

순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 개발과 적용*

Development and Application of a Recurrent Learning-Based Early Childhood Media Literacy Education Program

1차원고접수: 2023.10.11. 수정원고접수: 2023.11.22. 최종게재결정: 2023.12.13.

김혜경¹ · 박정미² · 어윤경³¹공주대학교 교육학과, 박사수료²공주대학교 교육학과, 박사과정³공주대학교 교육학과, 교수Kim, haekyoung¹Park, Jungmee²Au, yunkyoung³^{1,2,3}Dept. of Studies, Gongju National University

국문초록 우리의 삶에 미디어가 많은 영역을 차지하면서, 세계적으로 미디어 이용 연령대가 낮아지고 있어 유아 미디어리터러시 교육은 중대한 과제가 되었다. 이에 본 연구에서 주제별로 구성된 미디어 콘텐츠 순환학습 기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램으로 개발하고, 미디어리터러시 학습에 미치는 적용 가능성과 영향을 탐색하고자 한다. 이를 위해 미디어리터러시에 관한 이론과 문헌 고찰, 기존 교육프로그램 분석, 교육의 현황 및 교사 인식에 대한 설문은 바탕으로 연구하였다. 만 5세 유아 20명을 대상으로 총 6회 걸쳐 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하였고, 프로그램 적용 전·후에 반복측정 분산분석으로 양적인 변화를 측정하였다. 관찰된 과정의 변화를 측정하기 위해서는 관찰 일지, 수업 활동지 등의 자료로 질적 분석하였다. 분석 결과 미디어 특성 이해, 자기 조절, 자기표현, 비판적 이해, 윤리적 규범, 사회적 의사소통 등 미디어리터러시 수준이 유의미하게 향상되었고 관찰된 과정의 변화에서도 유아들이 미디어 콘텐츠를 활용하여 생각을 표현하며, 다른 사람들과 소통하는 능력이 향상되는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 결과는 유아의 미디어 환경에서 안전하고 효과적으로 미디어를 활용할 수 있는 역량을 키우는 데에 도움이 될 것이다. 더불어, 유아들의 미디어리터러시 수준 향상과 안전한 미디어 환경 조성을 위해서는 더욱 다양한 콘텐츠와 방법론이 필요할 것이며, 지속적인 프로그램 개발과 평가가 이루어져야 할 것이다.

주요어 유아, 미디어리터러시, 순환학습, 미디어리터러시 교육프로그램

Abstract As the age of starting to use media decreases, early childhood media literacy education is becoming an important task. This study aims to develop a circular learning-based early childhood media literacy education program and to explore its influence. By analyzing literature and previous studies on media literacy, a survey of teachers' perceptions was conducted. A total of 6 sessions of an early childhood media literacy education program for 20 children aged 5-year-old were developed and conducted, and quantitative changes were measured through repeated measurement analysis before and after the program was implemented. In order to measure the observed process change, a qualitative analysis was conducted using data such as an observation diary and an activity sheet. As a result of the analysis, it was found that the six components of media literacy were improved. Through the observed changes, children have improved their ability to use the media to express their thoughts and to communicate with others. These results will help children develop the ability to use them safely and effectively in the media environment. Furthermore, a wide range of contents and methods will be needed to increase children's media literacy capabilities, and continuous program development and evaluation will be essential.

Keywords childhood, media literacy, recurrent learning, media literacy education program

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

현대 사회에서 미디어는 우리의 일상생활에 밀접하게

접목되어 있으며, 현실 세계뿐만 아니라 미디어로 매개되는 온라인 세계에서의 상호작용이 일상화되었다. 미디어는 연결의 도구 그 이상으로, 우리가 다른 사람과 소통하는 방식, 관계를 맺는 방식, 정보를 선택하는 방식, 세상을 이해하는 방식에 영향을 주고 있으며, 텔레

* 한국인간발달학회 2023춘계학술대회 포스터논문 확장임.

Corresponding to 어윤경 (Au, yunkyoung)

공주대학교 교육학과, 교수 (Dept. of Studies, Gongju National University) E-mail. ayk8892@kongju.ac.kr

Copyright © 2023 The Korean Association of Human Development. All rights reserved.

비전, 스마트폰, 인터넷, 소셜 미디어 등 다양한 디지털 미디어의 등장으로 인해 정보 접근성과 커뮤니케이션의 속도가 증가하고, 콘텐츠의 다양성이 확대되었다(전형, 2021). 이러한 미디어의 보편화와 발전은 미디어의 역할과 영향력을 확대하면서, 더욱 다양한 연령층과 계층에게 영향을 미치고 있다. 특히, 미디어는 어린이와 청소년들에게도 큰 영향을 미치고 있으며, 유아기 단계에서부터 디지털 미디어에 접하는 유아들의 수는 계속해서 증가하고 있다. 전 세계적으로 미디어 이용 연령이 점차 낮아지고 있고, 유아들은 스마트 기기를 통해 영상을 접하는 유아들이 증가하고 있으며, 이를 통해 다양한 콘텐츠를 접하고 있는 것이 현실이다(한국지능정보사회진흥원, 2020).

실제 가정, 유치원, 어린이집 등에서 다양한 동영상 및 스마트 기기를 통해 유아들에게 지식 전달과 놀이 수단으로 활용하고 있으며, 미디어 기술과 환경변화 속에서 스마트 기기는 일상이 되었다(안정임, 2007). 디지털 기기의 보급과 온라인 콘텐츠의 다양성으로 인해 유아들은 어린 시절부터 다양한 형태의 미디어와 상호작용하며 자라나고 있다. 아동용 교육 애플리케이션, 동화 이야기 앱, 유아를 위한 동영상 콘텐츠 등이 유아들에게 널리 보급되고 있으며, 이러한 콘텐츠들은 시각적으로 매력적이고 상호작용이 높아 유아들의 관심을 끄는 경향이 있다. 더욱이, 유아들은 간편한 접근성과 다양한 콘텐츠로 인해 미디어를 더욱 적극적으로 활용하고 있으며, 이러한 미디어 사용 습관은 성장 과정에서 중요한 요소로 작용하고 있다(박정아, 현은자, 2018).

하지만 미디어 사용은 유아들의 일상생활에 긍정적인 영향을 미칠 수 있지만, 동시에 부정적인 영향도 가지고 있을 수 있다. 예를 들어, 미디어의 과도한 사용은 유아들의 체육활동과 사회적 상호작용을 제한할 수 있으며, 잠 부족, 주의력 결핍 등의 문제를 초래할 수 있다는 연구 결과가 있다(김수정, 2016). 또한, 어린이들은 미디어 콘텐츠 속에 포함된 광고나 폭력적인 요소에 노출될 수 있으며, 부적절한 행동의 모델링을 받을 우려가 있다(이상희, 오세니, 2016). 이렇게 우리의 모든 생활 전반에 있어서 미디어를 만나지 않고는 살아

갈 수 없기에 미디어의 환경을 이해하고 미디어에서 말하는 메시지 내용에 대해 비판적으로 해석할 수 있는 역량의 필요성이 강조되고 있다. 미디어 이용 능력을 넘어서 현대 사회의 구성원으로서 갖추어야 할 기본적인 삶의 기술(life skill)이라 할 수 있으며, 이는 어린이와 청소년, 성인에 이르기까지 모든 사회구성원에게 요구되는 미디어리터러시 능력이다(안정임, 2013).

미디어리터러시 역량은 ‘모든 의사소통 수단을 기반으로 접근, 분석, 평가, 창조, 행동할 수 있는 능력’을 의미(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021)하며, 이는 미디어에 대한 이해와 사용 능력을 포괄하는 개념이다. 이러한 역량을 갖춘 개인은 다양한 미디어를 적극적으로 활용하고, 마주하는 미디어 메시지를 비판적으로 분석하고 평가할 수 있으며, 창의적인 방법으로 미디어를 활용하여 새로운 정보를 창출하고, 이를 기반으로 사회적으로 적절한 행동을 취할 수 있다(김아미, 2019). 미디어리터러시 역량은 현대 사회에서 필수적인 능력으로 인식되고 있으며, 특히 디지털 사회에서는 더욱 중요하다고 강조된다. 현대 디지털 사회에서는 미디어를 통해 얻는 정보가 방대하고 다양하며 빠르게 변화하기 때문에, 미디어리터러시를 갖추지 않은 개인은 오해, 혼란, 잘못된 판단 등의 문제에 직면할 수 있는 역량이다. 따라서, 미디어리터러시 교육은 유아기 단계부터 시작하여 평생에 걸쳐 강화되어야 하며, 우리의 디지털 사회에서 효과적으로 소통하고 생활하는 데 있어서 핵심적인 역량으로 인정되고 있다. 또한, 교육의 중요성을 강조하며, 미디어리터러시를 통해 더욱더 능동적이고 비판적인 미디어 사용자가 될 수 있도록 지속적인 노력과 교육이 필요하다고 할 수 있다.

미디어리터러시는 리터러시(literacy) 개념과 미디어(media)라는 용어가 결합하여 형성된 개념이다. 리터러시는 기존에는 주로 문자언어를 읽고 쓰는 능력을 의미했지만, 미디어리터러시는 이러한 개념의 변화를 반영하여 문자언어를 넘어서 더 넓은 의미로 정의되며, 우리가 문화와 어떻게 의사소통하는지에 대한 더 넓은 견지에서 정의된다(Craggs, 1992; Messaris, 1994). 이 개념은 미디어에 대한 이해와 사용, 해석 능력을 포괄

하며, 단순히 기술적인 측면을 이해하는 것뿐만 아니라, 더 나아가서 미디어가 우리 사회와 문화에 미치는 영향을 비판적으로 분석하고 이에 대처하는 능력을 포함한다. Office of Communication(Ofcom) (2004)은 미디어에 접근하여 미디어를 이해하고 창작할 수 있는 능력을 미디어리터러시라고 정의하였고, Hart(1997)은 다양한 형식의 메시지를 수용하고 분석, 평가하며 의사소통할 수 있는 능력을 미디어리터러시로 정의하며 메시지가 어떤 형태로 표현되더라도 이를 포괄적으로 이해하고 표현할 수 있는 능력을 길러 주어야 한다고 주장하였다. Hill(2004)은 미디어리터러시를 매체에 접근하는 기능적 차원, 콘텐츠의 의미를 이해하는 의미 구성적 차원, 비판적으로 메시지를 이해하는 비판적 차원, 새로운 상황에서 새로운 방법으로 메시지를 생산하고 소통할 수 있는 변형적 차원 등 4가지 차원에서 바라보았다. 이러한 미디어리터러시 개념은 미디어를 적극적으로 활용하는 능력을 강조한다. 이는 미디어의 다양한 형식과 구성요소를 이해하고 구별하는 능력으로 정보를 검색하고 소통하는 데에 미디어를 효과적으로 활용하는 능력을 의미하며, 미디어에서 제공되는 정보를 비판적으로 평가하고 분석하는 능력이다(김양은, 2000).

