탐방

“미디-온”을 찾아서

Q —— “미디-온” 연구회(이하 연구회)의 소개를 부탁드립니다.

‘미디-온’은 광주광역시교육청 중등교과연구회로, 미디어정보리터러시 교육과정 신설 및 교과목 승인에 따라, 해당 교육과정을 효과적으로 운영하기 위한 교과서 개발을 목적으로 만들어졌습니다.

관내 사서교사 5명 및 국어교사 1명과 전남대학교 문헌정보학과 교수 등 미디어정보리터러시 자문위원으로 구성되어 있으며, 유네스코의 학교도서관 선언에 따라 학생들의 정보활용능력 신장을 위한 학교도서관과 사서교사의 교육적 역할을 제고하는 연구를 수행하고 있습니다.

디지털 미디어 시대, 리터러시 교육의 필요성은 교육 현장의 많은 사람들이 공감하고 있습니다. 수많은 정보 중 자신의 정보 요구에 부합하고, 과제를 정확하게 해결해줄 수 있는 올바른 정보를 찾는 능력, 그리고 세상을 균형 잡힌 시각으로 바라보는 태도는 바람직한 디지털 시민으로 성장하는 첫걸음입니다.

‘미디-온’은 각 교과의 내용 요소로 흩어진 리터러시 교육의 학습 밀도를 높이기 위

* 본 내용은 “미디-온” 회원인 오선지(장덕고등학교), 박서영(광주과학고등학교), 이현아(신광중학교), 강현희(광주제일고등학교) 선생님과의 서면 인터뷰로 작성되었습니다.

해, 내용의 연계성과 통일성을 갖춘 단독 교육과정이 필요하다고 판단하여, 유네스코의 미디어정보리터러시 교육과정과 정책 가이드라인을 따르는 교육과정을 개발했습니다. 미디어정보리터러시 교육과정은 단순히 미디어 기기를 사용하는 방법을 배우는 것에서 미디어와 정보를 올바르게 이해하고 비판적으로 활용하는 것, 나아가 주체적이고 윤리적인 생산과 공유 방안과 태도까지 그 범위를 확장합니다.

2024년 교육부의 정부부처·교과연구회 협업 교과서 개발 사업에 참여하여 미디어정보리터러시 교과서의 편찬 과정에 집필팀으로 활동하면서 교육과정의 목표와 성격을 구현하고 학습자의 인지적, 정의적 수준에 맞는 다양한 자료로 구성한 교과서를 개발하게 되었습니다. 미래 세대의 핵심 역량인 디지털 시민성 함양을 위한 리터러시 교육의 내실화에 널리 쓰일 수 있기를 기대합니다. **오선지**(장덕고)

Q —— 미디어정보리터러시 교육이란 무엇이고, 구체적인 교과에 대한 소개와 중고등학교 단계에서 이루어지는 교과의 주요 내용과 활동을 알려주십시오.

미디어정보리터러시 교육은 인간의 기본권을 유지하고 증진하기 위한 UNESCO의 미디어정보리터러시 교육과정 및 정책 가이드라인을 기반으로 설계된 교육입니다. 이 교육은 학생들이 미디어와 정보에 대한 지식을 바탕으로 자신의 정보 과제에 적합한 미디어와 정보를 탐색하고 평가할 수 있는 능력을 함양하도록 돕습니다. 나아가, 학생들은 신뢰할 수 있는 데이터를 기반으로 윤리적이고 창의적인 콘텐츠를 생산하고 타인과 효과적으로 공유할 수 있는 역량을 기르는 데 중점을 둡니다.

