

중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램 개발과 적용 사례*

A Case Study on Developing and Implementing a Media Literacy Program for Middle School Students

1차원고접수: 2024.04.24. 수정원고접수: 2024.05.29. 최종게재결정: 2024.06.23.

박정미¹ · 김혜경² · 어윤경³

¹공주대학교 교육학과, 박사과정

²공주대학교 교육학과, 박사

³공주대학교 교육학과, 교수

Park, Jungmee¹

Kim, Haekyoung²

Au, Yunkyung³

^{1,2,3}Dept. of Studies, Kongju National University

국문초록 본 연구는 중학생 대상으로 미디어리터러시 교육프로그램을 개발·적용하여 중학생의 미디어 역량에 유의한 변화가 있는지 살펴보는 데 목적이 있다. 급변하는 미디어 환경에서 미디어리터러시에 대한 이해와 역량은 새로운 시민성과 기본적인 소양으로 그 중요성이 강조되고 있다. 특히 디지털 원주민으로 불리는 중학생들은 거짓 정보와 혐오 콘텐츠에 많이 노출되고 있어, 이를 비판적으로 이해하고 효과적으로 활용할 수 있도록 돕는 미디어리터러시 교육이 필수적이다. 이론적 고찰 및 문헌연구를 분석하고 요구도 조사를 실시하여 C시에 위치한 중학교 1학년 20명을 대상으로 2023년 4월부터 6월까지 주 1회 총 7회에 걸쳐 적용하였다. 6가지 세부역량을 적용하여 프로그램을 개발한 후 프로그램 적용 전·후의 변화를 검증하기 위해 동일한 대상 또는 집단에 대한 반복측정 분산분석을 사용하였고 수업 활동지와 관찰일지를 통하여 질적분석 하였다. 그 결과, 모든 세부역량(미디어 이해, 자기 조절, 비판적 이해, 사회적 의사소통, 자아 표현, 윤리 및 규범)에 유의한 변화가 나타났고 중학생들의 인식과 태도에도 긍정적인 반응을 볼 수 있었다. 따라서 미디어리터러시 교육프로그램이 중학생의 미디어리터러시 역량을 높이는 데 도움을 줄 수 있으며 미디어 환경의 위험에 잘 대처하고 주도적인 이용자가 되기 위해서는 미디어의 발전 속도와 학습자의 수준을 고려한 균형 있는 교육프로그램이 지속적으로 개발되어야 한다.

주요어 중학생, 미디어, 미디어리터러시, 교육프로그램

Abstract The purpose of this study is to develop and implement a media literacy education program for middle school students that examines significant changes in media competence. The importance of understanding and competency in media literacy has been emphasized in the rapidly changing media environment. In particular, middle school students are exposed to a lot of hateful content. Thus, it is essential to provide middle school students with media literacy education that they can understand and utilize critically. After conducting a needs assessment through a theoretical review and literature review, the program was applied to 20 first-year middle school students in C city from April to June 2023, once a week for a total of seven sessions. After developing the program by applying six competencies, repeated measures analysis of variance for the same group was used to verify the changes before and after the program, and qualitative analysis was conducted through class activity sheets and observation journals. The results showed significant changes in all competencies and positive responses in students' perceptions and attitudes. Therefore, this study can help middle school students improve their media literacy competencies, and a balanced education program that considers media and learners should continue to be developed.

Keywords middle school, media, media literacy, education programs

I. 서론

1. 연구 필요성 및 목적

현재 우리는 미디어를 통해 배우고 소통하며 사회·

문화를 형성하며 살아가고 있다. 미디어가 대부분을 차지하는 우리의 일상엔 그야말로 미디어의 틀 속에서 살아가고 있다고 해도 과언이 아니다. 지속적으로 발전하는 미디어 환경은 단순한 기기의 변화가 아니라, 사회·문화적 환경을 총체적으로 변화시키기 때문에 인

* 이 논문은 2023년 한국인간발달학회 추계학술대회 포스터논문을 확장한 것임.

Corresponding to 어윤경 (Au, Yunkyung)

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

Copyright © 2024 The Korean Association of Human Development. All rights reserved.

간을 둘러싼 미디어 환경을 제대로 이해하고 올바르게 대처해야만 한다. 편리해진 스마트 환경으로 다양한 통로를 통해 정보를 쉽게 얻을 수 있으나 정보의 다양성만큼이나 내용의 질과 정확성은 확신할 수 없게 되었다. 이는 결국 수용자의 자의적 판단을 통해 정보의 적절성과 타당성을 판단해야 하는 미디어 환경이 조성됐다고도 볼 수 있을 것이다(김계숙, 김현배, 2004).

급격하게 변화하는 미디어 환경 속에서 갖추어야 할 태도나 소양은 현대사회의 필수 역량이며, 미디어를 비판적으로 바라보고, 이해하고, 능동적인 자세로 이용하며, 더 나아가 창의적으로 미디어 콘텐츠를 구성하며 제작할 수 있는 능력을 포괄하는 개념을 미디어리터러시라고 한다(강진숙, 2005; 김양은, 2009; 허영주, 2014). 이러한 역량은 미디어를 많이 사용하고 적응한다고 해서 저절로 발전되는 것이 아니라 각 연령의 특성에 맞는 체계적인 교육이 적절히 이루어져야 가능한 것이다.

디지털 기기 보급 및 비대면 교육 확산 등에 따라 디지털 미디어 환경에서의 학생의 리터러시에 대한 우려와 관심이 증대되고 있다(정현선, 장은주, 2021). 많은 청소년들은 무분별한 미디어 사용으로 사회적 관계형성과 의사소통, 개인의 정서적 사고가 발달하지 못하는 경우가 발생하고 있다. 청소년들은 가족이나 또래의 사회적 관계 형성을 위한 의사소통이나 개인의 정서발달보다는 게임과 인터넷 사용으로 여가를 보내고 있으며, 인성 교육이 현실적으로 불가능하게 됨에 따라 사회성 함양과 구성원 간의 의사소통 발달, 개인의 정서적 발달이 부족한 상태로 성장하고 있다. 이와 같은 현상들로 청소년의 범죄나 학교 부적응, 우울증, 과도한 스트레스, 왕따, 자살 등의 사회적 문제로 이어지고 있는 것이 우리의 현실이다(배상률, 이창호, 김남두, 2021).

교육부(2022)에서는 지속적으로 진화하는 디지털 환경의 기회와 위협에 대해 균형 있게 이해하고 대처하며 책임 있게 참여할 수 있는 사람을 미래 인재상으로 제안하였고, OECD에서는 미래 사회를 불확실한 사회로 보고 있으며, 디지털 환경에서 어린이·청소년을 위해 정서적 안정, 학습에서 놀이의 중요성과 위험 부담의 필요성을 강조하였다. 또한 “읽기 방식이 디지털 및

영상문화 기반으로 확대됨에 따라 다양한 인터넷 정보를 정확하게 파악하고 비판적으로 분석·평가하며 문제를 해결하는 능력이 중요”하게 부각되었다(정현선, 장은주, 2021; OECD, 2021). 국외에서도 1960년 이후부터 미디어리터러시가 점진적으로 발전해 왔으며 어린이, 청소년, 성인 등 다양한 계층을 대상으로, 미디어로 인해 발생하는 위험에서 보호하고 기술을 습득하며 비판적으로 가르치는 데 관심을 두었다. 미디어 및 정보 활용 능력(Media and Information Literacy, MIL)을 소셜 미디어, 디지털 채널, 전자 뉴스 사이트 등 광범위하게 발전하고 있는 미디어 환경의 사회적 필수 능력으로 보았으며 차세대는 다양한 형태의 미디어와 상호작용하는 방법을 인식하고 전달하며 생산할 책임이 있기 때문에 더욱 중요하다고 강조하였다(Reem, 2022).

그러나 같은 세대에서도 미디어의 사용 능력, 경제적인 문제, 주변 환경이나 문화 등에 따라 미디어 격차가 크게 벌어지고 있으며 이것은 현재 우리의 삶을 살아가는 기본적 소양의 격차를 심화시킨다. 미디어리터러시는 지속적으로 진화하는 디지털 환경에서 비판적 사고와 시민적 역량을 갖추고 디지털 환경에서 제공되는 기회에 차별 없이 접근하여 혜택을 누리고, 디지털 환경으로 인해 야기되는 위험에 대해 대비할 수 있는 시민적 힘을 기르기 위해 유엔을 비롯한 국제사회가 각 국가에 권고한 어린이와 청소년의 학습 권리이다(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021).

미디어리터러시가 미래 사회의 핵심역량으로 제시된 만큼 본 연구에서는 중학생들의 수준과 특성을 고려한 미디어리터러시 교육프로그램 사례를 통해 프로그램을 설계하여 적용 후 변화를 보고자 한다. 미디어 도구를 활용한 기술 중심의 교육이 아니라 핵심역량 구성요소인 미디어 이해, 자기 조절, 비판적 이해, 사회적 의사소통, 자아 표현, 윤리 및 규범에 맞게 설계하여 학습자의 삶에 이해를 돕는 교육이자 사회에 적응하고 주도적으로 미디어를 사용하는 교육을 지향하고자 한다.

