

주제 토론

교육 현장에서의 디지털 리터러시 역량

좌장 : 진대연(선문대학교)

디지털 세상의 한국어교육, 그 목표와 실제

이미향(영남대학교)

1. 동기

의사소통 환경이 변하였다. “우리가 곧 맞게 될 사회의 변화 양상이 산업혁명 때에 비해 10배 더 빠르고, 300배 더 크고, 3000배 더 강할 것(R. Dobbs, J. Manyika, & J. Woetzel., 2015)”이라는 말이 과장이 아닌 듯하다. 이러한 변화 앞에서 디지털 리터러시는 ‘현대 사회의 필수 역량 중 하나’, 또는 ‘현재와 미래사회를 대비한 핵심역량의 하나’가 되었다. 『The fourth industrial revolution』(2016)에서는 4차 산업혁명을 이끄는 핵심 기술을 물리학, 디지털, 생물학 기술로 규정하고 있다. 또한, OECD(2019)의 미래교육구상에서는 미래사회 학습자에게 필요한 핵심역량(core competence)으로 전통적 의미의 리터러시, 수리력(numeracy), 디지털 리터러시, 데이터 리터러시를 든다. 변화의 핵심어에 디지털이 빠지지 않는다.

현대인은 디지털 세상에서 산다. 대다수 의사소통을 디지털 미디어로 경험하게 되면서, 디지털 매체는 더 이상 의사소통의 통로로만 그치지 않는다. 자기에게 맞는 정보가 있다면 미디어를 활용하여 찾고, 그 정보를 자신의 목적에 맞게 활용할 때도 미디어를 쓴다. 이에 현재 다양한 전공 분야에서 다양한 층위의 학습자를 대상으로 디지털 공간에서의 교육을 시도하고 있다. COVID-19의 영향으로 비대면 환경이 일상화가 된 최근 3년간, 전공과 영역을 불문하고 매체의 영향력이 커져 디지털 리터러시로 검색되는 논문이 327건에 달한다. 그런데 한국어 교육 분야는 조금 다른 양상이다. 교육적 필요성을 강조하는 데 비해 교육적 성과를 거둘 수 있을 교육 내용과 방안으로 접목된 연구 성과가 크게 확장되지 못하고 있다.

디지털 매체를 통해 디지털 리터러시라는 교육 성과를 얻고자 한다면, 디지털 커뮤니케이션의 속성 그 자체에 대한 이해가 우선이다. 가장 중요한 뜻대는 디지털 리터러시로 얻고자 하는 교육 목표이다. 디지털 세상에서의 교육 내용과 방안을 모색할지라도, 그 성과를 종이책의 교육 내용과 방안을 기준으로 평가할 수는 없다. 디지털 매체로 ‘무엇을 만들 것인지’를 고민하는 것에 앞서, ‘무엇을 목표로 삼고, 어떤 기준으로 평가할 수 있는지’에 대한 답이 필요하다.

2. 디지털 리터러시 역량의 교육적 가치

1997년, Glister는 디지털 리터러시를 ‘컴퓨터를 통해 다양한 출처로부터 찾아낸 여러 가지 형태의 정보를 이해하고 자신의 목적에 맞는 새로운 정보로 조합해 냈으로써 올바르게 사용하는 능력’으로 처음 정의하였다(린천천·권순희 2021, 이철승 외 2022 등). 디지털 매체가 의사소통의 방식을 바꾸면서 읽기와 쓰기로 대표되던 리터러시의 개념도 달라졌다. 읽기는 외연이 크게 확장되었다. 해독과 해석뿐만 아니라, 문자 외에 그림과 영상을 읽어 내는 힘을 요구한다. 하이퍼링크

로 연결된 정보는 비선형적 정보 탐색 행위로 이어진다. 또한, 독자는 복합양식 텍스트를 보면서 사회적 소통 방식에 따른 해석을 하며, 나아가 글의 ‘유통자’, 댓글을 다는 ‘작독자’로 정보 탐색의 결과를 공유한다.

다매체 시대는 쓰기도 복합언어양식으로 바뀌었다. 글을 쓰는 공간이 지면에서 화면으로 바뀌면서, 논리성보다 ‘구성하기’가 중요하게 되었다. 문단과 이미지 배치로 가독성이 달라지기 때문이다. 그리고 디지털 매체는 실시간 조회 수나 댓글로 독자의 반응을 확인할 수 있어, 독자 지향적 쓰기가 되도록 유도하는 경향이 있다. 읽기와 쓰기를 통해 살펴본바, 디지털 환경에서 정보를 접하고 콘텐츠를 만들어 내는 일련의 과정은 학습자에게 복합적 역량을 요구한다.

원래 리터러시란 읽고 쓰는 능력, 글로 소통하는 능력, 문자언어를 기반으로 한 커뮤니케이션 능력이다. 이 말은 키케로 시대에는 ‘학식 있는 사람’, 초기 중세 시대에는 ‘라틴어를 읽을 수 있는 사람’, 종교 개혁 이후에는 ‘자신의 모국어로 읽고 쓸 수 있는 능력’을 의미하였다. 이후 읽고 쓰는 사람이 다수가 된 현대 사회에서 문식력은 ‘글을 읽고 쓸 줄 아는 능력’이 되었다. 그런데 이 모든 시기를 통틀어 문식력 즉 리터러시는 공통점이 있다. 바로 시대별 특성에 따라 요구되는 문제해결력을 가지고자 한다는 점이다. 디지털 리터러시는 디지털 환경에서 문제를 해결하기 위한 소통력으로 정의된다. 디지털 기술의 등장으로, 특정 장치와 인프라를 사용하는 능력을 갖춰 새로운 환경에 적합한 새로운 문제해결력이 강조되었다. 디지털 리터러시는 복합적 특성에 기반을 두고 있지만, 결국 문제를 해결하는 목적 지향적이라는 점에서 일맥상통한다.

디지털 리터러시는 학습자가 디지털 환경의 특성에 따라 디지털 의사소통 도구를 개인에 맞게 활용하는 능력이다. 이것은 전통적 개념에다가 단지 기술적 측면을 더한 것이 아니다. 주민재(2022)에서는 디지털 미디어 환경에서 디지털 리터러시의 가치는 대상의 내재적 가치와 반드시 일치한다고 할 수 없다고 하였다. 이것은 본질적으로 새로운 기술에 의해 빠르게 변화하는 사고와 인식 그리고 커뮤니케이션을 수행하는 능력이기 때문이다(주민재, 2022:106). 심선향(2021)에서 일련의 실험 과정을 거쳐 나온바, 학생의 말하기 능력과 디지털 리터러시 활용 학습의 수준은 비례하지 않음을 밝혔다. 학습자의 숙달도와 수준에 따라 교육 내용이 결정되는 한국어 교육에서 주목해야 할 성과로 보인다. 기술을 활용하는 교육이 아니라, 디지털 리터러시의 핵심 요소가 교육 목표 및 내용 마련에 어떻게 접목되고 어떤 결과를 평가 대상으로 삼아야 하는지가 명확해야 한다. 그것이 선행되지 않는다면 디지털 리터러시는 단지 기술적 컴퓨팅 활용 능력에 불과하다.

3. 한국어 교육에서 디지털 리터러시 역량의 가치

3.1 디지털 리터러시의 특성과 한국어 교육 연구의 실제

한국에서 디지털 리터러시는 기술적인 면으로 부각되는 경향이 있다. 전미화(2014)에서는 디지털 리터러시를 활용하는 쓰기 교사가 ‘주어진 자료를 활용하는 능력’에 주목하면서도 주제에 필요한 정보를 ‘어떻게 검색하고 활용하는지’는 포함하지 못했다는 점을 지적하였다. 박하나 외(2021)에서는 대부분의 국가에서 디지털 리터러시 교육과정의 학습 목표 유형은 정보 획득과 사고력 개발에 치우치는 데 비해, 사회성 개발과 흥미 개발 유형에 포함되는 학습 목표는 상대적으로 낮다고 했는데, 특히 한국은 사고력 개발 유형 학습 목표가 70%로 가장 높다고 밝혔다. 인터넷과 기기를 활용하는 능력을 디지털 리터러시의 주요 역량으로 보는 것이다.

그 결과, 전영의(2018)에서 밝힌 바와 같이, 교수자와 학습자 모두 멀티미디어에 대한 기대감이 있으면서도 정작 수업에서 멀티미디어의 도구를 활용하는 데 성공적이지 못하게 된다. 각종 온라인 콘텐츠에 접속하고 다양한 온라인 한국어 교육 콘텐츠를 사용하고 있는 국외 한국어 학습자는 이미 디지털 또는 미디어 리터러시를 갖추고 있음을 보여준다. 그럼

에도 불구하고 디지털 리터러시를 활용하는 다양한 수업에서 학습자들의 반응이 기대와 다른 원인은 어디에 있을까? 이는 미디어를 활용하는 교수 학습의 목적이 명확하지 않은 데서 연유한다.

교육은 유목적적, 가치지향적, 긍정적 변화를 전제하는 행위이다. 한국어 교육에서도 디지털 리터러시의 목표를 먼저 짚고 나서, 그다음으로 교육 내용과 방법을 살펴야 한다. 디지털 리터러시를 한국어 교육에 접목한다면, 교육의 기본 전제를 함께 고려하는 해석이 요구된다. 디지털 리터러시의 본질적 성격에 따라 교육 목표를 도출하고 이를 현재 한국어 교육의 현실과 적용해 보자.

