

2022 현장 소통 포럼

디지털 미디어 문해교육 개념 정립 및 활성화를 위한 정책포럼

일 시 2022년 9월 2일(금) 14:30~16:30

장 소 서울LW컨벤션 그랜드볼룸



디지털 미디어 문해교육 개념 정립 및 활성화를 위한 정책포럼 <<<

- 일 시: 2022년 9월 2일(금), 14:30~16:30(120분)
- 장 소: 서울LW컨벤션 그랜드볼룸
- 주최/주관: 교육부·전국시도교육청 / 한국청소년정책연구원
- 세부일정

사회 : **허은영** (한국청소년정책연구원 전문연구원)

시 간 (분)	내 용	
14:30~14:40 (10')	개회	국민의례
		개회사 김현철 (한국청소년정책연구원 원장)
		인사말 어효진 (교육부 민주시민교육과장)
14:40~15:20 (40')	주제 발표	학교 교육과 디지털 문해력의 접목: 개념 정립과 교육 방향 설정을 중심으로 발표자 : 황용석 (건국대 미디어커뮤니케이션학과 교수)
15:20~15:30 (10')	휴 식	
15:30~16:10 (40')	토론 (7분씩)	좌 장 이창호 (한국청소년정책연구원 청소년미디어문화연구실장)
		토론1 김진숙 (한국교육학술정보원 수석연구위원)
		토론2 옥현진 (이화여자대학교 교수)
		토론3 김선화 (충북교육청 교육연구정보원 연구사)
		토론4 김경화 (넥스트 리더러시연구소장)
		토론5 강정훈 (인덕원중학교 교사)
16:10~16:30 (20')	종합토론 및 질의응답, 폐회 ※ 온라인(Youtube 생중계) 포럼 참석자는 Youtube 채팅창을 통해 질의응답에 참여하실 수 있습니다.	

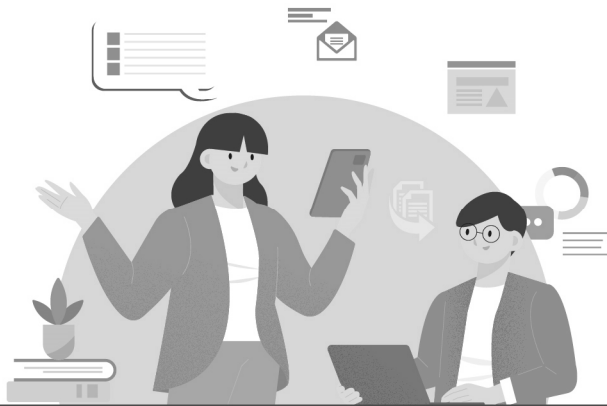
노트

| 주제발표 |

- 학교교육과 디지털문해력의 접목: 개념정립과 교육방향 설정을 중심으로 3
황용석 (건국대 미디어커뮤니케이션학과 교수)

| 종합토론 |

- 김진숙 (한국교육학술정보원 수석연구위원) 41
옥현진 (이화여자대학교 교수) 45
김선화 (충북교육청 교육연구정보원 연구사) 50
김경화 (넥스트 리터러시연구소장) 54
강정훈 (인덕원중학교 교사) 58



| 주제발표 |

학교 교육과 디지털 문해력의 접목: 개념 정립과 교육 방향 설정을 중심으로

황 용 석 (건국대 미디어커뮤니케이션학과 교수)

〈현장소통포럼〉, 2022.09.02.



학교교육과 디지털문해력 접목: 개념정립과 교육방향 설정을 중심으로



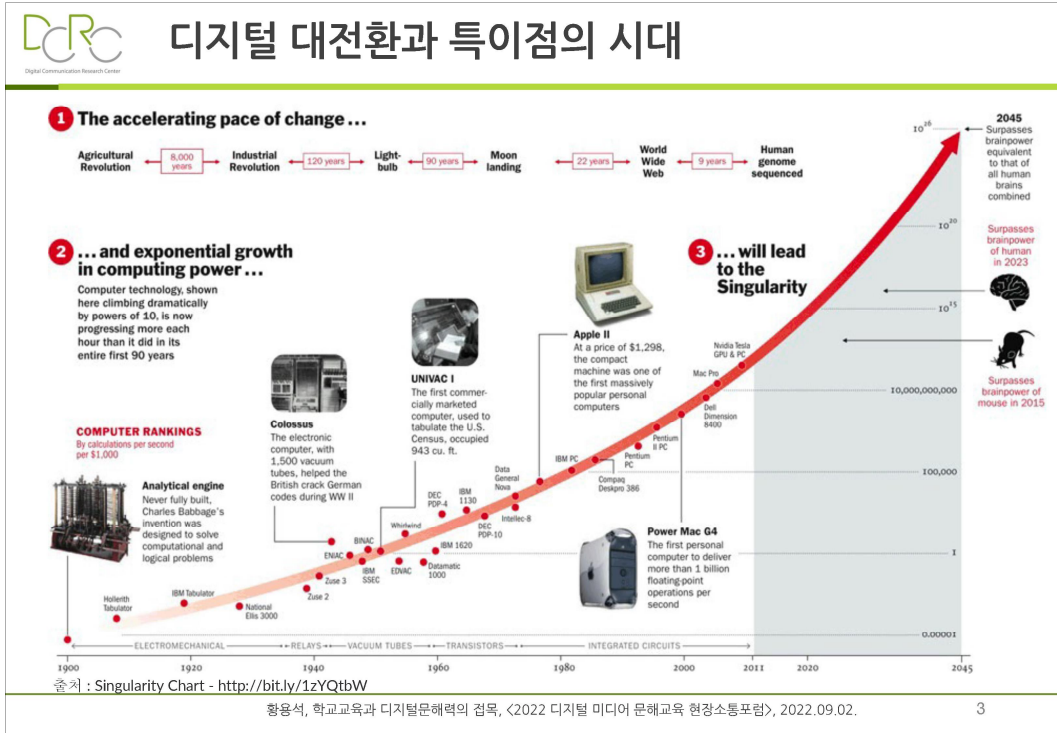
황용석 (건국대 미디어커뮤니케이션학과 교수, prohys@gmail.com)

1

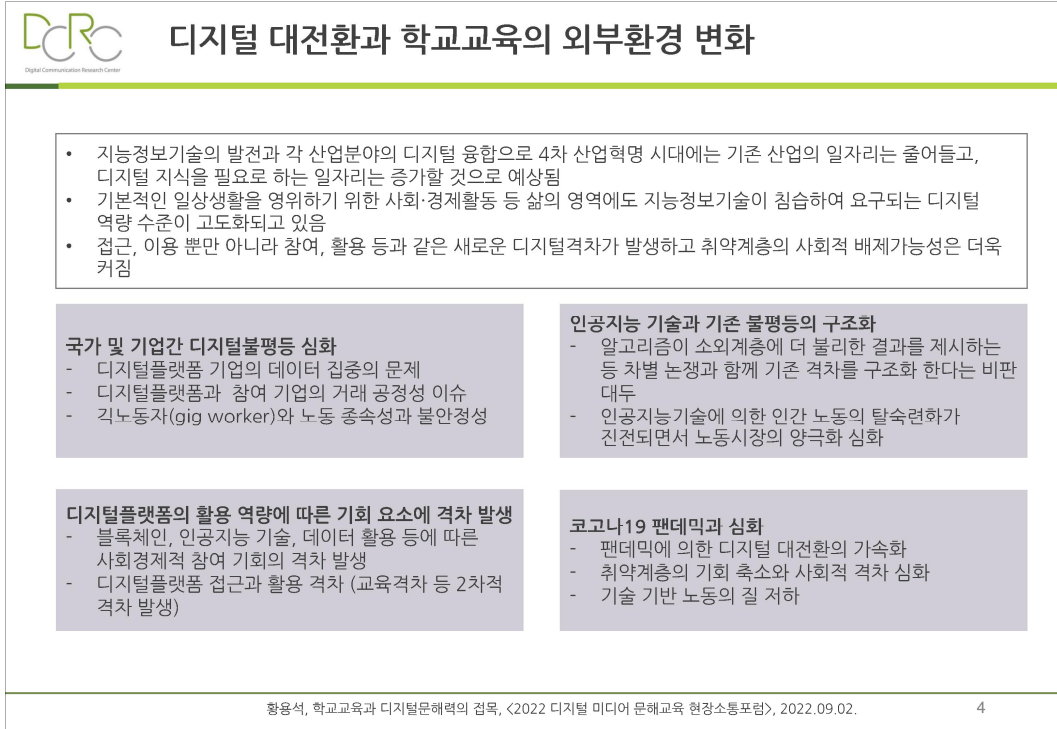
디지털 문해력은 왜 중요한가

이 연구는 한국청소년정책연구원에서 수행중인 <디지털 미디어 문해력 프로그램 개발 보급> 연구의 일부로 수행된 <디지털시대, 디지털 리터러시(문해력) 개념의 확장>연구의 일부입니다.

참여연구진: 황용석(건국대 미디어커뮤니케이션학과 교수),
이현주(건국대 디지털커뮤니케이션연구센터 책임연구원)
황현정(건국대 디지털커뮤니케이션연구센터 선임연구원)



3



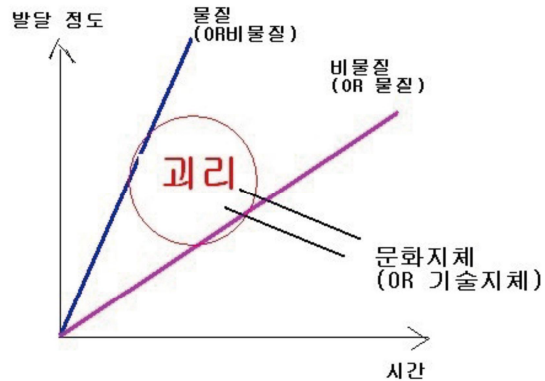
4



기술채택과 문화지체의 간극 메우기

• 기술과 문화격차

- 미국의 사회학자 W.F 오그번(Ogburn, William Fielding: 1886~1959), 급속하게 발전하는 기술과 그에 부응하는 문화 간의 격차를 일컬어 '문화지체(Cultural lag)' 현상이라고 지칭
- 기술이 사회변화의 동인이지만, 기술이 수용되어 사회문화로 자리잡는데 더 많은 시간이 걸림



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

5



아동청소년의 기회의 최대화와 위험의 최소화

- 온라인 접속과 이용의 증가는 위험에 대한 노출로 이어질 수 있으므로 역량 강화와 보호 사이의 균형 유지가 매우 중요
- 무조건 위험을 줄이는 전략은 아동이 온라인에서 얻을 수 있는 기회를 막고, 더 나아가 아동의 권리를 침해하거나 위험 대처 방법을 배울 수 있는 기회를 잃게 함
- 긍정적인 인터넷 이용은 높은 교육 수준과 관련되고, 교육적 성취는 다시 효과적인 인터넷 이용으로 이어짐. 정보 격차와 학교에서 ICTs 교육의 부족은 사회 문제로 다뤄져야 하고, 미디어 교육이 학교 교육 과정에 핵심 요소가 되어야 함

- 많은 아동과 부모가 인터넷의 불법 정보와 유해 행위를 예방하거나 대처할 도구와 기술이 부족하므로, 규제 틀의 강화 필요
- 온라인에서의 안전을 위해 자율 규제 장려. 아동은 법적 규제, 콘텐츠와 서비스 제공자, 검색 과정 등에 의한 규제 상황에서 온라인 활동을 적절하게 해낼 수 있음
- 더 어린 아동과 저소득 가구의 아이들에게 초점을 맞춰서 인식 제고를 위한 교육을 하고, 소년과 소녀는 다른 내용으로 교육해야 함
- 아동 피해자와 성인 가해자의 구분 없이 정책이 시행해야. 온라인 위험을 경험한 사람이 위험을 발생시킬 수 있고, 또한 피해자가 될 수 있음

기회의 최대화

위험의 최소화

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

6



기회와 위험 사이에서 교육의 역할 설정

		내용: 수신자로서 아동	접촉: 참가자로서 아동	행동: 행위자로서 아동
기회	교육·학습과 디지털 문해력	교육적 자원	관심을 공유하는 타인과의 접촉	자기주도적이거나 협력적 학습
	참여와 시민적 관여	전지구적 정보	이익집단간의 교류	구체적 형태의 시민적 관여
	창조성과 자기 표현	자원의 다양성	창조와 참여를 위해 초대받거나 아이디어 얻기	이용자가 직접 콘텐츠(UGC) 제작
	정체성과 사회적 관계	조언 (개인/건강/성적인 등)	사회적 네트워킹과 타인과의 경험 공유	정체성의 표현
위험	상업적	광고, 스팸, 스폰서십	개인정보 추적과 수집 (tracking/harvesting)	도박, 불법다운로드, 해킹
	공격적	폭력적/잔인한 /혐오스러운 내용	온라인상의 따돌림, 괴롭힘 또는 스토킹당함	다른 사람 따돌리거나 괴롭히기
	성적	포르노그래피 /해로운 성적 콘텐츠	낯선 사람과 만나 성적으로 피임을 당함	포르노그래픽 영상 제작 /다운로드
	가치	인종차별적, 편향된 정보/충고(악물)	자해, 반갑지 않은 설득	자살/거식증에 관한 조언 제공

(출처. EU Kids Online : Final Report, 2009)

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

7

2

디지털 문해력이란? : 개념정립과 하위차원 분류



문해력(문해력)와 커뮤니케이션기술

• 문해력(문해력)와 미디어 기술

- 인쇄기술과 책의 대량 보급
 - ✓ '글을 읽을 수 있는가'를 문자 해독력으로 정의됨
 - 문해력(literacy, 문해력)은 근대사회에서 시민이 살아가기 위한 가장 중요한 조건
- 영상매체와 문해력 개념의 확장
 - ✓ 텔레비전 시대의 미디어 문해력 능력은 비판적 시청 기술의 개념으로 주로 사용
 - ✓ 영상미디어가 갖는 영향력에 대비해 수용자가 수동적이라는 점에 주목
 - ✓ 초기 미디어 문해력은 미디어교육과의 연계성 속에서 주로 시청각 교육이나, 교육방송 등의 용어와 혼동되면서 텔레비전이라는 새로운 미디어를 수용하는 능력 즉, '텔레비전시청기술(Television Viewing Skill)' 혹은 '수용기술(Reception Skill)', '미디어 문해력(Media Literacy)', '텔레비전이해훈련(Television Awareness Training)' 등과 같은 개념과 혼용해서 사용
 - ✓ '영상 미디어가 전달하는 영상을 언어의 개념에서 어떻게 읽고 평가할 것인가' 즉, 미디어 문해력의 또 다른 형태로 시각적 해독으로서의 문해력(visual literacy), 비판적 TV시청기술(critical viewing skill) 등의 용어가 등장

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

9



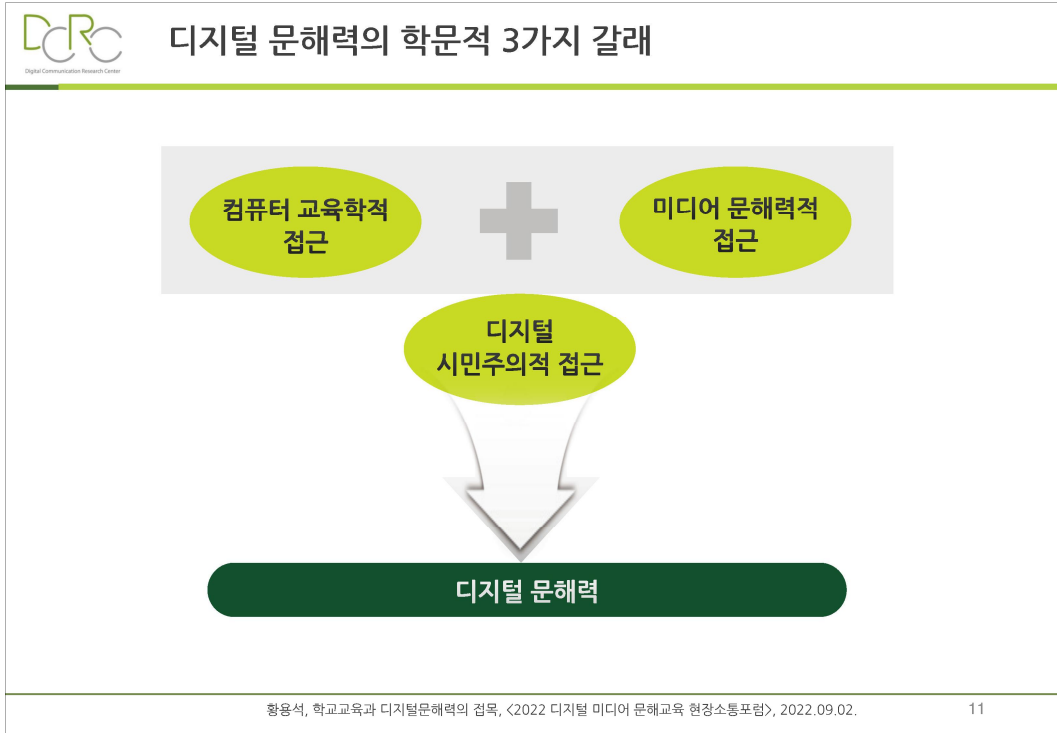
커뮤니케이션 기술에 따른 문해력 영역의 변화

	시대별 문해력 개념	사회환경	미디어 문해력의 개념적 특징
인쇄물	언어 문해력	농업경제시대 (Cultural Economy)	- 인쇄술, 활자발명 - 글을 읽고 쓰는 능력 - 문자텍스트에 대한 문해력 능력 요구
영화, 텔레비전	시각 문해력 텔레비전 시청기술	산업경제시대 (Industrial Economy)	- 영상언어의 등장 - 미디어 문해력 개념의 본격적 등장
컴퓨터, 인터넷	컴퓨터 문해력 네트워크 문해력	지식경제시대 (Knowledge Economy)	- 컴퓨터와 관련된 다양한 문해력 개념 등장 - 이용자개념의 등장 - 디지털격차를 둘러싼 접근성 강화 - 개념이 문해력에 도입



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

10



미디어 문해력에서 디지털 문해력으로 확장

- 일차원에서 다차원의 통합 디지털 문해력 개념으로 진화
 - 청소년 보호주의 관점: 하드웨어와 소프트웨어에 대한 접근성과 미디어 역기능에 대한 대안으로서 교육 기회를 바탕으로 하는 정보를 파악하는 능력 중시
 - 예: 비판적 시청기술, TV 바로보기 같은 미디어 내용의 규제적 관점 포함
- 디지털 기술의 발전과 함께 정보를 수집, 활용, 변형, 생산하는 창의적 능력으로 확장
- 방송통합 환경에서 소셜 미디어와 SNS 등장과 함께 상호작용성과 네트워크화를 통해 다양한 형태의 정보를 유통, 공유할 수 있는 네트워크 능력으로 참여와 의사소통의 능력으로 확장
 - EU와 UNESCO는 의사소통능력(communication competence)을 “디지털 미디어를 통해 정보와 의견을 생산, 교환하며 나아가 사회의 공적 영역에 참여하는 능력”으로 정의
 - 레이(Lei, 2010)는 문해력의 세가지 차원으로 “다른 사람들과의 단순 접촉(simple contact)”, “공동의 목표를 성취하기 위한 협업(collaboration)”, 그리고 “네트워크와 커뮤니티를 구성하는(networking) 능력”으로 정의
- 미디어 생산과 온라인 커뮤니케이션을 통해 미디어 대한 이해, 해석, 비판 능력뿐만 아니라 창조적이며 사회적인 표현 능력과 뉴미디어 이용환경에서 요구되는 새로운 기술능력을 개발이 중요