디지털 환경에서 어린이와 청소년들이 비판적으로 미디어 정보를 읽어내고 합리적인 의사소통을 하며 사회에 참여할 수 있는 시민적 권리를 기르는 미디어리터

리시 교육을 위해 2022 개정 교육과정의 총론 및 교과 교육과정에서 미디어리터러시 교육 내용을 체계적으로 반영하고, 학교 급별 실행 방안을 다양하게 제시해야 한다고 하였다(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021). 미디어리터러시가 청소년의 미래 인재상에 필수적인 요소로 강조되면서 다양한 주제의 미디어리터러시 교육 사례를 살펴볼 수 있다. 박샘, 고연주와 이현주의 연구(2020)에서는 중학교 3학년 124명을 대상으로 과학기술 분야 6가지(신재생 에너지, 자율주행, CCTV, 플라스틱의 활용, 유전자 조작, 식품 첨가물)의 주제 중 한 가지를 선택하여 학생들의 생각을 영상으로 제작하였다. 영상제작 활동을 통한 수업 효과를 탐색하기 위해 수업 전, 후에 미디어리터러시 측정 검사지를 실시하였고 그중 24명을 선정하여 면담을 하였다. 과학기술 관련 사회쟁점(SocioScientific Issues, SSI)수업에 참여한 학생들은 미디어리터러시의 비판적 이해, 활용과 표현, 관용성, 참여성, 공공성 모두 유의미한 향상을 보이며 긍정적인 효과를 얻을 수 있었다. 김혜경, 김지원과 어윤경(2023)은 중학생 1학년 50명을 대상으로 미디어리터러시 교육의 필수요소인 팩트체크를 활용하여 카드 뉴스 제작 교육을 실시하였고 교육 전, 후에 미디어리터러시 인식 여부를 알아보기 위해 설문조사를 하였으며 그중 5명을 선정하여 포커스 그룹 면담을 실시하였다. 그 결과 중학생의 커뮤니케이션의 능력을 향상시키고 미디어 환경의 변화와 비판적 사고 필요성을 인지하여 능동적인 참여자로 발전할 수 있다는 점이 확인되었다. 나아윤의 연구(2023)는 미술 교과를 중심으로 타 교과와의 성취기준 연계를 통해 미디어리터러시 융합 교과 수업지도안을 개발하였다. 중학교 개정 교과서 5종을 선별하여 관련된 학습 활동을 분석한 결과, 미술 분야는 주로 시각 문화 속에서 텍스트의 의미를 이해하고 표현하는 측면에서 다루지고 있었고 미디어리터러시의 비판적 이해와 창의적 생산과 관련됨을 알 수 있었다. 소셜미디어리터러시 교육 효과에 관한 연구를 한 박윤미의 연구(2022)에서는 초등학교 6학년 81명을 대상으로 소셜미디어리터러시 핵심역량인 접근과 이용, 사회적 연결, 디지털 윤리, 시민적 실천을 도출하여 6

차로 개발하였으며 교육 전, 후로 설문조사를 시행하여 집단 간 평균 비교를 알아보았다. 연구 결과, 비교집단에 대해 처치집단에서 유의미한 차이를 도출하며 효과가 있는 것으로 나타났다. 박희현의 연구(2017)에서는 애니메이션 제작을 통해 미디어리터러시 교육프로그램 개발을 목표로 방향을 제시하였다. 중학생 79명을 대상으로 미디어 접근역량 강화, 창의적 제작 역량 강화, 비판적 이해력 함양, 사회적 소통 역량 강화를 애니메이션 제작 3단계에 맞게 프로그램을 설계하여 여름 캠프를 통해 적용하였다. 그 결과, 다양한 디지털 미디어 제작 도구에 대한 흥미가 높아졌으며 애니메이션 제작에 대한 관심도가 증가하였고 비판적 분석 능력의 향상과 사회적 소통 능력 증진을 기대할 수 있었다.

이상 살펴본 바와 같이 미디어리터러시 교육은 교과 교육과정과 연계하여 세부역량을 기반으로 구성되어 있으며 다양한 매체와 미디어를 활용하여 미디어리터러시 교육프로그램이 설계되었다. 프로그램 적용 전과 후를 비교해 본 결과 미디어리터러시 역량에 유의미한 변화를 확인할 수 있었다. 또한, 그동안의 연구들에서는 미디어리터러시 자체를 다루는 연구는 없었으며 체험이나 제작 영역에만 치중되어 있는 문제점을 파악하여 가짜 뉴스, 사이버 윤리 캠페인, 환경 보호 공익 광고 단원을 구성하여 교과 간 융합적 접근을 통해 미디어 역량을 증진하고자 하였다.

중학생은 미디어 과몰입의 위험성을 인지하고 스스로 조절하는 능력이 필요하며 자신의 생각과 감정을 미디어로 표현하여 폭넓은 미디어 향유의 기회를 경험할 수 있어야 한다. 또한 사회적 문제에 관심을 가지고 참여하며 타인과의 소통을 통해 다양한 의견을 수용할 수 있어야 한다.

따라서 본 연구는 중학생 대상 미디어리터러시 교육이 미디어 환경의 필수 역량인 미디어리터러시 능력을 향상시킬 것으로 보고, 같은 계층 안에서 일어나는 디지털 격차 또한 줄이는 데 도움을 줄 수 있을 것으로 기대한다. 이를 바탕으로 중학생의 미디어리터러시 세부 역량을 파악하여 특성에 부합하는 교육프로그램을 개발하고, 현장에 적용하여 그 적절성을 평가하고자 한다.

2. 연구 문제

- 연구문제 1. 중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램은 어떻게 구성되어야 하는가?
- 연구문제 2. 중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램을 적용한 결과, 미디어리터러시 역량에 유의한 변화가 나타났는가?

II. 연구 방법

1. 연구대상

출생 시기부터 성장 과정까지 디지털 기기의 보편적 사용에 따른 디지털 문화에 익숙한 진정한 ‘디지털 원주민’(교육부, 한국청소년정책연구원 연구보고서, 2021)이라는 현재 10대 청소년을 선정하였다. 디지털 네이티브인 중학생들의 일상은 디지털 미디어 환경에서 이루어지기 때문에 미디어는 중학생들의 학습에도 많은 영향을 미친다(김아람, 김아미, 2020). 그중에서도 중학교 1학년은 자유학기제를 진행하고 있어 학교 교육 과정이 유연하기 때문에 디지털 네이티브의 미디어 경험과 다양한 사례를 들을 수 있어 중학교 1학년을 선정하게 되었다(김아람, 김아미, 2020). 본 연구는 C시에 위치한 중학교 1학년 20명(남학생 10명, 여학생 10명)을 대상으로 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하여 2023년 4월부터 6월까지 주 1회 총 7회에 걸쳐 수업을 적용하였다. 학생들은 자발적으로 지원하였으며 미디어리터러시에 대한 교육을 받은 경험은 없었고, 동영상 촬영 및 편집 프로그램을 사용한 학생이 4명 정도 있었다. 미디어 환경의 이해와 정보를 비판적으로 바라보고 습득하는 능력이 부족한 편이며, 다양한 미디어 경험보다는 주로 스마트폰만 사용하는 학생들이 대부분이었다. 연구대상인 중학교 1학년은 미성년자임으로 법적대리인에게 연구의 목적과 내용을 상세히 작성한 동의서를 배부하여 동의를 얻었다. 또한 학생들에게도 연구의 목적을 자세히 설명하고 참여에 대한 동의를

구하여 연구를 진행하였다.

2. 연구도구

1) 중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램 개발

본 연구는 중학생을 대상으로 미디어리터러시 교육 프로그램 개발을 하기 위해 해당 학교 내 5년 이상 경력을 가진 현직 교사 중에서 중학교 1학년 학생들의 환경과 성향을 가장 잘 파악하고 있는 담임 교사 5명을 선정하였다. 미디어리터러시에 관한 요구와 의견을 질문지를 통해 파악하였고 이론적 고찰과 문헌연구, 기존 교육프로그램의 다양한 연구를 통해 미디어리터러시의 ‘미디어 이해’, ‘자기 조절’, ‘비판적 이해’, ‘사회적 의사소통’, ‘자아 표현’, ‘윤리 및 규범’과 같은 6가지 핵심역량을 구성한 후 프로그램을 적용하였다. 미디어리터러시의 개념을 핵심역량과 관련하여 정의를 분석한 정현선 등의(2016)를 토대로 ‘미디어 이해’, ‘자기 조절’, ‘비판적 이해’, ‘사회적 의사소통’, ‘자아 표현’, ‘윤리 및 규범’과 같은 6가지 세부역량으로 적용하여 표 1에 제시하였다. 수업의 차시와 요구도 조사를 고려하여 선행 연구의 세부역량 중에서 6가지를 선정하였으며, 자신의 미디어 이용 습관을 살펴보고 스스로 조절함의 필요성을 강조하고자 자기 조절을 역량으로 구분하였다. 프로그램 적용 전·후의 변화를 검증하기 위해 특정 중학생의 변화를 집중적으로 파악할 수 있는 단일집단 대상으로 반복측정 분산분석을 하였다. 검사도구는 32문항 중에서 학생들의 수준과 수업 내용을 고려하여 총 30문항으로 구성하고 자기보고식 설문조사로 5점 리커트(Likert)척도 전혀 그렇지 않다(1), 매우 그렇다(5)로 측정하도록 하였다.

(1) 교육프로그램 개발 방향

중학생들이 비판적으로 수용하고 주체적으로 이용할 수 있는 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하기 위해서 교사들의 요구도 조사와 문헌 고찰 및 선행 연구 분석하여 프로그램 개발 방향을 설정하였다.

표 1. 미디어리터러시 세부역량 구성요소

세부역량	문항 수	문항 예시
미디어 이해	5	• 나는 다양한 미디어의 특성과 기능을 파악한다. • 나는 다양한 미디어의 장·단점을 파악한다.
자기 조절	4	• 나는 미디어(TV, 스마트폰, 게임 등)를 이용하면서 나도 모르게 시간을 낭비한 적이 있다. • 나는 미디어(TV, 스마트폰, 게임 등)를 이용할 때 시간을 정하여 사용한 후 스스로 정리할 수 있다.
비판적 이해	6	• 나는 미디어가 세상에 대해 편견과 고정관념을 갖게 한다는 사실을 이해한다. • 나는 미디어 내용이 사람들의 개인적인 의견에 영향을 미친다는 사실을 이해한다.
사회적 의사소통	5	• 나는 관심있는 글이나 사진, 정보를 블로그나 SNS등에 올려 사람들과 공유한다. • 나는 사회적 문제(이슈)에 대해 관심을 가지고 참여한다(예, 게시판 작성, 댓글을 통한 기부 등).
자아 표현	4	• 나는 나의 생각을 사진이나 동영상으로 표현할 수 있다. • 나는 SNS를 통해 나의 생각이나 느낌을 표현할 수 있다.
윤리 및 규범	6	• 나는 미디어 속의 정보나 글이 나와 다른 의견일지라도 존중한다. • 나는 사진이나 영상을 미디어에 게시·공유할 때 다른 사람의 초상권을 지킨다.

미디어에서 나오는 내용을 읽고 해석하는 것에 그치는 것이 아니라 중학생 스스로가 미디어의 내용을 이해하고 파악하여 비판할 수 있으며 자신이 필요로 하는 미디어를 선택하여 주체적으로 이용하는 능력을 기르고자 한다. 권주만과 오치선(2007)은 교육내용의 선정은 학습자 간의 상호작용, 학습자의 능동적인 지식 형성 과정, 학습의 개별화를 고려하고 학생들의 생활과 관련성이 높은 사실과 문제 및 주제를 선정하여 학생들의 자기 주도적 탐구지향 학습이 가능하도록 내용을 설정하였다. 이러한 미디어의 기본 지식과 구체적인 활용 교육을 위한 교수설계를 하기 위해서 문혜성(2005)은 미디어리터러시 교육을 진행하는 교수자들이 자율적이고 창의적으로 자신들의 고유한 교육환경에 맞는 미디어 교수법을 개발해 토대를 마련해야 한다고 하였다.

