

한국언론정보학회, 한국언론진흥재단
“2022 개정 교육과정과 미디어 교육 거버넌스 세미나”
(2021.11.27. 미디어교육원)

2022 개정 교육과정과 미디어 리터러시 교육: 진단과 제언

정현선

경인교육대학교 국어교육과 교수
미디어리터러시연구소장



2022 개정 교육과정 총론 주요 사항[시안] 발표 (교육부, 2021.11.24.)

추진 배경

디지털 전환, 기후환경 변화 및
학령인구 감소 등에 대응하여
미래사회에 필요한 역량을
함양하고 학습자 맞춤형 교육을
강화할 수 있도록 미래 교육
비전의 정립과 수업 및 평가
개선을 포함하는 교육과정 체제
전환 필요.

□ 새로운 교육환경 변화에 적합한 역량 함양 교육 필요

- 지식·정보의 폭발적 증가에 따라 단편적 지식의 습득보다 학습한 내용을 삶의 맥락에서 적용하고 복잡한 문제를 해결하는 역량 중요
- 당면한 사회적 변화에 능동적으로 대응할 수 있도록 모든 학생의 소질과 적성을 바탕으로 미래 핵심역량을 키우는 교육 혁신 필요

※ OECD Education 2030

- 학생 행위 주체성(student agency) 및 변혁적 역량(transformative competencies) 강조

① 성장마인드, 정체성, 목적의식, 자기주도성, 책임감 등

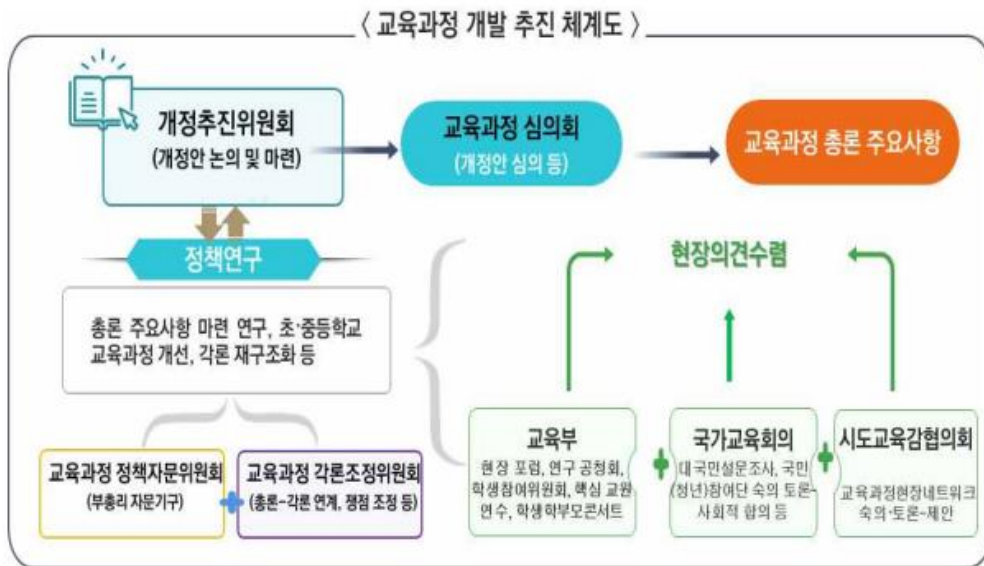
② 목표를 정하고 성찰하고 책임감 있는 행동으로 변화를 만드는 능력

☞ 학생들은 자신과 타인 및 지구촌 구성원 전체의 웰빙을 향해 나아가는 법을 배울 필요가 있음

교육과정 개발 추진 체계도

- **개정추진위원회**: 교육과정 연구
 • 개발 및 쟁점 논의, 의견 수렴
 결과 숙의 • 토론, 주요사항(안)
 마련 등.
- **정책자문위원회**: 교육과정 개발
 과정에서 발행하는 현안 등에
 대해 다양한 관점을 바탕으로
 자문 및 개선점 제언.
- **각론조정위원회**: 총론과 각론의
 유기적 연계 강화, 교과 내용 중복
 해소 및 교과 이기주의를 견제할
 수 있는 주요 쟁점에 대한
 논의 • 조정 등.

- 국가교육과정 **개정추진위원회**의 개정과제 논의 • 검토 후 **정책자문위원회**의
 자문 • 조정, **현장의견 수렴**을 거쳐 교육과정심의회 심의 후 개선안 마련



□ 교육과정 개정을 위한 정책연구 추진

○ 교육과정 개정을 위한 총론 주요사항 마련 연구 추진('21.2.27.~)

※ 과제별 정책연구 및 전문가 협의 및 개정추진위원회 운영을 통해 종합적 연구 추진

순	연구 과제
1	2022 개정 교육과정 총론 주요사항 설정 연구(총괄)
2	2022 개정 고등학교 교육과정 개선 연구
3	2022 개정 초·중학교 교육과정 개선 연구
4	2022 개정 창의적 체험활동 교육과정 개선 연구
5	학교 교육과정 자율성 강화를 위한 교육과정 실행방안 연구
6	미래 사회 대응을 위한 국가·사회적 요구 조사 및 개선 방안 연구
7	2022 개정 교과 교육과정 개발 기준 마련 연구(총괄)
8	국민 참여형 교육과정 개발을 위한 대국민 의견 수렴 및 분석연구
9 ~ 13	역량 함양 교과 교육과정 재구조화 연구(국어, 수학, 영어, 사회, 과학)

○ 교육과정에 대한 **국가교육회의, 전국시도교육감협의회 의견 제출**

- **[국가교육회의]** 대국민 설문조사('21.5.~6.) 실시, 국민(청년)참여단의 집중숙의·쟁점토론 및 사회적합의 과정을 통해 권고안 제출('21.9.10.)
- **[전국시도교육감협의회]** 교육과정 현장 네트워크 구성 → 유·초·중·고교, 특수학교 교원 등의 숙의 토론을 통한 제안서 제출('21.10.14.)

○ 총론과 교과별 정책연구진 공청회 및 교육과정 심의 등

※ 교과별 재구조화, 특수교육, 총론 주요사항 설정 직업계고 교육과정 공청회 등 총 9회('21.9.~10.)

※ **(대국민 의견수렴)** 에듀넷·티-클리어 누리집을 통해 공청회(안) **공유 및 의견수렴**

- 교과학습량 적정화 등에 대한 다양한 의견, 대입과 연계한 교과 교육과정 설계 필요 등 (9.14.)
- **매체교육 강화, 교과목 명칭 적합성 및 내용체계 구성에 대한 다양한 의견 제시(9.17./ 9.23.)**
- 범교과 학습 주제 과다로 인한 학교 현장 어려움 해소 필요, 창의적 체험활동 내실화 등 의견제시(10.15.)
- 고등학교 일반선택과목 적정화, 사회과 재구조화 방향, 한국사 필수학점유지 등 의견(10.8./10.22.)
- 총론에 환경교육의 반영이 필수, 미래교육은 자기 주도적 학습이나 지속가능한 학습을 통해서 학생이 스스로 지식을 생성해서 공유하고 논증하는 활동과 탐구의 과정을 경험 중요(온라인 참여 의견)
- 현장 중심의 교육과정 자율성 보장은 필요, 시대적 요구와 미래교육의 방향을 생각해 볼 때 배운 내용에 대한 실천이 중요(에듀넷·티-클리어 누리집 의견)

○ 부내 협업 TF팀 운영 및 주요 과제 정책 토론회 정례화

- 부총리 주재 2022 개정 교육과정 추진 계획(안) 부내토론회(3.8.)
- 학교혁신지원실장 주재 정책연구협력관 토론회(1~10차, 4.~11.)
- 학교혁신지원실장 주재 교육과정 관련 부내 담당 과장 토론회(10.18.)
※ 교육과정 개정 이후 후속지원 업무 담당 부서 및 평가 등 관련 부서 의견수렴
- 차관 주재 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(안) 검토 등 부내 토론회(11.8.)

○ 교육과정심의회 운영위원회 주요개정안 심의('21.11.15. 대면회의)

※ 교과별 심의회(9.15.~10.19.) → 학교급별(초·중·고, 특성화고, 특수학교)위원회 심의(10.25.~10.29.)

비전 및 주요 추진 과제

- 미래 사회가 요구하는 역량
- 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축
- 인간상
- 디지털 기초소양
- 고교학점제
- 역량 함양 교과 교육과정 개발
- 디지털 기반 교수·학습 혁신

비전

포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람

개정
중점

- 미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능한 교육과정
- 학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정
- 지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현
- 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축

추진
과제

미래 대응을 위한 교육과정

- 인간상 등 교육방향 제시
- 공동체 가치 및 역량 강화
- 디지털 기초소양 강화
- 모두를 위한 교육 강화

학교 현장의 자율적인 혁신 지원

- 학교 교육과정 자율성 확대
- 초·중학교 교육과정 운영의 유연성 제고
- 창의적 체험활동 및 범교과 학습 주제 개선

학습자 맞춤형 교육 강화

- 초·중등학교의 학교급간 진로연계 교육 강화
- 고교학점제 안착
- 직업계고 교육과정 개선

교육환경 변화 대응 지원

- 역량 함양 교과 교육과정 개발
- 디지털 기반 교수·학습 혁신
- 교육과정 지원체제 구축

추진
체계

국민과 함께하는 교육과정 개정

학습자 주도성 강조와 고교학점제

□ 학습자의 삶과 성장을 지원하는 맞춤형 교육과정

- 학습자 스스로 목적의식을 가지고 자신의 진로와 적성을 바탕으로 무엇을 어떻게 배울지 **주도적으로 교육과정을 설계**할 수 있도록 지원

< 학습자 주도성 >

학습자가 자신의 삶과 학습을 주도적으로 설계하고 구성하는 능력으로, 미래사회에 변화의 주체가 될 수 있도록 하는 것을 강조

- 고교학점제 등 **모든 학생의 개별 성장 맞춤형 교육과정 구현**

핵심 아이디어 중심 학습 내용 엄선

디지털 시대 교육환경 기반 조성

□ 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축

- 핵심 아이디어 중심으로 학습 내용을 엄선하고, 실생활 맥락과 연계한 교수·학습 및 평가를 통해 학생의 자발적·능동적 참여 강화
- 비대면 원격교육의 확대와 디지털 시대의 교육환경 변화에 부합하는 미래형 교수·학습 방법과 평가체제 구축
 - 온·오프라인 학습, 에듀테크 활용 등 유연한 교육과정 운영을 통해 학습자 개별 맞춤형 지도 및 평가 강화
- 교사의 디지털 에듀테크 활용 역량 함양을 위한 기반 조성
 - 수업 설계·운영과 평가에서 다양한 디지털 플랫폼과 기술 및 도구를 효율적으로 활용할 수 있도록 시설·설비와 기자재 확충
 - 디지털 교육환경 변화에 대응하면서 학습자의 교육적 성장을 효율적으로 지원할 수 있도록 교원의 교수·학습 및 평가 연수 지원

2022 개정 교육과정의 지향점 - **포용성과 시민성**

< 2022 개정 교육과정의 지향점 >

미래 전망	4차 산업혁명 도래, 인구 급감, 학습자 성향 변화, 기후환경 변화 등 불확실성 심화
국민 의견	개인과 사회 공동의 행복 추구 자기 정체성을 바탕으로 한 자기 주도적 학습, 책임 있는 시민으로 성장 ※ 국가교육회의 설문조사('21.5.17. ~ 6.17.)
글로벌 동향	학생 행위 주체성(student agency) 변혁적 역량, 세계 시민 역량 등 강조



인간상 설정 시 고려사항

- ☞ **자기 주도성**
(주체성, 책임감, 적극적 태도)
- ☞ **창의와 혁신**
(문제해결, 융합적 사고, 도전)
- ☞ **포용성과 시민성**
(배려 소통, 협력, 공감, 공동체 의식)

* (포용성) 사회 구성원들 사이의 차이와 다양성에 대한 상호 이해와 존중을 바탕으로, 개개인의 교육적 성장과 공정하고 지속가능한 사회를 함께 실현해 나가고자 하는 태도 및 소양

- (현행) **자주적인 사람**, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람
- ➡ (개선안) **자기주도적인 사람**, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람

- **(핵심역량)** 우리 교육이 **지향해야 할 가치와 교과교육 방향과 성격**에 대한 **개념적 틀**에 기초하여 **핵심역량** 체계화

* (현행) 학교 교육 전 과정을 통해 길러지는 범교과적이고 일반적인 역량으로 6개 제시

- (현행) 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, **의사소통**, 공동체 역량
- ➡ (개선안) 자기관리, 지식정보처리, 창의적 사고, 심미적 감성, **협력적 소통**, 공동체 역량

- **(교과 역량)** 미래 변화에 유연하게 대응할 수 있도록 **지식·이해, 과정·기능, 가치·태도를 아우르는 역량** 개념으로 **교과 교육과정**에 적용

- **(교육목표)** 학교급별 학생 발달단계 및 학습 수준 등을 고려하고 **교육적 인간상, 핵심역량과 연계하여 교육 목표 체계화**

- (개선안) **환경·생태교육, 민주시민교육** 및 **일과 노동에 포함된 의미와 가치** 등을 교육목표에 반영하는 방안 검토

기초소양 – 언어 소양, 디지털 소양에 미디어 리터러시가 반영됨.