학생들은 미디어와 정보 환경을 올바르게 이해하고 활용하는 기술과 태도를 배우며, 정보의 탐색부터 비판적 분석, 창의적 콘텐츠 제작에 이르는 전 과정을 경험합니다. 이 과정은 단순한 기술 습득에 그치지 않고

학생들이 논리적 사고와 문제 해결 능력을 키워 현대 디지털 사회에 필요한 핵심 역량을 갖출 수 있도록 구성되어 있습니다. 또한, 교육 과정에서는 신뢰할 수 있는 정보를 선별하는 방법과 공정하며 윤리적인 디지털 시민으로서의 소양을 강조하며, 건강하고 긍정적인 정보 문화를 조성하는 능력도 함께 함양합니다.

미디어정보리터러시 교육은 학생들이 영상 제작, 캠페인 기획, 사회적 이슈 분석 등 다양한 활동을 통해 실질적이고 체험 중심의 학습을 할 수 있도록 설계되어 있습니다. 예를 들어, 학생들은 협업과 의사소통을 통해 콘텐츠를 제작하며 팀워크를 배우고, 정보의 정확성과 출처를 검증하며 디지털 환경에서 비판적으로 사고하는 법을 익힙니다. 또한, 공정성과 창의성을 바탕으로 콘텐츠를 기획하고, 다양한 미디어 도구의 효과적인 활용법을 학습하며, 이를 통해 디지털 환경에서 직면할 문제를 적극적으로 해결하는 역량을 개발하게 됩니다.

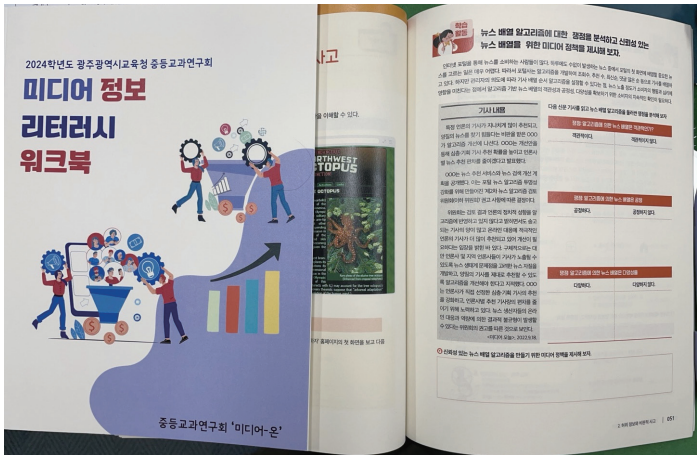
결론적으로, 미디어정보리터러시 교육은 개인의 정보 및 미디어 역량을 강화하여 디지털 사회에서의 성공뿐 아니라, 사회 전반에 걸쳐 긍정적인 영향을 발휘할 수 있는 다면적 교육입니다. 이러한 과정을 통해 학생들은 오늘날의 디지털 환경에서 필요한 핵심 역량을 배양하고, 이를 기반으로 더 나은 미래를 설계할 수 있는 주체적인 시민으로 거듭날 수 있을 것입니다.

1. 미디어정보리터러시 교과 핵심 역량

미디어정보리터러시 교과는 디지털 사회에서 학생들이 필수적으로 갖추어야 할 다양한 핵심 역량을 함양하는 것을 목표로 합니다.

● 문제 해결 능력

정보 문제 해결 과정을 이해하고, 이를 바탕으로 합리적이고 윤리적으로 문제를 해결하는 능력.



● **비판적 사고 능력**

정보 요구자의 필요와 목적에 따라 미디어 정보 콘텐츠를 분석하며, 그 신뢰성과 타당성을 비판적으로 평가하는 능력.

● **미디어 도구 활용 능력**

학생들이 다양한 미디어 도구를 조작하고, 필요와 목적에 맞게 효율적으로 활용할 수 있는 기능적 역량.

● **공동체 참여 능력**

타인의 의사 표현을 존중하며, 정보를 바람직한 방식으로 공유하여 시민 사회에 적극적으로 참여할 수 있는 능력.

