

‘도서관과 정보생활’과 국내외 디지털 리터러시 내용 체계 비교 분석*

A Comparative Analysis of ‘Library and Information Life’ and Domestic and International Digital Literacy Content Frameworks

임정훈 (Jeonghoon Lim)**

초 록

본 연구는 정보 리터러시 교육과정인 ‘도서관과 정보생활’과 국내외 디지털 리터러시 교육과정의 내용 체계를 비교 분석하여, 정보 리터러시 기반의 디지털 리터러시 수용 범위를 논의하고자 하였다. 이를 위해 국내외 디지털 리터러시 교육과정의 공통 영역과 학습 요소를 추출하고, ‘도서관과 정보생활’ 교육과정과의 내용 매핑 분석을 수행하였다. 분석 결과, 중학교 과정에서는 정보 활용, 창작 및 공유, 디지털 윤리 영역에서 일치점을 보였으나, ‘도서관과 정보생활’에서는 ICT 활용, 소통 및 협업 역량이 언급되지 않았다. 고등학교 과정인 ‘미디어와 정보생활’에서도 ICT 활용과 소통 및 협업 역량은 여전히 제한적으로 다루어지는 것으로 확인되었다. 본 연구는 정보 리터러시를 기반으로 한 디지털 리터러시의 수용 범위에 대한 구체적인 논의를 제시하였다는 점에서 의의가 있으며, 연구 결과는 향후 ‘도서관과 정보생활’ 교육과정 개정 시 디지털 리터러시 영역의 적용 범위 설정을 위한 기초 자료로 활용될 수 있을 것이다.

ABSTRACT

This study aimed to compare and analyze the content structures of the information literacy curriculum ‘Library and Information Life’ and domestic and international digital literacy curricula to discuss the scope of digital literacy integration based on information literacy. Common areas and learning elements were extracted from domestic and international digital literacy curricula and mapped against the ‘Library and Information Life’ curriculum. Results showed that while the middle school curriculum aligned in information literacy, creation and sharing, and digital ethics, ‘Library and Information Life’ did not mention ICT utilization, communication, and collaboration competencies. The high school ‘Media and Information Life’ curriculum also addressed ICT utilization, communication, and collaboration competencies in a limited manner. This study is significant in proposing a concrete discussion on the scope of digital literacy integration based on information literacy. The findings can serve as foundational data for determining the scope of digital literacy application when revising the ‘Library and Information Life’ curriculum in the future.

키워드: 정보 리터러시, 디지털 리터러시, 도서관과 정보생활, 교육과정, 내용 체계
information literacy, digital literacy, library and information life, curriculum, content system

* 이 논문은 『제31회 한국정보관리학회 학술대회』에서 발표한 논문을 수정·추가하여 제출함.

** 계명대학교 문헌정보학과 조교수(mictoxic@kmu.ac.kr)

■ 논문접수일자: 2024년 8월 23일 ■ 최초심사일자: 2024년 8월 26일 ■ 게재확정일자: 2024년 8월 26일

■ 정보관리학회지, 41(3), 487-509, 2024. <http://dx.doi.org/10.3743/KOSIM.2024.41.3.487>

※ Copyright © 2024 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. 서론

디지털 사회가 가속화되면서 국가적 차원의 디지털 리터러시에 대한 관심이 높아지고 있다. 정부에서는 2023년 9월 ‘디지털 권리장전’의 5가지 원칙을 발표하며, 디지털 리터러시에 대한 국가적 정책 방향을 설정하였다. ‘디지털 권리장전’은 글로벌 디지털 질서에 참여하는 비전을 제시한 것으로 ‘자유와 권리 보장’, ‘공정한 접근과 기회의 균등’, ‘안전과 신뢰의 확보’, ‘디지털 혁신의 촉진’, ‘인류 후생의 증진’을 기본원칙으로 담고 있다. ‘디지털 권리장전’은 디지털 혁신의 새로운 문화를 모든 시민이 공정하게 향유하는 사회를 만들겠다는 국가적 의지와 디지털 질서의 방향을 표현한 것으로 평가할 수 있다(이원우, 2023).

디지털 사회에 적응하기 위해서는 디지털 정보에 접근하고 이를 활용할 수 있는 디지털 리터러시의 보장과 향상이 필수적이다. 이에 따라 디지털 리터러시 향상을 위한 논의가 세계 각국에서 다양하게 이루어지고 있다. 아일랜드에서는 교육과정평가위원회(National Council for Curriculum and Assessment, NCCA)가 중심이 되어 중학교(주니어 사이클) 교육과정에서 디지털 미디어 리터러시 코스를 운영하고 있으며, 유럽연합 공동연구센터(Joint Research Centre, JRC)에서는 디지털 리터러시를 위한 프레임워크를 제공하고 있다(JRC, 2022; NCCA, 2016). 우리나라의 2022 개정 교육과정에서도 디지털 지식과 기술에 대한 이해와 윤리의식을 기반으로 정보를 수집, 분석하고 비판적으로 이해, 평가하여 새로운 정보와 지식을 생성 및 활용하는 능력을 의미하는 디지털 소양(Digital

literacy)이 모든 과목의 기초 역량으로 새롭게 도입되었다.

디지털 리터러시는 전통적으로 문헌정보학계에서 강조해 온 정보 리터러시와 밀접한 관련이 있다. Glister(1997)가 제시한 초기 디지털 리터러시 개념은 컴퓨터를 사용하여 다양한 출처의 정보를 이해하고 목적에 맞게 재구성하여 사용하는 능력을 의미했다. 그러나 최근 디지털 매체의 보편화로 인해 디지털 리터러시의 범위가 확장되어, 단순한 기술 사용을 넘어 디지털 미디어를 통한 문제해결, 창조적 활동, 그리고 공유 및 소통 능력까지 인식의 폭이 확대되고 있다(American Library Association Digital Literacy Task Force, 2013, 2). 이러한 디지털 리터러시의 확장된 개념은 정보의 포괄적 접근, 다양한 리터러시 유형의 통합, 그리고 정보 활용의 전체 과정을 강조하는 정보 리터러시의 본질과 맥을 같이 한다(Breivik, 2000). 국내에서도 정보 리터러시가 매체 유형에 관계없이 다양한 정보를 이해하고 활용하는 능력으로 정의되고 있는데(이병기, 2011; 2020), 이는 정보 리터러시가 디지털 환경의 변화를 수용할 수 있는 유연성을 지니고 있음을 시사한다. 따라서, 현대의 정보 환경에 적합한 리터러시 개념을 정립하기 위해서는 정보 리터러시의 관점에서 디지털 리터러시를 수용하고 통합하는 접근이 필요하다. 이는 전통적인 정보 리터러시의 기본원칙을 유지하면서도, 디지털 매체의 특성과 ICT 도구 활용 능력을 포괄하는 융합적 관점을 의미한다. 이러한 통합적 접근을 통해, 급변하는 디지털 시대에 걸맞은 리터러시 교육의 방향을 설정하고, 이를 효과적으로 실행할 수 있는 기반을 마련할 수 있을 것이다.

그동안 문헌정보학계는 정보 리터러시를 공교육에 도입하기 위해 다양한 노력을 기울여 왔다. 특히, 3종의 교과서인 『정보와 매체』, 『정보와 도서관』, 『도서관과 정보생활』을 개발했으며, 전문단체 수준에서 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』을 마련하였다. 비록 주기적인 개정이 이루어지지 못하고, 국가수준 교육과정에 포함되지 못한 점 등이 한계라고 할 수 있지만, 교육과정이 교사들에게 교육의 방향을 명확히 안내한다는 점에서 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』은 사서교사들에게 중요한 지침이 된다. 따라서 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』은 ‘2022 개정 교육과정’에 맞춰 개정될 필요가 있으며, 국가 수준 교육과정에서 강조하는 디지털 소양을 반영한 정보 리터러시 교육과정으로 발전시켜야 할 것이다. 그러나 디지털 소양 즉, 디지털 리터러시를 정보 리터러시 교육과정에 어떠한 방향으로 접목시켜야 하는지 구체적인 논의는 아직 부족한 실정이다.

따라서 본 연구에서는 정보 리터러시 교육과정인 『도서관과 정보생활』의 내용 체계와 국내외 디지털 리터러시 교육과정의 내용 체계를 비교 분석하여 정보 리터러시를 기반으로 한 디지털 리터러시의 수용 범위에 대한 논의를 제안하고자 한다. 이를 위해 국내외 디지털 리터러시 교육과정을 분석하여 공통 영역과 학습 요소를 추출하고, 『도서관과 정보생활』 교육과정의 내용 체계를 바탕으로 영역 및 학습 요소 간의 관계를 탐색하기 위해 매핑 분석을 수행하였다. 본 연구의 결과는 추후 『도서관과 정보생활』 교과를 개정하는 과정에서 디지털 리터러시 영역의 적용 범위 설정을 위한 논의로 이어질 수

있을 것이다.

