2022
디지털 시민교육 기초학교 운영 사례집

자율 균형 미래 경기도교육청

CONTENTS

Ⅰ. 디지털 시민교육 수업 수기

1. 디지털 시민교육 기초학교를 마치며 ····· 6
   - 월포초 | 이○근
2. 내 생애 첫 스마트폰 올바르게 사용하기 ····· 14
   - 배다리초 | 강○경
3. 디지털 네이티브, 알파 세대를 위한 디지털 시민교육 ····· 18
   - 샘말초 | 김○정
4. 교육공동체가 함께하는 디지털 시민 교육 배움공책으로 미래역량 UP! ····· 20
   - 중흥초 | 이○명
5. 디지털 시민으로 3 Up steps (Uploader, Upstander, Upgrader) ····· 26
   - 배곧해솔초 | 양○정
6. 처음 만난 디지털 시민교육 ····· 35
   - 화원초 | 오○수
7. 블록으로 만나는 디지털 세상의 '나' ····· 39
   - 용인둔전초 | 하○준

Ⅱ. 디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

1. 배양초등학교 ····· 44
2. 판교초등학교 ····· 46
3. 월포초등학교 ····· 48
4. 호성초등학교 ····· 50
5. 김포호수초등학교 ····· 51
6. 송운초등학교 ····· 53
7. 평택송화초등학교 ····· 55
8. 원미초등학교 ····· 57
9. 운유초등학교 ····· 59
10. 이솔초등학교 ····· 60
11. 대광초등학교 ····· 61
12. 부천수주초등학교 ····· 63
13. 탄천초등학교 ····· 65
14. 고삼초등학교 ····· 67
15. 효동초등학교 ····· 69
16. 능원초등학교 ····· 71
17. 와석초등학교 ····· 73
18. 진위초등학교 ····· 74
19. 예당초등학교 ····· 76
20. 금란초등학교 ····· 78
21. 미곡초등학교 ····· 80
22. 한산초등학교 ····· 82
23. 파평초등학교 ····· 84
24. 민락초등학교 ····· 86
25. 백학초등학교 ····· 88
26. 산양초등학교 ····· 90
27. 용신초등학교 ····· 92
28. 고리울초등학교 ····· 94
29. 함현초등학교 ····· 96
30. 중흥초등학교 ····· 98
31. 미사초등학교 ····· 100
32. 안서초등학교 ····· 102
33. 남양주양지초등학교 ····· 104
34. 삼덕초등학교 ····· 107
35. 갈곡초등학교 ····· 109
36. 금빛초등학교 ····· 110
37. 용인신봉초등학교 ····· 111
38. 마장초등학교 ····· 112
39. 연천왕산초등학교 ····· 114
40. 샘말초등학교 ····· 116
41. 소사벌초등학교 ····· 118
42. 배곧해솔초등학교 ····· 120
43. 풍무초등학교 ····· 122
44. 산들초등학교 ····· 124
45. 구갈초등학교 ····· 126
46. 시흥능곡초등학교 ····· 128
47. 운정초등학교 ····· 130
48. 용인둔전초등학교 ····· 132
49. 임진초등학교 ····· 134
50. 정교초등학교 ····· 136
51. 배다리초등학교 ····· 138
52. 사동초등학교 ····· 140
53. 향산초등학교 ····· 142
54. 양성초등학교 ····· 144
55. 동구초등학교 ····· 146
56. 화원초등학교 ····· 148
57. 고촌초등학교 ····· 150
58. 창현초등학교 ····· 151
59. 둔전초등학교 ····· 153
60. 현일초등학교 ····· 155

2022 디지털 시민교육 기초학교 운영 사례집

I

디지털 시민교육 수업 수기

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

디지털 시민교육 수업 수기 ❶

디지털 시민교육 기초학교를 마치며

지 역	시흥	학 교	월포초등학교
성 명	이○근	주 제	디지털 윤리

디지털 시민교육의 필요성(Prologue)

인공지능 기술 발달로 인한 사회 전반의 패러다임 변화에 대응하여 미래를 살아 갈 우리 학생들의 기초 소양으로서 인공지능 및 디지털, 미디어 교육의 중요성이 강조되고 있다. 디지털 및 미디어의 고도화 된 확장성과 발전에 맞게 우리 학생들의 윤리의식, 즉 디지털 시민성은 잘 뒷받침되고 있는지에 대해 고민하게 되었다. 이에 우리 학교에서는 교육공동체의 합의를 거쳐서 학생들의 디지털 시민교육에 관심을 가지고 학생들이 올바른 시민으로서의 자질을 갖추고자 디지털 시민교육 기초학교를 신청하게 되었다.

디지털 시민교육 기초학교 운영 준비(짧지만 깊이있게)

디지털 시민교육 기초학교에 선정된 후 운영 기간이 길지 않았다. 더 큰 문제점은 교육공동체가 디지털 시민교육에 대한 관심은 많으나, 지도할 수 있는 역량이 부족하였다. 이에 교사뿐 아니라 학부모를 대상으로 디지털 시민교육 전문 강사의 원격 화상 연수를 실시하였다. 11개 학급, 203명의 학생으로 구성된 소규모 학교지만, 전 교사의 참여와 학부모님들의 열정적인 참여로 인해 디지털 시민교육에 대한 소양을 조금이나마 갖추게 되었다. 깊이가 부족하다고 느낀 교사들은 12월 16일과 17일의 리더교사 직무연수에 참여하였다.

디지털 시민교육 프로그램 운영(열정적이며 내실있게)

매서운 한파가 계속되고 유난히 눈이 많이 내린 2022년 12월이었다. 디지털 시민교육의 중요성을 깨우쳤지만, 학생들에게 유의미한 교육이 되기 위해서는 덧없이 짧은 시간이었다. 하지만 선생님들의 열정과 학생들의 뜨거운 관심과 참여로 인해 12월의 겨울은 우리 마음을 따뜻하게 해 주었다. 특히 다양한 디지털 시민교육 프로그램을 운영하였지만, 시민교육성을 일깨워주는 샌드아트 공연은 학생들의 우뢰와 같은 함성과 호응으로 진행하는 강사나 운영하는 선생님을 흐뭇하게 해 주었다.

프로그램 운영 의도

디지털 리터러시, 미디어 리터러시, 디지털 시민교육, 디지털 시민성교육 등, 디지털 시민교육을 표현하는 용어나 영역들이 광범위하다. 이에 프로그램 운영에 있어서 디지털이나 AI, 그 밖의 소프트웨어 관련 영역과 시민교육을 융합하여 프로그램을 운영하고자 한다.

프로그램 주제 목표

에너지 부족 문제를 인식하고 우리 주변에서 실천할 수 있는 에너지 절약 방법을 미디어를 통하여 모색하고 참여를 독려하는 캠페인 활동을 할 수 있다.

프로그램 성취 기준

관련교과 (단원)	성취기준	예상차시
국어 도덕 창체	[4국01-04] 상황과 상대의 입장을 이해하고 예의를 지키며 대화한다. [4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다. [4국06-02] 매체를 활용하여 간단한 발표 자료를 만든다. [4국06-03] 매체 소통 윤리를 고려하여 매체 자료를 활용하고 공유한다. [4도03-02] 디지털 사회에서 발생하는 다양한 문제를 살펴보고, 해결방안을 탐구하여 정보통신 윤리에 대한 민감성을 기른다.	8차시

프로그램 평가 기준

디지털 역량	평가내용	평가 기준		평가방법
사회적 참여역량 비판적 판단역량 매체 활용역량	사회적 현상을 이해하고 발생한 에너지 문제를 해결하기 위한 방법 논의하기 에너지문제 해결방법 실천을 독려하는 캠페인 활동 하기	매우 잘함	사회적 현상을 정확히 이해하고 에너지 문제를 해결하기 위한 방법을 논의하고 캠페인 활동에 적극적으로 참여한다.	자기평가 · 동료평가 (협력적 의사소통)
		잘함	사회적 현상을 정확히 이해하고 에너지 문제를 해결하기 위한 방법을 논의하고 캠페인 활동에 참여한다.	
		보통	사회적 현상을 이해하고 에너지 문제를 해결하기 위한 방법을 제시한다.	
		노력 요함	사회적 현상을 이해하나 에너지 문제를 해결하기 위한 방법을 제시하지 못하고 캠페인 활동에 참여하지 못한다.	

프로그램 개요

차시	프로그램 흐름	자료
1~6차시	• 신재생 에너지와 인공지능의 발달에 대해 알아보기 – 신재생 에너지의 종류와 장단점 알아보기 – 인공지능이 우리 생활속에 어디까지 관여하고 있는지 알아보기 – 인공지능의 윤리적 딜레마 상황에 대해 알아보기	전쟁, 에너지 관련 자료 (뉴스,통계 등)
	• 에너지 부족과 관련된 샌드아트 공연 참관하기 – 샌드아트 문화 공연을 통하여 학생들이 쉽게 에너지 문제에 대해 흥미을 갖고 고민해 보기	샌드아트 공연관람
	• 다양한 사회 상황으로 예상되는 에너지 문제 찾아보기 – 전쟁 상황으로 인한 에너지 부족 관련 뉴스 검색하기 – 관련 뉴스에서 알 수 있는 에너지 부족 현상과 관련된 사실적 정보 및 정보출처 확인하기	스마트기기
	• 우리 생활과 연관되는 문제점 파악하고 발표하기 – 우리 지역에서 발생하는 여러 가지 문제 탐색하기 – 우리 지역과 연관되는 에너지 부족으로 인한 문제점 찾고 발표하기	
7~8차시	• 우리가 할 수 있는 에너지 절약 방법 탐색하기 – 쌍방향 소통 미디어(LMS, 유튜브 등)를 통해 다양한 에너지 절약 방법 토의 토론하기	스마트기기
	• 미디어를 활용해 에너지 절약 방법을 독려하는 캠페인활동 하기 – 에너지 절약 실천을 독려할 수 있는 다양한 방법 탐색하기 – 미디어를 활용한 에너지 절약 캠페인 활동하기	스마트기기
기타자료 및 유의점	– 사이버 에티켓 교육을 선행한다. – 정보의 정확한 출처를 확인한다. – 원활한 의사소통이 가능한 다양한 미디어를 탐색하고 선택한다.	

수업지도안(예시)

학습목표

AI윤리	지식	인공지능으로 나타날 수 있는 도덕적 상황을 이해한다.
	기능	인공지능으로 나타날 수 있는 도덕적 상황을 알고 토론할 수 있다.
	태도	인공지능으로 나타날 수 있는 도덕적 상황에 대한 토의 · 토론에 적극적으로 참여할 수 있다.

수업흐름

구분		AI 및 교과 융합 활동 내용
창체 2차시	AI의 사회적 영향 (AI윤리)	• 자율주행 자동차의 문제 상황 제시 – 자율주행 자동차의 윤리적 문제 생각하기 • 트롤리 딜레마 상황에 대해 이해하고 토론하기 – 트롤리 딜레마 상황에 대한 자신의 입장을 말하기 • 자율주행 딜레마 상황에 대해 이해하고 토론하기 – 자율주행 딜레마 상황에 대한 자신의 입장을 말하기 • '내가 만약 자율주행 자동차 프로그래머라면' 이라는 주제로 토의하기 • 토의 · 토론 과정 성찰하고, 느낀점 이야기하기

학습목표 및 학습주제

학습목표	인공지능으로 나타날 수 있는 도덕적 문제 상황을 알고 이에 대해 토의, 토론할 수 있다.
학습주제	내가 자율주행 자동차 프로그래머라면? (인공지능 윤리)

교수학습과정

단계	수업 활동	시간	활동 전략(※) 및 자료(☞)
도입	□ 동기 유발 • 도입 영상을 보면서 자율주행 자동차로 인해 나타날 수 있는 윤리적 문제에 대해 설명해 보기 – 이 뉴스에서는 사람들에게 어떤 설문을 했나요? – 무인차 사고 시 승객과 보행자 중 누굴 구하냐는 설문에 여러분은 어떻게 대답할 건가요? 	5'	☞ 뉴스 영상(2:09) https://youtu.be/pP1FJimHFBw) ※ 자율주행 딜레마 상황에 대한 뉴스 시청을 통해 학생들은 어떤 선택을 할지 선택하게 한다.

단계	수업 활동	시간	활동 전략(※) 및 자료(☞)
도입	□ 학습 문제 파악 • 학습 문제 확인하기 인공지능으로 나타날 수 있는 도덕적 문제 상황을 알고 이에 대해 토의 · 토론해 봅시다. □ 학습 활동 안내 [활동1] 트롤리 딜레마 상황 이해하고 토론하기 [활동2] 자율주행 딜레마 상황 이해하고 토론하기 [활동3] 내가 만약 자율주행 자동차 프로그래머라면? □ 용어 정의 • 인공지능이 무엇인지 알아보기 – 인공지능이 무엇인지 알고 있나요? • 자율주행이 무엇인지 알아보기 – 자율주행이라는 말을 들어본 적 있나요? – 자율주행이 무엇인지 설명할 수 있나요?	5'	
전개	[활동1] 트롤리 딜레마 상황 이해하고 토론하기 □ '트롤리 딜레마 상황1'을 제시하고 토론하기 • '트롤리 딜레마 상황1'에서 자신의 도덕적 판단 내리기 – 여러분이라면 다섯 명의 인부를 살리기 위해 한 명이 있는 쪽으로 전차의 방향을 바꾸시겠습니까? 아니면 한 명을 살리기 위해 방향을 바꾸지 않고 그대로 두겠습니까? – 어떤 선택을 했나요? – 왜 그런 선택을 했는지 이유를 이야기해 봅시다. □ '트롤리 딜레마 상황2'을 제시하고 토론하기 • '트롤리 딜레마 상황2'에서 자신의 도덕적 판단 내리기 – 여러분이라면 다섯 명의 인부를 살리기 위해 다리 위에서 뚱뚱한 한 사람을 다리 아래로 밀겠습니까? 아니면 전차가 그대로 달려가게 두겠습니까? – 어떤 선택을 했나요? – 왜 그런 선택을 했는지 이유를 이야기해 봅시다.	20'	☞ 학습지 ※ 이때 교사는 학생들에게 사고로 죽는 것에 대해 실제 상황이 아니라는 것을 설명하고 두려움을 갖지 않고 상상 속에서 자신의 생각을 발표하도록 한다. ※ 인원수를 적절히 조정하여 교사가 임의적으로 두 집단으로 분류하지 않도록 한다.

단계	수업 활동	시간	활동 전략(※) 및 자료(☞)
전개	[활동2] 자율주행 딜레마 상황 이해하고 토론하기 □ '자율주행 딜레마 상황'을 제시하고 토론하기 • '자율주행 딜레마 상황'에서 자신의 도덕적 판단 내리기 – 자율주행자동차는 운전자를 보호하기 위해 직진해야 할까요? 보행자를 보호하기 위해 방향을 바꿔야 할까요? – 어떤 선택을 했나요? – 왜 그런 선택을 했는지 이유를 이야기해 봅시다. • '자율주행 딜레마 상황(추가)'에서 자신의 도덕적 판단 내리기 – 자율주행자동차는 범죄자 3명을 보호하기 위해 직진해야 할까요? 여성 한 명을 보호하기 위해 방향을 바꿔야 할까요? – 어떤 선택을 했나요? – 왜 그런 선택을 했는지 이유를 이야기해 봅시다.	20'	※ 토론시에는 토론 예절을 지키며 싸우지 않고 이야기할 수 있도록 사전 안내한다. ※ 학생들이 단계적으로 다양한 윤리적 판단 상황을 경험해 보도록 한다.
	[활동3] 내가 만약 자율주행 자동차 프로그래머라면? □ 내가 자율주행 자동차 프로그래머가 되어 도덕적 판단 내리기 사람들은 자신이 선택한 도덕적 판단에 따라 결정을 합니다. 하지만 인공지능으로 운전이 되는 자율주행 자동차의 경우는 프로그래밍이 되어 있는 대로 판단을 내리기 때문에 윤리적 문제 상황에 대처하기 어렵습니다. – 만약 여러분이 자율주행자동차의 소프트웨어를 설계하는 프로그래머라면 어떤 프로그램을 만들겠습니까? 선택1,2,3 중에서 1개를 선택하고 그 이유를 적고 발표해 봅시다. 선택1〉 여러 사람을 살릴 수 있도록 프로그래밍 한다. 선택2〉 운전자 우선으로 프로그래밍 한다. 선택3〉 기타 다른 의견	10'	※ 자율주행 딜레마 상황(추가)는 활동 시간 여유가 있을 때 추가 실시한다.
	□ 더 생각해 보기 자율주행 자동차가 달리다가 사고가 났다면 사고의 책임은 누구에게 물어야할까요? 자동차 주인이 책임져야 할까요? 자율주행 자동차를 만든 자동차 회사에서 책임을 져야 할까요? 아니면 자동차를 움직이는 인공지능에게 책임을 물어야 할까요? – 여러분이 선택하고 그 이유를 발표해 봅시다.	10'	
정리	□ 활동 소감 이야기하기 • 활동 소감(느낀 점 등) 이야기하기 – AI 트롤리 딜레마 상황에 대해 토론해 본 소감이 어떠한가요? – 아직도 자율주행 자동차와 인공지능에 대한 윤리적 문제는 해결되지 않고 있습니다. 여러분들도 인공지능의 기술에만 관심을 가질 것이 아니라 도덕적이고 인간적인 측면에서 인공지능이 보완되어야 할 점을 생각해 보시기 바랍니다.	8'	※ 학생들이 자기평가자료를 통해 활동 소감을 발표해 보도록 한다.
	□ 차시 예고 • 다음 시간 예고	2'	

학습지(예시)

나의 도덕적 판단은?

