OPEN ACCESS

미디어정보 리터러시 역량과 교육내용 분석을 통한 교육과정 개발 방향 탐구

An Exploration for Direction of the Curriculum Development through the Analysis of Media Information Literacy Competencies and Contents

박주현 (Juhyeon Park)*

초 록

본 연구의 목적은 UNESCO의 미디어와 정보 리터러시(MIL)의 역량과 교육내용, AASL의 미디어정보 리터러시의 핵심역량을 2015 개정 교육과정의 역량과 도서관과 정보생활의 교육내용과 비교하고 분석하여 미디어정보 리터러시 교육과정 개발에 필요한 기초 정보와 시사점을 획득하는 것이다. 분석결과, 첫째, UNESCO의 MIL과 AASL의 미디어정보 리터러시의 역량들은 2015 개정 교육과정의 역량과 연관성이 있었다. 둘째, UNESCO의 MIL은 미디어 리터러시보다 정보 리터러시의 구성 요인과 역량을 많이 반영하였다. 이러한 이유로 미디어정보 리터러시가 미디어 리터러시보다 미디어 리터러시 교육이 추구하는 내용을 보다 적절히 반영하고 있는 용어라 할 수 있었다. 셋째, UNESCO의 MIL은 정보 리터러시보다 미디어 리터러시의 교육내용을 보다 많이 반영하였다. 넷째, 도서관과 정보생활 교육과정은 도서관과 정보 리터러시 교육내용을 담아내고 있는 것에 비하여 미디어 리터러시 내용은 부족한 것으로 나타났다. 다섯째, 미디어정보 리터러시 관련 역량들과 도서관과 정보생활은 문화적 감수성 역량을 제시하고 있지 않았다. 연구결과를 바탕으로 도서관 자원을 활용하는 정보 리터러시의 역량을 넘어 미디어 리터러시의 내용을 융합한 미디어정보 리터러시 교육과정을 개발할 필요가 있음을 확인하였다.

ABSTRACT

The purpose of this study is to obtain basic information and implications for developing media information literacy curriculum by comparing and analyzing UNESCO's media and information literacy competencies and AASL's key competencies with the 2015 Revised Curriculum and the Library and Information Life curriculum. As a result of the analysis, First, UNESCO's MIL and AASL's key competencies in media information literacy were related to the competencies of the 2015 Revised Curriculum. Second, UNESCO's MIL included more aspects of the composition and competencies of information literacy than media literacy. For this reason, it could be said that media information literacy more appropriately reflects the content pursued by media literacy education than media literacy. Third, UNESCO's MIL included more training content for media literacy than information literacy. Fourth, the contents of media literacy were found to be insufficient in the Library and Information Life curriculum compared to the education contents of library and information literacy. Fifth, the competency standards related to media information literacy and Libraries and Information Life did not present cultural sensitivity competency. Based on the results of the study, It is necessary to develop a media information literacy curriculum that fuses the contents of media literacy beyond the information literacy that use library resources.

키워드: 미디어 리터러시, 정보 리터러시, 디지털 리터러시, 도서관 리터러시, 학교도서관
media literacy, information literacy, digital literacy, library literacy, school libraries

* 전남대학교 문헌정보학과 강사, 광주 수문초등학교 교사(사서)(parkjuhyun12@hanmail.net)

■ 논문접수일자 : 2020년 5월 26일 ■ 최초심사일자 : 2020년 6월 10일 ■ 게재확정일자 : 2020년 6월 22일
■ 정보관리학회지, 37(2), 119-144, 2020. http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2020.37.2.119

※ Copyright © 2020 Korean Society for Information Management
This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 (https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/) which permits use, distribution and reproduction in any medium, provided that the article is properly cited, the use is non-commercial and no modifications or adaptations are made.

1. 서 론

1.1 연구의 필요성과 목적

미디어 리터러시 교육에 대한 논의가 활발하다. 국정기획자문위원회(2017)가 발표한 100대 국정과제 중 하나로 '미디어의 건강한 발전'이 포함되었고, 20대 국회에서 미디어교육지원법안(신경민, 김성수, 유승희, 박홍근, 김경진, 고용진, 박정, 권칠승, 김해영, 변재일, 2018, p. 2)과 미디어교육 활성화에 관한 법률안(유은혜, 안민석, 우상호, 윤소하, 이석현, 정춘숙, 김현권, 홍익표, 송기헌, 조승래, 인재근, 심기준, 2018, p. 1)이 상정되었다. 또한 교육부(2019)는 메이커 교육과 독서 교육을 연계하고 지역 도서관을 활용하는 학교 미디어 교육 방안을 발표하였다. 그러나 미디어 리터러시의 개념이 무엇을 의미하며 미디어 리터러시 교육을 통해 학생이나 시민들이 획득했으면 하는 내용이 무엇인지에 대한 논란이 있다. 그리고 미디어 리터러시 교육에서 사서의 역할이 무엇인가에 대한 논의 또한 부족한 편이다.

사서들은 전통적으로 텍스트를 담고 있는 인쇄 미디어 자료를 수집하고 조직하였으며, 기술의 발달에 따라 텍스트가 전자 매체에 저장되면서 CD나 DVD와 같은 미디어 자료, 이러한 저장 미디어를 읽을 수 있는 전자 기기 미디어 그리고 오늘날 대중화된 스마트 폰과 앱에 이르기까지 다양한 미디어 기기와 미디어 자료를 다루고 있다. 또한 텍스트, 메시지, 콘텐츠라는 미디어가 담아내고 있는 정보를 지식 분류하여 공공재로 활용시키는 것이 사서의 업무라고 할 때, 미디어 기기나 자료의 활용뿐만 아니라 미디어가 담아내고 있는 정보를 평가하는 것도 사서들의 주요한 업무이다. 이에 미국에서는 도서관 미디어 서비스, 도서관 미디어 프로그램, 도서관과 미디어 센터, 도서관과 미디어 전문가와 같이 도서관과 미디어를 연결시켰으며, 일본에서는 자료를 미디어로 표시하고 사서교사(司書教諭)가 미디어를 수집하고 조직하고 정보 미디어를 서비스하는 자질을 갖추어야 함을 법률에 명시하고 있다(일본. 문부과학성, 1998).

신문과 같은 대중매체(mess media)라는 의미를 가진 'media'가 한국사회에서 정보를 제공하는 언론 매체, 복합적인 데이터 유형을 의미하는 멀티 미디어, 스마트폰이나 앱, 플랫폼과 같은 디지털 미디어를 지칭하는 용어로 사용되면서 문헌정보학계에서 주로 사용하였던 '매체'라는 개념과 외래어 '미디어'와의 개념적 인식에 차이가 있었다. 그러나 도서관 서비스의 차원에서 매체의 범주에 미디어가 포함되며, 최근 한국 사회에서 외래어 미디어가 매체와 동일한 의미로 사용되고 있다고 할 때, 미디어의 활용과 미디어 리터러시 교육은 사서의 업무이며 역할중 하나이다.

따라서 4차 산업혁명의 흐름 속에서 국내외에서 개발되고 있는 미디어 리터러시 역량과 교육 내용을 분석하고 문헌정보 서비스로의 적용 방법을 탐구하는 것은 사서(교사)들의 프로그램과 교육 내용을 개발하는 데 필요한 시사점을 도출할 수 있다는 점에서 의의를 찾을 수 있다.

이에 본 연구에서는 국내외 미디어와 미디어 속 정보 리터러시를 제시한 기준과 내용을 분석하여 미디어와 정보 리터러시 교육과정 개

발에 필요한 기초 정보와 시사점을 획득하고자 한다.

1.2 연구 방법과 내용

본 연구에서는 UNESCO(United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization)와 AASL(American Association of School Librarians)이 제시한 미디어정보 리터러시의 역량을 2015 개정 교육과정의 역량과 비교하고, UNESCO의 미디어와 정보 리터러시(MIL, Median and Information Literacy) 교육내용과 도서관과 정보생활 교육내용을 명시적 수준에서 내용 매핑(content curriculum mapping)으로 분석하여 미디어정보 리터러시 교육과정을 개발하는 데 필요한 시사점을 도출하고자 한다. 이러한 연구 내용을 세부적으로 제시하면 다음과 같다.

첫째, 2015 개정 교육과정에서 제시된 핵심 역량과 교과역량, UNESCO의 MIL, 도서관과 정보생활 교과 교육과정에 제시된 역량들이 서로 어떤 연관성을 가지고 있는지를 살펴본다.

둘째, UNESCO의 MIL 개발 과정을 살펴보고, MIL의 역량과 교육내용을 분석한다.

셋째, 미디어 리터러시 용어가 미디어 리터러시 교육이 추구하는 내용을 적절히 담아내고 있는지를 검토한다.

넷째, AASL의 미디어정보 리터러시 기준에 제시된 핵심 역량과 수행 역량을 분석한다.

다섯째, 도서관과 정보생활 교육과정에 제시된 교육내용을 UNESCO의 MIL 교육내용과 비교하고 분석한다.

2. 이론적 배경

2.1 미디어정보 리터러시

미디어는 언론 기관과 같은 정보 제공 기관에서부터 동화책이나 잡지와 같은 서적이나 텔레비전, DVD 재생기와 같은 전자기기를 의미하기도 하며 또 DVD 재생기와 같은 도구를 통해서만 담고 있는 정보를 인지할 수 있는 DVD를 비롯하여 스마트 폰과 스마트 폰에 사용되는 앱에 이르기까지 다양한 의미로 사용되고 있다(김정현, 2014; 박주현, 박성훈, 강봉숙, 2019; 이미화, 2013). 또한, 미디어는 여전히 대중 매체라는 기본적인 의미를 포함하고 있으나 최근에는 매체와 동일한 의미로도 사용되고 있다(이효휘, 이경진, 2019, p. 292; Collins, 2020; Irving S. Gilmore Music Library in Yale University Library, 2019; UNESCO, 2013).

이러한 개념적 측면에서 미디어를 도구나 자료의 관점에서 보았을 때 미디어 교육은 인쇄매체나 디지털 기기의 활용의 측면을 다룰 것으로 예상할 수 있으며, 언론 기관과 같은 정보 제공 기관의 관점에서 보았을 때는 정보 제공 기관의 사회적 기능과 비평의 내용을 다룰 것으로 예상할 수 있다. 이에 교육부의 미디어 교육 방안이나 미디어 교육 관련 법안들은 컴퓨터와 스마트폰 사용법(교육부, 2019, p. 6)이나 방송이나 통신을 포함한 미디어의 올바른 이해와 활용 능력(신경민 외, 2018), 가짜뉴스의 생산과 유통이라는 부작용(유은혜 외, 2018, p. 1)과 관련된 내용을 담았다. 그러나 미디어 교육 계획이나 관련 법안 모두 미디어 속 정보를 비판적으로 해독하고 평가하는 역량을 중요하게

다루고 있다. 이러한 결과는 미디어뿐만 아니라 미디어 속 정보를 활용하는 역량을 단순히 '미디어'라는 하나의 개념에 포괄하여 사용한 것이다.

정보 리터러시와 ICT 리터러시의 개념 논쟁에서도 알 수 있듯이 단순히 '미디어 리터러시'라고 하였을 때, 미디어 리터러시가 어떤 영역과 내용을 의미하는지에 대한 인식이 다를 수 있으며 이러한 결과는 언어의 기호성을 저해시킨다. 따라서 가르치고자 하는 내용이 적절히 반영된 명칭을 사용하여 언어의 기호성을 갖춘 이후에 그러한 명칭이 사회적으로 통용되어야 한다.

