

2025년 KPF 미디어교육 늘봄학교 커리큘럼

- 커리큘럼 ① ~ ⑤ 과정 중 택 1 하여 신청할 수 있습니다.
- ①은 늘봄학교 40차시 전체 과정,
② ~ ⑤는 주제별 연관성을 토대로 구성한 모듈형 과정입니다.
- 수업 1회차당 (강사 1회 출강 기준) 2차시 이상으로 필수 구성해야 합니다.

과정	1학급당 신청 희망 시수	지원 가능 학급 수
①	40차시	1학급
②	8차시	5학급
③	16차시	2학급
④	8차시	5학급
⑤	8차시	5학급

① 늘봄학교 전체 과정(20회, 40차시 구성)

회차	차시	주제	활동내용
1	1~2	1단원-미디어는 내 친구	미디어가 무엇인지 알아보고, 일상생활 속에서 사용되는 다양한 미디어를 찾아봅니다.
2	3~4	2단원-옛날과 오늘날의 미디어	1) 옛날과 오늘날의 미디어에 대해 살펴봅니다. 2) 다양한 미디어 기기로 할 수 있는 일을 알아봅니다.
3	5~6	3단원-미디어가 들려주는 이야기	미디어가 무엇인지 알아보고, 일상생활 속에서 사용되는 다양한 미디어를 찾을 수 있습니다.
4	7~8	4단원-소식을 알려주는 뉴스	1) 뉴스란 무엇인지 알 수 있습니다. 2) 일상생활 속 뉴스를 찾을 수 있습니다. 3) 뉴스 속에서 간단한 정보를 찾을 수 있습니다.
5	9~10	5단원-똑똑하게 광고 보기	우리 생활 속 다양한 광고를 알아보고, 현명한 광고 소비에 대해 말할 수 있습니다.
6	11~12	6단원-미디어와 나의 하루	자신의 미디어 생활을 돌아보고 올바른 미디어 생활에 대해 이야기할 수 있습니다.
7	13~14	7단원-우리는 어린이 기자단	자신의 생각, 경험, 정보를 다양한 형식의 뉴스로 만들어 공유할 수 있습니다.

회차	차시	주제	활동내용
8	15~16	8단원-텔레비전 속 재미있는 이야기	TV 속 다양한 프로그램을 알아보고 내가 만들고 싶은 TV프로그램을 소개할 수 있습니다.
9	17~18	9단원-세상을 연결하는 인터넷	1) 인터넷에 대해 알아보고, 인터넷의 역할과 올바르게 활용할 수 있는 방법을 알아봅니다. 2) 소셜 미디어의 특징을 알아보고 올바른 사용법을 간단히 알아봅니다.
10	19~20	10단원-내가 좋아하는 미디어	내가 좋아하는 미디어를 다양한 방법으로 소개할 수 있습니다.
11	21~22	11단원-미래에는 어떤 미디어가?	미래의 미디어를 상상하여 그림으로 나타내고 발표하는 활동을 합니다.
12	23~24	12단원-안전하고 즐거운 미디어 생활(1)	미디어에서 다른 사람을 존중하는 방법을 배웁니다.
13	25~26	13단원-안전하고 즐거운 미디어 생활(2)	1) 디지털 환경에서 보호 되어야 할 아동의 권리에 대해 알아 봅니다. 2) 허위조작정보(가짜뉴스)를 구별하는 방법에 대해 알아봅니다. 3) 미디어 환경 속에서 다양한 위험 상황을 담은 카드를 보고 경각심을 갖습니다. 4) 미디어에서 개인정보를 지키는 방법을 배웁니다.
14	27~28	14단원-나만의 캐릭터 만들기	1) 내가 좋아하는 캐릭터를 소개합니다 2) (만들기) 나만의 캐릭터를 만들어봅니다. 3) (만들기) 이모티콘 만들기 또는 캐릭터 가면 놀이 선택 활동
15	29~30	15단원-재미있는 사진 놀이	감각 사진을 찍어봅니다.
16	31~32	16단원-미디어로 떠나는 세계 여행	미디어 기기를 활용하여 세계 다양한 나라의 문화예술을 체험해 봅니다.
17	33~34	17단원-움직이는 세상	소마트로프(Thaumatrope) 교구재를 통해 애니메이션 만들기 활동을 해봅니다.
18	35~36	18단원-애니메이션 극장	컷 아웃 애니메이션 키트 교구재를 활용하여 작은 극장을 만들어봅니다.
19	37~38	19단원-내 생각을 영상으로	하나의 주제를 정하여 동영상으로 표현해봅니다.
20	39~40	20단원-안녕 미디어 탐험대	마무리 보드게임을 통해 그동안 배운 내용을 정리해봅니다.

