2021

미디어교육 현장지원단 워크숍

: 학교 미디어교육 활성화 제고 및 현장 적용 방안 수업의 실제와 사례 공유

일시: 2021. 8. 13. (금) 14:00 ~18:00



2021 미디어교육 현장지원단워크숍

8수업의 실제와 사례 공유

모.행사일시

2021.08.13.(금) 14:00 ~ 18:00

우. 행사문의

T. 044-415-2131, 2140 E. byura@nypi.re.kr

오 사전등록 바로가기



https://forms.gle/qp1AdqxcjNsH74gM8

❤ .세부일정

특강 [미디어 리터러시의 개념과 교육 사례]

강진숙 교수 (중앙대학교)

[미디어교육을 위한 학교교육과정 탐색]

변숙자 연구위원 (충북교육정책연구소)

[미디어교육과 환경]

김승호 교사 (서원고등학교)

16:20 ~ 17:10

[미디어활용과 미디어 리터러시 현장 교육 사례]

이귀영 교사 (양현고등학교) 허경진 교사 (강북중학교)

[미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업적용과 결과]

김수미 교사 (온빛초등학교) 박성호 교사 (대구포산초등학교)

2021 미디어교육 현장지원단

₩ 사업 목적

- 체계적 미디어 리터러시 수업 설계와 디지털 미디어에 대한 교원의 이해 제고
 및 교원-전문가 간 네트워크 구축
- 전국 교원이 참여하는 현장지원단 구성·운영하여 학교미디어교육 관련 정책 의견
 수렴 및 학교미디어교육 지원 방안 마련

₩ 사업 개요

- (현장지원단 구성)
 - 17개 시도교육청 및 위탁기관 추천*을 받은 현직교원 및 교육전문직 등 총 35명 내외
 - * 자료 개발, 관련 저술·강의, 교원학습공동체 참여 등 미디어교육 활동 경험이 있는 교사
- (현장지원단 역할)
 - 미디어 학교교육과정 및 교육환경 발전방안 제안, 학교미디어교육 사례 발굴 및 우수사례 공유, 미디어교육자료 개발을 위한 의견 제안(수업적용 가능성 탐색 및 개발방향 제시) 및 주제별 워크숍 참여·발표 등
- (활동 기간) '21. 5월 ~ '22. 1월
- (활용 내용) 미디어교육 통합지원 포털 미리네(miline.or.kr) 탑재 예정

€ 2021 미디어교육 현장지원단

분야	주제	현장지원	단 구성원
		심성호 (양성초등학교)	김홍호 (서대전고등학교)
	1분임	윤미라 (대전대흥초등학교)	한성민 (어진중학교)
	미디어교육을 위한 학교교육과정 탐색	김종훈 (명원초등학교)	변숙자 (충북교육정책연구소)
그오고자		강정훈 (인덕원중학교)	
교육과정		송예은 (영월초등학교)	장명호 (강동초등학교)
	2분임	김영환 (송신초등학교)	주지석 (풍암중학교)
	미디어교육 환경	이동훈 (영산초등학교)	김승호 (서원고등학교)
		최광현 (길안초등학교)	
		박지연 (홍천명덕초등학교)	박한철 (덕성여자고등학교)
		김아솔 (매곡초등학교)	조미옥 (매성중학교)
	2H0	이수경 (동명초등학교)	이은영 (화순제일중학교)
	3분임 미디어교육 교수·학습·평가	김민영 (진전중학교)	이귀영 (양현고등학교)
	<u> </u>	오정아 (설월여자고등학교)	하송아 (익산지원중학교)
교육자료		허경진 (강북중학교)	김은지 (온양여자고등학교)
		홍준연 (경일여자고등학교)	유한상 (대전가오고등학교)
		나영길 (포항양덕초등학교)	김태영 (태봉고등학교)
	4분임 미디어 탐구생활 및	박성호 (대구포산초등학교)	아승우 (포항제철고등학교)
	미리네 활용	김수미 (온빛초등학교)	강지유 (천안중학교)
		유진효 (목표용해초등학교)	

• 환영사 Ⅰ 어효진 교육부 민주시민교육과장

안녕하십니까. 교육부 민주시민교육과장 어효진입니다.

학교 현장에서 미디어 교육에 힘쓰시는 선생님들과 연구자 여러분 반갑습니다. 그리고 오늘 특강과 주제발표에 참여해 주신 모든 분들게 진심으로 감사드립니다. 특히 이 자리를 준비하느라 애쓰신 한국청소년정책연구원 담당자분들에게도 감사의 말씀드립니다.

미래사회에서 미디어 리터러시는 시민이 반드시 갖추어야 할 역량입니다. 특히 코로나19 및 디지털 기술의 확산으로 원격수업 등 생활 패러다임이 급속히 변화하는 상황에서 디지털 환경에서의 시민성으로서 미디어 리터러시 중요성이 더욱 커지고 있습니다.

디지털 환경에서 다양한 매체를 이해하는 능력을 넘어, 디지털 환경에서 자신을 보호하고 미디어 정보를 비판적으로 분석하며, 민주적으로 소통하고 사회에 참여 하는 능력을 기르는 다양한 형태의 미디어교육이 학교에서 더욱 체계적으로 이루어 져야 할 것입니다.

오늘 워크숍은 미디어교육 활성화를 위해 미디어교육의 정책 방향과 선생님의 역할을 함께 모색하는 뜻깊은 자리입니다. 교실현장에서 선생님들이 갖는 고민과 열정, 그리고 지혜를 같이 나눌 수 있는 좋은 기회가 될 것입니다.

워크숍에서 논의되는 내용들과 교육현장에서 제기되는 다양한 의견을 충분히 경청하고, 선생님들의 열정과 지혜가 체계적이고 일관된 정책으로 실현되도록 노력하겠습니다.

감사합니다.

2021년 8월 13일

교육부 민주시민교육과장 어효 진



CONTENTS

[특 강]	미디어 리터러시의 개념과 교육 사례1
	강진숙(중앙대학교 교수)
[1분임]	미디어교육을 위한 학교교육과정 탐색15
	변숙자(충북교육정책연구소 연구위원)
[2분임]	미디어교육 환경31
	김승호(서원고등학교 교사)
[3분임]	미디어활용과 미디어 리터러시 현장 교육 사례47
	이귀영(양현고등학교 교사), 허경진(강북중학교 교사)
[시브이]	미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업적용과 결과83
[구正 []	
	기수미(오빗초등한교 교사) 반성호 (대구포사초등한교 교사)

특 강

미디어 리터러시의 개념과 교육 사례

강진숙(중앙대학교 교수)



미디어 리터러시의 개념과 교육 사례



한국청소년정책연구원 특강 (2021. 8. 13) 발표: 강진숙 (중앙대 미디어커뮤니케이션학부 교수)

미디어 리터러시의 개념



영국 미디어 규제기관 Ofcom

"다양한 맥락에서 미디어와 커뮤니케이션에 **접 근, 이해, 창조**할 수 있는 능력" 미디어리터러 시Now(MLN)

(미국 시민단체)

"디지털 시민권 과 인터넷 안전, 책임감 있고, 윤리 적, 건강한 행동, 사이버 괴롭힘 을 예방할수 있는 기초적기술 포함" 유럽집행위원회 (European Commission)

"미디어에 접근, 미디어와 미디어 콘텐츠 분석, 비판 적으로 평가하는 능력, 다양한 상황 에서 커뮤니케이션 을 창의적으로 제작하는 능력"

"정보형태와 무관하게 다양한 미디어가 제공하는 **메시지를 해석, 분석, 처리, 맥락화**할 수 있는 개인의 능력" 독일미디어교육 학계

- <u>디터 바아케</u>: "미 디어 **지식, 비평,** 이용, 구성/제 작 능력"

- <u>베른트 쇼</u>를: 정 향성/**구조인식**, **비판**적 성찰, 행 위능력과 **숙련성** 창의적, 사회적 **상** 호작용 능력

유럽시청자권익 위원회(EAVI)

미국의 미디어 리터러시 법제화 현황



- 2020년 기준, 총 15개 주에서 미디 어 리터러시 교육법 제정 혹은 통 과 시킴
- 예) '2019까지 14개주 실질적 입법 조치: 플로리다, 오하이오, 텍사스, 뉴멕시코, 워싱턴, 캘리포니아 등
- '2020년도: 미주리주 법제화
- 출처: <2020 미국 미디어 리터러시 정책 보고 서 (U.S. Media Literacy Policy Report 2020)>

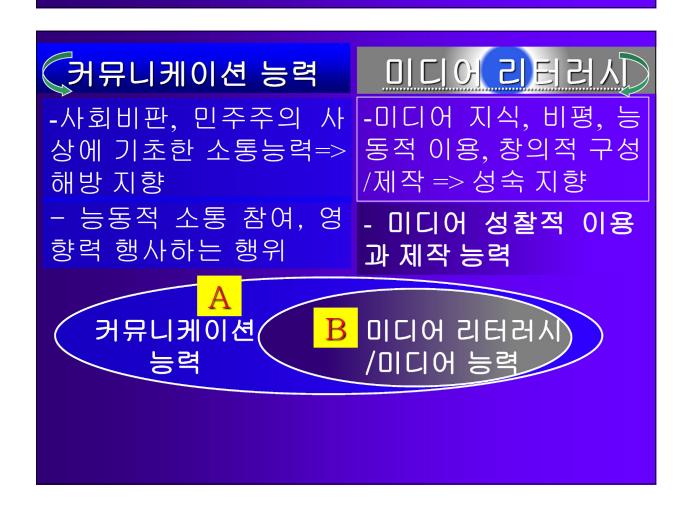
미국 교사와 시민단체 대표의 견해



- "미디어 리터러시를 가르치는 것은 학생들이 이 세계에서 성취할 준비를 하는 데메우 중요하다" Dr. Jon Mundorf(P.K의 8학년 영어 언어 교사, 대학교 조교수)
- "대부분의 젊은이들과 많은 어른들은 미디어 메시지를 해독하고, 그 메시지가 어디에서 왔는지, 어떻게 세계를 구성하 는지 이해하는 능력이 부족하다." - 미디어 리터러시 나우(Media Literacy Now) 창립자, 대표

독일의 미디어 리터러시/미디어 능력

- 미디어 리터러시법: <청소년미 디어보호주간협약(JMStV)>
- 2002. 9. 제정, 2003. 4. 효력
- 독일 16개 주 전체 공동 체결,
 독일 전역에 효력.



바아케의 미디어 능력 (Medienkompetenz)



Dieter Baacke (1934-1999)

- 1984-1999 미 디어교육과 문 화 학회 초대 회장

- '미디어 능력' 개념 처음 제기: 미디어 교육학, 언어학, 사회학 배경
- 프랑크푸르트학파의 입장: 어린이/청소년 연 구 등 학문 활동, 어린이/청소년미디어보호 활동

쇼릅의 미디어 능력



Bernd Schorb (1947~)

- 독일 라이프치히대학교 미디어커뮤니케이션 연구소(대학) 미디어교육학 교수(~2013.3)
- 1976~1994 뮌헨 미디어교육 연구소 <JFF> 소장
- 1995~2012 라이프치히대학교 지역라디오 <mephisto 97.6> 프로그램 디렉터
- 미디어 능력 심층 연구: 비판적 성찰과 숙련성, 사회적 참여 강조
- 청소년, 노인 미디어교육, 디지털 시민참여

미디어 리터러시 교육 사례: 독일 1



- 라인란트-팔츠 주 교육부:
 <학부모 정보의 밤>: '2008 시 작
- 취지: 디지털 미디어와 소셜 미디어에 대한 자녀의 이용 능력 강화 및 유해환경에 공동 대처
- 참여: 학생, 학부모, 학부모회, 교장, 교사

미디어 리터러시 교육 사례: 독일 2





- 노르트라인-베스트팔렌주(NRW) 교육 부: <미디어 패스(media pass)>
- 취지: 초등 6-7학년, 7-9학년 단계, 디 지털 리터러시 강화
- 내용: 1. 조작 및 이용: 미디어 이용법을 안다, 2. 정보제공과 조사: 알고 싶은 것을 찾는다, 3. 소통과 협동: 다른 사람들과 연락한다, 4. 제작 및 발표: 디지털 기기로 제작한다, 5. 분석 및 성찰: 내 미디어 이용을 숙고한다. 6. 문제해결 및 모델링: 프로그래밍하는 법을 배운다.

미디어 리터러시 교육 사례: 독일 3



- 바이에른주 교육부:
 <mebis 교사용 온라인 수 업자료 지원>
- 취지: 교사 미디어 리터러 시 교육 지원
- 내용: '2014 지멘스와 협약 체결, 주 90개 학교 참여. 약 14,000여개 수업 자료 지원, 상담, 연수 프로그램 제공

미디어 리터러시 교육 사례: 프랑스







- 끌레미 CLEMI: 1983년 설립된 교육부 산 하 국립미디어교육센터
- 운영: 지역별 미디어교육 관계자 대표 64명이 모인 '결정개선위원회'가 업무 결정
- 활동: 매년 봄철 언론주간 개최. 예) 31 회> '2020 '집에서 참여하는 언론과 미디 어 주간' (약 1만 8천개 교육기관의 20만 명 이상 교사, 4백만 명 학생, 미디어업계 참가)
- 32회> '2021. 3. 22. (약 2만 461개 학교 참여, 26만 명 교사, 4백50만 명 학생, 1 천800개 미디어업계 참가)

미디어 리터러시 교육 사례: 프랑스



- 교사용 8가지 테마 학습활동 자료 제공: 개인정보, 언론이 관심을 끄는 방법, 과학계 가 짜뉴스, 관점이란 무엇인가, 정보추천 알고리즘, 정보의 위계, 정보와 출처, 언론인의 직업세계
- 2021. 5. 28. 유럽집행위원회의 DE FACTO 프로젝트 회원 선정, EU 전역의 디지털 미디 어와 허위정보 대응 활동

미디어 리터러시 교육 사례: 싱가포르



- 미디어리터러시위원회(MLC): '2012 설립
- 운영: 정보통신미디어개발청(IMDA)의 지원, 미디어 리터러시 및 건전한 사이버 문화 구축 위한 공교육 강화 (민간, 지역사회, 정부 협력)
- 활동: 2017. 4. <Internet x Youths Better Internet, CFP> 프로젝트 청소년 디지털 리터러시 교육 촉진 (교육부 산하 각급 학교 및 고등교육기관, 자치단체, 복지 및 청소년 단체 등 참여)
- 2020. 다양한 미디어 리터러시 및 허위정보 판별활동 제공. 예) 펙트 문제, 게임 중독 이해, 가짜 뉴스 퀴 즈 온 라 인 캠 페 인 등 (https://www.betterinternet.sg/Campaign-2020/Youth-led-community-projects/Youth-led-Community-Projects)

기술+<mark>성찰</mark>=통합 능력=> 미디어 리터러시/미디어 능력

- 정 의 ⇒ 미디어를 비판적으로 이해하고.
 - ⇒ 능동적으로 이용하며,
 - ⇒ 혁신적·창의적으로 구성/제작할 수 있는 능력

목 표

=>합리적 인간상, 성숙(Mündigkeit) 지 향, 미디어 환경 변화에 능동적 대응

방법

- ⇒미디어 리터러시 교육 참여 (교수자, 학습자)
 - ⇒디지털/ 소셜 미디어 제작 및 진행

미디어 리터러시는 왜 필요한가?

- 1) 디지털격차 극복
- 정보접근, 미디어 이용 및 콘텐츠 수 준에 따른 격차
- 격차 요인: 성, 연령, 학력수준, 소득 수준, 지역, 인종 격차 등 (+정동능 력의 격차)

미디어 리터러시는 왜 필요한가?

- 2) 이론적 차원: 리터러시/능력개념 확장
 - 하버마스의 커뮤니케이션능력=> 미디 어 리터러시 능력으로 구체화
 - 미디어를 통한 개인의 성숙, 사회적 소통, 참여 민주주의 실현, 참여와 연대의 실천 능력 확장

미디어 리터러시는 왜 필요한가?



