

2022 학교미디어교육주간 자료집

미디어교육 국제세미나 및 학생정책참여단 정책제안 한마당

1월 17일 - 1월 21일

2022 학교미디어교육주간 오프닝 행사

1월 17일(월)~18일(화), All day

미디어교육 정책토론회

1월 19일(수), 13:30 ~ 16:30

주최 | 권인숙 의원실, 강민정 의원실,
홍정민 의원실, 한국청소년정책연구원

주관 | 한국청소년정책연구원

후원 | 교육부

미디어교육 국제세미나

1월 20일(목), 16:30~19:40

주최 | 교육부, 한국청소년정책연구원, 경인교육대

주관 | 한국청소년정책연구원

미디어학생정책참여단 정책제안 한마당

1월 21일(금), 13:30 ~ 17:30

주최 | 교육부

주관 | 한국청소년정책연구원



교육부



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute



경인교육대학교



권인숙 의원실



강민정 의원실



홍정민 의원실



2022 학교미디어교육주간 자료집

미디어교육 국제세미나 및 학생정책참여단 정책제안 한마당

1월 17일 - 1월 21일

2022 학교미디어교육주간 오프닝 행사

1월 17일(월)~18일(화), All day

미디어교육 정책토론회

1월 19일(수), 13:30 ~ 16:30

주최 | 권인숙 의원실, 강민정 의원실,
홍정민 의원실, 한국청소년정책연구원

주관 | 한국청소년정책연구원

후원 | 교육부

미디어교육 국제세미나

1월 20일(목), 16:30~19:40

주최 | 교육부, 한국청소년정책연구원, 경인교육대

주관 | 한국청소년정책연구원

미디어학생정책참여단 정책제안 한마당

1월 21일(금), 13:30 ~ 17:30

주최 | 교육부

주관 | 한국청소년정책연구원



교육부



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute



경인교육대학교



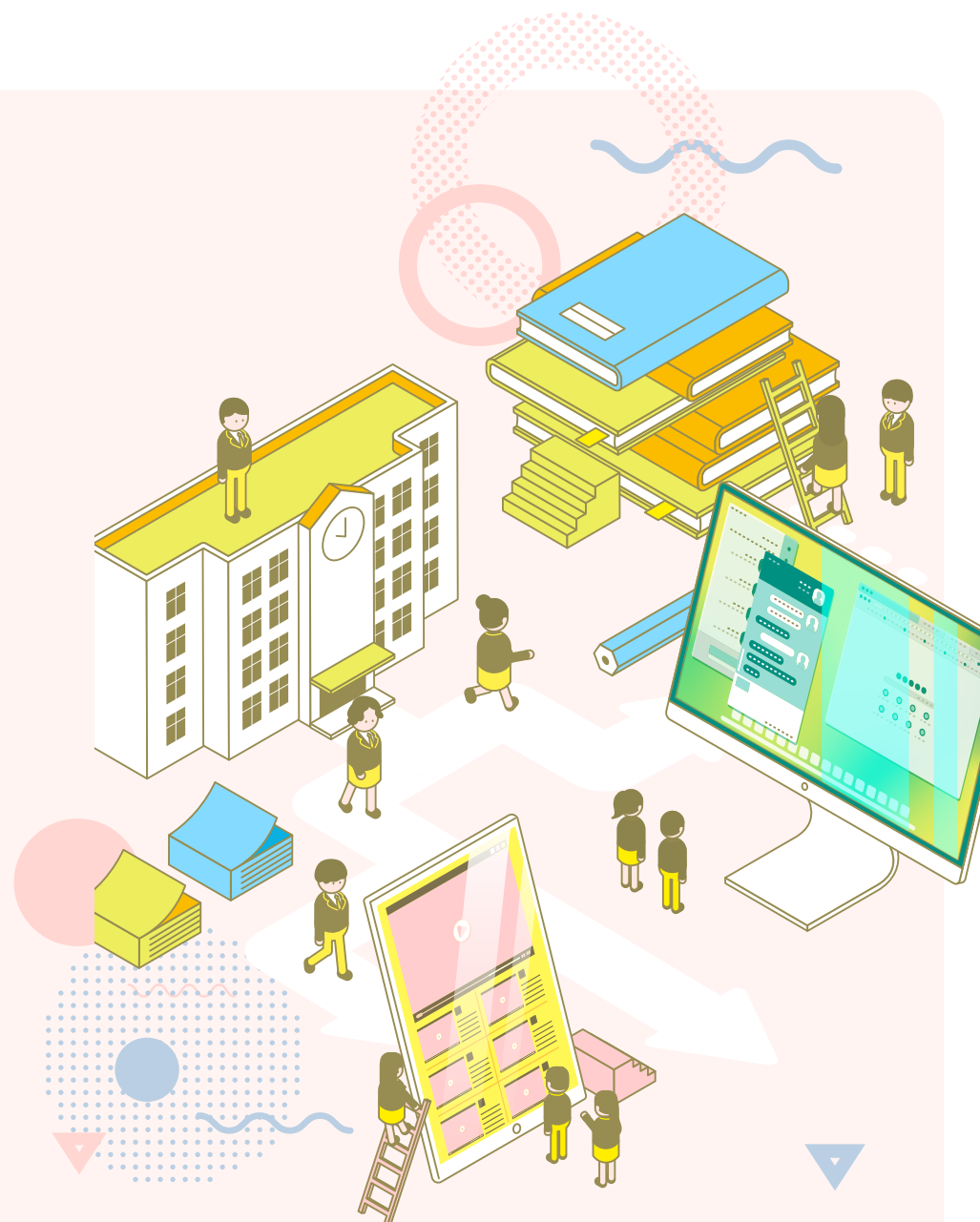
권인숙 의원실



강민정 의원실



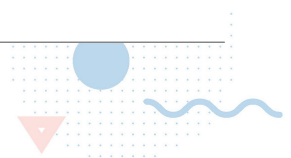
홍정민 의원실



미디어교육 국제세미나 (1월 20일)

I 세부일정

시 간	내 용
16:30~16:35 (5분)	▶ 개회 (사회 : 심우민 교수 경인교육대 시민교육역량강화사업단장)
16:35~16:40 (5분)	▶ 영상축사 : 유은혜 부총리 겸 교육부장관
16:40~16:50 (10분)	▶ 환영사 - 김현철 원장(한국청소년정책연구원) - 김창원 총장(경인교육대학교)
16:50~17:20 (30분)	▶ [발표 1] 2021년 청소년 미디어 이용 실태 조사 결과와 미래 지향적 정책 대응 방안 - 배상률 실장(한국청소년정책연구원 청소년문화연구실) [20분 발표, 10분 질의 응답]
17:20~17:50 (30분)	▶ [발표 2] 디지털 전환 시대의 부모 미디어 교육을 위한 소셜 리빙랩 운영 연구의 성과와 과제 - 정현선 교수(경인교육대 미디어리터러시연구소) [20분 발표, 10분 질의 응답]
17:50~18:00 (10분)	▶ 휴식
18:00~19:30 (90분) 09:00~10:30 (런던)	▶ 2부 개회 ▶ [특별대담] 소니아 리빙스턴 교수(런던정경대) “디지털 환경의 아동 권리와 미디어 리터러시 정책의 국제 동향 및 과제” (사회 : 김경희 교수 - 한림대 미디어스쿨 교수, 한국언론학회 회장) [대담 : 배상률 실장, 정현선 소장, 심우민 단장]
19:30~19:40 (10분)	▶ 정리 및 폐회



미디어교육 국제세미나 (1월 20일)

I 강연자, 사회자 및 발표자

• 강연자

이름	주요 경력
 소니아 리빙스턴 (Sonia Livingstone)	▶ 런던정경대 미디어 커뮤니케이션학과 교수 ▶ 디지털 미래 위원회 위원장(5Rights재단), EU Kids Online 연구 네트워크 설립자, 글로벌 키즈온라인 프로젝트 책임연구원(유니세프), euConsent 프로젝트 위원, CO:RE(어린이 온라인 연구와 근거) 프로젝트 책임연구원, 유럽집행위원회 #SaferInternet4EU 친선대사. 전 국제커뮤니케이션협회 회장 및 영국 아동 인터넷 안전위원회 집행 이사 ▶ 주요 연구 분야 : 어린이와 디지털 미디어, 미디어와 일상의 삶, 미디어 수용자, 디지털 환경의 아동 권리, 미디어 리터러시, 디지털 시대의 자녀 양육, 온라인 위험, 사생활과 안전, 공익을 위한 미디어 규제 등 ▶ 주요 저서: <i>The Class: Living and Learning in the Digital Age</i> (New York University Press, with Julian Sefton-Green), <i>Parenting for a Digital Future: How hopes and fears about technology shape children's lives</i> (Oxford University Press, with Alicia Blum-Ross)
강의 내용(안)	▶ 디지털 환경의 위기와 기회 ▶ UN 아동권리위원회의 디지털 환경 관련 아동 권리에 관한 일반논평 25호의 의미 ▶ 디지털 환경의 아동 권리 옹호를 위한 국제 정책 동향 ▶ 디지털 환경에서 시민을 기르기 위한 가정-학교 연계 미디어 리터러시 교육 방안 등

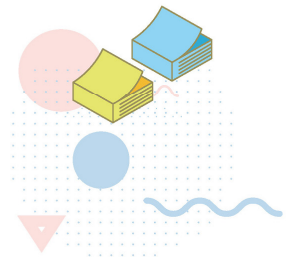
• 사회자

이름	주요 경력
 심우민	▶ 경인교육대 사회과교육과 교수, 시민교육역량강화사업단 단장, 입법학센터 소장 ▶ (전) 국회입법조사처 입법조사관 ▶ 주요 연구 분야 : IT 법학, 입법학 및 인공지능 법제와 윤리 등
 김경희	▶ 한림대 미디어스쿨 교수, 제48대 한국언론학회 회장 ▶ 한국언론진흥재단 미디어리터러시위원회 위원장, 문화체육관광부 여론집중도 조사위원회 위원, 방송통신위원회 방송자문위원회 위원, 한국지능정보사회진흥원 디지털포용포럼 위원 ▶ 주요 연구 분야 : 저널리즘, 방송, 소셜 미디어, 미디어 리터러시, 미디어 수용자, 미디어와 젠더 등

미디어교육 국제세미나 (1월 20일)

• 발표자

이름	주요 경력
 배상률	▶ 한국청소년정책연구원 청소년미디어연구실 실장 ▶ 주요 연구 분야: 청소년 정책, 미디어 교육, 미디어 리터러시, 청소년 문화, 소셜 미디어 ▶ 주요 연구 활동 : 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구(2020), 중도입국 청소년 실태 및 자립지원 방안 연구(2016), 청소년 문화 활성화를 위한 소셜 미디어 활용 연구(2015)
 정현선	▶ 경인교육대 국어교육과 교수, 디지털미디어교육 전공과정 주임교수, 미디어 리터러시연구소 소장 ▶ 주요 연구 분야 : 미디어 리터러시 교육, 디지털 리터러시, 디지털 환경의 육아, 부모 미디어 교육 ▶ 주요 연구 활동 : 부모 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜 리빙랩 운영(2021), 알고리즘 리터러시 교육 프로그램 개발을 위한 한국-벨기에 국제협력 연구(2019), 초중등 교과서의 미디어 리터러시 단위 개발 연구(2016)

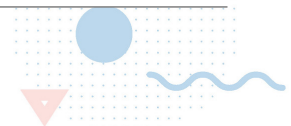


미디어학생정책참여단 정책제안 한마당 (1월 21일)

I 세부일정

사회: 전문 사회자

시 간		주요 프로그램	참석자
13:30~14:00	30'	행사 등록 및 안내	진행요원
- 1부 -			
14:00~14:03	3'	국민의례 행사안내 및 참석자 소개	사회자
14:03~14:10	7'	부총리님 인사말씀	유은혜 사회부총리 겸 교육부 장관
		환영사	김현철 한국청소년정책연구원장
14:10~14:20	10'	정책제안 한마당 성과 공유 영상 - 성과에 대한 종합적인 내용 공유	배상률 연구위원 한국청소년정책연구원
14:20~14:30	10'	시상식 및 기념촬영	유은혜 사회부총리/ 김현철 원장
14:30~15:30	60'	미디어 학생정책참여단과 부총리와의 대화	유은혜 사회부총리/ 김현철 원장
15:30~15:40	10'	휴식 (무대정리 및 발표준비)	사회자
- 2부 -			
15:40~16:40	60'	2021 미디어 학생정책참여단 정책제안 우수사례 발표 - 10팀(각 5분씩)	사회자
16:40~17:30	50'	정책제안에 대한 답변 (청정연 원장님 총평 & 교육부 정책담당자)	사회자



축사



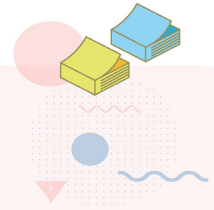
안녕하세요. 부총리 겸 교육부장관 유은혜입니다.

바쁘신 일정에도 불구하고, ‘미디어 교육 국제세미나’에 함께 해주신 여러분들, 반갑습니다. 오늘 행사를 준비해주신 경인교육대학교 김창원 총장님, 한국 청소년정책연구 김현철 원장님과 관계자 여러분들께 감사드립니다. 멀리 해외에서 주제강연과 대담을 위해 귀한 시간을 내어 주신 소니아 리빙스턴 교수님께도 마음 깊이 감사와 환영의 인사를 전합니다.

코로나로 인한 급격한 사회 변화는, 핵심 인재를 길러내기 위한 미래 교육으로의 대전환을 요구하고 있습니다. 특히, 원격수업과 비대면 일상으로 인해 확산된 디지털 환경에서 다양한 매체를 주체적으로 이용하고, 스스로를 보호할 수 있는 능력인 미디어 리터러시는 우리의 미래세대가 시민으로서 갖추어야 할 기본적인 권리로서 그 중요성이 강조되고 있습니다.

지난해 UN 아동권리위원회에서도 디지털 환경에서 어린이와 청소년의 권리가 존중받고 보호받을 수 있도록 각국의 정부가 정책을 마련하도록 권고한 바 있습니다.

교육부는 변화하는 미디어 환경에서 학생들이 지역과 환경의 격차 없이 누구나 동등하게 누릴 수 있는 디지털 미디어 교육 기반을 구축하고 학교 현장에 정착될 수 있도록, 「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」을 제정하여 양질의 원격교육이 운영될 수 있는 법적 근거를 마련하고 학교 디지털 미디어 문해 교육을 의무화하였습니다.



더 나아가, 범부처 차원의 종합적인 미디어 교육을 위해 「미디어교육 활성화에 관한 법」 제정을 추진하고 있습니다. 그리고, 디지털 및 미디어 소양을 교육과정 속에서 체계적으로 기를 수 있도록 2022 개정 교육과정을 차질 없이 준비해 나가겠습니다. 아울러, 교육청과 협력을 통해, 교원 전문성을 함양하고, 학생과 학부모가 참여할 수 있는 다양한 프로그램을 지원하겠습니다.

오늘 국제 세미나에서는 국내외 사례와 연구를 바탕으로 ‘디지털 환경의 아동 권리와 미디어 교육’에 대한 심도 있는 강연과 활발한 토론이 진행될 것으로 알고 있습니다. 이 자리를 통해 미래사회 변화에 선도적으로 대응하기 위해 미디어 교육의 나아갈 방향을 함께 고민할 수 있기를 기대합니다.

교육부도 관계부처 및 교육청과 협력하여, 미래세대가 디지털 격차로 인한 불평등이 발생하지 않고, 능동적이고 포용적인 시민으로 성장해 나갈 수 있도록 지속적으로 관심을 갖고 지원을 다 하겠습니다.

오늘 이 자리를 마련해 주시고 참석하신 분들과 미디어 교육을 위해 노력해 주시는 선생님들과 연구자 여러분들께 다시 한 번 감사드립니다.

부총리 겸 교육부장관 유은혜

개회사



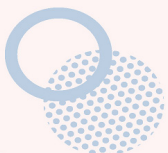
미디어는 근대사회의 핵심키워드입니다. 근대사회 출범이후에 미디어는 늘 주목받아 왔습니다. 신문이 탄생하고, 라디오가 탄생하고, TV가 탄생하면서 세상을 변화시켰고, 인터넷의 세상이 열리면서 또 다른 세상이 인류에게 펼쳐졌습니다.

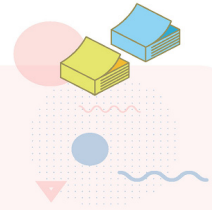
하지만, 미디어가 세상에 영향을 미치는 영향력이 지금처럼 강력했던 적은 없습니다. 미디어가 세상에 미치는 영향력이 컸던 시대가 과거였다면, 지금은 미디어는 세상 자체이기도 합니다. 미디어 없이는 아예 소통이 어려운 상황도 일상적으로 벌어집니다. 누구나 손에 미디어를 들고 다니고, 일상의 많은 것들이 미디어로 재생산되거나 재창조됩니다.

디지털 세대는 그 와중에 세상에 태어났고, 그래서 우리는 이들을 디지털원주민이라고 합니다. 이들은 미디어를 통해서 세상을 보고, 미디어를 통해서 세상과 소통합니다. 그래서 미디어의 세계는 현실세계만큼 위험하기도 합니다. 미디어 리터러시가 중요한 것은 이 때문입니다. 미디어는 단순한 매체가 아니라 우리의 정신세계를 지배합니다.

우리나라는 디지털 환경이 다른 나라보다 잘 갖춰져 있어 그 어떤 나라보다도 미디어가 가져온 변화를 앞서서 경험하고 있습니다. 우리가 가지고 있는

▼ 문화적 잠재력을 맘껏 펼쳐내는 매직과 같은 것이 미디어입니다.





미디어를 통해서 경험할 수 있는 모든 것을 지극히 압축적인 시간 안에 경험하게 된 것이 바로 우리가 일상적으로 경험하는 미디어 세계입니다. 디지털 대전환이 가져올 세상의 변화를 가장 극명하게 체험할 수 있는 시공에 사는 것이 우리고, 우리들의 디지털 세대입니다.

오늘 미디어 연구의 최고 권위자이신 소니아 리빙스턴 런던정경대 교수님의 강연으로부터 미디어 시대를 읽기 위해 많은 영감을 받을 수 있으리라 생각합니다. 이 시대의 변화를 발 빠르게 감지하시고, 미디어 교육의 중요성을 강조하시는 유은혜 부총리님과 경인교육대 김창원 총장님, 그리고 귀중한 발표를 해주시는 한국청소년정책연구원의 배상률 박사님과 경인교육대학교 정현선 교수님께 감사드립니다.

오늘 이 자리가 미디어 교육에 대해서 더 많이 생각하고, 이해할 수 있는 자리가 되길 바랍니다.

한국청소년정책연구원장 김현철

환영사

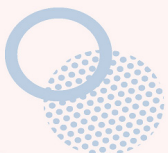


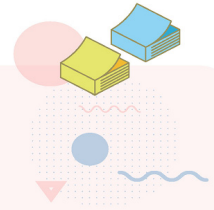
안녕하십니까?

임인년이 밝은 지도 한 달이 되어 갑니다. 2022년 <학교미디어교육주간> 행사에 참석하신 모든 분을 환영하며, 올해도 건강과 행복이 함께하시기를 기원합니다.

4차 산업혁명, 디지털 대전환, 인공지능과 빅데이터 등의 거시 개념은 이제 너무나 익숙하여 아무도 그에 대해 이의를 제기하지 않습니다. 미디어 또한 일상생활은 물론이고 정치, 문화, 기술 등 사회의 모든 부문에서 중심 화두로 자리잡았습니다. 하지만 그 구체적인 모습과 그에 대한 대응 방안에 관해서는 아직 모호한 상태입니다.

교육도 마찬가지입니다. 디지털을 기반으로 한 초연결·초감각 시대에 나고 자란 세대는 생각과 능력, 행동 방식 면에서 완전히 새로운 인간상을 보여주고 있습니다. 이들이 대한민국과 인류의 미래를 이어 갈 주체라는 점을 생각하면, 디지털 미디어 교육의 중요성이 더욱 높아집니다. 그러나 그에 관한 교육은 아직 미흡한 단계라 할 수 있습니다. 2022 개정 교육과정에서 민주시민교육의 일환으로 미디어 리터러시 교육을 강화하면서 관련 과목과 내용을 늘린 것도 이러한 문제에 착목한 시도라 생각합니다.





학교 미디어 교육 발전을 위해 기획한 이번 행사는 한국청소년정책연구원 주관 아래 교육부, 경인교육대학교, 강민정·권인숙·홍정민 의원실이 공동 주최하여 일주일 동안 연구 발표, 세미나, 대담·토론 등을 하게 됩니다. 아울러 학교 미디어 교육에 관한 성과를 공유하고, 정책 담당자와 현장이 직접 소통하며, 학생정책참여단을 격려하는 시간도 갖습니다. 이런 행사를 통해 학교 미디어 교육에 대한 관심이 높아지고 미디어 교육 발전을 위한 창의적 아이디어들이 모일 것으로 기대합니다. 우리 경인교육대학교도 학교 미디어 교육과 미디어 리터러시 교육 진흥을 위해 지원을 아끼지 않을 것입니다.

이번 행사를 통해 학교 미디어 교육이 의미 있는 발전 이루기를 기원하며, 주관하신 청소년정책연구원과 참여하신 모든 분께 감사와 치하를 드립니다. 다음 세대가 행복한 삶을 이루도록 지원하는 데 모두 함께 손을 모읍시다.

아직 날이 많이 춥습니다. 하지만 혼란스러운 시대를 현명히 건너온 역사를 기억하며, 모든 분이 좋은 생각거리를 갖고 돌아가시기를 축원합니다. 건강하고 행복하십시오. 감사합니다.

2021.1.20.

경인교육대학교 총장 김창원

환영사

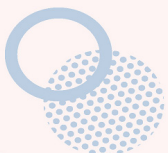


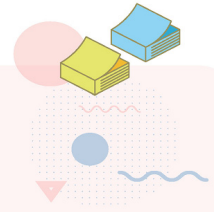
지금 이 시대를 디지털 대전환의 시대라고 말합니다. 미디어가 그 중심에 있습니다. 그리고 그 중심에 디지털 세대인 학생 여러분들이 서 있습니다. 여러분은 이제 날개를 단 것이나 다름없습니다. 미디어로 정책을 제안하는 이번 자리를 통해서 여러분 스스로 얼마나 디지털 감성이 뛰어난지 확인할 수 있는 자리일 듯합니다. 어른들은 차마 따라잡지 못할 여러분의 디지털 감성은 미래를 멋지게 수놓을 것입니다.

이번 행사에서 보여준 미디어 작품을 통해서 여러분의 재치와 끼를 읽을 수 있었습니다. 미디어의 세계가 마냥 멋진 것만은 아닙니다. 여러분의 정신을 흔들어놓기도 할 겁니다. 하지만 오늘 여러분이 보여주는 성과들은 여러분들이 디지털 세상의 주인이고도 남을 것이라는 강한 인상을 갖게 합니다. 어른들의 걱정이 기우에 지나지 않는다는 것을 여러분이 보여주시기 바랍니다.

미디어로 맘껏 상상하고, 표현하고, 또 즐기십시오. 그리고 디지털의 매직봉은 여러분 손에 쥐어져 있습니다. 여러분의 매직은 국경을 넘어 전세계로 번질 것입니다. 미디어 세상에는 근거 없는 또는 거짓의 정보도 넘쳐날 것입니다. 미디어를 통해서 세상을 비춰보고, 세상을 변화시킬 상상을 하다보면 자연스럽게 여러분은 유익한 정보가 무엇이며, 유해한 정보가 무엇인지 알게 될 것입니다. 그런 통찰력을 갖는 것이야말로 디지털 세대의 힘이 될 것입니다. 디지털

▶ 세상에 새로운 민주주의의 꽃을 피우는 일도 여러분이 짊어질 과업입니다.

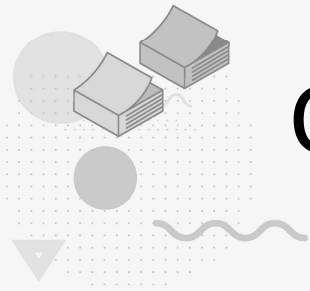




오늘 이 자리에 함께 하셔서 여러분과 직접 대화에 임해주시는 유은혜 부총리님께
한없는 감사의 말씀을 드립니다. 언제나 청소년들과 직접 대화하시는 부총리님의
모습에서 청소년들도 큰 힘을 얻을 것입니다. 오늘의 대화와 발표의 자리가
청소년 여러분이 한 발짝 더 성장하는 계기가 될 것으로 믿습니다.

저희 한국청소년정책연구원도 여러분이 열어갈 멋진 신세계를 향해 함께
뛰어가겠습니다.

한국청소년정책연구원장 김현철



CONTENTS

미디어교육 국제세미나

NYPI 미디어 연구 성과 발표

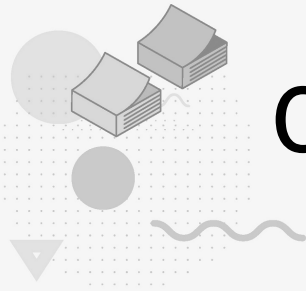
1. 2021년 청소년 미디어 이용 실태 조사 결과와
미래 지향적 정책 대응 방안 3
배상률 | 한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구실장
2. 디지털 전환 시대의 부모 미디어 교육을 위한
소셜 리빙랩 운영 연구의 성과와 과제 21
정현선 | 경인교육대 교수·미디어리터러시연구소장

주제강연 및 특별대담

사회 김경희 | 한림대학교 교수, 한국언론학회장

- 디지털 환경의 아동 권리와 미디어 리터러시 정책의
국제 동향 및 과제 59
소니아 리빙스턴 | 런던정경대 교수





CONTENTS

미디어학생정책참여단 정책제안 한마당

정책제안 우수사례 발표

사회 전문 사회자

• 교육부 장관상 •

1. 온빛초등학교 후배들아~ 온라인 수업 편하게 해! 75
2. 학림초등학교 올바른 학교 환경교육을 만들자 91
3. 하늘빛중학교 주제 선택 프로그램 2.0 (ver. cluster) 101
4. 대전문지중학교 ECO프로젝트 111
5. 성주여자고등학교 C.O.T 정책 123

• 한국청소년정책연구원 원장상 •

6. 위례초등학교 ‘공간으로 공감하다’ 학생참여중심으로
그린스마트 미래학교를 잇다 133
7. 화봉초등학교 보급형 그린스마트 미래학교 만들기를 위한 제안 147
8. 단원중학교 채식 급식 선택제 확대를 통한 탄소 중립 실현 제안 157
9. 대전이문고등학교 코로나19 백신, 안전하게! 투명하게! 167
10. 풍문고등학교 지역사회와 함께하는 늘 푸른 미래학교를 위한
정책 제안 185

2022
학교미디어교육주간
자료집

미디어교육 국제세미나



NYPI 미디어 연구 성과 발표

2021년 청소년 미디어 이용 실태 조사 결과와 미래 지향적 정책 대응 방안



배 상 료

한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구실장

10대 청소년 미디어 이용 실태 및 정책 대응 방안

배상률 연구위원
drbai@nypi.re.kr

NYPI 한국청소년정책연구원

청소년 미디어 이용

청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구

1. 건강한 미디어 이용 습관 및 미디어 리터러시 함양 위한 정책 필요
2. 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구
 - 1) 2020: 초등학생 (학부모)
 - 2) 2021: 10대 청소년 (중고등학생 및 학교밖청소년)
 - 3) 2022: 후기 청소년

1. 스마트폰

1) 10대 청소년의 필수품

- (1) 10대 청소년 스마트폰 소지율 98%: 교급별, 성별, 경제력, 학급 성적 등에 따른 차이 없음
- (2) 10대 청소년의 60% 이상이 하루 평균 3시간 이상 이용
- (3) 5시간 이상 이용자 22.8%(남 17.0%, 여 29.2%)
- (4) 중학생의 경우 학년 진급에 따른 증가세 : 하루 3시간 이용
중1 50.4%, 중2 59.7%, 중3 66.3%



1. 스마트폰

Q. 10대 청소년의 일상생활에서 필수적인 매체 (2017)

1위 (78.8%)

2위 (11.6%)

3위 (6.2%)



(출처: 방송통신위원회의, 2017 방송매체 이용행태 조사)

청소년 미디어 이용

1. 스마트폰

Q. 10대 청소년의 일상생활에서 필수적인 매체 (2020)

1위 (96.2%)

2위 (2.7%)

3위 (0.6%)



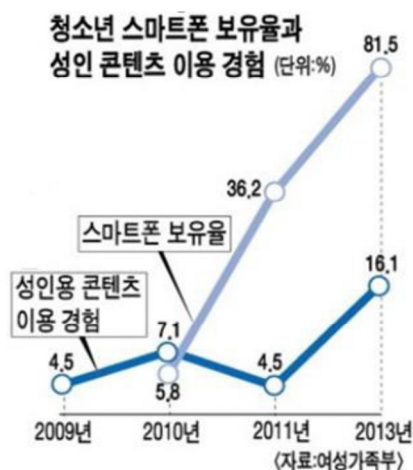
(출처 : 방송통신위원회의, 2020 방송매체 이용행태 조사)

한국청소년
정책연구원

청소년 미디어 이용

1. 스마트폰

2) 스마트폰 보유율 증가에 따른 미디어 이용 행태 변화



10대 청소년 성별에 따른 게임 이용률

- 2016: 남 92.5% 여 76.7% 전체 84.9%
(PC게임 : 남 80.2% 여 38.7%)
(모바일 : 남 73.5% 여 67.4%)
- 2018: 남 94.9% 여 88.6% 전체 91.9%
- 2020: 남 92.8% 여 90.0% 전체 91.5%
(PC게임 : 남 72.8% 여 43.7%)
(모바일 : 남 78.2% 여 86.8%)

PC 온라인게임

평일 하루 평균

2016: 42.03분

2018: 34.42분

2020: 66.07분

주말 하루 평균

2016: 74.10분

2018: 73.41분

2020: 106.86분

모바일게임

평일 하루 평균

2016: 66.60분

2018: 76.02분

2020: 107.71분

주말 하루 평균

2016: 92.16분

2018: 116.34분

2020: 149.61분

한국청소년
정책연구원

1. 스마트폰

3) 스마트폰 보유율, 장기 사용률, 하루평균 4시간 이상 이용률

초등학생

배경	구분	스마트폰 보유율	4년 이상 사용률	4시간 이상 이용률
경제수준	상위권	81.8	17.4	15.1
	하위권	88.8	26.2	36.0
미디어 이용 가정지도	적절	84.5	18.9	17.6
	부적절	92.9	22.6	30.4

중고등학생

배경	구분	스마트폰 보유율	6년 이상 이용률	4시간 이상 이용률
경제수준	상위권	96.9	47.2	35.6
	하위권	98.7	53.3	50.3
성적수준	상위권	97.5	45.8	30.1
	하위권	98.0	60.2	54.4
미디어 이용 가정지도	적절	98.2	47.5	38.1
	부적절	97.3	61.2	47.6

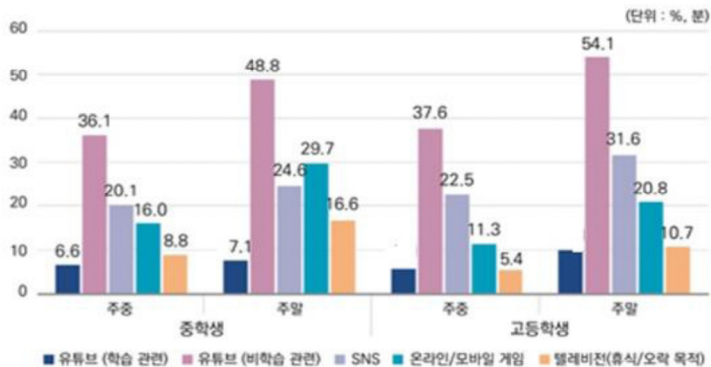
2. YouTube

1) 게임, TV 등 타 미디어 이용 시간에 비해 YouTube에 가장 많은 시간 소비

최근 한달 YouTube 이용경험: 97.7%

- 남 98.5%, 여 96.8%
- 중 97.7%, 고 97.7%

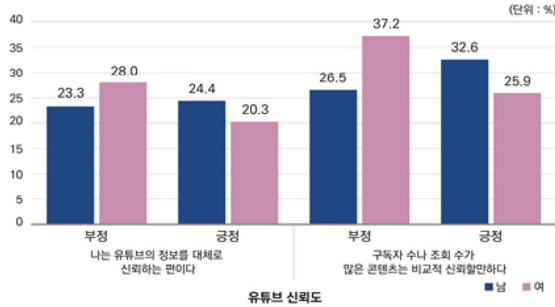
미디어 활동	중학생 (2시간 이상 이용률)		고등학생 (2시간 이상 이용률)	
	주중	주말	주중	주말
유튜브(학습 관련)	6.6	7.6	5.7	9.9
유튜브(비학습 관련)	36.1	48.8	37.6	54.1
SNS	20.1	24.6	22.5	31.6
온라인/모바일 게임	16.0	29.7	11.3	20.8
텔레비전(휴식/오락 목적)	8.8	16.6	5.4	10.7



청소년 미디어 이용

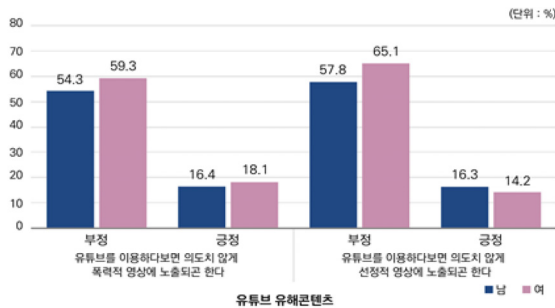
2. YouTube

2) YouTube 콘텐츠/정보 신뢰 & 유해 콘텐츠 노출 경험



YouTube 정보 신뢰:
25.6%(X) 22.4%(O)

구독자/조회 수 많은 콘텐츠 신뢰:
31.7%(X) 29.3%(O)



폭력적 콘텐츠 노출 경험:
56.7%(X) 17.2%(O)

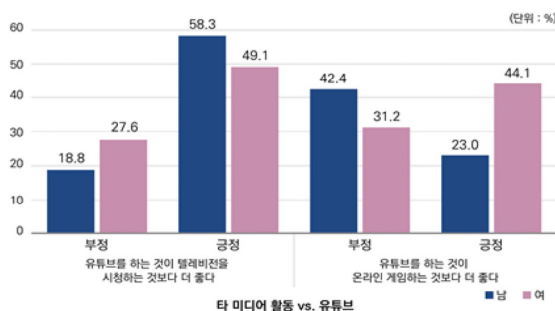
선정적 콘텐츠 노출 경험:
61.3%(X) 15.3%(O)

