

2022

찾아나는 교육정책서비스

학부모와 교육부가 하나 되는
소통의 장

내 아이, 디지털 미디어 리터러시 어떻게 키울까

2022년 12월 8일(목) 14:00~17:10 (제주미래교육연구원 3D영상관)

2022

찾아나는 교육정책서비스

학부모와 교육부가 하나 되는
소통의 장

시간	내용
13:30 ~ 14:00	참가자 등록 및 입장
14:00 ~ 14:10	[정책 열기] 개회 및 환영사 김광수(제주특별자치도 교육감)
14:10 ~ 15:10	[정책 키노트 I] 인공지능 시대, 미디어의 진화 정재민(KAIST 문술미래전략대학원장)
15:10 ~ 15:20	휴식
15:20 ~ 16:00	[정책 키노트 II] 디지털 네이티브를 위한 미디어교육 이성철(부산어린이창의교육관 연구사)
16:00 ~ 16:10	휴식
16:10 ~ 16:30	[정책 포커스] 교육부 정책 소개 어효진, 교육부 인성체육예술교육과장 디지털 미디어 문해교육 정책 추진 현황 김형실, 제주특별자치도교육청 장학사 미디어 리터러시 모델학교 운영 사례 이현주, 한림여자중학교 교사 미디어교육으로 우리 아이가 달라졌어요 박보라, 청주 대성초등학교 교사
16:30 ~ 17:00	[정책소통의 장] 정재민(KAIST 문술미래전략대학원장), 이성철(부산어린이창의교육관 연구사) 어효진(교육부 인성체육예술교육과장), 김형실 제주특별자치도교육청 장학사) 이현주 교사(한림여자중학교 교사), 박보라 교사(청주 대성초등학교 교사)
17:00 ~ 17:10	설문조사 및 폐회

2022

찾아나는 교육정책서비스

학부모와 교육부가 하나 되는
소통의 장

내 아이, 디지털 미디어 리터러시 어떻게 키울까

정책 키노트 I

인공지능 시대, 미디어의 진화

정재민

KAIST 문술미래전략대학원장

(현) KAIST 문술미래전략대학원장

(현) KAIST 국가미래전략기술 정책연구센터장

(현) 과학기술정보통신부 과학전문방송 경영성과평가단 위원

(현) 문화체육관광부 여론집중도 조사위원

저서, 『인공지능 시대, 십 대를 위한 미디어 수업』

정책 키노트 II

디지털 네이티브를 위한 미디어교육

이성철

부산어린이창의교육관 연구사

정책 키노트 I

인공지능 시대, 미디어의 진화

정재민

KAIST 문술미래전략대학원장

(현) KAIST 문술미래전략대학원장

(현) KAIST 국가미래전략기술 정책연구센터장

(현) 과학기술정보통신부 과학전문방송 경영성과평가단 위원

(현) 문화체육관광부 여론집중도 조사위원

저서, 『인공지능 시대, 십 대를 위한 미디어 수업』

인공지능 시대 내 아이 디지털 미디어 리터러시 어떻게 키울까

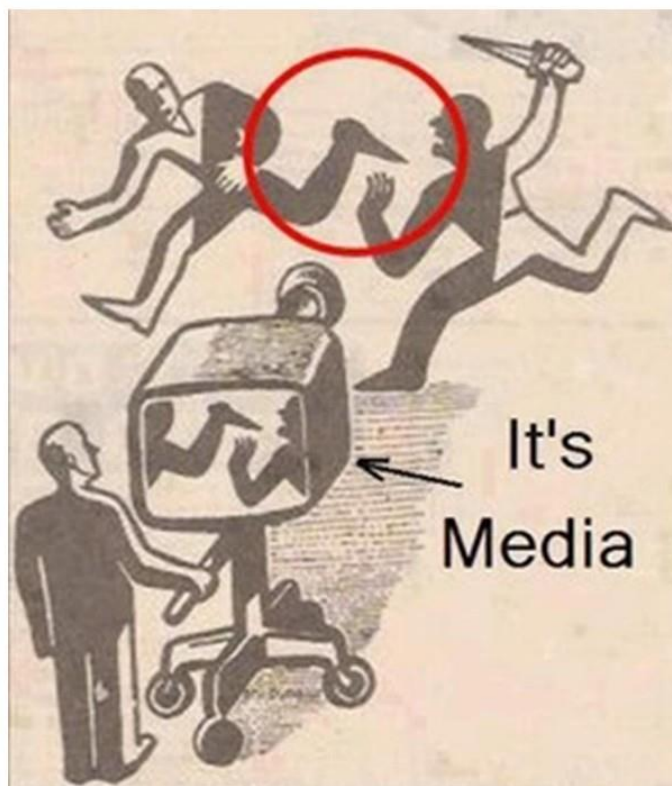
 KAIST 문술미래전략대학원 Moon Seoul Graduate School of Future Strategy

정재민

Logic will get you from A to B.
Imagination will take you everywhere.

Albert Einstein

문
술



민심



How the media can manipulate our view point

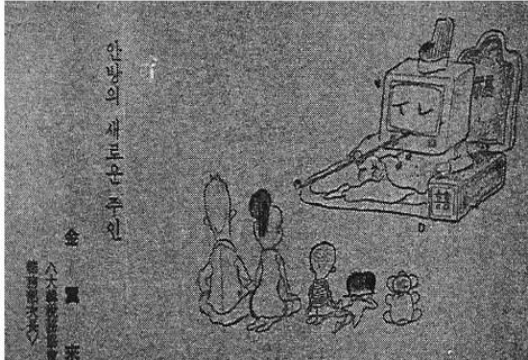
민심

Points of View



민심

TV의 과거, 현재, 미래?

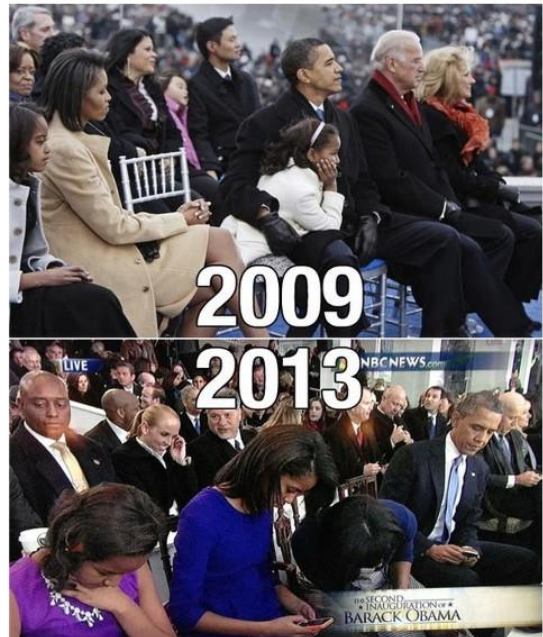


여성동아(1970. 3) - '안방의 새로운 주인'



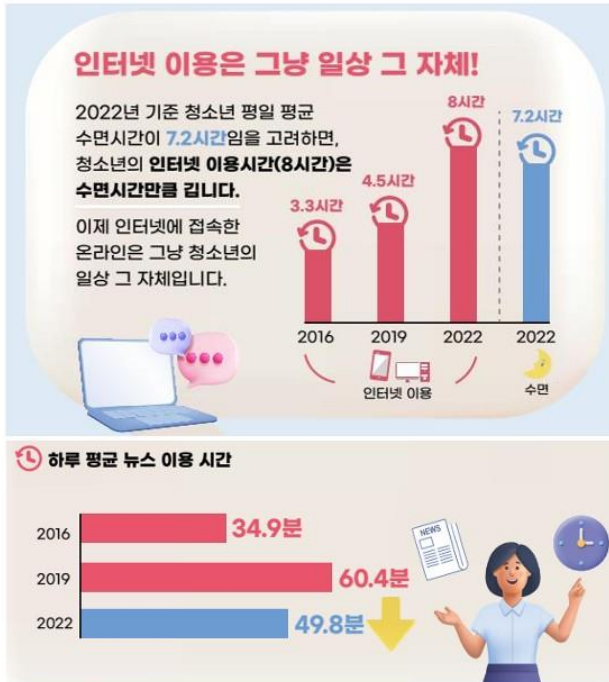
WSJ(2013.10.9)

만남



만남

10대 청소년 미디어 이용조사 (한국언론진흥재단, 2022)



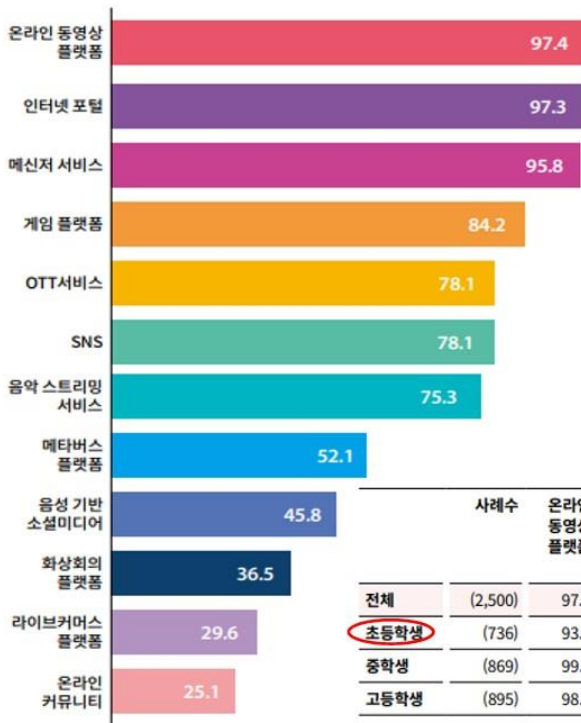
	2019	2022	증가율
초등	2h 40m	5h 40m	113%
중등	5h	7h 40m	53.3%
고등	5h 40m	10h	76.5%
전체	4h 30m	8h	77.8%

고교생(609분):

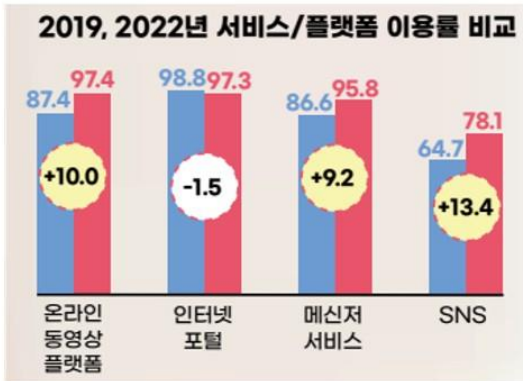
수업시간과 취침시간을 제외하면
항상 스마트폰 손에 쥐고 '접속 중'

뉴스 이용 방법 순위:

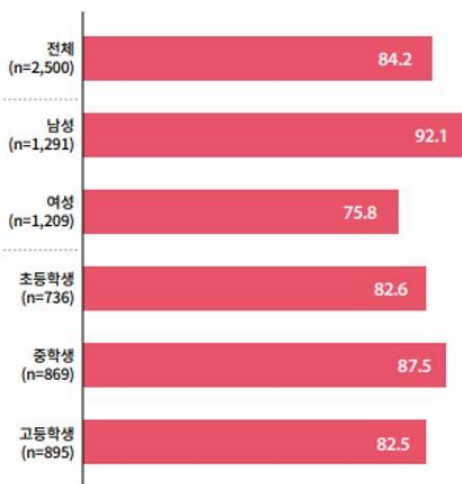
1. 모바일/PC
2. 텔레비전
3. AI 스피커



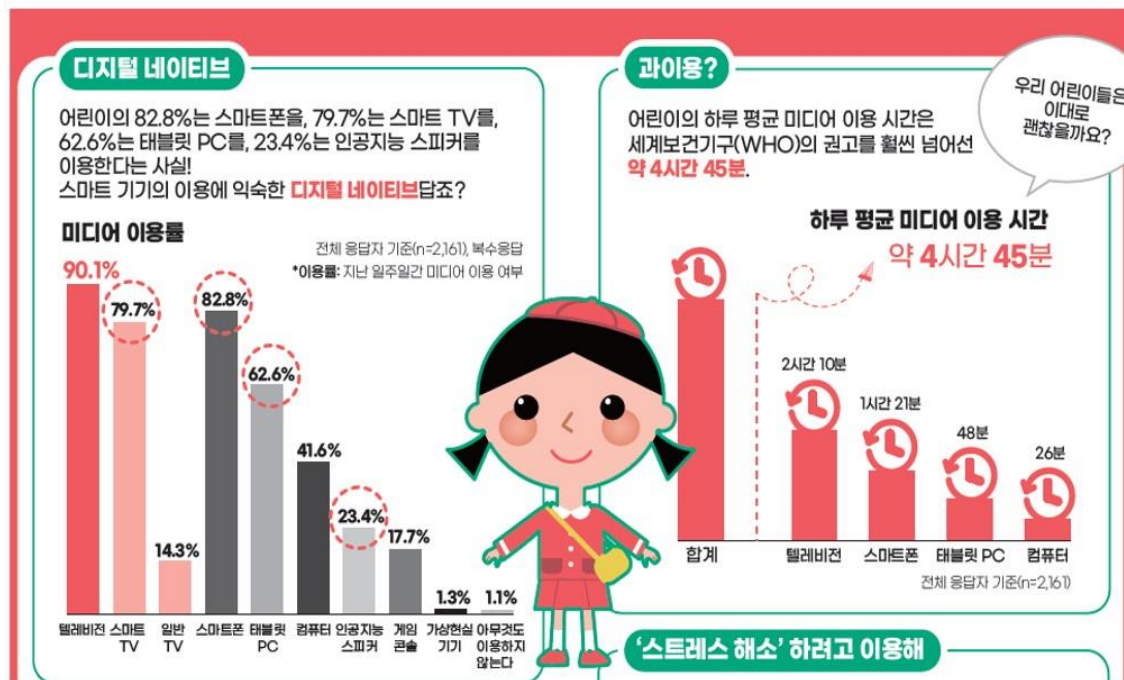
	사례수	온라인 동영상 플랫폼	인터넷 포털	메신저 서비스	게임 플랫폼	OTT 서비스	SNS	음악 스트리밍 서비스	메타버스 플랫폼
전체	(2,500)	97.4	97.3	95.8	84.2	78.1	78.1	75.3	52.1
초등학생	(736)	93.9	94.5	89.2	82.6	68.5	47.0	60.0	74.4
중학생	(869)	99.0	98.5	98.3	87.5	79.6	89.2	78.6	54.0
고등학생	(895)	98.8	98.6	98.8	82.5	84.6	92.8	84.8	32.0



게임 이용에 성별, 학교급별 차이가 있다?



그냥 재미있어서	81.1
친구들 또는 다른 사람들과 함께 게임을 하려고	49.0
스트레스를 해소할 수 있어서	42.5
시간을 때우기 위해서	33.0
게임 친구와 경쟁하는 것이 즐겁기 때문에	25.8
퀘스트를 깨기 위해서, 기록을 경신하기 위해서	22.3
인기 있는 게임이라서	17.2
나의 기록과 캐릭터를 자랑하기 위해서	11.4
현실과는 다른 나를 표현할 수 있는 공간이라서	10.7
기타	3.0

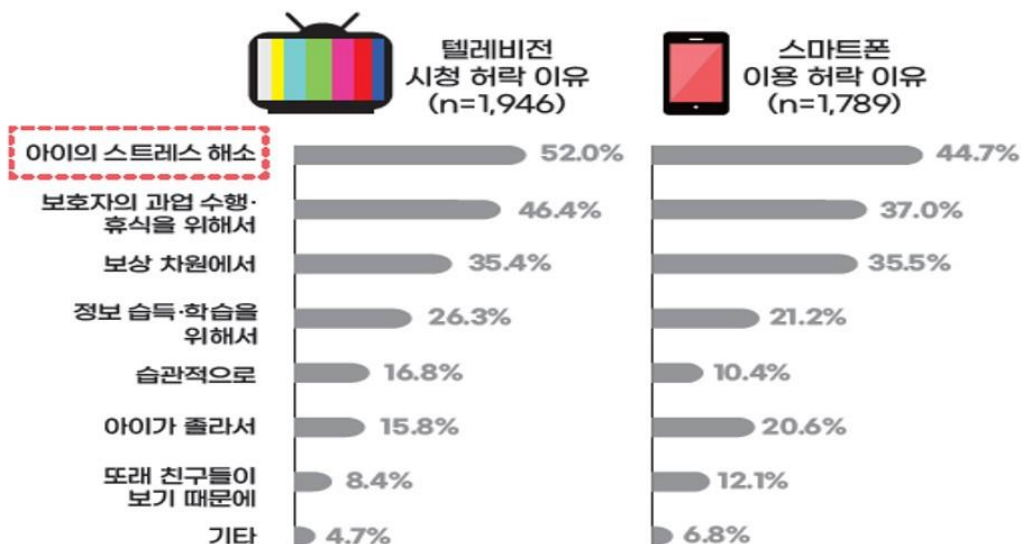


한국언론진흥재단(2020). 만3~9세 어린이 미디어 이용 조사

부모가 어린이에게 미디어를 허락하는 가장 큰 이유는
'아이의 스트레스 해소'를 위해서입니다.

