

기독교적 가치를 담은 미디어 리터러시 수업 계획안 <2061년 시간 여행 기사단!>

김병재 아세아연합신학대 일반대학원 기독교교육학 박사과정

초록

예고 없이 찾아온 ‘코로나 시국’은 사람들의 삶의 전반은 물론 교육의 내용과 방법까지 빠르게 변화시켰다. 이런 상황으로 인해 의도치 않았지만 교육방법에 대한 많은 논의가 오고 갔다. 기존과 같은 방법으로 교육을 할 수 없다는 문제의식 자체는 매우 고무적이지만 그에 반해 수업의 내용과 가치적인 측면에서의 논의는 그 깊이가 얕다고 할 수 있다. 미디어의 폭발 속에서 방법적인 측면 뿐 아니라 내용과 가치적인 측면을 좀 더 돌아볼 필요가 있다. 기독교교육과 기독교학교의 경우, 근본적으로 이런 면이 더욱 요구된다. 이런 의미에서 근자에 회자되는 ‘미디어 리터러시’ 교육은 시대적으로 꼭 필요하다고 할 수 있다. 미디어 리터러시는 쏟아지는 미디어 환경 속에서 학생 스스로 콘텐츠를 비판하고 분별하며 나아가 미디어를 생산하는 것을 그 틀로 한다. 이 수업계획안은 미디어 리터러시를 어떻게 기독교적인 가치 속에서 교육할 것인가를 제시하고자 한다. 특별히 현장 교사들을 위해 수업계획안 형식을 제공함으로써 좀 더 다양하고 구체적인 계획을 통해 차후 기독교 교육적으로 다양한 미디어 리터러시 수업을 생산하길 기대한다.

핵심어 : 미디어 리터러시, 미디어 리터러시 수업, 기독교교육, 기독교적 가치

I. 수업의 필요성 및 목적

1930년대, 영국에서 최초로 미디어에 대한 교육을 해야 한다고 주장한 이래로 미디어 교육에 대한 관심은 현재 그 어느 때보다 높다. 미디어 종류의 증가와 기기의 다양성 때문이기도 하며, ‘포노 사피엔스(Phono Sapiens)’와 같이 스마트폰을 신체의 일부처럼 사용하는 사람들을 일컫는 단어가 생길 정도로 미디어 접촉과 기기 사용이 보편화되는 것을 넘어 존재론적으로 다뤄지기 때문이다. 나아가 2020년 전세계를 덮친 COVID-19로 인해 그 어느 때보다 사람들의 미디어 접촉이 폭발적으로 증가했다. 학생들은 가정은 물론 학교에서도 다양한 미디어를 사용하게 되면서 학교 미디어 문화 또한 자연스럽게 정착한 상태이다.

미디어에 대한 비판적 시각을 통해서도 미디어 리터러시 교육의 필요성을 볼 수 있다. 집중력을 위해 학생들로부터 스마트폰을 분리해야 하는 필요, 학생들의 뇌발달(전두엽)을 위한 보호적 차원, 학업성취도 하락과 디지털 중독에 대한 방지 등이 그것이다(Spitzer, 박종대 역, 2020: 120-123). 이러한 보호주의 차원의 입장은 한편 학생들이 살아가는 시류를 교육에 반영하지 않는다는 비판도 있다. 하지만 미디어에 대한 적극적 수업도입 차원과 보호주의 차원 모두 미디어 리터러시 교육에 대한 중요성을 강조하는 방향을 갖는다.

최근 발표된 2022 개정 교육과정 추진 계획에도 ‘디지털 소양’이 포함되면서 국가 교육과정 내에서도 본격적인 미디어 리터러시 교육에 대한 틀이 마련될 것으로 보인다(<https://news.imaeil.com/Education/2021051814190783312>. 검색일 2021. 06. 04). 나아가 근자에 회자되고 있는 미래학교의 모습 중 하나도 디지털 정보 네트워크의 풍부한 자원을 활용하여 스마트 학습 체계를 구축하는 것이기에 그 어느 때보다 미디어 리터러시 교육에 대한 관심이 높다고 보겠다(장슬기, 2019: 42).

II. 수업의 배경과 그에 따른 방법

1. 미디어 리터러시

미디어 교육은 최근 생겨난 것이 아니다. ‘미디어’를 사람 간 정보교환의 매개체로 정의한다면 미디어 교육의 폭은 매우 넓어지기 때문이다. 이런 면에서 보면 한국의 본격적인 미디어 교육은 민주화 운동과 더불어 언론 운동 및 개혁 운동과 함께 시작되었다고 볼 수 있다. 1992년 이후 언론 개혁을 염두한 미디어 교육이 정부의 지원을 받으며 학교에서도 시행되었지만 이후 몇몇 정권의 정치적 억압 등으로 미디어 교육 또한 부진한 면을 보였다(원용진, 2019: 14-15).. 2018년에 열린 ‘미디어교육 활성화에 관한 법률 제정을 위한 세미나’에서 명시된 미디어 교육의 목표는 다음과 같다. ‘모든 국민이 미디어를 비판적으로 이해하고, 창조적·능동적으로 활용하며 미디어를 통해 민주적 의사결정에 참여할 수 있는 역량을 갖추는 것’이다(<https://dadoc.or.kr/2610>. 검색일 2021. 06. 05). 이런 맥락에서 매우 다양한 미디어 가운데 자라난 학생들이 미디어에 대한 이해와 비판적 시각, 이를 활용하는 능력을 갖추는 것은 성숙한 성인으로 자라나고 사회의 건전한 미디어 문화를 만드는 데 있어서 반드시 필요한 부분이라 할 수 있다. 본 수업은 초등학교 5학년에 맞게 미디어 리터러시의 핵심 역량인 1) 다양한 미디어를 통해 필요한 콘텐츠에 접근, 2) 미디어 이해를 바탕으로 한 비판적 해석, 3) 미디어 콘텐츠 생산, 4) 미디어를 통한 사회적 소통을 중심으로 구성하였다.

