



한국어교육에서 미디어 리터러시에 대한 소고



현황 검토를 중심으로
'탐구하고 참여하는' 수업을 지향하며



박소영(서강대학교)

발표 차례

01 서론

연구의 필요성, 연구 문제

02 현황

선행 연구, 교육과정, 평가

03 교재 분석

교수·학습의 실제

04 제언

함의, 대안

Back

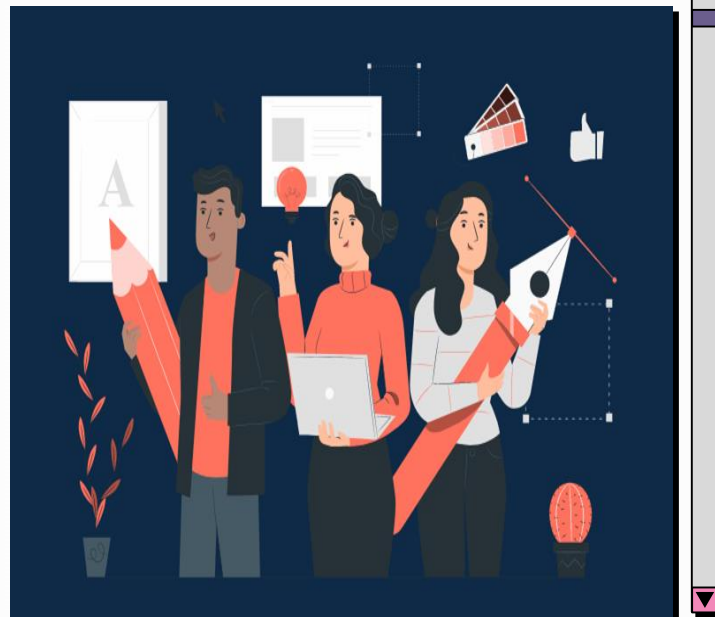
Next



01

서론

Back



Next



연구의 필요성



디지털 전환, 일상생활의 미디어화

디지털 네이티브 학습자

코로나19 팬데믹

세종학당 온라인 과정 학습자 수 급증

→ 디지털 미디어 기반의 교수·학습의 필요 증가



다양한 뉴미디어 기술 플랫폼 교육 환경 전환

한류 문화 콘텐츠 인기

→ 미디어 글로벌화



▶ 디지털 미디어 시대 미디어 리터러시 교육 필수!



미디어 리터러시(Media Literacy)란?



멀티리터러시, 정보 리터러시, 네트워크 리터러시, 디지털 리터러시, 데이터 리터러시...



리터러시(literacy) = 문해력(文解力) = 읽고 쓰는 능력 = 텍스트를 이해하고 활용하는 역량



미디어 리터러시 : 모든 형태의 미디어에 접근, 분석·평가, 창조·생산, 성찰·행동할 수 있는 능력

(Buckingham, 2003; Livingstone, 2004; Hobbs, 2010)

본 연구 : 전통적 미디어 리터러시 + 디지털 기술 활용에 초점을 둔 디지털 리터러시

다양한 뉴미디어를 포괄하는 광의의 용어





연구 문제



한국어교육에서
미디어 리터러시의
개념과 목표?

한국어교육에서
미디어 리터러시
교수·학습?

한국어교육에서
미디어 리터러시 교육
지향?

▶ 미디어에 대한 교육 + 미디어를 통한 교육 = 미디어 리터러시 교육 (권순희 외, 2016; 김아미, 2015)





Back



02 현황

1. 선행연구를 통한 미디어 리터러시 개념, 동향
2. 교육과정과 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향

Next



2.1. 선행연구를 통한 미디어 리터러시의 개념과 동향



'80년 후반 - 국내 미디어 리터러시 연구 시작, 2000년대 - 급증, 21세기 핵심 역량

(김도현, 2020; 김기태, 1998; 김양은, 2005; 김대행, 1998; 김윤주, 2021; 개정한국어교육과정, 2017)

일방향적 대중미디어 읽기('80) > 양방향적 미디어 리터러시 연구 본격화(2000년대)

한국어교육에서 미디어 리터러시의 개념에 대한 주요 연구



이미숙(2008) - 미디어는 언어·문화의 장, 일상미디어를 활용하여 언어·문화 경험, 사회 문화적 의사소통능력

이미향 외(2013) - '수용-적용-생산' 의사소통 구조, 사실적 이해, 다양한 해석, 비판적 분석, 창조적 소통

김현정, 오경숙(2016) - 미디어 문화로 즐겁게 감상 능력, 한국어 · 한국문화에 대한 심미적 이해, 감상적 향유

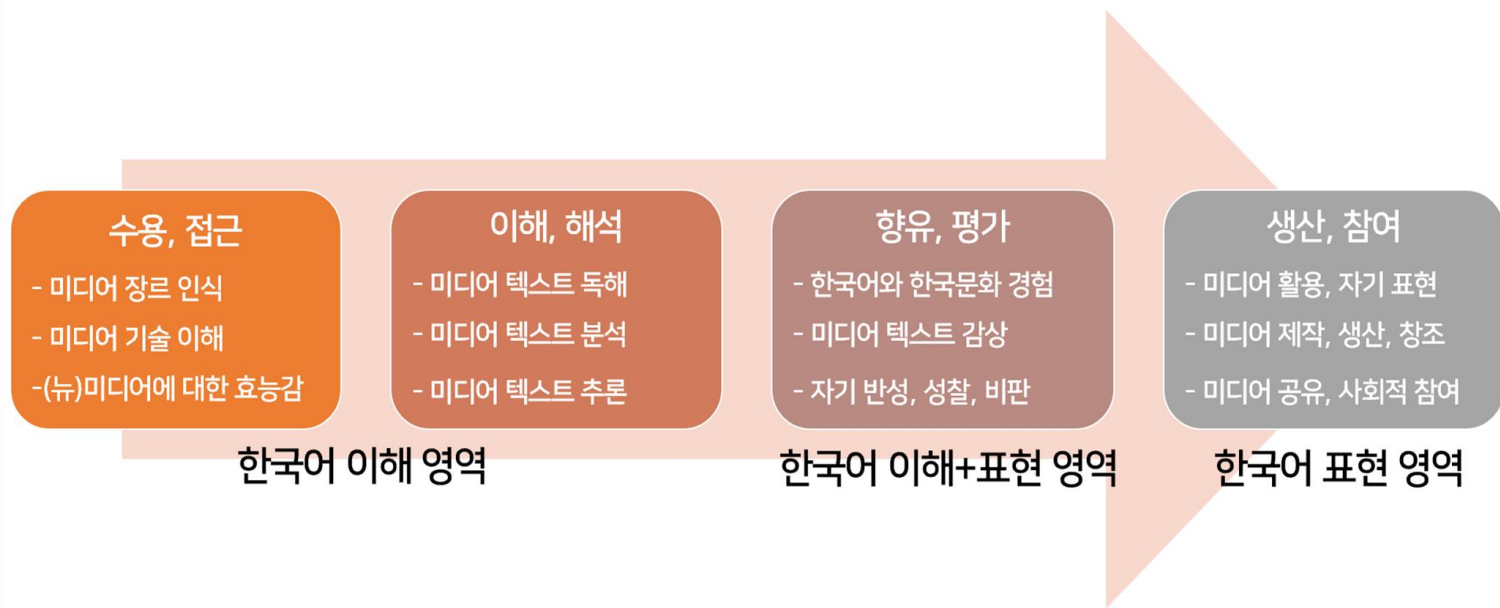
이윤자(2019) - 디지털시대 미디어 전략적 활용하여 의사소통하는 능력

이해영, 정혜선(2020) - 미디어 특성별 사용법, 정보 수용 · 해석하는 학습자중심 마이크로 러닝 교수·학습, 기술 기반

김연실(2022) - 미디어 이해-제작-토론-자기/동료 평가, 분석-생산-공유-평가, 메타적 평가로 심화·확장



2.1. 선행연구를 통한 미디어 리터러시 개념



미디어를 수용·접근 - 이해·해석 - 향유·평가 - 생산·참여 : 한국어 의사소통능력 구성요소, 4단계 역량 개념

2.1. 선행연구를 통한 미디어 리터러시의 동향



한국어교육에서
미디어 리터러시 연구의
주요 흐름 3가지 :

미디어를 활용한 언어·문화 교육

이미향 외, 2013; 김수진, 2014; 김선정, 2015; 이연정, 2016; 김민영, 2018;
김해옥, 2018; 전하나, 2019; 김주연, 2020; 윤영, 2020; 김영주, 2021; 김재욱, 2021...)

디지털 뉴미디어 기술 기반 한국어 교수학습

김민경 외, 2019; 천시우시우 외, 2020; 최은영, 2020; 김수종, 2021; 장지영, 2021;
한혜민, 2021; 옥현진, 2021; 장현목, 2021; 박진철, 2022; 김진희, 2022; 정성현, 2022...)

고급, 학문목적학습자 대상 비판적 미디어 리터러시

박지순, 2017; 김재희·이은희, 2019; 이윤자, 2019; 임진숙·김강희, 2020; 장청원, 2020;
공하림, 2021; 강소영, 2021...)