미디어의 오남용이 두드러지는 시기인 동시에 주체적·능동적 프로슈머로서 사회참여, 정보획득, 소통, 여가선용을 위한 미디어 활용이 활발히 이루어지는 중·고등학생 연령대의 10대 청소년은(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021) 끊임없이 발전하는 미디어 시대를 살아가기 위한 미디어리터러시 역량을 더욱 필요로 한다. 미디어리터러시의 개념을 핵심역량과 관련하여 정의한 정현선 등의 연구(2016)를 토대로 6가지 세부역량을 구성하여 프로그램을 설계하고 적용하여 청소년의 긍정적인 미디어 이용 및 적응에 도움을 주고자 한다.

(2) 교육프로그램 구성

① 교육프로그램 목적 및 목표 설정

중학생을 대상으로 한 미디어리터러시 교육프로그램의 목표 및 목적은 미디어리터러시 세부역량에 맞게 수업을 구성하여 중학생들의 미디어 역량을 향상하는데 목적이 있다. 먼저 미디어리터러시 교육에 관한 선행 연구를 토대로 이론적 배경을 탐구하고 개념과 목표, 주제어와 관련된 연구 동향을 파악하여 학회, 논문, 단체, 정부 기관의 정책자료, 학교 교육 사례 등을 수집하여 분석하였다. 이러한 문헌연구를 통해 연구대상의 눈높이에 맞춘 학습 목표 및 활동을 제시하고 적용하였다. 선행 연구를 살펴보면 김양은(2009)은 기존 미디어교육 교재와 차별성을 확보하고 실제 교육현장에서 교과와의 연계로 활용 가능성을 고려하여 중학생용 미디어교육 교과서를 개발하고자 하였다. 박영원과 서은희(2019)는 성 정체감 형성 시기인 중학생들의 대인관계 능력과 미디어리터러시, 비판적 사고역량이 성지식, 성태도, 성행동에 미치는 영향을 분석하고 청소년들이 올바른 성지식과 성태도를 형성하여 변화하는 미디어 시대를 살아갈 수 있는 성교육 프로그램이 필요하다는 연구를 하였다. 또 김혜경 등의 연구(2023)에서는 카드뉴스 제작 교육사례를 중심으로 미디어리터러시 교육의 필수요소인 팩트체크를 활용하여 차세대 미디어리터러시 교육의 방향을 제시하였다. 국외 연구에서 Reem(2022)은 미디어와 정보 리터러시가 학생들의 가짜뉴스 탐지에 필요한 기술 습득에 영향을 살펴보는 데 목

적을 두고 이러한 교육이 학생들이 사실과 의견을 구별할 수 있으며 가짜 뉴스 확산을 막는 데 도움이 된다는 점을 밝혔다. 따라서 개발된 프로그램의 목표는 단순한 미디어의 기기를 활용한 기술 습득의 교육이 아니라 미디어를 활용하여 환경을 이해하고 무분별한 수용보다 비판적인 자세로 미디어를 이용하고자 한다.

② 교육프로그램 내용

교육부(2019)는 미디어리터러시의 개념을 ‘교육에 대한 21세기적 접근의 맥락’을 바탕으로 다양한 미디어 형식으로 된 메시지에 체계적으로 접근하고, 그 의미를 분석, 평가, 창조할 수 있는 능력으로 규정하면서 미디어리터러시와 학습자의 미래 사회적 삶의 긴밀한 연관성을 강조하고 있다(변숙자, 2021). 따라서 미디어리터러시 교육을 통해 사회를 바라보는 다각화된 시각을 기를 수 있으며 미디어의 다양한 교육 방법을 통해 내용이 구성될 수 있다. 프로그램 내용은 ‘교육화’하려는 것이 아니고 미디어의 내용에 대해 수용자가 비평하는 능력을 키우고 나아가 그들의 창의력을 토대로 프로그램 발달을 위한 제언을 할 수 있게 하려는 것이다. 특히 청소년들에게 있어 어떠한 미디어 역량이 이들의 성장 과정을 위해 필수적이다(문혜성, 2003).

미디어리터러시 교육 영역에서는 보다 새로운 접근 관점을 요구한다. 미디어리터러시는 미래 사회를 대비에 필요한 21세기 핵심역량 요소로 평가받고 있기 때문이다(NAMLE, 2014). 미디어의 발전은 미디어에 대한 인식의 변화를 가져옴으로써 미디어능력의 개념적 변화를 비롯한 미디어교육의 개념과 교육내용의 설계에도 영향을 주었다. 미디어교육에 어떻게 접근하고 어떻게 정의하는가에 따라 미디어교육의 목표와 내용은 변화될 수밖에 없기 때문이다(허영주, 2014). 따라서 중학생이 변화하는 사회를 이해하고 환경에 적응하며 원활한 의사소통이 이루어지기 위해서는 목적에 맞는 수업 내용이 구성되어야 하며 다양한 미디어를 활용하고 개인의 실생활과 관련된 학습 방법이 효과적인 도움을 줄 수 있다.

③ 교육프로그램 교수-학습 방법

미디어리터러시가 현재 사회를 살아가는데 필수 역량이지만 모든 대상, 모든 현장에서 동일한 교수법과 학습 방법이 이루어져선 안 된다. 교육대상에 따른 차별화된 교육 목적과 내용이 구성되고 대상의 적절한 학습 방법이 선택되고 활용되어야 한다.

현재 학교 내 미디어교육은 수행 교사 대상으로만 연구가 진행되어(정미정, 한찬희, 2013) 미디어 관련 교육에 대한 학생들의 경험과 목소리를 반영하지 못한 한계가 있다(허영주, 2014). 범교과 미디어교육은 생략되고 최소한으로 실시되었으며 주로 예시를 통한 설명식 수업이 이루어졌다(안화실, 2017).

청소년들에게 있어 미디어는 생활에 같이 공존할 뿐만 아니라, 더욱 넓어진 사회적 행동 반경 속에서 다양한 형태와 기능으로 이들의 일상에 통합된다(문혜성, 2003). 따라서 미디어를 올바르게 이해하고 사용하는 교육이 중요하며 일방적인 전달로 이루어진 전통적인 교수법이 아니라 같이 참여하고 경험하며 자신의 의견을 제시하고 다양한 측면으로 해결 방안을 모색할 수 있는 학습 방법이 필요하다. 이 시기에는 직접적인 참여를 통해 자신의 메시지를 공개적으로 토론해 보기도 하고 그 효과를 측정해 볼 수 있다(Rabius, 1999).

김동용, 채다영과 박수홍 연구(2023)의 교수·학습 방법에서는 학생들이 인공지능과 머신러닝 개념을 이해하고 문제를 제시 및 확인하며 자료 수집과 머신러닝 프로그램을 통해 해결한 도출하는 방법, 타인과 공유 및 평가, 연구 결과를 통해 일반화 및 실생활 문제해결 과정을 지속적으로 발전시켜 나갈 수 있게 하였다. 이윤정(2023)은 디지털 미디어 기초훈련을 다른 교과목을 연계하여 약 한 달 과정으로 수업을 진행한 결과 사진이나 영상 등의 자료를 찾아 공유하는 활동을 수행하였고 미디어 제작을 통해 모듈별 UCC를 제작하였다. 그 과정에서 학생들이 직접 스토리보드를 작성하고 각종 학습지, 최종 결과물인 영상물을 공유하여 상호작용하였다.

선행 연구에서도 미디어리터러시 수업 내용에 따라 교수-학습 방법이 다양하게 제시되어 있다. 교수자는

‘무엇을’, ‘어떻게’ 사용해야 할지 충분히 고려한 후 대상과 상황에 적절한 방법을 제시해야 할 것이다. 중학생이라 할지라도 지역 및 주변의 환경, 학습자 개개인의 역량이 각기 다르다. 교수자는 수업하려는 대상을 충분히 파악한 후에 난이도를 조절하고 주제에 맞는 미디어를 적절하게 활용할 수 있어야 교육 효과를 얻을 수 있다.

(3) 예비교육프로그램 초안 구성

본 연구는 교육부와 한국청소년정책연구원(2021)의 미디어리터러시 교육의 주요 개념, 지식, 기능, 태도를 나선형 교육과정의 원리에 따라 반복, 심화한 연구를 참고하였다. 교과 간 개념 혼란 및 내용 중복을 방지하기 위해 교육과정 시안 개발 시 교과수업과 미디어교육을 연계하여 개발된 시청자미디어재단, 방송통신위원회(2018)의 중학생 프로그램을 참고하였다. 참고한 연구의 수업은 8차시부터 이루어지며 1차시 90분 수업으로 이루어졌다. 해당 학교 학생들은 스마트폰 사용 시간과 의존성이 높았으며 다른 미디어를 사용한 경험

과 미디어교육을 받은 경험이 없었다. 특히 미디어가 전달하는 내용을 비판적으로 바라보는 시각과 사회적 문제의 관심이나 소통 능력이 부족하였다. 때문에 기존의 제작 위주의 교육이 아니라 미디어를 활용하여 사회적 문제를 살펴보고 자신의 의견을 타인과 소통하는 수업 구성이 필요하다고 판단하였다. 마지막으로 배운 내용을 바탕으로 프로그램을 제작해 봄으로써 중학생의 주체적이고 창의적인 활동을 지원하고자 한다. 이를 바탕으로 중학생의 미디어리터러시 역량 향상을 위한 교육프로그램의 전반적인 검토 및 수정사항에 대해 교육학과 교수 1인, 미디어리터러시 전문가 2인, 중학교 교사 2인으로 전문가 협의가 이루어졌다. 학생들의 수준을 고려하여 난이도를 설정하고 다양한 사례를 통해 수업의 흥미를 이끌어 주제에 대한 명확성을 도출 것을 제시하였다. 또 학생들이 수업에 적극적으로 참여하여 서로의 의견을 소통할 수 있도록 하며 실생활에서 사회의 문제에 이르기까지 폭넓게 다뤄야 한다는 전문가 의견을 수렴한 내용은 표 2와 같다.

