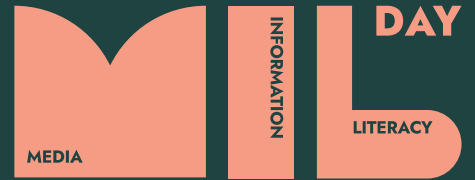


2021 미디어·정보 리터러시 데이 자료집



어린이·청소년이 말하는 MIL

MEDIA & INFORMATION
LITERACY (MIL) DAY

2021.10.19. 화

공동주최



국세연안 : 유네스코
교육과학원회기구 : 한국위원회



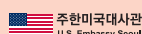
한국교육학술정보원



한국언론진흥재단
Korea Press Foundation



사랑자미디어재단
Community Media Foundation



주한미국대사관
U.S. Embassy Seoul

후원



교육부
Ministry of Education

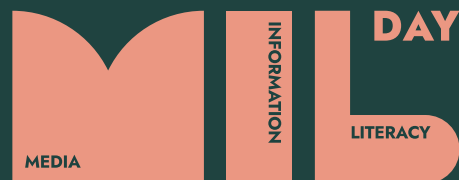


문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



방송통신위원회
Korea Communications Commission

2021 미디어·정보 리터러시 데이 자료집



목차

세션1 우리 아이들, 디지털 리터러시 수준은?

계보경 한국교육학술정보원 글로벌정책연구부장

이성철 부산주감초등학교 교사

세션2 #StopAsianHate 운동이 충분하지 않은 이유

앤지 정 뉴욕주립대학교 - 알바니 대학교 교수 (풀브라이트 스칼라)

세션3 유아 미디어교육 TALK_우리 아이와 미디어로 소통하기

조재희 서강대학교 지식융합미디어학부 교수

세션4 디지털 세상, 아이들의 권리를 묻다

이선민 시청자미디어재단 정책연구팀 선임연구원

세션5 어린이/청소년이 묻고 나누다

김아미 경인교육대학교 미디어리터러시연구소 객원연구원

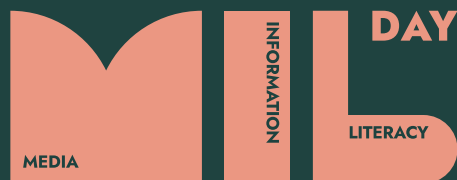
공동주최



후원



2021
미디어·정보
리터러시 데이
자료집



세션 1

우리 아이들, 디지털 리터러시 수준은?

계보경

한국교육학술정보원 글로벌정책연구부장


이성철


부산주감초등학교 교사

2021년 미디어·정보 리터러시(MIL) 데이

국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구

계보경
글로벌정책연구부장



 **KERIS** 한국교육학술정보원
KOREA EDUCATION AND RESEARCH INFORMATION SERVICE

I

국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준



국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

1-1. PISA 2018 ICT 친숙도: 개요

김혜숙, 신민지, 김한성(2020). OECD PISA 2018을 통해 본 한국 교육정보화 수준과 시사점. 한국교육학술정보원

OECD PISA(Programme for International Student Assessment)

각국의 교육방법 개선과 학생 역량 개발에 필요한 시사점 제시	디지털 리터러시 수준과 학교 정보화 환경에 대한 객관적 결과도 확보	전 세계 79개국, 약 71만 명 표본 표집
<ul style="list-style-type: none"> 2000년부터 3년 간격으로 전 세계 만 15세 학생들의 기술과 지식을 측정하고 국제적인 비교를 통해 각국의 교육방법 개선과 학생 역량 개발에 필요한 시사점 제시 	<ul style="list-style-type: none"> 읽기, 수학, 과학과 같은 학습 역량뿐만 아니라 ICT 친숙도(CT Familiarity) 설문 및 학교 인프라 현황도 함께 조사되어 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준과 학교 정보화 환경에 대한 객관적 결과도 확보 가능 	<ul style="list-style-type: none"> 2018년 표집 대상 전 세계 79개국, 약 71만 명 (우리나라는 188개교 총 6,676명 참여)

KERIS 한국교육학술정보원

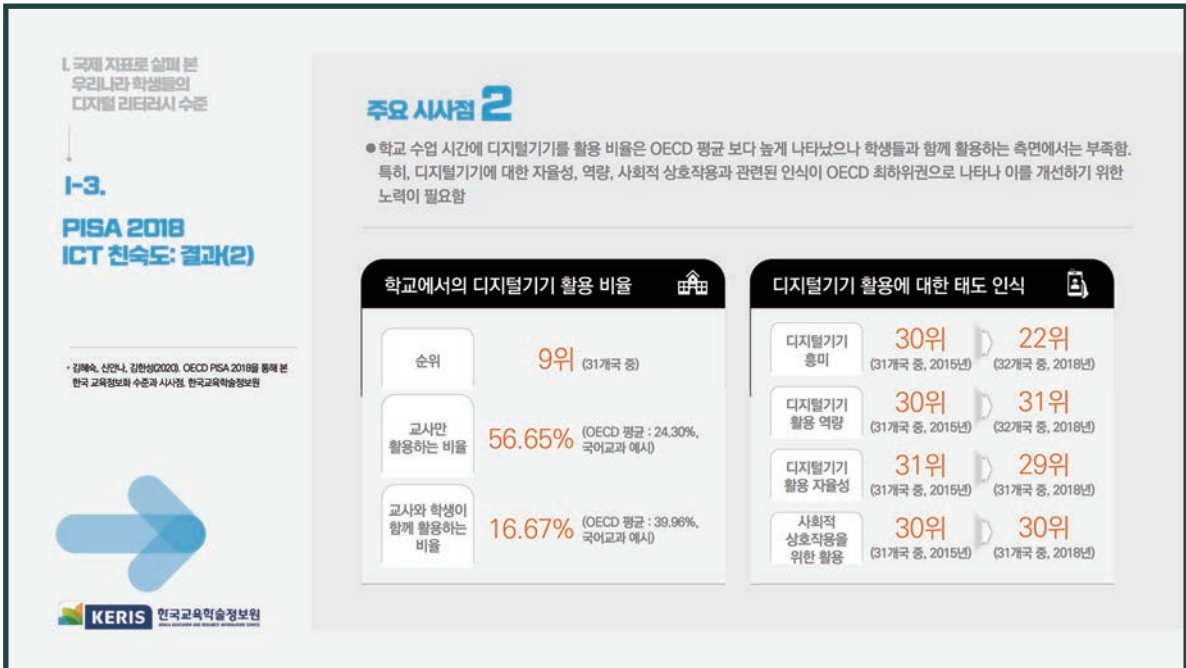
국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

1-2. PISA 2018 ICT 친숙도: 주요 설문 내용

김혜숙, 신민지, 김한성(2020). OECD PISA 2018을 통해 본 한국 교육정보화 수준과 시사점. 한국교육학술정보원

대상	항 목	하위 항목
학생	디지털기기 접근성	가정에서의 ICT 접근성 학교에서의 ICT 접근성
	디지털기기 및 인터넷 최초 사용 나이	디지털기기(Device) 최초 사용 나이 인터넷 최초 사용 나이
	인터넷 사용 시간	주중 학교 내 인터넷 사용 시간 주중 학교 외 인터넷 사용 시간 주말 학교 외 인터넷 사용 시간
교사	교과 수업을 위한 디지털기기 사용 시간	수업 시간 내 디지털기기 사용 시간 수업 시간 외 디지털기기 사용 시간 수업 시간 내 디지털기기 사용 주제
	디지털기기 사용 빈도	학교 외 인터넷, 오락 목적 디지털기기 사용 빈도 학교 외 학습 관련 디지털기기 사용 빈도 학교 내 디지털기기 사용 빈도
	디지털기기 사용에 대한 태도	디지털기기에 대한 흥미 디지털기기에 대한 인식 디지털기기에 대한 자율성 사회적 상호작용을 위한 디지털기기 활용
학교	디지털기기 사용 빈도	디지털기기 사용 여부 교육을 위한 디지털기기 사용
	디지털기기 사용 빈도 및 정책	디지털기기(Device) 사용 정책 유무 ICT 전문성 개발 프로그램 유무
	디지털기기 환경 및 정책	디지털기기 환경 지원 디지털기기 활용 정책 학생 수 대비 PC 비율 인터넷 연결 PC 비율

KERIS 한국교육학술정보원



I. 국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

I-3. PISA 2018 ICT 친숙도: 결과(3)

* 김해, 신민, 김한성(2020). OECD PISA 2018을 통해 본 한국 교육정보화 수준과 시사점. 한국교육학술정보원

주요 시사점 3

- 우리나라의 ICT 소양 관련 교사교육은 OECD 7개국과 비교했을 때, 교사양성 및 자격 단계에서는 OECD 평균 이상으로 나타났으나, 현직에서 지속적으로 이루어지는 교원 연수 등의 전문성 개발 단계는 OECD 평균에 비해 낮아 교원 연수 관련 프로그램의 개선이 필요함을 알 수 있음.
- 우리나라의 학교의 학생수 대비 PC 비율은 2015년에 비해 소폭 상승하였으나, 여전히 OECD 국가 중 최하위권으로 나타나 보다 적극적인 지원이 필요함을 알 수 있음.

우리나라의 ICT 소양 관련 교사 교육

교사양성 및 자격 프로그램	0.58	(OECD 평균 : 0.54, 2018년)
교원연수 프로그램	0.28	(OECD 평균 : 0.49, 2018년)

우리나라 학교 학생 수 대비 PC 비율

학생 수 대비 PC 비율	0.371	▶ 0.437	(OECD 평균 : 0.768, 2015년)	(OECD 평균 : 0.833, 2018년)
순위	32위	▶ 32위	(35개국 중, 2015년)	(37개국 중, 2018년)

KERIS 한국교육학술정보원

I. 국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

I-4. IEA ICILS 2018: 개요

* 박상욱, 김한경, 상경아, 진성규, 허민선(2019). 국제 컴퓨터-정보 소양 연구 ICILS 2018 결과 분석. 한국교육과정평가원

IEA(국제교육성취도평가협회)의 ICILS(국제 컴퓨터·정보 소양 연구)

- 학생들의 컴퓨터정보 소양 및 컴퓨터 사고력, 그리고 이에 영향을 미치는 교육맥락 정보를 파악하기 위한 국제 비교 연구로 중학교 2학년 대상으로 5년 주기로 반복 시행
- 우리나라는 1주기 연구인 ICILS 2013과 2주기 연구인 ICILS 2018에 참여함
- 2018년 표집 대상 : 덴마크, 독일 등 총 12개국 약 4만6천명 (우리나라: 150개교 학생 2,875명과 교사 2,159명 참여)

ICILS 2018 평가틀

컴퓨터·정보 소양

하위 영역 ①	하위 영역 ②	하위 영역 ③	하위 영역 ④
컴퓨터 사용의 이해	정보 수집	정보 생산	디지털 의사 소통
하위 요소	하위 요소	하위 요소	하위 요소
1.1 컴퓨터 사용의 기초	2.1 정보 관련 평가	3.1 정보 변환	4.1 정보 공유
1.2 컴퓨터 사용 방법	2.2 정보 관리	3.2 정보 생성	4.2 정보 책임 및 안전 사용

컴퓨터 사고력

하위 영역 ①	하위 영역 ②
문제의 개념화	해결방안의 운영
하위 요소	하위 요소
1.1 디지털 시스템에 대한 자유의 이해	2.1 해결방안 계획 및 평가
1.2 문제 상황화 및 분석	2.2 알고리즘, 프로그래밍, 인터페이스 개발
1.3 자료 수집 및 표현	

KERIS 한국교육학술정보원

I. 국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

I-5.
IEA ICILS 2018
: 주요 검사 내용


* 박성욱, 김현경, 심경아, 전성균, 최민선(2019). 국제 컴퓨터 정보 소양 연구: ICILS 2018 결과 분석. 한국교육과정평가원.



검사 모듈 구성

구분	검사 모듈 종류	검사 모듈 주제	검사 제한 시간	검사 모듈 배분
컴퓨터·정보 소양	추이 모듈	밴드 경연 대회	30분	5개 검사 모듈 중에서 학생별로 2개 검사 모듈이 임의로 배정
		호흡	30분	
		원장학습	30분	
	신규 개발 모듈	보드게임 동아리	30분	
		쓰레기 줄이기	30분	
컴퓨팅 사고력	신규 개발 모듈	자율주행 버스	25분	모든 학생에게 배정
		드론으로 농사짓기	25분	모든 학생에게 배정


출처: 심경아 외, 2020, P.1



I. 국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준


I-6.
IEA ICILS 2018
: 결과(1)

* 심경아, 김경희, 박성욱, 전성균, 박미미, 이재민, 안어은(2020). 컴퓨터정보 소양 및 컴퓨팅 사고력 성취 특성과 향상 방안 탐색: ICILS 2018 심층분석. 한국교육과정평가원.




컴퓨터·정보 소양 성취 특성

□ 그림 1-4-4) 컴퓨터 사용의 이해 영역의 국가별 평균 점담률

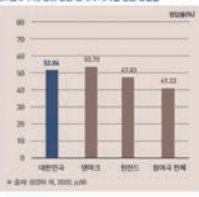


□ 그림 1-4-7) 정보 수집 영역의 국가별 평균 점담률

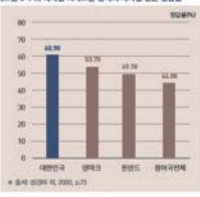


- (컴퓨터 사용의 이해 영역) 컴퓨터 사용에 대한 기본적인 지식과 기능에 대한 이해를 다루는 영역으로, 우리나라 학생들은 다른 영역에 비해 상대적으로 정답률이 낮으며 교육과정에서도 이러한 부분이 부족한 것으로 나타남

□ 그림 1-4-4) 정보 생산 영역의 국가별 평균 점담률



□ 그림 1-4-5) 디지털 의사소통 영역의 국가별 평균 점담률




- (정보 생산 영역) 종합 과제에 해당하는 영역으로 우리나라 학생들의 정답률이 참여국 평균 및 핀란드 보다는 높게 나타났지만 덴마크 보다는 다소 낮게 나타남

I. 국제 지표로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

1-6. IEA ICILS 2018 :결과(2)


* 상경야, 강원지, 박성익, 장성준, 박지미, 이재민, 안예준(2020). 컴퓨터정보 소양 및 컴퓨터 사고력 성취 특성고 향상 방안 탐색 ICILS 2018 심층분석, 한국교육과정평가원.



