ISSN 2509-2817 KiDRS Korea Institute of Design Research Society 통권 29호, 2023. Vol.8 No.4

특성화고등학교에서 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 연구

Using Project-Based Learning, a Study on the Personal Media Content Creator Design Course in Specialized High School

주 저 자 : 김민경 (Kim, Min Kyeung) 국민대학교 교육대학원 디자인교육전공 석사과정

교 신 저 자 : 남원석 (Nam, Won Suk) 국민대학교 교육대학원 디자인교육전공 교수
name@kookmin.ac.kr

https://doi.org/10.46248/kidrs.2023.4.592

접수일 2023. 11. 25. / 심사완료일 2023. 11. 27. / 게재확정일 2023. 12. 11. / 게재일 2023. 12. 30.

Abstract

In this study, the purpose of the study was to find out whether the personal media content creator design course using project-based learning methods in specialized high schools helps students improve their class effectiveness and satisfaction. Therefore, in this study, the current status of personal media content creator design education in specialized high schools was identified through literature research and fact-finding. Based on the research, a personal media content creator design course was developed. A field study was conducted through 50 third-year high school students in specialized high schools in Seoul, who were studied for about five weeks from Monday, April 1, 2023 to Tuesday, April 30, 2023. In order to evaluate the developed class process, a survey in the form of a 5-point recurred scale was analyzed for satisfaction and class effectiveness for students who participated in the post-class class. To summarize the conclusions based on this, the satisfaction level of the personal media content creator design course was high at an average of 3.92 points, proving the effectiveness of the personal media content creator design course using project-based learning methods.

Keyword

Personal media content creator(개인 미디어 콘텐츠 크리에이터), Design education(디자인 교육), Project based learning(프로젝트 기반 학습법), Specialized high school(특성화고등학교)

요약

본 연구에서는 특성화고등학교에서 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정이 학생들의 수업효과와 만족도 향상에 도움을 주는 지 알아보는 것을 목적에 두고 연구를 진행하였다. 이에 본 연구에서는 문헌 연구와 실태조사를 통해 특성화고등학교의 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 현황을 파악하였다. 연구한 내용을 바탕으로 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정을 개발하였다. 개발한 수업 과정을 2023년 4월 1일 월요일부터 4월 30일 화요일까지 약 5주간에 걸쳐 연구 대상인 서울특별시 소재의 특성화고등학교 고등학생 3학년 학생 50명을 통해 현장 연구를 수행하였다. 개발된 수업과정을 평가하기 위해 수업 후 수업에 참여한 학생을 대상으로 만족도와 수업효과에 대하여 리커드 5점 척도 형식의 설문조사를 분석하였다. 이를 토대로 결론을 정리하면, 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정의 만족도가 평균 3.92점으로 높게 나타나 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정의 실효성을 입증하였다.

목차

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적
1-2. 연구 내용 및 방법

2. 이론적 배경

2-1. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인
2-2. 프로젝트 기반 학습법

3. 디자인 수업과정 개발

3-1. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정 제안
3-2. 프로젝트 기반 학습법 활용방안 모색

4. 수업과정 실행 및 검증

4-1. 교수학습지도
4-2. 학습결과물
4-3. 수업과정 검증 및 평가

5. 결론 및 제언

참고문헌

---

1. 서론

1-1. 연구의 배경 및 목적

교육부와 한국직업능력연구원은 '2022년 초중등 진로교육 현황 조사'를 발표하며 최근 초등학생 장래희망으로 의사보다 유튜버 등 콘텐츠 크리에이터를 더 선호하는 것으로 나타난다는 점을 제시하였다.[1)]

이는 스마트폰과 같은 개인용 디바이스 보급으로 인해 모바일 환경을 중심으로 유튜브, 인스타그램, 틱톡 등을 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터가 창작한 다양한 관심사의 콘텐츠 소비하고 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 시장의 영향력과 생태계가 꾸준히 성장하고 있다. 미디어 콘텐츠와 플랫폼은 이미 우리 삶에 깊숙이 자리 잡고 있으며 그 근간을 이루는 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터에 대한 관심은 학부모와 학생 등 사람들에게 그 어느 때보다 집중되고 있다.

이러한 변화의 흐름 속에서 실태조사에 따르면 2021년 기준 1인 미디어 산업의 매출액은 2조 5,056억원이고, 종사자수는 15,333명이며, 사업체가 인력 채용 시 고려하는 것은 '전문성', '관련 업무 경험'. '전공' 등의 순으로 나타났지만, '지원자의 업무 능력 부족'의 어려움을 겪고 있는 것을 제시하였다.[2)]

이렇게 지금의 현장에서 필요한 전문적인 역량과 빠르게 적응 가능한 인재를 양성할 필요가 있다. 다변화된 미디어 환경과 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터의 중요성이 강조될수록 학생들이 역량을 갖출 필요성도 함께 커지고 있다. 더불어 최근 학생들의 관심사와 진로희망의 변화, 영상 미디어 산업의 생태계와 플랫폼이 발전됨에 따라 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육에 대한 사회적 요구에 비해 양적·질적으로 연구가 부족한 실정이다.

현재 우리나라 특성화고등학교 디자인 전문교과 교육과정에서 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육은 별도의 교과나 단원이 개설되지 않은 상황이다. 서울특별시교육청 특성화고 입학·취업의 '특성화고 소개'에 따르면 특성화고등학교란 "산업현장에 필요한 인재 양성을 목적으로 하는 학교로서 개개인의 소질과 적성에 맞는 교육을 통해 우수한 기술·기능 인재를 키우고, 좋은 일자리로의 취업을 지원하는 학교"라고 정의하였다.[3)] 이에 '산업현장에 필요한 인재 양성'과 '우수한 기술·기능 인재'의 관점에서 역량을 길러주어야 하기에 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육이 이루어져야 한다. 최근 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육과 관련한 연구들이 활발하게 이루어지고 있지만 대부분의 논문에서는 특성화고등학교 학생들을 대상으로 하는 구체적인 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 수업과정을 제시하는 연구는 부족하다.