- (기초소양) 여러 교과를 학습하는 데 기반이 되는 언어, 수리, 디지털 소양 등을 기초소양으로 강조하고 **총론과 교과에 반영**

기초소양		개념(안)
언어 소양		언어를 중심으로 다양한 기호, 양식, 매체 등을 활용한 텍스트를 대상, 목적, 맥락에 맞게 이해하고, 생산·공유, 사용하여 문제를 해결하고 공동체 구성원과 소통하고 참여하는 능력
수리 소양		다양한 상황에서 수리적 정보와 표현 및 사고 방법을 이해, 해석, 사용하여 문제해결, 추론, 의사소통하는 능력
디지털 소양		디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해·평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력

시민성 함양을 위한
민주시민교육 -
모든 교과와 연계한
내용 요소에 미디어
리터러시 포함

□ 시민성 함양을 위한 민주시민교육

- 사회를 살아가는 시민으로서 갖추어야 할 기본 역량과 자질에 대한 인식제고 및 교육 강화를 통해 함께 잘 살아가는 사회 지향

개념 정의

민주시민교육은 학생이 자기 자신과 공동체적 삶의 주인임을 자각하고, 비판적 사고를 통해 자신이 속한 공동체의 문제를 상호 연대하여 해결할 수 있도록 지원하는 교육

- 공동체 가치 함양과 역량 강화를 위해 민주시민교육과 연계하여 **평화, 인성교육, 인문학적 소양 교육 등 내실화**
 - ※ 평화, 인권, 성평등, 문화다양성, 지속가능성 등을 개인과 공동체적 관점에서 이해하고 함께 더불어 살아가기 위한 태도를 함양하고 실천할 수 있도록 연계 강화
 - ※ (현행) 인성교육, 인문학적 소양 교육은 인성교육진흥법 제정 및 연극 신설, 독서교육 등으로 현행 교육과정의 주요 사항으로서 내용 강화됨 ⇒ (개선) 관련 교육 **내실화** 추진

민주시민교육 교육 목표 및 내용 기준(안)

◆ 민주시민교육의 시민 가치를 교육 목표에 반영(예시)

⇒ 현행 교육목표에 진술된 민주시민교육 관련 내용 수정·보완

초등학교	중학교	고등학교
학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 <u>민주시민의 태도를 함양</u> 하는 데에 중점을 둔다.	학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 능력을 기르고 <u>진로와 삶의 의미를 탐색하며 민주시민의 태도와 자질을 함양</u> 하는 데 중점을 둔다.	학생의 적성과 소질에 맞게 진로를 개척하며 <u>지역사회, 국가, 세계와 소통하는 민주 시민의 태도와 자질을 함양</u> 하는 데에 중점을 둔다.

◆ 민주시민교육의 내용 기준(안) 개발 ⇒ 모든 교과와 연계

- [주요 영역] ▲ 민주주의와 사회적 현안 ▲ 비판적 사고 ▲ 민주적 의사결정 ▲ 시민의 참여와 실천 등
- [내용 요소] ▲ 문화 다양성 ▲ 미디어 리터러시 ▲ 사회적 공감과 의사소통 ▲ 지역 및 국가공동체 참여와 실천 등

민주시민 교육의 교과교육 연계 - 모든 교과에 반영, 관련 교과 내용 재구조화, 고등학교 선택과목 신설 검토

- (교과교육 연계) 생태전환 민주시민 교육에 포함된 가치와 태도, 역량 함양이 가능하도록 내용기준 개발 및 교과 교육과정 재구조화

- (내용기준 마련) 모든 교과에서 반영할 수 있도록 생태 감수성, 민주 시민성 등을 중심으로 기본 개념을 구체화하고 핵심 내용 체계 제시

※ (현행) 사회, 도덕, 과학, 환경 등 관련 교과 중심 반영

→ (개선) 내용 체계(안)을 바탕으로 모든 교과에서 배울 수 있도록 반영

- (교과 재구조화) 기후환경과 공동체 소양 등을 포함할 수 있도록 관련 교과 (과학, 사회, 환경, 국어 등) 내용 재구조화 및 고등학교 선택과목 신설* 검토

* (신설과목의 예) 기후 변화와 지속가능한 세계, 기후 변화와 환경생태 등

교육부의 민주시민교육 정책과 미디어 리터러시 교육

2 국내 미디어 리터러시 교육 정책 및 교육과정 동향

- 교육부 및 산하기관에서는 미디어 리터러시 교육을 학교 교육과정에 체계화 및 내실화 하기 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

- 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 리터러시 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·활용능력, 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).

- 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 위협에 대해 대비할 수 있는 시민적 힘을 기르기 위해 유엔을 비롯한 국제사회가 각 국가에 권고한 어린이와 청소년의 학습 권리임.

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.

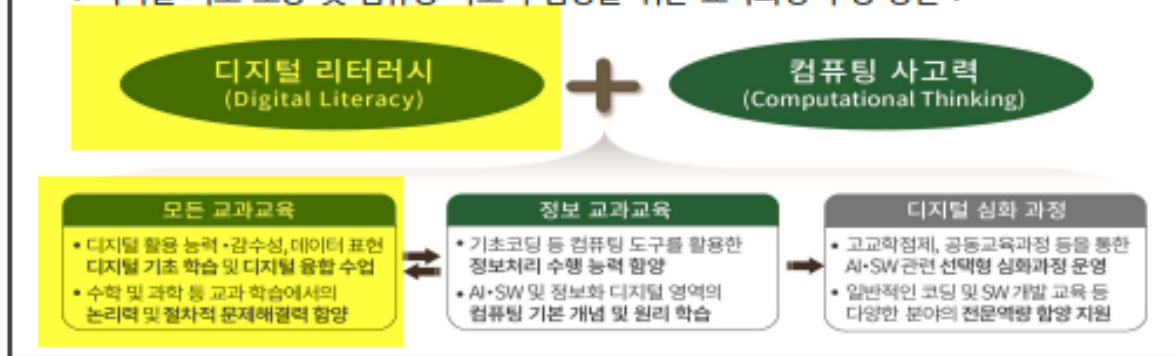
1. 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력 향상
2. 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판 능력 향상
3. 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력 향상
4. 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력 향상

‘디지털 · AI 소양’ – 디지털 리터러시에 대한 기능주의적 접근에 대한 ‘미디어 리터러시’ 차원의 담론적 대응이 요구됨.

□ 디지털 · AI 소양 함양 교육 강화

- AI·SW 등 신(新)산업기술 혁신에 따른 미래 세대 핵심 역량으로 **디지털 기초소양을 함양**하고, **교실 수업 개선 및 평가 혁신**과 연계
- **모든 교과교육을 통해 디지털 기초소양 함양 기반을 마련**하고, **정보 교육과정과 연계하여 AI 등 신기술분야 기초·심화 학습 내실화**

< 디지털 기초 소양 및 컴퓨팅 사고력 함양을 위한 교육과정 구성 방안 >



‘디지털 기초소양 교육’

□ 디지털·AI 소양 함양을 위한 교육과정 반영(안)

① 디지털 기초소양 교육과 연계한 정보교육 강화

- 정보 교육과정 재구조화* 및 신산업분야에 대한 학생 요구 등에 따라 자율적인 학교별 정보 교과목 편제와 교육과정 편성 기준 마련

* 디지털 기초소양 함양과 연계한 학교급별 정보 교육과정 마련

< 초·중등학교 교육과정에서의 정보교육 강화 방안 예시 >

구분	교과목 편제 및 교육과정 편성	교과 내용 재구조화
초등학교	• 정보관련 내용을 학생 수요 및 학교 여건에 따라 학교장 개설과목으로 편성 가능 ※ 실과 교과를 포함하여 학교 자율시간 활용을 통한 34시간 이상 시수 확보 권장	• 정보 관련 교과(실과) 내용에 인공지능(AI) 등 신산업기술 분야 기초 개념·원리 등 반영 • 놀이·체험 활동 중심으로 간단한 프로그래밍 등 디지털 역량 함양을 위한 과목 신설
중학교	• 학교 자율시간 및 교과(군)별 시수 증감을 통한 정보시수 확대 이수 권장 기준 마련 ※ (개선안) 정보 과목은 학교 자율시간을 확보하여 68시간 이상 편성·운영을 권장	• 인공지능에 대한 학습(learning about AI) 관련 내용 강화 • 디지털 기초 소양 함양 교육과 연계한 기본·심화를 위한 정보 과목 개설
고등학교	• 정보교과를 신설하고, 진로·적성에 따른 다양한 선택과목 편성 ※ (현행) 기술가정교과군 → (개선안) 기술가정/정보	• 인공지능(AI) 및 빅데이터 등 다양한 신기술 분야 과목 신설

② 디지털 기초소양 함양을 위한 학교급별 내용 기준(안) 마련

- 학교급별 발달 단계에 따라 모든 교과 교육*을 통해 균형 있는 디지털 기초 소양을 함양할 수 있도록 내용 기준 개발

* (예시) 학교급별 내용 체계를 구성하고 교과별 교육과정에 반영

→ AI 및 빅데이터 등 디지털 혁신 기술의 기초심화 원리 학습을 위한 정보 교육과정과 연계

< 인공지능 원리 학습 및 교과수업과의 연계 활동 예시 >



'디지털 네이티브' 사이의 디지털 격차

○ 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.

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.

| 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)



- 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.
- 배상률 외(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(한국언론진흥재단, 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.

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) 국가 수준 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.

이슈리포트(2021.10.)의 핵심 요구 사항 1:

‘미디어 리터러시’를 명시적으로 교육과정 총론과 교과 교육과정에 반영



- 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 정교 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.

○ 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 갖추 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 모범사례**가 될 수 있음.
- ▶ 학교급별 특성에 따른 미디어 리터러시 교육 실행을 위해 **특화 단위, 독립 프로그램 및 독립 선택과목**이 필요하며 그 방안을 교육과정에서 명시해야 함.

2022 개정 총론 주요사항 마련을 위한 연구 공청회 자료집

- 일 시 : 2021년 10월 22일 (금) 14시~18시
- 장 소 : 온라인 공청회
- 주 최 : 2022 개정 총론 주요사항 설정 연구팀 조·중학교 교육과정 개선 연구팀
고등학교 교육과정 개선 연구팀 고교 교육과정 개발 기전 마련 연구팀
- 후 원 : 교육부

본 자료에 제시된 자료는 연구 및 논의 중인 것으로
최종 결과가 아니며, 교육부의 의견과 다를 수 있습니다

- 황규호, “2022 개정 총론 주요사항 설정 연구” (20쪽).

인간상 및 핵심역량의 목록과 관련하여 현재 다양한 수정 의견들이 제안되고 있다. 예를 들어 인간상과 관련해서는 환경 소양을 갖춘 사람, 생명을 존중하고 자연을 사랑하며 문제 해결에 참여하는 사람, 해양적 소양을 갖춘 인간, 노동과 일을 존중하는 사람 등이 제시되고 있으며, 핵심역량 목록에 대한 추가 요구들로서는 생태 환경 감수성, 미디어 리터러시 등이 있다. 인간상과 핵심역량의 목록은 어느 정도의 추상화와 일반화의 과정을 필요로 하며, 이 점에서 새로운 요구들을 덧붙이기 형식으로 수용하는 것보다는 오랜 기간 동안 이어져 온 기존의 큰 틀 안에서 설명문을 보완하고 개선하는 방식으로 수용하는 것이 더 적절하다고 본다.

