

소셜미디어와 EBS

소셜미디어 교육 환경과 EBS의 역할

일시 : 2011.4.29(금) 13:30 ~ 17:00

장소 : 서울파트너스하우스



주최



소셜미디어 교육 환경과 EBS의 역할

□ 일 시 : 2011년 4월 29일 (금) 13:30

□ 장 소 : 서울파트너스하우스

□ 주요 내용

1. 소셜미디어의 교육적 활용
2. 다큐멘터리의 교육적 활용

자료집 목차

세션 1: 소셜미디어의 교육적 활용

- 주제 발표 _ 박승정 센터장(전자신문)
..... 1
- 토론 1 _ 임 걸 교수(수원대)
..... 17
- 토론 2 _ 박범주 부장(한국 마이크로소프트)
..... 18
- 토론 3 _ 이성준 정책위원(EBS)
..... 20

세션 2: 다큐멘터리의 교육적 활용

- 주제 발표 _ 이예경 교수(서강대)
..... 24
- 토론 1 _ 박성희 교수(경원대)
..... 57
- 토론 2 _ 홍지아 교수(경희대)
..... 61
- 토론 3 _ 추덕담 부장(EBS)
..... 62

I

소셜미디어의 교육적 활용



- 1 발표 박승정 센터장(전자신문)
- 2 토론 임 결 교수(수원대)
박범주 부장(한국마이크로소프트)
이성준 정책위원(EBS)

목차

I 연구 개요

II 소셜러닝의 정의 및 가치

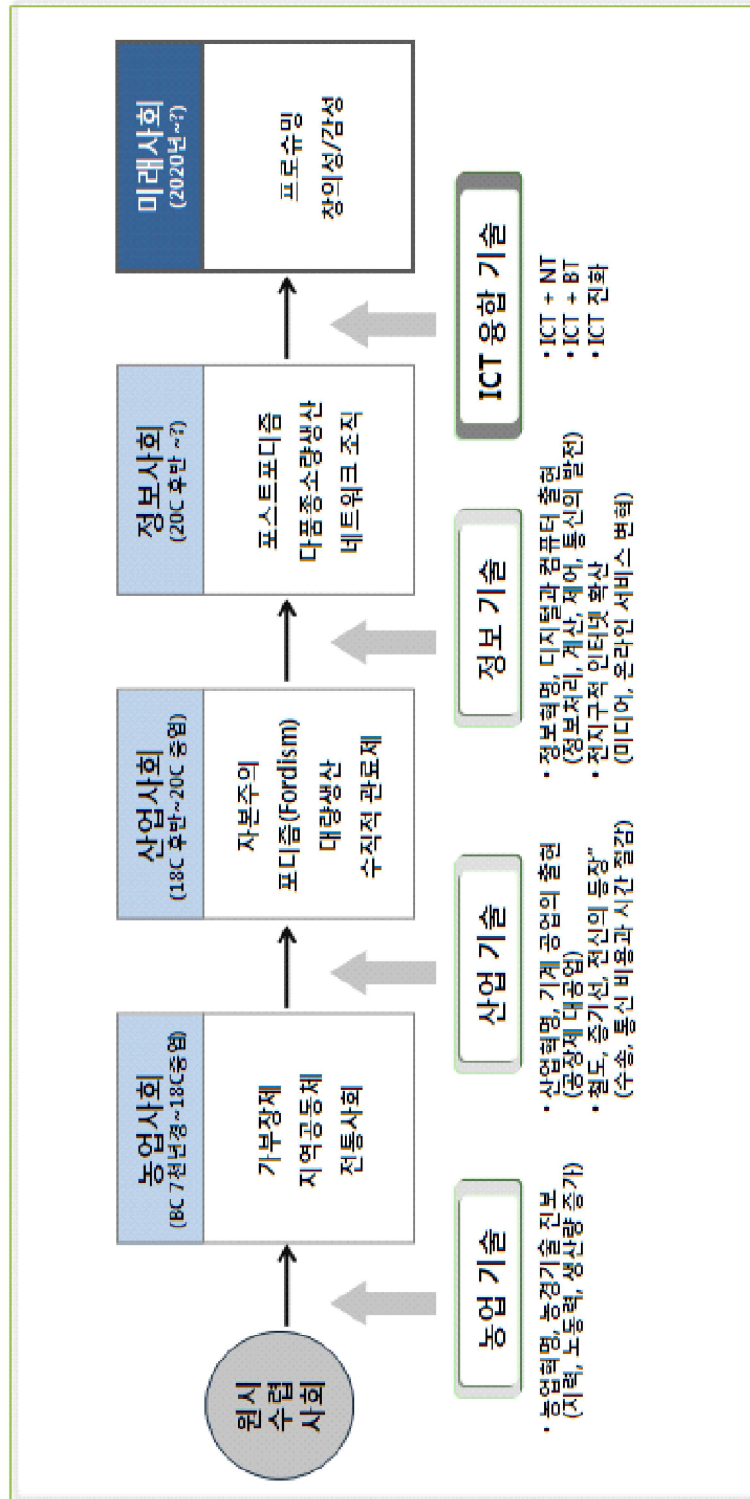
III 해외 사례를 중심으로 본 안착조건

IV 국내 교육 환경의 한계점-교사 FGI 중심

V EBS에의 시사점

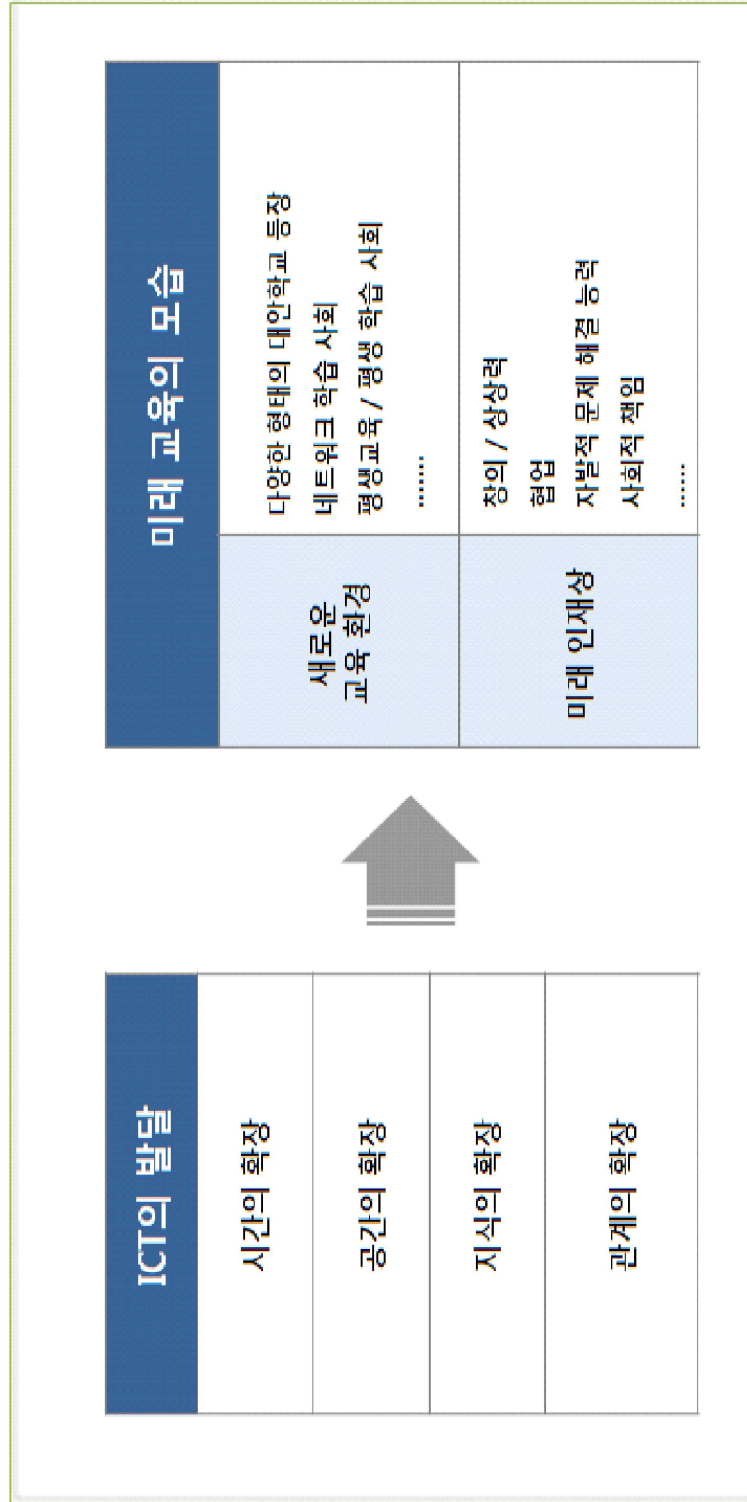
I. 연구 배경

- ▶ 인터넷은 가장 짧은 시간 내 사람들의 삶을 깊고 넓게 변화시킨 기술
- ▶ 인터넷으로 대표되는 정보통신 산업은 시간/공간/지식/관계를 확장 ⇒ 새로운 가능성 형성 + 핵심 가치 변화



