

미래를 여는 미디어 교과서

한국언론진흥재단 기획
김선미 김희동 박유신 신윤경 정화윤 지음 | 안주영 그림

수업 지원 자료집



차례

초등학교 미래를 여는 미디어 교과서 수업 지원 자료 활용 안내 03p



STAGE 1 07p

미디어,
정체를 밝혀라



STAGE 2 16p

미디어
세상 속의 나



STAGE 3 22p

우린 미디어로
연결되어 있어



STAGE 4 28p

미디어와
어울려 놀자



STAGE 5 35p

기호와 상징이
가득한 미디어 세상



STAGE 6 42p

이야기하는
미디어



STAGE 7 52p

미디어 속
정보를 판단하라



STAGE 8 58p

미디어와
어린이의 권리



STAGE 9 65p

성찰하는
디지털 시민 되기



초등학교 미래를 여는 미디어 교과서 수업 지원 자료 활용 안내

1 이 책의 개발 목적 및 방향

오늘날 어린이와 청소년의 문화와 생활, 학습의 기반은 미디어와 긴밀히 연결되어 있습니다. 미디어는 정보 전달과 소통뿐만 아니라 놀이와 학습, 공동체의 기반으로 날이 갈수록 그 비중이 높아지고 있습니다. 따라서 오늘날 미디어를 잘 이해하며 이용하는 것은 행복한 시민으로 살기 위한 필수 역량이라고 할 수 있습니다.

미디어 리터러시(media literacy)는 이미 전 세계적으로 교육의 중심에 있습니다. 교육 선진국의 국가 교육 과정뿐만 아니라 UN, UNESCO, OECD 등의 국제기구에서도 미디어 리터러시 증진을 세계 시민의 핵심 역량으로 설정하여 교육을 강조하고 있습니다. 우리나라 역시 미디어 리터러시 교육을 공교육 전면에도 입하려는 움직임이 본격화되고 있습니다. 2024년부터 적용되는 2022 개정 교육 과정에서도 디지털 소양 및 미디어 리터러시 교육을 총론 및 각 교과 교육 차원에서 강조하고 있어 각급 학교에서 미디어 리터러시 교육을 할 수 있는 제도적 기반이 확보되었습니다.

『미래를 여는 미디어 교과서』는 이러한 배경 아래 초등학교 학생의 미디어 리터러시를 증진시키기 위한 교재로서 개발되었습니다. 이 책은 미디어 리터러시 교육의 핵심 개념 및 질문을 수업에 녹여 효과적으로 지도하고, 학생들이 미디어 생활의 다양한 문제들을 탐구하고 해결할 수 있도록 지원하는 데에 초점을 두었습니다.

2 이 책의 구성과 특징

이 책은 첫째, 미디어 리터러시를 갖추기 위해 꼭 알아야 하는 9가지 주제를 중심으로 구성되었습니다. 미디어 역사, 미디어와 생활, 소통, 놀이, 기호, 스토리텔링, 정보, 어린이의 권리, 디지털 시민이라는 9가지 주제는 미디어 리터러시의 핵심 개념 중 초등학교 중~고학년 학생들이 미디어와 세계를 이해하기에 적합한 교육 내용 및 생활 범위 안에서 선정되었습니다.

둘째, 이 책은 핵심 질문 중심의 구성 방법을 선택하였습니다. 각 단원의 주제와 관련된 핵심 질문을 선정하고 학생들이 활동을 통해 자연스럽게 질문에 대한 답에 도달할 수 있도록 구성하였습니다.

셋째, 이 책은 학생들이 미디어 지식과 문화의 맥락을 이해하고, 다른 교과 및 지식과 연결하여 통합적으로 미디어를 이해할 수 있도록 다른 교과 및 학습 내용과의 연결을 지향하고 있습니다. 따라서 수업 지원 자료에서는 관련 교과와 성취 기준 등을 제시하여 연결 고리를 찾도록 하였습니다.

학생들은 이 책을 통해 다양한 미디어에 올바르게 접근하고, 미디어를 비판적으로 분석하며, 미디어를 이용하여 자신의 생각의 종합하고 평가하는 능력을 기를 수 있습니다. 이 책을 통해 학생들이 디지털 시민성을 함양하고, 미디어 생활의 주체자가 될 수 있기를 바랍니다.

	주제	학습 목표	핵심 질문
1	미디어, 정체를 밝혀라	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어의 개념을 이해할 수 있다. • 미디어의 변천 과정을 알 수 있다. • 미디어가 인류의 문화에 미친 영향을 알 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 도대체 미디어가 뭐지? • 미디어는 인간과 어떤 관계를 맺어 왔을까?
2	미디어 세상 속의 나	<ul style="list-style-type: none"> • 일상생활에서 미디어를 이용하는 다양한 상황을 설명할 수 있다. • 미디어가 나의 삶에 미치는 영향을 파악할 수 있다. • 나의 미디어 생활을 점검하고 조절할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 언제, 어떤 미디어를 이용할까? • 미디어가 우리의 삶에 어떤 영향을 미칠까?
3	우린 미디어로 연결되어 있어	<ul style="list-style-type: none"> • 소셜 미디어의 종류와 특징을 이해할 수 있다. • 다양한 소통 방식의 차이점과 공통점을 알고 미디어를 목적에 맞게 이용할 수 있다. • 소셜 미디어 사용자로서 지녀야 할 바람직한 태도를 알고 실천할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어로 소통하는 것과 얼굴을 마주 보고 소통하는 것은 어떻게 다를까? • 미디어로 소통할 때 어떤 태도를 지녀야 할까?
4	미디어와 어울려 놀자	<ul style="list-style-type: none"> • 좋아하는(재미있는) 미디어 콘텐츠를 친구에게 소개할 수 있다. • 온라인 세상에서 즐길 수 있는 미디어 콘텐츠의 다양한 형태를 이해할 수 있다. • 내가 좋아하는 미디어 콘텐츠를 선택하거나 제작하여 친구들과 함께 즐길 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리는 미디어를 어떻게 즐기고 있을까? • 미디어 세상에 새롭게 등장한 놀이는 무엇일까?
5	기호와 상징이 가득한 미디어 세상	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어에 숨겨져 있는 이야기를 파악할 수 있다. • 미디어의 다양한 표현 방식을 이해할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어에는 어떤 이야기가 숨겨져 있을까? • 미디어의 다양한 표현 방식을 어떻게 이해할 수 있을까?
6	이야기하는 미디어	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기를 전하는 다양한 미디어에 대해 이해할 수 있다. • 다양한 미디어를 활용하여 이야기를 전달하는 미디어 작품을 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 이야기를 전하는 미디어는 무엇일까? • 미디어마다 이야기를 전하는 방식이 어떻게 다를까?
7	미디어 속 정보를 판단하라	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어에서 허위 조작 정보를 가려내고 나에게 필요한 정보를 찾는 방법을 알 수 있다. • 다양한 미디어 중, 뉴스를 비판적으로 읽는 방법을 확인할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 나에게 필요한 정보, 어떻게 찾을 수 있을까? • 신뢰할 수 있는 정보, 나에게 유용한 정보는 어떻게 판단하지?
8	미디어와 어린이의 권리	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 공간에서의 어린이의 권리에 대해 알 수 있다. • 디지털 공간에서 어린이의 권리를 지킬 수 있는 방법을 알 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 세상에서 어린이는 어떤 권리를 가지고 있을까? • 어린이의 권리는 왜 중요할까?
9	성찰하는 디지털 시민 되기	<ul style="list-style-type: none"> • 디지털 시민성의 개념을 이해할 수 있다. • 성찰하는 디지털 시민이 되기 위한 노력을 실천할 수 있다. • 성찰하는 디지털 시민으로서 미디어를 이용할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 나는 디지털 시민으로서 올바른 미디어 생활을 하고 있을까? • ‘성찰하는 디지털 시민’이 되려면 어떻게 해야 할까?

3 교재 적용 대상 안내

이 책의 수업 대상은 초등학교 4, 5, 6학년입니다. 다만 성취 기준은 6학년을 기준으로 제시되어 있으므로 4학년과 5학년에 활용하시는 경우 학생의 수준 및 교실 상황을 고려하여 융통성 있게 재구성하여 활용하시기 바랍니다. 특히 학생 활동의 경우 4학년 학생의 디지털 기기 활용과 관련하여 난이도를 조정할 필요가 있는 경우, 활동을 생략하거나 체험으로 대체하는 방법으로 진행하여 디지털 리터러시 기능 향상에 집중한 수업보다는 미디어 리터러시 능력 향상에 초점을 맞춘 수업을 진행하는 것을 권장합니다.

4 수업 활용 방법 및 수업 운영 시 유의점

이 책은 주제 1에서 주제 9까지 역사 속 미디어 알기, 어린이의 생활과 미디어와의 관계, 미디어 환경에서의 어린이의 권리와 책임, 온라인 세상에서의 디지털 시민성 등 어린이가 알아야 할 미디어 교육 전반에 대해 다루고자 노력하였습니다. 그러므로 교과 수업이나 창의적 체험 활동 등 상황에 맞는 다양한 수업 시간에 융통성 있게 활용할 것을 권장합니다.

초등학교에서 담임 선생님이 지도하고자 하는 경우 국어, 실과, 창의적 체험 활동 시간 등 다양한 교과 시간을 활용하여 지도할 수 있으므로 단원별 수업 지원 자료에 제시된 ‘관련 교과 및 성취 기준’을 참고하시기 바랍니다. 이 경우 이 책에서 필요하신 부분을 발췌하시거나 재구성하여 사용할 수 있습니다.

이 책을 방과 후 학교 교재로 직접 사용하고자 하시는 경우에는 본 수업 지원 자료에 제시되어 있는 수업 개요 및 수업의 흐름을 참고하여 수업을 계획하시면 도움이 됩니다.

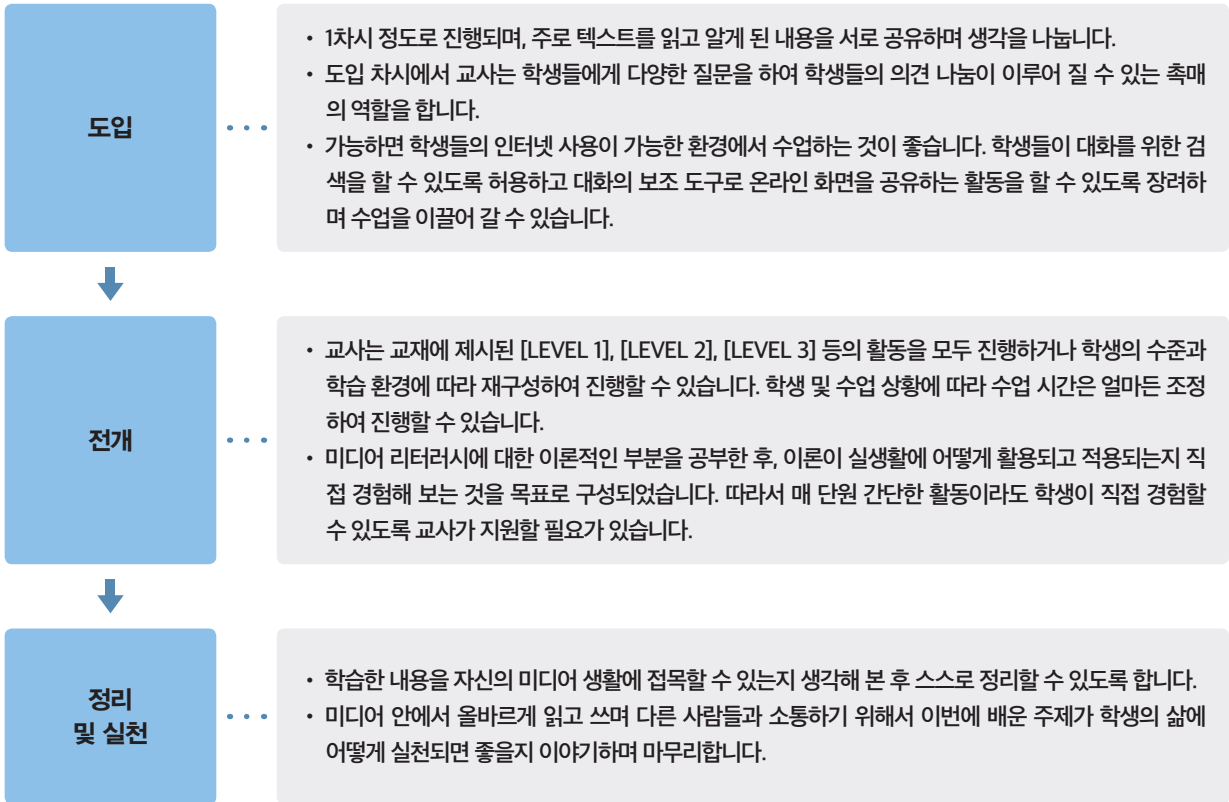
■ 수업 개요

지도의 중점, 유의점, 강조할 내용, 점검할 내용 등이 소개되어 있습니다. 수업의 마지막에 평가 내용으로 활용할 수 있습니다.

■ 관련 교과 및 성취 기준

초등학교 학교 교육 과정의 관련 교과와 성취 기준이 제시되어 있습니다. 제시된 성취 기준은 6학년 성취 기준을 중심으로 기술되어 있지만 4~6학년 학생이 함께 수업해도 좋습니다.

수업의 흐름



STAGE 1

미디어, 정체를 밝혀라

LEVEL 1 미디어 마인드맵 그리기

LEVEL 2 미디어의 발명 과정 정리하기

LEVEL 3 역사 속 미디어 찾아보기

LEVEL 4 미래의 미디어 상상하기



■ 수업 개요

이 단원에서는 미디어의 개념에 대해 알아봅니다. 학생들은 미디어의 역사와 발전 과정을 살펴보면서 미디어란 무엇이며, 인류의 역사에서 미디어가 어떤 역할을 해 왔는지 알 수 있습니다. 교사는 각 시대의 기술적 발달에 따라 미디어가 어떻게 변화해 왔으며, 그것이 인류의 문화와 생활에 어떤 영향을 미쳤는지 생각해 보도록 안내합니다. 그리고 현재 우리의 생활 속 미디어를 살펴보고, 우리의 삶이 미디어의 발전과 함께 변화하고 있음을 이해하도록 합니다.

이 단원을 지도할 때에는 학생들이 가지고 있는 관련 지식과 경험들을 미디어라는 개념 안에서 융합적으로 이해할 수 있도록 합니다. 역사, 미술, 국어, 컴퓨터 등 다양한 분야에서 알고 있었던 역사적 개념들을 미디어의 발전과 연결하여 이해하고, 이를 바탕으로 현재 발전하는 미디어 기술과 자신의 경험을 성찰하며 미래 미디어에 대한 상상적 고찰로 연결할 수 있도록 합니다.

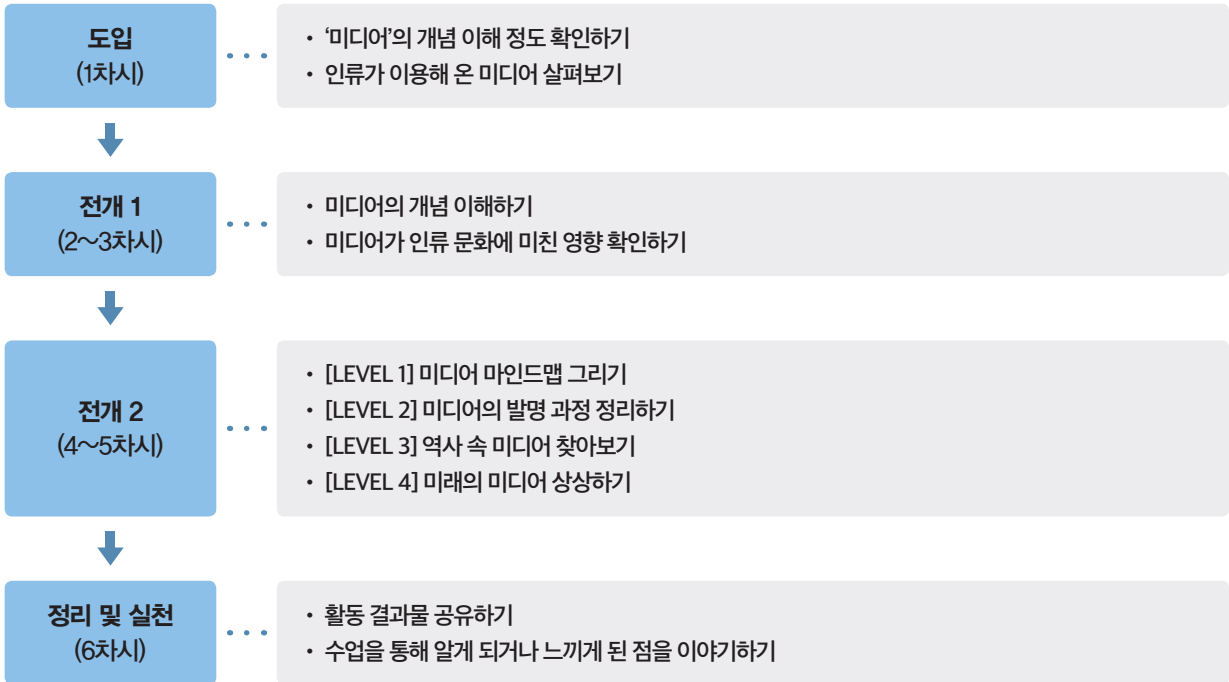
■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	사회, 실과
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [4사01-06] 옛날과 오늘날의 통신수단에 관한 자료를 바탕으로 하여 통신수단의 발달에 따른 생활 모습의 변화를 설명한다. • [4사04-05] 사회 변화(저출산·고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다. • [6실04-07] 소프트웨어가 적용된 사례를 찾아보고 우리 생활에 미치는 영향을 이해한다.

