

미디어 리터러시와 디지털 리터러시의
통합 수업 설계 모형 개발 및 적용
- 공군사관학교 수업 사례를 중심으로

이병주¹⁾

〈 목 차 〉

- 1. 머리말
- 2. 이론적 배경
- 3. 수업 설계 및 모형 개발
- 4. 수업 적용 및 결과
- 5. 맺음말

1. 머리말

생성형 AI의 등장으로 인해 사회와 그 제반 환경이 빠르게 변화하고 있다. 특히 교육자들은 학습자들의 읽기와 쓰기 능력의 저하를 우려한다. 이들은 생성형 AI에 의존하여 텍스트를 소비하고 생산하는 세대가 당장의 간편함을 취할 수 있으나, 직접 글을 읽고 쓰는 과정에서 학습자들이 기를 수 있는 사고력과 표현력의 발달 기회를 놓치고 있다고 생각한다. 이러한 맥락에서 문해

1) 공군사관학교, 조교수, bj3632@gmail.com

력에 대한 사회적 관심이 높아지고 있으며, 이러한 관심을 반영하듯 교육부는 2022 개정 교육과정부터 초등학교 저학년의 연간 국어 시수를 34시간으로 확대하고, 기초 문해력 강화에 초점을 맞춘 교육과정을 제시했다. 문해력은 학문적으로는 문식성 또는 리터러시(literacy)로 지칭되어 왔다(김성우, 엄기호, 2020:16). 리터러시의 개념은 전통적으로 문자를 읽고 쓰는 능력에서 출발하여, 영상 미디어의 발달과 함께 비주얼 리터러시로, 디지털 기술의 발전과 함께 디지털 리터러시로 시대적 변화에 맞춰 그 의미가 확대되었다. 특히 현대에는 비판적 사고력이 강조되면서 미디어 리터러시, 메타 리터러시, 트랜스 리터러시 등 고차원적 인지 능력을 포괄하는 개념으로 발전하고 있다(조남민, 2018).

2022 개정 교육과정에서는 초등교육 과정부터 문해력을 강조하는 동시에, ‘디지털 문화’ 영역을 강화하고, 평가 방법에 ‘디지털 문해력(digital literacy)’ 용어를 명시하였다(교육부, 2022). 이는 초·중등교육 단계에서 디지털 리터러시 교육이 본격화됨을 의미한다. 그러나 고등교육 단계에서 이를 심화할 수 있는 체계적인 수업 설계 모형은 부족한 실정이다. 따라서 이미 초·중등교육 과정에 반영된 역량을 고등교육과정에서 어떻게 심화시켜 발전시킬 것인지에 대한 논의가 필요하다.

본격적인 논의에 앞서 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 인공지능 리터러시 등 리터러시로 명명된 역량들이 서로 어떤 관계를 맺고 어떤 변별점을 갖는지에 대한 논의가 먼저 진행되어야 할 것이다. 이 리터러시 역량들이 어떻게 관계 맺는가에 따라서 리터러시 역량의 통합 교육을 목표로 하는 수업의 설계가 달라지기 때문이다. 후술하겠지만 선행 연구들에 따르면 리터러시 역량은 영역 별로 명확하게 구분되지는 않는다. 따라서 본 연구는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시가 공유하는 교육 목적을 달성하면서도 각각의 리터러시 영역이 성취해야 하는 교육 목적을 극대화하는 방향으로 수업을 설계하고자 한다.

기존에 공군사관학교 <커뮤니케이션> 수업은 4C 역량(Critical Thinking, Communication, Collaboration, Creativity) 강화를 교육 목적으로 개설됐다. 2026년부터는 시대의 흐름에 맞춰 교과과정이 수정되었으며, <커뮤니케이션> 수업은 <언론과 미디어의 이해> 수업과 병합되어 <디지털 리터러시의 이해>라는 과목으로 신설된다. 이는 정보의 홍수 속에서 디지털 도구를 활용하여 정보를 비판적으로 분석할 수 있는 융합형 인재 양성을 위한 교육과정 개편을 반영한 결과이다. 더불어 공군사관학교는 개교 100주년을 대비하여, ‘공사비전 2050’을 발표하고, 미래 전장을 주도할 군사 전문가를 양성하겠다는 목표를 세웠다(국방일보, 2025). 이러한 교육과정 개편과 비전 선포에 발맞춰, 본 연구는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 통합한 수업 설계를 연구하였다. 각 리터러시 영역은 독립된 역량처럼 보이지만, 핵심 역량에서 공유하는 부분이 많기 때문에 이러한 통합이 가능하다. 이는 다중문식성이라는 이름으로 번역되기도 한다.

먼저 미디어 리터러시를 함양시키기 위해 ‘프레임 이론’을 중점적으로 학습하였다. 미디어는 특정 용어를 반복적으로 사용하여 대중의 인지 구조 속에 프레임을 심는다. 소셜미디어와 생성형 AI가 정보의 생산과 유통에 상당한 영향을 미치고 있는 현대 사회에서 이러한 프레임을 포착하고 비판적으로 독해하는 능력은 필수적이다.

이러한 프레임 이론을 학습한 뒤, 언론사의 보도 프레임 분석과 역대 대통령 연설문 분석을 시도한다. 동일한 아젠다가 시대적 맥락에 따라 어떻게 변주되는지를 탐구하는 것이 성취하고자 하는 교육목표다. 이후 군(軍)이라는 특수성을 고려하여, 한국전쟁 당시 심리전 사례를 통해 프레이밍 원리가 전장에서 어떻게 전략화되었는지도 살펴본다.

미디어 리터러시를 학습한 뒤에 디지털 리터러시를 학습한다. 정보의 생산성이 비약적으로 발전한 현대 사회에서 많은 양의 정보를 읽고, 정보의 사실 여부를 구별하는 일은 거의 불가능하다고 할 수 있다. 그렇기 때문에 컴퓨터

의 도움을 받아 정보를 수집하고 분석하는 일은 필수적이다. 컴퓨터를 활용하여 수집한 데이터를 통해 여론의 형성과정을 시계열적으로 추적할 수 있다면, ‘프레임이 의도적으로 조작된다’라는 가설을 입증해낼 수 있을 것이다. 하지만 컴퓨터의 언어를 모르는 학습자들에게 이러한 과정을 학습시키는 것은 단기간에 진행되는 교양교육의 경우 많은 어려움이 따른다. 따라서 본 수업은 디지털 리터러시 역량을 기르기 위해, 생성형 AI를 활용해 코드를 생성하는 바이브 코딩(Vibe Coding)을 도입하여 웹 크롤링, 감정 분석, 데이터 시각화 등을 실습하였다.²⁾

2. 이론적 배경

1) 디지털 리터러시, 미디어 리터러시, 학술적 리터러시의 정의

본 연구에서는 각 리터러시 능력을 정의하기보다 각 리터러시가 함양하고자 하는 역량이 무엇인지 먼저 설명하여 그 정의를 대신하고자 한다.³⁾ 본 연구에서 탐색하고자 하는 리터러시 역량은 크게 세 가지로 구분된다. 이를 자세히 살펴보면, 미디어 리터러시는 Aufderheide(1993)가 정의한 “다양한 형태의 메시지에 접근하고, 이를 분석 및 평가하며, 창조할 수 있는 능력”이 가장 보편적으로 받아들여지며, Livingstone(2004)은 이 정의를 계승하되 그 범위가 특정 매체에 국한되지 않는 역량으로 확장시켰다.

한편 디지털 리터러시는 단순한 소프트웨어 활용 능력을 넘어, 디지털 환경

2) 해당 수업 자료 및 학생들의 수업 과제는 다음 주소에 공개되어 있다. <https://github.com/ByeongjooLee/Communication-course>

3) 본 논문에서 인용하는 국외 연구의 경우, DeepL(v.26)과 Claude(4.6 Opus)의 번역 기능의 도움을 받아 연구자가 재구성하였다. (DeepL SE, 2025; Anthropic, 2025).

에서 요구되는 복합적인 기술의 총체로 정의되며(Eshet-Alkalai, 2004), 유럽연합의 ‘DigComp 2.1’ 프레임워크(Carretero et al., 2017)는 이를 정보 및 데이터 리터러시, 의사소통, 디지털 콘텐츠 생성, 안전, 문제 해결의 5가지 핵심 영역으로 체계화하여 제시하고 있다.