2. 교과 통합 교육과정

본 미디어 리터러시 수업은 국어교과와 사회교과의 통합으로 진행된다. 교과의 중요성은 지금도 지속되고 있지만 교과 간 분절된 구조 또한 그 심각성을 보이고 있다. 이런 면에서 학문 간 연구나 교과를 뛰어넘는 수업들이 많이 개발, 실행되고 있다. 교과 간 유기적 연결성을 통한 학생들의 통합적 사고의 발달을 위해 교과 통합 교육과정은 매우 유익하다. 이런 면에서 같은 주제를 가지고 통합하는 주제통합 수업이 있고, 이와 다른 본 미디어 리터러시와 같은 수업이 있다. 본 수업은 각 교과가 같은 주제를 가지고 진행되는 주제통합이라기 보다 미디어 리터러시를 중심으로 ‘각 교과의 성취기준을 취합’하였기 때문에 그 통합 정도가 좀 더 넓고 깊다고 볼 수 있다.

3. 백워드 디자인(Backward Design)

미디어 리터러시 수업을 교과의 성취기준을 기준으로 계획하였지만 프로젝트 식으로 진행하기 위해 백워드 디자인의 구조를 부분 차용하였다. 백워드 디자인은 이해중심 교육과정(Understanding by Design)으로 학생들의 영속적 이해를 그 목적으로 하는 교육과정 모델

말한다. 이 수업에서는 1) 학생들이 프로젝트에 집중하도록, 2) 자신들의 결과물에 성취감을 느낄 수 있도록 하기 위해 평가 계획을 중요시하는 백워드 디자인의 구조를 차용하였다. 특별히 이러한 방향성은 타일러 모델보다 더욱 목표지향적인 면을 보여준다. 백워드 디자인은 학생들이 하게 되는 수행과제를 성공적으로 달성하도록 하는 데 다양한 학습 경험을 계획하게 되어 있다(온정덕, 2018: 9). 이러한 부분들이 학생들의 삶과 밀접하게 연관되어 있다는 데에서 역량중심 교육과정과 결이 같다. 백워드 디자인이 PBL(Problem based Learning)을 포함할 수 있는 좀 더 넓은 개념의 교육과정모델이기에 미디어 리터러시 수업 디자인에 적합하다 하겠다.

이해중심 교육과정에서 내용의 우선순위 상 가장 상위단계인 영속적 이해(enduring understanding)는 학생들이 수업 후 활동만을 기억하지 않고 그 속에 담긴 가장 중요한 핵심 내용을 배우도록 하는 데 집중되어 있다. 나아가 학생들이 작성해야 하는 글에는 이해중심 교육과정의 수행평가 과제 요소인 'GRASPS'를 활용하여 학생들의 이해를 높이고, 학습활동에는 WHERETO를 적용하여 각 수업의 중점요소를 확인하고 진행한다. 또한 평가에서도 학생 피드백을 통한 자기 성찰의 기회를 제공한다. WHERETO에 대한 설명은 다음과 같다.

학습활동	의미
W(where, why)	단원이 어디로, 왜, 어디서부터 어디로 가는지 아는 것
H(hook)	환기와 흥미 유지, 본질에 접근
E(explore, enable, equip)	탐구, 경험, 수행을 위한 준비
R(reflect, rethink)	반성, 다시 생각, 수정하기
E2(evaluate)	과제의 과정을 스스로 평가
T(tailored)	학습자 개인에게 맞추기
O(organize)	효과적인 학습을 위해 내용을 조직하고 계열화

III. 수업 설계

1. 기독교적 가치

이 수업의 기독교적 가치 적용은 크게 3가지로 나눌 수 있다. 실제 수업을 하는 교사가 3가지 중 자유롭게 선택하여 진행할 수 있다. 기독교적 가치는 백워드디자인(이해중심교육과정)에서 영속적 이해(enduring understanding)로 적용한다.

첫째로 문화형성에 동참하는 것이다. 웨스트민스터 대요리문답 17문답은 하나님께서 창조하신 사람이 이성적이며 지식과 의와 거룩함의 하나님의 형상을 가지고 있고, 다른 피조물을 다스리게 하셨다고 말한다. 문화 형성은 그 성격상 개인이 가진 능력에 대한 증진을 포함한다. 삼위일체 하나님을 그 근원으로 하는 다양성은 위와 같이 하나님이 허락하신 인간의 근본적 성정에 각 사람마다 다양한 은사로 나타난다. 즉 하나님께서는 하나님 형상의 주춧돌 위에서 각 사람이 가진 다양성을 통해 피조물을 다스리길 원하신다는 것이다. 학생들은 수업을 통해 자신의 다양한 능력, 예를 들어 글쓰기 능력, 비판적 사고 능력, 미디어 기기 활용 능력, 다른 사람과의 소통 능력 등을 가지고 있으며 이를 증진시키게 될 것이다. 특별히 이런 능력의 증진을 통해 주어진 것들을 잘 활용하는 것과 미디어에 관련된 다른 사람들의 삶에 풍요로움을 제공하는 의미를 갖게 될 것이다. 현 시대의 흐름에 따른 미디어의 성격 속에서 어떤 것들이 하나님께서 원하시는 것인지

고민하도록 하는 시간은 하나님께서 이 땅의 특정 영역 속에 자신을 두신 의미를 생각하는 기회가 될 것이다.

둘째로 정직이다. 하나님께서는 십계명의 9계명을 통해 이웃에 대한 거짓 증거를 하지 말라고 하신다. 또한 10계명은 이웃의 것을 탐내지 말라고 하신다. 첫 2블록 안에서 사용하는 도서는 『그 소문 들었어?』(하야시 기린, 천개의 바람, 2017)이다. 이 책은 악의적인 헛소문을 통해 한 나라가 망해가는 이야기이다. 그리고 그런 소문을 아무런 확인 작업 없이 기계적으로 퍼뜨리는 구성원들의 이야기이다. 학생들이 나눈 도서의 등장인물인 황금사자는 은빛사자를 몰아내고 자신이 나라를 통치하려는 욕심으로 은빛사자에 대한 헛소문을 퍼뜨리는 장본인이다. 이러한 도서와의 연결성을 통해 학생들과 정직에 대해 나눈다. 그리고 주어진 정보를 퍼뜨리는 위치에 있는 자신의 책임에 대해 나눌 수 있다. 정직에 관련된 부분은 차후 학생들이 활동할 기사문을 작성하는 데 있어서 중요한 가치가 된다.

