

[http://dx.doi.org/10.20880/kler.2021.56.4.373.](http://dx.doi.org/10.20880/kler.2021.56.4.373)

‘읽고 만들고 공유하다’
— 어린이를 위한 디지털 리터러시 프로그램 개발 연구

정현선 경인교육대학교 국어교육과 교수

- * 이 논문은 2020년 국립대학육성사업의 일부로 이루어진 경인교육대학교 도서관의 ‘어린이 도서관 프로그램 개발’ 연구의 결과 중 하나로, 제13회 어린이청소년도서관 국제심포지엄(2021.10.3.) 및 2021 세계 한국어한마당(2021.10.9.)에서 발표한 것을 수정·보완한 것이다.

- I. 머리말
- II. 이론적 배경과 선행 연구
- III. 연구의 맥락과 방법
- IV. 연구의 결과와 논의
- V. 맺음말

I. 머리말

코로나19로 인해 학교 수업을 비롯한 다양한 교육 활동과 문화 활동이 비대면으로 전환되면서, 어린이들의 도서관 이용과 학교에서의 독서 활동도 크게 위축되었다. 이 연구는 이러한 사회적 상황에서 예비교사를 양성하는 교육대학교의 도서관에서 어린이 독서 활동과 디지털 리터러시 교육을 지원하기 위해 개발한 ‘읽고 만들고 공유하다’라는 온라인 교육 프로그램의 설계 및 실행 과정과 결과에 대해 논의하고자 한다.¹⁾

‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 어린이의 독서 및 디지털 리터러시 교육을 지원할 수 있는 온라인 어린이 도서관 프로그램을 대학 도서관과 지역 사회 내 학교들의 연계를 통해 개발하고 적용하려는 목적에서 이루어졌다. 이 프로그램은 국립대학육성사업의 일환으로 이루어진 어린이 도서관

1) ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 경인교육대학교의 도서관 및 미디어리터러시연구소의 홈페이지를 통해 누구나 접속하여 살펴보고 이용할 수 있도록 공개되어 있다. 웹사이트 주소는 다음과 같다. ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램: <https://sites.google.com/ginue.ac.kr/read/>.

프로그램 개발 연구와 ‘교수-학생 학습 공동체’ 지원 프로그램을 활용하여 대학 도서관의 지역 사회 기여 및 교수와 현장 교사 및 학부 학생 간 학습 동아리 활동을 연계하여 개발되었다. 이 프로그램의 연구 개발에는 디지털 미디어 리터러시를 전공한 교육대학의 교수 1인, 초등학교의 사서 교사 1인, 예비교사인 학부생 3인, 초등학교 어린이 1명이 함께 참여했고, 사서 교사가 참여하고 있는 경기도 지역 사서 교사들의 소셜 네트워크 기반 온라인 독서 모임에 참여하며 프로그램 개발 과정에서 도움을 주었던 초등학교 도서관 3곳의 사서 교사 3인과 특수학급의 교사 1인이 이 프로그램을 직접 적용했다.

대면 교육 활동이 이루어지기 어려운 사회적 상황에서도 온라인 교육을 통해 도서관 활용 독서 및 디지털 리터러시 교육이 원활하게 이루어지기 위해서는 어린이들 및 부모 등 보호자의 디지털 기기 접근 및 기술 활용 환경과 능력을 섬세하게 지원하는 교육 인력의 지원이 반드시 필요하다. ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 학교에서 담임 교사, 사서 교사, 특수 교사 등 다양한 교사들이 온라인 도서관 프로그램을 활용해 어린이들의 독서 활동과 디지털 리터러시 활동을 촉진할 수 있도록 하기 위한 목적으로 개발되었다. 디지털 공간을 통해 독서 활동을 안내하고 어린이들의 독서 활동의 결과를 디지털 리터러시 활동으로 공유하도록 함으로써 이 과정에서 자연스럽게 디지털 리터러시 교육이 이루어질 수 있도록 독서 활동이 지속적으로 촉진될 수 있는 디지털 플랫폼을 개발하고자 하였다.

이 연구는 수업 현장의 사회문화적, 상황적 맥락 속에서 수업을 개선하고 실제적 문제를 해결하기 위한 ‘설계 기반 연구(design-based research)’의 방법으로 이루어졌다. 프로그램의 개발 과정에서 설계한 방법들은 코로나19 감염병 대유행의 사회적 상황 속에서 대면 수업에 관한 정책의 변화 등으로 인해 애초의 계획대로 모두 적용되지 못했다. 그럼에도 불구하고, 이 연구는 불확실함을 특징으로 하는 21세기의 상황에서 교육을 계획하고 실행해야 하는 교육 환경에서 어린이들의 독서 및 디지털 리터러시 교육을 위해서 예비교사를 길러내는 대학의 도서관과 지역 사회의 학교 및 학교 도서관들

이 어떻게 의미 있는 파트너 관계를 맺고 어린이들을 지원할 수 있을지에 대한 문제의식과 방법론을 심화시키는데 작게나마 도움이 되고자 하였다.

II. 이론적 배경과 선행 연구

1. 멀티리터러시를 기반으로 한 독서와 디지털 리터러시의 연계

이 연구는 의미 구성을 설계하는 행위가 인쇄매체와의 관계 속에 제한되는 것이 아니라 보다 다양한 미디어 기술을 통해 구현되는 것이라고 보고, 사회적 맥락 속에서 작동하는 의미 생산과 유통의 실제적인 힘에 관심을 기울이는 ‘멀티리터러시(multiliteracies)’ 이론의 관점을 바탕으로 한다(New London Group, 1996). 멀티리터러시 이론에서는 리터러시의 개념 자체를 복수로 규정하며, 학생들이 해석과 성찰을 위해 리터러시를 사용함으로써 미래 사회의 설계자와 의미 구성자가 될 수 있도록 지원해야 한다고 본다. 유아들의 발생적 리터러시에 대한 연구는 리터러시가 구체적인 상황과 맥락 속에서 언어 이전에 그림을 그려 표현하는 기호를 통해 의미를 구성하고 전달하려는 행위에서 시작됨을 보여준다. 그림책은 언어와 기호가 구체적인 상황과 맥락 속에서 만들어내는 의미가 사회적으로 구성되는 것이며, 구체적인 메시지를 담기 위한 복합적인 담론 자원의 사용을 포함한 멀티리터러시가 구현된 대표적인 사례로 논의되고 있다(Bearne, 2009).

전통적인 리터러시 이론과 교육 방법을 해체하려는 기획으로 시작된 멀티리터러시 이론과 연구는 1996년에 처음 논문이 발표된 이후 25년에 가까운 역사를 지니며 리터러시 학계의 주류 이론 중 하나로 자리 잡았다. 그러나 여전히 학교와 도서관의 독서 및 리터러시 실천에 대한 영향 측면에서는 많은 도전 과제를 지니고 있는 것이 현실이다(Jeong, 2019; Kumpulainen

& Sefton-Green, 2020). 실제 어린이들이 삶 속에서 접하는 책은 이미지, 그래프, 일러스트레이션 등 복합적인 담론의 표현 방법을 지속적으로 수용하며 변화해왔다. 그러나 만화책, 학습 만화, 일러스트레이션이 중요한 표현 양식인 책들은 독서록 쓰기에서 제외해야 할 ‘책답지 않은 것’으로 간주된다. 어린이들이 학교에서 접하는 독서는 문자 위주의 독해와 글쓰기 중심의 전통적 리터러시를 우대하는 경향을 보이고 있는 것이 현실이다.

전 세계적으로는 도서관이 종이책을 읽고 대여하는 공간만이 아니라 학생들과 지역 주민들의 정보와 문화적 학습을 위한 다양한 프로그램을 개발하고 정보 서비스도 다양하게 제공하는 기관으로 탈바꿈하고 있다. 우리나라의 도서관들도 뉴미디어 시대에 필요한 시청각 자료를 다양하게 구비하고 메이커스페이스를 운영하는 등 디지털 서비스와 교육 프로그램들을 도입하고 있다(김현성, 2021; 박소연·이연수, 2021). 그러나 아직까지 학교 현장에서는 문자 위주의 책 읽기만을 독서 활동으로 바라보고 만화책이나 일러스트레이션이 강조된 책 읽기는 독서록에 쓰지 못하게 한다든가, 글쓰기 활동 위주의 독후 활동이 중심이 되고 있다. 다양한 정보와 문화 활동이 도서관에 이루어지는 듯하지만, 실제적인 중심은 여전히 문자 위주의 독서와 독후 활동에 있다. 리터러시에 대해서는 여전히 전통적인 모델을 고수하는 경향이 있는 것이다.

그러나 코로나19가 장기화되면서 우리 사회는 전통적인 방식의 독서 활동조차 디지털 기술을 통한 원격수업이나 활동, 전자책과 오디오북 등의 방식으로 접근하게 해야 함을 절감하게 되었다. 대부분의 공공도서관 이용이 온라인으로 예약 신청한 대출을 반출하는 정도의 서비스로 위축된 상황에서, 어린이들은 온라인 예약 대출을 부모 등의 보호자가 도와주거나 스스로 할 수 있어야 책을 빌려볼 수 있는 상황이 되었다. 전통적인 독서조차 기본적인 디지털 리터러시가 바탕이 되어야 가능한 상황이 된 것이다.

이러한 상황은 멀티리터러시의 관점이 독서에 대한 기본적인 접근에서부터 요구됨을 보여준다. 어린이들의 독서 활동을 더 즐겁고 의미 있고 접근

할 수 있도록 하기 위한 전통적 리터러시와 디지털 리터러시의 연계도 이 둘이 서로의 자원이 될 수 있도록 연계하려는 관점에서 이루어질 필요가 있다. 전통적인 방식의 독서와 독서 활동을 지나치게 강조하면서 디지털 기술을 활용한 리터러시 활동을 소홀히 한다면 오히려 어린이들의 독서에 대한 접근을 원활하게 지원하지 못함으로써 어린이들 사이의 독서 격차를 심화시키는 요인이 될 수도 있기 때문이다.

이러한 멀티리터러시 중심의 접근은 기존에는 종이책을 중심으로 한 독서 지원에 초점을 두었던 도서관들에서도 다양한 디지털 미디어 리터러시 프로그램을 개발하여 제공하고 있는 전 세계적인 도서관 프로그램의 변화로도 이어지고 있다. 예를 들어, 미국의 공공도서관에서는 가짜뉴스 판별 교육을 시행하거나, 미디어 전문가를 초대한 세미나를 제공하고, 어린이와 청소년의 디지털 리터러시 교육 및 학부모 대상 교육을 실시하기도 하고, 컴퓨터와 인터넷 및 다양한 디지털 기기와 기술의 활용 방법을 익힐 수 있는 교육 프로그램을 제공하기도 한다(정현선·심우민·윤지원·김광희·최원석, 2020).