마지막으로 학술적 리터러시는 고등교육 맥락에서 학습자가 학문 공동체의 일원으로서 갖추어야 할 소양을 의미한다. 민정호(2020)는 학술적 리터러시를 “특정 학문 담화 공동체의 관습과 규범을 이해하고, 이를 바탕으로 자신의 주장을 논리적으로 구성하여 저자성을 드러내는 능력”으로 정의하였다. 이처럼 학술적 리터러시는 선행 연구를 비판적으로 검토 및 분석하고 타당한 근거를 들어 자신의 학문적 견해로 타인을 설득하는 과정을 포함한다.

이상의 내용을 종합하면, 본 연구에서 지향하는 융합 수업모형은 디지털 리터러시를 통해 정보와 데이터를 기술적으로 다루고(도구), 미디어 리터러시를 통해 텍스트의 이면을 비판적으로 해석하며(사고), 이를 학술적 리터러시의 형식을 빌려 논리적으로 표현(소통)하는 과정을 목표로 한다.

본디 리터러시라는 역량에서 파생되었기 때문인지 미디어 리터러시와 디지털 리터러시는 모두 비판적 사고, 정보 평가, 콘텐츠 창작, 윤리적 책임 인식 등을 핵심 요소로 포함하고 있다. 두 개념은 서로 다른 학문적 배경을 바탕으로 발전해왔으나 핵심 역량에서 상당 부분 중첩된다.

Hobbs(2010)는 두 리터러시가 공유하는 핵심 역량으로 접근(access), 분석 및 평가(analyze & evaluate), 창작(create), 성찰(reflect), 행동(act)의 다섯 가지를 제시하며, 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 구분 짓는 소모적인 논쟁을 지양하고 ‘디지털 및 미디어 리터러시(digital and media literacy)’라는 통합적 개념으로 접근할 것을 주장하였다. Hobbs가 제시한 다섯 가지 핵심 역량을 자세히 살펴보면, 접근은 다양한 미디어와 디지털 도구에 도달하여 이를 활용하는 능력, 분석 및 평가는 미디어 메시지의 의미와 목적을 비판적으로 검토하는 능력, 창작은 미디어 도구를 활용해 목적에 맞는 콘텐츠를 생산하는

능력, 성찰은 미디어가 개인과 사회에 미치는 영향을 비판적으로 사고하는 능력, 행동은 미디어를 통해 사회에 참여하고 변화를 끌어내는 능력으로 요약될 수 있다. 이 다섯 가지 역량이 본 수업의 세 리터러시 영역에 걸쳐 어떻게 배치되는지는 3장 2절 수업 설계 <표 2>에 정리하였다. 앞서 논의한 세 리터러시 영역의 통합 구조를 바탕으로, 본 연구에서는 이를 구현하는 구체적인 수업모형을 제안한다.

[그림 1] 순환적 통합 리터러시 수업 모형 도식



<그림1> 수업모형 도식⁴⁾

2) 프레임 이론과 미디어 분석

프레임 이론은 사회학, 인지심리학, 사회운동, 언론·미디어 등의 다양한 분야에서 활용됐다. 프레임 연구의 시초인 Goffman(1974)이 사회학적 관점에서 프레임을 “개인들로 하여금 사건들을 위치시키고 인지하며 확인하고 명명하는 것을 가능케 하는 해석적 스키마”로 정의한 이래, Gamson(1992)은 프레

4) 해당 이미지는 생성형 AI(Google Gemini)를 통해 생성되었음. Google. (2025). Gemini (Dec 2025 version) [Multimodal generative AI model]. <https://gemini.google.com>

임을 “정치적 이슈에 대한 생각을 조직하는 방식”으로 개념을 발전시켰다. (심준섭, 김지수, 2011b 재인용)

미디어 분석에서 활용하는 프레임 이론의 적용은 Entman(1993)의 연구를 통해 체계화되었는데, 그는 프레임िंग을 “인지된 현실의 특정 측면을 선택하여 커뮤니케이션 텍스트에서 두드러지게 만드는 것”으로 정의하며, 프레임िंग은 무엇이 문제인지를 규정하는 ‘문제 정의’, 문제의 원인이 무엇인지를 해석하는 ‘원인 진단’, 관련 행위자들에 대한 가치 평가를 내리는 ‘도덕적 판단’, 문제에 대한 처방을 제안하는 ‘해결책 제시’의 기능을 갖는다고 주장했다.

한편 Lakoff(2004)는 인지언어학적 관점에서 프레임을 “우리가 세상을 바라보는 방식을 형성하는 정신적 구조”로 정의하였다. Lakoff의 이론은 프레임이 언어를 통해 구현된다는 점을 밝혔다는 점에서 의의가 있다. 그에 따르면 특정 단어나 표현이 사용되는 순간 그와 연결된 프레임이 활성화된다. 본 수업에서는 프레임 이론을 미디어 분석의 핵심적 도구로 활용한다. 학습자들은 프레임 이론을 학습한 후 공익 광고, 심리전 빠라, 대통령 연설문, 언론 보도 등 다양한 미디어 텍스트에 이를 적용하여 분석한다. 특히 동일한 사건이나 이슈가 서로 다른 언론사, 정치 세력, 이해관계자에 의해 어떻게 다르게 프레임되는지를 비교 분석함으로써 미디어 메시지의 구성을 경험적으로 이해할 수 있다.

3) 선행 연구 검토

미디어 리터러시와 디지털 리터러시 교육에 관한 선행 연구는 크게 세 가지로 구분할 수 있다. 이를 자세히 살펴보면, 미디어의 변화와 AI의 발달이라는 시대적 변화에 맞춰 리터러시 개념의 확장을 다룬 연구, 고등교육에서 학습자의 리터러시 능력을 함양시키기 위해 수업모형 개발에 초점을 맞춘 연구, 학제 간의 융합이라는 시대적 과제를 반영하거나 특수목적 학습자를 대상으

로 한 수업 사례 연구가 있다.

우선 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 정의를 확장하는 연구를 살펴보면, 리터러시 개념의 확장과 관련하여, Livingstone(2004), Hobbs(2010), DigComp 프레임워크(Carretero et al., 2017; Vuorikari et al., 2022) 등은 리터러시의 외연을 디지털·미디어 환경으로 확장하고 체계화하였으나, 구체적인 교수·학습 방안으로 연결되지 못한 한계가 있다.

한편 대학 교육 맥락에서 리터러시 교육은 학습자의 비판적 사고와 소통 능력을 강화하는 교수·학습 모형으로 구체화하고 있다. 수업 모형 연구로는 조남민(2018)이 미디어 리터러시 교육의 비판적 인지 향상 효과를 실증하였고, 이철승과 백혜진(2022)은 융합형 교육 모델의 필요성을, 차노휘와 박일우(2021)는 현장 활동 기반 글쓰기 수업의 가능성을 제시하였다. 그러나 이들 연구는 미디어 리터러시 또는 디지털 리터러시 중 한 영역에 초점을 맞추고 있어, 두 영역의 통합적 수업 모형 개발은 여전히 과제로 남아 있다.

최근에는 AI 리터러시의 고유한 교육 영역(권동진·권창미, 2025), 데이터 기반 융합 수업 모형(김태운 외, 2025), 특수 학습자 대상 리터러시 교육(권문화·이성아, 2024; 민정호, 2020) 등 융합 교육 연구가 활발히 진행되고 있다. 특히 홍주영(2018)은 국방 커뮤니케이션의 이론적 토대로서 심리전과 의사소통적 합리성의 균형을 모색하여, 본 연구의 특수목적대학 맥락과 직접적으로 관련된다. 그러나 이러한 연구들은 개별 맥락에 특화된 사례를 제시하는 데 그쳐, 일반화할 수 있는 통합 교육 모형의 도출로 이어지지 못한 한계가 있다.

본 연구는 이러한 선행 연구 성과를 토대로 이를 확장하고자 한다. 구체적으로, 미디어 리터러시의 비판적 분석(Livingstone, 2004)과 디지털 리터러시의 기술적 문제 해결(Eshet-Alkalai, 2004)을 통합하여 이론적 논의를 넘어 구체적인 융합 수업모형을 제시하고 수업 사례를 소개하고자 한다. 또한 기존의 리터러시 교육이 텍스트 분석이나 단순한 도구 활용에 그쳤던 한계를 넘어, 데이터 크롤링 및 텍스트 마이닝과 같은 데이터 기반 분석을 인문·사회과학적

비평과 결합하는 방법론을 모색한다. 본 연구에서는 사관학교라는 특수한 교육 환경에서 장교가 갖추어야 할 전략적 커뮤니케이션 역량과 민주시민으로서의 소양을 동시에 함양할 수 있는 실증적 사례를 제시함으로써 리터러시 교육의 외연을 확장하는 데 기여하고자 한다.