KERIS 한국교육과정평가원

컴퓨팅 사고력 성취 특성

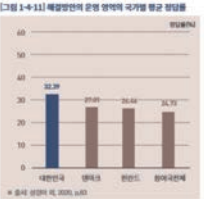
□ 그림 1-4-10) 문제의 개념화 영역의 국가별 평균



국가	평균 점수
대한민국	56.39
영국	47.76
핀란드	43.87
참여국 전체	44.37

※ 출처: 상경야 외, 2020, p.87

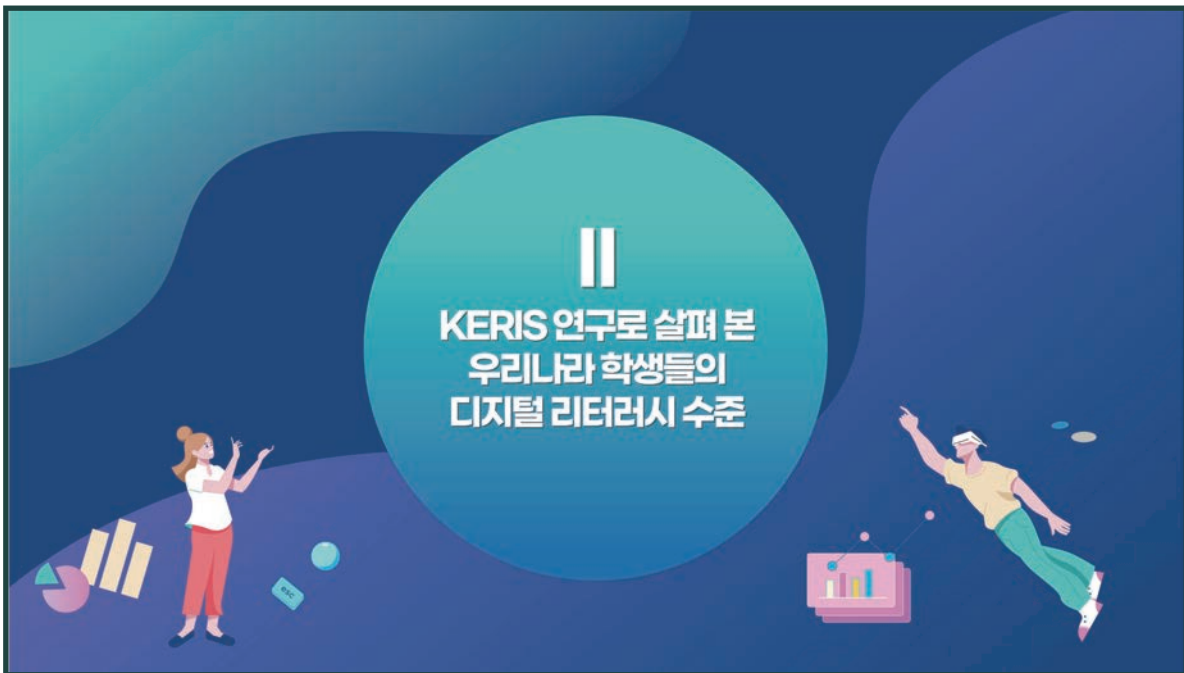
□ 그림 1-4-11) 해결방안의 운영 영역의 국가별 평균



국가	평균 점수
대한민국	32.39
영국	27.00
핀란드	26.60
참여국 전체	24.76

※ 출처: 상경야 외, 2020, p.87

- (문제의 개념화) 해결방안 수립 과정에서 알고리즘 및 시스템 사고(systems thinking)를 통해 문제를 이해하고 문제의 틀을 구성하는 영역으로, 우리나라의 평균 정답률은 다른 참여국보다 높게 나타남
- (해결방안의 운영) 실세계 문제에 대한 해결방안을 프로그래밍을 통해 계획, 구현, 테스트, 평가하여 다양한 관점에서 해결방안을 계획 하고 평가하는 역량으로, 우리나라의 평균 정답률이 다른 참여국보다 높게 나타남



II
KERIS 연구로 살펴 본
우리나라 학생들의
디지털 리터러시 수준

II-1.
**국가수준 초중학생
디지털 리터러시
수준 측정 연구 개요**



연구배경 및 목적

- 4차 산업혁명으로 인한 초지능화-초연결 사회 도래 및 디지털 전환 가속에 따라 개인에게 요구되어지는 미래 핵심 역량으로 디지털 리터러시가 제시
- 이에 KERIS는 2007년 부터 매년 우리나라 초·중학생의 디지털 리터러시 수준 측정하고 연도별 분석을 통해 초중학생의 디지털 역량 강화를 위한 교육적 시사점을 제공 중



표집 대상


- 매년 17개 시도, 지역규모, 학급 당 학생 수, 성별 등을 고려하여 전국 초등학교 4-6학년 및 중학교 1-3학년 학생 수의 약 1%에 해당하는 학생들에 대해 총화 표집 실시
- * 2020년 기준 약 2만 3천 여명 참여 (초중학생 187개교, 9,611명, 중학생 182개교, 12,683명)





II
KERIS 연구로 살펴 본
우리나라 학생들의
디지털 리터러시 수준

II-2.
연구 추진 경과




연도	연구 제목	주요 추진 내용
2007	• ICT 리터러시 검사 도구 개발 연구-초중학생용(이현숙 외)	▶ 초중학생용 검사도구 개발
2008	• ICT 리터러시 검사 도구 개발 연구-중·고등학생용(백순근 외)	▶ 중등학생용 검사도구 개발
2009	• 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(김경성 외) • 수행형 ICT 리터러시 검사 도구 개발 연구(백순근 외)	▶ 온라인기반 검사시스템 개발 ▶ 수행형 검사도구 개발
2010	• 2010년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준평가 연구(김경성 외)	▶ 온라인 검사 실시, 능력요소 중심으로 변경
2011	• 2011년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(김현철 외)	▶ 문항 DB 구축을 위한 문항 및 문항 메타데이터 개발(300문항), 온라인 검사 실시
2012	• 2012년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(김용 외)	▶ 시스템 개선, 온라인 검사 실시
2013	• 초중학생 ICT 리터러시 수준과 교육변인과의 상관성분석연구 (김현철, 김용래 외)	▶ 초중학생 ICT 리터러시 시계열(2010-2012) 및 교육변인 간 분석 연구 등
2014	• 2014년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(안성훈 외)	▶ 검사지 보완 · 수정, 온라인 검사 실시, ICT 리터러시 측정 개선 방안 제안
2015	• 2015년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(안성훈 외)	▶ 검사지 보완 · 수정, 온라인 검사 실시, ICT 리터러시 측정 개선 방안 제안
2016	• 2016년 국가수준 초중등학생 ICT 리터러시 수준 평가연구(채경화 외)	▶ 검사지 보완 · 수정, 온라인 검사 실시, 컴퓨터 사고력 도입
2017	• 초중학생 ICT 리터러시 수준 심층 분석연구(김종민 외)	▶ ICT 리터러시 학습자 특성 분석(2007-2016) 및 2016년 ICT 리터러시 수준 영향 요인 심층 분석
2018	• 2018년 국가수준 초중등학생 디지털 리터러시 수준 평가연구(이현숙 외)	▶ 디지털 리터러시 프레임워크로 변환, 온라인 검사 실시
2019	• 2019년 국가수준 초중등학생 디지털 리터러시 수준 평가연구(이현숙 외)	▶ 검사지 보완 · 수정, 온라인 검사 실시
2020	• 2020년 국가수준 초중등학생 디지털 리터러시 수준 평가연구(정진영 외)	▶ 검사지 보완 · 수정, 온라인 검사 실시


KERIS 연구로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

II-3.
본 연구에서 정의한 디지털 리터러시의 개념

* 김수환, 강주홍, 김재경, 이은지, 박말준, 김효은, 이은환, 김노경(2017). 디지털 리터러시의 교육과정 적용 방안 연구. 한국교육학술정보원.




“
디지털 리터러시는 디지털 사회 구성원으로서 자주적인 삶을 살아가기 위해 필요한 기본소양으로, 윤리적 태도를 가지고 디지털 기술을 이해 및 활용하여 정보의 탐색 및 관리, 창작을 통해 문제를 해결하는 실천적 역량
”



KERIS 연구로 살펴 본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

II-4.
2020 디지털 리터러시 평가를

* 정진영, 이현숙, 김수환, 이은지, 류기호, 김경아, 조규백, 구진용(2020). 2020년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원.



ICT 요소

정보의 탐색

분석 및 평가

조직 및 창출

활용 및 관리

소통

+


CT 요소


추상화

자동화

내용 요소


자료와 정보


컴퓨터와 네트워크


정보사회와 윤리


알고리즘과 프로그래밍

II
KERIS 연구로 살펴 본
우리나라 학생들의
디지털 리터러시 수준

II-5.
**2020 디지털
리터러시 평가 하위
요소별 정의**

* 정진영, 이현숙, 김수환, 이문지, 류기근, 김경아, 조규백, 구진용(2020). 2020년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원.



KERIS 한국교육학술정보원



구 성	하위요소	정 의
ICT	정보의 탐색	• 문제해결에 필요한 정보를 효과적이고 정확하며, 안전하게 수집할 수 있는 능력
	정보의 분석 및 평가	• 탐색한 정보가 문제해결에 유용한지를 분석하고 정확성과 신뢰성을 평가하여 문제해결에 적절한 정보를 선택할 수 있는 능력
	정보의 조직 및 창출	• 문제해결을 위해 필요한 정보만을 골라 재조직하거나 새로운 형태의 정보를 창의적으로 구성하여 창출할 수 있는 능력
	정보의 활용 및 관리	• 정보를 안전하고 효율적으로 분류하여 저장하며, 타인의 권리를 침해하지 않도록 올바르게 활용하고 안전하게 보호할 수 있는 능력
CT	정보의 소통	• 정보의 종류와 목적에 따라 효과적인 정보 공유 및 의사소통 방법을 선택하여 효율적으로 협업할 수 있는 능력
	추상화	• 문제를 이해하고 분석하여 작은 단위의 문제로 분해하고, 문제해결을 위한 핵심요소를 추출하여 조직화하는 능력
	자동화	• ICT 기기와 컴퓨터를 이용하여 효과적인 문제해결 방법 및 절차를 자동화하는 능력

II
KERIS 연구로 살펴 본
우리나라 학생들의
디지털 리터러시 수준

II-6.
**2020 디지털
리터러시 검사의 대상
및 검사 구성**

* 정진영, 이현숙, 김수환, 이문지, 류기근, 김경아, 조규백, 구진용(2020). 2020년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원.



KERIS 한국교육학술정보원




구 분	대상	대상 학년	문항 수	검사 시간
초등학교	학생	4, 5, 6학년 각 1개 학급 전체 학생	실문 문항: 9개 영역 검사 문항: 선다형 26문항	40분
	교사	4, 5, 6학년 검사 대상 학급 담임교사	실문 문항: 10개 영역	제한 없음
중학교	학생	1, 2, 3학년 각 1개 학급 전체 학생	실문 문항: 9개 영역 검사 문항: 26문항 (선다형 24문항, 조차형 2문항)	45분
	교사	1, 2, 3학년 검사 대상 학급 담임교사	실문 문항: 12개 영역	제한 없음

KERIS 연구로 살펴본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

II-7. 2020 주요 결과(1)


• 정년경, 이현숙, 김수환, 이문지, 류기근, 김경아, 조규백, 구민영(2020). 2020년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원.



디지털 리터러시 평균점수

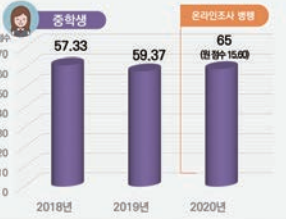
- 2020년 디지털 리터러시 검사는 코로나19 영향으로 가정에서도 응시 가능
- 온라인 학습에 대한 설문 문항을 추가해 코로나19가 학생의 디지털 리터러시와 교수학습 경험 및 교사인식에 미친 영향을 함께 분석

초등학생



2018년 61.52
2019년 58.53
2020년 59.69 (목표 59.71)

중학생




2018년 57.33
2019년 59.37
2020년 65 (목표 55.00)

※ 2020년 조사는 코로나19로 인한 온라인조사 병행으로 전년도 결과와 직접적인 비교는 어려움

KERIS 연구로 살펴본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

II-7. 2020 주요 결과(2)

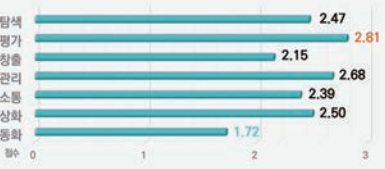
• 정년경, 이현숙, 김수환, 이문지, 류기근, 김경아, 조규백, 구민영(2020). 2020년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구. 한국교육학술정보원.



디지털 리터러시 하위영역별 점수


초등학생

정보의 분석 및 평가, 정보의 활용 및 관리 영역이 상대적으로 높은 수준으로 나타났으며, 정보의 조직 및 창출, 자동화 영역의 경우 낮은 수준으로 나타났음.

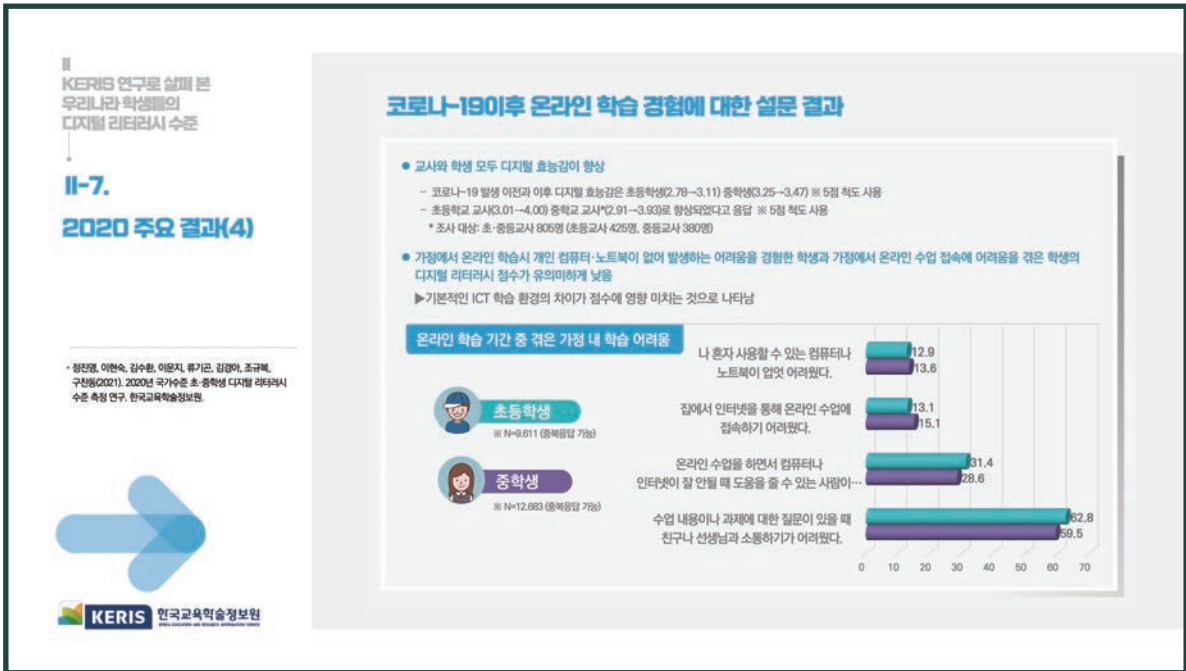
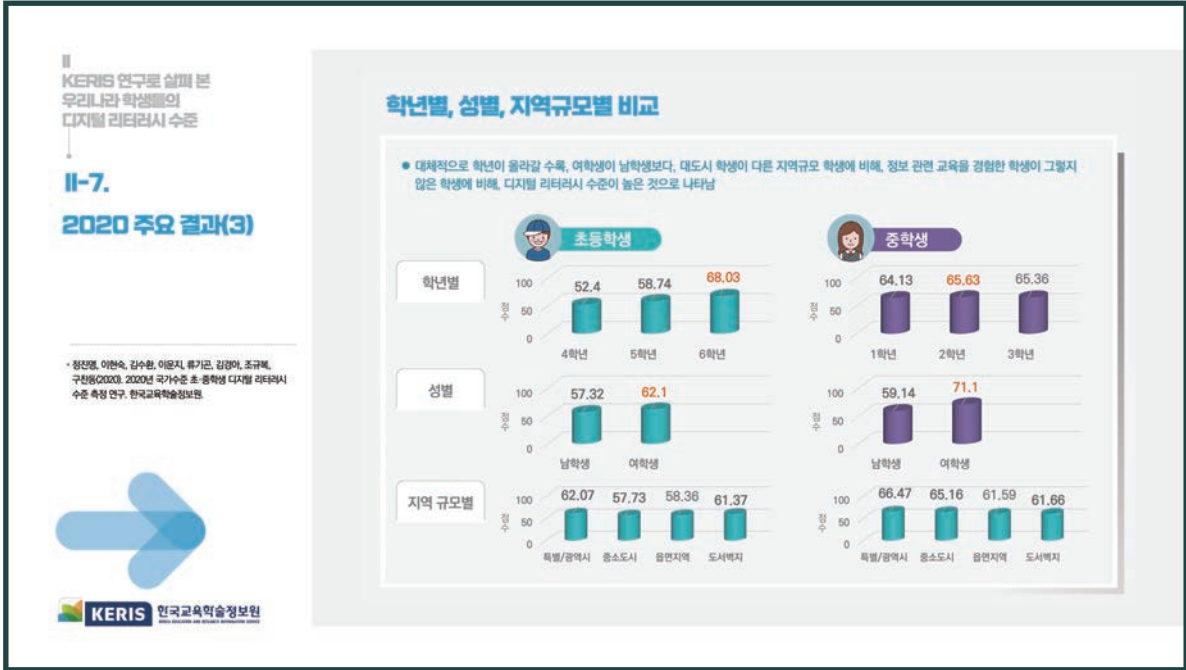


중학생

정보의 활용 및 관리, 정보의 소통, 정보의 분석 및 평가 영역이 상대적으로 높은 수준으로 나타났으며, 추상화 영역의 경우 상대적으로 낮은 수준으로 나타났음



※ 중학교 '자동화' 영역의 경우 희망자에 한해 자율적으로 실시된 조작형 문항으로 해당 결과에서 제외함




KERIS 연구로 살펴본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준

II-8.




2021년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 검사(진행중)

· 개요권, 이현숙, 한나라, 김혜숙, 문병섭(2021). 2021년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구(연구용). 한국교육학술정보원.