2. 이론적 배경

2.1 해외 디지털 리터러시 교육과정

교육과정은 교육목표를 효과적으로 달성하기 위하여 학습 내용과 경험을 조직해 둔 것이다. 따라서 교육과정의 분석은 교육의 핵심 영역을 탐구하는 과정이며, 이를 통해 교육목표와 내용, 교수 방법 등을 파악함으로써 추구하는 교육의 방향을 이해할 수 있다는 점에서 중요한 의미가 있다(유선영, 2009). 그러므로 국가적 차원에서 개발된 디지털 리터러시 교육과정의 구체적인 주제와 학습목표를 검토하는 것은 각국이 지향하는 디지털 리터러시 교육의 방향성과 핵심 가치를 파악하는 데 효과적인 방법이 될 것이다(박하나 외, 2021, 75). 디지털 리터러시의 개념은 디지털 기술이 등장하면서부터 논의되기 시작하였으며, 기술 발전 및 사회 변화와 함께 지속적으로 발전해 왔다. 최근 디지털 매체 사용이 일상화됨에 따라, 디지털 리터러시는 단순히 기기 사용 능력을 넘어 문제 해결, 창조적 사고, 그리고 이를 통한 공유 및 소통 능력으로서의 중요성이 강조되고 있다.

디지털은 이제 일상생활의 일부로 자리 잡고 있으며, 그 영향력은 계속해서 증가하고 있다. 리터러시는 원래 텍스트 읽기 및 쓰기 능력을 의미했지만, 커뮤니케이션 기술의 발전과 함께 정보, 미디어, ICT, 디지털 리터러시 등으로 개념이 확장되었다. 이에 세계 각국은 디지털 시대에 적합한 핵심 역량으로서 디지털 리터러시

교육을 강화하고, 이를 정규 교육과정에 통합하려는 노력을 기울이고 있다.

리터러시는 정보와 매체, 지식을 효율적으로 분석하고 추론하는 능력을 의미하는데, 이와 관련하여 많은 연구가 디지털 환경에서의 정보탐색, 분석, 평가 능력을 디지털 리터러시의 주요 요소로 포함하고 있다(Organisation for Economic Co-operation and Development (이하 OECD), 2010). Calvani et al.(2009)은 정보 접근, 선택, 분석 및 신뢰성 평가 능력을 디지털 리터러시의 핵심 구성요소로 제시하고 있으며, Eshet(2012)은 정보의 출처와 신뢰성, 적합성을 기반으로 한 정보평가 능력을 디지털 리터러시의 중요한 구성요소로 언급하고 있다.

인터넷 기반의 디지털 환경은 지식 공유와 토론을 포함한 다양한 상호작용 및 협업의 장이 되고 있으며, 이에 따라 디지털 환경에서의 의사소통과 협력 능력을 디지털 리터러시의 주요 구성요소로 강조하고 있다. Eshet(2012)은 디지털 환경에서의 협업 및 공유 능력을 사회·정서적 디지털 역량으로 제안하며, 사이버공간에서의 효과적인 소통 능력의 중요성을 강조하였다. European Council(2018)은 디지털 역량의 부분으로 의사소통과 협력을 언급하며 디지털 환경에서의 협력과 사회적 활동을 위한 기술 사용 지식의 필요성을 제시했다. 또한 Digital Intelligence Quotient(DQ) Institute(2019)는 디지털 의사소통 영역에서 타인에 대한 존중과 관계의 중요성을 강조하였다. 이러한 연구를 통해 디지털 리터러시의 의사소통 및 협업 능력은 단순히 디지털 매체 사용을 넘어서 감정 공유나 타인 배려와 같은 관계적 측면을 포함하고 있음을 알 수 있다.

한편 기술 발달에 따라 디지털 환경의 경계가 넓어지면서 디지털 환경에서의 윤리와 보안에 대한 중요성이 부각하고 있다. 이러한 배경에서, 디지털 환경의 윤리적 사용과 보안 문제를 디지털 리터러시의 구성요소로 포함해야 한다는 의견도 다양하게 제시되고 있는데 이는 디지털 환경에서의 안전하고 책임감 있는 행동을 강조하는 최근의 추세를 반영한 것이다(박하나 외, 2021).

이러한 이론적 배경이 실제 디지털 리터러시 교육과정에서는 어떻게 구현이 되는지 구체적인 사례를 살펴보기 위해 해외 디지털 리터러시 교육체계를 분석하였다. 대표적으로 호주, 캐나다 및 유럽 국가들은 디지털 리터러시 개념이 등장하기 전부터 미디어 리터러시 교육체계를 구축하고 운영해 왔으며, 디지털 전환의 시대를 맞이하여 기존의 체계를 디지털 리터러시로 확장하고 발전시켜 디지털 리터러시 교육 분야를 선도해 왔다. 디지털 리터러시 교육과정은 국가가 직접 교육과정을 개발하는 방식(아일랜드, 호주 등), 비영리기관이나 민간에서 개발하는 방식(영국, 캐나다, 미국 등), 국제 연구단체가 주도적으로 개발하는 방식(JRC, UNESCO) 등 다양하다.

이 가운데 국가 주도형의 아일랜드 디지털 리터러시 교육과정을 구체적으로 살펴보면, 아일랜드의 교육과정평가원(NCCA)은 2014년부터 우리나라의 중학교에 해당하는 주니어 사이클 교육과정에 'Digital Media Literacy'라는 단기 코스를 포함하여, 학생들이 디지털 기술, 커뮤니케이션 도구, 인터넷 등을 창의적이고 비판적으로 사용하는 능력을 증진할 수 있도록 지원하고 있다(NCCA, 2016). 이 코스는 학생들의 디

지털 미디어 리터러시 능력을 개발하는 네 가지 세부 영역(나의 디지털 세계, 온라인에서 내 관심사 따라하기, 사실 확인하기, 나를 발행하기)으로 구성되어 있으며, 학교와 교사들은 이를 채택하여 사용하거나, 특정 환경에 맞춰 독자적인 코스를 개발하여 실행할 수 있다. 영역별 주요 내용 중 첫 번째 영역(나의 디지털 세계)의 세부 학습 내용과 기대되는 학습 결과를 제시하면 <표 1>과 같다.

첫 번째 영역 '나의 디지털 세계(My digital world)'는 학생들이 디지털 기술을 사용하는 방법과 그 이유를 탐색할 수 있는 기회를 제공하며, 윤리적 및 법적 문제를 검토하고, 자신과 타인의 온라인 안전에 대한 이해를 넓힌다. 두 번째 영역 '온라인에서 내 관심사 따라하기(Following my interests online)'는 디지털 텍스트가 어떻게 출판되는지, 그리고 그 목적이 무엇인지 탐색할 수 있도록 기회를 제공하며, 동일한 정보가 다양한 형태로 어떻게 제시될 수 있는지 비교하고, 디지털 형상화를 이용한 정보 제시 방법에 대해 학습한다. 세 번째 영역 '사실 확인하기(Checking the facts)'는 디지털 미디어

어 선택이 소비자 행동 패턴에 미치는 영향을 조사하고, 온라인에서의 영향력과 편견을 탐구하는 기회를 제공한다. 네 번째 영역 '나를 발행하기(Publishing myself)'는 온라인 환경에서의 권리와 위험을 이해하고, 온라인 정보공유의 적절한 기준 및 프로토콜을 파악하며, 온라인 출처로부터 정보를 정확히 인용하고 참조하는 방법에 대해 학습할 수 있는 기회를 제공한다. 이상의 아일랜드 교육모델은 디지털 기술을 안전하게 사용하고 정보에 대해 비판적으로 인식하는 책임감 있는 디지털 시민이 되는 것을 모든 활동의 최종 목표로 삼고 있다.

영국은 비영리 단체인 SWGfL(South West Grid for Learning Trust)에서는 2012년부터 디지털 리터러시 교육자료를 개발해 제공하고 있으며, 학습자들이 디지털 세계에서 비판적인 사고와 책임 있는 참여 능력을 증진하기 위해 디지털 리터러시 교육과정을 제안하였다. 전체 교육과정은 총 8가지 영역, 프라이버시와 보안(privacy Security), 디지털 발자국과 평판(digital footprint reputation), 자기 이미지와 정체성(self-image identity), 창작 크

<표 1> 아일랜드 교육과정평가원의 디지털 미디어 리터러시 교육과정

영역	세부 학습 내용	기대되는 학습 결과
나의 디지털 세계	나의 디지털 생활	1.1 자신의 삶에서 디지털 기술, 커뮤니케이션 도구 및 인터넷을 어떻게 사용하는지 설명할 수 있어야 함 1.2 디지털 기술, 커뮤니케이션 도구 및 인터넷 사용의 장단점을 설명할 수 있어야 함 1.3 인터넷에서 음악 및 영상 콘텐츠를 다운로드하는 것과 관련된 윤리적·법적 문제에 관해 토론할 수 있어야 함
	존중하고 책임감 있는 사용	1.4 저작권, 공정 사용, 표절 및 지식재산권의 개념을 포함하여 디지털 미디어 텍스트 사용 시 저작권 존중에 대한 이해를 드러내야 함 1.5 디지털 기술, 커뮤니케이션 도구 및 인터넷 사용 시 개인 안전 문제에 대해 논의할 수 있어야 함 1.6 학급의 온라인 권리 및 책임에 대한 헌장을 만들 수 있어야 함 1.7 잠재적으로 유해한 상황에 대한 적절한 대응을 설명할 수 있어야 함

레딧과 저작권(creative credit copyright), 관계 소통(relationships communication), 정보 리터러시(information literacy), 사이버불링(cyberbullying), 인터넷 안전(internet safety)으로 구성되어 있다(계보경, 2017). 2019년 중반부터는 ProjectEVOLVE라는 새로운 프로그램으로 대체되어 운영되고 있다.