한국청소년
정책연구원

청소년 미디어 이용

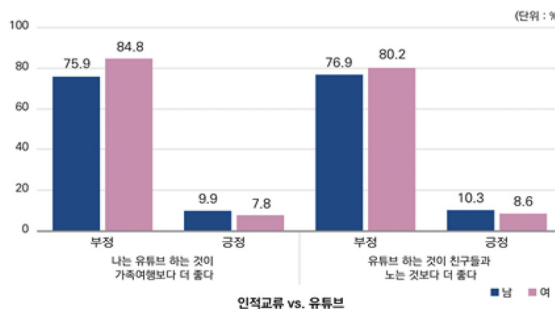
2. YouTube

3) YouTube vs. 타 미디어 활동 / 인적 관계



TV vs. YouTube
53.9% 23.0%

게임 vs. YouTube
37.0% 33.1%

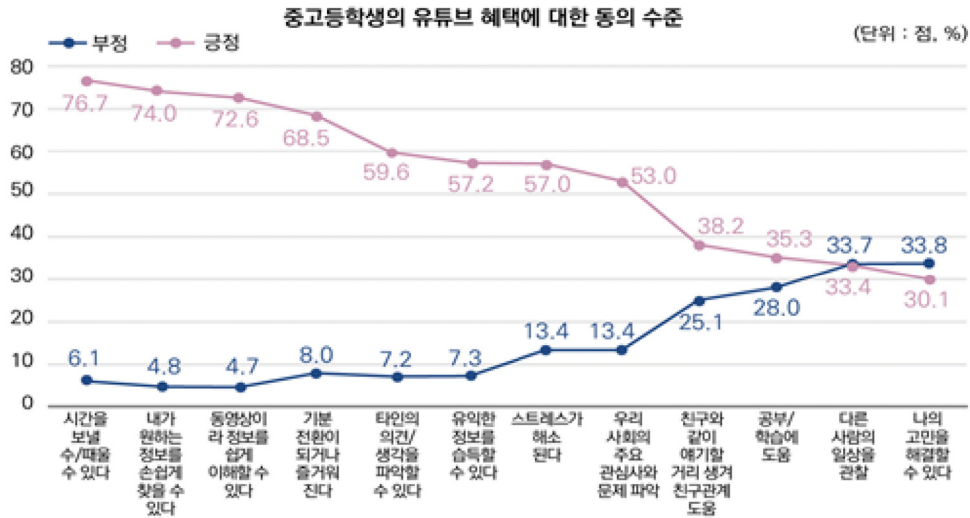


가족여행 vs. YouTube
80.2% 8.9%

친구교제 vs. YouTube
78.5% 9.5%

한국청소년
정책연구원

4) YouTube 이용에 따른 증폭 - 여가 및 정보 취득



2. YouTube

5) YouTube 집착

교급	원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보게되는 편이다	유튜브를 이용하지 못하거나 줄이게 되면 초조하고 불안해진다
초등학생	28.0	3.2
중학생	40.8	4.4
고등학생	52.9	5.7

	유튜브 집착 경향성 (원래 보려고 했던 시간보다 더 오래 유튜브를 보는 경향)				
	B	β	t	p	VIF
(상수)	.714		5.504	.000	
성별 (남 0)	.179	.081	4.529	.000	1.030
학년	.102	.160	9.000	.000	1.010
구독자/조회 수	.094	.098	5.263	.000	1.114
알고리즘 방식	.219	.216	11.511	.000	1.127
검색창 방식	.061	.054	2.924	.003	1.081
구독채널 방식	.172	.181	9.824	.000	1.089

Adjusted R²=.152

청소년 미디어 이용

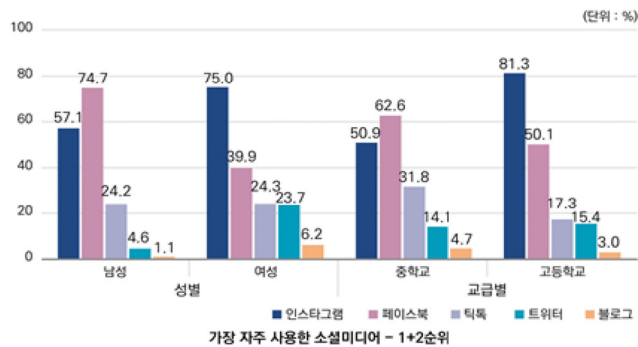
3. 소셜미디어

1) 최근 한달 소셜미디어 이용 경험률: 77.2%

- 남 69.9%, 여 85.1%
- 중 74.5%, 고 79.9%

2) 가장 자주 사용한 소셜미디어(1+2 순위)

- 남/중: 페이스북, 인스타그램, 틱톡
- 여/고: 인스타그램, 페이스북, 틱톡, 트위터



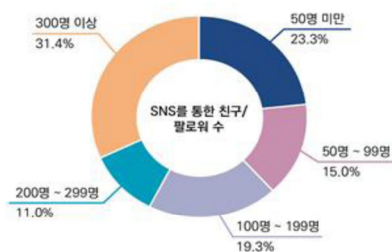
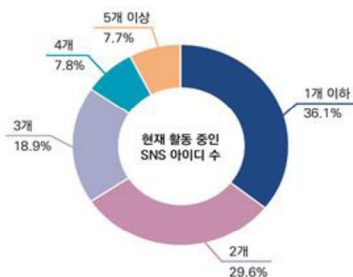
한국청소년
정책연구원

청소년 미디어 이용

3. 소셜미디어

3) 연재 활동 중인 SNS 아이디 수: 이용자의 3분의 1은 3개 이상의 계정 보유 (2015년 24%)

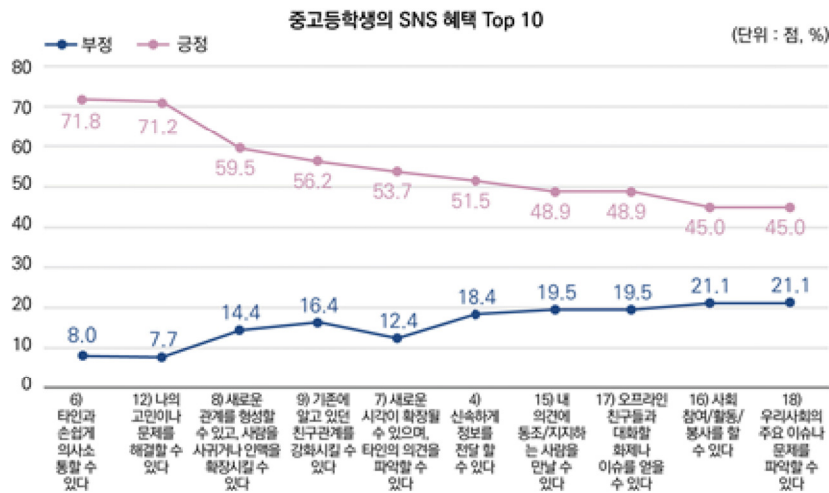
4) SNS 친구/follower 수 300인 이상: 31.4% (2015년 16.5%)



한국청소년
정책연구원

3. 소셜미디어

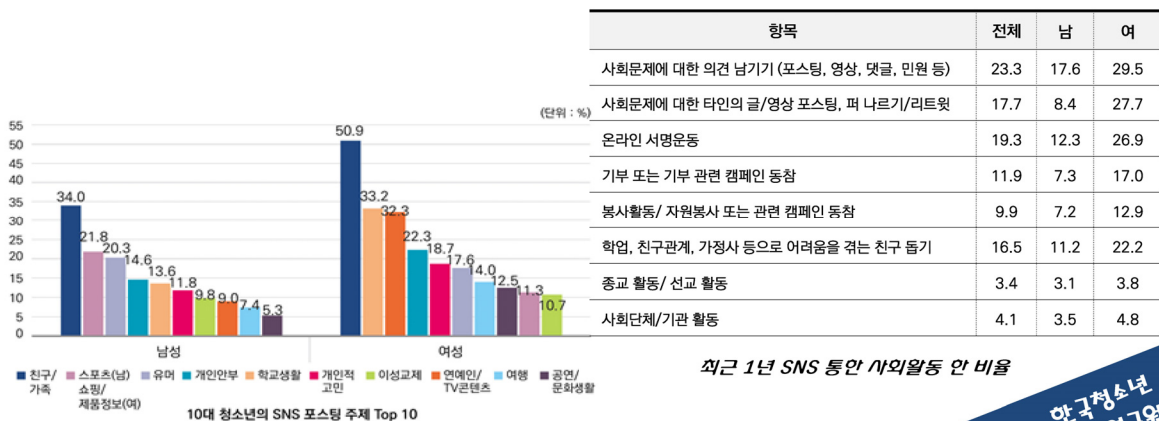
5) SNS 이용에 따른 증폭 - 타인과의 소통과 관계영성 및 강화



한국청소년
정책연구원

3. 소셜미디어

- #### 6) SNS 포스팅 주제 top 10
- SNS 기능적 장점으로 '사회참여나 사회활동' 중 18개 중 9위 (45%)
 - 실제 이루어진 사회참여/활동 관련 포스팅 비율 중 19개 주제 중 1위(0.3%)
 - 남: 친구/가족, 스포츠, 유머
 - 여: 친구/가족, 학교생활, 연예인/TV콘텐츠



한국청소년
정책연구원

청소년 미디어 이용

4. 온라인게임

1) 최근 한달 온라인게임 이용률 77.9%

- 남 92.1%, 여 61.6%
- 중 80.3%, 고 75.4%

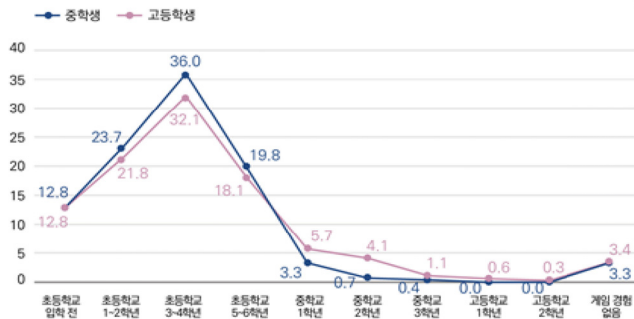
2) 게임 생애 최초 이용 시기가 초등 입학 전

- 남 14.2%, 여 11.4%

3) 전 생애 게임 경험 없음

- 남 1.6%, 여 5.2%
- 중 3.3%, 고 3.4%

중고등학생의 온라인/모바일 게임을 처음 시작한 시기



초등학생의 생애 최초 게임 이용 시기

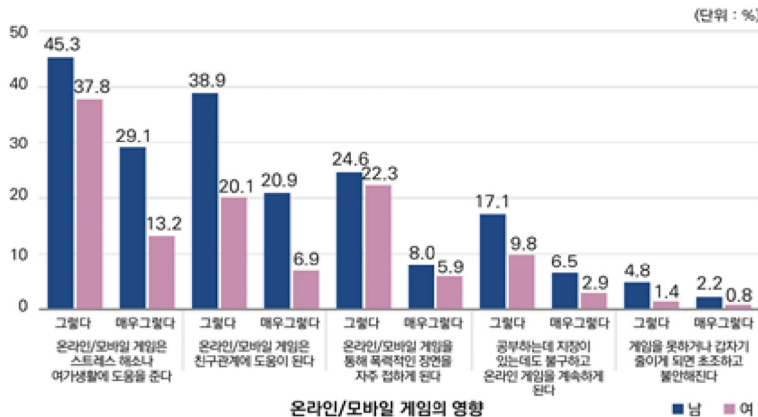
한국청소년
정책연구원

청소년 미디어 이용

4. 온라인게임

4) 온라인게임 이용에 대한 태도 및 이용 경험

- 스트레스 해소: 63.5% (남 74.4%, 여 51.0%)
- 친구관계 도움: 44.6% (남 59.9%, 여 27.0%)
- 폭력적 장면 노출: 30.5% (남 32.6%, 여 28.1%)
- 공부 지장 불구 게임 계속: 18.5% (남 23.6%, 여 12.7%)
- 게임 중단에 따른 소조 및 불안: 4.7% (남 6.9%, 여 2.2%)



온라인/모바일 게임의 영향

한국청소년
정책연구원

5. 뉴스 및 정보 취득 미디어

1) 시사 뉴스 관심도 2.9/5.0

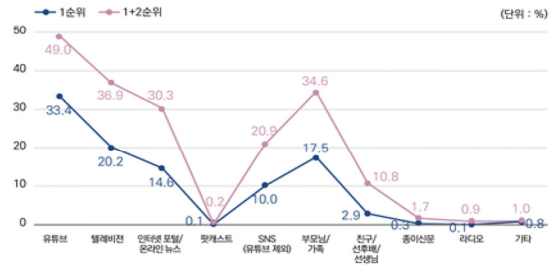
- 관심 있음 36.8% (관심 없음 40.8%)
- 고급, 학급성적, 경제수준

2) 시사 관련 뉴스 취득 경로

- 1위 YouTube (33.4%)
- 2위 텔레비전 (20.2%)
- 3위 부모/가족 (17.5%)
- 4위 포털 (14.6%)

3) 뉴스 비관심 집단은 가족/지인 통해 뉴스 취득 비율 ↑

시사 관련 뉴스 접촉경로



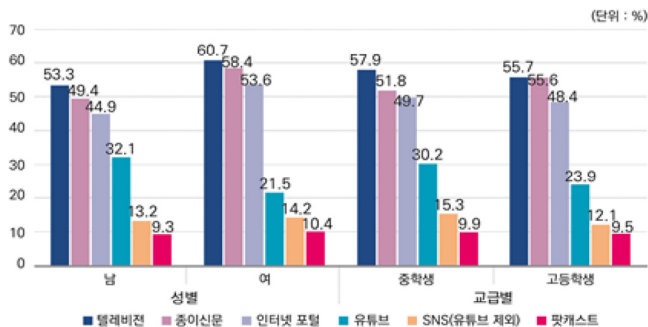
순위	시사뉴스 고관심 집단			시사뉴스 비관심 집단		
	뉴스 취득 채널	1순위	1+2순위	뉴스 취득 채널	1순위	1+2순위
1	유튜브	35.5	52.6	유튜브	31.1	48.9
2	포털	22.2	41.6	부모/가족	22.9	45.0
3	TV	21.3	41.1	TV	18.8	34.6
4	부모/가족	10.5	27.6	SNS	13.1	27.9
5	SNS	7.4	16.6	포털	7.9	22.2
6	친구/선호배	1.8	6.5	친구/선호배	4.6	17.7

5. 뉴스 및 정보 취득 미디어

4) 레거시 미디어와 포털이 뉴스 신뢰도 top 3 차지

- 텔레비전(56.8%)
- 종이신문(53.7%)
- 포털(49.0%)
- YouTube(27.0%)
- SNS(13.7%)

구분	텔레비전	종이신문	인터넷 포털	유튜브	SNS	팟캐스트
전체	56.8	53.7	49.0	27.0	13.7	9.7
성별	남	53.3	49.4	44.9	32.1	13.2
	여	60.7	58.4	53.6	21.5	14.2
교급별	중	57.9	51.8	49.7	30.2	15.3
	고	55.7	55.6	48.4	23.9	12.1



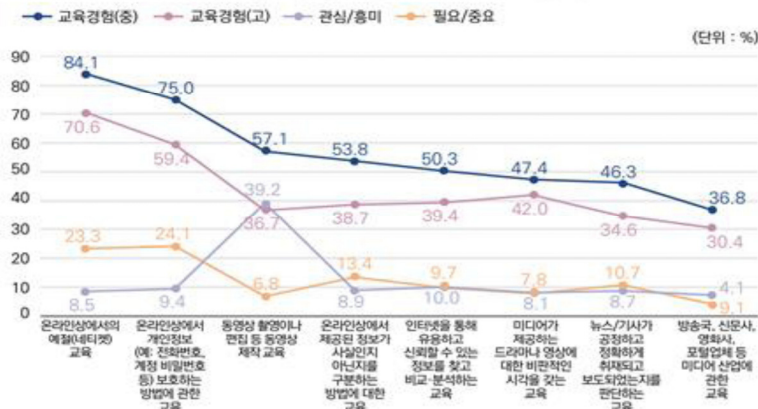
뉴스 및 정보 취득을 위한 미디어에 대한 신뢰도

청소년 미디어 이용

6. 미디어 리터러시 교육

- 1) 최근 3년 이내 미디어 리터러시 교육 받은 경험을
- 중학생 교육 경험을 > 고등학생 교육 경험을
 - 학교 내 > 학교 밖
 - 1위: 네티켓 교육 (중 84.1%, 고 70.6%)
 - 2위: 개인정보 보호 교육 (중 75.0%, 고 59.4%)
 - 3위: 중학생-동영상 제작 교육 (57.1%)
고등학생-비판적 분석 교육 (42.0%)

미디어 리터러시 교육 경험률, 가장 관심/흥미 있는 교육과 가장 중요/필요한 교육



한국청소년
정책연구원

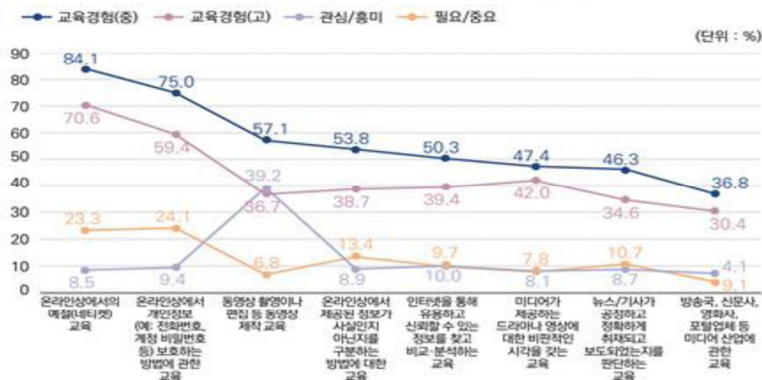
청소년 미디어 이용

6. 미디어 리터러시 교육

- 2) 가장 관심/흥미 있는 교육
- 1위: 동영상 제작/편집 교육 (39.2%)
 - 나머지 7개 교육 10% 이하

- 3) 가장 중요/필요한 교육
- 1위: 개인정보 보호 교육 (24.1%)
 - 2위: 네티켓 교육 (23.3%)
 - 3위: 정보 진위 구분 교육 (13.4%)

미디어 리터러시 교육 경험률, 가장 관심/흥미 있는 교육과 가장 중요/필요한 교육



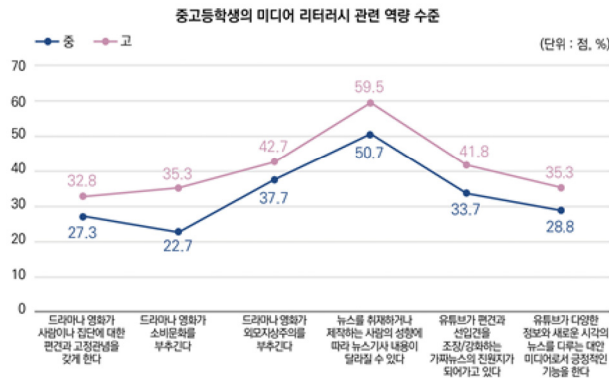
한국청소년
정책연구원

6. 미디어 리터러시 교육

4) 미디어 리터러시 수준 측정

- 미디어의 이데올로기 선포 기능
- 뉴스의 gatekeeping

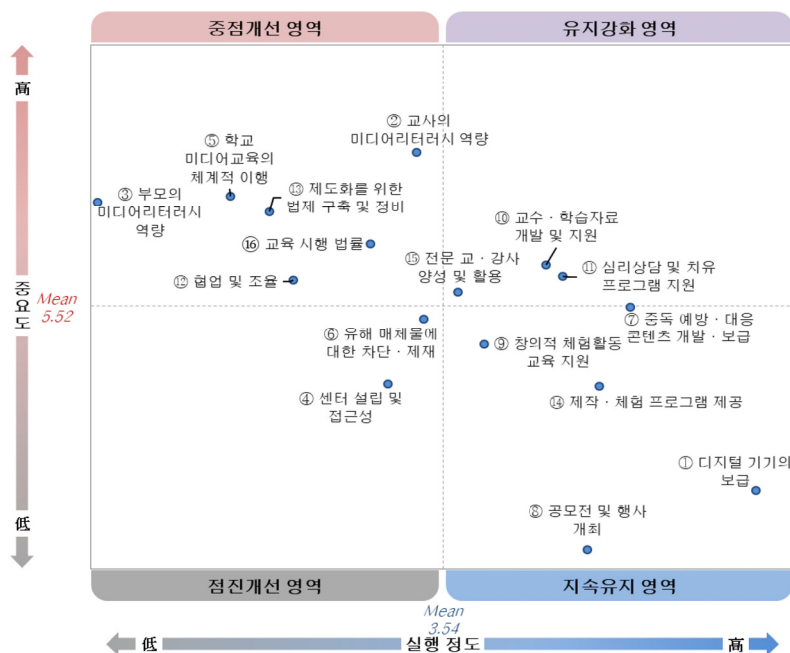
5) YouTube의 역기능 > 순기능



항목	교급	아니다	그렇다	평균
드라마나 영화가 사람이나 집단에 대한 편견과 고정관념을 갖게 한다	전체	30.7	30.1	2.9
	중	33.7	27.3	2.9
	고	27.7	32.8	3.0
드라마나 영화가 소비문화를 부추긴다	전체	30.3	29.0	2.9
	중	34.7	22.7	2.8
	고	25.9	35.3	3.1
드라마나 영화가 외모지상주의를 부추긴다	전체	24.5	40.2	3.2
	중	28.1	37.7	3.1
	고	20.9	42.7	3.3
뉴스를 취재/제작하는 사람의 성향에 따라 뉴스기사 내용이 달라질 수 있다	전체	12.8	55.1	3.5
	중	15.9	50.7	3.4
	고	9.7	59.5	3.7
유튜브가 편견과 선입견을 조장/강화하는 가짜뉴스의 전원이 되고 있다	전체	19.2	37.7	3.2
	중	22.0	33.7	3.1
	고	16.5	41.8	3.3
유튜브가 다양한 정보와 새로운 시각의 뉴스를 다루는 대안 미디어로서 기능을 한다	전체	14.1	32.1	3.2
	중	14.8	28.8	3.2
	고	13.4	35.3	3.2

7. 정책 대응 방안

학생들의 건강한 미디어 이용 습관 및 미디어 리터러시 함양을 위한 정책 IPA 분석



정책대응방안

7. 정책 대응 방안

1) 미디어 리터러시 교육 법안 마련

- Covid-19에 따른 미디어 이용 증가 66%
- 관련 부처 간 협업체계 구축
- 정책의 효과성 저해, 중복사업 방지로 예산 효과적 지출, 정책 사각지대 최소화

2) 스마트폰 및 인터넷 과의존 해소 시설 증설

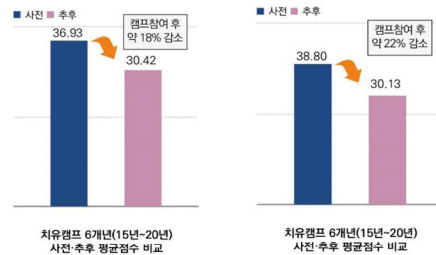
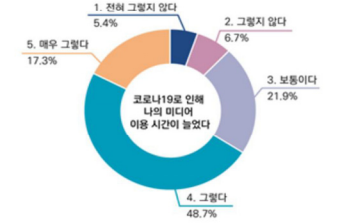
- 청소년 인터넷드림마을
- 접근성 제고 노력
- 재정적 지원

3) 유해 콘텐츠 모니터링 강화

4) 부모의 미디어리터러시 함양

5) 학교미디어교육의 체계적 시행

- 학교미디어교육 연구사업 지정기관: 관련 연구 및 교수학습자료 개발
- 대학 내 예비교사 필수과목 동안 미디어교육 역량 강화
- 학교현장의 미디어교육 개념변화 및 교사 역량 강화



한국청소년
정책연구원

정책대응방안

7. 정책 대응 방안

미디어 교육 기관 및 주관부처

기관명	중심교육	주관부처
한국언론진흥재단	뉴스리터러시, NIE	문화체육관광부
영화진흥위원회	지역미디어센터를 통한 미디어교육	문화체육관광부
한국콘텐츠진흥원	게임리터러시 콘텐츠 인재양성	문화체육관광부
한국문화예술교육진흥원	문화예술교육	문화체육관광부
시청자미디어재단	시청자미디어센터를 통한 미디어교육	방송통신위원회
한국인터넷진흥원	인터넷리터러시	방송통신위원회
방송통신심의위원회	미디어 윤리의식	방송통신위원회
한국지능정보사회진흥원 (구: 한국정보화진흥원)	인터넷(디지털)리터러시 디지털격차해소	방송통신위원회 과학기술정보통신부
시도교육청	미디어리터러시	교육부/시도교육청

한국청소년
정책연구원

7. 정책 대응 방안

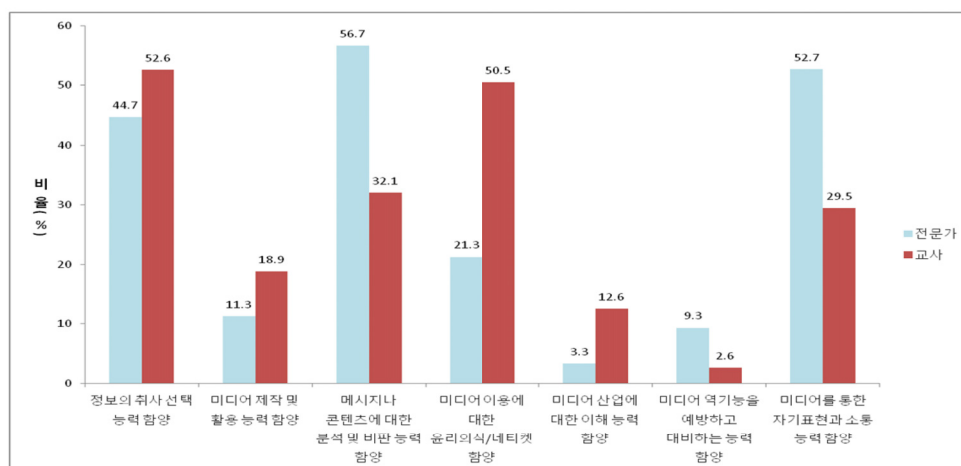
미디어교육 관련 법률안

법안명(발의 연도)	대표발의
미디어교육 진흥법안(2007)	이경숙
미디어교육 지원법안(2012)	최민희
미디어교육 지원법안(2013)	김희정
미디어교육 활성화에 관한 법률안(2018)	유은혜
미디어교육 지원법안(2018)	신경민
미디어교육활성화 및 지원에 관한 법률안(2020)	정필모

법안명 (발의연도)	미디어교육 활성화에 관한 법률안(2021)
대표 발의	권인숙
목적	미디어교육의 활성화를 통한 미디어에 대한 국민의 역량 강화 및 국가의 민주주의 발전에 이바지
미디어교육 정의	미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근, 활용능력, 이해, 비평능력과 민주적 소통능력을 증진시켜 국민의 시민윤리의식을 함양하고 미디어를 통한 사회참여를 활성화하기 위한 모든 형태의 교육
추진체계 (실행조직)	○ (주관부처) 교육부, 문화체육관광부, 방송통신위원회 ○ (실행조직) 사회부총리 소속 미디어교육위원회

7. 정책 대응 방안

미디어 리터러시 교육에서 가장 중요시 여겨야 할 영역



(출처: 배강률, 2014, 디지털 시대의 청소년 미디어교육 제도 및 방안 연구)

체계적인 미디어 교육 시행을 위한 정책이 필요



감사합니다.

배상률 연구위원
한국청소년정책연구원
drbai@nypi.re.kr
044-415-2220

NYPI 한국청소년정책연구원

NYPI 미디어 연구 성과 발표

디지털 전환
시대의 부모
미디어 교육을
위한 소셜 리빙랩
운영 연구의
성과와 과제

정 현 선

경인교육대 교수·미디어리터러시연구소장

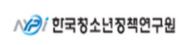


부모 미디어교육을 위한 소셜 리빙랩 운영 연구의 성과와 과제

정현선

경인교육대학교 국어교육과 교수

미디어리터러시연구소 소장



연구의 목적과 필요성: 사춘기 청소년 부모를 위한 미디어 교육이 필요

- 청소년기 자녀를 둔 부모들에게는 **아동기를 벗어난 자녀의 발달과 관계 형성 및 사회적 경험**에 큰 영향을 미치는 디지털 미디어에 대해 올바르게 이해하고 자녀에게 조언할 수 있는 미디어 교육 역량 향상의 기회가 꼭 필요하다.
- 그러나 지금까지 우리나라의 부모 미디어 교육 프로그램들은 자녀의 연령 측면에서 **유아와 초등학교 저학년 등 어린 자녀의 양육에 초점**을 두는 경우가 많았고, 프로그램의 내용 측면에서는 **미디어 과의존 및 역기능 예방**에 초점을 둔 보호주의적 관점 혹은 **미디어를 기술적으로 활용**하는데 초점을 둔 기능주의적 접근의 교육이 주류를 이루어왔다(정현선, 2021).
- 초기 청소년기의 미디어 이용을 조사한 <청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책 대응 방안 연구 I : 초등학교>에서는 **초등학교 고학년부터 스마트폰 소유와 소셜 미디어 및 게임 이용이 본격화되는 반면, 자녀의 미디어 이용에 대한 부모와 자녀의 인식에 큰 격차가 존재**한다는 점을 보여주었다(배상률 외, 2020). 이러한 연구 결과는 자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재와 지도에 상당한 어려움이 야기될 수 있음을 시사한다.

국내 부모 미디어교육 프로그램 예시



학부모리더교육

차시	일자	주제
1	5/3(월)	수업일정 안내 및 서울교육청 혁신교육 이해
2	5/10	미래교육과 학부모의 역할
3	5/17	미디어리터러시 이해와 활용
4	5/24	디지털 원주민 이해와 디지털 미디어 탐구
5	6/21	우리 아이가 사용하는 SNS 바로보기
6	6/7	이미지 리터러시와 뉴스속 데이터 읽기
7	6/14	영상장면을 통한 영상미디어 분석 방법
8	6/21	게임리터러시 이해와 올바른 게임 이용방법
9	6/28	미디어관련 기관 탐방
10	7/5	미디어와 성인지 감수성
11	7/12	교육관련 언론의 탄생과 왜곡 과정
12	7/19	가짜뉴스와 진짜뉴스 판별법
13	7/26	학부모를 위한 미디어리터러시 실천 매뉴얼
14	8/2	실천 디지털리터러시 - 언택트 교육망의 디지털 사용법
15	8/9	과제 - 모둠별 과제 제출 및 발표



학부모를 위한

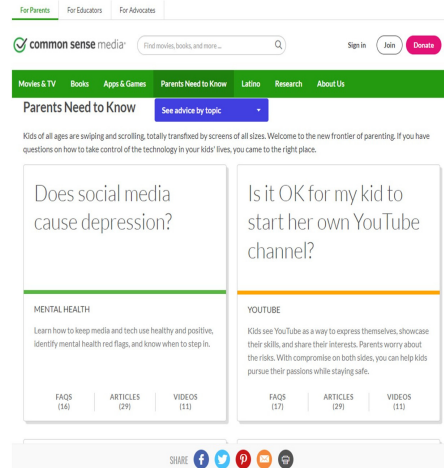
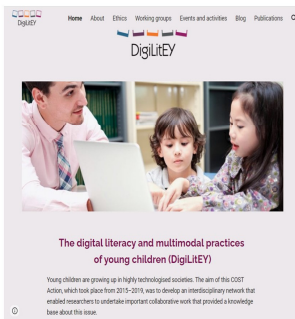
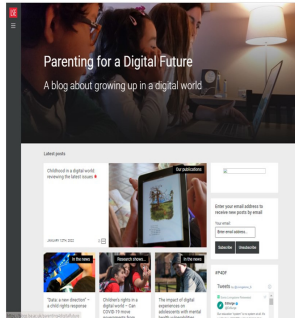
미디어리터러시 실천·지도 매뉴얼



연구의 목적과 필요성: 팬데믹 상황, 맞벌이 가정, 아동권리 고려 필요성

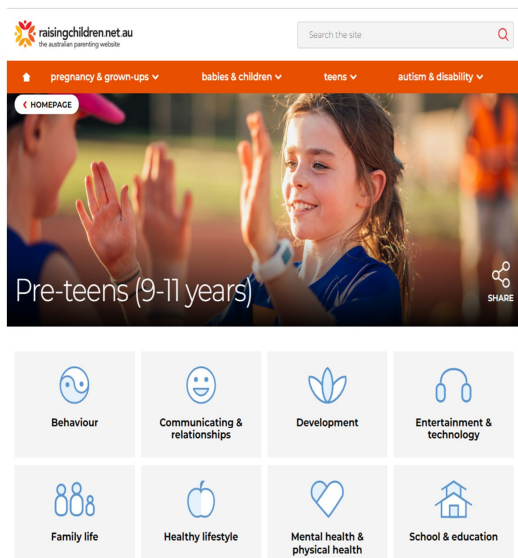
- 최근에는 코로나19 팬데믹의 전 세계적 확산 상황에서 사회적 거리두기로 인한 **가정 내 여가 시간 증가 및 원격수업으로 인해 청소년의 미디어 이용이 더욱 증가**함으로 인해 가정 내 미디어 이용 지도의 중요성이 더욱 증가하고 있다. 이러한 상황에서 부모들은 기존의 스크린 타임 제한, 즉 디지털 미디어 기기 이용 시간의 제한에 초점을 둔 **기존의 부모 미디어 교육 지침의 실제성과 효과에 대한 의문**을 제기하기 시작했다(Livingstone & Blum-Ross, 2020).
- 미디어 교육 전문가들 또한 팬데믹 상황에서 더욱 앞당겨진 디지털 전환 시대에 적합한 어린이와 청소년의 가정 내 미디어 이용 지도에 대해, 부모들에게 일방적인 지침을 제공하는 것이 아니라 **부모들이 주도적으로 참여하는 새로운 부모 미디어 교육의 모델이 개발될 필요**가 있음을 제기하고 있다. 또한 맞벌이 가정이 증가한 상황에서 부모 미디어 교육 프로그램을 평일 오전에 실시하여 **직장에 다니는 부모들의 참여가 원천적으로 어려운 공급자 중심의 프로그램 제공 방식에도 변화가 필요**하다.
- **디지털 환경에서 어린이와 청소년들이 처할 수 있는 실제 위험과 이로부터 보호받을 수 있는 권리**를 보다 구체적이고 실제적으로 규정하고 이 문제를 다루기 위한 실제적인 입법과 정책 추진 및 부모 교육이 이루어져야 한다고 권고하였다(유엔아동권리위원회, 2020)

해외의 부모 미디어 교육 연구와 실천



5

디지털 환경의 자녀 양육을 위한 부모 가이드



parentzone

Be Internet Legends Top articles Sign up Main site

The 5 digital parenting rules that REALLY matter



There's a lot of advice about online safety out there, some of it contradictory and much of it is years out-of-date.

The internet is now a major part of almost every aspect of daily life – and that's just as true of family life as it is work or entertainment.

We live in a time where wild Pokémon are roaming around museums and digital blocks are being used to recreate The Great Fire of London.

6

디지털 환경의 육아와 부모 교육을 위한 수준 높은 연구와 근거 기반 양육 지침 개발

- 해외에서는 이러한 문제에 직면하여 다양한 연령층과 특성을 지닌 자녀들의 미디어 이용에 대해 조연하고 탐구하는 새로운 방식의 부모 미디어 교육이 다양한 방식으로 시도되어 왔다.
- 영국의 런던정경대학(LSE: London School of Economics and Political Sciences) 커뮤니케이션학과와 '디지털 미래를 위한 부모 교육(Parenting for a Digital Future)' 블로그 및 여기에 소개된 여러 나라와 기관의 다양한 프로그램들은 그 예이다.
- 영국 셰필드대학교(University of Sheffield)를 중심으로 한 유럽연합 차원의 'DigiLitEY' 프로젝트, 미국 커먼센스미디어(Common Sense Media)를 중심으로 한 부모 교육 프로그램, 호주 퀸즐랜드공과대학교(Queensland University of Technology)를 중심으로 한 '디지털 어린이 연구소(Center of Excellence for the Digital Child)' 연구소 프로젝트, 핀란드의 공공도서관을 중심으로 한 학교와 사회 및 가정 연계 디지털 미디어 문화 교육 등은 청소년 미디어 교육의 주요 연구와 정책이 가정과 부모에 대한 지원으로 수렴됨을 보여준다(정현선·심우민·윤지원 외, 2020).
- 이러한 사례들은 어린이와 청소년의 미디어 이용에 대한 최신 연구 결과에 근거한 새로운 부모 교육의 내용과 방법이 국내에서도 시도될 필요가 있음을 시사한다.

