
미디어 역량교육 지원전략



관 계 부 처 합 동

2024. 3.

순 서

I. 배경과 경과	1
II. 성과와 개선점	3
III. 정책환경	8
IV. 비전과 추진전략	11
V. 추진과제	12
1. 보편적 교육 인프라 확충	12
2. 체계적 교육 시스템 확립	16
3. 교육 영역의 포괄성 실현	22
4. 교육 전문성 강화	28
5. 협력·소통의 네트워크 정립	32
VII. 주요 추진내용 및 일정(안)	36

I. 배경과 경과

1

추진배경

□ 4차 혁명시대 필수요소로 '미디어 역량' 이 주목받고 있습니다

- AI·빅데이터 등 디지털 기술의 혁신으로 일과 학습, 자기표현, 타인과의 의사소통 등 일상생활의 전 영역에서 미디어의 영향력 확대*

* '22년 동영상 서비스 이용률은 96.1%, SNS는 69.7%, 인공지능 서비스는 42.4%, 온라인교육은 39.8%로 전년대비 증가(과기부·NIA, '23)

- 이를 통해 新경제 동력 창출, 시·공간 압축 등 많은 효용이 발생한 반면 허위·유해정보, 사이버 폭력, 사회적 격차증가 등 위험도 증가
- 미디어에 대한 올바른 이해와 효과적 활용 및 각종 위험에 안전하게 대응하기 위한 미디어 역량(p.10 개념정의 참조)이 필수요소로 부상

□ 국민의 건전하고 행복한 미디어생활을 위한 체계적 지원이 필요합니다

- 최근 미디어의 생산자·소비자는 특정 기업·개인만이 아니라, 미디어 활용능력을 갖춘 일반 국민으로 확대

* 동영상 OTT, SNS 등 1인 미디어 활성화로 미디어 생산에 참여하는 소비자 증가

- 미디어 산업의 건전성과 경쟁력을 확보하고 국민의 건전하고 행복한 미디어 생활을 위해 국가 차원의 체계적인 미디어 교육 지원 필요

□ 질적으로 성숙한 맞춤형 미디어교육이 추진될 시점입니다

- 그간의 정부 종합계획*의 성과를 바탕으로, 달라진 정책 환경을 반영하고 정부 국정과제와 동일 기조로 향후 3년간의 전략과제 적극 발굴

* 디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획('20.8, 교육부, 과기정통부, 문체부, 방통위)

- 부처별로 공동 전략에 기반하되 부처 특성에 맞는 전문전략을 통해 다양한 수요에 부응하는 맞춤형 미디어교육 시스템 고도화 추진

□ 법적 근거

- 방송법, 방송통신발전 기본법, 신문법, 지역신문법, 문화예술교육법, 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법, 지능정보화 기본법 등

- 방송법 제90조의2, 제94조 **방송통신발전 기본법** 제7조, 21조
- **신문법** 제35조, 지역신문법 제15조, **문화예술교육법** 제15조, **문화산업진흥 기본법** 제12조, 영화비디오법 제25조, 저작권법 제2조의2, 게임산업법 제12조의4
- 디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 제10조
- **지능정보화 기본법** 제50조, 제54조, 제62조 등

□ 국정 과제

- 국정과제 59. 국민과 동행하는 디지털·미디어 세상(주관부처 : 방통위)
 - ① **전국민 생애주기별 맞춤형 미디어교육 강화**, ② **전국민 미디어 접근권 확대**
- 국정과제 58. K-콘텐츠의 매력을 전 세계로 확산(주관부처 : 문체부)
 - ① **K-콘텐츠 기반조성 : 미디어 리터러시 교육강화**
- 국정과제 81. 100만 디지털 인재 양성(주관부처 : 교육부)
 - ⑤ **디지털 교육격차 해소 및 생애주기별 디지털 역량 강화**
- 국정과제 78. 세계 최고의 네트워크 구축 및 디지털 혁신 가속화(주관부처 : 과기정통부)
 - ⑥ **디지털 보편권·접근권 확립으로 함께 누리는 디지털 사회**
- 국정과제 27. 글로벌 미디어 강국 실현(주관부처 : 방통위, 과기정통부)
 - ⑤ **수요맞춤형 창의인재 양성 및 혁신기술 융합을 통한 신시장 창출**

□ 추진 경과

- '20. 8월 제1차 종합계획(디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획) 발표
- '21. 3월 '21년도 제1차 종합계획 성과점검(부처 실무조정회의)
- '22.12월 '22년도 제1차 종합계획 성과점검(사회관계장관회의 안전상정)
- '23. 4월 제2차 종합계획(전 국민 미디어 역량강화 지원계획)(안) 관계부처 협의
- '23. 6월~12월 제2차 종합계획 수립을 위한 정책연구(한국언론학회)
- '23. 9월~12월 제2차 종합계획(안) 관계부처 등 의견수렴

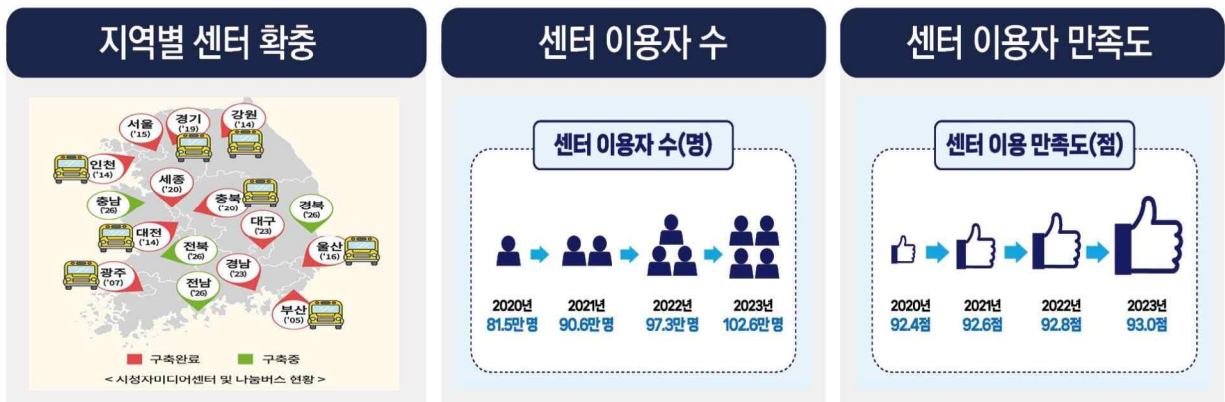
Ⅱ. 성과와 개선점

1 주요 성과

① 코로나19 비대면 교육 수요에 대응하여 인프라를 확대하였습니다

□ 전국 거점망 확보

- 국민 누구나 가까운 곳에서 미디어교육을 접할 수 있도록 미디어 체험·교육 설비를 갖춘 지역 시청자미디어센터 추가건설('19년 8개→'23년 12개) ^방



- 학교미디어교육센터 신설('22년) ^방, 디지털윤리체험관 확충('19년 4개→'23년 6개) ^방 등 지역거점 교육시설 기반 확대
- 미디어교육 품질 제고와 전문 교사·강사 육성을 위한 미디어교육원 설립('21년) 및 미디어교육사 자격시험 실시('22년 신설, 405명배출) ^문

□ 온라인·실감형 교육 제공

- 코로나19 등 비대면 교육수요에 맞춰 온라인 플랫폼(방통위 '미디온', 문체부 '미카, 교육부 '미리네)을 통한 교수·학습자료 제공 및 공유
- 부처·기관별 온·오프라인 미디어교육 시설·정보를 한눈에 볼 수 있는 종합 웹사이트(kmle.or.kr) 구축으로 국민의 미디어교육 접근성·편의성 제고
- 지역 시청자미디어센터를 메타버스로 구축하여 실감형 미디어교육 제공, 교사·강사 대상 온·오프라인 양성·연수과정 운영('20~'23년 26,092명) ^{방문}

② 국민의 일상 속 미디어 활용 역량을 강화하였습니다

□ 전 국민 미디어교육 실시

- 유아·청소년·성인·노인 등 생애주기별 필요역량에 따른 맞춤형 미디어 교육 운영으로 국민의 미디어 이해·활용역량 제고

유아	청소년	성인	노인
			
찾아가는 놀이형 교육 (924개 기관)	창의체험(1,239명) 및 진로연계 교육(3,232개교)	미디어 이해 수준별 상설 교육(2,433개 강좌)	미디어 환경적응 및 사회참여 교육(597개 기관)

- 장애인·학교 밖 청소년·다문화가족 등 누구도 소외되지 않고 미디어를 이용할 수 있도록 소외유형별 맞춤형 미디어교육 운영(24,260명) **방**

□ 신기술 활용 제작교육 강화

- 메타버스, VR·AR, AI 등 미디어 신기술 융합 교육(93,806명 **방**, 3,400명 **관**), 수준별 1인 미디어 교육(118,791명) **방**, 신인·전업 창작자 발굴·육성(801팀) **관** 등 실시

□ 방방곡곡 찾아가는 교육 강화

- 도서산간 지역민, 노인·장애인 등 취약계층 대상으로 찾아가는 미디어 나눔버스를 확충하고, 찾아가는 미디어교육 및 영화상영 확대

찾아가는 미디어 나눔버스 방	찾아가는 영화관 관
	
(’21) 2대 → (’23) 8대	(’21) 105회 → (’22) 166회 → (’23) 281회

- 고령층 등이 스마트폰·무인정보단말기(Kiosk) 등 일상생활 속 미디어 기기를 원활히 이용할 수 있도록 찾아가는 교육 실시(87,576명) **방**

