

이슈리포트

2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 교육 강화 방안

2021. 10.

책임연구원 정현선 (경인교육대학교)

공동연구원 장은주 (마곡중학교)



이 보고서에서 제시된 의견이나 대안 등은 교육부의 공식 의견이 아니라
연구진의 견해임을 밝힙니다.

2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 교육 강화 방안

차례

제I장 서 론	1
1. 미디어 리터러시 및 디지털 시민 교육의 국제적 동향 및 요구	3
2. 국내 미디어 리터러시 교육 정책 및 교육과정 동향	5
제II장 미디어 리터러시 교육과 학교 교육과정	9
1. 미디어, 미디어 교육, 미디어 리터러시 교육의 개념	11
2. 주요 해외 국가 교육과정 미디어 리터러시 반영 동향 및 시사점 ..	18
3. 학교 미디어 리터러시 교육 강화를 위한 2022 개정 교육과정의 개선 방향	23
제III장 2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 반영 방안	29
1. 주요 개념 및 학년군별 목표 명료화	31
2. 총론과 교과 교육과정의 연계성 확보	38
3. [초] 특화 단원 구성	45
4. [중] 독립 프로그램 운영	53
5. [고] 독립 선택과목 개설	56
제IV장 요약 및 제언	59
1. 요약	61
2. 제언	62
>>> 참고문헌	63
>>> 부 록	69
1. 해외 학교 미디어 리터러시 교육 운영 방식	71
2. 미디어 리터러시 관련 국내외 주요 연구 목록	72

I

서 론

1. 미디어 리터러시 및 디지털 시민 교육의 국제적 동향 및 요구
2. 국내 미디어 리터러시 교육 정책 및 교육과정 동향

I 서 론



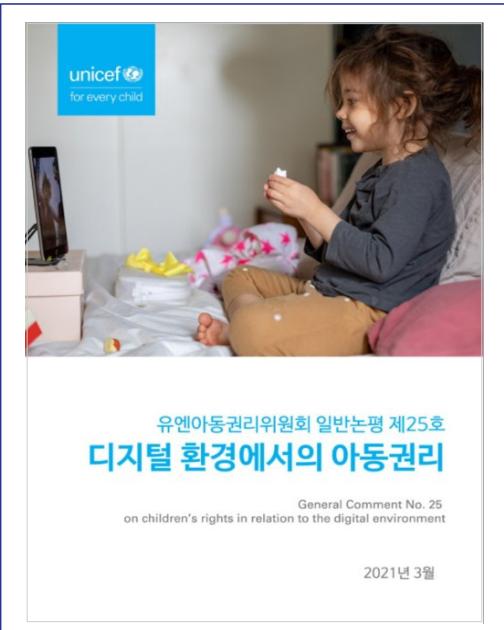
1 미디어 리터러시 및 디지털 시민 교육의 국제적 동향 및 요구

- 코로나19 감염병 상황으로 인해 원격교육을 포함한 디지털 전환이 가속화되면서, 미디어 정보에 대한 비판적 이해와 활용 능력 및 디지털 환경의 시민역량을 기르기 위해 미디어 리터러시 교육이 각국의 정책으로 더욱 강화되고 있음.
 - 핀란드, 호주, 뉴질랜드, 캐나다, 프랑스, 독일, 미국, 싱가포르 등 주요 교육 선진국들에서는 최근 국가교육과정 개정을 단행하면서, 다양한 교과 학습을 통해 길러야 할 핵심역량으로 '멀티 리터러시(multiliteracies)', '리터러시(literacy)', '의사소통, 협력과 정보 기술' 등 미디어 리터러시와 직접 관련된 새로운 학습 영역을 설정하고, 관련 교과의 교육과정 개발, 교재 및 온라인 자료 개발·보급 등을 통해 학교 현장에서 체계적인 미디어 리터러시 교육이 이루어질 수 있도록 다각도로 지원하고 있음.
 - 유네스코(UNESCO), 유럽연합 집행위원회(EC)와 같은 세계기구에서도 세계 각국이 자국의 교육 정책을 수립할 때 참고할 수 있도록 여러 나라들의 미디어 리터러시 교육 정책을 비교 분석하고 교사교육 및 평가를 위한 지침을 제시하여 보급하는 등의 노력을 기울이고 있음(UNESCO, 2011; UNESCO, 2013; EC, 2013; UNESCO, 2015).
- 2021년 3월 유엔아동권리위원회에서는 오프라인 세상에서와 마찬가지로 디지털 환경에서 어린이를 안전하게 보호하고 어린이의 권리를 보장하기 위한 〈일반논평 제25호: 디지털 환경에서의 아동권리〉를 발표하여,

- 어린이·청소년이 디지털 격차로 인한 차별 없이 디지털 환경의 기회와 혜택을 누리게 하고, 허위정보, 사이버폭력, 디지털 성범죄, 온라인 혐오 등 각종 위험에 대해 올바로 이해하고 스스로를 보호할 수 있는 힘을 기를 수 있도록 학교 교육과정 개정을 포함한 정책 수립 및 입법 추진을 유엔아동권리협약 당사국에 권고하였음.¹⁾
- 한국 정부도 1991년에 유엔아동권리협약을 발표한 협정 당사국으로서, 적절한 입법·정책·교육 프로그램을 마련하고 인식 개선에 나서야 할 의무가 있음.

- 디지털 기기 보급 및 비대면 교육 확산 등에 따라 디지털 미디어 환경에서 학생의 리터러시에 대한 우려와 관심도 증대되고 있음. “읽기 방식이 디지털 및 영상 문화 기반으로 확대됨에 따라 다양한 인터넷 정보를 정확하게 파악하고 비판적으로 분석·평가하며 문제를 해결하는 능력이 중요”하게 부각됨.(OECD, 2021)²⁾
- 2000년대 전후에 출생한 학생을 ‘디지털 원주민’³⁾이라 부르기도 하나, 같은 세대 내에서도 디지털 격차가 존재하며, 지역, 문화, 가정, 경제적 배경에 따라 미디어 리터러시 차이 발생하는 점을 고려해, 미디어 이용에서 자기조절능력, 윤리적 이용, 창의적 제작 능력 등을 기르는 학교 교육의 책무가 요구됨.

| 그림 1 | 유엔아동권리위원회 일반논평 제25호



1) 유엔아동권리위원회의 ‘아동’은 만 18세 이하 영유아, 어린이, 청소년을 의미함.

2) OECD 2018 PISA 읽기 결과 분석 자료에서, ① 우리나라 학생의 읽기 성적은 높은 편이나(514점, OECD 평균 487점)이나 사실/의견을 판단하는 능력은 매우 저조하고(25.6%, OECD 평균 47%), ② 디지털 접근성은 높고 교육과정에 디지털 리터러시 관련 내용의 비율이 높은 편이나(60%), 학교에서 정보의 주관성·편향성 교육 기회는 매우 부족한 것으로 나타남(한국 49.1%, OECD 평균 54.5%).

3) 디지털 원주민(digital native)은 미국의 교육학자 마크 프렌스키(Marc Prensky)가 처음 사용한 용어로, 디지털 언어와 장비를 마치 특정 언어의 원어민처럼 자유자재로 다루는 세대를 의미함.

- 유엔아동권리위원회 일반논평 제25호에서 온라인 위험으로 제시한, 온라인 혐오, 도박, 사이버폭력 등의 문제는 기술 중심적인 디지털 교육만으로는 해결할 수 없는 시민 교육의 영역으로, 미디어 문화 및 윤리에 대한 비판적 이해와 디지털 시민성 교육으로 접근해야 하는 문제임.
- 기존의 정보통신윤리교육에서 미디어 이용 조절, 개인정보 및 저작권 보호 등 개인의 윤리를 다루었다면, 현재 디지털 시민성은 지속적으로 진화하는 디지털 미디어 환경 특성에 대한 이해를 바탕으로 한 책임 있는 자세, 사회참여 등 시민의 사회적 책임을 포함하는 개념임.

2 국내 미디어 리터러시 교육 정책 및 교육과정 동향

- 교육부 및 산하기관에서는 미디어 리터러시 교육을 학교 교육과정에 체계화 및 내실화하기 위해 미디어 리터러시 교육 관련 연구 및 정책을 일관되게 추진해 왔음.

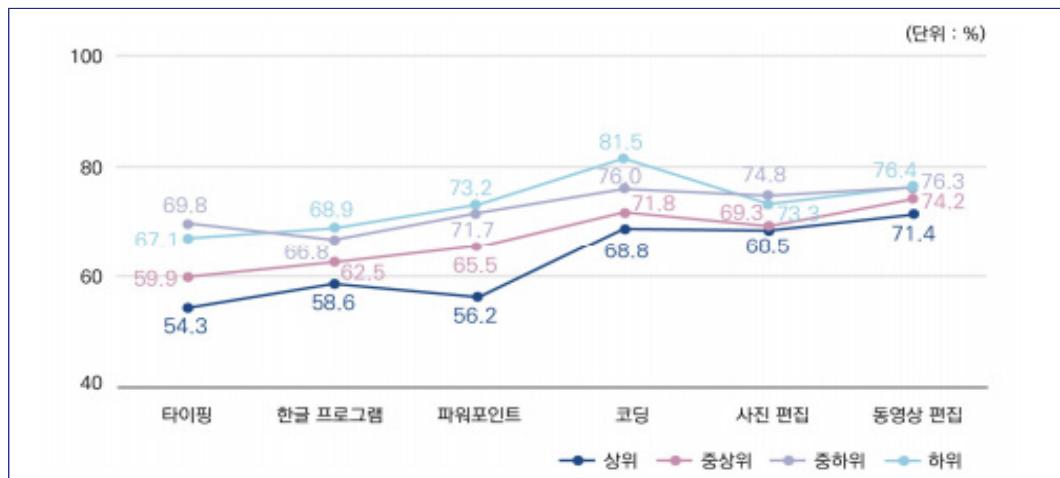
| 표 1 | 미디어 리터러시 관련 교육부의 주요 정책연구 및 사업

연도	정책연구 및 관련 주요 사업	담당부서 및 기관
2015	미디어 문해력(literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구	교육과정정책과
2016	초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구	교과서정책과
2017	미디어 리터러시 연구학교 운영	교육과정정책과
2019	학교 미디어 교육 내실화 지원 계획 발표	민주시민교육과
	미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구	민주시민교육과
	민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구	민주시민교육과 한국교육학술정보원
	교원양성대학 시민교육 역량강화사업(교대 6교, 사대 6교)	민주시민교육과
2020	교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구	민주시민교육과
	학교 미디어교육센터 건립 공모 사업	민주시민교육과
2021	학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구	민주시민교육과
	미디어 리터러시 교육 지원체계 구축방안 연구	사회정책조정지원팀
	학교 미디어교육 지원 방안 연구(진행 중)	민주시민교육과

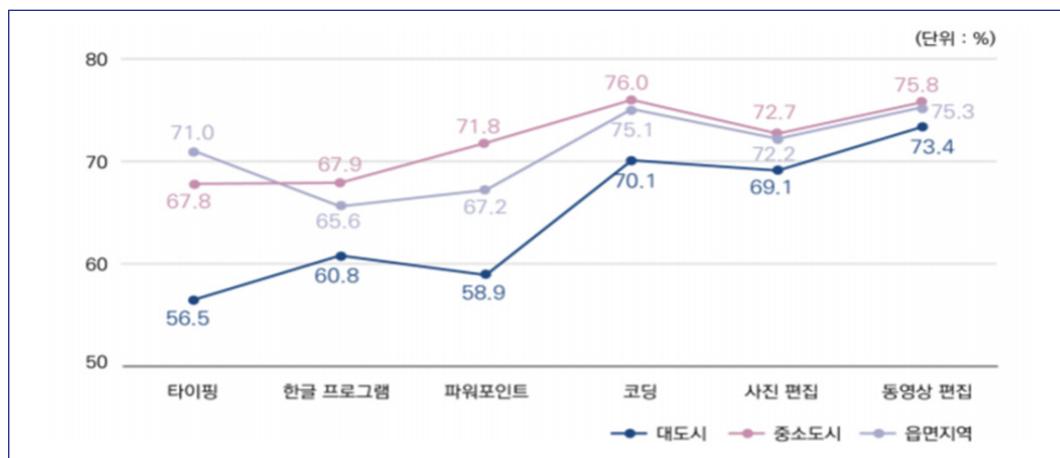
【이슈리포트】 2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 교육 강화 방안

- 2010년 이후 출생한 알파세대⁴⁾에 해당하는 초등 4-6학년의 디지털 미디어 이용에 대한 조사 결과(배상률 외, 2020), 지역 및 사회경제적 계층 간 스마트폰 보유 격차는 현저히 줄어들었으나, 다양한 디지털 기기 이용 경험과 타이핑, 소프트웨어 활용 능력 등 기본적인 ICT 능력의 사회경제적 집단 및 지역 간 격차가 극심한 것으로 나타남.(그림 2,3) 그러므로 국가 교육과정 운영을 통해 학생들의 디지털 격차의 완화·해소 및 예방이 필요함.

| 그림 2 | 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 경제수준에 따른 디지털 격차(배상률 외, 2020:172)



| 그림 3 | 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력: 지역 규모에 따른 디지털 격차(배상률 외, 2020:173)



4) 호주의 인구통계학자 마크 맥크린들(Mark McCrindle)이 그의 저서 “The ABC of XYZ”에서 사용한 용어로, 2010년에서 2024년 사이에 태어난 사람들을 의미함. 알파세대는 21세기 출생자로만 구성된 첫 세대로, 태어나면서부터 스마트 기기를 접한 디지털 원주민임.

- 학부모들은 자녀의 미디어 과몰입이나 부적절한 콘텐츠에 대한 우려가 높고, 학생 스스로 미디어 이용을 조절하는 능력에 대한 교육 요구가 높으며, 가정 내에서 미디어 교육을 위한 적절한 지도 방법 또한 필요로 하고 있음.
 - 교육부에서 학부모모니터단을 대상으로 실시한 학교 미디어 교육 설문조사에 따르면⁵⁾, 학부모들은 자녀가 부적절한 콘텐츠에 노출되거나(29.8%) 부적절한 언어 습관이 형성되는(19.5%) 것 등을 우려함. 미디어 과몰입 예방 방법에 대한 요구가 높은 데 비해, 적절한 지도 방법에 대한 이해가 부족하여(36.5%) 가정 내 미디어 교육에 큰 어려움이 있으며, 학교에서 미디어 이용 습관 형성 교육을(40.1%) 강조할 것을 기대하고 있음.
 - 배상을 빼(2020)에서도 부모들은 자녀의 미디어 과몰입과 유해 콘텐츠의 악영향에 대해 우려하는 것으로 나타남. 또한 가정에서 자녀의 미디어 이용을 적절하게 지도하는 경우 자녀의 미디어 이용 시간이 줄고, 스마트폰, 유튜브, 게임 등 특정 미디어에 대한 집착 경향성도 낮아지는 것으로 나타남. 그러나 2020 어린이 미디어 이용 조사(한국 언론진흥재단, 2020)에 따르면, 보호자들은 어린 자녀에 대한 미디어 이용의 감독은 자주 하는 데 반해, 미디어 이용에 대한 적절한 대화 및 지도는 상대적으로 덜하는 것으로 나타남. 이는 학교 교육에서 미디어 이용에 대한 지도를 실시함은 물론, 미디어 이용 교육 관련하여 가정-학교의 연계가 필요함을 의미함.
- 종합적이고 체계적인 미디어 교육을 실행하기 위해 정부와 지자체 차원에서 미디어 교육을 위한 법적 기반이 마련되고 있음.
 - '디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법안'이 제정되었으며(시행 2022.3.25., 법률 제18459호), '미디어교육 활성화에 관한 법률안'(2021.7.14. 발의, 의안번호 11508) 입법이 추진되고 있음.
 - 경기, 부산, 전남, 광주, 서울, 제주⁶⁾, 대전, 충남, 인천 등 9개 시도교육청에서 학교 미디어 교육을 위한 조례를 제·개정하였으며, 타 시도에서도 미디어 교육 조례 제정을 검토 중임.

5) 조사 기간 : 2020.9.9.-9.15, 조사 방법 : 학부모모니터단(학부모온누리) 통한 온라인 설문 참여자 : 교사 123명 및 학부모 718명

6) 제주도교육청은 '학교 민주시민교육 진흥 조례'를 개정하여 '미디어 리터러시 교육' 관련 내용을 추가함.

- 그러나 (1) 미디어 리터러시 및 디지털 리터러시, 디지털 시민성 등 유사 개념어에 대해 기관·단체별로 다르게 정의하는 등 미디어 리터러시 교육에 대한 개념 혼란, (2) 국가수준 교육과정의 총론에 미디어 리터러시 부재 및 교과 교육과정 내 미디어 리터러시 관련 일부 내용 중복 및 누락, (3) 교육과정 및 교과서에 미디어에 관한 지식과 현재 학생들의 미디어 문화를 충실히 반영하지 못하는 한계, (4) 시도별 미디어 교육 인프라 및 인식 정도가 상이한 문제 등 보편적인 미디어 리터러시 교육을 위해 해결해야 할 과제들이 존재함.
- 따라서 디지털 환경에서 어린이와 청소년들이 비판적으로 미디어 정보를 읽어내고 합리적인 의사소통을 하며 사회에 참여할 수 있는 시민적 권리를 기르는 미디어 리터러시 교육을 위해 2022 개정 교육과정의 총론 및 교과 교육과정에서 미디어 리터러시 교육 내용을 체계적으로 반영하고, 학교급별 실행 방안을 다양하게 제시해야 함.
 - 학생들의 디지털 격차 해소 및 전인적 발달 지원, 학생 발달 단계에 따른 요구, 학교급별 특성을 고려한 구체적인 내용이 제시되어야 함.
 - 특히 초등학교에서는 인쇄물 기반의 리터러시와 디지털 기기 화면을 통한 리터러시의 특징에 대한 이해를 확립하여, 디지털 시민성 교육을 위한 지식 기반을 다지도록 해야 함. 초등학교는 담임교사가 여러 과목을 통합하여 지도하므로 교과 간 통합 교육을 실시하기에 용이한 반면,
 - 중등의 경우 교과 독립성이 강한 특성이 있음을 고려하여 학교급별 미디어 리터러시 교육 전략을 추진할 필요가 있음. 중학교는 자유학기제/자유학년제, 고등학교는 고교 학점제를 실시하는 등 학생의 흥미와 진로에 따른 선택을 강조하는 현 교육과정 정책에 대한 고려도 필요함.

- ▶ 미디어 리터러시는 기술만이 아니라 디지털 문화와 윤리에 시민적 성찰과 책임에 대한 시민교육적 접근을 근간으로 해야 함.
- ▶ 디지털 미디어 환경의 위험과 기회에 대한 학생들의 이해와 대처 능력에 차별이 없도록 학교 교육과정에 미디어 리터러시를 구체적으로 반영해야 함.
- ▶ 학교급별 특성에 적합한 미디어 리터러시 교육 방안이 국가 수준 교육과정에 제시되어야 함.