텔레비전 · 스마트폰 이용 허락 이유

지난 일주일간 텔레비전/스마트폰을 한 적 있는 어린이 기준
(n=1,946, 1,789), 복수응답





미디어

기술의 진화: 유통과 소비를 넘어 콘텐츠 생산까지

• Intrusion of robot into Journalism

(Jung, et al., 2017, Computers in Human Behavior)

- 로봇(알고리즘)이 쓴 기사 vs 기자가 쓴 기사
- 일반인과 기자를 대상으로 실험
- 기사 작성 주체는 누구인가?
- 기사 품질 평가
- 미공개 vs. 공개 vs. 역공개

미디어

누가 썼을까요? 로봇 혹은 인간 기자?

두산은 6일 열린 홈 경기에서 LG를 5:4, 1점차로 간신히 꺾으며 안방에서 승리했다. 두산은 니퍼트를 선발로 등판시켰고 LG는 임정우가 나섰다. 팽팽했던 승부는 5회말 2아웃에 타석에 들어선 홍성흔에 의해 갈렸다. 홍성흔은 LG 유원상을 상대로 적시타를 터뜨리며 홈으로 주자를 불러들였다. 홍성흔이 만든 2점은 그대로 결승점이 되었다. 두산은 9회에 LG 타선을 맞이해 2점을 실점했지만 최종 스코어 5-4로 두산의 승리를 지켜냈다... 한편 오늘 두산에게 패한 LG는 7연패를 기록하며 수렁에 빠졌다.

문
선

누가 썼을까요? 로봇 혹은 인간 기자?

린드블럼이 선발로 등판한 롯데는 박종훈이 나선 SK에게 3:5로 패하며 안방에서 승리를 내주었다. 경기의 승패에 결정적인 영향을 미친 키 플레이어는 브라운이었다. 브라운은 5회초 롯데 린드블럼을 상대로 3점을 뽑아내어 팀의 승리에 결정적으로 기여했다..... 롯데는 윤길현을 끝까지 공략하지 못하며 안방에서 SK에 2점차 승리를 내주었다.

문
선

손오공 분신술?... 세계 최초 AI 아나운서 등장



민심



Man vs. machine:
Human responses to an AI newscaster
and the role of social presence
(Kim, Xu., & Merrill, 2022)



민심

인공지능과 미디어

- 로봇기자, 앵커, 의사, 투자전문가, 변호사, 화가, 작가, 음악가...
- 기사 작성, 뉴스 선정과 배열, 뉴스 챗봇
- 광고 대본, 영화 편집, 시, 소설, 그림

인공지능 시리

"너는 몇 살이니?"

"저는 마치 동쪽 바람만큼 늙었으며 새로 태어난 애벌레만큼 어리기도 합니다."

"너 미쳤니?" "미래 여행에서 방금 돌아왔는데 미래의 제가 그러더군요, 미친 것이 아니고 단지 시대를 조금 앞서 살고 있는 것뿐이라고요, 하하"

"내가 못살아, 너 때문에" "누구요? 저요?" **"응"** "어쩐지 그렇게 말씀하실 것 같아요."

(한겨레신문, 2017. 7. 13)

민심

보는 것이 믿는 것이다?

- 딥페이크(deepfake) – 동영상/이미지 합성 기술
 - 할리우드 유명 여배우와 가수들의 포르노 동영상
 - 연예인 아닌 일반인 대상 "돈과 사진만 주면 만들어준다"
 - 텍스트, 보이스 피싱 → 비디오 피싱(어! 내 아들이 누워있네)
- "저는 이런 영상 찍은 적 없는데요?"
 - 누구든 AI 기술로 만들어 낸 가짜 동영상의 피해자가 될 수 있다.
 - 출처나 사실여부를 확인하지 않은 채 무턱대고 좋아요 / 공유?
 - A horrifying new AI app swaps women into porn videos with a click (MIT Technology Review, 2021. 9. 13)



민심



대선을 좌우한 정치 유튜버의 죽음

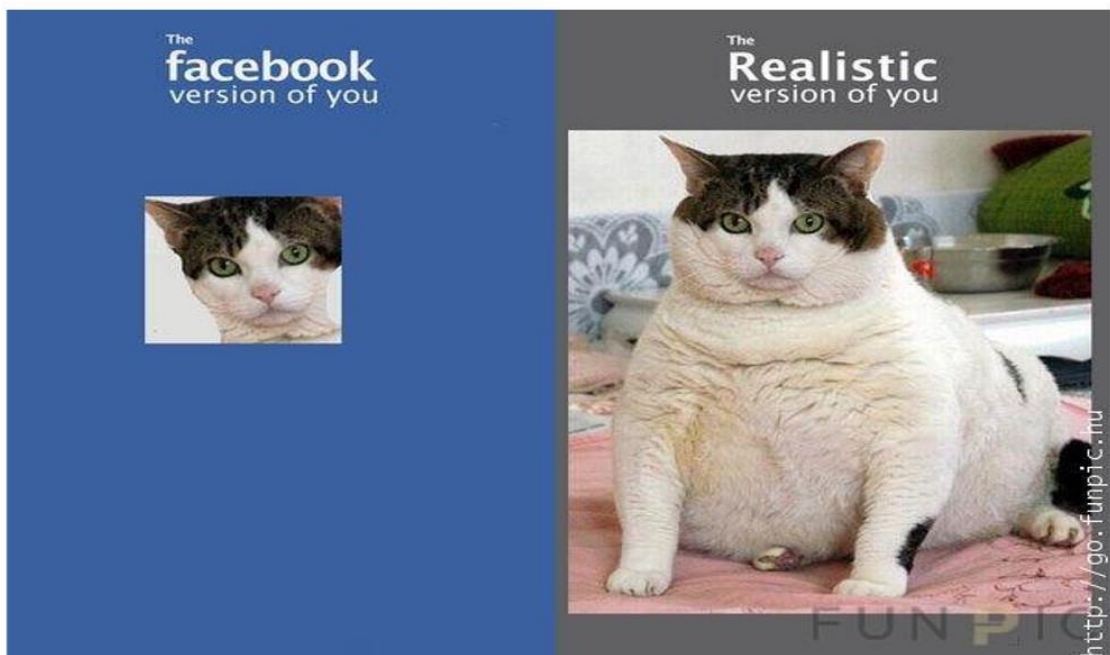
- 범죄심리학 박사 A, 소설가 B, 정치평론가 C
- 러시아와 가까운 동유럽에서 인기 높은 유튜버
- 다가오는 대선에서 친러 후보 지지, 친EU 후보 공격
- 선거 사흘전부터 친EU 캠프와 미국으로부터 살해위협 호소
- 역술가 유튜버 D는 이들의 사망 예언
- 선거 하루전 A, B 사망, C 실종
- 친EU 후보 사퇴요구 대규모시위 – 친러 후보 승리
- 경찰, “A B C 모두 가상 인플루언서, 딥페이크 조작 영상이다”
- 유튜버 D, “경찰조사 믿을수 없다. 세명 시신을 숨기고 있다”



페이스북? or 페이크북? (페이스북의 너와 현실의 너)



페이스북? or 페이크북?



미디어 이용은 나의 선택?

- 각자의 유튜브 페이지에서 추천 동영상 비교해보기
- 포털 뉴스 상위 뉴스와 유튜브 추천 알고리즘의 기준은?
- 확증편향과 필터버블
- “보고싶은 것만 보고, 믿고싶은 것만 믿는다”
- 데이터는 쌓여가고 알고리즘은 더 많은 데이터를 분석하고 발전



민심

디지털 미디어 리터러시 키우기

- 게임하고 유튜브만 봐요 ㅠㅠ
 - 어떤 게임, 어떤 채널인지 묻고 관심가져주고 대화하기
 - 어떤 목적으로 만들었고, 만든 사람은 믿을만한지 물어보기
 - 미디어 속 이미지라는 사실을 이해하기
 - 이용 시간 제한 약속하고 대안 활동 찾기
- 올바른 정보 수용 습관 기르기
 - 출처를 파악하기 (소셜미디어와 메신저 주의)
 - 제목만 보고 판단하거나 댓글만 보지 않기
 - 관련 정보가 사실인지 근거 확인하기 (검색)
 - 과거 기사나 사진이 재가공된거 아닌지 확인하기
 - 다양한 출처에서 정보 접하기
 - 전체의 모습인지 어느 한쪽에서만 바라본 것인지 스스로 묻기

민심

Final thought

- 속도에서 깊이로(Hamlet's Blackberry)
 - 깊이가 필요한 시대, 천천히 느끼고 제대로 생각하기
- 가족 디지털 다이어트 1주 가이드라인(한국정보화진흥원)
 - “목표를 크게 잡지 말고 조그만 사항부터 하나씩 실천해 보라”
 - “스마트폰 앱을 과감히 삭제하고, 알림과 푸시는 오프로 설정”
 - “대중교통 이용이나 식사 중일 때는 아예 스마트폰 사용 금지”
- 인간은 0과 1의 디지털이 아닌,
0과 1사이에서 오가는 아날로그이다...

민심



민심



민
간

정책 키노트 II

디지털 네이티브를 위한 미디어교육

이 성 철

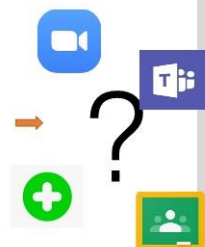
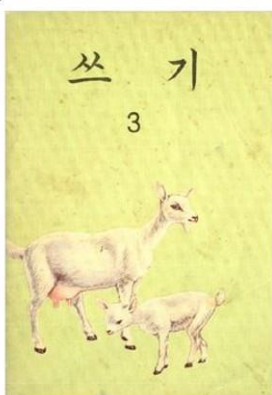
부산어린이창의교육관 연구사

디지털 네이티브를 위한 미디어 교육

어린이창의교육관 교육연구사  이성철



변화되는 미디어와 기술, 학교 교육



- 온라인 수업의 경험은 교과 학습내용에 반영되고 디지털 미디어 리터러시 교육등이 중요한 문식성으로 다뤄짐
- 2022 개정교육과정에서는 디지털 소양 및 미디어 리터러시에 관한 내용이 명시적으로 포함됨
- 디지털 기술의 이해와 활용, 미디어에 대한 비판적 이해 능력이 중요한 교육 내용으로 자리잡게 됨

변화하는 미디어 경험



영화와 같은 미디어를 소비하는 방식이 개인화 되고 있음

인공지능 기술의 발달과 불평등의 재생산



...? 친구랑 같이 다니면 사람들이 장애인이라고 쳐다보고, 장애인 차별이 너무 심해

헐 심하게... 의 정도가 어느정도지

너도 혹시 장애인 별로 안 좋아해?

음...막 엄청 싫진 않은데

장애인 불편해?

음 쪼오금 불편....?

버스 타는데 장애인 태우느라 출발 늦어지면 어쩔 거 같아?

어.... 음,,,, 밀어버리고 싶겠당

남자다운 게 뭘까??

약간 박력있고 터프하면서 귀여운 남자

여자다운 건 뭘까?

좀 귀엽귀엽 하고 얘기같은 스타일

지하철 임신부석

헐 핵심어 그 말하지마요 진짜---

왜 싫은데??

혐오스러우니까 그단어..

영 ㅋㅋ 지하철 임신부석이 왜 혐오스러워?

그냥 혐오스러운 형님 지극히 내 주관임 〇〇

디지털 미디어 시대의 교실 풍경



가상 강의실에서의 수업 및 학생들의 온라인 모둠 활동

미디어와 디지털 기술에 대한 상반된 관점

엄마의 시간이 필요할 때,
'잠깐이니까 괜찮겠지'란 생각으로
허용해 주고 있어요. 엄마 편하자고
준다는 생각에 죄책감을 느끼다가도
'아차피 보게 될 건데'라는 생각도
들어요.

게임하는 친구들이 제법 있어서
아이가 늘 부러워해요. 그래서
속제를 다 했거나 보상이 필요할 때,
제 스마트폰으로 게임을 하게
해줘요.

요즘은 선생님들도 숙제나 준비물을
학급 SNS로 알려주는 경우도 많고,
스마트폰이 있어야 할 수 있는
숙제도 있어서 구입해주었어요.

YES
or
NO

아직 아이한테 스마트폰을 손에
줘어준 적이 없는데, 애들이
들러붙어서 집안일을 못하게 하면
주고 싶은 마음이 굴뚝 같아요.

저는 인터넷을 차단하고 아이를
키웠어요. 그동안 팽이나 번신로봇
같은 장난감은 만화를 몰라도 같이
가지고 놀았는데, 최근에
OO(유행하는 게임)을 혼자만
모른다는 아이를 보니 잘하고 있는
것인지 잘 모르겠어요. 혹시
도래관계에 문제가 생길까 걱정도
되고요.

다른 집 아이들을 보니, 스마트폰이
공부에 너무 방해가 되는것
같더라고요. 최대한 늦게 사주는 것이
답일 것 같아요.

출처: 한국지능정보사회진흥원 Digital Parenting 1호에서 발췌

미디어와 디지털 기술에 대한 편견

팝콘브레인

팝콘 브레인이란, 청단 디지털 기기에 익숙한 나머지, 뇌가 현실에 무감각하거나 무기력해지는 현상

스마트폰에 빠진 우리 아이 뇌는 '팝콘 브레인' - 월스 조지 - 아시아 ...
2013. 3. 20. — 전문가들은 아이들이 스마트폰에 빠지면 '팝콘 브레인'이라고 한다. 이 용어는 스마트폰의 게임 동영상 시청 ...

[과학을 읽다] 스마트폰에 빠진 당신의 뇌는 '팝콘 브레인'입니다. 스튜어트 ...

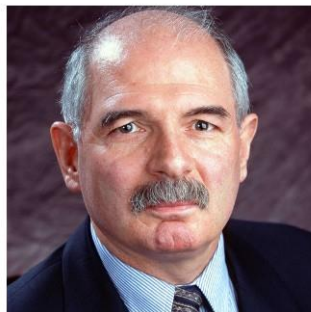
20 팝콘 브레인 자극 쫓는 일상이 행복할까 - 브런치 ...

2016. 11. 30. — 팝콘 브레인(Popcorn Brain)은 미국 워싱턴 정보대학교 데이비드 ...

팝콘 브레인, Brain이 '멍청'해 지는 지름길 - ENS ...
팝콘 브레인이 화제다. 팝콘 브레인은 스마트 폰과 같은 첨단 디지털 기기에 익숙해져 뇌가 현실에 무감각 혹은 무기력해지는 현상을 말한다.

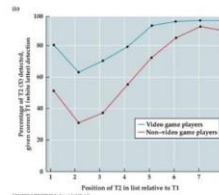


보호주의에 대한 반론



First-person shooter games

- Video game players do better than other people. Any thoughts as to why?



<https://www.slideserve.com/mira/attention-scene-analysis-2>

- 토론토대학교의 심리학자인 이안 스펜스(Ian Spence)의 연구는 잠깐의 액션게임으로 두뇌활동이 활성화 되고 시각적 주의력이 향상된다는 결과를 보여줌
- 해당 연구는 비디오 게임을 전혀 해본 적이 없는 25명의 사람들을 대상으로 실시되었음

보호주의에 대한 반론

시지각력(시각적 주의력)과 학습



바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

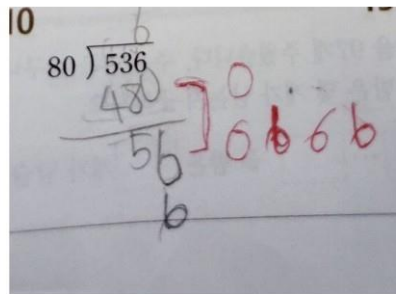
바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

바나나 놀이와 글씨 쓰기.

