

미디어교육 운영학교

뉴스·미디어 리터러시 교육 커리큘럼

2025. 5/ 미디어교육팀

○ 미디어 운영학교 프로그램

번호	교급	프로그램명
1	초등학교(저)(1~5p)	○ 미디어와 민주시민교육 ○ 뉴스·미디어리터러시 교육 ○ 미디어(게임)리터러시 ○ 지금은 1인 1미디어시대(영상) ○ 허위조작정보
2	초등학교(고)(6~10p)	
3	중학교(11~15p)	
4	고등학교(16~20p)	

○ 미디어 운영학교 프로그램 안내

- 미디어 운영학교는 교과, 동아리, 창체 수업 시간에 운영됩니다.(방과 후 제외)
- 미디어 운영학교는 1차시에 2시간을 기준으로 **최대 12차시(24시간)**까지 지원됩니다.
- 위 프로그램은 **예시**이며, 학교 일정에 맞춰 **차시를 변경**할 수 있습니다.
- 프로그램 내용의 경우, 학교와 강사가 협의하여 **재구성**할 수 있습니다.

미디어와 민주시민교육 [초등학교 저학년]

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	나의 소중함을 알고 있나요?	학습목표: 나 자신이 소중하다는 것을 알 수 있다.
2	친구를 존중할 수 있나요?	학습목표: 타인에 대한 예의바른 행동에 대해 알 수 있다.
3	다르면 놀림을 당해야 할까요?	학습목표: 차이가 차별이 되지 않아야 하는 이유를 알 수 있다.
4	남자와 여자의 역할은 정해져 있을까요?	학습목표: 성평등의 중요성에 대해 이해하며 생활 속에서 이를 실천할 수 있다.
5	중요한 직업과 그렇지 않은 직업이 있을까요?	학습목표: 모든 직업은 소중하며 직업으로 인해 차별당하지 않아야 한다는 점을 알 수 있다.
6	보이지 않는 인터넷에도 얼굴이 있어요.	학습목표: 인터넷 상에서도 예의를 가져야 한다는 것을 알 수 있다.
7	모두를 위한 디자인에 대해 생각해 볼까요?	학습목표: 약자를 위한 디자인, 공공디자인의 중요성을 이해할 수 있다.
8	공공질서는 왜 지켜야 할까요?	학습목표: 공공생활에 필요한 질서의 중요성을 이해하고 실천 할 수 있다.
9	지구에는 다양한 사람들이 살아요.	학습목표: 지구촌에 사는 다양한 삶을 이해하고 다양성의 필요성을 알 수 있다.
10	가난한 나라의 사람들을 도와야 할 이유가 있을까요?	학습목표: 난민 인권을 이해하고 인도주의적 차원에서 난민을 도와야 함을 이해할 수 있다.
11	지구가 너무 아파요.	학습목표: 지구 환경의 심각성에 대해 이해하고 생활 속의 실천방안에 대해 행동으로 옮길 수 있다.
12	평화로운 세상이 좋아요	학습목표: 평화의 소중함에 대해 이해하고 평화로운 세상을 만들기 위해 어떤 노력이 필요한지에 대해 말할 수 있다.

뉴스·미디어 리터러시 교육 (초등학교 저학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	미디어가 뭘까?	학습목표: 신문 보도사진을 이용하여 오늘의 기분 표현해보기
2	미디어콘텐츠가 뭘까?	학습목표: 미디어콘텐츠가 무엇인지 알아보기 (콘텐츠영상 같이 시청하기)
3	미디어플랫폼이 뭘까?	학습목표: 우리가 가장 많이 사용하는 플랫폼 덕분에&때문에 워드 클라우드 작성하기
4	뉴스, 너의 정체를 밝혀라	학습목표: 내 인생의 뉴스 만들고 친구들에게 소개하기
5	우리에게 꼭 필요한 뉴스	학습목표: 보도사진에서 정보 찾기
6	뉴스, 어떻게 만들어질까? (게이트 키핑)	학습목표: 신문 1면 재구성하기
7	뉴스, 제목만 보니?	학습목표: 보도기사보고 제목 만들기
8	뉴스 알고리즘, 미디어 알고리즘의 비밀	학습목표: 나의 미디어사용 실태 조사하기
9	허위정보(가짜뉴스)가 우리를 혼란하게해요	학습목표: 친구들과 메시지 전달해 봅시다. (전달한 메시지와 처음의 메시지를 비교해보며 어떻게 변화했는지 알아봅니다-이 과정을 통해 메시지가 어떻게 변화할 수 있는지 알아봅니다.)
10	우리학교 뉴스 제작하기Ⅰ	학습목표: 영상 촬영 이해하기
11	우리학교 뉴스 제작하기Ⅱ	학습목표: 영상 촬영하기
12	우리학교 뉴스 제작하기Ⅲ	학습목표: 영상 편집하기

