미디어리터러시 교육을 통한 읽기 증진 사례연구[1)]

김양은 (건국대학교 언론홍보대학원)

1. 들어가기

미디어 기술의 발달이 가져온 변화는 다양한 영역에서 나타난다. 최근 지하철이나 버스와 같은 대중교통수단을 이용하다보면 대부분의 사람들이 스마트폰, 스마트패드 등의 스마트기기를 이용하고 있는 모습을 발견할 수 있다. 과거에는 종이책이나, 음악을 듣는 사람들을 종종 발견할 수 있었지만, 이제는 이 모든 콘텐츠들을 스마트기기들이 대체하고 있다. 흔히 소셜네트워크게임이라고 불리는 새로은 게임장르는 서로 시,공간적으로 떨어져있음에도 불구하고, 공유된 게임랭킹을 즐기는 것이 가능하게 되었으며, 때로는 친구추천을 통해 들어오는 메신저로 친구의 안부를 확인하기도 한다. 이처럼 손안의 PC로 불리는 스마트 미디어는 우리에게 놀이이자, 소통의 도구로 변모하고 있다.

최근 소셜(social)로 설명되는 모든 미디어 변화들에는 인간의 만남의 방식에 대한 논의들이 포함되어있다. 소셜미디어라고 불리는 새로운 미디어들이 등장하고, 스마트기기와 결합되면서 인간은 소위 사람들과 관계를 맺는 방식뿐만 아니라, 정보를 공유하고 형성하는 방식에서도 변화를 일으키고 있다. 인터넷이 등장하면서 논의되었던 컴퓨터매개커뮤니케이션 담론들을 상기해보면, 카카오톡, 마이피플, 라인 등의 문자와 메신저가 결합된 커뮤니케이션 방식은 분명한 차이점을 지니고 있다. 그리고 단지 무료라는 비용절감의 효과이외에도 사람들과의 소통의 방식을, 마케팅의 방식을 변화시키고 있다.

특히 관계망을 기반으로 한 다양한 소셜네트워크서비스(SNS)의 등장은 미디어리터러시 영역에서도 변화를 가져오고 있다. 즉, 소셜네트워크서비스를 기반으로 한 소셜미디어 등장은 정보 개념의 변화 및 관계형성과 소통방식을 변화시키고 있다. 이러한 소셜미디어로 인해 개인들이 미디어플랫폼을 소유하게 됨으로서 미디어리터러시 영역에서도 새로운 변화가 일어나고 있다. 그에 따라 최근 해외의 많은 미디어리터러시 보고서들이 디지털시대의 시민역량으로서 미디어리터러시 능력을 요구하고 있다(이원태 외, 2011, Ofcom, 2009, EC 2007).

이처럼 정보기술의 등장과 발달은 미디어리터러시에서 요구하는 교육내용과 교육목표에도 영향을 미친다. 특히 정보기술이 인간의 삶의 전반에 영향을 미치기 시작하면서 미디어리터러시를 단지, 어린이와 청소년들에 국한시키는 것이 아니라, 평생교육 차원에서 논의하기 시작하고 있다. 그리고 정보기술의 다양한 공유, 참여, 협업적 특성은 시민성교육으로서의 미디어리터리시에 대한 논의들을 낳고 있는 것이다. 즉, 디지털 미디어와 소셜 미디어 환경에서의 리터러시 논의는 미디어를 벗어나 삶의 기회, 평등, 보편적 권리, 민주주의의, 참여, 시민교육 등의 개념으로 확대되고 있다(EAVI, 2009; Livingstone, 2011).

따라서 본고에서는 미디어리터시 개념의 변화를 정보기술 도입으로 변화하는 교육환경에서 교육역량의 변화에서부터 조망해보고자한다. 그리고 이를 통해서 실제로 미디어리터러시 개념이 소셜미디어 등장과 관련해서 어떤 관점의 변화를 보이는지를 살펴볼 것이다. 이 개념들을 토대로, 실제로 소셜미디어 사회와 문화에 대한 이해를 위해서 미디어리터러시 교육의 실제 현

1) 이 발표문은 발표를 위해서 구성된 논문입니다. 논문의 완성본 형태가 아니므로 가급적 인용은 피해주시면 합니다. 추후 이 세미나의 지적사항과 발표문의 구성 등을 재검토해서 완성된 논문의 형태를 구성할 계획입니다. 양해부탁드립니다.

장에서 적용되는 교육프로그램을 소개하고자 한다.

2. 매체믹스 시대의 미디어리티러시에 대한 고찰

1) School 2.0에서의 미디어리터러시

교육과학기술부가 2011년 발표한 '스마트교육 본격 도입을 위한 추진전략 실행계획' 은 학교 현장에서 미디어의 도입과 관련된 논의들을 제기했다(2011a). 교육부에서 제시한 스마트교육(SMART)은 전통적인 학교 체제는 교실이라는 물리적 공간속에서 제한된 내용의 서책형 교과서를 가지고 강의식으로 3R(Read, wRite, aRithmetic) 중심의 교육이 이루어졌다면, 스마트교육은 기존의 제한된 교육 영역이 확대를 말하며, 즉, 공간, 시간, 교육 내용, 교육 역량, 교육 방법의 측면에서 기존의 영역을 확대하고 미래사회에 대비하기 위한 새로운 교육 패러다임으로의 전환을 의미한다.

표 1 스마트교육 개념도

개념	지향	설명
자기주도적 (Self-directed)	자기주도적 학습 지향	학생 스스로 학습을 계획하고 수행
학습흥미 (Motivated)	체험기반 창의적 학습 지향	다양한 액티비티, 콘텐츠를 활용
수준과 적성 (Adaptive)	유연하고 개별화된 학습 지향	학생개별의 수준과 적성을 고려
풍부한 자료 (Resource Enriched)	풍부한 교육콘텐츠 활용 학습 지향	디지털 콘텐츠 및 온라인 학습과정을 활용
정보기술활동 (Technical Embedded)	기술기반의 학습지향	언제 어디서나 동일한 학습환경 조성

<표 1>의 내용을 보면, 스마트교육은 기본적으로 학생 중심의 자기주도적 학습을 지향하고 있으며, 이를 위한 기본적인 내용으로 정보기술활동을 담고 있다. 즉, 정보기술활동이라는 요소에서 기술기반의 학습지향을 의미하고 있고, 또한 디지털콘텐츠 및 온라인 학습과정을 활용하는 것을 제시하고 있다. 물론 스마트교육 자체가 스마트기기의 활용만을 담고 있지는 않다. 하지만, 스마트기기와 네트워크 환경의 구축, 그리고 다양한 디지털콘텐츠의 활용을 통한 기존 학교 시스템에서의 공간적 제한의 극복이라는 점에서 정보기술활용은 매우 중요한 요소로 평가되어질 수 있다. 국내의 경우에 스마트교육 이후에 다양한 스마트교육을 위한 교육자료 등이 개발되어지고 있으며, 시범하교 등을 통해서 미래 학교의 모습 실현을 위한 시도 등이 이루어지고 있다.
이런 시도는 국내뿐만 아니라, 해외에서도 이루어지고 있다. MIT에서 발간된 <The Future of Thinking>에서는 미래학교의 모습과 관련해서 총 10가지의 변화를 이야기하고 있는데, 자기주도(self-Learning), 수평적 구조(Horizontal Structures), 권위에서 집단신뢰로(From Presumed Authority to Collective Credibility), 개별화된 교육과정(A Decentered

Pedagogy), 네트워크 학습(Networked Learning), 개방된 자료접근 교육(Open-Sourced and Open-Acess Education), 연결성과 상호작용 교육(Learning as Connectivity and Interactivity), 평생교육(Lifelong Leraning), 모바일 네트워크 교육기관(Lerning Institutions as Mobilizing Networks), 유연성(Flexible Scalability and Simulation)을 제시하고 있다(Davidson & Goldberg, 2010). 이같은 교육패러다임의 변화의 흐름은 기존의 교육패러다임에서 논의되었던 흐름의 연장선에서 정보기술기반의 네트워크화된 교육환경의 구축과 이를 위한 교육개념의 변화를 제기하고 있는 것이다. 이런 흐름은 이미 OECD의 Schooling for Tomorrow Project을 필두로 이루어져왔다. OECE의 프로젝트는 미래를 대비한 학교교육이 변화에 대한 시나리오를 제시하고 있으며, 네트워크와 네트워크 사회 구성으로 인한 탈학교화(De-Schooling)과 핵심적 사회센터로서의 학교 재구조화(Re-Schooling)를 주요내용으로 담고 있다(OECD, 2008). 이는 정보기술 도입으로 인한 탈학교와 학교의 역할에 대한 질문 등을 담고 있는 것이다. 이것은 앞서 제시한 미래학교의 모습의 변화에 대한 대한 질문과 같은 흐름을 보여주고 있다고 할 수 있다.