7

부모 미디어 교육을 위한 소셜 리빙랩 연구

- 이 연구에서는 청소년기 자녀의 부모의 주도적 참여에 의한 새로운 미디어 교육을 위해 '소셜리빙랩(social living lab)' 연구를 미디어 교육 분야 및 부모 미디어 교육 분야에 있어 국내 최초로 시도하게 되었다.
- '소셜리빙랩'은 기존 공급자 중심의 연구와 개발이 한계를 드러냄에 따라, 사용자의 참여에 의해 살아 있는 일상생활의 실험실을 특정 지역의 생활 공간 속에 만들어 공공-민간-시민의 협력을 통해 문제를 해결하기 위한 '리빙랩' 방법(성지은 외, 2017)에서 나온 것으로, 국내에서는 과학기술 분야의 연구 개발 혁신 및 스마트 도시 개발 등 다양한 정책 실험 단계에서 리빙랩이 시도되고 있다(이영성 외, 2016; 성지은 외, 2017; 이재혁 외, 2019; 이금진, 2020).
- 해외에서는 미디어 교육과 밀접히 연관하여 '디지털 격차(digital divide)' 문제를 해소하기 위한 '디지털 포용(digital inclusion)' 정책의 일환으로 소셜리빙랩 연구가 시도된 바 있다.
- 특히 호주의 마이클 데주아니(Michael Dezuanni) 교수는 디지털 포용 정책의 일환으로, 다양한 지역사회 시민들의 디지털 리터러시 관련 문제 해결과 실행을 위해 지역사회의 당사자들이 직접 참여하여 자신들의 세계관과 지식을 확장하고, 지역사회 내의 관계 맺기 및 디지털 미디어를 통한 원격 상호작용을 통해 함께 문제 해결 방안을 창안하고 실행하는 공동체를 구성하는 방식의 소셜리빙랩 연구를 주도하였다(Dezuanni et al., 2018).

8

부모의 주도적 참여와 문제 해결 필요

- 지속적으로 변화하는 디지털 미디어 환경에서는 청소년 미디어 문화 및 디지털 리터러시 분야의 연구자들이 부모 교육 및 성인의 평생 학습에 전문성을 지닌 연구자들과 함께 부모 교육을 위해 부모들과 함께 협력하는 방식의 실천 지향적인 연구가 시도될 필요가 있다.
- **일방적이고 일회적인 전달 위주의 강의 중심의 프로그램에서 탈피**하여, 부모의 주도적 참여를 통해 부모 자신이 당면한 자녀의 미디어 교육 문제를 스스로 이해하고 해결하기 위한 ‘소셜리빙랩(Social Living Lab)’ 운영의 시도가 필요하다.
- 본 연구에서는 이러한 소셜리빙랩 연구 방법론을 적용하여, **부모들이 참여자로서의 실천적 경험을 공유하면서 청소년의 미디어 이용에 대한 이해를 주도적으로 재구성하고 확장할 수 있는 부모 교육의 기회**를 만들어 갈 수 있도록 하는 부모 참여형 미디어 교육 프로그램 운영 방안을 제시하고자 하였다.
- 이를 위해 관련 선행 연구 검토 및 국내외 전문가 자문 및 연구진 숙의를 거쳐 **파일럿 프로그램을 설계, 운영하고 그 결과와 시사점에 대해 논의**하였다. 이를 통해, 짧은 연구 기간과 한정된 인력 및 코로나19로 인한 사회적 거리두기의 제약 속에서 이루어졌으나, 초기 및 중기 청소년 부모의 주도적 참여에 의한 새로운 부모 미디어 교육의 방법으로서 소셜리빙랩 운영의 가능성과 의미를 탐구하고자 하였다.

9

연구 방법

- 문헌 연구: 디지털 페어런팅, 소셜 리빙랩 방법론
- 국내외 전문가 자문
- 연구진 구성과 숙의에 의한 소셜 리빙랩 설계
- 퍼실리테이터 선정 및 협력
- 부모 참여자 모집과 선정 (사전 설문 및 합목적적 표집)
- 8명의 소집단 참여자 구성, 워크숍 자료 구성 및 진행 (사전 인터뷰, 사후 인터뷰, 사후 설문)
- 퍼실리테이터 사후 인터뷰
- 연구진 성찰

10

부모 참여자 모집 방법

1. 책임연구원의 페이스북 및 미디어리터러시연구소 트위터 계정 탑재.
2. 퍼실리테이터의 트위터 계정 탑재.
3. 인천시청자미디어센터의 협조를 통한 인천 지역 내 공공기관 홈페이지 공지사항 게시 협조 공문 발송.
4. 인천동부교육지원청 관내 초등학교와 중학교 홈페이지 공지사항 게시 협조 공문 발송.
5. 대안교육 전문지 <민들레> 홈페이지 자유게시판 탑재 및 지역독자모임 단톡방 홍보.
6. 공동연구원의 지인을 통한 안산 지역 내 부모 모임 단톡방 홍보.

11

부모 참여자 모집과 선정

●이 연구는 ‘자녀의 미디어 이용 중재자로서의 부모’의 역할을 기르기 위해 **부모의 주도적 참여에 의한 지식 구성을 목표로 한 소셜리빙랩**의 개념적 틀을 시험 삼아 적용해 보는 일종의 파일럿 연구(pilot study)의 성격을 지닌다. 이러한 연구 목적을 가장 효율적으로 달성하기 위하여 **합목적적 표집(purposeful sampling)**의 원리에 따라 참여자를 선정하고자 하였다. 참여자는 (1) 연구가 지향하는 연령대의 청소년을 가정에 둔 학부모로서, (2) 소셜리빙랩에 참여하여 배우고자 하는 동기를 갖춘 학부모들로 선정하는 것을 원칙으로 삼았다.

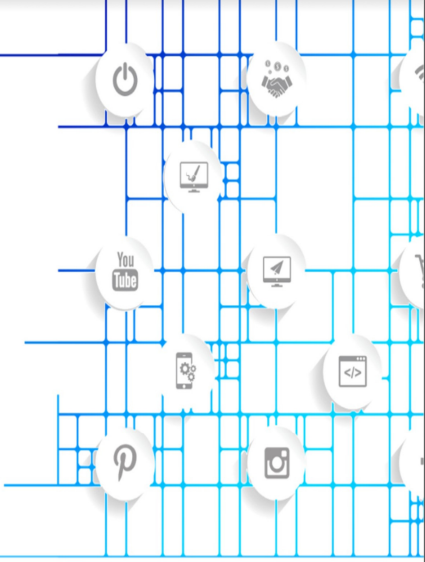
●파일럿 연구는 개념적으로 설계된 교육 모형 및 자료의 실제적 적용 가능성을 탐구하여 향후의 검증적·확장적 연구의 설계와 실행을 위한 전초 작업의 성격을 지니기에 **소규모 참여자 집단을 대상으로 심층 자료를 분석**할 필요가 있다. 따라서 이 연구에서는 **8명 내외의 소집단** 참여자를 모집하여 그들이 **단기간의 소셜리빙랩에 참여하여 자녀의 미디어 이용에 관한 부모의 이해와 중재에 관한 지식**을 구성하는 과정을 면밀하게 관찰하고, 참여자의 미디어에 관한 전반적 이해 뿐만 아니라 미디어 중재자로서 스스로를 바라보는 관점이 어떻게 변화하는지를 설명하는 원형적 경향성을 밀도 있게 분석하고자 하였다.

12

부모 참여자 모집 공고 (2001년 5월 10-22일)

부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집

- ✓ 초등학교 5, 6학년 또는 중학교 1, 2학년 자녀가 있으신가요?
- ✓ 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용을 어떻게 이해하고 지도해야 할 지 고민이 되시나요?
- ✓ 미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 만나 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 대화하고
실천하며 부모로서 성장하고 싶으신가요?



13

모집 공고에서 제시한 소셜 리빙랩에 대한 설명

소셜 리빙랩이란 사회적 문제 해결을 위해서 일상생활 속에 만드는 실험실을 뜻합니다. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩은 미디어 교육 전문가와 부모들이 함께 참여해 자녀의 디지털 미디어 이용에 관한 이해를 증진하고 자녀의 디지털 미디어 이용에 대해 새로운 지도 방법을 함께 모색하는 일상생활 속 실험실입니다. 전문가와 함께, 비슷한 고민을 안고 있는 다른 부모들과 만나 대화하며 부모로서 성장할 기회를 가져보면 어떨까요? 최신 연구 결과와 정보를 접하며 자녀가 이미 살고 있는 디지털 환경에 대해 이해하고, 부모 자신의 미디어 경험을 되돌아보며 부모로서의 역할을 함께 모색하는 특별한 기회가 마련되었습니다.

이 프로그램은 전체 모임 3회, 개별 인터뷰 2회를 포함해 총 5회로 진행되며, 사회적 거리두기 준수를 위해 모든 만남은 줌(Zoom)을 이용한 비대면으로 이루어집니다. 프로그램에 끝까지 참여하신 분에게는 10만원 상당의 문화상품권을 드립니다. 더 자세한 내용을 확인하거나 참여 신청을 하고 싶다면 아래 링크를 클릭해 주시기 바랍니다.

14

신청 방법 및 프로그램과 일정 안내

참여 방법



다음 QR코드를 스캔하여 2021년 5월 25일 (화) 저녁 6시까지 신청해 주세요.

프로그램 일정

날짜/시간	프로그램	비고
6/10(목) ~ 6/14(금)	첫 만남, 개별 인터뷰(30분~45분)	일대일 미팅
6/11(금) 19:30 ~ 21:30	우리 아이의 미디어 이용, 어떻게 바라보아야 할까요? (전문가 특강 및 프로젝트 시작하기)	전체모임1
6/18(금) 19:30 ~ 21:30	부모가 궁금해 하는 자녀 미디어 이용 지도의 FAQ 알아보고 토론허기	전체모임2
6/25(금) 19:30 ~ 21:30	자녀 미디어 이용 이해와 지도를 위한 새로운 실천 지도하기	개별 과제 수행
	실천 경험 공유하고 마무리하기	전체모임3
6/29(월) ~ 6/30(수)	마무라, 개별 인터뷰(30분~45분)	일대일 미팅

15

소셜 리빙랩 기획 운영 참여 전문가 및 퍼실리테이터, 기관 소개

프로그램 운영진



정현선 교수

강원대학교 미디어리터러시 연구소 소장
국어교육과 및 디지털미디어교육 전공 학사과정 교수
(사적활동입니다. 디지털 교육) 저자
'EBS 초대역' 출연 및 '제하서' 강연



권은선 박사

강원대학교 '디지털체제와 의사소통' 강사,
전 의무학교 교사
고등학교 인성 교과서 (청소년과 미디어) 집필



조병영 교수

한양대 국어교육과 및 석사영어인스 학과 교수
전 파주테크노대학과 라성사이언스센터 교수
EBS, 당신의 문해력 저문 및 출연



박유신 박사

한국미디어리터러시 교사협회 부회장,
서울서관초등학교 교사
미디어 교육 및 청소년 미디어 문화 전문가
(학교에서 해내지 못함) 저자






16

소셜 미디어 홍보

경인교육대학교 미디어리터러시연구소(<http://cmir21.org>)에서는 한국청소년정책연구원 및 인천시청자미디어센터와 협력하여, '부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩(social living lab) 연구'를 진행하고 있습니다.

올해는 초·중·고등학교 5, 6학년 또는 중학교 1, 2학년 자녀가 있는 부모님들로서, 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용을 어떻게 이해하고 지도해야 할지 고민이 되는 분들을 모시고 소셜 리빙랩 방식의 부모 미디어 교육 프로그램을 시범적으로 진행하고자 합니다.

소셜 리빙랩이란 사회적 문제 해결을 위해서 일상생활 속에 만드는 실험실을 뜻합니다. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩은 미디어 교육 전문가와 부모들이 함께 참여해 자녀의 디지털 미디어 이용에 관한 이해를 증진하고, 자녀의 디지털 미디어 이용에 대해 새로운 지도 방법을 함께 모색하는 일상생활 속 실험실입니다.

이 연구의 책임은 제가 맡고 있고, 공동연구원으로는 리터러시 전문가이자 학습과학자인 조병영 한양대 교수님, 전 아우학교 교사이자 한국언론진흥재단 발행 고등학교 인정도서인 <청소년과 미디어>의 공동저자인 권은선 박사님이 참여하고 있고, 미디어 교육 전문가인 김광희 선생님이 연구를 돕고 있습니다. 연구진과 긴밀히 협력하면서 부모 그룹의 '담임' 역할을 맡아주실 퍼실리테이터로는 미디어 교육 전문가이자 청소년 미디어 문화 비평가이기도 한 Yoonshin Park 박유신 박사님을 모셨습니다. 프로그램 운영을 적극 도와주실 홍보 자료도 멋지게 만들어주신 인천시청자미디어센터의 유아영 주임께도 감사드립니다.

일회적인 부모 미디어 교육을 벗어나, 부모님들이 전문가와 함께, 그리고 비슷한 고민을 안고 있는 다른 부모들과 만나 대화하며 자녀의 미디어 이용에 대해 보다 깊이 이해하고, 보다 열린 마음을 가진 부모로서 지속적으로 성장할 수 있는 기회를 만드는 새로운 시도를 하고자 합니다. 최신 연구 결과와 정보를 접하며, 자녀가 이미 살고 있는 디지털 환경에 대해 이해하고, 부모 자신의 미디어 경험을 되돌아보며, 부모로서의 역할을 함께 모색하는 특별한 기회를 만들어가고자 합니다.

이 프로그램은 전체 모임 3회, 연구자와의 개별 인터뷰 2회를 포함해 총 5회로 진행되며, 사회적 거리두기를 준수하기 위해 모든 만남은 줌(Zoom)을 이용한 비대면으로 이루어집니다. 참여 신청은 링크(<https://forms.gle/DZsDfCtAjySSwZM28>)를 클릭해 간단한 설문에 응답하시면 됩니다.

6월 11일(금)에 '우리 아이의 미디어 이용, 어떻게 바라보아야 할까요?'를 주제로 열리는 전문가 특강에는 되도록 많은 부모님을 초대하고자 합니다. 그리고, 이 특강을 포함한 전체 프로그램에 참여할 부모님은 연구 목적을 고려하여 연구진에서 개별적으로 연락을 드릴 예정입니다.

미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 만나 자녀가 이미 살아가고 있는 디지털 미래에 대해 함께 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고자 하는 열린 마음을 지닌 부모님들의 적극적인 참여를 바랍니다. 그리고 관심 있는 부모님들이 이 프로그램에 참여할 수 있도록, 이 내용을 널리 공유해 주시면 매우 감사하겠습니다.

경인교육대학교 미디어리터러시연구소(cmir21.org)에서는 한국청소년정책연구원 및 인천시청자미디어센터와 협력하여, '부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩(social living lab) 연구'를 진행하고 있습니다.

Translate Tweet

8:42 AM · May 18, 2021 · Twitter for iPhone

22 Retweets 22 Likes

17

경인교육대학교

수신자 인천광역시동부교육지원청교육장(중등교육과장)
(경유)

제목 경인교육대학교 미디어리터러시연구소「부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 연구」참여자 모집 홍보 및 게시 협조 요청

1. 귀 기관의 발전을 기원합니다.

2. 경인교육대학교 미디어리터러시연구소(소장: 정현선, 경인교육대학교 국어교육과 교수)에서는 한국청소년정책연구원 및 인천시청자미디어센터와 협력하여 「부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 연구」를 진행하고 있습니다.

이 연구의 일환으로 초·중·고등학교 5, 6학년 및 중학교 1, 2학년 자녀가 있는 부모님 대상으로 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용에 대한 이해와 지도에 관심이 있는 부모들이 참여하는 교육 모임을 2021년 6월에 운영합니다.

붙임파일로 전달해드리는 웹포스터(이미지 파일 또는 PDF파일)를 초·중·고등학교에 배포하여 학교 공지사항에 게시할 수 있도록 홍보 및 안내 협조부탁드립니다.

미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 만나 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 함께 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고자 하는 부모님들이 참여할 수 있도록, 홍보를 위해 협조하여 주시면 대단히 감사하겠습니다.

○ 연구 참여 신청: <http://naver.me/GLKcJfrc4>

붙임 1. 안내문 1부.
2. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집 웹 포스터(PDF) 1부.
3. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집 웹 포스터(PNG) 1부.
끝.

교육지원청 협조 요청

「부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 연구」 참여자 모집 안내

경인교육대학교 미디어리터러시연구소(정현선 소장/경인교육대학교 국어교육과 교수)에서는 한국청소년정책연구원 및 인천시청자미디어센터와 협력하여 「부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 연구」를 진행하고 있습니다.

이 연구의 일환으로 초·중·고등학교 5, 6학년 및 중학교 1, 2학년 자녀가 있는 부모님 대상으로 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용에 대한 이해와 지도에 관심이 있는 부모들이 참여하는 교육 모임을 2021년 6월에 운영합니다.

미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 만나 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 함께 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고자 하는 부모님들께서는 웹 포스터(PDF, JPG)를 확인하신 후 아래 주소에서 연구 참여를 신청하여주시기 바랍니다.

○ 주최기관: 경인교육대학교 미디어리터러시연구소

○ 참여신청: <http://naver.me/GLKcJfrc4>

○붙임

1. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집 웹 포스터(PDF) 1부.
2. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩 참여자 모집 웹 포스터(PNG) 1부.

18

민들레 자유게시판 홍보

민들레

스스로 배우서 세상을 넓히는 교육공동체

소개

공간민들레

민들레출판사

격월간민들레

커뮤니티

공지사항

FAQ

Q&A

홈쇼핑 사랑방

자유게시판

안녕하세요?

경인교육대학교 미디어리터러시연구소(<http://cmir21.org>)에서는 한국청소년정책연구원 및 인천시청자미디어센터와 함께, '부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩(social living lab)' 연구를 진행하고 있습니다. 초·중·고등학교 1, 2학년 자녀가 있는 부모님들로서, 자녀의 스마트폰, 유튜브, SNS, 게임 이용을 어떻게 이해하고 지도해야 할 지 고민이 되는 분들을 모시고 소셜 리빙랩 방식의 부모 미디어 교육 프로그램을 시범적으로 진행하고자 합니다.

소셜 리빙랩이란 사회적 문제 해결을 위해서 일상생활 속에 만드는 실험실을 뜻합니다. 부모 미디어 교육 역량 증진을 위한 소셜 리빙랩은 미디어 교육 전문가와 부모들이 함께 참여해 자녀의 디지털 미디어 이용에 관한 이해를 증진하고, 자녀의 디지털 미디어 이용에 대해 새로운 지도 방법을 함께 모색하는 일상생활 속 실험실입니다. 부모님들이 미디어 교육 및 리터러시 전문가와 함께, 그리고 비슷한 고민을 안고 있는 다른 부모들과 만나 대화하며, 어린이와 청소년의 디지털 미디어 이용 실태와 관련 최신 연구 결과 및 정보를 접하는 과정을 통해, 자녀가 이미 살고 있는 디지털 환경을 보다 잘 이해하고 부모 자신의 미디어 경험을 되돌아보며, 부모로서의 역할을 함께 모색하는 특별한 기회를 만들어가고자 합니다.

이 프로그램은 전체 모임 3회, 연구자와의 개별 인터뷰 2회를 포함해 총 5회로 진행되며, 사회적 거리두기를 준수하기 위해 모든 만남은 줌(Zoom)을 이용한 비대면으로 이루어집니다. 참여 신청은 아래 링크를 클릭해 간단한 설문에 응답하시면 됩니다.

참여 신청 링크: <https://forms.gle/DZsDFtAiySSwZM28>

6월 11일(금)에 '우리 아이의 미디어 이용, 어떻게 바라보아야 할까요?'를 주제로 열리는 전문가 특강에는 되도록 많은 부모님을 초대하고자 하지만, 이 특강을 포함한 전체 프로그램에 참여할 부모님은 연구 목적을 고려하여 연구진에서 개별적으로 연락을 드릴 예정입니다. 자세한 내용은 아래 포스터 내용을 참고 부탁드립니다. 신청 마감은 5월 25일(화) 자정까지입니다.

부모 참여자 대상 설문 및 인터뷰 항목



조사 항목	주요 내용	조사 방법
미디어 중재자로서 부모 역할 인식	미디어 이용에 대한 부모 역할 인식 자신의 역할 수행에 대한 평가('팬토' 대 '콘대')	인터뷰
미디어 중재 방식	허용/균형/저항 능동적 중재/제한적 중재/공동 이용/모니터링	설문지 인터뷰
미디어에 대한 태도	긍정적 태도/부정적 태도	설문지 인터뷰
미디어 이용 신념	지각된 위협(걱정되거나 우려되는 면) 지각된 기대(필요하거나 만족스러운 면)	설문지 인터뷰
부모의 미디어 이용 방식	종류, 이용 목적, 이용 시간, 이용 정도 과의존/능동적 이용 청소년기 미디어 이용 경험	인터뷰
자녀와의 관계	자녀에 대한 인식과 기질에 대한 이해 자녀와의 관계에 대한 신념 자녀와의 의사소통 방식 양육 태도	설문지 인터뷰
미디어 지식	미디어의 위협과 혜택에 대한 지식 미디어 이용 중재에 대한 지식	인터뷰
부모의 미디어 기술	미디어 기기 이용에 대한 기술 미디어 기술 습득 효능감	설문지
자녀의 미디어 이용 방식	종류, 이용 목적, 이용 시간, 이용 정도 과의존/능동적 이용 팬데믹 상황의 영향	설문지 인터뷰
지식 습득의 원천	부모 미디어 교육 참여 경험 미디어에 대한 지식 습득의 경로	설문지 인터뷰
가정의 미디어 환경	가정에서 이용하고 있는 미디어의 종류	설문지
인구 사회학적 배경	부모의 연령, 성별, 맞벌이 여부, 직업 자녀의 연령, 성별, 방과후 돌봄 대상	설문지

9. 자녀의 미디어 이용에 대해 궁금하거나 걱정하는 점은 무엇인가요?

40 responses

미디어에서 접하는 정보에 대한 무분별한 흡수

중 1 수업중에 반 아이들과 채팅하는것은 당연하게 생각합니다. 어떻게 해야할까요? 밤에 친구들과 게임하는 것도 당연히 여기며 늦게까지 합니다.

게임 중독, 인터넷 중독 등 자기 절제 부재

핸드폰 비밀번호를 어렵게 해놓아서 어떤 어플을 자주이용하는지 알수가 없어요

sns 단톡활동(모르는 사람들과)

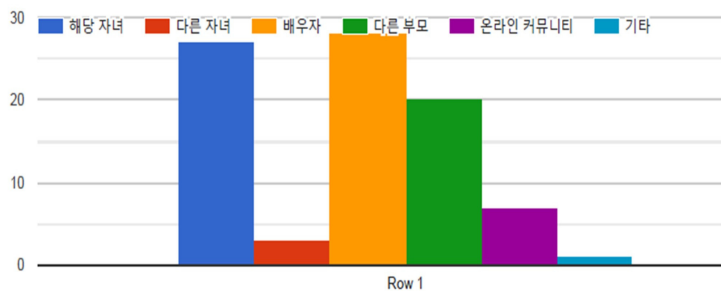
중학교에 가서 친구들과 따로 단톡등 만들게 되면 사이버 불링 당하거나 가담하지 않도록 어떻게 예방할수 있을까요

미디어중독으로 인한 폐해와 시력저하

자기절제력상실,가족과의시간부족,미디어영상 시청으로인한사고영향

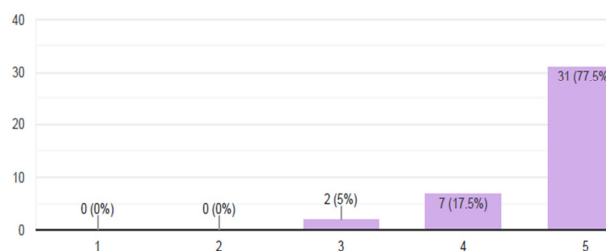
21

10. 자녀의 미디어 이용에 대해 평소에 누구와 대화를 나누는지 모두 체크해 주세요.



11. 미디어 교육 전문가 및 다른 부모들과 함께 자녀가 살아갈 디지털 미래에 대해 열린 마음으로 대화하고 실천하며 부모로서 성장하고 싶으신가요?

40 responses



22

선정된 부모 참여자 (총 8명)

1. 자녀의 학교급과 학년을 선택해 주세요.	2. 자녀의 성별은 무엇인가요?	3. 귀하의 자녀는 스마트폰을 사용하고 있나요? (본인의 스마트폰이 아니어도 됨)	4. 귀하의 자녀는 본인의 스마트폰을 보유하고 있나요?	5. 다음의 기기 중 귀덕에서 보유하고 있는 것을 모두 체크해 주세요.	6. 자녀는 디지털 기기로 어떤 주로 하나요?
초등 5-6학년 (중1)	여자	예(사용한다)	예(스마트폰이 있다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등), 인공지능 스피커(클로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)	유튜브
중1-3학년 (중1)	남자	예(사용한다)	예(스마트폰이 있다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등), 게임 콘솔(닌텐도 스위치, 닌텐도 위, 플레이스테이션, 엑스박스 등)	스마트폰
초등 5-6학년	남자	예(사용한다)	아니오(스마트폰이 없다)	컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 인공지능 스피커(클로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)	youtube 시청
중1-3학년 (중2)	남자	예(사용한다)	아니오(스마트폰이 없다)	컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등)	유튜브 보기, 웹툰, 게임
중1-3학년	여자	예(사용한다)	예(스마트폰이 있다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등), 인공지능 스피커(클로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)	유튜브, 웹툰, sns
초등 5-6학년	여자	예(사용한다)	예(스마트폰이 있다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 인공지능 스피커(클로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)	드라마, 카툰, 게임
초등 5-6학년	남자	아니오(사용하지 않음)	아니오(스마트폰이 없다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 태블릿PC(갤럭시탭, 아이패드 등), 게임 콘솔(닌텐도 스위치, 닌텐도 위, 플레이스테이션, 엑스박스 등)	게임
중1-3학년 (중1)	여자	예(사용한다)	예(스마트폰이 있다)	스마트TV(인터넷 기능 있음), 컴퓨터(데스크톱PC, 노트북), 인공지능 스피커(클로바, 미니씨, 누구, 지니, 구글 홈 등)	수업 유튜브 시청, 게임, 인터넷

- 초등 5-6학년 부모 4명, 중1-2학년 부모 4명.
- 자녀가 스마트폰을 사용하지 않는 부모 1명.
- 자녀의 스마트폰이 없는 부모 3명.
- 자녀의 디지털 기기 활용 활동: 유튜브, 스마트폰, 웹툰, 카툰, 게임, 이학습터, SNS(구체적인 활동 명시한 경우는 드물었음.)

23

시각화 방법에 의한 부모의 인식 변화 관찰(사전/사후 인터뷰)

스크린 타임 딜레마, '꼰대가 될까요, 멘토가 될까요?'

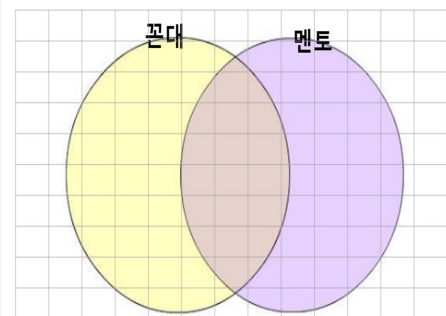
문제는 시간이 아니에요... 감시와 통제라 아니라 소통과 연결의 기회로

이정환 미디어오늘 대표 black@mediatoday.co.kr ☞ 승인 2021.04.25 13:17

2021 저널리즘의 미래 컨퍼런스 등록하기



아침마다 감자 요리를 먹는 것과 하루 4시간 이상 스마트폰을 이용하는 것, 어느 쪽이 우리를 더 불행하게 만들까요? 영국에서 30만 명의 청소년들을 조사했는데 정신 건강에 미치는 비율이 비슷하게 나타났습니다. 둘 다 위험하다는 게 아니라 둘 다 큰 의미가 없다는 결론이었죠.



<http://www.mediatoday.co.kr/news/articleView.html?idxno=212906>

24

소셜 리빙랩 프로그램의 운영 방법

- 본 연구에서 운영한 소셜 리빙랩은 부모 참여자들이 자신의 상황을 검토하게 하고, 스스로 문제를 발견하고 이에 대한 해결 방안을 모색하게 함으로써 자신의 부모 정체성을 미디어 중재자로서의 관점에서 이해하고 재형성할 수 있게 도와주기 위한 목적을 지니고 설계되었다.
- 소셜 리빙랩 프로그램의 내용은 부모 참여자가 미디어 중재자로서 스스로를 바라볼 수 있는 실질적 문제를 스스로의 삶 속에서 찾아보고, 이에 대한 이해와 해결의 단초를 찾아볼 수 있는 경험을 제공하기에 적합한 방식으로 탐구적 학습 설계를 적용하여 구성하였다.
- 이를 위해 ‘질문하기-조사하기-소통하기’의 3요소로 구성된 계기적 활동을 프로그램의 내용으로 구조화하고, 참여자들이 이러한 단계를 적합하게 수행할 수 있도록 퍼실리테이터를 비롯한 연구진의 조력을 제공하였다.
- 구체적으로는 부모 참여자들이 본인을 포함한 초기 및 중기 청소년의 부모들이 궁금해 할 만한 자녀의 미디어 이용에 대한 이해와 중재를 위한 질문과 이에 대한 답을 구성하는 ‘FAQ 프로젝트’의 틀 안에서 1) 질문 생성하기, 2) 탐구활동하기, 3) 협력 과제 완수하기의 활동을 수행하도록 하였다.

25

소셜 리빙랩 프로그램의 운영 방법

- 다양한 정보와 자료를 구성하여 제공: 특강과 자료집(청소년 자녀의 미디어 이용 실태 및 쟁점 등에 관한 기초 배경 지식 정보), FAQ 프로젝트 수행을 위한 과제 안내서.
- 소셜 리빙랩 운영 전 기간(5주) 동안의 소통: 부모 참여자들의 질문, 대화, 토론, 문의 등의 수업 내적 외적 의사소통이 원활히 진행될 수 있도록 하기 위해 연구보조원이 소셜리빙랩의 조력자로서 지속적으로 부모 참여자들과 소통하고, 이러한 소통을 위해 다양한 미디어 테크놀로지를 활용.
- 미디어 교육 전문가인 퍼실리테이터 활용 및 협력: 소셜리빙랩 프로그램에서 부모의 실제적인 학습을 위해 2시간 씩 총 3차시의 수업을 구성함에 있어, 어린이와 청소년의 미디어 문화에 대한 연구 및 미디어 교육 지도의 경험이 많은 박사급 전문가를 섭외하여, 연구진과의 긴밀한 협력을 통해 부모 미디어 교육 프로그램의 조력자 및 안내자인 퍼실리테이터로서의 역할을 수행하도록 함.
- 연구진의 프로그램 구성은 본 프로그램이 진행된 6월 이전인 3월 중순~5월 말 기간동안 총 10주에 걸쳐 진행되었다. 퍼실리테이터는 본 프로그램이 시작되기 5주 전에 섭외를 완료하고, 프로그램이 시작되기 3주 전부터 연구진과의 회의에 참여하며 긴밀히 협력하였다.
- 부모 참여자 모집은 본 프로그램이 시작되기 3주 전부터 2주에 걸쳐 모집하고, 참여자로 선정된 사람과 선정되지 않은 사람 모두에게 개별 연락하여 결과를 통지하였다. 참여자로 선정되지 않은 사람들의 경우 본 프로그램의 진행 1차시(1시간 분량)를 전문가 공개 특강으로 구성한 후 이에 참여할 수 있도록 배려하였다.

26

줌(Zoom)으로 진행된 온라인 랩 운영과 사생활 보호

- 전체 3일차 구성(1일 2시간)으로 진행되는 소셜리빙랩 수업을 전수 비디오 녹화하였다. 우리 연구의 소셜리빙랩은 줌에서 진행되는 비대면 수업 상황이므로, 비디오 녹화 및 음성 녹음에 대해 참여자의 사전 설명 및 서면 동의 절차를 거쳐 전체 교실 수업뿐만 아니라 소회의실 활동의 전체 과정을 녹화 및 녹음하였다. 이때 부모 참여자들에게 개인식별정보 및 사생활 보호의 중요성을 강조하고, 부모 참여자 본인 및 주로 언급할 자녀의 이름을 프로그램 시작 전에 실명이 아니라 가명으로 정해 오도록 한 후, 프로그램 진행 과정 내내 실명이 아닌 가명을 사용하여 호칭하도록 하였다.
- 이러한 참여자의 사생활 보호의 중요성을 고려하여, 보고서 집필 시에는 3주 간의 ‘랩’ 구성원으로 활동을 함께 한 부모 참여자들이 대화를 나누며 알게 된 개인 정보에 대한 보호도 필요하다고 보고, 소셜리빙랩 운영의 맥락 속에서 등장하는 부모 참여자들의 가명은 연구진이 새롭게 부여하여 프로그램에 참여한 다른 부모 참여자들이 서로의 개인정보와 사생활을 보호받을 수 있도록 배려했다.
- 단, 참여자들이 함께 창안한 부모 미디어 교육을 위한 ‘FAQ’ 결과물은 예외로 하여, 소셜리빙랩에 참여한 전문 연구원과 퍼실리테이터의 실명과 부모 참여연구원이 프로그램에 참여할 당시 사용한 가명을 ‘FAQ’의 저작자로 제시하였다.
- 부모 참여자들은 모집 단계의 사전 설문, 참여자 선정 후의 사전 설문과 사전 개별 인터뷰, 총3회의 워크숍(수업)과 과제 수행, 사후 설문과 사후 개별 인터뷰에 참여했고, 랩 운영이 마무리된 후 10만원의 문화상품권을 증정받았다.

27

연구진과 퍼실리테이터의 기록, 회의, 협의.

- 총 3회의 소셜리빙랩 프로그램이 진행될 때에는 연구진 전원이 퍼실리테이터의 상시 조력자 역할을 수행하면서 프로그램에 참여하여 해당 수업에 대한 참여관찰자로서 일지를 기록하였다. 프로그램 진행 중에 눈여겨볼만한 부모 참여자의 반응 및 학습 과정이 있는지에 주의를 기울이며, 이러한 과정이 눈에 띄는 경우 이에 대한 기록 및 직관적 해석과 질문 등을 기록으로 남기고 매 회 프로그램이 마무리된 후 연구진과 퍼실리테이터의 사후 회의를 통해 이에 대해 논의하고 그 다음 회차의 프로그램 진행에 대해 협의하였다.
- 소셜리빙랩의 진행과정에서 산출된 모든 학습 결과물을 수집하였다. 부모 참여자가 탐구 활동의 과정에서 생성한 질문들의 목록, 부모들이 ‘랩’ 활동의 결과로 함께 창안한 부모 미디어 교육을 위한 ‘FAQ’의 초안, 그리고 부모 참여자들이 각자의 가정에서 진행해 온 탐구활동 수행의 결과물인 파워포인트 슬라이드 및 참고 자료가 이에 해당한다. 매 수업 후에 연구팀과 수업코치 간의 디브리핑을 실시하고 이 과정을(계획, 수정, 토론, 추가 질문, 문제 해결 등) 녹화 및 기록하여 연구 결과 분석에 참고하였다.

28

자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재 전략

- 제한적 중재, 능동적 중재, 공동 시청 및 사용, 모니터링 (Nikken & Jansz, 2006, 2014).
- 제한적 중재: 자녀가 미디어 또는 콘텐츠에 노출되는 정도와 시간대, 콘텐츠 유형을 제한하려는 부모의 노력.
- 능동적 중재: 미디어 콘텐츠를 자녀에게 설명하고 특정 미디어 콘텐츠에 대한 의견, 규범적 평가를 전달하려는 부모의 교육적 시도.
- 공동 시청 또는 사용: 부모가 적극적으로 토론에 참여하지 않고 자녀와 함께 미디어를 사용하는 정도.
- 모니터링: 부모가 자녀의 미디어 사용에 직접적으로 관여하지 않고 이메일 상호 작용 및 웹 사이트 액세스와 같은 자녀의 온라인 활동 및 기록을 부모가 추적하는 것.

