

중등

01



미리미리 교사단

소통 중심 미디어 수업 및 동아리 활동 모델 개발과 대중화



중등
3-1

미리미리 교사단

(미디어 리터러시를 미리 준비하는 교사단)



1. 주제: 소통 중심 미디어 수업 및 동아리 활동 모델 개발과 대중화

2. 주제 선정 배경

가. 4차 산업 혁명과 발맞추어 미디어의 판도는 레거시 미디어에서 뉴미디어로 빠르게 변화와 진화를 이어가며 우리 삶에 깊숙하게 자리 잡고 많은 영향을 주고 있다. 이제 미디어는 단순한 매체나 도구의 지위를 넘어 하나의 문화이자 삶의 방식 또 그 이상의 무엇이 되었는지 모른다.

그러나 미디어를 바라보는 사회 집단의 양태는 합의점을 찾고 있지 못하고 있는 현실이다. 기업은 돈벌이 수단으로, 대다수 청소년은 단순 유희 도구로, 기성세대는 도전이나 통제해야 할 무엇으로 미디어를 여긴다. 서로의 이해관계가 이렇게 얽히다 보니 각자의 목적과 필요로만 미디어를 생산하고 소비하는 부작용이 생긴다. 가짜 뉴스, 몰카, 사이버 불링, 개인정보 악용, 사이버 범죄 등 미디어 사용의 어두운 단면은 미디어가 대중화되었고 우리 삶에 많은 발전을 가져왔음에도 불구하고 역설적으로 미디어 자체는 우리에게 어떤 해답도 주지 않는다는 것을 말해준다.

그렇기에 우선적으로 미디어를 누구보다 자신의 문화로 받아들이는 청소년들에게는 미디어 소비와 생산에 앞서 올바른 교육이 선행되어야 한다. 그것이 ‘미디어 리터러시 교육’이다. 미디어는 칼과 같아서. 어떻게 쓰느냐에 따라 유용한 도구가 될 수도 또 흉기가 될 수도 있는 것이다. 미디어에 대한 가치와 태도가 내면화되지 않은 상태에서 미디어를 생산하고 소비하는 현상만 극대화되는 것은 실로 위험하다. 미디어를 보다 올바르게 향유할 수 있도록 그 중심을 잡아주는 청소년들을 위한 미디어 리터러시 교육이 그래서 중요한 것이다. 이런 미디어 리터러시 교육의 근본에는 소통에 있다. 사람과 사람을 이어주고 자신의 사회적 담론과 문화적 현상에 비판적 성찰을 하며 다양한 정보를 능동적으로 수용하고 미적 체험을 즐기는 진정한 미디어의 주인으로 청소년을 육성하는 일이 바로 미디어 리터러시 교육의 지향점일 것이다. 그런 가능성을 시험해 보기 위해 ‘미리미리 교사단’(미디어 리터러시를 미리 준비하는 교사단)이라는 이름 아래 동 학교 교사들이 모여 연구를 결성하였다.

나. 단위 학교에서 할 수 있는 다양한 미디어 리터러시 프로그램을 방송반, 신문반, 수업 등을 통해 개발하고 이를 공유하여 미디어는 대중화되었으나 미디어 리터러시 교육은 뒤쳐져 있는 현실의 불균형을 조금이라도 바로 잡으려 한다. 그리하여 연구 주제를 “소통 중심 미디어 수업 및 동아리 활동 모델 개발과 대중화”로 정하였다. 신문반, 방송반, 그리고 미디어 중심 수업을 하는 동학교 교사들이 2년 전부터 해오던 작업을 한국언론진흥재단의 지원 아래, 보다 집중적으로 탐구하고 계승하여 실천적이고, 심화된 미디어 리터러시 교육을 이어가고자 한다.

3. 공동체 운영 목적

가. 소통 중심의 미디어 교육 실천

학교 현장에서 미디어 교육이란 대부분 미디어 이해 교육에 편중되어 있다. 그러나 도구로써 미디어를 사용하는 것보다는 미디어를 통한 의사소통 양상을 이해하고, 그러한 의사소통 활동에 참여하여 다양하고 유의미한 사회적 메시지를 생산, 비판하는 소통으로서의 미디어 교육이 보다 중요하다. 이에 사람과 사람을 이어주고, 나의 삶을 더욱 행복하게 해주는 착한 미디어, 따뜻한 미디어로서 소통 중심 미디어 교육을 목표로 단위 학교에서 수업과 동아리 활동을 통해 다양한 프로그램을 개발, 적용해 보고자 한다.

나. 학교 단위 미디어 리터러시 교육 프로그램 개발 및 대중화

기존의 다양한 미디어 교육 프로그램은 일방적이고 전체적인 내용들이 많아서 단위 학교의 특성을 반영하지 못하는 경우가 많았다. 또한 외부 강사 의존도가 높아 주체적으로 미디어 교육을 생활화할 수 있는 양질의 교사 육성과 확대도 부족한 상황이다. 그러나 학교와 학생의 특성이 반영되지 않은 미디어 교육은 큰 교육적 효과를 기대하기 어렵다. 이에 본 활동을 통해 단위 학교에서 미디어 리터러시 교육을 하는 교사 수를 늘리고, 그 역량을 강화해 보고자 한다. 이를 토대로 신문반, 방송반 운영 체계와 다양한 활동 데이터베이스를 구축하여 장기적으로는 미디어 리터러시 철학이 반영된 학교 교육 과정을 마련할 수 있을 것으로 기대한다.

다. 소통 중심 미디어 리터러시 교육의 학교 현장 적용 및 생활화

미디어 교육의 중요성을 인식하는 사람들은 증가하고 있지만 정작 미디어 교육을 하고 있는 교사 수는 그리 많지 않다. 교사들에게 미디어 교육은 여전히 낯선 영역이다. 필요성은 인식하지만 그 방법에 대한 무지와 두려움이 있기에 미디어 교육을 꺼리게 된다. 이에 단위 학교에서 이미 실시하고 있는 수업, 상설 동아리인 방송반과 신문반 활동, 나아가 창의적 체험 활동, 자유학기제, 진로교육, 학생 교육, 학급 운영, 학생회 활동 등에 미디어 리터러시 교육을 자연스럽게 접목하고자 한다. 이를 통해 학교 교육 목표 실천의 내실화와 교사들의 부담을 덜어주면서도 누구나 쉽게 실천할 수 있는 미디어 교육의 대중화라는 두 마리 토끼를 잡아보고자 한다.

라. 소통 중심 미디어 교육 네트워크 마련 및 활성화

‘미리미리 교사단’ 구성원은 비록 수는 적으나 이전부터 각자 자신의 수업이나 학교생활에서 방송반 운영과 신문반 운영을 지속적으로 이어가며 미디어 교육을 저마다의 방식으로 성실하게 실천해 온 교사들로 구성하였다. 그런 각자의 개성과 노하우를 지닌 교사들이 서로 연대하고 공유한 것이다. 미디어 교육을 지속 가능한 발전 모델로 계승하고 심화할 필요성에 서로 합의하였기에 본 연구 모임을 통한 교사 간, 학생 간, 교육 구성원 간, 교과 간, 학교 간의 미디어 교육 네트워크 구축을 기대해 본다. 이 연구 모임의 성과를 토대로 차후에는 미디어 중점 학교에도 도전하여 본교만의 특성을 지닌 장기 프로젝트를 마련에 기틀을 마련하고자 한다.