- 3) 비판적 이해, 능동적 이용, 창의적 구성/제작 능력 개발
- 공교육화·교육 콘텐츠 개발 ⇒ 미디어 인프라/미디어교육 커리큘럼, 교사 연수/ 교육콘텐츠와 교재
- 소수자 미디어교육과 미디어 리터 러시, 미디어 정동능력 개발

미디어 리터러시의 실천과제

- 미디어 리터러시 진흥법 법제화
- 미디어 리터러시 역량 개발 시스템 구축: 인프라/전문교사/콘텐츠·교 재 개발색

미디어 리터러시의 실천과제

- 미디어 리터러시 진흥위원회(가칭) 설립
 - 미디어 리터러시/디지털격차 해소 정책
 - 학교 미디어교육 교과, 교수법 개선
 - 미디어 리터러시 정보 은행 구축
 - 교사, 언론인 미디어 리터러시 교육
- 미디어정동(affect)능력 개발방안 모색



1분임

미디어교육을 위한 학교교육과정 탐색

변숙자(충북교육정책연구소 연구위원)





미디어교육을 위한 학교교육과정 탐색

발표자 : 변숙자 (충북교육정책연구소 연구위원)

1분임 구성원

변숙자(충북교육정책연구소), 강정훈(인덕원중), 김종훈(명원초), 김홍호(서대전고), 심성호(양성초), 윤미라(대전대흥초), 한성민(어진중)

∧ 한국청소년징책연구원

CONTENTS

- 1 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향
- 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향
- ③ 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향
- 4 학교 미디어교육의 현장 적용을 위한 검토 사항

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향

미디어 교육과정의 실현 방향은?

△ 한국청소년정책연구원

첫 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향



Ŭ 미디어교육을 위한 단계적 교육과정 설계

거시적 접근

● 미디어 리터러시 영역에 기반한 단계적 교육과정 구성

- ▶ 미디어에 접근 이해/분석/비판 적용 표현(제작) 단계로 진행되도록 구성
- ▶ 초등학교 : 미디어 제작 활동을 통한 교육적 접근 가능(메이커교육 등과 연계)
- ▶ 중학교 : 미디어의 비평, 비판, 분석을 위한 배경지식 약함
- 미디어의 속성, 제작 의도, 사회적 영향력 등 미디어 분석을 위한 배경지식 제 공 및 학습, 이에 기반하여 미디어 생산 활동 단계로 진행되는 교육과정 구성
- ▶ 고등학교 : 축적된 경험/지식을 바탕으로 미디어의 정교한 분석, 비판적 논의, 공적 문제에 관심 및 참여 경험 확대

△
 한국청소년정책연구원

♥ 미디어교육을 위한 학년별/교급별 통합적 교육과정 지향

거시적 접근

• 미디어 리터러시 영역의 위계화 지양, 통합적 교육과정 지향

- ❖ 미디어 리터러시 하위영역 : 영역 간 관련성 긴밀, 여러 영역이 동시에, 지속적으로 상호 영향을 미치는 선순환 구조형
- ▶ 모든 학년/교급에서 전체 미디어 리터러시 영역을 다루어, 미디어교육에 관한 총체적 경험이 가능하도록 교육과정 구성
- ▶ 미디어 리터러시 영역의 수준을 기초→복잡, '초등학교<중학교<고등학교'로 심층적 심화 교육과정으로 구성

△
✓ 한국청소년징책연구원

첫 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향



거시적 접근

● 미디어 교육과정 구성을 위한 일련의 구체적 가이드라인 제공

- ❖ 학교급별 교육과정 맥락에 적합한 미디어 교육 시수, 적용 시기, 교과목 등에 관한 구체적 가이드라인 제공
- ▶ 초등학교 : 학년 단계별 미디어 교육과정
 - 저학년, 중학년, 고학년 교육과정 구성 방안
- ▶ 중학교 : 자유학기제 운영 관련 미디어 교육과정
 - 17차시, 34차시 교육과정 구성 방안
- ▶ 고등학교 : 공동교육과정, 고교학점제 등에 활용 가능한 미디어 교육과정

△ 한국청소년징책연구원

[™] 초·중·고 교육과정 기반, 미디어 교육과정 가이드라인 제공

- **거시적 접근** 초등, 중등의 교육과정 맥락을 고려한 미디어 교육과정 제시
 - ▶ 초등 : 다양한 교과 내에서 미디어 리터러시 교육과의 연계 방안에 중점 - 교과 내, 교과 간 통합 수업
 - ▶ 중등 : 독립 교과로 운영 가능하도록 미디어 리터러시 교육과정의 구체 적 운영 방안 제시
 - 교과 수업과 별개의 독립된 미디어 교육과정 운영

△ 한국청소년정책연구원

첫 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향

[™] 초·중·고 교육과정 기반, 미디어 교육과정 가이드라인 제공

거시적 접근

- 미디어교육을 위한 교육과정 체계화 방식
- ▶ 교육적 주제별로 미디어 교육과정을 구조화하는 방식
 - 혐오 표현, 허위 정보, 미디어 소외, 미디어 개념어, 미디어와 의사소통 ...
- ▶ 미디어 유형별로 미디어 교육과정을 구조화하는 방식
 - 소셜미디어, 영상, 영화, 뉴스, 게임, 1인미디어 ...

△
✓ 한국청소년정책연구원

☑ 미디어 리터러시 영역별 교육내용 체계화

미시적 접근

● 미디어 리터러시 영역별 교육내용 선정 및 체계적 제시

- ▶ 학교 현장 : 각 교과/학년별 적합한 미디어 리터러시 교육요소 선정의 문제
- 미디어 리터러시 영역별로 모든 교과/학년에 적용 가능한 교육내용 및 주제를
 체계적으로 분류하여 제시
- 미디어교육 관련 선행연구결과, 현장 활용 가능성 고려한 체계적 유목화 필요초등용, 중등용, 교과용, ...

△ 한국청소년정책연구원

첫 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향

Ŭ 미디어 리터러시 영역별 교육내용 체계화

미시적 접근

• 미디어교육 관련 역량 및 목표, 교육내용 분류 선행연구결과 예시



	핵심				학년(군)별 내	용요소		
영역		일반화된 지식		초등학교	1	2817 1. 981d	고등학교 1학년	기능(수행
	개념		1~2학년	3~4학년	5~6학년	중학교 1~3학년	고등약교 1약년	
지식	미디어 구조 • 미디어 기술 • 미디어 환경	미디어 지식은 미 디어에 대한 지 식, 미디어 기술, 미디어 환경 등으로 구성되어 있으 며, 미디어를 통 한 지각과 경험을 통해 인지적 능력 을 높인다.		• 미디어 정의 • 미디어 비교 • 미디어의 역 할	미디어의 생산, 유통, 소비 미디어의 장트 디지털 미디어의 특성 미디어와 삶의 변화	•미디어 장르와 형신	• 미디어 환경 • 미디어 철학 • 디지털 미디어 와 현대사회 • 미디어 미학 • 미디어 장르 별	• 설명하기 • 조사하기 • 탐색하기 • 발견하기 • 인식하기 • 비교하기
비평	비판적이해	미디어 사용자는 미디어의 기술적, 사회적, 문화적 정점들과 내용에 대한 사실 판단 및 가치 판단을		• 미디어 콘텐 츠에 대한 느낌과 생각 • 미디어 작품 에 대한 느 낌	여 미디어 콘텐 츠 검증하기	청소년 미디어 문화 전반에 대한 비평 시민성에 기반한	•정치 관련 정보 에 대한 분석과	• 해석하기 • 설명하기 • 검증하기 • 표현하기 • 비판하기 • 추론하기

(정현선외, 2015)

(강진숙외, 2019)

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

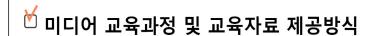
Ŭ 미디어 리터러시 영역별 교육내용 체계화

미시적 접근 학교 미디어교육을 위한 학년별/교과별 미디어교육 내용 분류 체계(안)

				역량		미디어교육	미디어교육	пги	미디어교육
학년	교과	성취기준	총론	교과	미디어교육	내용요소	주제		수행방법
			핵심역량	역량	역량	(수행목표)	TAI	вото	Тоон
초	슬기로운	[2술06-02] 여러 가지 자료를 활용하여 가을의 특징을 파			접근 선택	정보검색과			
1-2	생활	악한다.			80.04	선택			
초		[4사03-01] 지도의 기본 요소에 대한 이해를 바탕으로 하				비판적 분석과			
3-4	사회	여 우리 지역 지도에 나타난 지리 정보를 실			이해·평가	평가			
3-4		제 생활에 활용한다.				0/1		미디어 활용유형	
초	국어	[4국01-01] 대화의 즐거움을 알고 대화를 나눈다.			소통·생산	사회문화적			
3-4	٦٩١	[440101] 대학의 경기점을 몰고 대학을 기군다.			-0 00	이해			
초		[6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한				책임있는			
5-6	도덕	도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지			반성·성찰	미디어 이용			
		켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.				-1-1-1 -10			
초	실과	[6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산			감상·향유				
5-6	2-1	보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.			80 011				

∧⊘i 한국청소년정책연구원

첫 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교육과정 구성 방향



미시적 접근

● 미디어교육을 위한 단계별 교육자료 제공 방식 차별화

- ▶ 1단계 : 미디어수업을 위한 교육과정 및 교육자료의 총체적 제공
 - 수업안, 수업자료, 수업동영상, PPT, 학습지 등 매 차시별 미디어교육에 직

접 활용 가능한 형태로 제공

- ▶ 2단계 : 미디어 수업자료를 재구성, 재가공하여 사용 가능한 형태로 제공
- ▶ 3단계 : 교사 스스로 미디어 교육 자료를 직접 구안하여 사용, 상호 교류 가능

△ 한국청소년징책연구원

두 번째 논의, 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향

학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향

학교 미디어교육의 지향점은?

△ 한국청소년정책연구원

두 번째 논의, 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향

② 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향

학교 미디어교육의 지향점은?

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

두 번째 논의, 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향

Ŭ 미디어교육의 지향점에 근거한 미디어 교육과정 구성

미디어교육의 지향점

- 디지털 미디어 리터러시에 기반한 미디어 교육과정 설계의 문제점
- ▶ 디지털 미디어를 활용한 소통, 디지털 미디어 콘텐츠의 생산/공유/감상 등 일 련의 활동이 모두 디지털 미디어 친화적 관점에서 구성될 우려
- ▶ 디지털 미디어에 관한 비판적 교육 강조
- 우리의 삶에 관한 반성, 디지털 미디어에 관한 비판적 입장, 미디어를 올바 로 활용하기 위한 방법, 미디어의 상업적 의도 등에 관한 비판적 관점 강조

△ 한국청소년정책연구원

두 번째 논의, 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향



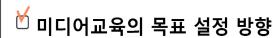
৺ 미디어교육의 목표 설정 방향

미디어교육의 목표

- 교육법 및 학교교육 목표에 기반한 미디어교육 목표 설정
- ▶ 미디어교육이 추구하는 인간상, 미디어교육의 성격 등에 관한 정립이 학교교 육 목표와의 관련성에 기반하여 수행되어야 함
- ▶ 미디어 전문가 양성이 아닌 학생들의 삶에 필요한 교육으로 목표 설정
- ▶ 디지털 기술, 미디어 환경 등 시대/사회 변화에 따른 지속적 수정, 보완, 안정 화 과정 필요(ICT교육, STEAM 교육 등의 도입/전개 과정과 유사, 시사점 존재)

△
 한국청소년정책연구원

두 번째 논의, 학교 미디어교육의 성격 및 목표 설정 방향



미디어교육의 목표

- 독립 교과의 교육목표에 부합하도록 설정
- 현재 교육부의 미디어교육 목표, '민주시민 양성'은 바람직하나, 사회과 교육목표와 유사한 측면 존재
- 미디어교육이 독립 교과로 개설될 경우, 어느 특정 교과의 교육목표와 동일,
 유사하지 않은지 검토 필요
- ▶ 미디어교육만의 독자적 교육목표 설정 필요

∧⊘/ 한국청소년징책연구원

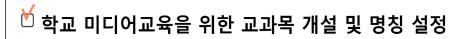
세 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향

③ 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향

학교 미디어교육에 적합한 과목?

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

세 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향



미디어교육의 교과목 개설

● 미디어교육의 교과목 개설 및 교과 인정 필요

- 미디어교육이 통합교과, 독립교과 등 학교 현장에서 원활하게 적용되기 위해 교과 인정 과정이 매우 중요
- 현재 교육과정의 흐름, 선택교육과정의 폭이 확대되는 추세, 미디어교육을 독립교과로 설정 가능한 환경

● 미디어교육의 교과목 명칭 설정 중요

- ▶ 미디어, 미디어교육의 대표성, 표준 제시할 수 있는 교과목 명칭 설정 필요
- ▶ 미디어교육의 목표 및 방향 설정에 큰 영향

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

세 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향



미디어교육의 교재 개발

▶ 교육이 우선시되는 미디어교육 교재 개발

- 미디어산업 친화적 관점에서 개발된 미디어교육용 교재 다수 존재
- 교재 개발 방향: 아이들의 삶에서 가르칠 교육요소를 선정, 이에 기반하여 교재 개발
 - 현재 다수의 미디어교육 교재: 가르칠 내용을 우선 정한 후 교과서 개발
- ▶ 교사의 교육적 관점이 반영된 미디어교육 교재 개발 필요
- 학생들의 삶에 관한 이해, 교육적 필요성 등에 관한 교사의 교육적 안목과 관점에 기반한 교육내용 선정 및 교재 개발이 진행되어야 함

△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

세 번째 논의, 학교 미디어교육을 위한 교과목 설정 및 교재 개발 방향

Ŭ 학교 미디어교육을 위한 교재 개발 방향

미디어교육의 교재 개발

▶ 미디어 리터러시 역량이 체계적으로 반영된 미디어교육 교재 개발

- ▶ 현재 유통되는 미디어교육 교재의 경우 미디어 리터러시 역량이 총체적으로 반영되지 못하는 한계 존재
- 미디어의 역사, 특성 등 지식 전달 요소가 많거나, 미디어의 재생산 및 공유, 참여 관련 학습자의 주체적 교육활동 요소 부족

미디어 리터러시 교육과정의 체계적 적용을 위한 주제중심 교재 개발

> 미디어 자체에서 주제 선정, 생활문화와 미디어의 관련성에 기반하여 주제 선 정, 이를 기반으로 주제 중심 교재 개발 가능

△ 한국청소년정책연구원

네 번째 논의, 학교 미디어교육의 현장 적용을 위한 검토 사항

학교 미디어교육의 현장 적용을 위한 검토 사항

학교 미디어교육의 현장은?

네 번째 논의, 학교 미디어교육의 현장 적용을 위한 검토 사항



Ŭ 학교 미디어교육의 현장 적용 가능성과 활성화 방안

미디어교육의 가능성

미디어교육을 위한 제도적, 환경적 상황

- 현재 중,고등학교에서의 미디어교육 실행을 위한 교육과정 측면에서의 제도적, 환경적 여건 적절한 편
- ➢ 중학교는 자유학기제, 고등학교는 고교학점제 제도 안에서 미디어교육 가능
- 코로나19로 인한 원격수업으로 인한 교사들의 미디어교육에 관한 필요성, 중 요성 인식 높은 편

△ 한국청소년정책연구원

네 번째 논의, 학교 미디어교육의 현장 적용을 위한 검토 사항



Ŭ 학교 미디어교육의 현장 적용 가능성과 활성화 방안

미디어교육의 문제점

미디어교육을 위한 한계점, 개선점

- ▶ 미디어교육에 관한 정식 교과목 승인이 이루어지지 않은 상황, 개선 필요
- ▶ 교사들의 미디어교육에 관한 실천 의지 및 의욕 부족
- ▶ 교사들의 미디어교육을 위한 미디어 리터러시 역량 및 자질 부족
- 미디어교육 역량이 부족한 교사들이 활용 가능한 미디어교육 매뉴얼, 미디어 교육 자료, 구체적 교육과정 구성 및 교육활동 예시 자료 부족
- ▶ 미디어 리터러시 교육이 문해력 교육, 즉 기초 기본교육으로서 초등학교부터 고등학교까지 학교교육을 통해 지속적, 체계적으로 이루어져야 한다는 교육적 인식 확대, 미디어교육에 관한 홍보 부족

△
✓ 한국청소년정책연구원

미디어 교육과정분과 발표를 마치며

미래교육을 위한 실천, 미디어교육으로부터



"미래는 이미 여기 와 있다. 아직 퍼지지 않았을 뿐이다."

