스피치를 촬영한다. ▪ **수업 정리 및 수업 후 활동 안내** -교사는 학생들의 발표 내용을 간단히 정리하고 의견을 나눈다. -수업 후 활동을 안내한다.		

⇩ ⇩

수업 후	
활동	수업 자료 및 도구
▪ **3분 스피치 촬영 내용을 교육용 SNS 를 통해 공유하기** -수업에 참여하지 않은 다른 학생 및 학부모 등과 함께 공유하고 댓글을 통해 의사소통한다. -교사는 학생들의 모둠 활동 결과에 대해 피드백을 한다.	교육용 SNS (실시간 상호작용 커뮤니티)

2) 스토리텔링 수업 모형– “만화와 애니메이션으로 보는 이슬람 문화와 인권”

○ 이 수업은 만화, 애니메이션, 영화 등 다양한 스토리텔링 미디어 텍스트의 내용과 표현 방식에 주목하여, 작품에서 다루는 삶의 문제들을 주제적으로 탐구하는 것을 목표로 한다.

– 수업에서는 작품을 온전히 감상하고 작품의 내용 및 관련 주제를 탐구하는 활동이 중심이 된다.

– 탐구 주제는 교사뿐 아니라 학생들이 주도하여 선정하도록 하고, 다양한 교과 학습의 내용과 연계하는 것이 바람직하다.

– 탐구 주제와 관련하여 미디어 텍스트의 의미와 작가의 관점에 대한 비판적 분석 활동을 포함할 수 있으며, 각 차시의 목표에 따라 반응 중심 모형, 강의·토의 모형, 협력 학습 모형 등이 적용될 수 있다.

수업 전	
활동	**수업 자료 및 도구**
▪ **애니메이션 예고편을 보고 자유롭게 댓글 달기** ▪ **작품 제목을 검색하여 관련된 정보를 수집하고 이해하기**	교육용 SNS (실시간

	상호작용 커뮤니티)

⇩ ⇩

수업 중			
차시	**활동**	**수업 모형**	**수업 자료 및 도구**
1 ~ 2	▪ **수업 전 활동을 통해 알게 된 작품 관련 정보(작가, 배경, 내용 등)에 대해 이야기 나누기** ▪ **작품 감상하기** ▪ **작품에 대한 학생들의 반응 나누기**	반응 중심 모형	영상물 및 도서 자료
3	▪ **만화와 애니메이션의 특징 알아보기** -'페르세폴리스'의 만화 버전과 애니메이션 버전 비교하기	강의 토의 모형	영상물 및 도서 자료
4	▪ **미디어 텍스트에서 작가가 제시하는 여성상에 대해 분석하고 토의하기** -'페르세폴리스'에 제시된 다양한 여성들의 이미지를 미국의 '디즈니'나 일본 등의 상업적 애니메이션에 제시된 여성들의 이미지, 그리고 학생들의 실제 삶에서 만나는 여성들의 이미지와 비교하여 분석하고 토의한다.	토의 토론 모형	영상물 및 도서 자료
5 ~ 8	▪ **교과 학습과 관련하여 작품의 주제를 탐구하기 위한 질문 생성하기** -학생들은 모둠별 협력학습의 방식으로 작품의 주제를 탐구하기 위한 질문들을 만든다. ▪ **예상 가능한 학습 주제** 이슬람 문화와 서구 문화의 차이 이슬람 사회의 여성 인권 현안 글로벌 시대의 이주와 난민 문제 ▪ **모둠별로 생성한 주제를 파워포인트 프레젠테이션, 카드뉴스, 인포그래픽 등의 방법으로 전시하기** ▪ **다른 학생들의 학습결과물을 살펴보고 학급 전체 활동에서 토론하고 싶은 질문을 선정하기** ▪ **학생들이 선정한 질문을 중심으로 자료 조사하고 토론하기**	협력 학습 및 각 교과별 수업 모델	도서관 및 컴퓨터실 등 정보 검색 환경 저작 도구(컴퓨터, 미술도구, 접착식 메모지 등)
9	▪ **작품에 대한 종합적 비평하기** -작품 감상 및 토론 결과를 바탕으로 비판적으로 이해한 내용을 일정한 분량의 글로 써서 제출한다.		

⇩ ⇩

수업 후	
활동	수업 자료 및 도구
▪ **학습 결과물을 SNS 및 블로그 등을 통해 공유하고 의견 교환하기**	교육용 SNS

▪ **이슬람 문화 또는 여성 문제를 다루고 있는 다른 미디어 작품 감상하기**	(실시간 상호작용 커뮤니티)

3) 미디어 기반 프로젝트 수업 모형 – "인터뷰로 세상을 만나다"

○ 이 수업은 인터뷰 제작과 관련된 수업으로서, 학생들은 인터뷰에 대해 이해하고, 직접 보도 자료를 만들기 위해 인터뷰의 전 과정을 경험하게 된다.
- 미디어 제작 수업은 하나의 프로젝트로서, 학생들이 전 과정을 기획하고 실행하게 된다.
- 프로젝트 학습은 전체적으로 협력학습으로 이루어지며, 미디어 제작 기술을 익히는 과정에서는 직접 교수 모형이 적용된다.

수업 전	
활동	**수업 자료 및 도구**
▪ **인터뷰 활동 관련 미디어 기능 익히기** –교사는 교육용 SNS(실시간 상호작용 커뮤니티, 설문 도구), 인터넷 정보 검색 등 미디어 기능 활용 방법에 대해 학생들이 익힐 수 있는 적절한 학습 자료(거꾸로 교실 수업용 동영상, 웹 자료 등)을 안내하여 학생들이 수시로 참고할 수 있도록 한다. ▪ **학생의 학습 동기 유발 및 수업 설계 참여를 위한 미디어 예시 자료 제공 및 학생 활동** –교사는 학생의 관심사와 학습 내용에 적합한 미디어 자료(인터뷰 기사)를 SNS에 링크하고 이를 활용한 간단한 활동을 제시한다(실시간 설문). –학생은 개별적으로 SNS에 접속하여 링크된 미디어 자료를 미리 보고 설문에 응답한다.	교육용 SNS (실시간 상호작용 커뮤니티, 설문 도구)

⇩ ⇩

수업 중			
차시	**활동**	**수업 모형**	**수업 자료 및 도구**
1	▪ **수업 전 활동 경험 및 결과의 공유 및 학습 문제 탐색** ▪ **바라는 학습 목표 및 결과에 대한 공유**	토의토론 모형	교육용 SNS
2	▪ **미디어 텍스트에서 인터뷰가 갖는 기능 이해** ▪ **인터뷰가 활용된 다양한 미디어 텍스트 살펴보기(뉴스, 신문 기사, 다큐멘터리 등)** ▪ **인터뷰의 특성 이해**	개념 획득 모형	파워포인트 재구성된 교과서
▪ **자기주도 학습: 인터뷰하고 싶은 대상, 이유, 실현 가능성을 SNS를 통해 공유하기**			
3	▪ **인터뷰 대상자 선정 및 적절한 미디어 선택하기**	협력	교육용 SNS

	-학생은 수업 전 활동을 바탕으로 모둠별로 학교나 지역사회에서 적절한 인터뷰 대상자를 정하고 자료를 조사한다. -교사는 온/오프라인을 통해 적절한 피드백을 제공한다. -학생은 미디어의 특성이나 사용 방법의 특성을 알고 적절한 방법을 선택한다.	학 습 모형	정보 검색
4	▪ **인터뷰 방법 이해하기** -교사는 인터뷰의 진행 절차 및 적절한 질문 방법에 대해 안내한다. -교사는 인터뷰 관련된 미디어 기술을 설명한다. -교사는 인터뷰 시 유의 사항 및 윤리를 설명한다. ▪ **인터뷰 연습하기** -학생은 간단한 모의 인터뷰를 진행하며 인터뷰를 위한 미디어 사용 및 질문법 등을 연습한다.	직 접 교 수 모형	활동지 스마트폰
▪ **자기주도 학습: 인터뷰하고 싶은 대상, 이유, 실현 가능성을 SNS를 통해 공유하기**			
5	▪ **인터뷰 실행 계획 세우기** -모둠별로 인터뷰를 위해 필요한 사전 자료를 조사한다. -인터뷰 진행 단계에 따라 인터뷰할 내용(인사, 질문 내용, 마무리)을 모둠별로 의논하여 적는다. ▪ **질문지 작성하기**	협 력 학 습 모형	
▪ **자기주도 학습: 이메일로 질문지 보내고 인터뷰 일정 다시 확인하기, 인터뷰 실행하기**			
	▪ **인터뷰 내용을 선별하여 편집하기** ▪ **인터뷰 내용 발표하고 평가하기** -미디어(PPT, 프레지, 동영상, 블로그 등)를 활용하여 발표할 내용을 준비하고 발표한다. -발표 내용에 대해 동료평가 및 자기평가를 한다(SNS등의 온라인 및 오프라인)	**협 력 학 습 모형**	발표용 미디어(PPT, 프레지, 동영상 , 블로그 등) 교육용 SNS 정보 검색

⇩ ⇩

수업 후	
활동	**수업 자료 및 도구**
▪ **학습자 자가 진단 체크리스트 작성하기(5점 리커트 스케일)** -수업 만족도/ 자기 효능감 /역량/학습에 대한 열의 ▪ **학생의 자기 주도적 학습을 위한 심화 자료 안내** -학생이 참여할 수 있는 동아리나 미디어 프로그램 및 기관 안내(예)지	교육용 SNS

역 사회 및 영상 미디어 관련 기관의 다큐멘터리 제작 등)	

다. 자유학기의 주제선택 활동을 위한 제언

○ 중학교 자유학기 기간에 실시되는 미디어 리터러시 교육은 미디어에 대한 청소년들의 관심을 바탕으로 학생들의 꿈과 끼를 키워주는 한편, 일반학기로 돌아간 후에도 학생들이 행복하고 즐거운 학교생활 및 수업 활동을 하는 데 필요한 다양한 역량을 기르는 데 기여할 수 있다.