핀란드에서도 도서관 사서가 지역 사회 안에서 학교, 교사, 미디어 단체 등과 긴밀한 협력하에 다양한 디지털 미디어 리터러시 교육 자료와 프로그램 개발 및 연구에 참여하고 있다(최원실, 2021). 우리나라의 국립중앙도서관과 국립어린이청소년도서관을 비롯한 다양한 공공도서관에서도 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램들을 개발하여 적용하고 있다. ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 이와 같은 도서관 기반의 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램을 대학 도서관과 지역 사회 내 학교의 연계를 통해 확산하려는 시도이자 예비교사가 교수 및 현장 교사와 함께 교육 프로그램 개발에 참여하는 방식의 예비교사 대상 디지털 미디어 리터러시 교육 프로그램의 시도라는 의미도 갖는다.

2. ‘연결된 학습(Connected Learning)’을 위한 연구와 실천

최근에는 어린이들이 책을 읽고 생각을 나누는 자발적 활동에 즐겁게 참여할 수 있도록 돋기 위해 어린이들의 관심을 적극적으로 발견하고 그것을 독서 활동 및 더 넓은 사회적 관심으로 연결하기 위해 노력하고 지원해 주는 사람들 간의 관계를 만드는 것을 중시하는 연구와 실천이 확대되고 있다. ‘연결된 학습’은 이러한 문제의식을 풀어갈 수 있는 이론적 개념이자 실천의 지향으로서 부각되고 있다.

‘연결된 학습’은 어린이와 청소년의 개인적 관심, 그리고 이들을 지원하는 사회적 관계, 이들이 가질 수 있는 학문적 기회와 시민적 기회, 진로의 기회를 연결하는 학습을 만들어가는 새로운 흐름의 실천 지향 연구 흐름을 말한다(Ito, et al., 2020). ‘연결된 학습’을 강조하는 연구자들은 청소년들의 학습, 발달, 사회적 성공을 지원하기 위해서는 집단의 맥락, 집단 내에 공유된 문화, 그 안의 사회적 관계, 사회로 확장되는 네트워크가 필요하다고 본다. 그리고 이러한 기회를 만들어가는 데 있어 소셜 미디어와 디지털 미디어는 다양한 관심과 배경을 지닌 어린이와 청소년들이 학습해 나가도록 접근성을 확대하는 데 있어 중요한 역할을 한다고 보고 디지털 테크놀로지를 어린이와 청소년의 사회적 기회를 위한 학습을 위해 개발하고 활용하는 데 관심을 둔다. 연결된 학습의 문제의식은 도서관을 기반으로 한 연구에도 활발히 적용되고 있다(Bilandzic, 2016).

최근 우리나라에서도 학습자들의 관심과 흥미를 중시하는 활동이나 내용을 중심으로 하여 실제 세계에서뿐 아니라 온라인에서 학습자를 지원해 줄 수 있는 타인들과의 관계와 연결을 중시하는 학습 활동을 통해 학습자의 학업적 성취뿐 아니라 진로의 측면에서 현실 세계와 연결될 수 있는 기회를 만드는 것을 중시하는 ‘연결된 학습’에 대한 연구가 시도되고 있다. ‘연결된 학습’을 기업에서의 관계지향적 리더십 프로그램에 적용한 연구(임지영·강인애·최정아, 2020), 학교에서의 부족한 인적 자원이나 물적 자원을 활용하

기 위한 목적을 넘어 지역사회를 중심으로 한 참여적 미술교육 및 박물관 교육의 개념을 정립하는 데 있어 ‘연결된 학습’의 개념을 적용한 연구(김선아, 2020; 송민희·강인애·이주연, 2020) 등이 이루어졌다. 연결된 학습은 비형식 교육 환경 및 활동에서 학습자들이 자신의 관심과 흥미를 중심으로 온라인 및 오프라인상에서 타인과의 관계를 형성하면서 학습을 전개하도록 하고, 이를 통해 경험한 역량이나 학습과정, 결과들이 자신이 속한 학교나 직장 등 형식교육의 환경에 적극 반영되어 발휘될 수 있는 ‘기회’로 이어지도록 하는 교육방법으로서, 이 과정에서 디지털 미디어는 학습자와 그들에게 도움을 주는 타인들을 연결하는 중요한 역할을 한다(임지영 외, 2020).

본 연구에서는 이와 같은 ‘연결된 학습’의 관점과 방법론을 이론적 기반으로 하여 코로나19 상황의 어린이 독서와 디지털 리터러시 교육을 설계하고자 하였다. 우선, 코로나19가 지속되는 상황에서 어린이들도 나름대로 인간과 자연 환경과 맺는 관계, 인간과 동물이 맺는 관계, 또 다양한 인간들이 맺는 관계에 대한 단편적이나마 관심을 가질 수밖에 없게 된 점을 고려하여, 이러한 주제들을 어린이들의 독서로 연결하여 다양한 수준, 형태, 방식의 책을 ‘큐레이션’하여 소개하는 방식의 어린이와 책 사이의 연결을 시도하였다. 또한 실제 교실이나 학교 도서관 등에서 어린이들이 책을 빌려 읽고 이야기를 나누며 활동하기 어려운 상황을 고려하여, 디지털 미디어를 활용하여 온라인상의 사회적 상호작용을 활성화하고 촉진할 수 있도록 프로그램을 설계하였다. 이를 통해 코로나19 상황에서 다른 어린이들과의 활발히 연결되지 못하고 있는 어린이들이 독서 활동을 통해 다른 어린이들과 연결될 수 있도록 하였다.

III. 연구의 맥락과 방법

이 연구는 설계 기반 연구의 방법으로 설계되고 적용되었다(Anderson & Shattuck, 2012; Barab & Squire, 2004; Cobb, et al., 2003; Design - Based Research Collective, 2003; McKenney & Reeves, 2013). 설계 기반 연구는 수업 현장의 사회문화적, 상황적 맥락 속에서 수업을 개선하고 실제적 문제를 해결하기 위한 현장 기반 연구 방법으로, 교육 현장의 경험과 지식을 반영한 수업 이론을 창출하고 교육 현실에 개입하기 위한 실천적 방법을 개발하기 위한 지침을 제공한다(강정찬·이상수, 2011). 설계 기반 연구의 핵심은 “문제에서 출발해 그것을 논의하기 위한 모든 지식과 개입방법을 추구”하는 데 있다(McKenney & Reeves, 2013: 4). 설계 기반 연구 방법은 문제를 논의하고 해결하기 위한 방법을 여러 차례 고안하고 수정해 나가기를 반복하면서(Cobb et al., 2003) “실수를 통해 연구”하는 것(Anderson & Shattuck, 2012)으로 설명된다. 이를 위해 설계 연구 방법은 수업을 통한 실험, 연구자와 실행자 사이의 긴밀한 협력, 해당 주제 및 교육 활동에 관한 다양한 전문성을 지닌 사람들을 포함한 연구팀 구성을 강조한다(Cobb et al., 2003).

이 연구는 초등 예비교사를 양성하는 교육대학교의 도서관에서 지역사회 어린이들에게 제공하고 있는 ‘어린이 도서관 교육 프로그램’의 맥락에서 설계되고 적용되었다. 이 연구가 이루어진 대학 도서관에서는 코로나19 감염병 대유행이 시작되기 직전인 2020년 초에 소장 도서 중 1,100여 권의 어린이 그림책들을 한 곳에 모아 ‘어린이 도서관 코너’를 조성했다. 이 연구에서 개발한 ‘읽고 만들고 공유하다’라는 이름의 어린이 도서관 교육 프로그램은 이러한 맥락에서 개발된 다양한 프로그램들 가운데 하나로, 초등학교 4~6학년(만9~12세) 어린이들을 대상으로 한 독서 연계 디지털 리터러시 프로그램으로서 개발되었다.

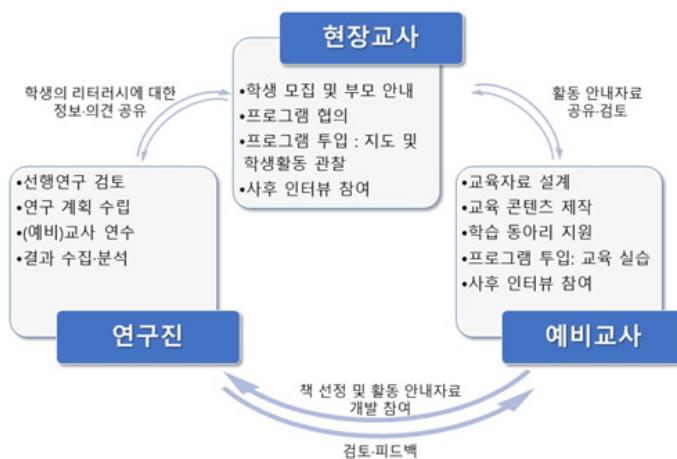
코로나19 이전에 이루어진 이 대학의 어린이 도서관 프로그램들은 지역

사회의 초등학교 어린이들을 대학 도서관에 초대하여 책을 읽어주고 독서를 즐길 수 있는 흥미로운 프로그램을 진행하는 방식으로 진행되었다. 프로그램의 개발과 운영에는 다양한 전공 분야의 교수, 학교 현장 교사, 예비교사인 학부생들이 함께 참여해왔다. 어린이 도서관 코너의 완성을 계기로 하여 예비교사를 위한 교육 프로그램을 활성화하는 동시에, 이 공간을 활용한 흥미로운 어린이 독서 프로그램 개발과 운영을 더욱 본격화될 수 있을 것으로 기대했다.

그러나 2020년 3월부터 코로나19 감염병 대유행이 본격화하면서 대학의 다중이용시설인 대학 도서관도 한동안 이용이 불가한 상황이 되었고, 이에 따라 어린이 도서관 프로그램을 개발한다고 하더라도 초등학교 어린이들을 직접 도서관 공간에 초대해 프로그램을 진행할 수 있을지는 예측하기 어려운 상황이 되었다. 이 때문에 2020년의 어린이 도서관 프로그램의 개발은 팬데믹이 끝나지 않을 것을 고려해 원격 교육으로 진행하는 프로그램을 개발해야 할지, 사회적 거리두기 정책에 따라 소규모 인원만이라도 대면 교육 프로그램에 초대하거나 학교로 찾아가 프로그램을 진행하는 방식을 염두에 두어야 할지, 교사, 부모, 사서 등 어린이와 독서 프로그램을 진행하고자 하는 사람이라면 누구나 쉽게 이용할 수 있는 프로그램을 만들어 웹사이트에 탑재해 활용할 수 있도록 홍보를 해야 할지를 전혀 결정하지 못한 상태에서, 이 모든 가능성을 고려해야 하는 매우 어려운 상황에서 이루어지게 되었다. 실제로 프로그램 개발이 끝나 적용을 할 수 있게 된 2020년 12월에는 한국의 코로나19 확산 상황이 더욱 악화되어 학교 현장이 전면 원격수업을 실시하게 되어, 대학 도서관에 어린이들을 초대할 수도 없고, 프로그램을 개발한 교수와 학부생들이 인근 초등학교로 찾아가 프로그램을 진행할 수도 없는 상황이 되었다.