③ 가짜뉴스 대응을 위한 홍보·교육을 실시하였습니다

□ 플랫폼 구축 및 교육 실시

- 국민 누구나 팩트체크 검증 과정에 직접 참여할 수 있는 팩트체크 오픈 플랫폼(팩트체크넷) 구축·운영('20~'23년 이용자 수 총 54.8만여명)^방
- 허위정보 대응 및 정보 분별역량 강화를 위한 상설 기본교육(4,965명)^방 및 전문가 양성교육(1,642명)^문 실시
- 초·중·고생을 대상으로 팩트체크 교육(3천개교)을 실시하고 '청소년 체커톤*'
대회(1,760명 참가)를 통해 허위정보 검증에 대한 교육·체험 실시^문

* 팩트체크와 마라톤의 줄임말로, 2019년 첫 개최 후 매년 시행중

□ 정보 분별 교육 콘텐츠 보급

- 정보 분별역량 강화를 위한 교육 콘텐츠(수업지도안, 학습교구, 게임 등 20종^방/수업지도안 1,003종^문), 웹포스터(10종)^문·가이드라인(2회)^문 등 보급



- 팩트체크 중요성에 대한 인식 확산을 위해 국민 참여 캠페인·공모전 개최 및 공익광고, SNS 등을 활용한 홍보 실시



4 디지털 시민성 제고를 위한 다양한 교육을 지원하였습니다

- 미디어 콘텐츠를 구성하는 텍스트, 영상 요소 등에 대한 비판적 이해 교육 (82,788명)^{방문} 및 시청자 평가프로그램 참여를 통한 미디어 평가 지원(258명)^방
- 올바른 디지털 이용습관 교육 실시('21~'23년 94,018명)^방 및 콘텐츠 개발·보급('21~'23년 79종)^방, 초·중·고 대상 디지털 윤리교육 홍보영상 제작(40편)^문
- 디지털 시민의식 확산을 위한 국민 참여형 미디어 리터러시 캠페인 및 행사 개최(뉴스읽기 뉴스일기, 장애인 미디어 축제, 저널리즘 주간 등)



- 디지털 미디어 환경에서 발생하는 불건전·유해표현 등 역기능 대응역량 강화와 올바른 스마트폰 사용습관 확립을 위한 교육 운영('21~'23년 346.6만명)^{방과}
- 인터넷 전반, 뉴스검색·배열 등 미디어 서비스가 제공하는 알고리즘의 작동원리, 영향력 이해 교육 제공(21,736)^{방문}
 - 뉴스검색·배열 알고리즘 교육 '뉴스알고(NewsAlgo)' 운영 및 과정 개발, 고교 1학년 대상 수업지도안(12건) 개발 및 3개교(243명) 대상 시범교육^문
- 건전한 게임이용을 위한 게임 리터러시 교육 유아(34,031명), 청소년(104,471명), 교사(30,726명), 보호자(36,074명)^문
- 1인 미디어 제작자를 위한 저작권 교육(7종) 및 홍보 콘텐츠 개발·배포(70편)^문



① 온·오프라인 인프라를 지속 확대하고 기능을 보완해야 합니다

- 시청자미디어센터 및 디지털윤리체험관 확대, 학교미디어교육센터 설립, 온라인 플랫폼 구축 등 부처별로 다양한 인프라를 마련하였으나,
 - 구축된 인프라를 국민이 보다 손쉽게 접하고 활용할 수 있도록 시설·장비를 개선 및 기능을 고도화하여 접근성·편의성 제고가 필요

② 양적 성장에 기반한 질적 향상이 필요한 시점입니다

- 전 국민이 갖추어야 할 핵심역량으로서 미디어 리터러시가 요구됨에 따라, 다양한 분야에서 미디어교육의 양적 확대를 구현하였으나,
 - 유아·청소년·청년·중장년·노인 등 생애주기별 특성·필요역량에 맞는 전문 교안 개발 및 강사 역량 강화 등 질적 제고 노력이 필요

③ 전 영역을 아울러, 다양하고 포괄적인 교육이 필요합니다

- 메타버스, VR·AR, AI 등 신유형을 포함한 미디어 이해·활용·제작 및 정보 분별교육 등 국민의 안전한 미디어 활용 기반을 마련하였으나,
 - 빠른 미디어 환경변화에 능동적 대응을 위해 미디어 교육의 영역(접근·이용, 이해·분석, 소통·평가, 권리·책임)을 모듈형으로 설계하여 포괄적으로 실시할 필요

④ 부처와 민간의 소통·협력이 더욱 필요합니다

- 각 부처에서 시행하고 있던 미디어교육을 모아 종합계획을 수립(20년)하고, 매년 실적을 점검하는 등 범부처 협력의 토대를 마련하였으나,
 - 부처 간 실질적 협력을 활성화하여 교육의 효과성을 제고하고, 공영방송·학계 등 민간 협력을 통해 교육현장의 상시적 소통·연계 강화 필요

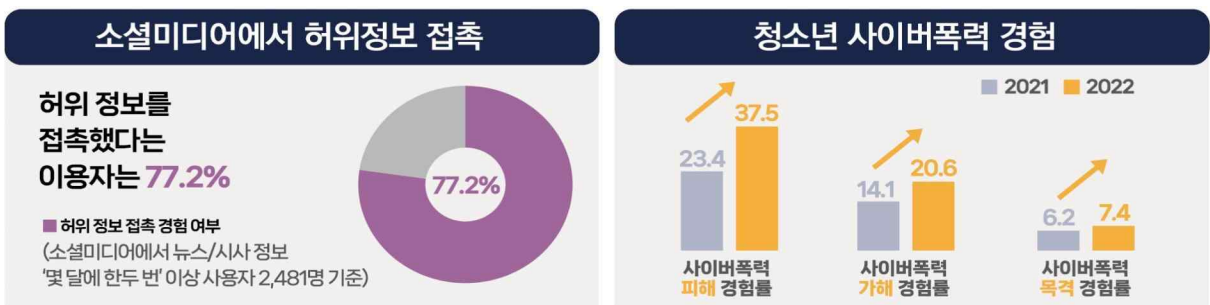
Ⅲ. 정책환경

① 일상에 미디어가 편재하는 '미디어 라이프 시대' 도래

- 코로나19 팬데믹 이후 비대면 사회로의 변화가 가속화됨에 따라 소비·교육·여가 등 일상에서 미디어 활용 확대
 - 1대 多형태의 대중매체를 넘어 미디어가 일상의 사람-사람, 사람-AI, AI-AI 등의 다원적 소통전반을 매개하는 시대 대두
 - OTT, SNS, 메타버스 등 참여형 플랫폼* 성장으로 미디어 생산·제작 주체도 글로벌 기업에서 1인 창작자까지 다변화, 대중 인플루언서 등장
- * '23.4월 기준, 세계 인구의 약 60%가 소셜 미디어(SNS) 이용, 인터넷 사용 시간은 6시간 30분 이상으로 TV 시청의 2배 이상(Kepios, Digital 2023 April Global Statshot report)

② 국민의 안전을 위협하는 디지털미디어 위험 확산

- 미디어 생산·유통의 경제적, 기술적 진입장벽이 낮아지면서 허위정보, 불건전하고 유해한 표현, 사생활 침해, 개인정보 유출 등이 증가



<출처: 한국언론진흥재단, '21년/ 한국지능정보사회진흥원, '23년>

- 세계 각 국에서도 오정보·역정보의 광범위한 확산을 우려하면서 이에 대한 대응책으로 미디어 역량 증진의 필요성 강조





- ◆ 유엔 사무총장 안토니우 구테흐스는 "허위정보 대응을 위해서는 사회적 탄력성과 미디어·정보 리터러시를 쌓는데 지속적인 투자가 필요함"을 강조(UN 홈페이지)
- ◆ OECD는 「오정보 및 역정보 대응을 위한 공공 커뮤니케이션 원칙」을 수립, 오정보 및 역정보의 확대, 재생산 예방을 위한 정부 역할 강조('23.4)

③ 미디어로 인한 불평등과 소외, 고립 심화

- 디지털 기술 고도화와 급속한 미디어 생태계 변화로 사회 구성원 간 미디어에 접근·활용하는 역량에 대한 격차와 소외가 발생
 - ※ 장애인, 저소득층, 농어민, 고령층 등 취약계층의 디지털정보화 역량은 일반 국민의 76.2%(접근 96.0%, 역량 64.5%, 활용 78.0%) 수준(과기부·NIA, '22)
- 미디어 역량의 차이는 사회구성원 간 원활한 소통의 한계를 가져올 뿐 아니라, 각 개인들의 지식·경제·문화 수준의 격차 심화 우려
 - 특히 '25년 초고령사회 진입이 예상되는 국내 상황 속에서 미디어 역기능 및 격차·소외는 노인세대*의 사회적 고립기제로서, 빈곤·건강문제 발생
 - * 우리나라 65세 이상 인구는 전체 인구의 17.5%, '25년에는 20.6%를 기록하여 초고령사회 진입 예정, '50년에는 43%를 넘어설 것으로 예상(통계청, '22)

④ 해외 각 정부도 국민의 미디어 역량제고 노력 지속

- 미디어 역량 격차가 정보 획득 및 활용 능력을 넘어 생산과 소통·협업 능력의 차이로 나타남에 따라 21세기 필수역량으로서 중요성 확대
- 해외 주요 국가들은 격차 없는 미디어 복지 보장 및 국가 경쟁력 확보를 위해 국민의 미디어 역량 제고를 위한 법·제도 수립 노력을 지속

