

발 간 등 록 번 호

제2021 - 54호

(가칭)충북학교미디어교육센터  
미디어 체험·전시 공간기획 및  
교육 프로그램 개발 연구  
- 최종 보고서 -



충청북도교육연구정보원  
Chungcheongbuk-do Education Research&Information Institute

(가칭)충북학교미디어교육센터  
미디어 체험·전시 공간기획 및  
교육 프로그램 개발 연구  
- 최종 보고서 -

연구책임자	오 창 근 (경인교육대학교)
공동연구원	안 금 희 (경인교육대학교) 정 현 선 (경인교육대학교) 김 종 민 (경인교육대학교) 박 유 신 (서울석관초등학교) 김 수 진 (경인교육대학교) 김 일 환 ((주)미디어프론트)
보조연구원	송 주 원 (경인교육대학교)

# 연 구 요 약

## 1. 연구 목적 및 내용

### 가. 연구의 목적

- 1) 연구 필요성: (가칭)충북학교미디어교육센터의 전시·체험 기획 및 교육 방안 필요
- 2) 연구 목적: 센터의 전시·체험 공간기획 및 운영 방안, 교육 프로그램 모형 도출
- 3) 연구 내용

#### 가) 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 방안 제안

- ① 미디어 체험·전시 공간의 사례 분석
- ② 미디어 체험·전시 공간 기획안
- ③ 전시 콘텐츠 제안 및 공간 운영 방안 제안

#### 나) 미디어 리터러시 교육 프로그램의 방향 및 모형 개발

- ① 미디어 리터러시 관련 교육과정 성취 기준 및 국내·외 사례 분석
- ② 학생의 미디어 이용실태, 흥미와 교육활동 선택권, 수요조사 결과 분석
- ③ 디지털 시민성을 기르는 미디어 리터러시 교육의 방향 및 모형의 내용 제시
- ④ 효과적인 운영을 위한 교육 공간, 교구, 기자재, 인력 확보 등 제반 조건 제언

## 2. 연구 결과

### 가. 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 방안

- 1) 미디어 체험·전시 공간의 사례 분석
  - 가) 다목적 미디어극장, 나) 어린이 라이브러리, 다) 미디어 카페, 라) 미디어 놀이터
- 2) 미디어 체험·전시 공간 기획안
- 3) 전시 콘텐츠 제안 및 공간 운영 방안 제안

### 나. 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발

- 1) 미디어 리터러시 관련 교육과정 성취기준 및 국내·외 사례 분석
- 2) 학생 미디어 이용실태, 학생의 흥미와 교육활동 선택권, 전문가 심층 조사 분석
- 3) 디지털 시민성을 기르는 미디어 리터러시 교육의 방향 및 모형의 내용 제시

## 3. 제언

### 가. 센터 공간기획 및 교육 프로그램 운영 전략

- 1) 센터 공간기획의 전략 및 특성화 방안
- 2) 전시 기획의 방법 및 기획안 예시

### 나. 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발

- 1) 유사 기관 교육 프로그램 및 기존 학교 미디어교육과의 차별화 방안
- 2) 디지털 시민성을 기르는 미디어 리터러시 교육 프로그램 제안
- 3) 디지털 시민성 교육을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형의 내용
- 4) 효과적인 운영을 위한 교육 공간, 교구, 기자재, 인력 확보 등 제반 조건 제언

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	1
2. 연구의 내용 .....	3
3. 연구추진 방법 .....	5
II. 미디어 체험 전시·공간 기획 및 운영 프로그램 개발 .....	7
1. 미디어 체험·전시 공간의 사례 분석 .....	7
2. 미디어 체험·전시 공간의 특성화 방안 .....	28
3. 미디어 체험·전시 공간 기획 및 운영 프로그램 .....	45
III. 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 .....	59
1. 이론적 배경 및 선행연구 분석 .....	59
2. 사례 분석을 통해 도출한 특성화 방안 .....	92
IV. 결론 및 제언 .....	145
1. 연구 결과의 시사점 .....	145
2. 결론 및 제언 .....	146
참고문헌 .....	147
참고 웹사이트 .....	150
부록 1. 공간기획을 위한 그림 설문지 분석 .....	152
부록 2. 충북지역, 교원, 학생, 학부모 대상 FGI 결과 분석 .....	170

# 표 목차

<표 1> 연구추진 일정표 .....	5
<표 2> 제3의 공간의 특성을 학교미디어교육센터에 적용한 내용 .....	32
<표 3> 어린이 라이브러리 공간 구성표 .....	34
<표 4> 미디어 카페 공간의 특성화 방안 .....	37
<표 5> 미디어 리터러시 교육의 핵심 원리(NAMLE, 2007) .....	60
<표 6> 엘리자베스 토만의 미디어 리터러시 핵심 개념 5개(황치성, 2018) .....	60
<표 7> 디지털 리터러시의 핵심 개념(MediaSmarts, 2015) .....	63
<표 8> 미국 커먼센스미디어의 디지털 시민성 자질 및 사용할 수 있는 전략 .....	65
<표 9> 국어과 미디어 리터러시 관련 성취기준 .....	72
<표 10> 미술과 미디어 리터러시 관련 성취기준 .....	72
<표 11> 도덕과 미디어 리터러시 관련 성취기준 .....	73
<표 12> 사회과 미디어 리터러시 관련 성취기준 .....	73
<표 13> 실과(기술·가정, 정보)과 미디어 리터러시 관련 성취기준 .....	74
<표 14> [2015 개정 교육과정]의 디지털·미디어 관련 내용이 직접 명시된 성취기준 (장은주, 2020, 58 변형) .....	76
<표 15> 미디어 리터러시 교육의 수행목표 .....	78
<표 16> 미디어 학습을 명시한 중학교 국어, 미술, 도덕과 성취기준 예시 .....	79
<표 17> 뉴스 리터러시의 개념(양정애, 최숙, 김경보, 2015) .....	81
<표 18> 상설프로그램, 미디어 리터러시의 핵심개념 프로그램 예시 .....	98
<표 19> 미디어 이미지와 재현 .....	108
<표 20> SNS와 우리 생활 알기 .....	109
<표 21> 페르세폴리스 활용 융합-리터러시 수업 구성안 예시 .....	110
<표 22> 뮤직비디오 프로젝트 .....	117
<표 23> 인쇄 문화, 그리고 우리 역사와 사회 .....	118
<표 24> 특별 프로그램, 시민기획단 예시 .....	120

<표 25> 데이터 스토리텔링 중심의 융·복합 데이터 리터러시 교육 프로그램 예시	122
<표 26> 데이터 스토리텔링 중심의 데이터 리터러시 교육 프로그램 예시(초등학생용)	125
<표 27> 미디어 리터러시 교원 교육 입문 과정 예시	131
<표 28> 데이터 리터러시 교사 교육 입문 과정 예시	132
<표 29> 미디어 리터러시 교원교육 심화 과정	133
<표 30> 데이터 리터러시 교원교육 심화 과정	135
<표 31> 데이터 과학 교원교육 심화 과정	137
<표 32> 비판적 데이터 리터러시 교원교육 심화 과정	138
<표 33> 효과적인 운영을 위한 교육 공간 및 교구 확보 방안	139

# 그림 목차

[그림 1] (가칭)충북학교미디어교육센터의 역할 및 방향 설정 도식화	3
[그림 2] 용역 수행 조직도	5
[그림 3] 독일 칼스루에 중심가의 과거 포탄공장을 개조해서 문을 연 ZKM 건물 전경	8
[그림 4] ZKM 미디어극장의 내부 전경	8
[그림 5] ZKM 미디어극장에서 열린 청소년 대상 해커톤 프로그램 행사 장면	9
[그림 6] 미국 오하이오 주립대학교에 1989년 건립된 웨스너 아트센터 건물 전경	10
[그림 7] 웨스너 센터의 공연공간(Performance Space)	10
[그림 8] 웨스너 극장에서 열린 학생 파티 행사에서 공간을 다목적으로 사용하고 있다.	11
[그림 9] 교토 국제만화박물관의 내부 설계는 방문객의 편안함을 추구한다.	12
[그림 10] 현대어린이책미술관의 열린 서재 공간	13
[그림 11] 프랑스 티온빌의 미디어 라이브러리	14
[그림 12] 라파우자 뮤지엄의 옮길 수 있는 미디어 월	15
[그림 13] 롯데백화점 동탄 AIT SQUARE에 스크린과 빈백이 배치된 모습	15
[그림 14] 창원 카페 모드니에 소파와 미디어 월이 배치된 모습	16
[그림 15] 독일 ZKM 미디어테크에 설치된 우주선 형태 미디어 검색용 설비	16
[그림 16] 만화카페 벌툰, 벌집 형태 미디어 검색 공간 가능	17
[그림 17] ‘조이의 특별한 플레이리스트’에 등장하는 식사+토의 공간	17
[그림 18] 성남미디어센터의 오픈 주방	18
[그림 19] 경기콘텐츠진흥원 광교 허브의 카페 공간	19
[그림 20] 광주 미디어 플레이 그라운드	19
[그림 21] 광주 미디어 플레이 그라운드 프로그램 소개	20
[그림 22] 상암 DMC 홍보관	21
[그림 23] 조선일보 체험관 미디어 랩 소개 웹 페이지	22
[그림 24] 조선일보 뉴지움 미디어체험관 소개	23
[그림 25] 인천 시청자 미디어센터의 미디어 체험관 소개	24

[그림 26] 제주 아르떼 뮤지엄	26
[그림 27] 일본 팀랩 미디어 파크	26
[그림 28] 게임 체험 기반의 메타버스 서비스 로블록스	27
[그림 29] 친교 중심의 메타버스 서비스 제페토	28
[그림 30] 센터 기본 계획안을 바탕으로 본 4개 체험 공간의 배치도	29
[그림 31] 파인과 길모어의 체험 요소	33
[그림 32] 서소문성지역사박물관의 콘솔레이션 홀	38
[그림 33] 백남준아트센터의 카페 소모임 프로그램	38
[그림 34] 일민미술관의 온·오프라인 연계 투표 활동판과 앱 화면	39
[그림 35] 2019년 기준 디지털 콘텐츠 산업 규모	40
[그림 36] 미디어 체험 콘텐츠 적용 분야	40
[그림 37] 가변적 모듈형 기반의 공간 스튜디오 기반으로 다양한 콘텐츠 구성의 예	42
[그림 38] 스크린 미디어 XR 스튜디어의 다양한 몰입형 공간 콘텐츠 구현의 예	42
[그림 39] 체험자 관점의 UX 프로세스 단계	43
[그림 40] 독일 칼스루에 성의 외벽에 미디어 파사드 공연 연출 예시	44
[그림 41] 영국 브리스톨 박물관의 하든 뮤지엄 프로그램 체험 장면	45
[그림 42] 서울시립미술관의 AR 아트 전시	46
[그림 43] 서울예술교육센터에서 VR 드로잉에 참여하는 청소년	46
[그림 44] Humans of New York	47
[그림 45] 인터뷰를 진행하는 StoryCorps 부스	47
[그림 46] 경인교육대학교 지누지움 전시 기획안 중 전시 배치도의 예시	51
[그림 47] 전시 기획안 예시에 따른 미디어 놀이터 내부 전시 가상도	52
[그림 48] 무심천 방향에서 바라본 센터 건물의 외벽에 미디어 파사드를 조성하는 가상도	54
[그림 49] 디자이너 카림 라시드가 제안한 심리스 디자인 적용 사례	55
[그림 50] 유니버설 디자인 원칙이 적용된 노르웨이 오슬로 중앙역의 입구 경사로	56
[그림 51] 충북진로교육원의 공간별 컬러 아이덴티티 적용 사례	57
[그림 52] 다양한 층고에 따른 공간감과 동선의 차이 예시	58
[그림 53] 개인의 디지털 탐구 모델(Hobbs & Coiro, 2018)	61

[그림 54] 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 교차	62
[그림 55] 캐나다 미디어스마트의 디지털 리터러시 모델	63
[그림 56] 미국 커먼센스미디어의 디지털 시민성 요소 그림	64
[그림 57] 울릉공대학교 조기교육센터 전경	66
[그림 58] 호주 울릉공대학교 조기교육센터 홈페이지	67
[그림 59] 프로그램이 진행되는 내부 공간	67
[그림 60] 코로나19 이후 다양하게 개발된 온라인 프로그램	68
[그림 61] 서울애니메이션센터 ‘만화의 집 큐레이션 이유 있는 도서’	69
[그림 62] 어린이와 청소년의 사회적 참여를 위한 언론사 The Guardian의 Newswise 프로그램	70
[그림 63] 커먼센스 미디어의 부모 교육 프로그램과 연구	71
[그림 64] 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초학습요소 및 수행목표 간의 관계도	77
[그림 65] 미디어 학습을 명시한 성취기준 A와 적극적 연계가 필요한 성취기준 B	79
[그림 66] 중등 뉴스 단원의 교과서 모형	80
[그림 67] 뉴스 리터러시 역량 도표	83
[그림 68] 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 교사용 지도서의 단원 구성 예시	85
[그림 69] 2021년 한국언론진흥재단 미디어교육 온라인 교사 연수 소개	86
[그림 70] ‘정보를 검색하고 판별하기’ 교수학습 자료 중 ‘가짜 뉴스 찾기’ 활동	87
[그림 71] 선도교원 연수에서 사용된 미디어 리터러시 수업 적용 및 학생 반응 예시	88
[그림 72] 한국콘텐츠진흥원 ‘게임이해하기’웹사이트	89
[그림 73] 한국콘텐츠진흥원의 다양한 간행물과 연구보고서	90
[그림 74] 한국콘텐츠진흥원의 대상별 맞춤형 게임문화 교육에 관한 보도	91
[그림 75] 충북진로교육원 홈페이지에 소개된 방송영상마을	92
[그림 76] 충북진로교육원 방송영상마을 방송 스튜디오 내부	93
[그림 77] 충북진로교육원 ‘방송영상마을’의 체험용 스크립트 예시	94
[그림 78] 충북시청자미디어센터의 공간	95
[그림 79] 참고자료	107
[그림 80] 데이터 스토리텔링의 구성요소	123
[그림 81] 데이터 스토리텔링의 절차	125

[그림 82] 데이터 스토리텔링의 유형 .....	125
[그림 83] 알베르토 카이로의 데이터 시각화 측정모형 .....	126
[그림 84] 데이터 시각화 측정모형 예시 .....	127
[그림 85] 위치 및 시간 기반 시각화와 시각화 측정모형 예시 .....	128
[그림 86] 부산시교육청 블렌디드러닝 연구학교(부산주감초) 학교 내 무한상상실 기자재 보유 현황 .....	140
[그림 87] 센터가 지향할 핵심 가치의 키워드 내용 .....	145

## I. 서론

### 1. 연구의 필요성 및 목적

#### 가. 연구의 필요성

##### 1) 연구 과업의 배경

###### 가) 과업의 배경

충청북도교육청 및 충청북도교육연구정보원은 미디어 환경 변화에 대응하여 지능정보사회 의 시민에게 필요한 능동적·창의적인 미디어 역량을 강화하기 위해 학생 미디어 리터러시 교육, 제작·체험, 교원 연수를 지원하기 위한 (가칭)충북학교미디어교육센터(이하 “센터”) 의 설립을 추진하였으며, 제안 경쟁을 거쳐 2020년 7월 1일 교육부 공모에 선정되었다. 센터의 설립을 준비하기 위하여 센터 내 미디어 체험교육 특화 공간의 기획과 교육 프로그램 의 운영 방안 수립이 필요하였고, 공개 공모를 거쳐 해당 전문가 연구진의 용역으로 본 과업을 추진하였다.

###### 나) 수행기관 선정 과정

(가칭)충북학교미디어교육센터의 설립 목적 달성을 위해, 미디어 체험 및 전시 공간기획 및 교육과정과 연계한 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발의 필요에 따라 연구과제 [(가칭)충북학교미디어교육센터 미디어 체험·전시 공간 기획 및 운영 프로그램 개발] 사업 을 공모하여 ‘경인교육대학교 산학협력단’이 수행기관으로 선정되었고, 2021년 6월 24일 연구 용역 계약의 체결 후 2021년 12월 26일까지 연구를 수행하는 과업을 수행하였다.

##### 2) 연구의 필요성

###### 가) 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 방안 연구의 필요성

과거 매스미디어와 정보 전달 위주의 미디어 체계에서 쌍방향 소통이 가능한 개인 미디어 체계로의 변화는 지능형 정보사회의 시민과 학생들의 미디어 체험 방식의 전환을 초래하였 으므로 새로운 미디어 체험 방식과 전시 교육의 필요성이 대두되었다. 최근 미디어아트 작품을 오감으로 체험하는 전시를 비롯하여 다양한 미디어 형식을 제시하는 콘텐츠 발표가 증 가하였으며 전시 방식과 공간의 연출 방법에도 큰 변화가 뒤따랐다. 이와 같은 변화에 대응하여 (가칭)충북학교미디어교육센터의 체험·전시 공간의 기획과 교육 프로그램의 연계 운영방안 을 심층적으로 연구할 필요가 있다. 이를 위하여 기존 국내·외의 전시 공간 사례를 조사하고 분석하여 센터 전시 공간의 차별화된 특성을 도출하고 최적화된 운영방안을 제시할 필요가 있 다.

###### 나) 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발 연구의 필요성

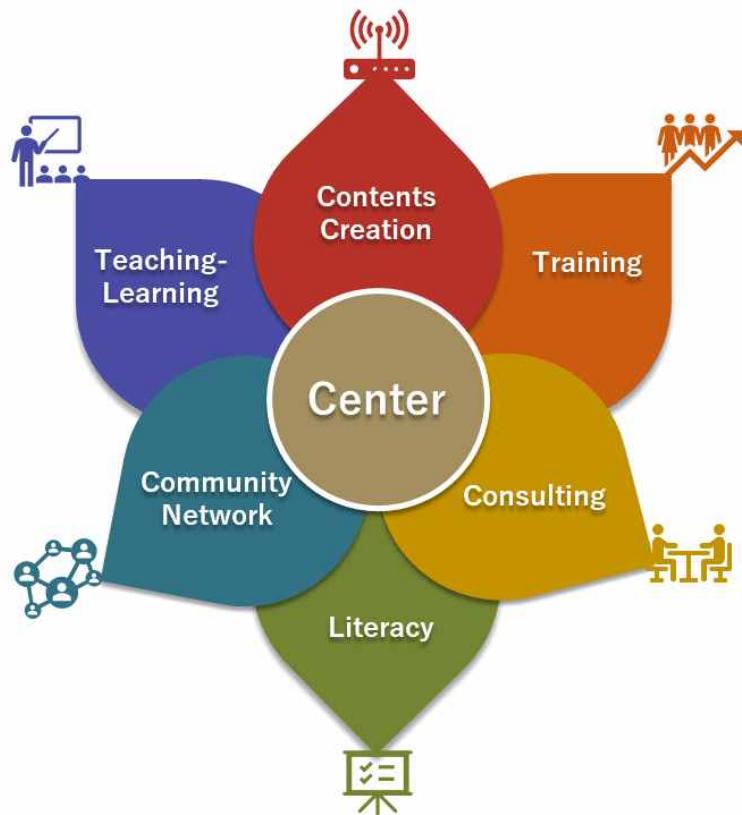
미디어의 올바른 이해와 창의적 표현 방법의 교육을 위해 기존의 전통적 미디어로부터 디

지털 개인 미디어로의 변화를 분석하고, 교육적으로 대응할 필요가 있다. 특히 어린이와 청소년 학생들이 접하는 온라인 미디어의 여러 문제점을 해소하고, 민주 시민으로의 성장에 필요한 교육 프로그램의 제공과 디지털 시민성을 기르는 방향으로 미디어 리터러시 교육을 유도할 필요성이 대두되었다. 이를 위해 (가칭)충북학교미디어교육센터와 학교의 미디어 교육이 서로 역할을 분담하고 상호 보완하며, 기존의 사례와 차별화된 교육 프로그램 모형을 제시할 필요가 있다. 아울러 센터의 다양한 전시 및 교육 프로그램을 지역주민과 외부인들에게 공개하여 기존 유관기관의 한계를 넘어서 미래 세대에게 적합한 미디어 교육을 선도 할 필요가 있다.

## 나. 연구의 목적

센터의 설립과 전시·교육 프로그램의 운영을 준비하기 위해 다음의 항목을 연구하고 과업의 결과로 제시한다.

- 1) 센터의 미디어 체험·전시 공간 기획 및 운영 방안 도출
  - 가) 미디어 놀이터 및 미디어 체험·전시 공간기획
  - 나) 미디어 체험 및 전시 공간 운영을 위한 기본 방향 수립
  - 다) 국내·외 사례 분석을 통한 센터의 체험·전시 공간 운영 방안 도출
  - 라) 센터의 기본 설계를 위한 미디어 체험·전시 공간 배치 및 구성안 제시
  - 마) 대상, 소요 시간, 주제 등을 고려한 미디어 체험·전시 프로그램 운영 방안 도출
  - 바) 미디어 체험·전시 공간 운영 및 콘텐츠 개발을 위한 제언
- 2) 센터의 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 모형 개발
  - 가) 센터 설립 계획을 바탕으로 교육과정 성취기준, 학생 흥미, 미디어 이용실태 및 수요조사 결과를 반영한 학생 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발
  - 나) 국내·외 사례 분석을 통한 센터의 미디어 리터러시 교육 프로그램 운영 방안 도출
  - 다) 학생의 교육활동 선택권을 높이고 학습 활동에 주도적으로 참여할 수 있도록 학생 중심 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발
  - 라) 효과적인 교육 프로그램 운영을 위한 교육 공간, 교구, 기자재, 인력 확보 등 제반 조건 제시
  - 마) 유사 기관의 교육 프로그램, 학교 내 미디어교육과의 차별화 방안 제시



[그림 1] (가칭)충북학교미디어교육센터의 역할 및 방향 설정 도식화  
(출처: 오창근)

## 2. 연구의 내용

### 가. 연구 과업의 개요

- 1) 과업명: 충북학교미디어교육센터 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 프로그램 개발
- 2) 과업 내용:
  - ① 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 프로그램 개발
  - ② 교육과정과 연계한 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발
- 3) 과업 기간: 2021년 6월 24일 ~ 12월 27일
- 4) 소요 예산액: 59,752,700원

### 나. 연구 내용

- 1) 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 프로그램 개발
  - 가) 대상 공간: 다목적 상영관, 어린이 라이브러리, 미디어 카페, 미디어 놀이터 등 체험·전시 공간
  - 나) 사례 분석: 국내·외 미디어 체험·전시 공간 사례 분석 후 특성화 방안 도출
  - 다) 설문조사 실시: 사용자 참여적 공간 설계를 위한 공간 이미지 설문 및 운영방안 의견 청취
  - 라) 전시 공간 기획안: 미디어 체험·전시 공간의 배치 방안, 전시 유형, 가상도 등 제시
  - 마) 전시 기획 방안: 학생 참여적 전시 기획 및 체험전시 콘텐츠 제안
  - 바) 공간 운영방안: 전시·체험 프로그램 운영방안 및 전시 교육 프로그램 시안 제안
- 2) 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발
  - 가) 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발의 방향
    - 미디어 리터러시 관련 교육과정 성취기준 및 국내외 사례 분석
    - 학생 미디어 이용실태, 학생의 흥미와 교육활동 선택권, 수요조사 결과 분석
    - 유사 기관 교육 프로그램 및 기준 학교 미디어교육과의 차별화
    - 디지털 시민성을 기르는 미디어 리터러시 교육
  - 나) 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형의 실제
    - 디지털 시민성 교육을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형의 실제 내용(디지털 환경의 아동 권리와 핵심 개념을 토대로 한 개발)
    - 효과적인 운영을 위한 교육 공간, 교구, 기자재, 인력 확보 등 제반 조건 제언

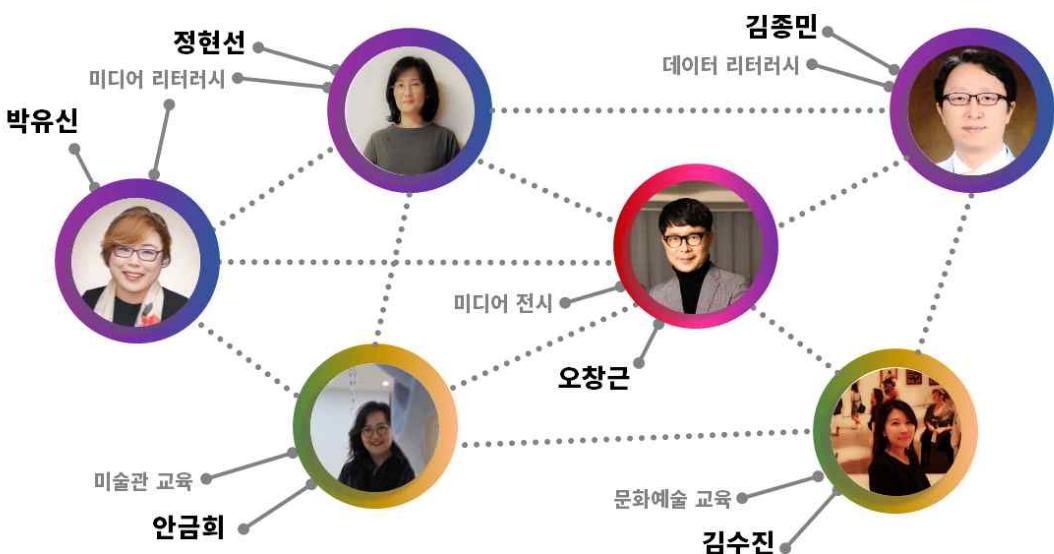
### 3. 연구추진 방법

#### 가. 연구 방법

- 1) 사례 분석: 온라인 미디어를 포함한 문헌 조사, 분석, 특장점 도출
- 2) 설문조사: 수요자 및 전문가 대상 설문조사, 분석, 반영
- 3) 전문가 자문: 미디어 전시 및 교육 전문가 자문·분석, 제안 수렴
- 4) 방안 제안: 공간기획의 특성화 방안 및 교육 프로그램의 차별화 방안 제언

## 나. 연구추진 조직의 편성

- 1) 연구책임자: 오창근(교수)
- 2) 미디어 체험·전시 영역: 안금희(교수), 김수진(강사), 김일환(임원)
- 3) 미디어 리터러시 교육 영역: 정현선(교수), 김종민(교수), 박유신(교사)



[그림 2] 용역 수행 조직도 (작성: 오창근)

## 다. 연구추진 일정

- 1) 연구 추진 일정표

<표 1> 연구추진 일정표

연구 및 추진 내용	7월	8월	9월	10월	11월	12월
● 자료 조사 연구						
- 문헌 조사 및 분석						
- 현장 조사 및 사례 분석						
● 연구 및 개발						
- 사례 자료 분석 및 종합						

- 체험·전시 공간기획			■■■	■■■		
- 교육 프로그램 모형 개발			■■■	■■■		
- 전시 공간 운영 방안			■■■	■■■	■■■	■■■
- 교육 프로그램 운영 방안			■■■	■■■	■■■	■■■
● 자문 및 보고						
- 전문가 자문회의			■■■	■■■	■■■	
- 중간 보고			■■■	■■■		
- 최종 보고			■■■	■■■		■■■
● 최종보고서 제출 및 정산						■■■

2) 용역 수행 과정의 검증을 위한 충북미디어교육협의회 일정

- ❖ 1차 협의회: 2021. 10. 1
- ❖ 2차 협의회: 2021. 11. 5
- ❖ 3차 협의회: 2021. 12. 6

3) 용역 중간 과정의 점검을 위한 중간 보고회

- ❖ 일시: 2021. 10. 8
- ❖ 장소: 충북교육연구정보원 2층 세미나실
- ❖ 제출: 중간보고서 100부, 정책연구용역 이행사항보고서, 발표 자료 등

## II. 미디어 체험 전시·공간 기획 및 운영 프로그램 개발

### 1. 미디어 체험·전시 공간의 사례 분석

#### 가. 다목적 미디어극장 관련 사례 분석

##### 1) 다목적 극장의 롤모델: 독일 칼스루에 예술과 미디어 센터(ZKM) 미디어극장

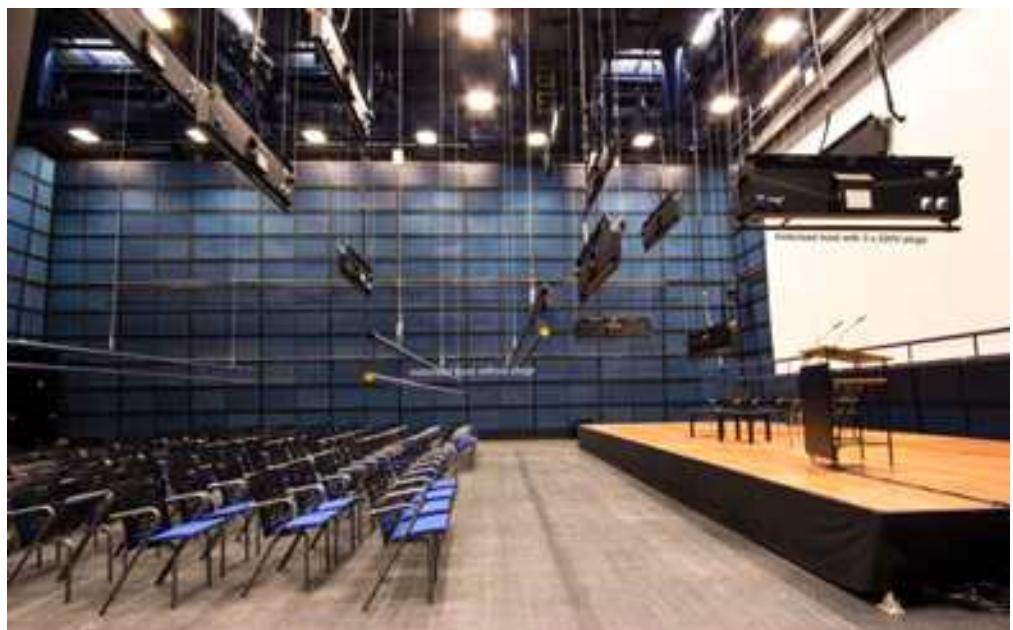
독일 남서부 칼스루에(Karlsruhe) 소재 예술과 미디어센터(ZKM)은 1989년 세계적인 미디어아트 연구 및 체험 전시 센터로 설립된 후, 시내 중심지의 과거 포탄공장을 개조한 초대형 건물에 1997년 입주했다. 거대한 중정이 나열된 건물 구조에 들어간 육중한 상자 모양의 외관은 미디어극장이 건물 속의 건물로 기획되었음을 증명한다. 미디어극장 내부는 텅 빈 상자와 같은데, 공연, 전시, 강연, 행사 등에 접합하도록 상시 이동 및 설치 가능한 설비를 구비하였다. 객석은 접이식 의자로 구비하여 신속하게 설치 및 해체가 가능하다. 무대 또한 고정식이 아닌 이동식으로 구성하여 행사에 따라 서로 다른 무대 구성을 보여준다. 공연과 행사의 필요에 따라 무대 자체를 극장 내부에서 치울 수 있고, 여러 곳에 작은 무대 여러 개를 설치할 수도 있다.

기본적인 극장 또는 공연 공간의 성격을 ‘블랙박스’로 규정할 때 ZKM의 미디어극장은 육면체 박스 형태의 전형을 보여준다. 비워진 상자는 언제든 채울 수 있다는 신념 아래 미디어 공연뿐만 아니라 다양한 강연회는 물론 촬영까지 활용하고 있으며, 미디어 연구소장 겸 미디어 아티스트 제프리 쇼(Jeffrey Shaw)의 가상현실 체험 전시를 위해 극장 내부에 거대한 돌을 설치한 경우도 있었다. 특별한 공연이 없을 때는 ZKM과 함께 설립된 자매 교육기관인 칼스루에 조형대학교(HfG Karlsruhe) 학생들의 공연 실습이나 음향 설치 세미나를 위해 미디어극장을 제공하는 빈도도 높으며, 특히 무대디자인 전공과 디지털 미디어 전공의 실습 수업을 위해 이용하는 경우도 많다. 바우하우스 운동의 전통에서 무대는 종합예술의 공간이다(이바도, 2021). 새로운 미디어아트 전시와 연구를 지향하는 ZKM도 무대를 전면에 고정하거나 영상 또는 전통 음악 등의 장르로 제한하지 않고 다양한 창작 활동 및 참여의 공간으로 활용하고 있다.



[그림 3] 독일 칼스루에 중심가의 과거 포탄공장을 개조해서 문을 연 ZKM 건물 전경

(출처: [https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ZKM\\_Karlsruhe\\_I.JPG](https://commons.wikimedia.org/wiki/File:ZKM_Karlsruhe_I.JPG))



[그림 4] ZKM 미디어극장의 내부 전경

(출처: [www.zkm.de](http://www.zkm.de))



[그림 5] ZKM 미디어극장에서 열린 청소년 대상 해커톤 프로그램 행사 장면  
(출처: [www.zkm.de](http://www.zkm.de))

## 2) 복층의 다목적 극장 사례: 미국 웨스너 아트센터

미국 오하이오 주립대학교 부설 웨스너 아트센터(Wexner Center for Arts)의 극장 내부도 다목적 활용을 위해 텅 비어 있다. 1만 평방미터의 면적에 3층 구조로 건설된 독특한 형태의 건물은 전시와 공연 등 다목적 용도에 적합하게 설계되었다. 공연장으로는 전통적인 무대 구성이 가능한 머숀 오디토리엄(Mershon Auditorium)과 더불어 행사 성격에 따라 무대와 객석의 공간을 가변적으로 설치할 수 있는 다목적 블랙박스 공연 공간(Performance Space)도 배치되었다. 특히, 2층 구조로 회랑이 내부 벽면을 따라 설치되어 있기 때문에 상부에서 내려다보는 방식의 공연 관람도 가능하다. 이 극장에서는 다양한 행사뿐만 아니라 디지털 미디어와 함께 DJ 공연을 진행하기도 했다. 객석은 필요에 따라 설치 및 철거가 가능하며, 관객은 서서 관람할 수도 있다.



[그림 6] 미국 오하이오 주립대학교에 1989년 건립된 웨스너 아트센터 건물 전경  
(출처: [https://en.wikipedia.org/wiki/Wexner\\_Center\\_for\\_the\\_Arts](https://en.wikipedia.org/wiki/Wexner_Center_for_the_Arts))



[그림 7] 웨스너 센터의 공연공간(Performance Space)  
내부는 2층 회랑을 설치한 블랙박스 상자 형태이다.  
(출처: <https://wexarts.org/>)



[그림 8] 웨스너 극장에서 열린 학생 파티 행사에서 공간을 다목적으로 사용하고 있다.

(출처: <https://wexarts.org/special-events/fall-student-party>)

#### 나. 어린이 라이브러리 관련 사례 분석

##### 1) 두 공간의 통합적 구성 사례: 교토국제만화박물관

기존의 학교를 개조해 2006년에 개관한 교토국제만화박물관은 만화의 역사와 전 세계의 만화책 등을 볼 수 있는 박물관이다. 박물관의 어린이도서관은 어린이와 함께 온 가족들이 이용하는 공간으로 주말이나 방문객이 많을 때는 12세 이하의 어린이와 그 가족만 이용하도록 한다. 만화책을 포함한 3,000권의 동화책을 읽을 수 있으며(공간1), 뒤편 구석 공간에서는 모니터가 준비되어 만화영화를 볼 수도 있다(공간2). 공간1과 공간2가 한 공간에 배치된 모습으로 미디어 교육센터에 시사하는 바가 있다. 또한 공간의 편안함을 높이기 위해서 신발 벗고 입장하고, 사진의 가운데에서 보는 바와 같이 편안하게 누워서 읽을 수 있는 공간을 마련하였다.



[그림 9] 교토 국제만화박물관의 내부 설계는 방문객의 편안함을 추구한다.  
(출처: <https://blog.naver.com/zoe87/220711793827>)

## 2) 흥미로운 자료 배치의 사례: 현대어린이책미술관

현대어린이책미술관은 국내 최초의 책을 주제로 한 어린이 미술관이다. 여러 가지 기획 전시와 교육 프로그램이 운영되며 그림책이 있는 열린 서재 공간은 그림책을 읽을 수 있도록 하였다. 위의 사진은 국내외 업선된 그림책 6,000권으로 구성된 열린 서재 공간을 보여 준다. 계단형 공간에 앉아서 자유롭게 책을 읽을 수 있을 뿐만 아니라 작은 동굴같은 공간은 공간에 대한 흥미와 재미를 느낄 수 있도록 한다. 빈백 등의 편안한 의자를 두어 여유로운 자세로 책을 읽을 수 있도록 하였다. 특히 벽면 그림책의 표지가 앞을 향하도록 구성하여 그림책을 검색하고 열람하는데 어려움을 줄이고 그림책에 대한 흥미를 높일 수 있도록 구성하였다.



[그림 10] 현대어린이책미술관의 열린 서재 공간  
(출처: <https://thehyundaiablog.com/entry/MOKA>)

- 3) 개방적 공간과 편안한 장소의 사례: 프랑스 티온빌 미디어 라이브러리(The library and media library in Thionville, France)

2016년 프랑스 티온빌에 설립된 미디어 라이브러리로 4,500m<sup>2</sup> 규모이다. 곡선의 형태로 만들어진 미래지향적 디자인이 특징적이다. 미디어 라이브러리의 일반적인 기능에 의문을 제기하며, 이 미디어 라이브러리는 ‘제3의 공간’, 대중이 자신의 조건을 갖춘 배우가 되는 자리, 창조와 수신의 자리를 제공한다. 전시, 창작, 음악 스튜디오, 카페 레스토랑 등이 들어서 있다. 외부 정원 공간에서는 낮잠을 자거나, 소풍하러 가거나, 밖에서 책을 읽거나, 단체로 만날 수 있는 새로운 용도를 제공한다. 미디어 라이브러리 공간은 카펫을 넓게 깔아서 어린이와 보호자들이 편안한 자세로 눕거나 앉아서 책을 읽을 수 있도록 하였다. 그럼 책은 낮은 높이의 바퀴 달린 상자 안에 놓여서 쉽게 꺼내어 볼 수 있도록 한 점이 특징적이다. 특히 유리로 둘러싼 벽면과 유선형의 비정형적 공간은 개방적인 분위기를 극대화한다.



[그림 11] 프랑스 티온빌의 미디어 라이브러리

(출처: <https://www.archdaily.com/804682/media-library-third-place-in-thionville-dominique-coulon-and-associes>)

#### 다. 미디어 카페 관련 사례 분석

##### 1) 휴식을 위한 미디어 공간 사례: 라파우자 뮤지엄, 롯데백화점 동탄점 등

라파우자 뮤지엄의 네이처 판타지아 <미디어아트展-자연환상곡>에서는 관람객이 총 5개관 대형스크린에서 펼쳐지는 미디어아트를 경험할 수 있었다. 특정 관에 설치된 가변형 미디어 월은 벽 자체에 미디어아트가 프로젝션되는 것이 아니라 이동이 가능한 형태로 제작되었다. 따라서 미디어 놀이터 공간과 미디어 카페의 합체에 이러한 형태의 움직일 수 있는 미디어 월을 활용한다면 좀 더 넓은 공간에서 전시를 진행할 수 있다는 장점이 있다.



[그림 12] 라파우자 뮤지엄의 옮길 수 있는 미디어 월

롯데백화점 동탄 AIT SQUARE에서는 빈백 등 편안한 의자에 사람들이 앉아서 미디어아트를 감상하는 형태로 공간이 구성되었다. 따라서 휴식과 마음 챙김 관련 미디어 영상이 프로젝션 되는 공간에서 방문객들은 편안한 의자로 미디어아트를 감상하면서 휴식을 경험할 수 있다. 미디어 작품을 바라보면서 불명, 물명, 소리명 등의 명상적 경험이 가능한 배치이다.



[그림 13] 롯데백화점 동탄 AIT SQUARE에 스크린과 빈백이 배치된 모습

창원 카페 모드니에서는 미디어 월과 소파가 배치된 공간을 볼 수 있다. 따라서 미디어아트의 성격에 따라 어떤 경우에는 롯데백화점 동탄 AIT SQUARE처럼 화면을 바라보도록 의자를 설치하고, 어떤 경우에는 다른 사람들과 의견을 나누는 만남의 공간으로 소파와 의자, 탁자를 배치할 수 있다. 위 의자 배치에서 미디어아트 영상을 보면서 휴식을 취할 수 있다면, 아래 의자 배치에서는 미디어아트와 함께 휴식할 수 있는 공간이 될 수 있다.



[그림 14] 창원 카페 모드니에 소파와 미디어 월이 배치된 모습

## 2) 미디어 검색 및 열람 공간 사례: 독일 ZKM 미디어테크, 만화카페 별툰

ZKM 미디어테크에서는 우주선 형태로 제작된 일인용 미디어 검색 설비가 설치되어 관람객들이 해당 설치물에 앉아서 미디어 검색과 탐색을 진행할 수 있다. 이는 혼자서 자유롭게 미디어를 열람할 수 있는 형태이다.



[그림 15] 독일 ZKM 미디어테크에 설치된 우주선 형태 미디어 검색용 설비  
(출처: [www.zkm.de](http://www.zkm.de))

만화카페 ‘별툰’은 책을 편한 자세로 누워서 읽을 수 있는 구조로 되어있다. 이러한 공간의 형태를 책이 아닌 미디어 검색과 열람에도 적용할 수 있다. 따라서 한 벽면을 구획화된 구조로 설계하여, 사람들이 혼자가 아닌 친한 친구나 가족과 함께 한 구획에 들어가서 함께 미디어 검색과 열람을 실행할 수 있는 구조로 차용할 수 있다. 이는 공간을 점유하고 뒹굴뒹굴하면서 동시에 미디어와 친해질 수 있는 공간에 해당한다.



[그림 16] 만화카페 벌툰, 벌집 형태 미디어 검색 공간 가능  
(출처: <http://m.ksmnews.co.kr/view.php?idx=252182>)

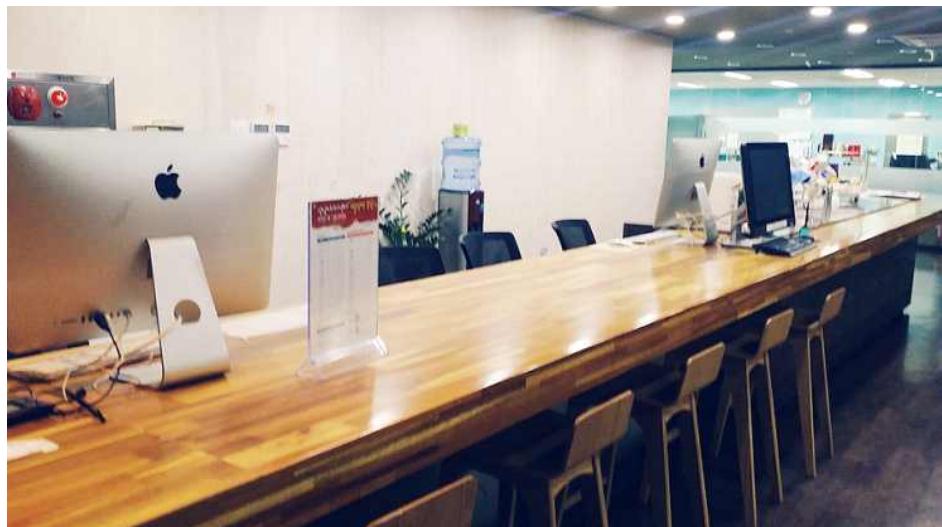
### 3) 모임과 토의 공간 사례: 미국 드라마 세트, 성남미디어센터, 광교 허브

아래 이미지(그림 17)는 미국의 한 텔레비전 드라마에 나오는 스타트업 테크 회사의 장면으로 계단 위쪽 부분에 ‘Omelette Bar’라고 나와 있는 장소가 있다. 이 공간은 오믈렛 외에 다양한 먹을거리들이 배치될 수 있고 바로 옆에 식탁이 존재해서 사람들이 음식을 먹으면서 가볍게 회의를 할 수 있는 구조로 되어있다. 따라서 이를 적용하여 공동 주방과 회의 공간을 적절하게 배치할 수 있다.



[그림 17] ‘조이의 특별한 플레이리스트’에 등장하는 식사+토의 공간

성남미디어센터는 시민들의 배움과 만남, 창작과 소통의 공간이다. 따라서 오픈주방이 설치되어 사람들이 스스로 음식을 해서 먹고 나누면서 이야기를 할 수 있는 구조가 존재한다. 여기는 간단한 오픈 키친과 테이블이 설치되어 있고, 컴퓨터가 설치되어 있어 검색 활용에 편리하게 사용할 수 있다. 개수시설과 전자레인지, 테이블 등이 설치되어 있다. 장애인 및 남녀노소 모두가 자유롭게 휴게할 수 있는 공간으로 조성하였다.



[그림 18] 성남미디어센터의 오픈 주방  
(출처: <https://m.blog.naver.com/ssovely8/220568060052>)

경기콘텐츠진흥원 광교 허브는 VR과 AR을 체험하고 관련 비즈니스 사업을 지원하는 공간이다. 이중 다목적 로비 공간은 의자와 탁자를 자유롭게 배치하고 바꿀 수 있어서 여러 소모임이 모여서 회의와 활동을 진행할 수 있다. 카페 형태의 공간에서 사용자 및 방문객은 자유롭게 토의, 협의, 환담할 수 있으며, 프로젝트 발표 행사 개최 시 카페 공간도 전시 공간으로 변모한다.



[그림 19] 경기콘텐츠진흥원 광교 허브의 카페 공간

#### 라. 미디어 놀이터 관련 사례 분석

1) 인터랙티브 미디어 체험 기반의 미디어 놀이터 사례: 미디어 놀이터 광주

가) 특징

창의적 판타지와 뉴미디어가 결합된 활동형 미디어로 구성되었다.

나) 기술

증강현실, 모션 인식 등 다양한 미디어 기술을 체험할 수 있는 인터랙티브 공간을 연출했다.



[그림 20] 광주 미디어 플레이 그라운드

(출처: [http://gjmp.kr/index.php?mid=page\\_BoZV01](http://gjmp.kr/index.php?mid=page_BoZV01))

## 다) 콘텐츠 구성안

### 뉴판타스틱월 (new FantasticWall-Wallyball)

"나쁜 사냥꾼들이 열중 위기 둘째인 복극공을 위협하고 있어요.  
사냥꾼을 물리치고 복극공을 구해주세요!"  
미디어 플레이터에서 지구를 지키는 지구수호자가 되어보세요.



### 어썸런 (AweSomeRun)

어썸런은 인터랙티브와 운동이 결합된 새로운 장르의 스포츠 콘텐츠입니다.  
인터랙티브 콘텐츠들은 사용자의 집중도와 몰입도를 높여 운동 효과를 극대화합니다.



### 판타스틱월 (FantasticWall-Wallyball)

다양한 테마의 세상이 화면에 나타납니다.  
제한 시간 안에 화면에 나타나는 올표들을 맞히며 점수를 획득하고, 별들을 빛나게 만들어주세요!



### 퍼즐 아틀리에 (FantasticWall-Puzzle)

빛의 도시 광주의 작가 작품들이 퍼즐로 풀어져 있습니다.  
빈 곳에 맞는 퍼즐을 찾아 맞추며 작품을 완성해보세요!



### 빛의 폭포 (MyselfArt)

아름답게 흘러내리는 빛의 폭포와 작가들의 작품이 어우러져 만들어진 공간입니다.  
흐르는 폭포에 서서 아름다운 꽃을 피우고 인생샷을 찍어보세요.



### 생명의 바다 (ColoringWorld-Seatopia)

풀고기 그림에 색을 칠하여 자신만의 풀고기를 바닷속 세상에 탄생시킵니다.  
바닷 속 세상을 돌아다니는 풀고기를 턱지하면 다양한 효과가 일어납니다.





[그림 21] 광주 미디어 플레이 그라운드 프로그램 소개

## 2) 복합 미디어 체험형 사례: 상암 DMC 홍보관 및 1인 미디어 체험관

### 가) 특징

다양한 미디어 전시물 복합 전시 체험관으로 미디어아트, 인터랙티브 설치, 홀로그램, 가상현실 등 첨단 미디어 기술을 활용한 놀이 및 전시 체험이 가능하다.



[그림 22] 상암 DMC 홍보관

3) 방송 미디어 기반의 체험 및 크리에이티브 스튜디오 체험 사례  
:조선일보 뉴지움, 인천 시청자 미디어 센터, 청년 미디어 타워 등

#### 가) 특징

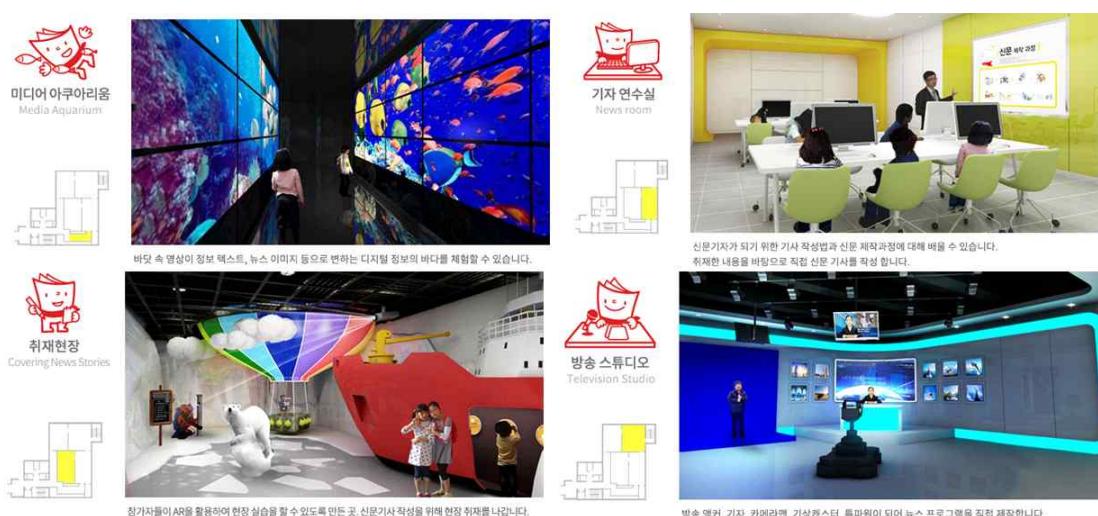
방송 미디어 기반의 체험 및 크리에이티브 스튜디오 체험형 전시 환경이다. 신문, 방송 등의 매스미디어에 연계한 첨단 콘텐츠 기술 체험 및 학습이 가능하다.



[그림 23] 조선일보 체험관 미디어 랩 소개 웹 페이지

#### 나) 주요 체험 프로그램 소개

##### ① 조선일보 뉴지움





미디어체험관은 미디어 아쿠아리움, 기자연수실, AR활용취재현장, 방송스튜디오, VR뉴스센터, 뉴스갤러리 등의 체험코너로 구성되어 있습니다.



[그림 24] 조선일보 뉴지움 미디어체험관 소개

(출처: <http://newseum.chosun.com/Medialntroduce.asp>)

## ② 인천시청자미디어센터

인천시청자미디어센터는 건물 3층에 사용자의 미디어 체험을 위한 다양한 시설과 콘텐츠를 설치했다. TV와 라디오 등 방송 미디어가 스튜디오 체험의 중심을 이룬다면, 통로 공간에 설치된 인터랙티브 아트 작품과 AR, VR 체험 콘텐츠는 방문객의 미디어 체험 자체를 넓혀주는 기능을 수행하고 있다. 전체적으로 교육 프로그램이 방송과 영화 등 스크린 미디어에 치중되어 있고, 학생보다는 성인을 대상으로 교육 프로그램을 제공한다는 측면에서 기존 미디어를 넘어서는 미래지향적인 체험 공간으로서의 학교미디어교육센터와는 차별화된다.





[그림 25] 인천 시청자 미디어센터의 미디어 체험관 소개

(출처: <https://kcmf.or.kr/comc/incheon/>)

#### 4) 스토리텔링 기반의 미디어아트 체험 전시 사례

: 텁탭월드, 아르떼 뮤지엄, 빛의 병커, 아난티 캐비네드 뽀아송, 플라워 바이 네이키드 등

##### 가) 특징

스토리텔링의 주제 기반의 미디어아트 체험형 전시로 첨단 디지털 아트 기술로 구현한 몰입 경험형 체험 콘텐츠로 구성되었다.



[그림 26] 제주 아르떼 뮤지엄  
(출처: <http://artemuseum.com/>)



[그림 27] 일본 팀랩 미디어 파크  
(출처: <https://www.teamlab.art/ko/e/ddp>)

5) 온라인 기반의 미디어 전시 사례

: 유튜브, 로블록스, 제페토 등의 소셜 미디어 플랫폼(온라인 기반 미디어 놀이터)

가) 특징

온라인 기반 소셜 플랫폼을 기반으로 미디어 창작자 소비자가 소통하고 경험하는 미래 지향형 미디어로 향후 산업적 영향력이 가장 큰 미디어로 발전되고 있으며, 다양한 콘텐츠가 생산되고 소비되고 있다.



[그림 28] 로블록스는 게임 체험 기반의 메타버스 서비스다.

(출처: <https://www.roblox.com>)



[그림 29] 제페토는 친교 중심의 메타버스 서비스다.

(출처: <https://www.naverz-corp.com/>)

#### 6) 미디어 놀이터의 관련 사례 분석을 통해 파악한 동향 요약

- 방송, 예술, 교육, 홍보 등 다양한 분야에서 미디어 체험전시 대폭 증가
- 디지털 기반의 첨단 기술을 활용하여 새로운 경험을 유도하는 콘텐츠 유형 확대
- 시각적 경험을 넘어 오감 체험의 미디어 기술 도입 및 적극 활용 중
- 단순 관람을 넘어서 인터랙티브 콘텐츠 체험으로 흥미와 학습 유도 경향
- 첨단 미디어의 특성상 트랜드를 추종하는 휘발성 콘텐츠 제작 증가
- SNS, 가상 전시, 메타버스, NFT, 창작물 공유 등 온라인 연계 및 융합 경향

## 2. 미디어 체험·전시 공간의 특성화 방안

### 가. 체험 공간의 조건 및 특성화 키워드

#### 1) 체험 공간의 위치 및 면적 조건 사항

- 가) 다목적 미디어극장: 4층, 250m<sup>2</sup>
- 나) 어린이 라이브러리: 1층 주차장 옆, 150m<sup>2</sup>
- 다) 미디어 카페: 2층 로비, 200m<sup>2</sup>
- 라) 미디어 놀이터: 2층, 100m<sup>2</sup>

## 2) 체험 공간의 문제점

- 가) 다목적 미디어극장: 다목적 공연 및 전시 행사에 다소 협소함
- 나) 어린이 라이브러리: 공간의 협소함 및 사용자 특정의 모호함
- 다) 미디어 카페: 공간의 협소함 및 동시 수용 인원의 한계
- 라) 미디어 놀이터: 공간의 협소함 및 체험 동선의 안배 문제



[그림 30] 센터 설립을 위한 선행 연구를 바탕으로 작성한  
4개 체험 공간의 배치도 (작성자: 오창근)

## 3) 대상 공간의 특성화 키워드

- 가) 다양성: 다양한 미디어 형식, 교육 내용, 체험 방식 제안
- 나) 적응성: 경계와 구획을 넘나들며 유연하게 활용 가능한 모듈화 설비 구성
- 다) 친화성: 사용자의 공간 활용 요구와 교육적 활용 편의성에 최적화된 구성
- 라) 독창성: 기존 미디어 교육 시설 및 체험관과는 차별화된 공간디자인 적용

## 나. 제3의 공간으로서 센터 공간의 특성화 방안

### 가) ‘제3의 공간’의 의미와 사례

‘제3의 공간(The Third Place)’이라는 개념은 1980년대 미국 사회학자 레이 올든버그(Ray Oldenburg)가 언급하며 그 중요성을 인식하게 되었다. 올든버그는 제3의 공간을 ‘아주 좋은 공간(The Great Good Place)’으로 불렀다. 삶의 첫 번째 공간은 가정이며, 두 번째 공간은 직장을 말한다. 집이나 직장이 아닌 세 번째 공간으로서 제3의 공간은 사람들과의

공동체를 만들고 소통을 하며, 사교의 장소이자 자아실현의 공간이다(Oldenburg, 1989; 김재학, 이재규, 2018, p.81 재인용). 즉 제3의 장소는 “거주의 공간인 가정이나 노동의 공간인 직장 다음으로 인간에게 꼭 필요한 건전한 공동체 공간을 뜻한다”(박진아, 2014).

제3의 공간은 사적 공간인 집이나 경제 생산을 위한 공적 공간인 직장 등의 공간에서 벗어난 공간이며 그리고 개인의 일상생활 안에서 즐겁게 모여 함께 있는 시간을 즐기기 위해 모이는 공간을 말한다. 예를 들어 카페, 서점, 미용실, 도서관 등과 같이 현대 사회에서 다양한 세대의 사람들이 방문하고 모일 수 있는 장소이다. 이 중에서 도서관은 연령, 경제적 수준, 가치관 등과 관계없이 모든 사람에게 열려있고, 다양한 흥미와 관심을 고려하여 사회적 상호작용, 정보와 학습 경험을 제공하는 제3의 공간 중 최고의 유형이라고 하였다 (Lawson, 2004; 김재학, 이재규, 2018, 재인용). 미디어교육센터 역시 학생과 지역주민 모두에게 열려있는 공간이며 다양한 참여자들의 흥미와 관심을 고려하고 여러 가지 경험과 체험을 제공하는 제3의 공간의 역할을 갖는다.

레이 올든버그가 제시한 제3의 공간의 8가지 특징은 다음과 같다 (김재학, 이재규, 2018, 82-84; 박새연, 최정아, 2021, 334).

첫째, 중립적 공간 (Neutral): 특정한 개인에게 편향된 공간이라기 보다는 모든 방문객이 원할 때 입장 가능하며 다양한 방문객 간의 자유로운 모임이 형성된다는 점에서 중립적이다.

둘째, 평등한 공간 (Leveler): 모두를 포용하는 곳으로 사회경제적 지위와 상관없이 모든 계층의 사람들이 평등한 곳이다.

셋째, 대화가 있는 공간 (Conversation is the main activity): 제3의 공간에서 가장 중요한 활동이자 이 공간을 유지시키는 활동은 대화이다.

넷째, 접근성과 편의 (Accessibility and Accommodation): 제3의 공간의 접근이 쉬워야 하며 다른 공간과 달리 공간의 방문은 비규칙적이며 무계획적이다.

다섯째, 단골 (The regular): 단골 손님이나 고정 고객이 있으며 그들은 새로운 방문객을 존중하며 수용한다.

여섯째, 평범한 공간 (A low profile): 제3의 공간은 외견상 수수하며 평범한 일상의 분위기를 만든다.

일곱째, 유희적 공간 (The mood is playful): 제3의 공간은 항상 즐거운 분위기를 유지하는 공간이다.

여덟째, 또 다른 하나의 집 (A home away from home): 제3의 공간은 제1의 공간인 집과는 다르지만, 심리적 편안함과 지지를 받는 느낌을 준다는 점에서 또 하나의 집인 셈이다.

위의 특징에서 살펴본 바와 같이 제3의 공간은 물리적 특징으로 규정되기보다는 사람들 간의 상호작용을 통해서 그 특징이 형성된다는 점을 알 수 있다. 일반적으로 제3의 공간이라는 개념은 마케팅 차원에서 다루어지고 있다. 예를 들어 카페, 서점, 코워킹 스페이스 등과 같은 공간의 특징을 분석하거나 이들 공간의 디자인을 위해서 제3의 공간이라는 개념을 활발히 사용하고 있다.

올든버그의 제3의 공간에 대한 논의에서 청소년 문화와 관련지어 재미있는 기술을 하고 있

다. 미국의 레빗타운 (1947년부터 1960년대 초까지 대규모 조립식 주택단지인 레빗타운) 프로젝트를 통해 지역 사회에서 아이들이 소외되는 상황을 잘 보여주고 있다고 한다 (Oldenburg, 1999; p.389). 도시사회학자인 갠스는 1950년대 후반 레빗타운의 3,000가구를 중점적으로 관찰하였다(Oldenburg, 1999). 레빗타운의 성인 거주자에게 이 공간은 활기차며 매력적인 공간으로 인식되었지만 특히 십대 청소년의 경우에는 그 공간이 무미건조하고 답답하다고 생각했다. 많은 부모가 아이들은 교육을 받거나 일하는 시간 외에는 집에서 머물러야 한다고 입장이었다. 그러나 레빗타운에서 청소년들이 모일 만한 장소가 있지만 교통 수단의 어려움으로 접근성이 떨어졌다. 영화관이나 볼링장은 비싸고 학교는 방과 후 이용을 허락하지 않았으며 공공시설이 없고, 가게도 없어서 동네 길거리에서 소란을 피우는 경우가 많았다. 특정한 지역 사회에서 청소년들의 문제는 이들이 집과 학교가 아닌 제3의 공간을 제공하지 못한 데에 따른 문제라고 할 수 있을 것이다.

한편 청소년들이 즐겨 가는 쇼핑몰은 어떠한가? 올든버그는 청소년들이 즐겨 가는 쇼핑몰은 통제된 환경에서 수동적으로 소비주의를 습득하는 공간이라고 비판한다. 또한 어른과 아이들 간의 상호작용이 일어나지 않으며 발달 측면에서도 의미 있는 역할을 하지 못한다고 한다.

다른 대안이 없는 한 청소년들이 쇼핑몰에서 배회하는 것을 보는 것은 그리 어려운 일이 아니다. 따라서 현대 사회에서 지역의 청소년들이 이용할 수 있도록 지역별로 여러 유형의 공간을 만드는 것이 필요하다. 이러한 제3의 공간에서 청소년들은 스스로 무엇을 할지 선택하고 대화를 하며 성장해 나가는 것이다. 청소년들이 쉽게 방문하고 또래 아이들과 혹은 성인들과 상호작용을 자유롭게 할 수 있는 일종의 만남의 장소 혹은 여러 가지 활동을 무료로 예약하지 않고 즐길 수 있는 장소와 같은 공간이 필요하다.

#### 나) 제3의 공간으로서 학교미디어교육센터의 특성

학교미디어교육센터는 학생과 지역주민에게 편안한 일상의 공간인 동시에 건전한 공동체 공간으로서 풍요로운 경험을 제공할 필요가 있다. 제3의 공간은 참여자가 공간을 일상적인 공간으로 인식하고 사회적 상호작용을 활발히 하도록 촉진한다. 사회적 상호작용을 기반으로 형성되는 제3의 공간으로서 학생과 지역주민들에게 미디어교육센터가 역할을 담당할 수 있게 하도록 어떠한 공간을 구성하고 어떻게 이용하도록 해야 하는가? 이와 같은 요구에 대응하여 제3의 공간 개념을 공용공간으로 적용한 연구들이 활발히 수행되고 있다. 제3의 공간과 코워킹 스페이스의 관계를 살펴 본 연구에서는 제3의 공간의 특징을 중립성, 평등성, 접근성, 다차원성, 활동성, 유희성의 여섯 가지로 제시하였다. 제3의 공간의 시각에서 서점 공간을 다룬 연구에서는 공간 구성 측면에서 개방성, 영역성, 체험성을, 공간 이용 측면에서는 접근성, 편의성, 유희성을 제시하였다. 이 연구에서는 공간 구성적 측면과 공간 이용적 측면을 구분하여 제시한 점이 특징적이다.

제3의 공간으로서 갖춰야 할 학교미디어교육센터에서의 공간적 특징은 다음과 같다.

<표 2> 제3의 공간의 특성을 학교미디어교육센터에 적용한 내용

특징	적용 내용
접근이 쉬운 공간	지리적 접근뿐만 아니라 정보와 장비, 시설에의 접근이 쉽다.
개방적 공간	공간이 모두에게 개방되어 있으며 시각적으로 열린 공간(투명 소재 사용 등)을 제공한다.
대화가 있는 공간	대화를 통한 공동체 경험을 제공함으로써 사회성을 경험하는 공간이다.
편안한 공간	집은 아니지만 심리적 안정감을 주는 공간이다.
유희적 공간	즐거운 분위기를 유지하는 공간이다.

더 나아가 인터넷 모바일 기술의 발달로 이제 제3의 공간은 물리적 공간을 넘어서서 가상의 공간에서 사람들을 만나고 아이디어를 공유하고 일종의 새로운 커뮤니티를 형성하며 새롭게 확장될 수 있다. 이렇게 가상 공간에서의 공동체는 다시 물리적인 공간에서의 만남을 자극할 수 있다. 물리적인 공간으로서 학교미디어교육센터뿐만 아니라 온라인 플랫폼 역시 ‘제3의 공간’으로서의 역할을 담당할 수 있어야 한다.

최근 미술관이나 박물관, 도서관과 같은 문화기관이 점차 복합 문화기관으로 탈바꿈하고 있다. 박물관에서 공연이 이루어지거나 도서관에서 전시가 이루어지는 등 문화기관의 여러 기능을 통합하거나 여가와 소비 시설들이 문화기관에 새롭게 통합되기도 한다. 학교미디어교육센터 역시 전시, 공연, 교육, 휴식 등의 다양한 기능을 통합할 필요가 있다.

#### 다) 체험 중심 학교미디어교육센터의 공간기획 관련 선행 연구

문화 체험에 관한 연구 중 대표적인 이론이 파인(Pine)과 길모어(Gilmore)의 체험경제이론이다(Pine & Gilmore, 1999). 복합문화공간에서의 체험을 분류할 때 파인과 길모어 이론이 적합하다(Jeon, 2018; 박새연, 최정아, 2021, 재인용). 체험경제이론이란 체험을 별개의 경제적 상품으로 인식하여 기업의 가치를 높이기 위한 경제이론을 제시하였다(장혜임, 이진우, 2020). 복합문화공간에서의 체험을 분류할 때 파인과 길모어 이론이 적합하다(Jeon, 2018; 박새연, 최정아, 2021 재인용). 복합문화교육기관으로서 미디어교육센터에서 참여자들은 전시, 공연, 교육 등의 여러 가지 체험을 하게 될 것이다. 여러 가지 체험의 유형 분류 관점을 통해서 여러 가지 체험적 요소 간의 관계를 이해할 수 있을 것이다.

파인과 길모어는 소비자의 참여 형태를 나타내는 수평축과 환경의 몰입 정도를 나타내는 수직축으로 구분하고 오락적인 요소, 교육적인 요소, 일탈적인 요소, 심미적인 요소의 네 가지 영역으로 구분하였다. 네 가지의 영역(4Es)이 서로 배타적이지 않으며 한 공간에 종합적으로 나타날 때 효과가 극대화될 수 있다. 오락적 체험은 가장 오래되고 친숙한 체험으로 직·간접적인 참여를 통해 수동적으로쾌락과 유희를 느끼는 것이며 교육적인 체험은 능동적으로 참여하며 지식 혹은 기술 향상이 지각되는 것을 포함한다. 일탈적인 체험은 능동적으로 체험활동에 참여하고 몰입하는 것이며 심미적인 체험은 자연의 아름다움을 감상하는 것과 같이 공간의 미적 요소들을 지각하는 것이다.



[그림 31] 파인과 길모어의 체험 요소

학교미디어교육센터의 공간 구성을 위해서 파인과 길모어의 네 가지 체험 요소들이 종합적으로 연계되어 체험될 수 있는 환경을 마련하는 것이 필요하다. 다양한 체험의 유형과 방식들의 참여 수준 등을 생각하고 이를 공간에 반영할 수 있도록 해야 한다.

