

「미디어 홈스쿨」 사례 소개

- 부모를 위한 미디어리터러시 교육

유경혜 미디어교육 강사

지난해부터 인공지능 챗지피티(ChatGPT) 열풍이다. 그 전에는 메타버스(metaverse)가 있었고, 사물인터넷, 빅데이터, 블록체인 등 새로운 미디어와 기술이 하루가 다르게 쏟아지고 있다. 디지털 사회에서는 디지털 문해력이라 불리는 '미디어리터러시(media literacy)'가 중요하다. 그런데 지금의 부모 세대는 이러한 문해력을 배운 적이 없다. 자녀와 마찬가지로 부모들 또한 새롭게 만나는 세상이다.

코로나-19 팬데믹 이후, 일상의 많은 시간을 미디어에서 디지털 도구와 함께 보내고 있다. 기대와 동시에 미디어 이용으로 등장한 새로운 문제에 불안과 우려가 커지고 있다. 미디어교육 중에 만난 많은 부모들이 청소년 자녀들의 미디어 사용을 걱정하며, 감시와 방임을 반복하다가 많이 지친 모습이었다. 자녀가 종일 스마트폰만 들여다보고 있는 것 같아 부모로서는 두려울 수밖에 없다. 성인인 부모도 스마트폰의 사용을 절제하기 쉽지 않은데 아이들은 오죽하겠는가.

부모를 위한 「미디어 홈스쿨」

부모를 위한 미디어리터러시 교육의 필요성을 절감한 필자는 동료 강사들과 함께 인천시청자미디어센터 강사연구모임 지원사업으로 「부모를 위한 미디어리터러시 교육 「미디어 홈스쿨」」 프로그램을 기획했다. 총 4차시, 8시간의 미디어교육을 진행했다. 부모가 먼저 미디어를 긍정적으로 활용하여 타인과 소통하고, 올바른 정보를 찾아내는 미디어리터러시 역량을 키우는 데 중점을 두었다. 자녀와 함께할 수 있는 미디어교육 지도법을 알고 자녀의 미디어 사용과 활용 방법을 지도할 수 있도록 교육목표를 설정했다.

부모를 위한 미디어리터러시 「미디어 홈스쿨」

교육 목표		<ul style="list-style-type: none"> - 부모 스스로 미디어를 긍정적으로 활용해 타인과 소통하고 올바른 정보를 찾아내는 미디어리터러시 역량을 키운다. - 부모가 자녀와 함께할 수 있는 미디어교육 지도법을 알고 자녀의 미디어 사용과 활용 방법을 지도할 수 있다.
교육 활동		<ul style="list-style-type: none"> - 부모가 다양한 미디어 도구를 활용해 자녀와 함께 미디어 활동 프로그램을 구성하고 진행한다. - 매 차시 주제에 적합한 그림책으로 자녀와 함께할 수 있는 독서 활동을 제안한다.
1차시	교육목표	미디어리터러시 교육의 필요성을 인식하고 자녀를 지도할 수 있다.
	교육 내용	미디어 환경 변화와 미디어리터러시 교육의 필요성 <ul style="list-style-type: none"> - 달라진 환경, 우리 아이 어떻게 키울 것인가? - 디지털 사회의 문제점과 갖추어야 할 것들 - 아이들·가족들의 미디어 이용 체크리스트 • 아이와 함께 보는 그림책: 『아빠는 접속 중』, 『엄마의 스마트폰이 되고 싶어』, 『인터넷에 빠진 병아리』
2차시	교육목표	디지털 도구를 활용해 자녀의 학습 지도에 필요한 문서, 이미지, 정보 등을 검색할 수 있다.
	교육 내용	자녀와 함께 긍정적 미디어 체험하기 <ul style="list-style-type: none"> - 영화 여행: 구글 아트앤컬처 - 시로 그림 그리기: 퀵드로우 - AR 체험: QuiverVision 3D 사진 촬영 - 정보 검색: 그린닷, 구글렌즈 - 쌤튜버 • 아이와 함께 보는 그림책: 『그래, 책임야』, 『로봇: 인공지능 시대, 로봇과 친구가 되는 법』, 『근데 그 얘기 들었어?』
3차시	교육목표	자녀가 미디어 콘텐츠를 비판적으로 수용하도록 지도할 수 있다.
	교육 내용	미디어 콘텐츠 비판적 읽기 지도 <ul style="list-style-type: none"> - 방송, 유튜브, 게임 어떻게 읽고 이용할까? - 미디어 콘텐츠 비판적 읽기의 주요 개념 - 아이와 콘텐츠 시청 활동하기 - 그림책으로 문해력 키우기 • 아이와 함께 보는 그림책: 『검정토끼』, 『부리 동물 출입 금지』, 『전쟁』, 『산딸기 크림봉봉』
4차시	교육목표	추천 알고리즘과 디지털의 기록성을 파악하고 자녀가 디지털 기록과 평판을 관리할 수 있도록 지도한다.
	교육 내용	알고리즘과 디지털 기록성 이해 <ul style="list-style-type: none"> - 추천 알고리즘의 이해 - 디지털의 기록성과 디지털 발자국 - 디지털 평판 관리의 필요성 - 개인정보 보호의 중요성 • 아이와 함께 보는 그림책: 『주소를 쓰세요』, 『알쏭달쏭 알고리즘이 궁금해』, 『셀카가 뭐길래!』, 『인터넷 숨바꼭질』