전체 100점 중 80점만 맞췄다. 정답은 536이다. 하지만 536이 아니라 5360이 정답이다. 왜냐하면 80이 100보다 크므로 536을 10배 늘려야 한다. 즉, 5360이 정답이다.



<https://m.blog.naver.com/jiyoung82/221861596>

- 시각적 정보를 혼동하거나 실수가 잦아져 학습 부진이 될 가능성이 있음
- 주변 환경을 기민하게 살피거나 친구들의 행동을 재빠르게 모방하는 능력이 부족해짐

어떻게 교육해야 할까?

1. 성찰하는 힘 기르기

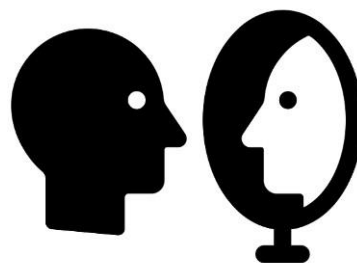


그림 출처: 송승현 작가 [자아성찰]

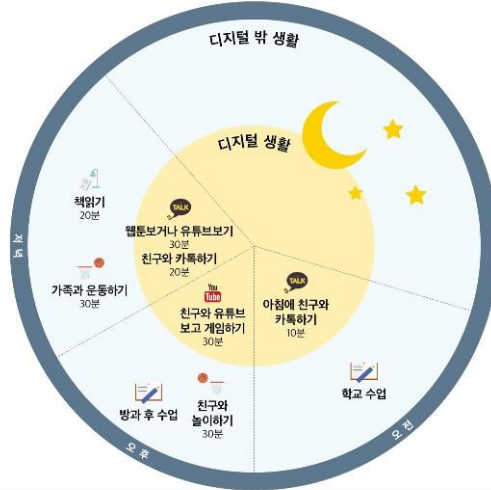
디지털 미디어 가르치기: 성찰

내 스마트폰에는 어떤 앱(App)이 있을까?

(15학년 11명 설문 (강대원))

순위	아이콘	종류	이 앱을 사용하는 이유	사용 시간(분)
1		영상	재밌는 동영상을 보거나 듣는 걸로 하루 지내다	2시간
2		게임	그림을 찍어서 올리거나 하고 싶기 때문임	40분
3		SMS	친구와 사진과 영상을 보거나 문자 보내고 싶어서	20분
4		뉴스	필요한 정보를 얻고 싶을 때나, 유익한 것을 보	15분
5		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	25분
6		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	10분
7		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	15분
8		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	4분
9		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	2분
10		메신저	친구와 대화하는 걸 좋아해서 노래를 듣고 싶어서	1분

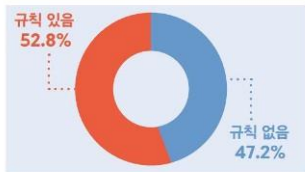
내가 사용하는 스마트폰 앱(App)을 조사해보니 어떤 생각이 들었는지?
내가 이렇게 많은 앱을 쓰는 이유는 이것을 통해서
알고 싶었던 1순위, 2순위, 3순위 문제를 풀려는 생각이
있었다.



디지털 미디어 가르치기 : 성찰

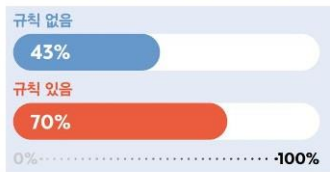
스마트 기기, 인터넷, 게임 사용에 Rule은 왜 중요할까요?

가정에서 자녀의 스마트폰 사용에 대한 규칙 유무
(육아정책연구소 이슈페이퍼, 2014)



스마트폰 사용에 대한 가정 내 규칙
(사용 시간, 사용 가능 프로그램 등)
여부 조사결과 규칙이 없는 가정이
절반정도나 되는 것으로 나타남

스마트 기기 사용시 규칙 유무에 따른 인지조절검사
정확도 차이(가톨릭대학교 발달심리연구소, 2015)



유아의 효과적인 학습을 수행하기 위해
필요한 인지 능력을 검사한 연구에서
스마트폰 기기 사용의 규칙이 있는
경우가 월등히 높은 정확도를 보임

디지털 미디어 가르치기 : 성찰

우리 가정의 **사용 습관**을 체크해 봅시다

- ✓ 인터넷 사용 시간 제한에 대한 규칙이 있다. (예: 취침 1시간 전부터는 사용하지 않는다.)
- ✓ 아이가 주로 보는 영상 콘텐츠가 무엇인지 알고 있다.
- ✓ 아이는 우리 집 인터넷 사용 규칙에 대해 정확히 인지하고 있다.
- ✓ 아이에게 스마트폰의 다양한 기능 (사진 찍기, 공유하기, 영상 만들기, 업로드 등)을 잘 사용하도록 가르치는 편이다.
- ✓ 아이에게 보상으로 인터넷 사용을 허락하지 않는 편이다.
- ✓ 나는 아이가 '무엇'을 하며 인터넷을 사용하는지 알고 있다.
- ✓ 좋지 않은 콘텐츠를 보지 않도록 차단 하거나 별도의 관리를 하고 있다.
- ✓ 온 가족이 인터넷을 사용하지 않고 이야기를 나누거나 함께 보내는 시간을 정기적으로 가지고 있다.
- ✓ 아이가 하는 게임, 커뮤니티, 영상에 대해 아이에게 질문하거나 이야기를 함께 나누는 일이 많다.
- ✓ 인터넷을 사용하는 규칙에 아이의 의견이 반영되는 편이다. (언제 사용할지, 얼마만큼 사용할지, 언제 멈출지 등)

디지털 미디어 가르치기 : 성찰

0~3개

- 아이는 언제 인터넷을 사용할 수 있고 언제, 어떻게 멈춰야 하는지 인지하지 못하고 있을 가능성이 높음.
- 또한 아이에게 좋지 않은 콘텐츠가 특별한 제한 없이 노출되고 있을 수 있음.

4~7개

- 가정 내에 모두가 인지하고 있는 인터넷 사용 규칙이 있음.
- 부모는 아이가 최소한 언제, 얼마만큼 어떠한 용도로 인터넷을 사용하는지 알고 있으며, 조절할 수 있도록 도울 수 있음.
- 체크하지 못한 부분을 참고해서 보완할 필요가 있음

8~10개

- 인터넷 사용에 대한 가족 규칙이 명확히 있을 뿐만 아니라, 인터넷 사용에 대해 부모와 아이가 함께 대화하며 더욱 다양한 방식으로 건강하게 사용할 수 있도록 적극적으로 지원하는 가정임

디지털 미디어 가르치기 : 성찰

디지털 미디어 가르치기 : 성찰

게임 책 만들기

연구표지

2021년 4월 26일 목요일 오전 8:02

연구주제
게임 만들기

- 이 연구를 하고 싶은 목적
첫째, 평소 게임을 좋아하고 즐겨해서
놀이, 게임이나 게임 제작에 관해 관심이 많아서
셋째, 궁금해서, 알아보고 싶어서

- 이 연구의 필요성(어떤 도움이 되나요?)
게임에 관해 (몰랐던 점 등) 자세히 알 수 있다.

- 연구를 하면서 예상되는 어려움

백지 만들 것 같다.

연구 목차

021년 4월 30일 수요일 오전 8:53

- 1. 게임이란 무엇인가?
- 2. 게임의 종류와 특징
- 3. 게임의 역사
- 4. 게임의 사회적 영향
- 5. 게임의 경제적 영향
- 6. 게임의 문화적 영향
- 7. 게임의 교육적 가치
- 8. 게임의 건강적 영향
- 9. 게임의 사회적 책임
- 10. 게임의 미래

연구목차

연구표지

2021년 4월 26일 목요일 오전 8:02

연구주제
게임 만들기

- 이 연구를 하고 싶은 목적
첫째, 평소 게임을 좋아하고 즐겨해서
놀이, 게임이나 게임 제작에 관해 관심이 많아서
셋째, 궁금해서, 알아보고 싶어서

- 이 연구의 필요성(어떤 도움이 되나요?)
게임에 관해 (몰랐던 점 등) 자세히 알 수 있다.

- 연구를 하면서 예상되는 어려움

백지 만들 것 같다.

2. 조사 주제 2: 게임 운영자(GM)하는 일

2021년 4월 26일 목요일 오전 8:02

본 연구는 게임 운영자(GM)의 직업에 대해 알아보고, 게임 운영자의 역할과 책임, 그리고 게임 운영자의 직업에 대한 사회적 인식 등을 조사한다.

1. 본 연구의 목적
본 연구의 목적은 게임 운영자의 직업에 대해 알아보고, 게임 운영자의 역할과 책임, 그리고 게임 운영자의 직업에 대한 사회적 인식 등을 조사하는 것이다.

2. 본 연구의 필요성
본 연구의 필요성은 게임 운영자의 직업에 대해 알아보고, 게임 운영자의 역할과 책임, 그리고 게임 운영자의 직업에 대한 사회적 인식 등을 조사하는 데 있다.

3. 본 연구의 방법
본 연구의 방법은 문헌 연구와 설문 조사를 포함한다.

4. 본 연구의 기대 효과
본 연구의 기대 효과는 게임 운영자의 직업에 대해 알아보고, 게임 운영자의 역할과 책임, 그리고 게임 운영자의 직업에 대한 사회적 인식 등을 조사하는 데 있다.

어떻게 교육해야 할까?

2. 협력하는 힘 기르기

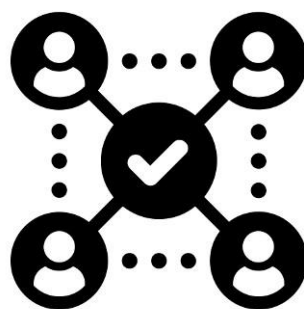


그림 출처: 송승현 작가 [자아성찰]

디지털 미디어 가르치기 : 협력

황

3. 18. 오후 9:47

중요!

애들아 내일도 8시 30어때?

잠깐 내가 올렸어 불편했다면 미안

황

3. 18. 오후 9:49

애들아 이걸 봤다면 느낌이나 댓글 써주고 댓글엔 아 안돼겠다싶으면 이때 안된다고 얘기해줘 만약 됐다면 응이라고 보내줘

↩ 회신

이

3. 18. 오후 9:54

자아... 오늘 시간 내줘서 너무 고마워어 내일 학교에서 봐아~ 정말 너무너무 고마워 ㅏ ㅏ

↩ 회신

- 디지털 공간에서의 협력도 약속과 규칙, 상대방에 대한 의사소통 기술이 중요함

디지털 미디어 가르치기 : 협력

03-21 오후 5:01

오늘도 정말 수고 했습니다.
조금의 힘이 있었지만 잘 참여해 주셔서 감사합니다.
내일을 위해 조금만 연습 해주세요~^^
내일 화이팅~!!합니다!!
정말 감사 합니다^^

간단히 보기

회신

03-30 오후 9:21

중요!

긴장 하지말고 화이팅!!!

~!!

오늘 너무 잘했고 내일도 오늘 만큼 잘할거니까 걱정 하지 말고~!!
꼭 쉬고 내일!! 오늘 보다 더 멋진 너를 보여주면 좋을 것 같아!!
너는 잘 할수 있으니 걱정 하지말고 푸욱 쉬길 바랄게~

-육피자 모동원들에게-
육피자 모동원들도 수고 했어요~!!
내일 멀지않고 잘하자!!

간단히 보기

회신

- 협력을 위한 도구를 알려주는 것을 넘어 태도와 가치를 심어주어야 함

디지털 미디어 가르치기 : 협력

lettucemeet

(연습용) 디지털 미디어 교육 스터디 <>

디

Availabilities

Dec 2022

KST WED THU FRI SAT

7 8 9 10

9 AM

10 AM

11 AM

12 PM

1 PM

2 PM

3 PM

4 PM

Continue as Guest

Close

Name

What's your name?

Email address (optional)

What's your email address? (optional)

Have an account?

Continue

http://bit.ly/3gAQVi

디지털 미디어 가르치기 : 협력

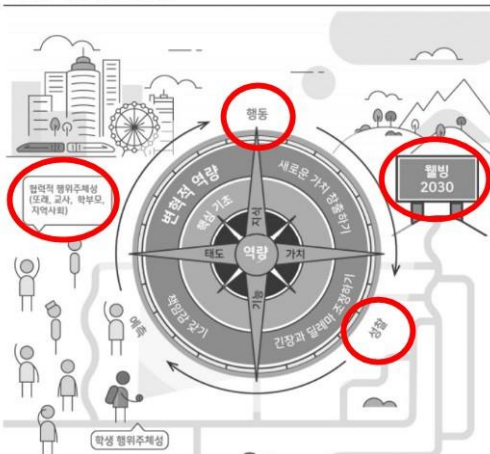
Nov 2022



- 색이 가장 진한 곳이 가장 많은 사람들이 만날 수 있는 시간임
- 디지털 기술을 잘 활용하면 사람들이 쉽게 협력하고 만날 수 있음

미래 세대 교육의 핵심: 미디어 리터러시

OECD 학습나침반 2030



OECD 학습나침반에서 제시하는 협력적 행위주체성, 성찰, 행동과 같은 개념들은 미디어 리터러시의 핵심 수행 요소임.

OECD 학습나침반에서 학습의 궁극적인 목표로 제시하는 웰빙은 미디어와 기술을 올바르게 영위함으로써 개인과 사회의 행복한 삶을 추구하는 미디어 리터러시 교육의 목표와 같음

2022

찾아나는 교육정책서비스

학부모와 교육부가 하나 되는
소통의 장

내 아이, 디지털 미디어 리터러시 어떻게 키울까

정책 포커스

교육부 정책 소개

| 어효진, 교육부 인성체육예술교육과장

디지털 미디어 문해교육 정책 추진 현황

| 김형실, 제주특별자치도교육청 장학사

미디어 리터러시 모델학교 운영 사례

| 이현주, 한림여자중학교 교사

미디어교육으로 우리 아이가 달라졌어요

| 박보라, 청주 대성초등학교 교사

정책 포커스

교육부 정책 소개

어 효 진

교육부 인성체육예술교육과장

디지털 미디어 문해교육 주요정책

'22. 12. 8.



교육부 [인성체육예술교육과]
Ministry of Education

목 차

- ① 환경의 변화와 문해력 개념의 확장
- ② 국가 차원의 지원 필요성
- ③ 법과 제도 속의 디지털 미디어 문해교육
- ④ 교육부 주요 정책 추진 현황

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

디지털 환경의 확산

- ▶ 10대 청소년의 일상생활에서 필수적인 매체 : 스마트 폰 78.8%('17)→ 96.2%('20) (출처: 방송통신위원회)
- ▶ 미디어의 변화 : 활자 → 영상 → 인터넷 → 디지털 미디어

- 미디어 플랫폼은 전통적인 미디어(legacy media)로 분류할 수 있는 신문, 라디오, 텔레비전부터 PC, 모바일 기기를 통한 인터넷과 소셜미디어까지 그 종류가 다양해지고 범위도 확장되고 있음
- 우리나라는 뉴스를 보기 위해 주로 이용하는 매체는 디지털 미디어가 55%로 가장 높았고, 텔레비전 40%, 종이 신문 등 프린트 뉴스는 4%로 나타나 디지털 미디어 의존도가 높아지고 있음 (출처: 영국 디지털 뉴스 리포트, 2019)
- 특히 우리나라 전체 응답자의 45%가 지난 1년 동안 유튜브(YouTube)의 이용 시간이 증가하였다고 응답하는 등 **소셜미디어 플랫폼의 이용 의존도가 높아지고 있음**

출처 : 디지털 시대의 미디어 리터러시 해외 사례 및 시사점 (국회입법조사처, 2019)

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

리터러시(문해력) 개념의 확장

전통적 의미의
리터러시(문해력)

문자와 읽기 중심의 문해력

- 국립국어원은 '현대 사회에서 일상생활을 해 나가는 데 필요한 글을 읽고 이해하는 최소한의 능력'으로 기초 문해를 정의(김창원 외, 2008).