3. 수업 설계 및 모형 개발

1) 수업 대상

본 연구는 2024학년도 1학기과 2025학년도 2학기에 실시한 공군사관학교 <커뮤니케이션> 과목을 바탕으로 작성되었다. 사관학교는 장교 양성을 목적으로 하는 특수목적대학으로, 4년 과정의 학위 교육과 군사 훈련을 병행한다. 그중 <커뮤니케이션> 과목은 학위 교육과정에서 진행되는 교양 선택 과목으로 다양한 전공의 1~4학년 학습자들이 수강 대상이었다. 수업 시간은 주당 3시간, 총 17주 과정으로 운영됐다. 수강생은 총 35명이었으며, 1학년 4명, 2학년 12명, 4학년 19명으로 구성되어 있었다.

2) 수업 설계

본 연구는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 통합한 수업모형을 개발하고, 이를 실제 수업에 적용하여 그 효과를 분석하는 설계 기반 연구(Design-Based Research)의 성격을 갖는다. 설계 기반 연구는 교수-학습 설계를 개발하고, 이를 반복적으로 적용·수정·개선하는 연구 방법론이다(Brown, 1992; Collins, 1992). 강정찬과 이상수(2011)는 Brown(1992)과 Collins(1992)의 DBR 개념을 발전시켜 수업 개선을 위한 설계 기반 연구 모형 제시한다. 본 연구는 이를 준

용하여, ‘문헌 분석 및 초기 설계 → 제1차(2024년) → 성찰 및 재설계 → 제2차(2025년)’의 절차를 수행하였다. 1차와 2차 수업의 설계 및 운영상 차이를 체계적으로 비교하면 다음과 같다.

〈표 1〉 1차(2024)와 2차(2025) 수업 설계 비교

비교 항목	1차(2024)	2차(2025)	개선 효과
수업구조	미디어 리터러시 + 코딩 실습 병행	미디어(1~10주) → 디지털(11~14주) → 학술(15~17주) 단계적 구성	심화 구조 확립
디지털 리터러시 교육방식	Python 프로그래밍 직접 교육	바이브 코딩 (생성형 AI 활용)	비전공자 기술적 진입 장벽 해소
생성형 AI 활용	연구자료 검색 보조 도구로 활용	코딩·데이터 분석에 적극 활용	AI 활용 범위 확대
조 편성	별도 조 편성 없음	학년별 혼합 조 구성	학년 간 역량 차이 보완, 협업 촉진
학습 보조	별도 조교 없음	컴퓨터과학과 학습자를 조교 활용	코딩 실습 시 즉각적 기술 지원

1차 과정에서는 전통적인 미디어 리터러시 수업으로 분류될 수 있는 〈커뮤니케이션〉 수업에서 학습자들에게 디지털 리터러시를 함양시키기 위해 코딩을 도입하는 ‘기술적 융합’에 초점을 두었다. 그러나 운영 결과, 비전공자인 학습자들이 프로그래밍 문법 습득과 이해에 어려움을 겪는다는 문제점을 확인하였다. 이러한 문제점을 보완하기 위해, 2차 과정에서는 코딩 교육 자체를 강조하기보다, 생성형 AI의 도움을 받아 바이브 코딩을 활용한 디지털 도구 활용 능력에 초점을 맞췄다. 2차 수업은 ‘데이터 분석 경험’과 ‘데이터 해석’ 그리고 ‘데이터 시각화’에 초점을 맞춰 재설계되었다.

아울러 사관학교는 특수목적대학으로서의 그 교육 목적을 달성하기 위해 수업 설계 시 몇 가지 사항을 고려하였다. 첫째로 미래 군 장교로서 심리전 및 전략적 의사소통(SC)에 대한 이해가 필요하였다. 둘째 국가 안보와 관련된 미디어 환경에 대응할 수 있도록 군 관련 미디어 보도를 분석하였다. 이러한 통합

수업모형의 핵심 구성 요소와 각 영역별 학습 성취를 정리하면 다음과 같다.

〈표 2〉 영역별 학습 성취 기준과 주요 활동

리터러시 영역	핵심 역량 (Hobbs)	학습 성취 기준	주요 활동
미디어 리터러시	접근, 분석·평가	미디어 메시지에 내재된 프레임을 식별하고, 동일 사안에 대한 상이한 보도 프레임을 비교·분석할 수 있다.	공익 광고 분석, 심리전 사례 분석, 대통령 연설문 분석, 언론사별 보도 프레임 비교
	창작, 행동	위기 상황에서 프레이밍 전략을 활용하여 설득력 있는 메시지를 구성하고 전달할 수 있다.	코로나19 위기대응 브리핑 실습
디지털 리터러시	접근, 분석·평가	디지털 도구를 활용하여 데이터를 수집·분석하고, 분석 결과를 시각화하여 미디어를 실증적으로 검증할 수 있다.	바이브 코딩, 웹 크롤링, 데이터 수집, 감정 분석, 텍스트 임베딩, 시각화
	성찰	AI가 생성한 코드와 분석 결과를 비판적으로 검토하고, 디지털 도구의 한계와 윤리적 쟁점을 인식할 수 있다.	코드 검증 및 오류 수정
학술적 리터러시	창작, 성찰	데이터 분석 결과를 학술적 형식에 맞춰 논리적으로 구성하고, 근거 기반의 대안을 제시할 수 있다.	소논문 작성, 학술 포스터 제작·발표

3) 주차 별 수업 내용

〈표 3〉 주차 별 수업 내용

주차	영역	주요 내용	실습
1~3	미디어 리터러시	프레임 이론, 의사소통 이론, 미디어 이론의 기초	공익 광고에 나타난 프레임
4~5		심리전의 이해 : 한국전쟁 심리전 사례 분석	‘빠라’에 나타난 설득 전략
6~7		역대 대통령 연설문 프레임 분석	대통령 기록관 정보 탐색
8	-	중간고사	뉴스 토픽 진보/보수 분석
9	미디어 리터러시	언론사별 프레임 분석 과제	제주 강정마을에 대한 뉴스 보도 프레임 분석
10		위기 상황 대응 브리핑	‘코로나19’ 상황 상황별 대응 브리핑 및 기자 질문 대응

11	디지털 리터러시	바이브 코딩 입문, 웹 크롤링 기초	Gemini와 Claude AI를 활용
12		Google/YouTube API 활용 데이터 수집	
13		감정 분석, 시각화, 텍스트 임베딩	
14		주제 선정 및 데이터 수집	
15~16	학술적	포스터 제작 및 발표 준비	소논문 제출
17	리터러시	최종 포스터 발표	

(1) 미디어 리터러시 영역 (1~10주 차)

1~3주 차는 미디어 리터러시의 이론적 토대를 학습하는 단계이다. 프레임 이론, 의사소통 이론, 미디어 이론의 기초 개념을 학습한다. 학습자는 미디어 메시지를 비판적으로 분석하는 데 필요한 기본 이론을 습득할 수 있다. 이를 학습한 후, 학습자의 이해를 돕기 위해 ‘공익 광고’를 통해 공익 광고 메시지를 분석한다. ‘KOBACO 공익광고협의회’ 유튜브 채널에 게시된 동영상 중 일부 키워드(가족, 경제, 복지, 납세 등)를 검색하여, 해당 광고가 보수 또는 진보 진영 중 어느 프레임을 의도했는지 분석하고 어떤 메시지를 전달하고자 했는지 해석한다.

4~5주 차에 심리전의 개념과 한국전쟁 당시 수행된 심리전의 실제 사례를 집중적으로 분석한다. 미국은 제2차세계대전 당시 사상전이라는 용어를 심리전으로 바꾸었고, 1945년부터 기구들의 구체적인 활동 방향을 제시하였다. 한국전쟁은 이를 실현할 수 있는 무대가 되었는데, 빠라는 가장 널리 사용된 심리전 수단이었다. 이임하(2012)의 연구에 따르면 한국전쟁 동안 약 25억 장 이상의 빠라가 살포된 것으로 추정된다. 이처럼 한국전쟁 당시의 심리전을 통해 빠라에 나타난 설득의 원리를 학습하고, 전쟁 상황에서 발생한 전략적 커뮤니케이션의 양상을 이해할 수 있다.