2021년 검사 개요 및 검사 시스템 화면

- 검사 개요
 - 예비검사 : 2021. 9. 23(목) ~ 9. 30(목)
 - 본검사 : 2021. 10. 18(월) ~ 10. 29(금)
 - 검사 대상 : (초등) 4~6학년 학년별 1개 학습 학생 전체 및 각 학교 담임 교사, (중등) 1~3학년 각 학년별 1개 학습 학생 전체 및 각 학교 담임 교사






KERIS 연구로 살펴본 우리나라 학생들의 디지털 리터러시 수준


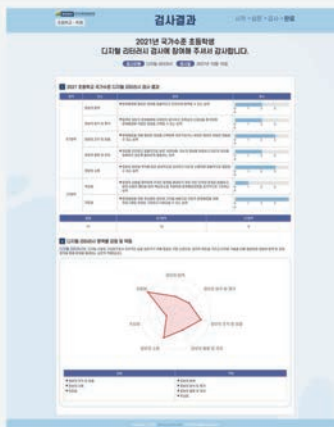
II-9.

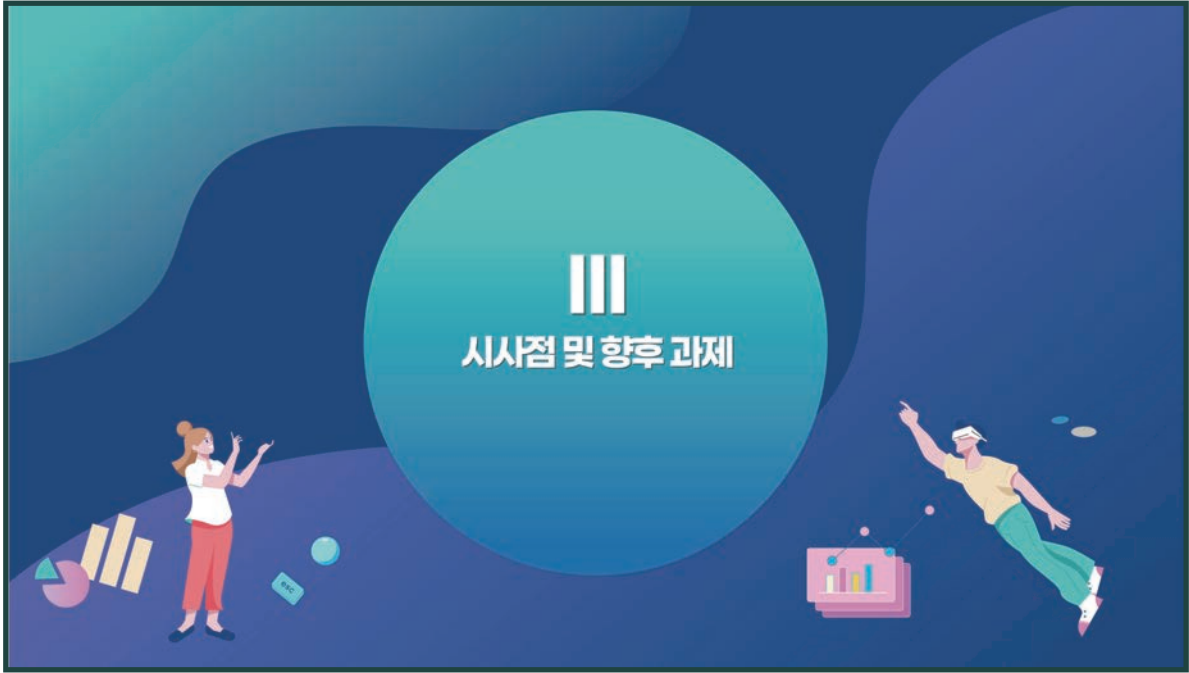
2021년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 검사(진행중)

· 개요권, 이현숙, 한나라, 김혜숙, 문병섭(2021). 2021년 국가수준 초·중학생 디지털 리터러시 수준 측정 연구(연구용). 한국교육학술정보원.




2021년 검사 시스템 화면 및 학생 피드백 화면



III
시사점 및
향후 과제

III-2.
향후 과제



수행형 기반 디지털 리터러시 평가 도구 개발 (진행중)

- KERIS는 학생들의 실질적 디지털 리터러시 측정을 위한 새로운 디지털 리터러시 평가틀을 개발하고, 수행형(조작형) 평가도구 체제로의 정진적 전환을 위한 평가도구 개발 연구를 지속적으로 추진 중
- 문제 해결을 위한 동기가 부여 될 수 있도록 일상적으로 접할 수 있는 시나리오 내에 하위 과제가 연결된 모듈형으로 구성
- 특정 교과와 구체적인 내용보다 과학, 사회, 환경 이슈 등 일반적 내용을 중심으로 개발

“

디지털 리터러시 개념 정의 (2021년 수정안 : 진행중)

디지털 사회 구성원으로서 자기주도적 삶을 살아가기 위해 필요한 기본 소양으로, 책임감 있고 건강하게 디지털 기술을 사용하여 디지털 자원을 탐색·평가·관리·생산하고 다른 사람들과 소통·협력함으로써 일상생활의 문제를 해결할 수 있는 역량”

”

디지털 리터러시 평가를 (2021년 수정안 : 진행중)

영역	하위 요소
A. 디지털 도구	A1. 디지털 도구에 의해 사용되는 다양한 도구와 기능과 영향에 이해하는 역량
	A2. 디지털 도구에 활용 필요와 목적에 맞게 디지털 도구를 선택하여 활용하게 할 수 있는 역량
B. 디지털 정보·데이터	B1. 정보·데이터 탐색 및 수집 디지털 정보·데이터를 목적에 맞게 탐색하거나 수집할 수 있는 역량
	B2. 정보·데이터 분석 및 평가 디지털 정보·데이터의 신뢰성과 적합성을 바탕으로 비판적으로 분석·비교·평가할 수 있는 역량
	B3. 정보·데이터 관리 디지털 정보·데이터를 체계적으로 관리·저장·공유할 수 있는 역량
C. 디지털 의사소통 및 협업	C1. 디지털 의사소통 디지털 환경에서 개인 혹은 공동체와 원활하게 소통할 수 있는 역량
	C2. 디지털 협업 디지털 환경에서 공동의 목적을 달성하기 위하여 다른 사람들과 협업할 수 있는 역량
D. 디지털 자원 생산	D1. 창의적 사고를 활용한 디지털 콘텐츠 생산 목적의 상위에 맞게 창의적 사고를 활용하여 디지털 콘텐츠를 생산·수용·관리·생산하는 역량
	D2. 컴퓨터 사고를 활용한 프로그래밍 생산 디지털 환경에서 문제해결을 위해 컴퓨터 사고를 활용하여 프로그래밍·디자인, 소프트웨어 개발 등을 생산·수용·관리·생산하는 역량
E. 디지털 안전과 건강	E1. 디지털 안전 디지털 환경에서 자신의 타인을 보호하며, 디지털 기기와 서비스를 안전하고 적절하게 활용할 수 있는 역량
	E2. 디지털 건강 디지털 기기 및 서비스의 활용이 개인과 사회적 미치는 영향을, 신체적 영향에 대한 예방적 관리를 통해 건강하게 사용하는 역량

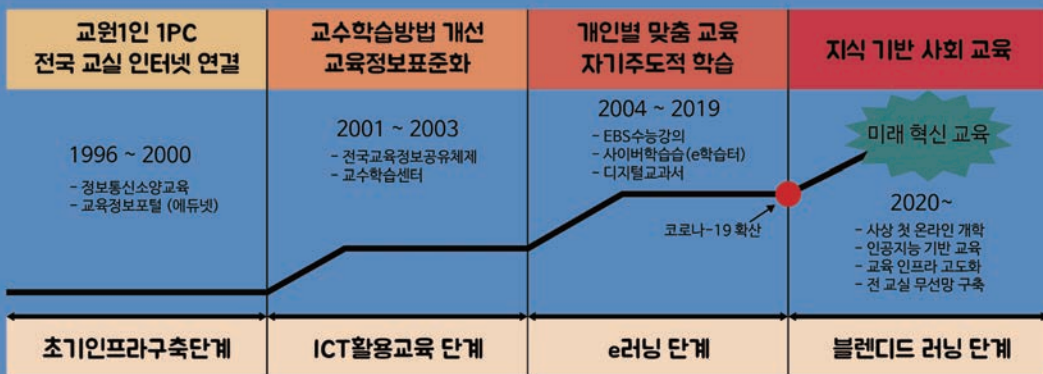


더 넓은 교실: 디지털 리터러시

주감초등학교 이성철

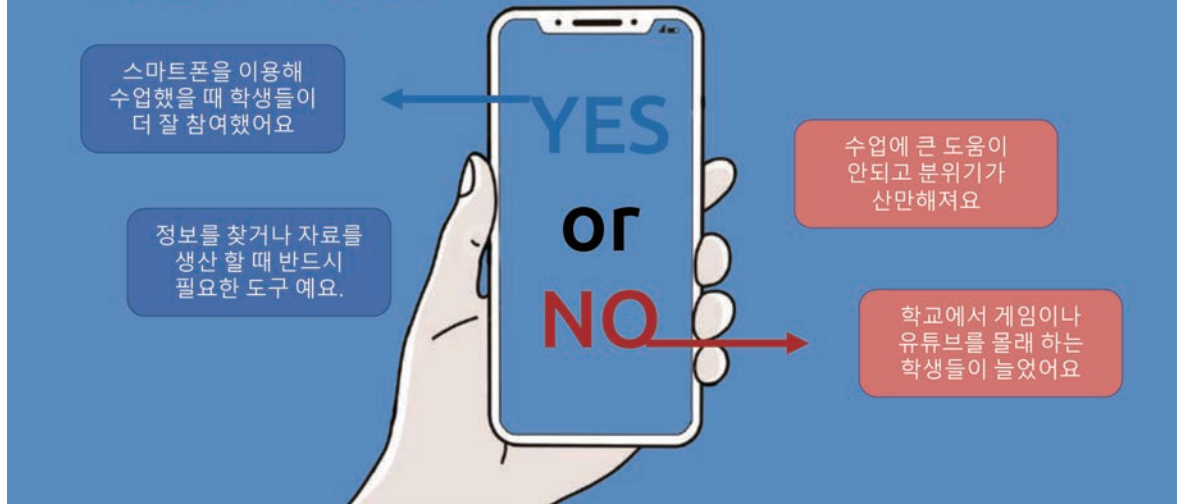


팬데믹으로 인한 패러다임의 변화

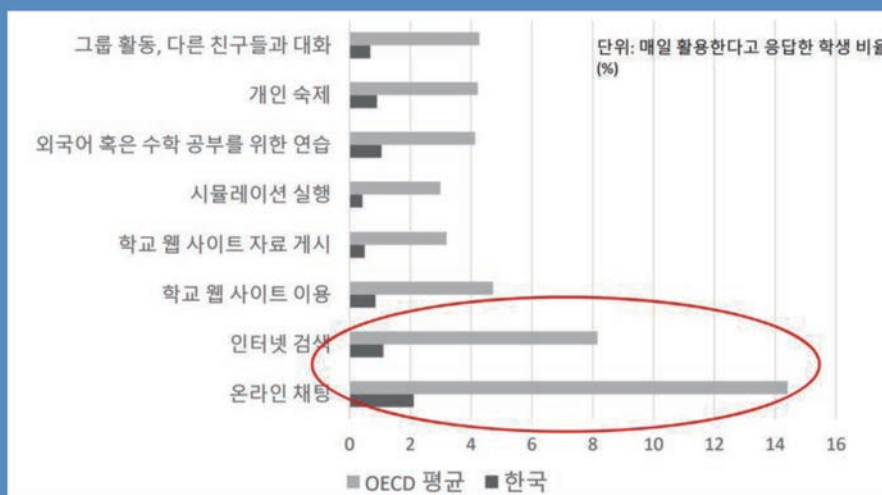


<온라인과 오프라인을 통합하는 학습모델 개발을 위한 연구>, 양금희, 2005 에서 발췌 및 일부 수정

학교에서의 디지털 기기 사용에 대한 엇갈린 시선들



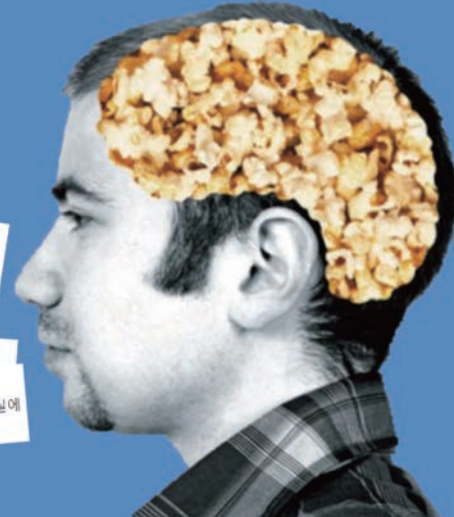
학교내 디지털 기기 사용 비율



김혜숙 외(2017). OECD PISA 2015를 통해 본 우리나라 교육정보화의 수준과 시사점. 한국교육학술정보원 이슈리포트

보호주의적 관점: 팝콘 브레인

팝콘 브레인이란, 첨단 디지털 기기에 익숙한 나머지, 뇌가 현실에 무감각하거나 무기력해지는 현상



스마트폰에 빠진 우리 아이 뇌는 '팝콘 브레인' - 엔스 - 아시아 ...
 2013. 3. 20. — 전문가들은 아이들이 스마트폰에 빠지면 ... 있다고 한다. 이 용어는 스마트폰의 게임, SNS ...
 [과학을읽다]스마트폰에 빠진 당신의 뇌는 '팝콘 브레인'입니다. 스승비 ...
 2018. 09. 24. — IAD와 함께 심각한 위협이 되는 것이 '팝콘브레인(Popcorn Brain)'입니다. 스승비 ...
 는 스 팝콘 브레인 자극 쫓는 일상이 행복할까 - 브런치
 2016. 11. 30. — 팝콘 브레인(Popcorn Brain)은 미국 워싱턴 정보대학교 데이비드 ...
 낸 용어다. 스마트폰에 길든 우리의 뇌가 강렬한 자극에 ...
 팝콘 브레인, Brain이 '멍청해 지는 지름길' - ENS
 팝콘 브레인이 화제다. 팝콘 브레인은 스마트폰과 같은 첨단 디지털기기에 익숙해져 뇌가 현실에 무감각 혹은 무기력해지는 현상을 말한다.

디지털 전환기의 학습과 놀이



온라인과 오프라인의 실시간 수업



팀즈(Teams)의 가상 강의실

디지털 전환기의 학습과 놀이

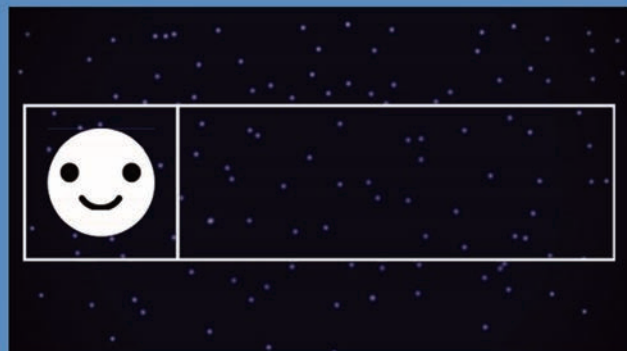


1학년 학생들이 태블릿으로 수업에 참여하고 있음



1학년 학생이 '툰타스틱'을 사용해본 뒤, 수학시간에 배운 것을 스스로 영상으로 만들

디지털 전환기의 학습과 놀이



학생들이 모둠 발표를 위해 온라인에서 회의를 거쳐 만든 인트로 영상

디지털 전환기의 학습과 놀이

HAON 하은
Anytime, Anywhere, It would be Because

HAON
구독자 8명

아앗.. 실수로 인트로 안 넣었다ㅠㅠ

- 00:00 1. 머핀 먹방
- 00:20 2. 대본 연습 (월요일 미리보기)
- 01:04 3. 포스터 제작
- 08:34 3-1. 선생님 오심
- 10:57 3-2. 선생님 가심
- 11:15 4. 팀즈 배경 제작 (단체 티셔츠 너낌)
- 11:53 4-1. 진짜 배경 제작
- 22:20 4-2. 완성. 다채 적용 모습 (김지후 빼고)
- 23:56 5. 지후의 / 햄스터 / 자랑 / 시간 ~ 끝
- 25:48 5-1. 자랑시간 끝 (최재현 말 끌리는 거 웃기넹=)
- 25:50 6. 대양의 유튜브 채널 개설 (이 채널 탄생기)
- 27:48 6-1. 채널 로고 제작
- 28:48 6-2. 채널 아트 제작
- 42:07 6-3. 채널 정보 작성
- 48:12 6-4. 채널 첫 영상 게시
- 55:04 끝

