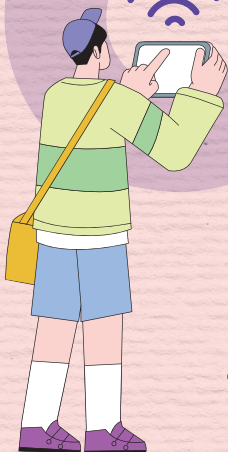


Q : 교수학습 안내서

중
등

미디어 리터러시 교육안



전북대학교 지역디지털미디어센터
JEONBUK NATIONAL UNIVERSITY



전라북도교육청
JEOLLABUKDO OFFICE OF EDUCATION

중등

Q : 교수학습 안내서

미디어 리터러시 교육안

중등 미디어 리터러시 교육안

교수학습 안내서

발행일 2023년 12월

발행처 전북대학교 지역디지털미디어센터

주소 전라북도 전주시 덕진구 백제로 567

개발기획총괄 전라북도교육청 민주시민교육과
박민(전북대 지역디지털미디어센터 선임연구원)

개발진 경희령(미디어교육자)
김윤희(미디어교육자)
조현지(익산공공영상미디어센터)

자문 이경민(대구시민미디어센터)
임재은(미디어교육자)
양은희(회현중학교)

본 '미디어 리터러시 교육안(중등)'은 전라북도교육청의 위탁을 받아 전북대학교 지역디지털미디어센터가 수행한 '2023 미디어교육 협력기관 사업'의 일환으로 개발된 자료입니다.



중
등

미디어 리터러시 교육안

교수학습 안내서

I. 민주시민교육과 미디어 리터러시 교육	> 8
II. 미디어에 대한 관점	> 14
III. 청소년 미디어문화	> 26
1. 청소년의 미디어 경험	26
2. 청소년이 경험하는 미디어 환경	44
IV. 교육방향·목표·개요	> 32
1. 교육 방향	50
2. 교육 목표	51
3. 교육 개요	52
V. 수업 전 준비사항	> 58
1. 교육 환경 파악	58
2. 교육 운영과 역할 분담 조율	59
3. 교육 참여자 이해	59
4. 교육 수준 및 내용 조정	59
VI. 수업안 활용 가이드	> 62
1교시 수업안 -미디어의 발전 과정 활동지 1-1	64
2교시 수업안 -디지털 미디어 환경과 나의 권리 활동지 2-1	69
3교시 수업안 -세상을 보는 창, 미디어 프레임 활동지 3-1	78
4교시 수업안 -세상을 바꾸는 미디어 활동지 4-1	84

I. 민주시민교육과 미디어 리터러시 교육

Med

Lite

Educ

An illustration of a large digital screen displaying the text "democratic citizen" in a bold, sans-serif font. Below the text are five horizontal lines, suggesting a list or a form. To the right of the screen, two people are standing: a man in a grey sweater and red pants holding a yellow folder, and a woman in a pink sweater and white pants holding a grey folder. On the left side of the screen, several people are interacting with it. One person is pointing at the screen, another is holding a yellow folder, and a third is holding a red folder. A speech bubble with a checkmark is visible above the screen. A green flag is flying from a pole on the right side of the screen. A red play button icon is visible in the bottom left corner.



I.

민주시민교육과 미디어 리터러시 교육



Media Literacy Education

민주시민교육으로 미디어 리터러시 교육을 진행하는데 있어서 먼저 학교 민주 시민교육의 개념정의와 2022년 교과 내용 기준을 살펴보겠다. 2021년 11월 24일 교육부가 발표한 2022 개정 교육과정 총론 주요사항에서 민주시민교육 목표와 내용 기준안은 다음과 같다.

민주시민교육 개념 정의

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

민주시민 교육목표 및 내용 기준(안)

학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 **민주시민의 태도를 함양하는 데에 중점을 둔다.**

2022 개정 교육과정 총론에서 제시된 민주시민교육의 개념정의, 목표와 내용 기준안에서 미디어 리터러시 교육에서 이행할 수 있는 민주시민교육의 내용을 정보해보면 ‘비판적 사고’, ‘공동체의 문제를 상호 연대하여 해결’, ‘민주시민의 태도 함양’이 된다.

2023년 전라북도교육청이 정한 민주시민교육 개념·내용·원칙은 다음과 같다.

민주시민교육 개념

전라북도교육청(2023)

민주시민으로서의 민주주의, 인권 등 민주 시민으로서 삶에 필요한 지식·기능·가치·태도 등을 배우고 실천하게 하는 교육

학교 민주 시민 교육의 내용

전라북도교육청(2023)

- 헌법의 기본 가치와 이념 및 인권, 민주주의를 비롯한 제도의 이해와 참여 방식에 관한 지식
- 논쟁적 문제를 해결하기 위한 합리적 의사소통 방식, 비폭력 갈등 해소 방안, 설득과 경청 등에 관한 기능과 태도
- 학교의 민주적 의사결정구조와 절차 및 참여 방식
- 노동·연대·환경·생명·생태·평화 등 가치와 세계시민으로서의 정체성 확립 등

학교 민주 시민 교육의 원칙

전라북도교육청(2023)

- 우리 사회에서 논쟁적인 것은 학교에서도 논쟁적인 것으로 다뤄져야 하며, 다양한 이론이나 관점과 의견이 공정하게 다뤄져야 한다.
- 교화 또는 일방적인 주입식 교육을 배제(또는 지양)하고 자유로운 토론과 참여를 통한 방식에 의해야 한다.
- 특정한 의견을 갖도록 강요해서는 안 되며, 교육이 사적인 이해관계나 특정한 정치적 의견을 주장하는 방편으로 이용되어서는 안 된다.
- 민주시민교육은 별도의 프로그램은 물론 교육과정 전반에서 구현되어야 한다.

2023년 전라북도교육청에서 발표한 학교민주시민교육의 교육내용 중 중등 미디어 리터러시 교육에서는 ‘논쟁적 문제를 해결하기 위한 합리적 의사소통방식’, ‘비폭력 갈등 해소 방안’, ‘설득과 경청 등에 관한 기능과 태도’를 주요 교육 내용으로 설정한다. 더불어 세계시민으로서의 정체성을 기반으로 한 디지털 시민성 확립을 위한 내용도 포함한다.

그리고 중등 미디어 리터러시 교육의 교육방법으로 전라북도교육청의 학교민주시민교육의 원칙에서 ‘우리 사회에서 논쟁적인 것은 논쟁적인 것으로 다뤄져야 하며, 다양한 이론이나 관점과 의견 다루기’를 적용하고자 한다. 수업 활동 안에서 비판적 미디어 읽기 활동을 할 때 사회적으로 논쟁적인 주제를 다룰 수 있으며 주



제에 대한 서로 다른 입장의 의견과 관련 정보를 수업자료로 활용할 수 있다.

2022 개정 교육과정에서 중점으로 다룬 점은 “디지털 및 기후·생태환경 변화에 대한 능동적 대응”이다. 다음의 교육과정 중점을 바탕으로 초·중등 국어과 교육과정에 ‘매체 의사소통’ 수업영역이 신설되었다.

교육과정 중점

- 가. 디지털 전환, 기후·생태환경 변화 등에 따른 미래 사회의 불확실성에 능동적으로 대응할 수 있는 능력과 자신의 삶과 학습을 스스로 이끌어가는 주도성을 함양한다.
- 나. 학생 개개인의 인격적 성장을 지원하고, 사회 구성원 모두의 행복을 위해 서로 존중하고 배려하며 협력하는 공동체 의식을 함양한다.
- 다. 모든 학생이 학습의 기초인 언어·수리·디지털 기초소양을 갖출 수 있도록 하여 학교 교육과 평생 학습에서 학습을 지속할 수 있게 한다.

교육과정 중점으로 ‘디지털 전환 시대에 필요한 주도성 함양’, ‘공동체 의식 함양’, ‘디지털 기초소양 함양’이 필요함을 명시하였다. 해당 내용사항은 ‘디지털 시민성’ 함양이라 요약해 볼 수 있겠다. 디지털 시민성에 대한 개념 정의는 [II. 미디어에 대한 관점](#)에서 자세히 정리하였다.

초·중등 국어과 교육과정 ‘매체 의사소통’ 수업목표

- 매체가 개인과 사회·문화에 미치는 영향에 관심을 가지고 매체 의사소통에 대해 비판적으로 이해한다.
- 매체 의사소통에 관련된 다양한 현상들을 탐구·분석하며, 디지털 자료와 도구를 활용하여 매체 자료를 제작·공유한다.
- 실제 삶에서 경험하는 매체 의사소통 현상에 주도적이고 협력적인 태도로 참여하여 바람직한 매체 의사소통 문화 조성에 기여 한다.

국어과 교육과정 개편을 통해 ‘매체 의사소통’에 대한 내용이 추가되었다. 해당 교육의 목표는 ‘매체를 사회문화적 관점에서 비판적으로 이해하는 것’, ‘디지털 자료와 도구를 활용하여 매체 자료를 제작, 공유하는 것’, ‘매체 의사소통에 참여하여 바람직한 매체 의사소통 문화’를 경험하는 것으로 요약해 볼 수 있다.

위에서 정리한 바와 같이 교육부와 전라북도교육청에서 설정한 민주시민교육의 다양한 차원에서 미디어 리터러시 교육의 필요성이 언급되고 있다. 이 교육안에서는 그 방향에 맞춰 중학교 민주시민교육을 위한 별도의 프로그램으로서, 그리고 학교 교육과정 중 특히 국어 교과와의 연계점을 살려 중등 미디어 리터러시 교육의 목표를 설정하였다. 교육과정 중점에 언급된 ‘디지털 시민성 함양’을 주요 역량으로 두고, 민주시민교육의 내용인 ‘논쟁적 문제를 해결하기 위한 합리적 의사소통방식’, ‘비폭력 갈등 해소 방안’, ‘설탁과 경청 등에 관한 기능과 태도’에 초점을 두어 교육 내용을 구성하였다.

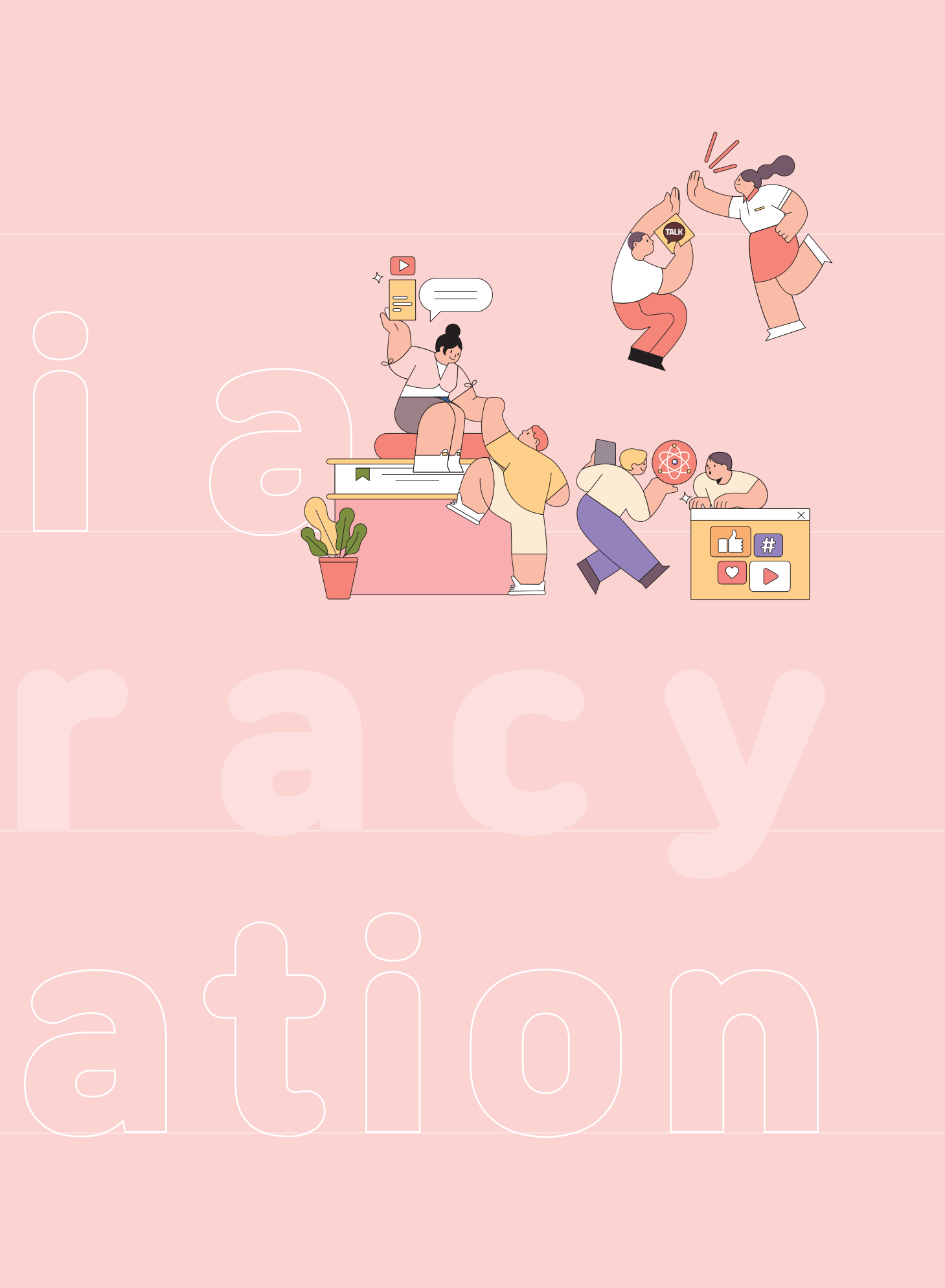


II. 미디어에 대한 관점

Med

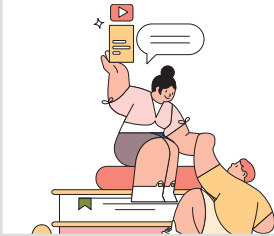
Lite

Educ





II.



미디어에 대한 관점

Media Literacy Education

김창남(2011). 대중문화의 이해에서는 ‘미디어, 커뮤니케이션 그리고 문화’를 다음과 같이 설명한다. 일상생활에서 정보를 얻고, 사람들과 소통하고, 사회적으로 자신의 의견을 발언하고, 일상의 오락과 여가를 즐기게 하는 미디어는 문화적 관점에서 설명된다.

미디어, 커뮤니케이션 그리고 문화

인간과 인간 사이에 이루어지는 다양한 상호작용의 수단을 미디어라고 부른다. 그리고 미디어를 통해 인간들 상호 간에 정보와 지식, 감정과 의사가 교환되고 공유되는 과정이 우리가 흔히 커뮤니케이션이라 부른 과정이다. 커뮤니케이션은 인간이 사회적 삶을 영위해가기 위해 필수적인 요소이며, 인간 사회가 형성·유지·발전하게 하는 가장 기본적인 요소이다.

하나의 미디어가 의사소통 수단이 되기 위해서는 그것이 담고 있는 의미에 대해 인간들 상호 간에 약속의 공유가 이루어져야 한다. 이를테면 우리가 사용하는 언어는 그것을 사용하는 사람들 사이에 공유되는 약속을 통해서 의미를 가질 수 있다. 민족 또는 지역에 따라 다른 언어가 사용되고 똑같은 손짓이나 몸짓도 서로 다른 의미를 나타내는 것은 역사 속에서 각 집단마다 각기 다른 약속이 이루어졌기 때문이다. 이런 약속의 체계를 우리는 문화라 부른다. 우리가 사회적 존재로, 즉 한 사회의 구성원으로 성장한다는 것은 그런 약속의 체계, 즉 문화 속으로 들어감으로써 다른 사람과 커뮤니케이션이 가능해진다는 의미이다.

미디어 리터러시 교육에서 비판적 미디어 읽기 역량을 갖게 하기 위해서는 미디어 구조에 대한 이해가 필요하다. 미디어구조는 소유 구조와 운영 목적에 따라 세 가지 영역으로 나뉜다. 서울마을미디어지원센터(2016). 마을TV 첫걸음에서는 국가·상업·공동체 미디어 구조를 다음과 같이 설명한다.

미디어구조

국가가 직접 운영하는 국가 미디어, 기업등이 운영하는 상업미디어, 시민 또는 공공영역에서 운영하는 공동체(독립)미디어가 그 영역이다.

국가 미디어는 KBS와 같이 국가가 소유하며, 국가의 정책을 국민들에게 소개하고 미디어의 공익적 목적을 추구하는 미디어지만, 이는 정권의 성향이나 정책 기조에 영향을 받는다.

우리나라 미디어 구조에서 가장 큰 비중을 차지하는 **상업 미디어**는 SBS와 같이 민간 영역에서 소유하고 운영하는 미디어를 말한다. 케이블TV, 종합편성채널, IPTV 등 지상파뿐만 아니라 다양한 상업 미디어가 존재한다. 이러한 미디어는 콘텐츠 제작과 광고 등을 통한 수익 창출을 목적으로 하기 때문에 자극적이고 오락적인 콘텐츠를 만들어 많은 시청률을 점유하고 이윤을 창출하려는 경향이 있다.

미디어의 세 영역 중 가장 작은 비중을 차지하는 **공동체미디어**는 시민이 직접 운영하고 소유하며 공동체 이익을 위해 힘쓰는 공동체라디오, 시민미디어 등을 뜻한다.

미디어의 세 영역



미디어에 대한 비판적 역량은 콘텐츠를 비판적으로 해석하는 것을 넘어서 미디어에 접근하고 참여하기 위한 미디어 구조를 분석하는 역량으로 확장되어야 한다. 최근에 시민이 소유하고 운영하는 공동체라디오방송국이 전국적으로 신설되고 있으며 온라인상에서의 미디어 참여 활동 사례가 있다. 온라인상에서 사례는 한국방송학회 영상미디어교육연구회(2021). 인공지능, 디지털 플랫폼 시대 미디어 리터러시 이해 '8장 미디어 리터러시와 시민성 증진'에서 살펴볼 수 있다.



더불어 본 교육안을 실행하기 위하여 교육을 준비하는 과정에서 필요한 디지털 미디어 리터러시와 관련한 주요 개념과 논점들을 아래와 같이 정리하였다. 점차 확장되고 있는 미디어와 문해력의 개념, 그에 맞추어 디지털 시민성에 대한 다양한 관점도 참고하면 좋다.

디지털 문해력

- 디지털 도구와 기술, 미디어를 활용하여 다양한 영역의 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 역량

2022년 전라북도교육청에서 발표한 교육과정의 목표는 “미래역량을 갖춘 세계 시민”이다. 세계시민의 다양한 역량 중에서 현재 대두되는 가장 중요한 역량은 ‘디지털 문해력’이라 볼 수 있다.

디지털 문해력 개념 확장의 필요성

황용석 외(2023)¹⁾

1) 디지털 시대, 디지털 문해력 개념의 확장(2023), 황용석 외 2인, 교육부 및 전국시도교육청, 한국청소년정책연구원, 10~12p.

- 사회·경제·문화 활동 등 삶의 영역에서 지능정보기술이 기반이 되어 가면서 기본적인 일상생활을 영위하고, 기술의 혜택을 누리기 위해서는 전체 사회구성원이 디지털 역량수준 고도화가 요구됨
- 지능정보기술의 발전과 각 산업 분야의 디지털 융합으로 4차 산업혁명 시대에는 기존 노동력 기반 산업의 일자리는 줄어들고, 디지털 지식을 필요로 하는 일자리는 증가할 것으로 예상됨
- 접근, 이용뿐만 아니라 참여, 활용과 같은 고수준의 역량이 요구되면서 새로운 디지털 격차가 발생하고 취약계층의 사회적 배제가능성은 더욱 커짐
- 지능정보기술이 개인의 삶과 더 나아가 국가적으로 영향을 미침에 따라 사회구성원들은 이를 다루고, 이해하는 문해력 함양이 요구됨

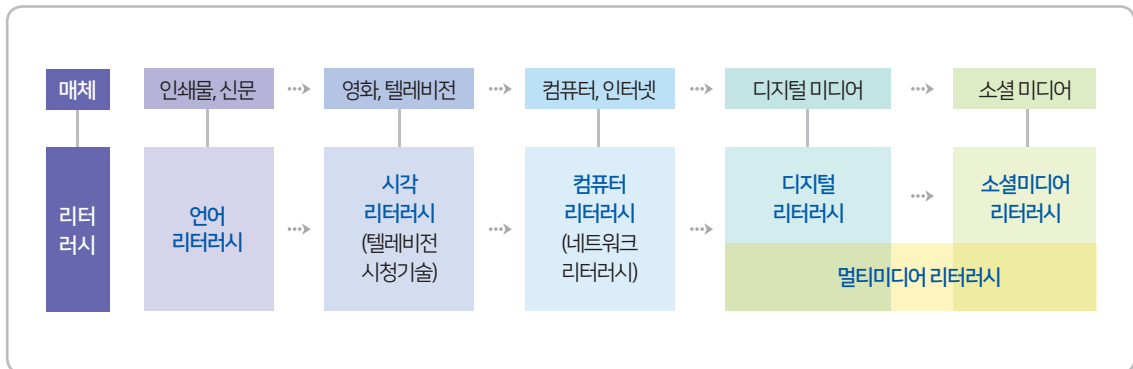


황용석(2023)은 위와 같은 맥락에서 ‘문해력’의 개념이 기존보다 확장되어야 한다고 언급했다. 디지털 기반의 미래 사회에 대응하기 위하여 이전과 같이 단순히 매체에 접근하거나 기술을 다루는 능력을 넘어 다차원적인 디지털 문해력이 함양되어야 할 필요가 있다는 것이다.

문해력 개념의 확장

- **영상매체의 발전** : 영상 미디어가 전달하는 영상과 이미지를 언어의 개념에서 '어떻게 읽고 평가할 것인가' 즉, 미디어 문해력의 또 다른 형태로 시각적 해독으로서의 문해력(visual literacy), 비판적 TV시청기술(critical viewing skill) 등의 용어가 등장한다. 초기 미디어 문해력은 미디어 교육과의 연계성 속에서 '미디어를 이용한 교육'과 '미디어에 대한 교육'의 관점이 혼재되어 사용된다.
- **인터넷의 등장** : 컴퓨터에서 문자, 이미지, 동영상, 사진과 같은 다양한 형태의 정보들이 결합되고 제공되면서 이에 대해서 비판적으로 해석하고 활용할 수 있는 능력인 '멀티미디어 문해력(multimedia literacy)'가 활발하게 논의되었다. 온라인에서 유통되는 수많은 정보 속에서 목적에 알맞는 정보를 탐색하고, 이를 유용하게 활용할 수 있는 '정보 리터러시(information literacy)', 정보통신 융합 환경을 반영하는 '정보통신 리터러시(ICT literacy)' 등 문해력의 개념이 다양하게 변화되고, 확대되고 있다.

리터러시 개념의 변천과정



디지털 문해력 프레임워크

- 디지털 문해력은 아래 표와 같이 주요 5개 역량과 17개의 하위역량으로 구성되어 있다. 주요 역량은 데이터와 정보역량, 소통과 참여 역량, 콘텐츠 생산과 공유 역량, 안전과 권리보호 역량, 문제해결 역량의 5가지로 정리된다.

디지털 문해력 주요 5개 역량

데이터와 정보 역량

소통과 참여 역량

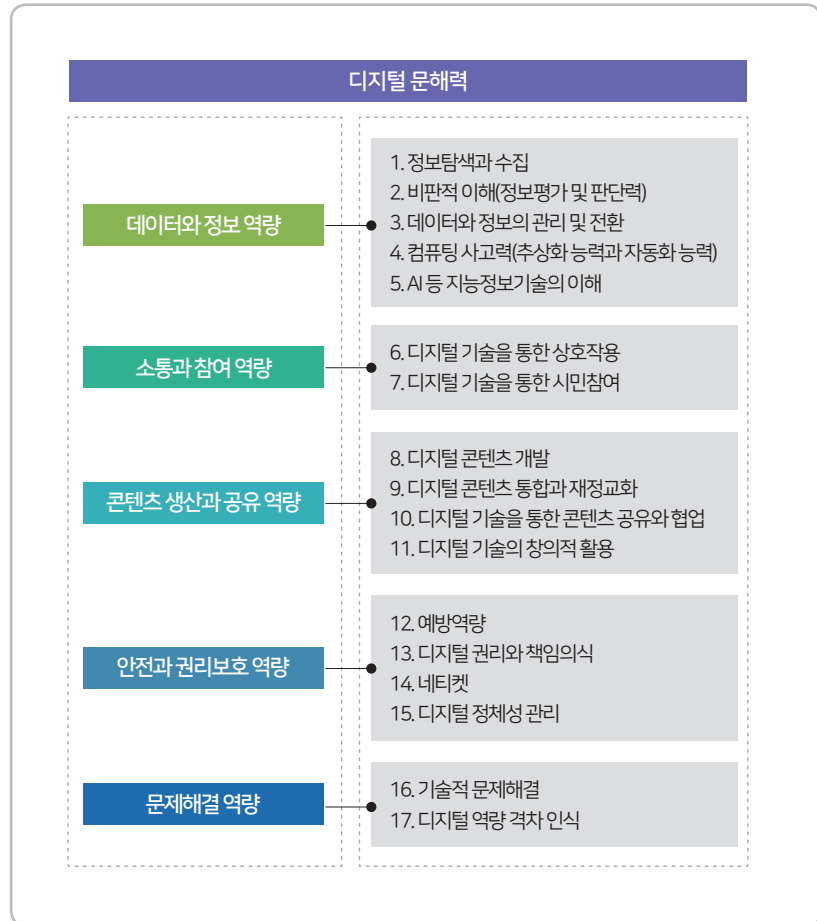
콘텐츠 생산과 공유 역량

안전과 권리보호 역량

문제해결 역량



디지털 문해력 프레임워크



디지털 시민성의 개념²⁾

젠킨스(2006)

- 디지털 미디어 환경의 참여행위를 문화적 시각으로 풀어낸 젠킨스(Jenkins, 2006)는 디지털시대의 시민참여는 단순히 테크놀로지에 의한 기능적 변화만을 의미하는 것이 아니라 시공간의 한계를 넘어선 개인과 집단, 그리고 사회 사이의 연결과 커뮤니케이션의 행위를 둘러싼 참여를 의미한다고 강조함. 다양한 공동체를 넘나들며 여러 관점을 식별, 존중하며 대안의 규범을 알아내고 따르는 능력이 요구되며 바로 이것이 과거의 시민성과의 차이임을 강조.