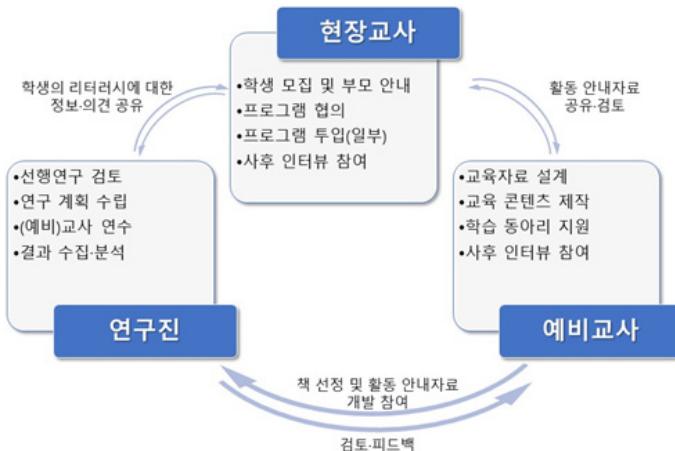
‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 이렇게 예측하기 어려운 코로나19의 대유행과 이로 인해 가속화되는 디지털 미디어 환경의 독서를 고려하여, 어린이, 부모, 교사, 도서관 사서 등 이 프로그램의 잠재적 이용자들이 쉽고

편리하게 접근할 수 있는 디지털 공간과 플랫폼을 활용하여 어린이들을 위한 독서와 관련 활동을 안내할 수 있는 웹사이트 개발로 추진되었다. 프로그램을 개발한 교수와 학부생들이 어린이들에게 프로그램을 직접 적용하여 지도하기 어려운 상황이 발생할 경우, 이 프로그램의 적용을 원하는 도서관과 학교를 모집해 온라인으로 프로그램 운영 방법에 대해 연수를 진행한 후 자율적으로 프로그램을 적용하게 할 수도 있다고 보았기 때문이다. 이를 위해 프로그램을 개발하는 과정에서는 개발진 중의 한 명인 학교 도서관 사서가 활동하고 있는 경기도 학교 도서관 사서 교사의 온라인 모임 구성원들에게 학교 현장의 상황 및 필요한 독서 활동 방식과 자료에 대한 요구에 대해 수시로 자문을 구하였다. 그리고 결과적으로는 이렇게 프로그램의 개발 과정에서 관심을 갖고 참여하며 자문을 제공한 초등학교 도서관 3곳과 초등학교 특수학급 1곳, 이렇게 모두 4곳의 학교 도서관 및 특수학급에서 최종적으로 프로그램을 적용하게 되었다. 이러한 연구 설계의 계획과 최종 실행의 실제를 그림으로 나타내면 다음과 같다.



〈그림 1〉 연구 설계 및 실행 계획

그러나 코로나19로 인한 학교 현장의 대면 수업 제약 등의 상황이 발생하면서 애초의 설계대로 프로그램을 진행할 수 없어 실제 실행은 다음과 같이 이루어졌다.



〈그림 2〉 연구 실행의 실제

디지털 기술을 프로그램 설계에 도입하는 데 있어서는, 어린이들의 디지털 기술 활용 능력에 격차가 있음을 고려하여 별도의 로그인 없이 이용할 수 있는 웹사이트, 카드 뉴스, 패들렛 등을 활용해 자료에 비교적 쉽게 접근할 수 있도록 하였다. 그리고 어린이들의 디지털 미디어 활용 능력의 수준에 따라, 파일 형태로 된 활동지를 내려 받아 글과 그림으로 표현하는 낮은 수준의 디지털 리터러시 활동과 스마트폰이나 태블릿 혹은 컴퓨터 프로그램을 통해 목소리를 녹음하고 편집해 팟캐스트를 제작하는 상대적으로 높은 수준의 디지털 리터러시 활동 가운데 선택해 참여할 수 있도록 프로그램을 설계하였다. 그리고 이 프로그램의 활동을 구성하고 적용해 보는 과정에서 예비 교사인 교육대학교 학생 3인이 연구 책임자인 교수 1인 및 국어교육 분야의 학교 도서관 사서 및 독서 교육을 중심으로 한 시민적 공동체(사서 중심의 독

서 모임)의 참여가 이루어졌고, 그리고 ‘읽고 만들고 공유하다’의 웹사이트, 카드 뉴스 및 웹사이트와 카드 뉴스에 연결된 ‘페들렛(Padlet)’과 같은 디지털 미디어의 활용이 포함되었다.

IV. 연구의 결과와 논의

1. 교육 프로그램의 설계

1) ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 개요

이 프로그램은 어린이들이 책을 선택해 읽은 후 다른 어린이들에게 자신의 독서 활동에 대해 공유하고 책 읽기를 추천하는 소통 활동을 권장하는 독서 활동의 본질에 충실하게 개발되었다. 또한 이 과정에서 비교적 쉽게 이용할 수 있는 웹 또는 앱을 활용하도록 함으로써 변화된 미디어 환경 속의 멀티리터러시로서 인쇄 책 읽기와 디지털 리터러시 활동을 연계하고자 하였다. 어린이들이 읽은 책의 내용을 공유하는 과정에서 참여하게 되는 디지털 리터러시 활동은 어린이들 사이의 디지털 기술 활용 능력의 격차, 그리고 어린이들의 디지털 리터러시 활동을 지도하거나 도와줄 수 있는 사서, 교사, 또는 부모나 양육자의 디지털 리터러시 능력과 경험의 차이를 고려하여, 두 가지 다른 수준의 디지털 기술을 선택해 활동할 수 있도록 다음과 같이 개발하였다.

〈표 1〉 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 개요

프로그램명	디지털 리터러시 활동
책 읽고 팟캐스트하자!	팟캐스트 제작을 위한 ‘앵커(Anchor)’ 앱을 활용하여 책의 내용과 느낀 점을 소개하고 책에 대한 질문을 공유하는 미디어 제작과 공유 활동
책 읽고 북스타트하자!	인스타그램을 본떠 만든 ‘북스타그램(Bookstagram)’ 활동지를 활용하여 책의 내용과 느낀 점을 소개하고 책에 대한 질문을 공유하는 미디어 표현과 공유 활동

이 두 가지 프로그램은 ‘읽고 만들고 공유하다’의 웹사이트를 통해 누구나 접근하여 활용할 수 있도록 개발되었다. 어린이들이 만든 팟캐스트와 ‘북스타그램’의 결과물은 별도의 로그인 없이 쉽게 온라인에 게시할 수 있는 ‘페들렛’을 활용하여, 팟캐스트의 링크를 적거나 ‘북스타그램’²⁾ 활동 결과물을 사진으로 찍은 후 파일을 업로드하는 방식으로 공유하도록 하였다. 원격 수업 상황에서 팟캐스트가 학교 현장에서 활발히 활용되고 있는 상황과 어린이들이 로그인의 불편함 없이 활용할 수 있는 점도 고려하였다.



(그림 3) 어린이들의 팟캐스트 결과물이 탑재된 패들렛

2) ‘북스타그램’은 ‘북(book)+스타(Star)+그램(Instagram)’을 조합한 말로, 소셜 미디어인 인스타그램의 방식을 본떠 디지털 미디어를 통한 공유 기능을 강조하면서 이를 통해 ‘책 읽기의 스타’가 된다는 뜻을 담고자 하였다. 인스타그램은 만14세 이상이어야 이용할 수 있기 때문에 초등학생이 사용할 수는 없다. 독서 교육적 목적의 북스타그램 활동지를 내려받아 사용하고 패들렛으로 공유하는 활동을 통해 초등학생들의 소셜 미디어를 통한 공유와 소통 욕구를 충족시키면서도 현행 제도 내에서 안전한 방법을 개발하였음을 프로그램 진행 과정에서도 어린이들에게 설명하도록 하였다.

2) 온라인 북 큐레이션과 독서를 위한 질문 목록 제공

‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 개발에서 가장 먼저 염두에 둔 것은 코로나19 상황에서 다양한 책 가운데 읽고 싶은 책을 고르는 경험을 제공하기 위한 ‘온라인 북 큐레이션’이었다. 어린이들이 스스로 책을 선택해 읽고 책을 읽으며 생각하고 느낀 점을 표현하고 공유하는 독서 활동의 본질에 적합한 프로그램을 개발해 도서관, 학교 교실이나 일반 가정에서 누구나 어린이들을 위해 활용할 수 있도록 보급하는 것이 목적이었기 때문이다. 이를 위해 코로나19 상황에서 어린이들이 전 지구적으로 함께 생각해 볼 필요가 있는 의미 있는 주제로 ‘공존’을 선정하고, 인간과 지구 환경의 공존, 멸종 위기에 처한 동물과 인간의 공존, 다양한 인종·민족적 배경과 문화 및 사고방식의 차이를 지닌 사람들 사이의 공존을 다루고 있는 책들을 선정하여 웹사이트에 큐레이션하였다.

책 선정은 교육대학교 어린이 도서관 코너에 소장된 그림책 가운데 주제에 적합하면서도 어린이들의 흥미를 끌 수 있는 수준 높은 작품들을 우선 고른 후, 국립어린이청소년도서관의 신간 도서 가운데 추가로 작품을 선정해 어린이들의 선택 범위를 넓히고자 하였다. 또한 그림책을 중심으로 하여 이야기 그림책과 지식정보책을 골고루 선정하고, 문자 중심의 이야기책도 포함하였다. 아래는 ‘동물과 함께 살아가기’, ‘지구와 함께 살아가기’, ‘이웃과 함께 살아가기’라는 세 가지 주제로 이루어진 북 큐레이션 가운데 ‘동물과 함께 살아가기’의 예시이다.