29

부모 중재 전략의 효과에 대한 선행 연구의 시사점

- 어린이들에게 바람직하지 않은 매체의 영향을 줄이는데 있어서 **적극적인 중재가 제한적인 중재보다 더 효과적인** 경향이 있는 것이 발견되었다(예: Lwin et al., 2008; Youn, 2008).
- 그러나 일부 연구에 따르면 **과도한 규제는 역효과를 불러올 수 있으며, 특히 자율성에 대한 요구가 높은 고연령 자녀들은 부모의 중재에 더 저항할 수 있으며** 제한적인 미디어 콘텐츠에 더 강한 관심을 가질 수 있음을 보여준다(Cantor & Wilson, 2003; Lwin et al., 2008; 김형지, 정세훈, 2015; 고은혜, 배상률, 2016).
- **온라인 활동에 대한 부모의 중재 효과에 대한 결과는 불일치**하는데, 제한적 중재는 때때로 온라인 위험을 줄이는데 효과적인 것으로 나타났지만(Livingstone & Helsper, 2008) 이는 아동의 디지털 기술을 감소시킴에 따라 온라인 위험도 감소된 것으로 볼 수 있다(Rodríguez-de-Dios et al., 2018). 그러나 온라인 위험을 감소시키지 않는 결과도 존재한다(Lee & Chae, 2007, 2012; Mesch, 2009).
- 부모의 제한에 대한 **자녀의 심리적 반응**이 상황에 따라 다를 수 있기 때문에 **연령이나 관계 등을 고려하여 보다 종합적인 접근이 필요함**을 알 수 있다.

30

부모의 미디어 지식과 기술의 영향

- 부모가 자신의 인터넷 기술에 대해 자신감을 느끼는 정도가 자녀의 미디어 사용을 모니터링하고 감독하는 정도와 관련이 있다(Livingstone & Helper, 2008; Sonck et al., 2013).
- 자신의 스마트폰 기술에 대해 자신감을 느끼는 부모들은 스스로를 좋은 부모로 보고, 부모 중재에 대해 인식된 통제를 하는 반면, 부모가 스마트폰 실력에 대한 자신감이 떨어질 때 양육 능력이 낮은 부모보다 높은 부모가 토론 기반의 적극적인 중재에 나설 가능성이 높다(Shin, 2018).
- 높은 (대부분 비판적인) 소셜 미디어 활용 능력을 가진 부모는 제한적 또는 기술적 전략보다 적극적인 중재를 선택하여 소셜 미디어의 기회를 인식하고 청소년이 스스로 탐색 할 수 있도록 도와준다(Daneels & Vanwysberghe, 2017).

31

코로나19 팬데믹 상황의 디지털 페어런팅의 변화

- 비대면 소통과 교육이 당연해진 상황에서 부모와 보호자는 가정 내 스크린 타임 관련 규칙을 새로 설정하기 위해 노력하고 있다. 많은 부모/보호자 역시 재택근무로 인해 가정이라는 물리적 공간 안에서 업무를 처리해야 하는 상황이 되면서, 부모/보호자의 자녀 스크린 타임 관리가 완화되거나 자녀가 미디어를 매개로 친구와 시간을 보내는 것을 장려하는 경향도 나타나게 되었다(Maggs, 2020).
- 팬데믹 상황의 가정에서 부모와 자녀는 물리적 공간의 측면에서는 연결되어 있으나, 심리적으로는 연결되지 않은 상태로 있기 때문에 이를 넘어서려는 노력도 필요하게 되었다. 즉, 부모/보호자와 자녀가 “연결되어 있으나 분리되어 있는 상황(connected-disconnected condition)”(Attavar, 2021) 속에 놓여 있게 된 것이다.
- 팬데믹 상황에서 부모와 자녀가 새롭게 시도할 수 있는 함께 시청하기 실천은 텔레비전 등을 단순히 함께 앉아서 보는 것에 그치지 않고, 그 안에서 다루어진 내용을 학습으로 연결시킬 수 있도록 활용될 수 있었다. 동시에 함께 시청하는 영상에 대한 대화로 그치는 것이 아니라 자녀와 부모/보호자가 접하는 다양한 프로그램과 그 관계에 대해서도 이야기하는 등 새로운 관점의 함께 시청하기(co-viewing)도 가능해졌다(Franzini, 2021).
- 이와 같이 ‘함께 시청하기’에 대한 다각화된 접근과 동시에, ‘시간이 나면 언제든지 영상을 보는 것(binge watching)’이 아니라, ‘약속을 정해서 일정한 시간에 영상을 보거나 함께 보는 것(appointed watching)’을 생활화 할 수도 있다는 제안도 제시되었다(Franzini, 2021).

32

학습과 성장을 지원하는 환경으로서 가정, 학교, 미디어

- 코로나19 팬데믹의 장기화로 인해 비대면 원격 교육이 일상화되면서 학교 교육과 가정에서의 교육 경험 간 경계가 흐려지는 현상이 전 세계적으로 나타났다. 또한 비대면 교육 상황으로 인해 부모/보호자가 가정 안에서 자녀가 경험하는 학교 교육을 지원하는 역할을 하는 경우가 증가했다. 이런 미디어 이용 환경은 학생이 교육을 경험할 때 **가정-학교의 경계가 불분명하게 만드는 결과**를 초래했다.
- 가정에서는 부모들이 학교 교육이 실제로 어떻게 이루어지는지를 들여다볼 수 있는 기회가 많아졌고, 학교에서도 학생이 가정에서 경험하고 있는 바에 대해 이야기 나누는 것을 교육 활동에 포함하는 경우가 더 많아지기도 했다 (Fontichiaro & Stephens, 2021).
- 미디어는 코로나 19 시대 어린이 학습과 생활을 지원하는 환경으로서 역할을 하게 되었다. 한국의 경우에도 EBS와 교육부를 비롯한 정부가 공영방송과 인터넷 인프라를 통한 디지털 학습 격차를 줄이기 위해 많은 노력을 기울인 점에 대해서는 긍정적으로 평가할 수 있으나, 어린이와 청소년의 학습 이외의 심리적 성장과 돌봄을 위한 정보 제공 및 문화적 실천의 장소이자 기관으로서의 미디어의 역할과 중요성에 대한 긍정적 관점의 활용과 연구의 필요성에 대한 시사점을 제공한다.
- 팬데믹 상황의 많은 연구들은 동시에 어린이들에게 정보를 올바른 방식으로 전달하기 위한 저널리스트들의 노력이 필요함을 강조하고 있다.

33

소셜 리빙랩 연구 방법론

- ‘소셜리빙랩(Social living lab)’은 2000년대 중반 유럽연합(EU)을 중심으로 확산되기 시작한 ‘리빙랩(Living lab)’ 연구방법론의 하위분류로, 제품 개발과 기술·혁신 중심의 리빙랩에 대한 비판에서 시작되었다. 소셜리빙랩을 포함한 리빙랩은 큰 틀에서 볼 때, 지역사회 주민과 연구자의 협력에 의한 지식 생산을 강조하는 ‘지역사회 관여 연구(community-engaged research)’에 속한다.
- 지역사회 관여 연구는 **지역사회에 대한 참여**를 강조한다. 실행연구 및 이와 유사한 연구방법론들은 일반적으로 지역사회의 참여를 강조하는데, 참여의 수준에는 차이가 있다. 겔러트(Gehlert)와 코울만(Coleman)의 연구(Gehlert & Coleman, 2010)은 지역사회 참여 수준에 따라 실행연구를 아래의 표와 같이 분류하였다.



지역사회 참여수준에 따른 실행 연구의 분류 (Gehlert & Coleman, 2010)

- 부모 참여 중심의 미디어 교육을 위한 본 연구에서 실행한 소셜리빙랩은 참여자가 속한 **지역사회의 범위가 서울, 인천, 경기도의 ‘수도권’으로 다소 넓으나, 지역주민인 부모를 지식 생산을 위한 파트너로 인식한다는 점에서 지역사회 관여형 연구에 속한다고 볼 수 있으며, 부모 참여자들의 참여 수준이 매우 높았다.**

34

리빙랩 일반, 기술 중심 리빙랩, 사회 중심 리빙랩 의 특성 (Franz, 2015)

소셜리빙랩은

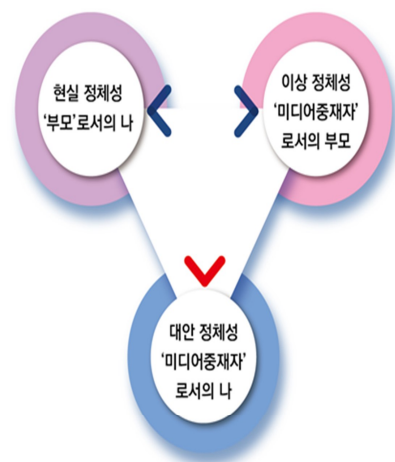
- 1) 생활환경을 더 나은 방향으로 발전시키기 위해
- 2) 정책 및 공공 서비스 제공과 관련한 문제 해결 및 의사결정 과정에서
- 3) 시민에 대한 권한부여를 장려하고 연구자, 시민, 기타 지역사회 행위자와 공동으로 지식을 구축하는 연구방법론으로 정의할 수 있다.

구분	리빙랩 일반	기술 중심 리빙랩 Technologically oriented living labs	사회 중심 리빙랩 Socially oriented living labs
초기 상황	서비스 개선	제품/서비스 개발 및 평가	도시와 생활 환경의 공동 개발
목적	“일상 환경”에서의 개발자와 이용자 간 상호 작용을 통해 유용한 서비스 개발 개선	제품 또는 서비스의 공동 창조를 통한 높은 수용성 확보	정책, 공공 서비스 등에서 높은 수용성 확보를 위해 영향받는 집단을 참여시키고 통찰력 있는 풍부한 정보 획득
접근 방식	공동의 개발 - 이용자 중심의 혁신	이용자 인터페이스 디자인 - 이용자 수용성 - 공동 기획 - 제품 및 서비스 생산	임파워먼트 - 참여 - 공동 창조
행위자	시민, 기업	이해관계자, 이용자/소비자/시민	지역사회 행위자, 시민
환경	지리적으로 구축된 혁신 환경	협력적, 다매략적, 다문화적 실제 환경	열린, 참여적인, DIY 환경
성과	공동으로 창조한 향상된 제품	새로운/개조된 제품 또는 서비스	공동으로 창조한 향상된 생활환경

35

소셜 리빙랩 프로그램의 설계 원리

- 부모는 미디어 리터러시 교육의 핵심 참여자이자 의미 구성의 주체.
- 결핍의 학습자관(deficit view of learners)이 아니라, **자원의 학습자관(resource view of learners)** 채택.
- 삶의 과정에서 습득한 다양한 지식과 역량을 갖춘 존재로서 부모들을 이해하면서, 그들이 지닌 지적 특성과 경향성을 소셜 리빙랩 프로그램의 참여적 학습 촉진의 핵심 **지식 자원(funds of knowledge)**으로 활용.
- 성찰적 학습자의 정체성 변화 촉진.



부모 정체성의 전환적 과정

36

상황 학습과 메타인지 학습을 바탕으로 한 부모 활동

- **맥락화된 학습**: '질문하기-조사하기-소통하기'의 단순하지만 강력한 탐구 학습 과정에 따른 '자기 성찰적 질문기반 사례연구(self-reflective, question-driven case study)' 활동 구성.
- **메타인지적 성찰**: 단순히 문제의 발견과 그에 대한 해결책의 시도에 그치는 것이 아니라, 그러한 문제 상황에 왜 탐구할만한 것이며 새로운 시도가 어떠한 지적, 정서적, 사회적 혜택을 학습자 스스로에게 돌려줄 수 있을지를 분석하는 성찰 활동 구성.
- **실천공동체 내의 대화적 학습 참여.**



37

소셜 리빙랩 프로그램의 구성 계획과 실행

차시	핵심 목표 질문	주요 주제	주요 활동	부모 학습자 과제
1	● 미디어 정확하게 알기: 우리는 미디어에 관하여 얼마나 정확하게 알고 있는가?	● 미디어 사용 실태와 현황 ● 미디어에 대한 오해와 편견 ● 미디어의 혜택과 위험	● 전문가 특강 및 질의응답 ● 연구진 및 프로그램 코치, 부모 학습자 소개 ● 소셜리빙랩 프로그램의 일정 및 'FAQ 탐구 활동(자기성찰적 질문기반 사례연구)' 과 수업 목표 및 규칙 안내	● 부모와 자녀의 아이디 설정 ● 2차시 수업을 위한 부모 질문 작성

38

2

• 미디어와 나, 그리고 자녀: 나는 자녀의 미디어 사용에 관하여 무엇을 알고 있고 무엇을 알고 싶은가?

• 미디어를 둘러싼 부모와 자녀의 관계
• 미디어 사용자로서의 자녀에 대한 의문과 이해
• 미디어를 주제로 한 자녀와의 상호작용

• FAQ 활동을 위한 질문과 관련 경험의 공유
• 수집된 질문들의 의미와 가치를 판단하며 범주화하기
• 범주화된 질문들을 검토하면서 자녀의 미디어 사용에 관한 자신의 이해를 부모 공동체 안에서 상호적으로 이해하기
• 가정에서 실행할 수 있는 자기 사례연구의 목적 및 방법에 대한 안내
• 범주화된 질문을 선택하고 자기사례연구 활동의 방안 모색하기

• 부모질문 수집, 분석, 종합 및 평가를 위한 토론 활동
• 자신의 문제 상황 및 요구에 부합하는 질문의 범주를 선택하기
• 선택한 범주의 질문을 탐구하기 위한 사례연구의 방법 선택하기
• 자기반성적 사례연구 실행하고, 근거 자료 취합하기

39

3

• 미디어 중재자로서의 나: 나는 중요한 미디어 사용 맥락인 가정에서 어떤 사람이어야 하는가?

• 미디어 사용의 맥락으로서의 가정
• 미디어 중재자의 개념과 역할
• 미디어 중재자로서의 부모의 경험과 도전적 상황들

• 자기성찰적 사례연구의 결과 공유하기
• 부모 공동체 안에서 구성원의 사례와 연관된 경험과 문제의식 공유하기
• 서로가 안고 있는 문제 상황을 분석하고 가능한 조언들을 호혜적으로 제공하기
• 다양한 사례 결과의 분석을 바탕으로 자신의 가정 경험 및 자녀와의 상호작용을 다시 돌아보기
• 미디어 중재자로서의 부모 정체성 형성의 필요성과 복잡성, 가능한 질문과 난제에 관한 전문가 의견

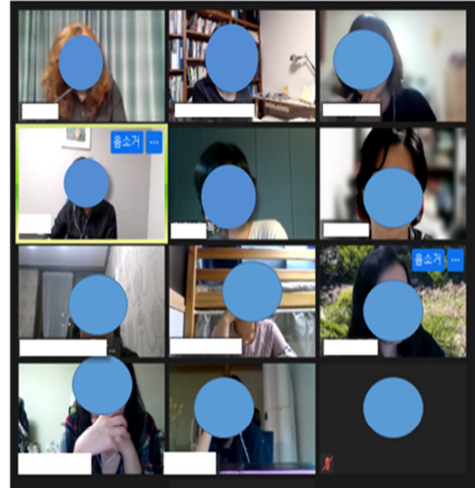
• 사례연구 분석의 결과 공유하고 논의점 제공하기
• 동료 부모 학습자의 사례에 공감하면서 조언하기
• 미디어 중재자로서의 나에 대한 성찰하기
• 사례연구 이후의 새롭게 요구되는 문제와 요구에 대한 추가 고민하기

40

부모를 위한 FAQ 만들기

- 부모 학습자들이 자신들과 유사한 문제와 경험을 공유하고 있을 것으로 예상하는 일반 부모들을 대상으로 하여 자녀의 미디어 사용의 중재에 관하여 도움이 될 수 있는 질문들을 생성, 분석, 종합하고 이에 대한 대안적 해답까지 제시해 줄 수 있기를 목표로 함.
- FAQ는 1차시 말미에 안내 되었으며, 부모 학습자들에게 스스로 경험하여 고민하게 된 문제들을 3개 정도(실제로 3-6개를 제출함)로 정리해서 2차시 전에 과제로 제출.
- 안내 질문 예시:

평소 자녀의 미디어 이용을 지도하며 궁금했던 점을 질문 형식으로 3개 만들어 주세요. 가령, “게임을 계속하는 아이에게 어떻게 말을 해야 할까?, 몇 학년 때 스마트폰을 사주면 좋을까?” 정도의 형식으로 기술하십시오.



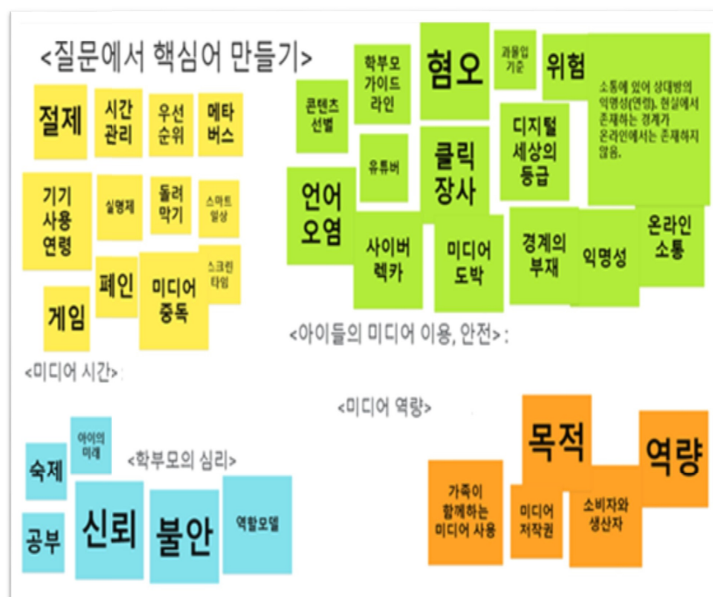
41

부모 질문의 범주화 및 정교화

부모 학습자들이 개별적으로 제출한 질문들은 연구진이 수합하여 목록의 형태로 재구성하고 2차시의 주요 수업 자료로 활용함.

2차시에서는 퍼실리테이터의 대화적 수업에 따라 부모 학습자들이 과제로 제출한 질문들을 분석 및 종합하고 이를 몇 가지 대주제로 범주화하는 작업을 진행함.

퍼실리테이터는 질문들을 핵심어의 형태로 재구성하고 구글 잼보드를 활용하여 질문 범주화의 과정을 시각화함. 퍼실리테이터의 정교한 안내에 따라서 부모 학습자들은 자신들이 던진 다양한 질문들이 담고 있던 미디어 관련 핵심어들을 2차 수업의 심층 토론을 통해서 범주화함.



42

미디어 이용 시간 에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
• 자녀의 미디어 이용에 대한 자기절제력을 어떻게 길러줄까?	• 아이들의 미디어 이용시간은 점차 늘어나고 있으며, 미디어를 접하는 시기도 빨라지고 있습니다. 굳이 코로나19 시대를 되새겨 보지 않아도, 지금과 같은 상황에서 미디어를 완전히 끊어 버리는 것은 어려울 뿐만 아니라 불가능한 일입니다. 아이들이 스스로 미디어 이용을 절제할 수 있도록 하기 위해서 부모는 어떻게 도와주어야 할까요?	• 주변이나 지인들은 몇 세쯤 미디어 기기(스마트폰, 태블릿 등)를 사달라고 말하나요? 혹은 나는 며 살 때 사 주는 것이 괜찮다고 생각하나요? 자신이 그렇게 판단한 이유에 대한 자료를 찾아보거나 주변의 실제 경험담을 통해 근거를 마련해 봅시다. • 아이들은 실제로 미디어 이용 시간을 관리하고 있을까요? 아이들에게 질문하고 대화하며 알아봅시다. • 아이들이 게임을 하다가 쉽게 중단하지 못하거나, 약속한 시간을 넘기는 상황이 생기는 이유가 무엇인지 구체적으로 알아봅시다. 아이들이 하는 게임의 종류, 게임을 할 때 일어나는 구체적인 상황들을 알아보고 아이와의 대화를 통해 약속한 시간을 남기게 되는 이유, 그리고 그런 상황에서 아이는 어떤 생각과 느낌을 갖는지 등을 알아봅시다.

43

부모 심리에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
• 자녀의 미디어 이용에 대해 내가 가진 근본적인 믿음은 무엇일까?	• 우리는 저마다 미디어에 대해 특정한 신념이나 믿음을 지니고 있습니다. 학창시절에 우리가 접했던 미디어(TV, 잡지, 대중가요, 만화책, 연애소설, 비디오 등) 역시 기성세대에게는 지금의 스마트폰과 크게 다르지 않게 보였을 수도 있습니다. 유년시절 나의 미디어 경험과 주변에서 들은 이야기들은 미디어에 대한 나의 신념에 영향을 끼칠 수 있습니다. 그리고 이는 자녀의 미디어 이용을 바라보는 나의 믿음에 영향을 미칩니다.	• 자녀가 미디어 사용 중에 보이는 어떤 모습이 우려되나요? 자녀가 미디어를 사용할 때 떠오르는 걱정들을 틈틈이 기록해 봅시다. 그리고 숨어 있는 나의 믿음과 신념을 찾아보고, 그것이 기우인지 혹은 합리적인 염려인지에 대해 자료를 찾아 확인해 봅시다. • 자녀의 미디어 사용은 자녀의 공부에 어떻게 영향을 미치고 있을까요? 자녀의 미디어 사용에 대해 생각하는 대로 이야기해 봅시다. 그리고 '지금 당장 학업에 도움이 된다고 생각하는 것'과 '잠재적으로 미래에 도움이 된다고 생각되는 것', '전혀 도움이 되지 않는다고 생각되는 것'을 구분해 보고, 이에 대해 자녀와 함께 대화를 나누어 봅시다. 이러한 대화를 바탕으로 자녀의 미디어 사용이 자녀의 공부에 어떤 영향을 미치고 있는지 종합적으로 판단해 봅시다.

44

아이들의 미디어 이용과 안전에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
어떻게 하면 아이들에게 연령에 적합하지 않거나 유해한 미디어(콘텐츠 내용, 이용 방식, 관계 맺기와 소통)를 선별하고 차단해 아이들을 보호할 수 있을까?	스마트 기기를 통해 접속하는 '온라인 공간'은 본디 아이들을 위해 설계된 공간이 아닙니다. 또한 미디어는 태생적으로 이익을 추구하는 공간입니다. 더불어 온라인 공간의 익명성은 성인과 아이들의 구별을 막고, 성인과 아이들의 경계를 허물고 있습니다. 하지만, 아이들은 온라인 공간에서의 다양한 경험을 통해 자신만의 살아있는 지식을 구축하고, 적용하고, 수정하며 살아가고 있습니다.	- 아이들은 인터넷 공간을 어떻게 바라보고 있을까? 자녀들이 생각하는 인터넷 공간의 위험, 자신을 지키는 방법 등에 대해 이야기해 봅시다. 자녀가 알고 있는 것은 무엇이고, 모르고 있는 것은 무엇인가요? 그리고 어느 정도는 알고 있으나 제대로 알고 있지 못한 것은 무엇인가요? 어떤 자료를 통해 자녀의 지식과 판단기준을 보완할 수 있을까요? - 아이들은 자신이 접하는 미디어 콘텐츠를 어떤 기준으로 판단하고 있을까요? 자녀의 유튜브 시청목록을 중심으로 이야기해 봅시다. 시청목록 중 동생(혹은 유치원생, 초등 1-4학년, 청소년에게 추천할 수 있는 콘텐츠)과 그렇지 않은 콘텐츠를 아이에게 구별해 보도록 해 봅시다. 하나의 콘텐츠 안에서 적절한 부분과 그렇지 않은 부분을 찾아볼 수도 있습니다. 아이의 판단 기준을 살펴보고 적절한 부분과, 부족한 부분, 보완이 필요한 부분을 파악하여 봅시다.

45

미디어 역량에 대한 핵심 질문

핵심 질문	부연 설명	예시 질문
아이들이 지닌 미디어 역량은 무엇일까?	미디어 역량이란 미디어에 대한 이해를 바탕으로 자신의 목적에 맞게 미디어를 이용하고, 나아가 디지털 사회의 건강하고 유능한 시민으로서 성장하는 데에 필요한 능력입니다. 미디어 역량에는 스마트폰을 비롯한 디지털 기기를 이용하여 다양한 정보를 습득하는 것뿐만 아니라, 자신의 생각을 적절하게 표현하고 생산할 수 있는 능력도 포함됩니다. 또한, 갖가지 미디어를 사용하는 목적과 방법이 다르기 때문에, 가정 안에서 이를 적절하고 조화롭게 한게 사용하는 것도 미디어를 사용할 때 필요한 중요한 역량 중 하나입니다.	- 아이들이 지닌 미디어 역량을 파악하여 봅시다. 아이와 대화를 통해 미디어 기기(스마트폰, 컴퓨터, 태블릿)를 토해 할 수 있는 일을 적어보고, 이를 '소비 활동'과 '생산 활동'으로 나누어 봅시다. - 가족의 미디어 이용 방법을 반성하여 봅시다. 가족 구성원의 미디어 이용 동기, 목적, 방법(스마트폰으로 어떤 목적의 행동을 하는지) 그 이유는 무엇인지? 어떤 시간에 어떤 장소에서 스마트폰을 사용하는지? 어느 정도의 시간 동안 사용하는지?)에 대하여 대화를 나누어 봅시다. 이를 바탕으로 가족 구성원이 한 공간에서 서로를 배려하며 미디어를 사용하기 위해서는 어떤 규칙이 필요한지 이야기해 봅시다.

46

호두과자	실천형	자녀와 미디어 사용에 대하여 다각도의 대화를 시도함. 미디어 사용에 관하여 자녀가 가지고 있는 지식, 관련 경험, 그리고 부모의 미디어 통제에 대한 감정이나 의견 등을 확인하려는 인터뷰 형식의 대화를 시도함.
민트	실천형	자녀와 함께 미디어 사용 경험에 대한 대화를 시도함. 대화의 내용은 주로 자녀의 활동 과정이나 의견 등을 묻는 형식으로 진행함. 동시에 부모가 자녀의 미디어 사용에 대해 가지고 있는 감정과 의견을 공유함.
병아리	심화형 실천형	질문 대범주의 유형인 '역량'에 대한 문헌 조사를 실시함. 이를 바탕으로 자녀와의 대화를 시도함. 유튜브, 인터넷 검색, 정보 자료 수집, 다양한 종류의 디지털 기기 사용 등에 대한 자녀의 역량을 파악하는 것에 주력함.
자스민티	심화형 실천형	자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 근본적인 믿음에 대해서 부모가 속한 커뮤니티의 경험 많은 구성원과 인터뷰를 실시함. 동시에 자녀의 미디어 사용에 대한 대화를 시도함.

49

정리 활동

- 연구진의 안내 하에 부모 학습자들은 미디어 중재자로서의 부모의 위치와 역할에 대해서 다시 한 번 성찰할 수 있는 기회를 가졌다. 3차시 말미에 진행된 질문과 대화를 통해서 현실적 정체성(부모로서의 나), 이상적 정체성(미디어 중재자로서의 부모), 대안적 정체성(미디어 중재자로서의 나)에 대해서 돌아볼 수 있는 기회를 마련함.

들어보기

자녀, 나의 부모, 나

미디어

- 나는 미디어의 세상을 얼마나 알고 있는가?
- 미디어 공간에서 살고 있는 아이의 모습(들)은 어떠한가? 그리고 양육자로서 나는 그 모습(들)에 대해서 얼마나 그리고 어떻게 알고 있는가?
- 그런 아이의 모습(들)을 마주하는 나는 또한 어떤 모습(들)을 하고 있는가?

50

참여자 자녀의 미디어 이용 환경과 활동 (사전 설문과 인터뷰)

연구참여 자	자녀 학 년 및 성 별	자녀의 스마트 폰 보유	가정 보유 디지털 미디어 기기	자녀의 디지털 미디어 활동
라떼	초5 남	없음	컴퓨터(개인 노트북), 인공 지능 스피커	유튜브, 게임
호두과자	초5 남	있음 (최근 구매)	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿 PC, 게임 콘솔	게임, 카톡*
커튼	초6 여	있음	스마트TV, 컴퓨터, 인공지능 스피커	E학습터, 카톡, 게 임
병아리	초6 여	있음	스마트TV, 컴퓨터 태블릿 PC, 인공지능 스피커	유튜브

연구참여 자	자녀 학 년 및 성 별	자녀의 스마트 폰 보유	가정 보유 디지털 미디어 기기	자녀의 디지털 미디어 활동
나뭇잎	중1 남	있음	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿 PC, 게임 콘솔, 가상현실(VR) 기 기	유튜브, 게임, 코 딩*, 에버노트*
자스민티	중2 남	없음	컴퓨터, 태블릿PC	유튜브, 웹툰, 게 임
민트	중1 여	있음	스마트TV, 컴퓨터, 인공지능 스피커	유튜브, 게임, 인터넷 뉴스
두유	중1 여	있음 (최근 구 매)	스마트TV, 컴퓨터, 태블릿 PC, 인공지능 스피커	유튜브, 웹툰, sns, 그리기 앱*

*표시한 항목은 대면 인터뷰 과정에서 언급하여 추가된 것임

51

가정에서의 미디어 이용 실태

- 대부분 가정에서 현재 자녀에게 스마트폰 이용은 물론 개인적인 보유를 허용하고 있었지만, 다른 디지털 기기 이용을 허용하면서도 개인적인 스마트폰 보유 시기를 늦추려는 경향이 있었음.
- 부모 자신의 미디어 이용 생활을 물었을 때 다수가 매우 많이 사용하고 있음을 구체적으로 인지하고 있었음. “미디어의 중독적인 것에서 벗어나지 못하는 상황”(라떼), “많이 하지 않는다고 생각했지만 굉장히 많이 하고 있음”(호두과자) 깨달았고, 특히 직장 생활의 업무 상황으로 인해 “핸드폰을 거의 떼지 않고 있다”(커튼), “요즘 계속 카톡이나 줌이 다 그러니까 그냥 계속 달고 사는 것 같아요”(병아리), “모니터 보는 시간은 엄청나고(나뭇잎)”, “많은 시간을 보내고” 등을 보고함.
- 팬데믹으로 인한 변화:
 - 온라인 수업이 진행되면서 자녀의 디지털 미디어 이용이 증가하였고, 이전에 스마트폰을 쓰지 못하게 하거나, 이용 시간을 통제하는 방식의 미디어 이용 중재가 어려워졌음.
 - 특히 또래 친구들과 만날 수 없는 상황에서 친구와 소통과 놀이의 도구로 미디어가 활용되며 교육 외적인 활동에서 이용 정도가 증가하였고, 이전에 하지 않았던 ‘게임’을 시작하게 된 것을 가장 큰 영향으로 꼽음.
 - 놀이와 소통을 위한 미디어 이용은 증가하였지만, 학교에서 방과 후 수업이 열리지 않음으로 미디어 이용 역량을 높이기 위한 디지털 미디어 교육에 대한 접근이 제한된 것을 아쉬워함.

52

● 미디어 이용 시간 증가와 통제의 어려움:

“스마트폰이 작년까지만 있었는데, 내가 여태까지 친구들과의 소통을 막고 있었나. 그런 느낌이 좀 들어서 스마트폰이 없어 선생님과 소통이 어렵게 되어 카카오톡이나 메신저로 소통을 못하는 저희 아이들 같은 경우는 본의 아니게 소외되는 그런 입장이 돼버린 거죠.” (호두과자)

● 또래 친구들과의 놀이와 소통 도구로서 이용 증가:

“코로나 때문에 줌수업도 하게 되고 이렇게 하다 보니까 급격히 늘었어요. 그리고 이제 제가 직장 다니다 보니까 낮에는 아이와 있는 상황이 아니다 보니까 네 집에 노트북, 핸드폰 여러 컴퓨터 여러 가지 기회들이 있으니까 자유자재로 많이 이용한 것 같아요. 유튜브 많이 봤고요. 작년부터 그 다음에 게임도 아이가 하기 시작했구요. 그리고 작년에 좀 그렇게 많이 한 것 같고요.” (민트)

● 미디어 이용 역량 교육의 제약:

“6학년 올라가면서 컴퓨터 그 다음 단계로 가려고 했던, 계획했던 게 있었는데 그거를 전면 못하게 된 거예요. 그러면서 되게 아쉬워하더라고요.” (병아리님)

53

자녀의 미디어 이용에 대한 우려와 기대

- 설문 조사에서 부모들은 학업을 방해하는 것과 위험한 상황에 대한 우려에서 인식의 차이가 컸다. 특히 초등학생 자녀를 둔 부모 사이에서 우려의 정도가 갈림. 미디어 이용의 자녀의 미래에 유익함을 제공할 것이라는 기대는 전반적으로 높았으나, 기대의 정도와 실제 디지털 기술과 관련된 학습을 권하는 정도가 반드시 일치하는 것은 아니었음.

연구참여자	자녀 학년 및 성별	학업 방해 우려	위험 상황 우려	미디어 이용 기대 정도	디지털 기술 학습 권장
라떼	초5 남	5	5	5	3
호두과자	초5 남	2	2	3	5
커튼	초6 여	4	4	5	5
병아리	초6 여	1	2	5	5
나뭇잎	중1 남	4	4	4	3
자스민티	중2 남	4	4	3	4
민트	중1 여	5	4	4	5
두유	중1 여	4	4	4	3

54

미디어의 부정적 영향에 대한 우려

- 자기 조절의 어려움:

“일단 남자아이들. 남자애다 보니까 중독, 게임 중독 그게 좀 우려가 되고 그다음에 그게 연관돼서 일상생활 학교생활이나 아니면 공부하는 거. 그다음에 별거 아닌 일상생활도 또 잔소리 안 하면 잔소리 안 하면 흐트러져버리고.” (나뭇잎)

- 미디어를 매개로 한 범죄 피해에 대한 두려움:

“최근에는 이제 여자 청소년 대상으로 그런 범죄나 이런 것들도 조금 염려가 되고 실제 그와 비슷한 정도의 중대한 상황은 아니지만 되게 sns를 하는 아이들한테 오는 메시지나 이런 것들에 경악을 했다는 주변인들 얘기도 있고.” (두유)

- 부적절한 미디어 콘텐츠 노출에 대한 우려

“가장 염려되는 것은 가치관의 영향을 받지 않을까 지금 자기 생각들을 정립하고, 조금은 기초를 잡고 거기서 틀을 잡은 다음에 최선택을 해야 되는 그런 시기인데... 자기의 주 관심사라고 하지만 목록을 다 봤어요. 애들이 웹툰을 뭘 보는지 다 봤어요. 근데 제가 뭐 그 일일이 다 들어가서 무언지를 확인할 수는 없잖아요.” (자스민티).

55

미디어 이용의 긍정적 측면에 대한 기대

- 대부분의 부모는 미디어 이용에 대한 우려와 기대를 별개의 문제로 인식하고 있었음.
- 미디어 이용의 위험에 대한 인식이 대중매체의 영향을 받은 것과 달리 미디어 이용이 자녀에게 유익할 수 있을 것이라는 기대감은 대체로 자녀가 부모 세대보다 디지털 미디어 도구를 능숙하게 사용하는 모습이나, 자신 또는 자녀가 관심사를 위해 능동적으로 이용하는 모습을 관찰하거나 경험한 데 기인함.