- 윌리엄 깁슨

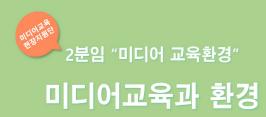
∧⊘/ 한국청소년정책연구원

2분임

미디어교육 환경

김승호(서원고등학교 교사)





발표자 : 김승호 (서원고등학교)

2분임 구성원

김승호(서원고), 김영환(송신초), 송예은(영월초), 이동훈(영산초), 장명호(강동초), 주지석(풍암중), 최광현(길안초)

△ 한국청소년정책연구원

CONTENTS

- 학습자 환경과 미디어교육 김승호(서원고), 주지석(풍암중)
- 기디어교육 활성화를 위한 수업 환경 여건 장명호(강동초), 이동훈(영산초)
- 3 미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건 최공현(길만초)
- 4 미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안 김영환(송신초), 송예은(영월초)

∧⊘ 한국청소년정책연구원

학습자 환경과 미디어교육

학습자 환경과 미디어교육

정보탐색능력

비판적 이해

미디어 활용 능력

사회 참여 역량







△ 한국청소년정책연구원

학습자 환경과 미디어교육

학습자 환경과 미디어교육



미디어에 대한 지식, 기술, 환경을 이해하는인지적역량



비평

미디어의 기술적, 사회적, 문화적 쟁점들과 내용에 대한 사실 및 가치판단 역량



의사소통

미디어의 특성을 반영한 의사소통



접근/활용

미디어를 통해 정보에 접근하며,



구성/제작

미디어를 구성하고 제작하는 역량



시민성을 실천할 수 있는 역량

출처: 미디어 리터러시. 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구(교육부 정책연구, '19)



학습자 환경과 미디어교육



학습자 환경과 미디어교육



첫째, 다 매체 다 채널로 표현되어지는 미디어 자체가 만들어내는 미디어들 사이의 관계를 표현하는 의미로서 미디어들 자체 내의 환경



둘째, 이러한 미디어들을 둘러싼 일반 사회환경



셋째, 미디어들과 이러한 미디어를 둘러싼 환경과의 상호작용을 통해서 역동적으로 형성되어지는 환경

△ 한국청소년징책연구원

학습자 환경과 미디어교육



1 학습자 환경과 미디어교육 – 미래 교육의 방향

01

디지털 리터러시에 대 한 체계적인 교육 계획과 교육 실행 방안 수립

02

적극적인 지원

03

디지털 활용

04

학습자중심 수업 활성화

05

포스트코로나시대에 맞는 자기주도적 학습 능력과 협업 능력 관련 교육대책 마련

학습자 환경과 미디어교육

학습자 환경과 미디어교육 - 포스트 코로나 시대의 스마트 학습환경

인공지능 기반 학습 환경



블렌디드/하이브리드 학습 환경



∧⊘ 한국청소년징책연구원

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

2 미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건 - 현재 수업 환경 여건의 제한점



미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

- 현재 수업 환경 여건의 제한점



미디어 교육 활성화를 위한 수업 환경이 조성되어 있지 않음



미디어 교육 기기 관련 물품, 인력, 예산 지원 저조



학교 급별로 미디어 교육을 실시한 인적 인프라가 형성되기 제한적

∧⊘/ 한국청소년징책연구원

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

- 제한점에 따른 조치 내용



시대에 맞는 미디어교육 활성화 수업 환경 여건에 대한 표준이 요구됨



원격 학습 확대로 인하여 원격 학습에 인프라 구축에 필요한 기기와 미디어 교육을 위한 기기들이 중복되므로 이러한 기회를 통하여 각종 기기 확충

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건 - 미디어교육 환경 조성 기본 방향



학생들의 접근성이 가장 뛰어난 공간을 미디어 교육을 위한 공간으로 활용



미디어 교육에 직접 참여할 수 **있는 기회를 제공**하여 미디어 교육에 대한 이해도를 높임



학생들이 실질적으로 미디어 교육에 참여할 수 있는 공간 조성



온라인 수업이 일상화되고 있는 상황을 반영하여 온라인 공간에서도 미디어 교육이 이루어질 수 있는 환경 마련

∧⊘i 한국청소년정책연구원

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건 - 미디어교육 환경 조성 사례(대전 내동초, 울산, 반천초)



교실 환경



미디어 갤러리



미디어 특별실



미디어 도서관



영상 미디어 체험관 및 미디어 상담실



미디어 교육 위한 학교 밖 공간 조성

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

2

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

- 미디어교육 환경 조성 사례(대전 버드내 중학교)

미디어 교육 게시판 설치



미디어 교육 홍보 배너 설치

미디어 교육 활성화를 위한 미디어실 조성



온라인 미디어 교육 환경 구축

△❷ 한국청소년정책연구원

미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건



2 미디어교육 활성화를 위한 수업환경 여건

- 미디어교육을 위한 교육환경 제안(교실환경)
- 1. 학생 개인별 스마트기기 태블릿PC
- 2. 미디어 교육 게시판 및 미디어 갤러리
- 3. 무선 인터넷 구축 및 미러링 환경
- 4. 대형 디스플레이 초단초점 빔 프로젝트 및 전자칠판
- 5. 온라인 공간에서 미디어 교육을 할 수 있는 LMS
- 6. 다양한 미디어 교육 프로젝트 수업이 가능한 이동형 책걸상
- 7. 미디어 교육을 위한 온라인 협업 도구(구독) / 앱 및 프로그램 지원

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

3 미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건 - 미디어교육 개념 합의 및 구체화



미디어 교육에 대한 개념 통일이 필요함



실제로 학교 현장에서는 **미디어 교육 혹은 미디어 리터러시**에 대한 개념을 **디지털 리터러시, 멀티 미디어교육 등과 혼재**해서 사용

미디어 교육 개념의 혼재는 결과적으로 기관과 학교, 국가와 교사간

소통을 방해하여 불필요한 논의 및 일선학교에서의 교육 실시의 어려움을 초래

∧ 한국청소년징책연구원

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

3 미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건 - 미디어교육 개념 합의 및 구체화

<표 2> 미디어교육의 목적 및 요소

	미디어교육의 목적 및 요소
이경숙 의원 등 미디어교육진홍법안 (2007, 04, 04)	제1조(목적) 미디어의 건전한 발전과 국민의 문화 역량 강화 제3조(미디어교육의 기본원칙) 미디어의 기능과 효과를 합리적으로 이해 능동적 참여, 민주주의의 구현
최면회 의원 등 미디어교육지원법안 (2012, 08, 03)	제1조(목식) - 미디어 환송능력과 창의적인 표현능력 - 국민의 회사소통능력 - 미디어에 대한 비관적 이행 논력을 향상하고 미디어의 쾌배를 최소화 - 국가의 민주주의 역상 강화
김희정 의원 등 미디어교육지원법안 (2013, 09, 17)	제1조(목적), 제2조(정의) -미디어와 미디어콘텐츠에 대한 유바른 이해 -항의적 활용능력 -마람격한 미디어 이용문화 조성
유은혜 의원 등 미디어교육 활성화에 관한 법률안 (2018, 05, 17)	제2조(정의), 제4조(기본아님) - '정보, 레고는 함이 - 대부적 이해는데 - 장의적 활용는데 - 먼어적 소등는데 - 미어적 소등는데 - 미어적 등 본단 위험들이
신경민 의원 등 미디어교육지원법안	제1조(목적), 제3조(미디어교육의 기본원칙) -미디어와 미디어 콘텐츠에 대한 올바른 이해

- 실제로 미디어 교육 관련 법안 발의에서도 미디어 교육 에 대한 개념과 용어는 다소 차이를 보인다.
- 2018년 발의한 두 법안(유은혜, 신경민 의원)을 살펴보 면 두 법안이 추구하는 목적이나 기본이념 부분이 약간 차이가 있음을 알 수 있는데, 이러한 작은 부분이 결과 적으로 학교 현장에서는 커다란 혼란을 초래할 수 있 는 위험요소인 것이다.

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

3

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

- 미디어교육을 위한 인적 제도

"모두의 책임은 어느 누구의 책임이 아니다."



미디어교육을 위한 **전문적 교사**를 **체계적으로 육성**하는 방안 검토 필요

△ 한국청소년정책연구원

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건



미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

- 미디어교육의 조기 실시 및 의무화
- 미디어 교육이 단편적인 교육 활동에 머물고 있음
- 한국언론진흥재단에서 개발한 '청소년과 미디어'가 학교에 보급되었지만 실제로 해당 교과서를 채택하고 있는 학교는 많지 않음





△❷ 한국청소년정책연구원

미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건

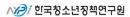
3 미디어교육 활성화를 위한 제도적 환경 여건



각각의 단체, 부처 산하 기관들이 저마다 미디어교육 강사 양성, 교재 개발 등을 하고 있으나, **파편화**되고 **체계적이지 못한** 상태



미디어교육이 제도화되지 못한 상태로 **정부 지원과 인프라 구축이 요원**한 상태





학교 미디어 교육이 **학교와**교사는 배제되고, 시민단체와
공공기관이 주체가 되어 학교
미디어교육을 시행

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안 - 미디어교육에 대한 교사의 현실 인식이 우선 외 미디어교육을 해야 하는가? 미디어교육을 실행하는데 가장 큰 걸림돌은 미디어교육에 대한 교사의 인식 부족 교사 스스로 질문을 하는 것이 미디어교육 실행의 첫걸음

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안



미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안



- 교사 미디어 리터러시 체크리스트

- 1. 나는 미디어를 자유롭게 이용하고 스스로 이용을 통제할 수 있는 능력이 있는가?
- 2. 나는 미디어 기술을 익히고 자유자재로 사용할 수 있는 능력이 있는가?
- 3. 나는 미디어 텍스트의 내용을 분석하고 비판할 수 있는 능력이 있는가?
- 4. 나는 미디어의 속성을 이해하고 비판할 수 있는 능력이 있는가?
- 5. 나는 미디어를 통해 자신의 의견과 생각을 표현할 수 있는 능력이 있는가?
- 6. 나는 미디어를 통해 사회적인 문제나 이슈에 참여하는 능력이 있는가?
- 7. 나는 미디어를 통해 타인과 소통할 수 있는 능력이 있는가?

- 8. 나는 미디어의 정보를 검색하고 선별하고 관리하는 능력이 있는가?
- 9. 나는 초상권 및 개인정보, 저작권 보호를 실천하는 책임 있는 미디어 이용 능력이 있는가?
- 10. 나는 미디어 콘텐츠들을 감상하고 향유하는 능력을 지니고 있는가?
- 11. 나는 미디어 정보와 콘텐츠의 생산, 유통에 대해 이해할 수 있는 사회 문화적인 이해 능력이 있는가?
- 12. 나는 사물인터넷, 클라우드, 빅데이터, 모바일과 AI로 대변되는 4차 산업혁명의 흐름을 인지하고 설명할 수 있는가?
- 13. 미디어 리터러시 교육이 고민해야 할 이슈를 파악하고 이를 수업에 활용할 수 있는 능력이 있는가?

△ 한국청소년정책연구원

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안



미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안

1012

- 교사 미디어 리터러시 교육 전문성 신장을 위한 학교 환경 구축

학교 내 미디어교육 연구활동의 저변 확대 필요

미디어교육을 주제로 학교 내 전문적학습공동체 조직

미디어교육 교사연구회 활성화

△
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
<

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안



미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안

- 교사의 미디어교육 전문성 신장을 위한 교육기관의 지원
- ✓ 교육청 중심의 오프라인 미디어교육 연수의 확대

미디어교육 교원 직무연수 프로그램 운영 현

	황
기관명	연수명
한국교원연수원	한국언론진흥재단 미디어교육 상반기 원격연수 '세상을 바라보는 창, 뉴스로 열어요'(30H)
선독파현한구현	한국언론진흥재단 미디어교육 상반기 원격연수 'NIE & 뉴스리터러시 교육-뉴스로 만나는 세상'(30H)
아이스크림 원격교육연수원	Z세대의 소통법, 유튜브 활용교육(30H)
	쉽게 따라하는 소셜미디어 소통(15H)
중앙교육연수원	시민성 함양을 위한 미디어리터러시 수업(15H)
	미디어 문해력 교육(15H)
한국지능정보사회진흥원	교원리더 인터넷윤리 직무연수(15H) (교장,교감, 장학사 등 전문직 대상)

△<a>♪
○ 한국청소년정책연구원

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안



미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안

- 미디어교육 온라인 커뮤니티 활성화
- ✓ 미디어교육정보가 미디어 관련기관에 분산되어 정보를 쉽게 접할 수 없는 현실

미디어교육 역량 강화를 위한 추천 누리집

누리집명	제공하는 정보	운영기관
다독다독 (dadoc.or.kr)	미디어리터러시 수업 사례, 포럼, 이슈 연 재, 해외 미디어교육 등	한국언론진흥재단
미디온 (edu.kcmf.or.kr)	미디어교육 온라인 플랫폼	시청자미디어재단
미리네 (www.miline.or.kr)	학교 미디어교육 활동 지원을 위한 플랫폼	한국청소년정책연구원
주니어미디어오늘 (www.nextliteracy.co.kr)	미디어로 말하기, 미디어로 토론하기, 문해 력 키우기 등 청소년 대상 저널리즘	㈜미디어오늘
아름다운 인터넷 세상 (digitalcitizen.kr)	미디어교육, 디지털시민성 교육 자료, 한국인터넷드림단 활동, 인터넷윤리교육	한국지능정보사회진흥원

∧⊘/ 한국청소년징책연구원

미디어교육 실행 교사의 전문성 신장 방안 - 미디어교육 온라인 커뮤니티 활성화 미디어교육 온라인 커뮤니티 활성화 교사의 참여 확대 경험과 교육방법 공유 전문성 신장

3분임

미디어활용과 미디어 리터러시 현장 교육 사례

이귀영(양현고등학교 교사) 허경진(강북중학교 교사)



3분임 "미디어 교수·학습·평가" 미디어 리터러시 현장교육 사례

미디어 활용 수업 편

발표자 : 이귀영 (양현고등학교)

3분임 구성원

이귀영(양현고), 허경진(강북중), 김아솔(매곡초), 김민영(진전중), 김은지(온양여고), 박지연(강원도교육연구원), 박한철(덕성여고), 이은영(화순제일중), 이수경(동명초), 오정아(설월여고), 유한상(대전가오고), 조미옥(매성중), 하송아(익산지원중), 흥준연(경일여고)

△ 한국청소년징책연구원

CONTENTS - 미디어 활용 수업편

초등

- 1. 미디어 활용 교육 이수경(동명초등학교)
- 2. 영어수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기? 김아솔(매곡초등학교)
- 3. 디지털-미디어 프로젝트: DDD프로그램 _ 박지연(강원도교육연구원)

중등

- 1. 영상 제작하기 _ 하송아(익산지원중학교)
 - 2. 설득의 힘 _ 김민영(진전중학교)
- 3. 배달공감가요 : 미디어의순기능 _ 이은영(화순제일중학교)
- 4. 디지털 네이티브 세대를 위한 진로교육 _ 홍준연(경일여자고등학교)
- 5. 도쿄재판(극동국제군사재판)을 논하다 _ 유한상(대전가오고등학교)
 - 6. 디딤영상을 통한 생각의 확장 _ 오정아(설월여자고등학교)

미디어 활용 교육 - 이수경 교사(동명초등학교)



♥미디어 활용 교육 – 이수경 교사 (동명초등학교)



영화 시청 후 하브루타 하기



영화 시청 후 토의 하기



계기 교육 영상 만들기 연극·영화·다큐 제작하기

△ 한국청소년정책연구원

미디어 활용 교육 - 이수경 교사(동명초등학교) 영화를 보고 질문 만들기 후 짝과 토의토론하기 온라인에서 패들렛 또는 띵커벨 보드로 토의토론하기 말아론 영화를 보고 질문만들기 말아본 영화를 다보고 나서 생긴 정문들은 남겨 봅시다. **박지원** 달릴때힘든대왜힘이든다고 안할까? 친구들이 물가할때는 뭐라 하면서 왜 자기는 할까? O 3 왜 한별이는 아빠와의 약속 용 어겼음까? 한서윤 힘들다고하면 가족이 실망할까 왜한별이만폰이없었음 짜???? : 영화 마지막에 초원이가 그 될 역으면 힘이나는 조코라 이를 마지막에 초원이가 함 문어소 당안전문에 누가 조 고파이용 주업을까? 코지의 이름은 편해? 12021.06.02 am11:18) 재미있어서 승현이랑 가하는 왜 그런짓 을 하여 한행이도 따라하게 됐을까? 너가만약 한별이라면 영준 이에게 빨리사과를 했을까? 8 댓글쓰기 △ 한국청소년정책연구원

미디어 활용 교육 - 이수경 교사(동명초등학교)



학생들이 다양한 계기 교육에 맞춰 자신들만의 참신한 아이디어로 캠페인 영상을 만들어 학급, 학교, 유튜브에 알리는 활동에 참여함.