이 핵심 역량들은 학생들이 디지털 사회에서 정보와 미디어를 능동적으로 활용하며, 윤리적이고 비판적인 사고를 바탕으로 책임 있는 시민으로 성장하는 데 중요한 기반이 됩니다.

2. 미디어정보리터러시 교과 소개

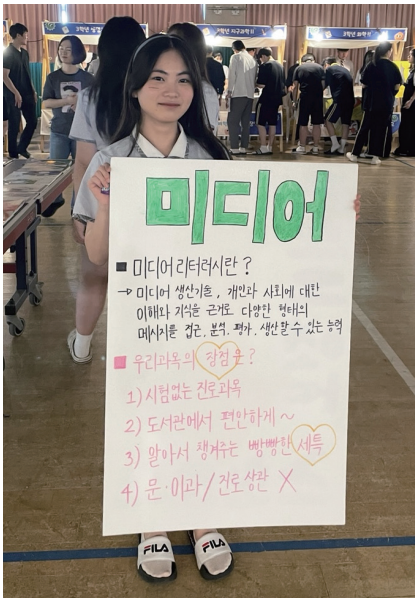
미디어정보리터러시 교과는 디지털 사회에서 다양성과 포용성을 갖추고, 시민으로서 요구되는 필수 역량을 효과적으로 개발할 수 있도록 체계적으로 구성되었습니다.

● **미디어와 콘텐츠의 이해**

기존의 전통적 미디어와 디지털 미디어의 개념을 이해하고, 관련 기관의 역할과 기능, 그리고 미디어와 리터러시의 역사적 변천 과정을 배우며, 정보 자유를 위한 사회적·기술적 환경을 이해합니다.

● **미디어와 정보의 접근과 탐색**

정보 문제 해결 과정에 대한 이해를 기반으로, 효과적인 정보 접근 및 탐색 기술을 학습합니다. 개인의 정보 요구를 정확히 분석하여 탐색 계획을 수립하고, 질의어와 인



공지능 도구를 포함한 다양한 정보원을 활용하여 정보를 효율적으로 찾고 활용하는 방법을 익힙니다.

● **미디어와 정보의 분석과 평가**

미디어 콘텐츠와 정보원의 신뢰성을 평가하며, 정보를 비판적이고 주체적으로 분석할 수 있는 기술을 개발합니다. 정보 과잉 시대에 꼭 필요한 올바른 정보 분별력과 판단력을 구성하여 디지털 환경에서 정확하고 신뢰할 수 있는 정보를 사용할 수 있는 능력을 함양합니다.

● **정보와 미디어 콘텐츠의 생산**

미디어를 통해 자신의 의견과 아이디어를 표현하는 능력을 배우며, 창의적인 콘텐츠 제작을 경험합니다. 미디어 도구를 비판적으로 수용하는 능력을 넘어서 능동적으로 활용하는 방법을 익히며, 이를 통해 적극적이고 주체적인 디지털 시민으로 성장할 수 있도록 지원합니다.

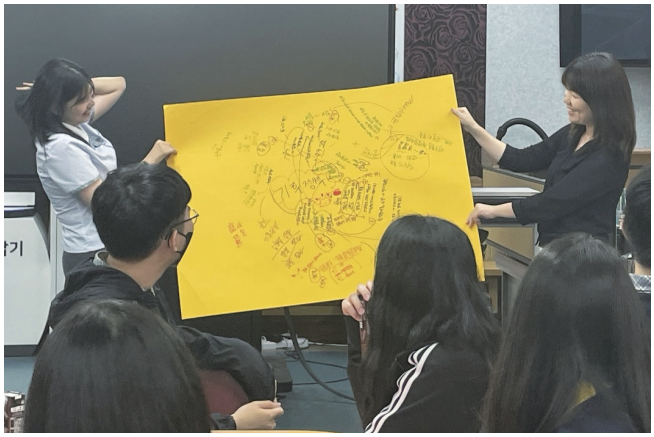
● **정보와 미디어 콘텐츠 윤리**

타인의 저작물을 존중하고, 콘텐츠를 윤리적으로 제작·활용하는 방법을 배우며, 정보 독점이나 검열이 초래할 수 있는 부정적 영향을 이해합니다. 지적 자유를 수호하는 태도를 기르며, 디지털 환경에서 책임감 있는 시민으로서의 소양을 갖추는 데 중점을 둡니다.