6~7주 차는 정치 담론에 나타나는 프레이밍 사례를 학습하고, 이를 바탕

으로 역대 대통령 연설문을 분석한다. 그중 취임사는 대통령의 핵심 정책들이 포함된 중요한 기록이다. 대통령 기록관에 공개된 취임사를 분석함으로써 정치적 언어가 어떻게 특정 세계관을 구성하고 전달하는지를 이해하고, 실제 연설문을 비판적으로 분석하는 능력을 기를 수 있다. 예를 들어 ‘경제’라는 주제에 대해 어떤 정권은 ‘성장’과 ‘경쟁력’을 강조하고, 다른 정권은 ‘분배’와 ‘공정’을 강조하는 프레임을 사용한다면, 학습자들은 이러한 프레임의 차이를 분석하고 그것이 각 정권의 정책 방향과 어떻게 연결되는지를 논의하게 된다. 이를 바탕으로 선정한 대통령이 현재 나타나는 사회적 문제를 어떻게 프레임링 할지 가정하여 연설문을 작성하는 실습까지 진행한다.

8주 차는 중간고사로 뉴스 프레임 분석 과제가 부여된다. 이 과제는 특정 사회 문제에 관한 뉴스 토픽을 선정하여 진보 성향 언론과 보수 성향 언론의 보도 프레임을 비교 분석하는 것이다. 학습자들은 최근 사회적으로 논쟁 되는 이슈 중 하나를 선정하고, 해당 이슈에 대한 진보 성향 언론과 보수 성향 언론의 기사를 수집한다. 과제의 분석 항목은 다음과 같다. 첫째, 헤드라인 분석으로서 각 언론사의 헤드라인이 사건의 어떤 측면을 부각하는지를 비교한다. 둘째, 어휘 선택 분석으로서 동일한 대상이나 행위를 지칭하는 데 사용된 단어의 차이를 비교한다.

9주 차에는 ‘제주 강정마을’ 사례에 대한 언론 보도 프레임을 분석하는 실습을 진행한다. 2007년 해군기지 건설 후보지로 강정마을이 선정된 이후, 이 사건은 정권이 바뀔 때마다 언론사들의 ‘뜨거운 감자’로 지속 보도되었다. 학습자들은 진보 성향 언론, 보수 성향 언론, 지역 언론, 중앙 언론 등 다양한 언론사의 보도를 수집하여 분석한다. 이때 데이터 수집은 빅카인즈를 이용하여 언론사, 헤드라인, 시계열 분석을 진행한다.

10주 차는 특수목적대학인 사관학교의 특성을 반영하여 군 장교로서 위기 상황에 대응하고 대중과 소통할 수 있는 역량을 기르기 위해 ‘코로나19 상황’을 가정한 브리핑 실습을 진행한다. 코로나19 당시 실제로 발생했던 상황 6

개를 제시하고, 학습자들은 이에 대한 대응 전략을 수립하게 된다. 이 실습에서 학습자들은 조별로 대변인, 전략가, 작가, 기자의 역할을 부여받으며, 각 역할은 위기 커뮤니케이션의 상이한 측면을 담당한다. 이를 자세히 살펴보면, 전략가는 현재 발생한 위기 상황을 분석하고 대응 전략의 기본 방향을 수립하는 역할을 맡는다. 이때 위기의 유형을 진단하고 부인, 축소, 재건, 강화 전략 등 상황에 적절한 대응 전략을 선택하는 것이 핵심이다. 작가는 전략가가 수립한 방향에 따라 브리핑 원고를 작성한다. 원고에는 현재 상황에 대한 설명, 정부의 대응 방침, 국민 행동 지침, 향후 계획 등이 포함되며, 프레이밍 전략과 수사적 기법을 적용하여 메시지의 설득력을 높이는 것이 요구된다. 대변인은 이렇게 작성된 원고를 바탕으로 실제 브리핑을 수행하게 되는데, 명확한 발성, 적절한 비언어적 커뮤니케이션, 공감의 표현, 신뢰감 있는 태도 등 브리핑 수행에 필요한 역량을 발휘해야 한다. 한편 기자 역할을 맡은 학습자는 다른 조의 대변인에게 브리핑에 관한 질문을 던지게 된다. 여기에는 정책의 구체적 내용을 질문, 정책의 근거와 효과에 대한 비판적 질문, 특정 집단의 입장을 대변하는 질문, 책임 소재를 추궁하는 질문 등이 포함된다. 이처럼 본 실습을 통해 학습자들은 위기 상황에서의 커뮤니케이션이 단순한 정보 전달의 차원을 넘어 전략적으로 구성된 메시지임을 경험적으로 체득하게 된다.

(2) 디지털 리터러시 영역 (11~14주 차)

11주 차부터 14주 차까지는 디지털 리터러시 영역에 집중한다. 1주 차부터 10주 차까지가 미디어 리터러시의 이론과 실습에 주안점을 두고 수업이 진행되었다면, 11주 차부터는 데이터를 기반으로 미디어를 분석하기 위한 디지털 리터러시 역량을 기르는 것을 학습 목표로 삼는다. 이는 앞서 학습한 미디어 리터러시의 비판적 분석 역량을 실제 데이터 분석에 적용하기 위한 기술적 토대를 마련하는 과정이라 할 수 있다. 기술적인 측면을 학습한 후에는 실

제 사회 문제를 분석하여 적용한다.

이때 프로그래밍 경험이 없는 학습자들도 참여할 수 있도록 바이트 코딩을 활용한다. 바이트 코딩의 등장은 프로그래밍 교육과 데이터 분석 교육에 큰 변화를 가져왔다. 전통적으로 데이터 분석은 Python이나 R 같은 프로그래밍 언어에 대한 숙련을 전제로 하였으나, 바이트 코딩이 등장하면서 이와 같은 진입 장벽이 상당 부분 낮아졌다. 이제는 프로그래밍 비전공자도 자연어로 AI와 대화하며 데이터 분석을 수행할 수 있게 된 것이다.

생성형 AI를 활용한 바이트 코딩 실습은 프롬프트 엔지니어링에 대한 이해에서 출발한다. 학습자들은 먼저 생성형 AI의 기본 작동 원리와 효과적인 프롬프트 작성법을 익힌 후 AI와 대화하며 간단한 코드를 생성해보는 실습을 수행하게 된다. 코드 실습은 Google Colab 환경에서 이루어지는데, 이는 별도의 개발 환경 설정 없이도 웹 브라우저에서 바로 코드를 실행할 수 있다는 점에서 초보 학습자에게 적합하다.

하지만 교육적 적용에 있어서는 신중함이 요구된다. AI가 생성한 코드를 무비판적으로 수용하면 새로운 형태의 디지털 의존성이 발생할 수 있기 때문이다. 코드의 작동 원리를 이해하지 못한 채 결과만을 활용하는 것은 진정한 의미의 디지털 리터러시라 보기 어렵다. 따라서 바이트 코딩을 활용한 교육에서는 AI가 생성한 코드를 비판적으로 검토하고 그 원리를 이해하려는 노력이 병행되어야 한다. 이러한 점에서 바이트 코딩은 단순한 도구 활용을 넘어 비판적 사고 역량을 함양하는 교육적 기회로 활용될 수 있다.

이러한 문제의식을 바탕으로 본 수업에서는 AI의 의존성을 통제하고, 비판적 활용 능력을 함양하기 위해 다음과 같은 방식을 활용하여 수업을 설계하였다. 첫 번째로 생성형 AI와의 대화를 공유하였다. 학습자들이 생성형 AI에게 모든 것을 위임하는 것을 방지하기 위해 질문한 내용과 생성형 AI의 답변을 확인할 수 있도록 대화 기록을 공유하고, 이를 교수자가 검토하였다. 두 번째로 ‘의도적 오류 수정’ 활동을 도입하였다. 교수자가 생성형 AI로 생성하는

방법을 안내하고, 어려운 코드의 경우는 교수자가 작성하여 학습자들에게 공유하였지만, 이 코드는 완벽하게 작동하는 코드가 아니고 오류를 포함한 코드로서, 학습자들이 이를 발견하고 수정하도록 하였다. 끝으로 소논문 작성 단계에서 생성형 AI를 활용하여 문장을 생성하는 것을 금지하였다. 데이터 수집과 분석 단계에서는 AI를 적극적으로 활용하여 연구 결과를 도출할 수 있도록 하였으나, 최종 결과물인 소논문 작성은 학습자가 직접 작성하도록 함으로써 학술적 리터러시의 핵심을 확보하고자 하였다.



