



제 426 회 국 회 (임 시 회)
제 1 차 교 육 위 원 회

디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈디지털 미디어 문해 교육 진흥 지원 등〉

■ 고동진의원 대표발의(의안번호 제2209792호)

2025. 6.

교 육 위 원 회

전문위원 윤상열

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	3
※ 참고자료	
- 2022 개정 교육과정 디지털 리터러시 학교급별 내용 체계	12

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 고동진의원 등 14인

나. 발 의 일 : 2025. 4. 14.

다. 회 부 일 : 2025. 4. 15.

II. 제안이유 및 주요내용

제안이유

현대사회에서 미디어는 정보통신기술의 발달에 따라 일상생활의 모든 영역으로 확산되어 정보전달, 여론형성, 교육 등 다양한 기능을 수행하고 있으므로, 현행법은 유아부터 성인까지를 대상으로 한 디지털 미디어 문해 교육의 실시 근거를 마련하고 있음.

미디어의 종류가 다양해지고, 콘텐츠의 이용이 증가함과 동시에 가짜뉴스의 확산이나 유해한 콘텐츠의 증가 등 미디어 이용에 있어 다양한 부작용이 발생하고 있으나, 학교의 교육과정에서 디지털 미디어 문해 교육이 판단능력이 미성숙한 초·중등 학생들에게 적극적으로 대응하지 못하는 어려움이 있음.

이에 초·중등학교의 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육의 실시 근거와 이에 대한 지원방안을 마련함으로써 학생들이 다양한 미디어

를 올바르게 분석하고 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하려는 것임.

주요내용

가. 교육부장관 및 교육감은 초·중등학교의 디지털 미디어 문해 교육 진흥을 위하여 노력하고, 필요한 경비를 지원할 수 있도록 함(안 제10조의2제1항 및 제2항 신설).

나. 국가교육위원회 및 교육감은 초·중등학교의 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육을 반영하도록 함(안 제10조의2제3항 신설).

다. 교육부장관은 초·중등학교의 디지털 미디어 문해 교육을 진흥하기 위하여 프로그램의 개발·보급, 전문인력의 양성 등을 수행하는 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터를 설치·운영할 수 있도록 함(안 제10조의3 신설).

Ⅲ. 검토의견

개정안은 ① 교육부장관 및 교육감이 디지털 미디어 문해 교육에 필요한 경비를 지원할 수 있도록 하고(안 제10조의2제2항 신설), ② 디지털 미디어 문해 교육을 교육과정에 반영하도록 하며(안 제10조의2제3항 신설), ③ 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터를 설치·운영할 수 있도록 규정하려는 것임(안 제10조의3 신설).

현행	개정안
<신설>	제10조의2(학교 디지털 미디어 문해 교육의 진흥) ① 교육부장관 및 교육감은 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교(이하 “초·중등학교”라 한다)의 디지털 미디어 문해 교육을 진흥하기 위하여 노력하여야 한다. ② 교육부장관 및 교육감은 초·중등학교의 디지털 미디어 문해 교육에 필요한 경비를 지원할 수 있다. ③ 국가교육위원회 및 교육감은 초·중등학교의 디지털 미디어 문해 교육을 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 반영하여야 한다.
<신설>	제10조의3(학교 디지털 미디어 문해 교육 센터의 설치·운영) ① 교육부장관은 초·중등학교의 디지털 미디어 문해 교육을 진흥하기 위하여 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터(이하 “센터”라 한다)를 설치·운영

현 행	개 정 안
	<u>할 수 있다.</u> <u>② 센터는 다음 각 호의 사항을 수행한다.</u> <u>1. 디지털 미디어 문해 교육 관련 프로그램의 개발·보급</u> <u>2. 디지털 미디어 문해 교육 관련 전문인력의 양성·지원</u> <u>3. 디지털 미디어 문해 교육 관련 조사·평가</u> <u>4. 디지털 미디어 문해 교육의 발전을 위한 교육·연구·조사</u> <u>5. 디지털 미디어 문해 교육 관련 활동 및 행사의 지원</u> <u>6. 그 밖에 디지털 미디어 문해 교육 진흥과 관련하여 교육부장관이 필요하다고 인정하는 사항</u> <u>③ 그 밖에 센터의 설치·운영 등에 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.</u>

