부산광역시교육청
BUSAN METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION
부산광역시 부산진구 화지로 12
T. 051-1396 www.pen.go.kr

미디어 리터러시 교육을 만나다

미디어 리터러시 교육을 시작하는 교사들을 위한 가이드북

부산광역시교육청

미래를 함께 여는
부산교육

www.pen.go.kr

미디어 리터러시, 교육을 만나다



미디어 리터러시 교육을 시작하는 교사들을 위한 가이드북

부산광역시교육청
BUSAN METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION

미래를 함께 여는
부산교육

www.pen.go.kr

미디어 리터러시, 교육을 만나다

미디어 리터러시 교육을 시작하는
교사들을 위한 가이드북



부산광역시교육청
BUSAN METROPOLITAN CITY OFFICE OF EDUCATION



일러두기

들어가며

지난 2021년 11월 발표된『2022개정 교육과정 총론 주요사항』에서는 미디어 리터러시와 디지털 소양 등의 내용이 명시적으로 반영되었습니다. 미디어와 디지털 기술에 접근하고, 비판적이고 책임 있게 이용할 수 있는 능력은 미래 변화에 대응하기 위한 중요한 역량 중 하나로 세계 여러 나라에서 학교 교육을 통해 가르쳐야 할 중요한 학습 내용으로 다루어지고 있습니다. 그동안 우리나라 교육과정에서 미디어 리터러시 교육은 일부 교과의 성취 기준에 부분적으로 반영되었지만 명확한 교육과정 상의 근거가 없어 체계적인 교육에 어려움을 겪어 왔습니다. 2022 개정 교육과정의 총론에서 미래 변화에 대응하는 역량 함양을 위한 교육과정의 하위 요소로 미디어 리터러시를 명확히 하고 있는 만큼, 학교급과 교과를 아우르는 체계적인 교육이 가능할 것으로 기대됩니다.

본 가이드북은 미디어 리터러시 교육과 관련해 교사들의 교육 역량 강화에 도움이 될 수 있도록 구성되었습니다. 미디어 리터러시 교육을 처음 시작하는 교사들에게 필요한 용어의 개념 설명, 미디어 교육의 핵심 개념 및 교수학습 평가 등 기본적인 이론과 수업 사례를 풍부하게 담고 있습니다. 또한 미디어 리터러시 교육을 해온 교사 인터뷰를 통해 교사들의 고민과 수업 이야기를 더욱 생생하게 접할 수 있도록 하였습니다. 따라서 본 가이드북에 제시된 교육과정, 수업, 평가 등의 내용은 학교 및 학급 상황에 맞게 재구성하여 활용할 수 있습니다. KATOM(전국미디어리터러시교사협회) 소속교원들이 집필한 본가이드북이 미디어 리터러시 교육을 시작하거나 관심이 있으신 선생님들에게 도움이 되길 바랍니다.

KATOM 전국미디어리터러시교사협회

이 책을 집필한 선생님들의 모임인 KATOM(전국미디어리터러시교사협회)은 2019년 유초중고의 교사들이 모여 만든 비영리 교육 단체입니다. 한국에서 학교 미디어 교육이 시작된 1990년대 후반 이후 교사들은 자발적인 미디어 교육 연구 및 실천을 꾸준히 실행해 왔습니다. KATOM은 이러한 교사들의 실천을 하나로 모아 학교 미디어 리터러시 교육의 연구, 실행, 정책 제안 등을 활발히 진행하고 있습니다.

이 책의 구성

『미디어 리터러시, 교육을 만나다』는 미디어 리터러시 교육을 구성하고 실행할 때 중요한 이론과 다양한 교수–학습 실천 사례, 학교급별 교사 인터뷰, 각종 자료 등을 포함하고 있습니다. 이 책의 구성은 다음과 같습니다.

1장 미래를 여는 교육, 미디어 리터러시



1장에서는

미디어에 대한 의미와 기능, 재현(Representation)과 같은 핵심적인 작동 원리에 대해 알아봅니다. 아울러 리터러시(Literacy)의 개념이 어떻게 확장되고 변화되었는지 살펴봄으로써 미디어 리터러시 교육의 의미에 대해서도 탐색해봅니다. 특히 미디어 리터러시 교육이 학교 교육에서 실행되기 위해 교수 학습과 평가의 측면에서 실천되기 위해 고려해야 하는 부분이 무엇인지를 사례와 함께 서술하였습니다.

2장 미디어 수업 살펴보기



2장에서는

미디어 리터러시의 세부 역량과 관련하여 현재 미디어 교육에서 중요한 교육 내용으로 다뤄지고 있는 여섯가지의 주제(의사소통, 디지털 기술, 시민성, 정보 판별, 문화, 창작)를 선정하고 관련 이론과 교육과정과의 연계 및 재구성 방안, 교수학습 활동, 관련 자료등을 제공하였습니다. 이를 통해 독자들이 미디어 리터러시 교육의 다양한 양상을 이해하고, 학교 및 학급 상황에 맞게 재구성할 수 있도록 하였습니다.

3장 학년별 미디어 교육 이야기



3장에서는

초(저) · 초(고) · 중 · 고 및 특수교육에서 미디어 리터러시 교육을 실행하고 있는 교사들의 인터뷰를 기록함으로써, 학년별로 어떤 수준과 방법으로 미디어 교육이 실행되고 있는지 살펴볼 수 있도록 하였습니다. 인터뷰의 내용이 일화적 서술에 그치지 않도록 수업 설계와 경험을 중심으로 사례를 정리하였습니다.



차 례 Contents

1장 미래를 여는 교육, 미디어 리터러시



1.1 미디어(Media)란? 08
1.2 미디어 리터러시(Literacy)란? 15
1.3 미디어 교육이란? 23
[읽기자료] 호주의 미디어 리터러시 교육사례 29
1.4 미디어 리터러시의 핵심 개념 33
1.5 미디어 리터러시 교수학습과 평가 39

2장 미디어 수업 살펴보기



2.1 미디어로 소통하기 48
2.2 미디어로 디지털 기술사회 바라보기 61
2.3 미디어로 디지털 시민되기 73
2.4 미디어와 정보 판별하기 83
2.5 미디어와 문화읽기 94
2.6 미디어로 창작하기 104

3장 학년별 미디어 교육 이야기



3.1 미디어 교육 이야기: 초등학교 저학년 116
3.2 미디어 교육 이야기: 초등학교 고학년 127
3.3 미디어 교육 이야기: 중학교 139
3.4 미디어 교육 이야기: 고등학교 149
3.5 미디어 교육 이야기: 고등학교 특수학급 156

*참고자료 165

미디어 리터러시, 교육을 만나다

1장

미래를 여는 교육, 미디어 리터러시

1.1 미디어(Media)란?
1.2 미디어 리터러시(Literacy)란?
1.3 미디어 교육이란?
[읽기자료] 호주의 미디어 리터러시 교육사례
1.4 미디어 리터러시의 핵심 개념
1.5 미디어 리터러시 교수학습과 평가

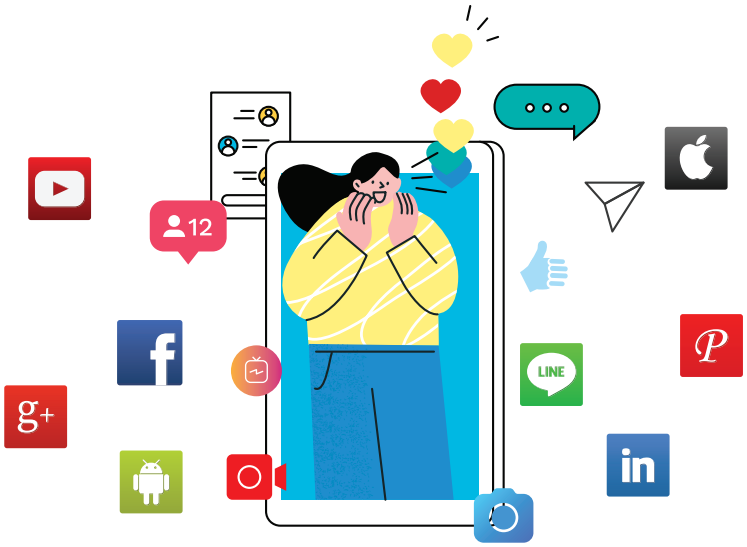


STEP 1.1

미디어(Media)란?



가 미디어란 무엇일까?



우리 생활에서 많이 쓰이지만 막상 그 뜻을 물으면 애매모호한 단어들이 있다. '미디어'란 단어도 그렇다. 미디어는 우리가 생활에서 쉽게 접하고 쓰는 단어지만 워낙 넓고 다양한 맥락에서 쓰이기 때문에 그 의미를 정확하게 콕 찍어 설명하기가 쉽지 않다. 우선 미디어(media)는 미디엄(medium)의 복수 형태로서 중간, 평균, 또는 연결의 의미를 지닌다. 이 중 미디어의 가장 큰 핵심 의미는 연결이며 특히 사람과 사람 사이를 연결을 의미 한다(나은영, 2002). 여기서 사람은 한 사람일 수도 있고 집단일 수도 있다. 예를 들어 TV뉴스는 뉴스를 제작하는 언론사와 TV뉴스 시청자를 연결하기 때문에 집단과 집단의 연결이다. 메신저로 전체 메시지를 보낼 경우에는 한 사람 대 집단의 연결이 이루어진다. 그렇다면 책도 미디어라고 볼 수 있을까? 당연히 책도 미디어이다. 작가(생산자)와 독자(수신자)를 연결하기 때문이다.

> *"미디어교육 측면에서 미디어는 주로 현대 대중매체 시대의 미디어인 TV, 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰, 영화, 광고, 비디오 게임 등을 뜻한다."*

'연결'이 미디어의 핵심 성질이지만 '연결' 을 중심으로 미디어를 정의하면 이 세상 거의 모든 것이 다 미디어다. 심지어 죽은 자의 영혼과 소통할 수 있는 영매나 무당도 산 자와 죽은 자를 이어주는 미디어이며 우리 자신도 매일 누군가를 연결해 주는 미디어다. 이렇게 미디어의 의미를 광의의 개념으로 정의하면 미디어의 핵심 기능인 '연결'을 강조할 수 있지만 미디어 교육 측면에서는 오히려 학습 대상을 모호하게 만들어 버린다. 따라서 미디어 교육에서 학습 대상으로 보는 미디어는 주로 현대 대중매체 시대의 미디어인 TV, 인터넷, 컴퓨터, 스마트폰, 영화, 광고, 비디오 게임 등을 뜻한다(Buckingham, 2003).

'미디어' 는 사람과 사람 사이를 연결하고 메시지를 전달한다. 이때 메시지는 글자나 소리로 구성될 수 있지만 그렇지 않을 수도 있다. 엘레베이터에 낯선 사람과 함께 있을 때 우리는 자연스럽게 핸드폰을 꺼내 들거나 벽 쪽으로 이동한다. 이때 어떠한 말도 하지 않지만, "다가오지 마세요. 저는 당신을 경계하고 있습니다" 란 메시지가 전달될 수 있다. 즉 메시지는 글자나 소리뿐만 아니라 동작, 그림, 이미지, 영상, 소리 등의 다양한 기호를 통해 의미를 형성한다. 따라서 미디어는 "사람과 사람 사이를 연결하여 다양한 기호를 활용하여 메시지(의미)를 전달하는 것"이라고 말할 수 있다.



나 `미디어`의 세 가지 의미

우리나라에서는 흔히 '매체'[1]로 변역되기도 하는 미디어는 실생활에서는 크게 세 가지 의미로 존재한다(Hartmann, 2006). 다음 세 문장은 상황에 따라 다르게 쓰이는 '미디어'에 관한 예시이다.

1) 미디어에서 백신의 안전성을 강조한다.
2) 미디어 기기를 잘 선택해야 합니다.
3) 이번 정책을 소셜미디어(SNS)에 홍보하자!

첫 번째의 미디어는 우리가 자주 접하는 뉴스, 신문, TV프로그램 등을 뜻한다. 백신에 관한 뉴스는 백신에 대한 정보로서 여기서 미디어는 '내용(text), 메시지' 에 관한 의미를 지닌다. 두 번째는 '기기, 물건(object)' 를 지칭하는 미디어이다. 스마트 폰, TV, 라디오 같이 직접 손으로 잡을 수 있고 만질 수 있는 것으로서, 이러한 미디어 기기를 통해 다양한 미디어 콘텐츠를 접할 수 있다. 마지막 세 번째 미디어는 공간(context)으로서의 의미를 지닌다. 소셜 미디어 공간, 게임 공간, 인터넷 공간 같이 미디어 기술이 만들어 낸 하나의 가상공간을 뜻한다. 우리는 미디어 기기를 통해 새로운 미디어 공간으로 진입하여 다른 사람과 의사소통을 이루고 미디어 콘텐츠를 소비한다.

미디어의 세 가지 의미	예
내용으로서의 미디어	책 · 영화 · 광고 · 뉴스의 내용, 공포영화, 로맨틱 코미디, 신발 광고, 경제뉴스 등
기기로서의 미디어	전신, 라디오, 전화, TV, 컴퓨터, 노트북, 스마트폰, 테블릿 PC
공간으로서의 미디어	인터넷 공간, SNS 공간, 게임공간, 페이스북, 트위터

1) 매체와 미디어는 동일한 의미역을 지닌다. 국어 교육과정에서는 매체란 용어를, 여타의 교과에서는 미디어란 용어를 더 많이 사용한다. 사회 전반에서 미디어란 단어의 사용 빈도가 높고 매체는 주로 미디어의 의미 중 '기기'로써 사용되기 때문에 여기서는 미디어란 용어를 주로 사용하였고 경우에 따라 미디어 기기를 매체로 사용하였다.

다 의사소통으로의 미디어

미디어는 크게 세 가지 의미를 지니며 각각의 의미는 미디어의 본질인 메시지(의미)에 밀접하게 연관된다. 내용으로서의 미디어와 메시지 간의 관계는 직관적으로도 이해가 되지만 다른 두 형태인 '기기로서의 미디어'와 '공간으로서의 미디어'는 메시지와 큰 관련이 있어 보이지 않는다. 하지만 실제로는 그렇지 않다.

처음부터 기기로서의 미디어가 메시지 의미에 영향을 끼치는 요인으로 주목받은 것은 아니다. 메시지가 전달되어 의미가 소통되는 것을 '의사소통'이라고 부른다(강길호 · 김현주, 1995; 나은영, 2003). '의사소통모델(Basic communication model)'에 따르면 의사소통 과정은 '내(송신자)'가 만든 메시지를 미디어에 실어 '상대방(수신자)'에게 전달하는 것이다(Croteau & Hoynes, 2019). 의사소통모델(Basic communication model)은 의사소통을 설명하는 전통적 모델로서 의사소통이 이루어지기 위한 4가지 조건을 전제한다. 송신자와 수신자는 메시지를 보내고 받으려는 의도를 지닌 존재이며 메시지는 객관적이고 독립적으로 존재하며 미디어는 메시지를 전달하는 수단으로만 작용한다. 전통적인 관점에서는 이러한 네 요소가 갖추어지면 성공적인 의사소통, 메시지 전달이 이뤄지리라 믿는다(김균 · 정연교, 2006).



〈기본적인 의사소통 모델〉

하지만 전통적인 의사소통 모델은 의사소통을 충분히 설명하지 못한다. 수업의 한 장면을 떠올려 보자. 학생들에게 온갖 제스처와 억양과 강세를 동원하여 설명하는 교사가 있고 교사의 기운에 감화되었든지 학구열에 불타는 의지 때문인지 모르지만 눈을 초롱초롱 뜨며 교사와 함께 호흡하며 심지어 적절한 반응까지 보이며 적극적으로 듣는 학생이 있다. 얼마 후 교사는 의미심장하게 묻는다. "이해됐지?" 학생들도 자신 있게 대답한다. 교사는 뿌듯함을 애써 감추며, "그래! 삼국시대에 한강은 왜 중요하지?"라고 묻는다. 학생들은 자신 있게 엉뚱

한 답을 내놓는다. “배를 탈 수 있어서요.”

교사는 학생들에게 메시지를 전달하고 싶은 의지가 불타올랐고 학생들은 열심히 들었지만, 결과적으로 의사소통은 실패했다. 전통적인 관점에서 보면 송신자와 수신자는 의사소통에 대한 의지가 분명하고 수업내용인 메시지는 교사의 제스처와 목소리라는 미디어를 통해 전달되었기에 의사소통은 성공적이어야 했다. 하지만 전통적인 관점은 수신자와 송신자의 주체적인 의미 해석 과정을 배제시키고 있다. 즉 구성주의적 관점이 결여되었기 때문에 의사소통 과정을 충분히 설명할 수 없다. 구성주의에 따르면 아이들은 각자의 삶의 경험과 지식을 토대로 메시지를 해석한다. 따라서 교사가 정확하게 보냈다고 생각되는 메시지는 학생들에게 전혀 다른 의미로 해석될 수 있다[2].

의사소통의 실패를 미디어 관점에서도 살필 수 있다. 전통적인 관점에서 미디어는 단순히 메시지를 전달하는 도구로 국한하여 미디어와 메시지는 각기 독립적으로 존재하는 것으로 본다. 하지만 미디어는 메시지의 의미 형성에 관여한다. ‘사랑해’ 라는 메시지를 편지로 전하든 문자메시지로 전달하든 그 의미는 크게 변하지 않는다고 생각할 수 있다. 하지만 우리는 경험상 같은 메시지라도 전달 방법에 따라 의미가 달라질 수 있음을 알고 있다. ‘사랑해’란 메시지를 직접 얼굴을 보고 음성으로 전달할 수도 있고 문자메시지 혹은 손편지로 한 글자 한 글자 정성스럽게 써 보낼 수도 있다. 그리고 대부분은 문자메시지보다는 손편지에 적힌 메시지에서 그 사람의 진심을 더 느낄 수 있을 것이다. 전자가 가볍고 장난스러운 ‘사랑해’라면, 후자는 훨씬 진중하고 진심이 담긴 ‘사랑해’ 이기 때문이다. 이같이 ‘사랑해’ 란 의미는 메시지 홀로 만드는 것이 아니라 메시지와 미디어가 함께 어우러져 혼합물(김균 · 정연교, 2006)로 존재하며 새로운 의미를 만든다. 이처럼 미디어는 단순히 메시지를 나르는 그릇이 아닌 메시지와 함께 의미를 생성하는 역할을 한다. 따라서 미디어를 통해 전달되는 의미를 정확하게 파악하기 위해서는 단순히 글자 해독 능력을 넘어서 미디어에 대한 이해와 미디어를 통한 의미 형성 과정을 경험하는 것이 중요하다.

---

2) 여기서 의미를 전달하였다고 하였지만 이는 이해를 돕기 위한 비유이다. 의미는 전달될 수 있는 것이 아니기 때문이다. 김경용(2004)은 의사소통이란 단어 자체가 모순이라고 본다. 의미는 각자의 머릿속에서 재구성됨으로 의미를 전달되는 것은 불가능하며 의사소통이란 송신자와 수신자가 서로 독립적으로 의미를 창출하여 이것을 공유할 때 발생하기 때문에 의사소통이 아닌 ‘의미 공유’, ‘의사 공유’가 더 타당하다고 본다(김경용. 2004). 하지만 여기서는 의사소통이라는 용어가 일반적으로 쓰이기 때문에 의사소통이란 용어를 사용한다.

라 미디어의 재현



"

미디어는 현실을 그대로 보여주는 것이 아니라
생산자의 의도에 맞게 재조정하여 전달한다

"

미디어가 메시지에 영향을 끼치는 또 하나의 특징으로 재현(representation)을 들 수 있다. 미디어는 실감 나는 영상과 자막, 상황에 알맞은 배경음악과 효과음을 사용하여 사실감 있게 상황을 재현한다. 문제는 이러한 생생한 재현이 현실을 있는 그대로 보여주는 것이 아니라 메시지 생산자의 의도에 맞게 현실을 재창조하여 전달하는 데 있다. 아래 그림과 같이 실제로는 오른쪽 사람이 왼쪽 사람을 공격하고 있지만, 카메라 화면은 절묘하게 상황의 부분만을 제시하여 정반대의 상황을 연출하고 있다. 이같이 재현되는 미디어의 메시지는 다음과 같은 특징[3]을 갖는다(Sheibe & Rogow, 2012: p16-17).

---

3) NAMLE(National Association for Media Literacy Education)

- **모든 미디어 메시지는 만들어진 것이다.**

  : 미디어의 모든 메시지는 누군가의 의도를 통해 만들어진 메시지이다. 제작자의 선택과 결정, 그리고 미디어 기술이 지닌 한계점으로 인해 메시지는 세상을 특정한 방식으로 재현하게 된다.

- **다양한 미디어들은 저마다의 특징과 강점이 있으며 의미를 형성하는 자신들만의 언어체계를 가지고 있다.**

  : 문자 언어에는 주어, 서술어, 목적어와 의미를 만들어 내는 규칙인 문법이 존재한다. 영상 이미지에서는 카메라 구도와 앵글을 통해 의미를 만들어내는 체계가 존재한다. 각각의 기호 체계들은 자신들만의 의미 형성 방식이 있다. 또한 야구하는 방법은 책보다는 영상으로 배우는 것이 쉽다. 반면에 학생들이 복잡하고 추상적인 아이디어를 정확하게 전달하기 위해서는 글자가 더 적합하다. 이렇게 미디어는 저마다 사용하는 표현양식에 따른 장단점을 가지고 있다.

- **모든 미디어 메시지는 특정 관점과 가치를 지니고 있다.**

  : 미디어 메시지는 제작자뿐만 아니라 소비자의 경험과 생각(예; 사회규범, 미디어 관습)을 반영한다. 예를 들어 의류 광고 모델이 보여주는 키, 몸무게, 체형, 피부색, 헤어스타일과 같은 신체 이미지는 아름다움에 대한 개념 및 문화적 선입견을 전달한다.

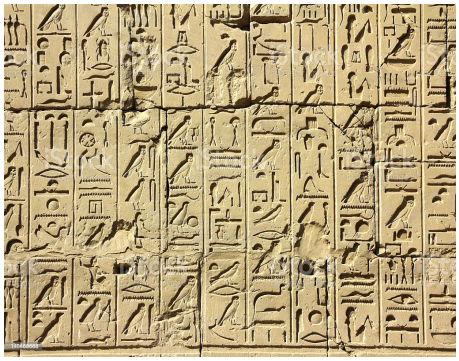
- **사람들은 자신의 개인적 신념과 경험을 바탕으로 미디어 메시지를 해석한다.**

  : 사람들은 미디어 메시지를 능동적으로 수용하고 모든 사람들은 각기 다르기 때문에 동일한 메시지를 다르게 해석할 수 있다. 미디어 텍스트를 오독하거나 왜곡해서 발생하는 다름일 수도 있지만 텍스트에 근거한 타당한 해석이 이루어질 경우에도 그 내용은 다를 수 있다. 미디어 텍스트 해석에 민족성, 문화, 정체성, 사회경제적 계급, 선행지식, 정치적 성향이 영향을 끼치기 때문이다.

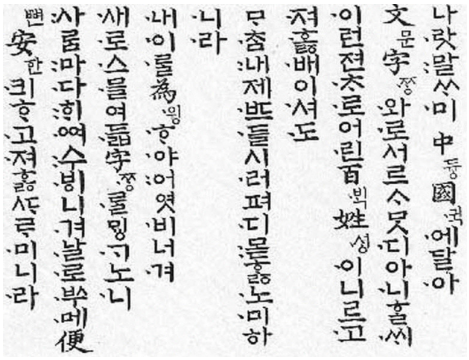
STEP 1.2 미디어 리터러시(Literacy)란?

리터러시(literacy)[4]는 읽고 쓰는 능력을 뜻한다. 리터러시는 리터러시의 대상과 함께 있을 때 그 의미가 더욱 명확해진다. 미디어 리터러시란 미디어를 대상으로 읽고 쓰는 것이다. 그렇다면 과연 '미디어를 읽고 쓴다.'라는 것이 무엇을 의미하는 것일까? 미디어 리터러시를 이해하기 위해서는 리터러시 변화를 역사적으로 살펴볼 필요가 있다.

가 전통적 리터러시



〈고대 이집트 상형문자〉



〈훈민정음〉

리터러시의 정의는 리터러시 대상에 대한 질문으로 바꾸어 생각해 볼 수 있다. '무엇을 읽고 쓰는가?'란 질문에 가장 쉽게 떠올릴 수 있는 대상은 '문자'와 '글'이다. 문자는 전통적인 리터러시의 대상이었을 뿐만 아니라 지금의 영상 시대에도 가장 주요한 리터러시 대상 중 하나이다. 글자를 읽고 쓰는 것은 예나 지금이나 매우 중요한 능력이었다. 예로부터 글자를 깨우친다는 것은 관직에 나아갈 수 있는 최소한의 능력이었고 자신의 신분을 한 단계 올릴 수 있는 가능성을 뜻하였다. 현대에도 글자에 대한 능력은 여전히 주요한 학습 능력이자 사회에서 요구되는 주요한 업무 역량의 하나로 여겨진다.

---

4) 문해력이나 문식성은 전통적으로 글자를 읽고 쓰는 능력으로 정의되었다. 근래 문해력 · 문식성도 문자를 넘어선 다양한 기호체계에 대한 능력으로 바라보지만(정혜승, 2008) 이 두 용어에 포함된 '문(文)'이 글자를 대상으로 하는 활동이란 오해를 줄 수 있어 여기서는 원어 그대로 리터러시를 사용하였다.

> *글자를 개인의 인지적 능력으로서 학습의 대상으로 보는 전통적 리터러시에 대한 의구심이 제기되기 시작한다*

'글을 읽을 수 있다.'라는 것은 단순히 글자를 소리 내어 읽을 수 있는 기초적인 수준을 넘어서 글이 지닌 의미를 파악하는 것을 뜻한다. 전통적인 리터러시에서 '의미'는 글을 통해서만 전달되고 개인의 심리적인 능력에 의해서 좌우되는 것으로 보았다. 동시에 한 개인의 지능을 드러내는 결정적인 지표로 보기도 하였다. 하지만 글자를 배운다는 것은 보다 복잡다단한 의미를 지닌 행위이다. 우리는 간혹 어린아이들이 나이에 맞지 않게 자신들의 인지발달을 넘어서는 어휘나 문장을 구사하는 것을 볼 수 있다. 이를 아이의 비범한 인지능력으로 바라볼 수도 있지만 인지적으로 평균인 아이들도 종종 자신의 연령대에 맞지 않는 문장을 구사한다. 이를 통해 우리는 리터러시 습득이 온전히 개인의 심리적 과정 혹은 지능이 결정하는 것이라기보다는 개인을 둘러싼 환경의 요소도 리터러시 습득에 중요함을 알 수 있다.

또한 우리는 글자에 대한 리터러시 역량을 일반적인 지능을 가늠할 수 있는 하나의 척도로 생각한다. 글을 잘 읽고 쓰는 아이는 지능이 높고 다른 영역에서도 잘할 것이라 기대한다. 하지만 실상 높은 리터러시 능력을 갖추고도 다른 영역에서 능력을 발휘하지 못하는 경우는 빈번하다. 국어는 잘하지만 수학이나 사회, 미술 같은 여타의 과목에서 충분한 성취를 이루지 못하거나, 교과서는 잘 읽지만 학교 밖의 텍스트를 이해하지 못하는 학생들이 존재한다. 리터러시 능력이 곧 지능이라는 생각은 빠르고 복잡하게 변화하는 현대 사회에서 학생들의 역량을 충분히 설명할 수 없다.

전통적인 리터러시는 문자를 대상으로 개인의 인지능력을 통해 습득될 수 있는 것으로 개인의 지적 능력과 동일어로 사용된다. 하지만 리터러시 학습에 있어 맥락적 요소들의 중요성이 대두되고 리터러시 능력 또한 인간이 지닌 다양한 능력 중의 하나라는 사실이 발견되며 전통적인 리터러시에 대한 의구심이 조금씩 싹트게 되었다(Heath, 1983; Gee, 1996).

전통적인 리터러시	
리터러시의 대상	글자
리터러시 학습	개인의 심리적 과정
리터러시와 사회와의 관계	사회와 무관한 것으로 존재

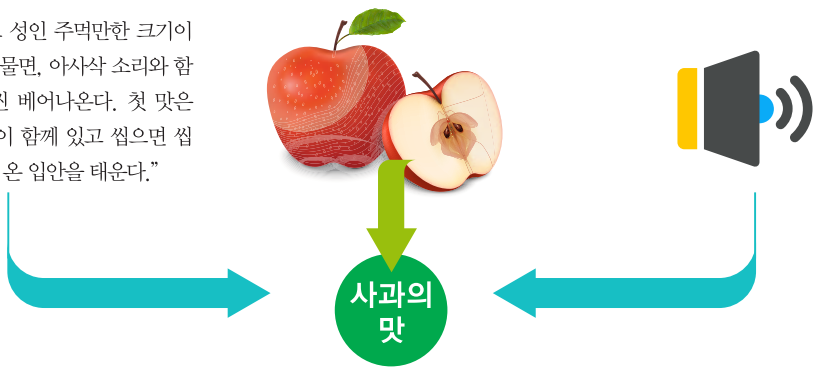
나 리터러시의 확장

20세기 들어와서 미디어 환경은 크게 변화한다. 통신기술의 발달은 TV와 라디오와 같은 매스미디어를 등장시켰고 사람들은 더 다양한 미디어를 통해 세상을 접하고 소통하기 시작하였다. 1990~2000년대에 들어서는 비디오 캠코더와 디지털 카메라 그리고 인터넷의 대중화는 사람들에게 더 많은 소통의 기회와 방법을 제공해주었다.

미디어 환경의 변화로 인해 과거 문자 언어만으로 소통되던 의미는 이제 영상, 이미지, 소리와 같은 여타의 기호 체계를 통해서도 소통될 수 있게 되었다. 메신저에서 글자로 전할 수 없는 감정을 이모티콘을 통해 표현할 수 있고, 카드뉴스의 이미지와 그래프는 글에 담긴 정보를 보완하여 더욱 정확하게 이해할 수 있도록 돕는다. 또한 유튜브의 수많은 영상 속을 통해 우리는 책에서 배울 수 없는 정보들을 습득할 수 있다.

문자 언어는 가장 보편적으로 사용되는 의사소통 체계이지만 세상 모든 의미를 온전히 표현할 수는 없다. 예를 들어 사과를 한 번도 경험하지 못한 사람에게 사과를 설명하는 상황을 상상해 보자. 사과의 크기나 색깔, 맛 등을 문자로 최대한 세세하게 설명해 줄 수는 있지만 분명한 한계가 존재한다. 이때 사과의 이미지와 함께 사과를 베어 먹는 소리를 함께 제시하면 훨씬 풍부하게 사과의 의미를 전달할 수 있다. 이처럼 현대의 미디어 환경에 '리터러시(literacy)' 란 변화된 멀티미디어 환경에서 적극적으로 소통할 수 있는 능력이며 이는 언어 기호 체계를 포함하여 다양한 기호 체계를 이해하고 이를 바탕으로 의미 과정에 관여하는 능력이다(정현선, 2007; 정혜승 2008; NLG, 1997; Kress & Leeuwem, 2001; Buckingham, 2003; Hobbs, 2010, 2017).

"사과는 빨간색을 띄고 성인 주먹만한 크기이다. 사과를 한 입 베어 물면, 아사삭 소리와 함께 사과의 단물이 물씬 베어나온다. 첫 맛은 달콤하지만 상큼한 맛이 함께 있고 씹으면 씹을수록 사과의 단맛이 온 입안을 태운다."



리터러시의 확장은 비단 리터러시 대상의 확장에만 국한되지 않고 리터러시 학습관에도 변화를 끼쳤다. 확장된 리터러시는 학습 과정에서 개인의 심리적 요인과 함께 의미가 사용되는 맥락과 실천을 중요하게 여긴다. 우리는 흔히 의미란 사전에 정의된 고정불변의 무엇이라고 생각하지만 실제 의미는 상황과 밀접하게 관련되어 있다. 즉 언어의 의미는 언어 사용자들 간의 협의를 통해 새롭게 형성되고 해석되어 진다(Gee, 2015).

예를 들어 우리가 딸기우유를 원할 때 '딸기우유' 의 의미는 상황에 따라 달라진다. 편의점에서 딸기우유를 찾을 때 '딸기우유' 는 실제 딸기가 들어간 우유라기보다는 딸기맛 우유를 뜻한다. 전체 우유에서 딸기 맛을 내는 파우더가 10%도 채 안 들어갔지만 우리는 그 우유를 딸기우유라고 생각한다. 하지만 고급진 카페에서 딸기우유를 주문할 때는 다르다. 이때 주문한 딸기우유가 우유에 단순히 딸기맛 파우더를 첨가한 음료라면 우리는 실망하거나 그 가게의 상술을 탓한다. 이때 우리가 기대한 '딸기우유' 는 생딸기가 갈려져 나오는 우유를 뜻한다. 이같이 언어의 의미는 그 언어가 사용되는 상황과 밀접한 관련을 갖고 있기 때문에 언어는 그 언어가 실제 쓰이는 실천과 동떨어진 것으로 학습될 수는 없다. 언어의 의미는 언어가 쓰이는 맥락과 상황에 따라 변화하기 때문에 언어는 결국 그 사회를 유지시키는 권력과 이데올로기도 포함하고 있다. 따라서 확장된 리터러시 학습관에서 의미를 보다 온전히 읽고 쓰기 위해서는 언어가 소통되는 맥락과 세상 그리고 사회에 대한 이해가 필요하며, 실제 언어를 사용하는 실천을 통해서만 리터러시가 향상될 수 있다고 바라본다(Knobel & Lankshear, 2007; Street, 2003).

확장된 리터러시	
리터러시의 대상	글자, 이미지, 소리, 영상 등 기호체계
리터러시 학습	개인의 심리적 과정과 함께 언어가 쓰이는 상황 중시
리터러시와 사회와의 관계	사회와 무관한 것으로 존재

다 미디어 리터러시란?

미디어 리터러시는 확장된 리터러시를 바탕으로 미디어 공간에서 소통되는 메시지의 의미를 이해하고 형성하는 것을 뜻한다. 새로운 미디어 환경에서 정보를 처리하고 자신의 의견을 표현하며 다른 사람과 소통하여 사회에 참여할 수 있는 미디어 리터러시는 사회구성원의 필수 능력으로 존재한다(김경희 · 김광재 · 이숙정, 2017). 나아가 미디어 리터러시는 의사소통 역량을 넘어 학습자들이 자신의 더 나은 삶(well-being)을 살아갈 수 있는 미래 사회에 대응하기 위한 일종의 생존기술로 인식된다(안정은 · 김양은 · 전경란 · 최진호, 2017).

미디어 리터러시 교육의 대상인 미디어는 시대에 따라 빠르게 변화하기 때문에 미디어 리터러시 역시 하나의 고정된 상태(state)로 존재하지 않고, 그 시대의 지배적인 미디어가 무엇이냐에 따라 의미를 달리한다(전경란, 2015). 초기의 미디어 리터러시는 영화, TV와 같은 영상매체 중심으로 이루어졌다. 70~80년대의 매스미디어 환경에서는 자본과 권력이 있는 소수의 전문가 집단만이 미디어 콘텐츠를 제작할 수 있었고 이용자의 역할은 콘텐츠 수용에 국한되었다. 이에 따라 미디어 교육에서는 학습자들이 콘텐츠에 담긴 소수 집단의 이데올로기나 이념을 비판적으로 바로 볼 필요성이 증대되었고 '비판적 사고'를 강조하게 된다.

90~00년대에 들어서는 미디어 환경이 인터넷을 중심으로 디지털 환경으로 전환된다. 인터넷 미디어 시대의 가장 큰 변화는 '미디어 이용자의 참여기회 증진'과 '쌍방향성'이다. 매스미디어 시대에 미디어 콘텐츠는 소수의 제작사로부터 미디어 이용자들에게 일방향적으로 전달되었다. 제작사는 자신들의 콘텐츠에 대해 피드백을 즉각적으로 받을 수 없었고, 미디어 이용자들 역시 자신의 의견을 전달할 수 없는 일방향적인 콘텐츠 소비가 이루어졌다. 하지만 인터넷을 통한 연결은 쌍방향적인 소통을 가능하게 하였다. 여기에 디지털 카메라 및 캠코더의 대중화로 개인도 콘텐츠를 제작할 수 있는 환경이 마련되자 미디어 이용자는 생비자로서 위치가 격상되며 동시에 미디어 교육에서도 이용자의 제작 능력(김양은, 2005)과 참여 능력이 중요시되었다.

2010년에 들어서는 데이터와 인공지능이 미디어의 중심에 위치한다(안정임 외, 2017). 통신기기뿐 아니라 냉장고 · 자동차 등의 제품들도 인터넷 망에 연결되는 사물인터넷(Iot)의 등

장과 이용자의 모든 활동이 데이터로 변환되고 분석 활용되는 빅데이터(Big date)의 활용 및 인공지능의 등장은 미디어 환경을 디지털로 빠르게 전환시켰다. 우리는 알고리즘에 의해 추천된 영상을 시청하고 빅데이터에 분석된 소비 패턴에 따라 개별화된 광고를 접한다. 학교 발표나 과제를 준비할 때는 알고리즘이 추천한 이미지를 활용하여 보다 빠르고 손쉽게 자료를 제작할 수 있으며 빅데이터에 기반한 번역 시스템은 언어의 장벽을 허물고 있다. 사회의 모든 활동 및 삶의 양식이 디지털 · 데이터화 되는 디지털 전환 시기에 우리는 그 어느 때보다 촘촘한 연결망 속에서 살아가고 있으며 동시에 개인이 사회에 끼칠 수 있는 영향력이 가장 큰 시기에 살고 있기도 하다. 이에 따라 미디어 교육에서는 기존의 제작을 넘어서 공동체의 일원으로서 살아갈 수 있는 시민적 역량이 중요시되고 있다(김아미 · 이지영 · 주주자 · 이윤주 · 양소은, 2019; 강진숙 · 배현순 · 김지연 · 박유신, 2019).

	영상 시대 (70~90년대)	인터넷 시대 (90~10년대)	디지털 전환 시대 (10년대 ~)
중심 기술	영상	인터넷	데이터, 인공지능, 알고리즘
이용자	수용자	생비자	영향력 있는 개인
미디어 리터러시	비판적 이해 능력	미디어 접근 · 분석 · 생산 · 참여	디지털 시민성

이같이 미디어 리터러시 교육 내용이나 강조점은 시대에 따라 변화였지만 미디어 리터러시를 구성하는 하위 역량은 '접근, 분석 · 평가, 창조, 소통 · 참여 · 행동'으로 체계화되었다(김아미, 2020). 접근 역량은 기초역량으로서 미디어 기기를 사용하는 방법이나 자신이 원하는 콘텐츠에 접근할 수 있는 능력이다. 분석 및 평가 능력은 미디어 메시지를 분석하여 메시지의 의미 형성 과정이나 숨겨져 있는 이데올로기 등을 파악하는 것이다. 창조는 미디어 기기를 통해 자신을 표현하며, 소통 · 참여 · 행동은 사회공동체의 문제와 이슈에 대해 의견을 개진하고 사회 변화를 위해 행동하는 것이다. 근래의 미디어 환경에서는 위의 하위 역량과 더불어 '책임과 권리', '윤리', '조절 및 통제' 에 관한 역량도 중요시되고 있다(안정임 외, 2017; 김경희 · 김광재 · 이숙정, 2017). 역량별로 이루어지는 미디어 교육 내용은 아래와 같다(양정애 · 김아미 · 박한철, 2019).

역량별 교육 형태	미디어 리터러시 하위 역량	내용 요소(예시)
미디어에 대한 접근 교육	접근	– 여러 유형의 미디어 콘텐츠에 접근해 실제 이용 – 미디어 기기, 기술의 기능적 활용 방법 습득
비판적 미디어 이용 교육	분석 · 평가	– 미디어의 본질(상업적, 기술적 속성)과 그로 인한 영향력 파악 – 미디어 콘텐츠의 품질 평가 및 내용의 사실성, 진실성 확인 – 미디어 콘텐츠에 대한 질적 평가
생산적 미디어 활용 교육	창조, 소통 · 참여 · 행동	– 미디어에서 정보를 습득하여 자기개발 및 진로 탐색 등 발전적 목적에 활요 – 자신의 생각을 다양한 형식으로 제작 및 표현 – 미디어 공간에서 다른 사람들과의 소통
책임 있고 안전한 미디어 향유교육	접근, 조절,	– 타인의 권리를 준수하는 미디어 이용 태도 – 자신의 권리를 침해받았을 때 대응 방법 – 미디어 콘텐츠에 대한 심미적 감상법 – 미디어에 대한 주체적인 조절 능력

〈역량별 미디어 교육 형태 및 내용요소〉[5)]

한편 미디어 리터러시 개념의 역동성은 종종 하위 개념인 뉴스 리터러시와 유관 개념인 디지털 리터러시와의 혼돈을 불러일으킨다. 뉴스 리터러시는 미디어 리터러시의 한 영역으로 존재하며 다양한 미디어 장르 중 뉴스에 초점을 맞춘 역량이다. 미디어 리터러시 교육의 철학과 방법을 기반으로 뉴스에 비판적 이해와 뉴스에 대한 의사소통 기술의 학습에 초점을 두는 것이다(Hobbs, 2010). 디지털 리터러시는 "디지털 환경에서 학습자가 주도적이고 가치로운 삶을 살아가기 위해 디지털 기술을 올바르게 이해 사용하여, 정보 및 그 내용물을 적절하게 탐색 활용하고, 비판적으로 분석 평가하며, 생산적으로 소통 창조하는 복합적인 역량"으로 정의된다(노은희 · 신호재 · 이재진 · 정현선, 2018). 미디어 환경이 디지털로 전환된 상황에서 디지털 미디어 기기를 활용하고 정보를 비판적으로 이해 · 분석하며 창작하는 일

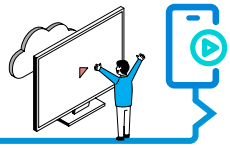
5) 양정애 · 김아미 · 박한철(2019)의 p96–97쪽의 표 내용 일부 수정.

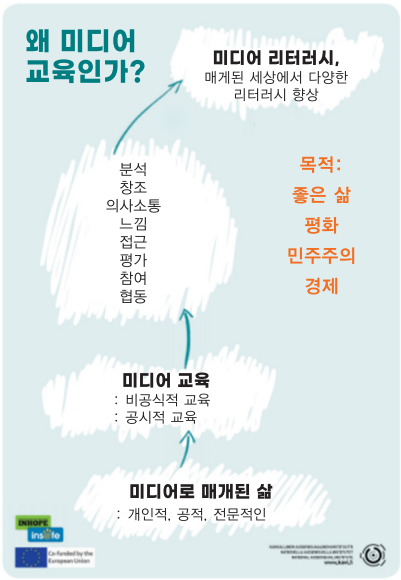
련의 활동은 미디어 리터러시 교육과 유사하다고 볼 수 있다. 하지만 이러한 활동을 바라보는 관점에 차이가 있다. Glister(1997)가 명명한 디지털 리터러시[6]는 컴퓨터 리터러시에서 출발한 개념으로 디지털 기기의 활용 능력과 이를 통한 협력적 문제 해결 능력을 강조하며(박주현, 2018), 디지털 기술(technology)을 가치중립적인 것으로 바라본다(김아미, 2020). 하지만 미디어 리터러시는 기호학적, 비판이론 및 문화이론, 구성주의 관점에 토대를 둔다(Hobbs, 2011). 이에 따라 미디어 환경을 이루는 기술도 맥락의 한 요소로 인식하며 이러한 기술이 의사소통과 사회에 어떤 영향을 끼치는지 이해하고자 한다.

앞서 살펴보았듯이 미디어 리터러시는 확장된 리터러시를 바탕으로 그 시대의 지배적인 미디어가 무엇이냐에 따라 변화하는 역동적인 개념이다. 각 시대에 따라 강조하는 역량과 교육 주제가 달라질 수 있겠지만 변하지 않은 것은 교육이란 큰 울타리 안에서 이루어진다는 사실이다. 교육이 학습자의 성장을 궁극적으로 도모하는 활동임을 감안할 때 더욱 중요한 것은 학생들의 삶에 담긴 미디어를 어떻게 바라보고 어떻게 접근하냐의 문제일 것이다. 다음 장에서는 미디어 리터러시를 교육의 측면에서 살펴보고자 한다.

6) '컴퓨터를 통해 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 사용하는 능력'으로 정의하였다.

STEP 1.3 미디어 교육이란?





미디어 교육은 미디어를 대상으로 하는 교육이며 미디어 리터러시는 미디어 교육을 통해 얻어지는 지식과 기능이다(Buckingham, 2003; 양정애 · 김아미 · 박한철, 2019). 근래 미디어 교육은 가짜 뉴스에 대한 대응방안으로 주목받으며 미디어 교육을 가짜 뉴스에 대한 교육으로 생각하는 경우가 많다. 하지만 미디어 교육은 90년대부터 국내의 다양한 사회기관이나 학교 현장에서 꾸준히 실천되고 있는 교육 방법이자 교육 철학이다. 변변한 교육과정도 없는 시절에 미디어 교육이 실천될 수 있었던 것은 학생들을 하나의 주체적인 학습자로 인식하여 그들의 문화를 존중하고 학생의 문화 자산을 통해 학습자의 삶에 실제적인 영향을 끼치는 교육을 실천하고자 하는 교사들의 열망 때문이었다. 더불어 90년대 캠코더와 디지털 카메라의 보급, 교내 방송실 등의 환경이 정비됨에 따라 학교에서 영상 관련 수업이 이루어질 수 있었다. 이때의 미디어 교육은 전국적 규모로 체계적으로 이루어지기보다는 교사 개인의 열정이나 학생의 관심사에 따라, 방송반, 단편 영화 제작, 광고 제작, NIE 등의 형태로 이루어졌다.

미디어 환경이 디지털 미디어로 변환되고 스마트폰의 대중화로 미디어가 우리의 삶에 끼치는 영향이 지대해짐에 따라 미디어 교육의 중요성과 필요성이 다시금 강조되고 있다. 지금 우리의 삶은 '미디어에 의해 매개된 삶(mediated life)'이다. 혼자 시간을 보낼 때도 스마트폰을 통해 게임이나 영상, 웹툰을 소비하며 직장에서는 각종 메신저를 통해서 소통한다. 스마트폰을 통해 뉴스에 대한 접근성이 향상되어 사회 현안을 빠르게 접할 수 있고, 나의 의견을 적극적으로 개진할 수도 있다. 현대의 우리는 미디어를 통해 소통하고 관계를 구축하며 사회를 이해하고 참여하는 '미디어에 의해 매개된 삶(mediated life)'을 살고 있다.

'미디어에 의해 매개된 삶'으로 우리는 자신의 정체성을 더욱 세세하게 구현할 수 있다. 자

신과 비슷한 취향이나 관심사(예, 파충류, 프라모델 조립, 화장, 신발 등)를 갖는 사람들 간 관계를 형성하거나, 관련 정보를 쉽게 얻게 됨으로서 현실에 나라는 존재를 더욱 세밀하게 실현할 수 있다. 이러한 미디어 환경은 배움을 학교 밖으로 확장시켜 학교 밖에서도 학습자들이 자신의 관심사에 따라 배우는 비공식적 학습을 가능하게 하였다. 매스 미디어 시대에 학생들은 성인이 검열한 프로그램이나 정보만을 접할 수 있었지만, 디지털 미디어 시대에 학생들은 자 신의 정체성에 따른 다양한 정보를 검색하고 자신이 선택한 공동체의 일원으로 활약함으로 써 자신들만의 문화를 주체적으로 형성할 수 있다. 그 결과 학생들의 주체성은 향상되었고 학생들의 문화를 학습의 자원으로 삼아야 할 필요성은 더욱 커졌다. 이런 상황에서 학생의 미디어 경험을 대상으로 교육하는 미디어 교육의 필요성과 가치가 더욱 부각 되었다.