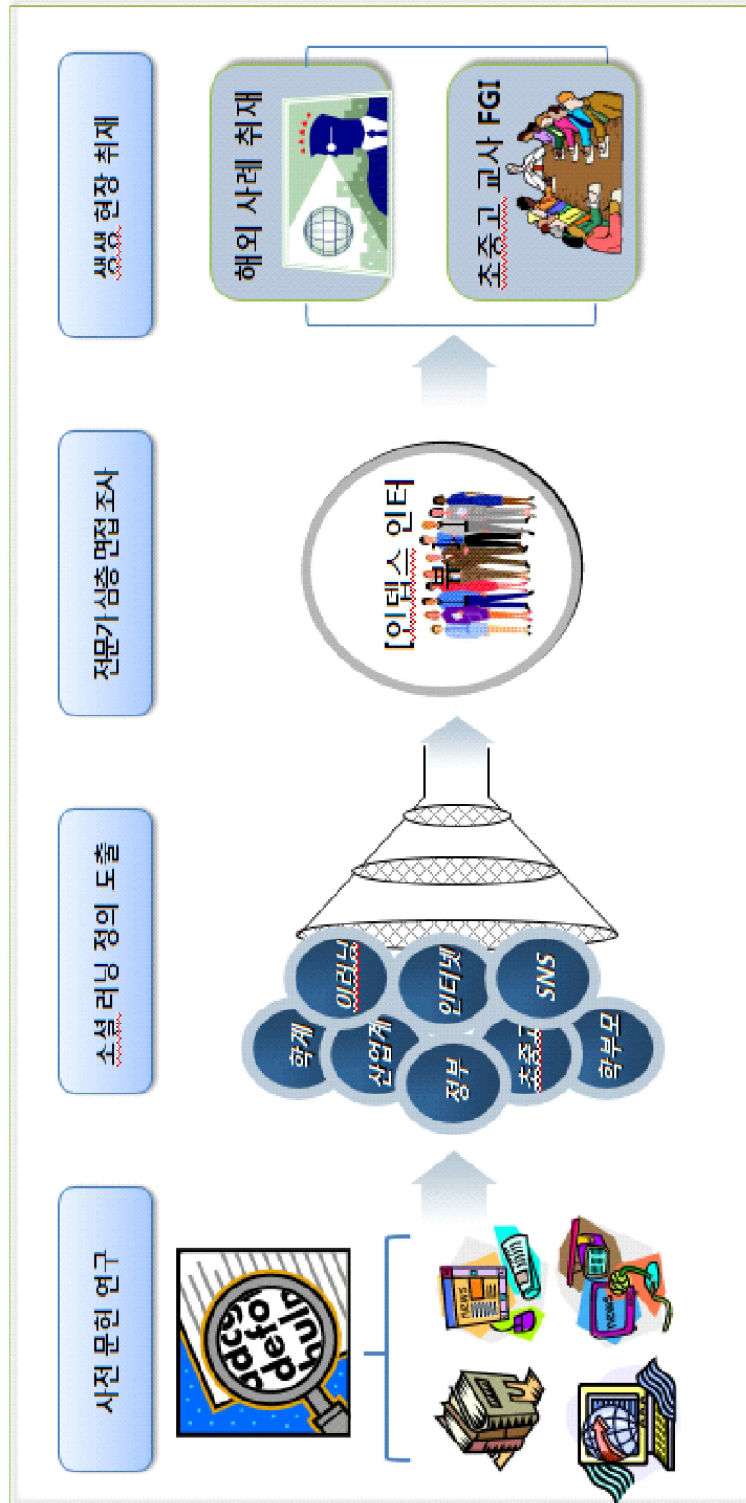
I. 연구 배경

- ▶ 교육 역시 단순한 지식전달이 아닌 문제 해결 능력을 키워주는 교육으로 변화하면서, 교사의 역할, 학교의 형태 등 교육 패러다임 자체가 획기적으로 변화



I. 연구 내용

- ▶ 포괄적이며 현실적 차원에서 소셜 러닝 정의
- ▶ 해외 소셜 러닝 사례의 현장 취재
- ▶ 소셜 러닝의 교육적 가치와 중요성 탐색
- ▶ 국내 환경에서의 소셜 러닝 구현 가능성



II. 소셜 러닝 정의 및 가치

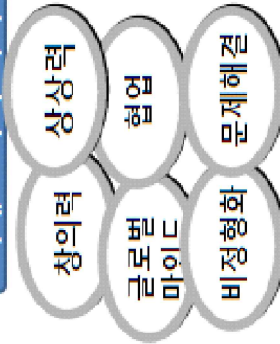
- ▶ 최근 소셜 러닝에 대한 논의는 소셜네트워크서비스(SNS)의 교육적 활용에만 치우치는 측면이 있음. 하지만 진정한 소셜 러닝은 디지털 네이티브의 특성에 대한 이해, 미래 교육에서 중요한 가치에 대한 고민을 바탕으로 ICT, 특히 소셜 미디어와 전문점을 찾는 것.

디지털 네이티브

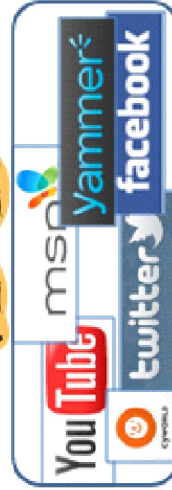


- ✓ 멀티 태스킹
- ✓ 신속한 반응 추구
- ✓ 적극적인 의사 표현
- ✓ 도전과 재미

미래 교육의 가치



소셜 미디어



소셜 러닝



II. 소셜 러닝 정의 및 가치

- ▶ 소셜 러닝에 대한 실험이나 연구가 초기 단계, 효과를 입증할 정량적인 가치는 없음
- ▶ 소셜 러닝을 경험한 사람들에 대한 인덱스 연구를 토대로 가치를 다음과 같은 4가지로 도출

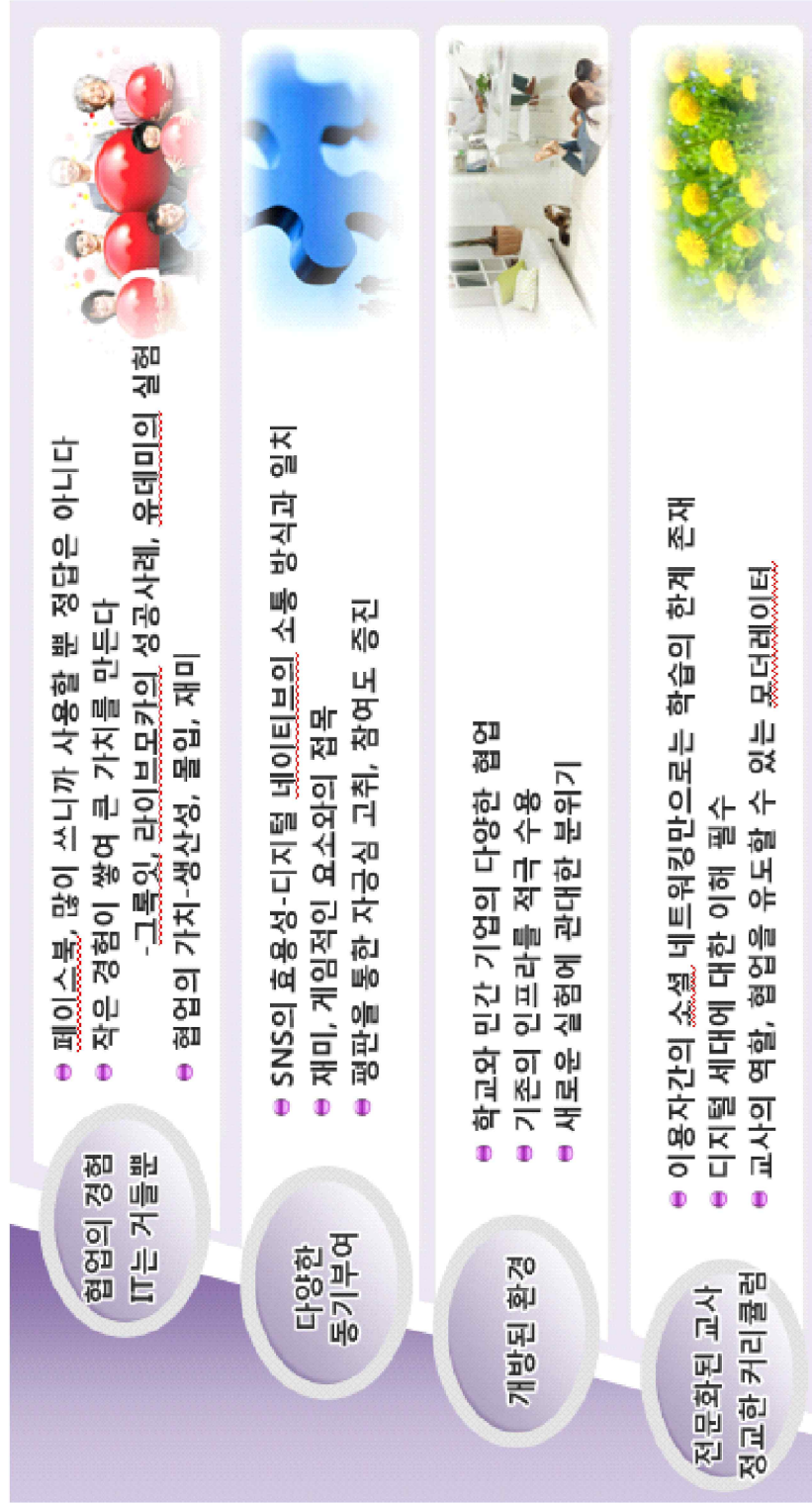


표. 해외 사례를 중심으로 본 안착조건

<p>핀란드 이동통신사</p> 	<p>교육의 적 '휴대폰'을 협업의 도구로 활용</p>		<p>SNS 기반 교육서비스 실시(남아공)</p>	<ul style="list-style-type: none"> 2010년 5월 휴대폰을 통해 교사와 실시간 질의 응답 수업 실시 SNS 전문기업 <u>엑시트(Mxit)</u>의 공동으로 30개 학교에 적용
<p>미국 스타트업 기업</p> 	<p>전문지식을 공유하면 서 경험을 확대</p>		<p>전문 지식을 5분 동영상으로 공유</p>	<ul style="list-style-type: none"> 개인의 직업 및 생활 속 지식을 5분 동영상으로 공유 웹 개발, 영어학습, 요가 등 다양한 주제에 대해 배움의 경험을 공유
<p>영국 공영방송</p> 	<p>창의력 극대화 위한 <u>블래스트 프로젝트</u></p>		<p>10대 창의력 증진 프로젝트</p>	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트에 참여한 10대들은 소셜, 패션, 게임 등 분야에서 아이디어를 공유 온라인 채팅 등으로 아이디어를 협업으로 개선, 발전