2.1. 선행연구를 통한 미디어 리터러시 연구 동향



본 연구 목적과 유사한 선행연구 : 김남경(2021), KSL <표준한국어> 미디어 유형, 활용 양상 분석
→ 단조롭고 평면적인 일방향적 미디어 텍스트 구성 비판, 복합적인 미디어 리터러시 활동 다각화 필요

한국어교육에서 미디어 리터러시 관련 선행연구 검토 결과 :

미디어 의사소통수단, 학습도구로 적극 수용 · 활용적 성격

이보라미 강미영(2015) - 다양한 미디어를 활용하여 학습자의 의사소통능력을 효과적으로 향상 목적

한국어로 의사소통하는 능력, 성공적인 언어 학습과 언어 수행을 위한 핵심 역량!

미디어를 통해 한국어 능력, 한국사회 · 문화가치 이해, 경험, 향유하는 심미적 능력 포함

≠ 국어교육에서 미디어 리터러시 : 윤여탁(2015), 이채연(2015)

→ 미디어의 언어작용, 언어적 특성, 미디어 텍스트 내용적 의미 비판적 분석, 민주 시민으로서의 의사소통능력

선행 연구의 한계 : 미디어 리터러시의 분명한 개념, 목적, 학습목표, 교수요목에 대한 연구 부족,
용어 통일, 재개념화, 표준화된 범위, 구성요소 논의, 도덕적 책임, 윤리의식 포함

2.2. 교육과정, 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향



‘한국어표준교육과정(제2020-54호(2020.11.27))’, ‘한국어능력시험(TOPIK)’ 평가기준 검토 :

‘한국어표준교육과정’ 검토 결과 1 : **목표 및 성취기준**

미디어 리터러시에 대한 독립적인 교과과정, 교수요목, 학습항목 부재, 미비
소수 개별 미디어(전통 대중미디어) 국한, 4·5급, 듣(읽)기 영역에 총괄 기술, ‘**듣고 이해**하는 수준’으로 제한

<표1-1> 『한국어 표준 교육과정』의 목표 및 성취기준에서 미디어 리터러시 관련 교육 내용

등급	‘듣기’ 목표 및 성취기준
4급	목표 : 친숙한 사회적, 추상적 소재나 직장에서의 기본적인 업무와 관련된 담화를 이해할 수 있으며, 동의와 반대, 지시와 보고 등의 의사소통 기능을 수행할 수 있다.
	성취기준 4. 정형화된 구조와 형식을 갖춘 인터뷰, 뉴스 등을 이해할 수 있다.
5급	목표 : 사회 전반에 대한 소재와 자신의 업무나 학업과 관련된 담화를 이해할 수 있으며, 업무 보고, 협의 등의 의사소통 기능을 수행할 수 있다.
	성취기준 4. 다양한 서사 구조의 영화, 다큐멘터리, 교양 프로그램 등을 이해할 수 있다.

2.2. 교육과정, 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향



‘한국어표준교육과정’ 검토 결과 2 : 교수·학습 및 평가 방향 내용

현재 한국어교육에서 미디어 리터러시 교육 목표 : 다양한 유형의 미디어와 장르적 특성을 고려하여 한국어와 한국문화를 이해하는 교수·학습 지향

중점 등급 : 4,5급, 주요 기능 : 한국어 이해 능력을 위한 학습 요소

미디어 교수·학습 역할 : 한국어교육에서 언어활동에 필요한 실행도구+언어문화 통합적 교육, 평가 보조 수단

한계 : 오늘날 주요 디지털 미디어 반영 X, 듣고 읽는 영역에만 주목, 제시 내용 이해를 중심으로 하는 교육, 평가

「표1-2」 『한국어 표준 교육과정』의 교수·학습 방법과 평가 방향에서 미디어 리터러시 관련 내용

듣 기	교수·학습 방법 : 여러 유형의 담화와 매체를 활용하고 대화 참여자의 관계와 듣기 내용을 다양화하여 한국어 담화 상황과 매체 특성에 맞게 듣고 적절하게 반응할 수 있도록 지도한다.
	평가 방향 : 온라인 동영상 자료나 텔레비전 프로그램과 같은 시청각 자료 등 다양한 실제적 자료를 활용하여 한국어의 자연스러운 발화를 이해할 수 있는 능력을 평가한다.
읽 기	교수·학습 방법 : 문자 언어뿐만 아니라 한국문화와 한국인의 의식이 내포된 그림, 동영상 등 다양한 다중매체(멀티미디어) 자료를 활용해 교육함으로써 한국어와 문화 이해 능력이 발달할 수 있도록 교수한다.
	평가 방향 : 문자 언어뿐만 아니라 한국문화와 관련된 그림, 동영상 등 다양한 다중 매체(멀티미디어) 자료를 활용한 평가 문항을 제작한다.

2.2. 교육과정, 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향



‘국제 통용 한국어교육 표준모형(4단계)’ 검토 결과 : 김종섭(2017), 이미향 외(2013), 김명광(2022) 참고

1. 미디어 리터러시를 하나의 주제 범주, 하위 항목 설정 X
→ 취미, 향유 소재로서 미디어 리터러시
2. 17개 주제 범주 중, ‘여가와 오락’에서 한국 대중문화와 연결
3. 초·중급-영화, 공연 관람, 중·고급-라디오, 텔레비전
→ 구체적 미디어 리터러시 관련 항목 : 중·고급(3~5급)
4. 문화 영역의 ‘여가, 정보통신, 음악, 영화, 드라마, 미술’ 소재, 활용
‘디지털 시대의 문제’ 교수 세부 내용 → 미디어의 윤리적 문제 제기

‘한국어 읽기 교육과정 개발 연구(국립국어원, 2015)’

1. 텍스트 유형 1~4수준 : 매체 담화 1~4급
→ 미디어를 읽기 텍스트로, 미디어 유형 고려 장르 중심 교육
2. ‘전화, 이메일, 인터넷 댓글’ 등 기존 미디어가 대부분

<표2> ‘국제 통용 한국어교육 표준모형16)’ 중에서 미디어 리터러시 관련 내용

주제(등급)	여가와 오락 : 라디오/텔레비전(3~5급), 영화/공연(1~4급)				
텍스트 유형 (등급)	대범주		중범주 및 등급		
	1수준	정보 전달/이해를 위한 텍스트	안내방송(1~3급), 일기예보(1~3급), 소개글(영화/공연 추천평, 2.3급), 광고(1~3급), 기사문(영화/공연 포스터, 2~4급), 신문기사(3~5급)		
	2수준	문학작 반응과 표현을 위한 텍스트	노래(2.3급), 연극(6급), 영화(4~6급), 드라마(4~6급), 스포츠중계(3.4급), 오락방송프로그램(음악프로그램/버라이어티쇼/토크쇼/퀴즈쇼/코미디(3~6급)), 감상문(공연/전시(4.5급))		
	3수준	비판적 분석/평가를 위한 텍스트	교양방송프로그램(뉴스, 정보프로그램, 인터뷰, 대담, 다큐멘터리, 시사프로그램, 토론프로그램(3~6급)), 광고(3.4급), 평(영화평, 공연/전시회 평, 4~6급), 신문기사(3~6급)		
	4수준	사회적 상호작용을 위한 텍스트	매체 담화(1~4급), 전화대화(일상), 전화문의/상담/요청, 채팅, 인터넷 댓글(답글/덧글), 인터넷 게시판 글		
문화 지식 영역		대분류	중분류	교수 내용	
		일상생활	여가생활	한국의 대표적인 여가활동(영화 등)	
		과학·기술	정보통신	디지털 시대의 문제 (인터넷 중독, 사생활 침해, 인터넷 윤리, 인터넷 실명제)	
			음악	한국의 대중음악(K-POP)	
			예술	영화·드라마	한국 영화(부산 국제 영화제, 영화 산업 등) 한국 드라마(시네마 인기 드라마, 해외 방영 드라마)
		미술	한국의 현대 미술(비디오아트, 웹툰, 애니메이션)		
문화 영역 (지식·실험· 관점)	문화 실험 영역		대분류	중분류	교수 내용
			일상생활	여가생활	한국의 대표적인 여가활동(영화) 경험
			과학·기술	정보통신	한국의 통신기술의 발달(인터넷, 스마트폰) 경험
				음악	한국의 대중음악(K-POP) 감상
				예술	영화·드라마
		미술			
문화 관점 영역			대분류	중분류	교수 내용
			일상생활	여가생활	각 나라의 여가 활동에 대한 비교·이해
			과학·기술	정보통신	각 나라의 인터넷·통신 관련 문제에 대한 비교·이해
				음악	각 나라의 전통·현대 음악에 대한 비교·이해
				예술	영화·드라마
		미술	각 나라의 전통·현대 음악에 대한 비교·이해		

2.2. 교육과정, 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향



‘한국어능력시험(Test of Proficiency in Korean)’ 검토 결과 : ‘14년 개정

1. 4급에서만 쉬운 내용의 뉴스, 신문 기사 이해도 측정
≠ 표준교육과정
2. 숙달도 시험 평가 기준 - 총괄적 이해 능력 수행
4급 학습자 대상, 시사성 높은 미디어에 대한
사실적, 추론적 이해 능력을 평가
→ 한계 : 선다형 문항, 간접평가로 내용 이해, 정보 파악에 초점
평가 과제 미디어 유형의 실제성, 다양성 ↓
3. 한국어능력시험 말하기 시험 시행 계획 : 예시문항, 학습 방법
하나의 언어 자료로서 미디어 텍스트 인식, 의사소통능력에 필수
6개 문항 중, 5번 문항
사회적, 추상적 화제 자료 읽고 해석, 비판, 자기 의견 진술 평가
고급 학습자 대상
문항 자료로서 신문 기사, 시각 자료 등 미디어 텍스트 활용
→ 평가 요소 : 미디어 텍스트 제시 사실, 정보 정확하게 독해,
사회현상 추론, 사실+추론 종합, 분석,
비판적 재구성, 논리 타당한 주장 표현하기
→ 한국어 평가에서 미디어 리터러시 교육의 중요성 인식, 측정

<표3-1> 한국어능력시험(TOPIK) 평가 기준에서 미디어 리터러시 관련 내용¹⁸⁾

등급	평가 기준
4급 (2014년 개편 후)	-공공시설 이용과 사회적 관계 유지에 필요한 언어 기능을 수행할 수 있으며, 일반적인 업무 수행에 필요한 기능을 어느 정도 수행할 수 있다. 또한 뉴스, 신문 기사 중 비교적 평이한 내용을 이해할 수 있다. 일반적인 사회적·추상적 소재를 비교적 정확하고 유창하게 이해하고 사용할 수 있다.