물론 우리는 삶 속에서 자연스럽게 미디어에 대한 지식이나 미디어 기기를 다루는 방법을 습득하기도 한다. 학생들도 마찬가지다. 하지만 이러한 배움은 수많은 시행착오 속에서 일어나는 비효율적인 학습이다. 특히 미디어 공간이 성인들을 위해 구축된 공간임을 생각하면, 학생들은 어떠한 안내나 안전장치 없는 시행착오를 겪기 때문에 많은 위험을 감수해야 한다. 따라서 미디어 교육은 학교라는 안전한 울타리 안에서 아이들이 미디어 공간을 충분히 탐색하고 이해할 수 있는 기회를 제공해야 할 필요가 있다. 이를 통해 학생들이 미디어에 의해 연결된 삶을 주체적이고 평화롭게 살아가며 나아가 시민 공동체의 일원으로서 보다 나은 공동체를 만들어가기를 바라는 것이다.

가 비판적 사고

전통적으로 미디어 교육에서 가장 중요시하는 역량은 비판적 사고이다. 미디어 교육은 크게 미디어 텍스트 이해(분석)와 텍스트 제작의 두 가지 양상으로 실천된다. 텍스트 이해와 제작은 별개의 과정이 아니라 서로 긴밀하게 연결되며 비판적인 이해가 이루어질 때 창의적인 제작이 가능하고 역으로 창의적 제작 활동을 통해서만 비판적인 사고 및 미디어 개념과 미디어 지식에 대한 온전한 이해가 가능하다. 광고 텍스트에 대한 수업을 예로 들어 보자. 광고 텍스트는 상품의 홍보를 위해 각종 정보와 설득 기법, 재미가 녹아든 텍스트다. 텍스트를 꼼꼼히 살피며 텍스트 안의 글자, 색깔, 이미지 등이 형성하는 의미와 전략을 이해할 수 있다. 하지만 이러한 분석적 활동을 통한 이해는 학습자가 미디어에서 경험하는 재미와 즐거움을 배제 시키고 동시에 머릿속에서만 이루어지는 활동이기에 미디어에 대한 온전한 이해

에 이룰 수 없다. 학생들은 광고 한 편을 직접 제작해 봄으로써 자신들의 미디어 경험과 배운 지식을 활용하게 되고 이 과정을 통해 미디어 개념이 정교화되며 미디어에 관한 전체 맥락을 볼 수 있는 안목을 얻게 되어 비판적 사고를 형성할 수 있다.

여기서 비판적 사고란 두 가지 측면에서 바라볼 수 있다. 첫 번째는 합리적이고 이성적인 사고로서(Scriven & Paul, 1987), 주장에 대한 근거를 살피고 근거의 타당성과 신뢰성을 판단하는 것이다. 근거와 주장 간의 논리를 살펴보고 주장이 담고 있는 전제들과 가정들을 따져보는 활동으로 구현된다. 이러한 과정은 성찰의 과정을 필연적으로 요구되기에 학습자들은 자신의 미디어 경험에 대한 의식적으로 성찰할 수 있다. 한편에서는 비판적 사고를 사회의 이데올로기와 권력에 대한 것으로 파악한다(Janks, 2010). 메시지를 정확하게 파악하기 위해서는 텍스트 내의 의미를 벗어나 텍스트를 둘러싼 사회문화적 맥락, 이데올로기, 권력을 고려해야 한다. 하지만 이데올로기나 권력은 공기처럼 자연스럽게 생활공간에 스며들어 우리의 생각과 행동에 영향을 끼치는 것으로 의식적인 성찰 없이는 파악하기 어렵다. 따라서 미디어 생산자와 의도, 소통되는 맥락에 관한 비판적 질문을 던져봄으로써 메시지의 숨겨진 의미까지 파악하는 온전한 이해에 이룰 수 있다.

나 미디어 교육에 대한 오해

앞선 2절에서 살펴보았듯이 미디어 교육은 역동성은 종종 미디어 교육에 대한 왜곡을 가져오기도 한다. 가장 대표적인 것이 미디어 활용 교육을 미디어 교육으로 보는 시각이다. 단순 미디어 기기의 사용방법을 익히거나 사용방법을 적용하여 기기를 사용하는 미디어 활용 교육은 미디어 리터러시 함양을 목표로 하는 미디어 교육으로 보기 힘들다. 예를 들어 스마트폰의 카메라 사용 기능을 익혀 자신이 마음에 드는 사물을 단순히 찍는 수업은 미디어 활용 수업이다. 이 수업을 통해서는 미디어에 대한 역량이나 지식 혹은 비판적 사고력 및 창의적 능력이 배양되지 않는다. 미디어 교육 관점에서 기기에 대한 이해는 의미 형성 과정에 대한 이해를 위한 하나의 과정으로서 제시되어야 한다.

디지털 미디어 환경의 보편화로 학생들이 일상생활에서 사용하는 미디어 기기를 수업에서도 동일하게 사용하는 경우가 많아짐에 따라 미디어 활용 수업과 미디어에 대한 수업의 경계가 불분명해지고 있지만(김아미, 2015), 중요한 것은 미디어 교육이 단순히 미디어 기기 활용 차원을 벗어나 그 이상의 미디어에 대한 이해, 궁극적으로는 미디어에 대한 비판적 사

고력 및 창의력, 미디어 맥락에 관한 사회문화적 이해를 갖추는 것이다.

더불어 미디어 교육을 모든 사회 문제의 만병통치약으로 바라보는 것도 경계해야 한다. 이러한 접근은 복잡한 미디어 교육 이슈를 간단하게 환원시켜 파악하게 한다. 예를 들어 학생들의 과도한 미디어 이용 시간, 청소년들의 일탈 문제, 가짜 뉴스에 현혹되는 문제 등을 미디어 교육을 통해 완전히 해결할 수 있다고 보는 것이다. 미디어 교육이 모든 문제를 해결할 수 있다는 미디어 교육 만능론은 문제를 지나치게 단순화시키기 때문에 문제에 대한 실질적인 해결책이 될 수 없으며, 이러한 관점의 미디어 교육은 학생들의 미디어 이용 동기나 주체성을 배제하여 무의미한 수업으로 변질될 우려가 있다.

또한 만병통치약으로 바라보는 관점에 의하면 미디어는 부정적인 영향만을 주는 악한 것으로 이러한 미디어를 사용하는 학생은 우둔하고 미성숙한 존재로 여겨진다. 학생들의 올바른 미디어 사용을 위해서는 학생들보다 미디어를 잘 활용할 것이라고 여겨지는 성숙한 성인(교사)이 올바른 방법을 제시하고 학생들은 이를 습득해야 한다. 이러한 접근 방식 역시 학생들의 미디어 사용에 대한 즐거움과 주체성을 담아내지 못할 뿐만 아니라 학교 밖 실제 삶에는 영향을 끼치지 못하는 권위적인 접근방법이다(Buckingham, 2019).

따라서 학생이 지닌 역량을 증진 시키는 미디어 리터러시 교육이 되기 위해서는 무엇보다 학생들이 지닌 경험과 지식을 존중해야 한다. 그리고 대화를 통해 학생들의 경험을 파악하며 학생들이 이해하지 못하는 정보들을 제공함으로써 학생들이 스스로 자신의 경험과 근거를 점검하고 반성하는 것이 필요하다.



〈미디어 활용 수업과 미디어에 대한 수업의 경계가 약해지고 있지만, 단순 미디어 활용 교육에 머물러서는 안된다〉

다 학생 문화와 학교를 이어주는 미디어 교육

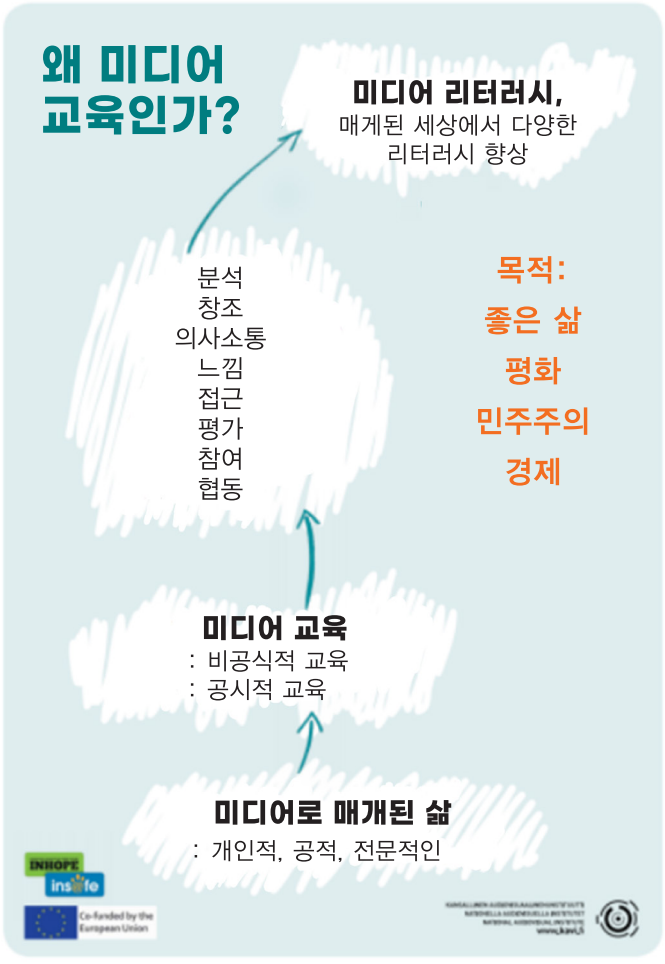
미디어 교육은 학교 밖 학생 삶을 학교 공간으로 끌어들여 학교 안의 배움과 학생의 경험을 이을 수 있다. 미디어 환경의 변화로 학생들의 경험은 다변화되고 학교의 배움과 삶의 간극은 더 커지고 있다. 미디어 교육은 학생들의 학교 밖 경험 자체를 교육의 대상으로 삼아 학생의 삶과 경험을 교실 공간으로 가져오기 때문에 간극을 메울 수 있다. 그리고 이 과정에서 자연스럽게 학생의 주체성이 발현될 수 있다.

주체성은 학생의 삶을 대상으로 할 때 비로소 실현될 수 있다. 학생들은 학교 밖 미디어 공간에서 주체적으로 선택하고 경험하며 그 결과를 반추한다. 미디어 교육은 이 경험을 공교육의 장으로 가져와 함께 이야기하고 성찰하는 기회를 제공함으로서 학생들이 자신의 경험을 다양한 관점에서 비판적으로 이해하고 자신이 속한 공동체와 사회에 대한 안목을 넓힐 수 있게 한다.

학생의 주체적 경험이 수업에서 온전히 살아있기 위해서 교사는 학생의 미디어 경험을 존중하고 있는 그대로 바라보려는 힘과 노력이 필요하다. 이 때 교사는 미디어의 영향력을 과대평가하거나 학생들의 주체성을 과소평가하지 않도록 주의해야 한다. 미디어는 학생들의 생각과 감정을 조정할 정도로 전능하지 않다. 학생들은 미디어의 내용을 곧이곧대로 믿지도 않을뿐더러 생각 없이 SNS에 글을 쓰거나 정보를 공유하지 않는다. 즐거움을 위해 미디어를 향유하거나 또래 관계를 유지라고 명성 관리를 위해 전략적으로 SNS를 이용한다. 더불어 자신의 수많은 정체성을 확인하여 구현하고 실험하는 대안적인 장소로서 미디어를 이용한다. 학생들의 미디어 이용을 단순하게 여가 활동으로 보기에는 너무나 복잡다단한 그 무엇이다(boyd, 2015). 따라서 교사는 학생의 미디어 경험이나 미디어에 대한 영향에 대한 선입견을 가지고 접근하기 보다는 우선 학생들의 이야기에 귀 기울일 필요가 있다. 열린 마음과 학생의 미디어 문화에 대한 호기심을 갖고 이야기를 듣다 보면 학생들의 미디어 경험에 관한 의미와 복잡성을 이해할 수 있을 것이다. 여기에서부터 미디어 교육은 시작되는 것이며 이러한 의미와 복잡성에 대해 함께 이해해가는 것이 미디어 교육의 실천이다.



〈학생들의 삶과 학교 교육을 이어주는 다리로서 '미디어 교육'〉



읽기 자료 호주의 미디어 리터러시 교육 사례[7]

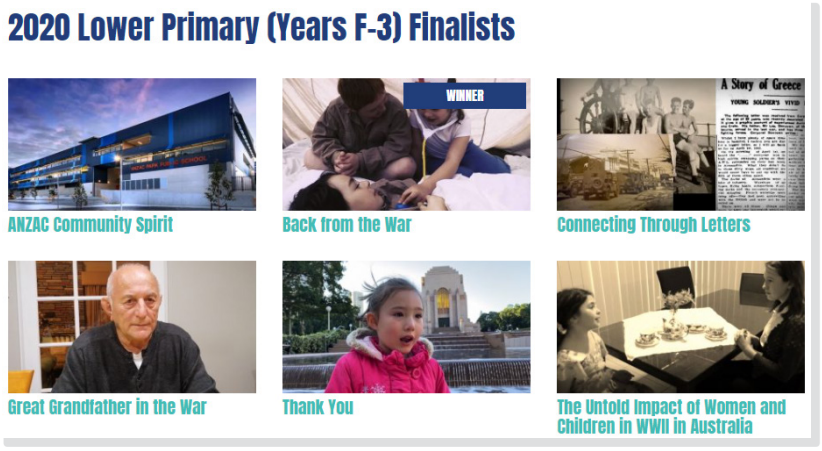
호주는 전통적으로 학교 교육과정에 미디어 리터러시 반영하여 체계적으로 교육한 국가이다. 특히 1980년대부터 호주미디어 리터러시 교사협회(Austrailian Teacher of Media, ATOM)의 설립에서 볼 수 있듯이 현장 교사들이 미디어 교육 실천이 두드러진 국가이다. 또한 호주 ABC 방송국에서 미디어 교육을 지원하고 있기도 하다. ATOM을 통해서는 현장 교사들의 실천이 어떻게 전국적인 미디어 교육 대회로 이어질 수 있는지를 알아보고 ABC 방송국 교수학습자료를 통해서는 아이들의 미디어 경험을 반영한 실제적인 교수자료의 예를 살펴보고자 한다. 끝으로 디킨대학교(Deakin University)와 호주 국립 영상 박물관 'ACMI(Australian Centre for the Moving Image)' 의 협업 프로그램을 통해 맥락을 반영한 미디어 수업의 예를 살펴본다.

가 미디어 콘테스트

해마다 아톰(ATOM)에서는 영상, 사진, 신문에 관한 '1분 영화제(1-Minute Competition)', 'ATOM 포토 콤프(ATOM Photo Comp)'가 전국적으로 개최된다. 각 대회별로 참가자격이 상이하나 공통적으로 학생들이 초등저학년, 초등고학년, 중등부, 고등부로 참가할 수 있다. '1분 영화제'의 경우 영상의 모든 콘텐츠(음악, 이미지, 소품)를 학생 자신이 제작해야 하며, 타인의 창작물을 사용할 경우에는 사전 허락을 강조하여 저작권을 개념을 학생들이 실제 적용해 보는 기회를 제공하고 있다. 영화제에서는 매년 주제가 던져지는데 2020년의 주제어는 '2차 세계대전과 우리 동네(The Second World War and Your Community)'였다. 흥미로운 것은 홈페이지에 주제뿐만 아니라 영화 제작에 관한 일련의 영상과 지도 방법 등을 함께 제시하여 하나의 이벤트가 아닌 미디어 교육 차원에서 전개되는 점이다. 더불어 세련된 영상 기법을 보여주는 작품보다는 학생들 수준에서 충실하게 제작되어 학생 자신의 메시지가 뚜렷한 영상들이 선발되는 점도 주목할만한 점이다.

---

7) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 Ⅰ : 초등학생 – 해외사례 조사(2020, 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원선, 청소년 정책연구원)의 호주 내용에 근거하여 재구성하였다.



〈(좌)1분 영화제 2020년도 초등저학년 수상작〉

'아톰 포토 콤프(ATOM Photo Comp)' 역시 매년 제시된 주제어에 관한 사진 3장과 함께 자신의 사진이 주제어와 어떤 관련이 있는지를 짤막하게 서술하여 제출한다. 참가자들은 포토샵을 이용해 사진을 수정할 수도 있다. 2020년 제시어는 'Fragility(부서지기 쉬운, 여림, 허약, 허무함)'이다. 홈페이지에서는 주제어에 대한 설명을 제공하여 학생들이 막연하게 주제어를 탐색하기보다 분명한 주제 의식 아래에 자신의 삶을 바라보도록 안내하고 있다.

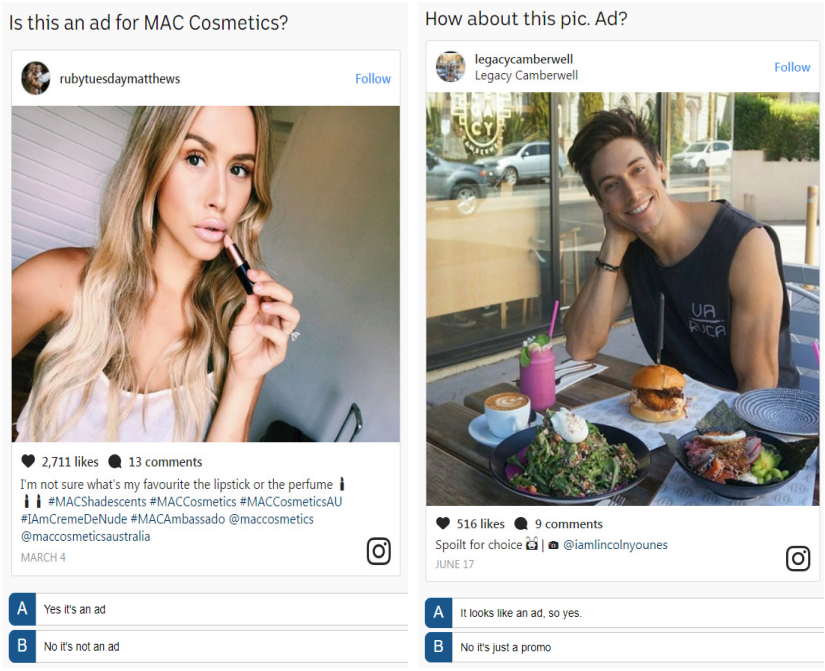


Written Statement

I found some kangaroo bones in the Bush and reassembled them. Kangaroos seem powerful and strong but I learned how fragile they are. Maybe this one got killed by a fox or a dog, maybe it died of thirst. I used filters to remove colour from the photos as it made the bones stand out more. I like the close ups of the head and spine as you can really see the rotting parts of the bones.

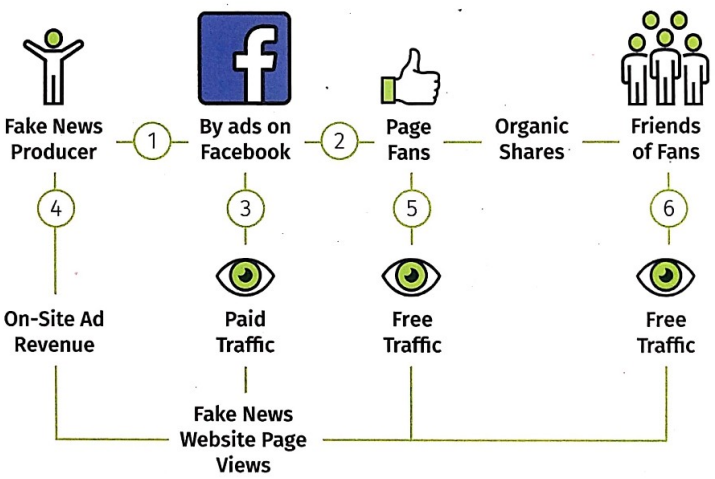
나 ABC 방송의 교육 프로그램(ABC Education)

ABC 방송 교육 프로그램은 호주 공영 방송이 운영하는 프로그램으로 호주 교사들이 교육 자료를 가장 많이 구하는 곳이다(Dezuanni, M., Notley, T. & Corser, K., 2020). 공영방송인 면에서는 KBS와 교육적 콘텐츠를 다룬다는 점에서는 한국의 EBS와 역할이 유사하다. 방송국에서 제작한 프로그램인만큼 양질의 콘텐츠를 제공하여 학생들이 일상생활에서 접할 수 있는 상황을 실질적으로 재현하여 제공한다. 일례로 청소년들이 자주 사용하는 인스타그램 속 광고를 비판적으로 바라보는 콘텐츠를 들 수 있다. 아래의 콘텐츠는 '광고에 대해 질문하기'에 관한 콘텐츠로 간단한 OX 게임이다. 오늘날 온라인 광고와 단순히 일상을 공개하는 콘텐츠(non-sponsored content)를 구분하는 것은 점점 어려워지고 있다. 따라서 학생들이 실제로 접할 법한 인스타그램의 텍스트(이미지, 글)를 사실적으로 재현하여 학생들이 광고 여부를 판단할 수 있게 하고 있다. 총 11개의 문제가 제시되고, 만약 오답을 선택하였을 경우에는 적절한 설명을 추가로 제시하여 학생들이 추후 올바른 판단을 할 수 있도록 돕고 있다.



다 `Digital Me, Digital Us`의 맥락으로 다가가는 가짜뉴스

'Digital Me, Digital Us: Curious, Critical & Creative'는 2018년 호주의 디킨대학교(Deakin University)와 호주 국립 영상 박물관 'ACMI(Australian Centre for the Moving Image)'이 7학년 학생을 대상으로 제작한 미디어 교육 프로그램이다. 크게 '온라인 세상 이해하기(Know Your Online World)'는 '디지털 콘텐츠, 검색(finding), 공유 및 해석'을 중심으로 '미디어 조작, 허위 · 가짜 정보', '가짜 뉴스', '의식적으로 선택하기(Choose Consciously)', '반향실 효과(echo chamber)'에 대해 학습한다. 호주의 미디어 교육은 온라인 상 허위 및 거짓 정보에 초점을 맞추어 이 정보들이 어떻게 유통 과정에 대해서도 초점을 맞추고 있다. 학생들이 자신들이 접하는 정보를 비판적으로 바라보기 위해서 정보가 유통 환경에 대한 전체적인 그림을 제시하고 이에 대해 학생들이 능동적으로 판단할 수 있게 돕는다. 예를 들어 〈그림 Ⅱ-11〉은 '온라인 세상 이해하기(Know Your Online World)'의 한 활동으로서 가짜뉴스를 SNS회사의 수익 관점에서 바라볼 수 있는 개념도이다.



개념이나 핵심어는 따로 제시하여 학생들이 자신의 경험을 공적인 언어로 바라보고 보다 활발한 토론이 이뤄질 수 있도록 지원하였으며, 동시에 각 영역이 끝날 때마다 호주국립영상박물관 'ACMI(Australian Centre for the Moving Image)'와 함께 'GIF 제작, 연극 활동' 등을 통한 표현 및 생산 활동으로 각 영역을 마무리함으로서 학생들이 자신의 이해를 확인할 수 있는 기회를 제공하고 있다.

STEP 1.4 미디어 리터러시의 핵심개념



미디어 리터러시 교육은 전통적으로 핵심개념 중심의 교육으로 자리잡아 왔다. 이는 다시 말하면, 미디어 리터러시 교육은 미디어 리터러시를 기르는 역량 중심 교육인 동시에 미디어 리터러시의 핵심개념을 중심으로 교육 참여자 스스로의 주도적인 지식 구성을 할 수 있도록 구성되는 교육이어야 한다는 것이다(정현선 외, 2016). 따라서 미디어 리터러시 교육은 지식을 전달하는 교육이 아니며 핵심 개념을 중심으로 학생들에게 '지속 가능한 이해'를 구성하고, 이를 실생활의 맥락 속에서 드러내도록 하여 학습이 이루어지는 것을 강조하는 방식의 교육이라고 보아야 한다(김경자 · 온정덕, 2014). 따라서 미디어 리터러시 교육의 핵심개념은 미디어 리터러시를 가진 시민의 인식론의 기반에 자리잡게 된다. 핵심개념은 각각의 시민이 미디어와 미디어에 반영된 세계를 읽고 이해하는 데에 있어 중요한 기준이 될 것이다.

미디어 리터러시의 핵심 개념은 여러 학문 분야의 연구 성과를 기반으로 한다. 20세기 내내 기호학, 영화학, 커뮤니케이션 연구, 문화 연구, 미디어 연구 등 미디어 관련 학문 분야에서는 미디어 텍스트를 분석하고 그 의미작용의 방식 및 사회문화적 맥락을 탐구할 것을 강조하고 있었다. 이들 학문에서 미디어는 실재를 있는 그대로 보여주는 것이 아니라, 의도를 가지고 재구성하며, 결과적으로 메시지를 만들어 낸다고 본다. 이는 미디어 리터러시 핵심개념의 주요 내용인 비판적 리터러시의 기반이다.

캐나다 미디어 리터러시 교육의 선구자인 배리 던컨은 마셜 맥루언 등 캐나다 미디어 학파의 영향을 받아 핵심개념을 제시하였다. 이는 TV, 뉴스, 영화 등 20세기 말의 주요 미디어를 중심으로 한 것이다.

- 모든 미디어는 구성된 것이다.
- 미디어는 실재를 구성한다.
- 수용자는 미디어의 의미를 협상한다.
- 미디어는 상업적인 속성을 가진다.
- 미디어는 이데올로기가 담긴 메시지를 포함한다.
- 미디어는 사회적, 정치적 속성을 가진다

미디어 리터러시의 핵심개념들은 이후 영국, 캐나다, 미국 등에서 다양한 연구자와 교육기관들에 의해 정리되어 왔다. 이들은 약간의 차이는 있으나 대체로 '미디어 생산자, 언어(형식), 수용자, 상업성, 재현과 가치' 의 다섯 가지 개념을 중심으로 서술된다. 이들 핵심개념들은 각국 교육과정 및 국제기구 등의 미디어 리터러시 교육에 반영되었으며 오랫동안 미디어 리터러시 교육의 중심에서 토대가 되었으며 학습 목표와 긴밀히 연결되었다.

가 영국 BFI의 핵심 개념

영국 BFI 는 재현, 언어, 수용자, 기관의 네 가지 핵심개념을 강조하며, 이에 기반하여 미디어 리터러시 교육을 정립해 왔다. 이는 영상, 광고 이미지 등 복합양식 미디어가 범람한 20세기 후반의 미디어 환경에서 미디어 이용자의 비판적 리터러시를 위한 기준을 제공한다.

핵심개념	내용
재현 Representation	이 개념은 미디어가 현실을 특정한 시선을 가지고 특정한 기술을 이용해 '재현' 하고 있다는 것을 뜻한다. 미디어 재현을 이해하는 것은 미디어가 다양한 맥락, 권력, 이데올로기에 영향력을 받아 구성되고 있음을 이해하고, 이를 판단할 수 있는 근거를 만드는 것이다.
언어 Language	미디어 언어는 미디어를 구성하는 기호와 관습이다. 미디어는 복합양식으로 구성되어 있으며 이러한 다양한 양식의 기호와 관습들은 포괄적으로 미디어 텍스트의 의미를 만들어 낸다.
수용자 Audience	미디어 수용자는 전통적으로 매스미디어 환경에서의 반대 개념이다. 미디어 리터러시 교육에서는 수용자의 특성 및 미디어가 고려하는 수용자 특성, 콘텐츠 반영 등을 뜻한다. 오늘날의 미디어 환경에서는 미디어 이용자들은 생산, 소비, 공유하는 보다 적극적인 주체로 고려된다.
기관 Institute	미디어 기관은 전통적인 매스미디어 환경에서 미디어 생산과 공유의 주체를 의미한다. 미디어 기관은 미디어를 생산하고, 제작하고, 유통하며, 권력 및 산업과 관련되어 있다. 이는 미디어 수용자들이 미디어에 대해 비판적 관점으로 접근하는 기본적인 핵심 개념이 된다.

나 미디어 스마트(Media Smart)와 미국의 CML의 핵심 질문

캐나다의 미디어 스마트와 미국의 미디어리터러시센터(CML)는 미디어 리터러시의 핵심 개념과 핵심 지식을 제시하였으며, 이 개념을 토대로 수업에 적용하기 위한 핵심 질문을 제시하였다. 아래 표는 두 기관의 미디어 리터러시 수업을 위한 핵심질문을 정리한 것(정현선 외, 2019)으로 수업의 구성 및 학습자의 이해를 위한 토대가 된다.

핵심 개념	핵심 지식	핵심 질문
생산자	미디어의 메시지는 구성된다.	– 이 미디어 텍스트(생산물)은 누가 만들었나요? – 이 미디어 텍스트를 만든 목적은 무엇일까요? – 나는 미디어 텍스트를 어떤 목적으로 만들고 있나요?
언어 (형식)	미디어의 메시지는 고유한 심미적 언어와 형식에 따라 구성된다.	– 이 미디어 텍스트는 당신의 주목을 끌거나 메시지를 전하기 위해 어떤 기법을 사용하였나요? – 제시된 이미지는 조명, 각도, 조작 등 여러 미디어 기술들을 어떠한 방식으로 사용하였나요? – 인쇄 광고, TV 드라마, 뮤직비디오 같은 미디어 장르는 어떠한 의미를 기대하게 하나요? – 내가 만드는 미디어 텍스트는 형식, 창의성, 기술에 대한 이해를 어떻게 반영하고 있나요?
수용자	동일한 메시지라도 수용자에 따라 다르게 받아들인다.	– 수용자의 성별이나 인종, 직업, 나이 등이 다르다면 그들은 미디어 생산물의 의미를 어떻게 받아들이게 될까요? – 여러분은 이 미디어 생산물에 나타난 사람들과 얼마나 비슷하고 또 다른가요? – 내가 만드는 미디어 텍스트는 수용자들에게 어떤 반응을 불러일으킬까요?
상업성	미디어는 상업적인 이익이나 사회적 힘을 얻기 위해 만들어진다.	– 이 미디어 생산물은 어떠한 상업적 이익을 얻기 위해 만들어졌을까요? – 이 미디어 생산물이 얻고자 하는 이익이 상업적인 것이 아니라면, 어떤 사회적 목적을 갖나요? – 미디어 생산물이 가지는 목적은 그 내용과 소통 방식에 어떠한 영향을 줄까요? – 내가 이 미디어 텍스트 생산을 통해 얻고자 하는 상업적 이익이나 사회적 힘이 있다면, 그것은 무엇일까요?

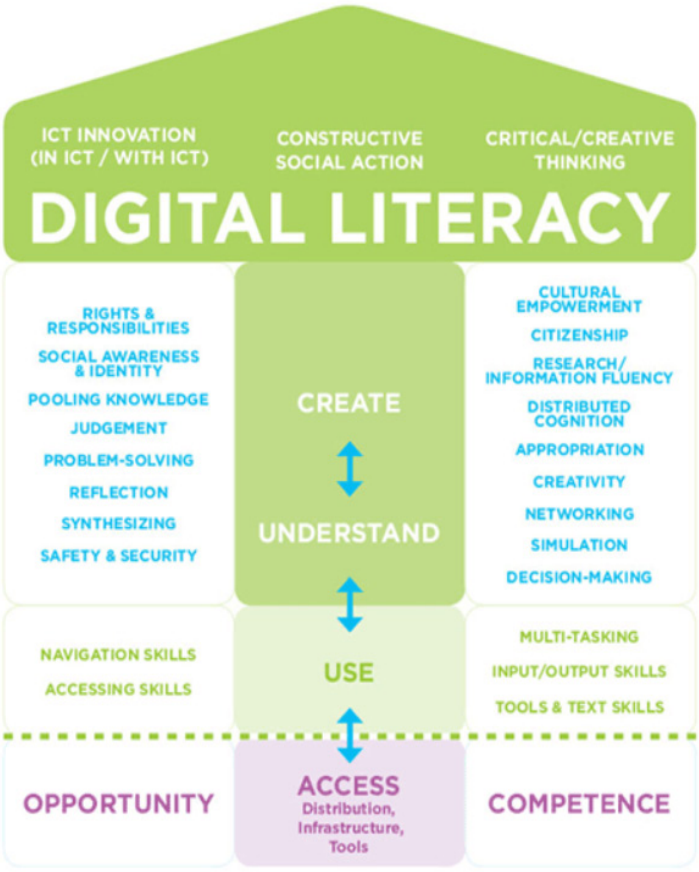
핵심 개념	핵심 지식	핵심 질문
재현과 가치	미디어는 사회적, 정치적 함의를 가진다.	– 이 미디어 텍스트에서 특정 그룹의 사람이나 대상이 어떻게 긍정적 혹은 부정적으로 제시되었나요? – 그 사람들이나 대상이 왜 그러한 특정한 방식으로 제시되었을까요? – 이 미디어 생산물에 전혀 드러나지 않는 사람이나 대상이 있지는 않은가요? – 내가 만든 미디어 텍스트에는 나 자신의 가치, 신념, 관점이 어떻게 일관되게 제시되어 있나요?

다 미디어 스마트(Media Smart)의 디지털 리터러시의 핵심 개념

미디어 리터러시의 핵심개념은 고정된 것이 아니며, 미디어의 변화 및 이와 관련된 시대적 교육 목표의 변화와 이론 연구, 현장의 교육 연구 및 실천에 따라 추가되거나 보완된다. 따라서 오늘날 디지털 미디어 환경으로의 빠른 변화는 미디어 리터러시의 핵심개념 또한 새롭게 재개념화 할 필요가 있음을 보여준다.

캐나다 미디어 스마트의 디지털 리터러시 핵심개념(Media Smarts, 2015)은 이러한 변화하는 미디어 리터러시 교육의 현재를 보여준다. 미디어 스마트는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 각각 구분되는 개념이되, 핵심 내용을 교집합으로 공유하는 관계로 보는 입장으로 보았다. 미디어 스마트는 디지털 리터러시 모델을 제시하였는데, 이는 디지털 미디어에 대한 접근, 사용, 이해, 창조라는 큰 차원을 중심으로 다양한 역량을 포괄하는 모델이다. 이 모델을 기반으로 전통적인 미디어 리터러시의 핵심개념 다섯 가지를 보완하기 위한 아래의 핵심개념이 제시되었다. (오창근 외, 2021)

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.



〈미디어 스마트의 디지털 리터러시 핵심 개념〉

라 전국미디어리터러시교사협회(KATOM) 교사들이 제시한 핵심개념

미디어 리터러시의 핵심개념은 오랫동안 미디어 리터러시 교육의 토대가 되었으나, 오늘날의 미디어 환경은 보다 복잡하고 다변화되어, 전통적인 핵심개념으로 설명하기 어렵다. 미디어 리터러시 핵심개념은 항구적인 것이 아니며 미디어 환경 및 기술의 변화 등 맥락을 반영하여 그 내용이 확장되거나 수정, 추가될 필요성이 있다(김아미, 2016). 디지털 미디어가 중심이 되는 시대의 핵심 개념은 변화하고 있다고 보아야 한다.

전국미디어리터러시교사협회(KATOM, Korean Association of Teachers of Media literacy)는 학교 미디어 리터러시 교육의 연구와 실행, 정책 제안등을 위해 2019년 9월 비영리단체로 설립된 단체이다. 협회 소속 교사들은 현재의 미디어 리터러시 환경에서 핵심 개

념과 지식은 무엇인가를 고민하며 의견을 모았다. 미디어 리터러시를 현장에서 실천하고 연구하는 교육의 주체이자, 동시대의 미디어 사용자인 교사들이 바라보는 핵심개념과 핵심 지식은 다음과 같다. 이는 앞서 살펴본 핵심개념에 비해 복잡하고, 보다 단순화 될 필요가 있으나, 복잡한 디지털 미디어 환경에서 이미 미디어가 보는 대상 혹은 소통의 매개가 아니라 시민의 삶의 기반, 아니 삶 그 자체임을 보여준다. 이 핵심개념은 오늘날 한국의 교실에서 핵심 질문을 구성하기 위한 기준이 될 수 있다.

핵심 개념	핵심 지식
재현	미디어의 메시지는 구성된 것이며 누군가의 가치, 의도, 관점이 반영된다.
판별	미디어에는 수많은 정보와 메시지가 있으나 이는 진위 및 가치 판별이 필요하다.
삶으로서의 미디어	오늘날 디지털 미디어 세계는 삶의 환경이자 삶 그 자체이다.
미디어 이용자	미디어의 이용자들은 메시지를 생산하고 공유하며 수용하는 복합적인 존재이며 다양한 방식으로 미디어를 활용한다.
혐오	미디어 안에는 소수자에 대한 혐오와 차별이 존재하며 폐쇄적인 소통과 정보 수용을 통해 강화된다.
상업성	미디어 서비스와 콘텐츠는 미디어 기업 및 광고주, 기관의 이익 및 사회적 힘을 얻기 위해 만들어진다.
테크놀로지	미디어 기술은 미디어의 성격을 규정하며 미디어를 이해하고 활용하는 언어의 역할을 한다.
소통	미디어는 소통과 교류의 장이며 이용자들은 소통을 위해 다양한 미디어 양식을 활용한다.
미디어 형식	미디어는 추상적인 기호에서부터 체험에 이르기까지 다양한 미디어 형식을 지니고 있으며 이는 고유한 미학과 의미구성방법을 가진다.
문화	미디어는 문화를 구성하며 이 문화는 사회와 경제, 정치적 맥락을 반영한다.
공동체	미디어는 다양한 공동체로 구성되며 미디어 이용자들은 미디어 안에서 정보를 공유하고 소통하며 사회에 참여한다.
정보와 데이터	미디어 이용자 개인은 미디어 세계에서 데이터의 형태로 존재하며 이는 빅데이터의 일부로 미디어 서비스와 콘텐츠의 자원이 된다.
아동 권리	디지털 세계에서 아동의 인권은 최우선의 가치를 가진다.
디지털 시민성	디지털 미디어는 오늘날 또 하나의 사회이며 지속가능한 디지털 공동체의 지속을 위해 민주시민의식과 책임이 필요하다.

STEP 1.5 미디어 리터러시 교수학습과 평가

미디어 리터러시 수업은 미디어를 텍스트로 이뤄질 뿐 실질적으로는 일상적인 교수학습과 평가의 범주에서 실천할 수밖에 없다. 이런 측면을 고려하여 다양한 미디어 리터러시 수업을 창출해야 한다. 앞서 언급한것처럼 학생의 성장을 돕는 교육이란 학습자의 주체성을 요구할 수 밖에 없으며 이는 앞으로의 교육에 중요한 방향성을 제시한다. 그러므로 미디어 리터러시 교육에서도, 미래교육이 요구하는 학습자 주도성(student agency)을 키우는 수업 · 평가가 될 수 있도록 교수학습과 평가를 설계하여 실천해야 한다. 특히 2022 개정 교육과정에서 적극적으로 요구하는 학습자 주도의 수업 · 평가에 대한 천착을 바탕으로 실행력을 키워나가야 할 것이다.

가 학습자 주도성을 키우는 미디어 리터러시 수업·평가 준비

1) 학습자 주도성에 관한 상황적 · 개념적 · 교육과정적 이해

학습자 주도성을 키우는 수업 · 평가 활동의 준비를 위해 상황적 · 개념적 · 교육과정적 차원의 이해가 필요하다.

구분	내용
상황적 이해	코로나 19 상황에서 원격수업이 진행되면서 학생들이 교사, 부모, 강사에 대한 학습 의존성이 높고, 주도성이 매우 낮다는 게 드러났다.
개념적 이해	경제협력개발기구(OECD)는 학습자 주도성을 '개인의 삶과 학교 교육, 사회생활에서 목표를 정하고 반성적으로 결정하고 책임있게 행동하는 역량'으로 정의하고 있다. 구체적인 내용은 'OECD 학습 나침반 2030'를 통해 알 수 있다.
교육과정적 이해	2015 개정 교육과정의 성취기준은 '학생들이 교과를 통해 배워야 할 내용과 이를 통해 수업 후 할 수 있거나 할 수 있기를 기대하는 능력을 결합하여 나타낸 수업 활동'의 기준이다. 교육과정 성취기준의 기능 진술문을 보면 모두 학습자들이 주도성을 발휘해야 성취기준이 요구하는 목표에 도달할 수 있다.

학습자 주도성은 'OECD 학습 나침반 2030'을 통해 구체적으로 이해할 수 있다. 학습 나침반을 보면 2030년대를 살아갈 학생들이 웰빙(well-being)하도록 돕는 것을 교육 목표로 삼고 있다.

학습 나침반의 중심에는 지식, 기능, 가치, 태도를 아우르는 역량이 있다. 이런 역량을 키우려면 핵심 기초(core foundation)를 갖추어야 한다. 핵심 기초에는 '리터러시(Literacy)', '수리력(Numeracy)', '디지털 리터러시(Digital Literacy)', '데이터 리터러시(Data Literacy)', '건강 기초(Health Foundations)'가 있다. 여기서 주목해야 할 것은 핵심 기초의 중심에 있는 리터러시이다. 리터러시는 미디어 리터러시 교육과 강한 접점이 있다. 디지털, 데이터 리터러시를 강화하려면 미디어에 기반을 둔 교육이 필요하기 때문이다. 한편 미디어 리터러시 교육을 활성화하려며 지나치게 개념적이고 이론적인 영역에 맞춰 수업 · 평가 활동을 하기보다 거시적 안목에서 리터러시 역량을 강화하여 비판적 미디어 수용 교육, 창의적 미디어 활용과 생산 교육이 안정적으로 자리 잡도록 해야 한다.

2) 학습자 주도성을 키우기 위한 리터러시 역량 테스트

학습자 주도성을 키우는 수업 · 평가 활동을 하려면 학생들이 지닌 다양성에 기초한 개별 역량을 알아보기 위한 '리터러시 역량 테스트'가 필요하다. 리터러시(literacy)는 '읽기 쓰기를 기반으로 다양한 텍스트를 이해 · 분석 · 해석 · 창작 · 소통 · 종합하여 문제 상황을 해결하는 개별 역량'이다. 리터러시는 학생들이 역량을 쌓기 위한 '핵심 기초'로써 OECD가 강조하는 미래 교육을 위한 출발선에서 강조하고 있다.

리터러시 역량 테스트를 할 때는 산문 · 문서 · 이미지 · 수량 리터러시 역량을 확인하면 된다. 산문 리터러시(prose literacy)는 주어진 텍스트를 읽고 이해한 뒤에 그에 관련된 자기 입장을 글쓰기로 표현하는 역량이고, 문서 리터러시(document literacy)는 그래프 · 도표 · 지도 등에 포함된 정보를 읽고 비판적으로 평가하거나 그래프 · 도표 · 지도를 직접 그리는 역량이다. 이미지 리터러시(image literacy)는 주어진 이미지에 담긴 메시지를 이해 · 분석하거나 문제 상황을 해결할 때 이미지로 표현하는 역량이고, 수량 리터러시(quantitative literacy)는 수량적 계산 문제를 비판적으로 분석하거나 수량적 문제를 창의적으로 구성하는 역량을 말한다.

리터러시	산문 리터러시	감성적 역량
	이미지 리터러시	
	문서 리터러시	이성적 역량
	수량 리터러시	

〈리터러시의 구분 사례〉

리터러시 역량 테스트는 여러 가지 유용성이 있다. 첫째, 개별 학생이 지닌 역량을 확인할 수 있다. 리터러시 역량 테스트를 하면 모든 역량이 우수한 학생도 있고, 상대적으로 특정 역량이 떨어지는 학생도 있다는 것을 알 수 있다. 둘째, 맞춤형 수준별 개별화 수업을 위한 근거 자료가 된다. 리터러시 역량 테스트의 결과를 토대로 처음에는 개인별로 강점이 있는 리터러시 부분을 중심으로 선택적 맞춤형 수준별 개별화 수업을 하고, 점차 비교 열위에 있는 다른 리터러시 영역에 도전하도록 수업을 진행할 수 있다. 셋째, 모둠 구성을 위한 자료가 된다. 특정 리터러시 우수자를 고루 섞어 서로 돕고 가르치는 협력 학습을 위한 모둠을 구성할 수 있다.

산문 리터러시 역량 우수자(1명)	문서 리터러시 역량 우수자(1명)
이미지 리터러시 역량 우수자(1명)	수량 리터러시 역량 우수자(1명)

〈리터러시 역량 테스트에 근거한 모둠 구성 사례〉

이렇게 감성적 역량 우수자와 이성적 역량 우수자를 섞어 하나의 모둠을 구성하면 수행과제의 성격에 따라 특정 리터러시 우수자가 리더가 되어 주어진 활동을 활발하게 처리할 수 있다. 예컨대 특정 단원의 학습 요소를 그래프나 도표로 표현하여 설명하는 수행과제를 교사가 제시하면, 문서 리터러시 우수자가 리더가 되어 수행과제를 팀원들과 협력하여 주도적으로 수행할 수 있다.

한편 리터러시 역량 테스트는 개별 학생이 지닌 지식과 기능 중심의 검사이므로 가치와 태도를 알아보기 위한 '활동 역량 테스트'가 필요하다. 가치와 태도 역량(활동 역량)을 검사할 때 필요한 질문 항목으로 '내가 알고 있는 내용을 팀원에게 자신 있게 설명할 수 있다.', '내가 모르는 내용이 있을 때 팀원들과 서로 의논하여 해결할 수 있다.', '주어진 과제를 해결하기 힘들 때 다른 팀에게 도움을 요청할 수 있다.', '팀별 활동을 힘들어하는 친구를 설득해 수업

에 적극적으로 참여시킬 수 있다.' 등이 있다.

가치와 태도 중심의 검사를 활용하면 정의적 영역의 평가를 할 수 있다. 개별 학습이나 협력 학습 때 정의적 영역의 관찰 가능한 행동 지표에 해당하는 목적의식, 성찰적 태도, 자기조절, 책임감, 협업, 자기표현 등을 파악할 수 있기 때문이다. 리터러시 역량과 활동 역량 테스트의 핵심 내용을 정리하면 다음과 같다.

구분	확인 가능한 역량	평가 영역
리터러시 역량 테스트	지식, 기능	인지적 영역 평가
활동 역량 테스트	가치, 태도	정의적 영역 평가

〈역량 테스트의 구분 사례〉

나 학습자 주도성을 키우는 수업·평가 활동

1) 학습자 주도성을 키우는 개별 학습

학습자 주도성을 키우는 개별 학습은 여러 갈래로 진행할 수 있다. 첫째, 선택권을 강화하는 개별 학습을 진행할 수 있다. 이를 위해 제시된 수행과제를 자기 수준에 맞춰 스스로 선택하여 학습 활동에 참여하게 해야 한다. 예를 들어 '경제생활을 이해한 뒤에 표현하여 설명하기' 수업을 할 때 이미지 리터러시 역량이 우수한 학생은 '이미지로 경제생활을 표현'하게 하고, 산문 리터러시 역량이 뛰어난 학생은 '경제생활을 글쓰기로 표현'하도록 하면 된다. 만약에 이미지와 산문 리터러시 모두에 관심이 있다면 '경제생활을 이미지와 글쓰기를 섞어 표현'하도록 하면 된다.

경제생활을 이해한 뒤에 표현하여 설명하기		
이미지 리터러시 중심의 활동	산문 리터러시 중심의 활동	이미지 리터러시와 산문 리터러시 혼합 활동

〈선택권을 강화하는 개별 학습 사례〉

둘째, 설명 활동을 강화하는 개별 학습을 진행할 수 있다. 개별 학습이 자칫 잘못 흘러가면 개념과 원리를 개인별로 습득하는 활동에 매몰될 수 있다. 이를 해결하려면 글과 말로 설명하는 활동을 강화하여 주도성을 키워야 한다. 이를 통해 단지 알고 있다고 느끼는 것에 그치지 않고, 제대로 설명하는 과정에서 배움이 증진되도록 해야 한다. 이를 위해 개별 학습 활

동지를 구성할 때 설명하기 칸을 두어 자신의 배움을 정확하게 풀어내고, 자기 생각을 끄집어내어 채우도록 해야 한다.

