

Q : 교수학습 안내서

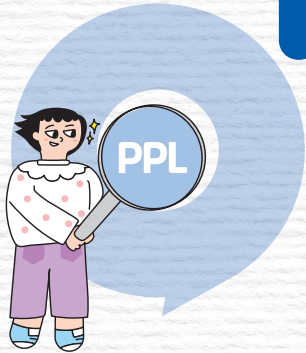
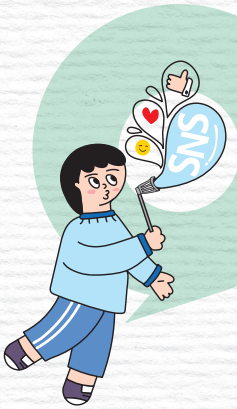
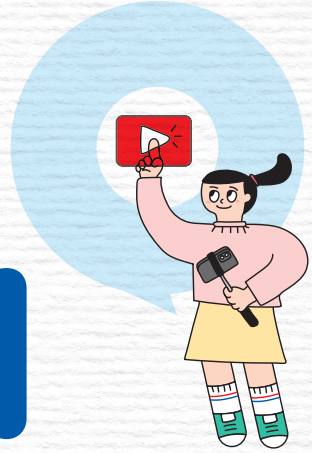
초등학생



미디어

리터러시

교육안 개정본



전라북도교육청
JEOLLABUKDO OFFICE OF EDUCATION



전북대학교 지역디지털미디어센터
JEONBUK NATIONAL UNIVERSITY

전주시민미디어센터
Jeonju Public Media Center



Q : 교수학습 안내서



미디어
리터러시
교육안 개정본

초등학생 미디어 리터러시 교육안 개정본

교수학습안내서

발행일 초판 2022년 12월
1차개정 2023년 12월

발행처 초판 전주시민미디어센터
1차개정 전북대학교 지역디지털미디어센터

주소 초판 전라북도 전주시 완산구 전주객사4길 46
1차개정 전라북도 전주시 덕진구 백제로 567

개발기획총괄 전라북도교육청 민주시민과
박민(전북대지역디지털미디어센터 선임연구원)
최성은(전주시민미디어센터)

개발진 초판 홍교훈(전주대 문화산업연구소 연구교수)
안나영(미디어교육자)
1차개정 경희령(미디어교육자)
김윤희(미디어교육자)
조현지(익산공공영상미디어센터)

자문 초본 경희령(미디어교육자)
1차개정 이경민(대구시민미디어센터)
임재은(미디어교육자)
심지영(회현초등학교)

본 미디어 리터러시 교육안(초등학교)은 전라북도교육청의 위탁을 받아 [미디어교육 협력사업]의 일환으로 22년 전주시민미디어센터가 수행하여 개발된 자료 초본에 23년도 전북대학교 지역디지털미디어센터가 수행하여 개발한 교육안을 추가하여 개정되었습니다.



초등학생

미디어 리터러시 교육안

5·6학년용 교수학습 안내서

I. 민주시민교육과 미디어리터러시교육 > 10

II. 미디어에 대한 관점 > 14

III. 초등학생 미디어문화 > 22

1. 초등학생 유튜브 이용 실태
2. 유튜브에서 경험하는 다양한 소통
3. 숏폼 콘텐츠
4. PPL 광고 관련 기사
5. 소셜 미디어에 미디어 교육의 핵심개념 적용하기

IV. 교육목표 및 개요, 수업 전 준비사항 > 34

교육 목표 및 개요
수업 전 준비사항

V. 수업안 활용 가이드 > 44

VI. 고려사항 > 86

초등학생

미디어 리터러시 교육안 2

교수학습 안내서

교육목표 및 개요 > 89

들어가며

수업안 활용 가이드 > 94



Q : 5·6학년용 교수학습 안내서



미디어
리터러시
교육안



M e d i

TALK



L i t e r



E d u c



I. 민주시민교육과 미디어리터러시교육



a t i o n





I.

민주시민교육과 미디어리터러시교육



Media Literacy Education

민주시민교육으로 미디어리터러시교육을 진행하는데 있어서 먼저 학교 민주시민교육의 개념정의와 초등학교 민주시민교육 목표와 내용 기준을 살펴보겠다. 2021년 11월 24일 교육부가 발표한 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안)에서 민주시민교육 목표와 내용 기준안은 다음과 같다.

개념정의

민주시민교육은 학생이 자기 자신과 공동체적 삶의 주인임을 자각하고, 비판적 사고를 통해 자신이 속한 **공동체의 문제를 상호 연대하여 해결할 수 있도록 지원하는 교육**

초등학교 민주시민 교육목표 및 내용 기준(안)

학생의 일상생활과 학습에 필요한 기본 습관 및 기초 능력을 기르고 **민주시민의 태도를 함양하는 데에 중점**을 둔다.

2022 개정 교육과정 총론에서 제시된 민주시민교육의 개념정의, 목표와 내용 기준안에서 미디어리터러시교육에서 이행할 수 있는 민주시민교육의 내용을 정해보면 **‘비판적 사고’, ‘공동체의 문제를 상호 연대하여 해결’, ‘민주시민의 태도 함양’**이 된다.

‘초등학생 미디어리터러시 교육안’의 교육 방향을 ‘비판적 사고’, ‘연대를 통한 공동체 문제 해결’, ‘민주시민으로서의 태도 함양’으로 두고자 한다.

전라북도교육청의 2022년 학교민주시민교육 기본계획에서 교육 내용과 원칙은 다음과 같다.

교육개념

학교의 학생, 교직원과 학부모에게 민주주의, 인권 등 민주시민으로서의 삶에 필요한 지식·기능·가치·태도 등을 배우고 실천하게 하는 교육

교육내용

- 헌법의 기본 가치와 이념 및 인권, 민주주의를 비롯한 제도의 이해와 참여 방식에 관한 지식
- **논쟁적 문제를 해결하기 위한 합리적 의사소통 방식, 비폭력 갈등 해소 방안, 설득과 경청 등에 관한 기능과 태도**
- 학교의 민주적 의사결정구조와 절차 및 참여 방식
- 노동·연대·환경·생명·생태·평화 등 가치와 세계시민으로서의 정체성 확립 등

교육원칙

- **우리 사회에서 논쟁적인 것은 학교에서도 논쟁적인 것으로 다루어져야 하며, 다양한 이론이나 관점과 의견이 공정하게 다루어져야 한다.**
- 교화 또는 일방적인 주입식 교육을 배제(또는 지양)하고 자유로운 토론과 참여를 통한 방식에 의해야 한다.
- 특정한 의견을 갖도록 강요해서는 안 되며, 교육이 사적인 이해관계나 특정한 정치적 의견을 주장하는 방편으로 이용되어서는 안 된다.
- 민주시민교육은 별도의 프로그램은 물론 교육과정 전반에서 구현되어야 한다.

전라북도교육청에서 발표한 학교민주시민교육의 교육내용 중 ‘초등학생 미디어리터러시 교육안’에서 담아내고자 하는 주요 **교육내용은 논쟁적 문제를 해결하기 위한 합리적 의사소통방식, 비폭력 갈등 해소 방안, 설득과 경청 등에 관한 기능과 태도**이다. 그리고 **교육방법으로는 전라북도교육청의 학교민주시민교육의 원칙인 ‘우리 사회에서 논쟁적인 것은 논쟁적인 것으로 다루어져야 하며, 다양한 이론이나 관점과 의견 다루기’를 적용**하고자 한다.

민주시민교육으로 진행되는 이번 ‘초등학생 미디어리터러시 교육안’에서 비판적 미디어 읽기 활동을 할 때 사회적으로 논쟁적인 주제를 다룰 수 있으며 주제에 대한 서로 다른 입장의 의견과 관련 정보를 수업자료로 활용할 수 있다.

위와 같이 교육부와 전라북도교육청의 민주시민교육 자료에서 확인되듯이 미디어리터러시교육은 민주시민교육의 개념, 내용, 원칙을 이행하고 있다. 초등학교 미디어리터러시교육의 목표인 민주시민의 태도를 함양하는데 중점을 두면 되겠다.



M e d i

TALK



L i t e r



E d u c



II. 미디어에 대한 관점



acy



ation





II.

미디어에 대한 관점



Media Literacy Education

미디어리터러시 교육에서 미디어에 대한 관점은 교육 방향을 설정하는 주요 요소이다. 기술, 보호, 예방, 역기능 관점에서 보는 교육과 문화, 향유, 참여적 관점에서 보는 교육의 방향은 다르다. ‘초등학생 미디어리터러시 교육안’에서는 문화적 관점에서 미디어를 정의하고자 한다.

김창남(2011). 대중문화의 이해에서는 ‘미디어, 커뮤니케이션 그리고 문화’를 다음과 같이 설명한다. 인간들은 사회적 의미가 담긴 미디어를 통해 정보를 얻고, 사람들과 소통하고, 사회적으로 의견을 표현하고 향유하는 커뮤니케이션 행위를 한다. 그리고 미디어는 사회적 의미체계로 구성된 수단이다.

미디어, 커뮤니케이션 그리고 문화

인간과 인간 사이에 이루어지는 다양한 상호작용의 수단을 미디어라고 부른다. 그리고 **미디어를 통해 인간들 상호 간에 정보와 지식, 감정과 의사가 교환되고 공유되는 과정이 우리가 흔히 커뮤니케이션이라 부른 과정이다.** 커뮤니케이션은 인간이 사회적 삶을 영위해가기 위해 필수적인 요소이며, 인간 사회가 형성·유지·발전하게 하는 가장 기본적인 요소이다.

하나의 **미디어가 의사소통 수단이 되기 위해서는 그것이 담고 있는 의미에 대해 인간들 상호 간에 약속의 공유가 이루어져야 한다.** 이를테면 우리가 사용하는 언어는 그것을 사용하는 사람들 사이에 공유되는 있는 약속을 통해서 의미를 가질 수 있다. 민족 또는 지역에 따라 다른 언어가 사용되고 똑같은 손짓이다 몸짓도 서로 다른 의미를 나타내는 것은 역사 속에서 각 집단마다 각기 다른 약속이 이루어졌기 때문이다. 이런 약속의 체계를 우리는 문화라 부른다. **우리가 사회적 존재로, 즉 한 사회의 구성원으로 성장한다는 것은 그런 약속의 체계, 즉 문화 속으로 들어감으로써 다른 사람과 커뮤니케이션이 가능해진다는 의미이다.**

미디어리터러시교육에서 비판적 미디어 읽기 역량을 갖게 하기 위해서는 미디어 구조에 대한 이해가 필요하다. 미디어구조는 소유 구조와 운영 목적에 따라 세 가지 영역으로 구분된다. 서울마을미디어지원센터(2016). 마을TV첫걸음에서는 국가·상업·공동체 미디어 구조를 다음과 같이 설명한다.

미디어구조

국가가 직접 운영하는 국가 미디어, 기업등이 운영하는 상업미디어, 시민 또는 공공영역에서 운영하는 공동체(독립)미디어가 그 영역이다.

국가 미디어는 KBS와 같이 국가가 소유하며, 국가의 정책을 국민들에게 소개하고 미디어의 공익적 목적을 추구하는 미디어지만, 이는 정권의 성향이나 정책 기조에 영향을 받는다.

우리나라 미디어 구조에서 가장 큰 비중을 차지하는 상업 미디어는 SBS와 같이 민간 영역에서 소유하고 운영하는 미디어를 말한다. 케이블TV, 종합편성채널, IPTV 등 지상파뿐만 아니라 다양한 상업 미디어가 존재한다. 이러한 미디어는 콘텐츠 제작과 광고 등을 통한 수익 창출을 목적으로 하기 때문에 자극적이고 오락적인 콘텐츠를 만들어 많은 시청률을 점유하고 이윤을 창출하려는 경향이 있다.

미디어의 세 영역 중 가장 작은 비중을 차지하는 공동체미디어는 시민이 직접 운영하고 소유하며 공동체 이익을 위해 힘쓰는 공동체라디오, 시민 등을 뜻한다.

미디어의 세 영역



미디어에 대한 비판적 역량은 콘텐츠를 비판적으로 해석하는 것을 넘어서 미디어에 접근하고 참여하기 위한 미디어 구조를 분석하는 역량으로 확장되어야 한다. 최근에 시민이 소유하고 운영하는 공동체라디오방송국이 전국적으로 신설되고 있으며 온라인상에서의 미디어 참여 활동 사례가 있다. 온라인미디어 사례는 한국방송학회 영상미디어교육연구회(2021). 인공지능, 디지털플랫폼시대 미디어 리터러시 이해 '8장 미디어 리터러시와 시민성 증진'에서 살펴볼 수 있다.



방송통신위원회 “우리가 만드는 우리동네 라디오” 공동체라디오방송 전국 20개 신규허가 사업자 선정 보도자료

우리 동네에서 일어나는 일들을 지역 주민들이 직접 생생하게 전하는 공동체라디오가 전국 각지에서 새롭게 문을 열게 되었다. 2004년 시범사업으로 최초 도입된 이후 17년 만이다.

방송통신위원회(위원장 한상혁, 이하 ‘방통위’)는 2021년 7월 21일(수) 제30차 방송통신위원회 전체회의를 열고, 20개 공동체라디오방송 신규허가 대상 사업자 선정을 심의·의결하였다.

공동체라디오는 소규모 지역(시·군·구)을 대상으로 하는 소출력(10W 이하) 라디오 방송이다. 청소년, 노인, 장애인, 이주민 등 취약계층 뿐만 아니라 지역의 주민 누구나 참여하여 자신의 이야기, 우리 동네의 이야기를 할 수 있다.

전국 공동체라디오 신규허가법인 20개

우리가 만드는
동네 라디오
공동체라디오

- 서울**
- (사)관악공동체라디오
 - (사)마포공동체라디오
 - (사)서대문공동체라디오

- 인천**
- 연수공동체 FM
 - (재)인천 FM 방송

- 대전**
- (사)대전생활문화방송

- 세종**
- (사)세종공동체라디오방송

- 대구**
- (사)성서공동체에프엠
 - 외골사회적협동조합

- 부산**
- 연제구공동체라디오

- 광주**
- (사)광주시민방송
 - (사)고려인마을



- 경기**
- (사)문화복지미디어연대
 - 수원마을공동체 미디어사회적협동조합
 - 화성에프엠공동체라디오
 - (사)GO구리FM
 - (사)안산공동체라디오

- 강원**
- (사)영월FM공동체라디오
 - 공동체라디오태백FM

- 충북**
- (사)청암송년호기념사업회

- 경북**
- (사)영주에프엠방송
 - 한국문화나눔사회적협동조합
 - 플뿌리미디어

- 경남**
- (사)남해FM 공동체라디오방송

- 충남**
- (사)금강에프엠방송

- 전북**
- (사)전주공동체라디오

- 전남**
- (사)순천미디어네트워크



2022.08.10.~09.13 크라우드펀딩 <https://www.wadiz.kr/web/campaign/detail/152512>



[안테나프로젝트]

전주FM 93.5MHz 안테나를 함께 세워요!

(사)전주공동체라디오 소개

사단법인 전주공동체라디오는 전주지역의 언론·미디어 분야 학자와 현장활동가, 다양한 분야의 공익활동 단체가 모여 설립한 비영리 사단법인입니다.

법인 설립에 참여한 10개 단체는 지방자치 정착, 소외계층 권익 보호, 지역 언론 민주화, 마을공동체 복원을 위한 마을 미디어 사업, 지역 미디어의 공공성 구현 등을 목표로 활동해 왔으며, 지역 주민의 미디어 접근권 확대를 위해 지난 21년 공동체라디오 방송 사업자로 허가받았습니다.

올 10월을 목표로 개국을 준비하고 있는 전주공동체라디오 방송국은, 시민들이 직접 방송을 만들고 활발히 연계하며, 지역의 성장과 더불어 개인의 성장도 함께 이루어가는 네트워크와 공유의 공간으로 만들어가는 것을 희망하고 있습니다.

전주공동체라디오 FM93.5MHz를 통해 다양한 시민들의 이야기, 지역의 이야기가 펼쳐질 수 있도록 지역, 시민, 공동체와 함께 하겠습니다.

추진일정

- 7월~8월 : 방송국 공간 마련
- 8월~10월 : 공간 리모델링 진행
- 9월~10월
 - 방송국(스튜디오), 송신소 설비 구축
 - 시설 구축 후 시험 방송
 - 시민방송제작자/활동가 양성교육 운영
 - 시민과 공동체가 참여하는 방송 편성
- 10월 말~11월 초
 - 개국
 - 방송편성표에 따른 방송제작과 송출





미디어 리터러시 역량과 시민 참여

디지털 미디어 시대 이전에는 특정 시간에 일정한 공간에 모여 함께 행동하는 방식이 주로 이루어졌지만 지금은 시간과 공간을 초월하여 조직, 동원, 행동하는 것이 가능하게 됐다. 온라인상에서 동 시간대에 같은 행동을 하거나 소셜미디어상에서 해시태그(hashtag)나 멘션(@)기능을 활용하여 연대하는 모습을 보임으로써 공통의 관심사와 문제를 해결하고자 노력하고 있다.

사회적으로 부조리한 일에 맞서기 위해 청와대 국민 청원 게시판 등에 온라인 서명을 하도록 독려하기도 하며, 사회적 이슈에 대한 정보를 SNS를 통해 전달하기도 한다.

대표적인 사례로 성범죄 피해자가 SNS에서 해시태그(#metoo)를 통해 피해를 호소하고 가해자를 폭로함으로써 성범죄를 근절하기 위해 연대한 미투 운동이 있다. 온라인상의 참여가 오프라인 참여로 연결되기도 했다.

코로나19 대유행 상황에서 마스크 양보 운동, 착한 연대인 운동을 펼치기도 하여 사회적 약자를 보호하기 위한 행동을 보이기도 했다.





M e d i

TALK



L i t e r



E d u c



III. 초등학생 미디어문화



acy



ation





III.

초등학생 미디어문화



Media Literacy Education

앞에서 미디어리터러시 교육에서 문화적 접근의 미디어에 대한 이해 필요성을 제안했다. 초등학생의 미디어문화 현상에 주목하고 그에 따른 미디어리터러시 교육 차원에서의 질문을 해야한다.

‘초등학생 미디어 리터러시 교육안’은 어린이 미디어문화를 바탕으로 무엇을 어떻게 왜 즐기고 사용하고 있는지를 교사와 학생이 인식하고 다른 시각에서 생각해보는 계기를 제공하는 방향으로 교육이 접근되어야 한다. 어린이 미디어문화를 인정하고 지지하고 이해하는 시각에서 일상에서 경험한 그들의 미디어문화가 수업에서 표현되어 논의의 주제가 되어야 하는 것이다.

1.

초등학생 유튜브 이용 실태

초등학생 미디어문화를 살펴볼 수 있는 자료로 한국청소년정책연구원(2020)에서 발간한 ‘청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안 연구 I: 초등학생’ 보고서가 있다.

전국 17개 시도 총 115개 초등학교 4~6학년 대상으로 2020년 9월 14일~10월 23일에 실시한 조사결과이다. 조사결과에서 미디어 이용 형태와 인식 등 초등학생의 미디어문화를 파악할 수 있거나 교육과정에서 질문과 수업자료로 연결할 수 있는 내용 중심으로 보겠다.

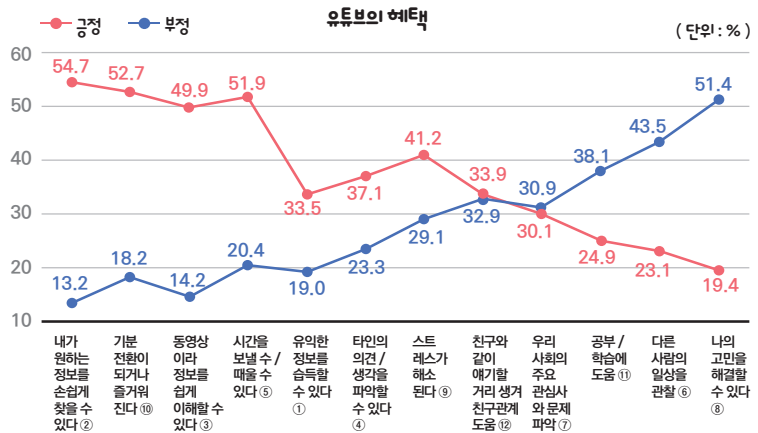
이 보고서에서는 초등학생의 유튜브 사용이 여가 및 취미를 목적으로 한 비학습용에 치우쳐있음을 지적하며 상호 소통 기능이 중심이 된 타 SNS와 달리 일방향성 소통의 특성이 강한 매체를 초등학생이 가장 많이 이용하고 있는 것으로 확인한다.

초등학생의 유튜브 콘텐츠 주제별 이용률

※ 몰카 용어 수정 필요 : 불법촬영

순위	콘텐츠 주제	순위	콘텐츠 주제
1	게임	9	팬활동 / 연예인
2	코미디 / 예능	10	스포츠 / 운동
3	음악 / 댄스	12	ASMR
4	만화 / 애니메이션	13	학습 / 교육
5	몰카 / 웃긴영상	14	뉴스 / 시사
6	먹방 / 요리	15	장난감 / 놀이
7	영화 / TV드라마	16	여행 / 외국문화
8	동물 / 펫방	17	캠방 / 토크

초등학생의 유튜브 혜택에 대한 동의



온라인 공간에서의 경험

온라인 공간에서의 경험에서는 '누군가가 온라인 공간에서 나에게 욕을 한 적 있다' 가장 높게 나타났다.

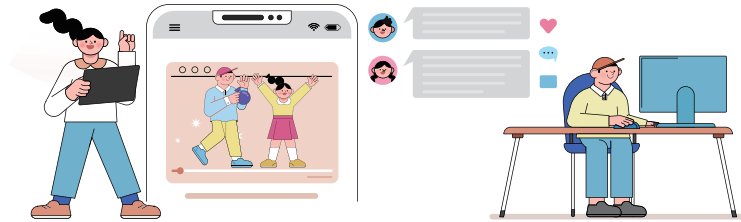
(단위: %)

항목	온라인 공간에서의 경험	그렇다
1	나는 온라인 공간에서 누군가를 따돌린 적이 있다	1.5
2	나는 온라인 공간에서 허락없이 누군가의 개인정보를 올려놓은 적이 있다	1.5
3	나는 온라인 공간에서 누군가에 대해 욕을 한 적이 있다	11.1
4	나는 온라인 공간에서 누군가에 의해 따돌림을 당한 적이 있다	5.1
5	나의 개인정보가 의도치 않게 온라인 공간에서 유출된 적이 있다	2.5
6	누군가가 온라인 공간에서 나에게 욕을 한 적이 있다	24.7
7	나는 온라인 공간에서 낯선 이성으로부터 만나자는 제안을 받은 적이 있다	2.8



2. 유튜브에서 경험하는 다양한 소통 : 문화적 코드, 감정의 개입

다른 자료는 경기도교육연구원(2018)에서 발간한 ‘초등학생 유튜브 문화와 교육적 대응’ 보고서이다. 방송반 활동을 하고 있는 5학년, 6학년 학생 5명으로 구성된 그룹과 소규모 초등학교(한 학년에 한반으로 이루어짐) 6학년 학생 6명으로 구성된 그룹을 면접 조사하여 분석한 초등학생의 유튜브 경험에 관한 내용이다.



초등학생의 유튜브 경험에 대한 조사 내용

학생들은 소통과 표현을 위해 **개인별 계정을 만들어** 유튜브를 사용하는 것이 중요함을 강조함. 이는 학생들에게 유튜브가 단순히 영상을 보기 위한 플랫폼이 아니라 **영상에 반응을 보이고 그** **에 대한 의견을 제시하며, 직접 영상을 만들어 올리는 환경으로서 의미**를 가지기 때문임.

학생들은 소통과 관련된 암묵적 규칙을 설명함. 예를 들어, 영상에 대한 선호 정도에 따라 ‘좋아요’ 누르기-댓글쓰기-구독하기의 순으로 선택하여 자신의 의견을 표현하기도 하고, 영상에 대해 부정적인 생각이 들 경우 ‘싫어요’를 누르거나, 불호의 정도가 더 심할 때는 댓글로 의견을 남기거나 ‘신고’를 함.

자신이 올린 댓글에 다른 사용자들이 ‘좋아요’를 많이 누르거나 자신이 운영하는 채널의 구독자 수가 늘어나기를 원하고, 이때 느끼는 ‘감정’, ‘즐거움’에 대해 이야기함. 이러한 경험을 바탕으로 유튜브 공간에서의 소통이 상대방과 자신의 감정에 영향을 미침을 인지하고 그에 대해 유의해야 한다고 이야기 함.

면담에 참여한 학생들은 즐겨보는 채널(구독하는 채널, 알림설정을 한 채널)이 있고, 자신들이 즐기는 채널은 공유되는 부분도 있고 각자의 흥미에 따라 개별화되는 부분도 있음. 특정 콘텐츠를 즐겨보거나 그에 흥미를 가지지 않는 학생들도, 해당 콘텐츠에서 화제가 된 내용이나 유행어를 친구들이 많이 사용할 경우 그 콘텐츠에 대해 인식하고 찾아보는 경우도 있음. 이처럼 **유튜브 콘텐츠는 초등학생 또래문화의 자원으로 작용** 함.

3. **숏폼 콘텐츠**

초등학생의 미디어문화에서 유튜브 플랫폼이 가지는 영향력은 크다. 그리고 유튜브 플랫폼에서 보는 영상 콘텐츠 중 숏폼 콘텐츠를 보는 현상을 미디어 리터러시교육에서 주목할 필요가 있다. 강정빈(2022) 숏폼 애니메이션에 대한 연령별 수용자 반응의 차이. 애니메이션연구에서 숏폼 콘텐츠 정의를 보면 다음과 같다.

숏폼 콘텐츠의 정의와 10대 수용자 반응

최근 SNS의 영상 콘텐츠에서 볼 수 있는 가장 큰 변화는 러닝타임이 점차 짧아지고 있다는 점이다. 10초 이하의 밈(meme: 유행과 이슈를 만든 특정 문화요소를 모방 혹은 재가공한 콘텐츠를 의미하는 말로 사용되고 있으며 주로 이미지나 영상을 통해 확산되는 특징이 있다) 영상이 유행하는가 하며, 기승전결이 모두 담긴 스토리텔링을 취하는 웹드라마나 웹무비도 15분 이상을 넘기지 않는다. 이처럼 과거에 비해 획기적으로 짧아진 영상 콘텐츠는 ‘숏폼 콘텐츠(short-form contents)’라 불리우며 틱톡(TikTok), 쇼츠(Shorts), 릴스(Reels) 등의 플랫폼을 통해 빠른 속도로 확산되었다.

대표적 숏폼 플랫폼



왼쪽부터 틱톡, 쇼츠, 릴스

디지털네이티브(digital native)로 성장해온 10대의 SNS 이용 목적 1위는 재미있는 콘텐츠를 시청하기 위함이며, 영상 콘텐츠의 선호 분량 조사에서는 6~10분이 54%로 1위였다(메조미디어(2021), 『15-19 TARGET REPORT: 2021 타겟 미디어 이용형태 분석』). 이는 SNS에서 짧은 영상 콘텐츠를 소비하는 것이 10대에게는 흥미 추구를 넘어 문화생활 및 소통의 의미임을 시사한다.

숏폼 콘텐츠를 광고 콘텐츠와 광고주 및 제작자 관점에서 메조미디어에서 분석한 2022년 콘텐츠 마케팅 리포트에서 숏폼 콘텐츠 소비 형태, 숏폼 콘텐츠 구분을 보겠다.

