

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2020.6.1.63>

JCCT 2020-2-9

멀티미디어 리터러시 교육의 학습효과 연구

A Study on the Learning Effect of Multimedia Literacy Education

정경열*

Gyoung Youl Jeong*

요약 최근 급격한 미디어의 변화에 따라 이에 부합하는 리터러시 교육의 필요성이 증가하고 있다. 하지만 증가하는 필요성에 비해 리터러시의 효율성에 대한 충분한 연구가 이뤄지지 않았던 것이 사실이다. 예를 들면 통합적 미디어 리터러시가 청소년 학습에 미치는 효과에 대한 연구와 같은 실증적 접근 등을 들 수 있겠다. 이에 본 논문은 기존 영상교육과는 차별화되는 멀티미디어 교육을 연구대상으로 삼고 청소년들에게 텍스트와 비디오와 사운드 등을 융합한 교육에 대한 결과를 학습 효과적 측면에서 연구했다. 멀티미디어 교육이 과연 청소년들의 학습에 긍정적 영향을 미치는 지에 대한 학문적 탐구다. 연구방법으로 양적 조사와 질적 조사를 병행한 결과, 멀티미디어 교육은 학습능력 향상에 유의미하다는 결론을 얻었으며 이를 바탕으로 멀티미디어를 활용한 교육으로 언어 교육과 같은 외연 확대와 동시에 실습 위주의 학습자 참여 교육을 제시했다. 이와 같은 여러 가지 교육정책에 대한 제언은 멀티미디어 교육이 단지 기존교육의 보조수단이 아니라 전인적 인격을 달성하는 교육의 핵심으로서 모든 학습활동의 중심으로 자리할 수 있다는 자신감으로 확산될 것이다.

주요어 : 멀티미디어, 리터러시, 영상 리터러시, MIE, PIE, 영상교육, 미디어교육, 멀티미디어 교육

Abstract The need for literal education, matching the rapid changes in the media has been increasing in recent years. However, it is true that not enough research has been done on the efficiency of literacy compared to the increasing need. For example, empirical approaches such as studies on the effects of integrated media literacy on youth learning. Thus, this paper took multimedia education, which is different from existing image education, as a subject of research and studied the results of education that fused text and video and sound to teenagers in terms of learning effectiveness. It is an academic quest to see if multimedia education really has positive effect for teenagers' learning. As a result of both quantitative and qualitative research as a method of research, multimedia education was concluded to be meaningful in improving learning ability, and based on this, it presented a practical-oriented learner participation education while expanding appearance such as language education through multimedia education. The suggestions for these various education policies will spread to the confidence that multimedia education can be the center of all learning activities as the core of education that achieves an all-round personality, not just an aid to existing education.

Key words : Multimedia, Literacy, Video Literacy, MIE, PIE, Video Training, Media Education

*정희원 영산대학교 방송사진예술학과 부교수 (제1저자)
(한국사진활용교육협회 이사)
접수일: 2019년 11월 12일, 수정완료일: 2019년 11월 27일
게재확정일: 2019년 12월 07일

Received: November 12, 2019 / Revised: November 27, 2019
Accepted: December 07, 2019
*Corresponding Author: imager@ysu.ac.kr
Dept. of Broadcasting & Photographic Arts,
YoungSan Univ, Korea

1. 서 론

1. 영상 리터러시

최근 커뮤니케이션 테크놀로지의 급변으로 미디어 교육의 필요성이 점점 커지고 있다. 우리를 둘러싼 사회문화적 환경에 대처하기 위해서도 미디어 교육은 필수적인 생존방식이기 때문이다.

사실 미디어 교육의 중요성 제기는 현재 미디어 테크놀로지가 표방하고 있는 문화담론적 커뮤니케이션 방식과 사회 전반에 걸친 의식구조의 현격한 괴리에 대한 리터러시 차원의 대응이라고 할 수 있다[1].

그런 측면에서 볼 때 인류가 직면했던 첫 번째 영상 리터러시는 원시시대에서 그림으로 표현된 상징물을 부호화하고 이를 서로 공유하는 교육 능력이었을 것이다.

이는 커뮤니케이션 뿐만 아니라 영상 리터러시의 교육적 형태를 보여주고 있다. ‘영상 리터러시’(image literacy)란 영상이미지도 메시지를 전달하고 해독이 필요하다는 점에서 언어의 한 종류라는 개념에서 비롯되었다[2].