국가별로 이런 흐름을 보다 구체적으로 살펴보면, 미국 교육부가 지원하는 'The Center for Technology in Lerarning at SRI International'은 테크놀로지가 결합된 미래 학교에 대한 모습을 제시하고 있다. School 2.0의 목적은 학교, 지역, 사회의 공통 교육비전과 네트워크 구축 그리고 창의적 사고를 위한 테크놀로지의 활용탐색 등을 담고 있다[2]. 호주의 Smart Classroom Project에서도 학습자를 위해서 강조하고 있는 내용 중의 하나는 학교, 집, 그리고 놀이공간을 결합할 수 있는 학습공간과 디지털 교실에 대한 내용을 다루고 있다. 앞서 국내의 스마트교육에서 제기한 맞춤화, 개별화 교육도 역시 언급되고 있다[3]. 영국의 Building Schools for the future는 미래를 위한 학교재건립 프로젝트인데, 미래의 학습자의 창의성 향상을 위한 학교공간의 재구조화에 대한 논의를 진행하고 있다. 여기서는 공간의 재창조 이외에도 실제로 ICT 기술의 학교도입에 대한 논의들도 함께 이루어지고 있다[4]. 이들 교육 패러다임의 전환은 기존의 분리되었던 교육자료, 콘텐츠, 학생, 교사, 학교, 교실, 학교교육과정 외적 요소들 등이 스마트 인프라인 스마트기기, 클라우드, 무선인터넷, 유비쿼터스 등을 바탕으로 자동 연결되어진다는 점이며, 이런 도구적 변화 이외에 새로운 교육적 가치 즉, 참여와 공유, 협업, 창의, 융합, 문제해결력 등을 발생시키는 것이라 할 수 있다(김현철, 2011).

이런 교육과 관련된 환경변화와 패러다임에 대한 전환 논의는 기본적으로 교육을 바라보는 관점 뿐만 아니라, 미래에 학교가 어떤 역량을 목표로 학습자를 이끌어갈 것인가에 대해 고민하고 있다는 점이다.

교육패러다임의 변화 속에서 우리가 주목해야할 점들을 찾아볼 수 있는데, 해외에서 2010년 이후로 연구되고 있는 21세기 교육의 패러다임 변화와 함께 제시되는 교육에서의 교육역량과 관련된 논의들을 같이 살펴볼 필요가 있다.

영국의 미래교육을 디자인하고 있는 퓨처랩(Futurelab)은 학교 교육과정에서 반영해야할 기술혁신과 변화하는 사회에서 요구되는 능력을 학습과 혁신기술들, 정보, 매체 그리고 공학기술, 생활과 직업기술들로 나누어서 설명하고 있다.

---

2) SRI에서 진행하는 다양한 활동과 연구결과물은 아래의 사이트에서 찾아볼 수 있다. http://www.sri.com/about/organization/education/ctl

3) Smart Classrooms : A Strategy for 2011-2014, http://www.education.qld.gov.au/smartclassrooms/documents/strategy/pdf/smart-classrooms-strategy.pdf

4)

표 2 영국의 Futurelab의 핵심역량

구분	세부능력
학습과 혁신기술들	• 창의성과 혁신 • 비판적 사고와 문제해결력 • 의사소통과 협력
정보, 매체 그리고 공학기술	• 정보문해력 • 매체문해력 • ICT 문해력
생활과 직업 기술들	• 융통성과 적응력 • 주도성과 자기-방향성 • 사회성과 범문화적 기술들 • 생산성과 책무성 • 리더십과 책임감

이런 역량중심의 학교 교육에서의 교육과정 개발은 앞서 지적한 교육패러다임의 변화와 맥락을 같이하고 있다. 교육의 목표를 지식의 측정에 두는 것이 아니라, 사회를 살아가기위해서 필요한 기본역량을 갖추는 방식으로 교육과정에서의 변화를 가져오고 있다. 이런 교육역량을 살펴보면, 앞서 영국의 퓨처랩에서도 발견되었듯이, 미디어리터러시와 관련된 항목등을 발견할 수 있다. 퓨처랩의 경우에는 정보, 매체, 그리고 공학기술이란 분야에서 미디어문해력을 제시하고 있다. 뒤에 다시 언급하겠지만, 정보문해력, ICT문해력은 보다 넓은 의미의 미디어리터러시 개념에 포함되기도 한다.

캐나다 퀘백 주 교육과정을 살펴보면, 학습영역 중에 '광범위한 학습영역'으로 '건강과 웰빙', '개인적, 직업적 계획', '환경의식 및 소비자 권리', '미디어리터러시', '시민성과 공동체 삶'을 내세우고 있다(소경희·이상은·박정열, 2007). 이 부문에서 제시하는 미디어리터러시에는 ①일상생활과 사회에서 여러 미디어가 갖는 지위와 역할 인식, ②미디어가 실재를 표상하는 방식에 대한 이해, ③미디어 관련 도구 및 의사소통 코드의 활용, ④미디어와 관련된 개인적.집단적 권리와 책임에 대한 지식과 존중을 담고 있다. 그리고 '범교과적 역량'에서는 지적역량, 방법론적 역량, 개인적, 사회적 역량, 의사소통관련 역량 등을 다루고 있다 (MinisteredeI'Education, 2001, 2004).

표 3 캐나다 퀘벡주의 범교육과정적 역량

범교육과정적 역량	하위범주
지적 역량 (intellectual competencies)	• 정보활용력 • 문제해결력 • 비판적 판단력 • 창의성
방법론적 역량 (methodological competencies)	• 효과적인 작업 방법 채택력 • ICT 활용력
개인적•사회적 역량	• 자신의 정체성 형성력

(personal and social competencies)	• 타인과의 협동력
의사소통 관련 역량 (communicaation-related competencies)	• 적절한 의사소통력

*출처 : Ministeredel'Education, 2001

호주의 교육과정에서도 역량으로 제시되는 부문을 살펴보면, 문해력(Literacy), 수리력(Numeracy), ICT 역량(ICT Competence), 비판적·창의적 사고(Criticaland Creative Thinking), 윤리적 행동(EthicalBehavior), 개인적·사회적 역량(PersonalandSocialCompetence), 문화상호간 이해(InterculturalUnderstanding) 등을 다루고 있다. 이 중에서 문해력에서는 ①자신감있게 의사소통하기, ② 목적에 맞는 시각적 자료, 디지털 자료 만들기를 다루고 있고, ICT 역량에서는 아이디어나 정보를 효과적으로 탐구하고, 만들기, 의사소통하기로 규정하고 있다(ACARA, 2010).

이외에 21세기 학습을 위한 파트너십(Partnership for 21st century learning)의 논의부터 살펴보면, 21세기 학제간 주제관련 역량(Core Subjects and 21stCentury Themes), 학습 및 혁신역량(Learning and Innovation Skills), 정보, 미디어, 테크놀로지 역량(Information, Media and Technology Skills), 생애 및 경력개발 역량(Life and Career Skills)의 4가지로 나누어서 제시하고 있다. 영역별 내용을 세부적으로 살펴보며 다음과 같다.

<표4> 21세기 학습자를 위한 역량 프레임워크

구분	세부역량
21세기 학제간 혁신역량	①세계화이해(Global awareness) ②금융, 경제, 경영, 창업관련 리터러시(Financial, economic, business and entrepreneurial literacy) ③시민 리터러시(Civic literacy) ④건강 리터러시(Health literacy) ⑤환경 리터러시(Environmental literacy)
학습 및 혁신역량	①창의 및 혁신 능력(Creativity and Innovation) ②비판적 사고 및 문제해결 능력(Critical Thinking and Problem Solving) ③소통 및 협업 능력(Communication and Collaboration)
정보, 미디어, 테크놀로지 역량	①정보 리터러시(Information Literacy) ②미디어 리터러시(Media Literacy) ③ICT 리터러시 (ICT(Information, Communication and Technology) Literacy)
생애 및 경력 개발 역량	①유연성 및 적응성(Flexibility & Adaptability) ②진취성 및 자기주도성(Initiative & Self-direction) ③사회성 및 다문화성(Social & Cross-cultural skills) ④성과창출 및 책임감(Productivity & Accountability) ⑤리더십 및 책무성(Leadership & Responsibility)

* 출처 :Parternership for 21st Century skills(2009, 2013)

여기서 우리가 주목해야할 내용 중에는 정보, 미디어, 테크놀로지 역량을 구분해놓은 점이다.