이에 본 연구는 특성화고등학교의 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육에 프로젝트 기반 학습법을 활용하여 교수·학습 방안을 개발 및 적용하고, 수업 후 만족도 설문조사를 통해 수업과정의 실효성을 검증하는 데 목적을 두었다.

1-2. 연구의 내용 및 방법

본 연구는 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정을 개발하고 특성화고등학교 고등학생의 수업의 만족도와 실효성을 검증하는 데 그 목적이 있으며 연구의 주요 내용 및 구체적인 방법은 다음과 같다.

제1장 서론에서는 연구의 배경과 목적, 연구의 내용 및 방법 서술한다.

제2장에서는 문헌연구를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육의 현황에 대해 알아보고 교사와 학생들을 대상으로 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육의 실태조사를 통하여 도출된 내용을 토대로 연구의 방향성을 모색한다. 또한 문헌 연구[a]를 통해 프로젝트 기반 학습법의 개념, 절차, 특성 등에 대해 이론적으로 설명하여 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 활용하기 위한 이론적 토대를 마련한다.

제3장에서는 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정에 프로젝트 기반 학습법을 효과적으로 활용하는 방안을 모색하고, 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정을

---

1) 동아일보[웹사이트]. (2023.02.14.). URL: www.donga.com, 2023

2) 과학기술정보통신부, 한국전파진흥협회, 2022 1인 미디어 산업 실태조사, 2023, p.50

3)한국직업능력연구원 커리어넷[웹사이트]. (2023.03.01.). URL: www.career.go.kr

개발하여 제시한다.

제4장에서는 개발한 수업과정을 바탕으로 교수·학습 지도안을 작성하고 특성화고등학교 학생들을 대상으로 실제 수업을 진행함으로써 현장연구를 한다. 수업 후에는 학생들을 대상으로 만족도 설문조사를 진행하여 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정의 실효성을 검증한다.

제5장은 본 연구의 결론과 제언을 제시한다.

2. 이론적 배경

2-1. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인

2-1-1. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 제작 과정

현재 중앙부처·지자체에서 시대의 흐름에 맞는 미래 인력을 양성하기 위해 수많은 교육을 운영하고 있다. 각 기관의 교육의 운영 실태를 파악하여 각각의 교육 과정에서 어떠한 차이점이 있고 배울 점은 무엇인지 알아보고자 한다. 이를 통해 제작 과정에서 공통적으로 다루어져야 하는 내용을 단계별로 고려하여 살펴보고 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 제작 과정을 정리하고자 한다.

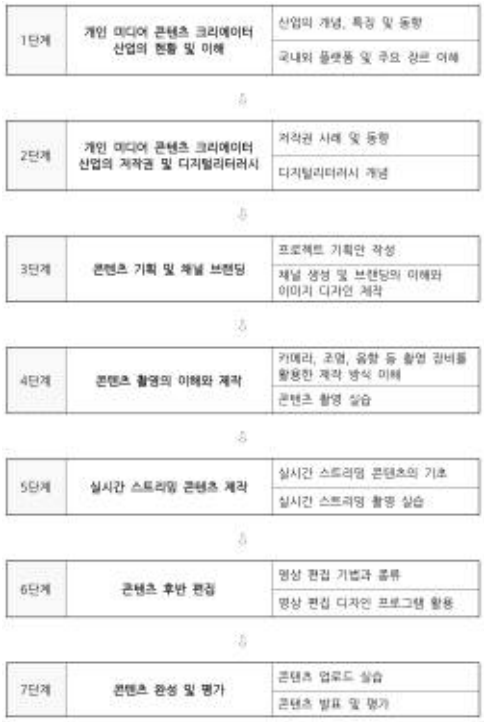
먼저 경기스마트미디어센터의 '1인 미디어 전문인력 양성 과정'을 살펴보면 1인 미디어 방송 기획(이론), 1인 미디어 방송 제작(이론, 실습), 실전 프로젝트(현장 실습), 최종 프로젝트 결과물 발표 등 4단계로 이루어지는 것을 알 수 있다. 오픈 스튜디오를 활영하여 1인 실시간 방송을 체험할 수 있는 역량을 습득하도록 하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

경기콘텐츠진흥원의 '2023 경기도 1인 크리에이터 교육지원 〈정규과정〉'을 살펴보면 기획안 작성, 영상 촬영, 영상 편집 등 3단계로 이루어지는 것을 알 수 있다. 미디어 환경 속 디지털 리터러시의 개념 및 중요성과 프리미어 프로 디자인 영상편집 프로그램을 활용하는 역량을 습득하도록 하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

서울시청자미디어센터의 '1인 크리에이터가 되기 위한 A to Z'를 살펴보면 콘텐츠 기획, 영상 촬영, 오디오 녹음, 영상 오디오 편집 기술 등 4단계로 이루어지는 것을 알 수 있다. 미러리스 카메라와 마이크, 외장 녹음기와 같은 영상 장비 조작법에 관한 방향으로 주로 이루어졌다는 것을 확인할 수 있다.

KBS 방송 아카데미의 '유튜브 정규과정'을 살펴보면 기초교육에서는 1인 미디어 플랫폼에 대한 이해, 유튜브에 필요한 장비구성 및 동영상의 기본개념 이해 등 2단계로 이루어지고 있고 심화 응용교육에서는 영상촬영 및 편집실습과 무료 오픈소스 활용 노하우제공, 유튜브 채널 성공사례 및 수익분석 학습, 실제 채널 개설 및 영상 제작과 개인 포트폴리오 제작 및 피드백 등 3단계로 이루어지는 것을 알 수 있다. 디자인 전문 프로그램 대신 스마트폰 어플리케이션을 쉽게 영상 촬영과 편집을 활용하는 역량을 습득하도록 하고 있다는 것을 확인할 수 있다.

개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인은 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 산업의 현황 및 이해, 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 산업의 저작권 및 디지털리터러시, 콘텐츠 기획 및 채널 브랜딩, 콘텐츠 촬영의 이해와 제작, 실시간 스트리밍 콘텐츠 제작, 콘텐츠 후반 편집, 콘텐츠 완성 및 평가 등 총 7단계의 과정을 통해 구성되며 각 단계별 진행방법은 다음과 같다.