1 트롤리 딜레마 상황1

지금 전차는 시속 100Km가 넘는 속력으로 질주하고 있습니다. 그런데 저 앞에 다섯 명의 인부가 철로에 서 있습니다. 속도가 빨라 브레이크를 잡아도 멈출 수 없는 상황입니다. 전차가 그대로 달린다면 5명은 반드시 죽게 될 것입니다. 한 가지 방법은 레일변환기로 전차의 방향을 바꾸는 것 뿐입니다. 그런데 그곳에도 인부가 한 명 작업하고 있습니다. 당신은 불과 몇 분의 일초 안에 철로를 바꿀지 말지를 결정해야 합니다.

여러분의 선택은?

나의 선택과 이유는?

2 트롤리 딜레마 상황2

이번에 당신은 폭주하는 전차를 다리 위에서 내려다보고 있습니다. 전차는 다섯 명의 인부를 향해 전속력으로 질주하고 있습니다. 그런데 당신 옆에는 엄청나게 뚱뚱한 한 사람이 역시 이 광경을 지켜보고 있습니다. 뚱뚱한 사람은 전차를 멈출 수 있을 만큼의 몸무게를 가지고 있습니다. 만약 당신이 그 사람을 밀쳐 전차가 들어오는 철로로 추락시키면 다섯 인부의 목숨을 구할 수 있습니다. 그렇다면 뚱뚱한 사람을 육교 아래로 떨어뜨려야 할까요?

여러분의 선택은?

나의 선택과 이유는?

디지털 시민교육 프로그램을 돌아보며(Epilogue)

처음 디지털 시민교육을 시작하였을 때만 해도 무엇을 어떻게 해야할 지 한치 앞을 볼 수 없는 안개 속에 있는 거 같았다. 비록 짧은 기간 동안 이루어진 디지털 시민교육을 운영하였지만, 선생님들의 열정과 노력을 더하여 학생들의 열의있는 관심과 참여로 인하여 즐겁게 기초학교를 운영할 수 있었던 거 같다. 내년에도 교육과정에 디지털 시민교육을 내실있게 반영하여 알차고 유익한 교육활동을 학생들에게 제공하고 싶다. 이러한 노력들이 앞으로 미래사회에서 우리 학생들이 슬기롭게 대처하고 적응할 수 있는 밑거름이 되었으면 한다.

참고문헌

- 대한민국정부(2019). 인공지능 국가전략.
- 교육부(2020). 정보 · AI 역량을 기르고 자세대 교육기반을 조성하며, 모두가 누리는 정보교육 종합계획(2020년~2024년).
- 한국과학창의재단(2020). AI 교육 플랫폼 기획 정책연구 결과 보고서.
- 충청남도교육청(2020). 학년별 AI 인공지능교육 도움자료.
- 교육부(2020). 인공지능시대 교육정책방향과 핵심과제.
- 한국교육학술정보원(2020). 초등교사를 위한 KERIS와 시작하는 인공지능 교육.
- 과학기술정보통신부 · 교육부 · 한국과학창의재단(2020). 2020년 소프트웨어 · 인공지능교육 연차보고서
- 교육부 · 한국과학창의재단(2021). 학교에서 만나는 인공지능 수업.

디지털 시민교육 수업 수기 ❷

내 생애 첫 스마트폰 올바르게 사용하기

지 역	평택	학 교	배다리초등학교
성 명	강○경	주 제	디지털 시민의 웰빙, 정보 리터러시

수업에 대한 고민

"교사도 학생도 낯선 디지털 시민교육, 보다 쉽고 흥미롭게 접근할 수 없을까?"

그간 많은 학자들이 디지털 시민교육의 필요성에 대해 강조해왔지만 이러한 외침이 아직 학교 안 교사나 학생들에게까지 충분히 전달되지는 못한 듯싶다. 대부분의 교사에게 디지털 시민교육은 여전히 생소한 개념이어서 단순히 ICT활용교육이나 정보통신윤리교육 정도의 협소한 범주로 해석하거나 사회과나 도덕과에서 주로 다뤄왔던 민주시민교육의 일환으로 인식하는 것을 보면 말이다. 이렇듯 교사에게도 낯선 디지털 시민교육이라는 주제에 대해 어떻게 하면 초등학교 3학년인 어린 학생들이 흥미를 느끼고 자신의 삶과 연결지어 새로운 배움에 이르도록 할 수 있을지가 수업 전 가장 큰 고민이었다. 이에 교사가 직접 어려운 개념이나 윤리적 당위성을 설명하기보다는 **학생들의 현재의 삶(지금, 여기)에서 출발해서 학생 스스로 문제점을 발견한 후 자연스럽게 배움의 주제를 확장하고 주도적으로 배움에 참여**할 수 있도록 하는 수업의 전체 흐름을 구상하고 디지털 시민교육을 운영해보았다.

초등학교 3학년이 되면 대다수의 학생들이 인생 첫 스마트폰을 소유하게 된다. 따라서 우리 반 학생들 모두가 가지고 있고, 학생들의 삶과 매우 밀접하게 연결되어있는 디지털기기인 '스마트폰'을 수업의 주요 소재로 삼았다. 또한 각 모둠별로 조사한 우리 학급 친구들의 스마트폰 이용 실태에 관한 자료를 분석하고 이를 토대로 각자 더 알아보고 싶은 주제를 선택한 후 학습을 이어가도록 하였다. 마지막으로 자신에게 스마트폰은 어떠한 의미를 지니는지 각자 나름대로 정의를 내린 다음 스마트폰을 올바르게 활용하기 위해 어떠한 노력이 필요한지 생각하여 캠페인 슬로건을 만들어보도록 하였다.

수업의 전 과정을 통해 일관되게 적용한 부분은 교사가 수업 전체의 대략적인 틀은 미리 설계하더라도 각 단계별 세부 진행은 학생들의 선택이나 의견에 따라 이루어지도록 한 것이다. 특히 교사는 최대한 스마트폰에 대해 가치중립적인 태도를 유지함으로써 학생들이 스마트폰에 대해 비판적으로 사고하고 스스로 가치판단을 내릴 수 있도록 수업을 운영하고자 노력했다. 이는 수업 시간에 배운 내용이 허울뿐인 구호로 끝나는 것이 아니라 학생들의 생각의 변화를 촉진하여 삶 속에서의 실천으로 이어지기를 바랐기 때문이다.

수업 각 단계별 내용 및 주안점

<table>
<tr><td>학습 주제</td><td colspan="4">스마트폰 올바르게 사용하기</td></tr>
<tr><td>학습 목표</td><td colspan="4">1. 우리 반 스마트폰 사용 현황을 조사하고 표와 그래프로 나타낼 수 있다.
2. 스마트폰의 좋은 점과 나쁜 점을 조사하고 나의 생각을 간단한 글로 쓸 수 있다.
3. 스마트폰을 올바르게 사용하기 위해 갖추어야 할 올바른 태도를 말할 수 있다.</td></tr>
<tr><td rowspan="3">대상(인원)</td><td rowspan="3">초등학교 3학년(12명)</td><td rowspan="3">관련 교과</td><td>국어</td><td>스마트폰에 대한 자신의 입장을 간단한 글로 쓰기</td></tr>
<tr><td>수학</td><td>조사한 자료를 분류, 정리하여 그림그래프로 나타내기</td></tr>
<tr><td>창체</td><td>올바른 스마트폰 사용에 관한 캠페인 슬로건 만들기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">관련 성취기준</td><td colspan="4">[4국02-02] 글의 유형을 고려하여 대강의 내용을 간추린다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">[4국03-03] 관심 있는 주제에 대해 자신의 의견이 드러나게 글을 쓴다.</td></tr>
<tr><td colspan="4">[4수05-01] 실생활 자료를 수집하여 간단한 그림그래프나 막대그래프로 나타낼 수 있다.</td></tr>
<tr><td>단계</td><td colspan="2">주제</td><td colspan="2">주요 배움 활동</td></tr>
<tr><td>1-2차시</td><td colspan="2">스마트폰으로 할 수 있는 일은
무엇이 있을까요?</td><td colspan="2">• 그림책 「온비시리즈」 함께 읽기
– 〈두근두근 첫만남 스마트세상과 인사해요〉편
• 스마트폰으로 할 수 있는 다양한 일 이야기 나누기
– 붙임쪽지에 써서 칠판에 붙이고 생각 공유하기
– 연꽃기법으로 아이디어 발산하기(만다라트 보드판 활용)
• 나만의 앱 만들어 스마트폰 꾸미기
– 주어진 앱에서 선택하거나 직접 앱 만들어 붙이기</td></tr>
<tr><td>3-4차시</td><td colspan="2">우리 반 친구들의
스마트폰 사용 현황은 어떠할까요?</td><td colspan="2">• 모둠별로 조사 주제 정하기
– 스마트폰 사용 목적: 주로 어떤 용도로 사용?
– 스마트폰 사용 시간: 주로 언제 사용?
– 스마트폰 사용량: 하루 중 평균 몇 시간 사용?
– 기타: 모둠에서 새롭게 생각한 주제는?
• 학급 전체 대상으로 설문조사하기
• 조사한 결과를 표와 그림그래프로 나타내기
• 우리 반 친구들의 스마트폰 사용 실태 분석하기
– 모둠별 토의 → 모둠 대표 발표 → 전체 내용 정리</td></tr>
<tr><td>5차시</td><td colspan="2">디지털 세상에서 믿을 수 있는
정보를 어떻게 찾을 수 있을까요?</td><td colspan="2">• 그림책 「온비시리즈」 함께 읽기
– 〈무엇이든 섬의 저주를 풀어요〉편
• 무엇이든 섬의 임금님이 저주에 걸린 이유는?
• 정보의 바다인 디지털 세상에서 믿을 수 있는 정보를 찾는 방법 알아보기
– 모둠별 토의 → 모둠 대표 발표 → 전체 내용 정리</td></tr>
<tr><td>6-7차시</td><td colspan="2">스마트폰에 대한 나의 입장은
무엇인가요?</td><td colspan="2">• 스마트폰에 대해 더 알아보고 싶은 내용 조사하기
– 자신의 입장을 정하고 태블릿PC로 조사하여 간단히 요약하기
– 스마트폰에 대한 두 가지 상반된 입장
– 스마트폰은 우리에게 다양한 혜택을 제공한다 VS 스마트폰은 우리에게 안 좋은 결과를 가져온다</td></tr>
<tr><td>8-9차시</td><td colspan="2">스마트폰을 올바르게 사용하기 위한
태도는 무엇일까요?</td><td colspan="2">• 나에게 스마트폰이란?
– 나에게 스마트폰은 ○○○이다.
따라서 (스마트폰을 올바르게 사용하기 위한 태도)
• 올바른 스마트폰 사용을 알리는 슬로건 만들기
– 유튜버 꿈틀이샘 슬로건 도안 활용</td></tr>
</table>

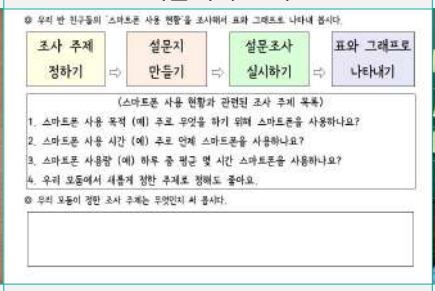
수업 활동 장면

[1-2차시] 도입에 활용한 그림책
「온비시리즈」 웰빙편

[1-2차시] 스마트폰으로 할 수 있는 일:
학습지에 쓰기

[1-2차시] 스마트폰으로 할 수 있는 일:
생각 모으기(만다라트)

[1-2차시] 나만의 어플로
스마트폰 꾸미기

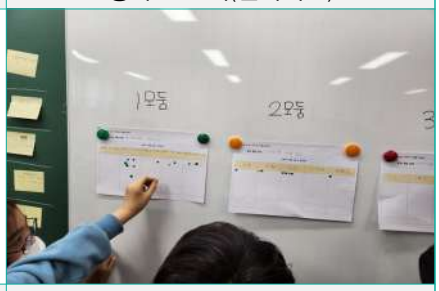

◎ 우리 반 친구들의 '스마트폰 사용 현황'을 조사해서 표와 그래프로 나타내 봅시다.

조사 주제 정하기	⇨	설문지 만들기	⇨	설문조사 실시하기	⇨	표와 그래프로 나타내기

(스마트폰 사용 현황과 관련된 조사 주제 목록)
1. 스마트폰 사용 목적 (예) 주로 무엇을 하기 위해 스마트폰을 사용하나요?
2. 스마트폰 사용 시간 (예) 주로 언제 스마트폰을 사용하나요?
3. 스마트폰 사용량 (예) 하루 중 평균 몇 시간 스마트폰을 사용하나요?
4. 우리 모둠에서 새롭게 정한 주제로 정해도 좋아요.

◎ 우리 모둠이 정한 조사 주제는 무엇인지 써 봅시다.

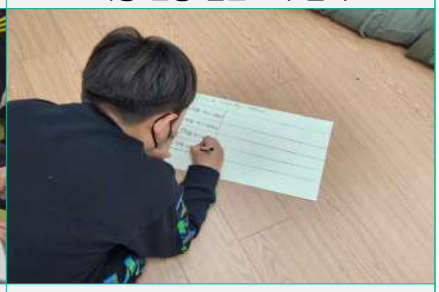
[3-4차시] 우리 반 스마트폰
사용 현황 조사 활동지



[3-4차시] 우리 반 스마트폰
사용 현황 설문조사 실시

[3-4차시] 우리 반 스마트폰
사용 현황 설문조사 결과

[3-4차시] 조사 결과
그림그래프로 나타내기



[3-4차시] 조사 결과
그림그래프로 나타내기

[3-4차시] 우리 반 스마트폰
사용 현황 그림그래프

[5차시] 도입에 활용한 그림책
「온비시리즈」 정보 리터러시편

[6-7차시] 스마트폰에 대해
더 알고 싶은 것 찾아보기

[6-7차시] 스마트폰에 대해
더 알고 싶은 것 찾아보기

[8-9차시] 캠페인 슬로건 만들기

[8-9차시] 학생들 작품

수업 후 총평 및 제언

본 수업에서 두 가지 주제를 다루며(디지털 웰빙, 정보 리터러시) 각 주제별 도입 단계에서 방송통신위원회와 한국정보화지능원이 개발한 그림책「온비시리즈」(초등 저학년용)를 활용하였는데 학생들이 생각보다 책에 등장하는 인물과 상황에 빠르게 몰입하는 모습을 보여 놀랐다. 사실 초등 1-2학년용으로 개발된 자료라 초등 3학년 학생들에게는 다소 유치하게 여겨지지 않을까 우려했는데 학생들이 주인공 온비가 스마트 세상을 여행하며 겪는 문제 상황을 통해 자연스럽게 수업의 주제를 찾는 모습을 보고 어렵고 지루할 수 있는 미디어 수업을 흥미롭게 열어주는 유익한 자료라는 생각이 들었다.

학생들은 수업의 내용이 자신의 삶과 관련성이 높다고 느낄 때 학습 동기 및 몰입도가 높아진다고 한다. 평소 수업에 흥미가 낮은 친구들도 자신들이 친근하게 접하는 스마트폰에 대해 이야기를 꺼내자 적극적으로 경험을 발표하고 친구들의 이야기도 집중해서 듣는 모습을 보였다. 학생들에게 디지털 세상은 더 이상 현실과 분리해서 생각할 수 없을 만큼 막대한 영향을 미치고 있음을 체감할 수 있었다. 우리 학생들이 건강하고 안전한 삶을 살아가기 위해 디지털 시민교육을 더는 미룰 수 없음을 다시 한번 깨달았다.

수업의 마지막 단계에서 그동안 배운 내용을 토대로 자신에게 스마트폰은 어떤 의미를 지니는지 한 단어로 나타내 보도록 했는데 "나에게 스마트폰은 두 얼굴이다", "나에게 스마트폰은 불이다. 오래하면 뜨겁기 때문이다", "나에게 스마트폰은 동전의 양면이다"와 같이 학생들은 단순히 스마트폰의 장점이나 단점을 택하기 보다는 스마트폰의 양면성에 주목하는 수준까지 사고를 발전시켰다. 교사가 미리 답을 정해놓고 학생들을 그 방향으로 끌고 가고자 노력하지 않고 학생들이 토의나 조사 활동을 통해 얻은 다양한 정보를 토대로 비판적으로 생각하고 스스로 답을 찾도록 기회를 제공해 주니 교사의 예상보다 훨씬 깊이 있고 창의적인 결과를 보여준 것 같아 유익한 수업이었던 것 같다.