21세기 학습자들이 갖추어야할 기본 역량의 4가지 중에 미디어와 관련된 영역으로 3가지를 구분해놓고 있는데, 즉, 정보리터러시, 미디어 리터러시, ICT리터러시이다. 정보리터러시는 정보를 효율적으로 접근하고 평가하는 능력, ICT리터러시는 디지털리터러시를 시민성과 결합시켜서 활용가능하도록 하는 능력, 미디어 리터러시는 다른 사람들과 함께 문제를 해결하기 위한 활동이나, 아이디어를 공유하기 위한 도구로서 미디어를 이용하는 능력으로 정의내리고 있다. 이 내용을 살펴보면, 디지털사회에서 미디어를 포함한 정보기술을 활용하여 다른 사람들과 문제해결 및 창의적인 아이디어를 생산해내고, 이를 사회에 적용시키는 도구로서의 활용능력의 중요성이 강조되고 있다고 볼 수 있다.

유럽연합(EU, 2006)의 '유럽인 핵심 역량 프레임워크(The European Framework for Key Competences)'에서도 마찬가지로 디지털리터러시 역량이 포함되어있다. 유럽연합이 제시한 역량은 모국어 활용 의사소통(Communication in the mother tongue), 외국어 활용 의사소통(Communication in foreign languages), 수학역량과 과학 및 기술에서의 기본 역량(Mathematical competence and basic competences in science and technology), 디지털 역량(Digital competence), 학습력(Learning to learn), 사회적 및 시민적 능력(Social and civic competences), 기업가 정신(Sense of initiative and entrepreneurship), 문화적 인식과 표현(Cultural awareness and expression)의 총 8가지를 제시하고 있다. 이 역량에서 말하는 디지털역량은 정보통신기술을 여가, 일, 의사소통과 관련해서 자신 있고, 비판적으로 활용할 수 있는 능력을 포함하고 있다고 말하고 있다.

이런 흐름은 디지털미디어 등장과 함께, 미디어 리터러시의 영역에 포함되어있는 정보통신기술의 접근성과 활용능력에 대해서 강조하고 있다. 2009년 6월 영국의 문화.미디어.체육부(Department for Culture, Media and Sport)와 기업.혁신.스킬부(Department for Business, Innovation and Skills)는 공동으로 영국 의회에 제출한 <Digital Britain> 보고서 중에서 미디어 리터러시와 관련된 영역에서, 디지털 통합, 디지털 생활기술, 디지털미디어 리터러시의 3가지 영역으로 구분하고 있는데, 디지털 미디어 리터러시 교육의 마지막 단계는 사회적 메시지를 생산하고 소비하는 주체로서의 디지털 미디어를 비판적이고 능동적으로 수용할 수 있는 미디어 능력의 함양을 이야기하고 있다(Offcom 2009).

실제로, 국내의 스마트교육이 주장하는 패러다임 중에서 미디어 리터러시와 관련해서 주목해야할 요소는 과거 교육역량으로 제시된 3R(Read, wRite, aRithmetic)을 넘어서 이제는 미래사회에 필요한 역량인 7C으로, 비판적 사고와 문제 해결 능력(critical thinking and problem solving), 창의성과 혁신(creativity and innovation), 협동과 리더십(collaboration and leadership), 간문화적 이해(cross-cultural understanding), 의사소통(communication), ICT 리터러시, 직업과 생활기능(career and life skills)을 제시하고 있다. 이처럼 교육패러다임의 변화에 대처하기위한 능력으로서 정보통신기술의 접근성과 활용성을 논의하고 있음을 알 수 있다. 또한 미디어 리터러시는 21세기 학습을 위한 파트너십(Partnership for 21st century learning)에서 제시하는 학습 및 혁신 역량에 속하는 3가지와 밀접한 연관성을 지니고 있다. 미디어 리터러시는 교사와 학습자들이 자유롭게 다양하고 상반된 의견을 대화하게 해주는 개방성을 교육과정속에 포함하고 있다(De Abreu, 2011).미디어 리터러시의 다양한 메시지분석능력은 비판적인 사고능력을 향상시키며, 또한 제작과정을 통해서 자기표현, 창의성, 의사소통능력 등과 관련이 있다. 또한 협업과정을 통해 다른 사람과 문제해결에 참여하고, 공유할 수 있다는 점은 미래교육에서 도구로서의 기능뿐만 아니라, 미디어 리터러시 능력 자체가 교육의 핵심목표가 된다는 점을 의미하고 있다,

2) 매체믹스시대의 미디어리터러시 개념 변화

미디어리터러시 개념을 어떻게 규정하느냐는 미디어리터러시 교육의 목표와 교육내용을 결정하는 것이기도 하다. 미디어리터러시를 기능적 문해력에 둔다면, 미디어리터러시는 각각의 매체별 리터러시의 교육내용에 국한되어진다. 하지만, 매체믹스 시대가 의미하듯이, 매체를 특정 하나의 매체로서 미디어리터러시를 규정하기는 어려워지고 있다. 미디어리터러시의 개념이 등 하나의& 매체로 교육 새롭 기는pA M어려워 어 있다 I 의

광범위한 사회적, 경제적, 제도적 맥락과 이러한 맥락이 만들어내는 변화를 이해하는 능력을 의미한다고 말하고 있다.

미디어리터러시 교육의 방향이 미디어를 중심에 둔 미디어의 이해에만 목표를 둔 것이 아니라, 오히려 미디어가 만드는 사회, 문화적 이해를 전제로 하고 있다는 이런 논리는 최근 소셜미디어와 교육패러다임의 변화에 따라서 더욱 설득력을 얻고 있다. 디지털미디어 등장 이후, 미디어교육의 개념은 미디어 능력(media competence), 커뮤니케이션 능력(communication competence)을 함양하기 위한 것으로, 미디어 시대를 살아가는 인간에게 있어 반드시 필요한 기본 능력을 함양하는 교육으로 정의되고 있다(김양은, 2009). 미디어교육이 미디어에 대한 해독이나 수용을 넘어 한 사회의 문화적 현상을 이해할 수 있는 능력을 고양함으로써 보다 바람직한 사회를 위해 변화를 추구하는 의미까지 포함하고 있다. 실상 미디어리터러시 교육이 앞서도 21세기 교육에서 제기하는 역량에 포함되어있다는 점이 이런 논리들을 뒷받침해주고 있다.

최근의 미디어리터러시 개념들이 사회문화적 변화에 주목하고, 이를 해독하는 능력을 강조하고 있다는 점은 새롭게 제기되는 미디어리터러시 개념에서 찾아볼 수 있다. 젠킨스는 '참여문화'에 주목하면서 미디어리터러시 개념을 기존의 언어적 토대의 읽기와 쓰기라는 부문에서 보다 디지털미디어에 맞는 새로운 역량적 개념으로 규정하고 있다. 이는 앞서 살펴본 새롭게 변화하는 교육내에서의 역량들과 매칭되는 요소이기도 하다. 랑크셔와 노블(2003)의 '뉴리터러시' 개념에서도 멀티텍스트를 둘러싼 새로운 미디어가 만들어내는 문화적 특성, 즉 협동, 참여, 분산, 전문영역의 분배를 반영을 제시하고 있다.