미디어(게임) 리터러시 [초등학교 저학년]

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	미디어가 뭘까요?	학습목표: 미디어의 개념을 알고, 우리 주변의 미디어를 알아본다.
2	I Love 미디어	학습목표: 내가 좋아하는 미디어는?
3	엄마도 게임 했었어?	학습목표: 과거의 게임을 살펴보고 지금의 게임과 다른 점을 알아본다.
4	요즘 모르는 애들 없을 걸?	학습목표: 요즘 초등학교생들이 좋아하는 게임을 알아본다.
5	난 이 게임이 이래서 좋아	학습목표: 내가 좋아하는 게임을 분석해본다.
6	온라인 게임 뭐가 좋아?	학습목표: 온라인 게임의 장단점을 알아본다.
7	온라인 게임할 땐 주의해야해!	학습목표: 온라인 게임을 할 때 주의 할 점을 알아본다.
8	온라인 게임만 게임이야?	학습목표: 온라인 게임 외에 우리가 즐길 수 있는 게임에 대해 알아본다.
9	책을 읽고 게임을?(1)	학습목표: 책을 읽고 게임을 만들어 즐길 수 있다.
10	책을 읽고 게임을?(2)	학습목표: 책을 읽고 게임을 만들어 즐길 수 있다.
11	이런 게임이 생기면 좋겠어!	학습목표: 게임의 소비자에서 생산자가 되어본다.
12	내가 만든 게임 어때?	학습목표: 각자 만든 게임 이야기를 나누어본다.

지금은 1인 1미디어 시대 [초등학교 **중학년**]

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	나의 베프, 유튜브 넌 누구니? (유튜브의 이해)	학습목표: 유튜브와 유튜버(1인 크리에이터) 대해 이해한다.
2	내가 만약 유튜버라면? (기획하기)	학습목표: 내가 만들 유튜브에 대해 생각하고 기획안을 작성한다.
3	영상 촬영방법 알기	학습목표: 카메라 촬영방법과 주의사항을 안다.
4	유튜브 진행방법 알기 (MC처럼 잘 말하는 법)	학습목표: 좋은 목소리로 자연스럽게 말하는 방법을 익힌다.
5	유튜브 영상찍기 (ex, 흔한남매 따라하기)	학습목표: '모방은 창조의 어머니', 인기있는 유튜버를 따라한다.
6	유튜브 영상찍기 (ex, 브이로그 찍기)	학습목표: 유튜브 장르 중 하나를 골라(브이로그) 영상을 찍어본다.
7	저작권에 대해 알기	학습목표: 저작권이 무엇인지 알고 저작권을 지키는 콘텐츠를 만들 수 있다.
8	나만의 영상 스토리보드 만들기	학습목표: 구상한 유튜브를 대본과 스토리보드로 구체화한다.
9	영상 찍기	학습목표: 스토리보드를 바탕으로 영상을 촬영한다.
10	편집하기	학습목표: 휴대폰을 이용해 편집을 할 수 있다.
11	업로드하기와 댓글달기 (댓글 예절 알기)	학습목표: 그동안 만든 유튜브 영상 업로드하고 친구들과 함께 감상하고 품평한다. 댓글도 달아보며 인터넷 예절도 익힌다.
12	유튜브 골라보기	학습목표: 올바르게 유튜브를 시청하는 방법에 대해 안다.

해당 교육과정은 초등 저학년이 수강 시 교육 환경과 수용 능력의 편차가 발생할 수 있어 초등 중학년 이상 수강을 권장드립니다.

