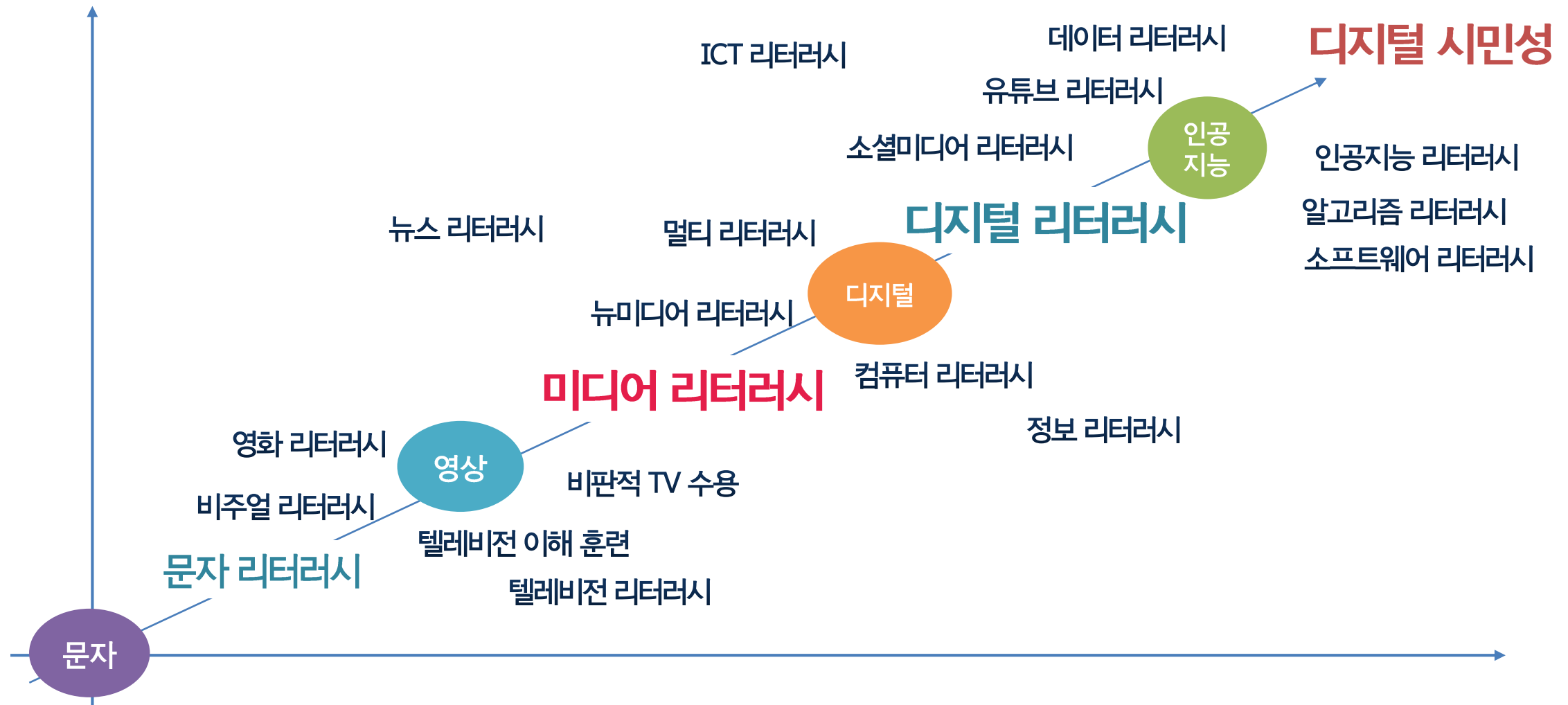


디지털 시민을 위한 디지털 리터러시 격차 해소 방안

발표일 : 2022. 9. 23

김양은 (서강대학교 미디어커뮤니케이션대학원)

기술발달과 리터러시 확장

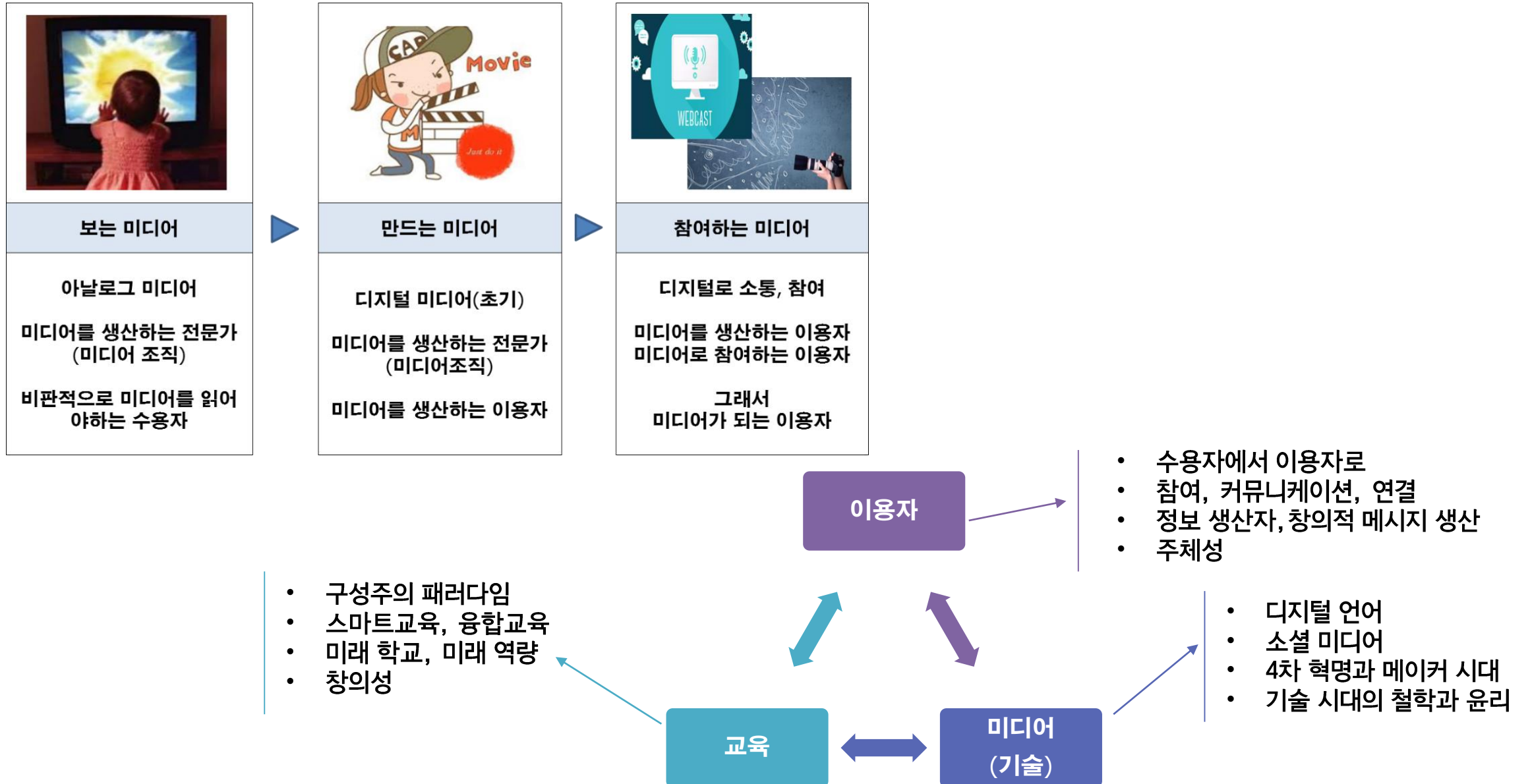


기술발달과 리터러시 확장



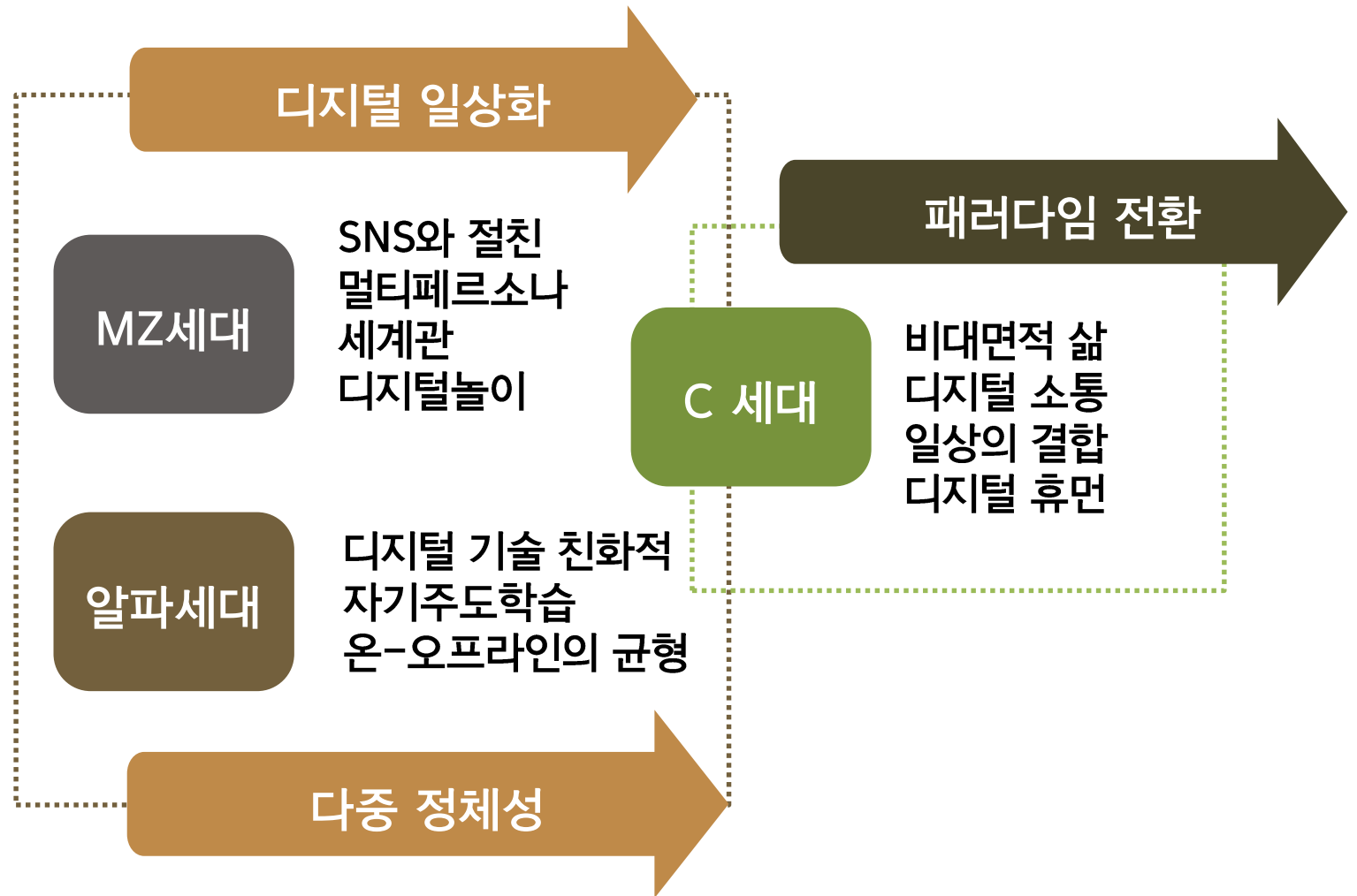
출처 : KISO Journal, http://journal.kiso.or.kr/?attachment_id=906의 내용을 토대로 수정 및 재구성