미디어리터러시 교육의 관점은 시대적 미디어 환경에 따라 다양하게 변화한다. 최근에는 미디어 수용자에 대한 관점이 크게 변화하였는데, 이제 미디어를 무조건적으로 수용하는 것이 아니라 자기의 목적에 따라 미디어를 선택적으로 활용하며, 관심과 주의를 기울이는 능동적인 주체로 여기는 경향이 뚜렷하게 나타나고 있다(김양은, 2009). 기술적 활용 능력에 초점을 두었던 초기의 미디어리터러시 논의는 시간이 지남에 따라 변화하였으며, 특히 소셜 미디어 환경에서 이용자들이 타인과 정보를 공유하며 발전하는 데 필요한 능력뿐만 아니라 사회적 책임감과 디지털 시민성 등의 개념이 더 많이 포함되고 있다(권성호, 김성미, 2011). OECD(2021)에서는 미래 사회를 불확실한 시대로 인식하고 있으며, 디지털 환경에서 어린이와 청소년을 위한 정서적 안정, 학습과 놀이의 중요성, 그리고 위험에 대한 인식과 대처 능력의 필요성을 강조하고 있다. 빠르게 진화하는

디지털 환경에서 미래세대의 학습과 정서적, 물리적 안정을 증진하기 위해 미디어리터러시 교육이 필수적이라 강조하고 있다.

호주, 영국, 캐나다 등의 국가에서는 1970년대부터 어린이와 청소년의 미디어리터러시를 신장시키기 위해 미디어 교육과정과 교육 자료를 개발하고, 별도의 교육과정을 마련하여 학생들에게 미디어리터러시를 가르치고 있다. 이러한 국가에서는 미디어 교육 교사를 꾸준히 양성하고 있으며, 미디어리터러시 교육을 강화하기 위해 방안들을 추진하고 있다(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021). 우리나라도 학교와 공공기관 등에서 미디어리터러시 교육을 진행하고 있으나 현재 국내에서는 미디어 교육이 체계적으로 이루어지지 못하고 있으며, 소수의 연구자와 개별적인 실천가들의 노력이 통합되지 못한 상태이다(권성호, 김성미, 2011). 그러므로 체계적이고 실질적인 미디어리터러시 교육프로그램의 개발과 확대할 필요성이 있다. 특히 매일 새로운 콘텐츠와 플랫폼이 아무런 여과 없이 공유되고 있는 시점에서 유아를 대상으로 유아의 발달 수준과 교육의 목적에 맞게 유아 미디어리터러시 교육프로그램이 개발되어 제작되고 있는지에 대한 검토도 필요하다(오지향, 2018).

유아 미디어리터러시 교육에 관한 선행연구를 살펴보면, 미디어리터러시 역량은 태어나면서부터 미디어와 함께 생활하게 되는 환경적 측면을 고려했을 때 영유아기부터 개발할 수 있도록 지원하는 것이 필요하다고 강조하고 있는 연구(한국언론진흥재단, 2020), 유아의 미디어 사용에서 미디어리터러시가 발생하는 과정을 질적으로 분석한 연구(Hill, 2004), 다양한 미디어를 통해 표현된 텍스트를 이해하고 활용하여 의사소통하는 능력이 필요하다고 강조하는 연구(Office of Communication (Ofcom), 2004), 미디어 교육 연구 동향을 분석하여 유아 미디어리터러시 교육은 매체의 변화를 강조한 기술 및 제작 중심 프로그램이 많음을 지적한 연구(한국언론진흥재단, 2017), 미디어리터러시를 새로운 기술이라는 측면에서 접근해야 함을 강조한 연구(시청자미디어재단, 2023), 미디어의 건전한 이용과 태도에 관한

프로그램 개발 연구(여성가족부, 2011; 한국지능정보 사회진흥원, 2020), 그리고 실제 프로그램 개발과 관련된 연구로는 유아 미디어리터러시 구성요소를 다룬 연구로 미디어리터러시 교육프로그램에 포함되어야 할 구성요소로 미디어 사용 기술, 미디어 텍스트의 이해와 표현, 미디어에 대한 태도를 제시하고 있으나(김양은, 2007), 실제로 프로그램을 구성하거나 개발하는 데까지는 미치지 못하였다. 최근 연구들도 새로운 미디어의 등장과 기능적인 특징에 집중하거나 미디어를 통해 표상되는 텍스트에 주의를 기울이고 있다고 지적한다(이순복, 2021). 디지털 환경의 변화로 미디어의 양과 종류가 증가하고, 미디어가 소통 방식 자체를 변화시키고 있어 미디어리터러시에 대한 이해가 점차 더 중요해지고(오지향, 2018) 있지만 현재까지 대부분 유아 미디어리터러시 교육은 단순한 미디어 사용 방법에 초점을 맞추고 있어 실제 유아들에게 적용하고 활용하기 어렵다는 문제들이 있다. 따라서 유아의 발달 수준과 교육의 목적에 맞도록 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하는 연구의 필요성이 제기된다. 이에 본 연구에서는 유아 학습자의 특성을 고려하여 효과적인 교육을 제공하기 위해 주제별로 구성된 미디어 콘텐츠를 활용한 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하고자 한다.

순환학습모델(The Learning Cycle Model)은 Piaget의 구성주의 이론을 근거로 개발된 학습모델로, 학습자의 기본 개념형성과 탐구과정을 촉진하기 위해 설계된 학습 모형으로 전통적인 교수학습법과 대조적으로 학습자가 주체적으로 학습을 주도하고 구체적인 경험을 통해 개념을 습득하고 지식을 구축하며 사고력을 키우는 데 중점을 둔 학습모델이다(Atkin & Karplus, 1962). 순환학습모델은 구체적인 경험을 통해 학습자가 주체적으로 지식을 구성하며, 학습의 각 단계를 순환하고 반복함으로써 이루어지는 교수학습 모델이다(김승희, 2015). 이 모델은 학습자가 구성한 지식을 단순히 그대로 받아들이는 것이 아니라 해당 지식을 적용하고 개념을 확장하는 경험을 제공한다(오인정, 2019). 5E 순환학습은 여러 순환학습모델 중에서 가장 대표적인 모

형이며(Ergin, Kanli, & Ünsal, 2008), 구성주의 관점을 강조하는 점에서 순환학습 중에서도 이 모델은 학습자 내부의 인지적 측면을 강조한다는 점에서 가장 많은 특징을 가지고 있다(Llewellyn, 2002). 이에 본 연구에서는 순환학습의 단계를 세분화하여 순환학습에서의 경험과 유아의 경험을 연결하기 적합한 참여하기(Engagement), 탐색하기(Exploration), 설명하기(Explanation), 확장하기(Expansion), 평가하기(Evaluation)의 5단계가 반복 및 순환하는 구조인 Gallenstein(2003)의 5단계 순환학습 모델을 적용하였다. 5단계 순환학습모델(Gallenstein, 2003)의 각 단계는 첫 번째, 학습자의 참여와 호기심을 유발하는 것에 중점을 둔 참여하기이다. 학습자들은 특정 주제 또는 문제에 관심을 가지게 되며, 교사는 학습 환경을 흥미로움으로 가득 채우고 질문을 통해 학습자의 호기심을 자극한다. 두 번째, 학습자들은 주제나 개념을 직접 탐구하고 경험하는 탐색하기 단계는 학습자들은 실험, 관찰, 문제해결, 논의 등을 통해 지식을 구축하고 개념을 이해하는 단계이다. 학습자 중심의 활동이 강조되며, 학습자는 주체적으로 학습을 진행된다. 세 번째, 설명하기 단계에서 학습자들은 경험한 내용을 이해하고 다른 이들에게 설명한다. 학습자들은 그들의 이해를 다듬고 다른 이들에게 전달함으로써 개념을 확립하고 지식을 공유하고, 교사는 학습자들의 이해를 확인하고 지원한다. 네 번째 단계인 확장하기 단계에서는 학습자들이 이해한 내용을 확장하고 다른 상황에 적용하는 기회를 제공 받아 개념을 다른 맥락에서 사용하고 문제해결 능력을 향상한다. 마지막으로, 평가하기 단계에서 학습자들은 자신의 학습을 평가하고 학습 과정을 돌아보며 학습자의 이해도를 확인하고 미래의 학습을 계획하는 기회가 된다.

순환학습을 기반으로 한 선행연구를 살펴보면, 정정희와 박윤배(2004)의 순환학습모델을 사용하여 유아들이 선행지식을 활용하여 해결할 수 없는 문제 상황을 직면하고, 자료를 충분히 조사하면서 문제를 해결하고 창의성과 과학적 문제해결 능력이 향상되었음을 입증한 연구, 능동적인 학습경험이 학습자의 사고발달과 깊은 관련이 있다고 한 연구(위성백, 백성혜, 1997), 유아

의 영양 지식과 식 행동 증진에도 효과가 있음을 검증한 연구(장숙현, 김지현, 2017), 순환학습기반 유아 과학교육프로그램이 유아의 과학적 태도와 과학적 탐구 능력, 문제해결력 등의 향상에 긍정적 영향을 미친다는 연구 결과를 얻었다(송수연, 김승희, 2019). Türkmen과 Topkaç의 연구(2015)에서는 순환학습모델은 유아가 자신의 선행지식을 수정하고 과학적 개념을 습득하는데 매우 효과적임을 입증하였으며, 이야기 구성 능력과 창의성(김수영, 김수임, 정정희, 2010) 등에도 긍정적 영향을 미친다고 하였다. 이러한 연구 결과들은 순환학습모델이 다양한 학습 영역에서 긍정적인 교육적 효과를 가질 수 있음을 보여주고 있으며, 유아교육에 더 많은 적용과 연구가 필요함을 시사한다.

이러한 5단계 순환학습모형은 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 개발과 적용에 적합한 이론적 배경을 제공하며, 유아들이 미디어를 비판적으로 이해하고 적극적으로 활용하는 능력을 기를 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 이에 본 연구에서는 유아기 단계의 특성과 디지털 미디어의 특성을 고려하여 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고, 이를 유아들에게 적용하여 분석하는 것을 목적으로 살펴보고자 한다. 이러한 목적에 따라 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 실질적인 활용 방안과 발전 가능성을 기대하며 선정한 연구 문제는 다음과 같다.

2. 연구문제

- 연구문제 1. 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 구성은 어떠한가?
- 연구문제 2. 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 유아에게 적용 후, 미디어리터러시의 역량 향상에 유의한 변화가 있는가?

II. 연구방법

1. 연구대상

본 연구에서는 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하기 위해 D시에 위치한 E유치원의 만 5세 남아 10명, 여아 10명으로 총 20명 구성하여 단일집단으로 프로그램을 실행하였다. 만 5세는 미디어에 대한 노출이 많고 미디어 정보의 사실 여부와 상관없이 무분별하게 영향을 많이 받고 있다. 강은진과 현은자(2004)는 유아기는 미디어리터러시의 기초를 형성하는 시기라고 하였고, 건강한 아동에게서는 만 5세에 비논리적 자기중심적 사고가 끝나가면서 개념적 견고성이 발달하는 단계가 나타나기 때문에 적합하다고 하였다(문혜성, 2003). 연구대상이 되는 특정 유아 집단의 변화를 집중적으로 파악하고 분석할 수 있는 단일집단으로 설계하여 유아에게 의미 있는 효과를 관찰하였다. 특히, 유아 대상 미디어리터러시 교육프로그램의 효과성을 이 집단에 집중하여 평가함으로써, 보다 구체적이고 심층적인 이해를 도모할 수 있다(강은진, 2004).