국가	추진내용
 유네스코	<ul style="list-style-type: none"> ● 미디어·정보 역량을 융합한 커리큘럼(디지털 정보 처리, 지적재산권, 허위조작정보, 혐오표현, 프라이버시, 가상세계 대응 등) 발표('21년)
 핀란드	<ul style="list-style-type: none"> ● 학교 교과과정에 미디어 리터러시 교육 포함('72년) ● 「미디어교육을 위한 국가 정책」 발표('19년) <ul style="list-style-type: none"> ※ 유럽국가 중 허위(조작)정보 저항력 6년 연속 1위(Open Society Institute Sofia, '23년)
 영국	<ul style="list-style-type: none"> ● 「커뮤니케이션법」에 따라 Ofcom에 미디어교육 의무('03년) ● 「온라인 미디어 리터러시 전략」 발표
 미국	<ul style="list-style-type: none"> ● 미디어 교육 관련 주별 법률 제정 및 시행 <ul style="list-style-type: none"> ※ 캘리포니아주: 미디어 교육법(AB873) 제정, 유치원~12학년 미디어 교육 의무화

미디어교육 개념과 원칙

□ 논의 배경

- 그 간 미디어 환경 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 사회 구성원의 다양한 역량을 '미디어 리터러시' 라는 개념으로 표현
- 이번 계획에서는 '리터러시' 개념의 추상성·포괄성 등을 감안, 국민 눈높이에 맞는 보다 적합한 한글개념으로서 '미디어 역량'을 사용

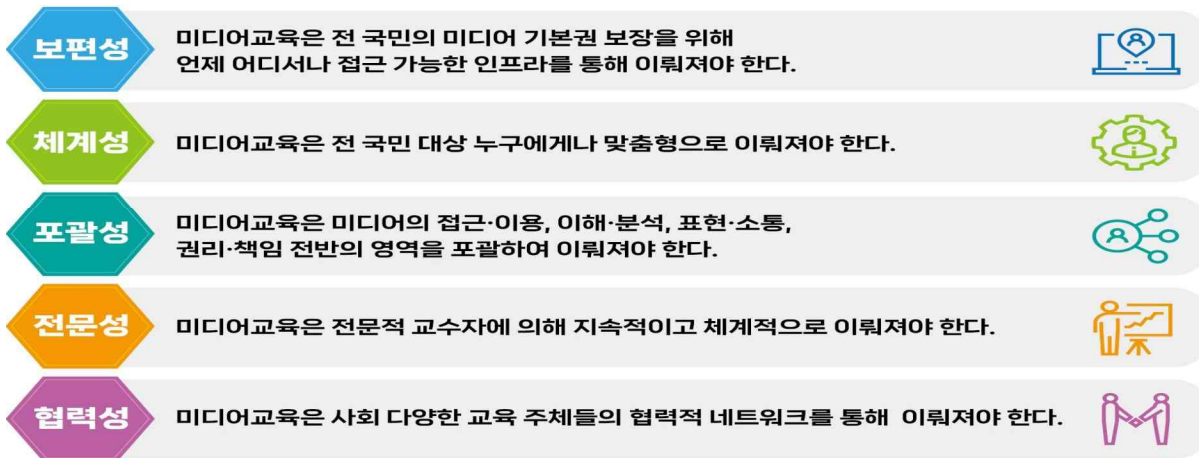
□ 미디어 역량·교육 개념

- **미디어* 역량****이란, 미디어에 원활하게 접근·이용하고, 비판적으로 이해·분석하며, 미디어로 자유롭게 표현·소통하고, 그 결과에 대한 권리 행사와 책임 등 수준향상을 위해 지식·기술·태도·가치를 결집하는 능력
 - * 소통과정에서 메시지를 전달하는 매개체 미디어 공간·기기·콘텐츠 등 다층적 차원으로 구성
 - ** 역량: 지식(knowledge), 기술(skills), 태도(Attitudes), 가치(Values)를 동원하는 능력(CECD Learning Compass 2030)



- **미디어 교육**이란, 정보·디지털·게임·AI 리터러시 등 다양한 영역을 포괄하여 미디어 역량을 높이는 교육

미디어교육의 5대 원칙



IV. 비전과 추진전략

비전

국민과 함께하는 안전하고 행복한 미디어 세상



원칙	보편성	체계성	포괄성	전문성	협력성
	언제 어디서나	나에게 딱 맞춘	다양한 모듈형	품격높은	소통하고 협력하는
	미디어교육				

추진 전략	보편적 교육 인프라 확충	체계적 교육 시스템 확립	교육 영역의 포괄성 실현	교육 전문성 강화	협력·소통의 네트워크 정립
추진 과제	① 기반 시설 확대 및 접근성 제고	① 체계적 미디어교육 설계	① 미디어 접근·이용 역량강화	① 객관적 연구·조사 지원	① 정부·대학·방송 공조 체계 강화
	② 플랫폼 고도화·다각화	② 생애주기별 맞춤형 미디어교육 제공	② 미디어 이해·분석 역량강화	② 신뢰받는 전문강사 양성	② 지역·글로벌 연대강화
		③ 양육자·교원 효율적 미디어교육 안내	③ 미디어 표현·소통 역량강화	③ 우수 미디어교육 콘텐츠 개발	③ 국민소통·참여확대
		④ 취약계층 찾아가는 미디어교육 제공	④ 미디어 권리·책임 역량강화		

V. 추진과제

1 보편적 교육 인프라 확충

[과제1-1] 현장교육 기반시설을 확대하고 접근성을 높이겠습니다

지역민·미디어 종사자·교원·학생 등 다양한 국민이 거주지와 가까운 곳에서 편하게 미디어교육을 제공받도록 인프라를 확충하고 역할을 강화

- (시청자미디어센터) 지역민에게 상설교육을 제공하고 미디어 장비·시설을 대여하는 시청자미디어센터(‘23년 12개*)를 전국 광역시·도로 확대 추진[▶]
 - * (운영중) 부산·광주·강원·대전·인천·서울·울산·경기·충북·세종·대구·경남
(구축중) 경북·전남·전북·충남, (미정) 제주
- (新 장비 구축) 지역 센터 내 VR·AR 및 인터랙티브형 교육시설과 미디어 콘텐츠 제작에 활용하는 신기술 장비 구축
 - ※ (시설) AR 실감형 스튜디오, 반응형 디스플레이, (장비) XR HMD·컨트롤러 등
- (미디어 나눔버스) 센터 접근이 어려운 국민을 위해 시설·장비를 탑재하고 찾아가는 버스(‘23년 8대) 운영 활성화 추진

종합 스튜디오(경기·대전)	라디오 스튜디오(강원·부산·충북)	영상 스튜디오(광주·울산·인천)
		
스튜디오 영상·오디오 체험	토크쇼, 개인방송, 라디오방송, 폴리, 더빙 등 오디오 체험	촬영 VR, 크로마키 합성, 스트리밍 라이브커머스 등 체험


○ (미디어교육원) 미디어 교사·강사 직무연수 전문기관(교육부 인가 종합교육연수원)으로서 전문 직무교육 역할 강화^본

- 교원 및 미디어교육 강사(미디어교육사 등) 대상 최신 교습법·기술 전파 등 보수교육 및 관련 커리큘럼 지속 개발

* 지역 언론 지원국(세종·대전/부산/광주/대구)을 통한 지역특화 프로그램 지원

단계별 고도화 계획

2024년	<ul style="list-style-type: none"> • 교육부 미디어교육 분야 종합교육 연수원 재인가 • 미디어교육사 대상 재교육 커리큘럼 개발
2025년	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어교육원 통합 교사연수 과정 개발 및 운영 • 미디어교육사 대상 분기별 정기교육 및 수시교육 운영
2026년	<ul style="list-style-type: none"> • 권역별, 직급별, 과목별 맞춤형 교사연수 커리큘럼 개발 및 교사연수 • 미디어교육사 생애주기별 맞춤 교육 지원



○ (학교미디어교육센터) 지역과 연계하여 교과 및 동아리 등 학교 교육 과정에서의 미디어교육을 활성화하기 위해 미디어교육센터* 구축^본

* 기존 대구센터 ('22.4 개관) 이외, 경기·충북센터를 '24년 개관 예정

- 제작·참여 등 학생 미디어 체험 프로그램 운영, 미디어 교수·학습자료 개발, 교원 역량 강화를 위한 연수 운영 등

○ (디지털배움터) 전국의 생활SOC(주민센터, 경로당, 도서관 등)를 활용하여 디지털 미디어를 포함한 디지털 기술·기기 기초 활용 교육 제공^본

- VR, 태블릿PC, 키오스크 등 다양한 디지털 체험과 교육 실시

시청자미디어센터	미디어교육원	학교미디어교육센터	디지털배움터
			

[과제1-2] 비대면 교육 확대를 위해 온라인 플랫폼을 강화하겠습니다

비대면 환경에서도 접근이 쉬운 무료 미디어교육을 위해 부처별 온라인 플랫폼에 개선된 기능을 탑재하고 메타버스를 활용한 실감형 교육을 운영

□ 온라인 플랫폼 고도화

- (미디어온, edu.kcmf.or.kr) 교육 수요자와 제공자, 정책관계자 등에 디지털 미디어 교육·정보를 종합 제공하는 통합 플랫폼(미디어온) 고도화 추진^방
 - AI 활용으로 기능을 고도화하고 온라인 무료 강의, 강사관리, 교육자료, 학습자 관리를 통합 지원하는 맞춤형 서비스 제공