1차시

미디어리터러시 교육의 필요성 알기

첫 번째 시간에는 부모 세대가 청소년이던 시절과 비교해 지금의 환경이 어떻게 달라졌는지를 구체적으로 살펴보았다. 자녀 교육에 대한 부모들의 관심을 고려하여 먼저 “변화된 시대에 자녀를 어떻게 키우는 것이 좋은가?”라는 질문으로 시작했다. 곧이어 크리스 조단(Chris Jordan) 감독의 다큐멘터리 영화 <알바트로스(Albatross)>의 한 장면을 함께 시청했다. 부모 갈매기가 물고기인 줄 알고 새끼에게 플라스틱 쓰레기를 먹이는 장면이었다. “지금까지 내가 살아온 삶의 방식이 혹시 내 아이에게 해로운 건 아닐까?” 자문해보도록 하였다. 다소 자극적인 장면일 수도 있었지만 미디어리터러시 교육에 집중력을 높여주는 동기부여가 되었다.

이어서 디지털 사회의 특징, 미디어리터러시 개념, 부모의 미디어리터러시 역량이 자녀에게 미치는 영향 등을 설명했다. 그리고 나서 토의 형식의 수업을 통해 아이를 키우는 부모들이 자주 부딪히는 문제와 양육법 등을 함께 고민하는 시간을 가졌다. 아이들의 스마트폰 과의존, 특히 게임과 영상 시청을 걱정하는 분들이 많았다. 각 가정에서 어떤 방식으로 아이들을 지도하는지 서로의 경험을 나누었다. 한국지능정보사회진흥원의 과의존 진단도구⁰¹를 통해 부모를 포함한 가족 구성원들의 스마트폰 사용 습관을 진단해보았다.

다큐멘터리 영화
<알바트로스> 중에서(2017)



01 청소년, 유아등을 대상으로 한 과의존 진단도 할 수 있다.

성인 대상 스마트폰 과의존 척도

문항	내용	전혀 아니다	그렇지 않다	그렇다	매우 그렇다
1	스마트폰 사용에 문제가 있다는 것을 알지만 조절에 실패한다.	①	②	③	④
2	스마트폰을 그만 사용하고 싶은데 끝내지 못한다.	①	②	③	④
3	해야 할 일이 있는데도 스마트폰을 하느라 많은 시간을 보낸다.	①	②	③	④
4	스마트폰을 한 번 사용하기 시작하면 생각보다 더 오래 사용한다.	①	②	③	④
5	스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기가 어렵다.	①	②	③	④
6	스마트폰 생각이 머리에서 떠나지를 않는다.	①	②	③	④
7	스마트폰을 사용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다.	①	②	③	④
8	스마트폰의 위치나 상태를 자주 확인한다.	①	②	③	④
9	지나친 스마트폰 사용으로 건강이 이전보다 나빠진 것 같다.	①	②	③	④
10	지나친 스마트폰 사용으로 손가락, 손목, 목 등에 건강 문제가 생겼다.	①	②	③	④