#### 다. 어린이 라이브러리의 특성화 방안

##### 1) 어린이 라이브러리 개요

가) 슬로건: “어린이, 미래의 미디어를 오감으로 탐험하다”

##### 나) 공간 특성

- 위치 및 면적: 건물 1층 주차장 옆 150m<sup>2</sup>(약 50평)
- 이용 타겟: 유치원생 또는 초등학교 저학년 학생들과 보호자 및 인솔자
- 기본 공간 구성: 컨텐츠 검색 공간/ 창작 공간/ 창작물 공유공간
- 실내외 공간의 연결: 1층 전면 풀딩 도어와 테라스 공간의 개방적인 공간
- 특징: 놀이를 통한 교육, 통합 교육, 대화가 있는 공간, 개방적인 공간, 편안한 분위기, 안전한 공간

다) 자료: 미디어 영상 자료(만화영화, 어린이 영화 등), e-Book, 오디오 북, 그림책 등

##### 2) 어린이 라이브러리의 공간 특성화 방안

###### 가) 놀이를 통한 교육

책을 포함한 다양한 형태의 미디어 자료를 탐색하고 놀이 연계 교육을 제공한다. 예를 들어 애니메이션의 캐릭터 동작 따라하기, 연극하기 등이 있다.

#### 나) 실내외 공간의 활용을 통한 융합 교육

어린이 라이브러리 실내와 실외 공간이 이어질 수 있도록 하여 경우에 따라서 실내 공간을 개방하여 실내외의 공간에서 미디어, 과학, 예술, 신체 활동 등을 포함한 융합 교육을 할 수 있도록 한다. 어린이들의 신체 활동은 신체적 발달뿐만 아니라 정서적 발달이나 사회성 발달에 좋은 영향을 줄 수 있다. 신체 놀이와 같은 체험 활동을 함으로써 즐거운 공간이 되도록 한다.

#### 다) 개방적인 공간

어린이 라이브러리는 주차장에서 바로 입장할 수 있는 공간으로 접근성이 높은 공간이다. 미디어 라이브러리의 벽면을 유리로 구성하여 공간의 개방성을 높이도록 한다.

#### 라) 대화가 있는 공간

어린이 라이브러리는 어린이와 보호자가 함께 하는 공간으로 어린이와 보호자 혹은 어린이 간, 보호자 간의 대화를 이끌어 낼 수 있는 활동을 마련하여 기본적인 소통 능력을 키우도록 한다.

#### 마) 아름다운 공간

전체 공간의 색과 질감, 공간 배치, 식물 배치 등을 통해서 어린이들이 아름다움을 느낄 수 있도록 한다.

<표 3> 어린이 라이브러리 공간 구성표

	공간 1	공간 2	공간 3
대상	개인 + 가족 방문자	인솔자가 있는 단체 방문	전체 이용자
기능	미디어 자료 검색 및 열람 공간	미디어 자료 검색 및 열람 공간 + 활동 공간	미디어 월 결과 공유 공간

#### 가) 공간 1: 개인 + 가족 방문자: 자유 활동 공간

- 공간 1은 구비 도서 열람 및 미디어 영상 및 오디오 기기를 통한 컨텐츠 소비 및 창작이 이루어지는 공간으로 구성한다. 이 활동에 집중할 수 있는 정도의 소음 레벨이 허용된다.
- 개별 학생이나 가족 방문자들이 자유롭게 개별적으로 검색과 열람을 할 수 있는 공간이다. 공간 1에는 미디어 자료 (그림책 포함) 검색대과 개인 혹은 가족이 함께 미디어 자료를 볼 수 있는 3~4인 규모의 열람 공간을 제공한다.
- 만화영화나 어린이 대상 영화 등의 다양한 미디어 자료(그림책 포함)를 열람할 수 있는 공간으로 편안하게 눕거나 바닥에 앉아서 읽을 수 있는 열람 공간을 제안한다. 교토국제 만화박물관 어린이도서관을 참조한다.

- 낮은 높이의 바퀴 달린 박스 등을 활용하여 어린이들이 쉽게 그림책이나 미디어 자료에 다가갈 수 있도록 한다. 현대어린이책미술관의 경우와 같이 그림책의 표지를 볼 수 있도록 배치함으로써 자료에 대한 열람에 더 흥미를 가질 수 있도록 적용한다.
- 편안한 소파와 러그 등을 사용하여 편안하게 검색 및 열람할 수 있도록 한다.

나) 공간 2: 인솔자가 있는 단체 방문: 단체 활동

- 공간 2는 인솔자가 있는 단체가 주로 이용하는 공간으로 전체 공간의 3분의 2에 해당한다. 일정 시간 동안의 사용이 전제되며 자료 검색 및 열람 활동과 더불어 학생들의 단체 프로그램이 이루어지는 공간이다. 단체 교육, 팀별 창작, 발표 등의 활동이 가능한 공간이다.
- 자료 검색과 열람은 경우에 따라 공간 1을 활용할 수도 있다. 공간 1과 2를 독립적으로 분리하는 것은 아니며 공간 영역만을 인테리어를 통해 구분하는 정도이다. 공간 2에는 단체가 사용할 수 있는 자료 검색과 열람할 수 있는 테블릿과 같은 미디어가 필요한다.
- 프로그램이 이루어지는 개방형 공간과 미디어 월을 마련하여 단체 대상의 교육 프로그램이 이루어질 수 있도록 한다.

다) 공간 3: 미디어 월

- 공간 3은 단체 방문 공간인 공간 2의 일부로 구성할 수 있으며 이 공간에서는 단체 활동을 통해 나온 창작물, 창작의 과정 등을 함께 공유하는 기능, 교육 목적을 위한 콘텐츠의 상영 및 관람 기능 등으로 활용한다. 미디어 월에 일정 시간 전시될 수 있도록 하여 서로의 생각을 공유하도록 하는 참여 공간을 마련한다.
- 공간 3에 필요한 기기로는 미디어 월 이외에도 컴퓨터, 카메라 등을 준비하여 어린이들이 미디어 자료를 본 후 자신의 생각이나 느낌을 그림으로 표현하여 사진으로 찍어 미디어 월에 업로드할 수 있는 기자재 및 설비를 준비한다.

4) 어린이 라이브러리의 프로그램 운영 방안

- ❖ 시각 이외에도 후각, 촉각, 청각 등 어린이들의 다양한 감각과 신체적 움직임을 일깨울 수 있는 교육을 지향한다.
- ❖ 디지털 자료는 어린이용 애니메이션, 영화, 다큐멘터리, eBook, 오디오 북 등이 해당하며 센터에서 정한 주제에 해당하는 그림책으로 자료를 구성한다.
- ❖ 어린이 라이브러리의 주제를 일정한 시기별로 정하여 미디어 자료를 구성한다. 예를 들어 일 년 동안 상반기와 하반기로 나누어 두 가지 주제를 정해 운영함으로써 재방문자의 관심을 유도할 수 있다. 주제 (1년이나 분기별 등)에 따라 참여 공간의 활동을 디자인한다.
- ❖ 어린이 라이브러리의 다양한 프로그램으로는 세대간 소통을 위한 시니어의 스토리텔링, 다양한 미디어 자료 보고 역할극하기, 팟 캐스트하기, 신체 움직임이나 소리로 표현하기, 요리하기 등의 활동을 마련한다.
- ❖ 콘텐츠 큐레이션을 적극 활용한다. 1년에 1~2회 다른 주제를 정해 관련 컨텐츠를 추천해 줄 뿐만 아니라 읽기와 관람을 장려하고 관련 내용에 관한 관심을 자연스럽게 가질

수 있도록 한다. 이때 어린이 라이브러리의 모든 콘텐츠를 교체하는 것이 아니라 약 20%의 책 또는 미디어 자료 등을 다른 기관 예를 들어 도서관이나 교육기관으로부터 전달받아 마련하고 그 이외의 장려 콘텐츠는 자체적으로 리스트를 마련하거나 이용자들로부터 추천을 받는다. 장려하는 콘텐츠의 주제를 달리함으로써 지속적으로 미디어 교육 센터를 방문할 수 있는 좋은 계기가 될 것이다.

- ❖ 이를 위해 지역 도서관이나 유관 기관에서의 대여와 같은 협업을 통해 준비한다. 6개월에서 1년 정도의 일정한 시기 이후에는 다시 반납하는 방식으로 운영하여 그림책이나 관련 미디어 자료를 영구 소장하지 않음으로써 공간이나 예산을 효율적으로 운영할 수 있다. 미디어 자료의 경우 광범위한 내용과 빠르게 변화하기 때문에 이러한 콘텐츠를 자체적으로 구입하는 데에 한계가 있다. 이러한 문제를 해결하기 위해서 관계 기관과의 협업이 필요하다.

## 라. 미디어 카페 특성화 방안

### 1) 미디어 카페 특성화 개요

가) 슬로건: “편안함 가운데 항상 새로운 일이 일어난다”

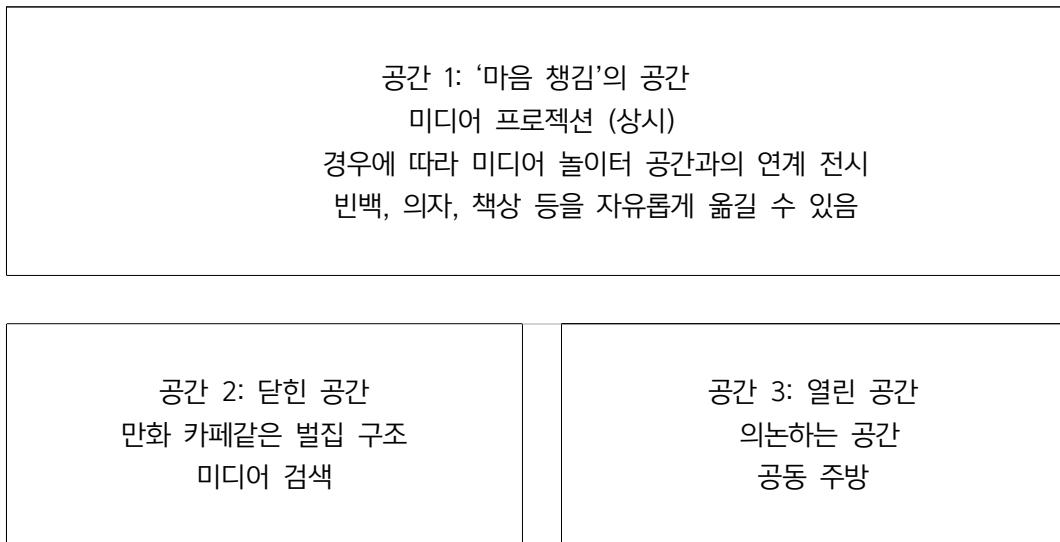
나) 미디어 카페 공간의 특징과 공간 기획안

미디어 카페는 방문객들이 모여서 휴식을 취하고 함께 의견을 나누는 만남의 공간으로의 정체성을 지니며, 건물 2층에 위치하고 면적은 200m<sup>2</sup>으로 약 60평에 해당한다. 특성화된 세 가지 유형의 공간이 공존하는 공간이며, “강요받지 않는 편안하고 자유로운 접근이 가능한 공간”(충청북도교육연구정보원, 2020, p. 61)이다. 또한, 가변적으로 구성하여 미디어 놀이터와 합쳐서 전시와 프로그램 진행이 가능하다.

- 제1공간: 선행 연구(충청북도교육연구정보원, 2020)에서 진행한 설문에서 학생들의 답변을 살펴봤을 때, “더는 하고 싶은 프로그램이 없다는 응답이 가장 많았다. 이에 따라 학생들은 아무것도 하지 않을 권리로 공간을 점유하고 뒹굴뒹굴할 수 있도록 공간을 조성해야 할 필요도 있음”(p. 61)이라고 제안하였다. 이곳은 다른 미디어 중심 공간과는 다르게 미디어를 통한 휴식과 ‘마음 챙김’의 공간으로의 역할을 담당한다.
- 제2공간: 센터를 방문하는 사람들이 개별적으로 편한 자세로 미디어 검색을 진행할 수 있는 닫힌 공간이 존재한다. 만화카페와 비슷한 형태이나 편한 자세로 미디어 검색 및 시청을 조용히 개별적으로 진행할 수 있다.
- 제3공간: 친교를 위한 공용공간에 해당하므로 다양한 사람들이 만나는 장소로의 역할을 지닌다. 미팅 테이블과 직접 요리할 수 있는 카페 및 주방 설비가 필요하다.

다) 미디어 카페 특성화 영역 기획안  
오픈/클로즈드 영역을 배치하여 사용자 요구를 충족하도록 제시한다.

<표 4> 미디어 카페 공간의 특성화 방안



다) 미디어 카페 고려 사항

- ❖ 명칭 공모: 지역 학생 및 주민 참여로 ‘미디어 카페’ 명칭 결정이 필요하며, ‘미디어’ 자체에 대한 수요자들의 설문조사를 통해서 그 성격에 맞는 적절한 명칭으로 재구성할 것을 제안한다.
- ❖ 공간 확인: 미디어 놀이터와 연결할 수 있는 가변적 형태로 건축 설계가 가능한지 파악할 필요가 있으며, 입구 위치를 확인하고 벽의 형태를 파악하여 실질적 방향의 공간의 유동적인 설계를 진행할 수 있다.
- ❖ 수용 인원: 가급적 다수의 인원이 동시에 입장하고 체류할 수 있도록 설계해야 된다.
- ❖ 용도 확장: 미디어 전시, 검색, 회의, 휴식 등 다용도로 활용할 서비스를 준비해야 된다.
- ❖ 가변 설비: 스크린, 의자, 책장, 빈백, 소파 등 가구류를 이동 가능하도록 설치한다.
- ❖ 운영 프로그램 준비 사항:
  - 학생 작품의 프로젝션 및 공모전 수상작 전시 기회 제공
  - 미디어 휴식(Media Mediation) 프로그램 콘텐츠 사전 제작
  - 카페 기능과 함께 미디어 검색(미디어 테이블)과 시청 서비스(키오스크)

라) 미디어 카페 공간 운영 프로그램 예시

- ❖ 미디어 휴식의 시간: 미디어를 통해서 조용한 휴식과 사색의 경험을 갖는 시간을 마련하는 프로그램이다. 불멍, 물멍, 산멍, 소리멍 등의 프로그램이 있을 수 있다. 서소문성지 역사박물관의 콘솔레이션 홀처럼 시간대별 상설 프로그램으로 진행한다.



[그림 32] 서소문성지역사박물관의 콘솔레이션 홀

(출처: [https://youtu.be/Eh7\\_eP14XJM](https://youtu.be/Eh7_eP14XJM))

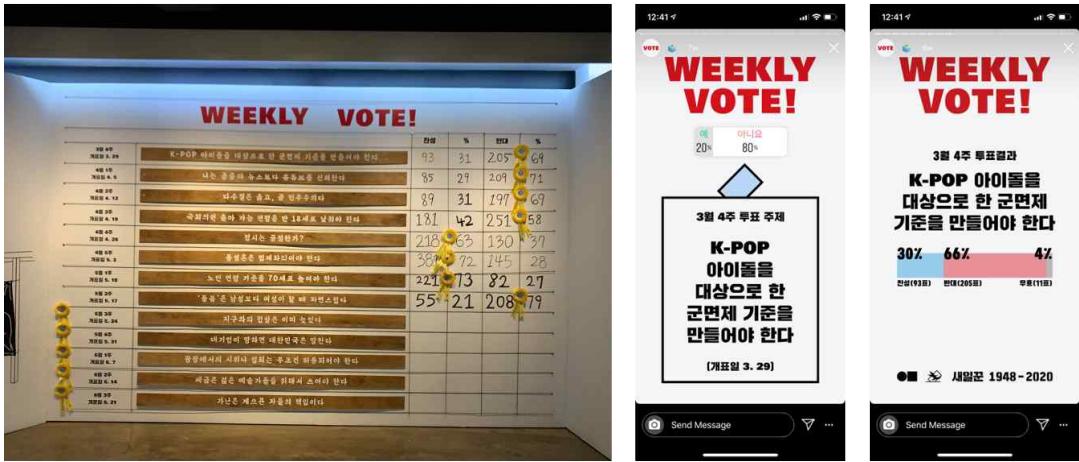
- ❖ 오픈키친 소모임: 간단하게 요리하면서 미디어와 관련한 소규모 모임과 협의를 진행하는 프로그램이다. 커뮤니티에서 소모임의 방향성을 센터에 제시하고 신청을 접수하여 선정하고 해당 공간을 일정 시간 대여한다.



[그림 33] 백남준아트센터의 카페 소모임 프로그램

(출처: <https://nip.qqcf.kr/카페-소모임/>)

- ❖ 미션형 프로그램: 학교 단체 방문객과 자율 방문객을 위한 개별, 맞춤형 프로그램을 제공한다. 한 공간에 여러 사람이 한꺼번에 들어가는 것이 아니라, 공간에서 수용 가능한 한 인원을 분배하여 여러 사람이 여러 공간에서 다양한 미션을 수행하는 프로그램을 진행하며, 이를 미디어 카페에서 시작하거나 종료한다.



[그림 34] 일민미술관의 온·오프라인 연계 투표 활동판과 앱 화면

#### 마. 미디어 놀이터 특성화 방안

##### 1) 미디어 놀이터 개요

###### 가) 슬로건

“세상에 없던 미디어를 오감으로 체험한다”

###### 나) 특성화 방향

미디어 놀이터는 지속적으로 변화하는 디지털 미디어 환경에서 접하는 다양한 뉴미디어를 통해 체험 경험과 놀이를 통해 참여와 소통을 하는 오감 미디어 체험 공간으로 구성하여 앞으로의 미래 환경에서의 미디어를 적극적으로 체험해보고 이를 통해 미디어 리터러시에 대한 폭넓은 관점과 시민 미디어 참여자(생산자, 수용자)로서 소통을 폭넓게 가진다. 다양한 산업에서 활용되는 미디어 산업에 대한 분석과 규모로 미래 미디어 환경에서의 콘텐츠 체험을 할 수 있도록 다양한 미래 미디어 관점에서 접근하는 것이 중요하다. 이를 위하여 전시 공간 내부는 다양한 포맷의 콘텐츠 설치에 적합한 설비를 갖추어야 한다. 예를 들어, 천장은 금속재 메시 구조로 마감하여 프로젝터나 설치물을 거치할 수 있도록 준비한다. 천장뿐만 아니라 바닥과 벽면에는 2미터 이내의 간격으로 전원 콘센트와 네트워크 소켓을 구비하고, 조명과 스피커 장치를 가변적으로 설치할 수 있도록 준비해야 된다.



[한국 콘텐츠진흥원 콘텐츠 산업 규모 연간 발표]

[그림 35] 2019년 기준 디지털 콘텐츠 산업 규모



[그림 36] 미디어 체험 콘텐츠 적용 분야

## 2) 미디어 놀이터 체험 경험 주요 방향 설정

- 가) 새로운 미디어 르네상스의 시대에 대한 대응하는 공간 역할
- 나) 다양한 미디어에 대한 접근과 체험이 이루어지는 공간
- 다) 다중 감각과 인터랙션을 활용한 몰입 미디어 환경 경험
- 라) 가상과 현실을 아우르는 미래 미디어에 대한 메타버스 월드 경험
- 마) 예술과 기술(감성과 이성)이 조화된 다양한 융합 미디어 mix
- 바) 몰입형 실감 미디어 체험 전시 공간이자 창작을 통한 전시 갤러리로서의 역할

### 3) 미디어 놀이터의 주요 특징

- 가) 면적: 100m<sup>2</sup>(30.25평)
- 나) 특징:첨단 미디어 콘텐츠와 기술의 변화에 호응하는 가변적 미디어 환경 조성(CMS 기반의 콘텐츠 변화, 인터랙션 기반, 모듈형 하드웨어 시스템 및 공간 구성)
- 다) 한계와 고려: 협소한 면적에 따른 미디어 체험구성의 한계로 면적 확대 및 상황에 맞는 가변적 공간으로 구성하기 위한 고려(상설, 비상설 콘텐츠 구분), 미디어 카페와 공간 구성 연계로 콘텐츠 확장

### 4) 미디어 놀이터 주요 고려 사항

위 사례 및 접근 방향성을 토대로 다양한 미디어를 체험하기 위한 가장 중요한 고려 사항으로 협소한 공간의 한계를 극복하는 방안을 고려하고, 지속적이고 다양한 미디어에 대한 놀이를 체험하기 위한 공간 환경을 조성하기 위한 가변적인 공간 구조 및 미디어 콘텐츠 구성과 시설을 도입하는 것을 준비해야 한다.

- 가) 명칭 공모: 지역 학생 및 주민 참여로 ‘미디어 놀이터’의 명칭을 선정
- 나) 공간과 수용 인원: 약 15~20명의 동시 입장 및 체험 고려하여 전시 공간을 확장할 수 있도록 가변 벽체를 준비하고, 미디어 카페와의 공간을 연결하는 것도 고려한다.
- 다) 콘텐츠 체험 시간 : 콘텐츠 프로그램 체험부터 생산, 참여, 소통에 이르는 콘텐츠 전시 경험 전체를 아우르는 시간을 확보한다. (적정 체험 시간 1시간 내외)
- 라) 용도 확장 고려 : 상설형 체험 전시와 기획형 전시를 구분하여 공간 용도를 구분 (프로그램에 따른 시기적 결정)하고, 온라인과 오프라인 전시가 연계되어 공간적 한계를 극복할 수 있도록 구성한다.
- 마) 콘텐츠 프로그램 예시 : 미디어아트 체험전, 교육 학생 미디어 작품 전시, MR 미디어 체험, 메타버스 플랫폼에서의 미디어 창작 및 체험, 기타 다양한 뉴미디어 체험 (미래지향적이며 향후 산업적 미디어로서의 활용이 높은 미디어를 선제적으로 접근, 체험하기 위한 콘텐츠 프로그램 구성 계획을 고려한다.)
- 바) 체험 콘텐츠 예시: 인터랙티브 아트, 몰입형 미디어 경험, 미래형 미디어 체험, 차세대 방송 콘텐츠, 1인 미디어 체험, 라이브 커머스 미디어 등 체험, 온라인/오프라인 연계 전시 체험, 가상과 현실을 아우르는 메타버스 체험 등
- 사) 가변 설비: 개별 콘텐츠 모듈형 공간으로 다양한 공간 구성 (가벽으로 해체와 조립이 용이하도록 구현)하고, 공간적 특성에 최대한 장애가 없는 스크린 미디어를 통한 콘텐츠 구성이 가능하도록 가변 설비를 준비한다.
- 아) 콘텐츠 및 시설의 시스템적 측면: 시스템 안정성과 유지 보수가 용이한 구조로 설계하여 관리자나 운영자가 손쉽게 관리하기 편한 구조로 구성하고, 다양한 미디어를 구현하기 위한 설치 공간 및 시설 고려해야 한다. 밀폐된 공간에 설치된 메시 구조의 천장과 많은 전원 콘센트 등은 미디어 전시를 위한 필수 요소이다.
  - 디스플레이 장비: UHD급 프로젝터, 65형 이상 모니터, 32형 모니터, 브래킷 등
  - 전원 및 네트워크: 1Tbps급 인입선과 라우터 설치, 20A 이상 전원 콘센트 등



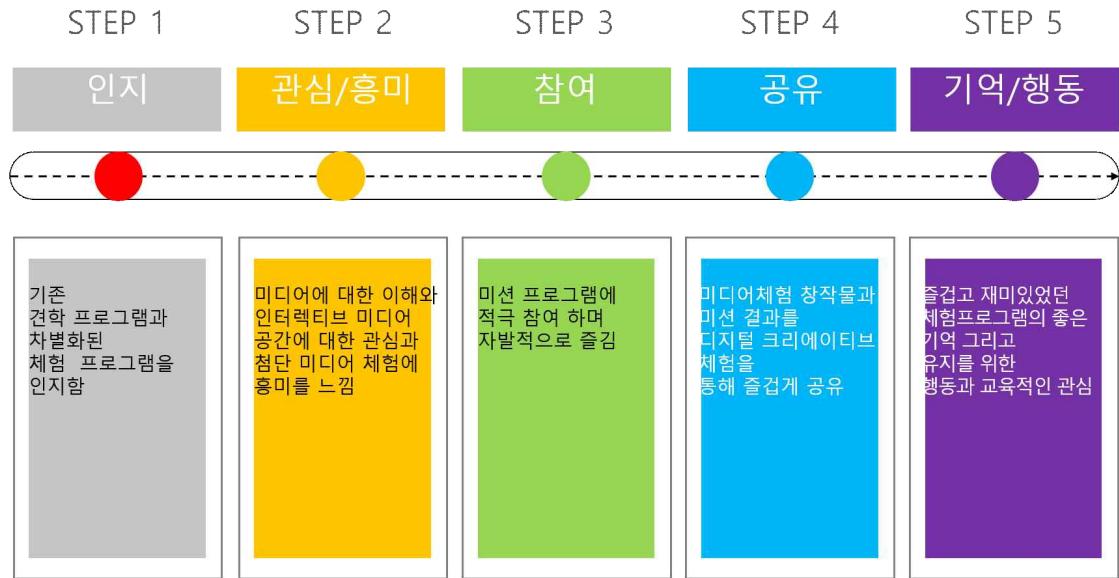
[그림 37] 가변적 모듈형 기반의 공간 스튜디오 기반으로 다양한 콘텐츠 구성의 예



[그림 38] 스크린 미디어 XR 스튜디어의 다양한 몰입형 공간 콘텐츠 구현의 예

##### 5) 체험자 UX 관점의 전시 운영 프로세스

미디어 놀이터를 적극적으로 체험하고 경험을 통해 목적을 얻기 위한 콘텐츠 구성과 프로그램 운영의 관점에 대해서 다음 5개 프로세스 관점을 고려한 체험 프로그램과 콘텐츠를 고려하여 구성한다.



[그림 39] 체험자 관점의 UX 프로세스 단계 (출처: 김일환 작성)

### 바. 다목적 미디어 극장 특성화 방안

#### 1) 다목적 미디어 극장 개요

가) 슬로건: “무대와 객석의 경계를 넘나들며 서로를 만난다”

##### 나) 공간 특성

- ❖ 용도: 기존 ‘상영관’의 용도를 확장하여 ‘다목적 미디어 극장’으로 대체
- ❖ 위치: 건물 4층, 방송 스튜디오 옆
- ❖ 면적: 250 m<sup>2</sup> (약 75평)
- ❖ 용도: 영상 상영, 미디어 공연, 행사, 콘서트, 전시, 프로젝트 발표, 특강 등
- ❖ 특징: 가변적 공간 구성(객석, 무대, 스크린, 음향, 조명, 진행 장비 등)
- ❖ 공간: 다목적 공연에 적합한 블랙박스 형태, 복층 회랑 구성 가능
- ❖ 고려 사항: 디지털 설비, 스마트 공간 제어, 전문 인력 등 운영 방안

#### 2) 다목적 미디어 극장 특성화 방안

가) 명칭 공모: 지역 학생 및 주민 참여로 ‘다목적 미디어 극장’ 명칭 선정

나) 공간 확인: 250 m<sup>2</sup> (75평), 가변적 공간 구성, 복층 구성 가능성

다) 수용 인원: 약 150명 동시 입장 가능

라) 용도 확장: 학생 집합 및 교육, 영상 상영, 미디어 공연, 시민 참여 행사, 미디어아트 전시, 아미디어 마켓, 성과 발표, 특강, 해커톤 워크숍 등

마) 가변 설비: 가변적 객석 및 무대, 수납형 스크린, 이동식 조명, 음향 장치, 수납 장치

등

- 바) 시스템 설비: 조명 및 무대 장치의 DMX 통신 제어, 서라운드 입체음향 시스템 구축
- 프로젝터: UHD 해상도, 2만 ANSI 이상
  - 오디오: 48채널, 24Bit, 192KHz 이상
  - 조명: DMX 프로토콜 호환, 디지털 제어, 32채널 이상

사) 스마트 제어: 스마트 제어 시스템 적용, 제어 시스템 공개, 제어용 앱 개발

아) 스마트 운영: 인력 최소화, 통합 기술자 상주, 원격 점검, 사용자 참여 프로그램

자) 편성프로그램 예시: 미디어 나이트(사용자 참여형 미디어 전시, 공연, 발표, 파티 복합 행사)

### 3) 공간 운영 프로그램 예시

가) 명칭: 미디어 나이트(Media Night)

나) 성격: 주민 및 학생 참여형 미디어 페스티벌

다) 운영 프로그램 예시:

- ❖ 학생 및 주민 참여 미디어아트 전시회
- ❖ 미디어아트부터 디지털 리터러시까지 포괄하는 강연 프로그램
- ❖ 센터 외벽과 전광판을 활용하는 미디어 파사드 프로그램
- ❖ 미디어 전시 및 교육 관련 교육 전문가들의 네트워킹 파티
- ❖ 학생들의 참신이 아이디어를 옥션 방식으로 선별하는 아이디어 마켓 등



[그림 40] 독일 칼스루에 성의 외벽에 미디어 파사드 공연 연출 예시

(출처: [www.zkm.de](http://www.zkm.de))

### 3. 미디어 체험·전시 공간 기획 및 운영 프로그램

#### 가. 센터 공간 활용 기획 프로그램 기획

##### 1) 센터 공간을 탐색 체험하는 단체 미션 프로그램

영국 브리스톨 박물관에서는 ‘비콘’을 기반으로 ‘히든 뮤지엄’ 게임을 기획하여 박물관 곳곳을 능동적으로 탐험하는 미션을 진행하였다. 브리스톨 박물관에는 게임 플레이어가 박물관의 다양한 공간을 이동할 수 있도록 120개 이상의 아이비콘이 설치되었으며, 숨겨진 이야기를 집에서도 즐길 수 있도록 구성되었다(손소희 외, 2018). 이와 같은 프로그램을 응용하여 충북학교미디어교육센터의 다양한 공간에 비콘을 설치하여 학생들마다 각기 다른 순서로 여러 공간을 탐험할 수 있도록 제시할 수 있다. 단체 방문객도 센터의 여러 공간을 체험하면서 동시에 한 장소에 많은 사람이 모이지 않도록 동선을 고려한 게이미피케이션을 적용할 수 있다.



[그림 41] 영국 브리스톨 박물관의 히든 뮤지엄 프로그램 체험 장면  
(출처: <https://youtu.be/twJraU1vfTo>)

##### 2) 청소년을 위한 전시 공간 및 프로그램 기획

학생 및 청소년이 참여할 수 있는 참여형 미디어아트 전시를 기획한다. 이는, 단순히 조용히 관람을 하는 전시가 아닌, 능동적으로 참여하는 MZ세대의 전시 경험 성향을 반영하면서 동시에 미디어와 예술의 다양한 결합 방식을 학생들이 경험함으로써 배울 수 있는 기회를 제공하는 것이다. 참여형 미디어아트 전시의 세부적 작품 예시로는 인터랙티브 아트, VR 드로잉, AR 아트, 메타버스, 게임 아트 등이 있을 수 있다.

프로그래밍 방식으로는 미디어아트의 다양한 종류를 ‘체험 → 학습 → 창작’하는 프로그램을 기획할 수 있다. 또한, 전시 주제를 기반으로 오프라인 공간에서의 체험과 온라인에서의 경험을 상호 연결할 수 있다. 이를 통해 학습자들의 체험이 단순히 충북학교미디어교육센터

에 방문할 때에만 일어나는 것이 아니라, 학교 혹은 집에서도 연속적으로 일어나는 교육적 경험을 가능하게 한다.



[그림 42] 서울시립미술관의 AR 아트 전시  
(출처:[http://art.chosun.com/site/data/html\\_dir/2021/01/26/2021012602639.html](http://art.chosun.com/site/data/html_dir/2021/01/26/2021012602639.html))



[그림 43] 서울예술교육센터에서 VR 드로잉에 참여하는 청소년  
(출처: <http://www.ikoreanspirit.com/news/articleView.html?idxno=62695>)

### 3) 학생 및 시민의 이야기를 채집하고 공유하는 참여 프로그램

미디어 카페 공간의 미디어 월을 중심으로 시민과 학생의 참여 프로그램을 진행할 수 있다. 설치 방식은 포토보이스(photo-voice), 사운드스케이프(soundscape), 구술사 등 다양한 방법론을 택할 수 있다. 사진, 솟폼, 소리 녹음, 음성 녹음 등을 주요 매체로 하여 충북의 사람, 장소, 문화, 음악, 행사, 구술사, 소소한 이야기 등 다양한 주제를 활용하여 진행할 수 있다. 온-오프라인을 연계하여 방문객이 아닌 지역주민도 원격으로 참여하도록 준비한다. 이는 공적 가치와 디지털 시민성을 지향하는 프로그램 기획에 해당한다.

‘Humans of New York’은 뉴욕시 일반 사람들의 사진을 찍고 인터뷰하여 그들의 이야기를 공유하는 프로그램이다. 이에 영감을 받아 다양한 지역에서 비슷한 활동이 진행되기도 하였다. ‘StoryCorps’는 2003년 10월 뉴욕에서 출범한 비영리단체이다. 초창기에 뉴욕 그랜드 센트럴 역에 녹음실 기능의 부스를 설치하고 사람들에게 자신의 삶에서 가장 중요했던 순간들에 관해 이야기를 나누도록 하였다. ‘누구나 들려주고 싶은 이야기가 있다’라는 생각에서 출발한 프로젝트로, 지금도 앱을 통해 누구나 녹음하고 업로드할 수 있다.



[그림 44] Humans of New York  
(출처: <https://www.humansofnewyork.com>)



[그림 45] 인터뷰를 진행하는 StoryCorps 부스  
(출처: <https://storycorps.org/about/>)

## 나. 미디어 체험 전시의 기획

### 1) 체험형 전시 기획의 전제 조건

#### 가) 체험 전시 기획의 필요성

한 가지 방식의 미디어 체험 형식이 아니라 다양한 기술을 접목한 전시를 선보일 필요가 있다. 다양한 기술을 활용한 전시를 통해서 학생들의 다양한 감각을 활용하여 전시에 몰입하는 경험을 제공할 수 있을 것이다. 전시 체험, 인터랙티브 아트, 사운드 아트, 인터랙티브 미디어 월, 터치리스(touchless) 인터랙티브 콘텐츠, 실감형 콘텐츠, 미디어 파사드, AI, VR, AR 등 다양한 기술이 구현될 수 있는 공간을 설계해야 한다. 또한 모든 면에 높은 화질의 영상을 투사할 수 있는 미디어 월 공간을 미리 준비하여 학생들에게 몰입의 경험을 제공할 수 있다. 사용자 대상 설문조사 결과 학생들은 편안한 분위기의 공간에서 신나고 새로

운 체험을 원하므로 체험 전시의 기획 과정에서 학생들의 희망과 심리를 고려한다.

나) 실내에서 가상공간으로 확장되는 전시 기획

미디어 체험 및 전시를 위한 물리적 공간 이외에도 실외 공간이나 가상공간에서의 미디어 체험 및 전시가 가능할 수 있도록 설계할 수 있다. 시민들의 참여와 호응을 위해 건물의 외벽을 사용한 미디어 패사드의 구현, 건물 외부 공원 등의 공간에서 산책하면서 만날 수 있는 다양한 미디어 콘텐츠의 개발이 필요하다. 또한 온라인 전시를 제공함으로써, 팬데믹 상황에서도 연속성을 확보하고 시공간의 확장을 통해서 지역에 구애받지 않고 온라인 전시를 체험할 수 있다.

다) 교육 창작을 위한 참여형 전시 공간 기획

오프라인 공간과 온라인 공간을 매개하는 참여형 교육 콘텐츠 개발을 통하여 전시에서의 교육적 경험을 극대화시킬 수 있도록 전시 공간을 설계할 수 있다. 학생들은 전시에 적극적으로 참여하는 주체로서 단순한 관람이 아닌 적극적으로 탐구하고 창작하는 주체로서의 역할을 갖도록 유도해야 된다. 이를 위해서 학생들의 관심에 기반한 다양한 유형의 참여형 전시를 기획해야 한다.

라) 교육을 위한 게임피케이션 설계 적용

놀이는 학생들의 몰입과 흥미를 높일 수 있기 때문에, 전시에서 놀이적 요소를 적극 활용할 필요가 있다. 다양한 유형의 놀이와 게임피케이션 등을 적용하여 어린 학생들이 즐겁게 전시에 참여하거나 체험할 수 있도록 콘텐츠를 설계할 수 있다. 전시 체험장과 같은 다중 참여 공간에서 학생들이 서로 협동하고 경쟁하는 심리적 공유 현상을 연구하여 교육 프로그램 운영에 반영해야 된다.

마) 외부 전문가를 통한 전시 기획

미디어아트 체험 전시를 비롯한 대부분의 전시는 전문가인 학예연구사의 기획과 진행으로 현실화된다. 만약 학예연구사의 채용이 불가하다면 외부 전문 기획자를 통해 체험 전시를 기획할 수 있다. 그 경우에도 전시의 주제와 키워드, 주요 작품 및 콘텐츠의 구성 방향은 센터 내부에서 도출하여 외부 전문가에게 의뢰해야 한다. 외부 전문가는 센터와 용역계약을 체결하고, 전시 기획의 글, 작가 선정 및 작품 섭외, 전시 장비의 구성, 장비 업체 선정 및 임차, 작품의 설치, 전시 홍보 및 교육 프로그램의 기획 등을 담당하게 된다. 센터의 담당자는 전시 기획자와 협의하여 전시의 첫 기획부터 마지막 철수 및 자료 정리까지 필요한 업무를 공동 수행할 수 있다.

2) 미디어 체험 전시 기획 및 진행의 과정

가) 전시 주제 및 키워드 선정

미디어 체험 전시의 기획 과정에서 가장 먼저 경향의 조사와 전시 교육의 방향에 비추어 합당한 주제를 선정하고 관련 키워드를 도출한다. 전시 주제는 미디어 체험 교육과 관련된

범위에서 설정하고, 파생 키워드를 통해 전시의 콘셉트를 정한다. 이와 함께 전시 기간, 소요 예산, 필요 인력 계획도 미리 준비한다. 이러한 준비가 완료되면 전시 기획안을 작성하고 초청 작가 또는 업체가 작성할 출품서 및 계약서 양식을 작성해둔다.

#### 나) 자료 조사 및 작가 선정

해당 주제와 키워드에 부합하는 작가, 디자이너, 콘텐츠 업체 등의 전시물을 조사하고, 현재 전시 가능한 예상 작품들을 선정한다. 이때 해당 작품의 전시가 불가능한 경우에 대비하여 후순위 작품도 미리 상정해둔다. 해당 작품 및 콘텐츠를 제작한 작가, 디자이너, 업체에 연락하여 전시 기관과 조건에 부합하는지 문의하고, 참여 의향을 조사한다. 전시 참여를 수락한 당사자에게는 전시 기획안을 전달하고, 출품서 작성을 요청한다. 섭외의 과정에서 해당 작품에 필요한 장비와 소요 예산, 설치 방법 등을 확인하고, 출품자에게 지급할 출품비 등을 논의한다.

#### 다) 전시 홍보 및 교육 자료의 준비

전시 기획과 출품 작품이 확정되면 본격적인 홍보와 교육 자료의 준비에 돌입한다. 전시 홍보문은 기사화를 염두에 두고 육하원칙에 맞추어 간략하게 작성하고, 대표 작품 이미지를 2~3점 첨부한다. 교육 프로그램의 연계를 위해 해당 전시에서 어떤 교육적 가치를 발견할 수 있고, 작품별로 학습 및 체험 가능한 포인트를 선정한다. 전시 전체 체험 과정을 예상하여 동선 계획도 예측해본다.

#### 라) 전시 배치도 및 동선 계획

전시 작품 및 콘텐츠가 확정되면 전시 공간에 해당 작품들을 어떻게 배치할지 계획하여 배치도를 작성한다. 배치도는 공간 평면도를 배경으로 작품 및 콘텐츠 썸네일 이미지와 제목 등을 배열하는 구성으로 작성한다. 배치에 따라 전시를 관람 및 체험하는 과정이 달라지므로 관람객의 동선을 여러번 재구성한다. 이때 전시의 주제에 따른 스토리텔링 라인을 작성하고, 관람객에게 도슨트가 설명하는 내용을 구성한다. 체험 순서에 따라 작품의 배치가 변경될 수 있다. 센터의 체험 전시장은 교육을 목적으로 둔 공간이므로 순서가 혼란스러울 때에는 교육적 체험 동선을 우선하여 설정하면 된다.

#### 마) 작품 반입 및 장비 설치

미디어 체험 콘텐츠 또는 작품은 다양한 장치를 필요로 한다. 따라서 작품 및 콘텐츠 별로 장비 리스트를 미리 작성하여 장비 임대 업체에 견적과 일정 등을 문의하고, 지정된 시간에 반입될 수 있도록 수차례 확인해야 된다. 반입된 장비는 작동 상태를 확인하고 수령하며, 작품 설치 과정에 무리가 없도록 미리 배정하고 설치해둔다. 미디어 체험 전시 장비를 전문적으로 임대하거나 설치를 대행하는 업체가 다수 영업 중이므로, 비용을 비교하여 적절한 업체를 선정하고 장비 및 설치를 의뢰할 수 있다. 이 과정에서 작가 또는 출품 업체에게 설치 담당자의 연락처를 제공하고, 설치 과정에서 발생할 수 있는 문제를 미리 대비해야 한다. 작품 및 콘텐츠에 따라 특별한 조명, 음향, 설치 등을 요구하는 경우가 있으므로, 특이 사항은 미리 확인하고 준비해야 된다.

#### 바) 전시 오픈 및 행사

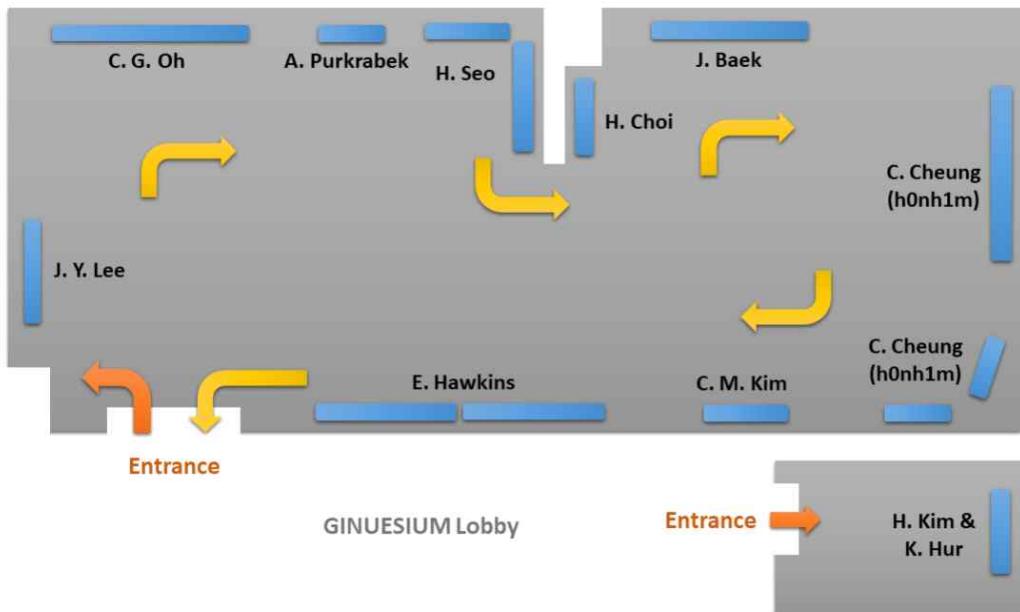
전시 작품 및 체험 콘텐츠의 설치가 완료되면, 전시 오픈을 준비한다. 오픈 행사가 필요하다면 참석 인원과 성격에 따라 개막시, 케이터링, 동선, 방명록 및 사진 촬영 등을 미리 계획한다. 전시 오픈 행사에 필요한 물품과 케이터링 다파를 미리 확인하고, 개막 직전에 준비가 완료되도록 여러 차례 확인한다. 전시 오픈 행사 시 진행자, 도슨트, 축사 및 환영사 등을 수행하는 역할을 미리 배정하고, 행사 직전에 순서를 확인한다.

#### 사) 전시 운영 및 교육

학생 단체 방문객이 전시장에 입장할 경우 어떤 순서와 영역을 활용할지 미리 계획한다. 체험 콘텐츠를 모두 체험하도록 유도할지, 대표로 일부 학생만 참여할지 담당 교사와 미리 의논한다. 학생들에게 도슨트 교육을 제공하면서, 자유롭게 체험할 수 있는 시간을 제공하여 탐구와 학습의 기회를 제공할 수 있다. 전시 관람 후 학습지와 교보재를 통해 교육 프로그램을 진행할 수 있다. 이때 필요한 학습지와 교육 실습 방법은 미리 제작하고 수 차례 시험한다. 학생들의 단체 방문 일정표를 미리 준비하여 체험 시간을 배분하고, 교육 실습 시간과 동선을 배려한다.

#### 아) 전시 철수 및 자료 정리

전시 프로그램이 순조롭게 종료되기 위하여 전시 종료 2주 전에 출품자들에게 미리 연락하고, 철수 일정과 장비, 대행 인력 등을 사전에 예약한다. 전시 철수 일정은 3일 이상으로 설정하고, 장비 임대 업체 및 설치 업체에게 일정 및 주의사항을 전달한다. 모든 작품 및 콘텐츠의 철거가 완료되면, 해당 업체 및 출품자의 대금이 규정에 맞게 지급되는지 확인한다. 전시 기간에 촬영, 수집, 획득한 자료를 정리하고, 교육 프로그램의 성과도 자료와 함께 보고서 형태로 작성한다. 체험 전시의 성과는 홈페이지와 자료집 형태로 공유하고, 개별 전시물에 관한 반응과 교육적 기능을 비교 분석하여 향후 전시 기획에 참고한다.



[그림 46] 경인교육대학교 지누지움 전시 <데이터로 상상해요!> 기획안 중 전시 배치도의 예시 (출처: 오창근 작성)

### 3) 미디어 체험 전시 기획안(예시)

가) 전시 제목: 디지털 문자, 몸으로 소통하다

나) 기획 의도

디지털 시대에 문자는 손으로 쓰고 물성으로 전달되기 보다는 화면의 픽셀로 스쳐 지나가는 경우가 많다. 홍콩의 미디어아트 작가 크리스 챙(Chris Cheung)은 디지털 시대의 미래 끝에는 글쓰기가 완전히 사라지고, 데이터에 종속된 글자 형태만 남을 것으로 예측했다. 고대 중국의 왕희지나 조선의 한석봉은 연못이 검은 먹물로 변할 때까지 오랜 수련을 통해 명필로 역사에 남았지만, 손으로 글을 쓰는 전통 자체가 사라지면 문자 자체의 기능과 의미도 통신에 치우칠 것이다. 손글씨에서 출발한 인쇄문화의 역사에서 미래에도 직지의 전통은 계속되어야 하는지 질문을 던지며, 문자로 소통하는 전시 작품을 선보인 작가와 디자이너를 선정하여 체험으로 소통하는 전시를 기획한다. 이 전시는 체험에 그치지 않고, 디지털 시대의 타이포그래피 교육 프로그램으로 확장하여 미래 세대에게 디지털 글쓰기의 의미와 리터러시 교육도 함께 제공할 것이다.

다) 참여 작가: 크리스 챙, 로미 아키투브, 오창근, 에브리웨어, 노진아, 한승구 등

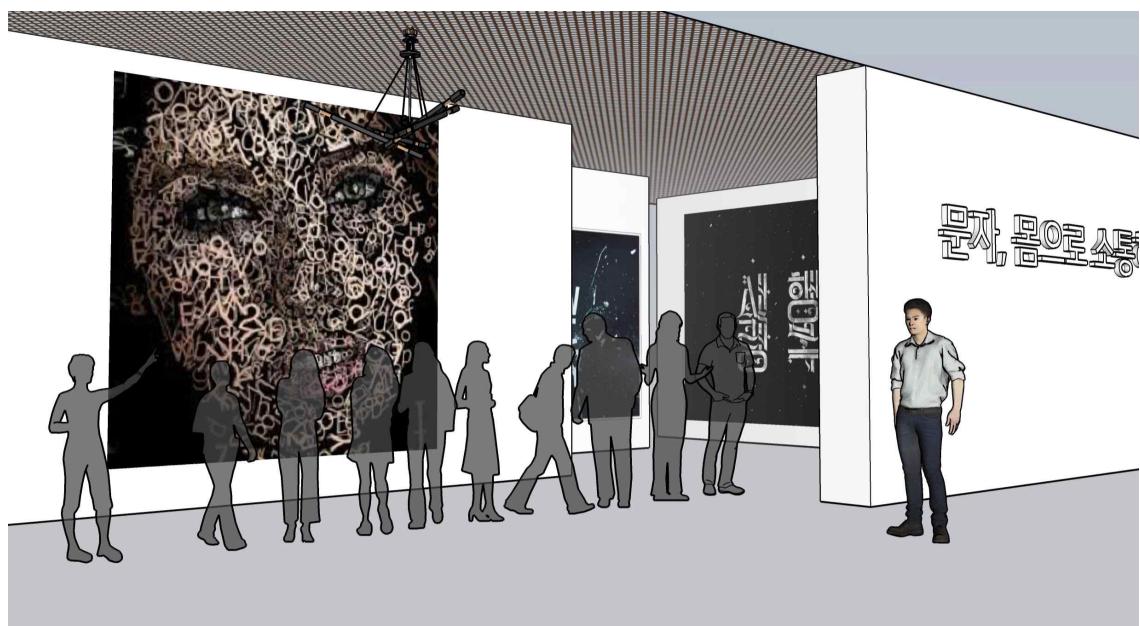
라) 전시 기간: 2023년 5월 5일 ~ 9월 18일

마) 소요 예산: 6천만 원

바) 교육 프로그램

- ① 디지털 타이포그래피 디자인 실습
- ② 디지털 시대의 온라인 글쓰기와 리터러시의 이해

사) 연계 프로그램: 청주고인쇄박물관 연계 디지털 캘리그래피 워크숍



[그림 47] 전시 기획안 예시에 따른 미디어 놀이터 내부 전시 가상도

(출처: 오창근 작성)

#### 4) 전시 공간의 장기적 운영 방안

가) 기획전의 전시 운영

변화하는 사회적, 교육적 이슈를 반영하고 센터 방문자들의 재방문 비율을 높이기 위해서 센터 내 공간에서 다양한 유형의 기획전을 운영하는 것이 필요하다. 기획전이란 일정한 목적이나 특정한 주제를 전시하기 위해 기획된 전시를 말한다. 기획 전시의 기간은 공간에 따라서 3개월에서 2년까지 운영할 수 있다. 기획전을 준비하면서 동시에 전시와 연계한 교육 프로그램을 개발하는 것이 중요하다. 교육 프로그램이란 전시에 관해 소개하는 내용에서부터 전시 연계한 다양한 체험 및 표현 활동을 포함한다.

나) 전시 주제의 연계 및 확장

새로운 전시 주제에 따라 센터 내 전시 및 교육 프로그램 개발이 연계될 수 있도록 기획하는 것이 중요하다. 예를 들어 “기후 변화” 주제의 경우, ① 기후 변화를 소재로 한 애니메

이션이나 영상물 상영, ② 기후 변화 미디어아트 전시 및 참여 프로그램 운영, ③ 기후 변화 관련 학생·가족 독후(eBook 혹은 오디오 북 포함) 활동 및 교육 프로그램 운영 등과 같이 미디어 카페, 어린이 라이브러리 등 다양한 공간에서 제공하는 프로그램과 활동이 상호 연계성을 갖도록 기획한다.

다) 온-오프라인 공간의 병행 및 확장

센터의 전시 체험 특성상 온-오프라인 체험 공간으로 함께 운영하는 것이 필요하다. 유튜브, SNS 등의 온라인 공간과 메타버스 공간으로의 확장을 선제적으로 고려할 필요가 있다. 충북의 각 지역에 미디어 교육의 적극적 확산을 위해서는 센터 방문 뿐만 아니라 온라인 공간의 적극적 활용이 요구된다.

라) 지역 인적 자원을 활용한 전시 운영 인력 확보

센터가 학생 및 주민들에게 ‘제3의 공간’ 역할을 담당하기 위해서는 주민 및 학생의 참여를 자연스럽게 유도할 필요가 있다. 제3의 공간으로서 센터가 가능하기 위해서는 또 다른 하나의 집과 같이 편안함과 대화 그리고 즐거운 분위기를 유지하는 것이 필요하다. 이를 위해서 주민들이 자연스럽게 모일 수 있는 공간을 제공해야 하며, 이는 봉사 프로그램을 통해서도 참여 유도가 가능하다. 동시에 센터의 공간을 운영하는데 필요한 보조 인력 확충을 위해 주민과 학생들에게 봉사 프로그램 참여의 기회를 제공하는 것이 중요하다. 다양한 연령대의 주민과 학생들이 센터의 여러 영역에서 역할을 찾을 수 있도록 유도하는 것이다. 예를 들어 미디어아트 전시와 관련하여 시니어 도슨트 및 팀 도슨트, 테블릿이나 검색대 등 다양한 미디어 기기를 사용하는 데 도움을 주는 학생 봉사, 미디어 카페의 음료 코너에서 청소년의 카페 업무 보조 등과 같은 다양한 역할을 계획해 볼 수 있다. 실제 예를 들면, 청소년 카페 업무의 경우 인천광역시교육청에서는 2018년 교육연수원에 행복나눔터 3호점을 열어서 장애인 고용확대 및 사회통합을 위해 장애학생들이 바리스타로 일 할 수 있는 기회를 제공하였다. 이러한 사례는 지역 장애 학생들이 사회에서의 역량을 발휘할 수 있는 기회를 열었다는 점에서 시사하는 바가 크다. 이처럼 지역 청소년들이 자신들의 역량을 발휘할 수 있는 일종의 플랫폼으로서의 기능을 제공할 필요가 있다.

마) 전문적인 전시 운영 인력 확보

센터의 전시 기획 및 운영 관리를 위하여 전시 기획과 교육 관련 학예연구사를 1명 이상 배치하는 것이 필요하다. 미디어아트를 포함한 학생들의 학습 결과물을 전시하기 위해서는 센터의 전시 주제를 기획하고 적절한 작품과 결과물을 선정하는데 전문성이 요구되며, 전시 연계 교육 프로그램의 개발 및 운영을 위해서도 담당 전문 인력이 필요하다.

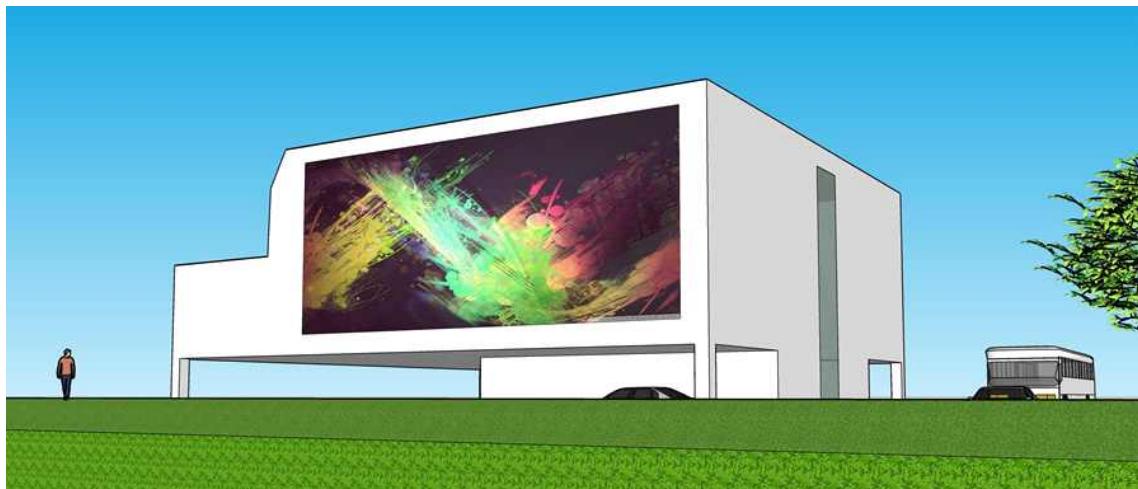
바) 지역 유관기관과의 협업

지역의 미디어 관련 교육기관 및 도서관이나 미술관과 같은 교육적 기능의 기관과 협업을 준비한다. 미술관 등과 연계하여 지역 작가들이 전시 및 교육 프로그램 운영을 위한 협력적 역할을 담당할 수 있으며, 지역의 도서관의 그림책이나 미디어 콘텐츠와 같은 자료를 대여하는 등의 협업을 기획할 수 있다.

## 다. 센터 공간의 기획

### 1) 주민 참여와 홍보를 위한 외부 미디어 패사드 구현 기획

센터 건축 설계 과정에서 건물의 외부에 미디어 스크린을 설치하면 영상 콘텐츠를 표출하는 미디어 패사드로 기능할 수 있다. 미디어아트 콘텐츠뿐만 아니라 센터의 행사와 교육 프로그램을 홍보할 수 있고, 센터 외부에 직접적으로 기관의 특징과 부설 행사의 성격을 알릴 수 있다. 미디어 패사드는 보통 LED 배열의 고정형 스크린과 프로젝터 투사형 스크린으로 나뉜다. 프로젝터 투사 방식의 경우 건물 외부에서 일정한 거리를 프로젝터를 설치해야 하므로 인근 건물 또는 시설의 협조를 얻어야 한다. 반면 LED 배열을 활용한 고정식 스크린의 경우 영상 콘텐츠의 표시 시스템 자체가 센터 건물에 일체화되므로 건축 기획 단계부터 설치 여부를 고려해야 된다. LED의 수명이 2만 시간 이내이므로 프로젝터 방식 보다는 수명이 길지만, 초기 설치 비용이 더 크다. 미디어 패사드 활용을 위해 학생 공모전의 수상작을 일정 시간 상영하는 프로그램도 가능하다. 다만, 인접 주택가에 빛 공해 문제를 발생시키지 않도록 설치 방향과 운영 시간의 조정이 필요할 수도 있다.



[그림 48] 무심천 방향에서 바라본 센터 건물의 외벽에 미디어 패사드를 조성하는 가상도

(출처: 오창근 작성)

### 2) 심리스 디자인 및 유니버설 디자인 원칙 적용

센터의 공간은 어린 학생들의 교육과 체험을 위한 시설이므로 무엇보다 안전과 편의성에 중점을 두어야 한다. 특히 어린이 라이브러리는 유아와 초등학교 저학년 아동이 사용하는 공간이므로 카림 라시드가 제안한 심리스 디자인(Seamless Design) 원리를 적용해 볼 수 있다. 심리스 디자인이란 ‘이음매가 없는 설계’를 의미하는데, 동선에 방해가 되거나 위험할 수 있는 모서리와 경계, 단차 등을 없애는 디자인이다. 전체적인 공간과 설비는 물 흐르듯 유선형의 외형을 갖는 경우가 많으며, 가구와 시설의 소재 또한 부드럽고 탄성이 있는 경우가 많다. 이런 모든 조건은 공간 내부에서 어린 학생들과 노약자들이 다치거나 해를 입지

않도록 배려하는 것이다. 비교적 적은 비용으로 큰 효과를 얻을 수 있으므로, 건축 설계 과정에서 경계와 구획, 벽과 모서리를 줄이는 노력이 필요하다.



[그림 49] 디자이너 카림 라시드가 제안한 심리스 디자인 적용 사례  
(출처: <https://www.livingroomideas.eu/karim-rashid-these-6-commercial-projects-are-set-for-success/>)

### 3) 유니버설 디자인 원칙의 적용

센터의 체험 전시 공간과 미디어 카페 등의 공용 공간은 학생뿐만 아니라 학부모와 주민들의 방문과 활용이 예상된다. 필요에 따라 장애인과 노인의 방문도 예상되며, 학생 중에서도 다치거나 활동의 장애가 있는 경우 시설의 사용에 곤란을 겪을 수 있다. 따라서 센터 공간은 외부 진입로부터 내부 계단과 화장실에 이르기까지 유니버설 디자인의 원칙을 충실히 적용하는 노력이 필요하다. 유니버설 디자인이란 연령과 신체장애에 관계없이 해당 시설을 충분히 활용할 수 있도록 인간공학적 배려를 제공하는 설계이다. 휠체어, 유모차, 보행 보조기와 같은 장치를 사용하는 경우에도 센터 진입과 내부 시설의 활용, 이동, 체류에 문제가 발생하지 않아야 한다. 이를 위해서 건축 설계자는 동선의 모든 지점에 유니버설 디자인 원리가 적용되고 있는지 확인할 필요가 있다.



[그림 50] 유니버설 디자인 원칙이 적용된 노르웨이 오슬로 중앙역의 입구 경사로  
(출처: <https://zeroproject.org/policy/norway/>)

#### 4) 공간별 컬러 아이덴티티 부여

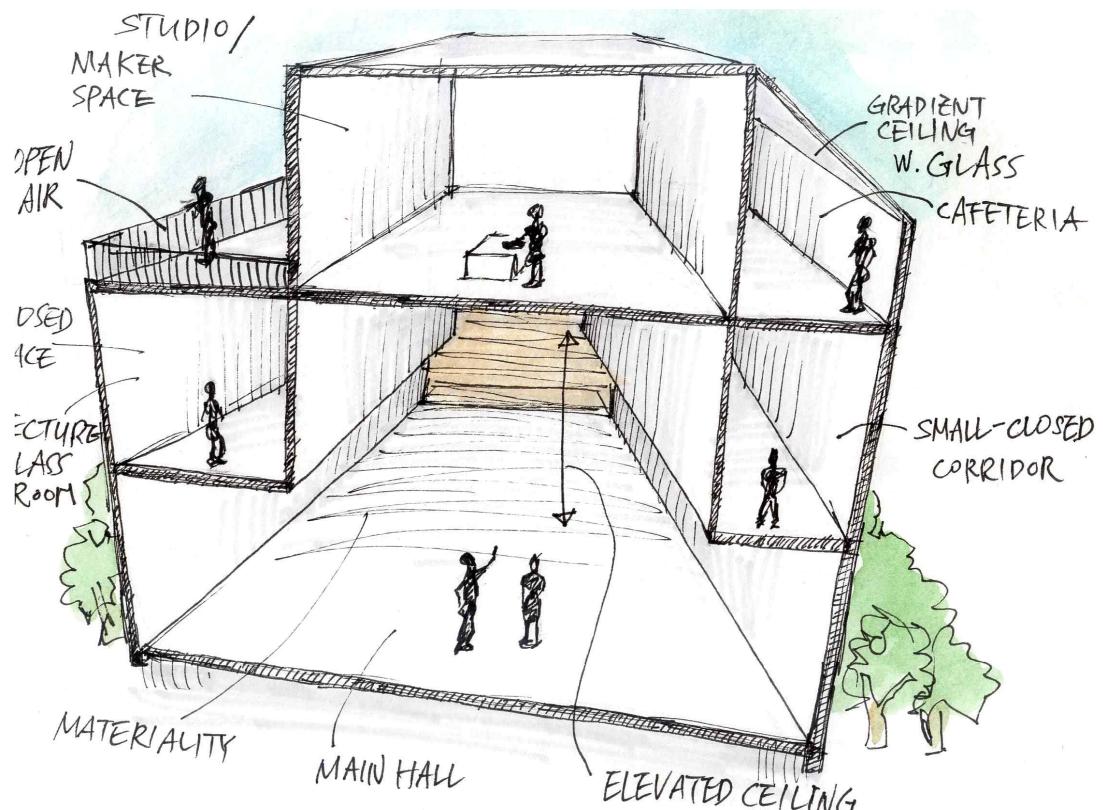
센터에는 매일 수백 명의 학생이 단체로 방문하고 각 교육 프로그램에 따라 동선을 달리 움직이는 상황이 발생할 것으로 예측된다. 따라서 센터 내부에서 학생이 길을 잃거나 위치를 파악하지 못하여 원하는 장소로 이동하는 데에 곤란을 겪을 우려가 있다. 이를 해결하기 위해 센터 내부 각 체험 공간 및 시설에 컬러 아이덴티티를 부여해서 사용자가 쉽게 원하는 공간을 찾고 이동할 수 있도록 배려할 필요가 있다. 이를 위하여 사인물, 복도, 교육 공간의 벽 등에 고유한 컬러를 적용한다.



[그림 51] 충북진로교육원의 공간별 컬러 아이덴티티 적용 사례  
(출처: 오창근 제공)

#### 4) 층고 변화의 적용

건축 공간의 층고는 다양한 변화를 제공할 때 사용자에게 색다르고 창의적인 환경으로 작용할 수 있다. 일반적인 교실과 가정의 천장 높이 기준을 벗어나 더 높은 공간을 경험하는 기회를 제공하면 학생들의 문제 해결 능력과 창의성 표현에 유리하다는 연구 결과도 있다 (Anthes, 2009). 다양한 층고의 변화는 학생들에게 개방감과 집중력을 적절히 변화시킬 수 있는 환경적 요인으로 작용할 수 있다. 앞서 제시한 ‘제3의 공간’ 개념과 더불어 높은 천장의 공간 경험은 학생들에게 학교 교실과 다른 신선한 경험을 제공할 것이며, 창의적 실습 결과에도 긍정적인 영향을 줄 것이다. 아울러 건축 설계 과정에서 다양한 자투리 공간을 사용자에게 제공할 수 있도록 반영하여 사용자가 활용 용도를 만들고 참여할 수 있는 기회를 제공해야 한다.



[그림 52] 다양한 층고에 따른 공간감과 동선의 차이 스케치  
(출처: 오창근 작성)

### III. 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발

#### 1. 이론적 배경 및 선행연구 분석

##### 가. 미디어 교육과 디지털 시민성 관련 주요 개념과 핵심 가치

###### 1) 미디어 교육 관련 주요 개념과 핵심 가치

###### ① 미디어 교육과 미디어 리터러시

미디어 교육 분야의 석학인 데이비드 버킹엄(David Buckingham)은 미디어 교육과 미디어 리터러시의 개념 및 관계에 대해 다음과 같이 정리한 바 있다(Buckingham, 2004).

“미디어 교육은 미디어에 대해 가르치고 배우는 과정을 뜻한다. 그리고 미디어 리터러시는 미디어 교육의 결과물로서 학습자들이 얻는 지식과 역량을 뜻한다.”

이와 같이 미디어 교육의 목적은 미디어 리터러시를 기르는 데 있기 때문에, ‘미디어 교육’이라는 용어와 ‘미디어 리터러시 교육’이라는 용어는 혼용되어 사용되는 경우가 많다.

현대 디지털 환경에서 미디어 리터러시가 중요하게 부각되는 이유는 미디어가 영향력 있는 ‘말’을 하고 메시지를 제공하는 존재로서, 어린이와 청소년들의 자아 형성과 사회적 현실 인식에 큰 영향을 미치기 때문이다. 모든 미디어는 특정한 의도를 갖고 다양한 기호 자원들을 사용해 어떤 대상, 사람, 집단, 현상, 사건 등에 대한 의미를 특정한 방식으로 구성한다. 따라서 미디어의 의미를 구성하는 사람들의 목적, 이해관계, 관점, 가치기반 등이 달라지면 미디어의 메시지는 다른 방식으로 만들어질 수 있다. 미디어 리터러시는 바로 이 점을 이해하도록 하고, 그것을 상상할 수 있는 힘을 갖도록 하는 것을 중요하게 여긴다.

미디어 교육은 미디어의 메시지 구성 과정에 특정한 가치, 관점, 이해관계 등이 내재할 수밖에 없음을 이해하고, 미디어가 구성하는 메시지를 읽어내고 미디어를 통해 다른 대안적 가치를 추구할 수 있는 시민적 힘과 태도를 기르는 것을 중시한다. 지속적으로 변화하는 디지털 환경에서 자신을 둘러싼 미디어에 대해 다양한 알아보고, 미디어가 어떤 사람들, 대상, 현상에 대해 어떤 목적으로 어떻게 말하는지를 비판적으로 이해하고, 미디어를 통해 자신의 생각을 적절히 표현하여 사회에 참여하고 시민으로서 행동할 수 있는 능력이 곧 미디어 리터러시이다. 그리고 미디어 리터러시를 갖출 수 있는 힘을 기르기 위해 미디어를 이해하도록 하는 교육이 미디어 교육이다.