최근 모바일 기기 및 정보통신기술의 급속한 발전으로 미디어 유형이 다양화되고, 코로나19로 인한 원격수업의 확산 등으로 디지털 미디어의 활용이 크게 증가하였음. 이에 따라 다양한 미디어 콘텐츠의 소비가 늘고 이용자들의 의존도도 높아지면서, 각 미디어의 특성을 올바르게 이해하고 정보를 비판적으로 분석하여 진위를 가려내는 역량이 더욱 중요해지고 있음.

이와 관련하여 디지털 리터러시(Digital literacy)는 “디지털 지식과

기술에 대한 이해를 바탕으로 정보를 수집, 분석하고 비판적으로 이해 및 평가하여 새로운 정보를 창출하고 이를 활용하는 능력”¹⁾으로, 현행 법체계상 리터러시 교육과 관련된 규정은 여러 법률에 산재되어 있으며, 그 현황은 다음과 같음.

<부처별 미디어교육 추진 근거>

부 처	근거법	주요내용
방통위	방송법	○ 시청자의 방송참여와 권익증진을 위한 미디어교육 (제90조의2) ○ 방송전문인력 양성 지원(제94조)
	방송통신발전 기본법	○ 방송통신발전을 위한 시책 수립(제7조) ○ 방송통신전문인력 양성을 위한 계획 수립(제21조)
문체부	신문법	○ 언론진흥기금의 용도(제35조)
	지역신문법	○ 지역신문발전기금의 용도(제15조)
	문화예술교육법	○ 학교문화예술교육의 지원(제15조)
	문화산업진흥 기본법	○ 문화상품의 유통활성화 지원 등(제12조)
	영화비디오법	○ 영화발전기금의 용도(제25조)
	저작권법	○ 저작권 보호 시책 수립, 교육 등(제2조의2)
교육부	게임산업법	○ 게임물 이용 교육 지원 등(제12조의4)
	디지털 기반의 원격교육활성화 기본법	○ 디지털 미디어 문해 교육 실시 등(제10조)
과기부	지능정보화기본법	○ 정보격차해소교육의 시행(제50조) ○ 지능정보서비스 과의존 예방·해소 교육(제54조) ○ 지능정보사회 윤리 확립 교육(제62조)

자료: 「미디어 역량교육 지원전략」(관계부처 합동, 2024.3.)을 바탕으로 재작성

교육부는 「디지털 기반의 원격교육활성화 기본법」(이하 “원격교육법”) 제10조²⁾에 기반하여 유치원, 초·중등학교의 장이 ‘디지털 미디어

1) 한국교육학술정보원(KERIS), “2024년 학생 디지털 리터러시 수준측정 및 발전방안 연구”, 2024, 1p

2) 「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」

제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ① 학교등의 장은 학생이 원격교육에 자기주도적으로 참여할 수 있도록 다음 각 호의 사항을 포함하는 디지털 미디어 문해 교육 등을 실시하여야 한다.

1. 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력 향상
2. 디지털 미디어에 대한 이해 및 비판 능력 향상

어 문해 교육’을 실시하고 있으며, 그 내용으로는 디지털 미디어에 대한 접근 및 활용 능력, 이해 및 비판 능력 향상 등을 포함하고 있음.

그러나 2021년 OECD가 발간한 국제학업성취도평가(PISA) 결과로부터 청소년의 디지털 리터러시 관련 내용을 분석한 보고서에 따르면, 우리나라 학생들은 ‘주어진 문장에서 사실과 의견을 구별하는 능력’과 ‘정보가 주관적이거나 편향적인지를 판별하는 방법에 대한 교육을 받았는지’를 묻는 조사에서 모두 최하위 집단에 속한 것으로 나타나는 등³⁾, 우리나라 청소년의 디지털 리터러시 수준이 타 국가에 비해 낮은 것으로 우려되는 측면이 있음.