책의 목록을 소개할 때에는 책 표지의 이미지 출처를 제시했고, ‘함께 읽어요’라는 웹페이지를 만들어, ‘이런 질문을 하며 책을 읽어요!’라는 제목 하에 어린이들이 책을 읽을 때 이해를 돋기 위해 활용할 수 있는 질문 목록을 제공하였다. 이 질문의 목록은 독서 활동에도 활용할 수 있지만, 책을 읽고 나서 하게 될 디지털 리터러시 활동인 팟캐스트 제작이나 ‘북스타그램’ 제작에서도 대본을 작성하거나 글을 작성하기 위한 목적으로도 활용할 수 있도록 안내하였다. 이 질문들은 일반적으로 활용되는 것이나, 『처음 시작하

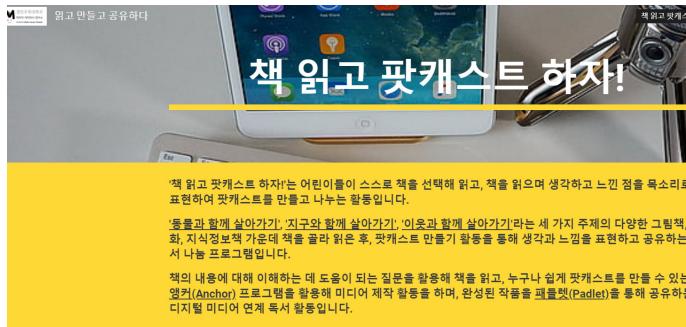


〈그림 4〉 북 큐레이션의 예시('동물과 함께 살아가기')

는 독서동아리』(김은하, 2016)에 소개된 내용을 참고하여 만들었고, 이를 웹페이지에 밝혀 어린이들의 독서 활동을 지도하는 사서, 교사, 부모나 양육자가 참고할 수 있도록 하였다.

3) 프로그램 1: '책 읽고 팟캐스트하자!'

'책 읽고 팟캐스트하자!'는 어린이들이 스스로 책을 선택해 읽은 후 책을 읽으며 생각하고 느낀 점을 목소리로 표현하여 팟캐스트를 만들고 공유하는 활동을 중심으로 한 프로그램으로 개발되었다. '동물과 함께 살아가기', '지구와 함께 살아가기', '이웃과 함께 살아가기'라는 세 가지 주제의 다양한 그림책, 동화, 지식정보책 가운데 책을 골라 읽은 후, '앵커(Anchor)'라는 앱을 활용하여 팟캐스트 제작 활동을 하고, 완성된 작품을 '패들렛'을 통해 공유하는 프로그램이다.



〈그림 5〉 '책 읽고 팟캐스트 하자!' 프로그램의 웹사이트

팟캐스트 제작 활동을 독서 활동과 연계한 것은 사회적 거리두기로 인해 어린이들이 또래들과 어울려 소통할 수 있는 기회가 매우 줄어든 상황에서 목소리로 책의 내용을 전달하고 목소리 매체의 즐거움을 누릴 수 있는 기회를 제공함으로써 책 읽어주기 및 책에 대한 대화 문화에 쉽게 참여할 수 있도록 하기 위해서였다. ‘앵커’는 스마트폰이나 태블릿PC의 앱을 통해 쉽게 내려받아 사용할 수 있고, 컴퓨터 웹브라우저를 통해서도 활용할 수 있기 때문에 어떤 기기를 통해서도 사용할 수 있다. 또한 녹음이 쉽고 간편하며, 프로그램에 내장된 트랜지션 사운드나 음악을 넣어 편집하는 방법 역시 매우 직관적이어서 사용법을 배우기 쉬우며, 내장된 사운드나 음악을 사용해 편집할 경우 저작권 문제가 발생하지 않기 때문에 교육적 목적의 활용도가 높다. 또한 완성된 결과물에는 블로그의 글처럼 고유의 웹 주소가 생성되기 때문에, 다양한 소셜 미디어를 통해 팟캐스트의 결과물을 쉽게 공유할 수 있는 장점이 있다.

한국에서 학생들이 참여해 본 독서 프로그램들은 대체로 글쓰기 활동, 독서 퀴즈 대화, 책 읽기 프로그램, 독서교육 프로그램 등으로 변화된 미디어 환경을 고려할 때 여전히 전통적인 방식에 치우쳐 있고(백원근·이순영·이기재·강현철·이용훈·안찬수 외, 2020), 학생들이 학교에서 책과 관련되어 받는 교육도 책을 읽은 후 글을 쓰는 활동이 주를 이루고 있다(이순영·김주환·백원근·박신애, 2019). 독후감 쓰기 등 학창 시절에 강요된 부정적 독서 경험이

평생 책을 멀리하게 되는 주된 요인이라는 진단은 널리 퍼져 있으며, 이 때 문에 ‘학교에서 독후감을 없애자’는 주장까지 나오고 있으나(백원근, 2018), 이 오래된 관행은 학교의 주된 독서 활동에서 매우 견고하게 자리잡고 있다. 이러한 상황을 고려하여 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램에서는 간단한 앱을 활용한 팟캐스트 제작을 통해 글쓰기에서 벗어나 목소리로 책에 대해 이야기 나눌 수 있는 디지털 리터러시 활동을 제시하였다. 대사뿐 아니라 화면 구성, 음악, 자막 등을 두루 고려해야 하는 동영상 제작에 비해서는 대사와 음악, 사운드 정도로 소통 채널의 요소가 비교적 단순한 팟캐스트 제작이 미디어 제작 자체보다는 책의 내용에 집중하도록 하는 효과도 기대하였다.

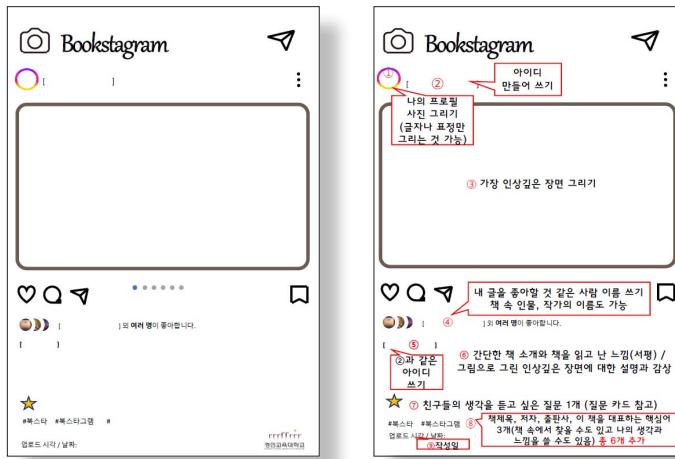
팟캐스트가 미디어 제작 활동이라는 점에서, 대본 작성 방법, 녹음 방법, 대본과 녹음의 예시도 혼자 하는 활동과 둘이 하는 활동의 예시를 어린이가 직접 작성하고 녹음한 에피소드로 제공하여, 어린이들을 지도하는 교사, 사서, 부모들이 어린이와 함께 참고할 수 있도록 하였다. ‘앵커’ 앱을 활용하기 위해서는 우선 회원 가입을 해야 하므로, 가입할 때 사용한 이메일과 비밀번호를 잘 기억해 두어야 하고, 팟캐스트를 만든 후 공유하기 위해서는 가입할 때 사용한 이메일로 인증을 받아야 한다는 점, 그리고 팟캐스트 공유하기를 눌러 링크 주소를 패들렛이나 다른 소셜 미디어로 공유할 수 있다는 점을 안내하였다. 그리고 이 프로그램을 개발할 당시에 한국어로 안내된 ‘앵커’ 앱 사용법에 대한 안내 자료를 찾아볼 수 없었기 때문에, ‘앵커 앱으로 팟캐스트 시작하기’를 안내하는 동영상을 스마트폰 버전과 태블릿PC 버전의 두 가지로 제작해 사용 방법 안내를 제공하였다.

독서 활동에 디지털 리터러시 활동을 연계한 이유가 어린이들의 결과물을 온라인으로 공유하기 위한 것임을 고려하여, 팟캐스트의 채널 이름이나 에피소드에 실명을 사용하지 않고 온라인 아이디를 별도로 만들어 사용하도록 하고, 대본 작성 및 팟캐스트 녹음 시에도 자신의 실명이 아니라 온라인 아이디로 자신을 지칭하여 사생활을 보호할 수 있도록 하였다. 이는 디지털 리터러시에서 중시하는 것이 단지 기술사용만이 아니라 사생활 보호 등 안전한 온라

인 활동을 포함하는 것임을 이해하고 실천하도록 하기 위한 교육적 목적 때문이었다. 어린이들이 온라인에서 자신을 안전하게 보호하는 가운데 책을 매개로 의미 있는 소통을 위해 디지털 기술을 사용하는 경험을 하도록 한 것이다.

4) 프로그램 2: '책 읽고 북스타하자!'

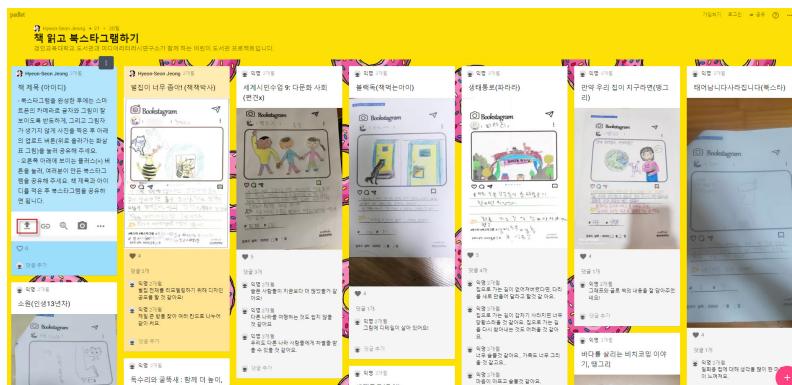
'책 읽고 북스타하자!' 역시 '책 읽고 팟캐스트하자!'와 마찬가지로, '동물과 함께 살아가기', '지구와 함께 살아가기', '이웃과 함께 살아가기'를 주제로 선정된 다양한 그림책, 동화, 지식정보책 가운데 책을 골라 읽은 후, 책에 대한 생각과 느낌을 표현하고 공유하는 활동이다. 그러나 '책 읽고 팟캐스트하자!'가 앱을 활용해 팟캐스트를 제작하는 미디어 제작 활동을 포함하는 데 비해, '책 읽고 북스타하자!'는 '북스타그램'이라는 활동지에 생각과 느낌을 표현하고 공유하는 활동이라는 점에서 기존에 종이에 그림을 그리는 독후 활동과 비슷하다. '북스타그램'은 '인스타그램(Instagram)'의 화면을 연상시키는 활동지를 활용해 독후 활동을 한 후 종이 위에 표현한 결과물을 사진으로 찍어 패들렛에 공유하는 비교적 간단한 디지털 리터러시 활동이다.



〈그림 6〉 '북스타그램' 활동지 및 활용 방법 안내

‘북스타그램’은 인상 깊은 장면을 그림으로 그리는 활동이라는 점에서 기존의 독서활동과 비슷하지만, 소설 미디어에서 사용되는 해시태그를 활용해 책의 제목, 저자, 출판사, 책의 핵심 내용을 대표하는 핵심어들을 제시하도록 한 점, 긴 글이 아니라 짧은 글로 책에 대한 소개와 느낌을 공유하도록 한 점 등은 소설 미디어의 표현 방식과 유사하다. 또한 어린이들의 가정 내 디지털 환경과 디지털 리터러시의 차이를 고려하여, 디지털 기술 능력이 부족한 어린이들도 쉽게 할 수 있는 활동으로 개발하였다.