###### ② 미디어 리터러시의 핵심 가치

미디어 리터러시 교육자와 연구자들이 모여 구성한 전미미디어리터러시교육협회(National Association of Media Literacy Education, 이하 NAMLE)에서는 미디어 리터러시 교육의 핵심 원리(NAMLE, 2007)를 다음과 같이 제시한 바 있다.

<표 5> 미디어 리터러시 교육의 핵심 원리(NAMLE, 2007)

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

또한 미국의 미디어리터러시센터를 설립해 전 세계적으로 미디어 리터러시의 실천적 방법을 널리 알리는 등의 공헌을 해 온 미디어리터러시협회(Center for Media Literacy)의 엘리자베스 토만(Elizabeth Thoman)은 미디어 리터러시의 핵심 개념 다섯 가지를 제시하고, 소비자 측면에서 미디어를 분석할 때와 생산자 측면에서 미디어를 제작할 때 이 핵심 개념들이 어떻게 적용되어야 할지를 제시하였다. 그 내용은 다음과 같다.

<표 6> 엘리자베스 토만의 미디어 리터러시 핵심 개념 5개(황치성, 2018)

분석(소비자 측면) - 다섯 개 핵심질문들	5개 핵심 개념(키워드)	제작(생산자 측면) - 다섯 개 핵심질문들
누가 이 메시지를 만들었는가? 모든 메시지는 구성된다(저자)		나는 무엇을 만들고 있는가?
이 메시지는 나의 주목을 끌기 위해 어떤 창의적 기법을 사용 했는가?	미디어 메시지는 그 자체의 규 칙 속에서 창의적인 언어를 사용해서 구성된다(포맷).	나의 메시지는 포맷, 창의성, 테크놀로지에 대한 이해를 어떻게 반영하고 있는가?
사람들이 메시지를 어떻게 달리 이해하는가?	동일한 메시지라도 사람들은 그것을 다르게 경험한다(수용자).	나의 메시지는 수용자들에게 각기 어떤 다른 반응을 자아내는가?
이 메시지에는 어떤 가치, 라이프스타일, 관점들이 반영되어 있는가? 또는 생략되어 있는가?	미디어는 내재된 가치 및 관점을 가진다(콘텐츠).	내가 만든 미디어 콘텐츠는 나 자신의 가치, 라이프스타일, 관점을 명확하고 일관성 있게 제시하고 있는가?
이 메시지는 왜 보내졌는가?	대부분의 미디어 메시지들은 이익 혹은 권력을 얻기 위해 만들어진 것이다(목적).	나는 내가 말하고자 하는 것을 효율적으로 커뮤니케이션하고 있는가?

### ③ 디지털 환경의 미디어 교육과 미디어 리터러시

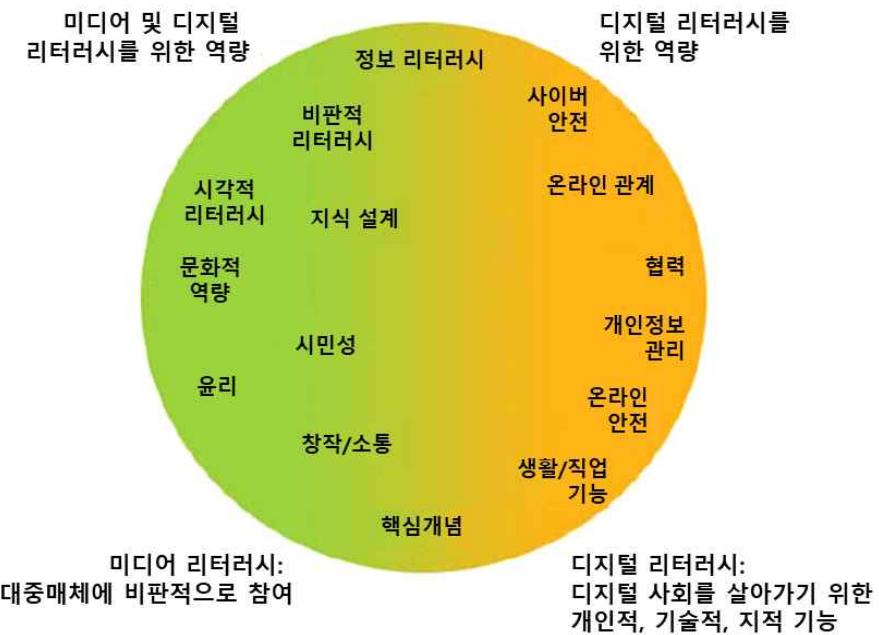
미디어 리터러시 교육의 선진국 가운데 하나인 캐나다의 미디어스마트(MediaSmarts)는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 공통점이 있으나 각각의 원칙과 목표, 내용이 있는 스펙트럼 상의 관계 또는 교집합의 관계로 설명하고 있다. 이는 미국의 미디어 리터러시 교육학자인 르네 흉스(Renee Hobbs)의 보고서(Hobbs, 2010)를 바탕으로 한 것이다.

르네 흉스는 디지털 환경의 미디어 리터러시는 디지털 기술과 미디어에 대한 접근(access), 디지털 기술과 미디어에 대한 비판적 분석과 평가(analyze & evaluate), 디지털 기술과 미디어를 통한 의미의 창조(create), 미디어 기술과 미디어에 대한 성찰(reflect), 그리고 디지털 기술과 미디어를 활용한 행동(act), 이렇게 다섯 가지로 정의하고(Hobbs, 2010), 이를 디지털 리터러시 교육학자인 줄리 코이로(Julie Coiro)와 함께 개인의 디지털 탐구 모델로 발전시켰다(Hobbs & Coiro, 2018).



[그림 53] 개인의 디지털 탐구 모델(Hobbs & Coiro, 2018)

캐나다의 미디어스마트에서 제시한 디지털 리터러시와 미디어 리터러시가 교차하는 스펙트럼은 다음과 같은 그림으로 설명된다(MediaSmarts, 2015).



[그림 54] 디지털 리터러시와 미디어 리터러시의 교차

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

미디어 스마트에서 2015년 발표한 디지털 리터러시 모델은<sup>1)</sup> 디지털 기술에 대한 기본적인 접근, 인식, 훈련 등과 같은 낮은 단계에서부터 시민 의식, 소비자 의식, 이용자의 자신감, 비판적·창의적 사고력 등 높은 단계에 이르는 스펙트럼을 포괄한다. 여기서는 디지털 리터러시를 디지털 기술의 ‘사용’, ‘이해’, ‘창조’의 세 가지 차원으로 구분하는데, 이는 미디어 리터러시와도 밀접한 관련을 갖는 개념으로 제시된다.

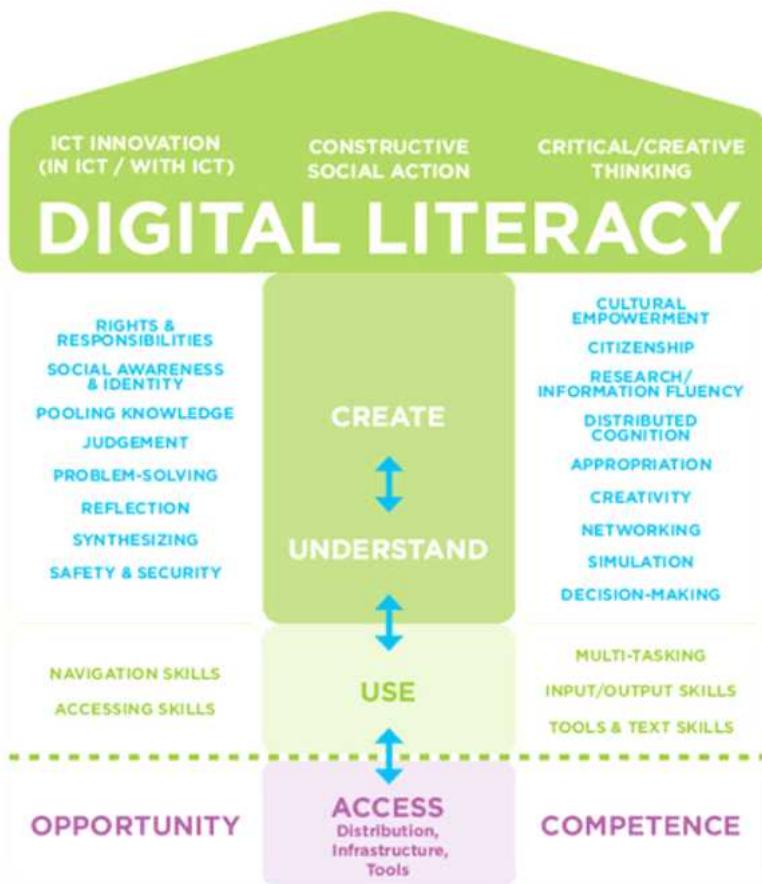
‘사용’은 컴퓨터와 인터넷 사용을 위한 기술적 유창성을 뜻하며, 워드 프로세서·웹브라우저·이메일 등의 의사소통 도구를 비롯한 컴퓨터 프로그램을 사용하는 기본적인 기술의 사용부터, 검색 엔진·온라인 데이터베이스·클라우드 컴퓨팅과 같은 지식 자원에 접근해 이를 사용할 수 있는 정교한 능력까지 포함한다.

‘이해’는 디지털 미디어의 의미를 해석하고, 비판적으로 평가할 수 있는 일련의 사고 능력을 뜻하는 것으로, 우리의 행동·지각·신념, 우리를 둘러싼 세계에 대해 느끼는 감정에 디지털 네트워크 기술이 어떻게 영향을 미치는지에 대한 인식을 포함한다.

‘창조’는 다양한 디지털 미디어 도구를 통해 내용물을 생산하고 효과적으로 의사소통할 수 있는 능력을 뜻한다.

이를 그림으로 나타낸 것은 다음과 같다(MediaSmarts, 2015)

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



[그림 55] 캐나다 미디어스마트의 디지털 리터러시 모델  
 (출처: <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/digital-literacy-fundamentals>)

캐나다 미디어스마트에서는 위와 같은 디지털 리터러시 모델에 따라 미디어 리터러시의 핵심 개념 다섯 가지를 보완하기 위해 다음과 같이 디지털 리터러시의 핵심 개념을 제시하였다.

<표 7> 디지털 리터러시의 핵심 개념(MediaSmarts, 2015)

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.

#### ④ 디지털 시민성과 미디어 교육

미국의 커먼센스미디어(Common Sense Media)에서는 유치원에서 고등학교까지 교사들이 수업 시간에 사용할 수 있는 디지털 시민성 교육자료를 만들어 배포하고 있다. 이 프로그램은 하버드대학교의 Project Zero 연구팀과 협업하여 개발한 것(James, Weinstein & Mendoza, 2021)으로, 학생들에게 제시한 자질과 전략은 다음과 같다.



[그림 56] 미국 커먼센스미디어의 디지털  
시민성 요소 그림

(출처: <https://www.commonsense.org/education/digital-citizenship>)

<표 8> 미국 커먼센스미디어의 디지털 시민성 자질 및 사용할 수 있는 전략

갖추어야 할 자질	사용할 수 있는 전략
잠시 멈추고 자신을 성찰하세요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 당신의 즉각적인 반응에 주목하세요.</li> <li>▪ 첫인상을 넘어서세요.</li> <li>▪ 상황이 복잡해질 수 있음을 인식하세요.</li> <li>▪ 주기적으로 습관을 점검하세요.</li> <li>▪ ‘적신호 감정’에 주의를 기울이세요.</li> </ul>
호기심과 공감하는 마음으로 다양한 관점들을 탐색하세요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 호기심과 열린 마음을 가지세요.</li> <li>▪ 다른 사람들의 관점에 대해 생각해 보세요.</li> <li>▪ 다른 사람들의 감정에 관심을 가지세요.</li> <li>▪ 여러분의 가치와 우선순위만이 아니라, 다른 사람들의 가치와 우선순위도 중요하게 여기세요.</li> <li>▪ 도덕적, 윤리적, 시민적 책임을 중요하게 여기세요.</li> </ul>
사실을 찾고 근거를 평가해 보세요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 관련된 사실들을 조사하고 밝혀내세요.</li> <li>▪ 여러 가지 신뢰할 수 있는 출처에서 정보를 검색, 평가, 비교하세요.</li> <li>▪ 허위 정보와 음모 메시지를 주의하세요.</li> </ul>
선택 가능한 행동과 그 영향에 대해 생각해 보세요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 가능한 행동이 무엇인지 생각해 보세요.</li> <li>▪ 어떤 가치와 목표를 위해 다른 선택을 할 것인지를 고려하세요.</li> <li>▪ 자신과 다른 사람에 대한 책임을 늘 생각하세요.</li> <li>▪ 지금 하려는 행동으로 인해 어떤 영향이 있을지 평가하세요.</li> </ul>
행동을 하고 책임감을 발휘하세요.	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 긍정적이고 생산적이라고 느끼는 행동을 따라 결정하세요.</li> <li>▪ 자신의 웰빙을 생각하며 디지털 습관을 변경하세요.</li> <li>▪ 필요하면 도움을 요청하세요.</li> <li>▪ 다른 사람들과 동맹을 맺고 그들을 옹호해 주세요.</li> </ul>

이와 같은 디지털 시민성은 최근 부각되고 있는 디지털 공간에서 가치 있고 책임 있는 행동, 신뢰할 수 있는 정보 검색과 평가, 자기 성찰 및 타인을 위한 시민으로서의 행동에 대한 것으로, 디지털 환경의 미디어 리터러시 및 디지털 리터러시와 밀접한 관련을 갖고 있다.

## 나. 미디어 리터러시 교육의 방향 모색을 위한 국내·외 사례 분석

### 1) 미디어 교육 프로그램 운영 기관의 사례들

#### ① 호주 울릉공대학교 조기교육센터(Early Start Discovery Space)

호주 울릉공대학교의 조기교육센터는 0~10세의 첫 삶의 출발을 차별 없이 공평하고 질 높은 교육으로 시작할 수 있도록 하겠다는 목표를 갖고, 지역 사회와 대학이 함께 설립해 운영하고 있는 연구 기반 교육센터이다. 이곳에서는 전세계적으로 일어나고 있는 디지털 기술의 변화 맥락 속에서 어린이들을 위한 놀이, 학습, 리터러시에 대해 양질의 새로운 경험을 제공하기 위해 디지털 기술을 적극적으로 사용하는 교육을 연구 기반으로 시행하고 있다. 특히 디지털 기술을 사용함으로써 어린이와 성인, 어린이들과 다른 어린이들, 그리고 어린이와 공간 및 다양한 디지털 자원 간의 의미 있는 상호작용이 일어날 수 있도록 하기 위해 다양한 교육 프로그램을 연구, 개발하여 지역사회 어린이들에게 제공하는 한편, 양질의 새로운 교사 교육을 실시하고 있다.



[그림 57] 울릉공대학교 조기교육센터 전경

(출처: 정현선 제공)


**UNIVERSITY  
OF WOLLONGONG  
AUSTRALIA**
SEARCH  LIBRARY | STUDENTS  STAFF | UOW GLOBAL 
  
 STUDY AT UOW  ENGAGE  ABOUT UOW  RESEARCH  INDUSTRY  ALUMNI  QUICK LINKS 

The Early Start Discovery Space is the first dedicated children's museum in the world based on a university campus. It provides interactive experiences, stimulating educational programs and learn-through-play activities for children aged birth to 10 years and their families.

**VISIT THE DISCOVERY SPACE >**



#### Backed by research

UOW researchers and their findings guide and influence all educational aspects of the Discovery Space, ensuring our play-based experiences are grounded in evidence and beneficial to children's development.

#### Empowering

All experiences are designed to allow children to take control and share their imagination and creativity with others. The environment stimulates curiosity, supports independence, encourages social interaction and promotes an inclusive community.

#### Play and learn together

All the experiences have been designed to encourage a 'partnership of play', where children, families and educators all benefit as co-learners and creators. Early Start Discovery Space is operated and supported by the University of Wollongong and was made possible by a generous \$7 million contribution from The Abbott Foundation.

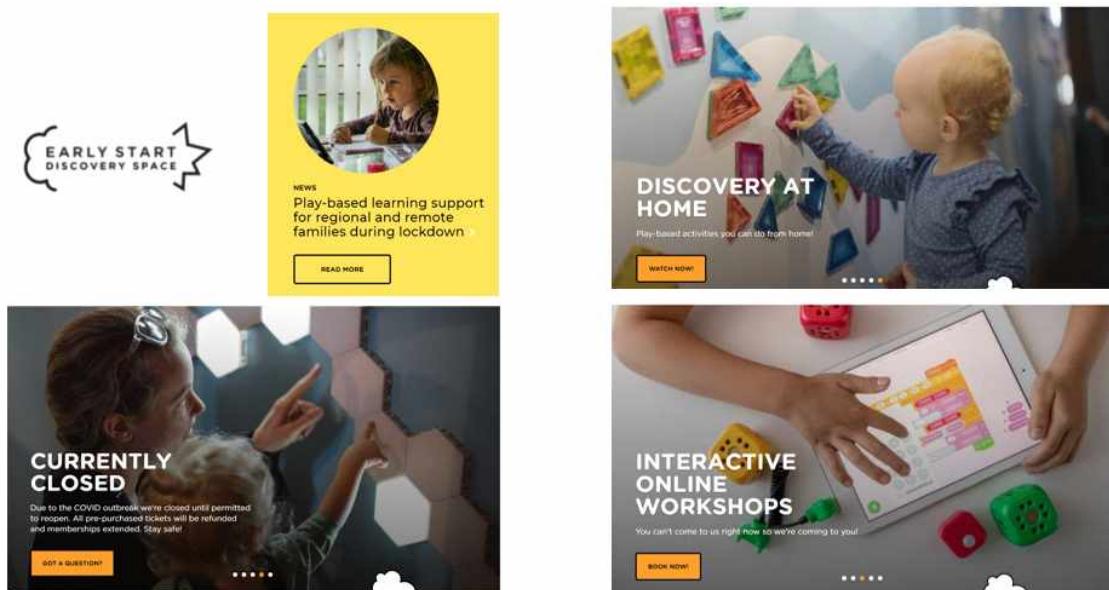
The Discovery Space has 11,113 active members, and saw 134,990 total visitors in 2019.

[그림 58] 호주 울릉공대학교 조기교육센터 홈페이지  
 (출처: <https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/schools-entities/early-start/early-start-discovery-space/>)



[그림 59] 프로그램이 진행되는 내부 공간  
 (출처: 정현선 제공)

최근 코로나 19의 확산이 지속되는 가운데 이곳에서는 종전의 오프라인 공간 기반 교육 프로그램 대신 만2~10세 유아와 어린이들이 부모나 양육자와 함께 줌(Zoom)을 활용해 참여할 수 있는 30분 단위 일대일 교육 프로그램을 온라인 수업 또는 가정 방문 형태로 제공하는 ‘Discovery to You’ 프로그램, 만5~10세 어린이들을 위해 45분 단위의 온라인 그룹 워크숍으로 제공되는 ‘Discovery Challange’프로그램, 30명 정원의 30분 단위 가상 투어 프로그램 등을 개발해 개별 신청을 받아 운영하고 있다.



[그림 60] 코로나19 이후 다양하게 개발된 온라인 프로그램

이러한 사례는 코로나19로 인해 가속화되고 있는 디지털 전환 상황에서 적극적인 온라인 교육 프로그램도 충북학교미디어교육센터의 프로그램으로 개발, 운영될 필요가 있음을 시사한다.

## ② 게임문화박물관 (한국콘텐츠진흥원, 2020)

게임이 미디어 교육의 핵심 관심사 가운데 하나라는 점에서 중요한 시사점을 제공한다. 게임문화박물관의 핵심 가치는 게임 역사 유산의 보존과 소통, 세계적 연구자 및 개발자의 통합적 플랫폼으로 작동하면서 시민과의 접점 형성으로 새로운 인력 개발의 원천 기능, 전시/교육/도서 기능이 결합한 창의문화시설로 설정하였다. 게임문화박물관의 목표는 게임의 원천소스를 제공하고 연구 기능을 갖출 수 있어야 하며, 이를 통해 게임의 미래 가치를 생산할 수 있고, 독립적인 섬이 아니라 지역사회 소통의 거점 역할을 수행하여야 한다고 제시하고 있다. 보는 전시에서 탈피하여, 체험하고 사용하며 보존되는 수장물의 상태와 현황, 그것을 직접 사용할 수 있도록 하는 개방형 수장고로서 운영되어야 하며, 지역 사회와의 소통이 필수 요건이라고 보고 있다. 공간 중심이 아니라 활동 중심으로 프로그램을 구성하고, 실생활과 게임이 연계되도록 하며, 체험형 시설 확보가 중요하다. 또한 공용시설을 확보하고 일부 시설의 새로운 사용 가능성을 열어두어 개관 시점에는 예측하지 못한 미래 수요을 대비한 변용 가능성을 확보해야 한다.

미디어 리터러시의 핵심 역량인 '접근, 비판적 이해 및 문화적 이해, 시민으로서의 사회적 참여' 역량을 기르는 것이 핵심 가치에 반영될 필요가 있다. 구체적으로는 '정보 접근, 판별, 비판적 이해', '미디어 문화에 대한 이해', '미디어를 통한 시민적 의사소통과 참여'가 전시, 전시 관련 활동 및 교육 프로그램이 진행되고 북카페/도서관 기능을 갖춘 시민의 창의문화 시설이자 미디어 교육을 위한 전문 인력이 상주하여 유, 초, 중, 고 학생들을 위한 미디어 전시, 전시 관련 활동, 교육 프로그램을 기획, 운영, 평가하면서 교사와 부모에게도 적절한 교육을 제공하는 곳이 될 필요가 있다.

### ③ 서울애니메이션센터

서울애니메이션센터에서는 큐레이터가 소개하는 특별한 주제와 함께 선정된 만화를 소개하는 공간으로, 충북학교미디어교육센터의 미디어 리터러시 교육 프로그램과 연계한 전시에도 시사점을 제공한다.



[그림 61] 서울애니메이션센터 ‘만화의 집 큐레이션 이유 있는 도서’

(출처: <https://www.ani.seoul.kr/ani/program/program/view.sba?pldx=109&pageIndex>)

### ④ 영국 리터러시 재단과 가디언지의 뉴스 와이즈 프로그램<sup>2)</sup>

뉴스와이즈 프로그램은 디지털 시대에 어린이의 뉴스에 대한 비판적 이해와 뉴스를 통한 사회 참여를 지원하기 위해, 뉴스를 잘 이해하는 어린이 세대를 기르자는 공동 목표를 갖고 가디언지와 National Literacy Trust, 교사 단체인 PSHE Association이 함께 개발한 프로그램이다. 이 프로그램은 Google의 지원을 받아 영국 전역의 만9~11세 어린이에게 무상으로 제공된다(정현선·심우민·윤지원·김광희·최원석, 2020).

이 프로그램은 어린이들이 뉴스를 이해하고 스스로 참여해 만들 수 있는 지식과 기술을 제공하고, 다양한 질문을 제공하여 허위 거짓 정보를 가려낼 수 있는 자신감을 느끼고 시민으로서의 가치관을 정립하고 의견을 가질 수 있도록 하는 것을 목표로 한다. 전체 프로그램

2) <https://www.theguardian.com/newswise>

은 주제 1(뉴스 이해)-주제 2(뉴스 탐색)-주제 3(뉴스 보도)로 구성되어 있다. 이 프로그램은 뉴스가 무엇인지를 이해한 후, 미디어에서 보고 들은 내용에 대해 스스로 질문하고 반론해 보는 기술을 익히고, 궁극적으로는 스스로 뉴스를 제작해 보는 과정으로 구성되어 있다. 이 프로그램은 다양한 워크숍, 수업 계획 및 자료를 온라인으로 제공하여, 학교 현장에서 누구나 쉽게 접속해 고품질의 뉴스 이해 교육 및 읽기 교육과 뉴스 제작 체험을 할 수 있도록 지원하고 있다. 또한 모든 자료들이 학교 교육과정에 적합하게 구성되어 있다.

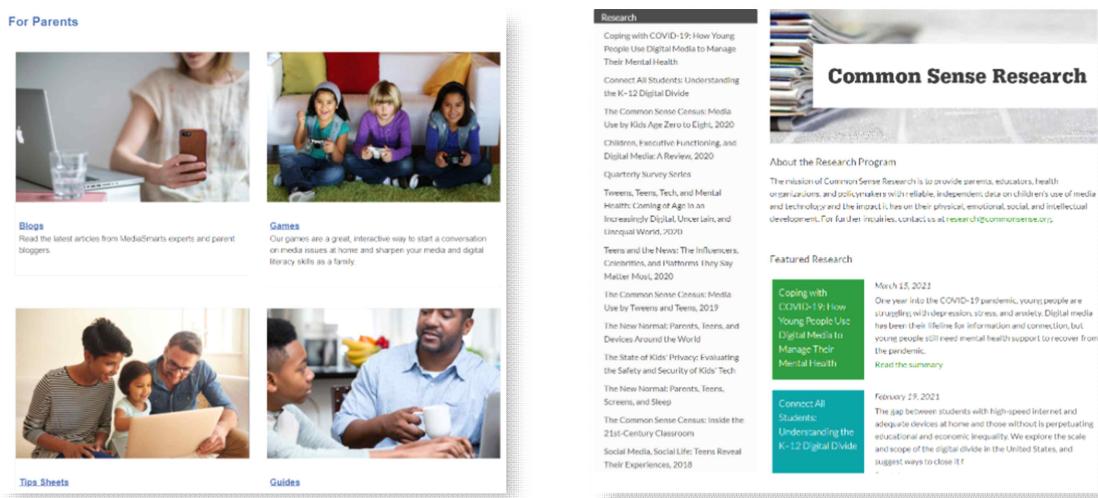


[그림 62] 어린이와 청소년의 사회적 참여를 위한 언론사 The Guardian의  
Newswise 프로그램

(출처: <https://www.theguardian.com/newswise>)

## ⑤ 미국 커먼센스 미디어의 부모 대상 프로그램과 연구

미국의 커먼센스 미디어에서는 부모가 궁금해하는 자녀의 미디어 이용 조절 방법, 연령에 적합하고 교육적으로 의미 있는 미디어 콘텐츠 안내, 어린이와 청소년들이 주로 이용하는 시의성 있는 소셜 미디어와 게임 등에 대한 이해, 부모 간 대화 커뮤니티와 자주 하는 질문에 대한 응답 등을 제공하며, 미디어 교육을 전공한 박사급 연구원이 상주하며 시의적절한 연구를 통해 지속적으로 진화하는 디지털 환경에 대한 이해를 높이기 위한 프로그램들을 개발하고 있다.



[그림 63] 커먼센스 미디어의 부모 교육 프로그램과 연구

### 2) 미디어 리터러시 관련 교육과정 성취기준 및 국내 교육 사례 분석

#### ① 2015 개정 교육과정에 제시된 미디어 리터러시 관련 교육과정 성취기준

현행 2015 개정 교육과정에는 ‘미디어 리터러시’에 관한 직접적인 언급과 정의가 나타나 있지 않다. 그러나 국어, 도덕, 사회, 미술, 실과(기술·가정, 정보) 등 다양한 관련 교과의 교육과정 성취기준에는 미디어 리터러시와 관련된 내용들이 교과의 특성에 따라 포함되어 있다. 또한 미디어에 대한 학습을 명시적으로 다루고 있는 성취기준들도 있다.

예를 들어, 도덕, 사회, 실과(기술·가정, 정보) 과목에는 미디어 환경 및 사이버 공간에 대해 정보화 사회의 특성 혹은 대중매체, 대중문화, 정보 기술의 특성과 관련하여 학습하도록 하는 성취기준들이 제시되어 있다. 또한 국어과에는 미디어 텍스트의 표현 방식이나 관점에 대한 이해를 다루는 성취기준들이 제시되어 있다. 그리고 미술과에는 시각 문화 혹은 이미지의 의미를 이해하고 표현하도록 하는 성취기준들이 반영되어 있다.

구체적으로 살펴보면, 국어과와 미술과에는 주로 미디어 텍스트의 의미 이해와 표현 기능을 다루는 성취기준들이 제시되어 있어, 이를 연계한 미디어 리터러시 학습이 가능하다. 이러한 성취기준들은 ‘비주얼 리터러시(visual literacy)’ 또는 ‘복합양식 리터러시(multimodal literacy)’ 차원에서 미디어 리터러시를 반영하고 있는 것으로 볼 수 있다. 이를 표로 제시하면 다음과 같다.

<표 9> 국어과 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	번호	성취 기준
5-6	국어	듣기·말하기	6국01-05	매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.
5-6	국어	읽기	6국02-05	매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하여 읽는다.
5-6	국어	쓰기	6국03-02	목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.
7-9	국어	듣기·말하기	9국01-11	매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다.
7-9	국어	읽기	9국02-07	매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.
7-9	국어	읽기	9국02-08	도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽는다.
7-9	국어	쓰기	9국03-01	주제, 목적, 독자, 매체 특성을 고려한 문제 해결 과정임을 이해하고 글을 쓴다.
7-9	국어	쓰기	9국03-08	영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.

<표 10> 미술과 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	번호	성취 기준
5-6	미술	체험	6미01-03	이미지가 나타내는 의미를 찾을 수 있다.
5-6	미술	체험	6미01-04	이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.
7-9	미술	체험	9미01-02	시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다.
7-9	미술	체험	9미01-04	미술과 다양한 분야의 융합 방안을 모색할 수 있다.
7-9	미술	표현	9미02-05	표현 매체의 특징을 알고 다양한 표현 효과를 탐색할 수 있다.
7-9	미술	표현	9미02-06	주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.

한편, 도덕, 사회, 실과(기술·가정, 정보) 과목에는 주로 정보화 사회, 대중매체와 대중문화, 정보통신기술에 대한 지식과 비판적 이해를 목표로 하는 성취기준들이 제시되어 있고, 실과의 경우에는 디지털 기술의 활용도 다루고 있다. 이를 표로 제시하면 다음과 같다.

<표 11> 도덕과 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	번호	성취 기준
5-6	도덕	타인과의 관계	6도02-01	<p>사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.</p> <p>사이버 공간에 필요한 예절은 무엇이며, 어떻게 하면 이를 책임감 있게 행동할 수 있을까?</p> <p>저작권 침해, 사이버 폭력, 온라인 중독이 갖는 문제점은 무엇이며 이를 해결하기 위해 무엇을 해야 할까?</p>
7-9	도덕	타인과의 관계	9도02-05	<p>정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.</p> <p>정보화 시대에 발생하는 도덕 문제에는 무엇이 있을까?</p> <p>정보화 시대에 도덕적 책임이 필요한 이유는 무엇일까?</p> <p>정보 통신 매체를 올바르게 사용하기 위해 어떠한 태도가 필요할까?</p>

<표 12> 사회과 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	번호	성취 기준
3-4	사회	우리가 살아가는 곳	4사01-06	옛날과 오늘날의 통신 수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다.
3-4	사회	다양한 삶의 모습과 변화	4사04-05	사회 변화(저출산·고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상 생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다.
7-9	사회	일반사회 문화의 이해	9사(일사)02-03	대중매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중 문화를 비판적으로 평가하는 태도를 가진다.

<표 13> 실과(기술·가정, 정보)과 미디어 리터러시 관련 성취기준

학년	과목	영역	번호	성취 기준
5-6	실과	기술 시스템	6실04-07	소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.
5-6	실과	기술 활용	6실05-05	사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.
7-9	기술 가정	기술 시스템	9기가04-1 5	정보 기술 시스템의 각 단계별 세부 요소를 이해하고 정보의 통신 과정을 구체적으로 설명한다.
7-9	기술 가정	기술 시스템	9기가04-1 6	정보 통신 기술의 특성, 발달 과정을 이해하고 현대 정보 통신 기술의 특성을 설명한다.
7-9	기술 가정	기술 시스템	9기가04-1 7	다양한 통신매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다.
7-9	기술 가정	기술 시스템	9기가04-1 8	정보 통신 기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.
7-9	정보	정보문화	9정01-01	정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.
7-9	정보	정보문화	9정01-02	정보사회 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보 보호, 저작권보호 방법을 실천한다.
7-9	정보	정보문화	9정01-03	정보사회에서 개인이 지켜야 하는 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버 폭력 방지와 게임·인터넷·스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.
7-9	정보	자료와 정보	9정02-01	디지털 정보의 속성과 특징을 이해하고 현실 세계에서 여러 가지 다른 형태로 표현되고 있는 자료와 정보를 디지털 형태로 표현한다.
7-9	정보	자료와 정보	9정02-02	인터넷, 응용 소프트웨어 등을 활용하여 문제 해결을 위한 자료를 수집하고 관리한다.
7-9	정보	자료와 정보	9정02-03	실생활의 정보를 표, 다이어그램 등 다양한 형태로 구조화하여 표현한다.

## ② 미디어 리터러시 학습과 적극 연계가 필요한 성취기준

2015 개정 교육과정의 성취기준 가운데에는 미디어를 직접 다루고 있지는 않지만, 미디어 리터러시 교육이 추구하는 비판적 사고 및 미디어 관련 사회 변화, 인권 등 시민성 교육의 측면에서 미디어 리터러시 학습을 위해 적극적인 재구성이 필요한 성취기준들도 다수 존재한다. 예를 들어, 초등5-6학년군 국어과의 [6국02-01] 성취기준은 ‘읽기는 배경지식을 활용하여 의미를 구성하는 과정임을 이해하고 글을 읽는다’라는 내용이다. 미디어 텍스트의 의미를 맥락 속에서 깊이 있게 이해하기 위해서는 배경지식을 동원해 읽는 것이 매우 중요하다. 그리고 배경지식은 미디어가 재현하는 현실의 사건, 사람들, 현상 등을 이해하고 판단하는 데 매우 중요하다. 따라서 이러한 성취기준은 비록 미디어 리터러시를 직접 언급하고 있는 것은 아니지만, 실제 미디어 리터러시 학습에서 매우 중요하게 연계해야 할 성취기준이라 할 수 있다.

또한 미디어 인권, 생활, 환경, 시민 의식, 윤리 등과 관련된 성취기준들은 디지털 시민성의 측면에서 미디어 리터러시 학습과 긴밀하게 연계될 필요가 있다. 사회 구성원으로서 사람들이 알아야 할 정보를 제공하는 중요한 기능을 수행하는 것이 바로 미디어이다. 따라서 미디어와 정치, 사회, 문화, 의사소통, 예술, 인권 등의 다양한 주제에 대해 미디어 리터러시의 관점에서 다루기 위해서는 이러한 주제들을 다루는 성취기준들을 미디어 리터러시 교육과 관련하여 적극 연계할 필요가 있다. 이와 관련하여 정현선 외(2015)에서는 미디어 리터러시 관련 성취기준 및 연계 가능 성취기준을 표로 정리하여 제시한 바 있다. 이에 대해 이 보고서에서는 생략하기로 한다.

최근 2015 개정 교육과정의 성취기준들을 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 관점에서 ‘접근’, ‘이해’, ‘생산’, ‘공유’, ‘향유’, ‘반성’의 범주를 통해 분석한 장은주(2020)에서는 전반적으로 국어, 사회, 정보 과목에는 디지털 미디어를 직접 다루는 성취기준들이 다수 존재하며, 디지털 미디어 리터러시의 하위 영역을 다양하게 다루고 있음을 보여주었다. 한편 도덕, 실과, 기술·가정, 미술 과목은 일부 성취기준에서 디지털 미디어 리터러시를 다루고 있는 것으로 나타났고, 수학, 과학, 체육, 음악, 영어는 디지털 미디어를 직접 다루는 성취기준을 포함하지 않고 있는 것으로 나타났다.

연령별 성취기준의 분포를 보면, 1~2학년군과 3~4학년군에는 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 직접 다루는 성취기준이 매우 부족한 것으로 나타났다. 국어과의 저학년 성취기준에는 기초적인 읽기와 쓰기를 미디어 리터러시의 의미 이해 및 표현과 연계한 성취기준이 제시되어 있지 않다. 또한 전체적인 관점에서 볼 때 기능적인 관점에서 미디어의 의미 읽기와 표현을 다룬 성취기준은 제시되어 있으나, 학생들의 미디어 문화나 미디어 콘텐츠에 대한 심미적 감상과 표현을 다루는 성취기준도 부족한 상황이다. 이를 표로 제시한 내용은 다음과 같다.

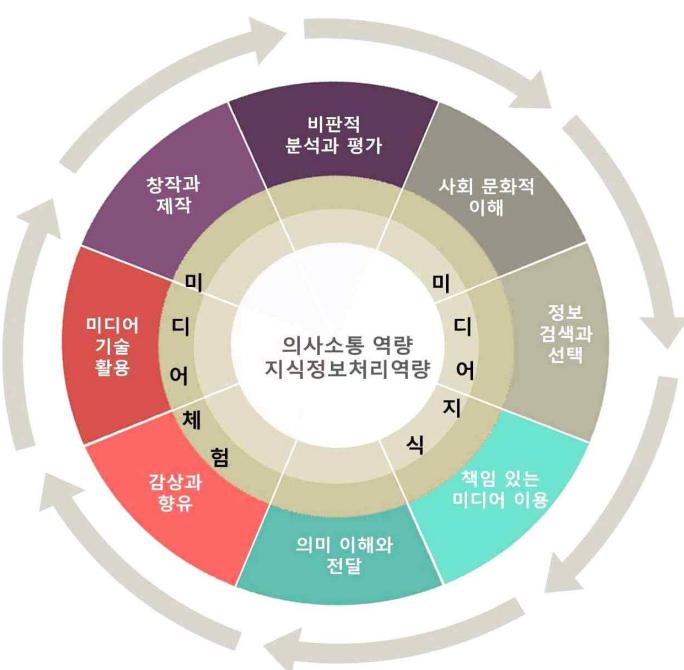
<표 14> [2015 개정 교육과정]의 디지털·미디어 관련 내용이 직접 명시된 성취기준  
(장은주, 2020, 58 변형)

학년	교과 요소	국어	사회	도덕	기술·가정/정보	예술(음/미)
		[9국02-08] [9국03-01]	[9(일사)02-03]		[9기7]04-17] [9정01-02] [9정02-01]	
중 1-3	접근	[9국01-09] [9국01-10] [9국01-11] [9국02-07]	[9(자리)01-01] [9(자리)01-03] [9(일사)02-03]	[9도02-05]	[9기7]04-16] [9정01-01] [9정01-03]	[9□]02-05]
	이해	[9국03-08]		[9도02-05]	[9정02-01] [9정02-03]	[9□]02-06]
	생산		[9(자리)01-03]	[9도02-05]	[9정01-02]	
	공유		[9(자리)01-03] [9(일사)02-03]		[9기7]04-18]	[9□]01-02]
	향유					
	반성		[9(일사)02-03]	[9성찰]	[9정01-01] [9정01-02] [9정01-03]	
초 5-6	접근	[6국03-02]	[6사]07-01] [6사]07-02]	[6도02-01]		
	이해	[6국02-05]	[6사]07-02]	[6도02-01]	[6□]01-03]	
	생산	[6국01-05] [6국03-02]		[6도02-01]	[6설05-05]	[6□]01-04]
	공유			[6도02-01]	[6설05-05]	
	감상	[6국02-05]	[6사]07-01]		[6설05-05]	[6설05-05]
	반성				[6설05-05]	
초 3-4	접근		[4사]01-02] [4사]01-06]			
	이해		[4사]03-01] [4사]01-06] [4사]04-05]			
	반성		[4사]04-05]			
초 1-2	국어		바른생활	슬기로운 생활	즐거운 생활	
	접근			[2슬06-02]	[2즐06-02]	

현행 2015 개정 교육과정에 대한 이와 같은 분석은 디지털 환경에서 올바른 시민 의식을 갖고 성장할 수 있는 학생을 기르기 위한 미디어 리터러시 교육을 위해서는 미디어 리터러시 교육의 본질에 부합하는 목표 설정 및 이에 따른 교육과정 재구성이 적극적으로 요구됨을 보여준다. 그리고 충북학교미디어교육센터의 미디어 리터러시 교육 프로그램은 다양한 프로그램 유형과 방법을 통해 학생들이 연령에 적합하게, 학교 교육과정과 연계하면서도, 현행 학교 교육과정에서는 온전히 학습하기 어려운 미디어 리터러시 학습을 제대로, 즐겁게 배울 수 있는 교육 프로그램으로 개발될 필요가 있음을 보여준다.

③ 2015 개정 교육과정 분석에 따른 미디어 교육 통합 교육 프로그램 개발  
(정현선 외, 2015)

현행 2015 개정 교육과정에는 미디어 리터러시를 교육하기 위한 독립 교과는 존재하지 않지만, 교육과정 총론에 명시된 핵심역량 중 ‘의사소통 역량’과 ‘지식정보처리 역량’은 미디어 리터러시와 밀접한 관련이 있다. 또한 국어, 도덕, 사회, 미술, 실과/기술, 가정/정보 등의 과목에는 미디어 리터러시와 밀접하게 관련된 성취기준들이 제시되어 있다(정현선, 박유신, 전경란, 박한철, 2015). 이러한 핵심 역량과 교과 성취기준을 바탕으로 미디어교육과 디지털 시민성 교육을 중시하는 학교 현장 교사들이 시간과 공간의 제약 속에서도 미디어 리터러시가 추구하는 역량을 기를 수 있도록 하기 위해 ‘의미 이해와 전달’, ‘감상과 향유’, ‘책임 있는 미디어 이용’, ‘미디어 기술 활용’, ‘정보 검색과 선택’, ‘창작과 제작’, ‘사회 문화적 이해’, ‘비판적 분석과 평가’ 등 미디어 리터러시의 수행할 수 있도록 학생들을 교육해왔다.



[그림 64] 미디어 리터러시 교육의 핵심 역량, 기초학습요소 및 수행목표 간의 관계도  
(출처: 정현선 외, 2015:69)

미디어 리터러시 교육과 연관지을 수 있는 핵심 역량인 의사소통 역량, 지식정보처리 역량이 2015 개정 교육과정 총론에 반영되어 있고, 다양한 관련 교과의 성취기준에 미디어 리터러시 교육 관련 내용이 반영되어 있기 때문에 이러한 성취기준들은 학교 미디어교육의 근거로 작용할 수 있다. 정현선 외(2015)에서는 학교 교육과정의 성취기준을 면밀히 분석하여 초등학교와 중학교의 공통교육과정에서 다양한 성취기준을 바탕으로 적용할 수 있는 미디어 교육 프로그램들을 개발하였다. 따라서 그 내용들을 충북학교미디어교육센터의 교육 프로그램 개발과 운영에 긴밀히 관련시키는 것이 필요하다. 충북학교미디어교육센터는 오히려 학교에 미디어 교육을 위한 정규 교과 시수가 확보되어 있지 않은 점을 고려하여, 학생

들이 실제로 센터를 방문하여 프로그램에 참여할 수 있는 일정과 방식을 적극 반영하여 학생들이 매번 새로운 것을 기대하며 찾아올 수 있도록 프로그램을 개발할 필요가 있다.

아래에는 위의 연구에서 개발된 미디어 리터러시의 수행목표에 대해 제시한 것이다. 이러한 수행목표를 새롭게 부각되고 있는 디지털 시민성과 관련하여 시민으로서 관심을 가져야 할 주제와 연결하여 시의적절한 교육을 실시할 필요가 있고, 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 핵심 내용을 디지털 시민성과 연결짓는 고리로 사용할 수 있다.

<표 15> 미디어 리터러시 교육의 수행목표

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

정현선 외(2015)의 연구에서는 미디어 리터러시 교육의 통합수업 모형을 ‘미디어 리터러시의 목표와 내용을 중심으로 한 교과 수업’, ‘미디어 리터러시의 목표 및 내용을 중심으로 한 교과 간 통합수업’등 총 7개의 유형으로 그 사례를 제시한 바 있다. 이러한 내용들은 현행 2015 개정 교육과정과 연계하여 학교미디어교육센터의 교육 프로그램으로 실행하기에 적합한 내용이며, 일반 학교에서도 다양한 교과 교육과정 및 학교 행사와 관련하여 활용할 수 있는 내용이다. 이 내용들은 충북학교미디어교육센터의 미디어 리터러시 프로그램에도 적용해 볼 수 있다. 다만, 어떤 연령대의 학생들을 대상으로, 어느 정도 기간을 상정하여, 어느 정도의 깊이 있는 학습을 설정하여 실행할 것인가에 대해서는 충북학교미디어교육센터의 상황에 적합하게 재구성할 필요가 있을 것이다.

④ 교과 간 성취기준 및 주제 연계 미디어 리터러시 교육 단원 개발 사례(정현선 외, 2016)

2015 개정 교육과정의 경우 각 교과의 성취기준에 미디어 리터러시의 다양한 학습 요소가 반영되어 있다. 따라서 학교 미디어 교육은 다양한 교과의 성취기준 중 미디어 리터러시의 수행목표를 반영하거나 관련성이 높은 부분을 통합 교육과정의 형식으로 운영할 필요가 있다. 초·중등 교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구」(정현선 외, 2016:47~53) 등에

서는 미디어 리터러시 교육의 교과 단원 구성을 위한 구체적인 성취 기준 통합의 원리를 제안한 바 있다. 이 연구에서는 교과 성취기준 통합의 원리를 기반으로 교과병렬형 통합, 교과연계형 통합, 통합교과 구성 등으로 제시하였다. 이 중 통합교과적 구성은 주제에 대한 종합적 활동을 살리는 형식으로 구성되어 있으며 위 연구에서는 프로젝트학습 등 통합적인 활동 중심의 교육 여건 조성을 강조한 바 있다. 그 외에도 미디어 리터러시의 핵심 지식 및 기능, 주제 등을 방식으로 교과 연계적 구성 방식을 진행할 수도 있다.



[그림 65] 미디어 학습을 명시한 성취기준 A와 적극적 연계가 필요한 성취기준 B

이 연구에서는 미디어 리터러시 관련 학습 내용을 명시하고 있는 2015 개정 교육과정의 교과 성취기준 사례를 분석하였다. 국어과, 미술과, 도덕과의 중학교 성취기준은 다음과 같다.

<표 16> 미디어 학습을 명시한 중학교 국어, 미술, 도덕과 성취기준 예시

번호	성취 기준
9국01-11	매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다.
9국02-07	매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다.
9국02-08	도서관이나 인터넷에서 관련 자료를 찾아 참고하면서 한 편의 글을 읽는다.
9국03-01	주제, 목적, 독자, 매체 특성을 고려한 문제 해결 과정임을 이해하고 글을 쓴다.
9국03-08	영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.
9미01-02	시각 문화 속에서 이미지의 다양한 전달 방식을 이해하고 활용할 수 있다.
9미01-04	미술과 다양한 분야의 융합 방안을 모색할 수 있다.

번호	성취 기준
9미02-05	표현 매체의 특징을 알고 다양한 표현 효과를 탐색할 수 있다.
9미02-06	주제와 의도에 적합한 표현 매체를 선택하여 활용할 수 있다.
	정보화 시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인 존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.
9도02-05	정보화 시대에 발생하는 도덕 문제에는 무엇이 있을까? 정보화 시대에 도덕적 책임이 필요한 이유는 무엇일까? 정보 통신 매체를 올바르게 사용하기 위해 어떠한 태도가 필요할까?

한편, 이 연구에서는 초등학교와 중학교의 다양한 교육과정 성취기준들을 통합하여 교과연계 통합교육과정에 의한 미디어 리터러시 단원 구성을 위해 수업을 개발하여 제시하였다. 이러한 사례는 실제 현행 교육과정의 성취기준을 바탕으로 구성된 것으로, 충북학교미디어 교육센터가 지향하는 디지털 시민성이라는 방향에도 적합하므로, 실제 프로그램으로 적용 가능하다.

**3 뉴스가 지킬 것, 우리가 지킬 것**

▶ 단한예사논  
• 뉴스 보도 규칙을 마련합니다.  
• 뉴스 이용자가 지켜야 할 절대 토론합니다.

▶ 언론사가 지켜야 할 것은 무엇인가

○ 다음 영상의 주요 내용을 바탕으로 질문을 만들어 보자.

▶ 가이드라인  
▲ 지난날에는 가이드라인(2014. 05. 14)

○ 짹끼리 서로 질문을 하고, 짹의 질문에 답해 보자.

1. 앞의 영상에서 '가이드라인'의 의미가 무엇인지 써 보자.

2. 여러분은 우리 학교의 신문반이다. 다음 자료를 참고하여, 우리가 뉴스를 만들 때 지켜야 할 규칙을 마련해 보자.

언론 보도 준칙(2014년 개정)

- 언론은 세계 인권 선언을 비롯한 국제 규범과 한법에서 보장된 인권이 실현 되도록 노력한다.
- 언론은 "모든 사람은 태어날 때부터 자유롭고 존엄하며 평등하다."는 세계 인권 선언의 신성을 누구에게나 예의 알이 적용한다.
- 언론은 표현의 자유 등 민주적 공동체 구현에 필수 불가결한 기본권의 신장과 모든 사람의 알 권리 보장을 위해 힘쓴다.
- 언론은 인권 사건지대의 인권 현안을 적극 발굴하여 우리 사회의 인권 신장에 앞장선다.
- 언론은 사회적 약자나 소수자들의 인권 보장을 위해 그들이 차별과 소외를 받지 않도록 감시하고 제도적 권리 보장을 촉구한다.
- 언론은 고정 관념이나 사회적 편견 등에 의한 인권 침해를 방지하기 위해 용어 선택과 표현의 주의를 기울여 한다.
- 언론은 사진과 영상 보도에서도 인권을 침해하지 않도록 주의한다.
- 언론은 생생한 보장과 생생 존중 문화 확산에 기여하고 차상 보도에 신중을 기린다.
- 언론은 인권 교육 매체로서 우리 사회의 인권 의식 향상과 인권 감수성 향상에 기여한다.
- 언론은 오보 등으로 인해 인권을 침해한 경우 솔직하게 인정하고 신속하게 바로잡는다.

(출처: 국가인권위원회)

어휘 풀이

한국: 이전부터 의논하여 오면서도 아직 해결되지 않은 재남이 있는 문제나 의안.  
신장: 새싹이나 괤의 둑이 놓여남. 또는 놓아내개 징.  
오보: 어舛한 사건이나 소식을 그릇되게 전하여 일려 줄, 또는 그 사건이나 소식.

1. \_\_\_\_\_  
2. \_\_\_\_\_  
3. \_\_\_\_\_  
4. \_\_\_\_\_  
5. \_\_\_\_\_

2. 뉴스가 편집하는 세상 = 19

[그림 66] 중등 뉴스 단원의 교과서 모형

(출처: 정현선 외. 2016)

⑤ 한국언론진흥재단의 뉴스 리터러시 교재 개발 및 교사 연수 프로그램 개발 사례  
뉴스 리터러시 교육은 정보에 대한 체계적 접근과 이해, 분석, 평가를 강조하는 미디어 리터러시 교육의 일부로서, 민주사회적 시민이 갖추어야 할 저널리즘의 사회적 역할에 대한 이해와 디지털 환경의 정보 및 뉴스 소비자로서의 비판적 역량에 초점을 둔다.

한국언론진흥재단에서는 뉴스 리터러시에 대한 연구에서 그 개념을 다음과 같이 정의한 바 있다(양정애, 최숙, 김경보, 2015).

<표 17> 뉴스 리터러시의 개념(양정애, 최숙, 김경보, 2015)

- ① 의식적, 혹은 무의식적으로 여러 매체들을 통해서 접하게 되는 정보의 질을 빠르게 판단하고, 평가하고, 분석하는 능력
- ② 민주주의 사회에서 뉴스의 중요성과 디지털 시대의 뉴스 소비·생산이 가지는 의미에 대한 깊이 있는 이해
- ③ 뉴스 제작 과정, 뉴스 전파 과정, 뉴스 수용 과정에 대한 지식을 바탕으로 뉴스에 들어 있는 사실과 의견이 과연 믿을 만한 가치가 있는 것인지 아니면 편파성, 왜곡이 존재하는지 판단하는 합리적 사고능력
- ④ 개인과 집단의 문제해결을 위해 뉴스에 의존할 때 그 적합성을 스스로 평가하는 판단 능력
- ⑤ 저널리즘의 기본을 이해하고 수준 높은 저널리즘에 대한 기대를 가짐과 동시에 언론 현상을 비판적으로 바라볼 수 있는 성숙한 태도
- ⑥ 민주 시민으로서 활발하게 정치·사회 문제에 참여할 수 있는 적극적인 능력과 자세

이러한 연구를 바탕으로 한 후속 연구로, 뉴스 리터러시 교육자의 핵심 역량을 정의하고, 초중등 학생의 뉴스 리터러시 함양을 위한 교수학습 모델을 제시하는 연구가 이루어졌다(정현선, 김아미, 박유신, 최숙, 2016). 이 연구에서는 뉴스 리터러시 역량을 크게 뉴스의 본질에 대한 이해 역량, 뉴스의 생산 역량, 뉴스의 소비와 활용 역량으로 구분하고, 세부적인 내용을 다음과 같이 제시하였다.

뉴스 리터러시 역량	뉴스의 소비와 활용	뉴스의 담론 파악 ①-11	뉴스에 담긴 정보 및 설득적 메시지를 다양한 맥락적 지식 및 관점을 가지고 담론으로 파악한다. 다양한 뉴스를 비교해 의제 및 프레이밍을 파악할 수 있다.
		비판적인 뉴스 읽기 ①-12	동일한 사건이나 현상에 대한 다양한 뉴스 텍스트를 비교한다. 뉴스의 사실과 의견, 증거와 추론, 뉴스와 흥보의 차이를 구별할 수 있다. 뉴스의 이면에 대해 탐구하려는 태도를 가진다.
		적극적 뉴스 소비자로서의 태도 형성 ①-13	국내외의 뉴스에 관심을 가진다. 새로운 뉴스 장르, 형식, 의제 설정 등에 대해 비판적으로 성찰한다. 자신의 뉴스 소비에 대해 성찰한다.
		책임 있는 뉴스 공유 ①-14	인터넷, 스마트 폰 등을 통해 뉴스를 소비하고 공유하면서 저작권 및 뉴스의 출처, 댓글 등의 윤리성과 준법에 대한 인식을 가진다.
		민주적인 뉴스 소비자로서의 태도 형성 ①-15	자유롭고 독립적이며 다원적인 미디어 환경 조성을 촉구하는 태도를 가지며 정확하고 공정한 뉴스 보도를 요구하는 시민적 실천 태도를 가진다. 언론과 관련된 시민의 권리를 이해한다. 언론피해 구제절차, 옵부즈맨, 언론중재위원회 등 다양한 기관 및 법적 절차에 대해 이해하고 권리를 찾는 태도를 가진다.
		뉴스 리터러시의 이해 및 이를 갖추려는 태도 ①-16	뉴스 리터러시의 의미와 내용을 이해하고 생활 전반에서 뉴스 리터러시 능력을 갖추려는 노력을 한다.

역량군	영역	역량	역량정의
뉴스 리터러시 역량	뉴스의 본질	뉴스의 정의 이해 ①-1	언론매체의 종류와 유형 및 특징을 이해하며, 뉴스의 장르와 역사 및 뉴스의 독자, 뉴스의 성격, 뉴스의 유형에 따른 특성과 차이를 알고 있으며, 뉴스의 정보적이고 설득적인 특성을 이해하고 있다.
		뉴스의 필요성 및 가치 인식 ①-2	공공재로서의 뉴스의 목적과 기능에 대해 알고 있으며 뉴스의 사회적 영향력에 대한 이해를 바탕으로 언론인의 역할과 책임에 대한 의식을 가지고 있다. 민주주의와 언론의 관계를 알고 이를 실천한다. 뉴스와 뉴스가 아닌 정보를 구별할 수 있다. 뉴스 미디어와 정보 제공자를 구별할 수 있다.
		뉴스 보도 원칙에 대한 이해 ①-3	규범적인 보도 원칙과 전략적인 보도 원칙을 이해하고 있으며, 뉴스 리포팅, 정확성, 책무성, 투명성, 공정성, 독립성 등의 보도 윤리에 대해 이해한다.
		뉴스 생태계 및 플랫폼의 이해 ①-4	뉴미디어와 전통 미디어의 역할 및 기능, 지역 언론과 주류/대안 언론, 소셜네트워크서비스, 포털뉴스, 종합편성채널, 1인 미디어, 블로거 등에 대한 이해를 바탕으로 각각의 뉴스 생태계 및 플랫폼의 특성에 따라 뉴스를 생산하고 소비하며 비판적으로 분석할 수 있다.
	뉴스의 생산	뉴스 제작 방법의 이해와 활용 ①-5	뉴스를 볼 수 있는 콘텐츠(TV, 신문, 컴퓨터, 휴대전화, 라디오 등)를 살펴보고, 각 콘텐츠들이 갖고 있는 특징에 대해 이야기 나눈다.
		뉴스 텍스트의 구성 ①-6	뉴스 헤드라인의 의미를 알아보고 뉴스의 주제를 정보의 종류(사회, 연예, 문화, 날씨, 요리, 스포츠)별로 분류해 본다.
뉴스의 생산		관련 법적 자식의 이해 및 준수 ①-7	옛날, 적군의 침략을 빠르게 전하기 위해 불 또는 연기를 피워 상황을 전달한 봉수의 전달 체계에 대해 알아보고, 그를 이용해 신체 활동을 해 본다.
		뉴스 편집 ①-8	뉴스의 목적 및 뉴스 플랫폼의 특성에 따라 뉴스 텍스트를 편집할 수 있다. 언론의 편집권에 대해 이해한다.
		뉴스 취재 ①-9	뉴스 제작을 위한 정보를 분별하고 인터뷰, 사진, 촬영 등 다양한 방법으로 뉴스를 취재한다.
		뉴스 퍼블리싱 ①-10	뉴스 발행을 위한 다양한 플랫폼을 이해하고 이와 관련된 다양한 제반 조건을 이해해 뉴스를 배포하고 공유한다.

[그림 67] 뉴스 리터러시 역량 도표  
(출처: 정현선, 김아미, 박유신, 최숙, 2016)

한국언론진흥재단의 유아를 위한 뉴스 리터러시 교재(김낙홍, 박영숙, 이경진, 이주혜, 박춘성, 강우리, 윤영희, 2015a, 2015b), 초등학교 5–6학년 뉴스 리터러시 교재 및 교사용 지도서(박유신, 김광희, 이상영, 지민정, 2017a, 2017b), 중학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 및 교사용 지도서(강용철, 정형근, 엄미리, 박수진, 한유승, 조혜령, 노효빈, 2017a, 2017b), 고등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 및 교사용 지도서(권영부, 윤상철, 김용진, 강방식, 2017a, 2017b)는 뉴스의 본질, 뉴스의 생산 과정, 뉴스의 소비와 활용에 대한 이해를 중심으로 하여, 뉴스를 통해 사회에 대해 열린 마음과 비판적 안목을 지닌 민주 시민으로 자라날 수 있도록 하는 데 초점을 두어 개발되었다. 특히 이 교재들은 학생들이 일상생활 속에서 만나는 뉴스를 다양한 주제 및 학교 교육과정의 성취기준과 연계하여 학습할 수 있도록 개발되었다는 점, 학교 현장의 평가를 돋기 위해 각 단원의 학습 목표 및 평가 목표를 2015 개정 교육과정의 관련 교과 성취기준 및 뉴스 리터러시 역량을 고려해 설정하여 학교 현장의 활용도를 높인 점에 특징이 있다. 또한 뉴스 리터러시에 한정되어 있기는 하지만, 뉴스 리터러시에 초점을 둔 다년간의 깊이 있는 연구들을 바탕으로 하여 유, 초, 중, 고 학교급에 따른 뉴스 리터러시의 기초와 심화 수준 및 학교급별 특성을 고려하여 학생용 교재와 교사용 지도서가 체계적으로 개발되었다는 점에서 의미가 있다.

대단원	소단원	단원 목표
뉴스의 분석	1. 뉴스란 무엇인가	뉴스의 특징을 알고, 뉴스의 정보적이고 설득적인 특성을 이해한다.
	2. 뉴스와 우리 생활	뉴스의 목적과 기능에 대해 알고 있으며 사회적 영향력에 대해 이해한다.
	3. 공정한 뉴스가 되려면	뉴스의 보도 원칙을 이해하고 보도 윤리에 대해 바르게 안다.
	4. 뉴스의 종류	뉴스 플랫폼의 특성에 따라 뉴스를 생산하고 소비하며 비판적으로 분석할 수 있다.
뉴스의 생산	5. 뉴스의 생산	뉴스 제작환경에 대한 이해를 바탕으로 뉴스의 제작 과정을 이해할 수 있다.
	6. 뉴스와 이미지	뉴스 기사 속 이미지가 전하는 내용을 알고, 자신의 문제 상황을 이미지와 글로 나타낼 수 있다.
	7. 영상 뉴스 제작	영상 뉴스의 구조를 이해하고, 영상 뉴스를 제작할 수 있다.
	8. 이야기가 있는 카드뉴스 제작	카드뉴스의 특징을 이해하고, 스토리텔링 뉴스의 특성을 살려 카드뉴스를 제작할 수 있다.
뉴스의 소비와 활용	9. 비판적 뉴스 읽기	뉴스란 특정한 관점에 따라 현실을 재구성한 콘텐츠임을 이해하며, 비판적으로 뉴스를 읽을 수 있다.
	10. 적극적 뉴스 소비자로서의 태도	필요한 정보를 뉴스에서 검색하는 방법을 알고, 뉴스 기사를 통해 얻은 정보를 변별해 실제 생활에 활용할 수 있다.
	11. 책임 있는 뉴스 공유	뉴스 속 정보에 대해 사실 여부를 확인하여 뉴스를 소비하고 공유하는 과정에서 책임 의식을 지닐 수 있다.
	12. 민주적 뉴스 소비자로서의 태도	뉴스로 인해 알 권리와 사생활을 보호받을 권리가 충돌되는 상황에서 자신의 의견을 타당하게 제시하며 토론할 수 있다.

[그림 68] 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 교사용 지도서의 단원 구성 예시

(출처: 박유신, 김광희, 이상영, 지민정, 2017b)

한국언론진흥재단에서는 학교급별로 개발된 뉴스 리터러시 교재를 바탕으로 전국 유, 초, 중등 및 특수교사와 교육전문직을 대상으로 한 미디어 교육 온라인 교사 연수를 무료로 제공하고 있다. 각 연수 과정은 2학점/30시간으로 구성되어 있으며, 교육부인가 한국교원연수원을 통해 제공된다.

**유·초등교원 - 특수학교 교원 및 교육전문직포함**

**유아를 위한 뉴스 리터러시 교육**

- 건강하고 바른 세상 뉴스로 배워요
- 뉴스가 유아들의 일상생활과 밀접하다는 것을 알게 할 수 있다.
- 유아들이 뉴스와 친숙해지도록 구성한 과정이다.
- 다양한 유아교육 활동을 계획하고 전개한다면 긍정적인 교육적 효과를 볼 수 있다.

**초등교원 - 특수학교 교원 및 교육전문직 포함**

**세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요**

- 뉴스 리터러시 교육에 대한 개념 및 기본 지식을 이해하고 이를 학교 현장에 적용하는 방법을 구체적으로 설명할 수 있다.
- 뉴스 리터러시 교육을 실제 교실 현장에서 진행할 수 있다.

**중등교원 - 특수학교 교원 및 교육전문직 포함**

**NIE & 뉴스 리터러시 교육**

- 뉴스로 만나는 세상
- 신문활용교육(NIE)에 대한 개념 및 기본지식을 이해하고 이를 학교현장에 적용하는 방법을 구체적으로 설명할 수 있습니다.
- 자유학기제 선택 프로그램인 '신문, 나의 꿈을 펼치다!'를 활용하여 자유학기제 수업을 진행할 수 있습니다.

[그림 69] 2021년 한국언론진흥재단 미디어교육 온라인 교사 연수 소개  
(출처: [http://www.hstudy.co.kr/newmain/group\\_with.asp?inx=1057](http://www.hstudy.co.kr/newmain/group_with.asp?inx=1057))

#### ⑥ 교육부의 2015 개정 국어과 교육과정 초등 5~6학년군 미디어 리터러시 교수학습 자료 개발 및 선도교원 연수(정현선 외, 2018)

교육부에서는 2015 개정 교육과정에 따른 학교급별, 학년군별 교수학습 자료를 교과별로 개발해 학교 현장에 보급하고, 각 시도 교육청에서 선발된 교과별 선도교원 연수를 통해 해당 내용을 전달함으로써 학교 현장에서 전달 연수를 통해 교수학습 자료가 보다 잘 활용될 수 있도록 하였다.

2015 개정 국어과 교육과정에 따른 초등 5~6학년군 교수학습 자료(정현선, 이지영, 이미숙, 윤미, 이슬아, 김광희, 지민정, 인경훈, 박성준, 유지훈, 윤준연, 박순홍, 2019)는 미디어 리터러시, 한 학기 한 권 읽기, 체험 중심 연극의 세 가지 내용을 중심으로 개발되었으며, 각 영역에 대한 이해를 돋기 위한 개관, 교수학습 자료의 실제, 많은 교사들이 궁금해 하는 질문에 대한 대답을 담은 FAQ를 제시하였다.

미디어 리터러시 교수학습 자료는 국어과가 리터러시 함양을 위한 도구 교과로서 지닌 특성을 살려 개발되었으며, 초등 5~6학년 국어 교과서에 반영된 다양한 미디어 관련 단원의 수업뿐 아니라, 국어과 이외의 도덕, 사회, 과학, 미술 등 다양한 교과 전반 및 창의적 체험 활동에서 이루어지는 미디어 활용 자료 조사, 미디어 자료의 의미 읽기, 미디어 기반의 표현 활동에 두루 적용될 수 있는 병교과적 교수학습 활동으로 개발되었다.

정보를 검색하고 판별하기		
기초 검색 전략(핵심어)	기본 검색 전략 다양한 검색 전략	정보 검색을 능동적으로 실천하기 정보 판별



### 1. 가짜 뉴스 찾기

① 다음은 인터넷 뉴스 제목입니다.

(가)	<p>“순식간에 아스팔트 도로 집어 삼킨 싱크홀”</p> <p>인천 지하철 현장 순식간에 ‘뚝’… 1초 만에 도로 가 땅 속으로 사라지며 20m 초대형 싱크홀 발생</p> <p>뉴스한국, 이슬 기자. 2012. 02. 20.</p>
(나)	<p>“충격! 폭풍으로 배가 산위로 올라”</p> <p>강력한 폭풍으로 배가 산위에 올라간 일이 발생</p> <p>코리아뉴스, 박철수 기자(doctor@haha.com)</p>

\* 사진 출처

- ① [http://www.newshankuk.com/news/content.asp?si=12&sc=57&news\\_idx=201202201707081291](http://www.newshankuk.com/news/content.asp?si=12&sc=57&news_idx=201202201707081291)
- ② <https://deskgram.net/explore/tags/%EC%82%B0%EC%9C%84%EC%9D%98%EB%B0%80>

(1) 위의 뉴스 중에는 〈진짜 뉴스〉와 〈가짜 뉴스〉가 섞여 있습니다. 뉴스의 제목, 사진, 본문의 글을 보고 뉴스를 판별하여 봅시다.

뉴스	판별하기	그렇게 생각한 까닭은?
(가)		
(나)		

[그림 70] ‘정보를 검색하고 판별하기’ 교수학습 자료 중 ‘가짜 뉴스 찾기’ 활동

(출처: 정현선, 이지영, 이미숙 외, 2019)

학교의 다양한 수업에서 미디어 자료를 예시 자료로 활용해 활용하고 있고, 학생들이 토의, 토론, 발표를 위해 PPT 혹은 동영상 자료 제작을 활발히 하고 있으며, 자료 공유와 상호 작용을 위해 온라인 커뮤니티와 SNS 등의 소프트웨어와 디지털 기기, 서비스를 활용하고 있다. 그러나 정작 체계적인 정보 수집과 판별을 위한 미디어 이해와 활용, 미디어 텍스트에 반영된 의도, 가치, 이해관계, 관점 등에 대한 비판적 분석, 발표 자료 및 동영상 제작

방법 등 미디어 리터러시에 대한 체계적인 지도는 학교 현장에서 잘 이루어지지 않고 있다. 이로 인해 ‘디지털 네이티브’라고 불리는 학생들 사이의 디지털 미디어 이용 격차가 크게 나타나고 있고, 학생 참여 수업에서 미디어 활용 정도가 커질수록 학생의 과제 부담 증가로 인한 불만도 높아지고 있다.