이와 같이, 미디어정보리터러시 교과는 학생들이 디지털 사회에서 요구되는 핵심 역량을 갖추고, 미디어와 정보를 윤리적이면서도 비판적으로 활용할 수 있는 능동적 시민으로 성장할 수 있도록 지원하는 데 그 목적이 있습니다. **박서영**(광주과학고)

Q —— 고등학교 인정도서 개발에 참여하신 것으로 알고 있습니다. 교과서 개발의 참여 계기와 경험을 말씀해 주십시오.

디지털 환경 속에서 미디어를 활용하는 능력은 미래 사회를 살아갈 학생들이 갖추어야 할 필수 역량이 되었어요.



미디어의 접근과 수용 범위는 확대되었지만, 안타깝게도 세대, 지역, 문화 등 다양한 배경에 따라 야기되는 디지털 격차 및 디지털 윤리와 같은 미디어에 관한 질적 논란은 끊임없이 발생하고 있어요. 이에 미디어정보리터러시에 대한 체계적인 학교교육의 필요성을 절실히 느껴왔습니다.

문해력 저하에 대한 우려 속에 미디어정보리터러시 관련 학습 요소는 교육 현장에서 지금까지 부분적으로 다양한 교과교육을 통해 비체계적이며 산발적으로 이루어져 왔어요. 그러나 미디어정보리터러시는 미디어에 대한 체계적인 이해를 바탕으로 지식적, 기능적, 태도적인 측면에서 유기성을 갖고 체계적인 교육과정과 성취기준에 따라 교수·학습이 이루어져야 한다고 생각합니다.

이런 요구 속에서, 제가 근무하고 있던 장덕고등학교에서는 유네스코(UNESCO)의 '미디어정보리터러시' 전략 가이드라인에서 제안한 내용 요소와 기준을 근거로, 2023년 8월 국내 고등학교 교육과정에 맞게 개발된 '미디어정보리터러시'가 광주광역시 교육감 신설 교과목 승인을 받았습니다. 2024학년도 3학년 학생 수강을 마쳤고, 원활한 수업을 전개하기 위해 교과서 개발에 참여하게 되었습니다.

교과서 개발 과정에서 저는 디지털 시민성을 함양할 수 있는 미디어의 생산과 수용, 제작한 디지털 콘텐츠의 공유 및 이를 활용한 참여를 중점적으로 다루었어요.

한국언론진흥재단이 발표한 '2022 10대 청소년 미디어 이용 조사'에 따르면 온라인 동영상 플랫폼을 이용하는 청소년의 28.1%가 동영상을 직접 촬영하여 업로드해 본 경험이 있는 것으로 나타났었어요. 쇼트 폼 콘텐츠의 인기가 높아지고 청소년들이 동영상 플랫폼을 적극적으로 이용하는 것은 주목할 만한 현상이지요. 그러나 최근 쇼트 폼 콘텐츠는 정보의 정확성이나 신뢰성보다는 강렬하고 피상적인 내용이 중심이 되는 경우가 많아요. 책임 있는 프로슈머로서 청소년이 미디어를 비판적으로 수용하고 용도와 형식에 맞는 콘텐츠를 제작하며 공유할 수 있도록 학습 활동을 꾸려 보았습니다.