미디어 교육이 필요한 근거로 사용되고 있는 가짜뉴스 교육과 관련하여 국내 미디어 교육 정책에서는 가짜뉴스의 생산과 유통이 언급되었고 OECD(2019, p. 52)에서는 미디어 정보원(media sources)에 대한 평가를 위해 미디어 리터러시 능력 향상 교육이 필요함을 주장하였다. 그러나 학생들이나 시민들에게 우선적으로 필요한 것은 가짜뉴스를 평가할 수 있는 정보 리터러시의 역량일 것이다. 또한 디지털 기기를 활용하는 역량보다도 디지털 기기를 활용하여 올바르게 자료를 제작하고 공유하는 역량이 더욱 중요할 수 있다. 이는 미디어 교육만으로는 21세기를 살아가는 시민들에게 필요한 역량을 향상시킬 수 없고 미디어 교육을 수행함에 있어 미디어가 담고 있는 정보에 대한 교육이 병행되어야 함을 의미한다.

지금까지 미디어가 담고 있는 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보를 비판적으로 평가하는 역량은 도서관 리터러시나 정보 리터러시의 측면에서 다루어져 왔다(AASL & AECT, 1988; Kymes, 2011; UNESCO, 2013). 정보 리터러시는 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보와 그 정보를 제공하는 기관과 정보원으로부터 정보를 수집, 조직, 평가, 활용하는 역량으로 정보 리터러시 교육은 전통적으로 도서관의 미디어(자료)에 근거하여 이루어진 시민들의 역량 향상 활동이자 전략으로 시작되었다.

미디어 교육 활동가들은 급격한 정보량의 증가로 인해 필요한 정보를 선별할 수 있는 능력이 필요하며, 특히 미디어의 비판적 읽기와 의사소통능력을 미디어 리터러시의 핵심 구성요소로 인식하였다(강진숙, 배현순, 김지연, 박유신, 염지홍, 2019). 이는 미디어 교육이 추구하는 역량이 ICT 기기나 디지털 기기의 사용법과 같은 ICT 리터러시나 디지털 리터러시를 의미하는 미디어 리터러시 역량 교육이 아니라 필요한 정보를 선택하기 위해 정보원과 정보를 비판적으로 읽고 평가하는 정보 리터러시와 연계되어 있음을 보여준다.

P21(Partnership for 21st Century Skills)에서는 정보와 미디어와 기술 스킬을 하나의 영역으로 구성하였으며(Battelle for Kids, 2019), Tyner(1998, p. 104)와 박주현(2018)은 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 표상적 리터러시라는 동일한 범주의 영역으로 해석하였다. 또한 OECD(2010, p. 23)의 PISA에서는 인쇄 미디어와 텍스트, 디지털 미디어와 디지털 텍스트를 하나의 리터러시 영역으로 간주하여 물리적인 기록과 저장 매체인 미디어와 정보를 하나로 묶어서 해석하였다. 이들 기관들은 모두 미디어와 정보의 밀접한 관계를 설명하고 있으면서도 미디어가 담고 있는 정보를 강조하여 역량의 명칭에 '정보'를 드러내고 있다.

분명한 점은 미디어 교육이라는 용어만으로

는 정보를 수집하고 조직하고 평가하고 활용하는 역량이 잘 드러나지 않는다는 점이다.

1964년 미디어교육을 처음 제기한 UNESCO는 미디어 리터러시라는 개념만으로는 미디어 속에 담긴 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보가 필요할 때를 인식하고 정보를 찾고 평가하고 활용하고 주고받는 역량을 담아낼 수 없으며 결과적으로 '미디어 리터러시'가 UNESCO가 추구하는 표현의 자유와 정보의 자유라는 보편적인 인권을 보장하는 용어로는 부족하다고 판단하였다(김양은, 2005; UNESCO, 2013; Wilson, Grizzle, Tuazon, Akyempong, & Cheung, 2011). 이에 UNESCO는 2007년부터 미디어 교육이나 미디어 리터러시라는 용어를 사용하지 않고 미디어 리터러시에서 정보 리터러시를 강조한 '미디어와 정보 리터러시(MIL)'라는 융합된 개념을 사용하였다.

이에 본 연구에서는 미디어 리터러시라는 용어가 미디어 속 정보 리터러시를 잘 담아내지 못하고 있다는 UNESCO의 제안을 수용하여 미디어 리터러시라는 용어를 사용하지 않고 '미디어 정보 리터러시'라는 융합된 용어를 사용하였다.

2.2 2015 개정 교육과정의 역량

2.2.1 일반적 핵심역량

2015 개정 교육과정은 '자주적인 사람', '창의적인 사람', '교양 있는 사람', '더불어 사는 사람'을 추구하는 인간상으로 설정하고 이러한 인간상을 구현하기 위하여 기르고자 하는 핵심역량으로 〈표 1〉과 같은 6가지의 역량을 제시하였다(교육부, 2015, 별책1).

2015 개정 교육과정 총론에 제시된 역량은 일반적이고 통합적인 역량이다. 정현선, 김아미, 박유신, 전경람, 이지선, 노자연(2016, p. 232)은 미디어 리터러시와 관련된 핵심 역량으로 지식정보처리역량과 의사소통역량을 선정하였다. 강진숙 외(2019, pp. 27-28)는 정보 리터러시와 지식정보처리역량이 연관되고 미디어 리터러시의 의미 전달과 이해가 의사소통역량과 연관되며, 책임있는 미디어 사용이라는 시민성의 개념이 공동체 역량과 관련된다고 하였다.

2.2.2 교과 역량

2015 개정 교육과정의 각 교과에서는 교과의

〈표 1〉 2015 개정 교육과정의 핵심역량

역량 명칭	정의
자기관리역량	자아정체성과 자신감을 가지고 자신의 삶과 진로에 필요한 기초능력과 자질을 갖추어 자기주도적으로 살아갈 수 있는 역량
지식정보처리역량	문제를 합리적으로 해결하기 위하여 다양한 영역의 지식과 정보를 처리하고 활용할 수 있는 역량
창의적 사고역량	폭넓은 기초 지식을 바탕으로 다양한 전문분야의 지식, 기술, 경험을 융합적으로 활용하여 새로운 것을 창출하는 역량
의사소통역량	다양한 상황에서 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하고 다른 사람의 의견을 경청하며 존중하는 역량
심미적 감성역량	인간에 대한 공감적 이해와 문화적 감수성을 바탕으로 삶의 의미와 가치를 발견하고 향유하는 역량
공동체역량	지역·국가·세계 공동체의 구성원에게 요구되는 가치와 태도를 가지고 공동체 발전에 적극적으로 참여하는 역량

특성에 맞는 교과 역량을 제시하고 있다. 모든 주제가 미디어정보 리터러시와 연계될 수 있으나 국어, 사회, 정보, 과학, 미술 교과에서 제시한 핵심역량을 살펴보고자 한다.

2015 개정 교육과정 국어 교과는 일반적 핵심역량과 일대일로 연결될 수 있는 6개의 교과 역량을 〈표 2〉와 같이 제시하였다(교육부, 2019).

자료·정보 활용 역량이나 비판적·창의적 사고 역량에서 '자료'는 미디어 자료이며, 의사소통 역량에 제시된 매체도 다양한 미디어의 종류를 의미한다고 할 때, 국어 교과의 이들 역량은 미디어 리터러시와 연관되어 있다. 또한 이들 세 개의 역량에 포함된 글이나 문자언어, 기호는 미디어에 담긴 정보이며 정보를 수집, 분석, 평가하고 활용한다는 것은 정보 리터러시의 측면으로 국어 교과에서 제시된 역량이 정보 리터러시와도 상당히 연관되어 있다는 것을 알 수 있다. 특히 국어 교과는 자료·정보 활용 역량처럼 직접적으로 미디어정보 리터러시 역량을 교과 역량에 포함시키고 있었다. 다만 '국어'의 하위 영역이 듣기·말하기, 읽기, 쓰기, 문법, 문학으로 제시되어 있어 고등학교 국어 교과서의 제목이기도 한 '언어와 매체'에서와는 달리 '매체' 또는 '미디어'가 국어의 하위 영역에 포함되어 있지 않았다.

2015 개정 교육과정 사회과는 민주 시민으로서 갖추어야 할 자질을 함양하는 데 필요한 교과 역량을 〈표 3〉과 같이 제시하였다.

〈표 2〉 2015 개정 교육과정의 국어 교과 역량

역량 명칭	정의
비판적·창의적 사고 역량	다양한 상황이나 자료, 담화, 글을 주체적인 관점에서 해석하고 평가하여 새롭고 독창적인 의미를 부여하거나 만드는 능력
자료·정보 활용 역량	필요한 자료나 정보를 수집, 분석, 평가하고 이를 효과적으로 활용하여 의사를 결정하거나 문제를 해결하는 능력
의사소통 역량	음성 언어, 문자 언어, 기호와 매체 등을 활용하여 생각과 느낌, 경험을 표현하거나 이해하면서 의미를 구성하고 자아와 타인, 세계의 관계를 점검·조정하는 능력
공동체·대인 관계 역량	공동체의 가치와 공동체 구성원의 다양성을 존중하고 상호 협력하며 관계를 맺고 갈등을 조정하는 능력
문화 향유 역량	국어로 형성·계승되는 다양한 문화를 이해하고 그 아름다움과 가치를 내면화하여 수준 높은 문화를 향유·생산하는 능력
자기 성찰·계발 역량	삶의 가치와 의미를 끊임없이 반성하고 탐색하며 변화하는 사회에서 필요한 재능과 자질을 계발하고 관리하는 능력

〈표 3〉 2015 개정 교육과정의 사회 교과 역량

역량 명칭	정의
창의적 사고력	새롭고 가치 있는 아이디어를 생성하는 능력
비판적 사고력	사태를 분석적으로 평가하는 능력
문제 해결력 및 의사 결정력	다양한 사회적 문제를 해결하기 위해 합리적으로 결정하는 능력
의사소통 및 협업 능력	자신의 견해를 분명하게 표현하고 타인과 효과적으로 상호작용하는 능력
정보 활용 능력	다양한 자료와 테크놀로지를 활용하여 정보를 수집, 해석, 활용, 창조할 수 있는 능력

이병기(2019, p. 54; p. 62)는 정보 리터러시 교육이 정보탐구활동을 지향하고 있고 사회교과도 탐구활동과 문제해결능력을 중시하는 점에서 공통점이 있다고 하였으며, 정보 리터러시가 사회과의 창의적 사고력, 비판적 사고력, 문제해결력, 의사소통력과 연관되어 있다고 하였다. 특히 사회 교과에서는 정보 리터러시를 번역한 '정보 활용 능력'이 교과 역량으로 직접적으로 제시되어 있다. 사회 교과에서 제시한 정보 활용 능력은 미디어 자료와 미디어 기기를 다룰 수 있는 기술을 바탕으로 미디어 속에 담긴 텍스트, 메시지, 콘텐츠라는 정보를 수집하고 해석하고 활용하고 창조할 수 있는 정보 리터러시 역량을 의미한다.

2015 개정 교육과정 정보 교과에서 추구하는 역량과 하위 요소는 〈표 4〉와 같다

〈표 4〉에서와 같이 정보 교과에서 제시하는 핵심역량은 컴퓨터나 네트워크, 디지털과 같은 테크놀로지와 관련되어 있다. 미디어정보 리터러시가 인쇄미디어에서부터 방송과 디지털 미디어를 모두 포괄하는 개념이라고 할 때, 정보 교과에서 제시하는 역량은 컴퓨터와 같은 기기나 기술에 근거를 둔 ICT 리터러시나 디지털 리터러시와 같은 디지털 미디어정보 리터러시를 의미한다.