미디어 리터러시 교육과 학교 교육과정

1. 미디어, 미디어 교육, 미디어 리터러시 교육의 개념
2. 주요 해외 국가 교육과정 미디어 리터러시 반영 동향 및 시사점
3. 학교 미디어 리터러시 교육 강화를 위한 2022 개정 교육과정의 개선 방향

II 미디어 리터러시 교육과 학교 교육과정

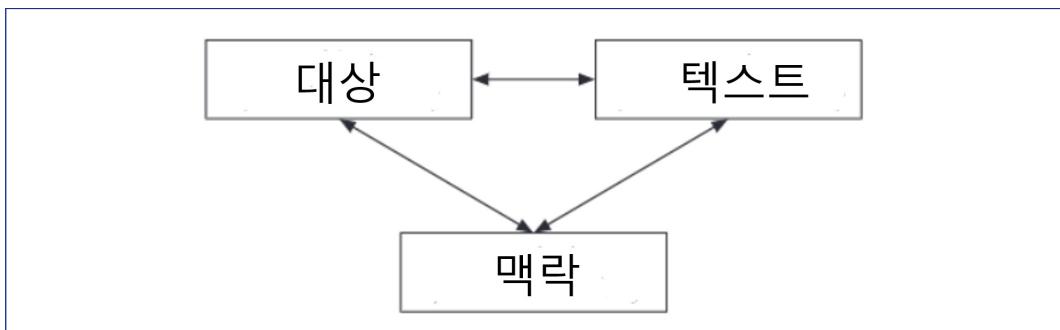


1 미디어, 미디어 교육, 미디어 리터러시 교육의 개념

가. 미디어의 개념과 교육과정 정책적 과제

- 현대사회에서 ‘미디어’는 우리가 살고 있는 (↑) 사회 공간의 맥락, (↖) 우리가 접하는 대상이나 기기, (←) 의미를 담은 텍스트나 내용물 등 세 가지 차원의 뜻을 지님(Courtois, Merchant, Paulussen & Marez, 2011:403~405)
 - 미디어는 인터넷이나 소셜미디어의 온라인 공간(↑) 사회 공간의 맥락으로서 미디어), 태블릿이나 스마트폰과 같은 기기(↖) 우리가 접하는 대상이나 기기로서 미디어), 그림책, 뉴스, 광고, 영화, 만화, 애니메이션, 게임, 문자메시지 등의 세 가지 차원을 뜻함(←) 의미를 담은 텍스트나 내용물로서 미디어). 이 세 가지 차원의 미디어 모두 사회적, 역사적 맥락 속에 놓여 있음.

| 그림 4 | 미디어의 세 가지 의미 (Courtois, Merchant, Paulussen & Marez, 2011)



- 디지털 미디어에 대한 교육은 (1) 디지털 환경의 맥락적 이해, (2) ICT 역량 교육, (3) 미디어 내용에 대한 비판적 이해와 생산 교육을 종합적으로 다루어야 함.
 - 사회 공간의 맥락으로서 미디어를 바라보는 관점이 있어야만 유엔아동권리위원회의 일반논평 제25호에서 온라인 위험으로 제시한 디지털 격차로 인한 기회의 격차, 온라인 혐오, 사이버 폭력, 온라인 사기 등 사회적 문제를 시민교육의 관점에서 접근할 수 있음. 이것을 학교 교육에서 중요하게 다루어야 하며, 이는 국제 사회의 권고 사항이기도 함.
 - ICT 역량 혹은 디지털 역량을 기능이나 기술 중심의 디지털 기기 활용 능력으로 좁게 해석하고 적용하는 경향이 우리 사회에 존재함. 효과적인 소통을 위해 ICT 역량도 시민으로서 필요한 역량이지만, 사회 공간으로서 미디어에 대한 이해 및 미디어 내용물에 대한 비판적 이해가 함께 이루어져야 미디어 역기능에 대한 실제적 대응이 가능함.
 - 미디어 텍스트를 사회적 담론으로서 비판적으로 이해하고 생산하는 것은 미디어 리터러시의 오래된 과제로서 여전히 중요한 목적임. 저급한 콘텐츠를 가려내기 위한 분별력을 기르기 위해 인성에 도움이 되고 심미적 가치가 뛰어난 미디어 작품을 감상하고 향유하는 것, 그리고 정보 과잉 생산 시대에 적절한 고품질 정보를 찾아 활용할 수 있는 비판적 평가 능력은 미디어 리터러시 교육의 핵심 사항임(정현선, 2020).
- 미디어 리터러시 교육은 미디어를 활용해 다른 내용을 가르치는 미디어 활용 교육 및 디지털 기술의 기능적 활용 방법을 익히는 교육과는 구분됨. 코로나19와 백신을 둘러싼 허위조작정보의 확산은 개별 내용물에 대한 비판적 이해뿐 아니라, 디지털 미디어 플랫폼의 작동 방식과 영향력에 대한 비판적 이해를 바탕으로 한 디지털 미디어 이용의 중요성을 부각시킴. 또한 팬데믹 상황의 원격 교육은 디지털 미디어 환경에서 살아가는 학습자들 사이에 디지털 격차로 인한 정보 격차와 삶의 기회 격차에 대한 정책 대응의 중요성을 환기시킴. 가정 내 디지털 미디어 이용의 질적 격차가 고착되지 않도록 하기 위한 학교 교육과정의 역할이 더욱 중요하게 부각됨.
- 변화하는 디지털 미디어 환경을 고려하면, 학교 미디어교육을 통해 학생들에게 길러주고자 하는 역량은 미디어 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시를 모두 아우르는 통합적 능력이라 할 수 있음(장의선 외, 2021).

나. 미디어 교육과 미디어 리터러시 교육

- 미디어 교육은 미디어에 대해 가르치고 배우는 과정임. 미디어 리터러시는 미디어 교육의 결과물로서, 학습자들이 얻는 지식과 역량을 의미함(Buckingham, 2004). 또한 미디어 리터러시는 사회구성원의 필수 역량으로서, 지속적으로 변화하는 디지털 미디어 환경의 맥락에서 고정된 개념이 아니라 유동적이고 진화하는 개념임.

미디어 교육	미디어에 대해 가르치고 배우는 과정
미디어 리터러시	미디어 교육의 결과로 학습자들이 얻는 지식과 역량

- 디지털 미디어 환경이 보편화됨에 따라 ‘미디어 교육’이라는 용어가 ‘미디어 리터러시 교육’과 혼용되거나 이를 대체하여 사용되는 경우가 많음.

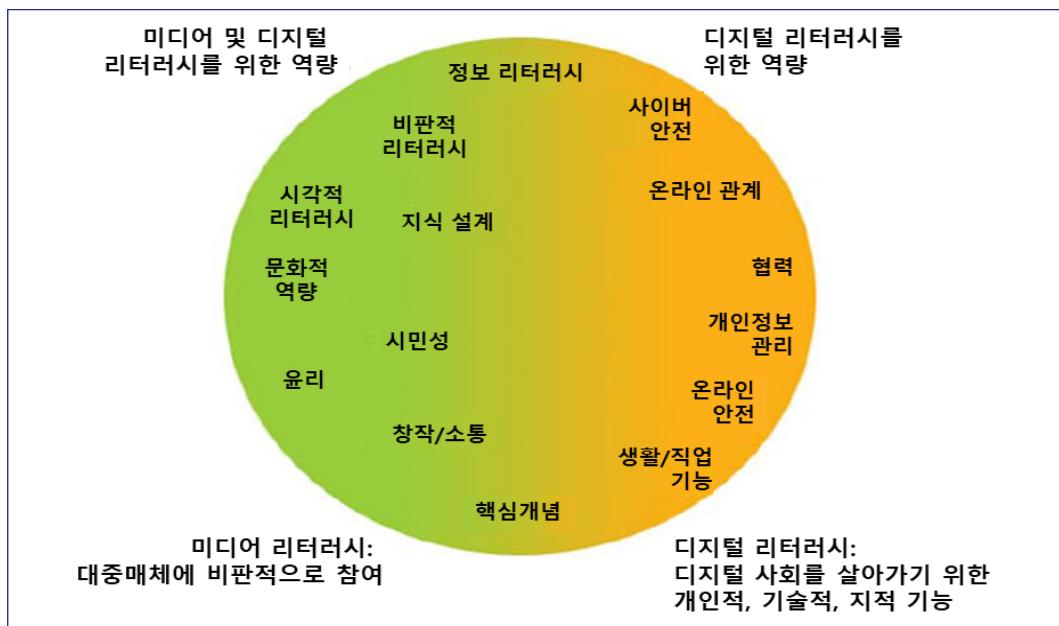
- 미디어 리터러시 교육은 사실을 말하면 믿을 만한 메시지라고 생각하도록 가르치는 것 이 아니라, 사실을 말하는 미디어에도 편향이 담겨 있다는 것을 이해하고, 자신이 접하는 미디어 메시지에 어떤 편향이 담겨 있는지, 그 편향은 어디에서 비롯되는지, 그것이 갖는 함의는 무엇인지에 대해 질문하는 비판적 탐구의 자세와 방법을 가르치는 것임. 이것이 바로 미디어 리터러시가 시민이 갖추어야 할 핵심역량인 이유임.
- 미디어 리터러시 교육자와 연구자의 연합인 전미 미디어 리터러시 교육 협회(National Association for Media Literacy Education, 이하 NAMLE)에서는 미디어 리터러시 교육의 핵심 원리를 다음과 같이 제시함.

〈미디어 리터러시 교육의 핵심 원리(NAMLE, 2007)〉

1. 미디어 리터러시 교육은 우리가 소통하는 메시지에 관한 적극적인 탐구와 비판적 사고를 필요로 한다.
2. 미디어 리터러시 교육은 리터러시, 즉 읽기와 쓰기의 개념을 모든 형태의 미디어까지로 확장한다.
3. 미디어 리터러시 교육은 모든 연령대의 학습자를 위한 기능을 구축하고 강화한다. 리터러시의 기능은 통합, 상호작용, 반복 등 연습이 필요하다.
4. 미디어 리터러시 교육은 민주주의 사회의 시민을 기르기 위해 풍부한 정보를 바탕으로 성찰적이고 참여하는 활동을 촉진한다.
5. 미디어 리터러시 교육은 미디어가 문화의 일부이며 사회화의 동인으로 기능한다는 점을 인식하게 한다.
6. 미디어 리터러시 교육은 사람들이 미디어 메시지에서 자신만의 의미를 구성하기 위해 개인의 기능, 신념, 경험을 사용하도록 촉진한다.

- 미디어 리터러시 교육을 위한 캐나다의 비영리 민간단체인 미디어 스마트(Media Smarts)는 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 원칙과 핵심 기능 및 역량을 정의하고, 학교에서 교사들이 교육과정과 연관하여 쉽게 활용할 수 있는 수업 계획안을 온라인에서 누구나 내려받을 수 있도록 제공함으로써 학교의 디지털 리터러시와 미디어 리터러시 교육을 지원하고 있음.
- 미디어 스마트는 미국의 미디어 교육학자 르네 흉스의 보고서(Hobbs, 2010)를 받아들여, 디지털 미디어 리터러시와 미디어 리터러시의 관계를 [그림 5]와 같이 정리하였음.⁷⁾

| 그림 5 | 디지털 및 미디어 리터러시의 교차

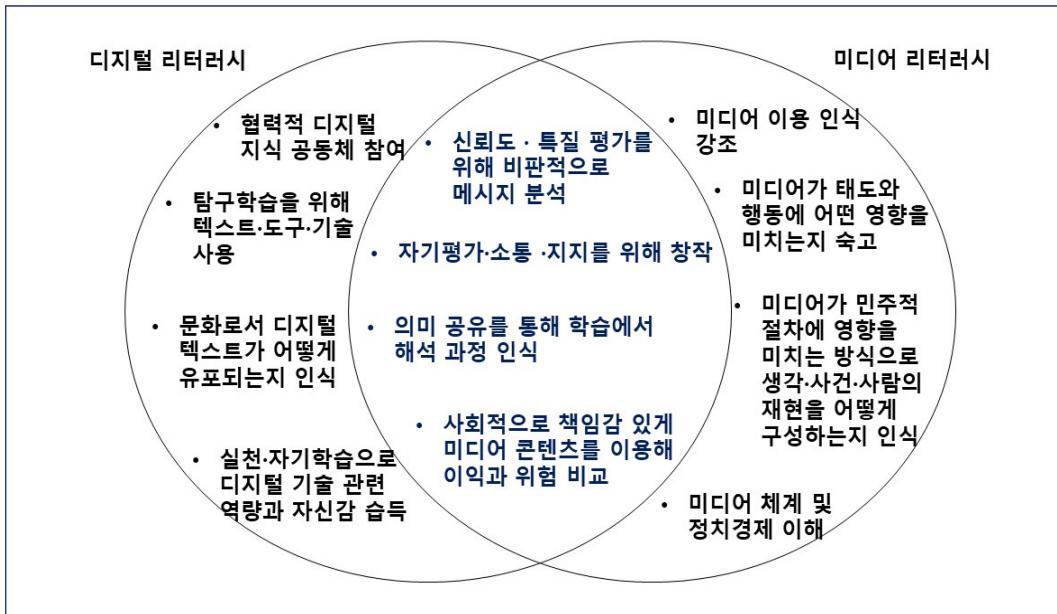


- 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 관계는 [그림 6]과 같이 도식화할 수 있음.⁸⁾ 즉, ‘미디어 리터러시’와 ‘디지털 리터러시’는 어느 한쪽이 상위 개념인 것이 아니라 별별 되는 독자적 개념임. 다만, 디지털 환경의 확대에 따라 두 개념의 교집합이 점차 확대 되는 추세임.

7) <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/intersection-digital-media-literacy>(검색일자: 2021.9.23.)

8) Hobbs(2018)을 장은주(2020a)에서 옮김.

| 그림 6 | 디지털 리터러시와 미디어 리터러시 비교·대조(Hobbs, 2018)



- 미디어 스마트에서 2015년 발표한 디지털 리터러시 모델은 9) 디지털 기술에 대한 기본적인 접근, 인식, 훈련 등과 같은 낮은 단계에서부터 시민 의식, 소비자 의식, 이용자의 자신감, 비판적·창의적 사고력 등 높은 단계에 이르는 스펙트럼을 포괄함. 여기서는 디지털 리터러시를 디지털 기술의 ‘사용’, ‘이해’, ‘창조’의 세 가지 차원으로 구분하는데, 이는 미디어 리터러시와도 밀접한 관련을 갖는 개념으로 제시됨.
 - ‘사용’은 컴퓨터와 인터넷 사용을 위한 기술적 유창성을 뜻하며, 워드 프로세서·웹브라우저·이메일 등의 의사소통 도구를 비롯한 컴퓨터 프로그램을 사용하는 기본적인 기술의 사용부터, 검색 엔진·온라인 데이터베이스·클라우드 컴퓨팅과 같은 지식 자원에 접근해 이를 사용할 수 있는 정교한 능력까지 포함함.
 - ‘이해’는 디지털 미디어의 의미를 해석하고, 비판적으로 평가할 수 있는 일련의 사고 능력을 뜻하는 것으로, 우리의 행동·지각·신념, 우리를 둘러싼 세계에 대해 느끼는 감정에 디지털 네트워크 기술이 어떻게 영향을 미치는지에 대한 인식을 포함함.

9) <https://mediasmarts.ca/teacher-resources/digital-literacy-framework/use-understand-create-digital-literacy-framework-canadian-schools-overview>(검색일자: 2021.9.23.)

- '창조'는 다양한 디지털 미디어 도구를 통해 내용물을 생산하고 효과적으로 의사소통 할 수 있는 능력을 뜻함.

〈디지털 리터러시의 핵심 개념(Media Smarts)〉

1. 디지털 미디어는 네트워크로 연결되어 있다.
2. 디지털 미디어는 지속적이며, 검색·공유가 가능하다.
3. 디지털 미디어에는 예상하지 못한 청중이 있다.
4. 디지털 미디어 경험은 실제이지만, 항상 실제로 느껴지는 것은 아니다.
5. 디지털 미디어를 사용할 때 우리가 대응하고 행동하는 방식은 플랫폼 구성의 영향을 받는데, 이는 플랫폼 제작자의 편견과 가정을 반영한다.

- 그리고 디지털 시민성에 대해서는 다음과 같이 설명함. “디지털 시민성 모델은 일반적으로 권리와 책임, 참여 또는 시민 참여, 행동 규범이나 애티켓, 소속감과 같은 요소를 중심으로 구성됨. 디지털 시민성은 디지털 미디어를 이해하고 사용하는 것이 적극적인 시민의식의 필수라는 전통적인 의미에서 전통적인 의미의 시민과 밀접하게 연관됨. 미디어 메시지가 정치적 토론을 지배하고 페이스북과 트위터 같은 도구가 전세계적으로 행동주의 및 정치적 행동을 조직하는 데 사용됨에 따라 학생들이 미디어를 비판적으로 보고 참여하는 디지털 시민을 준비하는 것이 점차 중요해짐. 그러므로 학생들이 소비자로서, 온라인 커뮤니티 구성원으로서, 국가의 시민으로서, 인간으로서 갖는 권리를 알고 생산할 수 있도록 미디어 및 디지털 리터러시와 관련된 모든 기능이 필요함.”
- 교육부에서 2019년에 발표한 “학교 미디어 교육 내실화 지원 계획”에서는 ‘미디어 교육’을 “미디어로 필요한 정보를 찾고 제공되는 정보를 비판적으로 이해하는 데서 나아가, 미디어를 활용하여 정보와 문화를 생산하고 사회에 참여하는 역량을 기르는 교육”으로 정의하였음.
 - 학교 미디어 교육 내실화 방안을 구체화하기 위해서는 2022 개정 교육과정에 미디어 리터러시 교육의 목표, 내용, 교수학습 방법(예: 학교급별 접근 및 교과별 적용 방법)을 총론에 명시하고, 이에 따라 미디어 리터러시를 목표와 내용 및 교수학습 방법에 반영하는 교과 교육과정을 개발해야 함. 학교 교육은 초중등교육법 제23조(교육과정)에 따라 교육과정에 기반하여 이루어져야 하며, 미디어 리터러시 교육도 예외가 아님.