이용자-기술-교육 : 참여하는 이용자, 미래사회의 핵심(필수)역량

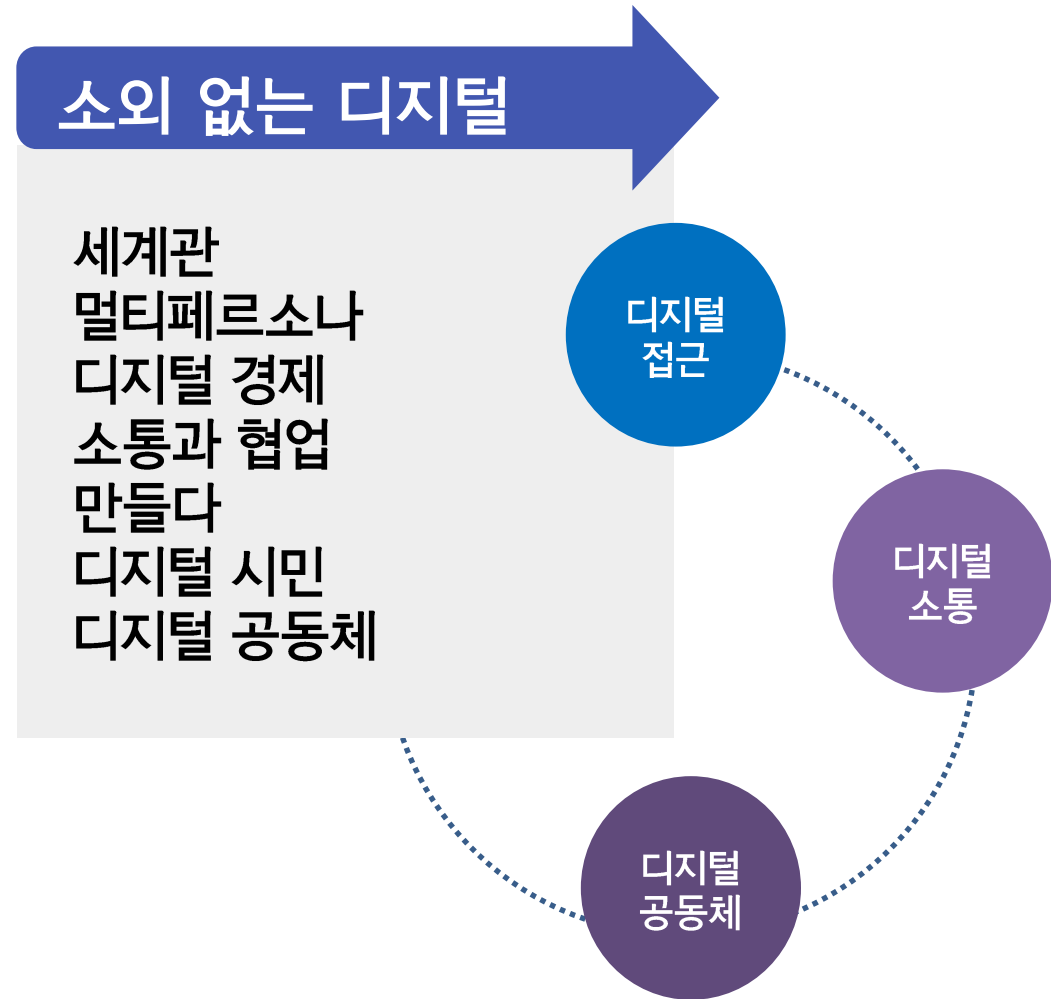


세대변화가 가지는 의미

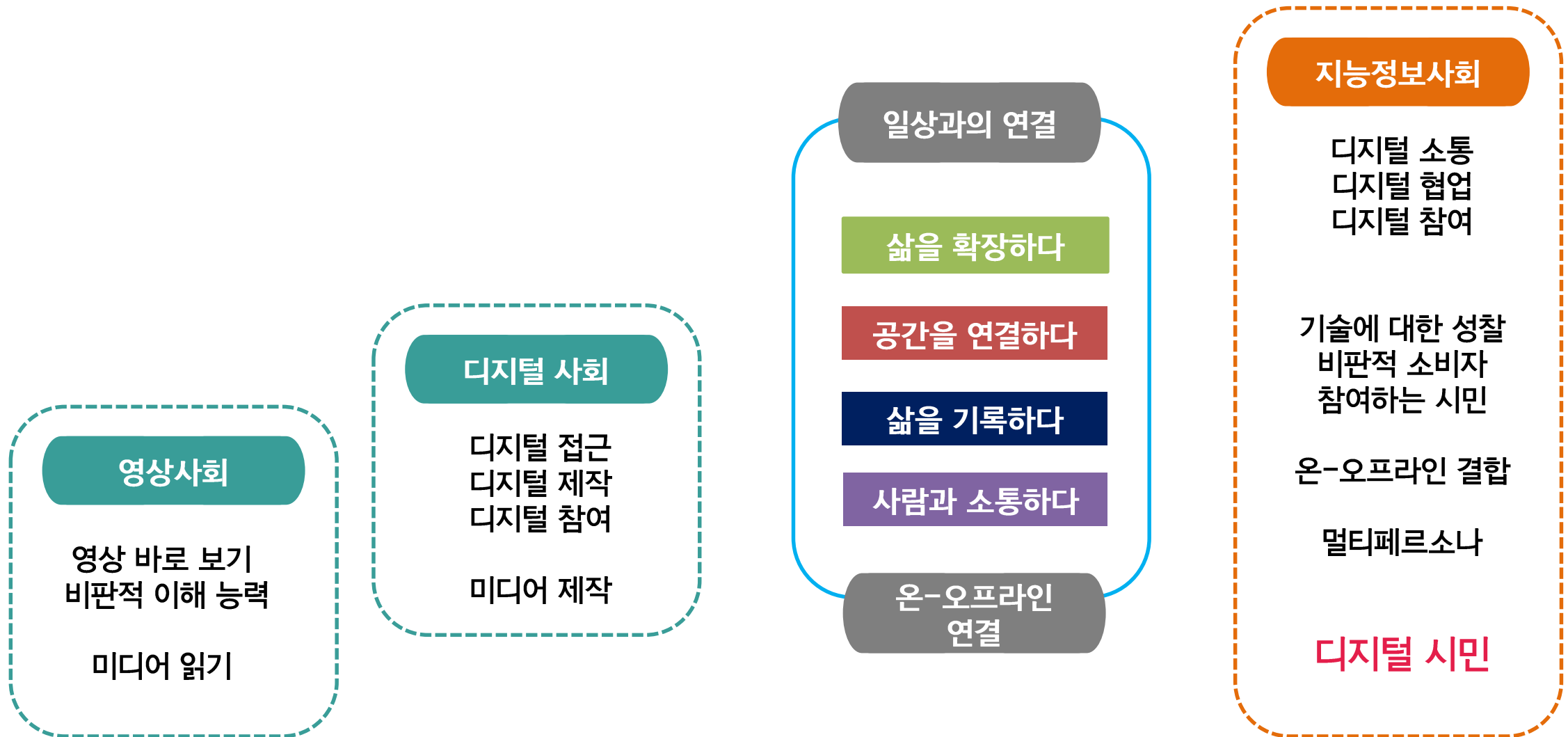
“세대이동”



“ COVID 19 & 변화 ”