캐나다의 브리티시 컬럼비아주 교육부는 2015년에 'Digital Literacy Framework'를 도입하고 테크놀로지와 디지털 리터러시 활동을 교실에 통합할 수 있는 지원체계를 구축하였다. 'Digital Literacy Framework'에서 제시하는 디지털 리터러시 역량은 연구 및 정보 리터러시(Research and Information Literacy), 비판적 사고·문제해결·의사결정(Critical Thinking, Problem Solving, and Decision Making), 창의성과 혁신(Creativity and Innovation), 디지털 시민성(Digital Citizenship), 소통과 협력(Communication and Collaboration), 기술 운영 및 개념(Technology Operations and Concepts)의 여섯 가지 역량을 강조하고 있으며, 학년별로 활동 목표가 점차 확대되어 가도록 설정하고 있다(British Columbia Governments, 2022).

미국 매사추세츠주는 2016년에 컴퓨팅과 사회(Computing and Society), 디지털 도구 및 협업(Digital Tools and Collaboration), 컴퓨팅 시스템(Computing Systems), 컴퓨터적 사고(Computational Thinking)의 네 가지 주요 영역을 포함하는 '디지털 리터러시 및 컴퓨터과학(DLCS)' 프레임워크를 발표했다. 유치원부터 12학년까지의 학생들이 습득해야 할 디지털 리터러시 및 컴퓨터과학 기술과 실천 행동들을 단계별로 구분하고 있으며, DLCS 표

준은 네 가지 주요 영역을 통해 학생들이 습득해야 할 지식과 능력을 상세히 제시하고 있다(Massachusetts Department of Elementary and Secondary Education, 2016).

핀란드는 2014년 말 새로운 국가 코어 커리큘럼을 발표하며, 학교의 모든 활동을 통해 7가지 공통 역량을 설정하고, 교육 및 학습 과정에서 디지털 기술의 활용과 디지털 리터러시의 중요성을 강조하고 있다. 7가지 공통 역량은 사고력과 학습법 학습 능력(Thinking and learning to learn), 문화 역량·상호작용·자기 표현력(Cultural competence, interaction, and self-expression), 자기 돌봄 능력과 일상생활 관리 능력(Taking care of oneself and managing daily life), 멀티 리터러시(Multiliteracies), ICT 활용 역량(ICT Competence), 직업생활 역량 및 기업가정신(Working life competence and entrepreneurship), 참여·연대·지속 가능한 미래 구축(Participation, involvement and building a sustainable future)으로 이 가운데 디지털 리터러시와 직접적인 관계가 있는 것은 멀티 리터러시와 ICT 활용 역량이라고 할 수 있다(Finnish National Agency for Education, 2014).

한편 다양한 국제기구에서도 디지털 리터러시의 중요성과 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 교육체계 마련의 노력이 이루어지고 있다. 대표적으로 유럽위원회(Europe Commission) 소속의 유럽연합 공동연구센터(JRC)에서는 DigComp(Digital Competence Framework for Citizens)를 개발하여 디지털 역량, 과학·기술 공학·수학, 언어, 리터러시, 문화적 인식과 표현, 기업가정신, 시민역량, 개인·사회 및 학습 방법을 핵심 역량으로 제시하였다(JRC, 2022, 5).

세부적으로는 DigComp 개념 참조 모델을 통해 5가지 주요 역량으로 정보·데이터 리터러시(Information and data literacy), 의사소통과 협업(Communication and collaboration), 디지털 콘텐츠 제작(Digital content creator), 안전(Safety), 문제해결(Problem solving)을 제시하고 있다(JRC, 2022, 4).

앞서 검토한 해외 디지털 리터러시 교육과정을 개발 주체, 대상, 핵심 영역 등으로 분석한 결과는 <표 2>와 같다.

이상의 해외 디지털 리터러시 교육과정을 살펴본 결과, 디지털 도구 활용, 정보 리터러시, 소통 및 협업, 안전과 윤리 등이 공통적인 핵심 영역으로 확인되었다. 이는 디지털 리터러시 교육

<표 2> 해외의 디지털 리터러시 교육과정

국가	교육과정	시행연도	개발 주체	대상	핵심 영역
영국	Digital Literacy & Citizenship	2012	비영리 자선기구 (SWGfL)	유아~13학년, 총 4단계	<ul style="list-style-type: none"> • 프라이버시와 보안 • 디지털 발자국과 평판 • 자기 이미지와 정체성 • 창작 크레딧과 저작권 • 관계 소통 • 정보 리터러시 • 사이버불링 • 인터넷 안전
캐나다	Digital Literacy Framework	2015	브리티시컬럼비아 주교육부	유치원(grade K) ~ 12학년(grade 12)	<ul style="list-style-type: none"> • 연구 및 정보 리터러시 • 비판적 사고·문제해결·의사결정 • 창의성과 혁신 • 디지털 시민성 • 의사소통과 협업 • 기술 운용 및 개념
아일랜드	Digital Media Literacy	2014	교육과정평가원	중학교(junior cycle)	<ul style="list-style-type: none"> • 나의 디지털 세계 • 온라인에서 내 관심사 따라하기 • 사실 확인하기 • 나를 발행하기
미국 (메사추세츠)	Digital Literacy and Computer Science	2016	초중등교육위원회	유치원(grade K) ~ 12학년(grade 12)	<ul style="list-style-type: none"> • 컴퓨팅과 사회 • 디지털 도구 및 협업 • 컴퓨팅 시스템 • 컴퓨터적 사고
핀란드	National Core Curriculum for Basic Education 2014	2016	국가교육위원회	전 학년 (모든 수업과 학습 활동)	<ul style="list-style-type: none"> • 사고력과 학습법 학습 능력 • 문화 역량·상호작용·자기 표현력 • 자기 돌봄 능력과 일상생활 관리능력 • 멀티 리터러시 • ICT 활용 역량 • 직업 생활 역량 및 기업가정신 • 참여·연대·지속 가능한 미래 구축
유럽위원회	DigComp	2016	유럽연합 공동연구센터	전 연령	<ul style="list-style-type: none"> • 정보·데이터 리터러시 • 의사소통과 협업 • 디지털 콘텐츠 제작 • 안전 • 문제 해결

이 단순한 기술 학습을 넘어 디지털 시민성 함양이라는 더 높은 목표를 지향하고 있음을 보여준다.

2.2 국내 디지털 리터러시 교육과정

국내에서는 한국교육학술정보원(Korea Education and Research Information Service, KERIS)이 2006년에 디지털 리터러시의 개념을 정의하고, 기능적 리터러시, 사회적 리터러시, 정보·지식 리터러시를 영역으로 한 디지털 리터러시 프레임워크를 개발하였으며(한정선, 오정숙, 2006), 최근에는 2022 개정 교육과

정에서 제시하는 디지털 소양의 개념을 강조하며 향후 교육과정과 연계한 디지털 리터러시 교육의 실천을 위한 디지털 리터러시 교육 가이드라인을 제시하였다. 이 연구에서는 디지털 리터러시 구성 체계의 정립을 위해 관련 선행 연구를 토대로 핵심 구성요소를 도출하고, 타당성 검증 과정을 거쳐 최종적으로 디지털 리터러시의 4개 영역과 세부 요소(10개), 학습 요소(22개), 세부 학습 요소(55개)와 함께 학습 수행 기대(91개)를 제시하고 있다(〈표 3〉 참조)(김진숙, 2023).

한편 디지털 리터러시에 대한 공교육 차원의 관심이 높아짐에 따라 교육청이 주도하여 디지

〈표 3〉 디지털 리터러시 구성 체계

대영역	세부 요소	학습 요소
1. 디지털 기기와 소프트웨어의 활용	1.1 디지털 기기의 활용	하드웨어의 이해와 활용 네트워크의 이해와 활용
	1.2 소프트웨어의 활용	소프트웨어의 이해 소프트웨어의 선택과 활용
	1.3 인공지능의 활용	인공지능 개념과 활용 분야 이해 인공지능의 도구적 활용
2. 디지털 정보의 활용과 생성	2.1 자료의 수집과 저장	디지털 자료의 수집 이해와 선별 디지털 자료의 저장과 관리 및 소비
	2.2 정보의 분석과 표현	디지털 정보와 데이터의 분해, 분류 및 분석 디지털 정보와 데이터의 해석과 표현 및 활용
	2.3 디지털 콘텐츠 생성	디지털 미디어의 특성 이해와 선택 디지털 콘텐츠 기획과 창작
3. 디지털 의사소통과 문제해결	3.1 디지털 의사소통	디지털 의사소통 방법의 이해와 공감 디지털 의사소통과 협업 온라인 이슈/갈등 예방 및 대응
	3.2 디지털 문제해결	문제 공감 및 정의 문제해결 방안 도출 문제해결 및 성찰
4. 디지털 윤리와 정보보호	4.1 디지털 윤리	디지털 자기 관리 디지털 인간관계 관리
	4.2 디지털 정보 보호	디지털 준법의 이해와 실천 개인정보와 저작물의 보호

털 리터러시 교육과정을 개발, 운영하는 지역이 증가하고 있다. 울산교육청은 디지털 리터러시 울디릿(Uldilit) 홈페이지를 운영하며 다양한 디지털 리터러시 교육 지원 프로그램을 제공하고 있다(울산시교육청, [발행년불명]). 부산광역시 교육청은 온라인 웹페이지 디릿(Dilit)을 운영하며 디지털 리터러시 교육을 위한 교육모델, 성취기준, 학습 활동 예시 등을 제시하고 이를 적용한 디지털 리터러시 교과서를 발간하여 교육 현장에 적용하고 있다(부산시교육청, 2024).