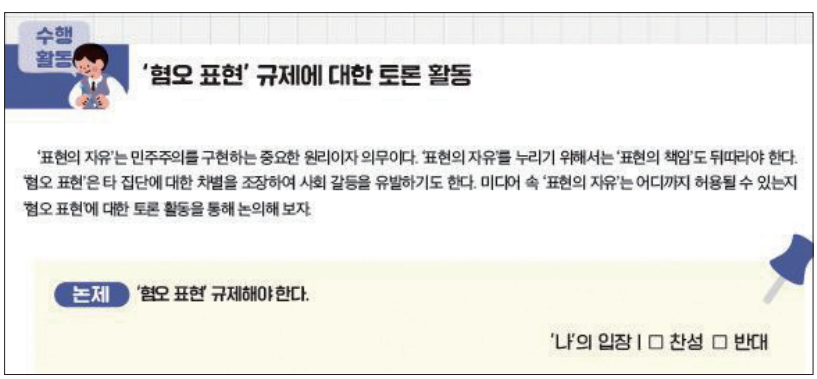
예를 들어, 인공지능 웹툰 제작 플랫폼 '투닝(tooning)'을 활용한 웹툰 만들기, 1인 크리에이터로서 일상을 담은 '브이로그' 제작하기, 디지털 스토리텔링을 활용한 콘텐츠 제작하기 등 청소년이 흥미롭게 따라할 수 있는 수행 활동을 단계적으로 제시했습니다.

예시 1 ── '투닝(tooning)'을 활용하여 웹툰 제작하기

예시 2 ── 브이로그 제작과정

브이로그 이름		재생 시간	분
기존 채널과의 차별화 전략			
내용			
스토리보드	장면 번호	촬영 내용과 방법	효과음, 대사, 내레이션	준비물

예시 3 ── 미디어 생산과 윤리에 관한 토론 활동



미디어 윤리에 관한 학습 내용은 사회적 이슈의 쟁점을 파악하고, 근거를 바탕으로 자신의 의견을 정립할 수 있도록 토론 활동으로 꾸며 보았어요.

청소년들은 사회관계망서비스(SNS)를 적극적으로 활용하지만, 사회 참여는 상대적으로 저조한 편입니다. 이에 다양한 미디어 공유 방식을 적극적으로 활용하여 사회 문제에 관심을 갖고 참여할 수 있도록, 생성형 인공지능을 활용해 지속 가능 발전 목표와 관련된 활동을 실천하도록 독려하는 캠페인 송을 제작·공유하는 활동도 제시해 보았답니다.

미디어의 수용과 생산의 다양한 학습 경험을 통해 디지털 시민성을 키워갈 수 있는 교재로서, 학생들이 체계적으로 미디어정보리터러시를 함양하는 데 개발 중점을 두었습니다. **이현아**(신광중)

Q —— 앞으로 연구회의 계획(연구, 실천 등)을 알려주십시오.

교육부의 정부부처·교과연구회 협업 교과서 개발 사업으로 개발한 미디어정보리터러시 교과서는 2015 교육과정 적용 도서이기 때문에 2027년 2월까지 사용할 수 있습니다. 2022 개정 교육과정에서도 미디어정보리터러시 교과목이 재승인을 받은 만큼, 새로운 교육과정에 맞춘 교과서를 개발하는 것이 저희 연구회의 당면한 과제입니다.

이를 위해 개정된 교육과정의 핵심 역량과 교육 목표를 면밀히 분석하고, 최신 미디어 환경과 정보 리터러시의 변화를 고려하여 교육 내용을 구성할 예정입니다. 학생들이 창의적이고 비판적인 사고 역량을 기를 수 있도록 다양한 학습 활동을 설계하고, 교육 내용의 실효성을 높이기 위해 교과서를 학교 교육 현장에 적용하여 적합성을 검토하는 것이 바탕이 되어야 할 것입니다. 이러한 과정을 통해 현장에 적합한 교과서를 제작하고 학생들의 학습 효과를 극대화할 계획입니다.