○ 자유학기는 미디어 리터러시 교육이 학교교육에 제도적으로 정착하여 발전하는 데 있어 좋은 기회가 될 수 있다. 학생들의 선택에 의한 다양한 주제선택 활동의 편성, 다양한 교과 간 연계 혹은 융합 수업의 권장, 학생 참여와 모둠 협력 학습 등 교수·학습 방법 개선, 평가 방법 개선 등 자유학기의 운영 방침은 문제 중심 학습, 교사와 학생들 간의 대화와 토론을 중시하는 반응 중심 학습과 토의·토론 학습, 협력 학습에 의한 미디어 창작이나 제작 프로젝트 등 미디어 리터러시 교육이 중시하는 교수·학습 방법과 긴밀히 관련되어 시너지 효과를 낼 수 있다.
  - 이러한 점은 다양한 자유학기제 연구학교에서 미디어 리터러시 프로그램이 자생적으로 이루어져 온 사례들을 통해 살펴볼 수 있다. 따라서 자유학기제의 목적 및 취지에 적합한 학교 교육과정의 일환으로 미디어 리터러시 교육이 실행된다면, 학생들의 관심사를 바탕으로 흥미롭고 의미 있는 수업을 통해 다양한 역량을 기를 수 있는 중요한 계기가 만들어질 것으로 생각된다.

○ 자유학기제에서 미디어 리터러시 교육 프로그램이 학교 현장에서 빠른 시간에 정착하기 위해서는, 현장 교사가 사용하기에 보다 편리한 교재 및 영상 자료 등의 개발과 보급이 필요하다.
  - 서울 잠실중학교의 경우 프로그램 구성에서 서울시교육청에서 자유학기제를 위해 개발해 놓은 프로그램들을 부분적으로 활용했으나, 서울사대부여중의 경우 대체로 학교 교사들이 자체 개발한 교재를 사용하고 있었다.
  - 자유학기제 프로그램을 위한 교재와 수업 자료들은 교육과정에 포함된 미디어 리터러시 관련 성취기준을 반영하고, 교수·학습과정을 통해 학생들이 미디어 리터러시 향상을 경험할 수 있는 구체적인 활동을 중심으로 구성되는 것이 바람직하다. 이를 위해서는 미디어 관련 학자나 전문가들이 단독으로 교재와 수업 자료를 집필하기보다는, 미디어 리터러시 분야의 전문가들과 학교 현장의 상황을 잘 알고 있는 교사들이 함께 교재를 집필하고 검토할 필요가 있다.

○ 미디어 리터러시 교육을 위한 수업에 예시 자료로 사용할 수 있는 다양하고 수준 높은 사진과 영상물 등 미디어 자료의 확보가 반드시 필요하다.
  - 학생들이 저작권을 보호하면서 안전하게 UCC 제작 및 연습 활동에 사용할 수 있는 사진 등의 이미지와 음원 등의 미디어 자료를 제공하는 일도 필요하다.

– 그리고 학생들이 저자로서 제작한 다양한 미디어 생산물을 초상권, 저작권, 프라이버시 침해 등에 대한 염려 없이 윤리적이고 책임 있게 다양한 미디어 이용자들과 교류하며 그들의 반응을 받아볼 수 있는 기회를 제공하기 위해 온라인 및 오프라인의 공간을 적절히 제공하는 일도 필요하다.

○ 미디어 리터러시 교육의 활성화를 위해 교사들이 수업에서 쉽게 사용할 수 있는 수업 자료가 제공되어야 한다.

– 양질의 미디어 자료와 활동지, 비슷한 연령의 학생들이 생산한 학습 결과물과 이에 대한 평가 자료 예시 등도 온라인에서 쉽게 내려 받아 학생들의 지도와 평가에 참고할 수 있도록 제공하여야 한다.

– 교사와 학생들의 집단지성을 통해 자체적으로 풍부한 리소스가 구축되고 이용되도록 지원하는 일이 절실히 요청된다.

– 그렇지 않으면 지금까지 그러했던 것처럼, 교사들은 또다시 손쉽게 미디어 리터러시 수업을 위한 영상 자료 등을 구할 수 있는 사설 온라인 자료센터로 향하게 될 것이고, 교사들 스스로 검증되지 않은 자료들을 무비판적으로 사용하는 일이 미디어 리터러시 교육의 이름으로 이루어질 우려가 있다.

○ 해외의 경우 정부는 물론, 신문사, 방송국, 광고협회, 인터넷 포털, 디지털 미디어 기업 등이 미디어 리터러시 교육을 위한 교육 기부 차원에서 온라인상에 미디어 리터러시 교육을 위한 플랫폼을 구축하고, 다양한 미디어 자료 및 온라인 교육프로그램을 탑재하여 교사들이 자유롭게 활용할 수 있도록 하고 있다.

–이러한 수업 자료, 학생 결과물, 평가 자료 예시 등이 온라인으로 제공된다면, 자유학기제 기간의 미디어 리터러시 수업 뿐 아니라 일반 학기의 교과 수업을 위한 자료로도 광범위하게 활용될 수 있을 것이므로 이를 위한 정책 유도와 지원이 필요하다.

○ 자유학기제에서 미디어 리터러시 교육의 성공적인 정착을 위해서 가장 선결되어야 할 것은 학교의 기술적 환경의 개선이다.

– 자유학기제와 미디어 리터러시 교육 모두 학생 중심의 자기주도적인 학습을 지향하고 있다. 따라서 학생들이 미디어를 활용할 수 있는 물적, 기술적 기반은 자유학기제의 목적 달성을 위해서도 중요한 기반이 될 것으로 생각된다.

–여기에는 학생용 컴퓨터의 확보, 스마트 기기, 와이파이 환경, 저작권이 해결된 미디어 저작 및 편집 프로그램 등 다양한 요소들이 포함된다.

–이를 위해 미디어 및 예술 강사 파견 및 관련 기자재를 지원하는 한국언론진흥재단, 방송통신위원회 산하 시청자미디어센터, 한국문화예술교육진흥원 등의 사업과 학교가 적절히 협력할 수 있도록 하는 것도 필요하다.

Ⅸ. 연구 요약 및 정책 제언

1. 연구 요약

○ 미디어 리터러시는 21세기 지식정보사회를 살아가는 학생들에게 중요한 학교 교육의 과제로 제기되고 있다.
- 우리나라에서는 학교 교실의 교육 정보화와 더불어, 학생들의 일상생활에서 스마트폰 등 미디어 이용이 확산되어 왔다.
- 아직까지 대부분의 학교 현장에서는 미디어를 학습에 대한 흥미 유발 등을 목적으로 제한적으로 활용하는 데 그치고 있다.
- 미디어 리터러시 교육의 필요성에 대한 공감대가 꾸준히 확산되어 왔으나, 이를 위한 독립적인 시간 확보가 어려움으로 인해 학교 현장에서 시행하기가 어려웠다.

○ 21세기 핵심 역량을 강조하는 2015 개정 교육과정, 학생들의 꿈과 끼를 키우는 데 목표를 둔 중학교 자유학기 전면 시행 등 학교교육 환경 변화로 인해, 미디어 리터러시 교육이 교과 수업, 교과 통합 수업, 창의적 체험 활동과 연계한 통합교육과정, 중학교 자유학기의 주제선택 활동 등에서 다양하게 실행될 수 있는 환경이 구축되었다.

○ 따라서 이 연구에서는 변화된 학교 교육 환경에서 미디어 리터러시 교육을 보다 실효성 있게 이루어지기 위한 방안을 모색하였다. 연구 내용은 다음과 같다.
- 미디어 리터러시 교육의 이론적 배경 및 선행 연구 검토
- 국내 및 해외 교육과정 개정의 핵심역량과 미디어 리터러시의 관련성 검토
- 어린이와 청소년들의 미디어 이용 실태 검토
- 국내 및 해외 미디어 리터러시 관련 전문가, 교과교육 전문가, 교육과정 전문가 대상 인터뷰
- 초·중등 교사들의 미디어 리터러시 교육에 대한 인식조사(설문 조사 및 FGI)
- 초등학교와 중학교 자유학기 연구학교의 미디어 리터러시 교육 현황 조사
- 미디어 리터러시 교육의 개념, 목표, 내용 체계 도출
- 초·중학교의 미디어 리터러시 교육을 위한 학교교육과정 편성·운영 방안 개발
- 중학교 자유학기에 적용 가능한 미디어 리터러시 교육 실행 방안 개발

○ 이 연구의 주요 결과는 다음과 같이 요약할 수 있다.
- 미디어 리터러시의 개념을 '미디어가 전달하는 정보나 문화 콘텐츠에 적절히 접근하여 이를 비판적으로 이해하고, 미디어를 활용하여 의미 있는 정보와 문화를 생산하고 전달할 수 있는 능력 및 미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 태도'로 정의한다.
- 미디어 리터러시 교육의 교육과정상의 근거가 총론에서 강조한 핵심역량 가운데 '의사

소통 역량'과 '지식정보 처리 역량'임을 제시하였다.