“굉장히 긍정적인 부분들은 많아요. 근데 단지 이제 시간 조절적인 부분이 문제라 가서 그렇지...그림을 그려서 그렇게 컷을 만들고 동영상 편집하고 이런 것들도 재미있어 하고 굉장히 야 우리 때보다 더 잘 자르는구나 기특하고. 이런 것들은 굉장히 많아요.” (커튼)

“(정보 탐색을 열심히 하는 모습을 보고) 진짜 좋으면 저렇게 알아서 찾아서 카테고리에서 계속 들어가서 폭넓게 이렇게 발을 넓혀서 알 수도 있는 거구나.” (호두과자)

“저도 컴퓨터 앞에 사는 사람이어서 가지고 우선은 실제 업무나 이런 것들도 이제 그런 협력 도구나 이런 것들을 많이 활용하고 있고 업무하는 것뿐만 외에도 저는 개인의 이런 기록이나 이런 것들을 조금 많이 하는 편이어서... (제 자신이) 미디어를 아주 잘. 활용하고도 있고 많은 시간을 보내기도 하고 있고 그런 것 같아요.... (아이도) 다양하게 쓰고 있더라고요. 유튜브도 보고 sns도 하고 웹툰도 보고 그리고 애가 이렇게 그림 그리는 걸 좋아해가지고 그런 어플을 이용해가지고 그림도 그리고. 아 그리고 엄청 관심이 많아서 유기동물 같은 정보를 얻는 그런 어플이 있더라고요.” (두유)

56

자녀의 미디어 이용에 대한 부모의 중재 방식

- 초등학생 자녀에 대해서 이용 시간을 엄격하게 제한하는 경우가 많았지만 초등학교 6학년 여학생을 둔 연구 참여자(커튼, 병아리)의 중재 방식은 매우 대조적이었음.
- 중학생의 경우 유해콘텐츠를 차단하거나 모니터링하는 경향이 있지만, 자녀가 '게임'을 즐기는 것을 문제시했지만 이에 대한 대화는 거의 이루어지지 않고 있었음.

연구참여자	학년 및 성별	이용 시간 제한	유해 콘텐츠 차단	이용 콘텐츠 모니터링	공동 시청 과 대화	이용시 관련 정보 제공	게임에 대한 대화
라페	초5 남	5	2	2	4	4	1
호두과자	초5 남	5	3	3	5	5	5
커튼	초6 여	5	5	5	3	3	1
병아리	초6 여	2	3	3	4	5	3
나뭇잎	중1 남	4	2	1	2	2	1
자스민티	중2 남	3	3	3	4	3	2
민트	중1 여	4	4	4	4	4	2
두유	중1 여	2	4	4	3	4	4

57

미디어 이용 시간 중심 통제형 부모는 자녀와 갈등함

- 자녀의 미디어 이용에 대해 통제적이라고 응답한 부모들은 이용 시간을 제한하는 중재 방식을 적극적으로 취하는 공통점이 보였음. 유해 콘텐츠를 차단하거나 모니터링하는 데 적극적인 부모는 전체적으로 소수이며, 이용을 제한하는 중재 방식을 주로 이용 시간 제한에만 적용하고 있었음.
- 대면 인터뷰에서 통제적이라 응답한 부모들 대다수가 미디어 이용 시간과 관련하여 자녀와 갈등이 잦거나 대화를 거의 하지 않고 있다고 말함.

“제가 미디어 이용 관련해서는 최근에는 좋은 말을 한 적이 정말 한 번도 없는 것 같아요. 계속 화내면서 많이 이야기했어요.” (민트)

58

자녀의 미디어 이용 중재자로서 고민과 역할 갈등

- 어떤 나침반이었음 해요. 어떤 인생관이나 세상을 사는 데 있어서 어떤 지표를 좀 알려주고 싶어요. 이거는 이러한 인종차별이 왜 나쁜지에 대해서(라떼)
- 미디어 환경에 많이 노출되는 시간이 더 길어지고 저도 더 많이 사용하고 막 이러다 보니까 ... 이제 사용하게끔 하나. 아니면 통제를 하나 이런 거 고민을 항상 하는데 되지는 않더라고요.(나뭇잎)
- 이거는 내가 아는 범위를 이제 이미 넘어섰겠다. 그래서 그런 거보다는 아이가 건강하게 자기 스스로 이거를 판단할 수 있는 능력을 내가 옆에서 조금 도와주고 지지해주는 게 낫지. 제가 그걸 다 파악할 수는 없는 것 같아요. (병아리)
- 저희 부부가 고민해서 계약서도 좀 쓰고 사인도 하고 아이의 사인도 받고 그러면서 약간의 가이드를 만들려고는 했는데 첫날부터 잘 지켜지진 않았죠. ...자기가 쓰는 활용 시간이나 이런 거(콘텐츠)에 대해서는 자유롭게 쓰고 있는 상황에서 부부 간에도 계속 얘기하면서 이거를 어느 정도까지 봐줘야 되는지 그런 부분이 조금 항상 염려가 되는 부분(두유)

59

소셜 리빙랩 참여 과정에서의 학습

- 참여자들 간의 상호작용: 또래부모들 간의 공통 경험 나누기, 솔직하고 개방적인 대화를 통한 교감
- 양육과 학습의 모델이 되어 준 참여자들: 적극적 학습자, 자녀와의 개방적 대화
- 안내된 협력 학습: 스스로 생각하고 답을 찾는 학습, 다양한 생각이 정리되는 경험
- 가정에서의 개인적 탐구 활동: 능동적 정보 탐색과 적용, 자녀와 새로운 방식의 소통 시도, 부모의 학습 과정과 노력을 자녀와 공유
- 자신의 편견과 학습 태도에 대한 성찰: 소극적 학습 태도에 대한 반성, 자신의 이용 습관이 자녀에게 미치는 영향 관찰, 미디어에 대한 부정적 인식 성찰, 편견의 원천으로서 기존 담론에 대한 의문 제기

60

참여 부모들의 변화: 미디어 이용자로서 자녀에 대한 인식과 관계의 변화

• 자녀의 미디어 이용이 지닌 개별성과 다양성 인식

“저는 단순히 이제 시간을 통제하고 약간 이런 걸로 이제 스크린 타임 이런 걸로 이제 하고 아이 그런 걸로만 아이랑 이야기를 했는데. 그거 아니고. ...생산 시간 소비 시간 이것 이 부분에 대해서도 생각하지 않고 무조건 아이가 기계를 가지고 있으면 그건 소비 시간이라고 생각을 했거든요. 그러니까 그런 면에서도 좀 생각을 달리 해야겠다는 생각을 했어요.” (민트)

• 미디어에 대한 소통 태도의 변화

“조금 간극을 조금 줄여보기 위해서 저 나름에는 마음은 선뜻 그렇지 않지만 그래도 “엄마는 조금 더 이렇게 알고 싶어 하는 마음을 조금 더 보여주는 하죠.” 그래서 이제 조금 공격적인 말투나 “뭐 하는 거야.” 뭐라든지 이 말투 어투 자체부터도 공격적인 말투나 웬만하면 자극을 주지 않는 말들로 이렇게 접근해 보려고 하는 그런 시도.” (호두과자)

• 미디어 이용자로서 자녀에 대한 신뢰

“단어를 끄는다면 진지. 그 전에는 아이가 빠졌던 대상에 대해서 제가 약간 우습게 생각했던 경향이 있는데, 아이의 세계를 조금 더 제가 이해하게 된 것 같아요....이 소리도 전달이 안 되는데 마이크까지 이렇게 끼고 막 나름 장비를 갖춰가지고 진지하게 거기에 임하는 걸 보면서.. 나름 애는 순박하게, 진지하게 하고 있구나.” (라떼)

61

미디어 이용의 위험과 혜택에 대한 인식 변화

• 미디어 중독이나 몰입에 대한 불안 감소

전반적인 불안감이 좀 줄었는데 그 이유를 그냥 제가 말씀을 꼭 해보자면...답을 모르는 상태에서 아이가 그렇게 게임이나 스마트폰 이런 거 그러니까 문제가 있다는 건 뭉게구름처럼 알았다면 조금 더 유목화된 어떤 정리된 듯한 느낌이 있기 때문에. 예를 들면 아이들이 스마트폰 쓰고 사용하고 인터넷 혹시나 이렇게 온라인 생활을 하는 것은 앞으로 이렇게 막을 수는 없고, 좀 더 잘 활용하고 도와줘야 되는 부분이다. 구체적인 어떤 디렉션이 이렇게 좀 잡히니까..(나뭇잎)

• 미디어 콘텐츠의 불건전성에 대한 우려 강화

혜택도 다양한 게 더 있구나라는 것도 알았지만 위험도 내가 모르는 위험한 거가 많구나. 또 같이 알았던 다른 어머님들 통해서. 그러니까 이제 더 알아서 그래서 이게 시소에다가 여기에도 올리고 여기도 올리고 하다 보니까 그게 왜 이렇게 뭐 차이는 없었던 것 같아요 네 이제 더 많이 혜택도 더 있고 위험도 있고 더 양쪽 다 더 추가된 것 같아요.(커티)

62

미디어 이용의 긍정적 측면에 대한 기대 확장

- 미디어가 주는 즐거움과 행복감에 대한 이해

“이 미디어라는 도구가 양날의 칼처럼 안 좋게 쓰다 보면 한도 없이 정말 너무 무섭게 작용할 수 있는 거지만 이걸 정말 잘 활용을 하면 지금까지 우리가 알 수 없고 깨닫지 못했던 것들을 무궁무진하게 정말, 지금까지 살아왔던 세상과는 또 별개의 그런 세상을 만들어갈 수 있겠다 행복한 세상을. 그런 생각도 했습니다.” (병아리)

- 미디어 이용에서 생산적 역량에 대한 관심

“컵 스타킹으로 애가 동영상 유튜브를 찍는데 그런 활동이 이제 생산 활동이고 나름의 좋은 미디어 활동인 것도 이번 워크숍을 통해서 제가 깨닫게 되었습니다네. 깨닫게 됐습니다.” (라떼)

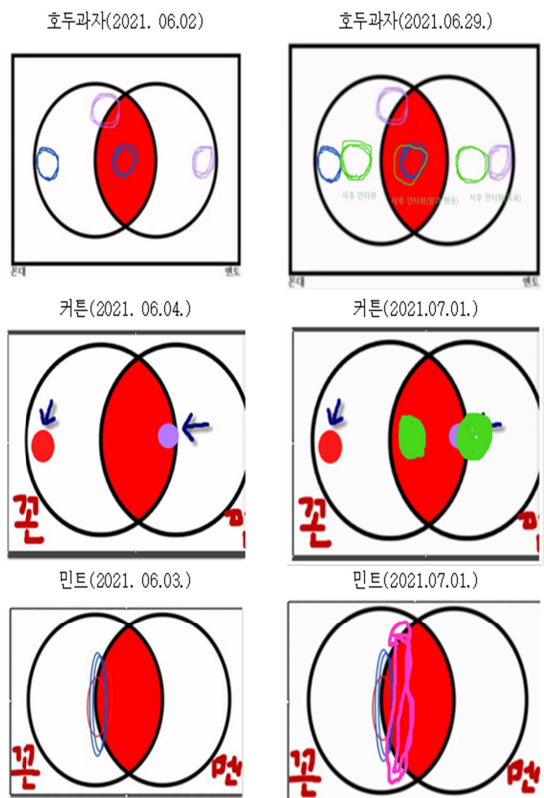
- 중재 방식과 태도의 변화

중재 방식	사전	사후3)
이용 제한(강제적)	● ■ ▲ ◆	◆
이용 제한(협의적)	□ △	● ■ ▲ ○* □* ◇* △*
위험 모니터링	◇	● ◇
콘텐츠 공동 향유	●	◆
관심과 위험에 대한 대화	△ ◇	●* ■* ▲* ○* △* ◇*
능동적 이용 지원	◇	■* ▲* □* △* ◇*
자기조절에 대한 모델링		△*

●=라떼 ■=커피 ▲=민트 ◆=나뭇잎 ○=호두과자 □=병아리 △=자스민티 ◇=두유

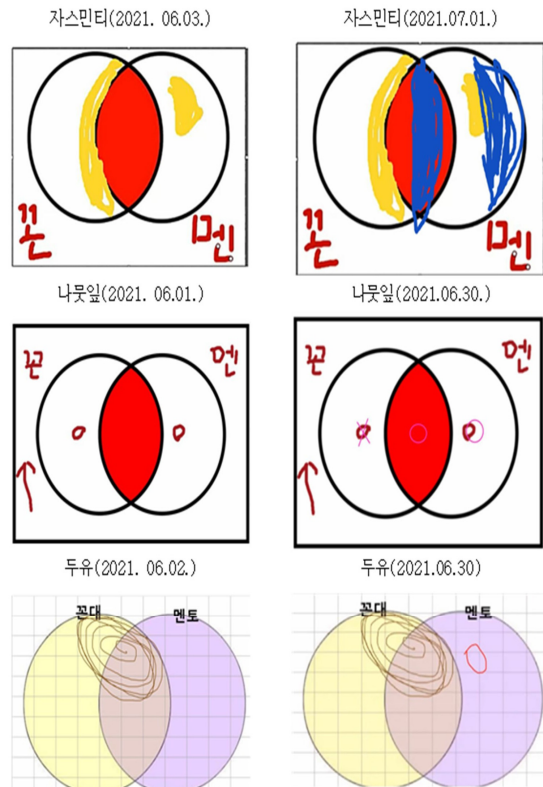
63

‘꼰대’에서 ‘멘토’로의 정체성 강화 사례



64

‘멘토’ 정체성으로 변화된 사례



65

‘콘대’와 ‘멘토’ 사이의 정체성이 유지된 사례

“그냥 저는 제가 멘토 애랑 얘기하기 전에는 멘토라고 생각을 했어요. 멘토에 가깝다고 생각을 했는데 얘기하다 보니까 이 녹화 뭐지. 녹음 이후에 예 조금 다시. 염려하는. 제가 좀 저의 모습을 또 보이더라고요 중간중간. 그래서 저를 봤을 때 좀 그랬고. 예. 네 콘대로 갈 것 같지는 않아요.” (병아리)

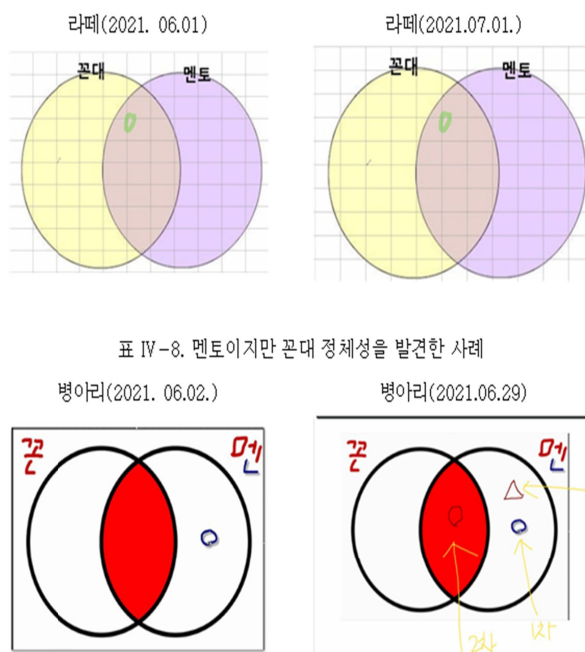


표 IV-8. 멘토이지만 콘대 정체성을 발견한 사례

66

소셜 리빙랩의 결과: 부모들이 함께 만든 디지털 페어런팅 FAQ

<https://hs-jeong.net/2021/10/27/digitalparenting/>



정책 제언

- 청소년 부모의 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜 리빙랩의 확대 적용
- 근거 중심 부모 미디어 교육 프로그램 확산을 위한 연구 개발과 실행
- 온라인 화상회의 및 웹사이트, 소셜 미디어 등 온라인 플랫폼과의 연계를 통한 부모 지원 연구와 프로그램 개발

질문과 피드백을 부탁드립니다.

- 소셜 리빙랩에 참여해 주신 부모님들과 공동 연구자, 퍼실리테이터 참여자에게 감사드립니다.
- 경청해 주셔서 감사합니다.

자녀에 대한 믿음을 갖고,
자녀의 다양한 미디어 이용을 이해하고 대화를 나눌 수 있어야,
아이들이 디지털 미디어 환경에서 마주하는 온갖 도전을
슬기롭게 헤쳐갈 수 있도록 도움을 줄 수 있습니다.



〈2021 부모 미디어 교육 역량 강화를 위한 소셜리빙랩〉

부모 연구팀: 알스타치, ET, 궁정미, 김자신별,
갈호, 명구명, 도로서, 케이트 (닉네임)

소셜리빙랩 기획 및 운영: 정현선, 조병영, 권은선, 박유신, 김광희

Email : cmir@ginue.ac.kr

Homepage : <https://cmir21.org>

Twitter : twitter.com/jeonghs

주제강연 및 특별대담

디지털 환경의 아동 권리와 미디어 리터러시 정책의 국제 동향 및 과제

소니아 리빙스턴

런던정경대 교수



Children's rights in the digital environment and the challenge of digital media literacy policy



@Livingstone_S www.sonialivingstone.net

LSE Media and Communications

Parenting for a Digital Future

LSE

Sonia Livingstone
Alicia Blum-Ross
November 11th, 2020

Coding as the new Latin? Can code clubs provide a new pathway for low-income children and help close the digital divide?

0 comments | 4 shares Estimated reading time: 3 minutes

Digital technologies can offer new opportunities for participation and education but our recent experiment with home learning during the COVID-19 lockdown raised new concerns about exacerbating inequalities. In this blog, Sonia Livingstone and Alicia Blum-Ross discuss their new book and how for some low-income parents digital technologies seem to offer a workaround to escape established inequalities. But can this create new digital divides if it's not accompanied by new educational thinking?

“

It's the new Latin isn't it? It's like, if you couldn't read or write 600 years ago, you were on the outside, you were a peasant. So in the new world you should know how to use HTML..., you should know some of the tools, you shouldn't just be a passive user.

www.parenting.digital



Children's rights in the digital environment

<https://5rightsfoundation.com/our-work/childrens-rights/unc>

HOME ABOUT US ISSUES HUMAN RIGHTS BY COUNTRY WHERE WE WORK HUMAN RIGHTS BODIES

English > Human Rights Bodies > CRC > GC children's rights in relation to the digital environment

The Committee

Introduction

Membership

Meeting of States parties/Elections

Upcoming elections for all treaty bodies

Basic documents

Convention

OP on Sale of Children

OP on Children in Armed Conflict

OP on a communications procedure

Rules of procedure

COMMITTEE ON THE RIGHTS OF THE CHILD

General Comment on children's rights in relation to the digital environment

At its 86th session, the Committee on the Rights of the Child adopted its general comment No. 25 (2021) on children's rights in relation to the digital environment. A terminology glossary, explanatory note and child-friendly version are also available.

In March 2019, the Committee invited all interested parties to comment on the concept note of the general comment, and received 136 submissions on the concept note. In parallel, 709 children and young people in 28 countries were consulted.

In August 2020, the Committee invited all interested parties to comment on its draft general comment, and received 142 submissions from States, regional organisations, United Nations agencies, national human rights institutions and Children's

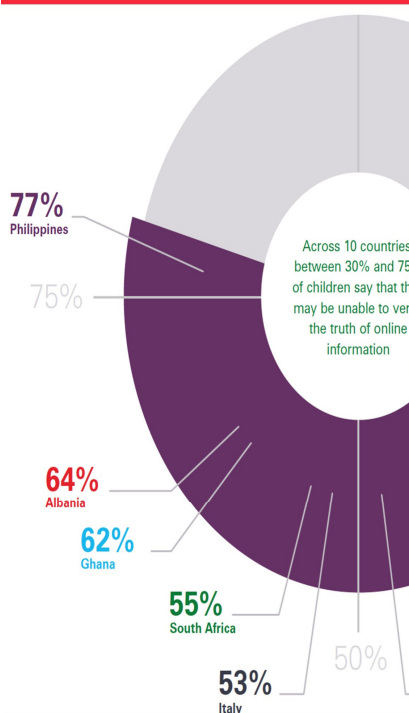
KNOW YOUR RIGHTS IN THE DIGITAL ENVIRONMENT

The UN Committee on the Rights of the Child has just said...



The challenge from research

www.globalkidsonline.net



The challenge for policymakers


Topics Departments Government activity

[Coronavirus \(COVID-19\)](#) | Guidance and support

[Home](#) > [Society and culture](#) > [Online safety](#)

Regulation

Draft Online Safety Bill

The draft Online Safety Bill establishes a new regulatory framework to tackle harmful content online.

From: [Department for Digital, Culture, Media & Sport](#)
Published 12 May 2021

Documents



[Draft Online Safety Bill](#)
Ref: ISBN 978-1-5286-2563-0, CCSCS0421458742, CP 405

Related content

[Online safety guidance if you manage an online platform](#)

[Safer platform checklist](#)



Department for Digital, Culture, Media & Sport

ONLINE MEDIA LITERACY STRATEGY

JULY 2021

What should educators do?


ABOUT PUBLICATIONS WORK PACKAGES CONSORTIUM NEWS BLOG CONTACT

www.yskills.eu

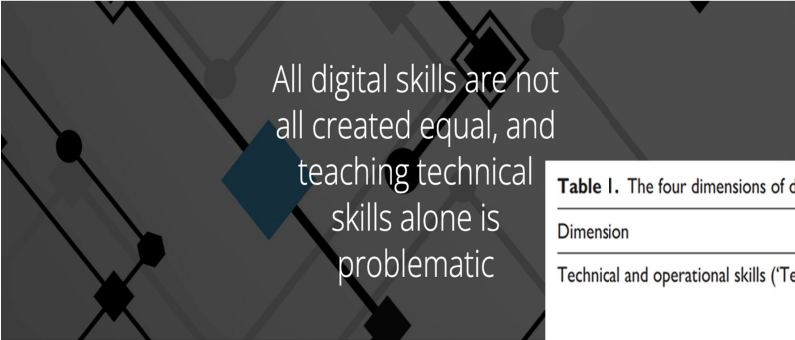




Table 1. The four dimensions of digital skills.

Dimension	Description
Technical and operational skills ('Tech')	The ability to manage and operate ICTs and the technical affordances of devices, platforms and apps, from 'button' knowledge to settings management to programming
Information navigation and processing skills ('Info')	The ability to find, select and critically evaluate digital sources of information
Communication and interaction skills ('Comm')	The ability to use different digital media and technological features to interact with others and build networks as well as to critically evaluate the impact of interpersonal mediated communication and interactions on others
Content creation and production skills ('Create')	The ability to create (quality) digital content and understand how it is produced and published and how it generates impact

yskills | October 5, 2021 | 7:27 pm | comments

[Infrastructure, Multimedia and](#)

Children want to know!

www.myprivacy.uk

Multidimensional approaches to media literacy

FIVE LAWS OF MEDIA AND INFORMATION LITERACY (MIL)

LAW 1
Information, communication, libraries, media, technology, the Internet as well as other forms of information providers are for use in critical civic engagement and sustainable development. They are equal in stature and none is more relevant than the other or should be ever treated as such.

LAW 2
Every citizen is a creator of information/knowledge and has a message. They must be empowered to access new information/knowledge and to express themselves. MIL is for all - women and men equally - and a nexus of human rights.

LAW 3
Information, knowledge, and messages are not always value neutral, or always independent of biases. Any conceptualization, use and application of MIL should make this truth transparent and understandable to all citizens.

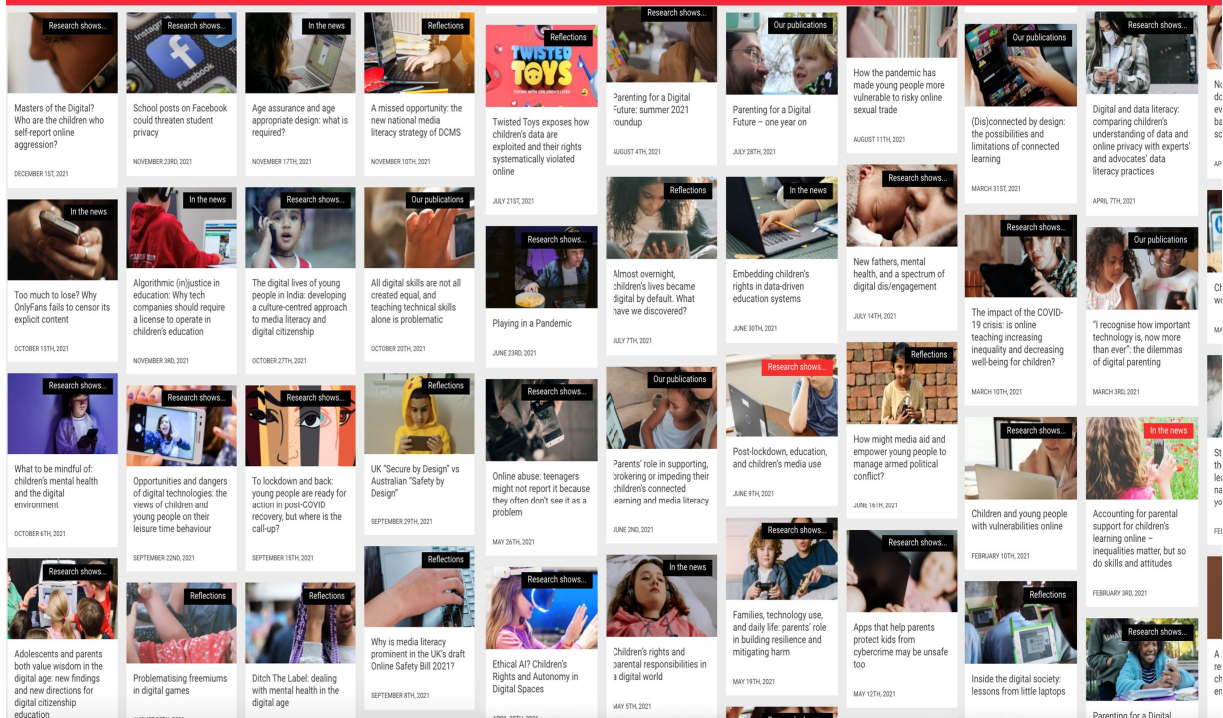
LAW 4
Every citizen wants to know and understand new information, knowledge and messages as well as to communicate, even if she/he is not aware, admits or expresses that he/she does. Her/his rights must however never be compromised.

LAW 5
Media and information literacy is not acquired at once. It is a lived and dynamic experience and process. It is complete when it includes knowledge, skills and attitudes, when it covers access, evaluation/assessment, use, production and communication of information, media and technology content.

www.core-evidence.eu

CORE
Children Online:
Research and Evidence

Some resources at www.parenting.digital



Thank you!



@Livingstone_S www.sonialivingstone.net

LSE Media and Communications









미디어학생정책참여단 정책제안 한마당



정책제안 우수사례 발표

• 교육부 장관상 •

1. 후배들아~ 온라인 수업 편하게 해!
온빛초등학교
2. 올바른 학교 환경교육을 만들자
학림초등학교
3. 주제 선택 프로그램 2.0 (ver. cluster)
하늘빛중학교
4. ECO프로젝트
대전문지중학교
5. C.O.T 정책
성주여자고등학교

• 한국청소년정책연구원 원장상 •

6. '공간으로 공감하다' 학생참여중심으로
그린스마트 미래학교를 잇다
위례초등학교
7. 보급형 그린스마트 미래학교 만들기를
위한 제안
화봉초등학교
8. 채식 급식 선택제 확대를 통한
탄소 중립 실현 제안
단원중학교
9. 코로나19 백신, 안전하게! 투명하게!
대전이문고등학교
10. 지역사회와 함께하는 늘 푸른
미래학교를 위한 정책 제안
풍문고등학교



01

[디지털전환 교육기반마련]

후배들아~ 온라인 수업 편하게 해!

수 상 교육부 장관상

학교명 온빛초등학교

동아리명 만두소

참가 학생 강찬, 권혁민, 김병현, 김주원, 박도현,
박선유, 박신영, 박지민, 손민수, 신유나,
이수민, 전인혜, 전지윤, 정하윤, 한혜서,
홍유찬, 황용하, 황인율, 최선욱

지도 교사 이원익

[정책제안서] 제안 정책명 ‘ON포인트’

[제안이유 및 배경]

- 코로나로 인해 시작된 비대면 수업과 관련해 많은 문제점이 나타나고 있습니다. 수업 참여와 관련해서는 학생들의 낮은 참여율, 지각, 욕설, 카메라를 끄거나 카메라에 얼굴을 보여주지 않는 등의 문제점이 있었습니다. 또한 기기가 부족하거나 고장, 성능저하, 사용불가 등으로 인해 온라인 접속조차 힘들었던 경우도 많았습니다.
- 저희 만두소팀은 이러한 문제점들을 해결하기 위해 다음과 같은 정책을 제안합니다.

[정책제안내용]

- ‘ON포인트’ 제도는 올바른 수업 참여 태도, 온라인 과제 제출, 적극적인 발표 등 수업에 이로운 영향을 줄 때 포인트를 줍니다. 그리고 이 얻은 포인트로 원하는 물품을 구입할 수 있도록 하는 제도입니다. 여기서 중요한 점은 잘하는 점, 칭찬할 점에 포인트를 주는 것입니다. 수업 정시참여, 카메라-마이크 켜기 등의 올바른 태도뿐만 아니라 영상을 시청한 후 내용에 대한 퀴즈를 풀고 포인트를 얻을 수도 있습니다. 퀴즈는 상중하 단계로 나누어 직접 난이도를 선택하여 퀴즈를 풀고, 그 난이도에 맞는 포인트를 얻을 수 있습니다. 실제 온라인 수업 시간에 수업을 틀어놓고 딴짓을 하거나 아예 수업을 듣지 않는 경우가 많습니다. 이 제도를 도입한다면 학생들의 참여도를 더 높일 수 있을 거로 생각합니다.
- 이런 제도를 제대로 시행하기 위해서는 통합된 온라인 수업 플랫폼이 필요합니다. 지난 2년간 이뤄진 온라인 수업에서 다양한 플랫폼을 점검할 수 있었고, 장점과 단점을 확인하여 온라인 수업에 필요한 것들을 확인하였습니다. 특히 다자녀를 둔 가정에서는 1학년은 온라인클래스, 3학년은 e학습터, 5학년은 줌접속 등 여러 플랫폼 사용으로 인해 부모님과 학생 모두 혼란을 겪는 일이 많았는데 이런 부분을 줄일 수 있으며, 저희가 제안한 포인트 제도를 운영하기 위해서도 꼭 필요한 부분이 되겠습니다.
- 마지막으로 저희가 제안하는 ‘소망통’ 제도를 함께 활용한다면 효과를 높일 수 있습니다. 소망통은 스마트 기기가 필요한 아이들의 ‘소망’과 스마트 기기를 지원받아 다 함께 ‘소통’하자는 의미를 담았습니다. 기존의 스마트 기기 지원 제도에 조금 더 보태어, 도서관 시설처럼 대출 반납 시스템을 도입해 관리하는 형식으로 하면 좋겠다고 생각합니다. 특히 대여

를 해주는 기관(학교)이나 사용자(학생)들이 가장 걱정하는 파손에 관해서는 전후 사진을 촬영해두고 파손시 사용자에게 직접 배상을 요청하면 좋겠습니다. 이러한 규칙을 두는 목적은 학교는 대여에 대한 부담을 줄이고, 사용자는 초기 구입 비용에 대한 부담을 줄이면서 기기를 소중히 사용하는 마음을 가지는 것에 목적을 두고 있습니다.

최종결과물

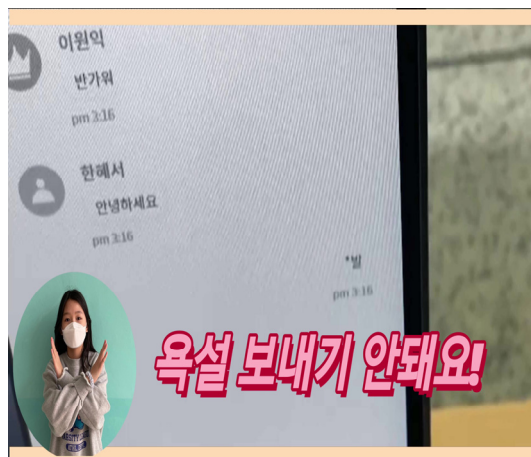
① 설명

학생들의 온라인 수업 참여율이 낮은 원인(지각을 하는 학생, 과제를 안 내는 학생 등)을 알아보고 문제를 해결하기 위해 ① 알람 맞춰서 제시간에 들어오기, ② 마이크 못 키는 이유 말하고 채팅으로 수업참여하기, ③ 마스크 끼고라도 얼굴 보여주기, ④ 채팅에는 좋은 말만 보내기, ⑤ 과제 잘 한 사람에게 상주기 등 친구와 후배들의 온라인 수업 참여도를 높이기 위한 <수업 참여로 On(온)세상 (빛)나리!> 방안을 제시

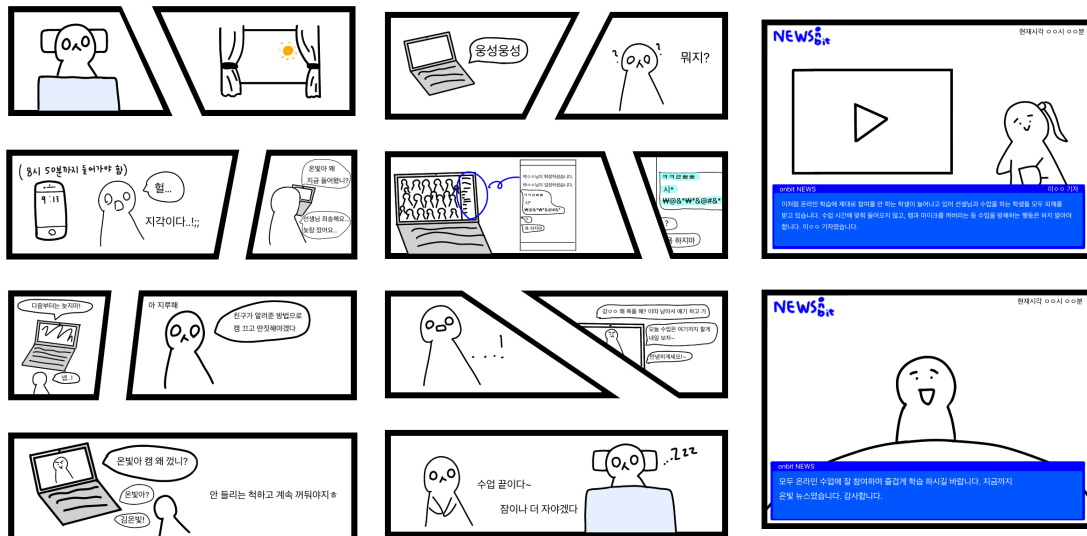
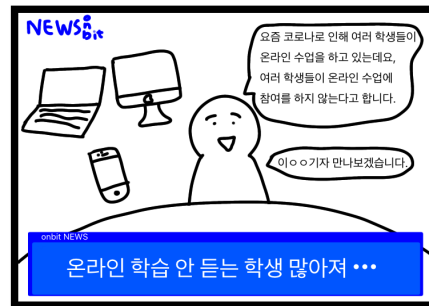
② 동영상



- ✓ 알람 맞춰서 제시간에 들어오기
- ✓ 마이크 못 키는 이유 말하고 채팅으로 수업 참여하기
- ✓ 마스크 끼고라도 얼굴 보여주기
- ✓ 채팅에는 좋은 말만 보내기
- ✓ 과제 잘 한 사람에게 상주기
- ✓ 영상은 짧게 많이 그림과 표 이용하기



③ 카드 뉴스



학생정책제안한마당

온빛초등학교 만두소



만나서 두루두루 만두소 친해지는 소

제안이유 및 배경

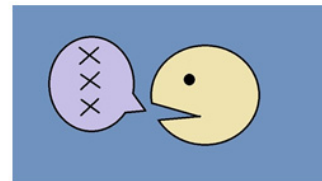
낮은 참여율



지각



욕설

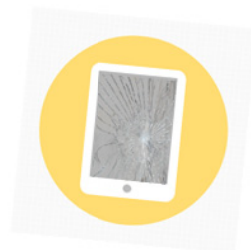


제안이유 및 배경

기기부족



고장



성능저하



온라인 수업에
학생의 참여도를 높이려면?

ON포인트 제도



해결을 위한 정책은?