표 2. 중학생 미디어리터러시 교육프로그램 초안

회기	세부역량	활동목표	전문가 의견
1	미디어 이해 · 자기 조절	- 내가 가장 많이 사용하는 미디어를 찾아보고 나의 이용 습관 알 수 있다. - 다양한 미디어의 종류와 특징을 알아본다.	- 나의 이용 습관을 알 수 있는 다양한 활동자료로 이해를 돕는 것이 필요해 보임. - 미디어리터러시 교육의 특성이 드러날 수 있게 미디어의 긍정적인 요소뿐 아니라 부정적인 요소(양면성)까지 안내할 필요가 있음.
2	비판적 이해 · 의사소통 · 자아 표현	- 혐오의 의미를 이해하고 다양한 사례를 살펴본다. - 소통을 통해 나의 생각과 우리가 개선되어야 할 점을 시사할 수 있다.	- 학생들이 이해할 수 있는 수준을 고려하여 제시할 필요가 있음. - 혐오 표현이 자극되지 않도록 충분한 검토가 필요. - 다양한 미디어 소통 방법 사례를 활용하여 학생들 발달 수준에 맞도록 고려.
3	미디어 이해 · 의사소통	- 영상을 효과적으로 전달하는 방법을 알아본다. - 나의 생각과 감정을 전달할 때 효과적으로 활용할 수 있다.	- 영상의 재료나 화법에 따라 다양하게 표현될 수 있음을 이해하고 생각을 시각화 할 수 있도록 고려. - 충분한 시간과 생각을 표현할 수 있도록 참여 유도.
4	윤리 규범 · 의사소통	- 사회적 문제의 사례를 통해 나와 타인의 안전한 미디어 방법을 안다. - 초상권 침해 · 개인정보 유출방지 등 교육을 통해 위험을 예방할 수 있다.	- 간과하고 있는 미디어 윤리 부분을 안내할 필요가 있음. - 초상권, 저작권, 개인정보 등 SNS에서 일어날 수 있는 미디어 에티켓에 대한 중요성을 이해하기 쉽게 안내할 필요.
5	미디어 이해 · 비판적 이해	- 광고의 정의를 알고 종류에 따른 특징을 이해한다. - 광고에 내포되어 있는 의미를 파악하고 비판할 점을 발표할 수 있다.	- 광고와 현실의 차이점을 학생들이 스스로 인지할 수 있게 수업에서 안내. - 다양한 사례를 활용하여 소비자의 문해력 필요성 및 중요성을 강조.
6	자아 표현 · 의사소통	- 배운 내용을 바탕으로 공익광고를 기획, 구성할 수 있다. - 모둠별 제작 활동을 통해 협력하는 방법을 안다.	- 수업의 연결성을 고려하여 진행 필요. - 학생들의 적극적인 의사 반영과 자발적인 참여를 유도.
7	자아 표현 · 의사소통	- 촬영한 작품을 편집할 수 있다. - 제작한 영상을 공유함으로써 타인과 소통을 통해 생각과 감정을 교류할 수 있다.	- 편집 어플은 중학생들 수준과 접근성을 고려하여 선택. - 작품의 수준을 평가하기보다 학생들이 다양한 생각을 표현하고 타인을 이해할 수 있는 상호작용이 이루어지게 진행.

(4) 전문가 검토 및 타당도 조사

문헌 고찰을 통하여 미디어리터러시 프로그램 개발의 연구 목적과 문제를 도출하였다. 이를 검증하기 위하여 교육학과 교수 1인, 미디어교육 경력 10년 이상인 미디어리터러시 전문가 2인, 중학교 교사 2인으로 전문가 집단을 구성하여 미디어리터러시 교육프로그램 개발·공유·경험 등을 종합적으로 고려하여 논의하였다. 전문가들의 의견으로 프로그램의 수업 구성은 주 1회, 90분, 총 8회가 적절하다고 보았다.

전문가의 프로그램 내용 타당도를 분석하기 위해 최성채 연구(2023)의 타당도 문항을 재구성하여 본 연구에 맞게 표 3에 제시하였다. 내용타당도 비율(Content Validity Ratio; 이하 CVR) 분석과 전문가 패널의 합의도 및 수렴도를 검증하였다. CVR은 전문가 패널의 합의 정도를 수량화하는 방법으로(Lawshe, 1975), 전문가 패널이 척도 영역의 구성요소에 대해 타당하다고 응답한 빈도(리커트 5점 척도 기준 시 4점 이상)를 비율로 환산하여 도출할 수 있다(박윤미, 2022).

개발한 프로그램의 내용 타당도를 검증하기 위해서 교육 전문가와 미디어리터러시 교육 전문가 8인으로 전문가 집단을 구성하였다. 검증 문항은 Likert 5점 척도를 활용한 문항 5개, 개방형 문항 1개로 구성하였고, Likert 5점 척도를 활용한 문항의 응답 결과는 Lawshe의 내용 타당도 비율을 이용하여 표 3과 같이 검증하였다.

전문가 집단의 내용 타당도 검증 결과, 미디어리터러시 향상에 관한 문항, 학습 목표 달성에 대한 적절성 문항, 프로그램의 차시 구성과 중학생들의 학습 수준에 맞는 적절성에 대한 문항은 패널 수 10명에 따른 CVR 값이 0.62이상을 충족하여 타당도를 확보하였다. 개방형 문항에 대한 전문가의 응답은 다음과 같다.

첫째, 혐오의 의미와 관련된 활동이 실제로 혐오 표현을 유발할 수 있다. 이에 따라 중학생들이 접근할 수 있는 긍정적인 사례를 통해 혐오를 이해할 수 있도록 사전에 다각적으로 분석한 자료가 필요하다. 둘째, 윤리 규범·의사 소통 활동을 진행할 때, 초상권 침해·개인정보 유출방지 등 교육을 통해 위험을 예방하고 미디어를 안전하게 사용할 수 있는 방법을 스스로 학습할 수 있도록 충분한 시간과 효과적인 교수·학습 전략을 제공해야 한다. 따라서 본 연구는 개방형 문항의 응답 결과를 반영하여 중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램을 수정 및 보완하여 최종 프로그램을 개발하였다.

(5) 최종 교육프로그램

본 연구에서는 중학생 1학년 20명을 대상으로 미디어리터러시 교육프로그램을 수업에 적용하였다. 선행연구 및 문헌 고찰을 통하여 미디어리터러시 세부역량인 ‘미디어 이해’, ‘자기 조절’, ‘비판적 이해’, ‘사회적 의사소통’, ‘자아 표현’, ‘윤리 및 규범’으로 구성하였으며, 해당 학교의 일정으로 인해 주 1회 2시간씩 총 7차시의 교육을 학교에서 진행하였다. 주 강사 1명, 보조강사 1명, 학교 교사 1명이 수업 전체에 참여하였으며, 학교에 구비되어 있는 패들렛과 개인 스마트폰을 이용할 수 있어서 수업 시간 내 이루어지는 활동들을 자유롭게 능동적으로 다룰 수 있었다. 1차시에는 미디어의 의미와 종류에 따른 특징을 살펴보고 자신의 이용 습관을 살펴보도록 한다. 2차시에는 미디어에서 보여지는 사회적 현상을 파악하고 메시지를 비판적으로 바라보며 자신의 생각을 다른 방식으로 표현해 보는 활동을 한다. 3차시에는 영상화법의 의미를 이해하고

표 3. 중학생 미디어리터러시 프로그램 타당도 검사

문항	내용	CVR
1	본 프로그램은 미디어리터러시 역량 향상을 위한 프로그램으로 적절한가?	1.00
2	본 프로그램 내용은 학습 목표를 달성하기 위한 내용으로 설계되었는가?	1.00
3	본 프로그램은 중학생의 사전지식 수준을 고려하여 적합한 난이도로 구성되었는가?	0.75
4	본 프로그램은 중학생들에게 일반적으로 적용 가능한가?	1.00
5	본 프로그램의 차시 및 수업 구성은 적절한가?	0.75

같은 대상을 촬영하더라도 각도에 따른 다양한 관점 이해하는 수업이 진행되며 4차시에는 건강하고 안전한 미디어 환경을 구성하기 위해 지켜야 할 윤리에 대해 알아보도록 한다. 5차시에는 광고의 의미·종류·목적에 대해 이해하며 비판적인 시각으로 바라보며 6차시에는 배운 내용을 바탕으로 자신의 생각을 기획하고 구성하여 촬영하도록 한다. 7차시는 영상촬영을 토대로 의도에 맞게 편집하여 작품을 감상·공유하는 수업이 이루어진다. 수업 구성은 차시마다 분리된 것이 아니라 유기적으로 연결되어 있으며 수업방법은 강사가 수업 주제를 제시하고 이론을 설명한 뒤, 학생들의 의견을 자유롭게 이야기할 수 있도록 유도한다. 제목, 내용, 자신의 의견과 내가 할 수 있는 노력, 사례를 든 영상 출처의 형식을 제공하고, 학생들은 2명 또는 3명으로 모둠을 형성한 후 미디어기기를 활용하여서 관련된 주제에 적합한 사례들을 직접 찾아보고 발표 및 토론한다. 강사는 학생들이 발표 시 전달력을 높이고 원활한 소통이 이루어지게 돕는다.

교육프로그램은 2022년 개정 교육과정의 총론 및 교과 교육과정에서 미디어리터러시 교육내용을 체계적으로 반영하고 학교급별 실행 방안을 다양하게 제시한 교육부와 한국청소년정책연구원(2021)에 근거하여 다

양한 미디어를 활용하여 교육목표에 맞게 전달하고자 하였다. 미디어 환경은 각각 분리된 것이 아니라 전체가 유기적으로 연결되어 있기 때문에 총체적으로 사고하고 활용하는 교육이 이루어져야 한다.

NAMLE(2007)의 미디어리터러시 교육의 핵심 내용 중에서도 미디어리터러시 교육은 모든 연령대의 학습자를 위한 기능을 구축하고 강화해야 하며 통합, 상호작용, 반복 등의 연습이 필요하다고 하였으며, 진민정(2020)도 미디어리터러시 교육의 공동 목표를 위해 주제 간, 참여 주체들 간, 교육내용 간, 방식 간의 교차, 공유, 협력으로 공동이 성과를 내어 교육의 변화를 강조하는 제안을 하였다. 따라서 선행 연구를 참고하여 미디어리터러시 세부역량에 적합하게 교육목표를 수립하고 내용을 구성하여 표 4와 같이 개발하였다.