<표3-2> 한국어능력시험 말하기 시험 예시 문항에서 미디어 리터러시 관련 내용¹⁹⁾

예시 문항(5번 자료 해석하기)	문항 해설
5번 : 뉴스를 듣고 자료에 제시된 사회 현상의 변화를 설명하십시오. 그리고 이러한 현상이 사회에 미치는 영향을 두 가지 말하십시오. 남자: 다음 뉴스입니다. 요즘 인터넷으로 은행 업무를 보는 사람들이 많은데요. 조사 결과 2010년부터 2020년까지 인터넷 금융 거래 이용률에 큰 변화가 있었습니다. 같은 기간 은행 지점 수 역시 달라진 것으로 나타났습니다. 인터넷 금융 거래 이용률 은행 지점 수, 10년 동안 천 개 이상 줄어 본문에서 제시된 바와 같이, 우리나라에서 금융 업무를 접하는 사람들이 많아지면서 인터넷을 통한 금융 거래가 늘어난 것은 사회 전반에 걸쳐 큰 변화로 이어졌습니다. 이러한 변화는 우리 국민들의 생활에 많은 영향을 미치고 있습니다. 특히, 은행 지점 수의 감소는 금융 서비스의 접근성에 변화를 주었습니다. 이로 인해 금융 서비스의 질과 효율성이 향상될 것으로 기대됩니다.	경제, 과학, 대중매체, 문화, 예술, 정치, 환경 등 사회적 화제나 추상적 화제의 자료를 보고 해석하여, 비판적으로 자신의 의견을 진술할 수 있는가를 평가하는 고급 수준의 문제입니다. 사회적 화제, 일부 추상적인 화제의 다양한 시각 자료(도표, 그래프, 포스터, 신문기사 헤드라인)를 보고 현황을 설명하고 상황을 추측하여, 비판적으로 자신의 의견을 진술하는데 필요한 어휘 및 정형화된 표현들을 미리 공부합니다.

2.2. 교육과정, 평가를 통한 미디어 리터러시 교육의 목표와 방향



'세종학당 한국어교원 교육과정' 관련 결과 :

1. 세종학당 - 모바일 한국어 학습 앱 개발
인공지능 기반 말하기 연습 도구 개발
한국문화 간접 체험 콘텐츠
애니메이션, 드라마 등 활용한 교육 자료 구축
2. 미디어 - 한국어, 한국문화를 효과적으로 이해, 습득 목적
효과적인 학습 도구(기능적 측면)
3. 교원의 핵심 역량으로서 '한국어 교육 지식' 하위 범주 내
'디지털 교육역량(온라인 매체 활용)' 제시
4. 디지털 미디어를 효율적 활용하여 의사소통 능력 신장하는
정보통신기술 사용에 대한 능력 = 미디어 리터러시 역량

핵심역량	세종학당 교육 이해	한국어 교육 지식	한국어 학습자 이해	문화교육 역량	상호 문화주의
교육 과정	세종학당 교육과정 이해	한국어학	현지어	한국문화교육	현지 역사와 문화 이해
	기본교육과정 (세종한국어, 회화 등)	언어학/ 대조언어학			
		외국어로서의 한국어 교육	대조 언어의 이해	세종학당 문화교육의 이해	현지 국가 적응 및 안전 (감염병 대응 역량)
	성취도 평가	한국어 교육 실습	한국어 학습자 오류 분석	세종문화 아카데미 이해	상호문화주의 이해와 언어교육
	숙달도 평가	디지털 교육역량 강화 (온라인 매체 활용)			
	학사관리 및 교육행정	비영어권 한국어 역량 강화	교수자 감수성 훈련	분야별 실습 (한식, 한복, 케이팝, 드라마 등)	다문화 · 성인지 감수성



김아미 외(2020), 교원 및 예비교원의 미디어 리터러시 교육 역량강화 방안 연구 인용, 참고

<표 11> 유럽연합 E-Media Education Lab이 제시한 미디어 교수학습 역량

미디어 교수학습 역량	영역	하위영역	역량
0. 공통역량			01. 개인의 책임 있는 시민성 개발 02. 개인의 창의적 사고 개발
1. 분석역량	1.1. 교수학습	1.1.1. 미디어 교육과 교육체계 1.1.2. 미디어 리터러시 지식 1.1.3. 교육 역량 1.1.4. 미디어 교육 도구 및 미디어 자료 1.1.5. 개인 및 학급별 진단	
2. 제작역량	2.1. 교수학습	2.1.1. 미디어 교육 교수학습 제작 2.1.2. 개인 및 학급별 진단 2.1.3. 평가 방법 2.1.4. 연구 2.1.5. 파트너쉽	

<표 24> 교원에게 요구되는 미디어 리터러시 역량

역량군	핵심 역량	역량요소	역량정의
미디어 리터러시 (A)	미디어-정보 읽고 쓰기 (A-1)	지식 • 미디어와 커뮤니케이션의 특징 • 미디어 수용자에서 이용자, 생산자로 변화하는 맥락 기능 • 미디어-정보 비판적으로 분석하기 • 미디어 도구를 활용하여 미디어 콘텐츠를 만들기 태도 • 다양한 미디어를 경험하기 • 미디어 생비자의 행동에 관심가지고 살펴보기	교사가 미디어 리터러시를 갖추기 위해서는 첫째, 미디어를 텍스트로(정보이자 콘텐츠) 읽고 쓰는 능력을 갖추어야 한다. 둘째, 소통의 맥락이자 환경인 미디어에 대해 이해해야 한다. 셋째, 미디어가 유통, 공유되는 사회경제적 맥락과 미디어 환경을 구성하는 알고리즘 등을 이해하고 미디어 환경에서 소통하고 참여하는 능력을 갖추어야 한다. 넷째, 교사로서 변화하는 미디어 환경에 능동적으로 대처하고 변화하는 미디어 환경 안에서 소통하고 협력하며, 사회적 참여를 할 수 있는 능력을 갖추어야 한다.
	미디어 환경 이해하고 참여하기 (A-2)	기능 • 미디어를 통해 소통하고 사회적 참여하기 • 테크놀로지가 우리 삶에 미치는 영향 성찰하기 태도 • 미디어 테크놀로지에 관심가지고 능동적으로 학습하기 • 적극적으로 미디어 콘텐츠를 만들고 공유하기	

<표 25> 교원에게 요구되는 미디어 리터러시 교육 역량

역량군	핵심 역량	역량요소	역량정의
미디어 리터러시 교육 (B)	미디어 리터러시 교육 개념 알기 (B-1)	지식 • 미디어 리터러시 교육 목표, 핵심개념 및 교육방법 • 국내외 미디어 리터러시 교육 사례-동향 및 정책 기능 • 미디어 리터러시 핵심 개념을 수업으로 구성하기 • 미디어 리터러시 교육 사례를 분석하고 활용하기 태도 • 미디어 리터러시 교육의 가치와 필요성에 대해 공감하기 • 시민성을 강화하는 교육환경 조성하기	미디어 리터러시 교육의 핵심개념, 이론, 사례, 정책 등에 대한 이해를 기반으로 교육을 계획하고 실천할 수 있다.
	학교 미디어 리터러시 교육 설계하기 (B-2)	지식 • 교육과정과 미디어 리터러시 교육 내용의 접점 • 학교급별 학생의 미디어 리터러시 수준 기능 • 교육과정을 적극적으로 해석하기 • 교과통합 프로젝트 수업을 설계하고 운영하기 태도 • 학생의 목소리를 드러낼 수 있는 교육활동 구성하기 • 관습에 얽매지 않고 도전하기	
학생 미디어 문화 알기 (B-3)	학생 미디어 문화 알기 (B-3)	지식 • 어린이·청소년 미디어 이용 실태 • 학생의 미디어 필요와 정체성 기능 • 학생 미디어 문화를 수업으로 끌어오기 • 디지털 시민인 학생과 소통하기 태도 • 학생 미디어 문화에 관심을 가지고 존중하기 • 학생의 미디어 선호와 정체성 배려하기	미디어 리터러시 교육을 실천함에 있어 학생의 실제 경험과 미디어 문화에서 출발하여 교육을 계획하고 실천할 수 있다.