단계별 고도화 계획

2024년

- 온라인 학습관리 기능 탑재 및 교육자료 통합DB 구축

2025년

- 강사관리(양성·배정·평가·연수·증명 등) 기능 탑재, AI 개인맞춤 추천

2026년

- 교육 수요처 매칭, 온라인 학습기능 개선 및 교육자료 검색·기능 강화



- (미디어아카데미, meca.or.kr) 미디어교육 및 저널리즘 관련 각종 교육 정보를 제공하는 미디어·언론 교육 정보 포털 운영 및 고도화 추진^본
 - 교원 직무연수 LMS* 지원, 교재 공유, 연구·조사자료 공유, 강사 파견 원스톱 시스템 운영, 미디어교육사 자격제도 연계 등

* Learning Management System

단계별 고도화 계획

2024년

- 이러닝 콘텐츠 학습을 포함해 온·오프라인 교육에 대한 수강신청부터 이수처리까지 통합적으로 지원하는 LMS 기능 구현

2025년

- 미디어교육 사업 신청부터 전문 강사 배정, 교육자료 활용, 효과조사 실시 등 미디어교육 지원 사업 절차 전면 원스톱 지원

2026년

- 미디어교육 분야 연구·통계 시각화 보고서 지원, 대국민 온라인 캠페인 실천 등으로 미디어교육의 활용성 및 접근성 개선



- (미리네, miline.or.kr) 미디어교육 관련 최신 정보, 수업 자료 및 연구물 등을 탐색·활용할 수 있도록 학교미디어교육 플랫폼 유지·보수 및 고도화
 - 미디어 교수·학습자료, 정책연구 및 유관기관 자료, 연수·행사 등 게시, 시·도 게시판 및 자료의 접근·활용성 제고 등 소통 기능 강화
- (KMLE*, kmle.or.kr) 각 부처가 운영 중인 온라인 플랫폼에 쉽게 접근·활용하도록 마련(‘22년)된 각 미디어교육 플랫폼 연계 페이지 지속 운영
 - * Korea Media Literacy Education



□ 실감형 가상 교육 제공

- (메타버스 구축) 실감형 가상공간인 메타버스 내 시청자미디어센터·미디어교육원 구축, 미디어 신기술 이해를 위한 미디어교육 정보·자료 제공
 - 시공간 제약 없는 메타버스 특성을 활용하여 미디어 시설·장비 사용법, 교재 등 교육자료 전시, 관련 콘텐츠 상영 등 상시 서비스 제공
 - 메타버스 가상공간·아바타를 활용, 실제 실습 및 토론수업과 유사한 실감형 미디어교육 구성·운영, 유관기관·단체에 교육 협력* 제공
 - * 전국 교육청의 담당자가 동시에 참여하는 디지털 미디어교육 수업에 활용 등



2

체계적 교육 시스템 확립

[과제2-1] 유아부터 노인까지 체계적으로 교육을 설계하겠습니다

생애주기의 특성과 미디어 경험에 맞는 교육 목표와 내용, 방식을 구체적으로 제시

□ 생애주기별 교육 설계표(안) 마련 방

영아기(만0-2세)

“미디어 노출금지 지향”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 생존활동, 양육자와 신뢰와 애착 형성
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 양육자의 올바른 미디어 사용 • 미디어를 활용한 양육 방향성 ※ 세계보건기구(WHO)는 2세 미만의 미디어 이용을 권고하지 않음
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 영아 직접 교육 아닌 양육자 대상 교육 • 생활문화·체육시설 등 연계

유아기(만3-5세)

“미디어 환경 이해와 이용 습관 형성”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 자아발달, 언어습득, 기본적 사회화
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 미디어 생활에 대한 접근 및 탐색 • 안전한 미디어 이용 경험 형성 ※ 표준보육과정, 누리과정, 학교안전교육 7대 표준안 등 연계
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이형, 양육자 동반 • 보육·교육기관 연계

아동·청소년기(만6-18세)

“미디어 경험 확장 및 이용자 역할 탐색”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 학교 등 사회경험 시작, 독립 준비
내용	<ul style="list-style-type: none"> • (초) 미디어 관련 기본역량 • (중) 비판적 이해, 책임있는 이용 • (고) 미디어 이해, 탐구, 진로 연계 ※ 국가교육과정을 고려한 통합·심층교육
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 학교·교육청·지역사회 연계 • 주말, 방학 활용

청년기(만19-34세)

“미디어 영역 확장 및 경쟁력 강화”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 경제활동 진입, 사회독립 실현
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 취·창업 연계 전문교육 • 미디어를 통한 사회관계 증진 및 협력 역량 강화 • 미디어를 통해 지식·문화 정보 습득
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 대학·방송사 연계 • 직업경험(실습), 프로젝트형

중·장년기(만35-64세)

“미디어 사회·경제적 역할 수행”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 사회경제적 지위 절정기, 세대 중재
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 역할 및 가정·직장 내 책임에 따른 맞춤형 교육 ※ 부모, 직무, 노후설계 역량 등 • 정보판별·소통 역량 강화
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 직장·지역 공공기관 연계 • 직무역량 관련 전문기관 협업

노년기(만65세 이상)

“미디어 격차 해소 및 건강·여가생활 지원”

특성	<ul style="list-style-type: none"> • 노후건강·여가 관심, 세대 격차 심화
내용	<ul style="list-style-type: none"> • 정보화 수준별 다층적 교육 ※ 소외형/저역량·저활용형/적극활용형 • 건강, 여가 관련 정보 습득·참여 • 정보판별·소통 역량 강화
방식	<ul style="list-style-type: none"> • 지자체, 주민센터, 노인복지시설, 평생교육시설 등 연계

[과제2-2] 생애주기별로 필요한 맞춤형 교육을 제공할 것입니다

유아부터 노인까지 대상을 지속 확대하고 눈높이에 맞는 실속있는 교육 제공

□ 생애주기별 미디어교육

- (영아기) 양육자와의 신뢰와 애착 형성이 중요한 시기, 영아의 과도한 미디어 노출 방지를 위하여 양육자 대상 교육 제공

※ 세계보건기구(WHO)는 2세 미만의 미디어 이용을 권고하지 않음
(Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep, 2019)

- 지역 생활문화·체육시설 등과 연계하여 양육자의 올바른 미디어 이용태도 및 영아 미디어 노출 대비 방법 등에 대한 특강 실시

- (유아기) 미디어에 대한 접근·탐색이 이루어지는 시기, 안전한 미디어 이용 습관 형성을 위해 어린이집·유치원에 찾아가는 미디어교육 지원

- 표준보육과정 및 누리과정 등을 반영한 놀이형 교육 프로그램을 개발하여 보육·교육기관 연계를 통해 양육자 동반 유아교육 실시

- 유아용 교재, 보드게임, 활동지 등을 활용한 교육 프로그램('안전하고 슬기롭게', '미디어교육 운영학교 새싹반') 등 운영 기관 확대



▲유아 미디어교육 수업자료, 활동지, 교재 ▲어린이 미디어 이용 조사

- (아동·청소년기) 미디어 이용자로서 역할 탐색과 미디어 경험 확장을 위해 학교는 물론 다양한 시설·기관을 활용한 학교 밖 교육 제공
 - 학교 동아리(초중고), 자유학기제(중), 고교학점제(고)와 학교 밖 청소년 지원시설에 강사를 파견하여 미디어 이해·탐구·진로연계 교육 등 확대



- 학업 중단 및 자퇴, 홈스쿨링 청소년들도 미디어교육을 제공받도록 학교 밖 청소년지원센터(꿈드림 센터) 등과 연계교육 지원 확대
- 교육과정별(초·중·고), 교과 내·교과 간 미디어 교육 수업모델 개발 및 보급, 학교·교육청 협력 전문·심층 프로그램 제공
- 청소년 미디어 이용조사('24~'25년^본), 청소년 미디어 페스티벌(매년)^방, 학생 디지털 미디어 캠프('24년 상·하)^표 등 개최

- (청년기) 경제·문화 활동주역인 청년이 미디어를 활용한 삶의 영역 확장 및 경쟁력 강화가 가능하도록 취·창업 연계, 협력역량 강화 교육^방



- 대학 학과·산학협력단 등과 연계하여 미디어교육 학점인정, 미디어 교육사·교육지도사 취득, 현장실습 등 운영 및 공모전 참여 등 지원

○ (중장년기) 변화된 미디어 환경에 적응하고 직업 및 가정생활에서의 역할 수행에 필요한 맞춤형 교육 제공

- 공무원, 직장인, 자영업자 등을 대상으로 찾아가는 교육 및 온라인 프로그램 개설 등을 통해 직무 및 홍보 역량 강화를 위한 미디어교육 실시
- 시청자미디어센터 상설 프로그램 다각화를 통해 수요자 요구에 대응하고, 가족 내·세대 간 소통 활성화를 위한 교육 프로그램 운영



직무연수



홍보지원



라이브커머스

○ (노년기) 은퇴와 더불어 건강 및 여가에 관심이 많아지는 시기이자, 미디어 격차가 두드러지는 시기로 미디어 역량 수준별 다층적 교육 제공

- 일상화된 다양한 미디어(스마트폰, 키오스크 등)를 용도에 맞게 활용하여 사회·경제 활동에 불편함이 없도록 지원
- 주민센터, 노인복지시설 등과 연계하여 미디어를 활용해 건강·여가 등 관련 정보를 올바르게 습득·활용하도록 지원
- 지역 시청자미디어센터 '시니어 제작단'을 운영하여 고령화 시대 시니어 세대의 경험과 사회적 시각을 담은 미디어 콘텐츠 발굴