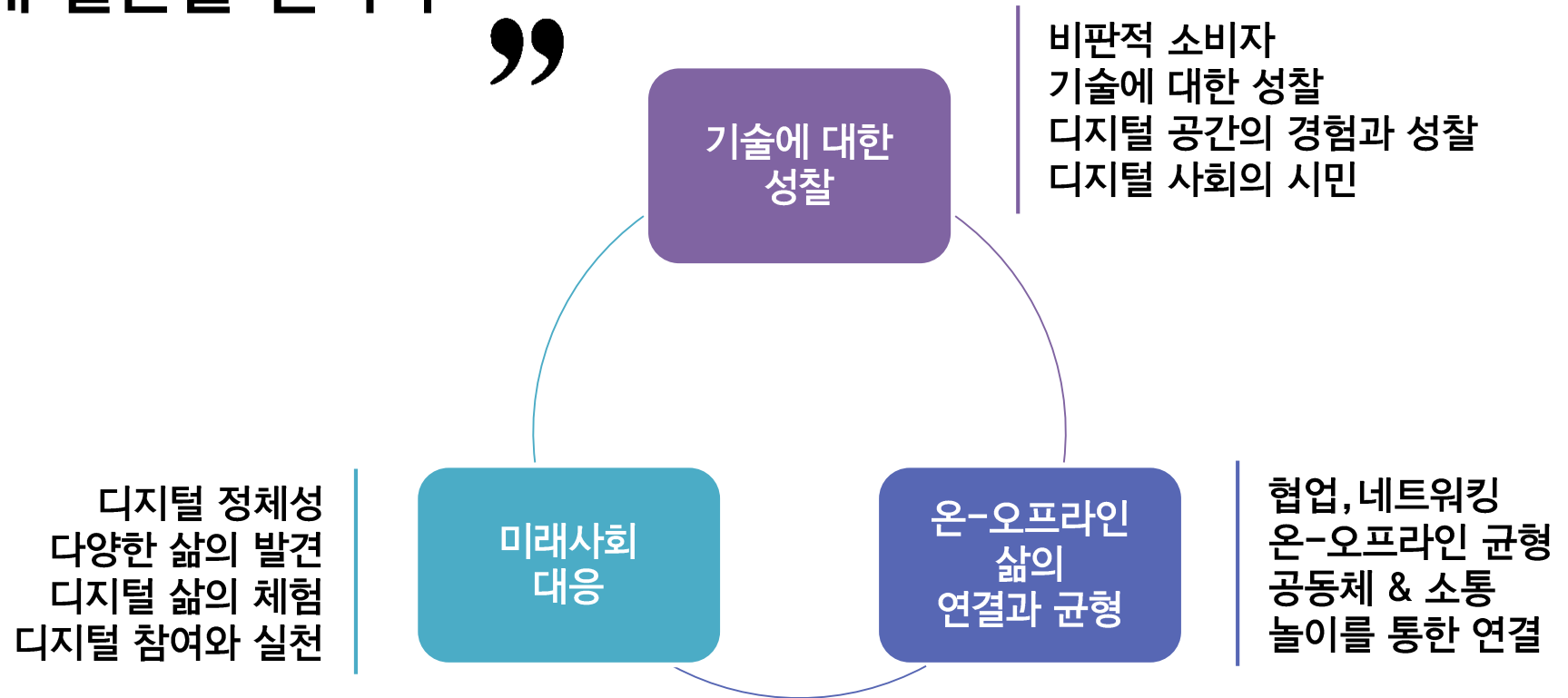
디지털 시대 시민 역량을 보는 관점



“디지털 시민이란 ”

기술 주체성
긍정적인 관계 & 개입
능동적 선택
온라인 세계에 대한 이해
참여 & 성찰

“ 디지털에 질문을 던지다 ”



디지털에 질문을 던지다 : 읽다-만들다-참여하다-질문하다

구분	교육내용			
영국아동안전위원회 (UKCCIS) *	자아상 및 정체성 온라인관계	개인정보 보호 및 보안 온라인 정보관리	저작권 및 소유권 건강, 웰빙 및 생활양식	온라인평판 사이버따돌림
커먼센스 (Common Sense) **	셀프이미지 & 정체성 관계 & 소통	프라이버시 & 보안 신용 & 저작권	정보리터러시 디지털 발자국 & 평판	사이버폭력 인터넷안전
웹위원트 (Web We Want) ***	정체성 형성하기 웹에서 참여하기	프라이버시, 가장 소중한 재산	온라인에서의 내권리와 책임	정보는 지식이 아니다 네 안에 있는 예술가
임파워미 (Em power Me) ****	자기이미지와 정체성 사이버불링	정보리터러시 프라이버시, 보안, 안전	디지털 발자국과 명성 디지털 시민정신	디지털 리터러시 비판적 사고
유럽평의회 (Council of Europe) *****	접근과 포용 학습과 창의 미디어·정보 리터러시	윤리와 공감 건강과 웰빙 활동적 참여	온라인 존재감과 의사소통 권리와 책임 사생활과 안전	소비자 인식
유네스코 (SHin et al, 2019)	ICT 리터러시 정보리터러시 아동의 권리 이해 시민참여 디지털 회복 탄력성	상호작용, 공유, 협력 건강과 웰빙을 증진하고 보호하기 개인정보, 프라이버시, 평판 네티켓 자기인식	자기조절 자기동기부여 대인관계기술 공감 창의적 리터러시	문제진단 및 해결 평생학습 협력 디지털 경제를 위한 기술 놀이와 표현
리블 (Ribbl, 2015)	디지털에티켓 디지털접근 디지털 법	디지털커뮤니케이션 디지털 리터러시 디지털 소비자	디지털 권리 및 책임 디지털 안전 및 보안 디지털 건강 및 삶의 질	
ISTE*****	디지털 정체성과 평판 디지털 발자국 지적재산권	공유 책임 개인정보보호 및 보안	개인데이터 관리 온라인기술과의 긍정적인 관계 윤리적 행동	

*UKCCIS, <http://www.gov.uk/government/groups/uk-council-for-child-internet-safety-ukccis>

**Common Sense, <https://www.commonsense.org/education/>

*** Web We Want, <http://www.webwewant.eu/>

**** Empower Me, <http://www.empowerme-project.eu>

***** Richardson & Milovidov, 2019, 15-16

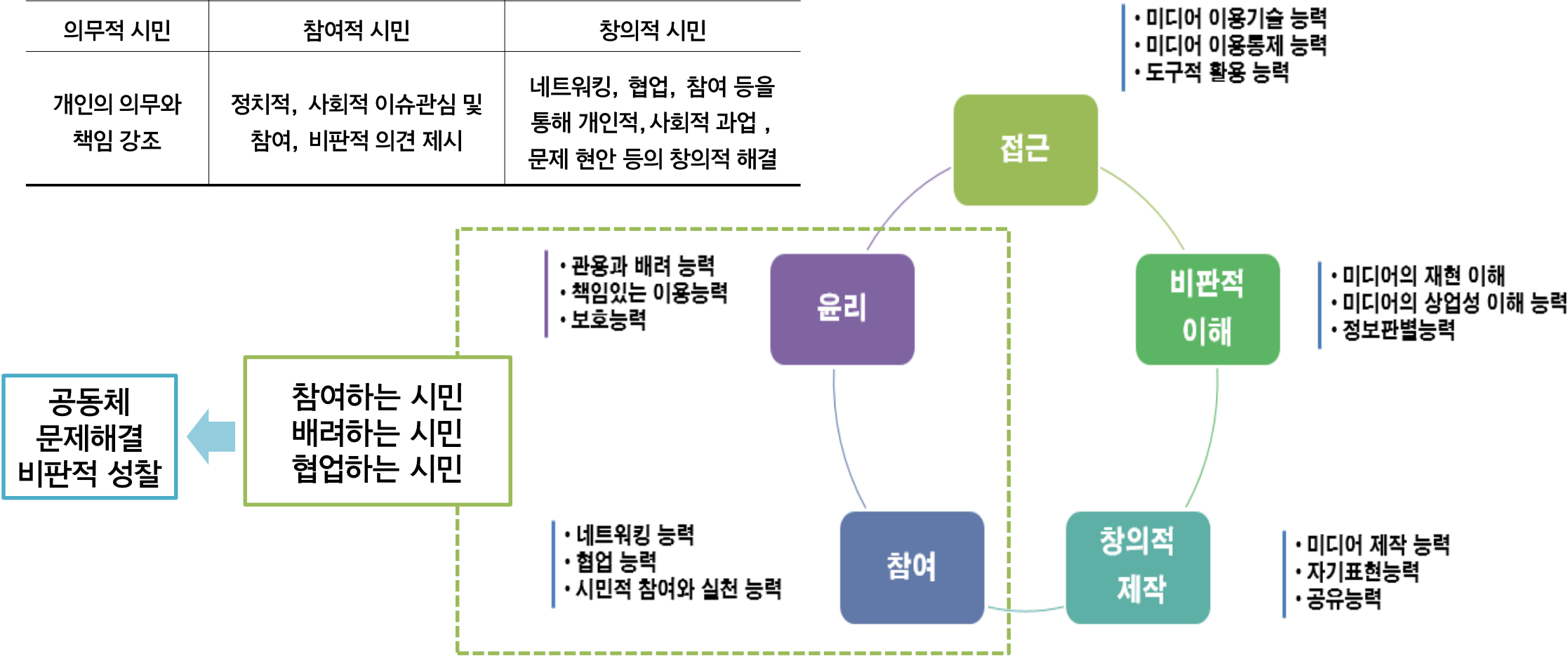
***** <https://www.iste.org/standards/for-students> (웹사이트 접근: 2020년 9월25일)

자료 : 이미영, 김양은, 양철진, 송여주, 임재일(2020), 미디어리터러시 교육을 통한 디지털 시민교육 강화 방안, 보고서 중 발췌

시민의 참여와 성찰

미디어 리터러시와 디지털 시민성과의 연결

산업사회	디지털사회	지능정보사회
의무적 시민	참여적 시민	창의적 시민
개인의 의무와 책임 강조	정치적, 사회적 이슈관심 및 참여, 비판적 의견 제시	네트워킹, 협업, 참여 등을 통해 개인적, 사회적 과업, 문제 현안 등의 창의적 해결