[그림 1] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 제작 과정

2-1-2. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 현황

교육부의 '문화·예술·디자인·방송 전문교과 교육과정'에 따르면 "문화·예술·디자인·방송 분야에 관한 기초적인 지식과 기술을 습득하여 문화와 예술이 서로 융합되고 디자인, 방송, 공예와 관련하여 산업 현장에서 직무를 수행할 수 있는 실무 능력을 기르고 필요한 인력의 입직 수준의 전문 인력 양성을 양성하는 데 교육 목표를 두고 있다." 라고 정의하였다.[4)]

우리나라의 특성화고등학교 교육과정에서 '개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인'라는 과목은 독립적으로 존재하진 않지만 가장 관련이 있는 전공 일반 과목인 '문화 콘텐츠 산업 일반', '미디어 콘텐츠 일반', '영상 제작 기초', '컴퓨터그래픽'과 전공 실무과목인 '방송 콘텐츠 제작' 과목이 해당된다.

먼저 '문화 콘텐츠 산업 일반'은 문화 산업에 대한 기본적인 지식과 기술을 습득하기 위한 과목이다.[5)] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인과 관련된 학습 영역은 '문화 콘텐츠 산업 분야별 이해'에서 다루고 있으며, 학습 요소는 '영화·방송·영상 분야'이다.

다음은 '미디어 콘텐츠 일반'은 미디어 및 콘텐츠에 관한 지식과 기술을 습득하게 하여 다양한 문화 콘텐츠 개발 전문가로서의 능력을 기르도록 구성된 과목이다. 미디어 콘텐츠에 대한 개념과 관련 기술, 활용 분야에 대한 기초 지식을 이해하고, 전문적인 직무와 관련된 전공 지식에 관한 내용이 수립되어 있다.[6)] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인과 관련된 학습 영역은 '미디어 콘텐츠의 이해', '미디어 콘텐츠 구성 요소', '미디어 콘텐츠 기획' 그리고 '미디어 콘텐츠 제작'에서 다루고 있으며, 학습요소는 '미디어의 개념과 발전', '사운드', '모션 그래픽', '영상', '미디어 콘텐츠 아이디어 발상' 그리고 '영상 콘텐츠 제작'이다.

'영상 제작 기초'는 영상 기획과 촬영, 편집 등을 비롯한 영상 제작에 관한 기초적인 지식과 기술을 습득시켜 영상 콘텐츠 제작 전문가로 성장할 수 있는 기본적인 토대를 마련할 수 있도록 구성된 이론과 실습을 통합한 과목이다. 영상 콘텐츠 중요성과 역할을 인식하고 영상 제작 분야의 직무 수행과 관련된 기초적인 지식과 기술을 습득할 수 있는 내용이 수립되어 있다.[7)] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인과 관련된 학습 영역은 '영상 기획', '스토리보드', '촬영과 카메라', '후반 작업'에서 다루고 있으며, 학습 요소는 '영상 언어의 특징', '영상 콘텐츠 기획', '화면 구성', '스토리보드와 콘티 작성', '촬영 장비', '카메라 세팅', '조명 장비', '음향 장비', '녹음 작업' 그리고 '영상 편집'이다.

'컴퓨터그래픽'은 디지털 환경에서 제공되는 그래픽 기초 학습 및 컴퓨터 활용에 대한 이해를 바탕으로 그래픽 제작 원리를 익히고, 컴퓨터 그래픽 프로그램을 이용하여 2차원 이미지 제작, 3차원 이미지 제작, 4차원 움직이는 형태 제작 등의 실무에 적용할 수 있는 방법을 익힐 수 있도록 구성된 이론·실습 통합 과목이다.[8)] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인과 관련된 학습 영역은 '컴퓨터 그래픽 응용 표현'과 '컴퓨터 그래픽 디자인 활용'에서 다루고 있으며, 학습요소는 '2차원 이미지 제작'과 '모션 그래픽 디자인'이다.

'방송 콘텐츠 제작'은 방송 콘텐츠 제작에 관한 전반적인 기술과 지식을 습득하여 각종 미디어를 통해 대중에게 다양하고 유익한 정보를 제공하는 방송 프로그램을 기획하고 제작할 수 있는 실무 능력을 기를 수 있도록 구성된 이론과 실습 통합 과목이다.[9)] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인과 관련된 학습 영역은 '프로그램 기획', '야외 촬영', '제작 편집', '종합 편집'에서 다루고 있으며, 학습요소는 '기획서 작성하기', '야외 촬영 하기', '가편집하기' '비디오 작업하기', '오디오 작업하기', '최종 제작물 완성하기'이다.

이러한 전국의 특성화고등학교에서 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 관련 교과목이 개설되어 있는 학과 및 현황을 정리해보면 [표 1]와 같다.

[표 1] 특성화고등학교 관련 학과 및 주요 과목 현황

지역	학교명	학과	전공 일반 과목	전공 실무 과목
경기	경기경영 고등학교	콘텐츠 크리에이터과	컴퓨터그래픽	방송 콘텐츠 제작, 시각 디자인
경기	평촌경영 고등학교	미디어 인플루언서과	미디어 콘텐츠 일반, 방송 일반	방송 콘텐츠 제작, 만화 콘텐츠 제작
대전	대전국제 통상 고등	크리에이터과	문화 콘텐츠 산업 일반,	방송 콘텐츠 제작, 영화

4) 교육부, 문화·예술·디자인·방송 전문 교과 교육과정, 2022, 제2022-33호, 별책25, p.10

5) 교육부, Ibid., p.51

6) 교육부, Ibid., p.61

7) 교육부, Ibid., p.71

8) 교육부, Ibid., p.156

9) 교육부, Ibid., p.573

	학교		미디어 콘텐츠 일반, 영상 제작 기초	콘텐츠 제작, 음악 콘텐츠 제작
서울	경기상업 고등학교	크리에이터과	컴퓨터그래픽	광고 콘텐츠 제작, 방송 콘텐츠 제작.
서울	화곡보건 경영 고등학교	콘텐츠 크리에이터과	컴퓨터그래픽	광고 콘텐츠 제작, 방송 콘텐츠 제작