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02. 12



디지털 문해력에 대한 다양한 개념들

문해력 영역	미디어 능력 범주	세부 지표
컴퓨터 문해력	정보통신 기술 활용	기초 컴퓨터 작동 능력
		윈도우(windows) 조작 능력
		프로그램 활용 능력
		인터넷 조작능력
정보 문해력	정보 활용 및 정보 창출	정보 필요성 인식 능력
		정보 검색 능력
		정보 분석 능력 및 추출 능력
		정보의 조직과 활용 능력
		정보 검색과정 및 결과물 평가 능력
		정보윤리 평가 능력
지식 문해력	정보공유 및 의견교환	커뮤니티 기술 활용 능력
		커뮤니티 정보공유에 대한 인식 및 활용 능력
		커뮤니티 윤리 평가

❖ EAVI가 정의한 디지털 문해력의 영역

디지털 문해력	미디어 사용 능력	정보에 대한 접근과 이용 능력
	정보의 비판적 해석 능력	필요한 정보 및 지식의 비판 해독 및 분석 능력, 문제해결 능력
	의사소통 능력	디지털 미디어를 통한 정보나 의견생산 및 교환 능력, 사회참여 능력

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

13



디지털 문해력 프레임워크

• 디지털 문해력이란 :

- 디지털시대에 필수적으로 요구되는 디지털 기술(네트워크와 디바이스)에 접근해서 데이터, 정보, 콘텐츠를 이해, 표현, 그리고 활용해서 삶의 기회를 확장하는 능력



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

14



디지털 문해력 개념의 하위 차원 별 정의

차원	정의	하위차원	정의
정보 및 데이터 문해력	- 정보 필요(요구)를 분명히 하고, 디지털 데이터, 정보, 콘텐츠를 찾고 검색하기 (정보) 소스와 소스 출처의 관련성을 판단하기 - 디지털 데이터, 정보, 콘텐츠를 저장, 관리, 체계화하기 - 컴퓨터 시스템에 대한 이해할 수 있는 지식을 제공하는 방법을 습득하기 - 일상생활에서 AI를 효율적이고 윤리적으로 이용하는 능력 습득하기	정보탐색과 수집	전략적인 데이터, 정보, 콘텐츠의 접근, 검색, 브라우징
		비판적 이해(정보 평가 및 판별력)	정보신뢰의 평가를 위한 데이터, 정보, 콘텐츠의 분석, 비교, 비판적 평가
		데이터와 정보의 관리 및 전환	데이터, 정보, 콘텐츠의 저장, 관리, 체계적 정리
		컴퓨팅 사고력(추상화능력, 자동화능력)	문제해결을 위한 패턴화의 추상화 및 특정 업무를 수행하여 문제해결을 하는 프로그래밍의 자동화 방법 습득
커뮤니케이션과 참여	- 문화 및 세대 간 다양성을 인식하면서 디지털 기술을 통해 상호작용, 커뮤니케이션(의사 소통) 및 협력하기 - 공공 및 민간 디지털 서비스와 참여적 시민권(participatory citizenship)을 통해 사회에 참여하기	AI 지능정보기술에 대한 이해	AI 작동원리, 설정, 제어의 이해와 인식하기
		디지털 기술을 통한 상호작용	인터넷과 모바일을 통한 이메일, 인스턴트 메시징 등 커뮤니케이션 및 소셜미디어 관계맺기
콘텐츠 생산과 공유	- 디지털 콘텐츠 제작과 편집 - 디지털 정보와 콘텐츠를 개선하고 기존 지식 체계에 통합하기 - 디지털 플랫폼을 통한 콘텐츠 공유와 협업	디지털 기술을 통한 시민참여	온라인 서명, 투표, 청원, 토론
		디지털 콘텐츠 개발	다양한 포맷의 디지털 콘텐츠 제작과 편집을 통한 표현
		디지털 콘텐츠 통합과 재정교화	기존 지식과 자원을 활용해 새로운 정보와 콘텐츠로 수정, 정제, 및 통합
		디지털 기술을 통한 콘텐츠 공유와 협업	다양한 디지털 플랫폼, 온라인 협업프로그램을 통한 디지털 콘텐츠 공유와 협업 활동
		디지털 기술의 창의적 활용	디지털 기술을 통해 개별적 혹은 타인과 협력의 방식으로 데이터, 정보, 콘텐츠의 창작활동

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 검목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

15



디지털 문해력 개념의 하위 차원 별 정의

차원	개념	하위차원	개념
안전과 권리보호	- 디지털 환경에서 장치, 콘텐츠, 개인 데이터 및 개인 정보를 보호하기 - 디지털 콘텐츠의 저작권 및 라이선스 권리보호와 표시방법 이해하기 - 사회적 복지, 사회적 포용, 문화다양성 수용을 위한 디지털 기술을 인식하기 - 자신의 디지털 정체성과 평판을 관리하기	예방역량	디지털 기기, 개인 데이터 및 개인정보 보호를 위한 보안설정, 위치정보설정, 백신 프로그램 설치
		디지털소양	저작권과 라이선스 권리보호 이해, 창작한 저작물의 저작권 표시방법 이해, 저작권 침해신고 및 피해구제 이해
		네티켓	디지털 기술의 이용과 통합에 있어서 디지털 규범 인식 및 문화적 다양성, 타인 존중의 태도 인식
		디지털정체성 관리	디지털 기술과 디지털 플랫폼 도구를 활용해서 여러 디지털 아이덴티티 창출 및 관리를 통한 자신의 평판을 보호하기
문제해결	- 디지털 환경에서 필요와 문제를 식별하고, 개념적 문제 및 문제 상황을 해결하기 - 디지털 진화에 발맞춰 최신 정보를 따라가기	기술적 문제해결	디지털 기술 프로그램 설치, 삭제, 업그레이드 및 스마트 오피스를 활용한 문서 작성과 공유, 비대면 원격화, 스마트 기기간 연동 활동
		디지털역량격차 인식	디지털 역량의 요구수준과 최신화를 이해하고 향상과 업그레이드를 수행하며 다른 사람의 디지털 역량 개발을 지원하기

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 검목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

16



디지털 문해력 프레임워크의 추후 발전사항

- 디지털 문해력 교육의 목표, 비전, 방향성을 적극적으로 반영하여 디지털 문해력 프레임워크를 보완 및 수정 필요
 - 교육의 방향성과 목표, 비전을 공유하며 디지털 문해력 교육이 이뤄질 수 있도록 프레임워크가 지속적으로 재편 되어야함
 - 디지털 문해력 프레임워크가 단순히 역량을 나열하는 방식이 아니라 교과과정과 연계되어 어떤 관계에서 어떻게 작용하는지 염두를 두고 구조화가 이뤄질 필요가 있음
- 기술변화와 미래사회의 변화에 대처하기 위해 디지털 문해력 프레임워크의 개념재편이 신속하게 이루어지고, 외부 환경변화에 유연하게 대응하는 신생 역량 요소가 구성될 필요가 있음
 - 추후 기술발전에 따른 자동화, 디지털범죄, 컴퓨팅 사고력과 코딩 등 디지털 기술이 지배하는 시대에 주도적 시민으로 살아가기 위한 다양한 역량들이 강화되고 재편될 필요가 있음

17

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

3

한국의 학교교육에서 디지털 문해력: 현황과 진단

⋮



2022년 개정 교육과정에 반영된 디지털 문해력

- (추진배경)
 - ✓ 디지털 전환에 따른 산업 및 사회변화에 대응하고 극복하는 능력을 함양 시키는 교육 체계를 구현
 - ✓ 사회적 변화에 능동적으로 대응할 미래 핵심역량을 기르기 위한 교육 제공
- (교육과정 개정 의견수렴을 통한 수정사항)
 - ✓ 학습환경에 있어서 디지털 전환, 원격수업 등 디지털시교육 학습환경 조성
- (개정중점)
 - ✓ 미래 사회 변화에 대응할 수 있는 기초소양과 역량을 함양할 수 있도록 시와 소프트웨어 교육을 비롯한 디지털 기초소양 강화
 - ✓ 비대면 원격교육의 확대와 디지털 및 시교육 환경에 맞는 교수학습 및 평가체제를 구축

비전

포용성과 창의성을 갖춘 주도적인 사람

개정 중점

- 미래 사회가 요구하는 역량 함양이 가능한 교육과정
- 학습자의 삶과 성장을 지원하는 교육과정
- 지역·학교 교육과정 자율성 확대 및 책임교육 구현
- 디지털·AI 교육환경에 맞는 교수·학습 및 평가체제 구축

추진 과제

미래 대응을 위한 교육과정

- 인간상 등 교육방향 제시
- 공동체 가치 및 역량 강화
- 디지털 기초소양 강화
- 모두를 위한 교육 강화

학교 현장의 자율적인 혁신 지원

- 학교 교육과정 자율성 확대
- 초·중·고 교육과정 운영의 유연성 제고
- 창의적 체험활동 등 범교과 학습 주제 개선

학습자 맞춤형 교육 강화

- 초·중·고의 학교급간 진로연계 교육 강화
- 고교학점제 안착
- 직업계고 교육과정 개선

교육환경 변화 대응 지원

- 역량 함양 교과 교육과정 개발
- 디지털 기반 교수·학습 혁신
- 교육과정 지원체제 구축

추진 체계

국민과 함께하는 교육과정 개정

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

19



2022년 개정 교육과정에 반영된 디지털 문해력

- 미래사회에 적합한 인간상, 핵심역량, 교육목표로 개선
 - ✓ (인간상) 자기주도적인 사람, 창의적인 사람, 교양 있는 사람, 더불어 사는 사람
 - ✓ (핵심역량) 자기관리, 지식정보처리, 창의적사고, 심미적 감성, 협력적 소통, 공동체 역량
 - ✓ (교육목표) 학교급별 학생 발달단계 및 학습수준 등을 고려하고 교육적 인간상, 핵심역량과 연계해 교육목표를 체계화
 - ✓ (기초소양) 여러 교과를 학습하는데 기반이 되는 언어, 수리, 디지털 소양 등을 기초소양으로 강조하고 총론과 교과에 반영

언어소양	언어를 중심으로 다양한 기호, 양식, 매체 등을 활용한 텍스트를 대상, 목적, 맥락에 맞게 이해하고, 생산·공유, 사용하여 문제를 해결하고 공동체 구성원과 소통하고 참여하는 능력
수리소양	다양한 상황에서 수리적 정보와 표현 및 사고 방법을 이해, 해석, 사용하여 문제해결, 추론, 의사소통하는 능력
디지털소양	디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해·평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

20



Digital Communication Research Center

2022년 개정 교육과정에 반영된 디지털 문해력

- 초,중,고 학생 디지털 AI 소양 함양 교육 강화
 - AI SW 등 신(新)산업기술 혁신에 따른 미래 세대 핵심 역량으로 디지털 기초소양을 함양하고, 교실 수업 개선 및 평가 혁신과 연계
 - 모든 교과교육을 통해 디지털 기초소양 함양 기반을 마련하고, 정보 교육과정과 연계하여 AI 등 신기술분야 기초 심화 학습 내실화

< 디지털 기초 소양 및 컴퓨팅 사고력 함양을 위한 교육과정 구성 방안 >

디지털 리터러시
(Digital Literacy)

+

컴퓨팅 사고력
(Computational Thinking)

모든 교과교육

- 디지털 활용 능력-컴퓨팅·데이터 관련 디지털 기초 학습 및 디지털 융합 수업
- 수학 및 과학 등 교과 학습에서의 논리적 및 창의적 문제해결능력 함양

정보 교과교육

- 기초·중급 등 컴퓨터 도구를 활용한 정보처리 수행 능력 함양
- AI·SW 및 정보와 디지털 영역의 컴퓨터 기본 개념 및 원리 학습

디지털 심화 과정

- 고·중급, 응용·교육과정 등을 통한 AI·SW 관련 선택형 심화과정 운영
- 융합적인 과정 및 SW 계열 교육 등 다양한 분야에 전문·직업 함양 지원

- 교육과정 반영(안)

디지털 기초소양 교육과 연계한 정보교육 강화	디지털 기초소양 함양을 위한 학교급별 내용 기준(안) 마련
정보 교육과정 재구조화* 및 신산업분야에 대한 학생 요구 등에 따라 자율적인 학교급 정보 교과목 편제와 교육과정 편성 기준 마련	학교급별 발달 단계에 따라 모든 교과 교육*을 통해 균형 있는 디지털 기초 소양을 함양할 수 있도록 내용 기준 개발

< 초·중등학교 교육과정에서의 정보교육 강화 방안 예시 >

구분	교과목 편제 및 교육과정 편성	교과 내용 재구조화
초등학교	• 정보 관련 내용을 학생 수요 및 학교 여건에 따라 학교급 재구조화로 편성 가능 ※ 실과 교과를 선택하여 학교 자율시간 활용을 통한 34시간 이상 필수 확보 권장	• 정보 관련 교과(실과) 내용에 인공지능(AI) 등 신산업기술 분야 기초 개념·원리 등 반영 • 논리·해결 능력 증진으로 연계한 프로그래밍 등 디지털 역량 함양을 위한 교육 신설
중학교	• 학교 자율시간 및 교과(교과)별 필수 중강을 통한 정보사수 확대 이수 권장 기준 마련 ※ (선택형) 정보 과학은 학교 자율시간을 확보하여 66시간 이상 반영 운영을 권장	• 인공지능에 대한 학습(learning about AI) 관련 내용 강화 • 디지털 기초 소양 함양 교육과 연계한 기본·심화를 위한 정보 과학 개설
고등학교	• 정보교육을 선택하고, 진로·적성에 따른 다양한 선택교육 편성 ※ (선택형) 기술·가정교과를 선택한 기술·가정정보	• 인공지능(AI) 및 빅데이터 등 다양한 신기술 분야 과학 신설

< 인공지능 원리 학습 및 교과수업과의 연계 활동 예시 >

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

21



Digital Communication Research Center

2022년 개정 교육과정에 반영된 디지털 문해력

- 고등학교 맞춤형 교육과정 구현 방안 중 직업계 고등학교 학점제 기반 교육과정
 - 디지털 소양 함양을 위한 전문 교과 교육과정 개선
 - 교육과정 내용 체계: 전공일반, 전공실무 과목 내용체계에 디지털 관련 내용 추가
- 교육환경 변화에 적합한 교과 교육과정 개발 및 지원, 디지털 기반 교수, 학습 혁신
 - 획일적인 교실 수업에서 벗어난 온, 오프라인 연계가 자유로운 교수, 학습 및 평가모형 개발 및 적용
 - 예시: 다양한 온,오프라인 연계 수업 및 평가, 원격수업을 통한 탄력적 학사운영 등
 - 원격수업 등 교실수업 개방성 증대와 첨단 디지털 인프라를 활용한 다양한 교육방식의 현장 정착을 위한 교육과정 개선 및 지원
 - 모든 교과교육에서 교수, 학습과 평가 개선을 위한 교원양성 기관 미래교육지원센터 및 AI융합대학원 과정 등과 연계한 디지털전환 교육 확대

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

22



진단: 국가차원의 정책 거버넌스 부재

• 디지털 문해력에 대한 범 국가차원의 비전 및 정책 이니셔티브가 필요

- 국가수준의 상위 정책목표로 디지털 문해력이 설정되어 있지 못 한 채, 교육과정에 하위 요소로 제한적으로 반영
- 범 부처간 정책 연계망을 통해 국가자원의 효율적인 관리와 투자를 통해 정책목표와 교육의 성과가 연동되는 체제 미비
- 디지털 문해력 관련 정책 부처의 조율에 필요한 정책 비전 제시 안돼
 - ✓ 교육부, 과학기술정보통신부, 방송통신위원회, 문화체육관광부, 여성가족부 등

• 디지털 문해력을 위한 교육정책 추진체계 부재

- 디지털 문해력은 민관학이 협력 체계를 이루는 콘소시움 모델이 요구되는 등 확장된 정책 수단이 필요하지만, 학교 교육과정에 제한적으로 접목
- 전문가 집단, 이해관계자 등 디지털 문해력 교육 집행에 필요한 다양한 참여자들의 의견 청취 창구 부재

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

23



진단: 디지털 문해력 관련 법과 제도의 미비

• 디지털기반 원격교육 활성화 기본법이 마련

- 변화하는 디지털 환경에 맞춰 원격교육을 총괄하고 지원하기 위한 기본법 제정을 통해 운영 및 인프라 지원의 제도적 발판을 마련

「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」(‘21. 9. 24. 제정) (제10조 디지털 미디어 문해 교육) ① 학교 등의 장은 학생이 원격교육에 자기주도적으로 참여할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 포함하는 디지털 미디어 문해 교육 등을 실시하여야 한다.

1. 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력 향상
2. 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판 능력 향상
3. 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력 향상
4. 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력 향상

• 디지털 관련 아동청소년에 대한 보호주의적 법령은 있으나 역량 강화에 관한 특별법 부재

- ‘정보교육’, ‘사이버 따돌림’, ‘청소년 유해환경’ 등에 관한 규정이 존재하지만 ‘디지털 문해력’을 특정한 법률로는 부재함

표 IV-3 미디어중독 예방 및 교육 등을 위한 관련 규정

부처	법령	관련조항
과학기술 정보 통신부	국가정보화 기본법 (2019. 12. 10. 일부개정)	제30조(인터넷중독의 예방 및 해소 계획 수립 등) 제30조의2(인터넷 중독 관련 계획 수립의 협조) 제30조의3(인터넷중독대응센터) 제30조의4(인터넷중독 관련 교육)
	게임산업진흥에 관한 법률 (2019. 11. 26. 일부개정)	제12조(게임산업진흥의 예방 등) 제12조의3(게임과물임 중독 예방조치 등) 제12조의4(게임물 이용 교육 지원 등) 제14조(이용자의 권익보호)
문화 체육 관광부	게임산업진흥에 관한 법률 시행령 (2020. 4. 7. 일부개정)	제8조(게임문화의 기반조성) 제8조의2(게임과물임의 예방 등) 제8조의3(게임과물임 중독 예방조치 등) 제8조의4(평가 방법 및 절차)
	청소년보호법 (2020. 3. 24. 타법개정)	제24조(인터넷게임 이용자의 친권자 등의 동의) 제25조(인터넷게임 제공자의 고지 의무) 제26조(상대시간제한의 인터넷게임 제공시간 제한) 제27조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)
여성 가족부	청소년보호법 시행령 (2019. 7. 2. 타법개정)	제21조(인터넷게임 제공시간 제한에 관한 평가 및 개선 등 조치) 제22조(심각한 인터넷게임 중독의 우려가 없는 기기) 제23조(인터넷게임 중독 등의 피해 청소년 지원)

* 출처: 백성룡, 이창호, 이창원(2020). 청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I, p. 46.; 이창원, 도남희, 오유정(2013). 영유아 미디어 매체 노출실태 및 보호 방안, 26쪽. <표 II-2-3>의 내용 추가 및 업데이트됨.