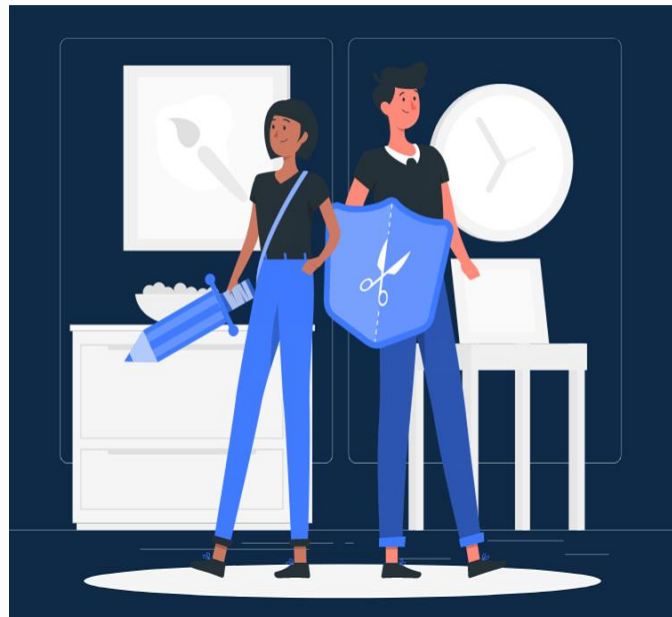


03

교재 분석

1. 분석 대상 및 방법
2. 분석 결과

Back



Next

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



3장의 목적 : 중·고급 한국어교재 분석을 통한 미디어 리터러시 교수·학습의 실제 검토

<표4> 미디어 리터러시 현황 분석 대상 교재

번호	약호	교재명	개발 기관	년도
1	A1	새 연세 한국어 듣기와 읽기 4-1	연세대학교 한국어학당	2020
2	A1'	새 연세 한국어 말하기와 쓰기 4-1	연세대학교 한국어학당	2020
3	A2	새 연세 한국어 듣기와 읽기 4-2	연세대학교 한국어학당	2020
4	A2'	새 연세 한국어 말하기와 쓰기 4-2	연세대학교 한국어학당	2020
5	A3	새 연세 한국어 듣기와 읽기 5-1	연세대학교 한국어학당	2021
6	A3'	새 연세 한국어 말하기와 쓰기 5-1	연세대학교 한국어학당	2021
7	A4	새 연세 한국어 듣기와 읽기 5-2	연세대학교 한국어학당	2021
8	A4'	새 연세 한국어 말하기와 쓰기 5-2	연세대학교 한국어학당	2021
9	B1	서강 한국어 4A	서강대학교 한국어교육원	2015
10	B2	서강 한국어 4B	서강대학교 한국어교육원	2015
11	B3	서강 한국어 5A	서강대학교 한국어교육원	2011
12	B4	서강 한국어 5B	서강대학교 한국어교육원	2011
13	C1	서울대 한국어 4A	서울대학교 언어교육원	2015
14	C2	서울대 한국어 4B	서울대학교 언어교육원	2015
15	C3	서울대 한국어 5A	서울대학교 언어교육원	2012
16	C4	서울대 한국어 5B	서울대학교 언어교육원	2012

1. 분석 교재 :

총 16권

문법 중심, 말하기 중심, 의사소통 중심 교수법
대학부설기관 3곳의 4,5급 교재 전 영역 대상

2. 분석 대상 설정 이유 :

표준교육과정 중점 등급

다양한 환경 적용 위해 일반 목적, 범용적, 통합 교재

3. 분석 항목 :

- 1) 미디어 텍스트 출현 빈도
- 2) 미디어 활용 주제
- 3) 미디어 텍스트 유형
- 4) 미디어 리터러시 연계 활동

★ 미디어 리터러시 역량 & 한국어 이해·표현 능력 & 전 언어기능에서 한국어교육에서 미디어 리터러시 역량 재구성, 분석

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



교재 분석 기준 설정 참고 이론/틀 :

1. 주제 - 국제통용 한국어 표준교육과정 적용 연구(4단계)의 <표11> 최종 주제 범주 및 항목의 '텍스트 주제 분류 기준'
수정 - 1) 텍스트 범주명 : 의사소통 목적, 언어 사용 성격 고려
2) 세부 유형 : 설명적 텍스트에 '잡지 기사, 뉴스, 인터뷰', 감상적 텍스트에 '시나리오/대본', 논증적 텍스트에 '논평/서평', 상호작용적 텍스트에 '매체 담화'를 풀어서 기술(전화, 이메일, 인터넷, SNS)
3) 세부 유형별 등급 삭제

<표5-1> 미디어 텍스트 종류와 세부 유형 기준

미디어 텍스트 범주	세부 유형
① 설명적 텍스트	안내방송, 일기예보, 소개글(영화/공연 추천평), 광고, 게시문(영화/공연 포스터), 신문기사, 잡지기사, 뉴스, 인터뷰
② 논증적 텍스트	교양 방송프로그램(뉴스, 정보프로그램, 인터뷰, 대담, 다큐멘터리, 시사프로그램, 토론프로그램), 광고, 평(영화평, 공연/전시회 평), 신문 기사(3-6급), 논평, 서평
③ 감상적 텍스트	노래, 연극, 영화, 드라마, 스포츠 중계, 오락 방송프로그램(음악프로그램/버라이어티쇼/토크쇼/퀴즈쇼/코미디), 감상문(공연/전시 감상문), 시나리오/대본
④ 상호작용적 텍스트	전화 대화(일상), 전화 문의/상담/요청, 채팅, 인터넷 댓글(답글/덧글), 인터넷 게시판 글, 이메일, SNS

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



교재 분석 기준 설정 참고 이론/틀 :

2. 학습 활동 - 강현화 외(2021a, 2021b), 김유정(2022)
정현선 외(2016), 강진숙 외(2019) 참고

강현화 외(2021a, 2021b)의 이해 능력 구성 요인 :
'사실적, 추론적, 평가적 이해력'
표현 능력 교육 :
정확성, 유창성, 실제 담화, 실무적,
내용, 맥락 지식, 언어·수사적 지식, 과정 지식
상호작용, 학습자 활동, 담화공동체 관습, 장르

김유정(2022)의 평가 범주 : 이완기(2003)
사실적 이해, 재구성, 추론적 이해, 평가, 감상

<표5-2> 미디어 리터러시 연습 활동 분석 기준

한국어교육 미디어 리터러시 역량	미디어 리터러시 관련 한국어 이해·표현 능력 구인	미디어 리터러시 교육 내용(요소)
① 미디어 수용·접근	미디어 텍스트 장르 이해 언어 공동체 관습 이해	- 정보 기술 이해, 사용 - 정보 검색, 선택, 자료 수집 - 미디어 유형, 종류 특성 - 미디어 체험, 경험 - 미디어 수용 태도
② 미디어의 이해, 해석	사실적 이해 종합적 이해 추론적 이해	- 정확한 언어 내용적 지식 - 언어 수사적 지식 - 사실적 내용 파악 - 의미 해석, 중요 내용 독해 - 조직과 구성, 구조와 체계 - 주제, 핵심, 줄거리 요약, 통합 - 사회 현상 추론, 관계 유추
③ 미디어 향유, 평가	비판적 평가 이해·표현 감상적 이해·표현	- 논리적 타당성, 분석과 평가 - 가치관, 선호, 동기, 취향 - 즐거움, 심미적 감상, 향유 - 자아 발견, 적용, 성찰, 반성
④ 미디어 생산, 참여	재구성(확장, 통합) 표현 언어 예절, 규범 이해	- 미디어 활용, 창작, 제작 - 미디어 언어 윤리, 에티켓 - 상호문화적, 다문화, 가치 체계 - 사회 참여, 실천, 행동

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



교재 분석 기준 설정 참고 이론/틀 :

2. 학습 활동 -

정현선 외(2016) 미디어 리터러시 핵심 역량 & 학습목표:

<표 11> 미디어 리터러시와 관련된 핵심 역량

미디어 리터러시와 관련된 핵심 역량: 의사소통 역량, 지식정보처리 역량								
기초 학습 요소		수행 목표						
미디어 체험	미디어 지식	의미 이해와 전달	책임 있는 미디어 이용	감상과 향유	미디어 기술 활용	정보 검색과 선택	창작과 제작	사회·문화적 이해 평가

강진숙 외(2019) 미디어 리터러시 역량과 목표 :

<표 4> 6가지 미디어 리터러시 역량과 정의 및 목표(강진숙 외, 2019: 167)

범주	정의	목표
구성요소		
지식	미디어를 통한 지각과 경험으로 체득되는 인지적·정서적 능력	미디어의 구조, 기능, 기술의 발전 과정과 체계 등의 이해와 지식 습득
비평	미디어에 대한 비판적·미학적 성찰을 통한 글쓰기 능력	미디어의 기술적, 사회적, 문화적 쟁점들과 내용에 대한 사실 판단과 가치 판단을 통한 글쓰기 능력 개발
의사소통	미디어를 통해 지식과 정보를 교류하고 의견을 표현할 수 있는 소통 능력	사회적 의사소통에 능동적으로 참여하기 위한 의견의 표현 방법과 상호인정을 통한 대화 능력 개발
접근/활용	개인과 집단의 미디어 접근과 활용 능력	미디어의 기술적 사용법, 전문지식, 콘텐츠의 수용과 질에 대한 접근과 활용 능력 개발
구성/제작	미디어를 통한 창의적·상호작용적 생산 행위 능력	대안 미디어의 구성과 창의적·미학적 기술의 적용과 제작
참여	미디어를 통한 윤리적인 공동체 참여와 민주시민의 시민성 실천 능력	책임 있는 온라인 공동체 참여와 디지털 시민성을 실현하기 위한 실천 능력 개발