■ 학습 목표

- 미디어의 개념을 이해할 수 있다.
- 미디어의 변천 과정을 알 수 있다.
- 미디어가 인류의 문화에 미친 영향을 알 수 있다.

■ 수업의 흐름



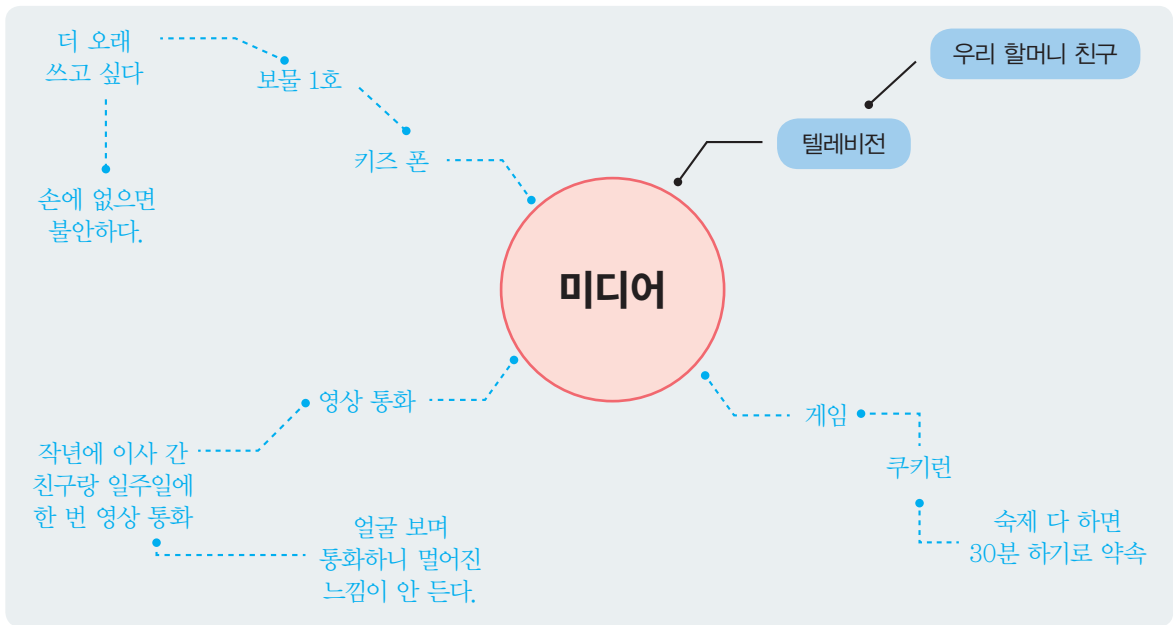


| 수업 TIP |

미디어와 연관된 단어들을 자유롭게 떠올리며 우리가 일상 속에서 얼마나 미디어와 밀접하게 연관되어 있는지를 충분히 느낄 수 있게 합니다. 개인별로 미디어 마인드맵을 그리거나 학급 전체가 미디어 하면 떠오르는 것을 한가지씩 적은 뒤 학급 마인드맵 형식으로 미디어와 연관된 단어를 정리해 볼 수도 있습니다.

1 미디어와 연관된 단어를 자유롭게 떠올리며 마인드맵을 그려 봅시다.

| 예시 답안 |



2 1에서 그린 마인드맵을 바탕으로 내가 생각하는 미디어의 정의를 내려 봅시다.

| 예시 답안 |

내가 생각하는 미디어란 도라에몽 주머니 (이)다. 왜냐하면 필요한 건 무엇이든지 미디어에서 얻을 수 있기 때문이다.



다음 미디어의 발명으로 인해 사람들이 예전보다 어떤 면에서 더 편리한 생활을 하게 되었는지 정리해 봅시다.

| 수업 TIP |

각각의 미디어가 가진 특징을 먼저 생각해 보고, 그러한 특징들로 어떤 부분에서 변화가 일어났는지 정리해 봅시다. 이전 미디어가 가진 한계점을 다음 미디어가 어떻게 극복하였는지 떠올려 보며 어떤 점이 편리해졌는지 생각해 볼 수 있습니다.

| 예시 답안 |



LEVEL 3

역사 속 미디어 찾아보기



미디어는 우리의 역사 속에서도 중요한 역할을 해 왔어요. 아래 상황과 관련된 자료를 찾고, 질문에 답해 봅시다.

| 수업 TIP |

해시태그에 있는 단어를 인터넷에서 검색하여 물음에 대한 답을 찾으도록 합니다. 역사적 사실 속에서 미디어가 어떤 역할을 했는지를 중심으로 정보를 찾아 정리할 수 있도록 합니다.

| 예시 답안 |



몽골이 침입하자 고려 사람들은 팔만대장경을 만들었어요. 팔만대장경은 무엇일까요?

#팔만대장경#몽골#불교#해인사#목판인쇄물

몽골이 침입하자 고려 사람들은 부처님의 가르침을 널리 퍼뜨릴 수 있는 팔만대장경의 목판을 새겼습니다. 목판 인쇄 기술로 불경을 계속 인쇄할 수 있었기 때문에 부처님의 말씀을 세상에 퍼트리고 후대에 남길 수 있었습니다.



전화도, 이메일도 없었던 조선 시대의 왕들은 적이 쳐들어왔다는 것을 어떻게 알 수 있었을까요?

#전쟁#봉수#통신

봉수는 햇불이나 연기로 신호를 보내는 조선의 통신 수단입니다. 과거의 왕들은 지역별로 설치된 봉수대에서 올라오는 햇불이나 연기의 개수를 통해 멀리서 일어나는 전쟁의 상황도 빠르게 알 수 있었습니다.



손기정은 1936년 열린 베를린 올림픽에서 금메달을 땀습니다. 우리나라 사람들은 그것을 어떻게 알았을까요?

#손기정#동아일보

손기정은 일제 강점기 때 활약한 마라톤 선수입니다. 1936년 베를린에서 열린 올림픽에서 손기정 선수가 금메달을 따자 동아일보 등의 신문사는 기사를 통해 손기정의 금메달 소식을 전하였습니다. 이를 통해 우리나라 사람들은 손기정 선수의 우승 소식을 알 수 있었습니다.

+ 보충 자료 우리나라의 목판 인쇄술과 팔만대장경

미디어 이론가 마셜 매클루언은 인쇄술의 발명이 인류의 문화와 사회에 광범위한 혁명을 가져왔음을 '구텐베르크 은하계'라는 개념으로 설명한다. 동일한 텍스트를 대량으로 생산하는 인쇄 기술은 지식과 문화의 형성과 정보의 확산에 크게 기여했다. 우리나라의 경우 이미 9세기, 신라 시대부터 목판 인쇄 기술이 널리 보급되어 불경과 학문서 등이 인쇄되기 시작하였다. 그리고 고려 시대에 이르면 본격적으로 국가적인 차원에서 인쇄 사업이 대규모로 전개되어 불경 및 유학 서적의 간행이 활발해졌다. 이는 당시 고려의 불교 연구와 유학 발달의 바탕이 되었다.

'팔만대장경'은 당대 최첨단이었던 고려의 인쇄 기술을 보여 주는 우리나라의 대표적 미디어 문화재이다. 팔만대장경의 정식 명칭은 '고려대장경'으로, 그 당시의 불교 경전을 집대성하여 인쇄를 위해 목판으로 새긴 것이다. 전 세계에서 가장 완전하고 정확한 불교 경전으로 문화적 가치가 매우 높다.

팔만대장경은 고려 현종(1010~1031) 당시 새겨진 최초의 대장경이 몽고의 침략으로 불타 버린 이후, 이 목판을 교체하기 위해 고려 고종(1213~1259) 때 만들어진 것으로, 다시 만들어졌다고 하여 '재조대장경'이라고도 한다. 팔만대장경은 고려를 몽고와 거란 등의 외침으로부터 지키고자 하는 바람 위에 만들어졌다고 알려져 있다. 이는 팔만대장경이 불교 교리의 근간이 되는 부처의 가르침을 담은 '법보로써, 인쇄물로서의 불경을 만들어 내는 원본이라는 점에서 그 뜻을 새겨 볼 수 있다.

팔만대장경은 현존하는 대장경들 중 가장 정확한 것으로, 당대 고려의 불교 연구의 수준을 짐작할 수 있다. 팔만대장경의 인쇄물들은 당시 세계 각국에 전파되어 불교 연구와 확산을 도왔다. 즉, 팔만대장경은 고려가 아시아 미디어 기술 및 문화 선진국으로서 당시 아시아 문화에 미친 영향을 보여 주는 중요한 유산이다. 따라서 팔만대장경을 교육 과정에서 다룸에 있어서도 미디어 역사의 관점에서 다루는 것이 필요하다.

* 참고: 유네스코와 유산 <https://heritage.unesco.or.kr>, 우리역사넷 contents.history.go.kr

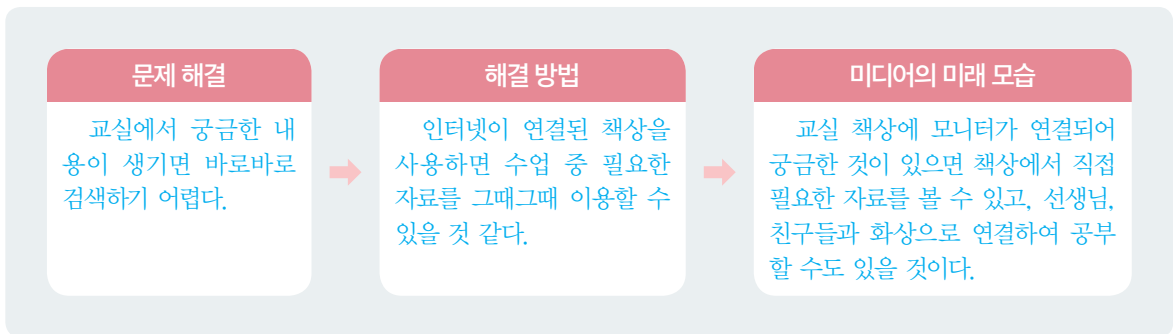


1 미디어는 시대에 따라 변화해 왔어요. 지금 미디어를 이용하면서 불편한 점을 떠올려 보고, 발전된 미디어의 미래를 상상해 봅시다.

| 수업 TIP |

과거 미디어의 발명으로 우리의 삶이 어떻게 변해왔는지 떠올리며 현재의 불편함을 개선한 발전된 미디어의 미래를 상상해 보도록 합니다. 자신이 생활하고 경험하고 있는 주변에서부터 시작하여 생각을 발전시켜 봅시다.

| 예시 답안 |



2 1에서 상상한 미래의 미디어를 이용하는 모습을 만화로 표현해 봅시다.

| 수업 TIP |

미래의 발전된 미디어 모습을 그림으로 표현해 보고, 발전된 미디어로 인한 삶의 모습도 구체적으로 상상해 봅시다. 만화로 표현한 뒤 표현한 내용을 아래에 적어 보며 좀 더 구체적으로 자신의 아이디어를 설명해 볼 수도 있습니다. 완성한 작품은 게시하여 여러 사람과 공유하고 의견을 나눌 수 있도록 합니다.

| 예시 답안 | 생략

21세기 과학 기술 혁명의 중심에는 초연결, 초지능, 초실감이라는 키워드가 있다. 이는 농업의 발명이나 인쇄 미디어의 발명, 컴퓨터의 발명처럼 인류의 사회와 문화를 바꾸어 놓을 중요한 기술적 변화로 이야기된다. 그리고 이 변화들은 모두 미디어의 발전과 긴밀하고도 상호 유기적으로 연결되어 있다.

초연결 사회는 인간과 인간을 둘러싼 만물이 각종 디지털 기기와 네트워크를 통해 긴밀하게 연결되는 사회를 말한다. 인간과 인간, 인간과 사물, 사물과 사물이 연결되면서, 모든 정보들은 상호 공유되고, 수집되며, 새로운 생명력을 얻는다. 그리고 네트워크상에서의 연결감은 점점 더 발달하는 디지털 기술에 의해 실제 세계에 가까운 초실감의 형태를 가지게 될 것이다. 이것은 실제 VR, AR, 메타버스 등 우리가 경험하고 있는 미디어 기술이 지향하는 방향이기도 하다. 구글 VR 총괄이었던 스티븐 칸은 가상 현실의 진화가 시간과 장소에 제약받지 않고 교감할 수 있는 ‘인류의 마지막 플랫폼’이 될지 모른다고 말한 바 있다. 초연결 기술과 초실감 기술이 연결된 세계는 현실과 가상 세계의 구분이 모호한 세계로, 사이버 공간에서 새로운 삶의 윤리와 방식에 대한 문제를 야기한다.

초연결 사회의 또 다른 중요한 부분은 ‘사물 인터넷’ 기술이다. 사물 인터넷 기술은 모든 사물들이 클라우드를 통해 하나의 네트워크로 연결되고, 각 사물이 가진 특성과 가치를 바탕으로 인간에게 지식과 서비스를 제공하는 기술이다. 여기서의 사물은 인공지능에 기반한 사물이다. 즉 빅데이터를 기반으로 점점 더 초지능화하는 사물을 가정한다면, 향후 사물 인터넷 기술이란 인간과 비인간의 경계 없이 지식과 경험을 공유하고 소통하며 상호 간에 유기적 영향을 미치는 세계를 예고하고 있다고 볼 수 있을 것이다. 이는 미래의 미디어 리터러시 교육에서 기술이 가져올 사회의 본질적 변화에 대해 고찰할 필요가 있음을 보여 준다.

* 참고 문헌: 박유신 외, 『인공지능 시대의 포스트휴먼 수업』, 학이시습, 2020

STAGE 2

미디어 세상 속의 나

LEVEL 1 미디어 시간표 그리기

LEVEL 2 미디어 일기 쓰기

LEVEL 3 나의 미디어 생활 점검하기



■ 수업 개요

이 단원에서는 일상생활에서 이용하는 다양한 미디어와 이러한 미디어가 우리의 삶에 미치는 영향을 알아봅니다. 일상생활에서 이용하는 다양한 미디어들 중 익숙하고 자신이 좋아하는 미디어부터 탐색하여 차츰 범위를 확장해 나가는 방식으로 미디어의 종류와 영향력을 인식할 수 있습니다. 사람들이 다양한 미디어를 통해 정보 획득, 학습, 여가 생활, 문제 해결, 일상 공유, 의견 표현 등을 하고 있으며 이러한 활동에 미디어가 매우 중요한 역할을 하고 있음을 이해할 수 있도록 합니다.

이 단원을 지도할 때에는 학생들의 실제 삶과 관련지어 관심과 흥미를 불러일으킬 수 있는 미디어 이용 사례를 제시하고 그 영향력을 인식할 수 있는 학습 경험을 제공하는 것에 초점을 둡니다. 학생들이 미디어의 종류와 영향력을 아는 것도 중요하지만 자신의 미디어 이용에 대한 점검과 성찰의 기반을 형성할 수 있도록 하는 것이 중요합니다. 이를 위해 자신의 미디어 이용을 객관적으로 정리하고 일기 형식의 글을 쓰면서 되돌아보는 활동을 제시하였습니다.

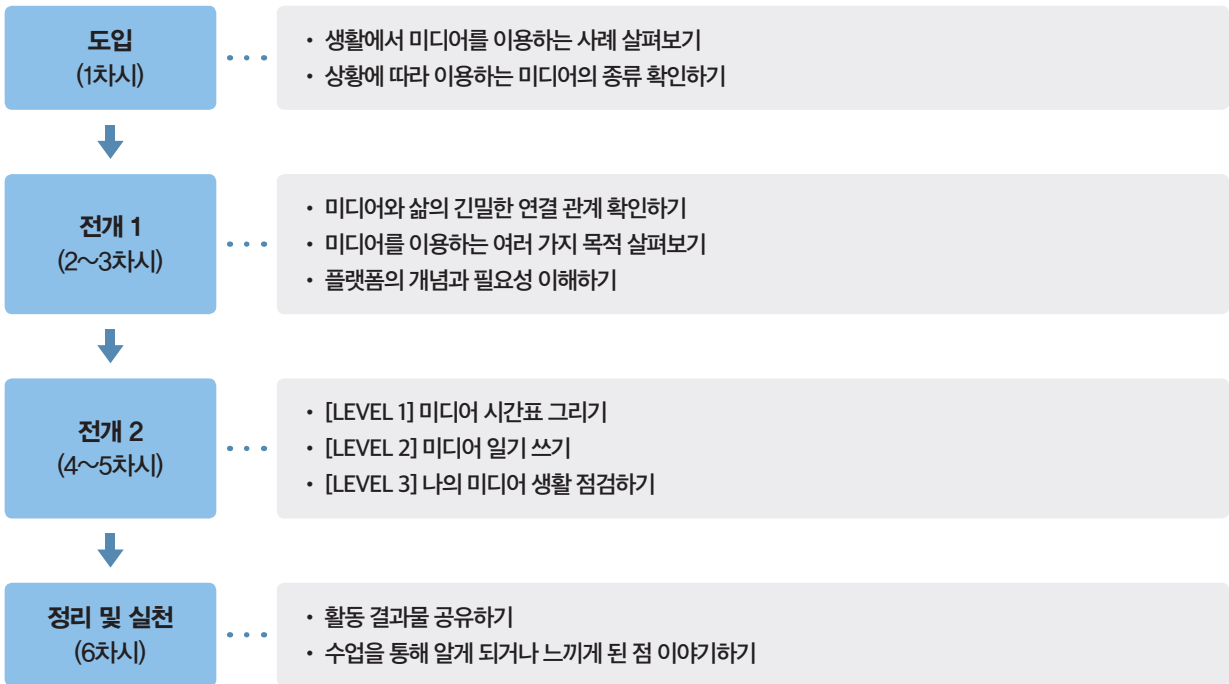
■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 도덕
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. • [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. • [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.