'존중' 팝업북 캠페인 영상









미세먼지 예방 영상



△ 한국청소년정책연구원

미디어 활용 교육 - 이수경 교사(동명초등학교)



- 학생들이 정한 교훈적 주제로 연극·영화·다큐 만들어 보기
 1. 모둠 및 인원 나누기
 2. 주제 정하기

- 3. 스토리보드 작성
- 5. 그 그 그 그 그 3 4. 촬영 및 편지 5. 학급 시사회 혹은 학교 시사회

연극 작품





영화 작품









영어 수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기? - 김아솔 교사(매곡초등학교)



영어 수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기?김아솔 교사 (매곡초등학교)



영어수업을 학생들도 좋아하면서 실제로 영어실력을 향상 시킬 수 있는 방법은 없을까 고민을 했습니다. 그러다 문 득 아이들이 좋아하는 미디어를 활용하여 감정적으로 몰 입할 수 있는 극을 만들면 어떨까? 생각했습니다.

그래서 각 단원에서 배운 내용을 활용해서 만든 스크립트 를 학생들에게 제시하고 스마트폰으로 영어드라마를 만들 도록 해보았습니다.

△ 한국청소년정책연구원

영어 수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기? - 김아솔 교사(매곡초등학교)



🗸 수업 단계

1. 팀 편성 및 스크립트 연습



2.연기 및 촬영



3. 함께 편집



4. 시사회 및 소감 나누기



△ 한국청소년징책연구원

영어 수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기? - 김아솔 교사(매곡초등학교)



☑ 수업 원리

- 첫째, 학습자가 자발적으로 참여합니다. 학생들에게 이야기를 수정하거나 연기하는 <mark>자율권</mark>을 주고, 또한 그룹 활동을 통해 영어드라 마를 제작하는 것은 아이들에게 굉장히 즐거운 창작의 과정이라 학습자의 자발성을 끌어올리는데 효과적입니다.
- 둘째, 극을 제시하기 때문에 학생들은 본인이 아닌 <mark>특정 캐릭터가 되어서 연기를</mark> 해야 합니다. 그 과정에서 <mark>실제에 가까운 영어를 사용해야 하는 상황에 노출</mark>이 되고, 학생들이 스스로 영어를 질문하기 시작합니다.
- 셋째, 영상 제작은 그 결과물이 즉각적이고 시각적입니다. 또한 자료가 영구보존되기 때문에 학생들은 영상 촬영 및 편집의 제작과정을 경험함으로써 자신 및 친구들로부터 즉각적으로 피드백을 받을 수 있고, 시간이 지나 자신의 향상된 영어실력을 스스로 확인 해볼 수 있습니다.



영어 수업시간에 스마트폰으로 영어드라마 만들기? - 김아솔 교사(매곡초등학교)



🕜 수업 예시

일 시 단원명 학습 주제 과 정 도입 (5')	### 전환 ### 전환 ### ### #### ############	수업자 김아술 준비물 및 유의정 ※ 준비물: 핸드폰 축은 태물렛 각 오물별 관리 ※ 시나리오는 교과서의 단원을 황용하여 교사가 간단하게 제작한다.	전개 (35)	<활동3> 편집 및 출력 - 함께 편집하기 - 출력하기	는 반, 두 명이 현진을 하되 다른 학생들도 일에 함께 없어 현진과 경험 선택한 것으로 한다. 로 시간이 가하는 것으로 한다. 로 시간이 가하는 것으로 한다. 로 시간이 가하는 것으로 한다. 로 기반하는 것으로 가는 것으로 가는 것으로 한다. 로 열어로 가데라 얼어서 철택하는 지자가 의미가 있으므로 지나지 게 결과들을 있으라가 않는다.
	이 단원에서 배운 내용을 활용하여 영연 드라마를 만들어 보자	₩준비물 : 개인별 시		- 시사회	※ 시사회는 축제의 느낌으로 재미 있게 진행하되 다른 팀의 작품의 좋은 점을 격려할 수 있도록 지도 한다. (시간이 부족할 경우 생략가 능)
	<활동1> 시나리오 및 역할 확인 - 교사와 함께 시나리오를 읽는다. - 모둠별 역할을 정한다.	나리오 배부 손가락 : 손가락으로 캐릭터 표현 및 연 기	정리	◎ 활동 소감 말하기_인터뷰 영상 촬영	※ 모든 물명 불만사항은 앞으로 더 나아질 과정이라는 것을 언식하도 목 하고, 친구의 잘잘못은 지나치 게 지적하지 않도록 주의한다.
전개(35)	- 촬영 방법 선택(사진, 손가락, 연기) <활동2> 대본 연습 및 촬영 - 모둠별 대본 연습 - 촬영	연기: 자신의 모습을 연기 ※ 녹음은 따로 필수 있다는 것을 안내한 다.	(5')	- 팀별로 작업했을 때의 차이정 알해보기 - 영어로 영상을 만들면서 배운 점 알해보기 - 어떤 점이 아쉬웠는 지 말해보 기	

디지털-미디어 프로젝트 DDD프로그램 - 박지연 교사(강원도교육연구원)

✓ 디지털-미디어 프로젝트 DDD 프로그램- 박지연 교사 (강원도교육연구원)

D D = Design your Dream by Digital Literacy

- 홍천 반곡초등학교 'DDD프로그램 운영을 통한 디지털리터러시 신장방안 연구'
- DDD 프로그램이란 Design your Dream by Digital Literacy의 약자로 디지털 리터러시를 활용하여 자신의 미래를 디자인할 수 있도록 관련 역량을 성장시키는 수업 및 교육 프로그램을 의미
- 디지털 리터러시 교육의 주 내용은 미디어이지만, 4차 산업혁명 시대를 살아갈 미래 세대의 미디어 리터러시 교육을 위해서는 디지털 기기의 접근과 활용 역량 역시 매우 중요
- 따라서 디지털과 미디어는 매우 밀접한 관련이 있음

△ 한국청소년징책연구원

디지털-미디어 프로젝트 DDD프로그램 - 박지연 교사(강원도교육연구원)

✔ 프로젝트 운영 및 개발의 중점

역량중심



따로 또 같이



다(多)경험의 기회

역량은 자신의 생활에 지식을 적용할 수 있는 능력으로 알고 익히는 것에서 그치지 않고 더 나아가 실질적으로 무엇을 할 수 있도록 함

초등 전체를 대상으로 하나 학년 군별 수준을 반영 도구와 매체를 다양하게 많이 적용하고 활용

디지털-미디어 프로젝트 DDD프로그램 - 박지연 교사(강원도교육연구원)

✔ 노담(NO담배)프로젝트

흡연예방교육 활동의 결과물을 디지털-미디어를 활용하여 만들고 공유하는 프로젝트 활동







△ 한국청소년징책연구원

디지털-미디어 프로젝트 DDD프로그램 - 박지연 교사(강원도교육연구원)

✔ 음악이 흐르는 점심시간

학생들이 각자 자신이 좋아하는 음악이 담긴 플레이리스트를 포함하는 라디오 방송을 만들어 매일 점심시간 재생







∧⊘ 한국청소년정책연구원

영상제작하기 - 하송아 교사(익산지원중학교)



❤️ 영상 제작 하기 – 하송아 교사 (익산지원중학교)

☑ 관련 성취 기준

[9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다. [9국05-09] 자신의 가치 있는 경험을 개성적인 발상과 표현으로 형상화 한다. [9국05-07] 근거의 차이에 따른 다양한 해석을 비교하며 작품을 감상한다.

01. 모둠 구성

- 02-1. 가치 있는 경험 공유, 경험 선정, 경험의 의미 파악
- 02-2. 시집 돌려 읽고 시 선택, 시 의미 파악
- 03. 역할 배분, 스토리보드 작성
- 04. 촬영 및 편집 3분 이내 작품 완성
- 05. 상영회 및 상호 평가





△ 한국청소년정책연구원

영상제작하기 - 하송이 교사(익산지원중학교)



때체 활용하여 발표하기

☑ 관련 성취 기준

[9국01-08] 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표한다. [9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다. [9국03-08] 영상이나 인터넷 등의 매체 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현한다.

- 01. 모둠 구성
- 02. 발표 계획하기-예상 청중, 발표목적, 발표주제
- 03. 발표내용 선정하기
- 3. 글묘게공 단증에게 다양한 매체 활용, 자료 수집, 출처 기록 매체 활용(자료 수집) 시 발표주제와의 관련성, 발표 시간, 출처의 신뢰성 등을 고려할 것
- 04. 발표내용 구성하기
- 05. 발표하기 및 평가하기



발표조	발표 주제	주제와 관련된 핵심 정보가 잘 드러났는가	도입-전개-정리 단계에 알맞은 내용을 발표하였는가	대체 자료가 발표내용과 성황에 알맛은가	청중의 흥미물 유발하며, 발표 내용이 청중이 이해하기 쉬운가	발표 예절을 잘 지키고 준비안이적 표현을 잘 활용하였는가
1	चेड्रेप्स प्रहेशमा अञ्चलमा	★★★★ <*********************************	★★★★☆ 영화 명한 구체적인 영화가 잘 드라니고 아니하기 함께 발견	★★★☆ 이유를 쓰세요 단체에 맞제 S 전체에 맞제 S	****☆☆ \$\$6 小路 3	
	र्राम्य	黄黄黄黄☆	黄素黄黄☆	★☆★☆☆	資金金金金	查查查查查
2	その性 医 る 等	《증명》자신이 준 집 역심정보기 잘되 이 좋았다. 발표	병수에 대한 구체적인 인나고 <i>단체</i> 에 생각 대칭은 월21구 ①	() #(건) 어객들 경 () #(건) 어객들 경 () #(건) 어객들 경	णयाहरूष वर्ष भारतहरूष न	लिया अस्ताह

영상제작하기 - 하송아 교사(익산지원중학교)



❤️ 여행신문(또는 가이드북) 만들기

☑ 관련 성취 기준

[9국03-06] 다양한 자료에서 내용을 선정하여 통일성을 갖춘 글을 쓴다. [9국03-01] <mark>쓰기는 주제,</mark> 목적, 독자, 매체 등을 고려한 문제 해결 과정임을 이해하고 글을 쓴다.

- 01. 모둠 구성
- 02. 수학여행 코스 확인
- 03. 내용 선정하기
- 다양한 매체 활용, 자료 수집, 출처 기록
- 신문의 기본 형식, 제작 시 고려할 점, 신문 예시 등 안내
- 04. 내용 구성하기
- 05. 전시 및 상호평가



△ 한국청소년징책연구원

영상제작하기 - 하송아 교사(익산지원중학교)



ờ 광고의 설득전략 파악하기

☑ 관련 성취 기준

[9국02-07] 매체에 드러난 다양한 표현 방법과 의도를 평가하며 읽는다. [9국01-09] 설득 전략을 비판적으로 분석하며 듣는다.

- 01. 모둠 구성
- 02. 예시 광고, 설득 전략, 설득 전략의 타당성 파악 연습
- 03. 인상깊거나 자신에게 설득력 있게 다가온 광고 1편 고르기(모둠별 광고 1편 선정)
- 04. 선정된 광고의 설득 전략과 타당성 판단하기
- 05. 모둠별 발표-'*반 최고의 광고' 선정하기



Feel the Rhythm of Korea: SEOUL

1) 광고를 만든 사람은 누구?	इर्स्स
2) 공고의 종류 (공약공고, 개업공고, 성업공고 등)	<u>अंते अं</u> ट
3) 공고의 목적	हेमान संबंध संबंध होते
4) 공고에 느인 성적 전략	ा होरहे हिंद पुरासक भिन्निष्ट प्रायसका ठाईनाई ठाईन्छ ठा ठाइत असरिह ध्या श्र हेटा ठाउस होस्का देह ग्रामेश होरात १४६५ होते हेल धार्म में दे प्रहा प्राय पहार प्रायस्थि इस्होंगा २२१३ स्थाप महित प्रायस्थित स्थाप आहेत
5) 설득 권략의 타당성	우리라보다 다단한 이름들은 지국하기 아내 계였게 실리는 있다. 있다. 나면 '나도 차가 가방 싶다'는 생각이 들은 30명이 사건다. 사람들이 이용을 공격하는 이름 참다 이 유전에서 사람단 강성적 서를 상후는 다짐하다.

설득의 힘 - 김민영 교사(진전중학교) 설득의 힘 – 김민영 교사(진전중학교) 학생 활동지 (일부) 관련 성취기준 중학교 국어 3학년 광고의 논증 방법 파악하기 활동 (p.184~185) * 글에 사용된 다양한 논증 방법을 파악하며 읽을 수 있다. * 말하는 이의 설득 전략을 비판적으로 분석하며 들을 수 있다. 1) 다음 광고 두 편이 말하고자 하는 바는 무엇일까요? * 광고의 주제: * 광고에서 쓰인 논증 방법: 너 어제 나 다섯 시쯤 봤지? 근데 넌 싹 피하더라? 왜 그랬어? 요즘 힘들다더니 진짜 그런가보네. 근데 다른 걸로 푸는 것보다 차라리) 걸로 풀자! 스트레스 확 풀리게. 나는 니가 ()이면 좋겠어. #진심. 니 학원 바꾸드만 금마들이랑 놀대? 내가 니 엄마도 아이고 금마들이랑 놓은 말은 신권 없는데 안 하던 짓 종 하지 마라 뭔 말인지 알아들었나? 사투리 뭐냐? 영화 찍냐? 광고의 논증 방법 파악하기 활동 그래 쉽게 말할게. 나는 니가 ()이면 좋겠어. #진심. (공익광고 영상 - 노담 1, 2편) △ 한국청소년정책연구원

설득의 힘 - 김민영 교사(진전중학교) 설득하는 말하기 (수행평가 준비과정) 학생 활동지 (일부) 2021. 1학기 국이과 수행평가 - 설득하는 말하기 3백년 () 1번 (2)번 이름 (이경은 말하기 4백 호바가 균발할 수 있도록 실득한다는 내가 시용한 설득 전에 가장되는 전기들에 가장되었다. 최민 본다고 설탁하다는 전기에서 1세 5대는 전기들에 가장되는 전기들에 가장되는 전기들에 가장되는 전기들이 가장되는 전기들이 함께 보고 있다는 전기들이 받아는 생각이 보고 있다는 전기를 받아 보다는 전기들이 된다는 것이 보다는 전기들이 된다는 것이 보다는 전기들이 된다는 것이 보다는 전기들이 되었다. 논증 방법을 활용하여 표현하기 (p.186~187) 1) 주제를 하나 정하기 □ 교실을 깨끗이 사용하자. □ 운동을 규칙적으로 하자. □ 친구에게 고운 말을 쓰자. □ 여가 활동으로 좋은 영화를 보자. 대 나는 도마이 나는 아이를 받는데 하는 것이 없어요. 보다는 것은 아이를 보다는 것이 아이를 하는데 있다. 기계 등에 있는데 기계 등에 기계 등에 있는데 기계 등에 기계 등에 기계 등에 있는데 기계 등에 기계 등 □ 교실에서 마스크를 잘 착용하자. ㅁ그외(2) 논증 방법 정하기 (① 연역 논증 / ② 귀납 논증) 3) 나의 주장 쓰기 국어 배움 일기 (새롭게 알게 된 점, 성찰하고 깨달은 점, 앞으로의 각오 등을 구체적으로 기록해봅니다.) △ 한국청소년정책연구원