이에 개정안은 디지털 문해 교육 진흥 지원을 위하여 ① 교육부장관 및 교육감이 문해 교육에 필요한 경비를 지원할 수 있도록 하고(안 제10조의2 제2항), ② 디지털 미디어 문해 교육을 교육과정에 반영하도록 하며(안 제10조의2 제3항), ③ 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터를 설치·운영할 수 있도록 하려는 것임(안 제10조의3).

개정안은 디지털 미디어 문해 교육에 필요한 경비를 국가와 교육청 차원에서 지원할 수 있도록 함으로써, 다양한 교육 프로그램 개발과 교수 인력의 전문성 강화를 통해 교육의 질적 성장을 기대할 수 있음.

3. 디지털 미디어를 통한 사회참여 능력 향상

4. 디지털 미디어를 통한 민주적 소통 능력 향상

② 국가와 지방자치단체는 학생이 정보통신매체 또는 정보통신기기에 신체적·정신적으로 과도하게 의존하지 아니하도록 「지능정보화 기본법」 제54조에 따른 예방 교육을 실시할 수 있다.

3) OECD PISA, 2021, 「21st-Century Readers: Developing Literacy Skills in a Digital World」; 한겨레, 2021.5.16. 피싱 메일 몰라?...한국 청소년 ‘디지털 문해력’ OECD 바닥 ‘충격’

이를 통해 학생들은 미디어 콘텐츠의 신뢰성과 유해성을 판단할 수 있는 비판적 사고 역량을 기를 수 있으며, 디지털 환경에서의 책임 있는 시민으로 성장하는 데 필요한 기초 소양을 함양할 수 있을 것으로 기대됨.

또한, 개정안은 디지털 미디어 문해 교육을 교육과정에 명시적으로 포함하도록 규정함으로써, 학교 현장의 교육과정 편성과 운영에 있어 디지털 미디어 문해 교육이 필수적 요소로 고려되도록 하였음. 이는 단편적인 교육활동 수준을 넘어, 교육과정 전체가 지향해야 할 기본 목표 안에 디지털 미디어 문해의 가치와 방향성을 내재화하도록 만드는 효과가 있음.

아울러 교육부장관이 설치·운영할 수 있는 디지털 미디어 문해 교육 센터는 학교장의 역량에 의존해 이루어지던 기존 교육의 한계를 보완하고, 체계적이고 지속적인 연구·평가를 통해 교육 내용과 방법을 고도화하는 역할을 할 것으로 보임. 이를 통해 지역 및 학교 간 격차를 해소하고, 국가 차원의 일관된 디지털 문해 교육 체계가 마련될 수 있을 것으로 기대됨.

다만, 개정안의 심사 과정에서 아래와 같은 사항을 고려할 필요가 있는 것으로 보임.

첫째, 개정안에서 디지털 미디어 문해 교육 진흥을 위한 조치로 제시하고 있는 사항들이 이미 추진 중에 있으므로 입법 실익이 크지 않

을 수 있음.

안 제10조의2제1항에서는 교육부장관 및 교육감이 디지털 미디어 문해 교육을 진흥하기 위한 노력을 할 것을 규정하고 있는데, 각 시·도에서 ‘디지털 미디어 문해 교육 지원 조례’, ‘미디어교육 활성화 조례’ 등 다양한 명칭으로 문해 교육 지원을 위한 조례를 이미 제정하였고, 해당 조례에 문해 교육 지원방안 및 미디어교육센터를 설치⁴⁾하는 등 진흥 방안을 구체적으로 규정하고 있음.