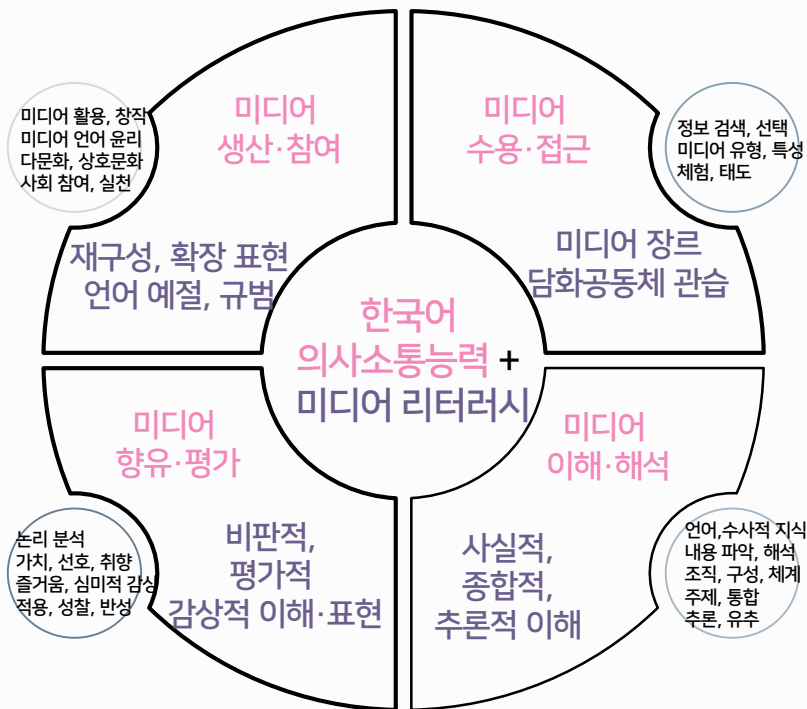
<표5-2> 미디어 리터러시 연습 활동 분석 기준

한국어교육 미디어 리터러시 역량	미디어 리터러시 관련 한국어 이해·표현 능력 구인	미디어 리터러시 교육 내용(요소)
① 미디어 수용·접근	미디어 텍스트 장르 이해 언어 공동체 관습 이해	- 정보 기술 이해, 사용 - 정보 검색, 선택, 자료 수집 - 미디어 유형, 종류 특성 - 미디어 체험, 경험 - 미디어 수용 태도
② 미디어의 이해, 해석	사실적 이해 종합적 이해 추론적 이해	- 정확한 언어 내용적 지식 - 언어 수사적 지식 - 사실적 내용 파악 - 의미 해석, 중요 내용 독해 - 조직과 구성, 구조와 체계 - 주제, 핵심, 줄거리 요약, 통합 - 사회 현상 추론, 관계 유추
③ 미디어 향유, 평가	비판적 평가 이해·표현 감상적 이해·표현	- 논리적 타당성, 분석과 평가 - 가치관, 선호, 동기, 취향 - 즐거움, 심미적 감상, 향유 - 자아 발견, 적용, 성찰, 반성
④ 미디어 생산, 참여	재구성(확장, 통합) 표현 언어 예절, 규범 이해	- 미디어 활용, 창작, 제작 - 미디어 언어 윤리, 에티켓 - 상호문화적, 다문화, 가치 체계 - 사회 참여, 실천, 행동

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



교재 분석 기준 설정 참고 이론/틀 :



① 미디어 수용·접근 역량 :

텍스트 맥락, 개별 미디어 장르 이해, 미디어 사용 언어 공동체의 관습

② 미디어 이해·해석 역량 :

텍스트 내용 정확하게 이해, 파악, 의미관계 논리적 유추, 주제 요약, 중심내용 구조화

③ 미디어 향유·평가 역량 :

배경지식, 텍스트 이해 스키마 기반 판단, 비판적 이해, 심미적 즐길, 자아 발견, 자기 적용, 성찰

④ 미디어 생산·참여 역량 :

다양한 미디어 활용, 기능통합적 활동, 미디어 기술 사용, 창의적 생산, 재구성, 공유, 미디어 환경 윤리, 상호문화적 가치, 언어 예절과 규범

3.1. 교재 분석 대상 및 방법



교재 분석의 실제 :

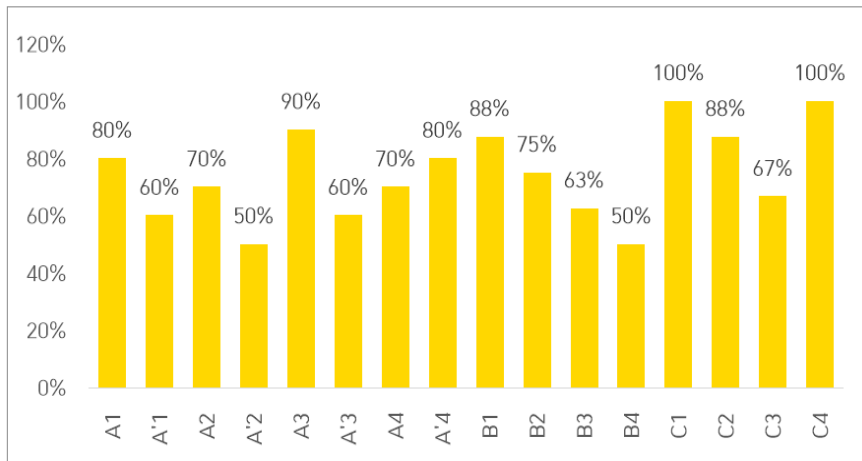
교재 언어 자료 구축, 분석

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P
1		교재명	재	단원	단원명	(미디어 출처)	단원 유	매체 종	매체 구체 설명	매체 유형	교재 영	출현 형	교재 지시문	문항	언어	리터러시 활동 유형
2	4	서울대 한국어 4A	통합	1	적성과 진로	일과 직업	매체 활용	인터넷	인터넷 상담 글	상호작용	읽고 쓰기	읽기 본문	인터넷 상담 글을 읽고 물음에 답하세요			질문자가 고민하고 있는
3	4	서울대 한국어 4A	통합	2	건강한 삶	건강	매체 활용	광고	광고	설명	문법과 표현	연습	다음 광고를 보고 이곳의	3	6	
4	4	서울대 한국어 4A	통합	2	건강한 삶	건강	매체 활용	신문기사	기사	설명	읽고 쓰기	읽기 본문	다음 기사를 읽고 질문에 답하세요			무엇을 소개하는 글입니
5	4	서울대 한국어 4A	통합	3	스포츠의 세	여가와 오락	매체 활용	라디오	라디오 토론	논증	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 운동 경기에 대한 라디오 토론의			이 선수는 왜 1등을 하지
6	4	서울대 한국어 4A	통합	3	스포츠의 세	여가와 오락	매체 활용	스포츠 경기	운동 경기 TV 프로그램	감상	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 운동 경기를 보고 있는 두 사람의			남자와 여자는 누가 이길
7	4	서울대 한국어 4A	통합	4	남자와 여자	사회	매체 소재	광고	광고	논증	문법과 표현	연습 소재	광고를 보고 마음에 들지	3	7	기는 커녕으로 문장 만들
8	4	서울대 한국어 4A	통합	5	숙담과 관용	전문 분야	매체 활용	라디오	라디오 편지	상호작용	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 라디오 편지입니다. 잘 듣고 질문에			편지를 보낸 여자의 문자
9	4	서울대 한국어 4A	통합	5	숙담과 관용	전문 분야	매체 활용	신문 기사	신문 기사	설명	읽고 쓰기	읽기 본문	다음 신문 기사를 읽고 물음에 답하세요			읽은 내용에 대해 이야기
10	4	서울대 한국어 4A	통합	6	공연과 축제	여가와 오락	매체 활용	뉴스	뉴스	설명	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 축제를 소개하는 뉴스입니다. 잘			머드 축제에 참가할 수
11	4	서울대 한국어 4A	통합	6	공연과 축제	여가와 오락	매체 소재	인터넷	인터넷 감상평	감상	듣고 말하기	듣기 활동	인터넷에 올린 공연 감상	1	1	
12	4	서울대 한국어 4A	통합	7	윙고 그림	사회	매체 소재	드라마	드라마 내용	감상	말하기	말하기 주제	대화를 만들어 보세요	3	6	드라마 내용에 대한 관점
13	4	서울대 한국어 4A	통합	7	윙고 그림	사회	매체 활용	인터넷	인터넷 게시판	상호작용	읽고 말하기	읽기 본문	읽은 내용을 확인해 보세요			하늘바다는 지하철에서
14	4	서울대 한국어 4A	통합	7	윙고 그림	사회	매체 활용	안내 방송	아파트 안내 방송	설명	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 아파트의 안내 방송입니다. 잘 듣고			아파트에 최근 어떤 문자
15	4	서울대 한국어 4A	통합	7	윙고 그림	사회	매체 활용	텔레비전	아파트 소음에 대한 토	상호작용	듣고 말하기	듣기 본문	다음은 아파트 소음에 대한 토론입니다. 각			토론자1의 의견을 정리하
16	4	서울대 한국어 4A	통합	7	윙고 그림	사회	매체 소재	영화	영화관 건의문	논증	읽고 쓰기	읽기 소재	다음 건의문을 읽고 질문에 답하세요			글쓰이는 무엇을 건의하