허위조작정보 (초등학교 저학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	가짜뉴스(허위조작정보)가 뭐예요?	학습목표: 가짜뉴스의 정확한 명칭인 허위조작정보의 의미를 알고 적절한 이미지를 선택해 설명할 수 있다.
2	슬로우 리딩: “동화 『그 소문 들었어』로 알아보는 가짜뉴스(허위조작정보) 이야기” 1. 가짜뉴스(허위조작정보)가 세상을 위협에 빠뜨린다고? “구름이 들려주는 숲속 나라 이야기”	학습목표: 황폐해진 숲속 나라 이야기를 통해 가짜뉴스(허위조작정보)의 영향력과 위험성을 체감할 수 있다.
3	2. 가짜뉴스(허위조작정보) 누가 왜 만드는거야? “금색 사자가 들려주는 숲속 나라 이야기”	학습목표: 가짜뉴스(허위조작정보)를 퍼뜨리는 사람의 입장에서 이야기를 살펴봄으로써 가짜뉴스(허위조작정보)가 왜, 어떻게 만들어지는지 인지할 수 있다.
4	3. 누구의 잘못일까? “은색 사자가 들려주는 숲속 나라 이야기”	학습목표: 가짜뉴스(허위조작정보)를 피해자 입장에서 살펴봄으로써 가짜뉴스 문제를 다양한 관점에서 접근, 이해, 분석하고 이를 바탕으로 가짜뉴스 메커니즘을 완성할 수 있다.
5	4. 가짜뉴스(허위조작정보) 이렇게 대처해요!	학습목표: ‘그 소문 들었어?’ 보드게임을 통해 가짜뉴스(허위조작정보) 메커니즘과 각 상황별 대처 방법을 익힌다.
6	우리는 가짜뉴스(허위조작정보) 수색대 1. 진실의 눈 만들기	학습목표: 진진가 게임을 통해 가짜뉴스(허위조작정보)에 낚이지 않고 속지 않는 분별력을 익힌다.
7	2. 뽀뽀뽀뽀, 가짜뉴스(허위조작정보)가 나타났어요!	학습목표: 다양한 곳에서 나타나는 다양한 유형의 가짜뉴스(허위조작정보)를 찾아 경고하는 활동을 통해 가짜뉴스(허위조작정보)의 특징을 이해할 수 있다.
8	3. 이게 진짜가 아니라고? 인공지능이 만든 가짜를 찾아라!	학습목표: 인공지능 기술을 활용한 사진, 영상 조작 사례를 통해 이미지 정보(사진이나 영상)도 사실이 아닐 수 있음을 인지한다.
9	4. ‘우리는 가짜뉴스(허위조작정보) 수색대’ 포스터 만들기	학습목표: 가짜뉴스(허위조작정보) 수색대 포스터를 통해 가짜뉴스(허위조작정보) 분별의 중요성 및 실천 방법을 알릴 수 있다.
10	함께 해요! - 가짜뉴스(허위조작정보) OUT 1. 가짜뉴스 STOP 사인 보드 만들기	학습목표: 가짜뉴스(허위조작정보)의 위험성을 근거로 가짜뉴스를 멈춰야 함을 알리는 ‘가짜뉴스 STOP 사인 보드’를 만든다.
11	2. 탈출! 가짜뉴스(허위조작정보) 세상 - 팩트 체크 카드뉴스 만들기	학습목표: 사람들이 잘못 알고 있는 정보를 선택해 사실을 바로 잡는 팩트 체크 카드뉴스를 제작한다.
12	3. 캠페인 기획하기	학습목표: 많은 사람들이 참여할 수 있는 ‘가짜뉴스 OUT’ 캠페인을 기획하고 구체적 실행 계획을 세울 수 있다.

미디어와 민주시민교육 (초등학교 고학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	난민 인권	학습목표: 미디어에 비친 난민 보도를 통해 인권의 필요성에 대해 알 수 있다.
2	난민 인권2	학습목표: 난민 인권의 필요성을 바탕으로 인권 확보 방법에 대해 생각해 본다.
3	문화다양성과 평화	학습목표: 세계의 사회 구성원들에게는 각자의 역사와 맥락이 있고 나름대로 다양한 문화가 존재함을 인식할 수 있다.
4	문화다양성과 평화2	학습목표: 도쿄 올림픽에 공개적으로 참여한 성소수자들의 이야기를 통해 문화 다양성과 평화를 위해 상대를 인정하는 태도와 미덕을 기를 수 있다.
5	청소년	학습목표: 청소년의 사회참여와 교육 및 일자리 기회 등에 대해 UN에서 기준으로 삼고 있는 정책을 통해 청소년이 사회의 구성원으로서 확보해야 할 조건에 대해 생각해 볼 수 있다.
6	청소년2	학습목표: '청소년 2030 전략'과 한국 사회 속 청소년의 실태에 대해 관련지어 생각해 보고 대책을 세워본다.
7	공동체	학습목표: 더불어 살아가는 공동체의 존재를 인식하고 나 자신이 어떤 공동체에 속해 있으며 개인의 삶에 어떤 의미인지 알아본다.
8	공동체2	학습목표: 공동체 속에서 다른 사람들과 협력하며 함께 살아가는 태도에 대해 생각해 볼 수 있다.
9	생태	학습목표: 지구의 생태 및 환경 위기가 현재 어떤 상황인지 인식할 수 있다.
10	생태2	학습목표: 생태 및 환경위기에 대응하고 있는 국가와 사회, 기업, 개인 등의 움직임을 살펴보고 내가 동참할 수 있는 방법에 대해 생각해 본다.
11	미래 사회의 민주시민	학습목표: 미래 사회의 민주시민으로 살아가기 위해 앞으로 닥칠 미래 사회의 변화될 모습에 대해 그려볼 수 있다.
12	미래 사회의 민주시민2	학습목표: 미래 사회의 민주시민으로서 기르고 함양해야 할 필수적인 시민의 가치와 책임 및 의무에 대해 알 수 있다.