영상 리터러시 분야에서 개발된 교육프로그램은 학생들의 영상메시지를 분석하고, 창조할 수 있는 능력을 기르도록 구성되었을 뿐만 아니라, 영상리터러시 기술의 이용을 통해서 학생들의 읽기와 쓰기 능력을 향상시키는 교육이다[3].

미국의 커뮤니케이션 학자인 메사리(Paul Messaris)는 미디어교육 영역에 문자중심의 텍스트 분석이 아닌, 리터러시 개념의 확대를 통해서 영상언어에 대한 해독을 다루는 교육을 해야 한다고 주장하고 있다[4].

이런 영상 리터러시 교육이 중요시되는 이유는 영상 매체가 인간의 시각 욕구 충족은 물론이거니와 다른 감각들도 동원하여 다각적이고 공감적인 교류를 실현시키는 가장 효율적인 의사소통 매체이기 때문이다[5].

최근엔 문자(letter)보다는 영상(image), 그리고 다른 감각들을 이용해 기존의 일방향 전달보다는 상방교류의 다원적 문해(multi-literacy)의 커뮤니케이션이 선호되고 있는 추세다[6].

그러므로 우리들에게 보편적으로 적용되는 미디어 교육의 변화는 이와 같은 다원적 문해와 커뮤니케이션의 유기적 통합 개념을 수용할 수 있는 새로운 개념적 변화를 요구하고 있는 것이다.

2. 문제제기

사실 이러한 영상 리터러시 교육은 현재 세계적으로 보급 중에 있다. 하지만 이렇게 필수적이라고 일컬어지는 교육이 세계 각국에서 각광받는 대표적 핵심 교육으로 자리 잡지 못하고 있다. 그 원인은 무엇일까?

그 이유를 초등교육에서 살펴본다면 몇몇 학생들의 기초학력 부진이라는 문제점에서 찾을 수 있다. 그들은 읽기 및 셈하기 등 기초학습이 제대로 되어 있지 않아 다른 교과 등에서도 전반적인 학습저하가 일어나고 있다.

하지만 그들은 다양한 매체들을 쉽게 다루고 있으며 그로부터 얻는 정보에 대한 기억을 비교적 오래 간직한다는 점에서 일반적 아동들과 별 차이를 보이지 않는다. 오히려 TV프로그램을 보고 줄거리를 이야기한다든지, 인터넷을 이용하며 온라인 게임을 하고 게임의 배경을 설명할 때는 놀라울 정도로 뛰어난 모습을 보여주고 있다. 결국 셈과 읽기 능력이 부족한 아동들도 각종 시청각 매체를 수용하고 활용하는 데는 별 어려움을 느끼지 않는다는 사실이다[7].

즉 학교에서 사용하고 있는 교과서가 주로 문자 중심으로 이뤄져 있기 때문에 이러한 학업 수행에 있어서 가장 중요한 기술이라고 알 수 있는 읽기 능력에 문제가 있다는 것은 전반적인 학습능력 저하의 원인이 된다는 것이다[8].

이와는 반대로 영상 리터러시 교육을 실시하고 있는 미국 노스 캐롤라이나주 ‘클럽 블러바드’ 초등학교 교사 제니퍼 메들리(Jennifer Medley)는 영상 리터러시 교육은 학습효과라는 측면에서 긍정적 작용을 한다고 말한다[9].

“아이들은 영상 리터러시 교육을 통해 다른 학습에 필요한 기술들을 습득하고 있습니다. 비판적 사고라든가 추론할 수 있는 능력은 과학수업이나 역사수업에서도 활용 가능한 기술이죠. 우리는 학생들이 이러한 기술들을 습득하기 원하며 학습에 활용하기를 원합니다.”

우리나라에서 다년간 영상 리터러시 교육을 지도한 일선교사들도 영상 리터러시 수업을 시험으로 평가해 전후 성적을 비교해 수치화하지는 못했지만 이들의 결론은 영상 리터러시 교육이 학업성적을 올리는 데 긍정적인 역할을 하고 있다는 데 모아진다. 아이들이 수업으로 얻을 수 있는 자신감이나 표현력, 비판적 사고 같은 요소들은 분명 다른 학습 활동에 순기능을 하고 있다.

하지만 대부분의 교사들과 학부모들은 과연 이러한

문자위주의 교육과 영상 리터러시 교육 사이에 ‘어떤 학습적 효과의 차이’가 존재하는지를 측정하는 데 상당한 관심이 있다. 즉 영상 리터러시 교육이 학업 성적에 미치는 영향은 얼마나 될까?’라는 점이 궁금한 것이다. 이에 본 논문은 이를 정확히 측정하려는 교육적 질의에서 연구가 출발한다.