이슈리포트의 제안 2: ‘인재상’에 ‘디지털 시민성’ 반영 제언

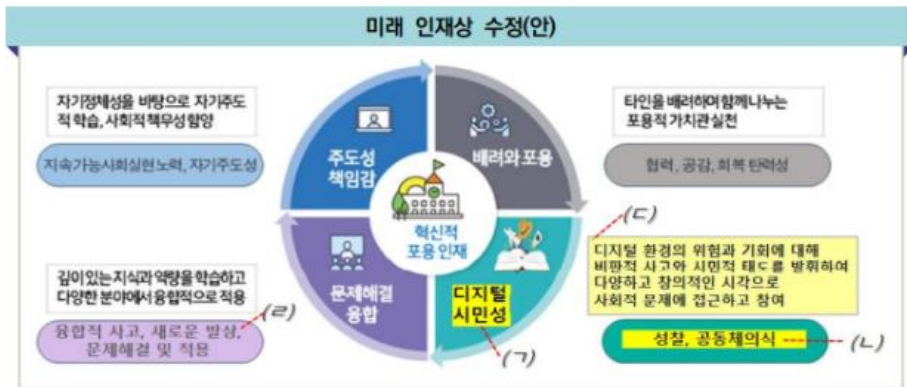
‘포용성과 시민성’을 고려한 인간상 반영



- 4차 산업혁명, 인구감소, 감염병 대응 등 삶의 양식을 둘러싼 변화를 반영하여, 다음과 같이 미래 인재상을 수정·보완할 것을 제안함.



- 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.



“교과 교육과정 개발 기준 마련 연구” (온정덕, “2022 개정 총론
주요사항 마련을 위한 연구 공청회 자료집”, 발표 슬라이드 34쪽,
2021.10.22.)



핵심 아이디어 예시

[국어]

듣기·말하기, 화자/청자, 텍스트, 맥락, 매체

읽기, 독자, 텍스트, 맥락, 매체

쓰기, 필자, 텍스트, 맥락, 매체

문법, 언어 주체, 텍스트, 맥락, 매체, 국어

문학, 생산과 수용, 갈래/양식, 맥락, 매체

[수학]

양, 수, 자료, 공간, 성질, 관계, 동치, 변화, 불확실성, 논리

[과학]

규칙성과 다양성, 에너지와 물질, 시스템과 상호작용, 변화와 안정성,
과학과 사회, 지속가능사회를 위한 과학기술

“교과 교육과정 개발 기준 마련 연구” (온정덕, “2022 개정 총론 주요사항 마련을 위한 연구 공청회 자료집”, 78쪽, 2021.10.22.)

영역		쓰기			
영역을 대표하는 핵심 아이디어를 단어나 구로 제시(예, 필자, 텍스트, 맥락, 매체)					
핵심 아이디어를 영역을 아우르는 포괄적인 진술문으로 제시하여 핵심 아이디어의 의미를 구체화, 명료화					
핵심아이디어	필자는 다양한 쓰기 맥락 속에서 자신의 목적을 이루기 위하여 언어 및 기호, 매체를 활용하여 텍스트를 생산한다.				
	필자는 자신이 텍스트를 생산하는 구체적인 상황과 관련된 상황 맥락, 필자가 속해 있는 언어 공동체의 규범 및 관습을 의미하는 사회·문화적 맥락을 고려하여 다양한 목적으로 텍스트를 생산한다.				
필자는 쓰기 과정에서 적절한 전략을 사용하여 자신을 표현하고 정체성을 구성하며, 독자와 소통하고 언어 공동체에 참여한다.					
필자는 언어를 비롯한 다양한 기호의 기록, 텍스트의 생산 및 공유 과정에 쓰이는 각종 수단인 매체를 활용하여 다양한 형태의 의사소통을 매개하면서 개인과 사회의 의사소통 방식 및 의사소통 문화를 만들어간다.					
범주		학년(군)별 내용 요소			
		초등학교 1~2학년	초등학교 3~4학년	초등학교 5~6학년	중학교 1~3학년
지식 이해	텍스트와 쓰기 맥락	•친교-정서 표현의 글[격은 일] •설명하는 글[주변 소재에 대한 글]	•상황 맥락[목적, 주제] •친교-정서 표현의 글[상대방에게 마음을 전하는 글] •설명하는 글[학습 결과를 보고하는 글] •설득하는 글[의견과 이유]	•상황 맥락[독자, 매체] •친교-정서 표현의 글[체험에 대한 감성] •설명하는 글[목적과 대상, 형식과 자료] •설득하는 글[적절한 근거와 표현]	•사회·문화적 맥락[언어 공동체] •친교-정서 표현의 글[독자에게 전하는 감동이나 즐거움] •설명하는 글[대상의 특성] •설득하는 글[타당한 근거와 추론]
			•매체의 종류[인쇄/디지털]	•매체 선택[쓰기 목적]	•매체 특성[다양한 매체 요소]
과정 기능	쓰기 과정과 전략	•글자 쓰기 •문장 쓰기 •문단 쓰기			
		•내용 생성[목적·주제] •내용 조직[절차와 결과] •내용 표현[유창한 표현]		•내용 생성[수사적 맥락] •내용 조직[논리적 흐름] •내용 표현[표현의 정확성] •고쳐 쓰기[문장/문단] •점검과 조정[문장/문단]	•계획하기[상황 맥락] •내용 생성[복합양식 자료] •내용 조직[통일성] •내용 표현[표현의 다양성] •고쳐 쓰기[글] •점검과 조정[글]
			•디지털 도구를 활용한 표현 경험	•매체 자료 설계[수사적 맥락] •매체 자료 제작[표현 양식 결합]	•매체 자료 설계[정보의 변형] •매체 자료 제작[표현 양식의 적절성] •매체 자료 공유[플랫폼]
가치 태도	쓰기 태도	• 필자의 정체성[흥미]	•필자의 정체성[효능감] •쓰기 윤리[사실에 근거한 표현]	•필자의 정체성[쓰기 경험] •쓰기 윤리[올바른 인용]	•필자의 정체성[자율성/성취] •쓰기 윤리[저작권]

역량 함양 사회교과군 교육과정 재구조화 연구 공청회 자료집

□ 일 시 : 2021년 10월 8일 금요일 14:00~18:00

□ 장 소 : 온라인 공청회

□ 주 최 : 사회교과군 교육과정 재구조화 연구팀

□ 후 원 : 교육부

나. 초등학교 도덕



○ 디지털 시대에 제기되는 국가·사회적 요구 반영

- 학생들의 온라인 사용 시간이 확대된 반면 인터넷 사용의 위험이 증가되는 등 미디어의 윤리적인 사용이 요구되는 상황임. 그러므로 미디어 리터러시와 관련된 교육적인 내용을 구성하여 반영하는 것이 초등 도덕교과에서 우선적으로 시작되어야 함. 이를 위해 미디어 리터러시의 다양한 영역을 분석하고 이 중에서 초등 도덕과 수준에서 적용 가능한 내용요소를 추출하는 일이 선행되어야 함. 또한 기존 사이버 예절 교육 내용요소의 문제점을 토대로 기존의 성취기준을 수정하거나 새로운 성취기준으로서의 미디어 리터러시 교육 내용을 반영하는 구체적인 방안을 세우는 것이 필요함.

○ 인공지능 시대에 제기되는 국가·사회적 요구 반영

- 미래 사회 변화에 맞춰 차기 교육과정에 인공지능 윤리 등을 포함해야 한다는 요구가 존재함(교육부, 2020: 30). 더욱이 COVID-19로 학교 학습 환경이 온·오프라인 블렌디드 형태로 변화한 지금, 기술 환경 변화에 효과적으로 대응할 수 있도록 내용 요소 및 성취기준 신설이 필요함.

사회과 ‘일반 사회’ 영역



○ 미디어 리터러시 관련 내용 요소 명시화 필요

- 성취기준 수준에서 미디어 리터러시 관련 내용을 명시하여야 함.
- 미디어 이해, 비평, 생산, 디지털 리터러시 등과 관련된 부분을 종합적으로 다루어야 하며, 3~4학년군의 사회 변동 관련 부분이나 경제 생활 관련 내용에 포함하고, 5~6학년 군의 정치 참여나 지속가능한 미래 등에 관련하여 제시할 수 있음.

○ 이상의 내용을 종합하여 초등학교 사회의 일반사회 영역 개선 방안을 표로 정리하면 다음과 같음.

학년군	대주제	중주제	개선 방안	비고
3-4 학년군	우리 지역의 어제와 오늘	③ 지역의 공공 기관과 주민 참여	- 민주주의의 의미, 원리, 생활 속의 민주주의 등 의 내용 포함	일사
	다양한 삶의 모습과 변화	③ 사회 변화와 문화 다양성	- 저출산 및 고령화, 정보화, 세계화 등 사회 변 동의 다양한 요소를 포함 - 미디어 리터러시 관련 내용 포함	일사
5-6 학년군	인권 존중과 정의로운 사회	① 인권을 존중하는 삶	- 인권에 대한 역사적 접근 부분 내용 전면 검토 필요	역사+일사
	우리나라의 정치 발전	② 일상 생활과 민주주의	- 3-4학년군의 지방 자치 및 주민 참여 관련 내 용 요소와 배치를 바꿀 수 있는지 검토 필요 - ① 민주주의의 발전과 시민 참여 부분과 내용 제시 순서 변동 필요 - 정치 참여 관련 부분에서 미디어 리터러시 관 련 내용 포함	일사
		③ 민주 정치의 원리와 국가기관의 역할	- 선거 교육 관련 내용 요소 명시화 필요	일사
	통일 한국의 미래와 지구촌의 평화	③ 지속 가능한 지구촌	- (특히 코로나 이후 상황을 포함하여)저출산 및 고령화, 정보화, 세계화 등 사회 변동의 다양한 요소를 포함할 수 있는지 검토 필요 - 미디어 리터러시 관련 내용 포함	지리+일사

고등학교 사회교과군 교육과정 재구조화 방안 (안)

2) '생활 속 지리탐구'의 성격 및 목표

자연환경의 바탕 위에서 인간활동의 결과물이 전체적으로 모자이크되고 네트워크화 되어 이루어지는 삶의 공간에 대해 다룰 필요가 있는데, '생활 속 지리탐구'는 학생들로 하여금 그들의 일상적인 삶의 공간에서 나타나는 현상을 지리적 관점에서 탐구하도록 하고자 개발된 과목이다. '생활 속 지리탐구'는 학생들이 일상적으로 경험할 수 있는 소재들을 중심으로 구체적인 사례를 활용해서 내용을 구성하여 추상적인 의미에서의 일상생활이 아니라 학생들이 그들의 삶 속에서 실제로 즐기고, 입고, 먹고, 사는 곳에 대한 이야기(story) 또는 내러티브(narrative)를 통해 학습할 수 있는 과목이다. 학생들은 '생활 속 지리탐구'를 통해 자신들의 생활이 다른 지역의 사람들과 어떻게 연결되어 있고(연결과 상호의존성에 대한 이해, 관계적 사고의 형성), 이 과정에서 교통과 통신, 문화, 환경, 경제가 중요한 역할을 하고 있다는 것을 이해할 수 있다. 일반선택과목 '세계시민과 지리'가 글로벌 이슈 및 관점에 초점을 두어 국가 및 지역 스케일의 내용을 상호 연결 짓도록 하는데 주안점을 두었다면, '생활 속 지리탐구'는 기존의 일반선택과목이었던 '한국지리'에서 다루던 내용의 일부를 학생들의 일상적 경험을 고려하여 지역(local)이나 국가적(national) 스케일의 이슈를 주로 선정하여 조직하였다.

'생활 속 지리탐구' 과목의 구체적인 목표는 다음과 같다.