표5 젠킨스의 미디어리티러시 개념

개념	설명
놀이(Play)	문제 해결의 일환으로 자신 주변의 상황을 가지고 이런저런 실험을 해볼 수 있는 능력
수행(Performance)	미디어를 조작 및 참여함으로서 다양한역할을해보고자신에대한정체성을발견하고사회와의관계를인지하는능력
시뮬레이션(Simulation)	현실 세계가 작용하는 역동적 모델을 해석하고 구성해볼 수 있는 능력
전유능력(Appropriation)	미디어 내용을 의미있는 방식으로 취사선택하여 재조합할 수있는능력
멀티태스킹(Multitasking)	자신의 환경을 훑어보고, 특별한 목적을 위해 두드러진 세부사항을 관심을 전화하는 능력
집단지성(Collective intelligence)	공동 목표를 이루기 위해 다른 사람들로부터 지식을 획득하고 서로의 지식을 비교해 보며 협력하는 능력
판단력(Judgement)	다양한 정보 원천의 신뢰성과 진실을 평가하는 능력
범미디어 네비게이션 (Transmedia Navigation)	여러 가지 모드를 통틀어 이야기의 흐름과 정보의 흐름을 따라 갈 수 있는 능력
네트워킹(Networking)	정보를 찾고, 종합하고 그 정보를 다른 사람에게 전달하는 능력
협상력(Negortiation)	다양한 커뮤니티를 넘나들며 복합적인 관점을 식별하고 존중하며 기존의 규범이 아니라 대안적인 규범들을 이해

	하고 따를 수 있는 능력

최근 소셜미디어의 등장과 함께 소셜미디어리터러시에 대한 논의들이 지목되면서 미디어리터러시를 매체에서 벗어나 사회문화적 요소들을 결합한 개념들을 제기하고 있다(권성호•김성미, 2011, 김양은, 2011, 안정임, 2010, Hobb, 2010, Rheingold, 2010, 2012). 권성호•김성미(2011)는 소셜미디어시대의 리터러시개념을 비판적 이해, 창의적 생산, 협력적 의사소통의 개념에서 연결성, 맥락, 상호작용성을 확대시키는 소셜미디어의 특성을 반영하여, 구성력, 파급력, 성찰력을 고려해야한다고 주장하고 있다. 여기서 말하는 구성력은 사회적 관계속에서 독자적인 정체성을 표출하고 지식정보를 취사선택하고, 재조합하는 창의력을 의미하며, 이는 놀이능력, 수행능력, 전유능력, 문제해결능력 등과 결합되며, 파급력은 다른 사람들과의 상호작용, 공유, 협업을 통한 지식정보의 소통과 결과를 사회적 수준으로 확산하는 것, 마지막으로 성찰력은 정보원천의 신뢰성을 파악하고 문제해결을 위한 자신과 공동체에 비판적 대안을 제시하는 능력으로 정의하고 있다. 안정임(2010)의 경우에도 소셜미디어 리터러시의 개념에 포함되어야할 요소로서 정체성, 프라이버시, 신뢰, 소유권과 저작권, 그리고 참여의 개념이 반영되어야함을 제시하고 있다.

소셜미디어 등장과 함께 가속화되어지고 있다. 소셜미디어의 특징인 참여, 공유, 협업 등의 기반은 미디어 리터러시의 개념에도 적용되어지고 있다. 그 이유는 인터넷 등장이후 정보통신기술의 발달이 네트워크 기반의 관계성에 주목하고 있기 때문이다. 특히, 소셜미디어의 등장은 미디어를 통한 인간의 관계성에 더욱 주목하게 만들었다. 개인 기반의 개체성이 강화된 개인화된 관계성의 확대는 소셜미디어를 통해 미디어 이용자들이 단지 미디어 생산뿐만 아니라, 미디어 전달 및 유통까지 책임지게 한다. 이는 기존의 자기표현과 미디어생산에 주목한 미디어 리터러시보다는 더욱 확장된 개념을 요구하게 된다.

라인골드에 의해서 제기되는 소셜미디어 리터러시 영역도 바로 이런 관점에서 논의되어지고 있다. 라인골드는 주의 (Attention), 참여 (Participation), 협력 (Collaboration), 네트워크 지식 (Network Awareness), 비판적 소비 (Critical Consumption) 등을 제기하고 있기도 하다 (Rheingold, 2010, 2012).

<표6> 라인골드의 소셜미디어 리터러시

요소	설명
주의(Attention)	가장 기본적인 리터러시 요소이며, 소셜미디어 환경에서 생각하고, 도구를 창의적으로 활용하고, 관계를 맺는지에 대한 부문들에 주의를 집중하는 방법을 배워야한다
참여(Participation)	소셜미디어를 통해서 자신뿐만 아니라, 다른 사람들이 가치있는 방식으로 참여하는 방법을 배워야한다.
협력(Collabortion)	소셜미디어를 통해 사람들이 뭉치고, 협력하며 공동으로 문제해결하는 방법을 배워야한다
네트워크지식(Networked Awareness)	소셜미디어로 인한 사람들과의 만남이 확장되면서, 네트워크화된 온라인 공간에서의 평판과 호혜성에 대한 내용을 다루어야한다.
비판적 소비(Critical Consumption ;	온라인 공간에서 무엇을 신뢰하고, 누구를 신뢰할 것인지를 판단하는 능력을 갖추어야한다.

Crop Detections*)	

* 라인골드는 비판적 소비를 ‘Critical Consumption', 'Crop Detections’의 2가지 용어로 표현하고 있다.

* 출처 : 라인골드(Rheingold, 2010, 2012)

라인골드가 소셜미디어 리터러시로 지적한 5가지도 사회변화와 관련해서 주목할 필요가 있다. 즉, 소셜미디어를 통한 사회문화의 인식, 그리고 이를 토대로 소셜미디어 시대를 살아가기 위해서 갖추어야할 인간역량에 주목하고 있다는 점이다. 결국, 주의, 참여, 협력, 네트워크지식, 비판적 소비는 모두 소셜미디어 기반의 사회문화적 특성인 참여, 공유, 협업을 구성하기 위한 기본능력이라고 볼 수 있다. 또한 디지털 미디어의 등장이후 지속적으로 논의되어온 온라인에서의 인간관계의 형성과 이에 대한 공동체에 대한 논의도 함께 제기되어지고 있다. 이처럼 소셜미디어의 등장과, 이로 인한 사회문화의 급속한 변화는 미디어 리터러시 영역에도 변화를 야기하고 있다. 특히 소셜미디어에 기반한 학교 교육현장의 변화는 교육패러다임의 변화와 함께, 미디어 리터러시 교육의 중요성을 더욱 부각시키고 있다. 이런 점에서 미디어 리터러시가 참여, 공유, 협업 기반의 다양한 교육패러다임과 결합되어지고 있는 것이다. 그리고 미디어 리터러시 교육은 시민 민주주의에서의 참여와 개입에 중요한 요소로 부각되고 있다(Banaji and Buckingham 2013, Mihailidis,2014).

이같은 미디어리터러시 개념에 대한 재개념화 과정들은 결과적으로 미디어리터러시가 초기의 매체중심적 분류에서 벗어나, 사회문화적 함의와 인간의 사회를 살아가기위한 역량으로 변화하고 있음을 말한다. 따라서 미디어리터러시 교육의 핵심에서 논의되어온 ‘메시지의 읽기’라는 부문은 결과적으로 ‘메시지의 생산, 전달, 유통’의 전과정에서 벌어지는 참여, 공유, 협업 기반의 읽기문화를 포함할 수 밖에 없게 된다. 또한 단지 매체가 전달하고자하는 메시지뿐만 아니라, 이를 둘러싼 사회문화의 영향력에 대한 읽기를 통해서 미디어리터러시 개념이 확장되어지는 것이기도 하다.

3. 미디어리터리시 교육을 통한 소셜미디어 읽기 사례

앞서 살펴본 최근 다양한 형태로 제기되는 미디어리터러시 개념들을 토대로, 최근 화두 중의 하나인 소셜미디어와 관련된 미디어리티러시 교육에 대한 사례들을 몇 가지 소개해보면 다음과 같다. 이들 사례들은 매체언어의 습득이라는 목표보다는 해당 매체의 습득과 함께 소셜미디어가 가지는 사회,문화적 영향력에 대한 논의들을 담아내고자하고 있다.

1) 중•고등학교 소셜미디어 읽기를 위한 미디어리터러시 교재 개발 사례[5)]

한국인터넷진흥원에서 개발된 <소셜미디어리터러시> 교재는 초등학생용과 중,고등학생용으로 나누어져있다. 이 중에서 특히 중,고등학생용 교재는 소셜미디어와 관련해서 교육현장에서 다루어져야할 요소들을 미디어이용, 정체성과 평판, 커뮤니케이션, 사생활보호와 개인정보, 만남과 연결, 정보평가와 관리, 놀이(문화), 그리고 참여의 8가지로 구성하였다.

5) 이 프로그램은 한국인터넷진흥원 <건강한 소통의 지도, 소셜미디어>의 내용을 일부 발췌함 것임. 한국인터넷진흥원(2012a) 교재의 내용 참조.