출처 : 안정임, 김양은, 전경란, 최진호 (2017), 지능정보사회에서의 미디어리터러시 이슈와 정책방안 연구, 방송통신위원회

시민의 참여와 성찰

디지털 시민의 공동체 복원

- 배려와 공감을 통한 공동체
- 오프라인-온라인 연결
- 혐오와 갈등의 해소

사회적 공감

- 타인의 입장을 존중, 이해하며, 공동체의 문제를 해결하기 위해 소통하고 협업하는 능력

민주적 의사결정

- 민주적 가치, 원리, 법규에 따라 합의하거나 해결 방안을 도출하는 능력

- 미디어를 통한 소통과 협의
- 공유, 협업, 네트워킹을 통한 커뮤니케이션 & 문제해결

책임 있는 환경 조성

- 디지털(미디어)를 활용한 표현과 생산
- 사회 참여와 성찰
- 생산의 책임과 의무

사회 참여

- 민주사회의 구성원으로서 공동체의 문제 해결과 개선을 위해 참여하고 실천하는 능력

- 공동(체)의 문제 해결이나 합의 과정을 전체적으로 검토하여 개선 방안을 모색하는 능력

- 디지털 기술에 대한 비판적 이용과 성찰
- 알고리즘, 빅데이터, 정보주권
- 정보 판별과 신뢰

비판적 성찰

미디어 & 디지털 리터러시 교육을 통한 디지털 시민성

민주시민
존중
자율
연대

디지털 리터러시 격차, 어떻게 접근해야 할까?



디지털 기기 소유
디지털 기기 작동

- * 리터러시 개념 결합
- * 역량에 '접근성' 포함

보편적 서비스

정보접근
이용격차

- * 기술에서 콘텐츠로
- * 정보분석과 평가

퍼블릭 액세스

사람을 연결/네트워킹
활용수준 격차

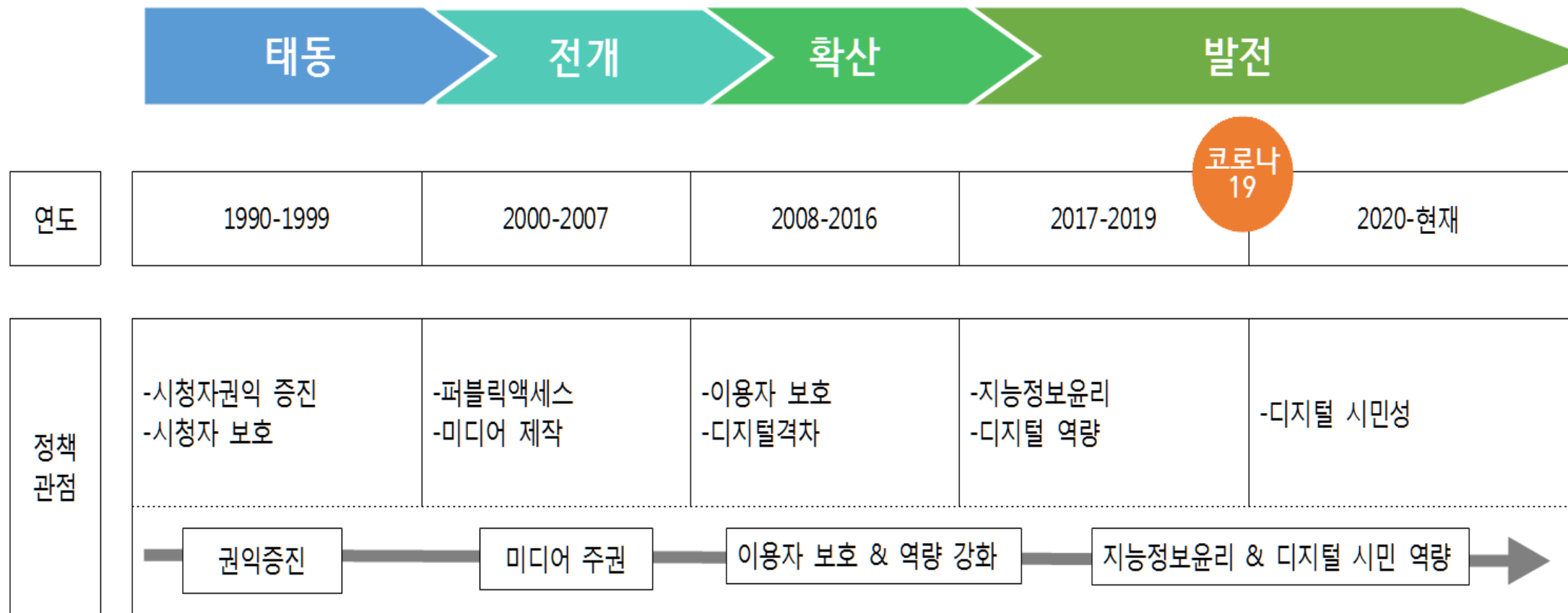
- * 디지털 참여
- * 디지털 참여

커뮤니케이션권

인간 vs 기술
개인에서 공동체로
교육에서 제도로

- * 미디어/정보주권
- * 디지털 포용

한국의 과거와 현재...그리고 미래는?



디지털 리터러시 격차를 둘러싼 쟁점

▶ 학교미디어교육 내실화 방안(2019.8)

비전	자유 존중 연대를 실천하는 민주시민 양성
목표	모든 아이들의 비판적 이해력, 합리적 의사소통능력, 창의 문화적 감수성을 키우는 보편적 미디어 교육 실현

추진전략	학교 교육과정을 통한 미디어 교육 지원	① 체계적인 미디어 교육을 위한 교수·학습 자료 개발 ② 미디어 선택과목 개설 및 인정도서 개발 지원 ③ 교육과정과 연계한 미디어 교육 환경 개선
	학생의 미디어 교육 기회 확대	① 민주시민역량을 키우는 미디어 교육 활성화 ② 창의 융합적 사고력 키우는 미디어 교육 지원 ③ 문화소외계층을 위한 미디어 교육 지원 ④ 지역 자원을 활용한 미디어 교육 활성화
	교원의 미디어 교육 역량 강화	① 현장성을 강화하는 교원 연수 실시 ② 맞춤형 미디어 교원 연수 확대
	학교 미디어 교육을 위한 지원 체계 구축	① (가칭) 미디어교육센터 설립 ② 교육부·시·도교육청·학부모가 함께 만드는 미디어 교육 ③ 유관 기관과의 정책 공조

▶ 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획(2020.8)



▶ 미디어리터러시 교육정보 종합 (2021.10)



<https://www.kmle.or.kr/>

▶ 디지털 뉴딜 중 디지털 역량 교육 (2020.8)