Ⅲ. 해외 사례를 중심으로 본 안착조건

▶ 취재 대상들의 공통적인 의견을 토대로 도출



IV. 국내 교육 환경에서의 한계점

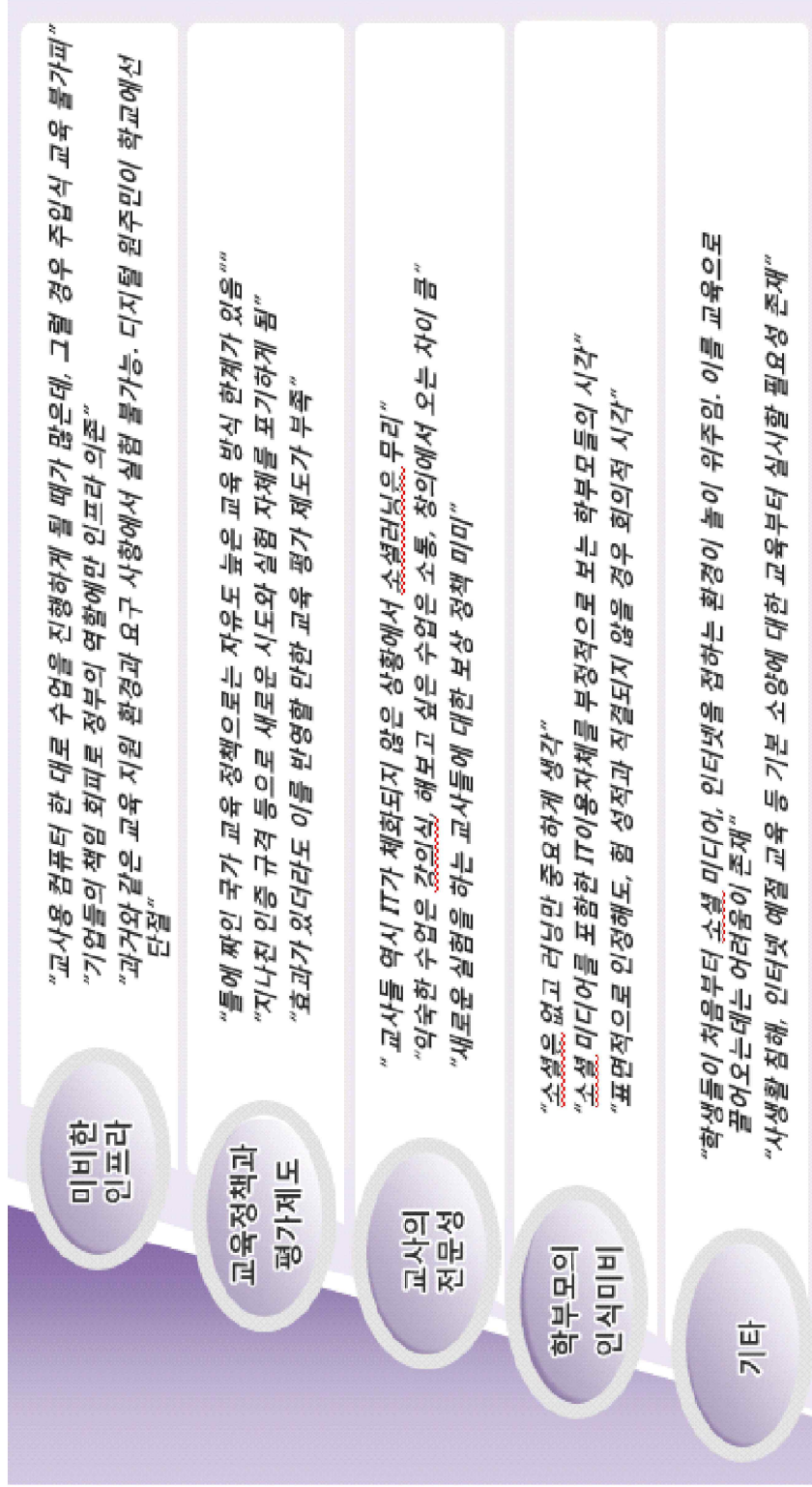
- ▶ 국내에서 실제 수업 환경에 소셜 러닝 실험을 집목한 초, 중, 고교 교사 5인을 대상으로 포커스 그룹 인터뷰 실시
- ▶ 소셜 러닝 경험의 긍정적 효과 사례 청취 및 확산에의 한계점 도출
- ▶ 2011년 4월 9일(토) 오후 3시부터 2시간 30분 가량 진행

교사명	학교	주요 경험
김상미	서울 광등 중학교	현재 서울대에서 관련 연구 중
김소영	서울 영도초등학교	학생들과 네이트를 통한 영어수업
김효원	의정부 시소학교	인터넷 강의를 통해 학업 포기 학생을 위한 수학 수업 실시
권재원	서울 덕수고등학교	스타크래프트를 활용한 경제 교육
윤미정	서울 양화중학교	스프링노트를 이용한 협업 과학 수업



IV. 국내 교육 환경에서의 한계점

▶ 미디어나 기술의 도입 문제보다는 교육환경, 사회문화적 장벽이 더 큰 것으로 분석



IV. 국내 교육 환경에서의 한계점

- ▶ 교사들이 전하는 소셜 리닝으로 가는 길



V. EBS에의 시사점

- ▶ 새로운 미디어 접목 및 실험의 적기
- ▶ 교육의 근본적 가치에 대한 고찰과 새로운 테크놀로지의 만남
- ▶ 교육에 대한 투자가 곧 미래에 대한 투자





소셜미디어의 교육적 활용 토론 1

임 결 교수(수원대학교)

1. 소셜 러닝의 개념과 의미
 - 전통적 소셜 러닝 vs. 스마트 시대의 소셜 러닝

2. 소셜 러닝의 이론적 분석
 - CSCL(Computer Supported Collaborative Learning)

 - Social Constructivism

 - CoP(Community of Practice)

3. 소셜 러닝의 교육적 활용가능성
 - 경쟁 vs. 협력

 - 참여 vs. 방관

 - prosumer형 학습자

4. 소셜 러닝과 EBS
 - EBS 시청자 집단 특성분석

 - EBS를 보고 싶은 시청자와 EBS를 봐야하는 시청자

 - 참여의 욕구와 배설의 마당

 - EBS는 왜 소셜 러닝을 필요로 하는가?

소셜미디어의 교육적 활용 토론 2

박범주 부장(한국 마이크로소프트)

지식정보 사회가 점점 빠르게 발전됨에 따라 인터넷과 IT 기술의 발전은 눈부시게 이루어지고 있다. 초기 단계에서는 이메일, 정보 검색, 문자발송 등과 같은 단방향적인 전달 행위의 편리함을 추구하는 기술에서 이제는 소셜미디어를 통해 쌍방향 커뮤니케이션과 집단 지성을 통한 가치 극대화라는 새로운 영역을 창출하고 있다.

이메일, 정보 검색, 문자발송과 같은 IT기술은 일반 사회뿐만 아니라 교육 환경에서도 접목되어 현재는 매우 보편화되어 있을 뿐 아니라, 이런 기술들을 배제하고는 매우 불편함을 느낄 수 있는 상황이 될 것이다.

현재 소셜미디어에 대한 활용은 젊은 층 뿐만 아니라, 중년층에서도 빠르게 확산되고 있다. 또한 교육적 관점에서도 새로운 교육 툴로 소셜미디어에 대한 현장 접목 시도가 이루어지고 있다.

한 예로 대전의 한 중학교에서는 교사가 페이스 북 상에 학급 커뮤니티를 만들고, 학생들과 소통의 장으로 활용하고 있다. 물론 선생님과 학생과의 공유이므로 표현의 한계는 있을 수 있겠지만 학생들은 소셜미디어를 통해 기존의 학습 환경에서는 제한적이었던 자기표현을 분출할 수 있고, 학습 참여에도 좀 더 적극적일 수 있다는 장점이 있다.

소셜미디어의 교육적 활용 가능성은 학생들의 보다 적극적인 자기표현과 학습 참여의 수단으로서 뿐만 아니라, 학습 생태계를 구성하는 교사, 학생 외에 학부모, 지역 사회의 참여가 보다 용이해 질 수 있다. 학습 내용과 관계있는 내용이나 콘텐츠의 연결이 용이해지므로, 보다 풍부한 교육 콘텐츠의 검색과 활용이 가능해 질 수 있다.

하지만, 모든 IT 툴 및 콘텐츠가 마찬가지로 마찬가지이듯이, 소셜미디어의 교육적 활용에는 주의가 필요하다. 청소년 유해적인 요소의 접근에 대한 차단이 고려되어야 한다. 게임, 성인관련 콘텐츠 등 학습과 무관하거나 유해한 요소들을 통해, 학습의 효율성과 학생들의 피해가 이루어 질 수 있기 때문이다.

또한, 최근의 농협 사태에서 보듯이 보안이라는 점도 고려되어야 한다. 해외에서 페이스 북을 통한 범죄가 생겨나고 있듯이, 소셜미디어 상에서의 개인 정보 관리는 기존의 웹 사이트와는 다른 관점에서 보안 정책 및 교육이 필요하다.