- 미디어 리터러시를 갖춘 학생은 '미디어 체험'과 '미디어 지식'을 바탕으로 '의미 이해와 전달', '책임 있는 미디어 이용', '감상과 향유', '책임 있는 미디어 활용', '정보 검색과 선택', '창작과 제작', '사회·문화적 이해', '비판적 분석과 평가' 등을 수행할 수 있음을 제시하였다.
- '국어'와 '미술' 교과에는 미디어의 의미 이해와 전달, 비판적 분석과 평가, 창작과 제작 등 의사소통 역량과 관련된 성취기준들이 직접적으로 포함되어 있고, '도덕'과 '사회' 교과에는 책임 있는 미디어 이용, 사회·문화적 이해와 관련된 성취기준들이 직접적으로 포함되어 있으며, '실과(기술·가정, 정보)'에는 미디어의 기술적 활용에 관한 성취기준들이 포함되어 있다. 그러나 이 교과들을 포함하여 미디어 리터러시를 직접적인 성취기준으로 다루지 않는 교과에서도 미디어를 활용한 다양한 학습이 이루어지고 있다. 이 보고서에서는 '통합교과'와 '과학' 교과를 예로 들어, 미디어를 자료나 발표 수단으로 활용한 학습이 이루어지는 수업에서 학생들의 미디어 리터러시 향상이 이루어질 수 있음을 밝혔다.
  - 전국 단위 초·중·고 교사 대상 인식 조사를 시행한 결과, '미디어의 비판적 이해와 평가', '책임 있는 미디어 이용'이 미디어 리터러시 교육의 가장 중요한 목표임을 확인하였다.
  - 주요 전문가 및 초·중등학교 교사의 인터뷰 및 FGI를 시행한 결과, 디지털 미디어 이용 방법을 익히는 것은 미디어 리터러시 교육의 궁극적인 목표가 아니지만, 다양한 교과 수업에서 이루어지는 '정보 검색과 선택', '창작과 제작' 등의 미디어 활용을 위해 학생들에게 '책임 있는 미디어 활용'의 활용 방법에 대한 체계적인 교육이 필요함을 확인하였다.
- 미디어 리터러시 교육은 독립 교과의 신설이 아니라, 핵심역량과 관련된 기존 교과 수업 및 교과 통합 수업 등을 충실히 운영함으로써 이루어질 수 있음을 제시하였다. 특히 중학교 자유학기의 주제선택 활동은 미디어 리터러시를 독립된 주제로 한 수업의 기회가 될 수 있다는 점에서 그 운영 방안을 제시하였다.
- 초·중등학교의 학교 교육과정 편성·운영에 있어 미디어 리터러시와 관련된 성취기준들이 개별 교과 수업, 교과 통합 수업, 창의적 체험 활동(동아리, 행사) 등과 연계한 통합 교육과정, 중학교 자유학기의 주제선택 활동 운영 등에 있어 교육과정 재구성의 중요한 기준이 될 수 있음을 제시하였다.
  - 이에, '미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업', '미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 간 통합 수업', '미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 수업', '행사 및 계기교육을 중심으로 미디어 리터러시 수업', '동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합 수업', '미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합 수업', '교과 학습 주제를 중심으로 한 미디어 기반 교과 통합 수업' 등의 운영 방안을 제시하였다.
- 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 모형으로, 중학교 자유학기 주제선택 활동 혹은 일반 교과의 대단원 수준에 적용 가능한 통합 수업 모형인 'ML ProS 모형'을 제시하였다. 이는 '문제 중심 모형(Problem-based model)', '프로젝트 중심 모형

(Project-based model)', '스토리텔링 중심 모형(Storytelling-based model)'의 세 가지로 구성된다.

- 이에, '미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 단일 교과 내 통합', '미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 간 통합', '미디어 창작·제작 프로젝트를 중심으로 한 통합', '행사 및 계기교육을 중심으로 미디어 리터러시를 연계한 통합', '동아리 활동을 중심으로 한 교과 간 통합', '교과 주제를 중심으로 한 미디어 관련 교과의 통합', '미디어 콘텐츠/텍스트를 중심으로 한 스토리텔링 중심 통합', '특정 미디어를 중심으로 한 통합' 등의 수업 운영 방안을 제시하였다.
- 미디어 리터러시 교육을 위한 수업 모형으로, 중학교 자유학기 주제선택 활동 혹은 일반 교과의 대단원 수준에 적용 가능한 통합 수업 모형으로 '문제 중심 모형(Problem-based model)', '프로젝트 중심 모형(Project-based model)', '스토리텔링 중심 모형(Storytelling-based model)'의 세 가지를 'ML ProS 모형'으로 제시하였다.
- 또한 이러한 수업 모형의 틀 내에서 소단원 혹은 차시 수업의 목표와 내용에 따라 '개념 획득 모형', '직접 교수 모형', '토의·토론 모형', '반응 학습 모형', '강의-토의 모형', '협력 학습 모형' 등이 다양하게 적용될 수 있음을 제시하고 구체적인 운영 방안을 개발하여 제시하였다.

2. 정책 제언

○ 교육부에서는 미디어 리터러시 교육을 위한 연구학교 운영을 통해 학교 교육과정 편성·운영 방안, 개별 교과 및 교과 통합 수업 모형, 평가 방안, 교사 교육 방안 등을 집중적으로 개발·적용하여 바람직한 확산 방안을 마련할 필요가 있다.

- 우리나라는 학생과 교사들의 스마트폰 등 디지털 미디어 이용 수준이 높고, 학교 현장에서 디지털 미디어 활용 수업이 일반화되어 있다. 따라서 이미 구축되어 있는 디지털 미디어 활용 교육을 기반으로 미디어 리터러시 교육의 향상이 이루어지는 한국형 교실 수업 모델 개발을 위해, '미디어 기반 학습(Media-based Learning)'의 연구가 이루어질 필요가 있다.
- 연구학교의 운영을 위해 미디어 리터러시 전문가, 교과교육 전문가, 교육과정 전문가, 교수·학습 및 평가 전문가, 현장교사, 교육부, 시·도 교육청이 긴밀히 협력할 필요가 있다.
- 연구학교 운영을 통해 우수 수업 사례를 발굴·확산하고, 학생들의 미디어 리터러시 발달 표준이 실제 사례의 근거를 통해 연구될 수 있도록, 미디어 리터러시 표준 개발 연구를 병행하여 지원할 필요가 있다.
-이를 연구학교 운영과 연계하여, 실질적인 미디어 리터러시 수업 모델 개발과 확산을 지원해야 한다.

○ 교육부는 미디어 리터러시 교육의 수업 실행을 위해 2015 개정 교육과정에 따른 교과서와 교사용 지도서 개발 지침을 개발하여 제시할 필요가 있다.

- 2015 개정 교육과정에서 제시한 핵심역량의 '의사소통 역량'과 '지식정보처리 역량' 및 관련 주요 교과의 성취기준들을 미디어 리터러시 교육의 근거로 삼아, 미디어 리터

러시 교육을 통해 핵심역량 교육의 실제적인 실행 모델을 만들어갈 필요가 있다.

- 미디어 리터러시와 관련된 교과서 개발 지침은 미디어 리터러시를 성취기준에서 명시적으로 다루고 있는 국어, 도덕, 사회, 미술, 실과(기술·가정, 정보) 등의 교과 뿐 아니라, 수업 자료 예시 및 학생의 조사·발표 등을 위해 미디어를 활용하는 모든 교과의 교과서 개발에 적용될 필요가 있다.
- 각 교과의 교과서 개발 시, 학생들의 미디어 리터러시 향상이 이루어질 수 있도록 학습 목표를 설정하고, 대단원, 소단원, 학습 활동, 평가 계획 등을 반영하도록 교과서 개발 지침을 마련하고, 이를 교사용 지도서에 명시하도록 유도할 필요가 있다.

○ 교육부는 한국교육학술정보원 등과 연계하여 미디어 리터러시 교육의 활성화를 위해 미디어 리터러시 교육을 지원하는 웹사이트 및 아카이브를 구축하고 운영할 필요가 있다.

- 교사들이 쉽게 사용할 수 있는 모바일, 앱, 웹 기반의 자료들을 수집하고, 이를 수업에서 활용할 수 있도록 간략한 교수학습지도안 및 자료들을 함께 제공할 필요가 있다.
- 미디어 리터러시 교육을 위해서는 다양한 그림, 사진, 음원, 영화, 광고, 방송 클립 등의 미디어 자료가 필요하므로, 기존 자료의 저작권을 국가 차원에서 유관기관과의 제휴나 기업의 공익사업, 교육 기부 등과 연계하여 해결함으로써 학교 현장에서 활발히 활용할 수 있도록 지원하는 정책이 필요하다.
- 학생들이 미디어의 창작이나 제작에 활용할 수 있는 이미지, 음원 등을 개발하여 보급할 필요가 있으며, 이를 위해 전문 미디어 강사, 현장 교사, 전문가들이 참여하는 연구·개발이 이루어질 필요가 있다.
- 방송통신위원회, 인터넷진흥원, 한국언론진흥재단, 한국문화예술교육진흥원, 한국콘텐츠진흥원, 영상미디어센터, 각 지역의 문화재단, EBS 및 공영방송 등에서 기 개발된 미디어 리터러시 교육 관련 교재, 교사용지도서, 디지털 자료 등은 공적 지원을 통해 개발된 것인 만큼, 해당 기관이 교육 기부를 통해 한국교육학술정보원의 에듀넷 서비스 및 시·도 교육청의 교수·학습 자료센터 등에 적절히 링크하여 공유하고, CC 라이센스 등을 통해 학교 현장에서 재가공하여 사용할 수 있도록 하는 정책을 추진할 필요가 있다.