21세기형
리터러시(문해력)

변화하는 매체 환경에서 다양한 형태의 언어와 정보를 읽고 분석·평가·문제해결
및 표현하는 능력까지 확장

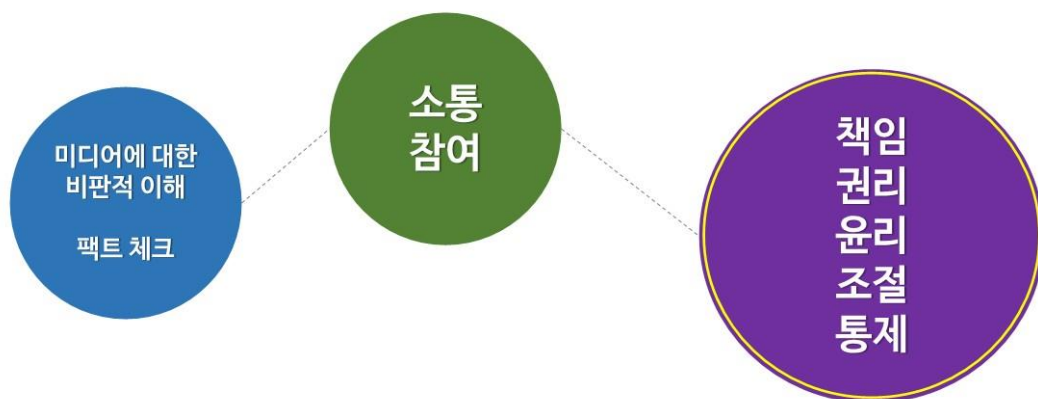
- 미래 사회에서 학생이 지녀야 할 가장 중요한 역량으로, 다양한 형식의 문자·시각적 정보 등을 이해하며 해석하는 능력으로 문해력을 정의(OECD Education 2030, 2019)
- 읽기 방식이 디지털 및 영상 문화 기반으로 확대됨에 따라 다양한 인터넷 정보를 정확하게 파악하고 비판적으로 분석·평가하며 문제를 해결하는 능력이 중요하게 부각(OECD 21st Century Readers, 2021)

디지털 시민으로서의 기본권으로 확장

- 어린이·청소년이 디지털 격차로 인한 차별 없이 디지털 환경의 기회와 혜택을 누리게 하고, 허위정보, 사이버폭력, 디지털 성범죄, 온라인 혐오 등 각종 위험으로부터 아동을 보호할 수 있는 교육 정책을 포함한 입법을 유엔아동권리협약 당사국에 권고

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

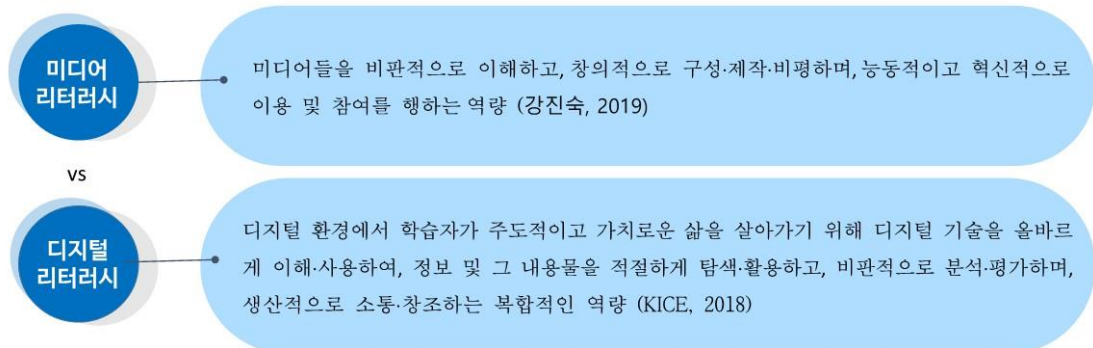
미디어 리터러시(문해력)



출처 : 미디어 리터러시, 교육을 만나다 (KATOM, 부산교육청)

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

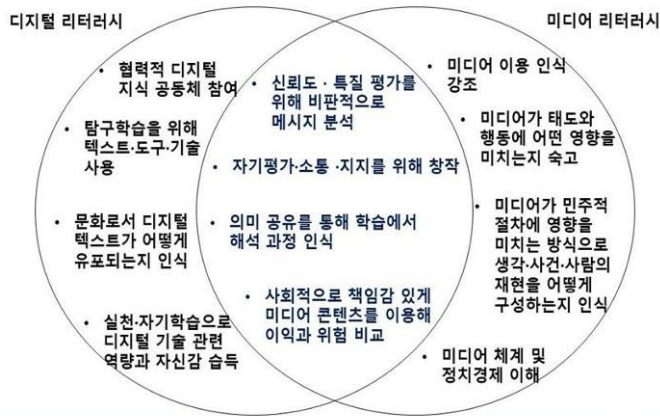
미디어 리터러시 vs 디지털 리터러시



환경의 변화와 문해력 개념의 확장

미디어 리터러시 vs 디지털 리터러시

디지털 리터러시와 미디어 리터러시 비교·대조(Hobbs, 2018)



→ 디지털 환경의 확대에 따라 두 개념의 교집합이 점차 확대되는 추세

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

디지털 환경에서 미디어 리터러시

지속적으로 진화하는 디지털 환경에서 비판적 사고와 시민적 역량을 갖추고 디지털 환경에서 제공되는 기회에 차별 없이 접근하여 혜택을 누리고, 디지털 환경으로 인해 야기되는 위험에 대해 대비할 수 있는 종합적인 역량

구성 영역	정 의	핵심 요소
접근과 선택	디지털 미디어의 유형과 특성을 이해하고, 다양한 디지털 미디어에 접근하여 자신의 목적에 맞게 필요한 디지털 미디어 콘텐츠 를 효율적이고 효과적으로 검색하여 올바르게 선택하는 능력	디지털 미디어의 유형 및 특성 이해 디지털 미디어 콘텐츠 검색과 선택
이해·분석과 평가	디지털 미디어 및 디지털 미디어가 산출하는 콘텐츠 의 내용 및 목적, 배경과 맥락 사회적 영향력 등을 이해하고 분석하며, 신뢰성, 타당성, 공정성을 비판적으로 평가하는 능력	내용 및 목적, 배경과 맥락, 사회적 영향력 이해 및 분석 신뢰성·타당성·공정성 평가
의사소통과 생산	디지털 미디어 를 활용하여 자신의 의견이나 감정을 효과적으로 구성하여 소통 하고 나아가 디지털 미디어 콘텐츠 를 창의적으로 생산하는 능력	의사구성과 의사소통 디지털 미디어 콘텐츠 생산
공유와 참여	디지털 미디어를 통해 자신과 타인의 생각과 의견이 담긴 디지털 미디어 콘텐츠 를 사회적·윤리적으로 책임감 있게 활용 및 공유하고, 사회문제 해결을 위한 활동 과 연대에 적극적으로 참여하는 능력	사회적·윤리적 활용과 공유 사회문제 해결을 위한 활동 및 연대에 참여
감상과 활용	디지털 미디어 콘텐츠 를 비판적·심미적으로 감상하고, 미디어 생활과 일상생활의 균형을 유지하면서 즐거움 과 건강한 삶을 영위하는 능력	디지털 미디어 콘텐츠 감상 즐거움과 건강한 삶 의 영위
반성과 성찰	디지털 미디어 활용과 관련된 자신의 과거와 현재의 행동을 사회적·윤리적 관점에서 자숙적인 평가 및 반성 하고 보다 바람직한 행동 방향을 마련하는 능력	자기 평가와 반성 바람직한 행동 방향 수립

[출처] 장의선 외(2021). 학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구. 한국교육과정평가원

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

다양한 텍스트 환경에서 말하기와 듣기에 관련된 텍스트와 복합양식 텍스트를 해석하고 만들고 평가할 수 있는 능력

다중문해력(multi-literacy)

다양한 종류와 형태의 문자(시각 자료, 문자 언어, 디지털 언어 등)를 해석하고 생산하며 평가하는 능력으로, 정보 선택 및 비판적 사고, 문제 해결 등이 포함된 개념



핀란드 국가 교육과정 핵심역량 개념도

사고와 학습
문화적 능력, 상호작용과 소통
자기관리와 타인의 돌봄, 일상생활 관리, 안전
멀티리터러시
ICT 능력
업무 생활과 경영 능력
지속가능한 미래를 만들기 위한 참여

[출처] 정현선 외(2021). 2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 교육 강화 방안. 한국청소년정책연구원

환경의 변화와 문해력 개념의 확장

디지털 환경의 확산

- ▶ 10대 청소년의 일상생활에서 필수적인 매체 : 스마트 폰 78.8% ('17)→ 96.2% ('20) (출처: 방송통신위원회)
- ▶ 미디어의 변화 : 활자 → 영상 → 인터넷 → 디지털 미디어

- **미디어 플랫폼**은 전통적인 미디어(legacy media)로 분류할 수 있는 신문, 라디오, 텔레비전부터 **PC, 모바일 기기를 통한 인터넷과 소셜미디어까지** 그 종류가 다양해지고 범위가 확장되고 있음
- 우리나라는 뉴스를 보기 위해 주로 이용하는 매체는 **디지털 미디어가 55%로 가장 높았고**, 텔레비전 40%, 종이 신문 등 프린트 뉴스는 4%로 나타나 디지털 미디어 의존도가 높아지고 있음 (출처: 영국 디지털 뉴스 리포트, 2019)
- 특히 우리나라 전체 응답자의 45%가 지난 1년 동안 유튜브(YouTube)의 이용 시간이 증가하였다고 응답하는 등 **소셜미디어 플랫폼의 이용 의존도가 높아지고 있음**

출처 : 디지털 시대의 미디어 리터러시 해외 사례 및 시사점 (국회입법조사처, 2019)

법과 제도 속의 디지털 미디어 교육

「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」(21. 9. 24. 제정)

제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ① 학교등의 장은 학생이 원격교육에 자기주도적으로 참여할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 포함하는 디지털 미디어 문해 교육 등을 실시하여야 한다.

1. 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력 향상
2. 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판 능력 향상
3. 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력 향상
4. 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력 향상

② 국가와 지방자치단체는 학생이 정보통신매체 또는 정보통신기기에 신체적·정신적으로 과도하게 의존하지 아니하도록 「지능정보화 기본법」 제54조에 따른 예방 교육을 실시할 수 있다.

디지털 미디어 문해교육에 대한 법적 근거 마련

디지털 미디어에
대한
접근 및 활용

디지털 미디어에
대한
이해 및 비판

디지털 미디어를
통한
사회참여능력

디지털 미디어를
통한
민주적 소통 능력

교육부 주요 정책 추진 현황

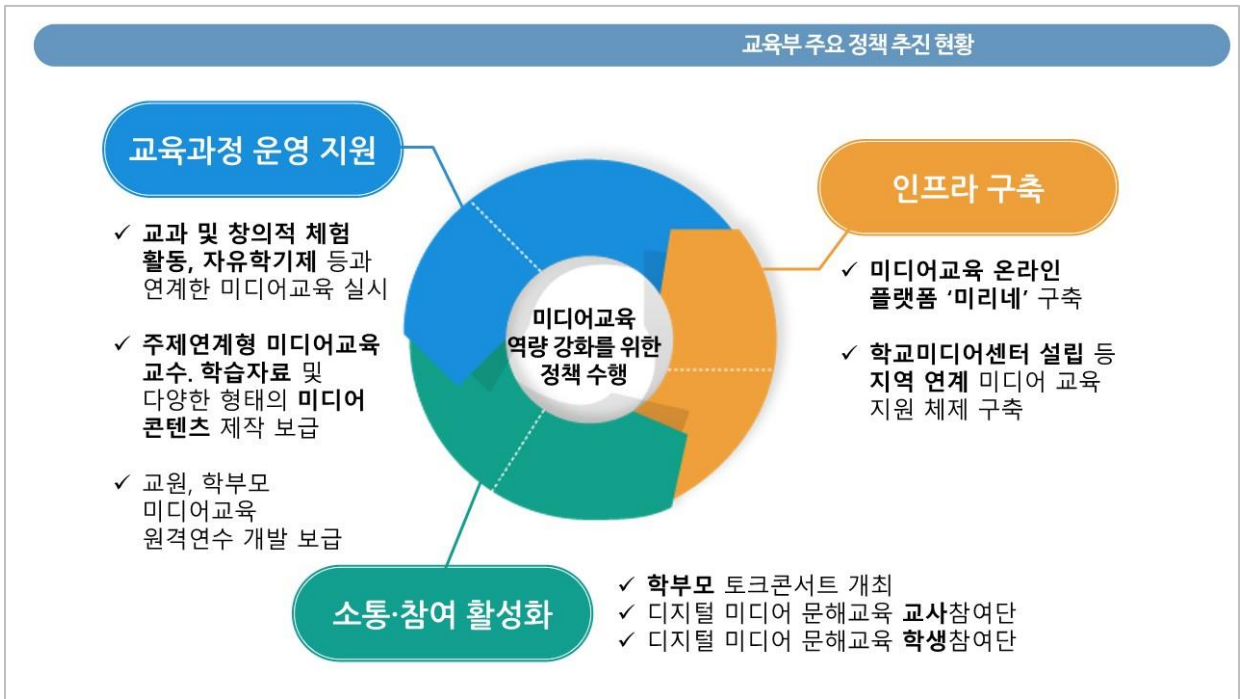
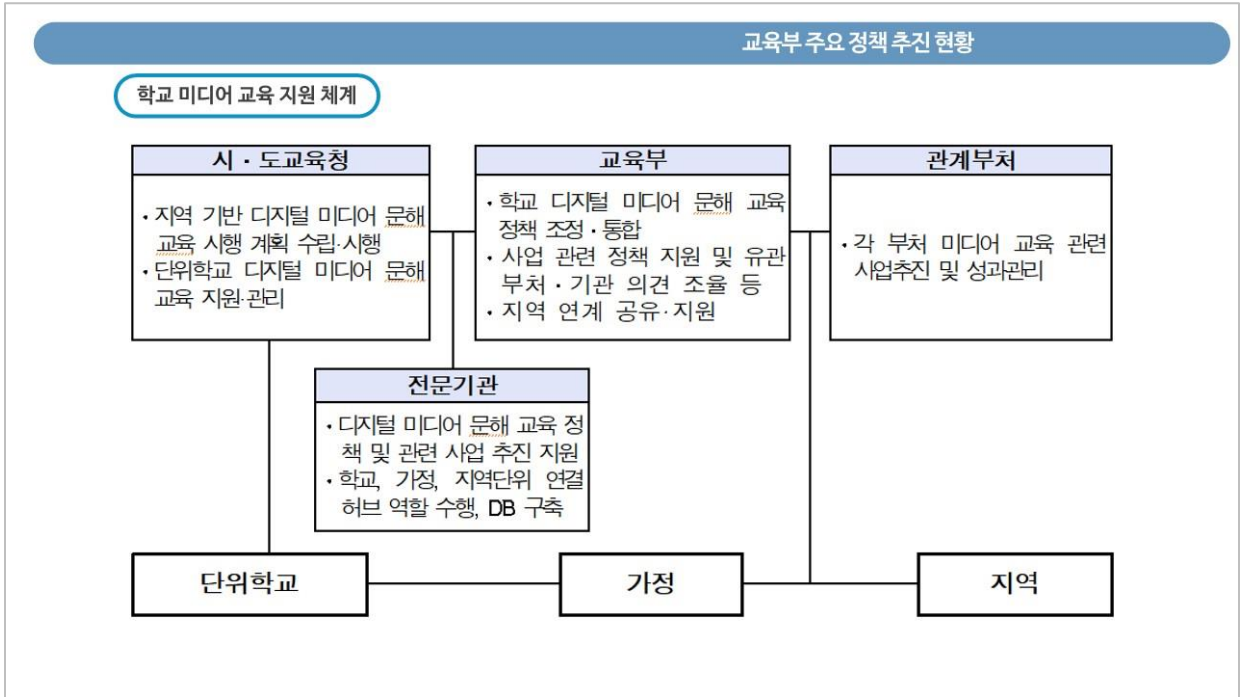
추진 경과