학생 활동지 (일부)	설득하는 말하기 (수행평가 준비교정)
논증 방법을 활용하여 표현하기 (p.186~187)	2021. 1학기 국어과 수행평가 - 설득하는 말하기 3학년 ()번 (2)번 여행 (주생문)
D 주제를 하나 정하기 □ 교실을 깨끗이 사용하자. □ 운동을 구희적으로 하자. □ 전구에게 고운 말을 쓰자. □ 여가 활동으로 좋은 영화를 보자. □ 교실에서 마스크를 잘 착용하자. □ 그 외 ().	বাৰ প্ৰশ্ন প্ৰশ্ন বাৰ বাৰ বাৰ বাৰ প্ৰশাসন কৰিছিল কৰিছিল বাৰ
2) 논등 방법 정하기 (③ 연역 논증 / ③ 귀납 논증) 5) 나의 주장 쓰기	② 소설, 소비를 시아니에까? 모양을바다는 학생 보고는 생각되는 사람들에게 또 본 분들이다는 600 소설을 통합하는 기계
국어 배움 일기 (새롭게 알게 된 점, 성찰하고 깨달은 점, 앞으로의 각오 등을 구체적으로 기록해봅니다.)	रिट केन्द्रीयार होगा, वहरी जाना है एकारोगा माने हराग पहेंगी होगा, जार वार्यांगा भा पित्रकार हिंगीया जाता होगा। प्राचित्र के प्राचित्र हो होगा। चि इतह भागा, कहि पित्रकारण, न कुछ होगा होगा। उत्तरा उत्तराह जुणा प्रकार कर्यां केरोगा, जाना कहि पा देशक केरायान भीर एसाई उठक है जे जे यह जह अपनामा, ज



배달공감가요 - 이은영 교사(화순제일중학교)

쌀 배달공감가요 - 이은영 교사(화순제일중학교)

과목 : 국어

단원 : 공감하며 대화하기 + 매체 활용 발표하기

수업 의도 : 미디어로 긍정적인 인간관계 만들기

△ 한국청소년정책연구원

배달공감가요 - 이은영 교사(화순제일중학교)



₩ 배달공감가요



[9국03-05] 자신의 삶과 경험을 바탕으로 하여 독자에게 감동이나 즐 거움을 주는 글을 쓴다.

[9국01-02]상대의 감정에 공감하며 적절하게 반응하는 대화를 나눈다. [9국01-08] 핵심정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하여 발표한다. [9국01-11] 매체 자료의 효과를 판단하며 듣는다.



- 상대방의 말에 공감하며 듣고 반응하는 방법 이해하기
- 자신의 삶과 경험에서 위로 받고 싶은 사연 글쓰기
- 사연을 선택해서 매체 활용해서 공감과 위로의 방송 및 판단하며 듣기
- 위로와 공감의 약 처방 글쓰기

배달공감가요 - 이은영 교사(화순제일중학교)

☑ 고민해결 방송 활동

- 익명으로 제출한 친구의 사연 중 하나 고르기
- 친구의 고민 공감 및 해결 방법 찾기
- 고민해결 방송 만들기
- 방송의 형식 정하기(유튜브, 라디오 등)
- 구성 및 역할 정하기
- 시나리오 작성(공감하기 방법 포함)
- 위로와 공감의 방송 음악 고르기
- 시청자(청취자) 되어 공감 및 평가



배달공감가요 - 이은영 교사(화순제일중학교)

≝ 평가 항목

- 공감하기 방법을 사용했는가?
- 관심 표현하기/재 진술하기/경험 공유하기
- 핵심 정보가 잘 드러나도록 내용을 구성하였는가?
- 내용을 전달하기에 적절한 매체를 활용하였는가?
- 예상 청중을 바르게 분석하였는가?



∧⊘ 한국청소년정책연구원

미디어에서 발견하는 미래 직업 선택 로드맵 - 홍준연 교사(경일여자고등학교)

미디어에서 발견하는 미래 직업 선택 로드맵홍준연 교사(경일여자고등학교)



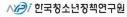
직업 적성 검사



직업인과의 JOB 수다



직업선택 로드맵 작성



미디어에서 발견하는 미래 직업 선택 로드맵 - 홍준연 교사(경일여자고등학교)

✓ 강의 설계 목적 및 흐름

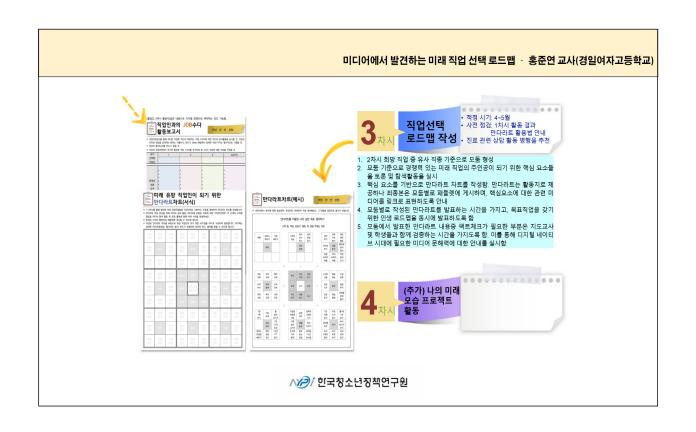
디지털로 대변되는 21세기에 태어난 지금의10대들은 진정한 디지털 네이티브 세대라고 할 수 있다. 다양한 경로로 검증되지 않은 미디어를 접하는 이들에게 익숙하게 접하는 미디어에서 필요한 정보를 추출하고, 나아가 웹상에 존재하는 교육 콘텐츠의 정보를 접목함으로써 진로 개척에 필요한 소양을 갖추는 것 당시 당시에 진로 시야를 넓혀 미래에 경쟁력 있는 정인으로 성장 할 수 있도록 진학 및 직업 목표를 향한로드맵을 작성하도록함으로써 경쟁력 있는 진로 개척 의지를 함앙하는 것이 목적이라 할 수 있다.

차시	강의 주제	활용 미디어 (디지털콘텐츠)	교수학습도구 (프로그램 등)	협업 부서 (협업 교사)
1차시	직업적성검사	커리어넷	디지털활동지 (진로진학이력 시스템 등)	교무부, 창체부 (학급담임)
2차시	직업인과의 JOB수다	YouTube	디지털활동지, Pad let	교과 담당 교사
3차시	직업선택 로드맵	커리어넷, 어디가, Youtube등	활동지, Padlet	학급 담임, 교과 담당



△╱⋛/ 한국청소년정책연구원







도쿄재판(극동국제군사재판)을 논하다 - 유한상 교사(대전가오고등학교)

학생들의 역사적 사고력과 판단력 키움 프로젝트 (신문자료를 활용한 탐구+토의토론+글쓰기 활동)

도쿄재판(극동국제군사재판)은 제2차 세계대전의 처리과정에서 1946년 5월 3일 심리를 시작해 1948년 4월 16일 마무리 지은 사건이다. 뉘른베르크 전범재판과함께 인류역사상 전쟁을 범죄로 규정짓고 국가가 아닌 개인에게 책임을 물은 첫재판이었다. 하지만 이 후 세계사에서 전개된 다양한 전쟁 결과 전쟁을 범죄로다뤄 치러진 재판이 없었다고 할 때, 도쿄재판을 통해 학생들이 배워야 할 것이많다고 생각한다. 특히 기소 사유와, 문제점 등을 공부하면서 역사적 사고력을 키우고, 교사의 질문에 답을 찾아가는 활동과, 스스로 제시한 질문에 답을 찾고, 토의토론을 하는 과정을 통해 역사적 판단력을 키우는데 도움을 주고 싶다고 생각했다. 학생들이 수업을 통해 스스로 사고하고, 판단할 수 있다면, 동아시아사를통해 미래사회를 살아가는데 필요한 공부를 할 수 것이라는 생각, 바로 이것이수업을 기획하게 된 의도이다.

△ 한국청소년징책연구원

도쿄재판(극동국제군사재판)을 논하다 - 유한상 교사(대전가오고등학교)

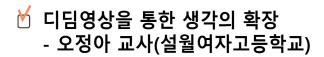


도쿄재판(극동국제군사재판)을 논하다

대단원 V. 오늘날의			중단원			소단원			
		1. 제2차 서	게 대전의 전후 처리	악	제2차 설	계대전의	전후처리와		
동	동아시아 동아시아의 냉전 냉전의 형성					성			
. 평가	계획								
평가영역	9	동아시	아사 심화 탐구보고서	1		만점	0점		
평가시?	1		2021년 7월		7)	본점수	0점		
성취기([128W0	-02] [128 <i>)</i>	(05-01]						
			경기 방법						
· AI7	: 7월		2동시04-021(12동시05 하는 모든 학생으로 하		반양하지	않고 기록:	으로 빈영합		
			평가 요소 및 제경	기준					
차시	평가 요소/	내용 배점			기준				
	개념이해 및 자루, 분설하기	개념이해 및 자료 분석하기	개념이해 및 자료 분석하기 ([단계)	개념이해 및 다르 분석하기 없음	도쿄제단과 관련된 자료를 키워드로 분 석하고 핵심질문으 로 작성함	도쿄재판교 자료를 분석하고 작성함	관련된 기월드로 질문으로	도쿄재판3 등 문석하 등 장지 로 연결시) 관련된 자료 였으나 기획되 옷하고 질문의 기지 못함
1차시			매우 잘함	잘	il-	76	보 요합		
	핵심질문 연결하여 찬반 의 농지로 제시	얼음	료의를 통해 결정한 역 연결하여 창반 의견을 자신의 의견에 대한 성함	백성질문을 제시하고 논지를 작	토의를 투 연결하여 친구의 도 함	해 결정한 찬반 의견 음을 받아	핵심질문설 을 제시하고 는지를 작성		
	(2단계)	oly I	매우 잘함			노력 요함			
	토의 토론하고 결론 모습하기 (3단계)	토의 토론하고 결론 도준하기 없음		규칙을 지키며 토의로 본에 임하고, 논리적 인 결론을 도출함	규칙을 기 론에 임 보충을 결론을	기어 토의 하고 친구 아 논리적 출함	로 규칙을 보통에 성은 보 본은 보	지키며 토의 임하고 논리 등 하지만 집 출함	
2차시	(-0.4)		매우 잘함		88		al o ét		
	글쓰기호 마무리하 (4단계)	기 없음	매우 설립 도쿄재판 수업에서 최 중 제시한 결문에 한 리잭 근거를 들어 한 시의 주장을 들로 직 성함	최종 제 자신의	수업에 시한 질문 구장을 글 으나 논리	도표자 최종 7 자신의 작성함	단 수업에서 네시안 질문이 주장을 글로		



디딤영상을 통한 생각의 확장 - 오정이 교사(설월여자고등학교)



2021년 청소년들에게 미디어 수업은



온라인 수업에 익숙해져가는 학생들에게 미디어 활용 수업은

너무나 자연스러운

책만보면서 칠판에 판서만 가득 하는 수업을 힘들어하는...

노트필기를 아이패드에 하고 교과서 대신 PDF파일을 이용하고 칠판 판서를 사진으로 찍는...





수업 중 적절한 영상의 활용은 흥미 유 발과 학습 이해도는 높이는데 큰 도움이 된다.

미디어에 익숙한 학생들은 지면의 텍 스트보다 이미지화된 텍스트에 익숙하 다

△❷ 한국청소년정책연구원

디딤영상을 통한 생각의 확장 - 오정이 교사(설월여자고등학교)

፟ 성상으로 알아보는 알고리즘



수업 전 또는 수업 중간에 학생들과 다양한 영상들을 보고 자신의 생각 들을 자유롭게 작성해 보고 발표를 통해 서로의 의견을 나눠 볼 수 있도록 활동지를 제시해 주는 등 충분한 시간 제공

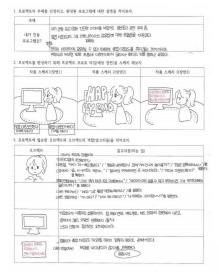
 생활속에 보세요. 	H 흔히 접할 수 있는	는 알고리즘은	무엇이 있을까요	? 그리고 선택	백한 이유를
예) 자동판대	기의 원리, 빠른 길	찾기, 라면끓여	이기 등등		

△❷ 한국청소년정책연구원

디딤영상을 통한 생각의 확장 - 오정이 교사(설월여자고등학교)



Ŭ 자신만의 스토리로 미디어를 만들어요





△ 한국청소년정책연구원

3분임 "미디어 교수·학습·평가" 미디어 리터러시 현장교육 사례

발표자: 허경진 (강북중학교)

CONTENTS - 미디어 리터러시 수업편

- ① 나의 슬기로운 미디어 생활 : 학생 대상 설문조사를 중심으로 허경진(강북중)
- ② 미디어를 통한 정보 공유의 가치 수업지도안 김은지(온양여고)
- ③ 광고로 보는 미디어 리터러시 조미옥(매성중)
- 4 뉴스읽고 생각하기 이귀영(양현고)
- 5 SNS 시대의 정보 분별과 비판적 뉴스 읽기 지도안 박한철(덕성여고)
- 미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어> 이귀영(양현고)

△ 한국청소년정책연구원

나의 슬기로운 미디어 생활 - 허경진 교사(강북중학교)

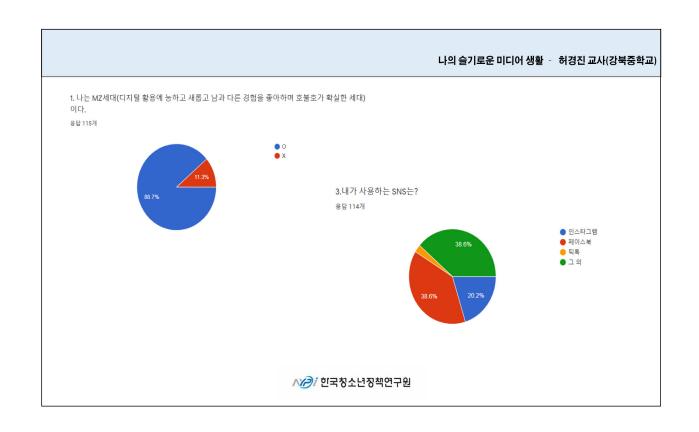
나의 슬기로운 미디어 생활

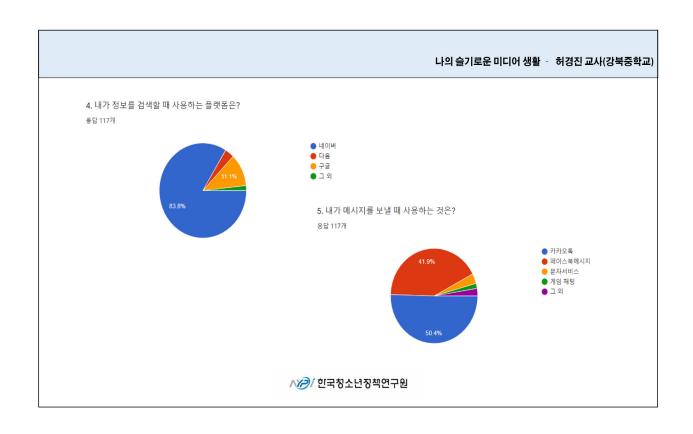
학년 반 번 이름:

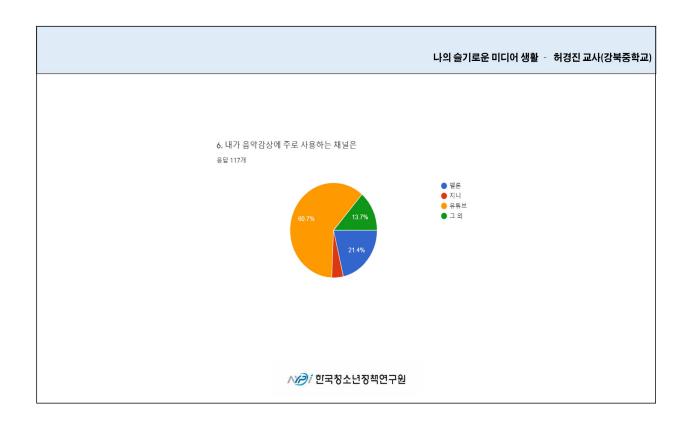
- 나의 미디어 생활을 스스로 돌아보고 앞으로 더 나은 미디어 생활을 하기 위해 무엇이 필요한지 생각해 봅시다. ♡
- 다음 문항에 답해봅시다.
- 1. 사회적으로 여러분을 MZ세대(디지털 활용에 능숙하고/트렌드에 민감하며/ 호불호가 뚜렷하여/ 남과 다른 경험을 즐기는 세대)라고 부릅니다. 그렇게 생각하나요? (O, X)
- 2. 미디어 생활관 관련하여 카페인 중독이란 무엇일까요? (힌트:카000, 페000, 인0000)
- 3. 내가 미디어 생활에서 사용하는 플랫폼과 장점/단점을 적어봅시다.