3. 연구절차

본 연구는 미디어를 가장 많이 접하는 10대 청소년 중 중학생을 대상으로 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하여 적용한 후 미디어 역량의 유의한 변화가 있는지 알아보고자 한다. 그림 1의 연구절차를 살펴보면 먼저 문헌연구와 선행 연구들의 사례 분석을 통해

표 4. 중학생 미디어리터러시 교육프로그램 학습활동

교육기간 (총 차시)		23.4.25 ~ 6.13 (7차시)	교육장소	C지역의 중학교
차시	세부 역량	교육목표	교육 내용	
1	미디어이해· 자기조절	우리 주변에 있는 다양한 미디어 중에서 내가 가장 많이 사용하는 미디어를 찾아보고 나의 이용 습관을 알 수 있다.	• 자신을 소개하기 • 나를 표현할 수 있는 사진을 찍어오기(얼굴 제외) • 자신의 특징을 잘 생각해보고, 자신을 표현할 주변의 사물이나 동·식물에서 3가지 찾아 찍어오기 • 발표자의 이야기를 들으면서 지칭하는 사물과 대상이 잘 어울리는지 생각하기 • 미디어의 의미를 이해하고 내가 가장 많이 사용하는 미디어는 무엇인지 생각하기 • 하루 중 나의 미디어 이용 시간은 알아보기 • 나의 미디어그래프를 통해 이용 습관 살펴보기 • 나와 친구들의 활동지를 보며 습관의 차이점 발견하기 • 생활의 편리함을 주는 미디어의 세계 • 내가 몰랐던 미디어의 두 얼굴 • 미디어 속에서 잘못된 정보와 관련된 사례 찾아보기 • 친구들과 공유하고 잘못된 정보 수정하기	
			학생들은 자신의 미디어 그래프를 그려보고 나와 친구들과의 이용 습관을 살펴보았다. 교사가 잘못을 판단하는 것이 아니라 학생들의 결과물에서 스스로 자신의 습관을 인식하고 고쳐야 할 점을 생각해 보도록 한다. 또한 미디어 내용을 의심 없이 받아들이는 측면이 있었는데 같은 내용을 다른 관점으로 바라본 기사나 자료들을 직접 찾아보고 앞에서 발표해 봄으로써 비판적인 시각의 필요성을 느낄 수 있었다.	

교육기간 (총 차시)		23.4.25 ~ 6.13 (7차시)	교육장소	C지역의 중학교
차시	세부 역량	교육목표	교육 내용	
2	비판적이해· 의사소통· 자아표현	우리 사회에 나타나는 혐오 표현을 스마트폰을 활용하여 찾아보고 나의 생각과 우리가 개선되어야 할 점을 시사할 수 있다.	• 혐오의 의미 이해하기 • 일상생활 속에서 자주 접하는 혐오 표현은 어떤 것이 있을까? • 나도 모르게 사용했던 혐오 표현 발표하기 • 미디어 속에서 보여지는 다양한 혐오 사례 탐구하기 • 모둠을 구성한 뒤, 스마트폰을 이용하여 사례를 찾은 후 구글 패들렛에 혐오의 종류, 내용, 나의 생각 및 개선을 위한 나의 노력에 대해 정리하여 업로드하기 • 사례 영상 발표 시, 출처 꼭 밝히기 • 어플을 활용하여 혐오에 대항하고 올바른 인식을 위한 포스터 만들기	‘혐오’라는 단어의 의미를 정확하게 이해하고 우리 주변 생활에서 혐오 사례를 생각한 후 의견을 말해보았다. 그 결과, 학생들은 혐오 단어를 자주 사용하고 행동하고 있었음을 알 수 있었다. 구글 패들렛을 사용하여 모둠별 사례 내용을 업로드하였다. 모둠별 사례들을 먼저 살펴보고 뒷받침할 자료들은 앞에서 보여주도록 하였다. 우리 주변뿐만 아니라 전 세계적으로도 다양한 혐오 사례나 범죄가 많음을 확인하였고 심각한 문제임을 인식할 수 있었다.
3	미디어이해· 의사소통	영상을 효과적으로 전달하는 방법을 알아보고 나의 생각과 감정을 전달할 때 효과적으로 활용할 수 있다.	• 영상화법을 배워야 하는 이유 알기 • 전달하고자 하는 의도를 효과적으로 표현하기 • 촬영화법 알기 (풀 샷, 미디움 샷, 클로즈 업 샷 / 리드룸, 헤드 룸, / 하이 앵글, 아이 앵글, 로우 앵글) • 화법에 따라 촬영 실습 해오기(3컷씩) • 같은 대상을 촬영하더라도 각도에 따른 다양한 관점 이해하기 • 어떤 관점에서 바라보느냐에 따라 서로의 생각이 다를 수 있다는 것을 인지하기 • 틀린 것이 아니라 다른 것임을 이해하기	전하고자 하는 의도를 영상으로 잘 전달하기 위해서는 영상화법의 이해가 필요하다. 이론적인 내용을 먼저 습득한 후, 배운 내용을 바탕으로 실습해 보았다. 학생들은 활동을 즐기며 적극적으로 참여하였다. 사진을 찍은 후, 찍은 의도와 사진에 대한 설명을 학생들이 발표하고 교사는 칭찬과 보충할 부분을 피드백하였다. 또한 같은 사물을 다른 각도로 여러 명이 찍은 것을 보며 어떤 관점이나 방향에 따라 다르게 표현할 수 있음을 알리며 틀린 것이 아니라 다른 것임을 설명하였다.
4	윤리규범· 의사소통	나와 타인의 안전한 미디어 생활을 위한 초상권 침해·개인정보 유출방지 교육을 통해 위험을 예방할 수 있다.	• 전 시간에서 내가 찍은 사진을 살펴보기 • 주인공을 제외한 배경 살펴보기 • 촬영을 했을 때, 먼저 동의를 구하였을까? • 나도 모르게 나의 사진(정보)가 공유된 경험 발표하기 • 초상권으로 일어나는 사회적인 문제나 주변 사례 탐구하기 • 모둠을 구성하여 스마트폰이나 패들렛을 활용하여 개인정보 유출·초상권 침해에 관한 사례 찾기 • 사례를 찾은 후, 자신의 소감 발표하기 • 발표 시 사례의 출처를 먼저 밝히기	학생들은 초상권, 저작권 등 미디어의 윤리적 사항들의 중요성과 문제점을 거의 인식하지 못했다. 학생들이 직접 찍은 사진을 보면서 사진 속 친구들에게 동의를 구했는지 물어보고 원치 않게 공유되고 유출되었을 때를 사례 들어 설명하였다. 학생들은 무심코 한 행동이 개인의 인격 침해 및 범죄에 이용될 수 있음을 인식하며 미디어 이용 시 먼저 생각하고 행동해야겠다고 하였다.
5	미디어이해· 비판적이해	광고의 의미를 이해하고 종류에 따른 특징	• 광고의 목적을 이해하고 의도를 파악하기 • 광고의 종류를 알아보고 그 특징 살펴보기 • 광고를 더 효과적으로 하기 위한 요소들 알아보기(정글, CM송 등) • 허위광고, 과대광고를 보고 실제와 다른 점 의견 나누기 • 다양한 광고를 시청하고 광고의 문제점 찾아보기 • 불분한 이유를 설명하고 광고를 바꾸어 보기	광고의 종류와 특성을 파악하고 차이점을 살펴보았다. 또 허위광고, 과대광고를 설명하면서 실제와 달라 실망하거나 손해를 본 경험을 발표해 보았다. 학생들은 해외의 인종이나 성차별 광고를 시청한 후 자신이 느낀 감정을 공유하고, 그것을 바르게 고쳐보도록 하였다.
6	자아표현· 의사소통	배운 내용을 바탕으로 공익 광고를 기획하고 제작할 수 있다.	• 전 시간에서 배운 내용을 바탕으로 직접 제작하기 • 광고의 종류 선택하기 • 모둠을 구성하여 광고를 기획·구성하기 • 주제에 맞는 내용을 스토리보드 어플을 사용하여 작성하기 • 촬영 시작하기 • 각자의 역할을 분담하여 기획 의도에 맞게 촬영하기	

교육기간 (총 차시)		23.4.25 ~ 6.13 (7차시)	교육장소	C지역의 중학교
차시	세부 역량	교육목표	교육 내용	
7	자아표현· 의사소통	제작한 영상을 공유함으로써 타인과 소통을 통해 생각과 감정을 교류할 수 있다.	수업 활동	모둠을 구성하여 학생들이 광고를 제작하도록 한다. 회의를 통해 어떤 광고를 제작할 것인지 회의한다. 기획 의도·스토리보드 작성, 촬영 장소 및 배우 섭외 등을 고려하여 구성안을 작성하도록 하였다. 학생들은 대부분 공익광고를 선택하였으며 학교 폭력 캠페인, 환경 문제 등 주제를 선정하여 촬영하였다. 같은 주제를 선택하더라도 무지컬로 표현하는 모둠도 있었고, 짧지만 강한 글로 표현한 모둠도 있었다. 학교 내에서 촬영하였으며, 과한 해결 방법을 제시하기보다는 중학생이 입장에서 중학생이 할 수 있는 방법으로 표현하도록 하였다.
			수업 활동	• 편집프로그램을 활용하여 영상을 편집하기 • 무료로 설치할 수 있으며 쉽고 간단하게 할 수 있는 어플을 배운 뒤, 스토리보드를 바탕으로 촬영본을 편집하기 • 편집 후에는 시사회를 하기 • 서로 다른 주제의 영상을 공유·시청하고 각자의 소감 듣기 • 타인의 생각을 듣고 다양한 관점에서 이해해보기 주 편집자 1~2명을 선정하고 나머지 조원들은 영상에 필요한 음악이나, 어울리는 이미지 자료들을 찾도록 하였다. 편집 중 영상이 부족하거나 맘에 들지 않으면 보충 촬영도 하여 자신들의 작품에 완성을 더 하였다. 편집이 완성되면 시사회를 열어 친구들의 작품을 감상하였다. 나와 다른 표현 방법을 보면서 잘했다고 칭찬도 해주고 짧은 감상평을 남겼다. 학생들은 제작자 입장과 시청자 입장 모두의 감정을 느낄 수 있었다고 하였다.