② 미디어 리터러시 기초 (핵심)

회차	차시	주제
1	1~2	1단원-미디어는 내 친구
2	3~4	4단원-소식을 알려주는 뉴스
3	5~6	5단원-똑똑하게 광고보기
4	7~8	10단원-내가 좋아하는 미디어

③ 미디어 리터러시 기초 (확장)

회차	차시	주제
1	1~2	1단원-미디어는 내 친구
2	3~4	3단원-미디어가 들려주는 이야기
3	5~6	4단원-소식을 알려주는 뉴스
4	7~8	5단원-똑똑하게 광고보기
5	9~10	7단원-우리는 어린이 기자단
6	11~12	9단원-세상을 연결하는 인터넷
7	13~14	10단원-내가 좋아하는 미디어
8	15~16	12단원-안전하고 즐거운 미디어 생활

④ 미디어 안전과 자기관리

회차	차시	주제
1	1~2	6단원-미디어와 나의 하루
2	3~4	7단원-우리는 어린이 기자단
3	5~6	12단원-안전하고 즐거운 미디어 생활
4	7~8	13단원-안전하고 즐거운 미디어 생활

⑤ 미디어 창작과 제작

회차	차시	주제
1	1~2	14단원-나만의 캐릭터 만들기
2	3~4	15단원-재미있는 사진 놀이
3	5~6	18단원-애니메이션 극장
4	7~8	19단원-내 생각을 영상으로

2025년 KPF 미디어교육 놀봄학교 교구재

○ (과정명) 로니와 함께하는 미디어 탐험대

- 놀이를 통해 기초 미디어 지식을 쌓을 수 있도록 구성

< 교·강사용 지도서 >

 <p>놀봄학교 미디어교육 교사용 지도서</p> <p>로니와 함께하는 미디어 탐험대!</p> <p>박유신·서유미 지음</p> <p>한국전통신문재단</p>	<p>1 단원 1-2학년 미디어는 내 친구</p> <p>프로그램 개요</p> <ul style="list-style-type: none"> 목적 및 방향 이 수업을 어린이들이 미디어의 개념을 이해하도록 하는 데 목적이 있습니다. 어린이들은 미디어의 의미를 이해하고, 일상생활을 포함한 다양한 분야에서 미디어와 미디어가 하는 일에 대해 인식할 수 있습니다. 프로그램 필요성 일상생활 속에서 미디어에 대해 인식하는 것은 미디어의 역할 중 지식에 해당하는 것일뿐이라고 볼 수 있습니다. 단원의 역사는 미디어와 함께 왔으며, 사회, 문화, 경제 등 인류의 다양한 삶의 중요한 기원이 되었습니다. 또한 어린이들의 삶 속에서도 미디어는 삶의 모든 곳에서 많은 영향을 주고 있습니다. 이 단원은 어린이들이 미디어의 개념을 이해하고, 그 영향력에 대해 눈을 뜨게 위한 첫걸음이라고 할 수 있습니다. 학습 목표 미디어가 무엇인지 알아보고, 일상생활 속에서 사용되는 다양한 미디어를 찾을 수 있다. 학습준비물 활동지, P50~P59 2022개정 교육과정과의 연계 학습역량 자신정보처리역량/탐색력 역량 비교과 연계 윤리/역사 / 미디어 본질에 대한 능력 	<p>도입</p> <p>❶ 다섯고개퀴즈를 통해 오늘 배울 미디어에 대해 생각해보고 학습동기를 유발합니다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 이름이 두글자이기도 하고 네 글자이기도해요/네모모양이에요/교실에도 있어요. 보통 검은색이에요/이것으로 뉴스, 영화, 예능프로그램 등을 볼 수 있어요. 정답: 텔레비전 어떤 사람은 이것을 가지고, 어떤 사람에선 없어요./책상책상은 없었어요/어린이들이 받고싶은 선물 1위에 뽑혔어요. 이것으로 다른 사람과 서로 이야기할 수 있어요/이것을 이용해 놀기도 해요/이것으로 알고 싶은 걸 찾기도 해요. 정답: 스마트폰 <p>활동 1 일상생활 속에서 미디어 찾아보기-미디어로 들어가는 로니의 하루</p> <ul style="list-style-type: none"> 학습준비물 : 활동지 ❶ 로니가 만나는 일상생활 속에서의 문화를 만화-그림책의 형태로 제시함UD, 함께 그림 자료를 살펴 보면서 답을 찾아봅니다.
---	---	---