MZ세대의 숏폼 콘텐츠 유형

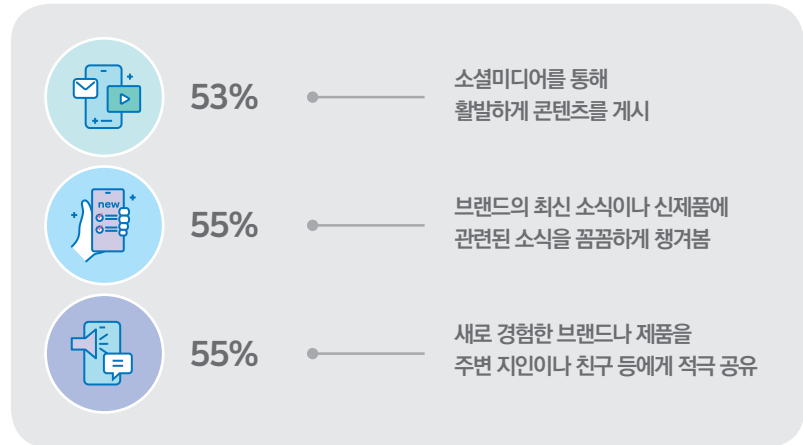
- UGC
- 방송클립
- 웹드라마·웹예능

틱톡코리아-글로벌 시장 조사 업체 킨타에서는 광고 시청 후 브랜드 소비 형태를 과반수 이상이 브랜드를 찾고 공유하는 등 브랜드를 직접 경험하고 공유하고자 하는 욕구가 있는 것으로 분석한다. 그리고 MZ세대가 보고 있는 숏폼 콘텐츠 유형을 UGC, 방송클립, 웹드라마·웹예능으로 구분한다.



광고 시청 이후 브랜드 소비 형태

광고 시청 후 MZ세대의 과반수 이상이 브랜드를 찾고 공유하는 등 브랜드를 직접 경험하고 공유하고자 하는 니즈가 존재





숏폼 콘텐츠 구분

UGC	일반 대중 및 인기 인플루언서 <ul style="list-style-type: none"> • V-log(브이로그) 형태의 가벼운 라이프스타일향 콘텐츠 • 뷰티 / 게임 / 시사 등 특정 카테고리 주제 특화의 전문 콘텐츠 • 바이럴 및 유저 챌린지 형태의 엔터테인먼트성 콘텐츠
방송클립	방송 사업자(자상파, 종합편성채널) <ul style="list-style-type: none"> • 방송콘텐츠의 주요 하이라이트 장면을 편집한 클립 영상 • 선공개 영상, 메이킹 클립 등 TV 방송 미방영 콘텐츠 클립
웹드라마 & 웹예능	영상 콘텐츠 전문 제작 / 배급 사업자, 방송 사업자 <ul style="list-style-type: none"> • 웹툰, 웹소설 등 지식재산권(IP)을 활용하여 드라마, 예능, 영화 등 2차 창작물 형태로 제작

최근에 숏폼콘텐츠에서 PPL(Product Placement) 등 광고가 사회적 이슈로 나타나고 있는데 숏폼 콘텐츠를 활용한 광고 콘텐츠를 콘텐츠 분리형/일체형/참여형으로 나눈다.

숏폼 콘텐츠를 활용한 광고 콘텐츠 유형

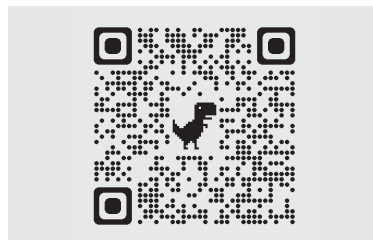
<p>① 콘텐츠 분리형</p>		<p>인스타그램 광고, 인피츠 광고 등</p> <ul style="list-style-type: none"> • 콘텐츠와 분리된 광고 상품으로 콘텐츠의 시작 전 / 리드타임을 활용해 영상 광고를 노출하거나 서비스 영역 내 게재되는 형태 • TV / CF 등 영상 소재 보유 시 비교적 진입 허들이 낮은 유형이며 브랜드 타겟의 관심 콘텐츠 및 카테고리를 고려한 타겟팅 활용 가능
<p>② 콘텐츠 일체형</p>		<p>브랜드 콘텐츠 & PPL 광고 등</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제품 및 서비스를 영상 콘텐츠 내 노출시키거나 브랜드 메시지를 영상 콘텐츠에 녹여 제작·큐레이션한 콘텐츠 • 브랜드 인식 구축 및 선호도 확대를 주 목적으로, 유저 참여를 극대화 Hooking 요소를 포함하여 화제성 높은 콘텐츠 생산 가능
<p>③ 콘텐츠 참여형</p>		<p>틱톡 '해시태그챌린지'</p> <ul style="list-style-type: none"> • 챌린지를 유도하는 브랜드 콘텐츠를 UGC 형태로 추가 제작하고 공유하며 즐길 수 있는 유저 참여형 상품(틱톡 해시태그챌린지) • 유저가 브랜드 앰배서더가 되도록 유도하여 인게이지먼트를 강화할 수 있으며, 바이럴을 통한 브랜드 인지도 극대화 가능

4.

PPL 광고
관련 기사

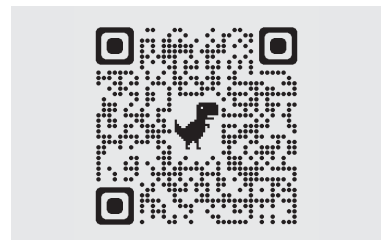
유튜브광고와 PPL

시사인. 2020-08-06



세븐틴 '배스킨라빈스 PPL'

한겨레. 2022-08-23





5.

소셜미디어에 미디어 교육 핵심개념 적용하기

데이비트 버킹엄(2019). 미디어교육 선언 단행본에서 7.소셜미디어에 핵심개념 적용하기, 8.미디어 교육의 실제 내용을 요약 정리한 것이다. 주로 고등학생을 대상으로 하는 소셜 미디어에 대한 교육 내용을 제시하고 있지만 이것은 더 어린 학생들에게도 적용할 수 있다고 한다.



소셜 미디어 정의

소셜 미디어는 미디어라는 인식에서 출발해야 하며, 실제로 소셜 미디어는 다른 올드 미디어와 뗄 수 없는 관계이다. 사교적인(sociable) 미디어라는 용어가 더 잘 어울린다. 우리가 공부하는 것은 사회적으로 조직되고 확산되는 재현과 커뮤니케이션 양식이다. 소셜 미디어에서 하는 모든 활동은 상업적 기업에 의해 만들어진 것이며 기업의 상업 활동에는 감시와 데이터 수집, 광고·프로모션과 마케팅, 데이터 마이닝과 데이터 분석, 이용자 데이터 판매 등이 포함된다.

미디어 교육의 4가지 핵심개념을 소셜 미디어에 적용하기를 해보면 다음과 같다.

미디어 교육의 4가지 핵심개념과 소셜 미디어에 적용하기

핵심개념 1 언어

주목을 받고, 참여와 반응을 이끌고, 과시하거나 기만하고, 즐겁게 하거나 고의적으로 불쾌하게 하기 위해서 사람들은 미디어 언어를 어떻게 이용하는가? 집단 내부와 집단 외부, 공적인 것과 사적인 것의 경계를 어떻게 유지하는가?

소셜 미디어의 독특한 시각적 장치[이모티콘, 밈(meme), 지아이에프(GIFs) 등]을 더 쉽게 활용할 수 있다.

하이퍼텍스트. 학생들은 이용자들이 여러 링크들 사이를 어떻게 넘나드는지 이해할 필요가 있다. 이러한 연결들이 주목을 받고 명성을 쌓고 대중적 인기를 유지하는 데 어떻게 이용되는지도 이해할 필요가 있다.

핵심개념 2 재현

자신의 이미지를 포스트할 때, 뉴스 기사(혹은 아침에 무엇을 먹었는지)를 트윗할 때, 심지어 어디선가 찾아낸 콘텐츠를 공유할 때, 우리는 선택을 한다. 우리는 무엇을 보여 줄 것이며 무엇을 보여 주지 않을 것인지를 결정한다.

재현이 어떻게 진실을 주장하는지를 비판적으로 검토해야 한다. 개인의 인스타그램피드나 페이스북 프로필에 있는 이미지를 통해 우리는 세상에 대해, 혹은 개인의 일상에 대해 어떤 이야기를 만들어 낼 수 있을까? 유명한 블로거(혹은 트위터의 마이크로 블로거)는 어떻게 신뢰와 명성을 쌓는가? 시민 기자가 포착한 목격자 동영상에 진정성이 있다고 판단할 수 있을까? 여기에는 무엇이 생략되어 있으며 어떻게 이용되고 있는가? 사람들은 '#미투'나 '#흑인인권운동'같은 대규모 캠페인에서 셀카에 이르는 모든 활동을 통해서 자신이 특정 온라인 집단에 소속되어 있다는 것을 어떻게 알리고 표현하는가?

소셜 미디어 콘텐츠와 오리지널 콘텐츠를 비교해 보는 것도 유익할 것이다. 예를 들어 유튜브 브이로그(V-log)와 텔레비전 쇼핑 채널, 온라인 탐사 보도와 텔레비전 시사 보도 프로그램, 트위터나 페이스북의 자기 홍보와 전통적인 상업 광고의 유사점과 차이점은 무엇인가?

핵심개념 3 제작(구조)

제작은 소셜 미디어 교육에서 중요한 부분이다. 표면적으로는 상업적 이익 추구의 모습을 드러내려 하지 않지만, 플랫폼은 수익 창출을 목표로 한다. 페이스북이나 인스타그램 같은 소셜 미디어 사이트의 서비스 이용 약관을 검토하는 것에서 시작할 수 있다. 문서검토과정에서 프라이버시와 저작권 이슈를 접할 수 있으며 기업이 이용자 데이터를 가지고 무엇을 하는지 배울 수 있다.

기업의 소유주, 직원 수, 손익 계정, 인수 등을 조사할 수 있다. 소셜 미디어 기업이 공공 영역에서 자신의 회사를 어떻게 표현하는지를 살펴보는 것도 흥미로운 것이다.

페이스북, 구글, 인스타그램 등에는 쉽게 접근 가능한 '비즈니스' 페이지가 있으며, 온라인상에는 잠재 광고주를 위한 수많은 안내 자료가 제공되고 있다.

핵심개념 4 수용자(이용자)

학생들이 자신 및 주변 지인들의 미디어 실천을 기록하고 분석하도록 지도할 수 있다. 어떤 종류의 소셜 미디어 활동(메시지 주고받기, 놀이, 큐레이팅, 네트워킹 등)에 참여하는가? 누가 참여하며 참여하는 다양한 '수용자들'은 얼마나 공개적 혹은 사적인가? 그리고 이러한 것들을 어떻게 알 수 있는가? 그중에서 얼마나 많은 사람이 미디어 콘텐츠를 직접 대량 생산하는 능동적인 '프로슈머'인가? 얼마나 많은 사람이 자신이 이미 알고 있는 사람들을 넘어서서 대규모의 수용자와 소통 및 공유하는가? 이러한 질문들을 던짐으로써 소셜 미디어 이용의 다양성을 설명할 수 있다.



소셜 미디어에서 최근에 제기되는 가짜뉴스, 혐오발언, 사이버불링, 괴롭힘 등의 문제를 사회적 맥락에서 읽어내고, 일상생활과 연결 시켜 인식하고, 논쟁할 수 있는 역량을 갖게 하는 것이 중요하다고 본다.

위험과 안전의 프레임 한계

소셜 미디어에서 제기되는 문제들은 대부분 소셜 미디어의 고유한 문제라기보다는 다양한 사회적 맥락에서 발생하는 문제들의 확장이다. 예를 들어 사이버불링과 혐오 발언의 경우, 온라인에서 벌어지는 심각한 비방의 문제를 온라인 혹은 오프라인에서 벌어지는 일상적인 사회 활동과의 연속선상에서 인식할 필요가 있다. 학생들을 가르칠 때 문제가 되는 행동을 단순히 불법화하거나 그런 행동을 하지 않도록 경고하는 것보다는 학생들이 스스로의 행동을 성찰할 수 있도록 해야 한다.

온라인에서 무엇을 ‘하지 말아야 한다’는 끊임없는 경고는 제한적이며, 학생들을 빨리 지치게 한다. 논쟁적이고 지금도 논쟁이 진행되고 있다는 것을 학생들에게 가르치는 것이 중요하다.





M e d i



L i t e r



E d u c



IV. 교육 목표 및 개요, 수업 전 준비사항





IV.

교육 목표 및 개요



Media Literacy Education

1.

교육 목표

1) 『미디어교육교재 미디어센터 미디어교육 이론』(2015), 홍교훈, 김아미 외, 영화진흥위원회 서울영상미디어센터, 136p. 4장
 2. 미디어교육의 목표-미디어교육의 핵심역량 내용 발췌

본 교육안은 초등 고학년의 미디어 리터러시 역량 증진을 위하여 개발되었다. 미디어 기술 개발이 가속화되고, 미디어가 개인과 사회의 의사소통에 미치는 영향이 더욱 커지고 있는 지금, 미디어 리터러시는 모두에게 필수적인 역량이라 할 수 있을 것이다.

미디어 리터러시 역량의 증진은 아래의 미디어교육의 4가지 핵심역량¹⁾을 획득함으로써 실현될 수 있다.

미디어 리터러시 역량의 증진을 위한 4가지 핵심역량

핵심역량	내용
비판	미디어와 미디어에서 형성한 정보를 비판적으로 분석, 평가할 수 있는 능력
표현	미디어를 소비하는 것에 머무는 것이 아니라 스스로 자신의 생각을 미디어를 통해 창의적으로 제작하고 표현하는 능력
소통	미디어로 자신의 이야기를 전달하는 방법을 알고 타인이나 사회와 자유롭게 소통할 수 있는 능력
참여	미디어 환경 및 사회의 긍정적 변화를 위하여 시민으로서 정치, 사회 문제 해결을 위해 참여할 수 있는 능력

2) 『미디어교육교재 미디어센터 미디어교육 이론』(2015), 홍교훈, 김아미 외, 영화진흥위원회 서울영상미디어센터, 137-138p. 4장 2. 미디어교육의 목표-미디어의 핵심개념 내용 발췌

더불어 미디어 리터러시 교육의 내용을 구성하는 데 가장 중요한 것은 미디어를 어떻게 이해할 것인가에 대한 방향을 제시하는 것이다. 빠르게 다변화되는 미디어 환경 속에서 계속 새롭게 등장하는 미디어를 이해하기 위해서는 미디어의 특정효과나 개별 특성에 집중하기보다 공통 특성을 중심으로 미디어를 종합적으로 이해하고 학습할 필요가 있다. 이러한 공통 특성, 즉 미디어를 이해하기 위한 기초 지식을 미디어 핵심개념²⁾이라고 한다. 미디어 핵심개념은 다음의 4가지로 설명할 수 있다.

미디어를 이해하기 위한 기초지식 - 4가지 핵심개념

핵심개념	내용
주체	미디어의 수용자, 전달자, 제작자 등에 대한 이해
재현	미디어에 표현된 내용(메시지), 맥락, 이미지에 대한 이해
언어	미디어에 사용된 기호, 표현 방법, 기술적인 표현에 대한 이해
구조	미디어를 소유, 전달, 접근, 참여하는 방식과 절차, 작동 방식에 대한 이해

본 교육에서는 미디어 핵심개념을 활용하여 초등학교 고학년 학생들이 일상적으로 사용하는 미디어를 이해할 수 있도록 교육 내용을 구성하였다. 또한 학교 민주시민교육의 참여와 실천이라는 맥락에서 위의 미디어교육의 4가지 핵심역량을 증진할 수 있도록 다음과 같이 교육 목표를 정리하였다.

교육 목표

“
일상의 미디어 경험을 바탕으로
사회 문제를 담아내는 미디어의 언어, 재현, 구조에 대해 이해하고
일상의 문제를 해결할 수 있는 미디어 프로젝트를 기획한다.
 ”



교육 목표에 압축적으로 기술한 본 수업의 주안점을 다음과 같이 정리해 보았다.

• **미디어에 대한 경험적·문화적 이해**

개인 및 또래의 미디어 이용 경험에 근거하여 초등학생의 사회적 교류 및 미디어 문화를 중심으로 미디어를 통한 의사소통 방식을 관찰해봄으로써 미디어 언어와 재현성에 대해 이해할 수 있다.

• **미디어에 대한 비판적 접근 능력 배양**

미디어가 내보내는 다양한 정보와 제공하는 서비스의 내용 및 알고리즘 구조를 이해하며, 더 나아가 비판적 접근 방식을 익혀 수용과 활용의 판단 근거로 삼는 능력을 기를 수 있다.

• **미디어를 통한 소통과 주체적 사회 참여 경험 독려**

미디어를 통해 다른 사람과 소통하고 협업하며, 사회를 구성하는 한 사람의 시민으로서 정치 및 사회적 문제를 해결하기 위한 주체적인 참여를 경험할 수 있다.

2.

교육 개요

초등 고학년을 대상으로 미디어 리터러시 교육안을 다음과 같이 구성하였다.

• **교육 대상** : 초등 5, 6학년

• **교육 인원** : 1개 반(15명~25명)을 기준으로 설계

• **교육 회수** : 총 6회차로 진행

(회차별 45분×2차시 : 블록 수업으로 운영 권장)

• **교육 구성** : 필수회차 3회(1, 2, 6회차) +

선택회차 3회(3, 4, 5회차)로 구성된 모듈 수업안

- **필수회차** : 초등대상 미디어 리터러시 교육에서 반드시 필요한 내용으로 3회차 구성

- **선택회차** : 학교별 교육 환경 및 교육 대상의 욕구나 이해 정도에 따라 제시된

5가지 교안 중 3개 선택 가능

회차별 수업 내용은 다음 표를 참고하면 된다.

미디어 리터러시 교육 회차별 수업 내용

회차	구분	수업주제	핵심역량	주안점	수업목표	수업내용
1	필수	미디어경험, 미디어문화 들여다보기	<input type="checkbox"/> 비판 <input type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input type="checkbox"/> 참여	▲ 문화적 접근 방식으로 미디어 경험 나누기	미디어를 통해 내 생각이나 나의 의견을 전달하고 다른 사람의 생각과 의견을 이해하는 과정과 방법을 안다.	① 일상에서 활용하고 있는 미디어, 무엇을 어떻게 사용하고 있나? ② 가장 오래 사용한, 최근에 자주 사용한 미디어는? ③ 우리는 미디어로 무엇을 하고 있나? 미디어는 우리 일상에서 역할을 담당하고 있나?
2	필수	자주 활용하는 미디어를 중심으로 미디어의 구조 이해	<input type="checkbox"/> 비판 <input type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input type="checkbox"/> 참여	▲ 메신저 서비스를 제공하는 기업에 대한 정보를 알고, 미디어 구조에 대해 생각해볼 수 있도록 함	내가 일상적으로 사용하는 미디어를 운영하는 회사가 제공하는 다양한 서비스를 경험 중심으로 정리해보고, 왜 그런 서비스를 제공하는지 생각해본다.	① 나는 카카오톡으로 채팅 말고 무엇을 하고 있나? ② 내 친구가 모르는 카카오톡의 다른 기능을 소개해볼까요? 왜 그런 기능이 카카오톡에 있을까? ③ 채팅에서 출발한 미디어기업 카카오가 다양한 서비스를 늘려가는 이유는 무엇일까? 카카오톡에 점점 더 많은 서비스가 연결되는 것은 왜일까? 카카오는 무엇으로 이익을 남길까?
3	선택	미디어 언어, 사회문제 토의 (먼지차별, 혐오표현)	<input type="checkbox"/> 비판 <input checked="" type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input type="checkbox"/> 참여	▲ 주제 적용 다양화 ▲ 미디어로 소통하는 과정에서 경험하는 먼지 차별 관련 활동 필수 포함 ▲ 또래 집단의 정체성/주체성이 드러나는 활동 포함	※ 모듈형 수업 구성을 위한 선택 회차 - 제시한 선택형 수업안 중 자유롭게 3회차로 구성 - 교육 회차 및 순서는 참여자 특성과 교육 환경에 따라 배치	
4	선택					
5	선택					
6	필수	미디어 활용 계획 세우기	<input type="checkbox"/> 비판 <input checked="" type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input checked="" type="checkbox"/> 참여	▲ 활동 중심 프로젝트형 교안 ▲ 민주시민으로서 미디어 참여 활동 간접 경험	민주시민으로서 미디어로 나와 연관된사회문제를 해결할 수 있는 방법을 알고 실천해본다.	① 미디어를 이용하면서 내가 경험한 불편감, 불편함은 무엇인가? ② “미디어를 이용할 때 지켜야 할 소통 에티켓”을 주제로 카드 뉴스 제작



필수과정은 1, 2, 6회차로 총 3회로 구성되어 있다. 1, 2회차는 일상 속에서 학생들이 접하는 미디어의 이용 경향과 소통 문화, 자주 이용하는 미디어의 구조에 대해 스스로 돌아보고 서로 대화를 나누어보는 데 주안점을 두고 있다. 6회차는 전체 교육을 마무리하는 수업으로 학생들이 주도적으로 미디어에 대해 성찰한 내용을 표현하고 소통하는 것을 모둠별 프로젝트로 진행한다. 6회차의 경우, 미디어를 활용한 '표현'에 의미를 두기보다 '미디어 창작물 배포'의 과정을 염두에 두고 타인과의 소통을 전제로 사회적인 영향력을 행사할 수 있는 미디어콘텐츠를 직접 기획하고 제작할 수 있도록 지도가 필요하다.

선택과정은 3, 4, 5회차로 총 3회로 구성되어 있다. 선택과정은 제시된 5개의 수업 중 3가지를 각 교육 현장에 맞게 선택하여 구성할 수 있다. 제시된 5개의 수업은 크게 두 가지 주제로 개발되었다. 선택 주제1은 필수과정 1, 2차시에서 다루었던 메신저 사용에 대한 것으로 총 3개의 수업을 제시하였다. 선택 주제2는 영상 비판적 읽기에 대한 것으로 총 2개의 수업을 제시하였다. 선택과정은 회차별 연속성이 있지 않고 독립적으로 운영 가능하므로 원하는 주제를 골라 교차 배치가 가능하다.

아래 표는 선택과정 주제별 교육안을 수업 목표와 내용 중심으로 요약한 것이다.

선택과정 주제별 교육안 요약

선택주제	수업 목표	수업 내용
M-1 메신저 소통 경험과 먼지차별	일상 속 메신저 경험을 관찰하고 생각하고 공유해본다.	<ol style="list-style-type: none"> 1 게임, 메타버스, SNS 등을 웹 공간에서 메신저(일대일/단체/오픈채팅 등)를 이용하면서 각자 경험한 감정별 에피소드는? 2 먼지차별의 개념을 영상을 통해 배워보자. 각자의 미디어 경험 중에서 먼지차별에 해당하는 사례가 있나?
M-2 메신저에서 사용하는 미디어 언어	메신저에서 사용하는 *미디어 언어와 재현방식을 이해한다. *여기서 '언어'는 말, 글을 포함한 이모지, 문자 기호, 이미지, 영상 등을 포함한 시각 언어 전반을 의미함	<ol style="list-style-type: none"> 1 메신저에서 나는 일상적으로 어떤 표현을 어떤 때 사용하는가? 메신저에서 자주 쓰는 미디어 언어(어미, 반응하는 단어, 줄임말, 이모티콘, 문자 표정, 특수기호, 사진 및 밈 영상 등)가 있나? 2 모둠별로 공통으로 선택된 표현들 중 3개를 골라 사전처럼 단어의 의미와 용법을 정리하고 단어별 난이도를 표시해본다. 우리 또래가 아닌 다른 연령대의 사람들이 이 단어들을 이해할 수 있는가?

선택주제	수업 목표	수업 내용
<p>M-3 메신저 언어 사용 습관</p>	<p>메신저에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.</p>	<p>① 메신저를 활용하는 각자의 언어 습관을 생각해볼 수 있나? 말로 하는 대화 없이 메신저만 활용하여 모둠 안에서 토의를 진행했을 때 나와 친구들이 사용하는 표현 습관을 발견할 수 있나?</p> <p>② 각자 채팅에서 해당 표현을 자주 사용하는 상황과 그 이유는 무엇인가? 원래 의도와 읽는 사람이 받아들이는 의미 차이는 왜 생길까? 해당 습관의 장점 또는 오해의 가능성은 있는가?</p> <p>③ 채팅의 일상 경험 안에서 각자가 하고 있는 표현이 다른 사람들에게 어떻게 이해되고 있나?</p>
<p>V-1 웹 플랫폼 영상 언어와 혐오표현</p>	<p>영상에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.</p>	<p>① 인터넷 영상 플랫폼(유튜브, 틱톡, 인스타 라이브 등)들에서 자주 접할 수 있는 영상의 종류는? 다른 영상과 형식, 길이, 내용 등을 비교했을 때 무엇이 다를까?</p> <p>② 각자 즐겨보는 종류의 영상콘텐츠를 하나 골라 그 영상을 모르는 친구에게 소개해보자. -영상의 주제, 내용, 구성요소, 특징은? -영상을 추천하는 가장 큰 이유와 감상팁(장점과 주의점)은?</p> <p>③ 웹 플랫폼에서 영상을 보면서 이유를 알 수 없이 불쾌했거나, 누군가 추천해준 콘텐츠에서 눈살이 찌푸려지는 장면을 보았던 경험이 있는가?</p> <p>④ 일상 속에서 먼저차별을 경험했거나, 먼저차별인지 아닌지 잘 구분되지 않는 일이 떠올랐던 적이 있는가?</p>
<p>V-2 광고의 영상 언어와 PPL</p>	<p>영상에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.</p>	<p>① 내가 좋아하거나 싫어하는 광고, 기억에 남거나 인상적인 광고의 특징은 무엇일까? 나의 선호를 결정하는 요소는 무엇일까?</p> <p>② 거꾸로 만드는 광고 콘티를 작성해보고, 광고를 자세히 들여다보자. -영상에 주는 느낌, 분위기, 특징, 중요하지만 알 수 없는 것, 카피의 뜻, 주요 타깃은?</p> <p>③ 제시한 PPL 관련 영상(뉴스보도 및 드라마에서 등)을 함께 보고 느낀 소감과 그 이유? 변화는 영상콘텐츠 산업의 구조와 과도한 PPL을 둘러싼 여러 가지 입장에 대해 알고 있는가?</p> <p>④ 웹 플랫폼에서 경험할 수 있는 다양한 방식의 PPL에 대해 이해할 수 있는가?</p>



본 교육안이 교육 현장에 맞게 적용될 수 있도록 수업 운영에 영향을 미치는 다양한 조건을 사전에 파악하고 준비할 수 있도록 아래와 같이 체크리스트를 정리하였다. 하단의 체크리스트는 미디어 교육자가 교육 준비를 위한 자가 점검용으로 사용할 수 있으며, 교육 현장 파악을 위한 사전 설문 문항으로 활용할 수도 있다.