2015 개정 교육과정의 과학 교과에서는 '과학적 사고력', '과학적 탐구 능력', '과학적 문제해결력', '과학적 의사소통 능력', '과학적 참여와 평생 학습 능력', 5개가 교과 역량으로 제시되어 있다. 증거를 수집, 해석, 평가하여 새로운 지식을 얻는 '과학적 탐구 능력', 다양한 정보와 자료를 수집, 분석, 평가, 선택, 조직하여 가능한 해결 방안을 제시하고 실행하는 능력으로 문제 해결 과정을 포함하고 있는 '과학적 문제해결력', 공동체 내에서 공유하고 말, 글, 그림, 기호 등의 다양한 양식의 의사소통 방법과 컴퓨터 등의 다양한 매체를 활용하는 능력을 포함하는 '과학적 의사소통 능력'은 미디어정보 리터러시 역량과 연결된다. 또한 '과학적 참여와 평생 학습 능력'에 제시된 과학기술의 사회적 문제에 대한 관심은 디지털 편집이나 컴퓨터 수정과 같은 디지털 기술의 윤리적 사용과 관련된다고 할 때 미디어정보 리터러시 역량과 연관된다.

〈표 4〉 2015 개정 교육과정의 정보 교과 역량

역량 명칭	정의
정보문화소양	정보사회의 가치를 이해하고 정보사회 구성원으로서 윤리의식과 시민의식을 갖추고 정보기술을 활용하여 문제를 해결할 수 있는 능력. 정보문화소양은 '정보윤리의식', '정보보호능력', '정보기술활용능력'을 포함.
컴퓨팅 사고력	컴퓨터과학의 기본 개념과 원리 및 컴퓨팅 시스템을 활용하여 실생활과 다양한 학문 분야의 문제를 이해하고 창의적으로 해법을 구현하여 적용할 수 있는 능력. 컴퓨팅 사고력은 '추상화 능력'과 프로그래밍으로 대표되는 '자동화 능력', '창의・융합 능력'을 포함.
협력적 문제해결력	네트워크 컴퓨팅 환경에 기반한 다양한 지식・학습 공동체에서 공유와 효율적인 의사소통, 협업을 통해 문제를 창의적으로 해결할 수 있는 능력. 협력적 문제해결력은 '협력적 컴퓨팅 사고력', '디지털 의사소통능력', '공유와 협업능력'을 포함.

2015 개정 교육과정의 미술 교과에서는 '미적 감수성', '시각적 소통 능력', '창의·융합 능력', '미술 문화 이해 능력', '자기 주도적 미술 학습 능력', 5개가 교과 역량으로 제시되고 있다. 미술 교과에서 시각 매체를 이해하고 비판적으로 해석하며 소통할 수 있는 '시각적 소통 능력', 다양한 매체를 활용하는 '창의·융합 능력', 다원적 가치를 이해하고 존중하며 공동체의 발전에 참여할 수 있는 '미술 문화 이해 능력', 주도적으로 참여하면서 타인을 존중·배려하며 협력할 수 있는 자기 '주도적 미술 학습 능력'은 미디어정보 리터러시 역량과 연결된다.

2.3 도서관과 정보 생활 교과 교육과정

한국도서관협회의 학교도서관교육과정위원회가 2007년에 발행한 「도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준」은 제7차 교육과정의 체계에 따라 교과의 성격, 교과의 목표, 내용체계, 교수·학습방법, 평가의 순서로 구성된 전문단체 수준의 교육과정이다(한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회, 2007).

도서관과 정보생활 교육과정은 미디어를 소장하고 있는 도서관을 중심으로 Big6 Skills와 Big6 Skills의 간략 모형인 Super3를 적용하여 정보 리터러시를 향상시키는 교육방법과 내용을 담고 있는 정보 리터러시 교육과정이다. 이 교육과정에서 내용 요소가 가장 많이 제시되어 있는 고등학교 도서관과 정보생활 교육과정의 교육내용은 〈표 5〉와 같다.

도서관과 정보생활 교육과정에 제시된 내용체계는 도서관과 정보활용, 정보탐색과 접근, 정보분석과 해석, 정보종합과 표현, 정보윤리와 사회적 책임의 5개 영역으로 구분되어 있고, 학교급에 따라 영역별로 2-5개의 세부주제가 포함되어 있다. 2~4단원은 Super3의 세 단계가 적용되며 1단원과 5단원은 문헌정보학의 지식이 포함되어 있다.

그러나 Big6 Skills를 다루고 있는 2-4단원에서도 미디어 리터러시와 정보 리터러시의 지식을 다루는 내용들이 포함되어 있다. 즉 도서관과 정보생활 교과 교육과정은 도서관이 소장하고 있거나 도서관을 통해 접근 가능한 미디어 리터러시와 미디어 속 정보를 분석하고 조직하고 표현하고 이용하는 정보 리터러시를 함께 담아내고 있다.

도서관과 정보생활 교과는 도서관의 다양한 학습 정보원 활용능력을 길러 기초학습능력을 향상시키고, 자주적인 문제해결능력과 정보활용능력, 의사소통능력을 배양하여 평생학습 능력을 기를 수 있으며 정보에 대한 탐색 및 접근 능력, 분석 및 해석 능력, 종합 및 표현능력의 신장에 중점을 두고 내용을 구성하였다. 특히 정보와 정보원, 정보기술 활용의 사회적 책임감과 정보에 대한 평등한 접근의 중요성을 강조하고 있다(한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회, 2007, p. 40). 도서관과 정보생활 교과에 제시된 자주적인 문제해결능력, 의사소통능력, 사회적 책임감, 정보활용능력, 정보 종합은 각각 2015 개정 교육과정의 자기관리역량, 의사소통역량, 공동체 역량, 지식정보처리 역량, 창의적사고역량과 연관된다.

〈표 5〉 고등학교 도서관과 정보생활의 교육내용

	교육내용(소단원)	수행기준	학습목표
Ⅰ. 도서관과 정보활용			
1. 정보사회와 정보생활	① 인간사회와 커뮤니케이션 ② 정보사회와 정보활용능력 ③ 데이터와 정보 및 지식 ④ 학습, 일상생활과 정보활용 ⑤ 미래의 직업과 정보	4	11
2. 도서관과 정보활용	① 도서관과 학습, 생활, 연구활동 ② 우리 학교도서관의 이용	2	6
3. 지역사회의 정보환경과 평생학습	① 공공·대학도서관의 이용과 방법 ② 지역 정보서비스 기관의 이용	2	4
4. 정보활용과정	① 정보활용과정	1	3
5. 도서관 이용과 윤리	① 도서관 자료의 공동 이용 ② 자료, 장비, 시설의 보호 ③ 대출반납 절차의 준수 ④ 도서관 이용 수칙	4	9
6. 정보자료의 이용과 위생	① 독서위생 ② 영상자료와 전자자료의 이용자세	2	8
Ⅱ. 정보탐색과 접근			
1. 정보요구 확인	① 정보과제 유형의 파악 ② 연구과제 분석 전략 ③ 독서의 목적과 상황 확인 ④ 독서의 흥미와 수준 확인	4	11
2. 정보탐색전략 수립	① 1차 자료와 2차 자료의 구분 ② 인쇄, 영상, 전자자료별 탐색 ③ 픽션과 논픽션의 구분 ④ 키워드 확인 및 탐색진술문 작성 ⑤ 참고문헌과 인용문헌에 의한 탐색	5	11
3. 참고자료 이용	① 사전 및 백과사전의 이용 ② 연감 및 통계의 이용 ③ 지도 및 지도첩의 이용 ④ 신문, 잡지 기사 색인의 이용 ⑤ 주제별 참고자료의 이용	5	13
4. 온라인 목록과 인터넷 정보검색	① 온라인 목록의 탐색 ② 청구기호에 의한 자료 접근 ③ 인터넷 정보검색	3	7
5. 탐색결과의 적합성 판단	① 정보의 생산자와 책임 역할 확인 ② 서지요소에 의한 적합성 판단 ③ 참고 및 인용문헌에 의한 적합성 판단	3	9
Ⅲ. 정보분석과 해석			
1. 정보분석과 해석	① 독서의 의미와 중요성 ② 독서와 시청, 듣기, 브라우징의 관계	2	5
2. 정보자료의 구성요소	① 인쇄자료의 각 부분 ② 영상자료의 각 부분 ③ 전자자료의 각 부분	3	7
3. 독서활동과 전략	① 독서 전 배경정보 활성화 ② 내용 요약과 독서 ③ 비판적 독서활동 ④ 내용예측과 독서 ⑤ 독서자료의 형태와 독서 방법	5	14
4. 영상자료와 시청	① 시각(화상)자료의 구성 ② 녹음자료와 청취 ③ 비디오자료와 시청	3	7
5. 전자자료와 브라우징	① 전자자료의 요소 ② 전자자료의 브라우징 ③ 전자자료의 네비게이션	3	8
Ⅳ. 정보종합과 표현			
1. 정보종합과 표현의 의의	① 정보종합과 표현의 개념 ② 정보종합과 표현의 과정	2	4
2. 정보종합 및 조직 방법	① 주제, 연대, 계층구조에 의한 조직 ② 메모 및 노트작성법 ③ 발상법 ④ 컴퓨터에 의한 개인 정보 정리법	4	11
3. 정보자료의 인용과 참고문헌 작성	① 정보이용조건 이해 ② 참고문헌작성법 ③ 인용문헌작성법	3	6
4. 정보표현과 정보전달	① 정보표현과 기호의 이해 ② 정보표현과 매체의 다양성 ③ 정보전달의 목적과 프레젠테이션	3	6
5. 정보매체와 표현의 실제	① 말하기에 의한 정보표현과 전달 ② 시각적 표현에 의한 정보표현과 전달 ③ 글에 의한 표현과 정보전달 ④ 실물, 체험에 의한 정보표현과 전달 ⑤ 컴퓨터 및 멀티미디어에 의한 정보표현과 전달	5	17
6. 정보활동 평가와 반성	① 정보활용의 결과물 평가 ② 정보활용과정의 평가	2	6
Ⅴ. 정보윤리와 사회적 책임			
1. 민주사회와 지적자유	① 정보공유와 사회발전 ② 지적자유와 독서의 자유	2	6
2. 저작권 존중과 공정한 이용	① 저작권의 이해 ② 표절과 공정한 정보이용	2	9
3. 인터넷과 정보윤리	① 인터넷 사용 예절 ② 개인정보보호	2	6
·	·	74	198

3. UNESCO의 미디어와 정보 리터러시 기준

3.1 MIL의 개념과 특징

미디어 교육을 처음 제기한 UNESCO는 미디어 리터러시라는 개념이 미디어에 담긴 정보를 처리하는 역량이 잘 드러나지 않는다고 판단하였고 미디어 리터러시라는 용어를 대신하여 '미디어와 정보 리터러시'라는 개념과 용어를 사용하였다

UNESCO는 '미디어'를 라디오, 텔레비전, 컴퓨터, 영화 등의 대중 매체를 포함하여 의사소통에 사용되는 물리적 물체라고 정의하였다. 그리고 UNESCO는 저널리즘적 가치에 의해 결정되는 편집 과정을 통해 콘텐츠가 제공되고 편집에 대한 책임이 기관이나 법인에게 귀속될 수 있는 믿을만한 정보원으로 미디어를 표현하였다. 이러한 미디어에 대한 개념적 접근은 국내의 미디어 교육에서 정의되고 있는 미디어에 대한 개념적 접근과는 차이가 난다.