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

24



진단: 디지털 문해력 관련 법과 제도의 미비

• 미디어교육법 부재

- 미디어교육을 담당하는 부처와 주체들 간의 이해관계, 이견 등으로 인해서 미디어 교육법을 총괄적으로 포괄하는 법률안이 국회에 통과하지 못하고 있는 실정임
 - ✓ 관련 법률안: 미디어교육 지원법안(2013, 김희정 대표발의),
 - ✓ 미디어교육 활성화에 관한 법률안(2018, 유은혜 대표발의),
 - ✓ 미디어교육지원법안(2018, 신경민 대표발의),
 - ✓ 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안(2020, 정필모 대표발의)
- 변화된 미디어 환경을 반영하고, 미디어 교육이 효율적으로 수행되기 위해서는 관련 근거 법률 제정이 필요함
- 안정임 외(2018)는 미디어교육법이 마련되어야 미디어교육의 기반 구축은 물론 교육의 지속성과 안정성이 확보될 수 있다고 주장함
- 미디어 교육의 체계성과 효과성을 확보하기 위해서는 관련 법제 정비와 컨트롤 타워의 구축이 필요함

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

25



진단: 디지털 문해력 관련 법과 제도의 미비

• 지자체 단위의 비체계적 조례: 미디어교육을 담당하는 조례에 대한 내용이 지자체별로 상이함

순	조례명(공포일)	정의	주요내용
1	경기도교육청 미디어 문해력 교육 지원 조례 (20.7.15)	(미디어 문해력 교육) 미디어(Media)를 통해 전달되는 내용에 대한 이해 및 정보의 진위여부를 판단하여 비판적 사고력을 기르는 교육	- 기본계획 수립·시행 - 미디어 문해력 교육 자문위원회 설치·운영 - 교원 연수 실시(위탁 가능) - 재정 지원 - 협력체계 구축
2	부산광역시교육청 학교 미디어교육 활성화 조례(21.1.6)	(미디어교육) 미디어와 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 활용능력, 민주적 소통능력 및 미디어의 역기능 예방 및 대응 등을 목적으로 하는 모든 형태의 교육 (학교미디어교육) 초·중등교육법 제2조에 따른 학교의 학생을 대상으로 실시하는 미디어교육	- 기본계획 수립·시행 - 관련 교육계획 수립 및 교육과정 편성·운영 가능 - 학교미디어교육협의회 설치 - 학교미디어교육센터 설치 - 교직원 및 학부모 대상 연수 - 추진성과 평가 및 전문평가기관에 위탁 가능 - 협력체계 구축
3	전라남도교육청 미디어 정보 식별 교육 조례 (21.2.18)	(미디어 정보 식별 교육) 미디어(Media)를 통해 전달되는 내용의 이해 및 정보의 진위 여부를 판단하여 비판적 사고력을 기르는 교육	- 기본계획 수립·시행 - 교원 교육 및 연수 실시(위탁 가능) - 미디어 정보 식별 교육 활성화 사업(연구·조사, 교재 개발·보급 등) - 협력체계 구축
4	광주광역시교육청 학생 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 조례 (21.2.26)	(미디어교육) 다양한 미디어 정보를 올바르게 평가·분석하고 이해할 수 있는 역량과 합리적 의사소통 능력을 높이고 미디어를 활용한 사회참여와 실천을 활성화하기 위한 교육 및 미디어 시스템이나 서비스를 활용하여 미디어콘텐츠를 직접 제작·생산할 수 있는 능력을 함양하는 모든 형태의 교육	- 기본계획 수립·시행 - 교육 프로그램 개발 및 교육과정 운영 - 학생의 제작 활동 지원 - 미디어교육협의회 구성 - 위탁 및 재정지원
5	서울특별시교육청 디지털 문해력 교육 지원에 관한 조례 (21.3.25)	(디지털 문해력) 디지털 기술, 데이터, 정보, 콘텐츠, 미디어를 읽고 분석하고 글 쓸 아는 능력과 소양	- 기본계획 수립·시행 - 자문위원회 설치·구성 - 교원 연수 - 재정지원 - 협력체계 구축
6	학교민주시민교육 진흥 조례 (21.5.20)	(미디어 문해력 교육) 미디어(media)를 통해 전달되는 내용에 대한 이해 및 정보의 진위여부를 판단하여 비판적 사고력을 기르는 교육	- 학교민주시민교육 내용에 미디어 문해력 교육 추가

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

26



진단: 디지털문해력 관련 법과 제도의 미비

순	조례명(공포일)	정의	주요내용
7	대전 대전광역시교육청 미디어교육 활성화 조례 (21.6.30.)	(미디어 교육) 다양한 미디어에 접근하고, 미디어가 제공하는 정보와 콘텐츠를 비판적으로 이해하며, 자신의 생각을 미디어로 창의 있게 표현하고 소통할 수 있는 능력을 함양하는 관련 교육	- 기본계획 수립·시행 - (사업) 교육과정 연계, 지역사회 연계 사업, 미디어교육 동아리 사업 등 - 교원 연수 - 연구학교 - 협력체계 구축
8	전북 전라북도교육청 미디어 문해력 교육 지원에 관한 조례 (21.7.9.)	(미디어 문해력) 다양한 미디어에 접근하여 필요한 정보와 콘텐츠를 읽고 분석하여 쓸 줄 아는 능력과 소양 (미디어 문해력 교육) 급변하는 디지털사회에서 다양하게 제공되는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 정보에 대한 진위 여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양	- 기본계획 수립·시행 - 자문위원회의 설치 및 구성 - 연수 운영 - 재정지원 - 협력체계 구축
9	충남 충청남도교육청 미디어 문해력 교육 지원에 관한 조례 (21.7.20.)	(미디어 문해력 교육) 미디어(Media)를 통해 전달되는 내용을 이해하고 정보의 진위여부를 판단할 수 있는 비판적 사고력을 기르는 교육	- 기본계획 수립·시행 - (사업) 관련 연구·조사 지원, 교육방법 및 교재 개발 보급, 관련 기관 연계 교육활동 지원 등 - 교원 연수 - 재정지원 - 협력체계 구축
10	인천 인천광역시교육청 학교미디어교육 지원에 관한 조례안 (21.9.27.)	(미디어교육) 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근·조절·활용 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 생산 능력을 증진시키고, 디지털 환경의 위험에 대비해 자신을 보호하며, 사회에 참여할 수 있는 민주적 의사소통능력을 기르기 위한 모든 형태의 교육 (학교미디어교육) 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교에서 교육과정의 하나로 행하는 모든 미디어교육	- 기본계획 수립·시행 - 학교미디어교육협의체 설치·구성 - 교원 연수 - 성과평가 - 협력체계 구축
11	충북 충청북도교육청 미디어교육 지원 조례 (21.12.17.)	(미디어교육) 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근·활용 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 생산 능력, 민주적 소통 능력, 시민 윤리의식을 증진시켜 민주사회의 구성원으로서 참여할 수 있도록 하기 위한 모든 형태의 교육	- 기본계획 매년 수립·시행 - 충북교육청 정보화교육진흥위원회 자문 - 미디어교육센터 설치·운영 - 미디어교육 프로그램 개발, 교원연수, 자료 개발 등 - 재정지원
12	세종 세종특별자치시교육청 미디어교육 활성화 조례 (22.2.21.)	(미디어교육) 미디어와 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용물에 대한 접근 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 활용 능력, 민주적 소통 능력 및 미디어의 역기능 예방 및 대응 등을 목적으로 하는 모든 형태의 교육	- 기본계획 수립·시행 - 교재 개발·보급 등의 사업 시행 - 미디어교육 발전협의체 설치 - 사후의 취학 - 교원 연수 - 협력체계 구축

함용서, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

27



진단: 부처간 약한 협의체계

• 분산된 공공기관의 교육 사업 및 자원

	교육부	방송통신위원회	문화체육관광부
개요	‘자율·존중·연대를 실천하는 시민 양성’이란 비전과 ‘모든 아이들의 비판적 이해력, 합리적 의사소통능력, 창의·문화적 감수성을 키우는 보편적 미디어 교육 실현’이란 목표를 설정하고, 부처 내 민주시민교육과를 중심으로 미디어교육 진행	국민 누구나 미디어를 통하여 전달되는 정보와 내용에 대한 접근 능력, 비판적 이해 능력, 창의적 활용 능력, 소통 능력을 증진할 수 있도록 미디어교육을 지원하여 시민의식을 함양하고 미디어를 통한 사회참여 활성화에 기여하는 것을 미디어교육 사업의 목적으로 함	미디어교육은 산하 기관인 한국언론진흥재단에서 관련 사업의 대부분을 진행하며 미디어교육 사업을 크게 ‘학교미디어교육’과 ‘사회미디어교육’·‘미디어교육 인프라 구축’ 등의 영역으로 구분 지어 사업 프로그램들을 구성
세부 내용	학교 교육과정 ① 체계적인 미디어 교육을 위한 교수학습 자료 개발 ② 미디어 선택과목 개설 및 인정도서 개발 지원 ③ 교육과정과 연계한 미디어 교육 환경 개선 학생의 미디어 교육 기회 확대 ① 민주시민교육을 키우는 미디어 교육 활성화 ② 창의융합형 사고력 키우는 미디어 교육 지원 ③ 문화소외계층을 위한 미디어 교육 지원 ④ 지역 자원을 활용한 미디어 교육 활성화 교원 미디어 교육 역량 강화 ① 현장성을 강화하는 교원 연수 실시 ② 맞춤형 미디어 교원 연수 확대 학교 미디어 교육 위한 지원체계 구축 ① (가칭) 미디어교육센터 설립 ② 교육원·사교육협력센터와 함께 만드는 미디어 교육 ③ 유교 기관과의 정책 공조	시청자미디어재단 소속 지역 시청자미디어센터를 통해서 이루어짐 지역 시청자미디어센터를 통해 미디어 체험과 장비 대여, 시설 대관, 미디어 교육 프로그램 시행 사업 진행 학교미디어교육, 상설 미디어 교육, 장애인 및 노인 대상으로 한 프로젝트, 이주민 및 청소년, 여성을 대상으로 한 미디어 교육 프로그램, 유아 대상 프로그램, 강사 대상 미디어 교육 연수 프로그램 진행 평생 미디어교육 체계구축, 미디어 취약계층 지원, 디지털 미디어 환경 대응, 미디어교육 네트워크 활성화, 미디어교육 전문성 강화로 이루어짐	학교 미디어교육 (미디어 운영 학교 / 자유학기제 학교) : 학교미디어교육 프로그램 강사 파견, 교사 및 미디어 강사 연수 등 사회 미디어교육(미디어교육 평생교실) 및 미디어교육 인프라 구축 : 평생교육 기관에 강사 파견, 미디어교육원 운영 등 E-NIE 프로그램 보급 : 미디어교육 대상 학교에 계절 무료제공, 전국 교육청을 통해 계절 활용 학교 발굴 및 강의지원 미디어교육 포털사이트 운영 : e-NIE튜터 운영, e-NIE 온라인 수업지도안 제공, 미디어교육 관련 정보 제공 등

출처 : 교육부(2019) 학교미디어교육 내실화 지원계획

함용서, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

28



진단: 교육부 내 분산된 디지털 문해력 역무

• 교육부 내 디지털 문해력 관련 다부처 담당

부서명	관련 업무	주요 내용
민주시민교육과	미디어 문해력(문해력) 교육 독서교육, 학교도서관 진흥 시민역량 및 인성 함양	디지털 시민성 및 기초 소양/ 문해력 관점
교육협력팀	학부모 교육	학부모 대상 미디어 문해교육 (학부모 온누리 온라인 연수운영, 찾아가는 학부모 정책설명회 등)
교원양성연구과	(예비)교원연수, 원격연수과정 운영(중앙교육연수원)	중앙교육연수원에 미디어 교육 원격교육과정 운영(3개) ※ 예비교원(교사대) 디지털 문해 교육과정 운영에 부정적
교육과정정책과	디지털 소양 등 교육과정 개발 정보윤리 교육 AI, SW 교육	디지털 문해력 / 정보교육, 코딩교육 관점
교과서정책과	(기초 문해력을 위한) 한글 책임 교육	국어 교과 상의 책임기 역량 함양 한학기 한글 읽기, 책읽기 시스템 운영
미래교육전략팀	디지털 인재 양성 (총괄)	100만 디지털 인재양성
사회정책협력관	사회부처 정책 협력(총괄)	관련부처 - 여가부(청소년), 방통위(방송미디어), 문체부(언론미디어), 과기정통부(정보보호, 디지털 포용, AI) 등
학교생활문화과	학교폭력 예방, 상담, 처리	관계회복 및 언어문화 개선 등 ※ 사이버 폭력 포함
학생건강정책과	학생정신건강 대책, 과몰입 진단 및 치유, 예방	이동통신단말장치 등 전자기기의 과의존 예방(「학교보건법」 제9조) ※ 인터넷, 미디어 등 과의존 예방, 진단, 치유에 대한 정책담당 부서 정리 필요
이러닝과	원격교육 지원	원격교육콘텐츠 개발, 디지털 기기 보급* *과거 교육기회보장과에서 업무 이관
고교교육혁신과		
평생학습정책과	성인 문해교육과 연계한 디지털 문해력 함양 지원	성인 문자 해독 / 성인 디지털 문해력 교육
대학학사제도과		

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

29



진단: 디지털 문해력 개념과 교육체계의 연계성 부족

- 교육 목표로서 디지털문해력 개념의 정의가 명확치 않음
 - 디지털 소양 관점에서 “디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해·평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력”로 정의
 - 디지털 문해력의 개념 전체를 포섭하지 못함
- 교육과정교과목 단위별로 디지털 문해력에 대한 인식차이 존재
- 성과지표, 교사-학습자 관련 연계 역량 설계 부재해, 학습 단위에서 디지털 문해력을 일관성 있게 적용하는 데 어려움 존재

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

30



진단: 디지털 문해력 역량진단 체계 미비

- 기존 정보격차지수 활용의 한계와 이용자 자가진단형 역량지수 개발의 필요성.
 - ICT환경의 도래와 함께 새로운 정보격차 현상은 기존의 격차와 중첩되면서 격차가 다면화되는 현상을 초래함. 기존의 정보격차지수는 PC기반 격차 해소의 정책목표를 달성하는데 기여하였으나 기존 격차지수의 활용으로는 새로운 격차가 중첩되는 현실을 반영하는 정책 도구로서의 예측력과 설명력을 상실
 - 정책지표로서 정보격차지수가 개발된 경우는 한국이 유일하지만 정보의 접근격차에 주력하는 한계를 지니므로 이를 개선하여 새로운 역량진단 체계가 개발될 필요가 있음
 - E-citizen의 조건을 고려해서 디지털 문해력(digital literacy)와 이러닝(e-learning)이 중요해짐. 이러한 환경적 변화에 맞춰 디지털 역량 진단 지수는 디지털 문해력과 디지털 시민능력을 반영하여 개발될 필요가 있음
- 지능정보사회의 새로운 가치를 반영한 역량진단 체계의 마련 필요
 - 기존의 디지털 역량에 대한 지표들은 새로운 특성을 지니는 지능정보사회에 부적절한 경향이 있음. 기술적으로 클라우드 시스템과 같은 융복합 정보기기는 기존의 데스크톱 기반의 기기와 상이한 방식으로 조작해야 하며, 이를 통한 정보 접근과 활용범위도 확장됨(강정목 외, 2014)
 - 지능정보사회의 새로운 기술을 습득하고 활용할 수 있도록 하는 능동성, 공유, 소통과 같은 능동적 역량이 진단도구에 반영 되어야 하며 정보윤리나 태도와 같은 규범적 요소들이 반영될 필요가 있음

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

31

4

국가 전략 정책 차원의
체계적 접근이 필요하다
: EU를 벤치마킹하기



디지털 대전환에 대응하는 EU의 디지털 전략체계들

○ 플랫폼 경제와 새로운 사회 시스템에 대응한 전략적 체계 전환

유럽 디지털 전략 정책(2020-2025)

- 1) 사람을 위한 기술
- 2) 공정하고 경쟁적인 디지털 경제
- 3) 개방적·민주적·지속 가능한 디지털 사회
- 4) 글로벌 디지털 플레이어로서의 유럽

EC, 2030 디지털 컴퍼스(디지털 대전환과 팬데믹에 대한 대응)

- 1) 디지털 주권 확보를 위한 기술 및 인력 보유
- 2) 데이터망 구축과 반도체 생산 등 디지털 인프라 구축
- 3) 클라우드 컴퓨팅 서비스, 유니콘 기업의 스케일 업 등 비즈니스의 디지털 전환
- 4) 디지털 신분증 등 공공서비스의 디지털화

○ 디지털 포용, 배제 없는 디지털 참여와 기술 혜택의 공유

구분	추진내용
ICT 접근성	모든 사람을 위한 ICT 접근성 제고, 새로운 디자인 등 기술 개발 방법론 육성
보조기술	장애인의 활동 지원을 위한 ICT 보조 기술 개발 지원
디지털 기술	교육에서의 디지털 활용으로 시민들이 사회적 배제에 대응하도록 지원
사회적 포용성	사회적 프로젝트를 통해 사회·경제활동에 취약계층의 참여를 제고

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

33



디지털시민 역량 강화를 위한 전략



DigComp 2.0

- 2011년 DigComp1.0을 업데이트해서, 유럽시민들이 갖추어야 할 디지털 역량 모형을 설계하고 이를 교육과 훈련 계도에 적용
- 5가지 핵심 역량 영역
 - 정보와 데이터 문해력
 - 커뮤니케이션과 협업 능력
 - 디지털 콘텐츠 생성 능력
 - 안전
 - 문제해결 능력

2019 Regulation 2019/1700

- 개인과 가구의 ICT 기술 채택 현황 등 기초조사를 법제화



DESI(The Digital Economy and Society Index)

- 연결성
- 인적 자본/디지털 기술
- 시민의 인터넷 서비스 이용
- 기업의 디지털 기술 통합
- 디지털 공공서비스
- ICT에 대한 연구개발

I-DESI(International DESI)

- 45개국간 비교 지수

WiD(Women in Digital) Scoreboard

- 여성의 디지털포용을 위한 별도 지수

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

34



융합적 개념으로 디지털 문해력

DigComp

- 2011년 DigComp1.0을 업데이트해서, 유럽시민들이 갖추어야 할 디지털 역량 모형을 설계 및 교육과 훈련 제도에 적용
- 5가지 핵심 역량 영역
 - 정보와 데이터 문해력
 - 커뮤니케이션과 협업 능력
 - 디지털 콘텐츠 생성 능력
 - 안전
 - 문제해결 능력
- 유럽의회(EC)의 DigComp framework (Digital Competence Framework)
 - 디지털 역량을 2006년 유럽연합(EU)의 8개 평생학습을 위한 핵심 역량 중 하나로 인정됨. Europe 2020 strategy과 Digital Agenda for Europe 2010에서 강조
 - 모든 이용자가 이용 가능한 다양한 디지털 기회로부터 혜택을 얻는 법을 배우게 하는 동시에 디지털 글로벌 미디어 사용에 따른 위험을 인지하고 대처하기 위함(van Deursen, 2010; DiMaggio et al., 2004)
 - Higher level concept으로 Digital competence 정의하며, 정보 문해력, 미디어 문해력, 인터넷 문해력, 컴퓨터 또는 ICT문해력(하드웨어와 소프트웨어 지식과 기술) 등의 문해력의 총합 이상의 문해력으로 명시
 - EU의 디지털 역량 개념적 모델(a conceptual model of digital competence by Ala-Mutka, 2011)
 - European Digital Competence Framework for Citizens
 - 2016년 6월 DigComp 2.0을 발행 용어와 개념 모델을 업데이트, 유럽, 국가 및 지역 수준에서 구현의 예를 제시. 2017년 DigComp 2.1로 업데이트 한 후, 2022년 2.2를 발표(Carretero, Vuorikari, & Punie, 2017)

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

35



DigComp(European Digital Competence Framework)

• 목표

- ‘시민(Citizens)’의 영역
 - ✓ 시민들의 디지털 역량에 대한 자발적 평가와 직업 탐색을 위한 역량 강화
 - ✓ 2015년 이래 유럽연합 내에서 공식적으로 통용되는 채용 이력서 ‘Europass CV’의 프로필 구성 항목으로 지원자의 디지털 역량 평가를 포함
 - ✓ 유럽 인력시장의 디지털 인재 수요 증기에 맞춰 디지털 기술 자기진단(Digital Skills Self-assessment Grid)라는 새로운 항목을 추가해 작성자가 스스로의 역량을 평가한 뒤 이력서에 포함하도록 조치

test.ikanos.eus Digital skills Self-assessment

The **ikanos digital skills self-assessment test** allows a self-diagnosis of the digital skills of a user or an organization taking as a reference the European Framework DigComp definition of digital skills.

Ikanos test has proven its effectiveness with more than 60,000 profiles of citizens, professionals, teachers, students, etc. issued until 2020. Upon test completion, users can download their **Personal Digital Profile**

Now it is also open to companies and organizations the possibility of making the **making the diagnosis of the digital competences of their professionals** in an organized way.

Companies are aware that they must adapt their production capacity by digitalizing their processes, applying solutions (traceability, IoT systems, cyber security, paperless, process integration, etc.) that require digitally competent people.