9차시의 수업을 마치며 우리 학생들이 생각보다 훨씬 어린 나이에 첫 스마트폰을 소지하며(우리 반 학생 대상으로 조사한 결과 전체 12명 중 유치원 3명, 초등 1학년 5명, 초등 2학년 3명, 초등 3학년 1명), 평소 미디어를 통해 얻는 정보를 별다른 의심 없이 무비판적으로 받아들이는 경향을 보여 매우 놀랐다. 사실 상업적 · 정치적 의도에 의해 교묘하게 만들어진 가짜뉴스는 어른들도 구별하기 어려운 수준이라 디지털 세상 속 정보를 그대로 믿는 어린 학생들에게는 더욱 치명적인 결과를 초래할 것이다. 따라서 학생들이 정보의 홍수 속에서 양질의 정보와 지식을 선별하고 올바른 판단을 내릴 수 있도록 돕는 교육이 시급하다는 생각이 들었다. 이를 위해 무엇보다 1~2번에 끝나는 일회성 수업보다는 긴 호흡으로 이루어지는 프로젝트 방식의 수업이 효과적일 것이며 양질의 교육 콘텐츠와 교사들의 디지털 시민교육 역량이 뒷받침되어야 할 것이다. 학생이 주도적으로 문제에 대한 해결방안을 찾고 생활 속에서 실천해보는 경험을 통해 가치 및 역량을 내면화하여 현명한 디지털 시민으로 자라날 수 있도록 교사, 학부모, 지역사회가 함께 힘을 모아야 할 것이다.

디지털 시민교육 수업 수기 ❸

디지털 네이티브, 알파 세대를 위한 디지털 시민교육

지 역	용인	학 교	샘말초등학교
성 명	김○정	주 제	체험 중심 디지털 시민역량

디지털 사회가 재미있는 디지털 시민을 육성하려면?

아이들이 즐거워하는 핸드폰도 수업 도구로 활용되는 순간 재미없는 도구가 될 수 있다. 그래서 아이들이 가지고 있으면 행복하고 즐거운 도구들을 얼마나 아이들의 눈높이에 잘 맞게 활용할 것인지, 그리고 그 갖고 있기만 해도 행복한 핸드폰을 사용하면서 모두가 행복할 수 있는 것이 무엇인지 아이들 스스로 답을 찾아가게 하려면 어떻게 하는 것이 맞을지에 대한 고민으로부터 수업을 시작하게 되었다.

'지금도 교재연구 시간이 부족한데.....'

있는 것을 가지고 수업에 아이디어만을 넣어서 수업하는 것은 교사들에게 어려운 일은 아니다. 하지만 디지털 시민 역량 교육처럼 교사 역량을 기르고 내용 체계 및 성취기준을 작성하여 학년군별, 학년별, 단위 학급에 적합한 수업으로 재구성하는 과정은 시간적 제한을 극복해야 하는 학교 현장의 상황을 고려한다면 매우 어려운 일이었다.

하지만 새로운 것에 대한 동료 교사의 호응은 어려운 상황을 극복하는데 큰 힘이 되었다. 우리는 디지털 시민역량에 대한 책을 선택하여 함께 책을 나누어 읽고 원페이터 학습을 통하여 학년 단위 자체 연수를 실시하였다. 이를 통해 교사 먼저 디지털 시민에 대한 역량을 기르고 이를 바탕으로 초등학교 학생들에게 알려주어야 하는 디지털 시민역량을 선별하고 현재 우리가 가르치고 있는 보편적 가치와 공통분모를 찾았다. 그리고 나서 우리는 아이들이 성취해야 하는 부분에 대한 고민을 하고 수업 방법에 대한 고민까지 일사천리로 내달려 수업을 시작하게 되었다.

우리도 유명한 강사에게 좋은 교육을 받고 싶다.

디지털 시민역량 교육을 위해서 선생님들이 자체 연수를 하면서 좀 어려운 부분들이 있었다. 교사 집단이 갖는 한계를 극복하고 싶어졌다. 그래서 우리는 좋은 강사를 섭외하여 좋은 강의를 듣고자 하는 욕심이 생겼고 그래서 대학에서 이런 강의를 하시는 교수님을 섭외하여 연수를 실시하였다. 연수를 통해서 우리가 인식하는 디지털 사회의

변화 속도와 외부에서의 시각과의 차이를 인식하는 과정을 통해서 좀 더 아이들의 삶과 가까운 수업의 필요성에 대해서 더 깊이 있는 고민을 하게 되었고 그 과정을 통해서 우리 교사들도 한 단계 올라서는 기회를 가질 수 있었다.

고정 관념을 넘어서 새로운 방식으로

수업할 때 우리는 동기부여에 대한 부분을 아주 짧게 수업의 흐름을 위해서 사용하는 경우가 많다. 하지만 우리는 디지털 시민 역량을 수업하기 위해서 그래서 우리가 찾은 것은 아이들의 흥미를 이끌기 위해서 체험을 먼저 실시하고 후에 토의학습을 진행하는 과정으로 수업을 진행하기로 했다. 이론 먼저 하는 것은 일제식 수업으로 흐를 수 있는 우려가 있었고 학생들로부터 문제의식을 이끌어내기 막막한 부분이 있었기 때문이다. 이에 우리는 지역에 있는 코딩 및 드론 등등 디지털 기반으로 실시되는 교육업체를 선별하고 그곳과 협업을 통하여 대상 학년의 발달 단계 및 특성을 고려하여 체험 수업을 실시하기로 했고 그 분야에 대한 전문 교육을 받은 강사를 초청하여 수업을 실시한 후 담임교사 수업으로 진행하였다. 학생들의 호응과 반응은 매우 뜨거웠고 자신들이 살아가고 살아가야 할 디지털 세상에 대한 바른 인식과 태도의 필요성을 스스로 찾아가며 성취감을 맛보는 중요한 시간이었다.

진짜, 시작만 어렵습니다.

수업을 하기 전에는 막막함을 감출 수 없었고 시간, 예산의 한계를 극복하기 위해서 현명한 방법을 찾아야 하는데 학년말이라는 시간은 우리에게 절망적인 부분이었다. 하지만 학년별로 할 일을 촘촘하게 나누고 협업을 통해서 동료성에 기반한 수업 설계는 이런 어려움을 극복하는 힘이 되었고 학생들과 함께 즐겁고 행복한 수업으로 이어지게 되었다.

교과는 어느 한 과목에 정해서 할 필요가 없다. 여러 과목을 넘나들 수 있고 학생들이 갖은 아이디어를 보태면 수업의 내용이 한층 더 풍부해지게 된다.

학년초 교육과정을 작성하는 시기에 학교자율과제에 넣어서 수업 시수를 확보하고 재구성의 시간을 충분히 갖는다면 우리가 실시했던 것보다 더 좋은 디지털 시민 역량 교육이 이루어지지 않을까 생각한다.

활동 사진

디지털 시민교육 수업 수기 ❹

교육공동체가 함께하는 디지털 시민 교육 배움공책으로 미래역량 UP!

지 역	부천	학 교	중흥초등학교
성 명	이○명	주 제	디지털 윤리

디지털시민교육 수업에 대한 교사의 고민

1. 디지털 시민 교육에 대한 교사의 입장은?

디지털 시민 교육, 필요하죠. 그런데 뭐부터 시작해야 하나요?

선생님들께 디지털 시민 교육 선도학교에 대한 이야기를 꺼내자 모두들 같은 반응이었다. 디지털 시민 교육에 대해 다들 필요하다고는 생각하지만 어디서부터 시작해야 할지에 대한 고민이 컸다. 디지털 시민 교육이라는 개념 자체에 대한 정의도 모호하고, 학자마다 용어도 조금씩 다르다. 디지털 리터러시 교육, 디지털 시민성 교육, 미디어 리터러시, 미디어 문해력 등 각종 개념들에 대한 정의도 용어도 다르기 때문에 모두들 어려워했다.

그런데 어떻게 가르치는지는 더 어려울 수 밖에 없었다. 도대체 어디서부터 시작을 해야 할지, 아이들의 출발점을 어디로 잡을지, 목표는 어디로 잡을지에 대한 고민이었다. 어떻게 접근을 해야 효과적일지에 대한 고민이 시작되었다.

2. 디지털 시민 교육에 대한 아이들의 입장은?

디지털 세상에서 어려운 점이 많죠. 근데 아무도 안 알려 줘요.

사실 교사들은 디지털 세상에 태어나서 살아온 디지털 원주민은 아니다. 교사의 어려움을 듣고, 아이들의 이야기에서 디지털 시민 교육을 풀어 가보고자 했다. 디지털 시민 교육의 필요성을 아이들도 느끼고 있을지에 대해 궁금했다. 아이들의 대답은 한결 같았다. 디지털 세상에서 어려운 점이 많긴 하지만 아무도 알려주지 않는다는 것이었다. 어디서부터 시작해야 할지에 대해서는 아이들도 어려웠다.

그런데 막상 이야기를 시작하자 자신들의 어려움을 쏟아냈다. 그런데 그 과정에서 아이들끼리 자연스럽게

해결책에 대한 아이디어들도 나왔다. 물론 어른의 도움이 꼭 필요한 이야기들도 함께 나왔다. 아이들의 이야기를 들으니 어떤 방향으로 나아가야 할지 조금씩 보이기 시작했다.

3. 디지털 시민 교육은 어떤 방향으로 이루어져야 할까?

아이들의 고민을 중심으로 가정과 연계할 수 있는 자료를 만들어 봐요.

함께 찾은 핵심어는 3가지였다. 아이들의 고민, 가정과 연계, 교사의 의도가 들어간 자료. 이 세 가지를 우리 학교 상황에서 실천할 수 있는 것은 매년 사용하고 있는 배움공책을 업그레이드 하는 것이었다. 그러려면 배움공책에 담을 아이들의 생각이 필요했다. 구체적인 생각을 담기 위해 공모전을 열기로 했다. 배움공책의 이름 공모전, 아이들의 고민을 담은 팟캐스트 사연 공모전, 아이들의 고민을 담은 4컷 만화 공모전. 이를 배움공책에 담았다.

그리고 매일 아이들이 체크할 수 있는 디지털 시민 교육 체크리스트를 배움공책에 추가하기로 했다. 동시에 교사의 의도를 담기 위해 학년군별 성취기준을 논의하여 선정하였다. KERIS에서 개발한 '디지털 리터러시 성취기준'을 기준으로 결정하였다. 그 과정에서 서로의 생각을 나누고 방향을 설정할 수 있었다.

디지털시민교육 수업을 실천하는 과정에 직면한 현실, 어려움

1. 아이들은 디지털 원주민, 교사들은 디지털 이주민

아이들이 가진 고민은 우리가 생각한 것보다 훨씬 다양했다. 그리고 예상치 못한 어려움들도 많았다. 사실 교사가 이해하지 못하는 세계라서 그랬다. 온라인 콘텐츠 선도학교를 운영하면서 아이들의 디지털 세계에 많이 다가갔다고 생각했지만 실제 아이들의 생활과는 거리가 있었다. 아이들의 세계에 한발 더 다가갈 필요가 있었다.

2. 디지털 시민 교육 학년군별 교육, 기준점 설정의 어려움

디지털 시민 교육의 모호함을 명확하게 하기 위해 기준점이 필요했다. 학년군별로 어떤 내용을 가르쳐야 할지에 대해 생각이 달랐다. 기준점이 필요했고, 성취기준의 형태로 교육과정에 녹여낼 수 있는 것들이 필요했다. 아이들의 생각을 담고, 교사의 생각을 함께 담을 수 있는 기준이 필요했다.

3. 디지털 시민 교육, 학교 교육의 한계–가정연계 교육의 필요

디지털 시민 교육은 가정과의 연계가 반드시 필요했다. 디지털 세상에 살고 있는 아이들은 가정에서도 디지털 세상과 연결되어 있기 때문이다. 학교에서 아무리 이야기해도 가정과 연계되지 않으면 아이들의 삶과 연결되지 않았다. 방학 중 가정과의 연계 교육이 특히 중요했다.

디지털시민교육 수업과정에서의 어려움을 극복하기 위해 기울인 노력

1. 아이들의 고민에서 시작하자.

아이들의 고민에서 시작했다. 아이들의 이야기를 듣고자 공모전을 열기로 했다. 아이들이 겪고 있는 디지털 세상에서의 어려움을 4컷 만화로 쉽게 표현하는 방식을 제안했다. 팟캐스트 형식의 사연 공모도 함께 했다. 아이들의 고민은 다양했다. 아이들의 고민에서 시작하니 좀 더 접근이 쉬웠다.

2. 학년군별 기준점, 성취기준을 선정하자.

함께 가는 교육을 위해 기준점이 필요했다. 성취기준을 학년군별로 선정하기로 했다. 물론 각각의 영역들이 모두 중요하지만 학년에서 좀 더 중점적으로 가르쳐야 할 내용이 있다면 교사들의 훨씬 접근하기가 편하다. 그리고 생각을 모을 수도 있다. 그리고 성취기준을 살펴보는 것 자체만으로 방대한 디지털 시민교육의 개념과 개요를 설정할 수 있었다. KERIS에서 개발한'디지털 리터러시'성취기준을 기반으로 학년별 협의회, 전체 협의회를 거쳐 학년군별 성취기준을 선정할 수 있었다.

3. 가정과의 연계성을 강조하기 위한 소통창구를 활용하자.

현재 우리학교는 밴드를 통해 수시로 학부모와 소통하고 있다. 또 배움공책을 가정과 연계해 진행하면서 밀접하게 소통하고 있다. 이 소통창구를 활용하여 디지털 시민 교육을 가정과 연계 진행하고자 했다. 또 학부모님들도 공모전에 참여하여 함께 활동을 진행하고자 했다.

더 많은 선생님들과 함께 배움을 위해 나누고 싶은 지혜(느낀 점)

1. 아이들은 이미 답을 가지고 있다.

아이들은 이미 답을 가지고 있다는 점을 꼭 나누고 싶다. 아이들에게는 문제점과 함께 해결해야 할 방향도 가지고 있다. 이 답을 어른들이 보고 더 좋은 방향으로 나아가게 하는 것이 필요하다. 그리고 이를 항상 상기시켜주면서 아이들이 디지털 시민으로 자라날 수 있게 돕는 것도 필요하다. 아이들에게서 나온 고민은 아이들에게 해결책으로 다시 돌아가고, 아이들의 삶과 연계되며 선순환이 일어난다.

2. 함께 고민하는 자리가 꼭 필요하다.

디지털 시민 교육에 대해 모두 모여 성취기준을 정하면서 교사들의 생각이 모였다. 그 과정이 꼭 필요하다. 학교가 클수록 교사 개개인의 생각을 모으는 것이 중요하다. 성취기준과 같이 명확한 목표를 가지고 이를 논의하는 과정이 반드시 필요하다. 전체 학교가 어렵다면 동학년에서라도 공동된 목표를 가질 수 있도록 이야기하고 나누는 과정이 필수적이다. 그래야 함께, 오래 교육이 지속될 수 있다.

주요 활동

1. 1인 1기기 활용 구축

아이들의 원활한 디지털 활용 수업을 위해 1인 1기기와 주변 기기를 갖추었다. 최종 목표는 교사가 관리하기 쉽고, 아이들도 관리하기 쉬운 환경 구축이었다. 블루투스 마우스는 충전도 별도로 해야 하고, 간섭이 일어날 수 있어서 유선 마우스를 많이 구비한다. 그런데 유선 마우스 관리가 참 어렵다. 그래서 각자 파우치를 구매해 마우스를 담을 수 있도록 했다. 그리고 학교 마크가 새겨진 마우스패드와 함께 투명 정리함에 담아 학급별로 배부했다. 키보드도 번호를 부여하여 함께 배부했다. 디지털 활용 수업의 편의성을 높일 수 있었다.

〈키보드 배부〉

〈마우스 관리〉

〈학급별 배부〉

2. 시공간을 넘나드는 메타버스 공간 구축

현재 우리 학교는 STEAM교사연구회, 온라인 콘텐츠 활용 선도학교, 통일교육 프로그램 운영교, 학생안전동아리 운영 예산으로 학교자체의 메타버스 공간을 가지고 있다. 이 공간에서 매주 학생들의 관심과 흥미를 살린 메타버스 자율동아리도 함께 이루어지고 있다. 이 공간을 좀 더 확대하여 디지털 시민 교육에 활용할 수 있는 공간을 구축하고 있다. 학생들과 교사들이 보다 쉽게 디지털 시민 교육을 접할 수 있도록 새로운 디지털 세상이 만들어 지고 있다.