CHECK LIST

수업 운영에 영향을 미치는 요인 점검표

1. 교육 환경 파악

고려사항	확인
1-1. 교육할 공간에서 사용 가능한 장비와 준비물을 무엇인가요?	<input type="checkbox"/>
1-2. 학교에서 보유하고 있는 실습 장비의 구체적인 사양과 수량은 어느 정도인가요?	<input type="checkbox"/>
1-3. 교육 활동(개별활동, 모둠활동 등)을 진행하는 데 충분한 너비의 공간인가요?	<input type="checkbox"/>
1-4. 수업 시간 중 교육자와 학생들이 동시에 와이파이를 활용할 수 있나요?	<input type="checkbox"/>
1-5. 블록 수업으로 운영이 가능한가요?	<input type="checkbox"/>
1-6. 교실 외 다른 공간을 사용하는 경우, 해당 공간을 이용하기 위한 방법은 알고 있나요?	<input type="checkbox"/>

2. 교육 운영과 역할 분담 조율

고려사항	확인
2-1. 교육 운영 및 평가와 관련하여 미디어교육자 및 교사의 사전 협의가 충분히 이루어졌나요?	<input type="checkbox"/>
2-2. 미디어교육자와 교사가 교육운영 논의와 평가를 위한 정기적인 소통의 기회가 있나요?	<input type="checkbox"/>
2-3. 수업을 진행하는 교육자가 여럿일 경우, 활동에 대한 목표 공유와 역할 분담이 이루어졌나요?	<input type="checkbox"/>
2-4. 수업 시간 중 미디어교육자의 재량이 어느 정도 적용 가능한가요? (예시-쉬는시간 변경, 외부활동으로 변경 등)	<input type="checkbox"/>
2-5. 수업 시간 중 예기치 못한 상황이 발생했을 경우, 알아두어야 할 사항이 있나요? (예시-결석학생, 응급상황, 학교 보유 장비 문제 등)	<input type="checkbox"/>

3. 참여자 이해

고려사항	확인
3-1. 참여자 인원수 및 일반 특성(학습 수준, 유사 수업 경험)을 알고 있나요?	<input type="checkbox"/>
3-2. 참여자 개별 특성(지역, 학교, 학년별 성향)을 알고 있나요?	<input type="checkbox"/>
3-3. 참여자들 중 수업 중 우선 배려가 필요한 경우(장애 등)가 있는지 파악하였나요?	<input type="checkbox"/>
3-4. 참여자들이 자주 접하는 미디어와 미디어 이용 경향 등에 대한 정보가 있나요?	<input type="checkbox"/>
3-5. 참여자 개인이 보유한 스마트폰을 수업에 활용할 수 있는지 확인하였나요?	<input type="checkbox"/>
3-6. 참여자들의 미디어 수업에 대한 욕구와 반응을 확인할 수 있는 장치를 마련하였나요?	<input type="checkbox"/>

4. 교육 수준 및 내용 조정

고려사항	확인
4-1. 참여자의 인원수, 이해 정도를 고려할 때 계획된 활동량이 너무 많지는 않은가요?	<input type="checkbox"/>
4-2. 교육 조건에 맞는 활동별 시간 안배가 이루어졌나요?	<input type="checkbox"/>
4-3. 참여자들이 이해할 수 있는 언어로 표현하기 위해 노력하였나요?	<input type="checkbox"/>
4-4. 준비한 교재료가 참여자들에게 교육용으로 적절한가요?	<input type="checkbox"/>



M e d i



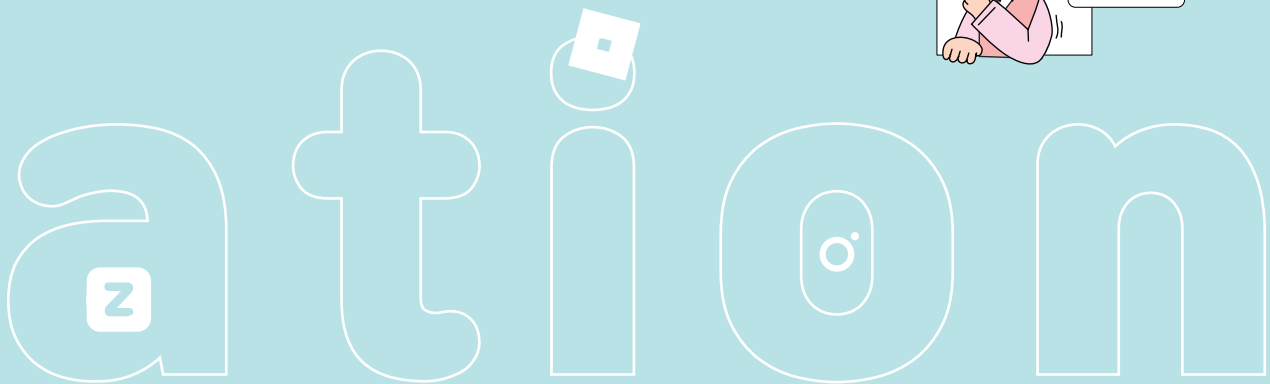
L i t e r



E d u c



V. 수업안 활용 가이드





수업안 활용 가이드

Media Literacy Education

회차별 수업안을 구체적으로 안내하기 위해 앞서 전체 수업의 활동 구성과 활동지의 활용 방법에 대해 설명하고자 한다. 각 회차별 수업안은 **2시간 블록 수업을 기본안으로 설계**하였고, 초등학교 공통 수업 운영 시간에 맞게 40분 수업, 10분 쉬는 시간, 다시 40분 수업으로 실질적인 수업 운영 시간은 90분으로 되어 있다. **세부 활동은 <도입>, <본활동1>, <본활동2>..., <정리>의 3가지로 구분**하여 회차별 활동 방식에 따라 정리하였고, 본활동의 경우 활동의 종류나 내용에 따라 한 회차에도 여러 개로 나누어 정리하였다. 매 회차마다 교육자용 수업안과 학생 배포용 활동지로 구성되어 수업의 흐름에 따라 안내서를 활용하기 쉽게 배치하였다.

위에서 살펴본 교육 개요와 같이 수업은 크게 6회차로 나뉘며, 필수 회차와 선택 회차로 구성되어 있다. 본 가이드는 필수 1, 2회차 수업안(교육자용) 및 활동지(학생용) → 선택 M-1, 2, 3, V-1, 2, 3 수업안 및 활동지 → 필수 6회차 수업안 및 활동지의 순서대로 배치하였다. 수업안은 교육 현장 적용을 위한 기본안으로 활용하는 것을 추천하며 목표 및 주요 활동을 벗어나지 않는 수준에서의 응용을 통해 참여자 그룹에 맞는 교육이 이루어지기를 기대한다. 학생용 활동지는 필요에 따라 모둠 수만큼 인쇄하거나, 전체 인원 수만큼 인쇄하여 사용할 수 있다.

교육자용 안내서는 다음과 같이 **각 수업 회차별로 수업안, 활동지를 제공**한다. 수업안과 활동지는 문서의 종류에 따라 별도로 정리하지 않고, 수업안을 기준으로 활용되는 활동지를 함께 배치하였다.

교육자용 수업안과 학생용 활동지

구분	제공 내용
회차별 수업안	<ul style="list-style-type: none"> • 교육자용 수업 운영 자료, 수업 준비 과정에서 참고 • 회차별 수업 흐름, 활동별 운영 방법 및 운영 시간, 교육자료의 활용 팁 등에 대한 설명 자료 • 활동 제목 앞에 [전체, 개별, 모둠]으로 활동 특성을 파악하기 쉽도록 표기함 • ※ 교육자 참고사항이라고 표기된 내용은 수업 준비에 참고할만한 개념, 진행상 주의사항, 보조 자료 등을 안내한 항목임 • 활동별 설명 하단에 학생용 활동지 종류를 ○○○ 활동지로 표기함
학생용 활동지	<ul style="list-style-type: none"> • 학생용 활동 안내 자료이자 주요 활동 워크시트 • 회차별 수업에 학생들에게 배포되는 활동지 양식 • 활동명, 활동 순서 안내, 활동 규칙, 과제 작성 양식 등이 포함됨

Media Literacy Education



미디어 경험, 미디어 문화 들여다보기

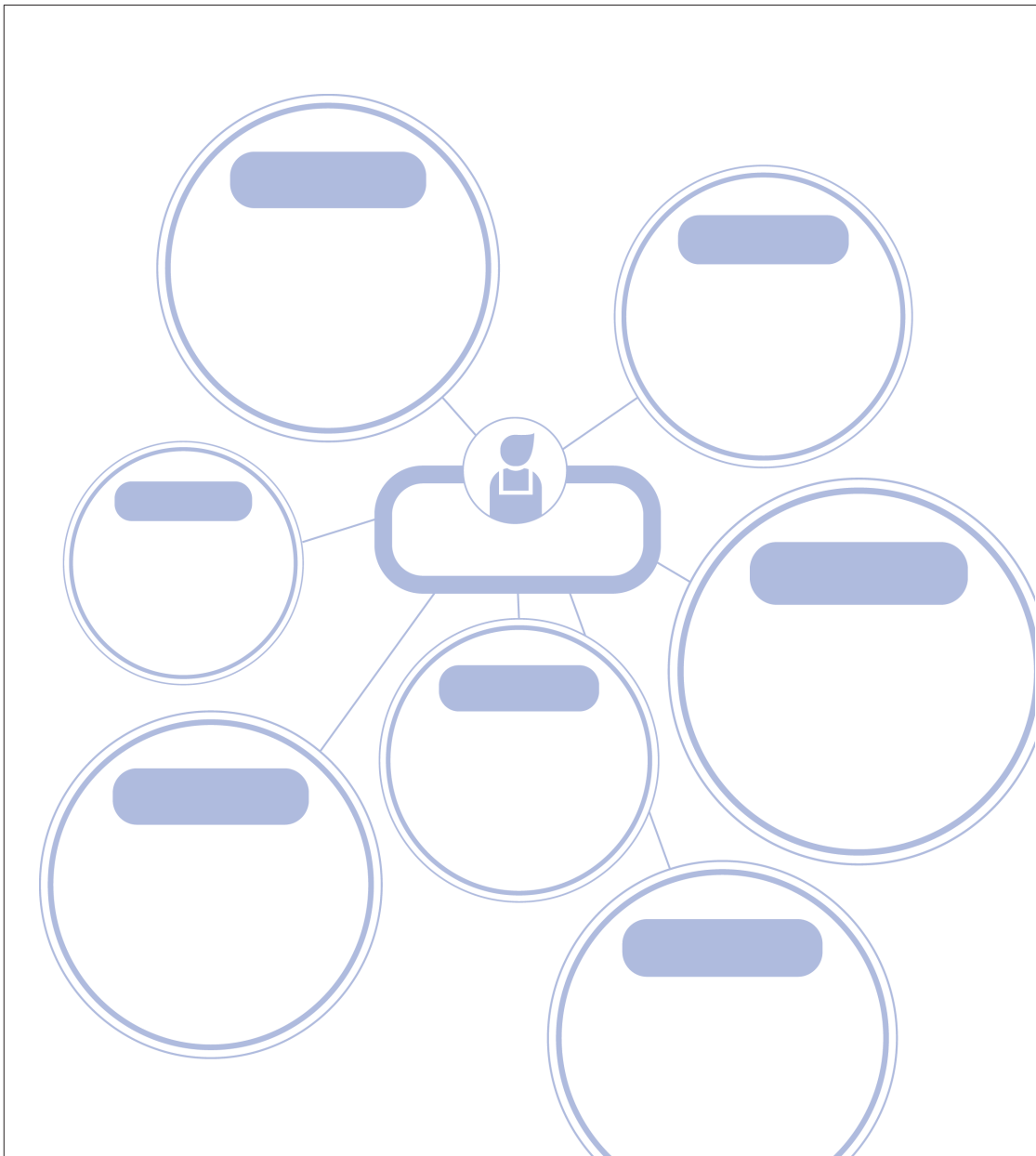
1회차 수업안 - 미디어경험, 미디어 문화 들여다보기			
구 분	필수 회차	사용장비	컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
수업목표	미디어를 통해 내 생각이나 나의 의견을 전달하고 다른 사람의 생각과 의견을 이해하는 과정과 방법을 안다.		
수업내용	도 입	<p>○ [전체] 수업 과정 안내(10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수업 소개, 진행자 소개 - 오늘의 활동 안내 	
	본 활 동	<p>○ [개별] 본활동1. 내가 세상과 소통하는 방법 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어의 이해 : '의사소통의 매개'라는 미디어의 기본 개념 이해, 미디어는 인간의 소통을 돕는 미디어 기기에서 출발함. 미디어가 다변화되면서 생각을 표현하고 소통할 수 있는 콘텐츠가 확장, 현재는 온라인 환경에서 플랫폼, 메타버스와 같이 사회-문화적인 교류 공간으로서의 역할을 담당할 정도로 영향력이 넓어짐 - 교사 활동지 작성 예시 함께 보고 활동지 작성하기 : 일상에서 활용하고 있는 다양한 미디어, 무엇을 어떻게 사용하고 있나 <p>※ 교육자 참고사항 미디어의 기원, 발전과정 관련 참고 영상 방송통신위원회 제작 '우리가 만드는 즐거운 미디어세상-제1회 미디어 정의' https://youtu.be/PHZjv9A004</p> <p>○○◇ 활동지1-1 <내가 세상과 소통하는 방법></p> <p>○ [모둠] 본활동2. 모둠별로 이야기 나누기 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 각자 작성한 활동지를 보고 돌아가며 모둠 구성원들과 이야기 나누기 - 이야기 주제 : "내가 가장 오랜 기간 동안 사용하고 있는 미디어", "내가 최근 들어 자주 사용하고 있는 미디어" <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>○ [모둠] 본활동3. 우리의 미디어 발자취 (30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 이야기 중 자신이 발표한 내용을 위주로 미디어 아이콘을 오려서 모둠별로 4절 도화지 1장에 모아 붙이고 발표할 내용 정리하기(활동지에 원하는 아이콘이 없을 경우 도화지에 직접 그릴 수 있도록 지도한다) <p>○○◇ 활동지1-2 <우리의 미디어 발자취-미디어 아이콘></p> <ul style="list-style-type: none"> - 4절 도화지에 정리할 내용 <ol style="list-style-type: none"> ① 우리 모듬은 어떤 미디어를 주로 사용하고 있나요? ② 친구들이 가장 오래전부터 사용했던 미디어는 어떤 것인가요? ③ 친구들이 최근에 자주 사용하고 있는 미디어는 무엇인가요? ④ 미디어를 주로 언제, 누구와, 어떻게 사용하고 있나요? - 모듬별로 2명의 발표자 정하기, 역할 나누기 - 우리의 미디어 발자취(4절지)를 모듬별로 짧게 발표하고 서로 질문해본다. 	
	정 리	<p>○ 정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리는 미디어로 무엇을 하고 있나요? 미디어는 우리 일상에서 어떤 역할을 담당하고 있나요? 모듬 발표 내용을 종합하여 교육자가 학생들의 미디어 이용 경향을 정리하여 전달한다. 	
준비물	(모듬별) 4절 도화지, 풀, 가위, 싸인펜 또는 매직		



1-1. 내가 세상과 소통하는 방법

◎◇◎ / 아래의 순서대로 활동지를 작성해봅시다.

1. 사람 모양 칸에 내 이름을 적어봅시다.
2. 동그라미 안쪽 타원에 내가 자주 사용하는 미디어를 생각나는 대로 적어봅시다.
3. 동그라미 안쪽 빈 부분에 내가 그 미디어를 언제 사용하는지, 언제부터 사용했는지, 어떻게 사용하는지를 간단히 적어봅시다.



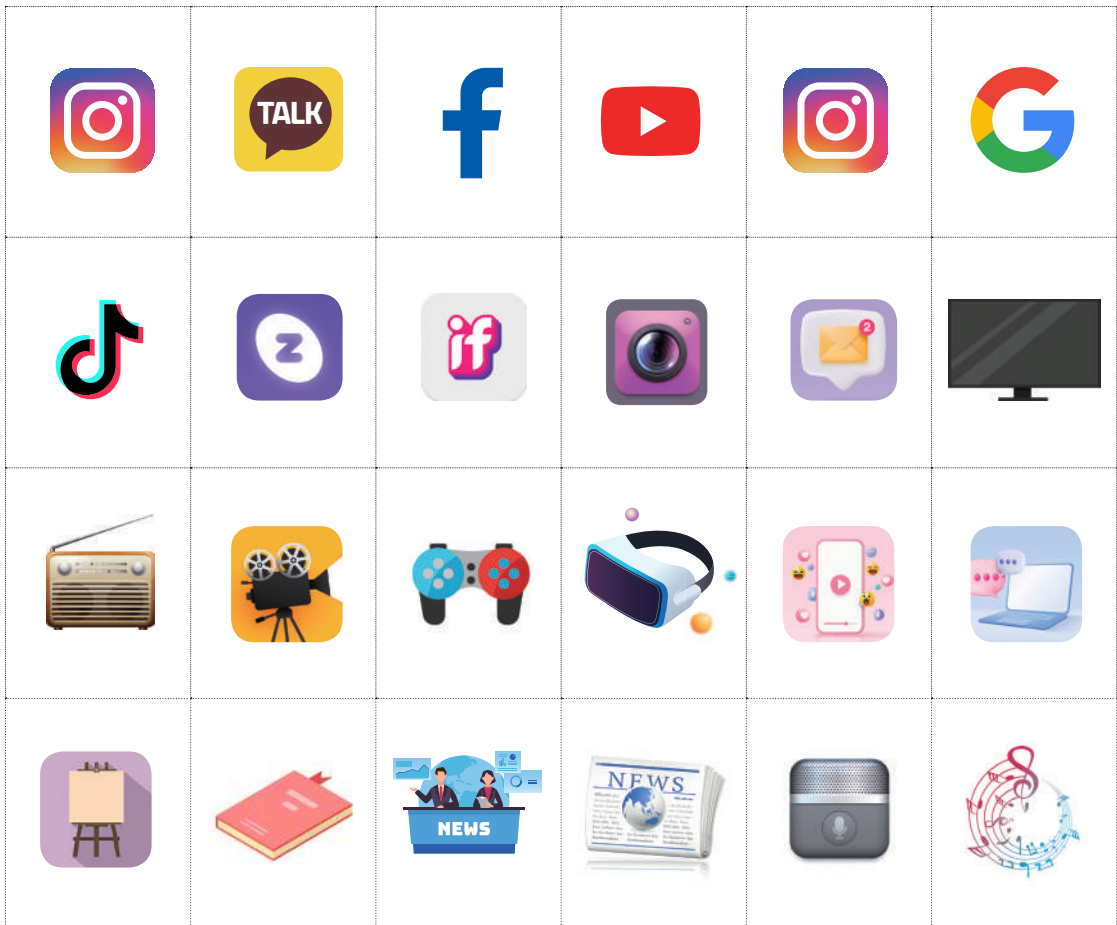


활동지 | 모둠

1-2. 우리의 미디어 발자취 - 미디어 아이콘

◎◇◎ / 아래의 미디어 아이콘을 오려서 사용하세요.

1. 모둠에서 친구들과 이야기 나누는 내용을 떠올려봅니다.
2. 각자 오랜 기간 동안 사용하고 있는 미디어 1개와, 최근 자주 사용하고 있는 미디어 1개를 골라 오려봅니다.
3. 모둠별로 나누어 준 4절 도화지에 비슷한 미디어끼리 모아서 붙여봅니다. 아래 그림에 없는 미디어가 있다면 직접 도화지에 아이콘을 그려넣어 봅니다.
4. 친구들과 함께 이야기 나누는 내용을 글로 정리해봅니다.
 “우리 모둠은 어떤 미디어를 주로 사용하고 있나요?”
 “친구들이 가장 오래전부터 써왔던 미디어는 어떤 것인가요?”
 “친구들이 최근에 자주 사용하고 있는 미디어는 무엇인가요?”
 “각각의 미디어를 언제, 누구와, 어떻게 사용하고 있나요?”
5. 모둠별로 정리한 내용을 발표해봅니다.



2회차

자주 활용하는 미디어의 구조 이해

2회차 수업안 - 자주 활용하는 미디어의 구조 이해			
구 분	필수 회차	사용장비	컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
수업목표	내가 일상적으로 사용하는 미디어를 운영하는 회사가 제공하는 다양한 기능을 경험 중심으로 정리해보고, 왜 그런 기능을 제공하는지 생각해본다.		
수업내용	단	<p>○ [전체] 우리반 친구들의 미디어 활용 현황(5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 발표 자료를 바탕으로 교사가 학생들의 미디어 활용 현황을 요약해본다. - 오늘의 활동 안내 	
	개	<p>○ [개별] 본활동1. 카카오톡 앱의 재발견 (15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 대표적인 메신저 앱 '카카오톡'의 기본 기능인 채팅(개인톡, 단체톡) 외, 각자 활용 경험이 있는지 생각해본다. - 메신저 앱의 무슨 기능을 어떻게 사용하고 있는지 각자의 경험을 활동지에 정리해본다. <p>🔗🔗 활동지2-1 <카카오톡 앱의 재발견></p> <p>○ [모둠] 본활동2. 모둠별로 이야기 나누기 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 각자 작성한 활동지를 보고 돌아가며 모둠 구성원들과 이야기 나누기 - 이야기 주제 : "나의 카카오톡 앱 사용 경험", "처음 어떻게 다른 기능을 접하게 되었을까", "메신저가 아닌 기능이 왜 카카오톡 앱에 있을까" <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>○ [모둠] 본활동3. 카카오톡, 너는 누구? (35분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 토의 규칙 : 진행자 정하기(진행자가 내용 정리, 토의 결과 발표), 다른 사람 의견 잘 듣기, 다른 의견도 한번쯤 생각해보기, 진행자를 제외한 모두가 자기 의견 한번씩은 이야기하기 - 모둠별 토의 주제 : 모둠 친구들이 경험한 카카오톡에서 제공하는 기능 중 하나를 정해보자. 아래의 내용으로 토의를 진행하고 활동지에 내용을 정리해보자. <ol style="list-style-type: none"> 1 그 카카오톡 기능의 특징과 이용 방식은? 2 그 기능 이용자의 입장에서 살펴볼 때 장점과 단점은 무엇일까? 3 그 기능은 누가 주로 이용하는가? 4 그 기능을 제공함으로써 카카오톡 회사는 무엇을 얻게 될까? <p>🔗🔗 활동지2-2 <우리가 경험한 다양한 카카오톡></p> <ul style="list-style-type: none"> - <우리가 경험한 다양한 카카오톡>을 모둠별로 짧게 발표하고 서로 질문해본다. 	
	정	<p>○ 정리 (5분)</p> <p>"어떤 사이트를 활용할 때 이용료를 내지 않는다면 접속 중인 당신 자체가 비용이 된다"</p> <p>- 영화 '소셜딜레마'(2020)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 기업들이 제공하는 기능이 달라지는 것은 미디어로 이윤을 추구하는 방식이 달라졌기 때문이다. 이용자의 정보(선호도와 취향 등에 대한 빅데이터 판매)와 이용자 수의 확보(광고 게시 효과)가 미디어 기업들의 목적이다. 내가 자주 사용하는 미디어에서 새로운 기능이 제공된다면 이런 점을 잘 고민해보고 선택적으로 활용할 필요가 있다. <p>※ 교육자 참고사항 영화 '소셜딜레마'는 넷플릭스에서 감상 가능, 위 영화 관련 유튜브 콘텐츠-영화잡학사전 https://youtu.be/MstP7noVX78</p>	
준비물	없음		



2-1. 카카오톡 앱의 재발견

◇◇◇ / 아래의 순서대로 활동지를 작성해봅시다.

1. 카카오톡 앱의 전체 기능을 살펴보고, 이용한 경험이 있는 기능이 무엇인지 확인해봅시다.
2. 내가 경험한 기능 중 가장 많이 이용한 것을 2개만 골라봅시다.
그 기능과 관련된 각자의 경험을 “무엇을 했을까?”란에 적어봅시다.
예) 이모티콘을 다운로드 한 적 있어요. 게임에 들어가 친구랑 같이 게임을 했어요.
3. 각 기능별로 어떻게 처음 접하게 되었는지 기억나는 경험이 있다면 “어떻게 만났는지?”란에 적어봅시다.
4. 카카오톡 앱에 그 기능이 있는 이유를 생각해보고 “왜 여기에?”란에 적어봅시다.



꼭어서 네가 한 말을 알고 있다. 카카오톡 앱의 재발견



Blank rounded rectangular box for writing.

무엇을 했을까?

Three horizontal lines for writing.

어떻게 만났는지?

Three horizontal lines for writing.

왜 여기에?

Three horizontal lines for writing.

Blank rounded rectangular box for writing.

무엇을 했을까?

Three horizontal lines for writing.

어떻게 만났는지?

Three horizontal lines for writing.

왜 여기에?

Three horizontal lines for writing.



2-2. 우리가 경험한 다양한 카카오

모둠명		진행자	
참여자			

🔗 / 토의 전 주의할 점 함께 읽기

1. **진행자**는 토의 진행에 필요한 질문을 던지고, 친구들의 의견을 종합하여 정리, 발표하는 역할을 합니다. 의견을 정리할 때 모둠 친구들의 의견이 모두 포함될 수 있도록 노력해주세요. 토의자는 자신의 의견을 발표하지 않아도 됩니다.
2. **참여자**는 아래의 토의 규칙을 지켜주세요.
 - ① 의견을 말하고 싶을 때는 손을 들고 진행자에게 기회를 얻고 말해요
 - ② 다른 친구의 이야기를 잘 들어요. 특히, 다른 친구가 말할 때 함부로 끼어들거나 예의 없이 말이나 행동을 하지 않아요.
 - ③ 질문별로 모두 돌아가며 한 번씩은 꼭 자기 의견을 이야기해야 해요.
 - ④ 친구가 나와 다른 의견을 말하면, 그 의견도 어떤지 한 번 생각해봐요.
 - ⑤ 진행자가 의견을 정리할 수 있게 도와줘요.

🔗 / 우리 모둠의 토의 주제를 정해봅시다.

카카오에서 제공하는 기능 중 하나를 골라 자세히 분석해봅시다. 앞서 모둠 친구들이 경험한 카카오 앱의 다양한 기능 중에서 가장 많은 친구들이 경험한 기능을 골라보세요.

함께 분석할 카카오톡 기능의 이름 :

🔗 / 모둠 친구들과 토의를 진행한 뒤 이야기 된 내용을 아래에 정리해봅시다.

📌 그 기능을 써본 경험이 없는 친구에게 그 기능에 접근하는 방법, 메뉴와 특징, 이용법을 설명해주세요

📌 그 서비스 이용자의 입장에서 살펴볼 때 장점과 단점은 무엇이 있나요?

📌 그 서비스는 누가 주로 이용하나요? 또는 누가 많이 이용할 것 같나요? 그렇게 생각하는 이유는 무엇인가요?



메신저 소통 경험과 먼지차별

3, 4, 5회차 수업안 - 메신저 소통 경험과 먼지 차별

구 분	선택 회차	사용장비	컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
-----	-------	------	--------------------

수업목표	일상 속 메신저 이용 경험을 관찰하고 생각하고 공유해본다.		
------	----------------------------------	--	--

도입	<p>○ [전체] 우리는 메신저를 어디에서 이용할까 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문자, 이모티콘, 밈 영상 등을 활용한 메신저 기능을 어떤 앱에서 이용하는지 가볍게 이야기 나누기(예상 답변 : 카카오톡, 인스타/틱톡 등 SNS에서 DM과 댓글, 제페토/로블록스 채팅 등) - 오늘의 활동 안내 		
----	--	--	--

수업내용	배	판	<p>○ [개별] 본활동1. 메신저 속 나의 표정 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지 작성 안내 : 교사의 예시를 먼저 공유하고, 감정이모지를 활용하여 메신저 사용과 관련한 각자의 감정 경험을 정리해본다. - <감정 Talk 체크리스트> 활동지 작성 : 각자 게임, 메타버스, SNS 등 웹에서 메신저를 이용한 경험(일대일, 단체, 오픈 채팅 모두 포함)을 떠올려본다. 감정이모지의 표정 3개를 골라 그 감정 경험에 대한 에피소드를 정리해본다. <p>🎯🎯🎯 활동지M1-1 <감정 Talk 체크리스트></p>
			<p>○ [모둠] 본활동2. 모둠별로 이야기 나누기 (25분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 각자 작성한 활동지를 보고 돌아가며 모둠 구성원들과 이야기 나누기 : 좋은 경험만 있거나 나쁜 경험만 있어도 각자 작성한 3개는 반드시 모둠에서 공유하도록 안내 - 이야기 주제 : “좋았던 메신저 이용 경험”, “나빴던 메신저 이용 경험” - 공통 감정 경험 위주로 모둠 이야기 내용 발표하기 <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>○ [전체] 본활동3. 먼지차별, 그게 뭐지?(10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유튜브 영상자료 둘 중 택일하여 감상 : 영상을 함께 보고 '먼지차별'에 대한 개념을 정확하게 짚어본다. - 한국여성연대의 '먼지차별', 윤다솜감독 https://youtu.be/U4WhG5E4Xjs : 성차별 사례 중심의 먼지차별 설명 영상, 러닝타임 1분 36초 - SBS뉴스-오뉴스 '먼지차별' (2021. 4. 8.) https://youtu.be/wkCyzLv4YgY : 먼지차별 개념을 진행자가 짚어줌, 다양한 연령대와 성별을 대상으로 한 실험 영상이 포함되어 있음, 영상이 길어서 필요한 부분 발췌 감상을 추천함, 러닝타임 7분 20초 <p>※ 교육자 참고사항) 먼지차별이란?</p> <p>먼지처럼 사방에 동동 떠다니지만 눈에 보이지 않고 잘 감지되지 않는 차별을 일컫는 말이다. 의식적으로 의도한 바가 아닌 듯한 상황에서 미묘하고 간접적으로 행해지는 차별을 총칭하는 용어가 먼지차별(microaggressions)이라 할 수 있다. 인종차별에서 시작된 이 개념은 우리 사회 전반에 곳곳이 뿌리 깊게 박혀있고, 그만큼 눈치채고 인식하기도 쉽지 않다. 의도하지 않는 편견으로 생각해서 한 두 번 넘어가거나 직접적인 해를 끼친다고 여기지 않기 때문이다.</p> <p>예시) “거기 중식당치고는 진짜 깨끗해.”, “가난한 집 애가 속도 안 꼬이고 순수하더라.”, “생각보다 엄청 꼼꼼하시네요”, “넌 사투리 안쓰네”</p>

수업내용	본 활동	<p>○ [모둠] 본활동4. 사소하지만 중요한 우리의 감정(15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 활동 시간에 나온 친구들의 이야기 중에 '먼지차별'에 가까운 경험을 찾아보자. 없다면 메시지를 하면서 겪은 먼지차별의 경험을 새로 생각해서 이야기를 나누어보자. - 모둠에서 나온 이야기를 <사소하지만 중요한 우리의 감정> 활동지에 정리한 뒤 다른 친구들과 공유해보자. <p>🎯🎯 활동지M1-2 <사소하지만 중요한 우리의 감정></p>
	정리	<p>○ [전체] 정리 (15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠 발표 내용을 바탕으로 메시지를 통한 먼지 차별 경험을 정리해본다. - 메시지에서 일어날 수 있는 먼지차별에 대응하기 위한 아이디어를 자유롭게 이야기해본다. <p>※ 교육자 참고사항) 먼지차별 대응 아이디어 예시</p> <p>① 작은 부정적인 기분도 놓치지 않고 원인을 생각해본다. ② 먼지차별을 경험했을 때 바로 기분이 나쁘다는 표현을 한다, ③ 먼지차별이라고 상대방에게 글이나 영상링크로 알려준다. ④ 차별이 일어날 때에는 몰랐다가 나중에 생각났다면 상대방에게 '먼지차별'의 개념과 나의 감정이 담긴 경고장 이미지를 만들어 발송한다 등</p>
준비물	색연필(참여자 각자 1개)	

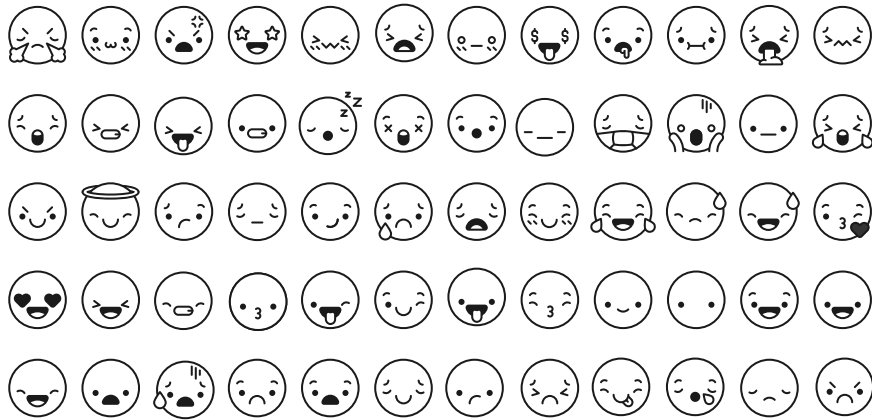


활동지 | 개별

M1-1. 감정 Talk 체크리스트

◇◇◇ / 안내에 따라 활동지를 작성해봅시다.