이외, 디지털 리터러시 교육과정 프레임워크 개발 연구(이운지 외, 2019)와 정보, 미술 교과 등 개별 교과의 교육과정과 연계한 디지털 리터러시 교육 방안을 제안하는 연구 등이 다양하게 시도되고 있다(손지현, 김영주, 2023; 이영호 외, 2022).

이상의 국내 디지털 리터러시 교육과정을 살펴본 결과, 공통적인 핵심 영역으로 디지털 기기 활용, 정보활용능력, 의사소통 및 협업, 디지털 윤리 등이 제시되고 있으며, 국내외의 디지털 리터러시 교육의 방향은 대체로 국가수준 교육과정과 연계하여 디지털 시대에 필요한 소양을 갖추고 일상생활 혹은 사회적으로 실천할 수 있는 역량 함양을 궁극적인 교육목표로 지향하고 있다.

2.3 정보 리터러시 교육과정

1989년 미국도서관협회(American Library Association, ALA) 소속의 특별위원회가 정보 리터러시에 관한 보고서를 발표함으로써 정보 리터러시 국제 포럼(NFIL: National Forum on Information Literacy)이 설립되는 등 정보

리터러시에 대한 논의가 본격화되었다. 정보 리터러시에 대한 미시적 접근은 정보 검색, 평가, 분석 등과 같은 구체적인 필요 역량의 범위 설정에 주안점을 두고 있으며, 거시적 관점에서는 최종적으로 지향하는바, 즉, 문제해결능력, 비판적 사고력, 평생학습능력과 같은 더 넓은 역량과의 연계를 모색하는 시도로 볼 수 있다(이병기, 2020).

International Federation of Library Associations and Institutions(IFLA)에서 2015년 개정된 『학교도서관 가이드라인』에 따르면, 학교도서관의 사서교사는 미디어 및 정보 리터러시를 지원하는 교육과정을 설계 및 운영하고, 정보 리터러시 교육과정을 바탕으로 타 교과와 협력수업을 전개해야 함을 강조하고 있다(IFLA, 2015, 27-28). 교육과정은 전체적인 학교 운영이나 학교도서관의 관점에서 볼 때 매우 핵심적인 역할을 담당한다. 이는 단순히 가르칠 과목들을 나열하는 것을 넘어 교육의 목적 및 목표, 내용, 교수법과 학습 방법, 교육자료, 그리고 평가 방법 등을 포괄하는 교육의 전체 체계를 정의한다. 포괄적 학습 환경인 학교도서관은 국가수준 교육과정의 변화를 반영하여 도서관 활용 수업을 지원하고, 독서 및 정보 리터러시 교육을 위해 학교도서관 자체의 교육과정을 개발하고 운영하는 것이 필요하다(이병기, 2019, 50).

그러나 교육 당국의 주도로 개발한 학교도서관과 정보 리터러시 교육을 위한 교육과정은 전무한 상황이다. 다만, 2007년 한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회에서 정보 리터러시 교육을 목적으로 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』을 개발한 바 있다(한국도서관협회, 학교도서관교육과정위원회, 2007). 이는 2007 개정

교육과정의 틀을 바탕으로 교과 성격, 목표, 내용 체계 등을 포함해 학교도서관 기반의 정보 리터러시 교육의 지향점을 체계화하였다. 『도서관과 정보생활』 교과는 학생들의 정보 리터러시를 향상시키는 것을 주된 목표로 삼고, 사서교사와 교과교사의 협력을 기반으로 다양한 학습 모델을 도입함으로써 정보 리터러시 역량 함양에 중점을 둔다(김성준, 2011, 286). 비록 이 교육과

정이 국가 수준으로 제안된 것은 아니지만, 우리나라의 대표적인 도서관 전문단체에서 수행한 연구 결과를 바탕으로 제안되었다는 점에서 의미가 있다(윤희운, 2010).

『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』에서 제시하고 있는 중학교 『도서관과 정보생활』 교과의 내용 체계를 제시하면 <표 4>와 같다(한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회, 2007, 4).

<표 4> 『도서관과 정보생활』 교과의 내용 체계(중학교)

영역	주제	내용요소
도서관과 정보활용	학교생활과 도서관	<ul style="list-style-type: none"> • 중학교 생활과 도서관 • 독서생활과 도서관 • 도서관 이용예절
	정보과제 해결과 정보생활	<ul style="list-style-type: none"> • 정보과제의 이해 • 정보과제 해결단계
정보 탐색과 접근	정보과제 정하기와 정보요구 파악하기	<ul style="list-style-type: none"> • 정보과제 정하기 • 정보요구 파악하기
	정보과제 해결을 위한 정보 찾기	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 찾기의 이해 • 자료를 이용한 정보 찾기
정보분석과 해석	예측하며 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 제목을 통한 내용 예측 • 차례를 통한 내용 예측 • 뒷이야기 예측
	비판하며 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 사실과 의견 구분하기 • 주장과 근거 찾기 • 원인과 결과 파악하기 • 생각 비교하기
	요약하며 읽기	<ul style="list-style-type: none"> • 의미지도망 그리기 • 글로 요약하기
정보 종합과 표현	정보 종합 및 조직하기	<ul style="list-style-type: none"> • 정보 수집 시 유의할 점 • 정보 종합 및 조직 방법
	정보 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 글로 표현하기 • 말로 표현하기 • 시각적으로 표현하기 • 멀티미디어로 표현하기
	정보활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 정보활동 과정 평가하기 • 정보활동 결과 평가하기
정보윤리와 사회적 책임	정보와 저작권	<ul style="list-style-type: none"> • 정보의 공유와 공정한 정보이용 • 저작권의 이해
	정보사회와 정보윤리	<ul style="list-style-type: none"> • 정보사회 • 정보윤리

한편 최근 연구에서는 기존 정보 리터러시 교과서의 내용 체계를 기반으로, 2015 개정 교육과정과 디지털 미디어 내용을 반영한 정보 리터러시 교육 내용 개정이 논의되었다. 이를 통해 도서관과 미디어의 종류를 계열성 있게 추가하여, 『미디어와 정보생활』 교과서의 새로운 내용 체계를 제시하였다(박주현 외, 2021).

지금까지 살펴본 바와 같이 학교도서관 현장에서 정보 리터러시 교육과정을 적용하기 위한 논의가 지속적으로 이루어져 왔다. 그러나 최초로 제시된 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』은 2007 개정 교육과정을 기반으로 하여 현행 2022 개정 교육과정의 구조와 내용 체계와는 차이가 있다. 또한, 2015 개정 교육과정을 기준으로 미디어 지식과 활용이 보장된 『미디어와 정보생활』 역시 현행 교육과정에서 강조하는 디지털 소양의 측면이 반영되지 못하는 한계가 있다.

공교육에서 이루어지는 교육활동은 국가수준 교육과정에 기반하며, 사서교사의 교육활동 역시 국가 수준 교육과정을 반영해야 한다. 특히, 최근 개정된 2022 개정 교육과정에서는 디지털 소양을 전 분야에서 새롭게 강조하고 있다. 그러나 기존 정보 리터러시 교육과정에서는 디지털 리터러시에 대한 논의가 깊이 있게 다루어지지 못했다. 이에 본 연구에서는 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』과 최근 제안된 『미디어와 정보생활』의 내용 체계를 국내외 디지털 리터러시 교육과정의 내용 체계와 비교하여 정보 리터러시를 기반으로 한 디지털 리터러시의 수용 범위에 대해 제안하고자 한다.

3. 연구 방법

3.1 분석 대상 및 기준

본 연구에서는 정보 리터러시를 기반으로 디지털 리터러시의 수용 범위에 대한 논의를 제안하고자 하였다. 이를 위해 국내외 디지털 리터러시 교육과정과 국내 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계를 분석 대상으로 선정하였다.