종류	플랫폼	장점	단점
메시지	페이스북메		
	ムロ		
SNS	인스타그램		
게임	오버워치 롤		
음악감상	멜론		
동영상감상	유튜브		
학습, 공부	유튜브 콴다		
정보검색	네이버		

△╱⋛/ 한국청소년정책연구원







나의 슬기로운 미디어 생활 - 허경진 교사(강북중학교)

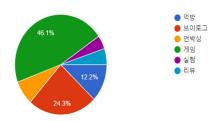
4. 요즘은 누구나 콘텐츠를 만들어내는 1인 미디어 시대합니다. 내가 즐겨보는 콘텐츠에 대해 생각해 보고 좋은점과 문제점을 적어봅시다.

종류	채널	좋은점	문제점
게임	롤, 배틀그 라운드		
대 방	쯔양 햄지		
브이로그	중학생 고등 학생		
실혂	허팝		
언박성	문구 의류		
아이돌	방탄티비		
리뷰	게임 입시		

∧⊘/ 한국청소년정책연구원



11. 다음 중 내가 주로 보거나 친구들에게 유명하다고 생각하는 콘텐츠는? 용답115개



∧⊘/ 한국청소년정책연구원

나의 슬기로운 미디어 생활 - 허경진 교사(강북중학교)

5. 나의 경험을 바탕으로 내가 생각하는 미디어 생활의 좋은점과 문제점을 적어봅시다.

좋은점	친목, 정보습득, 스트레스 해소, 문화생활
문제점	중독성, 사이버범죄, 선념는 행동, 나쁜 언어생활 습관형성, 건강 해침

6. 다음 용어의 뜻을 아는대로 적어봅시다.

용어	톳
메신저 피싱	문자로 문화상품권이나 키프트 카드 같은것을 사서 문자로 보내라고 하는것
익명성	어떤 행위를 한 사람이 누구인지 드러나지 않는 것, 익명이라 함부로 하는 것이 있다
불백 촬영물	몰래 다른 사람 촬영을 하거나 법에 위반 되는 촬영을 하는 것.
찌라시 (가짜뉴스)	흥미 유발을 위해 자극적으로 편집되고 사실확인이 되지 않은 정보
단독방 왕따 (떼카, 방폭, 카독감옥, 카톡유령)	한 친구를 카톡방에 초대해서 괴롭히는 것, 사이버폭력으로 인한 피해자의 괴로움
메신저 과잉	카톡,메시지 등 앱에서 손을 때지 못하고 계속 보는것
소셜미디어 안전벨트	소셜 미디어에서 여러가지로 부터 나를 보호해주는 것
개인방송 규제	욕설금지, 나이제한, 자극적인 행동 금지, 선 넘지 말기, 뒷광고 방지, 불쾌하지 않게 하기

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

나의 슬기로운 미디어 생활 - 허경진 교사(강북중학교)

7. 마무리를 하겠습니다.

'미디어는 인간의 확장이다'라는 말이 있습니다.

또한 미디어는 '환경감시, 해석을 통한 조정, 문화전승과 규범제시, 오락과 휴식'의 4가지 기능을 가지고 있습니다.

우리는 미디어라는 도구를 바르게 알고 사용하는 민주시민이 되어야 합니다.

☺ 지금까지 알아본 것을 바탕으로 앞으로 나의 슬기로운 미디어 생활을 위한 3가지 약속을 정하고 지키도록 노력하여 봅시다.

약속 1	정해진 시간만 하겠다.
약속 2	선플을 달겠다.
약속 3	너무 많은 정보에 휘둘리지 않겠다.

∧⊘// 한국청소년정책연구원

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안 - 김은지 교사(온양여자고등학교)



미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안김은지 교사(온양여자고등학교)

미디어의 정보 공유의 가치 수업 지도안

미디어 역량	리터러시	접근/선택□ 감상/향유□	이해분석/평가□ 반성/성찰☑	소통/생산☑	공유/참여☑
미디어 리 내용 요소					
학습목표		미디어를 통해 올바르게 정보를 공유하는 방법을 실천한다.			
핵심질문		우리가 정보	공유를 통해서 얻을	수 있는 가치는	무엇일까?
학년(군)	고등학교 1-3학년		년 교과목	남명 정	보(2차시)
성취기준	[12정01-03] 정보보호 제도 법을 실천한다.		제도 및 방법에	따라 올바르게 정	보를 공유하는

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안 김은지 교사(온양여자고등학교)

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안



△ 한국청소년정책연구원

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안 - 김은지 교사(온양여자고등학교)

\bigcirc

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안

활동 1

- 정보 보호와 정보 공유의 개념을 예를 들어 설명하고 구분할 수 있도록 한다.
- 정보 보호와 공유를 위한 법 제도에 대하여 알아본다.
- ㆍ 개인 정보 보호법, 저작권법
- · '정보 통신망 이용 촉진 및 정보 보호 등에 관한 법률'
- 개인 정보와 저작물을 공유하기 위한 방법을 숙지하여 개인 정보를 침해당하거나 저작권을 위반하지 않아야 함을 강조

활동 2

- 공유하고 싶은 정보를 미디어로 만들고, 공유하기
- · 정보의 공유는 블로그, 카페, SNS 등 이용

미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안 - 김은지 교사(온양여자고등학교)



🚺 미디어를 통한 정보공유의 가치 수업지도안

활동 3

- 공유하려는 콘텐츠 점검하기

공유하려는 미디어 점검하기				
1	저작권을 지켰는가?			
2	개인 정보 침해 또는 다른 사람의 명예			
2	훼손에 관한 내용은 없는가?			
한 항목이라도 'X'가 있다면 그 이유는 무역				
적이	어 보고, 올바른 정보 공유를 위해 보완히	배야 할		
점을	을 고려하여 수정해 보자. 또는 모든 항목	을 '0'		
했다	다면, 어떻게 법을 지킬 수 있었는지 구체	적으로		
작성	성해 보자.			

활동 4

- 제작한 미디어를 온라인으로 공유했을 때, 얻을 수 있는 가치는 무엇인지 발표하기

△ 한국청소년징책연구원

광고로 보는 미디어 리터러시 - 조미옥 교사(매성중학교)

☑ 광고로 보는 미디어 리터러시 - 조미옥 교사(매성중학교)



광고사진을 보고 생각나는 단어를 적어 보세요.	
무엇을 말하고자 하는 광고일까요?	
사진 내용이 드러날 수 있도록 광고 카피를 만들어 봅시다.	

광고로 보는 미디어 리터러시 - 조미옥 교사(매성중학교)

⊻ 광고로 보는 미디어 리터러시



광고 카피를 보고 내가 생각한 의도와 어떤 차이가 있나요?

∧ 한국청소년징책연구원

광고로 보는 미디어 리터러시 - 조미옥 교사(매성중학교)

ੱ 광고로 보는 미디어 리터러시



- ① 어떤 성향의 광고인가요? 🗆 공익광고 🗆 상업광고 🗆 기타
- ② 누구를 대상으로 제작된 것인가요?
- ③ 어떤 미디어 매체를 사용했나요? \square 신문 \square 텔레비전 \square 인터넷 \square 기타
- ④ 다른 광고와 다르게 무엇을 부각시켰나요?
- ⑤ 소비자에게 어떤 정보를 제공하고 있나요?
- ⑥ 어떤 대상이 등장하나요? 왜 그랬을까요?
- ⑦ 광고의 주 이미지는 무엇인가요?
- ⑧ 배경색 및 음악은 어떤 방식으로 활용되었나요?
- ⑨ 핵심 광고 문구는 무엇인가요?
- ⑩ 이 광고에는 어떤 전략이 사용 되었나요?

광고로 보는 미디어 리터러시

● 제시한 뉴스 자료를 근거로 가짜 뉴스를 해결하기 위해 성숙한 민주시민으로서 우리가 할 수 있는 것에 대해 의견을 적어봅시다.



- 가짜뉴스를 생산하거나 혐오와 차별 컨텐츠를 다루는 사이트나 플랫폼 피하기
- 서로 다른 관점을 취하는 2개 이상의 언론사 기사를 놓고 비교하
- 무언가를 비판하는 기사를 읽을 때, 어떤 근거를 사용하는지 주의 깊게 들여다보기
- 뉴스를 감시하는 미디어 비평 전문지, 또는 해당 분야의 NGO 홈 페이지, SNS에 들어가 꾸준히 기사에 대한 비평이나 관련된 분석 들을 읽어보기

△ 한국청소년정책연구원

뉴스 읽고 생각하기 - 이귀영 교사(양현고)



⋘) 뉴스 읽고 생각하기 – 이귀영 교사(양현고)



뉴스 미디어 이해 자신의 관점과 판단에 따라 이슈를 선정하고 재구성하는 활동을 통해 뉴스 미디어를 이해함.



이슈에 대한 관점 형성 이슈에 대한 생각을 공유하여 자신만의 합리적 관점을 형성함.



🕮 뉴스 디자인하기

뉴스 읽고 생각하기 - 이귀영 교사(양현고)

※ 뉴스 읽고 생각하기





△ 한국청소년정책연구원

뉴스 읽고 생각하기 - 이귀영 교사(양현고)



뉴스 읽고 생각하기 - 이귀영 교사(양현고)

뉴스 읽고 생각하기





△ 한국청소년정책연구원

뉴스 읽고 생각하기 - 이귀영 교사(양현고)





∧⊘// 한국청소년정책연구원

SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스 읽기 지도안 - 박한철 교사(덕성여자고등학교)



SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스읽기 지도안 – 박한철 교사(덕성여자고등학교)



놀이와 활동중심 수업

첫머리, 길머리, 주변머리, 기둥머리, 끄트머리 활동을 통해 미디어리터러시 함양



교사를 위한 친절한 안내

자세한 수업흐름 설명, 학생활동결과물 예시 제시, 세밀한 학생용 활동지



미디어 리터러시 핵심개념과 질문활용

출처 : 4차 산업혁명시대의 미디어 리터러시 교육 (도서출판 지금)

∧⊘ 한국청소년징책연구원

SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스 읽기 지도안 - 박한철 교사(덕성여자고등학교) SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스읽기 지도안 (4) 항승모표 '어떤 정보가 진짜임까? 개념을 통해 친구들의 뉴스 이용 현황을 파악하고 자신의 뉴스 이용과 비교하여 명할 수 있다. '미디아가 재공하는 경보에 뉴스를 보고 고입하는 친구에게 적절한 조건 발명선을 자성하는 활동을 통해 정보를 대하는 바람전한 태도를 지실 수 있다. '미디아의 정보와 뉴스를 열할 때마다 관람들이 단체하를 보순품이 무엇인지 않고 이를 실제 뉴스에 직원할 수 있다. '미디아 건렇고 중선 인들기를 통해 미디아가 찬당하는 정보의 뉴스를 평가하고 관리하기 위해서 우리가 자니고 바라와 할 태도의 자세를 표현할 수 있다. 주변머리 1 • 가짜 뉴스에 대한 신문기사 읽기 •뉴스 분석과 관련된 5가지 핵심개념과 질 • 활동지 4 •생선가시 토의 법 준비물 (전지, 색연필, 사인펜) 표그 문식의 단단은 게시 역공 제공의 문 익하기 • 5개의 모등에게 제시된 조사하고 발표할 질문을 토대로 뉴스 분석하기 • 생선가시 토의법을 활용하여 도식 작성하기 뉴스 기사를 비판적으로 분석해 보기) (5) 수업의 흐름과 활동 안내 표 8, SNS 시대의 정보 분별과 비판적 뉴스 읽기 수업 흐름도 수입목표, 전병 절차와 호통에 대한 안내 이디어 사용과 관련된 긴짜 정보 2가지와 가짜 정보 1가지를 적은 다음 모담별로 맞하기 계임 1가 기를 적은 다음 모담별로 맞하기 계약 기가 있다고 이다가 이용에 대해 사용계 있게 된 것) 미디어가 제공하는 정보를 보고 고민하는 활동지 성명에 대한 자신의 성각 이야가하기 - 교인성율과 관련자이 단이 프리즘에서 등은 단어를 활동하여 성혹 소가스에 조인 명당선 쓰기 - 개인별 조인 말중선을 종합하여 모동별 최종 팀리이 문장 만들기 • 가짜 뉴스와 관련자이 우리가 꼭 알아야 할 내용을 함께 읽고 바람직한 살한 다짐 하기 자구 분은 2017 최악의 가 짜 뉴스 동영상

△
✓ 한국청소년정책연구원

SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스 읽기 지도안 - 박한철 교사(덕성여자고등학교)



SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스읽기 지도안

다. 친구들의 미디어 이용 현황을 파악하는 정도로 가볍게 진행하셔도 됩 니다. 몰입을 위해 경쟁의 요소를 도입하였습니다. 모둠 중에서 가장 많이 맞힌 학생에게는 강화물을 주셔도 좋습니다.

- ① 모둠별로 다른 속도로 진행하기보다는 선생님이 중앙에서 한꺼번에
- ② 학생용 활동지에 제시한 순서대로 활동이 이루어지도록 파워포인트 를 만들어 고지하는 것이 좋습니다.
- ③ '어떤 정보가 진짜일까요? 활동을 통해 새롭게 알게 된 친구들의 미 디어 이용 정보에 대해 함께 이야기해 보는 마지막 활동은 모둠별 진 행보다는 선생님이 전체적으로 몇몇 학생들의 의견을 듣고 피드백하 고 마무리하는 것이 좋습니다.
- ④ 게임에 대한 이해를 돕기 위해 먼저 선생님이 자신의 미디어 이용에 대한 진짜 정보 2가지와, 가짜 정보 1가지를 적어서 학생들 앞에서 시범적으로 시연해 보는 것도 괜찮습니다.

'어떤 정보가 진짜일까요?' 활동 예시





[학생용 활동지 1] 머리풀기: 어떤 정보가 진짜일까요?

아래의 내용을 보고 나의 미디어 이용과 관련된 정보를 문장으로 작성하 고 친구들과 함께 이야기를 나누어 봅시다.

- 가짜 정보가 무엇인지 맞힙니다(가짜 정보라고 생각하는 것과 그 이유를 중이에 적습
- 발표했던 사람이 어떤 것이 진짜 정보이고 가짜 정보인지 말하고 그 이유를 설명합니다. 이때 다른 친구들은 자신이 적은 답에 대해 채점을 합니다. • 모든 모둠원이 발표가 끝나면 전체 소감을 함께 나눕니다.

• 선택 이유: 한철이가 신문을 보는 것을 한 번도 본 적이 없다.