<디지털 미디어 문해 교육 관련 조례 현황>

지역	조례명	공포일자
경기도	경기도교육청 미디어 리터러시 교육 지원 조례	2020. 7. 15.
경상남도	경상남도 미디어 리터러시 교육지원 조례	2022. 4. 14.
광주광역시	광주광역시교육청 학생 미디어교육 활성화 및 지원에 관한 조례	2023. 8. 1.
광주광역시	광주광역시 디지털 미디어 문해교육 지원 조례	2025. 2. 28.
대전광역시	대전광역시교육청 미디어교육 활성화 조례	2024. 3. 29.
부산광역시	부산광역시교육청 미디어교육 활성화 조례	2023. 10. 11.
부산광역시	부산광역시 디지털 미디어 리터러시 교육 지원 조례	2023. 10. 11.
세종특별자치시	세종특별자치시교육청 디지털 미디어 문해력 교육 진흥에 관한 조례	2025. 2. 28.
세종특별자치시	세종특별자치시교육청 미디어교육 활성화 조례	2022. 2. 21.
인천광역시	인천광역시교육청 학교 미디어교육 지원에 관한 조례	2021. 9. 27.
전라남도	전라남도교육청 미디어 정보 식별 교육 조례	2021. 2. 18.
전라남도	전라남도 디지털 미디어 문해교육 지원 조례	2024. 8. 16.
전북특별자치도	전북특별자치도교육청 미디어 리터러시 교육 지원에 관한 조례	2023. 11. 10.
전북특별자치도	전북특별자치도 디지털 미디어 문해교육 지원 조례	2024. 12. 27.
제주특별자치도	제주특별자치도 디지털 미디어 문해교육 지원 조례	2023. 10. 12.
충청남도	충청남도교육청 미디어 리터러시 교육 지원에 관한 조례	2023. 8. 10.
충청북도	충청북도교육청 미디어교육 지원 조례	2021. 12. 17.
울산광역시	울산광역시교육청디지털리터러시교육지원조례	2023.3.9.

자료: 국가법령정보센터

또한, 안 제10조의2제3항에서는 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육을 반영하도록 규정하고 있으나, 최근 도입된 2022 개정 교육과정에서도 디지털 소양을 기초소양으로 강조하고, 이를 함양할 수 있도록 학교급별 발달 단계에 따라 내용 기준을 개발하여 모든 교과에 디지털 소양을 강화하는 형태로 적용 중에 있음⁵⁾.

둘째, 교육과정에 포함되어야 할 내용을 법률에서 특정하는 것은 개정이 제시하는 특정 영역의 교육만이 아닌 다른 영역 교육과의 형평성을 고려하여야 하고, 학교교육과정 운영에 부담을 줄 수 있다는 의견이 있음.

현행법 체계는 교육과정에 포함되어야 할 내용을 법률에서 직접 명시하지 않고 있고⁶⁾, 개정안과 같이 특정 영역의 교육을 교육과정에 명시할 경우 민주시민교육, 경제교육, 창의성교육 등 교육과정의 내용에 대한 다양한 의견의 증가 및 이에 대한 반영 필요성 등을 종합적으로 고려하여 논의할 필요성이 있음.

제21대 국회에서 발의되었던 유사한 내용의 법률안⁷⁾이 법안심사소

4) 예시: 「대전광역시교육청 미디어교육 활성화 조례」

제5조(사업 등) ② 교육감은 제1항의 사업기능을 수행하는 대전광역시교육청 미디어교육센터를 설치·운영할 수 있다.

5) 참고자료: 2022 개정 교육과정 디지털 리터러시 학교급별 내용 체계

6) 「초·중등교육법」 제23조제4항에서 학교의 교과(敎科)는 대통령령으로 정하도록 규정함에 따라, 고등학교의 경우 같은 법 시행령 제43조에서 기본 교과로 국어, 도덕, 사회, 수학, 과학, 기술·가정, 체육, 음악, 미술 및 외국어(영어)와 국가교육위원회가 필요하다고 인정하는 교과로 명시하고 있으며, 국가교육위원회가 필요하다고 인정하는 교과는 국가교육위원회에서 고시하는 초·중등학교 교육과정에 명시되어 있음.