따라서, 기존의 소셜미디어를 활용하는 방법도 장점과 보완적인 측면에서 연구되어야 하고, 이와 함께, 교육적 효율성을 극대화할 수 있는 새로운 형태의 소셜미디어의 개발도 고려해 볼 만 하다.

이런 측면에서 EBS나 교육과학기술부의 역할이 중요하다고 본다. 교육과학기술부에서는 소셜미디어라는 새로운 IT매체의 교육적 활용에 대한 연구와 이를 통한 정책 수립, 도입이 필요할 것이고, EBS에서는 기존의 보유하고 있는 콘텐츠, 네트워크, 전문 인력 등의 자산을 적극 활용할 수 있는 채널로서 소셜미디어의 개발을 고려해 봄직하다. 이를 위해서는 EBS 측면에서의 관점뿐만 아니라, 교육계와 소통을 통해 소셜미디어의 활용 방향에 대한 폭넓은 의견 수렴이 필요할 것으로 보인다. 이유는 소셜미디어가 쌍방향 커뮤니케이션을 통한 협력, 집단 지성을 통한 가치 극대화를 통한 문제 해결 등의 장점들이 있지만, 우리 교육 현장이 처해 있는 입시 위주의 교육 환경이 괴리가 존재하므로 많은 소통과 연구가 선행되어야 한다.

소셜미디어의 교육적 활용 토론 3

이성준 정책위원(EBS)

최근 소셜미디어의 이용 증가와 소셜 콘텐츠의 정치, 문화적 영향력이 증가하고 있는 시점에서 교육적 측면에서의 소셜미디어(social media)의 다각적인 활용 방안, 문제점 및 한계, 그리고 앞으로의 방향을 심도 있게 논의하였다는 점에서 큰 의미를 지닌 발제였다고 생각한다.

기존 온라인 학습은 상호작용의 부족으로 인한 학습자들의 소외감과 낮은 동기 유발로 인하여 많은 도전을 받아온 것이 사실이다. 소셜 러닝은 이러한 상호 작용 부족의 문제를 학습의 공간적 확장 (혹은 교실의 개방화) 및 네트워크로 연결된 학습(networked Learning) 등의 형태로 해결해 줄 수 있을 것으로 기대되고 있는 실정이다.

하지만 현실적으로 볼 때 새로운 교육 방식으로서의 소셜 러닝(social learning)이 얼마나 실효성을 가지고 우리 교육 전반에 영향을 미칠 수 있을까 하는 의구심이 드는 것도 사실이다. 무엇보다 다양한 분야에서의 소셜미디어 활용에 대한 현재의 여러 논의들이 많은 부분 기술 결정론적(technological determinism) 입장에서 주로 논의되고 있는 듯한 인상을 받는다. 교육도 마찬가지다. 많은 이들이 소셜미디어를 단순히 활용하면 교수자와 학습자간, 그리고 학습자들간의 상호 작용이 자연스럽게 증가하면서 학습 효과가 증가할 것이라는 가정을 하는 듯하다.

그러나 발제자 분께서 지적하셨듯이 소셜미디어는 단순히 도구일 뿐이다. 문제는 사회적인 관점에서 현 국내 교육 제도가 이러한 소셜 러닝을 수용할 만한 여건이 진정으로 마련되었느냐는 부분이다. 사회구조(social structure)의 관성은 결코 약하지 않다. 특히 학교 교육 현장에서 이러한 관성은 더 강하다. 물론 변화의 움직임이 태동하고 있다고 하나 현 국내 학교 교육 체계는 많은 경우 여전히 교수자 중심이다. 많은 경우 지식의 전달은 아직까지도 교수자가 학습자에게 일방적인 전달하는 방식으로 이루어지고 있다. 학생들 또한 쉽게 참여와 공유를 통한 배움을 추구해야 할 동기를 분명히 찾지 못하고 있다. 소셜 러닝이 보다 실질적인 유효성을 가지기 위해선 미디어 자체가 가지는 속성과 이러한 사회 구조 내에 내제된 가치간의 조화가 좀 더 필요하다.

또한 소셜 러닝이 우리 교육 체계에 좀 더 정착하기 위해선 다음과 같은 문제점이 우선적으로 해결되어야 한다고 본다. 발제자 분이 지적해 주셨지만 무엇보다 중요한 것은 평가 방법의 개선이다. 소셜 러닝의 경우 기존 수업의 평가 방식을 그대로 이용할 수 없다. 이는 소셜 러닝에서는 학습자 스스로 무엇을 깨우치고 무엇을 할 수 있게 되었는가, 즉 '학습성과(learning outcomes)'가 중요하기 때문이다. 또한 협력적 학습(collaborative learning) 이기 때문에 학습자 개개인의 성취뿐 아니라 학습자들이 함께 무엇을 성취했는가를 평가해야 한다. 하지만 이에 대한 현실적인 평가방식 개발은 그리 쉽지 않을 것으로 생각된다. 특히 누구나 공감할 수 있는 객관적인 평가 시스템 개발을 더욱 어려울 것으로 보인다.

다음으로 학습자가 단순 재미 이상으로 스스로 소셜 러닝에 참여 할 수 있도록 초기에 동기화 시키는 부분이다. 개인적으로도 대학교 수업 교수자로서 역할을 할 때 학생들과, 그리고 학생들간의 자연스러운 토론을 통한 상호 작용이 이루어질 수 있도록 온라인 커뮤니티를 활용하려 노력한 점이 있다. 하지만 결과는 실망스러운 수준이었다. 학생들은 분명한 성과를 제시해주지 않는 한 쉽게 이러한 새로운 형태의 토론 공간에 적극적으로 참여하려하지 않는다. 특히, 연령이 낮을 경우 이러한 경향이 보다 강할 것이라 생각한다. 학생 스스로가 초기에 소셜 러닝에 참여할 수 있도록 동기화되게 적절한 교수법이 충분히 개발되어야 할 것이다.

인성 교육 영역 부분에서의 효과성에 대한 의문도 존재한다. 소셜 러닝은 기본적으로 컴퓨터를 매개(computer-mediated)로 한 교육 방식이다. 컴퓨터의 경우 면대면(FtoF) 교육에 비해 사회적 단서의 감소(reduced social cues)가 그 특징이다. 사회적 단서가 감소한 상태에서 상호 작용의 질적 수준은 떨어질 수 있다. 즉, 교수자와 학습자, 학습자 간의 감성적 교류 및 사회적 기술 습득 등은 상대적으로 약화될 수 있다. 특히, 기존 연구들에 따르면 컴퓨터 매개 커뮤니케이션 과정에서는 상대방을 공공연하게 비난하는 flaming 현상이 자주 일어난다. 이런 상황에서 소셜 러닝은 양적인 부분에서의 상호 작용의 확대를 가져오지만 상호 작용의 질적 부분에서는 기존 교수법에 비해 떨어질 가능성도 적지 않다.

교수자의 입장에서는 업무량 증가도 문제다. 개인적으로 상호 작용의 영역이 확대되면 적절한 피드백과 같은 관리자로서의 교수자의 업무도 또한 늘어날 것으로 예상된다. 과연 얼마나 많은 교수자가 늘어날 업무를 각오하면서 소셜 러닝을 시도할지 의문이다.

또한 소셜 러닝의 연구에 있어 좀 더 정량적인 방법론 도입이 필요하다고 생각한다. 아직까지 소셜 러닝 관련 많은 연구들이 지나치게 담론적인 수준이거나 사례 연구로만 이루어지는 것 같다. 보다 정량적인 연구 방법 도입을 통한 체계적인 이론 정립이 필요하다는 생각이다. 특히 소셜 네트워크 방법론(Social network analysis) 등의 새로운 방법론을 통해 소셜 러닝 내에서의 학습 조직의 자기 조직화 과정 (self-organization) 등의 이해가 더 필요하다.

마지막으로 이런 전반적 맥락속에서 EBS는 소셜 러닝의 장점을 활용하기 위해 어떤 방향으로 가야 하는지 궁금하다. EBS는 최근 초중학 사이트를 새로 구축함에 있어 개인학습환경(PLE: Personal Learning Environment) 내에 이용자들이 자신들의 학습 경험들을 다른 학습자들과 공유할 수 있도록 SNS(social network service) 기능을 추가하였다. 이런 환경이 구축되었다하더라도 활성화를 위해서는 앞서 말했듯이 주이용 타겟인 초중학 학생들이 이러한 기능 등을 자발적으로 이용하고 그들의 경험을 다른 학습자와 좀 더 적극적으로 공유할 수 있도록 어떤 인센티브를 통해 초기에 동기화시킬 수 있을 것인지에 대한 고민이 좀 더 필요하다. 더불어 현재의 많은 일방향적인 지식 전달 형식의 EBS의 강의 콘텐츠들 외에 다양한 참여·공유를 자극하는 새로운 형식의 강의 콘텐츠 format 개발도 필요해 보인다.

이러한 질의 및 의견에도 불구하고 ‘소셜 러닝’이라는 의미 있는 화두를 던져주신 발제자 덕분에 연구자의 한 사람으로 많은 생각을 가질 수 있었으며 이점 감사드린다.