뉴스·미디어 리터러시 교육 (초등학교 고학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	뉴스, 미디어가 뭐예요?	학습목표: 뉴스와 미디어에 이해하고, 지닌 가치를 파악할 수 있다.
2	슬기로운 미디어활용 I - 미디어 정보활용	학습목표: 원하는 정보를 검색하고 판별한다.
3	슬기로운 미디어활용 II - 스마트폰 사용	학습목표: 스마트폰 사용 습관을 되돌아보고, 정리한다.
4	SNS 속 미디어 예절	학습목표: 올바른 SNS 예절을 알고 지킨다.
5	1인 방송, 어떻게 만들어요?	학습목표: 1인 방송 영상 제작 과정을 이해한다.
6	뉴스는 어떻게 만들어요?	학습목표: 뉴스가 만들어지는 과정을 이해한다.
7	우리동네 어린이 기자	학습목표: 뉴스에 대한 이해를 바탕으로 뉴스를 제작할 수 있다.
8	어린이 뉴스 만들기 I - 뉴스 영상 기획	학습목표: 뉴스 내용을 확인하고 대본을 작성한다.
9	어린이 뉴스 만들기 II - 뉴스 영상 촬영	학습목표: 대본에 따라 영상을 촬영한다.
10	어린이 뉴스 만들기 III - 뉴스 영상 편집	학습목표: 촬영 영상을 편집하여 뉴스를 완성한다.
11	팩트 체크! 가짜뉴스 찾기	학습목표: 허위조작 정보를 확인하고 찾는다.
12	뉴스, 미디어도 재산이에요!	학습목표: 저작권에 대해 이해하고 존중한다.

미디어(게임) 리터러시 (초등학교 고학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	게임을 이해해요	학습목표: 게임에 대한 자신의 생각을 말할 수 있다.
2	나는 이런 게임을 해요	학습목표: 자신이 좋아하는 게임을 소개할 수 있다.
3	나의 캐릭터를 키워요	학습목표: 나의 게임 캐릭터를 새롭게 디자인할 수 있다.
4	게임엔 00이 필요해요	학습목표: 게임을 하면서 소비하는 가치에 대해 발표할 수 있다.
5	게임 세상엔 연결이 있어요	학습목표: 게임에서의 관계에 대해 생각해 볼 수 있다.
6	게임 속에서 다양한 경험을 해요	학습목표: 친구와 함께 즐겁게 게임을 할 수 있다.
7	게임에도 에티켓이 필요해요	학습목표: 게임하면서 지켜야 할 태도를 배우고 실천할 수 있다.
8	게임, 어때요?	학습목표: 게임 속 고정관념에 대해 생각해 볼 수 있다.
9	게임을 만드는 사람들이 있어요	학습목표: 게임을 만드는 다양한 직업이 있음을 알 수 있다.
10	나는 어떤 유형의 게이머일까요?	학습목표: 게이머의 유형을 분석하고, 나의 유형을 알 수 있다.
11	게임 제작 중입니다	학습목표: 게이머 유형별, 새로운 게임을 제작할 수 있다.
12	시사회에 초대합니다	학습목표: 제작 발표회를 통해 게임문화를 긍정적으로 활용하려는 자세를 배울 수 있다.

지금은 1인 1미디어 시대 (초등학교 고학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	지금은 1인 미디어 시대	학습목표: 미디어 소비자의 개념을 이해하고 디지털 시민으로서 바람직한 태도를 갖는다.
2	북트레일러의 이해	학습목표: 북트레일러의 개념을 알아보고, 유형별 북트레일러를 감상한다.
3	북트레일러 제작 과정	학습목표: 북트레일러 제작과정과 제작시 주의할 점을 이해한다.
4	도서 선정 및 깊이 읽기	학습목표: 책을 선정하여 깊이 읽고, 작가의 관점을 파악한다.
5	북트레일러 기획	학습목표: 북트레일러를 제작하기 위한 스토리보드를 작성한다.
6	카드 뉴스형 북트레일러 제작	학습목표: 미리캔버스를 이용하여 카드뉴스형 북트레일러를 제작한다.
7	카드 뉴스형 북트레일러 감상	학습목표: 카드 뉴스형 북트레일러를 공유하고 감상한다.
8	스마트폰 촬영하기	학습목표: 스마트폰을 활용하여 북트레일러에 필요한 영상을 촬영한다.
9	동영상 제작 프로그램 기초 다지기	학습목표: 영상 편집 프로그램을 활용하여 이미지를 편집한다.
10	동영상 제작 프로그램 실력 다지기 1	학습목표: 스토리에 어울리는 배경 음악을 선정하고 편집한다.
11	동영상 제작 프로그램 실력 다지기 2	학습목표: 북트레일러를 완성하여 유튜브에 업로드 한다.
12	북트레일러 시사회	학습목표: 북트레일러를 감상하고 평가한다.