2-1-3. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 관련 선행연구 분석

이지원은 인문계고등학교에서 고등학교 1학년을 대상으로 국어교과 구비문학 중 신화 교육에 대한 새로운 교육방법으로 1인 미디어 콘텐츠를 활용하는 방안을 제시하였다. 하지만 1인 미디어 콘텐츠를 단순한 도구로 사용했기에 간략한 수업으로 학습과정을 이해하기에 어려움이 있다.[10)]

다음은 김민지는 청소년의 긍정적인 자아존중감 정립을 위해 중학교 미술교과 수업에서 사진 교육 프로그램인 LTP 프로그램을 활용한 4차시에 걸친 1인 미디어 콘텐츠 제작 온라인 수업 내용을 구성하였다. 하지만 전체적인 1인 미디어 콘텐츠 디자인 학습과정을 익히기에는 4차시 분량의 세부 교육 내용에 부족함이 있다.[11)]

정소화는 초등학교 미술교과 수업에서 1인 미디어 콘텐츠를 제작하는 학습활동이 학생들의 시각적 소통 능력에 긍정적인 효과가 있음을 확인하였다. 그렇지만 이 연구는 초등학생을 대상으로 한 연구로 특성화고등학교 현장에 적용이 어려운 부분이 존재한다.[12)]

김율희는 특성화고등학교에서 고등학생을 대상으로 문제중심학습을 적용한 유튜브 콘텐츠 교육 수업 모형을 개발하였지만, 단일 미디어 플랫폼인 유튜브 콘텐츠 관련 영상의 표현이나 제작 방법에 연구의 초점이 맞춰져 있다.[13)]

10) 이지원, 신화교육에서의 1인 미디어 방송 활용 방안 연구, 동국대학교 교육대학원, 2019

11) 김민지, LTP프로그램을 활용한 1인 미디어 콘텐츠 제작 온라인 수업 지도안 연구, 부산대학교 교육대학원, 2020

12) 정소화, 1인 미디어 영상 표현 활동이 시각적 소통 능력에 미치는 영향, 서울교육대학교 교육전문대학원, 2018

관련 선행 연구를 분석한 결과를 종합하면 대부분이 콘텐츠 제작을 수업의 한 도구로써 활용하였거나, 전체적인 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 학습과정을 이해하기에는 부족한 측면이 있다. 특성화고등학교 디자인 전문교과 연계 수업과정이 거의 없으며 이는 미술교과 수업과정에서 다룬 연구가 대부분이다. 따라서 본 연구에서 특성화고등학교 고등학생 대상으로 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 수업과정을 개발하고자 한다.

2-1-4. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육 실태 설문조사

설문 문항 구성은 [표 2]와 같으며, 실제 학교 현장에서 이루어지고 있는 디자인 수업 교수학습의 현황과 교사들의 인식을 파악하고 의견을 참고하여 적합한 수업과정을 개발하기 위해 실시하였다. 전국에 있는 디자인 수업을 진행한 경험이 있는 특성화고등학교 디자인 전문교과 교사 52명을 대상으로 한 설문 문항은 총 8문항이다. 교사 대상 설문지의 주요 문항은 수업 구성, 수업 방식과 중점 지도 요소, 수업 관련 문제점, 학습자의 수업 태도 및 성향 그리고 프로젝트 기반 학습법의 필요성에 대한 답변은 카테고리에 맞게 분류하여 서술하였다.

수업의 필요성 영역에서는 “본 수업 과정은 교육 현장에서 필요하다고 생각하십니까?”의 질문에 대한 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 답변은 “그렇다”로 참여자의 57.6%가 이 선택지를 선택하였다. 이를 통해 교육 현장에서 체계적인 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 수업과정의 도입이 필요하다는 것을 알 수 있었다.

적합한 대상 학년 영역에서는 “본 수업 과정을 수행하기 위한 적절한 시기는 언제입니까?”의 질문에 대한 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 답변은 “3학년 1학기”로 참여자의 53.8%가 이 선택지를 선택하였다. 이를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 수업과정을 참여할 학습자의 이수 학년은 3학년이고 시기는 1학기가 적합하다는 것을 확인할 수 있었다.

적합한 시수 영역에서는 “본 수업 과정을 수행하기 위한 적합한 차시 구성은 몇 차시입니까?”의 질문에 대한 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 답변은 “10~12차시”로 참여자의 32.6%가 이 선택지를 선택하였다. 이를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 수

13) 김율희, 문제중심학습을 적용한 유튜브 콘텐츠 제작 교육 방안 연구, 부경대학교 교육대학원, 2020

업과정을 적어도 10~12차시 수업 시수가 필요한 것을 확인할 수 있었다.

수업 방식 영역에서는 “본 수업 과정을 수행 시 가장 적합한 수업 방식은 무엇입니까?”의 질문을 중복으로 선택할 수 있도록 하였을 때 가장 높은 비율을 차지한 응답은 ‘이론과 실습 병행 수업’으로 응답의 47.1%를 차지하였다. 다음으로는 ‘학생 참여형 수업’으로 32.6%를 차지하였다. 이를 통해 이론과 실습을 병행하면서 학생 참여형 수업 방식이 필요하다는 것을 확인할 수 있었다.

수업 학습 방법 영역에서는 “본 수업 과정을 수행 시 가장 적합한 학습 방법은 무엇입니까?”의 질문을 중복으로 선택할 수 있도록 하였을 때 가장 높은 비율을 차지한 응답은 ‘프로젝트 기반 학습법’으로 응답의 50%를 차지하였다. 다음으로는 ‘강의식 학습법’으로 21.1%를 차지하였다. 이를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정의 학습 방법으로는 프로젝트 기반 학습법이 적합하다는 것을 확인할 수 있었다.

수업 진행 시 중점 요소 영역에서는 “본 수업 과정을 수행 시 가장 중점적으로 지도해야하는 영역은 무엇입니까?”의 질문을 중복으로 선택할 수 있도록 하였을 때 가장 높은 비율을 차지한 응답은 ‘프로그램 사용법 습득’으로 응답의 26.9%를 차지하였다. 다음으로는 ‘제작 기획 및 콘텐츠 창작’으로 25%를 차지하였다. 이를 통해 본 수업 과정이 영상 편집 디자인 프로그램 사용법 및 콘텐츠 기획과 제작 학습 요소를 포함하여 개발될 필요가 있음을 확인할 수 있었다.