국내의 몇몇 미디어 교육 자료에서 미디어는 의사소통의 수단으로 문자뿐만 아니라 말을 포함시키고 있으며 더욱이 비언어적인 몸짓도 포함하는 개념으로 설명된다(방민호, 안효경, 신서인, 오현숙, 이용광, 김태경, 2019; 민현식, 신명선, 오현아, 이지은, 안장호, 조진수, 박진희, 2019). 이처럼 말이나 몸짓을 미디어에 포함시켜 미디어가 인간 기능을 확장시키는 수단으로 해석하는 관점은 McLuhan(1964)의 '미디어는 메시지다(The medium is the message)'라는 주장에 근거를 두고 있다. 그러나 McLuhan의 주장은 미디어 자체의 기술적 사회적 영향력을 강조한 개념으로 미디어의 발전에 따라 그 속에 있는 정보도 기술적 사회적으로 변화되어 왔으며 매일 엄청난 양의 정보가 생산되는 오늘날의 사회에서 정보의 검색과 선택, 평가 및 활용 능력은 여전히 시민들이 갖추어야 할 핵심적인 역량이다.

외래어 media와 그 외래어를 차용한 한국어 미디어 사이에는 개념적 간극이 있다. 여전히 media는 대중 매체이며 매체의 한 종류인 물체라고 인식되고 있지만, 국내의 미디어 교육자료에서 미디어는 문자뿐만 아니라 말이나 비언적인 몸짓을 포함한다고 서술되어 있다. 이들 자료에서 미디어는 커뮤니케이션 수단과 동일한 개념이나 또는 커뮤니케이션 수단을 포함한 개념으로 사용되고 있으나 UNESCO(2013, p. 151)는 미디어를 '대중 매체를 포함하여 의사소통에 사용되는 물리적인 물체'로 한정하여 정의하였다.

UNESCO가 미디어의 개념을 대중 매체와 의사소통에 사용되는 물리적인 물체라고 한정하여 정의한 것처럼 미디어 리터러시의 개념에서도 미디어는 대중 매체와 미디어 종류와 같이 구체적인 형태를 갖는 것으로 정의되어 있다. UNESCO(2013, p. 152)는 미디어 리터러시를 '미디어에 대한 지식과 비판적 이해, 미디어 사용 기술 및 그 효과를 포함하여 대중 매체를 이해하고 사용하며, 또한 다양한 미디어 형태(예: 텔레비전, 인쇄물, 라디오, 컴퓨터 등)에서 의사소통(communication)을 읽고, 분석하고, 평가하고, 생성하는 기능'으로 정의하였다. 이러한 개념적 정의를 보면, UNESCO가 물리적 물체인 미디어뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 정보를 읽고 분석하고 평가하고 활용하는 정보 리터러시의 기능을 강조하고 있음을 알

수 있다.

UNESCO는 정보 리터러시와 미디어 리터러시의 구성요소를 다르게 인식하였다. 그러나 미디어와 정보의 차이점보다는 미디어뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 정보의 중요성을 인식하여 이들 개념들의 공통적인 요인을 중심으로 이 두 개념을 융합하였다(Wilson et al., 2011, p. 18). UNESCO가 제시한 미디어 리터러시와 정보 리터러시의 구성요소를 바탕으로 한 공통 영역을 표시하면 〈표 6〉과 같다.

〈표 6〉에 제시된 정보 리터러시의 '정보를 평가'는 미디어 리터러시의 '미디어 콘텐츠를 비판적으로 평가'와 연결된다. 미디어 자체가 아니라 미디어가 담고 있는 콘텐츠 즉 정보에 대한 비판적 평가가 미디어 리터러시의 중요한 구성요인으로 이는 정보 리터러시의 '정보 평가'와 동일하다. 또 정보 리터러시의 정보 주고받기(communicate)는 미디어 리터러시의 '자기 표현과 민주적인 참여를 위해 미디어와 관계를 맺기'와 연결된다. 정보를 주고받는 것은 사회에 참여한다는 것으로 미디어 리터러시가 강조하는 미디어를 통한 사회 참여와 연결된다. 또한 정보 리터러시나 미디어 리터러시 모두 ICT를 사용하는 도구적 사용을 구성요소로 포함하고 있다.

UNESCO는 MIL을 구성하는 개념으로 다양한 개념들을 제시하였으나 그 중에서도 리터러시, 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 리터러시는 MIL을 구성하는 핵심적인 개념이었으며, 역량의 구성 측면에서는 정보 리터러시와 도서관 리터러시가 내용을 구성하는 데 있어 필수적인 영역이었다(UNESCO, 2013; Wilson et al., 2011).

UNESCO는 컴퓨터의 하드웨어와 소프트웨어를 사용하는 기술적인 수단을 의미하는 ICT 리터러시의 발전된 형태를 디지털 리터러시로 인식하였으나 디지털 리터러시의 개념에 정보 리터러시의 개념을 차용하여 디지털 리터러시의 개념을 정의하였다. 이러한 이유로 UNESCO는 MIL 교육내용에 있어 디지털 리터러시를 정보 리터러시의 하위 영역에 포함시켰다(Wilson et al., 2011, p. 144).

3.2 MIL의 구성요소와 역량

MIL을 이루는 가장 넓은 범위의 구성요소

〈표 6〉 정보 리터러시와 미디어 리터러시의 구성요소와 공통 영역

<table>
<tr><td colspan="6">정보 리터러시</td></tr>
<tr><td>정보 요구를 분명하게 밝히고 상세하게 표현</td><td>정보를 찾고 접근</td><td>정보를 평가</td><td>정보를 조직</td><td>정보의 윤리적 사용</td><td>정보를 주고받기</td><td>정보 처리를 위한 ICT 스킬 사용</td></tr>
<tr><td colspan="2">민주 사회에서 미디어의 역할과 기능을 이해</td><td>미디어가 그들의 기능을 충족시킬 수 있는 조건을 이해</td><td>미디어의 기능을 고려하여 미디어 콘텐츠를 비판적으로 평가</td><td>자기표현과 민주적인 참여를 위해 미디어와 관계를 맺기</td><td colspan="2">사용자 제작 콘텐츠를 생산하는 데 필요한 스킬(ICT를 포함하여) 검토</td></tr>
<tr><td colspan="6">미디어 리터러시</td></tr>
</table>

주: 정보 리터러시와 미디어 리터러시의 구성요소(Wilson et al., 2011, p. 18)를 참고

는 '접근', '평가', '생성'이다. MIL의 3가지 구성요소는 각각 4개의 하위 영역을 포함하고 있어 총12개의 주제 영역으로 이루어져 있다. 또 주제 영역별로 역량이 제시되어 있어 총 12개의 역량과 113개의 수행기준이 제시되어 있다. UNESCO(2013, p. 59)가 제시한 3가지 구성요소와 12개의 주제 영역 및 MIL역량은 〈표 7〉과 같다.

〈표 7〉 MIL의 구성요소와 주제 영역 및 역량

MIL 구성요소	MIL 주제 영역	MIL 역량	수행 기준
1. 접근 정보와 미디어 콘텐츠의 필요성을 인식하고, 살펴보고, 접근하고 검색할 수 있기	1.1 정보의 필요성 정의 및 명확하게 표현	1. 다양한 자원을 통해 정보와 미디어(콘텐츠)의 성격, 역할, 범위를 결정하고 명확하게 표현할 수 있다.	8
	2.2 정보와 미디어 콘텐츠를 살펴보고 찾기	2. 정보와 미디어 콘텐츠를 살펴보고 찾을 수 있다.	13
	1.3 정보와 미디어 콘텐츠 및 미디어와 정보 제공 기관에 접근하기	3. 미디어와 정보 제공 기관뿐만 아니라 필요한 정보와 미디어 콘텐츠를 효과적으로, 효율적으로 윤리적으로 접근할 수 있다.	8
	1.4 정보와 미디어 콘텐츠의 검색 및 보유/저장	4. 다양한 방법과 도구를 사용하여 정보와 미디어 콘텐츠를 검색하고 임시적으로 보관할 수 있다.	7
2. 평가 정보와 미디어 이해, 측정, 평가	2.1 정보와 미디어를 이해하기	5. 사회에서 미디어와 정보 제공기관의 필요성을 이해할 수 있다.	16
	2.2 정보와 미디어 콘텐츠 및 미디어와 정보 제공기관 측정	6. 검색된 정보와 정보원의 평가를 위한 초기 기준을 평가하고, 분석, 비교, 명시 및 적용하며, 또한 사회에서 미디어 및 정보 제공기관을 평가할 수 있다.	9
	2.3 정보와 미디어 콘텐츠 및 미디어와 정보 제공기관 평가	7. 수집된 정보 및 미디어 콘텐츠와 그 정보원, 사회에서 미디어와 정보 제공기관을 평가하고 검증할 수 있다.	9
	2.4 정보와 미디어 콘텐츠 조직	8. 수합한 정보와 미디어 콘텐츠를 통합하고 조직할 수 있다	8
3. 생성 정보와 미디어 콘텐츠의 생성, 활용 및 점검	3.1 지식의 생성과 창의적인 표현	9. 혁신적이고 윤리적이며 창의적인 방식으로 특정 목적을 위한 새로운 정보, 미디어 콘텐츠 또는 지식을 만들고 생산할 수 있다.	10
	3.2 정보, 미디어 콘텐츠와 지식을 윤리적이고 효과적인 방법으로 주고받기	10. 적절한 채널과 도구를 사용하여 윤리적, 법적, 효과적인 방법으로 정보, 미디어 콘텐츠 및 지식을 주고받을 수 있다.	10
	3.3 능동적인 시민으로서 사회 공적인 활동에 참여하기	11. 윤리적, 효과적, 효율적인 방식으로 다양한 수단을 통한 자기표현, 문화간 대화 및 민주적 참여를 위해 미디어 및 정보 제공기관과 관계를 맺을 수 있다.	4
	3.4 정보, 미디어 콘텐츠, 지식의 생산과 이용 및 미디어와 정보 제공 기관의 영향을 점검하기	12. 생성 및 배포된 정보, 미디어 콘텐츠 및 지식의 영향을 점검하고 존재하는 미디어 및 그 밖의 정보 제공기관을 활용할 수 있다.	11
3	12	12	113

1번 '접근' 구성요소는 정보와 미디어 콘텐츠에 초점을 둔 정보 리터러시와 관련된 역량이지만 MIL 1번 역량의 정보와 미디어의 성격과 역할, MIL 3번 역량의 미디어와 정보 제공 기관과 같이 미디어 리터러시의 내용도 포함되어 있다. 2번 '평가' 구성요소 역시 정보 리터러시와 관련된 역량이지만 MIL 5번, 6번, 7번에 미디어와 정보 제공 기관의 필요성 이해나 기관 평가, 검증 등의 미디어 리터러시의 내용이 포함되어 있다. 3번 '생성' 구성요소는 생성과 참여, 정보 제공 기관 활용이라는 미디어 리터러시에 초점을 둔 역량이지만 MIL 10번 역량의 정보나 미디어 콘텐츠의 윤리적 사용이라는 정보 리터러시의 내용도 포함되어 있다.

MIL의 역량은 2015 개정 교육과정의 역량과 연결된다. MIL 1번, 8번, 9번 역량은 관련 지식을 쌓고 미디어 콘텐츠를 융합하고 생산할 수 있는 역량으로 2015 개정 교육과정의 창의적사고역량과 연결된다. MIL 2번, 3번, 4번 역량은 정보와 미디어 콘텐츠를 찾고 접근하고 사용하는 역량으로 지식정보처리역량과 관련된다. MIL 5번, 6번, 7번, 11번, 12번은 사회에서 미디어와 정보 제공기관의 기능을 이해하고 평가하며 관계를 맺으며 시민사회에 참여하는 역량으로 공동체역량과 관련된다. 10번 역량은 정보, 미디어 콘텐츠 및 지식을 주고받는 역량으로 의사소통역량과 관련된다. 그러나 2015 개정 교육과정에 제시된 심미적감성역량과 관련된 MIL 역량은 제시되지 않았다.

