



1차시
미디어와
멀티미디어



목 차

- ▶ 들어가기
- ▶ 미디어
- ▶ 멀티미디어
- ▶ 미디어 효과와 멀티미디어 효과



01 들어가기



01 들어가기

시대의 변화

➤ 면대면 → 문자 → 문자와 그림

시대의 변화

▶ 면대면 → 문자 → 문자와 그림

STUDY KOREAN

e-교육과정 문화·역사 **교사자료실** 커뮤니티 고객센터 교육지원사업 교사 인증과정

HOME > 교사자료실 > 수업자료 > 멀티미디어 자료

교사자료실

한글학교 수업에 활용할 수 있는 교육자료를 모아 두었습니다.

- 한글학교 한국어
- e-교육과정 다운로드
- ICT자료실
- 수업자료**
- 수업에 날개달기
- 특성학사
- 교과소개
- 멀티미디어 자료**
- 역사교육과정
- 우리말 쉼내기
- 일상화화
- 관용표현
- 고유어/사자성어
- 신조어 이해
- 시사용어
- 한국어 능력시험
- 자료모음
- 한지 연수자료
- 예술자료
- 일반자료
- 뉴스레터

REFERENCE ROOM

멀티미디어 자료

교사자료실은 **한글학교 선생님의 학습자료를 위한 자료실**입니다.
한글학교 교육환경지원을 위하여 준비하였으니 유용하게 활용하시기 바랍니다.

자료형식: 전체 소리 그림 보물 애니메이션 동영상 사진 기타

번호	제목	작성자	등록일	조회수	추천	다운로드
99	스터디코리안 뉴스레터 129호_수업에 날개 달기, 활동지, 찬반토론	스터디코리안	2013-10-31	1581	1	94
98	스터디코리안 뉴스레터 119호_수업에 날개 달기, 활동지, 모둠극기 [3]	스터디코리안	2013-06-12	2206	1	169
57	스터디코리안 뉴스레터 116호_수업에 날개 달기, 활동지, 실교놀이 [2]	스터디코리안	2013-04-30	1441	1	103
56	스터디코리안 뉴스레터 114호_수업에 날개 달기, 활동지, NIE(블룸찾기)	스터디코리안	2013-04-05	1100	1	71
55	한자카드_50종	스터디코리안	2013-03-04	2031	0	168
54	속담카드_30종 [2]	스터디코리안	2013-02-04	3088	0	304
53	스터디코리안 뉴스레터 102호_수업에 날개 달기, 활동지, 말척종사 [1]	스터디코리안	2012-10-26	1732	0	106
52	스터디코리안 뉴스레터 100호_수업에 날개 달기, 활동지, 어휘게임2	스터디코리안	2012-10-26	2298	0	178

Quick Menu: 공지사항, e-교육과정, 수업자료, 한글학교 한국어, 용유, TOP

<출처 : 스터디코리안>

💬 멀티미디어 자료의 예: 단어카드



☞ 멀티미디어 자료의 예: 문법 자료

The image displays two virtual classroom screens. The left screen features a blue header with the text '문법 Grammar' and '-(으)러 가다/오다/다니다'. Below the header, it says 'Grammar study Grammar examples' and 'When you talk about the purpose of moving, you can use this structure, putting behind the action verb stem'. The main content shows 'AV + -(으)러 가다' with a green circle around 'AV' and the text 'The reason to move somewhere'. A cartoon character in a brown suit stands to the right. The right screen has a similar header and a yellow 'click' button. It lists three examples: '보 + -러 가다 → 보러 가다', '먹 + -으러 가다 → 먹으러 가다', and '놀 + -러 가다 → 놀러 가다'. Below these is a box containing '-(으)러 + 가다 / 오다 / 다니다'. A cartoon character in a brown suit stands to the right.

<출처 : 스테디코리안>

☞ 멀티미디어 자료의 예: 문법 자료



멀티미디어 교육 자료에 관한 의문들

- 학습에 효과적일까? 비용 대비 효과는?
- 문자와 그림, 소리 등의 결합 방법은?
- 컴퓨터 실력은 어느 정도?
- 시간이 너무 많이 들지 않을까?
- 부탁하면 되겠지

멀티미디어 교육 자료에 관한 의문들

- 학습에 효과적일까? 비용 대비 효과는?
- 문자와 그림, 소리 등의 결합 방법은?
- 컴퓨터 실력은 어느 정도?
- 시간이 너무 많이 들지 않을까?
- 부탁하면 되겠지...



Tip

- ✓ 교육 환경에 대한 이해와 교수 전략
- ✓ 실제 경험을 통해 쌓은 노하우

01 들어가기

멀티미디어, 잘 가르치기 위한 방법

- 한국어 교육
- 한국어 + 교육

02 미디어



🗨️ 사전적 정의

「명사」 어떤 작용을 한쪽에서 다른 쪽으로 전달하는 역할을 하는 것. '대중 매체', '매개체(媒介體)', '매체(媒體)'로 순화.
예) 활자 미디어, 전파 미디어를 거쳐 지금은 정보 통신 미디어가 급속히 발전하고 있다. <표준국어대사전>

med-

'매개체(媒介體)', '매체(媒體)'
ex) medium, meidus

중간, 사이, 정보를 매개, 커뮤니케이션의 연결

대중 매체

➤ 신문, 텔레비전, 라디오, 영화 등

기술의 발달로 미디어가 더 중요해졌음

대중 매체

➤ 신문, 텔레비전, 라디오, 영화 등

기술의 발달로 미디어가 더 중요해졌음

미디어

➤ 콘텐츠(contents) + 컨테이너(container)