II

다큐멘터리의 교육적 활용



- 1 발표 이예경 교수(서강대)
- 2 토론 박성희 교수(경원대)
홍지아 교수(경희대)
추덕담 부장(EBS)

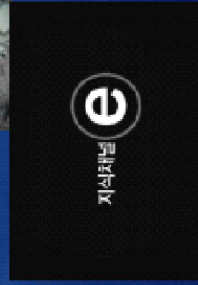
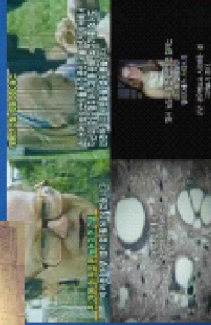
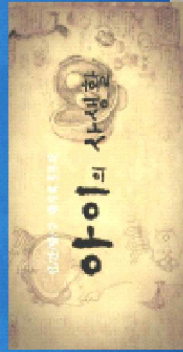


EBS 다큐멘터리 콘텐츠의 교육적 활용 활성화 방안

연구책임자: 임철일 (서울대학교)

연구의 목차

- I. 연구의 목적 및 필요성
- II. 이론적 배경
- III. 연구방법
- IV. 국내 및 해외 학교 현장의
다큐멘터리의 교육적 활용 실태
분석
- V. EBS 다큐멘터리의 교육적 성과와
한계
- VI. EBS 다큐멘터리의 교육적 가치 및
활용도 제고 방안



I. 연구의 목적 및 필요성

I. 연구의 목적 및 필요성

EBS 다큐멘터리의 교육적 활용방안 모색

- Edumentary 개발을 통한 활성화 방안

EBS 다큐멘터리의 제작 및 활용에 대한 발전방향 제시

- 수업에서 활용하기 편리한 다큐멘터리 제작 양식
- 수업 활용을 위한 요구사항들

디지털 컨버전스 시대를 위한 EBS 다큐멘터리의 새 패러다임 모색

- 변화하는 미디어 테크놀로지에 대한 대응 방안

Ⅱ. 이론적 배경

1.다큐멘터리의 교육적 활용에 관한 이론적 기초

- + 자원 기반이론
- + 학습자 스스로 학습목표를 설정하고 학습의 과정에서 충분한 정보를 바탕으로 의사결정을 내릴 수 있는 능력을 신장하도록 자원을 활용할 수 있게 하는 교수-학습 형태(Rakes, 1996)
- + 자원에 대한 접근성 클수록 자원 활용 능력 향상 (손미, 1999)
- + 자원의 활용을 통하여 선수 학습 및 학습내용에 대한 이해 수준 향상
- + 학습에 대한 흥미 유발 및 깊은 이해 촉진

1. 다큐멘터리의 교육적 활용에 관한 이론적 기초

- + 인지부하이론
- + 정보처리이론적 관점에서 작동(단기)기억에서 처리할 수 있는 정보 양이 제한되기 때문에 학습에 불필요한 요인들을 제거해야 한다는 이론(Sweller, 1988)
- + 다큐멘터리 제작시 애니메이션, 나레이션, 다양한 시각적 이미지, 텍스트, 음성 등이 포함될 경우 학습자의 수준과 학습내용에 따라 다양한 매체를 제공하는 방식이 달라져야 함.

1. 다큐멘터리의 교육적 활용에 관한 이론적 기초

- + 인지과학적 관점에서 본 다큐멘터리 제작
- + **화면에 대한 시지각적 처리**
 - + 화면의 구성, 흐름, 속도가 학습효과에 영향을 미침.
 - + 화면분할, 화면크기 방식에 따라 학습 효과가 달라짐.
- + **다큐멘터리의 청각적 자료(내레이션) 처리**
 - + 대화형식에 따라 인지적 부담과 흥미유발 정도가 달라짐.
(친근한 용어 권장)
 - + 다큐멘터리의 시각적 내용의 핵심을 담은 내레이션 제공

2. 다큐멘터리의 교육적 활용모형 분석

- + **다큐멘터리를 활용한 수업설계 방안**
- + 자료형 방송활용모형: 프로그램을 수업 보조자료로 활용
 - + 토론활동과 병행하여 비판적 사고력 촉진
 - + 다큐멘터리의 목적성, 내용성, 다양성 등을 고려하여 선정함.
- + 모델형 방송활용모형: 프로그램이 수업의 중심적인 내용이나 활동으로 활용되는 경우
 - + 다큐멘터리 감상 후 질문, 정리, 토론 활동을 통한 반성적 활동
 - + 관련 워크시트 혹은 감상문 작성, 영상 마인드맵 만들기 등

(홍기철, 1995)

2. 다큐멘터리의 교육적 활용모형 분석

- + 다큐멘터리의 활용 효과
 - + 지식 습득
 - + 특정 주제에 대한 직접 경험이 없는 경우 이해 증진
 - + 추상적 개념에 대한 구체적 이해 증진
 - + 학습에 대한 풍부하고 다양한 자극 제공
- + 사고력 함양
 - + 다양한 관점에서 현상 이해
 - + 판단력 및 비판적 사고력 촉진
- + 정서적 효과
 - + 학습내용에 대한 흥미 유발
 - + 태도변화

2. 다큐멘터리의 교육적 활용모형 분석

- + 교육패러다임 변화에 따른 다큐멘터리 활용모형
- + 스마트TV, 스마트폰, IPTV, 태블릿PC 등을 통한 콘텐츠 접근방식의 변화에 따라 다큐멘터리 제작 방식도 발전하는 것이 요구됨.
- + 일방적 전달이 아닌 사용자와의 상호작용적 관계 형성
- + 정보의 분절화와 재구성을 기반으로 한 다큐멘터리 제작



목차 구성 .III

1. 문헌연구

- + 다큐멘터리의 교육적 활용과 효과성
- + 다큐멘터리 제작의 미래 방향 탐색을 위한 이론적 기초 연구
- + 해외 다큐멘터리 활용 사례 분석
 - + 다큐멘터리 수업활용 연구
 - + 다큐멘터리 제작사 사이트

2. 심층 면담

- + 다큐멘터리 활용 방식, 활용정도, 및 효과에 대한 질적 데이터 수집
- + 활용성 제고를 위한 제언

교사	<ul style="list-style-type: none"> • 일반교사 10명 • 지식채널e연구회 교사 1명 	<ul style="list-style-type: none"> • 수업에서 다큐멘터리를 활발하게 사용하고 있는 현장 교사 중심 • 다큐멘터리 활용 실태, 활용정도, 효과, 한계 및 제언 • 면담 대상자 교사의 학생 중 선정 • 교사의 다큐멘터리 활용 방식, 재미의 정도, 효과성, 제언, 전반적 다큐멘터리 시청 방식 등
학생	<ul style="list-style-type: none"> • 총 19명 	<ul style="list-style-type: none"> • 다큐멘터리의 교육적 활용을 위하여 기우고 있는 제작 측의 노력, 성과 및 한계 • 미디어 발달에 따른 향후 제작 방향
전문가	<ul style="list-style-type: none"> • 커뮤니케이션 / 미디어 전문가 2명 • 교육공학 전문가 1명 • EBS 다큐멘터리 제작 PD 2명 • EBS 방통융합추진단 연구위원 1명 	<ul style="list-style-type: none"> • 다큐멘터리의 교육적 활용을 위하여 기우고 있는 제작 측의 노력, 성과 및 한계 • 미디어 발달에 따른 향후 제작 방향

3. 설문 조사

- + 목적
 - + 다큐멘터리 활용 방식, 활용목적, 효과성, 한계 등에 대한 양적 데이터 수집
- + 대상
 - + 초등학교 교사 100명
 - + 다큐멘터리를 실제로 활용하는 교사 대상
- + 내용
 - + 다큐멘터리 사용 실태와 교육적 활용을 위한 제안사항
- + 방법
 - + 온라인 설문 (<http://www.indischool.com>)



IV. 국내 및 해외 학교 현장의 다큐멘터리의 교육적 활용 실태 분석

1. 수업에서의 다큐멘터리 활용 실태 (국내)

설문조사 결과

내용	최빈치
다큐멘터리 활용 빈도	학기당 평균 1-3회 (41%)
수업활용을 위한 다큐멘터리를 찾는 법	인디스쿨 (49%)
수업활용을 위한 다큐멘터리 선정기준	교과와의 관련성 (48%)
다큐멘터리 사용의 주요 효과	흥미유발 (30%)
다큐멘터리의 활용시 사용 시간	5-15분 (34%), 5분 이내(33%)
보여주는 방식	해당 부분 시간제크 후 재생 (53%)
학생들이 특히 집중하는 부분(복수응답)	새로운 내용을 접했을 때 (37%)

1. 수업에서의 EBS 다큐멘터리 활용 실태

+ 설문조사 결과

내용	최빈치
주로 사용하는 다큐멘터리 방송사	EBS (89%)
EBS 다큐멘터리 중 가장 많이 활용한 프로그래م	지식채널e(62%) 다큐프라임(30%)
지식채널e와 다큐프라임 활용 이유(복수 응답)	함축적인 제시(26%) 다양한 관점(15%)
EBS 다큐멘터리의 주요 활용 교과(복수 응답)	사회(26%) 도덕(25%)

2. 해외에서의 다큐멘터리의 교육적 활용 실태

- + 사용 목적
 - + 다양한 관점 형성
 - + 논리적·비판적 사고력 함양
 - + 개인에게 유의미한 지식 형성(구성주의)
 - + 인지적 불일치(Cognitive dissonance)의 경험을 통한 사고방식과 태도 변화 촉진
- + 성찰 유도

(Barton & Levstik, 2004; Hekimoglu & Kittrell, 2010; Marcus & Stoddard, 2009)

3. 해외에서의 다큐멘터리의 교육적 활용 사례

<미국 과학교과에서의 다큐멘터리 활용>

1. 비디오 사용 방식

- BBC, PBS, Discovery 다큐멘터리 사용
- 그림으로 표현하기 어려운 내용, 교실에서 수행하기 어려운 내용의 비디오 시청
- 필요시 디지털 비디오 편집
- 동기유발(수업 전)과 학습내용과의 연관성 제시(수업 후) 목적으로 사용
- 5-10분 간 사용
- 비디오 감상 후 성찰 및 토론