3.3 MIL 교사의 역량과 교육 내용

UNESCO는 MIL 교사가 획득해야 하는 7가지 역량을 제시하였다(Wilson et al., 2011, pp. 30-34). 역량1, 2, 6은 미디어 리터러시와, 역량 3, 4는 정보 리터러시와 관계되어 있으며 역량5는 디지털 리터러시와 관련되어 있다. 그리고 교육과정 운영에 필요한 교사의 역량을 설명하고 있는 역량 7은 2015 개정 교육과정의 창의적사고역량와 관련되어 있다.

UNESCO는 MIL 교사들이 일차적으로 언론매체뿐만 아니라 도서관이나 기록관과 같은 정보 제공 기관의 기능에 대한 지식을 쌓고 미디어 텍스트와 정보원에 대한 평가에 대한 기준을 이해하며 미디어 텍스트의 생산과 미디어 제작 현상을 이해할 것을 요구하였다. 그리고 인터넷이나 소셜 미디어, 스마트폰, 플랫폼과 같은 뉴미디어에 대한 교육과정 차원의 접근에 앞서 인쇄미디어와 방송 미디어에 대한 교육과정 차원의 접근을 먼저 제시하였다. UNESCO는 MIL 교사들이 뉴스 매체 및 기타 정보 제공 기관의 기능에 비추어 미디어 텍스트 및 정보원을 비판적으로 평가할 수 있으며, 이를 위해 교사들은 미디어 및 정보 자원에서 광범위한 자료를 선택하며 다양한 미디어를 이용할 수 있는 테크놀로지 사용 능력을 갖추어야 하며, 미디어뿐만 아니라 도서관, 기록관 및 인터넷과 같은 기타 정보 기관에 대한 지식을 갖추어야 한다고 하였다.

4. AASL의 미디어정보 리터러시 기준

4.1 미디어정보 리터러시의 핵심 역량

AASL이 2017년에 제정한 미국 국가수준 학

교도서관 기준에는 정보 리터러시와 미디어 리터러시를 포함하고 있다(Bryan, 2018, pp. 40-44). 따라서 AASL의 학교도서관 기준은 미디어정보 리터러시 수행 역량 기준으로 활용할 수 있다.

AASL의 미디어정보 리터러시 기준에는 3개의 대상(학습자, 사서교사(school librarian), 학교도서관)에 따라 각각 6개의 역량(탐구하기, 포용하기, 협업하기, 관리하기, 탐험하기, 참여하기)과 4개의 영역(생각하기, 창조하기, 공유하기, 성장하기)에 따른 수행 역량이 제시된다(AASL 2018). 4개의 영역에는 Bloom(1956)이 교육목표로 제시한 세 가지 영역인 인지적, 심리 운동적, 정서적인 영역과(Anderson & Krathwohl, 2001; Bloom, 1956) 학습자의 성장으로 4개의 영역도 4개 차원의 역량이라는 점에서 AASL의 미디어정보 리터러시 기준은 6×4개의 역량이라는 2차원적 역량 틀로 제시되어 있다. 그리고 AASL의 미디어정보 리터러시 기준에는 총 65개의 수행 역량이 제시되어 있다. AASL이 제시한 미디어정보 리터러시의 6가지 역량은 〈표 8〉과 같다.

AASL의 미디어정보 리터러시 역량은 2015 개정 교육과정의 역량과 연결된다. 문제를 해결하기 위하여 전략을 개발하는 '탐구하기'는 2015 개정 교육과정의 지식정보처리역량과 연결되고, 비판적으로 사고하고 새로운 지식을 개발하는 '탐구하기'는 창의적사고역량과 연결된다. '포용하기'는 다양성에 대한 존중으로 의사소통역량과 연결되며, '협업하기'는 관점을 넓히고 공통의 목표를 위해 노력하는 공동체역량과 연결된다. 그리고 '관리하기'는 자료를 조직하고 정리하기 때문에 지식정보처리역량과 연결되고 '탐험하기'는 개인의 경험과 반성과 관련되어 있기 때문에 자기관리역량과 연결된다. 마지막으로 '참여하기'에서 공동체와 세계에 참여하는 것은 공동체역량과, 창조하는 것은 창의적사고역량과, 공유하는 것은 의사소통역량과, 자발적으로 행동하는 것은 자기관리역량과 연결된다.

AASL이 제시한 미디어정보 리터러시의 역량도 UNESCO의 MIL과 같이 문화적 감수성을 느끼고 향유하는 역량은 제시되어 있지 않다.

4.2 학습자를 위한 수행 역량

AASL의 미디어정보 리터러시는 6×4라는 2차원적 역량틀에 65개의 수행 역량 기준을 제시하고 있다. 4개의 영역으로 제시된 역량은

〈표 8〉 AASL의 미디어정보 리터러시 역량

역량	내용
탐구하기	탐구하고 비판적으로 사고하고 문제를 확인하고 문제 해결을 위한 전략을 개발함으로써 새로운 지식을 개발한다.
포용하기	학습 공동체에서 포용에 대한 책무와 다양성에 대한 존중의 이해를 보여준다.
협업하기	다른 사람들과 효과적으로 협력하여 관점을 넓히고 공통의 목표를 향해 노력한다.
관리하기	개인적으로 연관된 자원을 모으고 조직하고 공유함으로써 자신과 타인에게 의미를 부여한다.
탐험하기	경험과 숙고를 통해 개발된 긍정적 사고방식을 발견하고 혁신한다.
참여하기	실생활 공동체와 상호 연결된 세계에 참여하면서도 자주적으로 안전하고 합법적이며 윤리적으로 지식의 결과물을 창조하고 공유하는 것을 보여준다.

‘생각하기’, ‘창조하기’, ‘공유하기’, ‘성장하기’로 구성된다. ‘생각하기’는 탐구하고, 비판적으로 생각하고 지식을 얻는 것으로 인지 영역을 의미하고, ‘창조하기’는 결론을 도출하고 정보에 근거한 결정을 하고 지식을 새로운 상황에 적용하고 새로운 지식을 창조하는 것으로 심리운동적 영역을 표현하며, ‘공유하기’는 지식을 공유하고 민주 사회의 구성원으로서 윤리적이고 건설적으로 기쁨과 괴로움 등에 함께 하는 것으로 정서적 영역을 나타낸다. 그리고 ‘성장하기’는 개인적이고 심미적인 성장을 추구하는 것으로 이것은 발달적 영역을 나타낸다(AASL, 2018, p. 15). AASL의 미디어정보 리터러시의 기준에 제시된 ‘생각하기’는 어떤 것에 관심을 갖고 이해한다는 것으로 지식정보처리 역량과 연결되며 ‘창조하기’는 창의적 사고역량, ‘공유하기’는 의사소통역량과 연결된다. 그리고 ‘성장하기’는 2015 개정 교육과정의 모든 역량과 관련된다. 그러나 AASL의 기준에는 문화적 감수성을 바탕으로 한 역량이 제시되어 있지 않다.

AASL의 미디어와정보 리터러시 기준은 6개의 역량과 3개의 역량이 조합되어 표현되는 2차원적인 역량의 구성과 ‘성장’이라는 학습의 측면에서 역량의 도달점을 제시하고 있다. 그리고 2차원적인 역량의 구성은 역량과 역량의 조합에 따른 수행 역량 기준으로 제시된다. 따라서 수행 역량 기준은 복합적 역량의 표현이다. AASL이 학습자를 위해 제시한 미디어정보 리터러시 기준은 〈표 9〉, 〈표 10〉과 같다.

〈표 9〉의 협업이라는 공동체역량과, 창조라는 창의적사고역량이 공통으로 적용된 협업-창조 수행 역량을 보면, 학습자가 공동체에 참여하는 조건으로 도구 및 자원 사용과 새로운 지식 창출이 제시되어 있다. 이는 창의적사고역량을 갖추고 공동체에 참여하는 공동체역량에 대한 수행 역량으로 해석할 수 있다.

포용-사고1은 다른 학습자를 인정하고 존중하는 수행 기준이며, 포용-사고2는 MIL 교사의 수업 중이나 방과후 활동의 결과로 학교도서관 등에서 개최될 수 있는 토론이나 프로젝트 학습 행사나 대회의 결과로 제출된 결과물에 학습자가 자신의 관점을 분명히 제시할 수 있는 수행 역량의 기준이다. 포용-사고3은 공동체 내에서 다양한 문화를 이해하고 존중하는 수행 능력의 기준이다. 이와 같은 포용-사고의 수행 역량에서 미디어는 MIL 사서(교사)에 의해 구성된 책이나 잡지, DVD와 같은 자료로, 포용-사고 역량은 미디어의 활용에 대한 수행 역량의 기준을 제시한다.

관리 역량은 전반적으로 정보를 수집하고 평가하며 정보원을 평가하는 등 정보 리터러시의 기능을 수행 역량으로 제시하고 있으나 미디어 리터러시의 측면도 반영하고 있다. 관리-창조2에서는 정보 수집이 아니라 ‘다양한 관점을 지닌 정보 수집’이라고 정보의 특성을 추가하였으며, 관리-공유2는 윤리적으로 저작물을 사용함으로서 다른 사람들의 노력과 성과에 대한 존중을 표현하고 있다. 관리-공유3에서는 다른 사람들과 협력한다는 사회적 참여를 수행 역량으로 제한하여 정보 리터러시에 미디어의 사회적 기능을 반영하고 있다.

참여 역량은 미디어 리터러시와 가장 관련된 영역이다. 참여-사고 역량은 저작권법, 저작권자의 권리를 제한하는 공정이용을 알고 미디어와 미디어 콘텐츠를 윤리적이며 법적인 기준에 근거하여 사용할 수 있는 수행 역량과 관련되

〈표 9〉 AASL(2018)의 학습자를 위한 기준(탐구, 포용, 협업)

