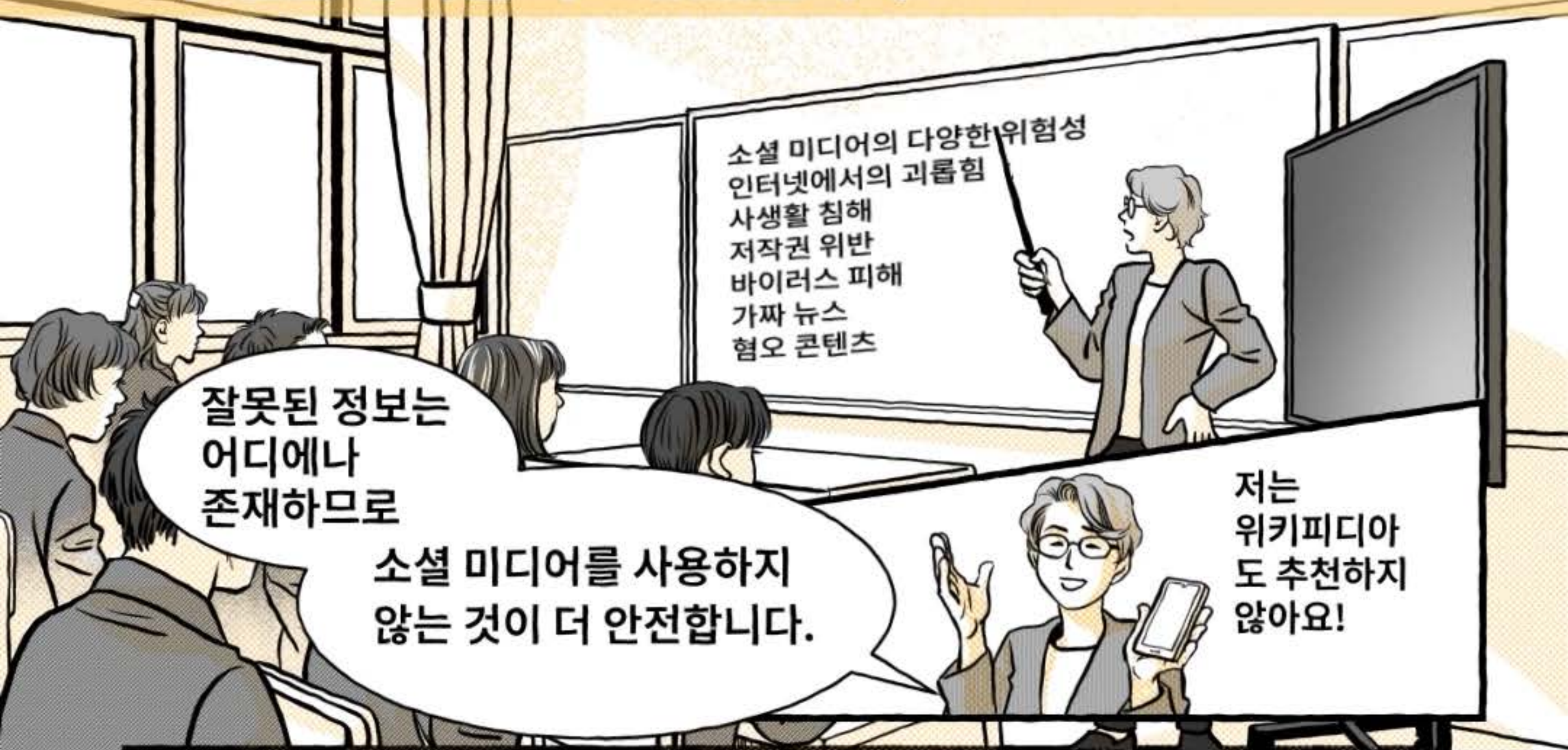


소문을 추적하며 레이가 보낸 메시지



“미디어 리터러시 수업은 너무 지루해” - 이 일본 학생들은 비록 각자 다른 나라에서 교육을 받았지만 모두 같은 생각을 하고 있었습니다.



‘미디어 리터러시 교육이 좀 더 현실적이고 재미있을 수는 없을까?’