■ 학습 목표

- 일상생활에서 미디어를 이용하는 다양한 상황을 설명할 수 있다.
- 미디어가 나의 삶에 미치는 영향을 파악할 수 있다.
- 나의 미디어 생활을 점검하고 조절할 수 있다.

수업의 흐름





최근 미디어를 이용해서 누구와 소통했나요? 새롭게 알게 된 정보는 무엇인가요? 미디어를 통해 어떤 문제를 해결했나요? 또는 미디어 사용 중에 발생한 문제가 있나요? 미디어 생활에서 내가 고쳐야 할 점은 없을까요? 지난 일주일 동안의 미디어 생활을 되돌아보고 기억에 남는 일을 적어 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 우선 미디어를 이용한 경험을 떠올려 보도록 합니다. 떠올린 미디어 이용 경험을 각각 학습, 여가 활동, 오락, 문제 해결 등으로 나누어 보도록 하는 것도 좋습니다. 앞서 그렸던 미디어 시간표와 연계하여 자신의 미디어 생활의 문제점을 스스로 인식하고 고칠 점을 찾아보거나 기억에 남는 미디어 이용 경험을 써 보도록 합니다. 단순히 경험을 기록하는 것을 넘어 일기 형식을 활용하여 미디어 이용에 대한 점검과 반성까지 의도하는 것도 좋습니다.

| 예시 답안 |

2022 년 6 월 7 일

날씨 흐린 뒤 맑음

제목 기분이 나빴지만 반성도 한 하루

며칠 전에 어떤 동영상을 재미있게 보고 댓글을 썼다. 영상이 그냥 웃기기만 한 것이 아니라 도움이 되는 내용이 많아서 '좋아요'도 눌렀다.

오늘 보니 내가 쓴 댓글에 누군가 답글을 썼다. 그런데 그 답글을 읽고 기분이 아주 나빠졌다. 내가 쓴 내용을 제대로 이해하지 못한 것까지는 이해할 수 있지만 답글의 말투가 아주 불쾌했다. 그래서 오늘 하루종일 기분이 좋지 않았다.

그런데 생각해 보니까 나도 예전에 별 생각 없이 다른 사람에게 불쾌한 말투로 답글을 쓴 적이 있다. 그 사람도 지금 나처럼 기분이 나쁠것구나 하는 생각이 든다.

그래도 일단 내 기분이 너무 나빠서 그 답글 밑에 "오해가 심하시군요."라고 쓰고 싶었다. 그렇지만 그러면 또 다른 기분 나쁜 답글이 달릴 것 같다. 그러면 내 기분은 또 나빠지겠지. 이렇게 답글로 싸우는 건 시간 낭비라는 생각이 든다. 서로에게 좋은 말, 상냥한 말투로 이야기하면 참 좋겠다. 이건 실제 삶에도 해당되는 것 같다.



여러분의 평소 미디어 생활은 어떠한가요? 다음 항목에 체크하며 나의 미디어 생활을 점검해 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 하기 전에 각 항목(문항)에 이해하기 어려운 낱말이 있는 학생을 먼저 확인하고, 항목의 의미를 정확하게 이해하고 체크 리스트를 할 수 있도록 합니다. 이 체크 리스트는 학생들의 미디어 이용 시 문제점을 명확하게 진단할 수는 없지만 다양한 미디어 이용 장면에서 나타날 수 있는 부정적인 측면을 학생 스스로 인식할 수 있도록 도움을 줍니다. 앞서 Level 2에서 소재가 없어서 미디어 일기 쓰기를 쓰지 못한 학생은 이 체크 리스트 활동을 하고 나서 다시 일기를 쓰도록 독려할 수 있습니다.

| 예시 답안 | 생략

+ 보충 자료 웹 플랫폼(web platform)

웹 플랫폼의 영향력과 웹 2.0

최근 가장 많이 이용하는 미디어는 대부분 웹 플랫폼(온라인 플랫폼)이라고 할 수 있다. 플랫폼의 개념은 일반적으로 서로 다른 이용자 집단의 거래나 상호 작용을 매개하는 물리적, 가상적, 제도적 환경으로 설명(이상규, 2010: 75; 박미영, 2018: 115에서 재인용)되지만, 최근 다양한 분야에서 쓰이는 만큼 플랫폼을 한 가지 의미로 규정하기는 어렵다(홍대식 외, 2017: 88). 최근의 스마트 미디어 생태계에서는 실제 사용자가 인지하고 콘텐츠를 활용하는 최종 지점이 플랫폼이기 때문에(주민재, 2019: 387) 네트워크보다 웹 플랫폼의 영향력이 더 커지고 있다. 특히 일방적 소통이 아닌 양방향적 소통, 즉 읽기와 쓰기가 모두 가능하고 누구나 콘텐츠의 생산자가 될 수 있는 웹 2.0(web 2.0) 환경에서 이루어지는 의사소통은 웹 플랫폼(web platform)을 중심으로 실현되고 있다.

기술적 특성과 사회 문화적(공동체적) 특성이 함께 작용하는 웹 플랫폼의 특성

웹 플랫폼의 특성을 파악하기 위해서는 플랫폼의 기능뿐만 아니라 이용자들 간의 상호 작용을 가능하게 만드는 플랫폼 작용의 특수성을 이해해야 한다(박미영, 2018: 116). 실제로 인터넷 기반 소통의 양상이 다양한 이유는 웹 자체의 특성이 아니라 이용자가 대면하는 플랫폼 특성의 차이 때문이다. 똑같은 기술을 기반으로 만들어진 플랫폼이지만 어떠한 사람들이 주로 이용하는지, 어떤 주제의 담론이 주로 형성, 소통되는지에 따라 전혀 다른 성격의 플랫폼이 나타나기도 한다. 웹 플랫폼의 사회 문화적 특성은 공동체적 특성으로 볼 수 있으며 해당 플랫폼, 즉 공동체의 규칙, 관습, 소통 참여자의 목적, 공통의 주제, 운영자, 수익자, 자기 노출 수준, 공식성 등을 예로 들 수 있다. 반면 웹 플랫폼의 기술적 특성의 예로는 개방성, 채널의 수, 접근성, 양식 지원성, 용량, 상호 작용성, 구술성, 소통 편리성, 관계 지속 지원성, 업로드 및 수정의 용이성, 개인 정보 보호 기능, 텍스트 공개 범위 설정 기능 등을 들 수 있다.

STAGE 3

우린 미디어로 연결되어 있어

LEVEL 1 소셜 미디어에 생각 표현하기

LEVEL 2 가족과 소셜 미디어로 소통하기

수업 개요

이 단원에서는 소통 방식으로서의 소셜 미디어(social media) 활용과 소셜 미디어를 통한 소통의 좋은 점과 주의할 점을 알아봅니다.

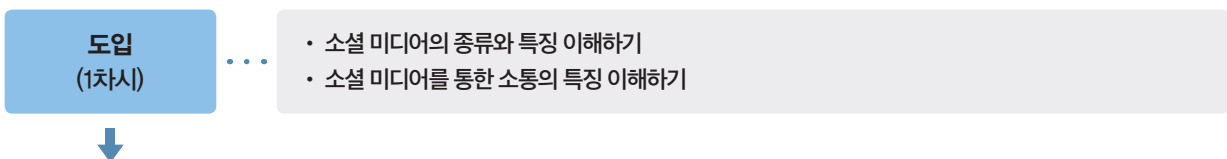
온라인 세상에서 새로운 소통 방식으로 자리 잡은 소셜 미디어의 개념을 정리하고 소셜 미디어에서의 소통 방식이 오프라인에서의 소통 방식과 어떤 차이가 있는지 스스로 생각해 보도록 합니다. 그리고 소셜 미디어를 통한 타인과의 소통에서 개인 정보 보호에 대한 내용을 강조하여 학생들이 스스로 자신의 소셜 미디어 생활을 점검해 보고 책임감 있게 행동할 수 있도록 지도합니다.

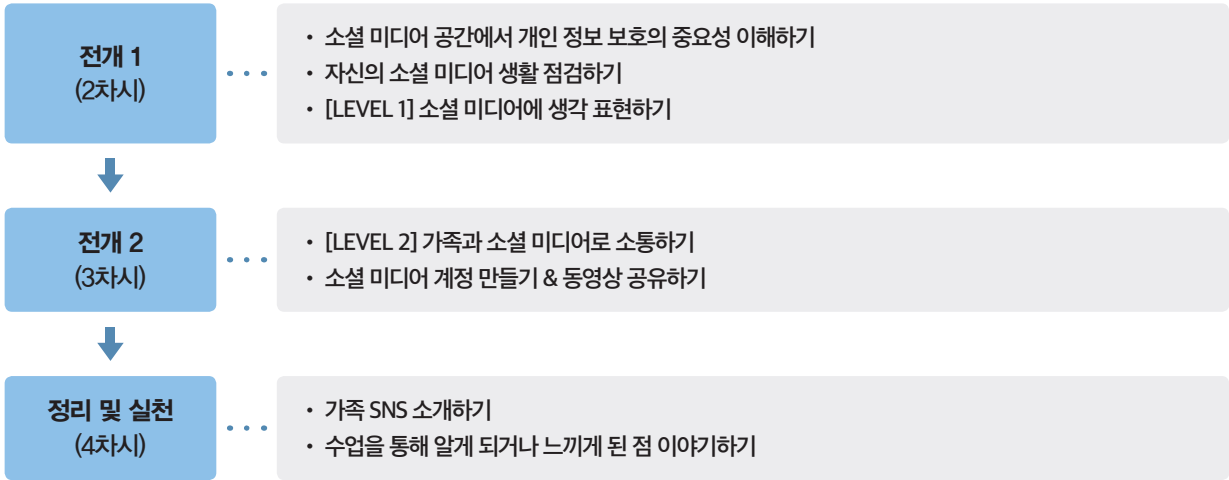
관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 실과
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. • [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에 실천한다.

학습 목표

- 소셜 미디어의 종류와 특징을 이해할 수 있다.
- 다양한 소통 방식의 차이점과 공통점을 알고 미디어를 목적에 맞게 이용할 수 있다.
- 소셜 미디어 사용자로서 지녀야 할 바람직한 태도를 알고 실천할 수 있다.

수업의 흐름



LEVEL 1 소셜 미디어에 생각 표현하기 +

다른 사람들의 소셜 미디어를 살펴보고 내 생각을 표현해 봅시다. 내용에 어울리는 이모티콘을 고르고, 댓글을 달아 보세요.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 소셜 미디어를 통한 소통에서 자신의 표현 활동이 바람직한 행동인지에 대해 판단하고 책임 있는 행동을 할 수 있도록 지도합니다. 다양한 사람들의 소셜 미디어에 댓글을 달아 보는 활동을 통해 소셜 미디어를 통한 소통에서의 좋은 점과 주의할 점을 스스로 인지할 수 있도록 합니다.

이 활동을 할 때에는

- ① SNS의 사용자의 범위에 따라 SNS에 공유할 수 있는 정보의 종류가 다름을 안내합니다.
- ② SNS가 개인의 일상을 자유롭게 공유하고 소통할 수 있는 새로운 소통 방식으로 자리 잡고 있음을 인식하도록 합니다.
- ③ 최근 사회 참여의 방법으로서 SNS가 일반적으로 사용되고 있고, SNS의 사용자의 범위에 따라 SNS에서 이루어지는 사회 참여가 여론으로 형성되기도 한다는 사실을 안내합니다.
- ④ SNS에서 무료로 무언가를 제공하는 것은 대부분 광고 또는 개인 정보를 얻기 위한 목적인 경우가 많습니다. 확인되지 않은 사람에게 개인 정보를 알려 주어서는 안 된다는 사실을 주의시킵니다.

| 예시 답안 |



♥️ 🔍 📄

나의 첫스마트폰! 연락할 일 있으면 언제든지 문자해. 번호는 010-1234-5678

표정 😞 😍 😊 😞 😡 😭

댓글 휴대폰 번호를 누군가 악용할 수 있으니 얼른 지우는 것이 좋겠어.



♥️ 🔍 📄

귀여운 강아지를 가족으로 맞이하게 됐어요. 어울리는 이름 추천해주세요!

표정 😞 😍 😊 😞 😡 😭

댓글 '눈송이' 어때? 하얗고 귀여워!




♥️ 🔍 📄

지구를 지키는 제로 웨이스트! 제대로 된 분리수거부터 함께 시작할 사람?

표정 😞 😍 😊 😞 😡 😭

댓글 나도 참여할래! 일회용품 사용 안 하기로 시작해 볼게!



♥️ 🔍 📄

[EVENT] 영화표 공짜로 드려요! 받으실 분은 DM으로 연락처 남겨주세요.

표정 😞 😍 😊 😞 😡 😭

댓글 무플로 대응하기



가족끼리 소통할 수 있는 소셜 미디어 계정을 만들고, 동영상을 올려 봅시다.

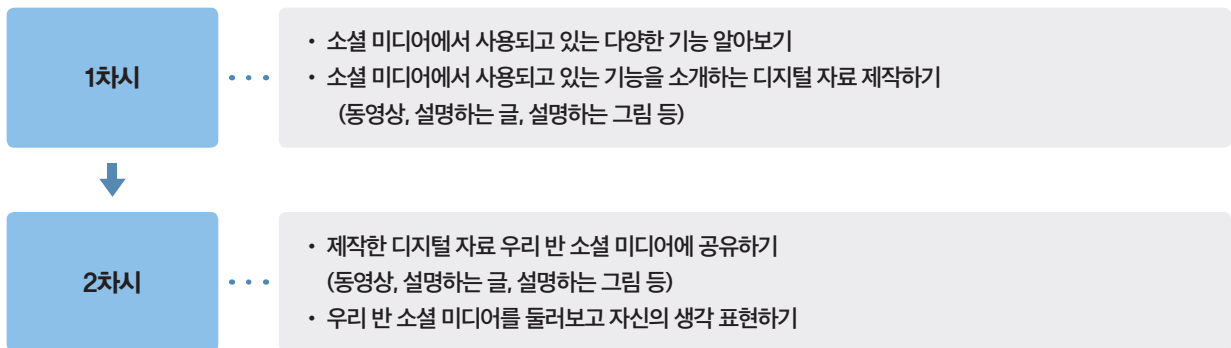
| 수업 TIP |

이 활동은 안전한 소셜 미디어 소통 활동을 위해 가족 소셜 미디어 계정을 개설 한 후 가족들과 소셜 미디어를 활용하여 소통해 보는 활동입니다. 이 활동을 하기 위해서는 사전에 학생들의 개인 메일 개설 및 학부모의 가족 밴드 개설과 초대 등 가정과의 협력이 이루어져야 합니다. 따라서 학교에서 지도하는 경우 5월 가정의 달에 실시하여 어린이날, 어버이날 등의 활동과 연계하여 진행할 수 있습니다. 학부모의 밴드 개설 및 학습 지원이 어려운 경우 교사가 개설한 학급 밴드에 학생들을 초대하여 학급 내 소통 창구로 활용할 수 있습니다.

소셜 미디어를 활용한 소통은 다양한 방법으로 이루어 질 수 있습니다. 본문에 제시된 동영상을 촬영하여 업로드 하는 방법 외에도 그림이나 텍스트로 생각 표현하기, 투표하기, 일정 공유하기, 위치 공유하기, 퀴즈나 설문 만들어 활용하기 등 다양한 기능을 사용할 수 있습니다.

소셜 미디어에서 활용할 수 있는 기능에 대해서는 교사가 직접 알려 주는 것도 좋지만 6학년의 학생들의 경우 사전에 스마트폰 사용 경험이 있는 학생이 다수일 가능성이 높기 때문에 학생들에게 과제로 제시한 후 활동 결과를 디지털 자료로 제작하여 소개하는 형식으로 진행할 수 있습니다.

| 수업 활동 예시 |



| 예시 답안 | 생략

우리가 알고 있는 대부분의 소셜 미디어는 14세 미만 이용자의 이용을 금하고 있습니다. 그러나 현재 초등학생들은 14세 미만 이용자의 사용 금지에 대한 내용을 잘 알지 못하는 경우가 많습니다. 특히 14세 미만 아동에 대한 소셜 미디어 업체 가입 규제가 허술한 경우가 많아, 많은 어린이들이 자연스럽게 소셜 미디어를 이용하고 있는 것이 현재 우리나라의 현실입니다. 따라서 학교나 가정에서 소셜 미디어 사용에 대한 법적 규제와 책임, 바람직한 행동에 대한 지도가 꼭 필요합니다.

초등학생이 많이 이용하는 소셜 미디어 서비스의 주요 약관

〈유튜브의 이용 약관〉

서비스 이용 대상(연령 요건) 서비스를 이용하려면 만 14세 이상이어야 합니다. 하지만 YouTube Kids의 경우 부모나 법정 대리인이 사용 설정하면 모든 연령대의 아동이 사용할 수 있습니다.

〈페이스북 이용 약관〉

당사는 페이스북이 널리 사용 가능하도록 노력하지만 회원님이 만 14세 미만인 경우에 해당한다면 페이스북을 사용할 수 없습니다.