찾아가는 미디어 나눔버스
'키오스크 교육'



시청자미디어센터
노인 대상 제작 교육



시청자미디어센터
시니어 미디어 제작단

[과제2-3] 양육자와 교원에게도 효율적 교육방법을 안내하겠습니다

가정과 학교에서도 충분한 미디어교육이 가능하도록 양육자·교원 역량강화 교육 실시

○ (양육자 교육) 가정 내 미디어교육을 위한 양육자 대상 미디어교육 운영

- 학부모의 디지털 미디어 이해도 제고 및 가정에서의 자녀교육 방법 안내[☞]

- (온라인) 학부모On누리(www.parents.go.kr) : 클릭! 미디어 리터러시 (15차시)
- (오프라인) 정책설명회, 토크콘서트, 간담회 등을 통한 정책안내 및 질의응답 등

- 부모·조부모 대상(디지털 부모되기) 특강, 가족 캠프 등 운영확대^방

○ (교원 교육) 디지털 미디어교육 의무화('22.3~)에 따라 교사의 미디어

역량 강화를 위한 교직원 교육·연수 프로그램 지원 확대^{방문교}

- 핵심교원 양성, 우수 수업지도안 발굴·확산을 위한 맞춤형 교원 연수* 운영, 학교 현장의 우수사례를 발굴·확산

* ①디지털 미디어교육 구성 체계 이해 ②교과·창체 및 학교 밖 자원 연계 수업 설계·운영 등

- 미디어 역량 개념, 교육과정별 수업사례 소개 및 방법 안내, 학교 밖 미디어 교육 체험처 안내 등으로 구성된 원격연수*(5종, 중앙교육연수원) 상시 지원

* ①(기초) ②(심화) 미디어 문해력 교육('20~), ③(초등) ④(중등) 미디어 교육 수업('21~)



학부모 미디어교육 토크 콘서트



교원 미디어교육 연수



특수교사 미디어교육

[과제2-4] 장애인도, 지역민도 소외없는 교육환경을 만들겠습니다

사회·경제적 취약계층의 어려움이 해소되도록 찾아가는 미디어교육 확대

- (장애인) 장애인의 미디어 역량 강화 및 사회적 독립 지원을 위해 장애유형을 고려한 맞춤형 교육·콘텐츠 제공 **방문**
 - 시각·청각·발달장애인을 대상으로 미디어 활용방법 교육 시행 및 미디어를 통한 자기표현 등에 대해 복지센터·특수학교로 찾아가는 교육 확대
 - ※ 발달장애인 콘텐츠 전문 플랫폼 다모아(damoa.or.kr) 운영, 장애유형(청각·시각·발달 등)을 고려한 교재 개발 등('21년~)
 - 초·중·고 교육콘텐츠 및 직업·자격증 등 평생교육 강좌에 대한 장애인 방송(폐쇄자막·화면해설)을 온라인(ebs.co.kr/free)으로 제공



- (도서산간 지역민) 지역 미디어센터 접근이 어려운 원거리 지역민에 '찾아가는 미디어 나눔버스 **방**'과 '찾아가는 영화관 **방**' 운영 확대
- (다문화가족) 새터민, 외국인노동자, 다문화가족 등의 한국사회 적응을 위해 '가족센터, 다문화가족지원센터' 등과 연계한 미디어교육 확대 **방**
 - 미디어를 활용하여 한국 생활에 대한 이해와 지역사회 적응을 지원



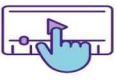



3

교육 영역의 포괄성 실현





[과제3-1] 새롭고 복잡한 미디어도 쉽게 이용할 수 있도록 하겠습니다

일상에 편재한 미디어와 정보를 누구나 체험해보고 효율적으로 이용할 수 있도록 단계적 교육과정을 마련하고, 신기술 활용 미디어 체험·교육을 확대

- (체험 교육) TV(뉴스), 라디오(더빙), 스마트 미디어에 대한 직접적 경험을 확장하는 미디어 체험 교육 제공 **방과**

구분	사진	프로그램 소개
 <p>TV 체험</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● TV 뉴스를 직접 제작함으로써 PD, 아나운서, 기자, 논설위원, 기상캐스터, 카메라맨 등 역할 수행 체험
 <p>라디오·더빙 체험</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● 라디오 녹음, 애니메이션 더빙 등을 통해 DJ, 리포터, 성우, 내레이터 등의 라디오 제작 환경 체험
 <p>스마트 체험</p>		<ul style="list-style-type: none"> ● AI, VR, 빅데이터 알고리즘, 키오스크 등 스마트 미디어 체험

- (접근·이용 교육) 일상 미디어에 대한 기초교육부터 전문 미디어 장비(고급 캠코더, 짐벌 등)와 시설(1인미디어제작실, 녹음실 등)의 접근·이용 지원 **방과**

인공지능(AI)	가상·증강현실(VR, AR)	드론촬영	빅데이터
<ul style="list-style-type: none"> ● AI로 보는 미디어 ● 4차 산업혁명, AI기술 	<ul style="list-style-type: none"> ● VR 너를 만나다 ● 어린이 메타버스 교실 	<ul style="list-style-type: none"> ● 카메라에 날개를 달다 ● 시니어, 드론과 놀자 	<ul style="list-style-type: none"> ● 데이터로 보는 미디어 ● 빅데이터 콘텐츠 제작
			

- AI, VR·AR, 빅데이터 등 다양한 미디어에 탑재·활용되는 첨단 기술에 대한 교육도 지속 확대



미디어 활용교육(기초)



미디어 활용교육(심화)








신유형 미디어교육(VR)

[과제3-2] 미디어 정보의 진위를 가릴 수 있도록 돕겠습니다

영·유아기부터 허위·조작·부정확 정보에 현혹되지 않고 미디어가 전달하는 내용을 올바르게 이해할 수 있도록 정보·뉴스·알고리즘 교육 실시

- (미디어 이해 교육) 미디어 기술의 속성과 미디어의 재현방식을 비판적으로 분석하고 이해할 수 있도록 교육 실시(상시) **방분**
 - 1인미디어·SNS 등 복합미디어 콘텐츠를 비판적으로 접근·이해 할 수 있는 비평 활동 지원 및 미디어의 상징체계 분석과 평가 능력 등 교육
 - 미디어 기술(빅데이터, AI 등)과 메타버스, 고화질 실감 미디어 콘텐츠 등 새롭게 등장하는 신기술 미디어의 작동원리와 영향력 등 교육
- (정보 분별력 교육-시민 대상) 미디어·정보 이용환경 변화를 이해하고, 필요정보에 대한 접근·검색·식별 및 진위여부 판단을 위한 교육 확대 **방분**
- (정보 분별력 교육-언론인, 교원 대상) 정보 분별력 분야 강사양성을 위한 교육 콘텐츠를 개발·운영하고, 예비 언론인(대학생), 초·중등 교원 등 대상별 특강·연수 운영 **방분**

< 생애주기에 따라 요구되는 정보 분별력 >

생애주기	주요 내용
 영·유아기	<ul style="list-style-type: none"> ● 목적에 맞는 미디어·정보를 선택하고, 선택한 정보의 정확성 알기 ● 미디어·정보의 의도와 영향 탐구 및 광고나 유튜브 속 정보 분별하기
 아동·청소년기	<ul style="list-style-type: none"> ● 오정보·역정보의 확산 기제를 파악하고 영향력을 이해, 정보분별 방법 학습 ● 사실과 의견 구분 및 오정보·역정보에 대한 비판적 이해 역량 높이기
 청년기	<ul style="list-style-type: none"> ● 오정보·역정보의 형태와 유형 파악 및 딥페이크 등 정보조작의 위험성 ● 정보 분별 방법(검색, 이미지 검증 등) 활용으로 실질적 분별력 향상
 중장년기	<ul style="list-style-type: none"> ● 오정보·역정보의 특징과 사회적 피해 등 위험성 파악 ● 생활 속 정보에 대한 분별력 향상으로 현명한 미디어 프로슈머 자질 함양
 노년기	<ul style="list-style-type: none"> ● 오정보·역정보의 실제 사례 파악 및 노년층 타겟 사이버범죄 대응 방법 ● 활기차고 건강한 노후를 위한 정보(건강, 여가 관련)의 올바른 활용법

※ (오정보) 의도 없이 무의식적으로 공유되는 허위 또는 부정확한 정보, (역정보) 악의를 가지고 허위 또는 부정확한 정보를 고의로 공유



- 온라인 뉴스(신문) 툴(e-NIE)을 활용하여 비판적 사고력 제고와 허위 조작 정보 대응 능력향상 등을 지원¹⁶

단계별 고도화 계획

2024년	• e-NIE를 활용한 수업지도안 및 수업자료 개발	
2025년	• 중·고교 e-NIE 활용 미디어교육 운영학교 과정 신설·운영(30개 기관)	
2026년	• 초등학교 중·고학년용 e-NIE 미디어교육 운영학교 과정 개발·운영(40개 기관)	