〈중흥초 메타버스〉

3. 디지털 시민 교육 배움공책 콘텐츠 공모전 실시

가. 성취기준 선정을 위한 교직원 회의

〈교직원 회의〉

〈성취기준〉

성취기준 선정을 위한 교직원 회의를 개최하여 디지털 시민교육 성취기준을 선정하였다. 각 관련 내용은 학년군별 배움노트를 제작할 때 기준으로 삼기로 했다. 학년군별로 나누어 내용 요소와 성취기준을 선정하고, 전체가 모여 위계성을 잡았다.

나. 공모전 사이트 구축

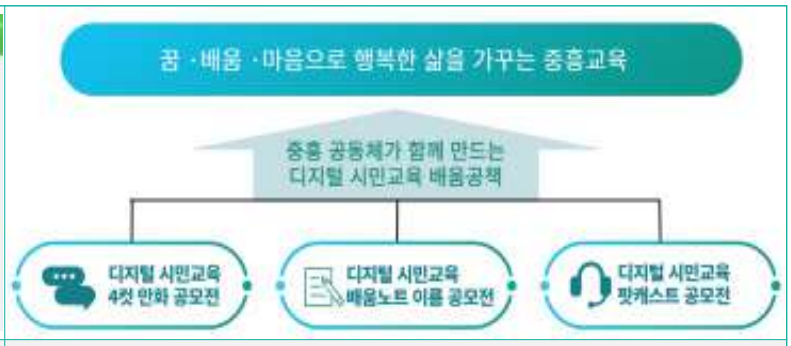
디지털 시민교육 배움공책 콘텐츠 공모전을 구축하고, 관련 계획을 공유하였다. 업무지원팀 협의를 통해 보다 효과적으로 홍보할 수 있는 방안을 찾고, 관련 내용에 대해 포스터 형식으로 제작하여 학생들의 참여도를 높이고자 했다.

〈홍보 사이트〉

다. 홍보 및 안내

공모전 계획 개요를 시각적으로 구성하여 누구나 쉽게 공모전의 방향을 이해할 수 있도록 했다. 또 중흥교육통신 밴드를 통해 관련 공모전을 홍보하고 안내했다. 이를 통해 교육공동체가 함께 디지털 시민교육 배움공책을 만들 수 있도록 했다.

〈밴드 안내〉



〈공모전 계획 개요〉

라. 결과물 공유

학생들의 결과물을 취합하여 디지털 시민교육 배움노트에 실어 공유한다. 방학 중 팟캐스트 사연, 배움노트 이름 공모전, 4컷 만화 공모전을 공모하여 접수된 결과물이다. 학년군별로 수준을 조정하여 학생들이 보다 다양한 사례를 접할 수 있도록 하였다.

〈익명성 관련 만화〉

〈저작권 관련 만화〉

〈문자 예절 관련 만화〉

마. 디지털 시민교육 배움공책 제작

〈배움공책 구성안〉

각 학년군별로 공통적으로 들어갈 내용을 선정하고, 디지털 시민교육의 개요에 대해 설명하는 페이지를 넣었다. 학년군별 성취기준에 따른 다양한 자료를 넣어 중흥초등학교만의 디지털 시민교육 배움공책을 제작하였다. 10페이지당 각 내용요소별 사연 또는 4컷 만화를 삽입하여 학생들이 쉽게 이해할 수 있도록 하였다. 매일 디지털 시민 교육 체크리스트를 만들어 학생들이 보다 쉽게 디지털 시민에 대해 이해하고 실천할 수 있도록 하였다.

디지털 시민교육 수업 수기 ❺

디지털 시민으로 3 Up steps (Uploader, Upstander, Upgrader)

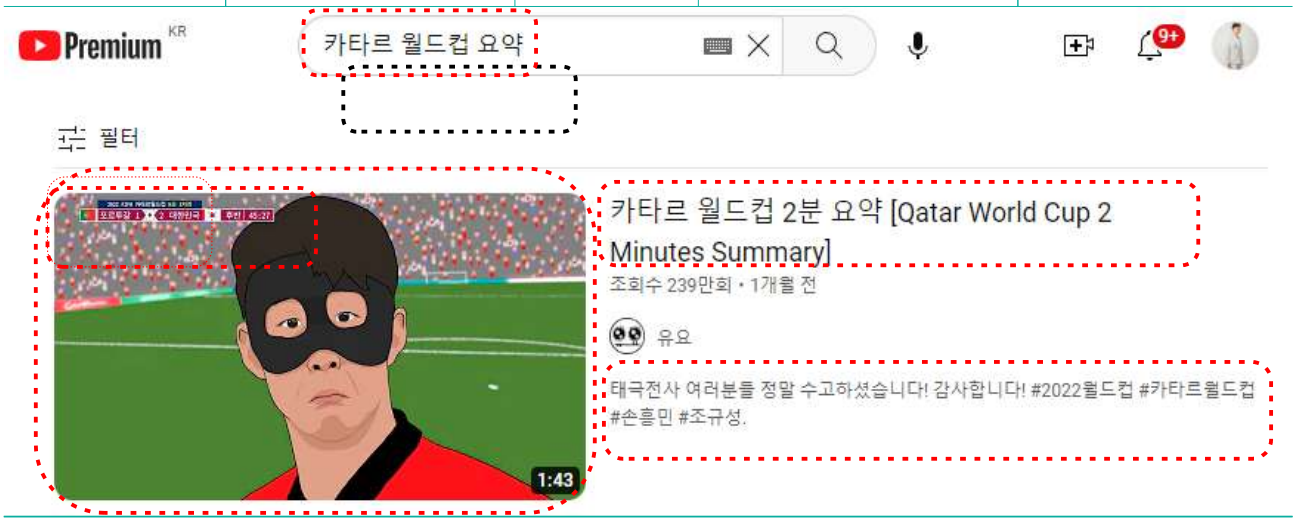
지 역	시흥	학 교	배곧해솔초등학교
성 명	양○정	주 제	디지털 공존 및 디지털 책임

디지털 시민 교육에 대한 고민

수업 중 유달리 손을 자주 드는 아이가 있다. 작가에 관해 아는 사실이 있기 때문이다. 자세히 들어보면 교사가 미처 알지 못했던 내용이며, 사실 확인이 필요할 땐 네이버(NAVER)나 유튜브에 검색하고 수업을 이어나간다. 그러던 어느 날 수업을 하다 Youtube를 틀었을 때 페이지 홈에 전혀 관련이 없는 '부부의 세계'드라마 영상의 섬네일이 상단에 나타나기도 하고, 심지어 영상을 다 본 후에 뜨는 추천 영상에는 자극적이고 폭력적인 영상이 나타나 당황하게 된다. 동료 교사들도 비슷한 난처한 상황을 겪는다.

종종 학생들은 제재와 관련된 영상이 있다며, 유튜브(Youtube)에 검색해서 시청하길 원한다. 이때 교사는 보통 다음과 같은 단계를 거쳐 시청한다.

검색	탐색 및 선택			시청
검색어 **입력**	섬네일과 제목 확인 (조회 수, 채널명)	영상 **클릭**	소개 글과 해시태그, 시청자의 반응('좋아요', 댓글 등) 확인	일부 또는 전체 재생



* 섬네일 : 페이지 전체의 레이아웃을 검토할 수 있게 페이지 전체를 작게 줄여 화면에 띄운 것.

교사가 미리 아는 영상이라면 영상이 교육적인지 판단하고 함께 시청할 수 있다. 하지만 대개 모르는 영상이며, 검색한 뒤 제목이나 섬네일을 보고 교육적인 영상 여부를 판단하게 된다. 높은 조회 수로 상단에 노출된 영상은 좋고 나쁨을 떠나 쉽게 클릭을 유도하기 때문에 비판적으로 선택한다. 그래서 채널이 적어둔 영상 소개 글과 해당 영상에 대한 시청자들의 반응을 충분히 살펴보며 교육적인지 검토하고, 학생들에게 무엇을 생각하며 영상을 시청할지 안내한다.

그러나 교사와 달리 학생들은 정보의 파도 속에서 여과를 거치지 않고 영상을 시청하고 이어지는 미디어에 노출되어 취약해진다. 보통 학생들은 영상을 일부 또는 전부 시청하면 웹사이트에는 **시청기록**과 **반응**이라는 데이터로써 디지털 세상에 발자국을 남긴다. 즉 검색어와 영상을 연결했던 **해시태그**는 학생이 해당 주제(Category)에 시청하며 머무르는 만큼 발자국처럼 깊이 기록되어 남고, 소위 '좋아요', '구독', '알람 설정' 버튼 클릭은 앞으로의 노출될 영상을 결정하여 향후 올바르게 좋은 미디어를 활용하거나, 자극적인 영상에 허우적대며 빠져들게 된다.

따라서 본 교사는 미디어와 디지털 발자국을 이해하여 미디어에 대한 메타인지 능력을 기르고 미디어에 올바르게 반응하며 디지털 세상을 지혜롭게 사용하는 역량을 기르도록 돕고자 했다. 이를 위한 세 걸음으로 좋은 업로더, 업스탠더, 업그레이더가 되는 활동을 편성하였다.

* Upstander : 긍정적인 변화를 위해 행동하는 사람으로써 어떤 상황에 있어 방관하는(bystander)와 대비되는 말 출처: https://civil-engineer.tistory.com/813

수업의 흐름

1) 데이터 교육 / 전자책『레모네이드로 배우는 데이터』

1~2차시는 미디어에 대한 메타인지를 기르기 위해 미디어에 대한 기초적 이해를 통한 데이터 교육이었다. 나의 데이터가 문제 해결에 어떻게 활용되고, 내 삶 속에 있는 데이터를 찾고 인식하는 활동으로 구성하였다.

- **미디어(Media) 이해하기**

  일상 속에서 경험하는 글, 그림(사진), 영상, 음악이 미디어인지 간단한 O,X퀴즈 활동을 통해 미디어가 말이나 생각을 전할 수 있는 도구임을 이해.

- **데이터(Data) 이해하기**

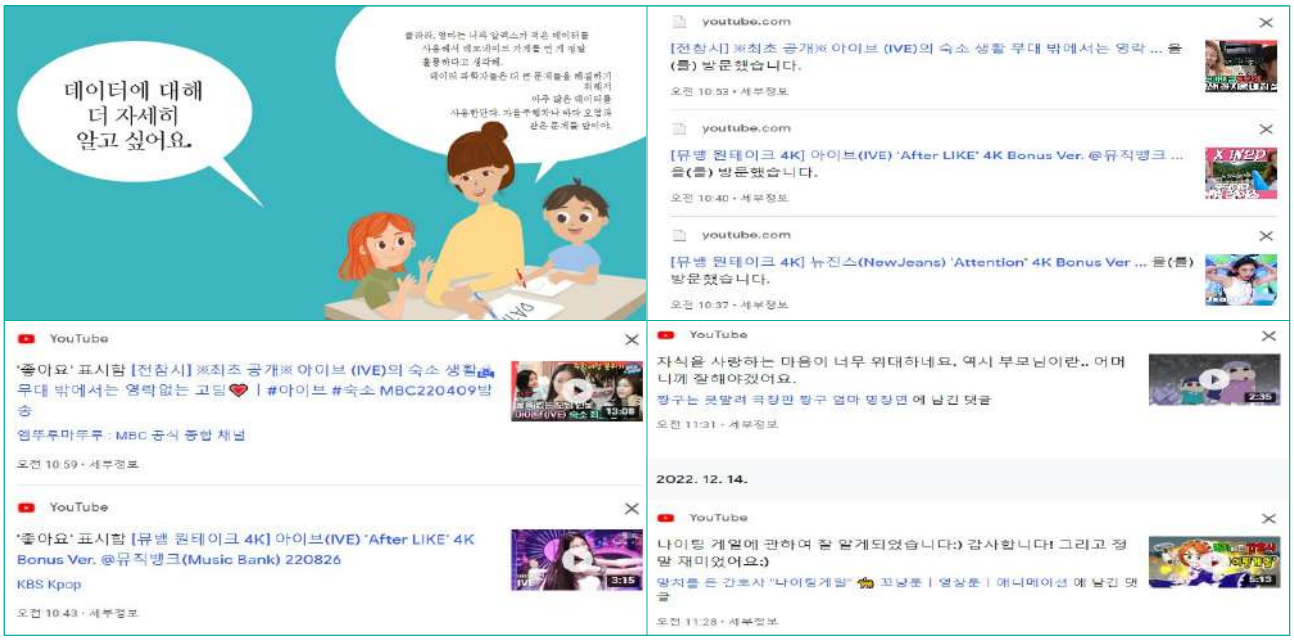
  그림책과 디지털 공간의 데이터 찾기

  : 책『레모네이드로 배우는 데이터』속 카페를 운영하기 위해 아이들이 수집한 데이터는 손님이 먹고 싶은 카페 메뉴와 위치에 따른 지나가는 사람 수, 그리고 쿠키와 같이 카페에서 함께 사고 싶은 물건임. 각각을 유튜브에서 시청하고 싶은 **미디어**(글, 사진, 영상 등)와, **시청자**(조회 수), 그리고 **추천 영상**과 연결하기

	그림책	Youtube	내 데이터
데이터 (Data)	카페 메뉴	검색한 영상	주로 보는 영상
	지나가는 사람 수	시청자(조회 수)	좋아요, 댓글, 시청 시간 등
	함께 사고 싶은 물건	추천 영상	함께 시청한 영상

– 나의 데이터 발견하기(태블릿 활용)

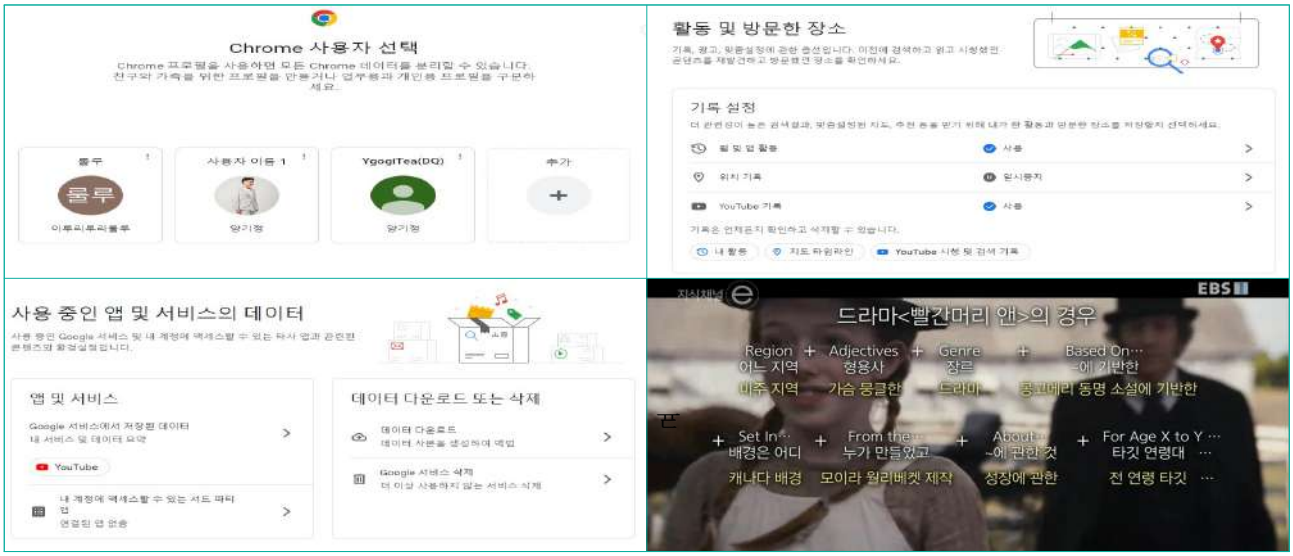
: '만약 내가 한 시간 동안 유튜브를 본다면?'활동을 통해 학생이 주로 보는 영상(또는 유튜브 채널)을 찾고, 시청한 횟수(시간)와 관련하여 함께 시청한 영상을 기준으로 데이터를 이해하기.



– (선택 활동) 교사가 구글 계정에 남는 디지털 발자국에 대해 교육

: [google 계정관리] – [데이터 및 개인정보 보호] – [데이터 및 개인정보 보호 옵션] 중 [활동 및 방문한 장소]와 [사용 중인 앱 및 서비스의 데이터]를 클릭하여 디지털 세상에 기록되는 데이터를 확인

– 새로운 반 계정을 만들어 아이들과 유튜브로 시청하기



2) 미디어 심화 교육 / 영상 (EBS 지식채널, ▶사회가 전염된다) (▶좋아요의 가치)

3~4차시는 여러 가지 미디어가 전하고자 하는 말을 이해하고, 나 또는 친구가 시청한 미디어가 서로에게 어떻게 영향력을 미치는지 토의함.