셋째로 ‘화평’이다. 바울이 서신서를 통해 성도들에게 전하는 인사는 은혜와 평강이다. 그리스도 인들은 은혜에 대해서 익숙하게 받아들이는 면이 많지만 ‘평강’에 대해서는 그에 미치지 못한다. 하지만 바울이 거의 빠지지 않고 두 가지를 함께 거론한 이유는 그만큼 ‘평강’이 중요하기 때문이다. 평강은 화목제물(속죄제물)이 되신 그리스도로부터 출발한다. 죄인인 인간은 하나님을 사랑하지 않는 소극적 관계와 더불어 적극적인 하나님의 원수였다. 인간은 하나님과 화평할 생각도, 능력도 갖고 있지 못하다. 이런 의미에서 하나님과의 화평은 하나님의 일방적인 일하심에서 비롯된다. 이를 위해 하나님께서는 두 당사자인 하나님과 인간을 모두 대표할 수 있는 자를 우리에게 보내주시는 데, 그가 바로 예수 그리스도이시다(Kuligin, 손현선 역, 2020: 201-215). 예수 그리스도의 오심과 십자가, 부활을 통해 예수 그리스도를 주와 구주로 고백하는 자들이 하나님과 화목하게 되었다. 하나님과의 근본적 관계 회복은 수평적인 관계인 이웃과의 화평과 하위적인 관계인 피조물과의 화평을 가능케 하였다. 여기서 앞서 제시되었던 정직과 책임이 이웃과 피조물과의 화평에 그 역할을 하게 된다. 신자는 예수 그리스도를 나타내는 전달자로서 이웃에게 거짓이 아닌 정확한 정보, 더 나아가 복음의 기쁜 소식을 전달할 책임이 있다. 이를 위해 현 시대에 인간에게 허락하신 여러 가지 미디어와 그 활용능력을 화평을 위해 사용해야 한다. 이러한 맥락에서 미디어 리터러시 수업은 그 기독교적 가치를 지니게 된다.

2. 수업의 틀

이 수업은 5학년 2학기 국어와 사회 교과목의 성취 기준을 미디어 리터러시에서 필요한 역량(미디어 콘텐츠 접근, 콘텐츠를 비판적으로 해석, 콘텐츠 생산, 사회적 소통)과 미래 핵심역량(4C - Creativity, Critical Thinking, Collaboration, Communication)에 맞추어 디자인하였다. 국어 교과목의 성취기준은 2학기의 6단원 중 3-4단원과 연극단원, 독서단원으로 총 4개 단원의 성취기준을 중심으로, 사회 교과목의 성취기준은 1단원 성취기준 가운데 미디어 리터러시와 조합될 수 있는 부분인 고려의 금속활자와 조선의 훈민정음을 선택하였고 사회과 교과핵심역량(창의적 사고력, 비판적 사고력, 의사소통 및 협업 능력, 정보 활용 능력)을 통합하였다.¹⁾

1) 성취기준은 5학년과 6학년을 묶어 5-6학년군으로 구성되어 있기에 성취기준 단위로 고려한다면 6학년에서도 시행 가능하며, 5학년과 6학년을 모듈화하여 함께 수업하는 것도 가능할 것으로 보인다. 국어와 사회 모두 동일하다. 이 수업계획은 5학년을

미디어 리터러시와 관련하여 내용을 새롭게, 독립된 교과식으로 구성하지 않은 이유는 두 가지다. 첫째, 미디어 리터러시를 명확하게 정의하기 어렵다. 미디어 리터러시는 미디어의 다양성, 가변성, 이용자의 문화적 맥락의 다양성, 미디어 리터러시 교육이 행해지는 국가의 문화, 교육적 지향점까지 수없이 많은 변수가 있기에 하나의 교과처럼 다룰 수 없는 근본적인 이유가 있다(김아미, 2015: viii). 둘째, 미디어 리터러시 교육은 비교적 긴 시간을 필요로 한다. 미디어 리터러시는 그 개념을 아는 것을 비롯하여 역량까지 요구하기에 학교 내에서 진행 시 기존 교과를 진행하면서 추가적인 독립적 교과운영이 물리적으로 어렵다. 중등학교의 경우 자율학기제를 이용하여 운영할 여지가 있지만 초등학교는 그렇지 못하다. 그렇기 때문에 현재 진행되는 교과 내에서 미디어 리터러시와 관련된 성취기준들을 취합하여 재구성하는 것이 현실적이다. 전체 수업의 틀과 수업을 통해 학생들이 가져야 하는 역량은 다음과 같다.