4. 참여 대상(학교, 학년, 인원 수 등)

가. 방송부 동아리 활동: 태랑중학교 방송반 동아리 14명 / 교사 1명

나. 신문부 동아리 활동: 태랑중학교 신문반 동아리 12명 / 교사 1명

다. 수업 활동: 태랑중학교 2학년 약 138명 / 교사 1명

태랑중학교 1학년 약 194명 / 교사 2명

라. 교사 대상 연수: 태랑중학교 교사 중 희망 교사(회당 약 20명 내외) / 강사 4명

5. 추진 계획

가. 월 1회 교원학습공동체의 날을 활용하여 정기 워크숍 개최

나. 정기 모임 외에 활동 준비-진행 시 상시로 모여 협업과 협력

다. 온-오프라인 모임, 단톡방 및 메신저 활용을 통해서 소통 기회 확보

라. 월별 주요 일정 및 계획

	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	이후
1. 선행 연구 학습										
2. 활동 계획 수립										
3. 개별 및 단체 활동										
4. 진단 및 평가										
5. 수정 및 공유										

6. 활동 내용

가. 워크숍 및 정기 모임

구분	일시	장소	내용	참가인원
1	5/23(화), 15:30~16:30	태랑중 회의실	(1차) 교원학습공동체 개최	교사 3명
2	6/20(화), 15:30~16:30	태랑중 회의실	(2차) 교원학습공동체 개최	교사 3명
3	7/18(화), 15:30~16:30	태랑중 회의실	(3차) 교원학습공동체 개최	교사 3명
4	8/22(화), 15:30~16:30	태랑중 회의실	(4차) 교원학습공동체 개최	교사 3명
5	9/12(화), 15:30~16:30	태랑중 회의실	(5차) 교원학습공동체 개최	교사 3명
∴	세부 활동을 위한 학생 및 교사 간 동아리, 수업 등을 통한 상시 모임 진행			

나. 개별 프로그램별 활동

월	활동명	주요 내용	참석 범위 및 인원
3	학교 미디어 환경 개선 및 재교육	3월, 방송실 현대화 및 정비 활동	방송반
4	미디어 제작 설계 교육 (저작권 교육 포함)	3월~4월, 방송반, 신문반 오리엔테이션 및 1년 계획 수립	방송반 신문반
5	태랑 노래자랑	5월~11월, 희망 학생 참여, 복면가왕 형식의 학생 행사 진행	방송반, 희망 학생 참여 (매달 2~3명)
5	티처링터뷰 (교사 대상 인터뷰)	5월, 교장, 교감 선생님과 학생 대표와의 면담 및 인터뷰 실시	방송반, 교장, 교감 참여

월	활동명	주요 내용	참석 범위 및 인원
6	교사 대상 미디어 활용 교육	5월~6월, 수업에 활용할 수 있는 다양한 미디어 활용 교육 실시	연구부, 희망 교사 참여 (회당 약 20명)
6	교칙 준수 캠페인 영상 제작	6월~11월, 노.가.바 형식의 패러디송을 제작하여 캠페인 활동 진행	방송반, 학생회, 교사 참여
7	학교 소식지 태랑 신문 발간	7월, 소식지 <태랑신문>(1학기) 발간	신문반, 전교 배포
7	칼럼픽	7월, 방학식 날 반별 실시간 오픈 게임 대회를 통한 단합 활동 진행	방송반, 학생회, 전교생 시청
9	신문 활용수업 (NIE)	9월~10월, 2학년 국어, 사회 수업 중 신문활용 교육 진행	2학년 전원 참여
10	팟캐스트 제작	10월, 학생들의 관심사와 학교 정보 등에 관한 자체 팟캐스트 제작	방송반, 학생회, 전교생 청취
10	UCC 제작	11월~12월, 1학년 국어, 창체 수업을 통해 학급별 UCC제작 활동 진행(진행중)	1학년 전원 참여
11	전환기 프로그램	11월~12월, 3학년 전환기 프로그램 중 각종 미디어 관련 수업 진행.(예정)	3학년 전원 참여
12	학교 소식지 태랑 신문 발간	12월 예정, 소식지 <태랑신문>(2학기) 발간(예정)	신문반, 전교 배포
2024 1	졸업 영상 제작	2024년 1월, 졸업식 활용 영상 자체 제작(예정)	방송반, 학생회, 졸업식 상영

※ 활동의 전 내용(수업, 공개수업, 세미나, 워크숍, 협의회, 토론회 등)을 활동 날짜순으로 작성함

7. 지역 네트워크 워크숍 운영 결과

가. 일시 및 장소

- 개최일시: 2023년 10월 14일(토) 09:00~12:00
- 장소: 온라인 zoom 회의

나. 참가자

- 연구회: 총 20명 내외(남미자, 최지성, 강용호, 지정훈, 김봉규, 이경민, 김수연, 오호진 외 각 연구공동체 구성원 다수)
- 외부 전문가: 총 0명(연구원 모임, 진행: 한국언론진흥재단)

순	성명	소속기관	직위	담당교과/전공	활동내용
1	해	당	내	용	없음
:					

다. 워크숍 주요 내용

- [언론진흥재단] 미디어교육 학습공동체 결과 공유 워크숍
- 연구 성과 중간 발표
- 각 학습 공동체(중등 2팀: 8개 공동체) 연구 성과 발표 및 질의 응답

라. 워크숍 결과 반영 성과

- 현장 실행 연구 및 사례 연구의 다양한 양상 이해

- 단위 학교별 미디어 리터러시 교육 사례 및 관련 자료 확인
- 동아리 및 수업 적용 미디어 관련 활동 아이디어를 제공받음
- 보고서 작성 방법, 결과물 표현 방법 등 구체적 참고 자료 나눔
- 중간 결과 보고를 통해 연구 활동 수정 내용 파악 및 일정 일부 조정

8. 회원별 활동 내용

순	성 명	소속 기관	직위	담당교과	활동내용
1	김봉규	태랑중학교	생활교육부장, 신문반 교사	국어	회장, 연구회 참여 신문 동아리 운영, 대외 업무 생활교육부장, 최종 보고서 작성 등
2	이재희	태랑중학교	방송반 교사	사회	서기, 연구회 참여 방송반 동아리 및 방소 업무 총괄, 교사 미디어 연수 강사 등
3	김지선	태랑중학교	연구부장	가정	총무, 연구회 참여 교사 미디어 연수 주최 및 진행, 미디어 리터러시 수업 적용 등

9. 활동 성과

- 가. 학생 중심의 내실 있는 동아리 활동 및 수업 운영
- 나. 단위 학교에 적용가능한 다양한 미디어 프로그램 개발
- 다. 미디어 리터러시 관련 교사 전문성 신장 및 네트워크 구축
- 라. 구체적인 내용은 아래 〈결과물〉 참고