2015~2017

2019~2020

2021~2022

- 미디어 문해력 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구(2015)
- 초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단위 개발 연구(2016)
- 미디어 리터러시 연구학교 운영(2017)
- 「학교 미디어 교육 내실화 지원 계획」 발표(2019.7.)
- 민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구(2019)
- 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민 역량 제고 방안 연구(2019)
- 교원양성대학 시민교육 역량 강화 사업(교대 6교, 사대 6교) (2019)
- 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」 수립 (2020.8.27. 관계부처 합동)
- 「게임 설탕문제 폐지 및 청소년의 건강한 게임이용 환경 조성방안」 수립 (2020.8.25. 관계부처 합동)
- 교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구(2020)
- 학교 미디어교육센터 건립 공모(2020)
- 학교 미디어교육 지원 방안 연구(2021)
- 미디어 리터러시 교육 지원 체계 구축 방안 연구(2021)
- 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 제정(2021.9.)
- 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안) 모든 교과와 연계를 통한 '미디어 리터러시' 함양 지원 (2021.11.24)
- 2022 교육부 업무계획에 디지털-미디어 교육 활성화 포함 (2022.1.5.)
- 국정과제(59, 81) 디지털-미디어 교육 활성화 포함(2022)
- 디지털 미디어 문해교육 교사참여단 구성(교과 및 참채 영역 실천 교사 137명) 및 운영(2022.5~12)
- 디지털 미디어 문해교육 학생참여단 구성(49개 동아리, 610명) 및 운영(2022.8~2023.1)
- 디지털 미디어 문해교육 정책연구 추진
 - 1) 디지털 시대, 문해교육 개념 정립 연구(현장 소통 정책포럼 운영, '22.9.2.)
 - 2) 학교 교육과정 연계 디지털 미디어 문해교육 방안 연구
 - 3) 취약계층 청소년을 위한 디지털 미디어 문해 교육 콘텐츠 개발 방안 연구



교육부 주요 정책 추진 현황

1. 교육과정 운영 지원 : 디지털 미디어교육 주제별프로그램 개발(교사용, 학생용)



교육부 주요 정책 추진 현황

1. 교육과정 운영 지원 : 디지털 미디어교육 포스터 제작·배포



교육부 주요 정책 추진 현황

1. 교육과정 운영 지원 : 디지털 미디어교육 게임 개발



교육부 주요 정책 추진 현황

1. 교육과정 운영 지원 : 교원 역량강화 연수 개발·운영(3종)



교육부 주요 정책 추진 현황

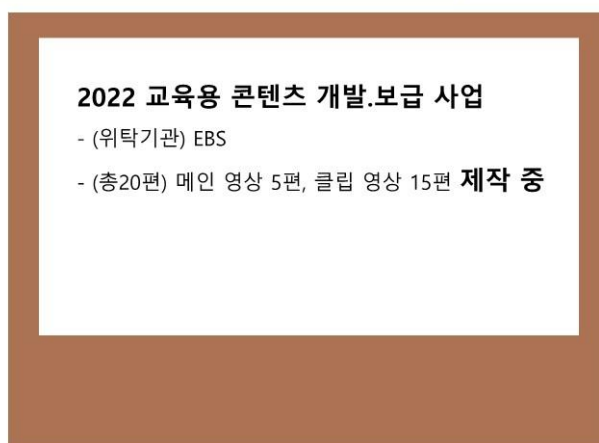
1. 교육과정 운영 지원 : 동영상 콘텐츠 제작·보급



(KBS 방영) 2021. 2. 22. ~ 2.26.

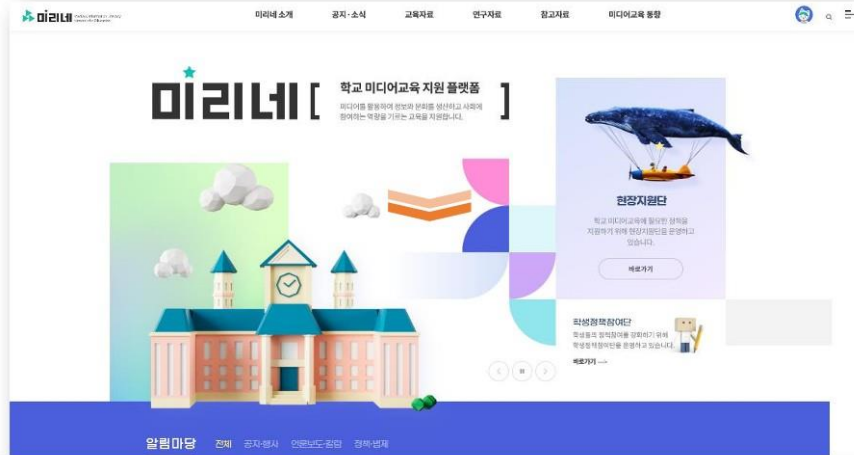
교육부 주요 정책 추진 현황

1. 교육과정 운영 지원 : 동영상 콘텐츠 제작·보급



교육부 주요 정책 추진 현황

2. 인프라 구축 : 미디어교육 종합플랫폼(www.miline.or.kr)

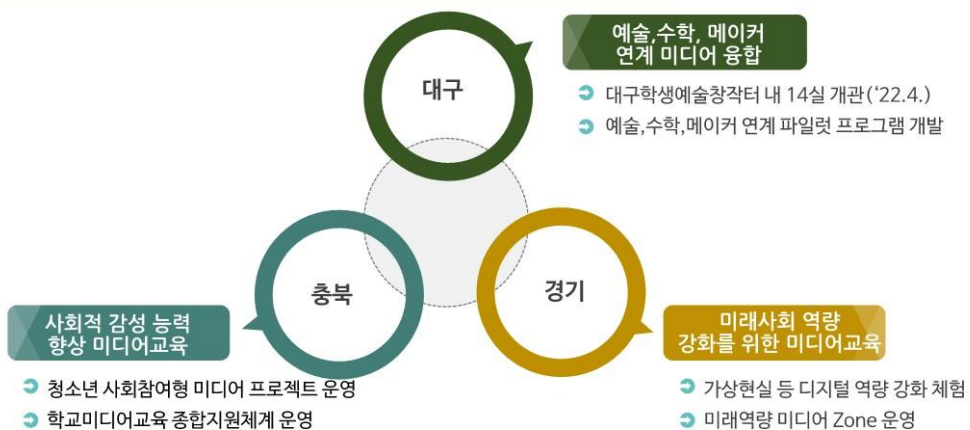


- 교재 등 교육자료, 유관 연구자료 및 각종 영상자료를 공유하여 학교 미디어교육 활동을 지원

※ 교육자료 29종(교원·학생용), 연구자료 14종, 영상자료 33건, 학습주제사전 및 각종 미디어교육 동향·정보 등 탑재

교육부 주요 정책 추진 현황

2. 인프라 구축 : 학교 미디어교육센터 건립 지원



시도교육청 공통 기준(프로그램) 개발 등을 통해 중복사업을 방지하고, 지역격차 해소 및 결과물의 질 관리 가능

※ 지역에 산재된 다양한 미디어교육 전문 기관(대학·교육청·지역미디어센터 등) 간 연계·공유 지원

교육부 주요 정책 추진 현황

2. 인프라 구축 : 학교 미디어교육센터 건립 지원

다구학생이출창작를 소개합니다

예술융합교육 활동

학 교과·영역과 연계하여 학생들이 자신의 상상력을 마음껏 펼치고, 역행의 성장을 도모하는 활동 공간으로 구성되어 있습니다.

4F 창작융합공간



콘서트홀

디자인룸

업사이클룸

라이트룸

파인아트룸

프라이아트룸

밴드, 뮤지컬 등 음악 창작

시각디자인 작품 제작

재활용품 활용한 예술 창작 및 상업 연계

빛을 활용한 창작 활동

대형, 수채화, 유화 등 순수 미술

한수(한글) 디자인 등 디자인 분야

3F 창작융합공간



영상·뮤직 스튜디오

방송 스튜디오

라디오 스튜디오

1인 스튜디오

리믹스 스튜디오

난장 스튜디오

미디어 제작 및 편집

코딩하기, 촬영 및 뉴스 제작

라디오 방송 운영 및 송출

1인 크리에이터 체험

음악 편곡, 녹음 및 디지털 제작

프로젝트, 송출 등 창작 지원

2F 예술공간



메이커실 1

메이커실 2

활동실 1-2

활동실 3

사운드메이커실

수공예(자갈, 종이 등) 제작 및 3D프린팅 등 메이커 활동

색종이, 실, 스티크 등 메이커 활동

모형제작, 과학수업 등 수업 활용

예술수업 연계 활용

녹음 실습 및 음향 제작

프로그램 소개

예술과 미디어, 메이커, 음악을 아우르는 예술융합교육을 통해 학생 감수성과 창의력을 키우는 프로그램입니다.

[아트&메이커]

예술 나무가 예술이 된다 / 오리지널 제품물 프로젝트 / 세라믹스 작업하기

[아트&미디어]

예술 감도 없이 제작하면 / 미니멀 아트리스트 / Music Creator

[아트&수학]

예술 신을 이용한 예술 / 수학 담은 빛의 예술, 스테인드글라스

[아트&미디어&수학&메이커]

예술 주제는 'K-Culture' 크리에이티브

(K-ART&M&D) K-DESIGN K-FOOD (미술+음식)

(아트+수학+미디어) K-PLAY K-STORY (메이커+미디어)

(음악+미디어) K-POP

창작 공유 활동

예술융합교육활동 창작물을 함께 나누고, 공유합니다.



아트페어

예술관 공연장

학생 작품 및 기록 전시 공간



나눔 스튜디오 (통)

예술가 라운지

결과물 공유 및 창작 공간

학생 작품 공유 및 전시 공간

교육부 주요 정책 추진 현황

3. 소통·참여 활성화 : 학부모 토크콘서트

2022 찾아가는 교육정책 이야기마당(제주) (주제) 내 아이, 디지털 미디어 리터러시 어떻게 키울까

- (일시) 2022년 12월 8일(목), 14:00~17:10
- (장소) 제주미래교육연구원
- (대상) 유·초·중·고교 학부모
- (방식) 오프라인(제주미래교육연구원)
실시간 온라인 생중계(zoom, 유튜브) 병행 운영
- (주최) 교육부·제주특별자치도교육청
- (주관) 국가평생교육진흥원
(학교평생교육본부 전국학부모지원센터)



교육부 주요 정책 추진 현황

3. 소통·참여 활성화 : 디지털 미디어 문해교육 학생참여단



49개 동아리 (610명 참여)

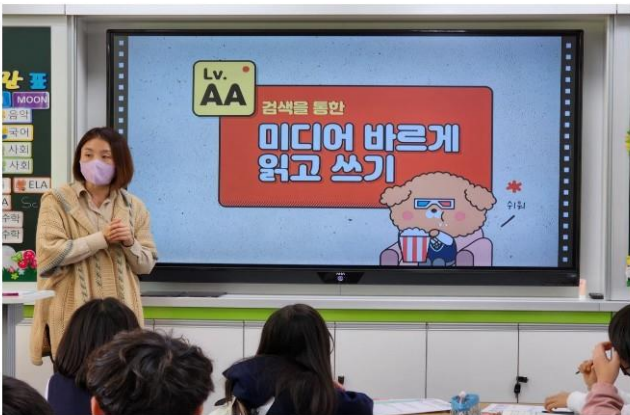


교육부 주요 정책 추진 현황

3. 소통·참여 활성화 : 디지털 미디어 문해교육 교사참여단



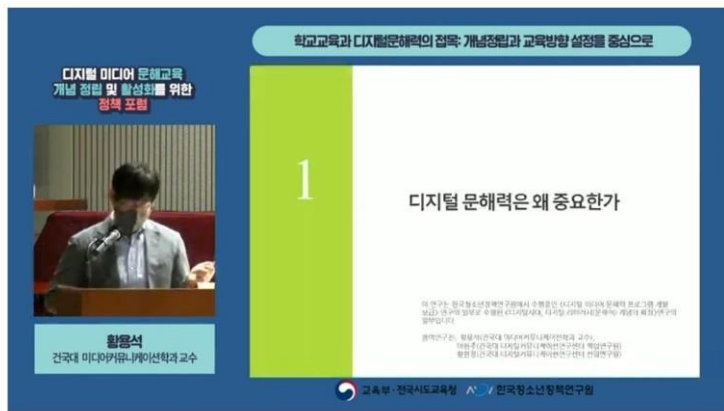
교사 역량 강화(온오프라인 연수)



교사 수업 실천

교육부 주요 정책 추진 현황

3. 소통·참여 활성화 : 정책연구 현장소통 포럼



[2022 현장 소통 포럼] 디지털 미디어 문해교육
개념 정립 및 활성화를 위한 정책 포럼



교육부 주요 정책 추진 현황

4. 2023년 주요 추진내용

- ① 디지털 미디어 문해교육 프로그램 개발
(교수학습자료, 매뉴얼, 콘텐츠, 교구 등)
- ② 디지털 미디어 문해교육 취약계층 지원
(학업중단, 다문화, 장애학생 등에 대한 미디어교육 학생캠프, 교육 상담 등)
- ③ 지역 연계 기반 디지털 미디어 문해교육 지원
(학교미디어교육센터, 교·사대, 디지털미디어 전문기관, 공공도서관 등)
- ④ 소통·참여형 디지털 미디어 교육프로그램 운영
(학생참여단, 교사참여단, 학부모참여단 등)
- ⑤ 디지털 미디어 교육지원 플랫폼(미리네) 운영

정책 포커스

디지털 미디어 문해교육 정책 추진 현황

김 형 실

제주특별자치도교육청 장학사

디지털 미디어 문해교육 추진 현황

① 디지털 시민성을 위한 미디어교육 활성화

□ 미디어 리터러시 모델학교 운영 지원

- 미디어 리터러시 모델학교 개념: 교사의 미디어 리터러시 교육 역량 제고 및 디지털 미디어 환경에서 미디어에 대한 접근, 비판, 참여·소통 역량을 함양할 수 있는 교육활동을 제공함으로써 수업 현장에서 미디어 리터러시 소양을 높이기 위한 학교 운영 모델
- 운영기간: 2022. 3. ~ 2022. 12.
- 지원대상: 3교(중1, 고2)
- 지원예산: 교당 5백만원
- 중점 추진 과제
 - **(프로젝트형 수업)** 국어, 정보, 사회 등 교과 연계 또는 교과 간 융합을 통해 주제로 접근해 활동으로 완성하는 미디어 리터러시 수업 운영
 - **(학생 중심 교육활동)** 학생의 생활 속 미디어 실천 활동을 제고하기 위한 다양한 **온·오프라인 체험활동** 운영
(예시) 창의적체험활동 및 자율동아리 활동, 청소년 체커톤(팩트체크대회), <뉴스읽기, 뉴스일기>캠페인 활동 등
 - **(교원 역량)** 교원의 미디어 리터러시 역량 제고를 위한 자료·정보 공유 활동 및 연수·연구회 운영
 - **(함께하는 미디어 교육 행사)** 가정, 지역 연계 공유와 나눔의 미디어 교육 행사

□ 교원연수 과정 운영시간 확보

- 교원 자격연수 과정에 미디어리터러시 교과 편성
 - 탐라교육원
- 미디어 문해력 향상 교원 연수
 - 제주미래교육연구원

② 디지털 미디어 문해교육 프로그램 개발·보급

□ 한국청소년정책연구원 위탁 사업

- 디지털 미디어 문해력 증진을 위한 미디어학생참여단 운영 지원
- 디지털 미디어 문해력 증진을 위한 콘텐츠 개발·보급
 - 미디어 탐구생활 개발 자료 초·중·고 및 국어·사회교과 연구회에 보급