<https://ikanos.eus/en/ikanos-model/audit/ikanos-test/>

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

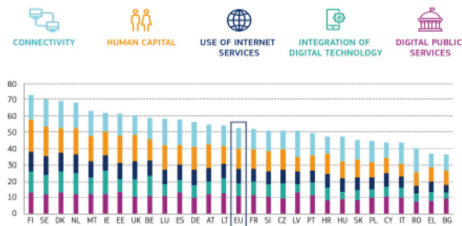
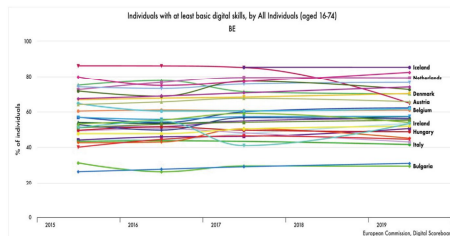
36



DigComp(European Digital Competence Framework)

• 목표

- 정책 영역 (Policymakers)
 - ✓ 시민들의 디지털 역량을 모니터링하고 커리큘럼 개발 등 정책 수립 과정에 반영
 - ✓ EC(European Commission)에서 주관하는 '디지털 경제 및 사회 지수(Digital Economy and Society Index, 이하 DESI)'를 통해 조사 및 보고
 - ✓ DESI는 연결성(Connectivity)과 인적자원(Human Capital), 인터넷 서비스 사용(Use of Internet Services), 디지털 기술 통합(Integration of Digital Technology), 디지털 기반 공공 서비스(Digital Public Services) 등 다섯 가지 하위 개념을 토대로 전체 지표를 구성
 - ✓ DESI의 한 영역인 indicator for Digital Skills



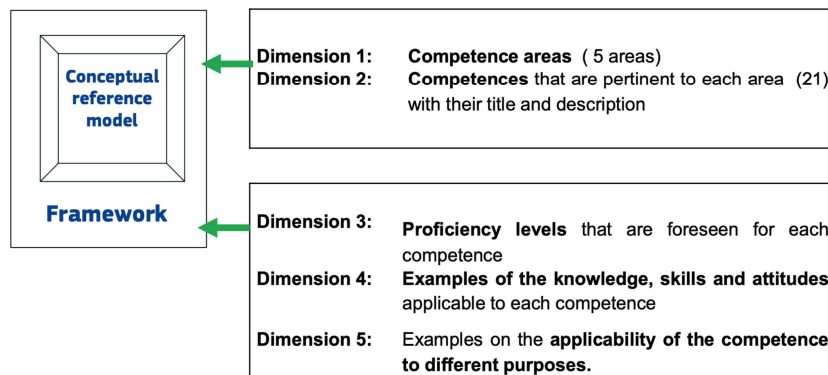
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

37



유럽연합, DigComp(European Digital Competence Framework)

• DigComp framework을 통한 디지털 문해력 개념 정의



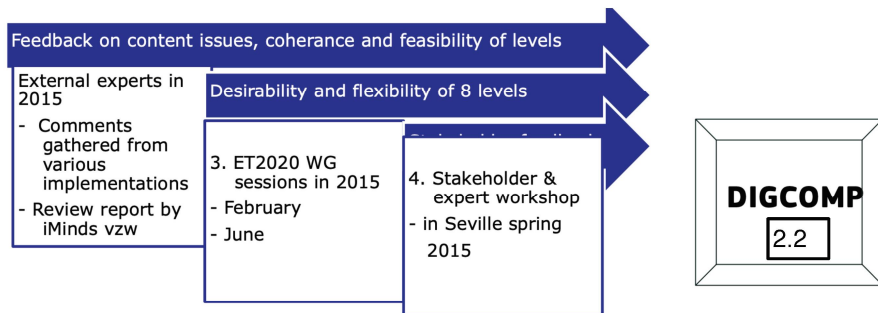
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

38



DigComp, 피드백을 반영한 체계 진화

- DigComp 1.0에 대한 피드백과 분석, 2.0 (2016), 2.1(2017), 2.2(2022)로 진화
 - 기존 the conceptual reference model 업데이트 및 피드백 수렴
 - the proficiency levels 의 수정 (3수준에서 8수준으로)
 - DigComp framework 2.0 타당성 조사



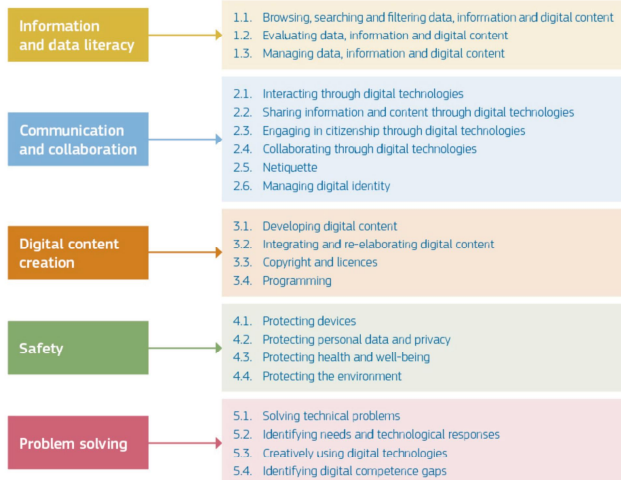
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

39



DigComp(European Digital Competence Framework)

- DigComp 2.2(2022)



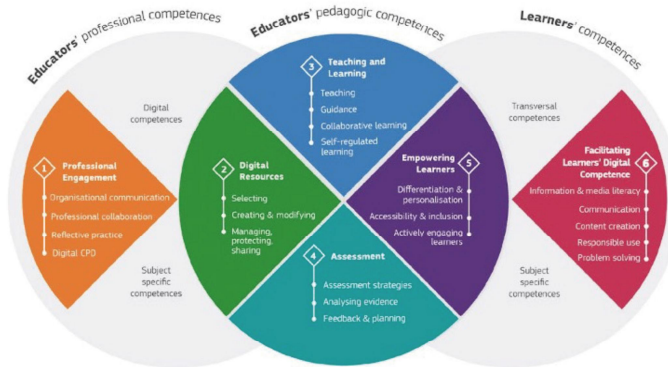
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

40



교육자를 위한 디지털 역량 프레임워크(DigCompEdu)

- 교육자를 위한 디지털 역량 프레임워크(DigCompEdu)
 - 유럽 위원회(European Commission)가 제안하는 이 프레임워크는 교육자에게 특화된 디지털 역량을 파악하고 기술할 목적으로 6개 영역 22개 역량을 제시하는 진행 모델(progression model). 교육자가 자신이 처한 위치에서 역량을 발휘하고 취할 수 있는 구체적 단계를 식별하고 결정하는데 도움을 제공



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

41



교육자를 위한 디지털 역량 프레임워크(DigCompEdu)

- 1영역(전문직행 참여)
 - ✓ 개인의 전문적인 발전과 공공선(collective good)을 위한 전문직주의 지침에 따른 역량으로서 교육자의 디지털 기술의 이용, 커뮤니케이션, 협력, 전문적 계발을 위한 디지털 기술의 이용
- 2영역(디지털 자원)
 - ✓ 학습을 위해 디지털 자원을 효과적이고 책임감 있게 사용하고, 제작하고, 공유하는데 요구되는 역량으로 디지털 자원을 활용, 제작, 공유하기 등이 포함
- 3영역(교육과 학습)
 - ✓ 교육과 학습에서 디지털 이용을 관리하고 조화시키는데 요구되는 역량으로 교육과 학습에서 디지털 기술의 이용을 관리, 조화시키기
- 4영역(평가)
 - ✓ 평가를 향상시키는데 디지털 기술을 이용하는 역량으로 평가를 향상시키기 위한 디지털 기술과 전략을 이용하기
- 5영역(학습자에게 권한 부여)
 - ✓ 학습자 중심의 교육과 학습 전략을 위해 디지털 기술의 잠재력을 이용하는 역량으로서 포용, 개인화, 학습자의 적극적 참여를 향상시키기 위한 디지털 기술의 이용
- 6영역(학습자의 디지털 역량 촉진)
 - ✓ 학습자의 디지털 역량을 촉진하는데 요구되는 구체적인 교수법적인 역량. 학습자의 정보, 커뮤니케이션, 콘텐츠 제작, 웰빙, 문제 해결을 위한 디지털 기술의 창조적이고 책임감 있는 이용

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

42

 교육자를 위한 6개의 디지털 역량 X 교육자의 6단계 숙련도 수준(DigCompEdu)							
	전문적 참여	디지털 자원	교육과 학습	평가	학습자에게 권한 부여하기	학습자의 디지털 역량 촉진	
초보자	인식, 불확실성, 기본적인 이용	인식, 불확실성, 기본적인 이용	인식, 불확실성, 기본적인 이용	인식, 불확실성, 기본적인 이용	인식, 불확실성, 기본적인 이용	인식, 불확실성, 기본적인 이용	
탐색자	디지털 선택 탐색	디지털 자원 탐색	디지털 교육 & 학습 전략 탐색	디지털 평가 전략 탐색	학습자 중심 전략 탐색	학습자의 디지털 기술 이용 촉진	
통합자	전문적 실행 확장하기	학습적 맥락에 디지털 자원을 최적화하기	디지털 기술을 성과있게 통합하기	전통적인 평가 접근법을 항상시키기	학습자의 권한을 다루기	학습자의 디지털 역량을 육성하는 활동을 실행하기	
전문가	전문적 실행 향상시키기	상호작용적인 자원의 전략적 이용	교육 & 학습 활동 향상	디지털 평가의 전략적이고 효율적인 이용	학습자의 권한을 위한 광범위한 도구의 전략적 이용	학습자의 디지털 역량을 전략적으로 육성	
선도자	전문적인 실행의 논의와 개선	고급 전략 & 자원의 포괄적 이용	교육 실행의 전략적 & 목적의식적 개선	디지털 평가 전략의 비판적 성찰	학습자에게 전반적으로 권한 부여하기	학습자의 디지털 역량의 포괄적 & 비판적 육성	
선구자	전문적 실행의 혁신	디지털 자원 이용의 장려	교육 혁신	평가 혁신	학습자 참여 혁신	학습자의 디지털 역량 육성을 위한 혁신적 포맷(구성방식) 이용	

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

43

 유럽연합 '디지털 교육 액션 플랜(Digital Education Action Plan) 2021-2027'	
- 고품질의 포괄적이며 접근 가능한 디지털 교육에 대한 유럽위원회(European Commission)의 비전 - 디지털 교육 실행 계획(2021-2027)은 유럽에서 고품질의 포괄적이며 접근 가능한 디지털 교육에 대한 공통의 비전을 제시하고 교육 및 훈련의 적응을 지원하는 것을 목표로 하는 새로운 유럽 연합(EU) 정책 이니셔티브 - 연계정책 - The European Pillar of Social Rights Action Plan - European Skills Agenda 2030 Digital Compass: European way	
2021년까지 초·중등 온라인 원격 교육에 대한 원격·온라인·블렌디드 학습에 대한 유럽 국가들의 공통적인 이해를 바탕으로 하는 위원회 차원의 권고안 제안 - 유럽 국가 간 교류 플랫폼에 대한 연구를 시작하여, 검증된 온라인 자료를 공유하고 현존하는 교육 플랫폼과의 연결	

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

44



유럽연합 '디지털 교육 액션 플랜(Digital Education Action Plan) 2021-2027'

• 우선순위 1: 높은 수준의 디지털 교육 생태계 발전 육성

1. 성공적인 디지털 교육 및 기술을 가능하게 하는 요소에 대한 회원국과의 구조화된 대화
2. 고품질의 포괄적인 초등 및 중등 교육을 위한 혼합 학습 접근 방식에 대한 위원회 권고
3. 유럽 디지털 교육 콘텐츠 프레임워크
4. 교육 및 훈련을 위한 연결성 및 디지털 장비
5. 교육 및 훈련 기관을 위한 디지털 전환 계획
6. 교육자를 위한 교수 및 학습에서 AI 및 데이터 사용에 대한 윤리적 지침

• 우선순위 2: 디지털 혁신을 위한 디지털 기술 및 역량 강화

7. 디지털 문해력을 육성하고 교육 및 훈련을 통해 허위 정보를 해결하기 위한 교사와 교육자를 위한 공통 지침
8. AI 및 데이터 관련 기술을 포함하도록 유럽 디지털 역량 프레임워크 업데이트
9. 유럽 디지털 기술 인증서(EDSC, European Digital Skills Certificate)
10. 교육 및 훈련 분야의 디지털 기술 제공 개선에 관한 위원회 권고안 제안
11. 학생 디지털 기술에 대한 국가 간 데이터 수집 및 EU 수준 목표
12. 디지털 기회 교육 행동(Digital Opportunity Traineeships)
13. STEM에 대한 여성의 참여 유럽 디지털 교육 허브

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

45



유럽연합 '디지털 교육 액션 플랜(Digital Education Action Plan) 2021-2027'

• 유럽 디지털 교육 허브 (European Digital Education Hub) 구축

- 두 우선 순위 영역을 모두 지원하기 위해 위원회가 EU 차원에서 디지털 교육의 협력 및 교류를 강화하는 유럽 디지털 교육 허브도 설립
- 목적
 - ✓ 디지털 교육 협력 커뮤니티 제공
 - 교차 부문 공간 - 교육 및 훈련 부문 전반에 걸쳐 디지털 교육을 위한 전문 지식, 모범 사례 및 솔루션을 공유하는 커뮤니티 담론, 공동 창조 및 행동 촉진
 - 지식 공유 및 매핑 - 교환 및 협력, 정보 공유 및 매핑 장려
 - 디지털 교육 관행 및 솔루션의 가속화 - 교육에서 디지털 혁신의 활용 가속화
 - ✓ 디지털 교육 정책 시행에 협력하기 위한 국가 자문 서비스(NAS, a network of National Advisory Services) 네트워크 구축
 - 회원국 간 그리고 교육 및 훈련 수준 전반에 걸쳐 대화를 촉진함으로써 디지털 교육 문제에 대한 '하향식' 및 '상향식' 접근 방식을 연결
 - 디지털 교육에 대한 동료 지원 촉진
 - ✓ 디지털 교육을 위한 새로운 지원, 고급 학습 및 훈련 기회(SALTO, a new Support, Advanced Learning and Training Opportunities) 리소스 센터
 - 국가 기관 직원을 위한 지도 및 훈련
 - 프로젝트 수준 또는 실행 기관에서 모범 사례를 식별, 교환 및 수집하고 실용적인 간행물을
 - 이해자와 신청자를 위한 지침 및 도구
 - ✓ 디지털 교육 해커톤을 통해 디지털 교육 문제에 대한 솔루션을

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

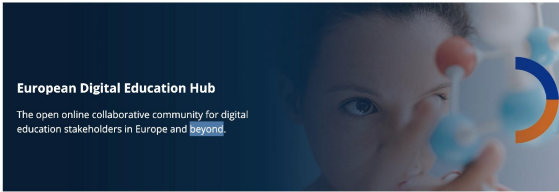
46



유럽연합 '디지털 교육 액션 플랜(Digital Education Action Plan) 2021-2027'

• 유럽 디지털 교육 허브 (European Digital Education Hub)

- 추진 일정
 - ✓ 2020년 3월 ~ 2021년 3월 - 공개 공개 협의를 포함한 이해관계자 협의
 - ✓ 2021년 10월 - 국가 자문 서비스 네트워크의 첫 번째 회의
 - ✓ 2022년 2월 - 유럽 디지털 교육 허브의 실천 커뮤니티 구축 작업 시작
 - ✓ 2022년 6월 - Hub의 실무 커뮤니티 등록 시작
 - ✓ 2022년 8월 - SALTO 활동 시작





Join the community of the Hub

Collaborate, exchange best practices and develop solutions with stakeholders from all sectors of education and training in an inclusive and supportive environment.

[Join the community](#)

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

47



유럽연합 '디지털 교육 액션 플랜(Digital Education Action Plan) 2021-2027'

• '학교를 위한 연결'(Connectivity4Schools) 기금

- 유럽 국가들이 인터넷 연결, 디지털 기기, 온라인 교육 애플리케이션 및 플랫폼을 구비할 수 있도록 장려

• '에라스무스 협동 프로젝트'(Erasmus cooperation projects)

- 모든 수준의 교육 및 훈련에서 디지털 혁신 계획을 지원, '에라스무스 교사 아카데미'(Erasmus Teacher Academies)를 통해 디지털 도구 활용과 관련하여 디지털화된 교육과 전문지식 지원

• 교사를 위한 온라인 자체 평가 도구인 '셀피'(Self-reflection on Effective Learning by Fostering the use of Innovative Educational technologies, SELFIE) 런칭

- 교사와 교육 직원이 교육 및 훈련을 통해 디지털 문맹 퇴치를 촉진하고 잘못된 정보를 해결하기 위한 공통 지침 개발, 시민 사회, 유럽 기술 회사 및 통신 사업자, 방송사, 언론인, 미디어 문해력 전문가 그룹, 유럽 디지털 미디어 관측소, 국가 당국, 학부모, 학생 및 청소년과 협력

• 디지털 변화를 위한 디지털 역량 개발

- 디지털문해력(digital literacy), 컴퓨터 교육, 데이터 집약적 기술에 대한 지식과 이해 등 기본적인 디지털 역량을 어린 나이에서부터 키워야 하며, 디지털 전문가를 육성하고 디지털 분야에서 여성 참여를 장려하기 위한 고급 디지털 역량 강화를 위한 실천
- 학생 디지털 기술에 대한 국가 간 데이터를 수집하고 컴퓨터 및 정보 문해력 능력이 저조한 13-14 세 학생들을 위해 2030년까지 15 % 미만의 학생 디지털 역량에 대한 EU 목표를 도입하는 국제 컴퓨터 및 정보 활용 능력 연구 (ICILS)에 더 많은 참여를 장려

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

48



EU 접근법에 대한 평가

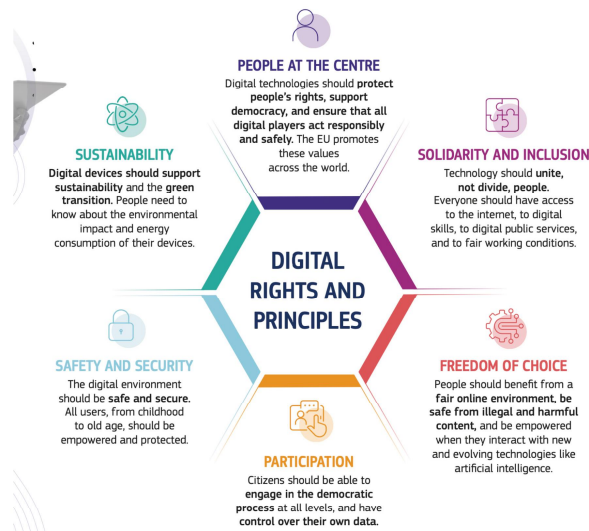
- 디지털에 대한 역량교육을 기본권 차원에서 접근
- 디지털 대전환에 대응하는 중심 국가정책과 높은 정책연계
 - 유럽 민주주의 증진을 위한 노력
 - 유럽 경제 활성화와 디지털 전환에 대한 노력
 - 디지털 불평등에 대한 대응과 예방(디지털포용정책)
- 디지털문해력에 대한 통합적 개념 설계
 - 전문가 그룹을 통한 개념 설계 및 피드백 체계를 마련해 수정 재편
- 교육 주체별 개념 및 평가도구
 - 학습자와 교사에 맞는 구별되는 개념, 목표설정, 역량 평가 기준 등 제시
- 디지털문해력 교육을 위한 온라인 포털 구축
 - 교육 자원의 통합적 관리와 구축
 - 이해관계자 커뮤니티 등 다자간 대화체계 마련
- 대규모 데이터를 통한 모니터링
 - 실태조사 등

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

49



기본권으로 인식되는 디지털 권리 선언



- EU 집행위는 6월26일 EU의 디지털 권리 및 (2030년 디지털 전환의) 원칙에 관한 선언문(Declaration on Digital Rights and Principles)을 발표
- 유럽 의회와 이사회에 EU의 디지털 혁신을 안내할 권리와 원칙 선언문에 서명할 것을 제안
- 유럽시민의 디지털 역량을 극대화하기 위한 Europe's Digital Compass by 2030 전략의 일환

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

50



EU, 디지털 문해력 교육은 기본권 충족 수단



SOLIDARITY AND INCLUSION

Technology should **unite,**
not divide, people.
Everyone should have access
to the internet, to digital
skills, to digital public services,
and to fair working conditions.