셋째, 개별 맞춤형 학습 활동을 할 수 있다. 개별 맞춤형 학습은 학생들이 학습 목표를 추구하고, 문제를 탐색하고, 해결방안을 계획하고, 호기심을 해소하고, 결과물을 생산할 수 있도록 자율권을 주어 학습자 주도성을 키우는 수업이다. 개별 맞춤형 학습의 특성은 목소리, 공동 창조, 사회적 구성, 자기 발견이다. 이것은 기존의 교실 수업을 진단하거나 새로운 수업 방식을 계획할 때 판단의 기준이 될 수 있다.

구분	내용
목소리	자기 의견이 타인에게 미치는 영향, 자기 의견에 타인의 의견이 더해졌을 때 어떤 변화와 발전이 있는지 이해한다.
공동 창조	학생들이 교사와 함께 수행과제 · 아이디어 · 문제점 등을 파악하고, 학습 목표, 평가 방법, 활동 범위 등을 논의한다.
사회적 구성	문제 해결을 위한 정보를 탐색하여 학습 목표를 달성해 나갈 때 필요한 것을 팀원과 협의하여 과제 처리 계획을 수립한다.
자기 발견	학생들이 활동 과정에서 자기 위치를 인식하고, 지식 · 기능 · 태도와 가치 등의 역량을 확인하여 성찰한다.

〈개별화된 맞춤형 학습이 가지는 특성〉

넷째, 정의적 영역의 평가를 통해 개별 학습을 진단하게 할 수 있다. 개별 학습이 개인을 중심으로 인지적 영역의 신장에 매몰되지 않도록 해야 한다. 자기평가, 동료평가, 교사평가 등을 통한 정의적 영역의 평가를 통해 자신의 학습 상황을 진단하고 성찰하면서 주도성을 높이도록 해야 한다.

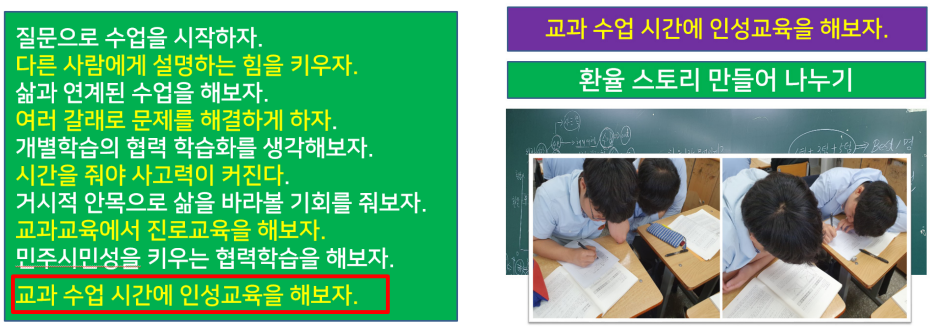
다섯째, 정의적 영역의 평가를 통해 피드백과 기록을 할 수 있다. 개별 학습 과정의 정의적 영역의 평가는 학교 교육 활동을 통해 길러지기를 기대하는 역량은 물론 학습자 주도성을 키우는 촉매 역할을 할 수 있다. 정의적 영역의 평가를 통해 학생이 자신의 목표를 설정하고 달성하는 데 있어서 목적적이고 반성적인 사유를 할 수 있도록 피드백을 할 수 있다. 나아가 정의적 영역의 평가를 통해 축적된 내용을 근거 삼아 학교생활기록부의 '과목별 세부 능력 특기 사항'이나 '행동 특성 및 종합 의견'에 기록할 수 있다.

2) 학습자 주도성을 키우는 협력 학습

학습자 주도성을 키우는 협력 학습은 기법 차원보다 민주적 학습 문화 조성을 위해 강조되어야 한다. 핀란드는 참된 교육을 사적 이익을 추구하는 개별 학습이 아니라 서로 다른 능력을 갖춘 학생들 사이의 협력 학습이라고 규정하고 있다. 핀란드 학교 대부분의 수업 방식은 협력 학습으로 구성된다. 이때 학습의 질은 당연히 팀원 사이의 긴밀한 사회적 상호작용과 주도성에 의해 좌우된다.

학습자 주도성을 키우는 협력 학습은 효율성을 고려하여 실천할 수 있다. 첫째, 다양한 유형으로 협력 학습을 실천해야 한다. 예를 들어 1차시를 교사가 설명식 수업을 하고, 2차시는 1차시 수업 내용을 바탕으로 학생들이 주도하는 협력 학습을 진행할 수 있고, 교사가 특정 단원의 핵심 개념을 10분 정도 압축하여 수업한 뒤에 나머지 40분을 학생들이 주도적으로 수업 활동을 할 수 있다. 이런 유형들은 개별 학습 때도 적용할 수 있다.

둘째, 역량을 키우는 협력 학습을 통해 공동 · 시민 주도성을 발휘하도록 해야 한다. 협력 학습을 할 때 교과의 지식 교육과 함께 삶을 풍요롭게 하는 다양한 활동을 경험하도록 해야 한다. 이런 활동을 통해 공동 주도성과 시민 주도성을 발휘할 수 있는 역량을 신장시켜야 한다.



〈교과 시간에 다양한 역량을 키우는 협력 학습 실천: 인성 교육 사례〉

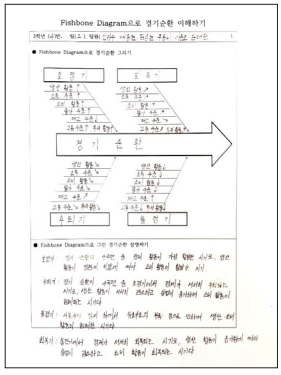
이 수업은 환율에 관한 수업을 할 때 북한이탈주민이나 다문화가족, 노인 등에게 환율을 알기 쉽게 설명하는 활동을 통해 지식을 기반으로 상대를 배려하는 인성 교육이 이뤄지도록 설계하여 진행한 사례이다.

셋째, 학습자 주도성을 키우는 협력 학습을 위한 다양한 활동지를 구성해야 한다. 특정 소단원에서 학습한 내용을 바탕으로 모둠원이 협력하여 수행과제를 효율적으로 처리하는 게

협력 학습에서 중요한 덕목이다. 리터러시 역량 테스 트에 기초하여 특정 리터러시 우수자가 리더가 되어 그날 수행과제를 주도적으로 처리할 수도 있지만, 여러 가지 리터러시 역량을 혼합한 활동지를 구성할 수도 있고, 기존의 형식을 그대로 활용하여 활동지를 설계할 수도 있다. 밀도 있는 협력을 위해 활동지를 어떻게 구성할 것인가도 지속적으로 연구해야 한다.

다음은 경기순환의 네 국면을 알기 쉽게 이해하도록 복잡한 내용을 요약하고 원인과 결과가 잘 드러나도록 하는 이미 존재하는 피쉬본 다이어그램(Fish bone Diagram) 형식을 이용하여 활동지를 구성한 것이다.





〈피시본 다이어그램을 이용한 수업 장면과 결과물〉

넷째, 학습자 주도성을 키우기 위해 학생들의 활동성이 있는 수업을 설계하여 실천해야 한다. 이를 위해 동료에 자신이 아는 내용 알려주는 피어 티칭(peer teaching)이 가능하도록 하고, 적극적인 토론을 통해 개념을 이해하여 지식을 내재화할 수 있도록 협력 학습을 진행해야 한다. 예컨대 연극이나 영화에서, 인물들 사이에 이뤄지는 대사를 주고받는 행위를 이용하여 '다이얼로그로 고용실태 조사하기' 활동으로 학생들의 활동성을 강화할 수 있다. 통계청에서 고용실태를 조사하기 위해 특정 가정을 방문한 조사원과 가족 사이의 대화 과정을 가정하여 질문하고 답하는 과정을 꾸민 뒤에 두 사람이 연극처럼 실연하면서 고용 실태 조사에 관한 이해를 하게 할 수 있다.

미디어 리터러시, 교육을 만나다

2장

미디어 수업 살펴보기

2.1 미디어로 소통하기

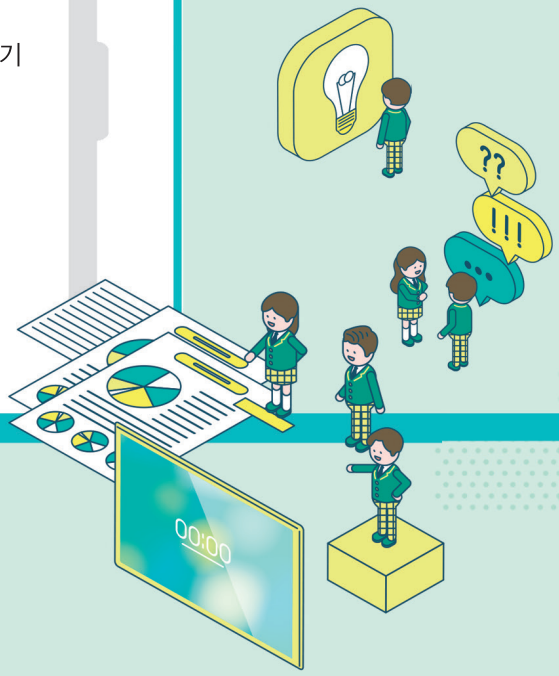
2.2 미디어로 디지털 기술사회 바라보기

2.3 미디어로 디지털 시민되기

2.4 미디어와 정보 판별하기

2.5 미디어와 문화읽기

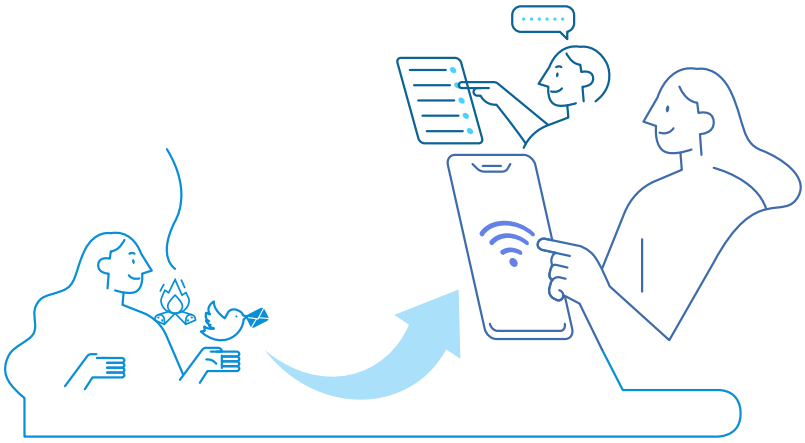
2.6 미디어로 창작하기



STEP 2.1

미디어로 소통하기





The evolution of communication

언어 사용자는 언어의 본질을 이해하고 언어를 매개로 의사소통을 수행한다. 현재의 언어 사용자들은 문자 언어, 음성 언어, 디지털 언어 등 다양한 매체를 활용하여 정보 전달, 설득, 친교 등 자신의 목적에 의사소통에 참여한다. 미디어 리터러시는 디지털 미디어 환경에서 살아가기 위해서 필요한 확장된 문식성이다. 현재의 문식성은 기존의 구어와 문어를 중심으로 한 전통적인 읽기, 쓰기와 의사소통을 넘어서 복합양식 텍스트 및 디지털 텍스트를 이해하고 표현 및 활용하는 것까지 그 범위가 확장되었다.

현재의 학생들은 자신의 생각이나 느낌, 경험 등을 글이나 문자 등으로 표현하는 것 외에도 그림이나 사진 등의 이미지, 동영상, 음악이나 음향 등 다양한 형태의 양식을 결합하여 사용한다. 이러한 텍스트를 복합양식 텍스트라고 한다. 본 제재에서는 학습자가 다양한 방식으로 의사소통을 경험하고, 자신의 의사소통 경험을 다양화하고 확장하도록 유도하는 한 방법으로 복합양식 텍스트를 다루고자 한다. 동시에 미디어가 말하는 방식을 복합양식 텍스트의 요소별 분석을 통해 찾아내고 그 안에 숨겨진 제작자의 의도를 파악하여 해당 텍스트가 가진 사회적인 의미를 찾아내고 비판적으로 해석할 수 있게 함을 목표로 한다.

가 복합양식 텍스트

복합양식 텍스트는 물리적 도구와 기호 체계를 이용해 다양한 양식을 복합적으로 구성하는 텍스트로 글과 그림, 사진, 동영상, 음악 등을 결합하여 만든 텍스트를 말한다. 학생들이 일상에서 접하는 대부분의 텍스트는 복합양식텍스트이지만 그것이 복합양식 텍스트라는 것을 인식하지 못하고 있거나 명확한 용어로 배운적이 없을 것이다. 복합양식 텍스트는 문자로만 구성된 단일 양식 텍스트와는 의미 구성 방식이 다르다. 그렇기 때문에 복합양식 텍스트에 대한 학습을 통해 학생들이 의사소통 경험을 확장하고 다양화하는 것은 중요하다. 자신이 가용할 수 있는 의사소통의 자원과 기호에 대해 이해하고 활용한다면 자신의 의사소통을 좀 더 풍성하게 할 수 있을 것이다.

교사 읽기 자료

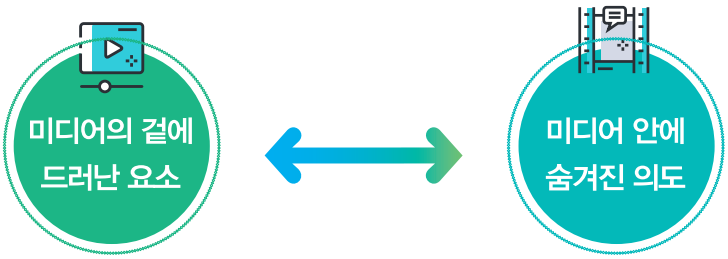
복합양식성 이론에서 양식(mode)의 의미는 언어학적 개념이나 예술 양식(art style) 개념과는 차이를 보인다.

양식이란 의미 구성을 위해 사회적으로 형성되고 문화적으로 주어진 수단을 말한다. 이미지(그림), 글(writing), 레이아웃, 음악, 몸짓, 말(speech), 동영상, 음향 등이 양식의 예들이다. 의미가 중요한 문제인 인문학, 사회과학, 예술, 교육 분야에서 양식과 복합양식성의 개념은 급속히 중요성을 획득하였다. (중략) 양식과 복합양식성 개념의 도입은 지금까지 언어의 안정적 개념에 대한 도전이 되었다. 모든 양식이 의미 구성에 참여한다면 이미 말과 글로 표현된 dmallemf의 중복(duplication)에 불과하다고 여겨진 삽화와 변주도 '전체'의 의미를 다르게 만든다.(C. Jewitt(2009:54)

복합양식성 이론의 주요 개념인 양식은 의미 구성에 참여하는 다양한 의미화 양식들을 말한다. 그런데 이들은 사회 문화적으로 형성되는 특성을 가진다. 기호가 정신적 개념 혹은 지시대상과 그것을 대변하는 것을 의미한다면, 양식은 기호가 사회 속에서 사람들, 즉 소통 행위자에 의해 현실화 될 수 있는 방식으로 구별할 수 있다. 그림, 글, 레이아웃, 음악, 몸짓, 말, 동영상, 음향 등은 추상적 기호가 아닌 현실화된 양식이다. 그리고 이들은 모두 의미 구성에 있어 다른 잠재성을 가지고 있다. 예를 들어 글을 어휘, 구문, 문법에 의한 문장을 가지고 있고 크기, 글자체, 굵기와 같은 시각적 자원들을 가지고 있다. 이들을 하나로 묶는 틀로 단락과 장르와 같은 자원도 있다. 지면이나 화면에서 레이아웃, 색채, 여백, 구두점 등 시각적 자원 역시 전체 의미의 구성에 참여한다. 양식이 모두 의미 구성에 참여하기 때문에 모든 양식은 의미에 영향을 미친다. 그러므로 글이나 말에 부가적으로 결합한 삽화나 변주 역시 의미의 중복이 아니라 새로운 의미를 형성하여 전체적인 의미를 다르게 변화 시킨다.

– 송여주(2013:32), 시화 텍스트 해석 교육 연구 –복합양식성을 중심으로–, 서울대학교대학원 박사학위 논문

나 미디어의 의미 읽기



학생들이 미디어에 대해 이해한다는 것은 미디어의 겉에 드러난 요소들을 바탕으로 그 안에 숨겨진 의도를 찾아낸다는 것을 말한다. 미디어를 만들고 유통시키는 사람들은 각자 자신의 의도를 조금 더 효과적으로 독자에게 설득하기 위해 다양한 기법을 활용하여 미디어를 생산한다. 하지만 미디어를 처음 접하는 학생들이 미디어가 만들어 내는 메시지를 바로 이해하기에는 어려움이 많다. 그렇기 때문에 본고에서는 학생들이 주위에서 쉽게 접할 수 있어 진입장벽이 높지 않으면서도 분석 거리가 풍부한 광고 분석 수업을 미디어의 의미를 읽어내는 수업의 한 방법으로 소개하고자 한다.

다 수업으로 들어가기

1) 교육과정 연관성

2015 개정 교육과정에서는 의사소통 역량을 다음과 같이 설명하고 있다.

> 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, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하며 갈등을 효과적으로 조정하는 능력 등을 의미한다. 여기에는 언어적 표현 능력, 타인 이해 및 존중 능력, 갈등 조정 능력 등이 하위 요소로 포함될 수 있다.(2015 개정 교육과정 해설(초등학교), p.41)

의사소통을 실현하는 방법이자 수단을 구어와 문어로 한정하지 않고 학습자가 가용할 수 있는 상징과 기호, 텍스트 등으로 확장하여 보고 있고, 다양한 의사소통 자원을 활용하여 학습자가 인지적이고 정의적인 측면에서 언어를 사용하는 것으로 보았다.

본 수업과 관련된 국어과 성취기준 및 2015 개정 국어 교과서 관련 단원은 다음과 같다.

<table>
<tr><td>국어과
성취기준</td><td colspan="3">[6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다.
[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
[6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
[6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">국어
교과서
관련 단원</td><td colspan="3">6학년 2학기 6. 정보와 표현 판단하기</td></tr>
<tr><td>1-2차시</td><td>뉴스와 광고를 보고 세계에 관심을 가질 수 있다.</td><td>- 공익 광고를 보고 의도 파악하기</td></tr>
<tr><td>3-4차시</td><td>광고에 나타난 표현의 적절성을 판단할 수 있다.</td><td>- 기억에 남는 광고 말해 보기
- 광고 문구 예측해 보기
- 광고의 표현 특성 알기
- 표현의 적절성 생각하며 광고 보기
- 광고에서 과장하거나 감추는 내용 알아보기
- 광고를 비판적으로 보는 자세 토의하기</td></tr>
</table>

[6국02-04]와 [6국02-05]는 이 수업의 주 성취기준이다. 이 성취기준을 바탕으로 광고의 내용 타당성과 표현 적절성에 대해 분석 및 평가하는데 이 때, 광고라는 특성에 맞게 글뿐만 아니라 그림, 사진, 영상 언어 등 복합양식텍스트의 다양한 요소들을 읽기의 대상으로 삼게 된다. 학생들은 읽어야 하는 대상이 글을 넘어서서 광고에 사용된 그림, 사진, 영상, 디자인 된 글자라는 것을 알게 되고 이 요소들 각각 또는 어우러져 발현되는 새로운 형태의 문법을 읽어냄으로써 매체별 읽기 방법을 이해하고, 적극적으로 의미를 해석하는 경험을 하게 된다.

[6국03-02]과 [6국03-03]은 광고가 목표 수용자로 설정한 특정 소비자(독자)를 설득하기 위해 내용과 기법 면에서 정교하게 짜여졌다는 점에서 그 중요성을 갖는다. 광고 분석 활동을 통해서 학생들은 광고를 만드는 사람들이 자신들의 의도를 여러 가지 광고의 기법을 사용하여 드러낸다는 점을 이해하고, 각각의 기법들이 어떤 효과를 가져오는지를 탐구하는 과정을 거친다.

국어 6학년 2학기 6단원은 정보의 타당성과 표현의 적절성 판단을 위해 뉴스와 광고를 주요 제재로 삼고 있다. 하지만 단원 구성상 뉴스에 조금 더 초점이 맞춰져 있다. 본 수업에서는 교과서에서 다루지 않는 '광고 요소별로 읽기' [8] 를 다루어 학생들이 광고를 꼼꼼하고 자세하게 읽을 수 있게 돕고자 한다.

8) 본고에서 소개하는 수업은 2015 개정 교육과정 국어과 교수 · 학습 자료(5,6학년군) 중에서 미디어 리터러시-광고의 표현과 사회적 의미 읽기 수업으로 소개된 것이다. 원고 구성상 광고 요소별로 읽기 수업 중 '광고 속 인물 자세히 읽기' 수업만을 소개하며 다양한 광고 요소별 읽기 수업에 관심있는 분들은 2015 개정 교육과정 국어과 교수 · 학습 자료(5,6학년군)를 참고하기 바란다.

2) 활동 소개

수업주제	광고의 표현과 사회적 의미 읽기

학습 목표	광고 속 인물을 꼼꼼하고 자세하게 읽으면서 광고가 말하는 방법에 대해 알 수 있다.
학습 유형	탐구 학습
기 자 재	교사: 광고 영상, 접착식 메모지, PC / 학생: 개별 스마트폰 또는 태블릿PC

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 동기유발 (광고를 본 경험 나누기) • 광고를 보고 제일 먼저 눈에 보이는 것들을 찾기	• 광고 속 인물 읽기 모델링 – 분석할 광고 보기 – 광고 속 상품에 대한 경험 나누기 – 광고의 인물을 학생의 질문–답을 중심으로 분석하기	• 인물 읽기 – 광고 속 인물 중 한명을 골라 자세하게 분석하기 – 분석한 내용에 나의 생각과 느낌, 질문 등을 덧붙이기	• 광고가 말하는 방법에 대해 정리하기	• 광고 속 인물 분석을 통해 광고가 말하는 방법에 대해 알고 있는지 평가하기
	광고 영상, 학습지			

초등학생이 미디어가 말하는 방법을 이해하고 비판적으로 수용하는 것은 매우 어려운 일이다. 그렇기 때문에 학생들에게 다소 친숙한 '광고' 를 사용하여 미디어가 말하는 방법에 대해 수업하려 한다.

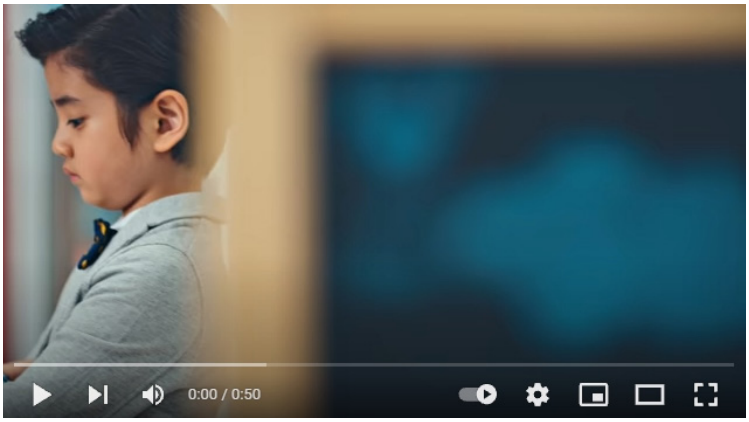
광고는 일상에서 쉽게 접할 수 있는 텍스트이지만 광고주와 제작자의 의도를 교묘하게 숨겨두어 제대로 읽기 어려운 텍스트이기도 하다. 본 수업의 핵심 질문은 '광고는 어떻게 말할까?'이다. 광고주와 광고 제작자는 광고를 통해 자신의 의도를 전달하고 소비자를 설득한다. 광고의 의미는 직접 드러나 있는 경우도 있고 그렇지 않을수도 있다. 소비자는 광고의 특성을 이해하고 적절한 전략과 방법을 사용하여 광고의 의미를 읽고 표현해야 한다. 광고를 꼼꼼하고 자세하게 읽는 과정을 통해 학생들은 친숙하다고 생각한 텍스트를 '낯설게 읽는' 경험을 하게 되고 비판적인 읽기를 학습하게 된다. 광고 속 인물 읽기 수업은 2차시 정도의 시간이 필요하다.

가) 수업의 흐름

도입

도입에서는 내가 광고를 본 경험, 광고 때문에 상품이나 서비스를 구입 또는 이용한 경험 등에 대해 이야기를 나누는 것부터 시작한다. 학생들이 자신의 일상 생활 속에서 직간접적으로 마주하는 광고들에 대한 기억과 경험을 떠올리고 공유하는 과정이다. 대부분의 학생들은 이 단계에서 본인이 광고에 어떤 영향을 받았는지, 광고가 자신들을 어떻게 설득하는지 등에 대해 인식하지 못할 것이다. 이 때의 반응을 간단히 기록해두었다가 수업이 끝난 후의 반응과 비교해볼 수 있다.

본 수업에서 분석 자료로 활용하고자 하는 광고는 2017년에 나온 키즈폰 광고(영상 광고)이다. 이 자료를 수업 텍스트로 선정한 이유는 수업의 과정에 대해 설명할 때 기술하도록 하겠다.

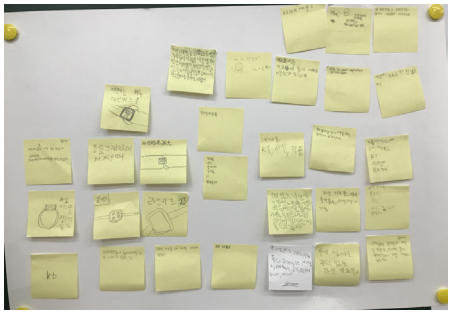


〈출처: 필구도 쓰는 라인키즈폰2 출시, KT(2017) 광고 영상중〉

내가 광고를 본 경험 등에 대해 나눈 후에 학생들에게 광고 영상을 보여준다.[9] 광고 수업을 시작하는 단계에서 교사는 학생들이 광고를 얼마나 읽을 수 있는지, 무엇을 보고 어느 정도를 보고 있는지 알 수 없다. 도입 단계에서 학생들에게 영상을 보여주고 광고에서 내가 발견한 것(보이는 것, 들리는 것 등), 광고를 보고 든 감정이나 느낌, 생각 등을 접착식 메모지

9) 이 수업에서는 하나의 광고 영상을 여러 번 보아야 한다. 학교 또는 학급 사정에 따라서 교사가 반복해서 재생해줄 수도 있고 개별 분석 활동을 할 때에는 학생들이 개인 스마트 기기로 각자 필요한 만큼 재생을 하면서 분석할 수 있게 해도 된다.

에 자유롭게 적게 한다. 그리고 전체 학생들의 메모를 모아 공유한다. 간단한 과정이지만 교사는 이 활동을 통해 수업 전에 학생들의 광고 읽기 정도를 파악하고 수업을 어떻게 진행하고 어떤 질문을 할 것인지 등을 알 수 있다.

〈광고를 보며 발견한 점, 느낀 점등을 자유롭게 적고 공유하는 모습〉

〈학생들의 메모 예시〉

- ○○ 키즈폰
- 멋있는 척한다.
- 물에 젖어도 끄떡 없는 ○○ 키즈폰2
- ○○(회사 이름)
- "살다 보면 놓칠 수 없는 순간이 있다" 주인공이 친구들을 찍은 장면이 인상적이었다. 무언가를 찍을 수 있는 거랑 음성 인식으로 메시지를 할 수 있다는 것이 신기했다.
- 아이를 대상으로 광고를 찍음. 장점으로 방수 기능이 있음.
- ○○ 키즈폰, 유치원, 공원, 나도 갖고 싶다, 부럽다.
- 똥을 그림으로 해서 찍을 때

활동 1

학생들은 이 활동을 통해 평소에 광고를 보던 방식과는 다른 방식을 경험하게 된다. 교사는 학생들이 광고 꼼꼼하게 읽기의 목적과 필요성을 알고 능동적으로 찾을 수 있도록 안내해야 한다. 교사와 학생이 함께 광고를 읽는 것에서 시작하여 그 주체가 점차 학생으로 이양될 수 있도록 하고, 함께 광고를 읽을 때도 학생들이 찾아낸 것을 우선 분석 대상으로 삼으며, 학생들이 발견한 요소가 심화, 확장될 수 있도록 발문하도록 한다.

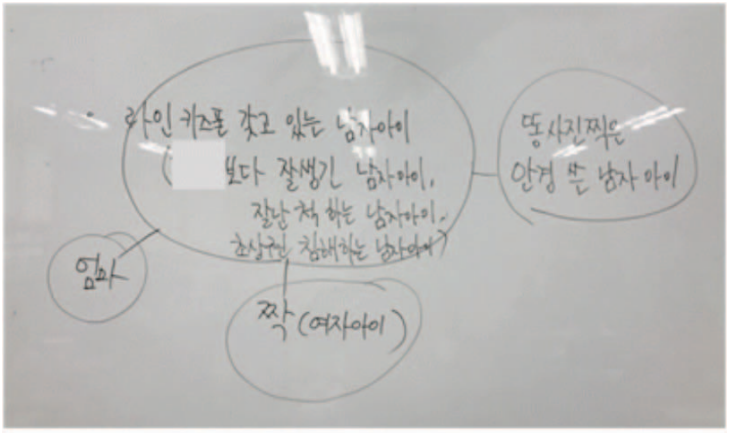
활동을 계획할 때에는 광고의 인물을 명명하는 과정은 고려하지 않았으나 실제 수업에서 학생들은 광고 속 인물을 무엇이라고 부를 것인가를 고민하는 것에서 수업을 시작하였다.

영상 이미지를 언어로 옮길 때에는 수용자의 판단이 개입하게 되는데 이 때 교사는 학생들의 생각을 모아 '명명'할 수 있게 도와주어야 한다.

학생들은 자신들이 찾은 인물들이 '키즈폰을 가지고 있는 아이' 를 중심으로 관련되어 있다는 것을 발견하고 주인공을 중심으로 그림을 그려달라고 요청하였고, 다음 판서는 학생들의 요청 사항을 반영한 것이다.



〈광고를 요소별로 읽기〉

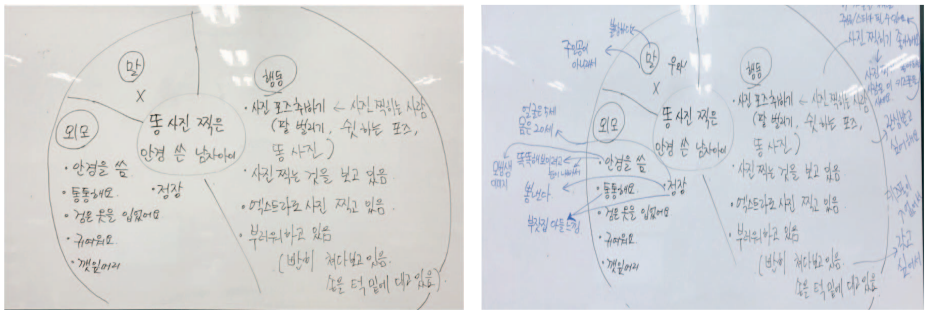


〈키즈폰을 갖고 있는 아이를 중심으로 인물 배치하기〉

키즈폰 광고의 등장 인물을 찾은 후 함께 인물 분석하기 활동은 2단계로 진행되었다. 먼저 광고의 인물 중 하나를 골라 학습지 가운데에 쓴 후 광고를 다시 보면서 '행동', '말', '외모' 3가지의 기준을 가지고 살펴보았습니다. 먼저 학생들이 각자 기록하고, 전체 토의를 통해 자신이 찾지 못한 부분이나 발견하지 못한 것들을 보충하였다. 이후 원 바깥으로 우리가 발견한 요소들에 대한 나의 느낌과 생각, 그리고 떠오르는 질문을 자유롭게 적어보고 발표하면서 학생 전체의 생각을 모으는 순서로 활동이 진행되었다.

이 때 교사는 학생들의 발언을 칠판에 모아 기록하였는데 이 때 학생들은 다른 학생의 생각에 자신의 생각을 덧붙이거나 수정하는 발언을 하였다. 또한 교사가 칠판에 그리는 도표나 선의 방향, 위치 등의 수정을 요구하기도 하였다. 교사는 학생들이 요구하는 바를 즉각 반영하여 수정하였다. 이 과정을 통해 이 활동의 시작에서는 교사에게 주도권이 있었지만 점차

그 주도권이 학생에게 이양되었다. 또한 학생들은 광고 속 인물 분석 지점이 어디인지 또 그것을 어떻게 찾을 수 있는지를 알게 되었다.



〈학생들의 발언과 생각을 반영하여 처음의 인물 배치를 수정한 판서〉

〈전체 분석 시 할 수 있는 질문〉

- 광고를 보고 어떤 느낌이 들었나요?
- 광고에서 제일 먼저 어떤 점에 주목하게 되었나요?
- 광고에는 어떤 인물이 등장하나요?
- 광고 속 인물은 어떤 느낌을 주나요? 왜 그런가요?
- 광고 속 인물은 어떤 점이 눈에 띄나요?
- 광고 속 인물은 어떤 행동을 하고 있나요?
- 광고 속 인물들의 행동은 광고에서 판매하고자 하는 상품과 어떤 관련이 있나요?
- 광고 속 인물들의 관계는 어떠한가요?

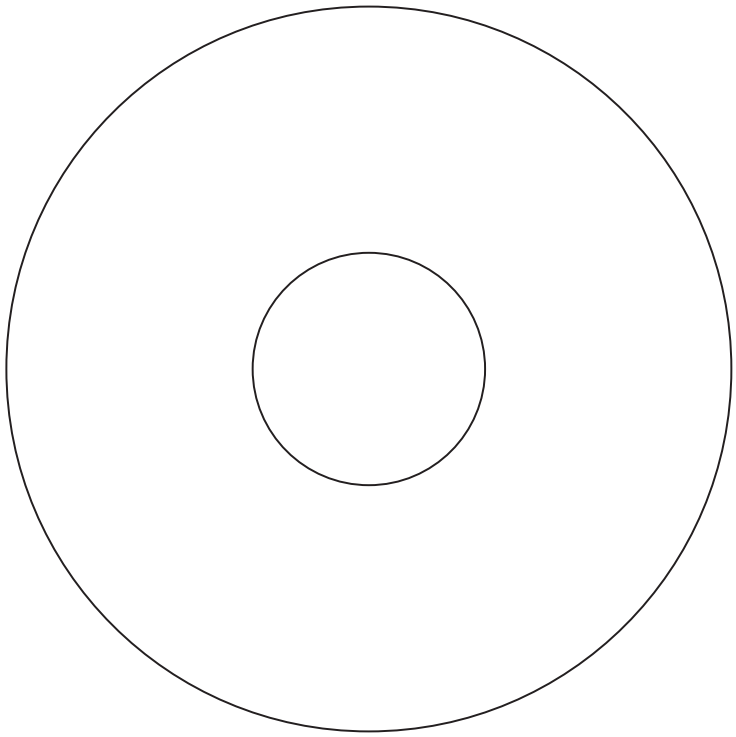
〈개별 분석 시 할 수 있는 질문〉

인물은 화면의 어디에 위치하나요?	‣ 화면의 위치상 중요한 위치와 덜 중요한 위치가 있을까요? 그렇다면 중요한 위치/덜 중요한 위치는 어디인가요?
인물은 얼마나 자주 나오나요?	‣ 화면에 자주 나온다는 것은 무엇을 의미하나요?
인물이 한 말이나 행동은 무엇인가요?	‣ 그 말은 누구에게 하는 말인가요? 그 말을 듣고 누가 어떤 생각을 하게 될까요?
인물의 외모, 옷차림, 표정의 특징은 무엇인가요?	‣ 광고에서 인물의 외모나 옷차림은 누군가가 의도를 가지고 연출한 것입니다. '연출'이란 무엇일까요? 왜 '연출'이 필요할까요?

활동 2

활동 1에서 교사와 전체 학생이 함께 광고 속 인물에 대해 분석하였다면 활동 2에서는 학생들이 각자 원하는 인물 1명을 골라 광고를 반복적으로 보면서 각자의 기준을 정해 분석하는 시간을 가졌다. 수업 전체 흐름상 수업의 주도권이 학생에게 완전히 이양된 활동이다. 이 활동에서 학생들은 따로 또 같이 분석하는 모습을 보여주었다. 자신이 찾은 분석 지점을 다른 학생들에게 공유하고, 다른 학생들이 찾아 분석 지점을 자신의 분석에 활용하는 대화를 자발적으로 전개하였고 더 풍부한 해석을 할 수 있게 되었다. 그리고 분석의 말미에는 광고가 말하는 방법과 광고를 만든 사람의 의도까지도 해석해 내는 성과를 보였다.

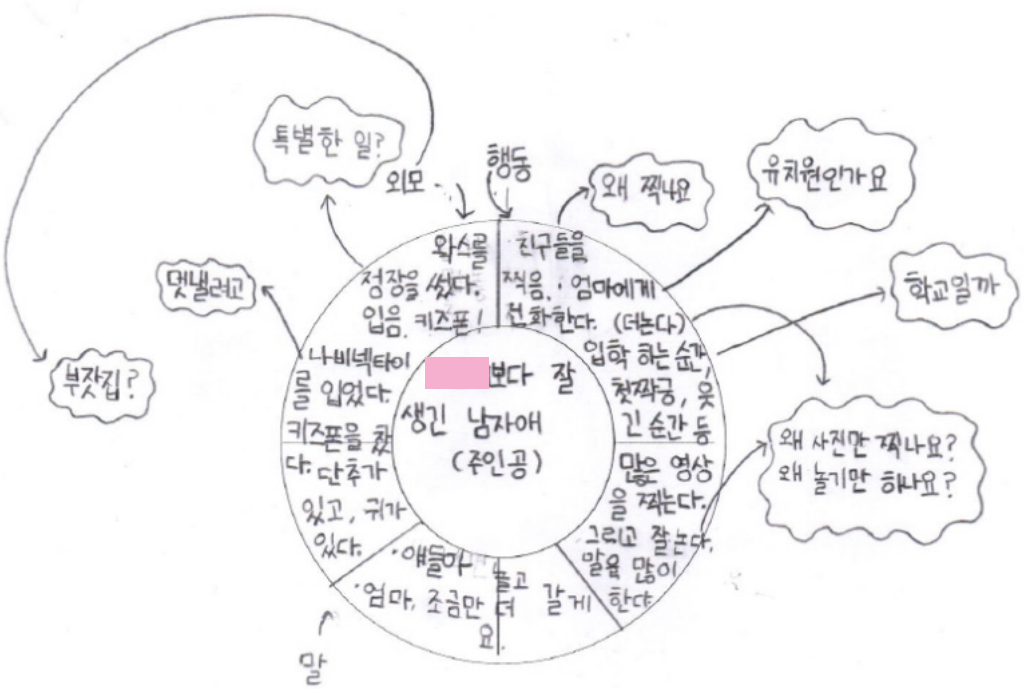
☞ 가장 안쪽 원에 분석하고자 하는 등장인물의 이름을 적습니다.
☞ 그 바깥 원에는 광고를 보면 바로 보이는 것, 들리는 것 등을 적습니다. 이때, 나름의 분류 기준이 있다면 칸을 나누어도 좋습니다.
☞ 광고를 보면 바로 보이는 것과 들리는 것에 대한 나의 생각이나 질문 등을 그 바깥쪽에 자유롭게 이어 적습니다.



〈광고 분석 학습지의 예〉

이 수업에서 사용한 제재는 '키즈폰 광고'이다. 이 광고는 키즈폰이라는 상품 뿐만 아니라 해당 제품을 구입했을 때 이 제품을 통해 누릴 수 있는 문화도 광고의 대상으로 포함하고 있다. 이 때문에 소비자들은 이 상품을 구입하고자 하는 구매 욕구를 가지게 된다. 초등학교 5~6학년 학생들은 이미 스마트폰을 가지고 있기 때문에 키즈폰에 대한 관심이 떨어질 것이라고 생각할 수도 있다. 하지만 본 광고 수업을 하는 시점에서 보면 해당 상품에 대한 직간접적인 경험을 가지고 있어 이것을 분석할 때 배경지식으로 활용할 수 있고 키즈폰 사용 시기를 이미 지났기 때문에 해당 상품을 조금 더 멀고 높은 지점에서 바라보는 안목을 지닌 나이대라는 점에서 보면 오히려 상품을 사용하는 시기에는 알지 못했던 점을 찾아낼 수 있다.

또한 이 광고에서는 광고 속 학생들 간의 관계 설정에 관한 문제, 초상권 침해나 학교 폭력 등의 문제 등 아이들의 삶과 관련된 사회 문제들을 찾아낼 수 있다. 실제로 수업에서 학생들은 광고에서 표현한 어린이들의 문화와 행동을 그대로 받아들이는 것이 아니라 광고 속 인물들의 말과 행동, 문화에 대해 비판적인 관점에서 문제를 발견하였다. 그리고 이것을 통해서 사회의 고정된 이미지가 어떻게 영상 언어, 시각 언어로 표현되었는지를 스스로 찾아냈다.



〈학생 분석의 예〉

학생의 분석 예시를 보면 이 학생은 광고의 주인공을 '000(같은 반 친구)보다 잘 생긴 남자애'라고 명명하였다. 광고의 주인공을 '외모, 행동, 말'의 세 범주로 나누어 분석하였다.

나비 넥타이를 하거나 정장을 입는 것은 평소 학교 생활과는 관련 없다고 생각하였고, 이러한 외모적 특성 때문에 주인공에게 '특별한 일이 있나?', '멋 낼려고 한 것이다.'라는 추측과 함께 '부잣집 아이가 아닐까?' 하는 추측을 하고 있다.

광고의 주인공이 친구들의 사진을 찍는 모습에서 '사진을 왜 찍나요?', '왜 사진만 찍나요?', '왜 놀기만 하나요?' 등의 질문을 하였다. 이 학생은 학교가 놀기만 하는 곳이 아니라는 것(그 외의 다른 행위를 해야 하는 곳이라는 것), 교실 내에서 사진을 찍는 행위가 일반적인 일이 아니라는 것 등의 전제를 포함하고 있는 질문이다. 또한, 주인공이 엄마에게 전화를 하는 행동과 '입학하는 순간', '첫 짝꿍을 만나는 순간' 같은 주인공의 내레이션 등을 바탕으로 광고의 배경이 유치원인지, 학교인지 질문을 던진다. 이것은 이 학생이 알고 있는 학교 또는 교실의 모습과 광고의 주인공이 있는 배경이 다르다는 것을 전제한 질문이다. 학생의 이러한 분석을 바탕으로 광고 속 인물들의 말이나 행동, 광고 속 배경 등이 연출된 것이라는 것을 찾아냈다.

나) 수업 나누기

수업 소감

학생들이 일상 생활에서 만나고 있는 복합양식 텍스트를 분석하는 것, 다양한 이익을 담고 있는 광고 텍스트의 두 측면에서 수업 제재를 분석해보고자 하였다. 이 수업을 계획하면서 고려했던 것들과 계획할 때에는 전혀 생각하지 못했지만 실제 수업을 진행하다보니 절대 간과할 수 없는 지점들이 있었다. 후자의 경우 실제 수업을 하지 못했더라면 발견할 수 없었던 점이지만 미디어 리터러시 교육을 위해 꼭 필요한 것들이었기 때문에 매우 귀한 수업이었다. 또한 이 수업을 통해 미디어 리터러시는 나이나 학년의 문제가 아니라 교육 경험의 문제라는 것을 다시 한 번 깨달았다. 실제로 같은 수업 제재로 여러 학년에 걸쳐 수업을 해보았는데 고학년이라고 해서 미디어를 잘 읽어내는 것은 아니었고, 저학년이라고 해서 텍스트의 의도를 파악하지 못하는 것도 아니었기 때문이다.

학생들의 반응



하나의 광고에서 이렇게 다양하고 수많은 것들을 찾아낼 수 있다는 것을 알게 되었다. 광고 읽기는 매우 중요하다고 생각한다. 만약에 다음에도 광고 수업을 하게 된다면 이 방법을 사용해 보아야겠다. 그리고 생각을 하는 시간이 길어져서 좋았다.

광고 읽기란 광고를 왜 이렇게 만들었는지 해석하는 것을 말합니다. 광고 속 인물이 어떤지 행동이나 말 등을 보고 자세하게 쓰고 나의 생각도 덧붙였습니다. 광고를 분석하다보니 광고를 왜 이렇게 만들었는지도 알게 되었습니다.





이 수업을 통해 광고 안에 있는 사소한 것도 실제로는 중요하다는 것을 알게 되었다. 또 광고에서 중요한 것은 다른 것보다 더 눈에 띄게 나온다는 것을 알게 되었다.

다) 한 걸음 더

광고 읽기 수업을 위해 교사와 학생들이 읽으면 좋을 읽기 자료를 소개하면 다음과 같다.

〈교사가 읽으면 좋을 자료〉

- 한국광고협회(2013), 『창의력 보물창고 광고야 놀자!』.
- 권현선, 나세진(2005), 『생각이 크는 광고이야기, 머리가 크는 광고이야기』, 자음과 모음.
- 사이먼 벡스너(2016), 『광고를 뒤바꾼 아이디어 100』, 시드포스트.

〈학생이 읽으면 좋을 자료〉

- 권혜령, 김광희, 송여주, 오은영, 이경혁, 최은옥, 홍완선(2020), 『어린이를 위한 슬기로운 미디어 생활』, 우리학교.
- 김현주(2012), 『광고의 비밀』, 미래아이.
- 샤리 그레이든(2014), 『광고는 왜 10대를 좋아할까?』, 오유아이.

STEP 2.2 미디어로 디지털 기술사회 바라보기



디지털 기술은 날로 발전하고 있고 이제는 그 발전 속도가 너무나 빠르다. 불과 몇 년 전 개발되어 우리에게 충격을 준 알파고(Alphago)는 이제 다른 인공지능 프로그램에 자리를 내어주었다. 최근에는 인공지능, 사물인터넷, 디지털 트랜스포메이션, 빅데이터, 메타버스 등 다양한 주제의 디지털 기술이 마치 경주마처럼 경쟁적으로 개발되고 있다.

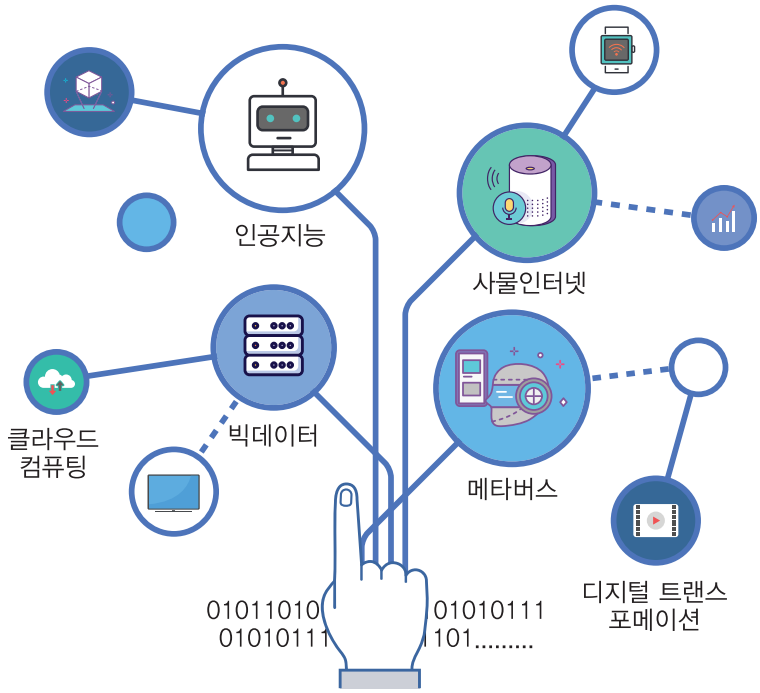
이러한 디지털 기술은 인류 사회를 긍정적인 방향으로 개선하기도 하지만 때론 적지 않은 부작용을 만들어 내는 것도 사실이다. 개인정보의 침해, 디지털 과의존, 빅데이터를 정치적, 경제적으로 악용한 사례, 허위 정보들, 현실 세계 부적응 등 우리 사회가 이러한 디지털 기술의 낳은 부작용을 극복하기 위해서는 많은 산을 넘어야 할 것으로 보인다. 이를 위해 디지털 시민에게 가장 필요한 능력은 바로 디지털 기술의 명암을 정확하게 파악하고 이를 슬기롭게 활용할 수 있는 리터러시 역량이다.