10. 결과 확산 및 중장기 활용 계획

- 가. 결과 확산 계획
 - 연구 과정 및 결과물 교내 공유.
 - 동아리 참여 학생 자발성을 신장 및 활동 연속성 유지
 - 교내 교. 학. 공 활동 활성화 및 지속성 유지, 참여 교원 증가
 - 심화된 모임과 활동을 위해서 후임 교사 및 동료 교사 육성 및 연대
 - 타 학교 및 해외 우수 사례에 관한 지속적 연구를 통한 활동 동력 마련
- 나. 중장기 활용 계획
 - 연구 성과 자료집 제작 또는 각종 온라인 공유
 - 필요시 연구 성과 자료집 또는 책가로 출판, 보급
 - 각종 미디어 관련 수업 사례 공모전 등에 출전, 참여
 - 타 학교와의 학교 간 교.학.공 활동으로 외연 확대 추구
 - 팟캐스트, 유튜브 채널 운영 등 새로운 시도로 소통 공간 마련



결과물

1. 학교 미디어 환경 개선 및 재교육

1) 배경

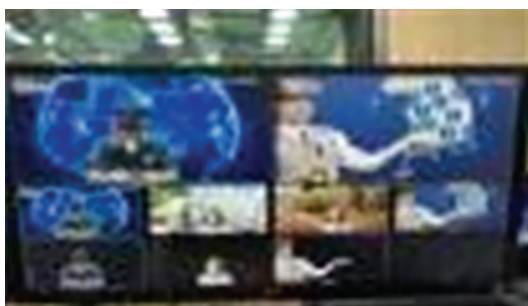
- 결과물을 빠른 시간 내 만들기 좋은 환경은 학교 방송반을 이용하는 것이었음
- 태랑중 방송반의 경우 기존, 콘텐츠를 새로 만드는 활동은 거의 없었음(대부분의 학교의 방송반이 그럴 것으로 추정됨)
- 콘텐츠 제작을 위해선 우선 우리가 활용할 수 있는 미디어 환경 자체가 어떤 상황인지를 파악해야 함.
- 2002년에 개교한 학교로서, 그때그때 필요에 따라 방송 시설을 업그레이드 해 온 상황임

2) 활동

- 기간: 2023년 3월
- 대상: 태랑중학교 방송부 14명
- 조사
 - 방송부 2,3학년이 가지고 있는 역량 진단(방학식 등 학교 행사 송출 외 경험이 없음)
 - 일반 학생들에게 조사한 결과 학교 자체적으로 생산한 미디어를 겪은 경험이 거의 없음
- 학교 환경 조사
 - 송출 환경, 카메라 등 장비 점검 등 실시
 - 높은 퀄리티는 보장하기 어려우나 최대한 사용할 수 있는 정도로 장비를 정리함
- 학생 재교육
 - 학교 행사를 시뮬레이션 해보면서 기본적인 장비 사용법에 대해 교육함

3) 결과 및 예상

- 원활한 교육은 어려움
 - 학생들의 입장에서 TV나 라디오 등 정제되어 있는 미디어에 대한 노출도가 높지 않고, 주로 자신들의 입맛에 맞는 편중된 미디어에 노출되어 있어 창작에 대한 기본적인 아이디어가 많지 않은 것으로 확인됨
- 미비한 미디어 제작 환경
 - 미디어 제작에 관심과 역량을 갖추기보다, 단순히 교육과정 운영에만 필요한 수준의 시설 구축이 이루어졌음
 - 지금 환경에서 할 수 있는 미디어 제작을 해보고 그것을 바탕으로 추가적인 시설 확충.



2. 미디어 제작 설계 교육(저작권 교육 포함)

1) 배경

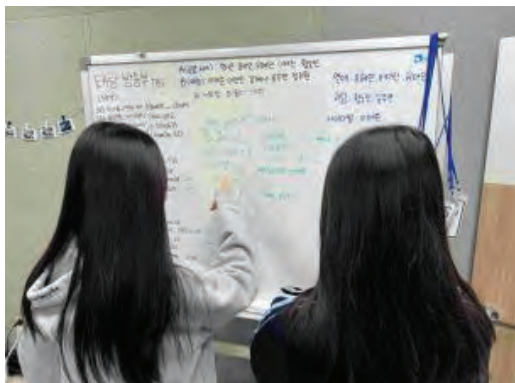
- 미디어를 제작한 경험이 미천하다보니 제작 과정에 대한 이해도도 낮았음
- 학교 과제를 통해 미디어를 제작한 경험이 있더라도, 저작권 등 제작자 입장에서 지켜야 할 제작윤리에 대한 이해도가 낮음
- 학교 자유학년제 수업에 참가하는 미디어 제작 경험이 있는 강사의 도움을 얻을 수 있는 상황임

2) 활동

- 기간: 2023년 3~4월
- 대상: 태랑중학교 방송부 10명(1,2학년)
- 저작권 교육
 - 저작권의 개념에 대한 전반적인 이해 인지
 - 방송반에서 사용하는 콘텐츠에 필요한 소스와 관련한 정당한 라이선스 구입을 추진함
 - 제작 과정에서 항상 저작권을 신경써야 한다는 교육을 실시
- 제작 설계 교육
 - 콘텐츠 제작 경험이 있는 학교 강사의 도움을 받아 미디어의 제작 과정에 대한 전반적인 절차를 교육함
 - TV, 유튜브 등 기성 콘텐츠를 최대한 많이 접하되, 일단 친숙하고 관심이 가는 주제부터 접근하도록 교육함

3) 결과 및 예상

- 1, 2학년을 중심으로 큰 2가지의 프로그램을 자체 제작하기로 결정함
- 자체 제작 프로그램의 경우 강사나 교사의 지시를 최대한 배제하기로 결정하였기 때문에 학생들이 스스로 제작 과정에서 많은 어려움에 직면할 가능성이 높음
- 제작 완성 시기를 2학기 마지막쯤으로 설정하여 최대한 장기간의 제작 시간을 부여하고, 양질의 결과물을 만들고자 함



3. 태랑 노래자랑

1) 배경

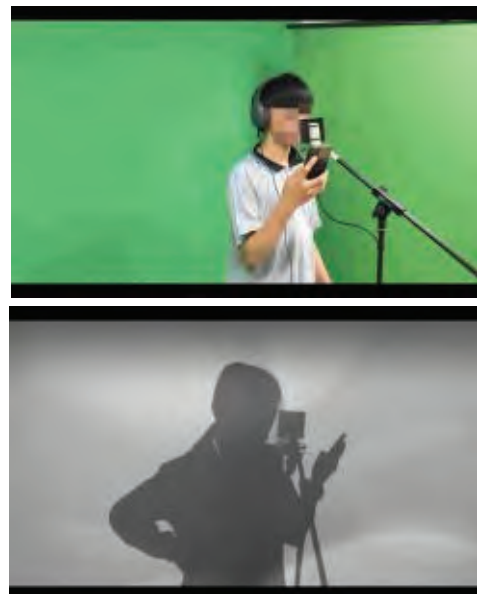
- 학생들 사이 높은 관심
- 참여 인원이 많을 것으로 예상
- 학교에서 새로 구입한 방송 제작 장비 테스트 기회가 필요