〈그림 2〉 의도적 오류 예시

이어서 웹 크롤링의 기초 개념을 다룬다. 웹 크롤링은 웹페이지에서 데이터를 자동으로 수집하는 방법으로, 대규모 데이터 수집을 위한 필수 기술이다. 학습자들은 크롤링 대상 사이트별로 구조가 상이함을 인식하고 이를 파악하는 능력을 기르게 된다. 하지만 사이트 대부분은 크롤링을 방지하기 위한 보안 조치를 갖추고 있다는 점에서 윤리적 활용 방안과 대안에 대한 교육이 함께 이루어져야 한다. 한편 웹 크롤링이 HTML을 직접 파싱하여 데이터를 추출하는 방식이라면, API는 서비스 제공자가 공식적으로 마련한 데이터 접근 경로를 이용하는 방식이다. API를 통한 데이터 수집은 웹 크롤링에 비해 안정적이고 구조화된 데이터를 얻을 수 있으며, 서비스 제공자의 이용 약관을 준수하는 합법적인 방식이라는 점에서도 장점을 지닌다.

데이터 수집 이후에는 자연어 처리의 기초를 학습한다. 토큰화, 정규화, 불용어 제거, 형태소 분석 등 텍스트 데이터 전처리의 기본 과정을 실습하고, 이어서 감정 분석의 개념과 방법을 다루게 된다. 감정 분석은 텍스트에 담긴 감정(긍정, 부정, 중립 등)을 자동으로 판별하는 기술로, 대량의 데이터에서 여론의 방향성을 파악하는 데 유용하게 활용된다. 한편 정리된 데이터를 시각적으로 표현할 수 있도록 Gemini와 Gephi를 활용한 시각화 기법도 함께 학습한다. 데이터 시각화는 복잡한 분석 결과를 직관적으로 전달할 수 있다는 점에서 중요한 역량이라 할 수 있다.

나아가 여론 형성과정을 분석하기 위해 임베딩(embedding) 개념을 학습한다. 텍스트 임베딩은 텍스트 간의 의미적 유사성을 수치화하는 기술로, 이를 활용하면 유사한 댓글을 군집화(clustering)하거나 대량의 댓글 데이터에서 주요 담론을 자동으로 추출하는 것이 가능해진다. 이 과정은 1~10주 차에 학습한 프레임 분석을 양적 데이터로 실제 적용해보는 단계라 할 수 있다. 이처럼 11주 차부터 14주 차까지의 디지털 리터러시 학습 과정은 미디어 리터러시의 비판적 분석 역량과 디지털 리터러시의 기술적 역량이 어떻게 통합될 수 있는지를 구체적으로 보여주는 과정이기도 하다.

(3) 학술적 리터러시 영역 (15~17주 차)

15~17주 차는 학술적 리터러시 영역으로서, 11~14주 차에 수집·분석한 데이터를 바탕으로 학술 포스터와 소논문을 제작하는 단계이다. 학술적 글쓰기는 일상적 글쓰기와 구별되는 몇 가지 특징을 갖는다. 선행 연구와 차별되는 문제 제기가 필요하며, 객관적인 자료를 통해 연구의 객관성을 확보하여야 한다. 특히 디지털 리터러시 교육을 진행한 만큼, 학술적 글쓰기에서 인용과 참고문헌 작성법에 관한 내용이 강조되어야 한다. 디지털 리터러시 역량 강화를 위해 사용하는 생성형 AI의 경우, 할루시네이션(hallucination)과 같은

거짓 정보가 포함되어 있을 수 있기 때문이다. 이러한 원칙을 바탕으로 작성된 학술 논문은 A4 5~7매 분량을 목표로 한다.

이어서 학술 포스터의 구성 요소와 제작 원리를 학습한다. 학술 포스터는 연구 내용을 시각적으로 요약하여 전달하는 형식으로, 인문학 분야보단 사회과학이나 이공학 분야의 학술대회에서 널리 활용된다. 포스터는 생성형 AI(Gemini)를 활용하여 작성하며, 동료 학습자와 교수자의 피드백을 받아 보완한다. 학습자들은 다른 학습자의 포스터를 검토하고 피드백을 제공하는 경험을 통해, 학술적 글쓰기의 기준을 내면화한다. 이러한 과정에서 목표로 하는 학술적 리터러시 함양은 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 통합하여 고등교육을 받은 교양인으로서의 역량을 완성하는 단계로서, 본 수업의 최종 도달 목표라고 할 수 있다.

4. 수업 적용 및 결과

1) 수업 적용

본 수업은 2024학년도 1학기 초기 설계를 바탕으로 일부 수정 보완되어, 2025학년도 2학기 사관학교 <커뮤니케이션> 수업에 적용되었다. 수강생은 총 23명이었으며, 대부분 프로그래밍 경험이 없는 학습자들이었다. 특수목적 대학인 사관학교는 군사 훈련을 병행하는 학교로, 군사 훈련으로 인해 수업 결손이 발생하기도 하였으나, 이는 과제 또는 녹화 수업으로 대체되었다.

수업은 계획대로 17주에 걸쳐 미디어 리터러시(1~10주), 디지털 리터러시(11~14주), 학술적 리터러시(15~17주) 순서로 진행되었다. 다만 수업 진행 과정에서 몇 가지 조정이 이루어졌다. 첫째, 수시 평가를 진행 도중 학년별 과제 수행 역량의 차이를 보여, 중간고사 이후부터는 학년별 혼합으로 조를 구성

하였다. 둘째, 수업 조교가 없는 사관학교의 특성과 더불어 코딩을 처음 접하는 학습자들이 많아 코딩에 숙달된 컴퓨터과학과 학습자들을 조교로 활용하고 수업 난이도를 조절하였다. 셋째, 웹 크롤링 상 발생하는 기술적 문제에 대응하기 위해 교수자가 코드를 수정하여 학습자들에게 제공해 주었다. 넷째, 포스터 제작 단계에서 학습자들의 요청에 따라 조별 피드백 시간을 추가 배정하였다.

2) 평가 설계 및 평가 결과 분석

〈표 4〉 평가 영역 및 세부 항목

	과제	연계 리터러시 영역	평가 영역	세부 평가 항목	점수
중간	뉴스 프레임 분석	미디어 리터러시	헤드라인	핵심 내용 전달, 독자 흥미 유발	20
			객관성	검증된 데이터, 인용 자료	20
			구조	중요 정보의 논리적 배열	30
			문제 및 표현	간결·명확한 문장, 적절한 어휘	30
수시	코로나19 위기대응 브리핑	미디어 리터러시	메시지 구성	두괄식 구성, 명확성, 구체성, 논리적 근거	30
			비언어적 전달력	태도, 어조, 시선 처리, 자세	20
			위기 관리 능력	공감 표현, 일관성	20
			기자 대응 능력	Q&A 대처	30
기말	포스터 및 소논문	디지털 리터러시 + 학술 리터러시	텍스트 마이닝·데이터 분석	데이터 수집·정제, 분석 기법 활용도	30
			프레임 분석·리터러시 통찰	구조적 문제 규명, 독창성	30
			논리적 구조·일관성	연구 질문·분석·결론 연계	20
			대안 제시·제언 실효성	분석 기반 실천적 대안 구조화	20

본 수업에서는 학습자의 리터러시 역량 변화를 정량적으로 측정하기 위한 사전-사후 검사를 실시하지 못하였다. 세 리터러시 영역을 통합적으로 측정

할 수 있는 표준화된 역량 검사 도구가 부재하였고, 설계 기반의 초기 연구 단계에서 이를 자체 개발하여 타당도를 확보하기에는 시간적·행정적 제약이 있었다. 이에 본 연구에서는 각 과제에 루브릭 기반 평가를 설계하여 리터러시 영역별 성취 수준을 확인하는 방식으로 이를 보완하고자 하였다.

〈표 5〉 평가 결과 요약

구분	인원(%)	중간 평균 (표준편차)	수시 평균 (표준편차)	기말 평균 (표준편차)	총 변화
상승 집단	10명 (43.5%)	82.2 (4.8)	85.5 (4.7)	88.8 (5.6)	+6.6
유지 집단	3명 (13.0%)	94.7 (2.3)	92.7 (2.3)	94.7 (2.3)	0.0
비상승 집단	10명 (43.5%)	89.0 (4.9)	77.6 (4.0)	79.6 (4.0)	-9.4
전체	23명	86.8 (6.3)	83.0 (6.7)	85.6 (7.2)	-1.2

통합 리터러시 수업 모형의 효과를 확인하기 위해 중간(미디어 프레임 분석), 수시(위기소통 브리핑), 기말(디지털·학술 리터러시 통합) 세 시점의 평가 결과를 분석하였다. 평가는 〈표 4〉의 루브릭을 활용하여 조별로 평가하였다. 조의 구성원은 매 평가마다 바뀌었다. 중간고사 이전에 이론 학습과 실습 과정은 미디어 리터러시 능력이 부재할 것으로 판단하여, 평가를 생략하였다. 그 결과는 〈표 5〉와 같다.