허위조작정보 (초등학교 고학년)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	우리는 디지털 시민	학습목표: 디지털 미디어 생태계에서 정보 소비자임을 인식한다.
2	정보 검색과 선별	학습목표: 신뢰할만한 플랫폼에서 정보를 검색하고 선택한다.
3	정보의 평가	학습목표: 미디어가 담고 있는 정보를 이해한다.
4	정보의 공유	학습목표: 정보의 품질을 평가하여 좋은 정보를 공유한다.
5	뉴스에 대한 이해	학습목표: 뉴스 미디어의 본질을 이해한다.
6	뉴스 비판적 읽기	학습목표: 사실과 의견을 구분하여 뉴스를 읽는다.
7	허위조작정보란?	학습목표: 허위조작정보의 개념을 안다.
8	허위조작정보 판별방법	학습목표: 허위조작정보를 확인하는 방법을 안다.
9	허위조작정보에 대응하기	학습목표: 다양한 미디어 속 허위조작정보에 대응하는 방법을 안다.
10	팩트체크하기 1	학습목표: 사실의 정도를 확인하기 위해 팩트체크한다.
11	팩트체크하기 2	학습목표: 사실의 정도를 확인하기 위해 팩트체크한다.
12	허위조작정보 총정리	학습목표: 허위조작정보 내용을 정리하여 소개한다.

미디어와 민주시민교육 (중학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	내 삶의 주인은 나	학습목표: 나를 알고 자율적인 삶을 실천하기 위한 계획을 세운다.
2	디지털 세상에 나를 표현하다	학습목표: 나의 장점을 알고 가상 세상에 나를 표현한다.
3	같음과 다름의 변주	학습목표: 서로 다른 관심사와 의견의 차이를 발견하고 이해한다.
4	존중과 공감은 나의 힘	학습목표: 첨예한 찬반입장을 가진 논제를 토론하며 존중과 공감을 배운다.
5	사람이 꽃보다 아름다워 -소수자-	학습목표: 소수자에 대한 차별을 멈추고 더불어 살아가는 방법을 배운다.
6	모두를 위한 성 평등	학습목표: SNS와 언론에 나타난 성에 대한 편견을 담은 자료를 찾아 정리한다.
7	선거로 민주주의를 꽃피우다	학습목표: 선거의 의미와 중요성을 안다.
8	거짓은 진실을 이길 수 없다.	학습목표: 허위조작정보의 문제점을 알고 팩트 체크를 하는 방법을 안다.
9	지속가능한 세상을 위한 아름다운 연대	학습목표: 지속가능한 지구, 지속가능한 삶에 연대하기 위한 실천방법을 찾는다.
10	청소년, 민주시민으로 날다! -UCC기획하기-	학습목표: 또래 청소년 민주시민들이 알아야 할 내용으로 UCC 제작을 기획한다.
11	청소년, 민주시민으로 날다! -UCC 제작/편집하기-	학습목표: 또래 청소년 민주시민들이 알아야 할 내용을 영상으로 촬영 또는 편집한다.
12	청소년, 민주시민으로 날다 -UCC 편집/상영-	학습목표: 촬영한 영상을 편집하고, ucc상영을 한다.

뉴스 · 미디어 리터러시 교육 [중학교]

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	미디어 리터러시에 대한 이해	학습목표: 미디어 리터러시 개념을 이해하고, 필요성을 안다.
2	뉴스에 대한 이해	학습목표: 뉴스 미디어의 본질을 이해한다.
3	디지털 뉴스 생태계	학습목표: 디지털 뉴스 환경과 영향을 안다.
4	빅데이터 뉴스	학습목표: 빅데이터 뉴스를 통해 사회 현상을 이해할 수 있다.
5	뉴스 분석하기	학습목표: 구조를 분석하며 뉴스를 읽는다.
6	뉴스 관점 읽기	학습목표: 언론사의 관점을 이해하며 뉴스를 읽는다.
7	뉴스 유사 정보	학습목표: 뉴스 형태를 띤 유사 광고에 대해 알기
8	허위 조작정보	학습목표: 허위 조작정보를 분별하는 방법을 안다.
9	뉴스 읽고 글쓰기	학습목표: 뉴스를 읽고, 자기의 생각을 논리적으로 쓴다.
10	뉴스 읽고 토론하기	학습목표: 사회문제에 관심을 가지고, 문제를 해결하려는 태도를 가진다.
11	뉴스 공유와 참여	학습목표: 댓글의 영향을 알고 댓글을 대하는 올바른 태도를 정립한다.
12	뉴스 리터러시 총정리	학습목표: 뉴스 리터러시를 나만의 언어로 표현한다.