수업 진행 시 어려움 영역에서는 “본 수업 과정을 수행 시 가장 어려운 부분은 무엇입니까?”의 질문에 대한 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 답변은 “관련 학습 자료 미비”로 참여자의 53.8%가 이 선택지를 선택하였다. 이를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 수업과정에서 교수학습지도안, 수업자료, 학습활동지 등 교수·학습자료가 필요한 것을 확인할 수 있었다.

도입 시 기대 효과 영역에서는 “프로젝트 기반 학습법을 활용한 수업 과정이 제시된다면 도입 의향이 있으십니까?”의 질문에 대한 응답 중 가장 높은 비율을 차지한 답변은 “그렇다”로 참여자의 34.6%가 이 선택지를 선택하였다. 이를 통해 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 수업과정에 대한 매우 긍정적인 반응을 보이고 있음을 확인할 수 있었다.

[표 2] 특성화고등학교 교사 대상 설문 내용 및 결과

영역	문항	응답수(명)	비율(%)
수업의 필요성	매우 그렇다	12	23
	그렇다	30	57.6
	보통이다	6	11.5
	그렇지 않다	3	5.7
	전혀 그렇지 않다	1	1.9
적합한 대상 학년	1학년 1학기	3	5.7
	1학년 2학기	4	7.6
	2학년 1학기	8	15.3
	2학년 2학기	9	17.3
	3학년 1학기	28	53.8
적합한 시수	4~6차시	3	5.7
	6~8차시	7	13.4
	8~10차시	10	19.2
	10~12차시	17	32.6
	12차시 이상	15	28.8
수업 방식 (중복 응답)	이론 위주의 강의식 수업	7	6.7
	실습 위주의 수업	11	10.5
	학생 참여형 수업	34	32.6
	이론과 실습 병행 수업	49	47.1
	타교과 융합 수업	3	2.8
수업 학습 방법 (중복 응답)	강의식 학습법	22	21.1
	토의식 학습법	6	5.7
	개별화 학습법	4	3.8
	프로젝트 기반 학습법	52	50
	문제해결식 학습법	20	19.2
수업 진행 시 중점 요소 (중복 응답)	창의적인 아이디어 발상 기법	18	17.3
	제작 기획 및 콘텐츠 창작	26	25
	프로그램 사용법 습득	28	26.9
	기초 지식 및 이론	20	19.2
	홍보 및 마케팅 전략	12	11.5
수업 진행 시 어려움	수업 시수 부족	1	1.9
	관련 학습 자료 미비	28	53.8
	전문 지식 부족	15	28.8
	학습자의 의식 부족	4	7.6
	재정적, 환경적 여건 부족	4	7.6
도입 시 기대 효과	매우 그렇다	16	30.7
	그렇다	18	34.6
	보통이다	15	28.8
	그렇지 않다	2	3.8
	전혀 그렇지 않다	1	1.9

이어서 학생 대상 설문조사는 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 대한 학생들의 관심도와 선호도를 조사하여 학생들의 의견을 참고하여 수업에 대한 만족도와 학습효과를 높일 수 있는 수업 방법을 고안하기 위해 실시하였다. 디자인 수업에 참여한 경험이 있는 특성화고등학교 학생 50명을 대상으로 한 설문

문항은 총 5문항으로 구성되었다. 설문 내용은 수업에 대한 관심도, 수업 내용 선호도, 수업 방식 및 진행, 디자인 프로그램 현황, 미디어 플랫폼 현황 등 관련 항목으로 분류하여 세부 내용을 구성하였다.

개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 대한 관심도를 조사한 결과 총 36명의 학생이 보통 이상의 관심도를 보였고 5명의 학생이 관심을 보이지 않았다. 약 72%에 정도의 학생이 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 대한 관심도가 높았다. 이를 고려하여 학생들의 흥미와 관심을 이끌어 낼 수 있는 내용과 교수·학습 방법을 활용할 필요가 있다.

개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 대한 내용 선호도를 조사한 결과 총 38명의 학생이 '제작 기획 및 콘텐츠 창작'에 관한 높은 선호도를 보였고 다음으로는 총 32명의 학생이 '프로그램 사용법 습득'에 관해 관심을 보였다. 약 70%에 정도의 학생이 '제작 기획 및 콘텐츠 창작'과 '프로그램 사용법 습득' 내용에 대해 선호도가 높다는 것을 확인할 수 있었다. 이를 고려하여 수업 설계를 구성할 필요가 있다.

개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 대한 수업 방식 및 진행을 조사한 결과 총 14명의 학생이 '학생 참여형 수업'에 관한 높은 선호도를 보였고 다음으로는 총 13명의 학생이 '이론과 실습 병행 수업'에 관해 관심을 보였다. 약 54%에 정도의 학생이 '학생 참여형 수업'과 '이론과 실습 병행 수업' 내용에 대해 선호도가 높다는 것을 확인할 수 있었다.

학생들이 콘텐츠를 만들기 위해 주로 사용하는 디자인 프로그램에 관해 조사한 결과 42%의 학생이 '어도비 프리미어 프로'라고 응답하였고, 이어서 22%의 학생이 '어도비 에프터 이팩트', 20%의 학생이 '어도비 포토샵'이라고 응답하였다.

학생들이 평소에 사용하는 미디어 플랫폼에 관해 조사한 결과 38%의 학생들이 유튜브라고 응답하였고, 이어서 26% 인스타그램이라고 응답하였다. 이를 고려하여 유튜브 미디어 플랫폼을 기준으로 교수학습 방안이 필요하다는 것을 확인할 수 있었다.