○ 교육부는 미디어 리터러시 교육을 위한 교사교육(양성, 연수) 정책을 체계적으로 마련하고 지원할 필요가 있다.

- 미디어 리터러시 교육을 위한 교사교육의 중요성에도 불구하고, 미디어 리터러시 교육을 전공한 전문가가 매우 부족한 것이 현실이다.
- 따라서 단기적 방안으로 교육부 차원에서 한국형 MOOC 사업과 연계하여, ‘미디어 리터러시 교육 개론’ 과목을 동영상 기반 온라인 교육 프로그램으로 개발한 후, 교원 양성을 담당하고 있는 교육대학교와 사범대학의 학생들이 이수하도록 하는 방안을 검토해 볼 수 있다. 이러한 강좌가 개발될 경우, 미디어 환경 변화 등의 속도를 고려하여 적어도 3년 정도의 주기로 지속적으로 업데이트되고 적절한 방법으로 관리될 수 있도록 예산 등을 지원해야 할 것이다.
- 장기적인 방안으로는 미디어 리터러시 교육을 위한 예비교사 교육 내용의 표준 개발

을 위한 정책 연구를 교육부 차원에서 발주하여, 미디어 리터러시 전문가, 교육과정 전문가, 국어과·미술과·도덕과·사회과·실과 등 관련 교과교육 전문가, 교육대학 및 사범대학 관계자들이 광범위하게 참여한 연구와 정책 협의를 통해 각 대학의 실정에 적합한 실효성 있는 방안을 도출하도록 유도할 필요가 있다.

○ 교육부는 국가 차원에서 미디어 리터러시 교육을 위한 연구 개발을 꾸준히 지원해야 한다.
- 영국, 호주, 캐나다, 프랑스 등에서는 미디어 리터러시 교육을 위한 교육 표준 및 수업 모형, 교재 등에 대한 연구가 꾸준히 이루어져 왔으며, 이를 바탕으로 공교육 차원의 미디어 리터러시 교육 실행이 이루어져 왔다.
- 미디어 리터러시 교육의 이론적 개념, 현장 교육 사례 연구 등의 발전을 위해, 교육부에서는 한국연구재단의 학문분류에 '미디어 리터러시 교육'이 연구 분야의 하나로 명시하여 설정될 수 있도록 관련 전문가들의 의견을 수렴할 필요가 있다.
- 이와 관련하여, 한국연구재단의 학문분류의 '교육학'의 하위분류에 '교과통합교육' 혹은 '교과융합교육'을 설정하고, 그 중의 하나로 '미디어 리터러시 교육' 혹은 '미디어 교육'을 설정하는 방안을 고려할 수 있다. 이 보고서에서 논의한 바와 같이, 미디어 리터러시 교육은 다양한 교과교육학의 연계와 융합을 통해 접근하는 것이 바람직하기 때문이다.
- 또한 교육부의 정책연구 과제로 미디어 리터러시 교육을 위한 초·중·고 교과 및 교과통합 수업 방안, 교수·학습 자료 개발, 평가 방안 및 자료 개발, 우수 수업 사례 발굴 및 확산 방안, 교·사대 교사 교육 방안, 초·중·고 교사 연수 방안 등에 관한 사항을 지속적으로 제시하여, 이 분야의 정책 발전이 이루어지도록 할 필요가 있다.

○ 교육부는 미디어 리터러시 교육을 국가 차원의 교육적 의제로 제시하고, 국가 교육과정 연구, 개발, 실행과 연계하는 등 학교 미디어 리터러시 교육 정책 개발 및 실행에 있어 국제 사회와 더불어 선도적 역할을 지속적으로 수행해야 한다.
- 교육부에 미디어 리터러시 교육을 담당하는 전담 인력을 지정하여, 미디어 리터러시 교육과 관련된 연구학교 운영, 교사교육, 교과서 개발, 아카이브 운영, 국제 협력 등 일체의 활동을 지원할 필요가 있다.
- '학교 미디어 리터러시 교육센터'(가칭)를 한국교육개발원 등 교육관련 국책 연구기관에 미디어 리터러시 교육을 관장할 수 있는 전문 연구 인력을 배치하여, 미디어 리터러시 관련 전문가 및 유관 기관과의 협조 체계를 확립할 필요가 있다.
- 이러한 센터의 설립과 운영을 교육부가 주도하고, 미디어 리터러시 관련 전문가, 교과교육 전문가, 교육과정 전문가, 교수·학습 및 평가 전문가, 시·도 교육청 장학사, 연구사, 현장교사, 학부모 등은 물론, 방송통신위원회 산하 시청자미디어재단·한국인터넷진흥원, 문화체육관광부 산하 한국언론진흥재단·한국문화예술교육진흥원·한국콘텐츠진흥원 등의 담당자가 자문 인력으로 참여하여, 연구학교 및 일반 학교들에서 이루어지는 미디어 리터러시 교육을 지속적으로 지원·발전시킬 필요가 있다.

○ 시·도 교육청에서는 각 지역의 특색에 적합한 미디어 리터러시 교육의 발전을 위해 시·도 교육청에서는 미디어 리터러시 교육과 관련된 교사연수, 학교 지원 업무를 담당할 전문 인력을 확보할 필요가 있다.

– 시·도 교육청에 미디어 리터러시 교육을 연구·관리하는 전문 인력을 담당 연구사 및 장학사로 지정할 필요가 있다.

– 미디어 리터러시 교육과 관련한 연구학교 운영, 연구학교 및 교사 컨설팅, 교사 연수, 교재 개발, 웹 리소스 구축, 외부 기관 및 전문 강사 연계 등이 체계적이고 지속적으로 이루어질 수 있도록 지원할 필요가 있다.

○ 시·도 교육청에서는 단위 학교 내에서 미디어 리터러시 교육이 정착할 수 있도록, 미디어 리터러시를 담당할 부서, 부장, 수석교사 등을 선정하여 이들을 대상으로 전문 컨설팅을 시행하는 등으로 지원할 필요가 있다.

– 학교 컴퓨터 및 방송 기자재, 학교홍보영상제작 등 정보 관련 시설 관리 등의 업무를 담당할 수 있는 행정 지원 인력을 별도로 확충하여, 미디어 리터러시 담당 교원들이 교수·학습 지원에 집중할 수 있도록 지원해야 한다.

○ 시·도 교육청에서는 산하 교육연수원에 미디어 리터러시에 관한 교사 연수를 직무연수 및 1정 연수의 필수 과목 등으로 개설할 필요가 있다.

– 미디어 리터러시에 관한 연수의 내용은 미디어 리터러시의 목표 및 내용에 대한 이해, 총론 및 다양한 교과 교육과정상에 제시된 미디어 리터러시 관련 성취기준의 이해, 교육과정 재구성 및 학교 교육과정 편성·운영 방안, 자유학기 주제선택 활동 운영 방안, 미디어 기술 활용 방안 등을 포함할 수 있다.

– 특히 기존 교과 교육을 재구성하여 미디어 리터러시 교육을 실행할 수 있는 방안에 관한 연수 프로그램의 예로, ‘핵심 역량과 미디어 리터러시 교육’, ‘교과 교육과 미디어 리터러시’(각 교과별 개설 가능), ‘미디어 리터러시 향상을 위한 교육과정 재구성 방안’, ‘미디어 리터러시 교육을 위한 수업 설계’, ‘문제 중심 학습과 미디어 리터러시 교육’, ‘프로젝트 중심 학습과 미디어 리터러시 교육’, ‘스토리텔링 중심 수업과 미디어 리터러시 교육’, ‘미디어 리터러시 교육 평가 방법’ 등을 들 수 있다.

○ 시·도 교육청에서는 미디어 리터러시를 종합적으로 지원할 수 있는 학교 미디어 리터러시 교육 지원 센터를 설립·운영할 필요가 있다.

– 미디어 리터러시 교육 지원 센터는 학생들의 미디어 생산·제작과 관련된 저작권 문제를 해결하고, 교사들이 미디어 리터러시 교육 및 미디어 활용 교육과 관련된 정보(교육용 소프트웨어, 앱, 음원, 이미지, 동영상 자료 등)에 빠르게 접할 수 있도록 다양한 정보를 제공하는 웹 자료실을 운영하는 등의 정책 사업을 담당할 필요가 있다.

– 또한 한국언론진흥재단, 한국문화예술교육진흥원, 방송통신위원회 산하 시청자미디어센터 등 미디어 유관기관들이 학교 미디어 리터러시 교육을 위해 개발한 교육 자료 보급 및 전문 강사 지원 등의 정보를 학교에 체계적으로 전달하고 보다 나은 지원 방안을 모색하기 위해 해당 기관들과 협력할 필요가 있다.

– 미디어 리터러시 교육을 위한 교사의 전문적 교사 학습 공동체 운영을 지원할 필요가 있다. ‘전국국어교사모임 매체연구회’와 ‘깨끗한 미디어를 위한 교사 운동’은 20년 가까이 지속적으로 운영되어온 모범적인 자발적 교사 학습 공동체이다. 이와 같은 단체들이 보다 많이 생겨나 교사들의 자발적인 연구를 통한 교실 수업 개선이 이루어질 수

있도록 지원할 필요가 있다.