- (알고리즘 이해·활용) 다양한 온라인 플랫폼에 활용되는 알고리즘*의 원리를 이해하고 올바른 활용방안을 찾도록 하는 교육 확대¹⁷

* 컴퓨터가 사용자의 데이터를 분석하여 사용자에게 적합한 콘텐츠를 제공하는 체계

- 알고리즘의 작동원리를 알고, SNS·OTT·포털 등에서 활용되는 추천 알고리즘의 역기능을 이해할 수 있는 교육프로그램 운영
- 포털(네이버·다음 등)의 뉴스 배열 알고리즘에 대해 AI를 활용, 실습하는 온라인 플랫폼 (뉴스알고, newsalgo.or.kr) 운영 및 고도화

단계별 고도화 계획

2024년	• 학습 구성원 간 피드백 기능 구현	
2025년	• 뉴스알고를 활용한 학교 미디어교육 지원 프로그램 개발(운영학교 과정 등)	
2026년	• 뉴스알고리즘 운영학교 대상 실습 결과 경진 및 우수사례 발굴 대회 개최	

[과제3-3] 미디어를 통한 소통과 창작·제작활동을 지원하겠습니다

국민이 스스로 미디어 제작자가 되어 의견을 표현하고 소통할 수 있도록 제작 역량 강화 교육과 멘토링을 제공하고 우수 콘텐츠 제작을 지원

- (공감적 표현·소통력 함양) 미디어를 통해 생각과 의견을 적절하게 표현하고 타인을 존중하며 소통할 수 있도록 기초교육 확대^방
 - 책임감 있게 소통하는 ‘미디어 소비자 되기’, 온라인 공론장에서 ‘공감을 바탕으로 소통하기’ 등 관련 교육 콘텐츠를 지속 확대하고, 미디어를 활용하여 연령·세대·상황이 다른 사회구성원 간 소통경험을 지속 확대
- (시민 제작단 지원) 연령·지역별 콘텐츠 공동제작 주체에 다양한 유형의 미디어교육을 지원하여 지속가능한 창작 활동 기반 마련^방
 - 청소년·시니어 등 시민제작단 운영 및 창작·제작 능력 강화 지원
 - * (예시) 초기 제작자를 위한 영상 기획과 구성, 영상의 완성도를 높이는 고급 편집법 등
- (1인 제작자 육성) 지역 교육·체험기관에 1인 제작자 육성 설비를 확보·운영하고 우수 콘텐츠 유통·판매 및 해외진출 지원 확대
 - 지역 시청자미디어센터·미디어교육원·1인 미디어센터 내 제작설비를 확충하고 미디어 콘텐츠 전문가 멘토링 지원^{방문과}
 - 우수IP 보유 1인 창작자를 대상으로 고품질 콘텐츠 제작지원* 확대^과
 - * 민간펀딩 매칭(지원금의 20%이상)을 필수조건으로, 참신한 아이디어를 가진 크리에이터 오리지널 콘텐츠의 2차 활용 지원



1인 미디어 제작실



미디어교육원



1인 미디어센터

[과제3-4] 미디어 공간에서 개인이 보호받도록 지원하겠습니다

국민이 사이버폭력, 개인정보·저작권 침해 등 미디어의 역기능으로부터 스스로를 보호하고 적절한 책임과 권리를 행사할 수 있도록 지원

- (권리침해 예방) 다양한 유형의 미디어 이용 상황에서 발생하는 폭력, 개인정보 및 저작권 침해 예방과 적극대응을 위한 교육 지원 **방분**
 - 사이버폭력의 개념을 이해하고, 사이버폭력 가해·피해 사례를 살펴 보며 올바른 온라인 소통예절 함양
 - 미디어로 확장된 디지털 공간에서도 사회 구성원의 차이와 다양성을 존중 하고 불건전·유해 표현을 사용하지 않도록 지원
 - 인종, 젠더, 성적 지향 등에 대한 차별과 편파, 비하의 문제점을 인식하고, 관련 표현에 적절히 대응할 수 있도록 프로그램 개발 및 교육 실시
 - 신기술 환경에서의 개인정보 보호 등 개인정보 자기결정권을 이해할 수 있는 교육 지원
 - 미디어 콘텐츠 등의 창작물에 대해 저작자가 갖는 배타적인 법적 권리(저작권)에 대한 교육 확대
 - 초·중·고·특수학교 대상(연350개교) 저작권 체험교실 및 저작권 강좌 운영 대학 지원(연간 30강좌), 온라인 강의 및 '찾아가는 교육' 등 추진



사이버폭력 예방교육



혐오예방·대응 교육



개인정보 보호교육



저작권 교육

○ (과의존·중독 예방) 스마트폰·게임 등 미디어 중독으로부터 국민이 안전할 수 있도록 미디어 과의존·중독 예방교육 중점 운영





- 유튜브, 메타버스 등 신유형 미디어에 대한 과의존·중독을 예방하기 위해 대상·유형별 특성을 반영한 교육* 개발·제공^방

* 예시 : 유튜브 다시보기(인터넷), 메타버스 정류장(메타버스), 미디어 다이어리 꾸미기 (어린이), 솫폼 폼나게 바로보기(청소년), 스마트폰 사용보감(시니어)

- ‘찾아가는 게임문화교실’, ‘교실 속 게임 리터러시’ 등 유아·청소년·교사·보호자 등 전 연령·계층 대상 맞춤형 교육 제공(연 7만명)을 통해 건강한 게임문화 정착 및 게임 과몰입 예방 교육 실시^문

※ 청소년 게임과몰입(문제적 게임이용군) 비율은 3.5%(’22 아동청소년 게임행동 종합 실태조사)

○ (디지털 윤리의식 함양) 1인 미디어, 메타버스 등 새로운 미디어의 건전한 활용문화를 확산하고, 역기능 대응 역량 강화를 위한 디지털윤리 교육 지원^방

대상	내용
 청소년	● 사이버폭력, 정보판별, AI윤리 등 주제별 전문강사 파견형 교육 및 청소년 ‘디지털 드림단’ 구성·운영
 직장인	● 생성형AI 윤리, 디지털성범죄, 불건전·유해표현 등 성인이 쉽게 접근 가능한 디지털 역기능 예방법에 대한 맞춤형 교육
 취약계층	● 지역아동센터, 장애학생, 고령층 등 디지털 역기능 노출에 대응하기 어려운 취약계층 대상 대응력 강화 교육
 특수계층	● (예비) 크리에이터 등 대상별 특수성을 반영한 디지털윤리 역량 강화 교육

○ (인공지능 윤리 제고) 생성형 AI·딥페이크 등 인공지능 기술의 건전한 활용의식을 확산하고, AI 역기능 대응을 위한 윤리교육 강화^{방·문}



4

교육 전문성 강화


[과제4-1] 객관적 연구와 조사로 교육의 질을 높이겠습니다

보다 질 높은 미디어교육 제공을 위해 수요자 및 성과연구·조사를 강화하고 학교현장에서의 교수방법에 대한 가이드라인 보급을 추진

- (연구개발 지원) 디지털 환경변화에 효과적으로 대응할 수 있는 미디어 교육 프로그램 개발 및 지속가능한 연구개발 체계 구축 **방문**
- (이용현황 조사) 어린이·청소년·일반인 등을 대상으로 미디어 이용현황 조사·분석을 실시하여 미디어 역량 제고 지원 **방문**

연도별 계획

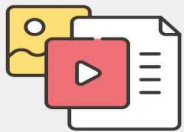
발행주기	연도별 계획
1년	• 「언론수용자 조사」 ('24~'26)
2년	• 「소셜미디어 이용자 조사」 ('24), 「언론인 의식조사」 ('25) 등
3년	• 「10대 청소년 미디어 이용조사」 ('25) • 국가승인통계 「어린이 미디어 이용조사」 ('26) 등 *만3세~9세



- (미디어역량 지수조사) 공신력 있는 미디어역량 지수 개발·적용으로 합리적인 미디어교육의 성과측정 및 개선사항 발굴 **방문**
- 기존 측정결과('20년~'22년)와 정책연구('23년) 등을 바탕으로 현 미디어 역량지수의 체계성을 보완하여 국가승인통계로 추진, 교육 효과 제고

연도별 계획

2025년	• 미디어역량 지수 국가승인 통계 추진연구
2026년	• 미디어역량 지수 국가승인 통계 추진 • 미디어교육 효과성 분석 및 제도개선 방안 연구



- (가이드라인 보급) 교육과정별(초중고) 디지털 미디어 교육목표·내용체계 구축 및 수업모델 개발, 미디어 교육 수업 가이드라인(안내서) 보급 **방문교**

※ (초) 3-4, 5-6학년군 교과서 미디어 단원, (중) 자유학기(년)제 연계 미디어 프로젝트, (고) 학생 진로·흥미에 따른 선택과목(문학과 영상, 매체 의사소통 등) 수업모델 등