[표 3] 특성화고등학교 학생 대상 설문 내용 및 결과

영역	문항	응답수(명)	비율(%)
수업의 관심도	매우 관심이 있다	11	22
	관심이 있다	25	50
	보통이다	10	20
	관심이 없다	3	6
	전혀 관심이 없다	2	4
수업 내용 선호도 (중복 응답)	창의적인 아이디어 발상 기법	10	10
	제작 기획 및 콘텐츠 창작	38	38
	프로그램 사용법 습득	32	32
	기초 지식 및 이론	16	16
	홍보 및 마케팅 전략	4	4
수업 방식 및 진행	이론 위주의 강의식 수업	8	16
	실습 위주의 수업	9	18
	학생 참여형 수업	14	28
	이론과 실습 병행 수업	13	26
	타교과 융합 수업	6	12
디자인 프로그램 현황	어도비 프리미어 프로	21	42
	어도비 에프터이팩트	11	22
	어도비 포토샵	10	20
	어도비 일러스트레이터	5	10
	기타	3	6
미디어 플랫폼 현황	인스타그램	13	26
	틱톡	8	16
	유튜브	19	38
	페이스북	7	14
	기타	3	6

2-2. 프로젝트 기반 학습법

2-2-1. 프로젝트 기반 학습법의 개념

프로젝트기반학습은 학습자들이 제시된 과제를 수행하기 위해 자료를 수집·분석하고, 해야 할 일을 조직화하고 수행하며, 동료들과 협력하고 공유하는 과정에서 학습이 이루어지는 체계화된 교수·학습 방법이다.[14] 프로젝트 기반 학습의 이념은 경험 중심 교육사상가인 듀이의 '행함으로써 배운다(learning by doing)'라는 말에 가장 잘 함축되어 있다. 즉 프로젝트 기반 학습에서는 학습자의 필요나 흥미를 바탕으로 한 경험과 이에 대한 성찰을 통한 학습을 지향하고 있는 것이다.[15]

2-2-2. 프로젝트 기반 학습법의 절차

첫째, '프로젝트 선정 및 계획 수립 단계'이다. 학습자들은 자신들에게 필요한 자료가 무엇인지 결정하고 이를 어떻게 수집할 것인지 계획한다. 또한 향후 수행할 연구 및 조사 활동에 관한 일정을 계획하고 역할을 분담한다. 둘째, '관련 자원 탐색 및 분석 단계'이다.

14) 장경원, 프로젝트기반학습으로 수업할까?, 학지사, 2023, p.19

15) 박성익·임철일·이재경·최정임·조영환, 교육공학과 수업, 교육과학사, 2021, 제6판, p.208

프로젝트 수행에 필요한 자료를 수집하고 분석하기 위해 이처럼 다양한 활동을 하고 그 과정에서 학습이 이루어지기 때문이다. 셋째, '과제해결 단계'이다. 이 단계에서 학습자들은 최종 산출물을 위한 초안을 작성하거나 프로토타입을 제작한다. 학습자들은 최종 산출물을 완성한 후 이를 발표하고 질문에 답변하고 프로젝트 수행 과정에 대해 성찰하면서 추가적인 학습을 하게 된다.[16]

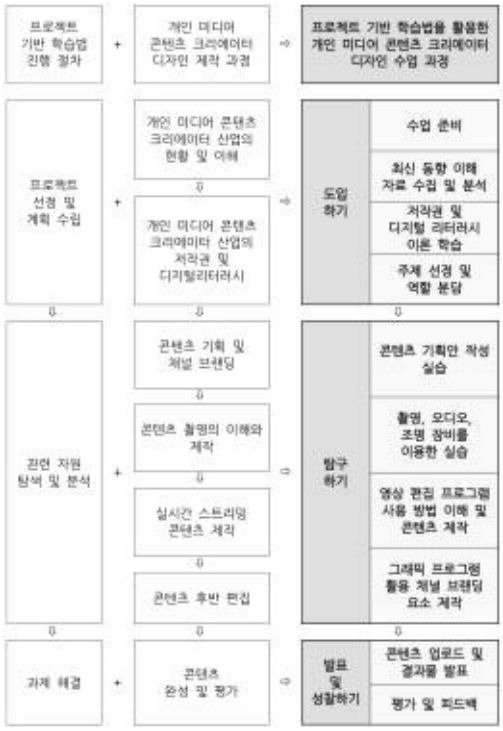
2-2-3. 프로젝트 기반 학습법의 특성

학습자들의 실천, 즉 다양한 학습 활동을 통해 학습이 이루어지기 위해서는 실제적이고 간학문성을 지닌 과제, 협업과 팀 활동, 그리고 변화된 교수자의 역할이 필요하다.첫째, 학습자들은 프로젝트를 수행하기 위해서 질문하기, 논쟁하기, 예측하기, 설계하고 계획하기, 자료를 수집하고 분석하기, 결론 도출하기, 다른 사람들과 의사소통하기, 학습 내용 공유하기, 결과물 만들기 등의 활동을 한다. 둘째, 프로젝트 수행 과정에서 협동과 협업이 이루어진다. 셋째, 학습자들은 교수자의 도움을 받아 프로젝트를 수행하면서 자연스럽게 해당 과제와 관련된 지식을 습득하고 학습방법, 프로젝트 수행 방법 등을 익히고, 자신감과 성취감을 갖게 된다.[17]

3. 디자인 수업과정 개발

3-1. 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정 제안

프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정은 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정의 제작 단계와 프로젝트 기반 학습법의 단계를 결합시켜 설계하였다.



[그림 2] 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정

3-2. 프로젝트 기반 학습법 활용방안 모색

선행연구 분석과 설문조사를 통해 파악된 내용을 반영하여 프로젝트 기반 학습법 활용방안을 모색하였다. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업은 특성화고등학교 고등학생 3학년 대상의 12차시 수업 과정으로 설계한다. 이론과 실습을 활용한 수업의 형태를 모듈별 수업을 병행하여 계획한다. 수업계획의 목표는 프로젝트 기반 학습법의 학습 목표인 학업성취, 문제해결 능력, 협업능력, 개인학습 능력과 태도 등의 개발이다.

4. 수업과정 실행 및 검증

4-1. 교수학습지도

수업과정 실행은 서울특별시 소재의 S특성화고등학교 디자인과 3학년 학생들을 대상으로 이론과 실습 병행 수업으로 현장 연구를 통하여 진행하였다.