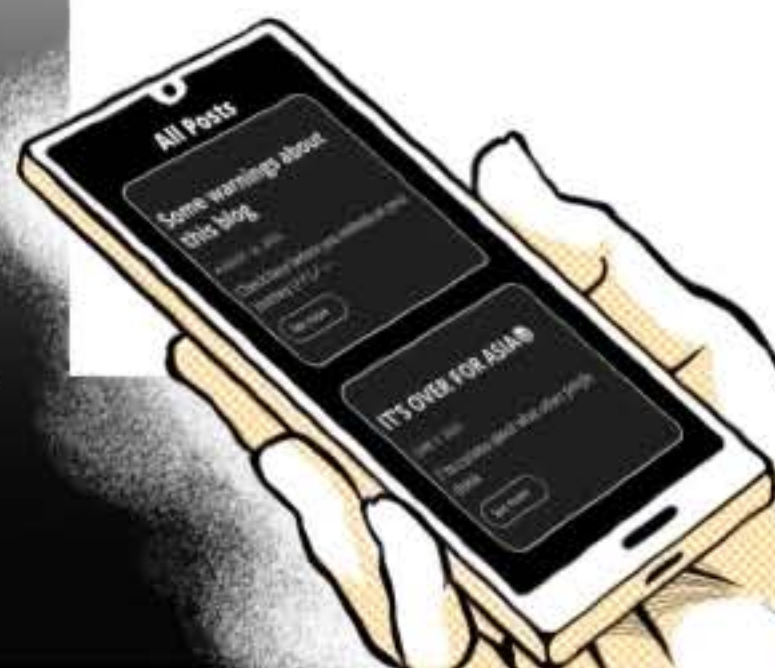
대학에 간 이들은 오락을 통해 미디어 리터러시를 교육하는 ‘레이의 블로그(Ray's Blog)’라는 게임을 만들기로 했습니다.



레이의 블로그는 추리 문제를 푸는 게임입니다.

게임은 레이라는 남자가 보낸 편지로 시작합니다.

편지는 소문과 허위 정보로 가득 찬 블로그로 여러분을 안내합니다.



인상적인 헤드라인이 달린 게시물에는 모순되는 정보와 의심스러운 출처가 많이 포함되어 있습니다. 혼란스러운 게시물 때문에 여러분은 다른 출처를 찾게 됩니다.



갑자기 레이가 여러분에게 말을 걸며 어떤 퀴즈 사이트로 초대합니다. 그곳에서 여러분은 여러분이 찾은 정확한 정보를 써넣으시면 됩니다.

만약 정답을 맞히면, 여러분은 다음 레벨로 갈 수 있는 키워드를 받게 됩니다.

국가 1

국가 2

국가 3

제출



모든 키워드를 모으면...



게임 캐릭터가 여러분에게
전화를 겁니다.

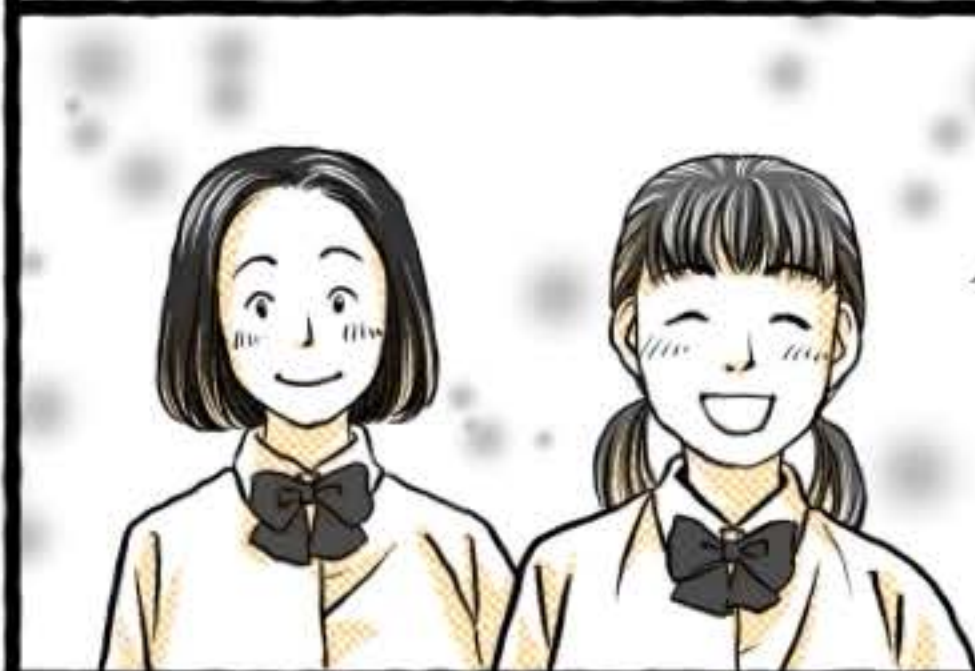
게임이 끝나면, 강사는 이러한 추리 방법이 현실 세계에서
사실을 확인하는 데 어떤 도움을 줄 수 있는지 설명합니다.