<표 Ⅲ-1. 수업의 틀>

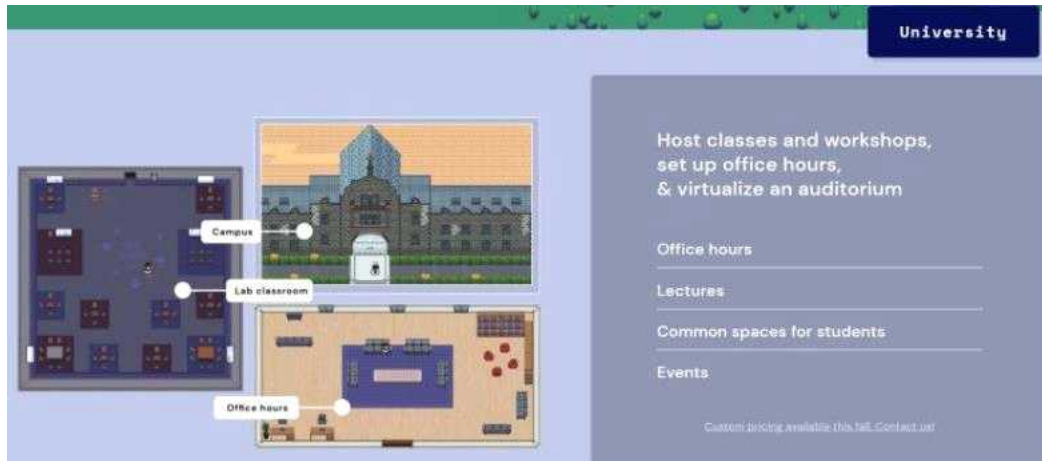
주제		2021년 시간여행 기자단!	
목적	1. 하나님께서 허락하신 미디어 관련 역량 증진 및 문화 형성 2. 교과 통합 교육과정을 통한 융합적 수업의 즐거운 배움 3. 상소문과 기사문을 작성하여 논리적인 글의 중요성을 배움 4. 미디어 기기 활용 능력을 높인다.		
교과 단원 및 부분 내용	국어 5-2	단원 독서단원 : 책을 읽고 생각을 넓혀요 3. 의견을 조정하며 토의해요 4. 겪은 일을 써요 연극단원 : 함께 연극 을 즐겨요	성취기준 문학(5) : 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. 듣기 말하기(2) : 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의한다. 읽기(5) : 매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다. 쓰기(2) : 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다. 문법(5) : 국어의 문장 성분을 이해하고 호응 관계가 올바른 문장을 구성한다. 쓰기(6) : 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다. 문학(4) : 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다.
	사회 5-2	1. 옛사람들의 삶과 문화	[6사03-04] 고려청자와 금속 활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통해 고려 시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다. [6사04-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물(세종 등)의 업적을 통해 조선 전기 정치와 민족 문화의 발전상을 탐색한다. [교과핵심역량] 창의적 사고력, 비판적 사고력, 의사소통 및 협업 능력, 정보 활용 능력

고려하여 구성하였다.

미래 역량 (4C)	창의력 (Creativity)	비판적 사고력 (Critical Thinking)	협력 (Collaboration)	소통 (Communication)
미디어 리터러시 역량	건전한 콘텐츠 생산	미디어를 비판적으로 해석	협업을 통한 콘텐츠 생산	1) 미디어를 활용한 사회적 소통 2) 생산한 콘텐츠에 대한 책임
교육 활동	1) 미디어 기기 및 프로그램 활용 2) 콘텐츠 만들기 (뉴스, 연극 등)	3) 상소문 및 기사문 분석 및 작성 4) 시대상에 따른 미디어 영향력 이해	5) 모듈별 협업 활동 6) 모듈별 의견 나눔 활동 7) 콘텐츠를 나눔으로서 소통 8) 콘텐츠 품평을 통한 자기성찰	
사용하는 대표적 미디어 및 기기	기기	컴퓨터		
	디지털 미디어 플랫폼 및 프로그램		동영상 편집 프로그램, Youtube, Gathertown	
	도서, 패드 등			

보충하여 학생들이 만든 콘텐츠를 사회적 소통 창구로 사용할 플랫폼인 게더타운(<https://gather.town/>)에 대해 설명이 필요하다. 게더타운은 줌ZOOM이나 구글미트Google Meet와 같이 화상 중심의 회의가 아닌 메타버스(Metaverse)의 공간적 개념이 통합된 플랫폼이다. 미국의 로블록스(Roblox), 한국의 제페토(ZEPETO)와 같이 정밀한 화면이나 방대한 공간, 상업성을 제공하지 않는다. 2D시절을 떠올리게 하는 배경공간과 그에 맞는 아바타를 설정하여 현재 25명까지 무료로 사용이 가능하다(검색일 2021. 6. 9.).

게더타운에는 가상 공간이 존재하고 그곳을 개인의 아바타가 돌아다닐 수 있다. 공간은 사용자가 원하는 대로 구조화할 수 있다. 만약 학교의 구조대로 꾸며 찾아오시는 분들이 쉽게 발표장소로 가도록 할 수도 있다. 또한 화상채팅에 '공간적' 개념이 더해진 곳기에 아바타가 가까이 가면 대화가 들리고 멀리 떨어지면 들리지 않는 기능도 가능하다. 만든 영상을 링크로 올린다든지, 개인의 공연방을 만들 수도 있다. 어나운스 기능이 있기에 공간에 있는 모든 사람들에게 메시지 전달도 가능하다. 독립된 공간에서는 참여한 사람들끼리 대화도 가능하다. 아래 그림과 같이 학교 형태를 구현할 수 있고 그 공간을 돌아다닐 수 있다. 이런 의미에서 학생들이 즐겁게 자신들의 공간을 꾸며 외부 사람들을 초청할 수 있는 간단한 메타버스다. 단, 아직 한글화가 되어 있지 않기에 교사의 도움이 필요하다.



<그림 Ⅲ-1. 게더타운>

3. 대상 및 교과

1. 대상학년 : 초등학교 5학년
2. 적용교과 : 국어(5-2), 사회(5-2)
3. 필요 차시 : 40분씩 총 20차시. 단, 70분 블록으로 묶어 10블록 진행

4. 작성 및 연구 시기

2021. 5 - 2021. 6 (1차에 거친 전문가 피드백)

5. 평가

1. 콘텐츠 제작

학생들이 제작하게 될 콘텐츠는 다음의 3가지다.

<표 Ⅲ-2. 평가 콘텐츠>

항목	내용	세부
1) 글쓰기	기사문 및 상소문	기사문 : 고려의 금속활자를 주제로 당시 시대상을 적용하여 사실 중심의 뉴스형식으로 기사문을 작성함 상소문 : 세종의 훈민정음 제작을 찬성/반대로 나눠 각각 상소문을 작성함
2) 영상제작	Youtube 영상제작	글쓰기를 바탕으로 뉴스영상을 제작함. - 시간여행을 통해 고려나 조선으로 감 - 과거의 사람이 뉴스를 전달하는 방식이나 현대의 사람이 과거 현장에서 뉴스를 전달하는 방식 중 선택1 - 사실과 의견의 구분
둘 중 하나 선택	3) 영상발표	게더타운에서 친구들과, 교사, 부모님 초청 발표 - 게더타운 만들기는 각 모둠에서 1명씩 선발(최대 5명) - 해당 영상 발표 장소에서 해당 모둠이 설명함
	3) 품평회	결과 품평회 - 자기 모둠 평가 - 다른 모둠 평가 - 각자의 의견 듣기