역량	탐구하기	포용하기	협업하기
생각하기	학습자는 호기심과 계획(initiative)을 드러낸다. 1. 개인적인 관심이나 교육과정의 중심 문제(topic)에 관한 질문을 만들어 냄으로써 2. 새로운 의미에 맞는 맥락으로 사전지식과 배경지식을 떠올림으로써	학습자는 학습 공동체에 참여할 때 균형 있는 관점을 제시한다. 1. 다양한 학습자들의 공헌에 대한 인식을 명확히 함으로써 2. 정보 자원 및 학습 결과물에서 표현된 견해 및 의견을 통찰하는 자세를 취함으로써 3. 글로벌 학습 공동체 내에서 문화적 관련성과 입장(placement)에 대한 이해를 설명함으로써	학습자는 협업하는 기회를 찾는다. 1. 이해를 확대하고 심화시키기는 그들의 바람을 보여줌으로써 2. 학습 그룹 참여를 통한 새로운 이해를 개발함으로써 3. 그룹 상호 작용을 통해 알려진 문제를 해결하기로 결정함으로써
창조하기	학습자는 다음을 포함하는 절차에 따라 새로운 지식을 연결시킨다. 1. 질문을 조사하기 위한 증거를 활용하기 2. 지식격차를 메우기 위한 계획(plan)을 고안하고 시행하기 3. 학습을 시각화한 결과물 생성하기	학습자는 글로벌 학습 공동체에 대한 인식을 조정한다. 1. 다양한 관점을 반영하는 학습자와 상호작용을 함으로써 2. 학습 활동 중에 다양한 관점을 평가함으로써 3. 학습 활동 중에 다양한 관점을 표현함으로써	학습자는 개인적 사회적, 지적 네트워크에 참여한다. 1. 다양한 커뮤니케이션 도구 및 자원 이용함으로써 2. 사전 지식을 구축하고 새로운 지식을 창출하기 위하여 다른 학습자와의 관계를 확고히 함으로써
공유하기	학습자는 다음을 포함한 과정(cycle)에서 학습 결과물을 조정하고, 의사소통하고 다른 사람과 교환한다. 1. 다른 사람들이 제시한 내용과 상호 작용하기 2. 건설적 피드백을 제공하기 3. 향상을 위하여 피드백에 따라 행동하기 4. 실질적인 대상(audience)과 결과물 공유하기	학습자는 다양한 생각에 대한 공감과 관용을 드러낸다. 1. 정보에 근거한 대화와 적극적인 토론에 참여함으로써 2. 논제에 대한 다양한 관점이 있는 논의에 의견을 말함으로써	학습자는 문제를 해결하기 위하여 다른 사람들과 생산적으로 작업한다(work). 1. 다른 사람들로부터 피드백을 요청하고 응답함으로써 2. 다양한 관점을 그들 자신의 탐구 과정에 포함시킴으로써
성장하기	학습자는 진행 중인 탐구 기반 과정에 참여한다. 1. 지식을 지속적으로 추구함으로써 2. 지속적인 탐구와 관계를 맺음으로써 3. 실제 세상과의 연결을 통해 새로운 이해를 정립함으로써 4. 정보에 근거한 결정을 유도하기 위하여 심사숙고함으로써	학습자는 글로벌 학습 공동체에서 지식 구축에 공감과 공정함을 보여준다. 1. 다양한 학습자와의 상호작용을 추구함으로써 2. 학습 활동 중에 다른 관점에 대한 관심을 보여줌으로써 3. 글로벌 학습 공동체 내에서 자신의 위치를 숙고함으로써	학습자는 적극적으로 다른 이들과 함께 학습 상황에 참여한다. 1. 그룹 토의에서 적극적으로 의견을 제시함으로써 2. 학습을 사회적 책임으로 인식함으로써

〈표 10〉 AASL(2018)의 학습자를 위한 기준(관리, 탐험, 참여)

역량	관리하기(curate)	탐험하기	참여하기
사고하기	학습자는 정보 요구에 따라 행동한다. 1. 정보 수집의 필요성을 결정함으로써 2. 가능한 정보원을 확인함으로써 3. 사용할 정보원에 대한 비판적인(critical) 선택을 함으로써	학습자는 개인적 호기심을 발견하고 충족시킨다. 1. 다양한 형식(formats)으로 넓고 깊게 읽고, 다양한 목적을 위해 쓰고 창작함으로써 2. 추정과 가능성 있는 오해를 심사숙고하고 의문을 제기함으로써 3. 개인 성장을 위한 탐구 기반 과정에 참여함으로써	학습자는 정보를 수집하고 사용하기 위한 윤리적이고 법적인 지침을 준수한다. 1. 정보, 기술 및 미디어를 책임감 있게 학습에 적용함으로써 2. 정보, 기술 및 미디어의 윤리적 사용을 이해함으로써 3. 정확성, 타당성, 사회적 문화적 맥락 및 필요에 관한 적합성으로 정보를 평가함으로써
창조하기	학습자는 과제에 적절한 정보를 수집한다. 1. 다양한 출처를 찾음으로써 2. 다양한 관점을 표현하는 정보를 수집함으로써 3. 정보의 타당성과 정확성을 체계적으로 질문하고 평가함으로써 4. 우선순위, 논제 또는 기타 체계적 계획(scheme)에 따라 정보를 조직함으로써	학습자는 새로운 지식을 구성한다. 1. 기획, 구현 및 숙고의 순환과정을 통해 문제를 해결함으로써 2. 생각하고 만드는 자기 주도적인 활동을 계속 함으로써	학습자는 지식 창조에 윤리적 결정을 내리기 위해 타당한 정보와 합리적인 결론을 사용한다. 1. 타인의 저작물을 윤리적으로 사용하고 재활용함으로써 2. 저작자를 인정하고 다른 사람들의 지적재산권에 대한 존중을 보여줌으로써 3. 다른 사람들이 콘텐츠를 적절히 신뢰할 수 있도록 (저작권 관련 표기) 요소를 개인의 지적 결과물에 포함시킴으로써
공유하기	학습자는 학습 공동내외에서 정보 자원을 교환한다. 1. 구축된 정보 사이트를 협력적으로 접근하고 평가함으로써 2. 다른 이들의 저작물을 윤리적으로 사용하고 재활용하여 협력적으로 구축된 정보 사이트에 (의견・지식 따위를) 제시한다. 3. 협력적으로 구축한 정보 사이트에서 제공된 정보를 비교하고 대조하기 위해 다른 사람들과 함께 행동함으로써	학습자는 학습 공동체에 참여한다. 1. 개인적 관심이나 교육과정과 관련된 논제에 대한 호기심을 표현함으로써 2. 혁신적 조사 방법을 협력적으로 구성함으로써 3. 도전적인 과제나 문제에 대한 혁신적 해결책을 협력적으로 찾음으로써	학습자는 글로벌 공동체와 함께 책임감 있고 윤리적이며 합법적으로 새로운 정보를 공유한다. 1. 수정, 재사용 및 재혼합(remix) 정책에 부합되게 정보 자원을 공유함으로써 2. 의도된 대상에 적합한 방법을 통해 새로운 지식을 퍼뜨림으로써
성장하기	학습자는 다양한 대상에 맞는 정보를 선택하고 조직한다. 1. 선별된 자원의 품질, 유용성 및 정확성에 대한 지속적 분석 및 숙고를 수행함으로써 2. 자원으로부터 얻은 이해를 개념 지식 네트워크로 통합하고 설명함으로써 3. 다른 사람들이 사용하고 해석하고 검증하는 관리(curation) 과정을 공개적으로 의사소통함으로써	학습자는 경험과 숙고를 통해 성장한다. 1. 도전적 과제에 반복적으로 대응함으로써 2. 개발되고 개선되고 확장될 수 있는 능력과 스킬을 인식함으로써 3. 긍정적이고 건설적인 성장에 대한 피드백을 열린 마음으로 수용함으로써	학습자는 개인적인 학습을 확장하기 위해 정보와 관계를 맺는다. 1. 정보 및 정보 기술의 사용을 개인화함으로써 2. 지식의 윤리적 생성 과정을 숙고함으로써 3. 다른 이들이 안전하고 책임감 있고 윤리적이며 합법적인 정보 행동에 참여하도록 독려함으로써

어 있으며 정보를 공유함에 있어 정보원을 올바르게 표현하는 인용은 참여 공유1과 관련되어 있다.

참여-창조 역량은 저작물 이용 허락 표시(CCL: Creative Commons License)와 관계가 있다(Bryan, 2018). 저작물의 이용 방법과 조건에 제시된 CCL을 활용하여 교수학습에서 활용되는 저작물들을 윤리적으로 사용할 수 있다. 따라서 프로젝트 학습 등의 과제를 수행함에 있어 CCL과 같이 표시 기호를 이해하고 저자의 노고를 인정하고 타인의 지적 재산에 대해 존중하는 역량이 관련된다.

AASL의 미디어정보 리터러시 기준을 활용하여 MIL 교사로서 사서(교사)는 공동체에 존재하는 다양한 관점과 균형 잡힌 도서 및 비도서자료를 수집함으로써 학습자와 교수자들이 균형잡힌 관점을 갖고 사회에 학습 공동체에 참여할 수 할 수 있는 포용 역량을 개발하도록 도울 수 있다. 이때 학습자와 교수자의 입장에서는 개인적으로 수집한 정보뿐만 아니라 사서(교사)가 집단지성을 활용하여 수집한 정보원을 통해 다양한 관점이 있음을 인식하고 공감하며 문화적으로 이러한 다양성을 이해하고 존중하며 학습 공동체에 참여하는 포용 역량을 향상시킬 수 있다. 또한 학습자와 교수자들이 저작권법과 저작권자의 권리, 공정이용, CCL을 알고 올바르게 사용할 수 있는 역량을 향상시킬 수 있도록 도울 수 있다.

AASL의 미디어정보 리터러시 기준은 정보리터러시에 초점을 둔 기준으로 어떤 교과나 주제에도 적용시킬 수 있는 방법적이고 절차적인 지식에 대한 기준으로 학습할 주제 내용은 제시되어 있지 않았다.

5. 분석 결과

5.1 역량 비교

UNESCO의 MIL, AASL의 미디어정보 리터러시와 2015 개정 교육과정의 핵심역량을 비교한 결과는 〈표 11〉과 같다.

UNESCO의 MIL 역량과 2015 개정 교육과정의 핵심역량을 비교한 결과, UNESCO의 MIL은 2015 개정 교육과정의 지식정보처리역량, 창의적사고역량, 의사소통역량, 공동체역량과 연

〈표 11〉 2015 개정 교육과정 역량과 비교 분석

UNESCO	2015 개정 교육과정
·	자기관리역량
MIL2-4, 12	지식정보처리역량
MIL1,5-8	칭의적사고역량
MIL10	의사소통역량
·	심미적감성역량
MIL11	공동체역량

AASL	2015 개정 교육과정
탐구하기	지식정보처리역량, 창의적사고역량
포용하기	의사소통역량
협업하기	공동체역량
관리하기	지식정보처리역량
탐험하기	자기관리역량
참여하기	공동체역량, 창의적사고역량 의사소통역량, 자기관리역량
·	심미적감성역량

관되었다. UNESCO가 제시하고 있는 MIL 역량들과 2015 개정 교육과정이 제시하고 있는 역량들과의 연결성은 UNESCO의 MIL 역량들과 교육내용이 2015 개정 교육과정에서 활용될 수 있는 근거가 될 수 있다.

AASL의 미디어정보 리터러시 역량과 2015 개정 교육과정과의 역량을 비교한 결과, AASL에 제시된 6개의 역량은 2015 개정 교육과정의 5개의 핵심역량과 연관되었다. 이는 AASL의 역량과 역량의 틀에서 개발된 수행 역량이 2015 개정 교육과정에서도 활용될 수 있음을 의미한다. AASL의 미디어정보 리터러시 기준에는 UNESCO의 MIL과 달리 2015 개정교육과정의 자기관리역량이 일부 포함되어 있었으나 MIL에서와 마찬가지로 2015 개정교육과정의 심미적감성역량과의 연관성은 낮게 나타났다.

UNESCO의 MIL을 구성하는 요인(개념)과 2015 개정교육과정의 교과 역량 간에는 상당한 연관성이 있었다. UNESCO는 MIL을 구성하는 개념(용어)으로 정보 리터러시, 미디어 리터러시, 도서관 리터러시, 디지털 리터러시, 기초 리터러시, 문화 다양성, 뉴스 리터러시, 다른 유형의 리터러시, ICT 리터러시/인터넷 보안이라는 총 9개의 리터러시를 제시하였다(UNESCO, 2013). 이중에서 정보・미디어・디지털 리터러시와 관련성이 있는 교과 역량은 국어 교과의 '자료・정보 활용 역량', 사회 교과의 '정보 활용 역량', 정보 교과의 '정보문화소양', 과학 교과의 '과학적 탐구 능력'과 '과학적 문제 해결력', '과학적 의사소통 능력', '과학적 참여와 평생 학습 능력', 미술 교과의 '창의・융합 능력'으로 나타났다. 이 밖에도 MIL을 구성하는 다른 요인들과 교과 역량들은 밀접한 관련성이 있었다.