미디어(게임) 리터러시 (중학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	미디어의 이해	학습목표: 미디어와 리터러시의 이해, 미디어 순기능과 역기능
2	게임은 문화	학습목표: 게임의 역사를 통해 게임을 문화로 이해, 광고 만들기
3	우리들의 게임	학습목표: 청소년의 게임 이용 이해, 인포그래픽 정리
4	게임이용장애	학습목표: 게임이용장애 이해와 찬반토론
5	게임을 봅니다	학습목표: e스포츠 이해와 광고 만들기
6	게임을 합니다	학습목표: 게임을 소비자 입장에서 이해
7	게임의 몰입	학습목표: 게임의 내부적 요소를 알고, 몰입을 이해
8	게임의 구성	학습목표: 게임의 구성 요소를 알고, 게임 기획
9	게임을 만듭니다	학습목표: 게임을 생산자 입장에서 이해
10	제안서 작성	학습목표: 게임을 소개하는 자료 만들기
11	제안과 펀딩	학습목표: 게임을 소개하고, 연대 맺기로 펀딩 체험
12	게임 이용 백서	학습목표: 게임을 이용할 사람들을 위한 카드뉴스 만들기

지금은 1인 1미디어 시대 (중학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	지금은 1인 미디어 시대	학습목표: 미디어 소비자의 개념을 이해하고 디지털 시민으로서 바람직한 태도를 갖는다.
2	북트레일러의 이해	학습목표: 북트레일러의 개념을 알아보고, 유형별 북트레일러를 감상한다.
3	북트레일러 제작 과정	학습목표: 북트레일러 제작과정, 제작시 주의할 점을 이해한다.
4	도서 선정 및 깊이 읽기	학습목표: 책을 읽고, 작가의 관점을 파악한다.
5	북트레일러 기획하기	학습목표: 북트레일러를 제작하기 위한 스토리보드를 작성한다.
6	카드 뉴스형 북트레일러 제작 및 공유	학습목표: 카드뉴스형 북트레일러를 제작하고 감상한다.
7	스마트폰 촬영하기 1	학습목표: 스마트폰을 활용하여 북트레일러에 필요한 영상을 촬영한다.
8	스마트폰 촬영하기 2	학습목표: 다양한 어플을 활용하여 영상을 촬영한다.
9	동영상 제작 프로그램 기초 다지기	학습목표: 영상 편집 프로그램을 활용하여 이미지를 편집한다.
10	동영상 제작 프로그램 실력 다지기 1	학습목표: 스토리에 어울리는 배경 음악을 선정하고 편집한다.
11	동영상 제작 프로그램 실력 다지기 2	학습목표: 북트레일러를 완성하여 유튜브에 업로드한다.
12	북트레일러 시사회	학습목표: 북트레일러를 감상하고 평가한다.

허위조작정보 (중학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	미디어환경과 발달과정	학습목표: 다양한 미디어환경과 발달과정에 대해 알 수 있다.
2	허위조작정보, 그게 뭔데?	학습목표: 허위정보와 가짜뉴스에 대해 알 수 있다.
3	진짜 같은 가짜, 딥페이크 허위정보 검증하기	학습목표: 허위조작정보가 우리 삶에 미치는 영향에 대해 알 수 있다.
4	가짜로 오염된 미디어, 팩트체크	학습목표: 정보를 팩트체크하고, 분별법에 대하여 말할 수 있다.
5	신호등 팩트체크	학습목표: 주어진 기사(광고)를 신호등기법으로 팩트체크하고 기사문을 쓸 수 있다.
6	게이트키퍼 되어보기	학습목표: 게이트키퍼의 개념을 이해하고, 비판적인 시각으로 정보를 평가할 수 있다.
7	뉴스분석, CML분석법	학습목표: 주어진 뉴스를 읽고 분석할 수 있다.
8	혹했던 정보, 따져보니 가짜뉴스	학습목표: 가짜뉴스를 비판적으로 바라보고 의견을 제시할 수 있다.
9	허위정보, 팩트체크 제안하기	학습목표: 의심이 가는 정보에 대해 직접 전문가에게 팩트체크를 제안 할 수 있다.
10	허위조작정보 판별법 기획 (영상자막뉴스/ 방송공익광고/ 카드뉴스)	학습목표: 허위조작정보 판별법을 영상으로 기획하고 스토리보드를 작성할 수 있다.
11	허위조작정보 판별법 제작 (영상자막뉴스/ 방송공익광고/ 카드뉴스)	학습목표: 허위조작정보 판별법을 다양한 방법으로 제작할 수 있다.
12	제작물 공유 및 품평회	학습목표: 제작물을 공유하고 의견을 말할 수 있다.