- 영상 내용 파악하기

  : 영상 제작자가 하고 싶은 말 학습 목표로 제시

- 반응하기(시범 보이기)

  : 위의 미디어를 시청하고 이어서 떠오르는 생각을 발표하고, 관련하여 행동으로 시범 보이기(좋아요, 댓글, 구독, 공유, 추천 영상 시청 등)

- 생각해보기(질문하기)

  ① "추천 영상은 왜 추천이 되었을까?" 묻고 답하며 **나의 데이터**가 같은 성별, 비슷한 나이대의 또래에게 **추천**이 되고 심지어 **타인의 삶을 변화시키는 가능성**이 있음을 설명하기.

  ② "만약 폭력적인 영상에 '좋아요'를 누르면 어떻게 될까?"묻고 답하기

- 느낀 점 정리 및 발표하기.

  : 내가 누르는 '좋아요'는 세상을 향한 관심이며, 나의 관심이 향한 곳에 다른 사람의 관심도 향할 수 있음을 이해하기.

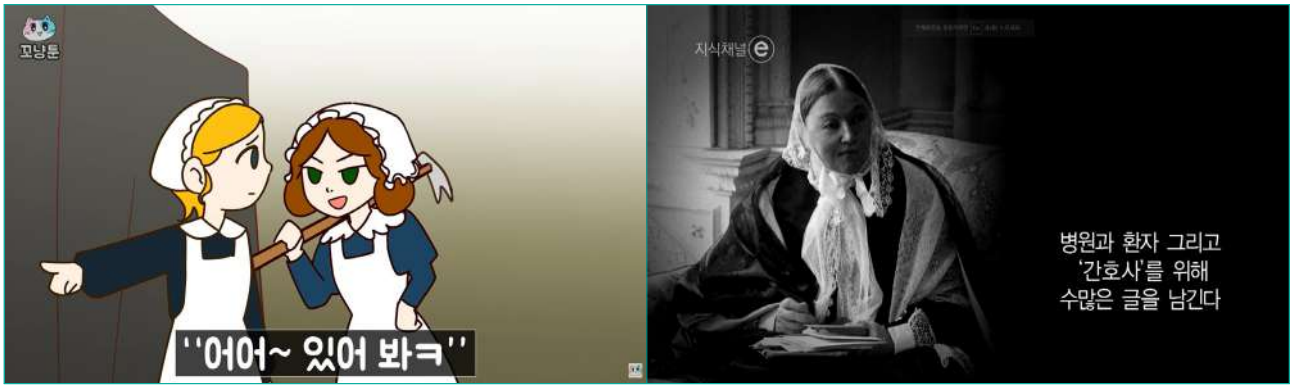
3) 업로더(Uploader) 교육 / 영상 비교(Youtube 꼬냥툰 채널. ▶망치를 든 간호사 나이팅게일') vs (EBS 지식채널, ▶'등불을 든 여인')

5~6차시는 같은 주제를 다르게 표현한 두 가지의 미디어를 비교함으로써 미디어의 표현 방법을 비교하고 어떤 표현 방법이 더 좋은지 선택해보는 활동으로 구성함.

- 업로더 의미 이해하기

  : 그림책 작가의 작품, 가수의 노래(곡), 유튜버 영상을 통해 기초적 이해

– 영상의 내용 파악하기



: 영상에서 표현 방법의 차이점 비교하기(글, 그림, 소리를 중심으로)

	망치를 든 간호사	등불을 든 여인
인물	나이팅게일	나이팅게일
글	신조어나 줄임말 사용	표준어 사용
그림	캐릭터를 빌려 그림	실제와 같이 그림
소리	등장 인물의 목소리, 자극적인 효과음을 사용	진지한 배경 음악을 사용

– 표현 방법이 다른 까닭 생각해보기

① 두 영상의 조회 수를 비교해보기

② 쉽고 재밌게 이해된 영상 선택하기

③ 무엇이 더 믿을 수 있는 영상인지 선택하고 까닭 발표하기

– 만약 내가 업로더(Uploader)라면 어떻게 할지 발표하기

4) 업스탠더(Upstander) 교육 / 영상 (EBS 지식채널, ▶'#를 하면'),

7~8차시는 미디어가 미치는 영향력을 다룬 3~4차시와 연계하여, 세상을 변화시키는 좋은 미디어를 널리 퍼트리는 방법을 고민하고, 미디어를 통해 나의 생각을 표현해보는 활동을 구성함.

– 해시태그 이해하기

: #(해시태그)은 특정 낱말이나 문장으로 작성하며, 서로 다른 미디어(글, 사진, 영상)가 해시태그를 중심으로 묶이므로, 해시태그 안에 연결된 미디어가 많을수록 사회 구성원이 관심을 두고 있는 주제임을 이해하기.

- Upstand 단어의 의미를 생각해보고, 'Upstander'는 생활 속 문제를 알아차리고 긍정적인 변화를 위해 할 수 있는 행동들을 실천하는 사람으로 개념적 정의하기

- 영상을 재시청하고 나의 해시태그 정하기(EBS 지식채널, ▶'등불을 든 여인')
  : 나이팅게일이 위생이나 공정성(의료물품), 의료시스템(간호사 1인당 환자 수)과 간호사 교육제도를 개선하기 위해 쓴 수많은 글 찾기 토대로 더 나은 미래를 위해 디지털 세상에 외치고 싶은 말 써보기.

- 좋은 의미를 담은 미디어를 만들고 #을 통해 업로드 하는 활동이 연계하여 다른 사람과 함께 변화를 이끄는 Upstanader 되기

- 글(캘리그라피), 그림 또는 사진, 노래 가사, 포스터 형식의 작품(미디어)을 만들어 해시태그 달기(LED 촛불과 와 한지를 활용하여 작은 등불 만들기)

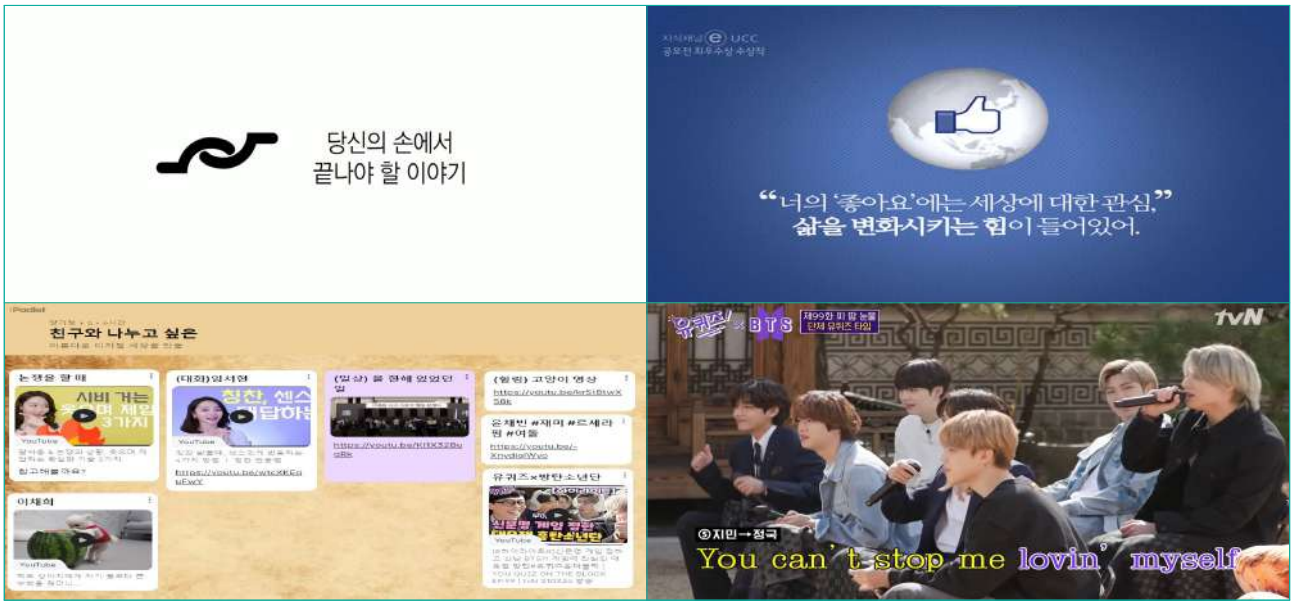
5) 업그레이더(Upgrader) 교육 / 영상 (EBS 지식채널 ▶주의: 공유하지 말 것)

9~10차시는 지난 차시에서 해시태그를 넣어 만든 미디어를 통해 변화된 가정이나 학교의 모습을 살펴보고, 나아가 친구들과 함께 나누어보고 싶은 새 미디어를 선정하고 공유하는 실행학습의 기회 제공.

- 내가 본 미디어 중에 공유할만한 미디어(글, 그림, 영상 등)를 발표하기
  : 평소 감명 깊었거나 더 나은 세상을 만드는 미디어를 준비하고 발표하기

- 모둠별로 친구들과 공유하고 싶은 영상을 패들렛(Padlet)에 업로드하기.

– 공유하고 공유받으며 느낀 점 정리하여 발표하기



6) 디지털 공간에서 소통

11~12차시는 학생이 만든 미디어를 교사가 만든 안전한 공간에서 업로드하고 적절한 방식으로 소통 방법을 고민하며 SNS를 바람직하게 사용하는 법을 익힘.

– 영상, (EBS 지식채널 ▶ '당신을 초대합니다! 아무말 대잔치에')를 시청하고 대화의 좋은 사례와 비사례를 비교하며 바람직한 소통을 할 때 먼저 상대방의 마음이나 겪은 상황에 공감하기임을 알게 하기.

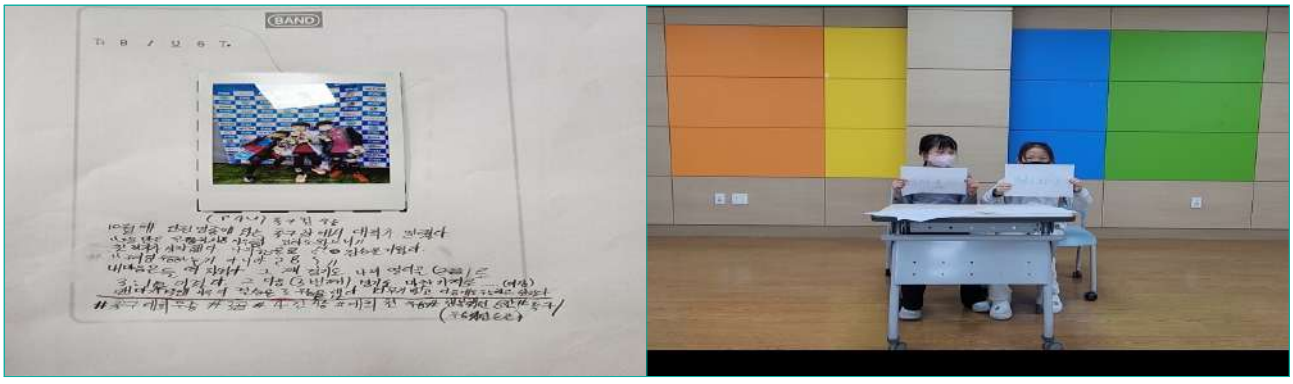
– 학년 Band를 활용하여 좋은 미디어를 업로드하고 상대방의 미디어에 연결되고 소통하기.

– 미디어를 업로드(Upload)하는데 그림을 잘 그리지 못하는 아이들의 수준을 고려하여 기록으로 남길 만한 순간을 사진으로 찍고, 글을 써서 올리기(주제: 올해 최고의 순간)

– 미디어의 형태는 글, 사진, 녹음, 영상 파일까지 다양하게 제시

– 디지털 세상에서 발견한 좋은 영상을 바람직하게 **공유**하는 법도 알려주기

– 교내에서 발생하는 문제나 행사(선 후배를 배려하는 바른 몸가짐, 소음 문제, 졸업 축하 등)를 다루는 영상을 제작하여 캠페인 활동하기.



디지털 시민교육 수업을 실천하는 과정에 직면한 현실, 제언

과거 학생들이 얼굴로 서로를 마주하며 나누는 대화는 아날로그였다. 보통 학교 안팎에서 직접 보고 들은 것이나 가족과 있었던 이야기들로 공감하며 소통했다. 만약 사실 확인이 되지 않은 말이나 거짓말을 했을 때 도의적인 책임은 고스란히 말한 사람이 질뿐더러 자극적이고 폭력적인 이야기는 부정적인 평판으로 이어질 수 있으므로 조심스러웠다.

하지만 현재 학생들은 대화는 도중에 시선이 디지털 기기로 옮겨간다. 그리고 점차 흥미로운 미디어들이 대화의 큰 비중을 차지하게 되었다. 물론 사진(캡처)이나 동영상(url), Shorts(릴스) 등은 대화의 소재를 쉽게 제공하고, 말을 많이 하지 않더라도 쉽게 이해할 수 있는 장점이 있다. 하지만 공유한 미디어가 담고 있는 내용에 대한 책임에서는 비교적 자유로워졌다. '아니면 말고''그렇다길래'라는 식이다.

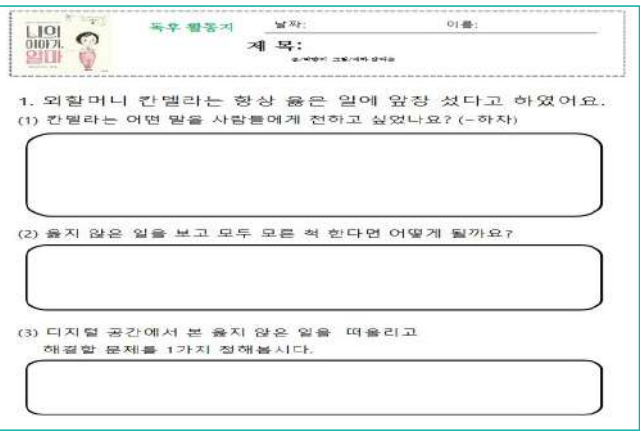
아이들이 디지털 세상을 책임감 있게 사용하는 것은 어른의 몫입니다. 왜냐하면 디지털 원주민인 학생들은 디지털 기기에 관한 충분한 성찰 없이 무방비하게 노출되었기 때문입니다. 어른들은 지식정보사회에서 부의 원천은 정보(Data)이기 때문에 자연스레 필요한 정보를 수집하고 활용하는 경쟁력이 필요했고, 지식 접근성을 높이기 위해 스마트 기기와 같은 디지털 기기의 필요성을 느끼고 보급했습니다. 이렇게 어른들의 필요에 따라 디지털 기기를 광범위하게 보급한 만큼 바람직하게 사용하는 법을 몸소 보여주는 것이 꼭 필요합니다. 어린아이들 손 위에 스마트폰이 놓인 까닭이 소위 식당 등에서 '조용히' 있도록 하기 위함인 것 같아 참 씁쓸한 현실이었습니다.

학교와 직장에서 맡은 역할을 열심히 수행하는 어른과 학생들이 디지털 세상에서는 Youtube의 Shorts 등 알고리즘에 따라 주어지는 영상에 시간을 낭비하고, 아이들도 수동적인 영상 시청 습관을 보고 배우고 있습니다. 따라서 디지털 정체성 교육과 알고리즘 교육을 통해 나의 미디어 사용 목적을 정하고, 디지털 사용 습관을 점검하며, 미디어를 활용해 사회에 참여하는 교육이 반드시 꼭 필요하겠습니다.