연대와 포용

•연결성:

- 어디에 거주하고 소득에 관계없이 모든 사람이 뛰어난 연결성을 보장
- 콘텐츠, 서비스 및 애플리케이션이 부당하게 차단되거나 저하되지 않는 중립적이고 개방된 인터넷을 보호

•디지털 교육 및 기술:

- 모든 교육 및 훈련 기관에 디지털 연결, 인프라 및 도구를 갖추기 위한 노력을 촉진하고 지원하며,
- 학습자와 교사가 경제, 사회 및 민주적 절차에 적극적으로 참여하는 데 필요한 모든 디지털 기술과 역량을 습득하고 공유할 수 있도록 지원
- 모든 사람이 기술 향상 및 재숙련을 통해 업무의 디지털화로 인한 변화에 적응할 수 있는 가능성을 제공

•근무 조건:

- 모든 사람이 디지털 환경에서 일과 삶의 균형을 위한 보호 장치의 연결을 끊고 혜택을 누릴 수 있도록 함.

•디지털 공공 서비스:

- 모든 유럽인에게 광범위한 온라인 서비스에 대한 액세스를 제공하는 액세스 가능하고 안전하며 신뢰할 수 있는 디지털 ID를 제공하도록 보장
- 정부 정보의 폭넓은 접근성과 재사용을 보장
- 사람들의 요구를 충족하도록 설계된 건강 기록을 포함한 디지털 건강 및 관리 서비스에 대한 연한 전역에서 원활하고 안전하며 상호 운용 가능한 액세스를 촉진하고 지원

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

51

5

학교교육에서 디지털문해력 접목을 위한 개편 방향 제언

범 부처간 거버넌스 및 정책 비전의 설정

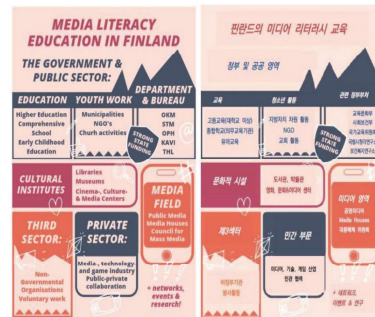
- **디지털 문해력 관련 국가정책 비전 설정**
 - 디지털 문해력에 대한 국가적 목표체계 마련
 - ✓ 디지털 기술을 누리고 배제됨이 없는 국민의 기본 역량
 - ✓ 디지털 경제 시대에 필요한 생산적이고 참여적 디지털 역량 증진
 - ✓ 디지털 사회참여에 필요한 디지털 소양 증진을 통한 시민의 자질 증진
 - ✓ AI 등 디지털 혁신 기술에 대한 선제적 교육 역량 강화를 통한 기회의 확충
- **학교 디지털 문해력 교육을 위한 범 부처 지원체계**
 - 정부부처 간 협력 체계:
 - ✓ 총리/부총리 주재의 부처간 디지털 문해력 지원을 위한 협의 기구 등 마련
 - 논의 중인 국가 교육위원회 설립 등
 - ✓ 디지털 문해력을 중점 정책 목표로 설정하고 이를 조정하는 거버넌스 마련
 - 민간학 협의회:
 - ✓ 민간 미디어사업자, 민간 전문가, 그리고 학술연구기관 및 대학 등이 참여하는 ‘디지털 문해력 교육을 위한 정책 협의체’ 등의 구성
 - 교사-학습자 공동체 지원:
 - ✓ 자생적 공동체 기반의 교사 및 학습자 공동체의 형성을 돕고 지원

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

53

범 부처간 거버넌스 및 정책 비전의 설정

- 핀란드국가교육위원회(The Finnish National Board of Education), 교육문화부(the Ministry of Education and Culture), 지역교육청, 국가시청각연구소(National Audiovisual Institute) 등의 유기적 연계를 통해 미디어 교육이 시행
 - 교육문화부에 의해 구성된 국가교육위원회는 교육목표와 교과과정 등을 결정
 - 1950년대부터 대중매체 교육, 의사소통 교육, 시청각 교육 등의 형태로 미디어 교육을 수행, 1972년 처음으로 학교 교과과정에 미디어 문해력 교육을 추가
 - 국가교육위원회는 2014년에 국가 교과과정 개정하여 2016년부터 적용, 이 중 미래 사회를 대비하기 위한 7가지 교과 공통 역량(transversal competencies)에 다중 문해력(multiliteracy)¹²와 ICT 역량(ICT competency)이 포함
 - 핀란드는 정부 부처 내에 미디어 교육 담당 부서가 있는 몇 안 되는 국가 중 하나로, 교육문화부 내에 미디어교육 및 시청각미디어부(Department for Media Education and Audiovisual Media)가 미디어 교육을 담당



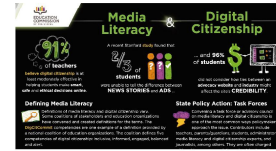
출처: 김여라(2019). 핀란드의 미디어 문해력 교육 참여주체. 자료=핀란드미디어교육협회, 국회 입법조사처

황용석, 학교교육과 디지털무해력의 점목, <2022 디지털 미디어 무해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02

54



법 부처간 거버넌스 및 정책 비전의 설정



- 미국교육위원회(Education Commission of the States)
 - 코로나19로 인해 학생들의 온라인 교료가 증가하면서, 사실과 허구의 구분, 인간관계, 변화 주도 등의 필수적인 능력을 망라하는 '디지털 시민성(digital citizenship)' 개발의 중요성을 인식, 주 정부를 대상으로 학생들의 디지털 시민성 개발을 위한 교육 전략 제시
- 디지털 시민성 개념에 대한 시각 변화 유도: 이해 관계자와 협력하여 디지털 시민이 된다는 것이 무엇을 의미하는지에 대한 새로운 비전 제시
 - 디지털 시민성 개발 단체 DigCitCommit에서는 디지털 시민성을 포용(being inclusive), 지식(being informed), 참여(being engaged), 균형(being balanced), 주의력(being alert)의 5가지 능력 제시
 - **교육자 역량 강화 지원:** 교육학 기술 및 전문성 개발 연수에 투자, 디지털 시민성 교육 지원 능력이 뛰어난 교육공학 전문가를 고용, 역량강화를 위한 형평성 있는 지원금 분배
 - **기존의 디지털 허브를 기반으로 디지털 시민성 관련 정보의 접근성 강화:** 학교와 가정에서 즉시 활용할 전략계획을 개발할 자료와 정보 DB화 및 플랫폼 구축

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

55



디지털 문해력 관련 법률 제정 추진

- 체계적이고 안정적인 디지털 문해력 교육을 위한 입법화 노력이 필요
 - 특별법 제정 방식: 디지털문해력 교육 관련 특별법 제정
 - ✓ 학교교육
 - ✓ 평생교육
 - ✓ 디지털포용 정책과의 연계성
 - ✓ 전담 교사 인력 양성
 - ✓ 평가체계 등 포함
 - 기존법령 보충 방식:
 - ✓ 교육관련 법령에 디지털문해력 교육 정책 및 의무 등을 신설

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

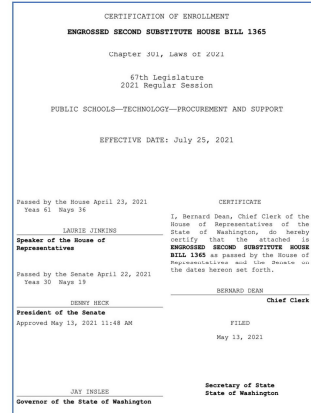
56



디지털 문해력 관련 법률 제정 추진

• 2016년 미국 워싱턴주

- 미디어 문해력, 디지털 시민권, 인터넷 안전에 관한 법을 최초로 통과, 현재 14개 주에서 미디어 문해력 교육관련 법률 제정 시행(김나영, 2021)
- 2016년 워싱턴 교육청은 자문위원회와 협의 미디어 문해력 교육 모범사례 및 권고사항 개발하도록 독려
- 모범 사례 및 권고에는 온라인 및 기타 미디어 자원을 주의 깊고 안전하게 전략적으로 사용하는 방법과 정보 소비 및 생산 시 비판적 사고를 할 수 있는 방법에 대한 교육 포함
- 자문위원회는 워싱턴주의 학교이사협회 대표, 디지털 시민권, 인터넷 안전, 미디어 문해력 전문가, 사서교사, 학부모 협회, 교육자 등을 포함. 자문위원회는 워싱턴주의 학습 표준 및 교육 기술 계획의 개정, 미디어 문해력 교육 모범사례, 자원, 모델 개발 및 지역의 학교 실행지원 전략 등을 권고
- 2017년 워싱턴주는 교육청이 성공사례와 자료 제공을 위한 온라인 포털 제작을 위해 개정
- 2021년 코로나로 인해 학생들에게 컴퓨터, 태블릿 제공 및 지원을 위한 기술보조금 프로그램(technology grant program) 규정을 추가



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

57



디지털 문해력 관련 법률 제정 추진

- 프랑스, 2005년 「학교의 미래를 위한 교과과정에 관한 기본법(loi d'orientation et de programme pour l'avenir de l'école)」 개정
 - 미디어 교육을 공교육에 포함 프랑스의 미디어 교육은 유치원생부터 고등학생까지 진행되는데, 미디어에 대한 지식 뿐 아니라 비판적 평가와 활용기술 및 콘텐츠 제작까지 다양한 차원의 미디어 교육 프로그램이 교과과정과 체계적으로 통합
 - 교과과정의 지식과 기술을 위한 공통 역량 중에 정보·커뮤니케이션 일상 기술을 포함하였고,
 - 2008년부터 초등과정에, 2009년부터 중등 과정에서 미디어 교육이 시행되고 있으며, 2011년부터는 학교 학력검증 국가고시인 브레베(Brevet)의 필수 과목으로 함
- 2013년 학교 재건을 위한 교과과정에 관한 기본법 (loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République)
 - 학교의 사명이 "현대 정보 통신 사회에서 시민권 행사에 필요한 지식, 기술 및 문화"를 개발하는 것으로 천명
 - 학생들의 초기 학교 생활 전반에 걸쳐, 대학 이전에 모든 학교 프로그램은 MIL(Media & Information literacy)를 교과과정에 포함 디지털 교육 및 원격교육의 공공 서비스 도입 등을 명시하면서 미디어 및 정보 문해력 교육의 중요성을 강조

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

58



디지털 문해력 관련 법률 제정 추진

- 프랑스, 2018년부터는 2018년 개정에서 미디어와 정보교육에 이용할 수 있는 정보에 대해 비판적 분석 교육을 포함함
 - 학교에서 디지털 도구 및 자원을 책임 있게 사용하도록 교육제공
 - 사생활 보호, 지적 재산권 존중, 인터넷, 네트워크 사용과 관련한 권리와 의무, 개인 정보 처리 규칙 등을 교육에 포함시켜 비판적 사고 발전, 혐오성 콘텐츠의 온라인 확산 방지, 디지털 시민의식 학습에 기여할 것으로 규정
 - 디지털 공간에서 괴롭힘 금지, 이로부터 자신을 보호하는 방법 및 처벌에 대한 인식제고 규정
- 2018년, “안티 가짜뉴스법”으로 불리는 ‘정보조작대처법’이 통과
 - 교육법 또한 일부 개정돼 미디어에 대한 비판적 분석능력을 강화하는 내용이 추가

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

59

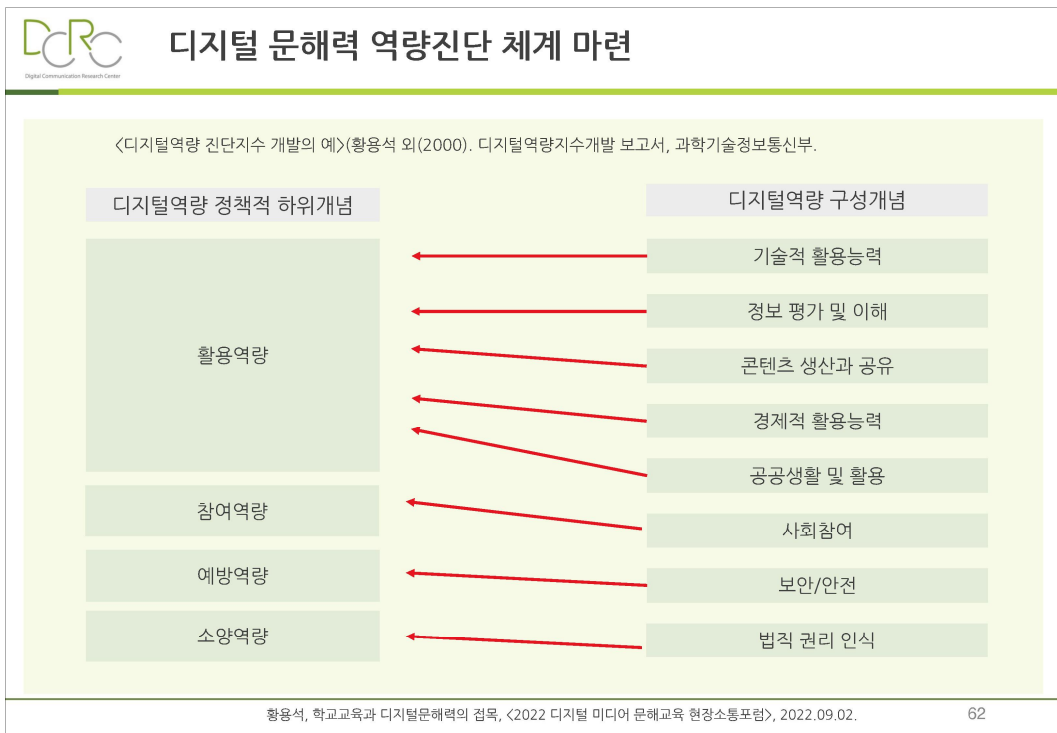
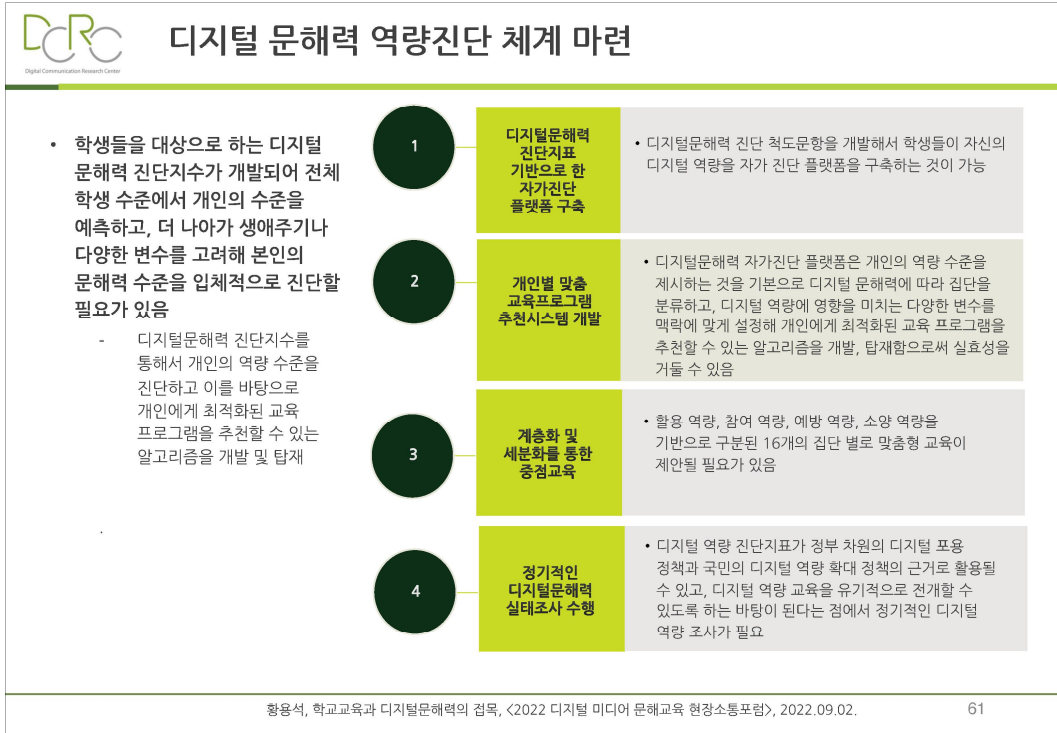


EBS 등 공영방송의 역할 견인

- EBS의 의무에 디지털 문해력 배양을 포함시키는 등 디지털 의무확대
 - 법령 등에 그 의무를 적시하고, 관련 예산의 지원 등을 통해 고품질의 방송 콘텐츠를 지속적으로 제공
 - 방송 및 온라인 영상 교육 콘텐츠 플랫폼으로 관련 사업을 선도하게 함
- 영국 BBC, 호주 ABC, 독일 ZDF 등 주요 공영방송사들이 디지털 문해력을 중점 사업으로 설정
 - 영국의 BBC 방송
 - ✓ BBC Teach라는 웹사이트를 통해 초중등 학교급 및 성인을 위한 다양한 과목과 주제의 학습을 위해 활용할 수 있는 생생한 영상 자료, 레슨 플랜, 게임 등을 제공
 - ✓ 영국의 BBC 방송의 소셜 미디어 정책 실험은 미디어 교육에 기여할 수 있는 실천적 모델을 제공해 학문적인 조명을 받기도 함
 - 호주의 ABC 방송
 - ✓ Splash ABC라는 웹사이트를 통해 다양한 학교 과목과 주제 학습에서 활용할 수 있는 생생한 영상 자료, 게임 등을 제공
 - ✓ ‘미디어 문해력’ 메뉴를 별도 구성하여 뉴스에 대한 이해, 뉴스 분석하기 방법과 예시 등을 일반인들도 보고 이해할 수 있는 생생한 자료로 제공

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

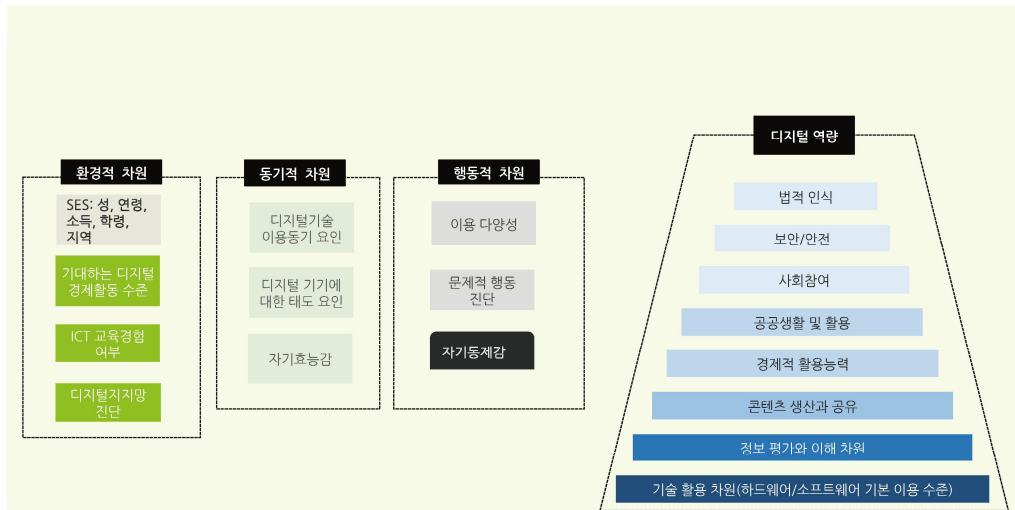
60





디지털 문해력 역량진단 체계 마련

〈디지털역량 진단지수 개발의 예〉(황용석 외(2000). 디지털역량지수개발 보고서, 과학기술정보통신부.



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, 〈2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼〉, 2022.09.02.