평가 결과를 살펴보면, 전체 23명 중 10명(43.5%)이 중간→수시→기말의 세 시점에 걸쳐 점수가 일관되게 상승하는 패턴을 보였다. 이들 학생의 평균은 중간 82.2점에서 수시 85.5점(+3.3점), 기말 88.8점(+3.3점)으로 단계적으로 향상되어 총 6.6점의 향상을 보였다. 특히 2명의 학생은 중간에서 기말까지 14점의 향상을 보여 통합 리터러시 수업의 효과가 가장 두드러지게 나타났다. 이러한 상승 패턴은 미디어 프레임 분석(중간)에서 위기소통 수행(수시)을 거쳐 디지털·학술 리터러시 통합 과제(기말)로 이어지는 과정에서 리터러시 역량이

점진적으로 축적되었음을 시사한다.

한편 유지 집단과 비상승 집단을 종합한 13명(56.5%)은 중간에서 수시로 전환 과정에서 점수가 하락하였다. 이 중 3명(13.0%)은 중간과 기말 점수가 동일하여 미디어 리터러시 역량은 유지된 것으로 나타났고, 10명(43.5%)은 중간 대비 기말 점수가 하락하였다. 이들의 중간 평균(90.3점)은 상승 집단(82.2점)보다 8.1점 높았으며, 수시평가에서 평균 81.1점으로 하락한 후 기말에서 83.1점으로 회복하는 양상을 보였다. 이는 중간고사에서 이미 높은 성취를 보인 학생들이 ‘위기소통 브리핑’이라는 새로운 수행 과제에서 어려움을 경험한 것으로 해석되며, 기존 미디어 리터러시 역량 평가와 디지털 리터러시 역량의 평가 방식의 차이가 점수 변동에 영향을 미친 것으로 판단된다. 다만 비상승 집단에 속한 학생들 수시 평가와 기말 평가의 평균 +2.0점의 향상을 보였다. 이는 본 수업의 설계가 완벽하진 않지만, 리터러시 역량 발달에 긍정적 영향을 미쳤을 가능성을 시사한다.

3) 학습 결과물

〈표 6〉 중간고사 과제: 진보 vs 보수 보도 프레임 분석

번호	제목	의의
1	의료 민영화 정책과 공공 의료의 가치 비교	의료라는 동일한 대상을 두고 진보는 ‘국가가 책임져야 할 공공재(권리)’로, 보수는 ‘경쟁력을 높여야 할 서비스 산업(수출/효율)’으로 바라보는 관점의 차이를 분석 진보의 ‘공공성, 책임, 필수’와 보수의 ‘자율성, 경쟁력, 규제 완화’ 라는 키워드 대립을 통해, 정책을 둘러싼 언어 전략이 대중의 인식 에 미치는 영향 분석
2	노랑봉투법 이슈 분석	노란봉투법의 법적 쟁점(사용자 범위 확대, 손해배상 제한)을 상세히 설명하고, 이를 둘러싼 ‘노동권 보장(진보)’ 대 ‘기업 활동 위축/경 제 내란(보수)’의 프레임 분석 빅카인즈 키워드 분석을 시도하였으며, 특히 보수 언론이 ‘경제내 란법’, ‘기업 리스크’ 등의 용어로 위기감을 조성하는 프레임링 기 술을 지적

3	전시작전 통제권 환수 보도 프레임 비교	작권 환수 이슈를 진보의 '자주국방/주권 회복' 프레임과 보수의 '한미동맹/안보 공백 우려' 프레임으로 나누어 분석 진보의 '자율성, 주도적 역할'과 보수의 '비용, 억제력 약화'라는 핵심 키워드를 통해, 안보 이슈가 어떻게 정치적 신념에 따라 다르게 해석되는지 규명.
4	노동정책에 대한 보수적 관점의 고찰	양비론적 비교보다는 '보수 언론의 관점'에서 노동 유연성과 기업 의 자율성을 옹호하는 논리를 전개 최저임금 인상과 정규직 전환 정책이 소상공인과 기업에 미치는 부작용(고용 축소, 물가상승)을 강조하며, '기업이 살아야 경제가 산다'는 보수 진영의 핵심 경제 프레임을 설득력 있게 제시
5	검찰개혁 프레임 실증 분석	텍스트 마이닝과 토픽 모델링 기법을 적용 과거 정부 시기의 검찰개혁이 '인물(조국)과 갈등' 중심이었다면, 현재 정부 시기는 '제도(중수청, 기소 분리)와 입법' 중심으로 프레임이 이동했음을 데이터로 입증
6	언론의 자유 및 표현 규제 강화 관련 프레임	'징벌', '책임', '우려'와 같은 동일한 단어가 진보와 보수 진영에서 정반대의 맥락(언론 탄압 vs 사회적 책임 강화)으로 사용되고 있음 가짜뉴스 문제에 대해 보수는 언론사(행위자)의 책임을 강조하여 규제를 옹호하는 반면, 진보는 정부(규제자)의 언론 탄압을 우려하 여 표현의 자유를 강조하는 역설적인 프레임 구조 파악

〈표 7〉 수시 평가: '코로나19' 상황 대응 과제

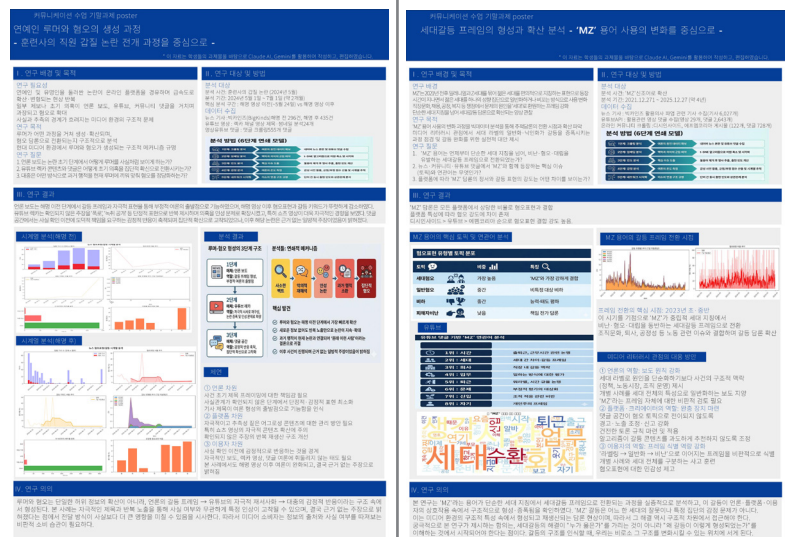
번호	상황	대응 기초	조치 사항
1	구청의 확진자 개인 정보 유출 사고	무관용 원칙 및 시스템적 원천 봉쇄	인사 조치, 피해자 구제 기술적 차단, 교육 강화
2	과도한 동선 공개로 인한 사생활 침해	'알 권리'보다 '인권' 존중으로 기준 재정립	기준 개편, 검증 절차 도입, 피해자 지원
3	생활치료센터 지정 반대 여론	주민을 '파트너'로 격상 및 실질적 보상 제시	운영 방식, 동선 분리, 주민 지원, 소통 강화
4	확진자 수 은폐 루머	사실 확인 기반의 투명성	사실 규명, 즉각 방역, 정보 공개, 투명성 확보
5	백신 부작용 및 강제 접종 논란	SCCO 전략(축소+강화) 및 공감 기반 소통	피해자 지원, 조사 협조, 정책 보완, 사후 관리 강화
6	기관장의 집합 금지 및 방역 수칙 위반	변명 없는 인정과 고강도 자정책 마련	징계 수용, 교육 이수, 시스템 강화, 결과 공유

〈표 8〉 혐오와 갈등은 어떻게 만들어지는가? (기말고사 Poster 발표 자료 1)



불완전한 정보는 어떻게 혐오가 되는가
연예인 갑질 논란에 대한 혐오 표현 분석

루머와 혐오의 확산 구조 분석 최근
연예계 이슈인 갑질과 연관된 사건과 분석



연예인 루머와 혐오의 생성 과정
- 훈련사의 직원 갑질 논란 전개 과정

세대갈등 프레임의 형성과 확산 분석
- 'MZ 용어 사용의 변화를 중심으로

4) 학습자 피드백

강의 평가는 사관학교 학사 관리체계를 통해 이루어졌으며, <커뮤니케이션> 과목의 강의 평가는 5점 척도 기준으로 2024학년도 1학기 4.95, 2025학년도 2학기 4.9라는 결과를 받았다. 주관식 설문은 수업의 장단점과 보완사항 등을 위주로 질문하였다. 그 내용을 살펴보면, 2024학년도 학습자들은 전통적인 인문학 수업을 기대했던 바와 다르게, 코딩을 학습한다는 점에 흥미를 보였다. 특히 생성형 AI를 교과에 적용한 점이 학습 동기를 높였다고 응답했다. 반면 프로그래밍 경험이 부족한 학습자들 특히 인문 전공 학습자의 경우에는 “코딩이 생소하고 어렵다”라는 의견도 적지 않았다.