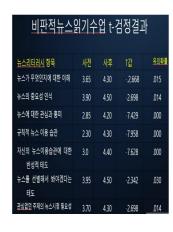
발표자	가짜 정보	선택 이유	채점

∧⊘i 한국청소년정책연구원

SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스 읽기 지도안 - 박한철 교사(덕성여자고등학교)



SNS 시대의 정보분별과 비판적 뉴스읽기 지도안



학생 수업소감문

- "SNS에서 누군가가 조금씩 조금씩 티가 안나게 조작한 뉴스를 올렸을 때 친구를 타그를 하며 '열 진짜라며 속았지만, 지금은 SNS에 올라오는 뉴스를 보고 진짜인지 가짜인지 알아보기 위해서 포털 사이트에 가서 제목을 검색해보고 읽어보는 일을 하게 되었다. 그 뉴스가 진짜라면 친구에게 알려주기도 하고 친구와 그 뉴스로 이야기하기도 한다. 이 수업을 받고 나서 가장 발전된(?) 행동인 것 같다.
- "평소에 뉴스는 무조건 어려울 거라는 편견이 있어서 뉴스에 흥미가 적었는데 수업을 통해 뉴스에 대해 더 잘 알게 되어서 흥미가 놓아진 것 같다. 단순히 암기가 아니라 활동 위주의 수업이라 더 쉽게 집중할 수 있어 좋았다. 무엇보다 무엇을 어떻게 해야 할지를 구체적으로 배울 수 있어서 좋았다. 요즘 인터넷에서 뉴스를 볼 때 골고루 보려고 노력하게 된 것 같다. 그리고 수업 이후에 의견인지 사실인지 구분하려고 노력하게 되었다."

△
 한국청소년정책연구원

미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어> - 이귀영 교사(양현고등학교)



❤️ 미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어> - 이귀영 교사 (양현고)



미디어를 통한 자기 이해

미디어 경험을 소재로 자신의 성격, 가치관, 꿈, 취향 등을 소개함.



미디어 이용 경험 성찰

미디어가 자신에게 어떤 영향을 주었는지, 미디어를 어떻게 이용했는지 성찰함.



🍑 추천 미디어 소개

△ 한국청소년징책연구원

미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어> - 이귀영 교사(양현고등학교)



☑️ 미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어>





△ 한국청소년징책연구원



♥ 미디어 경험 성찰하기 <오늘의 나를 만든 미디어>





∧⊘ 한국청소년정책연구원

4분임

미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업적용과 결과

김수미(온빛초등학교 교사) 박성호(대구포산초등학교 교사)





미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업 적용과 결과

발표자 : 김수미 (온빛초등학교) 박성호 (대구포산초등학교)

4분임 구성원

박성호(대구포산초), 나영길(포항양덕초), 김수미(온빛초), 유진효(목포용해초), 김태영(태봉고), 이승우(포항제철고), 강지유(천안중)

△ 한국청소년정책연구원

CONTENTS

- 초등학교 미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업 적용 결과
- 중·고등학교 미리네 사이트 콘텐츠 실제 수업 적용과 결과
- 3 제언

∧⊘/ 한국청소년정책연구원

CONTENTS

미디어탐구생활초등5-6학년

- 1 초·
 - 초등학교 미디어탐구생활 콘텐츠 실제 수업 적용 결과
 - 1) 네티즌 평론가 되어 보기(온빛초 김수미)
 - 2) 저작자 되어보기 (대구포산초 박성호)
 - 3) 웹사이트가 보는 나 (목포용해포 유진효)

△❷ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

৺ 네티즌 평론가 되어보기 콘텐츠 구성안

성취기준 [6국05-05] 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다.



1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

৺ 네티즌 평론가 되어보기 수업의 흐름

<마당을 나온 암탉> 감상하기 시나리오 평론가 **되어보기** 애니메이션 감상하기

시나리오 VS 애니메이션 감상의 좋은점 발표하기

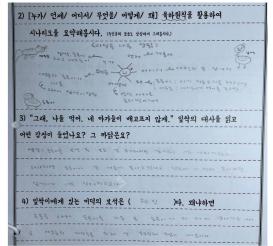
소감 나누기

△ 한국청소년징책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

Ŭ 네티즌 평론가 되어보기 <마당을 나온 암탉> 감상하기

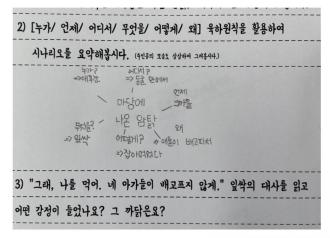


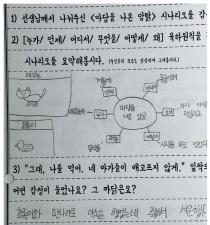


△❷ 한국청소년장책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

₩ 네티즌 평론가 되어보기 시나리오 감상하기(추가)



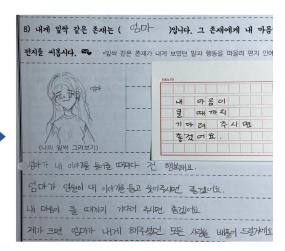


∧⊘/ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

₩ 네티즌 평론가 되어보기 시나리오 감상하기(변형)





△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미) ┷ 네티즌 평론가 되어보기 시나리오 평론가 되어보기 생각이 깊어지는 글똥누기 ■ 활동지 🙂 모둠활동 <마당을 나온 암탉> 시나리오 평론가 되기 ♥ 6학년 빛반 2 번 이름 ♥ 주제: (마당을 나온 암탉) 인물이 추구하는 가치를 알아봅시다. (2) 감상한 내용을 바탕으로 모둠별로 가장 인상깊었던 구절을 살펴보고 네티즌 평론가가 되었다 5) 잎싹, 초록, 애꾸눈이 추구하는 것은 무엇일까요? 弘松: 사랑, 헌신, 岛川, 모드의 遊 **経**: 智, 小さ, 出か 訓망 모둠구성원 明花: 赵、彤、卫川、川里 행 6) 내가 시나리오 평론가라면 나의 평정은 🛊 🏚 🏚 🏠 평론가 가 놓은 인상 깊은 구절: "그래, 나를 더러, 네 아가들이 한줄 강상평: 같은 핏들이 아니더라도 사랑하며 가속이 된 수 %을 동물이 사는 95 나타냈다. 그러나 일사고가 코를 만나는 장면이 없어 아니는 마음이다. △ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

Ŭ 네티즌 평론가 되어보기 시나리오 평론가 되어보기

이 수업에서는

시나리오 작품 감상하기, 작품에 대한 네티즌 평론가 되기

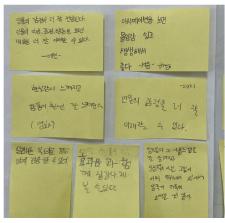
'마당을 나온 암탉' 작품은 다양한 매체로 재구성되어 탄생되고 있습니다. 표현되는 매체가 다르면 감상의 초점도 달라질 수 있습니다. 본 수업에서는 '마당을 나온 암탉'의 영화 시나리오를 감상하게 함으로서 영상매체와는 달리 인쇄매체로 구현된 작품을 감상할 때 무엇에 초점을 두어야 할지 생각해볼수 있도록 활동을 구성했습니다. 나아가 시나리오를 읽은 후, 감상평을 작성하여 온라인 공간에 공유함으로써 온라인 공간에 참여하는 미디어 이용의 중요성을 생각해 보는 경험을 합니다. 또 온라인 공간에서 작품 감상을 공유하는 관습과 적절하게 감상평을 작성하는 방법도 익힐 수 있습니다.

△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

৺ 네티즌 평론가 되어보기 애니메이션 감상하기(추가)

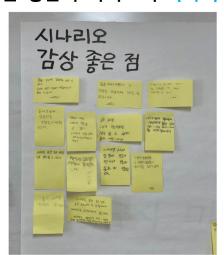




∧⊘/ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

[™] 네티즌 평론가 되어보기 시나리오 VS 애니메이션 감상(추가)





△❷ 한국청소년정책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

৺ 네티즌 평론가 되어보기 소감 및 제언

소 감

• 텍스트 매체와 영상 매체의 특성을 비교해보고, 내가 선호하는 매체에 대해 고민해보는 활동에 아이들이 흥미를 이끌어내어 즐겁게 참여한 수업이 될 수 있었음.

제 언

- 시나리오보다 동화 원작의 일부가 실렸더라면 텍스트 매체가 어떻게 영상 매체로 구현되는지 비교하는 활동에 보다 적절했을 것임.
- <마당을 나온 암탉>은 장편 동화책, 영화, 그림책 총 세 가지 장르로 만나볼 수 있는데 각 장르 별 특성이나 차이점 등에 대해 설명이 있다면 수업을 활용하는 교사들에게 도움이 될 것임.
- 다른 문학 단원과 연계된 자료로 제시되는 것이 현장 교사들의 활용도를 높일 수 있을 것임.
- '영화평론가' 또는 '평론 ' 에 대한 학생/교사용 설명 제시가 필요함.

△ 한국청소년징책연구원

1. 네티즌 평론가 되어보기(온빛초 김수미)

৺ 네티즌 평론가 되어보기 소감 및 제언



- OSMU에 대한 학생/교사용 설명이 제시가 필요함.
- 웹툰의 게임화/영화화/드라마화 등 아이들이 관심을 가질만한 OSMU 사례, 스크린셀러 사례, transmedia 사례 등을 추가로 제시하면 교사의 활용도를 높일 수 있을 것임.







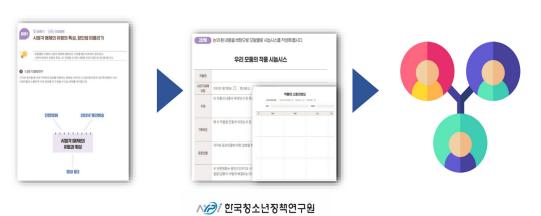
△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

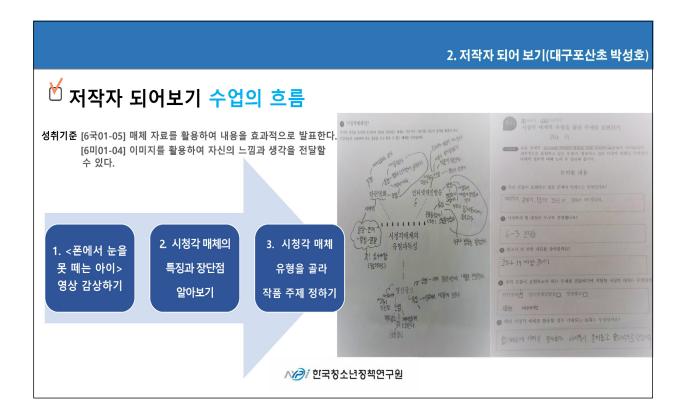
2. 저작자 되어보기 (대구 포산초 박성호)



৺ 저작자 되어보기 콘텐츠 구성안

성취기준 [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.





2. 저작자 되어 보기(대구포산초 박성호)

৺ 저작자 되어보기 수업의 흐름



△ 한국청소년정책연구원

2. 저작자 되어 보기(대구포산초 박성호)

৺ 저작자 되어보기 소감 및 제언



- 시놉시스를 먼저 작성한 후에 영상을 제작하니 좀 더 체계적으로 모둠 작품을 만들 수 있었음.
- 우리가 만든 작품의 저작권이 우리에게 있다는 것을 알았고, 저작권 공유(CCL)에 대해 알 수 있었음.

제 언

- 저작권 및 저작권 공유제도, 무료로 이용할 수 있는 음악 및 이미지, 영상 저작물이 있는 사이트
 트등의 참고자료가 마련되면 학생들이 영상 저작물 제작에 보다 쉽게 도전할 수 있고 저작권에 대해서도 자연스럽게 이해할 수 있을 것임.
- 단편영화, 인터넷 개인방송, 영상광고 등으로 시청각 매체의 유형과 특징이 분류되어 있는데 그 분류 기준을 콘텐츠로 제작하여 제공하면 학생들이 생활 속에서 시청각매체를 이해할 수 있는 콘텐츠가 될 것 같음.

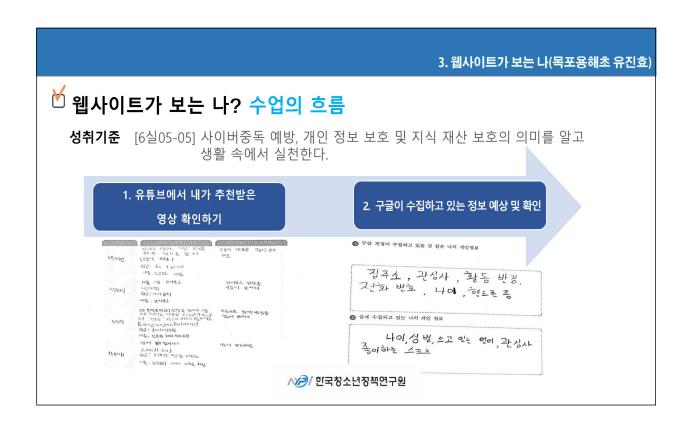
∧⊘/ 한국청소년정책연구원

3. 웹사이트가 보는 나(목포용해초 유진효)

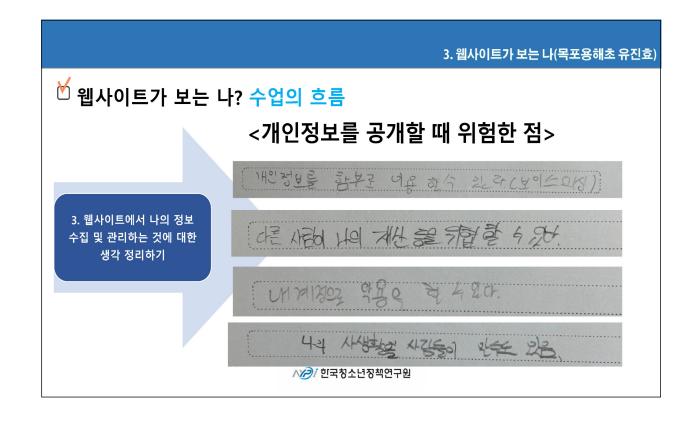
৺ 웹사이트가 보는 나 콘텐츠 구성안

성취기준 [6실05-05] 사이버중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.





3. 웹사이트가 보는 나? 수업의 흐름 <개인정보를 공개하면 좋은 점> 3. 웹사이트에서 나의 정보 수집 및 관리하는 것에 대한 생각 정리하기 나가 됐다. 생가 효과학에 하나 간에 기오는 작은 도로를 보고 있다. 나가 됐다. 생가 효과학에 하나 간에 기오는 작은 도로를 보고 있다. 사와 환자는 생가 효과학에 하나 간에 기오는 작은 도로를 보고 있다. 사와 한국청소년장찍연구원

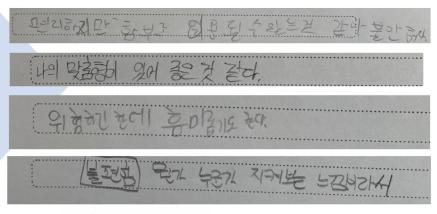


3. 웹사이트가 보는 나(목포용해초 유진효)

Ŭ 웹사이트가 보는 나? 수업의 흐름

<개인정보 수집에 대한 나의 생각>

3. 웹사이트에서 나의 정보 수집 및 관리하는 것에 대한 생각 정리하기



△ 한국청소년정책연구원

3. 웹사이트가 보는 나(목포용해초 유진효)

Ŭ 웹사이트가 보는 나? 소감 및 제언

• 미디어탐구생활 <웹사이트가 보는 나?> 콘텐츠는 학습자 환경과 밀접한 유튜브. 구글 등의 SNS 계정을 활용하여 학생들의 흥미와 적극적인 참여를 이끌어 낼 수 있었음.