1) 글쓰기 평가 기준

가) 기사문

<표 Ⅲ-3. 기사문 평가기준>

교육과정 성취 기준	재구성 성취 기준	평가기준	
사회 [6사03-04] 고려청자와 금속 활자, 팔만대장경 등의 문화유산을 통해 고려 시대 과학 기술과 문화의 우수성을 탐색한다. 국어 쓰기(2) 목적이나 주제에 따라 알맞은 내용과 매체를 선정하여 글을 쓴다.	금속활자가 무엇인지, 금속활자가 만들어진 배경을 조사하고 이해하여 글을 쓴다. 사실 전달을 목적으로 하는 글에는 어떤 요소들이 필요한 지 이해한다.	상	금속활자에 대한 정보가 충분하고 역사적 배경과 연결하였으며 기사문을 조리있게 작성하였다.
		중	금속활자에 대한 정보와 역사적 배경을 조사하였고 기사문을 완성하였다.
		하	금속활자와 역사적 배경에 대한 정보를 조사하였지만 기사문을 완성하지 못했다.

나) 상소문

<표 Ⅲ-4. 상소문 평가기준>

교육과정 성취 기준	재구성 성취 기준	평가기준	
사회 [6사03-05] 조선을 세우거나 문화 발전에 기여한 인물의 업적을 통해 조선 전기 정치와 민족 문화의 발전상을 탐색한다. 국어 쓰기(6) 독자를 존중하고 배려하며 글을 쓰는 태도를 지닌다.	훈민정음이 무엇인지 조사하고 역사적 배경을 이해한다. 자신의 입장(찬성/반대)을 가지고 진행되는 정책에 대한 생각을 글로 표현한다.	상	훈민정음에 대한 이해가 잘 되었고, 당시 배경을 잘 적용하여 조리있게 상소문을 작성하였다.
		중	훈민정음과 당시 배경에 대해 조사하였고 상소문을 작성하였다.
		하	훈민정음과 당시 배경에 대해 조사하였지만 상소문을 작성하지 못하였다.

2) 영상제작 평가 및 기준

영상제작은 영상의 질과 자기평가를 70:30으로 평가하되 제작 자체는 Pass/Fail로 평가한다. 영상의 질에 대한 평가 기준은 다음과 같다.

<표 Ⅲ-6. 영상평가기준>

성취 기준	평가기준	
뉴스 형태를 갖춘 영상의 요소들을 알 수 있다. 뉴스로 전하는 소식의 요소들을 알 수 있고 구조화할 수 있다. 사실과 의견을 구분하여 전달할 수 있다.	상	뉴스가 표현해야 하는 전달 내용의 형식과 영상 요소가 적절히 포함되어 있으며, 사실과 의견을 구분하여 전달하였다.
	중	뉴스가 표현해야 하는 전달 내용의 형식과 영상 요소가 일부 포함되어 있다. 사실과 의견의 구분이 모호하다.
	하	뉴스가 표현해야 하는 전달 내용의 형식과 영상 요소가 갖춰져 있지 않고, 사실과 의견의 구분이 모호하다.
영상제작 유무	Pass	Fail

자기평가 기준은 다음과 같다. 성취도는 평가요소마다 가장 높은 5부터 가장 낮은 1로 구분하여 작성한다.

<표 Ⅲ-7. 학생 자기평가>

자기평가표		이름	
평가내용		성취도(1-5)	반성할 점
과정	자신이 맡은 역할을 성실하게 수행하였다.		
	모듬친구들의 의견을 존중하고 경청하였다.		
	모듬에 도움이 되는 정보를 제공하였다.		
	모듬에 도움이 되는 기술을 제공하였다.		
	다른 팀원들과 협력하였다.		
결과	영상에 흥미를 끄는 부분이 있다.		
	영상을 통해 충분한 정보를 알 수 있다.		
	뉴스의 형태를 잘 갖추고 있다.		
	각자 자신들이 기여할 수 있는 부분을 알고 참여하였다.		
	역할 분담에 대한 의견 차이를 잘 조절하였다.		
점 수 합 계			

3) 영상발표 평가

영상발표 평가는 게더타운을 활용한다. 학생들이 만든 영상은 게더타운을 플랫폼으로 사용하여 발표한다. 구조화한 게더타운은 최대한 자유롭게 만들 수 있도록 한다. 학생 발표 평가기준은 다음과 같다.

<표 Ⅲ-8. 발표평가기준>

교육과정 성취 기준	재구성 성취 기준	평가기준	
국어 문학(4) 일상생활의 경험을 이야기나 극의 형식으로 표현한다. 문학(5) 작품에 대한 이해와 감상을 바탕으로 하여 다른 사람과 적극적으로 소통한다. 사회 의사소통 및 협업 능력, 창의적 사고력	기자역할에 맞게 정보를 전달한다. 뉴스 영상을 통해 충분한 정보를 제공한다. 사람들의 흥미를 끄는 영상 기술이 무엇인지 이해한다. 플랫폼을 통해 발표한다.	상	충분한 정보를 흥미로운 영상 편집을 통해, 기자답게 전달하였다. 플랫폼을 이용하여 다른 사람들과 잘 소통하였다.
		중	충분한 정보를 기자답게 전달하였다. 플랫폼을 이용하였다.
		하	플랫폼을 통해 정보를 전달하였으나 기자역할에 충실하지 못했고 정보가 부족하였다.

6. 수업의 흐름

성취기준으로만 차시를 생각한다면 국어3-4단원은 각각 10차시씩 20차시이며, 사회는 고려와 조선의 문화에 해당하는 2-3차시 정도다. 그렇기 때문에 이 수업은 총 22-23차시 정도로 구성될 수 있다. 다만 수업의 특성상 한 차시씩 끊어서 수업하기에는 활동의 연속성이나 물리적 시간 면에서 적당하지 않기 때문에 초등학교 기준 한 차시 40분보다 70분 블록수업 방식이 적당하다. 학생들이 직접 활동하는 시간이 많기 때문에 집중력과 관련한 문제도 어느 정도 감안할 수 있다. 이렇게 블록수업으로 구성하면 10 블록 정도로 정리된다. 한 주에 2블록을 진행한다고 보면 총 5주를 진행할 수 있다.