날로 발전해 가는 디지털 기술에 대하여 나와 우리 사회가 얻게 될 혜택과 부작용은 무엇인지, 그리고 이러한 부작용을 극복하고 슬기롭게 디지털 기술을 활용하는 방법은 무엇인지에 대하여 미디어 리터러시의 관점에서 알아보고자 한다.

가 미디어로 바라보는 디지털 기술사회

1) 디지털 기술이란?

디지털(digital)이란 0 또는 1의 숫자로 표현하는 신호를 의미하고, 연속적으로 변화하는 신호를 아날로그(analogue)라고 한다. 디지털 기술이란 디지털을 실제로 적용하여 사물을 인간 생활에 유용하도록 가공하는 수단이나 방법 등을 말한다. 디지털 기술은 급속도로 발달하여 최근에는 사물인터넷, 인공지능, 빅데이터 등의 기술이 우리 생활에 많은 변화를 주고 있다.



〈디지털 기술을 활용한 다양한 미디어〉

2) 디지털 기술을 활용한 미디어와 명암

디지털 기술을 활용한 미디어는 지금 이 순간도 끊임없이 개발되거나 업데이트되고 있어 그 예시를 정하는 것이 쉽지 않지만 일상에서 흔하게 쓰이며 디지털 시민들의 생활 속에 자리 잡은 미디어 예시를 나열하면 다음과 같다.

예 시

인공지능과 빅데이터: 스노우 등 얼굴 인식 및 변환 앱, 챗봇, AI비서, 유튜브 알고리즘 등
사물인터넷: 스마트홈, 웨어러블 디바이스 등
디지털 트랜스포메이션: 전자 화폐, 온라인 지도, 원격 수업 등
메타버스: 로블록스, 제페토 등

이처럼 디지털 기술은 이미 디지털 시민들의 생활 속에 뿌리 내린지 오래이고 많은 순기능을 하고 있으나 한편으로 역기능도 만만치 않게 존재하는데 그 예시는 다음과 같다.

디지털 기술이 주는 역기능 예시

1. 개인정보 침해
2. 정치적 목적의 악이용
3. 경제적 목적의 악이용
4. 걸러지지 않은 허위정보나 자극적 정보들 난립
5. 디지털 미디어 과의존 및 중독 등

이러한 역기능은 각 미디어마다 드러나지 않고 숨어있는 매체 특성을 이용하여 정치적 · 경제적인 목적을 추구하려는 정치집단이나 경제집단의 의도가 반영되어 있다.

3) 미디어 리터러시로 밝히는 슬기로운 디지털 기술 사용

후술할 수업에서는 이러한 미디어의 고유한 특성을 밝히고 슬기롭게 미디어를 활용하기 위한 방법으로서 수업을 설계하였다. 이를 위해 아래와 같은 단계로 수업을 설계하였다.

수업 단계 예시

1. 미디어의 특성과 그것이 나와 사회에 주는 **순기능(PLUS)**
2. 미디어의 특성과 그것이 나와 사회에 주는 **역기능(MINUS)**
3. 역기능을 극복하기 위한 **슬기로운(WISE)** 미디어 사용법

미디어마다 고유한 특성이 모두 다르기 때문에 교사는 미디어들을 몽뚱그려 지도해서는 안되며 각 미디어마다 가지는 고유한 특성과 그에 따른 사회적 영향을 고려해가며 수업을 설계 · 실행하여야 한다.

나 수업으로 들어가기

수업주제 온라인 지도 슬기롭게 활용하기

학습 목표	온라인 지도를 슬기롭게 활용하여 봅시다.
학습 유형	프로젝트 학습
기 자 재	교사: PPT, 동영상, PC / 학생: 개별 스마트폰 또는 노트북(PC)

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 동기유발 (온라인 지도 소개하기) • 온라인 지도가 종이지도에 비해 좋은 점 찾아보기	• 온라인 지도 속 도움이 되는 정보 찾아보기 • 온라인 지도 속 주의해야 할 정보(광고성 정보, 허위정보, 개인정보 등) 찾아보기	• 온라인지도를 활용하여 모둠별 여행 (현장체험학습) 계획 세우기	• 모둠별 결정과정 공유하고 수정·평가 하기 • 디지털기술을 슬기롭게 활용하기 위한 방법 정리하기	• 온라인지도에 대한 리터러시 정도 평가, 학생들의 참여도, 이해도 평가
동영상, 구글프레젠테이션	동영상, 학습지 마인드마이스터	PC나 스마트폰, 온라인지도 (구글 내 지도)	동료평가지	

왜 온라인 지도로 리터러시 수업을 하면 좋은가요?

온라인 지도는 디지털 시민들이 실생활에서 가장 많이 활용하는 디지털 기술인 디지털 트랜스포메이션(digital transformation, 오프라인 정보들과 제반 구조들을 디지털로 전환시키는 것)을 활용한 대표적인 미디어이다. 이 미디어 속에는 실생활에 유용한 정보도 많이 있지만 별점 조작이나 광고업체 우선 정렬 등 광고성 정보도 숨어 있다. 또한 해당 미디어를 사용하면서 본의 아니게 사용자의 개인 정보(디지털 발자국)이 노출될 위험도 있다.

이 수업은 온라인 지도를 활용한 여행 계획을 세우는 프로젝트 학습으로 진행되며, 2~3시간의 블록타임 수업으로 진행해도 되고, 2~3차시에 나누어 수업할 수도 있다. 본 수업을 통해 온라인 지도를 슬기롭게 활용하는 리터러시 역량을 함양하도록 설계하였으며 수업 차시는 주제의 난이도, 학생들의 흥미도 및 지적 수준에 따라 더 늘려 실시할 수 있다.

가) 수업의 흐름

도입

도입 부분에서는 온라인 지도에 대한 소개를 뉴스로 제시하고(아래 QR코드 나 https://youtu.be/yEQ0wvXChXg) 온라인 지도의 개요와 종류, 그리고 기존 종이 지도에 비해 온라인 지도가 가지는 편리성에 대하여 알아본다.



〈구글프레젠테이션을 활용한 학습 활동 장면〉

수업 Tip

- 구글프레젠테이션(https://docs.google.com/presentation)은 '구글 워크스페이스' 기반의 실시간 디지털 협업 프로그램으로 학생들의 학습 활동 과정 및 결과를 온라인 상에서 실시간으로 확인 및 피드백이 가능하게 한다.
- 구글어스(https://earth.google.com/)의 3d 거리뷰 기능을 활용하면 지역의 건물, 거리, 산과 강과 같은 지형을 실제 모습 그대로 디지털 트랜스포메이션(digital transformation)화하여 제공해 준다. 전자칠판을 활용하면 3d 거리뷰 체험이 효과적이다. 단 한국 지도는 현재 서비스가 제공되지 않는다.



활동 1

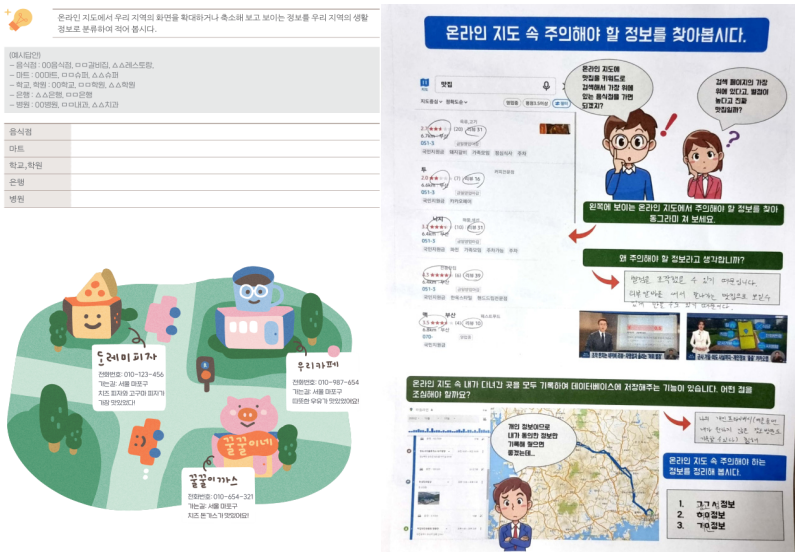
모둠별로 온라인 지도를 탐색하여 우리 지역의 다양한 실생활 정보를 찾을 수 있도록 한다. 찾아낸 정보들은 학습지나 '마인드 마이스터'에 모둠별로 기록하도록 한다. 그 후 아래 뉴스 영상을 보여주면서 온라인 지도를 활용할 때 주의해야 할 정보들이 있다는 것을 알려주도록 하고, 기록한 학습지나 '마인드 마이스터'에 주의해야 할 정보들에 빨간색 표시를 하도록 안내한다.

☞ 조작 판치는 네이버 리뷰…자영업자 울리는 '허위 별점' (2021.03.17./뉴스데스크/MBC) (https://youtu.be/XZBTaJVuts4)

☞ 군사 기밀 · 외도 사실까지…개인정보 '줄줄' 카카오맵 (2021.01.14./뉴스데스크/MBC) (https://youtu.be/iJtCKoWWyC4)

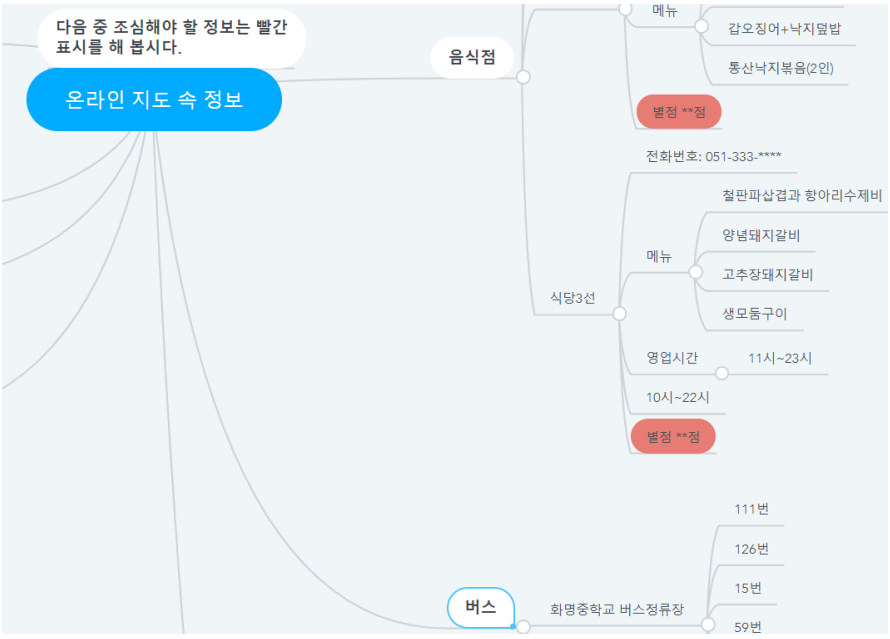
☞ 구글, 사용자 뜻과 상관없이 위치 정보 저장 논란 / KBS뉴스(News) (https://youtu.be/WmilWC6OGbs)

〈온라인 지도를 활용할 때 주의해야 할 정보에 관련한 뉴스 모음〉



〈온라인지도를 활용한 우리 지역[10] 의 다양한 실생활 정보와 주의해야 할 정보 활동지〉

10) 교육부, 미디어 탐구생활(초등 3,4학년, 미디어로 알아보는 우리 지역) 178~183쪽, 2021년



〈마인드마이스터를 활용한 우리 지역의 다양한 실생활 정보와 주의해야 할 정보 활동 결과〉

수업 유의점

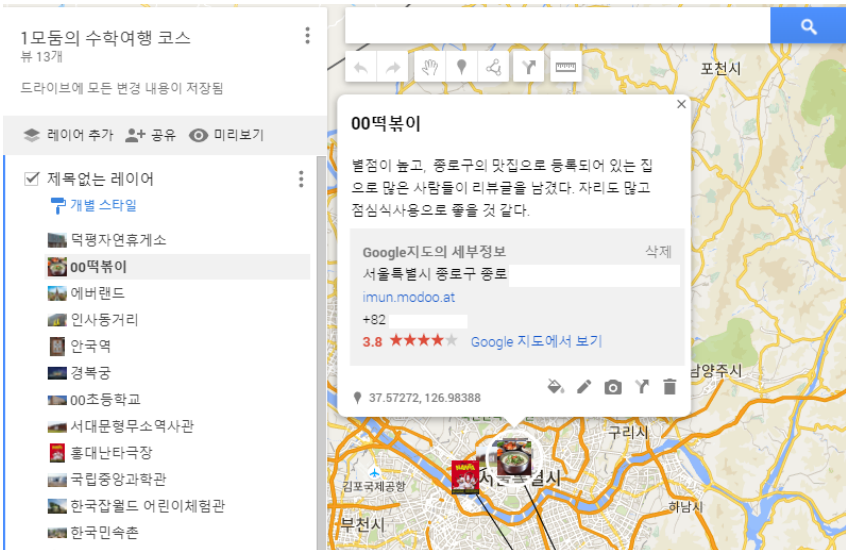
- 온라인 지도의 별점 시스템과 그에 따른 정렬 기능 등은 각 업체의 수익과 직결되어 있다. 업체가 검색 결과의 상단에 위치할수록 좋은 수익이 날 확률이 높다. 심화 학습으로 온라인 지도의 별점 시스템과 사회적 폐해를 학생들이 알아 보는 것도 미디어 리터러시 역량을 길러주는 좋은 방법이다.

활동 2

활동1에서 공부한 내용을 바탕으로 온라인 지도를 슬기롭게 활용하여 모둠별 여행 계획(수학여행이나 현장체험학습 계획)을 세우는 활동을 안내한다. 이 과정에서 지도라는 디지털 기술이 갖고 있는 상업성, 신뢰성등에 대해 검토해보도록 한다. 예를 들어 해당 정보가 언제 올라온 것인지, 누가 올린 것인지 등을 이용해 정보의 신뢰성을 검토하도록 지도할 수 있다.

- **활동 주제(예시): 2박3일 수학여행 계획 세우기**
- **활동 준비물: PC나 노트북, 스마트폰, 온라인 지도, 구글 내 지도**
- **활동 순서**
  1. 교사는 꼭 가야 하는 장소(숙박 장소 등)와 집결지 등을 안내함
  2. 학생들은 모둠별로 여행 테마(주제)를 정함
  3. 여행 테마에 맞추어 가고 싶은 장소(음식점, 체험장소 등)와 이동 경로 등을 세부적으로 협의함
  4. 장소가 최신의 정보인지, 광고성 정보나 허위 정보 등은 없는지 검토함
  5. 여행 동선을 '구글 내 지도'를 활용하여 기록함
  6. 최종 결정 된 여행 계획(안)을 교사에게 확인 받음
- **활동 시 유의 사항: 학생들은 활동 중간 중간 의문 점이나 건의 사항 등을 수시로 교사에게 검토 받고 피드백 받아야 함**

〈온라인 지도를 슬기롭게 활용하여 모둠별 수학여행 계획 세우기 활동 안내(예시)〉



〈'구글 내 지도'를 활용한 수학여행 계획 세우기 결과물〉

수업 Tip

- ‘구글 내 지도(마이 맵스)’라는 디지털 프로그램을 활용하여 수학여행 장소와 동선을 모둠 협업의 방식으로 기록할 수 있다. 사용 방법은 아래 유튜브 영상을 참고할 수 있다.
  https://www.youtube.com/watch?v=yfUjujgkRac[11)]
- ‘거꾸로 현장체험학습’은 현장체험학습 전반의 주도권을 교사로부터 학생에게로 넘기는 형태의 학습이다. 교사는 큰 틀에서의 장소와 집결지 정도만 정해주고, 세부적인 여행 테마, 체험 및 식사 장소, 교통편 및 이동 동선 등은 학생들이 정하도록 유도한다. 이를 통해 학생들의 자기주도적 현장체험 역량을 키우고 삶과 연계된 실질적 현장체험학습이 될 수 있도록 한다. 학습의 전 과정에서 교사는 뒤에서 학생들의 의견 검토자이자 안전의 지킴이로서 조력자 역할이 될 수 있도록 한다.
- 안전 문제나 학교의 사정 등으로 학생들이 체험학습을 모두 계획하기가 힘들다면 체험학습의 시간과 장소의 범위를 제한할 수 있다. 예를 들어, 둘째 날의 한시부터 3시까지, 장소는 인사동 쌈짓길 등으로 범위를 조정할 수 있다.

정리

모둠별로 결정한 여행 계획을 학생들 앞에서 발표한다. 다른 학생들은 해당 발표를 듣고 결정한 장소나 이동 동선 등의 정보가 최신의 정보인지, 허위 정보나 광고성 정보에 속아 수립한 계획은 없는지 검토하고 평가한다. 발표한 모둠은 피드백을 통해 계획을 수정하고 여행 계획을 최종 결정한다.

평가

■ 산출물 평가

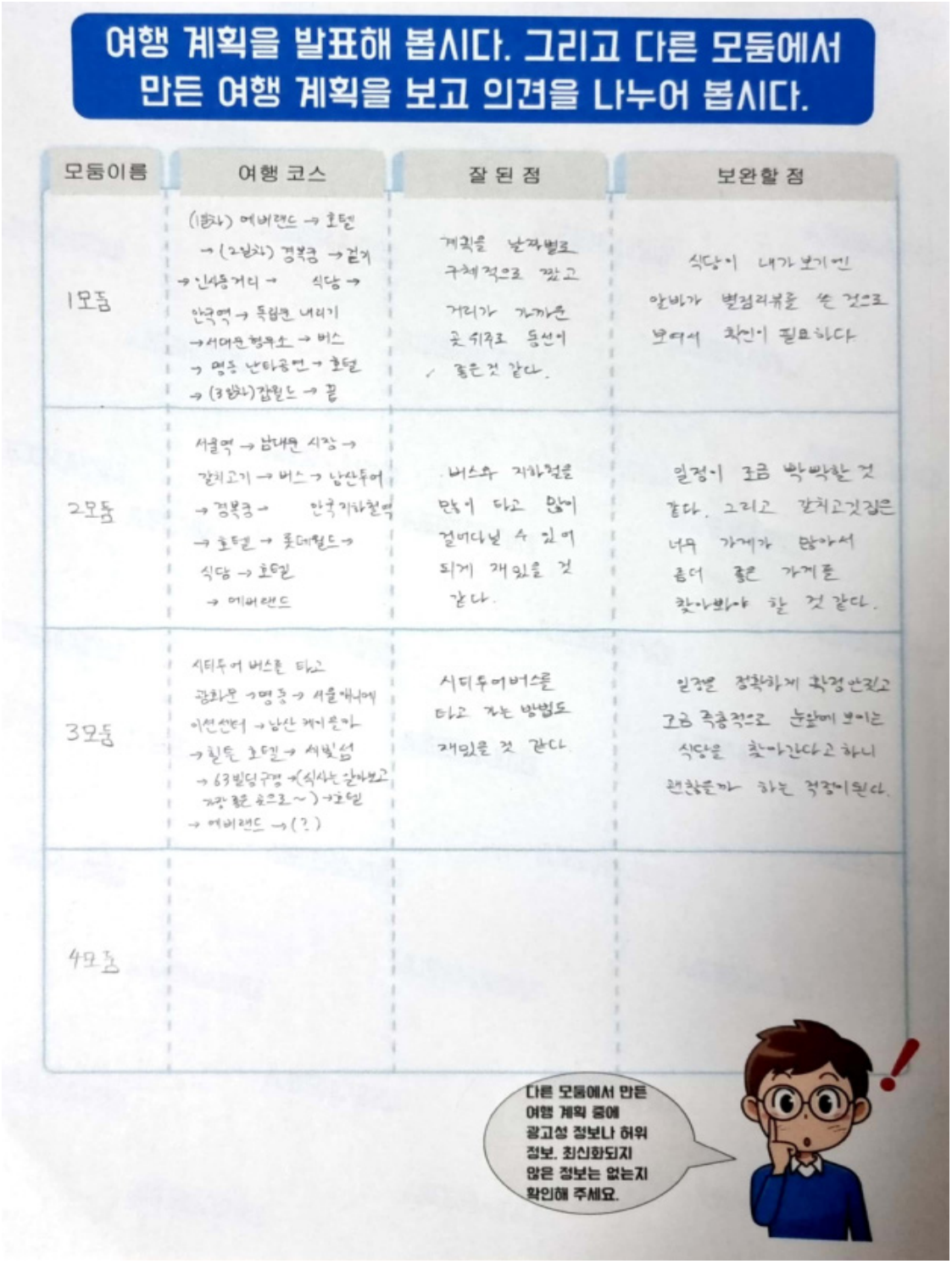
학생들의 활동지(활동1)와 ‘구글 내 지도’를 활용한 여행 계획 과제(활동2)의 수행 과정과 완성한 계획의 산출물 들을 평가 기준에 따라 평가한다. 이를 통해 정보처리 역량, 비판적 사고역량, 의사소통 역량 등을 평가할 수 있다.

■ 동료 평가

교사는 정리 단계에서 활용한 동료 평가지를 활용하여 동료 평가를 실시하도록 한다. 이를 통해 다른 모둠의 결과물과 우리 모둠의 결과물을 객관적으로 비교하고, 중요한 평가 기준인 디지털 기술의 정보를 비판적으로 활용할 수 있는지를 확인할 수 있도록 한다.

---

11) 이진희, 사회 – 구글 마이 맵스로 커뮤니티 매핑하기(지도, 기호), 2020.7.20.



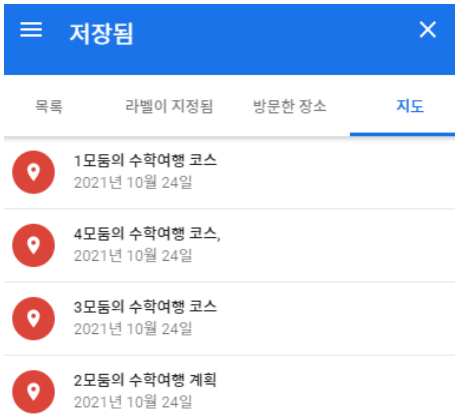
여행 계획을 발표해 봅시다. 그리고 다른 모둠에서 만든 여행 계획을 보고 의견을 나누어 봅시다.

모둠이름	여행 코스	잘 된 점	보완할 점
1모둠	(1일차) 에버랜드 → 호텔 → (2일차) 경복궁 → 걷기 → 인사동거리 → 식당 → 안국역 → 독립문 내리기 → 서대문형무소 → 버스 → 명동 난타공연 → 호텔 → (3일차) 잠실도 → 끝	계획을 날짜별로 구체적으로 짰고 거리가 가까운 곳 위주로 동선이 좋은 것 같다.	식당이 내가 보기엔 알바가 별점리뷰를 쓴 것으로 보여서 확인이 필요하다
2모둠	서울역 → 남대문 시장 → 갈치고기 → 버스 → 남산두어 → 경복궁 → 안국지하철역 → 호텔 → 롯데월드 → 식당 → 호텔 → 에버랜드	버스와 지하철을 많이 타고 많이 걸어다닐 수 있어 되게 재밌을 것 같다.	일정이 조금 빡빡한 것 같다. 그리고 갈치고깃집은 너무 가게가 많아서 좀 더 좋은 가게를 찾아봐야 할 것 같다.
3모둠	시티투어 버스를 타고 광화문 → 명동 → 서울애니메이션센터 → 남산 케이블카 → 힐튼 호텔 → 서빌섭 → 63빌딩구경 → (식사는 알아보고 맛있는 곳으로~) → 호텔 → 에버랜드 → (?)	시티투어버스를 타고 가는 방법도 재밌을 것 같다.	일정을 정확하게 확정 안짓고 그냥 즉흥적으로 눈앞에 보이는 식당을 찾아간다고 하니 괜찮을까 하는 걱정이된다.
4모둠			

〈동료 평가지 결과물〉

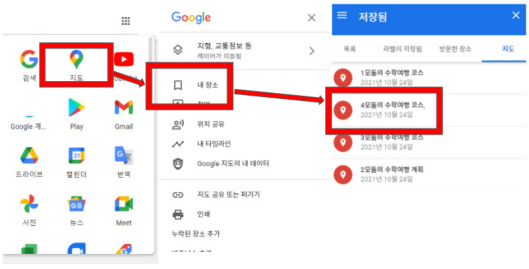
평가의 Tip

○ 활동2 단계의 산출물 평가 시 구글 내 지도의 공유 기능을 활용하면 학생들이 작성한 여행 계획을 모두 확인할 수 있어 체계적인 평가가 가능하다.

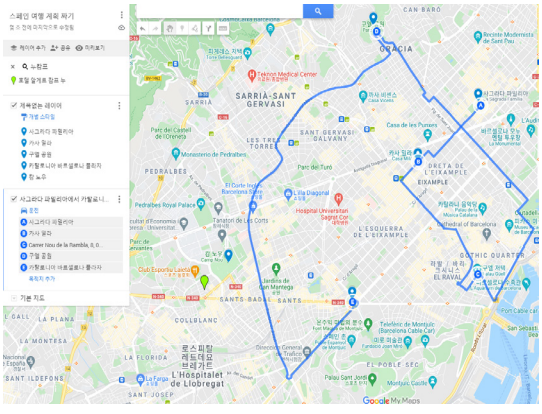


〈'구글 내 지도'를 활용한 산출물 평가〉

○ 지도 상에 나와 있는 정보가 최신의 정보가 아닌 경우이거나 과장된 정보가 있지는 않은지 동료 평가 등을 통해 면밀히 살필 수 있도록 하여 실제 체험학습을 나갔을 때 난처한 상황이 생기지 않도록 한다.



○ 6학년 2학기 사회의 '세계 여러 나라의 지형과 생활 모습'과 연계하여 구글 내 지도를 활용한 나만의 세계 여행 코스 짜기 활동을 할 수 있다.



나) 수업 나누기

수업 소감

처음 수업을 설계할 때 가장 신경을 많이 쓴 부분은 새롭고 신기한 디지털 기술의 일회성 이용이 아니라 실제 우리 생활에 뿌리를 박고 있는 디지털 미디어에 대한 리터러시 능력을 키워보자는 의도였다. 가장 적합한 미디어가 온라인 지도라는 생각이 들어 수업을 설계하였고 실제 수업을 실행해 본 결과 학생들의 흥미와 수업 참여도가 높은 수업이었고, 초등학생 수준에서 나름 효과적이었다는 생각이 들었다. 다음에는 이러한 온라인 지도 뿐 아니라 유튜브, 페이스북, 배달앱과 같은 다양한 디지털 기술의 고유한 특성과 그에 따른 순기능과 역기능, 나아가 이러한 미디어를 슬기롭게 활용하여 보는 수업으로 진행해야겠다는 생각을 했다.

학생들의 반응

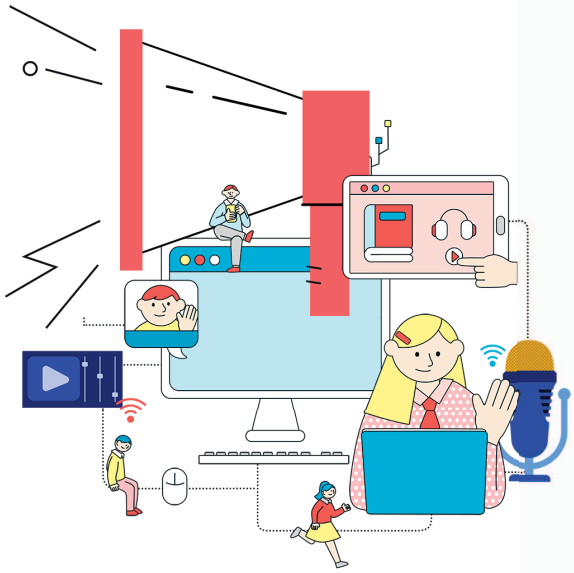


평소 가족들과 가고싶은 음식점을 검색할 때 대부분 검색 화면 가장 위에 있는 음식집을 가는 편인 것 같다. 그런데 그게 꼭 맛집으로 보장된 업체가 아닐 수 있다는 점에서 좀 놀랐다. 다음에 온라인 지도를 활용할 때는 지도 속에 허위 정보나 광고성 정보가 없는지 한번 더 찾아 보고 써야 겠다.

선생님이 온라인 지도로 수학여행 계획을 짜 보자고 해서 너무 좋았고 계획을 짜면서 진짜 수학여행을 가는 느낌이 들어 신났던 것 같다. 코로나 때문에 실제로 가지는 못했지만 이번에 짠 계획으로 중학생이 되면 꼭 가보고 싶다.



STEP 2.3 미디어로 디지털 시민되기



4차산업혁명이라는 거대한 정보화 물결 속에서 우리가 사는 생활 공간은 '오프라인과 온라인', '실제와 가상세계', '콘택트와 언택트'라는 용어로 표현해볼 수 있다. 현실과 가상 속 우리의 생활 모습이 구분되기도 하고, 과거와는 달리 디지털 기술이 고도로 발전하면서 현실과 가상세계에 대한 경계가 점차 모호해지고 있다. 디지털 미디어로 전파되는 수많은 정보 속에서 영향을 주고받으며 살아가는 우리는 하나의 통합된 시민성을 갖고 살아갈 필요가 있는데, 그것이 바로 디지털 시민성이다.

현대인들은 디지털 기기를 활용해 필요한 정보에 쉽게 접근하고 그 정보를 비판적으로 평가해서 올바른 의사결정을 내릴 수 있다. 또한 디지털 시대의 급격한 변화에 유연하게 대처하고, 디지털 도구를 활용해 새로운 콘텐츠를 창출함으로써 나 자신을 표현하거나 사회적 메시지도 전달할 수 있다.

여기서는 디지털 도구를 활용해 필요한 정보에 접근하며, 사회적 참여와 실천을 유도하는 결과물을 제작하고 홍보하는 과정을 통해 민주시민성을 기를 수 있는 수업 방법에 대해 알아보고자 한다.

가 디지털 시민성이란?

1) 디지털 윤리(디지털 에티켓)

고도로 발전된 디지털 기술이 우리에게 새로움과 편안함을 주기도 하지만 때론 불안과 우울, 위협과 공포를 주기도 한다. 사이버불링(cyber bullying), 개인정보유출, 디지털 성범죄, 허위조작정보로 인한 피해 사례 등이 바로 그것이다. 요즘 메타버스와 같이 가상과 현실의 경계가 모호해질 정도로 디지털 공간이 확장되었고 사람들의 활동 또한 증가하고 있다. 이럴수록 이 안에서 이루어지는 공감, 배려, 존중, 책임과 같은 도덕적 가치 실현이 사회적 안정감 형성에 큰 역할을 한다.

우리의 일상적 공간이 점점 디지털화되어가고 있는 세상 속에서 올바른 디지털 윤리교육을 통해 학생들에게 분별력 있는 사고와 행동 방향을 알려주는 것이 디지털 사회를 살아갈 우리에게 반드시 필요하다.



〈디지털 사회가 가져다주는 역기능에 대응하기 위한 사회적 약속의 중요성〉

2) 디지털 미디어 활용 능력

디지털 기술이 발전하면서 사람들은 다양한 디지털 미디어를 활용해 새로운 지식과 정보를 얻을 기회가 많아졌다. 하지만 이 기술을 잘 활용하지 못한다면 4차산업혁명 시대를 살아가는 우리는 '새로운 가난'에 직면할 수도 있다. 코로나 팬데믹 이후, 선진국과 개발도상국 학생들의 학력 격차가 코로나 이전보다 훨씬 더 심각하게 벌어진 이유도 디지털 기기의 보급과 더불어 디지털 미디어 활용 능력과 밀접한 연관이 있다.

따라서 이제는 단순히 글을 읽고 쓸 줄 아는 것을 넘어, 원하는 정보에 쉽고 빠르게 접근할 수 있는 능력, 정보화 기기와 디지털 미디어를 활용해 새로운 정보를 생산하고 가공해내는 능력 등이 정보화 사회를 살아가는 우리들에게 없어서는 안 될 중요한 역량이 될 것이다.

3) 사회적 참여와 실천을 통한 민주시민성 함양

며칠 전 인터넷 잡지에서 "플랜트포더플래닛(Plant For The Planet, 나무를 심어요, 지구를 위해)" 에 관한 기사를 본 적이 있다. 펠릭스 핑크바이너라는 독일의 환경운동가가 9살에 시작한 운동이다. 이 어린 학생은 지구온난화에 관한 과제를 해결하던 중 환경문제의 심각성을 느낀다. 그리고 지구를 살리기 위해 나무 심기 운동을 하기로 결심한다. 이 운동은 디지털 미디어의 도움을 받아 주변 도시를 넘어 독일뿐만 아니라 유럽 전역으로 퍼져나간다. 현재 플랜트포더플래닛은 전 세계 회원들이 참여하는 국제조직으로 성장했고, 해가 갈수록 회원의 수와 심어지는 나무의 수가 크게 증가하고 있다고 한다.



〈플랜트포더플래닛 운동을 통해 심어진 나무의 수 증가량〉

(출처: plant-for-the-planet.org)

위 사례는 나이나 국적을 떠나 한 사람에게서 시작된 작은 사회적 노력이 디지털 미디어를 통해 확산되었고, 결국 다수의 참여와 실천을 이끌었다는 점에서 디지털 사회를 살아갈 우리에게 큰 의미로 다가온다. 우리도 디지털 공간과 그 기술이 가진 혁신성과 파급력을 잘 활용할 수만 있다면 우리의 작은 목소리는 디지털 로드(Road) 통해 더 많은 이들에게 큰 울림으로 다가갈 수 있을 것이다. 시간과 공간을 넘어서 사람들과 올바르게 소통하고 우리 앞에 놓인 사회적 문제를 해결하기 위해 좀 더 적극적으로 참여하고 실천하려는 태도가 이 시대를 살아가는 민주시민에게 꼭 필요한 역량이 될 것이다.

나 수업으로 들어가기

수업주제	정보 청구를 활용한 정보 분석 및 온라인 캠페인 활동을 통한 디지털 시민성 기르기

학습 목표	기사의 내용과 정보 청구를 통해 획득한 정보를 비교 · 분석한 후, 멸종위기종 보호에 관한 캠페인 활동을 해봅시다.
학습 유형	탐구학습, 프로젝트 학습
기 자 재	교사: PPT, 동영상, PC / 학생: 개별 스마트폰 또는 노트북(PC)

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 동기유발 (멸종위기종에 관한 교과 및 영상자료, 신문기사 등) • 팀 구성하기	• 지역신문 기사 내용 분석하기 • 추가 자료 탐색 및 결과 공유하기	• 정보청구를 위한 계획 수립 및 질문지 작성하기 • 정보청구 활동을 통한 자료수집 및 정보 비교 · 분석하기	• 프로젝트 결과물 제작 및 공유하기 (기사 및 카드 뉴스 제작) • 온라인 홍보 활동 (캠페인)하기	• 정보 청구 활동에 대한 이해도 평가 • 캠페인 활동 후 학생들의 소감 및 참여도 평가
교과서 지문, 영상자료, 신문 기사 등	지역신문 기사, 스마트기기 (휴대폰 또는 태블릿 PC)	Padlet, E-mail	미리캔버스나 망고보드, SNS 공유하기	Padlet

우리가 흔히 정보를 분석할 때 가장 쉽게 접근하는 방법은 '자료 검색' 이다. 하지만 검색을 통한 분석은 그 정보의 가치와 정확성까지 판단하기엔 한계가 있기 마련이다. 자료 검색에서 나아가 필요한 활동이 바로 '정보 청구 활동' 이다.

'정보 청구 활동' 이란 관련 당사자 혹은 기관에 직접 해당 정보를 요청하는 것으로 법으로 보장받는 민주시민의 권리 중 하나이다.

매년 10월 4일 '세계 동물의 날' 을 맞아 자료 검색과 정보 청구 활동을 통해 지역사회에서 일어난 멸종위기종 인공번식 성공 사례를 분석하고, 나아가 멸종위기종 보호를 위한 온라인 캠페인 활동을 통해 디지털 시민으로서의 자질을 기르고자 이 프로젝트 수업을 기획하게 되었다.

가) 수업의 흐름

도입

도입 부분에서는 학생들에게 교과서에 실린 지문, 관련 영상, 지역신문 기사 등 멸종위기종에 관한 여러 가지 자료를 제시하고, 학생들은 그 자료에 나타난 정보를 여러 각도에서 분석해보는 것이 주된 활동이다. 학생들은 자료에 나타난 낱말의 뜻풀이, 핵심어(키워드) 찾기, 핵심어를 활용한 빙고 게임, 기사문 요약 등의 활동을 통해 정보를 분석한다. 나아가 학생들은 자료 탐색 후 스스로 질문을 만들어 보는 과정을 통해 추가 정보탐색의 필요성을 느끼게 될 것이다.



〈교과서 자료, 지역신문 기사 등 멸종위기종에 관한 자료 살펴보기〉

수업 Tip

○ 학생들이 자료 탐색 과정에서 멸종위기 동물 보호의 필요성을 느낄 수 있도록 이미지, 텍스트 정보를 종합적으로 제공한다. 그리고 교사는 질문을 통해 학생들이 스스로 사고를 확장해 나갈 수 있도록 돕는다. 이때 학생들은 KLWI 기법으로 정보를 분석하고 정리하면 많은 도움이 될 것이다.

- K(Know): 내가 알고 있던 것
- L(Learn): 새롭게 알게 된 것
- W(Want): 더 알고 싶은 것
- I (I): 나 혹은 우리 사회에 적용할 수 있는 것

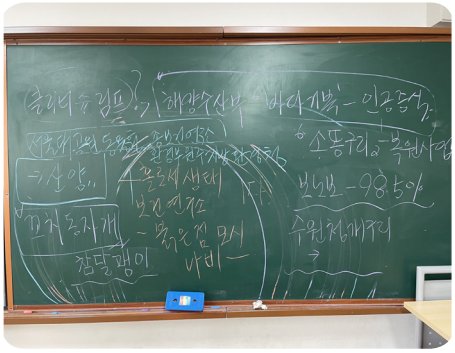
〈KLWI 기법으로 정보 분석하기〉

활동 1

지역신문 기사 내용(범블비 독화살 개구리의 인공번식 성공 사례)을 분석한 후, 다양한 정보기기를 활용해 추가자료를 찾아보는 활동이다. 학생들은 스마트기기를 활용해 기사의 사실 여부 확인, 인공번식에 성공한 다른 사례 찾기 등 필요한 정보를 탐색하고 현장 답사 계획을 세워본다. 이때 학생들은 자신이 찾은 정보 중에서 가치 있다고 판단되는 내용을 친구들에게 소개한다. 학생들은 공유된 정보를 활용해 새로운 정보를 찾아내거나 기존 정보를 발전시킨다. 교사는 공유된 정보를 칠판에 요약해서 정리해주었다.







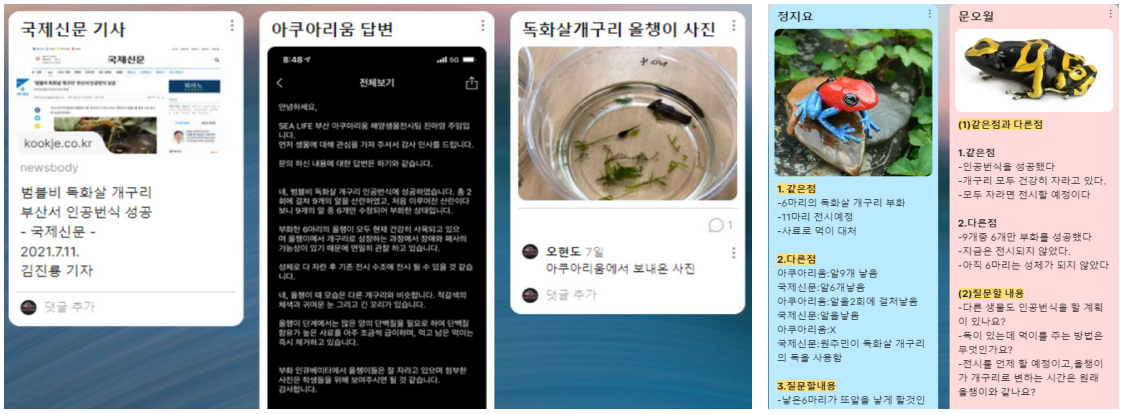
〈정보 검색을 통한 추가자료 탐색 및 결과 공유하기〉

수업 Tip

- 정보 공유 시 탁상 종 등을 활용해 학생들의 주의를 집중시킨 후 발표한다.
- 학생들이 다양한 기관(언론사, 공공기관, 연구기관, 통계자료 등)의 자료를 종합적으로 탐색할 수 있도록 지도하며, 정보를 공유할 때는 반드시 그 정보의 출처를 함께 밝힐 수 있도록 지도한다.

활동 2

자료 검색을 통해 해결하지 못한 궁금증에 대해 학생들과 함께 질문지를 작성한다. 관련 기관에 이메일을 보내 해당 질문에 대한 정보 공개를 요청 (1차 정보 청구)한다. 학생들은 그 결과를 바탕으로 기존의 기사 자료를 비교 · 분석한 후 패들렛(Padlet)에 공유한다. 새롭게 생긴 질문이나 더 알고 싶은 점을 다시 한번 정리한 후, 관련 기관의 협조를 얻어 현장 답사 및 전문가 면담(2차 정보 청구)을 통해 새로운 정보를 획득한다.



〈1차 정보 청구(E-mail)를 통한 정보 비교 · 분석하기〉



〈2차 정보 청구(현장 답사 및 전문가 면담)를 통한 정보 획득하기〉

수업 Tip

○ 정보 청구 활동을 할 때는 학생들과 사전 질문지를 함께 만들어 보는 것이 좋다. 면담이 이루어지기 전, 정보 제공자에게 최종 검토한 질문지를 미리 메일로 보낸다면 보다 필요한 정보를 효과적으로 얻을 수 있다.

정리

두 번의 정보 청구 활동을 통해 획득한 정보 분석 결과를 바탕으로 팀을 나누어 기사를 작성한다. (A팀: 범블비 독화살 개구리 후속 기사, B팀: 아쿠아리움에 보호 중인 또 다른 멸종위기종에 관한 기사) 그리고 이를 종합해서 멸종위기 동물 보호 캠페인을 위한 카드 뉴스를 제작한다. 그리고 결과물을 SNS에 공유하며 온라인 홍보활동을 지속해나간다.



〈멸종위기 동물 보호 캠페인 활동을 위한 기사 작성 및 카드 뉴스 제작〉

수업 유의점

- 미디어 자료를 제작할 때 형식에 지나치게 얽매이기보단 중요한 정보를 보기 쉽게 나타낼 수 있도록 정리해서 표현하도록 지도한다.
- 제작된 결과물을 활용해 가능한 한 온라인과 오프라인 캠페인 활동을 병행하는 것이 좋다.

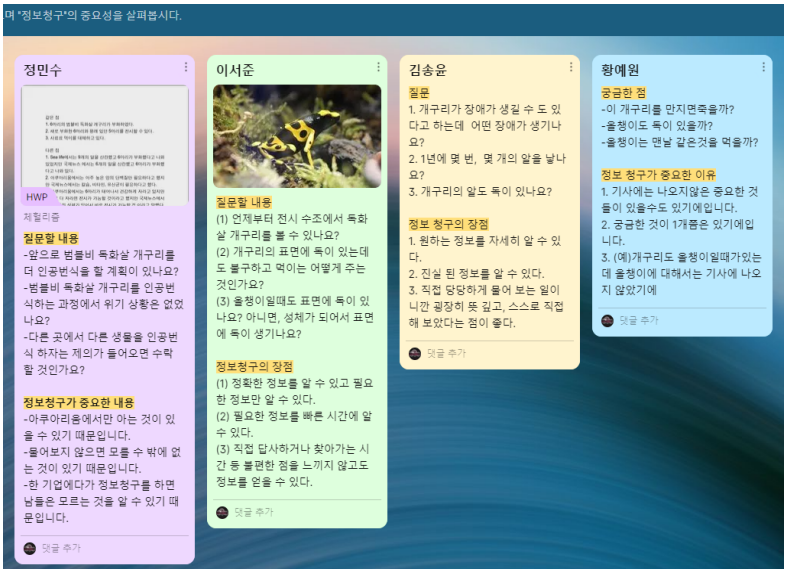
평가

■ 산출물 평가

학생들은 기사에 나타난 내용과 정보 청구 활동을 통해 획득한 정보를 비교 · 분석한다. 그 후, 활동 소감 또는 정보 청구의 중요성에 관한 생각을 정리해서 패들렛(Padlet)에 공유한다. 이를 통해 학생들은 분석적 · 비판적 사고역량, 의사소통 역량 등을 평가할 수 있다.

■ 자기 평가

교사는 학생들의 전반적인 프로젝트 과정과 결과물 제작, 캠페인 참여 등에 관해서 몇 가지 질문을 통해 자기 평가를 할 수 있다. 자기 평가를 위한 질문은 크게 세 가지로 첫째, 정보 청구를 활용한 자료 분석을 통해 새롭게 알게 된 점은 무엇이었는지, 둘째, 프로젝트 결과물(기사 및 카드뉴스)을 제작하며 어려웠던 점은 무엇이었으며 이를 해결하기 위해 어떤 노력을 기울였는지, 셋째, 온라인 캠페인 활동을 하며 느낀 소감, 앞으로의 다짐이 무엇인지 등이다.



〈정보 청구의 중요성에 대한 학생들의 생각 모으기〉

평가의 Tip

- 자기 평가를 할 때, 종이 설문지뿐만 아니라 수업 상황에 맞게 구글이나 네이버 Forms, Padlet 등을 활용해 평가 결과를 정리하거나 공유할 수 있다.

나) 수업 나누기

수업 소감

이번 프로젝트 수업은 우리 지역사회 인프라(SeaLife 아쿠아리움)를 활용해 수업을 내실 있게 운영할 수 있었던 점, 그리고 이 활동이 학생들에게 시간적(10월 4일 세계 동물의 날), 공간적(부산 해운대)으로 밀접한 관련성이 있다는 점에서 교육적 의미가 있다고 생각한다.

학생들과 함께 주제를 선정하고 자료를 분석해서 공유하는 과정, 두 번의 정보 청구 활동과 온라인 캠페인 활동을 통해 사회적 메시지를 던질 수 있었던 그 일련의 과정들이 민주시민으로서 학생들이 꼭 갖춰야 할 역량을 기르는 데 도움이 되었길 바라본다.

학생들의 반응



인터넷 공간에는 수없이 많은 정보가 쏟아져나온다. 그렇기에 조금만 노력하면 인터넷 포털 검색만으로도 필요한 정보를 충분히 찾을 수 있다고 생각했다. 하지만 이건 우리의 착각이었다. 정보 청구 활동을 해보니 기사를 읽고 정말 중요하다고 생각했던 단어 하나하나에도 우리가 모르는 함정이 있을 수 있다는 것을 깨닫게 되었다. 그리고 정보 청구 활동을 통해 나에게 꼭 필요한, 가치 있는 정보들을 어렵지 않게 구할 수 있었다.

10월 4일 세계 동물의 날을 맞아 우리가 조사했던 자료를 이용해 기사와 카드 뉴스를 만들어 보고, 우리가 정보를 청구했던 아쿠아리움과 협업해서 멸종위기 동물 보호를 위한 온라인 캠페인 활동을 했던 이 모든 프로젝트 과정이 참 의미 있고 소중한 시간이었다.