북스타그램 활동지를 활용하는 방법에 대한 안내 및 예시는 웹페이지에 글로도 안내하였지만, 북스타그램 활동에 대해 안내하는 동영상을 제공하여, 어린이와 교사, 사서, 부모와 양육자들이 쉽게 활동을 이해하고 그 절차를 따라할 수 있도록 하였다. 또한 어린이들의 사생활 보호를 위해 실명 대신 아이디를 사용하여 표현하도록 하고, 어린이들의 작품에 대해 프로그램 개발 팀의 교수, 사서 교사, 학부생들이 정성스럽게 댓글을 달아주었다.



〈그림 7〉 ‘북스타그램’ 프로그램에 참여한 학생들의 작품

2. ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 적용 결과

1) 코로나19 상황의 도서관 교육 프로그램 적용

‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 대학 도서관의 지역사회 연계 프로그램으로 개발되었기 때문에, 대학 인근에 위치한 초등학교의 5학년과 6학년의 총2개 학급 학생들을 대상으로 적용할 계획이 있었다. 프로그램 개발에 참여한 학부생 3명이 프로그램을 직접 진행하고, 프로그램 진행에 도움을 줄 수 있는 보조교사로 학부생 3명을 추가로 모집한 후 해당 초등학교로 찾아가 프로그램을 진행할 계획을 세웠다. 이에 대학 도서관이 인근 초등학교와 일정 및 절차 등에 대해 협의를 진행했고, 이 학교의 디지털 기기 이용 환경이 어린이들 각자의 스마트폰을 사용해야 하는 상황이었기 때문에, 프로그램의 진행 방법을 카드 뉴스 형식으로 만든 내용과 북스타그램 활동지를 교재로 인쇄하여 제작해 어린이들이 편리하게 교재를 보면서 활동을 할 수 있도록 준비해 두었었다. 그러나 프로그램을 진행하기 직전에 코로나19 확산세가 매우 심각해져 수도권의 모든 학교가 전면 원격수업을 진행하게 됨에 따라, 짧은 준비 기간에 원격 수업으로 외부 프로그램을 진행하기 어려워진 초등학교 측에서 아쉽지만 프로그램을 취소하게 되었다.

그러나 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 개발과정에서 때때로 자문을 얻으며 대화를 나누고 있었던 경기도 교육청 소속 사서 교사 모임에서 프로그램 진행에 관심을 보인 사서 교사들이 있었기 때문에 이 교사들을 통해 프로그램을 적용할 수 있었다. 이에 경기도 사서 교사 전체 모임에 프로그램에 대한 안내문을 공지하고 선착순으로 3곳의 학교 도서관의 신청을 받아 사서 교사들이 직접 학교 도서관에서 프로그램을 진행하기로 했다. 그리고 사서 교사는 아니지만 경기도 사서 교사 모임에 참여하고 있는 교사 가운데 특수학급 교사가 프로그램 참여를 희망하여, 전체적으로는 총 4개 학교가 프로그램에 참여하게 되었다. 참여를 희망한 이 학교들에는 대학 도서관에서 도서관장 명의의 협조 공문을 보내 교사들이 공신력 있는 대학 도서관이

진행하는 프로그램에 참여함을 학교에 공식적으로 알리고, 교장, 교감 등 관리자의 원활한 협조 하에 프로그램을 진행할 수 있도록 하였다. 참여학교 네 군데에는 카드 뉴스 형식의 인쇄물로 제작된 ‘책 읽고 팟캐스트하자!’ 및 ‘책 읽고 북스타그램하자!’의 교재를 학생 1인당 1부씩 제공할 수 있도록 인쇄하여 우편으로 발송하였다.



〈그림 8〉 학생들에게 제작해 보낸 카드 뉴스 인쇄물

학교 도서관의 사서 교사들이 이 프로그램의 진행에 관심을 보였던 이유는 2020년 한 해 동안 학교 도서관 운영이 활발히 이루어지지 못했던 데 대한 아쉬움이 있었고, 프로그램 개발에 대한 논의를 간헐적으로 참여했기 때문에 각 학교 도서관의 사정에 적합하게 프로그램을 진행하고자 하는 의지와 새로운 프로그램 적용에 대한 기대감이 있었기 때문이었다. 코로나19가 갑자기 시작된 2020년 1학기에는 학교 도서관이 거의 운영되지 못 했고, 2학기에는 학교 도서관에서 독서 활동과 수업이 부분적으로 이루어지면서 예약된 도서를 대출하고 있는 상황이었다. 디지털 리터러시와 연계한 새로운 독서 활동을 진행하는 데 관심을 가진 사서 교사들이 특히 팟캐스트 제작

수업 진행에 대한 기대를 보였었다.

그러나 이 학교 도서관들에서도 어린이들과 본격적으로 팟캐스트 제작을 하려고 했던 시기에 공교롭게도 코로나19 확산세가 다시 심각해짐으로 인해, 학교 도서관도 대면 수업이 다시 모두 중단되고 예약 도서 대출 중심으로만 도서관 운영이 이루어지면서 계획에 차질이 불가피해졌다. 실제로 이 프로그램을 진행하는 데 있어 코로나19로 인한 전면 원격 수업은 책을 고르고 함께 읽으며 이야기를 나누고, 팟캐스트를 만들기 위해 함께 앱을 사용해 보며 녹음과 편집 방법을 연습하고 익히며 완성해 보는 활동을 하는 데 있어 큰 장벽이 되었다. 도서관에서 대면으로 만날 수 있는 상황이었다면 쉽게 의사소통이 될 것들이 컴퓨터 화면을 통해 스마트폰 기기의 앱을 미리링하며 일대일로 알려주어야 하는 상황이 되니 진행에 어려움이 많았다.

대면 수업으로 도서관 프로그램을 진행하지 못하게 된 사서 교사들은 단체 문자 채팅방이나 온라인 폐쇄 커뮤니티를 별도로 만들어 어린이들과 부모의 질문에 일일이 답변해 주었고, 결과물을 만든 후에 패들렛에 올리는 것도 어려워하는 어린이들이 많아 교사에게 문자나 커뮤니티를 통해 어린이나 부모가 파일을 전송하면 교사가 이를 받아서 패들렛에 대신 올리기도 했다. 결과적으로는 애초의 계획대로 사서 교사가 수업의 방식으로 프로그램을 진행하지는 못하고, 도서 대출을 위해 도서관을 방문하는 어린이들과 부모들에게 사서 교사가 간단히 활동을 안내하는 방식으로 진행된 경우도 있었다.

이런 방식의 온라인 교육을 어떻게 더 효율적으로 진행해야 할지는 이 프로그램이 남긴 숙제가 되었다. 특수학급은 코로나 상황에서도 정상 등교가 이루어졌기 때문에 함께 책을 읽고 활동할 수 있어서 어린이들이 더 잘 참여할 수 있었다. ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 이러한 어려운 상황 속에서 진행되었지만, 경기도 내 총4개 학교에서 초등학생 60명이 참여해 팟캐스트 41편, 북스타그램 57편을 만들고 공유하는 의미 있는 결과를 보여주며 마무리되었다.

2) 특수학급의 적용 사례와 '연결된 학습'의 의미

'읽고 만들고 공유하다' 프로그램의 적용에 있어 특수학급의 사례는 '연결된 학습'의 측면에서 특히 주목할 만한 사례라 할 수 있다. 한국의 학교 교육에서 독서 활동이 책을 읽은 후 독후감 쓰기로 획일화되는 경향이 있는 상황에서, 특수학급의 어린이들은 이를 수행하기에 어려움이 따르는 경우가 많아 특수학급의 교사는 일상적인 독후활동에 대한 고민이 많다. 자신의 목소리로 직접 소리 내서 반복해 책을 읽는 활동이 특수학습 어린이들뿐 아니라 모든 어린이에게 충분히 의미가 있는 활동인데도, 전통적인 쓰기 위주의 독후활동이 여전히 강조되다 보니 특수학급 어린이들이 쉽게 따라 할 수 있으면서도 의미 있는 글쓰기 이외의 독후활동이 잘 개발되어 있지 않은 것이 학교 현실이다. 특수학급 교사가 팟캐스트 제작 활동에 관심을 두게 된 것도 이런 이유에서였다.

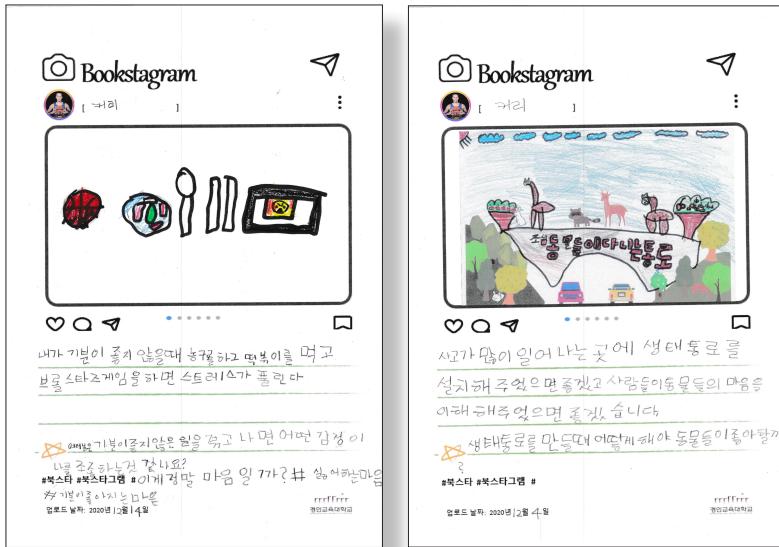
다행히 특수학급의 경우는 코로나19의 확산이 심각해진 상황에서도 학급당 학생 수가 적고 긴급 돌봄 대상에 해당하였기 때문에 어린이들이 등교 할 수 있는 상황이었다. 덕분에 특수학급의 경우 교사가 직접 어린이들에게 독서 활동과 팟캐스트 제작 및 북스타그램 제작 활동을 지도할 수 있었다. 이 학급에서는 '책 나와라와라 뚝~딱!'이라는 팟캐스트 채널을 만들고 『블랙독』이라는 책에 대해 다른 학생들과 함께 그룹으로 만들고 싶었던 세 명의 학생과 선생님이 한 번, 그리고 혼자 작업하고 싶었던 학생 한 명과 선생님이 한 번, 이렇게 두 개의 팟캐스트 에피소드를 만들었다.

