

대학에서의 '아동미디어교육' 수업을 위한 액션러닝 사례 연구

A Case Study on Action Learning for the College Course 'Media Education for Children'

현은자, 국경아, 김보규, 김민정, 김혜민
성균관대학교 아동청소년학과

Eunja Hyun(hyunej6029@gmail.com), Kyeong-a Kook(viruskka@naver.com),
Bo-Gyu Kim(yuhki61@naver.com), Min-Jung Kim(minz4422@gmail.com),
Hye-Min Kim(haemin1501@naver.com)

요약

액션러닝은 실제 문제를 찾아 해결책을 찾는 과정을 통해 학습이 이루어지는 교수방법으로 최근 대학 수업에서도 그 사례 연구가 수행되고 있다. 본 연구의 목적은 서울에 위치한 S 대학교의 아동청소년학과에 개설된 '아동미디어교육' 수업에서 액션러닝 교수법을 실시하고 그 효과성 여부를 조사하는 것이다. Marquardt(2000)가 제안한 액션러닝의 구성 요소들과 과정에 따라 학생들은 아동의 뉴스리터러시 교육이라는 과제를 도출하였으며 초등 6학년용을 위한 뉴스리터러시 교육 목적과 목표, 내용을 설정하고 교수학습방법을 개발하여 교육현장에 적용하였다. 액션러닝 수업에 대한 대학생들의 반응과 평가는 설문지와 구두로 수집되었다. 그들은 액션러닝 적용 수업 방식을 통한 능동적이며 자발적인 문제 탐구와 현장에서의 적용이 아동미디어교육 수업 목표를 달성하는데 도움을 주었다고 답하였다. 마지막으로, 액션러닝 수업방식의 필요 조건으로서 교육 현장과의 긴밀한 협조와 현장 적용 시 적절한 피드백의 중요성이 논의되었다.

■ 중심어 : | 액션러닝 | 아동미디어교육 | 뉴스리터러시 | 대학 수업 |

Abstract

Action learning is a teaching method that is taught through the process of finding real problems and finding solutions. The purpose of this study was to examine the effectiveness of action learning for the college course 'media education for children' which was offered by the Department of Child Psychology and Education at S university in Seoul. According to the process of action learning suggested by Marquardt(2000), college students developed the problem of children's news literacy education and set the purpose, goal and contents of news literacy and developed teaching and learning method for the 6th grade elementary students and applied it to the education field. The college students' evaluation about the action learning lesson were collected by questionnaire and verbal. They found that active and voluntary problem-solving and field application through action learning helped to achieve the goals of the children's media education class. Finally, the importance of close cooperation with the educational field and of appropriate feedback were discussed as a necessary condition of action learning teaching method.

■ keyword : | Action Learning | Media Education for Children | News Literacy | College Course |

I. 연구의 필요성 및 목적

액션러닝은 학습자들이 실제 문제를 정의하고 그 해결책을 찾는 과정과 성찰을 통해 학습이 이루어지는 교수방법이다[1]. 원래 경영분야 기업교육에서 시작되었으나 최근 학교 현장에서 교수-학습 방법으로 다양하게 활용되고 있으며 다양한 사례와 전략에 대한 연구가 이루어지고 있다.

액션러닝과 유사한 교수방법으로 문제해결학습(Problem-based learning, PBL)이 있다. 액션러닝과 PBL의 가장 큰 차이는 액션러닝은 가상의 과제가 아니라 '실제 과제'를 대상으로 한다는 것과 정해진 절차가 없다는 것이다[2]. 또한 학생들의 편에서는 액션러닝이 PBL보다 흥미로울 수 있다는 장점이 있다. 그러나 현장의 이해와 협조라는 조건을 만족시켜야 한다는 점 때문에 액션러닝 교수법은 주로 교육학 관련 과목에서 수행되어 왔다[3].

최근 연구[4]에 따르면 2005년에 처음으로 학교에서의 액션러닝에 대한 연구가 시작된 이래 2011년부터는 그 수가 비약적으로 증가하였으며 대부분이 대학현장에서의 사례 연구인 것으로 보고되고 있다. 액션러닝이 이루어지고 있는 분야와 교과목은 다양하며 점차 적용을 위한 탐색과 이해 연구로 확장되고 있다. 최근에는 구체적인 수업전략에 대한 연구가 수행되고 있다.

한국의 초중등학교 현장에서 미디어리터러시 교육의 필요성은 오래 전부터 제기되어 왔다. 그러나 미디어리터러시가 학교에서 정규 교과목으로 인정되고 있지 않은 까닭에 교사 교육을 맡고 있는 사범대학에서 미디어 교육을 다루는 교과목은 찾기 힘든 것이 사실이다. 예를 들어, 주요 사범대학에서 개설되고 있는 미디어교육 관련 강좌는 사범대학 국어과에서 매체언어교육 과목으로 개설되어 있으나 교직이수를 위한 필수 과목이 아니기 때문에 전공 선택으로 분류되어 있다. 32개 사범대학 국어과에서 매체언어교육이 개설되어 있는 곳은 19개 대학이고 이 중 매체언어 자체에 대한 교육이 아닌 매체언어를 활용한 국어 교육 관련 과목을 제외하면 15개로 줄어든다[5].

S대 사회과학대학에 소속되어 있는 아동청소년학과

는 교수의 재량에 따라 학부와 대학원에서의 교과목의 신설과 개설이 자유로운 편이다. '아동미디어교육'은 교직과목이 아니지만 미디어가 아동청소년에게 영향을 미치는 가장 중요한 환경임을 고려하여 독립된 교과목으로 개설되고 있다. 본 연구는 액션러닝 교수방법을 '아동미디어교육' 수업에 적용하여 수업의 효과를 높이는 것을 목적으로 한다. 연구 문제는 다음과 같다.

1. 액션러닝은 아동미디어교육 수업에 효과적인가?
구체적으로는 아동미디어리터러시 프로그램을 개발하고 적용하는데 효과적인 교수방법이 될 수 있는가?
2. 액션러닝은 대학생들의 미디어리터러시 향상에 도움이 주는가?

II. 연구 방법

운영에서의 정형화된 절차가 존재하지 않음으로 인해 액션러닝은 수업의 성격과 목적에 따라 얼마든지 다양한 방식으로 진행될 수 있다. 그러나 액션러닝을 성공적으로 수행하기 위해서는 최소한 이를 구성하는 요소들을 갖추어야 한다. 학자들은 액션러닝을 특징짓는 다양한 요소들을 제시하고 있지만 Marquardt(2000)[1]가 제안한 구성 요소가 보편적으로 사용되고 있다. Marquardt(2000)[1]가 제안하는 구성요소는 과제, 학습팀, 러닝 코치, 과제와 해결과정에 대한 학습의지, 실행의지, 질문 & 성찰을 들었다. 본 연구에서도 이러한 구성요소들은 중요하게 다루어졌다.

본 연구 대상은 S대학의 아동청소년학과 학부 과목인 '아동미디어교육'을 수강하는 학부생과 대학원생 23명이었다. 이 수업은 교직과목이 아닌 학부의 심화 과목으로서 2017년 2학기 수요일 오전 9시부터 11시 50분까지 16주간 진행되었다. 이 과목의 교수자는 '아동문학 및 미디어교육'을 전공하는 전임교원으로서 매년 2학기에 이 과목을 개설하고 있다. 교수자를 보조하는 러닝 코치는 2016년도에 이 과목을 수강했던 대학원생으로서 아동미디어교육에 대한 선행 지식과 액션러닝의 교수법에 대한 경험이 있었다.