〈틱톡의 이용 약관〉

e. 연령 제한. 본 서비스는 14세 이상의 사람들만을 대상으로 합니다. 귀하는 본 서비스를 이용함으로써 귀하가 관련 기준 연령 이상임을 확인합니다. 만약 당사가 위 기준 연령 미만의 자가 본 서비스를 이용하고 있다는 것을 알게 된 경우, 당사는 해당 이용자의 계정을 해지할 것입니다.

〈카카오 통합 서비스 이용 약관〉

제6조 (카카오 계정 이용의 제한)

① 제5조에 따른 가입 신청자에게 회사는 원칙적으로 카카오 계정의 이용을 승낙합니다. 다만, 회사는 아래 각 호의 경우에는 그 사유가 해소될 때까지 승낙을 유보하거나 승낙하지 않을 수 있습니다. 특히, 여러분이 만 14세 미만인 경우에는 부모님 등 법정 대리인의 동의가 있는 경우에만 카카오 계정을 생성할 수 있습니다.

〈네이버 밴드 포 키즈〉

만 13세 미만의 어린이 사용 가능함. 단, 이메일 주소로 가입 가능하며, 가입 시 보호자의 동의가 필요함.

한국의 개인 정보 보호법

제22조(동의를 받는 방법)

⑤ 개인정보처리자는 만 14세 미만 아동의 개인 정보를 처리하기 위하여 이 법에 따른 동의를 받아야 할 때에는 그 법정 대리인의 동의를 받아야 한다. 이 경우 법정 대리인의 동의를 받기 위하여 필요한 최소한의 정보는 법정 대리인의 동의 없이 해당 아동으로부터 직접 수집할 수 있다.

- 출처: 아름다운인터넷세상(아인세), 인터넷윤리동향 20년 1호

STAGE 4

미디어와 어울려 놀자

LEVEL 1

내가 만든 게임으로 친구와 놀기

LEVEL 2

메타버스 체험하기



■ 수업 개요

이 단원에서는 놀이 문화 측면에서 미디어의 활용을 알아봅니다. 학생들은 다양한 놀이에 대한 글을 읽고, 사람들이 여가 시간을 어떻게 보내고 있는지, 놀이가 인간에게 어떤 즐거움을 주는지 등을 살펴보며 놀이의 개념과 일상생활에서의 필요성을 이해하게 됩니다.

온라인 세상에서 활동하는 시간이 많아질수록 놀이 또한 온라인 세상에 적합한 형태와 형식으로 생성·발전하고 있음을 인지하도록 합니다. 이 과정에서 학생들은 온라인 세상에서 이루어지는 다양한 디지털 콘텐츠 기반의 놀이에 대해 이해할 수 있습니다.

이 단원의 수업을 통해 학생들은 온라인 세상에서 스스로 놀이를 만들고 친구들과 함께 향유하는 디지털 콘텐츠 소비자(생산과 소비를 함께 하는 사람)의 역할을 경험하게 됩니다. 학생들이 생산자(파워 포인트로 게임 만들기)로서의 역할을 어려워한다면 온라인에서 즐길 수 있는 다양한 게임을 찾아 즐기고 친구들에게 서로 소개하는 활동을 하며 학습을 진행할 수도 있습니다.

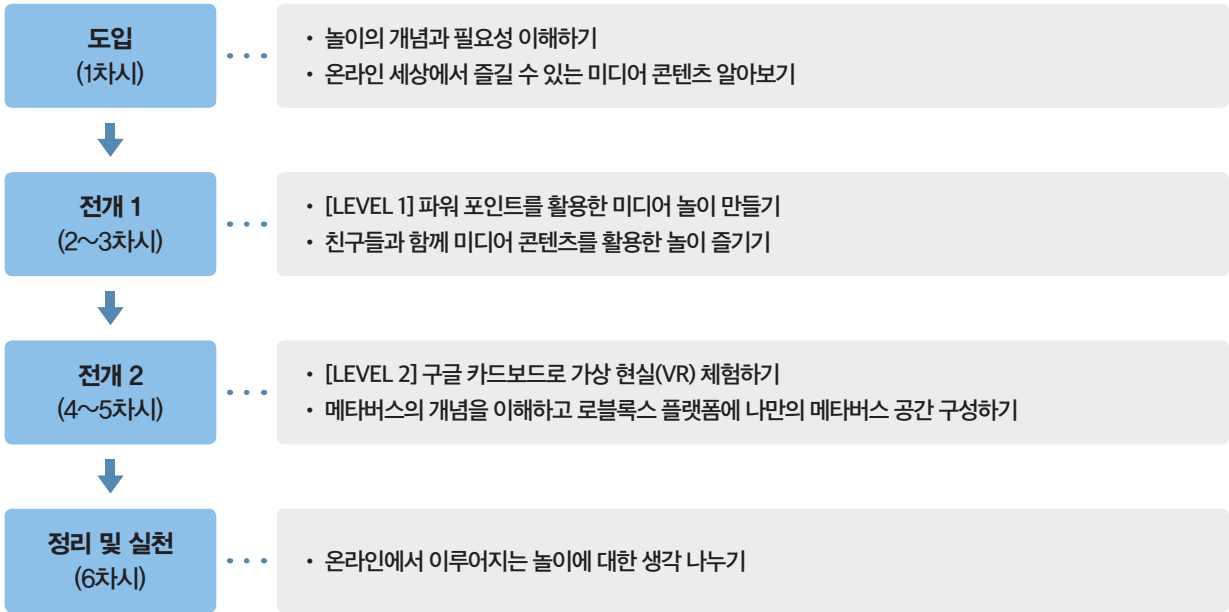
■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	실과, 국어
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6실04-08] 절차적 사고에 의한 문제 해결의 순서를 생각하고 적용한다. • [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다.

■ 학습 목표

- 좋아하는(재미있는) 미디어 콘텐츠를 친구에게 소개할 수 있다.
- 온라인 세상에서 즐길 수 있는 미디어 콘텐츠의 다양한 형태를 이해할 수 있다.
- 내가 좋아하는 미디어 콘텐츠를 선택하거나 제작하여 친구들과 함께 즐길 수 있다.

수업의 흐름





1 파워 포인트 프로그램을 활용하여 제시된 순서에 따라 게임을 제작해 봅시다.

| 수업 TIP |

이 수업에서는 파워 포인트 프로그램을 활용하여 간단한 미디어 게임을 만들고, 자신이 만든 게임을 사용하여 친구들과 함께 놀아 보는 활동이 이루어집니다. 학생들은 간단한 파워 포인트 게임을 만드는 과정에서 온라인에서의 놀이 콘텐츠를 스스로 구상하고 제작하여 타인과 향유하는 미디어 콘텐츠 소비자(생산과 소비를 동시에 하는 사람)로서의 경험을 하게 됩니다. 이러한 경험은 향후 학생들이 온라인 세상에서 다양한 미디어 콘텐츠를 선택하고 향유하는데 있어 스스로의 선택 기준을 세우는 능력을 길러 줄 수 있습니다.

본 활동은 기초적인 파워 포인트 사용 능력이 필요한 활동입니다. 따라서 교사는 사전에 학생들의 파워 포인트 사용 능력을 파악하여야 합니다. 파워 포인트 사용에 어려움을 겪는 학생이 있다면 사전에 간단한 사용법(새 파일 만들기, 그림 삽입하기, 애니메이션 설정하기 등)을 지도하거나 게임 제작 시 충분한 시간을 들여 설명하며 진행하는 등 학생 수준을 고려한 지도가 필요합니다.

본 단원의 지도 목적은 학생들이 온라인 세상에서 놀이로서의 미디어 콘텐츠를 선택하고 향유하는 능력을 향상시키는데 있습니다. 학생들이 파워 포인트 프로그램을 활용한 게임 제작에 어려움을 느끼는 경우, 수업 내용을 게임 제작 보다는 게임 소개 또는 게임 즐기기 등 미디어 콘텐츠 놀이를 향유하는 방향으로 지도해도 좋습니다.

※ 보석을 클릭하면 보석이 사라지는 애니메이션을 넣는 경우 보석이 사라지는 타이밍을 설정해야 합니다. 이 경우 애니메이션을 설정하는 이미지의 파일명을 잘 기억하여 해당 이미지를 선택해야 합니다. (이 부분에서 이미지를 잘못 선택하면 파랑 보석을 클릭했는데 노랑 보석이 사라질 수 있습니다.) 따라서 학생들에게 이 부분에 대한 설명을 사전에 충분히 하여야 합니다.

※ 게임 제작 활동 자체에 어려움을 느끼는 학생의 경우 기 제작된 파워 포인트를 파일을 제공하고 물고기 이미지의 위치나 수를 조정하는 것만으로도 새로운 느낌을 게임을 만들 수 있습니다.

| 예시 답안 | 생략

2 다음 순서에 따라 실제 게임을 해 보고, 소감을 이야기해 봅시다. 게임에 추가하거나 수정하고 싶은 부분이 있다면 적어 보세요.

| 예시 답안 | 생략

3 ‘바닷속 물고기 찾기를 찾아라!’ 게임을 응용하여 나만의 게임을 만들고 친구들과 놀아 봅시다.

(1) 나만의 게임 만들기 계획을 세워 봅시다.

| 예시 답안 |

게임 제목	포켓몬을 찾아라!
게임 설명	<p>숫자를 클릭하여 나타나는 포켓몬을 가장 많이 찾는 사람이 이기는 게임</p> <p>① 가위 바위 보로 순서를 정하여 1명씩 순서대로 게임을 한다.</p> <p>② 숫자를 선택하여 클릭하면 숫자 모양 네모판이 사라진다.</p> <p>③ 사라진 자리에 나타난 포켓몬은 자기 자신의 것이 된다. (포켓몬마다 점수를 정하고 모든 포켓몬의 점수를 합한 점수가 총점이 된다.)</p> <p>④ 게임이 끝날 때 총점이 가장 많은 사람이 이긴다.</p>
게임 제작을 위해 알아야 할 것들	<ul style="list-style-type: none"> • 숫자 카드 이미지 만드는 방법(파워 포인트 또는 그림판에서 작업할 수 있다.) • 파워 포인트에서 그림을 클릭하면 그림이 사라지게 하는 방법 • 파워 포인트에 그림 삽입하는 방법 • 파워 포인트에 소리를 넣는 방법 • 포켓몬 이미지를 다운받아 컴퓨터에 저장하는 방법 • 구글 드라이브 등에 게임 콘텐츠를 올리고 친구와 공유하는 방법 등

(2) 친구들과 내가 만든 게임을 해 보고, 소감을 써 봅시다.

| 예시 답안 | 생략



1 구글 카드보드로 가상 현실을 체험해 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동은 구글 카드보드를 조립한 후 개인 스마트폰을 활용하여 가상 현실(VR)을 체험해 보는 활동입니다. 구글 카드보드(조립식, 2천원 내외) 외에도 가상 현실을 체험할 수 있는 다양한 가격대의 VR 기기가 판매되고 있으니 완제품을 구매하여 사용할 수도 있습니다.

가상 현실을 체험할 수 있는 다양한 360° VR 영상은 유튜브 많이 공유되어 있으므로 언제든지 찾아 감상할 수 있습니다. 이 경우 휴대폰으로 영상 보기를 실행한 후 'VR 기기+휴대폰'을 사용하여 체험하도록 자세히 안내합니다. (보충 자료 참고)

2 로블록스로 다양한 메타버스 공간을 체험해 봅시다.

| 수업 TIP |

로블록스의 주 사용층은 10대입니다. 미국의 경우 10대 청소년의 1/2 이상이 로블록스를 이용한 경험이 있다고 합니다. 우리나라 초등학교 학생들 역시 상당수 로블록스 스튜디오를 알고 있거나 직접 체험해 보았을 것입니다. 따라서 메타버스 공간을 학생 스스로 설계하고 만들 수 있는 로블록스 스튜디오를 활용하면 효과적인 수업을 할 수 있습니다.

▶ 로블록스(ROBLOX)란?

로블록스는 게임 플랫폼입니다. 이미 만들어진 게임을 사용자가 즐기는 일반 게임 플랫폼과는 운영 방식이 다릅니다. 로블록스는 사용자가 로블록스 플랫폼에서 스스로 게임을 제작하여 올리는 구조입니다. 유튜브처럼 개인이 개인 콘텐츠(게임 콘텐츠)를 만들어 로블록스 플랫폼에 탑재하고 다른 사용자들이 게임을 즐길 수 있습니다. 게임 자체는 무료이지만 그 안에서 유료 아이템을 판매하거나 구매할 수 있습니다.

▶ 로블록스(ROBLOX) 스튜디오 설치

로블록스를 이용하기 위해서는 로블록스 스튜디오를 설치해야 합니다.

- ① 로블록스 사이트 접속하기: <https://www.roblox.com/create>
- ② 회원 가입하기(계정 생성하기)
- ③ 로블록스 스튜디오(Roblox Studio) 다운로드
 '만들기 시작' 버튼 클릭/설치 파일을 다운로드 → 다운받은 파일 실행
- ④ 로블록스 스튜디오 실행 및 로그인
- ⑤ 메뉴의 다양한 그래픽 UI를 사용하여 나만의 게임 제작하기

※ UI(User Interface)는 '사용자 인터페이스'의 약자입니다. 주로 사용자가 웹이나 앱, 프로그램 등에서 기계와 상호 작용(입력 또는 출력 요청)할 때 사용됩니다. 예를 들어 버튼, 텍스트, 이미지, 스크롤바 등을 모두 UI로 볼 수 있습니다.

+ 보충 자료 VR 체험, 로블록스 이용 참고 사이트

VR 기기를 활용한 가상 현실(VR)을 체험할 수 있는 영상 참고 자료

1. VR 놀이 기구(롤러코스터) 체험하기
 - ① 국내 놀이동산 롤러코스터: <https://youtu.be/6VdHUxYxjSQ>
 - ② 디즈니 3D 롤러코스터: <https://youtu.be/f9ZHi5A5Jgk>
 - ③ 토이스토리 장난감 3D 롤러코스터: <https://youtu.be/WugIMbIYkPk>
2. VR 우리나라 탐방
 - ① 경복궁 탐방: <https://youtu.be/QoPzsoSmGxg>
 - ② 무령왕릉 가상 체험: https://youtu.be/26Ewi5_DesY
 - ③ 독도: https://youtu.be/KRDL_adc-KQ
3. VR 우주 체험(국립청소년우주센터): https://youtu.be/-d_8CPrzS5s
4. VR 해양 체험(Amazing Ocean 3D SBS): <https://youtu.be/vKuNlsx3Abg>
5. VR 360° | National Geographic):
 - ① 바닷속: https://youtu.be/rG4jSz_2HDY
 - ② 남극: <https://youtu.be/XPhmpfiWEEw>
 - ③ 화산: <https://youtu.be/o3a1fkLsNS4>

로블록스 이용 매뉴얼 및 강의

<https://education.roblox.com/en-us>

STAGE 5

기호와 상징이 가득한 미디어 세상

LEVEL 1 이모티콘으로 표현하기

LEVEL 2 만화 기호 탐구하기

LEVEL 3 스토리 보드 만들기

■ 수업 개요

이 단원은 미디어의 다양한 표현 방식을 알아보고, 미디어가 전달하는 의미를 잘 읽어 내기 위해 어떤 것에 초점을 맞추어야 하는지를 이해하고 익히는 단원입니다. 미디어가 의미를 표현하는 방식은 매우 다양합니다. 인쇄 텍스트가 글과 그림, 사진, 도표 등을 이용해 우리에게 의미를 전달한다면 디지털 텍스트는 글과 그림, 사진, 도표, 동영상, 음향, 소리 등 다양한 요소를 이용해 우리에게 의미를 전달합니다. 이 단원의 학습을 통해 '상징의 의미'를 생각하며 미디어를 읽어야 하는 까닭과 미디어의 다양한 표현 장치가 지닌 특성을 이해할 수 있을 것입니다.

이 단원을 지도할 때에는 미디어라는 표현 양식을 통해 사람들이 다양한 의미를 전달하고 있음을 인식하고, 미디어를 읽는다는 것은 기호를 해석하여 의미를 찾는 일이라는 점을 이해할 수 있도록 합니다. 또한 미디어마다 다른 표현 방식의 차이를 미디어를 이용하고 생산하는 과정에 적용할 수 있도록 합니다.