< 학생용 교구재 >

<p>▽ 활동지</p> 	<p>▽ 교구</p> 
---	---

< 1단원 교육 활동 예시 >

학습 주제	미디어는 내 친구	차시	1~2차시
학습 목표	미디어가 무엇인지 알아보고, 일상생활 속에서 사용되는 다양한 미디어를 찾을 수 있다.		

교수·학습 활동

활동 3 | 미디어 찾기 놀이하기

· 준비물 : 카드 (1~20번)

❶ 카드 이미지를 보면서 미디어인지, 미디어가 아닌지 이야기를 함께 나눕니다. 그 이유도 간단히 이야기합니다.

스마트폰	전화기	컴퓨터	태블릿	신문
유튜브	텔레비전	광고	애니메이션	게임
학교	자우개	신발	수저	연필
책	젤리	책가방	친구	강아지

❷ 미디어 카드놀이를 합니다.

· 원카드, 덩고, 메모리 게임 등 다양한 방법으로 게임을 진행할 수 있으며 학생의 참여도나 수업 시간, 인원 등을 고려해 수업을 진행합니다.

· 원카드

1. 미디어와 미디어가 아닌 카드를 잘 섞어 한 명이 카드 5장씩 나눠 갖고 남은 카드는 카드 더미로 만듭니다.
2. 내 차례가 되면 미디어가 아닌 카드는 내려놓고 카드 더미에서 새로 한 장을 갖고 갑니다.
3. 5장 모두 미디어 카드로 완성하면 승리합니다.

· 덩고

1. 미디어 이미지카드 4세트를 준비합니다.
2. 카드를 잘 섞어 한 명이 카드 4장씩 갖습니다.
3. 하나 둘 셋 구호와 함께 자신에게 필요 없는 카드 한 장을 옆으로 보내고 옆 사람이 보낸 카드를 받아 다시 4장이 되도록 만듭니다.
4. 내가 손에 쥔 카드가 모두 같은 모양이 되면 '덩고'라고 외치며 승리합니다.

· 메모리 게임

1. 미디어 카드만 2세트 준비합니다.
2. 카드를 잘 섞어 이미지가 보이지 않게 뒤집어 놓습니다.
3. 카드 두 장을 뒤집어 같은 모양 이미지가 나오면 카드를 갖게 됩니다.
4. 카드 두 장을 뒤집었을 때 모양이 다르다면 그 자리에 다시 보이지 않게 둡니다.
5. 차례대로 돌아가며 게임을 진행하며 메모리에 성공하면 1번 더 뒤집을 수 있는 기회를 얻습니다.