II. 연구대상과 방법

1. 연구대상 MIE

본 논문의 연구대상은 ‘MIE’ (multi-media in education)*다. 이 교육의 목표는 ‘영상 커뮤니케이션 능력의 향상’으로 간명하게 표현할 수 있다. 사진과 영상 그리고 텍스트 등의 ‘멀티미디어를 통한 읽기와 쓰기’인 이 교육법은 청소년들의 감정과 지각 등 여러 능력 중 학습능력을 여러 가지 미디어를 통해 개발시키는 것이 목적이다.

영상 커뮤니케이션 능력은 다양한 개념과 생각, 감정 등의 체험을 텍스트뿐 아니라 시각 이미지와 소리 등 멀티미디어로 구성되어 있는 미디어를 이해하고 이를 통해 내면의 개념과 사고, 감정 등을 외부와 커뮤니케이션하는 것이다. 또한 영상을 비판적으로 독해하고 반대로 자신의 의사를 영상미디어로 표현할 수 있는 능력이자, 텍스트-이미지-사운드의 통합적인 정보형태인 멀티미디어를 통한 새로운 커뮤니케이션 방식과 비판적 판단력, 참여적 활동능력을 말한다[10].



그림 1. 한국사진활용교육협회 MIE 프로그램 소개 팸플릿
 Figure 1. A pamphlet on the MIE program of the Korean Association of Photography In Education.

이 프로그램은 청소년들이 멀티미디어를 통한 커뮤니케이션을

* MIE의 전신은 PIE (Photo In Education)으로 2009년 서울 덕수초등학교에서 시작됐다. 현재 중·고등학생, 그리고 성인까지 현재 교육대상이 넓어지고 있으며 탈북·다문화 청소년과 노인 힐링 프로그램으로도 교육 범위가 다양해지고 있다.

니케이션을 가지고 다른 사람들과 서로 표현하고 이해할 수 있게 한다. MIE는 세대 간의 소통 가능성을 확대하여 그들의 학습에 긍정적인 변화를 가져온다는 의미에서 그 교육적 의미가 크다고 할 수 있다. MIE 커리큘럼 중 대표적인 교육을 살펴보면 다음과 같다.

1) 영상으로 단어 표현하기 <알파벳 프로젝트>

이 커리큘럼은 교육 전반부에 실시하는 것으로 이미지와 텍스트의 두 미디어 사이의 의미적 연관성을 발견하고 이를 표현하는 것을 목적으로 한다.

여러 미디어는 각각 고립된 별개의 것이 아니라 상호 연관돼 있고 대체되며 또는 융합할 수 있는 대상이라는 것을 알려준다.

표 1. 커리큘럼 내용
 Table 1. Curriculum content

개요	알파벳 24개로 시작되는 추상적 의미의 단어표현 ex) L/Love P/Peace C/conflict
촬영	- 팀별로 24개 알파벳 단어 촬영 개시 (명확성, 의미 전달력, 상징과 창의성, 표현력)
발표 토론	팀별 발표 (알파벳별 24장의 사진보기) 참여와 토론 (자유로운 의사표현과 상호격려)
주간 과제	- 영어단어 사진집 만들기 - 촬영 이미지와 알파벳을 짝지어 이미지사진 만들기



그림 2. MIE 커리큘럼 <알파벳 프로젝트> 학생 작품
 Figure 2. Student works of the MIE curriculum <Alphabet Project>

2) 영상으로 문장표현 <문학도가 되린다>

이 커리큘럼은 교육 후반부에 실시하는 것으로 이미지와 사운드로 부터 텍스트를 구현하는 과정에서 얻을 수 있는 미디어 사이의 융합성에 대해 체험하고 이를 표현할 수 있는 능력을 기르는 것을 수업 목적으로 한다. 단순한 상호 대체재로서의 미디어가 아니라 융합적 과정을 통한 통합재라는 기능을 부각시킨다.