2. 연구도구

1) 프로그램개발

본 연구에서 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 개발을 위해 해당 유치원 현직 교사 중 만 5세 반을 담당하고 있거나 담당하였던 10년 내외의 경력 교사를 대상으로 미디어리터러시에 대해 관심이거나 필요성을 인지하고 있는 교사 5명을 선정하여 프로그램개발에 대한 요구와 의견을 질문지 조사를 통해 파악하였다. 미디어리터러시 교육에 관한 이론과 문헌 고찰, 기존의 교육프로그램 분석 등을 통하여 유아 미디어리터러시 교육을 위한 핵심 구성요소의 키워드를 찾았다. 미디어 특성 이해, 자기 조절, 자아 표현, 비판적 이해, 윤리 규범, 사회적 의사소통을 핵심 요소로 하여 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고

적용하였다.

(1) 프로그램개발 방향

안전한 미디어 사용을 위한 유아대상 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하기 위해서 문헌 고찰과 요구도 조사 결과를 기반으로 프로그램개발 방향을 설정하였다. 미디어리터러시 교육에 관한 이론 및 선행연구를 통해 유아 미디어리터러시에 대한 교육적 이론적 배경을 탐구하고 국내외에서 이루어진 미디어리터러시 교육프로그램을 분석하였다. 이러한 연구를 통해 유아 미디어리터러시 교육의 중요성과 효과적인 교육 방법에 대한 정보를 얻고 이를 토대로 프로그램개발 방향을 설정하였다. 선행연구를 통해 도출된 정보와 이론적 배경을 기반으로 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 목적과 목표를 설정하여 교육의 방향성을 확립하고 적용 후 측정할 수 있는 기준을 세웠다. 기존 미디어리터러시 교육프로그램(강은진, 2021; 교육부, 한국청소년정책연구원 2021; 김낙홍, 이은정 2022; Burns, 2020; Office of Communication(Ofcom), 2004)을 분석하여 다양한 접근 방식과 교육 방법에 대한 정보를 수집하여 유아가 다양한 미디어 형태를 이해하고 활용할 수 있는 내용을 개발하였으며, 이경민(2001)은 윤리적 측면과 사회적 상호작용에 중점을 두며 교육 내용을 다양하게 구성했다. 이를 통해 활동 중심의 학습 방법을 선택하였고, 김창숙, 이선혜와 김은아(2021)는 유아들이 미디어를 직접 다루고 탐구하며, 토론 및 그룹 활동을 통해 학습하는 기회를 제공하였다. 이러한 기초연구와 이론적 배경을 기반으로, 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 효과적으로 설계할 수 있었다. 이에 미디어를 제대로 읽고 사용할 수 있는 미디어리터러시 활동을 증진하기 위해 순환학습모델을 기반으로 프로그램을 개발하였다. 순환학습은 전통적인 교수법과는 다르게 학습자가 탐색과 적용을 강조하며 구체적 활동을 통해 개념을 이해하고 사고력을 향상시키는 데 적합한 교수·학습모델이다(김준희, 2019). 유아들은 미디어 리터러시 교육프로그램에서 다양한 미디어 활동에서 지식을 스스로 구축하고 미디어 개념을 순환학습 활동

과정에서 경험하게 된다.

순환학습기반 미디어리터러시 교육은 5단계 순환학습모델 ‘참여’, ‘탐색’, ‘설명’, ‘확장’, ‘평가’의 다섯 단계를 적용한다. ‘참여’ 단계에서는 유아들을 미디어 환경에 끌어들여 관심과 호기심을 유발하는 단계이다. 유아들은 미디어에 흥미를 갖고 참여하게 되며, 미디어의 다양한 형태를 경험하고 미디어에 노출됨으로써 학습의 동기부여를 얻게 된다. 다음으로, ‘탐색’ 단계에서는 유아들이 미디어 내용을 자유롭게 탐구하고 발견하는 단계로 미디어를 통해 다양한 경험을 쌓으면서 미디어에 대한 이해를 깊이 있게 탐색한다. 그 후, ‘설명’ 단계에서는 유아들이 미디어 내용을 이해하고 해석하는 능력을 기르는 단계이다. 미디어의 메시지와 구성요소를 분석하고 이를 이해하는 방법을 습득하게 된다. 다음으로, ‘확장’ 단계에서는 유아들이 배운 내용을 적극적으로 활용하고 응용하는 단계이며, 미디어를 창의적으로 활용하여 새로운 정보를 창출하고 자기의 생각과 감정을 표현하는 능력을 키울 수 있는 단계이다. 마지막으로, ‘평가’ 단계에서는 유아들이 자신의 학습을 평가하고 성과를 확인하는 단계이다. 이 단계에서는 자기 평가와 동료 평가를 통해 자신의 미디어리터러시 역량을 인지하게 되며, 개선할 부분을 도출하여 지속적인 학습과 발전을 촉진할 수 있다. 이렇게 ‘참여’, ‘탐색’, ‘설명’, ‘확장’, ‘평가’ 다섯 단계가 순환적으로 반복되면서 유아들은 미디어리터러시 역량을 강화하고 발전시키게 된다. 이러한 5단계 순환학습모델은 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 개발과 적용에 적합한 이론적 배경을 제공하며, 유아들이 미디어를 비판적으로 이해하고 적극적으로 활용하는 능력을 기를 수 있도록 도움을 줄 수 있다. 5단계 순환학습기반 수업 전개 과정은 그림 1과 같다.

(2) 프로그램 구성

① 프로그램 목적 및 목표 설정

5단계 순환학습모델을 활용한 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 목적과 목표는 순환학습모델의 핵심

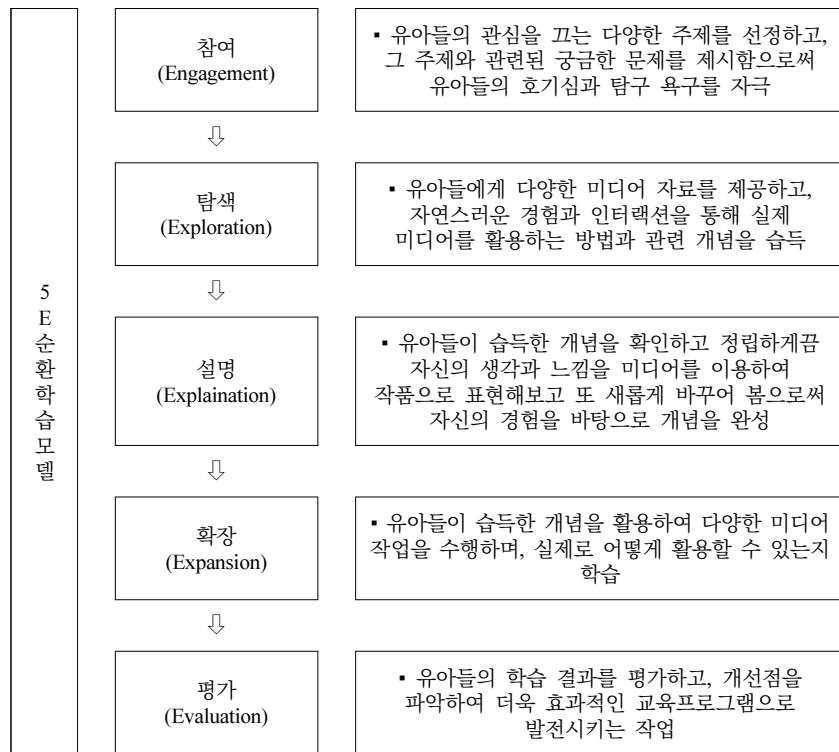


그림 1. 5단계 순환학습기반 수업 전개 과정

원리와 목표에 기반하여 유아들의 미디어리터러시 역량이 향상되는 것이다. 먼저, 문헌분석과 기존의 순환학습모델을 활용한 교육프로그램에서 공통으로 나타나는 목적과 목표로 추출하였다. 이러한 목적과 목표는 선행연구들에서 언급된 것으로 예를 들면, 김승희(2015)는 학습자 스스로 구체적인 경험에서 개념 획득, 장숙현과 김지현(2017)은 자기의 생각과 의견을 주고받는 상호작용, 정정희와 박윤배(2004)는 창의성과 문제해결력의 향상, 김준희(2019)는 비판적 사고력 향상, 김아미(2019)는 미디어리터러시 역량, 송수연(2019)과 변숙자(2021)는 디지털 시민성 향상 등이 있다. 이와 같은 목적과 목표를 추출하는 과정을 통해 미디어 이해, 자기 조절, 자아 표현, 비판적 이해, 윤리 규범, 사회적 의사소통 등의 미디어리터러시 핵심 능력과 경험을 도출하였다. 이를 기반으로 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 목적은 5단계 순환학습모델을 활용한 미디어리터러시 활동에 유아 스스로 능동적으로 참여하면서 미디어에 대한 이해를 높이고, 일상생활에서 발생하는 미디어 관련 문제를 해결하는 것이다. 이를 위한

구체적인 목표로는 유아들이 미디어에 대한 이해를 높이고, 미디어 활동을 통해 자기 조절, 자아 표현, 비판적 사고, 윤리적 행동, 사회적 의사소통 능력을 향상하는 것이다. 5단계 순환학습모델을 활용한 미디어 활동에 참여함으로써 유아들은 미디어와 디지털 기술의 기본 원리를 이해, 다양한 미디어 형태와 콘텐츠의 특성을 이해 등 미디어의 다양성을 인식하는 것이다. 또한 미디어 활동을 통해 자기 조절 능력과 자아 표현을 통해 아이디어와 감정을 표현하는 방법을 배우며 미디어를 통해 창의성을 발휘하는 기회로 활용할 수 있도록 한다. 미디어 메시지를 분석하고 해석하는 능력을 키울 수 있도록 하며, 미디어 사용 시 윤리적인 가치와 규범을 인식하고, 다른 사람들과의 디지털 커뮤니케이션에서 기본 예의를 갖추도록 한다. 마지막으로, 유아들은 미디어의 영향력과 책임을 이해하며, 온라인 환경에서도 안전하게 활동할 수 있도록 하는 것이 본 프로그램의 목표이다. 이러한 목적과 목표의 내용타당성을 검증하기 위해 유아교육 및 교수 경험을 가진 1인, 박사과정에서 학습 중인 1인, 그리고 유아 교사 2인과 함께

목적과 목표 내용을 검토하였으며, 특히 유아의 발달 수준과 5E 순환학습모형의 특성을 고려하여 내용의 타당성을 확인하였다.

② 프로그램 내용

선행연구를 살펴보면 강은진(2004)은 미디어리터러시 내용 영역을 유아의 발달 수준을 고려하여 기초적인 영상 언어인 사진과 광고와 만화영역을 선정하여 미디어 텍스트, 미디어제작, 미디어 수용자에 대한 영역으로 정리하였다. 조재희, 이재은과 정선임(2021)은 제작자의 의도를 이해하고 비판적으로 이해할 수 있는 ‘미디어의 이해’, 유아의 생활 속 미디어 경험에서 미디어에 접근하고 활용하는 ‘미디어 이용’, 미디어 사용을 균형 있게 조절하는 ‘미디어 건강’, 타인과 올바른 소통 방법 및 온라인에서 지켜져야 할 규칙인 ‘미디어 윤리’, 내 생각과 느낌을 표현하고 창의적으로 제작하는 ‘미디어 창의적 생산’에 대한 내용으로 정리하였다. 이재은(2016)은 텍스트 중심으로 내용을 구성하여 유아의 미디어 텍스트의 이해, 텍스트의 표현으로 나누어 비중 있게 다루었다. 텍스트 이해를 위한 내용은 미디어 텍스트 주요 정보 및 스토리라인 이해하기, 미디어 문법에 상응하게 미디어 텍스트 내용 해석하기, 제작 의도 파악하기, 텍스트 내용에 대한 자기의 생각과 느낌 표현하는 방법 등이 있다. 텍스트 표현 내용에는 제작 의도를 고려한 미디어 텍스트 만들기, 사용 목적에 맞게 기존 미디어 텍스트 재구성하기, 미디어 텍스트의 목적과 내용에 따라 적절한 모드 선택하기 등을 유아의 흥미와 적용 가능성을 고려하여 구성하였다. 김낙홍과 이은정(2023)은 유아 미디어리터러시 교육을 놀이 중심을 기반으로 미디어 접근 교육, 미디어의 분별적 이용 교육, 책임 있고 안전한 미디어 향유 교육으로 제시하였다. 유아들이 개념을 이해하고 소통하기 위해 어떠한 언어를 사용하고 탐색하며 미디어를 안전하게 사용하는 여러 가지 방법들을 탐구하여 활용 및 공유하는 활동들로 이루어져 있다.