수업 첫 시간에는 수업 계획서를 중심으로 하여 수업의 목적과 목표, 교수-학습 방법, 평가 방식을 학생들에게 소개하였다. 특히 액션러닝 수업 방식을 소개하는데 중점을 두었으며 이에 대한 학생들의 학습 의지와 실행 의지를 확인하였다.

수업을 듣는 학생들은 아동청소년학, 소비자가족학, 문헌정보학, 국문학, 중문학의 전공자들로 구성되었고 학년 분포는 주로 2학년이 가장 많았다. 학생들의 전공, 학년, 성비는 다음 [표 1]과 같다.

표 1. 아동미디어교육 수강생 인적 구성

전공 및 성비	아동 청소년	소비자 가족	문헌 정보	국문	중문	계
1학년 남/여						0
2학년 남/여	2/8	1/0	0/1			12
3학년 남/여	0/3					3
4학년 남/여	1/0			0/1	0/1	3
대학원생 남/여	0/5					5
계	19	1	1	1	1	23

1. 1단계-지식 습득과 토론

본 수업에서는 미디어리터러시의 이론 학습을 위해 Potter(2016)[6]의 『미디어리터러시(Media Literacy)』를 교재로 사용하였다. 이 교재는 7부로 구성되어 있는데 수업에서는 미디어리터러시의 목적과 접근을 다루는 1부와 관객으로서의 아동에 관한 2부, 미디어콘텐츠를 다루는 4부, 그리고 미디어효과에 관한 5부를 다루었다.

교재의 내용에 대한 교수-학습은 역진행(flipped) 수업 방식을 적용하였다. 즉, 교수자는 매주 학생들에게는 각 장의 내용을 미리 읽어올 것을 요구하였으며 수업 첫 시간에 미리 준비한 10분간의 퀴즈 문제를 통해 학생들이 핵심 개념과 내용을 정확히 이해하고 있는지의 여부를 확인하였고, 그 후 20분의 짧은 강의와 20분의 토론을 진행하였다. 각 장의 내용과 관련된 이슈에 대한 토론은 교수자와 학생, 그리고 학생들 간에 이루어졌다. 퀴즈와 강의, 그리고 토론 시간을 통해 학생들은 미디어리터러시의 중요 개념, 목적, 목표, 발달 단계, 미

디어 콘텐츠로부터 메시지를 발견하기 등을 학습하였다.

이론 학습에서 반복하여 중요하게 다루어진 내용은 다음과 같다: (1) 미디어리터러시가 추구하는 세 가지 영역과 네 가지 차원, (2) 미디어리터러시의 목적, (3) 미디어 콘텐츠로부터 메시지 발견하기. 여기에서 세 가지 영역이란 개인의 심지 혹은 마음의 중심(personal locus), 지식구조(knowledge structure), 그리고 기술(skills)이었으며 네 가지 차원은 인지적, 감성적, 미학적, 도덕적 차원이다. Potter(2016)[6]는 미디어리터러시 교육의 목적이란 미디어 콘텐츠의 다면적인 차원에 대한 지식을 습득하고 그것을 분석하고 평가할 수 있는 능력을 키움으로써 미디어에 의해 통제받지 않는, 자기 주도적인 삶을 살아가는 것이라고 하였다. 이러한 미디어리터러시 교육의 목적과 내용은 각론에 해당하는 뉴스, 오락, 광고 콘텐츠로부터 메시지 발견하기에 적용되었다.

매 차시 1시간의 이론 학습 후에는 아동미디어교육의 현장 적용을 준비하기 위한 2단계 활동이 전개 되었다.

2. 2단계: 과제 도출

2.1 선행 연구와 자료 검색하기

액션러닝에서 가장 중요한 구성요소는 과제 도출하기이다. 학생들은 3주차 수업부터 5명씩 조별로 나뉘어 아동미디어교육에서의 실행 과제를 도출하기 위한 첫 번째 단계로서 국내외의 아동미디어리터러시 교육프로그램을 수집하고 분석, 평가하였다. 주로 해외의 프로그램들이 검색되었는데 이는 국내의 미디어리터러시 교육을 위한 구체적인 수업 자료가 부족하였기 때문이다[7].

이러한 선행연구를 참고로 하여 I초등학교 아동을 대상으로 진행되는 미디어리터러시 교육프로그램 개발에 본격적으로 착수하였다. I초등학교를 대상으로 선정 한 이유는 다음과 같다. 첫째, I초등학교는 혁신학교로서 수업시간에 외부단체의 교육프로그램을 보다 자유롭게 도입할 수 있다는 장점이 있으며 둘째, 지난해에 같은 학교에서 이루어졌던 미디어교육프로그램에 대한 아동과 교사들의 반응이 긍정적이었기 때문이다. 셋째, 6학년 아동을 대상으로 한 것은 선행연구들이 미디어교육

의 가장 효과적인 연령이 초등 고학년임을 밝히고 있기 때문이다[6].

2.2 아동들의 미디어사용 현황 조사하기

(1) 설문조사

I초등학교 6학년 아동들의 미디어 사용 현황을 조사하기 위하여 6학년 전체 아동 112명을 대상으로 2차에 걸쳐 설문조사를 실시하였다. 설문지 문항은 황덕미(2016), 정경희(2016)[8][9]를 참고하여 본 연구의 목적에 맞게 수정하여 사용하였으며 1차 20문항, 2차 22문항으로 이루어졌다. 1차 설문 시에는 아동들이 많이 사용하는 미디어, 많이 시청하는 TV 프로그램, 자주 사용하는 SNS, 물건 구매 시 영향을 미치는 요소 등에 대하여 주로 질문하였다.

1차 설문조사 후 그 결과를 수업에 참여하는 모든 학생들과 공유하여 토론하면서 문항을 추가 및 수정하여 2차 설문조사를 다시 실시할 것을 결정하였다. 2차 설문조사에서는 인터넷이나 SNS로 즐겨보는 콘텐츠, 인터넷 커뮤니티나 SNS 게시글에 대한 신뢰 정도, 인터넷 뉴스나 SNS 게시글에 대한 후속 기사를 자발적으로 찾아본 경험 여부 등을 물었다. 1,2차 설문지의 질문에 대한 응답 방식은 다음과 같다. 아동들이 많이 사용하는 미디어를 묻는 질문의 경우에는 선행연구들을 참고하여 연구자들이 보기를 제시하여 아동들이 복수 응답으로 선택하도록 하였고 인터넷 커뮤니티 SNS 게시글에 대한 신뢰 정도는 5점 리커트 척도로 답하도록 하였다.

1,2차 설문조사 결과를 종합하면 다음과 같다. 가장 많이 사용하는 미디어는 SNS(32%), 인터넷 웹 사이트(30%), TV(27%) 순으로 나타났다. TV를 볼 때 가장 많이 시청하는 프로그램은 예능 및 오락 프로그램(30%), 만화(20%), 드라마(17%) 순이었고, 인터넷 웹 사이트에서는 주로 게임(29%)을 하거나 동영상(25%)과 웹툰(18%)을 보는 것으로 나타났다. 자주 사용하는 SNS는 카카오톡(59.1%)과 페이스북(15.2%)이었고 TV와 인터넷의 뉴스에 관심이 있다는 응답은 각각 3%로 미미한 수준이었다. 물건을 살 때 가장 큰 영향을 미치는 요인으로는 가격(34%), 성능(25%), 디자인(24%) 순이었으며, 광고의 영향은 7%로 아동들이 광고보다 다

른 요인들에 의해 구매를 결정하는 것으로 나타났다. 또한 아동들은 주로 유튜브에서 동영상을 시청하는 것으로 나타났다(42.3%) 인터넷 커뮤니티나 SNS 게시글에 대한 신뢰는 보통이 가장 많고(56.5%), 전혀 믿지 않거나 믿지 않는 편이 24.1%, 완전히 믿거나 믿는 편이 8.4%로 나타나 인터넷 커뮤니티나 SNS 게시글에 대한 신뢰 정도는 신뢰도 불신도 아닌 애매한 상태에 있음을 알 수 있었다. 인터넷 뉴스나 SNS 게시글에 대한 후속 기사를 자발적으로 찾아본 경험은 없는 아동이 훨씬 많았다(61.1%).