〈부산 아쿠아리움과 협업을 통해 진행된 온라인 홍보활동〉 (출처: 부산 아쿠아리움 블로그)

STEP 2.4

미디어와 정보 판별하기





우리는 TV나 인터넷으로 뉴스를 보고, 컴퓨터나 스마트폰으로 SNS를 비롯한 각종 온라인 매체를 접하고 있다. 우리는 미디어를 통해 많은 정보를 얻는다. 궁금한 것을 인터넷 매체로 찾아보고, 새로운 기사를 읽기도 한다. 미디어로 몰랐던 사실을 알게 되고 다른 사람에게 그 내용을 공유할때도 있다.

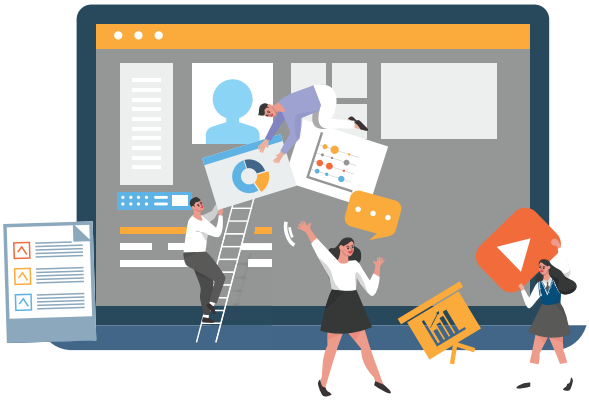
그런데 우리를 둘러싸고 있는 미디어에는 하루에도 수십 건, 수백 건의 새로운 정보가 만들어지고 유통된다. 문제는 그러한 정보들 속에 사실도 있지만 허위 정보도 있다는 점이다. 허위 정보는 특정한 목적을 갖고 만들어진 정보인데, 많은 사람들에게 노출되기 위해 자극적인 제목이나 내용으로 표현되기도 한다. 또는 모든 내용이 사실인 것처럼 잘 갖추어진 형식으로 작성되기도 한다. 무분별한 정보 속에서 진짜와 가짜의 경계는 희미해졌고, 어느 것이 믿을만한 정보인지 판별하는 것은 더욱 많은 주의와 노력을 요구하고 있다. 그러므로 쏟아지는 정보에서 사실을 가려내는 능력은 디지털 시대를 살아가는 시민들의 중요한 자질로 여겨지고 있다.

여기서는 미디어로 유통되는 정보 판별의 중요성에 주목하고 비판적 사고력을 길러주기 위한 팩트체크 수업 방법에 대해 알아보고자 한다.

가 정보 판별이란?

1) 쉽게 생산되고 유통되는 정보

디지털 환경이 발달하면서 콘텐츠 생산량이 급격히 증가했다. 누구나 다양한 목적에 따라 다양한 형식으로 콘텐츠를 무한히 생산할 수 있다. 생산된 정보는 여러 경로로 손쉽게 유통되며 여러 차례 재가공된다. 원본 콘텐츠가 재가공됨에 따라 원본 내용을 확인하는 것은 점점 더 불가능해졌다. 콘텐츠 작성 주체도 불명확하다. 최초 원본을 누가 작성했는지도 유통 과정에서 자주 사라진다. 콘텐츠 생산량의 급격한 증가로 누가 작성했는지 식별이 가능하더라도 해당 작성 주체의 신뢰성을 확인하기 어렵다. 이러한 디지털 환경은 가짜뉴스를 확산하기 좋은 조건을 형성했다. 현명하고 능동적인 디지털 소비자로 살아가기 위해서는 허위 정보를 판별하는 능력이 필요하다.



〈콘텐츠 생산이 쉬운 디지털 환경〉

2) 가짜뉴스와 팩트체크

정보의 사실 여부를 판별해야 할 대상을 흔히 가짜뉴스(fake news)라고 부른다. 그런데 이 말은 다시 생각해 볼 필요가 있다. '뉴스' 는 사람들이 관심을 두는 것 중 확인할 수 있는 정보를 의미하는데, '가짜' 라는 말이 붙어 자칫 뉴스 자체의 신뢰도를 떨어뜨릴 수 있기에 가짜뉴스라는 말은 적절하지 않다. 대신 '허위 정보(disinformation)' 라는 용어가 적절하다.

정보를 판별하는 활동을 팩트체크라고 한다. 팩트체크는 1920년대 미국에서 시작됐다. 세계적인 시사잡지인 《타임》 지와 《뉴요커》 에서 기사에 대한 사실성 여부를 확인하는 전

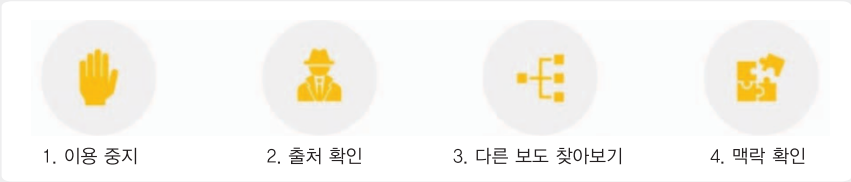
문 인력에 대한 채용 공고를 냈는데, 이를 팩트체커라고 부른 데서 유래되었다.[12] 현대의 팩트체크는 다양한 정보에 대한 사실 검증을 의미한다. 팩트체크는 국내외에서 주로 정치인의 발언 등을 검증하면서 주목받았지만, 지금은 우리 주변의 사소한 정보까지도 팩트체크의 대상이 되고 있다.

3) 정보의 적절성 판별하기

정보의 판별 기준은 미디어 기관 및 연구자별로 다양하게 제시하고 있다. 대부분 정보가 얼마나 신뢰할만한 출처나 저자, 근거 자료를 기반으로 했는지, 논리적인 구성을 띠고 있는지, 긴장감을 유발하거나 편향된 정보는 아닌지에 대해 살필 것을 강조하고 있다.

1. 정보의 출처를 확인합시다.
2. 저자를 확인할 수 있나요?
3. 언제, 어디서 만들어진 것인지 알 수 있나요?
4. 다른 정보를 추가적으로 찾아보았습니까?
5. 정보가 과도한 불안을 줍니까?

출처: 서울대학교 언론정보연구소 SNU팩트체크센터



1. 이용 중지하기(Stop)
2. 출처 찾아보기(Investigate the source)
3. 다른 보도 찾아보기(Find better coverage)
4. 원래 맥락 속에서 주장과 인용된 방식 확인하기(Trace claims, quotes andmedia to the original context)

출처: 〈미확인 루머 확인을 위한 4가지 방법〉, Mike Caulfield

1. 얼마나 믿을 수 있는 정보인가요?
2. 얼마나 논리적인 정보인가요?
3. 얼마나 균형잡힌 정보인가요?

12) 정재철(2020), 〈해외 팩트체커들은 어떻게 하나〉, 《시민을 위한 팩트체크 안내서》, 방송기자연합회, 42쪽

이러한 정보 판별 및 분석의 기준을 기계적으로 적용하기 보다는, 무조건 정보를 수용하거나 공유하지 않고, 다양한 측면으로 검토해보는 태도를 기르는데 활용하도록 해야 한다. 학생들이 스스로 기준을 세워보는 것도 학습자 중심의 좋은 교육방식이라 할 수 있다.

체키라웃(Check it out) 가이드

내가 충분히 이해하고 설명할 수 있는 정보인가요?

아니라면, 어떤 도움을 받을 수 있을까요?

☐ 미니 도서관 ☐ 전문가 인터뷰 ☐ 친구와 토론 ☐ 인터넷 검색

얼마나 '믿을 수 있는' 정보인가요?

1 2 3 4 5

☐ 믿을 수 있는 곳에서 정보를 찾았나요?

☐ 발언한 인물은 믿을만한 사람인가요?

☐ 출처가 불분명하거나 익명의 사람이 등장하지 않나요?

얼마나 '논리적인' 정보인가요?

1 2 3 4 5

☐ 증거 없이 어림 짐작 하는 부분은 없나요?

☐ 특정한 상황을 일반적인 상황인 것처럼 부풀리지 않나요?

☐ 감정적이거나, 또는 누군가의 감정에 호소하진 않나요?

얼마나 '균형잡힌' 정보인가요?

1 2 3 4 5

☐ 특정한 입장을 편드는 정보는 아닌가요?

☐ 누군가를 무시하거나 조롱하는 정보는 아닌가요?

☐ 중요한 자료나 정보를 생략하지 않았나요?

*한국언론진흥재단 체커톤 프로그램에는 정보를 판별하는데 도움이 되도록 체키라웃가이드를 제공하고 있다

나 수업으로 들어가기

수업주제 팩트체크 해볼까요?

학습 목표	매체에 드러난 글쓴이의 관점이나 표현 방법의 적절성을 평가하고, 삶의 문제를 해결하는 방안을 찾으며 글을 읽는다.
학습 유형	프로젝트 학습, 탐구학습
기 자 재	교사: PPT, 동영상, PC / 학생: 개별 스마트폰 또는 노트북(PC)

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 동기유발 (팩트체크의 필요성 알기) • 모둠 구성하기	• 팩트체크할 주제와 관련된 자료 찾기 • 자료의 적절성 판단하기	• 모둠 활동지에 조사 내용 정리하기 • 팀별 프로젝트 산출물 공유하기	• 팩트체크의 원리, 허위정보 반박 미디어 만들어 공유하기	• 팩트체크 과정에 관한 평가, 학생들의 참여도, 이해도 평가
동영상, 체크톡	SNU팩트체크, 빅카인즈, 구글 학술검색 등 사이트 활용	이젤보드 원격 시 구글 프리젠테이션	미리캔버스나 망고보드, SNS 공유하기	

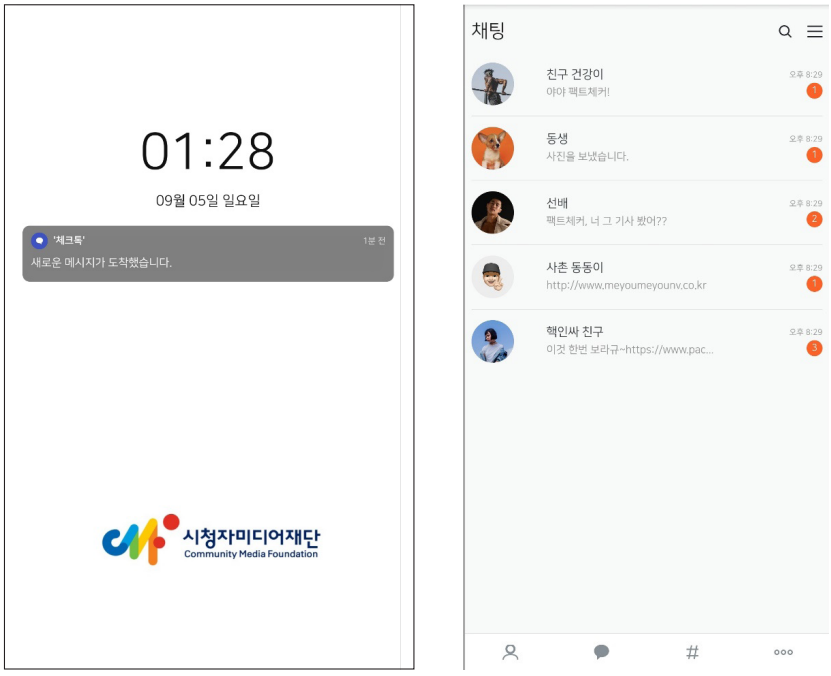
팩트체크 수업은 미디어를 통해 전달되는 정보의 참과 거짓을 밝혀 판별하기 때문에, 미디어 속에 담긴 메시지를 정확하게 파악하는 데 집중하게 된다. 이렇게 주어진 정보의 사실 여부를 검증하고 비판하는 과정을 통해 논리력, 비판적 사고력을 키우고, 복잡한 세상을 구성하는 여러 요소를 바르게 파악하고 판단하는 힘을 기를 수 있다.

이 수업은 2~3시간의 블록타임 수업으로 진행해도 되고, 2~3차시에 나누어 수업할 수도 있다. 수업 차시는 주제의 난이도, 학생들의 흥미도 및 지적 수준에 따라 더 늘려 실시할 수 있다.

가) 수업의 흐름

도입

도입 부분에서는 팩트체크 수업이 왜 필요한지에 대한 공감대를 형성해야 한다. 1인 미디어가 넘쳐나는 시대에 누구나 정보를 생산할 수 있고, 검증되지 않은 정보를 사실로 믿고 살아가는 것이 얼마나 위험한지 학생들과 대화를 나누고, 일반 시민들도 팩트체크를 해야 함을 공감하는 과정이 필요하다. 학생들이 이해하기 쉬운 동영상 자료를 제시하거나 허위정보를 판별하는 과정을 채팅으로 풀어낸 체크톡을 살펴보며 가볍게 수업을 시작하는 것이 좋다.



〈체크톡으로 허위정보 판별 방법 살피기〉

수업 Tip

○ 주변 인물과 채팅을 하는 듯한 느낌을 주는 체크톡(https://checktalk.factchecker.or.kr/)은 학생 개인 휴대폰으로 각자 들어가 체험하면 더 현실감을 느낄 수 있다.

활동 1

팩트체크할 주제(예: 미세 플라스틱은 암을 유발한다.)나 글을 제시하고 각 모둠에서 팩트체크할 내용을 선정하게 한다. 이후 학생들에게 인터넷 자료 검색 사이트와 방법을 안내하여 다양한 자료를 근거로 정보를 판별하게 한다. 구글과 같은 검색 엔진에서 정보를 검색할 때는 자신이 원하는 정보에 근접하기 위해 고급 검색 기능을 사용하면 좋다. 반드시 포함할 단어, 제외할 단어, 검색 기간 등을 입력하여 원하는 정보에 접근할 수 있다. 자료의 출처는 반드시 기록하게 하여 신뢰도 높은 자료를 보는 눈을 키운다.

- **직접 물어보기 :** 당사자, 전문가, 반대 의견 가진 사람, 제3의 인물 등
- **찾아보기** : 1. 인터넷에서 검색하기 – 2개 이상의 검색 엔진(네이버, 구글 등) 고급 검색 기능 활용하기
  2. 보도된 뉴스 찾아보기 – 빅 카인즈
  3. 책이나 논문 찾아보기 – 구글학술 검색
  4. 통계자료 살펴보기 – 국가통계포털
- ✓ 출처 표기하기 : 작성자, 글 제목, 작성기관, 작성 날짜

〈정보를 찾는 방법〉



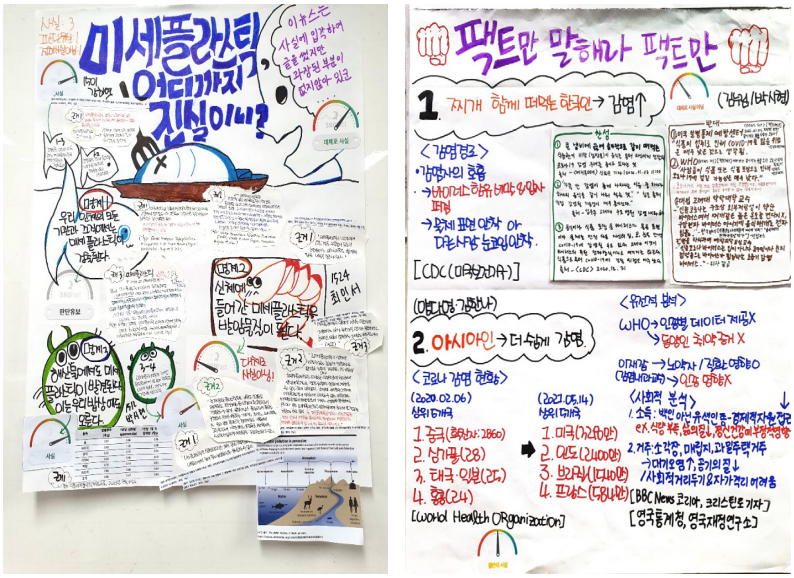
〈다양한 정보 찾기〉

수업 유의점

○ 학생들이 처음 팩트체크를 하는 경우라면, 편향된 정보가 있는 기사문이나 검증되지 않은 정보가 담긴 블로그 글 등을 제시하는 것도 하나의 방법이다. 팩트체크해야 할 정보가 구체적이라 학생들이 좀 더 쉽게 활동할 수 있다.

활동 2

학생들이 개인별로 조사한 내용은 모둠 활동지인 이젤보드에 기록한다. 모둠원들은 각 내용의 사실 여부를 판별하기 위해 토의를 한 후 판정 스티커를 붙인다. 이때, SNU팩트체크에서 사용하는 팩트체크 기준을 스티커로 활용한다. 팀별 프로젝트 산출물은 갤러리 워크로 진행하거나 한 모둠씩 발표를 한다. 총 수업 차시에 따라 유연하게 실시할 수 있다.



〈팩트체크 해볼까요? 결과물 – 이젤보드〉



〈SNU팩트체크 기준〉

수업 유의점

○ 갤러리 워크는 각 모둠에서 한 사람이 남아 자기 모둠의 작품을 설명하고 나머지는 다른 모둠의 작품을 구경하는 방식으로 진행한다. 한 모둠씩 발표를 할 때에는 팩트체크의 과정, 판정 결과 등을 자세히 소개한다. 같은 주제라도 어떤 근거로 어떤 과정을 거쳤냐에 따라 다른 결과가 나올 수 있으므로 결과보다는 과정에 집중하게 한다.

정리

팩트체크의 원리에 대해 정리한 미디어 자료나 직접 팩트체크 한 내용 중 허위 정보를 바로 잡는 반박 미디어를 만들어 SNS에 공유하게 한다. 이 활동을 통해 개인이 알고 있는 정보를 사회에 공유하며 사회적 실천을 이끌어낼 수 있다.



〈팩트체크의 원리, 허위 정보 반박 미디어 SNS에 공유하기〉

수업 Tip

- 미디어 자료를 제작할 때는 학생들이 내용보다 형식에 얽매이지 않도록 미리캔버스나 망고보드와 같이 템플릿을 제공하는 사이트를 활용하는 것이 좋다.

평가

■ 산출물 평가

학생들의 과제 수행 과정과 완성한 이젤보드로 아래 평가 루브릭에 따라 산출물 평가를 한다. 이를 통해 정보처리 역량, 비판적 사고역량, 의사소통 역량 등을 평가할 수 있다.

내용 요소	평가 항목	상(우수)	중(보통)	하(노력 필요)
팩트체크 내용 선별	핵심 정보나 주요 논점을 바탕으로 팩트체크 할 내용을 선별할 수 있는가?	핵심 정보나 주요 논점을 바탕으로 팩트체크 할 내용을 명료하게 선별한다.	팩트체크 할 내용을 선별한다.	팩트체크 할 내용을 선별할 필요가 있음을 이해한다.
정보 검색과 선택의 신뢰성	팩트체크 할 내용과 관련된 정보를 검색하고 신뢰성이 확보된 정보만 선별할 수 있는가?	팩트체크 할 내용과 관련된 정보를 검색하고 신뢰성이 확보된 정보만 선별한다.	팩트체크 할 내용과 관련된 정보를 검색하고 정보를 정리한다.	팩트체크 할 내용과 관련된 정보를 검색한 후 모든 정보를 나열한다.
판정 결과의 타당성	선별한 정보로부터 도출한 판정 결과가 타당한가?	선별한 정보로부터 도출한 판정 결과가 타당하다.	선별한 정보를 바탕으로 판정을 한다.	선별한 정보를 바탕으로 판정을 하려고 노력한다.
팩트체크 과정 표현	팩트체크를 위한 탐구 과정과 그 결과를 다른 사람에게 명확히 설명할 수 있는가?	팩트체크를 위한 탐구 과정과 그 결과를 다른 사람에게 명확히 설명한다.	팩트체크를 위한 탐구 과정과 그 결과를 다른 사람에게 설명한다.	팩트체크를 위한 탐구 과정과 그 결과를 말하려고 시도한다.

〈정보 청구의 중요성에 대한 학생들의 생각 모으기〉

■ 자기 평가

교사는 자기 평가와 관련된 몇 가지 질문을 통해 자기 평가를 실시할 수 있다. 자기 평가를 위한 질문은 크게 세 가지로 첫째, 팩트체크 과정을 통해 새롭게 알게 된 점은 무엇이었는지, 둘째, 팩트체크를 하며 어려웠던 점은 무엇이었으며 이를 해결하기 위해 어떤 노력을 기울였는지, 셋째, 앞으로 팩트체크 해보고 싶거나 알아보고 싶은 점은 무엇인지이다.

평가의 유의점

- 산출물 평가 시 자료의 출처와 종류, 판정 결과의 타당성 등 팩트체크의 과정을 판단할 수 있는 부분을 중점적으로 살펴본다. 학생들이 자기 평가를 할 때에도 결과보다는 과정과 성장에 초점을 두고 평가하도록 독려한다.

나) 수업 나누기

수업 소감

팩트체크 수업을 계획하고 진행할 때마다 나는 고민한다. 학생들이 너무 어려워하지 않을까? 적절한 자료를 잘 찾아낼까? 그런데 신기하게도, 그런 고민은 수업 중에 자연스레 해결된다. 평소 수업에 흥미가 없던 학생들도 내 주변의 소문과 우리 사회의 문제에는 관심을 보였다. 정보를 판별하며 마치 자신이 기자가 된 것 같고 복잡한 문제를 해결해낸 것 같아 굉장히 뿌듯하다고 했다. 앞으로는 정보를 그대로 받아들이지 않고 관련 자료를 찾아보겠다고 다짐도 했다. 그런 아이들의 반짝이는 눈을 보며 나는 팩트체크 수업을 다시 계획한다. 어렵게 생각하지 말고 선생님들도 한 번 도전해 보시길 바란다.

학생들의 반응



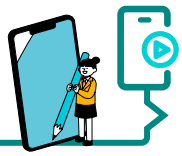
큰 언론사에서 올린 기사나 글도 때로는 거짓일 수 있고, 언제나 진실이 아니라는 것에 큰 충격을 받았다. 앞으로 살아가며 더 많은 기사와 글을 접할 것이다. 나에게 필요한, 내가 궁금한 기사나 글을 읽을 때에는 무조건적으로 믿지 말고 이렇게 글의 사실 여부를 판단한 뒤에 받아들여야겠다고 생각했다.

인터넷에서 찾을 수 있는 정보가 많아진 만큼 허위 정보도 늘어나고 있는데, 이 시대에 정말 적합한 수업이었다고 생각한다. 주변의 여러 정보들을 객관적이고 비판적으로 보게 만들어주는 시간이었던 것 같고 같은 주제라도 모둠마다 다른 결과가 나온 것이 신기했다. 다른 결과 중 어느 것이 정답인지 찾지 말고 과정에 집중하라는 선생님의 말씀이 인상적이었다. 미디어를 통해 발표되는 모든 글이 다 사실은 아니고 그 중 거짓 정보도 있다는 것을 알게 되었고, 앞으로는 무언가를 볼 때 비판적으로 읽어야겠다는 생각을 했다.



STEP 2.5

미디어와 문화읽기





미디어는 그 시대의 사회 모습과 문화를 반영하는 거울이다. 미디어는 한 사회의 사람들이 함께 만들어 나가는 것이기 때문이다. 영화, 방송 콘텐츠, 만화와 애니메이션, 게임과 같은 다양한 미디어 콘텐츠들은 그 사회의 문화, 가치관, 미학과 삶의 모습을 담고 있으며 다양한 미디어 형식들은 그 사회의 기술적 발달과 문화적 교류의 결과이기도 하다.

우리가 미디어를 읽는 것은 곧 그 미디어를 낳은 문화와 사회를 읽고 이해하는 것이다. 미디어 리터러시는 단순히 기호를 해독하는 것이 아니라 사회 · 문화적 맥락을 파악하는 것이다. 이는 미디어 리터러시 수업의 궁극적 목표 중 하나일 것이다.

따라서 미디어 리터러시 수업에서 문화읽기는 매우 중요하다. 「미디어 문해력 향상을 위한 교실수업 개선방안 연구」에서는 미디어 리터러시의 기초 수행요소로서 '사회 · 문화적 이해'와 '향유'를 강조하고 있다. 다양한 미디어 자원과 콘텐츠를 향유하고 체험하는 것은 미디어 이용자의 심미적 역량이 되며 이는 학습자가 구축할 미디어 문화에도 반영될 것이다. 미디어를 통한 문화 읽기는 다양한 자원이 될 수 있다. 이 글에서는 오래된 미디어 양식인 두루마리를 중심으로 미디어 역사에 대해 탐구하며 문화적 이해를 경험하고 다양한 교과목을 통합하는 문화예술교육적 미디어 교육을 소개하고자 한다.

가 역사적 미디어 양식 탐구를 통한 문화 읽기

1) 미디어와 문화교육

문화교육에 대한 관점은 각국마다 약간의 차이가 있다. 문화교육에 대한 해외의 관점에 대해 살펴보면, 영국의 문화교육은 자신의 문화에 대한 가치 탐구와 이해, 타 문화와의 교류와 문화적 다양성 인식, 전통과 현대와의 조화, 문화의 잠재력과 변화 발전에 대한 인식 등 삶과 관련한 다양한 영역을, 독일의 경우 사회에 대한 감수성 및 성찰에 대한 이해에 대한 태도를 키우고 변화하는 사회에 대한 주체적인 대응력을 강조한다(정갑영, 2003). 이러한 문화교육에 대한 관점은 사회와 문화의 일부로서의 주체적이고 능동적인 개인의 역량을 강조하는 것을 알 수 있다.

한국에서 문화교육은 예술교육 분야에서 연구되어 왔다. 「문화예술교육과정 개발을 위한 기초연구」(황정현 · 박정애 · 민경원 · 강현주 · 오레지나 · 박유신, 2009)에서는 문화예술교육의 목표를 제안하고 있는데 이들은 각각 ① 예술을 통한 삶의 이해 ② 자신이 만든 작품과 다른 사람이 만든 작품과의 관련성에 대한 이해 ③ 비평적 문해력의 향상을 강조한다. 미디어 리터러시 교육에 있어서 이는 시사점이 크다. 왜냐하면 위 강조점에서 언급한 '예술'이란 결국 해당시대의 미디어 형식을 기반으로 만들어지기 때문이다. 즉 미디어의 이해는 시대적인 미디어 양식에 대한 본질적 이해, 그리고 그 양식을 기반으로 만들어진 예술에 대한 향유, 작품을 통한 문화 읽기, 그리고 해당 양식을 기반으로 한 탐구와 창작으로 유기적으로 연결된다.

2) 이야기를 표현하는 역사적 미디어

시대에 따라 인간이 이야기를 표현하는 방식은 끊임없이 변화해 왔다. 서사시, 판소리, 노래, 민담 등 구술 문화에서 문자 텍스트로, 영상과 디지털 미디어로, 시대의 발달에 따라 미디어의 변화는 인간의 이야기 방식 뿐 아니라 문화와 삶, 사고 양식에 많은 영향을 주었다. 이러한 이야기 표현의 방식에서 이미지 또한 중요한 역할을 담당해 왔다. 글자가 발명되기 전에 이미지는 인간의 이야기를 표현하기 위한 중요한 미디어였다. 동굴벽화나 그림 문자, 건축물의 모자이크와 프레스코, 스테인드 글래스, 벽화 등 문자가 중심 미디어가 되기 이전, 그리고 구텐베르크 이후에도 판화나 연작 회화, 삽화 등의 이미지들은 이야기를 전달하고 커뮤니케이션을 매개하는 중요한 미디어였다. 책에서 영상미디어로 커뮤니케이션의 축이 이동하는 오늘날, 이미지는 이야기의 전달의 중요한 수단이다.

3) 두루마리와 벽화

활자 인쇄가 보편적으로 미디어의 전파에 이용되기 전, 두루마리 형태는 미디어가 오랜 세월동안 취해온 형식이었다. 두루마리는 구텐베르크 이전, 목판화 혹은 양피지의 형태로 널리 사용되었다. 특히 이미지를 서술함에 있어서 두루마리는 고대로부터 연속된 사건을 묘사해 왔다. 예를 들어 고대 문명의 벽화들은 성벽을 따라 왕이나 신의 일대기를 방문자에게 전달한다. 로마의 트라야누스 기념주는 인류사 속 대표적인 서사적 이미지로서 영화의 조상으로 불리운다. 기다란 원주를 따라 트라야누스 황제의 전쟁 이야기가 띠 모양으로 전개되며 이는 나선형으로 원주를 감고 올라간다. 이러한 이미지의 방식은 구술문화의 일종인 서사시의 전개방식과 관계가 깊다.



〈(왼)트라야누스 기념주 (오)바이외 태피스트리〉

〈바이외 태피스트리〉는 최초의 태피스트리로 기록되고 있으며, 프랑스에서 1300년대에 제작되었다. 이 작품은 1066년 영국과 프랑스의 가장 중요한 역사적 사건 중 하나인 정복왕 윌리엄의 헤이스팅스 전투와 윌리엄의 영국 침입에 대한 이야기이다. 작품에는 전투의 준비과정을 비롯하여 자세한 전투의 과정들이 상세하게 표현되어 있다. 〈바이외 태피스트리〉는 두루마리 형태를 띄고 있는데, 왼쪽에서 오른쪽으로, 역사적 사건들이 시간적 흐름에 따라 표현되어 있다. 이는 중세 이전의 이미지 및 이야기 서술법의 특성을 보여준다. 시점은 고정된 것이 아니라 두루마리를 따라 순차적으로 이동하므로, 이는 영화적 양식에 가까운 특성을 가지고 있다.

이러한 역사적 미디어들은 책이 담아내기 어려운 당대의 시각문화 및 시각성을 보여주고 있어 융합적 미디어 리터러시 수업의 좋은 텍스트가 된다.

나 수업으로 들어가기

수업주제 역사적 미디어와 문화 읽고 표현하기

학습 목표	두루마리라는 역사적 양식을 통해 문화를 읽고 표현한다.
학습 유형	프로젝트 학습, 탐구학습
기 자 재	교사: 미디어 자료 / 학생: 개인 미디어 기기 및 표현도구

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 동기유발 (역사적 이미지 고증)	• 작품 살펴보기 • 미디어 형식과 표현된 것에 대해 이야기하기	• 역사적 서사를 두루마리로 표현하기	• 작품 공유하고 감상하기	• 작품에 반영된 문화 이해 • 작품에 대한 자기평가 및 상호평가
이미지 자료	바이외 태피스트리 관련 자료	미술 도구 및 스마트 기기		

이 수업은 사회과를 중심으로 진행되었다. 삼국시대 부분은 각 나라의 건국 신화 및 영웅의 일대기, 각 나라의 특성 등을 다루고 있는데, 역사라는 단원 자체가 시간성을 지니며, 또한 역사적 유물 및 의상 등에 대한 미술사적 탐구가 병행될 수 있다는 점에서 두루마리 양식은 적합한 수업 주제로 사용될 수 있다고 생각되었다. 또한 이는 미술과의 '이야기 그림' 단원과 관련지어 표현할 수 있었다. 따라서 이 수업에서는 공동 창작수업을 미술사 및 역사수업과 결부시켰다. 이는 전통적 시각문화의 서사 기록 양식의 의미를 조명하고, 이를 역사 수업과 결부시켜 학생들이 스스로 이러한 내러티브 이미지를 협동작업으로 표현하고자 한 것이다.

가) 수업의 흐름

도입

도입 부분에서는 다양한 국내외 사극의 클립을 보면서 옛날의 의상, 삶, 문화는 어디에서 왔을까 간단히 질문한다. 유물, 벽화, 그림, 조각 등 다양한 문화들이 과거의 삶을 보여주고 있음을 공감하도록 해당 시대의 미술품을 병치하면 좋다.

본 수업의 주요 텍스트인 〈바이외 태피스트리〉관련 이미지들을 함께 보며 이 이미지들은 11세기 잉글랜드의 국왕인 〈정복왕 윌리엄〉을 그리고 있음을 설명한다. 각각의 미디어의 시대와 성격에 대해 짐작하여 이야기를 나눈다. 오늘 다룰 주제임을 설명하며 학습문제를 제시한다. 두루마리는 미디어로서 어떤 역할을 하고 있는지 이해하고, 작품에 담긴 문화를 알아본다.







활동 1

과거의 미디어를 제시한다. 다양한 미디어를 제시할 수 있다. 본 수업에서는 〈바이외 태피스트리〉를 소개하고 이는 11세기의 두루마리로서 노르만인의 잉글랜드 침공, 〈헤이스팅스 전투〉라는 역사적인 사건을 담고 있음을 설명한다. 작품의 이미지를 먼저 살펴보면서 특징을 찾아본다.

- 어떤 미디어인가? 긴 두루마리로 만들어져 있다. 자수로 표현된 천이다.
- 무엇이 그려져 있는가? 중세의 사람들의 생활이 담겨 있는 듯 하다.
- 이것은 11세기의 미디어이다. 어떤 목적으로 만들었겠는가? 역사적 사건을 기록하거나 알라려고 만들었을 것이다.
- 이것은 오늘날의 미디어와 어떤 차이가 있는가 어떤 공통점이 있는가? 글자가 없고 그림만으로 만들어져 있다. 그림책과 유사하다.

〈작품을 보며 할 수 있는 질문들〉

애니메이션으로 만들어진 바이외 태피스트리를 참고한다. 이 영상은 전체 두루마리의 내용을 영상으로 옮긴 것으로 약간의 애니메이션 효과 및 설명을 하는 자막이 추가되어 있다. 이 영상을 통해 학생들은 전체 두루마리의 내용을 파악할 수 있다.



유튜브의 바이외 태피스트리 애니메이션
(https://www.youtube.com/watch?v=LtGoBZ4D4_E)

두루마리를 감상하면서 이 두루마리가 담고 있는 내용을 파악해 본다. 또한 이 작품에 시각적으로 표현된 11세기 유럽의 삶에서 인상적인 것도 이야기 해 본다.

두루마리로 볼 때와 애니메이션으로 보았을 때 공통점과 차이점을 이야기하면서 서사적 이미지가 인쇄문화 이전 어떠한 역할을 했을지 이해한다.

수업 Tip

- 정복왕 윌리엄(12세 관람가)와 함께 교차 감상하며 긴 호흡의 수업을 진행해도 좋다. 영화, 두루마리, 애니메이션, 초상화, 해당 내용을 담은 역사서 등을 비교해 보면서 각각의 미디어의 차이에 대해 생각해 본다.

활동 2

사회, 국어 및 미술교과 등을 연결하여 직접 서사적 두루마리를 작성한다. 한국사 수업과 연결하거나 국어의 전기문 단원 등과 연계하여 수업을 해도 흥미롭다.

[6국03-03] 목적이나 대상에 따라 알맞은 형식과 자료를 사용하여 설명하는 글을 쓴다.
[6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
[6미03-03] 미술 작품이 시대적 배경과 관련된다는 것을 이해한다.
[6미02-02] 다양한 자료를 활용하여 아이디어와 관련된 표현 내용을 구체화 할 수 있다.

〈초등 교육과정내 관련 성취기준〉

모둠별로 관심 주제를 설정하고, 이와 관련하여 두루마리로 표현하도록 한다. 해당 이야기를 두루마리로 표현하기 위해서 최대한 해당 시대의 미술, 관련 사극, 박물관 사이트 등을 찾아 고증에 철저하도록 한다. 두루마리로 표현할 때의 기본 원칙은 다음과 같다.

- 모둠별 협동학습으로 각자 짧은 띠를 제작하여 길게 이어 두루마리로 만든다.
- 두루마리와 같은 시간적 이미지에서는 영화처럼 등장한 사람이 또 등장하여 이야기 전개를 한다.
- 해당 시대의 고증을 위하여 문화재, 해당 시대를 표현한 사극, 사전 등 다양한 미디어 자료를 참조하도록 한다.
- 두루마리로 연결했을 때 연속성이 있도록 배경과 인물의 디자인을 통일한다.

〈두루마리 수업에서의 원칙〉

학생들이 각자 개인작업을 마치면 풀로 두루마리를 이어 학급 게시판에 전시한다. 동영상으로 촬영한다.

수업 유의점

○ 본 작업은 협동작업인 동시에 개인 작업이다. 학생 개인이 일정 타임라인을 맡도록 하며, 역량이 부족할 경우 모둠원이 서로 도와 통일성이 이루어지도록 한다.



〈두루마리 '김수로 신화'〉



〈교실에 전시된 두루마리 그림〉

정리

함께 정리를 하고 작품을 감상하며 이야기를 나눈다. 수업 과정에서 의미있었던 점, 특히 글로 표현하거나 영상으로 표현하는 것과 공통점과 차이점에 대해 이야기를 나눈다.

옛날의 미디어는 왜 그림으로 기록을 남겼을까에 대해 생각을 나누고, 인쇄문화의 발달로 한동안 서사적 이미지 미디어는 사라졌으나 오늘날 웹툰, 영화, 그림책 등 다양한 미디어들이 이미지를 중심으로 하고 있음을 상기한다.

수업 Tip

- 이 수업은 더 긴 호흡으로 진행될 수 있다. 일본의 에마키(두루마리)문화나 벽화, 우리나라의 목판인쇄물 등 다양한 문화들과 연결하여 간학문적 교육과정으로 자유롭게 운영이 가능하다.

평가

■ 과정 평가를 위한 루브릭

학생들의 과제 수행 과정을 관찰하고 완성한 작품을 관찰하여 과정 평가를 한다. 미디어 형식의 이해, 문화 읽기, 표현, 태도 등의 요소를 평가하게 된다.

내용 요소	평가 항목	상(우수)	중(보통)	하(노력 필요)
미디어 형식 이해	역사적 미디어의 문화적 맥락과 형식을 이해하는가	역사적 미디어의 문화적 맥락과 형식을 이해한다.	역사적 미디어의 문화적 맥락을 이해한다.	역사적 미디어는 다른 형태였다는 것을 안다.
미디어 문화 읽기	미디어에 반영된 문화를 읽고 이해하는가	미디어에 반영된 문화를 적극적으로 이해하고 관련된 학습으로 발전시킨다.	미디어를 통해 문화를 이해한다	미디어에 반영된 문화를 체험한다.
미디어 표현	미디어의 형식의 특성을 고려하여 표현하는가	미디어의 형식의 특성을 고려하여 표현한다.	미디어의 형식에 맞춰 표현한다.	미디어의 형식을 경험한다.
태도	자료 조사 과정에서 다양한 자료를 탐색하고 적절한 자료를 선정하였는가	자료 조사 과정에서 다양한 자료를 탐색하고 적절한 자료를 선정한다.	자료 조사를 하여 고증을 하였다.	자료조사를 하지 않는다.

평가의 유의점

- 평가를 할 때에는 관찰평가, 포트폴리오, 상호평가 및 자기평가를 사용한다.
- 포트폴리오 평가를 위해 학습 과정 및 작품 제작 과정과 자료를 꾸준히 파일에 정리하도록 한다.
- 정의적 평가 영역에서는 단순 협동이나 꼼꼼한 태도보다는 적극적으로 미디어에는 문화가 반영된 것을 이해하고 자신의 작품을 표현할 때에도 이를 반영하려는 노력을 평가한다.

나) 수업 나누기

수업 소감

초등학교 6학년 학생들을 대상으로 한 본 수업에서, 제시된 역사적 자료는 중세 세계사로 다소 어려웠지만, 이미지 중심의 자료 및 미디어 비교를 통해 학생들은 상당히 의미있게 받아들였다. 특히 인상적이었던 것은, 특별히 강조를 하지 않아도, 작품의 제작 과정에서 다양한 사극 및 미술사 자료를 표현하는 것을 알 수 있었다. 예를 들어 광개토 대왕을 조사한 모둠은 당시의 성곽과 전투 모습, 갑옷의 모습도 조사하였다. 이러한 양상은 역사 신문 등이 발표를 위한 미디어가 될 때와는 다른 양상으로서, 학생들은 시각적 양식을 충족하기 위해서 역사적인 시각문화라고 할 수 있는 복식사나 생활문화사 등에 보다 진지하게 관심을 기울이고 있는 것을 알 수가 있었다. 이는 복합양식적 미디어에 대한 수업이 자연스럽게 융합수업으로 이어지는 결과를 보여준다. 이 수업은 동료 교사들에게 좋은 평가를 받아, 비슷한 수업이 각 반에서 진행되었다. 두루마리 프로젝트는 역사 수업 뿐 아니라 후에 민화와 옛이야기에 대한 수업에서도 비슷하게 진행될 수 있었다.

학생들의 반응



이런 수업은 처음이었다. 두루마리 그림의 역사에 대해 알게 되어 매우 즐거웠다. 사회를 미술 수업으로 배울 수 있어서 특별한 경험이었다.

광개토 대왕의 전투를 그리는 작업은 마치 전쟁놀이 같아서 재미있었다. 잘 그리고 못 그리는 것이 중요한 것이 아니라 역사의 내용과 이야기를 그림으로 잘 표현해서 발표해야 한다는 점이 평소와 다르다고 느꼈고 재미있었다.



STEP 2.6

미디어로 창작하기





미디어로 창작하기가 필요한 이유는 창의적 표현 능력과 미디어에 대한 비판적 이해를 심화하기 위해서이다. 우리는 스마트폰만 있으면 자신의 지식과 경험을 전세계 사람들과 나눌 수 있는 세상에 살고 있다. 유튜브를 보면 다양한 사람들이 자신의 지식과 경험을 미디어 콘텐츠로 표현하고, 소통하고 있음을 알 수 있다. 누군가 만들어놓은 미디어 콘텐츠를 통해 유용한 정보를 얻었던 것처럼 자신이 만든 콘텐츠가 다른 사람들에게 도움을 줄 수도 있다. 사회적 메시지를 담은 미디어를 창작한다면 사회를 변화시키는 힘이 되기도 한다. 미디어 창작 경험은 미디어에 대한 이해를 확장하는 기회가 되는데, 미디어를 창작하려면 미디어 기술, 미디어 언어, 미디어 문화 등 다양한 요소를 살펴야 하기 때문이다. 뿐만 아니라 제작 경험을 통해 미디어가 어떻게 만들어지고, 사회에 어떤 영향을 미치는지 이해할 수 있어서 비판적 사고를 키울 수 있다.

여기서는 미디어 창작 경험을 통해 자신의 생각이나 경험을 창의적으로 표현하는 능력과 비판적 이해 능력을 기를 수 있는 방법에 대해 알아 볼 것이다. 단순히 미디어 콘텐츠를 제작하는 데 그치는 것이 아니라 미디어가 제작되는 과정과 콘텐츠가 소통되는 맥락을 이해하는 데 초점을 둔 수업을 진행하였다.



가 미디어 창작이란?

1) 창의적 제작을 위한 맥락 설정하기

미디어 창작 활동은 미디어 리터러시 역량이 종합적으로 작용하는 활동이다. 미디어를 통해 자신의 생각과 경험을 창의적으로 표현하는 과정을 통해 미디어 지식, 미디어 비평, 접근과 활용, 의사소통, 참여 등의 역량을 함께 키울 수 있다. 따라서 미디어 창작 수업은 학생들이 미디어 제작에 관여하는 다양한 맥락을 고려하여 창작할 수 있도록 설계해야 한다. 맥락을 고려하지 않은 창작 활동은 단순히 미디어 제작 기술만을 익히거나 자기표현 활동에 그칠 수 있다.

미디어 제작을 위해 학생들이 고려해야 할 내용은 수용자, 생산자, 미디어 언어, 재현 등 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념을 중심으로 제시할 수 있다. 예를 들어 누구를 타겟으로 정할 것인가? 제작하고자 하는 미디어를 사람들이 어떻게 이용하고 있는가? 미디어를 제작하는 목적이 무엇인가? 제작을 위해 동료와 어떻게 협력하고 소통할 것인가? 제작 의도를 실현하기 위해 어떤 미디어 언어(이미지, 음향, 카메라 구도, 자막, 색감 등)를 사용할 것인가? 현실을 어떻게 반영할 것인가? 등을 질문할 수 있다.

제작 과정에서 고려해야 할 내용은 학생들이 자유롭게 설정할 수도 있지만, 교사가 제약 조건으로 제시할 수도 있다. 제약 조건은 학생들에게 창작 과정에서 방향을 제시하고 완성된 결과물을 평가하는 기준이 되기도 한다. 예를 들어 어린이를 예상 수용자로 설정하게 되면 어린이의 미디어 이용 특성을 고려해 미디어에 담기는 내용과 표현 방식이 달라질 수밖에 없다. 이처럼 미디어 창작에 영향을 주는 맥락들을 구체적으로 설정하면 수업의 실제성을 높이고 보다 창의적인 표현을 이끌어낼 수 있다.



교사 읽기 자료

과제가 너무 모호하거나 일반적이어서 창의적 제약이 없을 때 학생들이 혼란스러워 할 수 있습니다. 이런 경우, 새로운 생각을 창출하고 창의성을 자극하기 위해 인위적으로 제약을 가할 수 있습니다. 학생들은 다양한 종류의 과제들을 통해 학교 밖에서 맞이하게 될 다양한 도전에 대비할 수 있습니다.

창의성을 독려하는 제약이 있고 단순히 순응하게 하는 제약이 있습니다. 예를 들어 마감 기한에 대한 스트레스는 일반적으로 창의성을 높이는 데 도움이 되지만, 해야 할 일을 세세히 적은 진행 과정 리스트는 창의성을 억제할 수 있습니다.

창작개요표란 작업의 틀이나 토대 역할을 하는 일종의 마인드맵입니다. 청중, 메시지 목적, 핵심 아이디어, 어조와 표현 방법, 관점 등에 대한 아이디어를 발전시켜 나가며 종합적으로 정리해 봅니다. 창작개요표는 창작 과정이 시작될 때 사용합니다. 완성된 계획이 아닙니다.

창작개요표는 교사가 제공한 과제와 평가에 관한 구체적 지침을 숙지한 후 심사숙고하여 작성할 수 있습니다. 다음 질문들에 답하면서 작업할 창작물에 대한 아이디어를 포착하고 종합해 보세요.

1. 이 프로젝트는 무엇에 대한 것인가요? 어떤 형식으로 만들어지나요? 당면한 과제는 무엇인가요?
2. 왜 이 프로젝트를 하나요? 관련된 문제나 기회에는 어떤 것이 있을까요?
3. 누구를 위한 작품이 될까요? 그들은 왜 이 작품을 봐야 하나요?
4. 이 작품은 언제, 어디에, 어떻게 사용될 수 있을까요?
5. 이 작품에 직간접적으로 관여할 사람들은 누구인가요?
6. 이 작품은 어떻게 기억되고, 사람들은 이 작품에 대해 어떻게 이야기할까요?
7. 작품 진행과 완성을 위해 누가 무엇을 언제 해야 하나요?