03 멀티미디어



멀티미디어의 개념(신재한, 2005: 36~37 재인용)

학자	개념
김희수 (1995)	동영상, 소리, 애니메이션, 모의실험, 글, 그림, 사진 등을 통합할 수 있는 것
김영수·양영선 (1996)	매체의 많은 혼합이거나 다중 시각 요소나 청각 요소의 혼합으로 재현된 것
전석호 (1996)	기존의 방송에 통신과 컴퓨터가 기술적으로 융합되어 인간의 커뮤니케이션 기능이 종합된 영상 미디어 기술
멀티미디어 교육지원센터 (1997)	문자, 그림, 애니메이션, 영상, 음향 등을 디지털 방식으로 변화시킨 하나의 정보 형태로 상호작용이 가능하게 개발된 시스템 또는 네트워크와 연계된 정보 데이터베이스
권성호 (1998)	정보의 표현 형태로 보고 문자, 음성, 그림, 동영상, 정지 영상 등의 정보 표현 형태가 디지털로 통합, 저장되어 이용자에게 전달되는 것
최인호 외 (2001)	과거 숫자와 문자 위주로만 된 컴퓨터 데이터를 벗어나 소리, 음악, 그래픽, 정지 화상, 동영상 등 여러 형태의 정보를 컴퓨터를 이용하여 획득, 처리, 통합, 제어 및 표현하는 것
이화여자대학교 (2001)	텍스트, 이미지(그림, 사진 등), 애니메이션, 사운드(음향, 음악, 음성 등), 비디오가 컴퓨터를 중심으로 디지털 방식으로 통합되어 커뮤니케이션과 상호작용을 가능케 하는 복합 다중 매체

멀티미디어의 개념(신재한, 2005: 36~37 재인용)

학자	개념
Johnson (1990)	다양한 종류의 매체, 즉 텍스트, 그래픽, 정적 이미지, 애니메이션, 비디오, 오디오, 특수 음향 효과 등을 동시에 같은 컴퓨터 상에서 제시할 수 있는 기능
Gayeski (1996)	정보를 문자, 그래픽, 청각적 네트워크를 통해 생성, 전송, 재생할 수 있는 컴퓨터가 운영하는 상호작용적인 커뮤니케이션 분야

💬 멀티미디어의 개념(Richard E. Mayer, 2012: 5)

문자	그림
언어 형태 글로 표현된 문자 + 말로 표현된 문자	그림 형태 정적 그래픽: 삽화, 도표, 사진, 지도 동적 그래픽: 애니메이션, 동영상
문자	그림

멀티미디어의 개념(Richard E. Mayer, 2012: 5)

1% 위함, 상식백과

방

+ | - | < | > | 오류수정 문의

방

누구나 자신만의 공간이 있으면 좋겠다고 생각한다. 그리고 한 집에는 어떤 목적을 수행하기 위해 꼭 필요한 공간이 있다. 부엌이나 화장실, 그리고 몇 가지 형태의 침실은 누구에게나 반드시 필요하지만, 배란

물린상식과 같은 주제의 항목을 볼 수 있습니다.

화장실
미국 영어에서 화장실 (Bathroom)은 주로 간
1% 위함 상식백과

다락방
17세기에 나온 건축용 어이다. 르네상스 시대
1% 위함 상식백과

부엌
부엌(Kitchen)은 영어 고어인 'Cycene'과 '오
1% 위함 상식백과

차고
차고(Garage)는 '술기 다락'은 의미의 프랑스
1% 위함 상식백과

거실
거실(Living Room)을 가리키는 말로는
1% 위함 상식백과

지하실
지하실(Basement)은 기초를 의미하는 네덜
1% 위함 상식백과

멀티미디어의 개념(Richard E. Mayer, 2012: 5)

5 내 방은 2층에 있어요



내 방은 2층에 있어요.

동생 방은 어디에 있어요?

내 방 오른쪽에 있어요.

화장실은 어디에 있어요?

내 방 왼쪽으로 가면 화장실이 있어요.

46 > 한국학교 한국어

반려-반아오

어휘



1층 / 2층

안

밖



오른쪽

왼쪽

방



거실

화장실

부엌

5 내 방은 2층에 있어요 > 47

💬 멀티미디어의 개념(Richard E. Mayer, 2012: 5)

문자	그림
언어 형태 글로 표현된 문자 + 말로 표현된 문자	그림 형태 정적 그래픽: 삽화, 도표, 사진, 지도 동적 그래픽: 애니메이션, 동영상
문자	그림

04

미디어 효과와 멀티미디어 효과



04 미디어 효과와 멀티미디어 효과

➤ 멀티미디어 효과

‘글자로만 제시하는 것보다 글자와 그림을 이용하여 제시하는 것이 더 효과적인가’

➤ 미디어 효과

‘컴퓨터가 책보다 더 효과적인가?’



1차시. 미디어와 멀티미디어

- ▶ 들어가기
- ▶ 미디어
- ▶ 멀티미디어
- ▶ 미디어 효과와 멀티미디어 효과