프로그램 내내 모든
학생이 과제에 집중하는
모습을 보고 놀랐어요.



고등학교
교사



처음에는 그냥 게임이
재미있었어요. 그런데 갈수록
제가 실제로 배우고 있는 것이
무엇인지 알게 되었어요.

게임은 문제를 해결하는 참가자들의
자신감을 높이고, 그들이 교육 내용을 더
잘 기억할 수 있도록 도와줍니다.

이 게임은 언론학 및 사실 확인 분야의 외부 전문가들의
조언과 피드백을 받아 개발되었습니다.

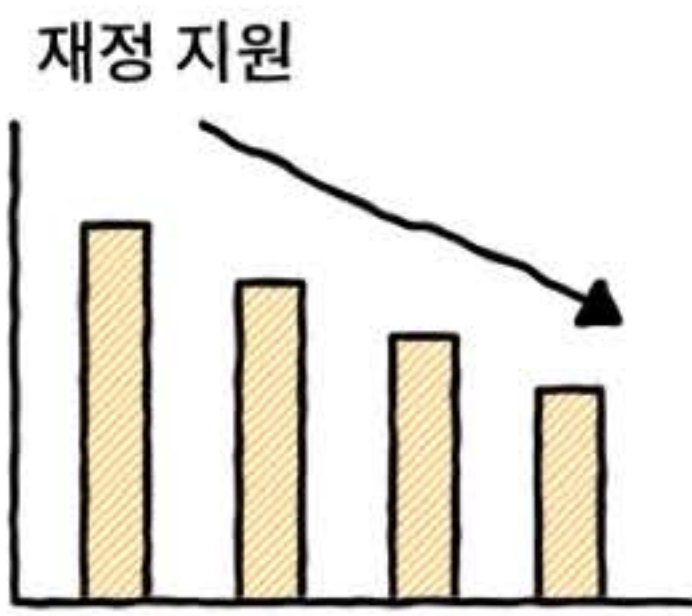
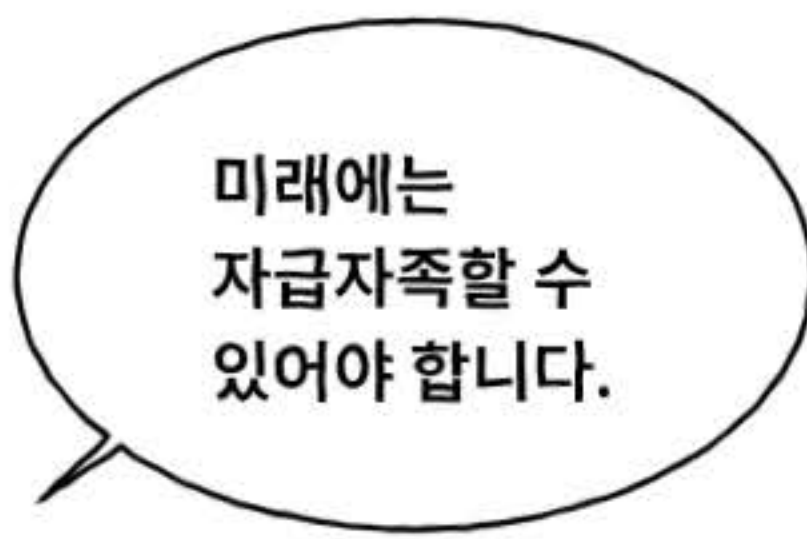


전문가들의 권고와 통찰력은 프로그램을
지속적으로 개선하고 게임의 신뢰도 및 교육적
효과를 강화하는 데 도움이 됩니다.