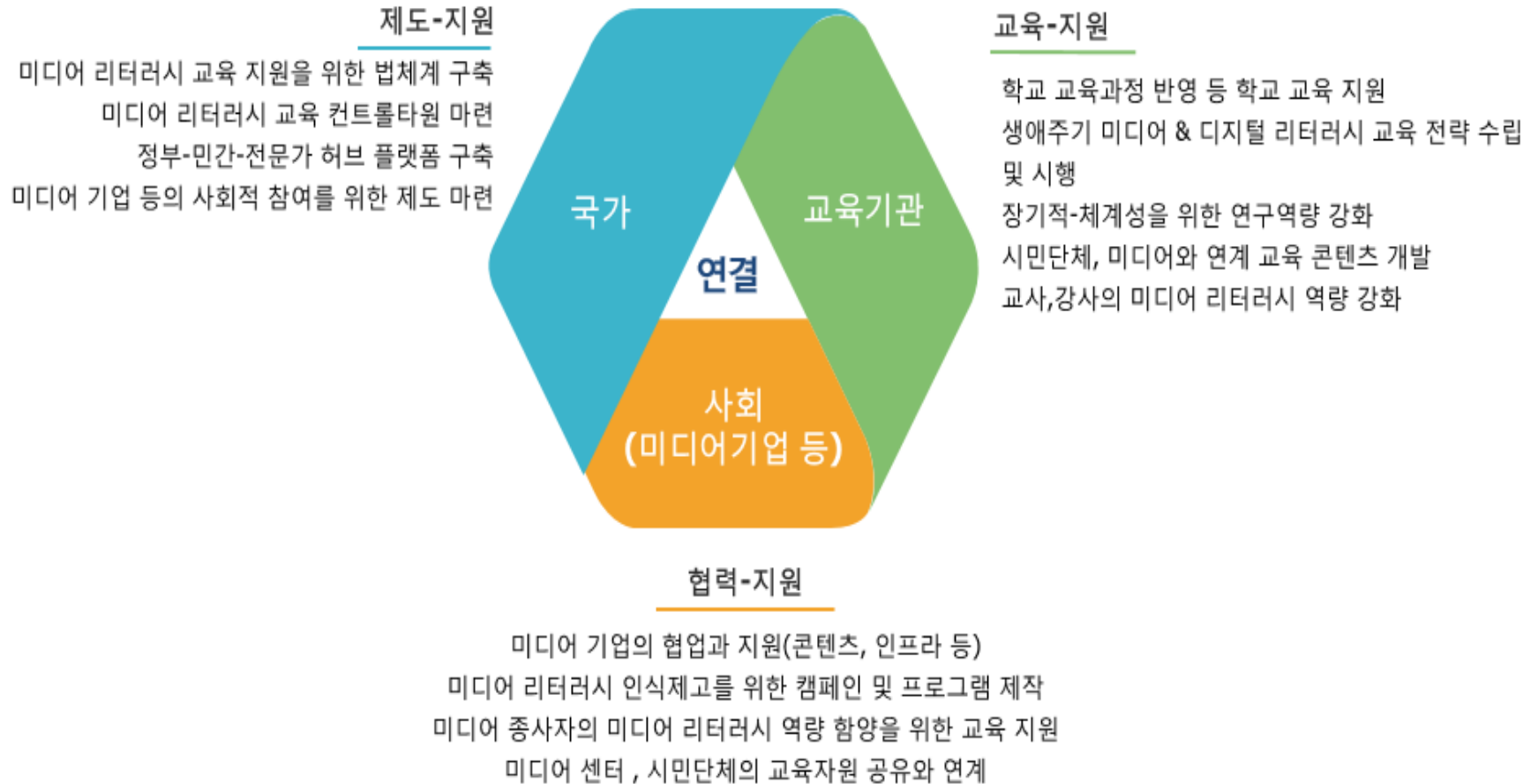
<https://디지털배움터.kr/>



- ✓ 미래를 향한 방향성 부재
- ✓ 특정매체-특정역량에 치중
- ✓ 전문적-장기적 비전 마련 필요
- ✓ 파편화된 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 연결하기 위한 방안 마련
- ✓ 소외, 배제, 차별되지 않는 생애주기 미디어 & 디지털 리터러시 설계
- ✓ 개인의 역량 함양에 더해 디지털 시민을 위한 사회환경적 지원과 제도 필요
- ✓ 민간지역의 미디어 & 디지털 리터러시 교육 생태계 복원과 자생력 회복을 위한 지원

디지털 리터러시 격차해소를 지원 체계 마련

▶ 정부-사회-교육기관의 연결과 협업

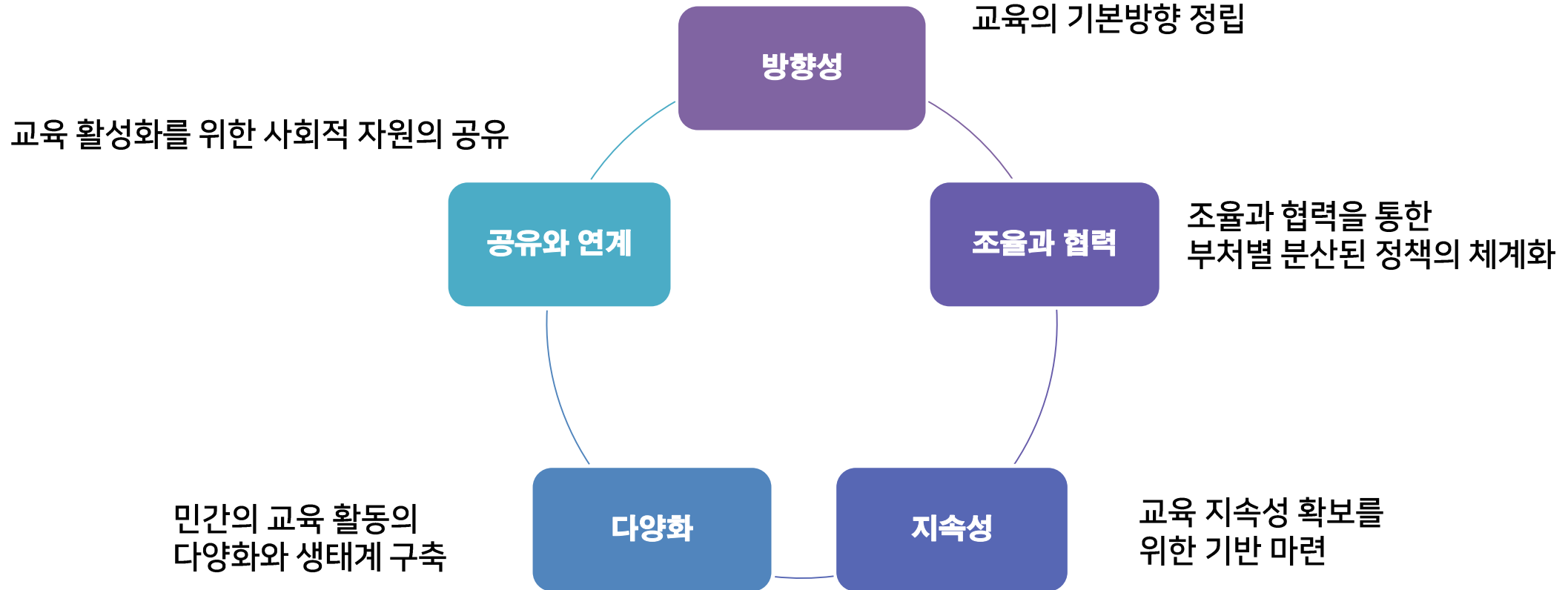


- ✓ 국가-학교-민간(기업)의 협력과 연결
- ✓ 방송사, 신문사, 디지털 기업 등의 사회적 기여와 참여에 대한 협업과 역할을 제도적으로 지원
- ✓ 학교-사회 영역에서의 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 위한 교육콘텐츠 지원, 개발, 공유, 교사역량 강화를 위한 기반 마련
- ✓ 생애주기 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 위한 프레임과 전략 수립
- ✓ 장기적-체계적 지원을 위한 구심점 및 연구역량 강화

교육을 위한 지원체계

▶ 미디어 & 디지털 리터러시 교육 지원을 담당할 컨트롤타워 설립

- 장기적-지속적 교육 방향성 수립과 실행을 위한 기구의 필요성
- 국가차원의 교육의 방향성 정립, 분산된 정책의 체계화를 위한 조율과 협력, 이를 통해 교육의 지속성 확보를 위한 기반 마련, 교육 활성화를 위한 사회적 자원의 공유를 위한 정책 수립 등에 기여



미디어 & 디지털 리터러시 관련 사업의 구조

➤ 미디어 & 디지털 리터러시 역량의 정책 체계와 구조와 내용 체계도 (2022.9.16 기준_2022ver.)

기관명	중심교육	주무부처	담당부서
시청자미디어재단	시청자미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	방송통신위원회	지역미디어 정책과
학교미디어교육센터	교육부 공모→교육청 설립 대구(2022), 충북(2023), 경기(2023) 예정	지역교육청 교육부	학교혁신지원실 민주시민교육과
한국지능정보사회진흥원 ((구)한국정보화진흥원)	디지털 격차해소, 스마트과몰입, 디지털 역량, 디지털 배움터	과학기술정보통신부	정보통신정책실
	사이버윤리, 디지털 시민성	방송통신위원회a)	이용자정책국 인터넷이용자정책과
한국인터넷진흥원	인터넷리터러시 (-2014년)	정보통신부 방송통신위원회a)	NIA로 사업이관
한국언론진흥재단	뉴스리터러시, NIE 미디어교육원(2020년 설립) b)	문화체육관광부	미디어정책과
영화진흥위원회	지역미디어센터 설립 및 운영지원을 통한 미디어교육 지원	문화체육관광부	영상콘텐츠산업과
한국콘텐츠진흥원	게임리터러시, 게임과몰입 예방교육	문화체육관광부	게임콘텐츠산업과
지역 미디어센터	영상미디어교육, 공동체미디어, 생활미디어	문화체육관광부	영상콘텐츠산업과
시도교육청	창의적체험활동, 자유학기제, 동아리활동 미디어리터러시 시범교실, 고교학점제	교육부 / 시도지역교육청	*교육청별로 상이

- ✓ 기관별로 각기 다른 ‘오리터러시’란 명칭을 사용
- ✓ 각 기관별로 다양한 교육기관 수립
- ✓ 각 기관별로 이를 수행할 교육콘텐츠, 교육강사 등 개발 및 양성
- ✓ 정책사업 목적에 따라 단발적이고, 일회성, 시의적인 교육에 치중
- ✓ 같은 행정부처 안에서도 매체별, 업무별 나뉘어 시행
- ✓ 각 행정부처별로 시청자미디어센터, 지역영상미디어센터, 미디어교육원, 디지털배움터 등 시설 확충 및 이슈대응적 교육에 방점을 두고 있음

주) 주무부처와 담당부서는 기관통폐합 및 조직개편 등으로 명칭 등이 변경되어 2021년 10월 현재를 기준으로 정리하였음

a) 한국인터넷진흥원, 한국정보화진흥원의 현재 주무부처는 과학기술정보통신부이며, 인터넷윤리 사업은 한국인터넷진흥원에서 한국정보화진흥원으로 이관된 인터넷윤리사업은 방송통신위원회로부터 예산을 위탁받는 구조임

b) 한국언론진흥재단이 미디어교육원을 설립하고, 학교교육지원을 논의. 이 교육원은 언론인교육센터와 함께 운용 (*2021년 종합연수원 자격 획득)

자료: 김양은(2017), 미디어교육의 필요성과 현황, 디지털 민주주의를 위한 미디어교육법추진위원회 출범식 기념세미나 발표문을 토대로, 매년 수정보완하고 있음 (2021년 10월 버전)

미디어 & 디지털 리터러시 법제도 현황

➤ 미디어리터러시 관련 법제도 발의 및 제정 현황

관련법안	주요내용
디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 (제정안) (2021.08.31)	제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ① 학교등 의장은 학생이 원격교육에 자기주도적으로 참여할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 포함하는 디지털 미디어 문해 교육 등을 실시하여야 한다. 1. 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력 향상 2. 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판 능력 향상 3. 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력 향상 4. 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력 향상 ② 국가와 지방자치단체는 학생이 정보통신매체 또는 정보통신기기에 신체적·정신적으로 과도하게 의존하지 아니하도록 「지능정보화기본법」 제4조에 따른 예방교육을 실시할 수 있다
학교도서관 진흥법 일부 개정 법률 (발의) (2021.06.18)	제15조(독서교육 등) ① 교육부장관·교육감과 학교의 장은 대통령령으로 정하는 바에 따라 학교의 독서교육, 미디어교육 및 정보이용교육을 지원하기 위한 세부계획을 수립·시행하여야 한다. ② 제1항에 따른 독서교육, 미디어교육 및 정보이용교육은 「초·중등교육법」 제23조에 따른 학교의 교육과정 운영계획에 포함시켜야 한다.
미디어교육 활성화에 관한 법률 (발의) (2021.07.14)	미디어교육위원회 설치 미디어교육 기본계획 수립 미디어관련 사업자의 사회적 책무 미디어교육 평가 미디어교육 전문인력 양성 및 지원 미디어교육 전문기관 등에 대한 지원