먼저, 국내외 디지털 리터러시 교육과정을 분석하여 공통 영역을 도출하고 세부적인 학습 요소를 추출하였다. 박하나 외(2021)는 해외 주요 국가의 디지털 리터러시 교육과정을 조사하여 디지털 리터러시의 핵심 속성으로 테크놀로지 활용 역량, 정보 활용 역량, 협업 및 의사소통 역량, 생산 및 공유 역량, 디지털 윤리, 컴퓨팅 사고 역량을 도출하였다. 본 연구에서는 박하나 외(2021)의 연구를 비롯하여 2023년에 발표한 한국교육학술정보원의 디지털 리터러시 교육과정, 부산광역시 교육청에서 운영 중인 디지털 리터러시 교육과정을 분석 대상으로 하였다. 이어서 해외 사례의 경우 우리나라 중·고등학교의 정보 교과에 포함된 알고리즘, 코딩, 컴퓨팅 시스템 등 컴퓨팅 사고력의 영역이 포함되지 않은 JRC의 DigComp와 캐나다 브리티시 컬럼비아주의 디지털 리터러시 교육과정을 분석 대상으로 선정하였다.

이상의 관련 연구를 검토하고 디지털 리터러시 내용 영역 및 요소를 분석하여 공통 영역을 도출하였으며(〈표 5〉 참조), 도출된 디지털 리터러시 내용 영역의 구분과 내용 요소들이 적절한지 확인하기 위해 디지털 리터러시 전문가(문헌정보학 박사 1인, 교육학 박사 1인) 2인에

〈표 5〉 디지털 리터러시 내용 영역

순	박하나 외 (2021)	김진숙 (2023)	부산광역시교육청 ([발행년불명])	British Columbia Governments (2022)	JRC (2022)	공동 영역
1	테크놀로지 활용 역량	디지털 기기와 소프트웨어의 활용 (인공지능 포함)	-	기술 운용 및 개념	문제해결	ICT 활용 역량
2	정보활용역량	디지털 정보의 활용과 생성	정보 및 데이터 활용	연구 및 정보 리터러시 비판적 사고, 문제해결, 의사결정	정보와 데이터 리터러시	정보 활용 역량
3	협업 및 의사소통 역량	디지털 의사소통과 문제해결	소통과 협업	의사소통과 협업	의사소통과 협업	소통 및 협업 역량
4	생산 및 공유 역량	1번에 포함	디지털 콘텐츠 창작 (디지털 창작물, 저작권, 인용, 공유)	창의성과 혁신	디지털 콘텐츠 제작	창작 및 공유 역량
5	디지털 윤리	디지털 윤리와 정보보호	디지털 시민성 (안전, 권리, 책임, 에티켓)	디지털 시민의식	안전	디지털 윤리
6	컴퓨팅 사고 역량	-	창의적 문제해결 (디자인적 사고, 컴퓨팅 사고력, 프로토타이핑)	(별도 과정 운영)	-	(제외)

〈표 6〉 디지털 리터러시 학습 요소

영역	학습 요소
ICT 활용 역량	디지털 기기의 이해와 활용
	소프트웨어의 선택과 활용
	인공지능 기술의 도구적 활용
정보 활용 역량	정보 및 디지털 콘텐츠의 탐색과 선별
	정보 및 디지털 콘텐츠의 분석과 관리
	정보 및 디지털 콘텐츠의 품질 및 신뢰성 평가
소통 및 협업 역량	디지털 의사소통 방법의 이해
	디지털 기술을 통한 정보 및 콘텐츠 공유
	디지털 기술을 통한 협업
창작 및 공유 역량	디지털 창작물 개발
	디지털 콘텐츠 통합 및 재개발
	디지털 창작물의 공유
디지털 윤리	디지털 준법의 이해와 실천
	타인의 의견(프라이버시) 존중하기
	저작권 및 디지털 자료의 공정한 활용

게 검토를 의뢰하고 수정 과정을 거쳐 최종적으로 디지털 리터러시 내용 영역과 학습 요소를 〈표 6〉과 같이 도출하였다.

디지털 리터러시의 내용 영역은 ICT 활용 역량, 정보 활용 역량, 소통 및 협업 역량, 창작 및 공유 역량, 디지털 윤리 총 5개 영역으로 설정하

였으며, 별도의 교육과정(중·고등학교 ‘정보’ 교과)이 편재되어 운영되고 있는 컴퓨팅 사고 역량은 디지털 리터러시 내용 영역에서 제외하였다. 첫째, ICT 활용 역량은 디지털 기기, 소프트웨어, 인공지능 기술의 활용을 포함한 ICT를 활용하는 능력이다. 둘째, 정보 활용 역량은 디지털 기술로 정보 및 디지털 콘텐츠를 탐색, 선별, 분석, 관리하고 이에 대한 신뢰성을 평가하는 능력이다. 셋째, 소통 및 협업 역량은 디지털 도구를 이용하여 의사소통 및 정보를 공유하고 이를 토대로 상호작용하는 능력이다. 넷째, 창작 및 공유 역량은 디지털 기술로 새 콘텐츠를 만들거나, 기존의 정보를 새로운 지식으로 변환해 효과적으로 공유하는 능력이다. 다섯째, 디지털 윤리는 디지털 기기 사용 시 예절, 준법 의식, 타인 존중 및 저작물의 공정한 사용 등 디지털 시민성과 정보 보안 실천을 위한 원칙과 규범을 포함한다.

3.2 분석 방법

본 연구에서 연구 목적을 달성하기 위해 사용한 연구 방법 및 절차를 요약하면 다음과 같다. 첫 번째 단계에서는 국내외 디지털 리터러시 교육과정을 고찰하여 디지털 리터러시 교육과정에서 공통적으로 다루는 영역 및 내용 요소를 추출하였다. 두 번째 단계에서는 국내 정보 리터러시 교육과정과 3종의 교과서 내용 체계를 고찰하고, 『도서관과 정보생활』의 개정을 논의한 박주현 외(2021)의 『미디어와 정보생활』의 내용 체계를 분석하였다. 세 번째 단계에서는 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』의 중학교 교과서 내용 체계, 『미디어와 정보생

활』의 고등학교 교과서 내용 체계를 디지털 리터러시 내용 체계와 매핑하여 세부 학습 요소를 비교·분석하였다. 이 과정에서 두 교육과정에서 공통으로 다루어지는 요소와 정보 리터러시 관점에서 보완이 필요한 학습 요소를 추출하여, 추후 정보 리터러시 교육과정 개선을 위한 기초 자료로 활용하기 위한 시사점을 제안하였다.

4. 연구 결과

4.1 『도서관과 정보생활』 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계 비교 분석

『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』에서 제시된 중학교 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계를 비교 분석하였다. 이때 각 영역의 범위를 동일하게 설정하기 위해 각 교육과정의 ‘영역’과 ‘학습요소’로 용어를 통일하여 제시하였으며, 그 결과는 <표 7>과 같다.

『도서관과 정보생활』의 영역은 도서관과 정보활용, 정보탐색과 접근, 정보분석과 해석, 정보종합과 표현, 정보윤리와 사회적 책임의 5개 영역으로 구성되어 있고, 디지털 리터러시의 영역은 ICT 활용 역량, 정보 활용 역량, 소통 및 협업 역량, 창작 및 공유 역량, 디지털 윤리의 5개 영역으로 구성되어 있다. 도서관과 정보생활 내용 체계의 영역은 도서관과 정보활용, 정보윤리와 사회적 책임을 제외한 3개의 영역이 정보문제 해결 모형(Big6 Skills)을 기반으로 구성되어 있는 반면, 디지털 리터러시 내용

〈표 7〉 『도서관과 정보생활』 (중학교) 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계 매핑 분석

영역	학습요소	학습요소	영역
도서관과 정보활용	중학교 생활과 도서관	디지털 기기의 이해와 활용	ICT 활용 역량
	독서생활과 도서관		
	도서관 이용예절		
	정보과제의 이해		
정보탐색과 접근	정보과제 해결단계	소프트웨어의 선택과 활용	정보 활용 역량
	정보과제 정하기	인공지능 기술의 도구적 활용	
정보분석과 해석	정보요구 파악하기	정보 및 디지털 콘텐츠의 탐색과 선별	정보 활용 역량
	정보 찾기의 이해		
	자료를 이용한 정보 찾기	정보 및 디지털 콘텐츠의 분석과 관리	정보 및 디지털 콘텐츠의 품질 및 신뢰성 평가
	제목을 통한 내용 예측		
	차례를 통한 내용 예측	디지털 의사소통 방법의 이해	소통 및 협업 역량
	뒷이야기 예측		
	사실과 의견 구분하기	디지털 기술을 통한 정보 및 콘텐츠 공유	디지털 기술을 통한 협업
	주장과 근거 찾기		
	원인과 결과 파악하기	의미지도망 그리기	글로 요약하기
	생각 비교하기		
정보종합과 표현	의미지도망 그리기	디지털 저작물 개발	창작 및 공유 역량
	글로 요약하기		
	정보 수집시 유의할 점	디지털 콘텐츠 통합 및 재개발	디지털 저작물의 공유
	정보종합 및 조직 방법		
	글로 표현하기	디지털 준법의 이해와 실천	디지털 윤리
	말로 표현하기		
	시각적으로 표현하기	타인의 의견(프라이버시) 존중하기	
	멀티미디어로 표현하기		
정보활동 과정 평가하기	저작권 및 디지털 자료의 공정한 활용		
정보활동 결과 평가하기			
정보윤리와 사회적 책임	정보의 공유와 공정한 정보이용		
	저작권의 이해		
	정보사회		
	정보윤리		

요소는 정보 활용 역량 영역에 정보 문제해결 과정이 반영되어 있는 것을 알 수 있다.