1. 그동안 나의 메신저 경험을 떠올리며 감정이모지를 훑어봅니다. 특정 표정에 맞는 메신저 경험이 떠오르면 해당 이모지를 열은 색 색 연필로 칠합니다.
2. 각자 3개의 이모지를 골라 빈 동그라미에 따라 그려보고, 각각 어떤 감정을 표현한 것인지 주어진 문장을 완성해봅니다.
3. 각 감정에 해당하는 나의 메신저 경험을 짧은 글로 정리해봅니다.



감정이
 들었던 나의 메신저 경험



감정이
 들었던 나의 메신저 경험



감정이
 들었던 나의 메신저 경험



M1-2. 사소하지만 중요한 우리의 감정

모둠명		진행자	
참여자			

🔗🔗 / 아래의 순서대로 모둠 토의를 진행해봅시다.

1. '먼지차별'의 개념을 잘 이해했다면, 모둠 활동에서 공유한 메신저 경험에 먼지차별이 포함되어 있는지 각자 자신의 활동지를 검토해 봅니다.
2. 각자 자신이 작성한 <감정 Talk 체크리스트> 활동지에서 내 경험이 먼지차별인지 확인해봅시다.
3. 친구들과 메신저를 통해 경험한 먼지차별 사례를 추가로 함께 찾아 활동지에 글로 정리해봅시다.

🔗🔗 / 우리 모둠의 토의 주제를 정해봅시다.

- ◇ 각자 이전에 작성한 활동지에서 '먼지 차별' 경험이 포함되어 있는지 확인하고, 친구들에게 이야기해봅시다
이야기 내용을 모두 키워드(핵심적인 단어)로 정리해봅시다.

<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>
<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>

- ◇ 활동지에는 없지만 추가로 떠오르는 '먼지 차별' 경험이 있는지 이야기해봅시다. 메신저 경험 안에서 생각해보고, 없는 경우 일상 속에서 자신의 경험을 생각해봅시다. 추가로 공유한 것 중에서 앞에서 정리한 것과 겹치지 않는 이야기를 골라 키워드(핵심적인 단어)로 경험을 정리해봅시다.

<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>	<div style="border: 1px solid #ccc; border-radius: 15px; height: 80px;"></div>
--	--	--



메신저에서 사용하는 미디어 언어

3, 4, 5회차 수업안 - 메신저에서 사용하는 미디어 언어

구 분	선택 회차	사용장비	컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
-----	-------	------	--------------------

수업목표	메신저에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다. ※ 여기서 '미디어 언어'는 말, 글을 포함한 이모티콘, 기호, 이미지, 영상 등을 포함한 시청각 언어 전반을 의미한다.
------	---

도 입	<p>○ [전체] 메신저 소통의 이모저모 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 요즘 메신저에서 우리가 많이 사용하는 새로운 표현들이 무엇이 있는지 가볍게 이야기 나누어 본다. ※ 교육자 참고사항 참여자와 함께 보면 좋을 영상 : SBS뉴스-스브스뉴스 인사이드, "이모티콘에 나타나는 '나' ... 시대·문화도 알 수 있다" (2018. 12. 8.) https://youtu.be/IJZ9NvXks1E 러닝타임 3분 34초 - 오늘의 활동 안내
-----	--

수업내용	본 활동	<p>◎ [모둠] 본활동1. 모둠별로 빙고판 만들기 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 5X5 빙고판 만들기 : 모둠별로 메신저에서 중심으로 자주 쓰는 어미(말 끝), 반응용 단어, 줄임말, 이모티콘, 문자 표정, 특수기호, 사진 및 밈 영상 등 많이 사용하는 표현들을 모둠별로 나열해보자. 서로 다른 25개의 표현을 빙고판에 정리하기 - 모둠별로 전략을 잘 세워서 메신저 언어 25개를 배치 : 빙고판에 또래가 많이 사용하는 메신저 표현을 자주 사용하는 순서대로 25개를 배치한다. 아무렇게나 25개의 표현을 적는 것이 아니라 빨리 두 줄을 지우는 모둠이 승리하므로, 빙고판을 채울 때 보다 많은 사람들이 사용하는 표현을 정 가운데와 모서리에 배치시키는 것이 좋다. ◎◎ 활동지M2-1 (메신저 빙고) <p>◎ [전체] 본활동2. 모둠 대항 메신저 빙고(15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 빙고 게임 규칙 ① 단어가 아닌 표현(이모티콘, 문자표정 등, 특수기호 등)을 포함해 25개의 언어를 적을 수 있다. 이 중 반드시 단어를 5개를 필수적으로 포함하도록 한다. ② 누군가에게 불쾌감을 줄 수 있는 말을 제외한 인사말, 줄임말, 반응하는 말, 감탄사 등 모두 사용 가능하다. ③ 모둠별로 돌아가면서 하나씩 지우고, 겹치는 게 있다면 함께 지운다. 모둠별 공격 순서는 사다리 타기로 정하며, 공격에는 15초의 제한 시간이 있다. 제한 시간을 넘길 경우 다음 모둠으로 공격 기회가 넘어간다. ④ 공격할 때에는 말이 아니라 모둠 스케치북에 직접 그리거나 써서 전달한다. (이 때 교육자가 15초를 카운트하고, "공개" 소리에 맞추어 스케치북을 공개한다.) ⑤ 5개씩 두 줄을 연달아 지우고 먼저 "빙고"를 외치면 된다. - 빙고 게임 준비 : 빙고판 준비가 끝나면 모둠별로 스케치북에 지목하는 단어를 옮겨적을 담당자를 정한다. - 모둠별로 공격 순서 정하기 : 사다리타기로 모둠별 공격 순서를 정한다. - 빙고 게임 진행 : 승리한 모둠부터 빙고를 많이 지운 순서대로 사전으로 만들 단어를 먼저 고를 기회를 가진다. <p>○ 쉬는시간 (10분)</p>
------	------	--

	어 별 단	<p>○ [모둠] 본활동3. 끼리 Talk 사전 만들기(15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 빙고판에서 지워진 표현 중 좋은 영향력을 가진 단어(이모티콘 등은 선택 불가, 신조어나 줄임말 중 선택)를 1개를 골라보자. 선택한 단어가 더 많은 사람들에게 사용되면 어느 정도로 좋은 영향을 줄 수 있는지 예시와 같이 별의 개수로 표시해보자. 예시) ★☆☆☆☆ 조금 좋은 영향 / ★★★★★ 아주 많이 좋은 영향 - 사전의 설명처럼 단어에 대한 의미를 적어 보자. <p>○ [전체] 본활동4. 끼리 Talk 사전 발표하기(15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 해당 단어의 의미와 활용 예시를 모둠별로 발표해보자. - 모둠에서 정리한 해당 단어와 관련한 소통/불통 경험을 공유하고 비슷한 사례를 친구들과 함께 이야기 나누어본다. <p>🔗🔗 활동지M2-2 <끼리 Talk 사전></p>
수업내용	정 리	<p>○ [전체] 정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카카오투V '톡이나 할까' 영상 함께 보기: 배우 선수 김희진 감성 토크뷰 https://tv.kakao.com/v/425366640 : 스마트폰 메신저 앱을 활용한 새로운 방식의 실시간 소통 방송, 러닝타임 8분 38초(교육자가 선택한 일부분만 감상) ※ 교육자 참고사항) 이 수업에서는 모둠 활동량이 많고 활동이 게임 방식으로 구성되어 교육참여자 해당 활동의 의미를 이해하기 어려울 수 있다. 영상 감상 후 전체 활동의 의미를 교육자가 짚어 주는 과정이 반드시 필요하다. 아래 활동 정리에 활동의 교육적 맥락을 기술하였다. (중요 내용은 굵은 글씨로 표시함) - 활동 정리 : 함께 본 영상과 같이 바로 앞에 앉아 있는 사람과 문자로 대화하는 장면이 이제는 어색하지 않다. 여러분도 이런 경험이 있는지? 메신저에서 제공하는 다양한 이미지 표현이 이용자의 감정을 효과적으로 표현하기 때문이 아닐까? 스마트폰 메신저가 처음 개발된 때에는 비용을 지불해야 하는 휴대폰 문자를 대신하여 무료로 실시간으로 대화가 가능하다는 필요와 편리함이 가장 중요했다. 그러나 이 방송에서 보여주는 것과 같이 이제는 얼굴을 마주하고 말로 하는 대화와는 전혀 다른 소통의 즐거움과 매력을 메신저를 활용한 소통에서 찾기도 한다. 즉, 메신저에서 사용하는 미디어 언어가 새로운 방식의 소통 수단으로 자리잡은 것이다. 현실 속에서 친구와 마주보고 말하는 '나'와 스마트폰 메신저 앱에서 친구와 대화하는 '나'는 서로 긴밀하게 연결되어 있다. 현실의 나와 비슷한 표정을 메신저 앱의 이모티콘으로 표현하기도 하고, 메신저에서 자주 사용하는 특정한 단어 표현을 현실의 내가 말로 사용하기도 한다. 현재, 그리고 가까운 미래에도 우리의 미디어 문화는 이렇게 현실과 상호작용하며 변화해 갈 것이다. 이 때 중요한 것은 그 상호작용이 어떻게 일어나는지 우리가 알아야 한다는 것, 그리고 미디어 문화가 변화하는 속도에 적응하는 속도는 사람마다 많이 다르다는 것이다. 젊은 세대들은 미디어 변화에 빠르게 적응할 뿐 아니라 새로운 소통 문화를 만들어내는 데 매우 중요한 역할을 하고 있다. 바로 여러분이다. 우리가 마지막에 함께 했던 “끼리 Talk 사전만들기” 활동은 새로운 미디어 환경에 먼저 적응한 여러분들이 현재 사용하고 있는 새로운 언어가 불러일으킬 영향에 대해 생각해 보는 과정이라고 볼 수 있다. 그동안 표준어를 새롭게 줄이거나 바꾸는 것을 뒷세대 어른들은 잘 이해하지 못했지만, 이미 여러분 토래에는 새로운 언어문화로 자리 잡고 있다. 어른들이 이것을 부정적으로만 볼 것이 아니라 새로운 세대의 문화로 이해하고 받아들이려는 노력도 필요하고, 어른들이 우리 문화를 이해하고자 할 때 우리도 그것을 도우려는 소통의 자세가 필요하겠다.
준비물		<p>스케치북(모듬별 1개), 매직(모듬별 1세트)</p>



M2-1. 메신저 빙고

🎯 / 모둠 대항 빙고 게임 안내

1. 빙고 게임 규칙

- ① 단어가 아닌 표현(이모티콘, 문자표정 등, 특수기호 등)을 포함해 **25개의 언어**를 적을 수 있습니다. 이 중 반드시 **단어를 5개를 필수적으로 포함**하도록 합니다.
- ② 누군가에게 불쾌감을 줄 수 있는 말을 제외한 인사말, 줄임말, 반응하는 말, 감탄사 등 모두 사용 가능합니다.
- ③ 모둠별로 돌아가면서 하나씩 지우고, 겹치는 게 있다면 함께 지웁니다. 모둠별 공격 순서는 사다리 타기로 정하며, **공격에는 15초의 제한** 시간이 있습니다. 제한 시간을 넘길 경우 다음 모둠으로 공격 기회가 넘어가게 됩니다.
- ④ 공격할 때에는 말이 아니라 모둠 **스케치북에 직접 그리거나 써서 전달**합니다.
선생님의 “공개” 소리에 맞추어 스케치북을 공개합니다.
- ⑤ 5개씩 **두 줄을 연달아 지우고 먼저 “빙고!”**를 외치면 됩니다.

2. 빙고판 만들기

- 빙고판에 또래가 많이 사용하는 메신저 표현을 자주 사용하는 순서대로 25개를 배치합니다. 아무렇게나 25개의 표현을 적는 것이 아니라 빨리 두 줄을 지우는 모둠이 승리하므로, 빙고판을 채울 때 보다 많은 사람들이 사용하는 표현을 정 가운데와 모서리에 배치시키는 것이 좋습니다.
- 모둠별로 전략을 잘 세워서 메신저 언어 25개를 배치해봅시다.

🎯 / 우리가 자주 사용하는 메신저 언어

모둠별로 메신저에서 사용하는 표현 중에 자주 사용하는 언어 종류를 아래에 적어봅시다.

◆ **말 끝(어미)**: ...했엉, ...해요~ 등

◆ **리액션(반응용) 단어**: 어키(ok), O O(네, 알겠어요) 등

◆ **줄임말**: JMT(완전맛있음), 버카충(버스카드충전) 등

◆ **문자 표정**: ^_^ (씨익 웃음), +o+(짜려봄) 등

◆ **특수기호**: ~(물결), ♥(하트) 등

◆ **이모티콘 비슷하게 그리기**

◆ **사진 및 밈 영상 콘텐츠 내용 쓰기**

🎯/5X5 빙고판에 단어 배치

단어 5개를 필수 포함한 메신저 언어 표현 25개를 빙고판에 적어봅시다.

모둠별로 전략을 잘 세워서 자주 사용하는 단어를 배치하면 좋습니다.

빙고판 준비가 끝나면 모둠별로 스케치북 담당자를 정한 뒤 게임에 임하도록 합니다.



M2-3. 끼리 Talk 사전

◎◇◎ / 다음 안내에 맞게 활동지를 작성하세요.

1. 모듬별로 빙고판에서 지워진 표현 중 좋은 영향력을 가진 단어(이미지 표현물 선택 불가, 신조어나 줄임말로 선택) 1개를 골라봅시다.
2. 선택한 단어가 더 많은 사람들에게 사용되면 어느 정도로 좋은 영향을 줄 수 있는지 예시와 같이 별의 개수로 표시해봅시다.
예시) ★☆☆☆☆ 조금 좋은 영향 / ★★★★★ 아주 많이 좋은 영향
3. 국어사전처럼 해당 단어의 의미와 활용법을 정리하고, 해당 단어를 일상생활(메신저 이용 포함) 사용했을 때 주변 사람들과 소통했거나 불통했던 경험을 이야기해봅시다.

끼리 Talk 사전 등록 단어

◇ 단어의 좋은 영향은 어느 정도일까? : 색칠된 별이 많을수록 좋은 영향이 큼



◇ 이 단어가 더 많이 사용된다면, 어떤 좋은 영향력이 생길까요?

예) 더 빠르게 생각을 나뉘요, 말하는 데 재미가 있어져요, 서로 통하는게 생겨요...

◇ 단어의 의미를 누구나 쉽게 이해할 수 있는 표준어로 설명해주세요.

◇ 단어를 어떻게 활용하는지 3개의 다른 문장으로 예를 들어 주세요.

단어의 활용①

단어의 활용②

단어의 활용③



메신저 언어 사용 습관

3, 4, 5회차 수업안 - 메신저 언어 사용 습관

구 분	선택 회차	사용장비	스마트폰(학생 전원 필요), 컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
-----	-------	------	---------------------------------------

수업목표	메신저에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.		
------	--------------------------------	--	--

수업내용	<p>단</p> <p>○ [전체] 주제로의로 살펴보는 메신저 (10분) - 영상 함께 보기 SBS 스포츠뉴스-당신이 넷플릭스, 유튜브 같은 영상 볼 때마다 환경이 오염되는 이유 https://youtu.be/0zzXc9qN1C0 : 온라인 기반의 미디어 기술 발전, 미디어기기의 개인화 등에 따른 전기사용량 증가가 이산화탄소 배출량 증가로 이어짐을 설명하는 영상, 러닝타임 3분 30초 - 오늘의 활동 안내 : “탄소중립”이라는 단어의 의미 이해, “생활 속 미디어사용 탄소중립 실천 방법”을 주제로 메신저로 토의하기 ※ 교육자 참고사항) 탄소 중립이란? 탄소중립은 대기 중에 배출된 온실가스를 흡수, 제거하여 실질적인 배출량이 0이 되는 상태를 의미한다. 우리나라는 2000년대 이후 온실가스 배출량이 꾸준히 증가하였고, 우리나라만 아니라 전세계에서 지속적으로 배출되고 있는 온실가스로 인해 기후 문제가 발생하고 있다. 우리나라는 국제사회의 노력에 동참하고 건강하고 넉넉한 미래를 만들어가기 위해 2020년 10월 28일 ‘2050 탄소중립 선언’ 및 12월 10일 ‘2050 탄소중립 비전’을 선포했다. - 출처 : 환경부 탄소중립 포털 https://www.gihoo.or.kr/netzero</p>
------	---

수업내용	<p>개</p> <p>○ [개별] 나의 미디어 사용 탄소발자국 (15분) : 어제 하루 사용한 미디어를 활동지에 나열해보고, 각각의 미디어를 얼마의 시간 동안 어떻게 사용했는지 적어본다. 단순 미디어 기기 사용보다 인터넷 기반의 활동을 했을 경우, 대용량의 데이터를 사용했을 경우 더 큰 탄소발자국이 찍힌다는 것을 설명한다. ※ 교육자 참고사항) 알아들것! 현재 스마트폰 이용에 대한 탄소발자국(개인이 발생시킨 탄소의 양)은 정확한 측정이 어려움 : 스마트폰 또는 컴퓨터기에서 온라인 데이터 활용과 관련한 탄소발자국을 정확하게 측정할 수 있는 기준은 현재 없다고 할 수 있다. 사용자의 성향에 따라 사용하는 기기, 어플, 데이터 사용량 등이 너무 다양하기 때문이다. 활동지M3-1에서 제시한 탄소발자국 측정 기준은 본 교육안에서만 사용되는 임의의 기준이다. 개인이 만들어낸 탄소의 전체 양을 이미지로 이해하기 쉽도록 구현한 것으로 미디어 사용 시간이나 양에 따라 발자국 수를 추가하도록 정한 것이다.</p> <p>○○○ 활동지M3-1 <나의 미디어 사용 탄소발자국></p> <p>○ [모둠] 본활동2. 모둠별로 이야기 나누기 (15분) - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 각자 작성한 활동지를 보고 돌아가며 모둠 구성원들과 이야기 나누기 : 각자 하루 동안의 미디어 사용 내용과 사용 시간, 양을 친구들과 공유해보자. - 이야기 주제 : “나의 미디어 사용 탄소발자국은 총 00개다”, “탄소발자국이 가장 많은 시간대는 00시간이다”, “탄소발자국을 줄이기 위해 각자의 일상에서 미디어 사용을 줄일 수 있다면 얼마나 가능할까?”</p> <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>○ [모둠] 본활동3. 미디어 사용 탄소발자국을 줄이기 위한 규칙 만들기 (20분) - 모둠활동에 들어가기 전 환경부에서 제작한 “탄소중립 생활 실천 안내서”의 미디어 이용 관련 가이드를 같이 참여자들과 함께 읽어본다. - 모둠 안에서 두 명씩 짝을 지어 서로의 메신저 언어 사용을 관찰하도록 역할을 나눈다. 모둠 구성원이 흡수인 경우 한 그룹만 3명이 서로 관찰하도록 역할을 나누어준다.</p>
------	---



수업내용	예 행 과 표	<ul style="list-style-type: none"> - 모둠 구성원 모두 자신의 스마트폰에 학교 와이파이를 연결한 뒤, 우리 모둠만의 단톡방을 개설한다. 단톡방에 초대되면 간단한 인사를 나눈 뒤 서로 말하지 않고 제한 시간 20분 동안 메시지로만 토의를 진행한다. ※ 교육자 참고사항) 모든 모둠별 토의용 단톡방에 교육자는 모두 참여 : 토의 종료 후 단톡방을 바로 없애지 말고, 모둠별 토의 내용 별도의 파일로 저장해둘 것 - 토의주제 : “미디어 사용 탄소발자국을 줄이기 위한 우리만의 작은 실천 규칙 3개 만들기”로 환경부 자료에 나와 있는 탄소 중립 실천 방법을 참고하여 더 구체적인 규칙을 메시지 토론을 통해 정하도록 안내한다. - 토의규칙 : 평소 메시지를 이용하는 것과 같이 다양한 미디어 언어를 사용할 수 있고, 여럿이 동시에 메시지로만 대화하게 되므로 서로의 이야기를 잘 살펴봐도록 각자 노력하되 토의 주제와 관계없는 말이나 타인에게 상처가 될 수 있는 표현은 하지 않도록 주의한다. ◎ [개별] 본활동4. 우리의 메시지 언어 습관(15분) - 모둠 토의 내용을 바탕으로 활동지를 작성해본다. - 모둠 토의 결과 내용을 정리 후 친구의 메시지 언어 사용 습관 중 대표적인 3가지를 분석해본다. 관찰자가 생각하는 해당 표현의 의미와 각 표현을 사용했던 상황, 친구 입장이 되어 그 표현을 사용한 의도와 그런 표현이 가진 장/단점을 정리한다. - 관찰자의 정리가 끝나면 친구와 활동지를 바꿔 서로 읽어본다. 내가 자주 사용하는 메시지 언어 표현들이 원래 의도와 다르게 읽히지는 않았는지, 해당 언어의 오해 가능성은 없는지, 내가 생각한 장/단점과 관찰한 친구가 생각한 지점이 비슷한지 등을 확인해본 뒤 활동지 가장 마지막 문항(내 생각과 친구의 생각을 비교했을 때의 공통점과 차이점)을 정리해본다. ◎◎ 활동지M3-2 <우리의 메시지 언어 습관>
	정 리	<ul style="list-style-type: none"> ○ [전체] 정리 (5분) - 메시지를 이용한 토의와 친구의 언어 습관 관찰 활동은 메시지 환경에서 각자의 미디어 언어 표현이 다른 사람에게 어떻게 이해되고 있는지 살펴보기 위한 활동이다. 내가 자주 쓰는 줄 몰랐던 메시지 언어 습관을 새롭게 발견했거나 내 메시지 언어 표현을 친구들이 내 의도와 다르게 받아들이는 부분을 확인했을 수 있다. 해당 사례를 경험한 참여자 2~3명의 소감을 간단히 들어보고 활동을 정리한다.
준비물	없음	



M3-1. 나의 미디어 사용 탄소 발자국

📍 / 다음의 안내에 따라 활동지를 작성해봅시다.

- 어제를 기준으로 일어나서 잠들 때까지 나의 미디어 사용 일기를 적어봅시다.
- 아침, 오전, 오후, 저녁, 밤으로 각 시간대 별로 사용한 미디어를 '미디어'란에 적어보고, 각각의 미디어를 얼마나 오래, 어떻게 사용했는지 적어봅시다.
- 사용한 미디어의 시간과 이용 경향에 따라 아래 탄소발자국 걸음 수 기준을 참고하여 해당하는 만큼 발자국 그림에 색을 칠해봅시다.
 - 미디어 기기 사용 시간 : 1시간 미만은 발자국 1개, 1시간 이상 발자국 시간당 1개씩 추가
 - 인터넷 사용 시간 : 1시간 미만은 발자국 1개, 1시간 이상 발자국 시간당 1개씩 추가
 - 데이터 사용량 : 검색 0개, 음악/메신저/SNS 이용 1개, 영상/메타버스 이용 2개 표시
- 나의 탄소발자국 개수를 모두 더하여 표 위의 문장에 있는 괄호를 완성해봅시다.

📍 / 어제 내가 사용한 미디어 발자취

나는 오늘 미디어 이용을 통해 개의 탄소발자국을 남겼습니다.

시간대	미디어	시간	이용내용	탄소발자국 걸음 수			
				미디어 기기 사용 시간	인터넷 사용 시간	데이터사용량	발자국개수
예시아침	스마트폰	10분	알람, 음악감상				3
아침 7시-9시							
오전 9시-12시							
오후 12시-5시							
저녁 5시-9시							
밤 9시-12시							



활동지 | 모둠/개별

M3-2. 우리의 메신저 언어 습관

🔗 / 아래의 안내에 따라 모둠 토의를 진행해봅시다.

1. 2021년 환경부에서 제작한 “탄소중립 생활 실천 안내서”에 나와 있는 미디어 이용 관련 실천 내용을 같이 읽어봅시다.

06 텔레비전 시청 시간 줄이기



- ▶ 텔레비전 보는 시간을 매일 1시간 줄이기
 - 텔레비전 시청 관련 기기(셋톱박스, 스피커 등) 사용에 따른 소비전력 감소

■ 더 알아보기

- 텔레비전을 보지 않을 때는 멀티탭 등을 활용해 텔레비전과 연결된 가전제품(셋톱박스 등)의 대기전력 차단하기



08 디지털 탄소발자국 줄이기

- ▶ 디지털 기기 사용 시간을 줄이고, 화면은 ‘절전모드’, ‘밝기 조절’로 밝기 낮게 설정하기
- ▶ 동영상은 데이터 사용량을 고려해 스트리밍보다 직접 내려받아서 시청하기
- ▶ 불필요한 메일은 정리(안전 삭제)하고 광고성 스팸메일 차단하기
 - 저장 데이터량이 늘어나면 데이터 수요에 필요한 데이터센터의 증가로 전력 소비도 증가
 - 데이터센터는 서버, 네트워크 설비 등을 갖추고 방대한 양의 데이터를 보관·처리하는 컴퓨터를 갖춘 시설로 열을 식히기 위한 냉방설비 가동, IT장비 가동 등에 따라 많은 양의 전력 소모

2. 모둠 안에서 두 명씩 짝을 지어 서로의 메신저 언어 사용을 관찰하도록 역할을 나눕니다.
3. 모둠 구성원 모두 자신의 스마트폰에 학교 와이파이를 연결한 뒤, 우리 모둠만의 단독방을 개설합니다. 단독방에 초대되면 간단한 인사를 나눈 뒤 서로 말하지 않고 제한 시간 20분 동안 메신저로만 토의를 진행합니다.
4. 토의주제는 “미디어 사용 탄소발자국을 줄이기 위한 우리만의 작은 실천 규칙 3개 만들기”입니다. 위에서 함께 본 자료에 나와 있는 방법을 참고하여 더 구체적이고 모둠 구성원들이 매일 실천할 수 있는 규칙을 메신저 토론을 통해 함께 정해봅시다.
5. 평소 메신저에서 친구들과 수다 떨 때와 같이 다양한 이모티콘, 자주 사용하는 단어, 줄임말이나 신조어, 사진 및 밈 영상 등의 다양한 미디어 언어를 모두 사용해도 좋습니다.
6. 여럿이 동시에 메신저로만 대화하게 되므로 서로의 이야기를 잘 살펴보도록 각자 노력해야 하며, 토의 주제와 관계없는 말이나 타인에게 상처가 될 수 있는 표현은 하지 않도록 주의합니다.

