



제 429회 국회(정기회)
제 3 차 교 육 위 원 회

디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법 일부개정법률안

검 토 보 고

〈디지털 미디어 문해교육 기본계획, 시행계획의 수립·시행 등〉

■ 고민정의원 대표발의(의안번호 제2211035호)

2025. 9.

교 육 위 원 회

전문위원 윤상열

목 차

I . 제안경위	1
II . 제안이유 및 주요내용	1
III . 검토의견	2
1. 디지털 미디어 문해교육 기본계획, 시행계획의 수립·시행 등	3
※ 참고자료	
- 2022 개정 교육과정 디지털 리터러시 학교급별 내용 체계	10

I. 제안경위

가. 발 의 자 : 고민정의원 등 10인

나. 발 의 일 : 2025. 6. 24.

다. 회 부 일 : 2025. 6. 25.

II. 제안이유 및 주요내용

학생들이 활발하게 사용하는 유튜브, 인스타그램 등 SNS에 이른바 ‘가짜뉴스’와 같은 허위 정보 또는 사실관계가 틀린 정보가 포함된 콘텐츠가 확산되고 있음. 학생들이 이러한 왜곡된 정보에 무분별하게 노출되면서 이를 비판 없이 그대로 받아들일 가능성도 높아지고 있음.

현행법은 학교에서 디지털 미디어 문해교육을 실시하도록 규정하고 있으나 교육 현장에서 이에 대한 체계적인 계획과 지원이 부족한 실정임.

이에 교육부장관이 디지털 미디어 문해 교육 기본계획을 5년마다 수립·시행하고 국가와 지방자치단체는 필요한 인력 및 예산을 확보하는 등 행정적·재정적 지원 방안을 마련하도록 하여 학교 교육을 통해 학생들이 다양한 미디어에서 접하는 정보를 비판적으로 분석하고 정확하게 판단하여 올바르게 활용할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 하려는 것임(안 제10조제3항부터 제8항까지 신설).

Ⅲ. 검토의견

1. 디지털 미디어 문해교육 기본계획, 시행계획의 수립·시행 등

가. 개정안의 요지

- 개정안은 디지털 미디어 문해 교육의 진흥을 위해 ① 기본계획 및 시행계획을 수립·시행하도록 하고, ② 필요한 행정적·재정적 지원을 하며, ③ 문화체육부장관이 국가교육위원회에 협력을 요청하여 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육을 반영할 수 있도록 하려는 것임(안 제10조제3항부터 제8항까지 신설).

[개정안 조문대비표]

현행	개정안
제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ①·② (생략) <u><신설></u>	제10조(디지털 미디어 문해 교육 등) ①·② (현행과 같음) <u>③ 교육부장관은 디지털 미디어 문해 교육의 진흥을 위하여 관계 중앙행정기관의 장과 협의하여 5년마다 디지털 미디어 문해 교육 기본계획(이하 “기본계획”이라 한다)을 수립·시행하여야 한다.</u>
<u><신설></u>	<u>④ 제3항에 따른 기본계획에는 다음 각 호의 사항이 포함되어야 한다.</u> <u>1. 디지털 미디어 문해 교육 기본방향 및 목표</u> <u>2. 디지털 미디어 문해 교육 주요 추진과제 및 추진방법</u>

현행	개정안
<신설>	3. 그 밖에 디지털 미디어 문해 교육을 위하여 필요한 사항
<신설>	⑤ 교육부장관은 기본계획을 수립할 때에 관계 전문가와 이해관계자 등의 의견을 들을 수 있다.
<신설>	⑥ 교육감은 기본계획의 내용과 해당 지역의 교육여건 및 제반 환경을 고려하여 연도별 디지털 미디어 문해 교육 시행계획을 수립·시행하여야 한다.
<신설>	⑦ 국가와 지방자치단체는 디지털 미디어 문해 교육을 활성화하기 위하여 필요한 인력 및 예산을 확보하는 등 행정적·재정적 지원 방안을 마련하여야 한다.
<신설>	⑧ 문화체육부장관은 디지털 미디어 문해 교육의 내용을 「유아교육법」 제13조 및 「초·중등교육법」 제23조에 따른 교육과정에 포함할 수 있도록 국가교육위원회에 협력을 요청할 수 있다.