표 7 소셜미디어리터러시 교육 주제(안)

주제	세부설명
소셜미디어 이용과 선택	- 미디어 선택에 대한 주체성 강화 - 소비자로서의 미디어선택과 평가
평판(정체성)	- 소셜미디어시대의 정체성 확장 - 소셜미디어시대의 타인정체성의 배려
커뮤니케이션(소통)	- 소셜미디어를 통한 다양한 커뮤니케이션 방식 이해
정보평가와 관리	- 정보홍수속에서 정보평가방법 - 정보평가를 통한 정보관리방법
사생활침해(개인정보)	- 소셜미디어시대의 개인정보의 의미 - 기술과 타인에 의한 사생활침해
놀이(문화)	- 놀이를 통한 사회참여 - 다양한 미디어를 통한 놀이방식
만남(인간관계)	- 미디어를 통한 만남이 가지는 의미 - 만남과 소통의 관리법 이해
참여(사회참여)	- 소셜미디어를 통한 사회참여 - 소셜미디어시대의 시민에 대한 이해

이렇게 분류된 개념을 토대로, 실제로 중,고등학생을 위한 교육프로그램을 개발하기 위해서 앞서 제시한 8가지의 소셜미디어리터러시 항목과 개요를 토대로, 소셜미디어리터러시 교육교재에서는 10가지의 주제로 소셜미디어에 대한 이해를 돕고 있다. 이 내용은 앞서 8가지로 제시한 소셜미디어리터러시의 핵심 내용을 3가지 분류, 10가지 소재로 담고 있다.
이 교재는 3가지로 분류되어지는데, 그 흐름은 첫 번째로, 소셜미디어리터러시를 위한 토대로서, 소셜미디어의 가장 기본적인 이해인 <소셜미디어, 나와 세상을 이어주는 끈>이다. 이 대단원에서는 총 3가지 주제를 담고 있다. 소셜미디어, 정체성, 커뮤니케이션이다. 두 번째 이해는 <소셜미디어, 스마트하게 이용하기>이다. 소셜미디어 시대에 주체적으로 미디어를 이용하기위해서 알아야할 내용들을 담고 있다. 여기에는 정보평가와 관리, 사생활침해, 건전한 소비자(광고와 정보), 놀이를 담고 있다. 세 번째로, <소셜미디어, 사람을 향하다>는 소셜미디어의 만남에 초점을 두고 있다. 소셜미디어에서의 만남이 무엇인지, 그리고 그 만남을 통해서 우리가 긍정적이고 참여적으로 어떤 것들을 할 수 있는지, 그리고 어떤 사회적 변화를 이끌어낼 수 있는지의 가능성에 대한 탐구를 담고 있다.

표 8 소셜미디어리터러시 교재 <건강한 소통의 지도, 소셜미디어> 흐름

단원명	주제 키워드
나, 미디어 그리고 주체적 선택	소셜미디어, 선택
소셜미디어의 평판관리	정체성, 평판, 빅데이터
모바일 메신저로 톡(talk) & 통(通)	커뮤니케이션, 의사소통
소셜 미디어시대의 정보평가와 정보관리	정보, 신뢰, 평가, 성찰

소셜미디어와 사생활침해	사생활침해, 개인정보
소셜미디어에서의 스마트한 소비자되기	비판적 소비자, 정보, 소셜검색
소셜미디어를 통한 참여와 놀이	놀이, 참여문화
소셜미디어에서의 관계 맺기	만남, 소통, 관계
소셜미디어와 미래의 삶 설계	참여, 진로, 만남
소셜미디어로 아름다운 세상 만들기	참여, 시민, 놀이

<소셜 미디어, 나와 세상을 이어주는 끈>은 나와 세상을 이어주는 소통의 도구인 소셜 미디어에 대해 살펴보는 단원이다. 급변하는 소셜 미디어 환경속에서 어떤 미디어를 선택해야 하는지, 그리고 어떤 방법으로 소통해야 하는지,타인과의 소통의 과정에서 고려해야 할 점은 무엇인지 등을 함께 고민함으로써 소셜 미디어를 이용하여 커뮤니케이션 하는 방법을 익히도록 구성되어있다.

<소셜 미디어, 스마트하게 사용하기>는 소셜 미디어 시대를 살아가는 디지털네이티브로서 갖추어야 할 소셜 리터러시 능력을 기르는 단원이다, 정보의 홍수 속에서 필요한 정보를 선별, 평가, 관리하는 능력, 개인 정보를 관리하고, 사생활을 지킬 수 있는 자기 검열 능력, 소셜 미디어를 활용하여 합리적이고 효율적인 경제 활동을 할 수 있는 능력 등에 알아봄으로써 소셜 미디어 시대를 살아가는 스마트한 디지털 시민이 갖추어야 할 소양이 무엇인지에 대해 배우게 되도록 구성되어있다.

<소셜 미디어, 사람을 향하다>는 소셜 미디어가 사람들에게 행복을 주고 세상을 아름답게 만드는 도구가 되기 위해서는 우리가 무엇을, 어떻게 해야 하는지를 고민해보는 단원이다. 소셜 미디어 속에서의 인간관계는 어떠해야하는지, 미래의 멋진 삶을 위해서는 소셜 미디어를 어떻게 활용해야 하는지, 아름다운 세상을 만들기 위해서는 소셜 미디어로 무엇을 해야 하는지 등을 고민해보고 그에 따른 실천 계획을 작성해 봄으로써 사람이 중심이 되는 소셜 미디어를 만들어가는 방법에 대해 알도록 구성되어있다.

이 교재의 내용 중에서 먼저, ‘소셜미디어와 미래의 삶 설계’와 ‘소셜미디어로 아름다운 세상 만들기’는 미디어를 통한 공동체 삶에 대한 내용과 소셜미디어로 세상을 변화시키는 참여를 기획하는 형태로 구성되어있다. ‘소셜미디어와 미래의 삶 설계’는 소셜미디어에서의 만남을 자신의 삶에 유용하게, 그리고 다른 사람에게 나눌 수 있도록 ‘멘토, 멘토링’ 등의 개념을 통해 접근하고 있으며, ‘소셜미디어로 아름다운 세상 만들기’는 학생들이 소셜미디어를 통한 사회변화 참여에 대한 주체적 기획을 하도록 해보고 있다. 예를들어, 100만 걸작 프로젝트(http://www.millionmasterpiece.com/)[6]와 같은 다양한 사례들을 통해, 소셜미디어로 사회를 변화시키고, 함께 공유하고, 협업을 통해 세상에 참여하는 방법을 기획하는 단원이기도 하다. 소셜 미디어로 아름다운 세상 만들기 프로젝트 아이디어는 나와 세상이 행복해질 수 있는 내용이면 어떤 것이라도 좋으며, 사회 참여를 통해 더 나은 세상을 만들 수도 있고(우리가 살고 있는 지역에서 환경개선이 필요한 곳이나 자랑할 만한 곳을 사진으로 찍어 소셜 미디어를

6) 2006년부터 현재까지 진행되고 있는 전 세계 최대규모의 공공협업아트 프로젝트. 전세계 1백만명이 그린 1백만 개의 그림으로 작품을 완성하는 것을 목표로 하고 있다. 작품마다 그림을 그리는 과정을 볼 수 있으며 소셜미디어 채널로 공유가능하다. 작품이 완성되면 프로젝트 자선파트너로부터 기부된 1백만 달러를 극빈자 구제 기관 또는 세계 암 연구 기금으로 전달하는 프로젝트로 기획되었다.