또한 UNESCO가 제시한 MIL 교사 역량 1, 2, 6번은 미디어 리터러시와, 역량 3, 4번은 정보 리터러시와, 역량 5번은 디지털 리터러시와 연관되며 역량 7번은 2015 개정 교육과정의 창의적사고역량과 연관되었다.

5.2 도서관과 정보생활 교육내용 비교

OECD(2018, pp. 12-13)의 Education 2030의 프레임워크에서 제시된 4단계 내용 맵핑을 활용하여 UNESCO의 MIL과 도서관과 정보생활 교과의 교육내용을 비교하였으며, 비교한 결과는 〈표 12〉와 같다.[1)]

〈표 12〉와 같이 도서관과 정보생활 교과의 교육내용과 UNESCO의 MIL 교육 내용을 비교하였을 때, 미디어의 사회적 기능과 미디어가 제공되는 형식적인 내용들이 다수 포함되어 있음을 알 수 있다. 구체적으로 MIL의 내용에는 저널리즘과 뉴스와 관련된 언론의 윤리적 사회적 책무와 제반 환경, 뉴스나 광고가 제공

1) OECD(2018, pp. 12-13)의 Education 2030의 프레임워크에서 제시된 4단계 내용 맵핑은 내용별 역량의 반영정도를 1-4단계로 표시한다. 가장 반영정도가 높은 4단계는 해당 역량이 교과 교육과정에 명시적으로 포함되어 있으면서 내용 등에 구체적으로 진술된 경우이며, 3단계는 해당 역량이 교과 교육과정에 명시적으로 반영되어 있으나 구체성이 부족한 경우이다. 본 연구에서는 OECD Education 2030의 내용 맵핑의 3-4단계를 활용하여 비교대상이 되는 두 개의 개별 교육과정에 특정 내용이 모두 명시적으로 제시되어 있으면서 교육 내용에도 모두 구체적으로 진술된 경우에만 서로 관련된 내용을 '포함'하고 있다고 제시하였으며, 두 개의 개별 교육과정에서 모두 명시적으로 특정 내용이 명시되어 있으나 교육 내용에서 구체성이 부족한 경우는 '일부 포함'으로 제시하였다. 그리고 1-2단계에 해당하는 경우는 '미포함'으로 제시하였다.

〈표 12〉 UNESCO의 MIL 영역(대단원)과 중단원

번호	영역(대단원)	중단원	내용 비교
1	시민권, 표현 및 정보의 자유, 정보 접근, 민주주의 담론 및 평생 학습	1. 미디어와 정보 리터러시의 이해: 오리엔테이션 2. MIL과 시민 참여 3. 미디어와 기타 정보 제공 기관과 상호 작용 4. MIL, 교수 및 학습	● △ △ ●
2	뉴스, 미디어와 정보 윤리를 이해하기(뉴스・미디어・정보 윤리를 이해하기)	1. 저널리즘과 사회 2. 자유, 윤리 및 책임 3. 뉴스를 만드는 것: 기준을 탐구하기 4. 뉴스 개발 과정: 5WS와 1H를 넘기	○ ○ ○ ○
3	미디어와 정보 리터러시의 재현	1. 뉴스 보도 및 이미지의 힘 2. 다양성과 재현에 관한 산업 규정 3. 텔레비전, 영화(films), 서적 출판 4. 뮤직 비디오와 재현 5. 디지털 편집과 컴퓨터 수정(retouching)-선택사항	○ ○ △ ○ ○
4	미디어와 정보 언어	1. 미디어 및 정보 텍스트 독서(reading) 2. 매체와 메시지: 인쇄 및 뉴스 방송 3. 영화 장르와 스토리텔링 4. 의미를 전달하는 카메라 샷(shot)과 앵글-선택사항	● △ ○ ○
5	광고	1. 광고, 수익 및 규제 2. 공공 서비스 안내 3. 광고-창작 과정 4. 광고와 정치적 영역 5. 초국가적인 광고와 '슈퍼브랜드' - 선택사항	○ ○ ○ ○ ○
6	뉴미디어와 전통적인 미디어	1. 전통적인 미디어에서 새로운 미디어 기술까지 2. 사회에서 새로운 미디어 기술의 사용 - 대중 및 디지털 커뮤니케이션 3. 교실에서의 디지털 게임을 포함한 대화형 멀티미디어 도구의 사용	● △ ○
7	인터넷 기회와 도전	1. 가상세계에 있는 젊은 사람들 2. 도전과 위험	● ●
8	정보 리터러시와 도서관 스킬	1. 정보 리터러시의 개념과 적용 2. 학습 환경과 정보 리터러시 3. 디지털 정보 리터러시	● ● △
9	커뮤니케이션, MIL과 학습-성취 모듈	1. 커뮤니케이션, 교수학습 2. 학습 이론과 MIL 3. 학교에서 MIL을 위한 환경을 조성하기 위한 변화를 관리하기	● ● ●
10	청중-선택사항	·	○
11	미디어, 기술과 글로벌 마을-선택사항	1. 오늘날의 글로벌 마을에서 미디어 소유권 2. 세계화 미디어의 사회 문화적, 정치적 차원 3. 정보의 상품화 4. 대체 매체의 부상(rise)	○ ○ ○ △
12	표현의 자유 학습 활동	1. 표현의 자유는 무엇이며 왜 그것이 중요한가? 2. 표현의 자유가 위협받을 때는 언제인가? 3. 표현의 자유가 확장되기 위해 필요한 조건은 무엇인가? 4. 표현의 자유에서 저널리즘과 저널리스트의 특별한 역할 5. 온라인에서 표현의 자유는 어떠한가? 6. 너의 역할: 표현의 자유를 감시, 방어, 증진 7. 나는 내가 원하는 것을 무엇이나 말할 수 있다. 왜냐하면 그것은 나의 표현의 자유이다. (표현의 자유 제한)	○ ○ ○ ○ ● △ △

○: 미포함, △: 일부포함, ●: 포함

되는 다양한 형식과 전송방식 등에 관한 내용, 텔레비전이나 영화, 뮤직 비디오, 디지털 편집과 같이 미디어를 통해 정보가 어떻게 재현되는지에 대한 내용, 또한 광고, 디지털 게임, 미디어 소유권과 사회・문화・정치적 차원의 미디어와 정보의 상품화, 표현의 자유의 기능과 관련된 내용들은 도서관과 정보생활 교과의 교육내용에 포함되어 있지 않았다.

UNESCO의 MIL과 도서관과 정보생활 교과 교육과정의 교육내용 차이는 UNESCO의 MIL이 정보 리터러시뿐만 아니라 미디어 리터러시의 교육내용을 융합하기 위하여 개발한 것임에 반하여 도서관과 정보생활 교과는 정보 리터러시 교육을 위해 개발하였기 때문으로 판단된다. 도서관과 정보생활 교과는 교과의 명칭에서와 같이 학교도서관이라는 장소와 학교도서관이 소장하고 있는 미디어 기기나 자료에 대한 정보 리터러시를 교육의 내용으로 담았다(김성준, 2011). 이러한 이유로 도서관과 정보생활 교과는 도서관 밖 사회 속에서 기능하는 미디어와 그 미디어 속 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보의 사회적 문화적 미디어적 정보 리터러시 측면의 교육 내용을 담아내기 어려웠을 것으로 판단된다.

역량의 측면에서 보았을 때, UNESCO는 도서관의 기능과 도서관 자원을 활용하는 역량의 내용을 8단원에서 집중적으로 다루었다. 그리고 기본적으로 도서관을 정보 리터러시와 정보제공 기관이라는 미디어의 관점에서, 정보 리터러시와 도서관 스킬을 MIL의 교육내용 전반에 걸쳐 제시하였다. 이는 도서관 스킬을 바탕으로 한 정보 리터러시가 미디어의 발전에 따라 어떤 미디어에서도 적용될 수 있도록 하는 역량의 전이와 확장 전략을 UESCO가 MIL에 반영하였기 때문이다.

6. 결론 및 제언

학생과 시민들이 미디어와 정보 리터러시를 동시에 활용해야 하는 상황이 많아짐에 따라 이들의 미디어정보 리터러시 역량이 사회적으로 중요하게 부각되었다. 이에 본 연구에서는 UNESCO의 MIL 역량과 교육내용, AASL의 미디어정보 리터러시 핵심역량을 2015 개정 교육과정의 핵심역량 및 도서관과 정보생활의 교육과정과 비교하고 분석하여 미디어정보 리터러시 교육과정 개발에 필요한 기초 정보와 시사점을 획득하고자 하였다.

미디어 교육을 처음 사용했던 UNESCO는 미디어 리터러시만으로는 21세기에 시민들에게 필요한 핵심 역량의 개념을 표현하기에 한계가 있다고 판단하여 정보 리터러시를 강조한 미디어와 정보 리터러시라는 개념을 사용하였다. UNESCO는 3개의 MIL 구성요소, 12개의 역량과 113개의 수행역량을 제시하였으며 AASL은 21세기에 미디어와 미디어 속 정보를 활용하는 역량을 향상시키기 위해 학습자와 사서(교사)가 수행해야 할 기준과 학교도서관 기준을 제시할 목적으로 6개의 역량과 4개의 역량이 2차원으로 결합된 6×4 역량과 총65개의 수행역량을 제시하였다. 도서관과 정보생활 교과는 정보 리터러시 교육을 위해 Big6 Skills를 적용하여 개발된 교과로 직접적으로 역량을 제시하지 않았지만 역량이 포함된 교과 목표를 제시하였으며 총 76개의 수행역량을 제시하였다.

분석결과를 토대로 얻은 시사점은 다음과 같다.

첫째, UNESCO의 MIL, AASL의 미디어정보 리터러시, 도서관과 정보생활 교육과정은 모두 2015 개정 교육과정의 핵심역량과 연관되어 있었다. 이는 핵심 역량과 핵심 역량을 바탕으로 개발된 수행역량과 교육 내용이 2015 개정 교육과정과 연관되어 있다는 의미로 2015 개정 교육과정을 통해 이들 미디어정보 리터러시 교육과정을 운영할 수 있는 근거가 된다.

둘째, UNESCO의 MIL은 구성요인과 역량의 측면에서 정보 리터러시의 구성요소를 많이 반영하였다. 이는 단순히 미디어 리터러시만으로는 미디어 속에 담긴 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보를 수집하고 읽고 평가하고 조직하는 현상과 그러한 과정을 표현하고 처리하기 어렵다는 것을 보여준다. 대중 매체를 포함하여 의사소통에 사용되는 물리적인 물체를 뜻하는 미디어와 이 미디어를 활용하는 역량을 의미하는 미디어 리터러시만으로는 표현의 자유와 정보의 자유를 누리기 위해 필수적인 역량의 집합적인 개념으로 활용되기는 부족하였다. 따라서 미디어뿐만 아니라 미디어가 담고 있는 정보와 그 정보를 처리하는 정보 리터러시의 개념을 반영한 미디어정보 리터러시가 오늘날 미디어 교육에서 수행하고자 하는 궁극적인 목적에 더욱 부합되는 개념이며 용어이다.

셋째, UNESCO는 MIL의 지식 전달과 이해가 필요한 내용측면에서 미디어 리터러시의 영역을 정보 리터러시의 영역보다 많이 포함하고 있다. UNESCO의 MIL 내용에는 텍스트, 메시지, 콘텐츠와 같은 정보의 활용도 중요한 내용으로 포함되어 있지만 저널리즘뿐만 아니라 뉴스나 광고, 뮤직 비디오와 같은 미디어에 대한 지식과 사회적 기능, 도서관을 포함한 정보 제공 기관과 정보원에 대한 평가를 내용에 포함하고 있다. 오늘날 학생들이 다양한 미디어를 접한다고 할 때, MIL의 교육내용을 구성함에 있어 미디어의 사회적 기능과 특성과 같은 내용을 반영할 필요가 있다.