표 2. 커리큘럼 내용

Table 2. Curriculum content

멀티 미디어 문학 표현	<ul style="list-style-type: none"> - 사진·영상 등 멀티미디어로 표현하는 문학 - 속담, 시, 수필, 가사를 팀별로 제시. - 멀티미디어로 이미지화시키며 의미표현. - 이미지와 사운드를 모두 활용.
창작 발표	<ul style="list-style-type: none"> - 팀별로 창작한 멀티미디어를 차례로 발표. - 상호 의견 교환. 잘된 점과 부족한 점 등 논의.
주간 과제	<ul style="list-style-type: none"> - 문학으로 표현하는 영상 등 멀티미디어 - 강사제작 멀티미디어를 제시. - 이를 문장, 시, 수필 등 3가지의 형태로 작문. - 이미지를 글로 표현



그림 3. MIE 커리큘럼 <문학도가 되련다> 학생 작품
Figure 3. Student works of the MIE curriculum <I wanna be a literature writer>

MIE 과정에서 수업을 진행하는 과정은 교사의 주입식 교육 없이 모두 스스로 이뤄진다. 오직 청소년들의 자발적 참여로 교육이 진행되며 그 결과 청소년 자신의 주체적 커뮤니케이션으로 외부와 소통한다.

교육 내용은 사진과 영상 그리고 사운드와 텍스트를 통합한 멀티미디어 요소로 이뤄진다. 청소년들은 이미지를 읽고 이해하는 1단계 학습을 거쳐 주제에 대한 기본활동을 경험한 다음, 영상 제작 계획을 함께 토의하고 계획한다.

그 다음 단계는 표현하기 단계인데 사진과 동영상을 찍고 제작하는 단계이다. 마지막으로 결과물을 발표하고 토론한다. 수업의 마지막 날은 부모님과 선생님, 그리고 지역사회 인사들과 친구들을 초청해 잔치 같은 분위기에서 작품전시 발표회를 연다.

영상교육 측면에서 본다면, MIE는 영상을 잘 찍게 하기 위한 기술교육 보다는 나아가 주체적 참여로 공동체적 성장에도 기여할 수 있게 한다는 점에서 예술 자체보다는 ‘예술을 통한 학습교육’이라고 할 수 있다[11].

단계	과정별 내용
1단계 : 이미지 읽기, 주제 이해하기	다양한 매체 활용해 주제 파악하고 이해하기
2단계 : 주제에 대한 기본활동 경험하기	활동주제를 파악하고 적절한 활동 경험하기
3단계 : 계획 세우기	동영상으로 제작 계획하기
4단계 : 표현하기	사진 찍기, 동영상 멀티미디어 제작하기, 글쓰기
5단계 : 발표 및 토론하기	결과물 발표하기(전시발표회)

표 3. MIE 교수-학습법 관계

Table 3. Relationship in between MIE instruction - learning methods

이런 교육적 특징을 가진 MIE는 2012년 서울 연희중학교에서 실시한 것이 최초다. 덕수, 삼각산, 신림, 석관 중학교 등에도 교육이 확산됐다. 이런 교육적 확산을 통해 MIE의 저변은 넓어지고 최근엔 정부 주관의 여러 문화예술교육 사업에 참여하고 있다.

2. 연구방법

본 논문에서 MIE 연구분석의 사례로서 탐색할 대상은 여러 MIE의 교육사례 중에서도 2015년 실시한 꿈다락 토요문화학교 <MIE 캠프>다. 선정이유는 우선 단일 프로그램으로 참여한 청소년이 중학생 160명에 달하고 또한 교육 전후 참여 청소년을 대상으로 교육효과에 대한 설문조사를 실시해 다양하고 유의미한 결론을 얻을 수 있기 때문이다.

3월부터 12월까지 15주차 내외의 프로그램으로 연 2회 운영했다. 지역은 광명, 청주, 광주, 파주 등 4개소로서 만 13세 이상 16세 미만 청소년을 대상으로 교육과 전후 설문을 실시했다.

이 연구조사의 분석을 위해 SPSS 14.0 프로그램을 활용했다. ‘MIE 캠프’가 청소년의 학습에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하여 대응표본 t-검증을 실시하였으며 학년에 따른 차이를 검증하기 위하여 t-검증, 사후검증방식으로 ‘Scheffe’ 방식의 변량분석(ANOVA) 방식이 사용됐다.

설문은 총 4문항으로 구성됐다. 응답은 ‘전혀 그렇지 않음’에서 ‘매우 그렇다’까지 5단계로 구성됐다.