통해 알리고 행정기관이나 언론에 알리기도 하고 더불어 바람직한 개선책들을 제시함으로써 더 나은 세상을 만들기 위한 지역사회 환경 개선 프로젝트 등을 진행하는 것), 숙제에 필요한 정보를 공유하고 질문을 주고받는 사이트를 만들어 친구들과 지식을 나눌 수도 있다. 또한 책에서 제시한 프로젝트에서 아이디어를 얻어 스스로 계획하여 실천할 수 있는 프로젝트를 기획하여 진행하는 형태로 구성되어있다.
이외에 소셜미디어와 관련된 쟁점에서 중요한 내용 중의 하나인 '정보평가와 관리'의 경우에는 다양한 미디어에서 정보를 신속성, 신뢰성, 정확성, 친밀성 등의 기준으로 정리해보는 활동, 그리고 우리가 소셜미디어를 관계지향, 정보지향, 개방형, 폐쇄형으로 사용하는지에 대한 내용 등을 활동으로 담고 있다. 그리고, 소셜미디어 정보의 유형을 파악하고, 소셜미디어 정보를 어떤 형태로 구분할 것인지를 생각해보는 활동 등을 담고 있다. 또한 소셜미디어의 정보를 평가하는 기준으로 '반드시 알아야하는가?','믿을 만한 사람으로부터 온 것인가?', '내용은 정확한가?', '사실인가? 주장인가?', '다른 사람에게 전달할까?' 등의 내용을 점검해볼 수 있으며, 이 평가의 기준 등을 설계하도록 구성해두고 있다. 또한 소셜미디어를 통한 만남 단원에서는 친구의 의미에 대한 내용뿐만 아니라, 소셜미디어를 통한 친밀성이 낳는 소셜 검색, 그리고 광고, 정보의 혼재에서의 비판적인 소비자의 태도에 대한 내용을 담고 있다. 또한 소셜미디어로 인한 소통의 양과 질에 대한 성찰을 위한 활동 등도 담고 있다.

2) 초등학생 대상 소셜미디어 리터러시 교육 사례[7)]

초등학생용 소셜미디어리터러시를 위한 교육사례는 <만남>과 <정보>라는 2가지를 주제를 병합하여, 정보생산, 정보전달 등에 대한 성찰력을 중심으로 교육프로그램을 구성하였다. 수업의 목표는 초등학생들에게 소셜미디어(인터넷)을 통한 정보전달에서의 정보평가 및 관리에 대한 내용을 토대로 하고 있다.
이 교육프로그램은 1차적으로 '소셜미디어에서의 만남'을 이해시키고, '만남을 통한 정보전달의 의미'를 확인하는 단계로 구성되어있다. 또한 실제로 정보전달의 의미와 정보전달의 메시지 카드 등을 통해서 정보에 대처하는 자세와 태도에 대해서 생각해볼 수 있도록 수업이 구성되어있다.

표 9 <똑똑한 메신저가 되어요> 창의적체험활동 교안 구성

구분	내용
소셜미디어	퀴즈형으로 소셜미디어에 대한 이해를 알아보도록 기획 인터넷, 소셜미디어 동영상 제공
소셜미디어의 만남	소셜미디어에서의 만남을 나무로 형상화하여, 만남나무 만들기 개인별 나무 -> 모둠별 나무 -> 학교별 나무로 확장하여 만남을 연결
정보의 유포과정	만들어진 만남나무에서 정보가 전달되는 과정을 이해하도록 활동 구성
정보전달과 관리	소셜미디어를 통한 정보전달의 의미, 영향력, 태도 등에 대한 이해

7) 한국인터넷진흥원 창의적체험활동용 교육프로그램으로 개발된 내용을 토대로 실제 수업에서 활용한 사례임. 한국인터넷진흥원(2012b, 2012c)교재를 재구성하여 활용

정보전달 체험하기	정보카드를 통해 놀이형 정보전달의 의미를 체험하도록 활동 재구성 교재에서 제시한 내용 이외에 실제 학교에서 학생들의 모니터링을 통해 정보카드 구성
정보관리법 만들기	개인별로 정보관리법을 만들고 발표하는 활동 표함

실제 이 수업은 학생들이 소셜미디어를 이해해야하고, 소셜미디어에서의 만남이 확장되는 과정을 이해해야한다. 그리고 이러한 만남이 정보전달의 과정임을 이해시켜야한다. 따라서 자신이 소셜미디어를 통해서 전달하는 정보가 사회에 영향을 미칠 수 있다는 사실을 인식시킬 수 있도록 수업이 설계되어있다. 하지만 학생들이 실제로 소셜미디어로 보다 폭넓은 사람을 만날 수 있다는 사실을 이해시키기 위해서 나무이미지를 통한 네트워크 형성을 놀이형으로 구성했다. 이 수업의 경우에 초등학교 5-6학년 대상의 교육으로 활용이 가능하며, 저학년에서도 수업의 이해도가 확연히 떨어지는 면이 있다.

표 10 소셜미디어의 '만남'과 '정보전달'을 이해하기위한 연결망 구성

개인별 나무	친구와 연결	모둠별 연결

모둠별내에서 각각의 나무가 연결되기 위해서, 기본적으로 4-5명의 친구를 기록하도록 하는데, 이 세팅에서 같은 모둠의 친구 1명을 반드시 쓰기로 해두었고, 연예인, 스포츠 선수 등에서 선택하여 1명을 쓰도록 하고, 다른 모둠에서 1명을 선택하는 방식으로 구성하였다. 모둠내 활동 이후에는 실제로 교실 뒤편에 전체 모둠을 전시하고, 다시 모둠간 연결을 해보도록 하여 네트워크에서 연결되는 과정을 이해하도록 설계되어있다. 만남의 이해를 통해서, 실제로 정보가 옮겨가는 과정을 학생들에게 이해시키는 활동을 통해서 소셜미디어에서의 정보유포과정과 전달의 책임성에 대한 내용을 수업으로 진행하였다.

이후에는 활동형 수업을 통해서, 실제로 개인정보, 사생활, 확인할 정보 등을 포함한 메시지를 제시하고, 이들 메시지에 대한 평가와 관리를 위한 생각을 참여학생들 모두 함께 선택하고, 토의하는 시간을 진행하였다. 그리고 이 과정을 마친이후에 학생들이 스스로 소셜미디어에서의 정보를 평가하는 기준에 대해서 생각해보고, 학생들 스스로 자신만의 정보관리법을 구성하는 형태로 수업을 진행하였다.

표 11 정보관리법에 제시되는 기준(안)

• 정보가 사실인지 판단해요 • 친구에게 꼭 전달할 정보인지 생각해봐요 • 정보를 전달해서 생길 수 있는 상황을 생각해봐요. • 다른 사람의 명예를 훼손할 내용이나, 개인정보가 들어있지 않나 살펴봐요 • 정보를 보낸 사람이 신뢰할 수 있는 지 생각해봐요 • 꼭 저장해야할 정보인지 생각해봐요.

3) 중학생 대상 <정체성> 탐색을 위한 미디어리터러시 교육 사례[8)]

이 프로그램은 중학교 1학년 대상의 자유학기제에 활용하기위해서 개발된 프로그램이다. 이 프로그램의 개발은 사전에 중학교 교사들의 자문 및 교육과정을 분석한 후에 '정체성'의 주제를 선정하였다. 중학교 교육과정에서 제시하고 있는 교육목표를 검토하고, 이 중에서 '자신을 둘러싼 세계에 대한 경험을 토대로 다양한 문화와 가치에 대한 이해를 넓힌다', '타인과 공감하고 소통하는 능력, 배려하는 마음, 민주시민으로서 자질과 태도를 갖춘다'는 내용에서 착안하여 소셜미디어를 통한 소통과 정체성 형성에 목표를 두고 프로그램을 개발하고자하였다(교육과학기술부, 2009, 2011).

정체성은 앞서 살펴보았지만, 소셜미디어에서도 주요하게 다루어지는 개념이다. 따라서 소셜미디어를 통한 정체성 형성과 관계형성을 소통의 개념으로 재구성하여 교육내용을 구성한 것이다. 소셜미디어 등장과 함께 오프라인과 온라인 결합하는 속도가 빨라지면서 정체성의 개념은 시, 공간적 개념까지 포함하게 되었다. 소셜미디어에서의 정체성은 다양한 소셜미디어를 통한 자신의 표현, 그리고 소셜 기술을 통한 관계 형성을 통한 소통 정체성으로 나누어지게 된다. 이런 점에서 착안하여 본 연구에서는 교육프로그램의 주제를 '나 그리고 우리'로 잡고, 개인적 자아와 관계적 자아에 대한 개념을 다양한 미디어 활동을 통해서 제시하고 이해하고, 표현하도록 설계했다.

표12. 중학생 대상 <정체성> 탐색을 위한 내용 설계

범주	주제	미디어 활동
개인	개인적 자아	글 그림으로 표현하는 자아
미디어	미디어 자아	미디어로 정의하는 자아 미디어와 나의 소통적 관계 설정하기
우리	관계적 자아	오프라인-온라인에서의 자아 관계 속에서의 관계적 자아/정체성 정의하기
사회	사회적 자아	온라인-오프라인을 연결하는 제작 프로젝트 소셜미디어를 통한 협업 프로젝트

8) 이 프로그램은 2014년 한국언론진흥재단 연구보고서의 내용을 일부 발췌한 것임. 김양은•전경란•김아미•배은주•박한철(2014) 참조.