이러한 학교 현장 교육의 문제를 해결하기 위해, 이 교수학습 자료에서는 다양한 교과 활동에서 학생들에게 요구되고 있기는 하지만 그 구체적인 방법에 대해서는 명시적인 교육이 제대로 이루어지지 않고 있는 ‘정보 검색 및 판별하기’, ‘미디어의 의미 읽기’, ‘미디어로 표현하기’에 초점을 두어 미디어 리터러시 교수학습 활동을 개발하였다. 이를 통해 미디어 리터러시가 학생의 질문, 자료 조사, 토의, 토론, 협력, 제작 등 학생 참여 수업이 강조되는 학교 현장 수업 혁신의 흐름 속에서 학생이 주도적으로 참여하는 수업을 계획하고 실행하는데 있어 핵심적인 도구인 기초 학습 역량의 함양에 기여할 수 있도록 하였다.

교육부의 초등 5~6학년 미디어 리터러시 교수학습 자료는 관련 교과 역량, 국어과 성취 기준, 국어 교과서 관련 단원, 핵심 질문, 핵심 지식과 기능, 수업 의도, 지도상의 유의점, 국어 자료 및 미디어 유형, 교수학습 활동의 흐름, 학습 요소별 성취수준의 예를 제시하여, 학생들이 학교 교육과정에 따라 교과 학습을 하는 과정에서 마땅히 익혀야 할 미디어 리터러시를 자연스럽게 향상시킬 수 있도록 하고, 교사들이 필요한 내용을 적절히 선택해 수업에 활용하기 편리하도록 내용을 구성하였다.



[그림 71] 선도교원 연수에서 사용된 미디어 리터러시 수업 적용 및 학생 반응 예시

교육부의 초등 5~6학년 미디어 리터러시 교수학습 자료는 초등 5~6학년 교과서가 학교 현장에 보급되기 6개월 전인 2018년 여름에 선도교원 연수를 통해 학교 현장 교사들에게 제시되었다. 코로나19로 인한 팬데믹 상황을 겪으며 학교 현장에서 교사들의 원격 교육 및 온라인 교육 경험이 일반화되었기 때문에, 향후에는 선도 교원을 통한 전달 연수 방식보다는 학교 현장의 교사들이 개별적으로 교재 개발에 관여한 연구자와 학교 현장 교사의 연수

를 직접 접할 수 있도록 하는 것이 교사들에 대한 미디어 리터러시 교육 지원의 효과를 고려할 때 더욱 바람직할 것이다.

⑦ 핵심 개념 중심의 미디어 리터러시 교육을 강조한 교육 프로그램

『미디어 리터러시 교육의 융합적 접근』(진민정 외, 2020)에서는 미디어 리터러시 교육은 기본적으로 교육과정 재구성을 전제로 하는 융합 교육의 성격을 가지고 있음을 밝히며, 융합적 미디어 리터러시 교육 구성을 위한 사례를 제안한 바 있다. 이 연구에서 학교 교육 과정의 성취기준을 특별히 고려하기보다는 미디어 리터러시의 핵심 개념을 중심으로 한 융합적 미디어 리터러시 수업 사례, 다양한 미디어 장르를 통합하는 미디어 리터러시 교육과정 등을 중시하여, 미디어 핵심 개념, 주제, 학생의 경험 등의 통합 기준을 설정하여 사례를 제안하였다.

⑧ 한국콘텐츠진흥원의 게임 리터러시 교육 교재와 교사용 지도서 및 교육 프로그램

한국콘텐츠진흥원에서는 현대 사회의 보편적인 문화로 자리잡은 게임에 대해 공부의 방해 요소, 시간 낭비, 유해 환경으로 바라보는 부정적 시각에서 벗어나, 게임을 즐겁고 바르게 즐기면서 얻을 수 있는 유익함을 강조하는 시각에서 다양한 게임 이해하기 교재와 지도서를 개발하고 교사직무연수를 제공하고 있다.

[그림 72] 한국콘텐츠진흥원 ‘게임이해하기’웹사이트  
(출처: <https://www.qschool.or.kr/>)

한국콘텐츠진흥원에서는 게임 과몰입과 관련된 교육적 문제에 적극 대처하고, 건강한 게임 이용 문화 조성 및 미래 지향적 문화산업으로서의 발전 방안을 마련하고 관련 사회적 공

감대를 확산하기 위해 일회적이고 단기적인 연구와 교육 프로그램이 아닌 중장기 연구를 바탕으로 꾸준히 교육 프로그램을 발전시켜왔다.

이와 관련한 연구로 글로벌 게임 산업 트렌드 조사, 게임이용자 패널 연구, 게임 이용 현황 분석 연구, 게임 과몰입 종합 실태 조사, 게임 과몰입 국제 공동 연구, 게임 이용 종합 척도 개발 연구, 게임 문화 인식 빅데이터 조사 연구, 게임이 이용자에게 미치는 효과 연구, 게임 질병 코드 도입으로 인한 사회 변화 연구, 지역 기반 게임 산업 육성 사업 중장기 운영 방안 수립 연구, 게임 과몰입 해소를 위한 심리사회적 모델링 연구, 게임 분야 팬덤 연구, 게임 이용자 임상의학 코호트 연구, 게임의 치료적 활용 병안 모색 연구, 게임의 예술성 연구, 게임의 트랜스미디어 현상 연구, 플랫폼의 변화와 게임문화 연구, 장애인 e스포츠 경기 연구, 게임 문화 매개자에 대한 연구, 게임 생산자의 노동 연구, 가상현실(VR) 게임사업체 실태 조사, 첨단융복합 게임산업 경쟁력 분석, 게임 관련 온라인 개인 방송 시장 동향과 트위치 사업자 전략 연구, 게임문화박물관 건립 기본 방향 수립 연구 등이 지속적이고 장기적으로 이루어지고 있다.

[그림 73] 한국콘텐츠진흥원의 다양한 간행물과 연구보고서  
(출처: <http://gamehub.or.kr/gamehubnew/databbs/bbsList.do?menuNo=4>)

이렇게 미디어로서 게임이 지닌 산업과 생산자 측면, 이용자의 건강과 사회문화 측면, 교육자의 역할 측면, 온라인 방송 및 디지털 플랫폼 등 미디어적 측면 등의 다양한 연구를 통해 장기적으로 건강한 미디어 문화 및 이용자의 미디어 역량 증진에 기여하고자 노력하면서, 게임문화박물관 건립을 추진하고 어린이, 청소년, 부모, 교사, 성인, 고령층 등 다양한 대상을 위한 맞춤형 교육 프로그램을 진행하고 있는 점은 본 연구에 큰 시사점을 제공한다.

2017-07-17 14:33:00 관급

[인쇄] [닫기]

## 한콘진 학부모 게임리터러시 교육 "부모가 먼저 게임을 아는 것이 중요"

한국콘텐츠진흥원(KOCCA) 원장 직무대행 강만석이 주관·주최하고 문화체육관광부가 후원하는 '2017 대상별 게임리터러시' 교육이 2017년 7월 16일에 열린 전국 강사연수 및 워크샵을 시작으로 60개월 간의 대상전을 시작했다.

'2017 게임리터러시'는 전국의 청소년과 학부모, 고령층을 대상으로 게임문화 교육을 진행하는 맞춤형 교육 프로그램을 말하며, 7월 16일에 열린 강사연수는 학부모, 학교 및 청소년, 고령층에 대한 강사 연수로 진행됐다.

강사연수 1교시 학부모 커리큘럼의 가장 큰 골자는 '부모가 먼저 개인을 아는 것'이었다.



[그림 74] 한국콘텐츠진흥원의 대상별 맞춤형 게임문화 교육에 관한 보도  
(출처: <https://www.donga.com/news/lt/article/all/20170717/85392906/1>)

## 2. 사례 분석을 통해 도출한 특성화 방안

### 가. 유사 기관 교육 프로그램과의 차별화 방안

#### 1) 충북진로교육원 및 충북시청자미디어센터 프로그램과의 차별화 방안

충북진로교육원에서는 ‘진로 체험을 통한 나의 적성 세계 이해하기’를 목적으로 하여, 초등 5-6학년, 중학교 1-3학년, 고등학교 1학년을 대상으로 학교 단체 신청 후 학생 개인별 희망에 따라 다양한 ‘진로체험마을’을 신청해 체험하는 프로그램을 운영하고 있다. 초등학교는 매주 월, 화(오전), 중학교는 매주 월~금요일, 고등학교는 매주 월~금요일에 오전 또는 오후 각 3시간으로 체험이 진행된다. 전체 오리엔테이션을 통해 안전교육과 체험실 위치를 안내한 후, 체험마을별 오리엔테이션과 진로체험활동과 나눔활동이 이루어진다. 이곳은 ‘마을’ 개념으로 공간을 나누어 최신식 시설과 학생 참여를 지향하는 훌륭한 프로그램을 운영하고 있다.

충북진로교육원의 ‘방송영상마을’, ‘문화예술마을’, ‘멀티스마트마을’, ‘디자인마을’ 등은 충북학교미디어교육센터의 공간 구성 및 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발에 시사하는 바가 많다. 특히 라디오, 뉴스 제작을 체험해 볼 수 있는 방송영상마을은 최신 시설과 쉽게 따라해 볼 수 있는 스크립트 제공 등을 통해 체계적인 프로그램을 제공하고 있다.

The screenshot shows the homepage of the Chongbuk Jinro Education Center. On the left sidebar, there's a navigation menu with '프로그램 안내' (Program Guide) at the top, followed by '운영프로그램' (Operating Programs), '진로체험마을' (Job Experience Village), and a list of sub-program categories: 디자인마을, 로봇기술마을, 멀티스마트마을, 문화예술마을, 방송영상마을, 보건의료마을, 인문과학마을, 진로상담마을, 창업경영마을, 항공우주마을, 자유체험마을. Below this is a link to '충북진로체험지원센터' and '2021 창업동아리 30대회'. At the bottom of the sidebar is '창업동아리 미션'.

The main content area has a title '방송영상마을' (Broadcasting Video Village) with a sub-section '방송영상 직업군' (Broadcasting Video Professional Groups). It features three circular icons representing 'TV 방송 체험' (TV Broadcasting Experience), '라디오 방송 체험' (Radio Broadcasting Experience), and '편집 체험' (Editing Experience). To the right of the main content is a cartoon illustration of a boy standing next to a video camera and a bus, with social media sharing icons below it.

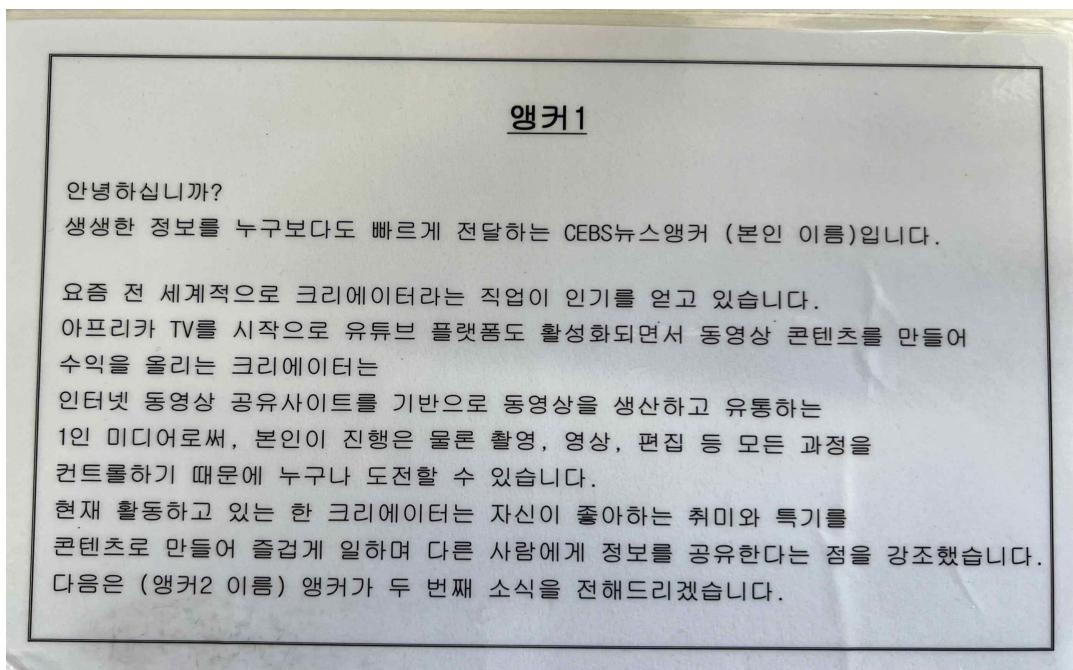
[그림 75] 충북진로교육원 홈페이지에 소개된 방송영상마을  
(출처: <https://jinro.cbe.go.kr/home/main.php>)

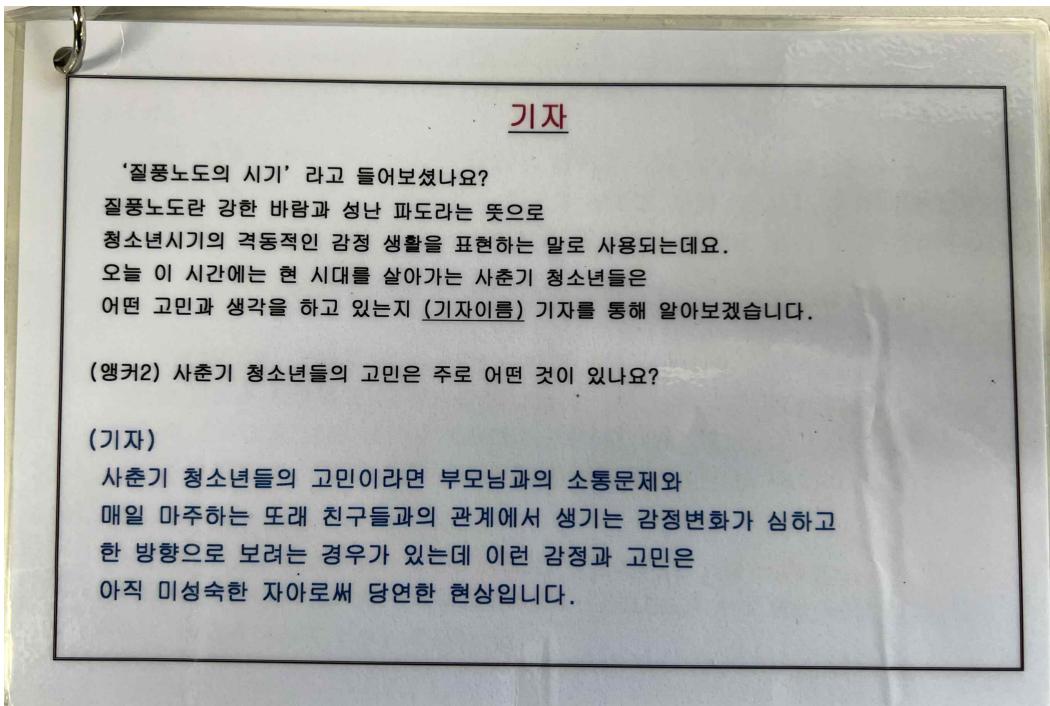
충북진로교육원은 텔레비전, 라디오, 뉴미디어 기반의 방송 프로그램 제작에 관련된 앵커, 기자, 피디 등 다양한 직업군을 체험하는 프로그램에 초점을 두고 있다. 아래의 사진에서 볼 수 있는 것처럼 방송국에 준하는 최신 시설과 편안하고 쾌적한 교육 환경을 제공하고 있다.



[그림 76] 충북진로교육원 방송영상마을 방송 스튜디오 내부  
(출처: 정현성 제공)

그러나 이곳의 프로그램은 방송 프로그램을 실제로 체험해 보는 것에 초점을 두고 있어, 학생들이 주도적으로 프로그램을 기획하여 제작하는 것보다는 미리 준비된 스크립트와 역할에 따라 짧은 시간 내에 프로그램을 체험하기 때문에, 학생들이 시민적 관점에서 미디어를 체계적으로 이해하고 주도적으로 기획하고 생산하는 교육을 지향하는 (가칭)충북학교미디어 교육센터와의 교육 프로그램과는 차이가 있다. 아래는 방송 체험을 위해 미리 준비된 충북 진로교육원의 스크립트 예시이다.

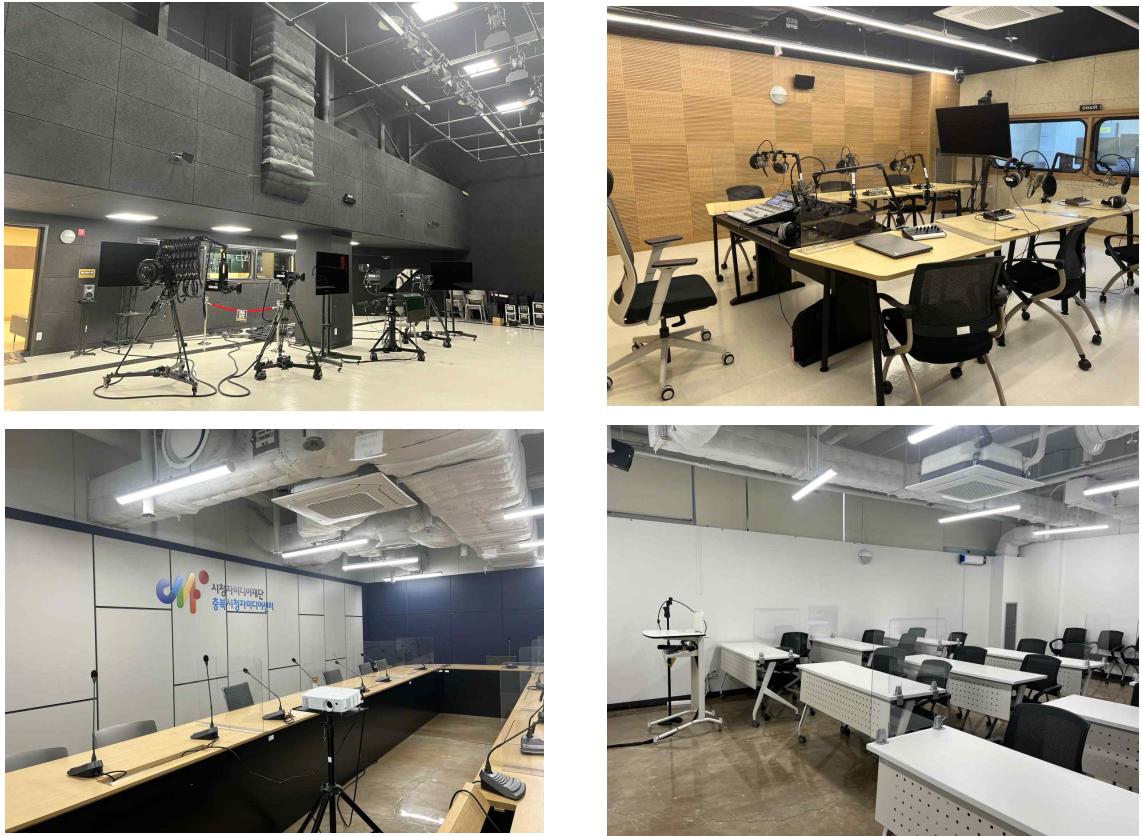




[그림 77] 충북진로교육원 ‘방송영상마을’의 체험용 스크립트 예시  
(출처: 정현선 제공)

이와 같은 프로그램을 운영하는 충북진로교육원에서는 해당 프로그램의 우수성에도 불구하고, 학교의 단체 프로그램으로만 진행되고 일회적인 체험 프로그램으로 운영되는 이 프로그램과 달리, 충북학교미디어교육센터의 미디어 리터러시 프로그램은 미디어 리터러시 교육의 본질에 충실하게, 미디어 의미 구성과 사회적 역할의 핵심 원리에 대한 이해를 중심으로 하여, 학교 교육이나 진로체험을 통해서는 기르기 어려운 미디어 리터러시에 초점을 두어 프로그램을 개발, 운영할 필요가 있다고 하였다.

충북시청자미디어센터는 청소년만이 아니라 전연령의 시민을 대상으로 다양한 방송 및 미디어 시설을 마련하고 미디어 교육 프로그램을 운영하고 있다. 스마트폰 가족뉴스 만들기, 팩트체크로 배우는 카드뉴스 만들기, 장비 활용교육, 방송제작스튜디오 활용교육, 스마트폰 브이로그 만들기, 쉽게 배우는 영상편집, 10분 다큐멘터리 방송 제작 교육, 쉽게 배우는 영상 촬영, 종합 녹음실 활용 교육 등 다양한 전문적인 교육을 제공한다. 충북시청자미디어센터는 청소년도 이용할 수 있고 학교를 대상으로 한 교육을 제공한다는 점에서 충북학교미디어교육센터와 공통점도 있을 수 있다. 그러나 충북학교미디어교육센터는 유아에서 청소년까지를 이용 대상으로 한다는 점, 그리고 학교 교육과정과 연계하되 미디어 리터러시 교육의 본질을 배울 수 있는 교육에 초점을 둠으로써, 영상 및 방송, 스마트폰 등 미디어 기기의 활용과 제작을 중심으로 한 교육에 초점을 두는 충북시청자미디어센터의 교육 프로그램과는 차별화된 프로그램을 제공할 필요가 있다.



[그림 78] 충북시청자미디어센터의 공간  
(출처: 정현성 제공)

충북학교미디어교육센터는 직접적인 미디어 제작에 초점을 두는 교육 프로그램만이 아니라, 미디어가 사회에서 하는 역할, 미디어 콘텐츠에 대한 시민적 관점의 읽기와 비평, 청소년들의 시민적 기획으로서 미디어 교육에 초점을 둘 필요가 있을 것이다.

## 2) 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발의 방향

### ① 개발의 방향

충북학교미디어교육센터의 미디어 리터러시 프로그램은 다음의 두 가지에 초점을 두어 개발·운영될 필요가 있다.

- 시민적 메시지와 가치 있는 스토리를 즐겁게 상상, 실험, 생산, 소통하는 뉴미디어 기반의 학생 참여형 미디어 작업장 겸 디지털 놀이터
- 멀티리터러시 작업을 통해 시민적 담론을 생산하는 뉴미디어 메이커 스페이스 지향

미디어 리터러시 교육의 본질을 충실히 구현하기 위해 시민적 메시지와 가치 있는 스토리를 즐겁게 상상하고, 실험하고 생산하며 소통할 수 있는 프로그램으로서, 기존의 방송이나 영화 등 특정한 장르에 국한되지 않는 뉴미디어 기반의 미디어 이해와 표현, 공유를 지향하

는 학생 참여형 미디어 작업장 겸 디지털 놀이터에서 학생들이 다양한 방식으로 미디어 리터러시를 체험하게 할 필요가 있다. 이러한 프로그램은 궁극적으로 멀티리터러시 작업을 지향하며, 시민으로서의 목소리를 낼 수 있는 담론 생산을 지향한다. 디지털 환경의 미디어를 이해하고 표현하고 소통하며 새로운 콘텐츠와 플랫폼을 만들어볼 수 있는 뉴미디어 메이커 스페이스를 지향한다.

## ② 디지털 시민성과 디지털 포용을 지향하는 미디어 리터러시 교육 프로그램

충북학교미디어교육센터는 디지털 시민성을 기르기 위한 교육 프로그램과 더불어, 모든 학생들이 기본적인 디지털 리터러시를 기를 수 있는 디지털 포용의 교육 프로그램을 제공하는 데 초점을 두어야 한다. 2022 개정 교육과정이 지향하는 멀티리터러시 기반의 언어 소양과 디지털 소양을 충북의 모든 학생들이 기를 수 있는 프로그램을 개발해 운영하고 보급하는 데 초점을 둘 것이다.

## 나. 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 내용

### 1) 상설 프로그램

#### ① 개발의 방향

- 미디어 리터러시의 핵심 개념(5가지)과 디지털 리터러시의 핵심 개념(5가지)의 이해를 바탕으로 시민 역량을 기르는 프로그램 10가지 상시 운영

- 주요 핵심 개념/질문을 중심으로 2시간 10회 완성 모듈식 프로그램 (센터에 한 번 와서 1회 프로그램을 마치는 방식으로 총 10회를 마치게 됨).
- 1회 수강을 마칠 때마다 ‘디지털 시민 여권’ 배지/도장을 주어 디지털 시민으로서 소속감과 성취감 갖게 하는 방식으로 운영.
- 수강생들이 온라인을 통해 자연스럽게 센터의 프로그램을 홍보하면서 디지털 시민성을 위한 교육 프로그램을 받도록 어린이, 청소년들을 독려할 수 있게 하는 효과를 가질 수 있음.
- 초저/초고/중/고별 수준과 경험을 고려하여 프로그램을 구성할 수 있음.
- 지속적으로 진화하는 디지털 환경에서 미디어는 경제적, 사회적, 문화적, 정치적 힘과 영향력을 지닌 말하기 주체라는 점을 이해하고, 이를 바탕으로 하여 미디어가 의미를 구성하고 표현하는 다양한 방식, 개인과 사회에 미디어가 영향을 미치는 방식에 대해 학생들의 연령, 학교급, 경험에 따라 수준을 달리하여 이해할 수 있는 상설 기초 프로그램으로 운영.

- 미디어 작품 감상과 비평, 토의 토론, 제작과 공유 프로그램

사회적 존재로서의 인간과 사회 현상을 이해하는 미디어 커뮤니케이션, 수준 높은 미디어 작품 및 화제작의 감상과 비평, 스토리 생산, 지속적으로 진화하는 디지털 미디어 환경에 대한 시민으로서의 문제 발견, 이해 및 해결을 위한 미디어 자료 조사, 토의/토론 및 제작과

공유를 통한 멀티리터러시 담론 생산을 의미 있게 경험할 수 있는 프로그램 운영.

[예시]

- 미디어 감상, 토의 토론, 비평
- 고등학생 대상 금요일 저녁~토요일 오전, 혹은 휴일이나 방학 기간을 이용한 1박 2일 캠프 형식의 미디어 해커톤.
- 중학생 대상 토요일, 또는 휴일이나 방학 기간을 이용한 1 Day 캠프 미디어 해커톤.
- 대학생 봉사/멘토링 프로그램 연계 안전 지킴이, 조사 도우미 운영.

– 목소리 미디어, 글로 전달하는 미디어, 이미지로 전달하는 미디어, 프로그래밍 언어를 활용한 앱과 웹 개발, 게임 디자인, 메타버스 공간 디자인 등을 미디어 생산자로서의 경험을 위한 프로그램 운영.

[예시]

- 사운드 클라우드, 팟캐스트.
- 사진, 만화, 그림책, 웹툰, 애니메이션
- Vimeo/유튜브 등 동영상/라이브 스트림: 인터뷰, 토크쇼, 시사 프로그램, 다큐멘터리, 미디어 리뷰 등.
- 카드뉴스, 인포그래픽
- 소셜 미디어
- 뉴스레터 기획
- 게임 디자인
- 메타버스 기획
- 융합 예술 메이킹
- 유아 및 초등학교 저학년 대상 프로그램(보호자와 함께 하는 프로그램 또는 어린이 소인수 프로그램)
- 특수 교육 대상자 프로그램(보호자와 함께 하는 프로그램 또는 특수교사와 함께 하는 소인수 프로그램)

– 학생들 사이의 디지털 환경과 디지털 리터러시 및 미디어 리터러시 격차가 크게 나타나고 있음을 고려하여, 기본 학력이자 역량으로서 디지털 리터러시와 미디어 리터러시를 공적 교육공간에서 쉽게 배울 수 있는 상설 프로그램 운영.

[예시]

- 워드 프로세서의 기초와 글쓰기 2시간 4회 완성
- 누구나 할 수 있는 나만의 이모티콘 만들기 2시간 2회 완성
- 내가 만든 주인공과 멋진 그림으로 만드는 디지털북 메이킹 3시간 2회 완성
- 자신감 넘치는 멋진 발표 자료 파워포인트로 만들기 3시간 2회 완성
- 영상 편집 방법과 제작을 익혀 멋진 영상 만들기 3시간 3회 완성
- HTML과 웹으로 온라인 자기소개 사이트 만들기 3시간 3회 완성

- 스크래치/엔트리로 나만의 게임 만들기 2시간 3회 완성
- 미술과 피지컬 컴퓨팅을 결합한 융합 예술 메이킹 3시간 2회 완성
- 가상현실로 현실을 확장하는 메타버스 이벤트 기획 3시간 3회 완성
  - 스마트폰으로 사진 찍고 이야기 만들기 2시간 2회 완성
  - 스마트폰으로 영화 찍고 편집하기 3시간 3회 완성
- 데이터 분석과 시각화로 데이터 사이언티스트 되기 3시간 3회 완성

## ② 상설 프로그램의 예시

- 예시 a. 상설프로그램: 미디어 리터러시 핵심 개념 완성 프로그램(초등학교 고학년)  
 미디어 리터러시 교육은 핵심개념에 대한 이해와 인식의 재구성에서 출발한다. 이 프로그램은 미디어 리터러시의 주요 핵심 개념/질문을 중심으로 구성된다. 각각의 수업은 2시간으로 구성되며 이 수업들은 미디어 리터러시의 핵심개념 10가지를 중심으로 만들어진다. 교육 프로그램은 초등학교 2단계, 중고등학교의 단계로 수준별 구성될 수 있다. 프로그램 참여자들은 총 10회로 구성된 이 프로그램에 참여할 때마다 디지털 시민 여권을 채워나가게 된다. 본 예시는 초등학교 고학년(4~6)심으로 구성된 수업안으로 이 프로그램을 중심으로 초등학교 저학년(1~3) 및 중등학생의 경우 수준별 조정이 필요하다.

<표 18> 상설프로그램, 미디어 리터러시의 핵심개념 프로그램 예시

<b>과정명</b>	즐거운 미디어 생활 함께 만들어가요
<b>대상</b>	초등학교 고학년(4~6) / 중학교
<b>수업형태</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)
<b>프로그램 시수</b>	총 10회 (각 2차시)
<b>프로그램 목표</b>	이 프로그램은 미디어 리터러시의 핵심개념을 중심으로 한 핵심질문에 대한 답을 탐구하는 과정으로 구성된다. 학습자들은 미디어 구성된 것으로, 미디어에는 특정한 가치, 관점, 이해관계 등이 내재하는 것을 이해하게 된다.
<미디어 리터러시의 핵심개념>	<디지털리터러시의 핵심 개념> (MediaSmarts, 2015)
<ul style="list-style-type: none"> <li>모든 메시지는 구성된다</li> <li>동일한 메시지라도 사람들은 그것을 다르게 경험한다(수용자).</li> <li>미디어는 내재된 가치 및 관점을 가진다(콘텐츠).</li> <li>동일한 메시지라도 사람들은 그것을 다르게 경험한다</li> <li>대부분의 미디어 메시지들은 이익 혹은 권력을 얻기 위해 만들어진 것이다</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>1. 디지털 미디어는 네트워크로 연결되어 있다.</li> <li>2. 디지털 미디어는 지속적이며, 검색·공유가 가능하다.</li> <li>3. 디지털 미디어에는 예상하지 못한 청중이 있다.</li> <li>4. 디지털 미디어 경험은 실제이지만, 항상 실제로 느껴지는 것은 아니다.</li> <li>5. 디지털 미디어를 사용할 때 우리가 대응하고 행동하는 방식은 플랫폼 구성의 영</li> </ul>

		향을 받는데, 이는 플랫폼 제작자의 편견과 가정을 반영한다.
<b>수업의 구성</b>		
주제명	수업 내용	핵심 개념
1 미디어는 만들어진 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 인물, 대상, 장소 등을 촬영한 여러 다른 사진들을 비교하면서 촬영한 사람과 목적에 따라 미디어 속 인물, 대상, 장소 등이 다른 느낌을 갖게 함을 살펴본다.</li> <li>우리 지역의 관광지에 대한 홍보 영상을 함께 감상하고 홍보의 목적으로 만들어진 영상의 특성에 대해 이야기를 나눈다. 인터넷을 통해 같은 장소를 다른 목적으로 촬영한 다른 제작자의 영상이나 사진 등을 찾아 비교하며, 그 장소가 어떤 이미지로 보이는지에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>모든 미디어는 현실을 있는 그대로 보여주는 것이 아니라, 특정한 목적에 따라 구성하여 보여주게 됨을 이해한다.</li> <li>영화, K-Pop, 웹툰, 게임, 유튜브 콘텐츠, 뉴스 등을 예로 들어, 미디어의 제작자는 누구인지(영화사, 영화감독, 시나리오 작가, K-Pop 제작사, 작사가, 작곡가, 웹툰 작가, 게임 제작사, 크리에이터, 언론사, 기자 등), 해당 미디어의 목적은 무엇인지, 미디어 콘텐츠에 반영된 제작자의 가정이나 신념 등은 무엇인지 등에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>미디어를 수용할 때 제작자의 가정이나 가치 등에 대해 비판적인 시각을 갖는 것이 왜 중요한지에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	모든 메시지는 구성된다.
2 미디어를 구성하는 것	<ul style="list-style-type: none"> <li>인기를 끌었던 뮤직 비디오, 게임, 만화, 웹툰, 혹은 영화의 포스터 등을 함께 보면 수용자의 눈길을 끌고 몰입할 수 있게 한 요인들(유명인의 등장, 색채, 구도, 폰트, 카피, 인용이나 패러디, 상호작용적 특징 등)에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>모둠별로 관심 있는 짧은 길이의 미디어를 선택해 미디어를 구성하고 있는 독특한 형식을 살펴본다. 예를 들어, 영화 트레일러</li> </ul>	미디어 메시지는 그 자체의 규칙 속에서 창의적인 언어를 사용해서 구성된다.

	<p>라면 영상 이미지, 음악, 음향 효과, 이야 기의 전개 방식, 제목 등의 특성을 살펴보 며 의미 효과를 살펴본다. 모둠 내에서 협 의하여 좋아하는 영화의 포스터를 창의적 으로 구성하여 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>미디어가 수용자들의 관심을 이끌어내고 메시지를 소통하기 위해 사용하는 테크닉 (예: 조명, 메이크업, 카메라 앵글, 사진 편집, 상호작용적 요소 등)이 무엇인지, 다양 한 테크닉을 통해 미디어의 이미지가 어떻 게 조작될 수 있는지, 해당 장르(예: 게임, 광고, 텔레비전 드라마, 뮤직 비디오 등)가 해당 주제에 대해 어떤 기대를 갖도록 하 는지 등에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
3 백 명의 사람, 백 명의 반응	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어를 보고 사람들의 반응이 달랐던 경 험에 대해 이야기한다.</li> <li>댓글의 반응이 다른 뉴스 기사들을 살펴보 며 분석한다. 같은 뉴스라도 수용자에 따 라 반응이 다를 수 있음을 안다.</li> <li>내가 만든 미디어가 다른 사람들에게 어떤 영향을 줄지 생각해 본 적이 있는지 생각 을 나눈다.</li> <li>모든 미디어는 수용자의 정체성이나 입장 등에 따라 다양한 반응이 있을 수 있음을 알고 미디어 수용자이자 생산자로서 이를 고려할 필요가 있음을 이해한다.</li> </ul>	동일한 메시지라 도 사람들은 그것 을 다르게 경험한 다.
4 미디어가 지향하는 가치	<ul style="list-style-type: none"> <li>비정부기구나 비영리단체에서 만든 웹사이 트, 소셜 미디어, 홍보 영상, 혹은 다양한 기업의 제품이나 서비스에 대한 광고를 찾 아보고, 해당 미디어의 메시지가 어떤 사 회적 가치나 상업적 메시지를 전달하고 있 는지, 미디어의 어떤 내용, 형식, 장치 때 문에 그렇게 생각했는지 등에 대해 이야기 나누어 본다.</li> <li>미디어에서 긍정적으로 조명되는 사람이나 대상, 부정적으로 조명되는 사람이나 대상</li> </ul>	미디어는 내재된 가치 및 관점을 가진다.

	<p>을 찾아보고, 그 사람들이나 대상들이 왜 긍정적 또는 부정적으로 조명되었을지에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미디어 속에 나타난 사람이나 대상, 나타나지 않은 사람이나 대상이 무엇인지 찾아보고, 이로 인해 미디어의 수용자가 그 사람이나 대상을 어떻게 인식하게 될지에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>• 차별이나 혐오의 메시지가 담긴 미디어 콘텐츠를 접했던 경험에 대해 이야기 나눈다. 누군가에게는 차별이나 혐오의 메시지를 담은 미디어로 여겨지는 것이 다른 사람에게는 그렇지 않은 것으로 느껴지는 등 의 논란이 생기는 경우에 대해 구체적인 사례를 통해 살펴본다.</li> <li>• 미디어는 사회적 가치나 상업적 메시지를 담고 있음을 이해하고, 미디어를 소비, 제작, 공유하는 시민의 입장에서 미디어가 사회적 가치를 어떻게 대응해야 할지 토의한다.</li> <li>• 모둠별로 특정한 주제에 대한 관점을 반영하여 소셜 미디어에 공유할 짧은 길이의 기사, 포스터, 캠페인 광고 등을 작성해 보는 제작 체험을 통해, 미디어 제작 과정에서 어떤 사회적 가치를 전달하게 되는지에 대해 이야기 나눈다.</li> </ul>	
5 미디어와 정치	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 지역 국회의원이나 시·도의원 등의 인터넷 홈페이지, 소셜 미디어, 의정보고 리플렛, 선거 기간의 홍보 웹사이트 등에서 정치인들의 사진을 찾아본다.</li> <li>• 정치인들의 사진을 보면서, 사진 속 인물이 어떤 사람이라고 생각되는지 이야기 나누고, 사진을 찍고 편집한 사람은 사진을 보는 이들이 사진 속 인물을 어떤 사람으로 생각하도록 의도했을지, 사진을 찍고 편집하는 과정에서 인물의 자세, 몸짓, 표정, 의상, 색과 빛 등을 어떻게 연출하거나 보정했을지 등에 대해 이야기 나눈다. 그리고 사진 속 사람에 대해 볼 수 있고 알 수 있는 것은 무엇이고 보거나 알 수 없는</li> </ul>	대부분의 미디어 메시지들은 이익 혹은 권력을 얻기 위해 만들어진 것이다.

		<p>것은 무엇인지에 대해 정리해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>정치인들이 등장하는 다양한 뉴스, 엔터테인먼트, 인터뷰, 홍보 동영상 등을 더 찾아보고, 음악, 색조, 대사, 캡션이나 자막의 문구, 분위기, 장르 등이 보는 이들로 하여금 해당 정치인들에 대해 어떤 이미지를 갖도록 할지에 대해 구체적으로 분석해본다.</li> <li>정치적 홍보나 선전을 분명한 목적으로 한 미디어뿐 아니라, 엔터테인먼트 프로그램 등 다양한 미디어에도 정치적 의도, 목적, 메시지가 있을 수 있음에 대해 정치인이 등장하는 오락 프로그램 등의 사례를 통해 이야기 나눈다.</li> </ul>	
6	미디어를 통해 연결된 사람들	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어에서 서로 연결되어 있다고 생각한 경험에 대해 이야기를 나눈다. 소셜 미디어, 게임, 팬클럽 경험 등</li> <li>나의 미디어 관계망을 그려본다. 미디어로 연결된 사람들, 계정, 또 그들과의 관계를 그물망처럼 살펴본다.</li> <li>미디어 네트워킹으로 할 수 있는 일들을 살펴본다. 위키백과, 클라우드에서의 협력 작업 등</li> <li>미디어 인간관계에서 어려웠던 점들에 대해 이야기를 나눈다. 개인적인 에티켓 및 공동체의 한 사람으로서 지켜야 할 사항의 목록을 만들어 본다.</li> </ul>	디지털 미디어는 네트워크로 연결되어 있다.
7	디지털 발자국 관리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어에 남은 기록 때문에 문제가 된 사례등을 뉴스를 통해 살펴본다.</li> <li>개인적인 디지털 미디어 사용 연표를 기록 한다. 언제부터, 어디에 글과 이미지를 남겼는가. 누구와 공유되었는가.</li> <li>소셜 미디어에 개인적 기록물을 남기는 것 이 개인정보를 도용당하거나 미래에 좋지 않은 영향을 줄 수 있음을 살펴본다.</li> <li>구체적인 디지털 발자국 관리 방안을 알아보고 체크리스트를 작성해 본다.</li> </ul>	디지털 미디어는 지속적이며, 검색·공유가 가능하다.
8	우리가 알지 못하는 미디어 속 청중들	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어 활동을 하다 만난 예상치 못한 만남에 대한 경험을 이야기한다. 가족, 유명</li> </ul>	디지털 미디어에는 예상하지 못한

		<p>인, 옛날 친구 등</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유튜브 영상 제작 계획을 세워본다. 만들고 싶은 콘텐츠를 사용하고 스토리보드도 그려본다.</li> <li>• 예상 청중을 써본다.</li> <li>• 함께 기획안을 보면서 예상 청중 외의 사람들이 보았을 때 일어날 수 있는 사건이나 문제에 대해 상상하여 이야기한다. 이를 바탕으로 유튜브 기획안을 수정하도록 한다.</li> <li>• 미디어 공유 및 소통에 있어 주의할 점을 함께 포스트잇에 써서 공유하고 범주화한다.</li> <li>• 위 내용을 정리하고 카드뉴스로 만든다.</li> </ul>	청중이 있다.
9	미디어, 가상과 현실사이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실제처럼 느낀 미디어 경험에 대해 이야기 한다. 메타버스 게임, VR 등</li> <li>• 미디어에서의 경험은 가상인가, 실재인가에 대해 생각을 나눈다. 미디어 안 게임의 경험에 대해 이야기한다.</li> <li>• 메타버스 서비스에서 제공하는 강의실에 접속하여 커뮤니티 공간을 꾸미는 활동을 진행할 수 있다.</li> <li>• 미디어가 가상이라고 생각해 함부로 돈을 쓰거나 위험한 일을 하는 경우를 신문 기사를 통해 찾아본다.</li> <li>• 가상현실을 다룬 영화의 클립을 감상하고 미래의 모습을 상상해 만화, 글 등으로 구성한다. 가장 하고 싶은 일에 대해 이야기 한다.</li> <li>• 가상과 현실이 구별이 안되는 미디어 세계의 특징, 그리고 우리가 기억해야 할 점을 정리한다.</li> </ul>	디지털 미디어 경험은 실제이지만, 항상 실제로 느껴지는 것은 아니다.
10	디지털 미디어 공간	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유튜브 알고리즘 경험에 대해 이야기를 나눈다. 유튜브에서 예상치 못하게 보게 된 동영상 등에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>• 미디어 플랫폼의 알고리즘이 인종, 젠더, 정치 등의 편향성을 가지고 있다는 내용을 다룬 뉴스, 동영상 강연 등을 보고 이에 관한 생각과 경험을 나눈다.</li> </ul>	디지털 미디어를 사용할 때 우리가 대응하고 행동하는 방식은 플랫폼 구성의 영향을 받는데, 이는 플랫폼 제작자의 편견

	<ul style="list-style-type: none"> <li>유튜브에 로그인한 상태와 로그아웃한 상태에서 특정한 연예인이나 영화 등 관심 있는 주제에 대해 검색해 본다. 유튜브에서 추천 동영상이 어떻게 달라지는지를 살펴본다.</li> <li>유튜브에서 로그인 및 로그아웃한 상태에서 자신에게 추천된 동영상 목록 5개를 각각 적어 포스트잇에 적어 전체 학생들과 공유한다. 유튜브 추천 동영상의 목록을 다른 친구들과 비교하고, 특정 미디어 플랫폼의 알고리즘이 개인의 정보 이용, 생각, 느낌, 행동 등에 미칠 수 있는 영향력에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	과 가정을 반영한다.
--	---	-------------



# 미디어가 지향



## 도입



### 기대하는 학습 결과

이 활동을 통해 학생들은

- 미디어에는 미디어 제작자의 가치관이 반영되어 있음을 알 수 있습니다.
- 일상생활에서 만나는 미디어에 반영된 가치나 삶의 관점을 읽을 수 있습니다.
- 미디어에는 개인의 의견이 반영되므로 비판적 관점을 가지고 보아야 함을 알 수 있습니다.

1. 렘브란트의 젊은 날의 자화상과 노년의 자화상을 비교하여 감상한다. 두 장의 자화상은 각각 자신에 대해 어떤 마음을 가지고 있을 것이라고 생각되는가? 렘브란트의 다른 자화상도 살펴보면서 삶에 대한 관점이 작품에 드러나 있음을 이야기한다.
2. 평화로운 전원생활을 묘사한 유튜브 영상이나 다큐멘터리를 잠시 감상한다. 이 영상을 만든 사람은 전원생활에 대해 어떤 생각을 가지고 있을지 이야기해 본다.
3. 학습문제를 제시한다. 미디어에는 다양한 삶의 가치와 관점이 담겨 있음을 알아보자.



### 활동 1: NGO의 캠페인 살펴보기

1. 그린피스의 포스터를 출처를 가리고 살펴본다. 또 다른 포스터들도 연속하여 살펴본다. 이 포스터들은 어떤 가치관을 가진 시민단체의 캠페인일지 추측하여 이야기한다.
2. 교사는 그린피스의 로고를 공개하고 그린피스는 어떤 목적을 가지고 움직이는 NGO인지 함께 알아본다.
3. 그린피스의 다른 캠페인을 살펴본다. 그린피스가 환경에 대해 가지고 있는 관점을 이야기한다.

# 하는 가치



## 활동 2: 미디어 속 가치 탐구하기(선택)

1. 원자력에 대한 두 가지 상반된 관점이 드러나는 광고를 비교하여 분석한다. 한국 원자력공사의 광고와 원전반대 캠페인 포스터를 비교하여 분석한다.
  - 각각의 광고는 어떤 느낌이 드는가?
  - 색의 사용과 그 느낌은 어떠한가?
  - 무엇이 그려져 있는가?
  - 두 광고는 동일한 문제에 대해 가치관을 어떻게 드러내고 있는가?
2. <배리어 프리 영화제> 10회 트레일러 영상을 함께 감상하고 분석한다.
  - 이 영상이 가지고 있는 가치는 무엇인가?
  - 영상상 보고 느낌은 어떠한가?
  - 가치를 어떻게 표현했는가?
3. 차별적이거나 혐오 가치관을 담은 미디어를 본 경험에 대해 이야기한다. 어떻게 알 수 있었는지, 미디어 사용에서 어떤 점을 조심해야 할지 이야기한다.



## 선택 활동 및 적용활동

- 자신의 관점이 드러날 수 있도록 다음 주제에 대해 간단한 영상 자료를 만든다.
  - 채식, 도시에서의 삶, 노키즈존
  - 관련 주제에 대해 자료를 찾고 자신이 생각한 내용을 간단히 글로 적는다.
  - 인터넷을 검색하여 자신의 관점을 표현할 수 있는 적당한 자료를 찾는다.
  - 파워포인트로 사진을 붙이고 간단히 글을 적는다.
  - 동영상으로 내보내기를 하여 영상으로 만든다.
- 친구들과 함께 감상하고 해당 영상에 드러난 제작자의 가치관에 대해 의견을 나누고 피드백을 제공한다.



## 지도상의 유의점

▣ 활동 시간: 2시간

▣ 이 수업에서는 다양한 NGO의 공익광고 이미지와 영상을 사용할 수 있습니다. 구글 이미지 검색을 활용하거나 해당 NGO 계정을 활용합니다.

▣ 학생들에게 영상을 제시할 때 관점을 명확하게 하기 위해 혐오나 차별적 관점을 담은 영상을 제시하지 않도록 합니다. 마찬가지로 주제를 제시할 때에도 ‘관점의 차이’라는 이름으로 차별적 반응을 유발할 수 있는 주제는 지양합니다.

▣ 파워포인트 및 포토샵 이외에도 카드뉴스 제작을 위한 앱 등을 활용할 수 있습니다.

# SAVE THE ARCTIC



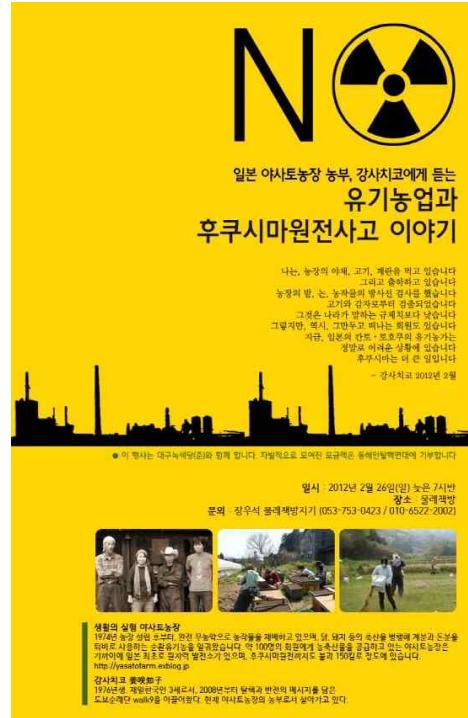
그린피스 캠페인 포스터



한국수력원자력공사 홍보포스터



제 10회 배리어프리영화제 트레일러 영상  
(출처: <https://youtu.be/40n70eHpMDs>)



원전반대강연포스터 (오마이뉴스, 2012)

(출처: [http://www.ohmynews.com/NWS\\_Web/View/article\\_pg.aspx?CNTN\\_CD=A0001701978](http://www.ohmynews.com/NWS_Web/View/article_pg.aspx?CNTN_CD=A0001701978))

[그림 79] 참고자료

- 예시 b. 상설 프로그램: 미디어 이미지와 재현(초등 고학년~중등)

이 프로그램은 핵심개념 중심의 미디어 리터러시 심화 프로그램으로 ‘재현’에 초점을 맞춘다. 오늘날 우리의 일상생활은 SNS 와 긴밀히 연결되어 있다. 우리는 SNS 에서 소통하고, 놀이하고, 의미를 만들고, 경제생활을 하고, 학습한다. 우리는 SNS 를 통해 사회에 참여하기도 하고, 범죄나 나쁜 영향에 노출되기도 한다. 우리는 SNS에서 다양한 사람과 콘텐츠를 만난다. 이 수업은 우리의 SNS생활을 탐색하고, 우리 생활의 영향을 알아보며, 바람직한 SNS 생활의 방향을 탐색하기 위해 구성되었다.

<표 19> 미디어 이미지와 재현

<b>과정명</b>	미디어 이미지와 재현		
<b>대상</b>	초등 고학년~중등		
<b>수업형태</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
<b>프로그램 시수</b>	6회 (각 2차시)		
<b>프로그램 목표</b>	미디어는 구성된 것이라는 미디어 리터러시의 핵심개념을 이해한다.		
<b>활동의 구성</b>			
	<b>주제명</b>	<b>수업</b>	<b>연결 교과</b>
1	보는 것이 믿는 것이다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 시각문화 이미지 비교를 통해 보는 것 이면의 의미가 있음을 알기</li> </ul>	국어, 미술 사회
2	광고 이미지와 가족	<ul style="list-style-type: none"> <li>광고에 나타난 가족 이미지를 비판적으로 분석하며 이것이 상업적 목적과 어떻게 연결되는가를 살펴본다.</li> </ul>	
3	한국 영화에서의 외국인 외국 영화에서의 한국인	<ul style="list-style-type: none"> <li>영화에 나타난 외국인 묘사를 비교하면서 스테레오 타입이 가진 사회적 편견에 대해 탐구한다.</li> </ul>	
4	어린이 애니메이션 분석 하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이 애니메이션을 분석하며 젠더편견, 상업성 등에 대해 토의한다.</li> </ul>	
5	드라마 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>주말 드라마를 분석하면서 인물 및 서사의 전형성에 대해 살펴본다.</li> <li>웹 드라마 분석을 진행한다.</li> </ul>	
6	미디어 이용자로서 체크리스트 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이 애니메이션을 분석하며 젠더편견, 상업성 등에 대해 토의한다.</li> </ul>	

- 예시 c. 상설 프로그램: SNS와 우리 생활 알기(중등)

이 프로그램은 핵심개념 중심의 미디어 리터러시 심화 프로그램으로 ‘디지털 미디어 경험’에 초점을 맞춘다. 오늘날 우리의 일상생활은 SNS 와 긴밀히 연결되어 있다. 우리는 SNS 에서 소통하고, 놀이하고, 의미를 만들고, 경제생활을 하고, 학습한다. 우리는 SNS 를 통해 사회에 참여하기도 하고, 범죄나 나쁜 영향에 노출되기도 한다. 우리는 SNS에서 다양한 사람과 콘텐츠를 만난다. 이 수업은 우리의 SNS생활을 탐색하고, 우리 생활의 영향을 알아보며, 바람직한 SNS 생활의 방향을 탐색하기 위해 구성되었다.

<표 20> SNS와 우리 생활 알기

<b>과정명</b>	SNS와 우리 생활 알기		
<b>대상</b>	중등		
<b>수업형태</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
<b>프로그램 시수</b>	7회 (각 2차시)		
<b>프로그램 목표</b>	미디어는 구성된 것이라는 미디어 리터러시의 핵심개념을 이해한다.		
<b>활동의 구성</b>			
	<b>주제명</b>	<b>수업</b>	<b>연결 교과</b>
1	소셜 미디어란	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜 미디어의 정의와 다양한 플랫폼의 양상과 특성에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	사회, 도덕 수학
2	나의 SNS 성찰 일지 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>소셜 미디어 성찰 일지를 쓰고 함께 비교하여 이야기한다.</li> <li>자기관리 및 미디어 생활 차원에서 상호간 평가 및 개선 방안을 모색한다.</li> </ul>	
3	친구들의 SNS생활 인터뷰하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들의 SNS생활을 인터뷰한다.</li> <li>고민, 즐거운 일, 위험 등에 대해 답변한다.</li> </ul>	
4	인터뷰 내용 분석하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>자료를 분류하고 통계로 나타낸다.</li> <li>통계를 바탕으로 분석 글을 쓴다.</li> </ul>	
5	SNS와 관련된 사회 문제 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>보도 내용을 통해 사회 문제를 탐색한다.</li> <li>그 외에 미디어 생활에서 발견한 문제점에 대해 경험을 공유한다.</li> <li>범주화하고 분석한다.</li> </ul>	
6	SNS 와 관련된 사회문제의 도덕적 문제와 해결 방안 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>전차시에서 공유한 사회 문제의 도덕적 문제인식을 하고 해결 방안을 찾아본다.</li> <li>토의 토론을 진행한다.</li> <li>공유한다.</li> </ul>	
7	디지털 시민으로서	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 시민으로서 올바른 소셜 미디어 생</li> </ul>	

	올바른 미디어 생활 방향 모색하기	활의 방향에 대해 이야기한다. • 소설 미디어 별 사용법을 만든다.	
--	-----------------------	--	--

- 예시 d. 미디어 작품 감상과 비평중심의 초학문적 교육 프로그램

스토리텔링 중심의 미디어의 경우 작품 자체가 학습을 위한 통합적 경험이 된다. 학생들은 하나의 내러티브 안에서 다양한 탐구 문제를 발견할 수 있으며 작품의 양식과 미학은 미디어 리터러시의 핵심 개념, 언어와 관련하여 이야기할 수 있다. 그 외에 작품과 관련된 다양한 미디어 리터러시 이슈에 대해 탐색할 수 있다. 이 모델은 작품을 중심으로 구성된 사례이다. 페르세폴리스는 프랑스로 이주한 이란 여성 마르잔 사트라피의 그래픽 노블이며 애니메이션이다. 이 작품은 전통적으로 미국, 일본의 대형/상업적 스튜디오 중심의 애니메이션 장르와 대비하여 이란, 여성, 어린이 청소년의 관점에서 재현된 미디어의 차별성을 보여준다. 미디어 재현의 스테레오타입. 그리고 사회문화적 이해, 목소리의 형식, 그리고 애니메이션과 만화의 매체의 차이를 보여준다. 학생들은 작품을 중심으로 미디어가 여성, 이슬람권, 역사적 형식을 다루는 방식을 살펴볼 수 있다.

<표 21> 페르세폴리스 활용 융합-리터러시 수업 구성안 예시

과정명	페르세폴리스		
대상	중등		
수업형태	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정□온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
프로그램 시수	10회 (각 2차시)		
프로그램 목표	영화 및 그래픽 노블 <페르세폴리스>를 감상하고 작품 및 작가 연구를 통해 작품에 담긴 사회문화적 배경을 탐색한다. 애니메이션과 만화의 미디어 형식의 차이를 알아본다. 작품에 반영된 이란의 전통 문화와 미술사를 관련지어 탐색한다. 작가주의 애니메이션과 상업적 애니메이션 작품에 반영된 여성상을 탐구한다.		
수업의 구성			
	주제명	수업 내용	관련교과
1	페르세폴리스 작품 알기	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품의 사회 문화적 배경 및 작가에 대해 사전에 정보를 조사한다.</li> </ul>	사회 국어
2	작품 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품을 감상한다. 만화와 애니메이션을 비교 감상할 수도 있다.</li> <li>작품의 내용에 대해 이야기를 나눈다</li> </ul>	국어 미술
3	만화 그리고 애니메이션	<ul style="list-style-type: none"> <li>페르세폴리스 그래픽 노블과 애니메이션을 비교 감상한다. 같은 장면의 표현 방법을 살</li> </ul>	

		펴보고 만화와 애니메이션의 매체 형식에서 장단점을 알아본다.	
4	작품의 사회문화적 배경에 대해 이해하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품이 배경으로 한 사회문화적 배경(이란 이라크 전쟁, 이슬람 혁명, 이슬람의 여성 인권 등)</li> <li>작품 속에서 특정한 사회문화적 사건과 관련지어 설명해야 할 장면을 선정하여 이에 대하여 작가가 무엇을 이야기하고자 하는지 설명한다.</li> </ul>	국어 역사
5	작가주의와 이슬람 예술	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품의 미적 특색을 살펴본다.</li> <li>작품에 반영된 이슬람 미학을 살펴본다.</li> <li>이슬람권의 채식 필사본과 비교하여 특징을 이야기한다.</li> <li>자신의 자전적 이야기를 채식 필사본 형식으로 그려본다.</li> </ul>	미술 국어
6	미디어, 여성, 목소리	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품의 화자는 이란의 여성 청소년이다. 미디어의 화자의 특성과 가지고 있는 특성에 대해 이야기 한다.</li> <li>디즈니 애니메이션과 비교하며 미디어에 묘사된 여성의 재현에 대해 설명한다.</li> </ul>	국어 미술 사회 음악
7	뉴스가 그리고 있는 사회적 배경	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품에 묘사된 사회적 배경을 한국의 뉴스 미디어 속에서 찾아본다. 사진 미디어와 뉴스 자료가 역사적 사건을 묘사하는 방식과 작품에 표현된 바를 비교한다.</li> <li>같은 사건을 묘사하고 있는 관점의 차이에 대해 설명한다.</li> </ul>	사회 국어 미술
8	청소년 영화와 유해성	<ul style="list-style-type: none"> <li>작품 속에 묘사된 약물, 선정성, 폭력 등에 대해 논의하며, 이 작품의 등급에 대해 토의 한다.</li> <li>영상물등급위원회의 등급 선정 기준을 찾아보고 해당 요소가 단순히 묘사된 것 만으로 유해성을 설명할 수 있는지 찬반토론한다.</li> </ul>	사회 국어
9	작가 탐구	<ul style="list-style-type: none"> <li>작가의 배경과 맥락을 찾아보고 이러한 배경이 작품에 미친 영향에 대해 이야기한다.</li> <li>작가의 다른 작품을 찾아보고 작가 작품에 대한 비평문을 쓴다.</li> </ul>	국어
10	종합 비평	작품에 대한 종합적 비평을 쓴다. 이 비평은 칼럼, 영상, 만화, 팟캐스트 등 다양한 미디	국어 미술

		어를 활용하여 작성할 수 있다. • 이들 비평은 함께 공유한다.	
--	--	--	--

# 페르세폴리스: 미디어 예술과



## 기대하는 학습 결과

이 활동을 통해 학생들은

- 영화 및 그래픽 노블 <페르세폴리스>의 감상활동 및 작가 연구를 통해 작품에 담긴 사회문화적 배경을 이해할 수 있습니다.
- 애니메이션과 만화의 미디어 형식에 대한 탐구를 통해 멀티리터러시 능력을 키울 수 있습니다.
- 작품에 반영된 이란의 전통 문화와 미술사를 관련지어 탐색하고 미디어 예술에 대한 이해를 높일 수 있습니다.
- 미디어 작품에 반영된 여성상을 탐구하고 비평적으로 미디어 속 젠더 이미지에 대해 평가할 수 있습니다.



## 기본 활동 : 작품 감상하기

1. 아프가니스탄 사태 등 종교로 인한 전쟁 및 인권과 관련된 뉴스 자료를 살펴봅니다. 이에 대하여 자신이 알고 있는 정보에 대해 이야기를 나눕니다.
2. 마르잔 사트라피의 <페르세폴리스>를 감상합니다. 그래픽 노블과 애니메이션을 비교 감상하면 좋습니다.
3. 작품의 등장인물의 성격, 배경, 이야기의 흐름을 따라가면서 작품의 주제에 대해 이야기를 나눕니다. 인상깊었던 장면에 대한 개인적 감상에 대해 이야기를 나눕니다.



## 심화 활동: 미디어 읽기

1. 그래픽 노블과 애니메이션을 비교하며 매체적 특성에 대해 이야기를 나눕니다. 그래픽 노블에서 효과적으로 표현된 부분과 애니메이션에서 효과적으로 표현된 부분은 각각 어떤 부분입니까
2. 작품 속에서 문화적 배경이 반영된 부분을 찾아봅시다. 작가의 문화적 배경은 미술, 음악, 이야기 등에 어떻게 반영되었습니까
3. 디즈니 영화 속 공주의 노래와 작품 속 마르잔이 노래를 부르는 장면을 비교하여 목소리, 캐릭터의 특성을 비교해 봅시다. 상업적 애니메이션 작품에서 표현된 스테레오타입의 여성성을 더 찾아보고 공통점을 찾아봅시다.
4. 이 작품은 우리가 통상적으로 보았던 디즈니 및 일본 애니메이션과 미적인 차이가 있습니다. 이러한 차이를 만드는 이유는 무엇입니까.

# 인권, 문화

## 탐구 활동

- 작품 속에서 사회문화적 사건을 선정하여 이와 관련하여 조사학습을 진행합니다. 오래된 뉴스 기사를 검색하는 방법을 알아보고 1970년대의 방송 및 신문기사, 관련된 영상 자료 등을 찾아보고 작품의 문화적 배경을 탐색합니다. 작가가 이 사건에 대해 가진 입장은 무엇입니까.
- <페르세폴리스>처럼 자전적 이야기를 써 봅시다. 내가 처한 문화적 배경을 탐색하여 미디어 속에서 자료를 찾아보고 작품으로 제작합니다. 그래픽 노블, 글쓰기, 영상 모두 좋습니다.

## 선택 활동 및 적용활동

- 학생들이 아래의 질문에 대해 생각해 보도록 합니다.
  - 마르잔 사트라피의 다른 작품을 더 찾아봅시다. 작가의 다른 작품은 자신의 자전적 이야기를 어떻게 표현하고 있습니까 .
  - 작품 안에 표현된 인권 상황에 대해 작가가 문제를 제기하는 부분을 모두 찾아보고 (문화적 자유, 여성 인권, 정치적 탄압 등) 이와 관련된 현재의 영상 자료 등을 더 찾아봅니다.
  - 역사적 사건과 인권을 다른 다른 작품들을 더 찾아봅니다.

## 지도상의 유의점

- ▣ 활동 시간: 1~2시간
- ▣ 이 수업은 프로젝트 수업으로 구성할 수 있습니다. 학생들이 스스로 기사를 선택하여 뉴스 제작을 하는 전 과정에 있어서 어떤 뉴스를 선택하고 기사 구성 방식을 선정하는 데 도움이 됩니다.
- ▣ 뉴스 기사 작성은 카드뉴스 및 방송 뉴스에 비해 시간이 적게 걸리므로 이는 공통 활동으로 하고 나머지 룰을 선택할 수 있습니다.
- ▣ 파워포인트 및 포토샵 이외에도 카드뉴스 제작을 위한 앱 등을 활용할 수 있습니다.

- <참고 자료 1> 작품에 나타난 사회문화적 배경

### 1. 이란 이슬람 혁명

이란혁명은 1979년 2월 2차 세계대전 이후 미국에 의지하여 서구화를 추진한 팔레비국왕의 독재를 무너뜨리고 아야톨라 루홀라 호메이니(Ayatollah Ruhollah Khomeini 1901~1989)의 지도하에 이슬람 교리를 정치 사회 질서의 기본으로 삼아 왕권과 신권을 합친 이슬람국가를 세우는데 성공한 혁명으로 그 과제와 목표는 이슬람혁명으로 표명되었다.

#### ▷ 배경

제2차 세계대전 후 이란의 국왕 무하마드 리자 팔레비는 미·소냉전하에서 미국에 의지하며 국내의 민주주의를 억압해 왔다.

1951년 모사데크 수상은 국왕의 외국 석유이권 보호에 불만, 민족주의 기치하 모든 석유산업국유화 했으나, 팔레비 국왕은 1953년 모사데크를 제거한뒤 군(軍)과 치안경찰을 강화하여 독재기구를 확립하였다.

그리고 1963년 농지개혁, 국영공장의 민간불하, 기업이윤을 노동자에게 분배, 여성참정권, 문맹퇴치 등의 목표를 내세운 이른바 '백색혁명'(서구화)의 발족과 함께 위로부터의 개혁을 강권으로 추진하려고 했다.

이에 대해 이슬람 성직자의 '반백색혁명' 시위, 반정부 운동이 격화되었으나 국왕은 이를 탄압, 당시 종교지도자 호메이니도 체포, 추방당했다.

1970년대 미국의 이란 중시 중동정책하에 이란은 석유수출이 급증했는데, 일부 국왕 측근 만이 경제 뿐에 편승하여 부를 누렸고 시장 상인의 대부분은 과산했으며, 농민의 농업을 포기하고 건설노동자가 되어 도시로 갔다.

#### ▷ 혁명과정

국정운영의 비민주성, 급속한 경제성장에 따른 빈부격차 심화, 서구화 과정에서의 성직자 불만 고조로 왕정체제의 위기가 가중되었다.

1978년엔 1월 성지(聖地) 콤에서 종교 학생데모가 일어났는데 경찰이 진압하는 과정에서 희생자가 생겼다. 이로 인한 추도 시위가 다른 도시로 파급되어 반국왕 시위가 전국으로 확대되었다. 그해 8월 아바단영화관 방화 사건이 국민의 분노를 고조시켰고, 9월 테헤란광장의 시위에 대한 발포로 수천 명의 순교자를 냈다(검은 금요일).

이후 계속된 노동자의 파업과 대중적인 시위속에서 반국왕의 구호가 거세게 나왔으며, 1979년 결국 국왕은 이집트로 탈출했고 대신에 호메이니가 열렬한 환영을 받으며 귀국, 1979년 2월 11일 혁명정부가 모든 권력을 장악하였다.

혁명을 성공시키 뒤, 혁명에서 공적이 있었던 종교지도자들이 이슬람 의회로 진출했으며, 이들에 의해 채택된 이란이슬람공화국 헌법에서는 이슬람 법학자에 의한 권력행사를 실현시키고 최고지도자에게 삼권분립을 초월한 지위를 주어 종교지도자들에 의한 초의회적인 헌법 감시평의회를 두었다.

