

표1 각각의 미디어(또는 콘텐츠)가 학생들의 생각과 문화에 미치는 영향

(단위 : 5점 척도 평균점)

응답 결과	전체	초	중	고
게임	4.74	4.84	4.75	4.62
유튜브	4.66	4.77	4.64	4.59
TV 오락물	4.64	4.65	4.66	4.61
소셜미디어	4.55	4.41	4.60	4.59
웹툰	4.52	4.47	4.56	4.47
광고	4.49	4.52	4.50	4.44
인터넷 포털	4.46	4.35	4.49	4.49
애니메이션	4.40	4.49	4.39	4.35
영화/드라마	4.40	4.35	4.41	4.43
만화책	4.13	4.06	4.21	4.00
책	4.03	4.01	4.08	3.90
뉴스	3.82	3.68	3.83	3.98

매우 영향이 크다(5점) / 거의 영향이 없다(1점)

표2 미디어 리터러시 교육 내용별 중요도

(단위 : 5점 척도 평균점)

응답 결과	전체	초	중	고
미디어를 윤리적이고 책임 있게 이용할 수 있는 방법을 익히는 교육	4.83	4.87	4.83	4.78
미디어 콘텐츠의 내용이나 표현을 비판적으로 분석하고 이해하도록 하는 교육	4.79	4.76	4.79	4.81
미디어를 통해 사회와 문화에 대해 이해하도록 하는 교육	4.62	4.63	4.63	4.59
미디어의 사회적 역할과 작용 원리를 체계적으로 이해하게 하는 교육	4.54	4.43	4.57	4.60
다양한 미디어에 대해 알아보고 경험하여 접근성을 높이는 교육	4.53	4.47	4.53	4.59
미디어를 활용해 자신의 생각과 느낌을 표현하고 제작하도록 하는 교육	4.51	4.65	4.48	4.44
미디어를 활용해 정보를 검색하고 선택하는 방법을 익히는 교육	4.48	4.48	4.47	4.51
미디어 콘텐츠가 의미를 전달하는 방식을 이해하도록 하는 교육	4.39	4.38	4.39	4.38
디지털 미디어 기술을 활용할 수 있는 방법을 익히는 교육	4.17	4.23	4.18	4.06

매우 중요하다(5점) / 전혀 중요하지 않다(1점)

표3 뉴스 리터러시 교육 내용별 중요도

(단위 : 5점 척도 평균점)

응답 결과	전체	초	중	고
뉴스 콘텐츠의 내용이나 표현을 비판적으로 분석하고 이해하도록 하는 교육	4.70	4.72	4.68	4.74
뉴스 이용자로서의 윤리와 책임 있는 이용 방법을 익히고 실천하는 교육	4.67	4.63	4.68	4.70
뉴스를 통해 사회와 문화에 대해 이해하도록 하는 교육	4.55	4.53	4.55	4.56
뉴스에 대해 알아보고 경험하여 접근성을 높이는 교육	4.44	4.39	4.46	4.46
뉴스의 사회적 역할과 작용 원리를 체계적으로 이해하게 하는 교육	4.42	4.31	4.45	4.46
뉴스를 체계적으로 검색하고 선택하는 방법을 익히는 교육	4.42	4.36	4.43	4.47
뉴스가 의미를 전달하는 방식을 이해하도록 하는 교육	4.37	4.34	4.38	4.38
뉴스의 형태로 자신의 생각과 느낌을 표현하고 제작하도록 하는 교육	4.23	4.34	4.21	4.14
뉴스 제작에 필요한 디지털 기술을 활용할 수 있는 방법을 익히는 교육	3.80	3.87	3.81	3.68

매우 중요하다(5점) / 전혀 중요하지 않다(1점)

표4 미디어 관련 교육 용어 친숙도

(단위 : %)

응답 결과	전체	초	중	고
미디어 교육	97.14	95.88	98.31	95.29
미디어 활용 교육	95.93	97.94	96.19	92.94
뉴스 활용 교육	94.26	94.85	95.34	90.59
미디어 리터러시(문해력, 문식성) 교육	84.49	87.63	82.7	85.88
뉴스 리터러시 교육	71.22	71.13	69.79	75.29
매체 언어 교육	69.86	61.86	72.88	70.59
디지털 리터러시 교육	61.34	65.98	59.92	60.00