이상에서 유아 미디어리터러시 관련 선행논문 내용을 종합해 보면, 목적에 맞게 내용이 구성되어야 하며

내용 이해가 될 수 있게 다양한 활동과 자료들이 제공되어야 한다. 유아 수준에 맞는 내용 구성으로 유아들이 적극적으로 참여할 수 있게 흥미를 불러일으켜야 하며 경험을 통해 내용을 습득하고 활용할 수 있어야 한다.

③ 프로그램 교수-학습방법

5단계 순환학습모델의 교수-학습 방법은 유아가 새로운 것을 학습하는 과정으로 구체적인 것에서부터 시작하여 관습적인 개념을 이해하는 과정으로 유아가 개인적인 지식을 개념에 대한 보편적인 이해로 전환하고 다시 새로운 지식으로 순환하여 학습하는 과정이다(송수연, 2019). 순환학습 구성주의에서 제시하는 교사의 역할 중 하나는 유아에게 인지적 갈등을 유발하는 질문을 제공하고 이러한 질문을 통해 유아가 사고를 확장하고 개념을 명료화하도록 도와주는 것이다(Chaille & Britain, 2005). 다시 말해 유아와 효과적으로 상호작용함으로써 유아가 과학 활동에 능동적으로 참여하고 스스로 문제를 해결할 수 있도록 도와주는 것이 교사의 역할이다(송수연, 김승희 2019).

미디어리터러시 교육은 같은 내용도 매체에 따라 다른 놀이와 활동이 된다. 교사는 유아에게 미디어 교육 효과가 입증된 다양한 미디어를 제공하고, 유아가 일상 생활에서 자유롭게 주도성을 가지고 탐구할 수 있는 충분한 시간과 장소 등 환경을 제공한다(조재희, 이재은, 정선임, 2021). 최연철(2009)은 유아들이 사진을 찍고, 그 사진에 대한 이야기를 나누는 일련의 과정을 통해서 유아가 하는 일상적인 경험은 새로운 의미를 가지게 될 것이라 하였다. 사진을 통해 자신을 포함한 다른 유아들의 행동을 돌이켜보고 분석하며 더 나아가 의미를 부여할 수 있다면, 일상적인 반성적 사고(Dewey, 1933)의 계기를 마련할 수 있을 뿐만 아니라 미디어를 통한 인식의 확장도 경험할 수 있다고 했다. 유아들이 교사는 유아의 놀이와 배움이 유기적으로 연결되도록 유아의 관심을 관찰하기, 유아와 유아의 상호작용을 지원하기, 유아와 환경의 상호작용을 지원하기, 놀이 지원을 위한 관찰하기, 제안하며 놀이를 지원하기, 유아의 놀이에 참여하며 지원하기, 질문하며 놀이

지원하기, 정서적으로 지원하기 등의 방법을 상황에 맞게 자율적으로 결정한다(교육부, 보건복지부, 2019). 유아 미디어리터러시 교육프로그램은 지식과 개념을 알려 주기 위한 설명 및 시청각 수업법 교구와의 상호작용을 통해 개념을 학습하기 위한 탐색 수업법 미디어에 대한 유아의 생각을 끌어내고 유아의 사고를 명료화하기 위한 질문 수업법과 토의 수업법 또래 유아들 간의 상호작용을 통해 개념을 확장하기 위한 제작 수업법과 프로젝트 수업법을 다양하게 사용한다. 교육 활동은 유아 미디어리터러시 교육프로그램에서 선정한 교육 내용을 유아의 수준과 흥미에 맞도록 제시한다. 활동의 형태는 이야기 나누기, 역할 놀이, 조사하기, 동화 듣고 토의하기 견학 등이 있다(강은진, 현은자, 2004).

유아가 학습에 적극적으로 참여하여 미디어리터러시 역량이 향상되기 위해서는 문제를 전달하고 습득하는 일방적인 교수 방법이 아닌 교사와 유아, 유아와 유아가 원활한 상호관계가 형성되어야 한다. 유아들이 일상에서 자주 접하거나 경험해 본 미디어를 제시하여 친근함을 형성한 후, 탐구 과제를 제시하여 서로의 의견을 자유롭게 나누고 상대방 의견을 수용하며 과제를 해결할 수 있는 방향으로 이끌어야 한다. 그 과정에서 교사는 적절히 개입하여 집중과 흥미가 끊기지 않게 하며 격려와 칭찬으로 성취감을 느끼게 한다. 탐구하는 과정을 통해 다른 사례나 활동을 유추해 볼 수 있는 사고로 확장 시켜 주제에 대한 올바른 평가까지 이루어질 수 있도록 한다. 유아의 제한적이고 편중된 미디어 사용에서 벗어나 다양한 미디어 도구를 활용하여 실생활에서 문제해결을 위한 방법들을 스스로 탐구하

는 데 도움을 줄 수 있다.

(3) 예비프로그램 초안 구성

본 연구는 문헌 고찰과 요구도 조사를 바탕으로 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 초안을 구성하였다. 육아정책연구소(2021)에서 누리과정(유치원과 어린이집 교육과정)과 연계된 미디어 교육 프로그램 설계(안)과 교육부의 7대 안전교육 지침을 고려하여 개발된 8차시 프로그램과 시청자미디어재단(2023)에서 총 7차시 활동(부모교육 활동 1차시 포함)으로 차시별 80분 내외로 구성된 프로그램을 참고하였다. 해당 유치원의 유아들의 경우 평소 미디어 노출이나 교육의 경험이 타 유아들에 비해 적었다. 학습의 부담감이나 거부감이 발생하지 않도록 놀이 위주로 친근하게 경험하기를 원하였고 프로그램 또한 초안이 었기 때문에 유아들의 학습 수준, 난이도 조절과 같은 변동 발생 시 검토 후 수정하고자 5회차로 정하였다. 우선 미디어의 종류와 각각의 특징에 대해 분석하고, 미디어의 구성요소를 이해하고 이를 바탕으로 정보를 올바르게 판단하는 방법을 탐색하며, 미디어를 통해 접하게 되는 다양한 콘텐츠들을 무조건 수용하는 것이 아닌 비판적인 시각으로 볼 수 있는 능력을 신장할 수 있도록 초안을 마련하였다. 이를 바탕으로 주 1회 2시간씩 총 5회차 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 초안을 표 1과 같이 구성하였다.

(4) 전문가 검토 및 타당도 조사

예비프로그램에 대한 전문가 검토는 유아교육 및 교

표 1. 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 초안

회기	단계	미디어 구성요소	활동목표
1	참여	미디어 이해	변화하고 성장하는 미디어를 알아본다. 다양한 미디어의 역할과 특징을 이해한다.
2	탐색	자기조절 및 자아표현	미디어를 통해 자기의 생각과 감정을 표현한다. 건강한 미디어 사용 습관을 형성한다.
3	설명	비판적 이해	정보를 안전하게 보호하고 실천하는 방법을 안다. 올바른 정보를 수집하여 공유한다.
4	확장	미디어 윤리	미디어 윤리적인 문제(초상권, 저작권)를 인식한다. 미디어 사용 규칙을 이해하고 실천한다.
5	평가	사회적 의사소통	미디어 도구를 사용하여 간단한 창작 활동한다. 미디어 언어로 전달하고 의사소통한다.

수 경험을 가진 1인, 박사과정에서 학습 중인 1인, 그리고 유아 교사 2인에게 안전한 미디어 사용 활성화를 위한 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램에 대한 자문을 얻었다. 전문가 자문은 다음과 같은 내용들이 논의되었다. 첫째로, 프로그램의 전체 회기 구성이 주 1회 2시간씩 총 10회기로 되어 있는데, 유아의 특성을 고려한 프로그램을 세분화하여 진행하도록 1회기를 확대하여 12회기로 하는 것이 합의되었다. 전체 12회기로 프로그램을 구성하는 것이 적절하다는 자문을 얻었다. 둘째로, 전문가들의 의견을 반영하여, 프로그램의 목표를 미디어리터러시 역량 향상에 중점을 두도록 재조정하였다. 유아들이 미디어에 대한 이해를 높이고, 미디어 활동을 통해 자기 조절, 자아 표현, 비판적 사고, 윤리적 행동, 사회적 의사소통 능력을 향상하도록 하는 것이다. 셋째로, 전문가들은 프로그램 진행에 있어 담임 교사와 미디어리터러시 교육에 대한 사전 사후 수업내용 공유로 현장 적용을 촉진할 수 있을 것으로 예측하였다. 이로써 현장 유아 담당 교사와의 소통과 경험 공유의 중요성을 강조하며 프로그램을 보다 현실적이고 효과적으로 개발하였다. 이로써 현장 유아 담당 교사와의 소통과 경험 공유의 중요성을 강조하며 프로그램을 보다 현실적이고 효과적으로 개발하였다. 이러한 전문가 자문 결과를 바탕으로 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 운영함으로써 미디어리터러시 교육을 효과적으로 전달하고 유아들의 미디어 이해 및 미디어 활동 능력을 촉진할 수 있을 것으로 기대한다.

전문가 검토를 위해 유원진(2020)의 전문가 타당도 조사 문항을 본 연구에 맞게 재구성하였다. 전문가 검토 결과를 내용타당성 CVR(Content Validity Ratio)을 검증하여 각 문항당 CVR 측정값은 다음 표 2와 같다.

표 2. 유아 미디어리터러시 프로그램 타당도 검사

문항	내용	CVR
1	프로그램은 미디어리터러시 향상을 위한 프로그램으로 적절한가?	0.85
2	프로그램은 유아의 미디어리터러시 교육에 유용하게 적용될 수 있겠는가?	0.96
3	프로그램 구성 체계(단계, 주요 활동, 교구, 활용 플랫폼)는 유아에게 적용 가능한 난이도로 구성되었는가?	0.87
4	프로그램은 유아교육 현장에 보편적으로 적용하기에 적절한가?	0.86
5	프로그램의 차시 구성은 적절한가?	0.90

10명의 전문가가 응답한 항목의 CVR값이 0.62를 넘는다면 95% 신뢰도에서 내용타당도를 만족(Lawshe, 1975)한다고 하였다. 유아 전문가 10명의 검토한 결과 내용타당성 비율(CVR) 값이 0.85 이상으로 미디어리터러시 향상을 위한 프로그램으로 적절하며, 유아의 미디어리터러시 교육에 매우 유용하게 적용될 것으로 보인다. 프로그램 구성 체계는 유아의 난이도에 맞게 구성되었으며, 프로그램의 차시 구성도 적절하다고 판단된다. 이 결과, 이 프로그램은 타당도 검사에서 높은 점수를 받았으며, 전문가들의 평가를 통해 미디어리터러시 교육을 개선하고 유아교육 현장에서 활용할 가치가 있다는 결론을 내릴 수 있다.