63



디지털 문해력 역량진단 체계 마련

〈디지털역량 진단지수 개발의 예〉(황용석 외(2000). 디지털역량지수개발 보고서, 과학기술정보통신부.

• 디지털역량 기반으로 한 16개 집단분류

- 활용역량, 참여역량, 예방역량, 소양역량의 상/하에 따라 16개의 집단으로 구분됨
- 교육경험여부, 디지털기기에 대한 태도, 디지털이용동기, 디지털 자기효능감 등 모든 요인들이 집단별로 유의미한 차이가 보이는 것으로 나타남

〈표 5-48〉 디지털역량을 기반으로 한 집단구분

	역량구분				디지털역량 (잠재문항) 평균	빈도	%	누적%
	활용 역량	참여 역량	예방 역량	소양 역량				
집단1	▲	▲	▲	▲	4.1487	326	40.8%	40.8%
집단2	▲	▲	▲	▽	3.5961	206	25.8%	66.5%
집단3	▲	▲	▽	▲	3.4708	5	0.6%	67.1%
집단4	▲	▲	▽	▽	2.9994	16	2.0%	69.1%
집단5	▲	▽	▲	▲	3.4734	34	4.3%	73.4%
집단6	▲	▽	▲	▽	3.0628	60	7.5%	80.9%
집단7	▲	▽	▽	▲	3.1878	3	0.4%	81.3%
집단8	▲	▽	▽	▽	2.7144	16	2.0%	83.3%
집단9	▽	▲	▲	▲	3.3638	6	0.8%	84.0%
집단10	▽	▲	▲	▽	3.1101	20	2.5%	86.5%
집단11	▽	▲	▽	▲	3.1492	2	0.3%	86.8%
집단12	▽	▲	▽	▽	2.7521	15	1.9%	88.6%
집단13	▽	▽	▲	▲	3.1461	3	0.4%	89.0%
집단14	▽	▽	▲	▽	2.6656	21	2.6%	91.6%
집단15	▽	▽	▽	▲	2.5972	8	1.0%	92.6%
집단16	▽	▽	▽	▽	2.3128	59	7.4%	100%
전체					3.5826	800	100%	100%

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, 〈2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼〉, 2022.09.02.

64



디지털 문해력 역량진단 체계 마련

- UNESCO, 47개 국가의 디지털 역량평가지수 검토
 - 캐나다 BC, BC's Digital Literacy Framework, 2013
 - 다국적 기업의 디지털 문해력 역량 척도(International Computer Drivers Licence (ICDL, 31개국),
 - Certipoint Internet and Computing Core Certification (IC³, 13개국),
 - Microsoft Digital Literacy Standard Curriculum(11개국) 등 43개국이 사용. 한 국가가 목적에 따라 여러 지표를 사용함
- UNESCO, Digital Literacy Global Framework(DLGF)
 - EC, Digital Competence Framework for Citizens, DigComp 2.1에 바탕
 - Sustainable Development Goal target 4.4를 충족하기 위한 디지털 문해력 기술과 역량(digital literacy skills and competences)의 프레임워크 개발
 - 일반적 역량을 국가의 맥락(사회경제적 맥락)에 맞게 측정할 수 있도록 하는데 주안점을 둠
 - 지역 및 국제 수준에서 국가가 사용하는 40개 이상의 디지털 문해력 프레임워크를 지역과 소득 수준에 맞게 검토해 경로매핑기법(Pathway Mapping Methodology)로 국가 간 ICT와 디지털 문해력 비교 분석해서 DigComp 2.1에 맵핑

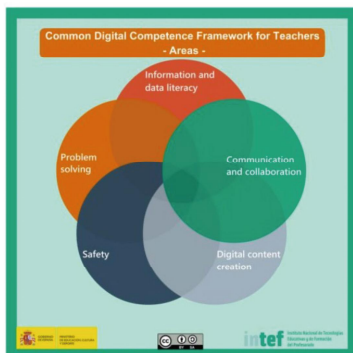
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

65



교사를 위한 교육 역량모형 및 강의 프로토콜 제시

- 교사가 자기 스스로 디지털 문해력 수준을 진단할 수 있는 평가도구 필요
- 개인 및 교과목 수준에 맞는 교육안을 종합할 수 있는 모듈 형식의 교과목 설계 정보가 제공
- 교육자료를 교수법에 대한 공유를 위한 커뮤니티 필요



교사를 위한 디지털 역량 프레임워크

교사를 위한 디지털 역량 프레임워크 중 데이터, 정보, 디지털콘텐츠 브라우징, 검색, 필터링 역량에 세부 평가 도구(예시)

	A1	A2	A3	B1	B2	C1	C2
1	I understand that the internet is a good source of information and I want to find educational resources.	I use the internet to find information, resources and tools for educational purposes.	I use tools for managing and labelling information relevant to my teaching.	I use filtering tools to select different types of resources and find information in different devices and digital media that I then adapt for my teaching practice.	I use advanced search tools and filters to find information and educational resources in various formats to implement in my teaching practice.	I know how to design and adapt a customised search strategy and filter of information for updating resources, best practices and educational trends.	I select and adapt different educational resources as well as information that I find to meet the needs of my classes and of the curriculum.
2	I know that there are different types of search engines and websites where I can find educational resources.	I check the teacher's board and news on my educational organisation's web or blog.	I know how to browse the internet to locate information and educational resources in different formats and from different sources of information.	I surf the web to find and select relevant educational resources as well as relevant information with other teachers.	I use tools in class to find and filter the flow of information on the internet.	I analyse the information and resources I find on the internet to filter them according to the source, origin, copyright, format and purpose for my teaching practice.	I identify resources and best practices on the internet to incorporate them into my daily professional activity.
3	I understand that on the internet lots of information and educational resources can be found to be used for my teaching practice and I access recommended web portals.	I surf the web by clicking from a link to another looking for educational resources of different types.	When I ask the students to seek information on the internet, I recommend them search sites (search engines, repositories, specialised websites, etc.).	I am able to modify the search for information based on the results, modifying the strategies and the search variables to get the results I need for my teaching practice.	I know how to use RSS feeds and subscriptions for rapid access to information as well as manage those flows of information to update my teaching practice.	I identify online resources to incorporate them into my teaching practice, and I develop a personal P.O. with the best practices I use in class across the information that is valuable for my teaching practice.	I elaborate and participate in a network of contacts with other teachers to share resources and information helpful to my teaching practice.
4	I use search engines available on the internet to get information related to my teaching practice.	I use simple strategies to identify and search for educational digital content on the internet for my teaching practice.	I use keywords on different search engines and portals to access educational information.	I search for educational tools specific to teaching to limit the number of results, by using the appropriate criteria.	I introduce in different search tools specific vocabulary (sometimes in English, and the combination of vocabulary and symbols) to find relevant educational information for my teaching practice.	I search for and filter educational information I need through search engines, filters and participating in educational communities.	I search for and filter information, resources and educational experiences useful in the teaching communities in which I participate.

황용석, 학교교육과 디지털문해력의 점목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

66



Digital Communication Research Center

디지털 문해력 교육을 위한 디지털 허브 구축

- 분산된 국내 디지털문해력 자원의 통합 검색 플랫폼
 - 교육자료의 DB화
 - 검색 및 자료 활용에 필요한 용이성 개선
 - 기존 자료의 수정 및 편집을 통한 자료 확인
 - 디지털배움터, 시청자미디어재단 등의 분산된 교육자료를 통합한 허브 플랫폼 구축 필요

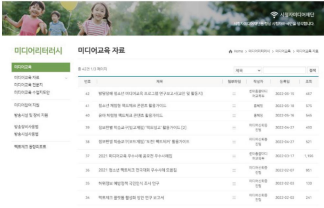


디지털배움터
디지털 허브
시청자미디어재단
미래네

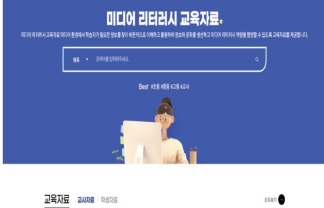
**디지털배움터(www.디지털배움터.kr)
제공 교육자료**



**시청자미디어재단 제공 교육자료
(https://www.kcmf.or.kr/cms/)**



**교육부 미래네 제공 교육자료
(http://www.miline.or.kr/)**



황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

67

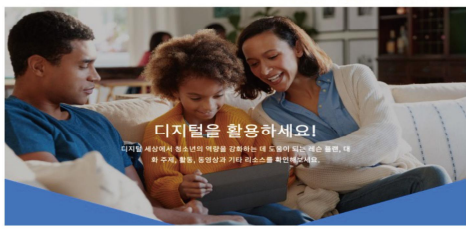


Digital Communication Research Center

디지털 플랫폼 기업의 역할 견인

- 네이버, 카카오 등 국내외 주요 디지털플랫폼 기업과 통신사들이 디지털문해력 교육에 참여하도록 진작시키는 소통창구 확대

페이스북 get digital 프로그램



- ✓ 2018년 청소년들의 디지털미디어 올바른 사용을 지원하는 '디지털 리터러시 라이브러리' 제공
- ✓ 2020년부터 청소년, 부모를 대상으로 한 'get digital' 프로그램 진행
- ✓ 디지털시민으로서 갖추어야 할 덕목들을 안내하고, 안전하게 디지털기술을 사용하는 방법과 온라인 및 오프라인에서 건강한 관계를 맺을 수 있도록 교육프로그램을 제공

구글 '디지털&미디어리터러시 캠퍼스'



- ✓ 자사의 자선활동과 사회혁신을 담당하고 있는 구글닷오알지(google.org)를 통해 2017년부터 (사)디지털리터러시교육협회 '디지털&미디어리터러시 캠퍼스' 프로그램을 후원
- ✓ 시를 활용한 이미지제작, 빅데이터분석과 같은 최근 4차산업혁명 시대의 기술 뿐 만 아니라 비판적인 디지털콘텐츠 읽기나 디지털 소양과 디지털 시민의식을 키울 수 있는 교육 내용으로 구성

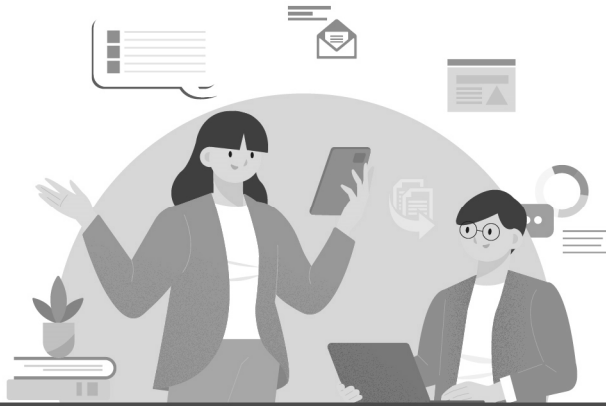
황용석, 학교교육과 디지털문해력의 접목, <2022 디지털 미디어 문해교육 현장소통포럼>, 2022.09.02.

68



경청해 주셔서 감사합니다.

69



| 종합토론 |

‘디지털 미디어 문해교육 개념 정립 및 활성화를 위한 정책포럼’ 토 론 문

김진숙 (한국교육학술정보원 수석연구위원)

옥현진 (이화여자대학교 교수)

김선화 (충북교육청 교육연구정보원 연구사)

김경화 (넥스트 리터러시연구소장)

강정훈 (인덕원중학교 교사)

종합토론 01

“학교교육과 디지털 문해력 접목 : 개념 정립과 교육방향 설정을 중심으로” 발제 토론

김진숙 수석연구위원 (한국교육학술정보원 디지털교육정책본부)

토론에 충실하기 위해 황용석 교수님이 발표하신 발제 내용과 순서에 따라 짧은 소견과 함께 제안에 제안을 더하는 방식으로 토론을 진행하고자 한다.

1. 디지털 문해력 개념 정립 동의

먼저, 발표자의 제목은 학교교육과 디지털문해력을 접목하기 위한 개념 정립과 교육 방향 설정을 다루고 있다. 이에 기반이 되는 연구로서, 디지털 미디어 문해력 프로그램 개발 보급의 일환인 디지털시대, 디지털 리터러시(문해력) 개념의 확장 연구의 일부라고 밝히고 있다. “디지털 미디어 문해력”, “디지털 리터러시” “디지털 문해력” 등의 용어가 제시된다. 연구자는 선행 연구 분석을 통해 **미디어 문해력에서 디지털 문해력으로의 확장을 주장**하고 있으며, 디지털 문해력을 “디지털시대에 필수적으로 요구되는 디지털 기술(네트워크와 디바이스)에 접근해서 데이터, 정보, 콘텐츠를 이해, 표현, 그리고 활용해서 삶의 기회를 확장하는 능력”으로 정의하고 있다. **데이터, 정보, 콘텐츠, 미디어 등의 디지털 또는 매체의 분류가 아닌 능력으로서의 이해, 표현, 활용, 확장 등에 초점을 두어야 한다는 측면에서 타당하고 동의할 수 있는 개념 정립이다.** 문해력을 리터러시, 이후 2022 개정 교육과정과 교육 정책에 표현된 소양으로 용어를 정리하는 것은 합의의 문제이다.

2. 문해력(리터러시, 소양 무엇이든)은 문해력으로 바라봐야 함

다만, 이후 언급되는 2022 교육과정 개정에 반영된 디지털 문해력을 분석하는 과정에서 개념이 흔들리고 있음은 토론자도 똑같이 경험하고 혼란을 겪은 일이지 논의의 주제로 제

안하고자 한다. 이후 유사 정책 연구를 하는 연구자들 간의 협의 과정 마련을 제안하는 바이다. 혼란을 정리하기 위한 방향은 다음과 같다.

□ 현장 적용을 고려한다면 교육과정의 디지털 소양 개념을 준용

토론자도 현재 교육부 교육과정정책과의 위탁으로 “교육과정 연계 디지털 리터러시 교수 학습 자료 개발”사업을 수행하고 있다. 이를 이론적으로 뒷받침하기 위해 “디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발 연구” 과정에서 디지털 리터러시의 개념과 구성 체계를 수립하고 이를 교과 성취 기준과 연계하여 구체적인 교수학습 방안을 마련하는 것이 주요 연구 내용이다. 2022 개정 교육과정에서도 디지털 소양, 디지털 리터러시, 디지털 기초 소양 등의 용어가 혼재된 것은 그렇다 치고, 디지털 소양의 개념이 “디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 바탕으로, 정보를 수집·분석하고 비판적으로 이해·평가하여 새로운 정보와 지식을 생산·활용하는 능력”으로 규정한 것에 대해 “의사소통과 협력을 바탕으로 한 문제해결 능력”으로 확장(발제자의 삶의 기회를 확장하는 능력과 같은 맥락으로) 되지 않은 것에 아쉬움은 있었다. 그 아쉬움은 세부 하위 영역으로 “디지털 기술의 이해와 활용”, “디지털 정보의 활용과 생성”, “디지털 의사소통과 문제해결”, “디지털 윤리와 정보보호” 등 4가지 영역의 10개 소영역으로 규정된 것으로 달랠 수 있었다. 교육과정의 현장 적용을 고려한다면, 디지털 소양의 교육부 개념을 준용하는 것이 맞다고 판단하였다. 발제자가 개념 정립을 포함한 디지털 문해력 프레임워크에 대한 보완 및 수정이 필요하다는 제안과 실제 안으로 제시한 프레임워크의 하위 요소가 현재 교육부의 디지털 소양의 하위 개념과 크게 다르지 않음을 확인할 수 있다.

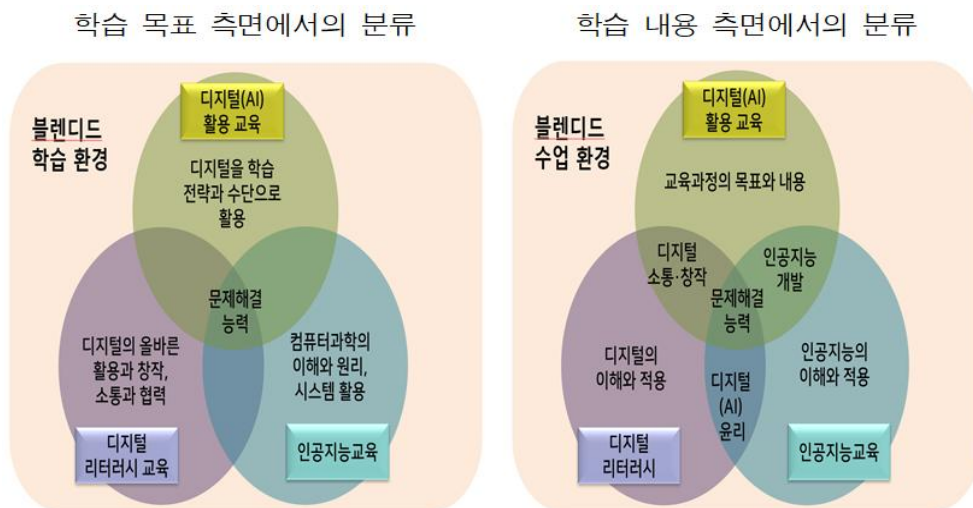
[그림 1] 2022 개정 교육과정 디지털 소양의 세부 학습 영역

디지털 기기와 소프트웨어의 활용	디지털 정보의 활용과 생성	디지털 의사소통과 문제해결	디지털 윤리와 정보 보호
• 디지털 기기의 활용 • 소프트웨어의 활용 • 인공지능의 활용	• 자료의 수집과 저장 • 정보의 분석과 표현 • 디지털 콘텐츠 생성	• 디지털 의사소통 • 디지털 문제해결	• 디지털 윤리 • 디지털 정보 보호

□ 디지털 소양, 디지털 활용 교육, 인공지능교육과의 연계성 확립

역사적으로 컴퓨터 교육, 교육정보화, ICT 활용 교육, 멀티미디어교육 등의 발전 과정에서 영역과 내용 분류에 대한 고민은 있었다. 컴퓨터 교육을 컴퓨터 소양 교육과 활용 교육으로 나누고 교육과정과 연계하는 정책도 있었고, 교과에서의 ICT 활용 교육 적용을 위한 기초 소양에 대한 교육의 필요성도 꾸준히 제기되어 왔다. 같은 개념으로 디지털 소양(리터러시) 교육의 위치도 명확히 할 필요가 있다. 또한, 최근 관련 모든 정책에서 언급되는 인공지능 교육 역시 자체적으로 AI 이해, AI 활용, AI 원리, AI 윤리 등으로 나누고 있지만, 넓게 보면 디지털 교육의 범주로서 정의되고 영역별 연계성을 확보할 필요가 있다. **이러한 구분이 필요한 이유는 현장에서 교육 활동을 기획하고 설계할 때 목적 지향적인 전략 채택이 가능하기 때문이다.** 소양은 소양의 역할을 하고, 이를 기반으로 교과에서 수단과 도구로서 AI를 포함한 기술을 활용하여 교과 학습 목표를 달성하는 것 또한 하나의 영역으로 구분되어야 한다. 그리고 인공지능교육을 실시함에 있어서도 기본 능력으로 디지털 소양이 자리 잡아야 한다는 방향이 있다. 이와 같은 고민으로 토론자가 연구 과정에서 다음 [그림 2]와 같이 각 영역 간의 연계성을 수립하였다. 발제자의 발표 내용 중에 교육 목표로서 디지털 문해력 개념의 정의가 명확지 않다고 제시한 부분이나 정책 의사결정자들의 인식 차이 존재, 실제 이를 뒷받침하는 거버넌스, 법과 제도 정립, 역량체계 진단 부재 역시 디지털 문해력을 둘러싼 연계 교육에 대한 개념이 정립되지 않은 상황에서 나오는 문제로 판단된다. 이 또한 관련 유사 연구자들 사이의 협의가 필요하고, 정책적으로 정리되어야 할 부분이다.