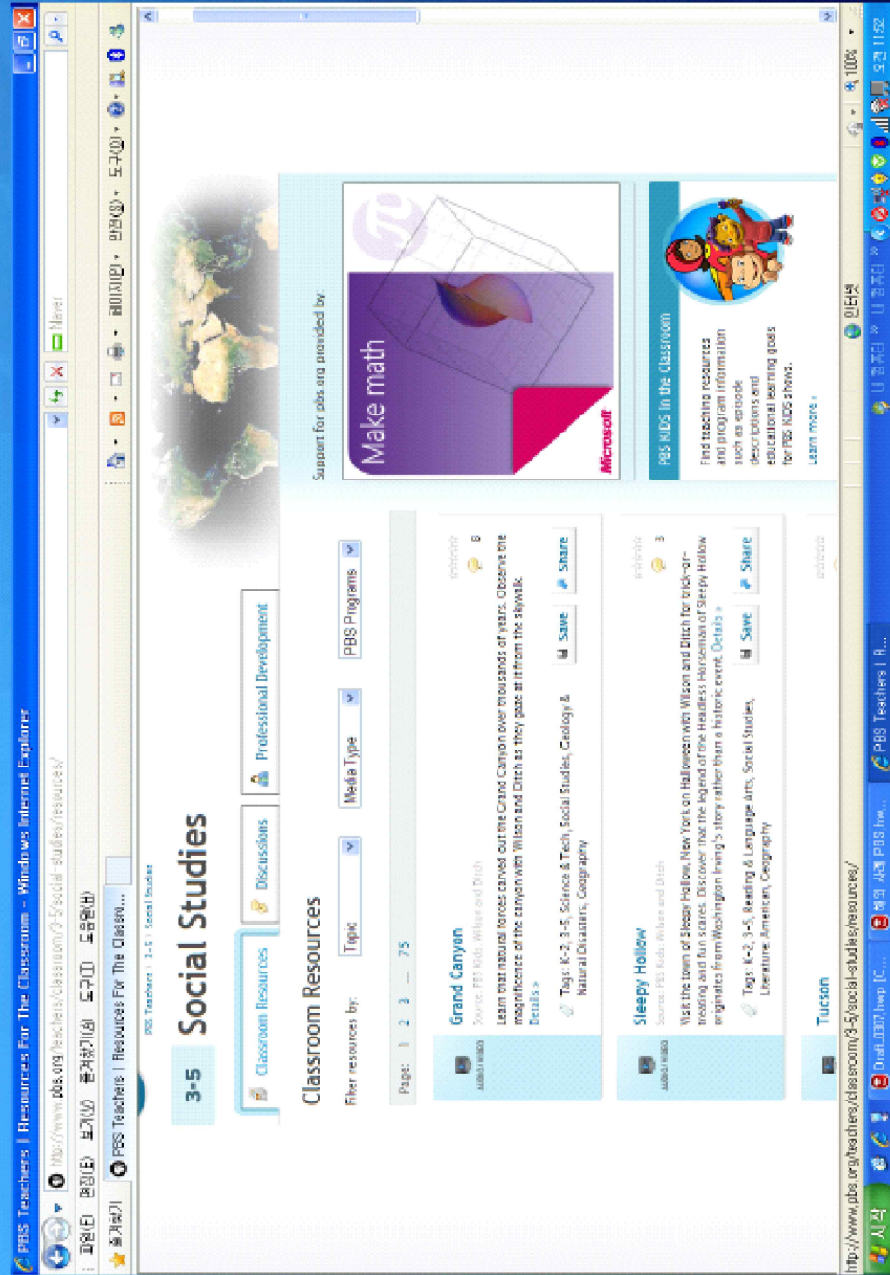
2. PBS, Discovery 사이트 자료 활용

- 질문 리스트와 워크시트 사용
- 워크시트 제공 여부가 비디오 선택시 중요
- 학생들이 iPhone 등을 이용하여 방과후 접속하여 학습 과제를 제공받기를 원함.
- 수업지도안은 참조용으로 활용

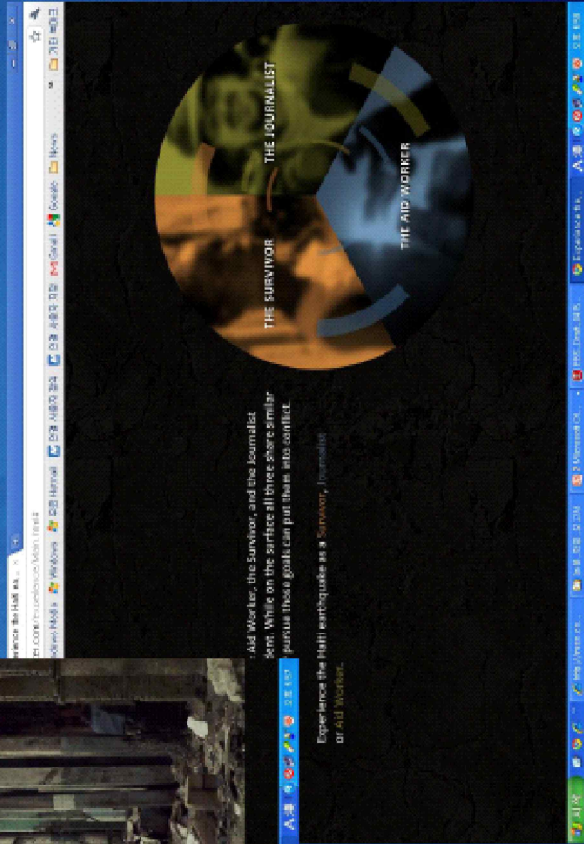
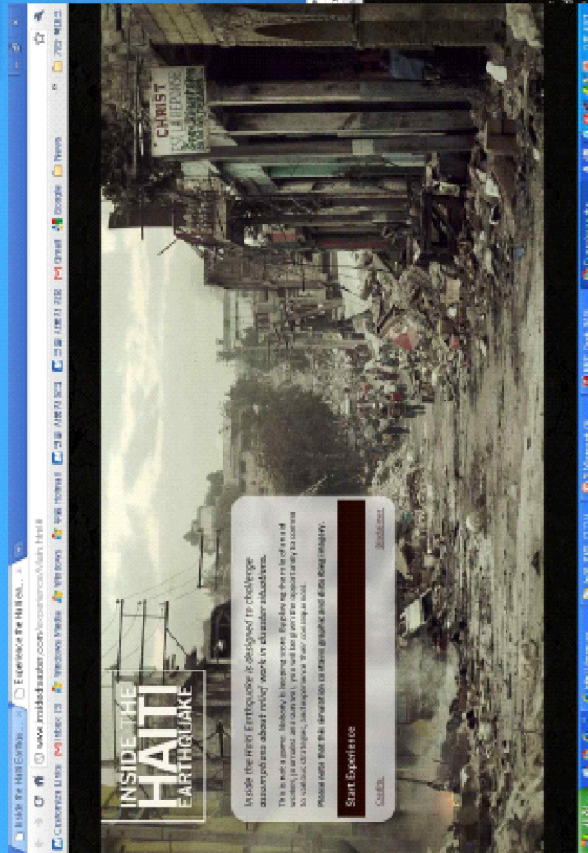
4. 해외 다큐멘터리 채널의 수업활용 제고 방법


- + **PBS**
- + 교과내용, 주제별 클립 검색 가능
- + 다큐멘터리 클립 활용 수업 지도안과 수업활동 아이디어 제시
- + 클립별 자세한 설명과 태그, 교사평가까지 제공
- + 프로그램 제고를 넘어 포괄적 지식포털 기능 제공
(백과사전 + 교수/학습가이드 + 참고서 + 온라인 커뮤니티)
- + 교사전문성 제고를 위한 프로그램 제공 (다큐멘터리 활용 교육
학습)

PBS 사이트



Interactive Web Documentaries





V. EBS 다큐멘터리의 교육적 성과와 한계

1. EBS 다큐멘터리의 성과

높은 활용률과 교육적 효과

- + **최다 사용 (89%): 지식채널 e, 다큐프라임의 높은 활용률**
 - + 지식채널 e
 - + 짧은 길이
 - + 동기유발에 효과적 (강렬한 메시지)
 - + 사회의 다양한 분야의 주제 다룸.
- + **다큐프라임**
 - + 인성교육에 적합
 - + 도덕성, 인간에 대한 이야기 활용
- + **지식채널 e에 대한 교사들의 높은 관심과 활용능력**
 - + 연구회 활동을 통해 교과목에 적합한 영상 목록 제안 및 활용 공유
- + **도덕과 사회 교과에 가장 활발하게 사용됨.**

2. EBS 다큐멘터리의 한계

EBS 다큐멘터리 활용상의 한계

- + 프로그램 검색의 어려움
 - + 적합한 프로그램을 검색하는 데 걸리는 시간
 - + 프로그램 내 수업에 활용 부분 파악에 걸리는 시간
 - + 교과관련 정보제공이 더 필요함.
- + 수업 시간 내 사이트에서 재생시 시간 지연
 - + 인터넷 접속 불량
 - + 사이트 로그인
- + 학습자 연령대에 맞는 프로그램 부족 (내용 및 용어)
 - + 그러나 교과내용을 담은 프로그램 제작은 불필요

VI. EBS 다큐멘터리의 교육적 가치 및 활용도 제고 방안

제작 방식의 변화를 통한 활용도 제고 방안

- 콘텐츠의 디지털화와 분절화(약 5분 분량)를 통한 검색과 준비시간 단축
- 콘텐츠 메타데이터 구축을 통하여 클립 검색의 효율성 증진
- 방통융합추진단의 EDRB 시스템에서 진행되고 있는 데이터 구축 시스템의 확대
- 교과와 관련된 다큐멘터리 정보, 지도안, 워크시트 제공
- 접근성과 활용성이 높은 대상별(학생, 교사, 학부모) 사이트 마련 (정보공유와 의사소통의 공간)
- 교사 자체 운영 사이트를 통한 홍보와 공유 방안 마련
- 교사에 한하여 다운로드 허용