1주차와 4, 5주차는 교사에 따라 선택할 수 있도록 하였다. 수업을 하는 교사가 중요시 하는 내용에 더 알맞은 것으로 선택해서 진행하면 된다. 단, WHERETO를 고려했을 경우, 4-5주차의 게더타운 발표회를 하든, 하지 않든 품평회는 포함되는 것이 더 좋다. 품평회는 수업의 학습활동 조직 중 R과 E2에 해당되기 때문이다.

<표 Ⅲ-9. 수업의 흐름>

구분	블록	주차	주제	내용	준비물	중요내용	학습활동
안내 및 도입	1-2	1	기자교육시절	1. 미디어 리터러시 수업, 교과통합 수업에 대한 설명 및 결과물, 평가 안내 모둠 설정(되도록 3-4명이 한 모둠) 둘 중 하나 선택			
				2. “선물은 무엇일까?”라는 주제로 모둠별 활동해보기 - 선물하면 떠오르는 이야기 해보기	2. <그 소문 들었어?> (하야시 기린, 천개의 바람, 2017) 함께 읽고 모둠별로 활동해보기		

			<ul style="list-style-type: none"> - 모둠별 활동: 선물과 보수(報酬)의 차이를 생각하여 선물의 의미 명확하기 하기 (표, 마인드맵 등) - 하나님께서 나에게, 우리에게 주신 선물은 무엇일까? 적고 나눠보기 - 마태복음 25:14-30 <달란트 비유>읽고 토의해보기 1) 이 이야기에서 달란트의 많고 적음은 중요한가? 2) 이 이야기에서 중요하게 여기는 건 무엇인가? 자신에게 주어진 달란트를 어떻게 개발할 것인가? 개발한 달란트는 어떻게 사용할 것인가? 	<ul style="list-style-type: none"> - 기억에 남는 단어, 책의 주제와 관련된 단어 등을 자유롭게 써서 그림에 범주화하여 붙이기 - 각 모둠이 단어들을 가지고 책에 대해 이야기하기 - 해결책 활동지 모둠별로 작성해보기 - 소문, 확인, 진실, 혼자만의 소문? 토론해보기 - 기독교적 가치는 무엇일까? - 십계명의 9, 10계명 나눔 - 신학적 개념인 화평에 대한 교사 설명(강의) 	<p>도서 <그 소문 들었어?> 활동지 2개 (동물 및 해결책 활동지) 필기도구 포스트잇</p>	<p>2번을 통해 미디어에 대한 기독교적 가치(능력 증진, 정직, 책임)를 함께 나눔</p>	<p>1. W, H, E1</p> <p>2. W, H, T, E1</p>
3-4	2	<p>3. 교과서를 통해 고려의 금속활자 관련한 내용 훑기.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 도서관에서 조사 대상에 대한 책 가져오기 - 육하원칙에 맞게 금속활자 조사하기(인터넷 검색, 도서관 자료 이용) <p>4. GRASPS에 근거한 활동지 작성하여 시나리오 완성하기</p> <ul style="list-style-type: none"> -모둠별로 의견을 나누면서 작성하기 		<p>필수 : 사회 교과서. 모둠별 노트북 선택 : 스마트폰을 제외한 미디어 기기.</p> <p>GRASPS에 근거한 활동지. 필기도구.</p>	<p>고려의 금속활자가 목판에 비해 어떤 점이 좋은지. 사회의 영향력은 왜 적었는지 고민.</p>	<p>3. E1</p> <p>4. E1, T</p>	
5-6	3	<p>5. 훈민정음 내용 훑기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 영상시청 (세계에서 가장 완벽한 문자, 훈민정음) https://www.youtube.com/watch?v=9a34V5g8qM8 -도서관에서 훈민정음 관련 도서 찾아오기 -육하원칙으로 훈민정음 1차 조사 활동지 <p>6.</p> <ul style="list-style-type: none"> - GRASPS를 활용한 기사문 시나리오 - 실제 인터뷰를 해야 하는 신하의 상소문 적기(찬성/반대 선택해서) 		<p>필수 : 사회 교과서. 모둠별 노트북 선택 : 스마트폰을 제외한 미디어 기기.</p> <p>GRASPS에 근거한 활동지. 필기도구</p>	<p>고려의 금속활자와 조선의 훈민정음 영향력 차이 이유.</p> <p>시대 배경 이해를 근거로 현장감이 있는 상소문 작성.</p>	<p>5. H, E1, T</p> <p>6. E1, T</p>	

7 - 8	4	7. 영상 만들기	8. 품평회(1)	필수 : 사회 교과서. 모둠별 노트북 사진 자료용 휴대폰 및 디지털 사진기. 작성한 활동지. 선택: 촬영 가능한 드론 필기도구	영상제작에 필요한 기기 점검. 영상제작 후 Youtube에 업로드.	7. W, H, E1, T
		시 간 여 행 기 자 단 - 고령의 금속활자나 조선의 훈민정음에 관련된 뉴스 제작 - 두 가지를 혼합하여 미디어 리터러시에 대해 소개하는 뉴스도 제작 가능 - 당시 시대에 맞는 의상 연출 - 인터뷰 둘 중 하나 선택 8. 게더타운 구조화하기 - 게더타운 만들기 영상시청 https://www.youtube.com/watch?v=riG4ZGQEHR4 - 각 모둠에서 1명씩 총 5-6명이 공간을 만든다. - 자신들이 원하는 공간을 구조화 함				
9 - 10	5	9. 영상발표 리허설	9. 품평회(2)	노트북 및 데스크탑 인원수 만큼 필요. 부족시 2명씩 묶어서 진행.		9. H, E2, R, T
		- 길 안내할 아바타 선정 - 어나운서(전체 스피커) 선정 - 시범 운영(모든 구성원 참여) 10. 보도자료 써보기 - 게더타운 링크를 약속된 시간과 함께 초청할 사람들에게 보냄.	- 다른 모둠 평가 - 다른 모둠에 대한 의견 듣기 - 자기 모둠의 반성점 발표하기			

IV. 학생 활동지

1. <그 소문 들었어?>를 읽고

a) 포스트잇 붙여보기



b) 해결책 찾아보기

현재 해결책은 없을까?