- 2021년 9월 24일에 제정된 ‘디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법’에서는 학교에서 디지털 미디어에 대한 접근·활용·이해·비판 등의 능력을 향상시키기 위한 교육을 실시하도록 규정하였음.¹⁰⁾ 이는 미디어 리터러시 교육이 교육과정 ‘고시’보다 상위인 법적 근거를 갖고 있음을 뜻함.
- 또한 국회에 ‘미디어교육 활성화에 관한 법률안’이 발의되어 있고, 여러 시도교육청에서 조례를 제정하여 학교 미디어 교육을 지원하고 있음. 이 법률안 및 조례안에서 규정한 미디어 및 미디어 교육에 관한 정의는 다음과 같음.

| 표 2 | 미디어 교육 입법안과 시도교육청 조례의 ‘미디어’와 ‘미디어 교육’ 정의

	미디어교육 활성화에 관한 법률안	인천광역시교육청 미디어교육 조례
미디어	정보를 전달하거나 소통하기 위하여 사용되는 도구 또는 수단으로서 다음 각 목의 어느 하나에 해당하는 것(뉴스통신, 방송, 인터넷 멀티미디어 방송, 인터넷뉴스서비스, 정기간행물 등)	사람들의 의사소통, 정보이용, 문화생활을 매개하는 도구, 표현 수단, 기기, 프로그램, 서비스, 네트워크, 공간 및 내용물을 말하며, 디지털 환경에서 새롭게 등장하는 기술 시스템과 플랫폼을 아우른다.
미디어교육	미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근·조절·활용 능력, 이해·비평능력과 민주적 소통능력을 증진시켜 시민윤리의식을 함양하고 미디어를 통한 사회참여를 활성화하기 위한 모든 형태의 교육	미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근·조절·활용 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 생산 능력을 증진시키고, 디지털 환경의 위험에 대비해 자신을 보호하며, 사회에 참여할 수 있는 민주적 의사소통능력을 기르기 위한 모든 형태의 교육
학교 미디어교육	-	「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교에서 교육과정의 하나로 행하는 모든 미디어교육

- 인천광역시교육청 미디어교육 조례(의안번호 1252, 2021.9.10. 본회의 의결)는 지속적으로 진화하는 디지털 환경의 특성을 반영하여, 학교 미디어 교육을 위한 ‘미디어’, ‘미디어 교육’, ‘학교 미디어 교육’의 개념을 명료하게 제시함(정현선, 2021).

10) 제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ① 학교등의 장은 학생이 원격교육에 자기주도적으로 참여할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 포함하는 디지털 미디어 문해 교육을 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

- 미디어교육 활성화에 관한 법률안 제4조에서는 미디어 교육이 정치적으로 이용되어서는 안 됨을 명시하였음¹¹⁾. 이는 전미 미디어리터러시교육협회(NAMLE)에서 미디어 리터러시 교육이 특정한 정치적 입장을 가르치는 것이 아님을 명확히 한 것과 일맥상통함.
- 미디어 리터러시는 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 시민적 힘을 기르기 위해 유엔을 비롯한 국제사회가 각 국가에 권고한 어린이와 청소년의 학습 권리임.

2 주요 해외 국가 교육과정 미디어 리터러시 반영 동향 및 시사점

가. 핀란드

- 교육문화부에서 2016년에 전면적으로 국가수준 교육과정을 개정하면서 ‘멀티리터러시’와 ‘ICT 역량’을 중요한 횡단적 역량(transversal competence)¹²⁾으로 포함함 (Finish National Board of Education(FNBE), 2013).
 - ‘멀티리터러시(multiliteracies)’는 “다양한 텍스트 환경 속에서 말하기와 듣기에 관련된 텍스트와 복합양식 텍스트를 해석하고 만들고 평가할 수 있는 능력”을 뜻함. 교육과정 문서에서 학생들은 전통적인 학습 환경과 디지털 환경에서 기술과 미디어를 다양한 방식으로 활용할 수 있는 기술을 연습할 기회를 제공받아야 함을 강조. 멀티리터러시는 모국어·사회·역사 등 다양한 교과에서 다루는 핵심역량으로, 학생들이 학교 밖 시민사회 및 공동의 일에 참여하기 위한 지식, 경험, 방법을 익히는 것을 목적으로 함.
 - ICT 역량은 궁극적으로는 멀티리터러시의 일부로, 멀티리터러시가 ICT 역량의 상위 개념임(FNBE, 2016:3).

11) 미디어교육 활성화에 관한 법률안

제4조(미디어교육의 기본원칙) ① 미디어교육은 정치적 목적으로 이용되어서는 아니 된다.
② 미디어교육은 특정단체나 특정인의 이익을 옹호하는 방향으로 실시되어서는 아니 된다.

12) 유네스코에서 제시한 ‘횡단적 역량’은 OECD 중심의 ‘핵심역량’과 비교할 때, 학교 교육 단계에서만이 아니라 다양한 직업의 변화를 경험할 것으로 예상되는 학습자들에게 과목 간 전이만이 아니라 다른 직업으로의 수평적 전이가 강조된 개념임(조보경·전영주, 2021).

| 그림 7 | 핀란드 국가 교육과정에서 제시한 핵심역량 개념도



- 핀란드의 교육과정에서 미디어 리터러시를 직접적으로 다루는 교과는 ‘핀란드 모국어와 문학’임. “미디어 리터러시의 목적은 미디어 콘텐츠를 해석하고 제작하는 것, 그리고 미디어 콘텐츠를 문화적 현상으로 이해하는 것”이라고 명시(FNBE, 2013). 사회적인 담론 생산 능력, 담론 이해 능력을 기르기 위해 모국어 교육에서 자신의 생각을 표현하는 활동을 하면서부터 미디어 리터러시 교육이 이루어짐.
- 멀티리터러시 교육의 또 다른 분야는 코딩 교육으로, 이는 수학·물리·화학 등의 교과에도 포함되어 다루어짐(김아미, 2017:87). 코딩은 프로그래밍 교육 차원만이 아니라 그 것에 대한 비판적 이해를 강조. 온라인에서 접하는 정보나 서비스가 어떻게 만들어지는지, 그리고 어떻게 홍보되고 있는지를 연결하여 생각해보도록 함.

나. 호주

- ‘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 관련됨.
- ‘리터러시’ 역량의 요소 가운데 미디어 리터러시의 학습과 직접적으로 관련된 요소들은 다음과 같음(ACARA, 2011a).

- ▶ 듣기, 읽기, 보기를 통한 텍스트 독해 요소
 - 다양한 학습 영역의 텍스트를 검색하고, 읽고, 보기
 - 다양한 학습 영역의 구어, 문어, 시각, 복합양식 텍스트를 쓰기
 - 다양한 학습 영역의 텍스트를 해석하고 분석하기
- ▶ 말하기, 쓰기, 창조하기를 통한 텍스트 구성 요소
 - 다양한 학습 영역의 구어, 문어, 시각적, 복합양식 텍스트를 구성하기
 - 다른 사람들과 상호작용하기 위해 언어를 사용하기
 - 프레젠테이션 전달하기
 - 시각적 요소가 의미를 생산하는 방식 이해하기

- 호주의 교육과정에서 미디어 리터러시를 직접적으로 다루는 교과는 ‘국어과(English)’와 ‘미디어 예술(Media Arts)’ 과목임.
 - 국어과 교육과정에서 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 함(ACARA, 2011b).
 - ‘미디어 예술’ 교육과정의 목표는 다양한 목적과 청중을 대상으로 한 의사소통 기술의 창조적인 사용, 지식, 이해, 기술을 발전시키는 데 있음. ‘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 발전 시키도록 되어 있음. ‘미디어 예술’ 과목에서는 미디어 예술 표현의 기술만이 아니라, 개념적 이해를 바탕으로 한 미디어의 비판적 이해를 강조함(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 명시함(ACARA, 2011c: 21).

다. 캐나다

- 미디어스마트는 캐나다 각 주의 학교 교육과정이 디지털 리터러시를 어떻게 반영하고 있는지를 분석하여 자료로 제공함.
 - 온타리오주는 일찍부터 학교 교육에 미디어 리터러시를 도입하였는데, 영어 교과에서 미디어 연구 교육과정을 포함하여 다양한 디지털 미디어의 의미와 그것이 학생들의 삶에 미치는 영향에 대한 비판적 이해를 강조함. 또한 디지털 리터러시 측면은 컴퓨터, 기술 등의 교과에서도 교육하고, 영어·수학·과학·사회·경영·건강·예술·캐나다와 국제 사회 등 다양한 교과에서도 다루고 있음. 예를 들어, 수학에서는 확률 및 문제 해결의 개념과 관련하여, 과학에서는 정보를 탐구하는 과정의 비판적 사고와 관련하여, 사회에서는 미디어의 의미 작용에 대한 비판적 사고와 관련하여 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 다룸.
- 캐나다의 브리티시 콜롬비아주의 교육부는 디지털 리터러시를 “디지털 기술과 소통 도구를 적절하게 사용하여 정보에 접근, 관리, 통합, 분석, 평가하고, 새로운 지식을 구성하며, 다른 사람들과 창작하고 소통하는 개인의 흥미, 태도, 능력”으로 정의하고, 디지털 리터러시 프레임워크를 발표함.¹³⁾
 - 이 프레임워크는 수업 활동에 연계된 기술과 디지털 리터러시를 통합하도록 지원하고, 디지털 리터러시 역량 평가 도구 개발의 기초 자료를 제공하는 것을 목적으로 함. 각 지표별로 관련 학년의 교육과정 성취기준들을 함께 제시함. 이 프레임워크는 미디어스마트에서 발표한 디지털 리터러시 모델 중 디지털 기술에 대한 기본적인 접근, 인식, 훈련 등과 같은 ‘낮은 단계’만이 아니라, 시민 의식, 소비자 의식, 이용자의 자신감, 비판적·창의적 사고력 등 ‘높은 단계’를 반영한 것으로, 미디어 리터러시와의 스펙트럼에 놓인 것임.

13) <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/kindergarten-to-grade-12/teach/teaching-tools/digital-literacy-framework.pdf>(검색일자: 2021.9.21.)

〈디지털 리터러시 프레임워크 지표(캐나다 BC주)〉

- ① 연구 및 정보 리터러시 : 학생들은 디지털 도구로 정보를 수집, 평가, 사용한다.
- ② 비판적 사고, 문제 해결, 의사 결정 : 학생들은 비판적 사고를 하여 연구를 계획·수행하고 프로젝트를 관리하며 문제를 해결하고, 적절한 디지털 도구와 자료를 사용하여 정보를 바탕으로한 의사결정을 내린다.
- ③ 창의성과 혁신 : 학생들은 창의적 사고를 발휘하여 지식을 구성하고, 혁신적인 결과물과 기술을 사용하는 과정을 개발한다.
- ④ 디지털 시민성 : 학생들은 기술과 관련된 인간, 문화, 사회적 이슈를 이해하고 합법적이고 윤리적으로 실행한다.
- ⑤ 의사소통 및 협업 : 학생들은 협력적으로 소통하고 학습하기 위해 그리고 개별학습을 지원하고 기타 학습에 도움이 될 수 있도록 원격을 포함한 디지털 미디어 환경을 사용한다.
- ⑥ 기술 운영 및 개념 : 학생들은 기술 개념, 시스템, 운영에 대한 건전한 이해력을 발휘한다.

라. 싱가포르

- 글로벌 세계를 살기 위한 21세기 역량으로 ‘시민적 리터러시, 글로벌 인식과 범문화적 기술’, ‘비판적이고 혁신적인 사고’, ‘의사소통, 협력과 정보 기술’을 제시(<http://www.moe.gov.sg/education/21cc/>). 미디어 리터러시는 이 가운데 ‘의사소통, 협력과 정보 기술’ 역량과 관련됨
- 국어과 교육과정(English Language Syllabus)의 각 영역에서 시각적 리터러시를 바탕으로 ‘복합양식 텍스트(multimodal texts)’를 다루도록 규정(Singapore Ministry of Education, 2010)

마. 미국

- 미국의 여러 주에서 학교 교육과정으로 채택하고 있는 ‘공통 핵심 기준(Common Core State Standards, 이하 CCSS)’에서는 모국어(English Language Arts, ELA), 역사, 사회, 과학, 기술 등의 과목과 미디어 리터러시의 연관성을 찾아 학교 정규 교육과정 안에서 가시적인 입지를 확보하려는 움직임(Moore and Bonilla, 2014)이 최근 들어 활발해지고 있음

- 전미 미디어 리터러시 교육 협회(National Association for Media Literacy Education, 이하 NAMLE)는 미국의 여러 주에서 교육과정으로 채택하고 있는 CCSS에 언급된 미디어 리터러시를 보다 확장된 차원에서 적용하기 위해 미디어 자료들을 교육에서 다루어야 할 텍스트 가운데 하나로 보고, 미디어 리터러시와 직접적인 연계성을 드러내지 않는 핵심 기준들도 미디어 리터러시 교육과 연결시킴으로써 폭넓게 적용시키고자 하였음.

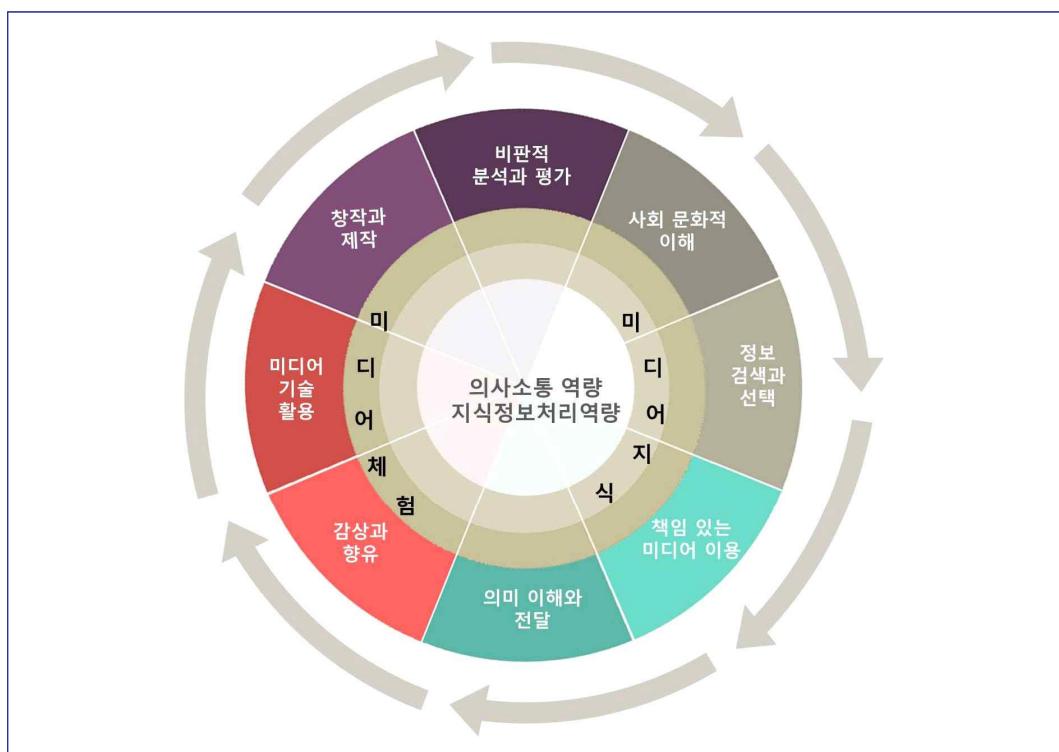
3 학교 미디어 리터러시 교육 강화를 위한 2022 개정 교육과정의 개선 방향

- 2007 개정 교육과정과 2009 개정 교육과정에서는 ‘미디어 교육’을 범교과 학습 주제의 하나로 명시한 바 있음(교육인적자원부, 2007; 교육과학기술부, 2009).
 - 2007 개정 국어과 교육과정에서의 내용 체계에 ‘매체’가 명시되고, 고등학교 일반선택과목으로 ‘매체 언어’가 신설되었음. 그러나 2009 개정 교육과정에서는 ‘매체 언어’가 폐지되고, 매체 관련 내용은 국어와의 각 세부 영역에서 다루기로 함
- 2015 개정 교육과정에서는 총론에서 제시한 핵심역량 중 의사소통 역량과 지식정보처리역량이 미디어 리터러시와 관련된 역량임.
 - 이와 관련하여, “지식정보처리 역량이란 학습과 삶 등에서 직면하게 되는 문제를 해결하기 위하여 다양한 정보와 자료를 수집·분석·평가·선택하고, 적절한 **매체를 활용하여** 지식과 정보와 자료를 효과적으로 처리함으로써 합리적으로 문제를 해결할 수 있는 능력을 의미한다. … 여기에는 논리적, 비판적 사고를 통한 문제 인식, … 매체 활용 능력 등의 하위 요소들이 포함될 수 있다.” (교육부, 2017b:35)
 - “의사소통 역량이란 다양한 상황에 적합한 언어, 상징, 텍스트, **매체를 활용하여** 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하는 능력, 타인의 말과 글에 나타난 생각과 감정을 올바르게 이해하는 능력 … 등을 의미한다.” (교육부, 2017b:37)
- 2015 개정 교육과정의 총론에 지식정보처리 역량, 의사소통 역량이 반영되고, 각 교과 교육과정에 제시된 미디어 리터러시 관련 내용이 학교 미디어 리터러시 교육의 근거가

된 점은 의미 있는 진전이라 볼 수 있으나, 지식정보처리 역량, 의사소통 역량에서 ‘미디어’는 활용 수단 혹은 표현 도구로서의 의미로 한정되어 있다는 점, 그리고 미디어 자체의 작동 원리에 대한 비판적 이해가 학교 교육과정에 명시적으로 반영되어 있지 않은 점은 개선 과제로 지적되어 왔음(정현선 외, 2015).