7) 의안번호 2104883 「초·중등교육법 일부개정법률안」(박광온의원 대표발의): 미디어를 통하여 제공되는 정보의 올바른 이해·분석 및 비판에 관한 내용을 교육과정에 포함하도록 하는 내용

위원회 논의 과정에서 동일한 사유로 폐기되었는바, 다양한 영역의 교육 주제를 교육과정에 반영하도록 법률을 개정하는 것은 교육과정 수립에 대한 국가교육위원회의 자율성을 침해할 수 있다는 점 또한 지적되었음⁸⁾.

셋째, 프로그램 개발·보급, 전문인력 양성 등 개정안의 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터와 유사한 업무를 수행하는 디지털미디어교육위원회와 시행기관의 임무를 규정한 「디지털미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안」(의안번호 2207460, 이훈기의원 대표발의)이 국회 과학기술정보방송통신위원회에 계류 중이므로 이를 종합적으로 고려하여 심사할 필요성이 있음.

< 개정안 관련 교육부, 시·도교육청 등 의견 >

<안 제10조의2 관련>	
○ 교육부: 일부수정	
-	초·중등학교의 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육의 실시 근거를 마련하여 학생들의 디지털 미디어 문해력을 강화하자는 개정 취지에는 동감하나, 초·중등학교의 교육과정의 교육 내용 등은 「초·중등교육법」 및 「국가교육위원회 설치 및 운영에 관한 법률」을 통해 교육부 고시로 정하고 있으므로, 디지털 미디어 문해교육의 중요성 및 현행법상의 법체계를 종합적으로 고려하여 본 조항의 일부 수정이 적절하다고 판단됨.
○ 국가교육위원회: 일부수정	
-	현재 시행 중인 2022 개정 교육과정에서 디지털 미디어 문해교육의 중요성 등을 고려하여 국어, 도덕 사회 등 교과 및 범교과 학습 등을 통해 체계적인 학습이 가능하도록 관련 내용을 구성하였으며, 개정안과 같이 특정 교육내용을 법률로 의무화하는 것은 사회적 합의를 바탕으로 교육과정을 정하도록 한 국교위법과 상충되는 측면이 있음.

8) 제403회 국회 제1차 법안심사소위('23.2.21.) 회의록 참조.

○ 울산교육청: 신중검토 - 교과에서 디지털 미디어 관련 교육이 진행되고 있으며, 이와 별도로 디지털 미디어 문해교육을 교육과정에 반영하는 것은 학교교육과정 운영에 부담을 줄 수 있음.
○ 전북교육청: 일부수정 - 현재 학교 현장은 이미 과중한 교육과정과 다양한 사업으로 인해 교사의 수업 준비 및 행정 업무가 포화 상태에 있어, 새로운 내용을 교육과정에 일괄 반영할 경우, 수업의 질이 저하되거나 형식적으로 운영될 우려가 있음.
<안 제10조의3 관련>
○ 교육부: 일부수정 - 학교 디지털 미디어 문해 교육 센터 설치·운영의 필요성에는 동감하나, 「지방교육자치에 관한 법률」에 따라 교육·학예 등에 관한 사무는 시도교육감이 관장하고 있어 운영 주체에 교육감을 추가할 필요가 있음. - 또한, 센터의 설치·운영은 인력과 재정이 수반되는 사항으로 행정안전부, 기획재정부와의 합의가 필요한바, 전문인력 및 시설 등을 갖춘 기관 또는 단체를 센터로 지정·운영할 수 있도록 수정이 필요함.
○ 기획재정부: 일부수정 - 디지털 기반 교육 인프라 구축 사무는 교육감 사무로 교부금 등 교육청 자체 재원으로 시행 중임.
○ 행정안전부: 신중검토 - 학교 디지털 미디어 문해교육 센터를 중앙행정기관의 하부조직 또는 부속기관으로 설치하려는 경우에는 「정부조직법」에 따라 대통령령(직제)으로 정하여야하므로 해당 조항은 삭제가 필요함.
○ 전북교육청: 일부수정 - 각 시도교육청별 디지털 미디어 문해교육 센터의 설치 및 운영 또한 필요함.