‘ON포인트’ 제도

포인트 UP

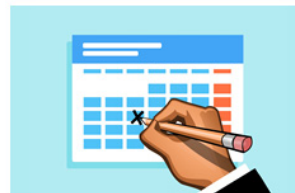
카메라 켜기/
마이크 켜기



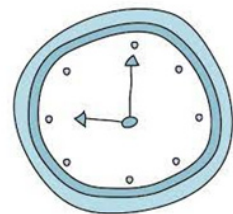
퀴즈 맞추기



과제 제출



정시 참여



좋은 점

자발적인 참여율을 높일 수 있다.
주변 친구들에게 긍정적인 영향을 받을 수 있다.

지난 2년간

코로나 19로 인해
온라인 수업 실시!

하지만

1, 2학년
온라인클래스



3, 4학년
e학습터



5, 6학년
줌수업/
e학습터



해결을 위한 방법은?

‘통합된’ 온라인 수업 플랫폼

‘소망통’제도

(소망)



+

(소통)

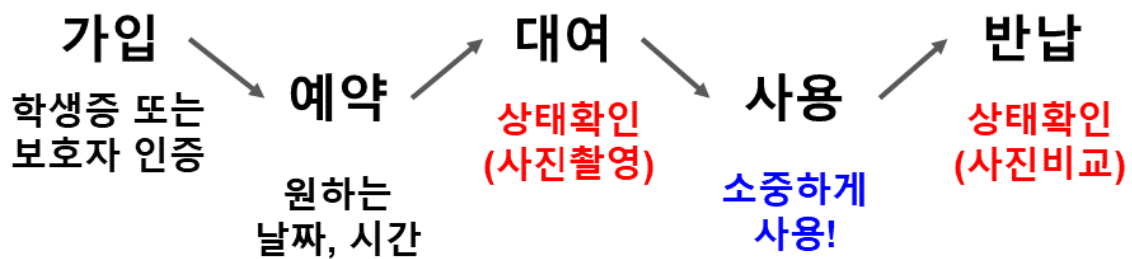


보너스 제안
(정보기기부족을 해결할!)

‘소망통’ 제도

‘소망통’제도

스마트기기 대출 반납시스템



좋은 점

학교는 대여 및 관리의 부담
가정은 기기 구입 비용에 대한 부담

줄이고

늘리고

선생님은 수업에 집중
학생은 온라인 수업에 참여
+ 물건을 소중히하는 마음

마무리



이상으로 저희 팀의 정책 제안 발표를 마치겠습니다.

질문 1

부모님의 맞벌이로 집에 남겨진 학생들은
밥해결이 어려운 경우가 많았습니다.
또한 갑자기 접속이 끊기거나 장애가 생기는
경우 도움을 받기 어려웠습니다.
교육부에서는 어떤 지원을 해주실 수 있을까요?

질문2

집에서 인터넷 접속이 안되는 경우(예-와이파이가 안됨, 인터넷 가입이 안됨 등), 어떤 지원을 해주실 수 있을까요?

저희도 그런 환경에 있는 친구들에게 보탬이 되고 싶은데 방법이 없을까요?

02

[환경·지속가능한 발전]

올바른 학교 환경교육을 만들자

수 상 교육부 장관상

학교명 학림초등학교

동아리명 학림 청기용기

참가 학생 라윤서, 명소망, 박나연, 박예빈, 박채연,
박채원, 심상원, 우예찬, 윤이나, 이아린,
임주호, 정희진

지도 교사 강윤정

[정책제안서] 올바른 학교 환경교육을 만들자

[제안이유 및 배경]

- 요즈음 기후위기, 쓰레기 문제, 기후 온난화 등 환경문제의 심각성이 많이 대두되고 있는 데요.

저희는 학교환경교육의 문제점이 무엇인지 알아보기 위해 구글 설문지를 활용하여 전국의 초등학생들에게 질문을 하였습니다. 설문지를 통해 환경교육을 많이 받은 학생일수록 환경에 대한 실천의지가 높아진다는 사실을 알게 되었습니다.

우리는 학교에서 환경교육을 받으며 우리가 실천할 수 있는 우유팩을 찢어서 면사무소에 가져다주기, 급식 후 나오는 요구르트병을 분리배출하기 등을 실천하였습니다. 하지만 설문결과와 평소 우리 학교 학생들의 모습을 보면 실천력이 매우 부족하다는 사실이 안타까웠습니다.

[정책제안내용]

- 저희 청기용기팀은 학생들이 직접 탄소중립을 실천할 수 있는 정책을 제안합니다.

첫째, 환경교육을 모든 학교에서 실천하기입니다.

환경교육의 세부적인 방법으로는

하나, 환경교육을 여러 교과와 연계해 통합교육하기

둘, 환경교육 주간 운영하기

셋, 자발적인 학생 자치를 통한 환경 방과후 활동 운영하고 지원하기

넷, 환경교육 관련 진로교육하기

다섯, 환경교육 관련 다양한 체험학습 진행하기 등을 생각해 보았습니다.

둘째, 자연친화적 학교 환경만들기 입니다.

하나, 친환경 에너지 활용하기

둘, 우유팩 수거함을 비롯한 분리배출 장소를 설치하기 등을 실행하는 학교에서 생활하다 보면 학교 밖에서도 자연스레 탄소중립을 실천하게 될 것 입니다.

셋째, 환경교육 네트워크를 만들기입니다.

학교밖 환경에 관련된 전문가들과 긴밀한 협력이 이루어지면 학생들이 환경에 대해 더 깊이 알 수 있게 되고 환경에 관련 된 직업을 꿈꾸는 학생들이 많아질 것 입니다.

또, 학생들뿐만 아니라 학부모님, 나아가 전국민이 환경에 더욱 더 관심을 가지고 탄소중립을 실천할 수 있습니다.

최종결과물

① 설명

학교에서도 제대로 이루어지지 않는 분리배출과 학생들의 인식부족으로 학교에서 배운 환경교육과 실제 삶이 연결되지 않고 있어, 세 살 버릇 여든까지 가듯 학생 때부터 생활화할 수 있도록

① 여러 교과와 연계한 통합교육하기, ② 환경교육 주간 운영하기, ③ 학생자치활동 운영 및 지원, ④ 환경교육 관련 진로교육하기, ⑤ 환경교육 관련 현장체험학습하기, ⑥ 친환경에너지 활용하기, ⑦ 분리배출장소 설치하기, ⑧ 학교 밖 전문가들과 협력하기 등 구체적인 방향을 제시

② 동영상



정책제안한마당 발표 자료



설문조사로 알게 된 점

학교에서 환경교육을 받고 난 후 어떤 변화가 있었는지
주요 분리수거를 잘 하게 되었는지
확인 하세요

예

분리수거를 잘 하게 되었다

분리수거에 대한 관심이 생겼다.

분리수거를 소중하게 되었다

지자체에서 제공한 분리수거를 잘 하고 있다

분리수거에 대해 더 많이 알고 환경교육에 참여하기를 원한다

분리수거를 잘 하게 되었다

분리수거를 잘 하고 있다

분리수거를 잘 하고 있다

분리수거를 잘 하고 있다

분리수거를 잘 하게 되었다

환경에 대한 관심이 생겼다.

환경 교육을 많이 받을 수록 실천의지가 더 높아짐

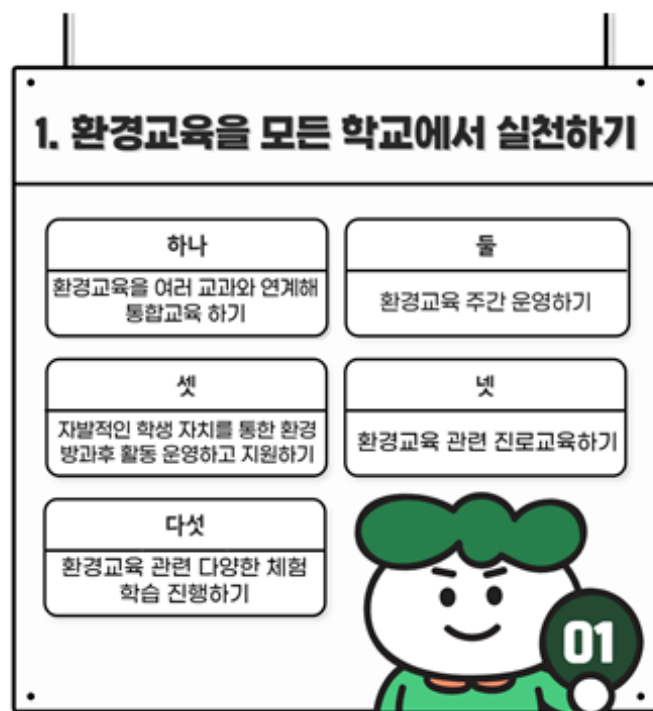


학교환경교육의 문제점



우유팩 쓰레기 등 재활용이 잘 안 되고 있음.





2. 자연친화적 학교 환경 만들기

하나

친환경 에너지 활용하기

둘

우유팩 수거함을 비롯한 분리배출 장소 설치하기 등을
실행하는 학교에서 생활하기



3. 환경교육 네트워크 만들기

하나

학교 밖 환경에 관련된
전문가들과 협력하기



： 경청해주셔서 감사합니다 ！



학생들은 미래를 짊어질
작은 어른입니다.

제작- 심상원, 박예빈, 이아린, 정희진

03

[교육과정]

주제 선택 프로그램 2.0 (ver. cluster)

수 상	교육부 장관상
학교명	하늘빛중학교
동아리명	105 class
참가 학생	김승찬, 김재홍, 한하람
지도 교사	박현중

[정책제안서] 주제선택 프로그램 2.0 (ver. cluster)

[제안이유 및 배경]

- 학생들의 꿈과 끼를 찾고 배움의 즐거움을 경험할 수 있도록 도입된 자유학년제 덕분에 저희는 알찬 중학교 1학년을 보낼 수 있었습니다. 하지만 자유학년제에서 운영되는 주제 선택 프로그램은 다소 아쉬움이 남았습니다. 메타버스, 범교과 융합 프로젝트 등 저희가 흥미를 느끼는 주제를 다루는 프로그램은 개설되지 않거나 인원 제한으로 인해 참여하지 못하는 경우가 발생했습니다. 또 선착순으로 진행되는 주제 선택 프로그램 배정으로 인해 원하지 않는 프로그램을 선택한 친구들은 수업에서 흥미를 느끼지 못해 참여율이 저조했습니다.
- 주제 선택 프로그램의 개설에 있어 학교의 시설이 영향을 주는 경우도 존재했습니다. 좋은 시설과 환경이 구축된 학교에서는 이를 활용한 프로그램의 개설이 가능했지만 그렇지 못한 학교에서는 제한적이고 비슷한 유형의 프로그램이 중복하여 개설되는 문제가 있습니다. 또 지역사회의 다양한 인프라가 프로그램 운영 과정에서 활용되지 못하여 아쉬움이 남았습니다.

[정책제안내용]

- 저희 105 class는 이 자리에서 지금까지 운영된 주제 선택 프로그램의 새로운 업데이트를 제안 드리려 합니다. 바로 주제 선택 프로그램 2.0 (ver. cluster)입니다. 이에 대한 세부 정책 제안은 다음과 같습니다.
첫째, 지역 내 인근 중학교들이 함께하는 주제 선택 프로그램 클러스터 운영입니다. 지역 내 인프라와 학교별 시설을 고려하여 주제 선택 프로그램의 개설과 운영을 함께 진행합니다. 클러스터 운영 학교들은 주제 선택 프로그램이 운영되는 요일과 시간표를 통일하고 원하는 프로그램을 수강하러 점심시간을 활용해 인근의 학교로 이동할 수 있도록 합니다. 이때 학생들의 학습 선택권을 보장하기 위해 예비 중1 학생과 학부모를 대상으로 사전 설문조사를 진행하고 이 결과를 바탕으로 대토론회를 진행하여 지역 클러스터 단위의 주제 선택 프로그램을 개설합니다. 선호도가 높은 프로그램은 분반을 통해 자신이 원하는 프로그램을 수강할 수 있게 합니다. 또 프로그램별 균등인원을 폐지하여 소수가 희망하는

프로그램도 운영될 수 있도록 합니다. 이러한 주제 선택 프로그램 클러스터의 운영이 이루어진다면 마을교육공동체의 의견이 반영된 프로그램의 운영이 가능합니다. 또 지역사회의 다양한 인프라를 활용할 수 있어 지역사회의 특색이 담긴 교육이 가능할 것으로 기대합니다.

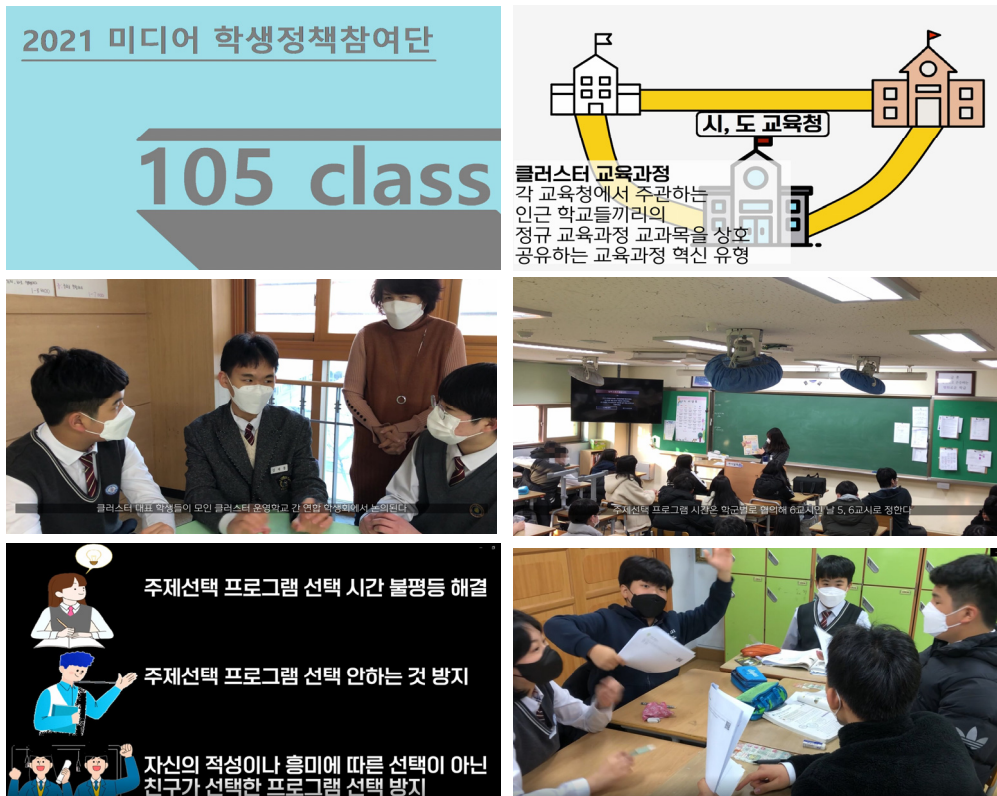
둘째, 지역 연합학생회의 출범입니다. 지역 연합학생회는 주제 선택 프로그램 클러스터의 운영 중에 다른 학교 학생 간 발생하는 갈등을 해결하고 주제 선택 프로그램 클러스터의 결과물을 발표하는 페스티벌의 기획과 운영을 총괄하는 역할을 담당합니다. 이러한 지역 연합학생회의 출범은 주제 선택 프로그램 클러스터의 운영을 돕고 학생의, 학생을 위한, 학생에 의한 자유학년제 내실화의 출발점이라 생각합니다. 또 예비 중1 학생들을 대상으로 주제 선택 프로그램과 자유학년제를 소개하는 설명회에 학생 대표들이 참여하여 자신의 경험을 공유한다면 더 생생한 경험의 전달이 가능할 것으로 기대합니다.

[최종결과물]

① 설명

주제 선택 프로그램 개설 시 학생의 학습 선택권을 보장하기 위한 문제 해결 방법으로 ① 수업의 수요 대상인 학생에 대한 사전 설문조사 활성화, ② 주제 선택 프로그램별 최소인원을 교육군별 학급 내 평균 인원의 %으로 재설정, ③ 인기가 많은 프로그램은 분반하여 분반시 학급 내 평균 인원 %으로 선정하여 운영, ④ 프로그램별 인원 균등 배분 폐지, 자유학년제의 본래 취지를 살리기 위한 마을교육공동체 구성원 간 소통 확대하여 ⑤지역 교육과정 클러스터 활용하여 교육군별 주제 선택 프로그램 운영, ⑥자유학년제 클러스터 운영 학군 단위 자유학년제 페스티벌 운영, ⑦ 학군 단위 학생회 신설 및 운영, ⑧ 교사 사전 설문조사 후 프로그램 개설 및 교육과정 클러스터 활성화 통한 선택권 확장, ⑨ 학기 초 주제 선택 프로그램 소개 및 운영 안내 비중 확대 등 정책 실현 방안을 제시

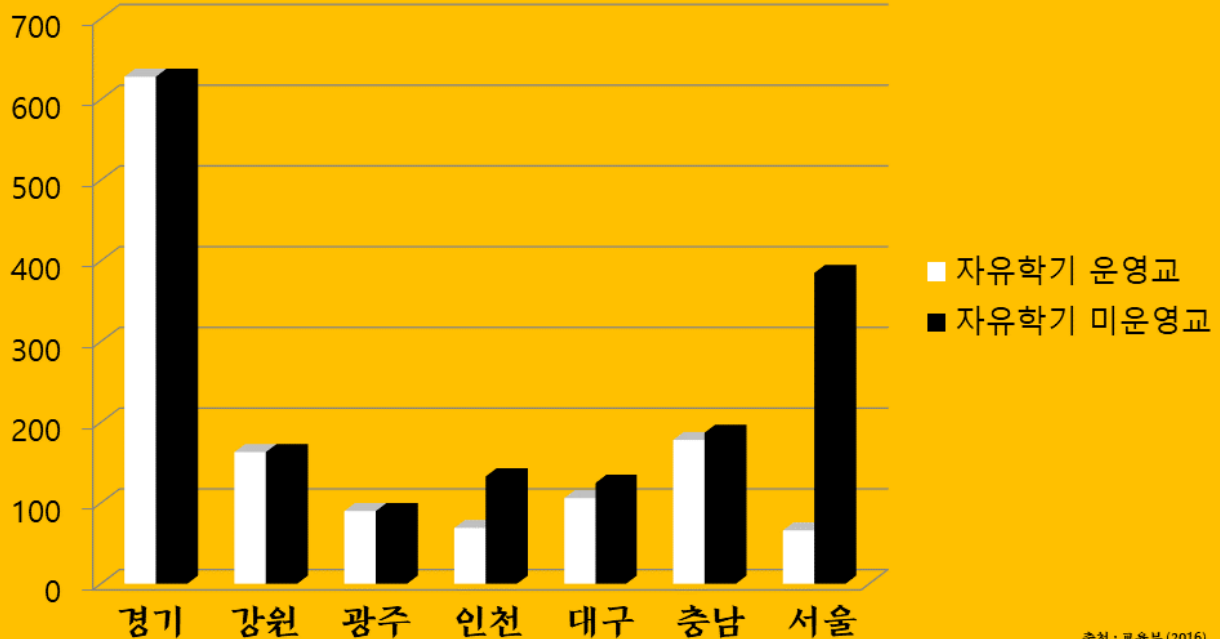
② 동영상



정책제안한마당 발표 자료

2021
미디어 학생정책참여단

105 CLASS.



01

하나,

주제 선택 프로그램의 고질적 문제

02

두울,

정책 제안

03

세엣,

정책 기대 효과

01

하나,

주제 선택 프로그램의 고질적 문제

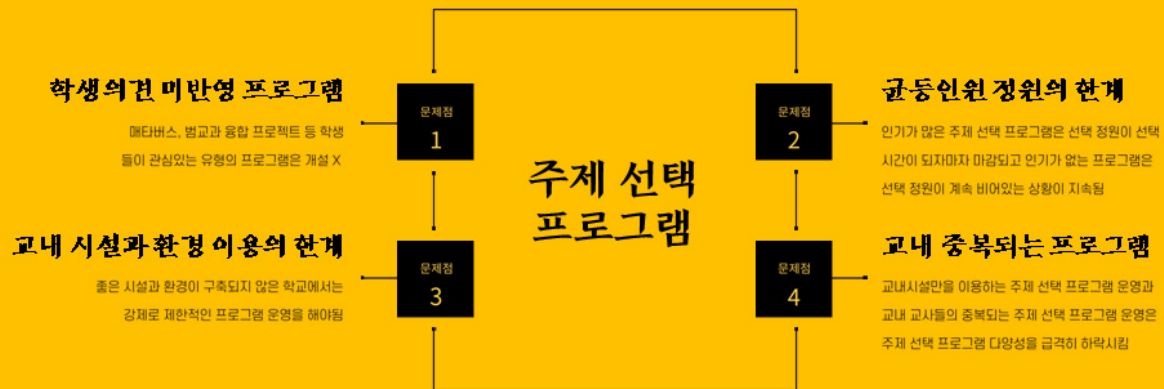
02

두울,

03

세엣,

주제 선택 프로그램의 고질적 문제



01

하나,

02

두울,

정책 제안

03

세엣,

주제 선택 프로그램 2.0

VER. CLUSTER



주제 선택 교육과정
클러스터 실시



주제 선택 시간을 고려한
시간표 조정



주제 선택 프로그램
개설에 관한 대토론의 진행



주제 선택 프로그램
공동인원 정원 폐지 및
최소정원과 최대정원 설정



인기 많은 주제 선택
프로그램은 분반하여 운영



점심시간을 이용한
다른 학교로의 이동



주제 선택 교육과정
클러스터를 돕는
지역 연합학생회 출범



예비 중1 학생과 학부모
대상 사전 설문조사 진행



지역사회의 다양한 인프라를
활용하는 주제 선택 프로그램



자유학년제 페스티벌 개최

01

하나,

02

두울,

03

세엣,

정책 기대 효과

정책 기대 효과

- 사전 설문조사 실시, 대토론회 진행
 - ▶ 모든 교육공동체의 의견이 반영된 주제 선택 프로그램 운영 내실화
- 적극적인 지역사회 인프라 활용
 - ▶ 미래 교육 운영 활성화에 대한 유연성 확보, 지역사회의 특색이 담긴 교육 가능
- 균등인원 배치
 - ▶ 소수, 다수의 선택권 보장
- 학군별로 주제 선택 교육과정 클러스터 실시
 - ▶ 주제 선택 프로그램 다양성 확보
- 주제 선택 프로그램 업데이트
 - ▶ 자유학년제 취지 극대화

감사합니다.

사용한 글꼴 : 윈스톤어 모바일고딕 제 목체, 윈스톤어 모바일고딕 본문
웹 Light, KCC윤영재, 한국저작권위원회, 굿모닝디자인

04

[환경·지속가능한 발전]

ECO프로젝트

(E: Eco education, C: Climate action, O: One small step)

수 상	교육부 장관상
학교명	대전문지중학교
동아리명	FOR US
참가 학생	김민주, 신하연, 이경아, 이예은, 이하준, 조현서, 최준혁
지도 교사	최보미

[정책제안서] 학교 환경교육의 올바른 방향에 대한 제안

[제안이유 및 배경]

- 제26차 유엔기후변화당사국총회에서 ‘2050 탄소중립’을 선언한 이후 정부, 기업뿐만 아니라 개개인들도 줍깅, 플로깅 같은 일상생활 속 캠페인을 몸소 실천하면서 기후위기를 극복하기 위해 동참하고 있습니다. 하지만 대전광역시 88개 중학교 중에 선택교과인 ‘환경’과목을 선택한 중학교는 단 1곳에 불과하며, 교과서에서는 여전히 녹고 있는 빙하 위에서 괴로워하는 북극곰과 플라스틱을 먹고 죽은 새의 모습으로 환경 파괴의 심각성을 표현하고 있습니다. 창체 시간에는 책상에 앉아 ‘지구온난화가 심각하니 화석연료 사용을 줄여야 한다.’라고 하면서 몇 시간 의무적으로 받는 교육이 대부분으로 이런 경험을 하면서 저희는 많은 아쉬움을 느꼈고, 현재 학교에서 이루어지는 환경교육으로는 학생들의 인식을 바꾸기 어려울 것이라는 생각이 들었습니다.

이처럼 현실을 반영하지 못한 교육 과정과 학생들의 관심과 수준을 고려하지 않은 교육 내용은 미래세대의 주역인 학생들의 변화를 이끌어 내기에는 역부족이라고 생각합니다. 전기를 아껴쓰고, 수돗물을 잠그는 행동에서 더 나아가 적극적인 실천으로 연결되기 위해서는 학교에서 이루어지는 환경교육이 학생들의 즐거운 참여를 이끌어 낼 수 있는 방향으로 개선되어야 합니다.

[정책제안내용]

- 저희 FOR US팀은 학교 환경교육의 올바른 방향을 고민하여 환경 교과의 필수 이수 및 학생 수준에 맞는 환경 교과서 편찬, 주 1회 ‘채식의 날’ 의무화, 창의적 체험활동의 재구성 및 체험 중심의 환경교육 실시를 정책으로 제안하였습니다. 그 중에서도 학교 교육과정에 대한 내용을 말씀드리겠습니다.

첫째, 선택교과인 환경 과목을 일반교과로 교육과정을 편성하여 실생활 중심의 환경교육을 모든 학생이 고르게 받을 수 있도록 해야 합니다. 또한 학생들의 수준과 흥미를 고려하고 최신의 자료가 포함된 환경 교과서를 편찬하여 학생들이 수업에 관심을 갖고 적극적으로 참여할 수 있도록 해야 합니다.

둘째, 현재 형식적으로 이루어지는 창의적 체험활동 영역을 재구성하여 학교 교육과정의

자율성을 확보하고 체험 중심의 환경교육이 이루어지도록 추진해야 합니다. 이를 위해서는 학교에서 창의적 체험활동 시간을 보다 자유롭게 활용할 수 있도록 해야 하며 특히 환경 영역의 비중을 높여야 합니다. 또한 환경교육 전문가를 양성하여 학교에 지원하고 환경 전공 교사를 배치해야 할 것입니다.

셋째, 환경교육을 체계적으로 할 수 있는 교육환경을 조성해야 합니다. 환경 전공 교사 배치 및 환경교육 전문가를 양성하고 지원해야 하며 디지털 매체에 익숙한 학생들을 위하여 스마트 기기를 활용한 다양한 체험활동을 할 수 있는 온라인 플랫폼을 개발하여 보급해야 합니다.

이와 같이 현실과 밀접한 주제로 학생들이 공감할 수 있는 환경교육이 정책으로 실현된다면 비로소 환경 보호와 기후위기 극복에 대한 적극적인 실천으로 이어질 수 있을 것입니다.

최종결과물

① 지속 가능한 발전을 위한 환경 교육이 이루어지기 위해 학교가 중심이 되어 실행할 수 있도록 ① 공통 교육과정으로 '환경' 교과 필수 이수, ② 이를 위한 학생의 흥미와 수준에 적합한 교육과정 및 교재 개발, ③ 학교급식에서 주 1회 이상 '채식의 날' 운영 의무화, ④ 창의적 체험활동의 효율적 운영과 체험 중심의 환경 교육 실시 등 정책 실현 방안을 제시

② 웹진



• 미디어 학생정책참여단 •

ECO 프로젝트

(Eco education, Climate action, One small step)

대전문지중학교 「FOR US」

이경아 · 최준혁

제안 이유 및 배경

- 환경 문제의 이슈화
- 비 주류 환경 교과
- 천편일률적인 교육 내용

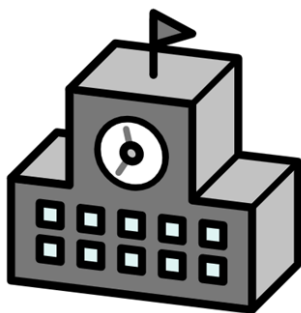
01 환경 문제의 이슈화



▲ 2050 탄소중립 선언과 '줍깅', '플로깅' 등 환경보호를 위한 캠페인이 활발하게 펼쳐지고 있다.

많은 사람들이 환경문제에 관심을 가지고 노력하는데 학교에서는 과연??

02 비 주류인 환경 교과



환경 교과
미 선택
98.9%



환경 교과
선택
1.1%

2021년 대전광역시 88개 학교 중 환경교과를 선택한 학교 단 1곳!



※ c 출판사 사회2 교과서

▲ 교과서에 나오는 '빙하 위 북극곰'

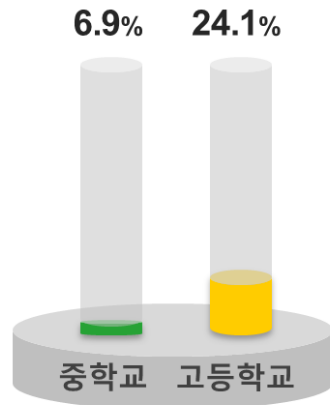


▲ 책상에 앉아 의무적으로 받는 환경교육

정책 제안 내용

- 환경 교과의 일반교과 편성 및 교과서 개편
- 창의적 체험활동 재구성
- 체계적인 환경교육을 위한 교육 기반 조성

01 환경교과의 일반교과 편성 및 교과서 개편



2021학년 환경 교과 채택률



선택과목인 환경교과의 선택률은
평균 15%밖에 되지 않음
특히 중학교의 경우는 더 낮으며
대부분 진로와 탐색을 선택

01 환경교과의 일반교과 편성 및 교과서 개편

매미 되어 보기

•준비물: 자유로운 옷차림, 각종 표현 도구

•방법

1. 학교 숲이나 근처의 나무가 많은 공원에서 각자 마음에 드는 나무를 고른다.
2. "시작!" 하는 구령과 함께 나무에 매달릴 수 있는 만큼 오래 매달린다. 이때 단순히 높이로만 여기지 말고 나무에 대해 생각해보는 시간을 갖는다.
3. 나무에서 내려온 뒤, 매달렸을 때의 느낌을 글로 적어 본다. '나의 나무에게'라는 제목으로 편지글을 써 보는 것도 좋다.



▲ 출판사 환경 교과서 예시



중학생의 수준에는 맞지 않은 쉬운 내용과 흥미를 갖기 어려운 탐구활동 등으로 교과서의 개편이 필요

민들레·백합·국화·매화·게나리·벚꽃·복숭아꽃 등이 있다. 일반적으로 동·식물의 활동 시기는 북쪽으로 위도 1° 옮겨가는 데 따라 4일 정도, 동쪽으로 경도 5° 옮겨가는 데 따라 3~4일 정도 늦어지는 것이 통례이다. 이것을 '생물기후의 법칙(bioclimate law)'이라고 한다.

계절에 따라 변화하는 것은 동식물의 생태뿐만이 아니다. 인간의 생활 모습도 계절에 따라 변화한다. 따라서 인간생활의 계절 변화에서 생활계절을 찾아볼 수 있다. 생활계절의 변화를 뚜렷하게 볼 수 있는 것으로 의복·난방·냉방·음식 등에 관한 것이 있다. 그러나 이와 같은 생활계절이 나타나는 시기는 인간의 생활양식에 따라 다르다.

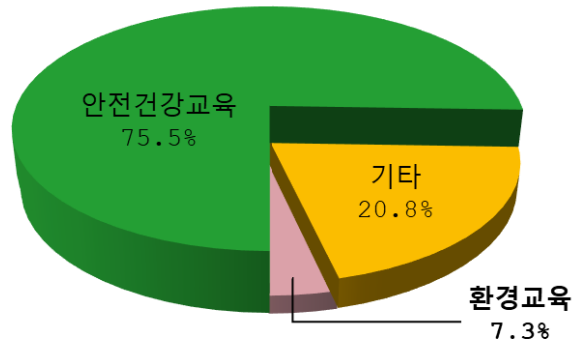
▲ 기후변화 교육을 위한 교재 예시



중등교재라고 되어 있으나 중학교 교육과정에서는 접하기 어려운 높은 난이도, 활동지는 거의 없고 참고자료만 가득

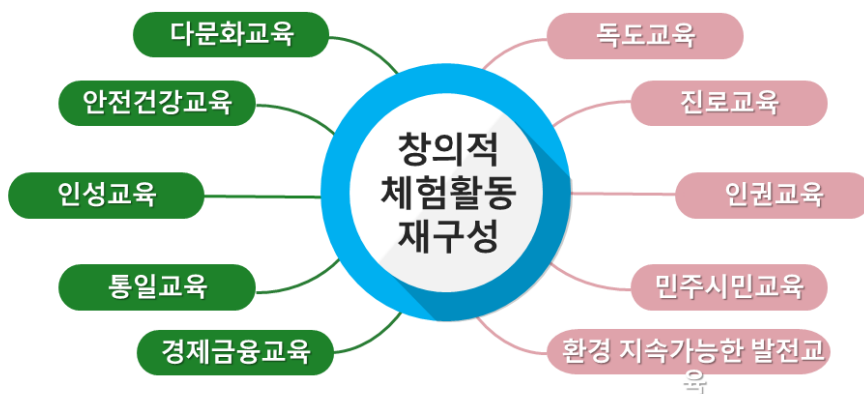
02 창의적 체험활동 재구성

법률을 통해 강제하는 범교과 교육의 필수 이수 시간 (2020, 서울시의회)



▲ 안전건강교육이 차지하는 비중이 너무 많고, 환경교육이 차지하는 비중은 너무 적다.

02 창의적 체험활동 재구성



▲ 학교 교육과정에 자율성 부여, 창의적 체험활동 재구성, 환경교육의 비중을 높여야 한다.

02 창의적 체험활동 재구성

대전문지중학교 환경 교육 사례
(체험 중심 환경 교육)



▲ 교과 외 시간에 체험 중심의 환경교육을 실시하여 적극적인 실천 유도

03 체계적인 환경 교육을 위한 기반 조성



환경 전공 교사 배치



환경교육 전문가 양성 및 지원



다양한 체험활동이 가능한 온라인 플랫폼 개발



환경 전공 교사 배치

환경 교과를 가르칠 수
있는 환경 전공 교사를
학교에 배치하여
체계적인 교과 교육 실시



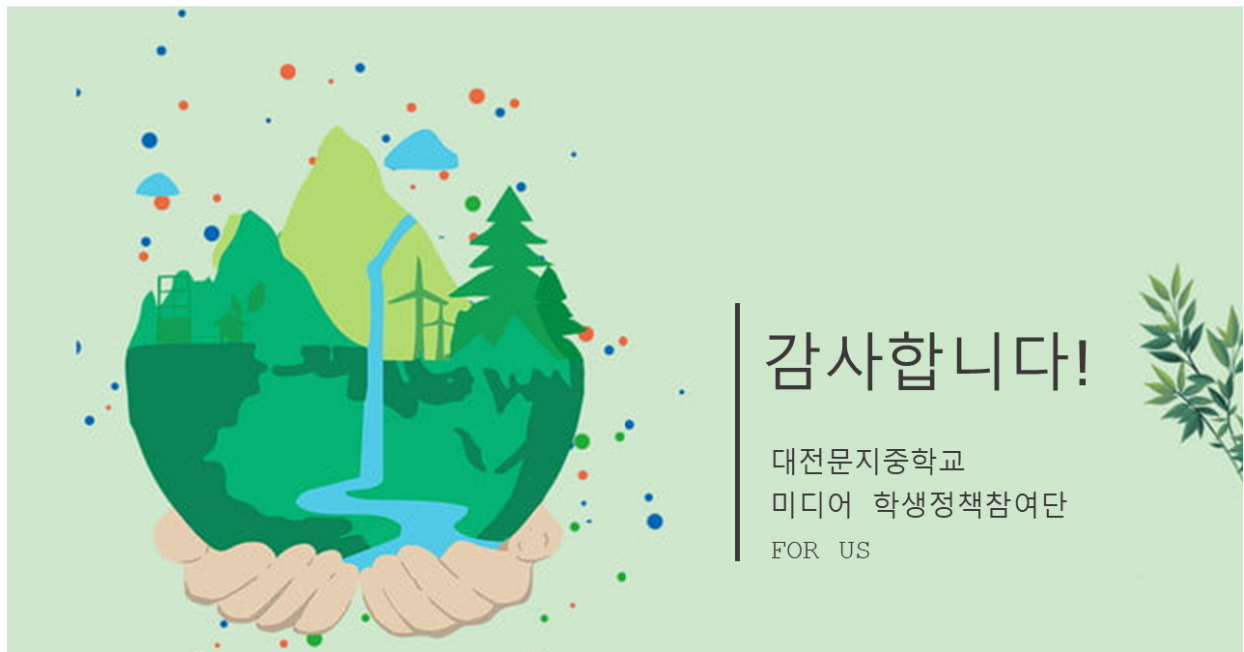
환경교육 전문가 지원

환경교육 전문가를
양성하고 학교에 지원
하여 체험 중심
환경교육 실시



온라인 플랫폼 마련

학교에서 사용할 수 있
는 환경교육 관련
온라인 플랫폼
마련 및 보급



감사합니다!