학생들이 자발적으로
온라인에서 공부하거나
친구들과 놀았던 내용을
편집한 뒤 유튜브에 기록해
두었다

디지털 전환기의 학습과 놀이



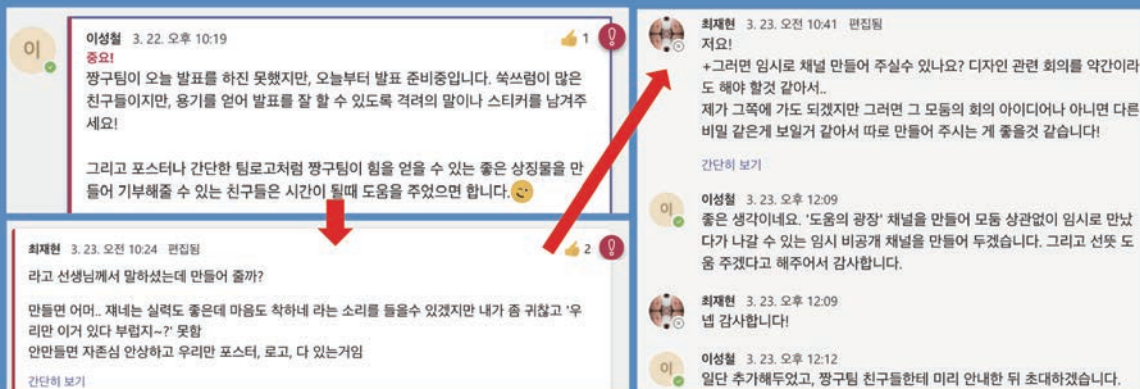
6학년이지만 5세 사고력 정도인 지적 장애를 갖고 있으나, 태블릿으로 음악을 연주하고 있다

디지털 공간에서의 정서적 발달



인터넷 공간에서도 학생들은 충분히 타인을 배려하고, 존중하고, 지지하는 방법을 배울 수 있음

디지털 공간에서의 정서적 발달



기능이 우수한 학생이 낮은 학생들을 기꺼이 돕는 이타적 행위를 목격함

학습 공간의 확장



사회 시간에 법에 대해 공부한 뒤
입법 분야 전문가를 만나고 있다



과학 시간에 식물의 한살이를
공부한 뒤, 지역의 숲 해설가
선생님을 만나고 있다

학습 공간의 확장



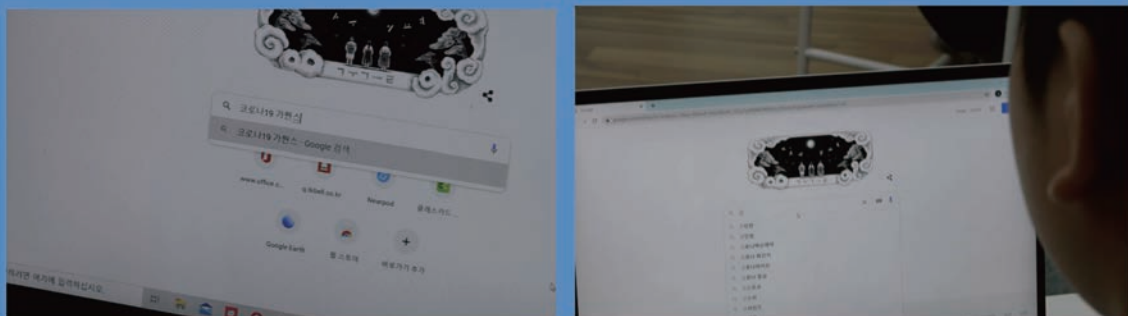
Virtual Museum은 실제보다 더 실제같은 관람 경험을 제공함 (위: 경주국립박물관)

창작과 생산



학생들은 비대면 관광에 대한 뉴스를 보고, 엔트리로 통역 프로그램을 만들었다

정보의 비판적 수용과 검색



한국인은 코로나 바이러스에 더 잘 감염된다는 정보를 다양한 '고급 검색' 방법을 이용해 보다 효과적으로 검색하는 학생들

변화되는 패러다임

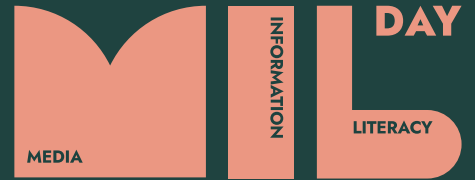
There will be
no back to

old normal



감사합니다

2021
미디어·정보
리터러시 데이
자료집



세션 2

#StopAsianHate 운동이 충분하지 않은 이유

앤지 정

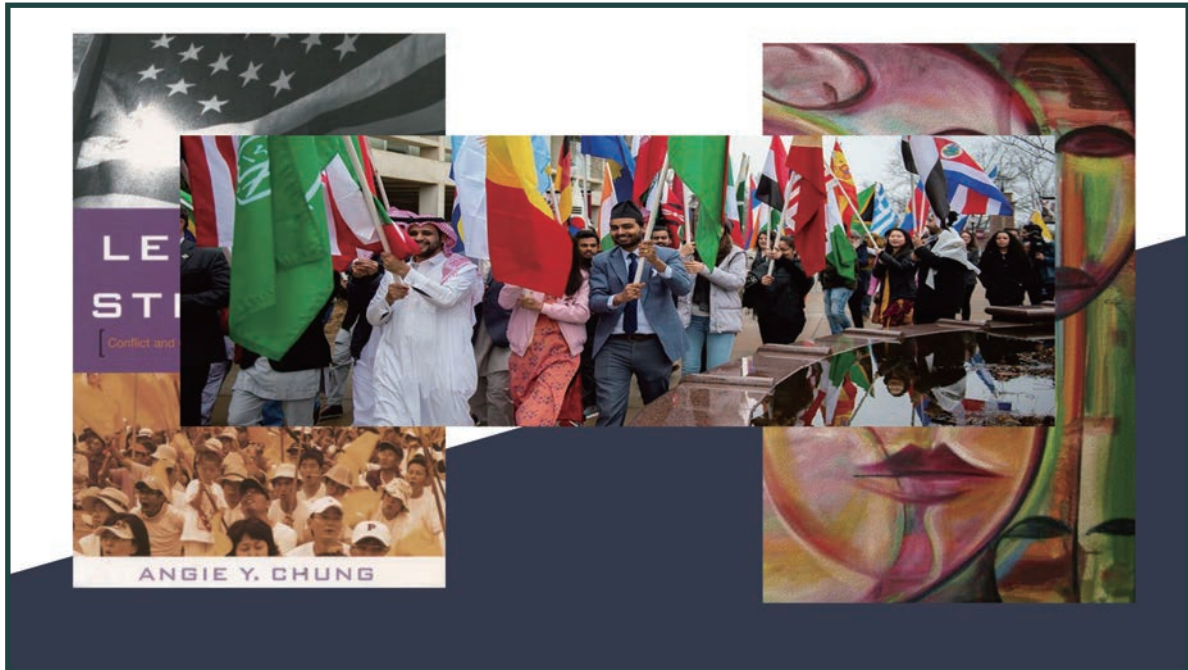
뉴욕주립대학교 - 알바니 대학교 교수
(풀브라이트 스칼라)

Lessons from #StopAsianHate: A Case Study on Race, Racism, and Asian Americans in the U.S. Media

by Angie Y. Chung
Professor of Sociology & U.S. Fulbright Scholar
University at Albany, SUNY

*Thanks to Qing (Tingting) Liu for her research
assistance.



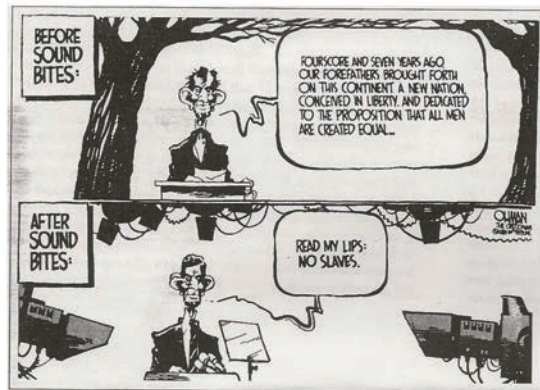


Aim of Presentation

1. Explain the positive and negative role of the media on race relations
1. Identify ways the next generation of youth can think critically, share knowledge, and mobilize alliances against hatred, bigotry, and violence through these same mediums

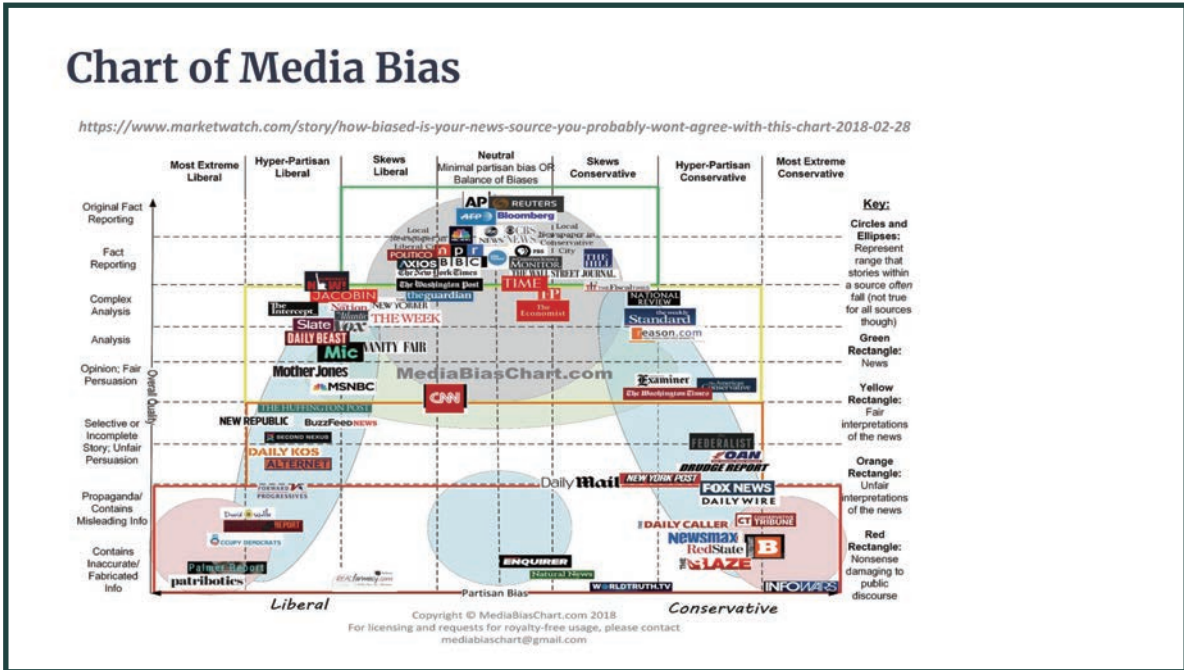
How the Media Operates

- 1. Sensationalized soundbites that are entertaining and palatable
- 1. ...but oversimplifies the complexity of social and political issues and provides limited perspectives and evidence
- 1. What is “newsworthy”?
- 1. Powerful impact on public opinion



Media Coverage during COVID

- 1. The diversity and range of news media in the U.S. versus South Korea in terms of political bias, quality of evidence, and target audience
 - a) Awareness of the immense diversity, orientation, and quality of news sources
 - a) Distinguishing between opinion pieces and political commentary versus news or investigative journalism
 - a) Example: how the liberal and conservative media in the U.S. and South Korea discussed China and anti-Asian violence



Media coverage during COVID (cont.)

2. The media communicates political messages and images that build on a long history of stereotypes and myths and can serve as the platform for spreading bigotry and extremism.

Model Minority and the Yellow Peril

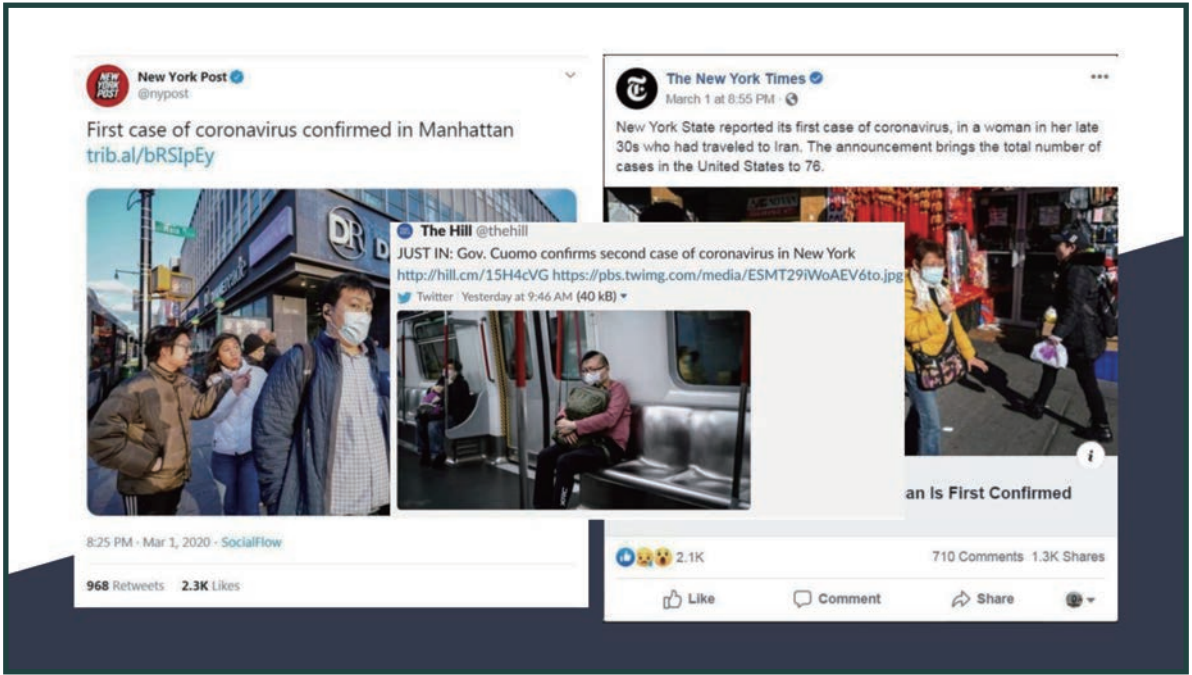
Asian Americans: Model Minority or the Yellow Peril?

The **Model Minority Myth** supports the idea that Asian Americans have excelled academically and achieved the American Dream through hard work, obedience, and “good values” -- thus, implying that other racial minorities are unable to do so because they lack the same work ethic and values and that Asian Americans are better workers than they are leaders.

The **Yellow Peril** views Asians and Asian Americans as a racial, political, and cultural threat to Western society and its values.







Media as a Tool for Empowerment

1. Responding to a Global Crisis

- ❑ Preparation and adaptation during changing COVID conditions
- ❑ How Americans viewed mask-wearing early in the pandemic

2. Countering the Racial Narrative

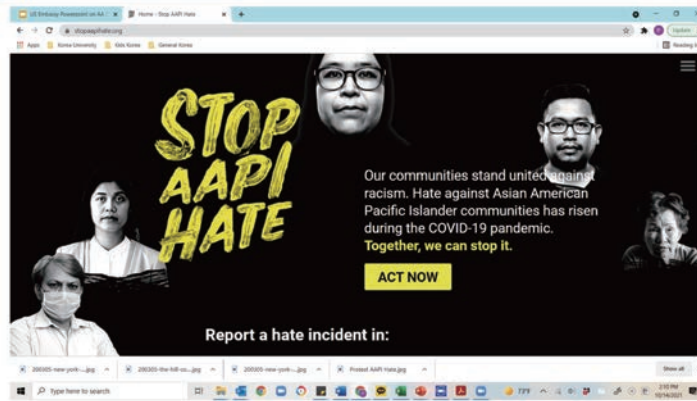
- ❑ The media increased the public visibility and political voices of Asian Americans and promoted different viewpoints on Asian American experiences.

“The biggest defense where this needs to happen is **countering the narrative**, and the narrative is the poison spreading through our communities,” Saeed said. “And unless somebody stands up and fights the narrative, it’s almost inevitable that these attacks keep happening.”

--interview in Times-Union (Albany)



The Case of #StopAAPIHate



<https://stopaapihate.org/about/>

3. Basis for Collective Action and Empowerment

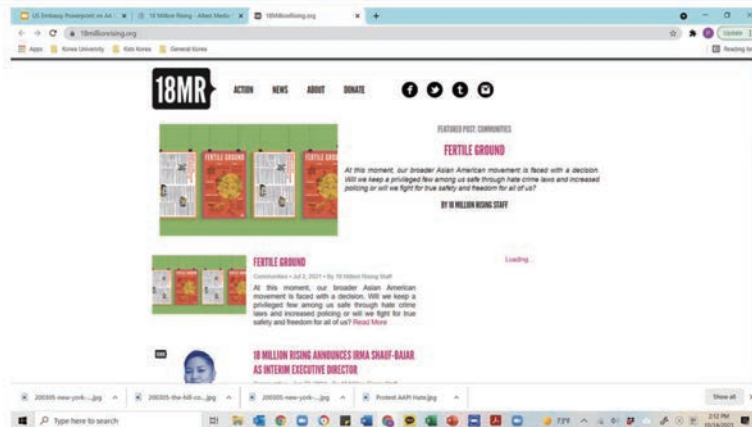
“To rise like a phoenix from the ashes means to emerge from a catastrophe stronger, smarter, and more powerful...”