유네스코(2017)

- UNESCO(2017)는 효과적으로 정보를 찾고 접근하고, 사용하고 생성할 수 있는 역량, 비판적이고 민감하고 윤리적인 방식으로 타인 및 콘텐츠에 참여하는 역량, 온라인 및 ICT 환경을 안전하고 책임감 있게 탐색하는 역량, 자신의 권리를 인식하는 역량으로 정의함.

김아미 외(2019)

- 디지털 시민교육 역량은 미디어 정보 리터러시로서의 지식, 지식 정보의 연결과 융합 능력, 온라인상의 성찰과 책임, 온라인상 갈등에 대한 조화 성향, 온라인 사회 참여, 온라인과 오프라인 연결을 통한 변혁적 행동 등의 내용을 담고 있음.

안정임, 최진호(2020)

- 디지털 시민성은 디지털 미디어 리터러시 능력과 밀접하게 관련되어 있으면서 시민으로서의 적극적 관심과 역할을 수행하는 역량으로 정리된다. 디지털 시민성은 미디어의 기술적 활용능력을 비롯하여 자신의 의견을 표현할 줄 아는 능력 등 다양한 미디어 리터러시 능력과 함께 참여와 협업 등 시민적 역할도 포괄하는 개념으로 이해할 필요.

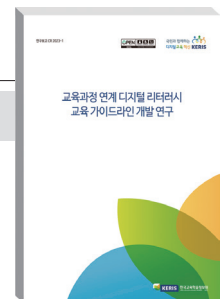
2) 디지털 시민성 역량이 공동체 의식에 미치는 영향 : 연령대별 차이를 중심으로(2020), 안정임, 최진호, 정치커뮤니케이션연구
미디어 리터러시 교육을 통한 디지털 시민교육 강화 방안(2020), 이미영 외 4인, 경기도교육원

디지털 리터러시 역량

김진숙 외 8인(2023)³⁾

3) 교육과정 연계 디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발 연구(2023), 김진숙 외 8인, 한국교육학술정보원

- 디지털 리터러시 역량은 디지털 도구와 기술, 미디어를 활용하여 다양한 영역의 정보를 깊이 있게 이해하고 비판적으로 탐구하며 활용할 수 있는 역량을 일컫는다.
- 디지털 리터러시 역량은 디지털에 대한 접근과 활용능력, 디지털 세상에 대한 이해와 윤리의식 등을 바탕으로 창출하는 능력까지 디지털과 관련된 다양한 지식·기술·태도를 종합적으로 일컫는 개념이다. 단순히 소양의 차원을 넘어 다른 사람과의 상호작용을 통해 협력적으로 문제를 해결해 나가는 능력을 의미하는 디지털 역량으로 이해할 필요가 있다.





디지털 리터러시 역량

구 분		역량 내용
	협업	SNS, 온라인 커뮤니티에서 타인과의 의견 공유를 통한 해결 방안 제시, 의견이 다른 사람 설득, 갈등의 원만한 해결 등
	타인 배려	타인에 대한 감정, 예절, 규범, 준법, 언어 사용, 타인 배려 등
유네스코 (2017)	디지털 활용 (Digital Literacy)	ICT 기기를 사용해 디지털 정보를 찾고, 평가하여 활용할 수 있는 역량
	디지털 보안 및 탄력성 (Digital Safety & Resilience)	자신과 타인의 권리를 보호하고, 건강 및 심리적 안녕감을 향상하는 방향으로 디지털 기술을 활용할 수 있는 역량
	디지털 참여 (Digital participation & Agency)	디지털 미디어를 활용해 개인적, 사회적 목적을 위해 정보 공유 및 상호작용을 하고, 사회적 활동에 참여하는 역량
	디지털 정서 지능 (Digital Emotional Intelligence)	디지털 정보, 미디어 기술을 활용할 때 자신의 감정을 조절하고 타인의 감정을 이해하며 긍정적 사회관계를 형성할 수 있는 역량
	창의 & 혁신 (Creativity & Innovation)	자신의 목표에 적합한 디지털 기술 및 정보를 활용해 창의적으로 표현하고, 문제를 해결할 수 있는 역량
최숙기 (2019)	사회적 의사소통	인터넷 게시판, 블로그, 페이스북, 카카오톡 등 미디어를 통해 생각이나 메시지를 표현하고, 타인의 글에 자신의 생각이나 의견을 댓글 등으로 표현하는 것 등
	사회적 참여	사회적 이슈나 문제에 관해 미디어에 게시글을 작성하고, 신문에 투고하거나 댓글을 남기는 등 적극적으로 대화에 참여하는 것 등
	책임감 있는 미디어 콘텐츠 사용	가짜뉴스 같은 형태의 오인 정보나 허위 정보의 공유 및 확산을 극복하고 허위나 과장, 왜곡 없는 진실하고 신뢰할만한 정보를 공유하는 책임감 있는 미디어 이용, 저작권 및 초상권 등의 권리 보호에 입각한 미디어 사용, 바람직한 언어 예절 준수 등
김아미 외 (2019)	미디어 정보 리터러시로서 지식과 기능	- 디지털 지식 및 인식 - 디지털 접근 및 기술 사용 - 정보의 관련성 : 신뢰성에 대한 비판적인 사고 역량 - 비판적 사고에 기반한 합리적 소통 역량
	지식 정보의 연결과 융합 능력	- 네트워크 기반 지식 정보의 연결 역량 - 융합에 기초한 창의적 아이디어 산출
	디지털 성찰과 책임	- 디지털 권리의 책임 - 급변하는 기술 혁신 상황에 대한 성찰 - 디지털 공간에서 산출 결과에 대한 책임 - 결과 산출 과정에 대한 설명에 기초한 성찰적 책임
	디지털 갈등에 대한 조화 성향	- 디지털 공간에서 사회적 기본 가치 존중 및 관용 - 결과 산출 과정에 대한 설명에 기초한 성찰적 책임
	디지털 사회 참여	- 디지털 공간에서 정치적, 사회·경제적, 문화 영역 참여 - 디지털을 이용한 정치적, 사회·경제적, 문화 영역 참여
	디지털 연계를 통한 변혁적 행동	- 디지털 공간에서의 비판적 저항 - 디지털 공간과 오프라인 공간 연계를 통한 사회적 변혁 실천

디지털 시민성 함양⁴⁾

4) 교육과정 연계 디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발 연구 (2023), 김진숙 외 8인, 한국교육학술정보원

현대사회에 적합한 시민 개념의 관점에서 본다면 Bennett(2008)의 연구에서 시사점을 얻을 수 있다. 그는 시민성 개념을 미디어를 통한 자유로운 참여와 소통을 선호하는 생활 속의 실천적 (Actualizing Citizen)으로 규정한다. 같은 맥락에서 디지털 사회의 시민성 개념은 디지털 사회의 현재 모습에서 찾아볼 수 있는 개념이며 이는 디지털 시대를 살아가는 시민의 역량에 대한 의미를 지니고 있다. 이병희 외(2019) 연구에서는 디지털 미디어 특히 소셜 미디어 환경에서 민주시민에게 필요한 역량은 비판적 이해 능력 외에도 사회적 소통을 원활히 하기 위한 정의적 능력, 디지털 소통을 위한 기술적 능력, 사회 참여 및 실천의 태도가 모두 포함된다.

디지털 시민성의 역량을 표로 정리하면 다음과 같다.

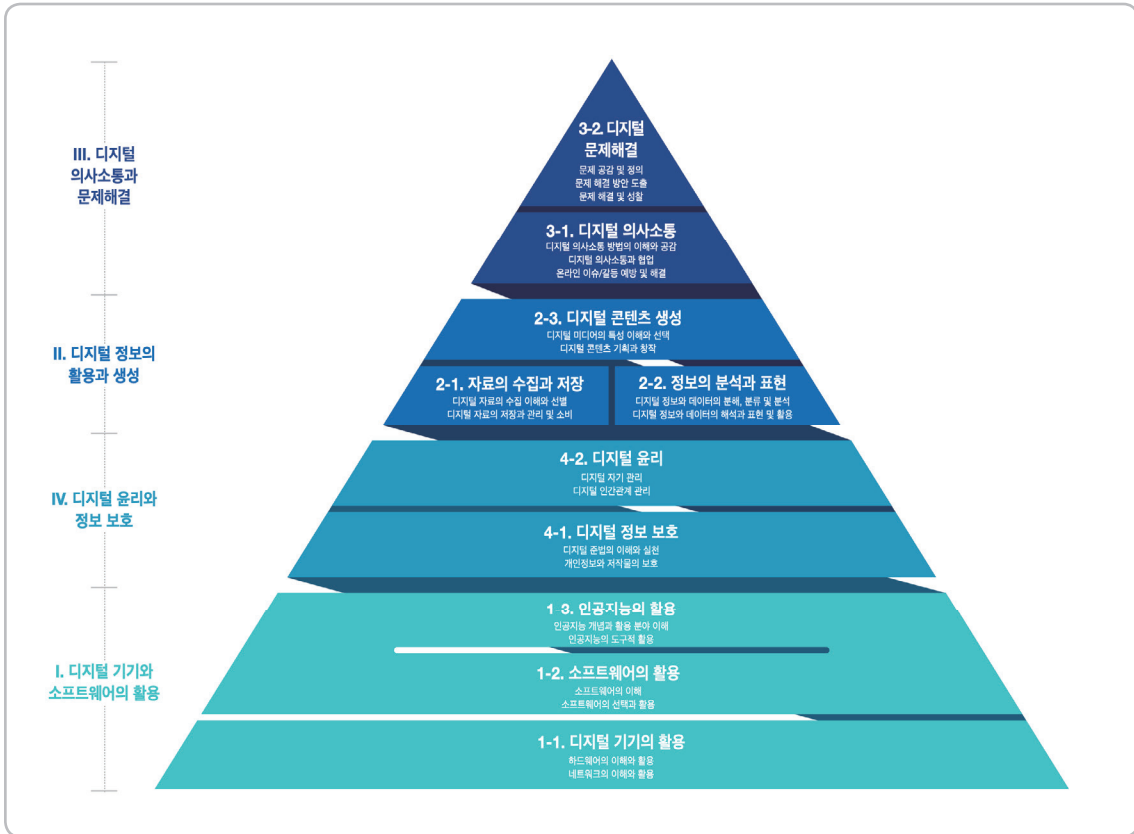
〈표 2-2〉 학교민주시민교육에 대한 설명

항목	하위 항목	설명
시민성	권리 중심 시민	자유주의적 전통에 기반한 권리와 자율성을 강조하는 시민
	책임 중심 시민	공동체 속에서 개인의 책무와 헌신을 강조하는 시민
	공중으로서의 시민	자신을 둘러싼 사회적 행위에 대한 비판적 주체로서 공공의 문제 해결에 참여하는 시민
역량	시민적 판단 역량	공공의 문제 등을 사실과 가치의 측면에서 분석하고 비판적으로 판단할 수 있는 인지적 역량
	시민적 소통 역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고, 다른 사람의 의견을 경청하고 존중하며 소통하는 정의적 역량, 정직과 성실, 정의와 평등, 이해와 배려, 은근과 끈기, 사랑과 평화, 용서와 화해 등 시민적 가치와 태도 및 디지털 리터러시 등을 포함함
	시민적 실천 역량	공동체 의식을 가지고 다양한 삶의 문제에 참여하는 시민으로서, 소통 역량을 바탕으로 자율적이고 책임감 있는 삶을 실천하는 행동적 역량
원칙	강제성 금지 원칙	가르치는 사람이 특정 견해를 강압하거나 학생들을 조종함으로써 학생이 자주적인 판단을 하는 데 방해를 주어서는 안 됨
	논쟁성 원칙	학문과 정치에서 논쟁이 되는 것은 수업에서도 논쟁적으로 나타나야 함
	실제성 원칙	정치적 상황과 자신의 이해관계 상황을 분석할 수 있도록 실제 삶의 이익과 조건에 관련된 내용들을 교육 내용으로 삼아야 함

출처 : 이병희 외(2019)



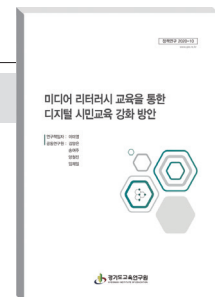
디지털 리터러시 구성 체계



민주시민교육과 미디어 리터러시 이미영 외 4인(2020)⁵⁾

5) 미디어 리터러시 교육을 통한 디지털 시민교육 강화 방안(2020), 이미영 외 4인 31p.

- 시민교육은 사회를 이루는 구성원인 시민으로서의 자질과 역량을 함양하는 교육이다. **디지털 시대에서 미디어 리터러시는 미디어 환경의 변화라는 관점에서 논의되어야 한다.** 사회 현상에 초점을 둔다면 민주시민교육에서 '미디어'에 대한 관심을 논의하는 것은 당연하다. 다만 민주시민교육에서 언급하는 미디어는 미디어 리터러시의 영역을 제한적으로 인식하는 경향이 있다. 그럼에도 **미디어는 현대 사회의 광범위한 미디어 환경 변화에 기인한 민주시민교육의 주된 교육 영역이라는 시각이 확산되고 있으며, 민주시민교육에서 어떻게 다뤄야 할 것인가에 대한 논의도 지속적으로 이루어지고 있다.**



- 박상준(2020)은 교육기본법과 교육과정에서 제시한 민주시민의 모습을 종합해 민주시민교육에서 가르쳐야 할 내용영역을 민주주의에 대한 지식, 가치, 태도, 시민의 사고 역량으로 구성했다. 특히 **시민의 사고 역량**은 문제 해결 능력, 정보 활용 능력, 합리적 의사결정 능력, 사회 참여 능력, 사회 탐구 능력 등으로 이루어져 있어 **미디어 리터러시와 연관성이 높아 보인다.**
- 이병희 외(2018)의 연구에서는 학교 민주시민교육에서 길러야 할 역량으로 **‘시민적 소통 역량’** 속에서 **‘미디어’를 주요한 교육**으로 다루었다. 특히 그 이유를 언급한 부분에서 ‘미디어’가 심의민주주의를 위한 성숙한 시민상과 연결되고, **오늘날 민주주의에서 공론장의 중요성과 급변하는 미디어 환경을 고려해 미디어 리터러시가 필수적인 시민의 역량임으로 언급했다.** 따라서 학생들은 미디어와 그것을 통한 정보 활용 능력을 길러야 함과 동시에 주체적 민주시민으로서 의사결정 과정에서 미디어를 적절하게 활용할 수 있는 역량을 길러야 한다고 주장하면서 미디어가 학교 민주시민교육의 중요한 교육 내용임을 보여주었다.

2022년 교육부에서 고시한 개정 교육 과정의 차별화 지점은, 기존의 민주시민교육에서 추구하던 ‘민주적 시민 육성’이라는 목표를 확장하여 디지털 미디어 환경을 고려한 ‘디지털 시민성 함양’이라는 측면이 강조된 것이었다.

특히 팬데믹을 경험하며, 미디어 환경의 변화가 끼치는 영향이 가속화되면서 개인과 공동체, 사회적 의사소통의 전 과정에서 미디어 리터러시의 중요성이 대두되고 있다. 더군다나 빠른 속도로 바뀌어 가고 있는 미디어 기술이나 산업에 대응할 제도적인 안전망이 갖추어지지 못한 때인 만큼, 개개인의 미디어에 대한 시각과 태도, 참여와 실천이 중요해졌다.

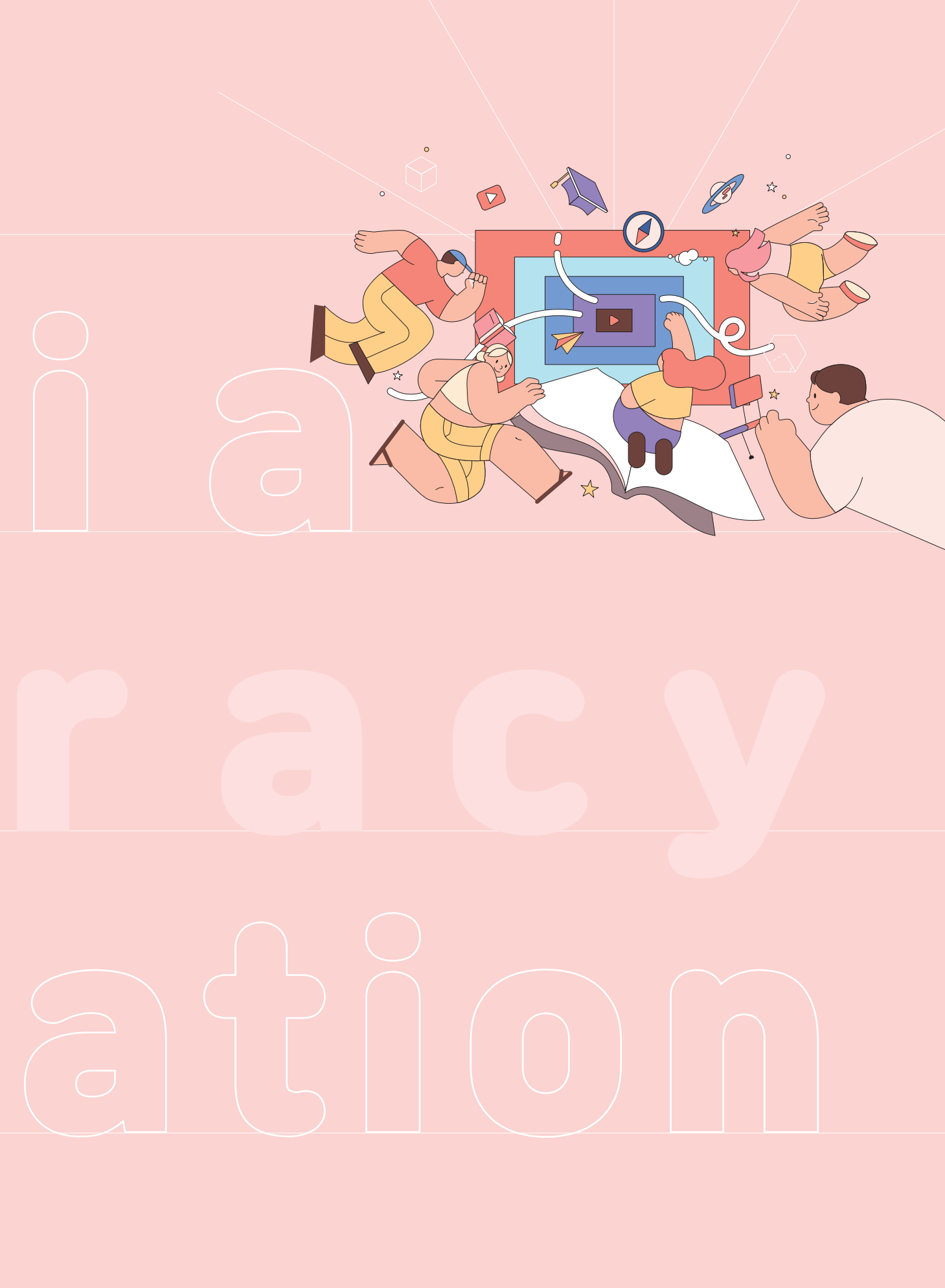
이러한 배경에서 이 교육안에서는 교육내용을 설정함에 있어 청소년들에게 **디지털 미디어의 특성과 환경에 대한 정보를 제공하고, 공공적·공동체 중심적 관점에서 비판적 미디어 리터러시를 경험**하는 것에 주안점을 두고자 한다.

III. 청소년 미디어문화

Med

Lite

Educ

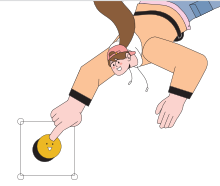


ia
racy
ation



III.

청소년 미디어문화



Media Literacy Education

1. 청소년의 미디어 경험

10대 청소년 미디어 이용조사

한국언론진흥재단(2022)



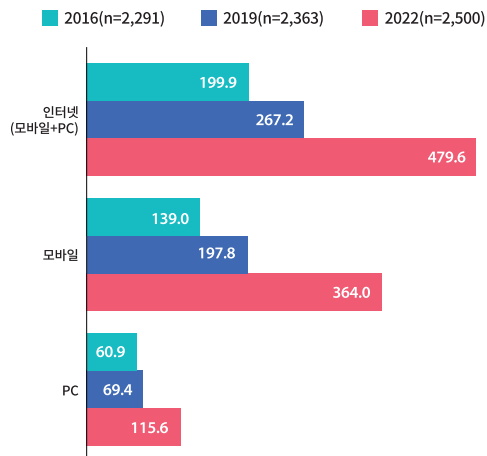
- 만 10~18세 청소년을 대상으로 조사함
- 미디어 기기와 플랫폼, 서비스 이용 여부, 일수, 시간, 해당 미디어에서 이용한 콘텐츠와 이용한 이유, 뉴스 미디어 이용과 신뢰도, 유해 콘텐츠 노출, 사회 참여 경험과 미디어 교육 경험 등을 조사 - 주요 결과 및 시사점에서 발췌, 이숙정(중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수)

● 청소년의 하루평균 인터넷 이용 시간은 8시간으로 급격하게 증가

: 2019년 4시간 3분, 2배 가까이 증가, 수면시간과 동일

● 그림 1-1 하루 평균 인터넷 이용 시간

(단위: 분)



A4-1 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 기기별로 인터넷을 하루 평균 얼마나 이용했나요?

● 표 1-1 학교급별 하루 평균 인터넷 이용 시간

(단위: 분)

		사례수	인터넷(모바일+PC)		
				모바일	PC
2022년	전체	(2,500)	479.6	364.0	115.6
	초등학생	(736)	342.3	261.2	81.1
	중학생	(869)	462.5	351.7	110.8
	고등학생	(895)	609.1	460.4	148.7
2019년	전체	(2,363)	267.2	197.8	69.4
	초등학생	(762)	159.2	123.7	35.5
	중학생	(746)	295.7	218.7	76.9
	고등학생	(855)	338.5	245.5	93.0
2016년	전체	(2,291)	199.9	139.0	60.9
	초등학생	(656)	115.2	80.0	35.2
	중학생	(770)	235.9	167.2	68.7
	고등학생	(864)	232.2	158.7	73.5

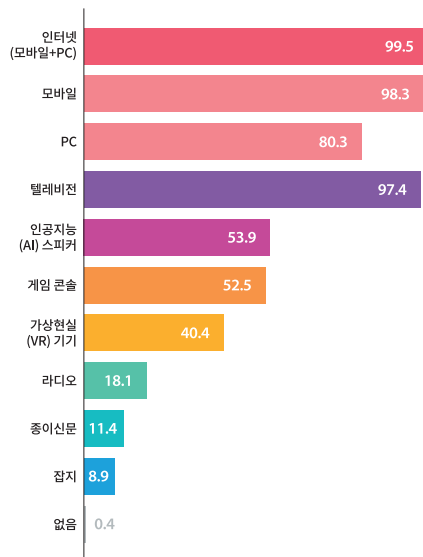
A4-1 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 기기별로 인터넷을 하루 평균 얼마나 이용했나요?

● 각 미디어와 플랫폼의 이용자 비율 전반적으로 증가

- 거의 모든 청소년이 모바일 인터넷, 텔레비전, 온라인 동영상 플랫폼, 인터넷 포털, 메신저 서비스를 이용
- 열 명 중 여덟 명이 PC인터넷, 게임 플랫폼, OTT서비스, SNS, 음악 스트리밍 서비스를 이용
- 열 명 중 다섯 명이 인공지능 스피커, 게임 콘솔, 메타버스 플랫폼을 이용
- 열 명 중 네 명이 가상현실(VR)기기를 이용

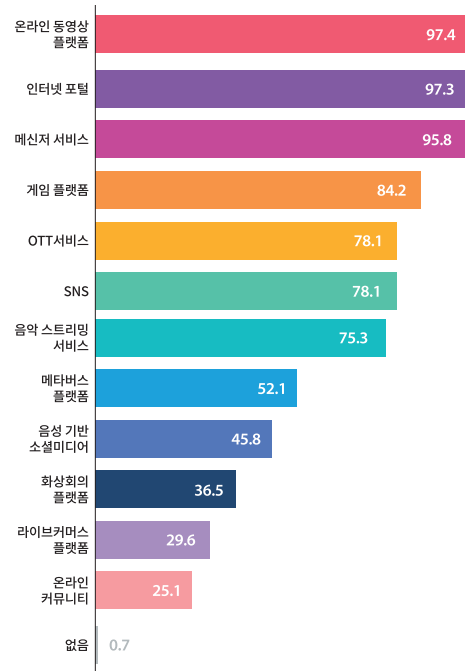
● 그림 1-2 매체 이용률

(단위: %)



● 그림 1-3 서비스/플랫폼 이용률

(단위: %)



A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?
(n=2,500)

● 표 1-4 학교급별 매체 이용률

(단위: %)

	사례수	인터넷(모바일+PC)		텔레비전	인공지능 (AI)스피커	게임 콘솔	가상현실 (VR) 기기	라디오	종이신문	잡지	없음	
		모바일	PC									
전체	(2,500)	99.5	98.3	80.3	97.4	53.9	52.5	40.4	18.1	11.4	8.9	0.4
초등학생	(736)	98.8	97.3	71.1	93.9	52.9	53.8	42.2	17.5	13.3	11.6	1.0
중학생	(869)	99.9	98.9	79.9	99.0	56.9	56.8	43.5	21.9	12.7	9.1	0.1
고등학생	(895)	99.6	98.5	88.3	98.8	51.8	47.2	35.8	15.0	8.6	6.4	0.4

A1 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 매체를 이용한 적이 있나요?