2) 과정

- 기간: 5~11월
- 대상
 - 참가: 태랑중학교 전교생 및 교직원
 - 제작: 태랑중학교 방송부
- 초기 데모 작성
 - 제작 경험이 없는 방송부 학생들이 익힐 수 있도록 몇 차례 녹음 및 녹화 실시
 - 장비 및 편집 프로그램 교육
- 정기적 녹음 절차 진행
 - 전교생을 대상으로 지원을 받고 특정 요일을 정하여 녹음 절차 진행 중
- 활용도 논의
 - 노래자랑에 사용한 장비 및 편집 프로그램을 이용하여 추후 학교 이벤트에 사용할 아이디어를 정리함

3) 결과 및 예상

- 익명과 노래소리만 나간다는 컨셉 때문에 많은 학생들이 지원한 상태임
- 노래자랑을 통해 제작진이 제작 방법을 익혀 추후 팟캐스트 제작으로 이어갈 수 있도록 계획 중



4. 티처링터뷰(교사 대상 인터뷰)

1) 배경

- 인터뷰라는 것에 대한 학생들의 낮은 이해도
 - 기본적으로 인터뷰라는, 경청이 필요한 매체에 대한 관심도가 떨어짐
 - 결과 학생들이 자체적으로 만든 인터뷰 자료의 퀄리티가 매우 떨어짐
- 가장 기본적인 선생님에 대한 관심도
 - 정작 학생의 입장에서 선생님에 대한 관심도는 높은 상황임
 - 선생님 인터뷰를 진행하여, 기초적인 인터뷰의 제작 과정에 대해 학습할 예정임

2) 과정

- 기간: 5월~
- 대상
 - 참가: 태랑중학교 교직원
 - 제작: 태랑중학교 방송부(3학년)
- 인터뷰 제작 준비
 - 학생들을 대상으로 한 사전 설문을 통해 교사에 대한 인터뷰 질문을 정리함
 - 전체적인 구조를 이어갈 대본 작성은 일단 학생이 주도하도록 함
- 라디오에 대한 이해
 - 인터뷰 준비 과정에서 라디오라는 매체에 자연스럽게 관심이 이어지도록 함
 - 인터뷰어의 역량에 대한 이해를 키우도록 함

3) 결과 및 예상

- 추후 팟캐스트 제작으로 이어질 수 있을 것임
- 학교장이 교체되는 학교 상황을 충분히 반영하여 프로그램에 활용할 수 있었음



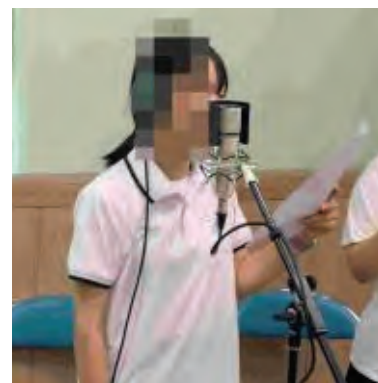
5. 교칙 준수 캠페인 영상 제작

1) 배경

- 교칙에 대한 경각심을 단순한 교육을 통해서가 아닌, 학생들이 직접 찍고 제작한 흥미있는 미디어를 통해 일깨워주기 위함
- 생활교육을 담당하는 교사와 일부 학생들의 자원으로 뮤지컬 영웅의 〈누가 죄인인가〉라는 곡을 개사함
- 캠페인 영상 제작 과정에서 학생회와의 협업

2) 과정

- 기간: 6월~10월
 - 대상: 태랑중학교 생활교육부 교사 & 학생회 & 방송부&3학년 학생 4명
 - 주제 선정
 - 캠페인에 들어갈 교칙들을 정리하여 가사에 반영함
 - 녹음
 - 자투리 시간을 내어 노래자랑에 사용한 장비를 이용하여 캠페인 노래를 녹음함
 - 필요한 경우 음악 교사의 지원을 받아 여러 차례 녹음 실시
 - 촬영
 - 캠페인 영상에 들어갈 영상을 학생회가 전담하여 촬영함
 - 가사에 맞는 상황들을 설정하여 촬영 후 전달함
 - 편집
 - 현재 편집 마무리 중
- ### 3) 결과 및 예상
- 유튜브 등에서 활용할 수 있도록 최대한 저작권에 위배되지 않는 선에서 편집 중임
 - 영상에 출연하는 학생들의 초상권을 지킬 수 있도록 노력 중임
 - 하나의 프로젝트를 위해 여러 소속팀에서 협업하는 절차를 거치는 과정에서 학생들이 협업이라는 가치를 배울 수 있음



6. 칼림픽

1) 배경

- 방학식 날 전교생이 함께하는 프로그램을 기획하다 방송부를 중심으로 아이디어가 나왔음
- 전 교실에 송출 가능한 학교 미디어 환경을 이용, 닌텐도 스위치를 활용한 반별 대항 게임

2) 과정

- 기간: 7월 방학식 날
- 대상
 - 제작: 태랑중학교 방송부(3학년) & 학생회장단
 - 참가 대상: 전교생
- 프로그램 운영 방식 결정
 - 학생회장단과 방송반이 모여 전체적인 프로그램 운영과 규칙을 설정함
 - 모든 반의 대표가 참가하는 토너먼트로 전교생이 관심을 가질 수 있는 방향으로 설계
- 시뮬레이션
 - 해당 프로그램이 잘 작동하는지 미리 시뮬레이션 해봄
 - 이 과정을 거치면서 학교 미디어 송출 시스템에 대한 이해가 깊어질 수 있음

3) 결과 및 예상

- 예상보다 원활한 방향으로 프로그램 성황리에 마무리함
- 전체적인 운영에서 미흡한 점이 있었으나 그 과정 자체에서 학생들이 배우는 점이 많았음



7. 팟캐스트 제작 (진행중)

1) 배경

- 정기적인 학교 방송 미비
 - 대부분의 학교에서 정기적인 방송을 음악방송으로 갈음하고 있음
 - 그 외의 프로그램 구성에 대해 전혀 생각도 하지 못함
- 라디오라는 매체에 대한 중요성 일깨우기
 - 보는 콘텐츠에만 익숙한 세대에게 라디오라는 좋은 미디어를 소개하고자 함

2) 과정

- 기간: 10월~
- 제작: 태랑중학교 방송부(1~2학년)
- 주제선정
 - 학생들이 좋아할 만한 주제부터 시작하는 것으로 정함
 - 단, 영상은 무조건 제외하고 오로지 음성 미디어로만 제한함
- 제작자 회의
 - 주제 선정 후 작가1인과 제작자2인 구성의 모둠을 만들어 제작에 돌입할 예정임


3) 결과 및 예상

- 10월 중으로 초기 방송을 시작할 예정임





8. 교사 대상 미디어 활용 교육





8-1. 1회차 연수

일시	2023년 5월 22일(월) 15:40~16:20	장소	2층 과학실
연수 주제	미래 학교 사례로 본 스마트한 교육 ● 미래 학교 사례 탐색 ● 미래 학교 구성원들의 디지털 디바이스에 대한 관점 탐색		
참석자	강 사: 이재희 참여자: 김지선 외 16명		
연 수 내 용	1. 전자칠판과 디벗의 보급으로 인한 교사들의 불안감 증가 - 전자칠판과 디벗을 어떻게 어떠한 방식으로 활용해야 하는가? - 가장 효율적인, 효과적인 디지털 디바이스는 무엇인가? 2. 미래 학교(창덕여중) 사례 탐구 - 2017년 수업 영상과 2021년 영상 비교 - 테크 매니저란? - 미래 학교 교사들이 디지털 디바이스를 대하는 관점(자세) - 우리에게 시사점 3. 학교 교육에서 디지털 디바이스의 역할 - 교수-학습 목표 실현하기 위한 도구 - 디바이스 자체보다는 전체적인 교육과정 설계에 초점을... - 가장 효과적인, 효율적인 디바이스는 존재하지 않음 4. 다음 연수 주제 예고 - 태랑중학교의 환경(학생, 교육시설, 교육디지털시설 등)은 어떠한가?		
			