🔗 / 토의 결과 정리하기

메신저 토의를 통해 모둠에서 정한 미디어 사용 탄소발자국을 줄이기 위한 우리만의 작은 실천 규칙 3개를 아래에 정리해봅시다.

1

2

3

🔗 / 내 친구의 메신저 언어 사용 습관 분석하기

메신저 토의를 통해 관찰한 내 친구의 메신저 언어 습관을 아래 질문에 맞게 정리해봅시다.

1. 내 친구의 대표적인 메신저 언어 사용 습관 3가지는? 내 생각에 그 표현들은 어떤 의미인가요?

①

②

③

2. 내 친구가 메신저에서 위의 표현들을 사용했던 상황은 각각 언제인가요?

①

②

③

3. 내 친구가 습관적으로 사용하는 메신저 언어들의 사용 의도와 장점/단점을 적어봅시다.

(장/단점의 경우, 장점과 단점 둘 중 하나는 꼭 써주세요)

사용의도

장/단점

4. 내 친구가 적은 나의 메신저 언어 습관에 대한 내용을 살펴보고, 내 생각과 무엇이 어떻게 다른지를 확인해봅시다.

공통점

차이점



웹 플랫폼 영상 언어와 혐오표현

3, 4, 5회차 수업안 - 웹 플랫폼 영상 언어와 혐오표현

구 분	선택 회차	사용장비	태블릿PC 또는 스마트폰 (가능한 수량 만큼 지급), 컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
-----	-------	------	--

수업목표	영상에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.
------	-------------------------------

	도 입	<p>○ [전체] 우리가 자주 보는 영상 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹 플랫폼에서 쉽게 감상할 수 있는 영상들의 다양한 표현방식에 대해 다함께 이야기해보자 - 이야기주제 : ① 유튜브, 틱톡, 인스타 라이브 등에서 자주 접하는 영상의 종류는? <u>예상답변</u>) 연예인 직캠, 실험영상, 게임영상, 공트, 먹방, 웹드라마, 뮤비 등 ② 텔레비전 방송 영상과 웹 플랫폼 영상은 무엇이 다를까? <u>예상답변</u>) 만든사람, 제작장비, 콘텐츠규모, 촬영장소, 만든 이유 등 - 오늘의 활동 안내
--	--------	--

	본 활 동	<p>◎ [개별] 본활동1. 내가 보는 영상은 이렇게 생겼다 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 활동지 작성 안내 : 자주 이용하는 웹 플랫폼에서 각자 즐겨보는 영상 콘텐츠를 하나 골라 그 영상을 본 적 없는 친구에게 소개하기 - 소개 항목 : 영상의 주제와 내용, 영상을 구성하는 요소(장면, 자막, 내레이션, 효과, 음악 등), 영상 표현의 독창성(설정, 배경, 등장인물의 행동과 말투 등), 영상을 추천하는 이유, 영상 감상 TIP(이 영상의 좋은 점, 주의해서 볼 점) ※ 교육자 참고사항 활동지에서 '영상을 추천하는 이유'나 '영상 감상 TIP'을 고민 없이 작성할 경우에 가장 많이 나올 수 있는 답변은 그냥 재미있으니까, 내가 좋아하니까와 같이 자신의 단순 선호도만 표현하는 답변이다. 활동지 작성 전 교육자가 좋지 않은 답변 예시로 이 두 가지를 미리 알려주고, 조금 더 깊이 생각해서 구체적인 내용을 정리할 수 있도록 안내가 필요하다. ◎◎ 활동지V1-1 <내가 보는 영상은 이렇게 생겼다> <p>◎ [모둠] 본활동2. 모둠별로 이야기 나누기 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2명이 1모둠을 이루어 내가 자주 보는 영상을 친구에게 서로 소개해본다. 친구에게 내가 작성한 활동지 내용을 중심으로 내가 자주 보는 영상에 대해 설명해준다. 서로 추천한 영상에 대해 질문을 주고 받은 뒤 소감을 공유해본다. ○ 쉬는시간 (10분) ◎ [전체] 본활동3. 혐오표현, 그게 뭐지?(10분) - '혐오표현'에 대한 영상자료 감상하기 : 영상을 함께 보고 '혐오표현'에 대한 개념을 정확하게 짚어본다. 국제엠네스티 혐오대항 교육영상 1편 "혐오 보개기" https://youtu.be/WmaA9-ibPrc : 먼저차별 개념을 진행자가 짚어줌, 다양한 연령대와 성별을 대상으로 한 실험 영상이 포함되어 있음, 영상이 길어서 필요한 부분 발체 감상을 추천함, 러닝타임 5분 48초(전체 감상) ※ 교육자 참고사항 혐오표현이란? - 인종, 나이, 성, 장애, 종교, 출신지역 등 사람들이 가진 특징을 이유로 개인, 집단을 비하하고 모욕하며 멸시하거나 위협하는 행위이자 이들에 대한 편견을 확산시키며 차별적으로 대우하는 모든 형태의 표현을 의미한다. - 참고영상2 : 국가인권위원회 '혐오표현을 멈추세요(만화ver.)' https://youtu.be/Z1RSpSgaPaA 웹툰 톤의 이미지로 알아보는 혐오표현, 청소년의 관점에서 의문을 가질 수 있는 '혐오' 관련 자세한 정보를 제공하는 영상, 러닝타임 11분 39초
--	-------------	--

	매 1시간 10분	<p>○ [모둠] 본활동4. 미디어생활 곳곳에 숨어있는 혐오표현 경험 나누기(25분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 모둠별로 진행자를 한 사람 정하여 혐오표현 경험에 대한 단체 인터뷰를 진행한다. 메신저나 웹 플랫폼에서 영상을 이용하면서 경험한 혐오표현에 대해 이야기를 나누어보자. - 인터뷰 순서 : ①내가 알고 있는 혐오표현을 2가지씩 이야기해보자. ②그 표현을 처음 알게 된 계기는 무엇인가? ③혐오표현을 접했을 때 나의 반응은? ④내가 지금까지 경험한 영상 콘텐츠 중에서 영상언어(혐오를 드러내거나 강조하는 장면, 출연자의 부적절한 단어 사용 등)에 혐오표현이 포함되어 있거나, 메타버스나 게임, 메신저 등을 사용하던 중 혐오표현을 경험한 적이 있다면 그 에피소드를 친구들과 공유해보자. - 모둠별 단체 인터뷰 내용을 정리하여 발표를 통해 다함께 공유해본다. <p>ⓧⓧ 활동지V1-2 <미디어생활 곳곳에 숨어있는 혐오표현 경험 나누기></p>
수업내용	정리	<p>○ [전체] 정리 (5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상자료를 함께 본 뒤, 혐오대항 활동에 대해 간단히 소개한다. 국제엠네스티 혐오대항 교육영상 2편 “혐오에 맞서는 대항표현” https://youtu.be/GOz86geqgn2E 함께 본 교육자료의 후속편. 단순히 혐오를 반대하는 생각을 갖거나 회피하는 것이 아니라 보다 적극적인 행동이 필요함을 설명하는 영상, 러닝타임 4분 11초 - 우리가 일상에서 할 수 있는 가장 작은 행동은 무엇일까? : 첫 번째 시간에 각자 자주 보는 영상에 대해 이야기를 나누었는데, 미디어를 통해 접하는 다양한 표현들을 재미 위주로만 흘려 볼 것이 아니라 조금 더 잘 들여다보려는 습관이 필요하다. 여기에서 한 걸음 더 나아가간다면, 내가 혐오표현을 접했을 때 함께 본 영상에서처럼 ‘정색하기’를 표현해보는 용기를 낼 수 있다면 좋겠다. ※ 교육자 참고사항) 혐오표현 관련 영상 - 참고영상1 : 국제엠네스티 혐오대항 교육영상 3편 “혐오에 맞서는 대항표현” https://youtu.be/VReRsTpy-uk 함께 본 교육자료의 후속편, 혐오대항 활동에 대한 다양한 국내외의 예시를 보여 주는 영상, 러닝타임 7분 9초 - 참고영상2 : 국제엠네스티 인권교육영상3 혐오표현과 표현의 자유 https://youtu.be/C613S3ViUSg, 혐오표현을 인정 해야 한다는 입장의 논리로 표현의 자유에 대한 보편적 권리를 이야기한다. 이에 대한 인식 개선을 위한 영상, 러닝타임 2분 34초
준비물	없음	



활동지 | 개별
2

V1-1. 내가 보는 영상은 이렇게 생겼다

📍 / 다음의 안내에 따라 활동지를 작성해봅시다.

1. 자주 이용하는 웹 플랫폼에서 각자 즐겨보는 영상 콘텐츠를 하나 골라 그동안 무심코 보았던 영상을 꼼꼼하게 분석해봅시다. 영상의 기본정보(영상형식, 내용)와 영상언어(장면, 자막, 내레이션, 효과, 음악 등)로 나누어 분석해봅시다. 내가 보는 영상이 구체적으로 기억나지 않는다면 모둠별로 제공된 미디어기기를 활용하여 영상을 감상할 수 있습니다.
2. 영상의 그 영상을 본 적 없는 친구에게 소개하기 위한 내용을 정리해봅시다. 먼저 영상을 추천하는 구체적인 이유와, 영상을 감상할 때 알아둘 사항에 대해 적어봅시다.

📍 / 내가 보는 영상은 이렇게 생겼다.

◇ 영상의 기본정보

영상의 기본 정보를 적어주세요.

영상제목	
제작자	
게시 플랫폼	
영상종류	
재생시간	
주요내용	

◇ 영상언어 분석

영상에서 의미를 전달하기 위해 사용하는 모든 표현을 '영상언어'라고 합니다. 아래 표에 왼쪽에 쓰여진 항목들은 영상언어를 구성하는 요소라고 할 수 있습니다. 내가 보는 영상에서 사용된 영상언어를 잘 떠올려보고 항목별로 해당하는 것에 체크 표시해봅시다.

장면표현	<ul style="list-style-type: none"> • 출 연 진: <input type="checkbox"/> 진행자 없음 <input type="checkbox"/> 진행자 출현 <input type="checkbox"/> 진행자 외 출연진 있음 • 인물표현: <input type="checkbox"/> 출연자가 처음부터 끝까지 화면 변화 없음 <input type="checkbox"/> 출연자 모습이 다양한 각도와 크기로 표현됨 <input type="checkbox"/> 출연자 모습을 효과적으로 표현하기 위한 꾸밈효과 사용됨 • 화면움직임: <input type="checkbox"/> 고정된 정지 화면 <input type="checkbox"/> 자료 화면 있음 <input type="checkbox"/> 움직임이 많은 화면 • 영상효과: <input type="checkbox"/> 효과 없음 <input type="checkbox"/> 화면보정, 장면전환, PIP(화면 속 화면) 효과 사용 <input type="checkbox"/> 화면 속에 아이콘, 밈, 애니메이션 사용 <input type="checkbox"/> 장면 합성효과 사용
자막사용	<ul style="list-style-type: none"> • 자 막 양: <input type="checkbox"/> 제목, 기본자막 있음 <input type="checkbox"/> 화면을 설명하는 보조자막 있음 • 자막효과: <input type="checkbox"/> 자막 움직임 없음 <input type="checkbox"/> 자막 이동함 <input type="checkbox"/> 자막 색깔, 효과가 화려함
음원사용	<ul style="list-style-type: none"> • 내레이션(영상 설명 목소리): <input type="checkbox"/> 내레이션 없음 <input type="checkbox"/> 내레이션 사용 • 배경음악: <input type="checkbox"/> 음악 없음 <input type="checkbox"/> 1개 음악 사용 <input type="checkbox"/> 여러 개 음악 사용 • 음향효과: <input type="checkbox"/> 효과 없음 <input type="checkbox"/> 1~2개 효과 사용 <input type="checkbox"/> 3개 이상의 효과 사용
또 다른 언어	<p>※ 위에서 제시하지 않은 영상언어 항목이 있다면 직접 적어보세요.</p> <ul style="list-style-type: none"> • • •

◇ **영상의 독창적인 매력**

아래 표에 제시된 항목 중 이 영상의 매력을 설명하기 위해서 필요한 부분을 골라 내용을 채워봅시다. 이 영상에 해당하지 않는 항목에는 내용을 작성하지 않아도 됩니다.

영상설정	이 영상만의 독특한 컨셉이 있나요? 이 콘텐츠만의 독창적인 설정이나 형식이 있나요?
영상내용	이 영상이 다루고 있는 주제나 내용의 창의성이 있나요? 많은 사람들의 공감을 불러일으키면서도 선한 영향력을 행사할 수 있는 영상인가요? 이 영상을 준비하기 위한 제작자의 노력, 영상의 가치, 콘텐츠의 완성도 등에 대해 어떻게 생각하나요?
인물캐릭터	영상 속 등장인물의 캐릭터, 복장, 말투, 몸짓 등이 어떤가요?
영상미	영상의 분위기나 속도, 영상에서 사용된 배경음악의 느낌은 어떤가요?
또 다른 매력	※ 위에서 드러나지 않은 이 영상만의 다른 매력이 있다면 적어보세요.

👉👉 / 이 영상을 너에게 추천해~

◇ **이 영상의 추천하는 이유**

내가 이 영상을 자주 보는 이유와 영상을 왜 친구와 함께 보고 싶은지 생각해봅시다.

※ 단순한 선호도를 표현하는 답변만 적지 않도록 합니다. 예를 들어 그냥 재미있어서, 내가 좋아하니까... 의 가벼운 표현만 적지 말고 내가 재미있고 좋은 이유까지 조금 더 깊이 생각해보고 답해봅시다.

◇ **이 영상의 추천하는 이유**

이 영상의 장점	<ul style="list-style-type: none"> • • •
감상 시 주의할 점	<ul style="list-style-type: none"> • • •



V1-2. 미디어생활 곳곳에 숨어 있는 혐오표현 경험 나누기

모둠명		진행자	
참여자			

🔗 / 단체 인터뷰 참여시 주의할 점 함께 읽기

1. **진행자**는 인터뷰 진행에 필요한 질문을 던지고, 친구들의 의견을 종합하여 정리, 발표하는 역할을 합니다. 진행 시 주의사항을 꼭 읽어보고 인터뷰를 시작해봅시다.

〈인터뷰 진행 시 주의사항〉

- 인터뷰 제한 시간에 주어진 질문과 응답이 진행되도록 주의를 기울여주세요.
- 인터뷰 질문 중 '추가질문'은 요약 정리가 필요하지 않은 질문입니다. 친구들과 이야기를 함께 나누는 데 집중하기 위한 것으로 질문 자체를 생략하면 안됩니다.
- 인터뷰 내용을 정리할 때에는 핵심적인 내용을 표현하는 단어 위주로 정리해봅시다.

2. **참여자**는 아래의 규칙을 지켜주세요.

- ① 의견을 말하고 싶을 때는 손을 들고 진행자에게 기회를 얻고 말해요.
- ② 다른 친구의 이야기를 잘 들어요. 특히, 다른 친구가 말할 때 함부로 끼어들거나 예의 없이 밀이나 행동을 하지 않아요.
- ③ 너무 많은 이야기를 해서 인터뷰 시간을 혼자 다 사용하지 않도록 주의해요. 다른 친구들에게 이야기할 기회를 주세요.
- ④ 이번 활동은 인터뷰이므로 경험이 없는 경우 "패스"를 외칠 수 있어요.
- ⑤ 이야기를 하고자 하는 친구가 없을 경우, 진행자가 곤란하지 않게 내가 먼저 나서서 자기 이야기를 공유해주세요.

🔗 / 단체 인터뷰 질문에 따라 친구들의 답변 요약하기

🔗 인터뷰 질문1. 각자 알고 있는 혐오표현 2가지를 이야기해주세요.

※ 인터뷰를 통해 나온 혐오표현을 모두 적어주세요.

추가질문1-1. 그 혐오표현을 처음 알게 된 계기는 무엇인가요?

추가질문1-2. 혐오표현에 대한 나의 느낌은?

◇ 인터뷰 질문2. 미디어콘텐츠, 메신저 등 다양한 미디어를 각자 이용하면서 혐오표현을 직접 겪은 적이 있나요? 어떤 표현을 어디에서 어떻게 겪게 되었는지 친구들과 공유해봅시다.

- 미디어콘텐츠 사용 에피소드 : 콘텐츠 및 댓글 등에 사용된 영상 언어 속에 포함된 혐오표현
(혐오를 드러내거나 강조하는 사진, 영상 등의 장면, 출연자의 부적절한 단어 사용 등)
- 메신저 사용 에피소드 : 메타버스나 게임, 메신저 등을 사용하던 중 메신저 언어 속에 포함된 혐오표현(비꼬기 위한 용도로 사용한 이모티콘, 부정적 의미의 단어, 욕설, 인신공격성 사진, 밈 영상 등)

경험1

- 혐오표현 :
- 그 표현을 경험한 미디어 :
- 표현의 주체(누가 누구에게) :
- 혐오표현을 사용한 상황 :

경험2

- 혐오표현 :
- 그 표현을 경험한 미디어 :
- 표현의 주체(누가 누구에게) :
- 혐오표현을 사용한 상황 :

◇ 인터뷰 질문3. 혐오표현을 접했을 때, 각자 어떻게 반응했는지 생각해봅시다. 반응 유형별로 손을 들어 어떤 방식의 반응이 가장 많은지 함께 확인해봅시다.

※ 아래의 반응 유형별로 해당하는 모둠 친구들의 인원수를 적어봅시다.

- 유형1. ()명 : 혐오 표현을 접한 뒤 기분이 나빴지만 별다른 결심이나 행동을 취하지는 않았다.
- 유형2. ()명 : 혐오 표현을 접한 뒤 기분이 나빠 그 표현을 사용하지 않기로 했다.
- 유형3. ()명 : 혐오 표현을 접한 뒤 해당 콘텐츠에 ❌ 싫어요를 눌렀다.
- 유형4. ()명 : 혐오 표현을 접한 뒤 해당 콘텐츠에 댓글을 달아 콘텐츠에 대한 평가나 나의 의견을 표현했다.

추가질문3-1. 혐오표현을 접했을 때 위와 같은 반응 유형이 많은 이유는 무엇일까요?



광고의 영상언어와 PPL

3, 4, 5회차 수업안 - 웹 플랫폼 광고와 PPL 유형별 의도

구 분	선택 회차	사용장비	태블릿PC 또는 스마트폰(가능한 수량 만큼 지급), 컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터
-----	-------	------	---

수업목표	영상에서 사용하는 미디어 언어와 재현방식을 이해한다.
------	-------------------------------

도 입	<p>○ [전체] 내가 좋아하는, 또는 싫어하는 광고 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 웹 플랫폼에서 접한 광고 중에서 기억에 남거나 인상적인 광고를 같이 찾아 함께 감상해보자. 영상 감상 후 광고 영상의 특성을 다함께 찾아보자. - 오늘의 활동 안내
-----	--

수업내용	본 활동	<p>○ [모둠] 본활동1. 거꾸로 만드는 광고 콘티 (30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 한 모둠으로 한다. - 영상 콘티의 이해 : 콘티의 개념 이해, 콘티의 구성 요소, 콘티 작성법을 설명한다. - 공익 광고 영상 함께 보기 : 동일한 광고를 다같이 반복 감상한다. 광고 영상 감상 시 처음에는 영상의 표현과 그것에 대한 느낌을 위주로, 두 번째는 영상 속 장면을 중심으로, 세 번째는 영상 속 소리를 중심으로 각자 분석내용을 메모하며 꼼꼼하게 감상할 수 있도록 한다. <p>2022 공익광고협의회 '좋은 습관' https://youtu.be/eKIQxEL-JGA</p> <p>: 일상 속 좋은 습관들로 나도 모르게 '탄소중립'을 실천하고 있는 사례 모음, 젊은 층의 시청자가 공감할만한 영상형식을 취하고 있는 공익광고, 나를 지키기 위한 작은 행동이 지구를 지킬 수 있다는 주제를 담음, 러닝타임 30초(3회 연속 감상)</p> <p>※ 교육자 참고사항</p> <ul style="list-style-type: none"> - '탄소중립' 의 개념은 본 안내서 M3 수업안의 도입 활동 내용 참고 - '영상 콘티'의 이해 : 콘티는 continuity의 축약어로 텔레비전이나 영화 등에서 글로 쓴 대본이나 이야기를 기초로 삼아 장면의 구분, 장면마다의 내용과 대사 등을 그림과 글로 상세히 표현한 문서를 의미한다. 영상제작의 단계를 기획-제작-편집 및 배포의 3단계로 구분한다면, 콘티는 기획단계의 가장 마지막에 있다고 볼 수 있다. 영상을 어떻게 촬영할지를 누구나 한눈에 확인할 수 있도록 작성하는 것이 바로 영상 콘티이다. 일반적으로 콘티는 장면(시각적 요소)과 소리(청각적 요소)로 구성되며, 경우에 따라 영상 편집의 요소까지 고려하여 자막이나 효과, 음악, 내레이션 등을 자세히 기술하는 경우도 있다. - 활동지 작성 안내 : ①모둠별로 모여 무작위로 배열된 장면 카드를 오려보자. 함께 본 공익광고 영상과 동일하게 각 장면을 콘티 양식에 순서대로 붙여본다. ②광고 카피와 대사를 적어본다. ③콘티를 관찰하며 광고의 영상 언어를 분석하여 활동지 질문에 답해본다. <p>🔗🔗 활동지V2-1 <거꾸로 만드는 광고 콘티></p> <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>○ [전체] 본활동2. 광고의 주제와 제작 의도 이해 (15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모둠별로 작성한 활동지를 바탕으로 다같이 이야기를 나누며 광고의 주제와 의도를 파악해본다. - 이야기주제 : ①광고의 전체적인 분위기나 느낌은? ② 광고 영상에 표현된 이미지는 일관성이 있다. 이 영상의 컨셉은 무엇인가? 왜 그런 컨셉으로 표현했을까? ③광고에서 표현한 영상언어(장면의 느낌, 색깔, 빠르기, 배경음악의 분위기, 자막, 내레이션, 편집 방법 등)의 특징을 이야기해보자. ④광고의 장면 중 가장 중요한 장면을 2개 골라본다면? 해당 장면이 중요한 이유는 무엇일까? ⑤광고에 나오는 사람들의 모습과 행동을 통해 연령, 성별, 직업 등을 추측해보자. 광고를 제작한 사람은 누구에게 이 영상을 보여 주고자 하였을까? ⑥광고의 주제를 한 문장으로 표현해보자. ⑦공익광고는 '공익'을 위해 사람들의 생각, 태도, 행동을 바꾸기 위해 만들어진다. 이 영상은 왜, 무엇을 위해 제작되었을까?(제작의도)
------	------	---

수업내용

예 배 단

※ 교육자 참고사항) 광고의 주제와 제작 의도 이해

- 활동 진행상 주의사항 : 전체 이야기를 교육자가 질문을 통해 끌고 나가는 방식으로 진행한다. 모둠별로 사전활동을 진행하여 학생 누구나 질문에 답변할 수 있으므로 최대한 다양한 학생들이 수업에서 발언할 수 있도록 고르게 기회를 제공하는 것이 좋다.
- 질문 ⑥, ⑦의 경우 아래에 예시 답안을 여러 개 제시한다. 참여자들이 어려워하거나 발언이 제대로 이루어지지 않을 경우 교육자가 힌트를 제공할 수 있다. 질문 ⑦의 경우 '제작 의도'라는 말 자체를 초등학생들이 이해하기 어려울 수 있어 문장으로 풀어 놓은 것이다. ⑥에서 다루는 '주제'와 ⑦의 '제작의도'를 분석하는 것은 다르다는 점을 교육자가 분명하게 설명해줄 필요가 있다. 주제는 미디어콘텐츠 자체가 어떤 내용인지를 있는 그대로 파악하는 것이라면, 제작의도는 미디어콘텐츠가 사회에 미치는 영향에 집중하여 이 영상을 왜 만들었는지를 파악하는 것이다.

⑥광고의 주제를 한 문장으로 표현해보자.

- ▶▶ 탄소중립 실천을 위한 좋은 습관을 기르자
- ▶▶ 나를 위한 습관이 탄소 중립을 위한 실천이 될 수 있다.
- ▶▶ 평소에 탄소중립 실천을 습관처럼 하자

⑦공익광고는 '공익'을 위해 사람들의 생각, 태도, 행동을 바꾸기 위해 만들어진다. 이 영상은 왜, 무엇을 위해 제작되었을까?

- ▶▶ 탄소중립을 실천하는 것은 생각보다 그렇게 어려운 일이 아니다.
- ▶▶ 탄소중립을 실천하는 것이 곧 나를 위하는 일이고 환경을 위하는 일이다.
- ▶▶ 일상 속에서 탄소중립을 위한 작은 실천이 많아지면 환경을 지킬 수 있다.

- 활동 정리 내용 : 함께 감상한 광고영상은 일반적인 광고와 달리 공익광고이기 때문에 본 광고의 제작 의도는 가치 확산, 의식 고취, 실천 독려 등에 있다. 공익광고가 아닌 상업광고의 경우 제품 판매를 늘려 수익을 남기려는 의도가 숨어 있고, 기업광고의 경우 기업의 이미지를 긍정적으로 변화시켜 기업 가치를 높이려는 의도가 숨어 있다. 본활동2를 마무리하며 이 내용에 대한 정리가 필요하다.

○ [전체] 본활동3. 영상 콘텐츠 속 이상한 PPL 광고의 세계 (20분)

- 영상자료1 함께 보기 : PPL을 재미있게 작품 안에서 풍자한 영상 감상하기
연합뉴스 “홍소핑인지 드라마인지...무리수 PPL에 불난 시청자들“
<https://youtu.be/lmstec8HO7k> : PPL이 많아지는 방송환경에 대한 배경설명과 PPL의 개념, 변화하는 영상콘텐츠 산업 구조, 과도한 PPL에 대한 시청자 입장 등을 균형 있게 담은 보도 영상, 러닝타임 3분 11초
- 토의주제1 "PPL을 둘러싼 여러 의견들" : ①PPL의 개념 알기 ②텔레비전과 웹 플랫폼에서 내가 경험한 PPL 사례 이야기하기(다양한 유형의 사례 공유) ③영상제작사와 광고주의 관계(영상콘텐츠 산업의 구조 이해) ④작품성도 지키고 PPL도 포함하고 시청자도 불편하지 않은 방식의 콘텐츠 제작, 가능할까?
- 영상자료2 함께 보기 : PPL을 재미있게 작품 안에서 풍자한 영상 감상하기
JTBC 골라보야지 - 드라마 멜로가 체질 "PPL을 방금 한 거예요? 네. 다 했다네요."
<https://youtu.be/q8otfvND2w> : 주인공이 드라마 제작자로 나오는 JTBC 방영드라마에서 PPL을 작품에 어떻게 적용할지 고민하는 제작진들의 모습, PPL의 단점을 비판하면서 드라마에 필요한 PPL광고 분량을 충분히 담아내서 많은 시청자들에게 좋은 평가를 받았던 장면, 러닝타임 10분 2초(처음~3분 10초까지 감상)

※ 교육자 참고사항) PPL광고의 개념

- PPL광고 : PPL은 product placement의 약자로 영화나 드라마의 소품으로 특정 제품을 노출하여 홍보 효과를 노리는 광고를 의미한다. 방송상에서는 '간접광고'로 표현되기도 한다.



