

## 7

## 디지털 시민교육 강화

이행기간	이행률(%)		완료시기		이행도		
	2024년	누적	임기내	임기후	완료	정상추진	일부추진
22.7.1.~24.12.31.	97.7	86.7	○			○	

## 1 추진 목표

- 디지털 사회에 필요한 인성과 역량을 갖춘 시민 양성
- 디지털 기술의 순기능 강화와 역기능 예방 교육 운영
- AI기술을 주도적으로 활용할 수 있는 책임감 있는 디지털 시민 양성

## 2 연도별 이행실적 및 재정 현황

□ 이행실적 현황 (2024.12.31. 기준)

과제명	사업명	구분	단위	최종목표	2022년	2023년	2024년	2025년	2026년
디지털 시민역량	디지털 시민역량교육 실천학교	계획	교	260	60	50	50	50	50
		실적	교	280	60	100	120	-	-
		이행률(%)		100	100	100	100	-	-
	디지털 시민교육 자료개발	계획	건	15	3	3	3	3	3
		실적	건	22	8	3	11	-	-
		이행률(%)		100	100	100	100	-	-
디지털 창의역량	디지털창의역량교육 실천학교 AI교육선도학교 AI융합교육중심교	계획	교	2,101	201	500	550	600	250
		실적	교	1,263	201	550	512 <sup>1)</sup>	-	-
		이행률(%)		60	100	100	93	-	-

※단위 산출지표: 디지털 시민교육(시민역량, 창의역량, AI정보교육) 운영 학교수, 디지털 시민교육 자료 개발 건수

1) 국가시책사업(2-6.디지털 역량제고) AI교육선도학교 사업 추진이 기존 매해 20% 이상 확대 방안에서 2024년도 이후 60% 이상 규모 감축 및 통합 추진으로 변경됨에 따른 이행 실적 반영, 2024년 디지털 튜터교 운영 실적 반영

□ 재정 현황 (계획: 2022년 최초 제출 계획, 예산: 편성/확보 기준, 집행: 집행 기준)

(단위: 백만원)

과제명	구분	연도별 예산액						재원구분
		2022년	2023년	2024년	2025년	2026년	계	
디지털 시민역량	계획	603	2,742	1,563	1,565	1,567	8,040	자체 국비
	예산	603	2,742	1,685	1,565	-	6,595	
	집행	565	2,742	1,664	-	-	4,971	
디지털 창의역량	계획	51,373	13,085	15,394	17,605	19,738	117,195	자체 국비
	예산	51,373	13,085	33,127	17,605	-	115,190	
	집행	51,373	13,085	32,927	-	-	97,385	

### 3

## 추진성과 및 자체평가 (취임 후 ~ 2024.12.31.까지)

### □ 추진성과

#### ○ 디지털 시민역량 프로그램 개발 및 적용

- ▶ 디지털 시민역량교육 실천학교 운영을 통한 우수 모델 확산
  - 디지털 시민역량교육 실천학교(280교) 운영을 통한 실천 사례 발굴
  - 디지털 시민역량교육 실천학교 지원단 구축 및 현장 지원
  - 디지털 시민역량교육 실천학교 워크숍 운영(3회, 320명)
- ▶ 디지털 시민교육 운영을 위한 기반 조성
  - 디지털 시민교육 진단도구 개발(초·중등용 사전·사후검사 4종 개발)
  - 디지털 시민교육 진단도구 검증(예비조사 20교, 본조사 200교 시행)
  - 디지털 시민교육 진단도구 시범 운영(351교) 및 결과 보고서 제공
  - 하이러닝 연계 메타버스 기반 디지털 역량 간편 자가 진단도구 개발(학교급별 2종)
  - 하이러닝 연계 스마트기기 과의존 자가 진단 체크리스트 보급
  - 하이러닝 연계 디지털 시민교육 콘텐츠(교수학습지원자료 26종, 교육영상 19종) 제공
- ▶ 디지털 시민역량교육 교원 역량 강화
  - 디지털 시민역량교육 교원 직무연수(250명) 및 디지털 시민교육 정책연수(300명) 운영
  - 디지털 시민교육 정책자문단 구성(2회) 및 운영
  - 디지털 시민교육 원격 콘텐츠 개발(10차시, 경기도교육연수원) 및 운영(418명)
  - 덤페이지 범죄 예방 디지털 시민교육 세미나 운영(3회)
  - 디지털 시민교육 실천 사례 확산 및 성과 공유 콘퍼런스 운영(2회)
- ▶ 디지털 시민교육 자료 개발 보급
  - 디지털 시민교육 5분+ 실천(디지털 안전·윤리·책임·소통) 자료 보급(매월)
  - 디지털 시민교육 교수학습 자료집(3종), 실천 사례집(4종) 개발 보급
  - 디지털 시민교육 영상 자료 개발 보급(노래 3종, 영상 4종)
  - 디지털 시민교육 활성화 수업 콘텐츠 개발 공모제안 운영 및 자료 보급(4종)
  - 덤페이지 예방 디지털 시민교육 자료 개발 보급(10종)
  - 미디어 리터러시 자료 개발 보급(영상 8종, 가이드북)
- ▶ 현장 중심 디지털 시민교육 확산 및 지원
  - 디지털 미디어 문해교육 협력체(40팀) 및 동아리 운영(10교)
  - 찾아가는 디지털 미디어 문해교육 프로그램 운영교 공모 운영(75교)
  - 상용 메타버스 플랫폼 운영교 지원(54교)
  - 디지털 시민 콘텐츠(One-Team 개발) 활용 협력수업 운영(95교)