#### ▷ 영향

이란혁명은 처음부터 이슬람의 국가이념을 지향한 것은 아니었으나 전국의 종교지도자들이 국왕에 반대해 웅기했으며 근대적 중산층에서도 이슬람의 재생을 모색하는 움직임이 일

어나 이들과 결합하였다. 사회주의자도 이슬람적인 정의와 공정의 호소에 사회적 내용을 부여하려고 했다.

당시 이란의 정신적 지도자 호메이니는 팔레비국왕이 정신적·물질적으로 기독교위주의 서방세계에 경도돼 있다며 반정부투쟁을 벌여 왕권과 신권을 하나로 합친 이슬람 국가를 세우는데 성공한 것이다.

이에 따라 이슬람 교리를 정치·사회질서의 기본으로 삼아 이슬람교의 원점으로 돌아갈 것을 주장하는 이슬람 원리주의자들이 이때부터 본격적으로 세를 확장하게 되었다.

이후 이란의 지원 아래 아슬람 근본주의는 급속도로 확산되면서 많은 이슬람도들이 속세에서 이슬람교의 율법(코란)을 실천할 것을 목표로 이슬람 영광의 재현과 신정 체제 복원을 위해 반정부투쟁을 계속하고 있다.

출처 :시사용어사전, 2005

## 2. 이란-이라크 전쟁

직접적 원인은 1975년 양국 간에 체결된 '알제협정'(국경협정)을 이란측이 파기한 데 있었다. 1975년 알제리의 알제에서 열린 석유수출국기구(Organization of Petroleum Exporting Countries:OPEC) 정상회담 때 이란의 팔레비왕과 이라크의 혁명위원회 부위원장 사담 후세인 사이에는, 페르시아만(灣)으로 흘러들어가는 샤프 알 아랍 수로(水路)의 지배권과 호르무즈 해협에 위치하는 3개 도서의 지배권을 이라크가 갖는다는 국경협정이 체결되었다.

그러나 1979년 이란은 혁명에 성공하자 압도적인 군사력을 배경으로 이라크에 압력을 가해 샤프 알 아랍 수로에 대해서는 가항수로(可航水路)의 중간선을 국경으로 하고, 3개 도서에 대해서도 사실상 이를 장악하는 행동에 나섬으로써 양국 간에 국경분쟁이 빈발하였다. 그 후 이란이 혁명의 후유증으로 내부적 불안을 겪고 있는 틈을 타서 이라크가 선제공격을 가하여 이 전쟁이 일어나게 되었다.

그러나 양국 간에는, 이라크 국민이 아랍족인 반면 이란 국민은 페르시아 민족이라는 인종적·문화적 차이가 있고, 모두가 회교국이긴 하지만 이라크가 수니파를 신봉하는 데 반하여 이란은 시아파를 신봉하고 있다는 종교적 갈등, 이란 내의 아랍족과 이라크 내의 쿠르드족과 같은 소수민족문제 등이 엇갈려 있다. 1988년 8월 22일 UN 정전결의안에 따라 정전 하였으며, 1990년에는 이라크의 제안에 따라 이라크 점령의 이란 영토의 전면 반환과, 이란측 요구대로 샤프 알 아랍 수로의 중앙선을 국경으로 하는 것을 조건으로 양국은 국교를 회복하였다.

출처: 두산백과

■ <참고 자료 2> 작품에 나타난 작가의 성장 배경과 정체성

- 성장기 소녀와 종교적 근본주의의 갈등

작가의 성장배경은 이란 이라크전쟁 종료와 호메이니 사망 시점까지의 제1 이슬람 공화국 시기이다. 작품에서는 성장기 소녀와 종교적 근본주의의 갈등을 주인공의 시각에서 체험하게 된다.

주인공 마르잔이 서양음악 테이프를 은밀히 사려다가 혁명수비군에 걸리는 장면에서 나이키 운동화나 마이클 잭슨 스티커는 ‘서구적 퇴폐의 상징’으로 비판 받는다. 보티첼리의 <비너스의 탄생>이 부분적으로 가려진 상태에서 학생들에게 제시되기도 한다.

- 작품이 다루는 정체성

주인공 마르잔은 꿈에서 하나님, 마르크스와 대화를 나눈다. 이것은 좌파 지식인이었던 가족으로부터 받은 영향과 예언자라는 주인공 어린 시절의 상상을 반영하는 것으로 볼 수 있다.

작품이 다루고 있는 정체성은 개인의 정체성 뿐 아니라, 사회, 문화, 국가적 정체성이다. 빈 체류시절 파티에서 자신이 이란인임을 부정하고 프랑스인으로 행세한다.

이란으로 귀환한 뒤 심리치료사의 대화에서 주인공의 정체성에 대한 내면적 갈등은 강하게 표출된다.

“오스트리아에서 나는 이방인 이었고, 지금은 내 나라에서 이방인이다”라고 작가는 말한다. 원작만화에서도 “난 이란에서는 서양인이었고 서양에서는 이란인이었다”라는 주인공의 대사를 통해 작가의 정체성에 대한 고민을 살펴볼 수 있다.

- 예시 e. 미디어 생산자 경험 프로그램: 뮤직비디오 프로젝트

K-POP 문화는 학생들의 일상생활에서 중요한 비중을 차지한다. 학생들은 K-POP 뮤직비디오 프로젝트를 통해 자신들의 K-POP 문화적 형식을 탐색하고 미디어 취향에 대해 논의하며, 미디어 기술을 사용하여 효과적으로 복합양식적인 뮤직비디오를 만들 수 있다.

<표 22> 뮤직비디오 프로젝트

과정명	뮤직비디오 프로젝트
대상	중, 고등학생
수업형태	■ 오프라인 과정□온라인 과정 □ 동영상(사전 제작된 영상)
프로그램 시수	6회 (각 3차시)
프로그램 목표	뮤직 비디오의 제작 경험을 통해 KPOP문화에서 뮤직비디오의 역할과 미학, 대중적 영향력 등에 대해 이해한다.

활동의 구성			
	주제명	수업	연결 교과
1	뮤직비디오에 대해 이야기하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뮤직비디오에 대한 자신의 취향과 생각 나누기.</li> <li>• 팬덤과 대중문화에서의 영향력에 대해 이야기한다.</li> <li>• 자신이 좋아하는 뮤직비디오를 소개한다.</li> </ul>	
2	뮤직비디오 미학과 비평	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뮤직비디오 작품을 보면서 작품의 미적 특징과 매력 요인을 살펴본다.</li> <li>• 뮤직비디오 내용과 서사, 표현을 비판적으로 분석한다.</li> <li>• 뮤직비디오를 선정하여 간단한 비평문을 써 본다.</li> </ul>	국어 미술 음악 진로 미디어
3	뮤직비디오 제작과정 탐색	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 프로덕션의 전체 과정을 알아보고 다양한 역할과 필요한 역량에 대해 알아본다</li> </ul>	
4	뮤직비디오 기획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뮤직비디오를 기획하고 역할을 분담, 전체적인 제작 기획을 한다.</li> </ul>	
5	뮤직비디오 제작	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 뮤직비디오를 제작하고 편집한다.</li> </ul>	
6	공유와 상영, 평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 센터의 미디어 공간에서 상영 및 감상</li> <li>• 피드백과 성찰</li> </ul>	

- 예시 f. 미디어 역사 탐색: 인쇄 문화, 그리고 우리 역사와 사회

이 프로그램은 청주고인쇄박물관과 지역 고인쇄문화재와의 연계를 고려한 프로그램이다. 미디어의 역사는 면 옛날로 거슬러 올라간다. 건축물 기반의 이미지 중심 미디어 및 개인적 기록 중심의 필사 미디어에서 인쇄 미디어의 발달은 비약적인 사회 문화의 발달과 세계관의 재 구성을 가져왔다. 오늘날 우리는 미디어 역사를 부터 당시의 사회를 읽을 수 있다. 이 프로그램은 고인쇄의 역사를 미디어 지식의 차원에서 살펴보고 인쇄 문화 체험을 통해 당대의 인쇄 문화가 가졌던 미디어로서의 의미를 이해한다.

<표 23> 인쇄 문화, 그리고 우리 역사와 사회

과정명	인쇄 문화, 그리고 우리 역사와 사회
대상	전체 시민을 대상으로 수준별 프로그램을 구성한다.
수업형태	■ 오프라인 과정□온라인 과정 □ 동영상(사전 제작된 영상)
프로그램 시수	6회 (각 3차시)

<b>프로그램 목표</b>		지역 고인쇄 문화에 대한 이해와 체험을 통해 미디어 역사를 이해한다.	
<b>활동의 구성</b>			
	<b>주제명</b>	<b>수업</b>	<b>연결 교과</b>
1	미디어란 무엇인가	<ul style="list-style-type: none"> <li>고대로부터 현재까지의 미디어를 탐색하며 연표로 구성하고 특징을 탐색한다.</li> </ul>	
2	인쇄 이전의 미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>인쇄 이전의 다양한 미디어에 대해 상상하고 탐색하며 미술사를 미디어의 관점에서 새롭게 본다.</li> </ul>	
3	목판 인쇄의 의미	<ul style="list-style-type: none"> <li>한국의 목판 문화를 탐색하며 의우도, 삼강행실도 등 다양한 목판인쇄가 대중의 미디어 접근과 연결되어 있음을 이해한다.</li> </ul>	국어, 역사. 미술, 미디어
4	직지와 구텐베르크	<ul style="list-style-type: none"> <li>금속활자 문화에 대해 알아보고</li> <li>우리의 금속활자 문화의 의미를 이해</li> </ul>	
5	판화 체험하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>목판화 및 금속활자를 체험한다</li> </ul>	
6	지역 문화재 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>청주고인쇄박물관 소장자료를 살펴보며 역사적 의미를 알아본다.</li> </ul>	

## 2) 특별 프로그램

### ① 시민 기획단

미디어 정보의 편향성을 이해하고, 신뢰할 수 있는 정보를 찾고 다양한 정보 출처에 대해 비교 분석하여 정보를 모으고, 시민으로서 책임 있고 선한 영향력을 행사할 수 있기 위해 학생들이 스스로 미디어를 생산, 공유, 전파하는 데 관심을 갖도록 하며, 학생들이 주도적으로 미디어 제작을 기획하여 실행해 볼 수 있는 시민 기획단 프로그램을 운영.

#### [예시]

- 충북인터넷방송국 연계 청소년 시민기획단 운영: 어린이와 청소년이 만화/웹툰/유튜브/게임/웹/앱 등의 미디어를 추천하고 미디어 문화를 비평하는 웹사이트/블로그/소셜 미디어/팟캐스트/유튜브 채널 기획과 운영 등.
- 대학생 봉사/멘토링 프로그램 연계 운영.

- 예시 g. 특별 프로그램 : 시민기획단, <도전! 나도 충북의 청소년 웹툰 작가>

시민 기획단은 학생 주도 미디어 제작 및 기획 실행 프로그램이다. <도전! 나도 충북의 청소년 웹툰 작가> 프로그램은 청소년들이 직접 웹툰 플랫폼을 운영하는 프로그램이다. 매 학기 모집을 통해 웹툰 작가 플랫폼 운영진이 선정된다. 운영진은 작품을 접수하고, 청

탁하고, 심의 및 편집과정을 통해 공유하고 댓글 관리를 하는 과정을 가진다. 자신이 직접 작품을 제작하여 업데이트를 할 수도 있다. 운영진은 웹툰 플랫폼 운영 및 편집진 경험을 통해 웹툰의 생산과 소비, 공유 과정에서 미디어 사용자와 플랫폼 운영자들이 기억해야 할 점을 체험하고 이해한다.

<표 24> 특별 프로그램, 시민기획단 예시

<b>과정명</b>	도전! 나도 충북의 청소년 웹툰작가		
<b>대상</b>	초·중등학생		
<b>수업형태</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input checked="" type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
<b>프로그램 시수</b>	상시 활동		
<b>프로그램 목표</b>	. 이 프로그램을 통해 참여자들은 웹툰과 관련된 미디어 리터러시 수업과 웹툰 플랫폼 운영 체험을 통해 웹툰의 제작과 플랫폼 운영, 소비 과정의 미디어 리터러시를 경험을 통해 이해한다. 이 시간은 웹툰 작가가 기억해야 할 윤리와 책무 및 시민성에 대해 이해하고, 사용자의 윤리에 대해서도 이해하는 시간이 된다.		
<b>활동의 구성</b>			
	<b>주제명</b>	<b>수업</b>	<b>기획</b>
1	웹툰에 대해 이야기하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰에 대한 자신의 관심에 대해 이야기하기</li> <li>• 웹툰 플랫폼에 대해 이야기 나누기</li> <li>• 웹툰 산업에 종사하는 다양한 직군의 역할에 대해 알아보기</li> </ul>	역할 탐색하기
2	웹툰 미학과 형식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 정의와 형식적 특성을 알아본다.</li> <li>• 웹툰 작품들을 탐색하며 장르와 형식을 살펴본다.</li> <li>• 간단한 이야기를 웹툰 콘티 형식으로 만들어 본다.</li> <li>• 글과 웹툰, 만화 사이의 공통점과 차이점을 이야기한다.</li> </ul>	역할 분담하기
3	웹툰 문화, 무엇이 문제일까	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰 문화의 문제에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>• 저작권 존중이 왜 중요한지 이야기한다.</li> <li>• 댓글 문화에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	웹툰 플랫폼 기획에서 저작권 및 댓글에 대한 운영안 만들기
4	웹툰과 혐오	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 논란이 된 웹툰에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	작품 편집 및

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 표현 및 스토리텔링에서 문제가 되는 부분을 분석한다.</li> <li>• 세계시민의식 관점에서 지양해야 될 웹툰 표현 및 서사를 알아본다.</li> </ul>	접수와 심사에서 주의깊게 볼 점, 작가에게 안내할 부분을 작성한다.
5	웹툰의 등급	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 등급기준에 대해 살펴본다.</li> <li>• 해외의 영상물 등급기준을 점검하면서 한국과 다른 점, 참고할 점을 이야기한다.</li> <li>• 등급제도의 목적에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	웹툰 기획안에서 심의 및 등급분류에 대한 사항을 정리한다
6	웹툰 제작 과정(1)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 제작 과정을 알아본다.</li> <li>• 전반적인 기획에서 제작에 이르는 과정을 살펴본다.</li> </ul>	웹툰 기획안을 작성한다.
7	웹툰 제작 과정(2)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 스토리텔링 과정을 경험한다.</li> <li>• 시놉시스 및 캐릭터 설정, 스토리 작업을 짧게 진행한다.</li> </ul>	웹툰 스토리작업을 완성한다.
8	웹툰 제작 과정(3)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰의 작화를 경험한다.</li> <li>• 콘티 작성</li> <li>• 디지타이저나 스마트기기를 사용하여 간단한 웹툰을 제작한다.</li> </ul>	웹툰을 작품으로 완성한다.
9	웹툰 공유하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 웹툰 플랫폼의 구성을 살펴본다.</li> <li>• 어떤 방식으로 구성하면 효과적일지 이야기를 나눈다.</li> </ul>	완성된 웹툰을 공유한다.
10 ~	나는 웹툰 기획자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 본격적으로 웹툰 플랫폼 운영에 대해 알아본다.</li> <li>• 작품 접수, 심의 및 등급관리, 저작권</li> <li>• 댓글 관리</li> <li>• 건강한 웹툰 플랫폼 운영을 위한 방향성에 대해 토의한다.</li> </ul>	웹툰 기획단으로서 본격적 활동을 시작한다.

② 고교학점제 등에 따른 학교 교육의 새로운 수요를 충족하기 위한 프로그램  
고교 선택 과목 증가 및 고교학점제를 대비하여, 진취적인 프로그램의 실험이 적극적으로 일어날 수 있도록 다양한 프로그램을 운영.

[예시]

- 고등학교가 단독으로 혹은 여러 학교의 연합으로 운영하는 미디어 관련 선택 과목의 장소 및 기기 대여
- 고등학교와 센터가 함께 협의하여 운영하는 미디어 관련 선택 과목 프로그램
- 센터가 미디어 관련 선택 과목 프로그램을 개설하고 고등학교에서 학생들을 보내는 프로그램
- 고교-대학 연계 프로그램을 센터가 함께 기획하여 운영하는 프로그램
- 고등학교로 찾아가는 프로그램 등.

- 예시 h. 특별 프로그램 : 데이터 리터러시 교육 프로그램

- 데이터 스토리텔링 중심의 융·복합 데이터 리터러시 교육

데이터 스토리텔링의 경우 작품 자체가 학습을 위한 통합적 경험이 된다. 학생들은 하나의 내러티브 안에서 다양한 탐구문제를 발견할 수 있으며, 데이터 문학과 데이터 저널리즘은 데이터 리터러시의 핵심 개념, 언어와 관련하여 이야기할 수 있다. 그 외에 작품과 관련된 다양한 데이터 리터러시 이슈에 대해 탐색할 수 있다.

아래는 데이터 스토리텔링 데이터를 중심으로 구성된 사례이다.

<표 25> 데이터 스토리텔링 중심의 융·복합 데이터 리터러시 교육 프로그램 예시

데이터 스토리텔링			
통합원리	작품 중심 이해중심 교육과정	통합 교과/영역	융·복합
총 시수	10차시	유형	작품 중심 프로그램
수업 대상	중, 고등학생	데이터 리터러시 수행 목표	데이터 스토리텔링의 원리와 방법 이해/ 비판적 분석과 평가 / 데이터 가치 탐색
수업 목표	데이터와 스토리의 중요성을 이해한다. 데이터 시각화의 원리와 방법을 이해하고 효과적인 시각화 방법을 선택할 수 있다. 청중을 인식하고 청중의 주목을 이끌 수 있는 방법을 탐색한다. 스토리를 기획하고 디자인할 수 있는 역량을 증진한다. 스토리를 전달하고 공유할 수 있다.		

데이터 스토리텔링은 데이터로 스토리를 말하는 것으로 기존의 '데이터 보여주기'에서 '데이터로 스토리를 전달하기'에 초점을 두는 것이다. 구체적으로 데이터를 수집 및 분석하고, 스토리를 기획 및 설계하여 데이터 시각화를 활용하여 스토리를 전달하는 것이다. 대부분 사람들은 데이터로 스토리를 표현하는 데 친숙하지 않으며 안 좋은 데이터 시각화는 어디든 존재한다. 데이터 경제 시대에 데이터로 자신의 생각과 느낌을 효과적으로 표현할 수 있다면 의사소통 및 협력 뿐만 아니라 창의적 문제해결에도 큰 도움이 될 것이다. 또한, 비판적으로 데이터를 평가하고 개인정보 보호 등과 같은 윤리적인 측면을 고려한 데이터 스토리텔링 교육이 필요하다.

교재: Knafllic(2016), 데이터 스토리텔링



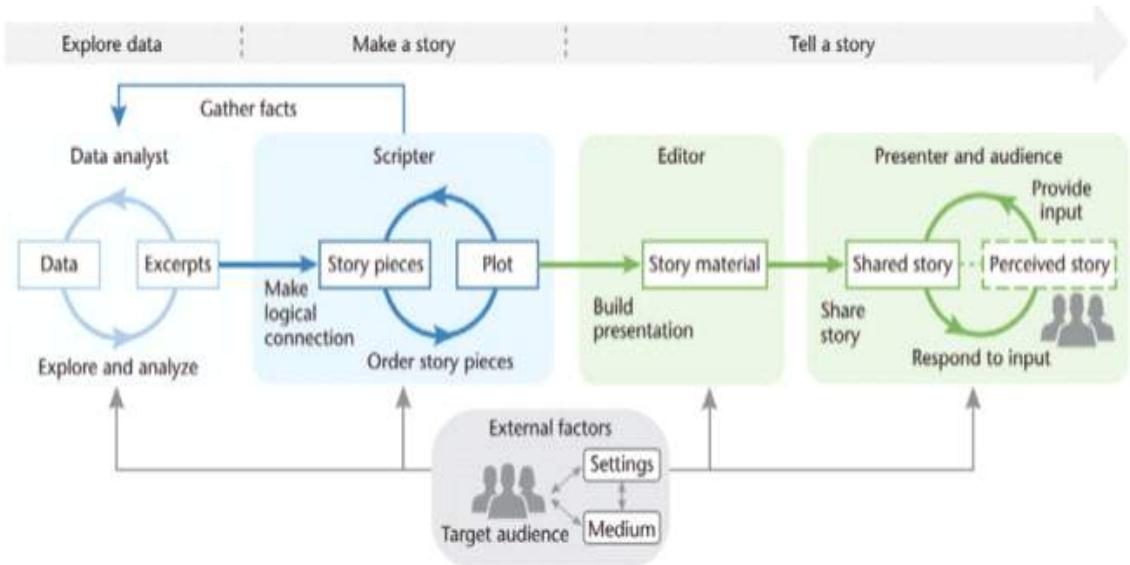
[그림 80] 데이터 스토리텔링의 구성요소

(출처: 김민정, 2020, p. 46)

#### 수업의 구성

	주제명	수업 내용	관련 교과
1	데이터 스토리텔링이란?	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 스토리텔링의 개념 및 구성요소</li> <li>데이터 스토리텔링의 유형</li> <li>데이터 스토리텔링 절차</li> </ul>	수학 국어 미술
2	데이터 스토리텔링 사례	<ul style="list-style-type: none"> <li>숫자들을 직접 보여준 사례</li> <li>간단한 막대 그래프 사례</li> <li>100% 누적 수평 막대 그래프 사례</li> <li>경사 그래프 사례</li> </ul>	국어 수학
3	데이터 스토리텔링의 원리 1: 상황 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>해당 상황 이해(데이터, 스토리, 청중)</li> <li>빅아이디어 생성</li> <li>누가, 무엇을, 어떻게 구체적으로 고려</li> </ul>	미술

4	데이터 스토리텔링의 원리 2: 적절한 시각화 표현 선택	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 시각화 방법</li> <li>간단한 텍스트, 산점도, 표, 선 그래프, 히트맵, 목표 그래프, 시각화 영역</li> <li>수직 막대, 수평 막대, 누적 수직 막대, 누적 수평 막대 그래프</li> </ul>	수학
5	데이터 스토리텔링의 원리 3: 잡동사니 제거	<ul style="list-style-type: none"> <li>게슈탈트의 원리(근접성, 유사성, 공통성, 완결성, 연속성, 연결성)</li> <li>차트 제목을 강조하지 마라</li> <li>차트 경계와 그리드라인 제거</li> <li>데이터 마커 제거</li> <li>여러 선별로 색상의 차이를 제거</li> <li>선에 직접 라벨 표시</li> <li>일치하는 색상 사용</li> </ul>	미술
6	데이터 스토리텔링의 원리 4: 청중 주목 끌기	<ul style="list-style-type: none"> <li>기억 메커니즘(단기기억, 장기기억)</li> <li>사전 주목을 끄는 속성(색상, 볼드체, 이탤릭체, 크기, 빈 줄, 아웃라인, 언더라인)</li> </ul>	과학 국어
7	데이터 스토리텔링의 원리 5: 설계자처럼 생각	<ul style="list-style-type: none"> <li>행동유동성</li> <li>접근성</li> <li>심미학</li> <li>채택</li> </ul>	과학 국어 미술
8	데이터 스토리텔링의 원리 6: 스토리 전달	<ul style="list-style-type: none"> <li>스토리의 마법</li> <li>스토리텔링과 연극, 영화, 애니메이션</li> <li>청중과 공감</li> <li>스토리 구성(시작, 중간, 결말)</li> <li>반복의 힘</li> <li>명확한 스토리 전략(수평 로직, 수직 로직)</li> </ul>	국어 예술
9	데이터 시각화 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>구글 스프레드 시트</li> <li>타블로(Tableau)</li> <li>R, 파이썬, D3.js(자바스크립트)</li> <li>Adobe cloud</li> </ul>	국어 미술
10	데이터스토리텔링 개발	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 미디어를 활용하여 개발.</li> <li>공유 및 비평.</li> </ul>	국어 미술



[그림 81] 데이터 스토리텔링의 절차

(출처: Lee et al., 2015, p. 86)

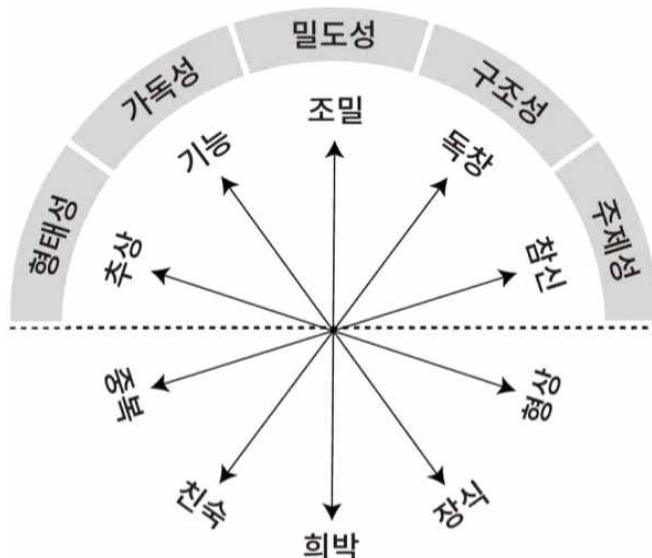
<표 26> 데이터 스토리텔링 중심의 데이터 리터러시 교육 프로그램 예시(초등학생용)

데이터 스토리텔링(data storytelling)	
학습 주제	데이터 스토리텔링 유형
대상 학년	초등학교 3,4 이상
관련 교과	국어, 미술, 사회
기대하는 학습결과	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 스토리텔링 유형을 말할 수 있다.</li> <li>특정한 데이터 스토리텔링을 선호하는 이유를 말할 수 있다.</li> <li>데이터 스토리텔링의 사례를 찾고 그 특징에 관한 글을 쓸 수 있다.</li> </ul>
주요 학습내용	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 스토리텔링 유형</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>Seven Genres</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Magazine Style</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Annotated Chart</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Partitioned Poster</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> <div style="text-align: center;"> <p>Flow Chart</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Comic Strip</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Slide Show</p> </div> <div style="text-align: center;"> <p>Film/Video/Animation</p> </div> </div> <p>[그림 82] 데이터 스토리텔링의 유형 (출처: 김민정, 2020, p. 48)</p>
교수학습 자료	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각화 자료</li> </ul>

<b>및 준비 사항</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 데이터 스토리텔링을 다룬 미디어 작품, 콘텐츠들</li> </ul>
<b>수업진행 방식</b>	작품 감상, 비교 감상, 이야기 나누기, 글쓰기
<b>지도상의 유의점</b>	데이터 스토리텔링의 사례 특징을 다음의 데이터 시각화 분석 측정모형을 통해서도 분석할 수 있음을 설명한다.
<b>평가의 방향</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 데이터 스토리텔링 사례를 보고 데이터가 표현하고 있는 스토리에 대해 이야기할 수 있는가?</li> <li>데이터 시각화 분석 측정모형을 이해하고 있는가?</li> </ul>

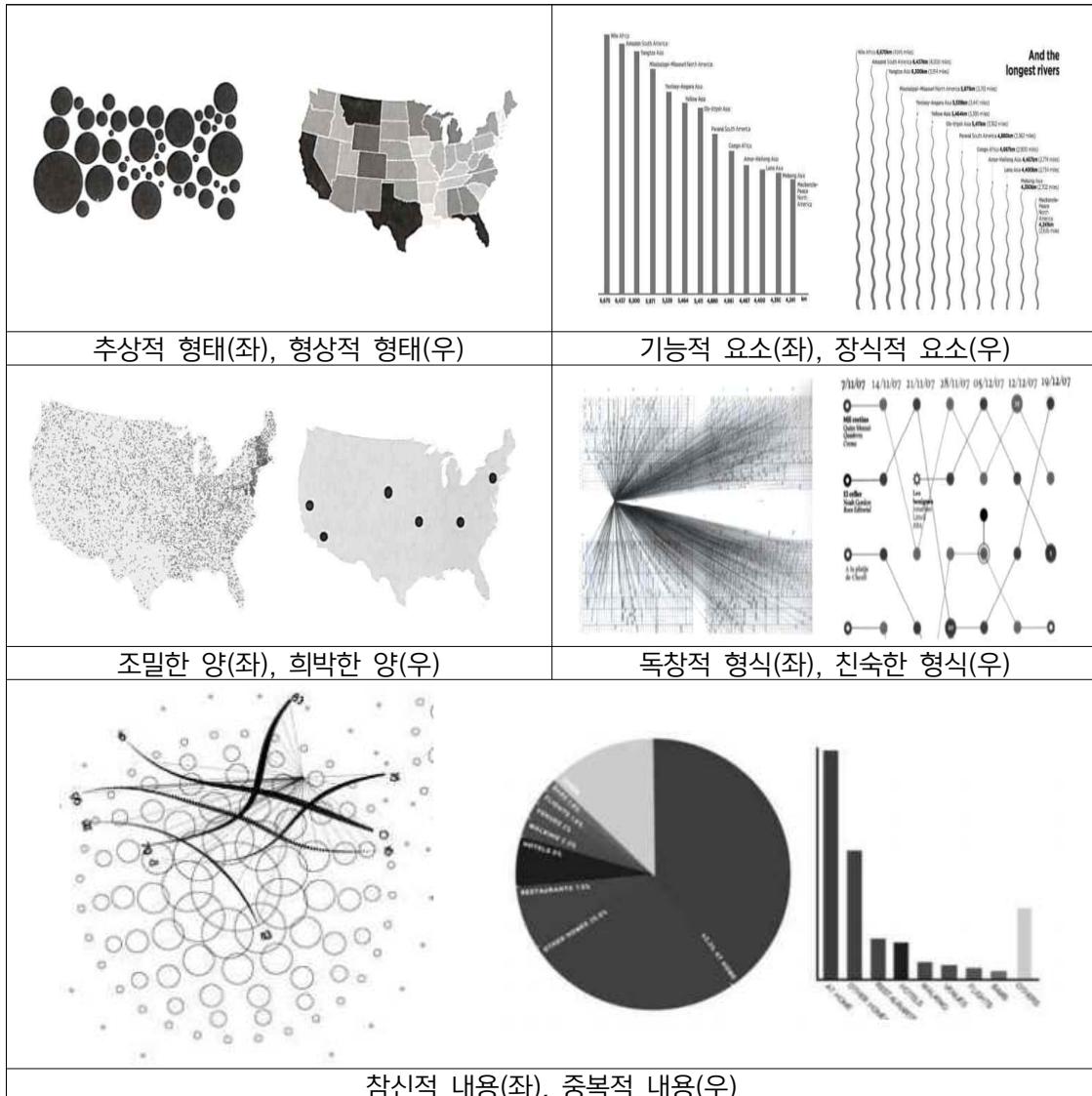
■ 데이터 시각화 분석 측정모형

데이터 시각화 측정모형은 형태성(추상과 형상), 가독성(기능과 장식), 밀도성(조밀과 희박), 구조성(독창과 친숙), 주제성(참신과 중복)으로 구성되어 있는데 이러한 다섯 가지 영역을 기반으로 다양한 시각화 사례를 측정·분석할 수 있다.



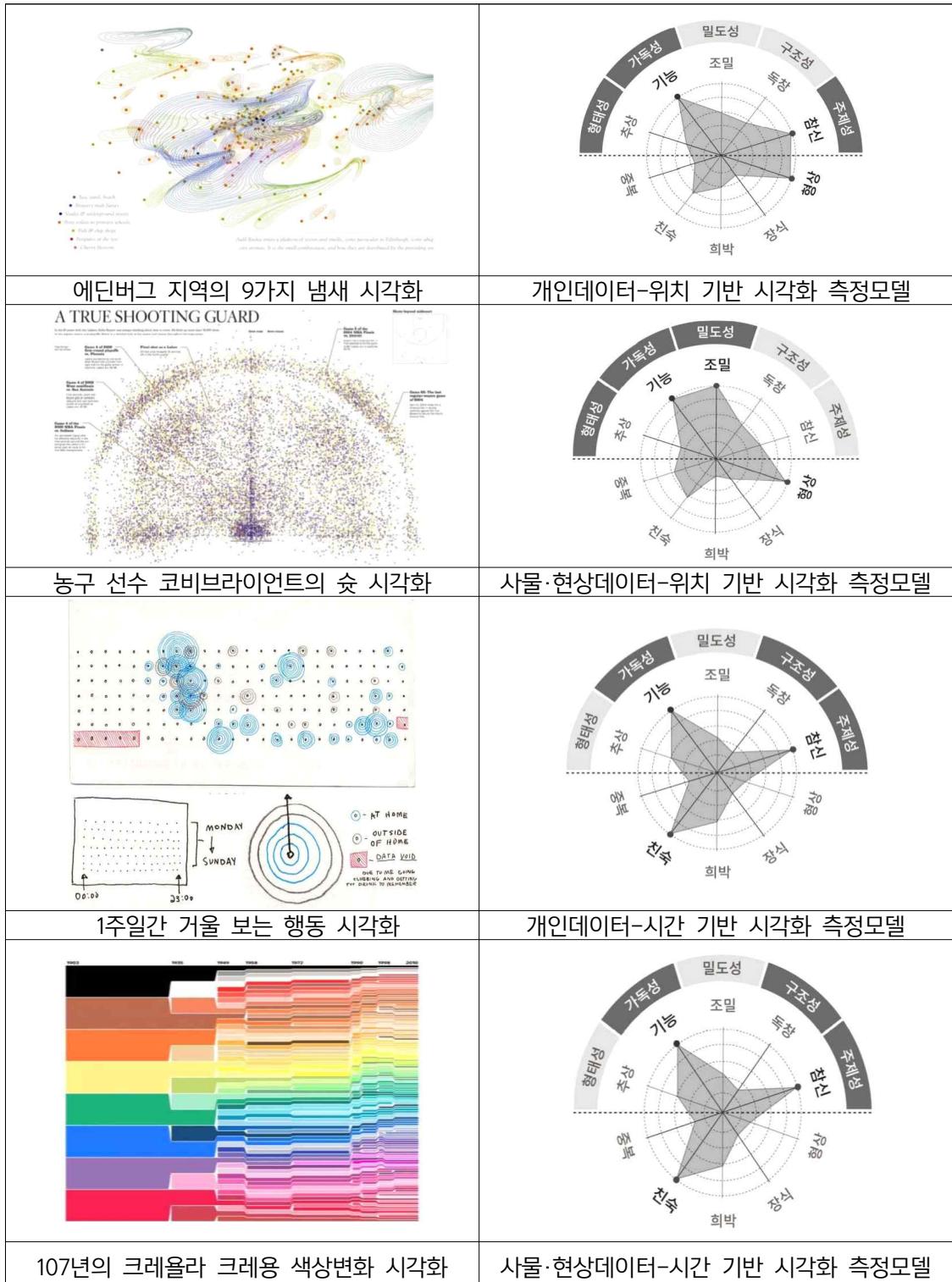
[그림 83] 알베르토 카이로의 데이터 시각화 측정모형

(출처: 권지혜 외, 2019, p. 226)



[그림 84] 데이터 시각화 측정모형 예시

(출처: 권지혜 외, 2019, pp. 227-228)



[그림 85] 위치 및 시간 기반 시각화와 시각화 측정모형 예시

(출처: 권지혜 외, 2019, pp. 228-231)

- 데이터 리터러시: 스토리, 데이터, 시각화 수업 모델



# 데이터 리터러시: 스토리,



## 기대하는 학습 결과

- 이 활동을 통해 학생들은
- 신문, 방송, 영화 등의 데이터 시각화 작품 감상활동 및 작가 연구를 통해 작품에 담긴 정치·경제·사회·문화적 배경을 이해할 수 있습니다.
  - 데이터 시각화의 원리와 방법에 대한 탐구를 통해 데이터의 가치를 이해하고, 데이터 리터러시 능력을 키울 수 있습니다.
  - 데이터 시각화 사례와 데이터 시각화 방법 탐색을 통해 데이터 과학과 데이터 예술에 대한 이해를 높일 수 있습니다.
  - 데이터 시각화 앱 개발 및 배포를 통해 사회문제를 인식하고, 비판적으로 의사소통할 수 있습니다.



## 기본 활동 : 데이터시각화 작품 감상하기

1. 데이터 시각화의 기원인 동굴벽화를 살펴봅니다. 이에 대하여 자신이 알고 있는 정보에 대해 이야기를 나눕니다.
2. 언어 정보의 시각화(문자와 숫자) 작품과 지리정보 시각화 작품을 감상합니다. 이러한 작품을 신문, 방송, 영화, 애니메이션, 그래픽 노블 등에서 찾아보고 비교 감상하면 좋습니다.
3. 작품의 배경, 이야기의 흐름, 그리고 데이터 시각화 방법을 탐색하면서 작품의 주제에 대해 이야기를 나눕니다. 인상깊었던 장면에 대한 개인적 감상에 대해 이야기를 나눕니다.



## 심화 활동: 데이터 읽기와 보기

데이터 시각화의 원리를 생각하면서 시각화 특성에 대해 이야기를 나눕니다. 작품에서 효과적으로 표현된 스토리와 데이터는 각각 어떤 부분입니까? 특히 읽는 데이터에서 보는 데이터로 작품이 표현되었습니까?

2. 작품 속에서 데이터 시각화의 확장이 반영된 부분을 찾아봅시다. 데이터 과학(명확한 데이터 표현과 재현)과 데이터 예술(데이터 추상화)은 각각 어떻게 반영되었습니까?
3. 인포그래픽 디자인과 스토리텔링을 위한 데이터 시각화 비교하면서 데이터 문학의 특성을 찾아봅시다. 데이터 저널리즘에서 표현된 데이터 과학과 데이터 문학의 공통점을 찾아봅시다. 데이터문학(스토리텔링)은 어떻게 반영되었습니까?
4. 데이터 스토리텔링은 통상적인 데이터 시각화와 차이가 있습니까? 이러한 차이를 만드는 이유는 무엇입니까?

# 데이터, 시각화



## 탐구 활동: 스토리텔링 데이터 시각화

- 작품 속에서 데이터를 선정하여 이와 관련하여 조사 를 진행합니다. 공공데이터를 검색하는 방법을 알아 보고, youtube, 블로그, 소셜 미디어 등에서 데이터 와 관련된 스토리 등을 찾아보고 작품의 스토리를 탐색합니다. 여러분이 말하고자 하는 스토리는 무엇 입니까.
- 데이터를 토대로 사실 기반 스토리를 써 봅시다. 스토리를 편집하고 시각화 작품으로 제작합니다. 데이터 과학, 데이터 예술, 그리고 데이터 문학의 특성이 반영되었습니까?



## 선택 활동 및 적용활동: 시각화 앱 만들기

- 스토리텔링 시각화 작품을 공유하기 위해서 시각화 앱을 제작합니다. 먼저 비슷한 시각화 앱을 찾아보고 강점과 약점을 분석합니다. 데이터 스토리텔링을 위한 앱을 기획하고, 기초적인 구성으로 앱을 개발합니다. 개발한 앱을 친구들에게 먼저 보여주고 피드백을 받습니다. 피드백을 반영하여 앱을 수정하고 최종적으로 앱을 공유합니다. 공유를 위해서 다음의 사항을 고려합니다.
  - 공유된 스토리(shared story)와 인식된 스토리 (perceived story)의 차이를 이해합니다. 여러분의 스토리는 누구(audience)를 대상으로 합니까?
  - 시각화 앱을 배포하는 방법을 탐색합니다. 소셜 미디어, 블로그, youtube, 메타버스(제페토, ifland, 노블록스, 포트나이트 등)
  - 추후 지속적인 앱 관리를 통해 앱 이용자의 반응을 탐색하고 문제점을 분석합니다.



## 지도상의 유의점

- 활동 시간: 2~4시간
- 이 수업은 프로젝트 수업 또는 탐구수업으로 구성할 수 있습니다. 학생들이 스스로 데이터를 선택하여 스토리텔링 데이터 시각화 를 하는 전 과정에 있어서 어떤 데이터를 선택하고 스토리 구성 방식을 선정하는 데에 도움이 됩니다.
- 데이터 시각화는 시각화 앱 만들기에 비해 시간이 적게 걸리므로 공동 활동 으로 하고 시각화 앱 만 들기는 선택할 수 있습니다.
- R, python, 엑셀 이외에 도 시각화 앱을 위한 Shiny, Power BI, D3.js 등을 활용할 수 있습니다.

### ③ 교원 교육 프로그램

충북학교미디어교육센터의 주 이용 대상은 유아 및 초중고등학교 학생들이지만, 학생들이 평소 학교 교육과정과 연계하여 학교에서 미디어 교육을 받을 수 있도록 교원교육을 제공하는 기능도 수행할 수 있다. 이에 기초와 심화 프로그램의 예시를 제공한다.

#### - 예시 i. 교원 교육 프로그램: 기초

이 프로그램은 미디어 리터러시 교육을 처음 시작하는 교원을 위한 기초 교육이다. 미디어 리터러시 교원 교육은 교육부에서 도출한 미디어 리터러시 교육자 역량을 토대로 구성할 수 있다. 미디어 리터러시를 진행하는 교사들은 기본적인 교수학습 및 행정 역량을 토대로 하고 있어, 미디어 리터러시 및 수업에 관련된 역량을 중심으로 기초 과정을 이수할 수 있다. 이 프로그램은 직무 연수로 구성될 수 있다. 기초 집합 연수를 바탕으로 심화연수는 온라인 연수와의 블렌디드 러닝으로 진행하여 교원 역량을 심화할 수 있다.

<표 27> 미디어 리터러시 교원 교육 입문 과정 예시

과정명	미디어 리터러시 교육 입문 과정		
대상	교사		
수업형태	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
프로그램 시수	8회 (각 2차시, 15학점)		
프로그램 목표	미디어 리터러시 교육에 대해 이해하고 미디어 리터러시 교육자를 위한 기초 역량을 함양한다.		
활동의 구성			
주제명	수업	연수 형식	
1 미디어 리터러시의 이해	<ul style="list-style-type: none"><li>• 미디어 리터러시의 개념과 정의를 알아 본다.</li><li>• 미디어 리터러시 교육의 필요성에 대해 탐색한다.</li><li>• 미디어 리터러시의 역사를 탐색하며 변화하는 미디어 리터러시의 양상을 탐색 한다.</li></ul>	강의	
2 미디어 리터러시 교육의 핵심개념 (1)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념을 살펴보고 이해한다.</li></ul>	강의	
3 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념 (2)	<ul style="list-style-type: none"><li>• 핵심 개념이 적용되는 미디어 리터러시 교육의 사례를 이해하고 적용방안을 모색한다</li></ul>	사례 탐색 및 실행	

4	미디어 리터러시교육과 핵심역량	<ul style="list-style-type: none"> <li>해외 사례를 통해 21세기 핵심역량으로서의 미디어 리터러시 교육의 중요성을 살펴본다.</li> <li>해외 교육과정에서의 미디어 리터러시 교육 적용 방식을 살펴본다.</li> </ul>	강의
5	국가교육과정과 미디어 리터러시교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>국가교육과정 안에서 미디어 리터러시 교육을 살펴본다.</li> <li>미디어 리터러시 교육을 위한 수업을 구상한다.</li> </ul>	강의 및 실행
6	미디어 리터러시교육 사례 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 미디어 리터러시 교육의 사례를 공유한다.</li> </ul>	전문가 특강
7	융합적 미디어리터러시 교육과정 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>미디어 리터러시 교육을 위해 교과 통합적 교육과정 재구성을 경험한다.</li> </ul>	실행
8	라운드 테이블: 미디어 리터러시 교육자 역량 토의	<ul style="list-style-type: none"> <li>결과물을 공유하고 상호 피드백한다.</li> <li>미디어 리터러시 교육자 역량에 대해 토의한다.</li> </ul>	공유 토의토론

<표 28> 데이터 리터러시 교사 교육 입문 과정 예시

과정명	데이터 리터러시 교육 입문 과정		
대상	교사		
수업형태	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
프로그램 시수	8회 (각 2차시, 15학점)		
프로그램 목표	데이터 리터러시 교육에 대해 이해하고 데이터 리터러시 교육자를 위한 기초 역량을 함양한다.		
활동의 구성			
	주제명	수업	연수 형식
1	데이터 리터러시(data literacy)의 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 리터러시의 개념과 정의를 알아 본다.</li> <li>데이터 리터러시의 필요성에 대해 탐색 한다.</li> <li>데이터 리터러시의 가치와 데이터 리터러시의 발전과정을 탐색한다.</li> </ul>	강의 및 토론
2	데이터 리터러시의 핵심개념과 비판적 사고(critical thinking)	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 리터러시의 핵심 개념을 이해하고 비판적 사고를 적용한 비판적 데이터 리터러시를 이해한다.</li> </ul>	강의

3	데이터 리터러시의 핵심개념과 계산적 사고 (computational thinking)	<ul style="list-style-type: none"> <li>계산적 사고가 적용되는 데이터 리터러시의 사례를 이해하고 활용방안을 모색 한다</li> </ul>	사례 탐색 및 실행
4	데이터 리터러시와 데이터 사회	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 사회에서의 데이터 리터러시의 중요성을 살펴본다.</li> <li>데이터 사회를 대비하기 위한 해외의 데이터 리터러시 교육 방식을 살펴본다.</li> </ul>	강의
5	데이터 리터러시와 데이터 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 기술을 활용한 데이터 리터러시 교육을 살펴본다.</li> <li>데이터 기술을 적용한 데이터 리터러시 교육을 위한 수업을 구상한다.</li> </ul>	강의 및 실행
6	데이터 리터러시 교육 사례 공유	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 데이터 리터러시 국내·외 교육의 사례를 공유한다.</li> </ul>	전문가 특강
7	데이터 리터러시 측정 도구 개발하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 리터러시 측정을 위해 측정 도구를 개발한다.</li> </ul>	실행
8	데이터 리터러시 교육평가	<ul style="list-style-type: none"> <li>데이터 리터러시 교육을 평가하고 상호 피드백한다.</li> <li>데이터 리터러시 교육에 대해 토의한다.</li> </ul>	공유 토의토론

- 예시 j. 교원교육 프로그램: 심화

이 프로그램은 미디어 리터러시 교육을 심화해서 진행하는 교원을 위한 심화 교육이다. 교원교육은 입문과정 이후 다양한 프로그램을 개설하여 전문 분야별로 교원들이 참여할 수 있도록 안내한다. 이 프로그램은 디지털 미디어 리터러시 교육 진행을 위한 교원들을 위한 워크숍이다.

<표 29> 미디어 리터러시 교원교육 심화 과정

과정명	미디어 리터러시 교육 심화 과정		
대상	교사		
수업형태	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
프로그램 시수	8회 (각 2차시, 15학점)		
프로그램 목표	디지털 미디어 리터러시 교육에 대해 이해하고 디지털 시민성 교육 기획 및 실행을 위한 기초 역량을 함양한다.		
활동의 구성			
주제명	수업		연수 형식

1	디지털 문화와 리터러시	<ul style="list-style-type: none"> <li>현대 디지털 문화의 특성에 대해 이해한다.</li> <li>미디어의 발전 방향과 미래를 예측한다.</li> <li>현재 미디어 리터러시 교육의 핵심 이슈를 살펴본다.</li> </ul>	강의
2	디지털 미디어, 청소년 문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 미디어를 활용하는 다양한 청소년 문화를 탐색한다.</li> <li>다양한 청소년 미디어 활용 양상을 살펴보며 경험담과 교육적 필요에 대해 토의한다.</li> </ul>	강의 토의 토론
3	디지털 발자국과 미디어 관리 교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 발자국의 개념과 사례를 살펴본다.</li> <li>디지털 미디어 안에서 자기관리하는 방법을 알아본다.</li> <li>학생들의 미디어 관리에 대해 이야기하고 학교에서 지켜야 할 사항을 알아본다.</li> </ul>	강의
4	디지털 아동권리	<ul style="list-style-type: none"> <li>유엔아동권리협약 일반논평 제 25조에 대해 이해한다.</li> <li>디지털 상황에서 침해되는 아동권리에 대해 살펴보고 교육 방안을 탐색한다.</li> </ul>	강의 사례 공유
5	디지털 시민교육	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 시민성에 대해 이해한다.</li> <li>디지털 시민교육의 사례를 살펴보고, 다양한 미디어 상황에서의 적용 방안을 탐색한다.</li> </ul>	강의 사례 공유
6	디지털 미디어와 혐오문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 미디어 속 혐오문화를 살펴본다.</li> <li>청소년들이 접한 다양한 혐오상황을 탐색하고 이를 위한 교육 방안을 알아본다.</li> </ul>	강의 토의 토론
7	디지털 미디어 수업 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 미디어 수업안을 구성한다.</li> <li>공유 및 피드백을 진행한다.</li> </ul>	실행 공유 및 토의
8	미래의 디지털 미디어	<ul style="list-style-type: none"> <li>인공지능, 메타버스 등 변화하는 미디어 환경에서 적용될 미디어 리터러시에 대해 알아본다.</li> </ul>	전문가 특강

<표 30> 데이터 리터러시 교원교육 심화 과정

<b>과정명</b>	데이터 리터러시 교육 심화 과정		
<b>대상</b>	교사		
<b>수업형태</b>	<input checked="" type="checkbox"/> 오프라인 과정 <input type="checkbox"/> 온라인 과정 <input type="checkbox"/> 동영상(사전 제작된 영상)		
<b>프로그램 시수</b>	8회 (각 2차시, 15학점)		
<b>프로그램 목표</b>	비판적 데이터 리터러시 교육에 대해 이해하고 디지털 시민성 교육 기획 및 실행을 위한 데이터 역량을 함양한다.		
<b>활동의 구성</b>			
	<b>주제명</b>	<b>수업</b>	<b>연수 형식</b>
1	데이터 문화와 비판적 데이터 리터러시	<ul style="list-style-type: none"> <li>현대 데이터 문화의 특성에 대해 이해한다.</li> <li>데이터의 발전 방향과 미래를 예측한다.</li> <li>현재 비판적 데이터 리터러시 교육의 핵심 이슈를 살펴본다.</li> </ul>	강의
2	빅데이터, 마이데이터, 청소년 문화	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 데이터를 활용하는 다양한 청소년 문화를 탐색한다.</li> <li>다양한 청소년 빅데이터 및 마이데이터 활용 양상을 살펴보며 경험담과 교육적 필요에 대해 토의한다.</li> </ul>	강의 토의 토론
3	디지털 데이터 측정 및 분석	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 데이터의 측정 및 분석 개념과 사례를 살펴본다.</li> <li>디지털 데이터의 측정 및 분석 방법을 알아본다.</li> </ul>	강의
4	데이터 윤리	<ul style="list-style-type: none"> <li>유엔아동권리협약 일반논평 제 25조에 대해 이해한다.</li> <li>학생들의 데이터 관리에 대해 이야기하고 학교에서 지켜야 윤리를 알아본다.</li> </ul>	강의 사례 공유
5	디지털 시민성과 데이터 사회	<ul style="list-style-type: none"> <li>디지털 시민성과 데이터 사회에 대해 이해 한다.</li> <li>디지털 시민교육의 사례를 살펴보고, 다양한 데이터 사회에서의 적용 방안을 탐색한다.</li> </ul>	강의 사례 공유

6	디지털 시민성과 데이터 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 시민성과 데이터 기술을 살펴본다.</li> <li>• 청소년들이 접한 다양한 데이터 기술을 탐색하고 디지털 시민성 함양을 위한 데이터 기술 교육 방안을 알아본다.</li> </ul>	강의 토의 토론
7	비판적 데이터 리터러시 수업 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비판적 데이터 리터러시 수업안을 구성한다.</li> <li>• 공유 및 피드백을 진행한다.</li> </ul>	실행 공유 및 토의
8	미래의 데이터 사회와 기술	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양자컴퓨팅, 뉴로모픽 칩, 사물인터넷, 블록체인 등 변화하는 데이터 사회에서 적용될 데이터 기술에 대해 알아본다.</li> </ul>	전문가 특강

데이터 과학 및 비판적 데이터 리터러시 등 새롭게 부각되고 있는 다양한 주제의 교사 교육 프로그램도 아래와 같이 제공할 수 있다.

<표 31> 데이터 과학 교원교육 심화 과정

영역	교과목	교과 내용
교육 목적	데이터 과학 핵심개념	데이터 과학 핵심개념을 중심으로 교육과정 및 교육평가 설계의 방법을 살펴보고 실제 사례를 통해 교육과정 및 교육평가 설계의 방향을 살펴본다.
	뉴 미디어와 새로운 데이터 과학 교육	메타버스, VR, AR 등 뉴 미디어의 발달 방향을 살펴보고 이것이 텍스트, 음성, 동영상, 네트워크 등 다양한 데이터 형식과 연결되는 형태를 분석한다.
교육 과정	이해중심 교육과정과 데이터 과학	이해중심 교육과정이 데이터 과학 교육에서 적용되는 사례를 살펴보고, 데이터 과학을 기반으로 하는 교육과정 및 교육평가를 살펴본다.
	통합적 교육과정 운영을 위한 데이터 플랫폼 관리	통합적 교육과정 운영에서 데이터 플랫폼(예, K-에듀 통합플랫폼)과 관련된 문제점들을 살펴보고 이를 극복하는 방향 사례를 살펴보고 토의한다.
수업	학교 교육과정에서의 데이터 과학 교육을 위한 교육과정 재구성	학교 교육과정에서의 다양한 맥락을 고려하여 데이터 과학 교육을 운영할 수 있는 교육과정 재구성의 방향과 사례를 살펴본다.
	데이터 문화와 데이터 과학 수업 기획	학생의 생활 경험 속 데이터 문화(생산, 수집, 분석, 해석, 소비)를 알아보고 이러한 데이터 문화를 중심으로 데이터 과학 수업을 기획한다.
수업	교과 중심 데이터 과학 수업	국어, 영어, 수학, 과학, 사회, 미술, 음악, 체육 등 특정 교과를 중심으로 한 데이터 과학 교육 중 데이터 시각화 사례를 중점적으로 살펴본다.
	데이터 과학 교육을 위한 프로젝트(또는 탐구) 수업	데이터 과학 교육을 위한 프로젝트(또는 탐구) 수업의 다양한 유형을 알아보고 경험한다.
수업	소셜 미디어와 데이터 과학 수업	소셜 미디어를 중심으로 학생 생활을 탐색하며, 이에 대한 데이터 과학 교육 사례를 살펴보고 융합 방안을 논의한다.
	21세기 핵심역량과 데이터 과학 수업	21세기 핵심역량의 다양한 논의를 통해 데이터 과학 교육의 방향과 교직원 역량 강화의 방향을 탐색한다.
교육 평가	전무적 학습공동체 운영과 팀 티칭	전문적 학습공동체에서 데이터 과학 교육을 위해 협력적으로 교육과정 및 교육평가를 운영할 방안을 알아보고 효과적 팀 티칭의 방안을 살펴본다.
	통합적 데이터 과학 교육평가 기획 워크숍	통합교육과정의 다양한 유형과 원리를 데이터 과학 교육의 사례를 통해 알아보고 다양한 맥락을 고려하여 데이터 과학 교육평리를 기획하고 이를 공유한다.
교육 평가	해외 데이터 과학 교육평가 사례	해외 데이터 과학 교육과정을 통해 데이터 과학 교육의 융합적 교육과정 조직과 운영의 실제 및 교육평가 사례를 살펴본다.
	데이터 사이언스 교육평가 기획 워크숍	숫자, 텍스트, 음성, 이미지, 동영상, 네트워크 등 다양한 데이터 유형을 중심으로 한 교육평가의 사례와 실제를 경험한다.
교육 평가	라운드 테이블: 데이터 과학 교육 운영의 문제 해결	융합적 데이터 과학 교육의 문제들을 토의하고 이에 대해 함께 이야기를 나눈다.

<표 32> 비판적 데이터 리터러시 교원교육 심화 과정

영역	교과목	교과 내용
교육 목적	비판적 데이터 리터러시 개념	비판적 데이터 리터러시 개념을 중심으로 교육의 가치와 필요성을 살펴본다.
	미래의 데이터 사회와 데이터 리터러시	양자컴퓨팅, 뉴로모픽 칩, 사물인터넷, 블록체인 등 변화하는 데이터 사회에서 적용될 데이터 기술에 대해 알아보고 비판적 데이터 리터러시의 중요성을 이해한다.
교육 과정	이해중심 교육과정과 데이터 리터러시	이해중심 교육과정이 데이터 리터러시 교육에서 적용되는 사례를 살펴보고, 비판적 데이터 리터러시를 기반으로 하는 교육과정을 살펴본다.
	통합적 교육과정과 데이터 리터러시	비판적 리터러시 교육을 위한 통합적 교육과정 운영에 관련된 문제점들을 살펴보고 이를 극복하는 방향 사례를 살펴보고 토의한다.
	교육과정 재구성과 데이터 리터러시	비판적 리터러시의 교육과정 재구성의 방향과 사례를 살펴본다.
수업	데이터 리터러시 수업 기획	(이해중심, 통합중심, 융합) 교육과정을 기반으로 비판적 데이터 리터러시 수업을 기획한다.
	교과 중심 데이터 과학 수업	국어, 영어, 수학, 과학, 사회, 미술, 음악, 체육 등 특정 교과를 중심으로 한 비판적 데이터 스토리텔링 사례를 중점적으로 살펴본다.
	액션 러닝기반 수업	비판적 데이터 리터러시 수업의 다양한 유형을 알아보고 액션 러닝 기반 수업을 진행한다.
	프로젝트 수업	소설 미디어를 중심으로 한 비판적 리터러시 프로젝트 수업을 진행하고 관련된 문제점을 탐색한다.
	디지털 시민성과 비판적 데이터 리터러시	디지털 시민성의 다양한 논의를 통해 비판적 데이터 리터러시 교육의 방향과 교직원 역량 강화의 방향을 탐색한다.
교육 평가	포용성, 협오, 그리고 팀티칭	혐오문화 속에서 소외계층을 위한 비판적 리터러시 수업 운영 방안을 알아보고 효과적 팀 티칭의 방안을 살펴본다.
	비판적 데이터 리터러시 측정	비판적 데이터 리터러시 측정방법과 측정도구 개발 방법을 살펴본다.
	비판적 데이터 리터러시 연구방법 및 통계	비판적 데이터 리터러시 연구방법을 고찰하고 데이터 리터러시 분석을 위한 통계방법을 배운다.
	비판적 데이터 리터러시 프로그램 평가	국내외 비판적 데이터 리터러시 프로그램을 사례를 살펴보고 다양한 프로그램 평가방법을 적용한다.

#### ④ 기타 센터 운영을 위한 고려 사항

- 센터의 운영 시간 및 찾아가는 방식(온라인, 오프라인) 등을 고려한 프로그램 개발과 운영이 필요함,
- 학기 중/방학 중/평일/주말/휴일/센터 방문 혹은 온라인/찾아가는 방문 프로그램을 고려할 수 있음,
- 이용 시간/주체/인원/방식에 따른 활용도를 고려한 프로그램 운영을 고려할 수 있음.

#### [예시]

- 학교미디어교육센터의 평일 낮시간/평일 저녁 시간/주말, 휴일, 학기 중/방학 중 이용 시간 고려.
- 교사 인솔-학교 단체 프로그램, 부모 동반-개별 프로그램, 부모 동반-단체 프로그램, 학생 개별 방문 프로그램(센터 방문)
- 온라인 프로그램/오프라인 프로그램 등의 이용 형태와 방식 및 시간대를 고려하여 효율적 운영을 고려한 프로그램을 기획.
- 온라인 또는 찾아가는 방문 프로그램의 경우, 이용자의 연령, 디지털 리터러시 정도 등을 고려하여 보호자 동반 학생 일대일/3인 이하/5~10인 소인수 프로그램, 학생 일대일/3인 이하/5~10인 소인수 프로그램을 기획.
- 온라인 원격 수업 체험 프로그램 (부모와 함께 하는 – 유아, 초등 저학년, 고학년 대상)
- 1회(일회성), 2~3회(1주 이내) 단기 프로그램, 4~5회(1주 혹은 1개월) 중기 프로그램, 8~12회(2~3개월) 장기 프로그램, 1박 2일(금요일 저녁~토요일 오후, 휴일 또는 방학 기간) 캠프 프로그램.
- 기초-중급-심화 프로그램.
- 교대, 사범대/사회복지학/청소년학/유아교육학/아동학/미디어커뮤니케이션학 등 관련 전공 대학생 연계 보조강사 교육을 통해 보조강사제 운영 고려.

### 다. 교육 공간, 교구, 기자재 확보 및 인력 구성 등에 대한 제언

#### 1) 효과적인 운영을 위한 교육 공간 및 교구 확보 방안

교육공간은 미디어 교육을 위한 다양한 목적에 따라 다음과 같은 공간을 구성할 수 있으며, 필요한 교구를 확보하여 비치할 수 있다.

<표 33> 효과적인 운영을 위한 교육 공간 및 교구 확보 방안

교육공간	용도
강의실	미디어 교육 전반 및 강의를 위한 공간
미디어 열람실	미디어 자료 열람 및 감상을 위한 공간. 개인 열람 및 소규모 상영이 가능한 공간.
소회의실	협력학습 및 토의를 위한 공간. 소규모 강의 및 토의, 회의 진행

	을 위한 공간.
스튜디오	촬영 및 녹음 등을 위한 공간. 팟캐스트, 뉴스, 애니메이션 등 다양한 촬영이 가능한 멀티 공간을 구성하여 미디어 창작에 도움이 되도록 구성.
극장	상영 및 공유를 위한 공간.
뉴미디어 메이커스페이스	뉴미디어 제작 및 체험을 위한 메이커스페이스.

## 2) 기자재 확보 및 운영 방안

- 미디어 리터러시 교육을 위한 기본 기자재를 다음과 같이 구성한다.

- 데스크, 의자, 책장, 서랍장, 회의용 탁자, 작업대, 수납, 전자칠판 및 화이트보드 등 기본 시설.
- PC 및 노트북, 태블릿PC 등 수업을 위한 스마트 기기, 충전함 및 부속 기자재.
- 촬영과 편집을 위한 카메라, 지향성 마이크, 조명, 삼각대, 액션캠 등의 촬영 기자재.
- 스튜디오 촬영을 위한 방송 장비.
- 작품 감상을 위한 스피커 및 VR 헤드셋, 영사 스크린, TV 등.

- 장비 운영 및 대여

- 학교미디어교육센터의 장비는 기본적으로 센터에서 활용한다.
- 단위 학교 미디어 교육을 위한 장비를 대여한다.
- 장비 활용 및 미디어 창작 교육을 위한 전문 인력을 배치해야 한다.

- 참고자료

연번	내역	제조사	모델명	단가	수량	총액	구입처
1	영사용스크린		EZ-AW2418	1010000	1	101000	나라장터
2	시네빔	LG	HU80K	2878550	1	2878550	학교장터
3	캠코더	SONY	FDR-AX100	1690000	1	1690000	나라장터
4	조명	룩스패드	43H	1300000	1	1300000	학교장터
5	액션캠	오스모	포켓	400000	6	2400000	인터넷마켓
6	이동식앰프스피커	앤틱그레이인	EG-512	652000	1	652000	학교장터
7	초지향성카메라용마이크	로데		108890	1	108890	학교장터
8	방송장비세트	OCM	A SET	75900	6	455400	학교장터
9	유선마이크	Britz	be-stm500	133400	1	133400	학교장터

1. 내역은 3D 프린터, 레이저 커팅기, 3D 펜, 종이 커팅기, 진공성형기는 명칭을 통일해 주기 바람
2. 조립형 3D 프린터인 경우 '3D 프린터(조립)-기계명' 형식으로 기재 바람  
예) 3D 프린터(조립)-CR10
3. 3D 펜의 경우 제조사, 모델명을 모르는 경우 고급형, 보급형으로 기재 가능하며, 수량은 구입 당시의 수량을 기재함
4. 행주가를 이용하여 무한상상실 전체 장비 기재 바람(학교예산으로 구입한 장비도 포함 가능)
5. 구입처는 나라장터, 학교장터, 인터넷 마켓, 수의계약(업체명), 나라장터 입찰, 학교장터 입찰 등으로 기재

[그림 86] 부산시교육청 블렌디드러닝 연구학교(부산주감초) 학교 내 무한상상실 기자재  
보유 현황

### 3) 인력 구성에 대한 제언

첫째, 미디어 리터러시 교육을 석사 과정 이상에서 전공하거나 공신력 있는 미디어 교육 연수를 일정 기간 이상 이수한 교사 중 해당 분야 전문가의 추천을 받은 파견 교사를 학교급별로 일정 인원 상시 근무하도록 하여 학생 및 교사 교육과 연구 보조를 담당하도록 한다.

둘째, 충북학교미디어교육센터의 고유 프로그램 및 미디어 교육 연구 및 센터 프로그램 평가 및 발전 방안 연구를 위한 박사급 전문 연구 인력을 1인 이상 채용 혹은 파견하여 미디어 리터러시 교육 연구 및 센터 고유의 프로그램 개발을 진행하도록 한다.

셋째, 미디어 리터러시 전문성을 갖춘 충북교육청 혹은 유관기관의 교육전문직이 1인 이상 상시 파견 근무하여 충북교육청 및 유관기관과의 협력을 담당하도록 한다.

넷째, 충북의 지역 대학 및 관련 연구소와 긴밀히 협력하여 충북학교미디어교육센터의 인력 충원에 장단기적으로 대비하도록 한다.

다섯째, 기타 센터 운영 및 미디어 기술보조 인력을 충원하도록 한다.

### 4) 유사 교육기관과의 차별화 및 협력 방안

#### ① 충북진로교육원

##### - 차별화 방안

- 텔레비전, 라디오, 뉴미디어 기반의 방송 프로그램 제작에 관련된 앵커, 기자, 피디 등 다양한 직업군을 체험하는 프로그램 중심이다.
- 흥미로운 교육이지만 일회적 직업 체험 프로그램으로, 학교 단위의 단체 체험 학습만 가능
- 충북학교미디어교육센터는 일회적인 직업 체험을 통해서는 기르기 어려운 미디어 리터러시의 본질에 초점을 두어 프로그램을 개발, 운영할 필요가 있다.

##### - 협력 방안

- 방송, 영상, 디자인, 만화 애니메이션 등 미디어 관련 심화 교육 프로그램을 운영한다.
- 미디어 관련 직업군과 관련하여 학생의 구체적인 진로 계획을 탐색하고 직업 세계와 연결할 수 있는 본격적인 미디어 리터러시 교육 프로그램을 구성, 운영한다.
- 심화된 진로 관련 미디어 교육 프로그램을 자유학기 및 고교학점제 수업과 관련하여 공동 기획 및 학교와 연계한다.

#### ② 충북시청자미디어센터

##### - 차별화 방안

- 전 연령의 시민을 대상으로 한 다양한 방송 및 전문적 미디어 제작과 참여 프로그램에 초점
- 라디오와 영상 미디어 제작에 특화된 전문적인 프로그램을 제공
- 충북학교미디어교육센터는 유아에서 청소년까지를 이용 대상으로 하며, 학교

교육과정과 연계하되 학교 교육만으로는 온전히 학습하기 어려운 미디어 리터러시 교육을 통해 디지털 시민성을 함양하는 데 초점을 둘 필요가 있다.

- 협력 방안

- 성인/노인 대상 방송 및 미디어 제작 프로그램에 있어 학생이 함께 할 수 있는 부분에 대해 시청자미디어센터와 협력한다.
- 유/초/중/고/특수학교의 교육 수요를 파악하여 시청자미디어센터의 제작 및 촬영 전문 인력과 협력하여 진행한다.
- 충북 시청자미디어센터와 긴밀히 연결하여 교사 연수를 협력하여 운영한다.

③ 지역 및 학교 도서관(사서교원)과 협력 방안

- 미디어 아카이브 운영 및 미디어 교육 컨설팅단 공동 운영을 위해 지역 및 학교 도서관과 협력한다.
- 교과 교육과정 및 독서교육과 연계한 학교 미디어 교육 프로그램을 공동 기획하여 운영한다.