3.2. 교재 분석 결과



1. 교재에서 미디어 텍스트의 출현 빈도 ▶ 교재에서 미디어가 활용된 비중



<그림3> 교재 내 미디어 텍스트 출현 빈도

출현 빈도 평균 : 75%

(A교재 : 70%, B교재 : 69%, C교재 : 89%)

C교재(C1, C4) 4,5급의 전 단원 미디어 활용도 ↑

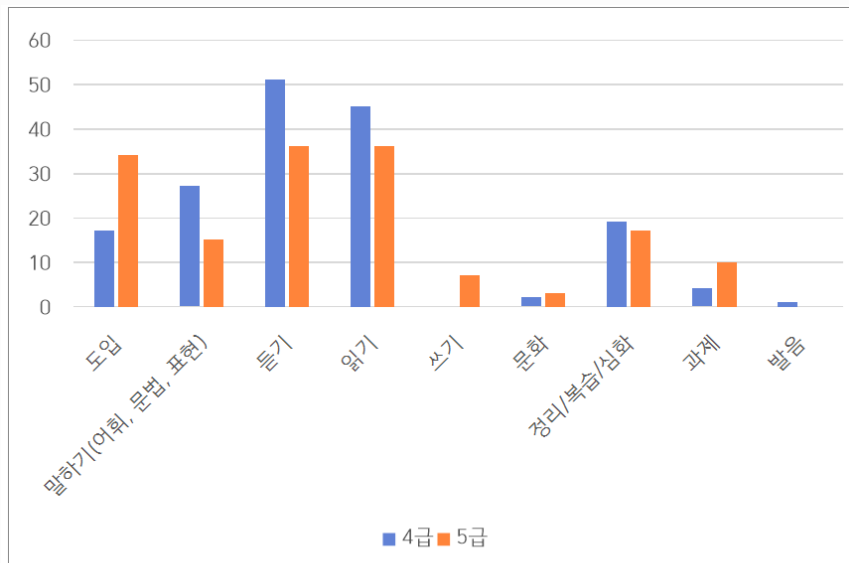
교재별 미디어 자체가 목표 학습 단원으로 독립 구성 :
(‘정보화 사회, 대중문화, 인터넷과 현대인, 대중문화와 영상매체, 유행과 한류, 한국의 대중문화, 언어와 생활’)

- ▶ 미디어 텍스트가 실제 언어생활, 한국어 학습용 담화 매우 큰 비중을 차지
- ▶ 한국어교육 현장 미디어 리터러시 교육 중요성 인식

3.2. 교재 분석 결과



2. 교재에서 미디어 소재, 미디어 기반 교재 영역 ▶ 교재에서 미디어 리터러시와 연계된 언어 기술 영역



<그림4> 미디어 리터러시 기반 언어 기술 영역

듣기, 읽기 영역에서 미디어 리터러시 교수·학습 내용 많음

4-5급 모두 듣기 영역 최다 활용

읽기 영역에서 숙달도별 사용 빈도 유사, 4급 > 5급

'도입, 과제, 쓰기, 문화' 영역에서는 5급 > 4급

▶ 이해영역 미디어 활용도 매우 높음

▶ 숙달도 높아지면서 미디어 활용 범위 다양

4급 : 듣기>읽기>말하기>정리>도입>과제>문화>발음>쓰기

5급 : 듣기>읽기>도입>정리>말하기>과제>쓰기>문화>발음

이해 영역 국한X, '말하기(어휘, 문법, 표현)' 영역에서 빈도 ↑

▶ 듣/읽기 영역의 절반 수치, 한국어교재 미디어 사용 범주 넓음

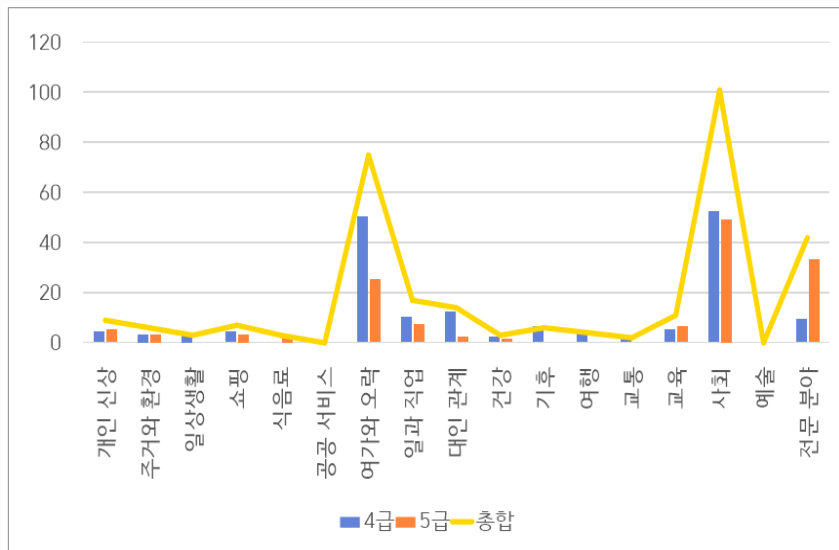
'쓰기, 발음, 문화' 영역에서 활용 거의 X

▶ 문화 교육 △, 통합교재 분석 대상의 한계

3.2. 교재 분석 결과



3. 교재에서 미디어 리터러시 요구 단위 주제 ▶ 미디어 리터러시 교육의 주요 목적과 방향



<그림5> 미디어 리터러시 활용 단원의 주제

'사회>여가,오락>전문분야>일과 직업>대인관계>교육>개인>쇼핑>기후=주거,환경>일상생활=식음료=건강>교통>공공서비스=예술' 주제 순으로 미디어 활용
▶ '사회, 여가와 오락, 전문분야' 주제가 전체의 약 72%

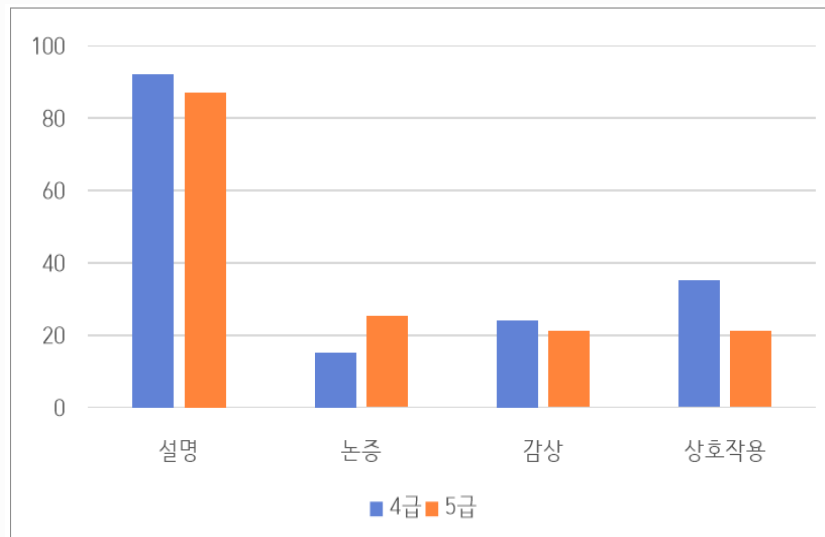
4,5급 모두 '사회' 주제 다룰 때 미디어 최다 사용
그 다음으로, 5급은 '전문분야' > 4급(단 9회)
4급 '여가, 오락, 대인관계' > 5급

- ▶ 중·고급 성취목표 상이
- ▶ 중급 : 친숙, 일상적 주제, 고급 : 사회, 전문적, 심층적 담화
- ▶ 시사성 있는 사회 관련, 전문 지식 & 감상 목적, 심미적 소재 의사소통상황에서 미디어 학습 활용
- ▶ 전체 미디어 활용 주제의 71.9%로 매우 편향적 사용

3.2. 교재 분석 결과



4. 교재 내 미디어 텍스트 유형 ▶ 미디어 리터러시 대상 텍스트의 목적과 기능



<그림6> 미디어 텍스트 유형 비교

중·고급 모두 정보 제공 기능의 '설명적 텍스트'가 최다

▶ 내용 중심의 정보 전달 목적의 미디어 종류

현 교재는 '신문기사, 뉴스' 등 새로운 정보를 제시, 사실 관계, 내용 이해 파악 목적의 미디어 텍스트가 압도적 많음

전반적으로, '설명적 > 상호작용적 > 감상적 > 논증적 텍스트'