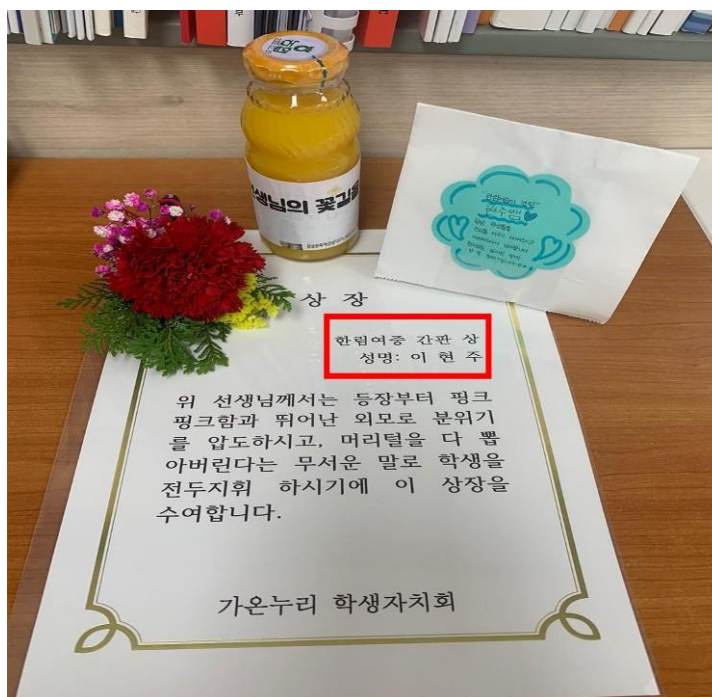
정책 포커스

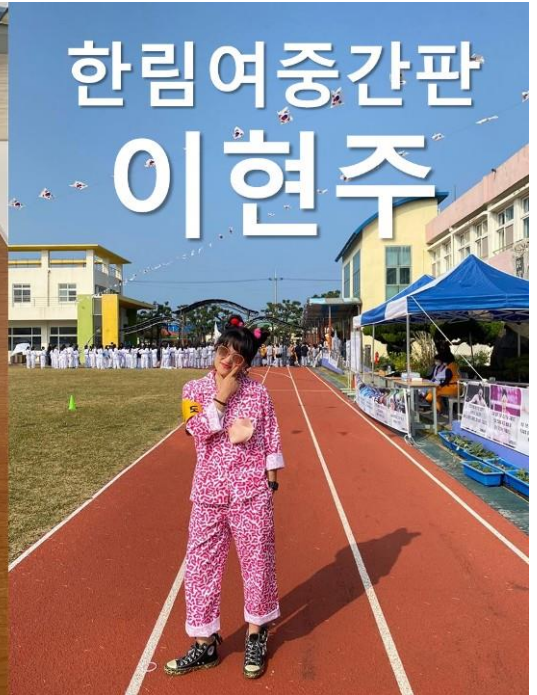
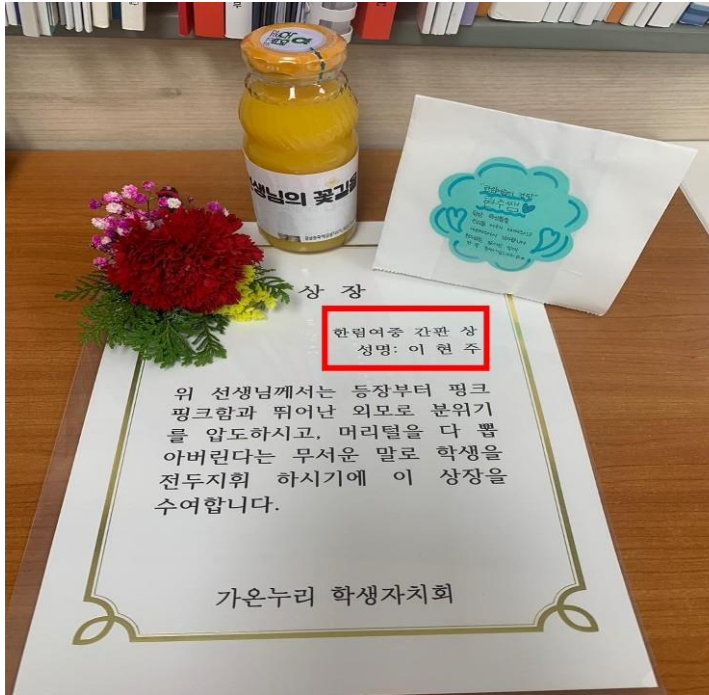
미디어 리터러시 모델학교 운영 사례

이 현 주

한림여자중학교 교사

한림여자중학교 미디어 리터러시 모델학교 운영 사례





뉴스를 보는 눈

제주 여행 무료!!

-QR 코드 찍고 무료로 여행하기

QR 코드 활용하는 방법

여행 전후로 QR 코드 찍고 무료로 여행하기

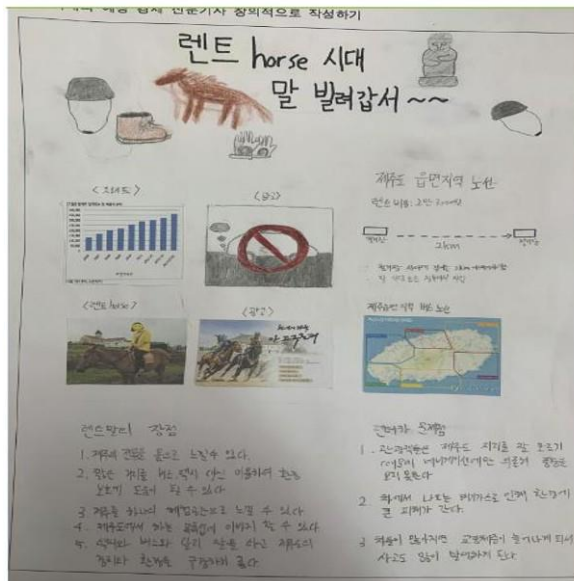
사고 나무

사고 나무 한 그루는
열매를 맺기 위해
귀한 시간을 바쳤더니
하늘이 그 노력을 알아주듯
열매를 맺어준다.
그 열에서 절로 나오는 나무들은
씨를 퍼뜨리고,
사고 나무에서 사고가
뚝 떨어져 버린다.
떨어진 사고는 반쪽으로 갈라지고
바람과 함께 흩날린다.

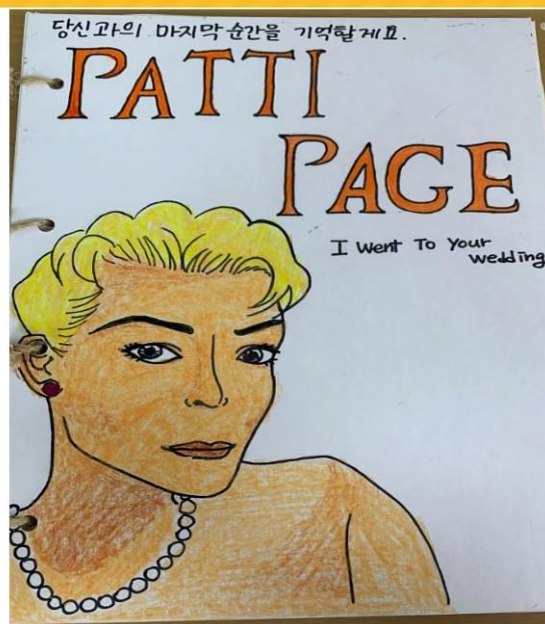
‘사고 한번이면 괜찮을 줄 알았는가?’

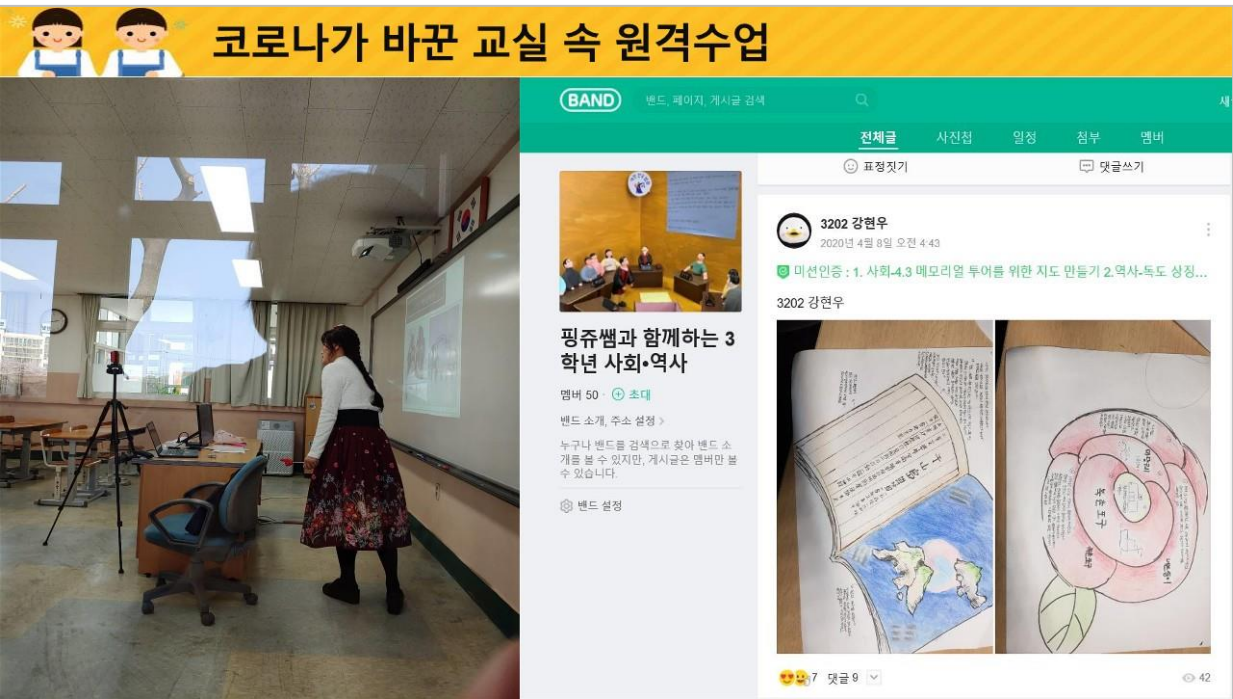
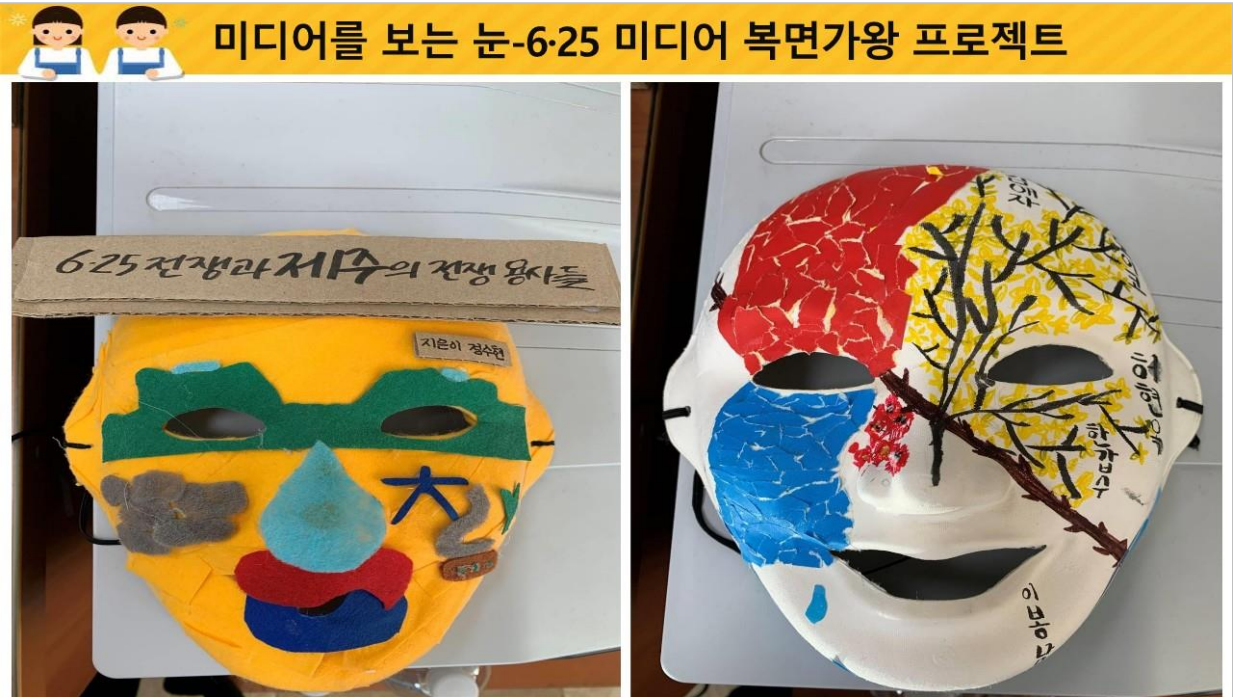
〈해설〉
사람 한번 괴롭히고 사고 하면 관건은 풀 알았다는 뜻
사고 나무: 평타
사고: 피해자
씨 = 가짜 소문

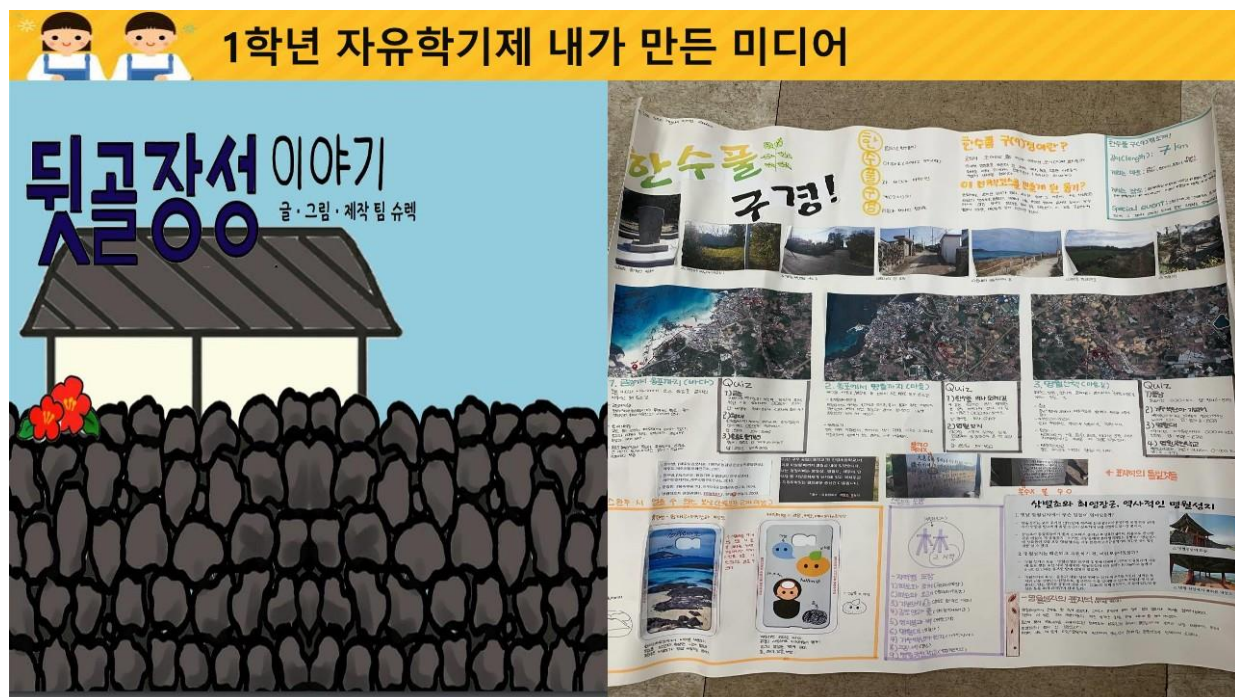
신문 기사를 보는 눈



미디어를 보는 눈-6.25전쟁 코노 배경화면







협재해녀와 독도

김태, 백근, 이현, 최현

협재해녀는 독도에 무슨 일을 할까?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 협재해녀들은 독도를 방문하여 독도의 실상을 조사하고, 독도의 중요성을 알리기 위해 노력하고 있다.

독도는 왜 중요한가?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도는 어떻게 되나?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도 의용병대

독도 의용병대는 독도를 지키기 위해 설립된 단체이다. 독도 의용병대는 독도를 지키기 위해 설립된 단체이다.

아름다운 개펄을 보자

독도는 아름다운 개펄을 가지고 있다. 독도는 아름다운 개펄을 가지고 있다.

독도는 왜 중요한가?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도는 어떻게 되나?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도는 왜 중요한가?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도 의용병대

독도 의용병대는 독도를 지키기 위해 설립된 단체이다. 독도 의용병대는 독도를 지키기 위해 설립된 단체이다.

아름다운 개펄을 보자

독도는 아름다운 개펄을 가지고 있다. 독도는 아름다운 개펄을 가지고 있다.

독도는 왜 중요한가?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도는 어떻게 되나?

독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.

독도는 왜 중요한가?

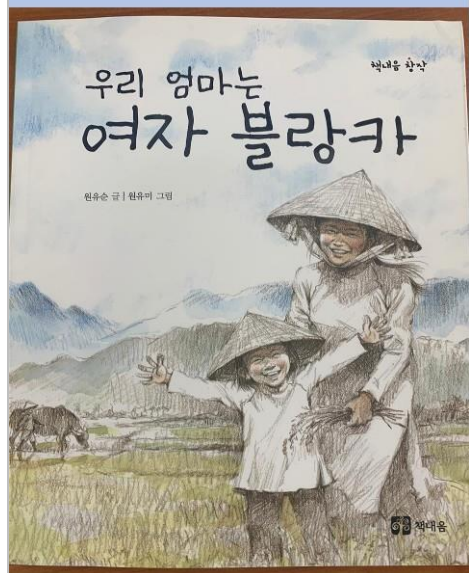
독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다. 독도는 우리나라의 영토에 속해 있다. 그러나 독도는 현재 일본이 불법적으로 점령하고 있다.