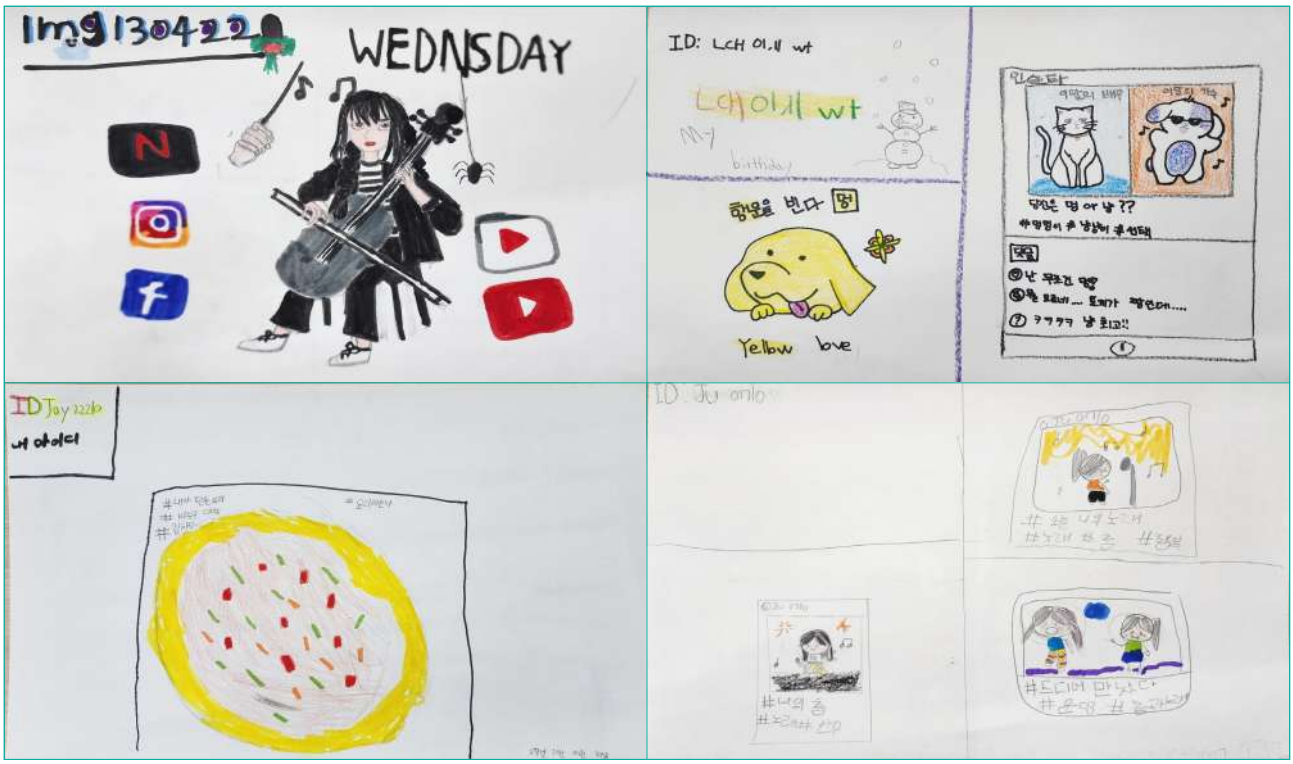
- **(선택 활동) 디지털 정체성 교육** / 동화책 『나의 이야기 알마』,
  『나의 이야기 알마』를 통해 나의 이름이 담고 있는 의미 생각해보기

- 나의 디지털 계정(ID) 이름 또는 채널 생각해보기.

- 영상 (EBS 지식채널 ▶'나는 누구인가? 2부, 멀티 페르소나')를 보고 디지털 세상에서 할 수 있는 일들을 브레인스토밍하기.



– ID를 이용하여 디지털 세상에서 활동하는 나의 모습을 그림으로 그려보기(영상 시청, 계발, 취미활동, 관심사)를 정하고 검색하기.



– 영상, (EBS 지식채널 ▶'가장 솔직해지는 공간')을 시청하며 디지털 세상의 검색기록은 현실에서 쉽게 꺼내지 못하는 이야기를 담고 있음을 알기.

– 나의 **검색기록 데이터가 쌓인 것이 디지털 세상의 '나'의 정체성**임을 알고 아무 데이터나 보지 않고 목적에 맞는 검색이 필요함을 인식.

– 디지털 공간에서 계정을 이용하여 어떤 미디어를 보고, 느끼고, 가까이하면 좋을지 생각해보기(미디어 알고리즘 교육과 연계)

디지털 시민교육 수업 수기 ❻

처음 만난 디지털 시민교육

지 역	화성	학 교	화원초등학교
성 명	오○수	주 제	디지털 시민으로서, 우리

디지털시민교육 수업을 실천하는 과정에 직면한 고민과 현실, 어려움

기존에 해오던 것을 올해도 하는 것은 교사들에게 늘 있는 일이고, 작년의 경험을 토대로 더욱 발전시켜 학생들에게 더 의미 있고 재미있는 수업으로 구성하기 마련이다. 하지만 디지털 시민교육이란 명칭도 새롭게 생겨난만큼 전년도에 운영했던 경험도, 다른 선생님이 운영하셨던 경험담도 없이 시작하려니 어려움이 먼저 앞섰다.

더군다나 학년 초에 운영 계획을 세우고 시작한 것이 아니라 2학기 말에 운영 계획을 세우고 운영을 하려 하니 다급하기까지 했다.

디지털시민교육 수업과정에서의 어려움을 극복하기 위해 기울인 노력

디지털 시민교육에 대해 인터넷 검색도 해보고, 책도 읽어보며 어느 정도 감을 잡았고 교원 연수를 통해 기존에 운영하던 정보통신윤리교육과 연관이 있다는 것을 알고 이 어려움을 극복하고자 하는 힘이 생겼다. 자료를 찾아보던 중 초등교사를 위한 〈디지털 시민교육 활용 가이드북〉을 알게 되었고 디지털 시민교육의 필요성, 중요하게 다룰 교육내용, 교육 영역과 세부영역 등 디지털 시민교육 전반에 관한 내용을 알게 되었다. 2학기가 얼마남지 않은 시점에서 앞으로 남은 교육과정 내용을 확인하고 디지털 시민교육과 관련된 내용을 바탕으로 재구성하여 운영하면 의미있는 수업을 할 수 있을 것 같았다. 이를 바탕으로 학교 및 학생 상황에 적합한 교육 활동을 구성하고 수업 계획 및 운영을 할 수 있었다.

더 많은 선생님들과 함께 배움을 위해 나누고 싶은 지혜(느낀 점)

요즘 중요시되는 인공지능, 디지털 지능 등 다양한 미래교육 분야가 계속해서 학교 교육에 도입되고 있습니다. 계속되는 사회 변화 속 교실에서 학생들에게 가르쳐야할 분야가 계속 늘어나는 실정입니다. 디지털 시민교

육 기초학교도 저에게 생소하고 어렵게만 느껴졌지만 여러 자료를 찾아보고 책도 읽어보면서 느낀 점은 해오던 것 또는 해오던 것에서 시각을 조금만 바꾸면 된다는 것입니다. 디지털 시민교육도 일단 시작해보시면 그렇게 어렵지 않다고 생각되실 겁니다. 그렇게 하시다 보면 경험이 쌓일테고 교과별, 학년별 특성에 맞는 효과적인 디지털 시민교육 수업을 운영하실 수 있을 겁니다. 최근에는 다양한 자료도 많아지고 있으니 다른 선생님들의 경험에 도움을 받으신다면 더 좋은 디지털 시민 역량 교육이 이루어지지 않을까 생각해봅니다.

디지털 시민교육

• 1-2차시 : 정보 사회의 특징을 이해하고, 지켜야 할 정보통신 윤리 알아보기

학습목표	정보 사회의 특징을 이해하고, 지켜야 할 정보통신 윤리를 알 수 있다.
수업개요	주제(정보 사회)에 대한 마인드맵 활동으로 정보사회의 전반적인 특징을 살펴 본다. 후속 활동으로 정보 통신을 활용할 때 발생할 수 있는 상황을 제시하며 이 때 필요한 4가지 기본 수칙을 스스로 도출해내도록 한다.
시민교육 역량	표현, 협상, 존중, 책임

수업키워드	정보 사회, 개인정보, 초상권, 악플, 인터넷 윤리
활동자료	동영상, 사진자료, 활동지, 태블릿PC
수업형태	전체(도입) – 모둠(활동1) – 개인(활동2,3) – 전체(정리)

수업의 실제

단계 및 시간	세부 활동 내용	◘ 자료 / ●지도상의 유의점
도입(5분)	동기유발 □ 다섯 고개 퀴즈 (정답: 인터넷) • '인터넷'에 관한 힌트를 보며 질문을 통하여 학습 주제 알아보기 – 나는 무엇일까요? – 현대 사회하면 떠올릴 수 있습니다. 무엇일까요? – 편리함도 있고 피해가 생길 수도 있어요. 학습문제 제시 정보 사회의 특징을 이해하고, 지켜야 할 정보통신 윤리를 알아봅시다.	◘ PPT 화면
활동1 (20분)	정보 사회에 관한 생각지도 만들기 □ 정보 사회하면 떠오르는 단어로 생각지도 만들기 • '정보 사회' 정의 소개하기 – 정보 사회의 의미를 명확히 제시하기 • 모둠별로 '정보 사회'하면 떠오르는 것을 모둠칠판에 정리하기 – 정보사회의 전반적 특성이나 관련 문제 파악하기 • 학생들의 결과물을 긍정적, 부정적인 면으로 나누어 보기 – 정보 사회의 여러 생활 장면의 예에서 긍정적 · 부정적 특징을 나누어 살펴보기 • 중고물품 거래, 채팅, 문화 체험 등의 다양한 생활 사례에서의 긍정적, 부정적인 면 발표하기	◘ 모둠칠판 ● 다양한 생활 속 사례를 떠올려 보도록 하여 다음 학습 활동과 자연스럽게 연결할 수 있도록 한다.

단계 및 시간	세부 활동 내용	◘ 자료 / ●지도상의 유의점
활동2 (30분)	인터넷 상에서 발생할 수 있는 상황 알아보기 □ 태블릿 PC로 '두리가 인터넷 친구를 사귀어요' 자료 시청하기 • 두리가 처한 네 가지의 상황에서 자신이라면 어떻게 행동할 것인지 선택하기 □ 인터넷 상에서 지켜야 할 정보통신 윤리 알아보기 • 비슷한 경험 공유하기 – 비슷한 경험을 발표하며 그 때 느꼈던 감정 공유하기 • 각각의 상황에서 올바르게 대처하는 방법 생각해보기	◘ 태블릿PC 멀티미디어 자료: '두리가 인터넷 친구를 사귀어요'
활동3 (20분)	네 컷 만화 그리기 • 배운 내용을 네 컷 만화로 표현하며 정보통신 윤리 내면화하기 *ⓥ 모르는 사람이 개인 정보를 요구해요* *ⓥ 친구가 답장을 하지 않아요* *ⓥ 친구얼굴이 나온 사진을 올리고 싶어요* *ⓥ 사람들이 악플을 달아요*	◘ 활동지, 색연필
정리 (5분)	정리하기 □ 오늘 배운 내용 정리하기 – 정보 사회의 특징을 이야기해보기 – 인터넷 세상에서 지켜야 할 정보 통신 예절에 대해 정리해보기 □ 차시 예고 – 다음 시간에는 세계 다양한 문화를 조사하고, 세계 시민으로서 지켜야 할 올바른 에티켓에 대해 알아보는 수업을 하겠습니다.	

디지털 시민교육

• 3차시: 다양한 문화를 조사해보고 세계 시민으로서 올바른 에티켓 알아보기

학습목표	다양한 문화를 조사하고, 세계 시민으로서 지켜야 할 올바른 에티켓을 알 수 있다.
수업개요	다문화 사회에서 다양성을 수용해야 하는 이유를 알고, 다양한 문화를 조사하는 활동을 통해 세계 시민으로서의 시야를 넓히도록 한다. 또한, 정보 검색을 통해 정보 리터러시를 기르고 세계 시민으로서 올바른 에티켓을 내면화할 수 있다.
시민교육 역량	존중, 배려, 책임

수업키워드	문화, 글로벌 에티켓, 세계 시민, 예절, 다양성, 존중
활동자료	문화, 글로벌 에티켓, 세계 시민, 예절, 다양성, 존중
수업형태	전체(도입, 활동1) – 모둠(활동2) – 개인(활동3) – 전체(정리)

수업의 실제

단계 및 시간	세부 활동 내용	◘ 자료 / ●지도상의 유의점
도입(5분)	동기유발 □ 나라별 인사말 얼마나 알고 있나요? • 다양한 나라의 국기를 보며 어느 나라인지 맞혀보기 – 대한민국, 중국, 러시아, 태국, 미국, 프랑스 등 20개국 국기 제시하기 – 얼마나 알고 있는지 점검하며 각 나라의 위치 확인하기 학습문제 제시 세계 다양한 문화를 조사하고, 세계 시민으로서 지켜야 할 올바른 에티켓을 알 수 있다.	◘ PPT 화면 ● 우리에게 친숙한 나라뿐만 아니라 거리상으로 먼 나라도 제시하여 다양한 나라의 국기를 접할 수 있도록 한다.
활동1 (15분)	나라별 인사말 알아보기 □ 인터넷 검색을 통해 다양한 나라의 인사말 알아보기 • 인사말과 함께 인사하는 방법과 인사 예절도 함께 검색하기 • 조사한 나라의 인사말을 그 나라의 인사 예절을 갖추어 친구들과 공유하기	◘ 태블릿PC, 활동지 ● 최대한 많은 학생들을 발표하게 하여 많은 나라 인사법을 따라해볼 수 있는 기회를 갖는다.
활동2 (15분)	세계 각국의 나라별 에티켓 알아보기 □ 인터넷 검색을 통해 각 국의 에티켓 알아보기 • 조사한 나라의 에티켓을 모둠 친구들과 공유하기 □ '한국인 에티켓' 뉴스를 검색하여 기사 읽기 • 나라별 에티켓을 알아야 하는 이유에 대해 생각해보기 • 에티켓을 지키지 않을 경우 발생할 수 있는 문제 예상해보기	◘ 태블릿PC, 활동지 ● 친구가 조사한 내용 중 자신이 조사하지 않은 나라의 에티켓도 활동지에 정리할 수 있도록 한다.
활동3 (10분)	올바른 에티켓을 담은 광고 문구 만들기 • 배운 내용을 광고 문구로 표현하기 – 예) "해외에서의 내 행동, 우리나라의 거울입니다!" • 만든 문구를 친구들과 공유하며 세계 시민으로서 올바른 에티켓에 대해 내면화하기	◘ 활동지
정리 (5분)	정리하기 □ 오늘 배운 내용 정리하기 – 세계 시민으로서 지켜야 할 올바른 에티켓에 대해 이야기하기 – 나라별 에티켓을 알아야 하는 이유에 대해 이야기해보기	

디지털 시민교육 수업 수기 ❼

블록으로 만나는 디지털 세상의 '나'

지 역	용인	학 교	용인둔전초등학교
성 명	하○준	주 제	디지털 윤리

빠른 세상, 아직 준비되지 않은 학교교육

어쩌면 가장 느린 변화의 장소가 학교일텐데 학교에 도입되기 시작한 1인 1기기, 무선인터넷이 당연하게 여겨졌으니, 교실의 아이들과 대화를 하다보면 느껴지는 디지털 세대 격차 또는 디지털 전환의 벽은 매우 높게만 느껴졌다. 아이들의 대화주제는 거의 모든 유튜브 채널의 알고리즘 추천 주제와 거의 유사해졌다는걸 알게 되었다. 예전에는 찾아볼 수 없었던 초등학생 아이들의 명품 같은 것들에 대한 대화는 거의 유튜브에서 배워 온 것들이었고, 그것 뿐이면 좋겠지만 아이들이 그러한 내용들을 무분별하게 받아들이는 과정에서 과연 '학교교육과정의 역할이 무엇일까? 우리는 무엇을 가르칠 수 있을까?'를 고민하지 않을 수 없었다.

2015 개정교육과정이 고시되던 당시의 교육과정으로는 현재 이렇게 빠른 디지털 전환 사회를 대비할 수 없었고, 미디어 접촉 연령은 점점 낮아지며 접촉기회는 점점 늘어나는데 학교교육의 고정된 내용과 교과, 영역으로는 그 내용을 충분히 감당키 어렵다는 생각을 하게 되었다.

2022학년도 경기도교육청 디지털 시민교육 기초학교 담당자가 되어 학교교육과정에 이러한 것들을 도입하려고 보니 그 현실의 벽이 더 높게만 느껴졌다.

디지털시민교육 수업과정에서의 어려움을 극복하기 위해 기울인 노력

학교 교육과정에서 디지털 시민교육을 적용하기 위해 고민해보니 크게 세가지 정도의 문제점을 발견할 수 있었다. 첫째는 교육 자원의 부족이다. 현재 학교 교육과정체제에서 디지털 시민교육에 투자할 자원이 충분하지 않았다. 다양한 교수학습자료를 찾는 것부터, 교사 연수자료, 학생교육자료, 교구 등이 충분히 개발되어있지 않았다. 당연히 학교의 예산도 충분히 확보되어 있지 않았다.

두 번째는 점점 빨라지는 기술을 따라잡기 어렵다는 점이다. 기술은 끊임없이 변화하고 발전하기 때문에

디지털 시민의식과 관련된 최신 트렌드와 이슈를 따라잡기가 어려울 수 있다. 아이들은 매일 새로운 인터넷 서비스와 게임을 접하는데 비해 교육의 시스템은 그 모든 것들을 반영하기 어려워 포괄적인 교육과정의 개념을 정립해야만 했다. 세 번째는 이런 디지털 시민교육의 도입에 대한 거부감이었다. 학교 교육과정을 운영하는데도 빠듯한 상황에서 디지털 시민교육이 무엇인지 잘 모르는 선생님들과 학부모들에게 디지털 시민교육이라는 말은 거부감을 가질 수 있다. 기존 주지 교과처럼 주요하게 다루어지던 영역이 아니었기 때문이다.

디지털시민교육 기초학교로 선정된 이후에 이러한 고민들을 하게 되었고, 어떻게 해결할 수 있을까 방안을 찾아보았다.