출처 : 스마트쉼센터의 스마트폰 과의존 척도(성인대상) 발췌



채점 방법

채점 방법	점수	전혀 그렇지 않다 1점 그렇지 않다 2점 그렇다 3점 매우 그렇다 4점	
	총점	20~53점 일반군 54~64점 잠재적 위험군 65점 이상 고위험군	
진단 및 해석	진단 기준	해석	
	고위험군	65점 이상	스마트폰 사용에 대한 통제력을 상실한 상태로, 대인관계 등에서 갈등을 심하게 겪고 있으며, 기본 활동(수면, 식사, 업무 등)이 침해받고 있어서 신체적·정신적 어려움의 수준이 심각한 상태.
	잠재적 위험군	54~64점	스마트폰 사용에 대한 조절력이 약화된 상태로, 대인관계 갈등이나 일상생활에서 역할 문제가 발생하고, 기본 활동(수면, 식사, 업무 등)이 침해받기 시작했으며, 신체적·정신적 어려움이 일부 보이지만 본인은 크게 인지하지 못하고 있는 상태.
	일반군	20~53점	스마트폰 사용과 관련해 특별한 문제점이나 부작용이 없는 상태로, 스마트폰 사용을 잘 조절하고 있다. 대인관계에도 큰 문제가 없으며, 기본 활동(수면, 식사, 업무 등)이 침해받지 않고 신체적·정신적 측면에서도 양호한 상태로 일상생활 전반에 큰 어려움이 없는 상태.

매 차시 수업 마무리는 자녀와 함께 읽고 이야기 나눌 수 있는 그림책 소개로 했다. 첫 번째 시간에는 스마트폰을 과도하게 이용하는 부모의 모습을 보여주는 『아빠는 접속 중』과 『엄마의 스마트폰이 되고 싶어』, 그리고 인터넷 쇼핑 중독과 온라인에서 만나는 사람의 위험성을 생각해보게 하는 『인터넷에 빠진 병아리』를 소개했다.



2차시

자녀와 함께 긍정적 디지털 체험하기

두 번째 시간에는 아이들이 긍정적 디지털 체험을 할 수 있도록 디지털 세상을 안내하는 활동을 해보았다. 유럽연합(EU)의 디지털 리터러시 연구 네트워크인 '디지털 리터러시(DigiLitEY)'에서 0~8세 아동의 보호자와 부모를 위해 제안한 「디지털 시대 부모와 보호자를 위한 가이드라인」⁰²의 방식을 따랐다.

일상생활에서 보통 부모는 자녀에게 다른 사람을 대하는 태도에서부터 사회생활에서 조심해야 할 부분 등에 이르기까지 직접 지도를 한다. 그에 비해 디지털 세상의 경험은 부모도 접근하기가 쉽지 않다. 그래서 부모와 자녀가 함께 즐기면서 체험할 수 있는 온라인 사이트와 모바일 어플리케이션을 소개했다. 각 프로그램을 잘 활용하기 위해 화면 구성 요소와 사용된 기술에 대한 개념적인 이해, 그리고 아이와 함께 체험하는 방법을 안내했다. 이 수업은 부모들이 가장 즐거운 시간이기도 했다.

아이와 함께 읽는 그림책으로는 각종 디지털 기기가 일상을 점령한 시대에 독서의 즐거움을 다룬 『그래, 책이야!』, 로봇의 역사에서부터 AI 윤리까지 폭넓게 다룬 『로봇 : 인공지능 시대, 로봇과 친구가 되는 법』을 소개했다. 마지막으로, 소문이 만들어지고 부풀려져서 완전히 새롭게 변하는 해프닝을 다룬 『근데 그 얘기 들었어?』를 다루었다.

- Google Arts & Culture :
예술작품 감상, 증강현실 전시, 예술 게임
- QuiverVision :
색칠하기 작업 후 증강현실 촬영
- Google 3D 동물 :
3D 동물과 함께 촬영



02 <https://digilitey.sites.sheffield.ac.uk/publications/information-for-parents/smart-parenting#h.4n2menjkygs>



3차시

미디어 콘텐츠 비판적 읽기 지도

세 번째 수업에서는 자녀의 미디어 콘텐츠 시청을 어떻게 지도해야 할지를 미디어 비판적 이해의 관점에서 다루었다. 먼저 자녀가 이용하는 유튜브 채널, 게임 등에 대해 얼마나 알고 있는지, 질문으로 시작했다. 예상외로 자녀가 즐겨보는 미디어 콘텐츠를 알고 있는 부모는 많지 않았다. 설문 양식에 답하는 동안 부모들도 자신의 상황을 돌아보는 시간이 되었다. 스마트폰을 많이 하는 자녀에게 야단만 쳤지, 정작 아이가 스마트폰으로 무엇을 하며 시간을 보내는지는 전혀 모른다는 사실이었다.