[과제4-2] 전문적이고 신뢰할 수 있는 교육 강사를 양성하겠습니다

미디어교육 교수자의 전문성과 공신력을 확보할 수 있도록 강사의 교육·연수 지원을 확대하고 선발·평가·자격제도의 개선을 추진

- (강사 자격제도 체계화) 미디어교육 강사의 국가공인 자격 추진 등으로 전문성 제고 및 공신력 확보 **방안**
 - ‘미디어교육사’ 및 ‘미디어교육지도사’ 등 자격증 제도 운영 및 체계화
- (강사 관리시스템 구축) 미디어교육 강사 정보 및 이력과 선발·평가 프로세스를 효율적으로 관리(‘24년~) **방안**
 - 미디어교육 온라인 플랫폼(미디온·미디어아카데미)에 관련 시스템을 구축하고, 선발 → 교육 → 자격인정 → 평가 과정을 종합 관리
 - 지역 시청자미디어센터 홈페이지 등을 통해 미디어교육 강사의 전문 분야와 강의활동 등에 관한 정보 공개
- (강사 역량 강화 지원) 미디어교육 강사 전문성 강화를 위한 다양한 온·오프라인 연수 프로그램 운영으로 미디어교육 질적 제고 추진 **방안**
 - 미디어교육 수요조사(‘24년~, 수시)를 통해 현장의 교육 수요를 분석하고 이에 기반한 강의내용, 강의방법, 학습자 이해 등 세부 연수자료 구성
 - ▲미디어교육·연수 세미나, ▲우수 교육사례 공유, ▲연구모임 지원, ▲미디어교육 대상 수여 등으로 교육 전문성 강화와 품질 제고 지원



자격증 과정 온라인 교육



자격증 과정 오프라인 교육



강사 합동연수

[과제4-3] 우수한 교육 내용을 개발하여 널리 공유하겠습니다

국민 눈높이에 맞는 교육을 위해 미디어 변화흐름과 수요자에게 맞는 교재와 교과서를 개발하고, 우수교육 사례 공유 및 확산


- (新유형 기술반영 교재) AI·실감미디어·웹 게임 등 디지털 미디어 신기술 발전상황을 반영하여 다양한 미디어 실습·체험교재 개발 **방분교**



- (인정 교과서) '22년 개정 교육과정에 적합한 미디어교육 콘텐츠를 부처 합동으로 개발·보급 **방분교**

- 미디어교육 교과별 성취기준을 확립하고, 교안·학습자료·평가문제 등과 미디어교육 인정교과서(청소년과 미디어) 개정 및 신교재 개발·보급

연도별 계획

2024년	<ul style="list-style-type: none"> • 고교학점제용 미디어 리터러시 교육 교재 개발(1종) • AI 리터러시 증진을 위한 수업지도안 및 수업 자료 개발(1종) 	
2025년	<ul style="list-style-type: none"> • '22 개정교육과정 내 미디어교육 확산을 위해 중·고교용 교재 개발(2종) 	
2026년	<ul style="list-style-type: none"> • 지역 뉴스·미디어 콘텐츠 기반의 권역별 미디어교육 교재 고도화(5종) 	



- (대상별 맞춤형) 생애주기 등 교육대상의 상황에 맞는 맞춤형 교육 프로그램과 지도안, 교구 등을 필요역량·주제별로 지속 개발 **방분교**
- 놀이형 교구(유아), 시각자료·수어자료(청각장애인) 등 기능·형식을 차별화 하여 수준별·주제별 교육 프로그램·교구·지도서 등 개발·배포

유아	청소년	성인·취약계층
유형 누리과정 연계 놀이형 교구 주제 미디어 이용습관 형성	유형 인정교과서 및 지도안 주제 주도적 미디어 이용	유형 기관 연계 교육 프로그램 주제 일상 내 미디어 활용

- (우수교육 모델 확산) 지역 기반시설 및 학교·평생 교육현장, 온라인 강의 등 미디어교육 현장의 모범 사례를 선발, 공유
 - 「미디어교육 우수사례 공모전」(매년)을 통해 지역 시청자미디어센터, 미디어 나눔버스, 지역기관 등에서 진행된 교육 우수사례 시상 및 성과 확산 **방**
 - ※ 우수사례를 교육현장에 공유·확산하기 위해 워크숍 개최 및 사례집 발간
 - 「미디어교육 전국대회」(매년) 개최로 최신현안 및 모범사례 공유와 확산, '미디어교육 대상' 수여로 미디어교육 교사·강사 전문성 강화와 의욕 고취 **방**
 - ※ 미디어교육원 교·강사 연수·워크숍 등과 연계하여 우수사례 확산
 - 「(가칭)학생미디어실천사례 공모전」을 개최하여, 교과 및 창의적체험 활동 등 학교 교육과정에서 학생 우수 실천사례 발굴 및 확산(24년~) **방**
 - ※ 연도별 입상작은 '미리네' 탑재·공유, 연수·워크숍 등과 연계하여 우수사례 확산



미디어교육 우수사례 공모전



미디어교육 전국대회

[과제5-1] 정부 · 대학 · 공영방송이 함께 하겠습니다

미디어 교육에 대한 탄탄한 공조를 위해 부처와 유관기관 협력체를 내실 있게 운영하고, 지역 대학·방송과의 공조체계를 강화

□ 기관 및 학계 협력 확대 

- (정책협의체 운영) '미디어 교육정책의 공유와 협력 확대를 위해 출범한 '디지털 미디어리터러시 협의체*(21년~) 구성과 운영의 내실화 추진

* 「디지털 미디어 소통역량 강화 종합계획」(20.8) 추진을 위해 방통위·교육부·과기정통부·문체부 담당국(과)장 및 산하 공공기관 본부장, 민간위원 등 12인으로 구성·운영

- 다부처 협력사항에 대한 실질성 결과가 창출되도록, 참여인력을 부처 및 유관기관 실무급으로 조정, 협의체 운영을 '반기별'로 정례화

< 협의체 운영계획 >

- 명칭 : 미디어교육지원단
- 구성 : 방통위·문체부·교육부·과기정통부 및 유관기관 실무자
- 운영 : 반기별 1회 정기회의(필요시 수시회의 개최)
- 안건 : ▲미디어교육 지원업무의 협력조정 방안 ▲미디어교육 연구조사 및 전문인력 양성지원 방안 ▲미디어교육 계획 수립·시행·변경·평가 등

- (지역센터·대학 협력강화) 미디어교육 강사 협업을 통해 지역대학 미디어 학과 학점인정 교육(대학생 현장실습 등) 및 특강 제공*

* 방송보도·취재 실무자 과정, 드론촬영 전문가 과정, 드라마 시나리오 작성 과정 등

- 지역인재의 미디어 제작단·공모전 참여 및 방송분야 취업연계 등 지원



서울센터-서경대학교
라이브커머스 협업사례



인천센터-연세대학교
미디어캠프 운영사례



부산센터-동명대학교
영상 공모전 개최사례

□ **공영·지역방송 역할확대** 방 K E

- (상시 협력체계 구축) 국민 미디어역량 강화 지원을 위한 상시협력을 위해 방통위 - 시청자미디어 재단 - KBS - EBS 업무협약(MOU) 체결(~24년 하)
 - 협력목표, 범위, 추진과제 등의 사전논의를 위한 실무단 운영('25년 상~)
- (교육 콘텐츠 공동개발) 방통위 - EBS - 학교 전문가 참여로 미디어교육 교재 및 가이드 개발, 온라인 플랫폼(미디온 등)을 통해 공개('24년~)
- (교육 프로그램 개발·활용) 미디어 교육 원칙 등을 국민이 쉽게 이해하고 일상에 적용하도록 방송 프로그램을 개발*하고 미디어 체험·교육에 활용**
 - * 예시 : 미디어는 내 친구 (어린이, 15분×78편), 헬로우 뉴월드 (30분×78편, 성인), 나만 모르는 텔레비전傳 (노인, 15분×130편)
 - ** 사례 : EBS 애니메이션 '두다다쿱' 콘텐츠를 더빙 체험형 콘텐츠로 활용('15년, '17년)
- (방송현장 교육 강화) 유아·청소년·성인 등 대상별로 방송 스튜디오 활용 및 방송 종사자 등이 참여하는 현장형 미디어교육 운영

KBS	EBS
 KBS 견학홀 및 방송제작시설활용 현장 미디어교육 (연 3천명) 유아, 청소년	 TV, R 스튜디오 방송제작 과정 설명 (연 2천명) 유아, 청소년
 고교학점제 과정 방송제작시설 현장 실무 미디어교육 (연 2천명) 청소년	 ①뉴스 제작 PD, 앵커 등 체험 (연 5백명) ②스마트폰, AI 편집앱 활용 '디지털 영상 제작' 체험 교육 (연 5백명) 청소년
 시청자 참여프로그램 제작체험(연 50명) 성인	 방송뉴스 기사 제작·체험 (연 1백명) 성인

- (지역민 교육 지원) 지역 방송사와 시청자미디어센터 간 설비·인적 자원 공유로 시민기자·리포터·제작단 육성, 제작된 콘텐츠의 방송편성 지원



[과제5-2] 지역과 글로벌을 아우르는 굳건한 협력체계를 만들겠습니다

국내 미디어교육이 지역에 뿌리내리는 동시에 국가적 경쟁력을 확보할 수 있도록, 지역의 교육·복지 주체는 물론 해외 주요국과의 교류를 활성화

□ 지역기관·기업 협력 활성화 방문교

- 미디어교육 수요증가에 따라 지역 대학·미디어센터·복지시설·기업 및 지자체 등과 상시 협력사업 확대

협력사업 주요내용



미디어 센터 간

- 「지역 미디어 네트워크 협의체」 운영, 방송장비 대여사업 협력



지역대학·교육청

- 교수자·양육자 미디어 교육, 진로체험의 날 등 행사 공동개최
- 지역대학 미디어 학과 연계 학점인정 교육, 대학생 현장실습 운영, 미디어 제작단 활동 및 취업·공모전 참가 지원
- * 성신여대(메타버스 산업의 이해와 취업 전망), 인천대(드론촬영 전문가 과정) 등