5) 충북 지역사회와의 연계를 고려한 프로그램 운영 방안

첫째, 지역사회의 미디어 경험을 반영할 수 있도록 지역사회 전문가 및 일반 시민과 연계하여 만들어 갈 수 있는 프로그램을 개발하여 운영한다.

둘째, 충북지역 학생, 부모 및 양육자, 교사를 위한 미디어 상담 및 멘토링 프로그램을 운영한다.

셋째, 충북 고인쇄 박물관과 연계하여 한국의 인쇄문화를 미디어 역사-지식 관점에서 조망하는 이해-체험하는 프로그램을 운영한다.

넷째, 충북 진로교육원 프로그램을 이수한 학생들을 대상으로 학생들이 원하는 미디어 관련 심화 프로그램을 조사하여 학생의 실제 수요를 반영한 심화 프로그램을 운영한다(예: 방송-영상, 문화예술, 디자인 등).

다섯째, 국립현대미술관 청주관 소장 작품과 연계하여 미디어 문화 탐구 및 향유 프로그램, 미술관교육 프로그램과 연계한 미디어 리터러시 관점의 심화 교육 프로그램을 개발하여 운영한다.

## 6) 기타 제언 사항

① 프로그램 평가와 개선을 위한 도구 개발이 필요함.

아래의 내용을 참고하여 프로그램에 참여하는 학생, 보호자, 교사 및 보조 교사의 사전, 사후 설문 및 프로그램 참여 중 피드백을 수렴하여 프로그램 평가와 개선을 위해 활용할 수 있을 것이다.

### [예시]

- 프로그램에 참여하는 학생(또는 유아/초등 저학년 학생의 보호자) 사전 설문
  - 미디어 접근: 기기 / 서비스 / 프로그램 / 정보 이용 실태 / 능력 / 태도 / 습관
  - 비판적 이해와 창의적 생산: 데이터 / 표현 방법 / 내용 / 프로그래밍 언어 / 형식과 장르 / 플랫폼 / 알고리즘
  - 시민적 태도와 참여: 디지털 미디어 현상과 문제 탐구 / 소셜 미디어, 플랫폼과 네트워크 이용에 대한 시민적 태도 / 미디어를 통한 시민적 행동과 미디어에 대한 시민적 행동 등에 대한 기준 경험, 궁금한 점, 배우고 싶은 점, 바라는 점 등.
- 참여 학생의 수업 중 질문과 코멘트
  - 수업 중 질문 또는 피드백하는 코너 마련: 활동지 작성 또는 태블릿 PC로 녹화/녹음하기.
- 참여 학생(또는 유아/초등 저학년 학생의 보호자) 사후 설문
  - 프로그램을 통해 배운 점과 느낀 점
  - 감사한 점
  - 개선할 점
  - 건의 사항 등
- 참여 학생(또는 유아/초등 저학년 학생의 보호자) FGI: 프로그램에 대한 정성적 평가
  - 프로그램의 성과
  - 개선할 점
  - 새로운 프로그램 개발 방향 등.
- 보조 교사/참관 교사 설문 또는 FGI
  - 프로그램을 통해 배운 점과 느낀 점
  - 감사한 점
  - 개선할 점
  - 보조교사 또는 참관 교사의 역할
  - 새로운 프로그램 개발 방향 등

② 학생들의 학습 결과물 이용 동의 및 학교 연계 활용 방안

학생들의 개인식별정보가 드러나지 않도록 개인정보를 보호하고, 학생들의 자발적인 저작권 및 초상권 이용에 대한 사전 동의가 있는 경우, 학생들의 학습 결과물을 선별적으로 기록, 이용하여 학교와 연계하여 활용할 수 있을 것이다.

- 학생들이 프로그램의 결과로 어떤 결과물을 남길 것인지를 고려하는 결과 중심 접근법을 지향함.
- 학생들의 결과물을 다른 학생들이 볼 수 있도록 전시하여 공유함(학생들 개인식별정보가 나타나지 않도록 기획된 경우, 학생의 사전 동의를 받은 경우에 한하여 이루어져야 하며, 이러한 절차를 학생들의 저작권 및 개인정보보호, 데이터 권리와 관련하여 교육의 기회로 삼을 수 있음).
- 학생들의 결과물에 대해 아카이빙할 수 있도록 프로그램 시작 전에 자율적으로 기부 동의를 받고, 의미 있는 결과물들을 데이터화하여 학습 자료로 활용하고, 미디어 리터러시 교육의 평가를 위한 연구 자료 및 교재 개발 자료로 활용하여, 학교 미디어 리터러시 교육의 연구와 실천에 기여함.
- 이 작업을 수행할 수 있는 미디어 리터러시 분야의 박사학위 이상 연구자가 교육연구정보원과 협력하며 자료를 관리하고 연구를 수행하며 프로그램을 개발할 필요가 있음.
- 교사 교육 프로그램과 연계하여 미디어 리터러시 교육 평가 및 교육 프로그램 개발 워크숍을 위한 교육 및 연구 자료로 활용할 수 있음.

## IV. 결론 및 제언

### 1. 연구 결과의 시사점

#### 가. 센터의 지향점 및 핵심 가치 도출

(가칭)충북학교미디어교육센터 체험·전시 공간 기획 및 운영 방안 개발과 미디어 리터러시 교육 프로그램 모형 개발 용역의 연구 과정에서 충북미디어교육협의회 토의 및 사용자 대상 설문조사 등을 거쳐 다음과 같은 키워드를 도출하였다. 첨단 미디어 콘텐츠의 체험과 사용자 소통을 바탕으로 미디어 리터러시 교육 프로그램이 다양하게 제공될 때, 미래 세대 학생들은 창의성을 촉진하고 경쟁보다는 공유와 협력의 가치를 실천하는 민주 시민으로 성장할 수 있을 것이다. 일상적으로 접하는 미디어 환경과 달리 센터에서는 미디어 형식의 다양성과 함께 몰입형 체험의 기회를 제공할 수 있다. 따라서 센터를 방문하는 학생들은 미디어를 체계적으로 체험하고 학습할 수 있는 프로그램을 제공받아야 하며, 즐겁고 편안한 공간의 분위기에서 창의적 능력을 발휘할 수 있도록 격려받아야 한다. 이를 위해서 센터는 체험 전시의 관람뿐만 아니라 전시 체험 후 감상 표현 및 창작 활동으로 연결하고, 관련된 미디어 리터러시 교육 프로그램으로 연결해야 된다.

#### 체험적 소통(Embodied Interaction)

#### 미디어 + 교육

#### 창의성의 공유(Spreading Creativity)

[그림 87] 센터가 지향할 핵심 가치의 키워드

#### 나. 센터 설계 및 운영의 방향성 도출

- 1) 차별화 전략: 기존 미디어교육센터와 차별화된 공간 구성 및 교육 프로그램 운영
- 2) 친화적 설계: 학생 및 사용자 중심의 공간 설계, 현장 주문형 교육 프로그램 편성
- 3) 제3의 공간: 어린이와 청소년이 마음 편하게 새로운 미디어를 배우고 놀 수 있는 공간
- 4) 다양성 체험: 매스미디어와 SNS 미디어를 넘어서 다양하고 특별한 미디어 경험 제공
- 5) 놀이형 교육: 주입식 도구 교육을 벗어나 즐겁게 탐구하고 체험하며 익히는 미디어 교육
- 6) 가변적 공간: 공간의 경계를 넘나들고 모듈화된 설비를 구성하여 공간 활용 자유도 확보
- 7) 스마트 제어: 인텔리전트 제어 시스템을 구축하고 스마트 관리를 통한 효율성 제고
- 8) 상시 활용: 자주 방문해도 새로운 체험과 신나는 배움 활동이 가능한 운영 프로그램 구성

## 2. 결론 및 제언

### 가. 결론

이상 (가칭)충북학교미디어교육센터 미디어 체험·전시 공간기획 및 운영 프로그램 개발 연구 용역은 향후 센터에 필요한 체험 전시와 교육 프로그램을 사전에 확인하고 다양한 방안을 도출하는 데에 그 목적이 있다. 연구진은 미디어 체험 전시 및 미디어 리터러시 교육 프로그램에 관한 우수 사례를 조사하고 분석했으며, 센터에 적용할 수 있는 특성화 방안을 탐색하였다. 중간보고회의 의견 수렴과 함께 전문가 및 사용자 조사를 포함하여 충북미디어 교육협의회를 통해 최적화된 방안을 도출하기 위해 노력했다. 센터 건축 및 운영 과정에서 시행착오를 최소화하고 연구 내용을 실제 적용할 수 있도록 구체적인 방안을 제안하였다. 특히, 협소한 체험 공간을 보완할 수 있는 가변적 시설 적용 방안과 전시 운영 프로그램 기획안을 마련하고, 체험 공간과 교육 공간을 아우르며 센터와 학교를 잇는 다각도의 교육 프로그램의 아이디어도 제시하였다. 기존의 유사 교육기관과 차별화된 특성을 도출하면서도, 함께 연계하여 활용 가능한 요소를 제안했기 때문에 향후 센터의 위상을 정립하는 데에 기여할 것이다. 그러나 본 연구 결과는 센터의 건축과 운영 과정에 필요한 모든 요소를 포괄 할 수 없다. 본 결과를 바탕으로 향후 지속적인 연구와 세부적인 개발과정을 통해서 센터의 공간 구성과 교육 프로그램이 완성될 수 있을 것이다.

### 나. 제언

수요자 설문조사를 통해 다양한 의견을 청취하고 분석한 결과 학생 다수는 센터가 학교와 차별화된 공간이기를 기대하며 새로운 교육 프로그램을 원하고 있다. 재미있고 편안하며 즐거운 공간을 원한다는 학생들의 요구는 향후 센터의 건축 설계와 교육 프로그램 준비 과정에서 사용자 중심 측면으로 고려해야 할 특징이다. 미디어를 통해서 다양한 이야기를 친구들과 공유하고 싶다는 수요자들의 요구 또한 운영 및 교육 프로그램 구성 단계에서 적용해야 한다. 센터의 건축 설계와 설비 준비 과정에서 학생들의 동선과 체류 시간 등을 고려하여 운영 효율성을 확보해야 된다. 협소한 체험 공간을 다목적으로 사용할 수 있도록 가변 설비와 스마트 제어 시스템의 설계 및 구축도 필요하다. 이와 함께 체험 전시 공간과 교육 실습 공간을 유기적으로 활용할 수 있는 운영 방안도 필요할 것이다. 지역 내 시청자미디어 센터, 충북진로교육원과 같은 기존의 유사 기관과 협의하여 역할을 분담하고, 센터의 고유한 지향점을 다시 확인해야 될 것이다. 또한 학교 내 미디어 교육과 차별화된 미디어 및 디지털 리터러시 교육 프로그램을 교사와 함께 설계하고 실험할 수 있는 과정을 통해 시행착오를 최소화해야 한다. 구체적인 체험 전시 프로그램과 교육 프로그램의 구성은 추후 별도의 용역 또는 외주를 통하여 준비할 수 있다. 이 과정에서 전문가의 자문을 거쳐 혼란스러운 쟁점들을 해소하고 올바른 결정과 함께 일관되게 업무를 수행해야 한다. 본 연구진은 앞으로도 센터의 건축 및 설립 과정에 지속적으로 관심을 가지고 문의 사항에 응답할 것이며, 국내 최초이자 최고의 학교미디어교육센터로 자리매김하도록 지원을 아끼지 않을 것이다.

## 참고문헌

- 장용철, 정형근, 엄미리, 박수진, 한유승, 조혜령, 노효빈(2017a). **뉴스 Talk 뉴스를 만나다! 미래를 만나다! 중학생을 위한 뉴스 리터러시 교재.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 장용철, 정형근, 엄미리, 박수진, 한유승, 조혜령, 노효빈(2017b). **뉴스 Talk 뉴스를 만나다! 미래를 만나다! 중학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 교사용 지도서.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 장진숙, 배현순, 김지연, 박유신, 염지홍(2019). **미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구.** 세종: 교육부.
- 교육부(2015a). **초·중등학교 교육과정.** 교육부 고시 제2015-74호.
- 권영결(2008). **공공디자인 산책.** 서울: 가인.
- 권영부, 윤상철, 김용진, 강방식(2017a). **뉴스, 제대로 알고 즐기기. 고등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 권영부, 윤상철, 김용진, 강방식(2017b). **뉴스, 제대로 알고 즐기기. 고등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 교사용 지도서.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 권지혜, 이수진, 김수정(2019). 스몰데이터 유형에 따른 시각화 표현 방법 연구-2000년대 이후 인쇄매체를 중심으로-. **커뮤니케이션디자인학연구**, 67, 223-234.
- 김낙홍, 박영숙, 이경진, 이주혜, 박춘성, 강우리, 윤영희(2015a). **건강하고 바른 세상 뉴스로 배워요! 유아를 위한 뉴스 리터러시 교육 교재.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 김낙홍, 박영숙, 이경진, 이주혜, 박춘성, 강우리, 윤영희(2015b). **건강하고 바른 세상 뉴스로 배워요! 유아를 위한 뉴스 리터러시 교육 교재 교사용 지도서.** 서울: 한국언론진흥재단.
- 김석훈(2015). **좋아 보이는 것들의 비밀 – 공간디자인.** 서울: 길벗
- 김미지, 백진(2018). **문화공간으로서 서점에서 나타나는 제3공간적 특성과 이용행태에 관한 연구-일본의 다이칸야마 츠타야서점과 한국의 오프라인 대형서점을 중심으로.** 한국문화공간건축학회논문집, 63, 44-54.
- 김민정(2020). 인터랙티브 데이터시각화에서 스토리텔링의 시각적 표현 요소 연구. **한국디자인문화학회지**, 26(2), 43-57.
- 김아미(2018). **초등학생의 유튜브 경험 및 인식에 대한 탐색적 연구.** 한국어린이미디어학회 학술대회 자료집, 179-195.
- 김아미, 이해정, 김아람, 박유신, 이지선(2018). **중학생 미디어문화와 미디어리터러시교육방향 연구.** 수원: 경기도교육연구원.
- 김재웅, 박유신, 김기남, 이성희(2009). **한국 단편애니메이션을 활용한 문화예술교재.** 수원: 경기문화재단.
- 김재웅, 박유신, 서용리, 기진호, 호중훈(2012). **문화예술교육 우수학습지도안 연구-만화·애니메이션.** 서울: 한국문화예술교육진흥원
- 김재학, 이재규(2018). **코워킹 스페이스의 제 3의 공간에 관한 연구.** 한국공간디자인학회논문집, 13(2), 79-91.
- 김종균 외(2019). **바우하우스.** 파주: 안그라픽스.

- 김현진, 김현영, 김은영, 최미애(2019). 민주시민 육성을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구. 세종: 교육부.
- 라벨로 마테우스, 박병준, 조택연(2021). 학교공간혁신을 위한 학습자 중심의 유연한 공간플랫폼 제안. 한국공간디자인학회 논문집, 16(4), 145–154.
- 르네 흉스(2017), 윤지원 역(2021). 디지털 미디어 리터러시 수업 만들며 배우기. 서울: 학이 시습.
- 박새연, 최정아(2021). 디지털 트랜스포메이션 시대 '제3의 공간'으로서의 서점 공간디자인 경향 연구. 한국공간디자인학회 논문집, 16(3), 331–344.
- 박유신, 김광희, 이상영, 지민정(2017a). 세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요: 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재. 서울: 한국언론진흥재단.
- 박유신, 김광희, 이상영, 지민정(2017b). 세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요: 초등학생을 위한 뉴스 리터러시 교재 교사용 지도서. 서울: 한국언론진흥재단.
- 박유신, 오은영, 황의석, 정샛별(2020). 연령별 영상물 등급개발연구. 부산: 영상물등급위원회.
- 박유신, 조미라(2017). 미래사회를 위한 포스트휴먼 교육. 미술교육논총, 31, 179–216.
- 박진아(2014). 창조의 공간으로 새롭게 태어나는 '제3의 공간', <https://www.jungle.co.kr/magazine/9473> (2021년 10월 4일 인용).
- 배상률, 이창호, 이정립(2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안연구 1: 초등 학생. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 배지윤, 이경선(2018). 감성발달환경을 위한 교육공간의 바이오플릭 디자인에 관한 연구. 한국 실내디자인학회 논문집, 27(5), 152–160.
- 손소희, 민서윤, 이동은(2018). 국내외 박물관의 게이미피케이션 사례 연구. 한국게임학회 논문집, 18(2), 109–120.
- 양정애, 최숙, 김경보(2015). 뉴스 리터러시 교육 1: 커리큘럼 및 지원체계. 서울: 한국언론진흥재단.
- 오창근(2015). 기계와 로봇을 위한 안무의 유형과 방법. 우리춤과 과학기술, 11(1), 9–24.
- 이바도 외(2021). 디지털 시대의 타이포그래피. 서울: 홍디자인.
- 장윤제, 오창근, 김형기(2013a). 빅 데이터를 활용한 미디어아트의 상호작용성 연구. 디자인지식저널, 28, 143–152.
- 장윤제, 오창근, 김형기(2013b). 심리적 공유 장치로써 인터페이스의 사용자 관계특성 연구: 다수 참여 인터랙티브 아트의 상호작용을 중심으로. 디자인지식저널, 25, 249–258.
- 장은주(2020). 2015 개정 교육과정의 미디어교육 관련 성취기준 분석 연구. 새국어교육, 125, 39–68.
- 장혜임, 이진우(2020). 리딩테인먼트형 복합문화공간의 체험요소(4Es)가 방문객의 지각된 가치 및 만족도에 미치는 영향. 문화경제연구, 23(2): 251–278.
- 정현선, 김아미, 박유신, 장은주, 길호현(2016). 초중등교과서의 미디어 리터러시 단원 개발 연구. 세종: 교육부.
- 정현선, 김아미, 박유신, 최숙(2016). 뉴스 리터러시 교육 체계 확립 방안. 서울: 한국언론진흥재단.
- 정현선, 박유신, 전경란, 박한철(2015). 미디어 문해력(media literacy) 향상을 위한 교실수업 개선 방안 연구. 세종: 교육부.

- 정현선, 심우민, 윤지원, 김광희, 최원석(2020) 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응 방안 연구. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 정현선, 이지영, 이미숙, 윤미, 이슬아, 김광희, 지민정(2018). 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료 개발 연구 보고서[초등 국어 5-6학년]. 교육부·인천광역시교육청.
- 정현선, 이지영, 이미숙, 윤미, 이슬아, 김광희, 지민정, 인경훈, 박성준, 유지훈, 윤준연, 박순홍(2019). 2015 개정 교육과정 교수·학습 자료 국어 초등학교 5-6학년군. 세종: 교육부.
- 진민정, 김반야, 박유신, 최숙(2020). 미디어 리터러시 교육의 융합적 접근. 서울: 한국언론진흥재단.
- 최수진, 김은영, 김혜진, 박균열, 박상완, 이상은, 장암미(2019). OECD교육 2030 참여연구: 미래지향적 역량교육의 실행전략 탐색. 진천: 한국교육개발원.
- 충청북도교육연구정보원(2020). [가칭]충북학교미디어교육센터 설립 타당성 조사. 청주: 충청북도교육연구정보원.
- 황치성(2018). 비판적 사고, 미디어 리터러시교육을 어떻게 변화시켰나. 다독다독 미디어 리터러시 <https://dadoc.or.kr/2586>
- Anthes, A. (2009). *How Room Designs Affect Your Work and Mood*. Scientific American, 8/10/2009.
- Athanases, S. Z., Bennett, L. H., & Wahleithner, J. M. (2013). Fostering Data Literacy Through Preservice Teacher Inquiry in English Language Arts. *The Teacher Educator*, 48(1), 8–28.
- Buckingham, D. / 기선정, 김아미 옮김(2004). 미디어 교육: 학습, 리터러시, 그리고 현대문화. JNBook.
- Hobbs, R. & Coiro (2018). Design Features of a Professional Development Program in Digital Literacy. *Journal of Adolescent & Adult Literacy*. September 2018. DOI: 10.1002/jaal.907.
- Hobbs, R. (2010). *Digital and Media Literacy: A Plan of Action*. Washington D.C.: Aspen Institute and Knight Foundation.
- James, C., Weinstein, E., & Mendoza, K. (2021). *Teaching digital citizens today's world: Research and insights behind the Common Sense K-12 Digital Citizenship Curriculum*. (Version 2). San Francisco, CA: Common Sense Media.
- Knaflic, C. N.(2016). 데이터 스토리텔링 (정서범, 옮김). 서울:에이콘. (원서출판 2015).
- Lee, B., Riche, N. H., Isenberg, P., & Carpendale, S. (2015). *More Than Telling a Story: Transforming Data into Visually Shared Stories*. IEEE Computer Society. 84–90.
- National Association for Media Literacy Education(NAMLE). (2007). “*The Core Principles of Media Literacy Education*.” [namle.education/resources/core-principals](http://namle.education/resources/core-principals). Accessed [date] (검색일자: 2021년 8월 14일).
- Oldenburg, R. (1999). *The great good place*. 김보영 역 (2019). 제3의 장소. 풀빛.
- Pine, B. J. & Gilmore, J. H. (1999). *The experience Economy: Work is Theatre & Every Business a Stage*. MA: Harvard Business School Press.

## 참고 웹사이트

넥슨 컴퓨터 박물관 <https://www.nexoncomputermuseum.org/>  
광주 미디어 플레이 그라운드 [http://gjmp.kr/index.php?mid=page\\_BoZV01](http://gjmp.kr/index.php?mid=page_BoZV01)  
김영호 (2019). 만화카페 브랜드 ‘벌룬 대학생 서포터즈 1기’ 모집 신청 폭주! 많은 관심에  
큰 감사 드려. <http://m.ksmnews.co.kr/view.php?idx=252182>  
독일 칼스루에 예술과 미디어 센터 <https://www.zkm.de>  
로블록스 <https://www.roblox.com>  
미디어놀이터 <https://carpediemmjy.tistory.com/>  
백남준아트센터 (2021). 프로그램: 카페소모임. <https://njp.ggcf.kr/카페-소모임/>  
서울애니메이션센터 <https://www.ani.seoul.kr/ani/program/program/view.sba?pIdx=109&pageIndex=수원미디어센터> <https://www.swmedia.or.kr/148/contents.do>  
시청자 미디어 재단 <https://kcmf.or.kr/cms/index.php>  
연 (2015). [기관] 성남아트센터 큐브플라자 성남 미디어센터 방문기. <https://m.blog.naver.com/ssovely8/220568060052>  
신문박물관 <https://www.cheongju.go.kr/jikjiworld/index.do>  
오하이오 주립대학교 웨스너 아트센터 <https://wexarts.org/>  
인천 시청자 미디어센터의 미디어 체험관 <https://kcmf.or.kr/comc/incheon/>  
일본 팀랩 미디어 파크 <https://www.teamlab.art/ko/e/ddp>  
전국미디어센터협의회 <http://krmedia.org/pages/mediacenter.php>  
정프리실라튜브 (2019). 서소문 역사박물관 콘솔레이션 훌. [https://youtu.be/Eh7\\_eP14XJM](https://youtu.be/Eh7_eP14XJM)  
제주 아르떼 뮤지엄 <http://artemuseum.com/>  
제페토 <https://www.naverz-corp.com/>  
조선일보 뉴지움 (미디어 체험 홍보관)  
<http://newseum.chosun.com/MediaIntroduce.asp>  
조학동(2017), 학부모 게임리터리시교육“부모가 먼저 게임을 아는 것이 중요”  
<https://www.donga.com/news/It/article/all/20170717/85392906/1>  
첨단융합미디어센터 <http://www.acmc.co.kr/html/>  
청년 미디어 타워 <https://www.mediatower.or.kr/index.php>  
청주고인쇄박물관 <https://www.cheongju.go.kr/jikjiworld/index.do>  
충청북도진로교육원 <https://jinro.cbe.go.kr/home/main.php>  
한국콘텐츠진흥원 게임이해하기: <https://www.gschoo.l.or.kr/>  
한국콘텐츠진흥원 <http://gamehub.or.kr/gamehubnew/databbs/bbsList.do?menuNo=4>  
Center For Media Literacy <https://www.medialit.org/>  
Early Start Discovery Space  
<https://www.uow.edu.au/the-arts-social-sciences-humanities/schools-entities/early-start/early-start-discovery-space/>  
MEDIACT <https://www.mediact.org/web/>  
MediaSmarts <https://mediasmarts.ca/digital-media-literacy/general-information/digital-media-literacy-fundamentals/intersection-digital-media-literacy>

NewsWise <https://www.theguardian.com/newswise>  
Visual Contents Agency shudder (2021). 창원시 "카페모드니" /빔몬스터 [프로젝션 맵핑/  
미디어 인테리어] [https://youtu.be/mW\\_ipW5alKo](https://youtu.be/mW_ipW5alKo)

## 부록 1. 공간기획을 위한 그림 설문지 분석

### 1. 사용자 대상 그림 설문조사 결과 분석

#### 가. 그림 설문조사의 개요

본 연구진은 (가칭)충북학교미디어교육센터 사용자를 위한 공간기획의 일환으로 미디어 교육 센터 시설의 공간에 대한 사용자들의 요구를 살펴보기 위해 그림 설문을 진행하였다. 설문조사는 우편과 네이버 폼을 활용하여 2021년 11월 2일부터 11월 30일까지 진행하였다.

충청북도교육연구정보원의 지원을 받아 충북 지역 학생 106명(초등학생 26명, 중학생 40명, 고등학생 30명), 교사 19명, 학부모 10명, 총 135명을 대상으로 설문지 및 네이버 폼 링크를 발송하였으며, 그중 94명이 응답하여 약 70%의 응답률을 보였다. <부록 표 1>는 참여 현황을 나타낸 표이다. 학생 총 83명, 교사 총 10명, 학부모 총 1명이 설문에 응답하였다. 학생의 경우, 초등학생 34명, 중학생 20명, 고등학생 29명이 참여하였다. 교사의 경우, 초등학교 교사 3명, 중학교 교사 2명, 고등학교 교사 5명이 참여하였다. 학부모의 경우, 초등학생의 학부모 1명이 참여하였다.

수집된 설문의 내용은 기술통계 분석, 워드 클라우드 분석, 그림 분석을 시행하였으며, 이를 기반으로 공간 기획의 방향과 내용을 검증하고자 분석하였다.

<부록 표 1> 그림 설문조사 참여 현황

	학생	교사	학부모	계
초등학교	34	3	1	38
중학교	20	2	0	22
고등학교	29	5	0	34
계	83	10	1	94

#### 나. 설문조사 일반 문항 분석

##### 1) 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (설문지 문항 1과 2)

사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기를 알기 위해 두 문항을 활용하였다. 첫 번째 문항의 경우, ‘나는 미디어 센터가 \_\_\_\_\_ 같은 공간이면 좋겠다’의 문장을 채울 때, 밑줄에 집, 학교, 박물관, 미술관, 도서관, 청소년 문화의 집, 영화관, 공연장, 놀이동산의 예시를 들어 ‘전혀 아니다’부터 ‘매우 그렇다’까지 1~5점의 점수를 매기는 문항이었다. 두 번째 문항의 경우, 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기를 세 개의 단어로 표현하는 문항에 해당했다.

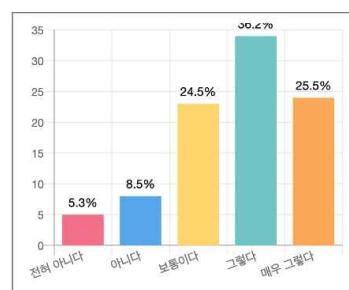
첫 번째 문항의 기술통계 분석 결과, 전체 응답자(n=94)는 [부록 그림1]과 같이, 집

(3.73)–영화관(3.68)–놀이동산(3.67) 순으로 센터의 분위기가 가까웠으면 좋겠다는 의견을 밝혔다. 그러나 학교(2.80)–박물관(2.83)과는 차별화된 공간이 되기를 원했다. 센터의 분위기가 ‘미술관’과 비슷하기를 원하는 설문 응답자가 46.8%로 많은 비중을 차지하지만, 그렇지 않은 설문 답변자도 18.7%에 해당했다. 이는 센터가 학교와는 차별화된 경험을 제공해야 함을 시사함과 동시에, ‘보통의’ 박물관처럼 무언가가 진열되어 있고 이를 순서대로 조용히 관람하는 형태의 경험은 지양함을 알 수 있다.

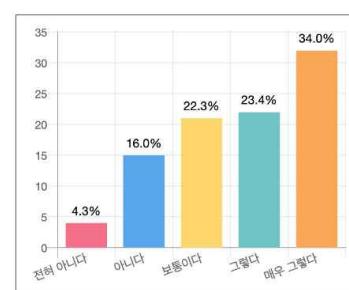
1. 집



7. 영화관



3. 놀이동산



[부록 그림 1] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (긍정)

2. 학교

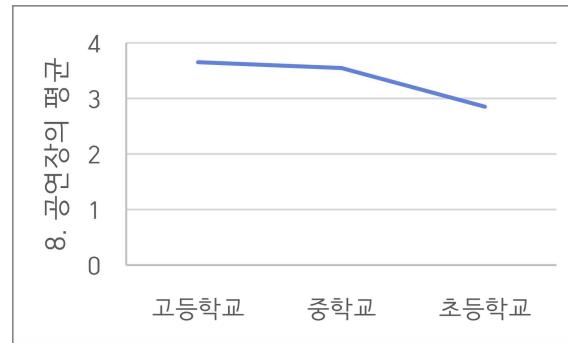
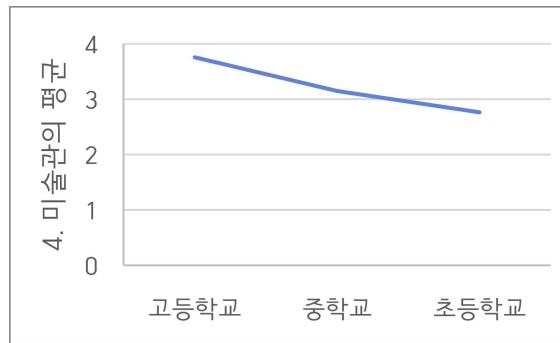


3. 박물관



[부록 그림 2] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (부정)

해당 문항에 대해 학생과 교사의 평균 차이 t 검정 분석 결과, 공연장이 통계적으로 유의미한 차이(교사>학생)를 보였고, 효과크기는 1.138로 높은 효과로 나타났다. 또한, 학생 학교별 평균 차이 F 검정 분석 결과, 미술관과 공연장이 통계적으로 유의미한 차이(고등학생>초등학생)를 보였고, 효과 크기는 각각 .116과 .130로 낮은 효과로 나타났다.



[부록 그림 3] 학생 학교급별 미술관 평균 도표 [부록 그림 4] 학생 학교급별 공연장 평균 도표

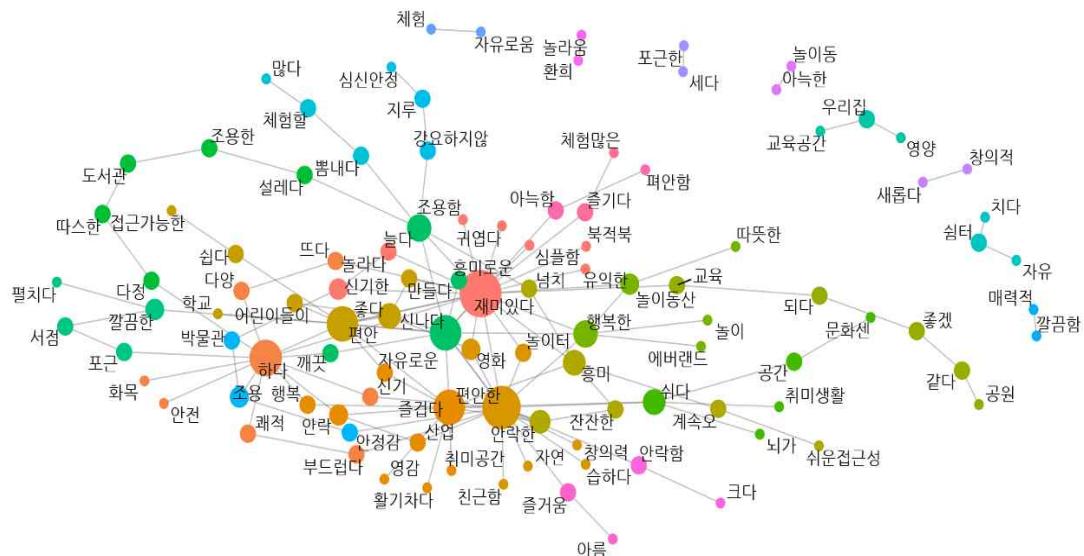
사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기를 알기 위한 두 번째 문항은 응답자로 하여금 바라는 공간 분위기를 세 개의 단어로 표현하도록 하였다. [부록 그림 5]의 워드 클라우드 분석을 살펴보면, 설문 답변자들은 대표적인 공간 분위기로 편안하고 재미있으며 즐거운 공간을 생각하고 있음을 확인할 수 있다. 그 외의 의견으로는 놀이터, 놀이동산, 쉼터, 안락한 공간, 집 같은 공간, 흥미로운 공간, 자유로운 공간, 창의적인 공간, 가고 싶은 공간 등이 있다.



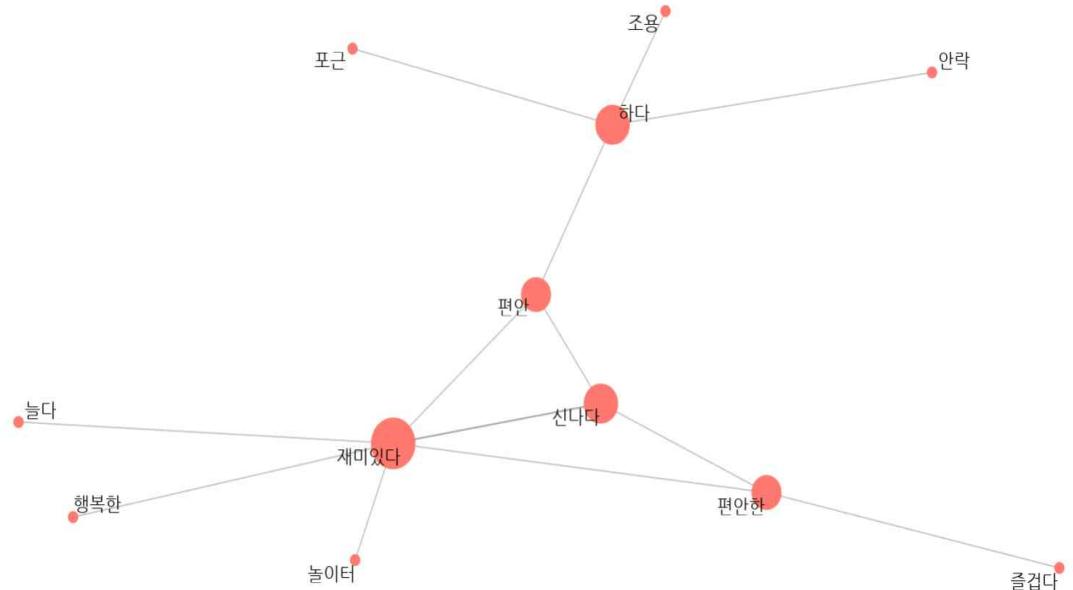
[부록 그림 5] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (워드 클라우드)

의미연결망 분석 시각화는 다음 [부록 그림 6] ~ [부록 그림 8]과 같다. [부록 그림 6]은

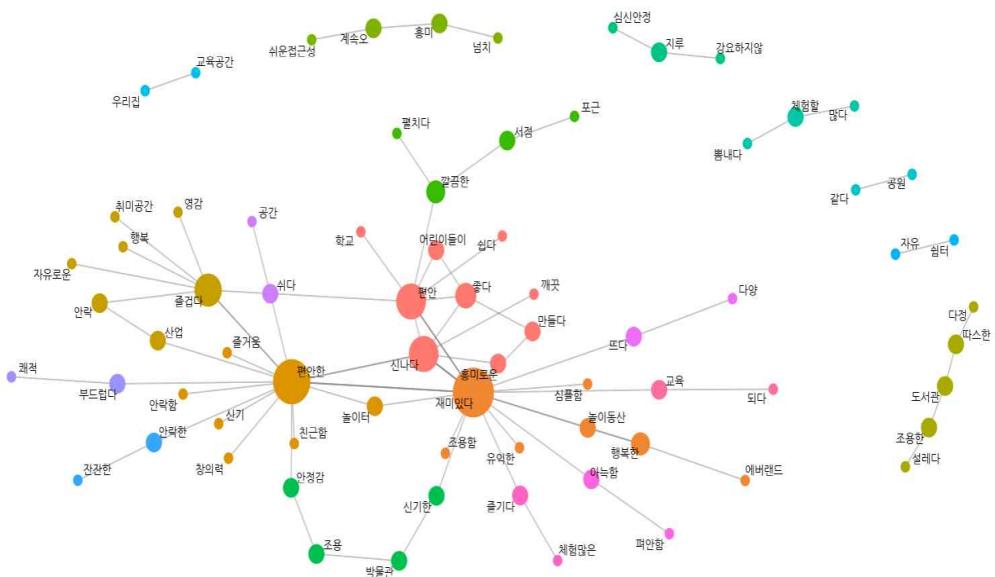
빈도 1회의 의미연결망으로 위 워드 클라우드 분석과 마찬가지로 ‘재미있다’, ‘즐겁다’, ‘편안하다’의 빈도가 높게 나타나는 것을 확인할 수 있다. [부록 그림 13]은 빈도 2회의 의미연결망으로 ‘재미있다’는 키워드는 ‘놀다’, ‘놀이터’, ‘행복함’과 같은 키워드와 관련되는 것을 알 수 있으며, ‘편안’이란 키워드는 ‘조용’, ‘포근’, ‘안락’이란 키워드와 관련되는 것을 확인할 수 있다. 이 외에도, 편안하면서 동시에 신나고 즐겁고 재미있을 수 있는 공간 조성이 마련되어 함을 시사한다. [부록 그림 8]은 세 단어 연속 의미 연결망인 트라이그램으로, 중심적인 연결망과 부수적인 연결망을 함께 드러내고 있다. 따라서 주목할 만한 의견으로, ‘우리집 같은 교육 공간’, ‘계속 오고 싶으면서 접근성이 쉬운 흥미 넘치는 공간’, ‘강요하지 않고 지루하지 않은 심신 안전의 공간’, ‘체험할 것이 많은 공간’, ‘공원 같은 공간’, ‘자유로운 쉼터’, ‘조용하고 설레는 따뜻하고 다정한 도서관’ 등이 있다.



[부록 그림 6] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (바이그램 의미 연결망, 빈도 1회)



[부록 그림 7] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (바이그램 의미 연결망, 빈도 2회)



[부록 그림 8] 사용자들이 바라는 센터의 공간 분위기 (세 단어 연속 의미 연결망, 트라이그램)

## 2) 사용자들이 원하는 미디어 센터에서의 활동 (설문지 문항 3)

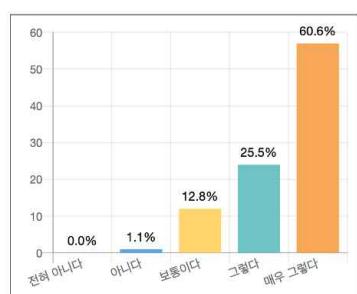
사용자들이 원하는 미디어 센터에서의 활동을 알기 위해 다음과 같은 문장에 대해 ‘전혀 아니다’부터 ‘매우 그렇다’까지 1~5점의 점수를 매기는 문항을 제시하였다.

<부록 표 2> 사용자들이 원하는 활동

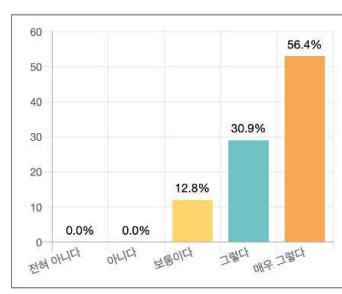
1. 새로운 지식이나 정보를 배우고 싶다.
2. 새로운 활동을 배우고 싶다.
3. 흥미로운 경험을 하고 싶다.
4. 재미를 느끼고 싶다.
5. 아름다운 공간에 있고 싶다.
6. 친구들과 함께 어울리고 싶다.
7. 새롭고 색다른 경험을 하고 싶다.
8. 힐링의 시간을 갖고 싶다.

해당 문항에 대한 기술통계 분석 결과, 전체(n=94)는 재미를 느끼고 싶다(4.46)–흥미로운 경험을 하고 싶다(4.44)–힐링의 시간을 갖고 싶다(4.40) 순이었다. 그러나 교사(n=10)는 흥미로운 경험을 하고 싶다(5.00)–새롭고 색다른 경험을 하고 싶다(4.80)–재미를 느끼고 싶다(4.70) 순인 반면, 학생(n=83)의 경우, 힐링의 시간을 갖고 싶다(4.46)–재미를 느끼고 싶다(4.42)–흥미로운 경험을 하고 싶다(4.26)의 순으로 다소 다른 경향을 보이는 것을 알 수 있다.

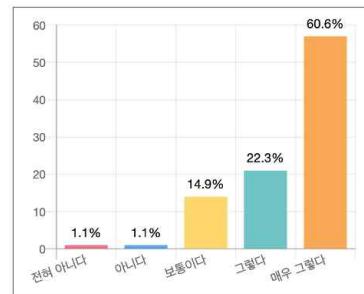
4. 재미를 느끼고 싶다.



3. 흥미로운 경험을 하고 싶다.



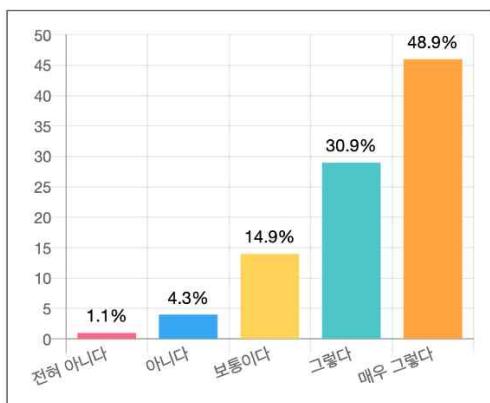
8. 힐링의 시간을 갖고 싶다.



[부록 그림 9] 사용자들이 가장 원하는 센터에서의 활동

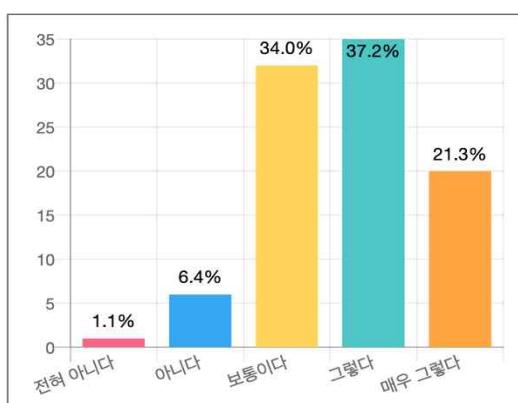
대부분의 설문 응답자들은 센터에서 ‘친구들과 함께 어울리고 싶다’고 답변하였으나, 전혀 아니다(1.1%), 아니다(4.3%)라고 답변한 응답자들도 존재하여, 혼자만의 시간을 보낼 수 있는 공간의 마련도 간과할 수 없음을 유추할 수 있다. 또한, 새로운 지식이나 정보를 배우는 것을 원하는 설문 응답자는 58.5%로 과반수의 설문 응답자가 이를 긍정적으로 생각했으나, 다른 항목에 비해 상대적으로 낮은 수치를 보였다.

6. 친구들과 함께 어울리고 싶다.



[부록 그림 10] ‘친구들과 함께 어울리고 싶다’ 문항의 답변 결과

1. 새로운 지식이나 정보를 배우고 싶다.



[부록 그림 11] ‘새로운 지식이나 정보를 배우고 싶다’ 문항의 답변 결과

학생과 교사의 평균 차이 t 검정 분석 결과, ‘흥미로운 경험을 하고 싶다’가 통계적으로 유의미한 차이(교사>학생)를 보였고, 효과크기는 0.689로 나타났다. 또한, ‘새롭고 색다른 경험을 하고 싶다’가 통계적으로 유의미한 차이(교사>학생)를 보였고, 효과크기는 0.725로 중간정도의 효과로 나타났다. 이와 더불어, 학생 남녀별 평균 차이 t 검정 분석 결과 ‘재미를 느끼고 싶다’가 통계적으로 유의미한 차이(남>여)를 보였고, 효과크기는 0.746으로 중간 정도의 효과로 나타났다.

3) 사용자들이 미디어 센터에 필요하다고 생각하는 것 (설문지 문항 4)

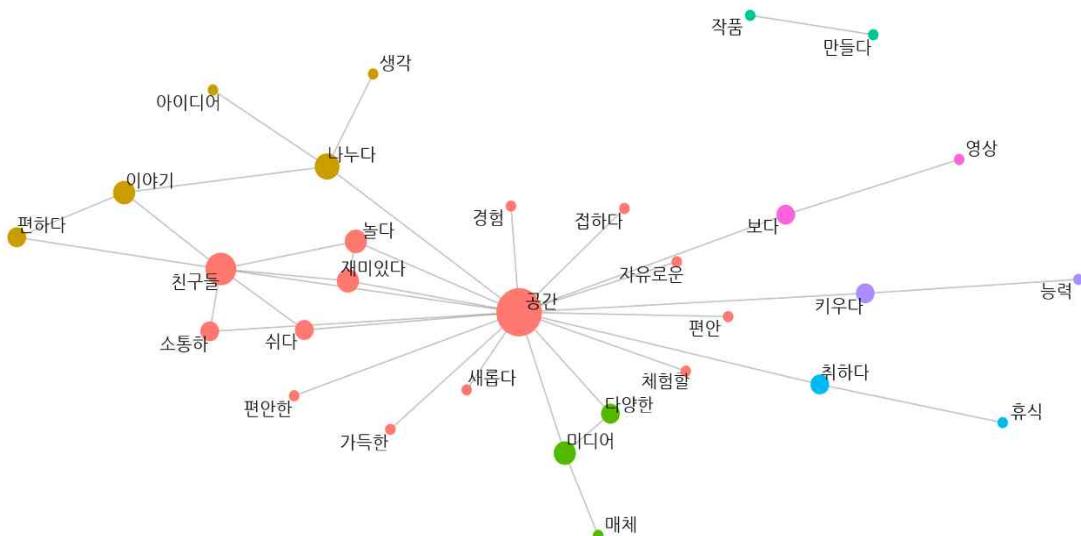
사용자들의 미디어 센터에 대한 요구 사항을 살펴보기 위해 ‘미디어로 소통하고 함께 즐길 수 있는 공간’인 센터를 더욱 편안하고 창의적인 생각을 나누는 공간으로 만들기 위해서 꼭 필요하다고 생각하는 세 가지를 적는 문항을 제시하였다. 워드 클라우드 분석을 통해 사용자들은 ‘다양한 미디어를 통해 친구들과 함께 이야기를 나누는 공간’을 원함을 알 수 있다. 앞서 언급한 편안한 공간에 대한 의견이 여기서도 반복적으로 등장하면서, 친구들과의 상호작용에 대한 관심이 크게 나타난 것을 확인할 수 있다.

또한, 설문 응답자들은 공간에서 하고자 하는 다양한 활동을 제안하고 있는데, 예를 들어, 독서, 명상, 간식 먹기, 놀기, 체험하기, 휴식, 영화보기 등의 의견을 제안하였다.

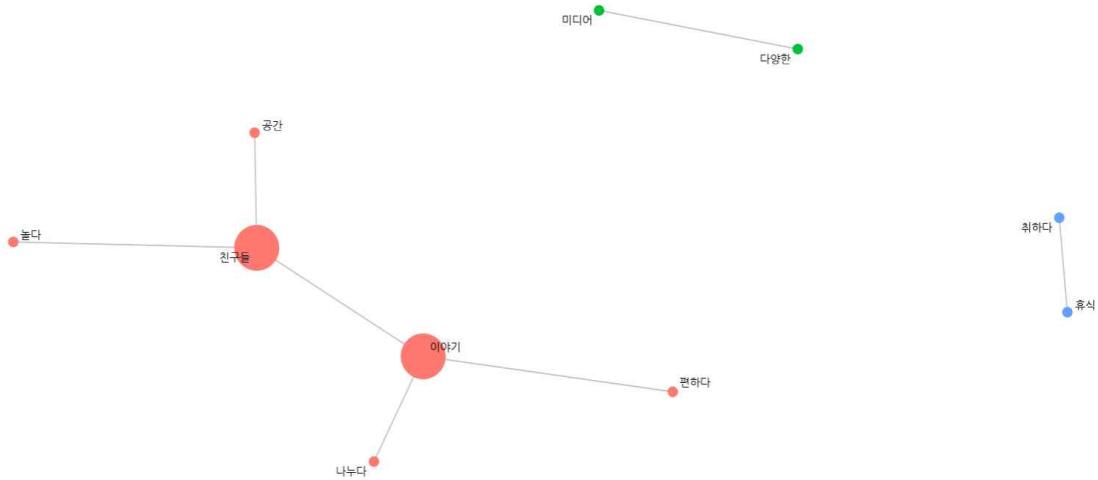


[부록 그림 12] 사용자들이 미디어 센터에 필요하다고 생각하는 것 (워드 클라우드)

해당 문항에 대한 의미연결망 분석 시각화는 [부록 그림 13] ~ [부록 그림 14]와 같다. [부록 그림 13]은 빈도 2회 이상 바이그램으로, 작품을 만들고 아이디어와 생각을 나누는 것 외에 다른 키워드들은 공간이 제공하는 것에 대해 드러내고 있다. ‘친구들과 재미있게 놀기’, ‘자유롭게 영상을 보기’, ‘능력을 기르기’, ‘휴식을 취하기’, ‘다양한 미디어와 매체를 체험하기’ 등의 경험이 이에 해당한다.



[부록 그림 13] 사용자들이 미디어 센터에 필요하다고 생각하는 것 (바이그램, 빈도 2회 이상)



[부록 그림 14] 사용자들이 미디어 센터에 필요하다고 생각하는 것 (트라이그램, 빈도 2회 이상)

#### 다. 설문조사 그림 문항 분석



[부록 그림 15] 설문조사 그림 문항 분석

그림 문항에서는 사용자들이 네 가지 공간 중 한 가지를 선택하여 그림을 그리는 질문이다. 어린이 라이브러리(39.4%), 미디어 카페(35.1%) 순으로 많이 참여하였으며, 다목적 상영관(23.4%), 미디어 놀이터(20.2%) 순으로 참여하였다.

##### 1) 상상화로 표현한 공간

사용자들이 어린이 라이브러리, 미디어 북카페, 미디어 놀이터, 다목적 상영관 중 가장 관심이 가는 한 공간을 선택하고 그 공간의 모습을 상상하여 그림으로 표현하는 문항이다. 그림과 함께 공간의 이름과 특징을 기술하도록 하였다. 1차 분석에서는 공간별 그림에서 특징

을 추출하고 2차 분석에서 사람, 내용, 활동, 환경, 기술의 다섯 가지 측면에서 그림을 종합 분석하였다. 사용자들이 주로 생각한 어린이 라이브러리와 미디어 카페를 중심으로 살펴 보면 다음과 같다.

### 가) 어린이 라이브러리

응답자들은 어린이 라이브러리에서 개인적 공간에 대한 요구뿐만 아니라 친구들이 함께 책을 읽거나 활동할 수 있는 공간에 대한 요구를 제안하였다. 미디어 센터 어린이 라이브러리에서는 개인적으로 편안한 자세로 책 읽는 공간 그리고 친구들과 대화, 체험, 놀이 등의 활동을 하기를 원하며 체험한 결과를 함께 공유하기를 원하였다.

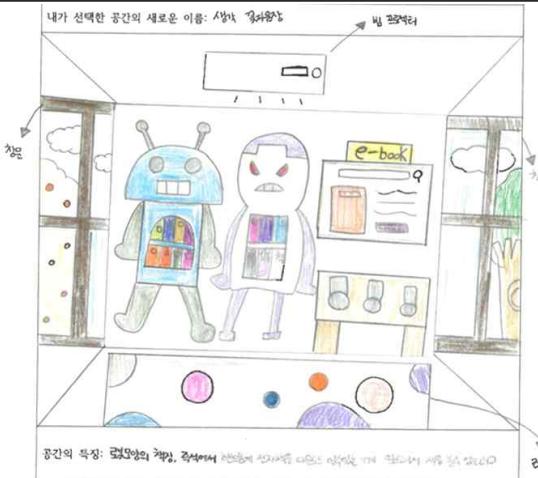
환경에 대한 응답자들의 다양한 요구가 나타났는데, 푹신한 의자, 커튼과 이불이 있는 공간, 바닥에 놓인 러그, 밝은 원색의 공간, 놀이터 같은 공간, 자연을 볼 수 있는 창 등이 있다. 기술적 측면에 대해 응답자들은 전자책이나 오디오북, 영상 등과 이를 볼 수 있는 빔 프로젝트와 스크린 등을 이야기하였다. 이외에도 책을 읽어 주는 기계, VR 콘텐츠를 통해 동화 책 읽기 등에 대한 요구가 있다.

<부록 표 3> 어린이 라이브러리 그림 분석

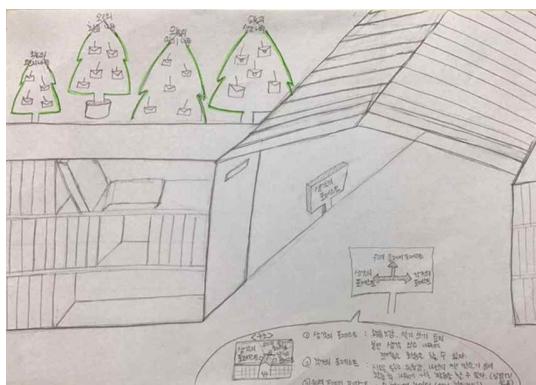
분석 요소	<부록 표 3> 어린이 라이브러리 그림 분석				
사람	친구들	개인, 친구들	개인, 친구들	-	개인, 친구들
내용	간식, 동화, 만화, 오디오북	책(동화책), 전자책,	일기, 책, 상영, 놀이	책, 전자책	책
활동	간식 먹기, 친구와 대화하기	개인 공간에서 책 읽기, 함께 앉아서 글쓰기, 누워서 책 읽기	활동 소감, 독후감, 책 만들기, 체험하기, 표현하기, 공감하기, 공유하기	엎드려서 책 읽기	학습하기, 놀기, 앉거나 누워서 책 읽기
환경	푹신한 의자와 안락한 공간, 원형 책꽂이	땅굴 쉼터, 커튼과 이불, 책 보관함, 앉을 수 있는 공간	-	밝은 색상의 러그, 로봇 모양의 책장, 자연을 느낄 수 있는 창	놀이터
기술	오디오북 혹은 영상(동화, 만화) 등을 볼 수 있는 스크린	전자책	-	즉석에서 전자책을 다운로드 할 수 있는 기계, 빔 프로젝트와 스크린	-

▪ 개별 사례 예시

<부록 표 4> 어린이 라이브러리 개별 그림 예시



중학생 J는 미디어교육센터가 학생들이 친구들과 얘기할 수 있고 편한 의자에 앉아 간식을 먹을 수 있는 공간이기를 바란다. 어린이 라이브러리가 오디오북이나 영상(동화, 만화) 등을 볼 수 있는 스크린과 푹신푹신한 의자 등이 있는 안락한 공간으로 표현하였다. 빈 백과 같이 누워서 책을 읽을 수 있는 의자가 있는 편안한 어린이 라이브러리의 모습이다.



고등학생 K는 미디어교육센터가 학생들이 직접 체험해보며 창의력을 키울 수 있으며 여러 사람들과 소통하며 의사소통 능력과 공감 능력을 키울 수 있는 공간이어야 한다고 이야기 한다.

다음은 어린이 라이브러리에 대한 이 학생의 제안으로 다양한 방문자 참여형 코너를 구상하였다.

- 생각의 포레스트 : 활동소감, 일기쓰기 등 자신의 생각을 쓰고 나무에 걸어놓는 활동
- 작가의 포레스트 : 독후감이나 나만의 책 만들기 활동 후 나무에 거는 활동
- 우리의 플레이 포레스트: 숲형태의 놀이터

나) 어린이 라이브러리

응답자들은 미디어 카페에 대해서 개인 공간과 상호작용 공간을 모두 원하는 것으로 파악되었다. 특히 모르는 사람과 상호작용을 하거나 새로운 사람을 만나고 세대 간 소통이 이루어질 수 있는 공간으로 미디어 카페의 모습을 상상하였다.

커다란 스크린이나 미디어 월, 개별 기기 사용 공간, 소규모 모임이 가능한 공간, 음료를 마시면서 힐링 할 수 있는 공간을 추구하였다. 따라서 이 공간에서 가능한 여러 활동으로는 멍 때리기, 다른 사람과 아이디어를 공유하거나 소통하기, 첨단 미디어를 경험하기 등이 있다.

환경적 요소로 식물, 초록색 벽, 우드 톤, 따뜻한 색감의 조명 등을 활용하여 쉴 수 있는 공간에 대한 요구가 있다. 기술적 측면에 대해 응답자들은 고화질 해상도 모니터나 대형 스크린, 전자칠판, 스피커, 개인 기기 등을 이야기하였다.

<부록 표 5> 미디어 카페 그림 분석

---



분석 요소



개인, 친구들



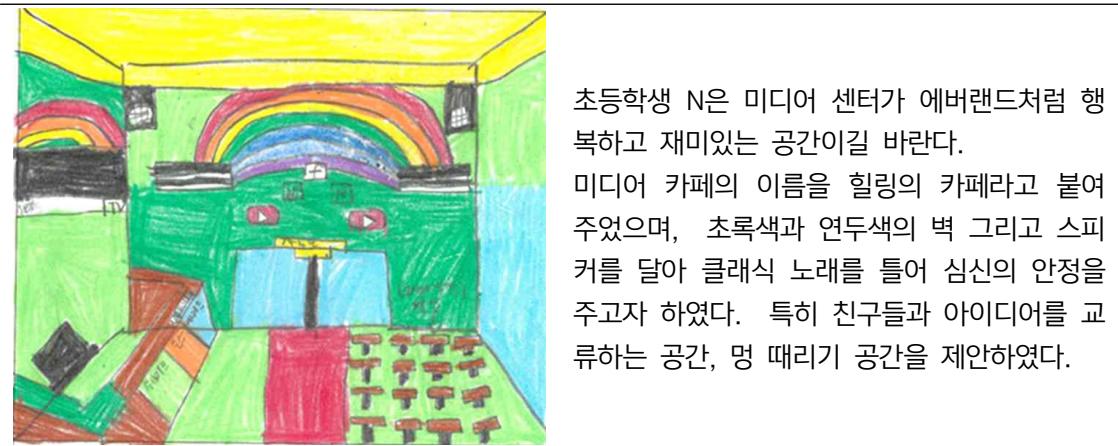
새로운 사람들과의 소통,  
세대 간 소통

---

사람	새로운 사람들과의 상호작용	개인, 친구들	새로운 사람들과의 소통, 세대 간 소통
내용	미디어 도슨트	클래식 노래	미디어 활용, 개인 기기 활용, 소모임
활동	미디어에 대한 설명 듣기, 미디어 게시판을 통해 상호작용하기, 음료 마시기	친구들과 아이디어 공유하기, 멍 때리기(힐링), 음료 마시기	다른 사람을 만나고 소통하기, 첨단 미디어를 경험하기, 음료 마시기, 휴식
환경	미디어 월, 탁자와 의자, 빨강과 파랑의 역동적인 이미지의 벽	초록색과 연두색의 벽, 무지개 무늬의 벽	식물, 우드 톤, 따뜻한 색감의 조명, 가변적 공간 소규모 모임 공간, 개별적 미디어 공간
기술	고화질 해상도 모니터, 스피커	스피커	대형 스크린, 전자칠판, 개인기기

---

<부록 표 6> 미디어 카페 개별 그림 예시



#### 다) 공간에 관한 설문 결과 분석

사용자들의 공간에 대한 인식을 종합적으로 살펴 보면 다음과 같은 특징이 있다.

첫째, 공간 분위기: 사용자들은 재미있고 편안한 공간을 추구하였으며 박물관이나 학교와 같은 공간보다는 영화관이나 놀이동산과 같이 재미있고 즐거운 곳 그리고 집처럼 편안한 곳의 이미지를 떠올렸다.

둘째, 센터에서 경험하고 싶은 것: 사용자들은 설문과 그림 자료에서 재미와 편안함을 느끼고 싶고 헬링의 시간을 갖고 싶어하는 것을 알 수 있다. 새로운 지식이나 정보를 배우고 싶냐는 질문에 58.5%로 과반수의 설문 답변자가 이를 긍정적으로 생각했으나, 다른 영역과 비교해 볼 때 상대적으로 낮은 수치를 보였다.

#### 셋째, 공간의 특징

- 사람 – 개인, 친구들, 새로운 사람 등과 같이 공간에서 개인적으로 혹은 여러 사람이나 새로운 사람과의 상호작용을 원하였다. 동시에 개인적인 시간을 갖는 공간을 표현함으로써 미디어 센터가 개별 공간과 다양한 규모의 모둠 공간 등을 제공할 필요가 있다.
- 내용 – 동화 등의 책과 전자책, 오디오북, 만화, 영화, 노래, 미디어, 미디어 도슨트 등의 다양한 유형의 컨텐츠를 경험하기 원하였다.
- 활동 – 독서, VR을 통한 독서, 명상, 먹거나 마시기, 놀기, 체험하기, 공유하기, 휴식, 영화보기 등의 의견을 제안하였다.
- 환경 – 환경적 요소를 언급한 경우가 많다. 예를 들어 창의적인 공간이 되기 위해서는 높은 천장, 자연친화적 공간 등의 특징을 제안하였다. 혹은 개별 공간과 단체 공간의 영역을 나누거나, 동물이나 로봇과 같이 재미있는 형태나 특정한 공간의 색을 제안하는 등의 환경적 요소에 대한 관심이 매우 높았다.
- 기술 – 일반적인 디지털 매체 즉 모니터, 스피커, 스크린 등을 언급하였으며, 태블릿이나 개인 기기 등과 같이 개인별 기기에 대한 관심도 살펴 볼 수 있었다. 오디오북, 영상뿐만 아니라 VR 등의 디지털 기술에 대한 큰 관심이 보인다.

## 2. 미디어 전시·체험 공간기획 관련 사용자 설문지

### 충북학교미디어교육센터(가칭)의 희망 공간에 대한 그림 조사 설문지

안녕하십니까?

경인교육대학교 미디어 리터러시 연구소입니다. 우리 연구소는 2021년 7월부터 충청북도 교육연구정보원의 지원을 받아 (가칭)충북학교미디어교육센터의 전시·체험 공간기획을 진행하고 있습니다. 사용자를 위한 공간 기획의 일환으로 미디어 교육 센터 시설의 공간에 대한 사용자들의 요구를 알아보기 위해 그림 설문조사를 진행하려고 합니다.

본 설문지 조사를 통해 수집된 자료는 충북학교미디어교육센터 공간 기획의 기초 자료로 활용될 것입니다. 응답하신 내용은 설문조사 연구 자료로 이용하며, 그림 자료는 충북학교 미디어교육센터 내 교육 목적으로만 활용할 것입니다. 설문에 수집된 모든 개인정보 및 비밀이 보장되며, 조사 결과는 연구 목적 및 전시 목적 이외에 어떤 용도로도 이용하지 않을 것을 약속드립니다. 따라서 설문지의 모든 문항과 그림 설문에 적극적으로 참여해 주시기 바랍니다.

조사에 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다. 여러분의 소중한 응답은 학교미디어교육 센터의 발전을 위한 소중한 밑거름이 될 것입니다. 감사합니다.

2021년 11월

경인교육대학교

연구진 일동



경인교육대학교

\* 설문조사에 대해 문의하실 내용이 있으신 분은 아래로 연락주시기 바랍니다.

경인교육대학교 미술교육과 안금희 교수 (이메일: khahn@ginue.ac.kr)

## 개인정보 수집 및 활용 동의서

### 1. 개인정보 수집 및 활용 목적

학교 미디어 교육 센터 공간에 관한 설문조사로 학교 미디어 교육 센터의 공간 디자인을 위한 기초 자료 수집 및 연구 목적으로 활용하며, 충북학교미디어교육센터(가칭)에서의 전시 자료로 활용될 예정입니다. 본 설문조사는 개인정보 보호법에 근거하여 실시됩니다.

### 2. 수집하는 개인정보의 항목

본 설문조사는 미디어 교육 환경 제공을 위한 정책 및 지원을 위해 최소한의 개인정보를 수집하고 있습니다. – 수집항목(학교급, 학년, 성별, 이름, 핸드폰번호)  
충북학교미디어교육센터(가칭)에서의 전시 자료로 활용될 경우 그림과 이름을 사용할 예정입니다.  
본 그림설문지 작성에 도움을 주신 분들에게 소정의 상품권을 드리기 위해 핸드폰번호를 사용할 예정입니다.

### 3. 개인정보의 보유 및 이용기간

본 설문조사의 내용은 미디어 교육 공간에 대한 학생들의 희망과 기대를 조사하여 충북학교미디어교육센터의 공간과 운영방법을 제안하는데 목적이 있습니다. 연구의 절차 및 원칙에 근거하여 2년 동안 저장된 자료는 개인정보의 수집 및 이용목적이 달성됨과 동시에 자체 없이 파기됨을 알려드립니다.

### 4. 개인정보 수집과 활용에 대한 동의 여부

충북교육연구정보원이 지원하는 미디어교육센터의 공간에 대한 사용자들의 희망과 기대를 알아보기 위하여 그림 설문조사를 실시하고 미디어교육센터에서 그림 설문의 결과를 전시하는 것을 목적으로 개인정보를 수집하고 활용하는 것에 설문 응답자 및 보호자(학부모)께서 동의하시는지 아래의 사항에 V 표기 및 서명을 해 주십시오.

1) 설문 응답자는 개인정보 수집 및 활용에 동의하는지 V 표기해 주십시오.

동의합니다.  동의하지 않습니다.

2) 설문 응답자가 학생인 경우, 보호자(학부모)는 학생 개인정보 수집 및 활용에 동의하시는지 V 표기해 주십시오.

동의합니다.  동의하지 않습니다.

2021년 11월 일

설문 응답자: \_\_\_\_\_ (서명)      보호자(학부모): \_\_\_\_\_ (서명)

(가칭)충북학교미디어교육센터(이하 “센터”)는 ‘어린이 라이브러리’, ‘미디어 카페’, ‘미디어 놀이터’ 및 ‘다목적 상영관’이 있는 체험 공간을 준비 중입니다. 여러분들의 소중한 의견을 모아서 ‘미디어로 소통하고 함께 즐길 수 있는 공간’으로 꾸미려고 합니다. 편안하게 머물며 창의적인 생각을 나누는 공간을 상상하며 아래 질문에 답해 주세요.

센터에는 다음과 같은 체험·전시 공간이 준비됩니다.

- 유아부터 초등 저학년 어린이가 모여서 활동하는 ‘어린이 라이브러리’
- 센터 방문객들이 모이고 만나서 지혜를 나누는 ‘미디어 카페’
- 학생부터 주민들까지 새로운 미디어아트를 체험해보는 ‘미디어 놀이터’
- 영상물과 공연을 감상하고 강연도 들을 수 있는 ‘다목적 상영관’

1. 여러분이 바라는 센터의 공간 분위기에 해당하는 칸에 표시해 주세요.

### 나는 미디어 센터가 ...같은 공간이면 좋겠다.

전혀 아니다 ←———— 보통이다 ————— 매우 그렇다

1. 집	①	②	③	④	⑤
2. 학교	①	②	③	④	⑤
3. 박물관	①	②	③	④	⑤
4. 미술관	①	②	③	④	⑤
5. 도서관	①	②	③	④	⑤
6. 청소년 문화의 집	①	②	③	④	⑤
7. 영화관	①	②	③	④	⑤
8. 공연장	①	②	③	④	⑤
9. 놀이동산	①	②	③	④	⑤

2. 여러분이 바라는 센터의 공간 분위기를 세 개의 단어로 표현해 주세요.