첫째, 디지털 리터러시는 디지털 매체를 활용하여 문제를 해결하고 새로운 것을 창조하는 능력이다. 리터러시는 시대를 불문하고 문제해결력을 획득하는 데 그 목표가 있었다. 자신의 현재 능력으로 문제를 해결하지 못할 때 디지털 리터러시는 더욱 필요하다. 한 사례로, 린천천·권순희(2021)는 학문 목적 한국어 학습자를 주목했다. 학습자가 학업 수행을 위해 특정 미디어를 활용하여 언어적 능력을 발달시키는 것보다 디지털 공간에서 스스로 정보를 찾고 이용하여 비판적 사고력과 함께 문제를 해결해야 하는 경우가 많다. 그런데 디지털 리터러시는 디지털 공간에서 디지털 정보를 이해하고, 활용할 수 있는 능력이다. 그러므로 디지털 리터러시에 기반한 한국어 교육이 학문 목적 학습자의 요구에 좀 더 부합한다는 것이다. 이처럼 한국어 교육에서 문제해결력은 강조되고 있는 것으로 보인다.

둘째, 디지털 리터러시는 자기주도성이 따를 때 그 역량이 발휘될 수 있다. 자기에게 필요한 정보를 스스로 찾아가는 과정에서 내용을 찾고, 그 기능을 적극적으로 활용하는 데는 결과를 도출할 때까지 문제해결에 대한 의지가 요구된다. 이는 학습의 목표를 설정하는 데 결정적인 요인이 된다.

셋째, 디지털 리터러시는 개인화된 활동이다. 무수한 정보를 매체를 통해 찾고 응용하되, 개인의 필요에 따라 분량을 조정할 수 있어야 한다. 또 학습자의 관심과 경험에 따라 개인화하여 활용하는 능력을 요구한다. 수용적 읽기의 위험성을 알리는 것과 더불어 비판적 읽기를 강조하는 것이 그 예이다. 장청원(2020)은 비판적 미디어 리터러시를 한국문학 교육에 도입하여 한국문학과 결부시킬 수 있는지를 타진하며, 중국 학습자를 위한 비판적 미디어 문식성의 교수-학습 방법을 모색한 바 있다. 다양한 미디어 텍스트와 사회 간의 관련성에 대한 이해로 확대시키는 것이다.

넷째, 위와 더불어 디지털 리터러시는 사회적 소통 행위이다. 사회 구성원이 공유하는 정보를 취득하고, 이해하는 것이다. 이를 위해 사회에 참여하여 협업하려는 노력이 필요하다. 학습 과정에서 이를 획득하기 위해서는 개인 활동에 그치지 않고, 디지털 매체를 통해 만난 학습자들의 공동 학습이 가능하도록 설계하는 것이 필요하다. 김나라(2022)에서는 디지털 리터러시에는 정보의 위치와 탐색, 해석과 통합, 평가 및 재생산에 타인과 소통하고 사회의 구성원으로 참여할 수 있는 능력이 요구됨을 강조한다. 이를 기반으로 하여, 학부 과정 중급 이상의 외국인 유학생을 대상으로 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 한국어 수업 구성 단계와 방안을 제시함으로써 유학생들이 디지털 환경에서 정보에 소외되지 않고 사회의 구성원으로 활발하게 참여할 수 있어야 함을 강조했다.

한편, 낯선 곳에서 생활을 유지하는 것이 목표인 성인 이민자의 경우에는 지역을 기반으로 한 사회적 소통이 필수적이다. 따라서 지역성을 추가하여 문화적 내용을 취득하게 하는 설계도 유용한 장치로 고려할 수 있다. 심선향(2021)에서는 한국어 교육에서 한국문화 수업의 모형을 제시하여 디지털 리터러시를 활용하는 방향을 연구했다. 이민자와 공존하는 역사를 겪은 여러 나라가 이문화적 소통을 가르치고 있지만, 현재 한국어 교육에서 이러한 연구는 활발하지 않은 편이다.

다섯째, 능동성과 적극성이다. 학습자가 기기를 활용하는 외적 동기를 넘어 내적 동기가 강조될 때 수업에 대한 기대를 충족할 수 있다. 이철승·백혜진(2022)은 디지털 리터러시에서는 디지털 테크놀로지 이해, 정보 데이터 탐색과 관리 및 디지털 문제해결을 위한 디지털 교수 학습 전략을 고려해야 하며, 교수자와 학습자가 능동적으로 참여할 수 있도록 디지털 리터러시 교수 학습 방법을 별도로 마련해야 함을 강조했다. 학습자의 관심 분야, 현실 세계에서 만나기 어려운 특수

한 상황을 현재보다 더욱 적극적으로 활용하여, 정의적 차원의 역량을 강화할 수 있다.

여섯째, 디지털 리터러시는 변화를 전제한다. 단언컨대 변하지 않는 기술은 없다. 기술은 하루가 다르게 크게 발달하고 있는데, 더 진보된 기술을 만난 학습자는 이전의 기능으로 디지털 매체를 사용할 수 없게 된다. 기술의 형식뿐만 아니라 이를 통해 수행할 가능성도 함께 변한다. 그 변화를 따라가는 것은 곧 사용 가능성과 지속성을 부여하는 계기가 되므로, 디지털 세상에서의 리터러시에 가치를 부여하도록 하는 교육적 모색이 요구된다.

일곱째, 위의 모든 것을 고려할 때 디지털 리터러시는 복합성을 전제한다. 학습자의 지식, 기능, 태도, 기술이 함께 작동하는 것이다. 내용상 언어, 영상, 음악, 디자인, 시각적 요소를 함께 쓰고, 언어 기능적으로는 읽기, 듣기, 보기를 아우른다. 복합적 행위는 쉽게 내재화되지 않는다. 디지털 리터러시의 함양과 실행에 개인이 가치를 두느냐의 여부에 따라 성패가 결정될 수 있음은 명확하다.

문제해결력, 자기주도성, 개인화, 사회적 소통, 능동성과 적극성, 지속적인 변화, 복합성은 디지털 리터러시의 기본 성격에 해당한다. 이러한 차이점을 활용하는 교육 결과가 도출되어야 한다. 현재까지 나온 선행 연구를 살필 때, 한국어 교육에서는 위 특성 중에서 문제해결력, 개인화, 사회적 소통 정도로 그치고 있다.

3.2 시사점

디지털 리터러시의 근본적인 특성은 교수 학습 양측에 주요한 영향을 끼친다. 다시 말해, 학습자 변인뿐만 아니라 교사 변인에 따라라도 교육 성과가 크게 달라진다. 디지털 리터러시를 활용하는 수업임에도 불구하고 인쇄 매체나 시청각 자료를 활용할 때처럼 교수 목표를 설정하는 일은 종종 목격되는 바이다. 디지털 리터러시 함양과 역량 강화라는 교육 목표는 교육 내용과 수업 방안을 마련하면서 디지털의 어떤 특성에서 교육 내용이 도출되고, 이를 어떻게 활용하느냐를 결정하는 요인이다. 그런데도 교수 목표가 디지털 리터러시에 초점화되어 있지 않다면, 수업 성과를 평가할 때에도 디지털 리터러시는 정작 확인하지 않는다.

양길석 외(2020)에서는 인터넷이 학습 공간이나 여가 공간으로 유용한 공간인지, 인터넷에서 무언가를 읽고 쓰는 것이 책을 읽고 글을 쓰는 것만큼 가치가 있는 행위인지 등을 묻는 문항을 마련하여 그 기준에 따라 디지털 리터러시의 적용성이 달라질 수 있음을 증명했다. 디지털 리터러시 실행(digital literacy practices)이 유용한 행위라고 인식하는 개인은 그렇지 않은 개인보다 디지털 리터러시 실행에 긍정적·적극적으로 참여할 가능성이 높다는 것인데, 한국어 교수 학습에 참여자인 교수자와 학습자가 디지털 리터러시에 대해 갖는 인식과 태도가 교육의 과정 전반에 영향을 준다는 시사점을 얻을 수 있다.

또한, 디지털 리터러시에 대한 교사의 인식과 태도 및 경험을 살핀 린천천·권순희(2021)의 연구에서는 경력이 5년 미만인 교사들은 15년 이상 경력의 교사들보다 교실에서 디지털 리터러시 교육을 더 긍정적으로 인식한 것을 확인했다. 경력이 많은 교사일수록 기술적 변화를 쉽게 따르지 못함으로 인해, 디지털 매체를 사용하는 것에 가치를 두지 않고 있어, 인쇄 매체를 통한 교육보다 상대적으로 소홀히 할 수 있다는 것을 유추할 수 있다. 또 교사의 디지털 리터러시 교육에 대한 지식, ICT 활용 능력, 교사의 제2 언어 학습 경험도 이러한 결과에 영향을 주는 요소로 조사되었다.

이와 달리 학습자는 교실에서 디지털 리터러시 교육의 실행에 교사보다 더 긍정적이며, 그 역량이 학습자의 언어권과 한국어 수준과는 큰 영향이 없음을 밝혔는데, 이는 다양한 학습자를 대상으로 하는 한국어 교육에서 교사 대상 디지털 리터러시 함양이 시대적 요구임을 말하는 바이다. 뉴 미디어 시대인 현대 교육자의 역할에 대해 논한 심선향(2021)에서 강조한바, 현대 교육자는 정보와 지식을 전달하는 데 초점을 맞추던 것에서 지식, 기술과 리터러시 능력을 갖춘 새로운

환경에 ‘참여하는 방법을 훈련시키는 것’으로 교수자의 역할이 바뀌었다. 이는 한국어 교육에 주는 시사점이 크다.