참여 교사에 따르면, 팟캐스트 첫 녹음을 한 결과를 들으며 어린이들은 자신의 목소리가 나오는 부분을 매우 집중해 듣는 모습을 보였고, 계속해서 다시 들려달라고 요청하기도 했으며, "아, 나 너무 잘한 것 같아서 트로피 받아야 될 것 같아!"라고 말하며 즐겁고 뿌듯해하는 모습을 보였다. 이런 어린이들의 모습을 보면 교사는 글쓰기를 음성 녹음으로 바꾸고, 녹음을 위한 앱 사용을 도입했을 뿐인데, 이런 작은 변화가 어린이들에게 많은 경험과 도전이 될 수 있다는 것을 느끼며 디지털 리터러시 활동이 독서 활동에 의미 있

게 연계될 수 있음을 실감했다고 했다. 또한 좀 더 완성도를 높이기 위해 다시 한 번 더 녹음하는 것이 어떻겠느냐고 교사의 물었을 때, 녹음에 참여한 모든 어린이가 “완벽해서 다시 녹음할 필요가 없다.”라고 말하며 자신감을 보이는 모습에 함께 즐거워졌다고 했다. 이러한 결과는 다양한 양식과 디지털 미디어를 포함한 멀티리터러시 접근이 어린이들의 독서에 대한 즐거움과 소통 능력을 촉진하는 데 도움이 될 수 있음을 보여준다.

최근에는 다양한 장애와 특수 교육의 도움이 필요한 어린이들을 위한 디지털 리터러시 교육에 관해서도 관심이 커지고 있다. 글을 목소리로 읽어 주는 ‘텍스트 투 스피치(Text-to-Speech)’ 프로그램이나 マイクロソフト 워드와 구글 문서의 ‘음성 읽기’ 및 ‘음성 입력’ 기능 등은 문자 위주의 읽기와 쓰기 활동의 수행에 집중력의 유지를 위한 다양한 자극이 필요한 ADHD와 자폐성 장애 등을 지닌 어린이들에게 교육적 효과가 있다는 연구들이 제시되고 있다(Grunér, et al., 2018). 이런 상황에서 팟캐스트 제작을 독서 활동과 연계한 특수학급의 사례는 집중력과 학습 능력이 부족한 어린이들의 관심과 몰입을 끌어내기 위해 어린이 자신의 목소리를 사용해 직접 소리 내 책을 읽고 소개하는 이야기를 하도록 돋는 쉬운 디지털 기술의 도입이 책 읽기의 즐거움을 느끼게 할 수 있는 본질적인 활동에 적합하게 연계될 수 있음을 보여주었다는 점에서 의미가 있다. 독해(comprehension)는 책의 내용을 정확하게 이해하는 데 초점을 두지만, 책 읽기를 좋아하게 만드는 데 중점을 두기 위한 독서는 독해와는 구분된다. 따라서 ‘책 애호가(book lover)’를 기르는 활동은 독해 능력 지도와 구분되어야 하며, 다양한 양식과 디지털 미디어를 활용할 필요가 있다.

팟캐스트는 교사의 꼼꼼한 지도가 필요했던 반면, 북스타그램은 교사가 안내만 간단히 해 주면 어린이들이 스스로 할 수 있었다. 선생님과 따로 『블랙독』에 대한 팟캐스트를 만든 ‘커리’라는 아이디를 가진 어린이는 팟캐스트를 만든 후에는 스스로 『이게 정말 마음일까?』와 『생태통로』라는 책을 선택해 북스타그램을 만들어 공유하는 모습을 보이기도 했다.



〈그림 9〉 ‘커리’가 공유한 북스타그램

팟캐스트와 북스타그램의 제작 결과를 공유해 다른 어린이들에게 책을 추천하는 실제적인 온라인 활동을 위해, 어린이들에게 실제 이름을 쓰지 않고 아이디를 따로 만들어 사용하게 한 것도 안전한 온라인 생활을 위한 디지털 리터러시의 기본을 가르치는 중요한 학습 요소였다. 유튜브 등 동영상 기반 플랫폼의 확산 속에 어린이들의 초상권과 사생활 보호를 염려하는 부모들에게 특히 팟캐스트 제작 활동은 어린이들의 목소리만 나오는 디지털 리터러시 활동으로서 큰 호응을 얻었다. 디지털 리터러시 활동의 공간은 사적 영역과 공적 영역의 경계가 뚜렷하지 않기 때문에 어린이들의 사생활 보호에 특별히 신경을 써야 한다. 어린이들의 독서 활동을 공유하는 과정에서 특수교육 대상자인 어린이들의 신분을 드러내는 것은 필요하지 않을 뿐 아니라 어린이들의 이익에 반하는 행위가 될 수도 있다. 이런 점에서 '읽고 만들고 공유하다' 프로그램은 디지털 환경의 위험으로부터 어린이를 보호하면서도 안전하게 디지털 공간에 즐겁게 참여할 수 있도록 하는 방법을 모색하는

측면에서 독서 활동을 넘어 디지털 리터러시 교육에 대해서도 의미 있는 시사점을 제공한다.

‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램의 적용 사례는 독서 활동은 물론 디지털 리터러시 활동에 있어 학습자와의 일대일 혹은 소규모 상호작용이 반드시 필요하다는 점을 보여준다. 책에 관심을 갖게 하고 다양한 책 가운데 읽고 싶은 책을 고르고, 그것을 읽으며 생각을 정리하는 과정에서 책을 안내하는 길잡이 역할을 하는 사람의 역할이 매우 중요하다는 점을 사회적 거리두기 상황에서 이루어진 이 프로그램이 잘 보여주었다. 더 많은 어린이들이 참여하지 못한 것은 디지털 기술의 장벽보다는 독서 활동에 대한 안내와 함께 읽기, 책 대출하기 등에서 일차적인 어려움이 있었기 때문일 것이다. 도서관 이용이 어려운 상황에서 온라인으로 독서 활동을 안내하고 책에 접근할 수 있도록 하는 효과적인 방법에 대해서는 더 고민이 필요하다.

V. 맺음말

‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 코로나19 대유행 기간에 독서 활동이 위축된 어린이들에게 책을 추천하고, 책을 읽는 방법을 안내하며, 어린이들이 음성 또는 그림과 단어로 표현한 책에 대한 생각과 느낌, 책 읽기를 권유하는 질문을 비교적 쉬운 디지털 기술을 통해 공유할 수 있도록 한 독서 활동 연계 디지털 리터러시 프로그램으로서 개발되었다. 교사 양성대학의 도서관이 지역 사회에 기여하기 위해 개발된 이 프로그램은 코로나19가 지속되는 어려운 상황에서도 학교 도서관과 특수학급의 참여 속에 어린이들의 독서 활동에 작게나마 기여하고 여러 가지 시사점을 이끌어냈다는 점에서 의미를 찾을 수 있다.

무엇보다도 이 프로그램은 학교 도서관 사서와 특수학급의 교사를 비롯

한 학교 현장 교사들에게 디지털 미디어 기술을 기반으로 한 다양한 독서 활동이 필요하고, 어린이들 역시 디지털 리터러시 활동을 독서 활동과 의미 있게 연계하여 책 읽기를 즐길 수 있음을 확인하게 해 주었다. 동영상 기반의 방송에 비해 팟캐스트는 어린이의 사생활을 보호하고 화면을 사용하지 않는 소통 채널의 단순함으로 인해 제작이 쉬우며 어린이들이 자신의 목소리로 책을 읽고 소개하는 즐거움을 누릴 수 있는 장점이 있다는 점을 확인할 수 있었다. 또한 북스타그램은 소셜 미디어의 소통 방식을 차용하면서도, 팟캐스트에 비해 디지털 기술 활용 수준이 낮은 어린이들도 쉽게 참여할 수 있는 독서 활동으로서 장점이 있었다.

학교 현장의 도서관 사서, 교사, 부모들은 대학 도서관이 학교 현장의 도서관과 교실 수업을 위해 이와 같이 새로운 프로그램을 개발해 제공한 점에 대해 긍정적인 반응을 보였다. 이 연구의 개발과 적용 사례는 전통적/비디지털적 리터러시와 디지털 리터러시가 서로의 자원이 될 수 있도록 연계하는 멀티리터러시 관점의 독서 활동이 중요하고 필요하다는 점을 보여주었다. 교육대학교의 교수, 학교 현장의 도서관 사서 교사, 예비교사인 학부생들이 사서 교사 모임과 적극적으로 소통하며 실제적인 프로그램을 제작하고 적용함으로써, 대학 도서관이 어린이 독서와 디지털 리터러시 교육을 위해 의미 있는 프로그램을 개발할 수 있는 연구 개발 기관의 역할을 하며 학교 현장에 도움을 줄 수 있음을 알게 된 점도 이 연구의 성과 중 하나이다.

그러나 한편으로 이 연구는 학교에서 어린이들에게 디지털 리터러시를 충분히 길러주지 못한 상황에서 맞이한 코로나19의 사회적 거리두기 상황은 온라인 원격 수업 상황에서 어린이들에게 독서 활동과 디지털 리터러시 활동을 어떻게 보다 섬세하고 친절하게 안내하고 지도할 수 있을지에 대한 고민을 향후 중요한 연구 과제로 남겼다. 이것은 디지털 리터러시와 미디어 리터러시에서 중요하게 여기는 ‘접근(access)’ 역량(Hobbs, 2017/2021)을 기르는 문제로서, 디지털 환경의 미디어 리터러시 연구자와 교육자들에게 새롭게 떠오른 과제이기도 하다. 디지털 미디어 리터러시에 있어 디지털

기술과 정보에 대한 ‘접근’이 문제가 되는 이유는 디지털 기술의 사용이 중요해진 환경에서 디지털 기기와 프로그램은 그것이 담고 있는 내용에 도달 하는 데 장벽을 만들 수 있기 때문이다.

예를 들어, 목소리를 담는 기술도 단지 녹음기에 담는 것과 특정한 앱이나 프로그램을 활용해 담을 때는 방법이 달라진다. 똑같은 워드에서 프로그램이라 하더라도 한컴오피스 한글, 마이크로소프트 워드, 구글 독스의 사용 법이 다르다. 사용하는 프로그램이 바뀌면 디지털 역량이 뛰어난 사람이라도 새로운 프로그램에 적응하는 시간이 필요하다. 이러한 디지털 기술의 장벽을 넘어서는 ‘접근’에는 절대적인 연습 시간이 필요하고, 어린이들의 경우 그 연습을 함께 할 친절한 어른과 동료 어린이들이 필요하다. 어린이들의 디지털 리터러시의 격차와 다양한 상황을 고려하여 온라인 교육의 방법을 개발시키는 것은 지속적인 연구 개발과 적용을 필요로 하며, 이는 연구 공동체, 시민 공동체, 교육 공동체 사이의 네트워크를 요구한다. 이러한 네트워크를 어떻게 만들고 지속해 나갈 것인가는 이 프로그램의 연구와 적용 과정에서 발견한 과제이다.