– 르네 홉스(Renee Hobbs). 2021. 디지털 · 미디어 리터러시 수업. 윤지원 옮김. 학이시습. 38~46쪽

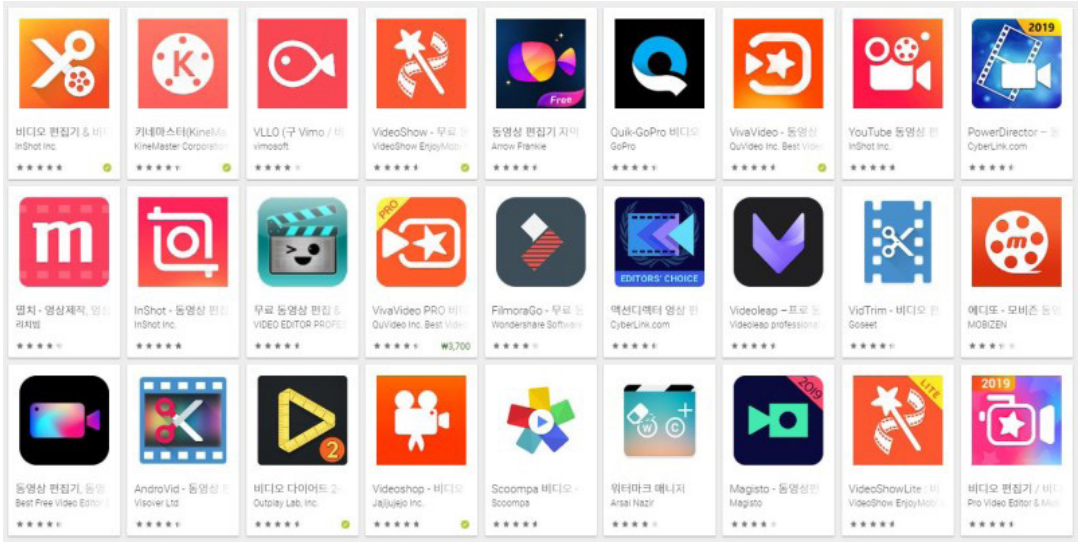
2) 비판적 이해를 위한 분석과 성찰

앞으로 기술이 발전할수록 창의적 표현의 가능성은 더욱 커질 것이다. 자신이 창작한 미디어가 어떻게 유통되고 사람들에게 어떤 영향을 주는지 판단할 수 있어야 한다. 이를 위해 자신의 미디어 창작 과정을 비판적으로 분석하고 성찰하는 활동이 필요하다. 학생들의 결과물을 창의적 표현의 측면에서 감상하고 수용하는 데 그치지 않고, 비판적으로 분석할 수 있어야 한다.

자신과 동료의 결과물을 비교 분석하는 활동을 통해 창작된 미디어가 어떤 의도를 가지고 만들어졌는지, 의도를 달성하기 위해 어떤 내용이 선택되고 배제되었는지, 사회에 어떤 영향을 미칠 것인지 등을 파악할 수 있다. 특히 주제와 관점의 차이가 표현 방식에 어떤 영향을 주는지 분석해 보는 것이 중요하다. 성찰 활동을 통해 창작 과정에서 저작권을 잘 지켰는지, 사실을 왜곡하지 않았는지도 중요하게 살펴야 한다. 학생들이 창작 과정에서 겪은 문제 상황과 해결 방법을 성찰하고 그 내용을 통해 미디어를 이해할 수 있도록 교사의 안내가 필요하다.

3) 미디어 창작을 위한 도구

미디어 창작을 위한 도구는 매우 다양하다. 어떤 도구를 수업에 활용할 것인지는 학생의 역량 수준, 교실 환경, 평가 여부 등을 고려해서 결정해야 한다. 창작 활동을 할 때 미디어 도구를 특정하지 말고 학생들이 자유롭게 도구를 선택하는 것이 효과적이라고 보는 관점도 있지만 수업 상황에 따라 그 판단은 달라질 수밖에 없다. 특히 학생들의 미디어 도구 활용 능력은 생각보다 큰 격차를 보이고 있기 때문에 기본적인 미디어 도구를 배우고 창작하도록 안내하는 것도 필요하다. 교사가 모든 미디어 도구를 배우고 표현 전략까지 가르치는 것은 불가능하다. 가장 기본적인 미디어 도구를 가르치되 학생들이 활용 가능한 도구를 자유롭게 이용할 수 있도록 허용하는 것이 좋다. 그리고 카메라 앵글, 배경음악, 자막, 색감, 이미지 등 여러 표현 전략 중에서 한두 가지를 가르치고 미디어 창작 시 필수로 활용하도록 하는 것도 하나의 방법이다.



〈영상 제작을 위해 활용할 수 있는 편집 도구〉

나 수업으로 들어가기

수업주제 고전소설 감상하고 뉴스 만들기

학습 목표	고전소설(흥부전) 속 사건을 관점이 담긴 뉴스로 제작할 수 있다.
학습 유형	프로젝트 학습
기 자 재	교사: 노트북 / 학생: 개별 스마트폰 또는 노트북(PC)

수업의 흐름

도입	활동1	활동2	정리	평가
• 흥부전 이야기 정리하기 (주요 사건, 인물의 특성 등) • 뉴스 이해하기 (토끼전 뉴스 읽기)	• 언론사 만들기 (유형, 독자층, 사훈 등) • 뉴스로 다룰 사건 정리하기 • 뉴스 만들기(기사, 사설, 만평, 광고 작성)	• 뉴스 디자인하기 • 피드백 후 수정하기	• 결과물 공유하기 (비교/분석) • 창작 과정 성찰하기	• 학생들의 참여도, 기여도, 수업내용 이해도를 평가 • 뉴스를 이용하는 올바른 자세에 대한 생각 나누기
파워포인트 예시 자료	활동지	파워포인트		

세상의 모든 일이 뉴스가 되는 것은 아니다. 또 같은 사건을 다루더라도 언론사마다 관점의 차이가 존재한다. 이 수업은 뉴스가 만들어지는 과정을 경험함으로써 뉴스를 비판적으로 이해하고 올바른 뉴스이 이용 태도를 형성하는 것이 목표이다. 고전소설 속 사건을 통해 무엇이 뉴스가 되는지, 뉴스에 담긴 숨은 의미는 무엇인지 파악해 볼 수 있을 것이다.

가) 수업의 흐름

도입

뉴스 제작을 위해 먼저 고전소설의 사건을 인물을 중심으로 정리하도록 한다. 본 수업은 〈흥부전〉을 제재로 진행되었다. 〈흥부전〉을 감상한 후 소설 속 중심 사건을 등장인물별로 정리하였다. 예시 작품을 교사가 제작해서 보여주고 창작 과정을 설명하였다. 예시 작품을 분석하는 활동을 통해 기사, 사설, 만평, 광고 등의 특성을 이해하도록 하였다.



수궁일보

수도권·호남 ▶날씨 8면

1786년 10월 30일 창간 제62460호 — 1820년 10월 27일 금요일

사라진 별주부는 어디에

별주부가 지난 달 19일 토끼를 잡아 들어오고 있다. 박유림 기자 yuyu@sugung.com

토끼와 떠난 지 두 달이 넘도록 소식이 없어

토끼의 간을 찾아 다시 산 속으로 올라 간 별주부의 소식이 끊겨 많은 이들을 애태우고 있다. 별주부는 물도 없는 충신으로 이미 용왕의 병을 치료하기 위해 토끼를 붙잡아 온 유능한 인물이다. 그런 그가 두 번째 임무 수행 중 연락이 끊긴 것이다. 정부에서는 별주부의 소식을 찾기 위한 수사대를 파견할 예정이라고 한다. 정부 관계자에 따르면 별주부가 용왕을 배신할 가능성도 무시할 수 없다며 철저한 수색으로 별주부와 토끼의 간을 찾을 것이라 말했다.

일각에서는 충신인 별주부의 말을 듣지 않고 토끼의 말을 신뢰한 용왕의 잘못을 탓하고 있어 별주부의 행방에 따라 용왕에 대한 지지가 달라질 것으로 보인다. 용왕은 이미 자신의 병을 치유하기 위해 별주부를 잡아먹으려 했다는 의혹을 사고 있어 수궁 내의 민심이 나쁜 상황이다. 이에 별주부 실종 사건의 여파가 용왕의 안위에 까지 영향을 미칠지 이목이 집중되고 있다.

배현서 기자 bebe@sugung.com

토끼 현상금 '100만냥'

탈옥범 자가사리 10배 역대 최고

용궁 수사대는 수궁을 떠난 토끼에게 100만냥이라는 현상금을 내걸었다. 이는 역대 최고액으로 희대의 탈주범 자가사리의 현상금 10만냥의 10배에 달하는 금액이다. 역대 최고액의 현상금에 토끼를 잡으러 육지로 떠나는 사람들이 늘고 있다. 어린 자라들의 장래희망이 토끼사냥꾼이라는 우스개소리까지 나오고 있는 실정이다.

토끼가 도망친지 한 달이 지난 지금 용궁 수사대에 대한 비판의 목소리도 커지고 있다. 별주부를 찾기 위한 적극적인 노력은 하지 않고 현상금만 내걸어 평민들을 사지로 몰고 있다며 용왕을 비판했다.

모준혁 기자 momo@sugung.com

김제민의 **시사만평**

심청이 아버지와 상봉 3면
용궁 권력 구도 역전 6면
비룡, 수궁시리즈 우승 11면
별주부 부인 단독 인터뷰 ▶5면

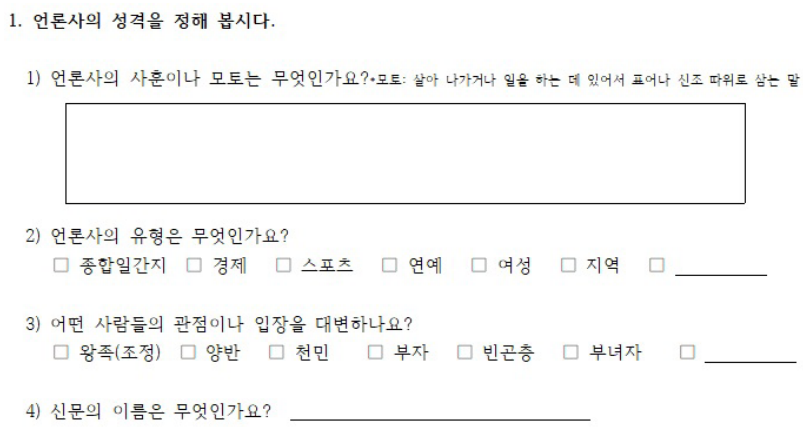
〈프로젝트 설명을 위해 제작한 예시 작품〉

수업 Tip

- 뉴스의 제재가 되는 고전소설 작품은 신분, 성별, 경제력 등 관점의 차이가 쉽게 드러날 수 있는 작품을 선택하는 것이 좋다. 충, 효, 열, 우애 등 고전소설에서 중요하게 다뤄지는 가치에 대해 오늘날의 관점에서 비판적으로 해석해 볼 수 있도록 한다.

활동 1

뉴스를 제작하기 전에 먼저 모둠별로 언론사를 만들었다. 〈흥부전〉의 사회적 배경을 고려해서 신문의 종류, 주요 독자층, 사훈 등을 설정하도록 하였다. 모둠원과 언론사의 관점을 공유하고, 관점에 맞게 뉴스를 작성하도록 안내하는 것이 중요하다. 언론사의 관점이 창작 과정에서 해결해야 할 창의적인 제약이 된다. 언론사의 성격을 설정할 때 창작 개요표를 활용하면 보다 체계적인 창작 활동이 가능하다. 기사, 사설, 만평, 광고 등 역할을 나눠서 신문에 담길 내용을 작성하도록 하였다. 고전소설 속 여러 사건들 중에서 뉴스가 될 사건을 선정하고 언론사의 관점을 고려해 내용을 구성하도록 하였다.



1. 언론사의 성격을 정해 봅시다.

1) 언론사의 사훈이나 모토는 무엇인가요?*모토: 살아 나가거나 일을 하는 데 있어서 표어나 신조 따위로 삼는 말

2) 언론사의 유형은 무엇인가요?
☐ 종합일간지 ☐ 경제 ☐ 스포츠 ☐ 연예 ☐ 여성 ☐ 지역 ☐ _____

3) 어떤 사람들의 관점이나 입장을 대변하나요?
☐ 왕족(조정) ☐ 양반 ☐ 천민 ☐ 부자 ☐ 빈곤층 ☐ 부녀자 ☐ _____

4) 신문의 이름은 무엇인가요? _____

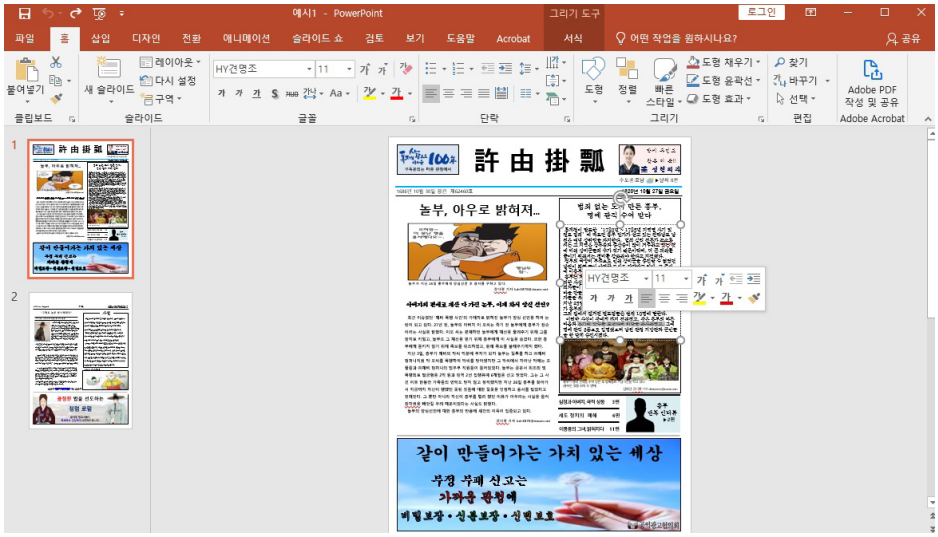
〈언론사의 성격을 정해보는 활동지의 모습〉

수업 유의점

○ 모둠원 각자가 작성한 기사, 사설, 만평, 광고를 모아 하나의 신문을 완성하게 된다. 따라서 모둠에서 설정한 언론사의 관점을 공유하고 관점에 맞게 내용을 작성하는 것이 중요하다. 모둠원이 관점에 맞춰서 작성했는지 확인하고 도움을 줄 수 있도록 하면 통일성 있는 신문을 완성할 수 있다. 기사의 수준이 아니라 관점의 통일성만 모둠 평가 항목으로 설정하여 자연스럽게 협업을 이끌어내는 것도 방법이다.

활동 2

활동지에 작성한 기사, 사설, 만평, 광고를 컴퓨터를 이용해 파워포인트 양식에 담아내는 활동을 진행했다. 파워포인트 슬라이드에 신문 디자인 양식을 제작해서 학생들이 디자인 양식을 수정하는 방식으로 뉴스를 편집하였다. 1면과 2면에 무엇을 배치할 것인지, 디자인 요소(크기, 분량, 위치 등)를 어떻게 설정할 것인지 고민하도록 하였다. 언론사의 관점을 고려해서 뉴스를 제작하는 의도에 따라 신문을 편집하였다. 실제 신문을 예시로 보여주면서 신문이 가지고 있는 장르 관습을 수용하거나 변형하면서 자신의 의도를 담아낸 디자인을 구현하도록 유도하였다.



〈파워포인트를 활용해 뉴스를 디자인하는 모습〉

수업 유의점

- 파워포인트처럼 디지털 도구로 제작한 결과물은 쉽게 수정이 가능하다는 장점이 있다. 교사의 적극적인 피드백이 제공된다면 결과물의 완성도를 높일 수 있다.

정리

학생들이 완성한 신문을 공유하였다. 다른 모둠이 창작한 신문과 비교 분석하는 활동을 통해 관점의 차이가 뉴스에 어떻게 반영되었는지 이해할 수 있도록 하였다. 무엇이 선택되고 배제되었는지, 강조되고 축소된 내용은 무엇인지, 디자인 요소(크기, 분량, 위치, 이미지 등)의 차이는 무엇인지 분석하였다. 〈흥부전〉을 제재로 뉴스를 만들었지만 언론사의 관점에 따라 완성된 결과물은 다양하게 나타났다. 비교 분석 활동과 성찰 활동의 결과를 공유하면서 뉴스가 만들어지는 방식을 이해하고, 뉴스를 비판적으로 이용해야 하는 이유를 생각해 볼 수 있도록 하였다.



〈관점의 차이를 확인할 수 있는 학생 결과물의 모습〉

수업 Tip

○ 파워포인트 결과물은 PDF나 이미지 파일로 저장하여 공유할 수 있지만, 종이로 출력해서 공유하는 방법도 좋다. A3나 B4 크기의 종이로 출력하면 실제 신문과 같은 느낌을 주기 때문에 비교 분석 활동의 실제성을 높일 수 있다.

평가

■ 산출물 평가

언론사의 관점이 잘 드러나는지, 작품의 내용을 비판적·창의적으로 해석했는지, 뉴스의 형식을 고려해 작성했는지 등을 중심으로 산출물을 평가했다. 특히 언론사의 관점에 따라 각 기사 내용이 통일되었는지를 모둠 평가의 대상으로 삼았다. 활동1에서 활동지에 작성한 내용과 최종 산출물을 함께 검토하여 얼마나 적극적으로 피드백을 수용하고 완성도를 높이기 위해 노력했는지 평가할 수 있다.

■ 자기 평가

창작 과정에서 어떤 어려움을 겪었고, 어떻게 해결했는지 평가할 수 있다. 특히 언론사의 성격을 반영하기 위해 어떤 노력을 했는지 살펴보는 것이 중요하다. 완성된 뉴스가 창작 의도에 부합하는지 스스로 평가하도록 한다.

평가의 Tip

- 자기 평가를 자기 성찰 활동으로 운영할 수 있다. 창작할 때 고려해야 할 요소를 분명하게 인지할 수 있도록 안내하고, 이 내용을 기준으로 창작 과정을 스스로 평가하도록 하면 미디어 창작 역량을 향상시킬 수 있다.

평가의 유의점

- 정해진 양식을 그대로 따르지 않고 자유롭게 창작할 수 있도록 해야 한다. 이때 디자인의 변화에 어떤 의도가 담겨 있는지 확인하는 것이 필요하다. 미적 감각이 뛰어나다고 해서 특별히 높은 평가를 하는 것은 학습목표에 부합하지 않는다. 디자인 요소가 의도와 어떤 관련이 있는지를 살피는 것이 중요하다.

나) 수업 나누기

수업 소감

뉴스 제작은 학생들이 자료 수집 과정에서 이미 완성된 결과물을 접하게 된다는 어려움이 있다. 고전소설을 소재로 뉴스를 창작하는 활동은 학생들이 자신의 관점에서 고전을 재해석한 결과를 뉴스로 담아낼 수 있다는 장점이 있다. 특히 완성된 결과물을 비교 분석하는 활동을 통해 관점의 차이를 분명히 인식할 수 있었다. 이를 통해 앞으로 뉴스를 볼 때 어떤 태도를 가져야 하는지 학생 스스로 깨달을 수 있었던 점이 인상적이었다.

학생들의 반응



파워포인트로 손 쉽게 만들 수 있는 디자인 양식을 주셔서 시간에 비해 더 완성도 높은 결과물을 만들 수 있어서 좋았다. 내가 만든 결과물이 실제 신문같은 느낌이 들었다.

언론사의 관점에 따라 다루는 내용과 방향이 다양하게 나타날 수 있다는 점을 알게 되었다. 앞으로 뉴스를 볼 때는 여러 언론사의 관점을 비교해서 봐야겠다는 생각이 들었다.





다른 친구들의 결과물을 직접 보고 비교할 수 있어서 좋았다.

3장

학년별 미디어 교육 이야기

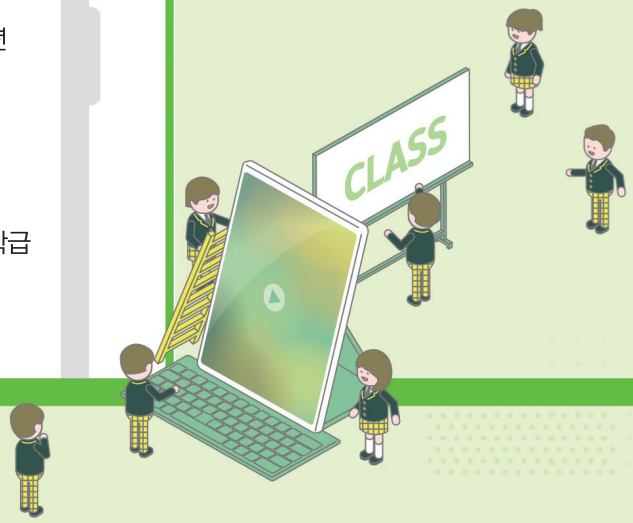
3.1 미디어 교육 이야기: 초등학교 저학년

3.2 미디어 교육 이야기: 초등학교 고학년

3.3 미디어 교육 이야기: 중학교

3.4 미디어 교육 이야기: 고등학교

3.5 미디어 교육 이야기: 고등학교 특수학급



STEP 3.1

미디어 교육 이야기: 초등학교 저학년

미디어 교육, 애니메이션으로 접근해보기





〈코로나 전 · 후 수업 장면. 마스크 유무를 빼면 살아 움직이는 교실에는 변함이 없다〉

편집자 노트

초등학교 저학년 시기의 아이들은 학교에서 미디어에 대해 제대로 배울 수 있는 기회가 많지 않다. 이미 학습 내용이나 방법적인 측면에서 다양한 미디어를 활용하여 수업이 이루어지지만, 독서나 인성, 환경과 생태교육과 같은 분야에 비해 저학년 대상 미디어교육은 다소 등한시되어온 것이 사실이다. 심지어 영상을 보거나 디지털 기기를 다루는 활동이 학생들의 발달에 부정적인 영향을 미친다고 생각하는 경우도 많다. 하지만, 초등학교 저학년 시기의 어린이들도 수많은 미디어와 접촉하며 살아간다. 유아시기에는 미디어의 종류와 이용 시간 등을 부모가 통제했지만, 초등학교 저학년 시기부터는 자립심을 키워가는 동시에 미디어의 이용 방식을 스스로 결정하길 원한다. 저학년 학생들에게도 미디어교육이 중요한 이유다.

2학년을 맡고 있는 서용리 선생님은 문화 예술교육, 특히 영화나 애니메이션을 이용한 교육에 관심을 갖고 미디어 교육을 시작하게 되었다. 9살의 어린이들의 삶에서도 미디어가 깊숙이 관여하고 있음을 발견하고 수준에 맞게 미디어를 가르치기 위해 통합교과 시간등을 이용해 재구성 수업을 실시하였다. 서용리 선생님의 수업사례를 인터뷰를 통해 담아보았다.

가 인터뷰

Q 자기 소개 부탁드립니다.



안녕하세요. 서울한남초등학교에서 근무하고 있는 교사 서용리입니다. 저는 22년 차 교사로 학부에서는 국어교육을, 대학원에서는 교육공학을 전공하였습니다. 현재 11년째 서울형 혁신학교에서 근무 중입니다. 혁신교에 근무하며 기존 틀에서 벗어나 다양한 방법으로 수업을 진행해보며 그동안의 수업을 되돌아볼 수 있었던 것은 교직 생활의 큰 경험이자 자산이 되었습니다. 그동안 학교에서는 주로 문예 · 체육 · 복지부장의 업무를 해왔습니다. 여러 담당 업무 중 다문화 학생을 위한 교육과 여러 나라의 문화 체험 관련 행사를 기획하고 추진하는 업무가 가장 기억에 남습니다. 이런 업무적 경험과 개인적인 관심이 바탕이 되어 학생들이 미디어 속 다양한 사회 문화적 맥락을 읽고 문화에 대해 향유 · 학습하고 문화적 생산을 이루는 미디어 리터러시 능력에 관심을 두고 현장에서 연구 · 실천하고 있습니다.

Q 미디어 리터러시 교육을 어떻게 시작하게 되었나요?

대학원에 진학해 교육공학을 전공하며 처음으로 '미디어 리터러시'라는 단어를 접하고 관심을 두게 되었습니다. 이때가 2000년대 초반이었고 '미디어 리터러시'라는 용어 자체가 생소할 때였습니다. 사실 교실 수업 환경 역시 pc나 티브이 등도 완벽히 구비되지 않았을 때였습니다. 의욕만 앞서 많은 시행착오를 겪었지만 계속해서 미디어 교육이라는 이름으로 다양한 미디어와 학생 생활, 교과와의 연결에 관심을 두어왔습니다.

본격적으로 교육 경험이 심화된 것은 2012년 한국문화예술교육진흥원에서 〈2012문화예술교육 우수교수학습지도안 연구〉에 참여한 이후입니다. 저는 저학년을 중심으로 만화 · 애니메이션 교육 연구에 참여하였습니다. 이후 강원도 교육청 '만화 · 애니메이션 교과서' 집필진으로 참여하는 등 미디어 리터러시 중에서도 분야를 좁혀 애니메이션교육에 관심을 두고 현장에서 다양한 수업과 연구를 하고 있습니다.

현재 미디어리터러시교사협회(KATOM) 회원으로 다른 선생님들의 연구와 실천에서 배워가며 다양한 미디어 리터러시 교육에 대해 탐색하는 중입니다

Q 저학년 학생들을 대상으로 미디어 수업을 하는 것이 쉽지 않을 거라는 생각이 드는데 어떻게 생각하시나요?

특별히 그렇게 생각하지는 않습니다. 당연히 미디어를 제작하기 위해 특별한 도구를 사용해야 하는 수업이라면 저학년 학생에게 쉽지 않을 것입니다. 하지만 미디어 수업은 미디어를 제작하는 수업만을 의미하지 않습니다. 나선형 교육과정에서 학년군별 성취기준이 있듯 미디어 교육에서도 학년군별 학습목표와 위계가 있습니다. 우리 모두 미디어의 소비자이자 생산자라는 전제에서 다양한 접근을 생각해보면 저학년 교육과정에 수많은 미디어 리터러시 교육이 포함되어 있고 이루어지고 있습니다. 교육과정에 직접 드러난 미디어 교육과 미디어를 활용하며 이루어지게 되는 교육의 두 가지 실제 수업 사례를 예시로 선생님들께서 이미 미디어 리터러시 교육자임을 말씀드리겠습니다.

우선 저학년 교육과정에 포함된 여러 미디어 리터러시 교육 중 한 가지를 소개하겠습니다. 2학년 통합 〈봄, 2. 봄이 오면〉 '봄 날씨를 알려요' 에는 기상캐스터가 되어 뉴스를 진행해보는 활동이 있습니다. 교과서에 뉴스진행자, 기상캐스터, 카메라 촬영, 뉴스 pd의 네 가지 역할을 나누어 봄 날씨 뉴스 대본을 작성하고 뉴스를 전하는 활동으로 소개되어 있습니다. 미디어 체험으로서 아이들은 뉴스를 만들기까지의 과정과 뉴스에 들어가야 할 내용, 뉴스를 만드는 사람까지 아우르는 내용을 배우게 됩니다. '뉴스'라는 미디어의 형식에 대한 이해와 실제의 봄 날씨를 전하며 '뉴스'는 사실을 전해야 한다는 정의적 의미까지 내재적으로 학습하게 되는 것입니다.

두 번째로 수업 중 미디어를 활용하실 때 선생님들께서 하게 되는 미디어 교육입니다. 제가 최근에 한 수업 중에 기억에 남는 것으로 〈안전한 생활〉에 가정폭력 예방에 관한 내용입니다. 요즘 방송하는 공익광고가 생각나 수업 중 공익광고를 아이들과 같이 보며 이야기를 나누었습니다. '공익광고'가 무엇이냐는 학생의 질문에 광고와 공익광고의 차이점을 얘기해주게 되었고, 광고를 보며 광고가 전하고자 하는 의도를 학생들과 파악해보았습니다. '가정폭력을 예방하고 대처법을 알아봅시다.'라는 학습 목표를 달성하기 위해 사용된 하나의 학습자료인 '광고'를 통해 광고의 특징과 광고에서 전하고자 하는 내용을 파악해보는 미디어 리터러시 교육이 더불어 이루어진 것입니다.



〈통합시간 뉴스 만들기 수업〉

Q 기억에 남는 미디어 수업이 있다면 소개 부탁드립니다.

● 수업 의도

2학년 통합 교과 중 〈겨울, 1. 두근두근 세계여행〉 단원에서는 세계 여러 나라의 문화의 다양성에 대해 배웁니다. 어떻게 하면 이질적인 언어, 문화, 음식 등을 좀 더 가깝게 느낄 수 있을까 고민을 하다 아이들이 좋아하는 미디어인 애니메이션을 활용한 수업을 기획하게 되었습니다. 여러 애니메이션 중 코코에서 나온 다양한 멕시코의 문화를 이해하고, 우리의 문화와 서양의 핼러윈과도 비교해보고, 애니메이션의 주인공이 되어보는 체험으로 수업을 구성해보았습니다. 또한 소마트로프 제작을 통해 간단히 애니메이션의 원리를 체험할 수 있도록 하였습니다.

한 눈에 수업보기

<table>
<tr><td>수업 대상</td><td colspan="2">초등학교 2학년</td><td>총 차시(시간)</td><td>2차시(80분)</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="4">애니메이션 코코의 장면을 떠올리며 소마트로프로 간단한 에니메이션을 만들 수 있다.</td></tr>
<tr><td>미디어 역량</td><td colspan="4">접근/활용, 창조/생산, 의사소통/공동체</td></tr>
<tr><td rowspan="2">관련 교과</td><td>교과</td><td colspan="3">성취기준</td></tr>
<tr><td>겨울</td><td colspan="3">[2바07-02] 다른 나라의 문화를 존중하고 공감하는 태도를 기른다.
[2즐07-03] 다른 나라의 문화를 나타내는 작품을 전시・공연하고 감상한다.
[2즐07-04] 다른 나라의 노래, 춤, 놀이를 즐기고 그 느낌을 다양하게 표현한다.</td></tr>
<tr><td>수업 단계</td><td colspan="4">학습 내용</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="4">○ 영화 코코에 대한 이야기 나누기
– ‘멕시코’ 하면 떠오르는 것 자유롭게 이야기 나누기
– 애니메이션 코코에서 가장 기억에 남는 장면 이야기 나누기
– 코코 영화를 보고난 후 생긴 궁금증 발표하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="4">○ 영화 속에 나타난 멕시코 문화에 대해 살펴보기
– 죽은자들의 날, 멕시코 전통의상(솜브레로와 판초), 알레브리헤, 파펠피카도가 나오는 애니메이션 속 장면을 다시 보고 무엇인지 맥락을 통해 무엇인지 알아보기
– ‘죽은자들의 날’을 통해 알 수 있는 멕시코 죽음의 세계관 알아보기
– ‘죽은자들의 날’과 우리나라 제사나 차례 또는 서양의 핼러윈과의 공통점과 차이점 생각해보기
○ 코코의 주인공(미구엘) 되어보기
– 멕시코 전통의상 입어보기(솜브레로, 판초)
– 주인공처럼 말하고 행동해보기
– 내가 미구엘이라면? 여러 상황에서 어떻게 했을지 이야기 나누기
○ 소마트로프 만들기
– 소마트로프 만들기를 위해 태블릿으로 멕시코의 배경이 될 수 있는 자연, 문화 등 더 검색해보기
– 한쪽에는 멕시코 전통의상을 입은 나, 또는 캐릭터를 그리고 반대쪽에는 멕시코를 나타낼 수 있는 배경 그리기
– 내가 만든 소마트로프로 놀이를 해보면서 애니메이션의 원리 살펴보기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="4">○ 멕시코에 대해 기억에 남는 것 이야기 나누기
– 멕시코 관련 수업을 하면서 기억에 남는 것이나 질문 등 생각하고 이야기 나누기</td></tr>
</table>

● 수업의 도입

수업 이주 전 학급 복도 앞을 다문화 축제장으로 꾸몄습니다. 자료들을 모아 세계 여러 나라의 문화를 소개하는 물품들을 전시하고, 몇 나라들에 대한 설명을 포스터로 만들어 게시하였습니다. 이 중에는 애니메이션 코코와 관련된 코너도 있었습니다. 아이들이 자연스럽게 코코에 관해 관심을 두고 배경이 된 나라가 어느 나라인지 찾아보게 하였습니다. 애니메이션은 수업 전 일주일 정도 시간을 갖고 자투리 시간을 이용해 함께 시청하였습니다.

수업의 도입에서 애니메이션 코코에서 나온 멕시코 문화를 느낄 수 있는 장면들을 떠올려 보고, '멕시코' 하면 생각나는 것과 질문을 자유롭게 나누어 보았습니다. 여기에서 학생들에게 나온 질문들을 추려 멕시코의 위치, 국기, 언어 등에 관해 설명하였습니다.



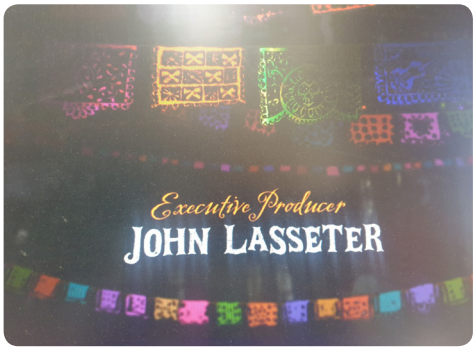
〈수업 전 학급 복도를 다문화 축제장으로 꾸미고, 그 중 애니메이션 코코와 관련된 코너를 마련함〉

수업의 전개

코코의 장면 중 '죽은자들의 날' '멕시코 의상' '알레브리헤' '파펠피카도'가 나오는 정지화면을 보여주고 각각이 의미하는 것이 무엇인지 생각해보고 발표해 보았습니다. 아이들은 제가 설명하기 전에 이미 애니메이션의 맥락과 연결 지어 어느 정도 의미를 파악하였습니다. 삶과 죽음, 죽음의 세계관 등을 2학년이 받아들이기 어렵지 않겠냐는 의구심이 있었는데 아이들이 생각보다 진지하게 받아들였습니다. 얼마 전 10월 31일에 핼러윈의 유래에 관해서 이야기 나눈 적이 있어서인지 핼러윈과의 공통점 차이점에 대해서도 자유로운 의견이 나왔고 명절에 지낸 차례나 제사, 가까운 조부모 등이 돌아가셨을 때 겪었던 감정이나 경험들도 나왔습니다. 애니메이션의 장면을 떠올리며 알레브리헤를 보고 우리나라의 저승사자와 같은 역할이냐는 질문과 파펠피카도를 우리나라 축제장에 걸린 만국기에 자연스럽게 빗대어 생각하는 아이들도 있었습니다. 그리고 엔딩크레딧의 파펠피카도는 만든 사람을 축하해주는 의미 같다는 의견도 나왔습니다.



〈영혼의 안내자 알레브리헤〉



〈엔딩크레딧의 맥시코 장식품인 파펠피카도〉



〈죽은자들의날의 제단〉



〈영화 코코 속 멕시코 전통의상〉

〈영화 속에 나타난 다양한 멕시코 문화(출처: 리언크리치 감독『코코』(2017), PIXAR〉

다음으로 멕시코 전통의상인 솜브레로와 판초를 입어보았습니다. '멕시코 사람들은 왜 이런 모자를 쓰게 되었을까?'라는 질문에 자연스럽게 날씨와 연관 지은 답변들이 나왔습니다. 의상을 입고 멕시코 어린이인 코코의 미구엘이 되었다고 생각하고 행동해보았습니다. 자유롭게 연극 놀이처럼 할 수 있는 시간을 주고 '미구엘처럼 내가 되고 싶은 장래 희망을 부모님께서 반대하신다면?' 어떻게 해야 할지 포스트잇에 쓰고 서로 생각을 나누어 보았습니다.

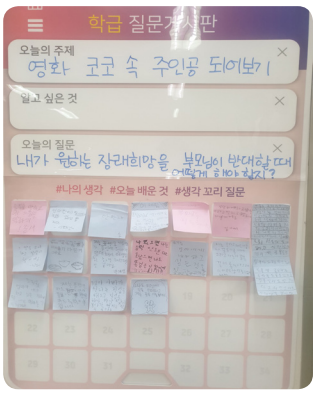
세 번째 활동으로는 '소마트로프 만들기' 활동을 하였습니다. 애니메이션의 기본원리인 잔상에 관해 설명하고 소마트로프가 무엇인지를 설명하고 예시작품들을 함께 보았습니다. 이후 아이들이 직접 소마트로프를 만들어보았습니다. 한쪽에는 멕시코 어린이의 모습을 그리고 반대쪽에는 멕시코를 나타낼 수 있는 배경을 그리도록 하였습니다. 멕시코의 자연환경 등에 대해 태블릿을 이용해 더 검색해보며 만들 수 있도록 하였습니다. 아이들은 멕시코의 피라미드, 파펠피카도, 선인장 등 다양한 배경들을 그려 소마트로프를 완성했습니다. 완성된 소마트로프로 놀이를 하며 친구들이 만든 것을 서로 감상하는 시간을 가졌습니다.



〈멕시코 전통의상 솜브레로와 판초 입어보기〉



〈코코 속 영화주인공 미구엘 되어보기〉



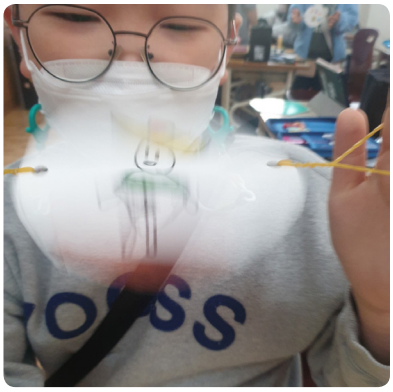
〈미구엘처럼 부모님이 자신이 원하는 직업을 반대한다면?〉



〈소마트로프 만들기를 위해 태블릿으로 멕시코에 대해 검색해 보기〉



〈소마트로프의 앞뒷면〉

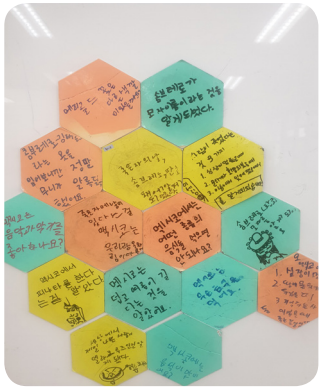

〈소마트로프 돌리며 애니메이션 원리 탐구〉

● 수업의 정리

오늘 수업을 통해 가장 기억에 남는 점이나 질문 등을 육각 보드에 적어 칠판에 붙이고 하나씩 읽어가며 친구들과 생각을 나누고 질문에는 교사가 대답하며 수업을 마무리하였습니다.

이후 수업에서는 통합교과 시간에 멕시코의 전통놀이인 피냐타 놀이를 함께 하였고, 국어 시간 〈7. 일이 일어난 차례를 살펴요〉 단원의 차례대로 말하기 활동에 멕시코 체험의 경험을 소재로 사용하여 수업을 진행하였습니다.

애니메이션 코코와 관련된 수업으로 4학년 이후라면 소마트로프 대신 본격적으로 이야기를 만들 수 있는 애니메이션 수업을 할 수 있겠습니다. 또한 6학년에서는 사회 2학기 1단원 〈세계 여러 나라의 자연과 문화〉와 관련지어 내용을 심화하여 문화적 역량을 기를 수 있는 다양한 수업이 이루어질 수 있을 것입니다.

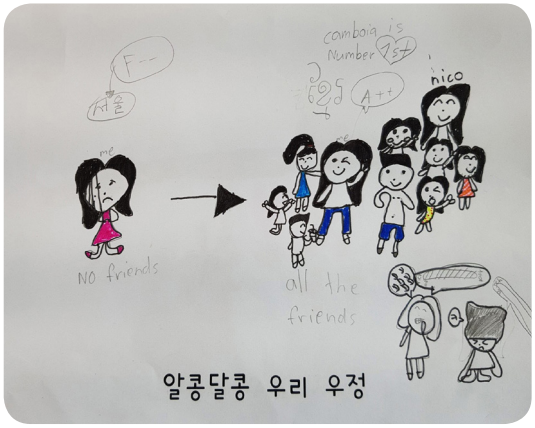

〈코코를 보고 새로 알게된 점,
더 궁금한 점 생각해보고 이야기 나누기〉


〈피냐타 놀이하기〉

Q 이외에도 소개하고 싶은 수업 사례가 있으신가요?

다문화 학생 대상 미디어 리터러시 교육에 관해 소개 및 제언을 드리고 싶습니다.

몇 년 전 4학년을 가르칠 때 반에 캄보디아 국적의 아이가 있었습니다. 부모님의 직장을 따라 한국에 온 지 한참이 지났는데 보통 아이들이 6개월 정도면 한국어로 간단한 의사소통이 되는 것에 비해 전혀 한국어를 하지 못하는 게 이상하게 느껴지는 아이였습니다. 가끔은 의사소통이 되지 않아 따로 손짓 · 발짓을 해가며 설명하는 게 귀찮게 느껴질 때도 있었고, 수업의 어디까지 참여를 시키고, 수업에 참여하지 않는 어느 선까지 허용해야 할지에 끊임없는 물음을 갖게 만드는 아이였습니다. 그러던 중 음악 수업 시간에 '알콩달콩 우리우정'이라는 동요로 뮤직비디오 만들기 활동이 있었습니다. 그 아이와 간단한 영어로는 의사소통이 되어서 노랫말의 전체적인 내용이 우정에 관한 것이니 '우정' 하면 생각나는 것을 표현해 보라고 했습니다. 완성된 그림을 살펴보고 깜짝 놀랐습니다. 캄보디아에서는 인기도 많고 모든 과목에서 우등생이었는데 한국에서는 늘 F 학점을 받고 친구도 없다는 내용을 포함하고 있었습니다. 아이가 느꼈던 슬픔, 소외 등의 감정이 온전하게 나타난 것 같았습니다. 교사로서 아이에게 차갑게 대하지는 않았는지 반성도 되고 미안한 마음이 들었습니다. 우리 반 모든 아이의 그림을 엮어 뮤직비디오로 만들어 반 아이들과 쉬는 시간, 점심시간, 음악 시간 등 자주 이 노래를 듣고 불렀습니다. 아이들도 자연스럽게, 자주 캄보디아 아이의 그림을 보게 되었고 가사의 의미도 함께 생각해보며 그 친구를 대하는 태도가 조금씩 달라지고 있음을 느꼈습니다. 다문화 아이들에게 미디어 리터러시 교육이 줄 무궁무진한 가능성을 보았습니다. 언어가 주는 한계를 미디어가 극복할 수 있으며, 마음속의 감정을 표현하고 여러 사람에게 그것을 자연스럽게 알릴 수 있는 도구가 미디어임을 느끼게 되었습니다.



〈캄보디아 학생이 그린 뮤직비디오 중〉

Q 끝으로 미디어 리터러시에 관심이 많은 선생님들께 한 말씀 부탁드립니다.

코로나로 인해 많은 일상생활이 바뀌었고 특히나 미디어의 사용 증가에 따른 순기능 · 역기능, 4차 산업 시대의 학교의 위상이나 역할에 대한 이야기가 뜨겁습니다. 이런 논쟁을 차치하고도 미디어는 학생뿐 아니라 교사의 삶에서도 이제는 떼려야 뗄 수 없게 되었습니다.

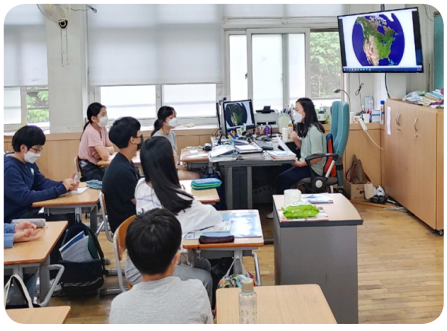
'미디어 리터러시' 라는 언어가 주는 중압감이 있는 것 같습니다. 아직 해보지 않은 것, 미지의 세계라고 생각될 수 있지만 선생님들은 이미 미디어 리터러시를 훌륭하게 가르치고 계십니다. 미디어 리터러시 교육은 꼭 미디어 툴을 잘 다루어야만 할 수 있는 것이 아닙니다. 학생과 교사가 함께 만들어가는 수업이며, 어쩌면 수업 이전에 '우리가 얼마나 주체적으로 삶의 주인으로 살아갈 수 있을까?' 라는 질문에 답을 찾아가는 과정이라고 생각합니다.

STEP 3.2

미디어 교육 이야기: 초등학교 고학년

미디어 리터러시, 토론 수업으로 키우기



편집자 노트

초등학교 고학년 교육과정에는 다양한 미디어 리터러시 교육 요소가 등장한다. 매체를 만들어보거나 매체에 나타난 정보나 자료의 타당성을 파악해보는 수업 등이 있다. 수업 내용을 어떻게 재구성하느냐에 따라 다양한 교과에서 미디어 리터러시의 핵심 지식과 관련된 여러 가지 수업을 진행할 수 있다.

교육과정 재구성을 통해 다양한 미디어 교육을 실천하고 계신 신윤경 선생님은 토의 · 토론 수업에서도 다양한 미디어 문제를 이용한 수업을 진행하였다. 인터뷰를 통해 신윤경 선생님의 미디어 리터러시 토의 · 토론 수업을 살펴보았다.

가 인터뷰

Q 자기 소개 부탁드립니다.



2006년, 교직 사회에 발을 내디뎠습니다. 학생들과 알콩달콩 지내며, 어떻게 하면 교사 중심이 아닌, 학생 중심의 교실을 추구할 수 있을까 깊은 고민을 시작하였지요. 초임 시절, 제가 제일 잘하는 수업은 교사 중심의 강의식 수업이었습니다. 7년 넘게 EBS 초등 국어 강의도 진행했습니다. 그렇지만, 교실에서 학생들은 지루해하고, 저도 지쳐갔습니다. '학생이 주체적으로 참여하는 수업이 진정한 배움을 그려 간다' 라는 신조로, 저의 주도권을 학생들에게 넘겨주기 시작했습니다. 학생들이 스스로 느끼고, 체험하는 수업! 희망의 내일을 꿈꾸는 오늘을 위해 든든한 울타리 같은 선생님이고 싶습니다.

Q 미디어 리터러시 교육을 어떻게 시작하게 되었나요?

2008년, 처음으로 6학년을 맡았던 해입니다. 그 해, 저는 처음으로 디지털 카메라를 구매하게 되었지요. 아직도 그때가 생생합니다. 비싸게 샀으니 학교에서도 잘 활용하고 싶었지요. 교실에서 학생들 활동 사진도 많이 찍고, 열정이 많았던 해였습니다. 학생들과 한 동안 토의 · 토론 수업을 즐겁게 하였습니다. 토론 주제에 대한 찬성팀과 반대팀, 판정단을 나누어 여러 가지 주제로 토론 활동을 하였지요. 그러다 위기가 닥쳤습니다. 학생들이 비슷한 패턴의 수업을 지루해하고, 토론 능력도, 흥미도 더 이상 향상되지 않았어요. 그때, 디지털 카메라로 동영상을 찍자라는 생각이 번쩍였습니다. 토론 주제의 문제 상황에 관한 5분 내외의 동영상을 학생들과 함께 구상하여 찍고, 공유하는 수업을 실천했습니다. 학생들은 모둠별로 짧은 시나리오를 썼습니다. 동영상을 찍어 토론을 시작하기 전, 함께하는 동기유발 자료로 시청하였지요. 예를 들어, '일회용품을 꼭 사용해야 하는가' 라는 주제로 토론을 할 때, 학생들이 일회용품을 막 사용하는 문제 상황을 짧은 드라마 형식으로 제작하여 수업 도입 부분에 공유하고, 생각 열기를 진행하였습니다. 딱딱한 국어 수업이 웃음과 기대로 가득했던 그때를 기억합니다. 미디어의 제작과 참여 수업의 효과를 직접 깨닫게 되었지요. 그것이 미디어 리터러시 교육을 시작하게 된 출발이었습니다.

Q 선생님이 생각하는 미디어 리터러시란 무엇인가요?

저는 교원대에서 디지털 미디어 문식성을 중심으로 박사 공부를 하였습니다. 초등국어교육을 전공하였지요. 국어과에서는 리터러시(literacy)를 문식성(文識性)이라고 부릅니다. '문식성'은 글을 읽고 쓸 줄 아는 능력을 말합니다. 그렇다면 '미디어 리터러시' 는 '미디어 문식성'을 의미합니다. 바로, '미디어를 잘 읽고 쓸 줄 아는 능력'을 말하지요. 학생들을 둘러싸고 있는 미디어가 얼마나 많은 시대인가요? 저는 학생들이 수많은 미디어 시대, 미디어를 잘 통제하고 미디어 안에서 소통하고 삶의 의미를 발견하는 현명한 학습자가 되길 바랍니다. 미디어를 주체적으로 읽고, 쓸 수 있는 독자이자, 저자가 되는 능력을 함양해야 합니다.