The top-left photo shows a group of students in black uniforms performing a formation on a green field. The top-right photo shows a group of students in white and blue uniforms performing a formation on a green field. The bottom-left photo shows a group of students in pink uniforms performing a formation on a green field. The bottom-right photo shows a group of students in blue uniforms performing a formation in a gymnasium, with a large Korean flag and the text '독도사랑' (Dokdo Love) visible on the floor.



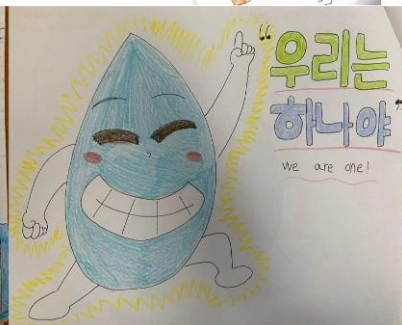
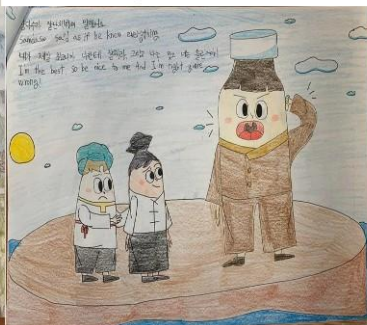
다문화 동화책 만들기 (독서-사회-영어-서부외국문화학습관)



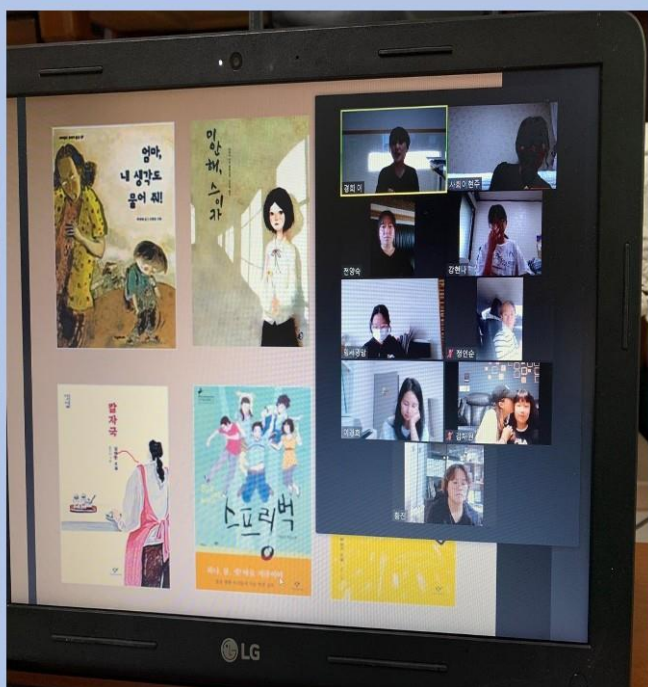
갈초이의 여행



제주도로 오게된 갈초이는 물질을 하다 나오신 해녀를 보게 된다
Galchun, who comes to Jeju Island, sees a haenyeo who came out while doing material things.
헐 그리 두리번 델AIL? 찰플거 이M?
Why are you looking around so much?
네 저는 제주도의 보물을 찾고 있어요!
Yeah! I'm looking for the treasures of Jeju Island!



학부모 독서 연수 (엄마와 딸이 함께하는)



제주어코드 프로젝트

(국어-사회-기가)

1학년 3반 김규아

제주어 프로젝트

제주인 할머니와 24시간 V-log!

주제 : 제주어 + 생활문화

V-log 시청



빙떡노래가 있다고?!



농해 종질개 쫄영 솜망
[우 앞개 썰어서 삶고]
때마놓이영 쫄배루 농 섯영
[쪽파와 찢기루를 농고 섞어]
모밀고루 뿌렁
[매밀가루 뿌리고]
알름개 지정
[월개 지저서]
그 우터래 영 불민 빙떡아주개
[그 위에 농고 알면 빙떡이지]

제주어코드 프로젝트

(국어-사회-기가)



6:18

카메라

가가 site.naver.com

잘도 요망지다게 ~

1.똥:똥이 똥돌하네~
2.jaldo yomang ji da gay~
3.영어 풀이.you're very smart~

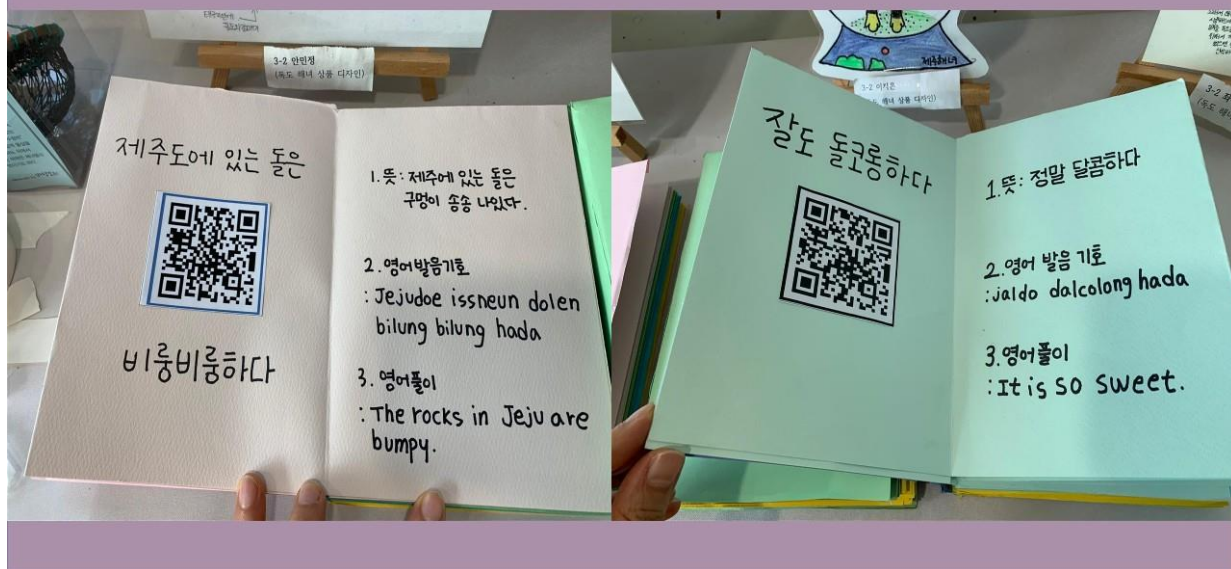


1 / 1



〈70〉 | 찾아가는 교육정책 서비스

제주어코드 프로젝트(국어-사회-기가)



제주 태양열 프로젝트(사회-과학-기)

제주 '풍력 코미디' . . .
발전기 마구 짓더니 전력 넘쳐 강제 소문

지난 21일 충북발전기시설회를 공동 주최해 충북발전기에서 필요 이상으로 많은 전기를 생산해
는 바람에 생산공과 환경면에 있는 충북발전기가 일부 멈췄다. 여타로려면 넘치는 전력량 때
문에 과부하가 걸려 '블랙아웃(대정전)'이 발생할 수 있다.

'탈소 없는 섬'을 표방한 제주에서는 전력이 남아돌아 풍력발전가동을 멈추는 일이 2015년에는 3차례에 그쳤지만, 2019년에는 46회, 2020년에는 77회까지 늘어 뚝뚝 끊어지고 있다. 2021년 4월 10일에는 제주도태양광발전단지 전력 공급이 넘쳐 처음으로 가동이 중단되기도 했다.

남아프리카 전역을 처리하기 위해서는 대용량 저장장치(ESS)나 다른 지역으로 전력을 보낼 수 있는 송배전망이 필수적이지만 송전망이 용량에 한계라도 보충이 필요하다.

(출처 : 조선일보)

노련 정

풍격발진이나 태광광발전 전력이 넘쳐나면 마냥 좋은 줄만 알았는데 오늘 이 기사를 읽으니 전력이 넘쳐나면 과부하가 걸려서 대정전이 일어난다는 것을 처음 알게 되었다. 그 사실을 알고 정말 충격적이고 재주도가 진짜 심각한 상황에 놓여 있구나 라고 생각했고, 사람이 할 게 없으면 과부하가 걸려 스트레스 받듯이 전력이라고 다른 게 없구나. 라고 느꼈다.

제주도, 빛 없는 섬 되나?

현재 제주도는 신재생에너지 개발이 활발하게 이루어지고 있는 지역 중 하나이다. 제주도 신재생에너지에는 대표적으로 풍력발전과 태양광발전이 있다. 하지만 풍력발전시설과 태양광시설을 너무 많이 설치한 탓에 필요 이상으로 전력을 만능계 되어 전력량이 과잉되고 있다. 계속적으로 전력량이 필요이상으로 많고 그에 따른 '블랙아웃(표준전)'이 발생해 제주도 전체가 전기를 사용하지 못하게 되어 많은 설, 여객, 여객의 물의 수색이 나타날 수도 있다.

<나만의 신문기사 만들기>

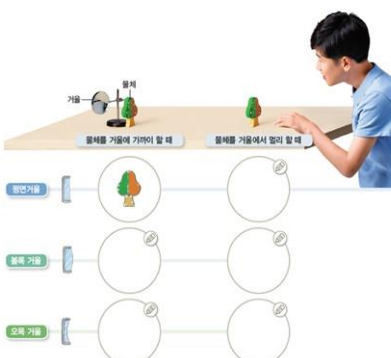
활동지 1	여러 가지 거울에 의한 상 (1차시)				
일시		반		이름	

| 무엇을 읽어볼까 | 평론가들, 출판가들, 교육가들이 비친 장의 특징을 비교할 수 있다.

| 어떻게 할까 |

[illegible]

- ① 王明、李德、博古等人在 1931 年 11 月 15 日召开的中央苏区第一次党代会上，
 在王明、李德、博古等人的操纵下，通过《关于苏维埃政府组织问题的决议案》，
 决定成立由王明、李德、博古等人组成的“三人团”，负责苏区军事指挥。



활동지 3	태양열 조리의 원리 (3차시)				
일시		반		이름	

과제 설명지 | - 기술·가점시간과 연계하여 얻은 응력과 발명하여디어 발명여가

■ 태양열 조리기! 연기 없는 마음을 만든다.

인도 남부 안드라프라데시주에 자리한 파르달과
이웃 이웃은 매일 같이 인도 헌법에서 담보 위하
것이란 손레자들이 긴 항쟁을 이루고 있다. 하지만
이웃에서 식사 때가 되면 음식공분을 나누는 열기
가 올라오는 광경은 찾아 볼 수 없다. 요지나리들
이미 가스를 이용하는 것이 아냐? 라는 질문에 들
수 있지만 경전은 아니다. 이 마을에는 냉간 시설
이 있는데, 바로 세계 최대의 태양열 요리다.
이 태양열요리는 가스의 대안으로 개발된 것으로, 그

[illegible]

<인도 전통 보컬-EBSD를 위한 프라임>



108



<인도 전문 보업-EBS다름 프로그램>

[illegible]





마을기관 연계 중독예방교육



지구공매 챌린지 환경 캠페인

미션소개 참여자 인증사진

5주차 : 버리기 95g

11.29.(월)~12.5.(일)

버리스타 올바른 분리 배출

일주일 4회 이상 참여 시 미션참여 인정!

12월 6일 00시 기준 인증 4회 미만 시, 행사활동 인정 X

국립청소년농생명센터
지구공매

환경동화미션은 너무 어려웠지요?

우리들의 마지막 도전

버리스타

버리다 + STAR

이 단어를 잘 버리고, 덜 버리고, 간버리는 사람이 진정한 지구의 스타임을 통하는

미션소개 참여자 인증사진

미션 실천 방법

내가 사용한 물건을 잘 버리기 위한 올바른 분리배출 방법을 알아보고 실천할 모습을 촬영하여 지구공매 어플에 올려주세요.

올바른 분리배출

올바른 분리배출

확인사항

참고로 매스크는 감염 위험 때문에 재활용 쓰레기가 아닌 중량계 분류에 버려요!
큰을 자르는 것 또한 중요하지만 용이하지 않게 물을 많이 뿌려줄 경우 기계 하에 중량계 분류에 버려주세요!
지하에 따라 철상 or 폐마스크를 모으는 곳도 있습니다.

미션 실천 방법(예시)

- 투명페트병 전용수거함에 무색투명한 페트병을 분리배출했어요!
- 폐 플라스틱 상자들이 투명페트병을 버리고, 자발을 제거하여 꼭꼭 들어 올릴 땀 후 당김을 당겨 전용 수거함에 분리배출했어요!
- 스티로폼 용기를 깨끗이 씻어서 스티로폼으로 분리배출했어요!
- 폐 코팅을 담은 스티로폼은 약 1cm 정도 잘라서 일정한 크기로, 하단 스티로폼은 잘 깎아서 분리배출했어요!
- 우유팩을 모아 주민센터에서 화장지로 교환받았어요.
- 작은 플라스틱은 재활용 되지 않아서, 따로 모은 후 플라스틱 분리배출에 꼭꼭다 넣었어요.



동아리 활동-제주어동아리 말하기 대회 영상



마을기관 연계 사업-기부데이



동아리 활동-4월의 소리가 닿으면 추모곡 만들기

4월의 소리가 닿으면

한림어중 플로렌스

작곡: 남은재
악사: 홍사연
편곡: 김민정

자유학기 주제선택활동-제주어 시 쓰기

숙제

김민서

나선디 가차이 오지 말앙
그 디서 그만이 멈추도나게
검으멍도 오지 말고
돌으멍도 오지 말고
뚝기 그대서만 우두레이 사 도나
느라 허기 쉰평 미루고 미루앙
몸 세벌이 느라 나가 눈이 맞으면
아이고, 화목하눔 자기 해사 켜
느라 난 서평 9 곳이
해학메탈 누평 다벼사흔 운영

숙제

1-4 김민서

나에게 가까이 오지 말고
거기서 가만히 멈춰주라
걸으면서도 오지 말고
달리면서도 오지 말고
꼭 거기서만 가만히 서 있어줘
너와 하기 싫어서 미루고 미루다
이른 새벽에 너와 내가 눈이 마주치면
아이고, 급하게 빨리 해야겠네
너와 난 어쩔 수 없이
매일매일 붙어다녀야 하는 운명