법 안 명	미디어 교육 진흥법안	미디어 교육 지원법안	미디어 교육 지원법안	미디어 교육 활성화에 관한 법률안	미디어 교육 지원법안	미디어 교육 활 성화 및 지원에 관한 법률안	미디어 교육 활성화에 관한 법률안
발의 시기	2007년 4월	2012년 8월	2013년 9월	2018년 5월	2018년 5월	2020년 8월	2021년 7월
발 의 자	이경숙 (열린 우리당)	최민희 (새정치 민주연합)	김희정 (새누 리당)	유은혜 (더불어 민주당)	신경민 (더불어 민주당)	정필모 (더불어 민주당)	권인숙 (더불어 민주당)

시도교육청 조례 현황

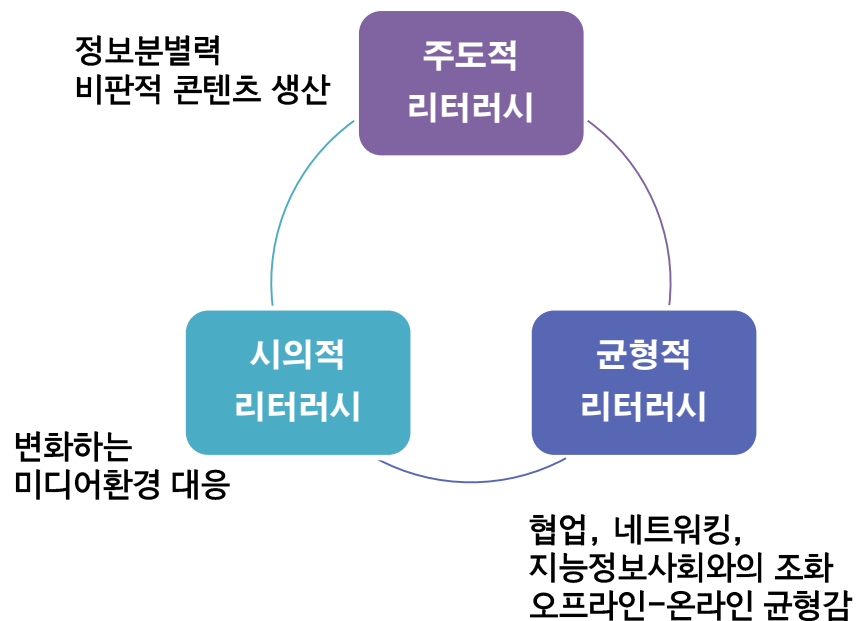
시도교육청 관련 조례

지역	조례명	제안사유
경기도 교육청 (2020. 07. 15)	미디어리터러시 교육 지원 조례안	학생들이 사회 현안과 관련하여 전달되는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 내용의 진위여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양하기 위한 미디어리터러시 교육을 체계적으로 실시
부산광역시 교육청 (2021. 01. 06.)	학교미디어교육 활성화 조례안	부산광역시교육청의 학교미디어교육 지원에 관한 사항을 정하여 미디어와 미디어콘텐츠에 대한 학생들의 올바른 이해와 활용능력을 강화하여 학교미디어교육을 활성화하고, 바람직한 미디어 이용문화 조성에 기여
전라남도교육청 (2021. 02. 18.)	미디어정보식별 교육조례안	학생들이 사회 현안과 관련하여 전달되는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 내용의 진위 여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양
광주광역시교육청 (2021. 02. 26.)	학생 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 조례안	학생 미디어교육의 지원에 관한 사항을 정하여 미디어와 미디어콘텐츠에 대한 올바른 이해와 활용능력을 제고하여 미디어교육을 활성화하고 민주시민 양성에 기여
서울특별시교육청 (2021. 03. 05.)	디지털리터러시 지원에 관한 조례안	서울지역 학생들에게 4차 산업혁명의 디지털 사회에서 반드시 필요한 정보들을 올바르게 이해하고 사용할 수 있도록 교육하고 그 정보의 내용에 대한 진위여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양
제주특별자치도교육청 (2021. 04. 30.)	학교민주시민교육 진흥조례 일부 개정조례안	학생들이 미디어 정보를 올바로 이해하고 사고하는 능력을 함양하는 미디어 리터러시(media literacy) 교육과 학생의 준법의식을 함양하도록 하는 준법교육 등 학생이 건전한 민주시민으로 성장하는 데에 필요한 사항들을 추가하는 등 학교민주시민교육의 내실화에 필요한 사항을 정하고자 함
충청남도교육청 (2021. 06. 18.)	미디어리터러시 교육 지원에 관한 조례안	학생들이 사회 현안과 관련하여 전달되는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 사용할 수 있도록 교육하고 내용의 진위여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양하기 위한 미디어 리터러시 교육을 체계적으로 실시하고자 그 지원에 관한 사항을 규정하고자 함.
전라북도 교육청 (2021. 07. 09.)	미디어리터러시 교육지원에 관한 조례	학생들이 급변하는 디지털 사회에서 다양하게 제공되는 미디어 정보를 올바르게 이해하고 정보에 대한 진위 여부를 판단하여 비판적으로 사고하는 능력을 함양하는 것을 목적으로 함
인천광역시교육청 (2021. 09. 02.)	학교 미디어교육지원에 관한 조례안	디지털 환경에서 미디어에 대한 학생들의 올바른 이해와 함께 능동적인 참여 및 활용 역량을 강화할 수 있도록 학교 미디어교육 지원에 필요한 사항을 규정함으로써 민주사회 발전에 기여하고자 함
충청북도 교육청 (2021. 11. 30)	미디어교육 지원 조례안	디지털 기술의 발달로 미디어에 대한 접근성이 높아지고 누구나 이를 생산·유통할 수 있게 됨에 따라 모든 학생들이 미디어 정보를 올바르게 이해하고 능동적으로 활용할 수 있도록 미디어교육을 체계적으로 실시하고자 그 지원에 관한 사항을 규정하고자 함.
세종특별자치시 교육청 (2022. 01. 19)	미디어교육 활성화 조례안	세종특별자치시 학생들이 미디어와 미디어를 통해 전달되는 내용물에 대해 올바르게 이해하고, 활용 능력을 높일 수 있도록 미디어교육의 지원에 관한 사항을 정하여 미디어교육을 활성화하고 민주시민 양성에 기여하고자 함
경상남도 교육청 (2022. 03. 25)	미디어리터러시 교육 지원 조례안	정보통신과 디지털기술의 발전으로 미디어의 영향력이 커지면서 미디어 정보의 폭증, 가짜뉴스와 같은 허위·왜곡정보 등 부작용이 사회적 문제로 대두하고 있어 학생들이 미디어 정보를 접할 때 비판적 사고를 통해 정보의 진위 및 유해성 여부를 판별할 수 있는 역량을 키우는 미디어 리터러시 교육이 중요해지고 있음. 학생들이 미디어 정보를 올바르게 이해하고 유익하게 활용하도록 미디어 리터러시 역량을 높이는 교육을 지원하여 건강한 미디어 이용 문화 조성 및 민주시민 육성에 기여하고자 함.

국가 수준의 합의된 역량 프레임 필요

➤ 국가 수준의 동일한 지향점을 갖춘 합의된 역량 프레임을 갖고 있는가?

- 디지털 시민성, 시민역량에 대한 논의들은 있어왔지만, 학자별로, 기관별로 상이한 용어, 역량프레임 등을 사용
※ 미디어&디지털 리터러시 관련 용어의 혼용: '미디어교육', '미디어 리터러시', '디지털 리터러시', '디지털 소양', '게임 리터러시', '뉴스 리터러시', '데이터 리터러시', '디지털 역량', '지능정보윤리', '사이버윤리', '정보통신윤리', '미디어정보리터러시' 등 다양한 용어들이 혼용되어 사용됨
- 국가 단위에서 디지털 시민역량을 설명할 프레임을 갖고 있는가?
- 디지털 시민 역량 지수 등 개발 이전에 디지털 리터러시 역량을 통해 얻고자 하는 얻고자 하는 바가 무엇인가에 대한 고민 필요



✓ 프레임워크 예시(안)

영화 교육의 핵심측면	창의성 과정 실천 참여		비평 과정 실천 참여		문화 과정 실천 참여	
학습 영역	영화의 특수성	사회적, 개인적, 협동적 과정	개인적인 비평	더 넓은 영화 참여	역사적이고 제도적인 맥락	성찰적 학습
학습 결과	비판적 사고자	모험적인 창작자	표현력 있는 개인	세심한 기여자	성찰적인 실천가	활동적인 협동가
	자신감 있는 탐구자	학습된 참여자	분별력 있는 관객	열정적인 지지자	독립적인 학습자	적극적인 시민
경험	영화의 다양한 형태와 관계 맺기		영화를 극장에서 체험하기		과거의 영화를 발견하기	
	영화 만들기에서 창의적인 기회들을 경험하기		국가와 세계의 문화를 성찰하기		정체성과 질문을 아이디어와 가치에 반영하기	
평생 학습을 위한 성격	호기심	공감능력	포부	관용	즐거움	
삶과 일에 연결하기	개인 능력 발전		시민 책무		취업 능력	