첫 번째는 개인적 자아의 개념으로 학생들에게 ‘자아정체성’을 탐구하기위한 다양한 활동 등을 제시한다. 이들 활동에서 미디어리터러시적 요소 등이 함께 결합해서 설명되어지고, 학생들은 표현의 가장 기본 단위 등을 이해하도록 설계한다.
두 번째로, ‘미디어로 정의하는 자아정체성’이다. 통상적으로 미디어 제작 등을 통해서 미디어를 정체성 표현의 도구로 활용되기도 한다. 본 프로그램에서는 미디어를 통해서, 자신의 정체성을 돌아보게 하는 활동으로 구성하였다. 이는 도구로서의 미디어뿐만 아니라, 자신의 일부로서의 미디어 정체성을 결합시키는 형태로 수업안을 고려하였다.
세 번째로는 공간에 따른 자아 개념의 변화를 오프라인- 온라인에서의 친구개념과 함께 결합시켜서 비판적 사고력을 제시하고자한다. 특히 소셜미디어 등장이후 가속화되는 정체성 노출과 끊임없이 이어지는 연결성을 관계적 자아(정체성)의 개념에서 살펴보도록 설계했다. 이들 미션을 수행하고, 탐색하는 과정을 통해서, 마지막으로는 개인적 자아와 관계적 자아를 결합시키는 소통에 대한 개념을 제시하도록 설계하였다.

표13. 중학생 대상 <정체성> 탐색을 위한 내용 설계

범주	주제	미디어 활동
개인	개인적 자아	글 그림으로 표현하는 자아
미디어	미디어 자아	미디어로 정의하는 자아 미디어와 나의 소통적 관계 설정하기
우리	관계적 자아	오프라인-온라인에서의 자아 관계 속에서의 관계적 자아/정체성 정의하기
사회	사회적 자아	온라인-오프라인을 연결하는 제작 프로젝트 소셜미디어를 통한 협업 프로젝트

위의 표에서 제시된 내용을 토대로, 총 3개 단원 20차시로 수업내용을 구성하였다.이는 통상적으로 동아리활동의 경우 한 학기에 진행될 경우 학교별로 학사일정 등이 상황은 다르나, 20차시 내외의 활동일 경우 기타 다른 학교 활동으로 인해 변동없이 활용이 가능하다는 점을 고려했다.

표14 중학생 대상 <정체성> 탐색을 위한 프로그램 개요

대단원	소단원	수업 제재
나와 미디어	나를 소개해요	동화를 보고 내가 원하는 것이 무엇인지 생각해 보기 ‘want’ 목록 작성을 활용한 자기 소개하기 지금의 내가 있기까지 영향을 미친 모든 것 탐색하기
	미디어로 나를 표현해요	나’를 주제로 한 노래를 듣고 ‘지금의 나’로 노래가사 바꾸기 다양한 미디어로 자신을 표현한 사례 알아보기 사진 미디어를 활용하여 자신의 생활 표현하기
	이런 내가 되겠어요.	동영상을 보고 나의 미래와 진로를 위해 어떤 길을 가야할지 생각해 보기

		친구와 가족, 선생님과의 인터뷰를 통해 자신의 모습 살펴보기 미래의 나를 상상해 보고 소셜미디어 자기소개(프로필) 작성하기
미디어 정체성	나의 하루와 평생, 그리고 미디어	나의 하루를 통해 본 미디어 이용실태 평생 동안 나는 얼마나 미디어를 사용할까?
	내 삶 속의 미디어, 꿰뚫어보기.	내가 좋아하는 미디어, 신뢰하는 미디어 순서 정해보기 미디어를 사람에 비유해 보고 그 이유 발표해 보기.
	이럴 땐 이런 미디어로 소통해요!	문제해결 상황극을 통해 적절한 소통의 미디어 선택의 필요성 인식하기 상황에 적절한 미디어 사용계획 작성하고 실천후기쓰기
친구 그리고 미디어	친구의 얼굴을 그려보아요	친구의 의미에 대해 생각해 볼 수 있는 동영상보고 토의하기 친구 얼굴 그리기와 친구에 대한 정의내리기 활동 결과에 대한 칭찬댓글 달기
	미디어 속에 표현된 친구의 모습은?	애니메이션에 나타난 친구관계 분석하기 미디어 속에서 표현된 친구의 의미를 분석하고, 바람직한 친구관계에 대해 이야기 나누기
	나와 우리의 친구는 누구이며, 무엇을 함께 하고 있는가?	타인의 친구관계를 통해 친구의 의미 생각해 보기 생선가시토의법을 활용하며 친구에 대한 내용 정리하기 모둠별 발표에 대한 칭찬의 댓글달기
	온라인의 친구와 오프라인의 친구, 어떻게 다를까?	SNS에서의 친구, 진정한 친구' 동영상 보고 의견나누기 온라인과 오프라인의 친구를 비교해 보고 의견나누기
	UCC로 표현해보는 바람직한 친구관계	영화 속에 표현된 바람직한 친구관계 찾아보기 '좋은 친구관계를 유지하기 우리에게 필요한 것'이라는 주제로 동영상 UCC만들기 동영상 UCC 시사회 및 칭찬댓글 달기

이 수업은 개발당시에 짧은 시간의 수업을 시범적으로 적용해보았는데, 학생들의 결과물 등을 제시하면 다음과 같다. 생선가시 토의법을 통해 친구 구분해보기, 수로 표현해보는 친구, 친구가 되는 과정, 친구들과 만나서 하는 활동, 진정한 친구의 의미, 오프라인 친구와 온라인 친구, 친구가 소중하게 느껴질 때와 같은 7개의 항목에 대해 정리하는 것이었다. 서로 협력하여 하나의 그림을 완성해가면서 학생들은 먼저 말을 걸어주거나, 기다려주는 것과 같은 일상생활 속의 사소한 배려가 친구관계를 유지해주는 것이라는 새삼 알게 되었으며, 인간이 지니고 있는 친밀한 관계 맺기에 대한 욕구를 이해하는 계기가 되었음이 활동 결과물에서 드러났다.

그림1 온라인-오프라인 친구에 대한 생각 토의하기

시범수업의 특성상, 20차시를 전체적으로 진행하지 못했으며, 학생들과 소셜미디어에서의 친구, 만남, 정체성, 관계 라는 주제 등을 정리하기 위해서, 압축적으로 수업을 진행하였다. '친구'라는 주제의 탐색 이후에, 학생들은 스토리보드를 구성하고, 이를 토대로, "좋은 친구관계를 유지하기 위해 우리에게 필요한 것"이라는 주제의 사진으로 UCC만들기를 진행하였다. 그리고 이것을 발표하는 시간을 가졌다.

그림2 친구와 관련한 UCC제작 (사진)

학생들은 실제로 이 프로그램 개발에서 학생들에게 사후에 이루어진 심층인터뷰에서 학생들은 이론수업보다는 미디어를 만지고, 체험하는 수업에서 더 흥미와 만족도를 느낀다는 답변을 하기도 했다. 실제로 시범수업에서 후반부에 이루어진 "좋은 친구관계를 유지하기 위해 우리에게 필요한 것"이라는 주제의 사진으로 UCC만들기의 학생들의 호응도가 좋은 편이었다.

시범수업을 통해서 학생들에게서 찾아볼 수 있었던 것 중의 하나는 '친구'에 대한 생각들을 다시 하게 되었다는 점과 다양한 미디어를 통해 의견을 표현하는 것을 즐기고, 이해했다는 답변들이었다. 실제 이 시범수업은 본 프로그램에 대한 대상 난이도와 차시별 수업의 내용을 재구성하기 위한 용도로 진행되었기 때문에, 학생들의 구체적인 변화를 논하기는 어려웠지만 심층인터뷰와 프로그램 내용에 대한 서베이 평가에서도 수업을 통해 '친구에 대해서 생각하게 되었다.', ' 온라인-오프라인 친구의 차이점을 이해했다.', '친구들과의 소통과 협업에 대한 즐거움을 알게 되었다' 등에서 다소 높은 평가를 얻기도 했다.