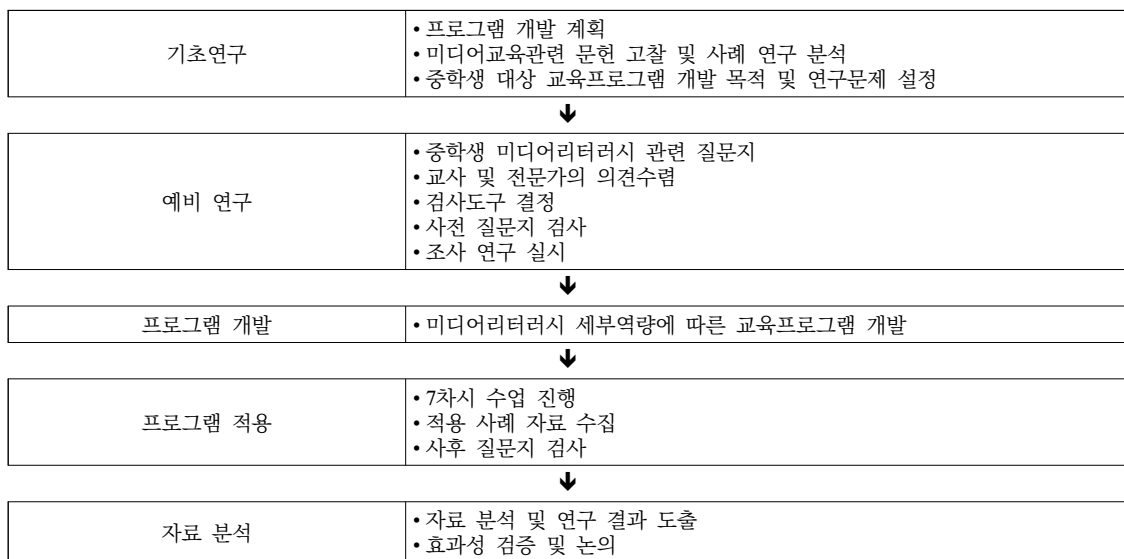


그림 1. 중학생 미디어리터러시 교육프로그램 개발 및 적용 연구 절차

미디어리터러시 세부역량을 설정하여 미디어리터러시 교육 전문가 및 현장 교사들을 대상으로 검토 및 수정을 거쳐 현장에 적용하였다. 세부역량으로 ‘미디어 이해’, ‘자기 조절’, ‘비판적 이해’, ‘사회적 의사소통’, ‘자아 표현’, ‘윤리 및 규범’으로 선정하여 설계하였고 수업환경 및 학생 성향 파악, 교육의 목표와 교수 방법에 대한 면담을 한 후 요구사항을 살펴본 결과, 교사들은 학생들의 미디어 비판적 능력 신장과 미디어를 활용한

다양한 경험을 요구하였다. 교사들의 요구사항과 수업에 필요한 기자재 및 학생들의 수준을 파악하여 프로그램을 구성하였고 수업 기간은 2023년 4월부터 6월까지 주 1회 90분 수업 총 7차시로 설정하였다. 수업에는 주 강사 1명, 보조강사 1명, 담당교사 1명이 함께 참여하여 수업 활동을 돕고 학생들의 반응을 살펴보고 기록하였다. 수업에 대한 안내 자료를 가정에 전달하여 보호자의 동의를 받은 후 교육프로그램 적용 전·후에

자기보고식 설문 검사를 하였고 반복측정 분산분석 도구를 실시하여 중학생 미디어리터러시에 역량에 유의한 변화가 있는지 알아본다. 검사 결과를 분석한 후 세 부역량에서 유의한 변화를 보인 학생 5명을 개별 면담 진행하였다. 수업에 참여한 강사·교사의 관찰일지와 학생들의 면담을 통해 개인의 경험을 탐색하고 어떠한 역량에 변화가 있었는지 살펴봄으로써 양적연구 결과를 뒷받침하고자 한다.

4. 자료분석

본 연구에서는 개발된 미디어리터러시 교육프로그램이 중학생의 미디어리터러시에 미치는 영향을 분석하기 위하여 프로그램의 적용 전과 적용 후에 변화된 종속 변수를 분석하여 인과관계를 추론하는 단일집단 사전·사후 분석 설계(One-Group Pretest-posttest Design) 방법을 적용하였다(서승희, 2021).

1) 반복측정 분산분석

본 연구에서는 데이터를 분석하기 위해 SPSS 25.0 프로그램을 활용하였다. 기술통계분석을 통해 동일한 집단을 대상으로 사전·사후 측정하여 평균(M) 및 표준편차(SD)를 산출하였다. 반복측정 분산분석(Repeated Measures ANOVA)을 프로그램을 적용하여 중학생의 미디어리터러시 수준, 참여도인식, 변화도 등과 같은 주요 측정치를 도출하기 위해 사전·사후 차이 및 상호작용 효과를 살펴보고자 하였다.

2) 질적연구 분석

중학생의 미디어리터러시 역량 변화를 좀 더 세밀하게 살펴보기 위해 사전에 동의를 얻어 녹음을 하고 개별면접으로 반구조화된 면접질문지를 중심으로 질문

과 응답을 진행하였다. 수업 중 활동했던 활동지, 학생 관찰 기록지, 수업일지를 활용하였으며 특정 사례에 대해 탐색하고 기술하며 이론적으로 설명하는 데 목적을 가진 Yin(2003)의 연구 방법을 사용하였다.

III. 결과 및 해석

1. 중학생 대상 미디어리터러시 교육프로그램 적용 전·후의 역량 변화 분석

본 연구는 중학생을 대상으로 한 미디어리터러시 교육프로그램이 중학생의 미디어역량 변화에 효과가 있는지 알아보고자 하였다. 먼저 국내외 미디어교육 관련 문헌 및 사례분석을 하여 프로그램의 연구문제를 설정하였다. 미디어교육 전문가와 교사와의 면담 등의 과정을 거쳐 핵심역량을 중심으로 미디어리터러시의 개념, 수행목표 및 내용을 제시하고 교육프로그램안을 구성하여 전문가에게 검토를 받아 수정·보완 후 현장에 적용하였다. 2023년 4월부터 6월까지 C시의 중학교 1학년 남학생 10명, 여학생 10명을 대상으로 교육하였으며 해당 학교의 일정으로 인해 7차시로 조율하여 진행하였다. 교육 전·후의 역량 향상 변화를 알아보기 위한 사전·사후 반복측정 분산분석 결과는 표 5, 표 6과 같이 미디어리터러시 역량이 유의하게 향상하였다. 중학생 미디어리터러시 교육프로그램의 연구 결과를 통해 신뢰성과 효과를 검증할 수 있었으며, 수업에 참여한 주 강사, 보조강사, 교사의 수업 기록과 학생들

표 5. 중학생 미디어리터러시 변화 기술통계

검사시기	n	M	SD
1차(a)	20	3.34	0.60
2차(b)	20	3.82	0.47

표 6. 중학생 미디어리터러시 검사 회기별 반복측정

검사시기	SS	df	Ms	F	χ^2
회차	2.27	1	2.27	31.31***	a < b
오차	1.38	18	0.07		

*** $p < .001$.

의 인터뷰를 통해 변화를 살펴보고 분석함으로써 양적 연구를 뒷받침하였다.

표 5와 표 6을 살펴보면 프로그램 사전·사후 검사 설문조사에서 미디어리터러시 세부역량에 사전 검사 결과보다 사후 검사에서 더 높은 점수가 나타났으며 전체적으로 유의한 변화를 보이는 것을 알 수 있었다. 사전 검사인 1차(a)에서 미디어리터러시 평균 점수는 3.34 ± 6.0 로 측정되었으며 사후 검사 2차(b)에서는 3.82 ± 0.47 로 향상됨을 확인할 수 있다. 따라서 개발한 교육프로그램이 학생들의 미디어리터러시 역량 향상에 긍정적인 영향을 주었음을 확인할 수 있었다.

2. 세부역량 변화에 따른 개별 면담 분석

1) 미디어 이해, 비판적 이해

학생 A는 미디어의 의미나 종류에 대한 인지가 거의 없었다. 미디어의 종류에 있어서 자신이 가장 많이 사용하는 스마트폰 이외에 다른 것들은 생각해 본 적이 없었으며 미디어에서 제공하는 메시지에 대해 의심 없이 받아들이고 있었다. 미디어에서 하는 말은 거의 사실이며 시력이 나빠지거나 건강상의 문제 이외에 다른 단점은 생각하지 않았다. 수업을 진행한 후 같은 메시지라도 누가, 어떻게 전달하느냐에 따라 내용과 사실 여부가 달라질 수 있기 때문에 무조건적인 수용에서 벗어나 메시지 안에 숨은 의도를 파악하는 일은 중요한 점이란 걸 배울 수 있었다.

저는 인스타그램이나 네이버에서 나오는 이야기는 다 사실인 줄 알았어요. 증거도 보여주고 말도 너무 잘해서 당연히 사실만 이야기할 것이라고 믿었는데 찾아보니 같은 제목이라도 다른 내용이 나오는 것을 보고 충격이었어요. 제 주변 친구들도 그렇고.. 저에게 그렇게 말해주는 사람이 없었거든요. 이제는 무조건 믿기보다는 여러 곳에서 다시 확인해야겠다고 생각했어요.

2) 자기 조절

수업을 구성할 때 자신의 미디어 이용 습관을 파악하는 내용을 설정하고 활동하였다. 대부분 학생들은 자신은 미디어를 자주 사용하지만 언제든 조절이 가능하며 미디어 중독은 특정 친구들이 빠지는 것이라 생각하고 있었다. 그 중에서도 학생 B는 자신은 평균 이용 시간에 적절히 사용하고 있으며 미디어로 재미와 즐거움을 얻기 때문에 꼭 필요한 것이라 대답하였다. 하지만 미디어 이용 습관과 관련된 활동을 통해 자신의 이용 시간이 다른 친구들에 비해 훨씬 많다는 것을 알게 되었으며, 하교 후 일상생활에서 대부분의 시간을 스마트폰을 보는 데 할애하고 있음을 확인하였다. 미디어 말고는 다른 취미 활동은 없으며 만약 미디어가 없다면 자신은 견디지 못할 것이라고 대답하였다. 또한 주위 친구들도 “미디어 중독이에요. 앤 스마트폰 2개 가지고 다니면서 맨날 봐요.”라고 이야기하면서 심각성을 말해주었다.

전 사실 중독이라고 생각하지 않거든요. 다들이 정도는 본다고 생각하고 있었는데 제가 다른 친구들에 비해 사용 시간이 훨씬 많은 것을 보고 뜨끔했어요. 저는 게임을 하지 않아서 중독이라고 생각하지 않았고 아이돌의 멋진 사진 보는 게 다인데.. 생각해 보니 그냥 습관처럼 늘 보고 있더라고요. 친구들이 하는 말도 그렇고 제 활동지를 보면서 좀 줄여야겠다고 생각했어요.

3) 사회적 의사소통

현재 중학생들은 미디어 이용 시간이 많으며 미디어를 통한 소통으로 또래나 타인과의 관계를 맺으며 자아를 형성한다. 따라서 올바른 의사소통을 통해 문제해결 방법을 탐색할 수 있고 타인과의 갈등을 원만히 해결하는 능력을 신장시킬 교육이 필요하다. 사회구성원으로서 사회에 일어나는 문제에 관심을 가지고 자신의 의견을 표현하고 타인의 의견을 경청하는 수업이 이루어졌다. 학생 D는 평소 뉴스나 다양한 플랫폼을 통한

정보를 접했을 때 하고 싶은 말이 있어도 선뜻 용기가 나지 않아 글을 작성 못 했다고 했다. 수업 중 사례를 찾는 과정에서 용기를 내어 댓글을 적어보았다고 했다.