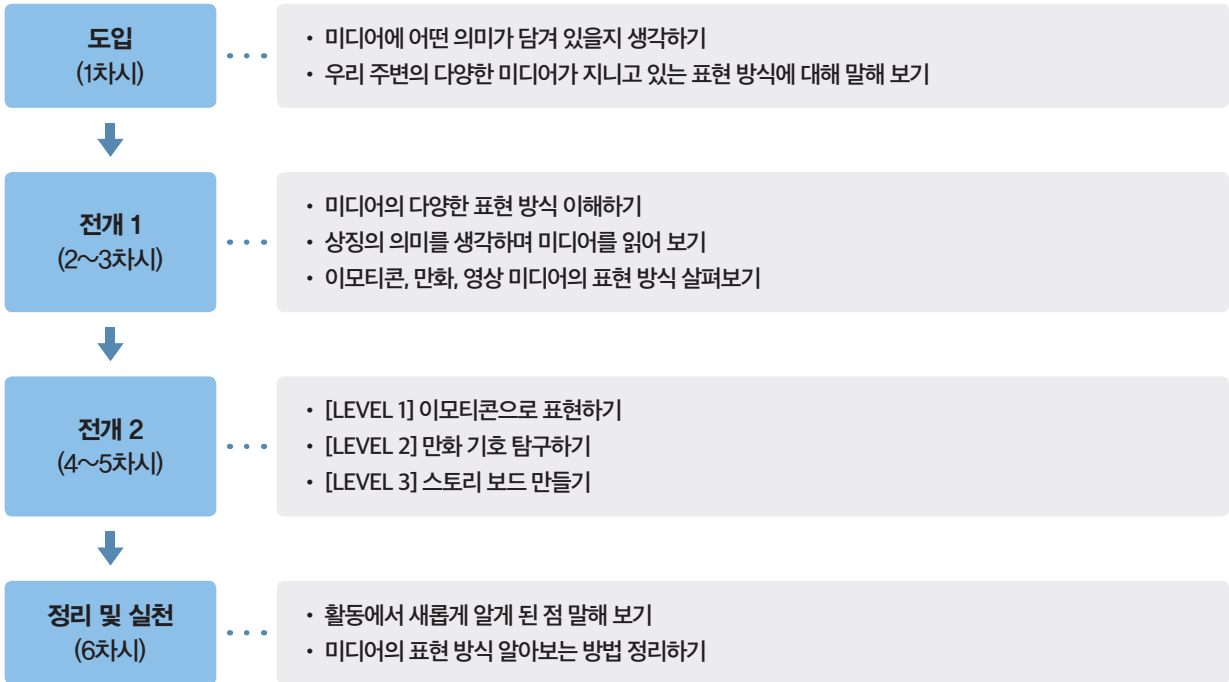
■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 미술
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. • [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. • [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다. • [6미03-04] 다양한 감상 방법(비교 또는 단독 감상, 내용 또는 형식 감상 등)을 알고 활용할 수 있다.

■ 학습 목표

- 미디어에 숨겨져 있는 이야기를 파악할 수 있다.
- 미디어의 다양한 표현 방식을 이해할 수 있다.

수업의 흐름



LEVEL 1 이모티콘으로 표현하기

1 왼쪽의 대화를 메신저에서 한다고 생각하고 이모티콘을 적절하게 활용하여 다시 표현해 보세요. 제시된 이모티콘 외에 직접 그려 넣을 수도 있어요.

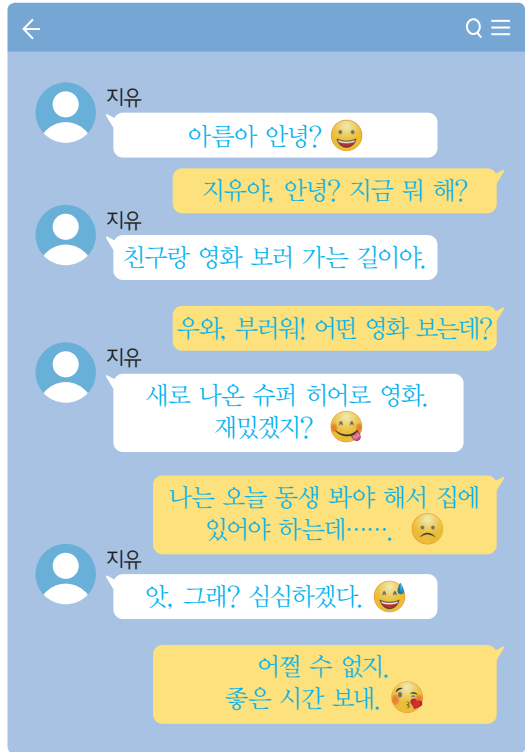
| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 학생들이 이모티콘의 모습을 통해 자신의 생각이나 감정, 의미 등을 전달할 수 있음을 이해할 수 있도록 지도합니다. 문장이나 긴 글로 표현할 수 있는 말이나 자신의 생각 등을 이모티콘이라는 미디어를 활용하여 상징적으로 의미를 전달하고, 다른 사람과 적극적으로 의사소통할 수 있다는 점을 학생들이 생각할 수 있습니다. 또한, 학생들이 이모티콘으로 자유와 나의 대화를 표현해 보면서 사람에 따라 이모티콘을 활용하는 방법, 상황, 맥락 등이 다양하다는 것을 인지하도록 합니다.

| 예시 답안 |



지유: 아름다 안녕?
 나: 지유야 안녕? 지금 뭐 해?
 지유: 친구랑 영화 보러 가는 길이야.
 나: 우와 부러워! 어떤 영화 보는데?
 지유: 새로 나온 슈퍼 히어로 영화. 재밌겠지?
 나: 나는 오늘 동생 봐야 해서 집에 있어야 하는 데…….
 지유: 앗, 그래? 심심하겠다.
 나: 어쩔 수 없지. 좋은 시간 보내.



2 이모티콘이 사용된 대화의 특징이 무엇인지 자신의 생각을 적어 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 이모티콘이라는 미디어가 사용자들 간의 약속을 바탕으로 만들어진 기호라는 점을 알 수 있도록 합니다. 사람들은 미디어 안에서 자신의 감정, 생각, 느낌 등을 적극적으로 표현하고, 효과적으로 상호 작용하기 위해서 이모티콘을 활용하여 대화에 참여합니다. 1의 활동을 바탕으로 자신이 생각하는 이모티콘이 사용된 대화의 특징을 학생 스스로 정리할 수 있도록 합니다.

| 예시 답안 |

이모티콘이 사용된 대화의 특징은 감정을 아이콘으로 나타낸다는 점입니다. 자신의 감정을 표현하는 그림 문자나 캐릭터를 활용하여 감정이나 상황을 직관적으로 보여 줄 수 있습니다. 또 서로의 감정이나 상태 등을 경제적으로 표현하여 효과적으로 의사소통할 수 있습니다.

3 이모티콘을 사용할 때 어떤 점에 주의해야 할지 이야기해 봅시다.

| 수업 TIP |

이모티콘은 글이나 말이 아니라, 그림 문자나 캐릭터 등을 통해서 자신의 감정이나 생각, 느낌을 전달하게 됩니다. 물론, 상황이나 맥락에 따라 이모티콘을 통해서 의미를 상대방에게 효과적으로 전달할 수도 있습니다. 글이나 말로 자신의 감정을 표현하는 것보다 이모티콘이 더 상징적인 의미를 담고 있는 경우도 있기 때문입니다. 따라서, 이모티콘이라는 미디어가 지니고 있는 기호의 특징을 이해하고, 상황이나 맥락, 상대방과의 의사소통 과정 등의 특징을 기반으로 이모티콘을 적절히 활용할 수 있도록 합니다.

| 예시 답안 |

이모티콘은 그림 문자, 캐릭터 등으로 이루어지기 때문에 글이나 말보다 상징성을 지니고 있다는 특징을 갖고 있습니다. 따라서 이모티콘을 사용하는 맥락, 상황, 상대방의 입장, 상대방과의 관계 등을 충분히 고려하여 상황과 맥락에 맞는 이모티콘을 적절하게 사용할 수 있도록 주의해야 합니다.

+ 보충 자료 이모티콘

이모티콘은 인터넷 채팅이나 이메일을 주고받을 때, 스마트폰으로 메시지를 주고받을 때 자주 등장합니다. 서로의 기분과 생각, 감정 등을 직관적이고 편리하게 전달하기 위해 사용되는 기호로, 이모티콘의 의미를 모르면 상대방의 의도를 알 수 없습니다. 최근에는 이모티콘을 사용하는 사람이 많아지면서 이모티콘의 종류가 다양해졌고 이모티콘 작가도 전망이 있는 직업으로 떠오르고 있습니다.

80살 원로 만화가부터 12살 꼬마 작가까지 함께한 카카오 이모티콘 10년

올해로 10주년을 맞이한 카카오 이모티콘은 80살 최연장자부터 12살 최연소자까지 다양한 연령대의 작가들을 창작의 길로 이끌어 왔다. 나이와 관계없이 누구나 자신이 창작한 이모티콘을 '카카오 이모티콘 스튜디오'에 제안하고, 상시로 이뤄지는 심사를 거쳐 실제 출시가 되면 그에 따른 수익 창출까지 이어지도록 구축된 생태계 덕분에 많은 창작자들이 새로운 꿈을 꽃피울 수 있었다는 평가가 나온다.

29일 카카오에 따르면 이모티콘 작가의 49.9%는 20대, 34.5%는 30대, 12.4%는 40대 이상으로 나타났다. 이모티콘 창작자와 관련 산업 종사자는 1만명에 이르고, 이모티콘이 실제 수익으로 연결돼 창작 생태계에 기여한 규모는 약 7000억원에 달한다. 1억원 이상 누적 매출을 달성한 이모티콘은 1392개, 10억원 이상을 달성한 이모티콘은 92개로 나타났다. 특히 5개 이모티콘은 무려 100억원 이상의 매출을 달성했다.

- 출처: 서울신문 2021년 11월 29일 기사



1 다양한 만화 기호를 활용해 어울리는 굴 캐릭터를 만들어 보세요. 어떤 표정인지 설명도 적어 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 다양한 만화 기호를 활용해서 굴 캐릭터를 창의적으로 구상해 보도록 합니다. 제시되어 있는 만화 기호 뿐만 아니라 원하는 기호를 자유롭게 활용하여 자신만의 굴 캐릭터를 그려 보고, 친구들 앞에서 발표하며 사람에게 따라 기호를 활용하거나 선택, 구성하는 방식 등이 다양할 수 있음을 이해할 수 있도록 지도합니다.

| 예시 답안 | 생략

2 아래 만화에서는 다양한 움직임이 일어나고 있지만 실감이 나지 않아요. 말풍선, 감정선, 속도선 등 다양한 만화 기호를 넣어서 아래의 만화를 실감나게 표현해 봅시다.

| 수업 TIP |

만화는 여러 컷으로 구성된 이야기 형식을 가진 그림을 의미합니다. 학생들은 이 활동을 통해 만화라는 미디어가 선의 느낌, 글자의 크기, 칸의 크기와 모양, 말풍선의 모양과 위치, 감정과 속도를 나타내는 효과선, 자신만의 그림체 등을 통해 독자에게 이야기를 효과적으로 전달하고 있음을 직접 경험해 볼 수 있습니다.

| 예시 답안 |



3 다음은 조선 후기의 화가 김득신이 그린 「야묘도추」입니다. 인물의 표정을 그려 넣고, 다양한 만화 기호를 사용하여 재미있게 꾸며 보세요.

| 수업 TIP |

김득신의 「야묘도추」는 어느 화창한 봄날 갑작스러운 소동을 표현하고 있습니다. 검은 도둑고양이가 어미 닭과 함께 놀고 있던 병아리 한 마리를 물고 달아나고 있습니다. 이를 본 어미 닭은 날개를 펴덕이며 고양이를 쫓아가고, 다른 병아리들은 정신없이 도망가고 있습니다. 깜짝 놀란 주인은 “이놈게 샐거라.” 하며 소리치고 있는 것 같은 모습입니다. 고요했던 오후의 정적을 깨뜨리는 봄날의 소동을 재미있게 그린 작품이라고 할 수 있습니다. 이러한 작품 속 스토리텔링을 파악한 후 학생 스스로 인물의 표정을 그려 보고, 작품의 분위기와 스토리를 효과적으로 표현할 수 있는 만화 기호를 사용하여 즐겁게 꾸며 볼 수 있도록 합니다.

| 예시 답안 | 생략

LEVEL 3 스토리 보드 만들기

제시된 상황을 바탕으로 영상의 장면을 적합한 구도로 그려 봅시다. 여러분의 의도를 전할 수 있는 효과음과 음악도 정해 보고, 필요한 대사나 자막도 추가해 보세요.

| 수업 TIP |

제시된 상황과 음악 및 음향 효과 등을 살펴본 후, 장면을 자유롭게 상상해 보도록 합니다. 그 후 각 장면을 효과적으로 표현하기 위한 카메라의 위치나 각도, 음악 및 음향 효과 등을 자세하게 계획해 보도록 합니다. 복합 양식 텍스트를 스스로 설정해 봄으로써 영상 미디어가 카메라의 각도, 거리, 조명, 색채, 음악, 음향 등 수많은 요소가 통합되어 다양한 의미를 사람들에게 전달하고 있음을 다시 한번 생각해 볼 수 있습니다.

| 예시 답안 | 생략

STAGE 6

이야기하는 미디어

LEVEL 1 이야기를 전하는 다양한 미디어

LEVEL 2 재미있는 이야기 만들기

LEVEL 3 스톱 모션 애니메이션 만들기

LEVEL 4 브이로그의 모든 것



■ 수업 개요

이 단원에서는 이야기를 전달하는 미디어에 대해 알아보고 직접 이야기 미디어를 제작해 봅니다. 학생들은 미디어 문화에서 이야기가 가지는 중요성에 대해 생각해 보고 이야기를 전달하는 다양한 미디어 형식을 살펴본 후 미디어에서의 이야기 제작을 경험할 수 있습니다.

이 단원을 학습할 때에는 그림책, 만화, 애니메이션, 게임 등 학생들이 일상적으로 경험하는 이야기 미디어의 형식적 특성을 찾아내어 비교해 보고, 현재 미디어의 특성 안에서 가장 잘 활용할 수 있는 방법을 함께 생각해 보는 것도 재미있습니다. 미디어 제작 활동은 다른 단원 및 타 교과와의 학습 주제 등과 융합하는 등 열린 형태로 지도하는 것이 바람직합니다.

■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 미술
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. • [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. • [6국05-04] 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다. • [6미01-04] 이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.

■ 학습 목표

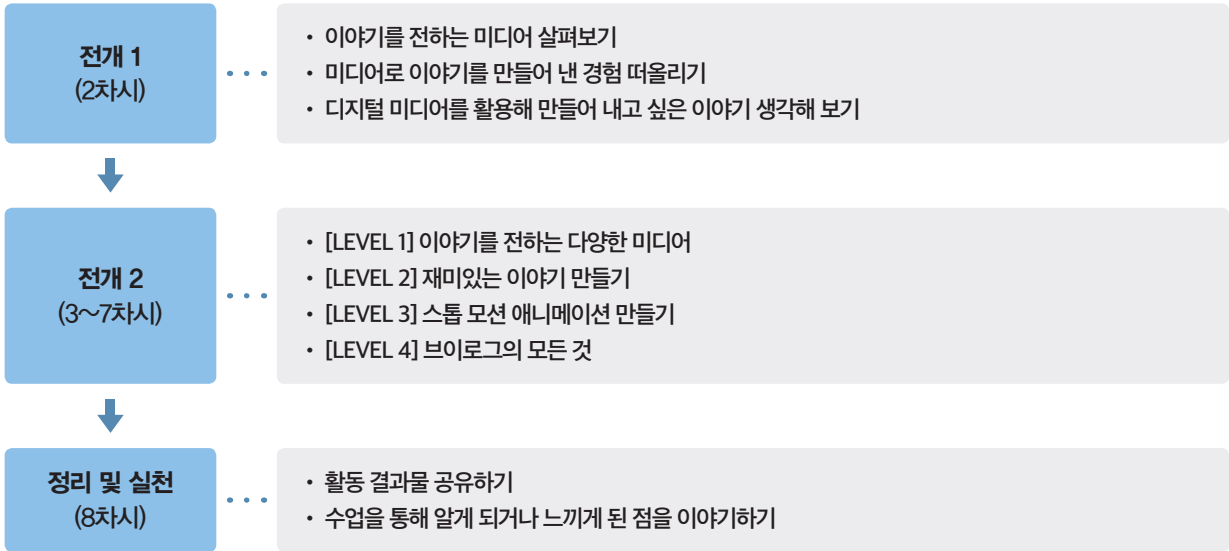
- 이야기를 전하는 다양한 미디어에 대해 이해할 수 있다.
- 다양한 미디어를 활용하여 이야기를 전달하는 미디어 작품을 만들 수 있다.

■ 수업의 흐름

도입
(1차시)

- 확장되어 가는 미디어 속 이야기 살펴보기
- 자신이 경험한 미디어 속 이야기 소개하기





LEVEL 1 이야기를 전하는 다양한 미디어 +

1 게임으로 처음 만들어진 『포켓 몬스터』는 이후 만화책, 애니메이션으로 확장되었고, 최근에는 증강 현실 게임으로도 만들어졌습니다. 같은 이야기가 다양한 미디어로 확장된 것이지요. 각각의 미디어가 지닌 특징을 정리해 봅시다.

| 수업 TIP |

이야기를 전하는 다양한 미디어의 특징에 대해 생각해 보는 활동입니다. 활동 전에 『포켓 몬스터』 만화책, 애니메이션, 증강 현실 게임을 짧게 보여 주면 좀 더 쉽게 미디어별 특징을 찾을 수 있습니다.

| 예시 답안 |

만화책	애니메이션	증강 현실 게임
<ul style="list-style-type: none"> • 상상할 수 있는 부분이 많다. • 휴대할 수 있다. • 정지된 그림으로 이루어져 있어 움직이는 모습이나 소리 등은 구체적으로 알 수 없다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 움직이는 모습이나 소리까지 구체적으로 표현되어 있다. • 기승전결의 짜임이 있다. • 움직임이 잘 드러난다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 포켓몬을 직접 잡으며 포켓몬 이야기를 직접 체험할 수 있다. • 공간의 제약이 없다. • 야외로 나가서 직접 체험하는 것이므로 위험한 상황에 빠질 수도 있다.