(5) 최종 프로그램

프로그램 구성 절차를 거친 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 최종안의 회기별 주제는 표 3과 같다. 다섯 가지 주요 핵심 능력인 미디어 이해, 자기 조절, 자아 표현, 비판적 이해, 윤리 규범, 사회적 의사소통을 순환학습을 기반으로 재구성하여 설계되었다. 프로그램은 주 1회 2시간씩 6회기로 구성되었으며, 각 차시에서는 해당 미디어리터러시 능력을 중점적으로 다루고 있다. 1차시인 ‘미디어 이해’에서는 미디어의 다양한 종류와 특징을 소개하고 안전한 미디어 사용 환경을 조성한다. 2차시 ‘자기 조절’에서는 미디어 이용에 있어서 자기 조절 능력을 강화하고, 3차시 ‘자아 표현’에서는 유아들의 의견과 감정을 표현하는 방법을 배우며, 4차시 ‘비판적 이해’에서는 미디어 소비와 생산에 대한 비판적 사고 능력을 키워주도록 설계되었다. 마지막으로, 5차시 ‘윤리 규범’과 ‘사회적 의사소통’에서는 미디어 사용과 관련된 윤리적 측면과 사회적 의사소통 능력을 강조한다. 각 차시에서는 참

여, 탐색, 설명, 확장, 평가 등의 학습 단계를 거치며, 고 개발할 수 있도록 하였다.
유아들은 미디어리터러시 능력을 순환적으로 강화하

표 3. 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 회기별 주제 및 활동내용

회기	활동주제	목표	순환학습단계		활동내용
1	미디어 이해	미디어 찾기 활동을 통해 우리 주변에 다양한 미디어가 있음을 이해하고 미래 미디어를 예측할 수 있다.	참여	오리엔테이션	- 프로그램 및 일정 안내 - 미디어의 생산자와 소비자 역할에 대한 이해
			탐색	미디어를 찾아라	- 주변에서 볼 수 있는 다양한 종류의 미디어를 게임 형식으로 찾기 - 우리 주변의 미디어를 작은 카드로 만들어서 숨바꼭질 놀이. (TV, 패드, 스마트 폰 등) - 찾은 미디어 카드를 모아서 각 미디어의 사용 여부와 활용법을 친구들과 소통하기
			설명	좋아하는 미디어	- 다양한 미디어 중에서 친해지고 싶거나 사용해 본 미디어 - 미디어의 과거와 현재 (초기 컴퓨터와 현재의 컴퓨터, 카메라 등) - 메타버스의 개념을 알고 프로그램을 익혀 가상공간에서 뛰어놀기
			확장	미래의 미디어	- 미래의 미디어 트렌드에 대한 예측 및 분석 - 홀로그램에 나타난 나와 친구들 - 미디어가 어떻게 발전하고 변화할지에 대한 상상력을 발휘
			평가	미디어 규칙	- 미디어 사용 시의 지켜야 할 기본예절에 대한 이해(공공장소에서 지켜야 할 규칙) - 안전하고 책임감 있는 미디어를 사용하기 위해서 우리가 할 수 있는 규칙 명패 만들기 (시청등급 지키기, 미디어 골고루 이용하기, 시간을 정하여 사용하기 등)
2	영상언어	영상 언어를 이해하고 다양한 의사소통 도구를 활용하여 생각과 마음을 전달할 수 있다.	참여	의사소통의 도구	- 감정막대에 나의 마음과 닮은 여러 표정 표현하기(테블릿을 이용하여 감정을 표현하는 요소 찾기, 웃는 얼굴, 화난 얼굴, 슬픈 얼굴 등 다양한 감정을 그려보기) - 시각적 영상 언어를 활용하여 소통하기 - 다양한 언어를 함축한 이모티콘이나 상징적인 기호를 통해 의미 알기 - 매체에서 흔히 보는 색과 상징의 관계에서 내포되어 있는 의미 이해하기
			탐색	몸짓과 수화	- 그림 카드의 내용을 몸짓으로 표현 - 글을 보고 말로 표현하지 않고 몸짓으로 친구들과 소통하기 - 친구의 몸짓을 보고 의도를 알아차리기 - 수화로도 생각과 마음을 표현하고 전달 - 소통할 수 있는 다양한 방법에 대해 이해하고 직접 사용해보기 - 미디어가 주는 다양한 영상 언어를 읽기
			설명	미디어 상자	- 영상의 다양한 요소 알아보기(소리, 음악, 이미지, 글자 등) - 테블릿을 이용하여 이미지/소리/음악/글자/를 각각 분리해서 있었을 때와 없었을 때의 차이를 느껴보기 - 하나의 영상이 만들어지기 위해서는 다양한 요소들이 어우러져야 함 - 어플을 통해 자신이 만들고자 하는 영상에 담고 싶은 이야기를 이미지와 자막으로 표현하기
			확장	나의 아바타	- 배운 내용을 바탕으로 새롭게 창작해보기 - 이야기의 등장인물 개발 - 나의 이야기에 잘 어울리는 아바타 - 나를 꼭 닮은 아바타
			평가	이야기 공유	- 메시지가 담긴 미디어 상자 공유 - 다른 사람들과 의견 및 감정 전달
3	생활 속 미디어	일상생활에서 미디어의 영향력을 이해하고 미디어를 다양하게 활용하여 생각과 의견을 표현할 수 있다.	참여	폴리아티스트	- 영상의 이미지에 맞는 소리 찾기 - 이미지만 있는 영상에 소리 더하기 - 폴리아티스트가 소리를 찾는 방법
			탐색	영상 분석하기	- 영상 이미지에 어떤 소리가 필요한지 분석하기 - 이미지와 소리에 따라 메시지가 다르다. - 이미지와 소리 조합이 전달하는 메시지
			설명	소리를 찾아서	- 소리를 듣고 어떤 상황인지 설명하기 - 영상의 이미지에 맞는 소리 표현하기 - 이미지와 소리에 메시지 담기
			확장	소리 만들기	- 주변의 도구들을 활용하여 소리 만들기 - 함께 이미지만 있는 영상에 소리 더하기
			평가	함께 감상하기	- 폴리아티스트가 되어 함께 만든 영상 - 감상한 후 느낌이나 생각을 공유

회기	활동주제	목표	순환학습단계	활동내용
4	정보 지킴이	정보를 수집하고 공유하는 능력을 향상시키며, 정보전달을 위하여 미디어를 의도적으로 사용할 수 있다.	참여	우리 마을 소개 • 지역과 마을을 간단하게 소개하는 사진 • 내가 가본 곳 정보를 소개 • 우리동네에서 유명한 곳은 어디일까?
			탐색	우리 마을이 궁금해? • 태블릿을 활용하여 스스로 궁금한 것 검색하기 • 지역에 대한 궁금증 해결을 위한 정보를 찾아 자료 수집
			설명	내가 찾은 정보 • 궁금증을 미디어 도구를 활용하여 문제 해결 • 글을 몰라도 이미지와 녹음으로 검색하여 정보 찾아보기 • 정보의 신뢰성과 정확한 정보 판별하는 방법
			확장	마을 지도 제작 • 검색하여 찾은 자료를 바탕으로 글과 그림 등 시각적으로 표현하여 마을 지도 제작 • 다양한 소품이나 도구를 활용하여 마을 지도 꾸미기
			평가	전시 및 소개 • 제작한 마을 지도를 유치원에 전시 • 전시한 자료를 친구들에게 소개하며 정보 공유
5	미디어 윤리	미디어 소비와 생산 시 윤리적 측면을 이해하고 적용한다.	참여	슬기로운 미디어 소비자 • 뉴 미디어 시대의 주인공은 나야 나 • 내 이야기의 주인공으로 영상 촬영 • 크로마키를 활용하여 우주여행 • 미디어를 슬기롭게 소비하는 미디어 기본 윤리 알아보기
			탐색	주인공 감정 읽기 • 주인공 마음 읽기 만약 내가 주인공이라면 어떤 마음일지 상상하고 표현하기 • 퀴즈로 주어진 상황에 나의 감정이나 느낌을 표현하기 • 같은 감정을 다른 방법으로 표현하는 감정 문해력 활동
			설명	미디어 속 진실 • 카메라를 이용하여 다른 각도로 촬영한 사진이 나타내는 물건은 무엇 인지 의견제시 • 같은 사진으로 다른 기사 내용
			확장	프레임 속 초상권 • 프레임 안에서 지켜야 할 초상권 • 프레임 안의 그림과 프레임 밖의 그림 • 미디어 기본예절 알아보기
6	미디어로 보는 세상	미디어 생산자로서의 역할을 이해하고 친구를 카메라로 담은 활동을 통해 미디어를 안전하게 사용하는 방법을 안다.	평가	공유로 소통 • 미디어를 다룰 때 우리가 지켜야 할 약속 만들기 • 약속 카드 친구들과 공유
			참여	지혜로운 미디어 생산자 • 사진 속 친구는 누구일까? • 어떻게 촬영된 사진일까? • 누가 언제 촬영했을까? • 창의적이며 미디어 작품에 예술적 요소를 더하는 미디어 생산자
			탐색	친구를 카메라에 담기 • 카메라를 활용한 친구 포착 • 촬영 의도와 요구에 대한 허락 및 동의 • 플로라이드로 친구 촬영해주기
			설명	숲속 동물들 유치원 초대 • 스마트 폰 앱을 활용하여 내가 좋아하는 동물 유치원에 초대 • 초대된 숲속 동물들과 친구 사진 촬영해주기
			확장	새로운 도전 • AR을 활용하여 새로운 미디어 놀이 • 새로운 도전과 아이디어 공유
			평가	생각나누기 • 이모티콘을 이용해 느낌 표현 • 생각 나누기 및 피드백 • 모든 수업 마무리 및 새로운 도전

2) 유아 미디어리터러시

유아 미디어리터러시 교육프로그램 효과를 검증하기 위해 유아들의 미디어리터러시 역량을 측정하는 검사 도구는 권지혜(2017)가 개발한 미디어리터러시 인식 검사 도구이다. 미디어리터러시의 구성요소들이 가지고 있는 의미들을 고려하여 미디어의 종류와 기능에 대한 ‘미디어 이해력’, 미디어를 활용하여 정보를 선택하고 습득할 수 있는 ‘미디어 활용 능력’, 광고에서 사용되는 이미지와 메시지를 읽고 매체에서 전달하는 다

양한 정보를 읽고 분석하는 ‘미디어 분석력’, 미디어를 활용하여 자신의 생각이나 감정을 표현하는 ‘미디어 창작력’, 미디어가 인간의 삶에 미치는 영향을 인식하는 ‘미디어 가치 의식’으로 세분화하였다. 검사 도구는 총 12개 문항으로 구성하고 5점 리커트 척도(‘전혀 그렇지 않다.’ 1점, ‘그렇지 않다’ 1점, ‘보통이다’ 3점, ‘그렇다’ 4점, ‘매우 그렇다’ 5점)를 사용하였다. 유아 미디어리터러시 요인별 신뢰도는 표 4와 같다.