8-2. 2회차

일시	2023년 6월 13일(화) 15:40~16:40	장소	1-8 교실
연수 주제	디지털 디바이스 및 어플리케이션 활용 ● 태랑중학교의 디지털 디바이스 환경 ● 1학년 동글이 활용 미러링 방법 안내		
참석자	강 사: 이재희 참여자: 김지선 외 17명		
연 수 내 용	1. 태랑중학교의 디지털 디바이스 환경 <ul style="list-style-type: none">- 학생: 학생 수가 많지 않고, 학생들의 수업에 대한 열의와 매너가 좋음- 교육 시설: 교사들이 활용을 원하는 어플리케이션의 요구가 꽤 높음- 교육 디지털 시설: 디벗 충전에 대한 개선 요구, 아이패드도 요구도 있음.		
	2. 1학년 교실 동글이 설치로 인한 미러링 활용 방법 안내 <ul style="list-style-type: none">- 동글이 설치 필요성: 그동안 전자칠판 미러링이 어려워 전자칠판은 칠판으로, 교실의 TV를 활용하여 미러링을 하였음.- 동글이란?- 동글이를 통한 미러링 실습- 활용 방법 나눔		
	3. 다음 연수 주제 예고 <ul style="list-style-type: none">- 개인 일정 관리(NOTION 활용 방법)		
			
			
			
			





8-3. 3회차

일시	2023년 6월 19일(월) 15:40~16:40	장소	2층 과학실
연수 주제	일정 관리 어플리케이션-NOTION ● NOTION 이란?, 특징 ● NOTION 활용 방법		
참석자	강 사: 김수연 참여자: 김지선 외 15명		
연 수 내 용	1. NOTION이란? & 특성 - 여러 일정을 한 번에 관리할 수 있는 통합적인 관리 어플리케이션 - 알림 내용이나 회의 내용 등을 링크를 통해 서로 공유할 수 있음 - 사용에 있어 직관성이 높음 - 따로 드라이브 등을 사용할 필요 없이 관련 자료 저장 가능 2. NOTION 활용법 - 무료 툴 사용 & 구매 가능 - 일정을 계획화 및 구조화 하여 보여줄 수 있는 툴 사용 가능 - 링크를 통해 학생들에게 안내 사항 게시 등 활용 가능		
	 		
	 		





8-4. 4회차

일시	2023년 6월 26일(월) 15:40~16:40	장소	2층 과학실
연수 주제	디бет 사용 나눔 & 디бет 관리 프로그램-포커스팡 ● 디бет 사용 나눔-활용법, 관리 어려움 등 ● 포커스팡 사용 방법		
참석자	강 사: 이재희 참여자: 김지선 외 14명		
연 수 내 용	1. 디бет 사용 나눔 - 필기, 게임, 자료 검색 등으로 사용 중 - 디бет 충전이 되어 있지 않는 경우가 절반이라 사용 빈도를 줄이는 경향이 있음. 휴대폰 같이 사용 - 디бет 충전 문제가 해결이 될 필요가 있음 - 1학년도 디бет이 보급되어질 상황에서 쉬는 시간에 디бет 사용 등 디бет 관리에 대한 전반적인 논의가 필요하다고 여겨짐. 2. 포커스팡 - 교실 내에서 무선으로 연결할 때 끊기는 현상 자주 발생 - 교사가 포커스팡 관리 페이지를 벗어나는 순간, 통제되었던 모든 기능 무용지물 - 일정 시간 이후 사용하지 못하게 하는 기능은 작동하지 않음-학생들 스스로 앱을 제거해도 관리할 수 없음.		
			
			

8-5. 5회차

일시	2023년 9월 19일(화) 15:30~16:40	장소	2층 과학실
연수 주제	학생 흥미도를 높이는 다양한 전략 ● 탁구공과 종이컵을 이용한 학생 활동 ● 미스터리 페이퍼 활용		
참석자	강 사: 박장환(수석교사) 참여자: 김지선 외 17명		
연 수 내 용	1. 탁구공과 종이컵을 이용한 학생 활동 - 신체 활동을 활용한 흥미 유발 전략이 중학생들에게 효과가 큰 편임. - 탁구공과 종이컵을 활용한 활동은 단순해 보이지만 모둠 단합과 참여 유발에 효과적임 - 교과 시간이 아니라 학급 활동 시간에 활용하는 것도 좋음.		
	2. 미스터리 페이퍼 - 개념 익히기 방법으로 적합함. - 학생들 능력을 직접적으로 드러내지 않으면서 모든 학생들이 자신의 모둠을 위해 최선을 다할 수 있는 전략이 될 수 있음. - 일종의 반복 학습 개념으로 새로운 개념을 익히는데 효과적이라고 여겨짐.		
<div></div>			

8-6. 6회차

일시	2023년 10월 17일(화) 15:30~16:40	장소	2층 과학실
연수 주제	<ul style="list-style-type: none"> 릴레이 학습하기 디벗 사용에 유용한 앱 활용 사례 		
참석자	강 사: 박장환(수석교사), 박영선 참여자: 김지선 외 16명		
연 수 내 용	1. 릴레이 학습하기 <ul style="list-style-type: none"> - 모듈별로 학습한 내용을 구조화하여 릴레이로 돌아가며 칠판에 구조를 그려 완성하는 방식으로 진행함. 모듈 활동이 끝난 후에는 각 모듈이 2개의 스티커를 가지고 가장 잘한 모듈들에 붙여주는 방식으로 동료평가를 함. - 모듈원이 모두 돌아가며 참여하는 방식으로 모든 학생이 학습에 주체적으로 참여할 수 있다는 장점이 있음. 또한 모듈 내 협력 증진과 모듈 간 경쟁을 바탕으로 수업의 역동성을 부여하고 학습 동기 부여 효과가 있음. - 칠판에 있는 모든 모듈의 결과물을 한눈에 비교할 수 있어 학습의 효과가 배가됨. 		
	2. 디벗 사용에 유용한 앱 활용 사례 <ul style="list-style-type: none"> - 학습한 내용을 땃터벨이라는 퀴즈 게임을 통해 확인하는 활동을 진행함. - 퀴즈를 통해 학습한 내용에 대한 이해도를 점검할 수 있고 바로 풀이가 제공되어 복습의 효과가 있음. - 시간에 제한이 있거나 중도 참여를 할 수 없는 다른 퀴즈 플랫폼과 달리 시간에 제한을 두지 않고 끝까지 문제를 풀 수 있도록 설정하여 중간에 포기하는 학생이 감소하는 장점이 있음. 		
			