이러한 관점에서 이 연구에서 개발하고 적용한 ‘읽고 만들고 공유하다’ 프로그램은 코로나19 상황에서 책에 대한 어린이들의 접근 및 책을 읽고 생각을 나눌 수 있는 디지털 기술에 대한 접근 기회를 넓히는 데 관심을 두고 다양한 관계와 네트워크의 연결을 작동시킨 사례라고 볼 수 있다. 코로나19로 인해 독서의 기회가 줄어든 어린이들에게 독서의 기회를 연결하고, 쉽게 디지털 기술에 접근하여 다른 사람들과 생각과 느낌을 공유할 수 있는 기회를 만들기 위해 디지털 기술을 접근 가능하게 만들고, 이 프로그램의 개발에 관여한 사람과 기관이 다양한 네트워크를 가동한 것이기 때문이다. 문제는 이러한 기회를 일회적이고 우연적으로가 아니라 지속적인 연구를 통한 개발과 적용의 실천으로 어떻게 만들 수 있을 것인가, 이를 위해 독서와 리터러시를 연구하고 개발하는 대학 및 대학 도서관, 학교 도서관과 공공도서관, 학교 교실, 그리고 독서에 관심을 가진 시민들이 어떻게 지속적으로 함께 이러

한 네트워크를 작동시킬 수 있을 것인가이다.

코로나19 감염병 대유행으로 인한 사회적 거리두기의 장기화는 어린이들의 학교 교육뿐 아니라 독서 환경에도 상당한 격차를 가져왔다. 어린이들이 독서를 자발적으로 즐기는 독자로 자라나기 위해서는 다양한 지원이 필요하다. 그 지원에는 다양한 주제와 형태의 흥미롭고 수준 높은 어린이 책 출판, 사회경제적 배경의 제약 없이 누구나 편리하고 자유롭게 책을 읽고 빌릴 수 있는 공적 환경으로서의 학교 도서관과 공공도서관, 어린이들을 도서관으로 데리고 와 책을 가까이하는 문화를 접하게 하고 책을 읽고 빌릴 수 있도록 도와주는 부모와 양육자, 그리고 어린이들을 위해 양질의 다양한 책을 구비하고 독서를 즐길 수 있는 다양한 프로그램을 계획해 진행하는 사서와 교사, 그리고 함께 책을 읽고 생각을 나눌 수 있는 지역 사회의 문화 등 다양한 요인들이 포함된다. 그러나 장기화된 코로나19 상황은 방역을 위해 사람들을 어쩔 수 없이 고립시켰고, 다중이용시설인 도서관도 대부분 운영을 중단 혹은 축소하게 되었다(김정은·강혜선, 2021). 이에 따라 어린이들의 독서 문화를 형성하는 사회적 공간인 학교 및 학교 도서관과 공공도서관의 역할도 위축시켰다.

한편으로는 코로나19 감염병 대유행 상황이 장기화되면서, 한국 사회 전체적으로는 집에서 즐길 수 있는 취미로 독서가 새롭게 부상했다. 온라인 쇼핑몰에서는 전자책 단말기 등 태블릿PC, 유아 대상 도서 및 사회와 인문 분야 도서의 매출이 증가했고, 교보문고, 예스24, 인터파크 등 주요 온라인 서점들의 2020년 도서 판매량도 전년 대비 크게 성장했다. 다중이용시설로 지정되어 도서관 이용에 제약이 생기면서 도서관에서 책을 빌리기 어렵게 되고 바이러스 감염에 대한 염려가 증가하면서, 인쇄된 책은 도서관에서 빌리는 대신 직접 사서 읽고, 전자책 소비와 오디오북 구독도 늘어난 결과이다. 학교에 가지 못하고 가정에서 원격수업을 받아야 하는 자녀들에게 수업에 필요한 책을 직접 구매해 주는 부모가 늘어난 것도 그 이유 중 하나이다(배문규, 2020; 이예리, 2021; 홍유담, 2020). 그러나 팬데믹 상황에서 이와 같

은 가정 내 취미로서 독서의 부상과 책 구매 증가는 독서를 중시하고 자녀에게 책을 읽어줄 수 있는 여력과 문화적 자원이 풍부한 가정에서 자라는 어린이와 그렇지 못한 어린이들 간의 격차를 더 크게 벌리고 있을 가능성이 크다 (김정은·강혜선, 2021).

국민독서실태조사(백원근 외, 2020)에서는 초·중·고 학생들의 경우 어린 시절에 부모님이 그림책을 자주 읽어준 경우에, 그렇지 않은 경우보다 독서량이 더 많은 것으로 나타났다. 이는 가정 내 부모의 책 읽어주기가 독서 습관을 형성하는 데 중요한 영향을 미친다는 것을 확인해 준다. 국민독서실태조사에서는 학생들이 책을 선택할 때 이용하는 정보 가운데 ‘서점이나 도서관에서 직접 살펴보고’ 선택하는 비중(31.0%)이 가장 높았고, 책을 보게 되는 경로는 ‘직접 구입(27.6%)’, ‘학교도서관 대출(23.9%)’, ‘집에 있는 책 읽음(15.4%)’으로 나타났다는 점도 보여주었다. 이러한 결과 역시 부모나 양육자가 서점이나 도서관에 데려가 책을 선택할 수 있는 환경을 만들어 주는 것이 중요함을 확인해 준다. 독서 활성화 방안으로 학생들이 학교에 바라는 것이 ‘책 소개 및 정보 제공’, ‘학급문고 확대’였고, 부모에게 바라는 것은 ‘더 많은 도서 구입’, 그리고 ‘도서관과 서점 함께 이용’이었다는 점도 마찬가지로 해석된다.

변화하는 미디어 환경 속의 어린이 독서와 디지털 리터러시에 대해 우리 사회가 특별히 관심을 기울여야 할 문제는 어린이들 사이의 독서 환경 격차와 디지털 리터러시 격차에 대해 ‘디지털 포용(digital inclusion)’(관계부처 합동, 2020; Becker, et al., 2012)의 관점에서 연구와 실천이 필요하다는 점이다. 디지털 환경은 지속적으로 진화하고 확장되고 있으며, 다양한 정보와 커뮤니케이션 기술을 아우르고 있다. 책에 대한 정보를 얻고 책을 읽기 위해 디지털 미디어 환경에 접속해야 하는 미디어 환경 변화가 지속되고, 이러한 디지털 전환을 가속화시키고 있는 코로나19 상황이 언제 끝날지 예측하기 어려운 시대이다. 가정의 디지털 기기 및 인터넷 서비스 보유 환경 및 어린이 개인의 컴퓨터 자판 타이핑 능력 및 소프트웨어 활용 능력 등 디지

털 격차가 가정의 경제 수준에 따라 크게 벌어져 있는 상황에서(김영주·김수지·이숙정·박민규, 2020; 배상률·이창호·이정립, 2020; 정인관·백경민·이수빈, 2020), 어린이들의 디지털 기기 소유와 디지털 리터러시의 격차는 독서 환경, 문화, 능력의 격차를 더욱 심화시킬 수 있을 것이다. 디지털 기술을 활용한 비대면 상황의 교육은 다양한 유형의 장애로 인해 특수교육이 필요한 어린이들에게 디지털 포용의 관점에서 섬세한 지원을 필요로 한다(이동석, 2021). 이와 관련하여 최근 유엔아동권리위원회에서는 어린이의 삶과 생존, 발달의 권리로서 디지털 환경이 제공하는 기회를 보장하고, 디지털 기술이 어린이들의 인지적, 정서적, 사회적 발달에 유해한 영향을 미치지 않고 사용될 수 있도록 부모와 보조자에게 적절한 훈련과 조언을 제공해야 하며, 교사 교육을 실시해야 함을 권고한 바 있다(유엔아동권리위원회, 2021).

이와 관련하여 호주의 울릉공대학교의 조기교육센터(Early Start Discovery Space)는 중요한 시사점을 제공한다. 이곳은 0세-10세의 초기 10년의 공평한 교육적 출발을 위해 지역사회와 대학이 협력하여 설립·운영하고 있는 공공교육센터이다. 이곳에서는 전 세계적으로 일어나고 있는 디지털 기술의 변화 맥락 속에서 어린이들의 놀이, 학습, 리터러시의 새로운 경험을 제공하기 위해, 디지털 기술을 사용함으로써 일어나는 성인과 어린이, 어린이와 다른 어린이들, 어린이와 공간 및 자원 간의 의미 있는 상호작용을 활성화할 수 있도록 하기 위한 실제적인 교육 프로그램을 연구, 개발하여 지역사회 어린이들에게 제공하며 교사를 길러내고 있다.³⁾ 최근 코로나19의 확산이 지속되는 가운데, 이곳에서는 종전의 오프라인 공간 내 교육 프로그램 대신 만2세-10세 유아와 어린이들이 부모나 양육자와 함께 줌(Zoom)을 활용해 참여할 수 있는 온라인 수업 또는 가정 방문 교육 형태의 일대일 워크숍을 30분 단위로 제공하기도 하고('Discovery to You'), 만5세-10세 어린이들을 위한 45분 단위의 온라인 그룹 워크숍을 제공하기도 하며('Discovery

3) 사이트 주소는 <https://www.earlystartdiscoveryspace.edu.au/>이다.

Challenge’), 30명 정원의 30분 단위 가상 투어 프로그램 등을 개발해 개별 신청을 받아 운영하기도 한다.⁴⁾

이러한 사례는 사회적 거리두기가 강화될수록 소규모로, 일대일로 섬세한 코칭이 더욱 절실히 요청됨을 보여준다. 가정과 학교의 간극을 메울 수 있는 제3공간으로서 도서관의 역할은 더욱 중요해졌다. 디지털 의사소통과 정보 이용이 증가할수록 어린이들이 그것에 접근할 수 있도록 도움을 주고 디지털 기술의 활용에 개인적 맥락을 부여하며 어린이를 지원하는 관계를 만들어주는 디지털 포용 정책이 절실히 요청된다. 디지털 기술의 도움 없이는 독서에 대한 접근도 어려워질 수 있는 환경이 만들어졌기 때문이다. 어린이들의 독서 활동과 디지털 리터러시를 즐겁고 의미 있게 지원하기 위해 학교와 학교 도서관이 해야 할 일들을 돋고 함께 좋은 프로그램을 개발하고 보급하는 데 있어, 대학 도서관과 공공도서관이 해야 할 역할에 대해 실천적 고민과 정책이 필요한 때이다. 이 연구가 향후 어린이 독서와 디지털 리터러시 교육에 대한 디지털 포용 관점의 연구, 실천, 정책 지원을 이어나가는 데 도움이 되기를 바란다.

* 본 논문은 2021.10.31 투고되었으며, 2021.11.13 심사가 시작되어 2021.12.09 심사가 종료되었음.