'미디어 리터러시'는 내게 다가오는 미디어이든, 내가 접근하는 미디어이든, 정확하게 분석하고 그 내용과 의도를 파악하며 비판적으로 읽어내는 능력이 핵심이라고 봅니다. 물론 비판적 읽기가 가능하다면 그 이후, 미디어를 창조적으로 읽을 수 있는 능력까지 포함하지요. '미디어 리터러시'의 또 다른 하나는 미디어로 나와 우리의 생각이나 느낌을 잘 표현하고, 공유하며 소통하는 능력이라고 봅니다. 특히, 초등학생들에게 '미디어 리터러시'는 평생 미디어 문해력을 형성하는 단단한 뿌리가 되는 핵심 역량이라고 봅니다. 만약, 우리가 바다에서 살아남으려면 수영하는 법을 배워야겠지요. '미디어 리터러시'는 미디어라는 바다에서 학생들이 생존하기 위해 배워야 하는 생존 수영법과 같은 것이라고 봅니다. 배우지 않으면 미디어라는 바다에서 허우적거리다 목숨을 잃을 수도 있습니다. 이처럼 필수적이고 핵심적인 능력입니다. 미디어 리터러시는 학생들이 안전하고, 건강한 삶, 행복한 미래를 꿈꿀 수 있는 한 인간의 삶에 중요하게 작동하는 지식, 능력, 기능, 태도 등을 아우르고 있습니다.

초등학교 고학년 학생들을 지도하며 가장 어려웠던 점은 바로 '온라인', '디지털 미디어' 안에서 일어난 일이었습니다. 사이버 공간 안에서 욕설, 이상한 사진의 공유, 상대방의 입장을 배려하지 못하며 오고 간 SNS의 반응과 대화들…. 허위정보를 비판적으로 읽지 못하는 모습들. 평생 미디어 안에서 살아가야 하는 학생들에게 미디어 리터러시는 선택이 아닌, 필수적인 교육이 되어야 합니다.

세계화 시대, 디지털 시민이 되기 위한 필수적인 능력, 바로 '미디어 리터러시'입니다. 초등학생들에게 미디어 리터러시는 미디어 세상을 살아가는 밑바탕이 되는 토대와 근본을 형성하는 슬기로운 미디어 이용자의 기본적 소양이라고 봅니다.

Q 초등학교 교육과정에도 미디어 리터러시와 관련된 학습 요소가 있나요?

초등학교 교육과정에서 미디어 리터러시 학습 요소는 교과 연계 곳곳에 반영되어 있습니다. 미디어 리터러시 역량은 다양한 지식, 기능, 태도를 의미합니다. 이러한 역량을 함양하기 위해서 미디어 리터러시 학습 요소는 미디어를 잘 이해하기 위한 지식적인 요소, 기능이나 전략과 관련된 요소, 태도나 실천, 반성과 성찰과 관련된 요소 등과 연관되어 있습니다. 미디어 리터러시와 관련된 학습 요소는 우리가 지도하는 교과 수업 안에 이미 반영되어 있지요.

예를 들어, 6학년 국어 수업을 한번 들여다 볼까요? 6학년 2학기 6단원은 '정보와 표현 판단하기' 라는 단원입니다. 우리 주변의 뉴스와 광고에서 정보의 타당성과 표현의 적절성을 판단하는 방법을 배우는 단원입니다. 이 단원에서 뉴스와 광고라는 '미디어의 특성'을 학생들은 알아야 할 것입니다. 미디어와 관련된 지식적인 측면이 나타나 있지요. 또한, 뉴스의 타당성을 판단하는 방법이나 전략, 광고를 비판적으로 읽는 방법, 자신이나 친구들의 미디어 생활을 점검하는 성찰과 반성의 학습 요소들이 구체적으로 나타나 있습니다.



〈초등학교 6학년 교과서 속 미디어 리터러시 학습 관련 단원〉

초등학교 교과 학습에서 미디어 리터러시와 관련된 학습 요소는 국어과뿐만 아니라 사회, 과학, 음악, 미술, 영어…. 전 교과에 나타납니다. 특히, 학생들이 미디어로 어떻게 읽고, 쓰는지에 관한 성찰과 평가 부분이나 미디어를 선택하여 발표 자료를 제작하거나 친구들 앞에서 광고 발표회, 영상 발표회 등을 개최하고 서로의 모습을 평가해 보는 시간들이 구성되어 있습니다. 모든 교과 수업은 미디어를 활용하여 진행되기도 하지요. 초등학교 교실에서 이미 대부분의 선생님들은 미디어 리터러시 교육을 연계하여 진행하고 있습니다. 특별하거나 어려운 것, 한정된 교사들만 교육하는 특수한 부분은 아닙니다.



〈사회 시간에 매체 자료를 만들어 세계 여러나라에 대해 발표하기〉

그러나, 미디어 리터러시와 관련된 학습 요소의 'What'과 'How'의 문제는 교사의 관심과 흥미, 노력, 인식 등에 따라 다를 것으로 봅니다. 미디어 리터러시의 중요성이 날로 커지는 가운데, 학생들이 '무엇'을 '어떻게' 배워야 하는지 교사는 연구하고 준비해야 할 것입니다. 그 연구와 준비는 거창한 노력이 아닌, 작은 실천과 관심, 시도와 도전을 통해 가능합니다.

학급의 상황, 학생들의 요구, 미디어 생활 실태 등은 개별 학급의 맥락, 환경, 분위기, 구성원 등에 따라 다를 것입니다. 이러한 상황맥락을 반영하여 각 학생들의 학습 상황에 맞는 미디어 리터러시 학습 요소를 선택하고 지도하는 역할은 그 학생들을 지도하는 선생님들만이 할 수 있는 즐겁고 핵심적인 부분이라고 봅니다.

Q 기억에 남는 미디어 수업이 있다면 소개 부탁드립니다.

● 수업 의도

디지털 미디어의 발달 속에 인공지능(AI)은 하루가 다르게 우리의 삶에 다가오고 있습니다. 학생들은 이러한 과학 기술의 발전을 어떻게 생각하고 있을까요? 미디어의 발달과 확장은 우리의 삶에 긍정적인 측면과 부정적인 측면 모두를 가져다줄 것입니다. 학생들과 인공지능과 관련된 토론 활동을 미디어 수업으로 함께 하였습니다. 이러한 토론 활동을 통해 미디어 리터러시의 공유와 참여, 반성과 성찰에서의 올바른 미디어 태도나 자세 등을 함양할 수 있었습니다. 또한, 토론 주제에 대한 자신의 주장에 대한 근거 자료를 찾으며 미디어의 특성과 관련된 지식적인 측면도 향상할 수 있었습니다.

● 한 눈에 수업보기

<table>
<tr><td>수업 대상</td><td colspan="2">초등학교 6학년</td><td>총 차시(시간)</td><td>4차시(160분)</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="4">인공지능은 미디어 세상에 좋은 영향을 줄 것인가에 관한 토론에 참여하고 자신의 주장과 근거를 타당하게 제시할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>미디어 리터러시 역량</td><td colspan="4">소통/생산, 공유/참여, 반성/성찰</td></tr>
<tr><td rowspan="3">관련 교과</td><td>교과</td><td colspan="3">성취기준</td></tr>
<tr><td>국어</td><td colspan="3">[6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다.
[6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다.</td></tr>
<tr><td>도덕</td><td colspan="3">[6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</td></tr>
<tr><td>수업 단계</td><td colspan="4">학습 내용</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="4">○ 인공지능이 우리의 삶에 미치는 영향 알아보기
– 우리 주변에서 일어나는 인공지능과 관련된 동영상 시청하기
– ‘인공지능’과 관련된 정보나 뉴스, 기사문 등을 검색해 보기
– 인공지능과 관련된 긍정적인 관점과 부정적인 관점을 담고 있는 각각의 인터넷 기사문을 꼼꼼하게 읽고 생각 말하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="4">○ ‘인공지능은 미디어 세상에 좋은 영향을 줄 것인가’ 라는 논제로 토론하기
– 인공지능과 관련한 도서 소개하기
– 자신의 입장 정하고 주장과 근거 제시하기
– 상대방의 의견을 듣고 반박하거나 반론하기
– 판정단 토론의 결과 판정 후, 발표하기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="4">○ 미디어 세상과 관련된 생각을 정리하기
– 인공지능이 가져올 미디어의 변화 말해 보기
– 변화하는 미디어 환경 자신의 태도와 자세 다짐하기</td></tr>
</table>

● 수업의 도입

변화하는 미디어 환경에서 학생들은 무엇을 생각하고, 준비하며 살아가야 할까요? 미디어 수업에서 '인공지능'과 관련된 주제로 생각을 확장하고, 친구들과 서로의 의견을 공유하는 시간을 가지기로 하였습니다. 먼저, 인공지능과 관련된 뉴스 기사를 검색하였습니다. '인공지능의 발전'을 긍정하는 뉴스, 또는 부정하는 뉴스 등이 상반된 관점을 지니고 제시되어 있었습니다. 인공지능과 관련된 뉴스를 보며 학생들은 '인공지능' 에 관해 관심을 가지기 시작하였습니다. 스마트폰이나 스마트 패드를 활용하여 관련된 정보를 검색하는 시간도 주었습니다. 인공지능을 키워드로 하여 학생들은 다양한 정보를 검색하고 읽어 보았습니다. 또한, 인공지능과 관련된 기사문을 프린트하여 모둠별로 긍정적인 관점과 부정적인 관점의 기사문을 비교하고 대조하며 꼼꼼하게 읽고, 관련된 정보를 파악해 보았습니다. 본격적인 수업 전개에 들어가기에 앞서, '인공지능은 미디어 세상에 좋은 영향을 줄 것인가' 와 관련하여 자신의 입장은 찬성인지, 반대인지 주장을 정할 수 있도록 다양한 정보를 공유하고 제공하고자 하였습니다.



〈인공지능 관련 뉴스 살펴보기〉



〈인공지능의 긍정적, 부정적 측면 뉴스 보기〉


〈인공지능 관련 기사문 꼼꼼하게 읽기〉


〈인공지능과 관련된 검색 정보도 공유하기〉

수업의 전개

본격적으로 '인공지능은 미디어 세상에 좋은 영향을 줄 것인가?' 를 논제로 하여 토론 활동을 진행하였습니다. 도입 활동에서 인공지능과 관련된 배경 지식과 자료 등을 충분하게 공유하고, 탐색할 수 있는 시간을 가졌기 때문에 활발한 토론이 진행되었습니다. 토론을 시작하기에 앞서서는 먼저, 우리 주변의 디지털 미디어의 발전이 우리 삶에 가져올 변화를 다시 한 번 생각해 보게 하였습니다. 또한, '인공지능' 을 키워드로 하고 있는 도서도 간단히 소개하여 토론에 참여하는 마음을 준비하도록 하였습니다. 모둠별로 자신의 입장을 간단힌 나눠본 후에 반 전체 활동으로 본격적인 토론 활동에서 학생들은 인공지능이 미디어 세상에 긍정적인 영향을 준다는 찬성 입장과 인공지능은 미디어 세상에 부정적인 영향을 준다는 반대 입장으로 나뉘었습니다. 토론을 진행하면서 변화도 있었습니다. 인공지능에 관해 강력히 반대했던 친구들의 마음이 조금씩 움직인 경우도 있었고, 인공지능이 미디서 세상에 꼭 필요하다고 생각한 학생들의 의견이 달라지기도 하였습니다. 학생들은 토론 과정에 참여하며 자신이 인터넷 매체에서 찾은 정보나 자료 등을 공유하며 주장과 근거를 내세우기도 하였습니다. 기사문에 제시된 통계 자료나 사건, 유명한 사람들이 한 말 등을 인용하기도 하였습니다. 다양한 미디어 자료를 접하고, 자신의 생각을 논리적으로 표현해 보고, 서로 의견을 교류하였습니다. 상대방의 관점, 생각, 의견 등도 이해하고 공유할 수 있는 시간이 되었습니다. '인공지능' 이라는 주제를 중심으로 다양한 미디어 자료에서 정보를 찾아보고, 자신의 주장과 근거를 형성하여 참여하는 토론 활동은 공동체 안에서 생각을 확장하고 서로 소통하는 능력 또한 기를 수 있게 하였습니다.



〈인공지능 관련 도서로 전개의 시작 열기〉


〈각 모둠별로 자신의 입장 간단히 말해 보기〉



〈전체 활동으로 토론 주제에 대한 자신의 주장과 근거를 다양한 매체를 활용하여 발표하기〉



〈판정단 대표가 나와 토론 평가하기〉

● 수업의 정리

학생들은 도입, 전개 활동을 통해 인공지능은 미디어 세상에 좋은 영향을 줄 수도 있고, 부정적인 영향을 줄 수도 있다고 생각하였습니다. 인공지능의 발전으로 미디어 세상의 부정확한 정보를 차단하고 오류가 있는 정보를 올바르게 바로잡을 수도 있을 것입니다. 반면, 인공지능의 발전으로 허위정보가 쉽게 만들어지고, 사람들이 쉽게 눈치채지 못하는 디지털 기술 또한 발전하여 미디어 세상을 어지럽게 할 것이라는 주장과 근거도 제시되었습니다. 수업의 정리 부분에서는 학생들의 토론 활동을 정리하며 인공지능이 가져올 미디어 환경의 변화를 자신의 말로 간단히 표현해 보기로 하였습니다. 토론 활동을 하고 나서 인지, 학생들은 우리 삶과 관련된 다양한 측면에서 미디어의 변화를 이야기하였습니다. 빠르게 변화하는 미디어 환경에서 우리의 자세와 태도에 대해 간단히 발표해 보고 수업을 마무리하였습니다. 인공지능 시대에도 미디어 안에서 정확한 정보를 찾아내고, 미디어 정보를 똑똑하게 읽을 수 있는 우리가 되기로 다짐하였습니다.



〈친구들 앞에서 자신의 미디어 다짐 발표하기〉

Q 이외에도 소개하고 싶은 수업 사례가 있으신가요?

6학년을 지도하며 학생들이 온라인 허위정보에 어떻게 대처하면 좋을지 고민하게 되었습니다. 특히, 2020년부터 코로나 19의 영향으로 학생들과 적극적인 대면 수업 활동을 하기 어려웠고, 온라인 수업을 할 기회가 많아졌습니다. 학생들이 정보의 홍수 속에 살고 있는데, 하루에도 수없이 쏟아지는 정보와 자료에 어떻게 접근하고 그 정보를 읽어내야 하는지 구체적으로 지도해 보고 싶었습니다. 저는 온라인 허위정보의 비판적 읽기 전략을 수업에 적용해 보고 싶었습니다. 선행 연구와 교육과정을 분석하며 온라인 허위정보의 비판적 읽기 전략을 구안하여 지도하였습니다. 읽기 전에는 정보 출처 확인하기, 저자 확인하기 자료의 생산 시점 확인하기, 읽기 중에는 사실 확인하기, 관련된 정보 의심하기, 정보의 안전성 판단하기, 비교 · 대조하며 읽기 전략을 학생 스스로 연습해 볼 수 있도록 지도하였습니다. 온라인에서 정보를 접할 때는 읽은 후에 자신에게 과도한 불안을 주지는 않는지 자신의 감정을 살피고, 친구, 부모님, 또는 주변 가족들과 소통하며 읽어야 한다는 점을 강조하였습니다. 이러한 수업 사례는 일회성의 수업이 아니라, 국어나 사회, 과학, 도덕 등의 교과 수업 매 차시마다 읽기 전략과 허위정보를 대처하는 태도나 실천 방안들을 지속적으로 학생들이 느끼고, 내면화할 수 있도록 지도하였습니다.

Q 끝으로 미디어 리터러시에 관심이 많은 선생님들께 한 말씀 부탁드립니다.

학교에서, 학생들을 지도하며 많이 지치고 어려울 때가 있습니다. 최선을 다하는 모습 속에서도 교사인 나의 진심이 학생이나 학부모님께 잘 전달되지 않으면 어쩔 땐 스스로 좌절하고 힘들 때도 많은 것이 교사인 것 같습니다. 학생들을 위해 준비한 활동이 어쩔 땐 즐겁고 행복한 추억과 경험이 되기도 하지만, 내가 의도하지 않은 방향으로 흘러갈 때도 있습니다. 그럴 땐, 시행착오를 많이 겪기도 합니다. 이런 모습이 미디어 리터러시 교육 활동에도 존재한다고 봅니다.

미디어 리터러시 교육을 저는 특별하게 생각하지 않습니다. 이미 많은 선생님들이 노력하여 오셨고, 학생들에게 더 의미 있는 교육을 위해 미디어에 관한, 미디어를 통한, 미디어를 위한 교육을 계속해 오셨기 때문입니다. 그렇지만 한 가지 분명한 점이 있습니다. 미디어 리터러시 교육을 교과 교육과 연계하여 더 확장하고, 전문적이고 체계적으로 설계하여 학생들

에게 도입하는 것이 중요하다는 점입니다. 우리 주변을 둘러싸고 있는 수많은 미디어 세상과 연관된 교육 내용 중에서도 미디어 리터러시 함양을 위해 '선택과 집중' 해야 할 교육 활동이나 내용이 있을 것입니다. 그것을 위해 교사로서 탐구하고 노력하는 일은 가치 있고 소중한 작업이라고 봅니다. 미디어를 수동적으로 활용하는 수업이 아닌, 교사의 능동성과 적극적인 계획과 실행이 있을 때, 학생들이 미디어 리터러시 능력을 탄탄히 형성할 수 있을 것입니다. 그 진심이 학생에게 전달되어 미디어 세상의 주체적이고 현명한 이용자가 되는 밑바탕이 될 것입니다.

나 관련자료

초등학생들에게 적용할 수 있는 온라인 허위정보의 비판적 분석을 위한 교수학습 모형을 소개하고자 합니다.

본 교수·학습 모형은 국어 교과 시간이나 창의적 체험활동 시간을 활용하여 학생들이 온라인 허위정보를 비판적으로 읽는 대응 방법을 습득할 수 있도록 구안하였습니다.

우선 1단계는 '확인하며 접근하기' 단계입니다. 무조건 정보에 접근하여 그 정보를 탐색하고 읽어나가는 것이 아니라, 정보의 출처를 확인하며 저자 및 텍스트 게재일, 콘텐츠 생산 시점 등을 확인하며 접근하는 단계입니다.

2단계는 '사실 관계 확인하며 읽기'입니다. 텍스트를 구성하고 있는 정보나 내용, 사건 등의 진위 여부를 따져가며 확인하고, 해당하는 정보가 제시된 의도가 무엇인지, 숨은 의도는 없는지, 자신에게 해를 끼치는 정보는 아닌지, 잘못된 정보를 교묘하고 숨기고 있지는 않은지 판단하며 읽는 단계입니다.

3단계는 '평가하며 읽기' 단계입니다. 온라인 허위정보는 해당하는 텍스트만, 또는 해당 콘텐츠만을 읽고는 그 내용이 타당한지, 정확한지, 적절한지 판단하기 어렵습니다. 그렇기 때문에 상호텍스트성을 발휘하여 다른 텍스트나 컨텐츠를 찾아 비교하고 대조하며 읽고, 통합적인 의미를 구성하는 것이 바람직합니다. 또한, 분별·판단하며 읽기에서는, 텍스트의 세부 내용, 전체적인 구성, 텍스트를 이루고 있는 글, 그림, 이미지, 음향, 동영상 등 종합적인 평가가 이루어져야 합니다.

4단계는 '소통하며 더 찾아 읽기' 단계입니다. 마지막 단계에는 확장적 읽기의 단계라고 할

수 있습니다. 더 많은 사람들과 이해한 정보의 의미를 나누고 소통하며 해당 정보를 보완 또는 보강하여 비판적 의미를 형성할 수 있도록 지도하는 단계입니다. 교수·학습 모형을 표로 제시하면 다음과 같습니다.

< 온라인 허위정보 읽기 교수·학습 모형(신윤경, 2021) >

1단계 확인하며 접근하기	(1) 정보 출처 확인하기 (2) 저자 및 텍스트 게재일 확인하기
2단계 사실 관계 확인하며 읽기	(1) 정보의 진위 여부 따져보기 (2) 의도가 무엇인지 판단하며 읽기
3단계 평가하며 읽기	(1) 정보가 주는 자신의 반응 확인하기 (2) 비교·대조하며 읽기 (3) 분별·판단하며 읽기 (4) 평가하기 · 세부 내용에 대한 평가 · 텍스트에 대한 평가
4단계 소통하며 더 찾아 읽기	(1) 소통하기 (2) 더 찾아 읽기 · 보완적 찾기/비판적 의미 형성하기

제시한 온라인 허위정보의 비판적 읽기 전략은 교수·학습 모형의 각 단계에서 읽기 전, 읽기 중, 읽기 후 과정이 접목되어 학습자에게 발현되어야 할 읽기 전략으로 봅니다. 현재 온라인 허위정보에 대응하는 방법과 관련된 선행 연구를 고찰하며 1) 정보의 출처 확인하기, 2) 저자를 확인하기, 3) 정보의 생산 시점과 장소를 파악하기, 4) 다른 정보를 추가적으로 찾기(다중 텍스트 읽기 상황 제시), 5) 정보가 주는 반응 확인하기 등이 이루어질 수 있도록 교수자는 각 단계별 내용 요소에 이러한 대응 방법을 접목해야 합니다. 특히, 소셜 미디어 시대의 수많은 온라인 허위정보 속에 학습자 스스로 자신의 읽기 반응을 살피고, 더 찾아 읽기를 실현하며 비판적으로 평가하며 읽는 자세나 태도를 지향할 수 있도록 지도하는 것이 중요하다고 봅니다.

STEP 3.3

미디어 교육 이야기: 중학교

연대의 힘으로 미디어 속 혐오표현에 대항하기



편집자 노트

맘충, 잼민이, 한남 등 수많은 혐오적 표현이 온라인 공간에서 범람하고 있다. 이미 2018년 12월 문화체육관광부의 '혐오표현 대응 관련 대국민 인식조사' 결과에 따르면 '온·오프라인 상에서 혐오표현을 경험했다'는 비율이 83.8%나 되었다. 팬데믹 상황에서는 특정 인종이나 국가에 대한 혐오주의인 제노포비아(Xenophobia)까지 확산되고 있다. 처벌만이 해결책이 되기 어려운 상황에서, 공동체 구성원들과 사회적으로 공론화된 문제에 참여하는 소통과 실천적 태도, 여기에 더해 미디어를 이용해 타인의 명예를 훼손하지 않으면서 자신의 권리를 지킬 줄 아는 책임있는 태도 등을 교육해야 한다는 목소리가 높아지고 있다. 바로 미디어 리터러시 교육이다. 최은옥 선생님은 미디어 속 혐오주의에 대항하는 법을 가르치고 있는 정의의 원더우먼, '원더옥 선생님'으로 불리운다. 혐오주의에 대항하는 최은옥 선생님의 미디어 교육 사례를 들어보았다.

가 인터뷰

Q 자기 소개 부탁드립니다.



안녕하세요! 원더옥 최은옥입니다. 13년차 중등국어교사예요. 학창 시절, 스타크래프트, 포트리스 같은 게임을 즐겨하며 천리안에서 게임 길드 부운영자를 했어요. 독학으로 포토샵을 공부하여 컴퓨터그래픽스자격증을 따기도 했습니다. 만화책이던 최애 미디어는 이제 웹툰이 되었네요. 운명처럼 전국국어교사모임 매체연구회에 가입하게 되었고, 전국미디어리터러시교사협회(KATOM)에도 가입하여 좋은 선생님들과 함께 열심히 공부하고 있습니다. 수업은 '삶' 그 자체여야하며, 가장 중요한 목표는 '원활한 소통'이라고 생각합니다.

Q 요즘 청소년들은 미디어 '잘' 사용하고 있나요?

우리 아이들은 미디어를 '그냥' 사용하고 있습니다. 그냥 내 옆에 있는 거니까요, 가족과 친구들이 다같이 쓰고 있는 거니까요. 미디어가 있는 삶, 그 자체가 사람이 숨을 쉬며 사는 것과 같은 '당연한 것'이니까요.

그런데 이게 문제가 좀 되기도 합니다. 그냥 쓰다 보니까, 미디어를 잘 쓰는 청소년과 잘 못쓰는 청소년 사이에 차이가 많이 생기게 되었거든요. 과제를 위해 파워포인트나 영상편집 어플을 사용하는 능력의 격차. 또는 정해진 스케줄에 맞추어 게임을 즐기는 친구와 매일 부모님의 잔소리를 들으며 게임 생활을 연명(?)하는 친구. 유튜브를 활용하여 자신의 취미 생활을 하는 친구와 유튜버의 질 낮은 언행을 아무 생각없이 따라하는 친구. 또, SNS에 뜬 뉴스 기사를 보고 비판적 사고를 발휘하는 친구와 조작된 허위정보를 쉽게 믿어버리고 공유하는 친구. 인용한 자료의 출처를 밝히는 것이 습관이 된 친구와 저작권 자체가 무엇인지도 잘 모르는 친구 등등.....

너무 당연한 생활 속에서 매일 일어나는 일들이라, 문제를 인지하지 못하는 경우가 많습니다. 이건 공부하지 않으면 보이지 않는 것들이지요. 의식하고, 분석하고, 생각하고, 가치관을 정하는, 즉 더 똑똑한 삶을 위해 필요한 것이 미디어를 잘 읽고 잘 쓰는 '미디어 리터러시'라고 생각합니다. 미디어와 함께 하는 그냥의 나날들, 요즘 청소년들에게는 미디어 리터러시가 꼭 필요합니다.

Q 온라인에서의 다양한 혐오표현들, 어떻게 가르쳐야 할까요?

사실 사람들은 본인과 관련 없는 이야기에는 별로 흥미를 못 느낍니다. 아이들도 마찬가지죠. 그래서 처음, 혐오 표현에 관해 이야기를 꺼낼 때는 아이들의 경험을 먼저 묻는 것이 좋습니다. 본인이 들었던 표현 또는 했던 표현들을 위주로 이야기 나누는 거지요.

학생들이 가장 많이 꺼내는 예는 '급식충, 잼민이' 등입니다. 그러면 교사는 '중2병'이라는 말도 중학생을 대상으로 하는 혐오 표현이라는 것도 알려줄 수 있어요. '중2병'이나 '~린이'와 같은 표현도 나이가 어린 사람들에 대한 차별을 조장한다는 사실을 모르는 학생들이 많습니다. 단순한 유행어로만 아는 경우가 많거든요. 이렇게 청소년의 경험으로부터 시작하여, 동양인에 대한 혐오 표현 사례나 또다른 소수자들에 대한 다양한 사례들을 제시합니다. 그러고나서 이런 표현들의 문제점, 심각성, 원인 등을 분석하는 거죠.

그런데 현재의 교육과정이나 교과서는 이러한 내용들을 충분히 담고 있지 못합니다. 그래서 우리 교사들은 아이들이 혐오 현상의 문제를 현실의 문제로 받아들이며 공부할 수 있도록 교육 내용을 재구성해야 합니다. 다양한 연구 자료, 관련 책자, 논문들을 살펴보고, 이를 성취기준이나 학습목표에 어떻게 녹여낼 수 있을지 고민해보아야겠지요. 교사의 고민은 교육과정이나 교과서의 한계를 뛰어넘을 수 있을 것입니다.

혐오 표현에 관하여 참고할 만한 자료로는 다음과 같은 것들이 있습니다.

- 혐오표현 리포트, 국가인권위원회, 2019
- 혐오표현에 대한 청소년 인식조사, 국가인권위원회, 2019
- 홍성수, 말이 칼이 될 때, 어크로스, 2018
- 김지혜, 선량한 차별주의자, 창비, 2019
- 김영한, 청소년의 혐오표현 노출실태 및 대응방안 연구, 한국청소년정책연구원, 2020
- 이종범, 웹툰 닥터 프로스트 시즌 4, 네이버웹툰



〈출처: 이종범, 닥터 프로스트 413-Ep3.리바이어던의 탑(4) 中, 네이버웹툰〉

Q 기억에 남는 미디어 수업이 있다면 소개 부탁드립니다.

● 수업 의도

저는 웹툰과 인터넷 뉴스를 즐겨봅니다. 그런데 언젠가부터 온라인 속 혐오 현상이 점점 심각해지는 것을 느꼈습니다. 혐오 표현의 유래, 혐오 표현을 하는 사람들의 의도, 이 문제의 해결 방안 등에 관해 많은 의문들이 생겼습니다. 그 당시 제가 제일 좋아하던 웹툰인 '닥터 프로스트'에서도 심리학의 측면에서 혐오의 문제를 다루고 있었고, 마침 제26회 우리말교육현장학회에서도 '혐오 표현에 대한 교육적 성찰'이라는 주제로 학술발표회를 열었습니다. 그래서 전국국어교사모임 매체연구회 선생님들과 함께 학술발표회에 참석하였습니다. 『말이 칼이 될 때』의 저자 홍성수 교수님을 비롯하여 많은 교육자 분들의 열강 덕분에 가렵던 곳이 시원해졌습니다. 그리고 이 문제에 대해 얼른 우리 아이들과 이야기해야겠다고 마음 먹었습니다. 그래서 공부를 더 한 뒤, 바로 다음 학기에 아래와 같은 수업을 기획 · 진행하였습니다. 혹시 소외되는 학생이 있다면 혼자가 아니라는 것, 혐오 현상은 연대의 힘으로 이겨낼 수 있다는 것 등을 아이들에게 알려주고 싶었습니다.

● 한 눈에 수업보기

<table>
<tr><td>수업 대상</td><td colspan="2">중학교 1학년</td><td>총 차시(시간)</td><td>6차시(270분)</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="4">혐오 표현에 대하여 알고, 이에 대항할 수 있다.</td></tr>
<tr><td>미디어 역량</td><td colspan="4">분석/비판, 창조/생산, 의사소통/공동체, 참여/실천</td></tr>
<tr><td rowspan="2">관련 교과</td><td>교과</td><td colspan="3">성취기준</td></tr>
<tr><td>국어</td><td colspan="3">[9국01-12] 언어폭력의 문제점을 인식하고 상대를 배려하며 말하는 태도를 지닌다.
[9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.
[9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.</td></tr>
<tr><td>수업 단계</td><td colspan="4">학습 내용</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="4">○ 혐오 표현에 대하여
– 다양한 사례를 통해 혐오 표현의 심각성 파악하기
– 혐오 표현의 정의, 대상, 작용 등 알아보기
– '표현의 자유'에 대한 자신의 생각 말하기</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="4">○ 온라인 속 혐오 표현 찾고, 대항하는 표현 만들기
– 온라인에서 XX충 등과 같은 혐오 표현 찾기
– 자신이 찾은 혐오 표현의 뜻, 영향 등 분석하기
– 대항 표현의 정의, 효과, 사례 등에 대해 알아보기
– 혐오에 대항하는 표현 써보고, 이를 이미지로 제작하기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="4">○ 혐오에 대항하는 캠페인 하기
– 제작한 이미지를 활용하여 온라인에서 홍보하기</td></tr>
</table>

● 수업의 도입

먼저 교사인 제가 겪었던 경험을 아이들에게 이야기합니다. 스승의 날에 보았던 온라인 속 혐오 표현 댓글 '세금 축내는 기생충'... 그 다음 학생들에게도 이런 표현들을 들어본 적 또는 써본 적이 있는지 묻습니다. 그러면 학생들은 '급식충, 잼민이' 등 자신들이 경험한 이야기를 한참 하다가, 저에게 도로 '혐오 표현'이 정확히 무엇이냐고 묻습니다. 처음에는 비속어와 혐오 표현을 잘 구분하지 못하기 때문이에요. 그러면 저는 다양한 표현들을 사례로 들며 혐오에 대해 설명합니다. 혐오의 정의를 먼저 알려주기보다, 공감되는 사례들을 제시하여 불편한 감정을 느끼게 함으로써 혐오 현상의 심각성을 먼저 깨닫게 하는 것이지요.

그 다음, 사례들의 공통점을 정리하며 혐오의 정의를 제시합니다. 혐오 표현은 소수자 집단에 대한 사회 구조적 차별을 정당화, 강화, 조장하는 표현들이라는 것과 그 소수자 집단에 해당하는 대상은 누구인지 등등. 그러고나서 학생들에게 질문을 던집니다. '혐오 표현도 표현의 자유로 볼 수 있을까?' 자신의 생각을 자유롭게 답하도록 했습니다. 반마다 대략 9:1의 비율로 대부분의 학생들이 '표현의 자유를 누릴 권리'와 '인권을 보호 받을 권리' 중 후자를 우선시하였습니다. 학생들의 발표를 들은 후, 이제부터는 본격적으로 혐오 표현을 분석하고, 이에 대항할 수 있는 방법에 대해 함께 알아보자고 하였습니다.



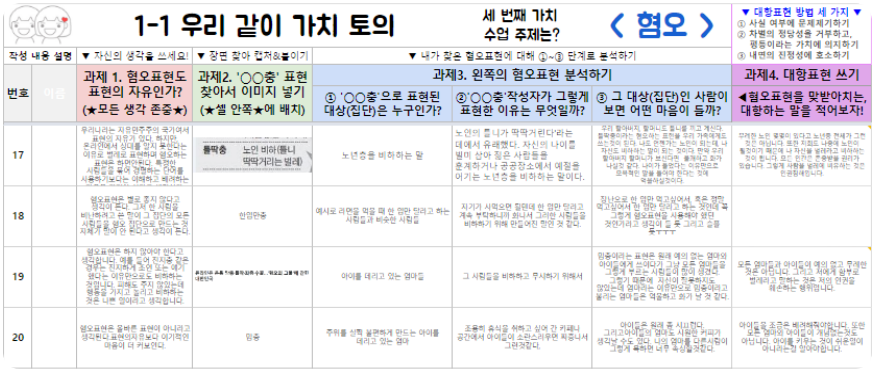
〈혐오 표현의 다양한 사례들〉

● 수업의 전개

아이들이 처음 접하는 개념이다보니 혼란을 최소한으로 줄이고자, 범위를 좁게 잡아 '○○충'이라는 혐오 표현을 온라인 속에서 찾도록 하였습니다. 그리고 제시한 구글스프레드시트 양식에 '자신이 찾은 표현, 그 표현의 대상 집단, 그런 표현을 하는 이유, 그 표현을 들은 대상 집단의 마음' 등을 분석하여 쓰도록 하였습니다. 아이들은 '급식충, 진지충, 설명충' 등을 비롯하여 다양한 파생어들을 찾았습니다. 이는 장난이라는 이름으로 청소년들이 가장 많이 듣고 쓰는 혐오 표현이기도 했습니다. 특히 소수자 집단의 입장을 추측하여 적어보는 것은 피해자에 대해서는 공감적인 태도를, 혐오 행위자에 대해서는 경계하고 대항하는 태도를 지니게 할 것이라고 생각했습니다.

혐오 표현이 나쁘다는 것만 배우고 끝난다면, 학생들은 혐오 표현을 맞딱드렸을 때 어떻게 대응해야 할지 알 수 없을 것입니다. 자신이 그런 혐오 표현을 들은 경우가 아니더라도, 친구나 가족이 그러한 표현들을 들을 때 옆에서 힘이 되어줄 수 있도록 '배워야 한다' 고 생각했습니다. 즉, 연대의 힘이 중요하다는 것을 강조하고 싶었습니다. 물론 혐오나 차별에 대응할 수 있는 개인적, 사회적, 국가적 차원의 다양한 대항 방법이 있지만, 학생들이 실제로 '실천' 할 수 있는 것에 초점을 맞춰서 구체적인 방법을 알려줘야겠다고 생각했습니다. 무심코 혐오 표현을 하거나 재생산하는 것에서 벗어나는 것뿐 아니라, 소외된 이들을 도울 수 있는 성숙한 시민으로 자라기를 바랐습니다.

그래서 우리 학생들이 실제로 실행할 수 있는 '대항 표현' 에 대해 알려주기로 하였습니다. 대항 표현의 정의, 효과, 예시들을 차근차근 알려주고, 학생들이 혐오에 대항하는 표현을 직접 만들어보도록 했습니다. 다음으로, 그 대항 표현을 가독성이 높은 이미지로 제작하도록 하였습니다. 모든 과정을 제대로 이해하고 잘하는 친구들도 있었지만 어려워하는 친구들도 꽤 있었기에, 제가 만든 대항 이미지를 예시로 보여주었습니다.



1-1 우리 같이 가치 토의 — 세 번째 가치 수업 주제는? 〈 혐오 〉

▼ 대항표현 방법 세 가지 ▼
① 사실 여부에 문제제기하기
② 자본의 정당성을 거부하고, 평등의식과 가치에 의거하기
③ 내면의 천정성에 호소하기

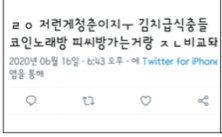
번호	이름	과제 1. 혐오표현도 표현의 자유인가? (★모든 생각 존중★)	과제2. '○○충' 표현 찾아서 이미지 넣기 (★셀 안쪽★에 배치)	과제3. 왼쪽의 혐오표현 분석하기 ① '○○충'으로 표현된 대상(집단)은 누구인가?	②○○충'작성자가 그렇게 표현한 이유는 무엇일까?	③ 그 대상(집단)인 사람이 보면 어떤 마음이 들까?	과제4. 대항표현 쓰기 ◀혐오표현을 맞받아치는, 대항하는 말을 적어보자!
17			틀딱충 노인 비하(틀니 딱딱거리는 벌레)	노년층을 비하하는 말			
18			산업민중				
19				아이를 데리고 있는 엄마들	그 사람들을 비하하고 무시하기 위해서		
20			임중	주위를 정확 불편하게 만드는 아이를 데리고 있는 엄마	존중의 숫자를 세며 그 상대 가 키우는 공간에서 아이들이 소란스러우면 제정신		

〈구글스프레드시트를 활용한 과제 양식〉

1. 혐오 표현도 표현의 자유인가?

학생 발표 사례 1	학생 발표 사례 2	학생 발표 사례 3
표현을 할 때 타인의 명예나 권리 또는 공중도덕이나 사회 윤리를 침해하여서는 안 된다. 표현의 자유는 서로의 명예를 지켜줄 때 보장되는 것이다. 혐오 표현도 표현의 한 종류이기는 하지만 남을 비하하는 표현이고 또 그 피해자가 상처받을 수 있으므로 표현의 자유로 인정될 수 없다고 생각한다.	저는 혐오표현은 자유가 아니라고 생각합니다. 아무리 표현을 할 수 있다 하더라도 나의 자유가 다른사람의 권리까지 침범한다면 그것은 자유가 아닌 범죄라고 생각합니다.	모두에겐 자신의 생각을 표할 권리가 있고, 그와 동시에 우리는 자신의 인격을 보호 받을 권리 또한 존재한다. 하지만 만약 자신의 생각에 특정 혹은 불특정 다수를 향한 혐오감을 담았다면, 그건 정당화시킬수 없다고 생각한다.

2. '@@충' 찾고 3. 분석하기

혐오 표현	분석	피해자 입장
사례 1 - 틀딱충 	노인의 틀니가 딱딱거린다'라는 데에서 유래했다. 자신의 나이를 빌미 삼아 젊은 사람들을 훈계하거나 공공장소에서 예절을 어기는 노년층을 비하하는 말이다.	우리 할아버지, 할머니도 틀니를 끼고 계신다. 나도 언젠가는 노인이 되는데, 나 자신도 비하하는 말이 되는 것이다. 만약 우리 할아버지 할머니가 보신다면 불쾌하고 화가 나실것 같다. 나이가 들었다는 이유만으로 모욕적인 말을 들어야 한다는 것에 억울하실것이다.
사례 2 - 급식충 	대화 내용을 보니 하이틴 비슷한 느낌의 사진을 보고 한 말이었다. 맨날 나쁜짓만 하고 그런 걸 좋다고 생각하는 학생들을 비판할 의도로 쓴 것 같다.	짜증나고 억울했을 것 같다. 급식 먹는 학생이라 해서 다 나쁜 것도 아니고 설령 코인 노래방이나 PC방을 간다 해도 그게 나쁜 건 아니기 때문이다. 빨리 어른이 되고 싶은 마음이 들 것 같다.

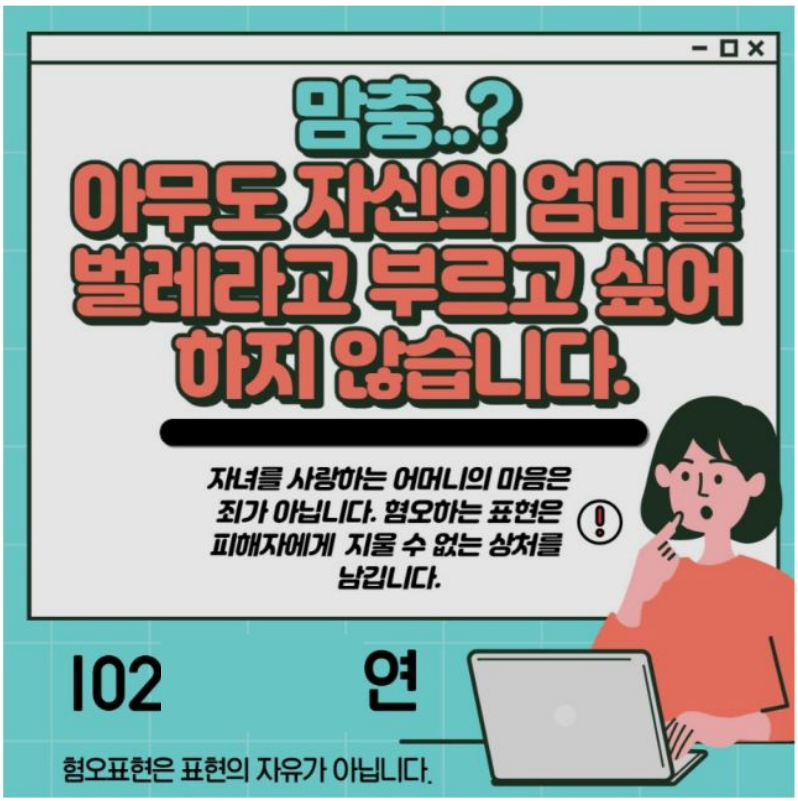
4. 혐오 표현에 대항하는 표현 쓰기

사례 1 - 설명충	사례 2 - 진지충	사례 3 - 틀딱충
내가 알고 있는 것을 설명해 주는데 설명충이라고 하는 것은 옳지 않다. 나는 알고 있는 지식이 많아서 알기 쉽게 설명하는 것뿐이야.	그저 알고있던 지식을 알려준것인데 그렇게 진지충이라고하면 억울해. 그리고 아는게 많으면 다 진지충이라는 생각은 버리면 좋겠고 난그렇게 인터넷이라 얼굴을 안 본다고해서 그렇게 함부로 말하지 않아주면 좋겠어.	무례한 노인 몇몇이 있다고 노년층 전체가 그런 것은 아닙니다. 또한 저희도 나중에 노인이 될 것이기 때문에 나 자신을 벌레라고 비하하는 것이 됩니다. 모든 인간은 존중받을 권리가 있습니다. 그렇게 사람을 벌레에 비유하는 것은 인권 침해입니다.

〈단계별 과제에 대한 학생들의 응답 사례〉

● 수업의 정리

학생들의 참여, 소통 역량을 기를 수 있는 과제로 수업을 마무리하였습니다. 앞서 학생들이 직접 만든 대항 이미지를 온라인으로 홍보하는 캠페인을 기획한 것입니다. SNS, 블로그, 메신저 프로필 사진 등 온라인 상에 대항 이미지를 올리도록 하였습니다. 이는 혐오 표현에 대해 경계하고 대항하는 태도를 수업 외적으로 확장하는 것입니다. 이렇게 캠페인에 참여하는 경험은 머리로만 생각하던 인권의 가치를 내면화하는 기회이자, 실제로 혐오에 대항하는 용기를 북돋아주는 효과가 있을 것이라고 생각했습니다.



혐오표현 대항짤!!

#첫글 #혐오표현 #대항짤 #맘충 #혐오표현은
#표현의 #자유가 #아닙니다

〈대항 표현 이미지를 온라인으로 홍보하는 캠페인〉

Q 이외에도 소개하고 싶은 수업 사례가 있으신가요?

혐오에 대항하기 수업이 끝나고, '통일성을 갖춘 글쓰기 수업' 때 있었던 일입니다. 글쓰기의 마지막 단계인 고쳐쓰기 단계에서 맞춤법 오류의 예시로 웹툰 속 한 장면을 보여주었습니다. 그리고 글쓰기가 빨리 끝난 친구들에게 '작가 분께 이 맞춤법 오류를 알려드릴 수 있도록 댓글을 남기는 추가 과제'를 주었습니다. 학생들은 열심히 오류를 정정하는 댓글을 달았지요. 그런데 불과 얼마 지나지 않아, 그 친구들을 비난하는 네티즌들의 댓글들이 달리기 시작했습니다. 저는 깜짝 놀라서 네티즌들을 대신하여 사과한다는 말을 하고, 그 댓글들은 혐오 표현을 담고 있다는 이야기를 했습니다. 그러자 몇몇 친구들이 그 혐오 댓글에 대항하는 댓글을 달았습니다. 저보다 더 똑똑하게 말이지요. 처음 시도했던 혐오에 대항하기 수업은 저 스스로 아쉬움이 많이 남았던 수업이지만, 우리 학생들이 이렇게 실생활에서 대항 표현을 실천하는 모습을 볼 수 있어서 무척 뿌듯했답니다.



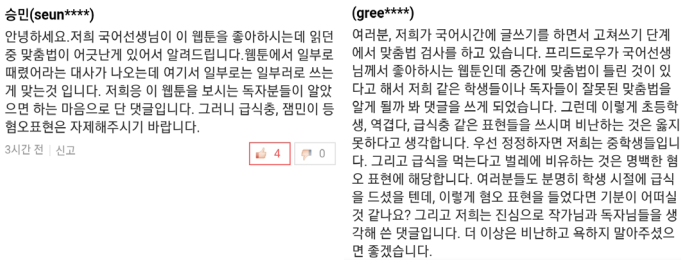
1) 〈웹툰 프리드로우(전선욱 작가)의 한 장면〉



2) 〈중1 학생들의 맞춤법 수정 댓글〉



3) 〈혐오 표현이 섞인 네티즌들의 댓글〉



4) 〈중1 학생들의 대항 표현 댓글〉

Q 미디어 리터러시를 처음 시작하려는 선생님들께 한 말씀 부탁드립니다.

미디어 리터러시에 관한 좋은 책들이 많이 있지만, 선생님께서 지금 계시는 곳, 그곳의 아이들을 먼저 유심히 살펴보세요. 학생들이 하는 이야기를 귀 기울여 듣고, 그들의 문화를 이해하(려고 노력하)고, 그들에게 필요한 미디어 리터러시가 무엇일까 고민해보세요. 아이들이 이미 답을 알고 있는 경우가 많습니다. 그러니 아이들에게 많이 물어보세요. 아이들이 지금 필요로 하는 건 무엇인지, 선생님이 아이들에게 궁금한 건 무엇인지... 그곳이 바로 미디어 리터러시 교육의 출발점입니다.

STEP 3.4

미디어 교육 이야기: 고등학교

미디어 수업, 소셜 미디어로 세상과 잇다



편집자 노트

고등학생들이 입시나 취업과 관련없는 미디어 리터러시 수업을 듣게 된다면 좋아할까? 정답은 '그렇다' 이다. 덕성여고에서 사회 교과를 가르치는 박한철 선생님이 개설한 미디어 선택과목은 수강 경쟁률이 치열한 인기 과목이다. 입시로 바쁜 인문계 고3 여학생들까지 사로잡은 수업의 비법은 학생들이 좋아하고 관심있어 하는 미디어인 소셜 미디어를 주제로 미디어를 이용한 의사소통과 표현 방식을 교육하기 때문이다. 박한철 선생님은 인스타그램, 페이스북등을 가장 많이 사용하는 10대 청소년, 특히 곧 성인이 될 학생들에게 소셜 미디어의 작동원리와 책임있고 안전한 이용을 가르치는 것이 그들의 삶에서 매우 중요한 문제임을 지적한다. 박한철 선생님은 학생들에게 중요한 미디어 리터러시를 체계적으로 교육하기 위해, 교과서를 집필하였다. 오랜 시간동안 미디어 리터러시 교육을 실행한 박한철 선생님에게 인터뷰를 청했다.