○ 미디어 리터러시를 학교 교육과정에 편입한 세계 여러 나라에서는 주요 국가 부처 및 유관기관, 미디어 리터러시 전문가, 학교 교사들의 협력을 통해 실제 교실 수업을 지원하는 정책을 펼치고 있다. 향후 미디어 리터러시 연구학교 운영을 비롯한 지속적인 정책 추진을 통해 미디어 리터러시 교육의 발전이 지속적으로 이루어질 수 있기를 희망하며, 이 보고서에서 제시한 내용들이 참고가 될 수 있기를 바란다.

참고문헌

서울대학교사범대학부설여자중학교(2015). 자유학기제 운영계획서.

대전시청자미디어센터(2015). “2015 자유학기제 학교미디어교육 지원 학교 모집”. 자유학기제 학교 미디어교육 지원 안내문.

잠실중학교(2015). 자유학기제 선택프로그램 강의계획서.

서울 신명중학교(2015). 자유학기제 계획서.

충남금산중학교(2014). 자유학기제 운영계획서.

신길중학교(2015). 자유학기제 운영 계획서.

강은주·이미자(2005). ICT활용교육을 위한 에듀넷 수업자료 평가 및 개선방안. 교육공학연구 21-1, 한국교육공학회.

강진숙(2009), 만화전시와 카투노믹스. 북코리아.

강진숙·이영주·김영순(2008). 영상뉴미디어기술 교육과정과 자격제도에 대한 인식사례 연구 : 심층인터뷰를 이용한 미디어 특성화고 교사들의 사례를 중심으로. 한국방송학회 세미나 및 보고서 11. 한국방송학회.

광주시청자미디어센터(2015). 광주형 자유학기제와 학교미디어교육.

교육인적자원부(2007). 2007 개정 교육과정. 교육인적자원부 고시 제2007-79호.

교육과학기술부(2012). 2009 개정 교육과정. 교육과학기술부 고시 제 2012-14호.

교육부(2015a). 초·중등학교 교육과정.교육부 고시 제2015-74호.

교육부(2015b). 중학교 자유학기제 시행 계획(안).

권미정(2006). <BoorooBooroo>. 한국 단편 애니메이션 컬렉션 3. 인디스토리(영상 자료).

권성호·김성미(2011). 소셜 미디어 시대의 디지털 리터러시 재개념화 : Jenkins의 ‘컨버전스’와 ‘참여문화’를 중심으로. 미디어와 교육 1-1, 한국교육방송공사.

김경자(2011). 핀란드 종합학교(comprehensive school) 교육과정 편성·운영의 특징 고찰, 교육과정연구 29-1 pp.111-135.

김광희(2013). 미디어 교육의 공교육화 정책 방안. 문화교류연구 2(1).

김대행(1998). 매체언어교육론서설. 국어교육 97. 한국국어교육연구학회.

김대행(2004). 방송의 언어문화와 미디어 교육. 서울대학교 출판부.

김대행·윤여탁·권순희·정현선·채새미(2006). 하이퍼텍스트의 언어문화 이해 교육.

김도헌(2008). 교사들의 지식공유 및 전문성 향상을 위한 네트워크 기반 실천공동체의 발달과정: 인디스쿨 사례연구. 교육공학연구 24-2. 한국교육공학회.

김동욱(2009), 매체 문식성 관련 국어과 교육과정의 적합성 조사 연구 : 2009 개정 국어과 성취기준에 대한 중등 교사의 평가를 중심으로, 고려대학교 교육대학원 석사학위논문.

김미라·응웬뚜언아잉(2011). 미디어 교육을 통한 다문화 인식 개선 연구. 한국방송학회 학술대회 논문집. 한국방송학회.

김복영(2002). 사회과 교육에서의 미디어 리터러시 교육. 사회과교육 41(4). 한국사회과교육 연구학회.

김성희·이형미(2009). 디지털화 문화유산 태그의 패턴 및 특성 분석. 한국비블리아학회지. 한 국비블리아학회.

김아미(2008). 디지털 환경에서의 미디어 리터러시의 재개념화. 한국방송학회 세미나 및 보고서.
김아미(2015). 미디어 리터러시 교육의 이해, 커뮤니케이션북스.
김양은(2005). 미디어교육 교사의 인식 및 교육실태 조사, 한국언론학회 심포지움 및 세미나, 한국언론학회.
김양은(2005). 리터러시 관점에서의 미디어교육에 관한 연구: 언어로서의 미디어에 대한 인식을 중심으로. 한국언어문화 27.
김양은(2007). 미디어 교육 교육과정 모델 구성에 관한 연구. 한국언론정보학보 37. 한국언론 정보학회
김양은(2013). 미디어 리터러시 국내외 동향 및 정책 방향. 코카포커스 2013-01호(통권 67- 47호). 한국콘텐츠진흥원.
김영석·김기태·김영순·정회경·강진숙·임성호·최웅환·김양은(2005). 학교 미디어교육 교육과정 모형 개발 연구. 한국언론학회 연구보고서 및 기타간행물.
김영석·김영순·문혜성·김성완·이병준·김양은·김광희·김선남·박기수(2005). 학교 미디어교육을 위한 교수법 개발 연구. 한국언론학회 연구보고서 및 기타간행물.
김용호·정경순·남연주(2012). 미디어교육 프로그램 참여의 차별적 효과에 관한 연구: 아동의 성격유형과 교육 프로그램. 한국언론학회 학술대회 발표논문집, 2012-5-1.
김은규(2015). 다문화미디어교육의 운영 현황 점검과 방향성 모색 : 다문화가족지원센터와 시 민미디어센터의 다문화미디어교육 사례를 중심으로, 언론과학연구 15(1). 한국지역언론학연합회.
김은미·정화음(2007). 청소년의 미디어 이용 격차에 관한 탐색. 언론정보연구 43-2. 서울대학교 언론정보연구소.
김정선(2004). 시각적 의사소통의 이해에 관한 연구. 미술교육논총. 18-3. 한국미술교육학회.
김재숙·이미숙(2002). 연예인 모방행동이 청소년의 의복행동에 미치는 영향. 대한가정학회지 40-4. 대한가정학회.
김재웅·박유신·조정래(2011). 문화예술교육표준 만화·애니메이션. 한국문화예술교육진흥원.
김재웅·박유신(2013). 애니메이션 교육표준 분석 및 개선점 연구. 만화애니메이션 연구 통권 제 32호. 한국만화애니메이션학회.
김종윤(2014). 다문서 읽기 연구의 연구 동향과 전망. 국어교육학연구 49. 국어교육학회.
김하나·송의성·박소영(2009). 초등학교 교사의 에듀넷 활용에 관한 실태 연구. 정보교육학회논문지 13-3. 한국정보교육학회.
김현미(2002). 한국의 N세대와 인터넷 문화. 사회발전연구 제8권. 연세대학교 사회발전연구소.
김현철(2011). 스마트교육 콘텐츠 품질관리 및 교수학습 모형 개발 이슈. 연구자료 RM2011-20. KERIS 이슈리포트.
김효숙(2012). 페이스북을 활용한 소셜 미디어 리터러시의 개발 가능성에 관한 연구. 학습과 학연구 6(2). 한양대학교 교육공학연구소.
나경애·이상식(2010). 청소년 미디어교육 프로그램 내용과 효과에 관한 연구. 한국언론학보, 54-3.
명재진·이한태(2013). 사이버윤리 연구동향 분석과 정보인권 측면에서의 평가, 정보화정책

20-1.
미래창조과학부(2013). 대한민국 인터넷 이용자, 4천만명 최초 돌파, 2013년 인터넷이용실태조사 결과 발표. 보도자료(2013.12.17)
미래창조과학부 정보활용지원팀(2015). 2014년 인터넷중독 실태조사 결과.
박남수(2004). 주체적 정보활용 능력 육성을 위한 사회과교육에서의 미디어 리터러시 교육. 사회과교육연구 11-1. 한국사회교과교육학회.
박수억(2015). 부모의 제한적 관여가 자녀의 텔레비전 시청시간에 미치는 효과. 한국청소년연구. 26-1.
박유신·김재웅 (2008). 시각문화교육에서 추상 애니메이션이 가지는 교육적 가능성. 미술교육논총 제 22권 3호. 한국미술교육학회.
박유신(2012). 애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치. 중앙대학교박사학위논문.
박유신(2014). 시각문화교육과 디지털 미디어 시대의 애니메이션 교육의 방향. 만화애니메이션연구 통권 제 35호. 29~65. 한국만화애니메이션학회.
배상률(2014). 디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도화 방안 연구. 한국청소년개발원 연구보고서.
배상률·김형주·성은모(2013). 2013 청소년 매체 이용 실태 조사. 연구보고 2013~R28. 여성가족부.
백남진·온정덕(2015). 호주 국가 교육과정에서의 역량 제시 방식 탐구. 교육과정연구 33-2. 한국교육과정학회.
변혜원(2011). 청소년들의 언어 사용: 중학생 언어행동의 주요 특성과 변이. 서울대학교 석사논문.
서경혜(2010). 교사공동체의 실천적 지식. 한국교원교육연구 27-1. 한국교원교육학회.
서경혜(2011). 온라인 교사공동체의 협력적 전문성 개발: 인디스쿨 사례연구. 한국교원교육연구 28-1. 한국교원교육학회.
소경희·강지영·한지희(2013). 교과교육과정 개발을 위한 역량 모델의 가능성 탐색 : 영국, 독일, 캐나다 교육과정 고찰을 중심으로. 비교교육연구 23-3, 한국비교교육학회.
송요셉·오상화·김은미·나은영·정하소·박소라(2009). 다매체 환경에서 청소년의 미디어 활용 방식에 대한 FGI 연구 : 성별과 환경적 요인에 따른 차이를 중심으로. 언론정보연구 46-2. 서울대학교 언론정보연구소.
송재신(2000). 에듀넷을 활용한 진로 지도. 진로교육연구 11-1. 한국진로교육학회.
서울문래초등학교(2014). 한국언론진흥재단 요청 서울시교육청 지정 미디어교육 정책 연구학교 운영계획서(2014)
신동흔(2003). 이야기문화의 세대별 양상과 경험적 담화: 경기도 양주 지역의 사례를 중심으로. 구비문학연구 17. 한국구비문학회.
안정임(2000). 미디어 교육의 한국형 모델 개발전략에 관한 연구. 한국방송학보 14-2. 한국방송학회.
안정임(2002). 디지털 커뮤니케이션과 미디어 리터러시: 의미와 연구방향의 모색, 교육정보방송연구 8-3. 한국교육정보방송학회.
안정임(2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구. 학습과학연구 7-1. 한양대학교 교육공학연구소.
안정임, 김기태, 김양은, 김영순, 문혜성, 원용진, 이창근, 정현선(2007). 학교 미디어교육