(2) 현장 답사

설문지 조사 후 2017년 10월 30일 오후에 학부 학생과 대학원생들을 포함한 10명의 학생들이 I초등학교를 방문하여 6학년 주임을 맡고 있는 M교사와의 면담을 실시하였다. M교사는 학생들을 실제 수업이 이루어질 6학년 교실로 안내하였으며 학생들이 미리 준비한 질문에 답변하였다. 이를 통해 현재 초등학교 교육과정에서 시행되고 있는 미디어교육의 현황, I초등학교 6학년 아동의 일반적인 가정환경과 학교생활 등의 정보를 얻을 수 있었다. M교사는 현재 공립 초등학교에서 미디어교육이 충분히 이루어지지 않는다고 밝혔다. 그 이유로 교사들의 과도한 행정 업무 부담과 교사들의 미디어교육 연구 역량 미흡 등을 들었다. 그리고 전시 행정(교육청에 제출하는 학교의 교육과정에는 2차시의 미디어교육이 포함되어 있었으나 실제로 수업한 적은 없다고 하였음)의 문제도 털어놓았다. 또한 아동들의 스마트폰의 과도한 사용과 SNS상에서의 따돌림 문제는 심각한 수준이라고 하였다. 그는 아동청소년학과 학생들이 수행할 미디어교육에 대한 큰 기대를 표현하였으며 지식 습득보다 사고력과 분별력을 증진시키는 교수법을 제안하였다.

초등학교 현장의 답사와 교사와의 만남은 학생들로 하여금 아동 미디어교육의 필요성을 재확인하고 과제 수행에 대한 학습의지와 실행의지를 높이는 좋은 기회가 되었다.

2.3 최종 과제 도출하기

앞서의 설문지 조사 결과 I초등학교 6학년 아동들은 뉴스에 큰 관심을 두지 않으며, 광고에도 크게 영향을 받지 않는 것으로 나타났다. 하지만 뉴스에 관심이 없다고 할지라도 그들은 SNS에서 가짜 뉴스나 자극적인 뉴스 등의 뉴스 콘텐츠에 노출될 가능성이 높다. 가짜 뉴스는 또한 악성 댓글을 부추겨 무고한 피해자를 양산하기도 하는 등 사회적인 이슈가 되기도 하므로 아동들에게도 뉴스에 대한 비판적 사고 능력이 필요하다고 판단되었으며 이에 따라 최종과제를 '뉴스리터러시'로 확정하였다.

2.4 아동을 위한 '뉴스리터러시 교육프로그램' 선행연구 조사하기

6학년 아동을 대상으로 한 뉴스리터러시 교육이라는 최종 과제를 도출한 후 이를 위한 교육프로그램 개발을 위해 뉴스리터러시 관련 국내외 연구들을 검토하였다. 국내 미디어교육에서 뉴스에 대한 교육은 스마트폰 중독과 영상물 관련 교육에 비해 상대적으로 낮으나[10] 미국[11], 핀란드[12], 프랑스[13] 등 미디어리터러시 교육의 선진국에서는 일찍부터 뉴스리터러시 교육의 중요성을 인식하고 프로그램과 프로젝트 중심으로 뉴스리터러시 교육을 시행하고 있었다. 이들 사회에서 뉴스리터러시 교육이란 건강한 민주 시민을 육성하는 교육으로서 중요성을 갖는다[14].

최근 국내에서 뉴스리터러시의 중요성을 강조하는 연구들이 가장 자주 언급하고 있는 것은 뉴스 생태의 변화이다[14][15]. 디지털 시대의 도래로 인해 다양한 매체에서 대량의 뉴스가 생산되면서 서로 유사한 뉴스들은 뉴스 소비의 피로도를 높이고 이러한 피로도의 상승은 뉴스 수용자들로 하여금 뉴스를 수동적으로 소비하게 한다. 따라서 뉴스의 선별 및 분석 능력이 중요한 교육내용으로 지적되고 있다.

특히 아동과 청소년을 포함한 젊은 층은 전통적인 매체보다는 포털 사이트나 SNS를 통해 뉴스를 더 많이 접하고 있으며 이 경우 포털 사이트에서 제시하는 헤드라인과 대략적인 줄거리 중심으로 뉴스를 피상적으로 접하는 경향을 보인다[8]. 또한 SNS상에서 자신이 지

지하는 뉴스를 퍼 나르거나 댓글을 다는 등 뉴스의 재맥락화를 통해 뉴스의 소비자일 뿐만 아니라 뉴스 생산과 소비를 동시에 하는 생비자로 그 양상이 변화하고 있다[16].

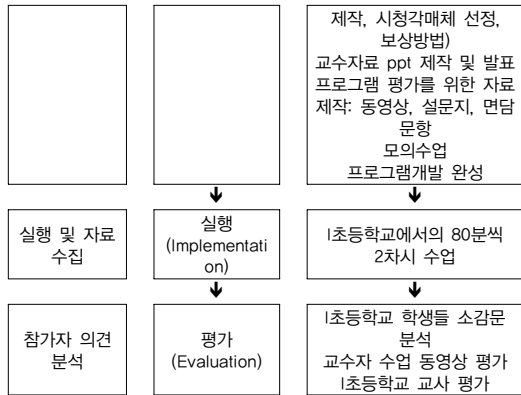
미국의 뉴스리터러시 센터의 스톤브룩 모델이나 뉴스리터러시 프로젝트[11], 핀란드의 YLE 뉴스 클래스[12] 등 서구의 뉴스리터러시 교육들도 뉴스의 맥락 이해, 뉴스 제작 활동을 통한 뉴스의 제약 이해, 뉴스 내용 분석 교육, 가짜 뉴스와 진짜 뉴스 구별 교육, 비판적 사고와 능동적 뉴스 소비자로서의 소양 교육 등을 중요한 골자로 하고 있다.

요약하면 뉴스 생태의 변화에 대응한 뉴스리터러시 교육에서 포함되어야 할 것은 다음과 같다고 할 수 있다: 자신에게 필요한 뉴스를 선택하고 분석하기, 가짜 뉴스와 진짜 뉴스를 구별하는 능력과 지식 갖추기, 뉴스 제작의 현실 알기, 그리고 뉴스 댓글달기와 다른 사람에게 뉴스 퍼 나르기에 대한 지식과 소양 갖추기.