● 표 1-5 학교급별 서비스/플랫폼 이용률

(단위: %)

	사례수	온라인 동영상 플랫폼	인터넷 포털	메신저 서비스	게임 플랫폼	OTT 서비스	SNS	음악 스트리밍 서비스	메타버스 플랫폼	음성 기반 소셜 미디어	화상회의 플랫폼	라이브 커머스 플랫폼	온라인 커뮤니티	없음
전체	(2,500)	97.4	97.3	95.8	84.2	78.1	78.1	75.3	52.1	45.8	36.5	29.6	25.1	0.7
초등학생	(736)	93.9	94.5	89.2	82.6	68.5	47.0	60.0	74.4	27.0	31.2	25.6	19.7	1.3
중학생	(869)	99.0	98.5	98.3	87.5	79.6	89.2	78.6	54.0	52.7	40.9	31.9	26.5	0.1
고등학생	(895)	98.8	98.6	98.8	82.5	84.6	92.8	84.8	32.0	54.6	36.7	30.9	28.2	0.7

A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?

● 영상 플랫폼 이용 강세, 숏폼 콘텐츠 이용 빈도 증가

- 열 명 중 다섯 명이 인스타그램 릴스 이용, 네 명이 틱톡 이용
- 숏폼콘텐츠에 대한 이용 경험은 콘텐츠에 대한 인지적, 정서적 관여가 일어나기 어려운 짧은 순간에 느끼는 감각적 즐거움으로 확인됨

● 표 1-6 성별/학교급별 지난 1주일간 이용 경험 온라인 동영상 콘텐츠

(단위: %)

	사례수	전체	성별		학교급		
			남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
		(2,435)	(1,240)	(1,195)	(691)	(860)	(884)
게임		58.6	83.1	33.2	62.4	58.7	55.6
음악/댄스		51.1	39.8	62.9	41.8	53.7	56.0
TV 드라마/예능, 영화 요약 편집본		43.8	35.8	52.2	29.6	44.5	54.3
TV 드라마/예능, 영화 명장면		42.4	35.7	49.3	28.5	42.7	52.9
먹방/쿡방		39.2	35.2	43.3	34.1	40.2	42.0
만화/애니메이션/웹툰		37.1	37.4	36.9	37.1	37.9	36.3
일상 브이로그		30.5	17.9	43.6	24.5	30.9	34.9
동물(반려동물/야생동물)		27.9	22.6	33.5	29.5	25.4	29.2
스포츠		24.1	40.5	7.2	17.2	25.1	28.6
오리지널 웹드라마/웹예능		17.6	11.3	24.2	13.2	20.1	18.7
토크/캠방		17.1	19.0	15.2	7.6	19.9	21.9
ASMR(심리 안정 음악/백색소음)		16.7	10.4	23.3	15.7	19.6	14.7
패션/뷰티		15.7	5.0	26.7	6.9	17.7	20.4
여행/체험		15.3	13.1	17.5	10.7	13.9	20.2
상품 리뷰(언박싱)		12.7	9.7	15.9	12.6	14.5	11.1
교육		11.2	11.4	10.9	8.4	11.0	13.4
뉴스/시사		11.1	12.5	9.8	7.6	9.1	15.9
기타		4.1	3.6	4.5	5.7	5.0	1.9

B3 귀하는 지난 일주일 동안 어떤 내용의 온라인 동영상 플랫폼 콘텐츠를 시청했나요?

● 표 1-7 성별/학교급별 온라인 동영상 업로드 경험 여부

(단위: %)

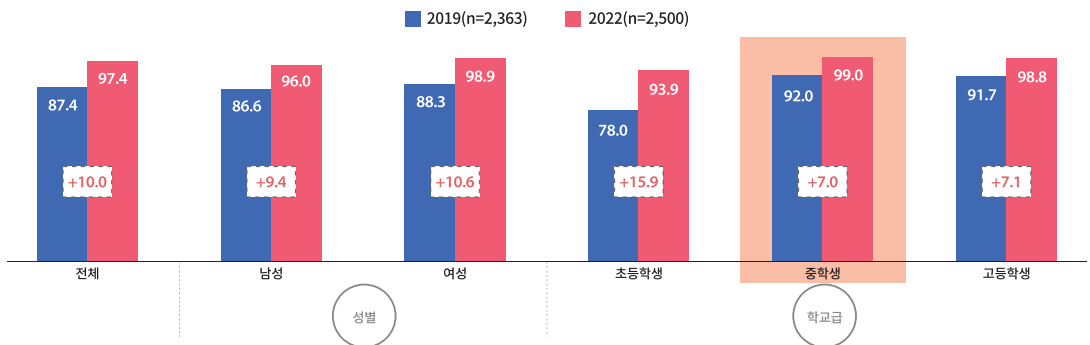
		사례수	업로드해 본 적 있다		업로드해 본 적 없다
				지금껏 업로드 횟수	
전체		(2,435)	28.1	23.4	71.9
성별	남성	(1,240)	25.3	24.3	74.7
	여성	(1,195)	31.0	22.7	69.0
학교급	초등학생	(691)	36.2	29.3	63.8
	중학생	(860)	29.9	19.5	70.1
	고등학생	(884)	20.0	20.8	80.0

B7 귀하는 평소 직접 동영상을 촬영해서, 또는 촬영 및 편집 과정을 거쳐서 온라인 동영상 플랫폼에 올려 본 적이 있으신가요?

B7-1 귀하는 지금까지 몇 편의 동영상을 온라인 동영상 플랫폼에 올려 보았나요?

● 그림 1-4 온라인 동영상 플랫폼 이용률

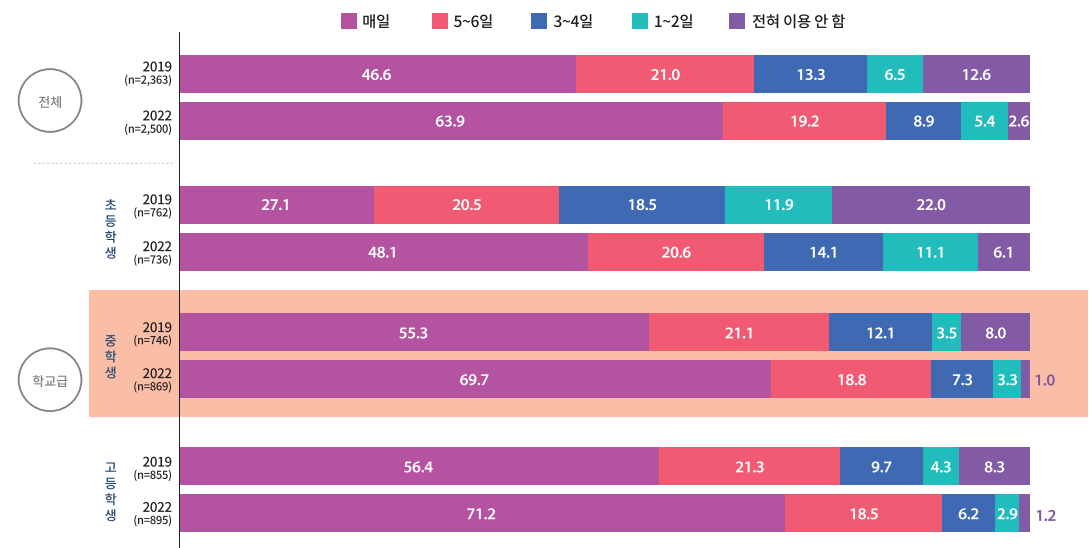
(단위: %)



A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요? (n=2,500)

● 그림 1-5 온라인 동영상 플랫폼 이용 빈도

(단위: %)

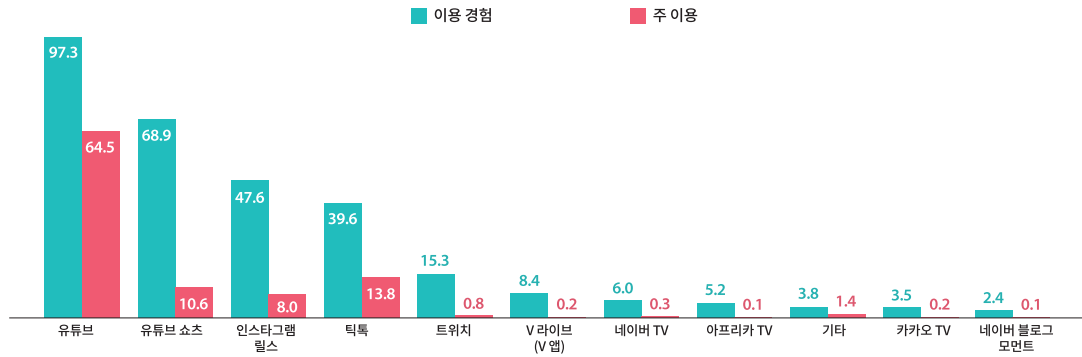


B1 귀하는 지난 일주일 동안 온라인 동영상 플랫폼을 통해 콘텐츠를 얼마나 자주 보았나요?



● 그림 1-6 지난 1주일간 이용 경험 & 주 이용 온라인 동영상 플랫폼

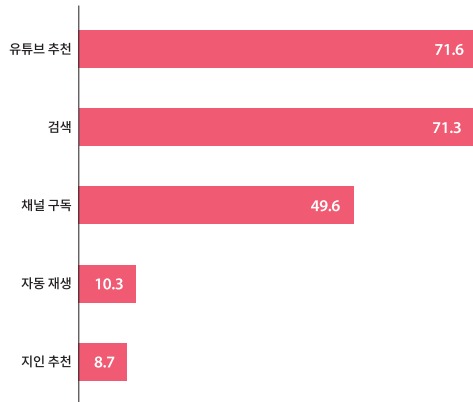
(단위: %)



B2 귀하는 지난 일주일 동안 어떤 온라인 동영상 플랫폼들을 이용해 보았나요? (n=2,435)

● 그림 1-7 유튜브 콘텐츠 선택 방법

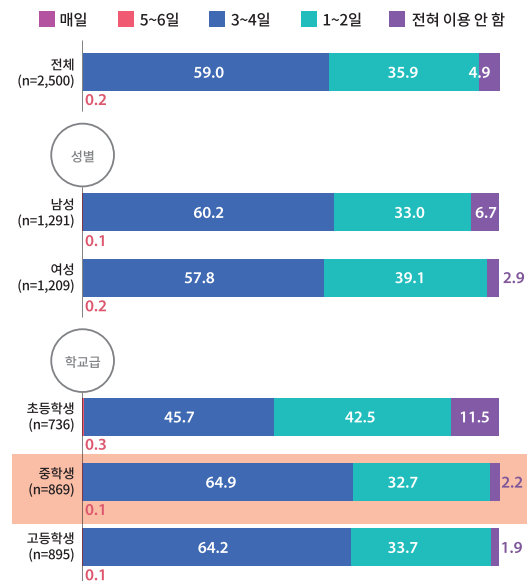
(단위: %)



B5 귀하는 유튜브 콘텐츠(동영상)를 주로 어떤 방식으로 선택하나요? (n=2,369)

● 그림 1-8 숏폼 콘텐츠 이용 빈도

(단위: %)



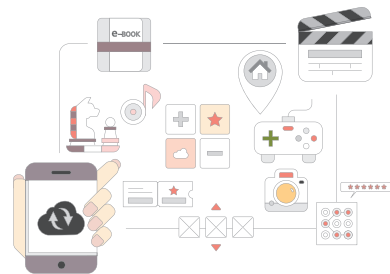
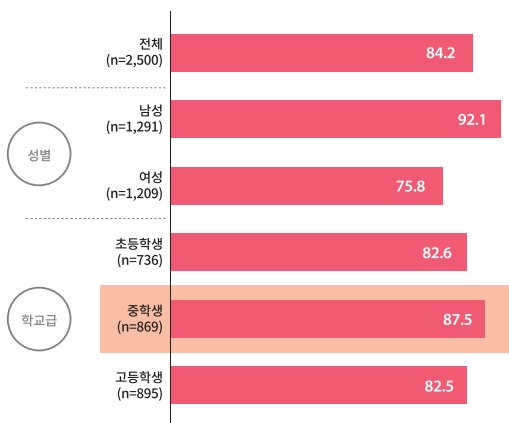
B1-2 귀하는 지난 일주일 동안 숏폼 콘텐츠를 얼마나 자주 보았나요?

● **성별, 학교급 관계없이 게임 이용률 증가(조사일 기준, 전 일주일 기준)**

- 주 단위 이용률의 경우 남녀 게임 이용률 유사, 일 단위 이용률의 경우 남학생 40%, 여학생 15%로 남학생이 높음
- 성별로 이용하는 게임 종류에서 차이가 발생하며, 남학생은 액션, 전략, 스포츠, 롤플레이밍 게임을 이용, 여학생은 시뮬레이션, 캐주얼 게임을 이용함
- 남학생의 경우 게임 이용 이유가 사회관계적 동기가 두드러짐

● 그림 1-12 게임 이용률

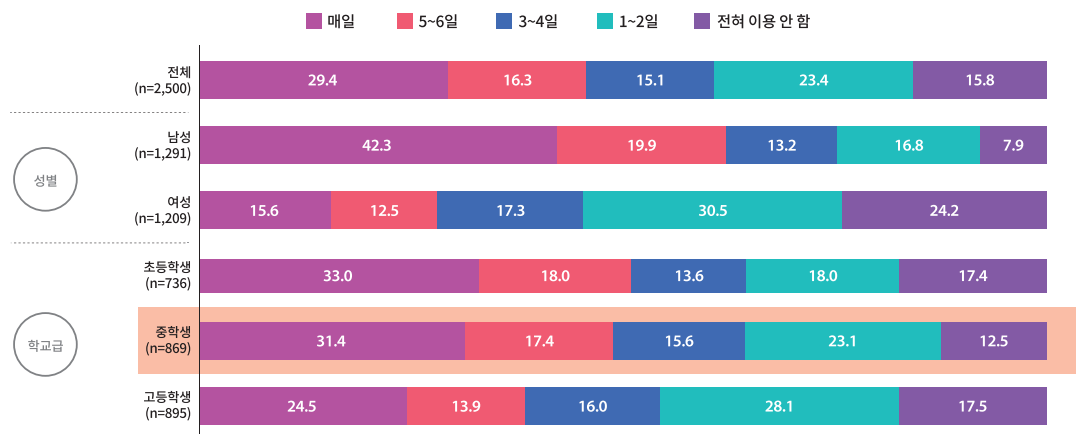
(단위: %)



A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?

● 그림 1-13 게임 이용 빈도

(단위: %)



D1 귀하는 지난 일주일 동안 얼마나 자주 게임(온라인 게임)을 했나요?



● 표 1-11 성별/학교급별 게임 이용 이유

(단위: %)

	전체	성별		학교급		
		남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
사례수	(2,106)	(1,189)	(917)	(608)	(760)	(738)
그냥 재미있어서	81.1	84.4	76.8	81.3	83.5	78.4
친구들 또는 다른 사람들과 함께 게임을 하려고	49.0	58.1	37.0	46.6	52.9	46.8
스트레스를 해소할 수 있어서	42.5	50.3	32.4	39.0	44.6	43.2
시간을 때우기 위해서	33.0	34.0	31.6	27.0	34.7	36.0
게임 친구와 경쟁하는 것이 즐겁기 때문에	25.8	36.4	12.0	27.0	27.9	22.6
퀘스트를 깨기 위해서, 기록을 경신하기 위해서	22.3	24.1	19.9	22.8	24.1	20.0
인기 있는 게임이라서	17.2	23.3	9.3	21.3	16.7	14.4
나의 기록과 캐릭터를 자랑하기 위해서	11.4	13.3	9.1	13.6	13.1	8.0
현실과는 다른 나를 표현할 수 있는 공간이라서	10.7	11.6	9.6	16.3	9.6	7.3
기타	3.0	1.9	4.4	4.0	2.3	2.9

D3 귀하가 게임을 하는 이유는 무엇인가요?



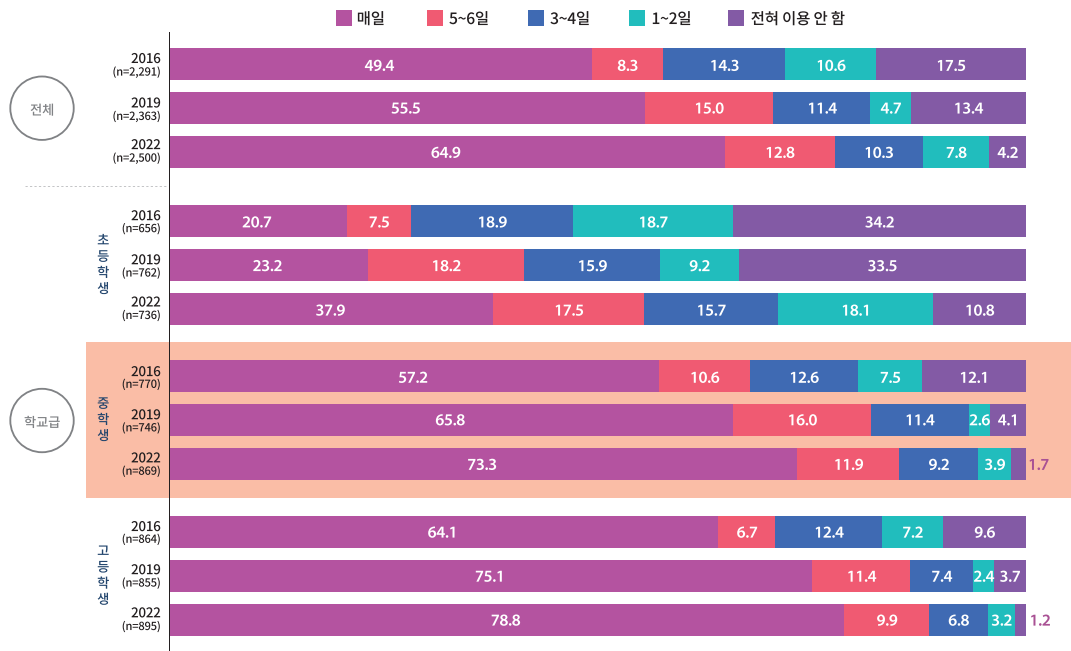
● 실시간 소통 플랫폼으로 메신저 서비스 활용

일상적 소통을 위해 카카오톡, 인스타그램 다이렉트 메신저, 페이스북 메신저, 디스코드를 주로 활용함

- 카카오톡 친밀한 관계 유지 목적, 그 외는 일시적인 사회적 관계의 실시간 상호작용을 위해 사용
- 디스코드는 보이스톡 인원 제한 없고, 화면 공유가 가능하기 때문에 게임 유저들에게 인기

● 그림 1-15 메신저 서비스 이용 빈도

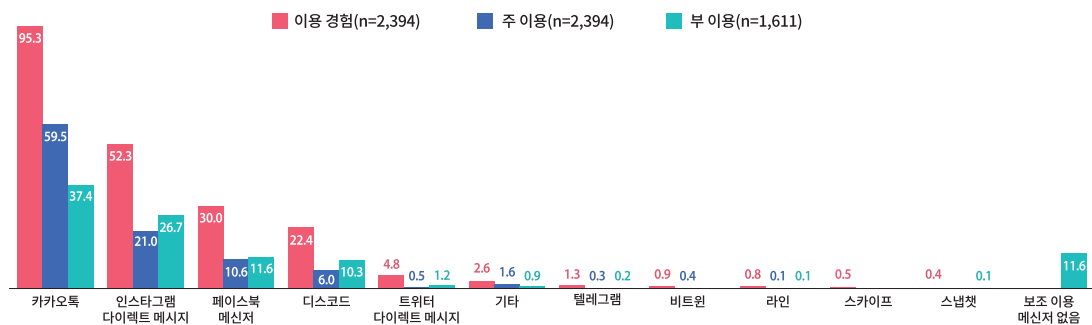
(단위: %)



B1 귀하는 지난 일주일 동안 얼마나 자주 메신저 서비스를 이용했나요?

● 그림 1-16 메신저 서비스 이용 경험 / 주 이용률 / 부 이용률

(단위: %)



E2 귀하는 지난 일주일 동안 어떤 메신저 서비스를 이용해 보았나요?

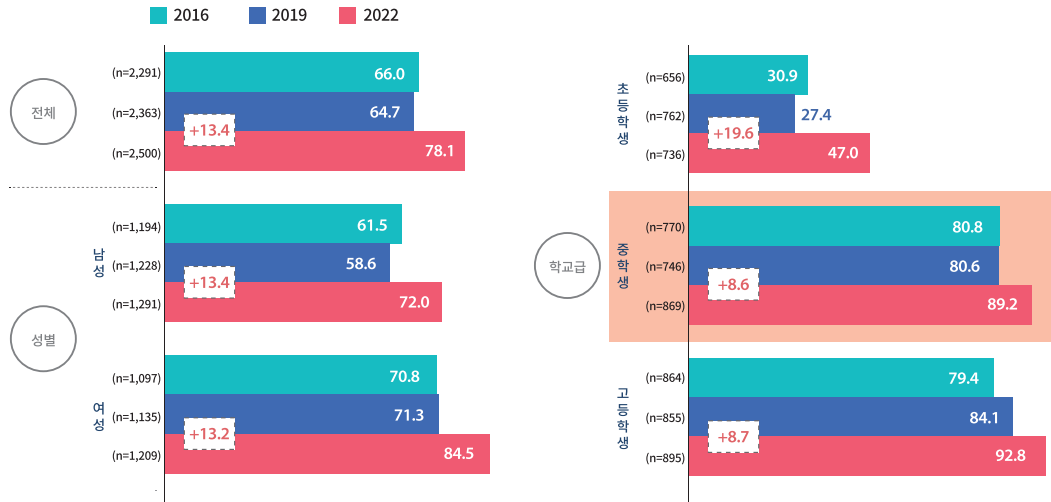
E2-1 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 메신저 서비스 중 가장 자주 이용한 것은 무엇인가요?

E3-1 그러면, 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 메신저 서비스 중 두 번째로 자주 이용한 것은 무엇인가요?



● 그림 1-17 SNS 이용률

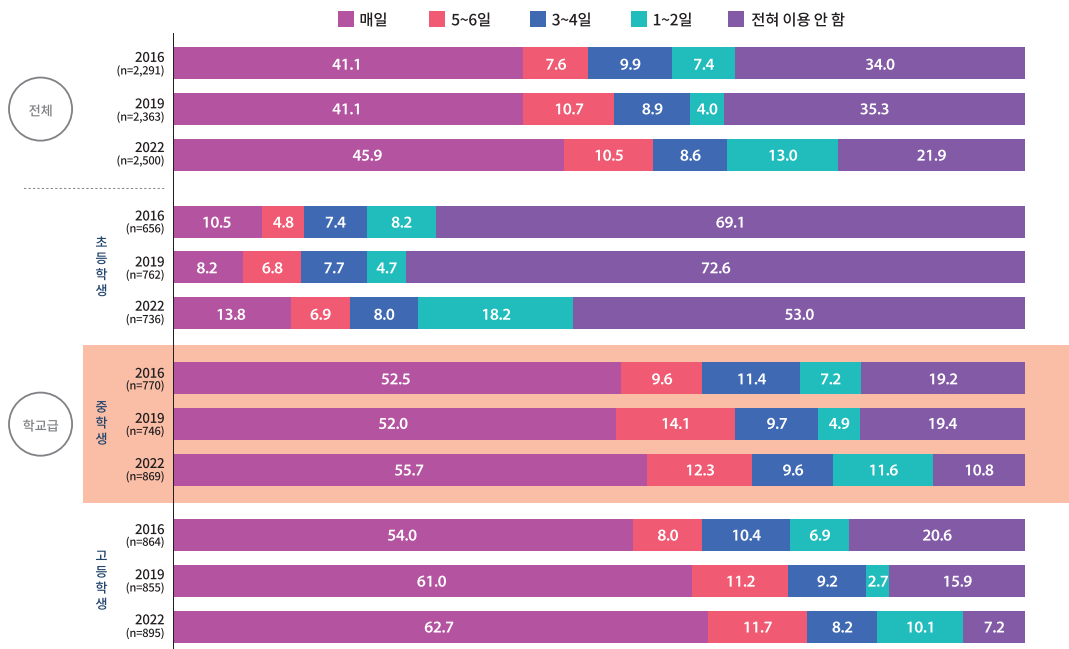
(단위: %)



A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?