첫째, 지리를 가르치고 배우는 가치는 시대에 따라 계속 변하여왔다. 그러나 변하지 않는 궁극적인 목적은 행복한 삶을 영위할 수 있는 살기 좋은 삶의 터전을 마련하는 것이다. '생활 속 지리탐구'는 학생들이 살아가는 생활공간에 대한 관심을 더 높이고, 자연환경과 인문환경이 조화를 이루는 국토라는 거대한 모자이크 그림을 협동해서 아름답게 그려나갈 수 있는 사람을 기르는데 있다. 둘째, '생활 속 지리탐구'는 학생들을 표준적이고 보편적인 학문지리를 받아들이는 수용적 행위자로 기르는 것이 아니라 학생들이 일상적으로 경험하여 체득한 개인지리를 풍요롭게 함으로써 지리적 문제력을 비롯한 공간적 문제해결력과 의사결정능력, 글로벌 시민역량, 지속가능성을 위한 생태적 감수성 등을 함양하고, 세계에 대한 지식을 능동적으로 구성하는 주체적이고 자기주도적 학습자가 되도록 한다.

대단원	중단원	핵심 내용 요소
아이돌과 문화	1. 놀이·여가 공간	• 놀이 문화와 장소 • 청소년 여가 공간 • 가상공간의 놀이 • [탐구] 아이돌 문화를 즐기는 학생들은 어디에서 노는가?
	2. 산업 분류와 클러스터	• 산업의 분류 • 4차 산업 • 클러스터와 집적경제 • 창의적 문화산업 • [탐구] 아이돌 소속사는 왜 전부 서울에 있을까?
	3. 문화 경관	• 문화 경관 • 키치 • 우리 지역의 문화 경관 • [탐구] K-POP의 인기는 껍통 컷즈와 껍통 시장까지 만들어내다.
	4. 세계화	• 세계도시 네트워크 • 세계화와 문화전파 그리고 타문화 이해 • 대중문화 • [탐구] 아이돌은 월드투어를 어느 곳으로 갈까?

‘역사콘텐츠와의 대화’ 과목 안

1) 성격

‘역사콘텐츠와의 대화’는 역사지식을 바탕으로 역사 재현의 핵심적인 특성에 대한 이해를 심화하여 21세기 지식기반 경제의 문화콘텐츠에 응용하는 방향과 방법을 탐색하는 과목이다. 이 과목은 종래와 같이 단순히 역사지식을 습득하는 것이 아니라 문화콘텐츠를 통해 역사지식을 응용할 수 있는 융합적 지식과 사고의 형성 및 체험을 목표로 한다.

역사가 콘텐츠로 활용되는 다양한 문화 현상에 대해 탐구함으로써 박물관, 기념관, 디지털 DB, 미디어, 게임, 출판, 관광, 문화이벤트 산업 분야의 기획, 개발, 분석 및 평가, 마케팅 등의 진로 전망과 연결될 수 있다. 한편, 영화와 TV 등의 전통적 매체뿐만 아니라 웹툰, 웹 소설과 같은 상대적으로 새로운 미디어에도 주목함으로써 특정 분야의 진로 전망을 넘어서 삶의 기본 역량으로서 미디어 리터러시 함양에 기여할 수 있다.

이 과목은 학생들이 흥미를 갖는 게임, 영화, 드라마, 애니메이션, 캐릭터, 만화, 웹툰, 음악, 공연, 뮤지컬, 축제 등 폭넓은 문화적 자산과 역사 지식을 연계시켜 개발할 수 있는 문화산업에 대한 정보를 제공하고 미래 세계의 다양한 진로 선택의 방향을 보여주고자 한다. 역사 연구가 축적한 풍부한 문화유산 관련 지식과 정보에 대한 가치를 이해하고, 그것을 현실 산업에 응용할 수 있는 방법을 탐구하는 과목으로, 인문학적 지식과 상상력을 발휘하는 다양한 방식을 탐색하게 한다. 또한 이 과목은 학생 스스로 역사콘텐츠 사례를 분석하고 주변의 문화 현상 속에서 역사콘텐츠 소재를 발굴하여 기획하는 다양한 활동을 포함하여 구성되어 있다.

2) 내용 체계(안)⁴⁾

대주제	소주제
역사콘텐츠의 이해	- 문화콘텐츠, 멀티미디어와 역사 - 역사콘텐츠와 21세기 문화산업
전통적 영상 매체와 역사콘텐츠: 역사 영화, 사극, 역사 다큐멘터리	- 역사 영화, 사극의 이해 - 역사 다큐멘터리의 세계
21세기 문화산업과 역사콘텐츠: 게임, 애니메이션, 웹툰	- 소셜 미디어의 확산과 역사 대중화 - 역사 소재 게임, 애니메이션, 웹툰과 문화 산업
박물관, 기념관 전시를 통해 본 역사콘텐츠	- 박물관, 기념관의 기획 전시의 이론과 실제 - VR, 유튜브, 온라인 전시의 이론과 실제
역사 관광, 지역 축제를 통해 본 역사콘텐츠	- 문화유산과 역사관광의 이해 - 지역 축제와 역사 기념하기
역사콘텐츠 기획의 실제	- 역사콘텐츠 소재 발굴 및 기획 - 기획 보고서 작성 및 발표

초등학교 및 중학교 선택과목(활동) 신설 · 운영

□ 초등학교 교육과정 학교 자율시간 활용(안)

- (초등학교) 다양하고 특색 있는 지역과 연계한 교육과정 운영 및 학교여건과 학생의 필요에 맞춘 **선택과목(활동) 신설·운영**

- 지역 연계 선택 활동, 삶과 학습에 필요한 기초소양, 학습 진단과 개별 보정 교육, 진로 선택 활동 등을 교과목 및 창의적 체험활동으로 **편성·운영 가능**

다양한 학교 선택과목 개발·운영 예시

3학년	4학년	5학년	6학년
 지역연계생태환경 디지털 기초소양	 지속 가능한 미래 우리고장 알기	 지역과 시민 지역 속 문화탐방	 인공지능과 로봇 역사로 보는 지역

※ 선택과목: 초등 학년별 선택과목 2개 운영 가능, 3~6학년 총 8개 과목 운영 가능

- (중학교) 지역 연계 및 특색 교육과정 운영을 위한 **시도교육청·학교장 개설 과목(활동) 개발 활성화**

- 교과별 내용요소 및 성취기준 등을 활용하여 **지역과 연계한 단원을 구성하여 다양한 프로젝트 활동 수업 운영**

※ 교과별로 지역연계 단위 구성 및 인공지능, 지속가능한 미래, 노동(인권) 등 **모든 교과를 아우르는 주제 중심의 다양한 과목 개발·운영**

- 소규모학교나 농산어촌학교, 통합운영학교와 같이 선택과목 운영이 어려운 경우 **공동교육과정 운영 방안 모색**

□ **총론과 교과 교육과정의 유기적 연계성 강화**

- 총론의 추진 방향 및 주요 내용과 교과 교육과정 연계 강화
 - 총론의 비전, 교육목표, 국가·사회적 요구사항 등이 교과 교육과정에 반영될 수 있도록 **교과 교육과정 지침 안내 및 조정·점검**
- **국가교육과정 각론조정위원회** 구성·운영
 - 교과별 **내용 적정화**, 내용 중복 해소, **교과 간 내용 구성의 일관성 유지**, 교수·학습 및 평가 방법 제시 등에 대한 **조정·총괄 역할**
- 교육과정 총론과 교과 교육과정 **연구진 간의 소통 강화**
 - 교과 교육과정 개발 연구진에 교육과정 총론 전문가 참여
 - 국가 교육과정 개정추진위원회 주관 합동 워크숍 개최 등
- **현장 적합성 높은 교과 교육과정 개발을 위해 현장 교원 50% 이상 참여**

향후 추진 일정 및 고등학교 교과목 구성(안)

○ 교육과정 **총론 주요 사항 발표**(‘21.下)

○ **총론 및 교과 교육과정 시안 개발 추진**(‘21.11월~’22.下)

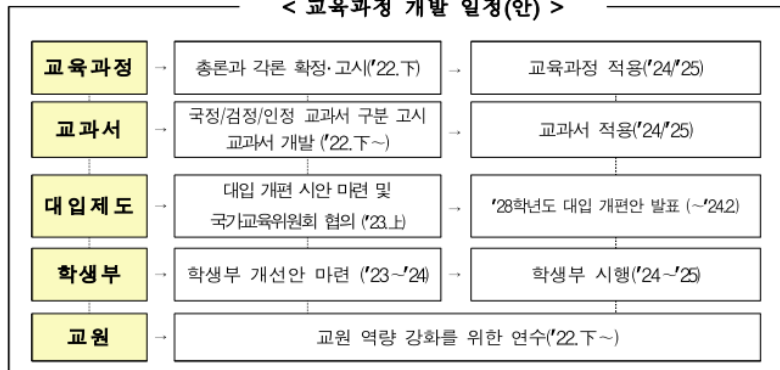
※ 교과 교육과정(내용 체계, 성취기준 등) 시안에 대하여 모든 초·중·고 학교 대상으로 의견수렴 실시

○ 교육과정 **총론 및 각론 고시**(‘22.下)

○ **교육과정 적용**

※ ‘24. 초1·2 ⇒ ‘25. 초3·4, 중1, 고1 ⇒ ‘26. 초5·6, 중2, 고2 ⇒ ‘27. 중3, 고3

< 교육과정 개발 일정(안) >



○ **보통 교과** (※ 향후 논의를 통해 과목명 등 조정 가능)

교과(군)	공동과목	선택과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
국어	공동국어 1, 2	화법과 언어, 독서와 작문 문학	주제 탐구 독서 문학과 영상, 직무 의사소통	독서 토론과 글쓰기 매체 의사소통, 언어생활 탐구
수학	공동수학 1, 2 (기본수학 1, 2)	대수, 미적분 I, 확률과 통계	미적분 II, 기하, 경제 수학 인공지능 수학, 직무 수학	수학과 문화, 실용 통계 수학과재 탐구
영어	공동영어 1, 2 (기본영어 1, 2)	영어 I, 영어 II, 영어 독해와 작문	영어 문학 읽기 영어 발표와 토론 직무 영어 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문	실생활 영어 회화, 미디어 영어 세계 문화와 영어
사회 (역사/ 도덕포함)	한국사 1, 2	세계시민과 지리 세계사	한국지리 탐구, 도시의 미래 탐구 동아시아사 주제 탐구 정치, 경제, 법과 사회 윤리와 사상, 인문학과 윤리	여행지리 역사로 탐구하는 현대 세계 사회문제 탐구, 금융과 경제생활 윤리문제 탐구
	통합사회 1, 2	현대사회와 윤리	국제 관계의 이해	기후 변화와 지속가능한 세계
과학	통합과학 1, 2 과학탐구실험	물리학, 화학 지구과학, 생명과학	역학과 에너지 전기와 빛 물질과 에너지 화학반응의 세계	세포와 물질대사 생물의 유전 지구시스템과학 형성우주과학
체육		체육 I, 운동과 건강 I	체육 II, 운동과 건강 II (미니) 체육 탐구	스포츠 생활 (미니) 스포츠 활동과 분석
예술 (음악/미술)		음악, 미술, 연극	음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평, 미술 창작, 미술 감상과 비평	음악과 미디어 미술과 매체
기술가정 /정보		기술·가정	로봇과 공학세계 가족과 가정생활	창의 공학 설계, 지식 재산 일반 생애 설계와 자립 (미니) 아동발달과 부모
		정보	인공지능 기초, 데이터 과학	소프트웨어와 생활
제2외국어 /한문		독일어, 프랑스어, 스페인어, 중국어	독일어 회화, 프랑스어 회화, 스페인어 회화, 중국어 회화, 일본어 회화, 러시아어 회화, 아랍어 회화, 베트남어 회화	독일어권 문화, 프랑스어권 문화, 스페인어권 문화, 중국 문화, 일본 문화, 러시아 문화, 아랍 문화, 베트남 문화
		일본어, 러시아어, 아랍어, 베트남어	심화 독일어, 심화 프랑스어, 심화 스페인어, 심화 중국어, 심화 일본어, 심화 러시아어, 심화 아랍어, 심화 베트남어	심화 독일어, 심화 프랑스어, 심화 스페인어, 심화 중국어, 심화 일본어, 심화 러시아어, 심화 아랍어, 심화 베트남어
교양		한문	심화 한문	언어생활과 한문
		진로와 직업, 생태와 환경	인간과 철학, 삶과 종교 논리와 사고, 인간과 심리 교육의 이해, 보건	인간과 경제활동 논술