- 디지털 시민교육 솜품 영상 공모전(2회) 운영 및 사례 보급(54편)
- 디지털 시민교육 확산을 위한 창작 뮤지컬 공연(1회)
- 전문기관 연계 찾아가는 디지털 과몰입 예방교육 운영(2교) 및 디지털 디톡스 캠프(1회)

#### ○ 디지털 창의역량 프로그램 개발 및 적용

- ▶ AI교육 모델교 운영을 통한 SW·AI교육 내실화
  - AI교육 선도학교(538교) 운영을 통한 AI교육 우수 모델 발굴
  - AI융합교육중심교(10교) 운영을 통한 지역 거점 AI교육 확산
- ▶ 모든 교과 연계 AI 융합교육 및 디지털 소양 교육 확산
  - 디지털 창의역량교육 실천학교(481교) 및 디지털 튜터교(139교) 운영
  - 학교자율과제 디지털 창의역량교육 운영교(87교)
  - 디지털 창의역량교육 활성화 지원단 구축 및 현장 지원
  - 초등 인공지능 윤리교육 정책실행연구회(15명) 구축 운영
- ▶ 디지털 창의역량교육 교원 역량 강화
  - 생성형 인공지능 시대의 인공지능 윤리교육 포럼(2회)
  - 디지털 창의역량교육 교원 직무연수 운영(333명, 12시간)
  - 교육대학원 연계 AI융합교육 전문과정 선발 지원(13개 대학, 누적 768명)
  - AIEDAP 사업 기반 마스터교원 연수(512명), 리더 및 일반교원 연수(527명)
  - 디지털교육연구대회 도대회 운영 및 전국대회 우수교육청 2위 선정(2년 연속)
- ▶ 디지털 창의역량교육 자료 보급
  - 디지털 창의역량교육 100선 공모 및 우수 사례 보급(누적 300편)
  - 인공지능 윤리교육 교수학습 가이드 개발 보급(2종)
  - 2022 개정 교육과정 연계 인공지능 윤리교육 가이드북 개발 보급(2종)
  - 하이러닝 연계 디지털 창의역량교육 콘텐츠 100편 탑재
  - 중등 2022 개정교육과정 연계 디지털 소양 교육 가이드 개발 보급
  - 초등 디지털 창의역량교육 수업 사례집 개발 보급
  - AI융합·윤리 수업 다큐 ‘AI세대’ 영상 제작 보급(8종)

#### 추진상의 문제점 및 개선 방안

- ▶ 디지털 시민역량교육  
디지털 시민교육을 위한 진단도구 문항 고도화 및 다양화 추진. 진단도구 활용 확대를 위한 홍보
- ▶ 디지털 창의역량교육  
2024년도 AI교육 선도학교, AI융합교육중심고등학교 특별교부금 사업 개편(AI-정보교육 중심학교로 통합 및 운영 규모 축소)에 따른 이행 실적 수정 필요

## □ 자체평가

평가항목		우수	보통	미흡
계획이행 충실도	당초 수립한 공약이행 계획을 충실히 이행하고 있는가?	○		
예산집행 적정성	공약사항 추진을 위한 예산은 계획에 맞게 집행되고 있는가?	○		
환경변화 대응도	정책환경 변화에 대하여 능동적,효과적으로 대응하고 있는가?	○		
정책 효과성	교육 주체의 만족도, 공약과제의 효과성 및 교육 현장 체감도는?	○		

## 4 향후 계획

### ○ 디지털 시민역량 프로그램 개발 및 적용

- 디지털 역량 심층 진단도구 고도화 통한 수준별 맞춤형 피드백 제공
- 하이러닝 연계 디지털 역량 간편 자가 진단도구 고도화 통한 디지털 역기능 예방 강화
- 스마트기기 과의존 자가진단 체크리스트 활용 디지털 과의존 예방 강화
- 초등학교 디지털 시민교육 학교자율시간 고시의 과목 개설 및 인정도서 보급
- 중학교 디지털 시민교육 학교자율시간 고시의 과목 개설 및 인정도서 보급
- 초등 3학년 학교스마트기기 활용 지원 교수학습 꾸러미 제작 보급
- 디지털 시민교육 5분+ 실천 학년 단계별 자료 개발 보급

### ○ 디지털 창의역량 프로그램 개발 및 적용

- 생성형 인공지능 활용 교육 가이드라인 개발 보급
- 중학교 인공지능 윤리교육 학교자율시간 고시의 과목 개설 및 인정도서 보급
- 초등학교 인공지능 윤리교육 학교자율시간 고시의 과목 개설 및 인정도서 보급
- 하이러닝 연계 인공지능 윤리수업 꾸러미 탑재 보급
- AI·정보교육 중심학교 거점 역할 강화를 통한 지역 나눔 AI교육 활성화