- 2015 개정 교육과정의 후속 정책 과제로 교육부 교육과정정책과에서 수행한 “미디어 문해력(literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구”(2015)에서는 핵심역량 중 의사소통 역량과 지식정보처리 역량을 교육과정의 근거로 하여, 미디어 리터러시 교육을 받은 학생들이 수행해야 할 목표를 ‘의미 이해와 전달’, ‘책임 있는 미디어 이용’, ‘감상과 향유’, ‘미디어 기술 활용’, ‘정보 검색과 선택’, ‘창작과 제작’, ‘사회·문화적 이해’, ‘비판적 분석과 평가’로 제시하고, 이를 위해 기초 학습 요소로 ‘미디어 체험’과 ‘미디어 지식’이 필요함을 설명하였음(정현선 외, 2015, [그림 8]).

| 그림 8 | 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초학습요소 및 수행목표 간의 관계도
(정현선 외, 2015b:69)



- ▶ **의미 이해와 전달** : 미디어 콘텐츠의 내용을 정확하게 이해하고, 미디어를 통해 자신의 생각과 느낌을 표현해 전달하기
- ▶ **책임 있는 미디어 이용** : 미디어 이용 시 유의해야 할 초상권, 개인정보, 저작권 보호 및 인터넷이나 SNS에서 언어 예절 지키기 등 안전하고 윤리적으로 미디어 이용하기
- ▶ **감상과 향유** : 미디어 정보와 문화 콘텐츠에 접근하여 그 내용과 표현에 대한 심미성 감상하고 즐기기
- ▶ **미디어 기술 활용** : 정보 이용, 미디어를 활용한 발표·표현·창작·제작 등에 필요한 도구 활용하기
- ▶ **창작과 제작** : 미디어 표현의 관습에 따라 의미 있는 정보나 문화 콘텐츠 생산하기
- ▶ **정보 검색과 선택** : 자신의 목적에 적합하게 효율적으로 미디어에 접근하기 정보를 검색하고 선택하기
- ▶ **사회문화적 이해** : 미디어 정보와 콘텐츠가 생산되고 유통되는 맥락 이해하기
- ▶ **비판적 분석과 평가** : 미디어의 편향성과 상업성을 이해하고 자신의 주관을 바탕으로 정보의 사실 여부, 의도, 편향성 등 변별하기

- 이 보고서에서는 미디어 리터러시 기초학습요소 및 수행목표의 학년별 도입 단계를 다음과 같이 제시한 바 있음.

| 표 3 | 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				
	미디어 기술 활용				
	정보 검색과 선택				
	창작과 제작				
	사회·문화적 이해				
	비판적 분석 및 평가				

- 이 보고서의 내용을 바탕으로 하여 2016년과 2017년에 전국 15개 초·중·고교에서 미디어 리터러시 연구학교를 운영함.

| 표 4 | 미디어 리터러시 연구학교

초등학교(10교)	중학교(3교)	고등학교(2교)
서울구남초, 대구천내초 선운초(광주), 반천초(울산) 한내초(충남), 영만초(전북) 오천초, 아포초, 양보초 상영초(이상 경북)	대전송촌중, 고덕중(충남), 남해여중(경남)	고흥고(전남), 죽변고(경북)

- 2015 개정 교육과정에는 다양한 교과의 성취기준에 미디어 리터러시 교육 관련 내용이 반영되어 있음. 그러나 이 성취기준들이 미디어 리터러시 교육의 목표와 내용으로서 일관되게 인식되지 않음으로 인해, 교과 간 중복, 학교급 간 편차, 일관성 부족 등의 문제가 지속적으로 지적되어 왔음. 학교 현장에서는 미디어 리터러시 교육의 중요성을 인식한 교사들이 교육과정에 반영된 핵심역량과 교과 성취기준을 근거로 하여 미디어 리터러시 교육을 일부 전개해 왔으나, 총론과 교과의 교육과정에서 미디어 리터러시가 명시적으로 규정되지 않음으로 인해, 각 교과의 교육과정 및 이에 따라 개발된 교과서에서는 미디어 리터러시 교육을 안정적으로 실시할 수 있는 교과 단원, 프로그램, 선택과목을 정규 교과 시간에 확보하기가 어려운 문제가 지속적으로 제기되어 왔음.
- 2015 개정 교육과정의 핵심역량은 디지털 시민성 및 미디어 리터러시와의 관련성을 어느 정도 지니고 있다고 볼 수 있으나([표 5] 참조), 지속적으로 진화하는 디지털 환경을 고려하여 2015 개정 교육과정의 핵심역량을 재정의하거나 새로운 핵심역량 설정을 통해 미디어 리터러시를 명시적으로 교육과정 총론에 반영해야 함.

| 표 5 | 2015 개정 교육과정의 핵심역량과 미디어 리터러시와의 관련성(이미영 외, 2020 참조)

핵심역량	미디어 리터러시와의 관련
자기관리 역량	자기조절적인 미디어 이용 및 미디어에 대한 책임 있는 사용 강조
지식정보처리 역량	지식과 정보를 처리하고, 지식과 정보, 콘텐츠를 창의적으로 생산
창의적 역량	
심미적 감성 역량	미디어의 양면성을 이해하여 미디어가 주는 부정적인 면에 대해 인식·대응하고, 미디어 속의 다양한 가치를 인식하고 성찰
의사소통 역량	미디어를 통한 타인과의 의사소통, 적절한 정보 공유 및 타인과의 협업을 지향하며, 미디어를 통해 사회에 참여해 공동체 문제를 해결
공동체 역량	

- 2022 개정 교육과정에서는 총론에 미디어에 대한 비판적 읽기 등 미디어 리터러시의 핵심 내용을 학교 교육과정에서 중요하게 다루어야 함을 명시적으로 제시하고, 총론과 교과 교육과정 간, 그리고 각 교과 교육과정 간 미디어 리터러시 교육 내용과 방법이 유기적으로 연계·실행되도록 교육 내용을 구성해야 함.
 - 학생들이 디지털 미디어 환경에 필요한 시민 역량, 미디어에 대한 이해와 활용 능력, ICT 활용 능력을 갖출 수 있도록 하기 위해서는 정규 교과 시간에 체계적이고 유기적으로 교육 내용을 다루고, 미디어의 개념에 대한 혼란 없이 지속적으로 미디어 리터러시를 신장시킬 수 있도록 총론과 교과 교육과정에 미디어 및 미디어 리터러시 개념을 통일하여 제시하고, 교과 간 교육과정 통합의 근거와 방법을 제시해야 함.
- ▶ 미디어 리터러시 교육은 핵심역량을 여러 교과에 체계적·유기적으로 반영하여 통합교육과정을 실행하는 모범사례가 될 수 있음.
- ▶ 학교급별 특성에 따른 미디어 리터러시 교육 실행을 위해 특화 단원, 독립 프로그램 및 독립 선택과목이 필요하며 그 방안을 교육과정에서 명시해야 함.

2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 반영 방안

1. 주요 개념 및 학년군별 목표 명료화
2. 총론과 교과 교육과정의 연계성 확보
3. [초] 특화 단원 구성
4. [중] 독립 프로그램 운영
5. [고] 독립 선택과목 개설

III 2022 개정 교육과정의 미디어 리터러시 반영 방안



1 주요 개념 및 학년군별 목표 명료화

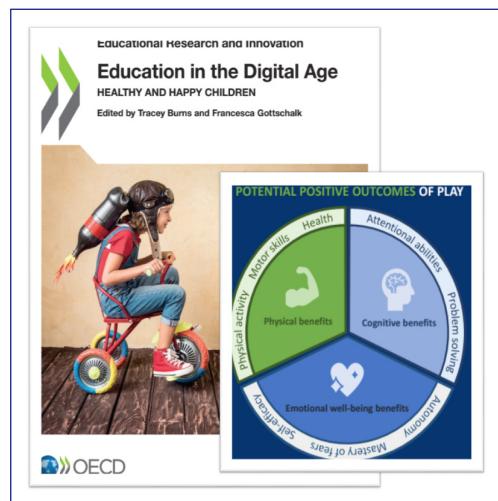
[핵심역량]

- 횡단적 역량으로서 미디어 리터러시를 교육과정에 반영하기 위하여 핵심역량 수준으로 미디어 리터러시를 명시적으로 제시해야 함. 이를 위한 방안을 다음과 같이 제안함.
- (1) [1안] 2022 개정 교육과정 추진 과제인 미래교육의 비전을 정립하기 위하여 교육과정에 다음과 같이 ‘미디어 교육’ 강화를 명시함.

지속적으로 진화하는 디지털 환경에 대해 올바로 이해하고 위험에 대비하며 차별없이 기회를 누리는 미래시민을 기르기 위해 미디어 교육*을 강화한다.

* 미디어 교육 : 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 비판적·합리적 의사소통 능력을 기르고, 디지털 환경의 위험과 기회에 대비하며, 미디어를 활용하여 사회참여와 실천을 활성화하기 위한 교육

- OECD에서는 미래사회를 불확실한 사회로 보고 있으며, 디지털 환경에서 어린이·청소년을 위해 정서적 안정, 학습에서 놀이의 중요성과 위험 부담의 필요성을 강조하였음(Burns, T. and F. Gottschalk, 2019, 2020). 지속적으로 진화하는 디지털 환경에서 미래세대의 학습과 정서적·물리적 안정(well-being)을 위해 미디어 리터러시 교육이 필요함.



- 유엔아동권리위원회 권고사항 일반논평 제25호에서 디지털 환경에서 어린이·청소년의 권리보호를 위해 학교 교육과정을 포함한 입법, 정책 추진을 권고하였음. 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법안 제10조에서 '학교에서 디지털 미디어 문해 교육을 실시하여야 한다'고 명시하였으며, 최근 시도교육청별로 미디어 교육 관련 조례안을 제·개정하는 추세임.
 - 2007 개정, 2009 개정 교육과정 범교과 학습주제에 포함되었던 '미디어 교육' 및 "학교 미디어 교육 내실화 지원 계획"(교육부, 2019)에 제시된 '미디어 교육'의 정의를 바탕으로 하여, '디지털 환경의 위험과 기회에 대비하며'를 추가하여 미디어 교육의 정의를 제시하였음.
- (2) [2안] (2015의 핵심역량이 그대로 유지될 경우) 핵심역량으로 '미디어 역량'을 독자적으로 추가함.
- 'media literacy'는 '미디어 리터러시', '매체/미디어 문해력', '미디어 역량', '미디어 소양' 등으로 옮길 수 있으며, 그 의미와 사용상의 특징은 다음과 같음.

“미디어로 전달되는 정보와 내용물에 접근하여, 비판적으로 이해하고, 미디어 정보나 내용물을 창의적으로 생산하며 사회에 참여하는 능력”



	“미디어 리터러시”	“미디어 문해력”	“미디어 소양”	“미디어 역량”
정의	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 리터러시: 정보 기술에 대하여 기본적으로 이해하고 정보 미디어를 구사하며, 정보를 활용하거나 정보를 이용하여 자신의 생각을 표현하는 능력. (우리말샘) 	<ul style="list-style-type: none"> 문해력(文解力): 글을 읽고 이해하는 능력. (표준국어대사전) 	<ul style="list-style-type: none"> 소양(素養): ① 평소 닦아 놓은 학문이나 지식. (표준국어대사전) ② 교과의 지식과 기능을 적용하여 실생활 문제를 다루는 능력 (교육부, 2021) 	<ul style="list-style-type: none"> 역량(力量): ① 어떤 일을 해낼 수 있는 힘. (표준국어대사전) ② 리터러시를 근간으로 하여 삶의 여러 영역에 걸쳐 자신의 능력들을 끌어내어 복합적인 방식으로 그것들을 통합하여 새로운 맥락이나 상황에 맞게 사용하는 능력 (교육부, 2021)
특징	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 학문 분야에서 사용되는 리터러시 개념의 혼란을 방지할 수 있음. 보편적인 문서에서 사용하기에 어려움이 있을 수 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 원격교육기본법에서 ‘디지털 미디어 문해 교육’을 사용함. 기초적인 문자 해독 능력에 한정되어 문자 이외 다양한 기호를 아우르는 미디어 리터러시를 뜻하는 데 한계가 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 지식 또는 교양을 순화한 표현임. 기능, 태도, 가치 등을 종합하는 의미로 사용하기에 한계가 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> 지식, 기능, 태도를 아우르는 보편적 용어임. “디지털 포용 정책”的 ‘디지털 역량’과 구분 가능
법령 및 정책 용례	<ul style="list-style-type: none"> 교육부와 그 소속기관 직제 시행규칙 제7조 제14항 10. ‘학교 미디어 리터러시(literacy) 교육 진흥에 관한 사항’ 경기, 제주, 인천, 충남교육청 조례 ‘미디어 리터러시 교육’ 	<ul style="list-style-type: none"> 원격교육법 제10조 “디지털 미디어 문해 교육” 평생교육법 제2조 “문자해독교육”(이하 “문해교육”)이란 일상생활을 영위하는데 필요한 문자해독 능력을 포함한 사회적·문화적으로 요청되는 기초생활 능력 등을 갖출 수 있도록 하는 조직화된 교육 프로그램을 말함. 	<ul style="list-style-type: none"> 교육부(2021) ‘기초/언어/수리/디지털/데이터 소양’ 	<ul style="list-style-type: none"> 관계부처 합동(2020a) “디지털 역량” 관계부처 합동(2020b) “디지털 미디어 소통 역량”
비고			<ul style="list-style-type: none"> 대만, 홍콩, 일본 	<ul style="list-style-type: none"> 독일, 스페인

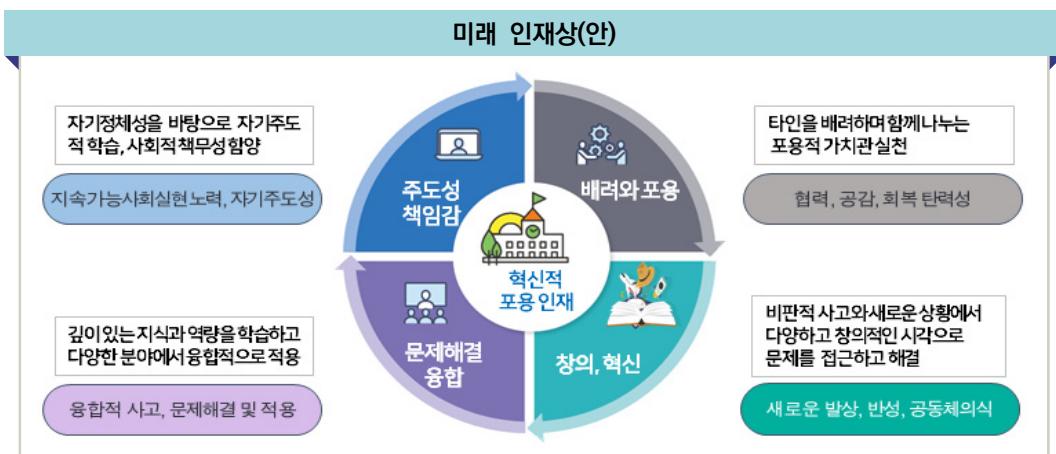
- 'literacy'는 영어의 독특한 표현으로, 유럽의 다른 언어에서도 대응되는 단어를 찾기 어려움. 그래서 영어를 모국어로 하지 않는 나라에서는 원어 그대로 'media literacy'를 사용하거나 'media competence'에 해당하는 언어로 옮겨서 사용함. 예를 들어, 독일 사회학자 Baacke는 'media competence'를 '(1) 다양한 미디어 및 사용방법 알기, (2) 사회에서 미디어의 역할 성찰하기, (3) 미디어 설계하기, (4) 비판적으로 사고하기의 국면을 분석할 수 있는 능력'으로 정의함.(Breiter, A et al., 2009). 스페인의 커뮤니케이션 학자 Ferrés는 'media literacy'가 기호학적 요소를 과도하게 포함하여 생기는 혼란을 줄이기 위해 'media competence'를 제안함(Ferrés, J., & Piscitelli, A., 2012). 대만 교육부는 2002년에 “매체소양교육정책백서(媒體素養教育政策白皮書)”를 발행하는 등 한자 문화권에서는 ‘매체 소양(媒體素養)’이 사용되기도 함.
- 2020년 6월, 과학기술정보통신부 등 관계부처 합동으로 발표한 ‘디지털 포용 추진계획’에 따르면, ‘디지털 역량’은 지역, 연령 등에 관계 없이 모든 국민이 디지털 기술의 혜택을 누리기 위해 강조되었음. 이때 ‘디지털 역량’은 ‘디지털 기술에 대한 접근·활용 역량’을 의미함. 따라서 ‘디지털 역량’은 미디어 교육 및 미디어 리터러시 교육의 정의를 포괄할 수 없음.
- 초중등교육법 제2조에 따른 학교¹⁴⁾에서 어린이·청소년을 대상으로 강조하는 역량은 미디어가 전달하는 내용에 대한 이해·비판, 미디어를 이용한 표현·소통·사회 참여 등을 아울러서 다루어야 하므로, “디지털 포용 정책”的 디지털 역량과 구분되는 대등한 수준의 역량을 제시하기 위해 ‘미디어 역량’을 별도로 명시할 필요가 있음.

(3) [3안] (2015에서 제시한 핵심역량이 그대로 2022에 지속될 경우) 기존 핵심역량, 특히 의사소통역량, 지식정보처리역량에 대한 설명에 미디어 리터러시를 하위 요소로 포함하여 구체적으로 진술함.

[미래 인재상]

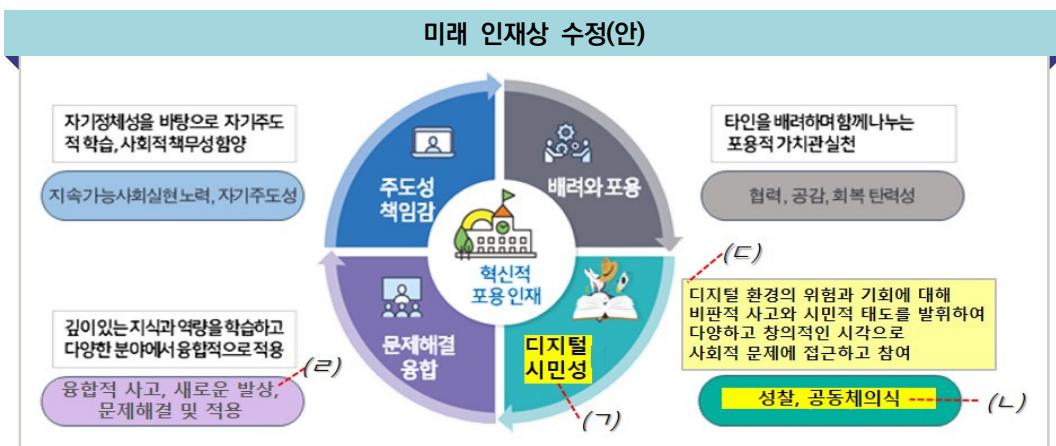
- 교육부는 삶의 양식을 둘러싼 시대 변화, 가치관 미래 변화를 반영하여 개정할 계획을 발표하였음(교육부 보도자료, 2021.4.20.).

¹⁴⁾ 초등학교, 중학교·고등공민학교, 고등학교·고등기술학교, 특수학교, 각종학교



- 지속적으로 진화하는 디지털 미디어 환경에 대한 대응 방향을 제시하고, 미래 교육 인재상을 제시할 필요가 있음.
- [문제해결 융합]과 [창의, 혁신]이 변별되지 않음. 개인의 창의적 사고에 관한 내용과 시민적 역량을 강조하는 내용으로 명료화해야 함.
- 4차 산업혁명, 인구감소, 감염병 대응 등 삶의 양식을 둘러싼 변화를 반영하여, 다음과 같이 미래 인재상을 수정·보완할 것을 제안함.

지속적으로 진화하는 디지털 환경의 기회와 위험에 대해 균형 있게 이해하고 대처하며 책임 있게 참여할 수 있는 사람



- (☞) [창의, 혁신]은 [디지털 시민성]으로 수정. [배려와 포용]은 의사소통의 측면에서 갖추어야 할 태도이며. [디지털 시민성]은 디지털 환경에서 갖추어야 할 시민성 측면으로 변별될 수 있음.
- (㉡) ‘새로운 발상, 반성, 공동체의식’에서 ‘반성’은 개인의 문제 행동이 있음을 내포하는 것으로도 해석될 수 있음. ‘성찰’은 비판적 사고를 바탕으로 개인을 혁신하는 것이므로, ‘성찰, 공동체 의식’으로 수정
- (㉢) [디지털 시민성]의 의미는 “디지털 환경의 위험과 기회에 대해 비판적 사고와 시민적 태도를 발휘하여 다양하고 창의적인 시각으로 사회적 문제에 접근하고 해결”로 수정 UN 아동권리협약 일반논평 제25호에서 강조한 디지털 환경의 아동 권리에 관한 권고안을 수용하여 ‘새로운 환경’을 디지털 환경의 위험과 기회로 보다 구체화하였음. 개인의 비판적 사고뿐만 아니라 시민적 태도가 중요함.
- (㉣) ‘새로운 발상’은 [문제해결 융합] 범주로 옮김.

[학년(군)별 미디어 리터러시 목표 및 관련 교과]

- 학교급별 특성을 고려하여 미디어 리터러시 교육의 목표 설정이 필요함.

초	중	고
디지털 미디어에 관한 기본적인 지식·기능, 권리·책임을 이해하고, 다양한 의견이나 정보를 미디어로 표현한다.	디지털 미디어가 개인·사회에 미치는 영향을 비판적으로 이해하고 책임 있는 시민으로 행동한다.	디지털 미디어가 개인·사회·세계에 미치는 복합적인 영향을 심도 있게 탐구하며 시민적 참여를 위해 미디어를 적극적으로 활용한다.