			
			
			

9. 태랑 소식지 〈태랑 신문〉 발간 (1학기 완료, 2학기 진행중)

1) 배경

- 태랑중학교 상설 동아리 태랑 신문반 운영
- 인쇄 매체인 신문이 만들어지는 기획, 회의, 취재, 집필, 편집 등 일련의 과정을 직접 체험
- 이를 통해서 학교 신문을 학기별 1회 생산하고, 학교의 소식과 유용한 정보를 공유
- 레거시미디어인 인쇄 매체의 특성과 가치를 파악하고, 이해함

2) 활동

- 기간: 연중
- 대상: 태랑중학교 신문반 12명
- 선발
 - 학기 초 희망자 중 면접 등을 통해 태랑중 신문반 선발(기자증 발급)
 - 상설 동아리로 정규 동아리 기간 외 별도 시간을 활용하여 모임
- 신문 기획
 - 이전 소식지 검토와 기획 회의를 통해 신문 지면을 구성하는 기획 회의 실시
 - 역할 분담, 취재 방향, 분량, 마감 시간 등을 회의를 통해 결정
- 신문 제작
 - 기획 안에 따라서 인터뷰, 취재, 조료 조사 등의 방법으로 신문 작성

3) 결과 및 예상

- 신문 제작 및 배포
 - 학기별 1회 〈태랑 신문〉 발간
 - 독자 피드백을 통한 이후 계획 수립
- 신문 제작 변화 추구
 - 인쇄 매체에 대한 학생들의 수요가 줄고 있어서 학생의 구독을 높일 수 있는 방법 모색
 - 인터넷 뉴스, 카드 뉴스, 참여형 신문, 독자 기고 등 논의 중
 - 예산 사용의 효율성 논의 중
 - 언론진흥재단 등 외부 예산 및 프로그램 지원 적극 활용 등
- 2학기 신문 제작 진행 중(12월 출간 예정)





10. 신문 활용 수업(NIE)

1) 배경

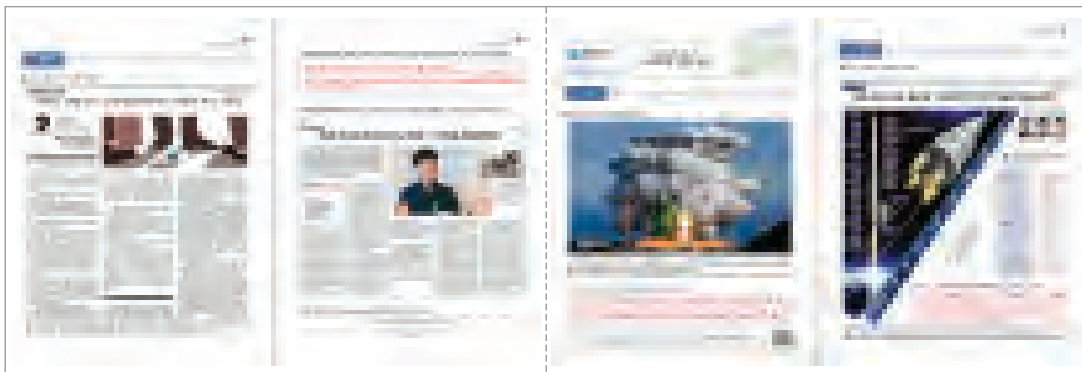
- 교과 수업과의 연계
 - 국어과: 비문학 읽기, 요약하기, 주장하는 글쓰기 관련 단원과 연계
 - 사회과: 사회과 관련 단원과 연계하여 사회 현상 이해 및 자신의 의견 갖기
 - 신문 읽기를 통한 문해력, 독해력 신장 필요
- 러거시 미디어에 대한 경험 폭 확대
 - 뉴미디어에 익숙한 학생들에게 러거시 미디어의 대표인 신문에 대한 접근 기회 제공
 - 인쇄 매체로써 신문의 특징, 제작 과정, 읽기 방법 등에 대한 교육 필요성 확인
 - 러거시 미디어와 뉴미디어의 공통점과 차이점 분석을 통한 미디어의 이해

2) 과정

- 기간: 9월~10월
- 대상: 태랑중학교 학생(1~2학년)
- 국어
 - 신문의 제작 과정, 기사글의 구성 및 특징 등 학습
 - 기사글을 읽고 중요 내용 정리, 요약 방법 반복 연습
 - 기사 주제, 의도 찾기, 기사글에 대한 나의 생각 쓰기 교육
 - 언론진흥재단 홈페이지 탑재된 수업지도안 및 학습지 활용 등
- 사회
 - 다양한 사회 현상을 신문을 통해서 대해 이해하기
 - 사회 현상에 대한 다양한 입장과 그 근거 파악하기
 - 사회 현상에 대한 이해와 근거 있는 나의 의견 갖기
 - 사회 현상에 대한 비판적 태도와 참여적 태도 지니기 등

3) 결과 및 예상

- 문해력, 독해력, 글쓰기 능력 향상
- 수업을 통한 미디어 리터러시 능력 향상
- 사회 현상에 대한 안목 신장 및 신문에 대한 흥미



11. UCC 제작 (진행중)

1) 배경

- 국어 1-2 4단원, 영상 제작 단원 수업과 연계
 - 영상, 인터넷 매체의 특성을 고려하여 생각이나 느낌, 경험을 표현하는 학급 목표 달성.
 - 수행평가와 연계하여 영상 제작의 전 과정을 직접 체험해 보고, 결과물을 만들어 봄.
- 미디어 창작을 통한 자아성찰과 협업 능력 신장
 - 영상 제작에 필요한 다양한 역할을 이해하고, 체험함.
 - 모듈별 활동을 통해서 협업의 과정으로 영상물을 제작함.

2) 과정

- 기간: 11월~12월
- 제작: 태랑중학교 1학년
- 이론 학습
 - 영상 제작 절차, 특성, 유의 사항 등 학습
 - 교과서 내용 학습을 통해 영상 제작 관련 이론 학습
 - 다양한 참고 영상을 통해 영상 제작의 기법과 노하우 학습
- 실시 수업
 - 시나리오 작성, 스토리보드 작성, 연기, 촬영, 편집 등 역할 구분
 - 대본리딩, 리허설 등을 반복 연습을 통해 분야별 전문성 신장
 - 실제 촬영과 편집 과정을 통해 결과물을 만들고 학급 시사회를 통해 공유

3) 결과 및 예상

- 학생들의 매체 활용 능력 및 영상 제작 능력 향상
- 직접 체험을 통한 미디어 특성 이해 및 미디어 리터러시 능력 신장
- 학생 중심의 수업 진행으로 협업과 경험을 통한 자기 성찰 기회 제공



[25쪽~34쪽: 영상제작 관련 계획서 및 학습지 별첨]

수업 지도안 <모둠별 UCC 제작하기>

❓ 왜 했나?