끝으로, 디지털 리터러시의 특성 중에서 교수자와 학습자가 다르게 초점화하는 부분도 있을 것으로 보인다. 문제해결력, 자기주도성, 개인화 등은 학습자의 필요에 따라 영향력을 끼치고 있고, 관련 연구도 시작되었다. 이에 비해 능동성과 적극성, 지속적인 변화, 복합성의 측면은 교수자가 초점화하여 교육에 접목할 때 성과가 드러나는 부분이다. 디지털 리터러시 역량과 관련하여, 학습자의 능동적인 참여 및 복합양식의 언어 수행 행위를 확인할 타당한 평가 척도가 한국어 교육에 크게 요구되는 바이다.

■ 참고문헌 ■

- 김나라(2022), 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 한국어 수업 구성 연구 -학부 외국인 유학생을 대상으로-, 이중언어학 제89호, 이중언어학회, 1-25쪽.
- 김나라(2020), 디지털 리터러시 기반 학문 목적 한국어 읽기 과제 설계 연구, 고려대학교 석사학위논문.
- 김재화·이은희(2019), 학문 목적 한국어 학습자의 미디어 리터러시 수업 모형 개발을 위한 기초연구-교재 분석 및 교사 인식을 중심으로, 리터러시연구 10(3), 591-620쪽.
- 린천천·권순희(2021), 디지털 리터러시에 관한 한국어 학습자와 교사의 인식 조사 연구 - 학문 목적 한국어 학습 상황을 중심으로, 국어교육학연구 제56집 제2호, 146-180쪽.
- 박하나 외(2021), 국내외 디지털 리터러시 교육과정 분석, 교육문화연구 제27권 제5호(2021), 75~101쪽.
- 서수현·옥현진(2020), 디지털 리터러시 교육 내용 구성에 관한 전문가 의견 조사, 국어교육 170, 203-231쪽.
- 심선향(2021), 비대면 교육 환경에서의 디지털 리터러시 활용 한국문화 교육의 이론과 실제 연구, 외국어로서의 한국어교육 63집, 연세대학교 언어연구교육원, 119~139쪽.
- 양길석, 서수현, 옥현진(2020), 디지털 리터러시 역량의 자기진단 평가도구 개발, 디지털융복합연구 18권 7호, 1-8쪽.
- 유영만(2001). eLearning과 디지털 리터러시: 디지털 시대의 새로운 학습능력. 산업교육연구, 8(11), 83-107쪽.
- 이미향(2012), 매체 문식력을 통한 한국어 쓰기 교수·학습 연구, 시학과 언어학 제23호, 시학과 언어학회, 137~165쪽.
- 이철승·백혜진(2022), 디지털 리터러시 함양을 위한 교수·학습 방법 연구, 디지털융복합연구 20권 5호, 351-356쪽.
- 전미화(2014), 인터넷 정보를 활용한 학문 목적 한국어 쓰기의 내용 지식 구성 방안 연구, 시학과 언어학 26, 145-170쪽.
- 전영의(2018), 중국 대학 한국어학과 한국어교육의 문제와 개선방안 연구, 중국학논총 60, 1-27쪽.
- 전형길(2020), 외국인 학부생의 디지털 리터러시 경험 연구-유학생 4명의 사례를 중심으로, 리터러시연구 11(4), 33-66쪽.
- 장청원(2020), 비판적 미디어 리터러시 신장을 위한 한국어 교육 원리 연구 - 중국인 학습자들의 미디어 텍스트 반응 양상을 사례로-, 외국어로서의 한국어교육, 57집, 연세대학교 언어연구교육원, 141-174쪽.
- 주민재(2022), 디지털 미디어 환경의 특성에 입각한 디지털 리터러시 교육 방향 고찰, 언어사실과 관점 제56권, 연세대학교 언어정보연구원, 93-120쪽.
- 최열(2011), 인터넷 활용 능력이 한국어교육에 미치는 영향, 한국언어문화학 8(2), 277-295쪽.
- R. Dobbs, J. Manyika, & J. Woetzel. (2015). 『No ordinary disruption』. New York: PublicAffair

디지털 리터러시와 한국어 교사 역량

노채환(사이버한국외국어대학교)

INK 제36차 추계 학술대회

디지털 리터러시와 한국어 교사 역량

소속: 사이버한국외국어대학교

이름 : 노채환

1. 교육의 변혁

- OECD(2018),
‘Education 2030’ 프로젝트

- 미래 교육의 학생들의
행위주체성의 발달을 돕는
두 가지 요소

- (1) 개별화된 학습 환경의 구축
- (2) 디지털 리터러시의 기초

- 이선희(2020)

- 미래사회의 학교

: 점진적 변화에서 점진적 파괴
와 파괴적 혁신의 과정을 겪으며
진화할 것

: COVID-19는 교육의 진화와 변
혁을 앞당김

- 한국어 교육의 다변화

- 한국어언어문화 콘텐츠 소비, 수용,
활용, 생산, 창조
- 한국어교육의 교수학습 형태의
다양화
- **디지털 원주민(digital native)**

2

2. 디지털 리터러시 역량

- 역량

- 특정 상황이나 맥락에서 주어진 일이나 업무를 우수하게 해내는 능력

- 디지털 역량

- 다양한 **디지털 환경을 통해서 획득된 정보**에 대한 이해와 사용 능력
- 정보에 대한 활용, 공유, 사회적 책임에 대한 개념까지 포함

- 디지털 리터러시 역량

- 다양한 디지털 기기를 활용할 아는 능력
- 필요한 기술, 지식을 습득하여 정보를 **활용하고 공유**하는 능력
- 정보에 대한 **능동적이고 비판적인 평가**도 할 수 있는 능력

3

3. 디지털 리터러시와 한국어 교사



국제한국언어문화학회
The International Network for Korean Language and Culture

• 디지털 원주민
(digital natives)



디지털 기기와 친숙
직관적 학습자
멀티 태스킹
유튜브, 인스타그램

← Digital literacy gap →

Digital expert

디지털 이주민
(digital immigrants)



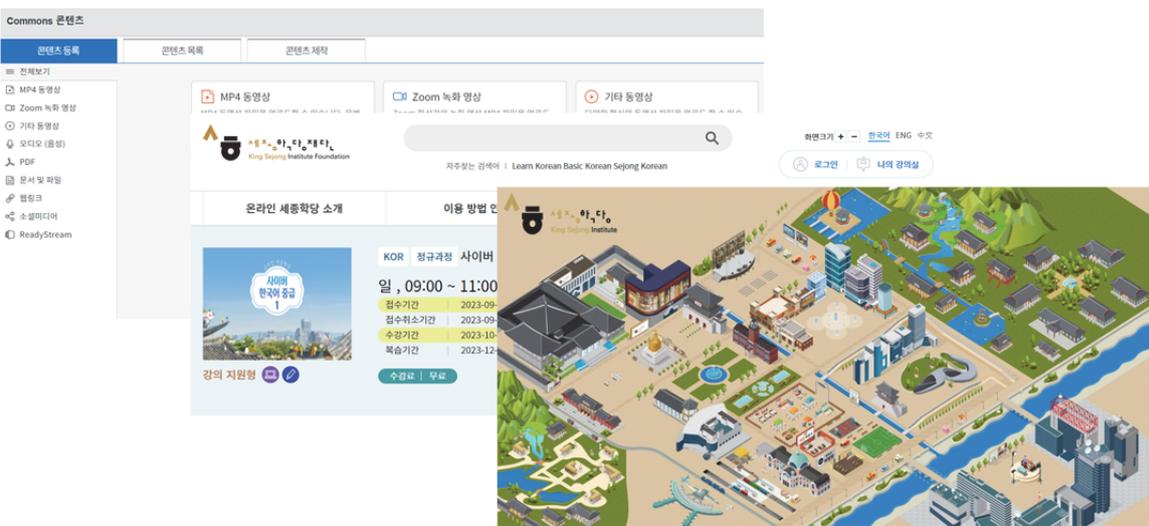
사람 대 사람
논리적 학습자
1 대 1
한 번에 하나
종이, 책

4

3. 디지털 리터러시와 한국어 교사



국제한국언어문화학회
The International Network for Korean Language and Culture



KOR 정규과정 사이버	
일	09:00 ~ 11:00
접수기간	2023-09
접수취소기간	2023-09
수강기간	2023-10
복습기간	2023-12
수강료 무료	

5

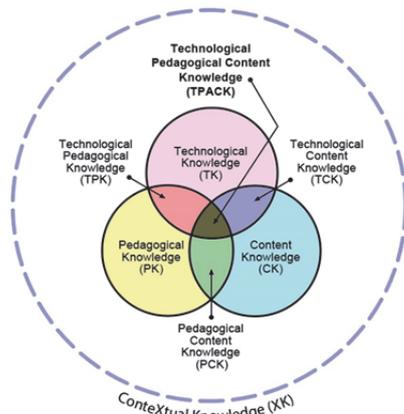
3. 디지털 리터러시와 한국어 교사

Swan(2004)의 상호작용의 유형과 활동

실재감	분류	활동
인지적 실재감	학습자-학습내용 (S-C)	<ul style="list-style-type: none"> · 학습내용의 명시적 제시 · 다양한매체를 사용하여 학습자가 이해 가능한 분량의 내용 구성 → 퀴즈, 숙제, 설문조사, 토론을 통해 학습자가 학습내용을 숙지했는지 확인
사회적 실재감	학습자-학습자 (S-S)	<ul style="list-style-type: none"> · 학습자들이 온라인 공동체를 구성할 수 있도록 활동 마련 · 협력학습 기회 마련 → 소회의실에서 그룹별로 토의 기회 제공, 그룹 과제, 동료 평가
교수 실재감	학습자-교수자 (S-T)	<ul style="list-style-type: none"> · 학습 관리 · 학습내용 설명 → LMS 공지사항을 통해 학생들에게 학습내용 알림, 한 주의 학습 목표 알림, 이메일, 수업 중 문제 해결을 위한 게시판 마련, 신속하고 유의미한 피드백 제공