미디어의 비판적 이해에서 특히 중점을 둔 미디어의 특성, 프레이밍, 고정관념, 재현, 상업 콘텐츠 비판적 읽기 등은 사례를 들어 설명했다. 물론 집에서 아이와 함께 영상을 보고 나서 독서 노트를 작성한다면 더욱 좋겠지만 대화로도 충분히 감상을 나눌 수 있었다. 등장인물 분석, 영상 메시지에 대한 이야기를 나눈 뒤, '한 줄 평'처럼 영화나 광고, 유튜브 콘텐츠를 보고 생각을 정리하고 나누는 방법을 안내했다.

아이와 함께 볼 수 있는 그림책으로는, 토끼를 통해 지구의 쓰레기 문제를 해결하는 『검정토끼』, 차별 금지와 다양성 문제를 생각해보는 『부리 동물 출입 금지!』, 전쟁의 피폐함을 전염병으로 비유한 『전쟁』, 그리고 작가의 섬세한 고증과 시대별 '산딸기 크림봉봉' 만드는 모습을 통해 인종차별과 성차별 문제를 보여주는 『산딸기 크림 봉봉』 등을 소개했다.

4차시

알고리즘과 디지털의 기록성 이해

마지막 시간에는 우리가 무심코 사용하고 있는 디지털 기술의 편리함과 함께, 유튜브와 OTT 영상 추천 시스템을 비롯해, 포털 사이트 등에서 이용되는 ‘추천 알고리즘’이 개인과 사회에 일으키는 문제점을 살펴보았다. 이어서 아동과 청소년 입장에서 디지털 기록성과 개인정보 보호, ‘디지털 평판 관리’에 관해 알아 두어야 할 내용을 정리했다. 특히 영화 <소셜 딜레마>(제프 올롭스키 감독, 2020) 클립을 보고 플랫폼의 알고리즘이 우리를 어떻게 중독시키고 조종하는지 이야기했다. 나중에 아이와 같이 이 영화를 보겠노라고 말하는 부모도 많았다.

자녀와 함께 볼 만한 그림책으로는, 경품을 얻으려고 개인정보를 유출한 에피소드 『주소를 쓰세요』, 어린이 눈높이에서 알고리즘을 설명한 『알쏭달쏭 알고리즘이 궁금해』 시리즈, 셀카를 찍는 아빠의 마음을 들여다보는 『셀카가 뭐길래!』, 인터넷 예절에 대한 창작동화 『인터넷 숨바꼭질』을 소개했다.



미디어리터러시 교육을 마치고

부모를 위한 미디어리터러시 교육을 진행하면서 약간의 아쉬움이 있었다. 교육 대상자가 한정적이라는 사실이었다. 지역의 복지관이나 아동센터 아이들 가운데 상당수가 스마트폰과 게임에 과몰입해 있었다. 또한 연령에 맞지 않은 미디어를 이용하거나, 소통에서 부적절한 행동을 하는 등의 문제로 인해 미디어교육이 필요해 보였다. 일주일에 한두 번 강사와 만나는 방식으로는 역부족이었다. 이런 이유를 배경으로 기관 담당자와 합심하여 부모 교육의 기회를 만들어내게 되었다.

참여한 부모의 수는 무척 적었다. 바쁜 일과 중에 따로 시간을 내기가 쉽지 않았을 것이다. 많은 미디어 연구 결과는 부모의 미디어리터러시 역량이 자녀에게 미치는 영향이 크다고 말하고 있다. 한국의 모든 부모에게 미디어리터러시 역량을 키워주려면 어떤 교육 기회를 제공해야 할지 고민을 안겨준 시간이었다.

마지막으로 미디어교육을 기획하는 분들에게 드리는 부탁의 말씀이다. 「미디어 홈스쿨」 2차시처럼 자녀와 함께 긍정적인 미디어 체험을 할 수 있는 교육 프로그램을 제안하고 싶다. 예전에 가족과 함께하는 영상 제작 프로그램을 진행한 적이 있는데 편집 기술을 빠르게 익힌 아이가 부모에게 제작 방식을 알려주기도 했다. 같이 영상 제작을 기획하고 촬영하며 가족 모두가 즐거워했다. 아이 따로, 부모 따로 하는 교육이 아니라 가족 구성원이 모두 함께 참여할 수 있는 프로그램을 통해 긍정적인 체험 기회가 필요하다고 생각한다.

영상 제작뿐만 아니라 다양하게 기획된 가족 대상 교육 프로그램을 통해 부모님들에게 디지털 세상을 안내할 수 있는 기회를 제공했으면 하는 바람이다. 개인화된 미디어 환경에서 부모와 자녀가 같은 주제를 나눌 수 있다면 얼마나 좋은가.