소문은 될까? 진실은 될까?
책임은 될까? 확인은 왜 해야 하나?

강점	약점
기회	위기

2. GRASPS을 위한 시나리오 제공

2022년, 태양계를 탐사하던 탐사선 SOB(Solar system Orbit)이 명왕성 근처에서 블랙홀을 발견한다. 이 발견은 인간에게 매우 중요한 가능성을 던지게 되었다. 하나는 이론적으로만 이야기했던 시간여행에 대한 기대감이었다. 왜냐하면 블랙홀 바로 근처에 웜홀의 입구가 발견되었기 때문이다. 이로부터 5년 후, 인간에게 시간여행을 바라는 듯, 화성 근처에서 또 다른 웜홀이 발견되었다. 10년도 채 되지 않는 시간동안 이론적으로만 알고 있던 웜홀, 그것도 서로 연결된 웜홀이 발견되었다! 2022년, 대한민국은 블랙홀 발견과 동시에 우주청(Korea Space Agency)를 설립했고 지구연합 우주국(Earth Alliance Space Agency)에 소속되어 웜홀 연구에 박차를 가했다. 우주시대가 열린 이상, EASA는 초국가적 기구로 그 세력이 빠르게 확장되었다.

10년이라는 연구 시간은 우주라는 미지의 세계를 알아가는 데 매우 짧은 시간이었다. 웜홀을 통한 시간여행은 그 역설적 상황과 기술적 한계 때문에 부정적으로 비춰졌다. 하지만 신은 정말 인간이 시간여행을 하길 바랐던 것일까? 과학자들의 끊임없는 실험을 통해 웜홀의 입구와 출구 사이, 시간과 공간의 한계를 넘는 차원이 있다는 걸 알아냈다. 그리고 그 속에서 인간이 그동안 지내왔던 수많은 과거의 역사를 둘러볼 수 있다는 사실이 밝혀졌다. 더 나아가 지구 내부 맨틀과 외핵 사이에서 발견한 신물질, 만물버티움(Manmulbutium)은 빛의 속력에 가깝게 가속되는 우주선이 그 형태를 유지하는 걸 가능케 하였다. 세상은 발각 뒤집혔다. 시간여행에 대한 기술적 논의가 뒤로 밀릴 정도로, 도덕적이고 윤리적인 논의들이 계속되었다.

EASA는 <시간여행에 대한 법안>을 발의하였다. 시행령 또한 매우 꼼꼼하게 작성되었다. 시간여행을 금지한다고 한들, 하지 않을 인간들이 아니었기 때문이다. 시간여행에 대한 법안은 <시간여행에 대한 국가적, 도덕적 책임에 대한 법률>로 시간여행을 하는 해당 국가와 개인이 속한 국가에 대한 엄청난 무게의 책임을 그 전제로 하였다.

2056년. 시간여행을 위한 기술적, 법률적 토대는 탄탄했다. 그동안 사람들은 시간여행이

무엇을 위한 것이어야 하는가를 고민했다. 인간의 변영. 이것은 언제나 초국가적 목적으로 제시되었다. 그렇다면 인간의 변영을 위한 시간여행의 구체적 내용은 무엇이 되어야 하는가? 결론은 아이러니했다. 미래를 바라보는 인간들에게 필요한 것은 과거를 꼼꼼히 돌아보는 일이었다. 그렇다. 시간여행의 가장 우선되는 일차적인 목표는 과거를 꼼꼼하게 돌아보는 작업이었다.

2060년. 시간여행을 위한 기술적이고 윤리적인 토대가 마련된 상황에서 시간여행은 그리 어려운 일이 아니었다. 화성 부근 워홀까지는 2주가 채 걸리지 않았다. 그동안 EASA는 각 국가에게 그 운영을 자치적으로 돌리고 전체적인 감독을 진행해왔다. 한국 또한 4년 간 치열하게 과거를 돌아보았다. 일본과의 합작 연구를 통해 해방 후 115년이 되어서야 일본의 공식적인 사과를 받게 되었다. 함께 과거를 돌아본 결과, 일본도 자신들의 잘못을 시인할 수밖에 없었기 때문이다.

일이 진행되는 동안 뜻밖의 일도 일어났다. 시간여행을 통해 과거로 간 각 국가의 여행자들이 과거의 사람들과 만나게 되었다. 과거의 각 국가의 수장, 왕들과의 만남은 과거의 그들에게 미래 사람들의 존재를 인정시키는 결과를 낳게 되었고, 몇몇 국가들의 과거 왕들은 미래의 국가와 긴밀하게 소통하게 되었다. 물론 기술적인 부분, 역사적인 정보는 철저하게 기밀로 부치게 되었다. 그렇다고 무한정으로 과거의 한 국가를 시간여행할 순 없었다. EASA는 개정안을 통해 한 국가의 역사를 20년 단위로 나눴고, 해당 시간 단위에는 총 8번의 전문가 집단 시간여행과 1번의 학생기자단을 파견할 수 있도록 하였다. 과거 왕들과의 소통으로 인해 시간여행을 하는 전문가 집단과 학생기자단은 비교적 안전하고 비밀스럽게 해당 과거를 조사할 수 있게 되었다.

2061년, 뜨거운 여름의 끝자락을 잡은 8월 중순. 한국의 역사 속 국가, 고려와 조선의 전문가 집단 시간여행이 8차로 끝을 맺었다. 이제 한 차례의 학생기자단 파견을 앞두고 있다. 그동안 현대의 전문가집단은 고려의 우왕(재위: 1374-1388), 조선의 세종(재위: 1418-1450)과 매우 긴밀한 협의를 가져왔다. 물론 우왕의 생활은 그를 믿어도 될 것인가 하는 의문을 갖게 하는 사건들이 많았다. 하지만 전문가집단의 판단은 그 시대를 찾는 학생들의 안전을 그에게 믿고 맡길 수 있다는 것이었다. 세종은 우리가 알고 있던 사실보다 더욱 믿을만한 사람이었다. 정말 멋진 왕이다!