출처 : BFI(2015), A Frame Work for film Education

국가 수준의 합의된 역량 프레임 필요

➤ 캐나다: 접근에서 참여로 (2022)

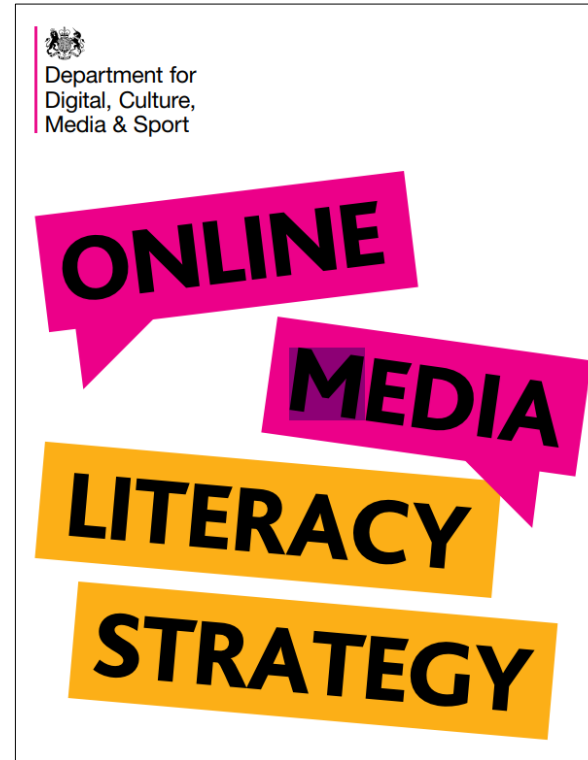


- 미디어를 읽기
- 미디어 헬스
- 공동체 참여
- 소비자 이해
- 만들기와 리믹스
- 정보 찾기와 확인
- 윤리와 공감
- 프라이버시와 안전

- 캐나다 미디어스마트(Media Smarts, 2022)는 과거 영상미디어 중심의 핵심 원칙에 디지털 미디어의 속성을 포함시켜 발표했는데, 이 보고서는 (1)디지털 미디어의 공유, (2)디지털 미디어의 예측할 수 없는 파급력, (3)디지털 미디어의 상호작용성, (4) 디지털 경험 형성을 포함해서 캐나다의 디지털 미디어 리터러시 전략으로 발표

자료 : https://mediasmarts.ca/sites/default/files/publication-report/full/from_access_to_engagement_-_building_a_digital_media_literacy_strategy_for_canada_2022_0.pdf (최종검색일 : 2022년 8월 2일)

➤ 온라인 미디어 리터러시 전략 (Online Media Literacy Strategy)



- 데이터 & 프라이버시
- 온라인 환경
- 정보 소비
- 온라인 행동의 결과
- 온라인 참여

자료 :

https://assets.publishing.service.gov.uk/government/uploads/system/uploads/attachment_data/file/1004233/DCMS_Media_Literacy_Report_Roll_Out_Accessible_PDF.pdf (최종검색일: 2022년 8월 2일)

➤ 디지털 시민을 위한 역량을 어떻게 설계할 것인가?

- 디지털 시대 시민에게 필요한 리터러시는 어떻게 설계 할 것인가?
- 디지털 사회 초기의 디지털 격차 해소(접근성)은 도구적 차원이며, 개인적 차원의 역량으로 디지털 사회의 문제를 해결하기 위해 설계
- 지능정보사회, 제4차 산업혁명, AI 등의 새로운 사회로의 진입에서 개인의 역량과 함께 고민해야할 것은 디지털 격차 해소와는 다른 차원의 환경차원에서의 접근성을 부여하는 것
- 이는 결국, 디지털 시민 역량을 디지털 전환기의 역량 프레임이 아닌, 디지털에서 어떻게 살아갈 것인가에 대한 고민이 필요

✓ 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 통해 우리는 어떤 삶을 지향하고, 자신의 삶과 연결시키고 있는가?

- 개인의 역량 발전 VS 시민으로서의 역할과 의무 VS 생활로의 연결

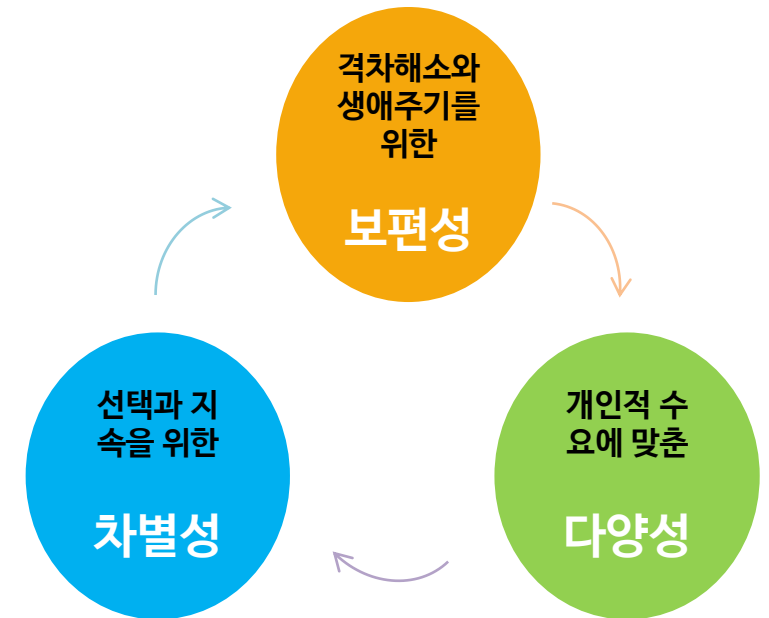
✓ 생애주기 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 위한 기획과 설계가 반영되고 있는가?

✓ 소외, 배제, 차별이 없는 디지털 환경, 디지털 사회를 위한 고려가 반영되어 있는가?

생애주기 미디어 & 디지털 리터러시 역량 설계와 실행

➤ 소외, 차별 배제 없는 생애주기 미디어&디지털 리터러시 교육 설계 필요

- 디지털 전환 시대를 위한 미디어 & 디지털 리터러시 교육 활성화를 위해 단기적 관심이나, 이슈 대응이 아닌 장기적인 관점에서의 미디어 & 디지털 리터러시 역량을 함양하기 위한 개인 맞춤형 생애주기 교육 설계가 필요
- 소외, 차별, 배제 없는 디지털 환경에 대한 고려 동시 고민 필요

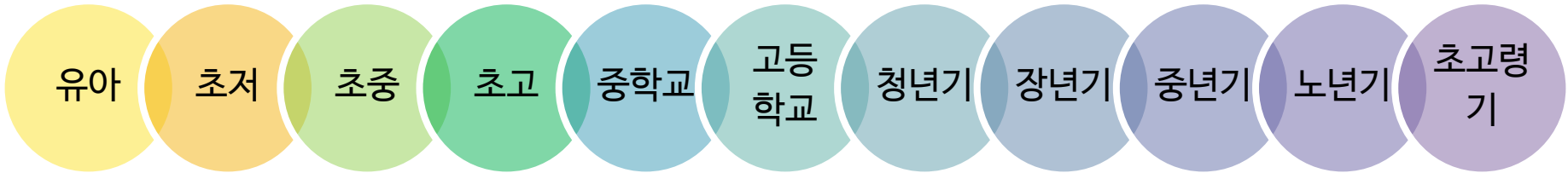


생애주기 미디어 & 디지털 리터러시 역량 설계와 실행

➤ 미디어 생애주기 & 개인 생애주기의 결합을 통한 맞춤형 교육 설계

- 개인의 생애주기와 미디어 사이클을 고려한 미디어 생애주기 모형 설계 필요
- 미디어 생애주기 설계를 위해서는 (1) 생애주기별 미디어 경험 및 이용행태, (2) 생애주기별 미디어 수요, (3) 미디어에 기반한 생애주기 세분화 등 필요

✓ 미디어 중심 생애주기 재설계 구조(안)



연령											
성장발달											
세대의미디어 특징											
요구되는 역량											
우선 고려될 교육내용 및 주제											

연결과 지원을 위한 협력체계 구축

▶ 미디어 & 디지털 리터러시 교육의 새로운 지형도 구축

- 그간 수행해온 교육을 종합하고, 지형도를 그려보는 작업 필요
- 이를 통해 실제로 국내 현 지형도를 파악하고, 잘하고 있는 것, 부족한 것, 향후 해야 할 것 등을 파악
- 현재 미디어 & 디지털 리터러시 교육 정보와 사례의 취합 및 분석을 통한 미래 전략 수립



- 핀란드는 미디어 교육 정책과 현황을 파악하기 위해서 ‘핀란드 미디어 리터러시’를 성하는 과정에서 담당자들은 부처 및 기관을 방문하거나 면담하며, 전국 9개 도시를 직접 방문하여 교육계, 학계, 시민단체의 전문가와 활동가의 의견 수렴
- 각 부처의 현황과 요구, 자원을 파악해 정책방향을 마련하기 위해 국립시청각연구소(KAVI)를 통해 효율적인 조사를 시행

자료: <https://medialukutaitosuomessa.fi/mediaeducationpolicy.pdf>(최종 검색일 : 2022년 9월 15일)

연결과 지원을 위한 협력체계 구축

➤ 미디어 리터러시 교육과 관련된 공유 자원의 협력체계 구축

- 미디어 & 디지털 리터러시 교육 저변 확대와 자생적 생태계 구축 등을 위해 그간 국내 미디어교육 교육 콘텐츠 및 지원체계 등에 대한 공유-협력체계 마련 필요
- 학교 등 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 수행하기 위한 교/강사들의 역량 강화 및 교육을 위한 다양한 교육콘텐츠 등의 개발-지원-공유 체계 마련
- 방송사 등 미디어교육을 위한 콘텐츠 이용 등에 대한 공유-협력체계 구축 필요