3. 3단계: ADDIE 모형을 이용한 뉴스리터러시 프로그램 개발

표 2. ADDIE 모형에 의한 뉴스리터러시 프로그램 개발

형성적 연구방법론의 절차	ADDIE 교수설계모형 절차	연구방법
교수프로그램 설계 및 개발	분석 (Analysis)	미디어리터러시와 뉴스리터러시 선행연구와 자료 조사 아동 미디어리터러시 수준 진단을 위한 아동 대상의 설문조사 I초등학교 현장 답사
	설계 (Design)	교육 목적: 뉴스리터러시 증진 교육 목표: 바른 뉴스 읽기 태도 갖추기 교육 내용: 뉴스와 댓글 바로 읽는 방법과 태도 알기 교수-학습 방법: ppt자료를 활용한 강의와 조별 활동 평가 방법: 교수자인 학생, 아동, 교사
	개발 (Development)	'댓글달기'와 '뉴스 제작'으로 구체적인 주제 확정 수업 자료 개발 (활동지)



I초등학교 6학년 아동들을 위한 뉴스리터러시 교육프로그램 개발 과정은 [표 2]와 같이 ADDIE 모형에 따른 것이다. 분석(Analysis)-설계(Design)-개발(Development)-실행(Implementation)-평가(Evaluation)로 이루어지는 ADDIE 교수설계모형은 교육프로그램을 개발하기 위해 주로 사용되는 모형이다[17].

분석(A) 단계는 ADDIE 모형의 첫 번째 절차로 전체적인 설계를 위해 조직적으로 계획하는 단계이다. 앞서 소개한 선행 연구 조사, 초등학교 아동을 대상으로 한 설문조사, 그리고 현장 답사를 포함한다.

설계(D) 단계는 프로그램을 개발하기 위한 교수 계획안을 구성하는 과정이다. 4명 혹은 5명으로 구성된 5개의 조들은 각각 프로그램 설계를 진행하였다. 프로그램의 목적은 뉴스리터러시를 증진시키는 것이었으며 교육 목표는 바른 뉴스 읽기 태도로서 다음과 같이 세분화되었다. 첫째, 뉴스 의심하기, 둘째, 다른 정보들을 더 찾아보기, 셋째, 뉴스가 당사자에 미치는 영향을 생각해 보기이다. 교육 내용은 뉴스와 댓글을 바로 읽는 방법과 태도이며 교수-학습 방법은 강의, 조별활동, 그리고 토론을 사용했으며 평가 방법은 교수자인 대학생 자신의 평가, 아동의 평가, 그리고 I초등학교 교사 평가를 포함한다.

개발(D) 단계는 위의 분석(A)과 설계(D) 단계에서 구안된 수업 계획안을 기초로 하여 보다 실제 적용이 가능한 프로그램을 개발하는 작업이다. 우선 ‘댓글달기’와 ‘뉴스 제작’을 구체적인 주제로 확정하였고 그에 해당하는 80분짜리 2차시의 수업자료를 제작하였다. 1차

시 수업은 실제 사건의 진실을 알기 전과 후, 2번의 댓글을 달아보는 활동, 그리고 2차시 수업은 학습자(아동)이 직접 기사를 만들어보는 시간으로 구성하였다. 활동 ppt 제작 외에도 아동의 흥미를 유발하는 뉴스 관련 게임 활동지를 제작하고, 수업 내용 이해에 도움을 줄 수 있는 시청각매체를 선정하였으며, 그 외에 필요한 보조 자료를 준비하여 프로그램을 체계적으로 제작하였다.

프로그램의 평가를 위해 동영상 녹화를 계획하고, 수업에 대한 아동의 반응과 교사의 피드백을 조사하기 위한 설문지를 제작하였다.

각 조의 학생들은 제작된 자료로 모의수업을 수차례 실시하였으며, 교수자와 동료의 피드백을 받은 후 수정하여 프로그램을 완성하였다.

실행(I) 단계는 개발한 프로그램을 수행하는 단계이다. 본 연구에서는 I초등학교 6학년의 5개 학급에서 2017년 11월 22일에 1차 수업, 그리고 11월 29일에 2차 수업을 진행하였다. 총 5개 조가 각각 1개의 교실을 맡아 80분씩 수업을 하였으며, 조원들은 교사, 보조교사, 사진 촬영 및 기록으로 역할을 분담하였다.

1차 수업에서는 2012년, C음식점에서 벌어진 사건의 가해자로 몰려 억울하게 피해를 입은 A씨의 실제 사례를 들려주고 사건의 전말을 알기 전과 사건의 진실이 밝혀진 후로 나누어 두 차례 댓글을 달아보는 활동을 진행했다. 이를 통해 뉴스를 수동적으로 받아들였을 때 발생하는 문제점을 아동들이 직접 체험하여, 자신의 행동에 대한 성찰의 기회를 갖도록 하였다. 또한, 뉴스와 댓글을 바로 읽는 방법 및 태도에 대한 내용을 지도하였다.

2차시 수업에서는 1차시에서 배운 내용을 기초로 하여 4명의 용의자 중에서 범인을 밝혀내는 가상사건(학교 매점에서 빵을 도둑맞았으나 물증은 없이 의심 가는 인물이 4명 등장)을 제시하여 짧은 시간 내에 뉴스를 제작하도록 하였다. 이 활동을 통해 뉴스가 가진 제약을 깨닫고 바른 뉴스 읽기 태도에 대해 반성(reflect)할 수 있도록 도왔다. 이에 대한 아동의 반응을 정리하면 다음과 같다.

1차시 수업에서 수집된 댓글들의 변화 양상을 분석한 결과, 첫 번째 댓글은 주로 사건의 전말이 밝혀지기 전

의 상황을 무조건적으로 '진실'로 받아들여 A의 잘못을 꾸짖는 반응이 대부분이었다. 이후 사건의 전말이 드러나 B씨의 거짓 진술로 인해 A가 폭행 가해자로 몰린 상황의 기사를 읽은 후에 쓴 두 번째 댓글에는 대다수가 A에게 미안한 마음을 드러내었고 B의 잘못을 탓하는 등의 반응이 나타났다.

2차시 수업에서는 기사 제목과 기사를 직접 작성해보는 활동이 이루어졌다. 아동의 반응은 다음과 같이 분류되었다. ①A, B, C, D 4명의 용의자 중에서 한 명의 특정 인물을 범인으로 지목, ②[특종], [단독]과 같은 어구를 사용하거나 혹은 특정 인물을 범인으로 지목하지 않은 채 진실은 무엇인지, 범인이 누구인지 여지를 남기는 것과 같은 궁금증을 유발하는 제목으로 독자의 호기심을 불러일으킴, ③사건의 진실을 그대로 기술, ④새로운 용의자를 등장시킴, 그리고 ⑤대중매체에서 자주 언급되는 인용 어구를 사용, 5가지 항목이다. 그 결과 ③사건의 진실을 있는 그대로 기술한 제목이 29건 중 10건으로 가장 많았으며, ④새로운 용의자를 등장시킴이 1건으로 가장 낮은 반응을 보였다.

평가(E) 단계는 개발된 프로그램의 효과를 평가하는 마지막 절차이다. 2차시 수업 후에 뉴스리터러시 수업에 대한 아동의 반응을 4가지 항목에 걸쳐 서술적으로 쓰도록 하였다. 설문지 문항은 다음과 같다.

- 1) 두 번의 수업 동안 가장 재미있거나 인상 깊었던 점은 무엇이었나요?
- 2) 1차시 수업내용과 댓글달기에 대해 새롭게 알게 되거나 느낀 점은 무엇인가요?
- 3) 2차시 수업내용과 뉴스 작성에 대해 새롭게 알게 되거나 느낀 점은 무엇인가요?
- 4) 미디어에 대해 더 알고 싶거나 배우고 싶은 점은 무엇인가요?