표 4. 유아 미디어리터러시 하위요인별 신뢰도

요인	문항수	Cronbach's α	평균	표준편차
미디어 이해력	2	.74	3.57	.74
미디어 활용력	3	.83	3.35	.68
미디어 분석력	3	.70	3.70	.93
미디어 창작력	2	.82	4.05	1.03
미디어 가치 인식	2	.76	3.85	.75

3. 연구절차

본 연구를 실행하기 위해 아래 그림 2와 같은 연구 절차를 거쳤다. 순환학습을 기반으로 한 유아 대상 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하여 관련 문헌 및 기존 프로그램을 조사하고 분석하였다. 이를 통해 미디어리터러시의 핵심 구성요소와 중요한 측면을 이해하였다. 유아 미디어리터러시 교육의 필요성과 교사들의 인식을 파악하기 위해 해당 유치원 현직 교사 중 만 5세반을 담당하고 있거나 담당하였던 10년 내외 경력이 있는 교사 5명을 대상으로 프로그램 개발에 대해 요구도 설문조사를 실시하였다. 프로그램 진행 시 유아들의 반응과 관찰한 결과를 공유하고 수업에 반영하기 위하여 현직 유치원 교사가 수업에 참여하였다. 유치원

교사들이 인지하고 있는 미디어리터러시에 대한 이해와 교육의 필요성에 대해 면담을 하였고, 유아들의 미디어 노출 및 상태에 대해 의논하였다. 유치원 내 프로그램 활동에서 유치원 교사들의 미디어 관련 수업 사례를 살펴보았으며 미디어리터러시 교육의 목표와 내용, 교수 방법에 대한 요구를 알아보았다. 이를 토대로, 순환학습모델(참여-탐색-설명-확장-평가)을 기반으로 한 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하였다. 프로그램은 미디어 특성 이해, 자기 조절 능력, 자아 표현 능력, 비판적 사고 능력, 윤리적 규범, 사회적 의사소통 능력을 핵심 요소로 하여 설계되었다. 프로그램 목표, 내용 및 교수학습 방법에 대한 안내자료를 부모에게 전달하여 참여 동의를 받은 후 2022년 4월 12일부터 6월 14일까지 주당 2시간씩 1회, 총 6회에 걸쳐 Gallenstein(2003)의 순환학습모델 참여하기, 탐색하기, 설명하기, 확장하기, 평가하기 5단계를 기반으로 개발된 프로그램을 적용하였다. 유아들의 미디어리터러시 능력 향상 정도를 측정하기 위해 반복측정 분산분석을 실시하였으며, 핵심 구성요소에 대한 변화를 파악하기 위해 질적연구를 진행하였다.

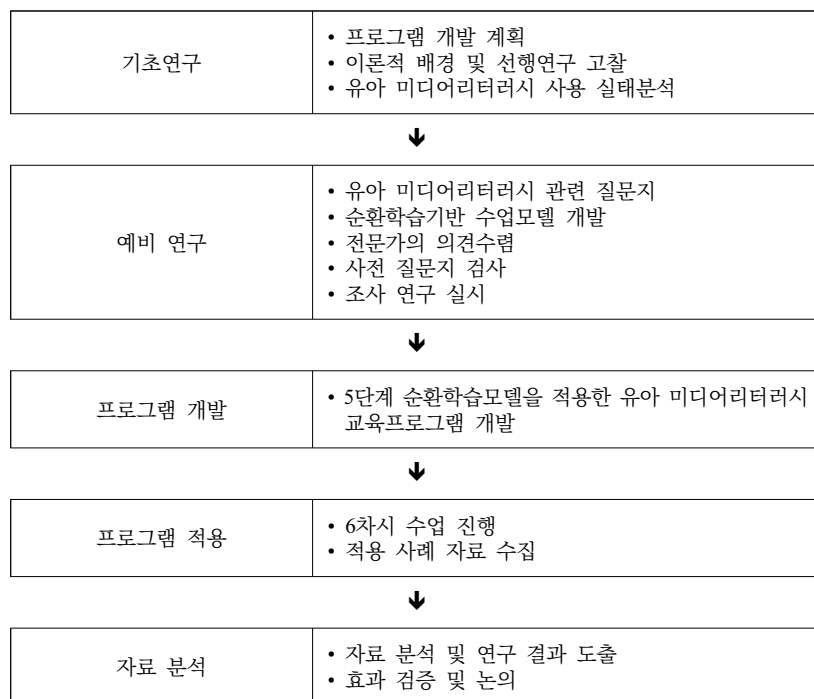


그림 2. 유아 미디어리터러시 교육프로그램 개발 및 적용 연구 절차

4. 자료 분석

미디어리터러시 교육프로그램의 적용 전·후에 따라 유아들의 미디어리터러시 능력 차이, 시간 경과에 따른 변화, 그리고 이러한 변화가 프로그램 적용과 어떻게 관련되어 있는지를 파악하는 데 중점을 두었다. 이를 위해 본 연구에서는 SPSS 25.0 프로그램을 활용하여 데이터를 분석하였다. 단일집단 대상으로 사전·사후 측정하여 기술통계분석을 통해 평균(M) 및 표준편차(SD)를 산출하였다. 프로그램을 적용하여 1회기, 3회기, 6회기 총 3번에 걸쳐 시기 간의 차이 및 상호작용 효과를 살펴보고 유아들의 미디어리터러시 수준, 인식 변화, 참여도 등과 같은 주요 측정치를 도출하기 위해 반복측정 분산분석(Repeated Measures ANOVA)을 사용하였다. 또한 유아들의 주관적 경험과 변화 과정을 탐색하기 위해 질적 연구 방법(이정환 김지영, 1996)을 활용하였다. 자료수집과 분석은 2022년 4월 12일부터 6월 14일까지 동시에 진행되었으며, 프로그램 종료 후 1주일 이내에 이루어졌다. 유아들의 미디어리터러시 역량 변화를 좀 더 세밀하게 살펴보기 위해 수업 중 활동했던 활동지, 수업일지, 관찰 기록지를 활용하였으며, 관찰자의 시점에서 유아의 행동을 관찰하고 기록하는 평가도구인 일화기록법을 활용하였다(이정환, 김지영, 1996).

IV. 연구 결과

1. 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 구성

5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 적용한 후 변화를 알아보기 위해 1회기, 3회기, 6회기에 걸쳐 3번의 관찰 체크리스트를 담당 유치원 교사가 유아들을 관찰한 결과를 기반으로 작성하였으며 회기별 측정값이 통계적으로 유의미한지 분석하기 위해 반복측정 분산분석을 하였다. 5단계 순환학습기

반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 수행한 유아들의 미디어리터러시 능력이 시간이 지남에 따라 유의미하게 향상되는 것으로 나타났다. 프로그램을 수행한 유아들의 미디어리터러시 변화를 측정한 반복측정 분산분석 결과는 표 5, 표 6과 같다.

순환학습 기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 수행한 유아들의 미디어리터러시 능력이 시간이 지남에 따라 유의미하게 향상되는 것으로 나타났다. 초기 검사 시기인 1차(a)에 비해, 2차와 3차에서 미디어리터러시 능력이 유의하게 향상된 것을 알 수 있다. 1차(a)에서의 미디어리터러시 평균 점수는 $3.15(\pm.58)$ 로 측정되었으며, 2차(b)에서는 $3.89(\pm.87)$ 로 1차에 비해 향상되었고, 3차(c)에서는 $4.15(\pm.84)$ 으로 2차보다 미디어리터러시 능력이 더욱 향상되는 것으로 나타났다.

본 연구의 결과, 미디어리터러시 역량 향상이 유의하게 증가하였다. 이러한 다양한 연구 도구와 분석 방법을 활용하여 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 효과를 검증하고 개선함으로써, 전문적이고 신뢰성 있는 연구 결과를 얻을 수 있었다.

표 5. 유아 미디어리터러시 변화 기술통계

검사시기	<i>n</i>	<i>M</i>	<i>SD</i>
1차(a)	20	3.15	.58
2차(b)	20	3.89	.76
3차(c)	20	4.15	.84

표 6. 유아 미디어리터러시 검사 회기별 반복측정 분산분석

검사시기	<i>SS</i>	<i>df</i>	<i>MS</i>	<i>F</i>	차이
회차	19980.9	2	19980.9	91.54	a < b < c
오차	4147.11	19	218.26		

* $p < .001$.

2. 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램 적용 후, 미디어리터러시의 역량의 변화 분석

본 연구의 질적인 변화를 검증하기 위해 수집한 자료를 분석한 결과, 프로그램 참여 과정에서 유아들은 미디어 콘텐츠를 활용하여 다양한 주제에 대해 학습하고 생각을 표현하며, 다른 사람들과 소통하는 능력이

확실히 향상되었다. 미디어 특성에 대한 이해, 자기 조절 능력, 자기표현 능력, 비판적 이해, 윤리적 규범, 그리고 사회적 의사소통 능력 등 미디어리터러시의 다양한 측면이 긍정적인 변화가 있는 것을 확인할 수 있었다. 참여한 유아 중에서도 몇몇은 이러한 변화를 더욱 구체적으로 나타내었으며 그 결과는 다음과 같다.

(1) 미디어 이해 지수

참여 유아 A는 태블릿으로 게임이나 유튜브만 보는 것으로 알고 있었는데 이야기 만들고 다양한 소리를 찾아 영상의 효과음을 만들어내는 활동을 하면서 미디어를 다양한 형태에서 경험할 수 있었다. 초기에는 미디어기기에 대한 몰입으로 다음 활동에 어려움이 있었다. 집중하기 시작하면 계속하고 싶다며 투정 부리거나 한 가지만 고집하는 성향이 컸었다. 회기가 지날수록 올바른 미디어 사용과 표현 능력이 향상되었으며, 또한 미디어에서 전달되는 정보에 대한 이해도가 높아지는 것을 확인할 수 있다.

(2) 자기표현 능력

참여 유아 B는 초기에는 미디어 관련 활동에 소극적으로 참여하였지만, 프로그램이 진행됨에 따라 호기심을 가졌다. 영상 언어 활동에서는 자신의 이야기를 나누는 것을 좋아했고 정보 지킴이 활동에서는 사진으로 정보를 검색하여 그림으로 마을을 소개하는 것에 적극적으로 참여하고 자기의 생각과 의견을 구체적으로 표현하며 소통하였다.

(3) 자기표현 능력, 사회적 의사소통 능력

참여 유아 C는 한글을 모르지만 그림과 녹음으로 올바른 정보를 찾아 그림으로 표현하는 정보 지킴이 활동에 적극 참여하였다. 우리 마을의 명소를 찾아 마을 지도를 그림으로 제작하면서, 다양한 정보와 미디어에서 제공되는 정보의 신뢰성 그리고 정보를 올바르게 사용해야 하는 것을 경험하였다. 초기에는 호기심이 많아 생각보다는 행동을 우선하였지만, 자신의 이야기로 영상을 만드는 활동에서 행동보다 생각을 표현하려는

모습을 통해 의사소통 능력과 표현 능력이 향상되는 것을 관찰할 수 있었다.

(4) 윤리적 규범, 비판적 이해

참여 유아 D는 미디어 상자를 발표하는 친구의 모습을 촬영하면서 친구의 초상권과 나의 저작권에 대한 중요성을 깨달았다. 자신의 이야기를 발표할 때는 잘하려고 노력했지만, 대사를 자꾸 잊어버려서 분노하기도 했다. 그러나 미디어 윤리 활동을 통해 즐거운 미디어 소비자로서 미디어를 더 잘 이해하게 되었으며, 비판적 시각으로 미디어를 바라보는 능력이 향상되고 소통 능력도 개선되었다.