16) 장경원, Op. cit., p.23

17) 장경원, Op. cit., p.21

[표 4] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정 차시별 학습목표

차시	학습주제	학습목표
1~2/12	수업 준비	· 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 산업의 개념 및 특징을 이해하고 설명할 수 있다. · 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 제작 과정에 대하여 알아보고, 그 흐름과 세부 과정에 대하여 설명할 수 있다.
	최신 동향 이해 자료 수집 및 분석	· 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 산업의 현황 및 트렌드를 파악하고 설명할 수 있다. · 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 산업의 사례에 대해 조사하여, 분석할 수 있다.
	저작권 및 디지털 리터러시 이론 학습	· 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터로서 갖추어야 할 저작권 및 디지털 리터러시의 개념에 대해 설명하고, 올바른 가치관을 바탕으로 사용하는 방법을 알고, 생활 속에서 실천할 수 있다.
3~4/12	주제 선정 및 역할 분담	· 주제를 선정하여 설명할 수 있다. · 다양한 의견이나 공동 작업을 통해 협업할 수 있다.
	콘텐츠 기획안 작성 실습	· 제작 의도에 따라 컨셉을 수립하고 기획안을 작성할 수 있다.
5~6/12	촬영, 오디오, 조명 장비를 이용한 실습	· 촬영, 오디오, 조명 장비를 활용하여 촬영을 진행할 수 있다. · 확정된 기획안에 맞는 촬영을 진행할 수 있다.
7~8/12	영상 편집 프로그램 사용 방법 이해 및 콘텐츠 제작	· 영상 편집 프로그램의 사용법을 구체적으로 이해하고 조작법을 익혀 적합한 콘텐츠를 제작 및 응용할 수 있다.
9~10/12	그래픽 프로그램 활용 채널 브랜딩 요소 제작	· 채널 브랜딩 요소의 종류와 특징에 대해 이해하고, 각 요소별 표현 기법을 습득할 수 있다. · 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 제작에 필요한 채널 브랜딩 이미지 요소를 구현할 수 있다.
11~12/12	콘텐츠 업로드 및 결과물 발표	· 콘텐츠를 완성하여 플랫폼에 업로드하고 이를 프리젠테이션 자료로 제작하여 발표할 수 있다.
	평가 및 피드백	· 의사소통 과정 및 발표에 대한 평가 및 피드백을 이해하고 설명할 수 있다. · 최종 결과물을 평가할 수 있다.

4-2. 학습결과물

프로젝트 기반 학습법을 활용한 팀 프로젝트로 진행하여 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업을 전개하고 최종 결과물을 학생들이 표현하였다.

[그림 3] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 학습활동지 결과물(학생작품1, 2, 3, 4)

[그림 4] 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 최종 결과물(학생작품1, 2)

4-3. 수업과정 검증 및 평가

본 연구의 대상은 수업에 참여한 서울특별시에 위치한 S특성화고등학교 3학년 2개 학급으로 총 50명으로 선정하여 수업 후 설문조사를 실시하고 그 결과를 분석하였다. '프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업'의 만족도와 실효성을 확인하기 위하여 총 13문항과 리커드 5점 척도(매우 그렇다: 5점, 그렇다: 4점, 보통이다: 3점, 그렇지 않다: 2점, 전혀 그렇지 않다: 1점)를 사용하였다. 수업 후 만족도 설문조사의 분석은 각 문항의 결과를 평균 및 표준편차로 환산하여 나타냈으며, 항목에 대한 내용과 문항 수는 다음 [표5]와 같다.

분석 결과를 구체적으로 살펴보면, 수업에 관한 만족도 측면에서 전체 문항의 평균을 살펴보면 3.66점으로 대체적으로 '보통이다' 이상의 답변을 보인 것을 확인할 수 있었다. 해당 영역에서 "본 수업 내용이 전공에 대한 흥미를 높여줬습니까?"의 질문 응답에서 평균 값이 가장 큰 4.36점 이상으로 도출되었다. 본 수업과정을 통해 학생들이 전공 수업에 대해 긍정적인 경험을 하였음을 확인할 수 있다.

학습자의 이해도 영역의 분석 결과를 구체적으로 살펴보면, 해당 영역에서 전체 문항의 평균은 4점으로 대체적으로 '그렇다' 이상의 답변을 보인 것을 확인할 수 있다. 해당 영역에서 "개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업을 체험하고 이해하는데 도움이 되었습니까?"의 질문 응답에서 평균 값이 가장 큰 4.46점 이상으로 도출되었다. 이는 학습자들이 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업과정을 충분히 이해하였음을 알 수 있었다.

수업의 적절성 영역의 분석 결과를 구체적으로 살펴보면, 해당 영역에서 전체 문항의 평균은 4점으로 대체적으로 '그렇다' 이상의 답변을 보인 것을 확인할 수 있다. 해당 영역에서 "본 수업 내용 중에 제공되는 학생 활동지는 학습자에게 적합한 난이도로 설계되었습니까?"의 질문 응답에서 평균 값이 가장 큰 4.34점 이상으로 도출되었다. 이를 통해 학습자들에게 차시별 적합한 난이도의 학습활동지가 충분히 제공되었다는 것을 확인할 수 있었다. 또한 '본 수업에 대한 학습 내용 및 활동의 시간이 학습자가 수행하기에 적절한 난이도입니까?'에 대한 난이도 인식 문항에서는 평균값이 4.08점으로 도출되었다. 이는 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업이 어렵지 않다는 학생들의 비율이 높았음을 알 수 있었다.

수업의 적절성 영역의 분석 결과를 구체적으로 살펴보면, 해당 영역에서 전체 문항의 평균은 4점으로 대체적으로 '그렇다' 이상의 답변을 보인 것을 확인할 수 있다. 해당 영역에서 "프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업이 관련 진로 탐색에 도움이 되었습니까?"의 질문 응답에서 평균 값이 가장 큰 4.22점 이상으로 도출되었다. 이는 본 수업 과정을 통해 학생들이 향후 진로 탐색에서 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인에 관한 전공 지식이 학습자들에게 도움되었다는 것을 확인할 수 있다.