세부적으로 살펴보면 『도서관과 정보생활』의 영역과 학습 요소 가운데 정보 문제해결 모형으로 구성된 ‘정보탐색과 접근’, ‘정보분석과 해석’, ‘정보종합과 표현’ 영역의 학습 요소들은

디지털 리터러시의 ‘정보 활용 역량’, ‘창작 및 공유 역량’, ‘디지털 윤리’ 영역의 학습 요소에 대부분 매칭이 되는 것으로 확인되었다. 다만, ‘정보분석과 해석’ 영역의 학습 요소들이 디지털 리터러시 ‘정보 활용 역량’의 학습 요소 가운데 정보 및 디지털 콘텐츠의 분석과 관리 측면

에 집중되는 경향을 보이는데, 이는 정보 리터러시의 정보분석과 해석 단계의 학습 요소 대부분이 읽기 중심의 내용 분석 즉, 내용 예측, 사실과 의견 구분, 주장과 근거 구분, 원인과 결과 파악 등 예측, 비판, 요약의 읽기 활동 위주로 편성되어 있기 때문이다. 반면, 『도서관과 정보생활』 내용 체계에서는 ‘정보탐색과 접근’ 영역의 정보과제 정하기, 정보요구 파악하기와 ‘정보종합과 표현’ 영역에 정보활동 과정과 결과에 대한 평가 요소가 제시되어 있지만, 디지털 리터러시 측면에서는 언급되지 않는다는 점에서 차이를 보였다. 한편, 두 교육과정 모두 정보윤리 측면에서 공정한 정보의 활용과 저작권 등의 학습 요소가 공통으로 연관이 되는 것을 확인할 수 있었다. 그러나 ‘도서관과 정보생활’ 영역의 도서관과 정보과제에 대한 이해 등이 정보 리터러시 고유의 영역으로 다루어지는 반면, 디지털 리터러시 영역에서 강조되는 ‘ICT 활용 역량’과 ‘소통 및 협업 역량’은 『도서관과 정보생활』의 학습 요소에서 거의 다루고 있지 않다는 점에서 차이를 보였다.

분석 결과, 디지털 리터러시 교육과정에서 중점을 두는 ‘ICT 활용’, ‘소통 및 협업’ 등은 정보 리터러시 영역에서 거의 다루어지지 않고 있음을 확인하였다. 그러나 최근 인공지능 기술의 발전과 디지털 콘텐츠의 확산으로 인해 ICT 활용 역량의 중요성이 증가하고 있으며, 협업과 정보의 공유가 중요한 교육적 요소로 부상하고 있다. 따라서 정보 리터러시 교육과정은 디지털 리터러시의 핵심 요소인 ‘ICT 활용’, ‘소통 및 협업 역량’을 강화하는 방향으로 개선되어야 할 것이다.

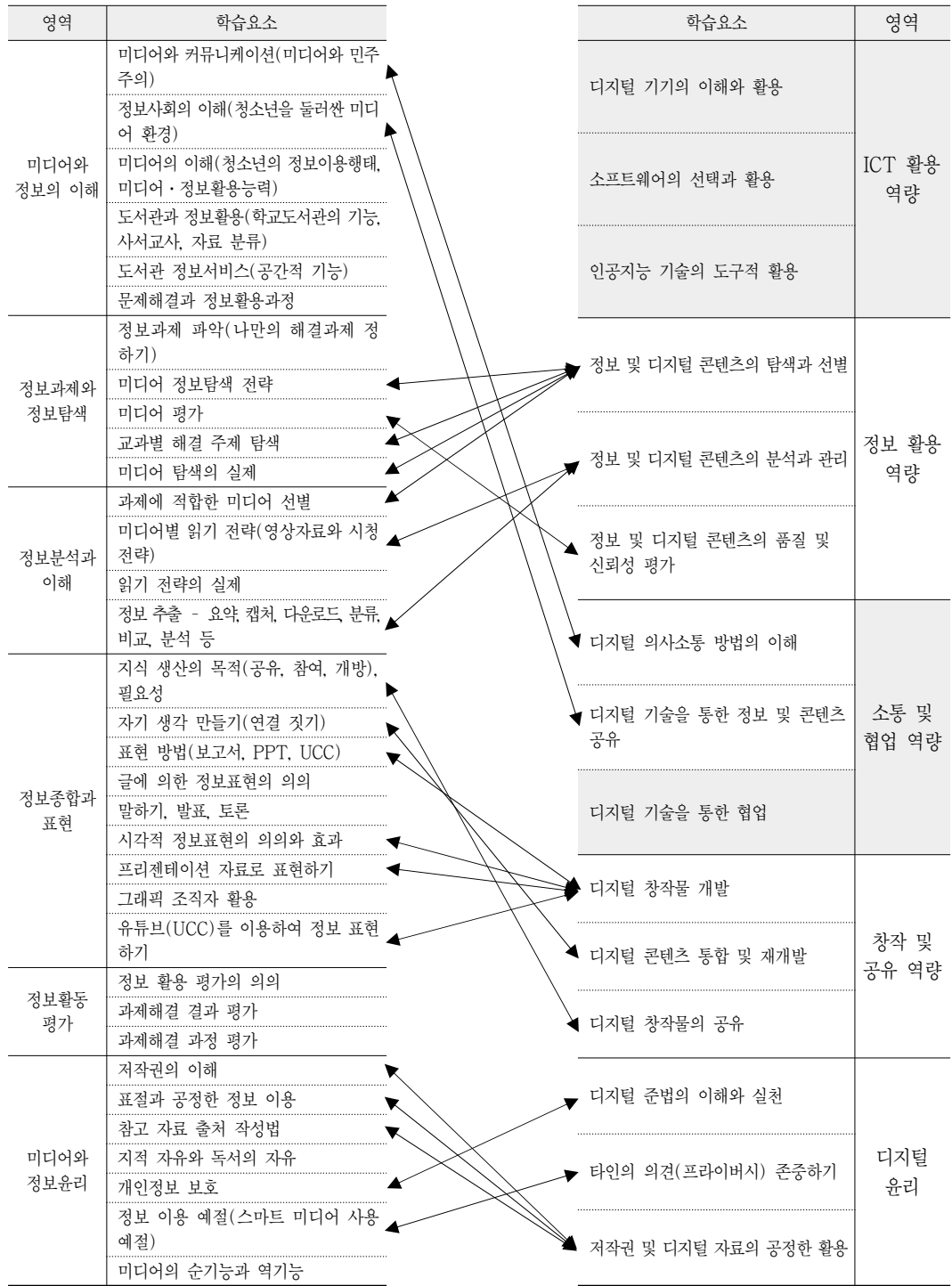
4.2 『미디어와 정보생활』 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계 비교 분석

『미디어와 정보생활』에서 제시된 고등학교 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계를 비교 분석하였다. 이때 각 영역의 범위를 동일하게 설정하기 위해 각 교육과정의 ‘영역’과 ‘학습 요소’로 용어를 통일하여 제시하였으며, 그 결과는 <표 8>과 같다.

『미디어와 정보생활』의 영역은 ‘미디어와 정보의 이해’, ‘정보과제와 정보탐색’, ‘정보분석과 이해’, ‘정보종합과 표현’, ‘정보활동 평가’, ‘미디어와 정보윤리’의 6개 영역으로 구성되어 있고, 디지털 리터러시의 영역은 ‘ICT 활용 역량’, ‘정보 활용 역량’, ‘소통 및 협업 역량’, ‘창작 및 공유 역량’, ‘디지털 윤리’ 5개 영역으로 구성되어 있다. 『미디어와 정보생활』 내용 체계의 영역은 ‘미디어와 정보의 이해’, ‘미디어와 정보윤리’를 제외한 4개의 영역이 정보 문제해결 모형(Big6 Skills)을 기반으로 구성되어 있으며, 『도서관과 정보생활』 교과목의 내용 체계를 수용하고 있다.

세부적으로 살펴보면 『미디어와 정보생활』의 영역과 학습 요소 가운데 정보 문제해결 모형으로 구성된 ‘정보과제와 정보탐색’, ‘정보분석과 이해’, ‘정보종합과 표현’, ‘정보활동 평가’ 영역의 학습 요소들은 디지털 리터러시의 ‘정보 활용 역량’, ‘창작 및 공유 역량’의 학습 요소와 대부분 매칭이 되는 것으로 확인되었다. 특히, 『도서관과 정보생활』 내용 체계에 비해 ‘정보분석과 이해’ 영역의 학습 요소들이 디지털 리터러시 ‘정보 활용 영역’의 일부 학습 요소에 집중되는 경향이 다소 줄었으며, ‘미디어와 커

<표 8> 『미디어와 정보생활』 (고등학교) 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계 매핑 분석



뮤니케이션’, ‘정보사회의 이해’(정보활동을 통한 참여, 공유, 개방)는 디지털 리터러시의 ‘소통 및 협업 역량’과 일부 매칭이 되는 것을 확인할 수 있었다.