도입 방안 연구: 교육이념, 교육과정, 교과교육을 중심으로. 한국언론학회 연구보고서 및 기타간행물.
안정임, 전경란(2008). 서사분석을 통해 본 미디어교육 교재의 미디어교육 인식구조. 방송통신연구 67. 한국방송학회.
안정임·서윤경(2014). 디지털 미디어 리터러시 격차의 세부요인 분석: 세대와 경제수준을 중심으로. 디지털 융복합연구 12-2. 한국디지털정책학회.
안정임·전경란(1999). 미디어 교육의 이해. 한나래.
오미영·정인숙(2005) 커뮤니케이션 핵심이론, 커뮤니케이션북스.
오의경(2013). 소셜미디어 시대의 정보리터러시에 관한 소고. 한국문헌정보학회지. 47-3. 한국문헌정보학회.
옥현진(2013). 문식성 재개념화와 새로운 문식성 교수,학습을 위한 방향 탐색. 청람어문교육 47, 청람어문교육학회.
우한용(2003). 신문의 언어문화와 매체언어교육. 서울대학교 출판부.
윤소영·윤종욱·백원근 (2012). 2011년 국민독서실태조사. 서울: 문화체육관광부.
윤여탁·최미숙·김정자·정현선·송여주(2008). 매체언어와 국어교육. 서울대학교 출판부.
윤영태(2011). 미디어교육의 철학에 관한 연구 : 비판적 교육학의 합리성 개념을 중심으로. 언론학연구 15(2). 부산경남언론학회.
이근호(2013). 핵심역량 중심의 교육과정 재구조화 방안 연구. 연구보고 CRC2013-17. 한국교육과정평가원
이근호·곽영순·이승미·최정순(2012). 미래 사회 대비 핵심 역량 함양을 위한 국가 교육과정 구상.
이명재(1999). 교육정보 종합 서비스 시스템 에듀넷 활용을 위한 코스웨어의 개발. 공학연구논문집 30-2. 울산대학교.
이미나(2009). 미디어 리터러시로서의 미디어교육 수업사례 제안. 시민교육연구 41-3.
이미영·김담희·김성태(2010). 청소년의 인터넷 레퍼토리에 관한 연구. 한국언론학회 학술대회 발표논문집. 2009-10-3.
이상은·소경희(2008). 각국의 교육과정 문서에 제시된 범교과적 교육과정(Cross-curricula) 접근 방식 분석: 영국, 호주, 캐나다, 한국을 중심으로. 교육과정연구 26-1.
이원섭(2014). 미디어 교육 경험과 미디어 리터러시가 비판적 사고 성향에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지. 14-10.
이은비·강진숙(2013). 차이와 소수성을 위한 이주노동자 미디어교육에 대한 질적 연구. 한국언론학보 57-6.
이지연(2011). 새로운 미술교육의 패러다임으로서의 시각문화교육의 가능성과 적용 연구. 미술과교육. Vol. 12-2. 한국국제미술교육학회.
이창호·성윤숙·정낙원·장상아·박선영·이재연(2012). 청소년의 소셜미디어 이용실태 연구. 연구보고 12-R05. 한국청소년정책연구원.
이창호·신나민·하은빈(2014). 청소년 사이버불링 실태 및 대응방안 연구. 한국청소년개발원 연구보고서.
임상수(2003). 정보윤리교육의 방법론 모색, 윤리연구 54. 한국국민윤리학회.
임상훈·권성호(2014). 청소년을 위한 휴대전화 리터러시 교육 프로그램 개발. 학습과학연구 8-3, 학습과학연구.

임재명·유지열·장세정·이정환·유재민(2013). 모바일 인터넷 이용 실태 조사. 한국인터넷진흥원.
임재명·지열·장세정·이정환·유재민(2013). 2013년 인터넷 이용 실태 조사. 한국 인터넷진흥원·한국 미래창조과학부.
장근영 외(2014). 디지털 교과서 스마트 교육 연구학교 대상 시계열 효과분석 연구, KERIS)
전경란(2015). 미디어 리터러시의 이해, 커뮤니케이션북스.
전경란·정현선(2012). 다음세대재단 유스보이스 미디어교육 10년의 평가와 전망 조사연구. 다음세대재단 연구보고서.
정보통신산업진흥원(2000). 미디어 리터러시에 대한 각국의 대응, 정보통신정책 12(18). 정보통신정책연구원.
정재형·민경원·이아람찬(2011). 문화예술교육 교육표준연구-영화. 한국문화예술교육진흥원.
정향란(2006). 에듀넷 활용학습이 학습 부진 아동의 단어 읽기 능력 향상에 미치는 효과. 난청과 언어장애 29-2. 한국재활과학회.
정현선(2004). 디지털 리터러시의 국어교육적 고찰, 국어교육학연구 21, 국어교육학회.
정현선(2005). 언어・텍스트・매체・문화' 범주와 '복합 문식성' 개념을 통한 미디어 교육의 국어교육적 수용에 관한 연구. 한국초등국어교육 28.
정현선(2006). 언어·문화·소통 기술'의 관점에서 본 미디어 리터러시의 고찰. 한국학연구 25. 고려대학교 한국학연구소.
정현선(2007). 기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어교육의 목표에 관한 고찰. 국어교육연구 19. 서울대학교 국어교육연구소.
정현선·안정임·김기태·전경란·조연하·김양은(2009). 한국미디어교육의 역사와 정책, 그리고 실천. 미디어교육연구 1호. 한국전파진흥원.
정현선(2014). 복합양식 문식성 교육의 의의와 방법. 우리말교육현장연구 8-2. 우리말교육현장학회.
정현선·전경란·박유신·박한철·이지선·노자연(2015). 미디어 리터러시 교육의 자유학기 실행 방안. 교육부 이슈리포트.
정현선·전경란·박유신·박한철·이지선·노자연(2015). 미디어 리터러시 교육 실행을 위한 학교 교육과정 편성·운영 방안. 교육부 이슈리포트.
정현선·정혜승·김정자·민병곤·손원숙·(2014). 청소년의 매체 문식 활동에 관한 조사 연구. 독서연구 33.
정혜승(2008). 문식성(literacy)의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델. 교육과정연구 26-4.
정혜승·김정자·민병곤·손원숙·백혜선·백정이·박치범·오은하·정현선(2013). 초등학생의 학교 밖 문식 활동 조사 연구. 독서연구 30. 한국독서학회.
조병영(2007). 인터넷 환경에서의 초인지적 독서 전략: 사고 구술 연구로부터의 증거들. 국어교육 124. 한국어교육학회.
조철기(2012). 미디어 리터러시 함양을 위한 지리교육. 한국지역지리학회지 18-4. 한국지역지리학회.
최숙기(2013). LESC 온라인 독해 과정 모형에 따른 청소년 독자의 읽기 특성 분석. 독서연구 30. 한국독서학회.