2 여러분이 미디어 기획자라고 생각하고, 앞에 나온 「의우도」 이야기를 웹툰, 드라마, 영화, 게임 등 현대의 미디어로 재미있게 기획해 봅시다.

| 수업 TIP |

같은 이야기를 다른 미디어 형식으로 표현하여 보는 활동입니다. 자신이 선택한 미디어가 가진 특징을 떠올려 보며 직접 이야기를 기획해 봅니다.

| 예시 답안 |

선택한 미디어	기획 내용
<ul style="list-style-type: none"> • 미디어: 애니메이션 • 선택 이유: 등장인물이 움직이는 모습을 좀 더 생생하게 담고 싶고 소리도 넣고 싶다. 	<p>「의우도」를 5분 정도의 짧은 애니메이션으로 만들고 싶다. 소와 농부의 우정을 좀 더 자세하게 나타내기 위해 소가 새끼일 때부터 정성으로 기르는 농부의 모습을 추가하고, 호랑이와 소가 싸우는 장면이나 농부가 죽는 장면에는 배경 음악을 적절하게 삽입하여 애니메이션을 시청하는 사람들이 이야기에 좀 더 몰입할 수 있도록 할 것이다.</p>



| 수업 TIP |

이 활동은 어울리지 않는 단어의 조합을 활용하여 학생들이 다양한 이야기를 상상해 볼 수 있도록 합니다. 이야기를 표현할 미디어는 자유롭게 선택하도록 하고, 미디어의 특성을 고려하여 이야기를 전달할 수 있도록 안내합니다. 이야기를 완성한 뒤에는 서로의 작품을 감상하고, 작품을 감상하며 느낀 점을 이야기해 보는 시간을 가지도록 합니다.

- 1** 친구들과 함께 재미있는 이야기를 만들어 봅시다. 바구니 세 개를 각각 수식어, 주어, 서술어 바구니로 나누어 봅시다. 단어 쪽지를 여러 개 만들어 각각의 바구니에 넣은 후, 눈을 감고 바구니에서 쪽지를 하나씩 뽑아 문장을 만들어 보세요.

| 예시 답안 |

무서운 떡볶이가 웃는다

- 2** 1에서 만든 문장을 재미있는 이야기로 만들어 보고, 4컷 만화 등 다양한 형식으로 표현해 봅시다.

| 예시 답안 |

옛날 옛날에 떡볶이 가족이 살았습니다. 떡볶이 가족에게는 꿈이 있었습니다. 바로 많은 사람들의 입맛을 사로잡을 수 있는 떡볶이가 되는 것이지요. 떡볶이 가족은 떡볶이 고수들을 찾아가 보기로 했습니다.

첫 번째 떡볶이 고수는 무섭게 매우 무서운 떡볶이집이었습니다. 무서운 떡볶이는 하하하 웃으며 말했습니다. “역사 한국 사람은 매운맛이지. 매운맛이 들어가야 사람들이 좋아해! 하하하.” 떡볶이 가족은 고개를 끄덕였습니다. 무서운 떡볶이를 먹으려고 모여든 사람들의 모습을 보며 떡볶이 가족은 정답을 찾은 것 같아 기뻐했습니다. 그런데 무서운 떡볶이집에 오는 사람들의 표정은 행복해 보이지 않았습니다. 다들 인상을 잔뜩 찌푸리고 있는 것이 아니겠어요? 그리고 어린이 손님은 한 명도 찾아볼 수가 없었습니다. 떡볶이 가족은 고민에 빠졌습니다. 온 가족이 행복하게 즐길 수 있는 떡볶이는 없을까?

떡볶이 가족은 두 번째 고수를 찾아갔습니다. 두 번째 고수는 달콤한 설탕 떡볶이집이었습니다. “달달한 것이 최고야. 누구라도 달콤 떡볶이를 맛보면 멈출 수 없을걸?” 달콤 떡볶이가 말했습니다. 달콤 떡볶이 집에는 어린 학생들도 많이 보였습니다. 떡볶이 가족은 정답을 찾은 것 같아 기뻐했습니다. 떡볶이 가족이 기쁨을 만끽하고 있던 그때 지나가던 할아버지가 말했습니다. “너무 달기만 하니 금방 물려서 못 먹겠네 그려…….” 떡볶이 가족은 고민에 빠졌습니다. 질리지 않고 맛있게 먹을 수 있는 떡볶이는 없을까?

떡볶이 가족은 세 번째 고수의 집을 찾아갔습니다. 세 번째 고수의 집에 들어선 순간 떡볶이 가족은 깜짝 놀랐습니다. 가게 가득 온 가족이 모여 떡볶이를 즐기고 있었기 때문입니다. 떡볶이 가족은 세 번째 고수에게 물었습니다. “온 가족이 즐길 수 있는 떡볶이의 비밀은 무엇인가요?” 세 번째 고수가 말했습니다. “떡볶이는 매콤한 맛과 달콤한 맛이 잘 어우러져야 한답니다. 너무 맵기만 해도 달기만 해도 안 되지요” 떡볶이 가족은 비로소 행복하게 먹을 수 있는 떡볶이의 비밀을 찾았습니다. 누구라도 즐길 수 있는 떡볶이의 비밀을 알게 된 떡볶이 가족은 매콤 달콤 맛있는 떡볶이가 되었습니다.

**1** '스톱 모션 앱'을 이용하여 스톱 모션 애니메이션을 만드는 과정을 알아봅시다.

| 예시 답안 | 생략

2 다양한 스톱 모션 애니메이션을 제작해 봅시다. 아이디어는 무궁무진하답니다.

| 수업 TIP |

이 활동은 스톱 모션 애니메이션을 만들어 보며 애니메이션이 만들어지는 원리를 이해하고, 직접 애니메이션의 형식으로 이야기를 만들어 보는 활동입니다. 주변의 사물을 다양하게 활용하여 직접 움직임을 연출하고 애니메이션을 만들 수 있습니다. 프레임이 많을수록 긴 이야기가 만들어지고, 촬영할 때에는 삼각대를 활용하여 카메라를 고정시키는 것이 좋습니다. 움직임을 촬영한 뒤에는 영상 편집 프로그램 등을 사용하여 애니메이션으로 만들어진 짧은 장면을 편집해 연결하거나 배경 음악이나 자막을 삽입하여 애니메이션의 효과를 더할 수 있습니다.

| 예시 답안 | 생략

3 완성한 스톱 모션 애니메이션을 친구들에게 보여 주고, 친구가 만든 작품도 감상해 봅시다. 작품을 감상하고 떠오른 생각이나 의견을 자유롭게 나눠 보세요.

| 예시 답안 |

■ 내 작품에 대한 친구의 의견

프레임 수가 많아 움직이는 모습이 자연스럽다.

■ 친구들의 작품에 대한 나의 의견

이야기의 내용과 배경 음악이 잘 어울린다.



| 수업 TIP |

이 활동은 브이로그 제작 계획을 세운 후 자신의 일상 이야기를 영상으로 표현해 보는 활동입니다. 미리 세운 계획에 따라 여러 상황을 담은 동영상을 촬영하고, 편집 애플리케이션을 활용하여 영상을 이어 붙인 후 간단하게 자막이나 배경 음악을 넣어 보도록 합니다.

1 브이로그(vlog)란 ‘비디오’와 ‘블로그’의 합성어로, 자신의 일상을 동영상으로 촬영한 영상 콘텐츠를 말합니다. ‘영상 일기’라고 할 수 있지요. 나의 일상을 담은 브이로그를 만들어 봅시다.

(1) 내가 담고 싶은 이야기는 어떤 이야기인가요?

| 예시 답안 |

초등학생의 다양한 취미 생활

(2) 촬영 계획을 세워 봅시다.

| 예시 답안 |

일시	5월 13일 16시~	장소	놀이터, 집
준비물	카메라, 삼각대		
촬영할 내용	1. 놀이터에서 미끄럼틀을 타는 모습 2. 친구들과 슬래잡기를 하는 모습 3. 슬라임을 가지고 노는 모습 4. 핸드폰 게임을 하는 모습		
촬영 시 주의점	1. 다른 사람의 얼굴은 나오지 않게 한다. 2. 사전에 사람들에게 촬영 허락을 받는다.		

(3) 브이로그에 담은 내용을 만들어 봅시다.

| 수업 TIP |

저작권, 초상권 등과 관련하여 영상 콘텐츠 제작시 주의할 점에 대해 미리 언급한 뒤 영상을 제작할 수 있도록 합니다. 책 122~125쪽에 저작권과 초상권에 대한 내용이 제시되어 있으므로 이를 먼저 확인하는 것도 좋습니다. 사전에 구체적으로 어떤 모습을 영상에 담을지 충분히 계획한 뒤 촬영할 수 있도록 합니다. 주말 과제로 제시하여 가족과 함께 제작해 볼 수도 있습니다.

(4) 내가 만든 브이로그의 제목과 섬네일을 정해 봅시다.

| 예시 답안 |

■ 제목

초등학생 놀면 뭐하니?

■ 섬네일



이야기는 인류의 지식과 정보, 경험을 전달하고 기록하기 위한 중요한 수단으로 존재해 왔다. 그리고 이야기를 전달하기 위해 말, 공연, 이미지, 문자, 그리고 이들이 다양하게 융합한 형태가 문화 속에 존재해 왔다. 이들 중 많은 것은 오늘날 미디어가 아닌 문화의 일부로 인식되지만, 인쇄 문화에서 영상, 디지털 문화로 미디어가 발전해 나가면서 이야기를 담은 복합 양식적 문화 콘텐츠들은 미디어 형식과 내용 면에서 다시 부각되고 있다.

띠에 그려진 이야기

긴 띠에 그려진 사건들은 인쇄 기술이 보편화되기 전, 이야기를 기록하고 전달하는 가장 보편적인 미디어 중 하나였다. 띠에 그려진 이야기들은 양피지 두루마리나 파피루스처럼 책의 형태로, 또는 벽화나 건축물의 프리즈, 기념비 등 건축물의 일부로 만들어졌다. 이야기는 시간을 담고 있기 때문에 정지한 이미지보다 긴 띠 모양의 화면이 이야기를 더 효과적으로 전달할 수 있다. 이러한 특성은 오늘날 스마트 미디어에서 웹툰의 형태로 나타난다.

로마의 '트라야누스 기념비'(ADI06-113)는 긴 띠의 형태로 이야기를 전한 대표적인 사례이다. 트라야누스 기념비는 트라야누스 대제의 정복 전쟁 이야기를 담고 있다. 영화 프레임처럼 긴 띠에 부조로 새겨진 이야기는 기둥의 아래에서부터 위까지 순차적으로 전개된다. 그 외에도 중국과 한국, 일본의 두루마리 회화, 불교 건축물의 벽화 등에도 두루마리 형식의 이야기들이 많이 남아 있다. 문자가 아닌 이미지로 이야기를 전하는 전통은 영상 미디어와 디지털 미디어의 발명과 더불어 점점 더 보편화되고 있다.



만화적 형식

만화 또한 전통적인 이야기 전달 미디어이다. 스코트 맥클라우드는 만화를 '수용자에게 정보를 전달하거나 미학적 반응을 일으키기 위하여, 의도된 순서로 병렬된 그림 및 기타 형상'으로 정의한다. 이러한 만화의 정의는 (이 정의가 현대 만화를 기준으로 세워졌음에도 불구하고) 만화가 대중 예술이나 오락성과 같은 장르적 성격이 아니라 미디어 형식으로 정의되고 있음을 보여 준다. 하나의 프레임에 이미지를 그리고, 말풍선이나 글로 이미지를 보충하고, 프레임을 연결하여 이야기의 흐름을 만들어 내는 형식은 이집트 벽화, 스테인드글라스, 현대의 만화, 그림책 등 다양하다.

영화와 애니메이션, 디지털 미디어의 이야기

사진의 발명이 실제 세계를 이미지로 재현하였다면, 영화의 발명은 정지한 연속 사진을 연결하여 움직임의 환영을 만든 것이다. 사진에 시간을 더해 이야기를 전달할 수 있게 된 것이다. 애니메이션은 움직임의 창조와 관련된 개념이다. '애니메이션'은 라틴어의 '혼(anima)'에서 유래되었으며, 사물에 영혼을 불어넣는다는 의미를

가진다. 애니메이션은 주술 및 시각적 환영 등과 관련되어 있었으나 20세기에 이르러 영화를 통해 정지한 이미지를 움직이는 환영으로 만드는 것이 가능해지면서 본격적으로 20세기의 대표적인 이야기 미디어 중 하나가 되었다.

영화가 실사 이미지의 움직임을 연출한다면, 애니메이션은 그려진 이미지를 연결하거나 인위적인 움직임을 연출하여 환상적인 이야기를 전달하는 것이 가능하다. 스톱 모션 애니메이션(Stop-motion animation)은 정지한 이미지를 조금씩 움직여 촬영하는 애니메이션의 대표적 기법으로, 손으로 그린 이미지뿐 아니라 사물, 컴퓨터 이미지, 인형, 사진, 모래나 사탕 등 다양한 대상의 움직임을 연출하여 이야기를 만들어 낸다.

21세기에는 영화와 애니메이션 모두 디지털 기반의 미디어로 제작되는 일이 많아졌으며, 실사 영화와 애니메이션 영화 사이의 구별도 모호해지고 있다. 디지털 미디어는 움직임뿐 아니라 이미지 자체를 만들어 낸다. 또한 애니메이션의 존재 형식 또한 VR, 게임, 메타버스 등 체험적 형태로 발전되며 이야기의 형식 또한 프레임에 담긴 선형적인 기승전결식 서사를 넘어 비선형적이고 인터랙티브한 형태로, 체험적이고 대화적 서사 형식으로 변화하는 등 디지털 미디어는 이야기 미디어의 양상 또한 변화시키고 있다.

STAGE 7

미디어 속 정보를 판단하라

LEVEL 1 허위 조작 정보 가려내기

LEVEL 2 허위 조작 정보 예방 공익 광고 만들기



수업 개요

이 단원에서는 우리 주변에 무분별하게 증대되고 있는 허위 조작 정보의 특징을 알아보고, 정보의 바다라고 불릴 만큼 방대한 정보를 우리가 어떻게 하면 비판적으로 읽을 수 있을지 그 방법을 익히도록 합니다.

우리가 미디어 세상에서 현명하게 살아가려면 자신에게 필요한 정보를 찾는 방법, 신뢰할 수 있는 정보와 유용한 정보를 판별하는 읽기 전략 등을 숙지하여야 합니다. 이 단원에서는 허위 조작 정보에 속지 않으려면 우리가 어떻게 해야 하는지 그 대처 방법을 알아보고, 뉴스를 비판적으로 읽는 방법에 대해서도 알아봅니다. <허위 정보 예방 3·3·3 수칙>과 뉴스 비판적 읽기 체크 리스트를 살펴봄으로써 허위 조작 정보를 가려내는 방법을 구체적으로 인식하도록 지도할 수 있습니다.

관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 사회
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. • [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. • [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. • [4사04-06] 우리 사회에 다양한 문화가 확산되면서 생기는 문제(편견, 차별 등) 및 해결 방안을 탐구하고, 다른 문화를 존중하는 태도를 기른다.

학습 목표

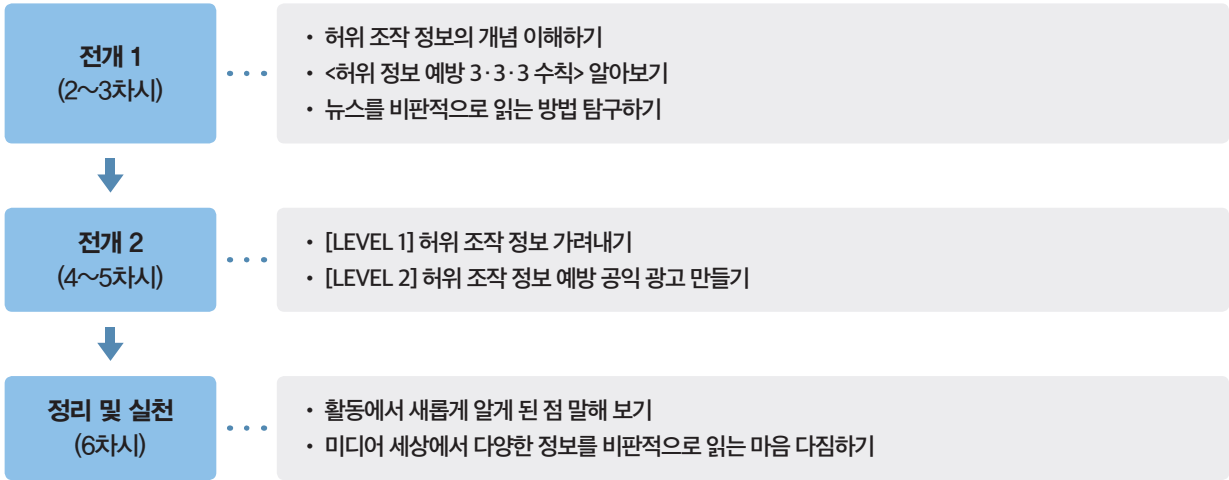
- 미디어에서 허위 조작 정보를 가려내고 나에게 필요한 정보를 찾는 방법을 알 수 있다.
- 다양한 미디어 중, 뉴스를 비판적으로 읽는 방법을 확인할 수 있다.

수업의 흐름

도입
(1차시)

- 정보의 바다, 미디어 세상 살펴보기
- 미디어 세상에서 발생하는 문제나 어려움에 대해 이야기 나누기





LEVEL

1

허위 조작 정보 가려내기

+

1 다음 뉴스 기사를 비판적으로 읽어 봅시다.

| 수업 TIP |

학생 스스로 제시된 뉴스 기사의 의도를 파악하며 읽어 보고, 뉴스 안에 잘못된 내용은 없는지, 해당하는 기사가 나에게 어떤 감정이나 느낌을 주는지 생각해 보도록 합니다. 또한, 글과 그림으로 이루어져 있는 복합 양식 텍스트의 특징을 이해하며 제시되어 있는 그래프에서 잘못된 정보는 없는지, 비판적으로 읽어 보도록 안내합니다.