[그림 2] 디지털 교육의 범위와 분류



3. 문해력을 넘어선 디지털 역량, 이를 위한 디지털 교육 전략 채택

마지막으로 발제자가 국가전략정책 차원의 체계적 접근이 필요하다는 것을 결론으로, EU (유럽연합)의 구체적인 디지털 역량체계와 국가 차원의 전략 채택에 관한 사례 분석은 시사하는 바가 크다, 특히 유럽의회(EC)의 DigComp framework(Digital Competence Framework)에서 나타난 디지털 역량은 이미 2006년부터 평생학습을 위한 8개 핵심 역량 중의 하나로 규정되어 연구·개발되고 실증되어 왔으며 2022년까지 프레임워크를 연구를 통해 발전시키고 있다는 점은 **정책의 합의와 결정, 지속성의 보장**이다. 또한, 미디어 문해력, 데이터 문해력, 디지털 문해력 등의 구분이 중요한 것이 아니라 거시적 차원에서 디지털 역량으로 개념화하고, 프레임워크를 역량 지표로 발전시켜 교육과 진단의 기초 자료로 활용하고 있다는 것, 이 모든 것을 기반으로 국가 차원의 디지털 교육 액션 플랜을 수립하고 실천하는 일련의 과정은 지속성을 넘어 **탄탄한 거버넌스 수립의 성과**일 것이다.

발제자가 어떤 마음으로 EU 사례를 구체적으로 분석했는지 충분히 공감하면서 누군가가 해결해 주어야 한다기보다 내가, 우리가 무엇을 해야 할까를 생각해 보는 시간이 되기를 바라는 마음으로 토론을 마치고자 한다.

종합토론 02

“학교교육과 디지털 문해력 접목: 개념 정립과 교육방향 설정을 중심으로”에 대한 토론문

옥현진 교수(이화여자대학교)

발제문은 디지털 사회로의 전환에 따라 부각되고 있는 학습 요소를 학교 교육과정에 반영하고 이에 대한 교육을 체계적으로 실행하기 위해 해결해야 할 여러 과제에 대해 언급하고 있습니다. 특히 보호주의 관점(protectionism)에서 역량 강화 관점(empowerment, Potter, 2022)으로의 전환, 국가적 차원의 전략 수립, 해외 사례에 대한 폭넓은 검토, 역량 진단의 필요성, 교사 전문성 강화 등을 강조한 것은 매우 유의미하고 진전된 논의라 생각하며 그 기조에 동의합니다. 이에 이 토론문은 발제문의 전반적인 기조를 따르며 몇 가지 의견을 추가하는 데 초점을 두고자 합니다.

1. 개념 및 용어의 문제

그동안 학계와 학교현장에서는 이번 포럼에서 조명하고 있는 역량에 대해 미디어 리터러시를 비롯하여 디지털 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 미디어 리터러시, 미디어 문해력 등 다양한 용어를 사용해 왔고, 발제문에서도 디지털 문해력, 디지털 역량, 디지털 소양 등의 용어가 쓰이고 있습니다. 이처럼 다양한 용어, 그리고 각 용어의 서로 다른 개념역으로 인해 학교현장은 혼란을 겪고 있고 이는 교육 목표와 교육 내용을 공유하는 데 상당한 걸림돌로 작용합니다. 다른 한편으로 유사한 학습 요소가 여러 교과에 걸쳐 중복되는 문제의 원인이기도 합니다. 따라서 이러한 문제의 해결 과정에도 민관학 협력이 필요하며, 특히 학계와 각 교과에서는 선호하는 개념과 용어의 외연 확장에 집중하기보다 역사적 맥락, 논리적 근거, 핵심 속성에 기반을 두고 신중한 용어 선택을 통해 혼란이 최소화되도록 서로 협력해 나갈 것을 제안합니다. 아울러 각종 연구사업을 추진하거나 발주하는 기관에서도 사업명(과제명) 설정 시 보다 신중한 접근을 요청드립니다.

리터러시에 대한 적절한 번역어를 찾는 일도 학제적 노력이 절실히 필요한 부분입니다. 우선 문해력(文解力)의 경우 그 뜻을 풀면 ‘텍스트를 이해하는 능력’으로, 이 시대가 요구하고 있는 리터러시의 또 다른 측면 즉 텍스트의 생산과 공유(참여) 능력을 잘 드러내지 못하는 한계가 있습니다. 또한, 문해라는 용어는 그동안 ‘기초문해’, ‘성인문해’와 같이 수준의 측면에서 볼 때 기초 단계를 가리키는 용어로 널리 사용되어 고등수준의 능력을 부각하는 데에도 부적절한 면이 있습니다.

역량이라는 용어의 사용에 대해서도 유사한 문제를 제기할 수 있습니다. 2015 개정 교육과정을 흔히 역량 중심 교육과정이라 일컬었고 2022 개정 교육과정에서도 그 기조는 이어질 것으로 보입니다. 역량이 등장한 배경과 그 속성을 규명하기 위한 학술 성과도 상당히 축적된 만큼 소양, 능력 등의 용어와 구별이 필요해 보이며 이들 용어가 역량과 유사한 개념역 또는 층위에서 사용되는 경우라면 혼란을 최소화하기 위해 역량으로 바꾸어 쓰는 안을 제안합니다.

2. ‘디지털 문해력’의 개념역과 핵심 속성

발제문에서 다루고 있는 ‘디지털 문해력’은 ‘디지털 역량(digital competences)’의 하위 구인에 가까워 보입니다. ‘디지털 역량’이 디지털 기술 기반의 사회에서 강조되는 역량의 총체라면 ‘디지털 문해력’은 디지털 기술을 기반으로 한 미디어 환경에서 구성원들이 원활하게 소통하여 개인적 또는 공동의 이익을 실현해 나가는 데 필요한 역량의 총체로서 디지털 역량 보다는 제한적인 개념역을 갖는다고 보기 때문입니다. 그런 점에서 컴퓨팅 사고력, 코딩 능력, 보안 기술, SW 활용 능력 등의 경우 조금씩 차이는 있겠으나 ‘디지털 문해력’의 주변부에 위치한 개념들로 보입니다. 앞서 언급한 대로 ‘디지털 문해력’은 ‘디지털 미디어 환경’, 그리고 ‘텍스트를 매개로 한 소통 역량’을 그 핵심 속성으로 하는 개념으로 이해되었으면 합니다.

3. 기존 학습 요소와의 관계 설정

디지털 미디어 기반의 소통은 선행했던 소통 방식을 상당 부분 재매개(remediation, Bolter & Grusin, 1999) 하고 있다는 점에서 ‘디지털 문해력’의 학습 요소 역시 기존의 학습 요소와 유기적으로 연계될 필요가 있습니다. 이러한 인식이 중요한 까닭은 학교 교육과정의 과밀화 현상이 심각하기 때문입니다. 예컨대 하이퍼텍스트나 증강텍스트가 전통적인 선형 텍스트를 확장했다고 하나 여전히 텍스트를 구성하는 기본 요소로서 말과 글의 영향력을

간과할 수는 없습니다. 텍스트 행간 읽기, 사실과 의견 구분하기, 근거의 타당성 판단하기 등 미디어 리터러시 교육에서 강조해 온 학습 요소도 기존의 리터러시 교육, 특히 독서교육, 작문교육, 토론교육 등과 유기적으로 연계할 수 있습니다. 더 나아가 전통적인 리터러시 교육은 ‘디지털 문해력’ 교육의 약점을 보완하는 기능도 수행할 수 있습니다. 예컨대 최근 리터러시의 위기를 강조하면서 어휘력 약화를 그 주된 근거로 삼는 경우를 종종 보게 되는데, 그 원인의 하나는 이용자들이 주로 접하는 디지털 미디어 텍스트가 대중성 확장을 위해 어휘를 제한적으로 사용하는 경향과 관련이 있다고 생각합니다. 이러한 문제를 보완하는 측면에서도 검증된 인쇄 미디어 텍스트 읽기와 같은 전통적인 리터러시 교육과의 유기적인 연계는 필요해 보입니다. ‘안전과 권리 보호’(14쪽) 범주에 제시된 학습 요소의 기저에도 정체성, 욕구, 동기 등의 심리적 기제가 작동하고 있다고 판단되며 이러한 부분은 도덕 교과나 사회 교과의 기존 학습 요소와 결코 유리되기 어려운 면이 있습니다. 따라서 발제문에서 열거하고 있는 학습 요소 중에서 일부는 보다 상위수준의 핵심개념(big idea)이나 핵심질문으로 통합하여 기존의 학교 교육과정 학습 요소와 유기적으로 연계하고 차별성이 뚜렷한 새로운 학습 요소의 경우 그 우선순위를 고려하여 학교 교육과정에 반영하는 등의 지혜가 필요해 보입니다.

4. 수준의 문제

발제문을 통해 ‘디지털 문해력’ 교육 내용의 범위가 얼마나 넓은지 잘 이해할 수 있었습니다. 아울러 외국의 최신 사례들을 통해 ‘디지털 문해력’의 교육 내용이 얼마나 빠르게 변화하고 있는지도 확인할 수 있었습니다. 이러한 논의는 ‘디지털 문해력’의 교육 내용의 범위를 설정하는 데 큰 도움이 될 것으로 보입니다. 한 가지 더 고민해 볼 문제는 수준에 관한 것입니다. 학교 교육과정을 설계하기 위해서는 범위와 수준을 동시에 고려할 필요가 있기 때문입니다. 발제문 14쪽에 제시된 학습 요소 중 ‘디지털 콘텐츠 개발’(또는 디지털 콘텐츠 제작)의 경우를 예로 들면 초등학교 1학년 단계에서 도달 가능한 디지털 텍스트 제작 수준과 고3 수준 사이에는 현격한 차이가 있을 텐데 그 수준 차이를 무엇으로 설명하고, 설정한 수준의 적합성을 어떤 근거로 타당화할 것인가 하는 부류의 문제입니다. 하지만 아직 수준 문제에 대한 논의는 매우 희박한 형편이며 이는 교육과정의 기본 단위인 성취기준을 설정하는 문제, 더 나아가 평가도구를 개발하는 문제에도 어려움의 원인으로 작용하고 있습니다. 발제문 43쪽에서는 ‘교육자의 6단계 숙련도’에 대해 다루고 있는데, 이러한 문제의식은 학습자 발달 수준을 설정하는 기준 마련에 좋은 참조가 될 것으로 보입니다.

5. 교수학습 여건의 문제

원활한 ‘디지털 문해력’ 교수학습을 위해서는 적절한 디지털 미디어 환경이 뒷받침되어야 할 것입니다. 이에 교육 방향 설정에 관한 논의에서 교수학습 환경의 문제도 중요하게 다루어지기를 기대합니다. 학교와 교실의 디지털 인프라, 학습자 개인 기기, 사용 가능한 SW의 종류와 질 등도 중요한 점검 요소로 보이며, 실세계의 디지털 콘텐츠를 교실로 가지고 오는 과정에서 안전한 디지털 콘텐츠(텍스트)를 선별하는 기술적 장치(필터링)를 마련하는 것도 중요해 보입니다.

아울러 양질의 디지털 미디어 콘텐츠(텍스트)를 폭넓게 확보하여 이를 교수학습 상황에서 보다 자유롭게 활용할 수 있는 여건이 마련되어야 합니다. 예컨대 언론사가 생산한 신문기사, KBS나 EBS 등의 방송사에서 보유하고 있는 양질의 문화 콘텐츠를 쉽게 활용할 수 있도록 콘텐츠 내용을 분석하여 교육과정 내용 요소와 연계하는 일, 검색과 다운로드를 위한 플랫폼을 구축하는 일, 콘텐츠 사용에 따른 비용 문제를 해결하는 일 등이 모두 이와 관련됩니다. 이 점은 발제문의 ‘디지털 허브 구축’ 부분과 유기적으로 연계 가능할 것으로 보입니다.

6. 평가도구 개발 문제

초중등 학습자를 포함하여 국민 전반의 ‘디지털 문해력’ 수준을 진단하는 일이 중요하다는 문제의식에 적극 동의합니다. 그동안 관련 도구가 일부 개발되었으나 주로 자기보고식 평가 도구로서 객관적이고 상대적 비교가 가능한 데이터를 산출하기는 어려웠으며 이는 증거기반의 교육정책을 추진하는 데에도 걸림돌이 됩니다. 이에 우선적으로 학력 격차 또는 기초학력 평가 논의에 디지털 격차, ‘디지털 문해력’ 진단도 같이 다루어지길 기대합니다. 또한 평가도구 개발을 위해서는 핵심 평가 요소를 선정하는 일이 중요한데 이는 앞서 언급한 ‘디지털 문해력’의 핵심 구인을 설정하는 것과 밀접하게 관련될 듯합니다.

아울러 온라인 기반의 수행형 평가도구를 개발·보급하는 일도 시급해 보입니다. 이러한 평가 시행을 통해 국민 전반의 ‘디지털 문해력’ 수준을 보다 정확하게 진단하여 소외계층 지원을 위한 방안을 구체화할 수 있고, 평가 참여자에게도 부족한 부분을 스스로 진단하고 개선해 나갈 수 있도록 교육적 피드백을 제공하는 일이 가능해질 것으로 보기 때문입니다.

타당도 높은 평가도구 개발을 위해서는 IT 기업과의 협력도 중요하다고 판단되며 이 문제를 해결하기 위한 정부의 역할도 필요해 보입니다. 평가도구(문항) 제작을 위해서는 다양한 원천 기술이 필요한데 평가도구 개발 사업의 내용으로 이를 직접 개발하는 것은 예산과 기술

력의 측면에서 현실적이지 않은 면이 있고 평가 참여자 입장에서 볼 때 실제성도 떨어지기 때문입니다.

방대한 논의를 통해 ‘디지털 문해력’ 교육이 해결해 나가야 할 과제들을 밝혀 주신 연구진께 감사드리며, 제한된 PPT 자료를 읽는 과정에서 오독한 부분이 있다면 양해를 구합니다.

Bolter, J. D. & Grusin, R.(1999). *Remediation: Understanding new media*. MIT Press.

Potter, W. (2022). Analyzing the distinction between protectionism and empowerment as perspectives on media literacy education. *Journal of Media Literacy Education* Pre-Prints. Retrieved from <https://digitalcommons.uri.edu/jmle-preprints/34>

종합토론 03

모두의 성장을 위한 디지털 미디어 문해교육

김선화 교육연구사 (충북교육청 교육연구정보원)

1. 들어가며

2019년 7월 「학교미디어교육 내실화 지원 계획」이 발표되고 나서 미디어교육에 대한 수많은 논의가 있었다. 교육청 직속기관에서 학생과 교사를 대상으로 미디어교육 업무를 하고 있던 나에게는 논의 자체가 반가운 일이었다. 미디어교육 업무를 영상제작교육이나 학생기자교육 정도로 생각하는 사람들이 많았던 시기였고, 그 전까지 교육부가 시행한 지원 계획이 거의 없었기 때문에 교육계 안에서도 인식이 높지 않았기 때문이다.

예상치 못했던 코로나19의 확산으로 아이들이 온라인에 접속해 있는 시간이 급격하게 증가하면서 미디어교육에 대한 논의는 사회 곳곳에서 급물살을 탔다. 논의 주제는 일종의 유행을 타기도 했는데, 초기에는 허위조작정보에 대한 판별교육이 대중의 관심을 받았다. 정보의 복제와 공유가 너무나 쉬운데다가 딥페이크나 인공지능 기술로 정보의 판별이 어려워진 것에 대해 대중의 위기감이 형성되었던 것이다. 한 동안은 메타버스 교육이 첨단 미디어교육인 것처럼 오해되기도 했다. 에듀테크 활용 수업이 미디어 수업으로 보이기도 했다가 소프트웨어 코딩교육의 인문소양 버전이 미디어교육인가 싶을 때도 있었던 것 같다. 그러다가 디지털 공간에서 아이들은 안전이 위협받고, 권리가 침해되는 일련의 사건들이 터지면서 디지털 세계에서 아동 청소년의 권리보장이라는 새로운 논의주제가 부각되기도 했다.

각 논의의 주제와 내용이 다소 중첩되고 모순적인 부분이 있으며 사회적 합의가 필요한 부분이 있기도 했지만 미디어교육 담론의 장을 풍성하게 만들었고, 덕분에 미디어교육에 대한 인식과 공감대가 넓게 형성되는데 기여했다. 하지만 풍성한 논의 속에서도 학교에서의 미디어교육이 무엇을 가르치는 것인지 개념, 범위, 위계를 논하는 자리는 충분치 않았다. 그 점에서 학교교육과 디지털 문해력 접목: 개념정립과 교육방향 설정으로 중심으로 라는 주제로

열리는 오늘 포럼은 그간의 논의에서 한발 더 나아가 학교미디어교육 실행을 위한 실질적인 자리라는 점에서 매우 의미가 있다.

2. 확장, 통합된 큰 프레임으로써의 디지털 미디어 문해교육

미디어교육 담당자로서 가장 안타까웠던 것은 미디어교육을 누구에게 설명하기 어렵다는 것이다. 심지어 시도교육청에서 미디어교육을 담당하고 있는 교육 전문직 사이에서도 의견이 분분하다.

미디어교육, 미디어 정보 리터러시, 미디어 리터러시 교육, 디지털 리터러시 교육, 디지털 소양 교육, ICT 활용교육, 비판적 사고력, 컴퓨팅 사고력 등 미디어교육 장면에서 만나게 되는 수많은 비슷하면서도 다른 단어들은 각각의 학문적 기반에서 출발하여 다른 개념과 범위를 갖는다. 미디어교육에서는 그것들이 다 포함할 수 있지만 그것 자체라고 할 수는 없다. 심지어 기술의 발전과 사회문화적 맥락에 따라 그 범위와 경계는 계속 변화한다. 필요하지만 지난한 논의가 지속되는 동안 우리 사회는 빠르게 디지털 대전환을 받아들이고 있고, 아이들은 그 세계 안에서 점점 더 깊이 들어가고 있고 익숙해지고 있다.

이제는 명확하게 정의하고 구분짓기 보다는 위에 언급한 개념들을 아우르는 큰 틀의 프레임 도입하는 것이 필요하다는 생각이 든다. 디지털, 미디어 분야의 변화와 그것이 아이들의 삶에 영향을 미치는 속도는 어른들의 상상 이상이다. 디지털 미디어를 얼마나 익숙하게 다루고 제대로 이해하고 활용할 수 있는지는 단순히 원격수업 뿐 아니라 배움과 삶의 전 영역에서 중요한 역량이 되었다. 아이들의 삶과 성장을 중심에 두고 디지털 기술과 미디어 리터러시를 자유롭게 넘나들고 통합하면서 지식, 기능, 태도를 갖추 수 있도록 돕는 것이 미디어교육이 되어야 한다. 그런 점에서 연구진이 제시한 확장된 개념으로써의 디지털 문해력 개념은 학문적 논의보다 아이들의 실제 삶과 연계한, 실질적인 성장을 돕는 미디어교육 논의를 앞당겼다고 본다.

다만, 디지털 문해력의 내용 범위에 기존에 미디어 리터러시 교육 영역에서 다뤄왔던 문자, 신문, 영화 등 오프라인 매체도 품고 가는 것이 적절하다고 생각한다. 유치원이나 초등학교 저학년 교실에서 그림이나 사진, 글자로 이해하고 표현하는 미디어교육이 활발하게 일어나고 있다. 그림그리기와 만들기 같은 구체적 조작활동을 하기도 하고 태블릿 PC 같은 스마트 기기를 사용하기도 한다. 이런 학습활동은 학생의 발달단계와 교육과정에 근거를 두고 있다. 디지털이냐 아니냐 라는 것보다 중요한 것은 모든 학생들이 자신에게 맞는 미디어교육을 받으며 성장해야 한다는 것이다. 그런 의미에서 디지털 문해력 보다 디지털 미디어 문해력으로 명명하는 것을 제안한다.

3. 민주시민교육을 위한 디지털 미디어 문해교육

2022 개정교육과정 총론에 미디어 리터러시가 명시되었다. 2024년부터 단계적으로 전국의 모든 학생들이 모든 교과와 연계해서 민주시민교육의 내용요소로써 미디어 리터러시 교육을 받게 될 것이다. 시민교육으로 디지털 미디어 문해교육이 실행되기 위해서 연구진이 제시한 디지털 문해력 차원에 몇 가지 추가 요소를 제안하고자 한다.