2015 교육과정 교과서의 장점과 보완할 점을 분석한 후, 새로운 교육과정에 적합한 단원을 구성하고 학습 활동을 개발할 것입니다. 학생들이 실생활에서 미디어를 효과적으로 활용할 수 있도록 다양한 사례를 포함하며, 디지털 및 인쇄 매체를 아우르는 교과서를 설계할 계획입니다.

또한, 교수-학습 방법과 자료 개발에도 힘쓸 예정입니다. 프로젝트 기반 학습(PBL)과 토론식 수업 모델을 연구하여 효과적인 교수법을 도입하고, 미디어 제작 및 분석을 중심으로 한 실습형 교육 활동을 개발할 것입니다. 이를 통해 학생들이 미디어를 보다 능동적으로 활용할 수 있도록 지도할 계획입니다. 아울러 온라인과 오프라인 수업을 병행할 수 있는 다양한 교육 자료를 제작하여 교사들이 활용할 수 있도록 지원할 예정입니다. **오선지**(장덕고)

Q — 마지막으로, 교사들을 위해 미디어 리터러시 교육을 실천하는 데 도움이 될 교수학습 모델, 자료, 수업 운영 방법 등을 안내해주신다면 어떠한 것들이 있을까요? 공유 부탁드립니다.

현대사회는 점점 더 정보와 미디어가 중심이 되는 방향으로 변화하고 있습니다. 학생들이 다양한 미디어 환경 속에서 정보를 접하고 활용하며 살아가는 만큼, 미디어 리터러시는 필수적인 역량이 되었습니다. 그러나 많은 학생이 미디어 콘텐츠를 무비판적으로 받아들이거나, 정보의 진위를 판단하고 올바르게 해석·활용하는 데 어려움을 겪는 경우가 많습니다.

따라서 교사들은 학생들이 미디어를 올바르게 이해하고, 비판적으로 사고하며, 창의적으로 활용할 수 있도록 돕는 교육적인 역할을 수행해야 한다고 생각합니다. 이에 도움이 될 수 있는 교수학습 모델 몇 가지를 소개해 드립니다.

● **탐구 기반 학습(Inquiry-Based Learning)**

학생들이 미디어의 본질과 역할을 스스로 탐구하며 학습할 수 있도록 탐구 기반 학습 모델을 적용할 수 있습니다. 예를 들어, 뉴스 기사를 분석하며 사실과 의견을 구분하거나, 피싱 사이트를 평가하는 활동을 통해 비판적 사고력을 기를 수 있습니다. 탐구 기반 학습에서 교사는 다양한 발문을 제시하며 학생들이 스스로 문제를 정의하고 답을 찾아가는 과정을 지원할 수 있습니다.

● **협력 학습(Cooperative Learning)**

모둠 활동을 통해 다양한 관점에서 미디어를 분석하고 토론하며 의사소통 능력을 기를 수 있습니다. 예를 들어, '다양한 미디어 속 혐오 표현에 대응하는 포스터를 제작'하는 활동에서 모둠별로 미디어 속 혐오 표현을 찾고 대응 표현으로 바꾸며 학생들은 올바른 언어 습관을 학습합니다. 협력 학습을 통해 학생들은 다양한 관점에서 사고하며 협동능력과 의사소통 능력을 기르게 됩니다.

● **프로젝트 기반 학습(Project-Based Learning)**

미디어 리터러시는 학생들이 미디어를 선택해서 이용하는 단계에서 생산하는 단계까지 종합적으로 필요한 능력입니다. 학생들이 직접 미디어 콘텐츠를 제작하는 프로젝트를 통해 학습 성과를 더 높일 수 있습니다. 웹툰, 영상, 글 등 다양한 미디어를 직접 생산하고 출처를 밝히는 과정에서 학생들은 더욱 성장합니다. 교사는 계획, 제작, 발표 단계마다 적절한 피드백을 제공하여 학습 성과를 극대화할 수 있습니다.