미디어와 민주시민교육 (고등학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	세계시민이 되다	학습목표: 국가 체계와 구조 이해하기
2	세계의 문제에 직면하다	학습목표: 국제사회가 안고 있는 문제 찾고, 보드게임 하기
3	위풍당당 세계시민을 알다	학습목표: 세계시민의 권리와 의무, 영상으로 읽기
4	위풍당당 세계시민이 되다	학습목표: 세계시민의 권리와 의무, 영상으로 읽기
5	유네스코 인턴이 되다	학습목표: 지속가능발전을 알고, 카드뉴스 만들기
6	공동체를 위한 도시를 건설하다	학습목표: 공동체를 위한 지속가능한 도시 건설 게임
7	지구를 위한 소비와 생산을 고민하다	학습목표: 지속가능한 소비와 생산 위한, 캠페인&연대 게임
8	정의롭고 평화로운 세상을 지향하다	학습목표: 지속가능한 세계를 정의하고, 게임 만들기
9	세계시민에게 협조를 고하다	학습목표: 지속가능발전 소식 담은 신문 기획하기
10	세계시민 신문의 기자로 취재하다	학습목표: 지속가능발전 소식 취재하고, 글로 작성하기
11	세계시민 소식을 널리 알리다	학습목표: 지속가능발전 광고 만들기
12	세계시민 신문을 발행하다	학습목표: 지속가능발전 소식 담은 신문 발행

뉴스 · 미디어 리터러시 교육 (고등학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	너와 나, 통하는 사이 (아이스브레이킹-자기소개 /미디어 리터러시의 이해)	학습목표: 교과 외 활동으로 키워드 떠올려 자기소개를 할 수 있다. / 미디어와 리터러시 개념을 이해하고 말할 수 있다.
2	우리의 관심사, 뉴스 (뉴스 리터러시와 나의 뉴스북/ *매주 업데이트 확인)	학습목표: 뉴스 제작 과정을 알고 패들렛 활용하여 온라인 관심 뉴스북을 만들 수 있다.
3	입장의 차이, 왜? (뉴스 비교와 해석, 관점)	학습목표: 동일한 주제(소재)의 뉴스라도 어떤 관점을 가지느냐에 따라 뉴스 내용과 해석이 달라지는 것을 알 수 있다.
4	설득의 힘, 토론 (이슈 토론과 라디오의 맛)	학습목표: 찬반 논란이나 쟁점 차이의 사회적 이슈 사안 토론 (예: 여가부 폐지, 군 징병제 VS 모병제 등)
5	우리는 영상세대! (크리에이터에 도전)	학습목표: 영상 플랫폼과 크리에이터에 대해 이해하고 올바른 영상문화를 말할 수 있다.
6	뉴스로 소학행 (소소하게 배우며 행복하기)	학습목표: 텍스트를 비주얼 씽킹으로 바꾸며 영상 언어를 익힐 수 있다.
7	재구성의 맛 - 카드 뉴스	학습목표: 뉴스를 보는 매체의 변화로 휴대전화에 적합한 카드뉴스를 만들 수 있다.
8	카드뉴스를 영상으로~ (앱 활용 영상 편집)	학습목표: 영상편집 앱 활용하여 영상을 만들며 영상의 효과를 이해하고 만들 수 있다.
9	댓글도 소통의 수단 (시사회와 댓글 문화)	학습목표: 영상 카드뉴스를 감상하며 다양한 영상의 재미를 알고 온라인 소통의 하나인 댓글의 장·단점을 말할 수 있다.
10	진짜일까, 가짜일까 (허위정보와 팩트체크)	학습목표: 허위정보가 만들어지는 이유와 유형 등을 이해하고 팩트체크하는 방법을 알 수 있다.
11	게임으로 통하는 우리 (게임의 재미와 문화)	학습목표: 게임의 사회적, 개인적 문제를 인식하고 스스로 통제하여 즐기는 문화로 받아들이 수 있다.
12	미디어 수업, 뭐했니? (* 미리캔버스로 신문 만들기)	학습목표: 미디어 수업을 통해 유익한 점, 더 필요한 점 등을 신문으로 표현할 수 있다.