(예시: 놀이터, 편안한, 재미있는 등)

3. 다음은 센터에서 경험하게 될 여러 가지 내용입니다. 아랫글을 잘 읽고 여러분이 어떻게 생각하는지 해당하는 곳에 ✓ 표시해 주세요.

### 나는 미디어 센터에서 ... 싶다.

전혀 아니다 ←———— 보통이다 ————— 매우 그렇다

1. 새로운 지식이나 정보를 배우고 싶다.	①	②	③	④	⑤
2. 새로운 활동을 배우고 싶다.	①	②	③	④	⑤
3. 흥미로운 경험을 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
4. 재미를 느끼고 싶다.	①	②	③	④	⑤
5. 아름다운 공간에 있고 싶다.	①	②	③	④	⑤
6. 친구들과 함께 어울리고 싶다.	①	②	③	④	⑤
7. 새롭고 색다른 경험을 하고 싶다.	①	②	③	④	⑤
8. 힐링의 시간을 갖고 싶다.	①	②	③	④	⑤

4. ‘미디어로 소통하고 함께 즐길 수 있는 공간’인 센터를 더욱 편안하고 창의적인 생각을 나누는 공간으로 만들기 위해서 꼭 필요하다고 생각하는 것 세 가지를 적어 주세요.  
(예시: 친구들과 이야기를 나누는 공간, 미디어 작품을 만드는 곳 등)

5. 어린이 라이브러리, 미디어 카페, 미디어 놀이터, 다목적 상영관 중 가장 관심이 가는 한 공간을 골라주세요. 그 공간의 모습을 상상하며 새로운 이름을 제안해주시고, “공간의 특징이 잘 드러나도록” 아래 빈칸에 그림으로 표현해보세요. (컬러 사인펜, 색연필, 크레파스 등을 활용하여 여러 색으로 표현 가능)

내가 선택한 공간:
내가 선택한 공간의 새로운 이름:
공간의 특징:

6. 응답자의 정보에 대한 질문입니다. 해당사항에 표시해 주세요.

이름	핸드폰 번호	구분	학교급	학년	성별
		<ul style="list-style-type: none"><li>① 학생</li><li>② 교사</li><li>③ 학부모</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>① 유치원</li><li>② 초등학교</li><li>③ 중학교</li><li>④ 고등학교</li></ul>		

설문 조사에 참여해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

## 부록 2. 충북지역, 교원, 학생, 학부모 대상 FGI 결과 분석

### 1. 충북지역 교원, 학생, 학부모 FGI 결과 분석

#### 가. FGI 개요

본 연구진은 (가칭)충북학교미디어교육센터 사용자 조사의 일환으로 미디어 교육센터 공간의 및 교육 프로그램에 대한 사용자들의 요구를 살펴보기 위해 FGI를 진행하였다. FGI 질문지는 연구진에 의해 2021년 10월 10일부터 10월 20일까지 개발되었으며, FGI 조사는 이메일을 활용하여 2021년 10월 22일부터 11월 1일까지 진행하였다.

충청북도교육연구정보원의 지원을 받아 충북 지역 교원 12명(유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교, 사서 교원 각 2명), 학생 6명(초등학생 2명, 중학생 2명, 고등학생 2명)(유치원과 특수학교는 응답의 한계로 조사에서 제외), 학부모 10명(유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교 각 2명) 총 28명을 대상으로 FGI 질문지를 이메일로 발송하였으며, 그중 23명이 응답하여 약 82%의 응답률을 보였다. <표>는 참여 현황을 나타낸 표이다. 교원의 경우, 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교, 사서 교원 각각 2명이 응답하였고, 학생의 경우, 초등학생 2명, 중학생 2명, 고등학생 2명이 응답하였으며, 학부모의 경우, 유치원생 학부모 2명, 초등학생의 학부모 1명, 중학생 학부모 1명, 그리고 특수학교 학부모 1명이 참여하였다.

수집된 FGI 설문의 내용은 연구진의 의해 내용 분석을 실시하였으며, 이를 기반으로 (가칭)충북학교미디어교육센터의 공간 기획 및 교육프로그램 개발의 방향과 내용을 검증하고자 분석하였다.

<부록 표 7> FGI 참여 현황

	교원	학생	학부모	계
유치원	2	0	2	4
초등학교	2	2	1	5
중학교	2	2	1	5
고등학교	2	2	0	4
특수학교	2	0	1	3
사서교원	2	0	0	2
계	12	6	5	23

## 나. FGI 분석 결과

### 1) 교원의 FGI 결과

(가칭)충북학교미디어교육센터 설립을 위한 공간 및 교육 프로그램 기획을 위해 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교, 사서 교원 각각 2명을 대상(총 12명)으로 전문가 자문을 진행하였고, 그 전문가 자문 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 교원의 미디어 리터리 수업 진행 관련해서(부록 표 8 참조), 유치원 교원은 필요한 미디어를 찾는 과정, 미디어의 정보를 바르게 이해하는 과정, 미디어를 이용하고 표현하고 공유하는 과정, 실물 위주의 교육 등을 진행하였고, 초등은 다양한 언론사 뉴스 비교, 학교 폭력예방교육 중 사이버 불링 앱 활용 교육, 유튜브 활용 수업, 온/오프라인 미디어 병행 수업, 팩트 체크 활동 및 미디어 제작 활동 등을 진행하였으며, 중학교는 자유학기제 수업에서 잡지 만들기와 자료 진위 파악 수업 그리고 교과에서 영화 촬영 수업을 고등학교는 생활과 윤리, 국어, 융합 수업, 동아리를 활용 수업 등을, 특수학교는 동영상, 블로그, 인터넷 검색, 미디어 활용방법, 소통교육, 정보통신윤리교육, 미디어 활용 자기표현 교육 등을 그리고 사서 교원은 사회 이슈에 중점을 둔 교육, 미디어 놀이반 운영, 교과-도서관 협력 수업을 진행하고 있었다.

둘째, 교원의 학교의 한계 관련해서(부록 표 9 참조), 유치원 교원은 교육과정과의 연계 한계, 미디어 노출에 대한 학부모의 우려, 장비 한계를 언급하였고, 초등은 다양한 기기 마련된 웹 디자인 공간 필요, 유튜브 프리미엄 사용 제한, 시기적절한 자료의 부족, 기기와 소프트웨어의 부족을 제시하였고, 중학교는 기술적인 면이나 경험의 부재, 고가의 기자재 사용 제한, 미디어 사용법 지도의 어려움을 말하였으며, 고등학교는 미디어에 대한 강제가 불가능, 미디어 수업에 대한 분위기, 기기에 대한 표준이 없음, 기기 대여 시 수리 어려움, 교사의 이해 부족, 강사와 학생 간의 일방적인 강의로 끝, 평가 기준 애매 등을 제시하였으며, 특수학교는 학년에 맞게 전문적이고 쉽게 이해시키는데 어려움, 주의집중 시간이 매우 짧음. 유료 영상이나 가입 필요한 프로그램 제한, 역효과로 교육 기피, 동영상 촬영 수업 시 초상권 문제, 시·청각장애가 있는 학생 대상 전문적인 도움과 기기 대여 제한을 언급하였으며, 사서 교원은 여전히 배우고 있는 어려운 영역으로 완벽한 수업 제시 한계, 교사의 수업 재구성 역량 한계, 수업 재구성 시간 부족, 미디어 관련 교육자료 부족 등을 꾀력하였다.

셋째, 학교 안 미디어 리터러시 교육 운영 시 학교 밖 지원 관련해서(부록 표 10 참조), 유치원 교원은 교원의 역량 강화 연수, 저작권 및 개인정보보호 관련 교육적 활용에 대한 규제 완화, 적절한 미디어 목록 및 콘텐츠 개발 지원, 환경 조성을 제시하였고, 초등은 자유롭고 다양한 공간, 전문적인 미디어 리터러시 수업 공간 마련, 다양한 미디어 리터러시 수업 제작 및 보급, 풍부한 자료와 기기들을 체험을 언급하였으며, 중학교는 시스템과 기자재 지원, 미디어 컨설팅 자문단 구성, 찾아가는 미디어 교육, 고가 장비 사용 지원 등을 제시하였으며, 고등학교도 기기 지원, 교사에 대한 교육지원, 계정 지원, 교육 연수 및 실습, 다양한 자료 및 장소 대여를 꾀력하였고, 특수학교는 안전하고 다양한 체험을 할 수 있는 공간, 전문 인력을 통한 정확하고 쉬운 프로그램, 특수학생에 맞는 체험, 기기와 학습 프로그램 제공, 학교 밖으로 기기 대여 서비스 등을 제시하였으며, 사서 교원은 장기 연수(30시간 이상), 교사 스스로 갈구하는 교육, 방학 중 연수, 학생과 교사가 함께 받는 연수 그리고 교사

와 팀 티칭이 가능한 전문 강사 필요를 주장하였다.

넷째, (가칭)충북학교미디어교육센터 건립 시, 가장 우선순위의 시설 또는 유무형 자원 관련(부록 표 11 참조), 유치원 교원은 접근성 고려, 미디어 제작 지원단 운영, 미디어 컨설팅단 운영, 자유학년제, 고교학점제 지원 확대를 위한 거버넌스 구성, 부모교육 지원단 운영, 수업 자료 활용 운영 사례 공유 등을 제시하였고, 초등은 현장경험이 있는 강사진 배치, 넓은 주차공간 마련, 다양한 스튜디오, 미디어 아카이브 등을 제안하였으며, 중학교는 동아리나 자유 학기 수업 지원 강사, 방송 기자재, 프로그램/앱 사용법과 사용권 등을 요청하였으며, 고등학교는 충북은 다른 기관들과의 연계, 소규모 및 대규모 공간, 학교 출강도 가능한 미디어 전문가 강사진, 다양한 체험 프로그램을 제시하였고, 특수학교는 장애 특성에 맞는 프로그램 지원, 안전설비(안전 매트 설치, 사전정보 제공) 확보, 원격수업 지원실, 학교로 대여가 가능한 물품 및 소프트웨어, 시·청각장애 학생들의 미디어 접근성을 높이기 위한 지원 자원 등을 제안하였으며, 사서 교원은 실습 위주의 프로그램, 미디어 연수, 매니저 필요, 뉴 미디어 이해 교육 등을 제시하였다.

다섯째, (가칭)충북학교미디어교육센터의 필요한 공간 구성 및 시설 관련(부록 표 12 참조), 유치원 교원은 미디어 콘텐츠 제작 매체 대여실, 교사·학생·학부모 대상 연수실 확보, 공룡, 식물, 똥 등 유아 단계에서 관심이 있는 분야의 공간 구성, 유아들이 몸으로 익히며 배우는 코딩교육을 제시하였고, 초등은 VR 체험 공간, VR 공연, 미디어 체험, 미디어 아트 공간, 넓은 주차장과 셔틀버스 지원, 학생 친화형 공간 구성, 학생들이 카페 운영에 적극적으로 참여할 수 있는 구조, 다양한 작품 관람, 관객 참여형 미디어아트 등을 제안하였으며, 중학교는 뉴스 제작 공간, 미디어 발전사 박물관, 실질적인 ICT 교육 공간, 방송 스튜디오 등을 제시하였으며, 고등학교는 기존에 다른 기관에 존재하는 공간은 과감하게 제외하고 공간 구성 자체를 다양하게 구성을 요청하였으며, 특수학교는 친근한 체험 프로그램, 다양한 콘텐츠나 영상, 학교 단위에서 설치하기 어려운 공간을 구성하고 물품이나 실비 갖춤, 가변적 형태의 공간 구성, 정보 소외 계층 대상 문화 지원 시설 등을 제시하였으며, 사서 교원은 개성 있고, 여러 가지 생각이 떠오르고 가고 싶은 공간, 놀이 공간이면서 자유롭게 전자 기기를 사용할 수 있는 공간, 언제든지 생각을 동료들과 공유할 수 있는 공간, 아이디어를 다양한 결과물로 만들어낼 수 있는 공간, 진로와 연계한 직업 체험의 공간, 가상 체험 공간 등을 제안하였다.

여섯째, 학교 교육과정과 연계 시, 센터에서 운영할 수 있는 교육 프로그램 관련(부록 표 13 참조), 유치원 교원은 미디어의 바람직한 이용을 위한 찾아가는 미디어 리터러시 교육 (학교로 찾아가는 버스 체험), 내가 좋아하는 공룡 마을에 진짜 놀러 온 것 같은 환경구성 등 유아들의 눈높이에 어울리는 교육 프로그램을 제안하였고, 초등은 사이버폭력 예방교육, 미디어 활용 교육, 미디어 교육 전 사전에 교육자료 배포하는 수업, 미디어를 비판적으로 읽고 제 생각을 표현하는 리뷰 쓰기 활동을 제시하였고, 중학교는 자유 학기 주제 선택 프로그램 연계한 미디어 리터러시 수업, 영상 제작 기술, 편집기술, 기초적인 ICT 교육, 소양 교육을 언급하였으며, 고등학교는 고교학점제 수업 이용과 각종 미디어 관련 수업을 할 수 있는 공간 제공, 영화제작, 추억 기록하기, 학교에서 제작 계획서 작성 후 실제 제작을 할 수 있는 프로그램을 제안하였으며, 특수학교는 미디어 태도 및 에티켓 교육, 정보통신윤리 교육, 음악 또는 동아리 활동 지원, 미디어 자체를 처음 접해보는 특수교육 대상 학생을 위한 기초 교육 등을 제안하였으며, 사서 교원은 미디어 리터러시 관련 교육과정 재구성 프로

그램, 학습자료 제작, 미디어별 역할과 특성에 대한 교육자료 개발, 미디어 교육 평가자료 개발을 제시하였다.

일곱째, (가칭)충북학교미디어교육센터의 인력의 역할 및 구성 제안 관련(부록 표 14 참조), 유치원 교원은 장학사 및 파견교사, 미디어 전문분야의 업무 능력을 갖춘 담당자를 제안하면서 각 프로그램을 소개해주시는 분들과 체험을 도와주시는 분들로 구성해야 함을 제안하였고, 초등은 디지털 페어런팅/디지털미디어 리터러시 교육/미디어 관련 예술교육을 해줄 수 있는 전문 강사 배치, 교원 연수 강사 배치, 미디어와 관련된 직업을 희망하는 학생들이 전문적으로 배울 수 있는 곳으로 역할을 제시하였으며, 중학교는 교사 파견, 동아리와 자유 학기 수업 지원을 제안하였고, 고등학교는 초·중등 연계/교과 연계 프로그램, 강사 섭외, 학교 연계 학생 프로그램 구성, 자료 및 기기 관리, 공간 관리, 교사와 학부모연수 담당을 언급하였고, 특수학교는 맞춤형 프로그램 구성, 다양한 시설 이용 지원 인력, 전문 인력, 연구 인력, 이동 지원 인력, 시청각장애인 지원 인력 등을 요청하였고, 사서 교원은 찾아가는 미디어 교육을 할 수 있는 강사와 인력, 컨설팅 진행 인력, 미디어의 6가지 역량에 대한 충분히 숙지하고 교육 과정상에 녹여낼 수 있는 교원을 제안하였다.

여덟째, 학교 연계 미디어 리터러시 교육 운영 방안 관련(부록 표 15 참조), 유치원 교원은 전문가와의 만남, 찾아오는 미디어 리터러시 교육, 지역사회 관련 기관 및 단체와 MOU, 직접 찾아올 수 있도록 홍보, 교실 환경에서도 운영할 수 있도록 안내가 필요함을 제시하였으며, 초등은 프로젝트 수업 속 체험의 장으로 이용, 주된 공연 및 체험 공간, 사이버폭력 예방 교육의 장으로 사용, 연구 진행 등을 제안하였으며, 중학교는 창의적 체험활동으로 학교폭력예방교육, 성교육 시간, 물적 지원과 사용법 지도할 협력 교사도 학교로 지원을 나와 주기를 요청하였으며, 고등학교는 고교학점 수업, 동아리 지원, 공동교육과정 지원 등을 제시하였고, 특수학교는 많은 홍보, 다양한 방법 교류, 특수학교에서의 미디어 리터러시 교육의 필요성 교육, 인식 개선, 교사와 학부모연수 등을 제시하였으며, 사서 교원은 관리자 인식 개선을 위한 관리자 교육, 신규 교사를 위한 길라잡이 연수, 단계별 연수 운영, 연구회 운영, 수업사례 나눔, 교과별 학습자료 개발 등을 요청하였다.

아홉째, 지역 주민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 관련(부록 표 16 참조), 유치원 교원은 1인 크리에이터 되기, 지역사회 및 충북의 교육 소개하는 미디어 콘텐츠(영화) 제작 공모, 다양한 연령대 요구 반영을 제시하였고, 초등은 디지털 페어런팅 교육의 장 마련, K-pop이나 대세 캐릭터의 홀로그램 공연장, 특수아동들을 위한 체험 공간 운영, 충북 지역 소개 및 대리 탐방 VR 체험(로드뷰 등), 일반인 대상 팩트 체크 프로그램을 제안하였으며, 중학교, 인식 개선 교육, 미디어 교육 체험 교실, 브이로그 제작, 영상 앤솔, 애플·앤플 교육 등을 제시하였으며, 고등학교는 학교 미디어 교육의 이해, 자녀와 함께 하는 미디어 교육, 미디어 관련 직업 체험 등을 제안하였으며, 특수학교는 우선순위 선정 후 자녀와 함께 할 수 있는 프로그램, 미디어에 대한 인식 개선, 저작권이나 초상권 교육, 소외 계층 대상 교육을 언급하였으며, 사서 교원은 미디어 접근교육과 미디어 활용 교육, 미디어 리터러시 교육의 중요성에 관한 강의식 교육, 아이와 부모와 함께 과제물을 만들어내는 교육, 미디어 생애 최초 교육(특히 노년층) 등을 제안하였다.

열 번째, 학부모 관점에서 (가칭)충북학교미디어교육센터의 성공지표 관련(부록 표 17 참조), 유치원 교원은 접근성이 편리한가와 아이들이 미래 교육에 호기심을 갖고 지속해서 관심을 두는가 등을 제시하였고, 초등은 학생들의 자발적인 방문과 적극적인 참여, 학생들의

변화하는 모습 등을 언급하였으며, 중학교는 미디어를 잘 사용하고 적절히 다룰 수 있는 능력과 학생들의 활발한 이용 실태 등을 제안하였고, 고등학교는 미디어 이용에 관한 학부모 인식 개선이 되었는가(보호주의적 관점 벗어나기)와 자녀와 함께 이용할 수 있는 공간인가 등을 제시하였으며, 특수학교는 다양하고 체험적인 프로그램 개설, 프로그램별 지원 학생 수, 지원학교 수, 소셜미디어 노출 횟수 등을 제안하였고, 사서 교원은 미디어 6가기 역량에 따른 평가를 제시하였다.

열한 번째, 이상적인 (가칭)충북학교미디어교육센터 상으로(부록 표 18 참조), 유치원 교원은 유아 단계부터 체계적으로 다양한 체험을 할 수 있는 곳을, 초등은 미디어에 대해 생각하게 하는 힘을 기르게 하는 곳을, 중학교는 학교와 연계하여 융합 교육이 이루어지는 청소년들의 문화공간으로, 고등학교는 충북 미디어 교육의 메카로, 특수학교는 장애가 있는 분들과 같이 미디어나 정보에 소외되는 것 있는 계층에 관심을 가지는 곳을, 사서 교원은 미디어를 능숙하고 올바르게 이용하는 곳을 제시하였다.

<부록 표 8> 교원의 미디어 리터러시 수업 진행 의견

교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 필요한 미디어를 찾는 과정: 유아들이 놀이를 진행하다가 필요한 자료를 찾을 수 있도록 함 (팽이 돌리기 대회를 하던 중에 색종이로 잘 돌아가는 팽이를 접는 방법, 독도주간에 독도에 대한 뉴스, 교실에서 기르고 있는 구피가 새끼를 낳았을 때 도움을 주는 방법, 가을이 되었는데도 왜 날씨는 계속 덥고 비는 왜 이렇게 많이 오는지 등을 알아보는 기후 위기 대응 관련 영상자료), 유아의 동화자료에 있는 QR코드를 활용하여 태블릿으로 이를 촬영 후 이에 연결된 영상자료를 보면서 내용을 이해하기도 함</li> <li>▪ 미디어의 정보를 바르게 이해하는 과정: 뉴스나 유아들이 이해하기 어려운 미디어 자료의 경우 그 의미를 함께 생각해 보기, 영상 제작 시기에 따라 다른 해석이 필요한 경우 미디어 시청 후 다시 이야기 나누기(예를 들어 코로나19 이전에 제작된 미세먼지 대응 교육 관련 유아용 교육 영상에서는 마스크를 쓰고 있으면 바깥 산책 등을 해도 된다는 내용이 있을 때 유아들은 우리가 늘 마스크를 쓰고 있는 지금의 상황에서 바깥 놀이를 해도 된다고 이해하여 이에 대해 다시 이야기 나누고 비판적으로 생각해 볼 수 있도록 함)</li> <li>▪ 미디어를 이용하여 표현하고 공유하는 과정: 또래 간의 놀이를 공유하기 위한 미디어 활용 (도미노 놀이, 비행기 날리기 등 동적인 놀이와 관련된 공유를 위해 방법을 이야기 나누고 영상으로 촬영하여 이를 공유하며 자신들이 설명하여 이를 공유함, 유아들에게 카메라를 제공하여 가을을 찾아보기 위해 사진, 동영상 등을 유아 스스로 촬영하고 이를 함께 이야기 나누며 경험을 확장), 유치원 교육활동을 가정으로 공유하기 위한 미디어 활용(유아들이 동화를 듣고 이를 극으로 표현해 보고 싶어 하여 극놀이를 하던중 가정의 부모님께도 자신들의 극놀이를 공유 하고 싶어함. 공유방법으로 자신들의 극놀이를 동영상으로 촬영하여 공유하기로 함. 촬영한 영상 콘텐츠를 편집하여 공유), 가정의 활동을 공유하는 방법으로 활용 (환경교육 실천 사례 등을 부모의 도움을 받아 사진, 영상 등으로 남기면 유치원에서 이를 공유, 주변에서 찾을 수 있는 빛과 그림자를 찾아서 설명하는 영상을 보며 이야기 나누기)</li> <li>▪ 유아 단계에서는 스스로 디지털을 읽고 분석하고 활용하기란 어려움. 부모님들께서도 최대한 미디어에 대한 노출을 꺼리시는 부분도 영향. 유아 단계에서는 실물 위주의 교육이 많은 부분이 차지하고 있으며, 영상을 통해 교육할 때도 제한적으로 교사 위주의 교육으로 이루어 지나 유아 스스로 통제하며 활용하지는 않음. 다만, 코로나-19로 인하여 반강제적 비대면 수업을 해야 하는 상황이 생겼고, zoom이라는 프로그램을 통해 화면 속에서 만나 선생님과 20~30분 정도 놀이를 함께 함(집에 있는 물건 중에 빨간색 물건을 찾아 친구에게 소개해</li> </ul>
--------	--

	<p>본다든지 미리 ‘놀이꾸러미’를 통해 보내 준 재료로 나비를 만들어 어떤 방법으로 부모님과 함께 놀이 했는지 이야기함)</p>
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 5학년 2학기 “국어 5-2나 5. 다양한 매체”의 연장선으로 일주일에 2번 정도 아침마다 한 주제를 가지고 쓴 다양한 언론사의 뉴스들을 비교하면서 학생들과 뉴스 내용을 비판하면서 토의·토론</li> <li>▪ 학교폭력예방교육을 위해 사이버 불링 앱을 활용해 실제 피해자들의 현실을 자각하고, 미술 시간에 캠페인 관련 문구를 만들어, 간단한 사이버폭력 예방 동영상을 제작.</li> <li>▪ 유튜브를 실제로 같이 보면서 다른 사람들의 댓글이나 닉네임에 관해 이야기해보고, 적절하지 않은 댓글도 고쳐보는 수업</li> <li>▪ 온라인 미디어와 오프라인 미디어를 병행하여 수업(온라인 미디어로는 유튜브 검색을 통해 정보를 얻고 팩트체크하는 과정으로 수업이 이루어지고, 오프라인 미디어는 정보 판별보다는 문맥의 흐름을 알아내는 과정에 초점을 맞추어 진행)</li> <li>▪ 해마다 다른 아이들을 만나기 때문에 아이들이 기초 문해력이 부족하다면 오프라인 미디어 수업의 비중을 높이고, 문해력이 좋은 아이들을 만난다면 온라인 미디어 리터러시, 팩트 체크 활동 및 미디어 제작 활동에 비중을 많이 두고 수업을 진행</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자유 학기 수업 시간에 잡지 만들기 등에서 검색하고 자료의 진위를 파악하는 정도를 교육하고 찾아서 만들어보는 시간 등을 가짐</li> <li>▪ 자유학기제 수업(미디어 리터러시) 또는 교과 수업(영화 촬영)</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 고등학교 생활과 윤리 과목에서 과학과 기술 단원을 이용하여 미디어 리터러시 수업. 주로 SNS가 사회에 미치는 영향과 그 책임, SNS 이용자로서의 태도 등</li> <li>▪ 국어 시간, 융합 수업, 동아리를 활용하여 진행함. 국어 시간에는 매체와 관련된 단원, 융합 수업은 하고 싶은 미디어를 골라서, 동아리는 동아리원들과 하나의 미디어를 골라 진행</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 리터러시에 대한 개념을 동영상 검색, 블로그, 인터넷 검색 등의 직접 예시를 보여주며 수업</li> <li>▪ 미디어에서 제공하는 모든 자료가 옳거나 조건 없는 수용 자세를 갖지 않도록 수업.</li> <li>▪ 미디어를 활용하는 방법뿐만 아니라 소통하는 태도 교육</li> <li>▪ 특수교육대상자들은 미디어 리터러시 교육 이전에 미디어 자체를 접해보는 교육이나 미디어 기기 활용법에 대한 교육이 우선되어야 한다고 생각</li> <li>▪ 컴퓨터, 스마트폰 등의 기본적인 미디어 기기들의 활용법에 대한 교육. 포털사이트, 동영상 검색, SNS 기본 교육, 정보통신윤리교육, 미디어를 활용한 자기표현 교육</li> </ul>
사서교원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사회 이슈와 관련된 교육 진행. 기기 교육에 관심을 두고 있기에 수업에 잘 반영</li> <li>▪ 미디어가 아닌 주제에 더 중점을 두되, 미디어 교육은 차시 중에 늘 포함(색인 보는 법, 스마트 렌즈 이용하는 법, 독서 종합 시스템 이용하는 법, 패들렛을 이용하여 제 생각 정리하기, 지역사회 문제점 파악하여 뉴스 제작하기, 가짜뉴스의 문제점을 조사하기, 가짜뉴스 분석하여 바로 고치기, 구글 클래스룸을 이용하여 과제 제출하기, 정보 탐색을 위한 적합한 도서 검색하기, 미리 캔버스를 이용하여 카드 뉴스 만들기, 세계 랜드마크 인터넷 조사하고 분석하여 글쓰기 등)</li> <li>▪ 중학교 자유 학년 주제 선택시간에 &lt;미디어 놀이반&gt;이라는 강좌명의 수업을 2년째 운영하고 있으며 교과-도서관 협력 수업 진행</li> </ul>

<부록 표 9> 교원의 교육과정 및 수업 운영 시 학교의 한계 의견

교원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 교육과정과의 연계 한계: 유치원 유아들이 이해하기 쉬운 내용으로 구성된 관련 주제의 미디어를 검색하고 이를 활용하는 데 한계</li> <li>▪ 미디어 노출에 대한 학부모의 우려: 교육 때 적정량 활용하는 미디어에 대해서도 유아들이</li> </ul>
----	---

	<p>과도하게 노출될 것을 우려하는 부모님들로 인한 활용의 한계</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 장비 한계: 영상을 촬영하고 이를 활용한 미디어 리터러시 교육을 하면서 영상 장비가 다양하지 않아 주로 교사의 핸드폰이나 카메라, 태블릿을 활용한다면서 오는 한계</li> <li>▪ 요즘에는 태블릿을 활용한 재미있는 코딩 놀이, AI 놀이 등 다양한 미래 교육이 이루어지고 있으나 태블릿이 유치원에 제공되지 않아 직접적인 체험이 이루어지기 힘듦</li> <li>▪ <u>선생님의 핸드폰으로 진행해도 되지만 개인 핸드폰을 아이들에게 줘여주는 것도 부담</u></li> </ul>
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 다양한 기기 마련된 웹 디자인 공간: 학생들이 웹툰/웹 디자인을 제작할 수 있는 전용 공간이 마련되면 진로 체험, 표현활동에도 좋음. 여기에 목소리 더빙이나 녹음실도 있어 학생들이 직접 하나의 작품을 완성 시킬 수 있는 체험 공간 마련</li> <li>▪ 유튜브 프리미엄 사용 제한: 수업 중 급히 유튜브 영상을 찾아 보여줄 때가 있다. 매번 광고를 넘긴 후에 보여주니 수업의 흐름이 끊길 때가 있음. 충북학교미디어교육센터에서는 유튜브 프리미엄으로 광고 없이 유튜브 플랫폼을 사용할 수 있으면 좋겠음</li> <li>▪ 시기적절한 자료의 부족: 미디어가 시대에 민감하게 반응하고 가장 좋은 미디어 리터러시 수업은 학생들이 피부로 느낄 수 있을 만큼 가까운 사건들을 활용하는 것으로 생각하는데, 그런 자료들을 구하고, 수업을 구성하여 학생들에게 적용하기까지 촉박한 시간 안에 수업을 구성해야 하는 부분이 어려움</li> <li>▪ 기기와 소프트웨어의 부족: 오래전부터 학교에 다양한 인터넷 기기를 보급해오고, 코로나 시기에 그 수요가 급격하게 늘어나서 조금 나아진 상황이지만, 아직도 관리와 사용에 어려움. 초등학교 교육과정의 가장 중요하다고 생각하는 부분이 다양한 체험인데, 교실 안에서는 아직도 옛날의 기기들을 활용하고 속도도 느려지는 경우가 많아 수업하는데 어려움</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기술적인 면이나 경험의 부재: 전문적인 미디어 기술이 부족해서 수업을 구성할 때 선뜻 실시 못 함. 현장에서의 미디어 리터러시 교육은 아직 멀게만 느껴짐</li> <li>▪ 전문적으로 자료를 만들 수 있는 곳이 마련되지 않아서의 어려움</li> <li>▪ 고가의 기자재를 사용하고 싶을 때</li> <li>▪ <u>미디어 사용법에 대한 지도가 어려울 때</u></li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어에 대한 강제가 불가능: 학생과 학부모 자의에 의해 이들이 미디어 기기 등을 이용하기 원치 않는 경우 강제로 수업시킬 방법이 없음</li> <li>▪ 미디어 수업에 대한 분위기: 요즘은 많이 나아졌지만, 여전히 핸드폰이나 태블릿으로 하는 수업은 놀이에 불과하다는 이미지</li> <li>▪ 기기에 대한 표준이 없음: 학생들이 쓰는 핸드폰이 안드로이드/아이폰으로 다르고, 또 사양이나 용량 등이 다르다 보니 수업용 기기를 단일 모델로 쓰기가 어려움</li> <li>▪ 기기 대여 때 문제가 생기면 수리 어려움</li> <li>▪ 미디어 리터러시 수업 자체에 대한 교사 이해가 부족</li> <li>▪ 그로 인한 강사 초빙 수업할 때, 교사들은 강사에게 어떠한 노하우도 배우지 못한채 강사와 학생 간의 일방적 강의로 끝나버림</li> <li>▪ 관련이 있긴 하지만 교육과정에 명시되어 있지 않은 단원에서 가르치려고 할 때 동료 교사와 협의가 필요할 때가 있음. 괜히 쓸데없는 걸 한다고 생각하는 건 아닐까 고민이 되기도 하고, 관심이 없는 동료 교사에게는 미디어와 관련된 수업이 부담으로 다가오는 것 같기도 함</li> <li>▪ 가르친 후 평가해야 하는 일들이 있는데 평가 기준을 만들기가 애매한 경우가 많음</li> <li>▪ <u>학교에서는 공간이나 기자재 등이 부족함</u></li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 초등학생의 경우 학년에 맞게 전문적이고 쉽게 이해시키는데 어려움</li> <li>▪ 주제에서 학생들의 흥미와 관심을 끌지 못해 주의집중 시간이 매우 짧음.</li> <li>▪ 동영상 검색 시 예상치 못한 광고나 유해 미디어 때문에 수업에 흐름이 끊기고 학생들의 주의를 분산시킴</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유료 영상이나 가입이 필요한 프로그램에서의 수업 자료 제한</li> <li>▪ 특수교육대상자들에게 미디어 리터러시 교육을 할 때 유해 미디어나 정보로부터 노출되는 것을 피할 수 있도록 교육하는 것이 중요하다고 생각하는데, 아무래도 학교에서는 이런 교육을 할 때 발생하는 역효과(오히려 유해 미디어나 정보를 찾아가는 방법에 대해 알게 되는 것)를 우려하여 교육하는 것을 꺼리는 경우가 있음</li> <li>▪ 학교 내에서 다양한 미디어 기기, 매체나 사이트, 애플리케이션 교육을 할 때 공공기관이라 변화하는 속도를 따라가기 어려워 교사 개인의 기기나 사비를 들여 교육하는 경우가 있음. 동영상 촬영을 접목하여 수업을 진행할 때 초상권에 대한 부분이 수업 진행에 걸림돌이 되는 경우가 많음</li> <li>▪ 시·청각장애가 있는 학생들에게 미디어 교육을 진행할 때 전문적인 도움을 요청할 곳이 없고, 기기를 대여받을 수 있는 곳이 없음</li> </ul>
사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 여전히 배우고 있고 어려운 영역. 미디어 리터러시 관련한 연수는 많지만 연수를 들어도 여전히 해결되지 않는 갑갑함이 있고 연수를 듣고 수업에 접목하려고 하니, 제가 100% 이해를 하지 못했으므로 아이들에게 완벽한 수업을 할 수 없는 한계</li> <li>▪ 교사를 대상으로 미디어 리터러시 연수를 개설해서 많은 교사가 새로운 교육에 눈을 뜨고 다양한 수업 연구를 하여 아이들에게 교육하는 것도 중요하다고 생각하지만, 미디어 리터러시를 연구하고 있는 분들이 현장에 투입이 되어 아이들에게 교육하고 그것을 바라보며 교사가 배우는 것 제안</li> <li>▪ 단순히 어떤 교과의 교사가 미디어 교육을 담당할 것인가에 대한 파이 나누기 위한 경쟁을 하는 것이 아닌, 진짜 학생들이 100% 즐기는 미디어 리터러시 교육을 위해 사례를 전달받는 연수가 아닌 수업을 볼 수 있는 연수가 주어진다면, 관찰자의 눈으로 보고 반성과 새로운 길을 교사가 스스로 찾을 수 있을 거라 생각</li> <li>▪ 수업하면서 어려웠던 점은 미디어 리터러시 수업이 짜진 수업이 아닌 교사가 직접 재구성해야 하는 수업이므로 교사의 역량에 의해 수업의 질 차이를 느낄 때</li> <li>▪ 연수를 통해 얻은 정보를 아이들에게 수업을 통해 분석, 평가, 창조까지는 할 수 있으나, 수업 후 아이들이 직접 소통, 참여, 행동하게 하는 힘이 부족(고민을 하고 수업을 재구성하는 시간적인 부분이 부족)</li> <li>▪ 미디어를 전문적으로 배운 경험이 없다 보니 주변에 먼저 미디어 수업을 하고 계시는 선생님들, 한국언론재단 등의 도움을 받아 교육자료 제작이나 미디어 관련 교육자료가 아직 학교로는 많이 유입되지 않았음을 체감</li> </ul>

<부록 표 10> 학교 안 미디어 리터러시 교육 운영 시 학교 밖 지원 의견 (교원)

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 교원의 미디어 이해, 활용, 공유에 대한 역량 강화 연수</li> <li>▪ 저작권 및 개인정보보호 등에 대한 이해 도모 및 교육적 활용에 대한 규제 완화</li> <li>▪ 미디어 제작 장비 제공 및 영상제작소 이용</li> <li>▪ 학교급별 동아리 및 콘텐츠 제작 연구회 등을 운영하여 교육과정과 관련한 적절한 미디어 목록 및 콘텐츠 개발 지원</li> <li>▪ 리터러시 교육을 운영할 수 있는 환경 조성</li> <li>▪ 환경을 이용할 수 있도록 그에 맞는 교육 소스들이 풍부(유치원 예산으로 태블릿 PC, 3D 프린트, 인공지능 안경 등 다양한 환경을 구성해 놓았지만, 정작 활용할만한 것이 제한적이 다 보니 일회성으로 체험하는 정도이지 꾸준히 활용하기 힘듬</li> <li>▪ 교사들에 대한 교육(아무리 좋은 교육 소스들이 있어도 교사들이 활용하지 않으면 무용지물)</li> </ul>
교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자유롭고 다양한 공간: 틀에 박혀있는 책상, 의자만 갖추어진 한정적인 공간을 벗어나 미디어와 관련된 자유로운 생각, 창의력이 발휘될 수 있는 독특하면서도 매력적인 공간</li> </ul>

학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문적인 미디어 리터러시 수업 공간 마련: 교실에서도 미디어 리터러시 수업이 가능하지만, 더 능동적인 학생들의 미디어 리터러시 수업 참여를 위해 미디어 기기들로 마련된 미래지향적인 수업 공간</li> <li>▪ 미리 교실 이용 신청을 해 많은 교사가 자유롭게 수업을 경험</li> <li>▪ 다양한 미디어 리터러시 수업을 제작하고 보급하는 것이 가장 큰 지원(미디어의 종류가 다양하고 이를 활용하는 수업도 다양한데, 교사들이 수업을 꾸려나가기에는 미디어 리터러시가 포괄하는 내용이 너무 방대)</li> <li>▪ 학교 안에서 할 수 없는 수업은 미디어 리터러시 센터에서 풍부한 자료와 기기들을 바탕으로 체험하도록 하고, 학교 안에서는 교사들이 사용할 수 있는 미디어 리터러시 수업 도구들을 제작하여 배포</li> </ul>
중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 전문적으로 배우고자 하는 교사, 학생을 교육할 수 있는 시스템, 기자재 등의 부족</li> <li>▪ 미디어 컨설팅 자문단 구성으로 센터에서 찾아가는 미디어 교육 시행</li> <li>▪ 미디어 리터러시 교육 프로그램 지원, 고가 장비 사용</li> </ul>
고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 첫째, 기기 지원, 둘째 교사에 대한 교육 지원, 셋째 계정 지원</li> <li>▪ 교사를 대상으로 하는 미디어 리터러시 교육 연수(실습 및 활동 포함)</li> <li>▪ 다양한 자료(도서, e-book, 영상 등 수업할 때마다 교사가 하나씩 찾지 않아도 관련된 최신의 자료들을 모아서 볼 수 있었으면 좋겠음)</li> <li>▪ 장소 대여</li> </ul>
특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 안전하고 다양한 체험을 할 수 있는 공간</li> <li>▪ 교사보다 더 전문성을 가진 인력을 통해 정확하고 쉬운 프로그램</li> <li>▪ 특수학생에 맞는 기기 제공이나 학습 프로그램</li> <li>▪ 특수교육대상자에게 미디어 교육은 체험이 가장 중요.</li> <li>▪ 다양하게 활용할 수 있는 기기를 갖추어 한 번씩 접해보는 것이 중요</li> <li>▪ 그런 기기들을 학교 밖에서 대여해주는 서비스</li> </ul>
사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 장기 연수(30시간 이상) 진행되어 교사가 무언가를 창조하고 미디어 리터러시 교육으로 인하여 삶 속의 변화를 느껴야지 진정으로 학생들을 위한 교육을 할 수 있음</li> <li>▪ 미디어 교육이 필수가 되어야 하는 이유를 찾는 교육, 교사 스스로 갈구하는 교육</li> <li>▪ 긴 시간을 투자할 수 있는 방학 중 연수도 중요</li> <li>▪ 학생과 교사가 함께 받는 연수</li> <li>▪ 교사와 팀 티칭이 가능한 전문 강사가 필요</li> </ul>

<부록 표 11> (가칭)충북학교미디어교육센터 건립 시, 가장 우선순위의 시설 또는 유·무형 자원 의견(교원)

교 원	유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유형: 접근성 고려(즉각적 지원 및 활용이 가능한 위치, 분원 등을 설치 운영하여 중부/남부 /북부 등에서 고루 이용할 수 있도록 고려)</li> <li>▪ 무형: 미디어 제작 관련 지원단 운영, 미디어 리터러시 교육을 위한 컨설팅단 운영, 지역의 미디어 제작 관련 업체와의 연계를 통한 자유학년제 및 고교학점제 관련 지원 확대를 위한 거버넌스 구성·운영, 학부모의 자녀 미디어 리터러시 역량 강화를 위한 부모교육 지원단 운영</li> <li>▪ 수업 자료(바코드로 연동하여 쉽게 접근할 수 있도록 함).</li> <li>▪ 활용할 수 있는 환경 조성, 교수법 및 활용법을 안내할 강사</li> <li>▪ 수업 자료를 활용한 운영 사례 공유</li> </ul>
-----	-------	--

초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 현장 경험이 있는 디지털미디어 관련 강사진 배치: 충북지역 전문가들을 먼저 배치</li> <li>▪ 넓은 주차공간 마련: (가칭)충북학교미디어교육센터가 자리를 잡을 지역은 주변에 주차할 곳이 많지 않음</li> <li>▪ 다양한 스튜디오: 학생들이 방송을 공부하러 오는 경우가 많을 것 같은데, 이럴 때 사용할 수 있는 공유형 스튜디오가 있다면 학생들의 기호에 알맞게 다양한 스타일의 방송과 미디어를 운영해 볼 수 있어 다양한 각도의 미디어 교육이 이루어질 수 있을 것으로 예상되며 학생들이 필요에 따라 대여하여 사용하게 된다면 미디어 교육센터 홍보에도 도움</li> <li>▪ 미디어 아카이브: 그동안의 미디어 교육이나 학생들의 이목을 끌만한 정보들을 모아 필요할 때 볼 수 있게 한다면 미디어의 역사에 대해 배우는 데에 도움</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 동아리나 자유학기 수업 지원 강사(사진, 영상 등의 전문적 인력) 코티칭영역</li> <li>▪ 방송 기자재, 프로그램/앱 사용법과 사용권</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 충북의 다른 기관들과의 연계가 중요: 청주는 직지의 도시로 충북시청자미디어센터 뿐 아니라 고인쇄박물관을 비롯해 각종 기록의 문화를 담으려는 도시</li> <li>▪ 소규모 및 대규모 공간(가변적으로 만들 수 있는 공간)</li> <li>▪ 센터에서 프로그램 운영하면서 학교 출강도 가능한 미디어 전문가 강사진</li> <li>▪ 다양한 체험 프로그램</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시각·청각·지체 장애 등 장애 특성에 맞는 프로그램 지원 필요</li> <li>▪ 화면해설프로그램이나 수어 통역사, 보조공학기기를 활용하여 접근성을 높임</li> <li>▪ 저학년 학생, 낯선 공간에 어려움을 느끼는 학생들을 위해 안전설비 확보</li> <li>▪ 자폐 학생의 경우 미디어 화면이나 소리에 대한 둔감 혹은 민감한 반응을 나타낼 수 있으므로 진정 영역이나 사전정보 확보</li> <li>▪ 안전 매트 설치 필요</li> <li>▪ 화상교육, 원격수업 지원실(화상교육이나 원격수업이 가능한 1인 스튜디오 형태의 교육실)</li> <li>▪ 동영상 편집이나 녹음이 가능한 설비, 물품, 소프트웨어 (PC의 사양이나 소프트웨어의 종류도 중요하다고 생각함)</li> <li>▪ 학교로 대여가 가능한 물품 및 소프트웨어 (소프트웨어가 지원이 안 될 가능성이 있으므로 소프트웨어가 설치된 PC를 대여하는 방식)</li> <li>▪ 학생들과 교사가 함께 활용 가능한 미디어 소그룹 실. 대단위 교육이 가능한 시설에 원격 연수 시설이 함께 세팅된 대강당 형태의 공간</li> <li>▪ 시·청각장애 학생들의 미디어 접근성을 높이기 위한 지원 자원</li> </ul>
사서교원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실습 위주의 프로그램을 위한 시설과 기기가 완비</li> <li>▪ 학생들이 미디어 관련하여 온·오프라인으로 도움을 요청할 수 있는 매니저 필요</li> <li>▪ 교원의 역량 강화를 위한 미디어 연수 개설</li> <li>▪ 뉴스와 같은 전통적 미디어 영역뿐만 아니라 뉴 미디어에 대한 이해와 이것을 자유자재로 다룰 수 있는, 그래서 학생들과 소통하는 데 있어 불편함이 없을 정도의 미디어 작동 능력 필요</li> </ul>

<부록 표 12> (가칭)충북학교미디어교육센터의 필요한 공간 구성 및 시설 의견(교원)

교 원	유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 콘텐츠 제작 매체 대여실, 콘텐츠 제작 시설</li> <li>▪ 교사·학생·학부모 대상 미디어 제작 및 활용을 위한 관련 연수를 위한 연수실 확보</li> <li>▪ 공룡, 식물, 뚱 등 유아 단계에서 관심이 있는 분야로도 많이 개발되어 공간이 구성.</li> <li>▪ 유아들이 몸으로 익히며 배우는 코딩교육(자신의 신체를 이용해서 게임을 하듯)</li> </ul>
	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VR 체험존, 미디어 리터러시 교육공간, 미디어 체험 공간, 미디어 아트 공간.</li> <li>▪ 특히 VR의 경우는 다양한 주민들이 관심을 두고 방문할 수 있도록 VR 공연 등이 다양하게 갖춰지면 좋겠고, 충북을 알릴 수 있는 공간</li> <li>▪ 외부 지역에서도 방문할 수 있도록 넓은 주차장과 셔틀버스 지원</li> <li>▪ 전체적인 공간 구성이 학생 친화형으로 구성</li> <li>▪ 중고등학생들이나 대학생들이 카페 운영에 적극적으로 참여할 수 있는 구조</li> <li>▪ 미디어의 다양한 활용도를 볼 수 있는 미디어아트 작품</li> <li>▪ 학생들의 미디어에 관한 창의력을 키우기 위해서는 다양한 작품을 관람</li> <li>▪ 관객 참여형 미디어아트가 있다면 학생들의 흥미를 끌기에도 충분</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 뉴스 제작공간, 체험의 날 운영(가상현실, 증강 등등)</li> <li>▪ 미디어 발전사 박물관</li> <li>▪ 실질적 ICT 교육공간</li> <li>▪ 방송 스튜디오(1인 방송 진행도 가능한)</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기존에 존재하는 공간은 과감하게 제외(청주에는 금빛도서관과 가로수도서관에 이미 있는 것들)</li> <li>▪ 미디어 기기나 체험 부스 등으로만 공간을 구성해 놓으면 곧 새로운 기기들이 생겨 오래되어 보임</li> <li>▪ 공간 구성 자체를 다양하게 만들었으면 좋겠음(스튜디오, 자료실, 휴게실-카페형, 강의실, 다양한 활동 공간, 동아리나 소모임 등이 정기적으로 모일 수 있는 공간, 상영제 등을 할 수 있는 공간)</li> </ul>
	특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학생들이 간접 체험할 수 있는 방송 공간, 영상 촬영 공간 등 미디어와 관련 장소에 친근함을 줄 수 있는 체험 프로그램 필요</li> <li>▪ 아직 학생뿐만 아니라 어른들도 빠르게 변화하는 미디어에 낯선 태도를 보일 수 있으므로 다양한 콘텐츠나 영상을 체험하는 장소 필요</li> <li>▪ 학교 단위에서 설치하기 어려운 공간을 구성하고, 물품이나 설비 갖춤</li> <li>▪ 이것을 센터 내에서 사용하는 것도 중요하지만, 학교에서 대관 요청을 했을 때 다수의 공간과 물품 확보가 중요</li> <li>▪ 주기적으로 물품이나 설비에 대한 업그레이드를 할 수 있는 가변적 형태의 공간 구성이 되면 좋을 것 같음</li> <li>▪ 정보 소외 계층인 학생들 대상의 정보 교육 시설이나 문화 지원 시설(작은 크기의 영화관)</li> </ul>
	사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 개성 있는 공간</li> <li>▪ 여러 가지 생각이 떠오르고 가고 싶은 공간</li> <li>▪ 언제든지 생각을 동료들과 공유할 수 있는 공간</li> <li>▪ 아이디어를 다양한 결과물로 만들어낼 수 있는 공간</li> <li>▪ 놀이 공간이면서 자유롭게 전자기기를 사용할 수 있는 공간</li> <li>▪ 학생들이나 교사들이 언제든지 찾아와 미디어를 제작할 수 있는 공간, 놀이터 삼아 놀 수 있는 공간</li> <li>▪ 학생들의 진로와 연계한 직업 체험의 공간(방송 및 유튜버 등), 가상 체험 공간, 관련 도서나 영상자료를 갖춘 자료실 등의 공간</li> </ul>

<부록 표 13> 학교 교육과정과 연계 시, 센터에서 운영할 수 있는 교육 프로그램 의견(교원)

유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유치원: 미디어의 바람직한 이용을 위한 찾아가는 미디어 리터러시 교육</li> <li>▪ 초중고: 미디어 제작 및 활용 관련 진로 체험 교육</li> <li>▪ 학교로 찾아가는 버스 체험</li> <li>▪ 내가 좋아하는 공룡 마을에 진짜 놀러 온 것 같은 환경구성 등 유아들의 눈높이에 어울리는 교육 프로그램</li> </ul>
초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학교폭력 中 사이버폭력 예방 교육: 모의 사이버 불링 앱 체험, SNS나 앱으로 소통 체험, 카메라, 녹음 기기 등을 이용한 UCC나 동영상 제작</li> <li>▪ 미디어 활용 교육: 고급 편집 프로그램 활용할 수 있도록 전문 강사 활용</li> <li>▪ 미디어 교육센터에서 수업하기 전 학급에서 먼저 해야 할 사전 교육자료를 미리 배포(기존의 외부 기관에서 하는 다양한 수업에 참여하였을 때 아쉬웠던 부분은 외부 기관에는 체험 할 자료들이 넘치는데 사전에 지도해야 하는 이론 수업들이 학생들의 교육시간의 상당 부분을 할애해야 한다는 점. 미디어 체험형 교육을 중심으로 운영하게 된다면 사전 교육자료를 미리 학교의 교사들에게 배포하여 간단하게라도 미리 학습)</li> <li>▪ 미디어를 비판적으로 읽고 자기 생각을 표현하는 활동으로 '리뷰 쓰기' 활동: 국어 교과의 매체 활용 단원에서 자주 사용하는 것이 뉴스 제작. 현재는 기기나 편집의 한계로 학생들이 질 높은 작품을 만드는 것이 어려웠는데, 이것을 미디어 리터러시와 접목하여 센터에서 기사 작성, 뉴스 촬영 및 편집에 대해 운영해주신다면 국어 교과와 연계되는 교육과정을 구성, 운영</li> </ul>
교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 영상 제작기술, 편집기술, 기초적인 ICT 교육, 소양 교육</li> <li>▪ 자유 학기 주제 선택 프로그램 연계한 미디어 리터러시 수업 지원</li> </ul>
고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 고교학점제 수업 이용</li> <li>▪ 각종 미디어 관련 수업을 할 수 있는 공간으로 제공</li> <li>▪ 그 외에도 수능 이후 고3 프로그램을 활용해 영화제작, 추억 기록하기 등의 프로그램 등이 제공되면 학교로서도 이른바 '취약시기' 교육에 도움</li> <li>▪ 학교에서는 제작 교육이나 창작 교육을 끝까지 해내기는 어려움. 학교에서 제작 계획서를 작성한 후 실제 제작을 할 수 있는 프로그램이 되었으면 좋겠음(교육과정과 연계하려면, 제작 계획은 학교에서 이루어져야 함. 센터 단독 프로그램으로 진행하는 것 아님)</li> </ul>
특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어를 대하는 태도와 에티켓이 필요</li> <li>▪ 단순히 검색하고 보고 즐기는 것에만 그치는 것이 아니라 자료를 활용하는 방법과 그와 관련된 올바른 에티켓을 배우는 기회를 제공</li> <li>▪ 현재 정보통신윤리교육이 학교 내에서 전문적이지 못하게 이뤄지는 부분이 있어 정보통신윤리교육이 제대로 구성되면 좋을 것 같음</li> <li>▪ 특수학교의 경우 학교 교육과정 내에서 학생들이 활용하기 어려울 수 있을 것 같음</li> <li>▪ 음악(음악 수업 촬영 등)이나 동아리 활동에 대한 지원이 미디어 교육센터 내에서 가능하면 좋을 것 같음</li> <li>▪ 미디어 자체를 처음 접해보는 특수교육대상자 학생들을 위해 기초 교육이 제공되면 좋을 것 같음</li> </ul>
사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 리터러시 관련 교육과정 재구성에 대한 교육 프로그램</li> <li>▪ 교과교육 과정 안에 있는 미디어 학습 내용을 파악 후 적절한 학습자료를 제작, 미디어별 역할과 특성에 대한 이해를 위한 교육자료 개발, 그리고 가장 필요하다고 느끼는 것은 미디어 교육 평가자료 개발</li> </ul>

<부록 표 14>(가칭)충북학교미디어교육센터의 인력의 역할 및 구성 제안 의견

교 원	유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 유·초·중 급별 지원이 가능하도록 관련 교육과정과 관련된 장학사 및 파견교사, 미디어 전문분야의 업무 능력을 갖춘 담당자</li> <li>▪ 체험활동으로 참여</li> <li>▪ 인력의 역할: 각 프로그램에 소개해주시는 분들과 체험을 도와주시는 분들(담임선생님의 인솔하에 데리고 가더라도 담임교사가 정확히 인지하거나 제대로 된 지식이 없어서 구경만 하고 올 가능성이 큼. 학기당 1회든 월 1회든 참여)</li> </ul>
	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 디지털 페어런팅/디지털미디어 리터러시 교육/미디어 관련 예술교육을 해줄 수 있는 전문 강사들이 배치: 실제 유치원·초·중·고·특수학교 현장에 투입되어 현장 강의를 할 수 있는 분들과 (가칭)충북학교미디어교육센터에서 연수를 해줄 수 있는 강사진들이 확충</li> <li>▪ 교원 연수 강사 배치: 유치원·초·중·고·특수학교 등 교원들을 대상으로 디지털미디어 리터러시 연수를 할 수 있는 강사들을 배치해 현장 교사들에게도 디지털미디어 리터러시에 관한 연수를 꾸준히 진행</li> <li>▪ 미디어와 관련한 직업을 희망하는 학생들이 전문적으로 배울 수 있는 미디어 공교육의 주춧돌</li> <li>▪ 학교 안에서 미디어의 심화학습을 하기에는 기술이나 교육과정 상 어려움이 많아 이를 보충 할 수 있는 수업이나 지원</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 강사 수급, 교육 무료 지원, 학생들의 동아리, 자유 학기 수업 등의 제반적인 것 지원</li> <li>▪ 교사 파견</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 기존 인력들에 덧붙여 미디어 관련 교과 교사를 예컨대, 국어, 정보, 윤리 등의 교과에서 각 1인이 파견되는 형태</li> <li>▪ 초등교사들까지 함께하여 (가칭)충북학교미디어교육센터 근무자들이 초·중등 연계/교과 연계 프로그램을 지속해서 생산</li> <li>▪ 강사 섭외, 학교 연계 학생 프로그램 구성: 학교에서 근무하는 처지로 강사를 구하기도 어려운 일이라서, 강사진을 만들어 놓고 섭외를 도와주는 역할이 있었으면 좋겠음</li> <li>▪ 자료 및 기기 관리, 공간 관리. 교사와 학부모연수 담당</li> </ul>
	특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 교사가 미디어 리터러시 관련 교육을 하기에 전문지식이 아주 부족함. 관심을 두고 있지 않은 교사나 학부모들은 학생들에게 교육하고 지식을 전달하기에 어려움이 있음. 전문 인력은 이와 같은 부작용을 방지하기 위해 올바른 지식전달 필요. 저학년과 특수교육대상자들의 경우 낯설고 어려운 주제이기 때문에 맞춤형 프로그램 구성이 필요함</li> <li>▪ 다양한 시설을 이용할 수 있도록 지원해주는 인력</li> <li>▪ 정보통신윤리교육이나 저작권 등에 대한 교육, 기초 미디어 교육을 해주는 전문 인력.</li> <li>▪ 교육과정(일반적인 교육과정 이외에 특수교육 교육과정이나 전문교과 교육과정 등도 포함하여)과 미디어 리터러시 교육 연계를 연구할 수 있는 인력</li> <li>▪ 특수학교 등과 같이 미디어 교육센터 내에서 교육이나 체험을 받기 어려운 곳을 위한 이동 지원 인력 (이동 미디어 교육 지원 차량 등과 함께)</li> <li>▪ 시·청각장애인 학생들을 위한 지원 인력</li> </ul>
	사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 찾아가는 미디어 교육을 할 수 있는 강사와 학교 미디어 교육을 위한 자료를 지원해 줄 수 있는 인력</li> <li>▪ 미디어 교육을 진행하고 있는 교사와 컨설팅 진행할 수 있는 인력</li> <li>▪ 교사와의 협업이 가능한 미디어 전문 강사가 필요하며 미디어의 6가지 역량에 대해 충분히 숙지하고 교육 과정상 녹여낼 수 있는 교원도 필요</li> </ul>

<부록 표 15> 학교 연계 미디어 리터러시 교육 운영 방안 의견(교원)

유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>전문가와의 만남: 크리에이터(유튜버), 미디어 리터러시 전문가, 저작권 관련 전문가 등과 만남의 시간 운영</li> <li>찾아오는 미디어 리터러시 교육: '찾아가는 미디어 버스' 등을 운영하여 미디어를 올바르게 만들고 활용하고 배움과 성장을 위해 공유할 수 있는 소비자가 될 수 있도록 지원</li> <li>지역사회 관련 기관 및 단체와 MOU: 접근성이 좋지 않았을 때 지역의 미디어 센터 및 관련 기관(신문사, 방송사 등)과의 협약을 통한 지역연계 활용방안 강구</li> <li>찾아오는 체험 버스를 이용하여 미래 교육을 간접적으로나마 체험</li> <li>더불어 직접 찾아올 수 있도록 홍보</li> <li>교사 교육을 통해 지속해서 교실 환경에서도 운영할 수 있도록 안내 필요</li> </ul>
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>프로젝트 수업 속 체험의 장으로 이용: 현장에서 진행하는 프로젝트 수업처럼 기간을 두어 학교 내에서 담임선생님들이 먼저 학교 내에서 체험 가능한 미디어 리터러시 수업을 진행하고, 학교 기기와 환경 등 제한적인 활동들은 (가칭)충북학교미디어교육센터로 체험학습 등으로 방문해 더 발전된 미디어 리터러시 교육을 진행</li> <li>주된 공연 및 체험 공간으로 방문: 다양한 체험 공간이 마련될 예정이기 때문에 학교 교육 과정에서 진로체험·미술·사회·국어·과학 수업 활동 등의 하나로 방문해 여러 가지를 학생들이 몸소 체험</li> <li>학교폭력 中 사이버폭력 예방 교육의 장으로 사용: 미디어 속 학교폭력이 늘어나는 추세이기 때문에 창의적 체험활동과 연계하여 진행</li> <li>센터에서 교사들과 함께 교육과정을 분석하고 학교에서 운영하기 어려운 학습 내용에 대해 중점적으로 운영할 수 있는 연구를 진행</li> <li>시설이나, 교사의 기량의 한계로 미디어 편집이나 기기를 이용하기에 어렵다고 판단이 된다면 이 부분을 센터에서 집중 운영</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>창의적 체험활동으로 학교폭력예방교육이나 성교육처럼 이수해야 할 시간이 필요</li> <li>동영상으로 기본 교육</li> <li>교육과정 중 미디어 사용을 의뢰할 때 지원(물적 지원과 사용법 지도할 협력 교사도 함께 학교로 지원을 나와주면 좋음)</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>고교학점제 수업: 방과 후 미디어 보충학습 등이 이곳에서 이어지면 좋음</li> <li>학급 단위, 동아리 지원, 공동교육과정 지원</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교와 지원청, 기관 등을 대상으로 많은 홍보가 필요함</li> <li>원격연수나 학교 교육과정과 연계한 활용사례 등을 동영상이나 책자로 교류하여 다양한 방법을 교류</li> <li>특수학교에서 미디어 리터러시 교육이 왜 필요한지에 대한 교육부터 먼저 되면 좋을 것 같음</li> <li>특수교사들에게 장애 학생들도 미디어 리터러시 교육이 필요하다는 인식을 주는 교육이 선 행되면 좋을 것 같음</li> <li>보통 특수학교의 교육이 학생들에게 일반적으로 미디어 자료를 제공하고 그것을 활용한 수업을 하는 선에 그치고 있고, 학생들이 미디어를 재창조하는 교육에 대한 부분이 부족하여 그것에 대한 교사와 학부모연수도 함께 제공된다면 좋을 것 같음</li> </ul>
사서교	<ul style="list-style-type: none"> <li>관리자 인식 개선을 위한 관리자 교육, 신규 교사를 위해 미디어 리터러시 길라잡이 연수, 상시 연수를 개설하되, 단계별 연수 운영, 학생들을 대상으로 독서 관련하여 소설 창작, 시 창작 있듯이 미디어 리터러시 교육에도 창작과 관련한 연수</li> </ul>

	<p>■ 교원(관리자 포함) 대상 연수, 교과별 학습자료 개발, 수업사례 나눔, 연구회 운영 등의 활동이 필요</p>
--	---

<부록 표 16> 교원이 생각하는 지역 주민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 의견

	<p>■ 1인 크리에이터 되기 프로그램 운영</p> <p>■ 지역사회 및 충북의 교육을 소개하는 미디어 콘텐츠(영화) 제작 공모</p> <p>■ 유아를 기르고 있는 학부모 대상, 초·중·고등학생 대상, 중·장년층 대상, 노인분들 대상 등 구분을 지어 그 연령대가 요구하는 부분에 맞게 운영</p>
	<p>■ 디지털 페어런팅 교육의 장 마련: 학부모 교육도 중시되는 요즘, 디지털미디어에 관련된 인식 개선 및 미디어 리터러시 교육을 학부모들에게 할 수 있는 기회가 증대</p> <p>■ K-pop이나 대세 캐릭터들의 홀로그램 공연장: (가칭)충북학교미디어교육센터 기관 홍보 겸 센터에 관한 방문 횟수를 증가시키기 위해 홀로그램이나 VR로 좋아하는 K-pop 가수들의 공연을 보거나, 대세 캐릭터들의 유아·유치원·초등학생들을 위한 공연도 정기적</p> <p>■ 특수아동들을 위한 체험존 운영: 오감을 자극할 수 있는 다양한 미디어 앱·놀이 활용 교육 공간을 웨스트 깨듯 미션 공간을 여러군데 두고 체험할 기회를 마련한다면, 특수아동들을 포함해 모든 아이가 함께하는 (가칭)충북학교미디어교육센터가 갖춰질 것 같음</p> <p>■ 충북지역 소개 및 대리 탐방 VR 체험(로드뷰 등) 충북지역을 곳곳 탐방할 수 있는 로드뷰 를 가지고 VR 체험을 할 수 있도록. 단순한 동영상·음악·해설에 국한되지 않고 실제 모습을 보면서 주민·학생들도 창의적으로 지역 공간을 바라볼 수 있을 것 같음.</p> <p>■ 일반인을 대상으로 하는 팩트체크 프로그램</p>
	<p>■ 인식 개선 교육, 미디어 관련한 교육(영상제작, 사진, 뉴스 제작기술 등 지원) 체험 교실, 초·중고시기에 맞는 부모와 함께하는 단계적 교육. 브이로그제작, 영상 앨범, 악플·선플 등에 대한 교육</p>
	<p>■ 지역 주민의 '학교미디어교육의 이해'. 별도의 미디어 교육이 운영되는 것이 아니라, 학교에서 이런 미디어 교육을 하고 있다는 홍보를 좀 해서, 미디어 교육에 대한 인식 개선프로그램</p> <p>■ 자녀와 함께 하는 미디어 교육. 행정복지센터, 문화센터에서 하는 프로그램처럼 미디어 활용 프로그램 운영. 미디어 관련 직업 체험. 다양한 콘텐츠 비평 모임(독서 모임)</p>
	<p>■ 평소에 미디어 접근과 연수에 접근이 어려운 대상을 우선순위로 선정함. 우선순위 선정한 대상에 대하여 지식전달뿐만 아니라 직접 사용할 수 있고, 또한 자녀와 함께할 수 있는 내용을 전달하는 프로그램을 추천함</p> <p>■ 국민의 미디어 리터러시 교육 시에는 빠르게 변화되는 미디어 컨텐츠에 맞게 정보를 전달하고 직접 활용해보아 사람들이 미디어에 대한 인식 개선, 쉽게 접근하는 태도를 가질 수 있도록 함. 그리고 저작권이나 초상권에 대한 심각성도 교육하여 무분별한 자료 제공이나 허위 제공에 관한 내용도 심각하게 전달 필요</p> <p>■ 노인들이나 한부모·조손 가정 자녀들과 같이 미디어 소외계층에게 교육을 제공하면 좋을 것 같음</p>
	<p>■ 미디어를 사용하는 수준에 맞는 프로그램. 미디어 교육 경험이 없으신 분이라면, 접근 관련한 교육을 하면 좋겠으며, 어느 정도 지식을 가지고 있는 분이라면, 활용하여 삶에 적용할 수 있는 프로그램. 또한, 미디어 리터러시 교육의 중요성을 알려주는 강의식 교육도 필요하다고 생각하며, 아이와 부모와 함께 과제물을 만들어내는 교육이 있다면, 좋은 방향의 미디어 교육 프로그램</p>

	<p>어를 접할 기회가 될 수 있음</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 지역 주민 대상이라면 미디어 생애 최초 교육이 필요</li> <li>▪ 특히 노년층을 대상으로 한 미디어 교육이 필요. 새로운 문물을 사용하는 데 불편함을 느끼는 주민들에게 큰 도움</li> <li>▪ 유치원 혹은 초등 저학년생들을 대상으로 놀이를 바탕으로 한 미디어 교육도 필요</li> </ul>
--	--

<부록 표 17> 학부모 입장에서 (가칭)충북학교미디어교육센터의 성공지표 의견(교원)

교 원	유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학생의 바람직한 미디어 활용 및 미디어의 부정적 요소에 대한 학생들의 이해</li> <li>▪ 진로와 직업과 관련하여 자신의 꿈과 끼를 찾을 기회 제공</li> <li>▪ 학부모가 직접 크리에이터가 되어보는 과정에서 자녀와 소통의 기회가 제공</li> <li>▪ 접근성이 편리한가?</li> <li>▪ 아이들이 미래 교육에 호기심을 갖고 지속해서 관심을 두는가?</li> </ul>
	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학생들의 자발적인 방문과 적극적인 참여: 놀이터처럼 자연스럽게 찾게 되는 공간임을 느낄 때 (가칭)충북학교미디어교육센터가 잘 운영된다고 생각. 어느 공간이든 강제로, 억지로 가게 된다면 학생들에게 어떤 활동을 준비했든 만족도는 낮음. 그러나 학생들이 자발적으로, 주기적으로 이 공간을 찾게 된다면, 부모 역시 (가칭)충북학교미디어교육센터에 대한 신뢰, 궁금증 그리고 인정이 높아질 것임</li> <li>▪ 학생들의 변화하는 모습. 맹목적인 미디어 시청이 아닌 비판적으로 읽고 자기 생각을 소신껏 표현하는 학생의 변화된 모습을 학부모들에게 보여줄 수 있는 부분이 교육센터의 목표</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 누구나 접근할 수 있어서 원하는 시기에 배울 기회 제공</li> <li>▪ 미디어를 잘 사용하고 적절히 다룰 수 있는 능력</li> <li>▪ 학생들의 활발한 이용 실태</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학생의 적절한 미디어 사용, 학생의 미디어 생산력, 학교 미디어 교육센터 주관 대회, 학교 미디어 교육센터에서 만들어진 콘텐츠들의 지역 활용</li> <li>▪ 미디어 이용에 관한 학부모 인식 개선이 되었는가?(보호주의적 관점 벗어나기)</li> <li>▪ 자녀와 함께 이용할 수 있는 공간인가?</li> </ul>
	특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학부모로서는 참석할 수밖에 없을 만큼 다양하고 체험적인 프로그램이 개설할 필요를 느끼도록 함. 같은 주제라도 학생 대상과 수준에 맞게 프로그램이 제공되고 학생들이 행동하고 배운다면 학부모님들의 만족도가 높을 것 같음</li> <li>▪ 학부모 입장으로 생각해 보면 프로그램별 지원 학생 수, 지원학교 수가 중요할 것 같음. 지표로 바꾸기는 힘들 수 있으나 SNS나 유튜브 노출 횟수 등도 학부모가 운영의 성과로 생각하기 좋은 수치라고 생각함</li> </ul>
	사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 평가할 수 있는 지표는 미디어 리터러시(접근, 분석평가, 창조, 소통, 참여, 행동)에 해당하는 역량지표</li> <li>▪ 미디어 별 이용하는 능력(수준)에 관한 지표를 만든다면, 학생의 미디어 리터러시 역량에 관한 피드백 제공</li> <li>▪ 미디어 6가지 역량에 따라 평가</li> </ul>

<부록 표 18> 교원이 생각하는 이상적인 (가칭)충북학교미디어교육센터의 상

교 원	유 치 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어는 단순히 소극적으로 소비하는 것이 아닌 만들고 비판적으로 수용할 수 있는 것이라는 이해를 도모할 수 있도록 다각적인 프로그램 제공</li> <li>▪ 더불어 이러한 프로그램이 단순히 관심이 있거나 미디어 제작역량 등이 우수한 몇몇 교육공동체만 공유하는 것이 아닌 누구나 함께 할 수 있는 중요한 교육적 요소라는 인식이 확대되고 센터 또한 누구나 이용할 수 있는 공간으로 인식되기를 바람</li> <li>▪ 유아 단계부터 체계적으로 다양한 체험을 할 수 있도록. 막상 가보면 유아 단계에서 경험하고 올 만한 내용이 빈약하거나 아쉬운 경우가 무척 많음. 유아 단계에서는 어떤 교육이 필요하지에 대한 연수도 꼭 함께 실시</li> </ul>
	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 다양한 학생들, 교사, 학부모, 주민이 함께 디지털미디어에 대해 올바른 가치관을 확립하고 즐겁게 참여할 수 있는 공간</li> <li>▪ 틀에 맞춘 것처럼 활동만 하다가 끝나는 체험학습공간에 국한되는 것이 아니라 삶 속에 영향을 줄 수 있는 공간</li> <li>▪ 상호 간 미디어 소통도 하고, 뉴 미디어 사회에 일원으로 친숙하게, 자주 드나드는 그런 공간</li> <li>▪ 미디어를 경험하고 새롭게 만드는 것도 중요하지만, 미디어에 대해 생각하게 하는 힘을 기르게 할 수 있는 센터</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학교와 연계하여, 교육과정 내에서 융합 교육이 이루어지도록 하는 지원</li> <li>▪ 누구나 가서 배우고 익히고 놀 수 있는 미디어 공간으로의 청소년들의 문화공간</li> <li>▪ 다양한 강좌가 개설되어서 원하면 누구나 배울 수 있는 교육 시스템 단계적 구성</li> <li>▪ 학교와의 긴밀한 협업이 이루어지는 상태에서 시설이 사장되지 않고 지속해서 활발하게 활용되는 기관이자 시설</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 충북 미디어 교육의 메카</li> <li>▪ 미디어 교육이 '충북'에선 어떻게 실현되면 좋을지에 대한 고민 필요(충북다운 미디어교육이 가능. 작지와 기록의 도시 청주)</li> <li>▪ 교육청 소속인 만큼 눈치를 보지 않고(미디어 교육을 한다고 하면 교육과 관계가 없다고 생각하는 시선이 있음) 교육도서관이나 문화원을 이용하는 것처럼 미디어 교육을 자유롭게 실천할 수 있는 공간</li> </ul>
	특 수 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 개인적으로 학생들과 미디어와 밀접하게 그리고 긍정적인 관계가 되었으면 함</li> <li>▪ 학생들이 미디어를 쉽게 접하고 자연스럽게 사용하면서도 무분별하고 해로운 자료에 정서적으로 행동적으로 나타나지 않았으면 함</li> <li>▪ 미디어 교육에 선구적으로 다양하고 빠르게 변화하는 프로그램과 연수 등을 제공하고 특수 교육대상자와 학부모 등이 적극적으로 참여할 수 있었으면 좋겠음</li> <li>▪ 미디어 교육에 관심 있는 학생들에게만 국한되는 교육이 아니라 장애가 있는 분들과 같이 미디어나 정보에 소외된 계층에 관심을 가지는 기관</li> </ul>
	사 서 교 원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 충북의 거꾸로 교실이 되어서 많은 학생이 미디어를 능숙하게 올바르게 이용</li> <li>▪ 시설, 인력, 운영 프로그램이 하나의 목적(미디어를 통한 사회 참여, 소통, 디지털 민주시민 양성 등에 초점을 맞춘다고 가정했을 때 센터를 구성하는 모든 것들이 유기적으로 움직일 거라 생각)</li> </ul>

## 2) 학생의 FGI 결과

초등학교, 중학교, 고등학교 학생 각각 2명을 대상(총 6명)으로 심층 서면 조사(유치원과 특수학교는 응답의 한계로 조사에서 제외)를 시행하였고, 그 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 학교에서 미디어 교육받은 경험 관련(부록 표 19 참조), 초등학생은 주제를 정해서 영상 제작 실습, 뉴스 진행 수업을, 중학생은 진짜 뉴스와 가짜뉴스 구분, 방과 후에는 팩트 체크 수업을 고등학생은 미디어란 무엇인지, 미디어의 효과와 효과적으로 글을 쓰는 법을 제시하였다.