첫 번째로 추가 또는 강조되어야 할 것은, 디지털 공간에서의 권리보장이다. 현재 연구에서는 ‘안전과 권리보호’ 차원에, 예방, 디지털 소양, 네티켓, 디지털 정체성 관리 4가지 하위 차원을 제시하고 있다. 여기에 정보의 주체로서 학생들의 권리보장에 관한 내용을 “정보인권” 또는 “디지털 인권” 등의 하위차원으로 추가하길 제안한다. 최근 디지털 공간에서 아동 청소년의 자기 결정권과 잊힐 권리를 보장하는 내용의 계획이 발표되었고, 현재 발의된 아동복지법에서는 아동학대의 범위를 온라인 공간으로까지 확장하는 내용을 담고 있다. 이보다 앞서 2021년도에 발표된 유엔 아동권리에 관한 일반논평 25호에서는 디지털 공간에서의 아동의 권리를 9가지에 걸쳐서 명시하고 있기도 하다. 현재 연구진이 제시한 디지털 공간에서의 규범, 예절, 자기관리적 요소에 디지털 시민으로서의 권리 요소를 추가한다면 민주시민교육의 내용으로써 더 많은 교과와 연계하여 의미있는 시민교육 프로젝트 수업이 가능할 것으로 본다.

두 번째로 디지털 미디어의 올바른 향유라는 차원을 제안하고 싶다. 미디어는 정보와 기술이기도 하지만 아이들은 문학, 영화, 광고, 애니메이션, 게임, 웹툰, NFT 등 예술의 형태로 미디어를 더 친숙하게 만나고 있다. 청소년문화 측면에서 보면 디지털 미디어가 콘텐츠이자 플랫폼이며 커뮤니티이다. 아이들의 행복한 삶과 건강한 성장을 위해 디지털 미디어를 올바르게 향유하는 역량은 매우 중요하다. 이 차원에서는 디지털 미디어에 담긴 가치와 메시지를 충분히 이해하고 즐기는 것과 함께 좋은 미디어를 가려내고 잘 조절하면서 즐기는 것을 포함해야 할 것이다. 미디어 향유 부분은 교육과정 핵심역량 중 심미적 역량에 해당하며, 교육과정 상의 미디어 리터러시 관련 성취기준을 논할 때 미술교과의 성취기준이 비중 있게 언급된다는 점에서 디지털 미디어 문해력의 중요한 하나의 차원으로 고려해야 한다고 본다.

4. 디지털 기술 없는 미디어 문해력 교육, 리터러시 없는 디지털 기술 교육은 없다

미디어교육의 개념과 내용 범위에 대한 논의는 중요하지만 때로는 무의미하게 느껴지곤 했다. 아이들의 입장에서는 통합된 하나의 경험과 배움인 것이지 디지털 기술 따로, 리터러시 따로 습득하는 것이 아니기 때문이다. 더욱이 미디어환경의 변화와 디지털 기술의 발전을

고려할 때 개념을 확정하고 고정된 틀을 만드는 것은 가능하지 않은 일이기도 하다. 경계를 분명히 하고 역할을 구분하는 것보다 중요한 것은 크게 아우를 수 있는 통합 프레임 안에서 교사, 학부모, 지역사회, 기업, 전문가, 정책당국이 머리를 맞대고 협업할 수 있는 방안을 마련하는 것이다. 모두의 마음과 역량을 모아서 모든 아이들이 행복하고 건강하게 성장할 수 있도록 돕는 디지털 미디어 문해교육을 기대한다.

종합토론 04

디지털 네트워크와 미디어 리터러시 - 교육 실천의 방향성에 관한 비판적 검토 -

김경화 소장 (넥스트리터러시 연구소)

1. 들어가기

미디어 리터러시 개념을 둘러싼 다양한 용어와 논의가 있지만,¹⁾ 교육을 통해 얻어지는 특정 능력 혹은 소양으로 간주하는 것은 대체로 공통적인 이해다. 예컨대, 21세기 이후 미디어 리터러시와 관련한 논의에서 영향력을 발휘해 온 Buckingham (2004) 이나 Livingstone (2004) 등은 미디어 리터러시를 미디어 교육의 결과로서 획득되는 역량으로 정의한다. 동일한 맥락에서 아동 혹은 청소년을 미디어 리터러시 교육의 대상 혹은 수혜자로서 상정하는 사회적 통념도 존재한다. 이 토론문은 디지털 네트워크 시대에 요구되는 미디어 리터러시의 교육 실천적 방향성을 비판적으로 검토하겠다.

2. 역사적 경위: 시대적 배경과 개념

역사적으로 미디어 리터러시 개념이 교육이라는 제도적 맥락에서 이해되어 온 것은 필연적이다. TV, 라디오, 영화 등 매스미디어의 대중적 영향력이 커지는 1970년대에 북미와 유럽(특히 영국)에서 미디어 리터러시와 관련한 논의가 등장했다. 당시의 논의는 매스미디어의 부정적인 효과로부터 아동을 보호하는 것에 초점을 맞추었고, 이러한 보호주의적 관점은 지금까지도 미디어 리터러시와 관련한 논의의 한 흐름을 형성하고 있다. 이러한 관점에서 학교는 아동들을 매스미디어의 악영향으로부터 지켜줄 ‘예방 주사’를 놓는 공간이기도 했다.

1) ‘미디어 리터러시 media literacy’, ‘디지털 리터러시 digital literacy’, ‘정보 리터러시 information literacy, ICT literacy’, ‘디지털 활용 능력 digital competencies’, ‘디지털 시민성 digital citizenship’ 등 다양한 맥락과 해석이 공존한다. 각각의 개념의 맥락에 대한 논의가 주제와 아닌 만큼, 이 토론문에서 편의상 ‘미디어 리터러시’라는 용어로 통일하겠다.

1990년대 이후에는 PC, 디지털 카메라 등 개인용 디지털 미디어가 대중적으로 주목받으면서, 창의적인 자기 표현과 교육적 목적을 위해 미디어를 활용하는 능력을 증시하는 도구주의적인 관점이 본격화했다. 디지털 미디어의 등장은 개인이 익히고 활용할 수 있는 새로운 언어와 문법이 출현으로 받아들여졌다. 특히 이런 관점은 시민 사회의 다양한 주체의 가능성에 주목했다. ‘디지털 스토리텔링 digital storytelling’ (Lambert 2002) 프로그램 등 일반 시민들의 미디어 활용과 자발적인 표현 활동을 지원하는 교육 활동 및 시민 사회의 교육 거점이 크게 늘었다. 이 시기에 두각을 나타낸 도구주의적인 관점은, 미디어 리터러시를 교실과 수업이라는 제도적 맥락에 제한시키지 않고, 시민 사회의 다양한 주체의 표현과 참여 행위와 연결지었다는 점에서 진일보했다고 평가할 수 있다. 다만, 미디어 리터러시를 일방적인 교육 실천을 통해 전달되는 기능적 소양으로 이해하는 경향이 있었고, 그런 점에서 볼 때에 교육 실천을 수행하는 물리적 기반으로서 학교나 교육 센터의 역할은 여전히 중요했다.

3. 디지털네트워크 시대의 미디어 리터러시

21세기 이후 소셜미디어로 대표되는 디지털 네트워크의 사회적 역할은 크게 확대되었다. 디지털 네트워크는 전자 정보를 상호 교환, 공유하는 단순한 커뮤니케이션 공간이 아니라, 개인의 정체성과 사회 관계 그 자체를 의미하는 사회적 실체가 되었다. 특히 코로나 19 사태는 이러한 상황을 더욱 심화시켰다. 다양한 주체의 사회적 실천의 대부분이 디지털 네트워크와 연동된 가상 공간으로 옮겨졌다. 글로벌 팬데믹이 완전히 종결된다고 하더라도 이런 변화의 흐름은 지속될 것이다. 즉, 오늘날 디지털 네트워크는 사회 생활을 가능케 하고 그를 위한 다양한 제조건을 제공하는 필수적인 환경으로 진화했다. 이러한 기술사회적 변화와의 연관 속에서 미디어 리터러시 개념을 재검토할 필요가 있다.

① 도구주의적 관점의 한계

디지털 네트워크는 개인이 사회 생활을 수행하는 도구이기도 하지만, 사회 생활의 제조건을 규정하고 제공하는 주요한 사회적 환경으로서의 역할을 동시에 수행한다. 이러한 새로운 정보 환경 속에서 개인은 미디어를 통제하고 활용하는 자율적 행위의 주체라기 보다는, 미디어 플랫폼에 종속된 존재 혹은 미디어 기술로 인한 변화를 수용하지 않으면 안 되는 대상이라고도 할 수 있다. 이는 미디어 리터러시를 함양함으로써 개인이 디지털 미디어를 효과적으로 활용할 수 있다고 간주하는 도구주의적 관점의 한계를 시사한다. 개인이 디지털 네트워크

를 도구인 양 활용하는 상황이 불가능하지는 않지만, 이는 본질적으로는 거대한 디지털 네트워크로 인해 구축된 사회적, 경제적, 기능적 체계에 포섭되는 형태를 취한다.

예컨대, 카카오톡을 사회 관계를 위한 도구라면, 카톡을 활용함으로써 친구를 사귀기가 더 쉬워지고 사회 생활이 원만해질 것을 기대할 수 있다. 하지만 현실은 카톡을 쓰지 않으면 친구를 사귄 수 없고, 때로는 카톡의 존재가 사회 관계를 더욱 복잡하고 어렵게 만든다. 더구나 카톡에서 수행되는 다양한 사회적 실천은, 본질적으로는 플랫폼을 제공하는 상업적 주체에 의해 언제라도 통제되거나 규제될 수 있는 가능성에 노출되어 있다. 동영상을 손쉽게 제작하고 사회적으로 공유하는 창의적인 실천의 사회적 형태가, 유튜브 플랫폼 속의 ‘관심 경제 attention economy’에 포섭된 상황도 유사한 맥락에서 이해할 수 있다. 이런 상황 속에서 ‘카톡을 도구로서 잘 활용하는 교육’, 혹은 ‘유튜버가 되기 위한 교육’은 본질적으로 취약하고 종속적이다.

② 급변하는 디지털 정보 환경

한편, 빠르게 변화하는 디지털 정보 환경은 이와 같은 상황을 더욱 심화시켰다. 스마트폰으로 대표되는 휴대형 미디어의 대중화는 디지털 네트워크의 현저한 일상화를 촉진했다. 언제 어디서든 자유롭게 소환되는 디지털 네트워크는 현대인에게는 매우 자연스럽다 못해 무의식적으로 회귀하는 자명한 ‘라이프라인’이다. 디지털 네트워크가 개인의 정서적, 감각적인 애착의 대상이 된 것은 이런 상황과 무관하지 않다.

급변하는 디지털 정보 환경 속에서, 특정 시점에서 파악한 전문 지식과 기능적 소양이 지속적으로 유용한 앎(literacy)이라고 단언하기 어렵다. 또한, 개인화된 디지털 미디어 환경은 겉으로는 잘 드러나지 않는 파편화된 무지(illiteracy, Lim and Loh 2019)의 충위를 필연적으로 드러낸다. 이와 같은 문제적 상황에 대해 미디어 생태학자 이동후 (2021)는 ‘성찰적 리터러시’라는 개념을 제언한다. 미디어를 활용 가능한 도구로 상정하는 접근법이 아니라, 새로운 미디어 환경으로 인한 사회적, 개인적 변화를 숙고하는 성찰적인 앎이 도움이 된다고 조언한다. 발표자(2020)가 이전에 디지털 리터러시와 관련해서 “인터넷이 우리의 삶에 가져온 변화에 대한 성찰이 더 절실하다”고 주장한 것도 이와 일맥상통한다.

4. 교육 실천에의 시사점

이상의 고찰은 디지털 네트워크 시대가 요구하는 미디어 리터러시의 실천적 방향성에 대

해 다음과 같은 질문을 던진다.

첫 번째로, 미디어 리터러시가 지향하는 능력 혹은 소양이 가르침(teaching)이라는 일방적인 지식 전달 과정을 통해 획득 가능한 성질의 것인가? 주체에 따라 유의미한 앎의 맥락과 층위는 다양하다. 또한, 급변하는 디지털 기술의 특성상, 특정 시점에서의 전문 지식의 교육적 활용도는 장기적으로는 제한적이다. 교육자와 피교육자 사이의 불균등한 지식 수준을 전제로 하는 기존의 교육 방법론은 한계를 드러낸다. 다양한 주체의 대화 및 경험 속에서 배움(learning)을 지향하는 자기성찰적 교육 실천의 방법론을 구체적으로 개발할 필요가 있다.

두 번째로, 미디어 리터러시를 함양하기 위한 교육적 실천의 장(場)을 학교나 교육 센터 등 특정한 물리적 공간에 제한하는 사고 방식이 실효한가? 급변하는 디지털 기술 사회와 관련한 문제는 모든 현대인이 직면하고 있는 새로운 정보 환경이자 과제이다. 미디어 리터러시는 청소년기에 일단 습득하면 평생 활용할 수 있는 능력이나 소양이 아니다. 기술 사회의 구성원은 끊임없이 변화하는 디지털 정보 환경에 적절히 대응할 것은 지속적으로 요구받는다. 또한, 주체가 처한 사회적 조건 역시 변화하기 때문에, 디지털 네트워크 속에서의 사회 관계 및 관여와 관련해 쉼없는 ‘배움’을 요구당한다. 그런 점에서 미디어 리터러시와 관련한 사회적 노력은 누구나 쉽게 접근할 수 있는 열린 성찰의 장(場)을 지향할 필요가 있다.

[References]

- 김경화 (2020). 모든 것은 인터넷에서 시작되었다: 디지털 리터러시를 위한 여섯 가지 이야기, 다른.
- 이동후 (2021). 미디어는 어떻게 인간의 조건이 되었는가: 미디어 생태학적 통찰. 컬처룩.
- Buckingham, D. (2004). *Media education: Literacy, learning and contemporary culture*. John Wiley & Sons. 기선정·김아미 역, 미디어 교육: 학습 리터러시 그리고 현대문화. 제이앤북
- Lambert, J. (2002) *Digital storytelling: Capturing lives, creating community, the third edition*. Digital Diner Press.
- Lim, S.S. & Loh, R.S.M. (2020). Young people, smartphones, invisible illiteracies: Closing the potentiality-actuality chasm in mobile media. In E. Polson, L. S. Clark & R. Gajjala (Eds.), *The Routledge Companion to Media and Class* (pp.132-141). New York: Routledge
- Livingstone, S. (2004) Media literacy and the challenge of new information and communication technologies. *The Communication Review*, 7(1) pp.3-14.

종합토론 05

학교교육에서 바라본 디지털 리터러시 접근에 대한 단상

강정훈 교사(인덕원중학교/깨끗한 미디어를 위한 교사운동)

1. 발제문에 대한 소고

가. 11페이지의 디지털문해력의 학문적 3가지에 대한 생각

- 컴퓨터 교육학적, 미디어 문해력적, 디지털 시민주의적 접근이 옳은 것인가?
- 컴퓨터도 하나의 미디어 속에 포함되는 의미
- 교육적인 관점에서 가장 중요한 요소인 인간이 제외되어 있음
- 미디어에서 가장 중요한 것은 미디어, 나, 사회라고 생각함. 즉 미디어를 이해한 상황에서, 내가 미디어를 잘 읽고, 그것을 남이나 사회에 어떻게 표현할 것인가에 관련된 문제임. 그런데 11페이지에서는 미디어와 사회는 있으나 제일 중요한 ‘나’가 빠져있음.
- ‘전인적 성장적 접근’ 등으로 인간의 자아실현, 성장, 행복 등을 담을 수 있는 내용으로 변화되어야 한다고 생각함.

나. 14페이지 안전과 권리보호를 안전과 권리보호에 대한 생각

- 안전과 권리보호는 중복되는 개념이 있음
- 디지털시대에 가장 중요한 것은 내 것을 빼앗기지 않는 것도 중요하지만 나의 책임도 중요함. 내가 책임을 다할 때 다른 사람의 안전도 보장되는 것임.
- ‘안전과 권리보호’ 대신 ‘안전과 책임’으로 하는 것도 고려가 필요
- 안전과 권리보호 하위항목인 디지털소양이라는 말이 너무 포괄적인 의미를 가짐.
- 안전과 책임 하위항목에서 ‘디지털 소양’ 대신 책임에 해당하는 ‘저작권’으로 수정하는 것이 좀 더 명확함.
- 과몰입에 대한 내용이 빠져 있음. 따라서 개인의 안전 영역에 이 부분 첨가 필요

- 안전과 책임 하위항목에서 자신의 삶 속에서 과몰입에 빠지지 않고 능동적으로 활용할 수 있는 ‘조절 능력’ 필요

다. 28페이지 분산된 공공기관의 교육 사업 및 자원

- 한국지능정보사회진흥원의 스마트쉼터
- 여성가족부 국립청소년 인터넷 드림마을 : 인터넷, 스마트폰 과의존 청소년 대상으로 청소년과 부모님 교육

2. 미디어교육 법과 제도에 대한 소고

가. 미디어교육에 대한 수많은 단어에 대한 정리가 필요

- 미디어교육, 미디어리터러시교육, 디지털리터러시교육, 디지털문해력
- 영상제작교육, 코딩교육, NIE교육 등 미디어교육에 대한 범주는?
- 단어에 대한 중구난방 확장이 오히려 학교교육과정에 방해

나. 필요성에 대한 교사의 공감 없으면 무의미한 형식적, 행정적 결과만 초래

- 학교 미디어교육이 필요한 이유를 교사들이 공감할 수 있는 과정을 거쳐야 성공

다. 현재 아동과 청소년에 대한 문제의식에서 출발해야 교육적 처치가 가능

- 아동과 청소년의 미디어 사용습관이나 태도 등의 분석이 먼저 있고, 이를 돕기 위한 내용으로 교육과정이 만들어져야 함.
- 기술만 강조되고, 전인적 인간의 삶이 빠져 있는 교육은 의미가 없음

라. 디지털 리터러시와 컴퓨팅 사고력을 꼭 결합해야 하는가의 문제

- 두 마리 토끼를 잡으려다가 한 마리도 잡지 못하는 사태
- 학교 현장에서는 컴퓨터 교사가 가르치는 구조로 갈 가능성이 매우 높아 컴퓨터나 정보 과목 교사의 업무 과중이 예상됨

마. 직업계 고등학교 뿐 아니라 현재 제도 하에서도 충분히 가능

- 문제는 의지가 중요
- 중학교의 자유학기제, 고등학교의 학점이수에서 도입 가능

- 정말 필요하다면 교사들을 모아서 몇 가지 지원이 있으면 가능
- 현장 교사들의 TF팀 구성 및 파견 ☞ 중학교, 고등학교 교과서 집필 ☞ 교과서 인정 ☞ 교사 연수 ☞ 실행
- 8월 이전 교과에 따른 교사확충 계획 나오기 이전에 미디어 과목 교사를 미리 시간에 포함시켜야 함.

바. 현장의 전문가의 목소리에 귀 기울이는 정책 필요

- 미디어교육은 1990년대 후반부터 항상 비슷비슷한 정책만 반복하고 있음.
- 현재 수십 년간 학교에서 미디어교육을 실시한 전문가 교사가 배제되어 있음.
- 현장에서 오랫동안 실제 실시한 현장의 교사 전문가들의 목소리를 반영하는 것이 가장 효과적인 전략

MEMO

MEMO

포럼 22-09

2022 현장 소통 포럼
디지털 미디어 문해교육 개념 정립 및 활성화를 위한 정책포럼

인 쇄 2022년 9월 2일

발 행 2022년 9월 2일

발행처 **한국청소년정책연구원**

세종특별자치시 시청대로 370

세종국책연구단지 사회정책동(D동) 6/7층 (044)415-2114

발행인 김 현 철

등 록 1993. 10. 23 제 21-500호

인쇄처 (주)삼일기획 전화 044)866-3011

사전 승인없이 보고서 내용의 무단전재·복제를 금함.