4. TPACK

- TPACK(Technological Pedagogical & Content Knowledge)



- PCK → TPACK
- ConteXtual Knowledge

교수학습 환경
학습자 변인
콘텐츠
정책

5. 디지털 리터러시 역량

• 한국어 교사의 역량

한국어 교육에서의 맥락적 지식 요소	맥락적 지식 요소의 예
교수 학습 환경	실시간, 비실시간 / Face to Face/ Online
학습자 변인	KFL, KSL, KHL
콘텐츠	- 플립드 러닝, 블렌디드 러닝, 콘텐츠 사용 여부에 따른 활용 종류 - VOD, Zoom, Metaverse
정책	기관별 교육 방침, 자국어 보급 기관 정책

• 교육 기술(Edu-tech) 도구의 활용

8

5. 디지털 리터러시 역량

• 교육 기술(Edu-tech) 도구의 활용

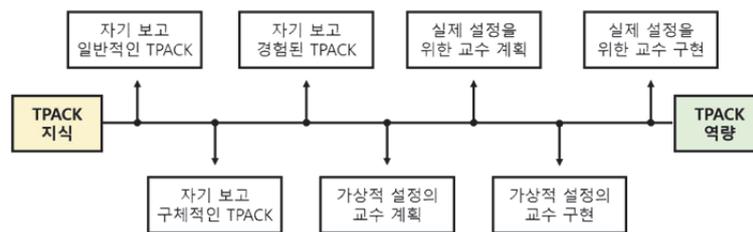
유형	예시	특징
퀴즈	띵커벨(ThinkerBell) 카훗(Kahoot) 퀴즈앤(QuizN)	실시간, 비실시간 퀴즈 참여 수업 전 동기 유발, 수업 내용 이해 확인, 단원평가 및 형성평가로 활용
상호작용	패드렛(Padlet) 멘티미터(Mentimeter)	다수 인원의 공동 작업 가능 교사-학생, 학생-학생, 개인별 그룹별 포스팅 설문, 투표, 워드 클라우드 등 다수의 의견은 한눈에 볼 수 있음
쌍방향 수업	Zoom Google Meet 카카오 TV	실시간 화상회의, LIVE 방송
기타	동영상 제작 영상 편집	클로바더빙(Clovadubbing), 브루(Vrew), 곰믹스 프로(GOM Mix Pro), 유튜브 구글 플랫폼 활용

9

6. 한국어 교사의 역량

• 한국어 교사 교육

- 예비 교원을 위한 교육 과정
- 현직 교원을 위한 재교육 과정



TPACK의 연구 범주(Willermark, 2018)

10

참고문헌

- 김민경(2020), 한국어 교사의 교수학적 내용 지식의 구조 및 발달 연구, 고려대학교 박사학위논문.
- 김용덕, 최동연(2020), 사이버대학 성인학습자의 디지털 리터러시 역량 모델링, 학습자중심교과교육연구 20(3), 885-908쪽.
- 신은경(2020), 한국어 교사의 교수학적 내용지식(PCK) 연구, 부산외국어대학교 박사학위논문.
- 심선영(2021), 비대면 교육 환경에서의 디지털 리터러시 활용 한국문화 교육의 이론과 실제 연구, 외국어로서의 한국어교육 63, 119-139쪽.
- 양길석, 서수현, 목현진(2020), 디지털 리터러시 역량의 자기진단 평가도구 개발, 디지털융복합연구 18(7), 1-8쪽.
- 윤해림(2021), 비대면 시대의 온라인 수업을 위한 디지털리터러시 교수역량, 인문사회21 12(2), 2625-2638쪽.
- 이선희(2020), 온라인 중국어교육과정 구축을 위한 기초연구-이러닝 환경에서의 거꾸로 학습 실현을 중심으로, 중국어문논총 99, 303-336쪽.
- 이윤서(2022), 한국어 교사의 TPACK 인식 연구, 한국외국어대학교 KFL대학원 석사학위논문.
- 한혜민(2021), 실시간 온라인 한국어 수업에서 매체를 활용한 상호작용 활성화 방안-홍콩이공대학 <미디어 한국어> 과목 사례를 중심으로-, 이종언어학 82, 94-226쪽.
- Mishra, P. & Koehler, M.J. (2006) Technological Pedagogical Content Knowledge: A framework for teacher knowledge. Teachers College Record, 108(6), 1017-1054.
- Mishra, P. (2019). Considering contextual knowledge: the TPACK diagram gets an upgrade, Journal of Digital Learning in Teacher Education, 35, 76-78.
- OECD(2018). The future of education and skills: Education 2030. Position Paper.
- Marc Prensky(2001), Digital Natives, Digital Immigrants, From On the Horizon 9(5), 1-6.
- Szeto, E.(2015). Community of Inquiry as an instructional approach: What effects of teaching, social and cognitive presences are there in blended synchronous learning and teaching?. Computers & Education 81, 191-201.
- Swan, K.(2004), Relationships between interactions and learning in online environments, The Sloan Consortium, 1-6.
- Willermark, S. (2018). Technological Pedagogical and Content Knowledge: A Review of Empirical Studies Published From 2011 to 2016. Journal of Educational Computing Research, 56(3), 315-343.

11

디지털 리터러시 교육 도구 개발 및 활용에 대해서

고경태(상지대학교)

● 들어가며 - ‘디지털 리터러시, Digital Literacy?’

- 이에 대해 최근 논문들에서 애용되는 정의는 다음과 같습니다.

‘우리 삶의 모든 국면에서 정보와 의사소통, 기초적인 문제 해결을 위해 디지털 기술을 잘 다루고 비판적으로 사용할 줄 아는 능력’(https://uis.unesco.org)

이는 기본적으로 다양한 디지털 기기를 능숙하게 다룰 수 있는 능력을 기초로 하여, 그를 통해 접하는 많은 지식과 정보를 적절히 거르고 다듬어 신뢰할 만한 것으로 구성하여 활용하는 능력이라고 말할 수 있습니다.

- ‘디지털 리터러시’ 용어 그 자체는 1987년 즈음에 등장한 것으로 알려져 있습니다. 그러나 PC와 정보화 기기가 매우 보편화된 1990년대 후반, 2000년대 초반부터 대략 디지털 리터러시는 정보화 사회의 디지털 기기에 대한 사용 능력의 필요성과 그에 따른 순작용 및 부작용을 고려하여, 대략 위의 정의와 비슷한 개념으로서 이해되기 시작한 것으로 알려져 있습니다.

● ‘디지털 리터러시, 그리고 한국어교육’

- 디지털 리터러시에 관한 위의 정의를 보건대, 제가 맡은 ‘디지털 리터러시 교육 도구 개발 및 활용’이라는 말은 어색한 면이 없지 않습니다. 디지털 리터러시는 디지털, 정보화, 인공지능, 로봇 등이 일상에 깊이 파고든 사회의 새로운 ‘문해력’이므로, 이것이 구태여 ‘한국어교육’ 분야에 한정될 필요가 없는 까닭입니다. 어쩌면 이 말을 듣자마자 표면적으로 다가오는 그 의미, 즉 ‘디지털 기기를 통한 한국어교육’ 좀 더 포괄적으로는 ‘digital-friendly teaching’의 개념으로 이해하는 것이 좋겠다고 생각됩니다.
- 디지털 리터러시가 ESL teaching 분야에서 언급될 때에도 디지털로 처리된 텍스트를 교육 내용으로 삼는 것, 또는 디지털 기기 또는 디지털 기기로 구현한 각종 솔루션을 교육 방법 또는 교육 평가 수단으로 삼는 것 등을 두루뭉술하게 가리키고 있기도 합니다.

● 우선 짚고 볼 문제 - “디지털 기기가 보편화된 세상에서 디지털 기기 운용 능력 향상?”

- 스마트폰을 위시한 모바일 기기의 보급으로 인해서 PC가 필요하지 않다고까지 말하는 이들이 많지만, 실상은 그렇

지 않음은 대부분이 인식하고 계시리라 믿습니다. 최근 대학생들은 교사 세대보다도 PC를 잘 다루지 못하며, 심지어 자판 입력도 서툰 경우가 많습니다. DEL키 대신에 BackSpace키를 이용하는가 하면, 마우스 조작이 서툴러 double-click을 제대로 못 하는 학생이 참 많습니다. 이들은 어릴 적부터 입력과 출력 면에서 현저히 제약을 받는 모바일 기기를 사용해 왔기 때문입니다.