나. 검토의견

- 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, 현행법 체계상 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

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

□ 교육부는 「디지털 기반의 원격교육활성화 기본법」(이하 “원격교육법”) 제10조²⁾에 기반하여 유치원, 초·중등학교의 장이 ‘디지털 미디어 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 방법’에 대한 교육을 받았는지³⁾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 미디어 문해 교육 진흥을 위하여 ① 기본계획 및 시행계획을 수립·시행하도록 하고(안 제3항부터 제6항까지), ② 필요한 행정적·재정적 지원을 하며(안 제7항), ③ 문화체

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
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’

육부장관이 국가교육위원회에 협력을 요청하여 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육을 반영할 수 있도록 하려는 것임(안 제8항).

□ 기본계획 및 시행계획에 관한 규정은 국가·지자체의 의무를 법률로 명확히 하여 정부의 적극적인 정책 집행을 유도하는 등 법률의 취지를 효과적으로 구현하기 위한 장치로⁴⁾, 개정안에서 이를 수립·시행하도록 한 것은 디지털 미디어 문해 교육을 진흥하고자 하는 입법 목적 달성을 위해 효과적인 수단으로 판단됨.

□ 또한 개정안은 디지털 미디어 문해 교육을 활성화하기 위해 국가와 지자체가 행정적·재정적 지원 방안을 마련하도록 함으로써, 다양한 교육 프로그램 개발과 교수 인력의 전문성 강화를 통해 교육의 질적 성장을 기대할 수 있음. 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.

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

□ 첫째, 미디어 교육 기본계획의 수립 주체를 교육부장으로 규정하는 것이 적절한지 여부를 살펴볼 필요가 있음. 부처 간 협의를 통

4) 국회 법제실, 「법제기준과 실제」(2024), 266p

기본계획 및 시행계획에 관한 규정은 국가나 지방자치단체 등이 수행하여야 할 기본적인 책무와 관련된 계획·시책·정책 등을 수립·시행할 의무를 법률로 명확히 함으로써 정부의 적극적인 정책 집행을 유도하는 등 법률의 입법목적에 보다 효과적으로 달성하기 위하여 사용된다.

해 미디어 교육 관련 주관부처는 방송통신위원회로 지정된 상황으로⁵⁾, 미디어 교육과 관련 법률이 방통위, 문체부, 교육부, 과기부 등 다수 부처에 분산되어 있는 점을 고려할 때, 기본계획은 주관부처에서 수립하는 것이 정책의 효율성과 통일성 측면에서 타당할 수 있음.

참고로, 개정안과 유사하게 디지털미디어교육 기본계획과 시행계획을 수립하도록 한 「디지털미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안」(의안번호 2207460, 이훈기의원 대표발의)이 국회 과학기술정보방송통신위원회에 계류 중이므로 이를 종합적으로 고려하여 심사할 필요성이 있음.

- 둘째, 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육의 내용을 반영하도록 국가교육위원회에 협력을 요청할 수 있다는 개정안의 내용은 이미 현행법 체계에 규정되어 있고 입법 목적 또한 달성된 것으로 볼 측면이 있음.

「국가교육위원회 설치 및 운영에 관한 법률 시행령」에 따르면, 교육부장관이 국가교육과정의 기준과 내용을 새로 수립하거나 변경하도록 요청하는 경우, 그 진행 여부를 심의·의결하도록 규정하고 있고⁶⁾,

5) 국무조정실 주관 이견 법안 조정회의('23.10.4) 및 본 법률안에 대한 교육부, 방송통신위원회 의견

6) 「국가교육위원회 설치 및 운영에 관한 법률 시행령」

제10조(국가교육과정 기준과 내용의 수립·변경 등) ① 국가교육위원회는 법 제12조제1항에 따라 국가교육발전계획의 수립, 교육환경 변화 등을 고려하여 국가교육과정의 기준과 내용을 수립 또는 변경할 필요가 있다고 인정하는 경우에는 국가교육위원회의 심의·의결을 거쳐 국가교

최근 도입된 2022 개정 교육과정에서도 디지털 리터러시를 포함한 디지털 소양을 기초 소양으로 강조하고, 학교급별 발달 단계에 따라 내용 기준을 개발하여 모든 교과에 디지털 소양을 강화하는 형태로 적용되고 있음⁷⁾.