미디어(게임) 리터러시 (고등학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	게임도 문화이다	학습목표: 게임에 대한 문화적 맥락을 이해할 수 있다.
2	게임이란 무엇인가? 게임의 탄생과 발전	학습목표: 게임이 가진 문화적 속성에 대해 이해할 수 있다.
3	게임의 다양한 유형에 대해 알아보기	학습목표: 게임의 다양한 유형을 이해할 수 있다.
4	나의 게임 이용 습관 체크하기	학습목표: 본인의 게임 이용습관을 알고 자기 주도적인 게임 습관을 가질 수 있다.
5	게임에서 배우는 지혜	학습목표: 게임을 통해 삶의 다양한 지혜를 배우고 이를 실제 생활에 응용해 볼 수 있다.
6	게임 스토리텔링에 대해 알아보기	학습목표: 게임이 가진 스토리텔링의 구조를 이해할 수 있다.
7	게임 분석표 작성해보기	학습목표: 게임에 대한 분석기사 작성을 통해 게임을 분석적 이해를 할 수 있다.
8	게임 비평가 되어보기	학습목표: 다양한 게임에 대한 비평을 통해 건전한 게임을 발굴할 수 있다.
9	게임으로 진로탐색 1	학습목표: 게임과 관련한 진로 방향을 알아보고 진로 탐색의 기회를 모색할 수 있다.
10	게임으로 진로탐색 2	학습목표: 게임과 관련한 직업을 탐색해 보고 이를 자신의 진로탐색과 연관해 생각해 볼 수 있다.
11	게임으로 부모님과 소통 할 수 있을까?	학습목표: 게임으로 부모님과 소통할 수 있는 기회를 탐색할 수 있다.
12	건강한 게임 문화 조성을 위한 우리의 노력	학습목표: 건전한 게임 문화를 위한 다양한 노력을 이해하고 실천할 수 있다.

지금은 1인 1미디어 시대 (고등학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	영상+ 미디어 콘텐츠 이해	학습목표: 영상 미디어 콘텐츠 환경을 이해할 수 있다.
2	영상+ 미디어 콘텐츠 구성요소	학습목표: 미디어를 구성하는 콘텐츠를 이해할 수 있다.
3	영상+ 사진일기 작성	학습목표: '오늘의 나'를 미디어 일기로 표현할 수 있다.
4	영상+ 소셜 미디어 챌린지	학습목표: 소셜 미디어 챌린지로 사회문제에 관심을 가지고 실천 할 수 있다.
5	영상+ 오디오북 제작	학습목표: 책의 일부를 오디오북 형태로 제작할 수 있다.
6	영상+ 1인 크리에이터와 유튜브	학습목표: 유튜브 영상 리터러시의 필요성을 알 수 있다.
7	영상+ 기획하기	학습목표: 영상 제작에 필요한 기획안과 스토리보드를 작성할 수 있다.
8	영상+ 영상 촬영하기	학습목표: 브이로그에 필요한 영상을 촬영 할 수 있다.
9	영상+ 영상 편집 및 시사회	학습목표: 스마트폰 앱을 활용하여 영상을 편집할 수 있다.
10	영상+ 1인 크리에이터 기획	학습목표: (학교, 나의 진로, 친구, 책, 미디어 등)소개 영상을 뉴스 형태로 제작할 수 있다.
11	영상+ 1인 크리에이터 촬영	학습목표: 뉴스 제작에 필요한 영상을 촬영 할 수 있다.
12	영상+ 편집 및 시사회	학습목표: 스마트폰 앱을 활용하여 영상을 완성할 수 있다.

허위조작정보 (고등학교)

차시	교육 주제	주요 교육 내용
1	가짜뉴스에 관심갖기	학습목표: 그림책 이야기를 통해 가짜뉴스의 문제를 알 수 있다.
2	가짜정보 유통경로, 미디어	학습목표: 미디어 발전에 따른 가짜정보 생산 방식을 알 수 있다.
3	구글링 하는 방법	학습목표: 구글에서 정보 찾는 방법을 알 수 있다.
4	허위정보 체크리스트	학습목표: 허위조작 정보에 대응하는 국내외 사례를 알 수 있다.
5	AI기술과 딥페이크	학습목표: 딥페이크 문제점과 AI기술의 연관성을 알 수 있다.
6	팩트체크 첫걸음, 기사 비교 분석부터	학습목표: 같은 주제에 다른 논조를 가진 뉴스 비교
7	영화로 배우는 팩트체크 저널리즘	학습목표: 저널리즘을 영화로 이해한다.
8	생활 속 정보, 팩트체크하기 (1)	학습목표: 생활 속 정보를 팩트체크 해 볼 수 있다.
9	생활 속 정보, 팩트체크 쉽게 안내하기 (2)	학습목표: 팩트체크 정보를 카드뉴스로 쉽게 안내할 수 있다.
10	가짜뉴스를 거르는 눈(1)	학습목표: 미디어 플랫폼에서 가짜뉴스를 찾아본다.
11	가짜뉴스를 거르는 눈(2)	학습목표: 가짜뉴스 검증방법을 익히고 결과로 확인할 수 있다.
12	허위조작정보 아웃! 표어, 인쇄 광고 제작하기	학습목표: 허위조작정보 팩트체크 중요성을 알릴 수 있다.