지자체·기업·복지시설

- 지자체 종사자 미디어 교육지원, 지역민 미디어 공모전* 개최, 미디어 분야 지역인재 인턴제 등 인력양성 지원, 소외계층 미디어교육 지원
- * 경기 마을미디어 공모전, 울산 노동자콘텐츠 공모전, 대전 청소년미디어페스티벌 등

□ 국제 협력 강화 방문교

- 해외 주요 국가의 미디어교육 정책과 전략 분석, 국내 사례 전파를 위한 글로벌 네트워크 구축 및 교류 활성화
- 지역 시청자미디어센터 견학 및 초청, 재외동포 청소년 교육 지원 등으로 개발도상국에 미디어교육 공적개발원조(ODA) 추진
- 「아세안+3 정보관계 장관회의」(격년), 미디어 ‘글로벌 팩트체크 서밋’(매년), 우수 교사 해외 미디어 교육현장 방문(매년) 등 국제행사 참여·지원
 - * ‘팩트체크 전문가·현업인 등이 참여하는 팩트체크 분야 최대 컨퍼런스’(14년~)
- 기존 협력대상(UNESCO, AIBD, ASEAN) 이외 핀란드 등 미디어교육 선진국과 연구·개발 및 협력 네트워크 확장*
 - * ‘미디어역량 제고 주간’에 세계적 석학·전문가와 함께하는 미디어 교육 강연회 개최(25년~)

[과제5-3] 교육의 중요성과 효용이 국민께 체감되도록 적극 소통하겠습니다

국민의 미디어 역량 향상을 위해 다양한 대국민 캠페인과 국민 참여행사 개최

- **(All바른 미디어 캠페인)** 국민이 미디어 교육을 쉽게 이해하고, 올바르게 적용·활용할 수 있도록 대국민 홍보 캠페인 추진^방
 - 미디어교육 ①홍보대사 위촉(‘24년), ②국민 홍보단 운영(‘24년), ③‘All바른 미디어 활용’ 가이드라인 배포(‘25년)
- **(미디어 역량 제고 주간)** 미래 필수역량으로서 미디어교육에 대한 관심과 가치 확산을 위해 전국 ‘미디어 역량제고 주간’ 운영(‘24년~)^방
 - 부처·유관기관 등과 함께 국민 참여 미디어 체험부스 운영, 미디어 교육 성과전시 및 국내·외 전문가 강연회 운영
- **(미디어 문해력 향상 캠페인)** 뉴스의 분별력 있는 활용습관의 중요성을 알리기 위한 전국민 대상 일기쓰기 캠페인(뉴스읽기, 뉴스일기) 실시, 잘못된 뉴스와 정보를 가려내고 바로잡는 ‘청소년 체커톤* 대회’ 개최(매년)^분
 - * 팩트체크와 마라톤의 줄임말로, 2019년 제1회 체커톤대회 개최후 매년 시행중
- **(지역별 페스티벌)** 지역 시청자미디어센터별 특화된 주제로 다양한 공모전·시상식·축제 등 지역민 중심의 소통·참여 행사 개최(매년)^방



부산 장애인미디어축제



대전 청소년미디어페스티벌



서울 시청자미디어대상

Ⅵ. 주요 추진내용 및 일정(안)

주요 내용	일정	소관부처
1. 보편적 교육 인프라 확충		
1-1. 기반시설 확대 및 접근성 제고		
- <시청자미디어센터> 전국 확대 및 新장비 구축 추진	'24~'26	방송통신위원회
- <미디어나눔버스> 지역 센터별 1대로 확대 추진	'24~'26	문화체육관광부
- <미디어교육원> 교육부 재인가 및 교·강사 교육 지원	'24~'26	교육부
- <학교미디어교육센터> 경기·충북센터 개관	'24	교육부
- <디지털배움터>를 통한 디지털 기술·기기 교육제공	상시	과학기술정보통신부
1-2. 플랫폼 고도화·다각화		
- <미디어온> 고도화	'24~'26	방송통신위원회
- <미디어아카데미> 고도화	'24~'26	문화체육관광부
- <미리네> 고도화	'24~'26	교육부
- <KMLE> 운영	상시	방송통신위원회
- <시청자미디어센터 메타버스> 운영	상시	방송통신위원회
- <뉴스알고> <e-NIE> 운영 및 고도화	상시	문화체육관광부
2. 체계적 교육 시스템 확립		
2-1. 생애주기별 미디어교육 설계		
- 생애주기별 교육 설계표 공표(이후 지속보완)	'24	방송통신위원회
2-2. 생애주기별 맞춤형 미디어교육 제공		
- 영아기 미디어교육 제공	상시	방송통신위원회 문화체육관광부 교육부 과학기술정보통신부
- 유아, 아동·청소년 미디어교육 확대	'24~'26	
- 청년 미디어교육 확대 및 공모전 참여 지원	'24~'26	
- 중장년 미디어교육 제공	상시	
- 노인 미디어교육 확대 및 미디어 콘텐츠 발굴	'24~'26	
2-3. 양육자 및 교원 맞춤형 미디어교육 제공		
- 특강·캠프 등 양육자 미디어교육 확대	'24~'26	방송통신위원회 문화체육관광부
- 교원 연수 및 양성 지원	상시	교육부

2-4. 취약계층 맞춤형 미디어교육 제공		
- 장애인 교육 콘텐츠 제공 및 찾아가는 교육 확대	'24~'26	방송통신위원회
- 다문화가족 미디어교육 확대	'24~'26	
- 지역민에 찾아가는 미디어 나눔버스 및 영화관 운영 확대	'24~'26	문화체육관광부
	상시	
3. 교육 영역의 포괄성 실현		
3-1. 미디어 접근·이용교육		
- 미디어 설비 체험교육 실시	상시	방송통신위원회
- 신유형 등 미디어 설비 접근·이용교육 실시	상시	과학기술정보통신부
3-2. 미디어 이해·분석 교육		
- 미디어 속성·기술 등 이해교육 실시	상시	방송통신위원회
- 오정보·역정보 대응을 위한 정보 분별력 교육 확대	'24~'26	문화체육관광부
- 뉴스활용 역량강화 교육 실시	'24~'26	문화체육관광부
- 알고리즘의 원리와 역기능 이해교육 확대	'24~'26	방송통신위원회 문화체육관광부
3-3. 미디어 표현·소통 교육		
- 1인 제작자 육성 및 해외 진출 등 지원 확대	'24~'26	방송통신위원회 문화체육관광부 과학기술정보통신부
- 청소년·시니어 등 시민제작단 운영 지원	상시	방송통신위원회
- 미디어 표현·소통력 향상 지원 확대	'24~'26	
3-4. 미디어 권리·책임 교육		
- 사이버 폭력 대응을 위한 온라인 예절 함양 지원	상시	방송통신위원회 문화체육관광부
- 불건전·유해표현 대응 교육강좌 제작 및 교육대상 확대	'24~'26	
- 미디어 속 개인정보보호 교육 지원	상시	
- 미디어 콘텐츠 저작권 관련 학교 및 찾아가는 교육 확대	'24~'26	
- 미디어 과의존·중독예방 콘텐츠 개발·제공 및 교육	상시	
- 디지털 윤리의식 함양 교육 실시	'24~'26	
- 인공지능 윤리제고 교육 강화	'24~'26	
4. 교육 전문성 강화		
4-1. 미디어교육 연구·개발 확대		
- 정책연구 및 미디어 역량지수 보완	'25~'26	방송통신위원회
- 미디어 이용현황 조사·분석 실시	'24~'26	문화체육관광부
- 교원 미디어교육 수업모델 및 가이드라인 보급	'24~'26	교육부 방송통신위원회 문화체육관광부

4-2. 강사 전문성 제고

- 강사 자격제도 국가공인 추진	'24~'26	방송통신위원회 문화체육관광부
- 온라인 강사관리시스템 구축·고도화	'24~'25	
- 강사 연수·세미나 등 역량강화	상시	문화체육관광부

4-3. 맞춤형 교육 콘텐츠 개발

- 인정교과서 개발·보급	'24~'25	방송통신위원회 문화체육관광부 교육부
- 신유형 기술 반영 교재 개발	상시	
- 역량·대상·주제별 맞춤교재 개발	'24~'25	
- 우수실천사례 공모전·전국대회 등 우수 교육모델 확산	상시	

5. 소통·협력의 네트워크 정립

5-1. 부처-기관-민간 협력 강화

- 미디어교육지원단 구성·운영	'24~'25	방송통신위원회 문화체육관광부 교육부 과학기술정보통신부
- 교육 콘텐츠 범부처 활용	상시	
- 미디어교육 협력 MOU 체결	'24 하	방송통신위원회, KBS·EBS
- 미디어교육 방송 콘텐츠 공동개발	'24~'26	
- 방송현장에서의 미디어교육 강화	'24~'26	
- 시민 리포터·기자·제작단 육성	'24~'26	

5-2. 지역·글로벌 연대 강화

- 지역대학 학점인정교육 등 지역 미디어 기관·기업 협력 활성화	상시	방송통신위원회 문화체육관광부 교육부 과학기술정보통신부
- 유네스코, 아세안 등과의 국제협력 강화	상시	방송통신위원회 문화체육관광부 교육부
- All 바른 미디어캠페인 추진	'24~'25	방송통신위원회
- 미디어 역량제고 주간 운영	'24~'26	방송통신위원회
- 미디어 문해력 향상 캠페인·교육 주간 운영	'24~'26	문화체육관광부
- 지역민 중심 미디어 소통참여 행사	상시	방송통신위원회