구글이 나의모든것은 거의 알고있어서 놀라웠고 मिल्रीहे व्यान्थान विलागुर विस्तिके ने ने से स्टूर 당해 불아입니도 해한 편에서 더유의하고 더소성 하는게 무선 나는지 않다는 생각도 들었다

THURNIPL 구글이 내 정보를 가져가는걸 일계 되어서 무선됐다.(程) 卫江 也不放工 정보를 가져갈 때 필요한 최소의 정보를

△
 한국청소년정책연구원

3. 웹사이트가 보는 나(목포용해초 유진효)



Ŭ 웹사이트가 보는 나? 소감 및 제언



- 미디어탐구생활 <웹사이트가 보는 나> 콘텐츠는 도입 활동에 많은 시간이 소요되어 학교 현장 에서 적용하기 어려움이 있음. 유튜브 추천 영상과 그 영상이 나온 이유를 교사와 학생이 묻고 답하는 활동을 통해 수업을 전개하는 것이 보다 효과적임.
- 콘텐츠 평가 기준을 활동별로 구체적으로 제시할 필요성이 있음
- 개인정보에 대한 학생들이 수업과정에서 도출한 의견을 구글이나 관련 사이트에 전달하는 과 정을 담은 콘텐츠가 추후 개발된다면 더욱 연계 수업이나 활용에 있어 유의미한 효과가 예상됨.
- '광고개인최적화 항목 꺼두기' 외에도 영상 게시물 옆 '관심없음', '추천하지 않음', '숨기기' 기 능 등을 활용하여 정보를 주체적으로 컨트롤하는 방법, 부계정을 활용하는 방법 등 학생들이 실천 가능한 방법을 추가 컨텐츠로 제작하여 제시할 필요가 있음.

△ 한국청소년정책연구원

3. 웹사이트가 보는 나 (목포용해초 유진효)



₾ 웹사이트가 보는 나 소감 및 제언



- 실제 수집되는 개인정보 파악하는 활동에서 조회가 안되는 아이들이 많아 구글 에드 정책과 개인정보보호법을 확인했더니 만 13세 미만 개인정보 수집이 불법이란 것을 확인함. 교재에 제시된 프로세스대로 개인정보 분석 결과를 확인한 아이들은 부모님 계정으로 로그인이 되어 있었으므로 이런 점에 대한 추가적 컨텐츠 제작이 필요함
- Google Ads 정책 고객센터

Q 문제를 설명해 주세요.

개인 맞춤 광고 내 만 13세 미만 사용자 관련 콘텐츠

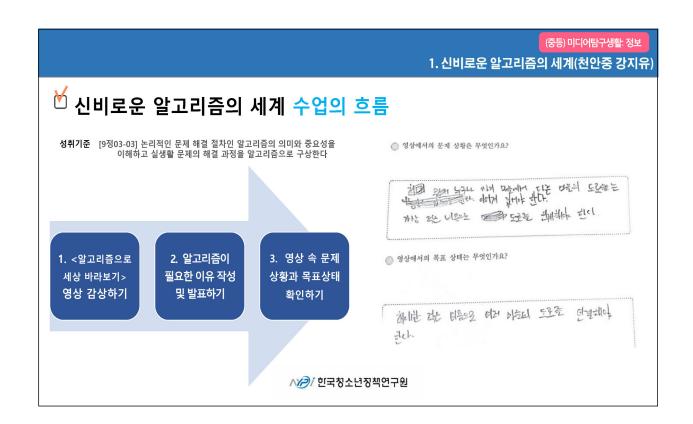
🐼 만 13세(또는 거주 국가에서 적용되는 적정 연령) 미만 아동의 개인정보 수집 또는 만 13세 미만(또는 거주 국가에서 적용되는 적정 연령) 아동 대상의 관심분야 콘텐츠 타겟팅

△
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
✓
<

CONTENTS

- 2
- 중·고등학교 미디어탐구생활 및 미리네 사이트 콘텐츠 실제 수업 적용과 결과
 - 1) 신비로운 알고리즘의 세계(천안중 강지유)
 - 2) 무심코 흘린 나의 개인정보(천안중 강지유)
 - 3) 나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나 (천안중 강지유)
 - 4) 언어 예절과 인성교육 (태봉고 김태영)

△﴿﴿﴿ أَنَّ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ الْكُلِّي الْكُلِّمُ اللَّهُ اللّلْمُ اللَّهُ اللَّا اللَّهُ اللَّهُ اللَّا اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّهُ اللَّا اللَّا اللَّهُ



(중등) 미디어탐구생활·정보

1. 신비로운 알고리즘의 세계(천안중 강지유)

선비로운 알고리즘의 세계(천안중 강지유)

4. 문제 해결을 위한 알고리즘
작성 및 발표하기

5. 실생활에서 알고리즘을 생각하고
수집해야 하는 데이터 확인하기

(학생활에서 알고리즘을 생각하고
수집해야 하는 데이터 확인하기

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 사망하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 알고리즘을 생각하고 (대체 4여에 없는 형상 제도 함)

(학생활에서 함)

(학생활에서

△ 한국청소년정책연구원

(중등) 미디어탐구생활: 정보

1. 신비로운 알고리즘의 세계(천안중 강지유)

৺ 신비로운 알고리즘의 세계 소감 및 제언



- 학생들에게 미디어 탐구생활 내에 있는 활동을 퀴즈 내듯이 진행하니 학생들의 의지와 열정이 불타오르는 수업을 할 수 있어 수업 흐름이 아주 좋았음.
- 실생활에서 학생들이 직접 경험해 볼 수 있는 내용으로 수업을 진행할 수 있어 학생들이 지루해하지 않고 재미있는 수업을 진행할 수 있었음.

제 언

교재 디자인은 예쁘게 잘 편집이 되어있지만 글씨체 밀림, 너무 넓은 공백, 빈칸에 자유로운 형태로 적기 등 수정을 하면 더욱 활용도가 높을 것 같음.

△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

(중등) 미디어탐구생활: 정보

2. 무심코 흘린 나의 개인정보(천안중 강지유)

₩ 무심코 흘린 나의 개인정보 수업의 흐름

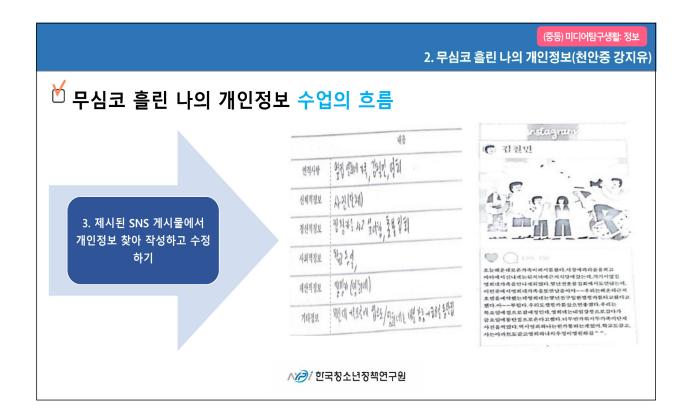
성취기준 [9정01-03] 정보사회 구성원으로서 개인정보와 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보보호 저작권 보호의 중요성을 인식하고 개인정보보호, 저작권 보호 방법을 실천한다.

1. <나를 유혹하는 디지털 악마들> 영상 감상 및 소감발표하기

2. 보호해야 할 개인 정보 확인하기

이동,주인동국번도,구소,건화번도,생년월일 일반정보 가축 관계,가축 구성단정보 선제나 이용,건강, 연물, 지든, 통제, 문성유전자 정보, 귀, 문두개 가족정보 신체정보 신체적 정보 의료·건강정보 건강상태의 건강기독,의원진실기독,장대등급 기구나 성행을 나타내는 도서 비대로의 때리 기록,신문,갑고,구독 정보,여행분터넷 검색기록 기호·성향정보 출근, 밥, 정당 보조의 가입대복, 활동내면 국적, 성적, 통석 상황, 가격등 보유 여부 교육정보 병역정보 직장,군무저,군로 영역,상벌기본 종독 평가 기독 근로정보 범죄 기록, 개환기록, 과태도 납부 내역 신용 카드 번호,비탈번호,동장계좌번호,비밀번호 저축 내식, 소득정보 신용정보 동산/부동산의 보내 내덕 부동산정보 기타수익정보 통화내용, 인터넷 정독 내 역, 이에일 문자 메시지, 문자 정보 위치정보 ipat, coty 3th

∧⊘/ 한국청소년정책연구원



(중등) 미디어탐구생활: 정보

2. 무심코 흘린 나의 개인정보(천안중 강지유)

소 감

- 개인정보 관련 내용이 교과서에서는 포괄적으로 다뤄져 있지만, 미디어 탐구생활에서는 실생활에서 학생들이 사용하는 인스타그램이라는 앱으로 접근하여 내용 전달하기 수월함
- 기존에 알지 못한 효과적인 영상을 학생들에게 제공할 수 있어서 수업 진행이 원활함
- 교과서에서 제시되지 않은 다양한 개인정보의 종류를 알 수 있어 내용적인 면에서 좋았음.

제 언

- 다양한 자료를 제공하여 학생들이 집중력이 흐트러지지 않고 수업에 참여하도록 자료가 효과 적으로 구성됨.
- [중학편] 미디어 탐구생활 활용 시 해당 교과에 따른 부분만 다운받아서 활용하는 경우가 많으므로 해당 교재의 쪽수를 만들어주면 활용도가 더욱 높을 것임

△❷ 한국청소년정책연구원

(중등) 사이버 미학

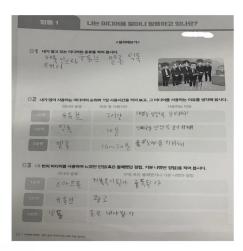
3. 나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나? (천안중 강지유)

쌀 나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나요? 수업의 흐름

성취기준 [9정01-03] 정보사회에서 개인이 지켜야 할 사이버 윤리의 필요성을 이해하고 사이버폭력 방지와 게임, 인터넷, 스마트폰 중독의 예방법을 실천한다.

1. 소셜 미디어 영상 시청하기 2. 미디어의 순기능 과 역기능 영상 시청 및 정리하기

3. 미디어 기능 조사하여 발표하기



△╱⋛/ 한국청소년정책연구원

(중등) 사이버 미학

3. 나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나? (천안중 강지유)

쌀 나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나? 소감 및 제언

소 감

- <나는 미디어를 얼마나 활용하고 있나?> 콘텐츠는 활용할 수 있는 다양한 학습자료(PPT, 영상, 활동지, 패들렛 등)를 제공하고 있어 수업에 적용하기 편리함. 또한 학생 활동지에 참고 답안이 제시되어 있어 처음 미디어교육을 지도하는 교사에게 도움이 됨.
- 흥미로운 영상으로 수업에 학생들이 적극적으로 참여할 수 있었고 학생들이 지각하지 못한 채 얼마나 많은 시간을 유튜브 등의 미디어를 보는지 성찰할 수 있는 콘텐츠 였음.
- 미디어의 장점과 단점을 함께 학습할 수 있는 콘텐츠임.

제 언

• <사이버 미학>의 경우 활동지와 자료 위주로 깔끔하게 구성되어 있어 활용하기 편리하였지만 수업 활동 내용에 필요한 발문이나 풍부한 보충 설명이 함께 제시되면 보다 교사들에게 유용하 게 활용될 수 있을 것임.

△ 한국청소년정책연구원

고1 국어과 인성교육

4. 언어예절과 인성교육(태봉고 김태영)

৺ 언어예절과 인성교육 수업의 흐름

성취기준 [10국01-02] 상황과 대상에 맞게 언어 예절을 갖추어 대화한다.

수업흐름

1. 공익광고 시청 후 광고의 등 장인물 대화 태도 및 방법 살펴보기

2. 자신과 가족과 의 대화 관계 생 각하고 광고 영 상과 비교하기 3. 바람직한 대화 동 영상 시청 후 자신이 바라는 대화 모습 생 각하기 The read of the re

△╱/ 한국장소년정책연구원

고1 국어과 인성교육

2. 언어예절과 인성교육(태봉고 김태영)

৺ 언어예절과 인성교육 소감 및 제언

소 감

- 언어예절과 인성교육은 학생들에게 꼭 필요한 학습주제여서 활용도가 매우 높음
- 다만 광고 영상과 인성채널 e 영상을 수업 활용하였는데 현재 학생들과 영상이 제작된 시기의 시간의 갭이 커서 수업에 적용하기에는 어색한 면이 있었음.
- 하지만 영상 속 복장이나 말투 등을 학생들이 매우 흥미로워 하였고 현재 자신의 언어 생활과 비교하고 성찰할 수 있는 계기가 됨.

제 언

• 제시된 자료(영상) 분석에만 그치지 않고 좀 더 깊이 있는 질문과 주제로 자신의 삶을 돌아볼 수 있는 내용들이 다뤄졌으면 좋겠음

△ 한국청소년징책연구원

고1 국어과 인성교육

4. 언어예절과 인성교육(태봉고 김태영)

☑ 언어예절과 인성교육 소감 및 제언



- 언어예절과 인성교육은 학생들에게 꼭 필요한 학습주제여서 활용도가 매우 높음
- 다만 광고 영상과 인성채널 e 영상을 수업 활용하였는데 현재 학생들과 영상이 제작된 시기의 시간의 갭이 커서 수업에 적용하기에는 어색한 면이 있었음.
- 하지만 영상 속 복장이나 말투 등을 학생들이 매우 흥미로워 하였고 현재 자신의 언어 생활과 비교하고 성찰할 수 있는 계기가 됨.

제 언

• 제시된 자료(영상) 분석에만 그치지 않고 좀 더 깊이 있는 질문과 주제로 자신의 삶을 돌아볼 수 있는 내용들이 다뤄졌으면 좋겠음

CONTENTS



나영길(포항양덕초등학교) 이승우(포항제철고등학교)

△ 한국청소년징책연구원

제언





- 미디어탐구생활 활용 수업가이드 개발 필요
 - 미디어탐구생활 콘텐츠는 최신 학습 주제와 방법이 적용된 콘텐츠로 학생들의 흥미를 유발하는 유용한 자료임에도 불구하고 미디어교육을 처음 시작하는 교사들에게는 콘텐츠만으로는 수업에 바로 적용하기 에는 어려움이 있음. 이를 해소하기 위한 수업가이드 동영상를 개발하여 제공하면 활용도가 높아질 것임.
- 구체적인 활동 예시와 성취기준 제시 필요
 - 학습 목표 제시가 미디어 교육 중심으로 서술되고 있어 실제 성취기준과 괴리가 있는 경우가 있음. 활동 의 흐름이 너무 대략적으로 진술되고 있어 실제 활용에 고민이 되고 있으므로 많은 수업안, 수업 사례가 모여서 주요 발문과 활동 유의점이 필요함.
- 교사용 지도서 필요
 - 활동지 예시 답안이 없어 활용하기에 교사의 어려움 있음. 이를 포함한 교사용 지도서 개발이 필요함.
- 평가기준의 보완
 - 학생 활동지에 평가 기준까지 제시되어 있어서 좋았음. 다만 상-중-하 평가척도 보다는 현재 활용되는 과정 중심평가나 서술형 평가에 활용할 수 있는 부분이 보완되면 현장에서 더욱 활용하기 좋을 것 같음.



미리네 사이트

■ 콘텐츠의 양적 확대 필요

- EBS의 클립뱅크 활용, 학생 대상 공모전 실시 등을 통해 교육용 자료를 확보하고 미디어교육 콘텐츠 허브 역할 필요
- 현재 초등학교 중학교 콘텐츠에 비해 고등학교 콘텐츠가 매우 적어 학교급별 다양한 콘텐츠 개발 필요함.

■ 영상 자료 확충 필요

- 현재 학생들은 유튜브, 트위치, 카톡, 줌 등 다양하게 활용하고 있으며 영상을 제작하기도 하는데 교재와 학교 교육에서는 그러한 부분에 대한 교육이 이루어지지 않아서 현실과 교재의 괴리가 존재한다고 생각됨. 이러한 부분을 개선하여 보다 실제적인 지식을 전해줄 수 있는 자료의 개발이 있었으면 좋겠음

■ 매체 인식에 대한 자료 필요

- 많은 자료들이 윤리적인 측면을 강조하는 자료가 많음. 매체 인식성 부분에 대한 자료들이 상대적으로 부족함. 추후 매체 인식성에 대한 자료들이 개발되어 탑재되었으면 함

■ 학생 참여 공간 필요

- 미디어 교육 자료 사이트라는 점을 고려하여 학생들을 대상으로 각종 공모전 (UCC 공모전 등)을 통한 홍보, 또는 학생들이 직접 매체, 미디어와 관련한 자료를 만들어서 업로드할 수 있는 참여형 사이트로 운영하는 것도 좋은 방법이 될 수 있을 것으로 생각됨.

∧⊘/ 한국청소년징책연구원

Memo	

Memo	

Memo	