Case of the 1992 Los Angeles Riots

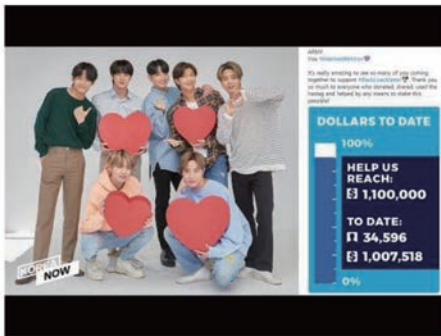


The Case of #StopAAPIHate



<https://alliedmedia.org/projects/18-million-rising>

BTS and Black Lives Matter



Where do we go from here?

1. Fake News, click-baits, snopes, and the hidden agenda
1. Crossing borders in a global era
1. Preparing and educating the next generation

#StopAsianHate Websites/Resources

Note: This list is not intended to endorse any group but was compiled just as an example of #StopAsianHate resources, support, and calls to action that have emerged during COVID.

1. Stop Asian Hate--survey <https://stopaapihate.org/>
2. Stop Asian Hate - NYC.gov: <https://www1.nyc.gov/site/cchr/community/stop-asian-hate.page>
3. #StopAsianHate - Fight Anti-Asian Racism <https://www.stopasianhate.info/>
4. Stop Asian Hate New York State: <https://www.governor.ny.gov/programs/stop-asian-hate>
5. Stop Asian Hate: Together, We Can Make a Difference: <https://www.gofundme.com/c/act/stop-aapi-hate>
6. How to Help Combat Anti-Asian Violence | Time: <https://time.com/5947603/how-to-help-fight-anti-asian-violence/>
7. Unmasking Yellow Peril: https://18mr.gumroad.com/l/18MRUYP?fbclid=IwAR3cdrRLbRQabgVpJLBhr0622ggGH-D9RIQbdZTIFiz2Jcpp_YtSe9iIcko

#StopAsianHate Websites/organizations, events

8. RACIAL JUSTICE COMMITTEE at University at Albany, SUNY: <https://www.albany.edu/diversity-and-inclusion/racial-justice-committee>
9. Anti-Asian Violence Resources: <https://anti-asianviolenceresources.carrd.co/>
10. Calls to #StopAsianHate Take Over Social Media: <https://www.harpersbazaar.com/culture/politics/a35549052/stop-asian-hate-campaign/>
11. #StopAsianHate: Nonprofits Serving Asian Communities: <https://www.charitynavigator.org/index.cfm?bay=content.view&cpid=8608>
12. #StopAsianHate | Chinese-American Planning Council: <https://www.cpc-nyc.org/news/tags/stopasianhate>
13. Organizations to Support in the Fight Against Asian Hate: <https://www.harpersbazaar.com/culture/politics/a35862857/stop-asian-hate-organizations-to-support/>
14. 9 Organizations to Donate to Right Now to Support the AAPI Community: <https://www.housebeautiful.com/lifestyle/a35885105/stop-asian-hate-aapi-donate/>

#StopAsianHate Websites/organizations, events

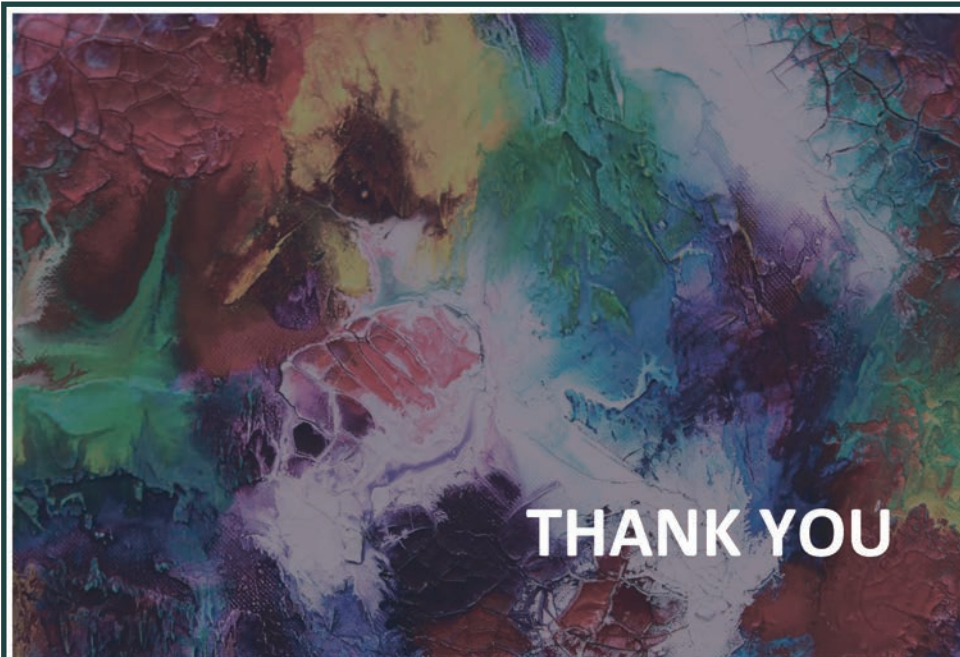
15. **Student Voice: #StopAsianHate: Resources for Teaching & Learning:**
<https://www.stuvoice.org/updates/stop-asian-hate>

16. #StopAsianHate and Connect with NFG (Neighborhood Funders' Group):
<https://www.nfg.org/news/stopasianhate-and-connect-nfg>

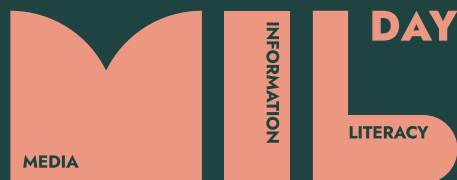
17. ASIAN YOUTH ACT Instagram: <https://www.instagram.com/asianyouthact/>

18. AAPI Against Hate youth-led group protests racism against Asians:
<https://nwasianweekly.com/2021/04/aapi-against-hate-youth-led-group-protests-racism-against-asians/>

19. 5 Young Asian Activists Building A Kinder World <https://www.channelkindness.org/five-aapi-activists-to-follow/>



2021
미디어·정보
리터러시 데이
자료집



세션 3

유아 미디어교육 TALK_우리 아이와 미디어로 소통하기

조재희

서강대학교 지식융합미디어학부 교수

장영훈 여주재능유치원장

민수홍 영림원소프트랩 수석연구원

나현재 서울대학교 융합과학기술대학원 박사과정생



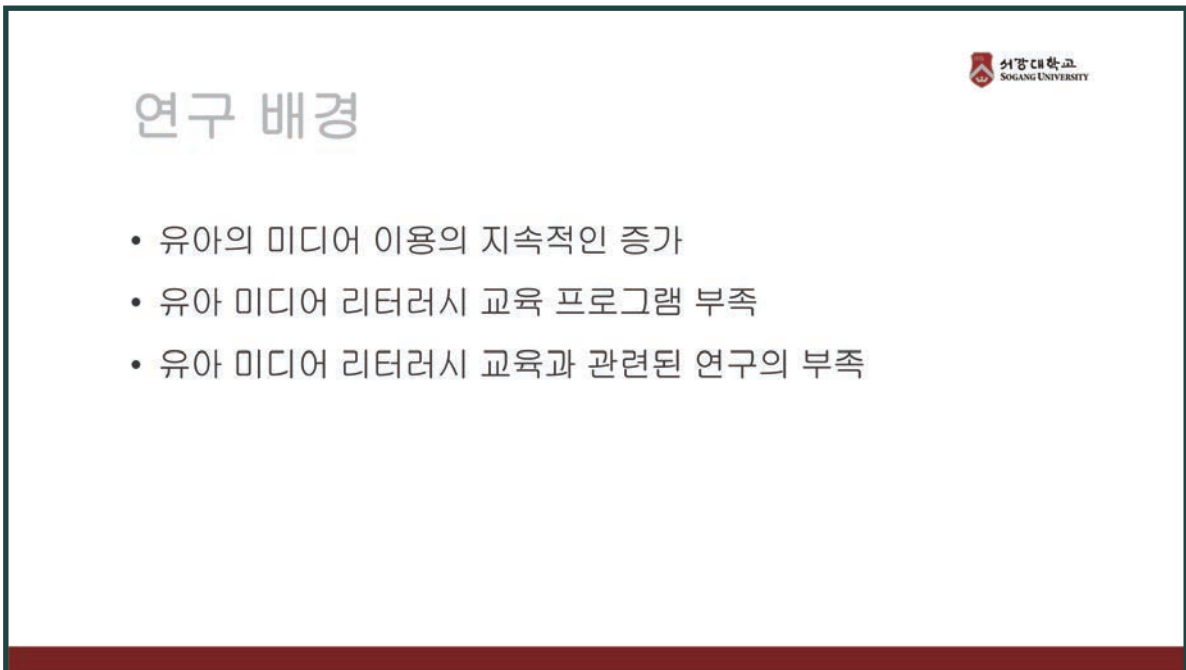
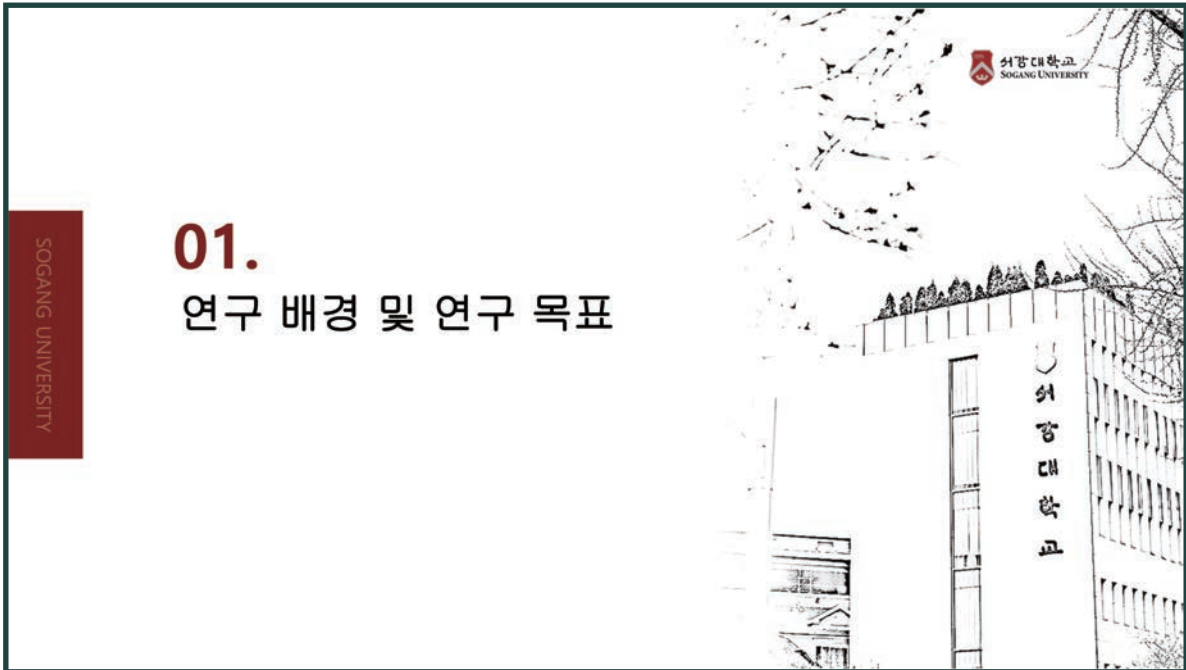
유아 미디어 리터러시 교육 커리큘럼 개발

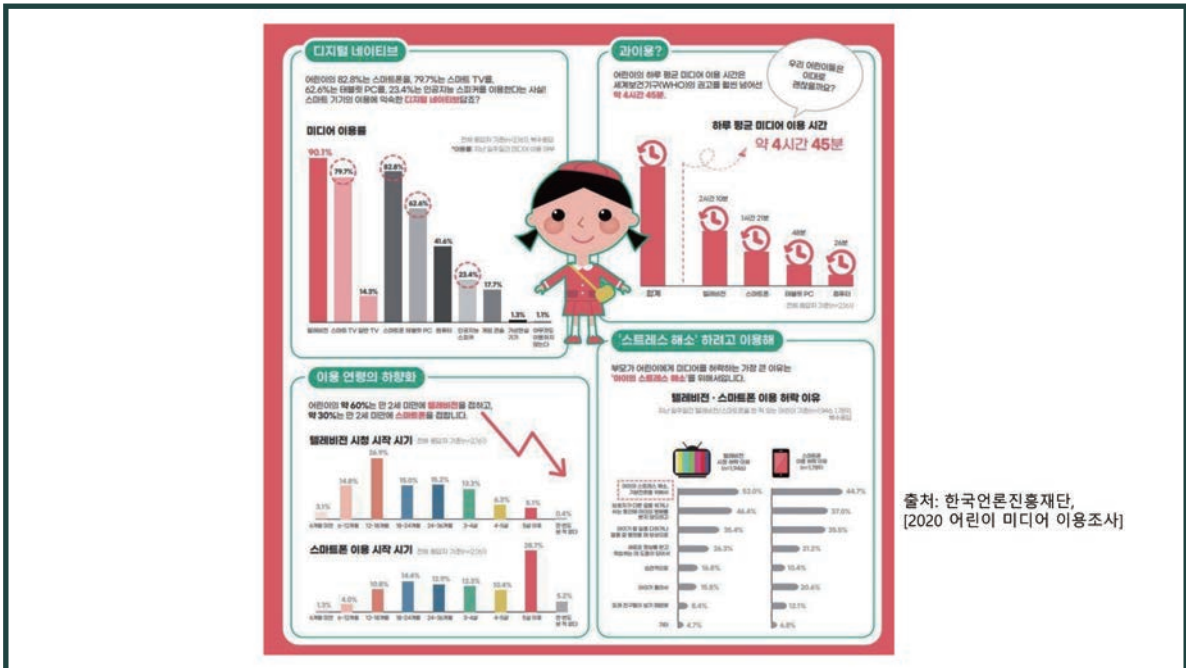
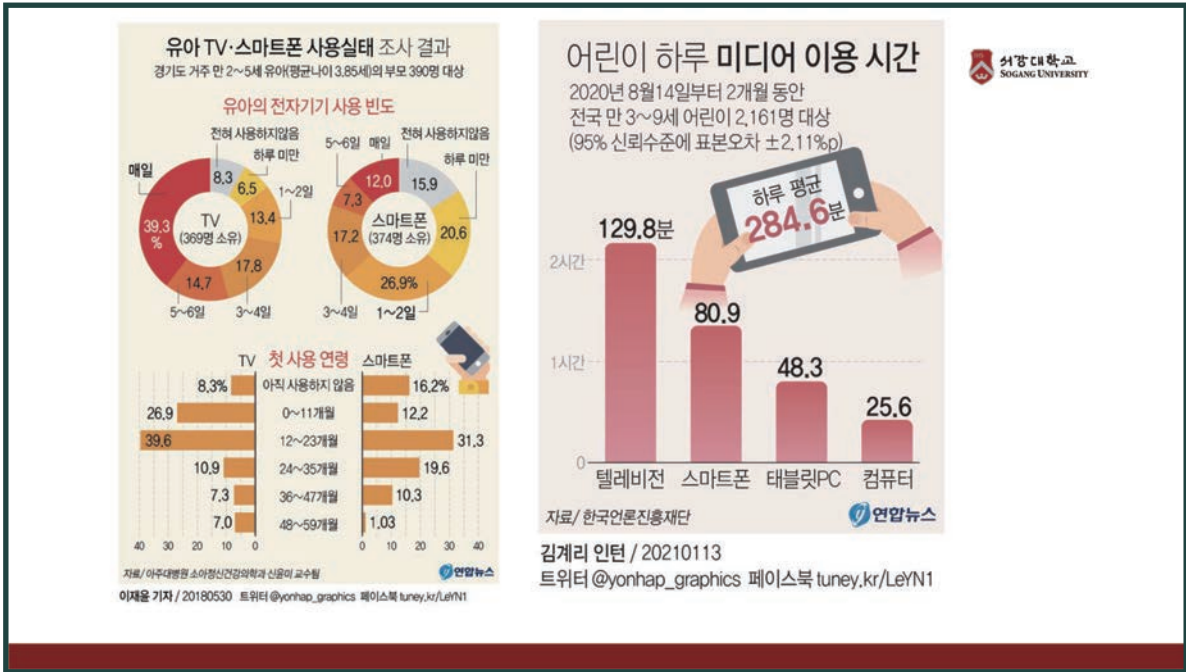
조재희 교수
서강대학교 지식융합미디어학부