2025학년도에는 이러한 피드백을 수용하여, 중간고사 이전에는 미디어 이론과 그 실습을 위주로 수업을 구성하였다. 중간고사 이후에도 코드를 학습시키는 비중을 줄이고 정확한 프롬프트를 통한 바이브 코딩을 중심으로 수업을 구성하였다. 학습자들은 “현실 미디어를 분석해서 유익했다”, “뉴스 보도의 뉘앙스 차이를 알게 되었다”라고 응답하였다. 바이브 코딩 도입으로 인해 코딩의 어려움을 호소하는 응답은 현저히 줄었다. 반면 “알고리즘 분석의 논리를 더 깊이 배우고 싶다”, “기사 비평 방법론을 정교화하고 싶다”라는 심화 학습에 대한 요구가 있었다.

설문 결과를 통해 알 수 있듯이, 디지털 리터러시 함양을 위한 기초 교육에는 학습자들에게 기술적 장벽을 낮춰주는 수업 설계가 필수적이다. 학습자들이 기술 작동을 이해한 뒤에는 디지털 리터러시는 도구라는 점을 인식하고, 실제 인문학적 소양을 바탕으로 분석하는 미디어 리터러시를 활용한 분석이 주를 이루어야 한다. 또한 의미 있는 결과물을 도출하는 데 초점을 맞춰 학술적으로 인정받을 수 있을 것이라는 목표 의식을 심어주는 것이 중요하다고 판단된다.

다만 본 강의 평가와 주관식 설문은 사관학교 학사 관리체계에서 정해진 양

식에 따라 실시된 것으로, 연구 목적에 맞게 설계된 조사 도구가 아니라는 한계가 있다. 특히 5점 척도 강의 평가는 수업 전반의 만족도를 측정할 뿐, 리터러시 영역별 역량 변화를 반영하지 못한다. 주관식 설문 역시 자유 응답 방식이어서 체계적인 분석에는 제약이 있었다. 학습자 피드백에 대한 체계적인 분석이 이루어지지 못한 것은 본 연구의 한계이며, 이에 대한 연구는 후속 연구를 기약하고자 한다.

5. 맺음말

미디어 환경은 빠르게 바뀌고 있다. 가짜 뉴스, 알고리즘에 의한 정보 편향, 딥페이크, 생성형 AI에 의한 콘텐츠 생산 등으로 인해 비판적 분석 능력과 기술적 활용 능력을 함께 갖추는 일이 그 어느 때보다 중요해졌다. 이러한 맥락에서 리터러시 교육은 미디어를 잘 사용하는 데서 그치지 않고, 미디어 환경을 비판적으로 성찰할 수 있는 인재를 양성하는 방향으로 나아가야 한다. 이를 위해 본 연구는 사관학교 <커뮤니케이션> 수업을 미디어 리터러시와 디지털 리터러시 역량을 동시에 함양할 수 있도록 설계하고, 실제 수업 사례를 소개하였다.

본 연구는 설계 기반 연구 방법론에 따라, 2024학년도 1학기 1차 수업의 성찰을 반영하여 2025학년도 2학기 2차 수업을 재설계하였다. 그 결과 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 학술적 리터러시의 세 영역을 순환적으로 통합하는 17주 수업 모형을 구현하였다.

본 연구의 의의는 네 가지로 정리할 수 있다. 우선 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 교육 목적이 갖는 유사성을 파악하고, 이를 하나의 수업을 통해 도달하고자 시도하였다는 점이다. 이를 위해 학습자들은 미디어의 특성과 프레임 이론을 학습한 뒤 뉴스 보도 프레임과 여론이 형성되는 과정을 파

악하고, 이를 데이터로 실증하는 과정을 거쳤다. 또한 중등교육과정에서 이루어질 리터러시 교육이 고등교육에서 어떻게 심화될 수 있는지 모색하였다. 2022 개정 교육과정에 따라 초·중등 단계에서 디지털 리터러시 교육이 본격화되고 있는데, 고등교육은 이를 발전시켜 학습자가 지식의 생산자로서의 역할을 기를 수 있게 해야 한다. 이를 위해 본 연구는 디지털 리터러시를 학술적 리터러시와 통합하고자 시도하였다.

한편 본 연구는 바이트 코딩의 교육적 활용을 시도하였다는 점에서도 의의가 있다. 프로그래밍 비전공자의 기술적 진입 장벽을 낮추면서도, 의도적 오류 수정 활동 등을 통해 AI에 대한 무비판적 의존을 방지하는 교수 전략을 제시하였다. 마지막으로 본 연구는 특수목적대학의 정체성을 반영하여, 심리전 사례와 위기 대응 실습을 수업에 통합함으로써 학문적 보편성과 군사적 전문성을 함께 추구하였다.

이러한 의의에도 불구하고 본 연구는 몇 가지 한계를 안고 있다. 우선 가장 큰 문제로는 학습자의 리터러시 역량 변화를 정량적으로 측정하기 위한 사전-사후 검사를 실시하지 못하였다. 또한 두 학기 사례만을 다루었기 때문에 장기적인 교육 효과는 검증하지 못하였다. 특히 사관학교는 소규모 학급, 높은 학습 동기, 계급이 작용하는 교육 환경 등 일반 대학과 다른 교육적 환경에 놓여 있다. 따라서 다른 고등교육 환경에서도 유사한 효과를 거둘 수 있을지는 추가 검증이 필요하다. 한편 바이트 코딩이 프로그래밍 학습에 미치는 영향, AI 의존성 문제, 코드 이해도와 문제 해결 능력의 관계 등도 별도로 다루어져야 할 주제이다. 이와 같은 한계는 추후 연구를 통해 보완하고자 한다.

2026년부터 사관학교에서는 <커뮤니케이션>과 <언론과 미디어의 이해>의 교육 목적이 통합되어 <디지털 리터러시의 이해>라는 새로운 과목으로 신설된다. 본 연구가 이러한 교육과정 개편에 기초 자료로 활용되기를 기대한다.

참고문헌

- 강정찬, 이상수(2011), 수업 개선을 위한 현장연구방법으로서 설계기반연구(DBR), 교육방법연구 23(2), 한국교육방법학회, 323-354.
- 강현선(2025), 프로젝트 기반 프로그래밍 수업 설계 및 적용, 리터러시연구 16(4), 한국리터러시학회, 351-370.
- 교육부(2022), 2022 개정 교육과정, 교육부.
- 국방일보(2025), 공군사관학교 공사비전 2050 구현할 리더로 도약, 국방일보, 2025년 6월 27일.
- 권동진, 권창미(2025), 대학 수업에서 인공지능 리터러시와 디지털 리터러시의 차별적 효과 분석 - 역량 인식 변화를 중심으로, 사고개발 21(3), 대한사고개발학회, 195-210.
- 권문화, 이성아(2024), 디지털 리터러시 함양을 위한 다국적 유학생 통번역 수업설계 및 운영 사례, 리터러시연구 15(3), 한국리터러시학회, 297-326.
- 김성우, 엄기호(2020), 유튜브는 책을 집어삼킬 것인가, 따비.
- 김태운, 문수연, 백지혜, 이소정(2025), 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 데이터 기반 AI·과학·기술 융합 수업모형 개발, 학습자중심교과교육연구 25(4), 학습자중심교과교육학회, 987-1006.
- 남기택(2025), 디지털 리터러시의 문학적 사례 재고 - 디지털삼척문화대전을 중심으로, 리터러시연구 16(1), 한국리터러시학회, 675-698.
- 민정호(2020), 대학원 유학생을 위한 학술적 글쓰기 교수요목 설계 - 학술적 리터러시에서의 저자성 강화를 중심으로, 리터러시연구 11(3), 한국리터러시학회, 221-246.
- 송미리(2024), 2022 개정 교육과정의 교과별 미디어 리터러시 교육 내용 분석 및 사회과 미디어 리터러시 교육의 방향, 사회과교육 63(4), 한국사회과교육연구학회, 45-68.
- 심준섭, 김지수(2010), 갈등 당사자의 프레임과 프레이밍 변화과정 분석 - 청주시 화장장 유치 사례, 행정논총 48(4), 서울대학교 한국행정연구소, 229-261.
- 심준섭, 김지수(2011b), 갈등 연구에서 프레임 분석의 적용가능성 - 문헌연구를 중심으로, 국가정책연구 25(3), 중앙대학교 국가정책연구소, 29-64.