4. 나가면서

미디어리터러시에서 미디어메시지를 읽어낸다는 것은 매우 중요한 요소이다. 미디어리터러시 교육의 핵심영역 중의 하나가 바로 읽기와 관련된 요소이다. 초기의 미디어리터러시 교육이 어린이와 청소년들을 위한 예방교육적 보호주의에서 시작했지만, 미디어리터러시는 정보기술의 발달과 함께 그 개념을 보편적 교육, 삶의 기회, 시민교육, 참여 등의 개념으로 확장시켰다. 이런 미디어리터러시 교육의 변화에는 특정매체에 대한 리터러시로 다루어지던 교육 및 개념 영역을 미디어를 이용하는 인간, 그리고 환경에 초점을 맞추고 있다.

디지털미디어의 등장은 미디어리터러시 교육에서 '생산자'에 대한 교육의 중요성을 부각시켰으며, 개인의 미디어생산에 주목하기 시작했다. 그리고 이 생산자들이 만들어내는 UCC 문화와 파급력 등을 미디어리터러시 영역에 포함시켰다. 소셜미디어의 등장, 그리고 사물인터넷 개념은 기술과 인간의 조화와 융합이라는 개념에서 미디어리터러시 영역을 인간의 관계, 정보, 정체성, 참여 등의 개념에 대한 필요성을 제기했다. 이는 미디어리터러시 교육을 통해서 궁극적으로 지속적으로 획득해야할 것 중의 하나는 미디어가 형성하는 사회와 문화를 읽어내는 것이라는 점을 보여주는 것이라고 볼 수 있다.

이런 관점에서 소셜미디어시대의 미디어리터러시에 대한 논의는 사회문화적 차원에서 미디어리터러시 개념을 규정할 필요성을 제기하고 있다. 또한 최근 소셜미디어리터러시와 관련한 논의들이 제기하는 개념은 또한 평생교육을 포함한 교육패러다임의 변화, 그리고 이를 둘러싼 21세기 필수역량으로서의 미디어리터러시를 다루고 있다. 이는 미디어리터러시가 교육 및 생활전반에 미치는 영향력뿐만 아니라, 미디어리터러시를 기반으로 한 사회문화에 대한 이해 및 참여를 전제로 하고 있다. 그리고 이는 미디어리터러시 영역이 도구적 미디어능력뿐만 아니라, 디지털공간에서의 정체성, 정보구성, 성찰, 그리고 커뮤니티에서의 참여, 협업, 공유에 대한 새로운 문화를 위한 교육들로 설계되어질 필요성이 제기된다.

참고문헌

교육과학기술부(2009). 초、중등학교 교육과정, 교육과학 기술부

교육과학기술부(2011a), 스마트교육 추진 전략 실행계획(안), 서울: 교육과학기술부

교육과학기술부(2011b). 창의적 체험활동 교육과정. 교육과학기술부 고시 제 2011-361호. 별책 26호.

권성호•김성미(2011), 소셜미디어 시대의 디지털리터러시 재개념화 ;젠킨스의 '컨버전스'와 '참여문화'를 중심으로, 미디어와 교육 1(1), 65-82

김양은(2009), 디지털시대의 미디어리터러시, 커뮤니케이션북스

김양은(2011). 소셜 미디어 시대의 미디어 리터러시. 한국학술정보원 수요 학술포럼 발표자료 (2011. 2. 23), 한국학술정보원.
김양은•전경란•김아미•박한철•배은주(2014), 미디어를 활용한 창의적체험활동 프로그램 개발 연구, 한국언론진흥재단
김현진(2009), 테크놀로지 기반 첨단 미래학교 예측연구, 한국교육학술정보원
김현철(2011), 스마트교육 콘텐츠 품질관리 및 교수학습 모형 개발 이슈, 서울: 한국교육학술정보원
소경희·이상은·박정열(2007). 캐나다 퀘벡주 교육과정 개혁사례 고찰 역량 기반 (competency-based) 교육 과정의 가능성과 한계, 비교교육연구 17(4), 105-128.
안정임(2010). 디지털 미디어 리터러시 관점에서 본 소셜 네트워크 미디어의 핵심이슈.『여성연구논총』, 25집, 1～22.
이원태·황용석·이현주·박남주·오주현 (2011). 디지털 컨버전스 환경에서 정보격차 해소 및 미디어 리터러시 제고방안 연구(경제·인문사회연구회 협동연구총서). 서울: 정보통신정책연구원.
한국교육개발원(2008), 영국 학교환경개선(BSF) 보고서, 11호, 한국교육개발원.
한국인터넷진흥원(2012a), 건강한 소통의 지도, 소셜미디어, 한국인터넷진흥원
한국인터넷진흥원(2012b), 똑똑한 메신저가 되어요, 한국인터넷진흥원
한국인터넷진흥원(2012c), 우리들의 만남나무 만들기, 한국인터넷진흥원
호주 퀸즐랜드, Department of Education and Training, Smart Classroom 자료
ACARA(2010).The shape ofthe Australian curriculum : Version 2.0. Australian Curriculum, Assessment and Reporting Authority.
Banaji Shakuntala and Buckingham David(2013), The Civic Web ; Young People, the internet and Civic Participation, MIT Press
Davidson, C and Goldberg, D. (2010) The Future of Thinking: Learning Institutions in a Digital Age Chicago, MIT Press, London.
De Abreu, Delinha s.(2011), Media Literacy, Social Networking and the web 2.o Environment for the K-12 Educator. Peter Long.
De Abreu, Delinha s.(2011), Media Literacy, Social Networking and the web 2.o Environment for the K-12 Educator. Peter Long.
Dezuanni, M. (2009). Young People and Participatory Culture: Reconceptualising Australian Media Education for 21st Century Citizenship. In C.-K. Cheung (Ed.), Media Education in Asia: Springer.
EAVI(European Association for Viewers Interests)(2011). Testing and Refining Criteria to Assess Media Literacy Levels in Europe. Final Report.
EC(2007), Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe, European Commissions.
EC(2007), Study on the Current Trends and Approaches to Media Literacy in Europe, European Commissions.
EU(2006) The European Refernce Framework for Key Competences, Official Journal of the European Union on 30 December 2006/L394. http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/site/en/oj/2006/l_394/l_39420061230en00

100018.pdf
Hobbs, R. (2010). “Digital and Media Literacy: A Plan of Action”, A White Paper on the Digital and Media Literacy Recommendations of the Knight Commission on the Information Needs of Communities in a Democracy.
Jenkins, H., Clinton, K., Purushotma, R., Robison, A. J., & Weigel, M. (2009). Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century, MIT Press.
Lankshear, C., & Knobel, M. (2003). New literacies : changing knowledge and lassroom learning. Buckingham: Open UP.
Lankshear, C., & Knobel, M. (2011). New literacies : Everyday Practicrs and Social Learning, changing knowledge and lassroom learning. Buckingham: Open UP.
Livingstone, S.(2011). Media literacy: Ambitions, policies and measures. report from COST Action 'Transforming Audiences, Transforming Societies. Media@LSE, London.
Masterman, L. (1985). Teaching the Media, London: Comedia.
Meyrowitz, J.(1998). Multiples media literacies. Journal of Communication, 48(1), 96~108
Ministere de I'Education(2001).Quebec Education Program: Preschool education, Elementary education.
Ministere de I'Education(2004). Quebec Education Program: Secondary school education, cycleone.
OECD (2008). Trend shaping education: 2008 EDITION. Center for Educational Research and Innovation.
Ofcom (2004). Ofcom's strategy and for the promotion of media literacy.
Offcom(2009), Report of the Digital Britain Media Literacy Working Group, http://stakeholders.ofcom.org.uk/binaries/research/media-literacy/digitalbritain.pdf
Ohler, Jason B(2013), Digital Storytelling in the classroom, sage
partnership for the 21st Century Skills(2009), A framework for 21st century learning. Washington, DC, http://www.p21.org/storage/documents/1.__p21_framework_2-pager.pdf
partnership for the 21st Century Skills(2013), Remaining citizenship for the 21st century: A call to action for policymakers and educators. Washington, DC, http://www.p21.org/our-work/citizenship
Available from http://www.p21.org/
Rheingold Howard(2010), Attention, and Other 21st-Century Social Media Literaciesm, EDUCAUSE Review, vol. 45, no. 5 (September/October 2010): 14-24

Rheingold Howard(2012), Net Smart:How to Thrive Online, MIT Press.
Smart Classrooms : A Strategy for 2011-2014, http://www.education.qld.gov.au/smartclassrooms/documents/strategy/pdf/smart-classrooms-strategy.pdf