총 107부의 설문지가 수거되었다. 연구자들은 각 질문에 대한 아동의 서술형 응답들을 함께 읽으면서 키워드들을 추출하여 아동의 응답내용들이 이 키워드를 통해 모두 분류될 수 있는지를 검토하였다. 검토를 통해 키워드들을 다시 수정, 보완한 뒤 이 키워드들을 다시 공통적인 상위 키워드로 범주화하여 묶었다. 범주화하여 묶은 상위 키워드에 따라 응답의 내용들을 분류하고

각 범주별 빈도를 구했다. 각 질문별 응답에 대해 기타, 모름과 같은 응답을 제외하고 주요 결과를 제시하면 다음과 같다.

- 1) 아동들은 수업 중 가장 인상 깊었던 것으로 수업 내용과 수업활동(37.1%), 주의집중과(퀴즈) 보상 방식(36.2%), 수업자료(16.4%)를 들었다.
- 2) 아동들이 댓글달기에 대해 새롭게 알게 되거나 느낀 점으로는 상황을 잘 알고 신중히 댓글을 달자(52.3%), 댓글의 피해자(14.0%), 댓글과 여론의 영향력 및 고정관념(10.3%), 댓글을 다 믿을 수 없다(3.7%)였다.
- 3) 아동들이 뉴스에 대해 새롭게 알게 되거나 느낀 점으로는 뉴스 바로 보기(30.0%), 뉴스의 제약이 뉴스의 진실성에 영향력을 미침(29.1%), 뉴스 제작 및 뉴스 전반에 대한 지식(10.9%), 뉴스의 사회적 책임(10.0%), 뉴스의 제약과 그로 인한 뉴스 제작의 어려움(10.0%)이었다.
- 4) 아동들이 미디어에 대해 더 알고 싶거나 배우고 싶은 점은 본 수업 관련 내용을 더 심화하여 알고 싶다(20.0%), 뉴스 외 미디어 전반에 대한 지식(7.3%), 기자 및 뉴스 관련 직업(6.4%), 미디어 기기(2.7%)였다.

현장 적용 후 교수자의 역할을 맡았던 학생들 자신의 평가는 각 조에서 자신의 수업을 녹화한 동영상을 참고하여 교수-학습 방법과 교사의 역할을 성찰하는 식으로 이루어졌다[표 3].

표 3. 교수자 평가

대항목	소항목	응답 내용
교수-학습 방법	자료 준비	•반마다 조금씩 다르게 기획되기는 하였으나, 핵심자료는 공통적으로 철저하게 준비되었음.
	아동의 반응	•수업에 많은 흥미와 높은 참여도를 보임.
	보상의 효과	•초콜릿 제공 •자발적인 참여를 유도하는데 있어 매우 효과적이었음. •보상의 효과로 발생할 수 있는 부정적인 측면을 고려해야 한다는 우려의 목소리도 있었음.
	마무리	•두 차례에 걸친 수업으로 아이들의 뉴스 리터러시가 증진되었음을 파악할 수 있었음.
교사의 역할	역할 분담	•교사의 역할이 적절하게 분배되었음. •활동에 어려움을 느끼는 아이들을 적극적으로

		으로 도와줌. •무리 없이 수업이 계속될 수 있도록 보탬을 줌.
--	--	--

초등학교 교사의 평가는 그 수업을 참관하였던 I초등학교의 교사로부터 직접 구두로 피드백을 받는 식으로 이루어졌다. 그들은 수업안 내용의 적절성, 시의성, 뉴스리터러시 교육의 목표 달성 등에 대해 긍정적인 반응을 보였으며, 더 나아가 본 수업이 6학년 국어 교과서의 뉴스리터러시 관련 단원의 내용을 대신할 수 있는 수준이라고 평가하였다.

III. 연구 결과

본 연구의 목적은 대학에서의 ‘아동미디어교육’ 교과목의 수업에 액션러닝 수업 방식을 적용하여 수업의 효과를 높이는 것이다. 설문지와 자유 토론을 통해 수업의 목적과 액션러닝 수업에 대한 학생들의 반응과 평가를 수집한 결과는 다음과 같다.

1. 수업의 목적

수업의 목적과 관련한 설문지 내용은 다음의 세 가지 항목으로 이루어졌다: (1) 아동을 위한 미디어리터러시 증진 방안, (2) 수업의 결과로서 자신의 미디어리터러시 증진 여부, 그리고 (3) 추후 자신의 리터러시 증진 방식이다.

1.1 아동을 위한 미디어리터러시 증진 방안

실제 초등학교 현장에서 미디어리터러시 수업을 진행한 학생들이 제안한 아동의 미디어리터러시를 증진시키는 방안으로, 아동을 위한 미디어리터러시 교육프로그램의 개발과 실시, 사회적 캠페인, SNS를 통해 기업체와 지식 교류, 개인 정보의 관리법 가르치기 등이 있었다.

아이가 어떤 사이트를 방문하는지 살피고, 개인정보를 유출하지 않도록 주의를 주며, 온라인상에서 사람과 만나는 것을 즐기게 하고, (중략) 인터넷 서핑처럼 긍정

적인 경험을 돕고 나라에 교육을 요구한다.(학생E)

사회적 캠페인을 통해 미디어리터러시 교육에 대한 필요성을 계속 알려줄 수 있을 것 같다.(학생K)

아이들에게는 특히 환상과 현실을 구분할 수 있게 계속 질문을 던져야 할 것 같다. 가상현실과 같은 기술의 발달로 환상과 현실의 경계가 더욱 불분명해지고 있기 때문에 ‘현실’에 대한 교육이 필요할 것 같다.(학생B)

아동청소년학과 학부생으로서 할 수 있는 일은 해당 지식을 학교에서 배워서 이를 바탕으로 SNS나 인터넷 등을 통해 산업체, 기업, 정부에 미디어 교류를 추구하는 것이다. 예를 들어 아이들이 즐겨보는 프로그램 속에 폭력성이나 성적코드를 발견한다면 해당 요소들의 부적절성을 지적하고, 수정을 촉구하는 글을 SNS나, 그 텔레비전 프로그램 홈페이지에 올릴 것이다.(학생J)

1.2 수업의 결과로서 자신의 미디어리터러시 증진 여부

대부분의 학생들이 자신의 미디어리터러시가 증진되었다고 답하였으며 그 예로 능동적인 시청, 뉴스를 비판적으로 보기, 자신의 삶의 목적과 사회적 책임감의 성찰 등을 들었으며 현장 실습이 자신의 미디어리터러시 수준 증진에 도움이 되었다고 답하였다.

이 수업을 통해 미디어의 의도와 공식, 효과, 제약 등을 배우면서 내가 가지고 있는 욕구, 목표, 의견, 등이 진정한 나의 것이 아니라 미디어에 의해 만들어진 것일 수도 있음을 인식하게 되었다. 그리고 이전 어떤 미디어를 접하든지 무조건적으로 수용하지 않고, 한 번 더 의심해보며 좀 더 분석적인 시선으로 바라보게 되었다.(학생K)

뉴스는 팩트를 그대로 보여주는 것이 아닌 균형성 있는 시각으로 구성되어져야 함을 깨달았으며, 보도되는 뉴스를 그대로 믿기보다 한 번 더 의심하고 해당 사례에 대한 구체적 정확히 나올 때까지 기다리는 자세를 취하게 되었다.(학생M)

제가 배운 미디어리터러시를 I초 아이들에게 가르쳐 주는 과정에서 아이들뿐만 아니라 저의 미디어리터러시 수준도 한 단계 더 나아간 것 같아서 뿌듯합니다.(학생C)

이번 수업을 통해서 광고의 목적, 내용, 표현 기술, 도덕적인 부분까지 고려하여 살펴봄으로써 노력하는 모습에서 증진되었다고 생각합니다.(학생E)

1.3 추후 자신의 미디어리터러시 증진 방안

학생들은 추후 자신의 미디어리터러시를 지속적으로 증진시키는 방안으로 미디어 일지 쓰기, 실제와 환상의 구분, 매체가 가져오는 커뮤니케이션 분석 등을 들었다.