대전문지중학교
미디어 학생정책참여단
FOR US

05

[고교학점제]

C.O.T

(Convergence Of the Two: Country and Town)

수 상	교육부 장관상
학교명	성주여자고등학교
동아리명	Trendissue
참가 학생	김민아, 박은순, 박정빈, 백지은, 손민지, 송소은, 이나현, 이혜인, 최희주, 홍예진
지도 교사	정수연

[정책제안서] C.O.T(Convergence Of the Two: Country and Town)정책

[제안이유 및 배경]

- 현재 농어촌에서는 학생 인구가 감소함과 동시에 농어촌 교육인프라 부족 현상이 발생하고 있습니다. 교사의 수급이 원활하게 이루어지지 않아 탐구 과목을 모두 개설하는 것조차 어려운 학교가 많습니다. 농어촌 소재의 학교 학생들은 희망하는 과목이 있어도 학교 사정에 따라 과목 이수가 불가능한 상황에 놓여 있습니다.
- 이러한 상황에서 2025년도에 고교학점제가 전면적으로 시행된다는 소식은 우리에게 혼란을 안겨주었습니다. 고교학점제는 다양한 과목을 개설하고, 학생들이 과목을 선택해 학점을 수강하는 제도로 학생들에게 자유로운 과목 선택의 기회를 보장하기 위해 실시됩니다. 그러나 현재의 문제를 해결하지 않은 상태로 선불리 고교학점제를 도입한다면, 고교학점제의 원 취지인 본인이 원하는 과목의 선택의 자유를 농어촌 학생들에게는 보장할 수 없을 것입니다. 모든 학생들에게 공평하게 고교학점제의 혜택을 보장하기 위한 정책이 필요하다고 판단하고, 저희는 C.O.T 정책을 제안하게 되었습니다.

[정책제안내용]

- C.O.T정책은 Convergence Of the Two, 둘의 조화라는 뜻으로, 도시와 농촌의 조화, 온라인 교육과 오프라인의 조화라는 의미를 담고 있습니다. 정책의 내용은 다음과 같습니다.
- 첫째, 블렌디드 러닝 방식을 이용하여 온라인 학습으로 도농격차를 완화합니다.
총 학점의 일정비율 이상을 반드시 온라인으로 수강하도록 의무화합니다. 농어촌 학교에 개설되지 못한 과목을 온라인으로 수강할 수 있게 함으로써 모든 학생에게 동등한 학습권을 보장하는 제도입니다. 기존의 미네르바 스쿨의 온라인 쌍방향 소통에서 착안하여, 현재는 코로나19로 인하여 보편화된 블렌디드 러닝 방식을 이용함으로써 정책 시행에 대한 교육현장의 거부감을 줄일 수 있을 것으로 예상됩니다.
- 둘째, 온라인 수업을 실현하기 위해서 중앙제어본부를 설립합니다.
중앙제어본부는 학생들이 온라인으로 수강하는 과목의 강의를 총괄 관리하는 역할을 합니다. 중앙 제어 본부에서 수요조사, 교육 현장과의 쌍방향 소통을 통해 개설이 힘들거나 학생들이 필요로 하는 과목을 파악하고, 국가 차원의 양질의 강의를 제공합니다. 국가

차원으로 온라인 강의를 개설함으로써, 도시와 농어촌 간 교육의 질 차이를 최소화할 수 있습니다. 스페인어 등 개설이 어려운 과목도 학생 개인의 희망에 따라 과목을 개설, 제공하는 것이 가능해, 고교학점제의 진정한 취지를 달성할 수 있도록 도움을 주는 정책입니다.

최종결과물

① 설명

농어촌 학생인구 감소, 인프라 부족 등의 문제로 대도시와 농어촌, 섬지역 간 학업성취도 격차 및 교육 불평등 문제를 해결하기 위해 코로나19로 인해 보편화된 블렌디드 러닝 방식을 이용하여 도·농간 교육격차를 해소하고, 온라인 공동교육과정 형태의 수업을 일정비율 필수 화함으로써, 지역 간 동등한 학습권을 보장할 수 있도록 ① 온라인강의를 총괄하는 정부 주관 중앙제어본부 편성, ② 다양한 과목 개설을 위해 학생 및 교원 대상 수요조사 실시(교육 관계 부처와 교육현장 간 쌍방향 소통 필요), ③ 수요조사에 따라 정부 차원 온라인 강의개설, ④ 중앙제어본부가 정한 일정비율의 학점을 온라인으로 이수, ⑤ 고교학점제 취지대로 학생이 과목 선택해 보편화된 수준의 수업을 온라인 수강 등 정책 실현 방법을 제시

② 동영상



정책제안한마당 발표 자료



현재 우리의 상황



C.O.I POLICY



학생인구 감소
인프라 부족



농어촌, 교사 수급 한계

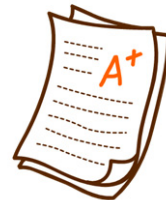


~~탐구과목 개설 불가능~~

TRENDISSUE

C.O.I POLICY

2025년도 고교학점제 전면 시행



TRENDISSUE

C.O.I POLICY

2025년도 고교학점제 전면 시행



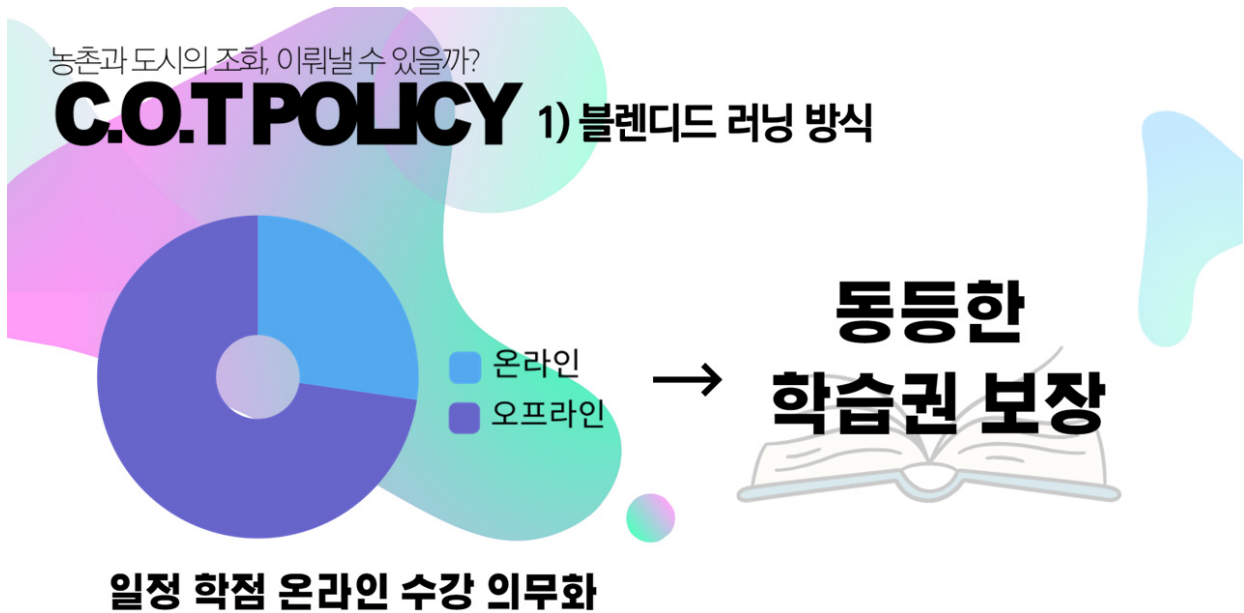
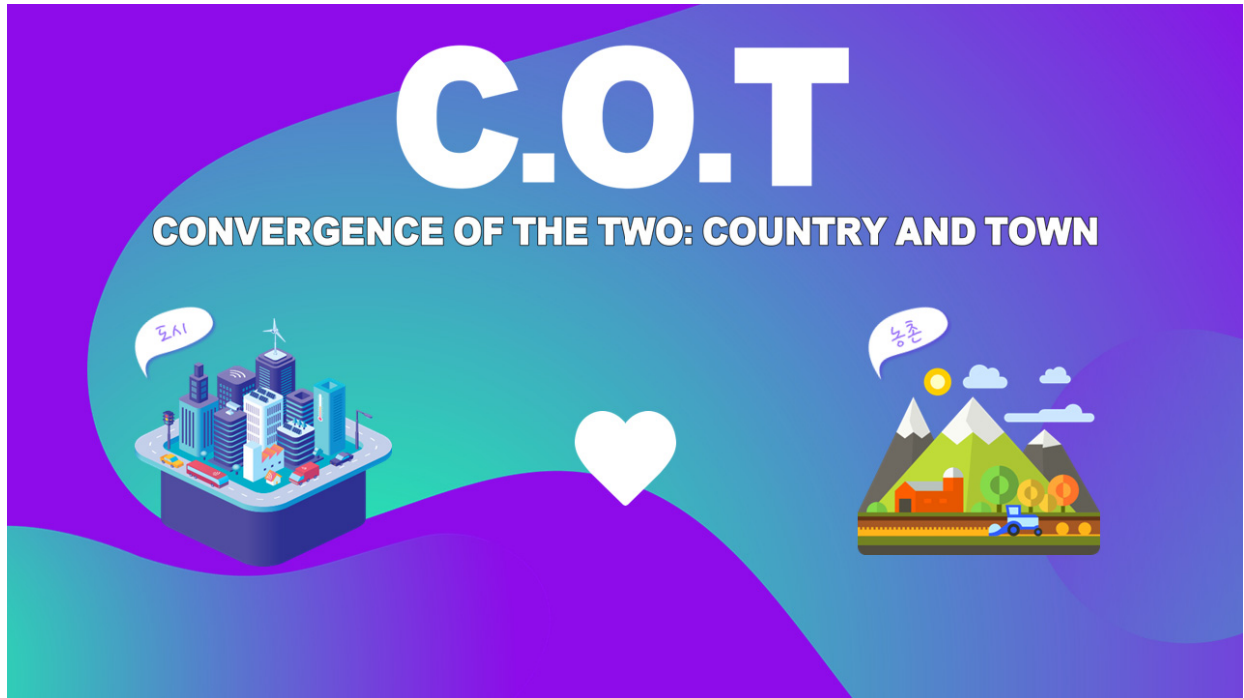
농어촌, 고교학점제 원 취지
달성 어려움



모든 학생, 공평한 혜택 보장

TRENDISSUE





농촌과 도시의 조화, 이뤄낼 수 있을까?

C.O.T POLICY 2) 중앙제어본부 설립

미네르바 스쿨



농촌과 도시의 조화, 이뤄낼 수 있을까?

C.O.T POLICY 2) 중앙제어본부 설립



- 도농간 교육의 질 차이 최소화
- 고교학점제의 진정한 취지 달성



감사합니다

손민지 송소은

06

[그린 스마트 미래학교]

‘공간으로 공감하다’ 학생참여중심으로 그린스마트 미래학교를 잇다.

수 상	한국청소년정책연구원장상
학교명	위례초등학교
동아리명	위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)
참가 학생	김태욱, 박민슬, 이성빈
지도 교사	정지훈

[정책제안서] ‘공간으로 공감하다’ 학생참여중심으로 그린스마트 미래학교를 잇다.

[제안이유 및 배경]

- 그린스마트 미래학교를 시작하는 학교의 학생들이 사업 목적과 방향을 정확히 파악하고 이해하는 과정이 필요합니다. 그러나 그린스마트 미래학교의 정책 추진 내용을 살펴보면, 이를 알리고자 하는 정부의 홍보, 영상, 신문기사, 카드뉴스 등이 쏟아져 나오지만, 과연 학생의 눈높이에 맞는 학생정책안내자료를 제공하는가에 대해서는 생각해볼 필요가 있습니다.
- 그린스마트 미래학교에 있는 전국의 초·중·고 학교의 학생들은 이러한 정책을 통해서 우리 학교 공간이 이렇게 달라질 것이며, 이런 모습으로 변화된다는 것을 어렵듯이 알 수는 있지만 실제로 이러한 변화된 학교 환경에서 생활하는 나의 이야기를 상상할 수 있을 까하는 생각이 듭니다. 그래서 정책을 제안하는 과정에서 학생들의 변화를 체감할 수 있는 구체적이고 다양한 사례를 찾아내어 학생의 눈높이에 맞게 만들어진 학생정책이해 도움자료의 제공이 필요하다고 생각합니다. 이렇게 한다면 나의 학교생활을 변화시켜줄 그린스마트 미래학교의 정책에 학생들이 더욱 귀를 기울이고 의견을 낼 수 있지 않을까요?

[정책제안내용]

- 저희 위미정팀은 그린스마트 미래학교의 성공적인 정책 실현에 누구보다 중요한 대상이 학생이라 생각하고 다음과 같은 제안을 하고자 합니다.
- **학생참여중심의 그린스마트 미래학교를 위해 학생협업 디지털 플랫폼을 구축하여 운영할 것을 제안합니다.** 이는 학교공간혁신을 통해 학교를 변화시켜온 학교와 그린스마트 미래 학교에 참여하는 학생의 의견과 다양한 사례를 수렴하는 커뮤니티로 추진 과정에 일어나는 갈등 상황과 문제점, 우려 등을 자유롭게 게시하여 해결방안을 공동으로 찾아보는 온라인 공간이라고 볼 수 있습니다. 이는 기존 누리집에서 커뮤니티 기능을 보완하여 운영하는 것이라 생각하면 됩니다. 운영 활성화를 위해 학생들이 직접 참여하는 가칭 ‘그린스마트 미래학교(구스모)’ 학생기자단 구성(해당 학교 학생 및 기타 관심 학생으로 투트랙 선발)하여 매월 혹은 일정 기간 동안 활동 주제를 정한 후 주제에 따라 서포터즈, 모니터링

활동을 하는 방법으로 운영을 할 수 있다고 생각합니다. 또한 학교급별 학생기자단을 구성하여 의견수렴, 토론참여, 다양한 학생 아이디어 발굴, 학교의 문제점 공개, 해결 방안 협력, 나의 이야기가 담긴 우리 학교의 그린스마트 미래학교 설계, 개선방안 등을 공유한다면, 처음 시작을 하는 학교에서 쉽게 접근하는 도움을 줄 수 있으리라 생각합니다. 아울러 '21년에 실시한 그린스마트 미래학교 가상설계 및 콘텐츠 공모전'의 범위를 넓혀, 학생이 직접 참여하는 '그린스마트 미래학교 브이로그(나의 변화된 학교 생활 이야기) 참여 공모전', 그린스마트 미래학교에 오기까지 과정을 담은 사진, 영상, 수기 작성 등 학생들의 자연스러운 참여 과정을 담는다면 지금까지 해보지 못한 정책참여과정을 기록물로도 남기는 결과(그린스마트 미래학교 History)도 얻을 수 있으리라 생각합니다.

최종결과물

미래의 변화를 선도하여 능동적으로 대처할 인재 양성을 위한 디지털 기반 교육환경은 현 시점에서 학생이 사용하는 수준을 잘 따라가지 못하거나 학생에게 필요한 자료가 부족하여 학생에게 ‘그린스마트 미래학교’와 관련한 정책을 이해시키고 참여하는 정책 마련할 수 있도록 ① 온라인 소통 공간을 마련, ② 기존의 누리집을 활용하여 학생협업 디지털 플랫폼 구축, ③ ‘그린스마트 미래학교’ 정책 추진 학생 기자단 모집하여 구성, ④ 학생들에게 미션 제공 후 미션에 따라 개인별 서포터즈, 모니터링 활동을 실시하는 등의 방안을 제시

③ 카드뉴스



④ 포스터



꼭! 가고 싶은 학교를 위해



공간으로 공감하다.

학생참여중심으로 **그린스마트 미래학교**를 잇다.

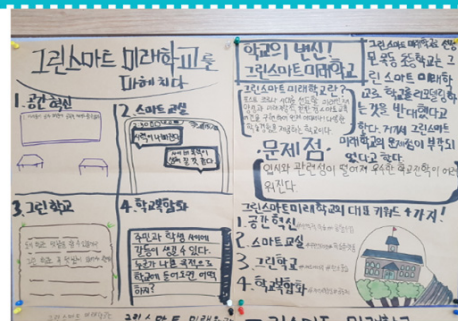
위례초: 김태욱, 이성빈, 박민슬

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭!가고 싶은
그린스마트 미래학교

이런 궁금증에서



1. 학생 눈높이에 맞는 정책 안내?
2. 나의 학교 생활 변화?
3. 모든 과정 공유 가능?

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

찾아보았습니다.



1. 내가 쉽게 알 수 있는 것은?

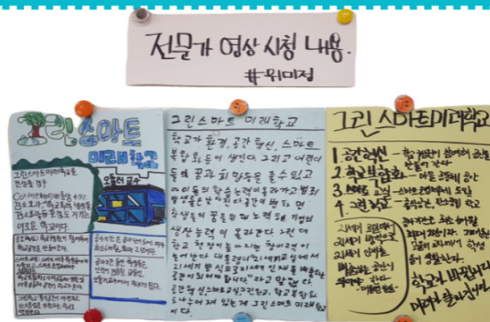
- 문서, 포스터, 카드뉴스, 동영상 등

-> 내용이 초등학생이 이해하기 어렵다.

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

생각해 보았습니다.



2. 내 학교생활이 어떻게 바뀌지?

- 교과 수업, 창체 활동, 자치 활동 등

-> 눈으로 쉽게 이해하기가 어렵다.

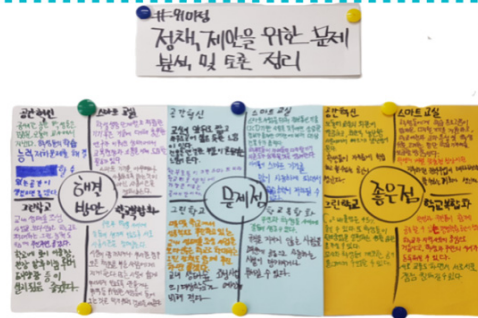
위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

토론해 보았습니다.

3. 과정을 공유할 수 없을까?

- 교과 수업, 창체 활동, 자치 활동 등
- > 참여 학생의 이야기를 듣기 어렵다.



위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

그래서

학생 중심 참여를 위해 협업을 통
한 **디지털 플랫폼 구축과 운영**을
제안합니다.

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은 그린스마트 미래학교

그린스마트 미래학교 정책을 쉽게 이해할 수 있도록 학생들이 만든 자료를 공유하고, 서로 알려 주고, 안내하면 좋겠습니다. 우리가 만들었던 것처럼 부족해도 멋지지 않아도 괜찮습니다. 학생들은 학생들이 만든 것을 더 잘 이해할 수 있으리라 생각합니다.

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은 그린스마트 미래학교

학생들의 목소리를 담은 자료
-이렇게 만들어주세요.



위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은 그린스마트 미래학교

학생들의 직접 만든 카드뉴스 -4개의 영역 소개 카드뉴스

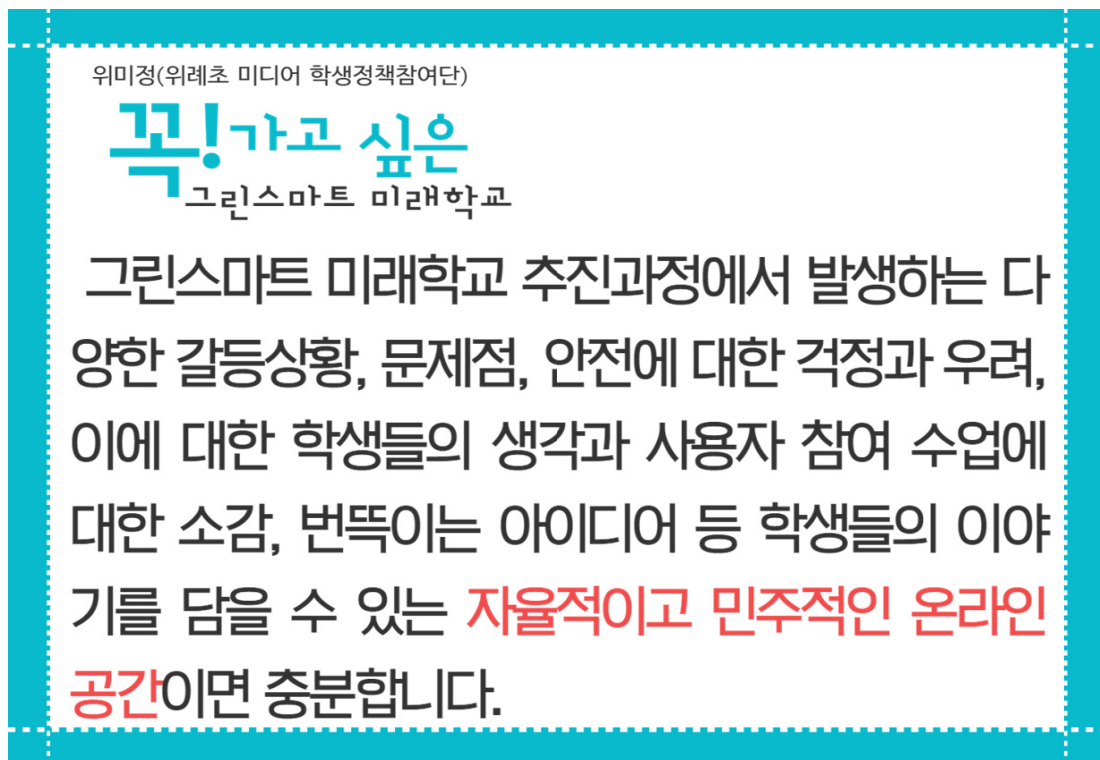


위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은 그린스마트 미래학교

학생들의 직접 만든 신문 자료 -그린스마트미래학교 탐사보도





위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

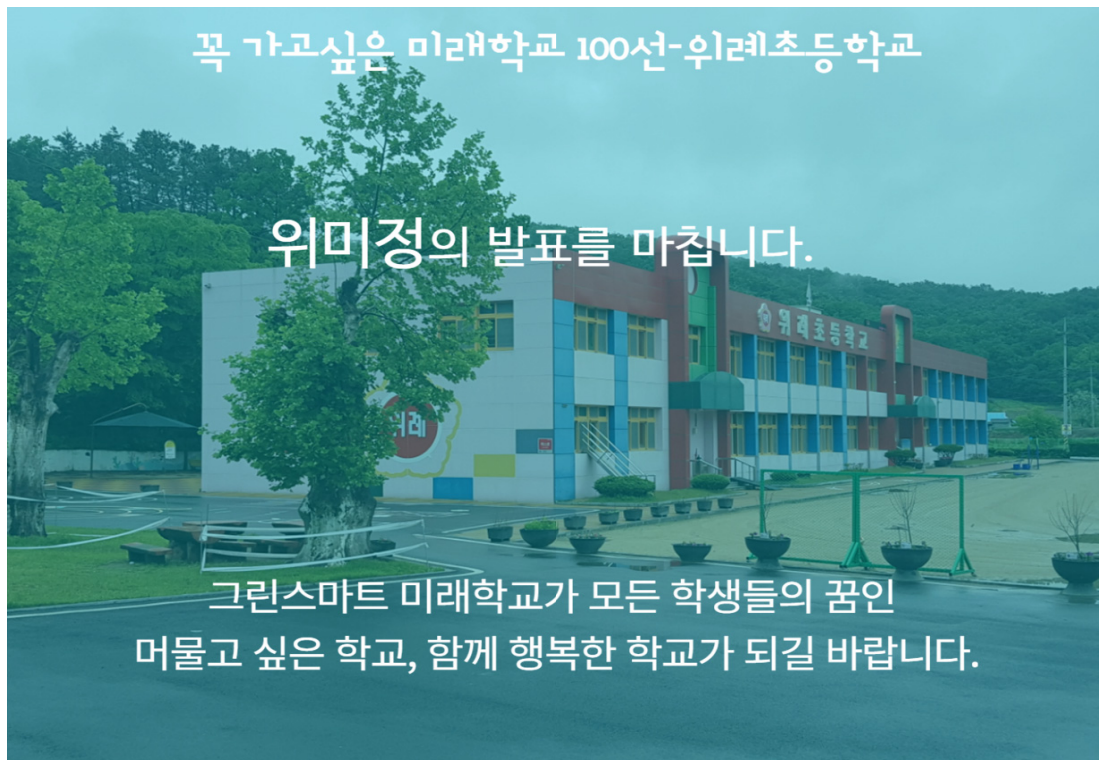
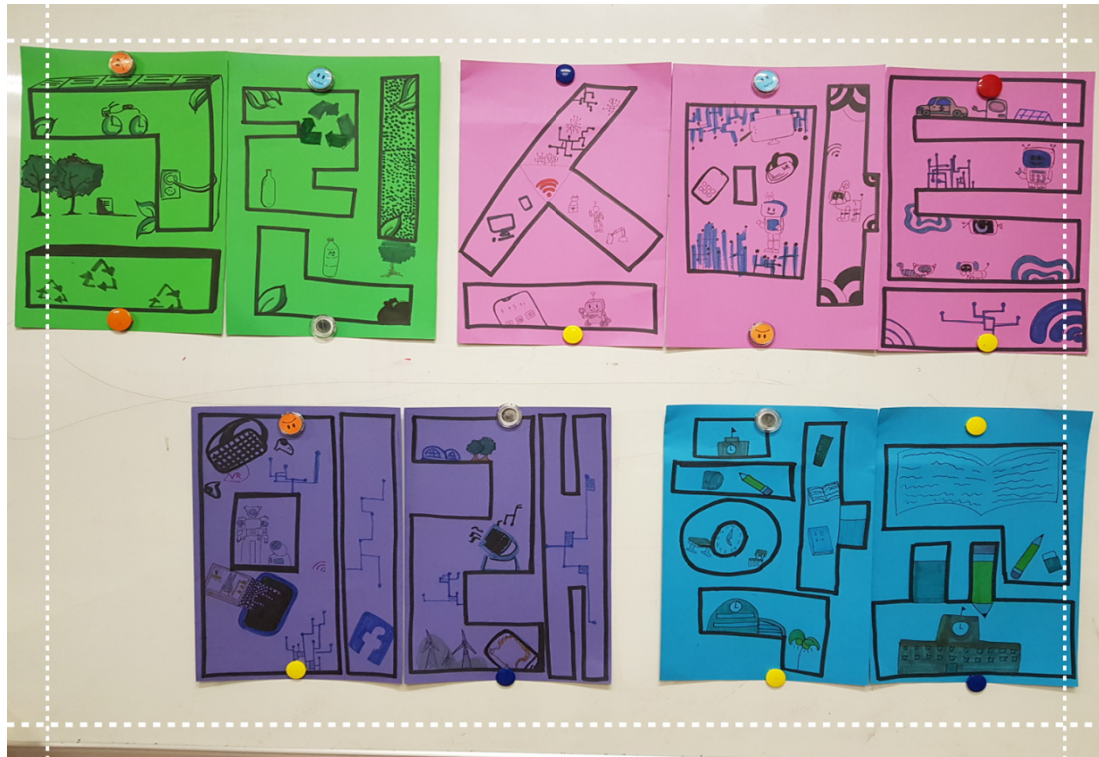
플랫폼에서 활동할 관심이 있는 해당 학교나 일반 학교 학생들 대상으로 '그린스마트 미래학교 학생기자단'을 구성하여 학교의 소식도 알리고, 변화 과정도 소개하고, 갈등 해결 과정이나 학생들의 변화도 알려주었으면 합니다.

위미정(위례초 미디어 학생정책참여단)

꼭! 가고 싶은
그린스마트 미래학교

또한 더 많은 참여와 관심을 위해, 다음과 같은 '그린스마트 미래학교 공모전'도 제안합니다.

- 그린스마트 미래학교 가상설계 및 콘텐츠 공모전
- 그린스마트 미래학교 브이로그(내 달라진 학교생활 이야기)
- 그린스마트 미래학교 History(글, 사진, 영상 등)



07

[그린 스마트 미래학교]

보급형 그린스마트 미래학교 만들기를 위한 제안

수 상	한국청소년정책연구원장상
학교명	화봉초등학교
동아리명	화봉초등학교 4-H 청소년단체
참가 학생	강민서, 구선경, 김근호, 김민지, 김민찬, 김유성, 김재엽, 문성민, 박선영, 박예은, 박예지, 석동훈, 오다은, 이재원 이정원, 이지나, 임윤하, 정시윤, 정형진, 조은재, 조효담, 주시은, 허도형
지도 교사	이광해

[정책제안서] 보급형 그린스마트 미래학교 만들기를 위한 제안

[제안이유 및 배경]

- 교육부는 미래학교 만들기 5개년 계획에 맞추어 ‘그린스마트 미래학교 사업’에 역점을 두고 있습니다. 이 사업은 40년 이상의 노후학교를 친환경적으로 바꾸고 스마트한 학습환경을 조성한 후 시설복합화를 통해 미래학교로 만들어나간다는 정책입니다. 하지만, 이 사업은 대상으로 선정된 학교만 정책의 수혜를 입게 되는 문제점이 있습니다. 사업대상 학교 이외 학교는 그린스마트 미래학교를 적극적으로 만들어 갈 수 없습니다.
- 또한 사업의 방향이 교육부와 교육청 중심의 Top-down방식입니다. 정작 정책이 적용되는 학교는 변화를 받아들일 준비가 않은 채 혼란이 가중됩니다. 교육공동체의 합의로 학교가 변하는 Bottom-up 방식의 방법도 가미될 필요가 있습니다. 커다란 국책 사업이 현장에 갑작스럽게 적용되면서 사업에 선정된 학교와 선정되지 않은 학교 사이에 갈등이 일어나고 있습니다. 또한 선정된 학교 내부에서도 교육공동체 간 갈등이 일어나고 있어서 평화로운 해결방안 마련이 시급해보입니다.

[정책제안내용]

- 저희 4-H 팀은 그린스마트 미래학교가 현장에 잘 정착할 수 있도록 다음과 같은 정책을 제안합니다.

첫째, 학생의 눈높이에 맞추어진 그린스마트 미래학교 우수사례를 발굴·홍보하도록 합니다. 예를 들어 UCC대회, 카드뉴스, 포스터, 웹툰, 유튜브쇼트(Short) 공모전 등이 있겠습니다. 학생들의 눈높이에 맞추어진 미디어 홍보가 필요합니다. 사업의 영향을 직접적으로 받는 대상은 학생이기 때문입니다. 이러한 방법을 통해 그린스마트 미래학교로의 변화를 학생들 스스로 만들게 할 수 있습니다.

둘째, 모든 학교에 ‘그린스마트 미래학교 만들기’ 동아리를 운영하도록 합니다. 교육부와 교육청은 이 동아리에 행정적, 재정적 지원을 하도록 합니다. 이 방법을 통해 그린스마트 미래학교 정책이 교육공동체 중심의 Bottom-up 방식으로 현장에 적용되도록 합니다. 동아리 지도교사와 구성원의 정기적인 정책연수가 이루어진다면 더욱 좋을 것입니다.

셋째, 학생 · 학부모 · 교사가 정책담당자와 지속적으로 소통할 수 있는 실시간 비대면 창구(패드렛 등)를 만들도록 합니다. 사업의 시작과 끝까지 책임있는 소통창구를 통해 교육공동체와 사업담당자 간의 신뢰와 믿음이 회복될 것입니다.

최종결과물

① 설명

그린스마트 미래학교 대상으로 선정되지 않은 학교에서도 이 사업의 가치를 실현시키기 위해 내부에서부터의 혁신을 통해 이를 실현할 수 있는 정책 모델이 될 수 있도록 ① 학생의 의견을 수용하고 직접 참여하는 학교 공간혁신을 통한 ‘즐거운 학교’ 만들기, ② 메타버스 등을 활용하여 스마트 학습의 ‘첨단 학교’ 만들기, ③ 다양한 생태·환경 교육을 통한 ‘그린 학교’ 만들기, ④ 학교시설 복합화를 통한 ‘지역과 함께하는 학교’ 만들기와 같은 정책 제안

② 동영상



정책제안한마당 발표 자료



제안 이유 및 배경



정책 제안 내용



〈제안1〉 학생 눈높이에 맞춘 우수사례 발굴



〈제안2〉 모든학교에 '미래학교 만들기' 동아리 운영



〈제안3〉 교육공동체와 정책담당자 소통창구 개설(패들렛 등)



마무리





08

[환경·지속가능한 발전]

채식 급식 선택제 확대를 통한 탄소 중립 실현 제안

수 상	한국청소년정책연구원장상
학교명	단원중학교
동아리명	9시 45분
참가 학생	구상은, 구영찬, 권민재, 박동호, 윤지원, 인은채, 정서윤
지도 교사	변희영

[정책제안서] 탄소 중립!

채식 급식 선택제를 확대하여 실현하자!

[제안이유 및 배경]

- 지구 온난화의 가속화와 다양한 기후 이상 현상 속에 전 세계는 ‘2050년 탄소 중립’이라는 거대한 목표를 수립하였습니다. 이는 탄소 배출량을 순수하게 ‘0’으로 만드는 것을 말합니다. 그러나 탄소배출이 많은 나라인 강대국들은 메탄가스 감축 협약과 같은 정상회의에 참여하지 않거나 기후 협약을 탈퇴하는 등 무책임한 행동을 하고 있습니다. 또한, 우리나라는 탄소배출을 줄일 기술 개발에 90조원이 필요한 상태이지만 재원을 마련하는 것에 어려움이 있는 상황입니다. 그렇기에 우리는 건강하고 안전한 미래를 위하여 우선 개인적으로 탄소배출을 줄이기 위해 각자가 해야 하는 일이 무엇일지 고민해야 하는 상황에 놓여 있습니다.
- 개인이 탄소배출을 줄이기 위해 할 수 있는 방법으로 먼저 생각할 수 있는 것은 플라스틱 재활용입니다. 그러나 플라스틱 재활용은 현재로서 발생하는 플라스틱 폐기물 총량 중 30~40%만 이루어지고 있으며, 우리나라의 플라스틱 생산 재질 구조상 기술적으로 물질 재활용이 가능한 최대치 역시 50%에 불과한 상황입니다. 즉, 분리수거를 열심히 하더라도 실질적인 재활용 비율이 낮아 탄소 중립을 실현하기 위한 보다 적극적인 방법의 제안이 필요한 때라고 말할 수 있습니다. 이에 저희는 탄소 중립을 실현할 수 있는 가장 지속적이면서도 효과적인 방법으로 채식 급식 선택제 확대를 주장하는 바입니다.

[정책제안내용]

- 저희 ‘9시 45분’팀은 채식 급식 선택제를 확대하여 탄소 중립을 실현할 수 있도록 다음과 같은 정책을 제안합니다.

첫째, 현재 일부의 시도에서 자체적으로 도입하고 있는 채식 급식 선택제를 교육부 차원에서 전국의 초·중·고등학교가 확대 적용할 수 있도록 홍보 및 안내해야 합니다. 채식 급식 선택제에 있어서 미 실시 또는 월 1회 및 주 1~2회, 혹은 별도의 샐러드 바 설치 등의 구체적인 운영 방법은 학교 구성원들의 협의를 통하여 결정할 수 있는 자율권을 부여하되, 육식이 채식보다 탄소 배출량이 높다는 객관적인 통계 자료는 각 학교에 안내되어야 합니다.