첫 번째는 함께할 선생님들을 찾은 것이다. 다행히 주변에 함께 할 선생님들이 있었고 가까운 선생님들과 함께 연구회를 조직하여 서로 연계하며 현재 이슈가 되는 AI교육, 디지털교육, 디지털 시민교육에 대한 다양한 이야기를 나누고 연구활동을 진행할 수 있었다.

두 번째는 연수와 교육을 통한 전문성 개발이었다. 다행히도 디지털시민교육 기초학교 담당자 연수를 통해 디지털시민교육의 개념과 운영방법, 내용에 대해 깊이있게 이해할 수 있는 시간을 가질 수 있었고, 지원 예산을 통해 관련 도서를 구입하며 연구회 운영교사들과 함께 연구하고 독서 토론을 통해 디지털 시민교육의 교육적 가치를 발견할 수 있었다.

디지털 시민교육을 수업으로

주변에서 디지털 교육에 관심이 많은 선생님들과 함께 하면서 디지털 시민교육을 하기 전에 아이들에게 가장 필요한 것이 무엇일까를 생각해보았고, 그 과정에서 아이들이 아직 주체적이지 않은 자아를 가지고 있으며, 그 상태에서 과도한 미디어와 디지털 세상에 노출되어 무분별한 정보를 받아들이고 있다는 이야기를 하게 되었다.

그래서 디지털 시민교육은 곧 '디지털 기기를 사용'하는 교육이라는 인식을 전환하고, 오프라인 상태에서 '나는 누구인가?', '나는 어떤 사람인가?' '온라인의 나와 현실의 나는 어떻게 같고, 어떻게 다른가?'를 알아보는 시간을 통해 온라인과 디지털 세상을 접하는 '나' 에 대해 고민해보는 과정을 주제로 수업을 편성하여 운영했다.

수업 각 단계별 내용 및 주안점

학습 주제	블록으로 만나보는 디지털 세상의 '나'	
학습 목표	1. '나'는 어떤 사람인지 알아보기 2. 온라인의 '나'는 어떤 행동을 해야 하는지 알아보기 3. 현실의 '나'와 온라인의 '나'는 어떤 점이 같고 어떻게 다른지 역할 이해하기	
대상(인원)	초등학교 5학년 (20명)	
관련 성취기준	[6도02-01]	사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화한다.
	[6국02-05]	매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽는다.
	[6실05-05]	사이버 중독 예방, 개인 정보 보호 및 지식 재산 보호의 의미를 알고 생활 속에서 실천한다.
	[6미01-04]	이미지를 활용하여 자신의 느낌과 생각을 전달할 수 있다.

단계	주제	주요 배움 활동
1-2차시	디지털 세상 이해하기	1. 온라인 공간의 특징 이해하기 2. 온라인 공간의 경험과 현실의 경험 비교하기 3. 다른 사람과의 경험 공감하며 나누기 4. 온라인 공간을 통해 내가 겪을 수 있는 일 알아보기
3-4차시	디지털 세상의 '나' 이야기하기	1. 온라인 공간에서의 '나'의 모습 만들기 - 메타버스 활용한 나의 모습 만들어보기 2. 메타버스에서 활동하며 친구들과 미션 해결하기 3. 메타버스 공간에서 활동한 소감 이야기하기
5-6차시	현실의 '나' 이야기하기	1. 지금의 내 모습과 20년 후 내 모습은 어떻게 될지 비교하기 2. 레고를 활용한 '20년후의 내 모습' 만들어보기 3. 만든 모습을 영상이나 사진으로 발표하기
6-7차시	나와 주변의 관계 이해하기	1. 심플럭 블록을 이용해 내가 만들고 싶은 장치 만들어보기 2. 심플럭 블록의 특징을 이용해 짧은 시간동안 높고 튼튼한 구조물 만들기 3. 팀별 대결을 통해 느낀 점 발표하기
8-9차시	나의 모습에 대해 정리하여 발표하기	1. 온라인과 현실의 '나' 의 모습을 이야기해보기 2. 차이점과 공통점 찾아보기 3. 온라인에서 지켜야 할 '나'의 모습중 가장 중요한 것 찾기 4. 온라인의 '나'에 대해서 숨겨야 할 것과 드러내야 할 것 알아보고 발표하기

2022 디지털 시민교육 기초학교 운영 사례집

II

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

배양초등학교

학교명	배양초등학교	소속교육지원청	화성오산
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 리터러시 기반 소통 교육으로 나우누리의 따뜻한 관계 맺기
기초학교 운영과제	◈ 운영과제1 • 디지털 시민교육 운영을 위한 환경 조성 및 교원 · 학부모 역량 강화 - 컴퓨터실, 학년군별 지급 스마트기기 활용 효율성 향상 위한 인프라 강화 - 디지털 리터러시, 디지털 세상 안에서 소통하기 교원 연수

학부모역량강화 연수	교사역량강화 연수	스마트기기활용 교사연수

◈ 운영과제2

• 5~6학년군 디지털 시민역량 교육과정 운영 [정보리터러시, 소통과 관계 중심]

- 디지털 정보리터러시 교육을 위한 초등학생 활용 가능 플랫폼 및 스마트기기 어플리케이션 활용
- 스마트기기(태블릿, 띵커벨)를 이용한 수업 내용 평가, 피드백 수업 활용
- 창의적 체험활동을 연계한 의사소통 수단으로의 활용 능력 강화, 드론 활용 수업을 통한 스마트 기기를 활용으로 디지털사회 이해 체험활동

태블릿활용 수업	띵커벨 활용 단원정리1	띵커벨 활용 단원정리2
스마트기기 및 드론 활용 수업으로 디지털사회 이해하기		

기초학교 운영과제	◈ 운영과제3 • 디지털 시민역량 내 [소통과 관계] 영역을 위한 독서교육 아침 활동 지원 • 교사 오디오북 계정 구입으로 아침활동 오디오북 듣기 활용
기초학교 운영성과	◈ 디지털시민역량에 대한 이해 • 다양한 범주의 디지털시민역량과 초등에 갖추어야할 핵심 역량을 학년군별 수준에 맞추어 디지털 기기활용 및 체험활동 수업으로 운영 • 디지털기기를 일상생활 속에 활용하는 학생들에게 꼭 필요한 가치와 태도를 기를 수 있는 기회가 됨 • 교사역량강화 연수를 통해 빠른 사회 변화와 수업의 흐름을 적용할 계기가 됨
제언	• 디지털시민교육의 6가지 범주 중에서 학년(군)별 중점 지도 영역과 수업 사례 및 활용자료가 보급된다면 보다 쉽게 디지털시민교육에 접근 가능할 것임 • 아직 학교 내 스마트기기보급율이 완전치 않고, 저학년은 아날로그 교육활동에 초점을 맞추어야할 발달단계의 특징이 있으므로 5,6학년 중심의 디지털 시민교육 활성화 운영이 필요할 것으로 보임.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

판교초등학교

학교명	판교초등학교	소속교육지원청	성남
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적

- 디지털 체험활동을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴

기초학교 운영과제

- 운영과제1

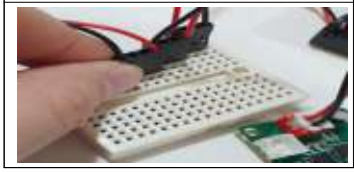
1. 목표 : 디지털 시민교육 체계 세우기
2. 방침 : 교육과정과 연계한 3학년 수업주제 선정하기 및 교사 역량강화
3. 결과 : 3학년 6차시 디지털 시민교육 수업주제 및 내용 선정

순	주제	내용	차시
1	몸도 튼튼 마음도 튼튼	1) 디지털 건강을 지키려면? - 아프기 전에 미리미리 예방하기 - 바른 자세로 앉기, 스트레칭하기 - 깜빡깜빡, 눈 깜빡이기 - 지금 바로 운동 시작하기 2) 설마 내가 인터넷 중독? - 인터넷 및 스마트폰 중독 체크리스트 - 알람과 친해지기 - 스마트폰 이별주간 - 다양한 놀이 즐거운 활동 찾아보기	2‘
2	아무말 대잔치 주의보 위로위로 백신만들기 	3) 사이버 범죄 알아보기 - 나쁜 댓글 물러가라! - ‘위로위로 백신’ 만들기(공감교육) - 저작권, 허락없이 베끼는 건 불법이야.	1‘
3	내 정보가 줄줄 센다고? 개인정보 보호교육 	4) 정보의 바다에서 살아남기 - 경계경보, 컴퓨터 바이러스 - 개인정보가 뭐야? - 개인정보 유출을 막아라! 5) 안전하게 나를 지키기 - 사이버 폭력이란? - 인터넷 세상 속의 낯선 사람들 - 가짜 정보, 가짜 뉴스에 속지 않기 - 바이러스 퇴치법, 백신프로그램	2‘
4	너도 나도 디지털 시민 디지털 시민교육 	6) 네티켓을 아시나요? - 다른 사람 존중하기 - 네티켓이란? 네티켓을 지키는 방법 - 비겁한 공격자가 되지 않기 7) 디지털 시민 - 디지털 시민이란 - 디지털 시민송 만들어 함께 부르기	1‘

기초학교 운영과제

- 운영과제2

1. 목표: 신나는 디지털 라이프 체험하기
2. 방침: 디지털 기기를 활용한 다양한 활동 경험하기
3. 결과:
   1) 블루투스 스피커 만들기: 과학 5단원 소리의 성질 학습 후 학생들이 드라이버, 너트 등의 본체를 조립하고 스피커 회로 완성하기

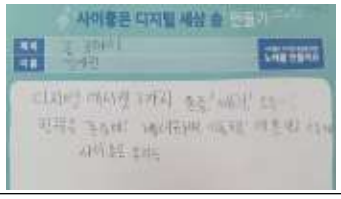
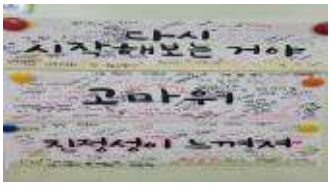
스피커 회로 완성하기	블루투스 스피커 완성	태블릿과 연결해서 소리듣기
		

   2) 쉐어라이트 적정기술을 체험하기:
      - 기후변화위기의 실태와 대응방안 찾아보기
      - 지속가능한 에너지 개발과 에너지 하베스팅 이해하기
      - 대안 에너지 사례 찾아보기
      - 적정기술및 신재생에너지 제품들 소개 및 체험활동
      - 양초로 작동하는 LED램프 조립 및 체험활동

기후변화와 적정기술	적정기술 체험활동	LED램프 조립

- 운영과제3

1. 목표: 디지털 세상의 부작용 예방하기
2. 방침: 인터넷 및 스마트폰 중독 예방 및 사이버 폭력예방하기
3. 결과: 사이버폭력 예방교육, 개인정보 보호교육, 사이좋은 디지털 세상 송 만들어 함께 부르기, 힘든 친구 위로하기 등의 인성교육 활동 진행

개인정보 보호교육	디지털 송 만들어 부르기	힘든 친구 위로하기
		

기초학교 운영성과

1. 디지털 시민교육의 필요성을 공감하고 3학년 학생들에게 적합한 디지털 시민교육 주제 목록을 설계함.
2. 다양한 디지털 기기 체험활동을 통해 학생들이 적정기술, 기후변화, 환경문제까지 미래 사회를 살아가는 데 필요한 다양한 소양을 갖추게 됨.
3. 체험을 통한 인성교육으로 디지털 세상의 부작용을 이해하고 네티켓을 지켜 올바른 디지털 시민이 되기를 다짐함.

제언

1. 디지털 시민교육 내용이 광범위하고 필수적인 교육내용이 많기 때문에 전학년에 걸친 디지털 시민교육 교육과정 체계를 세울 필요가 있음.
2. 디지털 공간 속에서의 실제적인 실습과 체험교육이 필요함.(메타버스, SNS 등)

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

월포초등학교

학교명	월포초등학교	소속교육지원청	시흥
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• **운영 목적** - 디지털 시민교육 실천을 위한 디지털 학습환경 조성 및 공감대 형성 - 디지털 시민역량 교육과정 운영을 위한 교육공동체 역량 강화 - 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴 • **운영 계획** - 운영 기간: 2022년 12월 1일 ~ 2022년 12월 30일 - 운영 내용(과제) · **미래형 수업 기반 조성을 위한 디지털 시민교육 학습 환경 구축** - 디지털 시민교육 학습 환경 구축을 위한 학습용 기자재 정비 (학생용 태블릿 109대 태블릿 보관함 7대 보유, 교내 AP인터넷망 13곳 완비) - 디지털 시민교육 학습 환경 구축을 위한 학습용 기자재 구입 (학생용 태블릿 무선 키보드 75개 및 헤드셋 75개 구입)

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

· **미래형 수업 기반 조성을 위한 디지털 시민역량 교육과정 운영**
- 디지털 시민역량을 위한 교육과정 중심 프로젝트 수업 운영
- 디지털 시민역량 강화를 위한 미디어 기술 활용 수업 운영
- 디지털 미디어(태블릿 PC등) 활용을 통한 학습자 중심 수업 운영

<table>
<tr><td>기초학교
운영과제</td><td>
<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

· 디지털 시민역량 신장을 위한 다양한 프로그램 구안 및 적용
- 디지털 시민역량 신장 및 계발을 위한 미래형 수업자료 제작 및 실천
- 학년별 프로젝트 우수사례 공유 및 자료 나눔을 통한 프로그램 개발
<table>
<tr><td>사진자료 7</td><td>사진자료 8</td><td>사진자료 9</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

· 디지털 시민교육에 대한 교사, 학부모 공감대 형성 및 역량 신장
- 교사, 학부모 대상 온라인 디지털 시민역량 연수 진행(비대면 전문가 연수)
- 디지털 시민교육 리더양성 연수를 통한 교사들의 디지털 시민교육 역량 신장
- 교육과정 컨퍼런스 시 디지털 시민역량 기초학교 내용 돌아보기 및 발전 방향 논의
<table>
<tr><td>사진자료 10</td><td>사진자료 11</td><td>사진자료 12</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>- 디지털 시민교육 전문가 초청 연수 및 리더양성 연수를 통한 교사 및 학부모들의 디지털 시민교육의 필요성, 디지털 리터러시 역량 신장
- 다양한 디지털 시민교육 관련 프로그램 운영을 통한 학생들의 디지털 시민역량 함양 및 디지털 시민성 신장</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>- 올해 디지털 시민교육 기초학교를 통하여 교사, 학부모, 학생들의 디지털 시민교육의 중요성에 대한 인식의 변화가 있었다면, 내년도 디지털 시민교육 실천학교를 통하여 보다 더 체계적이고 개선된 프로그램 운영을 통하여 학생들의 디지털 시민성을 신장시킬 수 있도록 해야겠음.</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

호성초등학교

학교명	호성초등학교	소속교육지원청	안양과천
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	디지털 시민역량 신장을 위한 디지털 학습환경 구축 및 디지털 시민교육 교육과정 실천
기초학교 운영과제	◎ 운영과제1: 디지털 시민역량 신장을 위한 디지털 학습환경 구축 • 디지털 활용 역량 신장을 위한 디지털 보조 교구 구비 • 태블릿 PC를 활용한 다양한 형태의 이러닝 교육 운영 • 디지털 학습환경 구축을 통해 개별화 및 자기 주도적 학습 실행 • 학습자 개별 수준과 흥미에 적합한 다양한 온라인 교육자료 및 애플리케이션 활용 ◎ 운영과제2: 디지털 시민교육 교육과정 운영 계획 수립 및 실천 • 4, 5학년 학생들을 대상으로 적용할 디지털 시민교육 교육과정 개발 및 공유 - 바람직한 사이버 공간을 위한 캠페인 활동, 태블릿으로 떠나는 세계여행 - 디지털 디톡스, 사이버 가치 사전 만들기, 디지털 세상에서 바람직한 친구 관계 맺기 • 교과 연계 적용 가능한 주제 중심 교육과정 운영 - 5학년 도덕 4. 밝고 건전한 사이버 생활, 4학년 도덕 6. 함께 꿈꾸는 무지개 세상, 우리가 만드는 도덕 수업 연계 • 창체 시간을 활용할 수 있는 교육과정 운영 - 인터넷·스마트폰 과의존 예방 교육 실시: 교육과정 내 운영 및 전문기관 연계

사진자료 1	사진자료 2
사진자료 3	사진자료 4

기초학교 운영성과	• 학년별 디지털 학습 보조 교구 구비로 디지털 학습환경 구축에 기여 • 디지털 시민 역량 신장을 위한 다양한 학습 주제 발굴 및 교육과정 운영 • 학생들의 삶의 맥락을 고려한 학습 역량 신장 및 개별 맞춤형 학습자 주도의 학습활동 실행
제언	• 학습 보조 교구 활용으로 태블릿 이용 범위 확대 및 활용 능력 신장의 기회가 주어지므로 충분한 예산 지원 필요 • 디지털 시민교육을 위한 다양한 주제 발굴 및 활용 방법 개발 필요