'보기의 교육을 들어본 적이 있다'의 응답 비율

표5-1 과거에 참가했던 미디어 관련 연수(기관 또는 형태)

(단위 : %)

응답 결과	전체	초	중	고
언론진흥재단 등 미디어 관련 기관이나 단체의 연수	58.64	60.00	58.44	57.65
사설 기관의 직무 연수(원격 연수 포함)	55.69	51.58	60.00	48.81
교사의 자율적 학습 공동체 참여	54.59	54.26	53.33	58.33
대학(학부) 강의	52.48	43.16	56.00	53.57
학교 자체 연수	49.50	59.38	47.98	42.17
교육청 직무 연수	45.00	35.11	48.20	47.62
1급 정교사 자격 연수	33.42	20.21	37.44	37.97
대학원 강의	30.30	25.53	30.73	34.52

'보기와 같은 형태의 교육을 받아본 사람의 비율'

표5-2 과거에 참가했던 미디어 관련 연수 내용

(단위 : %)

응답 결과	전체	초	중	고
신문 활용 교육	85.99	89.69	87.55	77.38
ICT 활용 교육/스마트 교육	76.03	81.44	74.89	72.94
동영상 제작 교육	59.12	67.71	56.71	55.95
뉴스 활용 교육	57.73	60.82	59.66	48.81
대중매체/대중문화	55.31	54.64	54.74	57.65
커뮤니케이션/미디어 이론	48.67	50.52	50.22	42.35
광고	43.83	39.18	45.69	44.05
뉴스 리터러시 교육	42.37	47.42	40.69	41.18
매체 언어 교육	41.79	36.08	45.69	37.65
소셜미디어 또는 SNS	33.98	35.05	33.91	32.94
드라마/영화	27.80	25.77	29.26	26.19
시각 문화 교육	18.54	28.13	14.35	19.05
게임	16.63	22.92	15.72	11.90

'보기와 같은 내용의 교육을 받아본 사람의 비율'

표6 미디어 리터러시 교육을 다루기에 적합한 과목

(단위 : 5점 척도 평균점)

응답 결과	전체	초	중	고
중학교 자유학기 주제 선택 활동	4.72	4.57	4.80	4.65
사회	4.67	4.58	4.67	4.79
창의적 체험 활동(동아리 활동 등)	4.67	4.60	4.69	4.69
국어	4.57	4.57	4.65	4.37
통합 교과/교과 통합 수업	4.56	4.39	4.59	4.69
도덕	4.33	4.16	4.39	4.36
역사	4.17	4.19	4.17	4.12
컴퓨터/전산	4.12	4.15	4.13	4.06
실과	3.81	3.72	3.86	3.77
미술	3.71	3.77	3.69	3.69
영어/외국어	3.71	3.37	3.83	3.77
과학	3.54	3.55	3.52	3.56
음악	3.45	3.47	3.42	3.51
수학	3.00	2.98	3.04	2.89
체육	2.89	2.86	2.92	2.83

매우 적합하다(5점) / 거의 적합하지 않다(1점)

표7 미디어 리터러시 교육 활성화를 위해 필요한 방안

(단위 : 5점 척도 평균점)

응답 결과	전체	초	중	고
교과별 수업 활동을 위한 자료 개발과 보급	4.63	4.43	4.72	4.60
교과 연계 수업을 위한 자료 개발과 보급	4.63	4.47	4.69	4.65
사진, 영상물, 음원 등 수업 자료 개발과 보급	4.55	4.42	4.62	4.49
교과별 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수	4.50	4.56	4.50	4.45
학교의 미디어 기술과 기기 이용 환경 개선	4.49	4.33	4.58	4.41
중학교 자유학기에 적용할 수 있는 미디어 리터러시 수업에 대한 교사 연수	4.47	4.39	4.53	4.37
교과 연계 미디어 리터러시 수업 방법에 대한 교사 연수	4.46	4.47	4.47	4.40
우수 수업 사례 발굴과 보급	4.43	4.37	4.45	4.45
학생들의 미디어 이용 문화 이해를 위한 교사 연수	4.43	4.43	4.46	4.36
교사들의 미디어 제작 능력 신장을 위한 연수	4.25	4.16	4.29	4.22
미디어(뉴스 등) 실태와 연구의 최신 동향 이해	4.23	4.26	4.23	4.17

매우 필요하다(5점) / 전혀 필요하지 않다(1점)