● 그림 1-18 SNS 이용 빈도

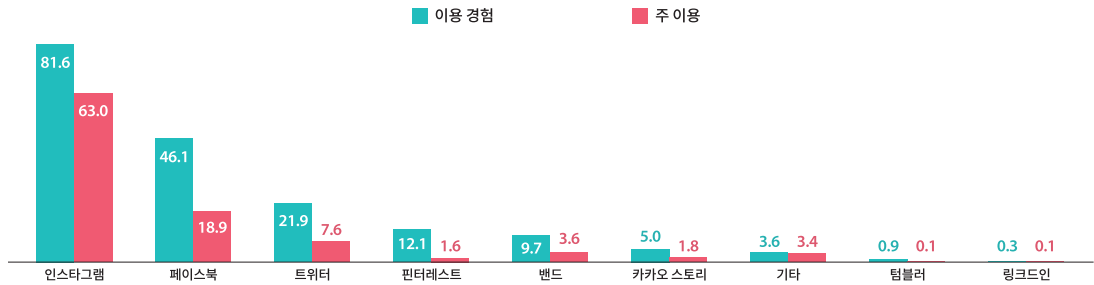
(단위: %)



F1 귀하는 지난 일주일 동안 얼마나 자주 SNS를 이용했나요?

● 그림 1-19 SNS 이용 경험 / 주 이용률

(단위: %)

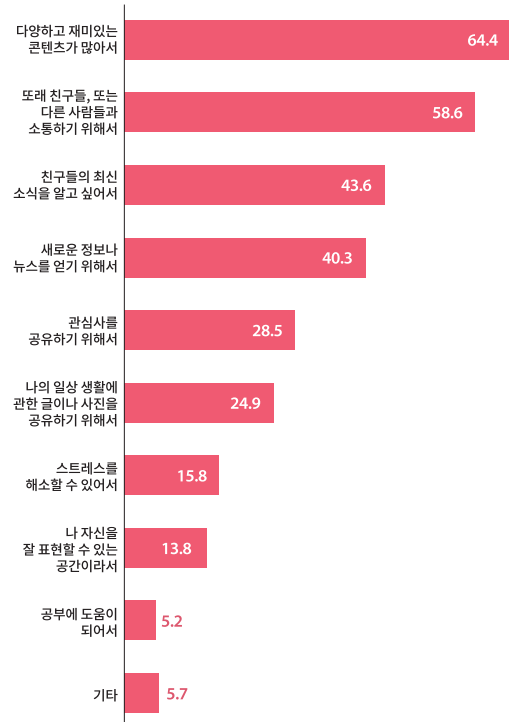


F2 귀하는 지난 일주일 동안 어떤 SNS를 이용해 보았나요? (n=1,952)

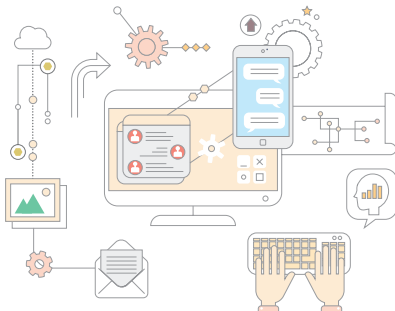
F2-1 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 SNS 중 가장 자주 이용한 것은 무엇인가요? (n=1,952)

● 그림 1-20 SNS 이용 이유

(단위: %)



F3 귀하가 SNS를 이용하는 이유는 무엇인가요? (n=1,952)



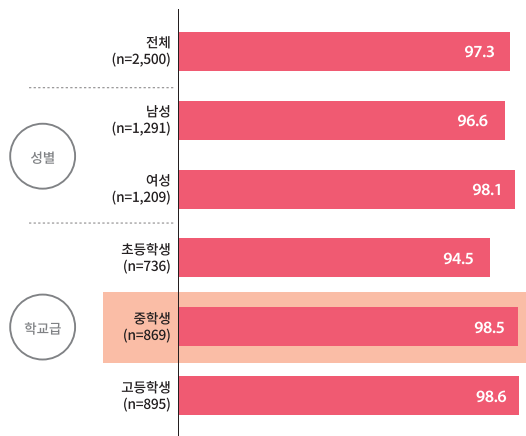


● 청소년의 인터넷 포털 플랫폼 이용 증가

- 주된 이용 서비스는 검색 95.3%, 웹툰 56.9%, 이메일 40.1%, 뉴스 31.6%, 블로그 26.4%, 쇼핑 24.2%, 카페·커뮤니티 19.9%, 웹소설 19.6% 순으로 나타남
- 네이버, 구글을 가장 많이 활용함

● 그림 1-21 인터넷 포털 이용률

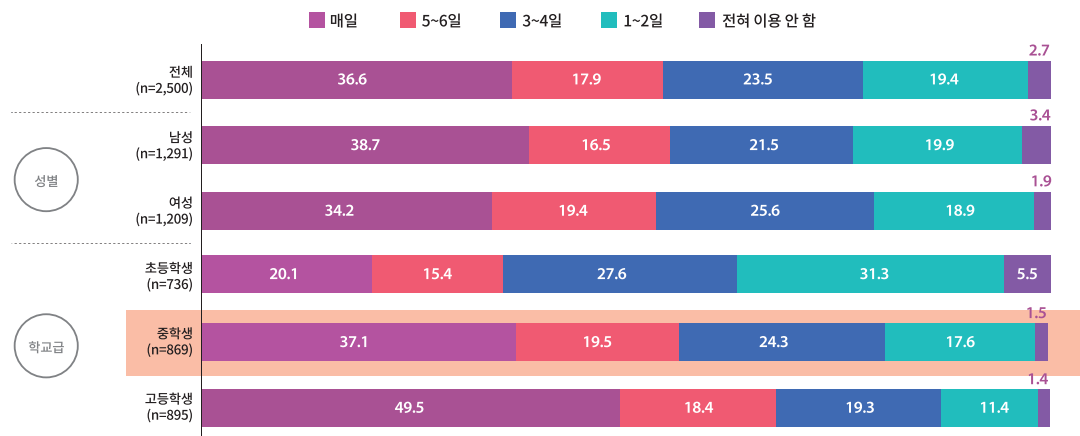
(단위: %)



A2 귀하는 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?

● 그림 1-22 인터넷 포털 이용 빈도

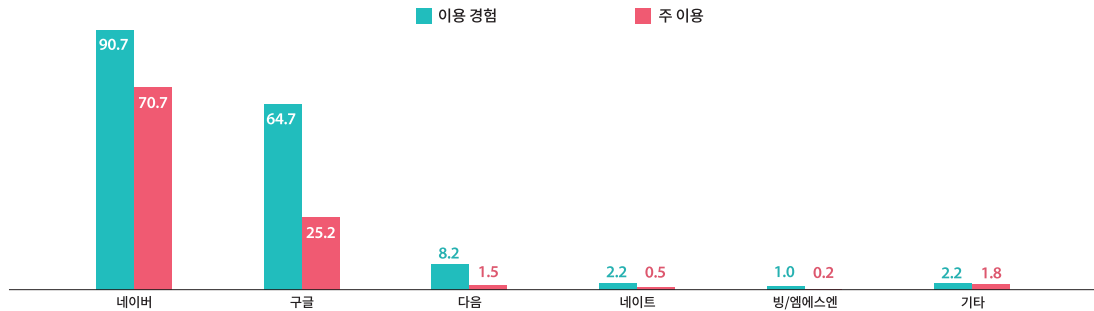
(단위: %)



G1 귀하는 지난 일주일 동안 얼마나 자주 인터넷 포털을 이용했나요?

● 그림 1-23 인터넷 포털 이용 경험 / 주 이용률

(단위: %)



G2 귀하가 지난 일주일 동안 어떤 인터넷 포털을 이용해 보았나요? (n=2,433)

G2-1 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 인터넷 포털 중 가장 자주 이용한 것은 무엇인가요? (n=2,433)

● 표 1-12 성별/학교급별 인터넷 포털 주 이용률

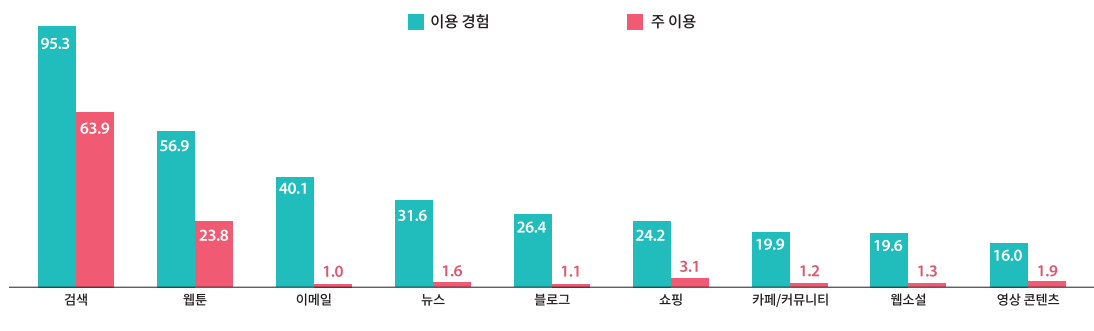
(단위: %)

	전체	성별		학교급		
		남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
사례수	(2,433)	(930)	(1,022)	(346)	(775)	(831)
네이버	70.7	58.7	83.4	70.2	71.3	70.6
구글	25.2	37.4	12.4	23.7	25.3	26.4
다음	1.5	1.6	1.5	2.3	1.4	1.0
네이트	0.5	0.6	0.4	0.4	0.5	0.5
빙 / 엠에스엔	0.2	0.3	0.1	-	0.1	0.6
기타	1.8	1.4	2.3	3.4	1.4	1.0

G2-1 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 인터넷 포털 중 가장 자주 이용한 것은 무엇인가요?

● 그림 1-24 인터넷 포털 서비스 이용 경험 / 주 이용률

(단위: %)



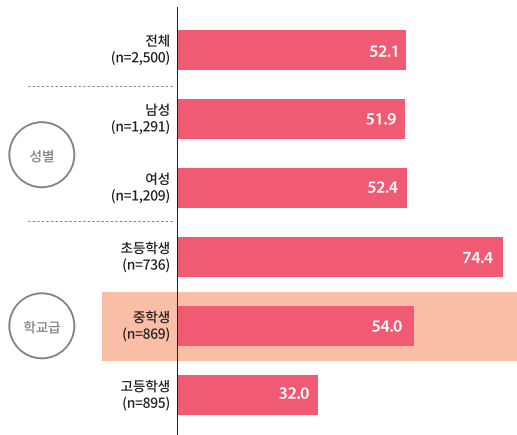


● 청소년의 메타버스 플랫폼 이용률 증가

- 초등학생이 가장 많이 이용, 중학생 54% 이용
- 가장 많이 이용하는 플랫폼은 로블록스, 마인크래프트(게임기반 플랫폼)
- 메타버스 이용 이유는 게임을 하거나 재미있는 콘텐츠를 접하기 위한 것
- 메타버스를 통해 사이버 범죄를 경험한 경우가 50%를 넘었고, 중학생의 경우 62%가 경험함

● 그림 1-28 메타버스 플랫폼 이용률

(단위: %)



A2 귀하가 지난 일주일 동안 다음 각 플랫폼/서비스를 이용한 적이 있나요?

● 표 1-14 성별/학교급별 메타버스 플랫폼 주 이용률

(단위: %)

	전체	성별		학교급		
		남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
사례수	(1,304)	(670)	(633)	(548)	(470)	(286)
로블록스	53.2	52.4	54.0	71.8	53.7	16.8
마인크래프트	22.2	27.8	16.3	12.5	24.9	36.2
네이버 제페토	8.8	5.4	12.5	6.4	7.1	16.4
컴투스	1.6	1.2	1.9	0.5	2.8	1.5
게더타운	1.2	1.2	1.2	0.4	0.3	4.1
이프랜드	0.4	0.6	0.3	0.3	0.1	1.1
기타	12.6	11.4	13.9	8.1	11.0	23.9

K2-1 귀하가 지난 일주일 동안 이용한 메타버스 플랫폼 중, 가장 자주 이용한 것은 무엇인가요?

● 표 1-15 성별/학교급별 메타버스 플랫폼 이용 이유

(단위: %)

	전체	성별		학교급		
		남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
사례수	(1,304)	(670)	(633)	(548)	(470)	(286)
다양하고 재미있는 콘텐츠가 많아서	47.4	52.6	41.9	64.7	39.9	26.6
게임을 하기 위해서	41.9	45.1	38.4	46.8	42.2	31.9
시간을 때우기 위해서	31.2	30.8	31.7	26.5	38.8	27.7
다른 사람들과 소통하기 위해서	23.6	26.9	20.2	28.0	20.7	20.1
스트레스를 해소할 수 있어서	23.1	26.5	19.5	31.4	20.4	11.6
현실과는 다른 나를 표현할 수 있는 공간이라서	15.5	16.5	14.4	21.1	11.6	11.1
성취감을 느낄 수 있어서	10.5	13.9	7.0	13.1	9.0	8.2
공부에 도움이 되어서	3.7	4.6	2.8	3.6	2.0	6.7
기타	10.5	9.1	12.0	7.6	6.9	22.1

K3 귀하가 메타버스 플랫폼을 이용하는 이유는 무엇인가요?

● 표 1-16 성별/학교급별 메타버스 플랫폼에서 접해 본 사이버 범죄

(단위: %)

	전체	성별		학교급		
		남성	여성	초등학생	중학생	고등학생
사례수	(1,304)	(670)	(633)	(548)	(470)	(286)
겪어 본 적 있다	55.6	56.0	55.0	51.5	62.1	52.4
다른 사람의 창작물을 함부로 사용	20.8	20.6	20.9	16.0	25.1	22.9
아이템, 코인 등을 강제로 빼앗기	19.8	23.6	15.8	21.5	19.9	16.4
외모에 대한 놀림, 비난	14.2	11.9	16.6	14.1	15.8	11.7
성희롱, 성적 위협감 또는 불쾌한 행위	10.0	9.7	10.2	7.0	11.9	12.6
사이버 왕따, 따돌림, 사이버 괴롭힘	9.1	10.5	7.7	10.6	8.1	7.9
낯선 사람이 스토킹하거나 음성채팅으로 말 걸기	7.9	8.6	7.2	5.3	7.7	13.4
겪어 본 적 없다	44.4	44.0	45.0	48.5	37.9	47.6

K5 귀하가 메타버스 플랫폼을 이용하면서, 다음의 상황을 직접 겪거나 목격한 적이 있나요?

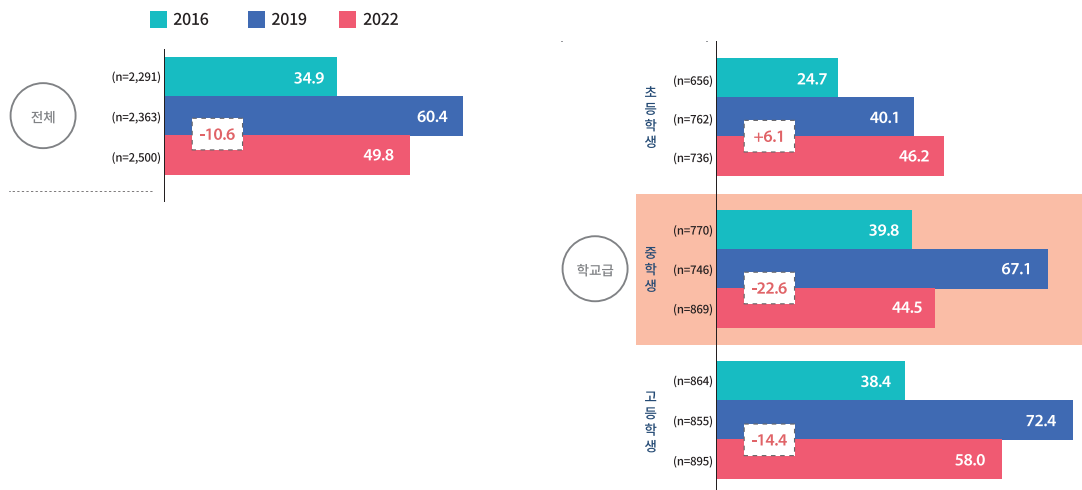


● 청소년의 뉴스 관심도 증가, 실제 이용 시간은 감소하는 경향

- 하루 평균 중·고등학생의 뉴스 이용시간은 2019년 60.4분에서 2022년 49.8분으로 감소
- 더 다양한 플랫폼을 통해 더 짧게 보는 뉴스
- 인터넷 미디어와 플랫폼의 뉴스 신뢰도는 감소

● 그림 1-37 하루 평균 뉴스 이용 시간

(단위: 분)



R1-2 귀하는 뉴스나 시사정보를 지난 일주일 동안 하루 평균 얼마나 이용했나요?

● 표 1-18 2016, 2019, 2022년 매체별 뉴스 이용률

(단위: %)

	사례수	인터넷(모바일+PC)			텔레비전	인공지능(AI) 스피커	라디오	종이신문	잡지
		모바일	PC						
2022년	(2,500)	80.3	77.9	49.7	69.1	14.4	10.8	8.0	4.7
2019년	(2,363)	66.2	61.6	33.1	52.8	9.5	7.2	7.8	3.4
2016년	(2,291)	66.4	58.1	36.3	46.9	-	6.8	11.0	2.9
‘19년 대비 ‘22년 증감		+14.1	+16.3	+16.6	+16.3	+4.9	+3.6	+0.2	+1.3

R1 귀하는 지난 일주일 동안 다음 기기/매체 및 플랫폼/서비스를 통해 뉴스나 시사정보를 이용해 본 적이 있나요?

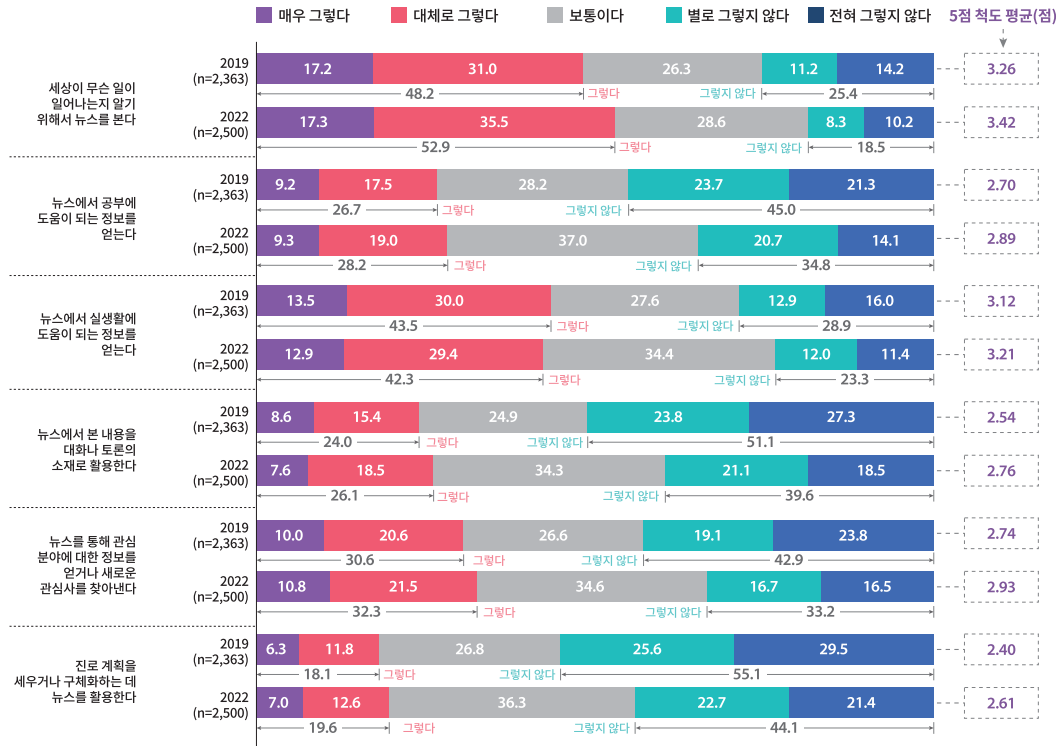
● 표 1-19 2016, 2019, 2022년 서비스/플랫폼별 뉴스 이용률(단위: %)

	사례수	인터넷 포털	온라인 동영상 플랫폼	SNS	메신저 서비스	인터넷 뉴스 사이트	언론사 홈페이지	온라인 커뮤니티
2022년	(2,500)	63.7	63.3	49.3	46.9	17.1	15.3	7.0
2019년	(2,363)	30.8	39.8	41.4	35.1	-	28.8	-
2016년	(2,291)	-	-	33.8	22.3	-	-	-
‘19년 대비 ‘22년 증감		+32.9	+23.5	+7.9	+11.8	-	-13.5	-

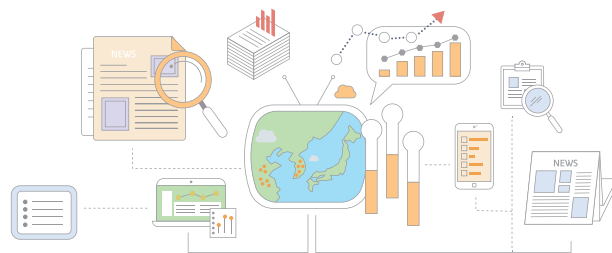
R1 귀하는 지난 일주일 동안 다음 기기/매체 및 플랫폼/서비스를 통해 뉴스나 시사정보를 이용해 본 적이 있나요?

● 그림 1-38 뉴스 이용 방식

(단위: %)



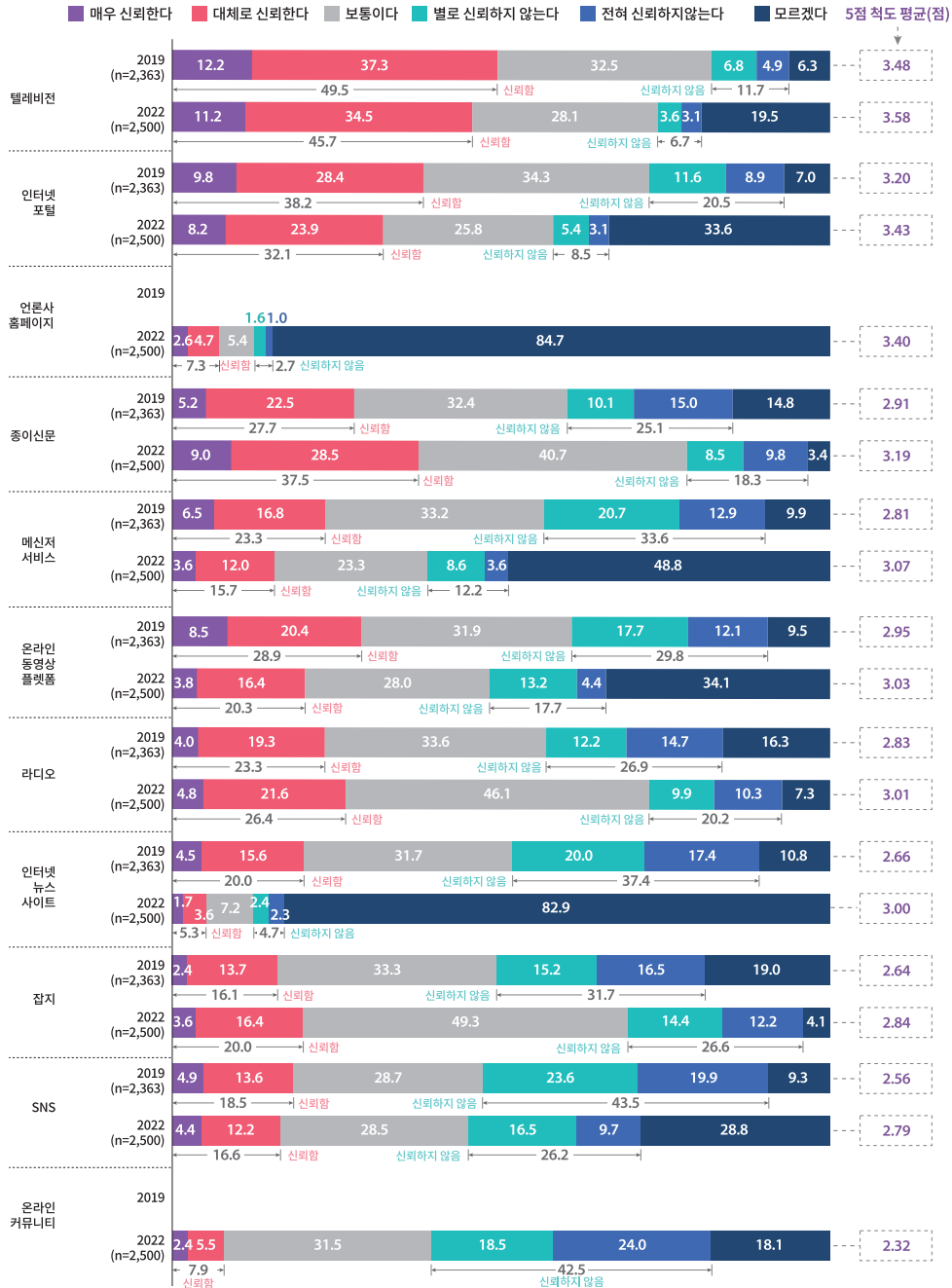
R3 뉴스 이용 방식과 관련된 아래 각 문장에 대해 귀하의 평소 행동에 가장 가까운 보기를 선택해 주세요.