(1) 기사의 제목이 기사의 내용을 잘 드러내는지, 기사를 이용하는 사람들에게 어떤 느낌을 주는지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

제시된 기사의 제목은 기사의 내용인 글과 그래프의 의미를 바르게 담고 있지 못하다. 또한, 기사를 이용하는 사람들에게 수술실 CCTV에 대한 부정적인 생각이나 감정을 지니게 할 수 있다는 특징을 지니고 있다.

(2) 기사에 제시된 그래프를 보고 이상한 점을 찾아 봅시다.

| 예시 답안 |

원 그래프의 주황색, 파란색 수치가 정확하게 표현되어 있지 않다. 50.1%는 과반이 넘는 숫자인데, 절반보다 작게 그려져 있다.

(3) 이 기사를 신뢰할 수 있는지 판단해 보고, 그렇게 판단한 이유를 말해 봅시다.

| 예시 답안 |

제시된 기사문은 신뢰할 수 있는 기사가 아니다. 첫째, 기사문의 출처가 제시되어 있지 않다. 기사문의 출처가 제시되어 있어야 정확한 기사문인지 확인이 가능하다. 둘째, 기사의 내용이 부족하다. 기사문의 내용이 일부분만 제시되어 있어 맥락을 정확히 파악하기 어렵다. 마지막으로, 그래프의 내용이 올바르지 않다. 그래프를 구성하는 항목의 수치가 정확하지 않아서 혼란을 준다.

2 코로나19 바이러스에 대한 두 가지 소문 중 하나를 골라 진짜인지 가짜인지 검증해 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 선택한 소문에 대한 정보를 스스로 검색해 보고, 다양한 자료와 근거에 기반하여 허위 조작 정보 여부를 판별할 수 있도록 지도합니다.

| 예시 답안 |

내가 검증할 소문	헌혈을 하면 코로나19에 감염될 수 있다.
내가 찾은 정보나 자료	“헌혈하면 코로나19 감염?... 거짓말입니다” - 출처: 부산일보 2022년 3월 2일자 기사, 나웅기·변은샘 기자 “헌혈하다 코로나19 감염? 직접 알려드립니다” - 출처: 대한민국 정책브리핑(www.korea.kr)
근거 및 설명	<ul style="list-style-type: none"> 대한적십자사 혈액관리본부 측은 ‘백신 접종자와 미접종자의 혈액을 관리하는 절차는 동일하며, 코로나19는 혈액을 매개로 한 감염병이 아닌 만큼 헌혈과 관계가 없다’며 잘못된 사실을 바로잡았다. 혈액원에서는 헌혈을 하기 위해 오시는 모든 분들의 발열과 호흡기 증상을 확인하는 등 한층 더 강화된 문진을 실시하고 헌혈 장소와 근무자, 헌혈자의 위생 관리를 철저히 하고 있다.
판별 결과	헌혈을 하면 코로나19에 감염될 수 있다는 소문은 거짓이다.



- 1 한국언론진흥재단에서 실시한 공익 광고 공모전 수상작을 보고, 이 광고에서 강조하고 있는 내용과 그것을 드러내기 위해 사용한 표현 방식을 찾아봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 공익 광고에 표현되어 있는 글, 사진, 그림 등이 어떤 의미를 지니고 있는지 생각해 볼 수 있도록 지도합니다. 나아가 공익 광고에서 과장된 부분은 없는지, 신뢰할 수 없는 정보는 없는지 비판적으로 광고를 읽어 볼 수 있도록 지도합니다.

| 예시 답안 |

■ 광고에서 강조하고 있는 것

주사기 이미지와 문구 '바이러스 같은 가짜 뉴스, 예방은 팩트 체크 백신입니다'

■ 사용한 표현 방식

팩트 체크 백신이라는 말을 의미를 잘 드러내기 위해서 주사기 이미지 위에 팩트 체크 뉴스라는 용어를 적어 표현하고 있습니다. 또한, 가짜 뉴스의 심각성을 글과 그림의 조화 속에 표현하고 있습니다.

- 2 허위 조작 정보 예방을 주제로 한 나만의 공익 광고를 만들어 봅시다.

| 수업 TIP |

허위 조작 정보 예방을 위해서는 정보의 출처를 확인하고, 사실과 의견을 구분하며, 비판적으로 사고할 수 있어야 합니다. 앞서 배운 허위 조작 정보 예방 수칙 등을 떠올리며 허위 조작 정보 예방을 위한 다양한 생각을 표현할 수 있도록 지도합니다. 자신이 표현하고 싶은 공익 광고의 주제나 중심 생각이 무엇인지 구체적으로 적어 볼 수 있도록 지도하고, 광고를 보는 사람들에게 깊은 인상을 줄 수 있는 표현 방법도 고민해 보도록 합니다.

- (1) 내가 광고에 담고 싶은 내용과 사용할 표현 방식을 정리해 봅시다.

| 예시 답안 |

담고 싶은
내용

허위 조작 정보를 예방하기 위해 인터넷에서 정보를 공유할 때는 꼭 출처를 제시해야 한다는 내용
문구 '출처 제시 의무화, 가짜 뉴스 예방의 첫걸음!'

표현 방식

허위 조작 정보가 사람들에게 피해를 입혔다는 내용의 신문 기사, 뉴스 헤드라인을 제시하여 경각심을 불러일으킴.

+ 보충 자료 온라인 허위 정보 대응 방법과 비판적 읽기 전략

온라인 허위 정보 대응 방법

1. 정보의 출처를 확인합니다

정보의 출처가 어디인지 알 수 있나요? 혹시 이름만 유사한 기관들을 사칭하고 있지는 않은가요?

2. 저자를 확인할 수 있나요?

저자를 알 수 없다면 신뢰하기 어렵습니다. 저자의 이름이 있다면 이 사람이 과거에는 온라인에 어떤 글을 게시했는지, 실재하는 인물인지 확인해 봅시다.

3. 언제, 어디서 만들어진 것인지 알 수 있나요?

과거에 다른 곳에서 벌어진 일을 현재 이곳에서 벌어지고 있는 일처럼 조작하는 경우가 많습니다. 동영상, 사진에서 발생 시간과 장소를 분명히 알 수 없다면 의심해야 합니다.

4. 다른 정보를 추가적으로 찾아보았습니까?

내가 지금 보고 있는 정보를 신뢰할 수 있는 다른 기관에서도 다루었나요? 그 기관에 질문하거나 비교해 보아도 동일한 내용을 확인할 수 있나요?

5. 정보가 과도한 불안을 줍니까?

과도한 불안, 공포, 분노가 느껴진다면, 잠시 멈추고 이 정보가 나에게서 이런 반응을 이끌어 내려고 하는 것이 아닌지 질문해 봅시다. 허위 정보들은 공격 대상의 신뢰를 떨어뜨리기 위해 이런 감정을 부추깁니다.

- 정리: 서울대학교 언론정보연구소 SNU팩트체크센터
- 자료 출처: 유럽위원회(European Commission), <https://medium.com/@EuropeanCommission/stopping-online-disinformation-six-ways-you-can-help-d25489724d45>

온라인 허위 정보의 비판적 읽기 전략 예시

읽기 전 전략	- 정보 출처 확인하기 - 저자 확인하기 - 자료의 생산 시점 확인하기	
표현 방식	- 사실 확인하기 - 정보의 안전성 판단하기 - 비교하며 읽기	- 관련된 정보 의심하기 - 분별하며 읽기 - 대조하며 읽기
표현 방식	- 자신의 감정 살피기 - 상호 교류적 읽기 - 소통하며 읽기	

- 출처: 신윤경, 「학습자의 온라인 허위 정보 대응 방안을 위한 읽기 교수·학습 모형 설계」, 새국어교육 127호, 2021

STAGE 8

미디어와 어린이의 권리

LEVEL 1 나의 디지털 권리 체크하기

LEVEL 2 디지털 권리 침해 해결하기

LEVEL 3 어린이의 권리를 알리는 웹포스터 만들기



■ 수업 개요

이 단원은 어린이의 권리가 미디어 세상에서도 중요하다는 것을 강조하기 위해 설정되었습니다. 유엔 아동권리위원회가 채택한 일반 논평 제25호의 내용을 익혀 어린이가 디지털 환경에서 처할 수 있는 구체적이고 실제적인 위험에는 무엇이 있는지 알아보고, 그로부터 어린이를 보호할 수 있는 방법을 찾아낼 수 있도록 지도하는 것이 중요합니다. 이 단원 학습을 통해 어린이 스스로 자신의 디지털 권리가 무엇인지 명확하게 깨닫고, 위험으로부터 스스로를 보호할 수 있을 것입니다.

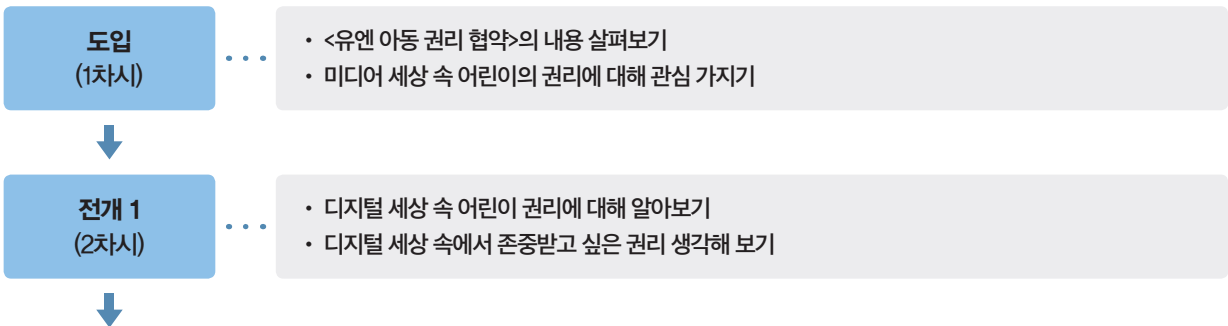
■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	사회, 도덕
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6사02-02] 생활 속에서 인권 보장이 필요한 사례를 탐구하여 인권의 중요성을 인식하고, 인권 보호를 실천하는 태도를 기른다. • [6사02-04] 헌법에서 규정하는 기본권과 의무가 일상생활에 적용된 사례를 조사하고, 권리와 의무의 조화를 추구하는 자세를 기른다. • [6도03-01] 인권의 의미와 인권을 존중하는 삶의 중요성을 이해하고, 인권 존중의 방법을 익힌다.

■ 학습 목표

- 디지털 공간에서의 어린이의 권리에 대해 알 수 있다.
- 디지털 공간에서 어린이의 권리를 지킬 수 있는 방법을 알 수 있다.

■ 수업의 흐름



전개 2
(3~5차시)

- [LEVEL 1] 나의 디지털 권리 체크하기
- [LEVEL 2] 디지털 권리 침해 해결하기
- [LEVEL 3] 어린이의 권리를 알리는 웹포스터 만들기



정리 및 실천
(6차시)

- 활동 결과물 공유하기
- 수업을 통해 알게 되거나 느끼게 된 점을 이야기하기

LEVEL 1 나의 디지털 권리 체크하기

| 수업 TIP |

이 활동은 디지털 환경 속에서 나의 권리가 잘 보호받고 있는지 스스로 점검해 보는 활동입니다. 아래 활동을 하며 미디어 세상 속 어린이 권리에는 어떤 것들이 있고 어떻게 존중되어야 하는지 인식할 수 있도록 합니다.

1 여러분의 디지털 권리는 잘 보호되고 있나요? 디지털 환경에서 보호받아야 하는 권리를 확인해 보고, 여러분의 권리가 어떻게 존중되고 있는지 점수를 매겨 봅시다.

| 예시 답안 | **생략**

2 1의 항목 중 점수가 낮게 나온 항목을 골라 보고, 점수를 높이기 위해 어떻게 해야 할지 생각해 봅시다.

| 예시 답안 |

‘어린이는 디지털 환경에서 사생활을 보장받을 권리가 있습니다.’라는 항목의 점수가 낮게 나왔다. 요즘 학교나 길거리 등에서 유튜브 영상이나 브이로그 영상을 찍는 사람들이 많다. 우리 반에서 유튜브 영상을 찍는 친구가 있는데, 그 친구 영상을 보면 종종 배경으로 내 얼굴이 등장하는 경우가 있어 불편함을 느낀 적이 있었다. 본인 동의 없이 다른 사람의 초상(모습)을 촬영 및 배포하는 행위는 불법이므로, 촬영을 하는 사람에게 초상권을 침해하지 않도록 경고한다. 만약 나의 초상권을 침해한 영상이나 사진을 인터넷에서 발견했다면 게시 중단을 요구한다.



| 수업 TIP |

이 활동은 디지털 권리가 침해된 실제 생활 속 사례를 살펴봄으로써 침해된 권리를 해결하는 방안을 마련해 보는 활동입니다. 활동 이후에는 자신이 경험한 권리 침해 내용에 대해 추가적으로 이야기해 보고 해결 방안을 생각해 볼 수 있습니다.

다음은 디지털 세계에서 어린이들이 실제로 한 경험입니다. 앞에서 배운 내용을 참고하여 어린이들이 어떤 권리를 침해당했는지 써 보고, 권리를 보호하기 위해 우리 정부와 사회가 어떤 노력을 해야 할지 해결 방안도 이야기해 봅시다.

사례 1



나는 컴퓨터를 배운 적이 없어.
부모님께서 책을 읽는 게 더 중요하다고,
컴퓨터는 더 커서 배우도 된다고 하셨거든.

침해당한 권리

차별받지 않을 권리: 모든 어린이는 차별 없이 평등하게 미디어를 이용할 수 있어야 한다.

해결 방안

학교 정규 수업 시간에 모든 아이들이 컴퓨터 이용법을 배우고, 컴퓨터를 이용할 수 있도록 한다.

사례 2



나는 신문을 보는 걸 좋아해. 그런데 너무 어려운 단어도 많고, 이상한 광고도 많아서 가끔 불편할 때가 있어.

침해당한 권리	해결 방안
<ul style="list-style-type: none"> 차별받지 않을 권리: 모든 어린이는 차별 없이 디지털 정보를 접할 수 있어야 한다. 안전한 미디어 생활을 할 권리: 모든 어린이들은 폭력적이거나 선정적인 광고에 노출되지 않고 안전하게 미디어 생활을 할 수 있어야 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 신문이나 뉴스에서 나오는 말들이 모든 사람이 이해하기 쉬운 말로 쓰여져야 한다. 신문이나 뉴스는 모든 연령의 사람들이 보는 것이므로 폭력적이거나 선정적인 광고가 함께 뜨지 않도록 해야 한다.

사례 3



나는 게임을 좋아해. 그런데 게임을 하다 보면 심한 욕을 하거나 어린이를 비하하는 말을 하는 사람들이 있어.

침해당한 권리

안전한 미디어 생활을 할 권리: 모든 어린이는 폭력으로부터 보호받아야 한다.

해결 방안

- 인터넷 세상 속에서도 다른 사람을 존중하는 문화가 자리잡아야 한다.
- 게임 회사에서 게임 개발을 할 때 언어폭력을 하는 사람을 제지할 수 있는 장치를 만들어 놓으면 좋겠다.

사례 4

- 내가 자주 이용하는 사진보정 앱이었는데, 얼마 전에 그 앱을 이용하면 내 개인 정보가 빠져나간다는 사실을 알게 되었어.



침해당한 권리

안전한 미디어 생활을 할 권리: 어린이의 개인 정보가 존중되어야 한다.

해결 방안

- 미디어 회사들이 다른 사람의 개인 정보를 동의 없이 함부로 가져가지 않도록 법을 만든다.
- 회사들이 앱을 만들 때 개인 정보를 보호하고 이용자들이 안전하게 이용할 수 있도록 한다.



| 수업 TIP |

이 활동은 지금까지 배운 디지털 환경 속 어린이의 권리를 알리기 위해 웹포스터를 만들어 보는 활동입니다. 이러한 활동을 통해 학생들은 어린이의 권리에 대해 관심을 갖고 어린이의 디지털 권리를 보호하고자 다짐할 수 있습니다. 학생들이 제작한 웹포스터를 모아 '미디어 세상 속 어린이 권리' 책자를 만들거나 사진을 찍고 이어 붙여 동영상으로도 제작할 수도 있습니다.

| 예시 답안 | 생략

+ 보충 자료 **누구도 소외되지 않는 미디어 환경을 위한 어린이 청소년 선언문**

'누구도 소외되지 않는 미디어 환경을 위한 어린이 청소년 선언문'은 전국 청소년 600명 이상이 참가한 계터타운 랜선 공개 작업반과 11명의 청소년 위원회가 직접 고민하고 참가해 만든 선언문이다.

2021년 오늘을 살아가는 우리 어린이 청소년은 나이와 상관 없이 방송, 인터넷, 소셜 미디어 등 다양한 형태의 미디어에 대한 지식 없이는 교육, 건강, 노동, 여가 등 모든 측면에서 현대 사회의 혜택을 충분히 누릴 수 없습니다. 미디어 세상을 가장 적극적으로 즐기는 주체가 우리 어린이 청소년임에도 불구하고, 많은 부분들이 어린이 청소년에 대한 고려 없이 만들어졌고, 그 어떠한 물리적 경계도 없이 성인과 어린이 청소년 간 상호 작용이 이루어지고 있습니다. 오늘 '2021 미디어·정보 리터러시 데이'에 참가한 우리 어린이 청소년은 누구도 소외되지 않는 미디어 환경이 만들어지길 바라는 마음을 담아 다음과 같이 선언합니다.

우리는 이런 미디어 환경을 원해요.