□ 개정안과 관련하여 교육부 등은 다음과 같은 의견을 제시함.

<안 제3항~제6항 관련>	
○ 교육부: 일부수정	- 학생들의 디지털 미디어 문해교육 진흥이 필요하다는 개정 취지에 동감하나, 방송통신위원회가 전 국민 대상 미디어 교육 범부처 기본계획 수립의 주관 부처인 점을 고려하여 교육부장관은 방송통신위원회 등 관계기관의 장과 협력하여 「초·중등교육법」 제2조에 따른 학교를 대상으로 디지털 미디어 문해 교육 계획을 수립하는 것으로 대상을 명확히 할 필요
○ 방송통신위원회: 신중검토	- 동 법률은 원격교육에 관한 기본적 사항과 국가 지원에 관한 사항 등을 규정한 것이며, 동 조항은 학생이 원격교육에서 자기주도적 참여를 위한 디지털 미디어 문해교육과 관련된 것이므로 개정안에 담긴 미디어 문해교육 기본계획이 미디어 교육 전반에 대한 것으로 오해될 여지가 있음 - 방통위는 「방송법」에 따라 시청자 미디어재단을 통해 미디어에 관한 교육·체험 등의 사업을 수행 중이며 미디어 교육 관련 범부처 기본계획은 방통위가 주관으로 문체부·과기부·교육부 등과 협력하여 수립하고 있음 - 또한, 과방위에 계류 중인 「디지털미디어교육 활성화 및 지원에 관한 법률안(이훈기의원 대표발의)」에 방통위 주관 3년 주기의 미디어 교육 기본계획 수립등의 내용이 포함된 점 고려 필요

육과정의 기준과 내용을 정해야 한다.

② 국가교육위원회는 제1항에 따라 국가교육과정의 기준과 내용을 정할 때 다음 각 호의 어느 하나에 해당하는 요청 등이 있는 경우에는 그 수립 또는 변경의 진행 여부를 심의·의결해야 한다.

1. 교육부장관이 새로운 교육 수요 등을 고려하여 국가교육과정의 기준과 내용을 새로 수립하거나 종전의 기준과 내용을 변경할 것을 요청하는 경우

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

○ **경기교육청: 일부수정**

- 급변하는 디지털 환경에서 기본계획 수립의 주기를 5년 이내라도 교육과정 운영상 필요시 수립할 수 있는 근거 마련 필요

<안 제7항 관련>

○ **교육부: 이견없음**

- 학교 디지털 미디어 문해교육에 대한 국가와 지방의 행·재정 지원 방안 마련 필요에 공감

<안 제8항 관련>

○ **교육부: 신중검토**

- 국가 교육과정에 디지털 미디어 문해 교육을 포함하여 학생들의 디지털 미디어 리터러시 역량을 강화하자는 개정 취지에는 동감하나, 2022 개정교육과정을 통해서 디지털 소양을 기초 소양으로 강조하고 국어, 도덕, 사회 등 교과 및 범교과 학습 등을 통해 학습이 가능하도록 관련 내용을 포함하고 있으며,
- 사회적 합의를 통해 교육과정을 정하도록 하는 「국가교육위원회 설치 및 운영에 관한 법률」 등에 따라 현행법 체계에서는 교육과정에 포함할 특정 주제를 법률에서 직접 명시하지 않고 있는 점 등을 고려할 필요

문 의 처

02)6788-5184

참 고

2022 개정 교육과정 디지털 리터러시 학교급별 내용 체계

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 제작될 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.