※ 음영이 있는 과목은 2015 개정 교육과정 전문교과 I의 외국어계열과 국제계열 과목을 보통교과로 재구조화한 과목임

2022 개정 교육과정 내 미디어 리터러시 반영 관련 향후 과제 및 쟁점

1. '미디어 리터러시' 용어 사용



출처: 국립국어원 “심표,마침표” (korean.go.kr)

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

	“미디어 리터러시”	“미디어 문해력”	“미디어 소양”	“미디어 역량”
정의	미디어 리터러시: 정보 기술에 대하여 기본적으로 이해하고 정보 미디어를 구사하며, 정보를 활용하거나 정보를 이용하여 자신의 생각을 표현하는 능력. (우리말샘)	문해력(文解力): 글을 읽고 이해하는 능력. (표준국어대사전)	소양(素養): ① 평소 닦아 놓은 학문이나 지식. (표준국어대사전) ② 교과외 지식과 기능을 적용하여 실생활 문제를 다루는 능력 (교육부, 2021)	역량(力量): ① 어떤 일을 해낼 수 있는 힘. (표준국어대사전) ② 리터러시를 기반으로 하여 삶의 여러 영역에 걸쳐 자신의 능력들을 끌어내어 복합적인 방식으로 그것들을 통합하여 새로운 맥락이나 상황에 맞게 사용하는 능력 (교육부, 2021)
특징	- 다양한 학문 분야에서 사용되는 리터러시 개념의 혼란을 방지할 수 있음. - 보편적인 문서에서 사용하기에 어려움이 있을 수 있음.	- 원격교육기본법에서 ‘디지털 미디어 문해 교육’을 사용함. - 기초적인 문자 해독 능력에 한정되어 문자 이외 다양한 기호를 아우르는 미디어 리터러시를 뜻하는 데 한계가 있음.	- 지식 또는 교양을 순화한 표현임. - 기능, 태도, 가치 등을 종합하는 의미로 사용하기에 한계가 있음.	- 지식, 기능, 태도를 아우르는 보편적 용어임. ‘디지털 포용 정책’의 ‘디지털 역량’과 구분 가능
법령 및 정책 용례	- 교육부와 그 소속기관 직제 시행규칙 제7조 제14항 10. ‘학교 미디어 리터러시(literacy) 교육 진흥에 관한 사항’ - 경기, 제주, 인천, 충남교육청 조례 ‘미디어 리터러시 교육’	- 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.	교육부(2021) ‘기초/언어/수리/디지털/데이터 소양’	- 관계부처 합동(2020a) “디지털 역량” - 관계부처 합동(2020b) “디지털 미디어 소통 역량”
비고			대만, 홍콩, 일본	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.

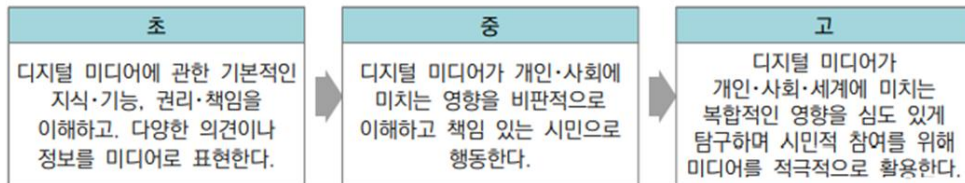
2. 교과 교육과정 내 미디어 리터러시의 핵심 내용 요소 반영을 위한 재구조화, 성취기준 구성 및 학교급/교과 간 연계성 확보 필요

[이슈리포트의 제안]

주요 교과 교육과정의 개정
시안 개발에 미디어 리터러시
전문가의 참여(공동연구진,
검토진, 심의진 등)가 필요함.

[학년(군)별 미디어 리터러시 목표 및 관련 교과]

- 학교급별 특성을 고려하여 미디어 리터러시 교육의 목표 설정이 필요함.

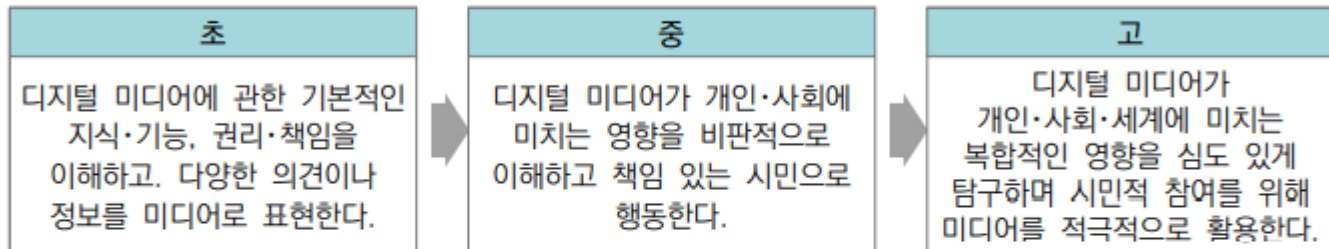


〈학교급별 미디어 리터러시 교육목표(안)〉

- 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⁾

[학년(군)별 미디어 리터러시 목표 및 관련 교과]

- 학교급별 특성을 고려하여 미디어 리터러시 교육의 목표 설정이 필요함.



〈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⁾

[이슈리포트의 제안]

초 5-6	• 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</u> 등에 관한 기초적인 내용을 알고 미디어 정보 이용과 생산에 적용한다.	국어, 사회, 미술 도덕, 사회, 국어 실과, 국어, 미술
초 3-4	• <u>미디어의 역사, 사회적 기능, 디지털 환경의 지속적 변화에 대해 이해</u>하고, 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	• 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>을 이해하고, 학교·가정·지역사회 내에서 올바르게 미디어를 활용한다.	국어, 바생, 즐생, 슬생 바생, 슬생

〈학년(군)별 미디어 리터러시 교육목표 및 관련 교과(안)〉

[이슈리포트의 제안]

학년군	교육목표	관련 교과
고 1	• <u>미디어의 재현</u> 방식과 내용이 특정한 사회적 쟁점에 대한 <u>개인의 신념과 여론 형성에 주는 영향</u>을 분석한다.	국어, 사회
	• 디지털 기술이 미디어 표현 형식과 정보 환경에 미치는 영향을 이해하고, 이에 따른 <u>의사소통의 사회적 변화</u>를 이해한다.	사회, 국어
	• 미디어의 수사, 장르, 형식을 창의적으로 활용하여 <u>수용자에게 정보와 메시지를 적절히 전달</u>할 수 있는 내용물을 구성한다.	국어, 미술
	• <u>전문적인 학술 정보</u>를 찾는 방법을 알고 자신의 정보 탐색 방법을 성찰하여 학습에 적극적으로 활용한다.	국어, 사회
	• 현대 디지털 미디어 기술이 활용되는 <u>융합적인 사회문화현상</u>에 대해 알아보고 자신의 진로와 연관지어 탐색한다.	사회, 진로
중 1-3	• <u>디지털 미디어 기술을 사용하여 창의적으로 문제해결</u>을 하거나 과제를 수행하기 위해 계획하고 협의하여 적절한 결과물을 만들고 공유한다.	국어, 미술, 정보
	• 디지털 미디어가 <u>개인의 삶과 사회·문화에 미치는 영향</u>에 대해 신뢰할 수 있는 정보에 <u>접근</u>하여 <u>탐색·판별</u>하고 <u>성찰</u>한다.	국어, 사회, 정보
	• 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.	도덕, 사회, 정보, 국어
	• <u>개인정보 보호 및 온라인 위협</u>에 대처하고 보호받을 수 있는 <u>미디어 관련 법규범</u>에 대해 알고 시민으로서 대처한다.	도덕, 사회, 정보

[이슈리포트의 제안]

- 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, 사회, 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.

[이슈리포트의 제안]

- (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.

[이슈리포트의 제안]

- 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. 미디어 리터러시 교육의 체계적 실행을 위한 학교급별 전략 추진 필요: **특화 단원, 독립 프로그램, 독립 선택 과목 등.**

[이슈리포트의 제안]

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 교과들의 성취기준들을 통합하여 가르칠 수 있는 정규 교과 내 시수 확보가 관건임.
- 2015 개정 교육과정에서는 국어과 5-6학년에 연극, 3-4학년군~10학년에 독서(한 학기 한 권 읽기)를 교과서의 한 단원으로 구성해 체계적으로 다루도록 하였음. 이처럼 초등 3-4학년군과 5-6학년군 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 교과들의 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.

- 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	우리가 듣고, 읽고, 보는 것에 대해 질문하는 것은 교육을 받고 시민으로 참여하는 능력을 길러준다.	미디어의 출처는 중요한 사건이나 문제를 이해하는 데 긍정적인 영향과 부정적인 영향을 모두 미칠 수 있다.
내용	프레젠테이션 기술	미디어 기술과 현재 사건의 보도
교육과정 역량	- 개인적, 창의적, 비판적인 방식으로 텍스트에 반응하기 - 텍스트 자체, 텍스트 간, 텍스트 너머의 아이디어를 탐색하기 위해 비판적, 창의적, 반성적으로 사고하기	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.

Media Literacy Unit

North Vancouver School District
the natural place to learn™

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 취하기

핵심 질문

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

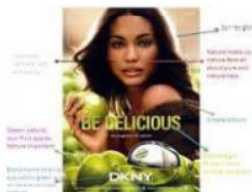
교육과정 역량

- 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.



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.



디지털 리터러시, 블렌디드 학습을 미디어 리터러시를 배우는 과정에서 기르는 전략



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)

TRUDACOT is...

	DISCIPLINE SPECIFIC Students learn a subject and master the content, skills, and processes of the discipline.
	ADAPTIVE Students learn at their own pace and in their own way, with the teacher providing support and challenge as needed.
	DEEPER LEARNING Students learn to think critically, solve problems, and communicate effectively.
	PERSONALIZED Students learn at their own pace and in their own way, with the teacher providing support and challenge as needed.
	STUDENT AGENCY Students learn to take ownership of their learning and to set their own goals.
	COMMUNICATIVE Students learn to communicate effectively and to work together to solve problems.
	COLLABORATIVE Students learn to work together to solve problems and to share their knowledge.
	TECHNOLOGY Students learn to use technology effectively and to solve problems.
	ASSESSMENT Students learn to assess their own learning and to provide feedback to others.

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, MindMap 2.0, Book Creator, Explain Everything, ShowMe, HaikuDeck, Camtasia 등)을 통합하고 교육용 스트리밍 도구(예: Curio.ca)를 사용한다.

4. 미디어 리터러시의 본질은 ‘팩트 체크’가 아니라, 사실 너머의 진실을 맥락적으로 탐구하는 것임.

미디어 리터러시 교육은 **사실을 말하면 믿을 만한 메시지라고 생각하도록 가르치는 것이 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.

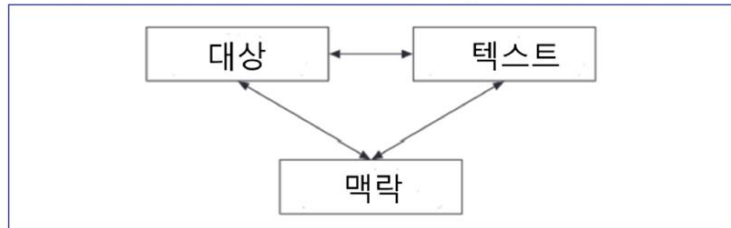
5. 미디어 리터러시 관점에서 ‘높은 수준’의 디지털 소양(디지털 리터러시) 교육을 위한 담론적 개입이 필요함.