설명적 텍스트는 상호작용적 텍스트 빈도와 3배 차이

▶ 한국어교재 설명적 미디어 편향 구성, 미디어 장르 불균형

▶ 미디어 리터러시 실제 목적 : 수용과 사실적 이해, 부적절

4급 : 설명 > 상호작용 > 감상 > 논증

5급 : 설명 > 논증 > 감상 = 상호작용

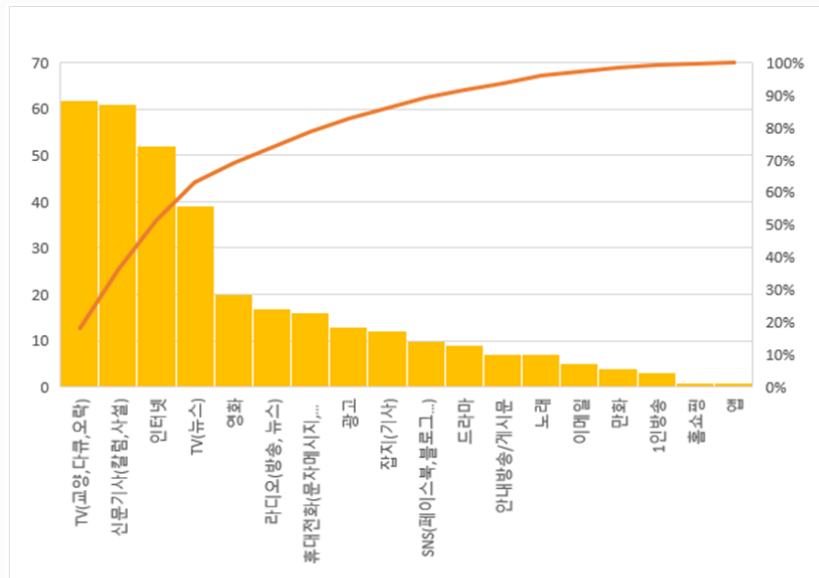
▶ 주제별 미디어 텍스트 빈도 조사 결과와 동일

4급은 '여가, 오락' 주제 ↑

3.2. 교재 분석 결과



5. 교재에 제시된 미디어 장르 출현 빈도 ▶ 미디어 리터러시 대상 텍스트의 종류



<그림7-1> 교재에서 전체 미디어 장르 비율

분석 대상 전 교재의 미디어 텍스트 고빈도 활용 순서 :

TV 프로그램(교양 방송, 다큐멘터리, 오락 방송)텍스트 최고빈도

아주 유사한 비율로, 신문 기사(칼럼, 사설 포함) 텍스트 고빈도

인터넷 담화와 TV 뉴스 텍스트가 미디어 자료로 적극 사용

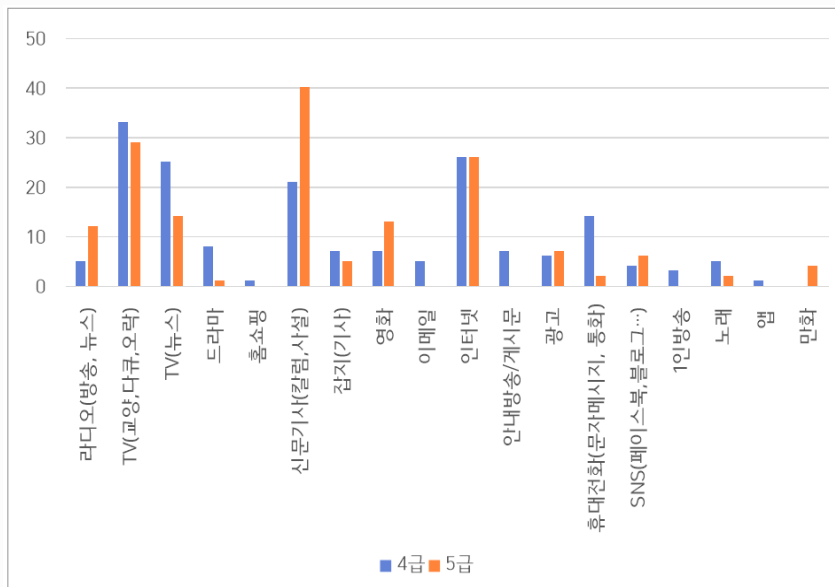
▶ TV(교양, 다큐, 오락, 뉴스), 신문기사, 인터넷 텍스트가 전체 미디어 텍스트 활용도의 약 63% 차지

▶ 현재 한국어교육 대상 미디어 장르 다양하지 X
'TV, 신문, 뉴스'와 같은 일방향적 소통방식의 전통적 매스미디어가 주를 이룸

3.2. 교재 분석 결과



6. 숙달도별 교재에 제시된 미디어 세부 장르 출현 빈도 ▶ 숙달도에 따른 미디어 리터러시 대상 텍스트의 종류



<그림7-2> 숙달도별 미디어 세부 유형 종류 비교

4급 : 교양 방송, 오락 방송, 다큐멘터리, 뉴스 등 'TV' 최고빈도
 5급 : 사회 현상 비판, 의견 제시, 논증 텍스트, '신문 기사' 최다
 ▶ 숙달도별 세부 미디어 유형 상이

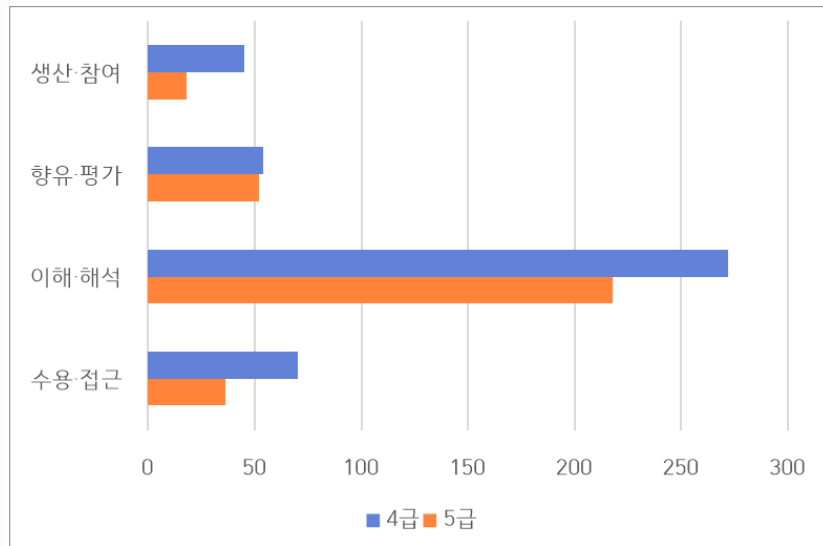
4급 : TV(교양, 다큐, 오락)>TV(뉴스)>인터넷>신문기사...
 5급 : 신문기사>TV(교양, 다큐, 오락)>TV(뉴스)>인터넷...
 ▶ TV, 신문기사 - 전통 대중미디어의 단방향 매체에 과도

'앱, 만화, 1인 방송'과 같은 신생 미디어 소수 교재 출현
 ▶ 뉴미디어에 대한 활용, 반영도 더욱 필요

3.2. 교재 분석 결과



7. 미디어 텍스트와 연계된 교재 내 연습 활동 ▶ 미디어 리터러시 역량에 대한 교수·학습 양상



<그림8> 교재 활동 내 미디어 리터러시 구성

전반적, '미디어 텍스트에 대한 이해, 해석' 과제가 제일 많음
(4급 : 272개, 5급 : 218개로, 다른 역량에 비해 압도적)

- ▶ '이해, 해석' 목표 연습활동이 전체의 64.1%
- ▶ 미디어 텍스트를 듣거나 읽고 목표문형, 표현을 정확하게 이해, 제시된 내용 파악, 의미 독해 능력을 가장 중요시
- ▶ 한국어 미디어 담화 정확하게 이해하는 언어내용적 지식 초점

4급 : 미디어 이해·해석 > 수용·접근 > 향유·평가 > 생산·참여

5급 : 미디어 이해·해석 > 향유·평가 > 수용·접근 > 생산·참여

- ▶ 모든 급에서 미디어를 생산하고 공유하는 역량 가장 적게 구성
- ▶ 능동적인 미디어 제작을 통한 의사소통 주체로 참여하는 역량

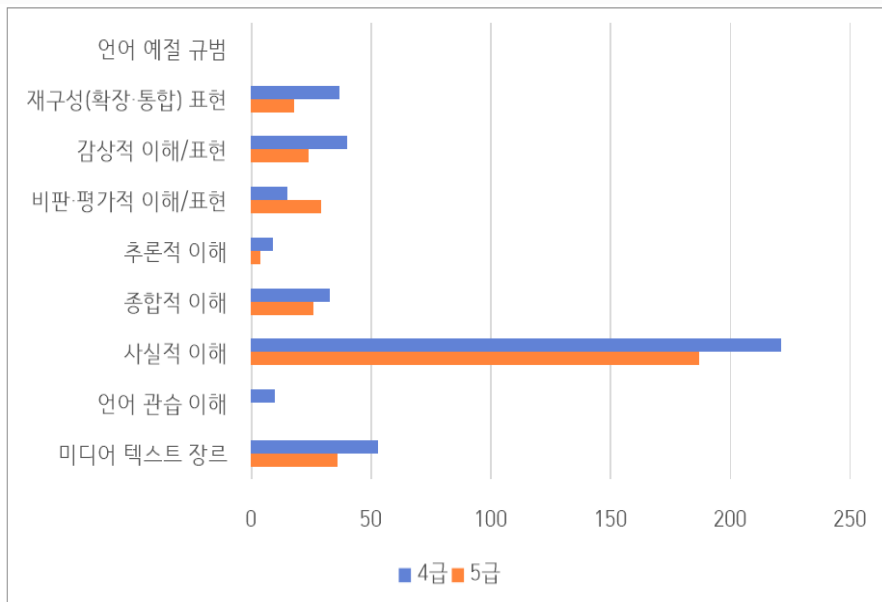
4급 - 미디어 자체를 소재로 하는 독립 단위 제공, 교육

5급 - 대중문화와 미디어가 연계된 주제 단위 제공, 교육

3.2. 교재 분석 결과



8. 교재에서 미디어 리터러시 관련 언어 평가 영역 ▶ 미디어 리터러시 역량 관련 언어 능력 교수 · 학습 양상



<그림9> 교재 활동 내 미디어 리터러시 구성

‘미디어 이해와 해석’ 60% 이상 =

‘사실적 이해’가 전체 연습 활동의 약 55% 차지, **절반 이상**

- ▶ 읽거나 들은 후 제시된 내용 관련 세부 사항 찾기, 정보 정확하게 이해했는지 사실 관계 파악 활동, 이해 능력 평가의 **가장 기초적 단계 항목**
- ▶ 유추, 재조직, 확장 이해 능력 < **내용 그대로 파악 능력 편향**