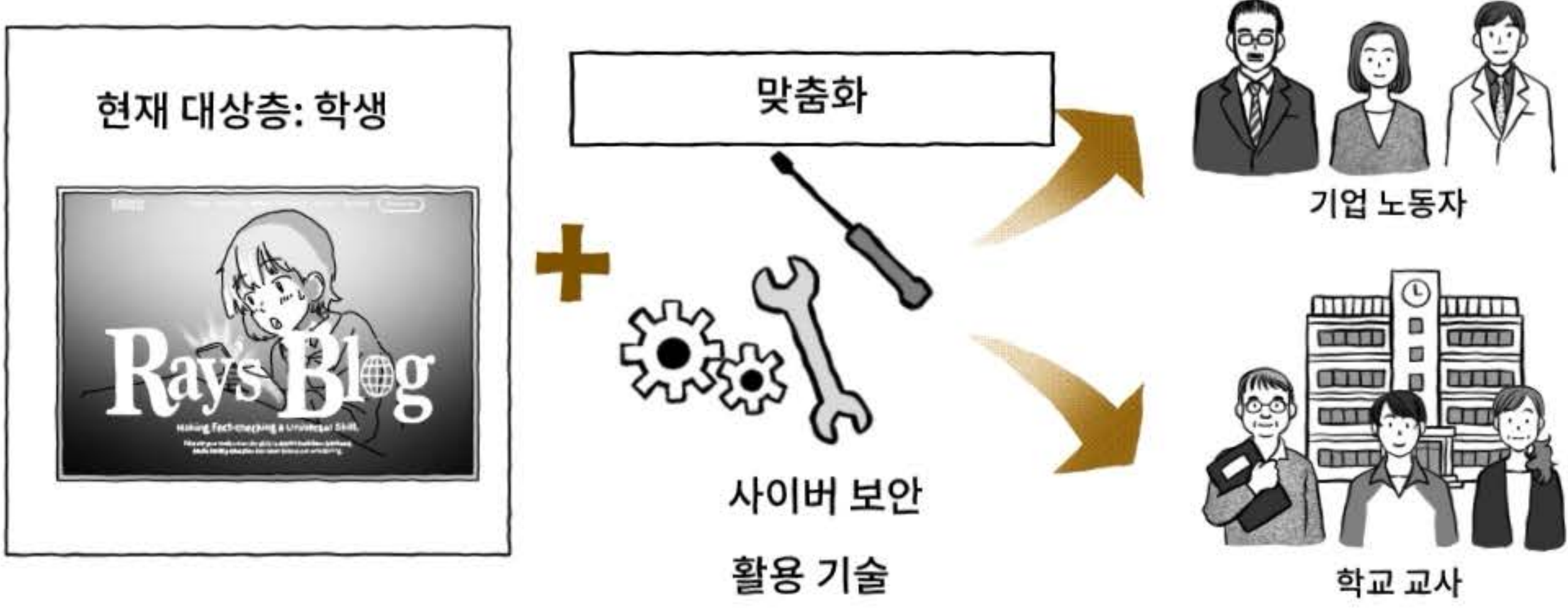
게임은 효과적인 것처럼 보이지만, 그 뒤에 있는 ‘레이의 블로그’ 팀은 재정적인 어려움을 겪고 있습니다.



경험상, 학교 예산은 빠듯하고 대기업의 지원금도 매년 줄어드는 경향을 보이기 때문입니다.



그래서 그들은 ‘레이의 블로그’를 교육 도구로 성장시킬 새로운 방법을 시도했습니다.



궁극적으로는 나이, 국적, 직업 또는 사회적 배경과 관계없이, 누구나 비판적 사고 및 검증과 같은 사실 확인에 필요한 역량을 계발하는 것이 목표입니다.





**GOETHE
INSTITUT**