표 4. 설문지

Table 4. survey

전혀 그렇지 않음 - 1 / 그렇지 않음 - 2 / 보통 - 3 / 그렇다 - 4 / 매우그렇다 - 5					
나는 이것저것 배우기를 좋아한다.	1	2	3	4	5
공부가 재밌고 숙제를 좋아한다.	1	2	3	4	5
공부에 방해되는 것(TV등)과 사람을 제어할 수 있다.	1	2	3	4	5
많은 친구들 앞에서 발표 잘 한다.	1	2	3	4	5

멀티미디어를 통해 표출된 학생들의 학습과 관련된 질문 등을 월별 개별 면담을 통해 순차적 점검하고 이를 기록해 학습에 대한 점진적 향상 목표를 제시했다. 또 설문조사를 교육 전후로 총 2회 실시해 참여 학생들의 학습능력과 리터러시 등을 지수화하고 참여 학생 50%이상 향상을 목표로 했다.

III. 연구결과

1. 양적조사 결과

‘MIE 캠프’가 청소년의 학습에 어떠한 영향을 미치는지 알아보기 위하여 사전검사와 사후검사 점수를 대응표본 t-검증을 통하여 비교·분석한 결과는 다음 표 5와 같다.

표 5. 청소년의 학습에 대한 집단 간 사전·사후 검사
 Table 5. A pre- and post-group examination of youth learning

구분	M	SD	t
사전	14.04	2.92	9.172***
사후	18.04	3.08	

*** $p < .001$

표 5에 제시된 바와 같이, 학습에 대한 사전검사 점수에 있어서는 평균(M) 14.04, 표준편차(SD) 2.92로 나타났다. 반면 사후검사에서는 평균(M) 18.04, 표준편차(SD) 3.08로서 ‘MIE 캠프’를 실시한 후 학습에 대한 점수가 높게 나타났으며 이러한 차이는 통계적으로 매우 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($t=9.172, p<.001$). 따라서 ‘MIE 캠프’를 실시하는 것은 청소년의 학습 증진에 긍정적인 효과가 있음을 의미한다. 사전검사와 사후검사 점수의 평균 변화를 그림으로 나타내면 다음 그림 4와 같다.

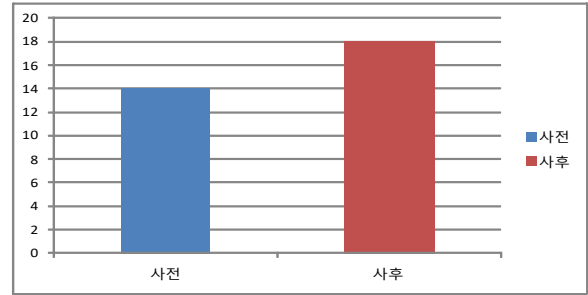


그림 4. 학습에 대한 사전·사후 검사 비교

Figure 4. Comparison of pre- and post-examination on learning.

2. 질적조사 결과

이번 MIE 교육에 참가한 교사들은 “사진, 영상, 사운드, 텍스트 등 다양한 미디어를 활용해 자신의 내면 세계를 성찰하고 자아와 재능을 발견할 수 있는 기회를 제공했다”고 말한다. 교사 A씨는 “다른 학생들의 다양한 관점과 생각을 공유하여 서로를 이해하는 사고의 폭이 넓어졌다”고 말하며 “청소년들에게 악영향을 끼치고 있는 미디어의 역기능을 순기능으로 전환시켜 디지털 멀티미디어 시대의 올바른 가치관과 경험을 부여했다”고 교육 이후 인터뷰에서 말했다.

학생들은 대체적으로 교육에 매우 만족하며 “자기주도적인 사진촬영 및 편집을 통해 자기결정 능력이 증진되었다”며 교육의 긍정적 측면을 부각하면서 “속마음을 표출함으로써 치유의 시간을 가지게 되었다”고 말하기도 했다.

또한 학생들은 교육의 또 다른 효과로 글쓰기를 내세웠다. 그들은 MIE가 작문의 동기를 부여하는데 도움이 된다고 했다. 평소 글쓰기 뿐 만 아니라 읽기까지도 싫어하는 아이들도 자신의 영상을 가지면 재미있는 이야기를 만들어내고 스스로 이를 쓰려 했다. 영상을 글쓰기에 접목시키는 것은 작문에 약한 아이들에게 특히 유용하다.

학생 B군은 “글을 쓸 때 항상 막막한 느낌이었는데 내가 찍은 구체적 이미지를 눈앞에 보니 생생하게 내가 느낀 것을 글로 옮길 수 있었다”고 말했다.

이렇게 영상이 갖는 시각적 구체성 때문에 MIE는 상급 레벨의 작문실력을 갖춘 아이들에게는 그들의 창의성을 더 확대시키는 방법으로도 쓰일 수 있다.