전체적 미디어 언어 연습 성격 :

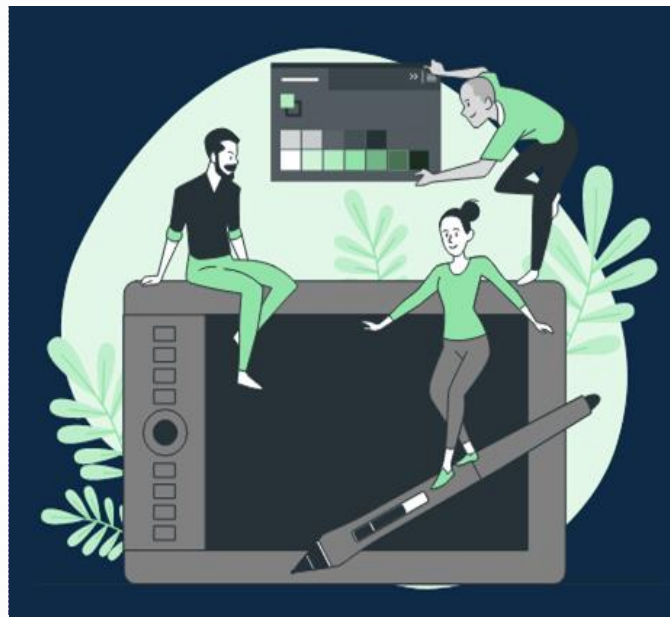
‘사실적 이해 > 텍스트 장르 이해 > 감상적 이해/표현 > 종합 > 재구성(주제 확장, 기능 통합) > 비판적 평가 이해/표현 > 추론 > 언어 관습 > 언어 규범’ 순

- ▶ **언어 규범, 예절 평가 연습 과제 부재**
- ▶ 5급 - 언어공동체 관습, 관용적 표현, 구조 문항 부재
- ▶ 미디어 사실적 이해 활동 > 미디어 일반적 유형 연습 > 미디어 텍스트 주제, 소재 확장하거나 언어 기능 통합 과제 중요시
- ▶ 미디어 특성, 담화 구조, **미디어 기반 재구성 과제 소수**
사실적 이해 능력 요구 과제 약 5배 정도 차이

04 제언

1. 한국어교육에서 미디어 리터러시 현황 함의
2. 미디어 리터러시 교육의 대안 :
탐구하고 참여하는 미디어 한국어 수업

Back



Next

4.1. 현황 검토와 교재 분석 결과 함의



관련 문헌 검토, 교재 분석 결과 ▶ 시사점

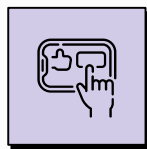
1. 한국어교육 지향하는 미디어 리터러시 개념·역량

- 실제 표준교육과정, 표준모형, 한국어능력시험, 통합교재
미디어 리터러시의 '수동적 이해 능력'에 치중
- '수용과 접근', '이해와 해석', 편향된 미디어 텍스트&주제
사실 관계 파악, 일차적 문화 이해 수준
→ 미디어 리터러시 불균형
- 미디어 리터러시 4가지 역량 제고, 상호문화교육 보완



2. 미디어 리터러시 교육 목표·교육과정·교수/평가요목

- 현행 교육과정, 평가 : 듣(읽)기 영역, 전통 미디어 소수
- 약 75% 미디어 텍스트 활용 실재 반영 : 논의 본격화
- 미디어 리터러시 교육 정의, 목적, 교수학습 목표와 내용,
독립적 교육과정과 개별 교과목 등 상세화
- 합의와 명확한 기술, 미디어 리터러시 교육 위계화, 심화 설계,
한국어교육에서의 미디어 리터러시 교육 정립, 교재 개발



3. 미디어 텍스트, 과제 활동의 개선

- 미디어 다변화, 미디어 언어 외연 확대, 학습자 세분화
- 다양하고 실제적인 미디어 텍스트, 과제 유형 다양
→ 교육 현실, 사회 필요 + 학습자 요구 고려
- 이해/표현 영역, 언어 기능 통합적, 다각화된 뉴미디어
텍스트, 리터러시 과제 활동 개발, 마련

4. 미디어 언어 생비자, 학습자 대상 수업 구체화

- 국어교육에서의 다양한 교과별 수업 활발하게 도입
- 학습자 주도, 참여형 교수 학습 방안 구현
- 능동적 의사소통 과제 활동을 통한 언어 능력 내재화
- 미디어를 적극 활용, 생산적인 의사소통 능력 배양



4.2. 미디어 리터러시 교육 대안 : 탐구하고 참여하는 미디어 한국어

연구 문제 : 한국어교육에서 미디어 리터러시의 개념·목표, 미디어 리터러시 교수·학습 양상, 앞으로의 지향점 검토

연구 결과 : 한국어교육에서 미디어 리터러시 교육의 현주소와 시사점 도출

중·고급, 전통적인 대중미디어를 활용, 사회적 현상 관련 주제, 설명하는 기능의 미디어 텍스트에 집중
제시된 미디어 텍스트를 읽거나 듣고, 사실 관계를 정확하게 이해하고 해석하는 리터러시 역량 연습 치중
정보 전달 목적의 일방향적 미디어 텍스트 대상, 사실적 독해 위주의 미디어 리터러시 교수·학습에 초점
→ **총체적 언어 능력, 상호문화적 의사소통 능력 신장** △

보완, 해법 : 1) 한국어교육에서 미디어 역할 재고 선행 :

언어자원, 언어학습 대상 - 정보 제공, 언어·문화 효과적 매개 → **총체적, 통합적 언어·문화 수업**

2) 선행연구 : 흠스(2017), 더글라스 켈러&제프 셰어(2019) - **미디어 직접 제작, 창조 과정**이 핵심
재닛 에반스(2004) - **학습자 공동체 스스로** 미디어 텍스트 해체, 성찰, 생산, 표현 교육

3) 다양한 방식으로 **미디어를 만들며 배우는 수업** 지향 :

'탐구'하는 비판적 리터러시 + 미디어를 제작, 사회에 '참여'하는 생산·능동적 리터러시
질문, 토론/토의, 논증적 탐색 과정 + 논제 재구성, 문제 해결 의사소통, 협력적 의사소통 신장 기회

4.2. 미디어 리터러시 교육 대안 : 탐구하고 참여하는 미디어 한국어

한국어교육에서 미디어 리터러시 수업의 대안적 모형 : 미디어 리터러시 한국어 교수·학습의 지향점



한국어교육에서 미디어 리터러시 수업 목표 :
상호문화주의적인 의사소통능력 함양

미디어 한국어 수업의 두 영역 :
미디어 리터러시 역량 + 한국어 이해와 표현 능력

미디어 한국어 수업의 구성 :
총체적 언어 능력 신장 목적으로,
미디어 전 역량이
하나의 수업 단위를 이루며 심화·확장, 균형 있게 조직
한국어 이해·표현 통합 운영, 사회·문화적 맥락 병행

미디어 한국어 수업 학습 방법 :
학습자 주도의 구성주의 교육
'탐구 학습' - 비판적 미디어 리터러시, 토의/토론, 논증
'참여 학습' - 창조적 미디어 리터러시
미디어 기술 활용, 협동/협력, 상호 공동체



결론



Back

Next

탐구하고 참여하는 한국어 미디어 리터러시 수업을 꿈꾸며



연구 요약 :

디지털 시대, 뉴미디어 기술의 발달 & 다변화된 교육 현장 - 미디어 리터러시 교육의 필요성 인식
한국어교육에서 미디어 리터러시 교육의 **현주소를 전반적으로 검토, 더 나은 미래를 모색**하는 데 목적

연구의 의의 :

- 1) 한국어교육의 미디어 리터러시 교육 현황 검토 바탕 + 지향점 논의한 기초 연구
- 2) 학습자 중심의 비판적 탐구 & 협력하고 참여하는 미디어 한국어 수업 가능성 제안

연구의 한계 : 실제 수업을 통해 미디어 리터러시 수업 구체화 X, 효과 객관적 검증 X
추후 연구로 보완

연구를 마치며 : **언어와 문화 학습은 학습자의 삶과 유기적으로 연결**되어야
미디어 리터러시는 **한국어와 한국문화를 효과적으로 습득**할 수 있는 역량
미디어 리터러시 수업은 필수, 총체적/실제적 언어교육



Back



Please keep this slide for attribution