- 모바일 중심의 디지털 기기는 대체로 개발자가 미리 정한 기능을 구현해 놓은 앱을 ‘소비’하기 위한 물건에 가깝습니다. 설령 스마트폰이나 모바일 기기를 이용해 무엇인가를 생산했다고 해도 그 역시 업체가 마련한 기능 범위 내에서의 소비입니다. 그 결과, 당장 복잡한 조작이 필요한 문서나 PPT 작성에 문외한인 학생들이 많아졌다고 생각됩니다.
- 인터넷을 통한 정보 탐색에 있어서도 범용적인 브라우저보다는 특정 포털에 의존하는 경향성도 매우 높습니다. 포털 업체에서 정보를 어떻게 선택하고 배열하는지에 따라서 사용자가 얻는 정보 역시 편향적으로 치우칠 가능성이 높겠지요.
- 최근에는 텍스트 생성은 물론, 이미지 생성까지 가능한 인공지능으로 나아가고 있습니다. 추측컨대 현재의 AI는 머지 않은 미래에 기존의 콘텐츠 크리에이터의 영역까지로 진화할 가능성이 있습니다. 수년 내에 DPU(Data Processing Unit)가 개발 및 보급되면, 중소기업에서도 현재의 chatGPT 수준의 인공지능이 구현될 가능성도 있습니다. 이런 모든 것이 우리에게 시사하는 것은 ‘콘텐츠 창작의 독창성 및 콘텐츠의 비판적 수용’이라는 가치보다 ‘기존 콘텐츠의 변형과 재조합으로 탄생한 콘텐츠의 소비’ 측면이 강조될 것이라는 점입니다.

● 그 다음의 문제 - ‘모바일 디지털 기기로 인해 조성되고 있는 현재 디지털 생태계의 문제’

- ‘소비 대상’이라는 관점에서 디지털 기기를 바라보면, 사실 우리가 경계해야 할 것은 디지털 기기에 탑재되는 수많은 앱과 소프트웨어 등에 익숙해지는 세대라고 생각합니다. 이러한 세대는 때로 ‘디지털 세상에 대한 접근성 강화’라는 명목으로 공감을 얻으며 더욱 가속화되고 있습니다. 그래서 사용자 대부분은 앱이나 소프트웨어 솔루션 등을 통해 ‘제공된 정보’를 그대로 수용하는 데 익숙해져 갑니다. 그 정보의 진위성이나 타당성 등은 해당 정보를 뿌리는 앱의 개발사나 제공사의 신뢰도에 따라 결정되기 쉽습니다. 이른바 ‘거짓 뉴스’부터 각종 그릇된 정보들의 책임을 그 제공자나 개발 업체 탓으로 돌리는 것도 이런 맥락에서 이해될 수 있습니다.
- 현재의 디지털 기기가 조성하고 있는 생태계를 저는 소위 밀키트와 즉석식품으로 채워지는 식당으로 비유하고 싶습니다. 이전에는 요리사에 따라 그 식당의 특색이 결정됐습니다. 요리사가 스스로 재료를 찾고, 재료의 신선도나 유통 기한 등을 파악하며, 그것을 조리할 적정 도구를 선택하여 손질하여 요리를 만들어 냄으로써, 요리사가 만들어낸 요리에는 그만의 특징이 있었습니다. 그러나 요즘의 디지털 생태계를 보건대 장차 인공지능으로 만들어질 수많은 생산성 도구들은 과거의 요리를 참고하여 새롭게 조합했다는 점에서 ‘창의적’일 수는 있지만 적어도 ‘창작자의 개성’은 담보하지 못합니다. 디지털 리터러시를 바라보며 제가 가장 우려하는 지점이 바로 여기입니다.

● 오늘 주제를 바라보는 저의 관점 - ‘디지털 리터러시를 함양을 위한 도구 개발의 필요성?’

- 이상의 논의에서 혹 짐작하실는지 모르겠지만, 저 개인적으로는 디지털 리터러시를 고양하기 위해 또 다른 디지털 솔루션을 개발하자는 데 동의하지 않습니다. 오히려 너무 편하게 소비하고 있는 기왕의 앱이나 소프트웨어 일부는

내려놓자고 제안을 드리고 싶습니다. 예컨대 인터넷에서 정보를 탐색할 때에도 특정 업체의 의도가 반영돼 있는 앱을 이용하지 않고 순수한 브라우저를 이용한다든지, 검색 도구 역시 naver나 google 정도에 한정하지 않는 것입니다. 인터넷 문서를 찾고 요약하며 정리하는 일들은 요즘의 인공지능이 매우 잘하는 영역이기도 하지만, 기계 요약으로 인해서 누군가의 눈에 의미 있는 정보가 누락될 수도 있으므로, 그 역시 일반 문해력 향상 차원에서 사용자가 직접 행하는 방향으로 유도할 필요가 있다고 봅니다.

- 이런 점에서 제가 강조해 드리고 싶은 것은 ‘소비성’ 중심의 솔루션에 의지하는 것보다는 ‘생산성’ 중심으로 시각을 돌리자는 것입니다. 사용자별로 정보를 선별하고 그와 연관되거나 관련되는 내용 요소들을 스스로 발굴하며, 각 요소 간의 관계를 스스로 조직화 및 체계화하는 것만으로도 사용자 고유의 지식 체계를 형성할 수 있습니다. 이것이 디지털 리터러시를 위한 활동인 만큼 이를 위해서 기왕의 ‘생산성’ 중심의 디지털 도구들, 특히 PC를 충분히 잘 활용하자고 권하고 싶습니다. 바쁜 시간 속에서 조금이라도 이 과정을 단축하고자 한다면 모바일 기기를 검색과 스크랩을 위한 도구로 한정하여, 모바일과 동기화되는 PC를 통해 최종 정리하는 방향으로 가면 어떨까 합니다. 이를 돕는 생산성 도구로 Microsoft Onenote, Evernote 등이 전통적으로 유명했는데, 최근 괄목할 만한 솔루션으로서 notion을 추천드리고 싶습니다. 이는 자신이 검색하고 모아 둔 자료들을 페이지 단위로 시작하여 페이지 안에서 또 다른 페이지를 생성함으로써, 마치 wiki와 같은 형태의 문서를 만드는 데 매우 효과적입니다.
- 한편, 특정 기능을 수행하거나 돕기 위한 디지털 솔루션의 개발이 필요한 영역도 분명히 있을 것입니다. 만약 그럴 필요가 있다면, 솔루션이 필요한 발주자(고객)와 선정된 개발자(업체) 간의 의사소통을 돕고 명확하고 확실한 개발을 도모하기 위해 컨설팅 엔지니어를 반드시 선임하기를 추천 드리고 싶습니다. 컨설팅 엔지니어는 발주자의 요구 사항을 수렴하여 디지털 솔루션으로 구축하는 데 있어서 놓쳐서는 안 되는 부분들을 세세하게 파악하고 이를 구체적인 개발 내용으로 만들어 개발자(업체)에 전해주는 역할을 하는 사람으로서, 프로젝트 초기에 특히 중요한 역할을 합니다. 만일 주변에서 폭넓은 IT기술을 가진 분이 있다면, 일부분은 프론트엔드(front-end) 개발자의 역할까지 겸할 수 있도록 배려해 주시고 그에 맞는 소정의 사례를 챙겨드린다면 더욱 좋을 것입니다.
- 이를 말씀드리는 까닭은, 대체로 제가 몸담았던 분야에서 시간과 비용이 증가하고 완성도가 떨어지는 솔루션을 많이 봐 왔기 때문입니다. 굉장히 성공적인 솔루션이라면 지속적인 업데이트와 기능 보완 및 개선을 이루며 발전해야 할 터인데, 실제로 주변에서 제가 본 대부분은 발주자의 입장에서도 만족하지 못하고 개발자 역시 불만을 가진 경우를 많이 봤습니다. 대체로 이런 경우, 매우 저렴한 사업비를 책정하여 말도 안 되는 단가로 계약해 부적격 업체와 계약한 것만 아니라면 발주자의 책임이 좀 더 큽니다. 업계 쪽에서 하는 불만은 거의 동일합니다. 집을 다 지어 가는데 갑자기 궤가 현저히 다른 기능을 요구하거나 기능 정의서에 없었던 것을 상급자의 지시로 추가하는 등 단가와 기간이 요구되는 일을 원래 주어진 기간에 소화시켜야 하는 일 등입니다. 만일 디지털 리터러시 고양을 위해 꼭 필요하다는 중지를 모아 솔루션을 개발하고자 한다면, 반드시 신뢰할 만한 컨설팅 엔지니어를 단기간이라도 고용한 후, 이후 작성되는 기능 정의서에 대해서 발주자 측이 꼼꼼히 확인하고 이후는 오롯이 개발자에게 맡기기를 부탁드립니다.

● 디지털 리터러시 고양을 위한 시작 - ‘우선 교사부터’

- 앞서 디지털 리터러시라는 개념이 꽤 오랜 역사를 가지고 있음에도 불구하고 요즘 특히 이슈가 되는 데에는 무엇보다도 코로나19 사태로 인한 비대면 온라인 형태의 교육 환경이 미친 영향이 제일 클 것입니다. 이 상황에서 가장

모험적이어야 할 사람은 교사이지만, 그렇다고 무작정 모험적일 수만은 없습니다. 크게 세 가지 이유가 있을 것이라고 생각합니다. 첫째, 어떤 솔루션을 이용해야 할지 감이 오지 않는다는 점, 둘째, 자신이 선택한 솔루션이 과연 최적, 최상일지 확신할 수 없다는 점, 마지막으로 소속 교육 기관에서 제공하는 솔루션을 써야 하므로 다른 대안을 쓸 수 없다는 점 등입니다.

- 저 개인적으로 보건대, 이상의 문제가 논의됐어야 할 코로나19의 교육 환경 속에서도 공동의 협의나 논의가 별로 없지 않았나 싶습니다. 전통적인 교수법에 대한 워크숍이나 교육 기회는 부단히 진행해 왔으면서도, 온라인 수업의 효율과 성과를 높이기 위한 노력은 그에 비해 소극적이었지 않았나 하는 점입니다. 여기에는 코로나19의 종식 이후를 기대하며 온라인 수업은 잠시적인 것이니 어떻게든 버텨보자는 생각도 있었을 것이고, 또 어쩌면 교육 정책 결정자들의 디지털 기기에 관한 소양 자체도 그리 높지 않았기 때문이 아니었나 생각됩니다.