사실 저희 엄마가 베트남 사람이에요. 저는 외모가 별로 티가 안 나서 괜찮은데 엄마랑 같이 다니면 사람들이 힐끔힐끔 쳐다봐요. 그 시선이 자꾸 눈치를 보게 되더라구요. 그리고 제가 글을 적는다고 세상이 달라지거나 바뀔 것도 아니란 생각이 들어서요. 그런데 이번에 혐오사례를 찾으면서 인종차별 뉴스를 봤어요. 외국에서 한국 학생이 폭행을 당했는데 그 동영상도 공유되어 퍼지면서 결국 때린 학생은 벌을 받게 되더라구요. 그걸 보면서 작은 행동이 사람들의 시선이나 편견을 바꿀 수도 있겠다고 생각했어요.

4) 자아 표현

학생 C는 소극적인 성격이다. 주변 친한 친구들과하는 대화를 잘하나 발표나 모둠활동 시 자신의 의견을 적극적으로 내는 편은 아니었다. 수업 전 촬영이나 편집을 해 본 경험이 없었고 이번 수업을 통해 제작 활동을 처음 경험하였다. 하지만 평소 낮가리는 성격과는 달리 카메라 촬영 때는 다른 모습이었다. 제작하는 것에 흥미를 보였고 편집의 기본 툴을 익힐 때도 적극적으로 수업에 임하였다. 카메라로 자신이 의도한 바를 꼼꼼히 촬영하고 하고 싶은 말은 자막으로 섬세하게 나타내었다. 처음 제작하는 것이기 때문에 편집 속도가 빠르지 않았지만, 수업 시간 외 개인 시간을 활용하여 작품을 완성하였다.

한 번도 해 보지 않아서 잘할 수 있을지 걱정이 됐어요. 전 사실 친하지 않은 친구들과하는 모둠 활동하는 것도 불편했거든요. 근데 카메라로 촬영하는데 너무 재미있었어요. 특히 편집할 때는 제 생각을 글로 표현하면 되니까 그게 더 편하고 전달도 더 잘되는 것 같아요. 다음에 혼자서도 만들 수 있을 것 같아요.

5) 윤리 및 규범

미디어를 사용할 자유와 권리가 지켜지기 위해서는 반드시 지켜져야 할 원칙과 책임 의식이 필요하다. SNS나 친구에게 공유할 때 개인정보가 유출되지 않기 위한 노력을 살펴보고 모르는 사람에게 자신의 주소나 소속을 알리지 않는다. 타인의 정보를 이용할 시에는 출처를 남기고, 나와 의견이 다르다고 해서 악의성 댓글을 남기는 일도 삼가야 한다. 학생 E는 좋아하는 아이돌 사진을 수집하는 것이 취미다. 블로그나 사이트에서 맘에 드는 사진이 있으면 저장하고 출처는 남기지 않았다. 그리고 누군가 자신이 좋아하는 아이돌을 헐담했을 때 욕이나 비방하는 댓글을 자주 남겼다고 하였다. 출처를 남기지 않는 행동은 남의 권리를 침해하는 행동이며 반대로 내가 악의성 댓글을 공격받았을 때의 기분을 떠올리며 미디어윤리와 규범이 지켜져야 하는 이유에 대해 생각해 보았다.

누군가 제가 열심히 만들어놓은 그림이나 사진을 아무 말 없이 퍼간다면 도둑맞은 기분일 것 같아요. 그리고 자기가 한 것처럼 꾸며서 공유한다면 화도 나구요. 사실 저는 문제가 된다고 생각해 보지 않았는데 모두가 불평해서 사기 친다면 아무도 공유하지 않을 것 같아요.

중학생들은 미디어리터러시 교육프로그램을 통해 미디어의 개념과 종류를 이해하고 미디어가 제공하는 재미와 정보에 대해 전혀 의심하지 않고 받아들인 자신의 습관을 살펴보았다. 무조건적 수용이 아니라 사실 확인 및 다양한 관점에 대한 비판적 태도의 필요성을 인지하였고 주변과 사회에 관심을 가지고 소통하는 방법을 경험하였다. SNS나 게임 등 편중된 미디어 사용에서 벗어나 자신의 생각이나 감정을 미디어로 표현하고 기술을 익힘으로써 중학생의 폭넓은 미디어 활용으로 확대하였다. 또 미디어를 사용하면서 타인의 초상권이나 저작권에 대해 한 번도 고려하지 않은 학생도 있었으며 대부분 자신은 미디어 중독과는 거리가 멀다고 생각하였다. 주체적인 미디어 이용자가 되기 위해서 자

기 탐색 및 조절은 중요한 요소이며 미디어리터러시 교육의 중요성을 시사하는 부분이다. 따라서 개발된 미디어리터러시 교육프로그램은 중학생들의 균형 있는 미디어 역량 강화에 도움이 되며 중학생들의 실생활과 밀접하게 연관되어 미디어를 활용하는 데 효과적임을 알 수 있다.

IV. 논의 및 결론

본 연구는 중학생 대상으로 미디어리터러시 교육프로그램을 개발하고 적용하여 미디어리터러시 역량 향상에 유의한 변화를 탐색하는 데 의의가 있다. 미디어는 우리 생활 전반에 걸쳐 영향을 미치고 있으며 그 변화는 더욱더 가속화될 것이다. 미디어 환경의 이해와 적응은 사회의 구성원으로서 필수 역량이기 때문에 미디어리터러시 교육의 중요성은 계속해서 강조되고 있다. 디지털 네이티브인 중학생들의 일상생활을 통해 중학생의 경험을 미디어의 관계 속에서 살핀 결과, 미디어는 하나의 도구이자 살아가는 삶의 환경 그 자체였다(김아람, 김아미, 2020). 따라서 중학생의 미디어 문화를 토대로 단순히 미디어와 관련된 지식을 전달하는 교육이 아니라 학습자의 삶에 대한 이해를 위한 교육이자 디지털 시민성을 갖춘 학습자를 지원하는 교육을 지향하여야 한다(김아미, 이해정, 김아람, 박유신, 이지선, 2018).

미디어의 방대한 정보를 무분별하게 습득하는 것이 아니라 비판적으로 바라보고 검증을 통하여 정보를 선택·습득하며 미디어를 활용하여 새롭게 재창조할 수 있는 능력이 필요하다. 주변과 사회의 관심을 가지고 적극적이고 원활한 의사소통 능력 또한 중요하며 그것은 개인과 타인의 안전한 미디어 환경 안에서 이루어져야 한다. 현재 중학생들은 미디어기기를 잘 다루고 이용 시간 또한 다른 대상에 비해 높지만 창의적이거나 의미 있는 활동이 아니라 무의식으로 이루어지는 습관에 가깝다. 익명과 비대면으로 이루어지는 미디어 환경 속에서 사생활 침해, 인신공격, 저작권 및 초상권

의 침해, 무분별한 공유 등은 자기정체성, 자기효능감, 타인과의 관계, 윤리와 규범 인식 등 다양한 사회적, 심리적 요인들이 복잡하게 얽혀있다. 스마트한 미디어 이용자란 미디어 기기를 능숙하게 다루며 미디어를 이용하여 타인과의 소통뿐만 아니라 자신과의 커뮤니케이션에도 능숙하게 대처할 수 있는 이용자를 의미한다. 미디어리터러시는 이와 같은 모든 요인들이 포함된 복합적인 개념으로 접근해야 한다는 것이다(안정임, 2013).

미디어리터러시 교육이 중요하지만 모든 대상에게 획일적으로 교육이 이루어져서는 안 된다. 대상별로 미디어리터러시 수준이 상이하기 때문에 각 대상에게 적합한 수업 목적, 도구, 내용 등을 고려하여 프로그램이 개발되어야 한다. 어린이·청소년이 갈수록 심해지는 디지털 격차를 완화하고 차별 없는 디지털 환경과 기회 혜택에 누리게 하여 허위정보, 온라인 혐오, 디지털 성범죄, 사이버폭력 등 각종 위험에 대해 올바르게 이해하여야 한다(교육부, 한국청소년정책연구원, 2021). 또한 스스로를 미디어 범죄로부터 보호할 수 있는 힘을 기를 수 있도록 학교 교육과정 개정을 포함한 정책 수립 및 입법 추진이 필요하다(정현선, 장은주, 2021).

본 연구는 미디어에 노출과 활용능력이 많은 중학생을 대상으로 수업 적용 전, 학생들의 설문지 작성을 통해 미디어리터러시 능력을 파악한 후 프로그램의 활동 부분 난이도 조절을 하였다. 대상 학생들은 미디어리터러시 교육 경험이 전무하였으며 활용 능력도 높지 않았기에 학생들의 수준에 맞는 교육이 진행되어야 했다. 또한 기존의 교수자가 학생들에게 설명하고 학생들은 습득만 하는 전통적인 교수 방법이 아니라 학생들의 능동적, 주도적인 활동을 통해 문제를 해결하는데 선행 연구와 차별화를 두었다. Prensky의 연구(2010)에서도 디지털 네이티브 세대의 교육은 그 내용과 방법에 있어 이전 세대의 방식과는 완전히 달라야 함을 강조하였다. 본 연구는 학생들은 모둠을 형성하여 강사는 수업 주제와 개념을 설명하고 실제 생활에서 찾아볼 수 있는 경험과 사례들을 미디어 도구를 활용하여 제시하였다. 미디어의 특징 중 하나는 상호작용적 의사소통이다. 따라서 교수 방법 또한 학생들의 생각을 자유롭게

발언하도록 하며 개개인이 질문자이자 답변자가 될 수 있도록 수업을 진행하였다. 발표자는 정해진 한 명만 하는 것이 아니라 조원들이 돌아가면서 발표하도록 하였다. 발언의 기회를 공평하게 가지고 자신의 생각을 표현할 수 있도록 도왔다. 처음에는 낯설고 부끄러워하던 학생들도 수업이 진행될수록 자연스럽게 참여하였다. 학생들이 미디어교육은 가르치는 것을 지원하기 위해서 뿐만 아니라 학습자들이 능동적으로 미디어 학습 도구를 활용하여 자기 주도적으로 창의적인 것을 생산할 수 있도록 교수학습이 기획되어야 한다는 문혜성의 연구(2005)를 뒷받침한다. 서로의 의견을 경청하고 소통하며 조율해 나가는 과정을 통해 학습 주제에 적합한 결론을 도출했으며 강사는 피드백을 제시함으로써 학생들을 평가 및 격려를 해주었다. 이러한 교수 방법은 학생들이 다음 차시의 교육에 호기심을 갖게 했고 수업시간의 참여율과 적극성을 높게 하였다.