(5) 미디어 특성에 대한 이해

참여 유아 E의 변화는 미디어리터러시 프로그램의 효과를 잘 보여주고 있다. 초기에는 미디어를 스마트폰,패드, 컴퓨터와 같은 일방적인 정보 소비 도구로 이해했지만, 프로그램을 통해 미디어란 의사소통 도구임을 이해하고 미디어 노래의 율동으로 알던 수화도 손으로 말하는 미디어라는 것을 알았다. 이것은 미디어의 다양한 형태와 용도를 이해하고, 정보를 찾고 공유하며 의사소통하는 방법을 습득한 것으로 분석된다.

(6) 자기표현 능력, 사회적 의사소통 능력

참여 유아 F는 친구들 앞에 서는 것이 부끄럽다고 앞에 잘 나서지 않고 발표도 하지 않으려 했는데 홀로그램을 활용하여 나의 모습이 3차원 영상으로 보이는 것과 스마트 앱을 활용하여 3D 이미지로 숲속 동물들을 내가 있는 공간에서 보고 사진 촬영하여 공유하는 활동은 적극 참여하며 자신이 표현하고 싶은 생각들을 전달하였다. 이는 다양한 미디어를 효과적으로 활용하고 다른 사람과 소통하는 능력이 향상된 것으로 유아의 미디어리터러시 능력에 긍정적인 효과가 있는 것으로 분석된다.

유아들은 이 프로그램을 통해 미디어 콘텐츠를 활용하고, 다양한 주제에 대해 학습하며, 생각을 표현하고, 다른 사람들과 소통하는 능력을 향상시킬 수 있었다.

미디어로 자신을 표현하는 활동이나 재미를 느낀 활동에서 유아들은 더 하고자 하는 욕구를 강하게 표현하며 다음 수업으로 넘어가기 싫어하는 유아들도 있었지만, 새로운 활동에 대한 호기심 가득하여 넘어갔다. 그리고 사회적 소통을 원활히 하고 긍정적인 미디어 환경을 위해 지켜져야 할 미디어 윤리 차시에서 친구를 찍어줄 때 상대방의 동의받아야 하는 것과 초상권과 저작권 허락 없이 공유해서는 안 된다는 사실에 “친구인데 왜요?”라는 질문을 하였다. 이러한 변화는 미디어 리터러시 교육프로그램의 개발과 적용이 유아교육 현장에서 강조해야 할 중요한 부분임을 나타내며, 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램이 유아들의 미디어 관련 능력을 향상시키는 효과가 있음을 나타낸다. 또한 미디어리터러시의 핵심 부문인 미디어 이해, 자기 조절, 자아 표현, 비판적 이해, 윤리 규범, 사회적 의사소통 등에서도 유의미한 향상이 관찰되었다. 이에 미디어리터러시 교육프로그램의 중요성을 명확히 제시하며, 유아교육 분야에서 미디어리터러시 교육의 필요성을 시사한다. 이 프로그램은 유아들의 미디어 관련 능력을 향상하는 데 상당히 유용하며, 유아들이 미디어 환경에서 안전하게 자신을 표현하고 정보를 올바르게 사용하는 방법을 배우는 데 효과가 있었다.

V. 논의 및 결론

본 연구에서는 유아를 대상으로 5단계 순환학습기반 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하여 미디어리터러시 역량 변화를 탐색하는데 목적이 있다. 유아기 교육은 유아가 즐겁게 학습하는 과정(learning as joy)에서 스스로 지식을 발전시킬 수 있도록 지원하는 교육(Saracho, 2012)으로 이루어져야 하며, 유아기 교육프로그램은 다양한 활동을 통해 학습을 형성할 수 있도록 교육 목적, 내용, 학습 방법, 평가를 연계하여 경험할 수 있도록 구성되어야 한다(Haugland & Wright, 1997). 5단계 순환학습을 기반으로 개발한 교육프로그램

이 미디어 사용 방법에 대한 교육을 넘어, 유아의 미디어 환경에서 안전하고 효과적으로 미디어를 활용할 수 있는 역량을 키우는 데에 도움이 될 것이다. 유아의 발달단계 이론을 참고하면, 누리과정 교육 대상인 만 3세 ~ 5세 유아를 위한 미디어리터러시 교육 방안 및 커리큘럼은 일상생활 속 미디어 경험·놀이를 통한 자기통제성 발달·상호작용에 초점을 맞추어 설계할 필요가 있다. 기존의 유아 대상 미디어리터러시 교육프로그램을 살펴보면 만 3세 ~ 5세 유아의 발달단계와 미디어 경험을 충분히 고려하지 못하였다는 한계를 지닌다(조재희, 이재은, 정선임, 2021). 따라서, 유아들의 미디어리터러시 수준 향상과 안전한 미디어 환경 조성을 위해서는 더욱 다양한 콘텐츠와 방법론이 필요할 것이며, 교육프로그램의 지속적인 개발과 평가가 이루어져야 할 것을 시사한다.

본 프로그램의 교수학습 방법으로는 Gallenstein(2003)이 제시한 5단계 순환학습 모델을 활용하였다. 이 순환학습 모델은 학습 단계의 순환과 반복이 이루어지기 때문에 지식의 구성에 그치지 않고 자신이 구성한 지식을 적용하는 과정을 경험할 수 있었으며, 이는 유아 미디어리터러시 교육에 큰 장점으로 작용하였다(오인정, 김지현, 2019). 이러한 결과는 순환학습모델이 미디어리터러시 능력에 긍정적인 효과를 미치는 것으로 김준희(2019), 박나리와 이소현의 연구(2012) 결과를 뒷받침하고 있다. 또한 선행연구들은 회기 간 연계성 없이 미디어 제작 활동을 구성하거나 이미 정해진 방식으로 교육을 제공하는 미디어의 기능만을 강조하는 단기 활동에 중점(김준희, 2019)을 두었지만, 이 프로그램은 순환과 반복 학습안에서 유아들이 지식을 구성하고 수정하여 개념을 형성할 수 있도록 구성되어 기존의 미디어리터러시 교육 연구들과 차별화된다. 유아들은 순환학습 모델의 다섯 가지 단계(참여, 탐색, 설명, 확장, 평가)에 따라 구성된 프로그램에 참여하며, 이를 통해 일상생활의 문제에 대한 다양한 문제해결 방법을 찾고, 이를 현실에 적용하는 과정을 경험하게 된다. 이러한 접근은 미디어리터러시 능력의 발전을 촉진하며, 유아들이 문제해결 능력과 미디어리터러시 능력을 키

우는 긍정적인 결과가 있었다(Levin, 2013). 이로써 본 프로그램은 단순한 미디어리터러시 교육을 넘어서, 순환학습모델과 연계된 방법으로 유아들이 지식을 구성하고 수정하며 개념을 형성할 수 있는 기회를 제공(장숙현, 김지현, 2017)하고, 회기 간의 연계성을 강조하여 실제 유아들에게 긍정적인 변화를 끌어냈다는 점에서 의미가 있다.

본 연구는 미디어리터러시 역량으로 미디어를 통해 직접 타인과 소통하고, 자신을 표현하고, 정보를 공유하는 과정들이 사회참여로 이어지는 사회적 의사소통 능력 등을 제안(전경란, 2015)한 연구에서처럼 미디어 교육이 미디어 관련 역량뿐만 아니라, 유아의 미디어 환경에서 안전하고 효과적으로 미디어를 활용하는 능력을 키우는 데 도움이 될 수 있음을 강조한다. 미디어 환경은 지속해 변화하고 발전하고 있으며, 유아들은 이러한 변화에 대비하고 대응할 수 있는 능력을 길러야 한다(정현선, 2018). 미디어리터러시 교육은 이러한 미디어 환경에서 유아들이 안전하게 미디어를 활용하고, 비판적으로 판단할 수 있는 역량을 기를 수 있게 도와준다(Livingstone & Haddon, 2011). 한편, 유아들의 미디어리터러시 수준을 향상시키기 위해서는 다양한 콘텐츠와 방법론이 필요하다(황치성, 2015). 미디어 환경은 다양한 형태의 미디어로 가득 차 있으며, 유아들은 이러한 다양한 미디어를 이해하고 활용할 수 있어야 한다(이지혜, 2017). 따라서, 미디어리터러시 교육프로그램은 다양한 미디어 형태와 주제를 다루며, 유아들이 다양한 경험을 쌓을 수 있도록 지원해야 한다. 마지막으로, 교육프로그램의 지속적인 개발과 평가가 중요하다. 미디어 환경은 지속적으로 변화하고 발전하고 있으며, 이에 대응하기 위해서는 교육프로그램을 지속적으로 개선하고 평가해야 한다(Martens, 2010). 또한, 다양한 교육 방법과 전략을 도입하여 미디어리터러시 교육의 효과를 극대화할 수 있도록 노력해야 한다.

본 연구는 유아 수준에 맞는 미디어리터러시 교육 내용과 방법을 선정하여 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고, 실제 교육 현장에 적용하여 유아의 미디어리터러시 변화를 중심으

로 효과를 탐색한 결과, 유아의 미디어리터러시 수준이 향상되는 긍정적인 변화로 프로그램 적용 가능성과 효과를 확인하였다는 점에 의의가 있다.

유아의 미디어리터러시 교육의 중요성을 확인하고, 5단계 순환학습기반 유아 미디어리터러시 교육프로그램의 유효성을 입증하였다. 미디어 관련 역량 향상은 유아들이 안전하고 효과적으로 미디어를 활용하고, 미디어 콘텐츠를 비판적으로 평가할 수 있는 능력을 기를 수 있게 도와주며, 디지털 시대의 미디어리터러시 역량을 구축하는 데 큰 도움을 준다. 따라서, 유아교육 현장에서 미디어리터러시 교육을 강화하고, 유아들이 안전하게 미디어를 활용할 수 있는 능력을 키우는 데 중요한 역할을 한다. 미디어 환경은 지속적으로 변화하므로 미디어리터러시 교육프로그램의 지속적인 개발과 평가가 필요하다. 새로운 미디어 형태 및 동향에 대응하고, 교육 효과를 높이기 위해 지속적인 연구와 발전이 이루어지기를 기대한다.

본 연구의 제한점과 후속 연구의 제언점은 다음과 같다. 첫째, 본 연구는 특정 유치원의 한 학급 20명 대상으로 진행하였다. 따라서 후속 연구에서는 폭넓은 대상으로 프로그램을 실시하고 집단 간의 차이를 통해 효과를 알아볼 필요가 있다. 둘째, 순환학습 단계에 따라 다양한 교수·학습 방법이 교사에게 요구되므로 미디어리터러시 교육의 중요성이 강조되고 있다. 교사연수 프로그램을 통해 교사의 미디어리터러시 역량과 교수 방법을 발전시킬 수 있도록 교사대상 미디어리터러시 프로그램이 연구될 것을 제언한다. 셋째, 미디어리터러시 능력은 단기 교육으로 이루어지는 것이 아니다. 미디어 환경은 계속해서 발전하기 때문에 미디어리터러시 교육과 프로그램이 지속적으로 연구되어야 함을 제언한다.

참고문헌

- 강은진 (2004). 유아 미디어 리터러시교육 프로그램의 개발 및 적용. 성균관대학교 대학원 박사학위논문.