● 그림 1-39 각 매체와 플랫폼/서비스의 뉴스/시사정보 신뢰도

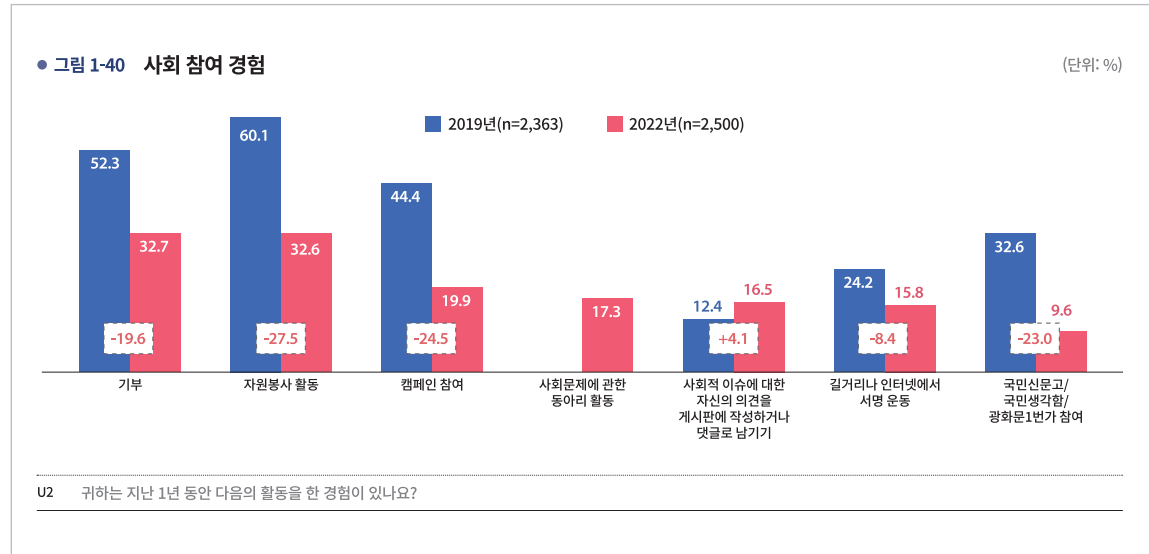
(단위: %)



R2 귀하는 다음 각 기기/매체 및 플랫폼/서비스에서 접하는 뉴스나 시사정보를 얼마나 믿는(신뢰하는) 편인가요?

● 청소년의 사회 참여 감소, 학교 및 온라인 플랫폼 기반 사회참여 정책 재정비 필요

- 캠페인 참여 44.9%에서 19.9%로 감소
- 길거리나 인터넷 서명운동 24.2%에서 15.8%로 감소
- 온라인 플랫폼 시민참여는 32.6%에서 9.6%로 감소





2. 청소년이 경험하는 미디어 환경

온라인의 우리 아이들-미디어 환경 탐구

김아미(2022), 민음사

● 온라인이라는 일상: 디지털 세상에서 경험하는 폭력에 대응하기

- 예전 아이들이 학교나 놀이터에 모여 놀았듯 지금의 아이들은 온라인에서 모이고, 예전 비밀 일기장이나 암호로 가득한 편지를 교환했듯 요즘 아이들은 인터넷에서 자기들끼리 사용하는 언어를 만든다. p.28-29

- 아이들과 미디어에 대한 경험 이야기를 나누다 보면 대화 주제가 아니었음에도 어떤 방식으로든 온라인 괴롭힘이 언급된다. (중략) 온라인 괴롭힘의 다양한 장면에서 청소년은 괴롭힘 상황을 악화시키는 공모자가 되기도 하고, 피해자가 다음 순간에는 가해자가 되어 다른 사람을 괴롭히기도 한다. p.30-31

• 사이버불링 사례

24시간 접속할 수 있다는 온라인의 특성은 괴롭힘을 특히 끔찍하게 만든다. 피해자는 공개된 장소에서 괴롭힘의 대상이 되고, 댓글이나 메시지를 통해 괴롭힘이 24시간 내내 이어지는 것뿐 아니라 그 괴롭힘 당한 장면들이 캡처되어 전시, 공유되며 빠르게 퍼지기도 한다. (중략) 괴롭힘은 교묘한 수법으로 이루어지기 때문에 저항하거나 반박하기 애매한 상황에 처하기도 한다. p.35

• 악플 사례

아이들이 온라인 공간에서 가장 흔하게 마주치는 또 다른 폭력은 '악플'이다. 욕설, 차별과 혐오성 발언은 '악플'이라는 단어만 큼이나 흔하다. (중략) 아이들이 자주 겪는 일이라고 해서 이유 없이 욕먹는 상황을 잘 견디는 것은 아니다. p.36-37

- 아무도 지켜보지 않는 괴롭힘 상황에서 피해자는 무엇을 할 수 있을까? (중략) 아이들은 일어나는 일들을 모른 채 바보 취급 당하는 것보다 괴롭더라도 상황을 파악하고 어떻게든 대처하는 것이 더 나은 방법이라고 입을 모아 전했다. (중략) 온라인 세상에서 문제나 갈등이 생겼을 때 대화에 나서거나 제3자의 중재, 플랫폼의 개입을 기대하기보다 저격 게시물로 논란 거리를 만들어 상대를 공격하는 방법은 흔히 목격된다. p.42-46

- 아이들은 인터넷을 사용하는 사람들이 미디어 환경과 온라인 괴롭힘에 대해 지식이 전반적으로 부족하다고 느끼고 있다. 제도 마련이 시급하다고 생각했지만, 그에 못지않게 의식 개선이 중요하다는 점을 짚어 이야기했다. p.58

• 온라인 공간에서의 혐오 문화

최근 아이들 사이에서 가장 많이 갈등을 낳는 문제는 페미니즘을 둘러싼 논쟁이다. (중략) 지금의 청소년에게는 페미니즘이 첨예한 갈등을 유발하는 주제다. (중략) 온라인 커뮤니티에는 서로 다른 의견으로 충돌하게 되었을 때 상대를 이해하고 간극을 좁히기 위한 소통보다 상대방을 배척하고 무시하는 문화가 만연하다. (중략) 이런 온라인 문화가 형성된 데에는 소통이 분절된 채로 이루어진다는 구조적 요인이 크게 작용한다. 온라인에서는 주로 상대방의 글을 캡처해 전달하곤 하는데, 그 과정에서 초기 발화자의 의도가 제거되고 의견을 주고받는 진정한 논의로 이어지지 못하는 경우가 많다. 이렇게 맥락이 제거된 채 서로 소통이 이루어지다 보니 서로 어긋나기 쉽다. p.74-76

• 숫자에 대한 현혹, 주목경제

‘좋아요’가 많은 게시물은 사람들의 주목을 끌었다는 사실을 나타내기도 하고, 많은 동의를 얻은 콘텐츠라는 의미도 된다. 이렇게 ‘좋아요’를 많이 받은 글은 사회적 이슈로 떠오르곤 한다. 이런 원리를 체득한 아이들은 수를 획득하기 위해 노력한다. (중략) ‘좋아요’나 댓글을 많이 받기 위한 전략들을 배워간다. 물론 반대로 수에 집착하는 것에 회의를 느껴 플랫폼을 바꿔 버리는 아이들도 있다 p.78

- 자신이 얻은 숫자뿐 아니라 유튜브에서 이용자들이 남긴 조회 수와 ‘좋아요’ 수는 시청자로서 어떤 영상을 볼지 결정하는 데 중요한 평가 기준이 된다. 중학생인 시우는 유튜브에서 특정 키워드로 검색하면 뜨는 많은 영상 중에서 조회 수가 높은 영상을 클릭하게 된다고 얘기했다. p.80

• 플랫폼이 바꾸고 있는 소통 문화

마치 온라인 에티켓처럼 자신의 게시물에 ‘좋아요’라는 반응을 보인 사람에게 메시지나 타임라인의 방문 등으로 보상을 제공한다. (중략) 아이들은 어느새 재미보다 서로의 게시물에 반응을 주고받으며 온라인 세상에서 좋은 평판을 쌓는 일에 몰두해 있었다. 플랫폼에서 제공하는 다양한 기능은 아이들의 또래 문화를 형성하는 시스템이 되었다. (중략) 이것을 긍정적 소통 행동이라고만 볼 수 없다. (중략) 아이들은 온라인에서 ‘좋아요’를 주고받는 피상적인 관계에 익숙해지기 때문이다. p.83-84

• 정보를 접하는 방식의 변화

중학생인 현우는 주로 페이스북에서 뉴스를 접하는데, 대개 ‘사이버 렉카’라고도 불리는 개인 유튜버들이 이슈에 대한 정보나 논쟁거리를 정리하고 자신의 해석을 덧붙여 말하는 형식의 영상이 포함된 게시물을 통해서라고 했다. (중략) 과거에는 언론에서 전달하는 정보를 신뢰하고 취했듯이 지금의 청소년들은 유튜버들이 정리한 내용을 따라가며 사회적 이슈들을 파악한다. p.110-111



● 온라인 공간이 안전해지려면 : 무엇이 어떻게 가능한가?

- 아이들은 모두 온라인 문화 규범에 대한 기대 없이 개인이 판단 기준을 세우고 분별하는 습관을 들여 스스로 안전한 공간을 만들어야 한다는 데에 동의했다. (중략) 플랫폼에 가입하는 이용자들의 연령층은 다양해졌고, 활동 조건은 줄어들었다. 플랫폼의 변화로 아이들은 많은 사람과 소통할 기회가 생겼지만, 또래만이 즐길 수 있는 문화를 만들기는 어려워졌다. p.68-70
- **오픈된 온라인 공간, 온라인 또래 커뮤니티 형성의 어려움**
이전에 청소년들이 팬 활동을 하며 '덕질'하던 온라인 카페는 운영진이 구성원들을 조직적으로 관리해 쾌적한 환경을 만들기 좋았다. 지금의 위버스, 버블, 유니버스 같은 팬덤 플랫폼은 열린 공간이다. 운영진이 그 공간을 장악하고 통제하거나 갈등에 개입할 여지가 없다. (중략) 아이들이 팬덤 공간이 플랫폼으로 옮겨 가는 것을 그다지 반기지 않는다고 이야기한다. p.70-71
- 온라인 환경이 점차 열린 공간으로 바뀌면서 이용자들은 스스로 경계를 만들기 시작했다. 그 중에서 가장 전면에 드러나는 것은 특정 소수층을 배제하는 움직임이다. (중략) 아이들은 언제 어디에서 자신을 비난하는 사람을 만날지 모른다는 두려움에 위축되어 온라인 공간에서 안전함을 느끼지 못한다. p.72-74
- 아이들은 대체로 온라인에서 접하는 정보나 누군가가 만든 게시물을 판단하기 위해 댓글이나 다른 사람들의 반응을 참고한다. (중략) 아이들은 댓글 내용을 전부 신뢰할 수 없다는 사실도 경험적으로 터득한다. 일상에서 궁금한 정보나 사회적 이슈에 대한 판단 근거를 주로 온라인에서 찾는 요즘 아이들은 다수가 찬성했거나 많은 사람들에 의해 채택된 게시물을 위주로 접하게 된다. p.112-113

● 온라인에서 성장하는 아이들

- “어른들이 보기에는 스마트폰의 까만 화면에 빠져 있는 것 같지만, 우리는 까만 화면 속 밝은 세상을 경험하고 있어요.” (중략) 지금의 아이들에게 온라인은 확실히 오프라인 공간 이상의 힘을 가진 생활 공간이라는 느낌을 받았다. (중략) 아이들은 온라인에서 다른 사람에게 비치는 자신의 모습을 선택해야만 온라인 세상에 입장할 수 있다. 이제 온라인 프로필은 아이들에게 자신을 나타내는 방식이자 소통하기 위한 ‘정체성의 조각’이 되었다. p.121-122
- 아이들이 소셜 미디어를 적극적으로 이용하기 시작하는 계기는 대체로 또래문화에 참여하고 친구들과 지속적으로 소통하기 위해서다. (중략) 보통은 중학교에 입학하면서 페이스북에 가입하는데, 이 때 같은 학교 사람들이 알아보고 친구로 추가할 수 있도록 프로필을 꾸며야 한다는 것이다. (중략) 아이들에게 온라인 프로필은 자신의 개성이 묻어나는 창작의 공간이다. p.124-125

• 온라인 정체성

프로필은 소셜 미디어에서 자신을 표현하는 대표적인 수단이다. 그 다음으로 아이들이 신경 쓰는 것은 계정과 연결된 온라인 친구의 목록과 친구 수다. (중략) 청소년기는 또래 집단에 진입해 친구를 사귀고 인간 관계를 쌓는 것을 중요하게 여기는 시기다. 그런 청소년에게 학교 친구를 중심으로 많은 사람을 친구로 추가하여 자신의 네트워크를 가시화 할 수 있는 공간인 페이스북이 어떻게 보이는지는 아이들에게 외모만큼이나 중요하다. (중략) 온라인 활동이 총체적으로 결합되어 만들어진 피드는 아이들의 온라인 자아를 보여준다. p.126-127

• 안전을 위한 선택적 이용 경향

청소년들은 자신이 온라인에 남긴 게시물이나 댓글, '좋아요'같은 반응 등 작은 흔적들까지 모두 기록으로 남아 훗날 자신을 판단하는 근거로 쓰일 수 있다는 것을 깨닫는다. 이런 경험들이 쌓여 청소년들은 온라인에 기록을 남기는 것에 신중해진다. (중략) 아이들은 공개적으로 운영하는 인스타그램 계정에서 게시물의 공개 시간을 조절할 수 있는 스토리 기능을 주로 사용한다. (중략) 게시물로 남지 않고 휘발된다는 기능이 아이들에게 좀 더 안전하다고 느끼게 하기 때문이다. p.132-133

• 각자의 디지털 미디어 환경에 따라 다른 이용 경향

아이들은 각자 성향과 필요 뿐 아니라 경제적 여건이나 사용하는 기기 등 주어진 상황에 따라 소셜 미디어 계정을 운영하는 방식이 달라진다. 이에 따라 아이들이 온라인에서 접하는 정보의 양과 종류도 천차만별이다. p.138

- 아이들은 온라인 계정을 만들며 온라인의 친구들에게는 오프라인의 자신을 숨기고, 오프라인 친구들에게는 온라인에서의 모습을 숨긴다. 이렇게 자유로움과 즐거움을 가져다주는 익명성은 타인에게도 보장된다. 이는 상대방이 제공하는 정보의 신뢰성도 꼼꼼히 따져 봐야 한다는 뜻이기도 하다. p.138-139

- 온라인에 업로드 되었던 것들은 당사자의 양해나 허락을 구하지 않고도 간편하게 저장할 수 있어 쉽게 옮겨지고 확산된다. 아이들은 다른 사람의 게시물을 캡처하면서 자신의 게시물도 전부 퍼질 수 있다는 점을 염두에 두며 온라인 활동을 스스로 제약하게 된다. p.161-162

- 기록 수단이 될 수 있는 핸드폰을 항상 지니고 다니며 소셜 미디어에 24시간 접속할 수 있는 환경에서 자란다는 것은 모든 사람이 나를 기록하고 공유할 수 있는 감시 사회에 살고 있다는 말과 같다. 우리 사회는 이런 위험을 방관하고 있다. p.163

IV. 교육 방향·목표·개요

Med

Lite

Educ





IV.

교육 방향 · 목표 · 개요



Media Literacy Education

1. 교육 방향

2022년 교육부에서 고시한 개정 교육 과정의 차별화 지점은, 기존의 민주시민교육에서 추구하던 ‘민주적 시민 육성’이라는 목표를 확장하여 **디지털 미디어 환경을 고려한 ‘디지털 시민성 함양’이라는 측면이 강조된** 것이었다.

특히 팬데믹을 경험하며, 미디어 환경의 변화가 끼치는 영향이 가속화되면서 개인과 공동체, 사회적 의사소통의 전 과정에서 미디어 리터러시의 중요성이 대두되고 있다. 더군다나 빠른 속도로 미디어 기술과 미디어산업이 발달하면서 우리 사회의 디지털 미디어 환경이 비약적으로 상업화되어가고 있다. 이러한 현상에 대응할 제도적인 안전망이 충분히 갖추어지지 못한 때인 만큼, 개개인의 미디어에 대한 시각과 태도, 참여와 실천, 권리의 인식 등이 중요해졌다.

청소년들은 디지털 미디어의 막강한 영향력 아래 온·오프라인을 넘나드는 사회적 관계망을 유지하기 위해 각자의 방식으로 미디어를 적극적으로 이용한다. 각자에게 주어진 환경과 가정의 경제적 조건 등에 따라 미디어에 대한 접근 정도와 미디어에 대한 경험 차이가 커지고 있으며, 미디어와 관련한 역량 또한 그에 따라 양극화되는 경향을 보인다. 정보 탐색과 공유, 학습, 또래와의 교류, 여가와 문화향유, 사회 참여 등의 다양한 미디어 경험의 스펙트럼 속에서 청소년들은 무엇을 조심해야 하고, 어떤 상황에서 어떻게 판단해야 하는지를 경험을 통해 스스로 체득하고 있으며, 디지털 미디어의 역기능을 경험적으로 인지하면서도 디지털 미디어에 의존해야 하는 상황에 놓여있다.

이러한 배경에서 이번 교안 개발에서는 청소년에게 빠르게 변화하는 디지털 미디어와 디지털 미디어의 구조적 특성을 이해하는 데 필요한 정보를 제공하고,

디지털 미디어에 대해 공공적·공동체 중심적 관점에서 비판적으로 접근, 분석, 표현, 참여할 수 있도록 한다.

본 교육안 설계의 주안점을 아래와 같이 정리하였다.

교육안 설계 주안점

첫째, 본 교육을 통해 청소년들의 디지털 문해력 및 디지털 시민성 함양에 필요한 기초적인 정보와 지식을 제공한다.

둘째, 본 교육에서는 청소년의 미디어 경험과 소통 문화를 중심으로 디지털 미디어 환경의 영향과 사회적 역할을 청소년이 스스로 생각하고 공유할 수 있도록 자유 발언, 토론이 가능한 민주적 의사소통 환경을 조성한다.

셋째, 본 교육은 학교 민주시민교육의 연장선에서, 사회소수자 우선주의 및 다양성 존중의 원칙에 따라 진행되며, 청소년의 공동체 의식 함양을 위해 공공의 자원으로서 미디어를 인식하고 공동체 구성원 모두를 위한 디지털 안전망에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다.

2. 교육 목표

1. 미디어의 발전 과정에 따라 미디어를 이용한 의사소통이 어떻게 변화해 왔는지를 알고, 자기 경험을 토대로 디지털 미디어의 긍정적·부정적 영향력에 대해 이해할 수 있다.
2. 미디어의 사회적 역할을 중심으로 공공적·공동체적 관점에서 현재의 미디어 프레임을 살펴보고, 일상 속에서 접하는 다양한 정보에 대한 비판적인 미디어 리터러시를 경험해볼 수 있다.
3. 민주적 미디어 환경 조성을 위해 개인이 알아야 할 디지털 권리를 이해하고, 공동체를 위해 필요한 안전망은 무엇인지 생각해 볼 수 있다.



3. 교육 개요

1. **교육대상** : 중학교 1~2학년

2. **교육인원** : 1개 반(최대 25명)을 기본 참여 인원으로 설정

3. **교육회수** : 한 교시에 45분 수업으로 총 4교시 교육안.

2교시씩 묶어 블록 수업으로 운영 권장, 교시별 독립 운영 가능

4. **교육수준** : 참여자 수준에 따라 교육의 난이도를 조정하여 운영할 것

- 난이도 하향 조정 시 교시별 주요 개념, 활동별 주제를 벗어나지 않는 범위에서 핵심적인 내용으로 축소하여 진행할 것을 권장
- 3학년의 경우 교육 보조자료(영상 등)의 활용, 활동 주제 추가, 모둠 활동 확장 등을 통해 교육량을 상향 조정할 것을 권장

5. **교육방법** : 참여자가 주제적으로 참여 가능한 활동 또는 토의식 교육 방법 활용

교육안 주요 내용

교시	교과 연계	수업주제	주안점	수업목표	수업내용
1	2015 [97가04-16] [97가04-17] [9정01-01]	미디어의 발전과정	▲ 미디어에 대한 역사·문화적 맥락에서의 개념 전달 ▲ 기술이나 새로운 소비의 방식이 아닌 문화적으로 미디어를 바라보기	미디어의 옛 모습을 통해 각 시기마다 미디어를 통한 의사소통이 어떻게 이루어졌는지를 문화적으로 이해할 수 있다.	• 전체 교육과정 안내 • [모둠활동] 내가 사용하는 미디어의 옛 모습 찾기(미디어 이미지카드 활용) • 미디어 종류별 변천사 이해 • [전체활동] 현재와 비교했을 때 각 시기별로 등장했던 미디어가 당시 의사소통에 어떤 영향을 미쳤는지 생각해보기
2	2015 [9사06-02] [97가04-18] [9정01-02]	디지털 미디어 환경과 나의 권리	▲ 나를 둘러싼 일상 속 미디어가 나에게 미치는 영향에 대해 생각하기 ▲ 디지털 미디어 환경에서 지켜야 할 나의 권리	미디어가 개인, 사회에 미치는 영향을 알고, 디지털 미디어 환경에서 알아야 할 권리에 대해 이해할 수 있다.	• 디지털 미디어의 특성 이해 • [개별활동] ‘미디어는 나에게 000이다.’ : 내가 미디어에서 얻는 것과 미디어가 나에게서 얻는 것은 무엇일까? • 디지털 미디어 환경에서 보편적 기본권인 커뮤니케이션 권리 이해, 그 중 특히 더욱 중요해지는 프라이버시 권리 알기 • [전체활동] 사회적으로 보장되어야 하는 나의 미디어 권리 알기(정보인권)

교시	교과 연계	수업주제	주안점	수업목표	수업내용
3	2015 [9국02-07] [9국02-06] [9사02-03] [9도02-05] 2022 [9국06-05] [9국06-06]	세상을 보는 창, 미디어 프레임	▲ 미디어가 무엇을 말하고 싶은지 미디어 메시지를 비판적으로 이해하기 ▲ 미디어 메시지는 누군가의 의도, 관점에 의해 재구성된 결과물임을 파악하기 ▲ 미디어를 비판적으로 읽는다는 것은 미디어(텍스트)와 사회·문화적 환경과 맥락(콘텍스트)을 함께 고려하여 읽는 실천적 행위	미디어 메시지가 생산자의 의도에 따라 재구성된 표현물임을 이해할 수 있다. 미디어가 전하는 메시지를 비판적이고 다양한 관점에서 읽을 수 있다.	• [도입활동] 동기유발 영상 시청 : 미디어 프레임이란? • [전체활동] 미디어 함께 읽기 : 다양한 미디어 속 프레임 예시 이미지, 영상 토크보기 • [모둠활동] 미디어에 질문하기 : 미디어 재현에서 나타나는 고정관념, 편견을 찾아보고 무엇이 문제인지 토의, 발표 • [전체활동] 누구나 미디어를 생산, 공유가 가능한 디지털 미디어 환경 속 무분별한 정보와 편향된 미디어 이용, 빅데이터 기반의 개인 최적화된 알고리즘 서비스가 또 다른 측면에서 미디어 프레임으로 작동하는 구조적 문제를 인식하며 주체적 사고와 비판적 관점이 중요함을 알기
4	2022 [9기가04-16] [9기가04-17] [9정01-01]	세상을 바꾸는 미디어	▲ 공영, 상업, 공동체 등 미디어 영역별 구조와 특성 이해 ▲ 마을공동체미디어의 다양한 활동을 통한 참여적 미디어의 의미와 필요성 인식 ▲ 마을공동체미디어의 생산자가 되어 세상과 소통 시도	미디어의 구조와 특성을 통해 미디어 공공성의 중요성을 이해할 수 있다. 마을공동체미디어의 다양한 활동을 통해 마을공동체미디어의 의미와 필요성을 안다.	• 공영, 상업, 공동체 등 미디어 구조와 특징은 무엇인가 • [전체활동] 공영방송과 수신료 영상 시청 : 공영방송이 무엇이며, 공영 방송의 역할을 통해 미디어 공공성의 중요성을 알기 • [전체활동] 마을공동체미디어 활동 사례 영상 시청 : 마을공동체의 의미와 필요성 이해와 전북지역 마을공동체미디어 활동 알아보기 • [모둠활동] 청소년공동체라디오 프로그램 기획 및 발표



교과연계 성취기준 세부내용

1교시

• 2015

- [9기가04-16] 정보통신기술의 특성, 발달과정을 이해하고, 현대 정보통신기술의 특징을 설명한다.
- [9기가04-17] 다양한 통신매체의 종류와 특징을 이해하고 활용한다.
- [9정01-01] 정보기술의 발달과 소프트웨어가 개인의 삶과 사회에 미친 영향과 가치를 분석하고 그에 따른 직업의 특성을 이해하여 자신의 적성에 맞는 진로를 탐색한다.

2교시

• 2015

- [9사06-02] 일상생활에서 인권을 침해하는 사례를 분석하고 국가기관에 의한 구제 방법을 조사한다.
- [9기가04-18] 정보통신기술과 관련된 문제를 이해하고, 해결책을 창의적으로 탐색하고 실현하며 평가한다.
- [9정01-02] 정보사회의 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고, 개인 정보 보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.

3교시

• 2015

- [9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현방법과 의도를 평가하며 읽는다.
- [9국02-06] 동일한 화제를 다룬 여러 글을 읽으며 관점과 형식의 차이를 파악한다.
- [9사02-03] 대중매체와 대중문화의 의미와 특징을 이해하고, 대중문화를 비판적으로 평가하는 태도를 기른다.
- [9도02-05] 정보화시대에 요구되는 도덕적 자세와 책임의 도덕적 근거와 이유를 제시하고, 타인존중의 태도를 통해 다양한 방식으로 의사소통할 수 있다.

• 2022

- [9국06-05] 매체 자료의 재현 방식을 이해하고 광고나 홍보물을 분석한다.
- [9국06-06] 사회·문화적 맥락을 고려하여 매체 자료의 공정성을 평가한다.