학생기자단은 해당 과거로 돌아가 그 시대의 배경을 조사해야 한다. 당연히 과거에 영향을 끼칠만한 일은 절대 하지 말아야 했다. 왕이 정해진 특별한 사람들과만 대화를 할 수 있었다. 또한 학생기자단이 가는 곳은 철저히 통제되어 외부 사람이 볼 수 없거나, 학생기자단 자체가 완전히 변장하여 다른 사람들과 구분되는 일이 없도록 해야 했다. 21세기 초반 광섬유를 인용한 나노 카메라가 개발되어 카메라를 숨기는 일은 말그대로 일도 아니었다. 그 시대를 잘 알려줄 수 있는 한 사람을 인터뷰하는 것도 필수사항 중 하나였다. 인터뷰를 할 사람은 과거 왕의 선택에 달려있었다. 선택권을 넘겨서라도 왕의 신임을 얻을 필요가 있었기 때문이다.

학생기자단은 2개월간의 합숙 훈련을 마치고 마지막 밤을 보내고 있다. 전남 고흥. 지금으로부터 31년 전, 한국의 기술로 달 착륙을 성공했던 나로우주센터가 있던 곳이다. 합숙소 밖 창문으로 화성왕복선이 보인다. 마지막 점검을 위해 이런저런 연구원들이 바빠 뛰어다니고 있다. 고려팀의 팀장 6학년 은혜와 조선팀의 팀장 5학년 동산이. 둘은 같은 창문을 보며 말없이 서있다. 이제 2주 후면 이들은 여기 없을 것이다. 아니, 장소적으로는 여기 있다. 다른 시간 속에 있을 뿐.

3. 금속활자에 대한 기사문쓰기
 a) 육하원칙에 근거한 1차 조사

금속활자 조사하기	
모듬명	
육하원칙	내용
언제 만들었나?	
누가 만들었나?	
어디서 만들었나?	
무엇으로 만들었나?	
어떻게 만들었나?	
왜 만들었나?	

b) GRASPS에 따른 시나리오

기사문 시나리오	
모듬명	
GRASPS	
Goal : 기사문을 작성하여 방송을 해요	Situation : 당신 앞에 카메라맨이 있고 방송을 하고 있어요.
Role : 당신은 뉴스를 전하는 기자입니다.	Product : 당신은 시청자들이 만족할 수 있도록 유익한 방송을 해야 해요.
Audience : 시청자들(현재)이 만족해요	Standard : 방송은 다음의 기준들이 있어야 해요. 1) 충분한 금속활자에 대한 정보 2) 금속활자를 만들던 당시 시대가 어땠는지 3) 정확히 전달해야 해요.
<p><방송 시나리오 쓰기> 사실과 의견 구분하기</p>	

4. 상소문 작성하기

a) 육하원칙으로 훈민정음 1차 조사 및 앞서 조사한 금속활자와 비교

훈민정음 조사하기	
모듬명	
육하원칙	내용
언제 만들었나?	
누가 만들었나?	
어디서 만들었나?	
무엇으로 만들었나?	
어떻게 만들었나?	
왜 만들었나?	
[중요] 어떤 영향을 끼쳤나?	(금속활자와 비교해서 써보자. 어떤 차이가 있는지? 왜 그런 차이가 생겼는지)

b) GRASPS에 따른 시나리오

기사문 시나리오	
모듬명	
GRASPS	
Goal : 기사문을 작성하여 방송을 해요	Situation : 당신 앞에 카메라맨이 있고 방송을 하고 있어요.
Role : 당신은 뉴스를 전하는 기자입니다.	Product : 당신은 시청자들이 만족할 수 있도록 유익한 방송을 해야 해요.
Audience : 시청자들(현재)이 만족해요	Standard : 방송은 다음의 기준들이 있어야 해요. 1) 충분한 금속활자에 대한 정보 2) 금속활자를 만들던 당시 시대가 어땠는지 3) 정확히 전달해야 해요.
<p><방송 시나리오 쓰기> 사실과 의견 구분하기</p>	

c) 인터뷰해야 하는 신하의 상소문 쓰기



참고문헌

한글 문헌

- Kuligin, Victor (2015). *The Language of Salvation: Discovering the Riches of What It Means to Be Saved*. 손현선 역(2020). 『구원의 언어』. 서울: 좋은씨앗
- Spitzer, Manfred (2018). *Die Smartphone-Epidemie: Gefahren für Gesundheit, Bildung und Gesellschaft*. 박종대 역(2020). 『노모포비아 스마트폰이 없는 공포』. 서울: (주)더난콘텐츠그룹
- 김아미 (2015). 『미디어 리터러시 교육의 이해』. 서울: 커뮤니케이션박스(주)
- 김현섭, 장슬기 (2019). 『미래형 교육과정을 디자인하다』. 군포: 수업디자인연구소
- 서울교육대학교·한국교원대학교 국정도서국어편찬위원회 (2019). 『국어 5-2 교사용 지도서』. 서울: 미래엔
- 온정덕 외 (2018). 『교실 속으로 간 이해중심 교육과정』. 서울: 살림터
- 원용진 외 (2019). 『4차 산업혁명 시대의 미디어 리터러시 교육』. 서울: (주)도서출판 지금
- 부산교육대학교 국정도서편찬위원회 (2019). 『사회 5-2 교사용 지도서』. 서울: (주)지학사

참고 사이트

- <https://news.imaeil.com/Education/2021051814190783312>. (검색일 2021. 06. 04)
- <https://dadoc.or.kr/2610>. (검색일 2021. 06. 05)
- <https://www.youtube.com/watch?v=riG4ZGQEHR4> (검색일 2021. 06. 06)
- <https://www.youtube.com/watch?v=9a34V5g8qM8> (검색일 2021. 06. 07)