둘째, 학교 미디어 교육의 한계는(부록 표 20 참조), 초등학생은 방송 촬영 실습 재료 부족을, 중학생은 시설과 미디어 기기의 한계와 와이파이 제한을, 고등학생은 직접 실습 부족과 같은 체험활동 한계를 언급하였다.

셋째, 꼭 필요한 미디어 교육으로(부록 표 21 참조), 초등학생은 초상권과 저작권 교육, 휴대폰 촬영 및 편집 교육을, 중학생은 가짜뉴스 구분 교육과 미디어 관련 범죄 대처 방법 교육을, 고등학생은 영상편집기술, 클린 미디어 교육, 활동 중심의 미디어 교육을 제안하였다.

넷째, 학교 안팎에서의 미디어 관련(부록 표 22 참조), 체험프로그램 관련 초등학생은 방송 촬영감독 역할, 공연 영상 또는 소개 영상 촬영 체험을, 중학생은 영화제작을 고등학교는 팩트체크대회 출전을 언급하였다.

다섯째, 학교에서 (가칭)충북학교미디어교육센터에 체험학습을 간다면, 어떤 체험을 기대하는지 관련(부록 표 23 참조), 초등학생은 방송 촬영 장비 활용과 영화 출연을, 중학생은 VR 체험과 각종 촬영기기 직접 사용을, 고등학생은 영상촬영기술, 글쓰기 체험, 광고만들기 등 다양한 체험을 제시하였다.

여섯째, (가칭)충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업을 하면 재미 있고 유익할지 관련(부록 표 24 참조), 초등학생은 직접 가보지 못한 곳을 증강현실로 체험을, 중학생은 코딩으로 게임 만들기 다 같이 플레이해 보는 체험을, 고등학생은 미디어 관련 이론/체험을 함께 진행해 보는 체험을 제안하였다.

일곱째, (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 프로그램이나 활동 관련(부록 표 25 참조), 초등학생은 특수효과 방법, 휴대폰 편집 프로그램 활용법을 중학생은 미디어와 관련된 직업 체험 프로그램을, 고등학생은 실생활에 적용하기 좋은 프로그램과 모든 연령층이 함께 할 수 있는 프로그램, 모두가 즐길 수 있는 프로그램을 제안하였다.

여덟째, (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 공간, 시설이나 미디어 기기 관련(부록 표 26 참조), 초등학생은 놀이 공간, 쉼터, 휴대폰 충전소, 방송 장비, 다양한 의상, 크로마키 세트장을, 중학생은 다양한 미디어 기기, 보통 일반인이 사기 어렵고, 가격이 부담스러운 미디어 기기, 자유롭게 미디어 기기를 사용할 수 있는 공간을, 고등학생은 다양한 체험공간, 미디어의 발전에 관한 내용이 담긴 공간, 전시관 같은 공간을 제안하였다.

마지막으로 학생이 (가칭)충북학교미디어교육센터에 기대하는 점은(부록 표 27 참조), 초등학생은 재미있게 놀면서 배우는 공간, 중학생은 시설이 잘 구축되고 많은 사람이 알도록 홍보, 고등학생은 누구나 접근하기 좋은 공간을 기대하였다.

<부록 표 19> 학생이 학교에서 미디어 교육받은 경험

학 생	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>4학년: 주제를 정해서 영상을 만드는 실습 교육. 친구들과 함께 휴대전화로 촬영하고 편집해서 온라인 클래스에 업로드</li> <li>2학년: 뉴스를 진행하는 것과 같은 수업을 해본 적이 있지만, 그게 미디어 교육인지는 모르겠음(미디어라는 말이 생소)</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>2021년 1학기 때, 학교에서 진짜 뉴스와 가짜뉴스를 구분하는 미디어 리터러시라는 활동</li> <li>방과 후 교시에 ‘팩트 체크’ 수업. 요즘에 인터넷에는 수많은 정보가 있는데 그 정보 중 사실이 아닌 것들도 많음. 그래서 그러한 잘못된 정보들을 가려내는 팩트 체크를 어떻게 하면 좋은지에 대해 배웠고, 또 그것에 대한 창작물을 만들었음</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>학교에서 생각보다 미디어 교육을 많이 받고 있지 않음. 따로 신청자를 받아 미디어 리터러시 관련한 교육을 진행한 적은 있으나 저는 참여하지 못했었기 때문에 이에 관한 내용은 잘 모름</li> <li>기본적으로 미디어란 무엇인지, 미디어의 효과와 효과적으로 글을 쓰는 방법 등을 2시간에 걸쳐서 받은 적이 있음</li> </ul>

<부록 표 20> 학생이 생각하는 학교 미디어 교육의 한계

학 생	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>4학년: 방송 촬영 실습을 위한 재료가 부족. 교내에서 촬영하다 보니, 다른 학년이 수업 중이거나 다른 활동 중이어서 장소 활용이 불편</li> <li>2학년: 아쉬운 점은 없음</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>아무래도 학교에서 해서 시설과 미디어 기기의 한계. 이런 점은 코로나가 가장 큰 문제라고 생각. 따라서 촬영 등은 학교에서 하는 것보다 힘들지만 미디어 센터에 가서 활동하면 문제점이 보완 됨</li> <li>학교 도서관에서 팩트체크 수업을 들었었는데, 학교 도서관에 와이파이는 개설되어 있지만 잘 안 되어서 자료를 찾는 데 어려움을 겪음</li> </ul>
	고 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>짧은 시간에 많은 내용을 알려주셨기에 좋았지만, 교내 기자단으로서 기사 작성하는 방법이나 글쓰기를 배우고 싶었는데 직접 실습하진 못해서 아쉬움. 우선 학교에서 더욱 많은 미디어 교육을 진행하여 이런 자리를 많이 만들어야 한다고 생각하고, 체험활동 위주의 교육</li> </ul>

<부록 표 21> 학생이 생각하는 꼭 필요한 미디어 교육

학 생	초 등 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>4학년: 유튜브를 많이 보는 편이고, 게임을 하면서 영상 녹화해서 편집하고 유튜브에 올려본 적도 있음. 초상권 침해가 걱정되어서 가족이나 친구들 얼굴이 나오는 것은 촬영만 하고 올리지는 않음. 초상권이랑 저작권 같은 말들은 많이 들어봤는데 솔직히 잘 모르겠음. 미디어 교육할 때 그런 것들도 배워으면 좋겠음</li> <li>2학년: 언니가 학교에서 했던 미디어 교육받아보고 싶음. 특히 휴대전화로 촬영하고 편집하는 것을 배우고 싶음</li> </ul>
	중 학 교	<ul style="list-style-type: none"> <li>요즘 우리가 가장 쉽게 접할 수 있는 sns에는 가짜뉴스가 큰 이슈. 그래서 가짜뉴스와 진짜 뉴스를 구분할 줄 알게 해주는 프로그램 필요</li> <li>요즘 미디어 발달로 인해 미디어와 관련된 범죄가 자주 일어남. 하지만 우리가 미디어와 관련된 범죄에 맞닥뜨리게 되었을 때 어떻게 대처해야 할지 잘 모르기 때문에 미디어 관련 범죄의 대처 방법 교육 필요</li> </ul>

<b>고등학교</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 영상 편집기술, 학교 수행평가나 외부 대회 같은 곳을 참가하거나 할 때 영상 제작을 할 수 있는 기술이 있다면 생기는 이점이 많음. 특히 학교 수행평가로 종종 UCC 제작 활동을 하곤 하는데 학생들은 학교에 다니면서 영상 편집이라는 기술을 배운 적이 없어서 항상 편집 부분에 있어서 고민</li> <li>▪ 미디어를 올바르게 사용할 수 있도록 인도해주는 교육이 필요. 이로 인해 깨끗한 미디어 세상을 만들어갈 수 있으면 좋겠음</li> <li>▪ 학생들에게 미디어란 말 그대로 없으면 허전하고 한 몸 같은 존재. 하지만 정작 미디어 속에서 올바르게 미디어를 사용하는 방법이나 어떻게 올바른 정보를 습득하는지를 배운 적이 없음. 이는 좋은 환경에서 좋은 것만 배우고 자라나가야 하는 아이들에게 혼란스럽고 두려운 인터넷 세상을 야기</li> <li>▪ 그렇기에 우리는 기본적으로 미디어를 사용하는 방법과 정보를 습득할 수 있는 도구의 기능을 알려줘야 함. 안전하고 똑똑하게 미디어를 사용하여 더욱 많은 것을 경험할 수 있게 도와주어야 함</li> <li>▪ 학생이 바라는 미디어 교육을 주제로 학생들에게 설문(영상 편집 기술이 가장 많았고, 허위 정보를 가려내는 활동, 카메라 촬영 기술 순). 활동 중심의 미디어 교육이 늘어났으면 좋겠음. 더불어 학교에서는 수행평가로 PPT나 UCC처럼 미디어를 활용하는 기술을 요구하기에 기본적으로 필요한 기술도 배웠으면 함</li> </ul>
-------------	--

<부록 표 22> 학생이 경험한 학교 안팎에서 미디어 관련 체험 프로그램

<b>초등학교</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4학년: 성남에 있는 한국잡월드에서 방송 촬영감독 역할을 해본 적이 있음. 다른 친구들은 아나운서나 기자 같은 역할을 하고 싶어 했는데, 저는 TV나 영상에 직접 출연하는 것보다 촬영하는 것에 더 관심이 많음</li> <li>▪ 2학년: 초등학교 입학하고 나서 계속 코로나19 때문에 아무런 체험을 해본 적이 없음. 최근에 학교에서 예술꽃 씨앗학교 공연 영상과 소개 영상을 촬영해 보았음</li> </ul>
<b>학생</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아직까지는 학교 밖에서 미디어와 관련된 체험은 없음. 그래서 친구들과 함께 간단한 촬영을 하며 미디어에 대해 알아가고 싶음</li> <li>▪ 국어시간에 영화를 만들곤 했었는데, 그때 힘들기도 했었지만, 미디어로 내가 한 가지 작품을 만들었다는 게 뿌듯하여 좋은 경험이었음</li> </ul>
<b>고등학교</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 한국언론진흥재단과 충청북도교육청에서 함께 진행하는 충북청소년팩트체크대회에 팀 대표로 참가</li> <li>▪ 미디어 속에서 허위사실을 판별해내고 올바른 정보만을 수용할 수 있는 능력을 기르고 알릴 수 있는 대회에 참가하고 있는데 이러한 대회가 있어서 대회 참가자뿐만 아니라 더 많은 사람에게까지 올바른 미디어 사용법에 관련하여 전달될 수 있지 않나 하고 생각</li> <li>▪ 2021 찾아가는 교육정책 이야기마당에 학생대표로 참가하여 학생이 바라는 미디어 교육에 관해 이야기한 적이 있음. 충북이 미디어에 많은 관심을 가지고 있으며 앞으로도 다양한 지원과 활동 등이 있다는 소식을 들을 수 있었고 충북의 밝은 미래가 기대</li> </ul>

<부록 표 23> (가칭)충북학교미디어교육센터에 학교에서 체험학습을 간다면, 어떤 체험을 기대(학생)

	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4학년: 예능 방송에서 가끔 등장하는 방송 촬영 장비들을 직접 활용. 텔 달린 마이크라든지, 지미집 같은 카메라</li> <li>▪ 2학년: 영화나 드라마를 좋아해서, 연기를 배워보고 직접 영화 같은 데 출연해보고 싶음. 유튜브나 틱톡은 대충 찍어도 되지만, 영화나 드라마는 대부분 해야 하는데 어떻게 준비하는 것인지 잘 모르겠음</li> </ul>
학생	중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 우리가 평소에는 못 보고, 못 쓴 촬영장에서 사용하는 카메라와 각종 촬영기기를 활용해 직접 사용해보는 촬영 등이 기대가 됨</li> <li>▪ 보통 접하기 힘든 VR 체험을 그곳에서 체험해보고 싶음</li> </ul>
	고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학교에서 배우기 한정적인 체험들이 준비되어있으면 좋겠음</li> <li>▪ 미디어의 여러 부분 중 배워서 내가 사용할 수 있는 영상 촬영 또는 편집기술 같은 다양한 체험이 있다면 흥미가 있고 체험에 참여할 수 있을 것 같음</li> <li>▪ 영상 촬영기술과 글쓰기 체험, 광고만들기 등 다양한 체험이 있으면 좋겠음</li> </ul>

<부록 표 24> (가칭)충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업이 재미있고 유익(학생)

	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4학년: 사회나 과학 과목 배울 때 직접 가보지 못한 곳을 증강현실 이용해서 역사적인 장소나 다른 자연환경 같은 거 체험해 볼 수 있으면 좋겠음</li> <li>▪ 2학년: 학교 수업하는 거는 잘 모르겠음</li> </ul>
학생	중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이론 수업을 듣는 것도 중요하지만 우리가 직접 체험해보면 더 재미있고 유익</li> <li>▪ 기기는 카메라 중에서도 여러 종류가 있는데 이런 여러 가지 종류를 직접 사용해보면 좋겠음</li> <li>▪ 친구들과 코딩으로 게임을 각자 만들고, 코딩 게임을 다 같이 플레이해 보는 체험을 하고 싶음</li> </ul>
	고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 영상촬영, 영상편집, 광고제작, 팩트체크 등 미디어 관련하여 이론/체험을 함께 진행하되 교육 전 미리 수강 신청을 받는 등 학생들이 참여하고 싶어 하는 분야로 수업을 들을 수 있으면 좋겠음</li> <li>▪ 수강 신청을 위한 사이트가 필요할 것이고 영상 촬영 같은 부분은 촬영 장비, 영상 편집 같은 부분에서는 편집 장비처럼 각 분야에 필요한 장비들이 필요</li> <li>▪ 직접 영상을 찍고 배우는 기술과 이 영상을 찍기 위해서 시나리오를 쓰는 활동, 스피치 연습 등이 있으면 학생들에게 도움이 되고 재미도 있는 수업</li> <li>▪ 이럴 때 필요한 공간은 방송 장비가 갖춰져 있는 공간과 개방된 공간이 필요</li> </ul>

<부록 표 25> (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋은 프로그램이나 활동(학생)

	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 4학년: 집에서 휴대전화로 영상을 촬영하고 편집하면서 노는 것을 좋아하는데, 특수효과를 내거나 하는 방법을 다양하게 알고 싶음. 휴대전화 편집 프로그램 활용법을 자세히 배워보고 싶음</li> <li>▪ 2학년: 휴대전화 촬영방법, 편집, 업로드하는 방법 배우고 싶음. 또 연기를 해본다든지, 무대</li> </ul>
--	------	---

	에서 공연하거나 CG 처리하는 것도 배우고, 그냥 재미있게 노는 공간도 있었으면 좋겠음
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 우리가 평소에는 사용해보지 못했던 기기 등을 이용한 프로그램</li> <li>▪ 미디어와 관련된 직업 체험 프로그램</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 제대로 알고 있을 때 다수에게 이익이 될 수 있는 프로그램 -&gt; 실생활에 적용하기 좋은 프로그램. 너무 당연하게 여겨지는 미디어도 연령층이나 지역별 발전 차이로 인식과 활용 능력 차이도 있어 많이 겪어보지 못했어도 알아감으로써 여러 곳에서 사용할 수 있는 그런 활동 준비</li> <li>▪ 모든 연령층이 함께 할 수 있는 프로그램이 필요. 미디어는 중장년층과 노년층에겐 조금은 생소하고 어려울 수 있음. 특히 요즘과 같이 키오스크, 무인 판매점이 늘고 있는 상황 속에서 미디어에 대한 기본 지식은 어린아이들뿐만 아니라 모두에게 요구</li> <li>▪ 실생활에서 활용할 수 있는 미디어에 대한 기본 지식과 전시관처럼 꾸며놓는 방법. 글자를 타자하면 그 글자가 그대로 벽에 나오는 등의 방식이라면 모두가 즐길 수 있는 공간</li> </ul>

<부록 표 26> 가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋은 공간·시설·미디어 기기(학생)

초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 놀이공간, 쉼터, 휴대폰 충전소, 방송장비(마이크, 카메라), 다양한 의상, 크로마키 세트장</li> </ul>
학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 카메라 같은 촬영할 수 있는 기기도 좋지만, 촬영장에서 사용하는 마이크 등 더 많고 다양한 미디어 기기</li> <li>▪ 보통 일반인이 사기 어렵고, 가격이 부담스러운 미디어 기기(ex. 링라이트, 촬영용 카메라, 촬영용 마이크)</li> <li>▪ 자유롭게 미디어 기기를 사용할 수 있는 공간</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어와 관련하여 다양한 체험 공간이 마련</li> <li>▪ 미디어의 발전에 관한 내용이 담긴 공간</li> <li>▪ 전시관 같은 공간</li> </ul>

<부록 표 27> 학생이 (가칭)충북학교미디어교육센터에 기대하는 점

초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 재미있게 놀면서 배우는 공간이 되었으면 좋겠음</li> </ul>
학생	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 앞으로는 우리가 더 쉽게 미디어에 접할 수 있겠다는 생각에 많은 기대</li> <li>▪ 시설이 잘 구축되어 있으면 좋을 거 같고, 많은 사람이 알도록 많이 홍보</li> </ul>
고등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 누구나 접근하기 좋은 공간</li> <li>▪ 이러한 시설로 인해 미디어가 좀 더 발전하여 모두가 미디어를 사용하면서 지금보다 편리하고 안전한 삶을 살아갈 수 있는 미래도 기대</li> <li>▪ 미디어가 선택이 아닌, 필수적으로 미디어 속에서 살아가고 있는 시대에서 더욱 많은 사람이 활용만 옮바르게 한다면 무궁무진한 가능성이 있는 미디어가 (가칭)충북학교미디어교육센터를 통해 활성화되었으면 좋겠음</li> </ul>

### 3) 학부모의 FGI 결과

유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교, 특수학교 학부모 각각 2명을 대상(총 10명)으로 심층 서면 조사를 시행하였으나 총 5명이 응답하였고, 그 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 살고 계신 동네에 미디어 공간이 미디어 교육 프로그램 관련(부록 표 28 참조), 유치원은 충북시청자미디어센터와 한국교육원대학교 부설 유치원의 미디어 리터러시 놀이를 제시하였으나, 초등학교, 중학교와 특수학교 학부모는 없다고 인식하였다.

둘째, 우리 동네에 더 필요한 프로그램 관련(부록 표 29 참조), 유치원은 아이들이 미디어를 활용한 놀이나 미디어 통제가 되지 않는 아이들을 상담해주는 센터나 놀이방을, 초등학교는 재미있는 프로그램(특히 자연이나 환경 연계), 중학교는 학생들을 위한 프로그램을 제안하였다.

셋째, 미디어 관련 체험 프로그램 경험 관련(부록 표 30 참조), 유치원은 메타버스 관련 게임이나 VR 체험을, 초등학교는 경인교육대학교 미디어아트 전시를, 중학교는 기초소양 교육을, 특수학교는 유료교육 프로그램을 언급하였다.

넷째, 자녀의 미디어 생활에 꼭 필요한 미디어 교육 관련(부록 표 31 참조), 유치원은 미디어 매너 교육, 절제 교육을, 초등학교는 스마트폰 사용과 가짜뉴스 구분 교육을, 중학교는 AI 추천 알고리즘, 민주시민으로서의 미디어를 통한 참여방법을, 특수학교는 일상 생활교육과 성교육을 제시하였다.

다섯째, 학교에서 (가칭)충북학교미디어교육센터에 체험학습을 간다면 기대하는 체험 관련(부록 표 32 참조), 유치원은 증강현실교육과 미디어기기를 교육적으로 생각해 볼 수 있는 체험을, 초등학교는 미디어에 대한 흐름과 어떠한 역할을 하고 영향을 미쳤는지에 대한 교육을, 중학교는 미디어 관련 다양한 진로 체험 교육과 전문 영상 제작 체험 교육을, 특수학교는 가상현실 체험 교육과 맘껏 모든 시설 체험해보는 것을 기대하였다.

여섯째, (가칭)충북학교미디어교육센터에 학교 수업을 한다면 어떤 수업이 재미있고 유익한지 관련(부록 표 33 참조), 유치원은 VR 체험이나 게임 제작 수업을, 초등학교는 다양한 분야로 경험과 지식이 확장되는 수업을, 중학교는 자신과 친구들의 미디어 활용 모습 비춰보기 수업을, 특수학교는 VR기기, AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통)기기 이용법, 소통법을 제안하였다.

일곱째, (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다는 생각하는 프로그램이나 활동 관련(부록 표 34 참조), 유치원은 학부모들이 바로 활용해 볼 수 있는 스마트폰 미디어 제작 프로그램, 유튜브 촬영 편집을, 초등학교는 공익 미디어 제작을, 중학교는 가족과 함께 세대별 교육, 찾아가는 미디어 소외 계층 교육, 부모들의 우리 아이 미디어 활용 이해 교육을, 특수학교는 전문적인 직업 체험 프로그램을 제안하였다.

여덟째, (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 공간, 시설이나 미디어 기기 관련(부록 표 35 참조), 유치원은 커뮤니티를 위한 공간(스터디카페), 미디어기기를 다룰 수 있는 공간, VR체험 기기를, 초등학교는 최신 미디어 기술을 접할 수 있는 공간을, 중학교는 새로운 미디어 작품 전시공간, 학생 미디어 제작 공유(전시)공간, 빅데이터에 따라 변화하는 인터렉티브 미디어 영상을, 특수학교는 무장애 놀이터, 직업체험 공간, VR체험, AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통) 체험 공간을 제시하였다.

아홉째, 학부모 입장에서 (가칭)충북학교미디어교육센터에의 성공지표 관련(부록 표 36 참조), 유치원은 재방문율과 주변 사람들에게 추천을, 초등학교는 만족도 조사, 중학교는 교사의 활용률(교육과정 연계)을, 특수학교는 이용자의 만족도, 활용도, 예약률을 제안하였다.

마지막으로 이상적인 (가칭)충북학교미디어교육센터의 상 관련(부록 표 37 참조), 유치원은 미디어 교육하면 가장 먼저 떠오르는 곳, 그곳에 가보면 미디어와 관련된 정보와 교육, 체험을 할 수 있다는 인식이 드는 곳 등을, 초등학교는 변화하고 있는 미디어 세상에 도움을 주는 자연과 환경을 소중히 여기게 하고 사회에 도움이 되는 곳으로, 중학교는 현재 우리 아이들이 미디어교육센터를 통해 책임 있는 민주시민으로 성장할 수 있는 교육 제공의 장을, 특수학교는 무장애 통합시설로 모든 사람이 만족하고 많은 것을 즐기며 배울 수 있는 곳으로 제시하였다.

<부록 표 28> 살고 계신 동네에 미디어 공간이나 미디어 교육 프로그램(학부모)

학부모	유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 현재 살고있는 동네에 자녀가 안전하게 활동하고 즐겁게 놀 수 있는 미디어 공간이나 교육 프로그램이 없음. 충북시청자미디어센터의 존재를 알고 있지만 누구를 대상으로 어떤 교육 프로그램이 있는지 평소에 접하기 어렵고 잘 몰라서 관심 밖</li> <li>▪ 한국교원대학교 부설 유치원에서 미디어 리터러시 놀이를 체계적으로 진행하고 있음</li> </ul>
	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ (청주시 청원구 율량동 거주) 전혀 그런 시설이나 프로그램을 찾아볼 수가 없음</li> </ul>
	중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 없음</li> </ul>
	특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 없음</li> </ul>

<부록 표 29> 우리 동네에 더 필요한 프로그램(학부모)

학부모	유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 사실 프로그램의 질을 따질 수 있는 상황이 아님</li> <li>▪ 프로그램에 기본적으로 접근할 수 있는 정보도 없고 그런 것을 담당할 수 있는 기관이나 프로그램도 없음</li> <li>▪ 아파트 생활을 하다 보니 엘리베이터나 게시판에 있는 공고문을 통해 소식을 접하나, 지역 프로그램이 있다면 학교 가정통신문이나 아파트 게시판, 광고 등을 통해 프로그램에 대한 홍보가 있어야 하지 않을까 생각</li> <li>▪ 초등학생 외에도 즐길 수 있는 프로그램이 생겼으면 좋겠음</li> <li>▪ 아이들이 미디어를 활용한 놀이를 알려주거나 미디어 통제가 되지 않는 아이들을 상담해주는 센터나 놀이방이 생겼으면 좋겠음</li> </ul>
	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 우리 지역에 시청자미디어재단이 있음. 하지만 성인들을 대상으로 한 프로그램만 있음. 아이들을 위한 재미있는 프로그램이 있으면 좋겠다고 생각했고 특히 자연이나 환경과 연계한 프로그램이 있으면 좋겠음</li> </ul>

중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 별도의 기관을 동네마다 구축하는 건 사실상 불가능한 것 같음</li> <li>▪ 각 동네에는 도서관(교육청소속 교육도서관, 시군소속 도서관)이 있고, 요즘 도서관 리모델링으로 환경이 많이 좋아진 상태임</li> <li>▪ 하지만 하드웨어적인 면은 우수하나 학생들을 위한 교육 프로그램은 부실해 보임</li> <li>▪ 이제는 도서관의 프로그램 현대화도 필요해 보임</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 우리 동네엔 마땅한 프로그램이 없음</li> </ul>

<부록 표 30> 미디어 관련 체험 프로그램 경험(학부모)

유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 관련 체험 프로그램을 경험해 본 일이 전혀 없음</li> <li>▪ 티비뉴스체형, 메타버스 관련 게임이나 편집 앱을 활용한 놀이나 VR 체험등 다양한 경험. 아이들도 다 함께해보았는데 너무 즐거워함</li> </ul>
초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 경인교육대학교 미디어아트 전시</li> <li>▪ 좀 더 재미있고 아이디어 번뜩이는 미디어아트 전시가 있다면 미디어에 대한 이해를 아이들에게 쉽게 체험할 수 있을 거 같음</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 다른 학생들이 미디어 리터러시 교육을 받고, 그러한 교육을 기초소양으로 제작한 영상들을 본 경험이 있음</li> <li>▪ 영상 제작 시 미디어 리터러시 소양 교육의 경험 여부에 따라 영상 제작의 질에 많은 수준 차가 보임</li> <li>▪ 상급 학생들이 유튜브나 틱톡 등 활용 시 자신의 경험을 기초로 어린 동생들을 위한 교육자료를 만들어 실질적인 교육을 하는 자료도 보았는데 현실적이고, 직접적으로 와닿아 교육효과가 좋아 보임</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 아이스크림홈런, 두브레인등 앱이나 유료교육 프로그램을 체험해 봄</li> <li>▪ AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통)나 코트라스 체험을 해보고 싶음</li> </ul>

<부록 표 31> 자녀의 미디어 생활에 꼭 필요한 미디어 교육(학부모)

유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 첫째 자녀가 초등학교 1학년이다 보니 미디어 기기에 접근하는 방법을 체계적으로 배웠으면 좋겠음</li> <li>▪ 집에 아이패드가 있어 영어 학습에 주로 활용</li> <li>▪ 미디어 기기를 사용할 수 있지만, 기초적이고 단편적. 체계적으로 미디어 기기를 다룰 수 있어야 함</li> <li>▪ 미디어 매너 교육이나 절제교육. 미래 교육이 너무 필요</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 스마트폰 사용에 대한 부분이 가장 중요. 어른도 마찬가지이지만 아이들이 스마트폰으로 시간을 보내는 시간이 많다 보니 걱정이 많이 됨</li> <li>▪ 다양한 컨텐츠가 넘쳐나는 상황에서 가짜뉴스 가려내는 법</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어에 대한 신뢰도 판단 기준</li> <li>▪ 시간 관리</li> <li>▪ AI 추천 알고리즘</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ‘좋아요’에 대한 책임감</li> <li>▪ 민주시민으로서의 미디어를 통한 참여 방법</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 일상 생활 교육: 일상-나의 소중한 몸(청결, 옷바르게 입기, 자해하지 않기) 거리두기(타인을 터치하지 않기, 팔 거리 만큼 떨어지기, 장애아동 특성상 예고 없이 타인을 만지기도 해 많은 오해와 애로사항이 있습니다), 결제(마트 등 돈 계산 하는 법), 생활 예절(인사하기·질문하기·대답하기·상대방 감정 읽기), 학습(수·한글·동화·음악), 위기 사항 대처법(119·112 활용과 주위에 도움 청하기), 감정(화가 나거나 슬플 때 감정 다스리는 법, 본인의 감정을 여러 방법으로 표현하는 법)</li> <li>▪ 성교육: 나의 몸은 소중하고 상대방 역시 소중해 함부로 하지 않는다, 원치 않는 신체적 터치가 있을 때 싫다는 의사 표현하는 법, 내가 아무리 좋아도 상대방이 싫다고 하면 멈추는 법, 다른 사람에게 나의 몸 보여주지 않기</li> </ul>

<부록 표 32> 학교에서 (가칭)충북학교미디어교육센터에 체험학습을 간다면, 어떤 체험이 기대

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 집이나 학교에서 경험하지 못했던 미디어 관련 부분들을 체험하고 경험하는 장소.</li> <li>▪ 미디어 전문가들과의 만남이 있고 기기를 체험해보고 이를 교육적으로 생각해 보고 논의해 볼 수 있는 장소</li> <li>▪ 흥미 위주로 미디어를 접할 수는 있으나 이를 교육적으로 활용해보는 단계로 이끄는 것은 미디어 센터가 주로 담당</li> <li>▪ 증강현실 교육이 기대</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 최신 미디어 기술도 좋지만, 지금까지 변화해온 미디어에 대한 흐름과 어떠한 역할을 하고 영향을 미쳤는지에 대해 배움</li> <li>▪ 앞으로 이런 미디어로 무엇을 할 수 있는지에 대해 배움</li> </ul>
유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 관련 다양한 진로 체험 교육</li> <li>▪ 전문 영상 제작 체험 교육</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통) 프로그램 활성화로 일상생활과 편의시설 등을 의사소통이 힘든 장애 아이들이 맘껏 모든 시설 체험해보기</li> <li>▪ 뇌 병변 등 신체가 자유롭지 못한 아이들이 시뮬레이션 등으로 걷거나 뛰는 가상현실 체험해보기</li> <li>▪ 반대로 일반아동들도 장애아동의 불편함을 체험하여 서로를 이해하기</li> </ul>

<부록 표 33> (가칭)충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업이 재미있고 유익

	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 그린스크린을 활용해서 세계문화특파원 체험</li> <li>▪ 시나리오와 촬영대본을 가지고 영화 속 한 장면을 만들어보는 체험</li> <li>▪ VR 체험이나 게임을 만들어보고 기획 디자인해보는 수업</li> <li>▪ VR 체험기기가 있으면 좋겠음</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어만 다루는 것이 아닌 사회와 환경 다양한 분야와 콜라보를 통해 경험과 지식의 확장이 되는 수업</li> </ul>

중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 자신과 친구들의 미디어 활용 모습 비춰보기: 서로 공감 의견 나누기(평소 자신이 보고 있고, 활용하고 있는 미디어 자료가 신뢰할 수 있는 자료인지? 자신이 접속하고 있는 사이트가 건전한 사이트인지? 나만 그려는 건지? 등등 진솔한 이야기와 상담 등)</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ VR기기</li> <li>▪ AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통)기기 이용법</li> <li>▪ 소통하는 법</li> </ul>

<부록 표 34> (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 하는 프로그램이나 활동(학부모)

유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 학부모님들이 바로 활용해볼 수 있는 스마트폰 미디어 제작 프로그램이 실제로 관련 학부모 연수 중에서 가장 반응이 좋았고 신청이 많았음</li> <li>▪ 유튜브 촬영해서 편집하고 공부하는 프로그램</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 시민들에게 편안하고 집중력 있는 미디어에 대한 탐구를 할 수 있는 공간</li> <li>▪ 사회와 함께 나누는 공익적인 미디어 제작에 초점</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 가족과 함께 하는 세대별(유아, 초등학교, 중학생) 교육</li> <li>▪ 찾아가는(가정, 기관 등) 미디어 소외 계층 교육: 다문화, 저소득층, 한 부모</li> <li>▪ 부모들의 우리 아이 미디어 활용 이해 교육</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 방송국 등 다양하고 전문적인 직업 체험 프로그램</li> </ul>

<부록 표 35> 가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 공간, 시설이나 미디어 기기(학부모)

유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 커뮤니티를 위한 공간. 스터디카페처럼 책상이 있어 서로 토의할 수 있는 자리나 책을 읽는 공간. 모여서 함께 이야기할 수 있는 공간이 필요</li> <li>▪ 미디어기기를 다룰 수 있는 공간</li> <li>▪ VR 체험 기기가 있었으면 좋겠음</li> </ul>
학부모	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 캠코더나 편집기 등의 영상 장비부터 최신 미디어 기술을 접할 수 있는 그런 공간과 시설</li> </ul>
중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 새로운 미디어 작품 전시 공간</li> <li>▪ 학생 미디어 제작·공유(전시) 공간</li> <li>▪ 상시 미디어 제작을 위한 활동 지원 교사 상주</li> <li>▪ 빅데이터에 따라 변화하는 인터랙티브 미디어 영상</li> </ul>
특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 무장애 놀이터</li> <li>▪ 직업체험 공간</li> <li>▪ VR 체험</li> <li>▪ AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통) 체험</li> </ul>

<부록 표 36> 학부모입장에서 (가칭)충북학교미디어교육센터의 성공지표

학부모	유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 재방문율: 교육에 참여하고 난 후 다시 교육에 참여했는지, 주변 사람들에게 추천을 얼마나 큼 할 수 있을지</li> <li>▪ 아이들이 체험하고 남는 것이 있거나 만족하거나 미래직업과 연관되어 생각하게 되는 모습</li> </ul>
	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 많은 사람이 이용했다는 수치로 평가받는 것이 아닌 만족도 조사를 통해 평가</li> </ul>
	중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 초·중·고 교사의 활용률(교육과정 연계): 홈페이지 방문 수, 업로드된 자료 활용 건수, 체험 프로그램 참여율 등</li> </ul>
	특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 이용자의 만족도와 관심도</li> <li>▪ 활용도</li> <li>▪ 방문 인원수</li> <li>▪ 예약률</li> </ul>

<부록 표 37> 부모가 생각하는 이상적인 (가칭)충북학교미디어교육센터의 상

학부모	유치원	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 미디어 교육 하면 가장 먼저 떠오르는 곳</li> <li>▪ 그곳에 가보면 미디어와 관련한 정보와 교육, 체험을 할 수 있다는 인식이 드는 곳</li> <li>▪ 배움이 있는 공간</li> <li>▪ 소통할 수 있는 편안한 공간</li> <li>▪ 뭔가 멋진 장비들을 만져보며 몰랐던 내 재능을 발견하는 곳</li> <li>▪ 가기 쉬운 (가칭)충북학교미디어교육센터</li> <li>▪ 다양한 프로그램도 좋지만 한번 무엇을 배우면 연계해서 지속해서 성장할 수 있는 탄탄한 프로그램을 정성껏 만들어 주셨으면 좋겠음</li> <li>▪ 시청연령에 맞게 TV 프로그램을 본다든지, 무분별한 콘텐츠 노출을 제약한다든지 하는 제한 위주의 소극적 교육을 생각했는데 아이들과 이야기 나누다 보니, 아이들은 영상 시청 등 미디어의 수요자 관점이라기보다 실제 촬영, 편집 등 직접 미디어 매체를 활용하여 생산자적 위치에 있음</li> <li>▪ 다양한 정보를 분별 있게 수용하고, 제대로 된 정보를 바탕으로 새로운 콘텐츠를 생산해낼 수 있는 능력을 키워주려는 노력이 필요</li> </ul>
	초등학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 변화하고 있는 미디어 세상에 도움을 주는 자연과 환경을 소중히 여기게 하고 사회에 도움이 되는 (가칭)충북학교미디어교육센터</li> </ul>
	중학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 현재 우리 아이들이 미디어교육센터를 통해 책임있는 민주시민으로 성장할 수 있는 교육 제공의 장</li> </ul>
	특수학교	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 무장애 통합시설로 모든 사람이 만족하고 많은 것을 즐기며 배울 수 있는 (가칭)충북학교미디어교육센터</li> </ul>

## 다. FGI 요약

교원, 학생, 학부모 대상 포커스 그룹 면담 조사 결과 요약은 다음과 같다.

첫째, 교원은 미디어 리터리 수업으로 필요한 미디어를 찾는 과정, 미디어의 정보를 바르게 이해하는 과정, 미디어를 이용하고 표현하고 공유하는 과정, 실물 위주의 교육, 다양한 언론사 뉴스 비교, 사이버 불링 앱 활용 교육, 유튜브 활용 수업, 온/오프라인 미디어 병행 수업, 팩트 체크 활동 및 미디어 제작 활동, 교과에서 영화 촬영 수업, 동아리를 활용 수업, 동영상, 블로그, 인터넷 검색, 미디어 활용방법, 소통교육, 정보통신윤리교육, 미디어 활용 자기표현 교육, 사회 이슈에 중점을 둔 교육, 미디어 놀이반 운영, 교과-도서관 협력 수업을 진행하고 있었다. 반면 학생은 주제를 정해서 영상 제작 실습, 뉴스 진행 수업, 진짜 뉴스와 가짜뉴스 구분, 방과 후에는 팩트체크 수업, 미디어란 무엇인지, 미디어의 효과와 효과적으로 글을 쓰는 법을 경험하였다.

반면, 살고 계신 동네에 미디어 공간이 미디어 교육 프로그램 관련 충북시청자미디어센터와 한국교육원대학교 부설 유치원의 미디어 리터러시 놀이를 제시하였으나, 초등학교, 중학교와 특수학교 학부모는 없다고 인식하였다. 이에 우리 동네에 더 필요한 프로그램 관련 아이들이 미디어를 활용한 놀이나 미디어 통제가 되지 않는 아이들을 상담해주는 센터나 놀이방, 재미있는 프로그램(특히 자연이나 환경 연계), 학생들을 위한 프로그램을 제안하였다. 또한, 학교 안팎에서의 미디어 체험 프로그램 관련 학생은 방송 촬영감독 역할, 공연 영상 또는 소개 영상 촬영 체험, 영화제작, 팩트체크대회 출전을 언급하였고, 학부모는 메타버스 관련 게임이나 VR 체험, 경인교육대학교 미디어아트 전시, 기초소양 교육, 유료교육 프로그램을 언급하였다.

둘째, 교원이 인식하는 학교의 한계는 교육과정과의 연계 한계, 미디어 노출에 대한 학부모의 우려, 장비 한계, 다양한 기기 마련된 웹 디자인 공간 한계, 유튜브 프리미엄 사용 제한, 시기적절한 자료의 부족, 소프트웨어 부족, 기술적인 면이나 경험의 부재, 고가의 기자재 사용 제한, 미디어 사용법 지도의 어려움, 미디어에 대한 강제가 불가능, 미디어 수업에 대한 분위기, 기기에 대한 표준이 없음, 기기 대여 시 수리 어려움, 교사의 이해 부족, 평가 기준 애매, 학년에 맞게 전문적이고 쉽게 이해시키는데 어려움, 역효과로 교육 기피, 동영상 촬영 수업 시 초상권 문제, 시·청각장애가 있는 학생 대상 전문적인 도움과 기기 대여 제한, 미디어 관련 교육자료 부족을 제시하였다. 반면 학생이 인식하는 학교의 한계는 방송 촬영 실습 재료 부족, 시설과 미디어 기기의 한계와 와이파이 제한, 직접 실습 부족과 같은 체험 활동 한계이었다.

셋째, 교원이 제안하는 학교 안 미디어 리터러시 교육 운영 시 학교 밖 지원으로 교원의 역량 강화 연수(장기 연수 30시간 이상, 방학 중 연수, 학생과 교사가 함께 받는 연수), 저작권 및 개인정보보호 관련 교육적 활용에 대한 규제 완화, 적절한 미디어 목록 및 콘텐츠 개발 지원, 환경 조성(자유롭고 다양한 공간, 전문적인 미디어 리터러시 수업 공간, 안전하고 다양한 체험을 할 수 있는 공간), 다양한 미디어 리터러시 수업 제작 및 보급, 풍부한 자료와 기기들을 체험(고가 장비 사용 지원 및 계정 지원), 미디어 컨설팅 자문단 구성(교사와 팀 티칭이 가능한 전문 강사 필요), 다양한 기기 및 장소 대여(학교 밖으로 기기 대여), 전문 인력을 통한 정확하고 쉬운 프로그램, 특수학생에 맞는 체험, 찾아가는 미디어 교육을 주장하였다.

넷째, (가칭)충북학교미디어교육센터 건립 시, 교원이 인식하는 가장 우선순위의 시설 또는 유무형 자원은 미디어 제작 지원단 운영, 미디어 컨설팅단 운영, 자유학년제, 고교학점제 지원 확대를 위한 거버넌스 구성, 부모교육 지원단 운영, 수업 자료 활용 운영 사례 공유, 현장경험이 있는 강사진 배치, 넓은 주차공간 마련, 다양한 스튜디오, 미디어 아카이브, 방송 기자재, 프로그램/앱 사용법과 사용권, 다른 기관들과의 연계, 소규모 및 대규모 공간, 학교 출강도 가능한 미디어 전문가 강사진, 다양한 체험, 장애 특성에 맞는 프로그램, 안전설비(안전 매트 설치, 사전정보 제공), 원격수업 지원실, 학교로 대여가 가능한 물품 및 소프트웨어, 시·청각장애 학생들의 미디어 접근성을 높이기 위한 지원 자원, 실습 위주의 프로그램, 미디어 연수, 매니저 필요, 뉴 미디어 이해 교육을 제안하였다.

다섯째, (가칭)충북학교미디어교육센터의 필요한 공간 구성 및 시설로 교원은 미디어 콘텐츠 제작 매체 대여실, 교사·학생·학부모 대상 연수실 확보, 공룡, 식물, 똥 등 유아 단계에서 관심이 있는 분야의 공간 구성, 유아들이 몸으로 익히며 배우는 코딩교육, VR 체험 및 공연, 미디어 체험, 미디어 아트 공간, 넓은 주차장과 셔틀버스 지원, 학생 친화형 공간 구성, 학생들이 카페 운영에 적극적으로 참여할 수 있는 구조, 다양한 작품 관람, 관객 참여형 미디어아트, 뉴스 제작 공간, 미디어 발전사 박물관, 실질적인 ICT 교육 공간, 방송 스튜디오, 친근한 체험 프로그램, 다양한 콘텐츠나 영상, 가변적 형태의 공간 구성, 정보 소외 계층 대상 문화 지원 시설, 진로와 연계한 직업 체험의 공간, 가상 체험 공간 등을 제안하였다. 반면 학생은 놀이 공간, 쉼터, 휴대폰 충전소, 방송 장비, 다양한 의상, 크로마키 세트장, 다양한 미디어 기기, 고가 미디어 기기, 자유롭게 미디어 기기를 사용 공간, 다양한 체험공간, 미디어의 발전에 관한 내용이 담긴 공간, 전시관 같은 공간을 제안하였다. 그리고 학부모는 커뮤니티를 위한 공간(스터디카페), 미디어기기를 다룰 수 있는 공간, VR체험 기기, 최신 미디어 기술을 접할 수 있는 공간, 새로운 미디어 작품 전시공간, 학생 미디어 제작 공유(전시)공간, 빅데이터에 따라 변화하는 인터랙티브 미디어 영상, 무장애 놀이터, 직업체험 공간, AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통) 체험 공간을 제시하였다.

여섯째, 학교 교육과정과 연계 시, 센터에서 운영할 수 있는 교육 프로그램으로 교원은 미디어의 바람직한 이용을 위한 찾아가는 미디어 리터러시 교육(학교로 찾아가는 버스 체험), 내가 좋아하는 공룡 마을에 진짜 놀러 온 것 같은 환경구성 등 유아들의 눈높이에 어울리는 교육 프로그램, 사이버폭력 예방교육, 미디어 활용 교육, 미디어 교육 전 사전에 교육자료 배포하는 수업, 미디어를 비판적으로 읽고 제 생각을 표현하는 리뷰 쓰기 활동, 중학교는 자유 학기 주제 선택 프로그램 연계한 미디어 리터러시 수업, 영상 제작 및 편집기술, 기초적인 ICT 교육, 고교학점제 수업 이용과 각종 미디어 관련 수업을 할 수 있는 공간 제공, 영화제작, 추억 기록하기, 학교에서 제작 계획서 작성 후 실제 제작을 할 수 있는 프로그램, 정보통신윤리교육, 음악 또는 동아리 활동 지원, 미디어 자체를 처음 접해보는 특수 교육 대상 학생을 위한 기초 교육, 미디어 리터러시 관련 교육과정 재구성 프로그램, 학습 자료 제작, 미디어별 역할과 특성에 대한 교육자료 개발, 미디어 교육 평가자료 개발을 제시하였다. 또한, (가칭)충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업을 하면 재미있고 유익할지 관련 학생은 직접 가보지 못한 곳을 증강현실로 체험, 코딩으로 게임 만들기와 다 같이 플레이해 보는 체험, 미디어 관련 이론/체험을 함께 진행해 보는 체험을 제안하였고, 학부모는 VR 체험이나 게임 제작 수업, 다양한 분야로 경험과 지식이 확장되는

수업, 자신과 친구들의 미디어 활용 모습 비춰 보기 수업, AAC(Augmentative and Alternative Communication, 보완대체의사소통)기기 이용법, 소통법을 제안하였다.

반면 (가칭)충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 프로그램이나 활동으로 학생은 특수효과 방법, 휴대폰 편집 프로그램 활용법, 미디어와 관련된 직업 체험, 실생활에 적용하기 좋은 프로그램과 모든 연령층이 함께 할 수 있는 프로그램, 모두가 즐길 수 있는 프로그램을 제안하였다. 그리고 학부모는 학부모들이 바로 활용해 볼 수 있는 스마트폰 미디어 제작, 유튜브 촬영 편집, 공익 미디어 제작, 가족과 함께 세대별 교육, 찾아가는 미디어 소외 계층 교육, 부모들의 우리 아이 미디어 활용 이해 교육, 전문적인 직업 체험 프로그램을 제안하였다.

그리고 (가칭)충북학교미디어교육센터에 체험학습을 간다면, 어떤 체험을 기대하는지 관련 학생은 방송 촬영 장비 활용과 영화 출연, VR 체험과 각종 촬영기기 직접 사용, 영상 촬영기술, 글쓰기 체험, 광고만들기 등 다양한 체험을 기대하였고 반면 학부모는 중장현실교육과 미디어기기를 교육적으로 생각해 볼 수 있는 체험, 미디어에 대한 흥미와 어떠한 역할을 하고 영향을 미쳤는지에 대한 교육, 미디어 관련 다양한 진로 체험 교육과 전문 영상 제작 체험 교육, 가상현실 체험 교육과 맘껏 모든 시설 체험해보는 것을 기대하였다.

일곱째, (가칭)충북학교미디어교육센터의 인력의 역할 및 구성 제안 관련 교원은 장학사 및 파견교사, 미디어 전문분야의 업무 능력을 갖춘 담당자, 각 프로그램을 소개해주시는 분들과 체험을 도와주시는 분들로 구성, 디지털 폐어런팅/디지털미디어 리터러시 교육/미디어 관련 예술교육을 해줄 수 있는 전문 강사 배치, 교원 연수 강사 배치, 교사 파견, 동아리와 자유 학기 수업 지원, 초·중등 연계/교과 연계 프로그램, 강사 섭외, 학교 연계 학생 프로그램 구성, 자료 및 기기 관리, 공간 관리, 교사와 학부모연수, 맞춤형 프로그램 구성, 다양한 시설 이용 지원 인력, 전문 인력, 연구 인력, 이동 지원 인력, 시청각장애인 지원 인력, 찾아가는 미디어 교육을 할 수 있는 강사와 인력, 컨설팅 진행 인력, 미디어의 6가지 역량에 대한 충분히 숙지하고 교육 과정상에 녹여낼 수 있는 교원을 제안하였다.

여덟째, 학교 연계 미디어 리터러시 교육 운영 방안 관련 교원은 전문가와의 만남, 찾아오는 미디어 리터러시 교육, 지역사회 관련 기관 및 단체와 MOU, 직접 찾아올 수 있도록 홍보, 교실 환경에서도 운영할 수 있도록 안내, 프로젝트 수업 속 체험 장, 주된 공연 및 체험 공간, 사이버폭력 예방 교육, 연구 진행, 성교육, 물적 지원과 사용법 지도할 협력 교사도 학교로 지원을 나와주기를 요청, 고교학점 수업, 동아리 지원, 공동교육과정 지원, 많은 홍보, 다양한 방법 교류, 특수학교에서의 미디어 리터러시 교육의 필요성 교육, 교사와 학부모연수, 관리자 인식 개선을 위한 관리자 교육, 신규 교사를 위한 길라잡이 연수, 단계별 연수 운영, 연구회 운영, 수업사례 나눔, 교과별 학습자료 개발 등을 요청하였다.

아홉째, 지역 주민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 관련 교원은 1인 크리에이터 되기, 지역사회 및 충북의 교육 소개하는 미디어 콘텐츠(영화) 제작 공모, 다양한 연령대 요구 반영, 디지털 폐어런팅 교육의 장 마련, K-pop이나 대세 캐릭터의 훌로그램 공연장, 특수아동들을 위한 체험 공간 운영, 충북지역 소개 및 대리 탐방 VR 체험, 일반인 대상 팩트 체크, 인식 개선 교육, 미디어 교육 체험 교실, 영상 앨범, 악플·선플 교육, 학교 미디어 교육의 이해, 자녀와 함께 하는 미디어 교육, 미디어 관련 직업 체험, 자녀와 함께 할 수 있는 프로그램, 미디어에 대한 인식 개선, 저작권이나 초상권 교육, 소외 계층 대상 교육, 미디어 접근교육과 미디어 활용 교육, 미디어 리터러시 교육의 중요성에 관한 강의식 교육,

미디어 생애 최초 교육(특히 노년층) 등을 제안하였다.

또한, 꼭 필요한 미디어 교육으로 학생은 초상권과 저작권 교육, 휴대폰 촬영 및 편집 교육, 가짜뉴스 구분 교육과 미디어 관련 범죄 대처 방법 교육, 영상편집기술, 클린 미디어 교육, 활동 중심의 미디어 교육을 제안하였고 학부모는 미디어 매너, 절제 교육, 스마트폰 사용과 가짜뉴스 구분 교육, AI 추천 알고리즘, 민주시민으로서의 미디어를 통한 참여방법, 일상 생활교육과 성교육을 제시하였다.

열 번째, 학부모 관점에서 (가칭)충북학교미디어교육센터의 성공지표 관련 교원은 접근성이 편리한가와 아이들이 미래 교육에 호기심을 갖고 지속해서 관심을 두는가, 학생들의 자발적인 방문과 적극적인 참여, 학생들의 변화하는 모습, 미디어를 잘 사용하고 적절히 다룰 수 있는 능력과 학생들의 활발한 이용 실태, 미디어 이용에 관한 학부모 인식 개선이 되었는가(보호주의적 관점 벗어나기)와 자녀와 함께 이용할 수 있는 공간인가, 다양하고 체험적인 프로그램 개설, 프로그램별 지원 학생 수, 지원학교 수, 소셜미디어 노출 횟수, 미디어 6가기 역량에 따른 평가를 제시하였다. 반면 학부모는 재방문율과 주변 사람들에게 추천, 만족도 조사, 교사의 활용률(교육과정 연계), 이용자의 만족도, 활용도, 예약률을 제안하였다.

열한 번째, 이상적인 (가칭)충북학교미디어교육센터 상으로 교원은 유아 단계부터 체계적으로 다양한 체험을 할 수 있는 곳을, 초등은 미디어에 대해 생각하게 하는 힘을 기르게 하는 곳, 학교와 연계하여 융합 교육이 이루어지는 청소년들의 문화공간, 충북 미디어 교육의 메카, 장애가 있는 분들과 같이 미디어나 정보에 소외되는 것 있는 계층에 관심을 가지는 곳, 미디어를 능숙하고 올바르게 이용하는 곳을 제시하였다. 반면 학생은 재미있게 놀면서 배우는 공간, 시설이 잘 구축되고 누구나 접근하기 좋은 공간을 기대하였다. 그리고 학부모는 미디어 교육하면 가장 먼저 떠오르는 곳, 그곳에 가보면 미디어와 관련된 정보와 교육, 체험을 할 수 있다는 인식이 드는 곳, 변화하고 있는 미디어 세상에 도움을 주는 자연과 환경을 소중히 여기게 하고 사회에 도움이 되는 곳, 현재 우리 아이들이 미디어교육센터를 통해 책임 있는 민주시민으로 성장할 수 있는 교육 제공의 장, 무장애 통합시설로 모든 사람이 만족하고 많은 것을 즐기며 배울 수 있는 곳으로 제시하였다.

## 2. 충북지역 교원, 학생, 학부모 FGI 질문지

### FGI 질문지(교원용)

안녕하세요. 경인교육대학교 미디어 리터러시 연구소입니다. 우리 연구소는 2021년 7월부터 충청북도교육연구정보원의 지원을 받아 (가칭)충북학교미디어교육센터의 교육프로그램 개발을 진행하고 있습니다. 본 면담 조사를 통해 수집된 자료는 충북학교미디어교육센터 교육프로그램의 기초 자료로 활용될 것이며, 면담에 수집된 모든 개인정보 및 비밀이 보장되며, 조사 결과는 연구 목적 이외에 어떤 용도로도 이용하지 않을 것을 약속드립니다. 따라서 면담지의 모든 문항에 적극적으로 참여해 주시기 바랍니다. 여러분의 소중한 응답은 충북학교미디어교육센터의 발전을 위한 소중한 밑거름이 될 것입니다. 면담조사에 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

1. 선생님께서는 미디어 리터러시 수업을 어떻게 진행하고 계십니까?
2. 교육과정 및 수업을 운영할 때 학교라서 한계가 있구나, 이런 점은 좀 아쉽다고 생각한 일이 있나요? 경험을 자유롭게 말씀해 주십시오.
3. 학교 안에서 미디어 리터러시 교육을 운영할 때 꼭 필요하다고 생각되는 학교 밖 지원은 어떤 것이 있습니까
4. 충북학교미디어교육센터 건립 시, 선생님께서 생각하실 때 학교 미디어교육 지원을 위해 이 센터에서 가장 우선순위를 두고 진행 및 확보해야 할 시설 또는 유형, 무형의 지원은 무엇이라고 생각하십니까?
5. 충북학교미디어교육센터에 필요한 공간 구성 및 시설 등에 대해 자유롭게 말씀해 주십시오.
6. 학교 교육과정과 연계할 때, 센터에서 운영할 수 있는 교육 프로그램은 어떤 형태, 내용이 바람직하다고 생각하십니까?
7. 충북학교미디어교육센터의 인력의 역할 및 구성을 제안해 주십시오. 학교에 가장 도움이 되는 방향은 무엇입니까?
8. 본 센터에서는 학교와 연계하여 미디어리터러시 교육을 운영할 계획을 하고 있습니다. 어떤 방향으로 운영하면 학교 교육과정 운영에 도움이 될까요.
9. 본 센터는 지역 주민 또는 국민의 미디어 리터러시 교육을 위해 개방될 예정입니다. 어떤 프로그램이 운영되면 바람직하다고 생각하십니까?
10. 학부모 입장에서 앞으로 충북학교미디어교육센터가 잘 운영되고 있구나 또는 성공했다를 평가할 수 있는 지표로는 어떤 것들이 있다고 생각하십니까?
11. 마지막으로 선생님께서 이상적으로 생각하시는 충북학교미디어교육센터의 상에 대해 자유롭게 말씀해 주십시오.

## FGI 질문지(학생용)

안녕하세요. 경인교육대학교 미디어 리터러시 연구소입니다. 우리 연구소는 2021년 7월부터 충청북도교육연구정보원의 지원을 받아 (가칭)충북학교미디어교육센터의 교육프로그램 개발을 진행하고 있습니다. 본 면담 조사를 통해 수집된 자료는 충북학교미디어교육센터 교육프로그램의 기초 자료로 활용될 것이며, 면담에 수집된 모든 개인정보 및 비밀이 보장되며, 조사 결과는 연구 목적 이외에 어떤 용도로도 이용하지 않을 것을 약속드립니다. 따라서 면담지의 모든 문항에 적극적으로 참여해 주시기 바랍니다. 여러분의 소중한 응답은 충북학교미디어교육센터의 발전을 위한 소중한 밑거름이 될 것입니다. 면담조사에 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

1. 학교에서 미디어 교육을 받은 적이 있나요? 있다면 어떤 수업이 있었는지 경험을 이야기 해봅시다.
2. 이 수업을 할 때 학교라서 한계가 있구나, 이런 점은 좀 아쉽다 라고 생각한 일이 있나요? 어떤 식으로 보완되면 좋을까요 (교사, 내용, 시설, 미디어 기기 등 자유롭게)
3. 여러분, 그리고 친구들의 미디어 생활을 생각해 볼 때 꼭 필요한 미디어 교육은 어떤 것인가요? 자유롭게 이야기해 봅시다.
4. 학교 안 및 학교 밖에서 미디어 관련 체험 프로그램을 경험해 본 일이 있나요? 마음에 들었던 경험, 또는 이것을 학교에서, 친구들과 함께하고 싶은 경험이 있다면 이야기해 주세요
5. 충북학교미디어교육센터가 세워질 예정입니다. 여러분이 미디어센터에 학교에서 체험학습을 간다면, 어떤 체험이 기대되나요?
6. 충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업을 하면 재미있고 유익할까요? 생각을 자유롭게 이야기해 봅시다. 이럴 때 필요한 공간이나 기기도 이야기해 주세요.
7. 충북학교미디어교육센터는 지역도서관처럼 여러 시민 및 국민에게 개방될 예정입니다. 있었으면 좋겠다고 생각하는 프로그램이나 활동 등에 대해 이야기해 봅시다.
8. 충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 공간, 시설이나 미디어 기기 등에 대해 자유롭게 이야기해 봅시다.
9. 여러분이 충북학교미디어교육센터에 기대하는 점을 자유롭게 이야기해 주세요.

## FGI 질문지(학부모용)

안녕하세요. 경인교육대학교 미디어 리터러시 연구소입니다. 우리 연구소는 2021년 7월부터 충청북도교육연구정보원의 지원을 받아 (가칭)충북학교미디어교육센터의 교육프로그램 개발을 진행하고 있습니다. 본 면담 조사를 통해 수집된 자료는 충북학교미디어교육센터 교육프로그램의 기초 자료로 활용될 것이며, 면담에 수집된 모든 개인정보 및 비밀이 보장되며, 조사 결과는 연구 목적 이외에 어떤 용도로도 이용하지 않을 것을 약속드립니다. 따라서 면담지의 모든 문항에 적극적으로 참여해 주시기 바랍니다. 여러분의 소중한 응답은 충북학교미디어교육센터의 발전을 위한 소중한 밑거름이 될 것입니다. 면담조사에 협조해 주셔서 진심으로 감사드립니다.

1. 지금 살고 계신 동네에는 자녀가 안전하게 활동하고 즐겁게 놀 수 있는 미디어 공간이나 미디어교육 프로그램(상담, 학습, 놀이, 체험)이 있습니까? 자녀가 활용하고 있다면 구체적으로 활용사례를 말씀해 주세요.
2. 우리 지역(동네)에 더 필요한 프로그램에는 어떤 것들이 있습니까? 기존 프로그램에 한계가 있구나, 이런 점은 좀 아쉽다고 생각한 일이 있나요?
3. 미디어 관련 체험 프로그램을 경험해 본 일이 있나요? 마음에 들었던 경험, 또는 이것을 자녀와 함께하고 싶은 경험이 있다면 말씀해 주세요.
4. 자녀의 미디어 생활을 생각해 볼 때 꼭 필요한 미디어 교육은 어떤 것이 있을까요?
5. 충북학교미디어교육센터가 세워질 예정입니다. 자녀가 미디어센터에 학교에서 체험학습을 간다면, 어떤 체험이 기대되시나요?
6. 자녀가 충북학교미디어교육센터에서 학교 수업을 한다면, 어떤 수업을 하면 재미있고 유익 할까요? 이럴 때 필요한 공간이나 기기도 말씀해 주세요.
7. 충북학교미디어교육센터는 지역도서관처럼 여러 시민 및 국민에게 개방될 예정입니다. 있었으면 좋겠다고 생각하는 프로그램이나 활동을 말씀해 주세요.
8. 충북학교미디어교육센터에 있었으면 좋겠다고 생각하는 공간, 시설이나 미디어 기기 등에 대해 자유롭게 말씀해 주세요.
9. 학부모 입장에서 앞으로 충북학교미디어교육센터가 잘 운영되고 있구나 또는 성공했다를 평가할 수 있는 지표로는 어떤 것들이 있다고 생각하십니까?
10. 마지막으로 이상적으로 생각하시는 충북학교미디어교육센터의 상에 대해 자유롭게 말씀해 주십시오

# 마지막 페이지

- 이 정책연구는 「2021년도 충청북도교육청 연구개발비 지원」을 받아 수행되었습니다.
- 이 정책연구에서 제시된 정책대안이나 의견 등은 충청북도교육청의 공식 의견이 아니라 연구진의 견해임을 알려드립니다.

# 마지막 페이지

- 발행일: 2021. 12. 20.
- 발행처: 충청북도교육연구정보원
- 주소: (28635) 충북 청주시 서원구 청남로 1931(산남동 4-3)
- 연구수행기관: 경인교육대학교 산학협력단
- 편집·인쇄: 인천 가람문화사