최현주(2012). 장애인 미디어교육의 현황 및 발전방향 모색에 관한 연구 : 미디어관련 기관의 교육을 중심으로, 사회과학논의 31(1). 계명대학교 사회과학연구소.
추병완 (2012). 온라인에서의 도덕적 이탈과 인터넷 윤리교육의 과제. 윤리연구 87.
충북한천초등학교(2015). 2015년도 미디어교육연구학교 운영계획서
통계청(2009). 2009 청소년 통계. 통계개발원.
허수미(2014). 정보화 시대의 사회과 리터러시 함양을 위한 수업 구성 전략. 사회과교육연구 21-4. 한국사화교과교육학회.
홍완선(2015). 매체 언어 교육에 대한 국어교사 인식과 교육 실태 분석. 한국교원대학교 교육대학원 석사논문.
홍유진·김양은(2013). 미디어 리터러시(Literacy) 국내외 동향 및 정책방향. 한국콘텐츠진흥원.
홍주현(2014). 취재원으로서 SNSs 정보와 언론의 매체 가시성(media visibility)과 정확성·자극성 연구. 한국언론학보 58-1. 한국언론학회.
황연주(2001). 영상 정보화 시대에 대처하는 미술교육에서의 비주얼 리터러시 교육. 미술교육논총 12. 한국미술교육학회.
ACARA(2011a). *Literacy learning continuum. 온라인 리소스* (http://www.acara.edu.au/verve/_resources/General_capabilities_-_LIT_-_learning_continuum.pdf). 검색일자: 2015. 8. 30.
ACARA(2011b). *The Australian Curriculum: English.* ACARA
ACARA(2011c). *Shape of the Australian Curriculum: The Arts.* ACARA
ATC21S (2009). The Assessment and Teaching of 21st Century Skills project. Draft White Papers .Unpublished manuscript.
Anderson, T., & Milbrandt, M. (2004). *Art for life: Authentic instruction in art.* McGraw-Hill Humanities/Social Sciences/Languages.
Anstey, Michèle and Bull, Geoff(2006). *Teaching and learning multiliteracies: changing times, changing literacies.* International Reading Association.
Aufderheide, Patricia(1993). *Media Literacy: A Report of The National Leadership Conference on Media Literacy.* The Aspen Institute.
Buckingham, David(2014). *Developing Media Literacy.* English and Media Centre
Bull, Geoff & Anstey, Michèle(2010). *Evolving Pedagogies: Reading and Writing in a Multimodal World.* Education Services Australia.
Burn, Andrew & Durran, James(2007). *Media Literacy in Schools.* Paul Chapman Publishing.
Canada Media Smart. "What is Digital Literacy?"(http://mediasmarts.ca/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals). 검색일자: 2015. 10. 28.
CML 미디어 리터러시 규정. 온라인 리소스(http://www.medialit.org/reading-room/what-media-literacy-definitionand-more). 검색일자: 2015. 10. 29.
Dezuanni, Michael(2015). The Building Blocks of Digital Meida Literacy: Socio-material participation and the production of media knowledge, *Journal of Curriculum Studies*

47(3).
EC(2007). *Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe, European Commission,* 온라인 리소스(http://ec.europa.eu/culture/library/studies/literacy-trends-report_en.pdf). 검색일자: 2015. 10. 30.
Finish National Board of Education(2013). *Curriculum reform in Finland,* OPS 2016. 온라인 리소스(http://www.oph.fi/download/151294_ops2016_curriculum_reform_in_finland.pdf). Finnish National Board of Education.
Futurelab(2010). *Digital literacy across the curriculum.* Futurelab.
Galloway, Susan(2012). *C21 Literacy: What is it, How do we get it? a Creative futures think tank, Centre for cultural policy research,* University of Glasgow
Hobbs, Renee(2010). *Digital and Media Literacy.* The Aspen Institute.
Jenkins, Henry(2006). *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Educ-ation for the 21st Century.* 온라인 리소스(http://www.digitallearning.macfound.org/atf/cf/%7B7E45C7E0-A3E0-4B89-AC9CE807E1B0AE4E%7D/JENKINS_WHITE_PAPER.PDF). 검색일자: 2015. 12. 11.
Koltay, T. (2011). The media and the literacies: media literacy, information-literacy, digital literacy. *Media, Culture & Society*, 33(2), 211-221.
Center for Media Literacy(2012). Media Literacy: A system for learning anytime, anywhere. Center for Media Literacy.
Livingstone, Sonia & Helsper, Ellen(2007). *Gradations in digital inclusion: Children, young people and the digital divide.* Department of Media and Communications London School of Economics and Political Science.
Singapore Ministry of Education(2010). *English Language Syllabus 2010: Primary & Secondary*(Express/Normal[Academic])).
Moore, David Cooper & Emily Bonilla(2014). Media Literacy Education & the Common Core State Standards: An Educator's Guide." *National Association for Media Literacy Education*. 온라인 리소스(https://namleboard.files.wordpress.com/2015/04/namlemleccssguide.pdf). 검색일자: 2015. 10. 30.
NAMLE(2014). *Media Literacy Education & Common Core State Standards.* NAMLE.
OECD(2001). *Definition and Selection of Competencies: Theoretical and Conceptual Foundations(DeCeCo) Background Paper.* OECD.
Ofcom(2004). *Ofcom's strategy and priorities for the promotion of media literacy Consultation document.* Ofcom.
Ofcom(2014). *Strategies and priorities for the promotion of meda literacy: a statement.* Ofcom.
Parry, Potter & Bazalgette(2011). *Creative, Cultural and Critical: Media Literacy Theory in the Primary Classroom, In: inter-disciplinary.net. 7th Global Conference, Creative Engagements: Thinking with Children,* 4-6 July 2011, Oxford, United Kingham. Inter-Disciplinary.Net.
Partnership for 21 Century Learning(2015). *Framework for 21st Century Learning 2-page PDF.* 온라인 리소스(http://www.p21.org/about-us/p21-framework.). 검

색일자: 2015. 10. 30.

Partnership for 21 Century Learning(2009). P21 Framework Definitions. 온라인 리소스(http://www.p21.org/storage/documents/P21_Framework_Definitions.pdf). 검색일자: 2016.01.27.

Satrapi, Marjane&Paronnaud, Vincent(2007). <Persepolis>. 태원엔터테인먼트. (영상자료)

Satrapi, Marjane, 김대중 역, 페르세폴리스 1, 2(2005). 새만화책.

Sefton-Green, Julian &Brown, Lucy(2014), *Mapping learner progression into digital creativity.* nomenet trust.

Serafini, Frank.(2011). Creating Space for Children's Literature. *The Reading Teacher 65(1).*

Singapore Ministry of Education. "Curriculum Planning & Developing Division". (http://www.moe.gov.sg/education/21cc/). 검색일자: 2015. 10. 15.

Thoman, Elizabeth and Jolls, Tessa(2003). *Literacy For the 21 Century.* Center for Media Literacy.

Trilling, B. & Fadel, C. 한국교육개발원 역(2009/2012). 21세기 핵심역량: 이 시대가 요구하는 핵심스킬. 학지사.

UN(1989). *Convention on the Rights of the Child*

UNAOC. "Media & Information Literacy Clearinghouse"(http://milunesco.unaoc.org/). 검색일자: 2015. 9. 24.

UNESCO(2011). *Media and Information Literacy Curriculum for Teachers,* the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

UNESCO(2013). *Media and Information Literacy-Policy and Strategy Guidelines .* the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

UNESCO(2014). *Paris Declaration on Media and Information Literacy in the Digital Era.* the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

UNESCO(2015). *Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT.* the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

부 록

미디어 교육에 관한 초중등 교원 인식 조사

선생님, 안녕하십니까?

교육부에서는 '미디어 교육에 관한 초중등 교원 인식'에 관한 정책 연구를 수행하고 있으며, 그 일환으로 전국 초등·중등학교 선생님들을 대상으로 설문 조사를 실시하고 있습니다. 이 설문 조사의 목적은 학생의 미디어 이용 실태 및 미디어 교육에 관한 초중등 교원 인식을 조사하여, 학생들의 미디어 리터러시 향상을 위한 교실 수업 개선 방안을 마련하기 위한 것입니다.

이 조사는 통계법 제33조(비밀의 보호)에 따라 응답의 익명성이 보장되고 응답자의 개인정보도 철저히 보호됩니다. 또한 통계법 제34조(통계조사자의 의무)에 따라 응답 내용은 연구 목적으로만 사용되며, 다른 기관에 제공되는 일이 절대 없음을 밝혀드립니다. 이 설문에 응답하는데 소요되는 시간은 약 5분 이내입니다.

선생님께서 받으신 설문에는 맞고 틀리는 답이 없으므로, 각각의 조사문항에 대해 선생님의 평소 생각과 의견을 솔직하게 응답해 주시면 됩니다. 이 설문 조사의 결과는 학생의 미디어 리터러시 향상을 위한 교실 수업 개선 정책을 수립하는 데 큰 도움이 될 것입니다. 학생 지도와 학교 업무에 바쁘시겠지만, 조사 문항에 솔직하고 성의 있게 응답해 주시면 매우 감사하겠습니다.

※ 모든 질문에는 단일 응답을 해 주시기 바랍니다.

※ 본 조사에 관하여 문의사항이 있으시면 아래 연락처로 문의해 주시기 바랍니다.

※ 미디어 리터러시 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구에 대해 별도의 의견이 있으신 분은 이메일(hyeonseon@ginue.ac.kr)로 연락 주시기 바랍니다.

- 조사 연구 기관: 경인교육대학교 산학협력단
- 연구 책임 및 설문 내용 문의: 정현선 교수(경인교육대학교), 031-470-6217
- 조사 수행 기관: 부산대학교 교수학습지원센터

1. 선생님께서는 수업을 위한 목적으로 다음의 미디어를 얼마나 자주 사용하십니까?

구분	매우 자주 사용한다	자주 사용하는 편이다	보통이다	자주 사용하지 않는 편이다	잘 사용하지 않는다	전혀 사용하지 않는다
책(교과서						

제외)						
신문/잡지						
사진						
동영상						
대중음악						
인터넷						
카페 /커뮤니티						
컴퓨터						
스마트폰						
스마트패드						

2. 선생님께서는 수업에서 다음과 같은 목적으로 얼마나 자주 미디어를 사용하십니까?

구분	매우 자주 사용한다	자주 사용하는 편이다	보통이다	자주 사용하지 않는 편이다	잘 사용하지 않는다	전혀 사용하지 않는다
단순 흥미 유발						
쉬는 시간의 동영상 시청						
손쉬운 수업 자료 확보						
EBS 등 교육방송 시청						
학습 동기 유발						
학습 자료 제시						
학생의 정보 검색/자료 조사						
미디어에 대한 비판적 이해/평가						
학생들의 모둠 토의 자료						
학생들의 발표 수단						
학생들의						

창작/제작						
학생과의 상호 작용						

3. 선생님께서는 학생들이 미디어의 정보를 비판적으로 이해하거나 평가하는 능력이 어느 정도라고 생각하십니까?