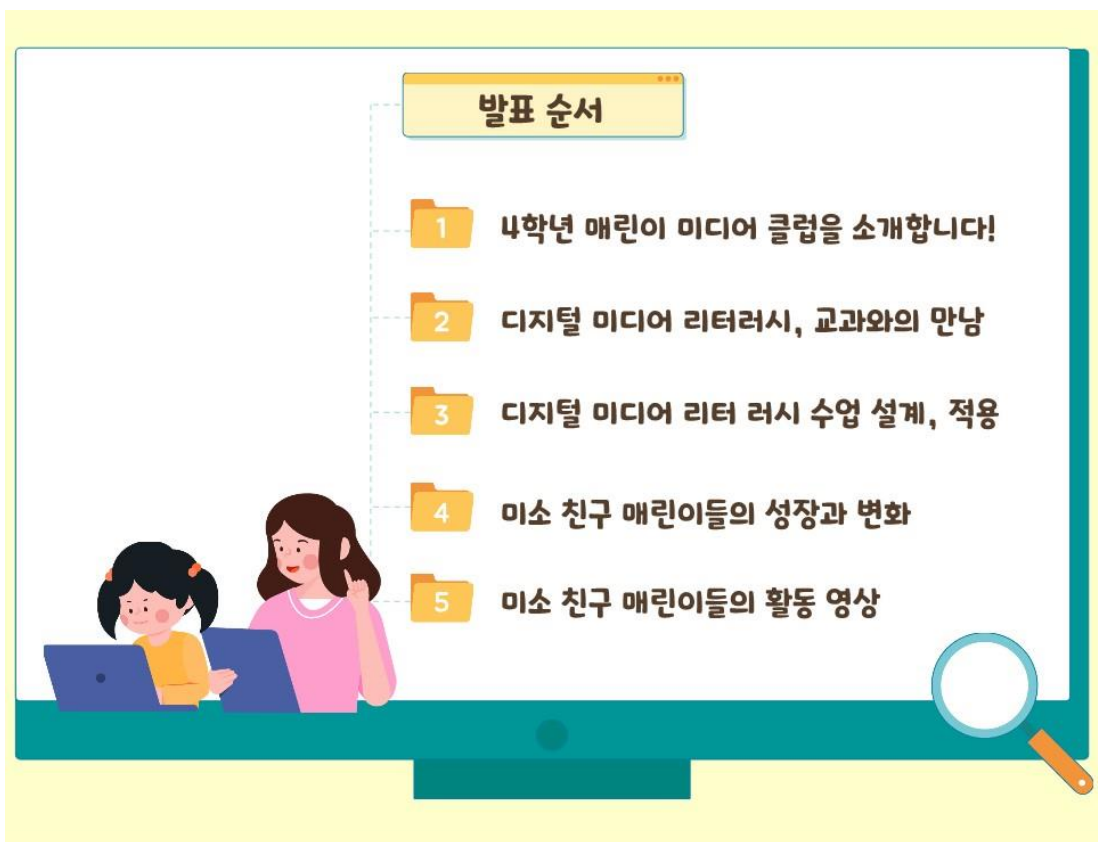
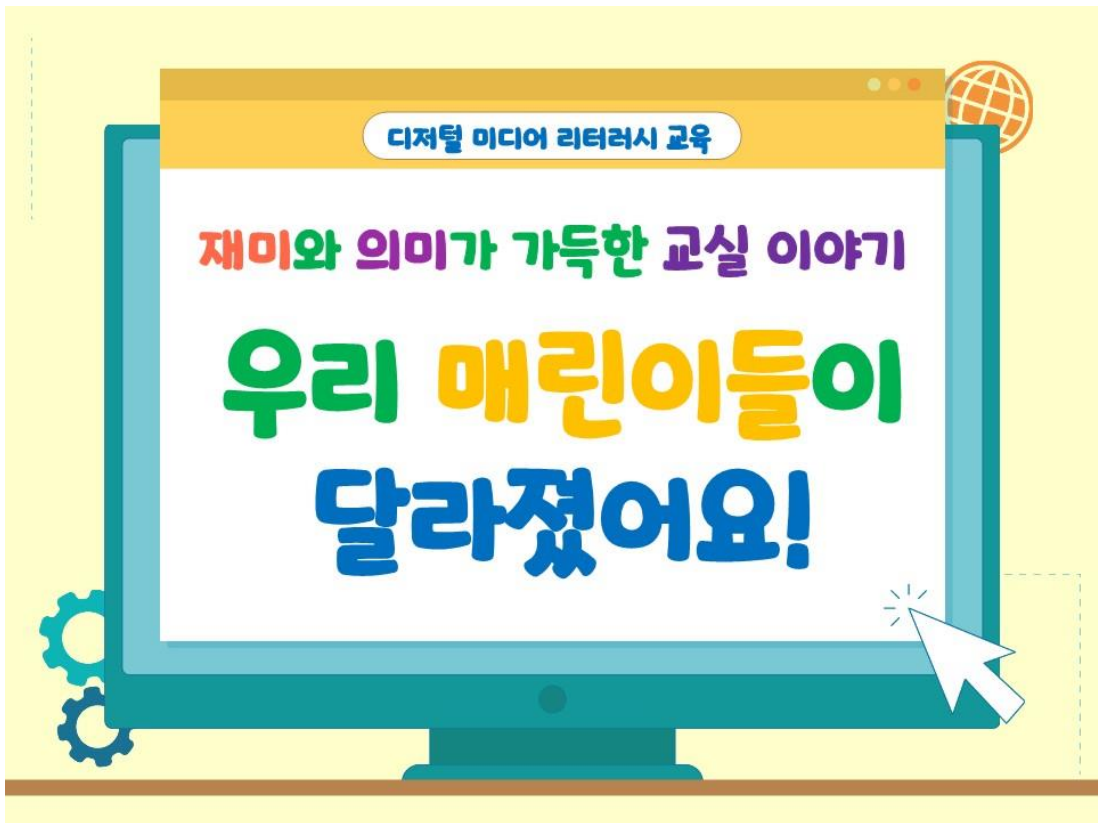


정책 포커스

미디어교육으로 우리 아이가 달라졌어요

박 보 라

청주 대성초등학교 교사



청주대성초등학교 매린이 미디어 클럽을 소개합니다!



4학년 매린이들의 발달 특성

학습적인 면

1. 기본 학습 능력 향상을 위해 노력함.
2. 새로운 것에 흥미와 호기심이 왕성함.
3. 집중력과 적극적인 참여가 필요함.
4. 성취욕이 강하고 의욕적임.



생활적인 면

1. 먹기, 놀기, 잠자기 3대장! 예의가 바르며 따스한 마음을 지님.
2. 바른 기본 생활 습관의 형성을 위한 기본 규칙과 지도가 필요함.
3. 또래와 어울려 지내기를 좋아함.
4. 상대에 대한 존중, 소통 시 경청, 이해, 공감의 자세가 필요함.



디지털 미디어 리터러시 교육과 교과와의 연계

교육 활동을 통해 변하는 **사회 변화와 문화 다양성**에 대한 중요성을 인식하고, '**화이부동**'이라는 주제로 매린이들과 함께 디지털 세상 속에서 **디지털 미디어를 활용**할 수 있는 다양한 기회와 경험을 마련하고자 하였습니다.

이와 더불어 사회 교과를 중심으로 다양한 교과목과 연계하여 **학생 참여형 활동인 프로젝트 수업**을 설계하고, **디지털 미디어 문해력(비판적 이해, 참여 및 소통 활동)**을 함양하는데 주안점을 두었습니다.



디지털 미디어 리터러시 교육과 교과 연계

사회 변화로 나타난 일상 생활의 모습과 특징을 **조사, 분석**하여 사회 변화를 인식하고 이와 관련된 문제에 대해 **대처 방안을 모색**하고자 하였습니다.

나아가 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 발생하는 **편견과 차별의 문제**를 **탐구**하고 **삶의 다양성**을 이해하여 **다양한 문화를 존중하는 태도**를 기르고자 하였습니다.





교육 목표 1 : 저출산, 고령화, 정보화, 세계화

사회 변화로 나타난 일상 생활의 달라진 모습을 살펴보고,
사회 변화로 달라진 우리 사회의 특징을 탐구할 수 있다.

교육 목표 2 : 편견과 차별의 벽을 넘어서...

다양한 문화가 나타나면서 생겨난 문제와 그 해결 방안을
탐구하고, 다른 문화를 존중하는 태도를 기를 수 있다.



교과별 성취 기준과의 연계

【4국02-04】 글을 읽고, 사실과 의견을 구별한다.

【4국01-06】 예의를 지키며 듣고, 말하는 태도를 지닌다.

【4사-04-05】 사회 변화(저출산, 고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상 생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다.

【4사04-06】 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 생기는 문제 (편견, 차별) 및 해결 방안을 탐구하고, 다른 문화를 존중하는 태도를 기른다.

【4수05-03】 여러 가지 자료를 수집, 분류, 정리하여 자료의 특성에 맞는 그래프로 나타내고 그래프를 해석할 수 있다.





사회 변화(저출산, 고령화, 정보화, 세계화)로 달라진 사람들의 생활 모습과 미디어 리터러시 교육		
교육 영역	교육 활동	하위 역량
미디어 리터러시 역량 강화 교육	다양한 미디어 텍스트를 읽고 사회 변화로 달라진 사람들의 생활 모습의 문제점을 파악하는 활동	접근 역량 (검색, 탐구, 발견)
비판적 미디어 수용 교육	다양한 사회 변화에 따른 미디어의 보도 형태를 비판적 관점에서 살피는 활동	분석 역량 (목적, 의도, 관점 파악) 평가 역량 (신뢰도, 타당도, 적절성, 의도성)
창의적 미디어 활용과 생산 교육	사회 변화에 따른 문제점과 해결 방안을 위한 보고서 작성, 발표하기	창조 역량 (컨텐츠 구성, 생성) 행동 역량 (사회 문제 해결 참여)



일상 생활에서 나타나는 다양한 문화의 모습, 편견과 차별 관련 미디어 리터러시 교육		
교육 영역	교육 활동	하위 역량
미디어 리터러시 역량 강화 교육	일상 생활에서 나타나는 다양한 문화의 모습을 살펴보고, 차별과 편견의 문제점을 파악하는 활동	접근 역량 (검색, 탐구, 발견)
비판적 미디어 수용 교육	다양한 문화의 모습을 살펴보고 차별과 편견, 형식에 따른 미디어의 보도 형태를 비판적 관점에서 살피는 활동	분석 역량 (목적, 의도, 관점 파악) 평가 역량 (신뢰도, 타당도, 적절성, 의도성)
창의적 미디어 활용과 생산 교육	차별과 편견에 따른 문제점을 극복하고 해결 방안을 위한 숏폼, 랩 창작 활동 소통과 공유를 위한 사이버 공간 속 ZEP 발표회 (차별과 편견이 없는 사회를 만들기 위한 노력)	창조 역량(컨텐츠 구성, 생성) 행동 역량(사회 문제 해결 참여)

차시별 교육 활동

1차시	사회 변화로 나타난 일상 생활의 다양한 모습 알아보기 (모둠별 조사, 발표 활동)
2차시	다양한 나라와의 차이와 다름을 이해하기(모둠별 조사, 발표 활동)
3차시	일상 생활에서 나타나는 편견과 차별 살펴보기
4차시	편견과 차별의 해결 방법을 알고 편견과 차별 없는 사회를 만들기 위해 노력하기(숏폼 제작, 랩 창작하기 : 발표, 공유회)
5차시	편견과 차별의 해결 방법을 알고 편견과 차별 없는 사회를 만들기 위해 노력하기(캠페인 활동)
6차시	편견과 차별 없는 사회 만들기(ZEP을 활용하여 소통, 공유하기)



디지털 미디어 리터러시 교육을 매린이들과의 인터뷰



매린1

모둠 친구들이랑 어떻게 할까를 **함께 고민하고 생각하는 시간**이 너무 즐거웠어요!



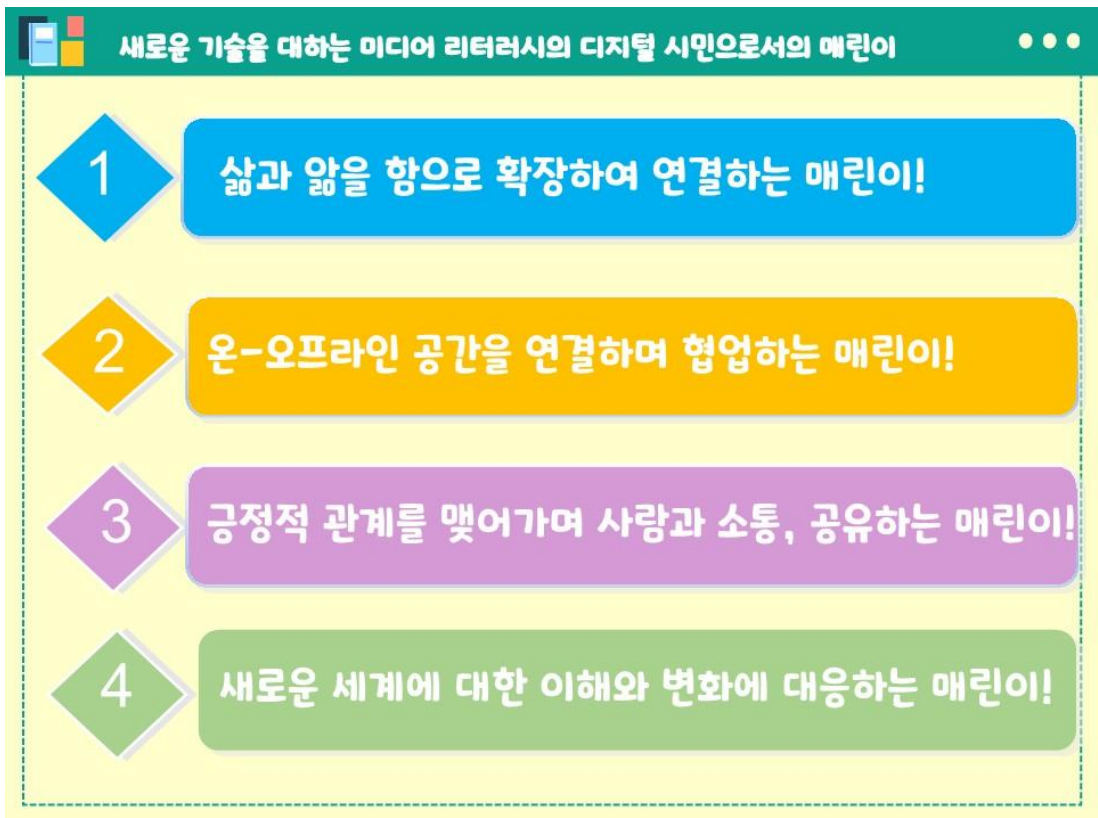
매린2

편견과 차별에 대한 공부를 하고 직접 영상 제작과 랩 만들기를 해보니 너무 **특별**했어요. 그리고 **ZEP**에서 친구들의 작품을 **함께 감상하고 공유**하니 더욱 생생하고 풍성했어요!



매린3

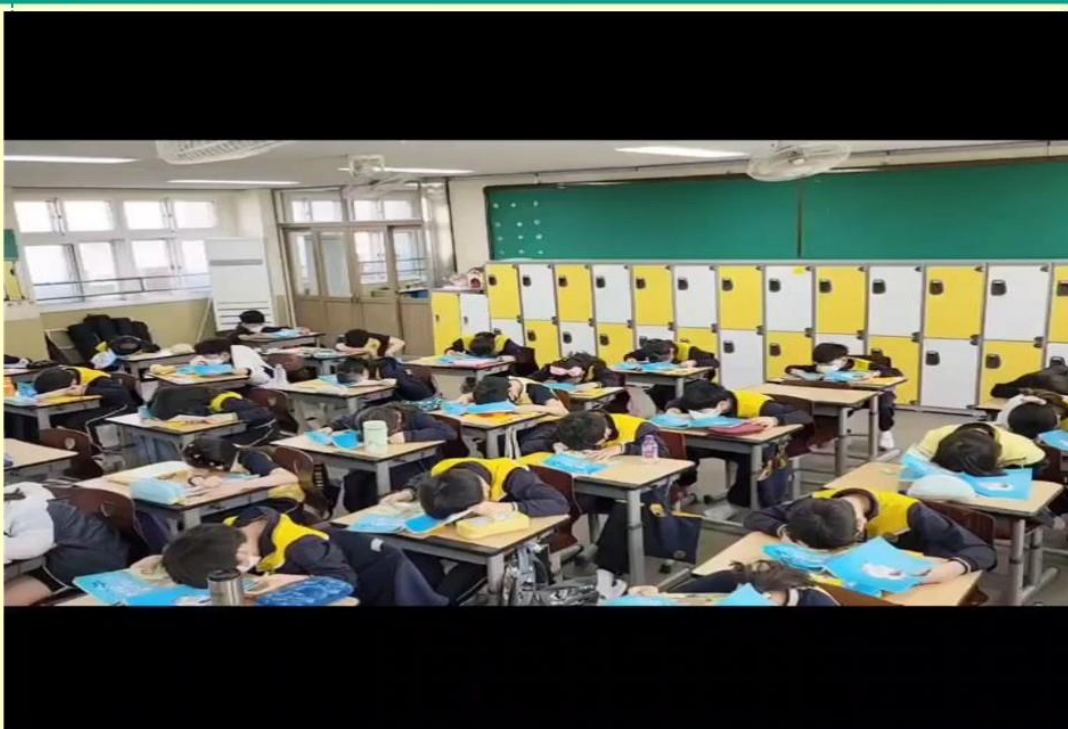
무작정 핸드폰을 하지 말라고 하는 부모님들께 핸드폰으로도 **유익하게 배움을 나눌 수 있다**는 것을 알리고 싶어요.



2022 디지털 미디어 리터러시와 함께 한 매린이 미디어 클럽의 모습! 함께 감상하실까요?



미소친구 매린이 미디어 클럽 디지털 미디어 리터러시 교육 활동 영상...



MEMO

[illegible]

[illegible]

MEMO

[illegible]

[illegible]