이임하(2012), 적을 빨라로 물어라, 철수와 영희.
 이철승, 백혜진(2022), 디지털 리터러시 함양을 위한 교수·학습 방법 연구, 디지털융복합연구 20(5), 한국디지털정책학회, 351-356.
 조남민(2018), 비판적 인지와 자기표현 능력 향상을 위한 미디어 리터러시 교육 방안 연구, 교양교육연구 12(6), 한국교양교육학회, 195-215.
 차노휘, 박일우(2021), 현장 활동을 활용한 대학 글쓰기 수업 모형 연구, 리터러시연구 12(2), 한국리터러시학회, 41-71.
 홍주영(2018), 국방커뮤니케이션 기반이론 정립방안 연구, 군사과학논집 69(2), 공군사관학교, 29-47.

Aufderheide, P.(1993), *Media literacy: A report of the national leadership conference on media literacy*, The Aspen Institute.
 Brown, A. L.(1992), Design experiments: Theoretical and methodological challenges in creating complex interventions in classroom settings, *The Journal of the Learning Sciences* 2(2), 141-178.
 Carretero, S., Vuorikari, R. & Punie, Y.(2017), *DigComp 2.1: the digital competence framework for citizens with eight proficiency levels and examples of use*, Publications Office of the European Union.
 Collins, A.(1992), Toward a design science of education. In E. Scanlon & T. O'Shea Eds., *New directions in educational technology*, Springer, 15-22.
 Entman, R. M.(1993), Framing: toward clarification of a fractured paradigm, *Journal of Communication* 43(4), 51-58.
 Eshet-Alkalai, Y.(2004), Digital literacy: a conceptual framework for survival skills in the digital era, *Journal of Educational Multimedia and Hypermedia* 13(1), 93-106.
 Gamson, W.(1992), The social psychology of collective action. In A. D. Morris & C. M. Mueller Eds., *Frontiers in social movement theory*, Yale University Press, 53-76.
 Goffman, E.(1974), *Frame analysis: an essay on the organization of experience*, Harvard University Press.
 Gray, B.(2003), Freeze-framing: the timeless dialogue of intractability surrounding Voyageurs National Park. In R. Lewicki, B. Gray & M. Elliott Eds., *Making*

- sense of intractable environmental conflicts: concepts and cases*, Island Press, 11-34.
- Habermas, J.(1981), *Theorie des kommunikativen Handelns*, 이강수(1995) 역, 커뮤니케이션 행위이론 1-2, 나남.
- Hobbs, R.(2010), *Digital and media literacy: a plan of action*, The Aspen Institute.
- Kaufman, S., Elliott, M. & Shmueli, D.(2003), Frames, framing and reframing. In G. Burgess & H. Burgess Eds., *Beyond Intractability*, Conflict Information Consortium, University of Colorado, Boulder.
- Lakoff, G.(2004), *Don't think of an elephant!: know your values and frame the debate*, Chelsea Green Publishing.
- Livingstone, S.(2004), Media literacy and the challenge of new information and communication technologies, *The Communication Review* 7(1), 3-14.
- Snow, D. & Benford, R.(1992), Master frames and cycles of protest. In A. D. Morris & C. M. Mueller Eds., *Frontiers in social movement theory*, Yale University Press, 133-155.
- Tversky, A. & Kahneman, D.(1981), The framing of decisions and the psychology of choice, *Science* 211, 453-458.
- Vuorikari, R., Kluzer, S. & Punie, Y.(2022), *DigComp 2.2: the digital competence framework for citizens*, Publications Office of the European Union.
- Anthropic(2025), Claude 3(Large language model), <https://claude.ai>.
- DeepL SE(2025), DeepL Translator(Machine translation service), <https://www.deepl.com>.
- Google(2025), Gemini(Large language model), <https://gemini.google.com>.

미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 통합 수업 설계 모형 개발 및 적용 - 공군사관학교 수업 사례를 중심으로

이병주(공군사관학교)

본 연구는 미디어 리터러시와 디지털 리터러시를 통합한 수업 설계 모형을 개발하고, 이를 공군사관학교 <커뮤니케이션> 수업에 적용한 사례를 분석하는 것을 목적으로 한다. 디지털 전환 시대를 맞아 미디어 환경이 급변하면서, 전통적인 미디어 리터러시 교육만으로는 현대 사회가 요구하는 역량을 충분히 함양하기 어렵게 되었다. 이에 본 연구에서는 미디어 리터러시의 비판적 분석 능력과 디지털 리터러시의 기술적 활용 능력을 통합하고, 이를 학술적 리터러시까지 연계하는 수업 모형을 제안하였다.

17주 과정의 수업은 세 영역에 중점을 두고 구성되었다. 첫 번째로 프레임 이론과 심리전 사례 분석을 통한 미디어 리터러시 교육, 두 번째로 바이브 코딩을 활용한 데이터 수집 및 분석을 통한 디지털 리터러시 교육, 마지막으로 학술 포스터 제작 및 발표를 통한 학술적 리터러시 교육이다.

본 수업은 2025학년도 2학기에 적용되었으며, 수강생 대부분은 프로그래밍 경험이 없는 학습자들이었다. 수업 적용 결과, 프로그래밍 비전공자인 학습자들도 바이브 코딩을 활용하여 데이터 기반 미디어 분석을 수행할 수 있었다. 강의 피드백에서는 이론과 실습의 연계에 대한 높은 만족도를 보여주었으나, 실습 시간 부족과 수업 난이도 조절의 필요성이 제기되었다.

본 연구는 고등교육에서 미디어 리터러시와 디지털 리터러시의 통합적 접근 가능성을 확인하고, 특수목적대학의 교육 목표에 부합하는 수업 설계 사례를 공유하였다는 점에서 의의가 있다. 다만 학습자의 리터러시 역량 변화를 정량적으로 측정하기 위한 사전-사후 검사를 실시하지 못하였다. 이는 후속 연구에서 시행하고자 한다. 본 연구가 2026학년도 공군사관학교에 신설되는 <디지털 리터러시의 이해> 과목의 교육 과정 개발에 기초 자료로 활용되기를 기대한다.

주제어 : 미디어 리터러시, 디지털 리터러시, 수업 설계, 바이브 코딩, 프레임 분석, 고등 교육

A Study on the Integrated Instructional Design of Media Literacy and Digital Literacy

– A Case Study of a Communication Course at the Korea Air Force Academy

Lee Byeong-joo (Korea Air Force Academy)

This study developed an integrated instructional design model combining media literacy and digital literacy and analyzed its application in a communication course at the Korea Air Force Academy. This study proposes a cyclical instructional model that integrates the critical analysis capabilities of media literacy with the technical application skills of digital literacy, connecting these topics to academic literacy.

The 17-week course was structured around three domains: media literacy based on frame theory; digital literacy using vibe coding; and academic literacy through academic poster production.

In the second semester of the 2025 academic year, the results showed that learners without programming experience were able to conduct a data-driven media analysis using vibe coding. While satisfaction with the integration of theory and practice was high, the need for additional hands-on practice time and difficulty adjustments were identified.

This study demonstrates the feasibility of an integrated approach to media and digital literacy in higher education and presents an instructional design case suited to a special-purpose institution. However, the quantitative measurement of changes in learner competency through pre- and post-intervention assessments remains a task for future research.

Keywords : Media literacy, digital literacy, instructional design, vibe coding, frame analysis, higher education

이 논문은 2026년 2월 3일 투고 완료되어 2026년 2월 5일 편집위원회에서 심사위원을 선정하 뒤 2026년 2월 12일까지 심사를 완료하여 2026년 2월 15일 편집위원회에서 게재가 결정된 논문임.