둘째, 채식 급식 선택제 도입에 대한 논의 전에 학교 구성원(교사, 학생, 학부모)은 관련 교육을 필수로 이수해야 합니다. 이때의 교육 내용은 기후 위기의 심각성과 이를 해결하기 위한 방법으로서 채식도 하나의 방안이 될 수 있다는 것을 입증하는 내용이 될 것이며, 매일 언제나 채식을 하는 것만이 기후 위기 극복을 위한 방법이라고 말하는 것이 아님을 포함해야 합니다. 또한, 객관적인 채식의 장단점도 포함되어야 합니다. 이로써 채식에 대한 오해와 편견을 극복하고 정확한 이해가 먼저 선행된 이후에 채식 급식 선택제 도입에 대한 논의를 할 수 있게 함으로써 소모적인 논쟁을 줄일 수 있도록 합니다.

셋째, 학교 급식에 사용되는 육(肉)재료는 동물복지 환경 속에서 생산된 재료로 준비될 수 있도록 해야 합니다. 이는 직접적으로는 채식 급식 선택제 도입과 관련이 없는 것처럼 보이지만, 동물의 권리를 보장함으로써 학생들로 하여금 넓은 의미에서의 생태 감수성을 함양하는데 도움이 될 것입니다.

최종결과물

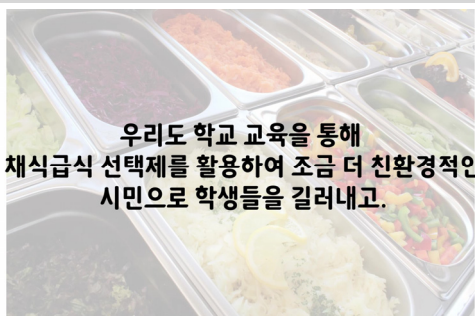
① 설명

우리나라를 포함하여 전 세계의 기후 위기는 심각한 상태이므로 탄소중립을 위해 학교 급식에 채식을 늘려 이에 기여하는 채식 급식 선택제를 전국의 초중고로 확대할 수 있도록 ① 채식 급식 선택제에 대한 학교구성원들과 협의, ② 학생들에게 기후 위기의 심각성과 그 방안으로 채식에 대한 교육 필수 논의, ③ 채식 급식 레시피 공모전 개최, ④ 육재료 사용시 동물복지 재료 사용하도록 제도화, ⑤ 축산업에 종사하는 사람들이 채식 급식 선택제에 대한 오해가 없도록 마을 연계 프로그램 기획 등의 정책 실현 방안을 제시

② 동영상



40%..



③ 카드뉴스



“채식”

단원 중 환경자율동아리
[9시 45분]

부원 : 구상은, 구영찬, 권민재, 박동호,
윤지원, 이은재, 정서은
지도교사 : 변희영 선생님



지나친 육식은 지구 온난화의 원인 중 하나라는 것을 알고 계셨나요?
고기를 즐겨먹는 사람들을 위하여 키우는 가축! 그 중 '소'가 주요 원인이에요.



소를 키울 수 있는 땅을 만들기 위해 나무를 베고, 태울 때 나오는 '블랙카본', 먹이를 빨리 자라게 하기 위한 비료를 뿌릴 때 나오는 '아산화질소', 이를 먹고 난 소에게 나오는 방귀, 트림, 분뇨에서 나오는 '메탄가스', 이들은 모두 지구 온난화의 주범이에요.



교통수단에서 나오는 온실가스보다 축산업에서 나오는 온실가스가 더 많다는 연구 결과가 UN에서 발표되었어요. 이로 인해, 지구의 기온이 상승하고, 북극의 빙하가 녹아버리는 등 생태계가 파괴되고 동식물이 멸종해가고 있어요.



2019 MAY

2019년 5월부터 영국 가디언지의 제안으로 우리는 '기후위기'라고 부르고 있습니다. EU는 2021년 7월 14일날 2030년까지 1990년에 비해 온실기체 배출을 50% 줄이기로 하였고, 전기, 철강, 비료, 알루미늄, 시멘트 다섯 개업 중에 대해선 비용을 부담하도록 만들겠다는 발표를 했습니다.



지구에 살고 있는 세계시민으로써 책임감을 가지고 할 수 있는 선에서 최대한 탄소 배출을 줄일 수 있는 방법을 찾고, 실천해보도록 노력해보는 것은 어떨까요?



지구 온난화의 가속화와 다양한 기후
이상 현상 속에 전 세계는 ‘2050년
탄소 중립’이라는 거대한 목표를 수
립하였습니다.





탄소배출이 많은 나라인 강대국들은 메탄 가스 감축 협약과 같은 정상회의에 참여하지 않거나 기후 협약을 탈퇴하는 등 무책임한 행동을 하고 있습니다.

또한, 우리나라는 탄소배출을 줄일 기술 개발에 90조원이 필요한 상태이지만 재원을 마련하는 것에 어려움이 있는 상황입니다.

그렇기에 우리는 건강하고 안전한 미래를 위하여 우선 개인적으로 탄소배출을 줄이기 위해 각자가 해야 하는 일이 무엇일지 고민해야 하는 상황에 놓여 있습니다.



탄소 중립을 실현할 수 있는 가장 지속적이면서도 효과적인 방법으로 채식 급식 선택제 확대를 주장하는 바입니다.

플라스틱 재활용은 현재로서 발생하는 플라스틱 폐기물 총량 중 30 ~ 40%만 이루어지고 있으며, 우리나라의 플라스틱 생산 재질 구조상 기술적으로 물질 재활용이 가능한 최대치 역시 50%에 불과한 상황입니다.



첫째, 현재 일부의 시도에서 자체적으로 도입하고 있는 채식 급식 선택제를 교육부 차원에서 전국의 초·중·고등학교가 확대 적용할 수 있도록 홍보 및 안내해야 합니다.



둘째, 채식 급식 선택제 도입에 대한 논의 전에 학교 구성원(교사, 학생, 학부모)은 관련 교육을 필수로 이수해야 합니다.



셋째, 학교 급식에 사용되는 육(肉)재료는 동물복지 환경 속에서 생산된 재료로 준비될 수 있도록 해야 합니다.



09

[주요 현안]

코로나 19 백신, 안전하게! 투명하게!

수 상	한국청소년정책연구원장상
학교명	대전이문고등학교
동아리명	포커스
참가 학생	김서연, 김세연, 김한결, 노연수, 라예진, 석주영, 염상범, 옥현서, 정요한, 차혜원
지도 교사	이혜정

[정책제안서] 코로나 19 백신, 안전하게! 투명하게!

[제안이유 및 배경]

- 소아, 청소년 대상 백신 접종은 학부모, 학생 개인의 의사결정에 따라 자율적으로 시행해야 함에도 내년 2월 학원, 독서실, 도서관 등 학생 대부분이 이용하는 시설에 대해 청소년 백신패스를 시행으로 인해 사실상 백신 접종을 의무화하고 있습니다. 지난 4일 서울행정법원이 학습권, 자기결정권 침해를 이유로 청소년을 대상으로 한 방역패스의 효력을 지하였고, 이에 따라 보건복지부가 작년 12월 3일 특별방역대책 후속 조치로 발표한 방역패스 의무 도입 대상 업종에서 학원·스터디카페·독서실은 제외되었습니다. 그러나 보건복지부는 법원 결정에 불복해 즉시 항고하겠다고 하였습니다.
- 고려대학교 감염내과 김우주 교수님의 말씀을 인용하자면, 교육부에서 백신 접종 부작용보다 접종으로 얻는 이익이 더 크다고 아무리 말해도 백신을 접종한 당사자에게 부작용이 생긴다면, 다수의 효능은 의미가 없습니다. 백신 접종 초기와 지금의 사정은 다릅니다. 지금까지 백신을 접종하지 않은 사람들은 그만큼 백신에 대해 의구심을 품고 있거나, 맞을 수 없는 사정이 있는 사람들입니다. 이들은 백신 접종을 압박하는 정책에 대해 반감이 클 수 밖에 없습니다. 그런 점을 감안해, 정부와 교육부는 보다 객관적이고 검증된 자료를 근거로 제시해야 합니다.
- 12월 26일 기준 소아청소년(12-18세) 이상반응 의심 사례 신고 현황(질병관리청 자료, 접종 10만 건)을 보면 사망자 2명, 아나필락시스 의심 68명, 주요 이상 반응(혈소판감소 증혈전증, 심근염, 심낭염 등) 204건, 일반 이상 반응 11,132건입니다. 이와 같은 자료는 청소년 백신패스로 인해 사실상 백신 접종을 강제하면서 접종을 꺼리던 학생들도 어쩔 수 없이 접종하여 청소년 백신 접종이 증가하던 시기의 자료라는 점에서 더욱 의미가 있습니다. 지난 2년간 코로나 19로 인한 10대 사망자가 없다는 사실, 10대는 코로나 19에 감염되어도 위중증으로 갈 확률이 0에 가깝다는 사실과 대조해보면 소아 청소년에게 접종을 강제해야 할 필요가 있는가 하는 의문을 갖지 않을 수 없습니다.

[정책제안내용]

- 저희 ‘포커스’ 팀은 백신 미접종자에 대한 신체의 자유, 교육을 받을 권리, 자유로운 일상

생활을 침해하는 백신 패스(소위 방역 패스) 정책을 재검토하고, 코로나 19 백신 부작용에 대한 폭넓은 인과성 인정 및 적절한 보상, 백신 안전성 및 부작용에 대한 투명한 정보 공개를 제안합니다.

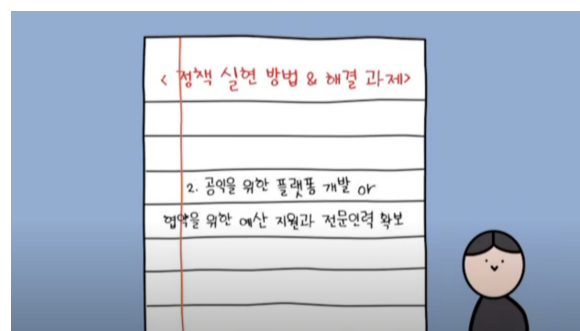
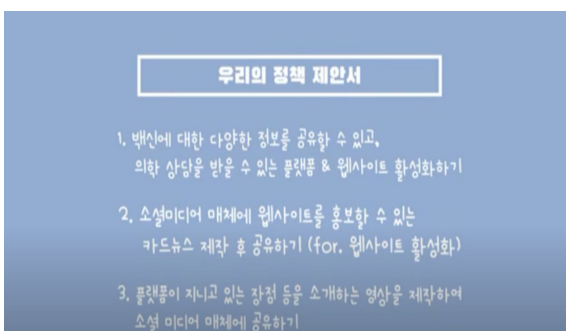
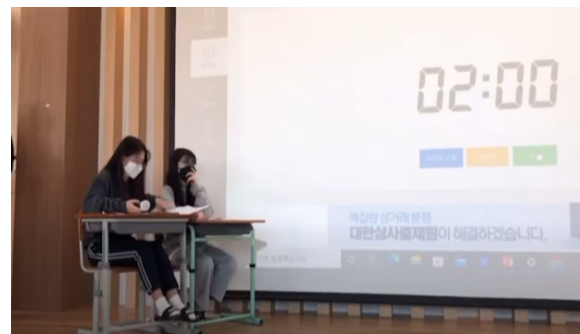
- 또한, 코로나19 해결을 위해서는 과도한 통제 대신에 먼저 무증상·경증 환자들의 자유로운 이동을 보장해 자연스러운 집단면역을 유도하고 중증환자는 가이드 라인에 따라 집중 치료를 하는 ‘위드 코로나’를 통해 일상 회복을 가능하게 하길 제안합니다.

최종결과물

① 설명

코로나19 확진자의 계속되는 증가와 백신 접종 부작용에 대한 우려로 ① 청소년들에게 백신의 감염병 예방 효과 및 부작용에 대한 검증 및 자료 공개, ② 백신 부작용에 대해 의학 상담이 가능한 웹사이트 제작, ③ 백신 패스 재검토와 같은 정책 제안

② 동영상



정책제안한마당 발표 자료

코로나 19 백신 안전하게! 투명하게!

대전이문고등학교 미디어정책참여단 정책 제안

Contents

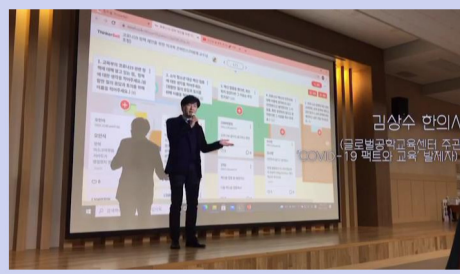
01
활동
소개

02
현황
문제점

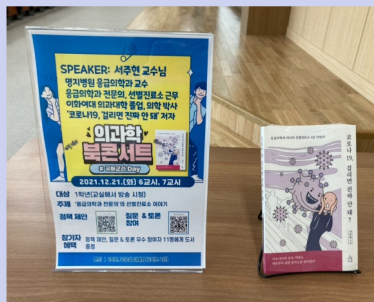
03
정책
제안 내용

04
필요성

01. 활동 소개



01. 활동 소개



02. 현황 및 문제점



02. 현황 및 문제점

[4-3] 소아청소년(12-18세) 이상반응 의심사례 신고 현황
(질병청 '21.12.16.) (단위: 건/접종 10만 건)

예방접종	전체 이상반응	일반 이상반응	증대한 이상반응c			
			소계 (①+②+③)	사망 ①	아나필락시 스의심②	주요 이상 반응③
3,411,626	11,406	11,132	274	2	68	204
	(334.3)	(326.3)	(8.0)	(0.1)	(2.0)	(6.0)

주요 이상반응: 특별관심 이상반응(심근염, 심낭염, 혈소판감소성 혈전증, 길랑-바레 증후군 등),
중환자실 입원,
생명위중, 영구장애/후유증 등

03. 정책 제안 내용

01

청소년
백신 패스
재검토

02

백신 부작용
폭넓은
인과성 인정
적절한 보상

03

백신 안전성,
부작용에
대한 투명한
정보 공개

04

신속 항원
검사
'위드 코로나'

03. 정책 제안 내용

첫째, 청소년 백신 패스 재검토

(1) 의학적 측면

(2) 법리적 측면

(3) 다른 나라의 경우

청소년접종률 (13~18세, 01.13., 00시 기준)

1차접종
77.9%

2차접종
62.9%

16-18세

1차접종
87.5%

2차접종
76.8%

13-15세

1차접종
68.6%

2차접종
49.6%

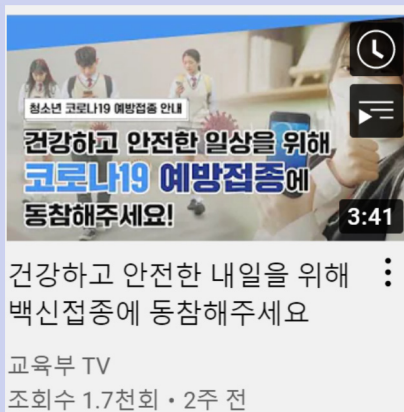
03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상

- (1) 의학적 측면
- (2) 법리적 측면
- (3) 다른 나라의 경우

03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상



03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상



03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상

"지난 1994년부터 2019년까지 26년간 실시된 모든 종류의 백신으로 인한 사망자수가 135명인데 비하여 겨우 1년전 시작된 코로나19 백신 접종의 부작용과 관련되어 사망한 총 수는 1178 명, 위중증 환자수는 12598명, 아나필락시스 1749명에 이른다(2022.1.7 질병관리청 기준)."

03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상

"이미 백신과 연관되어 사망한 10대 청소년들이 4명이며
생명이 위중하거나 영구 장애 등의 부작용으로
고통받고 있는 청소년 환자들이 322명이다."

03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상

[4-3] 소아청소년(12-18세) 이상반응 의심사례 신고 현황
(질병청 '21.12.16.) (단위: 건/접종 10만 건)

예방접종	전체 이상 반응	일반 이상 반응	중대한 이상반응 ^c			
			소계 (①+②+③)	사망 ①	아나필락시 스의심 ^②	주요 이상 반응 ^③
3,411,626	11,406	11,132	274	2	68	204
	(334.3)	(326.3)	(8.0)	(0.1)	(2.0)	(6.0)

주요 이상반응: 특별관심 이상반응(심근염, 심낭염, 혈소판감소성 혈전증, 길랑-바레 증후군 등),
중환자실 입원,
생명위중, 영구장애/후유증 등

03. 정책 제안 내용

둘째, 백신 부작용의 폭넓은 인과성 인정 및 보상

designs; the use of a 12-day lag time to ensure booster effectiveness in the Ministry of Health study, as compared with a 7-day lag time in our study; the 32-day follow-up period in the Ministry of Health study, which was considerably shorter than the 54-day follow-up period in our study; and our use of the CHS operational database to adjust for coexisting conditions.

The primary limitation of our study is the relatively short study period (54 days). However, during this time, the incidence of Covid-19 in

The incidence of Covid-19 and thus exposure to SARS-CoV-2 changed during the study period. However, we assume that after adjustment for all covariates, including socioeconomic status, these changes had a similar effect in the booster group and the nonbooster group.

Another major limitation of this study is the lack of data regarding serious adverse events. Future studies will be needed to assess the safety of the administration of the booster.

Finally, our findings are limited to the

N ENGL J MED 385:26 NEJM.ORG DECEMBER 23, 2021

2419

03. 정책 제안 내용

셋째, 백신 안정성, 부작용에 대한 투명한 정보 공개

(1) 백신에 대한 검증된 정보를 다양하게 공유하고 의학 상담을 받을 수 있는 플랫폼 제작 및 활성화

- 의료진과 환자의 화상 통화, 서면 상담
- SNS를 활용한 플랫폼 홍보 및 활성화
- 의학 상담, 원격 진료 범위는 의료인 단체와 협의하여 결정하기

03. 정책 제안 내용

셋째, 백신 안정성, 부작용에 대한 투명한 정보 공개

(2) 백신 정보 공유 & 의학 상담 플랫폼 기대효과

- 코로나 의심증상으로 인해 진료를 받을 수 없었던 환자들이 원격 진료(의학 상담)를 받을 수 있음.
- 의료진과 환자의 화상 통화를 통해 백신 접종 및 부작용에 대한 궁금증, 불안감 해소

03. 정책 제안 내용

넷째, 신속 항원 검사 '위드 코로나'를 통한 학교 현장 일상 회복

- (1) 과도한 통제 대신에 무증상·경증 환자들의 자유로운 이동을 보장해 자연스러운 집단 면역 유도
- (2) 중증 환자는 가이드 라인에 따라 집중 치료
- (3) 선제적 PCR 검사 대신 '신속 항원 검사'
 - 신속 항원 검사: 전파력 가진 코로나 19 감염 발견, 10~15분만에 결과 확인 가능

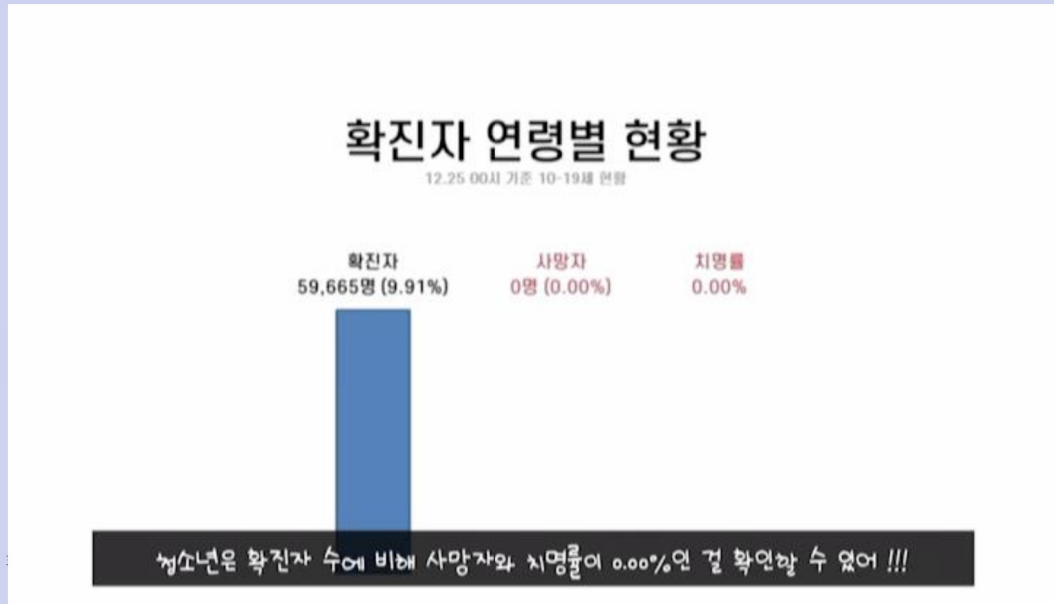
04. 필요성



04. 필요성



04. 필요성



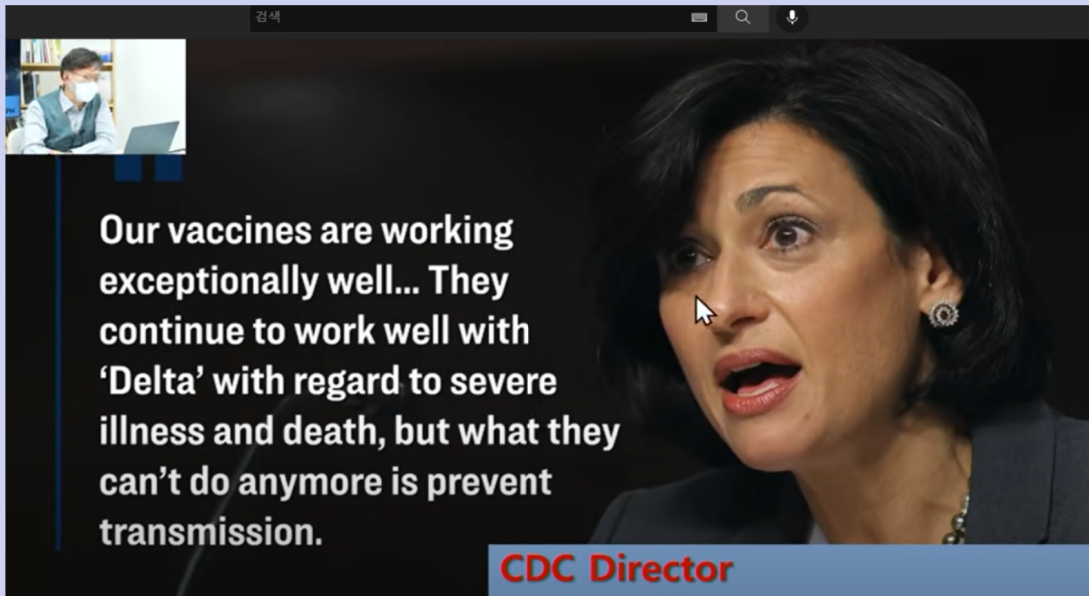
04. 필요성

□ 확진자 연령별 현황 (1.12.00시 기준)

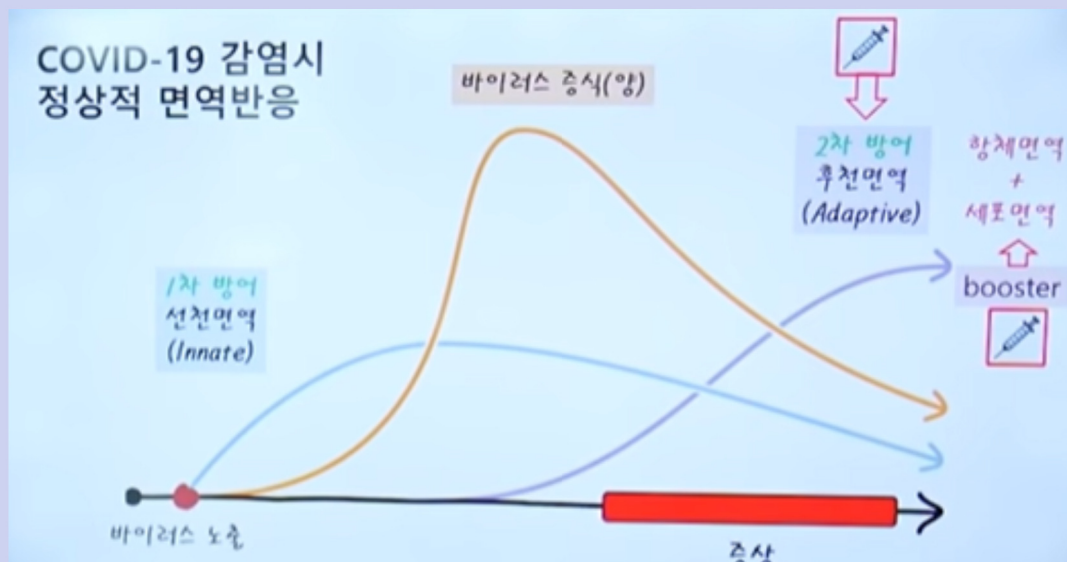
구분	확진자(%)	사망자(%)	치명률(%)
80 이상	21,423 (3.17)	3,046 (49.40)	14.22
70-79	39,939 (5.92)	1,703 (27.62)	4.26
60-69	94,263 (13.97)	981 (15.91)	1.04
50-59	97,058 (14.38)	294 (4.77)	0.30
40-49	99,195 (14.70)	86 (1.39)	0.09
30-39	98,657 (14.62)	40 (0.65)	0.04
20-29	100,933 (14.96)	13 (0.21)	0.01
10-19	68,526 (10.15)	0 (0.00)	0.00
0-9	54,874 (8.13)	3 (0.05)	0.01

* 치명률 = 사망자수 / 확진자수 × 100

04. 필요성



04. 필요성



04. 필요성

nature
Explore content ▾ About the journal ▾ Publish with us ▾ Subscribe

NEWS FEATURE | 07 September 2021

Kids and COVID: why young immune systems are still on top

Innate immunity might be the key to why children have fared better with the virus.

- This makes SARS-CoV-2 somewhat anomalous. For most other viruses, from influenza to respiratory syncytial virus, young children and older adults are typically the most vulnerable; the risk of bad outcomes by age can be represented by a U-shaped curve.
- But with COVID-19, the younger end of that curve is largely chopped off

04. 필요성

BMJ Paediatrics Open

Role of children in the transmission of the COVID-19 pandemic: a rapid scoping review

Luis Rajmil

To cite: Rajmil L. Role of children in the transmission of the COVID-19 pandemic: a rapid scoping review. *BMJ Paediatrics Open* 2020;bmjpo-2020-000000.

Received: 10 June 2020
Revised: 10 June 2020
Accepted: 11 June 2020

ABSTRACT

Background As a response to the COVID-19 pandemic, many countries have adopted measures of social distancing.

What is known about the subject? Children are not transmitters to a greater extent than adults

Results Fourteen out of 1099 identified articles were finally included. Studies included cases from China (n=9 to 2143), China and Taiwan (n=536), Korea (n=1), Vietnam (n=1), Australia (n=9), Geneva (n=40), the Netherlands

searched. The time period was restricted from 1 December 2019 until 28 May 2020. Only studies published in English, Italian, French or Spanish were included.

taken by governments in several countries in order to implement social distances included school closure, and even in some cases children were confined to the home.

► These measures, mainly following the precautionary principle, were based on the experiences of previous

04. 필요성



THANK YOU

감사합니다.

10

[그린 스마트 미래학교]

지역사회와 함께하는 늘 푸른 미래학교를 위한 정책 제안

수 상	한국청소년정책연구원장상
학교명	풍문고등학교
동아리명	PBS 방송부
참가 학생	강나연, 김윤서, 김채현, 노채린, 박준성, 성희원, 양승주, 유나영, 이예은, 장예은, 황준상, 황태현
지도 교사	김진복

[정책제안서] 지역사회와 함께하는 늘 푸른 미래학교를 위한 정책 제안

[제안이유 및 배경]

○ 저희가 지역사회와 함께하는 늘 푸른 미래학교 정책을 시행하게 된 이유는 다음과 같습니다.

첫 번째는 공사 중에 생기는 수업진행에 어려움으로 인해 발생하는 학부모님들의 반대 때문입니다. 학부모님들이 반대하는 가장 큰 이유는 공사 중에 컨테이너 안에서 수업을 진행하거나 다른 학교로 전학을 가야된다는 불편함이 따르기 때문입니다. 이런 문제를 해결하기 위해 저희는 공사 중에도 수업을 원활하게 진행할 수 있도록 만들어야겠다고 생각했습니다.

두 번째는 공사소음으로 인해 발생하는 주민들의 반대 때문입니다. 또한 현재 정책은 주민들에게 특별한 이익이 주어지지 않는 경우가 많습니다. 이러한 점에서 주민들에게 혜택을 돌아가게 해야 한다고 생각했습니다.

[정책제안내용]

○ 저희 풍문고 방송부는 학생들을 위한 지역사회와 함께하는 늘 푸른 미래학교를 실현할 수 있도록 다음과 같은 정책을 제안합니다.

첫째, 단계단계 증축짓기 정책입니다.

재건축을 1층부터 차례차례 증축공사로 진행하는 방식입니다. 예를 들어 1층 공사가 끝나면 그 공간을 이용하는 것과 동시에 2층 공사를 진행하는 것입니다. 이 정책을 시행하면 공사 진행중에도 동시에 학생들이 등교할 수 있습니다. 즉 공사가 진행되더라도 학생들 개개인의 수업 환경에 영향이 가지 않도록 할 수 있습니다.

둘째, 함께함께 메타버스 정책입니다.

이 정책은 재건축 중에 온라인 메타버스 수업을 진행하는 것입니다. 메타버스란 아바타를 이용해 실제 현실과 같은 3차원 가상공간에서 활동을 할 수 있게 하는 플랫폼입니다. 현재 온라인 수업은 집중하기 어렵고 적극적인 참여가 힘들다는 문제점이 있는데요, 가상 공간인 메타버스를 이용하면 학생들의 흥미를 유발하고 상호적 의사소통으로 모둠활동이

나 발표의 적극적인 참여를 유도할 수 있습니다.

세 번째, 모여모여 체육관 정책입니다.

재건축 진행 중에는 메타버스로 수업하지만 이 과정을 통해 전자기기에 과하게 노출이 되며, 그리고 특히 체육수업에서 오프라인 수업과의 차이가 생기게 됩니다. 이 문제를 해결하기 위해 학교 본관 재건축 전에 별관이나 체육관을 미리 지어 놓을 것입니다. 또한 평일 중 하루에 두 시간씩 학급별로 나누어 등교하여 체육시설을 이용하고 별관에서 수업할 수 있게 합니다. 이렇게 하면 전자기기 중독을 막을 수 있고 학생들의 체력 저하를 예방할 수 있으며 학생들의 단합력을 도모할 수 있습니다.

네 번째, 함께함께 같이 쓰기 정책입니다.

이 정책은 학교 내에 주민들과 더불어 다양한 경험을 함께 할 수 있는 공용공간을 만드는 것입니다. 예시로는 생태공원 및 온실, 공방, 도서관, 체육시설, 텃밭 등이 있습니다. 그 공간은 1층에 설치하여 많은 사람들이 학생들과 자유롭게 이용할 수 있도록 합니다. 그리고 이 공간은 학생들이 수업하는 2층부터의 교실과 분리되도록 합니다. 이를 통해 학생들은 학교 내에서도 다방면한 경험을 쌓으며 재능을 기를 수 있습니다. 또한, 공용공간을 관리하는 사람을 모집하여 지역 취업 문제를 해결할 수도 있습니다.

최종결과물

① 설명

노후화된 학교와 그린스마트 학교 건설에 따른 학생들의 학습권 확보 및 새로운 교육환경을 조성하고, 이와 관련한 지역주민과의 갈등을 해결할 수 있도록 ① 그린스마트 학교 공사를 모듈화하여 빠르게 학교를 변화, ② 학생들과 학부모의 의견을 받아들여 친환경적인 학교 시설 구축, ③ 지역 주민과 함께하는 옥상 텃밭 가꾸기, 지역 주민들에게 도서관, 강당, 온실, 공방 등 학교 시설 대여, ④ 지역에서 필요한 공용 물품을 3D 프린터 등 다양한 스마트 기기 로 제작 및 보급하는 정책 제안

② 동영상

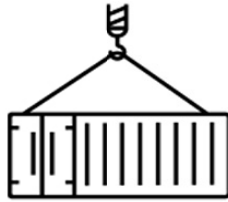


정책제안한마당 발표 자료



1. 학부모님들의 반대

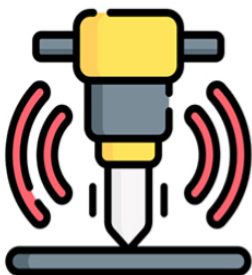
가장 큰 이유: 공사 중에 컨테이너 안에서 수업을 진행하거나
다른 학교로 전학가야 한다는 불편함



공사 중에도 수업 진행 원할하게!

2. 공사소음 발생으로 인한 주민들의 반대

현재 정책은 주민들에게 특별한 이익이 주어지지 않는 경우가 많음.

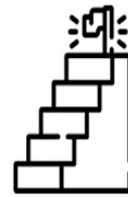
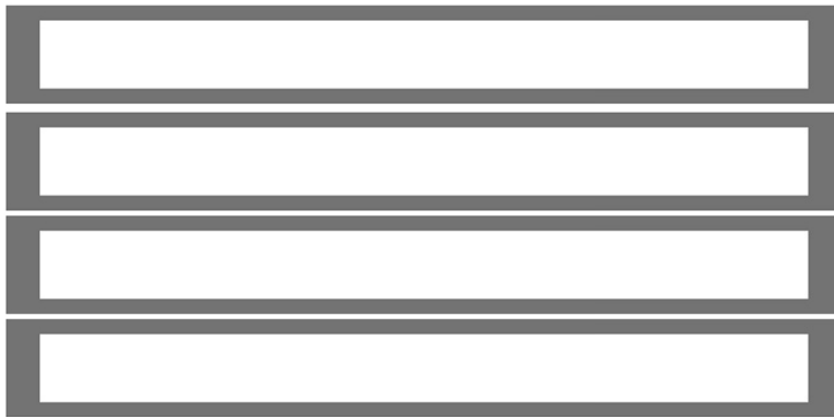


주민들에게도 혜택이 돌아가게!



1. 단계단계 증축하기

동시에 2층 공사 진행



1층 공사가 끝나면
1층 이용



공사 진행중에도 동시에 학생들 등교 가능, 개개인의 수업 환경에 영향 X

2. 함께함께 메타버스 : 재건축 중에 온라인 메타버스 수업 진행

메타버스란?

아바타를 이용해 실제 현실과 같은 3차원 가상공간에서
활동을 할 수 있게 하는 플랫폼



학생들의 흥미 유발, 상호적 의사소통 가능

3. 모여모여 체육관

메타버스 수업 과정 통해 전자기기에 과도하게 노출, 체육 수업의 차이



학교 본관 재건축 전에 별관이나 체육관을 미리 지어 놓기



전자기기 중독 막음, 체력 저하 예방, 단합력 도모 가능

4. 함께함께 같이 쓰기 : 학교 내에 주민들과의 공용 공간 만들기



생태공원



공방



도서관



체육시설



텃밭



다방면한 경험, 지역 취업 문제 해결











2022 학교미디어교육 자료집

미디어 국제세미나 & 미디어학생정책참여단 정책제안 한마당

인 쇄 2022년 1월

발 행 2022년 1월

발행처 한국청소년정책연구원
세종특별자치시 시청대로 370

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)아르빛 전화 044)863-0933 대표 유채란

2022 학교미디어교육주간 자료집

미디어교육 국제세미나 및
학생정책참여단 정책제안 한마당



교육부



한국청소년정책연구원
National Youth Policy Institute



경인교육대학교



권인숙 의원실



강민정 의원실



홍정민 의원실