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)



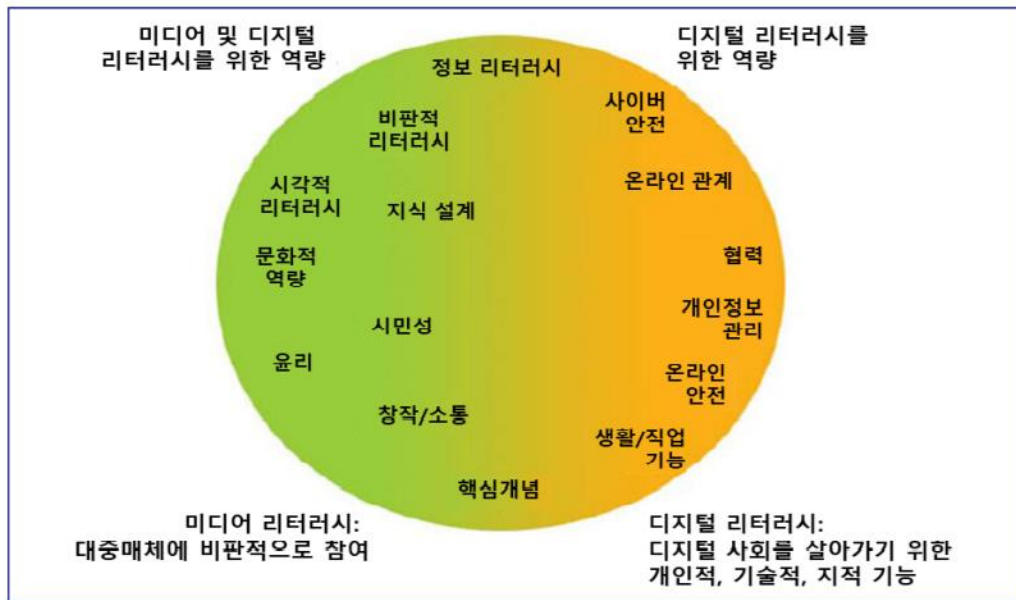
○ 디지털 미디어에 대한 교육은 (㉠) 디지털 환경의 맥락적 이해, (㉡) ICT 역량 교육, (㉢) 미디어 내용에 대한 비판적 이해와 생산 교육을 종합적으로 다루어야 함.

- 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).

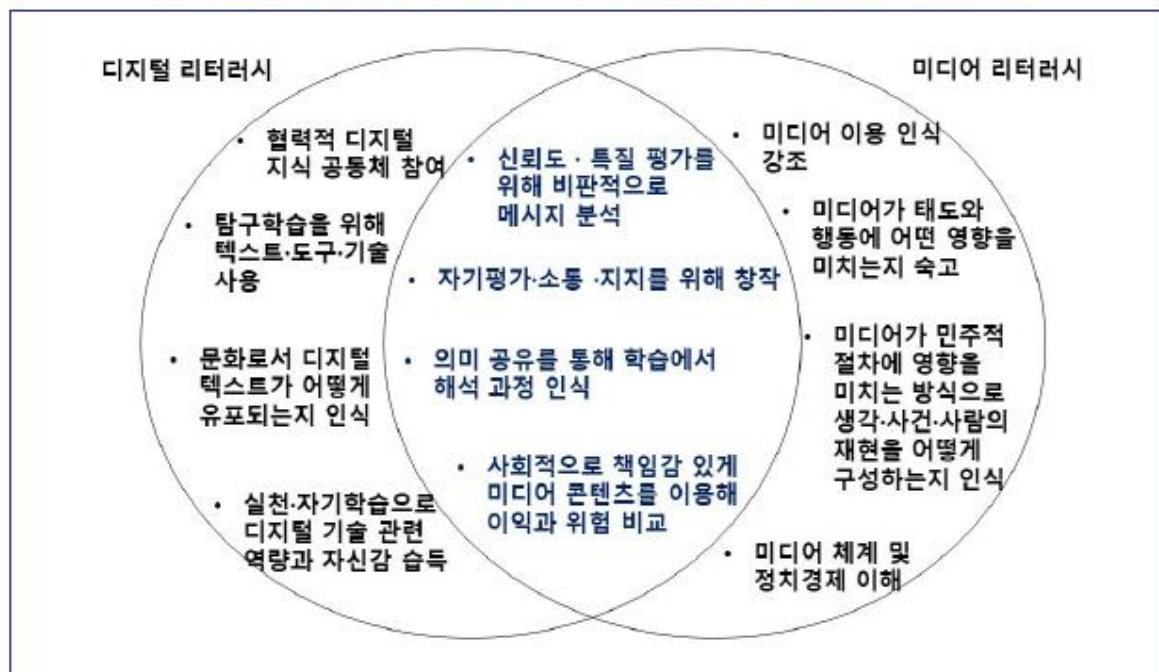
- 미디어 리터러시 교육을 위한 캐나다의 비영리 민간단체인 미디어 스마트(Media Smarts)는 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 원칙과 핵심 기능 및 역량을 정의하고, 학교에서 교사들이 교육과정과 관련하여 쉽게 활용할 수 있는 수업 계획안을 온라인에서 누구나 내려받을 수 있도록 제공함으로써 학교의 디지털 리터러시와 미디어 리터러시 교육을 지원하고 있음.
- 미디어 스마트는 미국의 미디어 교육학자 르네 홉스의 보고서(Hobbs, 2010)를 받아들여, 디지털 미디어 리터러시와 미디어 리터러시의 관계를 [그림 5]와 같이 정리하였음.⁷⁾

| 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 변별되는 독자적 개념임. 다만, 디지털 환경의 확대에 따라 두 개념의 교집합이 점차 확대되는 추세임.

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



- 미디어 스마트에서 2015년 발표한 디지털 리터러시 모델은⁹⁾ 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.
- ‘창조’는 다양한 디지털 미디어 도구를 통해 내용물을 생산하고 효과적으로 의사소통할 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 에티켓, 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.”

〈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.

[참고] 서울시교육청의 디지털 리터러시 조례와 관련 정책

서울시교육청의 <디지털 리터러시 교육 지원에 관한 조례> 제2조에서는 " 디지털 리터러시란 디지털 기술, 데이터, 정보, 콘텐츠, 미디어를 읽고 분석하고 쓸 줄 아는 능력과 소양을 말한다. " 라고 정의.

서울시교육청의 <AI 기반 융합 혁신미래교육 중장기 발전 계획('21~'25)(안)>(교육혁신과, 2021.2.)에서는 ' 디지털 리터러시 교육 ' 을 인공지능 윤리 및 AI 교육과 관련하여 다음과 같이 정의함.

" (인공지능(AI) 윤리 및 AI·디지털 리터러시 교육) 현재와 같은 인공지능(AI) 시대에는 인공지능(AI)의 이해 및 활용 등 기초소양 교육과 함께, 데이터 속의 정보를 비판적으로 사용하고, 숨어있는 편견을 찾고 분석하며, 정보를 올바르게 수집하는 방법을 교육해야 함. 앞으로 인공지능(AI)이 삶의 전반에 보편화 될수록 인공지능(AI), 빅데이터 등 첨단 과학 정보기술과의 소통 및 활용을 위한 인공지능(AI) 윤리, AI·디지털 리터러시 등의 인공지능(AI) 시대에 필요한 기초소양 교육 필요" (2쪽)

‘디지털 기반 학습’과 ‘교내 학생 휴대폰 사용’이 미디어 리터러시 교육 정책과 관계없이 추진되는 현실에 어떻게 개입해야 할까?



참여협력담당관 학부도시민협력팀
제공일: 2021. 10. 8.(금)

과 장	02) 3999-374
사무관	02) 3999-470
주무관	02) 3999-471

교육환경 및 현장의 변화를 반영하는 정책 수립

「2021. 서울교육 공론화 추진」

- 의제 1 : ‘미래 교육을 위한 디지털 기반 학습의 발전 방향’
- 의제 2 : ‘바람직한 교내 학생 휴대폰 사용 방안’

- 서울특별시교육청(교육감 조희연)은 급변하는 학교 및 교육환경의 요구에 발맞추어 서울의 미래교육 준비를 위해 교육 3주체(학생, 학부모, 교사)와 시민들의 의견을 듣고 논의하는 ‘2021. 서울교육 공론화’를 추진한다고 밝혔다.
- 올해의 공론화 의제 선정을 위하여 지난 4월부터 8월까지 학교, 교육청, 시민들의 의견 수렴 과정 및 교육전문가, 교육 3주체 대상 포커스그룹 인터뷰(FGI)를 진행하였으며, ‘공론화 의제선정위원회’에서 최종적으로 △미래 교육을 위한 디지털 기반 학습의 발전 방향 △바람직한 교내 학생 휴대폰 사용 방안을 두 가지 의제로 선정하였다.



평생교육과 평생교육기획팀
제공일 : 2021. 10. 19.(화)

과 장	02) 3999-502
사무관	02) 3999-508
주무관	02) 3999-688

디지털 역량강화를 통한 평생교육 활성화

서울시교육청, (사)디지털리터러시교육협회와 업무협약 체결

- 서울특별시교육청(교육감 조희연)은 2021. 10. 20.(수), 4차 산업혁명 시대에 걸맞은 디지털 역량을 강화하고 평생교육을 활성화하기 위해 (사)디지털리터러시교육협회와 업무협약을 체결한다.

※ 디지털리터러시: 디지털 시대에 필수적으로 요구되는 정보 이해 및 표현 능력. 디지털 기기를 활용하여 원하는 작업을 실행하고 필요한 정보를 얻을 수 있는 지식과 능력

6. 고등학교 ‘교양’ 교과(군)의 ‘미디어’ 선택 과목 설정 요구 필요

- ‘교양’ 교과(군)의 ‘진로 선택’ 또는 ‘융합 선택’ 과목으로 ‘미디어의 이해’ 등의 독립 과목 설정에 대한 요구가 필요함.

○ 보통 교과 (※ 향후 논의를 통해 과목명 등 조정 가능)

교과(군)	공통과목	선택과목		
		일반 선택	진로 선택	융합 선택
국어	공통국어 1, 2	화법과 언어, 독서와 작문 문학	주제 탐구 독서 문학과 영상, 직무 의사소통	독서 토론과 글쓰기 매체 의사소통, 언어생활 탐구
수학	공통수학 1, 2 (기본수학 1, 2)	대수, 미적분 I, 확률과 통계	미적분 II, 기하, 경제 수학 인공지능 수학, 직무 수학	수학과 문화, 실용 통계 수학과재 탐구
영어	공통영어 1, 2 (기본영어 1, 2)	영어 I, 영어 II, 영어 독해와 작문	영미 문학 읽기, 영어 발표와 토론 직무 영어 심화 영어, 심화 영어 독해와 작문	실생활 영어 회화, 미디어 영어 세계 문화와 영어
사회 (역사/ 도덕모임)	한국사 1, 2	세계시민과 지리 세계사	한국지리 탐구, 도시의 미래 탐구 동아시아사 주제 탐구 정치, 경제, 법과 사회 윤리와 사상, 인문학의 윤리	여행지리 역사로 탐구하는 현대 세계 사회문제 탐구, 금융과 경제생활 윤리문제 탐구
	통합사회 1, 2	현대사회와 윤리	국제 관계의 이해	기후 변화와 지속가능한 세계
과학	통합과학 1, 2 과학탐구실험	물리학, 화학 지구과학, 생명과학	역학과 에너지 전자기와 빛 물질과 에너지 화학반응의 세계	세포와 물질대사 생물의 유전 지구시스템과학 형성우주과학
체육	체육 I, 운동과 건강 I	체육 II, 운동과 건강 II (미니) 체육 탐구	체육 II, 운동과 건강 II (미니) 체육 탐구	스포츠 생활 (미니) 스포츠 활동과 분석
예술 (음악미술)	음악, 미술, 연극	음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평, 미술 창작, 미술 감상과 비평	음악 연주와 창작, 음악 감상과 비평, 미술 창작, 미술 감상과 비평	음악과 미디어 미술과 매체
기술가정 /정보	기술·가정	로봇과 공학세계 가족과 가정생활	로봇과 공학세계 가족과 가정생활	창의 공학 설계, 지식 재산 일반 생애 설계와 자립 (미니) 아동발달과 부모
	정보	정보	인공지능 기초, 데이터 과학	소프트웨어와 생활
제2외국어 /한문	독일어 프랑스어 스페인어 중국어	일본어 러시아어 아랍어 베트남어	독일어 회화, 프랑스어 회화, 스페인어 회화, 중국어 회화, 일본어 회화, 러시아어 회화, 아랍어 회화, 베트남어 회화 심화 독일어, 심화 프랑스어, 심화 스페인어 심화 중국어, 심화 일본어, 심화 러시아어 심화 아랍어, 심화 베트남어	독일어권 문화, 프랑스어권 문화, 스페인어권 문화, 중국 문화, 일본 문화, 러시아 문화, 아랍 문화, 베트남 문화
	한문	한문	심화 한문	언어생활과 한자
교양		진로와 직업, 생태와 환경	인간과 철학, 삶과 종교 논리와 사고, 인간과 심리 교육의 이해, 보건	인간과 경제활동 논술