4) 관련 내용을 볼 수 있는 사이트 주소는 다음과 같다. <https://www.earlystartdiscoverys-pace.edu.au/visit/interactive-online-workshops/>

참고문헌

- 강정찬·이상수(2011), 「수업 개선을 위한 현장연구방법으로서 설계기반연구(DBR)」, 『교육방법연구』 23(2), 323-354.
- 관계부처 합동(2020. 6. 22.), 혁신적 포용국가 실현을 위한 디지털 포용 추진계획, 대한민국 정책브리핑, 검색일자 2021. 8. 10., 사이트 주소 <https://www.korea.kr/common/download.do?fileId=191410802&tblKey=GMN>.
- 김선아(2020), 「지역연계 미술교육의 개념화를 위한 소고」, 『조형교육』 73, 25-40.
- 김영주·김수지·이숙정·박민규(2020), 『2020 어린이 미디어 이용 조사』, 서울: 한국언론진흥재단.
- 김은하(2016), 『처음 시작하는 독서동아리』, 서울: 학교도서관저널.
- 김정은·강혜선(2021), 『COVID-19 이후 국가도서관 운영 전략(국립중앙도서관 이슈페이퍼 제2호)』, 서울: 국립중앙도서관.
- 김현성(2021), 『도서관 메이커스페이스 구축 및 운영사례와 발전방향(국립중앙도서관 이슈페이퍼 제4호)』, 서울: 국립중앙도서관.
- 박소연·이연수(2021), 『뉴미디어 시대의 시청각 자료 디지털 보존 전략(국립중앙도서관 이슈페이퍼 제5호)』, 서울: 국립중앙도서관.
- 배문규(2020. 12. 7.), 주요 서점들 연간 결산으로 본 코로나 시대의 출판시장, 경향신문, 검색일자 2021. 8. 20., 사이트 주소 <https://m.khan.co.kr/culture/book/article/202012071143001>.
- 배상률·이창호·이정림(2020), 『청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응방안연구 1: 초등학생』, 세종: 한국청소년정책연구원.
- 백원근(2018. 11. 1.), 학교에서 독후감을 없애자, 한겨레, 검색일자 2021. 8. 11., 사이트 주소 <https://www.hani.co.kr/arti/culture/book/868469.html>.
- 백원근·이순영·이기재·강현철·이용훈·안찬수·김종명·전상현(2020), 『2019년 국민 독서실태 조사(제113018호)』, 세종: 문화체육관광부.
- 송민희·강인애·이주연(2020), 「참여적 박물관을 위한 구체적 실천방안으로서 '지역연계 참여적 학습 개념틀' 탐색연구」, 『문화예술교육연구』 15(4), 249-275.
- 유엔아동권리위원회(2021. 3.), 디지털 환경에서의 아동권리(유엔아동권리위원회 일반논평 제25호), 유니세프한국위원회, 검색일자 2021. 4. 5., 사이트 주소 <https://www.unicef.or.kr/data/upload/ebook/crc-publications/771/>.
- 이동석(2021), 영국의 디지털 포용 정책과 비대면 장애인 복지서비스의 합의, 국제사회보장리뷰 16, 27-40.
- 이순영·김주환·백원근·박신애(2019), 『청소년 독자·비독자 조사 연구』, 전북: 한국출판문화산업진흥원.
- 이예리(2021. 4. 20.), '코로나 시대'에 대부분 '독서의 필요성' 공감.. 짧은 층, 오디오북보다는

- 전자책 이용 의향 높아, DAILY POP, 검색일자 2021. 8. 20., 사이트 주소 <https://www.dailypop.kr/news/articleView.html?idxno=50475>.
- 임지영·강인애·최정아(2020), 「관계적 학습(Connected Learning)에 의한 관계지향적(relational) 리더십 프로그램 개발 연구」, 『기업교육과 인재연구』 22(1), 33-67.
- 정인관·백경민·이수빈(2020), 『한국 청소년의 디지털 정보격차에 대한 연구(연구보고 제 2020-13호)』, 서울: 초록우산 어린이재단 아동복지연구소.
- 정현선·심우민·윤지원·김광희·최원석(2020), 『청소년 미디어 이용 실태 및 대상별 정책대응 방안 연구 1: 초등학생-해외사례 조사(경제인문사회연구회 협동연구총서 20-85-02)』, 세종: 한국청소년정책연구원.
- 최원실(2021), 『도서관 디지털 미디어 리터러시 교육의 현황과 발전방안(국립중앙도서관 이슈 페이퍼 제6호)』, 서울: 국립중앙도서관.
- 홍유담(2020. 9. 9.), '코로나19 집콕'에 독서 열기…전자책 단말기 인기, 연합뉴스, 검색일자 2021. 8. 20., 사이트 주소 <https://www.yna.co.kr/view/AKR20200908138900030>.
- Anderson, T. & Shattuck, J. (2012), "Design-Based Research: A Decade of Progress in Education Research?", *Educational Researcher* 41, 16-25.
- Barab, S. & Squire, K. (2004), "Design-based research: Putting a stake in the ground", *The journal of the learning sciences* 13(1), 1-14.
- Bearne, E. (2009), "Multimodality, literacy and texts: Developing a discourse", *Journal of Early Childhood Literacy* 9(2), 156-187.
- Becker, S., Crandall, M., Coward, C., Sears, R., Carlee, R., Hasbargen, K., & Ball, M. A. (2012), *Building Digital Communities: A framework for action*, Washington, DC: Institute of Museum and Library Services.
- Bilandzic, M. (2016), "Connected learning in the library as a product of hacking, making, social diversity and messiness", *Interactive Learning Environments* 24(1), 158-177.
- Cobb, P., Confrey, J., DiSessa, A., Lehrer, R., & Schauble, L. (2003), "Design experiments in educational research", *Educational researcher* 32(1), 9-13.
- Design-Based Research Collective (2003), "Design-Based Research: An Emerging Paradigm for Educational Inquiry", *Educational Researcher* 32(1), 5-8.
- Grunér S., Östberg P., & Hedenius M. (2018), "The Compensatory Effect of Text-to-Speech Technology on Reading Comprehension and Reading Rate in Swedish Schoolchildren With Reading Disability: The Moderating Effect of Inattention and Hyperactivity Symptoms Differs by Grade Groups", *Journal of Special Education Technology* 33(2), 98-110.
- Hobbs, R. (2021), 『디지털·미디어 리터러시 수업: 블로그, 팟캐스트, 사진, 인포그래픽, 브이로그, 영상, 애니메이션, 리믹스, 소셜미디어 만들며 배우기』, 윤지원(역), 서울: 학이시슴(원서출판 2017).

- Ito, M., Arum, R., Conley, D., Gutiérrez, K., Kirshner, B., Livingstone, S., Michalchik, V., Penuel, W., Peppler, K., Pinkard, N., Rhodes, J., Tekinbaş, K.S., Schor, J., Sefton-Green, J., & Watkins, S. C. (2020), *The Connected Learning Research Network: Reflections on a Decade of Engaged Scholarship*, Irvine, CA: Connected Learning Alliance.
- Jeong, H. (2019), Literacy practices and popular media culture in the “over-schooled” society, In J. Sefton-Green & O. Erstad (Eds.), *Learning Beyond the School: International Perspectives on the Schooled Society*, Oxford & New York: Routledge.
- Kumpulainen, K. & Sefton-Green, J. (2020), *Multiliteracies in the early years innovation: Perspectives from Finland and beyond*, Oxford & New York: Routledge.
- McKenney, S. & Reeves, T. C. (2013), “Systematic review of design-based research progress: Is a little knowledge a dangerous thing?”, *Educational Researcher* 42(2), 97-100.
- New London Group (1996), “A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures”, *Harvard educational review* 66(1), 60-93.

‘읽고 만들고 공유하다’
— 어린이를 위한 디지털 리터러시 프로그램 개발 연구

정현선

이 연구는 코로나19 확산 상황에서 교육대학교의 도서관에서 지역 사회 연계 어린이 도서관 사업으로 실행한 ‘읽고 만들고 공유하다’라는 디지털 리터러시 기반 어린이 독서 활동 프로그램의 연구 개발 및 적용 사례를 논의하였다. 이 프로그램은 설계 기반 연구 방법을 통해 어린이들에게 책을 추천하고, 책을 읽는 방법을 안내하며, 어린이들이 음성 또는 그림과 단어로 표현한 책에 대한 생각과 느낌, 책 읽기를 권유하는 질문을 나누는 독서 활동을 온라인 및 오프라인으로 실행할 수 있도록 개발되었다. 이 연구에서는 어린이들 사이의 디지털 격차를 극복하기 위한 ‘디지털 포용(digital inclusion)’의 관점을 바탕으로 디지털 기술 활용의 수준을 달리 적용한 선택 활동으로서 ‘책 읽고 팟캐스트하자!’와 ‘책 읽고 북스타하자!’를 개발해 적용하였다. 이 프로그램의 개발에는 교육대학의 교수, 초등학교의 도서관 사서교사, 예비 교사인 학부생들이 함께 참여했고, 총 4개의 초등학교의 도서관 3곳과 특수 학급 1곳의 초등학생 60명이 참여해 팟캐스트 41편, 북스타그램 57편을 만들어 공유했다. 이 프로그램의 사례는 어린이들의 독서 활동 지원에 있어, 멀티리터러시의 관점을 바탕으로 전통적/비디지털 리터러시와 디지털 리터러시가 서로의 자원이 될 수 있도록 연계하는 것이 중요함을 보여주었다. 또한 이 사례는 학습자의 학습, 발달, 사회적 기회를 위해 구체적인 맥락 속에서 사회적 관계와 네트워크를 만들어가는 ‘연결된 학습(Connected Learning)’의 중요성과 가능성을 보여주었다. 동시에 이 프로그램은 어린이의 독서 활

동 및 디지털 리터러시 활동에 있어 학습자와의 일대일 혹은 소규모 상호작용을 통한 섬세한 코칭이 필요함을 보여주었다.

핵심어 어린이, 도서관, 독서, 멀티리터러시, 디지털 리터러시, 디지털 포용, 관계, 연결된 학습

ABSTRACT

‘Read, Create and Share’

— Design-Based Research for Children’s Digital Literacy Program

Jeong Hyeonseon

This research discusses “Read, Create and Share,” a digital literacy-based children’s reading activity program developed as a community-engaged children’s library program during the COVID-19 pandemic. Developed by a design-based research method, the program recommends books to children and encourages them to share their opinions and feelings about books by creating podcasts, drawing pictures, and writing simple texts. For this purpose, two programs were developed by a team comprising a professor, a school librarian, and three undergraduate students who are pre-service teachers. Sixty elementary school students from three school libraries and a special education class participated and shared 41 podcasts and 57 “Bookstragrams.” This study demonstrated that it is important to link traditional/non-digital literacy with digital literacy as multiliteracy to support children’s reading activities. The research also conveyed the importance of “connected learning,” which aids in creating social relationships and networks in specific contexts for learners’ learning, development, and social opportunities. Simultaneously, this program demonstrated the need for detailed coaching through one-on-one or small-scale interactions with learners in children’s reading and digital literacy practices.

KEYWORDS Children, Library, Reading, Multiliteracy, Digital Literacy, Digital Inclusion, Relationships, Connected Learning