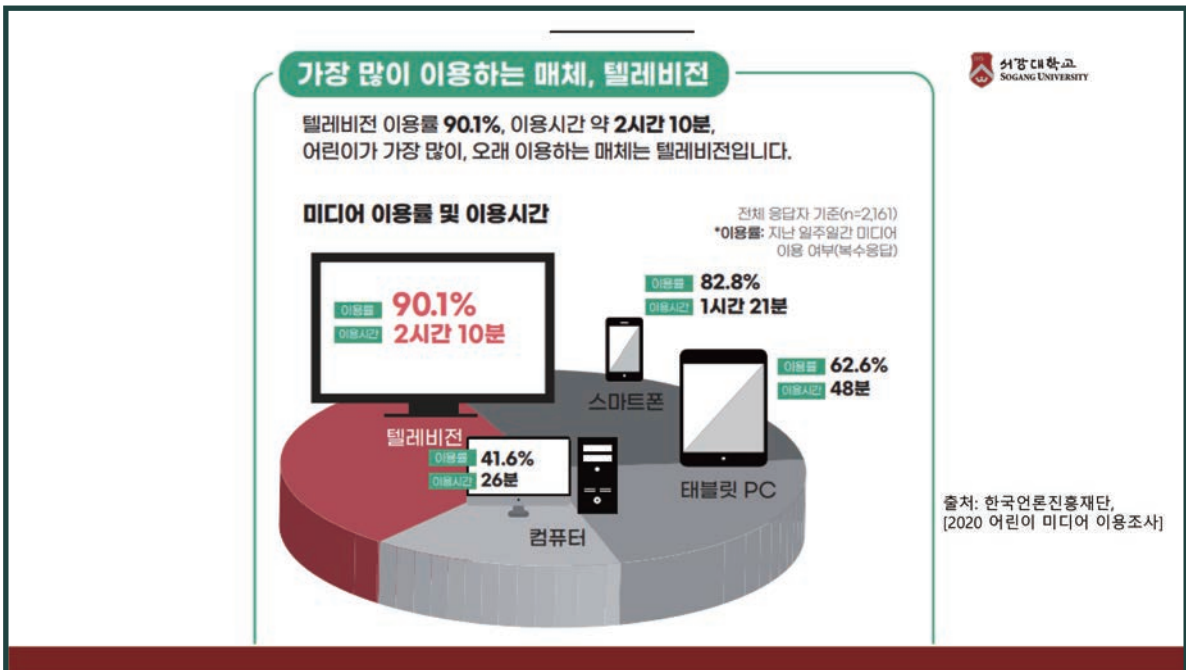
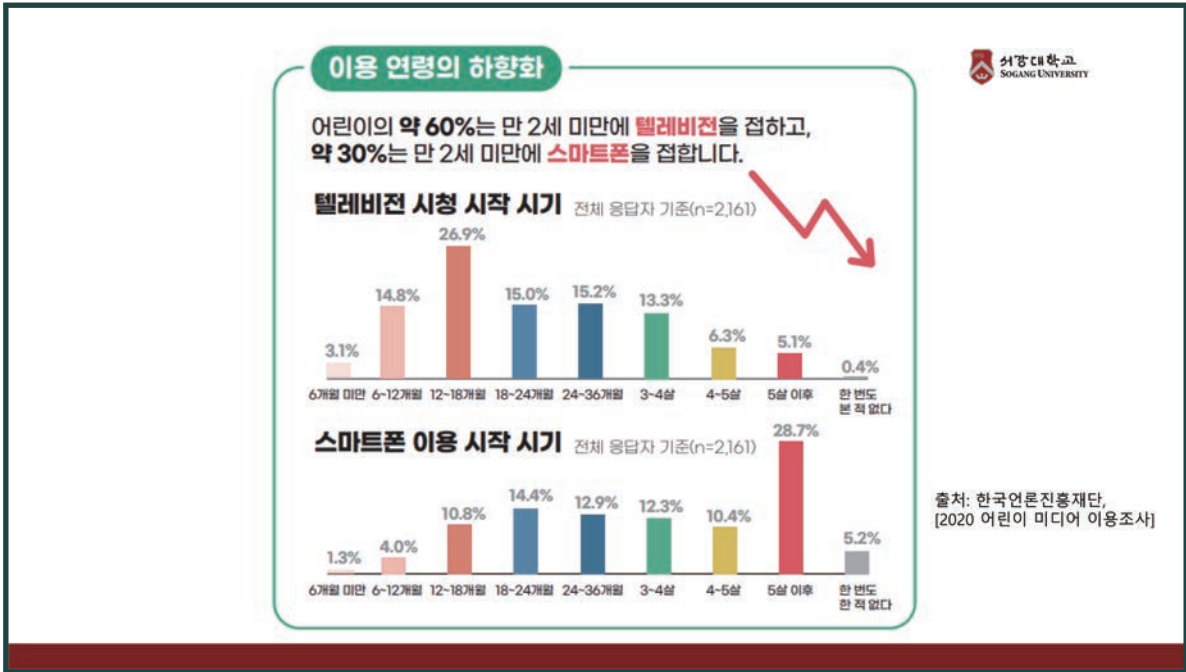


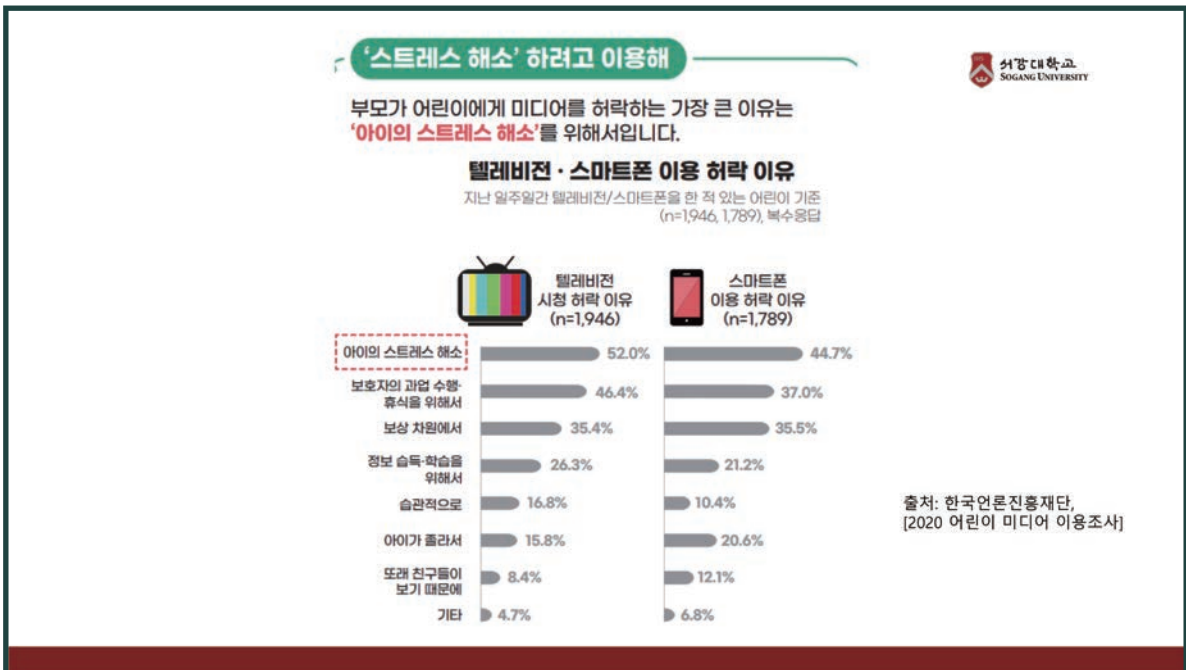
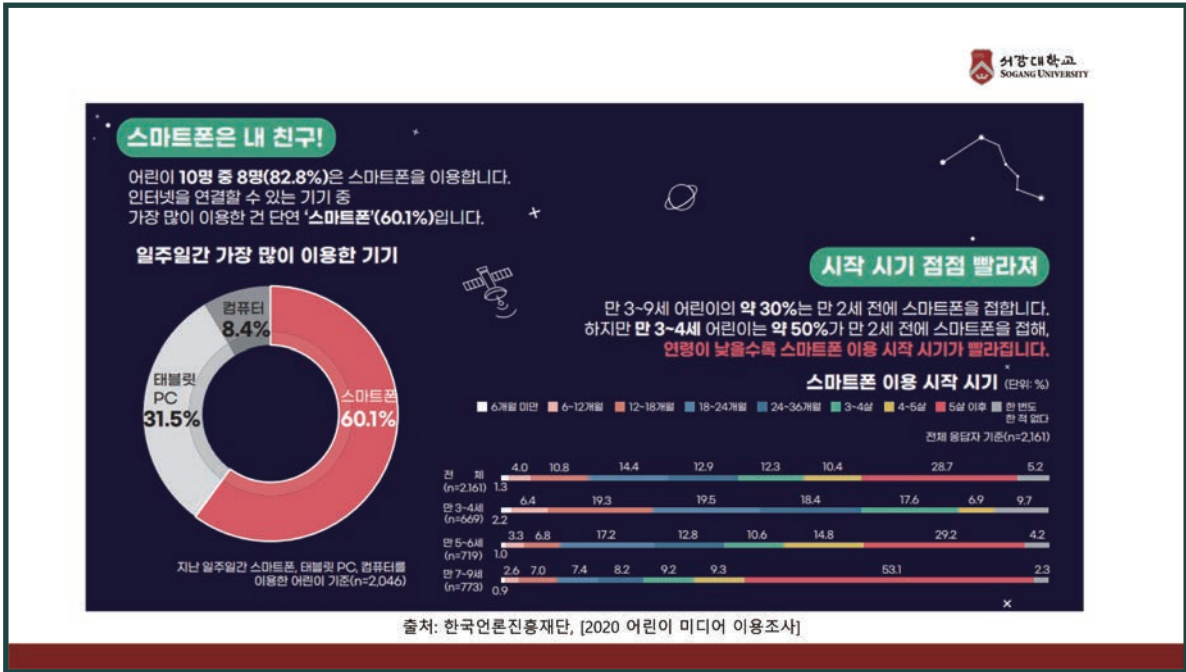
CONTENTS

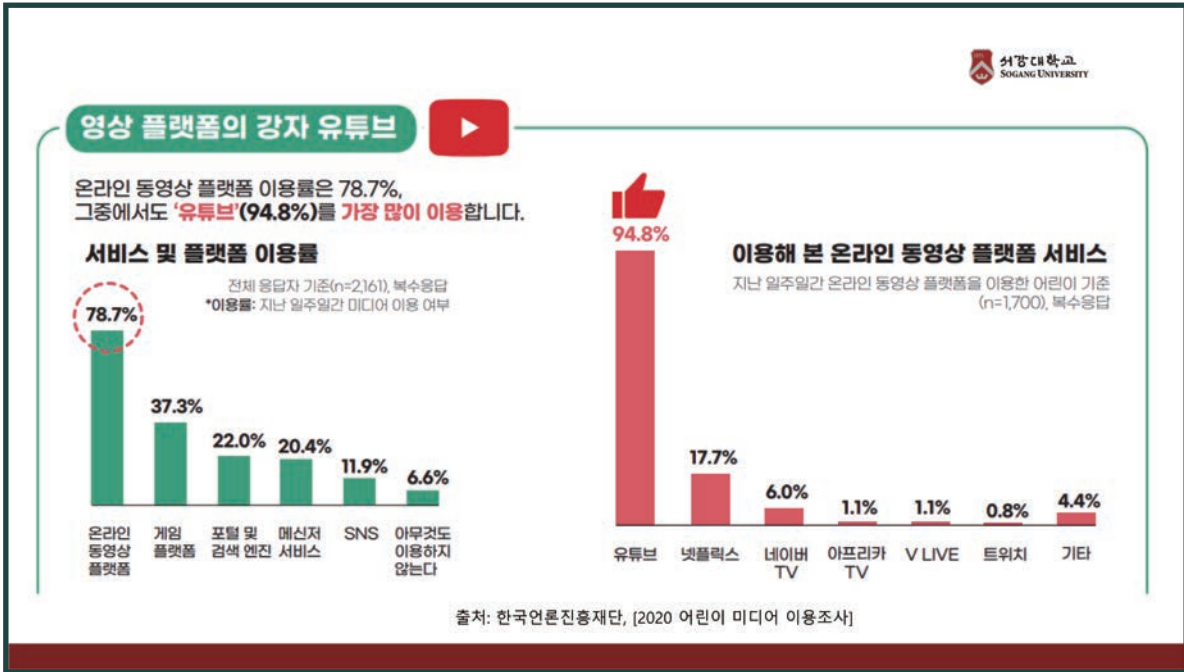
- 01. 연구배경 & 목표
- 02. 연구 방법
- 03. 연구 결과











유아 미디어 리터러시 교육 관련 기존 연구 정리

연구 주요 주제		세부 주제
기초연구	이론 고찰	송미선·박현주 (2002): 유아 미디어 교육방법에 관한 고찰
		이란·현은자 (2014): 디지털 시대의 아동 미디어 관련 연구동향 분석
		이연승 (2017): 유아교육분야에서의 빅데이터 활용을 위한 기초 연구
		이재은 (2016): 유아 미디어 교육에 관한 연구동향 분석
		이종길·정지현 (2012): 미디어 리터러시(Media Literacy) 접근을 활용한 유아 디자인 교육에 대한 기초연구
		이차숙 (2002): 유아미디어 교육프로그램 개발을 위한 기초연구
		정재관·이재은 (2018): 5세 누리과정 교사용 지도서에 나타난 미디어 관련 내용 분석
		정현선 (2012): 미디어를 보는 관점에 따른 유아 교육 분야 미디어 관련 연구 동향 분석

연구 주요 주제		세부 주제
실천연구	인식 및 실태조사	강승지·이연선 (2017): 빅데이터를 통해 바라본 유아 스마트미디어 교육에 대한 사회적 인식
		강은진·현은자 (2005): 유치원 교사들의 미디어에 대한 인식 및 미디어 교육 현황
		김낙홍·방효국 (2018): 유아 대상 뉴스 리터러시 교육에 대한 인식 및 실태
		김용숙·강영식 (2011): 유아미디어 교육에 대한 교사·학부모의 인식 연구
		이은정·이재신 (2016): 교사들의 스마트 교육 수용과 유아 디지털 리터러시에 대한 인식 탐구
		이재은·김준수 (2020): 복유립 국가 사례를 중심으로 살펴본 유아 소프트웨어(SW) 교육 고찰
		이지운·강은진 (2020): 코로나 19 상황에서 교육용 SNS 앱의 유아 원격교육 활용 가능성 탐색
		조준오·송주연·황해익 (2008): 유아 정보윤리교육에 대한 유아교사의 인식 및 실태



연구 주요 주제		세부 주제
실천연구	프로그램 개발 및 효과 검증	강경화·권성호·박선희 (2005): 유아교사를 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 설계 전략
		강은진·현은자 (2004): 유아 미디어 리터러시교육 프로그램의 개발 및 적용
		강은진·현은자 (2006): 유아 미디어 리터러시교육의 효과에 대한 질적 고찰
		권연정·이승연 (2016): 유아교사를 위한 액션러닝 기반미디어교육 프로그램의 실행 효과
		김나영·황재원 (2019): 유아를 위한 뉴스 리터러시 교육이 유아의 언어표현력과 사회자능에 미치는 영향
		김양은·임수진·김지영 (2009): '광고제작을 통한 유아들의 미디어 이해 과정에 대한 질적 고찰
		김정은·주봉관·김낙홍 (2020): 뉴스리터러시 교육 연계 유아건강교육활동이 유아의 건강인식에 미치는 영향
		방효국 (2020): 토의 중심 유아 뉴스 리터러시 교육프로그램이 유아의 비판적 사고력, 사회성, 의사소통능력에 미치는 효과
		안지성·조희숙 (2009): 광고 만들기 활동에 나타난 유아의 미디어 리터러시 탐구
		이수원 (2020): 광고 채디자인 활동에서 나타난 유아의 복합양식 리터러시 분석
		이예숙·박찬옥 (2015): 광고를 활용한 언어교육 프로그램이 유아의 이야기 구성능력과 창의적 특성에 미치는 영향.
		이재은·조은진 (2017): 텍스트 중심 유아 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 및 적용 효과
		주봉관 (2017): 유아 대상 뉴스 리터러시 교육이 유아의 수용표현 어휘력에 미치는 영향
		주봉관·김상겸·박영숙 (2017): 뉴스 리터러시 활동이 유아의 친사회적 행동에 미치는 효과
	교사교육	정지현 (2014): 미디어리터러시 접근법을 활용한 소그룹 다문화 유아교사교육 프로그램 개발 연구