〈학교급별 미디어 리터러시 교육목표(안)〉

- 학생의 연령과 발달상의 특성 등을 고려하여 학년(군)별로 다루어야 하는 미디어 리터러시 교육 내용을 구체화하고, 해당 학습목표와 내용을 다룰 교과를 명시해야 함.
 - 지속적으로 변화하는 디지털 미디어 환경에 적절히 대응하고 학년이 올라갈수록 의미 있는 학습이 반복·심화되도록, 나선형 교육과정의 원리에 따라 교육목표와 학습내용을 체계적으로 구성해야 함.¹⁵⁾

15) 아래 〈학년(군)별 미디어 리터러시 교육목표 및 관련 교과(안)〉은 미디어 리터러시의 핵심 개념에 대해 다양한 학자들과 전문 기관에서 제시한 내용, 주요 해외 국가의 교육과정에 제시되어 있는 미디어 리터러시 관련 내용 및 최근 유엔아동권리위원회에서 발표한 디지털 환경에 관한 아동권리 일반논평 제25호의 내용을 종합적으로 고려하여, 우리나라 상황에 적합한 방식으로 연구진이 구성하여 제안하였음.

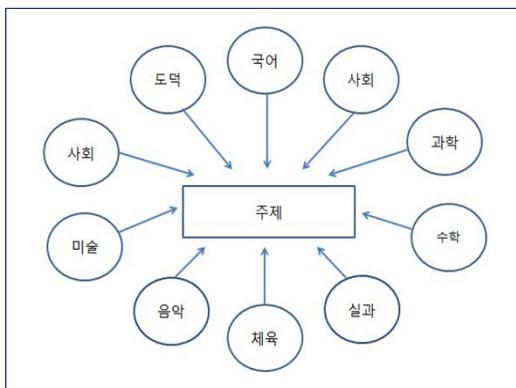
학년군	교육목표	관련 교과
고 1	<ul style="list-style-type: none"> 미디어의 재현 방식과 내용이 특정한 사회적 쟁점에 대한 <u>개인의 신념과 여론 형성에 주는 영향</u>을 분석한다. 디지털 기술이 미디어 표현 형식과 정보 환경에 미치는 영향을 이해하고, 이에 따른 <u>의사소통의 사회적 변화</u>를 이해한다. 	국어, 사회
고 1	<ul style="list-style-type: none"> 미디어의 수사, 장르, 형식을 창의적으로 활용하여 <u>수용자에게 정보와 메시지를 적절히 전달</u>할 수 있는 내용물을 구성한다. <u>전문적인 학술 정보</u>를 찾는 방법을 알고 자신의 정보 탐색 방법을 성찰하여 학습에 적극적으로 활용한다. 현대 디지털 미디어 기술이 활용되는 <u>융합적인 사회문화현상</u>에 대해 알아보고 자신의 진로와 연관지어 탐색한다. 	국어, 미술 국어, 사회 사회, 진로
중 1-3	<ul style="list-style-type: none"> <u>디지털 미디어 기술을 사용하여 창의적으로 문제해결</u>을 하거나 과제를 수행하기 위해 계획하고 협의하여 적절한 결과물을 만들고 공유한다. 디지털 미디어가 <u>개인의 삶과 사회·문화에 미치는 영향</u>에 대해 신뢰할 수 있는 정보에 접근하여 탐색·판별하고 성찰한다. 온라인에서 자신이 하는 활동이 <u>디지털 발자국</u>으로 남아 <u>자신의 평판</u>에 지속적으로 영향을 미치게 됨을 알고 <u>책임 있는 시민으로서 행동</u>한다. <u>개인정보 보호 및 온라인 위협</u>에 대처하고 보호받을 수 있는 <u>미디어 관련 법규법</u>에 대해 알고 시민으로서 대처한다. 	국어, 미술, 정보 국어, 사회, 정보 도덕, 사회, 정보, 국어 도덕, 사회, 정보
초 5-6	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 내용물(언어, 이미지 등)이 특정한 사람, 집단, 사건, 현상 등에 대해 지닌 <u>관점이나 편견에 대해 비판적으로 분석</u>한다. 일상생활 및 학습을 위해 활용되는 다양한 <u>디지털 미디어의 위험과 기회에 대해 경험과 자료를 토대로 탐구하고 성찰</u>한다. <u>개인정보 및 데이터 보안과 보호, 저작권, 초상권 등</u>에 관한 기초적인 내용을 알고 미디어 정보 이용과 생산에 적용한다. 	국어, 사회, 미술 도덕, 사회, 국어 실과, 국어, 미술
초 3-4	<ul style="list-style-type: none"> <u>미디어의 역사, 사회적 기능, 디지털 환경의 지속적 변화</u>에 대해 이해하고, 온라인 공간에서도 <u>다른 사람을 존중하고 책임 있는 태도로 의사소통</u>하며 행동한다. <u>연령에 적합한 미디어 작품</u>을 감상하고, 미디어 기술을 활용하여, 개인 혹은 공동의 생각과 느낌을 담은 <u>미디어 텍스트를 생산</u>한다. <u>인터넷, 도서관</u> 등에서 필요한 정보를 적절하고 <u>안전하게</u> 검색하고 활용한다. 	사회, 국어 국어, 미술 국어, 사회
초 1-2	<ul style="list-style-type: none"> 일상생활과 의사소통을 위해 활용되는 음성, 문자, 그림, 사진, 동영상, 만화, 애니메이션 등 <u>다양한 미디어를 체험하고 탐색</u>한다. <u>디지털 미디어 이용에 관한 기본적인 권리와 책임</u>를 이해하고, 학교·가정·지역사회 내에서 올바르게 미디어를 활용한다. 	국어, 바생, 즐생, 슬생 바생, 슬생

〈학년(군)별 미디어 리터러시 교육목표 및 관련 교과(안)〉

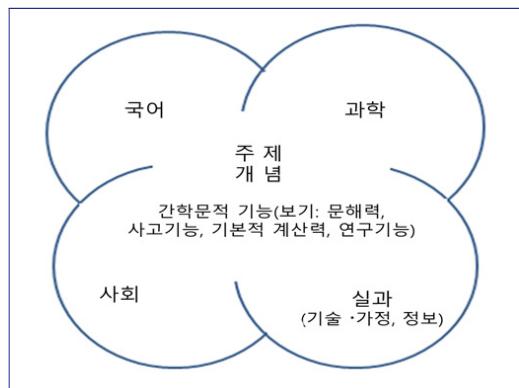
2 총론과 교과 교육과정의 연계성 확보

- 총론과 교과 교육과정의 관계를 명료하게 제시해야 함. 핵심역량이 교과를 가로지르는 횡단적 역량으로 적용될 수 있도록 통합교육과정의 원리와 교과 성취기준이 학년 내, 학년 간 위계성과 체계성을 확보하고 통합될 수 있도록 개발해야 함.
 - 미디어 리터러시 교육의 주요 개념, 지식, 기능, 태도는 나선형 교육과정의 원리에 따라 반복, 심화되도록 하되, 교과 간 개념 혼란 및 내용 중복을 방지하기 위해 교육과정 시안 개발 시 교과 간 소통과 협력이 필요함. 이것은 학교 현장에서 특히 중요한 과제로 지속적으로 제기되어 온 바, 미디어 리터러시 교육이 교과 간 연계 교육을 위한 모범적 사례로 중요한 연결고리 역할을 할 수 있음.
- 미디어 리터러시 교육 실행을 위해서는 교과 성취기준과 미디어 리터러시의 목표 및 내용을 연결하는 교육과정 개발이 필요함. [그림 9~11]의 교육과정 통합 원리를 미디어 리터러시 교육 방법에 적용할 수 있음
 - [그림 9]는 다학문적 통합 방법의 대표적인 형태를 변형한 것으로 어떤 주제를 더욱 집중적으로 다루기 위해 관련 교과를 연계하는 주제 중심 통합 교육과정임.
 - [그림 10]은 간학문적 통합 방법으로 각 학문 분야에 공통된 학습 요소를 연계하는 방법임. [그림 11]에 비해 각 교과의 중요성은 덜 강조됨.
 - [그림 11]의 초학문적 통합은 학생의 질문과 관심사를 중심으로 교육과정을 조직하는 것임. 프로젝트 학습이 이에 해당함.

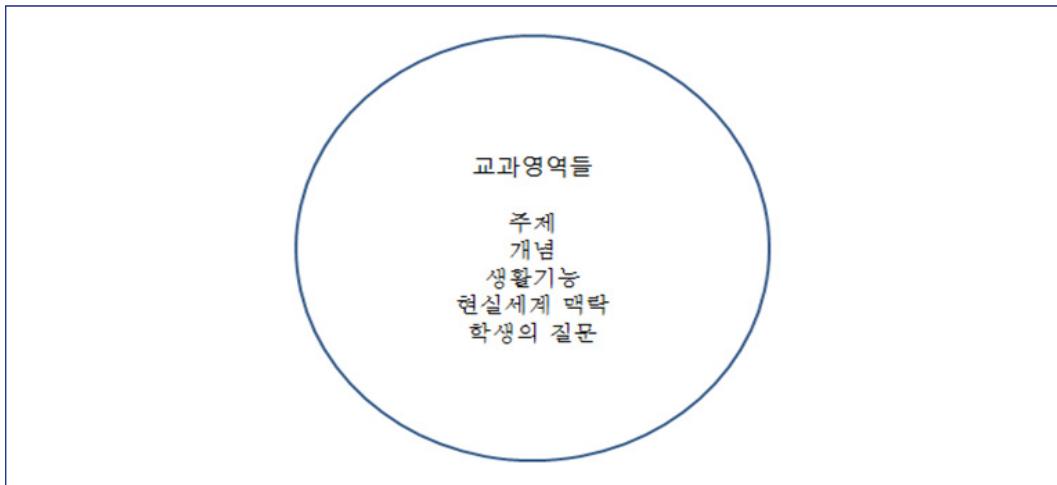
| 그림 9 | 다학문적 통합 방법
(Drake & Burns, 2004:23에서 변형)



| 그림 10 | 다학문적 통합 방법
(Drake & Burns, 2004:29에서 변형)

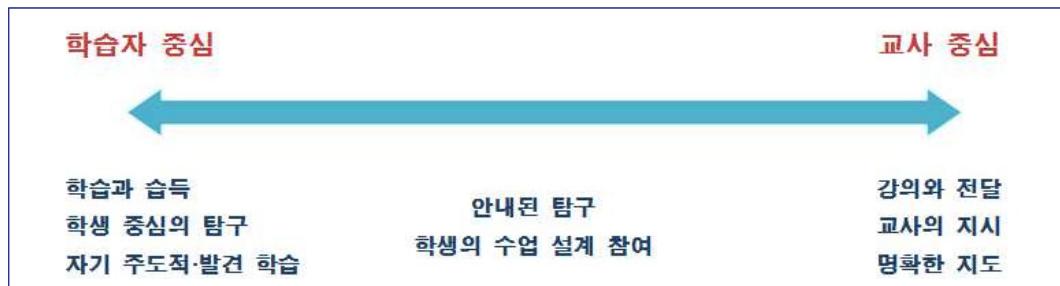


| 그림 11 | 초학문적 통합 방법 (Drake & Burns, 2004:31에서 변형)



- 총론에서 제시한 미디어 리터러시 교육의 방향이 교과 교육과정에서 실제로 구현될 수 있도록, 미디어 리터러시 교육이 학습 목표와 내용으로 반영되는 교과를 제시하고, 해당 교과들이 통합교육의 원리를 통해 미디어 리터러시 교육을 실행하도록 명시할 필요가 있음. 이를 통해 총론에서 제시한 미디어 리터러시 교육의 방향이 교과 교육과정에서 실제로 구현될 수 있도록 해야 함.
- 총론 및 교과 교육과정의 교수학습 방법 및 평가 항목에 미디어 리터러시 교육의 방법 및 평가의 원리를 제시하는 것이 필요 함.
 - 미디어 리터러시 교육을 위해 교육 내용을 구성할 때 (1) 미디어 리터러시의 핵심 개념과 핵심 지식(빅 아이디어), 교과 교육과정의 관련 성취기준, 시민교육의 관점에서 주목해야 할 학생들의 미디어 이용 및 문화 현상(예: 온라인 혐오, 사이버 폭력, 온라인 정체성, 허위 정보, 디지털 서사, 디지털 공간의 시민적 참여 등)을 탐구하고 이에 대한 문제 해결을 모색하기 위한 학습 내용을 선별하도록 하며, 학습을 위한 평가 및 총괄 평가 등의 계획을 수립하도록 제시해야 함.
 - 미디어 리터러시 교육과정을 구성·실행할 때 [표 6]과 같은 체크리스트를 활용하여, 학습자 중심과 교사 중심의 수업이 내용과 목적에 따라 조화롭게 이루어지고 있는지를 고려하도록 제시할 수 있음.

| 그림 12 | 미디어 리터러시 교육에서 학습자와 교사 중심 수업의 조화(Bull & Anstey, 2010)



| 표 6 | 미디어 리터러시 수업을 위한 체크리스트(Bull & Anstey, 2010에서 변형)

학습자 중심 ↑ ↓ 교사 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	
	명확한 지도	

- 각 교과에 반영된 미디어 리터러시 교육 내용의 체계성과 위계성을 검토·보완할 필요가 있음. 미디어 리터러시는 학생의 실제적인 연습과 실습, 적용을 필요로 함. 따라서 학생들의 학습권 확보를 위해 시수가 많은 교과에서 시수를 확보하여 통합 단원으로 교육과정을 운영하는 것이 현실적인 방안이 될 수 있음. 예를 들어, 국어 교과서 내의 연극 단원, 독서 단원과 같이 특화 단원을 설정하고, 관련 교과 성취기준을 연계하는 통합 교육과정을 구성하는 방안을 총론 또는 관련 교과의 교육과정에 명시하는 것이 필요함.
- 현행 2015 개정 교육과정의 초·중등 교과 교육과정 성취기준에 디지털이나 미디어 혹은 관련 내용이 직접적으로 명시된 성취기준을 추출하고, 미디어 리터러시 하위 역량¹⁶에 따른 배치 양상을 살펴보면 [표 7](장은주 2020b:58 변형)과 같은 결과가 나타남.

16) 장의선 외(2021)에서는 기존 교육부 정책연구(정현선 외, 2015; 강진숙 외, 2019; 김현진 외, 2019) 분석 및 델파이 조사를 통해 미디어 리터러시 하위 역량을 다음 6가지로 도출: ① 접근과 선택, ② 이해·분석과 평가, ③ 의사소통과 생산, ④ 공유와 참여, ⑤ 감상과 향유, ⑥ 반성과 성찰

| 표 7 | 2015 개정 교육과정의 디지털·미디어 관련 내용이 직접 명시된 성취기준

학년	교과 요소	국어	사회	도덕	기술·가정/정보	예술(음/미)
중 1-3	접근	[9국02-08] [9국03-01]	[9(일사)02-03]		[9기가04-17] [9정01-02] [9정02-01]	
	이해	[평가] [9국01-09] [9국01-10] [9국01-11] [9국02-07]	[9(지리)01-01] [9(지리)01-03] [9(일사)02-03]	[9도02-05]	[9기가04-16] [9정01-01] [9정01-03]	[9미02-05]
	생산	[9국03-08]		[소통] [9도02-05]	[9정02-01] [9정02-03]	[9미02-06]
	공유		[9(지리)01-03]	[9도02-05]	[9정01-02]	
	향유		[9(지리)01-03] [9(일사)02-03]		[9기가04-18]	[9미01-02]
	반성		[성찰] [9(일사)02-03]		[9정01-01] [9정01-02] [9정01-03]	
초 5-6	접근	[6국03-02]	[6사07-01] [6사07-02]	[6도02-01]		
	이해	[6국02-05]	[6사07-02]	[6도02-01]		[6미01-03]
	생산	[6국01-05] [6국03-02]		[6도02-01]	[6실05-05]	[6미01-04]
	공유			[6도02-01]	[6실05-05]	
	감상	[6국02-05]	[6사07-01]		[향유] [6실05-05]	
	반성				[6실05-05]	
초 3-4	접근		[4사01-02] [4사01-06]			
	이해		[4사03-01] [4사01-06] [4사04-05]			
	반성		[4사04-05]			
초 1-2	접근	국어	바른생활	슬기로운 생활	즐거운 생활	
				[2슬06-02]	[2즐06-02]	

- 과목별 미디어 리터러시 반영을 살펴보면, (1) 국어, 사회, 정보는 디지털 미디어를 직접 다루는 성취기준이 다수 존재하며 디지털 미디어 리터러시의 하위 영역을 다양하게 다룬다. (2) 도덕, 실과/기술·가정, 미술은 일부 성취기준에서 디지털 미디어 리터러시의 하위 영역을 종합하여 다루거나 일부 영역에 밀접하게 관련됨. (3) 수학, 과학, 체육, 음악, 영어는 디지털 미디어를 직접 다루는 성취기준이 포함되어 있지 않음.
- 1-2학년군과 3-4학년군에 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 직접 다루는 성취 기준이 부족한 편임. 특히 국어과에서는 저학년에 기초적인 읽기, 쓰기와 디지털 및 미디어 리터러시를 연계한 성취기준이 없으며, 전체적으로 학생들의 미디어 문화나 미디어 콘텐츠의 심미적 감상 등 디지털 미디어의 감상이나 향유를 직접적으로 다루는 성취기준도 부족한 편임.
- 디지털 환경에서 올바르고 안전한 미디어 이용 등 디지털 시민성 관련 내용도 현저히 부족한 상황임. 초등 5-6학년군의 도덕([6도02-01])과 실과([6실05-05]), 중학교의 도덕([9도02-05])과 정보([9정01-03]) 등의 과목에서 정보윤리를 다루는 대동소이한 교육 내용이 같은 학년군의 여러 교과에 중복되어 있으며, 교과 간 내용의 변별성 및 심화는 부족한 상황임.
- 기초 학력, 기본 학력의 개념과 구성 요소가 디지털 환경에서 새롭게 정의되고 있음고, 이미 초등학교 1-2학년군의 통합 교과 및 누리 교육과정에서도 기초적인 디지털 기술 활용을 다루고 있음을 고려하여, 초등 저학년부터 기본적인 ICT 능력, 리터러시 함양, 탐구 조사, 미디어 조절, 바른 이용 습관과 태도 함양을 학교 교육과정에서 체계적으로 다를 필요가 있음. 또한 유엔아동권리위원회의 일반논평 제25호의 권고를 고려하여, 초등 저학년부터 디지털 환경에 대한 권리 인식을 다룰 필요가 있음.
- 원격 학습에 대비하는 기초적인 디지털 공간에서의 시민적 행동과 태도, 의사소통과 예절을 기르는 내용이 중요하게 다루어져야 하며, 코로나19와 같은 감염병 사태의 장기화가 언제든지 다시 일어날 수 있는 예측 불가능한 위험 사회에 살고 있는 학생들에게 디지털 격차가 학력 격차로 이어지지 않도록 하고 학교 교육이 디지털 환경을 통해서도 이루어질 수 있도록 대비해야 함.

| 그림 13 | 학교 교육과정을 통해 디지털 리터러시를 차별없이 기르는 사례: 초등학교 1~2학년과 3~6학년 대상 교재를 구분해 디지털 리터러시의 기초를 다지는 부산시교육청의 블렌디드 학습 연구학교(주감초)

• **JUGAM ELEMENTARY SCHOOL**

• **3~6 학년편**

• **차례**

• **Contents**

• **I. 리터러시와 기본소양편**

- 1. 온라인 의사소통과 예절
- 2. 스스로 준비하는 온라인 학습
- 2-1 인터넷 브라우저 설치하기
- 2-2 매일매일 타자연습

• **II. 블렌디드 러닝편**

- 3. 에듀윌(eduone)
- 4. 플립그리드(Flipgrid)
- 5. 니어팟(Nearpod)
- 6. 오피스(Office)
- 7. 팀즈(Teams)
- 8. 팀즈 과제와 모임
- 9. 룸(Room)

• **III. 자기주도적 학습편**

- 10. 자기주도적 학습과 악수정하기
- 11. 구체적인 목표 세우기
- 12. 꿈을 이루는 학습 성찰일지 쓰기
- 13. 스마트폰 스크린타임 확인하기

• **리터러시와 기본소양편**

다음 그림을 보고 여러분은 어떻게 하고 있는지 체크해 봅시다.