우리 학생들은 다양한 영상을 소비하는 영상시대를 살고 있다. 이에 직접 경험을 통해서 영상 제작 과정과 그 특성을 바로 알고 이를 바탕으로 영상을 이해하고 감상하는 법을 익히게 하고 싶었다. 나아가 영상을 통해 자신의 생각을 표현하고 세상과 소통하는 법을 익히길 바랐다.

❓ 무엇을 했나?

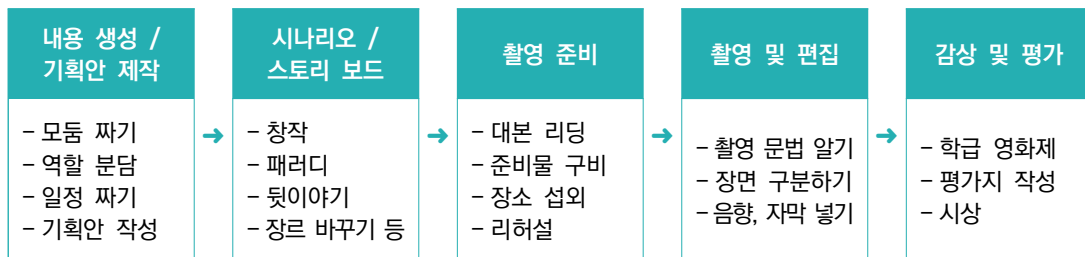
시나리오 제작을 통한 스토리텔링, 연기를 통한 인물의 성격-심리 이해, 촬영 및 편집 문법 익히기를 통한 영상 언어 특징 이해 및 활용, 모둠 활동을 통한 협업과 협업, 영상 감상법, 영상관련 진로 체험 등

❓ 어떻게 했나?

사전 작업> 학기 초 수업 계획서를 통해 영상 제작 수행평가를 개괄적으로 안내한다. 수업 중 자투리 시간을 이용해 틈틈이 짧은 영상을 보여주며 동기부여를 한다.(선배들 작품, 레 스쿨제라블, 배우들 대본 리딩 영상, 촬영기법 소개영상 등) 학사 일정 및 진도 등을 고려해 긴 호흡으로 일정을 짜고 단계별 마감일을 정한다. 단계별 필요 학습지 등을 만들어 준비한다.

본시 수업> 교과서의 영상 단원을 배우며 다양한 영상 언어의 특징과 제작 과정을 익힌다. 이론적으로 접근하지 말고 실제 학생들의 영상 제작을 염두하고 수업한다. 특히 교과서에서 주로 소홀하게 다루고 있는 스토리보드 제작이나 편집 기술 등에 대해 구체적 다뤄주면 좋다. 계획서 제출, 시나리오 제출, 스토리보드 제출 등의 일정을 학생들과 공유하고 모둠을 짜서 회의 시간(계획서 작성, 시나리오 작성, 대본 리딩 등)을 몇 번 준다. 다음 단위 진도를 나가며 지속적으로 마감일 등을 압박(?)한다. 기본적으로 학생들이 쉬는 시간이나 방과 후 등을 이용하여 진행하거나 진도 중간 중간 모둠 활동 시간을 주거나 중간 점검을 수시로 하는 것이 좋다. 계획서, 시나리오, 스토리보드에 대한 충분한 피드백을 준다. 방학 전에 촬영 전 단계까지 끝내는 것이 좋다.

결과물> 방학 중 촬영과 편집을 하게 한다. 개학 후 다소의 시간을 주고 마무리 작업을 돕는다. 편집 프로그램에 사용 시범 등을 보여줘도 좋다. 시사회 날을 정해 함께 감상하고 소감 등을 나눈다. 영화제 형식으로 시상을 해도 좋다. 결과물을 잘 보관하여 후배들을 위해 활용한다. 각종 영상 관련 공모전에 잘 된 작품을 출품하여도 좋다.



❓ 무엇이 어려웠나?

장비와 기술적인 문제, 모둠원간의 격차나 무임승차의 문제, 다른 과목과의 협업의 문제, 진도와 일정에 관한 문제, 교사의 전문성에 관한 문제 등

❓ 유념할 것은?

“동기부여가 반. 다양한 영상을 틈날 때마다 보여줘라.”, “모듬 구성은 불만이 없도록...”, “충분한 시간을 확보하라.”, “중간 점검을 자주하라.”, “단계별로 접근하라.”, “틈틈이 모듬 활동 시간을 줘라.”, “이해 교육과 표현 교육을 함께하라.”, “욕심내지 마라.”, “전문적으로 접근하지 마라.” 등

❓ 차시별 수업 운영

》 1차시 : 오리엔테이션

- 영상 제작 수행평가에 대해 안내한다. (별첨1)
- 전체적인 진행 과정을 학생들이 충분히 이해하도록 안내한다.

내용 생성 / 기획안 제작	→	시나리오 / 스토리 보드	→	촬영 준비	→	촬영 및 편집	→	감상 및 평가
<ul style="list-style-type: none"> - 모듬 짜기 - 역할 분담 - 일정 짜기 - 기획안 작성 		<ul style="list-style-type: none"> - 창작 - 패러디 - 뒷이야기 - 장르 바꾸기 등 		<ul style="list-style-type: none"> - 대본 리딩 - 준비물 구비 - 장소 섭외 - 리허설 		<ul style="list-style-type: none"> - 촬영 문법 알기 - 장면 구분하기 - 음향, 자막 넣기 		<ul style="list-style-type: none"> - 학급 영화제 - 평가지 작성 - 시상

- 동기 부여를 위해 선배들의 작품 등을 함께 보며 이야기 나눈다.((※<레 스쿨제라블>))

》 2차시~6차시 : 교과서 본문 학습 & 모듬짜기

- 영상 언어 제작 단위 학습(영상 언어, 영상제작 과정, 촬영 및 편집 기법 익히기)
- 시나리오 리딩 과정을 통해 등장인물 성격 파악 및 연기 연습 체험
- 실제 연기자들의 대본 리딩 과정을 보여주며 동기 부여(※<육룡이 나르샤> 대본 리딩)
- 모듬을 구성해 함께 교과서 시나리오로 리딩 연습하기(모듬별 ucc 제작에 대해 서로 논의할 수 있는 시간을 부여.)
- 학습지 등을 통해 영상 언어 정의 및 특성, 제작과정, 촬영-편집 기술에 대해 설명. (별첨2)
- 영상 언어를 설명할 때에는 반드시 실제 영상 자료를 보여주며 용어나 기법의 특성을 함께 이야기해야 함. (유튜브 촬영 기법 등 적극 활용)

》 7차시 : 제작 계획서 작성

- 모듬별로 영상 제작 계획서 작성. (수업 중 + 수업 외)
- 수업 중 회의 시간을 주고 일주일 정도 이후 걷는다. (별첨3)
- 그 사이 교사가 개입하여 수정 및 보완을 돕는 것이 좋다.