● **문제 중심 학습(Problem-Based Learning)**

미디어 리터러시는 우리 생활과 밀접하게 연관된 능력입니다. 문제 중심 학습을 통해 현실적인 문제 상황을 제시하고, 이를 해결하기 위해 미디어를 활용하며 학습 효과를 높일 수 있습니다. 예를 들어, '지우개 서비스'나 '털린 내 정보 찾기 서비스'를 학생들이 직접 이용해 보고 결과를 확인하며 개인정보와 사생활의 중요성을 학습하고 잊힐 권리에 대한 이해를 심화할 수 있습니다.

다음으로, 수업자료로는 다양한 미디어 자료 활용과 디지털 도구 활용의 관점에서 몇 가지를 제안합니다.

● **다양한 미디어 자료**

미디어 리터러시를 위한 수업자료는 우리 일상생활 곳곳에 분포되어 있습니다. 도서, 뉴스 기사, 광고, SNS 콘텐츠 등 주변의 다양한 미디어들을 통해 생활 중심의 사례를 제시하며 수업에 활용할 수 있습니다.

● **디지털 도구 활용**

최근 몇 년간 학교 현장에 다양한 디지털 도구들이 보급되고 있습니다. 크롬북, 태블릿, 노트북뿐 아니라 학생들의 개인 휴대전화 등 다양한 디지털기기를 이용하여 멀티미디어를 제작하며 미디어의 이용에서 생산까지 학습할 수 있습니다.

마지막으로 효과적인 미디어 리터러시 수업을 위해서는 분석, 설계, 개발, 실행, 평가에 이르기까지 구체적인 수업 설계가 필요합니다.

1) 분석

수업을 위한 초기 단계로, 수업의 목표와 요구를 명확히 합니다. 교육 대상이 되는 학생들의 특성을 이해하고 기본적인 성취수준, 접근 가능한 기술을 파악하는 단계입니다. 교실에 구비된 기자재나 Wi-Fi 등 환경을 평가하고, 수업에서 다룰 내용을 세분화하고 구조화합니다.

2) 설계

교육과정이나 학습 프로그램의 청사진을 설정합니다. 이번에 개발한 미디어 리터러시 과목은 고등학교 교양선택 과목으로 개설되었습니다. 특정 학년과 차시로 정해진 수업이 아닌 만큼 각 학교의 시수, 차시를 고려하여 수업을 구조화합니다. 구조화된 내용을 바탕으로 수행목표를 명세화하고 평가 방식을 선택하며 평가계획서를 작성합니다.

3) 개발

설계한 교육과정을 바탕으로 교육자료를 만들고 교육 프로그램을 구현합니다. 미디어 리터러시 수업 과정은 학생들이 미디어를 이용하고 생산하는 단계로 이어질 수 있도록 구성되었습니다. 교사는 학생들과 수업을 실제로 진행하기에 앞서 파일럿 테스트와 수정 과정을 거쳐 실제 수업에 투입 가능한 상태로 최종 교수 자료를 제작해야 합니다.

4) 실행

설계 및 개발 단계에서 만들어진 교육 프로그램과 자료를 실제 수업에서 사용하는 단계입니다. 실행 단계에서는 실제 프로그램이 적절히 작동하는지 확인하고, 학습자들이 효과적으로 수업에 따라오는지 확인하며 반응을 관찰해야 합니다.

5) 평가

구성한 수업이 학습 목표를 달성하고 학습자의 요구를 만족시켰는지 확인합니다. 각 수업의 단계에서 형성평가를 실시하거나, 전체 과정이 완료된 후 총괄평가를 수행할 수 있습니다. 시험이나 과제, 포트폴리오 등을 활용해 학생들의 학습 목표 도달 수준과 교육 프로그램의 효과성을 평가할 수 있습니다. 설문조사 등을 통해 프로그램 만족도를 평가하고, 이를 바탕으로 추후 플랫폼 사용 등에 변화를 주며 프로그램을 개선합니다.

강현희(광주제일고)