반면, 『미디어와 정보생활』의 ‘도서관과 정보 활용’, ‘문제해결과 정보활용과정’, ‘과제해결 과정 및 결과에 대한 평가 요소’ 등은 『도서관과 정보생활』의 학습 요소를 수용한 것으로 정보 리터러시 고유의 영역으로 다루어지고 있다. 한편, 정보윤리 측면에서 공정한 ‘정보 이용’, ‘저작권’, ‘개인정보 보호’ 등의 학습 요소는 두 교육과정에서 공통으로 연관이 되는 것을 확인할 수 있다. 그러나 여전히 ICT 활용 역량은 다루어지지 않고 있으며, 소통 및 협업 역량에 대해서도 『미디어와 정보생활』 첫 영역에서 일부 언급이 되는 수준으로 나타났다.

분석 결과, 『미디어와 정보생활』은 기존의 『도서관과 정보생활』의 내용 체계를 유지하면서도 미디어와 디지털 관련 학습 요소를 추가로 반영하고 있음을 확인할 수 있었다. 그러나 현대 사회에서 중요시되는 ‘ICT 활용 역량’과 ‘소통 및 협업 역량’에 대한 비중은 여전히 상대적으로 낮은 것으로 확인되었다. 최근 ‘ICT 활용 역량’과 ‘소통 및 협업 역량’의 중요성이 더욱 강조됨에 따라 디지털 환경과 정보 기술의 발전을 고려하여 『도서관과 정보생활』의 교육 내용을 현대적 요구에 부합하도록 개선할 필요가 있다.

5. 결론 및 제언

본 연구는 정보 리터러시 교육과정과 디지털

리터러시 교육과정의 내용 체계를 비교 분석하여 정보 리터러시를 기반으로 한 디지털 리터러시의 수용 범위에 대한 논의를 제안하고자 하였다. 이를 위해 국내외 디지털 리터러시 교육과정을 분석하여 공통 영역과 내용 요소를 추출하고, 중학교 『도서관과 정보생활』, 고등학교 『미디어와 정보생활』의 내용 체계와 매핑 분석을 수행하여 영역 및 학습 요소 간의 관계를 탐색하였다.

분석 결과는 다음과 같다. 첫째, 다양한 국내외 선행연구를 토대로 디지털 리터러시 교육과정에 공통적으로 적용되는 영역과 학습 요소를 도출하였다. 구체적으로는 ‘ICT 활용 역량’, ‘정보 활용 역량’, ‘소통 및 협업 역량’, ‘창작 및 공유 역량’, ‘디지털 윤리’ 등 5개의 핵심 영역을 도출하고 전문가 검토 과정을 거쳐 총 15개의 내용 요소를 추출하였다.

둘째, 『도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준』에서 제시된 중학교 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계를 비교 분석한 결과, 『도서관과 정보생활』의 학습 요소는 대부분 디지털 리터러시의 ‘정보 활용 역량’, ‘창작 및 공유 역량’, ‘디지털 윤리’와 일치하지만, 디지털 리터러시는 ‘ICT 활용 역량’, ‘소통 및 협업 역량’을 강조한다는 점에서 차이가 있었다.

셋째, 『미디어와 정보생활』에서 제시된 고등학교 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계와 디지털 리터러시 내용 체계를 비교 분석한 결과, 『미디어와 정보생활』의 학습 요소는 대부분 디지털 리터러시의 ‘정보 활용 역량’, ‘창작 및 공유 역량’, ‘디지털 윤리’와 일치하지만, ‘ICT 활용 역량’은 여전히 충분히 다루어지지 않고 있

으며, '소통 및 협업 역량'도 제한적으로 포함되는 것으로 확인되었다.

본 연구 결과를 바탕으로 정보 리터러시 교육과정의 내용 체계 개발에 대한 시사점은 다음과 같다.

첫째, 새로운 교육과정을 중심으로 정보 리터러시 교육과정이 개정되어야 한다. 디지털 시대의 교육은 끊임없이 변화하는 사회적 및 기술적 요구에 부응해야 한다. 이러한 맥락에서, 2022 개정 교육과정에서 강조된 디지털 소양은 정보 리터러시 교육과정에 반드시 반영되어야 하며, 이는 단순히 일회성 변화가 아닌 지속적인 과정이 되어야 할 것이다. 정보 리터러시의 정의와 범위 역시 디지털 기술의 급속한 발전과 사회적 요구의 변화를 정확히 반영할 수 있도록 주기적으로 재검토되어야 할 것이다. 아울러 지속적인 연구 과정을 통해 정보 리터러시의 개념을 확장하고 새로운 영역을 통합하는 방식의 접근이 필요하다. 나아가 정보 리터러시 교육과정은 미디어, 디지털, 인공지능 등 다양한 분야를 포괄적으로 수용하여 체계화되어야 하며, 이는 학생들이 정보를 효과적으로 탐색, 평가 및 활용할 수 있는 능력뿐만 아니라, 디지털 도구를 사용하는 기술적 역량이나 소통과 협업 같은 사회적인 기능도 포함해야 할 것이다.

둘째, 학교도서관의 역할과 기능이 재정의 되어야 한다. 디지털 리터러시의 국가적 중요성이 증대됨에 따라, 공교육은 학교도서관을 중심으로 정보 리터러시 기반의 디지털 역량을 체계적으로 육성해야 한다. 학교도서관은 정보 접근과 활용의 핵심 기관으로서 실천적 디지털 윤리교육을 강화하고, 가짜뉴스와 사이버 폭력 문제해

결에 기여하며, 디지털 격차 해소와 학생들의 디지털 권리 실현을 위한 교육인프라를 확대해야 한다. 또한 ICT 활용 및 체험형 교육을 포함한 교육과정을 개발하여 미래 사회에 필요한 디지털 시민성과 정보 리터러시 역량을 강화해야 할 것이다.

셋째, 정보 리터러시와 디지털 리터러시가 포함된 측정 지표를 통해 학습자들의 역량을 측정하고 개선점을 파악해야 한다. 국제 비교 연구에서 우리나라 초·중학생의 디지털 리터러시 역량이 상대적으로 미흡한 것으로 보고됨에 따라, 학생들의 디지털 리터러시 수준을 체계적으로 측정하고 개선 방안을 논의해야 한다. 한국교육학술정보원은 국가수준의 ICT 리터러시 측정을 디지털 리터러시 영역으로 확장한 측정 도구를 개발하여 학교 교육 현장에 제공하고 있다. 이와 같은 측정 도구를 활용해 학생들의 디지털 리터러시 역량을 객관적으로 조사하고 실태를 분석하여, 정보 리터러시 역량 증진을 위한 교육적 전략을 마련해야 할 것이다.

넷째, 정보 리터러시 교육을 위한 수업 시간 확보 방안이 논의되어야 한다. 현재 사서교사들의 정보 리터러시 교육은 국가수준 교육과정에 명시적으로 제시되어 있지 않아, 지역교육청이나 단위 학교 상황에 따라 균질한 교육 제공이 어려운 실정이다. 따라서 국가수준 교육과정, 지역교육청, 개별 학교 단위에서 시간 확보 방안을 논의하고 정보 리터러시 교육 사례를 공유해야 한다. 이를 통해 본 연구에서 제시한 디지털 리터러시의 주요 내용 영역을 학교 교육 과정에 적용할 수 있는 실제적 방안을 모색해야 할 것이다.

본 연구는 『도서관과 정보생활 교과 교육과

정 기준』의 내용 체계와 국내외 디지털 리터러시 교육과정을 비교 분석하여, 정보 리터러시를 기반으로 한 디지털 리터러시 수용 범위에 대한 논의를 제안하였다. 그러나 국내 정보 리터러시 교육과정은 주로 문헌정보학 분야에서 논의된 연구 성과를 기반으로 하여 다른 학문

분야의 시각을 충분히 반영하지 못하였다는 점에서 한계가 있다. 후속 연구에서는 디지털 리터러시 교육과정을 다각도로 검토하고, 교과 간 융합적 관점에서 디지털 리터러시 교육을 더 폭넓게 분석해야 할 것이다.