어쨌든 여차저차한 이유로 해서 온라인 수업의 필요성은 여전함에도 이에 대한 교육적 접근은 여전히 소극적이었지 않은가 싶고, 도리어 몇 년의 온라인 경험을 토대로 온라인 수업은 현장 수업만큼의 완성도를 가질 수 없다고 확신하는 분도 봤습니다. 다른 한편으로는 온라인 한국어교육 생태계 쪽으로 의욕을 가지고 노력하는 기관도 있을 것입니다. 만일 그렇다면, 온라인 교육이 교사-학습자를 매개하는 디지털 하드웨어와 소프트웨어에 큰 영향을 받는 만큼, 이 둘을 적극적으로 고려하여 온라인 교육 환경을 넓히시기를 바랍니다. 이는 다소 전문적인 분야이기도 하고 구체적으로 구현하고자 하는 목표, 그리고 예산 등에 따라서 매우 다양한 선택지가 있으므로 여기서 세부적인 언급은 피하고자 합니다.

- 이런 점에서 저는 우선 교사부터 디지털 리터러시 역량을 높여야 한다고 생각합니다. (여기 계신 노채환 선생님께서 이미 이 부분에 있어 언급하시리라 봅니다.) 막연히 교육 정책을 맡는 분께만 의존하지 말고, 스스로 온라인 교육의 강점을 더욱 찾아서 이를 부각시키고 활용할 수 있는 방법론을 찾고, 이를 적극 공유하며 활용 사례를 논의하는 자리가 많아졌으면 좋겠습니다. 이것은 디지털 리터러시의 역량에서 전제하는 디지털 기기의 활용 능력과 깊은 관계가 있습니다. 그리고 이 뒤에서 다시 언급하겠지만, 새로운 솔루션을 마주할 때에도 적극적으로 배우고자 하는 마음가짐도 필요한 것은 두말할 필요도 없습니다.

● 디지털 리터러시의 고양을 위한 그 다음 - ‘학생을 향하여’

- digital-friendly teaching에 있어서 무엇보다도 교사가 디지털 형태로 나타난 학습 자료에 익숙해져야 하는데, 그중 가장 호불호가 나뉘는 것이 전자책일 것입니다. 전자책은 분명한 장점이 존재하므로, 그 장점을 더욱 살릴 수 있는 방향을 생각해야 할 것입니다.

그간 전자책은 하이퍼링크 등을 통해 인터넷 문서와 같이 문서 간 하이퍼 연결 등 능동형 텍스트를 지향하는 방향이 우세했습니다. 그러나 시각적으로 종이책이 한눈에 전체 페이지를 조망하는 구성이라면, 전자책은 한 방향 스크롤을 기반으로 확대/축소를 통해 부분부분에 초점을 두는 방식이 선호되고 있습니다. 따라서 종이책은 전체적인 텍스트와 이미지 등의 구성과 배치가 중요하나, 전자책은 상하 혹은 좌우 스크롤에 기반하여, 사용자의 확대/축소를 통한 부분 탐독을 중시하는 구성이 필요할 것으로 봅니다. 따라서 향후 이와 관련하여 전자책 조판과 구성 부분에 좀 더 집중적인 관심과 연구를 들이는 것은 어떨까 합니다. 특히 화면 크기가 최소 7인치를 넘는 모바일 기기에서 필기 기능이 지원되는 경우가 대부분이므로, 전자 책과 노트의 결합까지 염두에 두었으면 합니다.

- 다른 한편, 한국어교육에서는 제한적으로나마 중급 후반에서 고급 영역의 학생들, 그리고 학문 목적 지향의 한국어

학습자와 한국에서의 실무 능력을 향상하기 위해 마련된 특별한 클래스에서 아래와 같은 교육을 생각해 봐도 좋을 것 같습니다.

- ① PC를 이용한 학습 및 실무를 염두에 두고 자주 사용되는 앱이나 소프트웨어상의 ‘메뉴명’을 기초로 하는 학습 내용을 마련하는 일입니다.
 - ‘즐겨찾기’, ‘저장’, ‘다른 이름으로 저장’, ‘불러오기’, ‘인쇄’ 등 간단한 데이터 I/O부터 고급 문서 작성을 위한 상세 메뉴명과 그 기능, 학생 자신의 모국어와 비교하여 유사하거나 다른 점을 찾으며 각 기능을 탐색하는 방법 학습 등이 고려될 수 있습니다.
- ② 디지털 리터러시를 고양을 위해 사용할 수 있는 기왕의 tool 안내와 그 실례를 보이는 워크숍 또는 과제 중심적 수업을 고려해 볼 수 있습니다.
 - Microsoft Onenote, Evernote, Notion 등의 활용법과 알려진 장단점을 소개하고, 이를 과제 중심의 수업에 활용할 수 있도록 하는 방안을 구상해 볼 여지가 있습니다. 예컨대 한국과 한국어를 소재로 하여 자신만의 wiki를 만들고 게시 및 공유까지 기획하는 프로젝트 수업이 이런 유형의 과제에 좋을 듯합니다.
- ③ 좀 더 디지털 리터러시의 고양에 초점을 맞추어, 한국어로 된 각 정보의 출처를 파악하고 해당 정보가 가진 신뢰도 및 저작권을 파악하는 방법에 대한 워크숍 또는 과제 중심 수업도 생각해 볼 수 있습니다.
 - 정보를 보여주는 사이트에 의존하지 않고 정보의 출처를 찾고 인용하는 쪽에 중심을 두어, 비교적 단기간에 성과물을 낼 수 있는 수업을 고안해 볼 수 있습니다. 이때 도서화 또는 지면화돼 있는 정보와의 연계를 통해 디지털 아카이브를 구축할 수 있도록 돕는 교육 내용도 고려해 볼 수 있을 것입니다.

이 정도라도 시행하면서 교수-학습자 간의 피드백이 폭넓게 이뤄진다면 현장에서 사용할 수 있는 다양한 앱이나 소프트웨어를 발굴하는 것과 동시에 그렇게 발굴된 것들의 다양한 활용을 도모할 수 있을 것으로 기대됩니다.

- 그런데 여기에서 강조하고 싶은 것은 그 어떤 교사도 이 세상의 모든 디지털화된 기기와 소프트웨어에 능통하지 않다는 사실입니다. 교사로서 으레 학생의 경험과 지식을 압도해야 하는 부분도 있지만, 디지털 리터러시의 함양을 위해서는 교수-학습자 간의 협력적 피드백이 매우 필요할 것입니다. 학생들이 경험하는 디지털 생태계를 교사가 들여다보지 못할 가능성이 높고, 학생 역시 교사가 애용하는 디지털 문화를 모를 수 있습니다. 다시 말해서 교사와 학생의 세대 차이와 개인의 취향 등에 의해서 서로 접하는 디지털 환경이 다를 수 있으므로, 효과적인 교육 성과를 내기 위해 교수-학습자 간 피드백은 상호 협력적이어야 한다고 말씀드리고 싶습니다.

● 마무리

- 제가 오늘 주어진 주제에 대해서 생각한 것은 여기까지입니다. 좀 더 구체적인 논의를 하지 못한 데에는 우리 시대에 엄연히 존재하는 디지털 생태계상의 세대 차이뿐만 아니라, 저 역시 일부 디지털 생태계에 무지하기 때문에 비롯된 일입니다. 특히 아이폰으로 대표되는 애플 쪽의 생태계에는 그 폐쇄성에 대한 거부감으로 인해 제대로 파악하지 못하고 있어 죄송한 마음입니다.
- 그렇기에 디지털 생태계와 관련된 분야에서 현장 실무 차원의 효용을 경험하신 분들의 다양한 사례가 함께 논의되고 거론되어 좀 더 큰 틀에서 디지털 리터러시의 기본, 즉 이미 ‘주어진’, 그러나 ‘나는 잘 모르는’ 디지털 기기와

각종 앱의 교육적 활용이 다양하고 심층적으로 다뤄지면 좋겠다는 바람을 전하고 싶습니다.

- 공개적인 자리인 만큼 구체적인 아이디어 등에 대해서 세세하게 담지 못한 점도 양해를 구합니다. 다만 이에 대해서는 이 자리가 끝난 이후에라도 관심 있는 분들과 활발한 소통을 이어가기를 바라고 있습니다. 온라인 교육을 위한 솔루션 개발이나 하드웨어 등에 관심이 있으신 분들과의 교류가 계속 이어질 수 있기를 희망하며 제 발표를 마칩니다. 감사합니다.

(요약)

- 한국어교육의 측면에서 디지털 리터러시는 digital-friendly teaching으로 볼 수 있다.
- 디지털 리터러시를 고양하기 위해 별도의 도구를 개발하기보다 기왕의 생산성 소프트웨어에 능숙해지자.
- 교사부터 디지털 기기의 운용 능력을 고양하고 디지털 형태의 학습 자료에 적극적이면 좋겠다.
- 교수-학습자가 경험하는 디지털 생태계가 다를 수 있으므로, 상호협력적 피드백을 통해 주어진 교육 여건에 맞는 디지털 솔루션을 탐색해 가자.