내가 미디어를 접할 때 어떤 목적을 가지고 있는 지 생각하여 자신의 위치를 강화시키고, 유용함을 목표로서 초점을 맞추며, 미디어 노출을 인지하고, 실제와 판타지의 연관성을 고려한다.(학생E)

미디어 일지를 활용해서 내가 어떤 미디어와 주로 접하고 있는지, 무슨 이유에서 접하고 있는지, 이를 통해 어떤 것을 얻을 수 있었는지 등을 스스로 분석 및 평가하여 미디어리터러시를 향상시킨다.(학생S)

미디어 별로 속성과 특성 등을 파악해보기. 특히 매체 커뮤니케이션에 고민해보기.(학생U)

드라마를 보고 감정적으로 압도당한 느낌을 글로 쓴 후 이것이 과연 나의 삶에 어떤 유익이 있는지 함께 기술하기.(학생B)

2. 수업 방식

액션러닝 수업 방식 자체의 평가는 자유 토론에서 이루어졌다. 토론을 통해 여러 장점과 단점이 도출되었고, 그 내용을 종합하여 다섯 가지로 분류하면 다음과 같다.

2.1 의견 공유를 통한 창의적인 아이디어 도출

학생들은 조별로 이루어진 과제 도출과정과 뉴스리터러시 수업을 위한 자료 수집과 프로그램 개발 과정에서의 비판적이고 창의적인 아이디어의 공유가 가능했다고 평가하였다. 같은 조원들의 의견뿐만 아니라 다른 조의 의견들을 들으며 서로의 아이디어를 발전시킬 수 있는 기회가 있었던 것을 긍정적으로 보았다.

마지막에 우리가 했던 일을 표로 정했을 때 조별로 회의하고 나중에 한글파일에 적어서 모두 결과물을 공유하는 시간을 가졌을 때 (중략) 다른 사람 의견 듣고 투표하고 이런 것이 인상 깊었어요.(학생E)

아무래도 그런 팀프로젝트로 진행을 하니깐 수업에 더 활기가 있었던 것 같고, 같이 아이디어를 내고 합의하는 그 과정에서 더 좋은 아이디어가 나왔던 게 재미있고 도전적이었어요.(학생B)

다른 조에도 관심이 생기고 나도 거기에 생각하려고 노력하고 더 좋은 아이디어들이 많이 떠올라서 좋은 방식이라고 생각해요.(학생E)

2.2 현장감 있는 수업으로 능동적 참여 가능

학생들은 액션러닝의 가장 큰 장점으로 능동적인 수업 참여를 들었다. 액션러닝의 경험이 있는 러닝 코치의 피드백과 조언을 통해 프로그램을 설계하고 개발하는 과정을 경험한 것이 기억에도 많이 남고 성취감을 느꼈다고 평가하였다. 또한 프로젝트를 설계하고 개발하는 것에 그치는 것이 아니라 실제 현장에 적용해보았던 것이 수업의 실용적 측면에서 긍정적인 효과가 있었다고 하였다.

원래 대학 수업은 기존의 이론을 달달달 외우고 빈칸을 채우고 객관식 문제를 푸는 걸로 끝났는데, 이 수업은 그런 이론들을 기반으로 현장에서 적용할 수 있게 돕는 실질적인 수업이었습니다.(학생M)

실제 초등학교에 나가서 수업을 했다는 점이 가장 재미있었어요. 보통 팀프로젝트를 해도 그냥 프로젝트로

끝날 수도 있는데, 이번 수업에서는 실제로 그 프로그램을 활용했기 때문에 더 기억에 많이 납니다.(학생 B)

제가 능동적으로 나설 수 있어서 좀 기억에 많이 남는 수업이긴 한 것 같아요. 자료도 남길 수 있고, 그런 것 때문에 실용성도 있었고 또 기억에 많이 남는 교육 방법인 거는 확실하다고 생각해요.(학생J)

기억도 많이 남고 성취감도 많이 남고, 그냥 보통 시험치고 과제하고 수업 듣고 하는 것보다 지식 이상의 것들이 많이 남겨져요. 그게 성취감일 수도 있고 자신감일 수도 있고 도전정신, 그런 것들이 어찌면 지식보다도 더 값진 부분일 수 있잖아요?(학생B)

일반적으로 아동청소년학과수업에서는 말 그대로 강의 방식으로 이루어지는 수업인 반면, 이 수업은 직접 프로그램을 짜고, 직접 해 봄으로써 많은 것을 깨닫게 되었어요.(학생C)

그 동안의 강의식 수업에서는, 멀쩡이 떨어져 수업을 구경하는 느낌이 더 강했는데 제가 팀원들과 함께 수업을 만들어간다는 점 때문에 책임감도 많이 느꼈고 다른 수업보다 더 많이 몰입하기도 했어요.(학생K)

2.3 모든 학생의 참여 유도

액션러닝 수업과 기존 팀프로젝트 수업의 큰 차이로 모든 학생의 참여가 가능했다는 점을 들었다. 특히 학교 현장에 나가기 전 진행했던 모의수업을 통해 각 조원들의 역할이 효율적으로 분담됨으로써 대학 조별 수업에서 종종 나타나곤 하는 무임승차식의 학습태도를 보기 힘들었던 부분이 긍정적으로 평가되었다. 또한 전문교사가 아닌 학생들이 교수자의 입장으로 현장에 나가야 했기 때문에 서로를 적극적으로 도와주었던 점도 인상적이었다고 답하였다.

일반적인 팀플보다 장점이 많았던 것 같아요. 일반적인 팀플은 그냥 각자 역할 배분해서 할 거 하고 그냥 발

표도 뭐 각자 맡아서 하는데 뭔가 고르게 배분은 하지 않 말 그대로 팀플인 느낌? 근데 이 수업은 아무래도 가르쳐야 하니까 다 같이 도와주고 더 좋았던 것 같아요.(학생C)

팀원들을 잘 만난 덕에 수준 높은 토론이 가능했었고 다들 열심히 고민하고, 자료 조사하고, 결과물을 만들려고 노력했기 때문에 수업의 결과를 만들어낼 수 있었던 건 아닐까요?(학생U)

문제점들을 쉽게 발견할 수 있었고 다 같이 힘을 합쳐서 해결할 수 있었어요. 다 참여해서 수업하는 느낌이었어요.(학생E)

역할 분담이 나를 명확해서 혼란도 없었고, 각자 맡은 일을 더 충실히 할 수 있었던 것 같구요. 그렇기 때문에 무임승차하는 사람들도 많지 않았던 것 같습니다.(학생B)

2.4 미디어리터러시 교육의 필요성 자각

학생들은 초등학교의 현장에서 아동들과의 만남을 통해 선행연구와 설문지, 심지어 교사와의 면담에서도 발견하지 못했던, 아동들의 미디어 사용 실태와 문제점을 발견하였다. 학생들은 수업 중 나타난 아동들의 언어적, 비언어적 반응을 통해 그들이 어떤 동영상 채널을 시청하고 있으며 친구들과 어떤 SNS 활동을 하고 있는지를 알 수 있었으며, 그 과정에서 아동들도 자신이 인식하지 못하는 가운데 수많은 형태와 내용의 뉴스를 접하고 있음을 자각하게 되었다. 이러한 현장 경험은 학생들로 하여금 아동 미디어교육의 필요성과 방식에 대해 새롭게 눈을 뜨게 하는 계기가 되었다.