참 고 문 헌

- 계보경 (2017). 해외 디지털리터러시 교육과정 및 프로그램 운영 동향(RM 2017-1). 한국교육학술정보원.
- 김성준 (2011). 학교도서관의 정보활용교육을 위한 『도서관과 정보생활』 교과서 개발에 관한 연구. 한국도서관·정보학회지, 42(3), 271-292. <http://doi.org/10.16981/kliss.42.3.201109.271>
- 김진숙 (2023). 교육과정 연계 디지털 리터러시 교육 가이드라인 개발 연구(CR 2023-1). 한국교육학술정보원.
- 박주현, 강봉숙, 이병기 (2021). 정보활용교육을 위한 교과 내용 체계 개발 연구. 한국도서관·정보학회지, 52(1), 229-254. <http://doi.org/10.16981/kliss.52.1.202103.229>
- 박하나, 진명화, 박지우, 임규연 (2021). 국내외 디지털 리터러시 교육과정 분석. 교육문화연구, 27(5), 75-101. <http://doi.org/10.24159/joec.2021.27.5.75>
- 부산시교육청 [발행년불명]. 디지털 리터러시 학습 모델과 성취기준.
출처: <https://www.dilit.kr/framework-standard>
- 손지현, 김영주 (2023). 해외 사례 분석을 통한 2022 개정 미술과 교육과정의 디지털 리터러시 제안. 미술교육연구논총, 75, 89-112. <https://doi.org/10.35657/jae.2023.75..004>
- 울산시교육청 [발행년불명]. 디지털 리터러시. 출처: https://use.go.kr/uldilit/literacy/literacy_1.jsp
- 유선영 (2009). 주한 외국인 유치원의 교육과정 분석: International Primary Curriculum(IPC)을 중심으로. 열린유아교육연구, 14(3), 447-465.
- 윤희운 (2010). 한국도서관기준 개정 연구: 최종보고서. 서울: 국립중앙도서관.
- 이병기 (2011). 정보활용교육을 위한 수행과제 개발 도구에 관한 연구. 한국도서관·정보학회지, 42(4), 31-50. <http://doi.org/10.16981/kliss.42.4.201112.31>
- 이병기 (2019). ‘2015 개정 교육과정’에 따른 ‘도서관과 정보생활’ 교육과정의 개정 방향에 관한 연구. 한국문헌정보학회지, 53(2), 49-68. <http://doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.049>
- 이병기 (2020). 정보활용교육론(제3판). 대구: 태일사.

- 이영호, 유인환, 배영권, 김우열 (2022). 2022 개정 교육과정과 연계한 유치원·초등학교 정보 교과 내용 체계 제안. *정보교육학회논문지*, 26(6), 491-505.
<http://doi.org/10.14352/jkaie.2022.26.6.491>
- 이운지, 이은환, 김수환 (2019). 디지털 리터러시 교육과정 프레임워크 개발 연구. *교육연구논총*, 40(3), 201-222. <http://doi.org/10.18612/cnujes.2019.40.3.201>
- 이원우 (2023). 디지털 기술 발전에 따른 국가-시장 관계의 변화와 공법의 역할. *경제규제와 법*, 16(2), 9-28. <https://doi.org/10.22732/CeLPU.2023.16.2.9>
- 한국도서관협회 학교도서관교육과정위원회 (2007). *도서관과 정보생활 교과 교육과정 기준*. 서울: 한국도서관협회.
- 한정선, 오정숙 (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시의 조작적 정의 및 하위 영역 규명(RM 2006-78). 한국교육학술정보원.
- American Library Association Digital Literacy Task Force (2013). *Digital Literacy, Libraries, and Public Policy*. Available:
https://alair.ala.org/bitstream/handle/11213/16261/2012_OITP_digilitreport_1_22_13_Marijke%20Visser.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Breivik, P. S. (2000). *Information Literacy and Lifelong Learning: The Magical Partnership* [Conference presentation]. International Lifelong Learning Conference, Central Queensland University, Australia.
- British Columbia Governments (2022). *BC's Digital Literacy Framework*. Available:
<https://www2.gov.bc.ca/gov/content/education-training/k-12/teach/resources-for-teachers/digital-literacy>
- Calvani, A., Fini, A., & Ranieri, M. (2009). *Assessing Digital Competence in Secondary Education: Issues, Models and Instruments*. In M. Leaning (Ed), *Issues in Information and Media Literacy: Education, Practice and Pedagogy*, 2, 153-172. Informing Science Press.
- Digital Intelligence Quotient Institute (2019). *What is the DQ framework?* DQ Institute. Available:
<https://live.dqinstitute.org/global-standards/#contentb1>
- Eshet, Y. (2012). *Thinking in the digital era: A revised model for digital literacy*. *Issues in Informing Science and Information Technology*, 9(2), 267-276.
<http://doi.org/10.28945/1621>
- European Council (2018). *Council Recommendation of 22 May 2018 on Key Competences for Lifelong Learning*. Publications Office of the European Union. Available:
https://eur-lex.europa.eu/legal-content/EN/TXT/?uri=uriserv%3AOJ.C_.2018.189.01.00.01.01.ENG

- Finnish National Agency for Education (2014). National Core Curriculum for Primary and Lower Secondary (Basic) Education. Helsinki: National Board of Education. Available: <https://www.oph.fi/en/education-and-qualifications/national-core-curriculum-primary-and-lower-secondary-basic-education>
- Glister, P. (1997). Digital Literacy. New York: John Wiley & Sons, Inc.
- International Federation of Library Associations and Institutions (2015). IFLA School Library Guidelines. Hague, Netherlands: IFLA.
- Joint Research Centre (2022). DigComp 2.2: The Digital Competence Framework for Citizens with Examples of Knowledge, Skills and Attitudes. Available: <https://publications.jrc.ec.europa.eu/repository/handle/JRC128415>
- Massachusetts Department of Elementary and Secondary Education (2016). Digital Literacy and Computer Science Curriculum Framework. Available: <https://www.doe.mass.edu/frameworks/dlcs.pdf>
- National Council for Curriculum and Assessment (2016). Short Course Digital Media Literacy. Available: <https://www.curriculumonline.ie/getmedia/53e11a1c-ff88-419b-ac4e-6d4fa9c5518b/NCC A-JC-Short-CourseDML.pdf>
- Organisation for Economic Co-operation and Development (2010). PISA 2009 Results: What Students Know and can Do: Student Performance in Reading, Mathematics and Science (Volume I). Available: https://www.oecd-ilibrary.org/education/pisa-2009-results-what-students-know-and-can-do_9789264091450-en

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

- Busan Metropolitan City Office of Education [n.d.]. Digital literacy learning models and performance standards. Available: <https://www.dilit.kr/framework-standard>
- Han, Jung sun & Oh, Jung-Sook (2006). Operationalizing Digital Literacy and Identifying Subdomains to Enable 21st Century Knowledge and Information Competencies(RM 2006-78). Korea Education and Research Information Service.
- Kim, Jin Sook (2023). Research to Develop Curriculum-Aligned Digital Literacy Instructional Guidelines(CR 2023-1), Korea Education and Research Information Service.

- Kim, Sung-Jun (2011). A study on the development of information literacy textbook, school library and information literacy. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 42(3), 271-292. <http://doi.org/10.16981/kliss.42.3.201109.271>
- Korean Library Association School Library Curriculum Committee (2007). *Standards for Library and Information Life Curriculum*. Seoul: Korean Library Association.
- Kye, Bokyung (2017). *Trends in International Digital Literacy Courses and Programs(RM 2017-1)*. Korea Education and Research Information Service.
- Lee, Byeong-Ki (2011). A study on the developmental tools of performance task for information literacy instruction. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 42(4), 31-50. <http://doi.org/10.16981/kliss.42.4.201112.31>
- 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. <http://doi.org/10.4275/KSLIS.2019.53.2.049>
- Lee, Byeong-Ki (2020). *Information Literacy Instruction (3rd ed.)*. Daegu: Taeilsa.
- Lee, Won-Woo (2023). Changing state - market relations by digital technologies and the role of public law. *Journal of Law & Economic Regulation*, 16(2), 9-28. <https://doi.org/10.22732/CeLPU.2023.16.2.9>
- Lee, Woon Jee, Lee, Eun-Hwan, & Kim, Soohwan (2019). Developing a digital literacy curriculum framework. *CNU Journal of Educational Studies*, 40(3), 201-221. <http://doi.org/10.18612/cnujes.2019.40.3.201>
- Lee, Youngho, Yoo, Inhwan, Bae, Youngkwon, & Kim, Wooyeol (2022). A proposal of informatics curriculum content system for kindergarten and elementary school in connection with the 2022 revised curriculum. *Journal of the Korean Association of Information Education*, 26(6), 491-505. <http://doi.org/10.14352/jkaie.2022.26.6.491>
- Park, Hana, Jin, Myunghwa, Park, Jiu, & Lim, Kyu Yon (2021). The analysis of national and international curricula for digital literacy education. *Journal of Education & Culture*, 27(5), 75-101. <http://doi.org/10.24159/joec.2021.27.5.75>
- Park, Juhyeon, Kang, Bong-suk, & Lee, ByeongKi (2021). A study on the development of curriculum content structure for information literacy education. *Journal of Korean Library and Information Science Society*, 52(1), 229-254. <http://doi.org/10.16981/kliss.52.1.202103.229>
- Sohn, Ji Hyun & Kim, Young Joo (2023). Proposal for digital literacy in the revised 2022 art education curriculum through overseas case analysis. *Journal of Art Education*, 75, 89-112.

<https://doi.org/10.35657/jae.2023.75..004>

Ulsan Metropolitan City Office of Education [n.d.]. Digital Literacy. Available:

https://use.go.kr/uldilit/literacy/literacy_1.jsp

Yoon, Hee-Yoon (2010). Korean Library Standards Revision Study: Final Report. Seoul: National Library of Korea.

Yu, Sun Young (2009). An analysis of international kindergarten curriculum in Korea: focused on international primary curriculum. *The Journal of Korea Open Association for Early Childhood Education*, 14(3), 447-465.