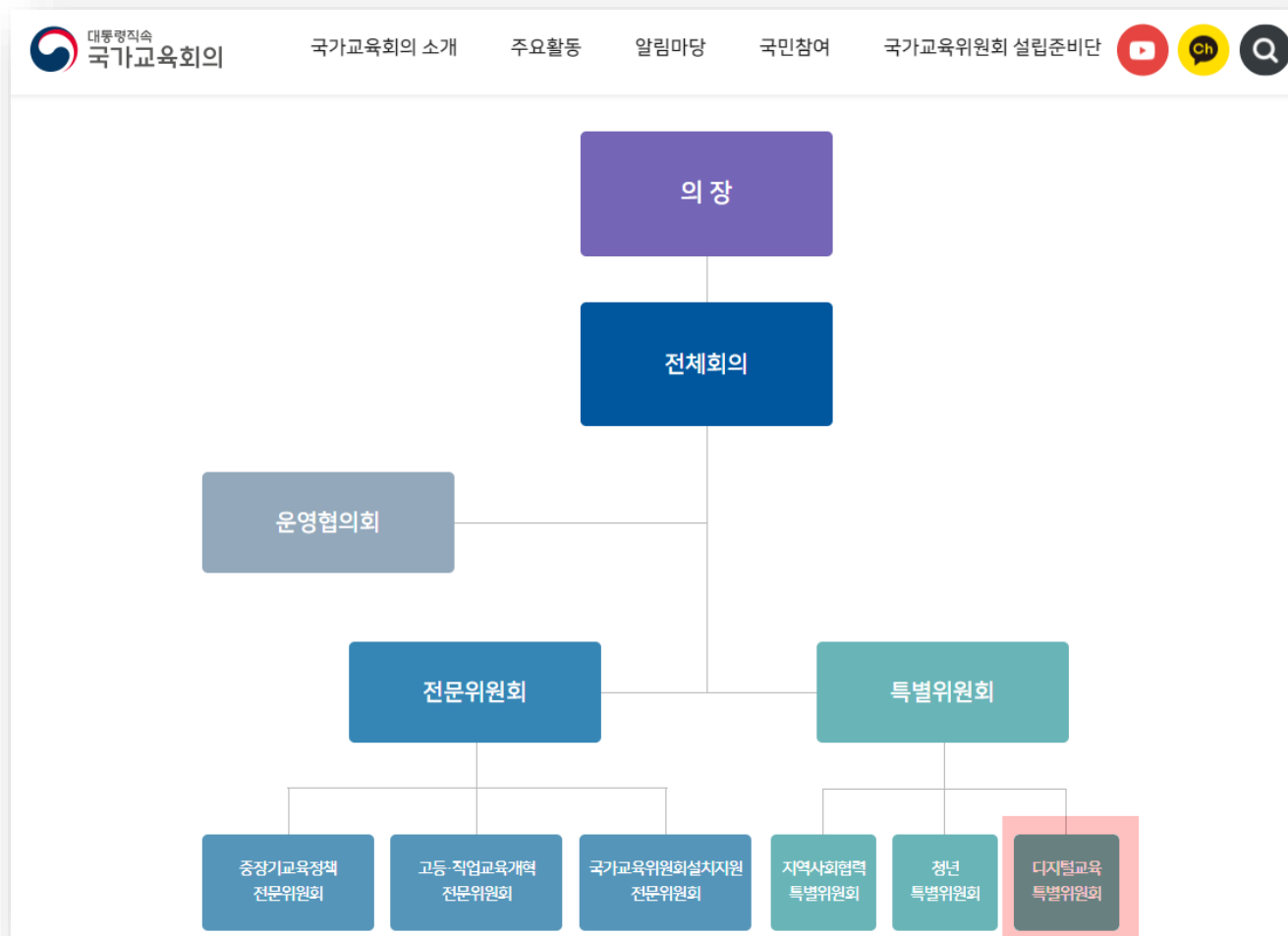
※ 음영이 있는 과목은 2015 개정 교육과정 전문교과 I의 외국어계열과 국제계열 과목을 보통교과로 재구조화한 과목임

7. **국가교육위원회** 구성에 대한 관심과 참여가 필요합니다.

- 총론 주요 사항 마련 이후 **총론과 교과 시안 마련 연구 추진** 및 국가 교육회의 등 관련기관을 포함한 **개정 관련 상시협의체 지속 운영**(~22.12.)
- 초·중등학교 교육과정 **총론과 교과별 교육과정 시안**은 **국가교육위원회 심의·의결**을 거쳐 **교육부 장관이 최종 확정·고시**

[국가교육위원회 설치 및 운영에 관련 법률, 부칙 제4조] 제12조 1항에도 불구하고 이 법 시행 당시 「초·중등교육법」 제23조제2항에 따라 교육부장관이 개정 중인 국가교육과정에 한하여는 위원회의 심의·의결을 거쳐 교육부장관이 2022년 12월 31일까지 고시한다. (2021.7.20. 제정, 2022.7.21. 시행)

국가교육회의 회의 체계



국가교육위원회 안내자료 (리플릿, 2021.11.22.)

국가교육위원회법	
조문별 설명자료	
1. 법률 주요 내용	02
2. 조문별 입법 취지	03
제1장 총칙	03
제2장 국가교육위원회의 설치와 구성	03
제3장 국가교육위원회의 소관 사무	08
제4장 국가교육위원회의 운영 등	12
부칙	17
3. 시행령(안) 주요 내용	19
부록 : 「국가교육위원회법」 (2021.7.20. 공포, 2022.7.21. 시행)	22

제3조(위원회의 구성)

제3조(위원회의 구성)

- ① 위원회는 상임위원 3명(위원장 1명을 포함한다)을 포함하여 21명의 위원으로 구성한다.
- ② 위원은 교육에 관하여 전문지식과 경험이 풍부하고, 소관 업무를 공정하고 독립적으로 수행할 수 있다고 인정되는 사람으로서 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 요건을 갖추어야 하며, 위원의 구체적인 자격요건 및 기준 등과 관련하여 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.
 1. 학교「유아교육법」 제2조제2호에 따른 유치원 및 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교를 말한다) 교원으로서 10년 이상 있거나 있었던 사람
 2. 교육 또는 그 밖의 관련 분야를 전공한 사람으로서 대학에서 부교수 이상의 직에 있거나 있었던 사람 또는 이에 상당하는 직에 10년 이상 있거나 있었던 사람
 3. 교육 또는 교육 관련 분야에 관한 경험이 있는 3급 이상 공무원(이에 상당하는 교육공무원을 포함한다)의 직에 있거나 있었던 사람
 4. 교육·문화·언론·고용·산업·복지·과학기술 또는 그 밖의 관련 분야 단체나 기관(연구기관을 포함 한다)의 대표자 또는 임직원의 직에서 10년 이상 있거나 있었던 사람
 5. 학생, 청년, 학부모, 지역 주민 등으로서 교육발전과 관련하여 해당 사회계층을 대변할 수 있는 사람
 6. 그 밖에 국가교육발전을 위한 전문성과 지식을 가졌다고 인정되는 사람

‘사실 확인’을 넘어 사실의 이면과 맥락을 파고들어 진실을 추구하는 언론 보도가 중요하듯이,
‘팩트 체크’를 넘어
미디어 리터러시의 본질과 시민성 함양을 위한 ‘권리’로서
미디어 리터러시에 대한 인식 확산과 공감대 형성을 위한
언론의 지속적이고 깊이 있는 보도가 필요합니다.

스마트폰 일상 된 '新문맹' 아이들 미디어, 피할 수 없다면 잘 배울래

중요성 커지는 '미디어 리터러시 교육'

김소라 기자

2021-11-02 17:34



▲ 지난 5월 서울 강동구 동북고에서 한 학생이 신문 기사를 활용한 경시대회 과제를 해결하기 위해 스마트폰으로 뉴스 기사를 검색하고 있다. 권영부 동북고 수석교사는 "미디어 리터러시 수업에서만은 스마트폰을 통제하기보다 긍정적으로 활용하는 방법을 가르칠 필요가 있다고 말했다." 권영부 교사 제공

“신문 기사를 동영상으로 만들어 유튜브에 올리다면 어떤 섬네일(인터넷 페이지나 콘텐츠의 미리보기 이미지)을 앞세우는 게 좋을까?” 지난 5월 서울 강동구 동북고에서는 ‘섬네일 디자인 경시대회’라는 이색 대회가 열렸다. ‘지구 온난화가 한반도의 기후를 바꾼다’는 내용의 신문 기사를 읽고 기사 내용을 동영상으로 만들어 유튜브에 올릴 때 활용할 섬네일을 직접 만들어 보는 활동이다. 한 학생은 우리나라 지도를 망고 모양으로 그린 뒤 ‘2100년에는 춘천에서 망고가 자란다’는 제목을 달았다. 네 컷 만화의 틀을 빌려 여름을 상징하는 캐릭터가 혼자 커지는 그림을 그린 학생도 있었다. “정보를 전달하려는 유튜브 콘텐츠의 섬네일이 지나치게 선정적이고 자극적이어서 학생들이 ‘냥시’를 당하는 경우가 많습니다.” 권영부 동북고 수석교사는 “학생들이 ‘제목 소비자’가 되지 않도록 하는 역량을 키우기 위한 활동”이라고 설명했다. 학생들이 직접 유튜브 콘텐츠 제작자의 관점이 돼 정보의 내용을 정확하게 전달하는 섬네일을 고민하는 과정에서 콘텐츠 독자로서의 역량도 한 뼘 자란다는 게 권 교사의 설명이다.

<https://www.seoul.co.kr/news/newsView.php?id=2021110302200171>

허위정보 혐오표현 시대, 'AI 교육'이 최선인가

미디어 교육 공교육화 강조하더니, 교육과정 개정에 '뒷전' 가능성
교육과정 총론에 명시·연계 교과 강화 통해 학교 '미디어 교육' 실시 요구

교사들이 '교육'을 하고 싶다면 교육부에 '성명'을 냈다.

전국미디어리터러시교사모임(KATOM)은 지난달 23일 성명을 통해 "2022 개정 교육과정에 실효성 있는 미디어 리터러시 교육 방안을 반영하라"고 촉구했다. 언론의 왜곡 보도, 허위정보와 혐오표현 등 디지털 미디어의 문제가 심각해지면서 미디어 리터러시 교육의 중요성이 커지고 있지만 2022년 교육과정 개정에서 밀려날 우려가 제기되자 행동에 나선 것이다.

미디어 교육 강조하더니, 'AI교육'이 뒤떨어

교육부는 2022년, 7년 만에 교육과정을 개정한다. 오는 10월 말 공청회를 통해 의견수렴을 거친 후 11월 교육과정 총론 초안을 공개할 계획이다.

교육부가 그간 강조해온 것과 달리 이번 교육과정 개정에서 '미디어 리터러시 교육'이 설 자리는 좁을 것으로 전망되면서 우려가 나온다. 앞서 지난 4월 교육부가 2022 개정 교육과정 추진 계획을 발표했는데 'AI교육' '디지털 소양 교육' 등이 전면부에 부각돼 있고 미디어 리터러시 교육은 찾아볼 수 없었다.

미디어 리터러시 교육은 미디어 내용의 편향 등 전반의 문제를 파악하고, 숨은 이해관계와 의도를 비판적으로 이해하고 능동적으로 활용하는 교육을 말한다. 언론 왜곡 보도, 허위정보, 뒷광고(기만적 광고), 혐오표현 등 오늘날 사회적으로 논란이 되는 미디어 문제에 대응할 수 있는 교육이다.

금준경 기자 | © 입력 2021.10.19 10:49

정현선 소장은 "교육과정 총론은 교육 과정의 큰 방향을 제시하는 것이다. 어린이들의 삶에 큰 영향을 미치는 미디어를 제대로 공부할 기회를 주는 게 어른들의 역할"이라며 "헨리 쥘레 교수가 한겨레와 인터뷰에서 '미디어 리터러시 능력을 키우지 않은 채 온라인 교육을 개설하는 것은 일종의 범죄에 가깝다'고 했다. 미디어에 대한 근본적 이해 없이 기술적으로만 사용하게 한다면 무서운 사회가 될 것"이라고 우려했다.