4교시

• 2022

- [9국06-01] 대중매체와 개인 인터넷 방송의 특성과 영향력을 비교한다.
- [9국06-02] 소통 맥락과 수용자 참여 양상을 고려하여 상호 작용적 매체를 분석한다.
- [9국06-03] 복합양식성을 고려하여 영상 매체 자료를 제작하고 공유한다.
- [9국06-04] 매체 소통에서의 권리와 책임을 이해하고, 수용자의 반응을 고려하며 매체 자료의 제작 과정을 성찰한다.

Media Literacy Education

V. 수업 전 준비사항

Medd

Lite

Educ



i a
racy
ation



수업 전 준비사항



Media Literacy Education

본 교육안이 교육 현장에 맞게 적용될 수 있도록 수업 운영에 영향을 미치는 다양한 조건을 사전에 파악하고 준비할 수 있도록 아래와 같이 체크리스트를 정리하였다. 하단의 체크리스트는 미디어 교육자가 교육 준비를 위한 자가 점검용으로 사용할 수 있으며, 교육 현장 파악을 위한 사전 설문 문항으로 활용할 수도 있다.

CHECK LIST

수업 운영에 영향을 미치는 요인 점검표

1. 교육 환경 파악

고려사항	확인
1-1. 교육할 공간에서 사용 가능한 장비와 준비물을 무엇인가요?	☐
1-2. 학교에서 보유하고 있는 실습 장비의 구체적인 사양과 수량은 어느 정도인가요?	☐
1-3. 교육 활동(개별활동, 모둠활동 등)을 진행하는 데 충분한 너비의 공간인가요?	☐
1-4. 수업 시간 중 교육자와 학생들이 동시에 와이파이를 활용할 수 있나요?	☐
1-5. 블록 수업으로 운영이 가능한가요?	☐
1-6. 교실 외 다른 공간을 사용하는 경우, 해당 공간을 이용하기 위한 방법은 알고 있나요?	☐

2. 교육 운영과 역할 분담 조율

고려사항	확인
2-1. 교육 운영 및 평가와 관련하여 미디어교육자 및 교사의 사전 협의가 충분히 이루어졌나요?	☐
2-2. 미디어교육자와 교사가 교육운영 논의와 평가를 위한 정기적인 소통의 기회가 있나요?	☐
2-3. 수업을 진행하는 교육자가 여럿일 경우, 활동에 대한 목표 공유와 역할 분담이 이루어졌나요?	☐
2-4. 수업 시간 중 미디어교육자의 재량이 어느 정도 적용 가능한가요? (예시-쉬는시간 변경, 외부활동으로 변경 등)	☐
2-5. 수업 시간 중 예기치 못한 상황이 발생했을 경우, 알아두어야 할 사항이 있나요? (예시-결석학생, 응급상황, 학교 보유 장비 문제 등)	☐

3. 참여자 이해

고려사항	확인
3-1. 참여자 인원수 및 일반 특성(학습 수준, 유사 수업 경험)을 알고 있나요?	☐
3-2. 참여자 개별 특성(지역, 학교, 학년별 성향)을 알고 있나요?	☐
3-3. 참여자들 중 수업 중 우선 배려가 필요한 경우(장애 등)가 있는지 파악하였나요?	☐
3-4. 참여자들이 자주 접하는 미디어와 미디어 이용 경향 등에 대한 정보가 있나요?	☐
3-5. 참여자 개인이 보유한 스마트폰을 수업에 활용할 수 있는지 확인하였나요?	☐
3-6. 참여자들의 미디어 수업에 대한 욕구와 반응을 확인할 수 있는 장치를 마련하였나요?	☐

4. 교육 수준 및 내용 조정

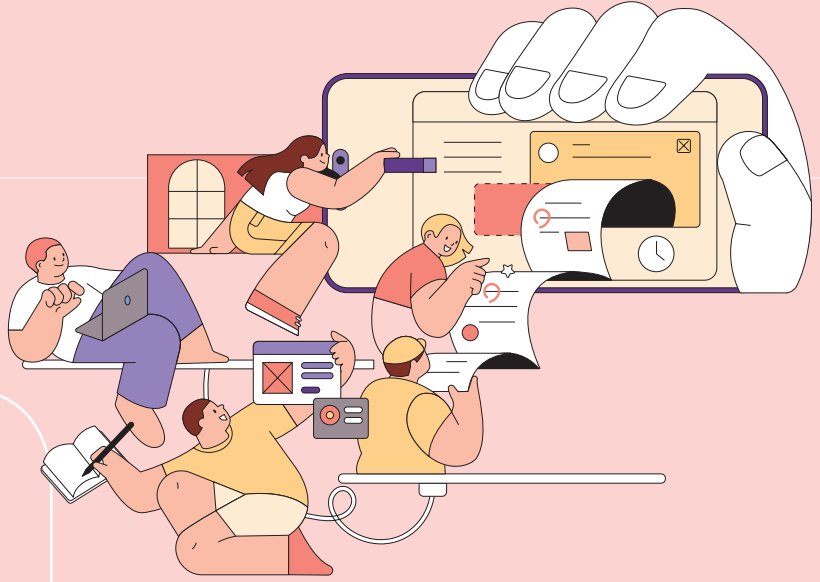
고려사항	확인
4-1. 참여자의 인원수, 이해 정도를 고려할 때 계획된 활동량이 너무 많지는 않은가요?	☐
4-2. 교육 조건에 맞는 활동별 시간 안배가 이루어졌나요?	☐
4-3. 참여자들이 이해할 수 있는 언어로 표현하기 위해 노력하였나요?	☐
4-4. 준비한 교자료가 참여자들에게 교육용으로 적절한가요?	☐

VI. 수업안 활용 가이드

Med

Lite

Educ



ia
racy
ation



VI.

수업안 활용 가이드



Media Literacy Education

교시별 수업안을 구체적으로 안내하기에 앞서 전체 수업의 활동 구성과 활동지의 활용 방법에 대해 설명하고자 한다. 수업안은 개별 교시를 따로 운영하거나 2교시를 붙여 블록 수업으로 운영할 수 있다. 수업 시간은 중학교 학교 수업 시간과 동일하게 45분 수업, 10분 쉬는 시간으로 진행할 것을 권장한다.

세부 활동은 <도입>, <본활동1>, <본활동2>..., <정리>의 3가지로 구분하여 한 교시를 수업 운영을 서술하였다. 본활동의 경우 활동의 종류나 내용에 따라 강의, 모둠토의, 참여 활동 등의 교육방법을 사용할 수 있도록 하였다. 학생들과 영상을 함께 보거나 교사가 개념을 설명하는 부분도 '본활동'으로 구분하고 있음을 밝혀둔다.

본 수업안에는 해당 수업의 목표에 좀 더 부합하는 내용을 위주로 구성하였고, 더 참고할만한 추가 자료는 수업안 바로 뒤에 별첨하였다. 수업안에서 관련 내용에 [별첨]으로 표기하였으니 참고 바란다. 또한 수업 때 배포할 학생용 활동지도 **○○○ 활동지**로 정리하여 수업의 흐름에 따라 안내서를 활용하기 쉽게 배치하였다. 본 페이지 하단 표에 기재된 '수업안 자료 표기법 안내'를 숙지하고 수업안을 확인할 것을 추천한다.

더불어 본 수업안은 교육자의 수업 운영을 돕기 위한 가이드에 가깝다. 수업에 필요한 이론적인 배경이나, 수업을 진행하는데 도움이 될만한 자료들을 최대한 자세하게 풀어서 기재하였다. 교사용 자료이기에 본 수업안의 내용을 그대로 학생들에게 전달하기는 어렵다. 따라서 교육 현장에 적용할 때에는 수업에 참여하는 학생들의 이해 정도를 고려하여 별도의 수업자료를 재편성하거나 가공하

여 활용하기를 권한다.

수업목표 및 수업키워드 란을 통해 교사들의 본 자료를 활용할 때 교육 내용의 우선순위를 정하는 데 참고할 수 있다. 특히 키워드는 수업에 참여하는 학생들이 반드시 알아야 할 개념이라고 이해하면 좋다.

정리하자면 필수 4교시로 구성된 본 가이드는 교시별 수업안(교육자용) + 별첨자료(교육자용) + 활동지(학생용)로 구성되었으며, 교시 진행 순서대로 배치하였다. 수업안은 교육 현장 적용을 위한 기본안으로 활용하는 것을 추천하며 목표 및 주요 활동을 벗어나지 않는 수준에서 교사가 세부 내용을 수정 및 적용하여 참여자 그룹에 맞는 교육이 이루어지기를 기대한다. 본 가이드를 활용하는 교사들은 참여자 수준에 맞게 조정된 교육목표에 따라 일부분을 축소하여 활용할 수도 있고, 더 확장된 방식으로 응용하여 활용할 수도 있다.

수업안 자료 표기법 안내

내 용

- 교사용 수업 운영 자료, 수업 준비과정에서 참고
- 수업 내용의 흐름, 활동별 운영 방법 및 운영 시간, 교육자료의 활용 팁 등에 대한 설명자료
- 활동 제목 앞에 **[전체]**, **[개별]**, **[모둠]**으로 활동 특성을 파악하기 쉽도록 표기
- ※ **교육자 참고사항**이라고 표기된 내용은 수업 준비에 참고 할만 한 개념과 자료, 진행상 주의사항을 안내한 항목임
- ※ **별첨자료**의 경우 수업에 사용 가능한 보조자료 목록만 기재, 수업안 뒤에 본 내용이 첨부됨
- 해당 활동에서 사용할 학생용 활동지는 **○○○ 활동지** 활동지1~1 로 표기



1교시 수업안 - 미디어의 발전 과정			
수업시간	45분	사용장비	컴퓨터, 빔프로젝터(또는 TV), 스마트폰(모뎀활동용), 와이파이
수업목표	○ 미디어와 디지털 미디어의 개념을 알 수 있다. ○ 미디어의 옛 모습을 살펴보고, 해당 미디어가 사용된 시기마다 미디어를 통한 의사 소통이 어떻게 이루어졌는지를 문화적으로 이해할 수 있다.		
수업키워드	미디어의 이해, 미디어의 옛 모습, 미디어가 바꾼 의사소통 방법		
수업내용	도 입	○ [전체] 수업 과정 안내 (5분) - 수업 소개, 진행자 소개 - 오늘의 활동 안내	
	본 활 동	○ [전체] 영상으로 함께 보는 '미디어의 이해' (5분) - 경기온 나눔콘텐츠 '미디어란 무엇인가? 중등용 1부' https://youtu.be/Cr0Uv3btEmo - 미디어의 이해 : '의사소통의 매개'라는 미디어의 기본 개념 이해, 미디어는 인간의 소통을 돕는 미디어 기기에서 출발함. 미디어가 다변화되면서 생각을 표현하고 소통할 수 있는 콘텐츠를 의미하기도 하고, 디지털 기반의 미디어 환경에서는 각종 플랫폼, 메타버스와 같이 정치·문화·경제 활동이 가능한 온라인 공간을 의미하기도 함. 이처럼 현대 사회에서 미디어는 개인·공동체·사회의 의사소통 방식을 변화시킬 만큼 그 영향력이 넓어짐. ※ 교육자 참고사항) 미디어의 기원, 발전과정 관련 참고 영상 - 방송통신위원회 제작 '우리가 만드는 즐거운 미디어세상-제1회 미디어 정의' https://youtu.be/PHZjVi9A004 ○ [모둠] 본활동1. 우리가 사용하는 미디어의 옛모습 찾기 (20분) - 질문 던지기 : "만약, 스마트폰이 없다면...?" 각자 상상한 것을 가볍게 말해보기. 학생들의 답변을 활용하여 스마트폰에서 활용하는 다양한 기능들을 열거하여 교사가 정리해준다. - 학생 인원수에 따라 2~3명을 1모뎀으로 정한다. - 각 모뎀별로 일상 속에서 자주 사용하는 스마트폰의 기능들을 여러 가지로 나누어보고 모뎀별로 겹치지 않도록 하나의 기능을 골라본다. (영상보기, 음악듣기, 음성통화, 자료 검색, 촬영/녹음, 문자 메시지 주고받기) - 활동지 속 이미지 카드에서 해당하는 미디어의 기능을 수행하는 오래된 미디어를 2~3가지 골라보고, 모뎀 구성원 각각 하나씩 미디어를 맡아 인터넷 검색을 통해 어떤 미디어인지, 언제 어떻게 활용되었는지 조사해본다. - 조사가 끝나면 모뎀 안에서 내용을 공유 한 뒤, 미디어가 등장한 순서대로 활동지에 카드를 오려 붙인다. 우리 모뎀에서 조사한 미디어가 어느 시기에 등장했고, 당시 어떻게 사용했는지, 또 현재는 어떤 방식으로 활용되고 있는지 등을 활동지를 활용하여 정리해본다. ◎◎ 활동지1-1 <우리가 사용하는 미디어의 옛 모습 찾기> ※ 교육자 참고사항) 이미지 카드 활용방법 - 이미지 카드는 [교사용]과 [학생용]으로 구분되어 있다. 교사용은 기능별로 미디어를 분류해 둔 것이고, 학생용은 구분 없이 섞여둔 것이다. 학생용을 인쇄하여 모뎀별로 배포하고, 모뎀별 기능에 맞게 2~3개의 카드를 고르도록 지도한다.	

수업내용	여러 매체 비교	○[모둠] 본활동2. 모둠별 발표 (10분) - 모둠별로 조사한 내용을 발표해보고 서로 궁금한 점을 물어본다. - 교사가 연대별 새로 등장한 미디어를 모아 해당 시기에 미디어를 통해 어떤 방식의 의사소통이 이루어졌는지 여러 에피소드 중심으로 설명을 덧붙여주면 좋다. 예시1) 디지털카메라 출연 시기에 사진을 기록하는 사람들의 문화가 달라진 점(신중하게 사진 한 장을 찍던 방식에서 여러 장을 찍고 사진을 고르는 방식으로 변화함) 예시2) MP3플레이어가 등장한 시기에 음악을 듣는 방식이 달라진 점(워크맨을 활용해 테이프가 된 가수의 앨범을 사서 듣는 방식에서 MP3플레이어를 통해 마음에 드는 곡을 골라서 파일형태로 재생해서 음악을 듣는 방식으로 변화함)
	정리	○ 정리 (5분) - 스마트폰이 없는 시기, 각 시대별로 새로운 미디어가 등장하고 의사소통에 변화를 일으키는 과정을 모둠 활동을 통해 살펴보았다. 이렇게 미디어의 기능들이 통합되고, 개인들이 미디어를 다루기 쉬워지면서 우리가 서로 소통하는 방법도 달라졌다. 스마트폰이 생겨나면서 미디어 문화가 어떻게 달라졌는지 함께 생각해보고 이야기를 나누어 보자.
준비물	가위, 풀, 포스트잇, 필기도구, 활동지 1-1 및 미디어 카드(학생용) 인쇄본	



활동지 | 모둠

1-1. 우리가 사용하는 미디어의 옛모습 찾기

◉◉◉ 아래의 순서대로 활동지를 작성해봅시다.

1. 2~3명을 1모둠으로 정합니다.
2. 모둠별로 일상 속에서 자주 사용하는 스마트폰의 기능 중 하나의 기능을 골라봅니다. (음성통화, 문자메시지, 영상보기, 음악 듣기, 자료 검색, 사진/영상 촬영, 녹음하기)
3. 다른 모둠과 기능이 겹치지 않도록 조율하거나 겹치는 모둠끼리 제비뽑기를 할 수도 있어요.
4. 다음 장에 있는 이미지 카드에서 우리 모둠이 고른 기능을 수행하는 오래된 미디어를 모두 찾아봅니다.
5. 모둠별로 고른 카드 속에 담긴 미디어를 한 사람이 하나씩 맡아 해당 미디어 어느 시기에 등장했고, 당시 그 미디어를 어떻게 사용했는지 포털사이트에 검색(미디어 이름 또는 이미지 검색)을 통해 모둠별로 정리해서 발표해 봅니다.

모둠 구성원들의
이름을 적어주세요.

우리 모둠에서는
스마트폰의
어떤 기능을
들여다볼까요?

모둠 구성원들과 의논해서 하나를 골라 ☒ 표시 해봅시다.

- | | | | |
|-------------------------------|-----------------------------------|-------------------------------|--------------------------------|
| ☐ 음성통화 | ☐ 문자메시지 | ☐ 영상보기 | ☐ 음악 듣기 |
| ☐ 자료검색 | ☐ 사진/영상 촬영 | ☐ 녹음하기 | |

미디어 카드를 2~3장 골라 등장 시기 순서대로 붙여보고, 아래의 질문에 답해봅시다.

① 처음 등장한 미디어를
오려서 붙이세요.

- ▲ 등장시기는?
- ▲ 언제까지 사용했나요?
- ▲ 어떻게 사용했나요?
- ▲ 현재에는 어디에서 쓰일까요?

▼ 등장시기는?

▼ 언제까지 사용했나요?

▼ 어떻게 사용했나요?

▼ 현재에는 어디에서 쓰일까요?

② 두 번째 등장한 미디어를
오려서 붙이세요.

③ 세 번째 등장한 미디어를
오려서 붙이세요.

- ▲ 등장시기는?
- ▲ 언제까지 사용했나요?
- ▲ 어떻게 사용했나요?
- ▲ 현재에는 어디에서 쓰일까요?



교사용

미디어 카드

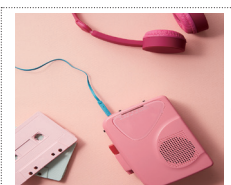
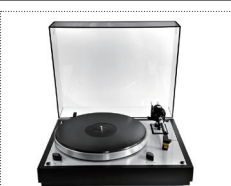
음성통화		시티폰		무선 전화기		다이얼 전화기
문자 메시지		전보 송신기 (전보)		팩시밀리 (팩스)		무선호출기 (비비)
영상 보기		브라운관 TV		필름 & 영사기		비디오 & 재생기
음악 듣기		MP3 플레이어		LP & 턴테이블		카세트 테이프 & 워크맨
자료 검색		PC & 월드와이드웹 (인터넷)		모뎀 & PC통신		백과 사전
사진 영상 촬영		디지털 카메라 (DSLR)		6mm 캠코더		필름 카메라
녹음 하기		테이프 녹음기		디지털 녹음기		소형 녹음기

※ 이미지 출처 : 문화재청(전보), 국립민속박물관(구식전화기), 대한민국역사박물관(시티폰), 성남역사박물관(다이얼식 전화기), 안산산업역사박물관(무선전화기)



학생용

미디어 카드

	전보 송신기 (전보)		PC & 월드와이드웹 (인터넷)		비디오 & 재생기
	소형 녹음기		시터폰		6mm 캠코더
	모뎀 & PC통신		디지털 녹음기		팩시밀리 (팩스)
	무선 전화기		필름 카메라		카세트 테이프 & 워크맨
	LP & 턴테이블		백과 사전		다이얼 전화기
	테이프 녹음기		필름 & 영사기		디지털 카메라 (DSLR)
	무선호출기 (삐삐)		MP3 플레이어		브라운관 TV



디지털 미디어 환경과 나의 권리

2교시 수업안 - 디지털 미디어 환경과 나의 권리			
수업시간	45분	사용장비	컴퓨터, 빔프로젝터(또는 TV)
수업목표	○ 디지털 미디어의 특성, 디지털 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 알 수 있다. ○ 디지털 미디어 환경에서 지켜져야 할 사회적 기본권으로서의 프라이버시 권리에 대해 이해할 수 있다.		
수업키워드	디지털 미디어 환경, 기본권으로서 프라이버시 권리 알기, '누구나 안전하고 자유로운' 미디어 환경을 누릴 수 있는 정책과 법 필요		
수업내용	도입	○ [전체] 디지털 미디어 속 우리의 일상 (5분) - 스마트폰의 기능이 우리에게 편리하게 느껴지는 이유? - 이렇게 편리한 스마트폰 없이 어떻게 소통했을까?	
	본 활동	○ [전체] 디지털 미디어의 이해 (10분) - 미디어 기술은 더 멀리, 더 많은 사람들과 한꺼번에 많은 양의 정보를 교환할 수 있도록 발전해왔다. 디지털 미디어는 모든 정보를 데이터 형태로 전환하여 전송하는 기술이 핵심이라고 할 수 있다. 따라서 인터넷을 기반으로 한 정보 압축 기술, 정보처리 효율화, 멀티미디어 구현 등이 가능해졌다. 우리는 디지털 미디어를 일상적으로 사용하면서 이전보다 훨씬 많은 양의 정보를 다양한 루트로 접할 수 있게 되었다. 언제 어디서든 접근할 수 있는 정보는 미디어 기업들에게 사용자 정보를 수집할 수 있는 길을 만들어주었고, 정보의 공유와 복제가 쉬워지면서 침해되는 권리들이 생겨났다. 정보를 조작하고 가공하는 기술이 발달하면서 허위 정보에 대한 검증이 중요해졌다. 이렇게 두 얼굴의 특성을 가지고 있는 디지털 미디어는 우리에게 어떤 영향을 미치고 있을까? ○ [개별] 본활동3. "디지털 미디어는 나에게 OOO이다" (15분) - 활동지를 활용하여 디지털 미디어가 나에게 어떤 것인지 각자 한 단어로 표현해보고 활동지에 적힌 질문을 적어보자. ❖❖❖ 활동지2-1 <디지털 미디어는 나에게 OOO이다> - 각자 활동지를 작성하도록 한다. - 활동지를 작성할 때 교사는 아래와 같이 안내한다. ① 활동지 문항 1~4번을 먼저 작성한다. - 각자 가장 자주 사용하는 디지털 미디어 하나를 떠올려 보자. - 빈 칸에 들어갈 단어를 적어보고, 그렇게 표현한 이유를 써보자. ② 그 디지털 미디어를 활용하면서 나에게 좋은 점은 무엇일까? - 예시) 즐거움, 지식, 새로운 정보, 나와 비슷한 사람들과의 공감대, 스트레스 해소 ③ 내가 그 디지털 미디어를 자주 사용하면 해당 미디어를 만든 기업, 정부, 또는 기관들에게는 어떤 이득이 있을까? 내가 추측하고 있거나 알고 있는 것을 적어보자. - 예시) 나의 이용 데이터, 내가 가진 관계망, 내가 허용한 내 정보, 광고 수익... ④ 5~7번 문항을 작성하기 전에 각자 가장 자주 이용하는 웹사이트로 접속해보자. 해당 웹사이트의 가입페이지로 가서 가입 절차마다 어떤 내용이 포함되어 있는지, 특히 개인정보관련 내용에 집중해서 확인할 수 있도록 안내한다. 검색어 기록, 위치서비스 연결, 광고 노출 등과 관련한 설정이 어디에 있는지 사이트마다 문구를 학생들이 직접 읽고 확인할 수 있도록 한다. ⑤ 활동지 문항 5~7번을 교사의 안내에 따라 함께 작성해 본다. ⑥ 개인정보에 해당하는 것은 어떤 것일까? (해당하는 것에 모두 체크) ⑦ 디지털 미디어를 사용할 때 내가 디지털 미디어를 사용할 때 해당 미디어 회사나 정부, 또는 교육기관에 제공하는 개인정보는 어떤 것이 있을까?	



수업내용

본
활
동

- ⑧ 최근 디지털 미디어에서 수집하는 개인정보 관련 사항들을 살펴본 뒤, 내가 새롭게 알게 된 점을 적어보자.
- 활동지에 작성한 1번 문항을 참고하여, 빈 칸에 적힌 단어만 붙임 종이에 옮겨 적도록 안내한다. 뒷면에 작게 학생들의 이름을 적도록 한다.
- 붙임 종이만 앞쪽으로 모아 본 뒤, 학생들과 함께 궁금한 단어를 3개 골라 발표하도록 한다.
- 발표에 호응하는 것을 살펴보고, 교사가 비슷한 경험을 다른 학생에게 물어보나 첨언하는 방식으로 활동을 마무리한다.

○ [전체] 디지털 미디어 환경에서 지켜야 할 나의 권리 (10분)

- 영상 함께보기 : 어렸을 때 쓴 게시물 삭제.. '잊힐 권리' 서비스 시작, 연합뉴스TV(2023. 4. 24.)
<https://youtu.be/pTj850FPgHs?feature=shared>

- 커뮤니케이션 권리의 개념 설명

: 누구나 어떠한 억압과 착취를 받지 않고 자유롭게 서로 의견과 정보를 교환하며 커뮤니케이션의 상호작용을 통해 공동체를 유지, 발전시킬 수 있는 보편적 인권이다. 미디어가 사회적 의사소통에 큰 영향을 미치고 있는 디지털 미디어 사회에서는 커뮤니케이션 권리가 당연히 법적으로 보장되어야 하는 권리이지만, 현재 법적 기본권으로 인정되지 못하고 있다. (현행 방송통신발전 기본법의 한계)

- 커뮤니케이션 권리의 종류 알기

: 표현의 자유/언론의 자유, 알권리, 시청자 주권(시청료의 의미 언급), 퍼블릭액세스권, 프라이버시권 등이 해당한다. (*각 권리에 대한 설명은 별첨자료1. 참고)

- 프라이버시 권리의 이해

: 프라이버시는 사생활, 남에게 침해받지 않을 자유 등으로 해석되다가 19세기 이후 '혼자 있을 권리(right to be let alone)'로 개념화된 이래 디지털 기술의 발전과 확산에 따라 개념과 범위가 변해왔다. 국내에서도 '정보주체가 개인정보의 공개와 이용에 관해 스스로 결정할 권리'로서 프라이버시 권리를 국민의 기본권으로 인정하고 있다.