연구 목표

1. 유아 미디어 리터러시에 대한 인식조사
2. 누리과정을 고려한 유아 미디어교육 위한
커리큘럼 개발
3. '그림책'을 활용한 유아 미디어 리터러시
교육 프로그램 개발



연구 방법

1. 2차에 걸친 전문가 인터뷰
2. 유치원 교사 및 학부모 대상 설문조사




연구 단계			
연구 단계	사전 조사	개발	수정 및 보완
주요 구성 요소	<ul style="list-style-type: none"> • 문헌연구 • 국내외 사례연구 	<ul style="list-style-type: none"> • 연구전문가 심층 인터뷰 • 현장전문가 심층 인터뷰 	<ul style="list-style-type: none"> • 전문가 대상 서면 자문 • 유치원 교사 및 학부모 인식조사 • 커리큘럼에 대한 수정 및 보완
주요 연구 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 리터러시 및 유아 대상 미디어 교육에 대한 기존 연구 분석 및 정리 • 유아 대상 미디어교육 국내외 사례 분석 	<ul style="list-style-type: none"> • 유아교육 및 미디어교육 전문가 섭외 • 연구와 현장전문가를 구분해서 섭외 • 심층 인터뷰를 통해 전문가들로부터 유아 대상의 미디어교육 커리큘럼의 주요 내용 요소에 대한 의견 수렴 • "그림책"을 활용한 미디어교육 프로그램 개발을 위한 주요 구성요소에 대한 의견 수렴 	<ul style="list-style-type: none"> • 1차 전문가 자문을 통해 개발된 유아 미디어 리터러시 교육 커리큘럼의 주요 구성요소에 대해 서면 자문을 통해 의견 수렴 • 현장전문가들로부터 수집된 수업 관련 세부 활동 및 사례 정리 • 유치원 교사와 학부모로부터 설문 조사를 통해 미디어 리터러시 관련 인식 조사 실시 • 서면 자문과 설문 조사 결과를 바탕으로 커리큘럼에 대한 수정 및 보완

연구 결과


1. 유아 미디어 리터러시 설문조사 결과
2. 유아 미디어교육 커리큘럼 개발 결과
3. "그림책"을 활용한 미디어교육 프로그램 개발 결과






설문조사 결과


- 학부모의 경우, 미디어 리터러시와 관련된 단어를 들어본 적이 있는가에 대한 질문에 대부분은(69.9%) “없다”라고 답변
- 유치원 교사들의 경우에도 64%의 설문 참여자는 미디어 리터러시에 대해 들어본 적이 없다고 답변



설문조사 결과

- **학부모**의 경우, 미디어 리터러시와 관련된 단어를 **들어본 적이** 있는가에 대한 질문에 대부분은(69.9%) “**없다**”라고 답변
- **유치원 교사**들의 경우에도 64%의 설문 참여자는 미디어 리터러시에 대해 **들어본 적이 없다고** 답변






설문조사 결과

미디어교육이 필요한 이유

	학부모	유치원 교사
유아의 다양한 경험을 위해	58(56.3%)	70(70%)
유아의 사고능력을 향상시키기 위해	54(52.4%)	50(50%)
유아의 미래생활을 준비하기 위해	38(36.9%)	46(46%)
시대적 조류에 부응하기 위해	35(34.0%)	26(26%)



설문조사 결과

미디어 리터러시 교육을 위해 필요한 점

	학부모	유치원 교사
체계적인 미디어 리터러시 교육 프로그램 제공	78(75.7%)	73(73%)
미디어 리터러시에 대한 부모교육	73(70.9%)	71(71%)
가정용/기관용 지침서 제공	58(56.3%)	71(71%)
미디어 리터러시 교육을 위한 교사 연수 기회 확대	47(45.6%)	62(62%)
미디어 리터러시 교육을 위한 전문가 활용	46(44.7%)	55(55%)
미디어 리터러시 활동을 위한 미디어 기기의 확보	33(32%)	62(62%)

커리큘럼 개발 결과

미디어 리터러시 교육목표 중요성

하위 구성요소	학부모 M(SD)	유치원 교사 M(SD)
*미디어 균형*미디어 사용의 긍정적·부정적 영향을 인지하고, 미디어를 균형 있게 사용하며 미디어 사용을 스스로 조절한다	4.30(.78)	3.93(.74)
*미디어 안전*온라인에서 안전하게 머물며 미디어를 이용하고 타인과 바람직한 관계를 맺는다	4.19(.91)	<u>4.40(.68)</u>
*미디어 읽기*미디어를 구성하는 음악, 기호, 문자 등 미디어 텍스트가 가진 언어적 의미를 이해하고, 미디어 텍스트의 사회문화적 의미를 이해하며, 다양한 상황과 맥락에서 미디어 메시지를 해석한다	4.01(.73)	<u>4.36(.367)</u>
*미디어 표현*미디어를 활용하여 목적과 내용에 적절한 표상 양식을 사용하여 텍스트를 구성한다	4.0(.79)	4.08(.76)
*공감과 윤리*미디어를 통해 공동체와 관계를 맺고 소통하며 바람직한 사회구성원으로서 윤리적 결정을 내린다	3.98(.87)	3.95(.83)
*미디어 이용*미디어의 종류, 명칭과 사용 방법, 미디어의 기능과 특징을 알고, 디지털 기기와 서비스를 활용한다	3.92(.70)	<u>4.14(.67)</u>
*미디어 감상*음악, 움직임, 시각적 이미지 등 다양한 미디어를 감상하고 즐기며, 미디어가 유발하는 다양한 감정을 안다	3.87(.70)	3.98(.68)



커리큘럼 개발 결과

누리과정 적용 미디어 리터러시 요소

영역	내용 범주	목표	내용	미디어 리터러시 구성요소
신체운동 건강	건강하게 생활하기	건강한 생활습관을 기른다.	질병을 예방하는 방법을 알고 실천한다.	미디어 건강
	안전하게 생활하기	안전한 생활습관을 기른다.	TV, 컴퓨터, 스마트폰 등을 바르게 사용한다	미디어 건강
의사소통	듣기와 말하기	일상생활에서 듣고 말하기를 즐긴다.	다양한 낱말과 문장을 듣고 뜻을 이해한다.	미디어 이해
			자신의 경험, 느낌 생각을 말한다.	미디어 창의적 생산
			상황에 적절한 단어를 사용한다.	미디어 창의적 생산
	읽기와 쓰기에 관심 가지기	읽기와 쓰기에 관심을 가진다.	말과 글의 관계에 관심을 가진다.	미디어 이해
			주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.	미디어 이해
			자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다	미디어 창의적 생산
책과 이야기 즐기기	책이나 이야기를 통해 상상하기를 즐긴다	책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다	미디어 이해	
		말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.	미디어 창의적 생산	

커리큘럼 개발 결과



누리과정 적용 미디어 리터러시 요소


영역	내용 범주	목표	내용	미디어 리터러시 구성요소
사회 관계	나를 알고 존중하기	자신을 이해하고 존중한다.	나를 알고 소중히 여긴다.	미디어 윤리
			나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다.	미디어 윤리
	더불어 생활하기	다른 사람과 사이좋게 지낸다.	서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.	미디어 윤리
			친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다.	미디어 윤리
		약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.	미디어 윤리	
예술 경험	창의적으로 표현하기	예술을 통해 창의적으로 표현하는 과정을 즐긴다.	다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.	미디어 창의적 생산
	예술 감상하기	다양한 예술 표현을 존중한다	다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다.	미디어 이해
자연 탐구	탐구과정 즐기기	주변 세계와 자연에 대해 지속적으로 호기심을 가진다.	궁금한 것을 탐구하는 과정에 즐겁게 참여한다.	미디어 이용
	생활 속에서 탐구하기	생활 속의 문제를 수학적, 과학적으로 탐구한다.	도구와 기계에 대해 관심을 가진다.	미디어 이용

“그림책” 활용 교육




차시	미디어 리터러시 영역	미디어 리터러시 성취 목표	도서
1	미디어 이용	<ul style="list-style-type: none"> 미디어의 종류와 명칭을 안다. 미디어의 기능과 특징을 안다. 	그레, 책이야
	미디어 창의적 생산	미디어를 구성하는 모드(음악, 기호, 문자 등)를 이용하여 자기가 전달하고 싶은 의미를 표현하기	
2	미디어 이해	미디어를 구성하는 음악, 기호, 문자 등 미디어 텍스트가 가진 언어적 의미를 이해한다.	오오오!
	미디어 이용	디지털 기기와 서비스를 활용한다.	
	미디어 창의적 생산	미디어를 구성하는 모드(기호, 문자, 소리 등)를 이용하여 미디어 텍스트를 구성한다.	
3	미디어 이해	<ul style="list-style-type: none"> 미디어를 구성하는 음악, 기호, 문자 등 미디어 텍스트가 가진 언어적 의미를 이해한다. 미디어 텍스트의 사회·문화적 의미를 비판적으로 이해한다. 	집 안에 무슨 일이?
	미디어 이용	디지털 기기와 서비스를 활용한다.	
	미디어 창의적 생산	미디어를 구성하는 모드(기호, 문자, 소리 등)를 이용하여 미디어 텍스트를 구성한다.	

“그림책” 활용 교육



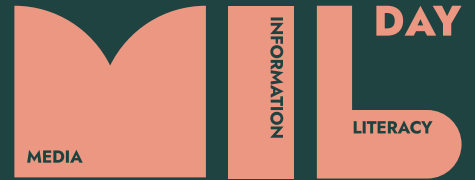
차시	미디어 리터러시 영역	미디어 리터러시 성취 목표	도서
4	미디어 이해	다양한 모드(음악, 시각적 이미지 등)의 미디어 감상하기	오케스트라
	미디어 이용	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 미디어의 기능과 사용 방법을 안다. ☞ 디지털 기기와 서비스를 활용한다. 	
5	미디어 건강	<ul style="list-style-type: none"> ☞ 미디어 사용의 긍정적·부정적 영향을 안다. ☞ 미디어 사용을 스스로 조절한다. 	디지털
	미디어 창의적 생산	미디어를 구성하는 모드(기호, 문자, 소리 등)를 이용하여 미디어 텍스트를 구성한다.	
6	미디어 건강	☞ 미디어 사용의 긍정적·부정적 영향을 안다	눈이 바쁜 아이
	미디어 창의적 생산	☞ 미디어를 사용을 조절한다.	
7	미디어 이용	디지털 기기와 서비스를 활용한다.	아주 작고 슬픈 팩트
	미디어 윤리	바람직한 사회구성원으로서 윤리적 규칙을 지킨다.	
8	미디어 건강	온라인에서 안전하게 생활한다.	별일 없는 마을에 그냥 웹툰
	미디어 윤리	바람직한 사회구성원으로서 윤리적 규칙을 지킨다.	



감사합니다!

조재희
 서강대학교 지식융합미디어학부

2021
미디어·정보
리터러시 데이
자료집



세션 4

디지털 세상, 아이들의 권리를 묻다

이선민

시청자미디어재단 정책연구팀 선임연구원

2021 MIL DAY

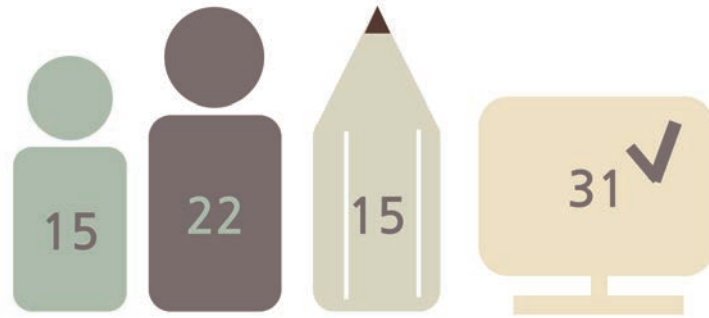
디지털 세상, 아이들의 권리를 묻다

이선민(시청자미디어재단)

- UN ‘디지털 환경에서의 아동의 권리’(2021.3)
 - _ 디지털 환경의 제공, 규제, 설계, 관리에 관한 모든 의사결정에서 **아동의 이익이 가장 먼저 고려되어야**
 - _ 디지털 환경에서 프라이버시권과 개인정보에 대한 권리 침해 우려



디지털 환경에서 아동·청소년 권리 확보와 교육 방안 연구(2021)



개인정보중에숨기는것
 중요한것 **비밀보장**
 일기장 **비밀보장**
 스톡에 남에게알리고싶지않은것
 전화번호 **보호 사생활** 돈 해킹 사생활보호
 몸무게 존중 **개인정보** 유출 휴대폰
 자존심 권리 **비밀** 개인공간 **인권**
 휴대폰비밀번호 **비밀** 개인공간 비밀번호
 나만알아야할것 시험점수
 침해 개인적인것 도둑
 개인정보수집 일상생활

아동청소년이 생각하는 프라이버시

[저작권, 비번, 유출]

[온라인 수업에 대한 생각]

[디지털 셰어런팅에 대한 생각]

[감시, 통제, 강압, 속상함]

[모르는 사람이 말을 걸어요]

[광고, 악플, 괴롭힘]

데이터는 어디에 남을까

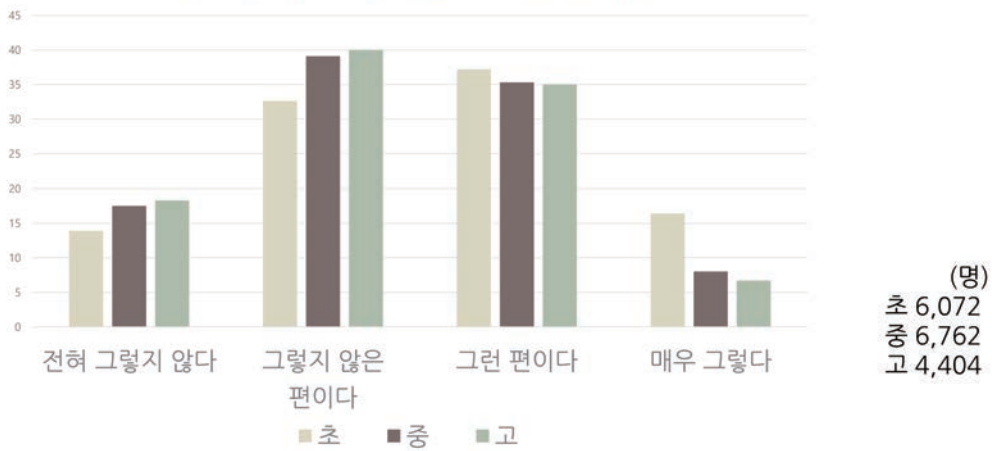
혼자 거리 걷기	0.46	캐시워크, CCTV, ZEM, 패밀리링크, 젠리	교통카드 이용해 지하철 타기	0.73	
인터넷으로 콘서트 티켓 예매	0.62	콘서트장, 인터넷, 인터넷 사용 기록부	학교 앞 포장마차에서 떡볶이 현금으로 사먹기	0.27	현금, 계산기, 엄마와친구들
친구와 문자 주고 받기	0.96		편의점에서 현금으로 과자 사고 포인트 적립	0.38	교회에서 아이스크림 기프티콘, 계산기, 편의점단말기
자기 전에 스마트폰으로 음악 듣기	0.62	유튜브구독창, 문자내용, 스마트폰, 핸드폰통제앱	유튜브에서 영상을 검색하고 '좋아요' 누르기	0.81	비누TV, 좋아요 누른 영상, 좋아요 표시한 영상목록