① 매우 잘 할 수 있다 ② 할 수 있는 편이다 ③ 보통이다
④ 할 수 없는 편이다 ⑤ 거의 할 수 없다

4. 선생님께서는 학생들이 컴퓨터 등의 미디어를 기능적으로 활용할 수 있는 능력이 어느 정도라고 생각하십니까?

① 매우 잘 할 수 있다 ② 할 수 있는 편이다 ③ 보통이다
④ 할 수 없는 편이다 ⑤ 거의 할 수 없다

5. 선생님께서는 학생들이 미디어를 윤리적으로 책임 있게 이용할 수 있는 수준이 어느 정도라고 생각하십니까?

① 매우 잘 할 수 있다 ② 할 수 있는 편이다 ③ 보통이다
④ 할 수 없는 편이다 ⑤ 거의 할 수 없다

6. 선생님께서는 다음의 미디어가 학생들의 생각이나 문화에 미치는 영향이 어느 정도라고 생각하십니까?

구분	매우 영향이 많다	영향이 있다	보통이다	영향이 적다	거의 영향이 없다
책(교과서 제외)					
신문/잡지					
만화/애니메이션					
텔레비전					
영화					
광고					
게임					
인터넷					
소셜미디어					

7. 선생님은 미디어 리터러시 교육과 관련된 다음과 같은 말을 들어본 적이 있으십니까? (각각의 항목에 대해 예/아니오로 대답)

구분	예	아니오

미디어 리터러시 교육		
미디어 문해력 교육		
미디어/매체 문식성 교육		
미디어/매체 교육		
매체 언어 교육		

8. 선생님께서는 다음과 같은 내용의 교육이 미디어 리터러시 교육에서 얼마나 중요하다고 생각하십니까?

구분	중요하다	영향이 있다	보통이다	중요하지 않다	전혀 중요하지 않다
미디어의 내용이나 표현의 비판적 이해 방법과 태도에 대한 교육					
미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법에 대한 교육					
미디어의 기능이나 기술을 활용할 수 있는 방법에 대한 교육					
미디어를 학습 동기 유발이나 자료 제시를 위해 활용하는 교육					
미디어로 표현된 예술 작품의 감상과 비평에 대한 교육					
미디어를 활용해 의사소통할 수 있는 방법과 태도에 대한 교육					
미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용할 수 있는 방법에 대한 교육					
미디어를 통해 사회와 문화에 대해 이해하는 교육					

9. 선생님께서 담당하는 교과 수업이 다음과 같은 내용의 교육과 어느 정도 관련이 있다고 생각하십니까?

구분	매우 관련이 많다	관련이 있다	보통이다	관련이 적다	거의 관련이 없다
미디어의 내용이나 표현의					

비판적 이해 방법과 태도에 대한 교육					
미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현하는 방법에 대한 교육					
미디어의 기능이나 기술을 활용할 수 있는 방법에 대한 교육					
미디어를 학습 동기 유발이나 자료 제시를 위해 활용하는 교육					
미디어로 표현된 예술 작품의 감상과 비평에 대한 교육					
미디어를 활용해 의사소통할 수 있는 방법과 태도에 대한 교육					
미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용할 수 있는 방법에 대한 교육					
미디어를 통해 사회와 문화에 대해 이해하는 교육					

10. 선생님께서는 미디어 리터러시에 대한 교육을 받은 적이 있으십니까?

※ 미디어 리터러시 교육의 정의: 책, 신문·잡지, 텔레비전, 영화, 인터넷 등 다양한 미디어를 통해 접할 수 있는 정보와 문화에 대해 비판적으로 이해하고 이를 창의적으로 활용할 수 있는 능력과 태도를 기르는 교육.

① 그렇다 ② 그렇지 않다

10-1. 선생님께서는 다음과 같은 형태의 교육을 받으셨습니까?

구분	예	아니오
대학(학부) 강의		
대학원 강의		
학교 자체 연수		
교육청 직무 연수		
1급 정교사 자격 연수		
교사의 자율적 학습 공동체 참여		
방송, 언론 등 미디어 관련 기관이나 단체의 연수		

사설 기관의 직무연수(원격 연수 포함)		

10-2. 선생님께서는 다음과 같은 내용의 교육을 받으셨습니까?

구분	예	아니오
커뮤니케이션 이론		
대중매체/대중문화		
광고		
게임		
영화		
매체 언어 교육		
신문 활용 교육		
시각 문화 교육		
ICT 활용 교육/스마트 교육		
소셜 미디어 또는 SNS		

11. 선생님께서는 학생들의 미디어 이용과 관련하여 수업에서 다음의 미디어를 다루는 것이 얼마나 필요하다고 생각하십니까?

구분	매우 필요하다	필요하다	보통이다	필요하지 않다	거의 필요하지 않다
책(교과서 제외)					
신문/잡지					
만화/애니메이션					
텔레비전					
영화					
광고					
대중음악					
게임					
인터넷					
소셜미디어					

12. 선생님은 학생들의 미디어 이용에 대해 평소 학생들과 자주 대화를 나눕니까?

① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 거의 그렇지 않다

13. 선생님은 학생들에게 좋은 미디어 콘텐츠를 추천하거나 이용을 권장합니까?
① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 거의 그렇지 않다

14. 선생님은 수업 목적에 적합할 경우, 수업 시간에 학생들이 소유한 스마트폰을 사용하여 활동하도록 합니까?
① 매우 그렇다 ② 그렇다 ③ 보통이다 ④ 그렇지 않다 ⑤ 거의 그렇지 않다

15. 선생님은 미디어 이용과 관련하여 학생들에게 다음과 같은 내용의 교육이 얼마나 필요하다고 보십니까?

구분	매우 필요하다	필요하다	보통이다	필요하지 않다	거의 필요하지 않다
미디어 콘텐츠의 내용을 정확하게 이해하는 교육					
미디어를 활용해 정보를 찾고 활용하는 방법에 대한 교육					
미디어를 통해 얻은 정보를 비판적으로 분석하고 평가하는 교육					
미디어를 발표나 글쓰기에 활용하는 방법에 대한 교육					
미디어의 기능이나 기술을 활용하는 방법에 대한 교육					
미디어를 활용해 의사소통할 수 있는 방법과 태도에 대한 교육					
미디어로 표현된 우수한 작품의 감상이나 비평에 대한 교육					
뉴스나 영화 제작 등 미디어 제작을 체험하는 교육					
다양한 미디어의 종류, 개념, 기능 등을 이해하는 교육					
미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용하는 태도에					

대한 교육					
미디어를 활용해 사회와 문화에 대해 이해하는 교육					

16. 선생님께서는 8번과 9번의 항목에서 제시된 내용의 교육을 다루기에 적합한 과목이 무엇이라고 생각하십니까?

구분	매우 적합하다	적합하다	보통이다	적합하지 않다	거의 적합하지 않다
국어					
도덕					
사회					
수학					
과학					
실과					
체육					
미술					
음악					
역사					
영어/외국어					
컴퓨터/전산					
창의적 체험 활동					

17. 선생님께서는 학교에서 미디어 리터러시 교육을 활성화하기 위해 다음 중 어떤 방안이 가장 필요하다고 보십니까? 가장 중요한 순서대로 1가지씩 선택해주세요.

1위	2위
우수 수업 사례 발굴과 보급	우수 수업 사례 발굴과 보급
사진, 영상물, 음원 등 수업 자료 개발과 보급	사진, 영상물, 음원 등 수업 자료 개발과 보급
교과별 수업 활동을 위한 자료 개발과 보급	교과별 수업 활동을 위한 자료 개발과 보급
교과 연계 수업을 위한 자료 개발과 보급	교과 연계 수업을 위한 자료 개발과 보급
학교의 미디어 기술과 기기 이용 환경 개선	학교의 미디어 기술과 기기 이용 환경 개선
학생들의 미디어 이용 문화 이해를 위한 교사	학생들의 미디어 이용 문화 이해를 위한 교사

연수	연수
교사들의 미디어 제작 능력 신장을 위한 연수	교사들의 미디어 제작 능력 신장을 위한 연수
교과별 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수	교과별 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수
교과 연계 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수	교과 연계 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수
중학교 자유학기에 적용할 수 있는 미디어 리터러시 수업에 대한 교사 연수	중학교 자유학기에 적용할 수 있는 미디어 리터러시 수업에 대한 교사 연수
기타(자유롭게 응답해 주십시오)	기타(자유롭게 응답해 주십시오)

18. 선생님의 성별은 무엇입니까?

① 남자 ② 여자

19. 선생님의 만 나이로 몇 세입니까?

만 ( )세 이상 ~ 만 ( )세 미만

20. 선생님이 근무하는 학교급은 다음 중 무엇입니까?

① 초등학교 ② 중학교 ③ 고등학교

21. 선생님의 교직 경력은 얼마나 되십니까?

① 1년 미만 ② 1년 이상-3년 미만 ③ 3년 이상-5년 미만
④ 5년 이상-10년 미만 ⑤ 10년 이상-20년 미만 ⑥ 20년 이상

22. 선생님은 앞으로 미디어나 미디어 리터러시 교육 관련 연수나 세미나에 참가할 의향이 있습니까?

① 남자 ② 여자