- 디지털 미디어 환경에서의 프라이버시 권리

: 데이터 수집을 위한 추적과 감시, 프로파일링이 일상화되면서 인간의 기본권이자 민주주의 사회에서 표현의 자유를 뒷받침하는 프라이버시의 본질을 재조명하는 목소리도 커지고 있다. 프라이버시 권리는 온라인과 오프라인에서 인권과 연결되어 있다.

- 아동·청소년 개인정보보호 가이드라인(2022) 간추려 함께 읽기

특성	개인정보 보호 원칙
• 의사표시의 불완전성	• 아동·청소년의 개인정보 자기결정권 존중
• 수집한 정보의 지속성	• 아동 최선의 이익을 최우선적으로 고려
• 광범위한 활동 범위	• 권리 실현을 위한 적극적 지원
• 다양한 개인정보 관련 주체	• 투명성 확보를 통한 아동의 역량 강화 • 연령대별 특성을 고려한 보호조치

아동·청소년은 자신에 관한 정보에 대해 결정할 수 있는 권리주체이므로, 아동·청소년의 개인정보 자기결정권을 존중해야 한다. 다만, 만 14세 미만 아동의 경우 개인정보 자기결정권의 행사는 법정대리인의 동의를 필요로 하므로 법정대리인은 아동이 향후 자기결정권을 스스로 행사할 수 있는 역량을 기를 수 있도록 아동과 충분히 소통하고 아동의 의사를 존중해야 한다.

수업내용	아 래 배 려	※ 교육자 참고사항 > 교수자가 알아야 할 디지털 권리 관련 자료 1. 디지털환경에서 아동·청소년 프라이버시 권리를 위한 교육방안과 제도 개선 연구(2021), 이선민, 장여경 외 3인, 시청자미디어재단 정책연구 자료 참고 2. 개인정보포털 웹사이트 참고, 홈페이지 > 개인서비스 > 지우개(잊힐권리) 참고 https://www.privacy.go.kr/front/main/main.do 3. 아동·청소년 개인정보보호 가이드라인, 개인정보보호위원회(2022) ※ 출처 : 개인정보보호위원회 또는 인터넷진흥원, 본 가이드라인 파일 및 최신자료는 “개인정보보호위원회 누리집(pipc.go.kr)”, “개인정보보호포털(privacy.go.kr)”에서 확인할 수 있습니다. 4. 2023 정보주체 개인정보보호교육 교재_지도자과정 참고, 개인정보보호위원회, 한국인터넷진흥원 발간자료 ※ 별첨자료 1. 커뮤니케이션 권리 보조자료 2. UN 아동권리협약 쉽게 읽기-세종특별자치시 사회복지 홈페이지 참고
	정 리	○ 정리 (5분) - 우리는 미디어로 무엇을 하고 있나요? 미디어는 우리의 삶에 어떤 영향을 미치고 있나요? 가장 필요하고 공감되는 디지털 권리는 무엇인가요? - 디지털 미디어 환경에서 프라이버시권과 관련하여 단순히 개인적인 차원에서 정보유출에 조심하거나 주의해야 하는 것을 넘어, 정책이나 법을 통해서 개인정보가 유출될 수 있는 위험을 줄이고 '누구나 안전하고 자유롭게' 미디어를 활용할 수 있도록 사회 구성원들의 합의가 필요하다. - 다음 수업 안내
준비물		불임종이(포스트잇), 필기도구, 활동지 2-1 인쇄본



별첨 1

1) 방송통신발전 기본법에 명시된 공익성, 공공성, 시청자와 이용자의 권리 보호

판례 연혁

방송통신발전 기본법 (약칭: 방송통신발전법) [시행 2023. 7. 4.] [법률 제19152호, 2023. 1. 3., 일부개정]

판 제3조(방송통신의 공익성·공공성 등) 국가와 지방자치단체는 방송통신의 공익성·공공성에 기반한 공적 책임을 완수하기 위하여 다음 각 호의 사항을 달성하도록 노력하여야 한다.

1. 방송통신을 통한 공공복리의 증진과 지역 간 또는 계층 간의 균등한 발전 및 건전한 사회공동체의 형성
2. 건전한 방송통신문화 창달 및 올바른 방송통신 이용환경 조성
3. 방송통신기술과 서비스의 발전 장려 및 공정한 경쟁 환경의 조성
4. 사회적 소수 또는 약자계층 등의 방송통신 소외 방지
5. 방송통신을 이용한 미디어 환경의 다원성과 다양성의 활성화
6. 투명하고 개방적인 의사결정을 통한 방송통신 정책의 수립 및 추진

판 제4조(시청자와 이용자의 권익 보호) ① 방송통신사업자는 방송통신서비스 제공과 관련하여 정당한 사유 없이 시청자나 이용자를 차별하여서는 아니 된다.

- ② 방송통신사업자는 방송통신을 통하여 시청자와 이용자의 편익이 증대될 수 있도록 노력하여야 한다.
- ③ 누구든지 정당한 사유 없이 방송통신을 이용하여 타인의 명예를 훼손하거나 권리를 침해하여서는 아니 된다.

판 제5조(방송통신 규제 의 원칙) ① 과학기술정보통신부장관과 방송통신위원회는 방송통신서비스의 특성이나 기술 또는 시청자와 이용자의 서비스 수용행태 등을 종합적으로 고려하여 동일한 서비스로 볼 수 있는 경우에는 동일한 규제가 적용되도록 노력하여야 한다. <개정 2013. 3. 23., 2017. 7. 26.>

- ② 과학기술정보통신부장관과 방송통신위원회는 매년 방송통신 규제에 대하여 자체적으로 평가계획을 수립하여 평가를 시행하여야 하고, 그 평가 결과를 바탕으로 방송통신 관련 규제 합리화에 필요한 계획을 수립·공표하여야 한다. <개정 2013. 3. 23., 2017. 7. 26.>

출처: 방송통신발전 기본법(법률 제19152호, 2023. 1. 3. 일부개정), 국가법령정보센터-법제처,

<https://www.law.go.kr/법령/방송통신발전기본법>

2) “방송통신발전 기본법 대신 전자커뮤니케이션기본법”

제21조 (미디어 기본권의 보장)

방송통신위원회는 이 법 제5조에 따라 공공복리 증진에 관한 의무를 수행함에 있어 특별히 다음 각호의 미디어 기본권을 보장하여야 한다.

1. 경제적, 지리적, 신체적 차이에 관계없이 필요한 최소한의 전자커뮤니케이션 서비스에 접근할 권리
2. 전자커뮤니케이션에 직접 참여하고 발언할 권리
3. 전자커뮤니케이션에서 시민의 프라이버시에 관한 권리
4. 다양한 시각과 문화, 정보를 추구하고 향유할 권리
5. 전자커뮤니케이션을 통한 미디어 리터러시에 관한 권리
6. 전자커뮤니케이션으로부터 사회적 소수나 약자 계층(어린이, 장애인, 노인, 저소득층, 여성 등)이 소외되지 않을 권리
7. 전자커뮤니케이션 콘텐츠에 의한 부당한 인권침해로부터 보호받을 권리

- 전자커뮤니케이션기본법안(2008년 발의)

출처: 미디어스(2008. 11. 25.), 광상아 기자

<https://www.mediaus.co.kr/news/articleView.html?idxno=4958>

3) 디지털 미디어 사회에서 커뮤니케이션 권리는 '기본권'으로 접근해야 할 필요

표현의 자유 표현의 자유는 공동체의 구성원으로서 가지는 권리다. 특히 민주주의의 필수불가결한 기본권이라 할 수 있다. 어떤 행태로든 원하는 경우 개인의 의사를 표현할 수 있어야 하기 때문이다. 의사 표현은 개인적 개성 신장의 수단으로, 궁극적으로는 인간의 존엄성을 실현하는 데 기여한다. 그리고 그런 개별적 의사가 모여 여론을 형성하고, 그 공론 경쟁력의 정도에 따라 제도화하거나 제도에 영향을 미친다. 이는 의사 표현의 공적 기능이다.

알 권리 알 권리라 함은 일반적으로 접근할 수 있는 정보원으로부터 의사형성에 필요한 정보를 수집하고, 수집된 정보를 취사 / 선택할 수 있는 자유를 말한다. (법학 교수 허영) 알 권리의 법적 성격을 보면 처음에는 소극적이며 수동적인 권리로서 이를 방해하는 권력작용의 배제를 요구하는 자유권적 성격이 강했다. 그러나 이후에 적극적이고 능동적인 권리로서 정부에 대하여 정보공개를 요구하는 사회권적 성격으로 발전한다. (신문방송학 교수 최영묵)

시청자 주권 시청자주권이라는 말이 명확한 법적 의미를 갖고 있다고 보기는 어렵다. 다만 한국에서는 1990년대 이후 시청자 시민운동의 활성화로 미디어영역에서 시청자의 영향력이 높아지면서 그 의미가 형성되고 있다고 할 수 있다. 시청자의 법적 지위를 보면 시청자주권의 의미가 보다 명확해질 수 있다. 우선 시청자인 국민은 공공재인 주파수 스펙트럼의 실질적 소유자라는 점이다. 또한 시청자는 방송 내용의 소비자라는 점에서 소비자보호법에서 보장하고 있는 일반 소비자의 지위를 갖는다. 이는 소비자주권으로서의 시청자주권을 의미할 수 있다. 끝으로 시청자는 방송사 재원의 실질적 납부자라는 점이다. (신문방송학 교수 최영묵)

엑세스권 엑세스 권에 대한 개념은 매스미디어가 점차 대규모화되고 시장논리에 의존함에 따라 소수의 자본가나 권력에 집중되어 언론의 자유, 표현의 자유가 제한되고 있다는 비판에서부터 비롯됐다. 소수의 권력과 자본에 집중된 미디어가 일반 대중의 언론 / 표현의 자유를 구현하지 못하기에 그들의 권리를 보장해 주기 위해 창조된 개념인 것이다. 언론의 자유는 미디어를 지배하거나 소유하는 소수계층의 자유로 전락하였기에 일반 시민의 언론자유를 보장하는 엑세스권을 인정해야 한다고 제기한 것이다. (신문방송학 교수 김은규)

출처 : 미디어센터 미디어교육 교사양성과정 운영평가연구, 서울영상미디어센터, 영화진흥위원회(2015)_163p. 표 참고



급변하는 디지털 미디어 환경 속에서
프라이버시권을 단순히 '개인정보에 대한 보호, 스스로 지켜야 할 것'으로 좁게 해석하지 않아야 함

독점적인 이득을 취할 수 있는 구조를 만들기 위한
빅테크 기업의 이윤추구 방식(주목경제, 빅데이터 기반의 광고)과
공적 영역에서 새로운 미디어기술(인공지능, 메타버스 등)을 무분별하게 도입하는 것 등에 대해
비판적인 시각에서 살펴볼 필요가 있음

프라이버시권을 포함한 모든 커뮤니케이션 권리를 사회적으로, 또 제도적으로 규제하고 지켜야 할
시민의 기본 권리로 인식할 수 있도록 안내 필요



별첨2

UN 아동권리협약 쉽게 읽기 자료

출처 : 세종특별자치시 사회복지 홈페이지

https://www.sejong.go.kr/welfare/sub04_03_04.do

유엔아동권리협약(UN Convention on the Rights of the Child)은 1989년 11월 20일 유엔총회에서 만장일치로 채택한 어린이·청소년 권리협약으로 우리나라를 포함하여 현재까지 가장 많은 국가가 비준한 국제법입니다. 전문과 54개 조항으로 구성되어 있으며, 본 내용은 아동 권리협약을 읽기 쉽게 작성한 것입니다.

 1조 아동의 범위 만 18세가 안 된 사람을 아동이라고 부르고, 모든 아동은 이 협약에 적힌 권리를 가지고 있습니다.	 2조 차별 금지 아동은 차별받지 않을 권리가 있습니다. 성별, 인종, 피부색, 언어, 종교, 경제력, 의견, 신체조건 등에 상관없이 모든 아동은 동등한 권리를 누려야 합니다.	 3조 아동 이익 최우선 사회복지기관, 법원, 정부, 국회 등이 아동과 관련된 일을 할 때는 언제나 아동의 입장에서 가장 좋은 것이 무엇인지를 먼저 생각해야 합니다.	 4조 국가의 역할 국가는 아동의 권리를 실현하기 위해 할 수 있는 모든 노력을 해야 합니다.
 5조 부모님의 지도 부모님과 아동을 보호하는 어른들은 아동의 능력 발달을 도울 책임과 의무가 있습니다.	 6조 생존권과 발달권 국가는 아동의 생명을 보호하고, 건강하게 성장할 수 있도록 보장해야 합니다.	 7조 이름과 국적 아동은 이름과 국적을 가질 권리, 부모님의 보살핌을 받을 권리가 있습니다.	 8조 신분이 지켜질 권리 국가는 아동의 국적, 이름 등 신분과 관련된 권리를 지켜주어야 합니다.
 9조 부모님과 함께 살 권리 아동은 부모님과 떨어져 지내지 않을 권리가 있습니다. 어쩔 수 없이 헤어져 살아야 하는 경우에는 정기적으로 부모님과 만날 수 있어야 합니다.	 10조 가족과의 재결합 부모님이 다른 나라에 산다면 국가는 아동이 부모님과 함께 살거나 계속 만날 수 있도록 도움을 주어야 합니다.	 11조 불법 해외이송 반대 국가는 아동이 강제로 다른 국가에 보내지는 일을 막아야 하며, 그런 일이 발생했을 때는 돌아올 수 있도록 노력해야 합니다.	 12조 아동 의견 존중 아동은 자신의 의견을 자유롭게 말할 권리가 있고, 어른들은 아동의 의견을 존중해야 합니다.
 13조 표현의 자유 아동은 말, 글, 예술로 자신의 생각과 느낌을 표현할 자유가 있습니다. 그러나 다른 사람에게 피해를 주어서는 안 됩니다.	 14조 양심과 종교의 자유 아동은 자유롭게 생각하고 양심에 따라 행동하며 원하는 종교를 가질 수 있습니다.	 15조 참여의 자유 아동은 자유롭게 모임을 만들고, 참여할 자유가 있습니다. 원하는 목적을 위해 평화로운 방법으로 모임을 열 수 있어야 합니다.	 16조 사생활 보호 아동은 사생활을 간섭받지 않고, 전화나 메일의 내용도 보호받아야 합니다.

 17조 유익한 정보를 얻기 아동은 다양한 방송, 신문, 책 등을 통해 도움이 되는 정보를 얻을 수 있어야 하고, 국가는 유해한 정보로부터 아동을 보호해야 합니다.	 18조 부모님의 책임 부모님은 아동이 잘 자랄 수 있도록 보살핌 책임이 있으며, 국가는 부모님이 최선을 다할 수 있도록 도와야 합니다.	 19조 폭력과 학대 부모님과 어른들은 아동을 신체적, 정신적으로 학대해서는 안 됩니다. 국가는 이런 어른들로부터 아동을 보호해야 합니다.	 20조 부모님이 보호하지 못하는 아동 부모님과 함께 살 수 없는 상황에 처한 아동은 국가가 특별한 보호를 해주어야 합니다.
 21조 입양 아동이 입양될 경우, 아동에게 가장 좋은 것이 무엇인지를 먼저 생각해야 하고, 국가가 인정하는 기관을 통해 안전한 방법으로 이루어져야 합니다.	 22조 난민 아동 보호 아동이 전쟁이나 자연재해로 난민이 되었을 때, 국가는 아동에게 필요한 도움을 주어야 하며, 가족과 헤어진 아동은 가족을 찾아 주어야 합니다.	 23조 장애 아동 보호 신체적 또는 정신적 장애를 가진 아동은 특별한 보호와 지원을 받을 권리가 있습니다.	 24조 건강 아동은 건강하게 자랄 권리가 있습니다. 충분한 영양을 섭취하고, 깨끗한 물을 마시고, 아플 때는 치료를 받고, 안전한 환경에서 생활할 수 있어야 합니다.
 25조 사실 아동 조사 아동이 부모님과 떨어져 양육시설에서 지낼 경우, 국가는 아동이 잘 지내고 있는지 정기적으로 조사해야 합니다.	 26조 사회보장제도 아동은 사회보장을 포함한 사회보장제도의 혜택을 받을 권리가 있습니다.	 27조 기본적인 생활 수준 아동은 제대로 입고, 먹고, 교육받고, 안전한 곳에서 살면서 건강한 발달에 필요한 생활 수준을 누릴 권리가 있습니다.	 28조 교육받을 권리 아동은 교육을 받을 권리가 있습니다. 모든 아동은 초등교육을 받을 수 있어야 하고, 원하는 경우 능력에 따라 고등교육을 받을 수 있어야 합니다. 모든 학교는 아동을 존중하는 방식으로 운영되어야 합니다.
 29조 교육의 목적 아동은 교육을 통해 자신의 재능과 능력을 개발하고, 인권, 자유, 모든 문화와 자연의 소중함을 배울 수 있어야 합니다.	 30조 소수 아동 보호 소수 집단에 속하는 아동도 자신의 고유한 문화, 종교를 가지고, 그들의 언어를 사용할 권리가 있습니다.	 31조 여가와 놀이 아동은 충분히 쉬고, 자신의 나이에 맞는 놀이에 자유롭게 참여할 권리가 있습니다.	 32조 아동 노동으로부터 보호 아동은 위험하거나 교육에 방해되는 노동을 해서는 안 됩니다.
 33조 해로운 약물로부터 보호 아동은 해로운 약물로부터 보호받아야 합니다. 이를 만들거나 판매하는 행위에 아동이 이용해서는 안 됩니다.	 34조 성 착취로부터 보호 아동은 성적으로 학대받아서는 안 되며, 모든 형태의 성 착취로부터 보호받을 권리가 있습니다.	 35조 인신매매와 유괴로부터 보호 국가는 아동이 유괴되거나, 물건처럼 사고 팔리지 않도록 모든 노력을 다해야 합니다.	 36조 모든 착취로부터 보호 국가는 아동에게 부정적인 해를 끼치는 모든 착취로부터 아동을 보호해야 합니다.
 37조 범죄를 저지른 아동의 보호 범죄를 저지른 경우라도 아동은 사형이나 종신형을 받아서는 안 됩니다. 아동을 체포하거나 가두는 일은 가능한 최후의 방법으로 선택되어야 합니다.	 38조 전쟁으로부터 보호 전쟁지역에서 아동은 특별한 보호를 받아야 합니다. 15세 미만의 아동은 절대 군대에 들어가거나 전투에 참여해서는 안 됩니다.	 39조 상처 입은 아동 보호 아동이 학대, 고문, 전쟁 등으로 상처를 입은 경우, 국가는 아동이 몸과 마음의 건강을 회복하고 원래의 생활로 돌아갈 수 있도록 모든 노력을 다해야 합니다.	 40조 공정한 재판과 대우 법을 어긴 것으로 생각되는 아동이라도 증언이나 자백을 강요받지 않고 공정한 재판을 받아야 하며, 사생활을 보호받아야 합니다.



2-1. 디지털 미디어는 나에게 OOO이다

○○○ 아래의 순서대로 활동지를 작성해봅시다.

1. 디지털 미디어는 인터넷을 기반으로 한 미디어를 말합니다. 미디어 기기나 미디어 기술, 웹 공간, SNS 등을 모두 포함하는 말입니다.

자, 이제 내가 일상 속에서 가장 자주 사용하는 디지털 미디어 하나를 떠올려 봅시다. 그 미디어가 나에게 어떤 영향을 주는지, 내 일상에서 얼마나 중요한지, 내가 그 미디어를 어떻게 생각하는지 정리해보고 아래 빈 칸에 단어, 또는 문장을 정리해봅시다.

“디지털 미디어는 나에게

이다.”

2. 내가 자주 사용하는 미디어에 대해 위와 같이 표현한 이유는 무엇인가요?

3. 그 미디어를 활용하면서 나에게 좋은 점은 무엇인가요? 3가지를 생각해서 적어봅시다.

예시) 즐겁다, 재미있다. 지식과 새로운 정보를 얻는다, 나와 비슷한 사람들과 공감대를 형성한다, 스트레스를 해소할 수 있다... 등

4. 내가 그 미디어를 자주 사용하면, 그 미디어를 만든 기업, 정부, 또는 기관들에게는 어떤 이득이 있을까요? 내가 알고 있거나 추측하고 있는 내용을 적어봅시다. 예시) 내가 좋아하는 것이나 나의 관계망에 대해 정보를 얻게 됨, 광고를 보여주고 얻는 수입... 등

○○○ 각자 스마트폰이나 태블릿PC를 활용하여 내가 자주 이용하는 웹사이트의 신규 회원 가입 페이지로 접속해봅시다.

무료로 이용 가능한 웹사이트에서도 이용약관(일종의 계약서)에 반드시 동의하게 되어 있어요. 그리고 그 웹사이트를 만든 미디어 회사에 내가 다양한 이용 정보를 제공할 수 있음을 여러 페이지를 통해 안내하고 있습니다. 그 내용을 각자 살펴본 뒤 아래의 질문에 답해봅시다.

5. 내가 자주 사용하는 미디어에 대해 위와 같이 표현한 이유는 무엇인가요?

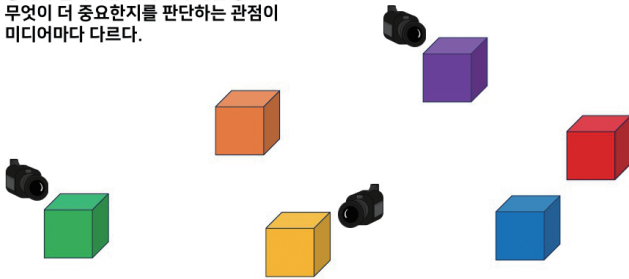
〈개인정보 보호법〉에서 이야기하는 개인정보는 이름, 주민번호, 사진, 영상 등 특정한 개인임을 알아볼 수 있는 정보를 의미합니다. 여기에 더해 여러 가지 정보를 결합했을 때 알아볼 수 있는 정보도 포함됩니다. 아래의 내용 중에서 개인정보에 해당한다고 생각하는 것을 모두 체크해보세요.

☐ 이름	☐ 주민번호	☐ 주소	☐ 연락처	☐ 생년월일	☐ 태어난 곳	☐ 성별
☐ 가족관계	☐ 얼굴	☐ 목소리	☐ 지문	☐ 키	☐ 몸무게	☐ 건강
☐ 혈액형	☐ 도서대여기록	☐ 잡지구독정보	☐ 쇼핑 내역	☐ 웹사이트 검색 내역		
☐ 종교	☐ 가치관	☐ 삶의 신조	☐ 소속학교	☐ 성적	☐ 자격증	☐ 생활기록부
☐ 별점 기록	☐ 통장번호	☐ 이메일	☐ 전화통화 기록	☐ 위치 정보	☐ 취미생활	☐ 선호하는 것

6. 내가 자주 사용하는 미디어를 포함해서 디지털 미디어를 사용할 때, 내가 미디어 회사나 정부 또는 학교와 같은 교육기관에 제공하는 개인정보는 어떤 것이 있을까요?

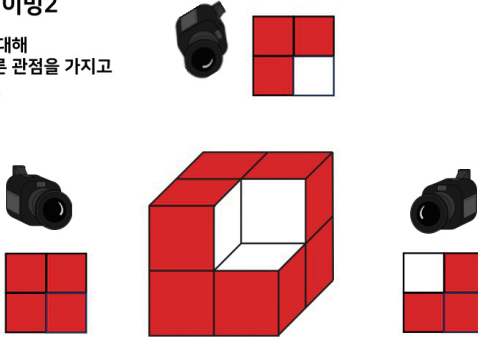
7. 최근 디지털 미디어에서 수집하는 개인정보 관련 사항들을 살펴본 뒤, 내가 새롭게 알게 된 사실이 있다면 아래에 적어보세요.



3교시 수업안 - 세상을 보는 창, 미디어 프레임			
수업시간	45분	사용장비	컴퓨터, 빔프로젝터(또는 TV), 스마트폰(모동활동용), 와이파이
수업목표	○ 미디어 메시지가 생산자의 의도에 따라 재구성된 표현물임을 이해할 수 있다. ○ 미디어가 전하는 메시지를 비판적이고 다양한 관점에서 읽을 수 있다.		
수업키워드	미디어 프레임, 미디어 재현, 미디어 속 고정관념과 편견, 비판적 사고 역량		
수업내용	도입	○ [전체] 수업 과정 안내 (5분) - 수업 소개, 진행자 소개 - 오늘의 활동 안내	
	관찰하기	○ [전체] 동기유발 영상 시청하기(5분) - EBS 다큐프라임 '무엇이 뉴스가 되는가' https://www.youtube.com/watch?v=Ube86eymtUU&pp=ygUd66y07JeH7J20IOuJtOyKpOqwgCDrkJjripTqslA%3D - 영상을 보고 무엇을 생각했나요?(질의응답) - 미디어 프레임이란? : '프레임'은 '화면의 단위', '틀', '구조' 등을 말하는데 여기에서는 조금 더 확장된 '미디어 프레임'의 개념으로 살펴볼 수 있다. 우리는 직접적인 경험을 통해 세상을 만나기도 하지만 '미디어'라는 간접 경험을 통해 삶을 배우고 나아가 가치관을 형성하기도 한다. 미디어는 특별한 방식으로 세상을 보여주게 되는데 미디어 생산자가 어떻게 현실을 재구성할 것인가에 따라 전달하고자 하는 메시지가 달라진다. 이를 미디어 프레임 또는 미디어 프레임이라고 한다. 미디어 프레임은 미디어가 세상을 보여주는 방식과 관점을 의미한다. (이하 '미디어 프레임'으로 용어 사용함) - 미디어 프레임, 왜 중요할까? : 미디어는 '현실에 존재하는 모든 목소리를 전달하지 않고 특정 사회 집단의 의견이 의도적으로 과소 재현되거나 편견과 고정관념이 작동되기도'(신삼수 외, <디지털 미디어 문해력 이해와 실천> 중 '미디어 재현의 이해를 통한 문해력 증진', 김지연, p130)하기 때문에 미디어 프레임의 영향력을 살펴보는 것은 매우 중요하다. ✓ 미디어 프레임1 동시에 일어나는 여러가지 사건 중에서 무엇이 더 중요한지를 판단하는 관점이 미디어마다 다르다. 	