가 인터뷰

Q 자기 소개 부탁드립니다.



90년대초부터 미디어 교육에 대한 관심을 가지고 지금까지 배움과 가르침을 이어오고 있는 덕성여고의 박한철입니다. '비판적 사고로 그린 밑그림에 향유의 물감을 더하여 창의적 표현과 소통의 붓으로 미디어 교육을 채색하라' 라는 거창한 목표를 지니고 있지만 아직은 내공이 부족하여 밑그림도 제대로 못 그리고 있습니다. 미디어교육 1세대라는 이유로 미디어 교육 교재와 교과서 집필, 그리고 관련 연구에 다수 참여하였습니다.

Q 최근 고등학교 미디어 교과서를 집필 하셨는데, 교과서 집필을 하게 된 까닭은 무엇인가요?



〈청소년과 미디어 교과서〉

그동안 학생들의 미디어리터러시를 함양하기 위한 많은 미디어교육 교재와 교과서가 있었지만 뭔가 2% 부족하다는 느낌을 지울 수가 없었습니다. 그러던 중에 2020년 2015개정 교육과정의 부분개편이 있었고 교육과정에 명시되지 않은 새로운 과목도 신설이 가능해졌습니다. 그래서 국가교육과정 플랫폼에 맞춰 미디어교육의 내용체계를 재정비하고 이번 기회에 그동안의 부족함을 메꿔보자는 생각으로 〈청소년과 미디어〉 교과목과 이 수업에 사용할 교과서를 만들었습니다. 이제 마음만 먹으면 전국의 어느 고등학교에서라도 〈청소년과 미디어〉라는 미디어교육 교과목을 정규편성해 가르칠 수 있습니다.

그동안은 국가교육과정의 경직성으로 인해 〈청소년과 미디어〉처럼 새로운 과목을 신설해 가르치는 것이 쉽지 않았습니다. 그러나 2022개정교육과정에 따른 고교학점제가 도입되면 학교에서는 학생의 수요를 반영하여 최대한 많은 선택과목을 개설할 것이고 그렇게 되면 자연스럽게 〈청소년과 미디어〉처럼 학교에서의 미디어리터러시교육도 자연스럽게 정규교과목으로 자리잡을 수 있을 것으로 생각합니다.

Q 입시로 바쁜 고등학생들에게 미디어 리터러시 교육이 꼭 필요할까요?

미디어 리터러시 교육은 미래 사회가 요구하는 핵심역량인 창의적 사고능력, 비판적 사고능력, 의사소통 능력, 협업능력을 기를 수 있는 기반이 되는 교육입니다. 대학에서의 공부를 위해서도 꼭 필요한 역량인 만큼 어떻게 보면 입시과목보다도 더 중요한 공부라고 생각합니다. 이러한 중요성과 필요성에도 불구하고 그동안 정규교육과정에 편성되어 있지 않았다는 이유로 조금 소홀히 다루어지지 않았나 생각합니다. 이제 그 중요성과 필요성에 대해서는 많은 분들이 동의하고 있는 만큼 2022개정교육과정에 잘 녹여내기만 한다면 고등학생들의 미디어교육 전망은 밝을 것으로 생각합니다.

2022 개정 교육과정 추진계획안에 의하면 〈미디어 리터러시〉관련 교과목들은 교과 내, 교과 간 주제 융합과목, 실생활 체험 및 응용을 위한 과목인 '융합 선택과목'과 진로 관련 과목인 '진로 선택과목'에 편제될 가능성이 높습니다. 따라서 융합 선택과목으로서의 미디어 리터러시 교육과정과 진로 선택과목으로서의 미디어 리터러시 교육과정에 대한 연구를 통해 이를 학점별로 체계화시킬 필요가 있습니다. 예를 들면 융합 선택과목으로서는 사회참여와 미디어, 윤리문제와 미디어 등 기존의 교과와 미디어 리터러시를 접목한 과목을 개설한 다음 이에 맞는 교육과정을 개발할 수 있습니다. 물론 진로 선택과목으로서는 진로와 미디어처럼 미디어관련 직업을 가질 사람들이 갖춰야 할 미디어 리터러시를 체계적으로 길러줄 수 있는 과목을 만들어 교육과정을 구체화할 수 있습니다. 그리고 정보검색과 미디어, 프리젠테이션 기법과 미디어 등 미디어를 기능적으로 활용할 수 있는 과목은 짧은 호흡(주로 1학점)으로 개설하는 것도 필요합니다. 현재 제가 근무하고 있는 학교에서 가르치고 있는 〈청소년과 미디어〉과목은 이 모두를 포괄하고 있는 종합세트인데 앞으로의 고교학점제에서는 이를 세분화하여 학습의 깊이를 더하는 방향으로 미디어 리터러시교육과정을 재구조화할 필요가 있습니다.



〈청소년과 미디어 첫 수업시간〉

Q 기억에 남는 미디어 수업이 있다면 소개 부탁드립니다.

● 수업 의도

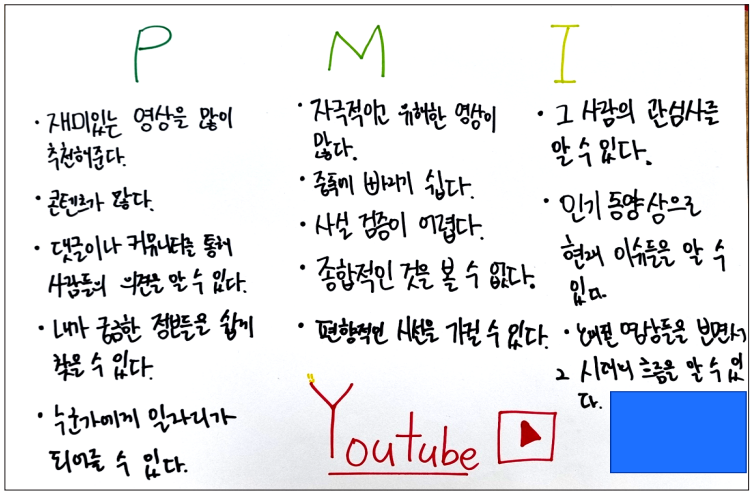
미디어로 자신을 효과적으로 표현하고 사회적 관계를 맺으며 공동체의 문제 해결에 참여하는 과정을 통해 미디어로 세상과 소통할 수 있는 능력을 기르기 위해 계획된 수업입니다. 이를 위해 학생들의 삶의 중요한 부분을 차지하고 있는 소셜미디어를 중심으로 세상과 만날 수 있는 다양한 방법들을 제시하였습니다. 여기에서 안내하고 있는 수업은 그 첫단계로 급변하는 소셜미디어 환경 속에서 세상과 제대로 소통하기 위한 방법들을 배우는 단원입니다. 상황과 목적에 따라 소셜미디어를 주체적으로 선택해 자기를 표현하는 법, 소셜미디어를 통한 타인과의 사회적 관계 맺기 과정에서 지켜야 할 원칙과 실천 방법을 활동중심으로 배우는 수업입니다.

● 한 눈에 수업보기

<table>
<tr><td>수업 대상</td><td colspan="2">고등학교 3학년</td><td>총 차시(시간)</td><td>4차시 200분</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="4">상황과 목적에 맞는 효과적인 소셜 미디어를 주체적으로 선택, 활용하여 자신을 표현할 수 있다. 소셜 미디어를 통해 사회적 관계를 맺는 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 알고 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.</td></tr>
<tr><td>미디어 역량</td><td colspan="4">의사소통/공동체, 참여/실천</td></tr>
<tr><td rowspan="2">관련 교과</td><td>교과</td><td colspan="3">성취기준</td></tr>
<tr><td>청소년과 미디어</td><td colspan="3">[청미4-01] 상황과 목적에 맞는 효과적인 미디어를 주체적으로 선택, 활용하여 자신을 표현하고 사회적 관계를 확장시키며, 이 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙을 수립하여 이를 생활 속에서 실천하는 태도를 지닌다.</td></tr>
<tr><td>수업 단계</td><td colspan="4">학습 내용</td></tr>
<tr><td>도입</td><td colspan="4">○ 상황과 목적에 맞는 소셜미디어 선택
– 각 소셜미디어의 특징 파악하기(PMI기법 활용)
– 소셜미디어의 용도 익히기(벌집 활동)</td></tr>
<tr><td>전개</td><td colspan="4">○ 소셜미디어로 자기표현하기(프로필 활용)
○ 소셜미디어를 통한 사회적 관계 맺기 및 문제상황을 파악한 뒤 그 과정에서 지켜야 할 소통의 원칙 만들기</td></tr>
<tr><td>정리</td><td colspan="4">○ 소셜 네트워크 서비스에서의 원활한 소통을 위한 처방전 만들기</td></tr>
</table>

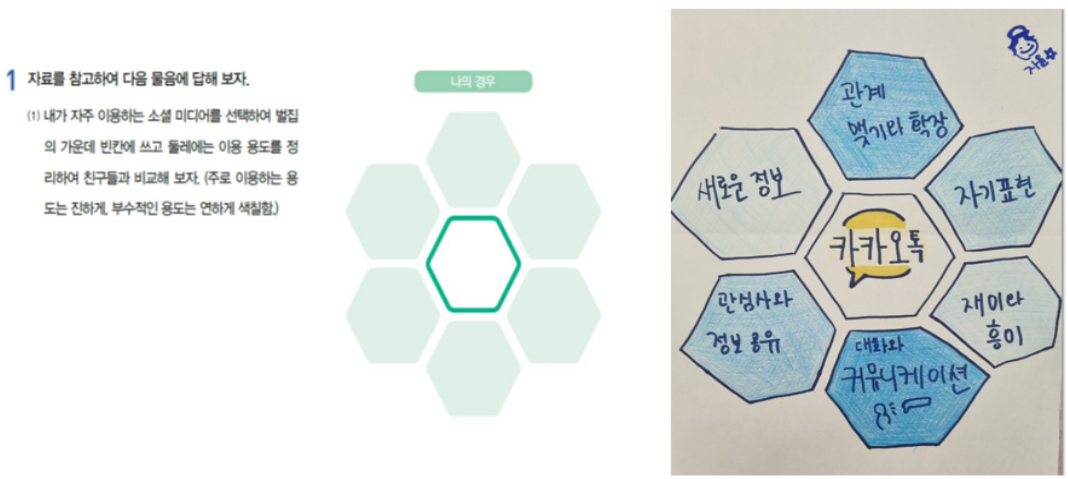
● 수업의 도입

상황과 목적에 맞는 소셜미디어를 선택하기 위해서는 우선 각 소셜미디어의 특징을 파악하는 것이 필요합니다. 교과서의 내용과 검색, 그리고 모둠별 토의를 통해 우리가 자주 사용하는 소셜미디어의 특징들을 PMI기법을 활용해 탐구하고 발표하도록 합니다. 학생들은 주로 유튜브나 인스타그램, 페이스북 등을 분석하였습니다.



〈PMI기법으로 탐구해 본 유튜브〉

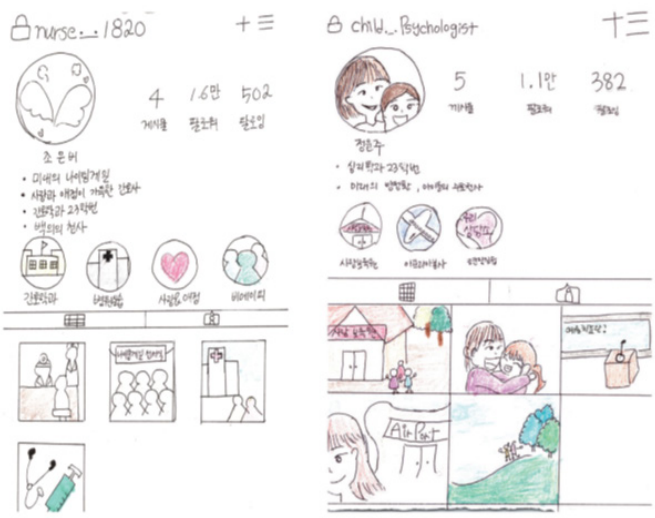
두 번째 도입 활동에서는 벌집 모양 활동지를 통해 소셜미디어의 기능이나 용도를 살펴보았습니다. 지식을 자기의 삶과 연결지어 생각해 볼 수 있었습니다.



〈소셜미디어의 용도 파악하기 : 벌집모양 활용〉

● 수업의 전개

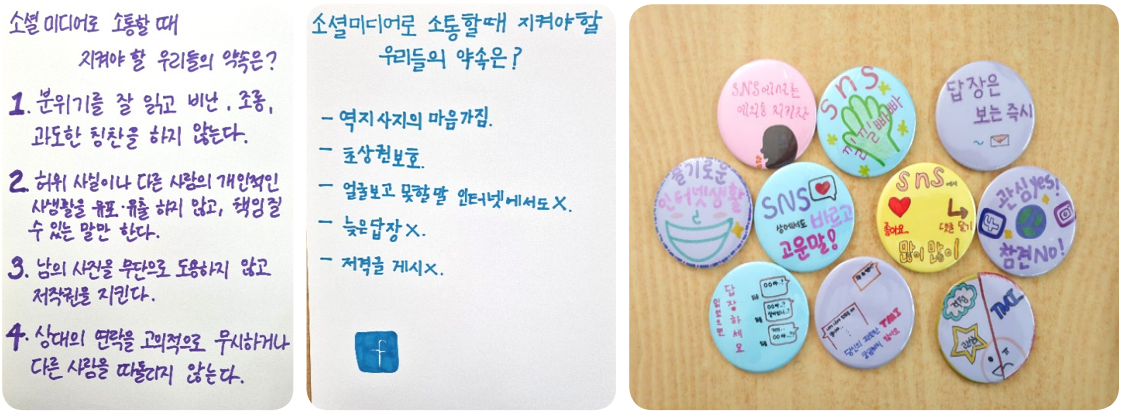
도입을 통해 배우고 익혔던 소셜미디어의 특징과 기능 등을 토대로 상황과 목적에 맞는 소셜미디어를 선택하는 퀴즈 등을 진행합니다. 더불어 자기만의 개성을 살린 소셜미디어 프로필을 글, 이미지, 영상 등을 활용해 표현하도록 합니다.



〈소셜미디어 프로필로 자기표현하기〉

소셜미디어로 사회적 관계를 맺는 과정에서 자신을 표현하고 드러내는 것은 자연스러운 일이지만 지나친 자기과시, 편견과 선입견이 담긴 자기표현, 소외와 무시, 뒷말과 루머생성 등은 관계를 악화시킬 수도 있다는 점을 강조 합니다. 또한 원활한 사회적 관계를 위해서는 구성원이 속한 온라인 공동체의 관습과 암묵적 규칙을 따르는 것이 중요하다는 것을 인식시키면서 주어진 원칙만을 따를 것이 아니라 자신들이 처한 상황에 맞는 소통의 약속을 직접 만들어 실천해야 함을 강조하면서 활동을 시작합니다.

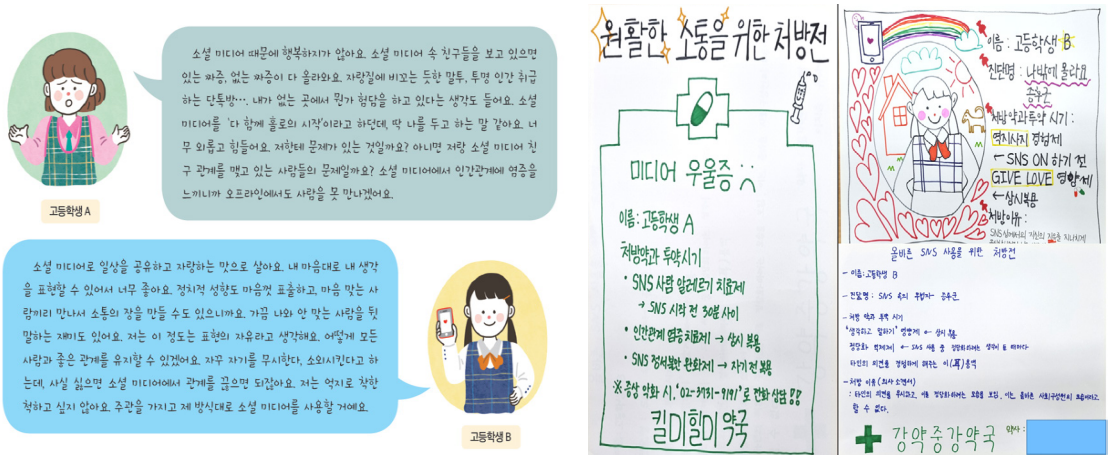
또한 토의토론 수업과 연계하여 소셜미디어로 소통할 때 지켜야 할 우리들의 약속을 정하고 이를 뱃지 형태로 만들어 캠페인활동을 진행하였습니다.



〈소통할 때 지켜야 할 우리들의 약속 만들기 및 캠페인활동 뱃지〉

● 수업의 정리

SNS로 인해 소통의 어려움을 겪고 있는 가상의 인터뷰상황을 소개하고, 의사가 병원에서 처방전을 발급하듯이 상황을 진단하고 처방약을 제시해 주는 활동을 실시 합니다. 가상인터뷰 상황을 통해 앞으로 자신에게 어려움이 발생했을 때 어떻게 대응해야 하는지를 간접적으로 체험할 수 있도록 하였습니다.



〈원활한 소통을 위한 처방전 만들기〉

Q 미디어 리터러시 교육을 처음 시작하려는 고등학교 선생님들께 한 말씀 부탁드립니다.

처음 시작할 때 제대로 하는 것이 중요하다고 생각합니다. 학교 미디어 리터러시 교육을 제대로 하려면 미디어 리터러시 교육 개념과 내용체계에 대한 이해가 선행되어야 하고 더불어 학교 미디어 리터러시 교육 성취 기준에 대한 공부와 함께 이를 구체적으로 구현한 교과서 및 실제 수업 사례들을 많이 찾아보셔야 합니다. 그리고 미디어 관련 배경지식 들도 충분히 공부하는 것이 좋습니다. 그런 다음 자신이 가르치고 있는 교과 속 교육과정에 녹아있는 미디어 리터러시 관련 성취 기준을 분석한 다음 이를 앞에서 공부했던 학교 미디어 리터러시 성취 기준과 어떻게 연계하고 통합해야 할지를 고민해야 합니다. 이런 고민들이 해결되면 그때 비로소 현재의 학교상황에 맞는 구체적인 교수학습설계를 본격적으로 진행할 수 있습니다.

제가 좌우명으로 삼고 있는 '비판적 사고로 그린 밑그림에 향유의 물감을 더하여 창의적 표현과 소통의 붓으로 미디어 교육을 채색하라' 가 여러분들의 미디어 리터러시 교육을 통해 함께 구현될 수 있기를 기원합니다.

STEP 3.5

미디어 교육 이야기: 고등학교 특수학급

장애학생의 삶을 확장하는 미디어 교육



편집자 노트

장애학생은 특성상 또래 집단등에서 미디어나 디지털 기술의 사용법을 익힐 기회가 적고, 가정에서 이를 지도하는 경우도 드물다. 하지만 장애학생 역시 일상생활이나 여가생활에서 미디어와 디지털 기술을 활용하는 시간과 빈도가 늘어나고 있다. 미디어 리터러시가 미래 사회를 살아가기 위해 반드시 갖춰야 할 필수적인 소양이며, 민주시민 양성을 위해 반드시 가르쳐야 할 내용이라면 장애학생에게도 미디어와 정보, 디지털 기술에 적절하고 안전하게 접근하고 이를 통해 공동체 활동에 참여할 수 있도록 가르쳐야 할 것이다. 미디어와 디지털 기술을 특수학급의 학생들에게 가르치고 있는 김병련 선생님께 장애 학생 대상의 미디어 리터러시 수업 사례와 방법에 대해 물었다.

가 인터뷰

Q 자기 소개 부탁드립니다.



어쩌다 보니 여기에 글을 쓸수 있는 영광이 주어졌네요. 23년차 특수교사로 학생들을 가르치며 밥벌이를 하고 있습니다. 특수학교와 특성화고, 일반고 특수학급을 거치면서 경험했던 지난 수업을 선생님들과 나누고자 합니다. 이 글을 읽는 선생님께서는 앞으로는 더 멋진 수업을 만들어 주실 것이라 믿습니다. 신규때부터 청소년 미디어에 관심이 많아 깨미동(깨끗한 미디어를 위한 교사운동 선생님들과 몇권의 책을 집필하게 되었으며, KATOM(전국미디어리터러시교사협회) 운영위원으로도 참여하고 있습니다. 최근 특수교사들에게도 미디어 리터러시를 소개하기 위해 〈특수교사 미디어 수업 첫걸음〉이란 책을 출판하였습니다. 또 장애인 미디어교육에 관심이 많기 때문에 시민단체와 공공기관 정책에도 도움을 주고 있습니다. 처음 출발은 단순한 호기심이었지만 해를 거듭하면서 수업을 하다보니 장애학생에게 미디어는 단순한 도구 이상이며 삶을 확장할수 있는 콘텐츠라는 것을 알게 되었습니다. 앞으로 많은 특수교사들이 미디어 리터러시 교육에 관심을 가지고 수업을 만들었으면 합니다.

Q 장애학생에게 미디어 리터러시 수업을 하게 된 계기는 무엇인가요?

지금 생각해 보니 자의반 타의반으로 미디어 리터러시 수업을 시작했던 것 같습니다. 신규교사로 발령받은 특성화고등학교에서는 디자인과, 정보처리과가 있었고 교내 연수가 활발하게 의무적으로 진행되었습니다. 전공은 아니지만 영상과 컴퓨터에 관련된 연수에 매번 동원되다 보니 자연스럽게 여러 가지 기능을 익히게 되었습니다. 이후로 영상에 관심을 가지면서 특수교육과 관련된 다큐멘터리 제작 그리고 연극영화 부전공을 하면서 미디어 리터러시에 대한 시야가 넓어진 것이지요.

한편으로 우리반 학생들도 컴퓨터나 미디어에 관심이 많았다는 것입니다. 청소년들이 PC방에 가는 것 이상으로 관심이 많았습니다. 장애학생은 또래집단과 잘 어울리지 못하는 특성이 있기 때문에 미디어를 가까이 하는것도 이유중 하나입니다. 그러다 보니 접근성과 중독에 관한 부분을 고민하게 되었습니다. 일례로 한 학생이 불특정 다수와 연결해 주는 채팅방 참여로 작은 소동이 일어났습니다. 관심을 받고 싶어서 참여했다고 하는데 다행히 일찍 알게

돼서 가정과 연계해서 생활지도를 한 경험이 있습니다. 또 좋아하는 사람의 사진을 찍어서 보관하는 것, SNS로 연결된 사람들에게 무작정 관심을 보이는 것들은 제대로 된 교육을 받지 못했기 때문에 일어나는 일이지만 추후 문제가 확대될 수 있습니다. 반면 언어장애와 의사소통이 어려운 학생들도 미디어를 통해 다양한 표현을 하기때문에 수업 참여도가 높았습니다. 또 미디어를 통해서 여러 가지 경험을 축적함으로써 자신감을 가지는 계기가 되었습니다.

장애학생이라고 해서 미디어 환경이 다르게 주어지는 것은 아니기 때문에 세심한 지도가 필요합니다. 예컨대 SNS공간은 접근성이 편리해지면서 무제한으로 열려 있지만 개인정보와 범죄가 함께 존재하기 때문에 제대로 된 교육이 이루어지지 못하고 있습니다. 그러므로 장애학생들에게 미디어 리터러시 교육이 반드시 필요하다고 생각합니다.

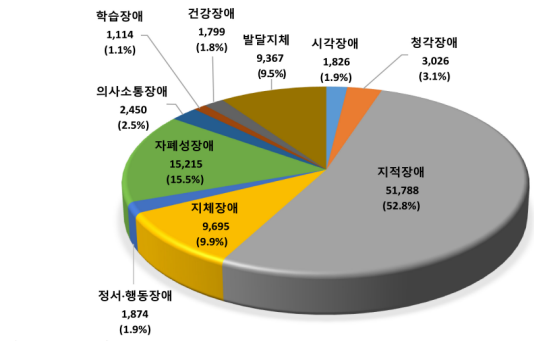


〈화상회의에 참여하고 있는 특수학급 학생들〉

Q 장애의 유형에 따라서 미디어 교육의 내용이나 방법도 다르게 적용해야 할 것 같습니다.

특수교육 연차보고서에 따르면 학령기 발달장애[13] (지적 장애52.8%, 자폐성 장애 15.5%)학생은 전체 학생 중 68.5%가 됩니다. 또 특수교육대상 학생 중 특수학급을 포함한 일반 학교에 72%가 배치되어 통합교육을 받고 있습니다. 장애 학생중 비중이 가장 높은 발달장애의 특성은 몇 가지 특성이 있습니다. 학생들은 메시지를 이해하고 활용하는 능력이 제한적입니다. 둘째, 언어사용과 의사소통에 제약이 있습니다. 셋째, 소극적이며 자기 결정권이 낮습니다. 한편 학생들은 일상생활과 여가를 미디어에 의존하지만 정보 검색과 미디어 활용 능력은 부족합니다. 또

〔장애영역별 특수교육대상자 현황〕



계: 98,154명

〈출처: 2021 특수교육 연차보고서〉

13) 발달장애란 특정 장애를 지칭하는 것이 아니라 지적장애, 자폐성 장애와 함께 통상적으로 발달이 나타나지 아니하거나 크게 지체되어 일상생활이나 사회생활에 상당한 제약을 받는 사람(발달장애인권리보장및지원에 관한 법률)을 의미한다.

학생들마다 개인차가 있으며 선택적인 미디어 콘텐츠를 소비합니다.

그러므로 장애 학생의 미디어 교육을 위해서는 몇 가지 고려해야 합니다. 첫째, 학생들의 미디어 사용능력을 길러줘야 합니다. 미디어는 대인관계와 상호작용 그리고 일상생활에 반드시 필요한 것이기 때문입니다. 둘째, 수준별 교육이 필요합니다. 장애 특성상 개인차를 고려해야 하며 또래 집단과 같은 환경에서 지도가 필요합니다. 지적능력이 낮다고 해서 사회적 능력까지 낮은 것은 아닙니다.

셋째, 장애 특성을 보완해야 합니다. 수업 설계와 일상생활의 접근성을 고려합니다. 넷째, 미디어를 통해서 소통과 문화의 공간을 확장합니다. 현실은 언어가 중심이 되어 의사소통을 하지만 미디어 세계에서는 다양한 방법을 활용할 수 있기 때문에 소통과 생활반경 확장이 가능합니다. 미디어는 의사소통뿐 만 아니라 일상생활 적응능력을 향상 시키기 위한 도구로 활용되어야 합니다. 궁극적인 미디어 교육은 생활을 넘어 삶의 질을 좌우 할 수 있습니다.

Q 기억에 남는 미디어 수업이 있다면 소개 부탁드립니다.

● 수업 의도

우리나라 국민이 가장 많이 사용하는 메신저는 카카오톡입니다. 이는 단순하게 대화하는 기능을 넘어 생활의 한 부분으로 자리잡고 있습니다. 그렇지만 장애학생은 학교나 가정에서 배운적이 별로 없고 단지 주변의 친구들이 사용하는 것을 보고 따라하기 수준에서 머물고 있습니다. 또 또래집단과 소통이 원활하지 못하고 스스로 학습하는데 어려움이 있기 때문에 제대로 사용하지 못하고 있습니다. 카카오톡 플랫폼 안에서는 정보전달 뿐만 선물, 쇼핑, 게임, 교통 등 다양한 기능과 함께 온라인 예절과 생활지도 까지 가능하기 때문에 생활에 필요한 우선순위를 정한 다음 순차적으로 지도계획을 수립했습니다.

수업 대상	고등학교 특수학급2학년	총 차시(시간)	2차시
학습 목표	카카오톡 플랫폼을 통해 생활공간을 확장할 수 있다.		
미디어 역량	접근/활용, 분석/비판, 창조/생산, 의사소통/공동체, 참여/실천		
관련 교과영역	교과	성취기준	
	기본 교육과정	[12정보01-04] 사이버 공간에서의 적절한행동을 알고 다양하게 표현한다. [12정보03-11] 전자매체의 올바른 사용 방법을 실천한다.	

● 1차시

수업 단계	학습 내용	비고
도입	○ 카카오톡 활용사례 – 교사의 활용사례와 학생의 활용사례비교	미러링
활동1	○ 카카오톡 활용하기 – 대화와 카카오톡의 차이점 비교하기 – 이모티콘, 문자, 음성으로 구분해서 소통하기	수준별 참여
활동2	○ 대화 예절 키키기 – 현실과 대화방에서 잘못된 행동 비교하기 – 대화방 규칙만들기	
활동3	○ 대화방 운영하기 – 방 개설하고 운영하기 – 친구, 가족 초대하기	모둠활동
정리	○ 생활습관 점검하기 – 나의 대화방 채크리트스 적용하기	체크리스트

● 2차시

수업 단계	학습 내용	비고
도입	○ 카카오톡 플랫폼 확인하기 – 선물, 게임, QR, 교통, – 교사의 경험과 학생의 경험 비교	학생의 스마트폰 활용
활동1	○ 선물하기 – 주제와 조건에 맞춰 선물 고르기(대상, 금액, 종류) – 화면캡춰로 선물 보내기	캡쳐화면 주고받기 (친구–교사–부모님)
활동2	○ 생활에 필요한 기능 익히기 – QR, 쇼핑 기능 확인하기 – 지도, 교통기능 활용하기	
활동3	○ 하루 일과 만들기 – 카카오톡으로 하는일 정리하기 – 하루 일과표 구성하기	샘플 제공
정리	○ 생활습관 점검하기 – 우선순위 정하기, 대체방법 제시하기	활동지

• 미디어 수업과 연계한 활동 •

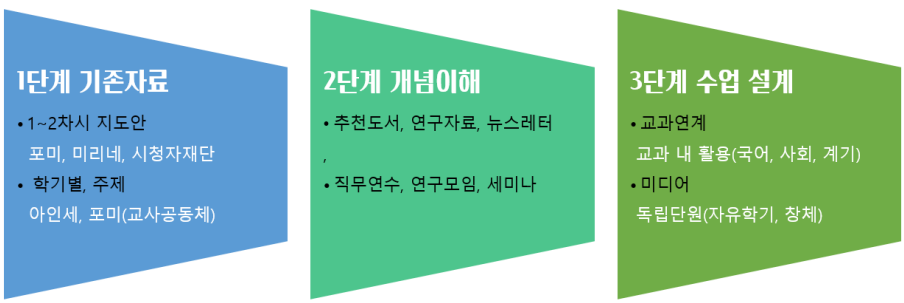
- **아침신문 보기** | 종이신문을 보면서 스마트폰으로 단어찾기, 정보검색
- **현장학습 기록** | 활동내용을 사진으로 찍기, 교통앱으로 경로 확인
- **점심시간 놀이** | 유튜브, 게임 등 여가와 관련한 내용
- **원격수업 지원** | 구글클래스, 게더타운에서 수업자료 전달
- **소통공간 확장** | 카카오톡에서 가정통신문 안내
- **수업일기 쓰기** | 네이버카페에서 오늘 수업내용 정리하기

Q 미디어 리터러시 교육을 처음 시작하려는 선생님들께 조언 부탁드립니다.

미디어 리터러시에 관심 있는 분들은 세미나, 연수, 워크샵에 적극적으로 참여하기 때문에 중요성과 개념을 어느 정도 이해하고 있습니다. 함께 이야기를 나누다 보면 공감대가 형성되고 세분화된 영역으로 접근합니다. 하지만 일반 선생님들에게 미디어 리터러시를 소개하면 이런 말을 듣게 됩니다. "미디어란 말도 어려운데 리터러시는 더 모르겠어요. 수업을 한다고 해도 어떻게 시작해야 할지 고민입니다." 사실 잘 모르는 내용을 수업 하라고 하면 누구나 부담 됩니다. 그렇다고 교육청에서 연수를 하거나 의무규정이 있는 것도 아니기 때문에 교사 개인의 의지로 진행하는 것은 어려운 일입니다. 그렇지만 학생들에게 반드시 필요하다는 것을 인식한다면 관심을 가지고 수업을 준비합니다.

그렇다면 어디서부터 시작하면 좋을까요?

미디어 리터러시 수업에 대한 가이드라인은 없지만 일단 쉽게 접근해서 내 수업을 만들어 보는 과정을 3단계로 제시해 봅니다.



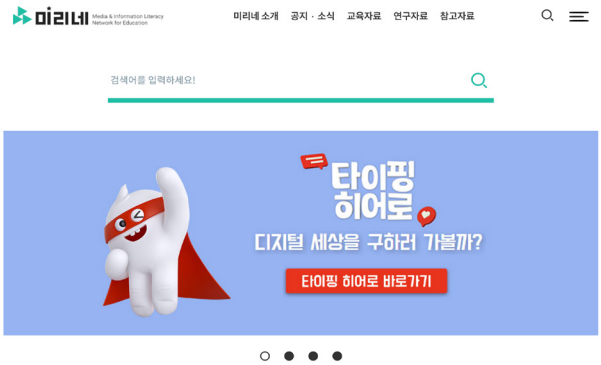
〈미디어 리터러시 수업 준비를 위한 3가지 단계(김병련)〉

1단계는 기존에 만들어진 자료를 활용하는 것입니다. 시청자미디어재단의 〈미디어 리터러시〉, 언론진흥재단의 〈포미〉, 청소년정책연구원의 〈미리네〉에서 수업지도안을 다운로드 받을수 있습니다. 사이트에 접속한 후 관심분야와 학년을 선택한 다음 다운로드 받아 1~2차시 수업을 진행합니다. 이 자료들은 미디어 리터러시 전문가들이 지도서와 활동지 만들고 기관에서 검증한 자료기 때문에 쉽게 활용할 수 있습니다. 학기 단위로 운영하고 싶다면 지능정보사회진흥원〈아인세〉와 언론진흥재단 〈교사학습공동체〉자료를 추천합니다.



〈(왼) 시청자미디어재단 kcmf.or.kr (오)한국언론진흥재단 Forme.or.kr〉

2단계는 연수와 행사에 참여하는 것입니다. 수업을 하면서 미디어 리터러시가 무엇인지 경험을 했다면 내 수업에 필요한 자료를 수집합니다. 언론진흥재단의 경우 미디어교육원을 비롯한 여러 기관에서 교사 연수가 열리고 있으며 세미나 워크숍도 쉽게 참여할 수 있습니다. 또 추천 도서와 연구 자료는 교육부의 〈미리네〉에서 검색할 수 있습니다. 성취기준, 핵심역량 등 기본개념을 이해했다면 수업 방향을 설정합니다. 미디어 환경이 달라지고 영역도 광범위하기 때문에 미디어 리터러시 교육도 시대에 맞게 변화가 필요합니다. 그렇다고 해서 미디어 리터러시 교육의 목적과 방향이 달라지는 것은 아닙니다.



〈교육부 미디어 교육 포털 '미리네' (miline.or.kr)〉

3단계는 내 수업을 만드는 것입니다. 우리 반 수업은 내가 가장 잘 알고 있습니다. 어떤 수업을 할 것인가, 방향성을 설정한 다음 수업을 설계합니다. 수업 설계에서 빠지지 말아야 할 것은 미디어 리터러시 핵심역량과 성취 기준입니다. 또 기존의 교과수업에 적용할 것인가와 미디어를 독립단원으로 구성해서 운영할 것인가는 상황에 맞게 설계하면 됩니다.

미디어 리터러시 수업을 위해서는 항상 준비된 자세가 필요합니다. 매년 같은 수업을 진행하는 것이 매우 어렵습니다. 미디어 환경이 변하고 가르치는 학생도 바뀌며 이들이 즐기는 콘텐츠나 미디어 능력도 다르기 때문입니다. 그러므로 미디어 리터러시 수업을 위해서 교사는 융통성을 발휘하고 끊임없는 연구자의 자세로 임해야 합니다.

사실 미디어 리터러시 수업은 생각보다 가까이 있고 우리가 지금까지 해 왔던 수업의 일부입니다. 칠판을 이용한 수업, 프로젝트 수업, 정보검색과 활용, UCC제작, 영화를 활용한 수업 등 다양한 수업이 미디어 리터러시와 관련이 있습니다. 여기에 미디어 리터러시 핵심 개념과 역량을 적용한다면 훨씬 더 풍부한 수업이 될 수 있습니다. 수업을 통해서 미디어의 전체적인 맥락을 삶과 연계할 수 있기 때문입니다.

학생들은 축구공만 줘도 알아서 잘 놀 수 있습니다. 여기에 규칙과 기술을 가르쳐 주면 훨씬 재미있고 다양하게 즐깁니다. 미디어 리터러시도 같은 개념입니다. 학생들 개개인의 미디어 활용 능력은 뛰어납니다. 하지만 미디어 안의 규칙을 제대로 배운 적이 없기 때문에 일부만 사용합니다. 교사는 미디어 리터러시 수업을 위해서 학생들이 미디어를 어떻게 활용하는가, 미디어 문화에 대한 세심한 관찰이 필요합니다. 학생들의 상황을 파악한 다음 수업을 설계할 때 핵심역량 중에서 부족한 역량을 확인해서 수업을 구성합니다. 예컨대 게임을 잘 하는 학생에게는 스킬을 가르치기 보다는 전체적인 맥락 읽기, 참가자 간 상호작용 방법에 대한 내용으로 수업을 설계합니다.

Q 미디어 리터러시 핵심역량 재구성

다음은 유튜브 수업을 하면서 미디어 리터러시 핵심역량을 재구성한 내용입니다.

'살펴보기'는 접근성에 대한 내용입니다. 미디어를 이용하기 위해서는 기기와 콘텐츠에 접근할 수 있는 능력이 있어야 합니다. 대부분 이 단계는 건너뛰지만 처음 접하는 경우 배경지식을 확인하는 과정입니다.

'즐겨보기'는 콘텐츠를 향유하는 능력입니다. 알고리즘에 의해서 제공되는 단순한 콘텐츠부터 검색을 통해 다양한 콘텐츠를 선택합니다.

'다르게 보기'는 콘텐츠에 대한 비판적인 시각을 기르는 것입니다. 다양한 각도에서 바라보고 판단합니다.

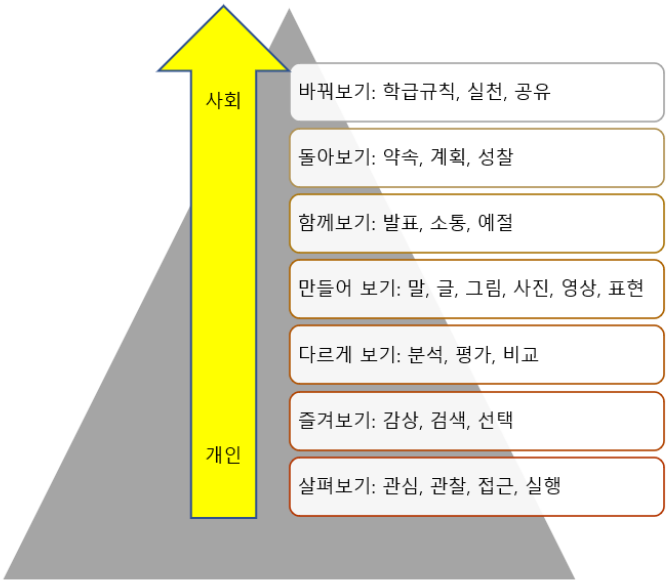
'만들어 보기'는 생산활동입니다. 생각하는 내용을 말, 글, 그림, 사진 등 여러 가지 방법으로 표현합니다.

'함께 보기'는 소통입니다. 생각을 표현한 콘텐츠를 친구들에게 직접 소개하거나 SNS나 인터넷 공간에서 공유 합니다.

'돌아보기'는 디지털 시민이 되기 위해서 스스로 성찰하는 과정입니다. 간단한 체크리스트를 통해 규칙과 자기 결정 능력을 기릅니다.

'바꿔보기'는 함께 변화를 끌어내는 활동입니다. 학급 규칙이나 식당에서 지켜야 할 예절을 만들어서 친구들과 함께 공유합니다.

단계가 상승할 때마다 개인의 사회적 책무성이 강조되 때문에 미디어 역량도 뒷받침되어야 합니다.



〈장애학생을 위한 미디어 리터러시 역량 구성 모형(김병련)〉

*참고자료

강길호 · 김현주(1995). 커뮤니케이션과 인간. 한나래.

강지예(2021). 세상을 바꾼 아홉 살 환경운동가 이야기. 주니어미디어오늘 Vol.2

강진숙 · 배현순 · 김지연 · 박유신(2019) 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구. 교육부.

김균 · 정연교(2006). 맥루언을 읽는다. 궁리. 2006.

김경용(2004). 기호학이란 무엇인가. 민음사.

김경희 · 김광재 · 이숙정(2017). 미디어 리터러시 지수 개발 및 지역별 격차 측정 조사. 방송통신위원회.

김아미(2015). 미디어리터러시 교육의 이해. 커뮤니케이션북스.

김아미(2020). 교원 및 예비 교원의 미디어 리터러시 교육 역량 강화 방안 연구. 시청자 미디어 재단.

김아미 · 이지영 · 주주자 · 이윤주 · 양소은(2019). 디지털 시민성 개념 및 교육 방안 연구. 경기도교육연구원.

김양은(2005). 미디어 교육의 개념 변화에 대한 고찰. 한국언론정보학보. vol.28. pp. 77-110.

나은영(2002). 인간 커뮤니케이션과 미디어. 한나래.

노은희 · 신호재 · 이재진 · 정현선(2018). 교과 교육에서의 디지털 리터러시 교육 실태 분석 및 개선방안 연구. 한국교육과정평가원.

박주현(2018). 독서·정보·ICT·디지털 리터러시의 개념화 모델 개발 연구. 한국도서관 · 정보학회지. 49(.2). pp. 267 - 300.

신윤경(2021). 학습자의 온라인 허위정보 대응 방안을 위한 읽기 교수 · 학습 모형 설계, 새국어교육 제127호. pp. 337-362.

안정임, 김양은, 전경란, 최진호(2017). 지능정보사회에서의 미디어 리터러시 이슈 및 정책 방안 연구. 방통융합정책연구 KCC-2017-41. 방송통신위원회.

양정애 · 김아미 · 박한철(2019). 미디어교육의 재구조화 : 21세기 한국의 미디어교육 영역 및 구성. 한국언론진흥재단.

전경란(2015). 미디어 리터러시의 이해. 커뮤니케이션북스.

정재철(2020). 〈해외 팩트체커들은 어떻게 하나〉, 《시민을 위한 팩트체크 안내서》, 방송기자연합회

정현선(2007). 기호와 소통으로서의 언어관에 따른 매체언어교육의 목표에 관한 고찰, 서울대학교 국어교육연구소 Vol.0 No.19.

정혜승(2008). 문식성(Literacy)의 변화와 기호학적 관점의 국어과 교육과정 모델, 한국교육과정학회, Vol.26 No.4.

Buckingham, D.(2003). Media education– Literacy, Learning and Contemporary Culture, Polity / 미디어 교육 학습, 리터러시, 그리고 현대문화(2004). 기선정, 김아미 번역. 제이앤북.

Buckingham, D.(2019). The Media Education Manifesto, Polity / 미디어 교육 선언(2019). 조연하,김경희,김광재, 김아미,배진아,이미나,이숙정,이제영,정현선 번역. 학이시습

Cynthia L. Scheibe & Faith Rogow(2011). The Teacher's Guide to Media Literacy: Critical Thinking in a Multimedia World 1st Edition, Corwin

David Croteau & William Hoynes(2019). Media Society, Sixth edition, Califonia : SAGE.

David R. Croteau & William D. Hoynes. (2018)Media/Society: Technology, Industries, Content, and Users 6th Edition, SAGE Publications

Hartmann, M(2006). The triple articulation of ICTs. Media as technological objects, symbolic environments and individual texts. In: Berker T, Hartmann M, Punie Y and Ward J (eds) Domestication of Media and Technology. Berkshire: Open University Press, 80-102. Courtois(2012). The Triple Articulation of Media Technologies in Audiovisual Media Consumption, New Media & Society에서 재인용.

Gee, J. P. (1996). Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourse. London: Taylor and Francis. / 사회 언어학과 서로 다른 리터러시(2019). 김영란, 이정은, 박혜영, 김해인, 이규만 번역. 사회평론아카데미.

Gilster, P.(1997). Digitalliteracy. New York: Wiley Computer Publications.

Heath, S. B.(1983). Ways with Words: Language, Life, and Work in Communities and Classrooms. Cambridge: Cambridge University Press.

Hilary Janks(2019). Literacy and Power, Routledge. 리터러시와 권력(2019). 장은영, 이지영, 이정아, 장인철, 안계명, 김혜경, 양선훈, 허선민, 서영미, 김은영 번역. 사회평론아카데미.

Hobbs, R.(2010). Create to Learn: Introduction to Digital Literacy. Wiley-Blackwell.

Hobbs, R.(2010). DIGITAL and media literacy. The Aspen Institute.

Kress, G & Leeuwen. Multimodal Discourse. Bloomsbury Academic.

Hobbs, R.(2010). News Literacy: What Works and What Doesn't. Paperpresentation at the Association for Education in Journalism and Mass Communication(AEJMC) conference, Denver, Colorado, August 7, 2010.

Renee Hobbs (2011) The State of Media Literacy: A Response toPotter. Journal of Broadcasting & Electronic Media. 55(3). 419-430.

New London Group(1996). A Pedagogy of Multiliteracies: Designing Social Futures. Harvard Educational Review 66(1): 60-93.

Scriven, M. and Paul, R. (1987) Defining Critical Thinking. 8th Annual International Conference on Critical Thinking and Education Reform.

황정현 · 박정애 · 민경원 · 강현주 · 오레지나 · 박유신, (2009), 문화예술교육과정 개발을 위한 기초연구, 한국문화예술교육진흥원

박유신 (2012), 애니메이션 창작교육에서 내러티브의 교육적 가치, 중앙대학교 박사학위논문.

바이오 태피스트리 애니메이션
(https://www.youtube.com/watch?v=LtGoBZ4D4_E)

*발간위원

기획

김석준 부산광역시교육감
김광수 부산광역시교육청 교육국장
이재한 부산광역시교육청 미래인재교육과과장
온윤주 부산광역시교육청 미래인재교육과 지능정보교육팀 장학관
박진한 부산광역시교육청 미래인재교육과 지능정보교육팀 장학사

집필

KATOM 전국미디어리터러시교사협회

권영부 서울 동북고등학교 수석교사
김광희 경기 서촌초등학교 교사
김병련 서울 영등포고등학교 교사
박유신 서울 석관초등학교 교사
박한철 서울 덕성여자고등학교 교사
서용리 서울 한남초등학교 교사
신윤경 서울 봉은초등학교 교사
오현도 부산 해강초등학교 교사
이귀영 전북 양현고등학교 교사
이성철 부산 주감초등학교 교사
이슬아 경기 감정초등학교 교사
이진석 부산 명덕초등학교 교사
최연주 부산 연제고등학교 교사
최은옥 경기 대화중학교 교사

감수

정현선 경인교육대학교 국어교육과 교수



발 행 일 | 2022년 1월
발 행 처 | 부산광역시교육청
발 행 인 | 부산광역시교육감 김석준
☏860-0371~8 FAX. 860-0359
편집/인쇄 | 고려문화사 051.816-7988