내용 변화를 통한 활용도 제고 방안

- 다큐멘터리 주 사용층인 초등학교생을 위한 배려 (주제, 내레이션, 이미지, 용어)
- 일방적 시청에서 벗어나 다큐멘터리를 스스로 제작하는 방법 안내 및 UCC 공유 사이트 마련 (자기주도적 학습)
- 상호작용적 다큐멘터리 제작을 통하여 다양한 관점에서의 이해 도모

SNS 사용을 통한 활용 제고 방안

- 교사들의 네트워크에서 오피니언 리더가 누구인지를 파악하여 협조적 관계 형성 (예: "최고의 교사")
- 트위터 등을 통한 홍보 활성화
 - 다큐멘터리 활용 이벤트 개최와 홍보
 - 다큐멘터리 활용 아이디어 공유자에게 인센티브 제공
- Facebook, Youtube, Twitter 등에서 다큐멘터리 제작자와 사용자간의 상호작용을 통한 의사소통

디지털 컨버전스 시대 다큐멘터리의 새로운 패러다임

- 디지털교과서와의 연계를 통한 활용성 제고
 - 불러들이기, 편집, 학습자간 공유 가능
 - 교사의 필요에 따라 교과서 내용과 다큐멘터리 내용을
점목시킴
- IPTV와 스마트TV를 통한 활용성 제고
 - 사용자의 적극적 참여와 능동적 활용이 가능한 형태로 제작
 - 프로그램 분절화와 손쉬운 검색을 통한 활용성 제고
- EBS 앱을 통한 활용성 제고
 - 터치 스크린과 모션 센서를 이용하여 TV에서는 경험할 수
없는 체험 제공 (시뮬레이션 등)
 - 손쉬운 검색, 자료 활용 및 공유

Edumentary 활용 모형

Edumentary

수업 단계 및 학습활동	다큐멘터리 활용 목적	다큐멘터리 활용 및 제작 방식
<ul style="list-style-type: none"> • 학습내용 소개 	<ul style="list-style-type: none"> • 호기심과 흥미유발 • 감성 자극 • 학습내용 파악(배경이해) 	<p><제출 형식></p> <ul style="list-style-type: none"> • 활용이 편리하도록 다중미디어를 분할화하여 제공 • 다양한 수업 활용 목적과 세부 교과내용을 반영하는 미디어데이터 기반한 검색 가능한 형태로 제작 • 다양한 플랫폼(스마트TV, 태블릿 PC 등)을 통한 검색, 편집 및 재구성이 가능한 형태로 제작
<ul style="list-style-type: none"> • 학습내용 전달 및 응용 	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서나 실제 생활에서 보여주기 어려운 내용 제시 • 교실에서 실제 체험이 어려운 내용 제시(대리 학습) 	<p><내용></p> <ul style="list-style-type: none"> • 다양한 학습자 수준에 맞는 주제 선정 • 다양한 플랫폼에 따라 이미지, 음성, 음악, 텍스트 등 시각적·청각 효과를 고려하여 제작
<ul style="list-style-type: none"> • 보충 및 심화 학습 	<ul style="list-style-type: none"> • 교과서 외의 내용 소개 • 심화학습내용 소개 • 학습내용에 대한 생활과 깊은 이해 • 학습내용을 다양한 관점에서 조명 	<p><사이드 운영></p> <ul style="list-style-type: none"> • 디지털 교과서에서의 검색 및 북록화(연신 출력 포함), 공유 지원 • 다양한 경로를 통하여 홍보되고 활용되도록 타 사이트와의 연계 방안 모색 • 학생/교사/전문가 LCC 공유 사이트 지원 • 다큐멘터리 활용 수업 지도안 및 학습활동 제시

감사합니다.

다큐멘터리의 교육적 활용 토론 1

박성희 교수(경원대학교)

최근 정보통신기술의 급격한 발전과 지식정보화 사회로의 진행에 따라 다양한 정보들을 분석하고 이를 비판 및 활용하여 변화하는 사회현상을 예측할 수 있는 인재 양성이 점차 중요한 교육목표로 강조되고 있으며, 기존 학교교육의 한계를 넘어 시·공간적인 제약에서 벗어나 수요자 중심의 교육 확산의 필요성이 점차 증가하고 이에 따른 교육환경 조성을 위해 정부, 학교, 연구기관 및 기업에서 많은 노력을 기울이고 있다.

특히 초·중학교에서는 교수-학습방법 혁신에 대한 요구와 함께 ICT의 활용이 강조되어 왔으며, 또한 가속화될 전망이다. 최근에는 디지털 교과서, 전자칠판 등과 같이 다양한 교수매체의 보급 및 활용이 가시화되고 있다. 이에 따라 초·중학교에서는 다양한 교수-학습 자료형 콘텐츠에 대한 요구가 점차 높아지고 있다. 특히 2009년에 개편된 교육과정에서 창의·인성교육을 위한 체험활동이 중요하게 부각됨에 따라 이를 보완하기 위한 교육 콘텐츠의 필요성과 함께 학습자의 수준을 고려한 다양한 수준별 학습 콘텐츠가 요구되고 있다.

최근에 전국 초·중학교 교사 2,800명을 대상으로 실시한 EBS 프로그램 활용현황에 관한 내용 중 다큐멘터리와 관련된 주요 결과를 살펴보면 다음과 같다.(박성희, 김현진, 김혜정, 2011)

첫째, 교사들이 EBS 프로그램 중 관심 있는 영역으로는 ‘다큐멘터리’가 1,400명(50.0%)으로 가장 많았고, ‘교수-학습’(365명, 13.1%), ‘교원연수’(263명, 9.4%), ‘교과관련 강좌’(223명, 8.0%) 순으로 관심을 갖고 있는 것으로 확인되었다.

둘째, 수업활용에 적합한 EBS 프로그램 유형에서도 다큐멘터리와 같은 ‘수업보조 프로그램’이 1,597명(57.0%)으로 가장 많았고, 비디오클립이나 사진과 같은 ‘학습자료 DB’(1,017명, 36.3%), 직접교수형(170명, 6.1%)의 순으로 나타나 다큐멘터리를 활용한 수업활용에 대해서 매우 높은 관심을 나타내고 있었다.

셋째, EBS 프로그램들 중 교과프로그램보다는 비교과프로그램을 수업에 활용하는 비율이 훨씬 높았을 뿐만 아니라, 특히 지식채널 e(초등학교: 580명, 51.0%, 중학교: 908명, 54.6%)와 다큐프라임(초등학교: 342명, 30.1%, 중학교: 561명, 33.7%)을 집중적으로 사용하는 것으로 나타났다.

이와 같은 최근연구 결과에서와 같이 다큐멘터리 콘텐츠를 활용한 학교교육에 대한

교사들의 관심과 요구를 볼 때, 'EBS 다큐멘터리 콘텐츠의 교육적 활용 활성화 방안'에 대한 연구는 매우 시의적절하다고 볼 수 있다.

다만 본 연구가 초등학교 교사만을 대상으로 했으므로 기존의 연구(박성희 외, 2011)에서 나온 결과를 바탕으로 좀 더 세부적으로 살펴보아야 하는 내용과 함께 다큐멘터리를 활용한 교육의 활성화를 위한 논의 사항을 정리하면 다음과 같다.

첫째, 다큐멘터리 활용 시간에 대한 융통성이 필요하다.

본 연구결과로 다큐멘터리 활용 시 사용시간에서 5-15분(34%), 5분 이내(33%)로 나타났다는데, 이는 학습자의 연령과 교과내용에 따라 약간씩 다를 수 있다고 볼 수 있다. 기존의 연구(박성희 외, 2011)에서 '수업 중 EBS 프로그램의 효과적 활용 분량'에 대해서 초등학교에서는 5~10분(646명, 56.8%), 5분 이내(287명, 25.2%), 10~20분(166명, 14.6%) 순으로 나타난 반면, 중학교에서는 5~10분(816명, 49.1%), 10~20분(450명, 27.1%), 5분 이내(216명, 13.0%)의 순으로 나타났다. 즉, 5~10분 분량에 대한 선호도가 공통적으로 가장 높았지만, 학습자의 연령이 좀 더 높은 중학교에서는 집중도가 초등학교보다는 높으므로 10~20분 분량에 대한 선호도가 높게 나타나므로 동영상 길이에 대해서는 사용자가 조절해서 볼 수 있는 융통성이 필요하다.

둘째, 흥미유지를 위한 프로그램 내용 및 구성에 관한 부분이다.

본 연구에서 다큐멘터리 사용효과로는 흥미유발(30%)이며, 학생들이 집중하는 부분은 새로운 내용을 접했을 때(37%)로 나타났다. 한편, 교사들이 지식채널 e와 다큐프라임 활용 이유로는 함축적 제시(26%)와 다양한 관점(15%)이 주된 것으로 나타났다. 관련 연구에서 초·중학교 교사 심층 인터뷰 결과에서도 지식채널 e와 다큐프라임 활용을 통해 학생들의 흥미유발과 학생들의 공감확대에 대한 장점을 제시한 반면, 학생들의 흥미를 잠깐 불러일으킬 수는 있지만, 수업시간 동안 학생들의 흥미를 계속 지속할 수 없다는 단점을 제시하였다(박성희 외, 2011). 즉, 짧은 분량의 다큐멘터리는 흥미유발에 도움을 주지만, 40~45분 수업에서 흥미를 지속적으로 유지시키기 위한 전략이나 긴 분량의 다큐멘터리를 단순히 보여주는 것을 넘어서 어떤 설계 요소를 넣었을 때, 학습자들의 흥미를 지속적으로 유지시킬 수 있는지에 대한 구체적인 제안이 필요하다.

셋째, EBS 다큐멘터리 주요 활용 교과에서 과학교과가 반영되지 않은 점이다.