'프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업'은 수업효과와 만족도 조사 결과, 각 영역별로 분류하면 수업에 관한 만족도 영역은 평균 3.96~4.36점, 학습자의 이해도 영역은 평균 4.02~4.46점, 수업의 적절성 영역은 평균 4.08~4.34점, 진로에 관한 만족도 영역은 평균 4.06~4.22점으로 높은 평가를 받아 수업과정의 수업과정의 실효성을 확인할 수 있었다.

[표 5] 수업 과정 만족도 설문조사 결과 및 분석

영역	문항	평균	표준편차
수업에 관한 만족도	본 수업에서 제시하는 학습 목표의 내용이 명확하게 인지할 수 있었습니까?	3.96	0.19
	본 수업 내용이 전공에 대한 흥미를 높여줬습니까?	4.36	0.62
	본 수업이 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인에 대한 지식을 습득하기에 적합니까?	4.12	0.68
학습자 이해도	본 수업의 학습 내용 및 활동이 전체적으로 흥미롭고 학습 동기를 유발할 수 있도록 구성되었습니까?	4.02	0.31
	본 수업 시간에 제시된 파워포인트 내용은 학습 내용의 이해 및 실습 활동에 도움이 되었습니까?	4.24	0.47
	본 수업에서 개발된 수업자료가 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 학습과정에 대한 이해에 부합되게 구성되어 있습니까?	4.1	0.64
	개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업을 체험하고 이해하는데 도움이 되었습니까?	4.46	0.49
수업의 적절성	본 수업 중에 제공되는 학생 활동지는 학습자에게 적합한 난이도로 설계되었습니까?	4.34	0.51

	본 수업의 수업 자료에 제시된 학습방법으로 해당 과목을 학습하기에 적절합니까?	4.26	0.62
	본 수업에 대한 학습 내용 및 활동의 시간이 학습자가 수행하기에 적절한 난이도 입니까?	4.08	0.39
진로에 관한 만족도	프로젝트 기반 학습법을 활용한 본 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업이 관련 진로 탐색에 도움이 되었습니까?	4.22	0.57
	본 수업은 해당 분야 디자인 능력을 향상시키는데 도움이 되었습니까?	4.06	0.73
	본 수업과정에 전반적으로 만족하십니까?	4.18	0.47

5. 결론 및 제언

미디어 플랫폼의 다변화와 사회적 관심이 높아짐에 따라 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육에 대한 요구가 점차 높아지고 있는 실정이다. 이에 본 연구에서는 특성화고등학교 고등학생 수준의 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업 과정을 개발하였다. 서울특별시 소재의 S 특성화고등학교 디자인과 3학년 2개 학급(50명)을 대상으로 수업 과정을 적용하였다. 수업에 참여한 학생을 대상으로 만족도와 수업효과에 대하여 설문조사를 하였다. 전반적으로 높은 만족도 평가를 받아 수업 과정의 실효성이 있음을 확인할 수 있었다.

개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업에 적용할 수 있는 효과적인 자료, 학습 도구, 교수·학습 방법 등에 관한 지속적 연구가 필요하다. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육에 대한 관심이 높아지고 필요성이 강조되고 있지만 현재 교육과정과 실제 교육 현장에는 특성화고등학교 고등학생을 대상으로 한 프로젝트 기반 학습법을 활용한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 수업이 널리 활용되고 있지 않은 실정이다. 따라서 특성화고등학교 현장에서 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육에 적용할 수 있는 체계적인 교육과정이 개발된다면 성공적으로 활성화될 수 있을 것이다.

본 연구에서는 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육을 위한 소프트웨어로 어도비사의 포토샵, 프리미어 프로를 사용했다. 하지만 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 소프트웨어의 종류는 매우 다양하므로 특성화고등학교 고등학생 대상 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육의 폭넓은 연구를 위해 다양한 소프트웨어를 활용한 추가적인 연구가 진행될 필요가 있다.

학교 현장에서 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육을 지도할 교사의 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 관련 역량 강화가 필요하다. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 소프트웨어는 계속해서 발전하고 있고 이와 함께 고등학생 학습자들은 알파세대인 만큼 디지털 문화를 점점 더 빠르게 습득하고 있다. 이에 따라 특성화고등학교 고등학생들에게 정교한 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육을 실시하기 위해 디자인 전문교과 교사의 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 지도 역량 강화할 필요가 있다. 개인 미디어 콘텐츠 크리에이터 디자인 교육과 관련하여 교육청 차원의 미디어 콘텐츠 디자인 관련 연수 확대, 교육부 차원의 예산 지원 등 디자인 전문교과 교사들의 전문성 신장의 기회를 확대해야 한다.

수업 과정에 대한 적용 대상 인원을 확대하여 효과성을 분석할 필요가 있다. 본 연구에서는 서울특별시의 S특성화고등학교 3학년 2개 학급의 50명의 학생을 대상으로 적용하였다. 하지만 대상 인원이 적어 본 연구의 결론 일반화하기에는 한계가 있기 때문에 추후 연구에서는 대상을 고등학교 1,2학년으로 확대하고, 인원을 늘려 효과성을 폭넓게 분석할 필요가 있다.

참고문헌

1. 박성익·임철일·이재경·최정임·조영환, [교육공학과 수업], 제6판, 교육과학사, 2021.
2. 장경원, [프로젝트기반학습으로 수업할까?], 학지사, 2023.
3. 과학기술정보통신부·한국전파진흥협회, 2022 1인 미디어 산업 실태조사, 과학기술정보통신부·한국전파진흥협회, 2023.
4. 교육부, 문화·예술·디자인·방송 전문 교과

교육과정, 교육부, 제2022-33호, 별책25, 2022.

5. 김민지, LTP프로그램을 활용한 1인 미디어 콘텐츠 제작 온라인 수업 지도안 연구, 부산대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020.

6. 김율희, 문제중심학습을 적용한 유튜브 콘텐츠 제작 교육 방안 연구, 부경대학교 교육대학원 석사학위논문, 2020.

7. 이지원, 신화교육에서의 1인 미디어 방송 활용 방안 연구, 동국대학교 교육대학원 석사학위논문, 2019.

8. 정소화, 1인 미디어 영상 표현 활동이 시각적 소통 능력에 미치는 영향, 서울교육대학교 교육전문대학원 석사학위논문, 2018.

9. www.career.go.kr.

10. www.donga.com.