✓ 유럽연합 <디지털 교육 실행 계획 Digital Education Action Plan> (2021-2027)

- 지역별, 국가별 관련 정책 및 전략을 공유하고 디지털 교육과 관련된 민-관 관계자, 전문가, 교육 및 연수, 훈련 기관 관계자, 시민사회 등을 연계하고자 함
- 디지털 교육 허브(The Digital Education Hub) 구축
- 디지털 교육을 위한 ‘싱크 탱크이자 실행 기구(think-and-do-tank)’의 기능을 함으로써 관련 정책과 실천이 환경 변화에 빠르게 대응할 수 있도록 함

자료 : <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan> (최종 검색일 : 2022년 9월 15일)

연결과 지원을 위한 협력체계 구축

미디어 & 디지털 리터러시 자원의 연결과 지원

- 국내 미디어 & 디지털 리터러시 교육은 태생부터 '시민의 참여' 에서 시작
- 국내 미디어 & 디지털 리터러시 교육은 이미 1970년대부터 시작해서 지속된 미디어 & 디지털 리터러시 교육을 위한 인적, 물질적 자원들이 존재
- 기존 자원에 대한 지원-협력 방안 등에 대한 고민 필요
- 미디어센터, 미디어리터러시 교육 교사-강사들을 위한 연결과 지원

➢ 전국미디어센터 (53개소) (*2022년 5월 기준)
➢ 이 중 방통위 시청자미디어센터(10개소)



http://www.krmedia.org/pages/page_123.php

➢ 마을공동체미디어 (348곳) (*2019년 10월 기준)



자료: 김양은 외(2019), 전국미디어센터, 마을공동체미디어, 미디어교육 강사 실태조사

➢ 디지털 배움터(1000개소)



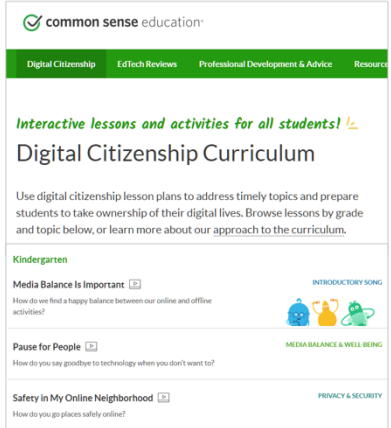
<https://www.k-dcc.or.kr/main.do>

연결과 지원을 위한 협력체계 구축

➤ 시민을 위한 디지털 시민 역량을 위한 인프라 제공을 위한 고민

- 디지털 시민역량을 함양하기 위한 2가지 축으로서, 개인의 디지털 시민역량 함양을 위한 영역, 디지털 시민 역량을 함양할 수 있는 기반 시설이나, 교육프로그램, 이벤트, 세미나 등을 제공하기위한 것 등 실질적으로 디지털 시민 역량 함양을 위한 기반 시설 등을 공유하고, 제공하는 것이 중요
- 교육자료의 제공 vs 교육 서비스의 연결
- 국가 자원의 통합을 통한 가이드 필요
- 이용자 중심 연결 체계

➤ Common Sense Media (<https://www.commonsense.org>)



common sense education™

Digital Citizenship | EdTech Reviews | Professional Development & Advice | Resources

Interactive lessons and activities for all students! 🎓

Digital Citizenship Curriculum

Use digital citizenship lesson plans to address timely topics and prepare students to take ownership of their digital lives. Browse lessons by grade and topic below, or learn more about our approach to the curriculum.

Kindergarten

Media Balance Is Important 📺
How do we find a happy balance between our online and offline activities?

Pause for People 📵
How do you say goodbye to technology when you don't want to?

Safety in My Online Neighborhood 🛡️
How do you go places safely online?

INTRODUCTORY SONG

MEDIA BALANCE & WELL BEING

PRIVACY & SECURITY

Lesson Slides

Videos

Customizable Resources

Bilingual Materials

- 커먼센스 미디어 사이트 내에서 디지털 시민준칙과 미디어 리터러시에 관한 다양한 교육자료 제공
- 교육자료는 교육용 슬라이드, 영상, 맞춤형 교육자료 등을 체계적으로 제공

➤ MediaSmarts(<https://mediasmarts.ca/>)



Media Smarts

CANADA'S CENTRE FOR DIGITAL AND MEDIA LITERACY

Home | Digital & Media Literacy | Research | For Parents | Teacher Resources | Blog | Get Involved

Algorithmic Awareness:

Conversations with Young Canadians about Artificial Intelligence and Privacy

ALGORITHMIC AWARENESS

Educational Games

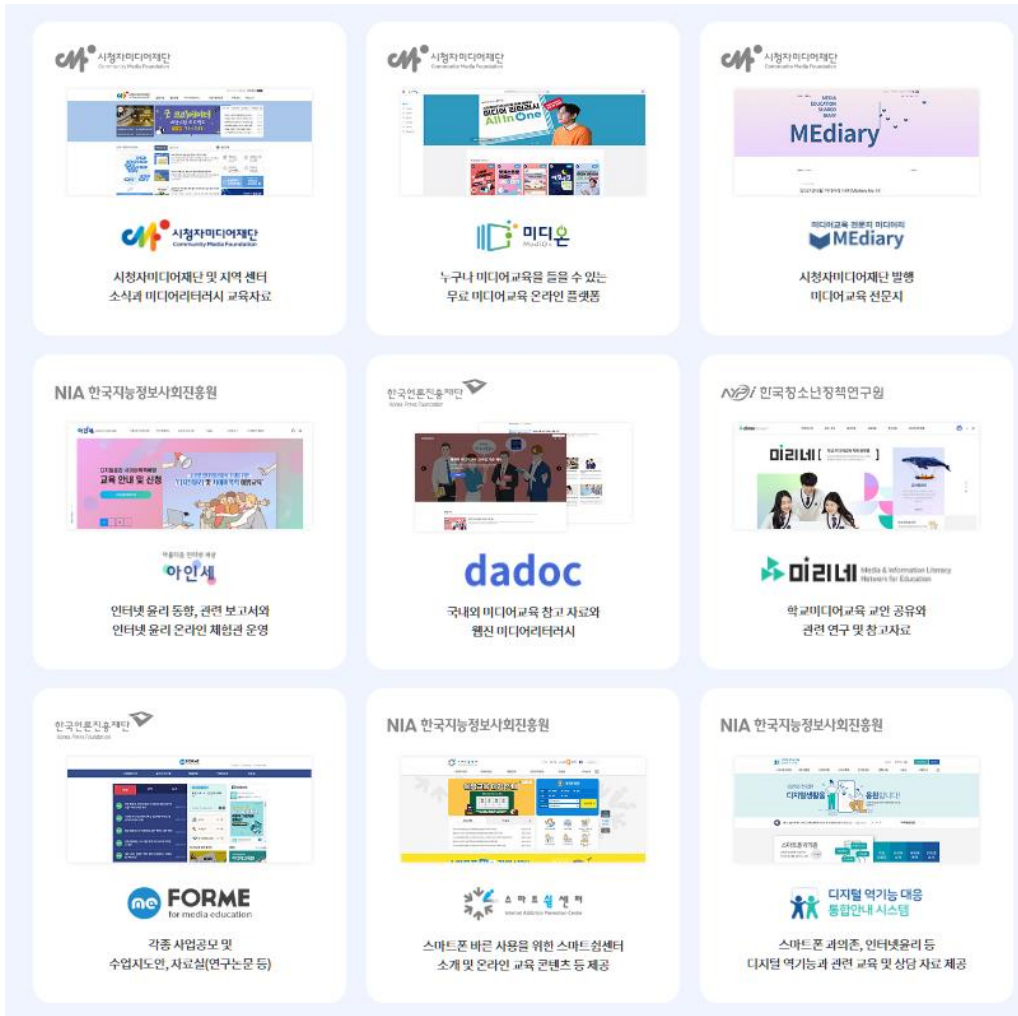
In this section, you can find:
Educational games that introduce kids to key issues in media and digital literacy. These games are a great way to start a conversation on digital literacy in the home or classroom, and you can play most of them right here on our website.

- 1990년대 Mnet으로 시작하여, 현재 MediaSmarts로 운용되고 있음
- 캐나다의 다양한 미디어교육 자료들이 제공
- 미디어이슈 : 신체이미지, 젠더표상, 미디어속 다양성, 지적재산권, 마케팅과 소비자, 폭력
- 디지털이슈 : 정보분별, 사이버불링, 사이버보안, 과몰입, 도박, 온라인중독, 온라인윤리, 온라인마케팅, 은둔, 성적 콘텐츠 등
- 수업에 활용할 교사용 교안 및 교육용 게임(플래시 등 제공)

미디어리터러시 교육을 위한 지원체계



<https://www.kmle.or.kr/>



- ✓ 2020년 <디지털 미디어 소통 역량 강화를 위한 종합계획> 발표이후, 관계부처들이 각자 운영하는 홈페이지 등을 통합해서 제공 (2021년)
- ✓ 각 관계부처들의 페이지를 단순 연결하는 형태로 제공
- ✓ 국가수준의 미디어 & 디지털 리터러시 역량을 위한 지원을 위해서는 단순 연결하는 것이 아니라, 이들 정보를 손쉽게 접근 및 안내할 수 있어야 함
- ✓ 미디어 & 디지털 리터러시와 관련한 통합된 정보제공이 필요
- ✓ 이용자 중심의 지원체계 구축
- ✓ 사회적 약자를 위한 고려