SNS 대그램에서
풀리마지막까지

모기지 나온다. 나에게
접어보자...

온라인에서
단축어 끌어와서...

김○○
세모온 배포.○○.○○.○○

나 말고 ○○○이랑
써 끌어와자~

익명 게시판

제목: 친구 구합니다.
이름: 윤 ○○
나이: 14
학교: 세모온등학교

체크

• **온라인 사이트에 회원가입을 할 때 너무 쉬운이나 비밀번호를 사용한 적이 있나요?**

• **SNS에 글을 쓰거나 읽힐 때 전체 공개를 하여 누구나 볼 수 있게 했나요?**

• **SNS에서 모르는 사람과 친구 신청을 하면 확인하지 않고 받아 준 적이 있나요?**

• **익명의 온라인 모임방(인터넷방에 들어갈 때)에 들어갈 때 나의 생활, 전화번호, 성별, 학교 등의 개인 정보를 공개한 적이 있나요?**

• **음원 영상 등을 별도로 다운 받은 적이 있나요?**

나의 정보와 친구의 정보
모두 지키는 [] 있는 태도가 필요합니다.

- 2022 개정 교육과정의 교과별 미디어 리터러시 교육의 내용과 방법에 대해 명확하게 규정하는 것이 필요함.
 - ‘미디어 텍스트의 의미 이해와 표현’은 국어과와 미술과에서, 대중매체와 대중문화, 정보통신기술에 대한 비판적 이해는 도덕, 사과, 실과/기술·가정/정보과에서 주로 다루고 있음. 정보 검색과 선택 및 ICT 역량을 연계한 탐구 활동은 국어, 사회, 실과/기술·가정/정보과에서 함께 이루어질 수 있음(정현선 외, 2016)
 - 국어, 사회, 도덕, 실과/기술·가정/정보, 미술 등 비교적 여러 성취기준에서 미디어 리터러시를 다루거나 일부 성취기준에서 미디어 리터러시의 하위 요소를 두루 다루는 교과에서는 미디어 리터러시를 명시적인 교육 내용으로 반영하고, 각 교육 내용의 위계화가 적절한지 검토해야 함.
 - 이러한 교과의 교육과정에 학년(군)별로 다루는 미디어의 유형이나 특징, 미디어 리터러시 관련 기초 지식과 체험 내용을 개발함에 있어 해당 학년의 미디어 리터러시 학습이 교과 간 연계가 뚜렷하도록, 미디어에 대한 기초 지식과 체험에 기반하여 이루어지도록 하여, 명확한 평가기준이 확립될 수 있게 해야 함.

- (국어) 기초적인 읽기, 쓰기 교육의 연장선상에서 미디어의 의미 구성 방식을 이해하고, 미디어를 통한 의사소통 관련 내용 보강 필요, 듣기·말하기·읽기·쓰기와 함께 '보기' 또는 '창안하기' 등을 영역으로 설정하여 다양한 미디어 텍스트의 이해·표현·소통 활동을 강화하고, 학교급이 올라갈수록 미디어를 통한 정보 검색과 활용, 디지털 기술을 활용한 발표, 글쓰기 능력 신장 및 미디어의 이야기 문화에 대한 가치 평가를 강조하도록 내용을 구성해야 함.
 - (사회) 미디어가 사회 변화에 미치는 영향에 대한 비판적 이해, 사회현상 및 산업으로서의 미디어를 이해하고, 미디어의 사회적 역할에 대한 비판적 사고와 탐구활동을 보강해야 함.
 - (도덕) 미디어 환경 변화에 수반된 윤리적 문제 이해 및 미디어 이용 조절 뿐 아니라, 디지털 시민성 관련 내용을 보강해야 함.
 - (실과/기술·가정/정보) 미디어 기술의 기초적 이해와 활용, 디지털 기술을 활용한 사회적 문제해결 경험을 강조해야 함.
 - (미술) 시각문화의 측면에서 미디어의 의미 이해와 창의적 표현 능력 신장이 이루어지도록 내용을 구성해야 함.
- 국어, 사회, 도덕, 미술, 실과/기술·가정/정보 등 미디어 리터러시 교육을 주요 학습 내용에 반영하는 모든 교과와 고등학교 선택 과목의 교육과정 시안 개발에는 미디어 리터러시 교육의 전문성을 갖춘 연구자 또는 학교급별 현장 교사들이 공동연구원으로 참여하도록 하여, 각 교과의 교육과정에 미디어 리터러시 교육 도입의 목표, 성격, 취지에 적합한 내용과 방법을 구성하고, 미디어에 대한 개념의 혼란 및 내용 중복을 방지하도록 해야 함.
 - 또한 미디어 리터러시 교육의 전문성을 지닌 각 교과 교육과정의 공동연구자들이 협의체를 구성하여, 미디어 리터러시 교육의 교과 간 연계성과 학년별 및 학교급 간 내용의 심화와 위계성 확보를 위해 협력하고, 관련 교과 교육과정의 성취기준 개발 및 교과 통합 수업을 위한 방안을 제시하도록 해야 함.

3 [초] 특화 단원 구성

- 초등학교의 경우, 담임교사에 의해 대부분의 수업이 이루어진다는 점에서 다른 학교급에 비해 통합 교육과정의 운영이 용이함. 국어, 사회, 도덕, 미술, 실과 등 교과의 성취기준들을 통합하여 가르칠 수 있는 정규 교과 내 시수 확보가 관건임.
 - 2015 개정 교육과정에서는 국어과 5-6학년에 연극, 3-4학년과 9-10학년에 독서(한학기 한 권 읽기)를 교과서의 한 단원으로 구성해 체계적으로 다루도록 하였음. 이처럼 초등 3-4학년과 5-6학년 국어 교과서에 미디어 특화 단원을 구성하여¹⁷⁾ 교과 간 통합을 지원하고 학년별로 미디어 리터러시 교육이 체계적으로 이루어지도록 하는 방안 마련하고, 이에 대해 교육과정 총론이나 각론의 교수·학습 방법에 명시할 필요가 있음.
- 미디어 리터러시 단원의 내용은 국어뿐 아니라 사회, 도덕, 미술, 실과 등 관련 교과의 성취기준을 통합해 구성하고, 학년에 따른 기초-심화 수준을 고려하여 내용을 개발하도록 해야 함. 이런 방법을 통해 학생들이 미디어에 관한 개념 이해의 혼란이나 내용 중복 없이 미디어 교육의 목표에 적합한 내용을 체계적으로 학습할 수 있도록 할 수 있음.

¹⁷⁾ '국어 교과서'로 명시한 이유는 특정 교과를 중심에 두기 위해서가 아니라 도구교과로서 수업 시수가 많은 국어과의 위상으로 인해 정규 교과 내 미디어 수업 시수 확보가 용이하기 때문임.

사례 1 캐나다 BC주 미디어 리터러시 지도 자료 / 6학년 / 국어·사회

- 캐나다의 브리티시 콜롬비아주 미디어교육협회는 국어와 사회 과목에서 미디어 리터러시를 다루도록 규정하고, 관련 교과 통합 교육과정을 위한 지침을 제시하였음.¹⁸⁾
 - [그림 14~16]은 브리티시 콜롬비아주 노스벤쿠버 교육지원청에서 제공하는 자료로, 6학년 국어/사회과를 연계한 것으로, 관련 교육과정 내용은 [표 8]과 같음.

| 표 8 | 캐나다 브리티시 콜롬비아주 6학년 교육과정 : 국어, 사회
(British Columbia Ministry of Education, 2016a, 2016b)

	국어(English Language Arts)	사회(Social Studies)
일반화된 지식	<ul style="list-style-type: none"> 우리나 듣고, 읽고, 보는 것에 대해 질문하는 것은 교육을 받고 시민으로 참여하는 능력을 길러준다. 	<ul style="list-style-type: none"> 미디어의 출처는 중요한 사건이나 문제를 이해하는 데 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 모두 미칠 수 있다.
내용	<ul style="list-style-type: none"> 프레젠테이션 기술 	<ul style="list-style-type: none"> 미디어 기술과 현재 사건의 보도
교육과정 역량	<ul style="list-style-type: none"> 개인적, 창의적, 비판적인 방식으로 텍스트에 반응하기 텍스트 자체, 텍스트 간, 텍스트 너머의 아이디어를 탐색하기 위해 비판적, 창의적, 반성적으로 사고하기 	<ul style="list-style-type: none"> 이해관계자의 신념, 가치, 동기를 추론하여, 이슈, 사건, 사안에 대한 관점 취하기

- [그림 14]는 6학년 미디어에 담긴 관점을 학습하기 위해 국어과의 ‘시민으로서 사회에 참여하기 위해 갖추어야 할 프레젠테이션 기술’, 사회과의 ‘사회현상으로서 미디어의 특성’을 연계한 학습 활동 자료로, 학습의 결과를 측정하기 위해 수행평가에서 어떤 활동을 하는지를 개괄적으로 제시하였음.
- [그림 15]에는 교사가 참고할 수 있는 수업 활동만이 아니라 학습자가 자신의 생각을 어떤 방식으로 드러낼 수 있는지를 구체적으로 제시하였음.
- [그림 15, 16]은 원격교육 및 블렌디드 수업에 적용할 수 있는 학습 방법임. 교사가 수업을 설계·운영하며 스스로 고려해야 할 사항(질문)과 수준별로 적용할 수 있는 디지털 리터러시 활동까지 제시하였음.

18) <https://mediasmarts.ca/teacher-resources/digital-media-literacy-outcomes-province-territory/media-education-british-columbia> (검색일자 : 2021.9.20.)

| 그림 14 | 6학년 국어-사회 과목 연계에 의한 미디어 리터러시 지도 자료①

Media Literacy Unit 

학년: 6
과목: 사회/국어

일반화된 지식

- 미디어의 출처는 중요한 사건이나 문제를 이해하는 데 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 모두 미칠 수 있다.
- 우리가 듣고, 읽고, 보는 것에 대해 질문하는 것은 교육을 받은 시민으로서 사회에 참여하는 능력을 길러준다.

핵심 개념

- 관점

내용

- 프리젠테이션 기술
- 이해관계자의 신념, 가치, 동기를 추론하여, 이슈, 사건, 사안에 대한 관점 추하기

핵심 질문

- 사진은 진짜일까?
- 광고는 우리의 선택에 어떤 영향을 미칠까?
- 미디어에 편견이 없을 수 있을까?

교육과정 역량

- 개인적, 창의적, 비판적인 방식으로 텍스트에 반응하기
- 텍스트 자체, 텍스트 간, 텍스트 너머에 있는 아이디어를 탐색하기 위해 비판적, 창의적, 반성적으로 사고하기
- 미디어 기술과 현재 사건의 보도

수행평가

학생들은 광고나 뉴스를 분석한다.

- 학생은 포토샵이나 연출된 “비현실적” 요소를 찾아낼 수 있다.
- 학생은 텍스트에 담긴 편견에 대해 그리고 광고가 제품 구매 의향이나 욕구에 어떤 영향을 미쳤는지 숙고할 수 있다.
- 학생들은 광고에서 편견/선정주의(sensationalism)를 식별할 수 있다.



| 그림 15 | 6학년 국어-사회 과목 연계에 의한 미디어 리터러시 지도 자료②

Media Literacy Unit

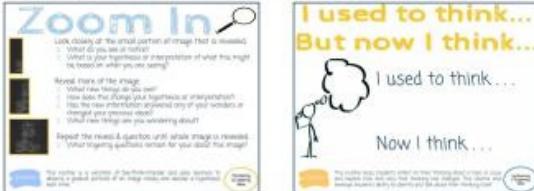
North Vancouver School District
the natural place to learn'

e-Learning에서 탐구 촉진을 위한 아이디어

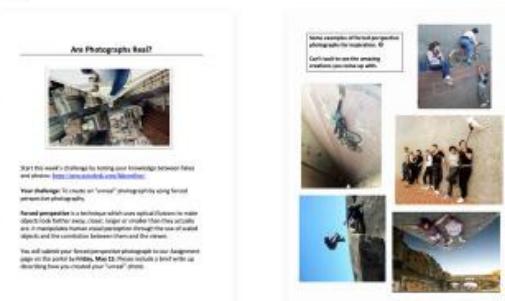
1. 학생들의 질문과 의문점을 모은다. 패들렛이나 마이크로소프트 팀즈 같은 온라인 도구에서 사용할 수 있다.



2. 학생들이 자신의 생각에 대해 성찰하도록 한다. “자세히 들여다보기(Zoom In)”와 “나는 생각했다. 하지만 지금은… (I used to think... But now I think...)”라는 생각 루틴은 간단하지만, 이 단원 전반에서 사용할 수 있는 효과적인 방법이다.



3. 강제 원근법이 사용된 사진을 사용하여 “비현실적인” 사진을 만들어보도록 한다. 그 다음에는 학생들이 무언가 다르게 보이게 하기 위해 어떤 과정을 거쳤고, 원근법을 어떻게 사용했는지 되돌아보도록 한다.



- 활동 1은 학습자 중심의 탐구를 강조하며, 활동 2는 학생이 자신의 수행을 성찰하도록 함. 활동 3은 미디어 제작을 통해 미디어에 대한 비판적 이해를 높이는 활동임. 비현실적인 사진을 원근법을 사용해서 만들어보게 하여 학습자의 흥미와 참여를 돋울 수 있으며, 이렇게 왜곡된 이미지 제작을 통해 창의적인 표현을 촉진하기도 하면서 관점을 드러내는 미디어의 언어에 대한 이해를 강조하였음.

| 그림 16 | 6학년 국어-사회 과목 연계에 의한 미디어 리터러시 지도 자료③

Media Literacy Unit

North Vancouver School District
the natural place to learn

고려해야 할 질문

- 학생들이 답해야 하는 핵심 질문은 무엇인가?
- 핵심질문은 형성평가 및 총괄평가를 위한 과제와 어떻게 연계되나?
- 총괄평가를 위한 과제는 학습/과목 영역과 연계된 실제적인 활동을 어떻게 반영할 수 있나?
- 학생들은 어떤 문제를 해결할 것인가?
- 탐구는 학생들이 자기주도적으로 학습하고 학습에 대한 주도성을 갖도록 하는가?
- 학습을 향상시키기 위해 기술 사용을 어떻게 확대하거나 재정의할 수 있나?
- 학생들은 다음 탐구로 옮겨가기 위해 무엇을 할 수 있나?

온라인 교육 모델

The TRUDACOT 프로토콜(4 기능 프로토콜)은 교육자가 수업, 단원, 교육 활동을 (재)설계하고 다음 사항에 대해 생각해보도록 한다.

- 깊은 학습(deeper learning)
- 학생주도성 확대(greater student agency)
- 더욱 실제적인 활동(more authentic work)
- 풍부한 기술 투입(rich technology infusion)

온라인 교육

입문 → 레벨 1: 이메일, 수업 블로그, 파워포인트, 전자책, 유튜브 비디오, 구글 이미지 등을 계속 사용한다. 마이크로소프트 팀즈를 사용하기 시작한다.

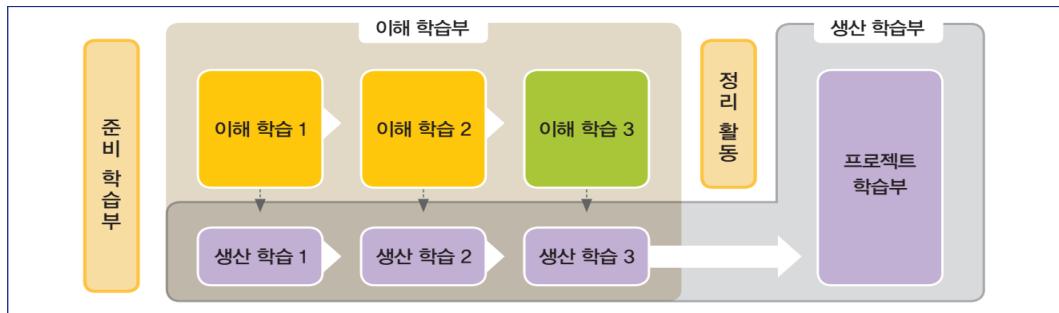
개발 → 레벨 2: 마이크로소프트 팀즈 플랫폼의 기능(비디어, 채팅, 회의실, 파일 공유 등)을 탐색한다.

실습 → 레벨 3: 추가적인 디지털 기술(예: Padlet, Animoto, MindMup 2.0, Book Creator, Explain Everything, ShowMe, HaikuDeck, Camtasia 등)을 통합하고 교육용 스트리밍 도구(예: Curio.ca)를 사용한다.

사례 2 초중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 / 국어·사회·도덕·미술·실과

- 교육부 정책연구인 “초중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발”(정현선 외, 2016)에 서도 국어, 사회, 도덕, 미술, 실과/기술·가정/정보 교과의 미디어 리터러시 관련 성취 기준을 통합하여 교과서 단원을 구성하는 방안 및 교과서·지도서 모형을 제시하였음.

| 그림 17 | 초등학교 교과서 미디어 리터러시 단원 모형 구조도(정현선 외, 2016)



- ‘준비학습부’는 학생 스스로 자신의 미디어 이용 습관을 점검하고 조사하는 활동으로, 학습 동기를 불러일으키고 포트폴리오를 작성하는 내용으로 구성됨.
- ‘이해학습부’는 핵심지식과 연결과 조사 및 토의 활동, 미디어 자료 읽기, 토의, 쓰기 활동을 제시하고 학생 수준에 따른 심화 활동이 이루어지도록 구성됨.
 - [그림 17]은 정현선 외(2016)의 부록 중 하나인 중학교 뉴스 단원의 소단원 2의 일부임. 언론에 실린 보도사진을 제시하여 사건에 대해 생각해보도록 한 다음, 동일 사건을 보도한 다양한 언론사의 뉴스를 찾아 읽을 수 있도록 구성됨. 보도사진은 사건의 정황을 전달할 뿐만 아니라 언론사의 관점까지 보여주고, 보는 이의 인식에도 영향을 미칠 수 있음을 탐구하는 활동임. 사회적 갈등을 주제로 한 해외 자료로, 국어과, 영어과, 사회과와 연계한 통합 학습으로 구성됨.
- ‘생산학습부’는 이해학습부의 각 소단원 마무리 부분에 제시된 생산 활동과 ‘프로젝트 학습부’를 포함하여, 미디어 생산에 대한 계획 세우기, 글쓰기 등의 간단한 활동들이 축적되어 프로젝트로 이어지도록 구성됨.
 - [그림 18]은 소단원 마무리에 제시된 간단한 생산 활동으로, 뉴스 이용자의 권리에 대한 이해를 위해 구성됨. 학습의 이해 정도를 점검하는 수행 과제를 활용 가능하며 프로젝트 학습의 활동을 위한 준비 과정이라고도 할 수 있음.

| 그림 18 | 중등 뉴스 단원: 소단원 2. 뉴스가 편집하는 세상(정현선 외, 2016)

- 다음 사진이 어떤 상황을 보도한 것인지 추측해 보고, 신문의 전문을 작성해 보자.