참고: 인공지능 시대의 포스트휴먼 수업

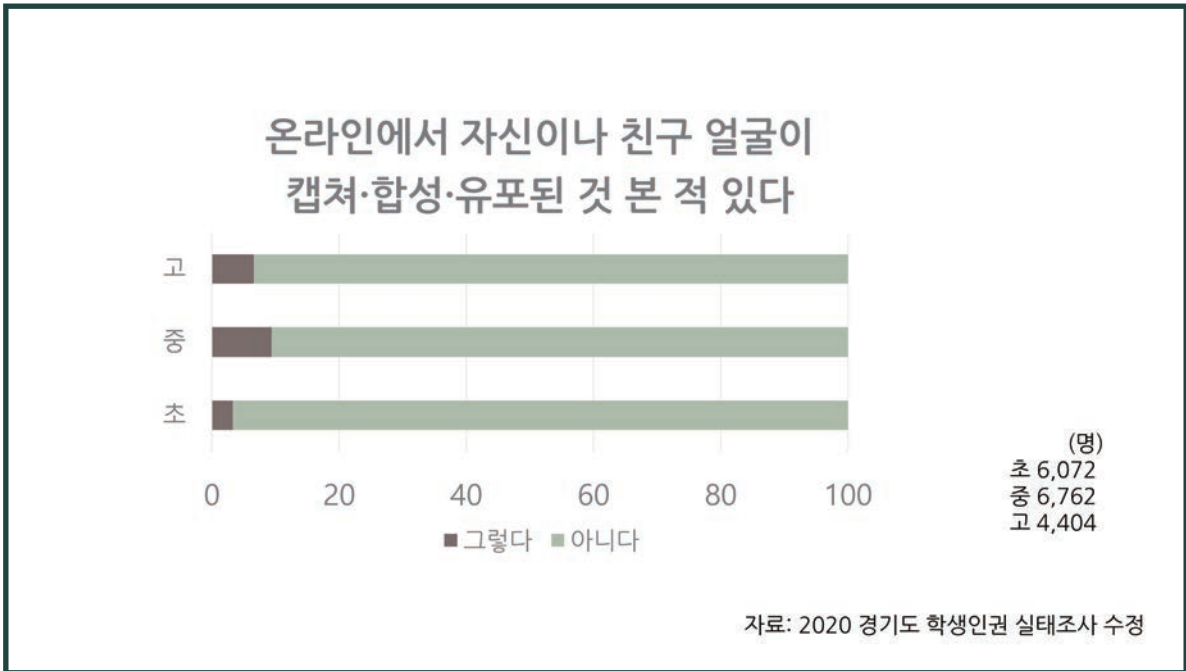
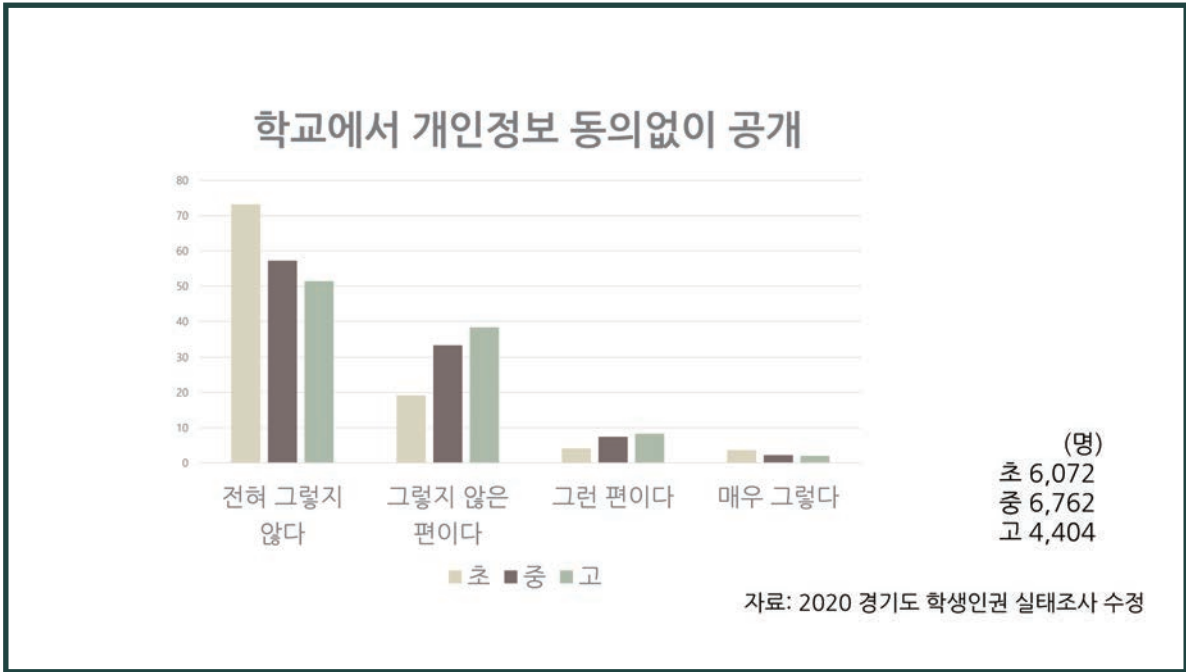
[이용약관과 데이터 수집에 대한 생각]

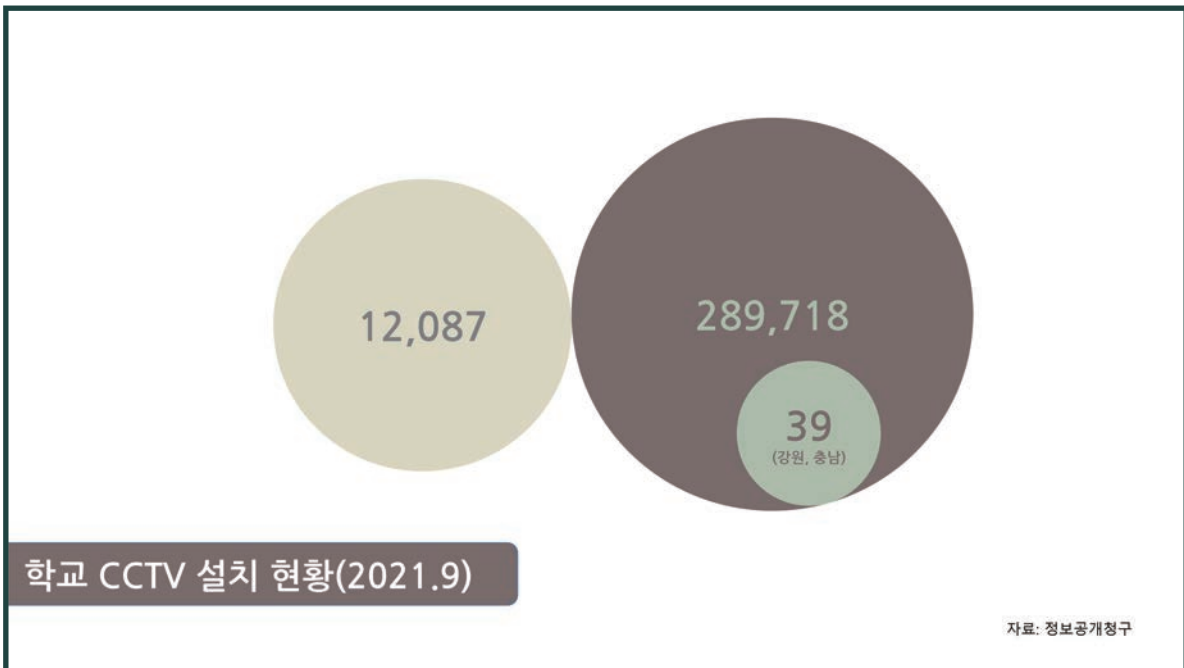
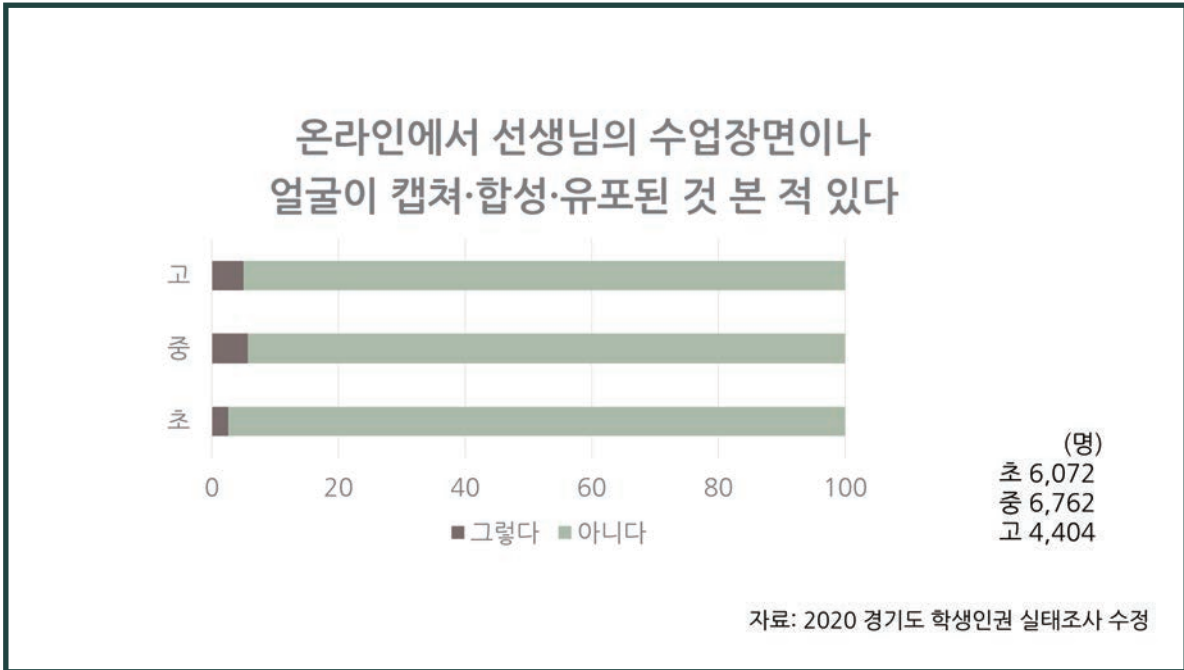
[기업과 정부에 바라는 것 & 학교에서 배웠으면 하는 것]

학교에서 교내 CCTV 안내 여부



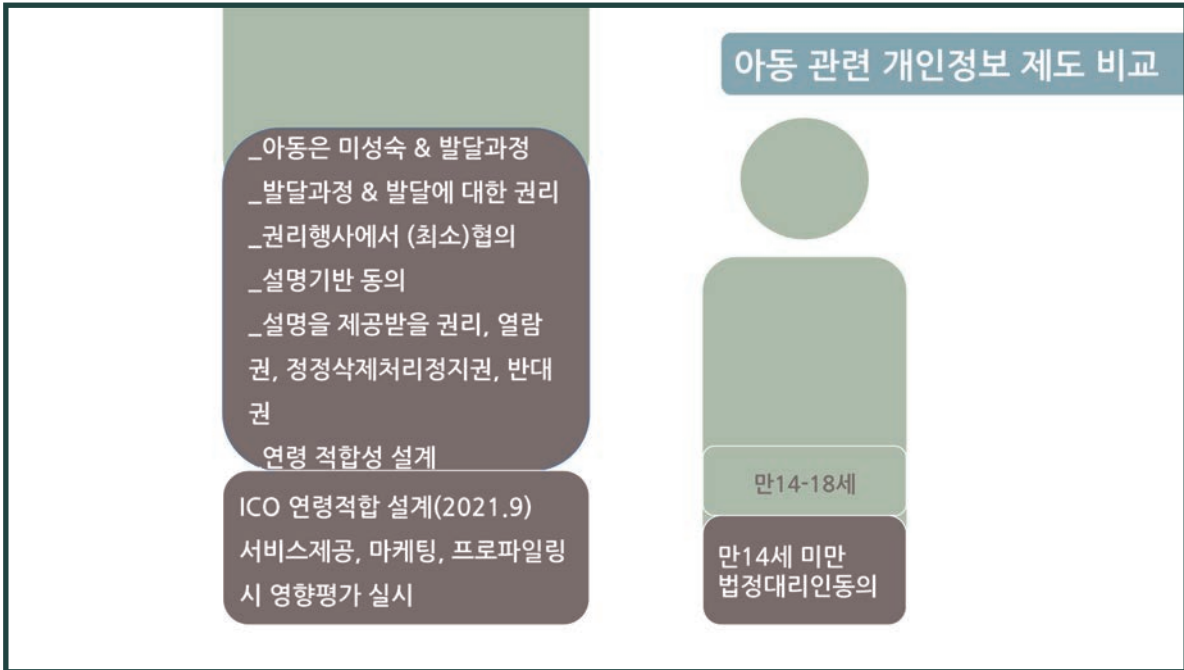
자료: 2020 경기도 학생인권 실태조사 수정







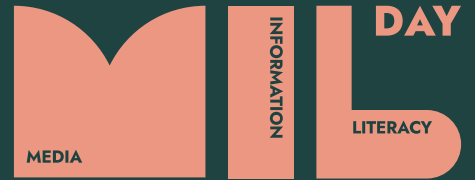
[제도 & 교육 전문가들이 말하는
디지털 환경에서 아동권리 확보 방안]



[아동청소년의 권리와 미디어 리터러시 확장을 위해]

감사합니다

2021
미디어·정보
리터러시 데이
자료집



세션 5

어린이/청소년이 묻고 나누다

김아미

경인교육대학교 미디어리터러시연구소 객원연구원

김시호, 김주아 석관초등학교 학생

김나경, 김소윤 영선중학교 학생

이정은, 이주희 완산여자고등학교 학생

어린이 청소년이 말하는 디지털 세상 경험

김시호, 김주아 (서울석관초등학교)
김나경, 김소윤 (영선중학교)
이정은, 이주희 (완산여자고등학교)
김아미 (경인교대 미디어 리터러시 연구소)

발표 맥락 및 배경 소개

유네스코 한국위원회 연구프로젝트:

〈세계시민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구〉

- 연구 필요성

어린이·청소년은 디지털 공간에서 세계시민으로서 살아가고 있음.
이들이 디지털 공간에서 소통·행동함에 있어 미디어 리터러시 역량과
세계시민적 가치·태도를 기를 수 있도록 지원하는 교육이 필요함

유네스코 한국위원회 연구프로젝트:

<세계시민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구>

▪ 연구 목적

어린이·청소년이 경험하는 디지털 미디어 관련 이슈에 대하여 세계 시민교육과 미디어 리터러시 교육 접근을 반영한 교육 프로그램을 개발하기 위한 연구 진행

유네스코 한국위원회 연구프로젝트:

<세계시민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구>

● 연구 방법

- 1) 세계시민교육&미디어 리터러시 전문성을 갖춘 교사 + 학습자 + 연구자가 협력하여 교육 프로그램 개발
- 2) 학습자(학교급별 3-5인)가 연구진으로 참여함으로써 어린이·청소년의 목소리가 교육 프로그램에 반영될 수 있도록 함
- 3) 교사 연구자가 교육 프로그램을 실천하는 과정에서 성찰적 평가를 하고, 이를 최종 교육 프로그램에 반영함

발표 맥락 및 배경

유네스코 한국위원회 연구프로젝트:

〈세계시민을 위한 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 연구〉

- 연구 특성 : 어린이·청소년 연구자와의 협력

어린이·청소년의 실제 경험을 기반으로 한 교육 프로그램의 개발이 중요하므로, 어린이·청소년 당사자를 공동연구진'으로 프로젝트에 참여하도록 하여 공동 개발 함

연구 내용

1. 교육주제 도출: 유엔아동권리협약 일반논평 25호

디지털 세상에서 아동의 권리에 대해 상술한 일반논평 25호에 제시된 주요 주제 탐색

- 정보 접근권 : 어린이·청소년은 다양한 정보에 접근할 권리를 보장 받고 있는가?
- 청취될 권리: 디지털 공간에서 어린이·청소년의 목소리가 청취될 수 있는 통로(장)이 확보되어 있는가?
- 자동화된 추천 시스템의 문제: 알고리즘이 콘텐츠와 서비스를 추천해주는 지금의 디지털 환경에 대해 어린이·청소년은 어떻게 생각하는가?
- 안전 기반 설계: 디지털 공간은 어떤 방향으로 만들어져야 할까?

연구 내용

2. 학생연구진 조사: 교육주제와 관련된 어린이 청소년 경험 조사

- 연구윤리 및 연구방법 워크숍 진행
- 공동연구진 회의를 통해 학생연구진이 생각하는 주요 주제 및 연구문제 결정
- 조사를 위한 연구방법 논의
- 설문지, 질문지 디자인 및 검토
- 조사 실행 및 결과 분석

연구 내용

3. 교육프로그램 개발 및 평가

- 학생조사 결과를 토대로 교육 목표 및 방향성, 방법 설정
- 프로그램 개발 후 파일럿 실행
- 파일럿 실행 결과 및 학생연구진 의견 수렴 하여 수정, 보완 방안 도출
- 최종개발



오늘 우리가 나눌 이야기

- 학생연구자로 친구들과 디지털 세상에 대해 알아본 경험 나누기
- 나와 친구들이 많이 이용하는 미디어는 무엇이고, 그 미디어 환경에서 경험한 위험은 무엇이 있었나
- 어린이 청소년이 디지털 세상을 더 즐겁고 안전하게 경험하기 위해서 어른들이 어떤 노력을 해야할까