✓ 미디어 프레임링2

하나의 사건에 대해
미디어마다 다른 관점을 가지고
보도할 수 있다.



○ [전제] 본활동1. 미디어 함께 읽기(10분)

- 미디어 속 다양한 프레임 훑아보기 (아래 예시는 수업이 진행되는 상황, 참여자 수준에 따라 선택하거나 다른 예시로 대체할 수 있도록 한다.)

- 미디어에서 보여주는 세상은 저마다의 프레임에 따라 다른 세상을 보여준다. 현실을 비판적으로 바라볼 수 있게 정보를 주기도 하지만, 때로는 소수의 사람들에게 대한 고정관념이나 차별을 만들어내기도 한다.

① 일상 속 용어: 병어리 장갑(→손모아 장갑, 엄지 장갑), 유모차(→유아차), 결정장애(→ 선택 어려움), 절름발이 행정(→불균형한 상태), 눈 먼 돈(→주인 없는 돈), '곤대/틀딱', '짬민이', '~린이', '흑형' 등 언어에 잠재되어 있는 차별적 요소를 알아차리기

② 영화 속 편견: 영화 <청년경찰>에서 재현되는 중국동포 이미지.

참고기사_법원 "영화 '청년경찰' 제작사 중국동포에 사과해야"

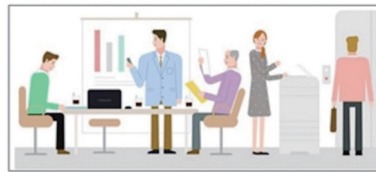
<https://v.daum.net/v/20200618110102119>

③ 정부 홍보물 이미지



관련 기사 링크

• 여성을 의존적, 부수적, 주변적 존재로 묘사



• 가족 내 역할(가사, 존칭 사용 등)을 성별에 따라 고정



정부 홍보물의 혐오표현 사례 [사진=국가인권위원회]

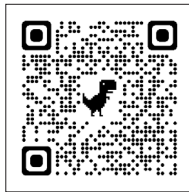


④ 보도자료



이미지 출처 링크

⑤ 긍정적 사례 : 드라마 <이상한 변호사 우영우>, <우리들의 블루스>, EBS <딩동댕 유치원> 등 우리 주변의 다양한 존재와 주제를 다룬 콘텐츠



드라마 <우리들의 블루스> 이미지 링크



EBS <딩동댕 유치원> 이미지 링크

- 미디어는 힘을 가진 언어: 모든 미디어가 본질적으로 '언어의 특성을 지니'(마셜 매클루언, <미디어의 이해>)고 있다. 미디어가 말하고자 하는 것이 무엇인지 파악하기 위해서는 미디어에 질문하기, 미디어 언어가 전달하는 방식의 틀 이해하기, 미디어 재현 속 고정관념과 편견 찾아보기, 어떤 사안에 대해 토의, 토론하며 다양한 관점 살펴보기 등의 적극적인 활동이 필요하다. 의도하거나 의도하지 않았다고 하더라도 반복, 재생산되는 미디어 프레임은 사람들에게 특정 고정관념이나 인식의 틀을 제공하는 장치적 역할을 할 수 있기 때문이다. 가령 노조 파업을 다룬다고 할 때 언론마다 보도하는 관점이 다르게 표현되는데 보수적 논조의 언론은 '법과 원칙' 프레임, 진보적 논조의 언론은 '노동자의 인간적 권리' 프레임에 채택하는 것이다.(월간 '신문과 방송', "보수는 '법과 원칙', 진보는 '노동자의 인간적 권리' 프레임 채택"에서 인용)

※ 교육자 참고사항 <미디어 함께 읽기> 활동시 고려할 점

- 함께 읽기에 사용할 이미지 또는 영상은 미디어 프레임의 부정적 사례만 보여주지 않도록 주의한다.
- 미디어를 읽고 해석하며 비판적 사고가 일어나는 수업 과정에서 참여자들의 의견에 대해 '맞고 틀림, 옳고 그름'으로 구분하지 않고 반응, 코칭할 수 있도록 한다.
- 일상 속 언어에서부터 미디어 콘텐츠, 소셜 미디어 소통 방식, 빅테크, 플랫폼, 알고리즘에 이르기까지 다양한 미디어 언어를 이해하고 이러한 미디어가 어떻게 작동되는지 넓은 개념의 미디어 프레임과 영향력을 살펴본다.
- 미디어 프레임과 더불어 아젠다 세팅, 게이트키퍼에 대한 개념을 다루며 미디어가 만들어지는 구조적 힘을 이해할 수 있도록 한다.
- 새로운 미디어 언어로서 작동하는 알고리즘은 '기술과 인간의 관계를 매개하는 동시에 인간의 특정한 행위를 지속적으로 유도함으로써 기업의 상업적 이익 획득의 과정에 이용자를 연루시키고 특정한 정보의 생산을 우대하는 방식으로 문화를 구성(디지털 미디어 문해력)중 '알고리즘 이해를 통한 문해력 증진'(p195)하고 있다는 점에서 또 다른 미디어 프레임이라고 볼 수도 있다.

수업내용	본 활 동	디지털 미디어 환경에서 빅데이터 알고리즘 추천을 기반으로 개인최적화된 정보들을 받아들이게 됨으로써 확장편향, 필터버블 현상이 더욱 심화되고 있음을 인지하고, <u>비판적 사고와 다양한 관점이 왜 중요한지</u> 깨달을 수 있도록 한다. ○ [모둠] 본활동2. 미디어에 질문하기(20분) - 자주 반복되는 미디어 재현, 무엇이 문제일까? : 미디어는 현실 그 자체를 제시하지 않고 재현된 현실을 보여준다. 일상에서 쉽게 접하게 되는 미디어(프레임, 재현)를 살펴보고 무엇이 문제인지, 어떤 대안적 성찰이 필요한지 참여자 스스로 질문하고 발견할 수 있는 힘을 모둠활동의 협업 과정을 통해 길러보도록 한다. ○○○ 활동지3-1 <미디어에 질문하기> <KBS '개그콘서트' 시청자게시판, 왜 사라졌을까?>, 미디어오늘 기사 http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=314058 : 기사에서 다룬 미디어(콘텐츠), 비판적으로 읽기 위한 질문하기 ① 이 미디어는 누가 만들었을까요? ② 무엇을 전달하고 싶었을까요? ③ 미디어 재현 속 불편했던 장면이 있다면? 왜 문제라고 생각하나요? ④ 우리가 미디어 제작자라면 어떻게 바꿀 수 있을까요? ⑤ 추가하고 싶은 질문이 있다면? - 모둠별 활동지 내용을 온라인 게시판 패들렛에 게시하기(QR코드) - 게시된 패들렛 전체 화면 띄우고 모둠별로 발표하기 - 모둠에서 발표한 내용을 바탕으로 교사 요약 정리하기 ※ 교육자 참고사항 미디어 재현 - “미디어 재현을 학습한다는 것은 미디어가 현실적이거나 정확하다는 것을 보여주기 위해 어떻게 진실을 말하고 주장하는지, ‘무엇’ 또는 ‘누구’를 포함하고 제외할지를 어떻게 선택하는지, 특정 사회 집단이나 사건·세계의 일부를 어떻게 재현하는지, 미디어 재현이 얼마나 정확한지, 미디어 재현이 수용자의 태도와 가치관·신념에 미칠 잠재적인 결과는 무엇인지 살펴보는 것을 의미한다.” (데이비드 버킹엄, <미디어 교육 선언>, p69) ※ 교육자 참고사항 패들렛 사용 방법 - 패들렛 앱 사용설명 참고 링크_스마트플립러닝연구회 https://youtube.com/watch?v=a0nF-C3tN0E&si=YY_VLYeNseMuVqOx ※ 별첨자료 3. “미디어 프레임(Media Frame) 참고 자료
	정 리	○ 이것만은 꼭! (5분) - 건강하게 미디어를 이용하고 세상을 잘 읽기 위해서는 미디어 프레임이 곧 미디어가 전하고자 하는 메시지임을 이해하는 것, 미디어 텍스트와 그 텍스트를 둘러싼 미디어 맥락을 함께 살펴보는 것, 미디어 속 소외된 목소리와 존재를 찾아보는 것이 중요하다. - 미디어가 주도하는 환경(미디어 프레임, 알고리즘, 빅테크 등)에 이끌리지 않고 주체적이고 비판적으로 사고하고 성찰하는 힘은 무비판적 수용이 아닌 함께 살아가는 사회 공동체 안에서 어떤 담론이 중요한지, 미디어가 어떻게 만들어지고 있는지 관심을 갖는 것에서부터 출발한다고 볼 수 있다. 따라서 끊임없이 미디어에 질문하기부터 해보자. “이 미디어는 누가 만들었을까?”, “이 미디어는 무엇을 전달하고 싶었을까?”, “이 미디어는 누구에게 도움이 되는 것일까?”, “이 미디어를 보완할 수 있다면 무엇이 필요할까?”, “이 미디어에서 소외된 목소리는 없을까?”
준비물		활동지(3-1)인쇄본, 미리 생성한 패들렛 QR코드, 필기도구



별첨 3

미디어 프레임 참고 자료

● 미디어 프레임(Media Frame)의 특징

- ① 어떤 주제에 대한 틀, 누군가의 관점과 의도, 가치관이 반영됨
- ② 미디어는 고정관념을 재생산하기도 함
- ③ 미디어는 선택과 배제를 하는 편집된 구성물
- ④ 미디어는 여론을 형성하고 움직이기도 함

● 미디어 프레임 관련 핵심 개념 용어 정리 (*출처_다음)

- 프레임(frame, 틀)_화면의 단위라는 의미에서 확장해 생각의 틀, 세상을 바라보는 방식이란 의미를 지님.
- 미디어 프레이밍(media framing)_사회학자 고프만이 1974년 프레이밍 분석에서 주창한 이론을 미디어와 커뮤니케이션 분야에 적용한 것. 뉴스 매체가 어떤 사회적 이슈나 사건을 취재해 보도하는 과정에서 특정한 프레임을 이용함으로써 독자나 시청자의 뉴스 해석과 여론 형성에 영향을 주게 된다고 설명했다.
- 아젠다 세팅(agenda setting)_미디어와 언론이 주제와 이슈를 선택하고 보도 방식을 결정하는 과정을 말함. 이는 의도적으로 특정한 주제를 강조하거나 의견을 형성하는데 사용될 수 있음. =의제 설정
- 게이트키퍼(gatekeeping)_신문이나 방송 등 미디어에서 두고 있는 일종의 장치로, 편집자나 기자 등 뉴스 결정권자에 의해 뉴스가 취사 선택되는 과정을 말함.
- 확증편향(確證偏向)_자신의 가치관, 신념, 판단 따위와 부합하는 정보에만 주목하고 그 외의 정보는 무시하는 사고방식
- 필터버블(filter bubble)_인터넷 사이트나 누리 소통망에서 개인의 취향이나 선호도를 분석해 적절한 정보를 골라서 제공함에 따라 이용자가 선별된 정보만을 제공받게 되는 현상

● 기타 참고 자료

- 진실을 가둔 프레이밍을 깨는 법 <http://www.danbinews.com/news/articleView.html?idxno=9229>
- 대중문화 속 성역할 고정관념 <https://blog.naver.com/gwhr1331/221515869356>
- 'n번방' 악순환 반복하는 언론 '프레임' <https://v.daum.net/v/20200328060304713>
- 미디어 리터러시 미디어 재현(경기도교육청 유튜브) <https://youtube.com/watch?v=T3YSMtLQQpl&si=DXV7S9LGETAV8myn>
- 미디어 속 그 장면, 정말 괜찮나요? https://youtube.com/watch?v=RDjY4a_xWA&si=bDhc_m6YgZ9Vm32m
- 관점의 중요성 https://youtube.com/watch?v=_SscRkLLzU&si=WY8uQFRmRoPLGI

● 참고 서적

- 마셜 매클루언, <미디어의 이해>, 커뮤니케이션북스
- 권영부, <미디어 리터러시 교육 어떻게 할 것인가?>, 지식프레임
- 언론진흥재단, 중학교 미디어 리터러시 교과서 <청소년과 미디어>
- 더글러스 켈너, <비판적 미디어 리터러시 가이드>, 살림터
- 조병영, <읽는 인간 리터러시를 경험하라>, 쌤앤파커스
- 신삼수 외, <디지털 미디어 문해력 이해와 실천>, 도서출판 지금
- 데이비드 버킹엄, <미디어 교육 선언>, 학이시습
- 금준경, 생각이 큰 인문학 시리즈 17, <미디어 리터러시>, 을파소



활동지 | 모둠

3-1. 미디어에 질문하기

◉◉◉ 아래의 안내에 따라 활동지를 작성해봅시다.

1. 다음 기사를 읽고 각자 읽은 내용 중 중요하다고 생각하는 것을 간단히 적어봅시다.



2. 각자 읽은 내용을 바탕으로 모둠원 친구들과 자유롭게 이야기를 나누면서 기사에서 전달하고자 하는 메시지는 무엇이었는지 말해봅시다.

3. 이 기사에서 다루는 미디어 콘텐츠에 대해 비판적으로 읽기 위한 다음의 질문을 모둠원과 함께 살펴보고 정리해봅시다.

미디어 콘텐츠 제목		
질문		모둠원과 함께 의견을 나누고 적어 봅시다.
1	이 미디어는 누가 만들었나요?	
2	무엇을 전달하고 싶었을까요?	※ 주제, 메시지, 핵심적인 전달 내용을 중심으로
3	미디어에서 재현하는 장면 중 불편했던 장면은 무엇이고, 왜 문제라고 생각하나요?	※ '빠진 목소리'는 누구인지, '왜곡'된 장면은 없는지 등 구체적인 장면을 통해 이야기해주세요. 장면 1. 장면 2.
4	우리가 만약 미디어 제작자라면 어떻게 바꿀 수 있을까요?	
5	추가하고 싶은 질문이 있다면?	



4교시

세상을 바꾸는 미디어

4교시 수업안 - 세상을 바꾸는 미디어			
수업시간	45분	사용장비	컴퓨터, 빔프로젝터(또는 TV), 스마트폰(모동활동용), 와이파이
수업목표	○ 공영, 상업, 공동체 등 미디어의 다양한 구조와 특징을 알고, 마을공동체미디어의 필요성과 중요성을 이해할 수 있다.		
수업키워드	다양한 미디어구조를 통해 미디어 공공성의 의미 이해, 커뮤니케이션권리를 기반으로 한 마을공동체미디어의 필요와 중요성 인식		
수업내용	도입	○ 서로 다른 미디어 환경 (5분) - 디지털 미디어는 세계인 모두가 경험하고 있는 새로운 환경이다. 그러나 이러한 디지털 미디어가 사회에 어떤 영향을 얼마나 미치는가 하는 부분은 각국의 법과 제도, 그리고 미디어 구조에 따라 다를 수 있다. 특히 공동의 자원인 '전파'를 이용하는 방송은 사회 구성원 모두를 위해 기여하기 위한 책임과 의무를 가지고 있다. 이를 '방송의 공공성'이라고 한다. - 영상 함께 보기 '수신료의 가치를 실현합니다. 수신료와 공영방송' (3분) https://youtu.be/G9lpY0vfLWs?si=1A6_op1QcLeViBzy : 영상의 일부분(앞쪽 1분)을 통해 공영방송의 개념과 역할을 간단하게 소개한다.	
	본체	○ [전제] 본활동1. 우리 사회 미디어의 구조와 특징 이해(10분) - 사회에서 미디어를 소비, 생산하는 형태에 따라 미디어 구조가 결정된다. 주체에 따라 국가, 시장, 공동체로 분류되고 있으며 우리들의 미디어 세상은 미디어 생산자, 이용자, 광고주 등 다양한 주체들이 상호 작용을 통해 변화·발전하고 있다. 미디어는 공공성과 상업성이라는 양면성을 가지고 많은 사람들에게 크고 작은 영향력이 있기에 책임성을 가지고 공공성을 추구해야 한다. - 미디어의 사회적 역할이 미디어 환경의 변화에 따라서 구조에도 영향을 미치고 있다. 공영방송에 대해 알아보고, 공영방송의 공공적 역할에 대해 이해한다. 〈미디어의 구조〉 ※ 출처 : 미디어센터와 함께하는 영상미디어교육 교재(2008), 주안영상미디어센터	

※ 교육자 참고사항 > '미디어의 환경과 구조' 참고자료

- 미디어센터와 함께하는 영상미디어교육(2008), 지역영상미디어센터네트워크 활성화 사업, 주안영상미디어센터
- 청소년과 미디어(중등) 지도서(2022), 한국언론진흥재단

○ [전체] 본활동2. 우리들의 목소리를 담는 마을공동체미디어 알기(10분)

- 영상 함께 보기

- ① 마을을 바꾸는 힘, 2020 대전광역시 풀뿌리 마을미디어 홍보영상 (1분25초)

<https://youtu.be/f6cCru40rao?si=42uNMvN4Caffr3tG>

- ② '동네 방송'으로 활력...공동체 살리는 '마을 미디어' / KBS뉴스(News)9 (2분13초)

<https://youtu.be/FjaEJ9Jcz3s?si=RrbLwDlPlZpL-txM>

- 마을공동체미디어는 무엇일까요?

: 마을공동체미디어란 마을 사람들이 소유하고, 직접 제작하며 배포하는 미디어를 말한다. 시민은 미디어에 대한 권리를 가지고 있으며, 마을공동체미디어는 시민들이 표현의 자유뿐만 아니라 듣고 이해하고 창조하고 공유할 수 있는 커뮤니케이션 권리가 실현되도록 하는 중요한 사회적 역할을 한다. 마을공동체미디어를 통해 시민인 우리는 공동체미디어의 소비자이자 생산자로서 다양한 사회참여가 가능하다. 미디어를 통한 시민들의 사회참여는 사회의 다양성을 높이고, 민주적 소통을 경험하게 한다. 마을공동체미디어에 대해 알고 관심을 가지고 활동하는 것은 우리가 미디어를 비판적으로 바라보고, 세상의 변화를 이끄는 미디어 주체로 성장을 이끈다.

- 전북지역의 마을공동체미디어

: 전북지역은 마을신문, 마을라디오, 미디어센터, 공동체라디오 등 다양한 매체의 마을공동체미디어가 활동하고 있으며, 전국 처음으로 마을공동체의 미디어를 지원하기 위한 조례가 2017년 제정되었다. 이 조례를 통해 지역민들의 마을공동체미디어활동을 보장하고 지원하는 실질적인 근거가 된다는 점에서 의미가 있다.



<2021 전북지역 마을공동체 미디어 지도> ※ 출처 : 전북마을공동체미디어네트워크



수업내용	에 발표	- 전주FM 공동체라디오 방송국이 생긴다고? : 공동체라디오는 공동체에 관한 내용을, 공동체 구성원들에 의해, 공동체 내에서 운영하는 소출력 라디오방송을 말한다. 공동체라디오는 비영리적이며, 공동체 구성원의 참여를 바탕으로, 공동체를 위한 사회적 서비스라는 특징을 갖는다. 즉, 공동체라디오는 지역공동체 구성원들의 직접 참여에 의해, 지역공동체의 정보와 이슈들을 생산하고 전달함으로써 국민 주권시대 풀뿌리 민주주의의 발전, 지역사회의 소통과 지역공동체의 공공성 실현이라는 의미를 가지고 있다. 전북지역에는 전주공동체라디오 전주FM 93.5MHz 가 2024년 개국을 앞두고 시범운영 중이다. - 나도 지역사회 구성원 : 우리 지역의 마을공동체미디어 활동에 대해 알아보고 지역사회공동체 구성원으로 다양한 전북지역 마을공동체미디어 활동에 관심과 참여가 필요하다. ※ 교육자 참고사항 마을공동체미디어 이해 및 전북지역마을공동체 관련 - <2020 마을 온라인 특강> 마을미디어의 이해1_고영준 강사, 부산시청자미디어센터 : https://youtu.be/Jsp7ADChQqA?si=peufRc6YzR-LJ7_K - 조례의 의미 : 조례는 쉽게 말해 지역의 정책을 실행하는 데 필요한 근거가 되는 법이다. 공식 정의는 지방자치단체가 법령의 범위 안에서 지방 의회의 의결을 거쳐 그 지방의 사무에 관하여 제정하는 법을 말한다. - 소출력 라디오란? : 소출력라디오는 주파수 출력 범위 1와트에서 10와트 사이의 소출력 방송을 의미한다. 즉, 작은 지역 내에서만 들리는 소규모 방송이다. 따라서 해당 지역의 소식이나 특화된 주제를 담을 수 있어 공동체미디어 활동에 적합하다. - 전북마을공동체미디어네트워크 홈페이지 : https://www.jbmaeulmedia.org/ - 전주공동체라디오 홈페이지 : https://jcfm.kr/ - 참고하면 좋을 자료 : 마을·공동체 미디어교육 교안 및 교육자료 개발 연구보고서(2022), 시청자미디어재단 ○ [모둠] 본활동3. 우리의 목소리가 담겨진 청소년라디오방송프로그램을 기획하기(15분) - 활동안내 : 이 활동은 청소년 자신들의 관심사, 일상, 문제 등 이슈를 찾아 라디오프로그램으로 만든다면 어떤 소재와 형식으로 제작해 볼 지 모둠 구성원이 함께 논의하고 간단하게 기획해보는 활동이다. - 우리가 만드는 청소년라디오방송 기획안 작성하기 ① 6~7명이 한 모둠이 되어 총 4개의 모둠으로 나눈다. ② 청취자 및 소재 선정 : 전주공동체라디오 또는 성서공동체라디오의 프로그램 예시를 통해 누구를 대상으로 어떤 이야기를 하려는지 살펴보고 소재를 찾아볼 수 있도록 한다. ③ 기획안 정리 : 모둠별로 활동지에 프로그램 제목과 형식, 소개글로 우리 모둠의 라디오콘텐츠 기획 내용을 정리해본다. ④ 모둠별로 기획안을 발표하고 서로 의견을 나누어본다. ◎ 활동지4-1 <우리가 만드는 청소년라디오방송 기획안> ※ 교육자 참고사항 마을공동체미디어 이해 및 전북마을공동체 관련 - 전주FM 전주공동체라디오 라디오 프로그램 소개 : https://jcfm.kr/untitled-8 - 성서공동체라디오 라디오프로그램 '라디오의 재발견' 프로그램 소개란 참고 : http://scnfm.or.kr/scn교육-공동체/ - 옥천FM 옥천공동체라디오 유튜브콘텐츠 OBS방송부 세부내용 참고 : https://www.youtube.com/@OBN1049/videos 광주시민방송(FM88.9MHz)과 광주 청소년,시민,문화예술인이 함께 만드는 기후위기 정규방송 : https://blog.naver.com/amongearth889
------	------	---

	정리	○ 정리 (10분) - 세상과 우리를 연결하는 미디어는 미디어의 주체에 따라 다양한 관점을 담아 우리에게 전달된다. 미디어 환경의 변화로 더 이상 소수의 것이 아닌 모두가 참여하고 목소리를 낼 수 있는 세상이 되었다. 마을공동체미디어 활동을 통해 우리 사회에 민주적 참여의 기회를 스스로 확보하는 것은 중요하다. - 전체 교육을 통해 새롭게 알게된 점은 무엇인가를 2~3명의 소감을 나누고 전체 교육 시간을 정리한다.
준비물		필기도구, 활동지 4-1 인쇄본



활동지 | 모둠

4-1. 우리가 만드는 청소년 라디오방송 기획안

◇◇◇ 공동체라디오에서 방송할 청소년라디오방송 기획안을 작성해봅시다.

모둠별로 방송에서 다루고 싶은 내용을 함께 기획해보고 아래에 내용을 요약해봅시다.

1. 모둠 구성원들의
이름을 적어주세요.

2. 청소년 라디오 방송으로 어떤 것을 주요 내용으로 다루면 좋을까요?

예시) 친구들 사이에서 인싸되는 법, 우리도 존중해주세요, 어른들은 모르는 비밀노트...

3. 우리 방송이 필요한 이유를 정리해볼까요?

왜 이런 내용으로 콘텐츠를 제작하고자 하는지 누구나 이해할 수 있도록 설명해주세요.

4. 우리 방송은 주로 누가 들을까요?

누가 들으면 방송의 내용에 가장 공감할까요? 성별, 나이, 지역 등을 구체적으로 써보세요.

5. 우리가 만드는 콘텐츠에 맞는 방송의 제목을 정해보세요.

6. 위의 내용을 바탕으로 간단한 방송소개 글을 작성해 보세요.

구분		세부내용
1	프로그램명	
2	방송 형식	※ 뉴스, 대담, 토론, 토크, 인터뷰, 사연소개, 콩트 등...
3	방송 소개	※ 사람들이 보고 재미있어서 방송을 들 수 있도록 재미난 소개글을 작성해보세요.



전북대학교 지역디지털미디어센터
JEONBUK NATIONAL UNIVERSITY



전라북도교육청
JEOLLABUKDO OFFICE OF EDUCATION