본 연구에서 중학생을 대상으로 프로그램을 개발하고 적용한 결과 미디어리터러시 교육의 중요성을 확인하고 수준에 맞는 내용과 교수·학습 방법을 통해 효과적인 이해를 도왔다. 그 결과 학생들의 만족도와 미디어리터러시 역량에 전체적으로 유의미하게 향상된 것을 확인하였다. 미디어의 정보를 비판적으로 바라보고 자신의 필요에 의해 조절하여 안전하게 사용할 수 있으며 자기표현을 미디어로 창작하고 재창조하는 데 도움을 줄 수 있음을 입증하였다. 따라서 현장에서 미디어리터러시 교육을 적용하여 역량을 향상하는 데 실질적인 기여를 할 수 있을 것으로 기대된다.

본 연구의 제한점과 제언할 점은 다음과 같다. 첫째, 후속 연구를 통해 좀 더 폭넓은 대상으로 교육이 이루어져 집단 간의 변화의 차이를 보고자 한다. 또한 개인의 미디어역량 수준을 자기보고식 설문조사로 이루어졌기 때문에 바람직한 방향으로 답했을 가능성이 있다. 다양한 연구방법적 접근이 필요함을 시사한다. 둘째, 다양한 미디어 콘텐츠나 도구를 수업에 적용하여 경험을 확대해야 한다. 미디어 기기를 이용한 기술 위주의 수업은 아니지만 학생들의 편중적인 미디어 사용에서 벗어나기 위해서는 다양한 미디어를 활용하는 수업이

이루어져야 한다. 또 미디어는 끊임없이 발전하기 때문에 미디어 환경을 이해하려는 노력이 필요하다. 실제로 학생들은 게임과 관련된 부분은 너무 잘 활용하고 있지만 자신의 메일주소도 모르고 있었으며, 메일을 어떻게 활용하는지도 잘 모르는 학생들이 있었다. 때문에 미디어에서 정보를 찾고, 사실 확인하는 방법에 대해 개별 학습이 필요한 친구들은 교사의 더 세밀한 지도가 필요했다. 셋째, 미디어리터러시 교육이 미디어의 변화와 함께 발전되어야 하며 각 대상의 요구와 수준에 맞는 교육프로그램이 꾸준히 개발되어야 한다. 이는 같은 세대 내의 디지털 격차와 사회적 문제를 감소시킬 수 있으며 나아가 주체적인 이용자로 성장하는 데 기여할 것이다. 넷째, 미디어리터러시를 수업하는 교사는 미디어와 관련된 전반적인 지식을 끊임없이 탐구하여야 한다. 미디어는 빠르게 발전하고 있으며, 수업 내용과 방법도 이에 맞춰 변화하고 있다. 따라서 교사는 변화하는 환경에 적극적으로 대응하며 새로운 지식을 습득해야 하고, 학생들의 학습 수준과 환경을 고려하여 유연하게 대처할 수 있어야 한다. 일반적으로 제시된 수업 과정을 그대로 따르기보다는, 현재 상황의 학생들에게 적합한 수업 목적, 내용, 교수 방법 등을 파악하여 새롭게 구성한 후 수업을 진행하는 태도를 가져야 한다.

참고문헌

- 강진숙 (2005). 미디어 능력의 개념과 촉진 사례 연구: 독일의 연방 프로젝트 ‘학교를 네트워크로(Schulen ans Netz)’를 중심으로. *한국언론학보*, 49(3), 52-79.
- 교육부, 한국청소년정책연구원. (2021). 2022 개정 교육과정의 미디어리터러시교육 강화방안. 세종: 교육부, 한국청소년정책연구원.
- 교육부. (2019). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획. 세종: 교육부.
- 교육부. (2022). 초·중등학교 교육과정. 세종: 교육부.
- 권주만, 오치선 (2007). 청소년의 미디어 능력 향상을 위한 미디어 교육 프로그램의 효과 분석. *청소년학연구*, 14(2), 117-138.

- 김계숙, 김현배 (2004). 초등학생과 학부모의 정보통신 윤리 의식 실태와 그 개선 방안 연구. 정보교육학회논문지, 8(3), 281-290.
- 김동용, 채다영, 박수홍 (2023). 초등학생의 문제해결능력 향상을 위한 PBL기반 머신러닝 교육 프로그램 개발 및 적용 사례. 학습자중심교과교육학회지, 23(6), 639-661. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2023.23.6.639>
- 김아람, 김아미 (2020). 디지털 네이티브의 일상을 통해 본 미디어와 학습: 중학생들의 경험을 중심으로. 교육학 연구, 58(2), 355-384. <https://doi.org/10.30916/ker.58.2.355>
- 김아미, 이해정, 김아람, 박유신, 이지선 (2018). 중학생 미디어문화와 미디어리터러시 교육 방향 연구. 수원: 경기도교육연구원.
- 김양은 (2009). 중학교용 미디어교육 교재 개발사례 발표. 한국언론학회 학술대회 발표논문집, 69-73.
- 김혜경, 김지원, 어윤경 (2023). 팩트체크를 활용한 중학생 대상 미디어리터러시 교육에 관한 사례연구. 인간발달 연구, 30(2), 33-49. <https://doi.org/10.15284/kjhd.2023.30.4.111>
- 나아운 (2023). 미디어리터러시 미술과 융합수업지도안 연구: 중학교 교육과정을 중심으로. 전남대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문혜성 (2003). 2주제: 연령별 발달특성에 따른 미디어교육의 방안과 교육기관 내 미디어교육의 필요성. 한국언론학회 심포지움 및 세미나, 28-67.
- 문혜성 (2005). 발제1: 미디어교수법과 미디어 활용교육을 위한 교수설계. 한국언론학회 심포지움 및 세미나, 1-18.
- 박샘, 고연주, 이현주 (2020). 영상 제작을 통한 과학기술관련 사회쟁점(SSI) 수업이 중학생의 미디어리터러시와 SSI 이해에 미치는 효과. 교과교육학연구, 24(5), 511-522. <https://doi.org/10.24231/rici.2020.24.5.511>
- 박영원, 서은희 (2019). 중학생의 대인관계능력, 미디어리터러시, 비판적 사고역량이 성지식, 성태도, 성행동에 미치는 영향. 학습자중심교과교육학회지, 19(16), 139-162. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2019.19.16.139>
- 박윤미 (2022). 소셜미디어리터러시 교육 효과에 관한 연구: 청소년 대상 교육 프로그램 개발 및 시행을 중심으로. 서강대학교 대학원 박사학위논문.
- 박희현 (2017). 애니메이션 제작을 통한 미디어리터러시 교육 방향 연구. 한국융합학회논문지, 8(2), 149-155.
- 배상률, 이창호, 김남두 (2021). 청소년미디어이용실태 및 대상별 정책대응방안 연구II: 10대 청소년. 세종: 한국청소년정책연구원.
- 변숙자 (2021). 초·중·고 학생의 미디어 이용 양상 및 미디어리터러시 교육에 관한 인식 분석. 리터러시연구, 12(3), 149-167. <https://doi.org/10.37736/KJLR.2021.06.12.3.04>
- 서승희 (2021). 초등학생의 인공지능 리터러시 신장을 위한 교육 프로그램 개발 및 적용. 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문.
- 시청자미디어재단, 방송통신위원회. (2018). 자유학기제와 미디어교육: 학교교사와 미디어교사를 위한 가이드북. 서울: 시청자미디어재단, 방송통신위원회.
- 안정임 (2013). 연령집단에 따른 디지털 미디어리터러시 수준 비교 연구. 학습과학연구, 7(1), 1-21.
- 안화실 (2017). 중등학교 미디어 교육의 내용, 교수학습 과정 및 성과에 관한 연구. 동국대학교 대학원 박사학위논문.
- 이윤정 (2023). 초등학생들의 사회와 미디어 리터러시 수업 참여경험에 대한 질적 사례 연구. 시민교육연구, 55(1), 23-70. <https://doi.org/10.35557/trce.55.1.202303.002>
- 장성구, 권치순 (2014). 델파이 기법을 통한 초등과학 영재수업의 목적과 담당교사의 수업전문성 설정. 대한지구과학교육학회지, 7(1), 99-109. <https://doi.org/10.15523/jksese.2014.7.1.099>
- 정다교 (2015). 청소년의 소셜미디어 리터러시에 대한 역량모델 개발. 한국교원대학교 대학원 석사학위논문.
- 정미정, 한찬희 (2013). 학교 미디어교육 도입 평가와 활성화 방안 연구: 경기도 내 초·중·고등학교 미디어교육 교사 설문 조사를 중심으로. 미디어와 교육, 3(1), 39-71.
- 정현선, 김아미, 박유신, 전경란, 이지선, 노자연 (2016). 핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구. 학습자중심교과교육학회지, 16(11), 211-238. <https://doi.org/10.22251/jlcci.2016.16.11.211>
- 정현선, 장은주 (2021). 디지털환경의 학습자를 위한 학교 미디어 교육 정책 분석 및 제언. 우리말교육현장연구, 15(2), 97-132. <https://doi.org/10.23109/fsikle.2021.15.2.004>
- 진민정 (2020). 미디어리터러시교육의 융합적 접근. 서울: 한국언론진흥재단.
- 최성채 (2023). 프로젝트 기반 AI로봇 교육 프로그램이 중학생의 인공지능리터러시와 창의적 문제해결력에 미치는 영향: 중학교 기술교육을 중심으로. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 허영주 (2014). 중,고등학생 대상 미디어 교육내용 구성 방향: 미디어 교육내용의 실태 및 요구분석을 기반으로. 한국교육문제연구, 32(1), 23-47.
- Burns, T., & Gottschalk, F. (2020). *Education in the digital age: Healthy and happy children, educational research and innovation*. Paris: OECD Publishing.
- Lawshe, C. H. (1975). A quantitative approach to content validity, *Personnel Psychology*, 28(4), 563-575.
- NAMLE. (2007). The core principles of media literacy education. Retrieved April 5, 2024, from <https://namle.net/resources/core-principles/>
- NAMLE. (2014). Media literacy education & common core state standards. Retrieved April 3, 2024, from <https://na>

mle.net/publications/somlr/

OECD. (2021). 21st-century readers: Developing literacy skills in a digital world, Published online. Retrieved April 3, 2024, from <https://www.oecd.org/publications/21st-century-readers-a83d84cb-en.htm>

Prensky, M. (2010). Why you tube matters. Why it is so important, why we should all be using it, and why blocking it blocks our kids' education. *On the Horizon*, 18(2), 124-131.

Rabus, M (1999). *Medienpädagogische Sendungen als*

intentionaler Beitrag des Fernsehens zur Medienkompetenzförderung bei Kindern und Eltern. München.

Reem, M. (2022). The impact of media and information literacy on students' acquisition of the skills needed to detect fake news. *Journal of Media Literacy Education*. 14(2), 58-71.

<https://doi.org/10.23860/JMLE-2022-14-2-5>

Yin, R. K. (2003). *Case study research: Design and methods* (3rd ed.). Thousand Oak, CA: Sage.