본 연구결과에서 EBS 다큐멘터리 주요 활용교과로는 사회(26%)와 도덕(25%)으로 나타났다는데, 이에 대해 좀 더 세부적으로 살펴볼 필요가 있다. 기존 연구(박성희 외, 2011)에서는 다큐멘터리에 국한하지는 않고 전반적인 EBS 프로그램 활용에 기초를 두

고 질문한 결과, 초등학교인 경우 사회(353명, 31.0%), 과학 (284명, 25.0%), 영어(213명, 18.7%)의 순으로 나타났으며, 중학교의 경우에는 영어(333명, 20.0%), 사회(275명, 16.5%), 과학(221명, 13.3%)의 순으로 나타났다. 다큐멘터리라는 특성을 고려하여 영어교과목을 제외하면 EBS 프로그램 활용하는 교과에서 사회와 과학과목이 초등학교와 중학교에서 공통적으로 나타났다. 이를 본 연구 결과와 비교해 볼 때, 과학과목에서의 다큐멘터리 활용성이 간과되어 있다고 볼 수 있다. 이는 초등학교 과학교과에 사용할 수 있는 다큐멘터리가 부족하거나 또는 일부 과학 관련 다큐멘터리 프로그램의 홍보부족의 결과일 수 있다. 해당 결과를 바탕으로 초등학교 교사들이 주로 사용하는 지식채널 e와 다큐프라임에서 과학교과에 관련된 내용이 상대적으로 부족하다고 유추할 수 있으므로 수업에서 활용도가 높은 인기 다큐멘터리 프로그램에서 좀 더 다양한 주제를 반영하여 제작할 필요가 있다. 이와 더불어 교사 및 학생들에게 전문 과학 다큐멘터리 프로그램들을 널리 홍보함으로써 특정 다큐멘터리에만 시청 및 교육활용이 편중되지 않도록 노력이 요구된다.

넷째, 다큐멘터리 교육적 활용에 대한 기준 및 서비스의 다각화에 대한 구체적인 내용이 필요하다.

본 다큐멘터리 교육적 활용을 위해 교사, 학습자, 학부모로 나누어 정보공유와 의사소통의 공간이 필요하다고 제언을 하였는데, 단순히 정보공유와 의사소통 공간 지원의 서비스 제공을 넘어서 대상별로 제공되는 기능이나 서비스의 다각화가 필요하다. 구체적인 예를 들면, 해외 사례에서 지적했듯이 교사에게 필요한 교과 연계 목록과 학습지도안 및 관련 워크시트 등을 제공하고, 학생들을 위해서는 자기주도학습을 실현 시킬 수 있도록 다큐멘터리 자료와 함께 활동지와 같은 부가 자료 제시 등과 같이 대상별로 차별화된 구체적인 서비스 전략이 제시될 필요가 있다.

다섯째, 테크놀로지 활용에 대한 유연성이 필요하다.

학교현장에서 EBS 프로그램 활용을 위한 기술적 환경이 학교마다 편차가 심한 것으로 나타나고 있다. 실제로 IPTV 서비스가 많은 초등학교에 제공되고 있지만, 제공되는 서비스가 달라서 특정 업체 IPTV 서비스를 사용하다가 다른 업체 서비스를 사용하는 학교로 교사가 전근을 가게 되는 경우에 이전에 본인이 모아놓은 ‘학습자료 꾸러미’를 활용할 수 없는 사례가 발생하고 있다. 이와 같이 교사들이 업체들의 배타적인 서비스에 피해를 입지 않고 EBS 사이트 내부에서 자신의 자료를 관리할 수 있는 서비스를 제공할 필요가 있으며, 비약적으로 발전하고 있는 테크놀로지 환경에 대처할 수 있도록 유연한 테크놀로지 환경 구축과 함께 이에 대한 혜택을 받지 못하고 있는 일선 학교현

장에 대한 지원에 대해서도 고려할 필요가 있다.

여섯째, 자원기반학습(resource-based learning) 구현을 위한 환경 및 다큐멘터리 활용 교육에 대한 비전 제시가 필요하다.

앞에서 지적한 것과 같이 본 연구에서 다큐멘터리 사용을 통해 학습자 흥미유발에 대한 내용이 두드러지게 나타난 반면, 수업내용에 대한 다양하고 심층적인 정보제공에 대해서는 언급이 크게 드러나 있지 않다. 이러한 결과를 통해 과연 현재 다큐멘터리를 활용한 교육이 진정한 의미에서의 자원기반 학습 방향을 위해서 발전하고 있는가에 대한 의문을 갖게 된다. 다시 말하면 본 연구에서 edumentary 활용모형을 제시하기는 하였지만, 진정한 의미에서의 <다큐멘터리 활용 교육>의 궁극적 목표를 어디까지 두고 있는지에 대한 명확한 비전이 제시되어 있지가 않다는 점이다. 단순히 학교수업에서 활용을 촉진하는 것에만 국한할 것인지 아니면 자기주도학습을 이끌어 낼 수 있는 자원기반이론 바탕의 자원기반학습으로의 촉진을 의미하는 지에 대한 방향제시가 부족하다. 비전에 따라 하위 전략들도 달라지고 이를 위한 서비스도 달라지므로 이해관계자들의 의견수렴을 바탕으로 한 ‘다큐멘터리 활용교육’에 대한 비전확립이 우선시 되어야 할 것이다.

<참고문헌>

박성희, 김현진, 김혜정(2011). EBS 초·중학교 프로그램 활용현황 및 활성화 방안연구: 초·중학교 교사를 중심으로. 한국교육방송공사.

다큐멘터리의 교육적 활용 토론 2

홍지아 교수(경희대학교)

1. 해외 및 국내 다큐멘터리의 교육적 활용실태에 대한 case study 제시의 필요성

2. 다큐멘터리 장르와 청소년들에게 미치는 영향의 상관관계에 대한 의견제시 필요성
 - ex) 환경 다큐멘터리의 특별한 성공사례
 청소년 성역할 교육과 관련 다큐멘터리의 상관성

3. 능동적 소비자로서 청소년의 다큐멘터리 제작 참가사례 소개의 필요성
 - 청소년들의 media literacy 교육 프로그램 커리큘럼 소개 및 보충점 제안

다큐멘터리의 교육적 활용 토론 3

추덕담 부장(EBS)

- 토론 방향 : EBS다큐멘터리 콘텐츠를 어떻게 클립으로 제작하여 활용할 수 있을 것인지에 대해 동영상 시사와 함께 정책 추진 방향에 대해 토론하고자 한다.
- 교육 현장에서 활용 가능한 영상물 시사
 - 제목 : 한반도 최초의 인류 전곡리 사람들
 - 방송시간 : 13분(5분 분량만 시사 예정)
 - 제작 방법 : 기존의 EBS방송프로그램 (다큐프라임 한반도의 인류, 한반도의 매머드, 한반도의 공룡) 소스를 활용하여 내용 재구성/재편집 완성
 - 활용 가능 교과목 : 초등사회, 중등국사 수업 중 구석기 시대 편
- 정책 추진과 관련한 제언
 - 핵심은 인력과 예산의 문제이다.
 - 교육과학기술부가 교과서용 영상 부교재를 제작하는 관점에서 정책을 수립하고, 교육예산을 투입하여 무료 보편적인 활용이 가능하도록 해야 한다.
 - 제작 주체의 문제 : 교육과학기술부/교사/교과과정 전문가/ 자문교수/EBS가 참여하는 국가적인 차원의 공식 기구 필요
 - 교과 과정과 수업시간에 필요한 아이템 선정 후 EBS에서 제작하여 가이드북과 클립(DVD, 파일 제공)을 제공하는 형식으로 진행하는 방법을 제안함.
 - ‘한반도 최초의 인류 전곡리 사람들’의 경우 전문가 내용 검증을 거쳐 전곡선사박물관 상영용으로 제작한 것임.
 - 제작비의 경우 제작비를 전곡선사박물관을 운영하는 경기문화재단에서 협찬 형태로 제공 ->회성이 아니라 여러 편을 제작할 경우 제작비를 낮출 수 있음.

- 내용과 관련한 재구성은 반드시 이루어져야 한다.
 - 다큐멘터리 아이템은 1차적으로 보편적 시청자들에게 어필할 수 있는 요소가 판단 기준이 된다. 학교 교육현장에서의 활용은 원소스 멀티 유즈의 개념으로 접근해야 한다. -> 방송 프로그램 제작시 어떤 사실을 핵심으로 소개할 것인가는 고민점.
 - 엄격한 사실에 근거한 보편적인 이론 & 학계에서 통용되지 않지만, 독창적이고 흥미로운 마이너 학설 중에 선택의 문제에 따라 선전성과 왜곡의 문제가 발생
 - > EBS 다큐프라임 제작 시 전문가와 함께 가장 고민하는 부분
 - KBS 역사스페셜을 수업에 활용하고, 도서관에 DVD로 보급해 놓은 경우가 많다. 하지만, 일부 프로그램의 경우 내용적인 오류와 주장의 황당함을 지적하는 학계의 목소리가 많이 있다. (예: 송국리 청동기 시대 주거지 간의 전쟁)
 - 따라서 학교 교육 현장에서 활용하는 콘텐츠의 경우 내용 검증과 재구성이 꼭 필요하다. -> 잘못된 동영상을 보고 시험문제를 틀릴 수도 있다. 누구의 책임인가?

- 미디어 교육 차원에서 동영상 원자료와 간단한 편집 프로그램을 제공하여 학교 현장에서 직접 관련된 동영상을 만들어 볼 수 있도록 하는 방법도 고민해보는 건 어떨까?

교육방송연구소 (135-854) 서울특별시 강남구 도곡2동 463

TEL. 02-526-2611 EMAIL. research@ebs.co.kr