	정 리	<p>○ [전체 정리 (5분)]</p> <p>- 웹 플랫폼 속 새로운 유형의 PPL 등장 : 좋아하는 연예인의 영상을 보다가 '아, 저거 멋있어 보이는데? 나도 하나 사고 싶다.'는 생각을 해본 적이 있는가? 이런 생각이 든 순간 우리는 의심해 볼 필요가 있다. 저거... 일체형 광고인가?</p> <p>온라인 신문 기사 사이 사이에서 볼 수 있는 각종 게임 광고, 웹 플랫폼에서 먹방 크리에이터를 협찬하는 음식점 PPL, 인플루언서의 숏폼 영상에 광고인 듯 아닌 듯 스치며 등장하는 패션브랜드 광고 등 영상 광고가 점점 교묘하게 콘텐츠 속으로 녹아들고 있다. 특히 숏폼 콘텐츠 속 "일체형" 광고가 늘어나고 있다. 영상 콘텐츠의 일부가 되어버린 일체형 광고 제품들은 '자연스러운 척, 일상적인 척' 스며들어 잘 드러나지 않기 때문에 더욱 주의가 필요하다.</p> <p>우리가 웹 플랫폼에서 어떤 콘텐츠를 접하든, 광고는 반드시 따라올 수밖에 없다. 광고를 피할 수 없다면 어떤 광고가 사람들에게 어떤 영향을 미치고 있는지를 조금 더 자세히, 잘 들여다볼 필요가 있다.</p> <p>※ 교육자 참고사항) 정리 활동 가이드</p> <p>- 활동 진행상 주의사항 : 웹 플랫폼 콘텐츠 확장으로 인한 PPL의 최신 경향을 언급해주는 수준으로 PPL 활동을 정리한다. 다만, 위에서 정리한 바와 같이 참여자들에게 일체형 광고에 대한 문제의식을 심어줄 필요는 있다. (본 안내서 III. 초등학생 미디어 문화 '3.숏폼콘텐츠' 부분과 '4.PPL 광고 관련 기사' 내용 참고)</p> <p>- 참고자료 "영상 광고의 3가지 유형" : 인터넷과 스마트폰의 발달로 텔레비전 방송을 이용하는 사람들만큼 웹 플랫폼 영상 콘텐츠를 이용하는 사람들의 수가 많아지고 있다. 보다 많은 사람에게 제품을 알리고 구매하게 하는 것을 목적으로 하는 상업 광고의 많은 수가 영상 광고로 제작된다. 영상 광고는 "분리형", "일체형", "참여형"으로 나눌 수 있다. 텔레비전 광고가 대표적인 분리형 광고이고, 연예인 협찬제품이나 웹 플랫폼에서 인플루언서의 방송영상에서 접할 수 있는 광고가 "일체형" 광고이다. "참여형"은 챌린지 영상과 같이 소비자를 직접 이벤트에 참여하게 만드는 광고를 말한다.</p>
준비물	가위, 풀	

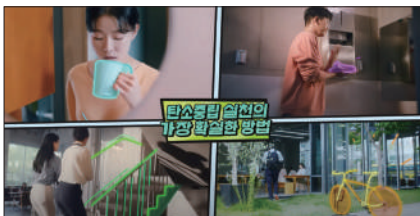
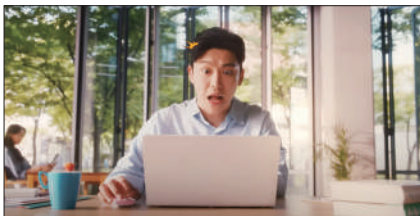
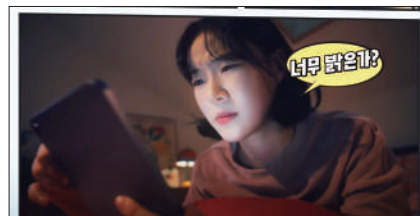
활동지 | 모둠

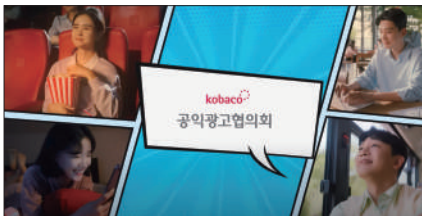
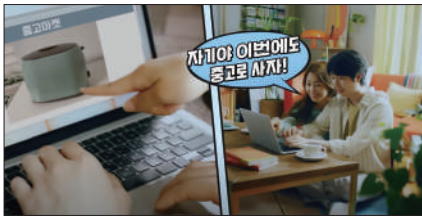
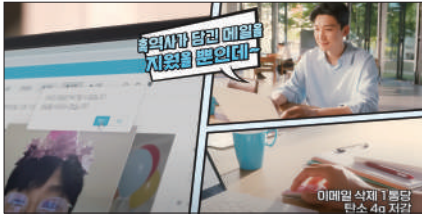
V2-2. 거꾸로 만드는 광고 콘티

㉞㉞ / 아래의 순서대로 모둠 활동을 진행해봅시다.

1. 무작위로 배열된 장면 카드를 각 장면별로 오려둡니다. 함께 본 공익광고와 동일하게 각 장면을 콘티 양식에 순서대로 붙여줍니다.
2. 공익광고 영상을 보며 각자 메모한 내용을 바탕으로 기억나는 광고 카피와 대사, 음악 등을 정리하여 콘티 양식에 적어줍니다.
3. 광고에 사용된 영상 언어를 함께 분석해봅니다. 각각의 질문에 모둠 친구들의 의견을 모아 답해줍니다.

㉞㉞ / 공익광고협의회 '좋은습관' 장면별 카드





👁👂 / 모둠 친구들과 아래의 콘티 양식을 채워봅시다.

장면순서	시각요소 (배경/인물)	청각요소 (내레이션/배경음악)	기타요소 (자막, 효과)
1			
2			
3			
4			
5			
6			



장면순서	시각요소 (배경/인물)	청각요소 (내레이션/배경음악)	기타요소 (자막, 효과)
7			
8			
9			
10			
11			
12			

장면순서	시각요소 (배경/인물)	청각요소 (내레이션/배경음악)	기타요소 (자막, 효과)
13			
14			
15			
16			
17			
18			



🔗 / 모둠 친구들과 함께 작성한 콘티를 보며 영상언어를 분석해봅시다.

영상에서 의미를 전달하기 위해 사용하는 모든 표현을 '영상언어'라고 합니다. 우리가 평소 '언어'라고 지칭하는 말이나 글뿐만이 아니라 영상에서 의미 전달을 위해 사용되는 모든 것(장면, 색감, 자막, 음악, 내레이션, 효과 등)이 영상언어입니다. 아래의 질문에 따라 광고 영상의 영상언어를 분석해봅시다.

◇ 이 영상의 느낌이나 분위기는 어떤가요? 어떤 것들을 통해 이런 효과를 낼 수 있나요?

- 장면 표현 :
- 영상 효과 :
- 자막디자인 :
- 배경음악 :
- 내레이션 :
- 그 외? :

◇ 우리가 완성한 콘티를 참고하여 이 광고에서 인상적인 영상 언어의 특징을 3가지 적어봅시다.

-
-
-

◇ 이 영상은 총 4개의 이야기로 구성되어 있다. 각각의 이야기별로 등장 인물과 인물의 행동을 정리해봅시다.

- 이야기 1**
- 등장 인물 :
 - 인물의 행동 :

- 이야기 2**
- 등장 인물 :
 - 인물의 행동 :

- 이야기 3**
- 등장 인물 :
 - 인물의 행동 :

◇ 이 영상은 총 4개의 이야기로 구성되어 있다. 각각의 이야기별로 등장 인물과 인물의 행동을 정리해봅시다.

- 중요한 장면/자막 :
- 중요한 내레이션 :
- 선택 이유 :



미디어 활용 계획 세우기

6회차 수업안 - 미디어 활용 계획 세우기									
구 분	필수 회차	사용장비	태블릿PC 또는 스마트폰 (가능한 수량 만큼 지급), 컴퓨터(또는 노트북), 빔프로젝터						
수업목표	민주시민으로서 미디어로 나와 연관된 사회문제를 해결할 수 있는 방법을 알고 실천해본다.								
도 입	<p>○ [전체] 수업 과정 안내(5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 예시 함께 보기 : 구로구청 인권 카드뉴스 https://blog.naver.com/digital9ro/222597624325 - 오늘의 활동 안내 : '미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓'을 위한 미디어 제작 및 참여 활동 계획을 세워 본다. 								
수업내용	본 활 동	<p>○ [모둠] 본활동1. 일상 속 미디어 문화, 변화가 필요할까? (15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6~7명을 1모둠으로 정한다. - 나의 미디어 경험 돌아보기 : 각자 일상 미디어(대표적으로 메신저, SNS, 웹 플랫폼 영상, 게임, 메타버스 등)를 활용하면서 특정한 서비스를 이용할 때나 다른 사람과의 소통 과정에서 불편했거나 불편했던 경험을 각자 하나씩 정리해서 친구들과 이야기를 나누어보자. - 미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓 : 모든 사람이 미디어를 유쾌하고 즐겁게 이용하기 위해서 무엇이 필요할까? 친구들과 캠페인에 대한 아이디어를 나누어보고 모둠에서 가장 중요하다고 생각하는 소주제를 한 가지 정해보자. <p style="color: #0070c0;">◎◎ 활동지6-1 <우리의 일상 속 미디어 문화, 어떤 변화가 필요할까></p> <p>○ [모둠] 본활동2. 캠페인용 카드뉴스 콘텐츠 제작-1부 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드 뉴스의 이해 : 카드뉴스의 개념 및 특성 안내, 카드뉴스 제작 방법 안내 - 카드뉴스 제목 정하기 : 친구들과 결정한 소주제를 SNS 캠페인으로 만들어보자. 콘텐츠 형식은 공통으로 카드뉴스로 정하고 콘텐츠의 제목을 정해보자. - 카드뉴스 구성안 작성 안내 : 캠페인 주제를 실현하기 위한 구체적인 실천을 4-5가지 정해보자. 실천 내용이 정해지면 카드뉴스 화면에 들어갈 이미지와 글자 내용을 구성안 양식에 맞게 정리해보자. <p style="color: #0070c0;">◎◎ 활동지6-2 <카드뉴스 만들기-미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓></p> <p>※ 교육자 참고사항) 본활동2 참고자료 및 예시</p> <ul style="list-style-type: none"> - 참고자료 "카드뉴스 개념 및 특성" : 카드뉴스는 짧은 글과 여러 장의 이미지를 통해 효과적으로 정보를 전달하는 방식의 이미지 콘텐츠를 말한다. SNS 등의 일상 매체를 통해 접근이 쉬우며 디자인적인 요소가 강하고 간결한 언어로 구성되어 있어 콘텐츠를 접하는 사람들의 주목도가 높다는 장점이 있다. 더불어 웹툰을 감상하는 것과 같이 위 ↓ 아래, 왼쪽 → 오른쪽으로 한 장씩 이미지를 넘기는 방식을 사용하므로 제작 시 이것을 고려하여 콘텐츠를 생산해야 한다. - 참고자료 "카드 뉴스의 구성" : 표지(제목) + 본문 + 정리 <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-top: 10px;"> <tr> <td style="background-color: #d9ead3; text-align: center;">표지</td> <td>콘텐츠 제목, 심플하고 대표적인 이미지의 사용, 굵은 폰트로 제목 강조</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9ead3; text-align: center;">본문</td> <td>내용에 맞는 다양한 이미지 꾸밈요소 적용 가능, 문장은 간단히 요약</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #d9ead3; text-align: center;">정리</td> <td>핵심적인 문구 정리, 작성자 정보</td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 구성안 작성하기 활동 가이드 : 캠페인의 주제에 따라 구체적인 활동을 참여자들이 생각해내기 어려울 가능성이 있다. 이럴 경우 교육자가 아래의 예시를 제공해줄 수 있다. 		표지	콘텐츠 제목, 심플하고 대표적인 이미지의 사용, 굵은 폰트로 제목 강조	본문	내용에 맞는 다양한 이미지 꾸밈요소 적용 가능, 문장은 간단히 요약	정리	핵심적인 문구 정리, 작성자 정보
표지	콘텐츠 제목, 심플하고 대표적인 이미지의 사용, 굵은 폰트로 제목 강조								
본문	내용에 맞는 다양한 이미지 꾸밈요소 적용 가능, 문장은 간단히 요약								
정리	핵심적인 문구 정리, 작성자 정보								



수업내용	본 활 동	<p>예시1) 소 주 제 : 평화로운 단체톡 분위기 만들기 실천방안 : 단체 메신저 사용 시 놀림의 표현을 사용하지 않기, 기분 나쁜 표현을 들었을 때 바로 정색하여 대응하기</p> <p>예시2) 소 주 제 : 모두를 배려하는 SNS 운영하기 실천방안 : 내 SNS에 가족, 친구들이 허락하지 않은 자료 공유하지 않기, 먼지차별 가능성이 있는 표현은 SNS에서 사용하지 않기</p> <p>○ 쉬는시간 (10분)</p> <p>◎ [모둠] 본활동2. 캠페인용 카드뉴스 콘텐츠 제작-2부 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 구성안 완성하기 : 캠페인 주제와 실천 내용을 카드뉴스 구성안 양식에 맞게 정리해보자. 구성안은 카드뉴스 콘텐츠 제작을 위한 준비 작업이므로 모둠 친구들끼리 서로 이해할 수 있도록 정리한다. <p>◎◎ 활동지6-2 <카드뉴스 만들기-미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓></p> <p>◎ [모둠] 본활동3. 카드뉴스 제작하기 (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 구성안을 바탕으로 역할을 나누어본다. (각 모둠안에서 2인 1조로 나누어 카드뉴스 3장씩을 맡아 제작하는 것을 추천) - 4절 도화지에 장당 카드뉴스 3장씩 이미지를 직접 그려서 제작해본다. 전체 8장을 넘지 않도록 한다. 글씨는 진한색의 싸인펜 또는 매직으로 표시한다. 적당한 디자인이 생각나지 않을 경우, 태블릿PC를 활용하여 사진이나 그림을 참고할 수 있다. - 완성한 카드 뉴스는 태블릿PC(또는 휴대폰)를 활용하여 이미지 순서대로 사진으로 찍어서 원본과 함께 제출한다. <p>※ 교육자 참고사항) 카드뉴스에 제작 시 반드시 포함할 내용 사전 공지</p> <ul style="list-style-type: none"> - 첫장_공통제목 : 미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓 "모둠별 캠페인 제목" - 마지막장_글씨 : 제작진 "모둠 친구들 이름", 제작지원 전라북도교육청 - 카드 뉴스 전체에 이미지별로 넘버링을 반드시 하도록 안내 한다.
	정 리	<p>○ [전체] 정리 (10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 카드뉴스 배포 활동 약속하기 : 모둠별 카드뉴스는 디지털로 변환하여 모둠 구성원에게 전달 예정, 학교나 미디어센터, 모둠 친구들 SNS나 게시판에 배포 및 전달하기 - 교육 평가하기 : 6회차 수업 전체에 대한 소감 나누기
준비물	(모둠별) 4절 도화지 5장, 싸인펜 또는 매직, 색연필	



6-1. 우리의 일상 속 미디어 문화, 어떤 변화가 필요할까

🔗 / 다음 안내에 맞게 활동지를 작성하세요.

1. 각자의 일상에서 다양한 미디어(메신저, SNS, 웹 플랫폼 영상, 게임, 메타버스 등)로 소통했던 경험을 생각해봅시다. 특히 어떤 서비스를 이용할 때나 다른 사람과의 소통 과정에서 불쾌했거나 불편했던 경험을 각자 한 가지씩 이야기 나누어 봅시다.
2. 친구들과 이야기했던 내용을 아래에 정리해봅시다.
3. “미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓”을 주제로 자유롭게 이야기를 나누어봅시다. 조금 전 이야기 나누는 각자의 불쾌/불편했던 경험에 근거해서 ‘사람들의 태도가 달라지면 좋겠어’, ‘이런 문제는 같이 해결해보면 좋겠어’, ‘어떤 행동은 하지 않았으면 좋겠어’, ‘이런 예의를 지켜주었으면 해’, ‘나는 이렇게 해볼 수 있을 것 같아’ 하는 구체적인 내용들을 중심으로 이야기해보고, 서로 의논하여 한 가지 소주제를 정해봅시다.

주제 예시) 평화로운 단체톡 분위기 만들기, 모두를 배려하는 SNS 운영하기, 웹 플랫폼 영상에서 혐오표현 차단하기, 사이버불링(온라인에서 특정인을 괴롭히는 행위) 없는 미디어환경 만들기, 기분이 나빠지는 밈 영상 사용하지 않기 등

🔗 / 일상 미디어로 소통하는 과정에서 우리들의 불쾌했던, 또는 불편했던 경험담을 적어보세요.

-
-
-
-
-
-
-

🔗 / “모든 사람이 미디어를 유쾌하고 즐겁게 이용하기 위한 미디어 환경 만들기”를 위한 아이디어를 정리해보세요.

친구들의 의견을 아래에 모두 적어보고, 서로 의논하여 아래에서 가장 중요하다고 생각하는 소주제를 한 가지 정해 밑줄 쳐 봅시다.

-
-
-
-
-
-
-



6-2. 카드뉴스 만들기 - 미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓

🔗 / 카드뉴스 제목을 정해주세요.

모둠 친구들과 결정한 캠페인 콘텐츠의 소주제를 잘 표현할 수 있는 제목을 정해보세요.

🔗 / 카드뉴스의 구성안을 작성해보세요.

모둠 친구들과 캠페인을 실천하기 위한 구체적인 방법과 내용을 생각해보고, 아래 양식에 맞추어 장면별 구성안을 정리해봅시다. 전체 8장을 넘어가지 않도록 내용을 만들어봅시다.

순서	필요한 그림, 이미지	제목, 짧은 문장
1	※ 화면 디자인을 정해보세요.	※ 첫 장은 공통 제목을 사용합니다. 미디어를 사용할 때 지켜야 할 소통 에티켓 "모둠별 캠페인 제목 쓰기"
2		
3		
4		

순서	필요한 그림, 이미지	제목, 짧은 문장
5		
6		
7		
8		<p>※ 마지막 장은 아래의 내용을 반드시 포함합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제 작 진 : 모둠 친구들 이름 쓰기 <p>• 제작지원 : 전라북도교육청</p>

📌 / 위의 구성안을 바탕으로 카드뉴스를 직접 만들어 봅시다.

위의 내용을 바탕으로 4절 도화지에 카드뉴스를 직접 만들어봅니다.

모둠 안에서 2인 1조로 나누고, 조별로 카드뉴스를 2~3장씩 맡아서 제작해봅시다.

※ 카드뉴스에 그려 넣을 이미지 참고 자료가 필요할 경우 선생님께 자료 검색을 요청할 수 있어요.(교실 컴퓨터나 태블릿PC, 휴대폰 등 수업 때 사용 가능한 기기 사용)

4절 도화지에서 카드뉴스 이미지별로 순서가 헷갈리지 않도록 장면 왼쪽에 숫자를 표시해주세요.

카드 뉴스 완성한 뒤, 태블릿PC(또는 휴대폰)를 활용하여 장면 순서대로 사진으로 촬영해봅니다.



VI.

고려사항

Media Literacy Education

개별 학생의 미디어 환경 차이

- **기기 소유** : 많은 초등학생들이 유튜브와 메신저 앱을 이용하고 있지만 개인 휴대폰으로만 접근하고 있는 것은 아니다. IPTV와 PC를 통해서도 접근하기도 한다. 이러한 기기 소유와 콘텐츠 접근의 경로가 다른 경우를 고려하여 수업을 진행할 필요가 있다.
- **미디어 향유** : 연령과 성별 등에 따라 미디어 향유 경향에 차이가 있는 것으로 초등학생 미디어 실태 조사에서 확인되고 있다. 여학생은 SNS, 남학생은 게임을 선호하는 경향이 있다. 그리고 개별 미디어 향유 성향을 고려할 필요가 있다. 수업 과정에서 동일한 미디어를 가지고 학습활동을 하는 것도 효과적이긴 하지만 개별 미디어 향유 성향이 적절하게 고려되어 미디어 문화 다양성이 수업 과정에서 포함될 필요도 있겠다.

메신저 앱

- 요즘 초등학생은 로블록스, 제페토에서 채팅을 가장 많이 이용하고 있다. 그러나 초등학생이 메신저 사용을 처음으로 접하고 있는 것이 카카오톡이기 때문에 수업에서 메신저 앱으로 사용하는 것이 가장 원활할 것으로 보인다.
- 전체 초등학생들이 원격수업에 참여하게 되면서 대부분의 학생들이 구글 계정을 가지고 있다. 구글Meet과 e-학습터의 채팅창을 이용하여 메신저 수업을 진행하는 것도 가능하다.

토의 활동

- 혐오와 차별 주제를 다루며 이뤄지는 토의 활동에서 나타날 수 있는 혐오 및 폭력적인 언어 사용 상황을 사전에 확인할 필요가 있다. 가능하다면 폭력 가해에 가담한 적이 있는 학생이 있는지 사전 조사를 통해 확인하고, 있다면 토의 활동의 규칙을 정하는 등의 장치를 마련해야 할 것이다. 혐오 및 폭력적인 언어 사용 문제가 발생하면 즉시 개입과 조정이 이루어져야 한다.
- 의사 표현과 모둠 활동이 어렵거나 소극적인 학생을 파악하여 토의 활동의 참여 방법과 수준 정도를 별도로 설정할 필요가 있다.
- 모둠과 토의 활동을 반드시 안 해도 된다. 모둠과 토의 활동에 대한 부작용 발생의 여지가 보인다면 개별과 전체 활동으로만 진행하는 것도 가능하다.

지역 상황

- 수업 자료 활용 시 지역신문과 방송, 지역영화(독립/단편영화), 지역온라인 채널(지역관련 유튜브채널, 팟캐스트), 지역콘텐츠 등을 적극 활용할 필요가 있다.

개인경험 발표

- 초등 5~6학년이 되면 미디어이용 경험 등 개인경험을 발표하는데, 소극적이거나 프라이버시 침해로 인식할 수도 있다. 활동 전에 개인경험에 대한 공유 의미를 이해하는 사전과정이 필요하다.



Q : 교수학습 안내서

초등학생



미디어

리터러시

교육안 2

초등 미디어 리터러시 교육안 2

Media Literacy Education

들어가며

본 교육안(2차 교육안)은 2022년 개발된 초등 미디어리터러시 교육안을 보강하기 위한 목적으로 설계하였다. 본 교육안의 개발 방향 설정을 위해 지난 2년간 학교 교육 현장에서 특강과 자유학기제에 참여한 교육자들을 중심으로 기존 교육안의 활용 및 평가에 대한 간담회를 두 차례 진행하였다. 그 결과 미디어 환경의 변화를 개괄적으로 이해할 수 있는 내용이 필수과정에 포함되어야 한다는 것과 미디어 민주주의 실천을 위한 미디어 참여 활동이 추가되면 좋겠다는 의견이 도출되었다.

이러한 현장의 의견을 반영하여 2022년 개발된 총 6회차(1회차 구성 : 수업 40분+쉬는시간 10분+수업 40분)의 기존 교육안을 바탕으로 2023년 개발한 본 교육안에서는 필수 1회차, 선택 1회차의 교육안을 추가로 구성하였다. 기존 교육안 중 필수 2회차의 내용은 선택 회차로 조정하였고, 2A회차를 추가 개발하여 필수로 표기하였다. 추가된 필수 2A회차는 미디어 발전사를 탐색하고 디지털 미디어 환경을 이해하는 것을 주요 내용으로 다룬다. 또한 기존 교육안에 필수로 구성한 6회차는 그대로 두되, 수업목표가 같고 활동 내용만 다른 6A를 선택회차로 추가 개발하였다. 6A는 문화다양성의 관점에서 모두를 위한 미디어 채널을 기획해보고, 해당 채널에서 보여줄 영상콘텐츠의 기획안을 작성해보는 활동이다. 6A는 기존 교안의 필수 6회차를 대체할 수 있는 선택회차라고 이해하면 좋을 것이다.



수업안의 구성이나 표기법 등은 기존 교육안과 동일하다. 다만, 변경 또는 추가된 사항이 있어 다음과 같이 정리해본다.

• 수업키워드 : 교육자가 교육안을 활용할 때 교육 내용의 우선순위를 정하는데 참고할 수 있다. 학생들의 이해 정도에 따라 수업 양의 조정이 필요할 때 키워드를 중심으로 교육 내용을 구성하면 된다. 즉, 수업키워드는 학생들이 수업을 통해 반드시 알아야 할 기본 개념이라고 이해하면 좋다.

- **수업안 구성** : 회차별 수업안(교육자용) + 별첨자료(교육자용) + 활동지(학생용)
- **수업안 표기법** : 수업안 기재사항 중에 ※ **별첨자료**의 경우 수업에 사용 가능한 보조자료 목록만 기재, 수업안 뒤에 본 내용이 첨부됨

위의 내용을 반영하여 최종 수정한 회차별 수업 내용은 아래 표와 같다. 학교 교사들을 위해 ‘교과연계 성취기준’을 회차별로 정리하였다. 2022 개정교육과정이 적용되는 시기가 달라 5, 6학년 중심으로 2015, 2022 성취기준을 함께 표기하였으니 참고하기 바란다.

미디어 리터러시 교육 회차별 수업 내용

회차	구분	수업주제	핵심역량	주안점	수업목표	수업내용
1	필수	미디어 경험, 미디어 문화 들여다보기	<input checked="" type="checkbox"/> 비판 <input type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input type="checkbox"/> 참여	<input checked="" type="checkbox"/> 문화적 접근 방식으로 미디어 경험 나누기	미디어를 통해 내 생각이나 나의 의견을 전달하고 다른 사람의 생각과 의견을 이해하는 과정과 방법을 안다.	<ol style="list-style-type: none"> 1 일상에서 활용하고 있는 미디어, 무엇을 어떻게 사용하고 있나? 2 가장 오래 사용한, 최근에 자주 사용한 미디어는? 3 우리는 미디어로 무엇을 하고 있나? 미디어는 우리 일상에서 역할을 담당하고 있나?
			교과연계 성취기준	2015 [6국02-04] 글을 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 판단한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.		
				2022 [6국01-03] 주제와 관련하여 궁금한 내용을 질문하며 적극적으로 듣고 말한다. [6국02-03] 글이나 자료를 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 평가한다. [6국06-04] 자신의 매체 이용 양상에 대해 성찰한다.		

회차	구분	수업주제	핵심역량	주안점	수업목표	수업내용
2A	필수	미디어와 의사소통, 디지털 미디어 환경 이해	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 비판 □ 표현 ▣ 소통 □ 참여 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 미디어가 의사소통 방식을 어떻게 변화시켰는지를 알고, 디지털 미디어 환경과 자신의 일상을 연결하여 생각하기 	미디어 발전사를 통해 미디어에 따라 변화해 온 의사소통 방식에 대해 알고, 디지털 미디어 환경 속에서 나는 어떤 영향을 받고 있는지 생각해본다.	<ul style="list-style-type: none"> ① 내가 일상적으로 사용하는 디지털 미디어가 사라진다면, 나의 소통 방식은 어떻게 달라질까? ② 새로운 미디어가 출현할 때마다 의사소통 방식은 어떻게 달라졌을까? ③ 나는 디지털 미디어 환경 속에서 어떤 영향을 받고 있을까?
				교과연계 성취기준	2015 [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다.	2022 [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다. [6국01-06] 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다. [6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 저작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다. [6실05-04] 디지털 데이터와 아날로그 데이터의 특징을 이해하고, 인공지능에 활용할 수 있는 데이터의 유형이나 형태를 탐색한다.
2	선택	자주 활용하는 미디어를 중심으로 미디어의 구조 이해	<ul style="list-style-type: none"> ▣ 비판 □ 표현 ▣ 소통 □ 참여 	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 메신저 서비스를 제공하는 기업에 대한 정보를 알고, 미디어 구조에 대해 생각해볼 수 있도록 함 	내가 일상적으로 사용하는 미디어를 운영하는 회사가 제공하는 다양한 서비스를 경험 중심으로 정리해보고, 왜 그런 서비스를 제공하는지 생각해본다.	<ul style="list-style-type: none"> ① 나는 카카오톡으로 채팅 말고 무엇을 하고 있나? ② 내 친구가 모르는 카카오톡의 다른 기능을 소개해볼까요? 왜 그런 기능이 카카오톡에 있을까? ③ 채팅에서 출발한 미디어기업 카카이가 다양한 서비스를 늘려가는 이유는 무엇일까? 카카오톡에 점점 더 많은 서비스가 연결되는 것은 왜일까? 카카오는 무엇으로 이익을 남길까?
				교과연계 성취기준	2015 [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6도03-02] 공정함의 의미와 공정한 사회의 필요성을 이해하고, 일상생활에서 공정하게 생활하려는 실천의지를 기른다. [6실05-05] 사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.	2022 [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다. [6국06-04] 자신의 매체 이용 양상에 대해 성찰한다.