》 8차시 : 시나리오 및 스토리보드 작성

- 이후 일반 진도를 나간다.
- 마감일 등으로 수시로 압박(?)하고 중간 중간 모듬 영상을 시청한다.
- 시험 이후 등 여유 있는 시간에 모듬별 회의 시간을 주고 시나리오와 스토리보드 작성을 하도록 독려한다. (별첨 4, 5)

- 최종 결과물까지 교사가 적극 개입하여 피드백하고 수정 및 보완을 돕는다.

》》 9차시 - 10차시 : 대본 리딩 및 촬영 준비

- 다른 단원 진도를 나가던 중 한, 두 차시 정도 대본 리딩 시간을 주고 연기 지도를 한다.
- 발성, 호흡, 동선, 감정전달, 발음 등에 대해 언급하고 구체적인 동영상을 보며 이야기 하는 것이 좋다. (한 대사를 다양한 감정으로 표현해 보기 등)
- 이후 수업을 진행하며 자투리 시간을 이용해 촬영 기법과 편집 기법에 관한 언급을 한다.
- 카메라 위치, 거리, 배경음악, 효과음, 컷, 장면전환, 자막에 대해 안내하고 역시 유튜브 등에서 실제 영상을 보며 진행하도록 한다.

: 수업시간에 배운 내용과 그간 모둠간 회의를 통해 습득하고 연습한 내용을 바탕으로

- 연기 연습
- 촬영 및 편집
- 동영상 완료

》》 11차시 - 12차시 : 감상 및 평가

- 개학하고 바로 영상을 한 번 걸어 수정, 보완할 부분(주로 편집 부분에서만)을 피드백 한다.
- 마감일까지 최종 파일을 걸어 수업 시간 학생들과 함께 감상 및 평가를 한다. (별첨 6, 7)

〈생각해볼 문제〉

- 수업의 목표를 어디에 뒀야 할까?
- 보다 쉽고 대중적으로 UCC를 제작하는 방법
- 타 교과와의 협업
- 편집 등 전문적인 분야에 대한 접근
- 영상 제작 진로 교육과의 연계

국어 수행평가 - UCC 제작

1. 주제: UCC 제작 및 발표
2. 내용: 수업을 통해 영상 언어의 특성과 제작 과정을 익히고 모듈별로 역할을 나누어 창작, 패러디, 기존 작품 뒷이야기 등의 시나리오와 스토리 보드를 작성한다. 이후 이를 바탕으로 방학을 이용해 연기 및 촬영, 편집 과정을 거쳐 UCC를 제작한다. 개학 후 학급별로 함께 감상하며 평가한다.
3. 제작 분량: 5분~10분 정도
4. 제출 날짜: 최종 제출일 전까지 수시로 찾아와 중간 점검을 받길 권함.

계획서	○월 ○일	시나리오	○월 ○일
스토리보드	○월 ○일	영상 파일	○월 ○일

5. 제출 방법: USB에 영상 파일을 담아 선생님 컴퓨터로 직접 전송

“ 파일제목 - ○학년 1반 ○조 ”

6. 평가: 교사 평가 및 상호 평가

교사평가	계획서, 시나리오, 스토리보드, 참여도, 평가지, 모듈활동 및 가산점	60%
상호평가	영상 감상	40%

- 모듈 점수와 개별 점수를 별도로 부여합니다.
- 모듈 내, 모듈별 상호 평가를 함께 실시합니다.
- 각종 제출 유인물과 파일은 마감일을 준수 바랍니다.

학습목표

1. 영상 언어의 개념과 원리 이해하기

학번

이름

1. 영상 언어의 특징

- (1) 구체적이고 시각 적으로 전달: 생김새, 표정, 옷, 체격, 공간 등
- (2) 다양한 요소로 구성: 말, 시각 이미지, 소리, 음악, 자막 등

2. 샷

- (1) 뜻: 카메라가 작동하기 시작해서 끝날 때까지의 연속된 한 화면

- (2) 카메라와 대상의 거리

- 익스트림 롱 샷: 아주 먼 거리에서 촬영
- 롱 샷: 인물 전체가 한 화면에 나옴
- 미디엄 샷: 머리부터 허리 정도까지
- 클로즈업 샷: 배경이나 인물의 일부를 화면에 크게 담음

- (3) 대상을 비추는 각도

- 눈높이 앵글: 평소에 사물을 보는 각도, 자연스러움
- 로우 앵글: 위를 향해 촬영, 강하고 위엄 있는 존재로 표현
- 하이 앵글: 아래를 향해 촬영, 나약하고 작은 존재로 표현

- (4) 초점

- 아웃 포커스: 감독이 의도하는 대로 시선이 간다
- 딥 포커스: 관객이 능동적으로 해석한다

- (5) 조명

- 가볍고 명랑 한 느낌: 밝고 균등한 조명
- 무겁고 진지 한 느낌: 뚜렷하게 대비되는 조명

- (6) 카메라의 움직임

- 팬 샷: 카메라를 고정하고 수평 방향으로 회전
- 틸트 샷: 카메라를 위아래로 움직임
- 핸드 헬드 샷: 카메라를 손에 들고 촬영
- 줌 샷: 대상을 향해 점점 다가가거나(줌인) 점점 물러남(줌아웃)

UCC 제작 계획서

학 반	학년	반	모듬명	모듬
모듬원 및 역할	번호 / 이름	연기		스텝
	번			
	번			
	번			
	번			
	번			
	번			
영상 주제				
영상 종류				
주요 내용	다섯 문장으로 요약 1. 2. 3. 4. 5.			
촬영 일정				

시나리오(Scenario)

학 반	학년	반	모둠명	모둠
모둠원	번		번	번
	번		번	번
작품 제목				
영상 주제				
영상 종류	<input type="checkbox"/> 창작 <input type="checkbox"/> 패러디 <input type="checkbox"/> 캠페인 <input type="checkbox"/> 기타 ()			
핵심 내용	다섯 문장으로 요약 1. 2. 3. 4. 5.			

[시나리오] 수업시간에 배운 영상 언어를 적극 활용하여 구체적이고 생생한 시나리오를 작성하시오.
더 필요시 출력하여 사용.

스토리보드(Story Board)

※ 장면에 따른 시나리오 [scenario] 대사나 자막, 배경 음악, 색채, 편집 기법 등을 구체적으로 순서대로 쓰거나 그리기(글 또는 그림으로 표현 가능), 이후 장면 필요시 다른 종이에 추가로 더 그릴 것.

장면 번호	장면 묘사 및 줄거리	효과 (배경음악, 자막, 촬영기법 등)
#1		
#2		
#3		
#4		

UCC 상호 평가표

1학년 ()반 ()번 이름: _____

• 1모듬

주요 내용

감상 및 총평

모듬원	주요 역할	별점	칭찬할 점
			아쉬운 점
		☆☆☆☆☆	

(아하 생략:~)

- 가로로 만들 것~!! -

UCC 평가표

1학년 ()반 ()번 이름: _____

• 모둠원 평가

모둠원	주요 역할	100 분할	친구에게 한 마디

• 자기 평가

이번 UCC 제작 중 나의 역할은?

UCC 제작을 통해 새롭게 배운 것은?

UCC 제작을 하며 아쉬웠던 점은?

UCC 제작에 대한 총평