내가 사용해 본 미디어



생활 속에서 어떤 미디어를 경험했나요?
말풍선에 그림으로 표현해 보세요.



© 2024. 한국언론진흥재단 All Rights Reserved.

1단원

특별학교
미디어교육

미디어는 내 친구



한국언론진흥재단
Korea Press Foundation



로니의 나들이

로니의 나들이를 따라가 보세요.
오늘 하루 얼마나 많은 미디어를 사용했을까요?



1단원 교구



1단원 교구





로니와 함께하는 미디어 탐험대! 😊 2단원: 옛날과 오늘날의 미디어



KPF한국언론진흥재단
구독자 1.63만명

구독

👍 0



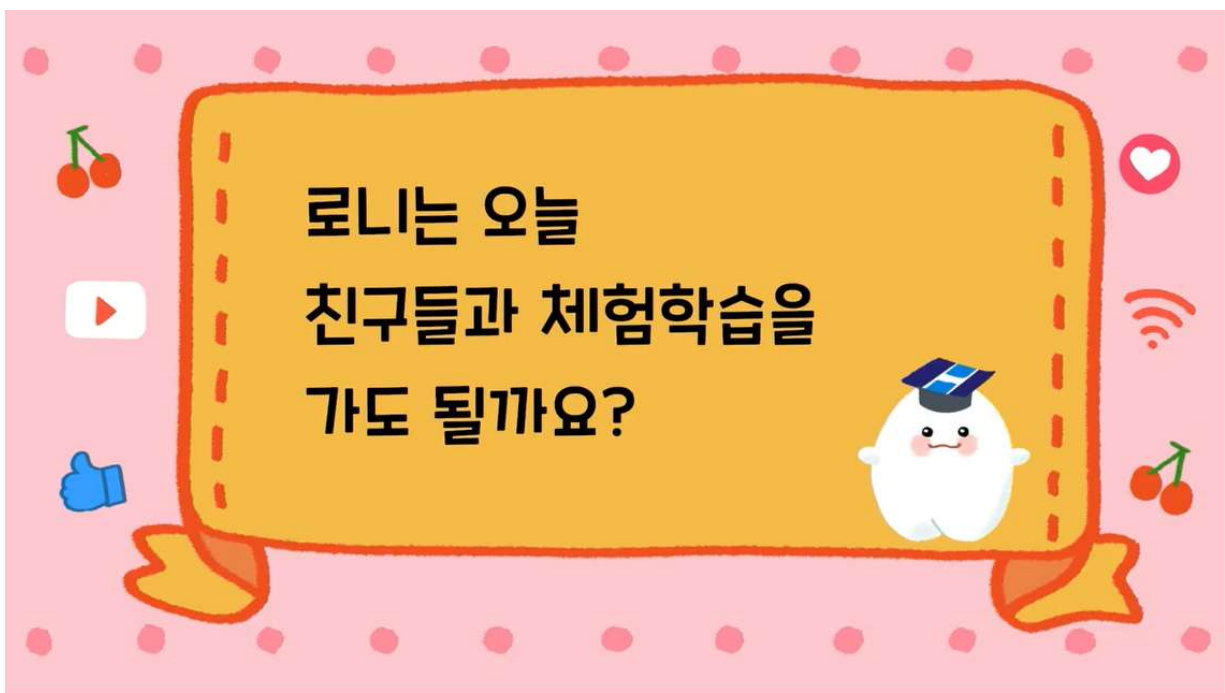
공유



로니와 함께하는 미디어 탐험대! 😊 초...



KPF한국언론진흥재단 - 2 / 16



로니와 함께하는 미디어 탐험대! 😊 1단원: 미디어는 내 친구



KPF한국언론진흥재단
구독자 1.63만명

구독

👍 5



공유



로니와 함께하는 미디어 탐험대! 😊 초...



KPF한국언론진흥재단 - 1 / 16