자료
(보도사진)

- 2 앞의 사건을 보도한 다양한 뉴스의 표제를 비교해 보자.

① 민소매 드레스 하나로 무장 경찰에 맞선 흑인 여성의 우아한 저항

『조선닷컴』

② “압박 아래 편 우아한 저항” 美중무장 경찰과 마주선 흑인 여성

『연합뉴스』

③ 이 한 장의 성스러운 사진이 미국 전역에 큰 감동을 던졌다

『허핑턴포스트코리아』

활동

- 각 표제에서 중요하게 드러난 단어를 찾아보자. 그리고 가장 중요하게 제시된 대상을 찾아서 표시해 보자.
- ①과 ②에서, 경찰에 대한 표현과 여성에 대한 표현을 각각 찾아서 비교해 보자. 이 사건을 무엇과 무엇의 대립으로 표현하고 있는지 이야기해 보자.
- ③과 ④에서, 여성의 행위에 대한 평가가 드러난 표현은 무엇인지 찾아보자.

교과 연계
아이콘

교과 연계
국어과 · 영어과 · 사회과

| 그림 19 | 중등 뉴스 단원: 소단원 3. 뉴스가 지킬 것, 우리가 지킬 것(정현선 외, 2016)

- ▣ 다음 방송을 듣고, 잊힐 권리와 표현의 자유의 관계에 대해 설명해 보자. 



- 1 방송을 보고 주요 내용을 메모해 보자.
- 2 메모한 내용을 모둠원들과 비교해 보자.
- 3 잊힐 권리와 표현의 자유에 대한 자신의 생각을 한 단락으로 써 보자.

- [그림 19]는 프로젝트 학습부에 해당하는 소단원 4에 제시된 과제임. 프로젝트 학습은 미디어 제작 자체보다는 미디어에 대한 지식을 내면화하고 미디어를 통한 소통에 참여하는 등 미디어에 대한 깊이 있는 이해를 목적으로 함. 백워드 설계에서 제안하는 과제작성 원리인 GRASPS를 적용하여 구안하였음. [G(목적): 동네나 학교에 알릴만한 주제 선정/R(역할): 가상의 언론사/S(상황): 집단 갈등이 드러난 사례/A(예상 독자): 우리 학교 학생/P(결과물): 카드뉴스/S(기준): 시각 자료에 적절한 문구를 사용하고, 매체의 특성을 효과적으로 제시, 보도 윤리 준수] (장은주 외, 2017)

| 그림 20 | 중등 뉴스 단원: 소단원 4. 우리가 만드는 뉴스(정현선 외, 2016)

 우리에게는 어떤 뉴스가 필요한가

- ▣ 지금까지 배운 내용을 바탕으로 하여 모둠별로 뉴스를 만들어 보자.

우리 동네나 학교에서 사회 집단 간 알릴 가치가 있는 뉴스 주제를 선정하여 문제를 해결하고자 한다. 여러분은 모둠별로 가상의 언론사를 만들어 집단 간 갈등이 드러난 사례를 찾아 보도해야 한다. 이러한 사례를 취재하고, 우리 학교 학생들이 볼 카드 뉴스를 만들어 보자. 그리고 학교 홈페이지 등 학교 학생들이 볼 수 있는 방법으로 공유해 보자. 단, 이 뉴스는 시각 자료에 적절한 문구를 사용하여 카드 뉴스의 특성을 효과적으로 드러내야 하며, 보도 윤리를 준수해야 한다.

4 [중] 독립 프로그램 운영

- 중학교에서는 자기주도적 학습능력을 기르기 위해 지식·경쟁 중심 수업에서 벗어나 학생 참여형 수업을 실시하고, 학생의 소질과 적성을 키울 수 있는 다양한 체험활동을 중심으로 교육과정을 운영하는 자유학기제/자유학년제가 시행되고 있음.
 - 2016년에 모든 중학교에서 자유학기제가 실시되었으며, 진로탐색, 주제선택, 예술체육, 동아리 4개 영역으로 진행됨. 2018년부터 자유학기제를 2개 학기로 확대·운영하는 자유학년제가 도입되었는데, 영역 제한 없이 2개 학기에 걸쳐 4개 영역 진행하도록 함.
- 자유학기제/자유학년제는 학생의 학습과 생활에 필요한 학습 역량을 기르기 위한 목적으로, 관련 교과 교육과정의 성취기준을 고려하여 구성할 수 있음. 즉. 학생의 삶과 관련된 교육 내용을 구성하여 미디어 리터러시 역량을 기르기에 적절함. 학교에서 자유학기제 프로그램 설계 시 미디어 리터러시 관련 프로그램을 영역별로 1개씩 설치하도록 권고할 필요가 있음.
- 자유학기제/자유학년제 시기는 진로교육만이 아니라 미래사회를 위한 핵심역량을 기르기 위한 때이기도 함. 이때 교육 프로그램이 어떤 역량과 연계되는지에 대한 계획이 선행되어야 함. 또한 대안 모색을 위한 문제 해결 중심의 현상 기반 학습 및 교과 통합 프로젝트 학습 등을 적극 실시하여 교수·학습 변화 선도가 필요함.
 - 학교 교육과정에 미디어 리터러시를 반영하거나 미디어 리터러시 수업을 설계할 때, [표 7]과 같이 미디어 리터러시 내용 체계를 체크리스트로 삼아 각 교육활동이 미디어 역량의 하위 요소를 어떻게 반영하고 있는지를 체계화할 수 있음.

| 표 9 | 미디어 리터러시 수업 모델 예시에 적용된 내용 요소 체크리스트(정현선 외, 2015a:26)

수업 또는 활동명	기초 학습요소		수행 목표							
	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	○	○	○	○	○	○	○	○	○	

- 이 외에도 중학교에서는 체험활동 및 학생 동아리 활동 등 다양한 교육 프로그램 운영을 통한 미디어 리터러시 함양을 지원하도록 하고, 이를 위한 근거를 교육과정에 명시하였음.
- 교과 수업 및 창의적체험활동, 학생 동아리, 자유학기제 프로그램 등 학교 교육과정과 연계한 미디어 제작·체험 프로그램 운영, 미디어 교육기관과 연계한 전문인력 및 인프라 활용 등을 활용할 수도 있음.
 - 청소년 기자단 운영, 학생회 홍보부 등은 청소년의 여론을 수렴하고, 변화하는 미디어 환경에 대한 대처 능력을 강화하며 민주사회의 시민으로서 성장을 지원할 수 있음.
 - 학생의 미디어 체험 및 제작 활동을 통해 학습 내용을 내면화하고, 학생이 미디어 사용의 주체로 성장하는 기반을 마련할 수 있음.

사례 〈미디어 탐구생활〉(2021) / 중학 / 국어·사회·미술

- 교육부의 미디어교육 활성화 사업에 따라 “미디어 탐구생활”(2021)에서는 각 교과별 미디어 리터러시 교수학습자료 및 교과 통합 수업을 위한 학습자료도 함께 제시하였음.
 - [그림 20]은 중학교 국어, 사회, 미술과 성취기준을 연계한 자료임. 일상생활 및 미디어에 제시된 혐오표현, 혐오표현이 우리 사회에 미치는 영향을 탐구하고, 혐오표현에 대한 대안(대항표현)까지 만들어보는 활동으로 구성. 학생 자신이 생각하는 혐오표현의 기준을 먼저 생각해보도록 하고, 혐오표현에 대한 다양한 정의를 살펴보도록 함. 그리고 관련된 영상자료나 인터넷자료를 함께 제시하여 학생의 관심을 끌면서 심층적인 이해를 지원하도록 구성되었음.

| 그림 21 | '혐오표현'을 주제로 한 국어, 사회, 미술 교과 통합 지도 자료(일부)

활동1

▣ 활동지 ☺ 개인활동

내가 생각하는 혐오표현의 기준!

! 혐오표현

우리가 알고 있는 '혐오표현'은 감정이 담긴 개념으로 국제인권법상으로 통일된 정의가 부재한 상황입니다. 혐오표현이 생겨났을 때, 이를 알 수 있다고 주장하기 쉽지만, 혐오표현에 대한 기준은 대부분 모호하거나 모순적입니다.



그렇다면 아래의 보기의 내용은 혐오표현이라고 할 수 있을까요? 아래의 혐오표현 판단기준들을 살펴보며 내가 생각하는 혐오표현의 기준을 세 가지 작성하고, <보기>에 제시된 예가 혐오표현인지 아닌지에 대한 내 의견을 작성해 봅시다.

보기

"살부터 빼!"

- ① "살부터 빼!"는 혐오표현이 (맞습니다. / 아닙니다.) 왜냐하면,

- ② 내가 생각하는 혐오표현이 되기 위한 기준 세 가지

첫째

둘째

셋째

- ! 혐오표현에 대한 다양한 정의

유럽인권재판소

"인종적 혐오, 외국인혐오, 반유대주의, 또는 공격적인 국가주의나 자민족중심주의, 소수자·이주 민·이주민 출신 사람을 향한 차별과 적대감 등으로 표현되는 불관용을 포함한 그 밖의 다른 불관용을 바탕으로 혐오를 확산, 선동, 고취, 또는 이를 정당화하는 모든 형태의 표현"

유튜브

"인종이나 출신민족, 종교, 장애, 성별, 나이, 군복무 여부, 성적지향이나 성별정체성 등 일정한 특성에 근거하여 개인이나 집단에 대한 폭력이나 혐오를 고취하는 콘텐츠"

UN 인종차별철폐위원회

"인간존엄성과 평등에 대한 기본적인 인권원칙을 거부하고, 개인이나 집단의 사회적인 지위를 훼손 하려 하는, 타인을 향한 표현의 형태"

남아프리카 방송고충처리위원회

"맥락에 따라서 판단했을 때 인종, 출신 국가 또는 민족, 피부색, 종교, 성별, 성적지향, 나이, 정신적·신체적 장애에 근거한 폭력을 허용, 고취하거나 미화하는 것으로 판단되는 내용", 또는 "전쟁 선전; 임박한 폭력 선동; 인종, 민족, 성별, 종교에 근거한 해악을 끼치는 선동에 해당하는 혐오의 응호"

5 [고] 독립 선택과목 개설

- 국민공통 기본 교육과정에 해당하는 1~10학년에서는 미디어 리터러시의 기본적인 내용을 체계적으로 반영해야 함. 선택 중심 교육과정에 해당하는 11~12학년에서는 다양한 교과에서 학습했던 내용을 통합하고, 자신의 시민적 역량 및 진로와 연계하여 학생의 선택에 따라 미디어 리터러시를 전문적으로 학습할 필요가 있음.
- 2015 개정 교육과정에서는 학생의 요구에 따른 선택과목 개설·운영의 근거를 제시하였음. 시도교육청에서는 국가 수준 교육과정에 제시되지 않은 새로운 과목을 신설하고자 할 때는 교육과정 편성·운영 지침 등에 승인 신청 절차를 제시해주어야 함. 또한 해당 학교가 해당 신설 과목에 대비하여 담당 교사 확보 계획 및 교재 개발 계획, 교과 교육과정 운영 방안을 모색하도록 지원해야 함(교육부, 2017b:127). 학교에서 개설 가능한 과목을 파악할 때는 학교 자원으로 개설 가능한 과목뿐만 아니라 '외부 지원을 받아 개설 가능한 과목도 적극적으로 포함'할 것을 권고하였음(교육부, 2017a:97).
- 교육부는 정부부처와 협업하여 현장 맞춤형 교과서 개발 사업을 추진하고 있음. 2021년 3월에는 협업부처(문체부) 주도로 미디어 리터러시 인정 교과서인 "청소년과 미디어"(창비교육)를 보급하였음. 현재 중학교용 인정교과서도 개발되는 등 향후 중학교의 선택과목으로도 개설·운영 가능할 것으로 보임.

사례 1 “청소년과 미디어” (서울 덕성여고 선택과목 운영 사례)



- 대상 학년 : 2학년
- 교육과정 편제 : 교양 교과(군) / 진로선택과목
* '이수/미이수'로 평가

- 특히, 고교학점제 시행에 따라 미디어를 주제로 한 선택과목 개설의 가능성 확대되고 있음. 그러나 이를 지원하기 위한 교원 연수 및 교수학습평가 사례 보급 등은 부족한 편임.
 - 고등학교 선택과목은 일정한 전문 교육과정을 이수하거나 일정한 자격을 갖추었다고 인정되는 교사가 지도할 수 있도록 하고, 교사들의 미디어 리터러시 교육 역량을 강화 할 수 있도록 관련 교육을 이수할 수 있는 일정 기간의 심화 연수 또는 대학원 진학 장려가 필요함.

사례 2 해외의 미디어 리터러시 독립 선택과목

[캐나다(브리티시 콜롬비아주)] 뉴미디어(New Media)

- 시민에게 필요한 디지털 리터러시를 중점적으로 다룸(일반화된 지식)
 - **텍스트와 이야기** 탐색은 정체성, 타인, 세계에 대한 다양하고 복합적인 견해에 대한 이해를 심화시킨다.
 - 사람들은 자신의 세계관과 관점에 따라 **텍스트**를 다르게 이해한다.
 - **텍스트**는 사회적·문화적·지리적·역사적으로 구성된다.
 - 언어는 아이디어를 형성하고 다른 사람들에게도 영향을 미친다.
 - **디지털 시민**은 세계 사회에서 권리와 책임을 갖는다.

[호주(퀸즐랜드주)] 영화, 텔레비전, 뉴미디어(Filem, Television & New Media)

- 비판적 사고·분석, 의사소통, 협력, 계획하기, 디지털 시민성을 기르는 것이 목적
- 정보와 오락의 기본으로서 영화·텔레비전·뉴미디어, 기초 기능, 스토리 양식, 참여 미디어, 정체성 등을 다룸
- 사례 연구(15%), 멀티 플랫폼 프로젝트(25%), 스타일리스틱 프로젝트(stylistic project, 35%), 시험(extended response, 25%) 등으로 평가

[영국] 미디어 연구(Media Studies)

- ‘미디어 언어, 재현, 미디어 기관, 수용자’라는 4개의 이론적 틀에 따라 구성
- 중등 졸업시험(GCSE)이나 대입시험(A-level)에서 선택 가능

- 2022 개정 국어과 교육과정 재구조화 연구팀(2021)에서는, ‘디지털 미디어 리터러시’를 ‘공통국어’에서 함양해야 하는 기초 소양으로 포함하고, 현행 일반선택과목인 “언어와 매체”에서 ‘언어’ 영역은 ‘화법’ 영역과 결합하여 일반 선택과목으로 재편하고, ‘매체’ 영역은 독립하여 ‘매체 수용과 생산’이라는 융합선택과목으로 편성할 것을 제안하였음.

- 기존의 특정 과목이나 특정 영역과 결합하여 미디어 과목을 구성할 경우 미디어 리터러시를 온전히 다루는데 한계가 있음.
 - 독립과목으로서 '미디어'는 학문 간 융합을 전제로 하는 것이 적절하며, 다른 학문 분야와 통합할 경우, 예컨대 '디지털 미디어와 저널리즘', '디지털 미디어와 문화 콘텐츠', '디지털 미디어와 스토리텔링' 등으로 개설할 수 있음.
 - 독립과목으로서 미디어 과목의 교육과정 시안 및 교과서 개발에는 관련 분야의 내용 전문가 참여가 필요함.
 - 고등학교 수준의 미디어 리터러시 교육은 독립 선택과목으로 미디어를 설치하고 학문 영역 간 융합을 통해 내용을 구성하는 것이 적절함.
 - 과목 개설 외에도 교원 연수, 워크숍, 지역 전문가(전문기관) 연계 등을 통해 미디어 리터러시를 집중적으로 학습하기를 희망하는 학생들을 위한 여건을 조성해야 함.
 - 미디어는 계속 진화하므로 해당 분야 전문가들이 미디어 과목의 교육과정 시안 및 교과서 개발에 참여하도록 해야 함.
- ▶ 총론과 교과 교육과정에 미디어 교육 강화 방침 및 방안을 명시하고, 정규 교과 내 시수 확보 방안을 구체적으로 명시해야 함.
 - ▶ 교과 간, 학년(군) 간 미디어 리터러시 교육 내용의 체계, 연계 및 위계를 마련해야 함.
 - ▶ 초등학교는 교과 통합 교육과정에 의한 특화 단원 구성, 중학교는 자유학기제를 통한 독립 프로그램 운영, 고등학교는 독립 선택과목 개설이 필요함.

요약 및 제언

1. 요약
2. 제언

IV 요약 및 제언



1 요약

- 총론상의 주요개념 명시 방식으로, 다음의 안을 제시하였음.
 - ①안 : 미래교육의 비전으로서 '미디어 교육 강화' 명시
 - ②안 : 핵심역량으로 '미디어 역량'을 추가
 - ③안 : (현행 교육과정의 핵심역량이 유지될 경우), 의사소통 역량 및 지식정보처리 역량에 미디어 리터러시를 하위 요소로 포함하여 구체적으로 진술
- 미래 인재상과 관련하여, [창의, 혁신]과 [문제해결 융합]의 의미가 중복되는바, 디지털 환경에서의 위험과 기회에 시민적 태도를 발휘하는 '디지털 시민성'을 추가하도록 수정·보완 사항을 제안하였음.
- 학교급별 미디어 리터러시 교육목표를 다음과 같이 제시하였음.

초	중	고
디지털 미디어에 관한 기본적인 지식·기능, 권리·책임을 이해하고, 다양한 의견이나 정보를 미디어로 표현한다.	디지털 미디어가 개인·사회에 미치는 영향을 비판적으로 이해하고 책임 있는 시민으로 행동한다.	디지털 미디어가 개인·사회·세계에 미치는 복합적인 영향을 심도 있게 탐구하며 시민적 참여를 위해 미디어를 적극적으로 활용한다.