수업 전에는 미디어리터러시가 중요하다라는 것을 어렵듯이 생각만 했었는데, 수업을 듣고서 미디어리터러시의 요소에 대해 고민하기 시작했어요. 아동청소년학과 학생으로서 아동청소년에게 미디어리터러시 교육을 반드시 제공해야 한다는 생각이 들었고, 또 성인으로서 나의 미디어리터러시 수준에 대해 생각하게 된 수업이

있어요.(학생U)

아동의 경우 또래와의 집단과 같이 있는 시간이 많기 때문에 부모의 개입도 중요하나, 학교와 같은 단체에서의 정기교육이 필수적으로 진행되어야 할 것 같아요. 시대의 흐름에 맞추어 아이들이 자주 즐겨보는 유튜브 채널 위주로 현장교육이 시행된다면 많은 도움이 될 것이라고 생각합니다.(학생M)

2.5 낯선 수업 방식으로 인한 어려움

액션러닝 수업에서는 주어지는 자료가 많지 않고 모든 과정에서 학생들의 능동적이고 자발적인 참여가 요구되었기 때문에 자료를 조사하고 수집하는 부분에서 학생들은 많은 어려움을 느꼈다고 답하였다. 그로 인해 아이디어를 내는 것도 쉬운 작업은 아니었다고 하였다. 또한 과제를 진행하는 과정에서 피드백이 충분하지 못하다는 생각이 들어서 답답함을 느꼈다고 평가하였다.

기존의 팀플은 나와 있는 자료를 수집해서 구조화해서 발표했던 게 기존의 팀플이라면, 이거는 저희한테는 딱히 엄청 많은 1차적인 자료가 주어졌던 건 아닌 것 같아요. 미디어 인식이 어디서 부족한지... 설문조사는 표면적인거고 저희가 직접... 자료를 모으는 게 부족한 것 같아서... 저희가 직접 아동들한테 얘기를 듣고 많은 양의 자료가 있었다면 아이디어를 낼 때 수월했을 것 같은데... 지식이 없는 상태에서 아이디어를 내는 게 힘들고...(학생J)

기존 팀플의 경우는 교수님이 이걸 발표해라, 이거 과제로 해라로 내준다면 여기서는 갑자기 수업하다가 나중에 갑작스럽게 프로그램을 만들어라 이러니까 기초가 되어 있는 게 없으니까 그냥 자료를 찾는 부분에서 힘들었어요. 자료 찾아서 발표해야 하고...(학생Y)

힘들었던 점부터 이야기한다면, 기존의 팀플에서는 이미 있는 이론, 이미 있는 콘텐츠를 중심으로 해석을 하는 거라면, 액션러닝에서의 팀플 수업은 문제가 무엇인지 인지해야 하고, 그 인지한 걸 기반으로 적절

한 해결점을 찾아가고 뿐만 아니라 그 문제를 해결하기 위한 이론들도 직접 찾아보는 그런 점 때문에 힘들었어요.(학생M)

그런데 피드백이 조금 더 있었으면 좋았을 것 같아요. 다들 과제를 해나가면서도 잘 되어가고 있는지 담당할 마음이 들었던 적도 있고요. 아! 또 열심히 준비한 내용이 아예 반영되지 않은 적도 있는데, 중간 과정에서 활용 가능한 방안에 대한 피드백이 있었다라면 하는 아쉬움이 들었어요.(학생U)

IV. 논의 및 결론

본 연구는 액션러닝의 개념과 절차가 대학에서의 아동미디어교육 수업에 적용된 사례가 될 수 있다. 본 연구에서 수행된 액션러닝 수업은 교재를 사용한 이론과 토론 수업, 현장에서의 과제 발견, 그리고 실행과 성찰이라는 과정을 거쳤으며 더 나아가 교육프로그램 개발에 사용되던 ADDIE 수업 모형이 액션러닝 수업의 한 부분으로서 효과적으로 활용될 수 있음도 보여주었다.

본 연구와 기존의 액션러닝 연구와의 차별성은 교육 현장과의 긴밀한 협력을 이루어냈다는 점과 학생 스스로 뉴스리터러시 교육프로그램 개발을 시도한 점이라고 할 수 있다. 현장과의 긴밀한 협조는 현장의 문제 해결을 위한 계획, 실행, 성찰, 그리고 학습의 순환에 초점을 맞추는 액션러닝의 프로세스에서 매우 중요한 요건이라고 할 수 있다[3]. 혁신학교인 I초등학교는 새로운 교수 내용과 방법에 열려 있었고 지난해의 경험 덕분에 대학생들의 미디어 수업에 큰 기대를 가지고 있었다. 그들은 6학년 아동들을 대상으로 한 2차에 걸친 설문조사와 답사에 기꺼이 협조하였으며 80분 2차시의 현장 적용 시간을 학기 초에 미리 안내해 놓는 적극성을 보여주었다. 그 외에도 수업 전후 학생들에게 대기실 공간과 음료를 제공해 준다던가 하는 학교 측의 세심한 배려는 수업 운영에 큰 도움이 되었다. 현장의 협조를 얻어낼 수 있는 다양한 방식에 대한 고려는 후속 연구에서도 중요하게 다루어 져야 할 것이다.

국내에서 아동 대상의 미디어교육 특히 뉴스리터러시 교육은 그 중요성에 비해 거의 실시되고 있지 못하다. 본 연구에서는 액션러닝 수업방식을 통해 미디어와 뉴스에 대한 이론 학습과 더불어 교육 현장에서 겪고 있는 문제점이 무엇인지 파악하고, 아동에게 어떤 점을 중점적으로 교육해야 할 것인지 시의성 있는 주제를 선정하고 이를 토대로 좋은 프로그램을 개발하였다.

수업목적과 액션러닝의 수업방식에 대한 학생들의 반응은 대체로 긍정적이었다. 학생들은 아동의 미디어 리터러시에 대한 필요성을 자각하며 아동을 위한 미디어 리터러시 증진 방안을 제시하였다. 또한 학생 자신의 미디어리터러시 능력이 향상되었음을 보고했을 뿐만 아니라 추후 미디어를 비판적으로 읽어내기 위한 방법을 계획하였다.

본 연구에서 학생들은 액션러닝 수업방식에 대해서도 다음과 같이 긍정적인 반응을 보였다: (1)의견 공유를 통한 창의적인 아이디어 도출, (2)현장감 있는 수업으로 능동적 참여 가능, (3)모든 학생의 참여 유도, (4)미디어리터러시 교육의 필요성 자각이었다. 이러한 긍정적인 반응이 도출된 이유를 분석한다면 교수자와 러닝코치의 역량과 교과목의 성격, 그리고 현장과의 협조라고 할 수 있다. 러닝코치의 역량은 액션러닝이라는 비구조적인 수업방식에서 특별히 강조되는 것이다[4]. 미디어교육이라는 교과목이 학생들의 삶과도 밀접한 주제였다는 점도 그들의 관심과 수업 참여에의 내재적 동기를 이끌어내는 데 주효하였다.