- 강은진, 현은자 (2004). 유아 미디어 리터러시 교육 프로그램의 개발 및 적용. 아동학회지, 25(6), 69-87.
- 강은진 (2021). 아동권리측면에서 바라본 유아 미디어 이용과 교육. 육아정책포럼, 69, 15-22.
- 교육부, 한국청소년정책연구원. (2021). 2022 개정 교육과정의 미디어리터러시교육 강화방안. 세종: 교육부, 한국청소년정책연구원.
- 교육부, 보건복지부. (2019). 2019 개정 누리과정 현장지원자료. 세종: 교육부, 보건복지부.
- 권성호, 김성미 (2011). 소셜미디어 시대의 디지털리터러시 재개념화: 켄킨스의 '컨버전스'와 '참여문화'를 중심으로. 미디어와 교육, 1(1), 65-82.
- 권지혜 (2017). 미디어리터러시 인식 검사 도구 개발 및 타당화 연구. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 김낙홍, 이은정 (2022). 놀이 중심 유아 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구. 한국어린이미디어학회 춘계학술대회 자료집, 6, 102-106.
- 김수영, 김수임, 정정희 (2010). 영유아 프로그램 개발과 평가. 파주: 양서원.
- 김수정 (2016). 부모의 양육행동, 미디어 사용 유형, 유아의 정서 및 행동 문제의 구조관계. 육아정책연구, 10(1), 73-93.
- 김승희 (2015). (교수-학습 모형과 방법을 활용한) 유아과학교육. 서울: 학지사.
- 김아미 (2019). OECD 학습 나침반 2030: 변혁적 역량과 민주시민교육의 접점. 경기도교육연구원 연구보고서.
- 김양은 (2000). 미디어 환경변화에 따른 미디어 교육에 관한 연구 한국의 미디어 교육 실태 모색. 중앙대학교 대학원 박사학위논문.
- 김양은 (2007). 미디어 교육 교육과정 모델 구성에 관한 연구. 한국언론정보학보, 37(1), 73-99.
- 김양은 (2009). 디지털 시대의 미디어 리터러시. 서울: 커뮤니케이션북스.
- 김준희 (2019). 순환학습기반 수과학 통합 유아 목공놀이 프로그램 개발 및 효과. 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 김창숙, 이선혜, 김은아 (2021). STMPE를 활용한 놀이 지원이 유아의 디지털 리터러시 능력에 미치는 영향. 한국열린유아교육학회 학술대회 논문집, 11, 193-200.
- 문혜성 (2003). 2주제: 연령별 발달특성에 따른 미디어교육의 방안과 교육기관 내 미디어교육의 필요성. 한국언론학보, 2003, 28-67.
- 박나리, 이소현 (2012). 순환학습모형에 따른 유치원 수학활동의 교육과정 수정이 통합된 장애 유아의 수학능력에 미치는 영향. 유아교육연구, 32(6), 53-82.
- 박정아, 현은자 (2018). 유아의 스마트폰 과의존, 유아의 공격성, 어머니의 양육스트레스, 어머니의 스마트폰 중독 경향성의 구조적 관계 분석. 어린이문학교육연구, 19(2), 219-248. <https://doi.org/10.22154/JCLE.19.2.9>
- 변숙자 (2021). 초·중·고 교사의 미디어 리터러시 교육 수행 양상 및 인식 분석. 학습자중심교과교육연구, 21(13), 149-167. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2021.21.13.149>
- 송수연 (2019). 5E 순환학습모형을 활용한 유아과학교육 프로그램 개발 및 적용. 광주대학교 대학원 박사학위논문.
- 송수연, 김승희 (2019). 5E 순환학습모형을 활용한 유아과학교육프로그램 개발. 유아교육연구, 39(6), 93-121. <https://doi.org/10.18023/kjece.2019.39.6.005>
- 시청자미디어재단 (2023). 씨앗별 유아 미디어교육 교수 학습지도안. 서울: 방송통신위원회.
- 안정임 (2007). 미디어교육과 미디어 리터러시. 미디어교육 종합자료집 2: 미디어의 활용. 방송통신위원회, 10-27.
- 안정임 (2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어 리터러시 수준 비교 연구. 학습과학연구, 7(1), 1-21.
- 여성가족부. (2011). 유아를 위한 미디어 교육(교사용): 미디어와 함께 건강하게 살아가요. 세종: 여성가족부.
- 오인정 (2019). 유아교사의 자연물 수학활동 증진을 위한 순환학습기반 교사 교육프로그램의 개발 및 효과. 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 오인정, 김지현 (2019). 자연물 수학활동 증진을 위한 순환학습기반 교사 교육프로그램이 유아교사에게 미치는 효과 연구. 인간발달연구, 26(3), 17-50. <http://doi.org/10.15284/kjhd.2019.26.3.17>
- 오지향 (2018). 음악교과에서 미디어 리터러시 교육의 필요성과 역할 강화 방안. 미래음악교육연구, 3(1), 27-48. <http://doi.org/10.36223/jnafme.2018.3.1.002>
- 위성백, 백성혜 (1997). 초등학교 과학수업에서 순환학습 모형의 적용이 과학 개념과 탐구능력 및 흥미, 태도에 미치는 영향. 초등과학교육, 16(1), 11-24.
- 유원진 (2020). 머신러닝 플랫폼을 활용한 AI교육프로그램 개발. 대구교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 육아정책연구소 (2021). 안전하고 즐겁게 유아 미디어교육 프로그램. 서울: 시청자미디어재단.
- 이경민 (2001). 상호작용적 교수법에 의한 과학교육이 유아의 과학적 개념·탐구능력·태도에 미치는 효과. 유아교육연구, 21(4), 261-284.
- 이상희, 오세니 (2016). 유아기 미디어 이용이 초등학교 적응에 미치는 영향: 사회적 유능감의 매개효과. 한국어린이미디어학회, 18(2), 89-108. <http://doi.org/10.21183/kjcm.2019.6.18.2.89>
- 이순복 (2021). 놀이중심 유아교육과정의 계획, 실행, 평가의 이론과 실제에 대한 탐색. 아동교육, 30(1), 139-155. <http://doi.org/10.17643/KJCE.2021.30.1.07>
- 이재은 (2016). 유아미디어 교육에 관한 연구동향 분석. 한국어린이미디어학회, 15(4), 49-72. <http://doi.org/10.21183/kjcm.2016.12.15.4.49>
- 이정환, 김지영 (1996). 유아교육 기관에서의 비형식적 아동평가의 운영실태 조사. 서울: 한국어린이육영회.
- 이지혜 (2017). 사회과학교육의 디지털 시민성에 대한 연구.

- 학습자중심교과교육연구, 17(1), 21-39.
<http://doi.org/10.22251/jlcci.2017.17.1.21>
- 장숙현, 김지현 (2017). 순환학습모델에 기반한 유아 식생활 프로그램이 영양지식, 식행동, 과학과정기술, 과학적 태도에 미치는 효과. *한국보육학회지*, 17(4), 91-119.
<http://doi.org/10.21213/kjcec.2017.17.4.91>
- 전경란 (2015). 미디어리터러시의 이해. 서울: 커뮤니케이션 북스.
- 전형 (2021. 2. 19). 미디어 리터러시, 우리 모두에게 중요합니다. 대한민국 정책 브리핑. <https://www.korea.kr/briefing/policyBriefingView.do?newsId=148883920>에서 2023년 5월 20일 인출
- 정정희, 박운배 (2004). 순환학습 모형을 활용한 과학 교수법이 유아들의 창의성과 과학적 문제해결력에 미치는 효과. *아동학회지*, 25(3), 1-14.
- 정현선 (2018). 초등 국어 교과서에 반영된 미디어 리터러시 학습 내용에 대한 비판적 고찰: 3·4학년군 1학기 교과서를 중심으로. *한국초등국어교육*, 65, 191-223.
<http://doi.org/10.22818/jeke.2018..65.191>
- 조재희, 이재은, 정선임 (2021). 유아 대상 미디어 리터러시 교육 방안 및 커리큘럼. 서울: 한국언론진흥재단.
- 최연철 (2009). 유아가 찍은 사진에 귀 기울이기. *열린유아교육연구*, 14(2), 217-237.
- 한국언론진흥재단 (2017). 미디어리터러시 실천 가이드(5종). 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국언론진흥재단 (2020). 어린이미디어이용조사. 서울: 한국언론진흥재단.
- 한국지능정보사회진흥원 (2020). 2020년 스마트폰 과의존 실태조사. 대구: 한국지능정보사회진흥원.
- 황치성 (2015). 미디어리터러시가 창의적 사고 및 21세기 핵심역량에 미치는 영향. *사이버연구*, 9(1), 23-31.
- Atkin, J. M., & Karplus, R. (1962). Discovery or invention?. *The Science Teacher*, 29(5), 45-51.
- Burns, T., & Gottschalk, F. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children*. Paris: Educational Research and Innovation, OECD Publishing.
- Chaille, C., & Britain, L. (2005). 유아과학교육의 구성주의적 접근[The young child as scientist: A constructivist approach to early childhood science education]. 이종희, 김선영 (공역). 경기: 교육과학사. (원본 발간일, 1997)
- Craggs, C. E. (1992). *Media education in the primary school*. London: Routledge.
- Dewey, J. (1933) *How we think: A restatement of the relation of reflective thinking to the educative process*. Boston, MA: D.C. Heath & Co Publishers.
- Ergin, I., Kanli, U., & Ünsal, Y. (2008). An example for the effect of the 5E model on the academic success and attitude levels of students': "Inclined projectile motion". *Journal of Turkish Science Education*, 5(3), 47-59.
- Gallenstein, N. L. (2003). *Creative construction of mathematics and science concepts in early childhood*. Olney, MD: Association for Childhood Education International.
- Hart, A. (1997). Textual pleasures and moral dilemmas: Teaching media literacy in England. In R. Kubey (Ed.), *Media literacy in the information age* (pp. 199-211). New Brunswick, NJ: Transaction.
- Haugland, S. W., & Wright, J. L. (1997). *Young children and technology, A world of discovery*. MA: Allyn and Bacon.
- Hill, S. (2004). *Mapping multiliteracies: children of the new millennium report of the Research Project 2002-2004*. University of South Australia & South Australian Department of Education and Children's Services
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity. *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.
<http://doi.org/10.1111/j.1744-6570.1975.tb01393.x>
- Levin, D. E. (2013). *Beyond remote-controlled childhood: Teaching young children in the media age*. Washington DC: NAEYC.
- Livingstone, S., & Haddon, L. (2011). *EU kids online II: A large-scale quantitative approach to the study of European children's use of the internet and online risks and safety*. London: Sage Publications.
- Llewellyn, D. (2002). *Inquire within: Implementing inquiry-based science standards*. Thousand Oaks, CA: Corwin Press.
- Martens, H. (2010). Evaluating media literacy education: Concept, theories and future direction. *Journal of Media Literacy Education*, 2(2), 1-22.
- Messaris, P. (1994). *Visual literacy: Images, mind, & reality*. Boulder, Colorado: Westview Press.
- OECD. (2021). *21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world*. Paris: PISA, OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/a83d84cb-en>
- Office of Communication(Ofcom) (2004). *Strategies and priorities for the promotion of media literacy: A statement*. London: Ofcom.
- Saracho, N. O. (2012). *An integrated play-based curriculum for young children*. New York, NY: Routledge.
- Türkmen, H., & Topkaç, D. D. (2015). Effects of learning cycle model in preschool kids learning of the growth of plant. *Participatory Educational Research*, 2(3), 32-42. <http://doi.org/10.17275/per.15.31.2.3>