문 의 처
02)6788-5184

참고자료

2022 개정 교육과정 디지털 리터러시 학교급별 내용 체계⁹⁾

대영역	세부 요소	세부 요소 설명	학교급별 내용 요소			
			초등 1~2	초등 3~4	초등 5~6	중1~3
디지털 기기와 소프트 웨어의 활용	디지털 기기의 활용	디지털 기기를 조작하는 데 필요한 기본 원리와 기능을 이해 및 활용한다.	- 생활 주변에서 다양한 디지털 기기를 체험한다. - 디지털 기기 및 키보드, 마우스 등 주변 장치를 바른 자세와 방법으로 사용한다.	생활 속 디지털 기기의 다양한 활용 가능 사례를 탐색한다.	활용 목적에 따라 간단한 주변 장치(마이크, 웹캠 등)와 함께 디지털 기기를 활용한다.	다양한 사용 환경에 맞게 무선 네트워크(와이파이, 블루투스 등) 등을 구성하여 디지털 기기를 활용한다.
	소프트 웨어의 활용	소프트웨어의 기본 원리와 기능을 이해하고 다양한 작업에서 소프트웨어를 활용한다.		필요한 작업에 적절한 APP 등 간단한 소프트웨어를 찾아 디지털 기기에 설치하고 활용한다.	- 스프레드시트 등 소프트웨어를 활용하여 데이터를 입력하고 필요한 계산을 수행한다. - 워드프로세서, 프레젠테이션 툴 등의 간단한 기능을 활용하여 주제를 표현한다.	- 활용 목적에 맞는 다양한 소프트웨어를 선택하여 디지털 기기에 설치하고 활용한다. - 워드프로세서, 프레젠테이션 툴 등의 다양한 기능을 활용하여 자유롭게 자신의 생각을 표현하고 발표한다.
	인공지능의 활용	다양한 문제 해결 과정에 인공지능 기술이 탑재된 도구들을 활용한다.		우리 주변 실생활 속 인공지능을 활용한 서비스, 기기 등을 탐색하거나 경험한다.	인공지능 서비스, 기기 등을 활용하여 필요한 정보를 탐색한다.	생활 속의 문제를 해결하기 위해 인공지능 도구를 활용한다.
디지털 정보의 활용과 생성	자료의 수집과 저장	사용 목적을 고려해 자료를 수집하고, 비판적 시각으로 정확성을 평가하여 효율적으로 저장/관리한다.	- 우리 주변의 실생활 등에서 문자, 숫자, 이미지, 소리 등 다양한 유형의 자료를 탐색한다. - 인터넷 등을 이용하여, 디지털 미디어 콘텐츠에 접근한다.	- 우리 주변의 실생활 등에서 다양한 방법으로 필요한 각종 자료를 수집한다. - 다양한 방법으로 수집한 자료를 디지털 기기 등에 저장한다.	- 디지털 기기 등을 활용하여 다양한 종류의 자료를 효율적으로 수집한다. - 다양한 방법으로 수집한 자료를 디지털 기기 등을 활용하여 관리한다.	- 디지털 미디어 콘텐츠를 포함한 자료의 타당성, 신뢰성, 유용성 등을 비판적으로 점검하여 수집한다. - 클라우드 서비스를 이용하여 자료를 체계적으로 관리, 공유한다.
	정보의 분석과 표현	정보를 효과적으로 전달하기 위해 데이터를 분석, 종합, 시각화한다.	놀이 활동을 통해 다양한 방법(색, 그림, 기호 등)으로 자료를 표현한다.	여러 자료를 특성에 맞게 간단한 표 또는 그래프로 표현한다.	수집된 자료를 소프트웨어 등을 활용해 시각화하여 표현한다.	데이터 분석 소프트웨어 등을 활용하여 데이터를 분석하고 의미를 해석한다.
	디지털 콘텐츠	디지털 미디어를 통해 제 공될 수 있는 다양한 유형		텍스트, 이미지, 소리 등의 디지털 콘텐츠를 생성(텍	텍스트, 이미지, 소리 등의 디지털 콘텐츠를 활용한	표현하고자 하는 정보를 디지털 콘텐츠로 창작한