넷째, 도서관과 정보생활 교과의 교육내용과 UNESCO의 MIL 교육내용을 비교한 결과, 도서관과 정보생활 교육과정이 도서관과 정보 리터러시의 교육내용을 담아내고 있는 것에 비하여 미디어 리터러시와 관련된 교육내용은 부족한 것으로 나타났다. 도서관과 정보생활 교과는 도서관 중심적인 정보 리터러시 교육 내용을 제시하고 있는 것에 반하여 UNESCO의 MIL은 도서관을 하나의 정보 제공 기관으로 보고 보다 다양한 정보 제공 기관 및 정보원과 관련된 내용을 다루고 있다. 따라서 학생들의 미디어 정보 리터러시 역량을 향상시키기 위해서는 도서관 자원의 정보 리터러시를 벗어나 사회속의 다양한 미디어를 포함하는 미디어정보 리터러시의 내용으로 교육과정을 개정할 필요가 있다.

다섯째, UNESCO와 AASL가 제시한 미디어정보 리터러시 역량과 수행 역량 및 도서관과 정보생활 교육내용에는 2015 개정 교육과정이 제시한 문화적 감수성을 느끼고 향유하는 역량이 제시되어 있지 않다. 이는 정보를 분석할 때 사용하는 독서능력을 지식처리 역량과만 연계시켰기 때문이다. 텍스트, 메시지, 콘텐츠를 문화적으로 여가적으로 즐기는 시대적 흐름을 반영하여 미디어정보 리터러시 기준에 심미적감성역량과 관련된 수행 역량 기준을 반영할 필요가 있다.

AASL은 정보 리터러시를 중심으로 미디어

리터러시를 포함한 학교도서관 기준을 개발하였으며, UNESCO는 미디어 리터러시와 정보 리터러시를 융합한 MIL을 개발하였다. 반면에 도서관과 정보생활은 학교도서관의 자원에 기반을 둔 정보 리터러시 교육과정을 개발하였다. 전자책이 단위학교 도서관내 컴퓨터에만 저장되어 있지 않는 것처럼 라디오, 텔레비전, 인터넷에 있는 메시지, 콘텐츠, 정보가 도서관의 소장 정보만이 아닌 것처럼 도서관 건물을 넘어 도서관과 연결되는 다양한 미디어와 정보를 다루는 미디어정보 리터러시 교육과정을 개발하고 운영할 필요가 있다.

참 고 문 헌

강진숙, 배현순, 김지연, 박유신, 염지홍 (2019). 미디어 리터러시 교육과정 운영을 통한 시민역량 제고 방안 연구. 세종: 교육부.

교육부 (2015). 교육부 고시 제2015-74호, 초중등학교 교육과정 총론 및 교과 교육과정 고시.

교육부 (2019). 학교 미디어 교육 내실화 지원 계획. 세종: 교육부.

국정기획자문위원회 (2017). 100대 국정과제 목록. Retrieved from http://www.korea.kr/common/download.do?tblKey=EDN&fileId=211947

김성준 (2011). 학교도서관의 정보활용교육을 위한 「도서관과 정보생활」 교과서 개발에 관한 연구. 한국도서관·정보학회지, 42(3), 271-292. https://doi.org/10.16981/kliss.42.3.201109.271

김양은 (2005). 미디어 교육의 개념 변화에 대한 고찰. 한국언론정보학회, 28, 77-110.

김정현 (2014). RDA를 기반으로 한 국가서지데이터의 FRBR 모형 연구. 서울: 국립중앙도서관.

민현식, 신명선, 오현아, 이지은, 안장호, 조진수, 박진희 (2019). 언어와 매체. 서울: ㈜천재교육.

박주현 (2018). 독서·정보·ICT·디지털 리터러시의 개념화 모델 개발 연구. 한국도서관·정보학회지, 49(2), 267-300. https://doi.org/10.16981/kliss.49.2.201806.267

박주현, 박성훈, 강봉숙 (2019). 미디어 개념과 분류기준에 따른 미디어 종류 개발. 정보관리학회지, 36(3), 81-107. https://doi.org/10.3743/KOSIM.2019.36.3.081

방민호, 안효경, 신서인, 오현숙, 이용광, 김태경 (2019). 언어와 매체. 서울: ㈜미래엔.

신경민, 김성수, 유승희, 박홍근, 김경진, 고용진, … 변재일 (2018). 미디어교육지원법안. Retrieved from http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do

윤은혜, 안민석, 우상호, 윤소하, 이석현, 정춘숙, … 심기준 (2018). 미디어교육 활성화에 관한 법률안. Retrieved from http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do

이미화 (2013). ISBD 및 RDA 내용유형 및 매체유형 기술 테스트를 통한 KCR4의 고려사항에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 47(3), 119-137. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2013.47.3.119

이병기 (2019). '2015 개정 교육과정'에 따른 '도서관과 정보생활' 교육과정의 개정 방향에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 53(2), 49-68. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.049

이효휘, 이경진 (2019). 교과 통합적 접근을 통한 중국 미디어 리터러시 교육의 활성화 방안 연구. 예술인문사회 융합 멀티미디어 논문지, 9(2), 291-300. https://doi.org/10.35873/ajmahs.2019.9.2.029

정현선, 김아미, 박유신, 전경람, 이지선, 노자연 (2016). 핵심역량 중심의 미디어 리터러시 교육 내용 체계화 연구. 학습자중심교과교육연구, 16(11), 211-238. https://doi.org/10.22251/jlcci.2016.16.11.211

한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회 (2007). 도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준. 서울: 한국도서관협회.

American Association of School Librarians & Association for Educational Communications and Technology (1998). Information power: Building partnerships for learning. Chicago: ALA.

American Association of School Librarians (2018). AASL standards framework for learners. Chicago: ALA.

Anderson, Lorin W. et al. ed. (2001). A taxonomy for learning, teaching, and assessing: A revision of bloom's taxonomy of educational objectives. New York: Addison Wesley Longman.

Battelle for Kids (2019). Framework for 21st century learning definitions. Retrieved from http://static.battelleforkids.org/documents/p21/P21_Framework_DefinitionsBFK.pdf

Bloom, Benjamin S. (Ed.) (1956). Taxonomy of educational objectives, the classification of educational goals, handbook 1: Cognitive domain. New York: McKay.

Brayan, L. (2018). Media literacy & the AASL standards. Knowledge Quest, 47(1), 39-44.

Collins (2020). Collins online english dictionary. Retrieved from https://www.collinsdictionary.com/

Irving S. Gilmore Music Library in Yale University Library (2020). RDA. Retrieved from https://web.library.yale.edu/cataloging/music/rda

Kymes, A. (2011). Media literacy and information literacy: A need for collaboration and communication. Action in Teacher Education, 33, 184-193.

Li, Xiaohui, & Lee Kyoungjin (2019). A study on activation of chinese media literacy education through an integrated approach. Asia-pacific Journal of Multimedia Services Convergent with Art, Humanities, and Sociology, 9(2), 291-300. https://doi.org/10.35873/ajmahs.2019.9.2.029

McLuhan, M. (1969). Understanding media. New York: McGraw-Hill.

National Planning Advisory Committee (2017). List of top 100 national projects. Retrieved from

http://www.korea.kr/common/download.do?tblKey=EDN&fileId=211947

OECD (2010). PISA 2009 assessment framework: Key competencies in reading, mathematics and science. Paris: OECD.

OECD (2018). Education 2030 curriculum content mapping: An analysis of the netherlands curriculum proposal. Paris: OECD.

OECD (2019). OECD future of education and skills 2030-oecd learning compass 2030. Paris: OECD.

Tyner, K. (1998). Literacy in a digital world: Teaching and learning in the age of information. New Jersey: Lawrence Erlbaum and Associates.

UNESCO (2013). Global media and information literacy assessment framework: Country readiness and competencies. Paris: UNESCO.

Wilson, C., Grizzle, A., Tuazon, R., Akyempong, K., & Cheung, C. K. (2011). Media and information literacy curriculum for teachers. Paris: UNESCO.

文部科學省 (1998). 學校図書館司書教諭講習規程の一部を改正する省令について (通知) Retrieved from https://www.mext.go.jp/a_menu/shotou/dokusho/link/1327076.htm

• 국문 참고문헌에 대한 영문 표기
(English translation of references written in Korean)

Bang, M., An, H., Shin, S., Oh, H., Lee, Y., & Kim, T. (2019). Language and media. Seoul: Mirae-n.

Jeong, HyeonSeon, Kim, Amie, Park, Yooshin, Jeon, Gyeongran, Lee, Jisun, & Noh, Jayeon (2016). Media literacy as 21st century key competence: Systematizing media literacy teaching and learning contents. Journal of Learner-Centered Curriculum and Instruction, 16(11), 211-238. https://doi.org/10.22251/jlcci.2016.16.11.211

Kang, J. S., Bae, H. S., Kim, J. Y., Park, Y. S., & Yeom J. H. (2019). A study on the improvement of citizen competencies through the operation of media literacy curriculum. Sejong: Ministry of Education.

Kim, Jeong-Hyen (2014). A study on the FRBR model of national bibliographic data based on RDA. Seoul: National Library of Korea.

Kim, Sung-Jun (2011). A study on the development of information literacy textbook. School Library and Information Literacy, 42(3), 271-292. https://doi.org/10.16981/kliss.42.3.201109.271

Kim, Yang-Eun (2005). Study for the conceptual variety of media education. Korean Journal of Communication & Information, 28, 77-110.

Korea Library Association. School Library Curriculum Committee (2007). Library and information life curriculum standards. Seoul: Korea Library Association.

Lee, Byeong-Ki (2019). A study on the direction of 'library and information life' curriculum revision based on '2015 revised national curriculum'. Journal of the Korean Library and Information Science Society, 53(2), 49-68. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.049

Lee, Mihwa (2013). A study on consideration in KCR4 through testing the description of content types and media types of ISBD and RDA. Journal of the Korean Library and Information Science Society, 47(3), 119-137. https://doi.org/10.4275/KSLIS.2013.47.3.119

Min, H., Sin, M., Oh, H., Lee, J., An, J., Cho, J., & Park, J. (2019). Language and media. Seoul: Chunjae Education.

Ministry of Education (2015). Ministry of education notification no. 2015-74, general theory of curriculum from the elementary and secondary school and curriculum of each subject.

Ministry of Education (2019). A plan to support internalization of school media education. Sejong: Ministry of Education.

Ministry of Education (2019). School media education enhancement plan. Sejong: Ministry of Education.

Park, Juhyeon (2018). A study on the development of conceptualization model for reading, information, ICT, and digital literacy. Journal of Korean Library and Information Science Society, 49(2), 267-300. https://doi.org/10.16981/kliss.49.2.201806.267

Park, Juhyeon, Park, Sunghoon, & Kang, Bong-suk (2019). A study on the development of media type according to media concept and classification criteria. Journal of the Korean Society for Information Management, 36(3), 81-107. https://doi.org/10.3743/KOSIM.2019.36.3.081

Shin, K., Kim, S., Yoo, S., Park, H., Kim, K., Ko, Y., … & Byeon, J. (2018). Media education support bill. Retrieved from http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do

Yoo, E., Ahn, M., Woo, S., Yoon, S., Lee, S., Jung C., … & Shim, K. (2018). A bill on activating media education. Retrieved from http://likms.assembly.go.kr/bill/main.do