회차	구분	수업주제	핵심역량	주안점	수업목표	수업내용
3			<input type="checkbox"/> 비판 <input checked="" type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input type="checkbox"/> 참여	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 주제 적용 다양화 ▲ 미디어로 소통하는 과정에서 경험하는 먼지 차별 관련 활동 필수 포함 ▲ 또래 집단의 정체성/주체성이 드러나는 활동 포함 		※ 모듈형 수업 구성을 위한 선택 회차 - 제시한 선택형 수업안 중 자유롭게 구성 - 교육 회차 및 순서는 참여자 특성과 교육 환경에 따라 배치
4	선택	미디어 언어, 사회문제 토의 (먼지차별, 혐오표현)	교과연계 성취기준	2015 [6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6국02-05] 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. [6국03-02] 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.		
5				2022 [6국01-04] 면담의 절차를 이해하고 상대와 매체를 고려하여 면담한다. [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다. [6국01-06] 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다. [6국01-07] 절차와 규칙을 지키고 타당한 이유와 근거를 제시하며 토론한다. [6국02-03] 글이나 자료를 읽고 내용의 타당성과 표현의 적절성을 평가한다. [6국03-04] 독자와 매체를 고려하여 내용을 생성하고 표현하며 글을 쓴다. [6도02-02] 편견이 발생하는 이유를 탐색하여 해결 방안을 살펴보고, 다양성 존중을 바탕으로 다른 사람과 올바른 관계를 맺기 위한 실천 방안을 탐구한다. [6실02-11] 생태 지향적 삶을 위해 자신의 의식주 생활에서 할 수 있는 구체적인 행동을 계획하여 실천한다.		
6	필수	미디어 활용 계획 세우기		<input type="checkbox"/> 비판 <input checked="" type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input checked="" type="checkbox"/> 참여	<ul style="list-style-type: none"> ▲ 활동 중심 프로젝트형 교안 ▲ 민주시민으로서 미디어 참여 활동 간접 경험 	민주시민으로서 미디어로 나와 연관된 사회문제를 해결할 수 있는 방법을 알고 실천해본다.
			교과연계 성취기준	2015 [6국01-02] 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. [6도03-04] 세계화 시대에 인류가 겪고 있는 문제와 그 원인을 토론을 통해 알아보고, 이를 해결하고자 하는 의지를 가지고 실천한다.		

회차	구분	수업주제	핵심역량	주안점	수업목표	수업내용
6	필수	미디어 활용 계획 세우기	교과연계 성취기준	2022 [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다. [6국01-06] 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다. [6실04-02] 생활 속 디지털 기술의 중요성을 이해하고, 디지털 기기와 디지털 콘텐츠 저작 도구를 사용하여 발표 자료를 만들어 보면서 디지털 기기의 활용 능력을 기른다.		
				<input type="checkbox"/> 비판 <input checked="" type="checkbox"/> 표현 <input checked="" type="checkbox"/> 소통 <input checked="" type="checkbox"/> 참여	▲ 활동 중심 프로젝트형 교안 ▲ 공동체 중심의 미디어 활동 간접 경험	민주시민으로서 미디어로 나와 연관된 사회문제를 해결할 수 있는 방법을 알고 실천해본다.
6A	선택	미디어 표현	교과연계 성취기준	2015 [6국01-03] 절차와 규칙을 지키고 근거를 제시하며 토론한다. [6국01-04] 자료를 정리하여 말할 내용을 체계적으로 구성한다. [6국01-05] 매체 자료를 활용하여 내용을 효과적으로 발표한다. [6사05-03] 일상생활에서 경험하는 민주주의 실천 사례를 탐구하여 민주주의의 의미와 중요성을 파악하고, 생활 속에서 민주주의를 실천하는 태도를 기른다. [6도02-01] 사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다. [6미02-02] 다양한 발상 방법으로 아이디어를 발전시킬 수 있다.		
				2022 [6국01-05] 자료를 선별하여 핵심 정보를 중심으로 내용을 구성하고 매체를 활용하여 발표한다. [6국01-06] 토의에 협력적으로 참여하며 서로의 의견을 비교하고 조정한다. [6국01-07] 절차와 규칙을 지키고 타당한 이유와 근거를 제시하며 토론한다. [6국06-03] 적합한 양식과 수용자의 반응을 고려하여 복합양식 매체 자료를 제작하고 공유한다. [6사08-03] 민주주의에서 미디어의 의미와 역할을 이해하고, 여러 가지 미디어의 내용을 비판적으로 분석하여 올바르게 이용하는 태도를 기른다.		



2A회차

미디어와 의사소통, 디지털 미디어 환경 이해

2A회차 수업안 - 미디어와 의사소통, 디지털 미디어 환경 이해

구 분	필수 회차	사용장비	노트북, 빔프로젝터(또는 TV), 태블릿PC 또는 스마트폰, 와이파이가
수업목표	미디어 발전사를 통해 미디어에 따라 변화해 온 의사소통 방식에 대해 알고, 디지털 미디어 환경 속에서 나는 어떤 영향을 받고 있는지 생각해본다.		
수업키워드	디지털 미디어, 인터넷의 개념, 누구나 정보생산자, 주목 경제, 인터넷 사용 기록(쿠키), 디지털 래그		
수업내용	도입	<p>○ [전체] 수업 과정 안내(5분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 오늘의 활동 안내 - 영상 함께 보기 : '미디어의 이해_초등용 1편' 경기온나눔콘텐츠 https://youtu.be/pwVW-h7fMOLw (3분 15초) : 인터넷의 발달이 가져온 '1인 미디어 시대', 이전보다 확장된 방식으로 다양한 의사소통이 가능해진 디지털 미디어 환경에 대해 살펴보자. 	
	본격 수업	<p>○ [모둠] 본활동1. 만약, 인터넷이 사라진다면? (20분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 인터넷은 무엇일까? 개념 이해하기 : 인터넷은 인터(inter)+네트워크(network)의 줄임말이다. 네트워크는 가까운 거리에 있는 컴퓨터끼리의 연결망을 의미하는데, 인터넷은 그러한 연결망과 연결망을 서로 연결하여 전세계를 이어주는 기술과 시스템을 말한다. 인터넷에 접속해있다면, 그 속의 정보들을 자유롭게 이용하고 저장할 수 있으며, 시간과 공간의 제약 없이 소통이 가능하다. 인터넷 기술이 발달하면서 더 빠르게 더 많은 정보를 서로 주고 받을 수 있게 되었으며, 디지털 미디어가 발전할 수 있었다. - 인터넷(유선, 와이파이 등)이 사용되면서 우리의 미디어 환경은 '디지털 미디어'로 변화해왔다. 이 과정에서 먼 거리에 있는 사람과 시간에 구애받지 않고 좀 더 효과적으로 의사소통을 할 수 있게 되었다. 현재 우리는 예전보다 훨씬 다양한 사람들과 더 많은 정보를 빠르게 주고 받으며 실시간으로 소통할 수 있는 편리한 디지털 미디어 세상 속에 살고 있다. - 옆에 앉아있는 두 사람을 한 모둠으로 하여 아래의 활동지를 작성해보도록 한다. 태블릿PC를 활용하여 생활계획표에 인터넷이 없는 하루의 시간표를 짜보도록 한다. 그 내용을 바탕으로 활동지의 질문을 채울 수 있도록 안내한다. <p>○○◇◇ 활동지2A-1 <인터넷 없는 세상을 상상해볼까요?></p> <ol style="list-style-type: none"> ① 인터넷이 없는 세상에서 나의 일상을 한 번 상상해봅시다. 아래의 웹사이트로 접속하여 "인터넷이 없는 나의 일요일" 시간표를 완성한 뒤, 캡처하여 이미지로 저장해 봅시다. : 온라인 생활계획표 작성 사이트 http://www.planpapers.com/ ② 우리의 일상 생활 속에서 인터넷이 없다면 어떤 점이 가장 불편할까요? 각자 말풍선에 가장 불편하다고 생각되는 것을 적어봅시다. 예시) 친구들과 메시저로 대화할 수 없어요, 내가 좋아하는 유튜브 영상을 볼 수 없어요, 온라인 게임이나 SNS를 할 수 없어요, 정류장에 버스가 언제 오는지 알 수 없어요, 뉴스나 소식들을 바로바로 알 수 없어요. ③ 옆 사람과 함께 인터넷이 없는 생활의 불편함에 대해 서로 이야기를 나누어 볼까요? ④ 인터넷이 없다면 어떤 방법으로 소통할 수 있을까요? 친구와 의논한 뒤 아이디어를 적어보세요~ 예시) 메시저 대신 전화를 더 많이 할거 같아요, 유튜브 영상 대신 텔레비전을 보거나 애니메이션을 보러 갈 거예요, 온라인 게임 대신 집에서 할 수 있는 풀스를 할거예요, 따로 버스시간표를 찾아봐야 해요, 뉴스나 소식을 종이신문과 TV를 통해서 봐야해요. 	



수업내용	본 활 용	<p>※ 교육자 참고사항) 인터넷 개념 설명 시 유의점</p> <p>어릴 때부터 스마트폰 앱을 통해 인터넷을 접해온 초등학생의 경우, 인터넷과 스마트폰의 개념이 명확하지 않을 가능성이 높다.</p> <p>따라서 본활동1.을 모둠별로 진행하기 전에 참여자들에게 '인터넷'이 무엇인지 개념을 확실하게 설명할 필요가 있다. 아래의 영상이 해당 개념을 전달하는데 도움을 줄 수 있다.</p> <p>- 오픈넷_망중립성 1편-인터넷은 어떤 원리로 운영되고 있는걸까? https://youtu.be/Pwf-YG-Zsg</p> <p>또한 인터넷이 없다는 것은 스마트폰 속 메신저나 유튜브 이용은 물론 일상 속에서 버스 도착 안내 서비스나 온라인 뱅크 등의 금융 서비스, 컴퓨터를 통한 게임 등 다양한 서비스와 연동하지 못한다는 것을 의미하며 이를 이해했는지 모둠별로 활동이 시작되기 전에 확인하는 과정이 필요하다.</p>										
		<p>○ [전체] 본활동2. 미디어의 발전과정을 알아볼까요? (15분)</p> <p>- 인터넷이 없던 예전에 우리는 어떻게 서로 의사소통을 할 수 있었을까? 미디어학자인 마셜 맥루한은 “미디어는 인간의 확장이다”라고 했을 만큼 다양한 미디어들은 인간의 감각을 확장하여 서로 더 빠르게, 다양하게 소통하기 위해 만들어졌다. 보고, 듣고, 쓰고, 말하는 인간의 의사소통을 위한 도구들은 어떤 변화의 과정을 통해 현재 디지털 미디어의 모습이 된 것일까?</p> <p>- '미디어의 역사와 기술의 발전' 영상 함께 보기 : 우리가 만드는 즐거운 미디어세상_제1회 미디어의 정의_방송통신위원회 제작 https://youtu.be/PHZjVi9A004</p> <p>- 아래의 표와 같이 미디어의 등장에 따라 의사소통 환경이 어떻게 달라졌는지 함께 이야기 나누기</p> <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="background-color: #e1f5fe;">특성</th> <th style="background-color: #e1f5fe;">개인정보 보호 원칙</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>인쇄술의 발명</td> <td>많은 사람들에게 같은 내용을 쉽게 전달 할 수 있게 되었어요.</td> </tr> <tr> <td>사진의 발명</td> <td>세계의 모습을 있는 그대로 이미지로 남겨 전달하거나 기록할 수 있게 되었어요.</td> </tr> <tr> <td>텔레비전의 발명</td> <td>동영상으로 만들어진 정보와 지식, 문화를 통신기술을 통해 많은 사람들이 동시에 즐길 수 있게 되었어요.</td> </tr> <tr> <td>인터넷의 발명</td> <td>인터넷을 통해 정보와 지식이 전 세계 사람들에게 공유되었으며, 미디어를 통한 상호 소통이 활발해졌어요.</td> </tr> <tr> <td>스마트폰의 발명</td> <td>언제 어디서든 인터넷을 이용할 수 있게 되었고, 누구나 쉽게 정보를 만들고 공유할 수 있게 되었어요.</td> </tr> </tbody> </table> <p>※ 자료 출처 : <초등학교-미래를 여는 미디어 교과서> 수업 지원 자료집, 언론진흥재단, 창비(2014)</p>	특성	개인정보 보호 원칙	인쇄술의 발명	많은 사람들에게 같은 내용을 쉽게 전달 할 수 있게 되었어요.	사진의 발명	세계의 모습을 있는 그대로 이미지로 남겨 전달하거나 기록할 수 있게 되었어요.	텔레비전의 발명	동영상으로 만들어진 정보와 지식, 문화를 통신기술을 통해 많은 사람들이 동시에 즐길 수 있게 되었어요.	인터넷의 발명	인터넷을 통해 정보와 지식이 전 세계 사람들에게 공유되었으며, 미디어를 통한 상호 소통이 활발해졌어요.
특성	개인정보 보호 원칙											
인쇄술의 발명	많은 사람들에게 같은 내용을 쉽게 전달 할 수 있게 되었어요.											
사진의 발명	세계의 모습을 있는 그대로 이미지로 남겨 전달하거나 기록할 수 있게 되었어요.											
텔레비전의 발명	동영상으로 만들어진 정보와 지식, 문화를 통신기술을 통해 많은 사람들이 동시에 즐길 수 있게 되었어요.											
인터넷의 발명	인터넷을 통해 정보와 지식이 전 세계 사람들에게 공유되었으며, 미디어를 통한 상호 소통이 활발해졌어요.											
스마트폰의 발명	언제 어디서든 인터넷을 이용할 수 있게 되었고, 누구나 쉽게 정보를 만들고 공유할 수 있게 되었어요.											
		<p>※ 교육자 참고사항)</p> <p>미디어의 기원, 발전과정 영상 일부만 감상할 것</p> <p>영상의 총 러닝 타임은 총 23분으로 주요 내용을 중심으로 감상하면 좋다. 영상의 시간대별로 소개하고 있는 미디어의 발전 과정을 정리해두니 참고하여 함께 감상할 부분을 구성하면 된다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 6분 24초 알타미라 동굴벽화 - 8분 40초 봉화(신호) - 11분 04초 인쇄술 - 11분 50초 무선통신(전신장치/전보) - 13분 51초 라디오 - 17분 05 텔레비전(등장) - 19분 31초 텔레비전(발전) - 20분 25초 컴퓨터 										



수업내용

애 배 판

참고도서

- 1. <미디어의 이해>, 허버트 마셜 매클루언, 김상호 역, 커뮤니케이션북스(2011)
- 2. <초등학교-미래를 여는 미디어 교과서> 수업 지원 자료집, 언론진흥재단, 창비(2014)

○ 쉬는시간(10분)

○ [전체] 본활동3. 디지털 미디어와 변화하는 일상 (30분)

- 우리는 디지털 미디어 세상 속에서 편리함을 누리고 있지만 디지털 미디어가 우리의 의사소통 방법을 어떻게 바꾸고 있는지는 잘 알지 못한다. 디지털 미디어를 만들어낸 핵심적인 기술인 인터넷은 누구나 언제든지 연결될 수 있는 길을 열어주었다. 그러나 누구나 언제든지 연결될 수 있다는 것은 모두가 항상 인터넷에 의존하고 있다는 의미이기도 하다. 이렇게 우리 생활에 깊이 영향을 미치는 디지털 미디어를 어떻게 이해하면 좋을까?

○○○ 활동지2A-2 <디지털 미디어와 사회변화>

- 디지털 미디어 환경에서 변화하는 우리의 일상 : 디지털 미디어에 대한 영상 세 개를 하나씩 교사와 함께 감상한 뒤 안내에 따라 활동지를 작성해보자.

영상1) '당신의 튜브 1부-경험을 공유하다' 지식채널e(5분 19초)

: 동영상 플랫폼을 통해 자신의 경험을 공유하고 지식을 얻는 시대가 되었다. 평소에는 쉽게 알아내기 어려웠던 부분까지 영상으로 전달되고 있다. 실제 '~하는 법(how to~)'은 인기 검색어다. 하지만 제대로 걸러지지 않은 How to는 우리에게 악이 되기도 한다.



영상2) '당신의 튜브 3부-새로운 노동자의 탄생' 지식채널e(5분 36초)

: 흥미를 유발하는 별난 콘텐츠, 그 안에 속해 있는 아이와 동물, 보기만 해도 귀엽고 사랑받는 존재이다. 하지만 더 큰 관심을 받기 위해선 항상 새로운 모습으로 나타난다. '좋아요' 앞에서 흔들리는 인권, 동물권. 이들은 누가 보호해 줄 것인가.

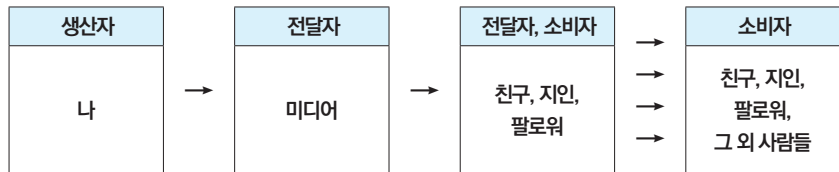


영상3) '누군가 당신을 노린다' 지식채널e(5분 16초)

: 처음 방문하는 웹사이트에서 만나는 쿠키 수집 동의 팝업. 로그인 유지, 빠른 결제, 맞춤광고 등 웹사이트를 편리하게 또 무료로 사용하는 것 같지만, 우리는 그 대가로 약 600개의 기업에 사생활을 지불하고 있다. 영상을 보는 지금도 당신의 쿠키가 노려지고 있다.




① 첫 번째 영상과 같이 자신의 경험을 디지털 미디어를 통해서 공유했던 적이 있다면 적어보세요. 나의 경험이 정보가 되어 다른 사람들에게 전달되어 확산되는 과정을 생각해보고 빈 칸을 채워봅시다.



② 두 번째 영상 속에 등장하는 것처럼 미디어 생산자들이 더 특이하고 자극적인 영상들 만들어서 많은 사람들의 관심을 얻으려고 하는 현상을 경제 용어로 '주목 경제'라고 합니다. 많은 사람들의 관심이 곧 가치나 수입이 된다는 의미인데요, 그 이유는 무엇일까요?

③ 세 번째 영상 속에 등장하는 '나의 인터넷 사용 정보'인 쿠키를 나는 어떤 기업(또는 정부, 기관 등)에 나도 모르는 사이에 주었는지 생각해볼까요?
자주 가는 앱이나 웹사이트에서 활동을 할 때마다 나의 어떤 정보가 흘러나갔을까요?

	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">예 배양 단</p>	<p>※ 교육자 참고사항 참고영상</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 디지털 리터러시 : 서울특별시교육청교육연구정보원 제작 '디지털 리터러시를 키워요!' https://youtu.be/Ycqa04tVuqQ 2. 디지털 미디어를 잘 활용하는 방법 : 경기도교육청 제작 '미디어소비자_초등' https://youtu.be/1D0XyzdvSs '미디어생산자_초등' https://youtu.be/GcAWu0Bx2I4
<p>수업내용</p>	<p style="writing-mode: vertical-rl; text-orientation: upright;">정 리</p>	<p>○ 정리 (10분)</p> <p>영상 함께보기 : '콜라대신 커피' 지식채널e (4분 38초)</p> <p>: 이 영상에 등장하는 '디지털 래그(Digital Lag)'라는 말은 디지털 기술의 발전 속도에 뒤떨어지는 현상을 의미한다. 디지털 미디어는 누군가에게는 너무 자연스러운 환경이지만, 배울 수 있는 기회가 없었거나 일상에서 디지털 미디어를 쉽게 접하기 어려운 사람들에게는 마치 외국어와 같이 어렵게 느껴질 수 있다. 이런 디지털 미디어의 한계를 넘어 사회가 디지털 미디어를 통해 긍정적인 방향으로 변화되려면 어떤 것들이 필요할지 함께 이야기를 나누어보자.</p> <div style="text-align: right;">  </div>
<p>준비물</p>	<p>활동지 2A-1, 2A-2 출력본</p>	



활동지 | 모둠

2A-1. 인터넷 없는 세상을 상상해볼까요?

◎◇◎ / 아래의 안내에 따라 내용을 작성해봅시다.

1. 두 사람이 한 모둠이 됩니다.
2. 인터넷이 없는 세상에서 나의 일상을 한 번 상상해봅시다.
아래의 웹사이트로 접속하여 "인터넷이 없는 나의 일요일" 시간표를 완성한 뒤, 각자의 완성본을 캡처하여 이미지로 저장해 봅시다.

온라인
생활계획표
작성 사이트



<http://www.planpapers.com/>

인터넷이 없어서 내가 불편한 건...



인터넷이 없어서 내가 불편한 건...



인터넷이 없어서 불편한 상황예시) 친구들과 메신저로 대화할 수 없어요, 내가 좋아하는 유튜브 영상을 볼 수 없어요, 온라인 게임이나 SNS를 할 수 없어요, 정류장에 버스가 언제 오는지 알 수 없어요, 뉴스나 소식들을 바로바로 알 수 없어요.

4. 옆 사람과 함께 인터넷이 없는 생활의 불편함에 대해 서로 공유해봅시다.
 그리고 인터넷이 없다면 어떤 방법으로 소통할지 아이디어를 생각해보세요.
 서로 이야기 나눈 내용은 아래에 정리해보세요.

인터넷이 없다면, 우리의 가장 큰 불편함은 무엇인가요?

우리의 불편함을 해소할 수 있는 방법은 무엇인가요? 아이디어를 함께 모아 적어보세요.

인터넷이 우리의 일상생활에 어떤 영향을 미친다고 생각하나요? 각자의 생각을 써보세요.

불편함 해소 방법 예시) 메신저 대신 전화를 더 많이 할 거 같아요,
 유튜브 영상 대신 텔레비전을 보거나 애니메이션을 보러 극장에 갈 거예요,
 온라인 게임 대신 집에서 할 수 있는 플스를 할거예요,
 따로 버스 시간표를 찾아봐야 해요, 뉴스나 소식을 종이신문과 TV를 통해서 봐야해요.



활동지 | 모둠

2A-2. 디지털 미디어와 사회 변화

○○○ / 영상 세 편을 함께 감상하고, 선생님과 함께 생각해봅시다.

1. 아래의 영상을 감상하고 질문에 답해보세요.

‘당신의 튜브 1부 - 경험을 공유하다_ 지식채널e



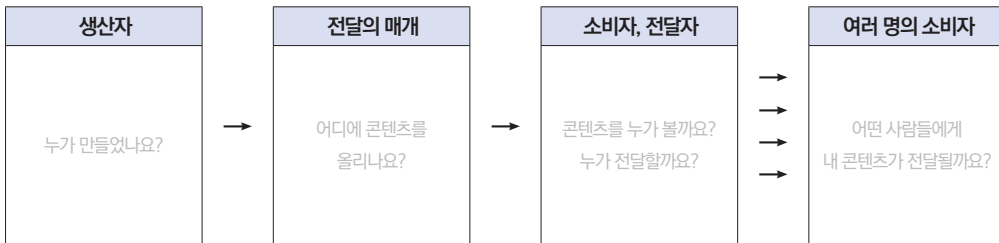
(5분 19초)

Q1. 위의 영상과 같이 자신의 경험을 디지털 미디어를 통해서 공유했던 적이 있다면 적어보세요.

(유튜브 영상 게시, SNS나 블로그에 글이나 사진 게시 등)

Q2. 나의 경험이 담긴 콘텐츠가 정보가 되어 다른 사람들에게 전달되고 퍼져나가는 과정을

생각해보고 빈 칸에 어떤 것이 들어가면 좋을지 생각해서 내용을 채워봅시다.



2. 아래의 영상을 감상하고 질문에 답해보세요.

‘당신의 튜브 3부-새로운 노동자의 탄생_ 지식채널e



(5분 36초)

Q3. 위의 영상 속에 등장하는 것처럼 미디어 생산자들이 더 특이하고 자극적인 영상을 만들어서 많은 사람들의 관심을 얻으려고 하는 현상을 경제 용어로 '주목 경제'라고 합니다. 이것은 많은 사람들이 관심을 가지는 것이 높은 가치를 얻고, 이득이 된다는 뜻입니다.



※ 출처 : <SNS기업, 광고는 끝물... 구독으로 돈 번다>_매일경제
<https://www.mk.co.kr/news/it/9469708> (2020. 08. 11)

위의 그림과 같이 무료 웹사이트나 SNS에서 우리가 자주 마주하게 되는 광고들은 이 주목경제와 어떤 관련이 있을까요? 자신의 생각을 적어보세요.

3. 아래의 영상을 감상하고 질문에 답해보세요.

'누군가 당신을 노린다'_지식채널e



(5분 16초)

Q4. 위의 영상 속에서 설명한 '나의 인터넷 사용 정보'를 담고 있는 쿠키를 나도 모르는 사이에 어떤 기업(또는 정부, 기관 등)에 제공했을까요? 자주 이용하는 앱이나 웹사이트에서 나는 주로 어떤 내용으로 어떤 활동을 하고 있나 함께 생각해볼까요?