대영역	세부 요소	세부 요소 설명	학교급별 내용 요소			
			초등 1~2	초등 3~4	초등 5~6	중1~3
	생성	의 콘텐츠를 생성한다.		스트, 이미지, 소리 등)한다.	새로운 콘텐츠를 생성한다.	다.
디지털 의사소통과 문제 해결	디지털 의사소통	디지털 환경에서 정보를 비판적으로 분석하고, 정보 공유, 의사결정 참여, 협업을 수행한다.	모바일 메신저를 이용하여 다른 사람과 의사소통 한다.	- 자신의 의견을 온라인 커뮤니티에 게시한다. - 온라인 수업 플랫폼을 활용하여 원격 수업에 참여 한다.	- 디지털 콘텐츠를 소셜 네트워크 서비스(SNS)에 공유하고 댓글로 소통한다. - 이메일을 사용하여 정보를 교환한다.	- 온라인 공유 환경에서 문서작성을 위해 협업한다. - 디지털 미디어에서 제공되는 정보를 비판적으로 분석하여 의사소통한다.
	디지털 문제 해결	문제 해결 방안을 구안하고, 디지털 도구를 활용하여 실행한다.	실생활 속 자연 현상 등에서 간단한 규칙을 찾는다.	- 실생활 속 자연 현상 등의 문제 해결 상황에서 다양한 규칙성을 찾아 설명한다. - 규칙에 따라 문제 해결 순서를 정한다.	- 디지털 기술을 활용하여 해결 가능한 형태로 문제를 표현한다. - 문제 해결 절차를 간단한 프로그램으로 구현한다.	- 문제를 해결할 때 디지털 기술을 활용한 경우와 활용하지 않은 경우를 비교한다. - 실생활의 간단한 문제 해결을 위해 프로그래밍을 수행한다.
디지털 윤리와 정보 보호	디지털 윤리	디지털 사회의 성숙한 시민으로서 타인을 배려하고, 예절과 윤리를 실천한다.	사이버 공간에서 지켜야 할 디지털 예절을 실천한다.	디지털 과의존을 예방하기 위한 방안을 계획하고 실천한다.	- 정품 소프트웨어 사용의 중요성을 이해하고 바르게 사용한다. - 디지털 저작물의 출처를 밝히고 활용한다. - 사이버 폭력의 위험성을 인식하고, 예방하는 방법을 실천한다. - 인공지능을 올바르게 사용하는 방법을 알고, 생활 속에서 실천한다.	- 저작권 보호의 중요성을 인식하고 디지털 저작물을 올바르게 활용한다. - 디지털 저작물에 저작권을 표시하는 다양한 방법(CCL, 공공누리 등)을 이해하고 활용한다. - 유해한 디지털 콘텐츠에 대해 토론하고, 대처 및 예방 방법을 알아본다.
	디지털 정보 보호	자신과 타인의 정보를 보호하기 위한 방법을 실천한다.		생활 주변에서 개인정보를 찾아보고, 개인정보보호의 중요성을 인식한다.	개인정보의 뜻과 종류를 이해하고, 개인정보의 보호 방법을 실천한다.	- 개인정보가 포함된 공유 자료는 개인정보가 드러나지 않도록 조치한다. - 해킹 등 정보보안 침해사례를 조사하고 사회적 영향을 탐색한다.

※ 초등 저학년(1~4학년)에서는 생활 주변의 친숙한 소재를 활용한 활동으로 디지털 소양을 기른다.