1. 미디어는 우리가 학교 숙제를 하거나, 여가 시간을 보내거나, 미래 진로를 탐색할 때 정보를 얻고 도움을 받을 수 있는 중요한 도구입니다. 따라서 미디어와 그에 담긴 정보는 모든 어린이·청소년이 평등하게 접근할 수 있도록 제공되어야 합니다.
2. 그런데 미디어에는 정보가 너무 많아서 가끔은 어떤 게 정확한 정보인지, 어떤 게 우리 나이에 적절한 정보인지 구별하기 힘들 때가 많습니다. 허위 정보도 많고, 어린이나 청소년이 이해하기 힘든 용어로 된 자료도 많습니다. 이러한 문제를 우리 스스로 해결하며 이 시대를 살아가기 위해서 우리는 가정과 학교 등을 통해 미디어를 비판적으로 수용하고 적극적으로 소비하는 법을 교육받을 권리가 있습니다.
3. 미디어를 통해 다양한 정보를 손쉽게 접할 수 있게 되었지만, 성인과 어린이·청소년이 물리적인 구분 없이 같은 온라인 공간을 공유하면 부작용이 생기기 마련입니다. 알고리즘을 통해 연령대에 맞지 않는 콘텐츠를 추천받거나, 성인을 대상으로 한 콘텐츠나 광고가 자주 노출되고, 어린이 청소년을 비하하는 부적절한 용어가 널리 쓰이기도 해서 불편할 때가 있습니다. 화면 뒤에는 성인 뿐만 아니라 어린이와 청소년이 있을 수도 있다는 점을 늘 기억하고, 미디어 안과 밖에서 어린이와 청소년이 나이, 성별, 국적, 지역, 장애 여부, 종교 등을 이유로 차별받지 않는 환경이 조성되어야 합니다.
4. 복잡한 설계를 통해 만들어진 미디어에서 우리의 개인 정보와 프라이버시에 대한 권리가 존중받고 있는지 알기 어려운 게 현실입니다. 사용자가 잘 알지 못하더라도 모두의 개인 정보와 프라이버시에 대한 권리 지켜질 수 있는 환경이 필요합니다.

우리는 약속합니다.

1. 앞으로 미디어 환경이 어떻게 변할지 예측할 수 없지만, 그와 상관없이 쏟아지는 미디어와 정보를 비판적으로 이용하고 생산하기 위해서 우리는 학교와 가정에서 미디어·정보 리터러시 교육을 지속적으로 받을 것입니다.
2. 우리가 미디어를 사용할 때 가장 힘든 점은 익명성에 기대어 다른 사람들에게 상처를 주는 언행을 일삼는 문화입니다. 그러한 문화를 끊어 내고 그 누구도 나이, 성별, 지역, 국적, 장애 여부, 종교 등을 이유로 차별받지 않는 미디어 환경을 만들기 위해 우리는 욕설 및 혐오 표현 사용, 온라인에서의 괴롭힘, 허위 정보 공유 등의 행위를 하지 않습니다.
3. 우리는 인터넷과 같은 미디어를 사용하는 시간이 길수록 미디어에서 개인 정보나 프라이버시가 잘 보호되지 못하고 있다고 생각하며, 실제 맞춤형 광고 노출과 해킹같은 경험을 통해 우리의 개인 정보가 우리 의사와 관계없이 상업적으로 이용되거나 완전히 안전하지는 않다는 것을 알 수 있습니다. 우리의 개인 정보와 프라이버시가 최대한 잘 존중받고 보호될 수 있도록 인터넷상에서 나와 다른 사람의 사진, 이름같은 개인 정보를 함부로 공개하지 않는 등 노력합니다.

어린이 청소년과 함께 약속해주세요.

1. 모든 어린이 청소년이 미디어에 잘 접근할 수 있게 살펴봐 주세요. 디지털 기기가 없거나 인터넷에 접속할 수 없는 친구, 컴퓨터나 스마트폰 사용 방법을 모르는 친구가 없도록 보편적으로 미디어와 정보에 누구나 쉽게 접근할 수 있는 사회를 만들어 주세요.
2. 미디어·정보 리터러시 교육을 강화해 주세요. 앞으로 미디어가 어떻게 변화해 갈지는 누구도 예측하기 힘들고, 디지털 기기를 사용할 줄 아는 것과 그 안에 담긴 정보를 잘 선택해 이용하는 것은 매우 다른 능력입니다. 이 시대를 가장 오래 살아갈 우리가 어떠한 미디어 환경에서도 안전하고 건강하게 미디어가 주는 혜택을 누릴 수 있도록 도와주세요.
3. 어린이와 청소년을 존중하고 배려하는 미디어를 만들어 주세요. '오린이'나 '잼민이' 같은 어린이·청소년을 비하 및 혐오하는 표현 사용을 중단하고, 성인을 위한 콘텐츠에 쉽게 노출되지 않는 등 미디어 활용의 부작용이 최소화될 수 있게 부적절한 언행에 대한 처벌을 강화하고, 미디어 추천 알고리즘을 수정하는 등 부작용을 최소화해 주세요.
4. 어린이와 청소년을 위한 콘텐츠를 더 많이 만들어 주세요. 어린이와 청소년이 이해할 수 있는 말들로 만들어진 웹사이트, 영상, 기사, 사진 등이 더 많아져야 합니다. 그리고 이런 어린이 청소년용 콘텐츠에 더 쉽게 접근할 수 있도록 장치를 마련해 주세요.
5. 어린이와 청소년의 개인 정보와 프라이버시를 존중하고, 안전하게 보호해 주세요. 우리 얼굴이 나온 사진을 동의없이 SNS에 올리지 말고, 우리 계정을 어른들이 함부로 들여다본다거나, 미디어를 사용할 때 우리의 개인 정보가 위험한 곳에 노출되지 않도록 튼튼한 안전 장치를 마련해 주세요.

- 출처: 유네스코 한국위원회

STAGE 9

성찰하는 디지털 시민 되기

LEVEL 1 미디어 생활 고민 상담소

LEVEL 2 성찰하는 디지털 시민의 약속 정하기



■ 수업 개요

이 단원은 학생들이 디지털 시민의 개념과 진정한 디지털 시민이 되기 위해서 필요한 조건들을 인식할 수 있도록 하는 데 초점을 두고 있습니다. 특히 이 단원에서는 디지털 시민의 요건으로 성찰을 강조하였습니다. 성찰이라는 용어가 추상적이기 때문에 학생들이 어렵게 생각할 수 있으므로 미디어 이용 과정에서 필요한 성찰의 행위들을 보다 구체적으로 제시하였습니다. 수업에서는 ‘미션’을 활용하여 학생들이 성찰하는 디지털 시민으로서 미디어를 이용할 수 있는 전략과 자기 점검의 태도를 지니도록 지도해 주세요.

단원 도입에서는 주변에서 미디어 생활의 부정적 양상을 탐색하고 올바른 미디어 이용자가 되려는 동기를 자극합니다. 이어서 디지털 시민성의 개념을 이해하고, 성찰하는 디지털 시민이 되기 위한 노력들을 ‘미션’과 함께 학습합니다. 이 과정에서 목표 설정의 중요성, 가치, 실현 과정의 사회적 정당성 등을 강조합니다. 특히 온라인에 계속 남아있는 게시물 등의 관리에 대한 인식이 부족한 경우가 많기 때문에 이를 강조할 필요가 있습니다. 이 단원을 지도할 때에는 학습 내용의 당위성을 원칙적으로 강조하기보다 자신의 목표를 효과적으로 실현하기 위해서 필요한 것임을 이해하여 지속적, 자발적으로 실천할 수 있도록 하는 데 중점을 둡니다.

■ 관련 교과 및 성취 기준

관련 교과	국어, 실과
성취 기준	<ul style="list-style-type: none"> • [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. • [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.

■ 학습 목표

- 디지털 시민성의 개념을 이해할 수 있다.
- 성찰하는 디지털 시민이 되기 위해 노력할 수 있다.
- 성찰하는 디지털 시민으로서 미디어를 이용할 수 있다.

■ 수업의 흐름





1 고민 상담소에 도착한 친구의 고민에 도움을 줄 수 있는 해결 방법을 써 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동을 할 때에는 고민에 대한 충분한 배경지식과 문제 상황에 대한 인식을 갖춘 후에 해결 방법을 쓰도록 하는 것이 좋습니다. 고민에 대한 해결 방법을 쓰기 전에 SNS의 부작용에 대한 기사나 SNS 기업에 대한 비판적 관점을 제공하는 기사(“10대들의 자살률 상승, SNS ‘좋아요’에 원인이 있다”, 오마이뉴스 2021년 6월 4일 기사 등)를 제공할 수 있습니다.

중요한 것은 이번 단원에서 학습한 내용인 ‘성찰하는 디지털 시민이 되기 위한 노력들’의 관점에서 고민에 접근해야 한다는 점입니다. SNS 이용을 하는 목표가 명확한지, 그 목표가 가치 있는 것인지, SNS 활동을 통해서 목표를 이루고 있는지, SNS에 올린 게시물을 관리하고 있는지 스스로 점검하면서 디지털 시민으로서 자신의 SNS 활동을 성찰하도록 합니다.

| 예시 답안 |

SNS 때문에 시간을 많이 빼앗기고 불안해서 고민이 많이 될 것 같아. 하지만 SNS를 많이 하는 것, 심지어 중독되는 것이 이용하는 사람의 잘못만은 아니야. SNS를 설계한 사람들은 이용자들이 SNS를 더 오래 사용하고 더 자주 접속하도록 치밀하게 인간의 심리를 파악해서 SNS에 적용했다고 해. 그렇다고 해서 SNS 때문에 계속 불안하게 지내면 안 되겠지? 가장 좋은 것은 당장 SNS 앱들을 삭제하는 것일 거야. 하지만 그것이 어려울 경우, 푸시(push) 알림이라도 모두 끄는 것은 어떨까? 그리고 유튜브의 ‘추천’이나, 인스타그램의 ‘둘러보기’ 같은 알고리즘이 추천하는 콘텐츠는 가급적 보지 않는 것이 좋을 것 같아. 필요한 정보가 있다면 직접 검색을 하는 것이 좋을 거야.






1 디지털 시민이 추구해야 하는 가치는 무엇일까요? 다음 가치 보석 중 가장 중요하다고 생각하는 것을 세 가지 고르고, 그 이유를 써 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동에는 정해진 답이 있지 않습니다. 사실상 모든 가치가 나름의 중요성을 가지고 있습니다. 어떠한 가치를 가장 중요하게 생각하는지 선택하는 과정에서 다양한 가치를 떠올리고 그 중요성의 근거를 디지털 시민성 또는 인터넷 소통 상황과 관련지어 제시할 수 있도록 안내합니다. 세 가지만 선택하는 것을 어려워하는 학생의 경우 더 많은 수의 가치를 선택할 수 있다고 안내해도 좋습니다.

특정 가치를 선택한 이유를 쓸 때에는 디지털 소통 상황과 관련지어 쓰도록 안내하고, 쓰기 어려워하는 경우에는 그 가치를 지키지 않을 경우에 생길 수 있는 문제점을 떠올려 보도록 합니다.


| 예시 답안 |

중요한 가치	이유
	<p>인터넷에서 소통할 때 상대방을 실제로 모르는 경우가 많아서 기본 나쁜 말을 쉽게 하는 경우가 많은데, 디지털 시민은 잘 모르는 상대도 배려하고 신중하게 표현할 수 있어야 한다. 상대를 배려하는 태도는 소통의 기본이다.</p>
	<p>디지털 시민은 적극적으로 사회 문제에 관심을 가지고 이러한 문제들을 해결하기 위해 다양한 공동체들과 소통하면서 실제 활동을 하며 사회 개선에 참여해야 한다. 사회 문제에 관심을 갖고 실제로 참여하는 사람은 사회 발전에 기여할 수 있기 때문에 진정한 디지털 시민이라고 할 수 있다.</p>
	<p>다양한 인터넷 기반의 플랫폼을 활용하여 다른 사람들과 더욱 쉽게 협력하며 일을 할 수 있게 되었다. 그러나 플랫폼만 있다고 저절로 협력이 이루어지는 것은 아니다. 다른 사람들과 함께 어떤 일을 할 때 디지털 시민은 그 사람들과 좋은 관계를 형성하면서 효율적으로 일을 할 수 있어야 한다. 협력의 가치를 중요하게 생각하는 디지털 시민은 다른 사람을 도와주거나 맡은 일을 책임감 있게 할 수 있다.</p>

2 자신이 중요하다고 생각하는 가치에 따라 디지털 시민 서약을 써 봅시다.

| 수업 TIP |

이 활동은 앞서 선택한 디지털 시민으로 가져야 할 가치를 내면화하여 실제 행동으로 이어갈 수 있도록 공언하고 다짐하는 기회를 제공합니다. 자신이 선택한 디지털 시민이 추구해야 할 가치와 연결하여 서약을 쓰도록 하고 있지만, 서약을 쓰는 과정에서 다른 가치를 다시 선택할 수 있습니다. 서약을 쓰고 나서 발표를 하거나 서약을 공유하여 실천 의지를 높일 수 있도록 지도합니다.



디지털 시민 서약서

나 ○○○ 은/는 성찰하는 디지털 시민이 되기 위해서 앞으로 이렇게 행동하겠습니다.

첫째, 낯선 사람과 소통할 때에도 상대방을 배려하고 기분 나쁜 말, 비속어 등을 사용하지 않겠습니다.

둘째, 사회의 문제에 관심을 갖고 좋은 목적을 갖고 있는 인터넷 캠페인이나 단체의 활동에 적극적으로 참여하겠습니다.

셋째, 인터넷을 통해서 여러 사람들과 즐겁게 협력할 수 있도록 내가 맡은 일을 성실하게 하고 다른 사람을 잘 도와주겠습니다.

성찰하는 디지털 시민으로서 이 약속을 지킬 것을 다짐합니다.

이름 ○○○ 서명

디지털 시민성은 매우 포괄적인 개념인 까닭에 교과, 영역, 분야에 따라 다양한 의미로 쓰이기도 한다. 전국 미디어리터러시교사협회(KATOM)(2022)에서는 디지털 시민성을 디지털 윤리, 디지털 미디어 활용 능력, 사회적 참여와 실천 등으로 설명하고 있어 디지털 시민성을 구체적으로 파악할 때 참고할 수 있다.

1) 디지털 윤리(디지털 에티켓)

고도로 발전된 디지털 기술은 새로움과 편안함을 주기도 하지만 때론 불안과 우울, 위협과 공포를 주기도 한다. 사이버 불링(cyber bullying), 개인 정보 유출, 디지털 성범죄, 허위 조작 정보로 인한 피해 등이 바로 그것이다. 이렇수록 공감, 배려, 존중, 책임과 같은 도덕적 가치 실현이 사회적 안정감 형성에 큰 역할을 한다. 올바른 디지털 윤리 교육을 통해 학생들에게 분별력 있는 사고와 행동 방향을 알려 주는 것이 반드시 필요하다.

2) 디지털 미디어 활용 능력

디지털 기술을 잘 활용하지 못한다면 우리는 4차 산업 혁명 시대에 '새로운 가난'에 직면할 수도 있다. 코로나 팬데믹 이후, 선진국과 개발 도상국 학생들의 학력 격차가 코로나 이전보다 훨씬 더 심각하게 벌어진 이유도 디지털 기기의 보급과 더불어 디지털 미디어 활용 능력과 밀접한 연관이 있다. 따라서 이제는 단순히 글을 읽고 쓸 줄 아는 것을 넘어, 원하는 정보에 쉽고 빠르게 접근할 수 있는 능력, 정보화 기기와 디지털 미디어를 활용해 새로운 정보를 생산하고 가공해 내는 능력 등이 정보화 사회를 살아가는 우리들에게 없어서는 안 될 중요한 역량이 될 것이다.

3) 사회적 참여와 실천

독일의 펠릭스 핑크바이너가 9살에 시작한 환경 운동 'Palnt for the Planet'의 사례에서 확인할 수 있듯이, 디지털 공간에서는 한 사람이 시작한 작은 사회적 노력이 세계적으로 확산되어 다수의 참여와 실천을 이끌 수 있다. 디지털 공간과 기술이 가진 혁신성과 파급력을 잘 활용하면 개인의 작은 목소리가 디지털 로드(road)를 통해 더 많은 사람들에게 다가갈 수 있을 것이다. 시간과 공간의 제약을 넘어 사람들과 올바르게 소통하고 우리 앞에 놓인 사회적 문제를 해결하기 위해 좀 더 적극적으로 참여하고 실천하려는 태도가 이 시대를 살아가는 민주 시민에게 꼭 필요한 역량이 될 것이다.

- 출처: 전국미디어리터러시교사협회(KATOM), 『미디어 리터러시, 교육을 만나다』 부산광역시교육청, 73-75, 2022.

초등학교 미래를 여는 미디어 교과서 수업 지원 자료집

- 기획** | 한국언론진흥재단
지음 | 김선미 서울대학교사범대학부설초등학교
| 김희동 서울미동초등학교
박유신 서울석관초등학교
신윤경 서울봉은초등학교
정화윤 서울강빛초등학교
그림 | 안주영
펴낸이 | 강일우
편집 | 윤보라
디자인 | 스튜디오에딩크
조판 | (주)이츠북스
펴낸 곳 | (주)창비교육
등록 | 2014년 6월 20일 제2014-000183호
주소 | 04004 서울특별시 마포구 월드컵로12길 7
전화 | 1833-7247
팩스 | 영업 070-4838-4938 | 편집 02-6949-0953
홈페이지 | www.changbiedu.com
전자우편 | textbook@changbi.com