디지털 시대의 리터러시와 (한)국어교육의 방향¹⁾

조병영(한양대학교)

1. 들어가며

21세기 디지털 시대의 도전적 맥락에서 (한)국어교육은 어떻게 학습자가 좋은 리터러시를 경험하고 배울 수 있도록 도울 수 있을까? 토론자는 오늘 학회의 주제 토론을 준비하면서 ‘디지털 리터러시’를 넘어 ‘디지털 시대의 리터러시’에 주목하고자 한다. 다시 말해 ‘디지털’이라는 특정 수식어에 딸린 리터러시가 아니라, 삶의 환경 자체가 급격하게 디지털적으로 전환되는 이 시대에 요구되는 광의의 리터러시 개념을 용감하게 활용하면서 (한)국어교육이 상상할 수 있는 새로운 ‘기회’를 모색하고자 한다. 이를 위해서 디지털 시대에 맥락화된 다양한 형식과 목적의 실천적 리터러시를 특별히 좁게는 (한)국어교육의 장면에서, 넓게는 교육과 학습의 맥락에서 주목해야 할 전환적 관점으로 간략하게 짚어보고, 그것이 어떻게 교육연구자인 우리의 사유를 돕는 일종의 ‘사고 틀’이 될 수 있을지 고민한다. 아울러 비록 성기기는 하지만, 이 틀을 적용하여 교육적 함의를 몇 가지 범박하게 제안해 보는 것으로 이 토론을 마무리하고자 한다.

2. ‘디지털 리터러시’를 바라보는 세 가지 관점

‘디지털’이라는 말은 이미 일상적이다 못해 식상한 용어가 되어 버렸다. 따지고 보면, 디지털 이전에 우리 삶 속에서 쓸모를 갖던 다양한 현상과 그 현상들은 이제 디지털이라는 수식어와 함께 쓰이면서 마치 그것이 이전에는 전혀 없던 경이로운 것인 듯 포장되기도 한다. 그렇다면 디지털이란 도대체 무엇인가? 그것은 교육의 맥락에서 어떤 함의를 갖는가? 토론자는 디지털의 의미를 다음의 세 가지 정도로 생각해 본다.

‘기술’로서의 디지털 - 산업과 경제 구조의 변화와 그에 따른 사회문화적 요구에 따라 등장한 ‘테크놀로지’로서의 디지털. 기존의 아날로그 기술과 대비되는 하드웨어와 소프트웨어, 애플리케이션과 프로그램, 네트워크와 플랫폼, 메타버스나 증강현실 등의 개별 기술들을 포함하여 이들의 융복합적 적용으로 디자인된 기술적 환경. 전통적으로 컴퓨터공학, 교육공학, 정보과학, ICT 등의 정보기술공학 분야에서 주도됨.

‘내용’로서의 디지털 - 다양한 목적과 쓰임의 디지털 기술과 새로운 인지 경험을 만들어내는 뉴미디어의 등장으로 인해서 복합적이고 역동적인 형식으로 빠르고 광범위하게 생산, 유통, 소비되는 일체의 정보, 자료, 데이터를 통해서 소통

1) 이 토론문은 개괄적인 내용을 중심으로 정리했으며, 급히 작성한 원고이기에 비문과 오류가 있습니다. 필요한 부연 설명은 현장 토론에서 보완하고자 합니다. 읽는 분들의 너른 양해를 부탁드립니다.

되는 일련의 의미들. 전통적으로는 저널리즘, 미디어리터러시, 문화비평 등의 분야에서 미디어 효과, 텍스트 분석, 데이터 활용 등의 관점에서 주로 논의됨.

‘맥락’으로서의 디지털 - 다양한 기술과 뉴미디어의 상호작용과 융합을 통해서 광범위하게 테크노로지, 텍스트, 데이터, 그리고 이를 조직, 운용, 적용하는 일련의 지능 체계(인공지능과 알고리즘 등)가 통합적으로 조성하는 디지털적 새로운 삶의 맥락. 디지털 기술, 정보, 환경이 만들어 낸 혹은 제약하는 시대적, 사회적, 문화적, 인식론적 환경 변화에 주목하며 멀티리터러시 혹은 뉴리터러시와 같은 관점이 중요하게 대두됨.

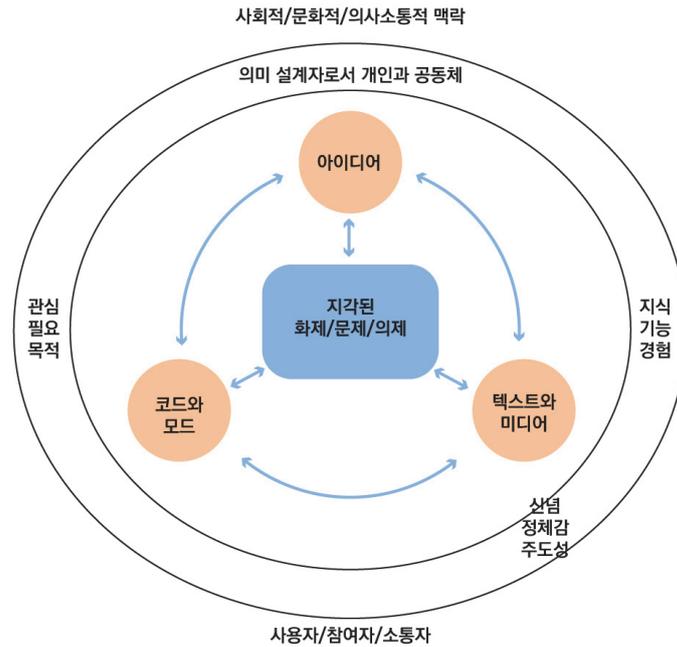
기술, 내용, 맥락으로서의 디지털은 분석의 틀에서는 개별적으로 작동하는 것처럼 보이지만, 인식과 경험의 세계에서 보자면 다양한 개인과 집단 간에 다향적으로 연관되거나 혹은 충돌하는 사회-문화-경제-정치적 이해와 요구를 충족하기 위한 목적으로 상호작용적이고 융복합적으로 현실화된다. 그렇다면 우리는 기술, 내용, 맥락으로서의 디지털 사회에서 어떻게 읽고 쓰고 소통할 수 있어야 하는가? 다층적이고 역동적이며, 무한한 가능성과 기회를 내포함과 동시에 때로는 위험하거나 해롭기까지 한 디지털 사회에서 (한)국어교육의 수혜자(학습자)가 생존하고 적응하고 성취하여 품위 있는 삶을 살기 위해 우리는 어떻게 리터러시 교육의 내용과 방법을 설정해야 하는가? 디지털 시대에 필요한 리터러시 교육의 전환적 모색은 가능한가?

3. 디지털 시대의 리터러시와 전환적 의미 디자인

전환적 의미 디자인(조병영, 2021)이란, 특정한 사회적, 문화적, 역사적 시공간에서 기능하고 있는 ‘이미 디자인된 것’들에 대한 긍정적, 진보적 변화를 상상하고 기획하는 실천 행위를 의미한다. 이때 의미 주체는 다양한 언어적, 텍스트적, 담화적 도구와 체계 등을 분석적이고 통합적으로 사용함으로써 이전에 없던 ‘새로운 의미’를 창안, 이해, 표현, 소통하는 새롭게 읽고 쓰고 소통하는 경험을 체화하고 학습한다. 전환적 의미 디자인은 이러한 ‘뉴리터러시(new literacies)’의 관점(Coiro et al., 2008; Cope & Kalantzis, 2009; Gee, 2015)을 폭넓게 수용하는 개념적 틀로서, 우리 사회에서 경험하는 정서적, 사회적, 문화적, 정치적, 이념적 다양성의 토양에서 실천되고, 결과적으로 우리가 살아가는 세상의 문해 환경의 다양성 증대에 기여하는 실천적 의미 구성 경험의 과정을 학습 경험의 설계로 통합한다(그림 1).

〈전환적 의미 디자인을 위한 핵심 질문〉

- 무엇을 디자인하는가? 어떤 변화를 상상하고 의도하는가?
- 누구를 위하여 디자인하는가? 어떤 종류의 소통과 참여를 원하는가?
- 누가 디자인하는가? 무엇을 알고, 할 수 있으며, 왜 그것을 하려 하는가?



〈그림 1〉 전환적 의미 디자인 프레임워크

우리는 어떻게 의미를 디자인하고 또 의미 디자인을 실천하는가? 의미 디자인의 실천 행위를 위해서는 다양한 함목적, 맥락적, 혹은 의도되지 않았으나 긍정적으로는 의미 구성에 기여하는 ‘디자인 요소’ 즉, (1) 아이디어, (2) 코드와 모드, (3) 텍스트와 미디어를 고려할 필요가 있다. ‘아이디어’란 생각의 재료를 의미하며, ‘코드와 모드’는 그러한 생각을 표상하는 기호, 방법, 도구, 양상을 말한다. ‘텍스트와 미디어’란 코드와 모드로 표상된 아이디어가 일련의 일관성과 응집성으로 연결되는 그릇, 구조, 형식이자 그렇게 구조화된 의미구성체(텍스트)가 생산, 소비되는 상황 맥락을 포괄한다. 의미를 설계하는 의미 주체(독자, 저자, 소통자)는 디자인 요소들이 갖는 ‘쓰임의 가능성’과 그러한 ‘쓰임의 목적과 맥락’의 다양성의 가치와 작동 원리에 근거하여 그것들을 인지, 확보, 적용함으로써 자신이 천착하는 문제(변화와 그 대안)를 발견, 분석, 해결하는 과정에서 (구)체화된 이해, 표현, 소통의 과정을 경험할 수 있다.