6A회차

미디어 활용 계획 세우기 2

6A회차 수업안 - 미디어 활용 계획 세우기 2

구 분	선택 회차	사용장비	노트북, 빔프로젝터(또는 TV)
수업목표	민주시민으로서 미디어로 나와 연결된 사회문제를 해결할 수 있는 방법을 알고 실천해본다.		
수업키워드	문화다양성, 미디어 접근성, 모두를 위한 콘텐츠 기획		

수업내용	도입	<p>[전체] 수업 과정 안내(10분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화다양성 영상 함께 보기 : 다이아프로젝트 'O'이야기_경기문화재단 (6분 13초) https://youtu.be/h9km7GDSX0o - 오늘의 활동 안내 : '모두를 위한 미디어 채널'에 올릴 영상콘텐츠 제작 기획안을 만들어본다.
	본 활동 동정리	<p>○ [전체] 본활동1. 미디어와 문화다양성 (15분)</p> <ul style="list-style-type: none"> - '문화다양성'이란?: '문화다양성'은 차이를 스스럼 없이 받아들이고 이를 즐길 줄 아는 수용의 마음과 태도를 키우는 것이다. - 영상 함께 보기 : 문화다양성의 관점으로 지식채널e 두 편의 영상(하단 QR참고) 감상하고 이야기를 나누어보자. <div style="display: flex; justify-content: space-around;"> <div style="text-align: center;"> <p>아이, 청소년, 청년, 강아지는 출입금지 (5분 12초)</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>어린이 '명랑'만화를 그린다는 것 -만화가 남동윤 (5분 29초)</p>  </div> </div> <ul style="list-style-type: none"> - 미디어 속 문화다양성 : 미디어에서 보여주는 다양한 모습들 중에서 우리들(어린이)의 모습, 진짜 우리 이야기가 들어 있는 미디어 콘텐츠는 얼마나 볼 수 있을까? 일부 모습만 보여주거나, 특정한 모습만을 비추 주지는 않을까? 진짜 우리의 모습, 우리의 이야기를 전달할 수 있는 방법에 대해 생각해보자. <p>※ 교육자 참고사항 하단의 문화다양성 관련 자료를 참고하되 문화다양성의 개념을 전달하는데 집중하기보다, 사회 구성원들이 서로의 고유성을 인정하고 존중하기 위한 태도와 문화가 만들어져야 함을 이해할 수 있도록 지도한다. 지식채널e 노키즈존을 다룬 영상에서는 문화다양성의 차원에서 살펴본 우리 사회의 모습에 대해 이야기할 수 있고, 어린이 명랑만화가 남동윤 영상에서는 미디어에서 제대로 다루어주지 않는 어린이들의 일상 모습에 대해 이야기할 수 있다. 이 수업이 어린이 당사자들의 입장에서 본인들의 이야기를 미디어를 통해 직접 전달할 수 있는 방법을 찾아보는 활동이라는 점을 안내할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 문화다양성 참고자료1 유네스코 문화다양성 선언(2001) : '문화다양성=인류 공동의 유산' 문화는 시공간에서 여러 형태로 나타난다. 이 다양성은 인류를 구성하는 집단, 사회의 정체성, 독창성을 구현한다. 생태 다양성이 자연에 필요한 것처럼 교류, 혁신, 창조성의 근원으로서 문화다양성은 인류에게 필요한 것이다. 이러한 의미에서 문화다양성은 인류 공동 유산이며 현재와 미래세대를 위한 혜택으로서 인식하고 확인해야 한다. - 문화다양성 참고자료2 문화다양성 보호와 증진에 관한 법률(2014). 법률 제12691호 제 2조 : 문화다양성이란 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고 집단과 사회 내에 전해지는 다양한 방식으로 표현되는 것을 말하며, 그 수단과 기법에 관계없이 인류의 문화유산이 표현, 진흥, 전달되는 데에 사용되는 방법의 다양성과 예술적 창작, 생산, 보급, 유통, 향유방식 등에서의 다양성을 포함한다. <p style="text-align: right;">※ 출처 : 똑똑똑, 문화다양성 두드리기_한국문화예술위원회(2020)</p>

- 어린이 권리 참고자료)

100번째 어린이날 기획 다큐 - EBS 다큐프라임 아동인권 6부작 [어린이권] 시리즈 중 4부.
역발상 프로젝트 '잔소리란 무엇인가'
: <https://youtu.be/aXld6FfcuSo> (48분 28초)

※ 별첨자료)

똑똑똑, 문화다양성 두드리기 브로슈어-한국문화예술위원회
2. UN 아동권리협약 쉽게 읽기-세종특별자치시 사회복지 홈페이지 참고

○ [전체] 본활동2. 모두를 위한 미디어 채널 만들기 (15분)

- 영상 함께 보기 : 지식채널e

초등 생활 설명서
(5분 52초)



- '모두를 위한 미디어 채널'을 기획하기 : 교사와 참여자가 함께 전체 토의를 통해 우리 학교를 대표하는 미디어 채널을 만들어보자. 우리 학교 채널의 이름을 다함께 정해본다. 시청자층은 학교에 있는 모든 사람들과 학교가 있는 지역의 모든 사람들을 대상으로 한다. 온라인 플랫폼을 통해 콘텐츠를 게시하고, 누구나 채널에 쉽게 접근할 수 있는 홍보 방법 아이디어를 생각해보자.

○○◇◇ 활동지6A-1 <모두를 위한 미디어 채널을 만들자>

- ① 우리 학교에는 어떤 사람들이 있나요?
그 사람들의 고유성을 존중할 수 있는 채널의 이름을 지어보세요.
예) 모두가 말하고 듣는 방송, 알록달록 모두의 색깔 등...
- ② 우리 학교에는 없지만, 학교가 있는 동네에 살고 있는 사람들 중에서 우리가 미처 생각해보지 못한 분들이 있을 수 있어요. 어떤 분들일지 이야기해봅시다.
예) 일하는 어른들, 우리보다 더 어린 아이들, 노인, 장애인, 아파서 집 밖에 나오지 못하는 분들 등...
- ③ '모두를 위한 미디어 채널'은 온라인 플랫폼에 만들거예요. 이 채널을 학교 안의 사람들과 동네 사람들에게 홍보하기 위한 아이디어를 모아보세요.
예) 학교 홈페이지에 채널 링크를 올려요, 아파트 알림판에 붙여요, 멋진 채널 포스터를 만들어서 동네에 이곳저곳에 붙여요 등...
- ④ 모든 사람들이 어려움 없이 우리 채널에 접근하기 위해서는 추가로 어떤 방법들이 필요할까요?
예) 포스터 글씨를 크게 해요, 점자로 우리 채널 설명을 만들어요, 인터넷이 잘 안되는 곳에 인터넷이 잘 되게 해야해요 등...

○ 쉬는시간 (10분)

○ [모둠] 본활동3. 모두를 위한 콘텐츠 기획안 (25분)

- 3~4명을 한 모둠으로 나눈다.
모둠별로 기획할 콘텐츠의 주된 시청자층을 선정한다.
(제비뽑기, 사다리타기 등 다양한 방법 활용)
- 모둠별로 우리의 미디어 채널에 게시할 영상 콘텐츠를 하나씩 기획해본다. 해당 시청자들에게 학교생활과 관련한 어떤 이야기를 하면 좋을지 모둠 구성원들끼리 토의해본다.
- 활동지를 바탕으로 토의 내용을 기획안으로 정리하여 다른 모둠과 공유해본다.



수업내용	예 배 판	<p>○○○ 활동지6A-2 <모두를 위한 콘텐츠 기획안></p> <p>① 모둠별로 선정된 시청자가 관심을 가질 만한 주제로 우리의 학교생활에 대한 콘텐츠를 기획해 봅니다.</p> <p>② 영상의 형식은 자유롭게 합니다. 활동지에 제시된 안내, 뉴스, 일상기록, 캠페인, 예능, 웹드라마 외에도 기타란을 활용하여 직접 기재할 수 있습니다.</p> <p>③ 제작 의도 칸에 각 질문별로 모둠에서 토의 후 내용을 정리해봅니다.</p> <p>④ 주제 칸에 영상의 주요 내용을 한 두 줄로 정리해봅니다.</p> <p>⑤ 촬영장소, 등장인물 등 제작에 필요한 것을 생각해보고 정리해봅니다.</p> <p>⑥ 영상의 주제를 전달하려면 어떤 내용들이 필요할 지 5가지 정도로 영상의 내용을 글로 정리해봅니다. 그리고 시청자가 불편함 없이 영상을 보려면 무엇이 더 필요한지 생각해봅니다.</p> <p>※ 교육자 참고사항)</p> <p>- 활동 수준 조정 : 위의 분활동3의 경우 참여자들의 인원, 이해 정도, 협력수준 등을 살펴보고 시청자층을 몇 가지로 선택, 제한하여 활동을 운영할 수도 있다. 또한 앞 뒤 수업의 맥락에 따라 제시한 시청자층을 구체화하여 확장된 활동으로 진행할 수도 있다.</p> <p>- 주제를 선정함에 있어 시청자를 고려하는 것을 참여자들이 너무 어렵게 느낀다면, 주제는 자유롭게 모둠 구성원들이 원하는 것으로 선정하고 영상으로 표현할 때 시청자의 접근성을 고려하는 방향(예를 들어 수화 통역 화면, 자막 크기 등)으로 기획할 수 있도록 안내하면 좋다. 해당 내용은 활동지 마지막 부분의 표에서 '시청자 고려 사항' 부분에 정리하도록 한다.</p>
	정 리	<p>○ 정리 (15분)</p> <p>- 발표 역할분담 : 모둠 구성원 모두가 발표에 참여하는 방식으로 발표 역할 분담 (발표1-제목/형식, 발표2-제작의도/주제 발표3-촬영장소/등장인물, 발표4-제작계획 세우기)을 진행한다.</p> <p>- 모둠별로 기획안 발표하기 : 모둠별로 발표 후 발표를 들은 모둠 친구들이 질문할 수 있는 시간을 제공한다. 모든 발표가 끝난 뒤 교사가 전체적으로 코멘트한다.</p> <p>※ 교육자 참고사항)</p> <p>- 확장 가능성 : 본 활동을 활용하여 학교 상황에 따라 교육의 연장 가능성이 있을 경우, 모둠별 기획안을 영상제작으로 확장해보거나 여러 기획안 중 하나를 골라 반별 공동작업으로 진행해볼 수도 있다.</p>
준비물	활동지 6A-1, 6A-2, 시청자 선정카드 출력본	

별첨

똑똑똑, 문화다양성 두드리기 브로슈어(1~4p.)

한국문화예술위원회 발간(2020)

문화다양성은 차이를 대하는 우리의 태도입니다.

문화다양성을 얼마나 이해하고 있나요?

무엇 주변이 어떤 문화가 문화다양성이 있을까요?
우리의 문화는 정말 다른 것일까요?
예술가마다 표현이 다른 것일까요?
사람들은 서로 생각하는 게 표현하는 방식이 다릅니까?
어떤 다양성은 사담과 체질의 차이, 집단 간의 차이,
지역에 따른 차이, 나라 간의 차이를
문화적 권의 차이라 할 수 있습니다.



문화다양성은 차이를 스스로 없이 받아들이고 이를 즐길 줄 아는 수용의 마음과 태도를 키우는 것입니다.

우리 모두가 서로 다른 생각과 표현의 차이에 대해
양해 미용을 가지고 다양성이 공존하는 풍요로운 사회를
함께 이루는 것이 문화다양성이 곧입니다.

1

전 세계의 공동 관심사, '문화다양성'

문화다양성, 무엇일까요?

유네스코는
'문화다양성'을
이렇게 이야기합니다.

"문화다양성 - 인류의 공동 유산"
문화는 시간과 함께 변화하고 나옵니다. 이 다양성은
문화를 구성하는 집단, 사례와 장소, 등장인물, 구성원,
생태 다양성이 자연에 발현한 것일 뿐, 역사, 창조성의
결과로서 문화다양성은 인류에게 발현한 것입니다.
다양한 문화에서 문화다양성을 인식할 수 있는 것은
행위와 대의 서로를 통해 형성되고 있습니다. 즉, 문화다양성은
2002년 유네스코 문화다양성 선언에 따른 것입니다.

국내에서는
[문화다양성 보호와 증진에 관한 법률]을 통해
'문화다양성'을 이렇게 정의합니다.

문화다양성이란 집단과 사회의 문화가 집단과 사회 간 그리고
집단과 사회 내부에 존재하는 다양한 방식으로 표현하는 것을 말하며,
그 수단과 방법에 관계없이 인종의 문화유산이 표현, 전통
전달되는 데에 사용되는 다양한 다양성과 예술적 양식, 생각,
표현, 양식, 양식 등에서의 다양성을 포함한다.
제16조 제1항(2019.12.20. 제16, 2019.12.20. 제16조 제1항 제2호)

문화다양성, 왜 필요한 걸까요?

- 1 문화다양성을 보호, 증진, 유지하는 것은 현재의 미래 세대의 지속 가능한 발전을 위한 필수 요건
- 2 이색적이고 다양한 문화를 나누고 함께하며 삶의 질 향상과 사회통합에 기여
- 3 개인의 발전, 사회적 통합과 창의력을 증진시켜 문화생태계 기여하고 문화발전 도모

2

문화다양성은 창의성의 근원, 새로운 도약을 위한 출발점입니다.

차이는 가능성입니다.

차이가 공존하는 다양성은 창의성의 근원으로
새로운 변화를 일으키는 출발점이자 새로운 도약을 위한 발판입니다.

"새로운 창조와 혁신을 일깨워 주는 기업인, 교수, 철학자들은
획일화된 사회보다 다양한 사회가 가치 있을 창의적 가능성에 대해 이야기합니다."

- 1 다양성은 창의성을 위한 강력한 힘이다.
-앤디 워홀-
다양성은 창의성을 위한 강력한 힘이다. 앤디 워홀은 다양한 문화와 스타일을 자신의 예술에 접목하여 대중적으로 성공을 거두었다. 그는 '다양성'을 통해 자신의 예술을 발전시키고자 노력했다.
- 2 한 나라의 진정한 부의 원천은 그 나라 국민들이 창의적 상상력에 있다.
-앤디 워홀-
한 나라의 진정한 부의 원천은 그 나라 국민들이 창의적 상상력에 있다.
- 3 다양성이란 독립적으로 함께 성장하는 예술이다.
[Diversity: The Power of Making Things Happen Together]
-폴로 푸로스-
다양성이란 독립적으로 함께 성장하는 예술이다.
- 4 한 가지 물건 말고 가만 서있을 줄도 아는 것이 필요하고, 스무 가지 서있을 줄도 아는 스무 가지 서있을 줄도 필요하다.
-앤디 워홀-
한 가지 물건 말고 가만 서있을 줄도 아는 것이 필요하고, 스무 가지 서있을 줄도 아는 스무 가지 서있을 줄도 필요하다.
- 5 다양성은 창의성의 근원이다.
-앤디 워홀-
다양성은 창의성의 근원이다.

3

문화다양성의 시작은 다름의 가치를 인정하고 소통하는 것입니다.

나로부터 시작되는 문화다양성을 위해서는 ...

- 1 첫걸음, 문화다양성의 대해 생각해 보기
 - 문화다양성은 새로운 것, 나라 다른 것을 받아들이는 과정이다.
 - 이러한 과정을 기억하고, 이해하고, 적용한 후, 분석해 보고 생각한 다음, 새로운 것을 만들어내는 과정이 문화다양성에 대한 우리 생각의 발판을 제공할 수 있습니다.
- 2 둘째, 다른 사람, 다른 것을 이해하고 배려하는 마음 갖기
 - 다른 사람을 이해하고 배려하는 것은 단편적인 소통(하나-고통)이 아닌 가치를 공유하고 공감하는 과정입니다.
 - 다름에 서는 것이 어렵다면, 그곳에 우연한 삶의 행위이다. 다른 사람을 배려하는 마음은 나를 성장시킨다. 다른 사람을 배려하는 마음은 나의 다양성을 배려하는 것이며, 같이 다른 문화의 존중을 갖는 것이다.
 - 앤디 워홀-
- 3 셋째, 일상 속 작은 변화를 만들어 행동해 보기
 - 내 주변을 둘러보고 있는 '이유'한 것에서 벗어나 낯설고 새로운 것에 가까이 다가가는 노력을 통해 내 안의 새로운 생각과 행위의 가능성을 알아놓을 수 있습니다.
 - 새로운 사례(행위)의 연보, 한 번도 가보지 않은 곳에 가보기, 새로운 예술 작품을 만들어 보는 것(행위)의 연보, 한 번도 가보지 않은 곳에 다가가는 것(행위)의 연보가 필요합니다.

4



별첨2

UN 아동권리협약 쉽게 읽기 자료

출처 : 세종특별자치시 사회복지 홈페이지

https://www.sejong.go.kr/welfare/sub04_03_04.do

유엔아동권리협약(UN Convention on the Rights of the Child)은 1989년 11월 20일 유엔총회에서 만장일치로 채택한 어린이·청소년 권리협약으로 우리나라를 포함하여 현재까지 가장 많은 국가가 비준한 국제법입니다. 전문과 54개 조항으로 구성되어 있으며, 본 내용은 아동권리협약을 읽기 쉽게 작성한 것입니다.

 <p>1조 아동의 범위 만 18세가 안 된 사람을 아동이라고 부르고, 모든 아동은 이 협약에 적힌 권리를 가지고 있습니다.</p>	 <p>2조 차별 금지 아동은 차별받지 않을 권리가 있습니다. 성별, 인종, 피부색, 언어, 종교, 경제력, 의견, 신체조건 등에 상관없이 모든 아동은 동등한 권리를 누려야 합니다.</p>	 <p>3조 아동 이익 최우선 사회복지기관, 법원, 정부, 국외동이 아동과 관련된 일을 할 때는 언제나 아동의 입장에서 가장 좋은 것이 무엇인지를 먼저 생각해야 합니다.</p>	 <p>4조 국가의 역할 국가는 아동의 권리를 실현하기 위해 할 수 있는 모든 노력을 해야 합니다.</p>
 <p>5조 부모님의 지도 부모님과 아동을 보호하는 어른들은 아동의 능력 발달을 도울 책임과 의무가 있습니다.</p>	 <p>6조 생존권과 발달권 국가는 아동의 생명을 보호하고, 건강하게 성장할 수 있도록 보장해야 합니다.</p>	 <p>7조 이름과 국적 아동은 이름과 국적을 가질 권리, 부모님의 보살핌을 받을 권리가 있습니다.</p>	 <p>8조 신분이 지켜질 권리 국가는 아동의 국적, 이름 등 신분과 관련된 권리를 지켜주어야 합니다.</p>
 <p>9조 부모님과 함께 살 권리 아동은 부모님과 떨어져 지내지 않을 권리가 있습니다. 여행이 끝나야 돌아올 수 있는 경우에는 정기적으로 부모님과 만날 수 있어야 합니다.</p>	 <p>10조 가족과의 재결합 부모님이 다른 나라에 산다면 국가는 아동이 부모님과 함께 살거나 계속 만날 수 있도록 도움을 주어야 합니다.</p>	 <p>11조 불법 해외이송 반대 국가는 아동이 강제로 다른 국가에 보내지는 일을 막아야 하며, 그런 일이 발생했을 때는 돌아올 수 있도록 노력해야 합니다.</p>	 <p>12조 아동 의견 존중 아동은 자신의 의견을 자유롭게 말할 권리가 있고 어른들은 아동의 의견을 존중해야 합니다.</p>
 <p>13조 표현의 자유 아동은 말, 글, 예술로 자신의 생각과 느낌을 표현할 자유가 있습니다. 그러나 다른 사람에게 피해를 주어서는 안 됩니다.</p>	 <p>14조 양심과 종교의 자유 아동은 자유롭게 생각하고 양심에 따라 행동하며 원하는 종교를 가질 수 있습니다.</p>	 <p>15조 참여의 자유 아동은 자유롭게 모임 만들고, 참여할 자유가 있습니다. 원하는 목적을 위해 평화로운 방법으로 모임을 열 수 있어야 합니다.</p>	 <p>16조 사생활 보호 아동은 사생활을 간섭받지 않고, 전화나 메일 내용도 보호받아야 합니다.</p>

 <p>17조 유익한 정보를 얻기 아동은 다양한 방송, 신문, 책 등을 통해 도움이 되는 정보를 얻을 수 있어야 하고, 국가는 유해한 정보로부터 아동을 보호해야 합니다.</p>	 <p>18조 부모님의 책임 부모님은 아동이 잘 자랄 수 있도록 보살핌 책임이 있으며, 국가는 부모님이 최선을 다할 수 있도록 도와야 합니다.</p>	 <p>19조 폭력과 학대 부모님과 어른들은 아동을 신체적, 정신적으로 학대해서는 안 됩니다. 국가는 이런 어른들로부터 아동을 보호해야 합니다.</p>	 <p>20조 부모님이 보호하지 못하는 아동 부모님과 함께 살 수 없는 상황에 처한 아동은 국가가 특별한 보호를 해주어야 합니다.</p>
 <p>21조 입양 아동이 입양될 경우, 아동에게 가장 좋은 것이 무엇인지를 먼저 생각해야 하고, 국가가 인정하는 기업을 통해 안전한 방법으로 이루어져야 합니다.</p>	 <p>22조 난민 아동 보호 아동이 전쟁이나 자연재해로 난민이 되었을 때, 국가는 아동에게 필요한 도움을 주어야 하며, 가족과 헤어진 아동은 가족을 찾아 주어야 합니다.</p>	 <p>23조 장애 아동 보호 신체적 또는 정신적 장애를 가진 아동은 특별한 보호와 지원을 받을 권리가 있습니다.</p>	 <p>24조 건강 아동은 건강하게 자랄 권리가 있습니다. 충분한 영양을 섭취하고, 깨끗한 물을 마시고, 이를 깨는 치료를 받고, 안전한 환경에서 생활할 수 있어야 합니다.</p>
 <p>25조 사실 아동 조사 아동이 부모님과 떨어져 양육시설에서 지낼 경우, 국가는 아동이 잘 지내고 있는지 정기적으로 조사해야 합니다.</p>	 <p>26조 사회보장제도 아동은 사회보장을 포함한 사회보장제도의 혜택을 받을 권리가 있습니다.</p>	 <p>27조 기본적인 생활 수준 아동은 제대로 입고, 먹고, 교육받고, 안전한 곳에서 살면서 건강한 발달에 필요한 생활 수준을 누릴 권리가 있습니다.</p>	 <p>28조 교육받을 권리 아동은 교육을 받을 권리가 있습니다. 모든 아동은 초등교육을 받을 수 있어야 하고, 원하는 경우 능력에 따라 고등교육을 받을 수 있어야 합니다. 모든 학교는 아동을 존중하는 방식으로 운영되어야 합니다.</p>
 <p>29조 교육의 목적 아동은 교육을 통해 자신의 재능과 능력을 개발하고, 인연, 자유, 모든 문화와 자연의 소중함을 배울 수 있어야 합니다.</p>	 <p>30조 소수 아동 보호 소수 집단에 속하는 아동도 자신의 고유한 문화, 종교를 가지고, 그들의 언어를 사용할 권리가 있습니다.</p>	 <p>31조 여가와 놀이 아동은 충분히 쉬고, 자신의 나이에 맞는 놀이에 자유롭게 참여할 권리가 있습니다.</p>	 <p>32조 아동 노동으로부터 보호 아동은 위험하거나 교육에 방해되는 노동을 해서는 안 됩니다.</p>
 <p>33조 해로운 약물로부터 보호 아동은 해로운 약물로부터 보호받아야 합니다. 이를 만들거나 판매하는 행위도 아동은 이용해서는 안 됩니다.</p>	 <p>34조 성 착취로부터 보호 아동은 성적으로 해대받지 않는 안 되며, 모든 형태의 성 착취로부터 보호받을 권리가 있습니다.</p>	 <p>35조 인신매매와 유괴로부터 보호 국가는 아동이 유괴되거나, 팔려처럼 사고 팔리지 않도록 모든 노력을 다해야 합니다.</p>	 <p>36조 모든 착취로부터 보호 국가는 아동에게 부정적인 해를 끼치는 모든 착취로부터 아동을 보호해야 합니다.</p>
 <p>37조 범죄를 저지른 아동의 보호 범죄를 저지른 경우라도 아동은 사형이나 종신형을 받아서는 안 됩니다. 아동을 체포하거나 가두는 일은 가능한 최후의 방법으로 선택되어야 합니다.</p>	 <p>38조 전쟁으로부터 보호 전쟁지역에서 아동은 특별한 보호를 받아야 합니다. 15세 미만의 아동은 절대 군대에 들어가거나 전투에 참여해서는 안 됩니다.</p>	 <p>39조 상처 입은 아동 보호 아동이 학대, 고문, 전쟁 등으로 상처를 입은 경우, 국가는 아동이 몸과 마음의 건강을 회복하고 현재의 생활로 돌아갈 수 있도록 모든 노력을 다해야 합니다.</p>	 <p>40조 공정한 재판과 대우 법을 어긴 것으로 생각되는 아동이라도 증언이나 자백을 강요받지 않고 공정한 재판을 받아야 하며, 사생활을 보호받아야 합니다.</p>



활동지 전체

6A-1. 모두를 위한 미디어 채널 만들기

○○○ / 선생님이 보여주는 영상을 함께 감상하고 채널 기획에 참여해봅시다.

1. 영상을 함께 감상해볼까요?

EBS 지식채널e “초등생활 설명서”



2. 우리 학교에는 어떤 사람들이 있나요? 장소별로 떠올려 볼까요?

장소 : 운동장	
장소 : 급식실	
장소 : 강 당	
장소 : 행정실	
장소 : 교무실	
장소 : 교 실	
장소 : 도서실/양호실	
장소 : 그 외()	
장소 : 그 외()	

3. 학교 안 사람들 각자의 고유성을 존중할 수 있는 차별이나 편견이 없는 단어들을 잘 골라서 우리 학교 대표 채널의 이름을 지어보세요.

우리 학교를 대표하는 미디어 채널의 제목은 입니다.

4. 우리 학교에는 없지만, 학교가 있는 동네에 살고 있는 사람들 중에서 우리가 미처 만날 기회가 없었거나 평소에 잘 생각하지 못한 분들이 있어요. 그 사람들은 어떤 사람들일까요?

5. '모두를 위한 우리 학교 미디어 채널'은 온라인 플랫폼에 만들거예요. 이 채널을 학교 안의 사람들과, 동네 사람 누구나가 방문할 수 있도록 홍보하기 위한 좋은 아이디어를 모아보세요. (내 아이디어를 아래 빈 칸에 메모해보세요)
 예시) 학교 홈페이지에 채널 링크를 올려요, 아파트 알림판에 포스터를 만들어서 붙여요, 글을 모르는 분들을 위해 운동회 때처럼 학교에서 스피커로 크게 방송을 해요 등...

6. 모든 사람들이 어려움 없이 우리 채널에 쉽게 방문하기 위해서는 추가로 어떤 방법들이 필요할까요? (내 아이디어를 아래 빈 칸에 메모해보세요)



교사용

6A-2. 모듈을 위한 콘텐츠 기획안 _ 시청자 선정 카드

<p>초등학교 저학년</p>	<p>초등학교에 입학하는 아이들</p>	<p>학교에 처음 오는 어른들</p>
<p>한글을 잘 모르는 어르신들</p>	<p>초등학교 고학년</p>	<p>초등학생과 함께 살고 있는 양육자들</p>
<p>초등학교 선생님들</p>	<p>청각장애가 있는 고학년 학생들</p>	<p>동네에 이사 온 지 얼마 안 된 사람들</p>



6A-2. 모두를 위한 콘텐츠 기획안

⊙◇⊙ /아래 설명대로 토의를 진행한 후 활동지를 정리해봅시다.

1. 3~4명을 1모둠으로 정합니다.
2. 선생님과 함께 모둠별 콘텐츠의 시청자를 선정합니다.
3. 어떤 시청자가 선정되었는지 확인한 뒤, 해당하는 시청자가 관심을 가질 만한 주제로 우리의 학교 생활에 대한 이야기를 만들어봅니다.
4. 영상의 형식은 뉴스, 일상 기록, 캠페인, 예능 등 다양하게 선택할 수 있습니다.
5. 모둠별로 영상의 주제를 정하고 방송의 제목을 정합니다.
6. 아래 활동지의 질문을 확인하고 토의를 통해 정해진 내용을 적어봅시다.
7. 의견이 다를 경우, 서로 충분히 이야기를 나누고 결정된 내용을 써봅니다.
8. 모둠별로 문항별로 나누어서 다같이 기획안을 발표해 봅시다.

모둠 구성원들의 이름을 적어주세요.

Four empty rounded rectangular boxes for writing group member names.

우리 모둠의 시청자로 선정된 사람은 누구인가요?

One large empty rounded rectangular box for writing the selected audience.

모두를 위한 콘텐츠 기획안

콘텐츠 제목	우리 영상 콘텐츠의 제목은 ()입니다.
콘텐츠 형식	<input type="checkbox"/> 안내 <input type="checkbox"/> 뉴스 <input type="checkbox"/> 일상기록 <input type="checkbox"/> 캠페인 <input type="checkbox"/> 예능 <input type="checkbox"/> 웹드라마 <input type="checkbox"/> 기타 ()
콘텐츠 제작의도	■ 이 영상을 누가 볼까요? _____ ■ 이 영상을 왜 만들고자 하나요? _____ ■ 이 영상이 지금 필요한 이유가 있을까요? _____ ■ 이 영상을 만들고 나면 영상을 시청한 사람들에게 어떤 반응이 예상되나요? _____
콘텐츠 주제	영상의 주요 내용을 1~2문장으로 정리해보세요.



촬영 장소	미리 섭외가 필요한 장소가 있다면 적어보세요.	
등장 인물	미리 섭외가 필요한 사람들이 있다면 적어보세요.	
	<p style="text-align: center;">영상의 내용</p> <p style="text-align: center;">영상의 주제를 전달하기 위해 어떤 내용의 장면이 필요할 지 짧게 글로 정리해보세요.</p>	<p style="text-align: center;">시청자 고려 사항</p> <p style="text-align: center;">시청자의 이해를 돕기 위해 어떤 노력이 더 필요할까 요? 다양한 아이디어를 적어주세요.</p>
콘텐츠 제작 계획 세우기	1	
	2	
	3	
	4	
	5	

초등학생

미디어 리터러시 교육안 개정본

교수학습 안내서



전라북도교육청
JEOLLABUKDO OFFICE OF EDUCATION



전북대학교 지역디지털미디어센터
JEONBUK NATIONAL UNIVERSITY

전주시민미디어센터 영미
Jeonju Public Media Center