그러나 다른 한편, 학생들은 액션러닝이라는 낯선 수업방식에서의 어려움을 지적하였는데, 그 이유는 다음과 같이 분석될 수 있다. 우선은 학생들의 전공과 '아동 미디어교육'이라는 과목 자체에 관한 것이며, 두 번째는 적절한 피드백에 관한 것이다. 이 강의는 사범대학이 아닌 사회과학대학의 아동청소년학과에서 개설되었으며, 학생들은 교육현장에 대한 지식과 경험이 전무하였다. 그들은 이 과목을 수강하기 전에 미디어교육관련 수업을 거의 경험하지 못한 만큼 미디어교육에 관한 기초적인 이론과 지식이 필요하였을 뿐만 아니라 초등학교 학생들의 미디어교육을 위해 교육프로그램을 단기간에 개발하고 적용해야 한다는 부담이 있었다. 본 수업은

학생들에게 교육 현장의 문제 해결 과정을 경험하게 하였다는 의의가 있으나 매주 진행되는 과제 수행과정에서 충분한 피드백을 어떻게 제공해야 하는가는 추후 중요한 고려사항으로 다루어져야 한다.

덧붙여 본 연구의 결과는 초등학교에서의 아동미디어교육의 필요성과 교수-학습방법에도 시사점을 제공한다. 초등학교의 6학년 교육과정에서는 국어 교과에서 '사실과 관점'이라는 단원에서 뉴스리터러시 교육을 실시하도록 되어 있다. 그러나 뉴스의 구성, 동일 사건에 대한 다른 관점의 뉴스가 존재함을 인식하고 이해하기, 뉴스 제작 과정을 통한 뉴스 전반에 대한 이해 등 주로 인지적 차원에 주로 머물러 있으며 다루는 뉴스 매체도 TV나 신문 등에 국한되어 있다. 따라서 최근 아동과 청소년이 주로 사용하는 인터넷 뉴스나 SNS를 통한 친구들과끼리 뉴스 소통, 그리고 소비자로서 적극적 뉴스 참여와 비판적 태도 등에 대한 교육이 필요하다[18-20].

액션러닝이 대학에서만만이 아니라 초·중·등교육현장에서도 필요하다는 연구[4]도 있는 만큼 초·중·등 학교 현장에서의 미디어교육 수업에도 활용해 볼 것을 제안한다. 앞에서 보고하였듯이 아동들도 이미 수많은 미디어환경에 노출되어 있으며 적절한 교수법만 주어진다면 그들 자신도 미디어의 영향을 인식하고 성찰할 수 있다. 액션러닝 수업 방식은 아동들의 자발적이고 적극적인 수업에의 참여를 격려함으로써 그들의 미디어리터러시 역량을 키우는 데 도움을 줄 수 있을 것이다.

참고 문헌

- [1] M. J. Marquardt, *Action learning in action*, Davies-Black Publishing. 봉현철, 김종근 역, 액션러닝: 최고의 인재를 만드는 기업교육프로그램, 21세기 북스, 2000.
- [2] K. W. Chang, "A Case Study of Problem-Based Learning and Action Learning at a University," *Educational Technology International*, Vol.11, No.1, pp.145-169, 2010.
- [3] 박수정, "액션러닝을 적용한 교육행정학 강의에

대한 형성학적 연구,” 한국교원교육연구, 제20권, 제4호, pp.389-416, 2012.

[4] 장경원, 고은현, 고수일, “학교에서의 액션러닝에 대한 연구 동향 분석,” 교육방법연구, 제27권, 제3호, pp.429-455, 2015.

[5] 김대희, “중등 국어 교사 교육에서의 매체 언어 교육,” 국어교육학연구, 제37집, pp.106-135, 2010.

[6] W. J. Potter, 김대희, 임윤경 역, *미디어리터시*, 소통, 2016.

[7] <http://dadoc.tistory.com/2521>

[8] 황덕미, *스마트폰 SNS에서의 초등학생 사이버 언어폭력 실태*, 부산교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2016.

[9] 정경희, *초등학생의 부모애착과 스마트폰 SNS 중독성향이 사이버 폭력에 미치는 영향*, 국민대학교 교유대학원, 석사학위논문, 2016.

[10] 이정훈, “뉴스리터러시 : 새로운 뉴스 교육의 이론적 탐색,” 스피치와 커뮤니케이션, 제19호, pp.66-95, 2012.

[11] J. Fleming, “What do facts have to do with it? Exploring instructional emphasis in Stony Brook News Literacy Curriculum,” *Journal of Media Literacy Education*, Vol.7, No.3, pp.73-92, 2015.

[12] <http://www.dadoc.or.kr/2564>

[13] <http://www.dadoc.or.kr/2554>

[14] 원숙경, 윤영태, “디지털 시대의 뉴스리터러시 교육프로그램 연구,” 한국 웰니스학회지, 제11권, 제4호, pp.101-111, 2016.

[15] T. Jolls and C. Wilson, “The core concepts : Fundamental to media literacy yesterday, today and tomorrow,” *Journal of Media Literacy Education*, Vol.6, No.2. pp.68-78, 2014.

[16] 이재원, 박동숙, “소셜 네트워크 저널리즘 시대의 뉴스리터러시 재개념화 : 뉴스 큐레이션 능력을 중심으로,” 사회과학연구논총, 제32권, 제2호, pp.1717-206, 2016.

[17] 이재은, *텍스트 중심 유아 미디어리터러시 교육 프로그램 개발 및 적용 효과*, 서울여자대학교 일

반대학원, 박사학위논문, 2016.

[18] 조재윤, 엄혜영, “2009 개정 초등 국어과 교과서의 매체 수용 연구,” *한국초등교육*, 제26권, 제1호, pp.103-124, 2015.

[19] 김소연, *초등학교 국어과 교육 과정의 뉴스, 광고 관련 평가 문항 분석 연구*, 경인교육대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013.

[20] 정현선, “매체 언어 교육단원 개발과 수업 실행에 관한 연구 : 초등학교 6학년 국어 교과서의 뉴스 단원을 중심으로,” *한국초등국어교육*, 제48집, pp.311-354, 2012.

저 자 소 개

현 은 자(Eunja Hyun)

정회원



- 1982년 : 이화여자대학교 교육학과 유아교육전공(문학사)
- 1984년 : Eastern Michigan Univ.(문학석사)
- 1988년 : Univ. of Michigan(교육학박사)

• 1989년 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 교수
 <관심분야> : 아동문학교육, 그림책 비평, 아동미디어 리터러시교육, HCI

국 경 아(Kyeong-a Kook)

정회원



- 1996년 2월 : 고려대학교 언어학과(문학사)
- 1999년 8월 : 서울대학교 언어학과(문학석사)
- 2018년 2월 : 성균관대학교 아동청소년학과 석사 수료

<관심분야> : 아동문학교육, 아동문학 세계관, 미디어 리터러시, 미디어 콘텐츠

김 보 규(Bo-Gyu Kim)

준회원



- 2014년 2월 : 한동대학교 산업정보디자인학부/상담심리학(공학사, 미술학사, 문학사)
- 2016년 9월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 석사과정

<관심분야> : 미디어교육, 미디어 리터러시, 문학 및 미디어 콘텐츠, 세계관교육, 세계시민교육

김 민 정(Min-Jung Kim)

준회원



- 2017년 2월 : 단국대학교 문예창작과(문학사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 석사과정

<관심분야> : 아동문학교육, 미디어교육, 독서교육, 아동미디어콘텐츠, 문화콘텐츠, 미디어리터러시

김 혜 민(Hye-Min Kim)

준회원



- 2017년 2월 : 호서대학교 유아교육과(문학사)
- 2017년 3월 ~ 현재 : 성균관대학교 아동청소년학과 석사과정

<관심분야> : 아동문학교육, 미디어교육, 아동미디어 리터러시, 아동미디어콘텐츠, 그림책