언론학계 역시 이와 같은 문제의식을 공유하고 있다. 한국방송학회 미디어교육특별위원장을 지낸 김경희 한국언론학회장(한림대 미디어스쿨 교수)은 "AI교육이나 소프트웨어 교육은 대체로 새로운 매체를 활용하는 교육이다. 활용 교육이 물론 중요하지만 비판적 이해 없는 활용은 부정적인 결과를 낳을 수 있다"며 "미디어 교육을 총론에 넣고, 모든 초·중고 학생이 관련 교육을 받을 수 있도록 의무화 해야 한다"고 밝혔다. 김 회장은 "관련 세미나를 개최하는 등 교육과정 문제를 들여다볼 것"이라고 밝혔다.

<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=300138>

스마트폰 많이 하면 우리 아이 뇌 '팝콘 브레인' 된다?

금준경 기자 | ④ 입력 2021.09.11 11:11

정현선 교수 “스크린타임 제한에 집착하다 문제해결 함께 모색할 중요한 시기 놓칠 수 있어”

‘팝콘 브레인’이라는 표현이 있다. 오랜 스마트폰 사용으로 인해 뇌가 튀어오르는 팝콘처럼 즉각적인 자극에 반응하는 대신 일상 생활에는 흥미를 느끼지 못하고 타인의 감정을 읽는데도 어려움을 느끼는 증상을 빚낸 표현이다.

‘팝콘 브레인’은 자녀 스마트폰 이용을 경고하는 언론의 단골 소재다. 포털에 ‘팝콘 브레인’으로 검색하면 주기적으로 기사가 뜬다. 2013년 헬스조선의 “스마트폰에 빠진 우리 아이 뇌는 ‘팝콘 브레인’” 기사로 시작해 2016년 “팝콘 브레인에서 벗어나라” 등 보도가 이어졌고, 최근 까지도 대동소이한 기사가 쏟아지고 있다. 이들 기사는 부모들이 자녀의 스마트폰 이용을 막아야 한다는 생각이 들게 만든다.

정현선 경인교대 국어교육학과 교수는 지난 3일 열린부모교육학회와 굿네이버스가 공동주최한 학술대회 기조 강연을 통해 ‘팝콘 브레인’ 기사로 대표되는 단편적인 보도 경향을 지적했다. 정현선 교수는 자녀의 스마트폰 이용을 막는 것을 넘어 보다 실효성 있는 육아 차원의 접근 방법을 제안했다.

우려 쏟아내는 기사들 “업데이트 안 돼”

정현선 교수는 “다소 차이가 있지만 (팝콘 브레인을 다룬) 각 기사의 제목들은 ‘중독’ ‘금지’ ‘늪’ ‘문제’ ‘독’과 같이 직접적으로 부정적 가치를 지닌 단어를 사용해 스마트폰을 지칭하기도 하고, ‘팝콘 브레인’을 직접 언급하거나 ‘뇌 모양도 바꾼다’ 등의 표현을 통해 스마트폰으로 인한 뇌의 비정상적 변화를 기정 사실로 제시하기도 한다”고 설명했다.

정현선 교수는 “정작 스마트폰 사용이 뇌에 미치는 부정적 영향의 의학적 근거로 소개되는 팝콘 브레인에 관한 내용은 미국 CNN 방송에서 2011년 6월 보도한 미국 워싱턴대 데이빗 레비(David Levy) 교수 연구 결과”라며 “후속 연구 등 어떠한 추가적인 내용도 인용되고 있지 않다”고 지적했다.

특히 ‘팝콘 브레인’에 대한 보도를 보면 “심해지면 ADHD(주의력결핍 과잉행동장애)나 틱장애, 발달장애 등으로 이어질 수 있다”는 분석이 뒤따른다.

이와 관련 정현선 교수는 “질병을 진단하고 치료하는 전문학회의 공식 홈페이지에서는 스마트폰 과다 이용을 ADHD의 원인이라고 제시하지 않았음을 확인할 수 있다”며 “그런데도 확인 절차를 제대로 거치지 않고 스마트폰 과다 이용을 특정 질병과 연관 짓는 기사는 해당 질병에 대한 진단과 치료가 필요한 어린이와 그 부모들에 대한 편견과 고통만 증가시킬 뿐”이라고 비판했다.

가난한 집 아이들이 유튜브 더 오래본다?

금준경 기자 | ④ 입력 2021.01.31 19:57

초등학교 고학년 스마트폰 보유율 87.8%, '유튜브' 가장 많이 이용하고 정보 습득에 혜택 느껴
한국·호주·영국 등 부모 소득이나 학력 낮을수록 자녀 스마트 미디어 이용 시간 길어

어린이들은 스마트폰을 통해 유튜브를 얼마나 보고 있을까? 부모의 소득 수준이나 학력에 따라 자녀의 스마트폰·유튜브 이용 시간에 영향을 미치고 있을까?

경인교대 미디어리터러시 연구소는 지난 29일 '어린이 청소년 미디어 이용실태 및 미디어 리터러시 정책 세미나'를 열고 각국의 어린이 청소년 미디어 이용실태를 발표했다.

배상률 한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구실장은 한국 사례를 발표했다. 한국청소년정책연구원이 지난해 초등학교 4~6학년 2700여명과 학부모 2500여명을 대상으로 한 조사다.

초등학교 고학년 학생들의 스마트폰 보유율은 87.8%로 나타났다. 10명 중 9명 가량이 스마트폰을 갖고 있는 것이다. 2017년 여성가족부 조사 결과 초등학교 스마트폰 보유율은 72.2%로 단순 비교는 어렵지만 스마트폰 보유율이 늘어나는 추세다.



▲ 스마트폰을 보고 있는 어린이. ©게티이미지.

초등학교 고학년 학생들은 스마트폰으로 유튜브를 가장 많이 이용했다. 이어 게임, 채팅, 전화, 음악 순으로 많이 이용했다. 스마트폰으로 게임을 하는 비율은 남학생(92.3%)과 여학생(75.6%)의 격차가 컸던 반면 유튜브 이용 비율은 남학생(90.2%)과 여학생(90.4%) 간 차이가 미미했다. 배상률 실장은 "유튜브 이용실태 특징은 성별 편중 없이 초등학교 대부분이 즐기는 최애 미디어 활동이라는 것"이라고 설명했다.

국민 가짜뉴스 팩트체크 교육? 이게 최선일까

금준경 기자 | ⓒ 입력 2020.09.06 09:43

[해설] 범부처 미디어 교육 종합계획? 부처별 정책 모음집 그쳐
부처 이견 크고 야당 넘기 힘든데 중요 사안 '입법 숙제'로 넘겨
방통위 '팩트체크'에 과도하게 주목, 교육부는 소극적

“미디어 교육 강사는 자신의 정치 및 정부 정책에 대한 견해를 교육 내용에 포함해서는 아니 된다.”

2017년 방송통신위원회 산하 시청자미디어재단이 일선 강사에게 강제했던 ‘서약서’의 일부다. 박근혜 정부 당시 인천 시청자미디어센터에서는 정부 국정과제 홍보 영상을 틀었다. 미디어를 비판적으로 바라보는 역량을 기르는 미디어 리터러시 교육을 외면했던 지난 정부의 장면이다.

지난 27일 범정부 차원의 첫 미디어 교육 정책인 ‘디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획’이 공개됐다. 방송통신위원회, 문화체육관광부, 교육부, 과학기술정보통신부, 행정안전부 등 5개 부처가 참여했다. 청소년·성인 ‘팩트체크 교육’ 등 미디어 정보 판별 역량 강화 정책을 비롯해 △ 온·오프라인 미디어 교육 인프라 확대 △ 국민의 디지털 미디어 제작 역량 강화 △ 배려·참여의 디지털 시민성 확산 등이 골자다.

그동안 미디어 교육은 부처별로 산발적으로 이뤄지면서 핵심 로드맵이 없고 사업이 중복된다는 지적을 받아 왔다. 이번 종합계획은 ‘판’을 바꿀 수 있을까.

교육부 미디어 교육 담당자 1명 뿐

이번 종합계획에 전국민 미디어 교육을 위해 핵심적인 역할을 해야 할 교육부가 전면엔 보이지 않는다는 지적도 있다.

시청자미디어재단과 한국언론진흥재단의 미디어 리터러시 교육은 동아리 활동, 자유학기제 등 틈새를 공략하는 식이다. 앞으로 고교학점제, 자유학년제를 통해 진입 경로를 확대할 수 있지만 정규 교과와 연계는 부족한 상황이다.

현재 교육부 내 미디어 교육의 입지는 좁다. 미디어 교육 담당자는 민주시민교육과 소속의 연구사 1명이 전부다. 미디어 교육에 의지를 보이는 유은혜 장관이 사임한 다음 교육부는 미디어 교육 자체를 외면할 가능성도 있다.

정현선 교수는 “범부처 거버넌스를 만든다는데 왜 교육부는 거버넌스를 만들지 않는가”라며 “교육부는 차기 교육과정에 미디어 리터러시를 반영할 수 있는 방안을 어떻게 마련하고 있는지 계획에 분명히 드러나 있지 않다”고 했다.

정현선 교수는 “미디어 리터러시 담당자를 민주시민교육과가 아니라 교육과정정책과로 옮길 필요가 있다. 민주시민교육과에 담당자를 둔다는 건 하나의 의제로만 본다는 의미”라며 “교육부의 역할은 학교 교육과정을 만들어 운영하는 일이다. 교육과정정책과에서 교육과정 내에 어떻게 반영할 것인지 논의가 필요하다”고 했다.

“세종대왕이라면 지금 미디어 리터러시 교육부터 했을 겁니다”

김지윤 기자

등록 :2021-11-15 18:28

인터뷰 | ‘미디어 리터러시 교육’ 이슈 리포트 펴낸 정현선 교수

7년 만에 바뀌는 개정 교육과정서
‘미디어 리터러시 교육’ 소홀 지적
철학 부재한 기술 편향적 인공지능 교육
위험하고 실효성도 없어...

비판적으로 맥락 파악하는 능력 중요
지능정보사회의 핵심 의제는
다른 무엇보다도 ‘시민성 교육’이어야

—미디어 리터러시 교육에 관한 2022 개정 교육과정의 개선 방향을 짚어본다면?

“‘미디어 교육’ 또는 ‘미디어 리터러시’(미디어 역량)를 명시적으로 제시해야 한다. 초연결성, 가상 물리 시스템, 빅데이터 등이 만들어내는 지능정보사회의 핵심 의제는 다른 무엇보다도 ‘시민성 교육’이 돼야 한다. 이러한 인식론과 철학이 부재한 기술 편향적 인공지능 교육은 위험하고 실효성도 없다.

자신의 맥락, 정체성, 사회를 연결하는 디지털 기술에 대해 연령에 적합하게 우리 아이들이 차근차근 배워갈 수 있도록 어른들이 힘과 지혜를 모아야 할 때라고 본다. 요즘 중학생들 장래 희망이 ‘아무 것도 안 하는 부잣집 고양이’나 ‘돌멩이라고 한다. 우리 시대의 슬픈 청소년들의 목소리를 무시하고 어른들의 이전투구로 2022 개정 교육과정을 만든다면 우리 교육은 희망이 없다.

미래 세대인 어린이·청소년뿐 아니라 성인에게도 미디어 리터러시 역량은 이제 ‘생존 역량’이다. 근대에는 문자를 습득하는 능력이 공동체 구성원으로서의 기본 소양이었다면, 이제는 미디어 환경을 전방위적으로 이해하고 맥락을 파악하며 비언어적 요소를 ‘캐치’하는 능력이 매우 중요해졌다.

미디어는 이제 지식과 정보를 매개하는 중요한 도구가 됐다. 한글 창제, 보급을 통해 ‘지식권력’을 대중에게 돌려준 세종대왕이 디지털·미디어 시대인 21세기에 계셨다면 과연 어떤 정책부터 만드셨을까를 신중하게 고민해볼 시점이다. 우리 아이들의 ‘미래 역량’이 달린 일이다.”

경청해 주셔서 감사합니다.