- * **아이디어**는 ‘무엇을 디자인하는가?’의 질문에 관련되며, 생각의 재료로서(써) 쓰임을 갖는 정보, 지식, 관점, 경험, 감정, 정서, 통찰 등의 총체를 의미함. 리터러시 연구에서는 주로 스키마, 선지식, 지식 자산 혹은 정체성 자산 등의 개념으로 탐구되어 옴. 아이디어는 독립적, 개별적으로 생성 존재하는 것이 아니라, 사람과 사람, 맥락과 맥락의 연계와 교섭을 통한 상호텍스트적 경험에 기반하여 생성, 구성, 진화함.
- * **코드와 모드**는 ‘아이디어를 어떻게 표상할 것인가?’의 질문에 관한 것으로 언어적, 상징적, 심미적, 공학적 기호, 체계, 도구, 방법, 양상의 총체라 할 만함. 코드로는 글자, 수, 전산 언어, 드로잉 코드, 뮤직 코드 등이 예가 될 수 있으며, 모드로는 글쓰기, 음성, 동작, 표정, 시각, 영상, 또는 공감각적 의미 표상 체계가 될 수 있음. 코드와 모드는 아이디어의 표상을 위한 창의적 사유의 기제임과 동시에 그 아이디어의 본질과 의미에 대한 끊임없는 질문과 수정의 기회를 부여하는 반성적 사유의 기제이기도 함.
- * **텍스트와 미디어**는 복합적으로 표상된 ‘아이디어를 어떻게 조직하여 소통한 것인가?’의 문제와 관련됨. 표상된 아이디어의 구조화와 소통에 관여하는 일체의 기제들로, 텍스트는 코드와 모드로 표상된 아이디어를 순서 짓고, 연결하고, 구조화하고, 유기적으로 통합하는 일련의 과정, 지식, 결과로서의 의미 네트워크를 말하며, 미디어란 텍스트를 출판,

게시, 전시, 유통, 공유하는(이 과정에서 텍스트가 삭제, 왜곡, 소멸되기도 함) 일련의 의사 소통 과정을 매개하는 확장된 디자인 공간. 디지털 텍스트와 디지털 미디어의 영향은 전환적 의미 디자인의 새로운 물리적, 개념적, 경험적 행동유도성을 제공한다.

4. (한)국어교육의 새로운 리터러시 학습 원리

전환적 의미 디자인은 어떻게 (한)국어교육의 맥락에서 경험될 수 있는가? (한)국어를 가지고 (한)국어에 대해서 배우며, (한)국어를 활용한 다양한 삶의 맥락에서의 의미 구성과 소통 역량은 어떻게 학습될 수 있는가? 그러한 학습 경험을 위해 우리는 어떻게 (한)국어교육의 내용과 방법의 원리적 이해를 도모할 수 있는가? 전환적 디지털 시대에 직면한 (한)국어교육이 어떻게 전환적 의미 디자인의 관점을 수용하여 학습자의 성장을 위한 리터러시 교육의 방향을 설정할 수 있을지 간략하게 제안할 수 있을까(표1 참조)?

〈표 1〉 전환적 의미 디자인의 학습을 위한 교육적 실천 원리와 실제

방향	원리	실제
텍스트와 텍스트 환경	<p>텍스트의 확장적 선정</p> <p>경계 허물기와 경계 넘나들기</p> <p>디지털 공간과 체험의 교실 연계</p> <p>텍스트, 환경, 리터러시 도구(코드와 모드, 텍스트와 미디어), 어포던스</p>	<p>텍스트를 교과서 또는 교사에 의해 선택된 단 하나의 글로 가정하는 관습적 활동 범위의 확장.</p> <p>학교 밖 삶(일상, 직업, 취미, 사회 참여 등), 오프라인 너머의 삶(디지털 리터러시), 또는 국어과 밖 배움(학교의 내용 교과 수업 또는 일상에서의 (비)형식적 배움과 탐구 과정에서 마주하는 복잡한 텍스트 환경에서 학생들이 수행하는 텍스트적 탐구.</p> <p>디자인 환경으로서의 디지털적 교실 텍스트 환경 구축과 디자인 요소로서의 텍스트(코드, 모드, 미디어) 다양성 확보를 통해 의미 주체와 채널의 다양성 증진.</p> <p>새로운 텍스트 환경의 유연성, 비선형성, 개방성, 복잡성, 불확실성에 대한 탐구학습(과제, 목적, 맥락)과 그러한 텍스트 환경이 요구하는 (그것에 능동적으로 대처하기 위한) 지식, 능력, 적성, 역량의 증진.</p>
리터러시의 개별 사태와 총체적 활동 체계	<p>교실 리터러시 활동의 반성</p> <p>디자인 단위로서의 리터러시 활동 체계</p> <p>(간)맥락의 역할과 의미</p>	<p>국어 수업이 실제적인 목적없이 일회성의 분절되고 기능적인 '개별 사태'의 나열로 대체되는 사태의 지양.</p> <p>읽기, 쓰기, 토론하기와 같은 전환적 의미 디자인 활동의 목적, 대상, 맥락, 청자, 과제, 역할 배분 등이 종합적으로 고려된 '활동 체계'를 하나의 온전한 '학습의 단위, 가르침의 단위, 평가(분석)의 단위'로 재정의할 필요성.</p> <p>상황 학습의 관점에서 볼 때, 리터러시 활동 체계는 그 자체로 학생들의 디자인 수행을 위해 고려해야 할 하나의 상황과 맥락을 제공. 활동 체계의 맥락 속에서 학생 수행의 의미와 가치가 해석되고 평가되어야 함.</p>
디자인 주체로서의 개인과 공동체	<p>교실 리터러시 공동체</p> <p>교실 담화 문화</p>	<p>상호텍스트적, 대화적, 인식론적으로 개방되어 있어 구성원들이 서로의 관심사와 문제의식에 대하여 진지하게 토론하되, 동시에 각자 개별적이고 독특한 방식으로 의미 디자인 활동에 몰입할 수 있는 실천 공동체로서의 교실.</p> <p>공동체 안에서 다양한 배움의 기회들이 공유되며, '잘못함'에 대한 걱정 없어 서로의 (또는 이미 있는) 디자인을 안전하고 투명하게 소통, 분석, 평가, 수용할 수 있는 교실 담화 환경과 문화의 협력적 구축.</p>

	반성과 협력의 대화 주체	의미 주체들이 다양한 형식의 디자인을 재료 삼아 상호작용함으로써 '대화성'을 내재화하고, 반성적이고 협력적인 시민으로 성장할 수 있는 공동체.
결핍의 교육과 자산의 교육	결핍의 학습자 관점의 지양	애초에 부족한 존재로서의 학습자, 학교 교육을 통해서 그들이 갖고 있지 않은 무엇인가를 알아야 하고 얻어야 하고 익혀야 하는 수동적 존재로서의 학습자 관점 (부족하다, 할 수 없다, 못한다).
	자산 기반 교육으로의 전환	적극적으로 의미를 디자인하고 소통하는 반성적-능동적 주체로서의 리터러시 학습자, 다양한 개인적-사회문화적 삶의 체험을 통해서 쌓은 지식, 능력, 소양, 신념, 정체성, 관점, 정서, 통찰 등을 새로운 배움을 위한 잠재적 자원으로 사용할 수 있는 능동적 학습자 관점 (충분하다, 역량 있다, 할 수 있다).
	학습자 지식 및 경험 자산의 교실 통합	학교 리터러시 활동에서 학생들이 각자의 지식 자원이나 정체성 자산을 적극 동원하여 새로운 의미를 디자인할 수 있게끔 지적, 정서적, 사회적으로 안내하고 지원하는 교실 수업.

5. 나오며

(한)국어룰 다루는 한국어교육, 언어와 텍스트를 다루는 리터러시 교육은 학습자들이 실제적인 맥락에서 추상적 상징체계로 구체화되는 '의미'의 쓰임을 직접 경험할 수 있을 때 최적화될 수 있다. 이런 점에서 기술, 내용, 맥락의 영역을 포괄하는 디지털 도구와 환경은 새로운 (한)국어교육의 기회와 가능성을 제안한다. 전환적 의미 디자인은 학습자를 능동적, 비판적 의미 주체로 인식하고, 그들이 언어적, 감각적 기호와 도구를 활용하여 중요한 삶의 문제 상황에서 특별한 효용과 가치를 갖는 텍스트를 창안하고 이해하는 과정에 참여하고 몰입할 수 있는 체화된 학습의 기회를 제공한다. 이런 점에서 디지털 리터러시 교육은 디지털적인 것들에 관한 지식과 기술을 기능적으로 연습하고 훈련하는 도구적 교육이 아니라, 디지털 시대를 살아가는 학습자들이 생활인, 사회인, 전문인, 시민으로서 경험하는 매력적인 질문들을 통해서 삶과의 연계성을 확보하고, 언어와 의미가 가지는 관계에 대하여 재인식하며, 상징 도구의 이해와 이의 실제적 효용성의 경험적 학습을 설계하고, 그러한 교육의 내용과 방법의 유기적 연계성을 도모할 수 있는 도전적 과제에 열려 있어야 할 것이다.

■ 참고문헌 ■

- 조병영(2021). 뉴리터러시와 전환적 의미 디자인. 국어교육 171, 31-70.
- Coiro, J., Knobel, M., Lankshear, C., & Leu, D. (2008). Introduction: Central issues in new literacies and new literacies research. *Handbook of research on new literacies*. New York, NY: Routledge.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). Multiliteracies: New literacies and new learning. *Pedagogies: An International Journal*, 4, 164-195.
- Gee, J. (2015). *Social linguistics and literacies: Ideology in discourse*. New York, NY: Routledge.