〈학교급별 미디어 리터러시 교육목표(안)〉

- 학년(군)별 미디어 리터러시 교육 내용을 구체화하고, 해당 학습목표와 내용을 다룰 교과를 명시할 것을 제안하였음.
- 총론과 교과 교육과정의 연관성 확보를 위하여, 총론 및 교과 교육과정의 교수학습·평가 방법 및 유의점에 통합 교육과정 운영에 관한 사항을 명시하고, 학교급별로 다음과 같은 맞춤형 전략을 적용할 것을 제안하고, 각 전략 관련 국내외 사례를 제시하였음.
 - (초등) 특화 단원 개설, (중학) 독립 프로그램 운영, (고등) 독립 선택과목 개설

2 제언

- 미디어 리터러시 교육을 강화하는 교육과정 개정을 뒷받침하기 위해, 2022 개정 교육과정 시안 개발에 미디어 리터러시 교육의 전문성이 있는 연구자 및 초중등 교사들이 공동연구원으로 참여해야 함.
- 지속적인 미디어 리터러시 교육 정책 추진을 위한 기본 계획을 마련하여, 체계적인 교사 및 예비교사 교육 방안 마련 등 후속 정책을 신속히 추진해야 함.
 - 교대 및 사대의 양성 과정에 미디어 리터러시 교육 필수 과목 도입 및 주요 내용 요건 제시, 중앙교육연수원 등을 통한 현직 교사의 온-오프라인 직무 연수 도입 및 1급 정교사 자격 연수의 과목 도입 등이 필요함.
 - 각 시도 교육청에서 실시하는 현직 교사 연구학기/연구년의 지정 주제에 미디어 리터러시 교육 포함을 권장하고, 미디어 리터러시 관련 교육전문대학원 및 언론대학원 등에 진학하는 교사에 대한 인센티브 제공할 필요가 있으며, 미디어 리터러시 교육의 전문성 확보를 위한 자격 요건에 대한 정책 연구와 사회적 합의가 필요함.
 - 미디어 리터러시 교육을 위한 교과서 단원 개발 시 미디어 리터러시 등 교과 간 연계 방안을 제시하고, 미디어 리터러시 함양을 위한 장치나 요소 등을 마련해야 함. 이를 위해 총론 및 관련 교과의 교육과정 개발에 미디어 리터러시 교육의 전문성을 갖춘 연구자와 현장교사가 참여 및 협력하도록 권장할 필요가 있음.
 - 미디어 리터러시 교육에 맞는 교수학습 및 평가 모형 개발과 발굴, 교육청 및 학교를 중심으로 한 교육 사례 확산 등을 통해 디지털 환경에서의 미디어 리터러시 교육을 지원하는 방안이 지속적·안정적으로 마련되어야 함.
- 이 글에서 논의된 미디어 리터러시 교육 내용은 초중등 교육과정에 한정됨. 만 3~5세의 취학 이전 아동들을 대상으로 하는 누리과정(유치원, 어린이집)에서의 미디어 리터러시 교육, 가정에서의 미디어 리터러시 교육을 위한 부모 교육 및 가정-학교의 연계 방안 등도 종합적으로 고려해야 함.
 - 누리과정에서의 디지털 미디어 리터러시 교육 내용과 방법, 그리고 누리과정과 초등 저학년의 리터러시 교육의 연계, 아동 발달 특성에 따른 미디어 이용 (교육) 방법 등도 고려한 교육과정 개발과 교사 교육이 이루어져야 함.

참고문헌

- 관계부처 합동(2020a). 디지털 포용 추진계획, ‘소외없는 디지털 세상’ 밑그림 확정, 과학기술정보통신부 보도자료, 2020.6.22. [붙임자료]
- 관계부처 합동(2020b). 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획, 소통과 배려의 새로운 디지털 공동체 실현, 방송통신위원회 보도자료, 2020.8.27.
- 교육과학기술부(2009). 초·중등학교 교육과정 총론, 교육과학기술부 고시 제2009-41호
- 교육부(2015a). 초·중등학교 교육과정 총론, 교육부 고시 제2015-74호 [별책1]
- 교육부(2015b). 개정 교육과정에 따른 초등학교 교육과정 해설: 총론
- 교육부(2017a). 2015 개정 교육과정 총론 해설 : 고등학교
- 교육부(2017b). 2015 개정 교육과정 총론 해설 : 중학교
- 교육부(2019). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획, “학교 미디어 교육 내실화 지원 계획 발표”, 교육부 보도자료, 2019.7.29. [붙임자료]
- 교육부(2021). 국민과 함께하는 미래형 교육과정 추진 계획(안), “국민과 함께하는 미래 교육 과정 논의 본격 착수”(교육부 보도자료, 2021.4.20.) [붙임자료]
- 교육부·대구광역시교육청·한국청소년정책연구원(2021). 미디어 탐구생활: 중학편, 한국청소년정책연구원
- 교육인적자원부(2007). 초·중등학교 교육과정, 교육인적자원부 고시 제2007-79호 [별책1]
- 강진숙·배현순·김지연·박유신·염지홍(2019), 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구, 교육부-2019-18
- 국어과 교육과정 재구조화 연구팀(2021), 2022 개정 국어과 교육과정 재구조화 연구 공청회 자료집 https://www.edunet.net/nedu/boardsvc/listBoardForm.do?boardNum=101&menu_id=688 (검색일자: 2021.9.17.)
- 김아미(2015). 미디어 리터러시 교육의 이해, 커뮤니케이션북스.
- 김아미(2017). 인터뷰 핀란드 미디어교육 석학 시르쿠 코티라이넨 교수: 사범대학 커리큘럼에 미디어 교육 필수로 포함돼야, 미디어 리터러시, 제3호, 한국언론진흥재단, 84-89.
- 김현진·김현영·김은영·최미애(2019). 민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구, KR2019-4, 한국교육학술정보원

- 배상률·이창호·이정립(2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I:초등학생, 한국청소년정책연구원
- 이미영·김양은·송여주·양철진·임재일(2020). 미디어 리터러시 교육을 통한 디지털 시민교육 강화 방안. 경기도교육연구원
- 장은주(2020a). 교육의 변화와 디지털 역량, 서울교육, 240.
- 장은주(2020b). 2015 개정 교육과정의 미디어교육 관련 성취기준 분석 연구, 새국어교육, 125, 39-68.
- 장은주·정현선·길호현·김아미(2017). 뉴스 리터러시 교육을 위한 중학교 교과서 단원 모형 개발 연구, 우리말교육현장연구, 11(5), 79-115.
- 장의선·박종임·이인태·권유진·이철현(2021). 학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구, 교육부·한국교육과정평가원
- 정현선(2020). 인공지능 시대의 미디어 리터러시의 오래된 과제와 새로운 과제, 새국어교육, 125, 7-37.
- 정현선(2021). 인천광역시교육청 학교 미디어교육 지원에 관한 조례안 통과, 웹진 미디어 리터러시(<https://dadoc.or.kr/3002>), 한국언론진흥재단
- 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연(2015a). 미디어 리터러시 교육의 중학교 자유 학기 실행 방안, 교육부 이슈리포트.
- 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연·이현석(2015b). 미디어 문해력(literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구 최종보고서, 교육부(2015-12).
- 정현선·박유신·전경란·박한철·이지선·노자연(2015c). 미디어 리터러시 교육 실행을 위한 학교교육과정 편성·운영 방안, 교육부 이슈리포트.
- 정현선·김아미·박유신·장은주·길호현·노자연·김혜진·이지은(2016). 초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구, 교육부(2016-6).
- 조보경·전영주(2021). 학교 현장에서 역량교육 실행에 대한 학교장의 인식 탐색, 한국콘텐츠 학회논문지, 21(8), 247-257.
- 한국언론진흥재단(2020). 2020 어린이 미디어 이용 조사, 조사분석 2020-04, 한국언론진흥재단

- ACARA(2011a). Literacy learning continuum. online resource, from http://www.acara.edu.au/verve/_resources/General_capabilities_-_LIT_-_learning_continuum.pdf(검색일자: 2021.9.21.)
- ACARA(2011b). The Australian Curriculum: English. ACARA
- ACARA(2011c). Shape of the Australian Curriculum: The Arts. ACARA
- Breiter, A et al.(2009). Electronic Gaming in Germany as Innovation in Education, Handbook of Research on Effective Electronic Gaming in Education, IGI Global.
- British Columbia Ministry of Education(2016a). English Language Arts. online resource, from <https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/english-language-arts>(검색일자: 2021.9.20.)
- British Columbia Ministry of Education(2016b). Social Studies. online resource, from <https://curriculum.gov.bc.ca/curriculum/social-studies>(검색일자: 2021.9.20.)
- Buckingham, D.(2004). Media education: Literacy, learning and contemporary culture. John Wiley & Sons. *기선정·김아미 역, 미디어교육: 학습, 리터러시 그리고 현대문화*. 제이앤북.
- Burns, T. and F. Gottschalk (eds.) (2019), *Educating 21st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris.
- Burns, T. and F. Gottschalk (eds.) (2020), *Education in the Digital Age: Healthy and Happy Children*, Educational Research and Innovation, OECD Publishing, Paris.
- Courtois, Cédric & Mechant, Peter & Paulussen, Steve & Marez, Lieven.(2011). The triple articulation of media technologies in teenage media consumption. *New Media & Society*. 14(3). 401-420.
- EACEA(European Education and Culture Executive Agency) <https://eacea.ec.europa.eu> ('20.3.18. 검색)
- FNBE(Finnish National Board of Education, 2013). *Curriculum reform in Finland*,

- OPS 2016. online resource, from http://www.oph.fi/download/151294_ops_2016_curriculum_reform_in_finland.pdf
- Ferrés, J., & Piscitelli, A.(2012). Media competence. Articulated proposal of dimensions and indicators. *Comunicar*, 19(38), 75-81.
- Hobbs, R. (2010). "Digital and Media Literacy: A Plan of Action". The Aspen Institute Communications and Society Program 2010. https://assets.aspeninstitute.org/content/uploads/2010/11/Digital_and_Media_Literacy.pdf
- Hobbs, R.(2018). Media and Meaning-Making in the Fake News Age(email interview) by Alison Head & Margy MacMillan, Project Information Literacy, Smart Talk Interview, no. 29 (30 January 2018)
- Moore, David Cooper & Emily Bonilla(2014). *Media Literacy Education & the Common Core State Standards: An Educator's Guide*. NAMLE. published online, from https://namleboard.files.wordpress.com/2015/04/namleccs_sguide.pdf(검색일자: 2021.9.21.)
- NAMLE(2007). The core principles of media literacy education. from <https://namle.net/resources/core-principles/> (검색일자: 2021.9.14.)
- NAMLE(2014). Media Literacy Education & Common Core State Standards. NAMLE.
- OECD(2005). *The Definition and Selection of Key Competencies: Executive Summary*, published online, from <https://www.oecd.org/pisa/35070367.pdf> (검색일자: 2021.9.21).
- OECD(2021). *21st-Century Readers : DEVELOPING LITERACY SKILLS IN A DIGITAL WORLD*, published online, from <https://www.oecd.org/publications/21st-century-readers-a83d84cb-en.htm>(검색일자: 2021.9.16).
- QCAA(Queensland Curriculum & Assessment Authority, 2019). Film, Television & New Media General Senior Syllabus 2019 v1.2 <https://www.qcaa.qld.edu.au/senior/senior-subjects/the-arts/film-television-new-media>(검색일자, 2021.10.3.)
- The New London Group(1996). "A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures". *Harvard Educational Review*. 66 (1): 60-93.

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(2015). *Fostering Citizenship through responsible Use of ICT*, the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization.

부 록

1. 해외 학교 미디어 리터러시 교육 운영 방식
2. 미디어 리터러시 관련 국내외 주요 연구 목록

1 해외 학교 미디어 리터러시 교육 운영 방식

		핀란드	호주	캐나다	미국
미디어 교육 기관	정부 연계	국립시청각연구소(KAVI) (미디어교육 및 시청각미디어과 (MEKU))	① 국립디지털학습자료 네트워크(NDLR) ② Online Safety	-	-
	주요 역할	교재 개발, 미디어스쿨 운영, 미디어 리터러시 주간 운영, 가이드라인 마련, 아카이브 운영	① 교육과정 운영 관련 디지털 자료, 수업·평가 자료 제공 ② 학생·부모·교사용 교육 프로그램 제공	-	-
	민간 기관 및 언론사	① 핀란드미디어교육협회 ② 맨네르헤임야동복지연맹, ③ 핀란드신문협회, ④ 파이밸레이티 박물관, ⑤ 공영방송(YLE) 등	① 호주미디어교사협회 (ATOM) ② 공영방송(ABC)	① 미디어스마트 ② 미디어리터러시협회	① 전국미디어교육연합 (NAMLE) ② 미디어리터러시센터 (CML) ③ Media Literacy Now ④ 공영방송(PBS)
	주요 역할	① 학계-학교 연결, 교육 현황 조사 및 연구, 교원 연수, 학습 자료 조사·수집·제작 지원 ② 영유아·어린이 및 보호자를 위한 미디어 교육 ③ 미디어교육 자료 및 교수법 마련, 교원 연수 ④ 미디어 체험 ⑤ 뉴스교육용 앱 제작, 학생의 뉴스 제작 지원	① 교재 개발, 교사 연수, 정부 및 방송기관과 제휴, 국가 교육과정 개발에 영향 ② 방송국 체험 프로그램 운영(중등), 미디어 리터러시 주간 운영	① 교육 프로그램 개발 및 교수·학습 자료 제공, 미디어 리터러시 관련 행사 등 운영, 교사 및 사서를 위한 양성 프로그램 운영 및 미디어교육 전문가 자격증 부여 ② 미디어 리터러시 자료 가이드 발간	① 교육부 지원금으로 타 기관과 연구 수행, 미디어 리터러시 주간 행사 개최 등 ② 미디어 리터러시 이론 개발, 교육자료 제공 ③ 미디어 리터러시 관련 법안 추진 ④ 교사·학생의 학습·소통 위한 웹사이트 운영, 학습자료 제공
	독립과목 개설 및 졸업/진학 반영	- 고교 졸업 시 '미디어'를 포함하여, 특정 분야의 역량을 증명하는 수료증 부여(선택)	[11-12학년] (퀸즐랜드주) 영화, 텔레비전, 뉴미디어 (서호주) 미디어 제작·분석 (빅토리아주) 미디어 예술 (남호주) 미디어 연구	[10-12학년] (BC주) 뉴미디어 (서스캐처원주) '미디어 연구', '저널리즘 연구'	주별로 상이 (뉴멕시코주) 미디어 리터러시
졸업을 위한 선택과목					
교육과정 특징	- 핵심역량에 멀티리터러시, ICT 역량 명시 - 모국어 과목 중심 ⇒ 졸업시험 국어/외국어에서 영상/사진을 활용한 '멀티 리터러시' 관련 평가 문항 출제	- 주별로 다양하게 반영 - 모국어와 예술 과목 중심 - 예술과 선택과목으로 '미디어 예술' 포함(2-10학년)	- 주별로 다양하게 반영 (온타리오주) 초중등 영어 교과 일부로 미디어 교육 의무화	- 주별로 다양하게 반영 (미네소타주) 핵심 교과과정에 성취기준 마련(K-12)	
적용 교과	전 교과	영어, 예술, 기술 등	영어, 문학, 예술, 사회 등	관련 교과	
기타	- 미디어리터러시 기관·단체 100개 이상(EU 평균 24개)	- 대학에서의 연구 교류 및 대학과 미디어 산업 간 공조 활성화(AMLA)	- 주정부 및 지역 정부가 독자적 교육과정 구성 - 디지털 시민성 강조	- 뉴스 리터러시 및 디지털 시민성 강조 - 디지털 기업과 언론사의 적극적 참여	

2 미디어 리터러시 관련 국내외 주요 연구 목록

□ 국제기구에서 발행한 미디어 리터러시 관련 정책문서

기관명(발행년도)	미디어 리터러시 관련 정책 문서명
OECD(2005)	The Definition and Selection of Key competencies : executive Summary
UNESCO(2009)	Mapping media education policies in the world: visions, programmes and challenges
UNESCO(2011)	Media and Information Literacy Curriculum for Teachers
UNESCO(2013)	Media and Information Literacy-Policy and Strategy Guidelines
UNESCO Bangkok (2015)	Fostering Digital Citizenship through Safe and Responsible Use of ICT
OECD(2019)	Educating 21 st Century Children: Emotional Well-being in the Digital Age
OECD(2020)	Education in the Digital Age
UN아동권리위원회 (2021)	General Comment No.25 Children's Rights in Relation to the Digital Environment (유엔아동권리협약에 대한 일반논평 제25호)
OECD(2021)	21st-Century Readers : DEVELOPING LITERACY SKILLS IN A DIGITAL WORLD

□ 학생의 미디어 문화 관련 주요 연구

연도	책임 연구자	연구명	비고
2016	이성희	디지털 세대의 학생 문화 연구	한국교육개발원 연구보고
2018	김아미	초등학생 유튜브 문화와 교육적 대응	경기도교육연구원 이슈페이퍼
2018	김아미	중학생 미디어문화와 미디어 리터러시 교육 방향 연구	경기도교육연구원 정책연구
2019	김아미	Z세대는 연예인 학교폭력 이슈를 어떻게 인식하고 소비하는가	경기도교육연구원 이슈페이퍼
2019	이지영	'인싸'와 '관종': 주목받음의 중요성에 대한 청소년 인식	경기도교육연구원 이슈페이퍼
2020	김영한	청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응방안 연구	한국청소년정책연구원 연구보고
2020	백병부	초등학생 생활과 문화 연구	경기도교육연구원 기본연구
2020	정재엽	학생들의 게임 과몰입 실태 및 게임 리터러시 교육 방안 연구	경기도교육연구원 현안보고

□ 미디어 리터러시 교육 관련 주요 정책 연구

연도	책임 연구자	연구명	비고
2015	정현선	미디어 문해력(literacy) 향상을 위한 교실 수업 개선 방안 연구	교육부 정책연구
2016	정현선	초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구	교육부 정책연구
2018	노은희	교과 교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선방안	한국교육과정평가원
2019	강진숙	미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구	교육부 정책연구
2019	김현진	민주시민육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구	한국교육학술정보원
2019	김아미	디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구	경기도교육연구원 정책연구
2019	한희경	디지털 리터러시 교육실태 분석과 교육과정 연계 방안 연구	세종특별자치시교육원 교육정책연구소
2020	김아미	교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구	교원양성대학 시민교육 역량강화사업
2020	이미영	미디어 리터러시 교육을 통한 디지털 시민교육 강화 방안	경기도교육연구원 정책연구
2020	변숙자	미디어 리터러시 교육 실태 분석 및 개선 방안 연구	충청북도교육연구정보원 정책연구
2021	장의선	학교 미디어 교육을 위한 교과 교육과정 개선 방안 연구	교육부 정책연구
2021	배상률	미디어 리터러시 교육 지원체계 구축방안 연구	교육부 정책연구
2021	배상률	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 Ⅰ: 초등학생	한국청소년정책연구원 연구보고
2021	정현선	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 Ⅱ: 초등학생-해외사례 조사	한국청소년정책연구원 연구보고
2021	정현선	청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응방안 연구 2: 10대 청소년-청소년 미디어 교육 지원을 위한 부모 참여 중심 소셜리빙랩 운영 방안(발행 예정)	한국청소년정책연구원 연구보고