교육을 기획한 C교수는 “통합적 영상미디어 교육을 통해 다양한 학습의 기회를 갖고 영상 언어의 리터러시 능력이 향상되는 좋은 계기가 되었다”고 교육 전반을 평가했다.

V. 결 론

이상에서 고찰한 바와 같이 학습을 위한 교육으로 가장 적합한 미디어가 바로 영상을 포함한 멀티미디어이다. 이제는 멀티미디어 교육이 단지 기존교육의 보조수단이 아니라 전인적 인격을 달성하는 교육의 핵심으로서 모든 학습활동의 중심으로 자리할 수 있다는 모종의 공감대와 자신감이 확산돼야 할 것이다. 무엇보다도 현대사회 자체가 멀티미디어 매체를 중심으로 통합되고 있다는 사실 때문에 더욱 그렇다.

그리고 영상 리터러시 교육은 기존의 교육이 갖고 있는 결점을 보완하고 완성시키는 입장에 놓여있다. 종래의 교육이 지식에 대한 실용적 기반의 교육이었다면 영상교육은 사운드와 텍스트 등 다른 미디어와의 융합을 통한 멀티 리터러시를 바탕으로 인간의 교유한 덕성을 계발하면서 개성 있는 인간으로 성장하도록 도와주는 교육으로의 변환인 것이다[12].

영상미디어 리터러시 교육의 필요성이 바로 여기에 있다. 리터러시는 이제 개인의 언어 기술적 문해의 문제가 아니라 그 개념을 확장시켜 인간의 사고와 정서까지 형성하는 문화사회적 차원의 담론으로 이어져야 하기 때문이다[13].

이를 바탕으로 다음과 같은 제안을 한다. 첫째 미디어의 목적은 결국 커뮤니케이션이며 이는 결국 언어적 기능을 담당한다. 우리는 현행 교육체제에서 언어와 의사소통에 대해 배우기 위해 학교에서 ‘국어’ 교육을 받는다. 국어시간에 커뮤니케이션을 위한 미디어의 메시지 분석이 포함되어 있듯이 영상미디어 리터러시 교육은 국어시간처럼 필수적인 학교교육이 되어야 한다.

둘째 영상미디어 리터러시 교육은 반드시 이론에 그치지 말고 실기를 필수적으로 수행해야 한다. 직접 영상 미디어를 만드는 과정을 중시해야 하며 그 과정에서 책임감과 협동심을 발휘하도록 해야 한다. 이 과정에서 교육생들은 재미와 흥미를 느끼며 예술을 통한 문화 활동에 참여하게 된다. 그리고 소통의 단계를 거치면서 비판적 이해능력도 수반될 수 있는 것이다.

References

[1] Dong Won Cho, Hye Mi Park, and Won Jae Lee, “Basic Research for Institutionalization of Visual

Culture Education”, Korean Film Council Research Report 2002-4, p37, 2004.

[2][10] Kwang Hyeon Shim and Mi Hyun Kim, “Basic Research of Visual Culture Education Curriculum”, Korean Film Council Research Report, p108-115, 2003.

[3][13] Yang Eun Kim, “Media Literacy in the Digital Age”, Communication Books, p61-137, 2009.

[4] Paul Messaris, “Visual ‘Literacy: Image, Mind, and Reality”, Thriftbooks, 1994.

[5] Young Keon Jeong, “Image Culture and Education in the Age of Globalization”, Moonunsa, 2004.

[6] Jong Heon Lee, “The ethics educational implication of an image learning media in moral education”, Asian journal of education Vol.5 No.1, p197-219, 2004.

[7] Ki Tai Kim, “The Comparative Study of Visual Literacy between Reading Disability Children and Normal Children”, Press Science Research Vol.5 No.3, 2995, p35-62, 2004.

[8] Sung Wan kim, “The Effect of the Collaborative Problem - Based Learning via Web on Underachiever’s Writing Performance”, 2005.

[9] Gyoung Youl Jeong, “Dream Taking Children” Documentary aired by EBS, 2009.

[11] Soon Im Kim, Gyoung Youl Jeong, and Young Dae Lee, “A Study on the Adaptation of Culture and Art Based on PIE for North Korean Adolescents”, The Journal of the Convergence on Culture Technology(JCCT) Vol.3, No.4, p118, 2017.

[12] Jae Hyoung Jeong, “New Film and Video Education for N Generations”, Jipmoondang, p9, 2004.

※ 본 연구는 2019년 영산대학교 교내연구비의 지원을 받아 수행되었음