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

김포호수초등학교

학교명	김포호수초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 1) 학생의 디지털 리터러시 능력 증진 교육 - 6학년 학생들의 디지털 시민역량 증진을 위한 교육과정 운영 (도덕, 국어, 자율을 재구성하여 시민역량 증진 수업) - 디지털 리터러시 능력 증진을 위한 디지털 학습환경 조성 (무선키보드 및 이어폰 구매로 태블릿 pc 작업 환경 개선) - 교과와 연계하여 태블릿PC를 활용한 디지털 리터러시 활용 능력 증진 (국어, 사회, 음악, 도덕 교과에서 태블릿pc를 이용하여 학생들이 과제를 해결할 수 있도록 수업 진행) - 전문 강사를 통한 학생들을 대상으로 한 디지털 리터러시 활용 능력 교육 (디지털 시민의 개념 및 실천을 통한 시민 교육 실시) 2) 학생의 디지털 시민역량 강화교육 - 디지털 시민으로 살아갈 수 있는 디지털 시민역량 정체성 함양 교육 (디지털 세상의 자료 판별력, 사이버 폭력 및 예방교육 실시) - 디지털 시민교육 중 정보리터러시 교육을 통해 정보판별, 인공지능(알고리즘), 비판적 정보 소비, 사이버 폭력 예방을 위한 교육과정 운영 (미션탐험대 수업을 통해 핸드폰을 이용하여 인공지능 활용 앱을 통해 모둠별 과제 수행으로 디지털 활용 수업)

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• 운영과제2

1) 교사의 하이테크 기반 역량 강화교육

- 수업에서 하이테크 기반으로 한 교과 수업 하이터치 역량 강화
- 수업에 적합한 하이테크 자료 공유 및 탐색으로 폭넓은 교육 실시
- 다양한 툴을 이용하여 학생들이 과제를 할 수 있도록 자료 공유 (클래스123, 프리젠테이션, 미리캔버스, 캡컷, 이지gif, 패들렛, 띵커벨 등)

2) 교사의 디지털 시민역량 강화를 위한 교수·학습 자료 개발

- 교사들의 디지털 시민역량 교수·학습 자료 및 지도안 개발
- 학교 안 전문적학습공동체 운영을 통한 디지털 시민역량 교육과정 준비 (국어, 사회, 미술, 음악, 도덕 등의 교과를 재구성하여 학생들에게 주제를 주어 스스로 작성하고 발표할 수 있도록 지도안 개발)

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

1. 6학년 학생들에게 디지털시민의 의미와 역할을 알고 디지털 세상에서 바른 시민의 자세를 깨닫고 실천할 수 있는 계기 마련
2. 다양한 디지털 기반의 기기(태블릿pc, 키보드, 이어폰)사용으로 교과수업에서 다양한 자료를 만들어 창출하여 디지털 활용 능력 증진
3. 디지털 세상의 다양한 자료를 판단의 필요성을 알고 올바르게 판단하는 기회 제공
4. 6학년 교사들이 학교 안 전문적학습공동체 운영을 통해 디지털활용 방법을 기초한 교수·학습 자료를 개발하고 공유하여 수업의 하이터치 역량 강화
5. 교사들의 학습 자료 공유로 디지털 활용 능력을 서로 보완하는 기회를 갖음.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

학생들은 디지털세상에서 많은 시간을 보내고 있고, 다양한 문제 속에 노출 되어 살아 가고 있어 디지털 시민으로서의 기본 역량을 먼저 배워 건강한 디지털 시민을 만들기 위해 시간을 더 할애하여 체계적으로 이루어져야 할 것 같다. 또한 교사들의 개인 역량에 따라 태블릿pc를 수업에 활용하는 정도가 다르므로 전문적학습공동체를 통해 서로 보완하는 기회를 마련하여 하이터치 역량을 강화해야 겠다.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

송운초등학교

학교명	송운초등학교	소속교육지원청	시흥
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1: 디지털 학습 환경 조성 - 학생 지원 물품 구입(키보드, 이어셋 등) - 디지털 시민교육 콘텐츠 저장 및 공유를 위한 학교 자체 클라우드 개설

디지털 학습 환경 조성1	디지털 학습 환경 조성2

• 운영과제2: 디지털 시민역량 강화를 위한 교육과정 설계
- 교육과정 설계의 효율성 제고를 위한 전문적학습공동체 운영
- 학년별 전문적학습공동체를 통해 학년 단위에서 중점적으로 지도할 디지털 시민교육 주제 선정(존중, 과의존, 사이버불링, 개인정보보호)
- 클라우드에 교수·학습자료를 공유 및 교육과정 피드백

전문적학습공동체 운영	학습 콘텐츠 제작 노하우 나눔

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- 운영과제3: 디지털 시민역량 강화를 위한 교육과정 운영
  - 각 학년 특색에 맞게 시민교육 주제의 우선순위를 정하여 창의적으로 교육과정 운영
  - 각 시민역량에 대한 교육 실시 후 태블릿과 클라우드를 통해 학생들의 의견 교환
  - 온라인, 오프라인 연계 블렌디드 수업을 통해 디지털 시민역량 강화 수업 혁신 도모

<table>
<tr><td>사이버불링-욕해도 될까요?
다큐 감상활동</td><td>존중의 뜻 알고 그림문자 만들기</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 시민역량의 종류와 개념, 교육의 필요성에 대해 학교 자체의 공감대를 형성
- 서책형 교과서를 벗어나 디지털 기기를 활용함으로써 디지털 시민역량 교육에서의 학생 흥미 제고
- 디지털 시민역량 교육 강화에 대비한 교사의 교수 역량 강화

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 다른 학교 및 학교급의 다양한 디지털 시민역량 교육 콘텐츠 자료 공유가 필요함

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

평택송화초등학교

학교명	평택송화초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 디지털 시민역량 교원역량 강화 ① 디지털 리터러시, 정보윤리 관련 전직원 연수 운영 - 디지털시민교육의 방향성 공유 및 내년도 교육과정과 연계에 대한 협의 진행 ② 디지털 시민역량강화 학년별 연수 진행 - 학년 교실나들이와 연계하여 시민역량강화에 대한 방안 공유 및 협의 ③ 교원역량 강화를 위한 디지털 시민역량강화 교재 지원 - 미리어 리터러시 교육을 만나다 등 8종 ④ 디지털 시민교육 활성화 관련 온라인 플랫폼 지원

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
전직원 연수	학년별 연수	온라인 플랫폼 지원

• 운영과제2
- 학년군 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
① 3-4학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
- 디지털 시민역량 중 정체성, 웰빙, 소통과 관계 영역 교육과정 분석
- 교과/창체 연계 1~2차시 분량의 디지털 시민교육 교수 · 학습 운영
② 5-6학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
- 디지털 시민역량 중 권리와 책임, 정보판별, 사회참여 영역 교육과정 분석
- 교과/창체 연계 1~2차시 분량의 디지털 시민교육 교수 · 학습 운영

기초학교 운영과제	• 운영과제3 - 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발 ① 3-4학년 단위 디지털 시민역량 교수학습 자료 제작 - 교과/창체 연계 정체성, 웰빙, 소통과 관계 영역 지도안(약안)/활동지 ② 5-6학년 단위 디지털 시민역량 교수학습 자료 제작 - 교과/창체 연계 권리와 책임, 정보판별, 사회참여 영역 지도안(약안)/활동지

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6
사진자료 7	사진자료 8	사진자료 9

기초학교 운영성과	• 디지털 시민교육의 필요성과 교육과정에 적용 방향성 인식공유 • 디지털 시민교육 자료 제작 및 적용
제언	• 예산이 학교에 너무 늦게 내려오다보니 학년말에 디지털시민교육을 교육과정내 적용하는데 어려움이 있음. 학년준비 전 교육과정에 반영하면 다양한 활동을 넣어서 조금 더 효과적으로 진행할 수 있을 것 같음 • 정보분야와 인성분야 중 중점을 두어야할 분야를 확실히 정해줄 필요가 있음

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

원미초등학교

학교명	원미초등학교	소속교육지원청	부천
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

- 디지털 시민 교육과정 운영을 통한 디지털 시민성 함양 및 역량 강화

기초학교 운영과제

1. 운영과제1: 5·6학년 디지털 시민 교육과정 운영

가. 5·6학년 대상 디지털 시민교육 연수

1) 목적: 5·6학년 디지털 시민 교육과정 이해 제고 및 교육과정의 효과적 운영 방안 모색
2) 기간: 2022.12. 1.(목) 15:00~16:30 (2층 도서실)
3) 대상: 5·6학년 담임교사
4) 내용: 디지털 시민교육에 대한 이해, 학년별 디지털 시민 교육과정 편성·반영

나. 5학년 디지털 시민역량 교육과정 운영

1) 운영기간: 12. 5.(월)~12.16.(금) (2주간)
2) 연계교과: 국어, 도덕, 교과의 성취기준을 참조하여 창체와 연계 운영, 3개 영역으로 구분 운영

영역	성취기준	운영 내용
디지털 웰빙	[6국01-02]	바른 인터넷 사용 방법에 대한 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의하기
권리와 책임	[6도02-01]	사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화하기
디지털 리터러시	[6국02-05]	매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽기

다. 6학년 디지털 시민역량 교육과정 운영

1) 운영기간: 12. 5.(월)~12.16.(금) (2주간)
2) 운영내용: 국어, 도덕, 체육 교과의 성취기준을 참조하여 창체와 연계 운영, 3개 영역으로 구분 운영

영역	성취기준	운영 내용
디지털 웰빙	[6국01-02]	바른 인터넷 사용 방법에 대한 의견을 제시하고 함께 조정하며 토의하기
권리와 책임	[6도02-01]	사이버 공간에서 발생하는 여러 문제에 대한 도덕적 민감성을 기르며, 사이버 공간에서 지켜야 할 예절과 법을 알고 습관화하기
디지털 리터러시	[6국02-05]	매체에 따른 다양한 읽기 방법을 이해하고 적절하게 적용하며 읽기

라. 디지털 시민 교육과정 운영 되돌아보기

1) 목적: 5·6학년 디지털 시민 교육과정 운영 성찰
2) 기간: 2022.12. 27.(화) 15:00~16:40 (2층 도서실)
3) 대상: 5·6학년 담임교사
4) 내용: 학년별 디지털 시민 교육과정 운영 결과 발표, 운영 제언 및 타학년 확산 적용 논의

5·6학년 대상 교내연수	디지털 시민교육 수업(5학년)	디지털 시민교육 수업(6학년)

기초학교 운영과제

2. 운영과제2

가. 디지털 시민교육 교수학습 자료 개발

1) 5학년 교수학습 자료

영역	교수학습 자료
디지털 웰빙	e북, 인터넷 게시판(패들렛), 인터넷・스마트폰 이용 자기점검표
권리와 책임	e북, 인터넷 게시판(패들렛), 사이버 문제 사례 탐구서
디지털 리터러시	e북, 인터넷 게시판(패들렛), 누리집 기사 자료, 누리집 영상 자료, 메타버스(zep) 문제풀이, 연출 방법 학습지

2) 6학년 교수학습 자료

영역	교수학습 자료
디지털 웰빙	테블릿, 무선키보드, 테블릿용 팬슬, 스마트폰 이용 자기점검표
권리와 책임	테블릿, 무선키보드, 테블릿용 팬슬, 사이버 문제 사례 탐구서
디지털 리터러시	EBS드라마 '네가 빠진 세계', 미디어리터러시 학습지, 캠페인 촬영을 위한 모바일 짐벌 2대, 다용도 짐벌 1대

나. 디지털 시민교육 역량 강화를 위한 교원 연수

1) 1차 연수: 5·6학년 담임교사 대상 연수 운영(2022.12.1.(목) 15:00~16:30)
2) 2차 연수: 전 교원 대상 연수 운영(2022.12.14.(수) 14:40~16:40/디지털 시민성과 시민교육)
3) 전문적 학습공동체 운영: 5·6학년 담임교사 대상 '디지털 시민교육'을 주제로 한 전문적 학습공동체 운영(2022.12. 8.(목) 15:00~16:30)

다. 디지털 시민 교육과정 운영을 위한 학습 환경 조성

1) 효과적 교육 운영을 위한 5·6학년 의견 수렴: 필요 기자재 조사, 요구사항 등
2) 짐벌, 키보드 등 비품 구입을 통해 체험 중심 디지털 시민 교육과정 운영 기본 환경 조성

디지털 시민교육 교원연수	전문적 학습공동체(6학년)	학습환경 조성(기자재 활용)

기초학교 운영성과

학생

○디지털 세계에서 지켜야 할 예절과 법에 대한 이해 심화, 바른 행동 습관화 기반 마련
○영역별 이해도 점검 설문 결과 긍정응답(매우그렇다+그렇다 응답 합산비율)

	디지털 웰빙	권리와 책임	디지털 리터러시
5학년	74.4%	85.3%	82.9%
6학년	70.2%	83%	75.5%

○다문화 가정 비율이 높은(31.567%)지역적 특성에 기인, 디지털 분야 학부모 관심 부족이 초래한 디지털 관련 리터러시·역량·예절 분야 기초 지식 형성(지식 습득 및 바른 행동 습관화 기반 조성)

○디지털 공간에서 모두 행복하게 살기 위해 디지털 시민교육이 필요성을 명확히 인식
○필요성 관련 학생 설문결과 긍정응답: 78.2%, 실천의지 관련 설문결과 긍정응답 89.2%

교사

○디지털 시민교육에 대한 개념 정립, 5·6학년 디지털 시민교육 운영 기반 마련
○디지털 시민교육 필요성 공감대 형성, 타학년 확산 적용을 위한 토대 마련
○교육 운영 필요성 설문 결과 긍정응답: 100%(운영 결과 모든 교원들이 필요성에 대해 공감)

제언

1. 지속적인 디지털 시민교육 운영을 위해 범교과로서, 교육과정 내 필수 시간 확보
2. 학교 현장에 즉시 적용이 용이한 실천 중심 장학 자료 배포 필요
3. 학생을 대상으로 하는 교육 외, 교사와 학부모를 대상으로 하는 디지털 시민교육 확대
4. 3월 이전 예산 편성을 통하여 학습자료 개발 및 체계적 교육과정 편성 시간 확보

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

운유초등학교

학교명	운유초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민역량 강화
기초학교 운영과제	• 운영과제1 : 5학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영 -운영 영역 : 정보리터러시 인공지능(알고리즘) -미래 핵심 역량 강화를 위한 인공지능(알고리즘) 교육 실시 -AI를 활용한 플랫폼의 종류를 알고 작동 원리 탐색(언플러그드 수업) -인공지능 윤리 교육 실시(인공지능 윤리 개념과 특징, 관련 이슈) -인공지능 머신 러닝, 오토드로우 인공지능 체험을 통한 진로, 미술과 연계 • 운영과제2 : 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발 -운영 영역 : 소통과 관계(존종과 배려) -디지털 시대의 시민의 자세 이해하고, 지켜야할 규칙 실천 -디지털 사회에 필요한 가치를 알고, 디지털 시민의 올바른 정체성 탐색 -교실 속 소통과 관계를 통한 디지털 시대의 존중과 배려 탐색 -학교 안 전문적학습공동체 연계 운영하여 교수학습자료 개발
기초학교 운영성과	·학생 눈높이 맞춤형 디지털 시민 교육 ·디지털 교구를 활용한 올바른 디지털 이용 문화 습관 정립 ·가정에서 실천할 수 있는 디지털 이용 가이드 및 놀이 콘텐츠 제공
제언	흥미와 자극 중심의 미디어 정보에 현혹되지 않고 균형 잡힌 양질의 정보를 이용할 수 있도록 개념을 이해하고 사용하는 방법을 익히는 것이 꼭 필요함.

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

이솔초등학교

학교명	이솔초등학교	소속교육지원청	화성오산
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 소통 중심의 미디어 융합교육을 통한 디지털 시민성 함양하기
기초학교 운영과제	◆ 운영과제1 • 디지털 시민성 함양을 위한 여건 조성 - 소통 중심의 미디어 융합교육을 위한 교육과정 분석 및 재구성 - 소통 중심의 미디어 융합교육 교육모형 구안 - 디지털 융·복합 시대를 선도하기 위한 교원 역량 강화 - 미디어 융합교육을 위한 기반 구축 ◆ 운영과제2 • 소통 중심의 미디어 융합교육 프로그램 적용 - 디지털 에티켓·온라인 정체성 기르기 - 디지털 정보 리터리시 소양 기르기 - 저작권 바로 알기 - 사이버 폭력 대처하기 - 우리학교 스마트폰 이용 규칙 정하기 ◆ 운영과제3 • 소통 중심 미디어 컨텐츠 제작하기 - 환경보호 관련 관련 코딩만들기 - 사이버폭력 예방 애니메이션 만들기 - 미디어 컨텐츠 공유 및 감상하기

디지털 정보 리터리쉬 교육	스마트폰 이용 실천규칙	친환경 에너지 공연장 코딩 만들기

제언	- 디지털 시민성은 디지털 사회에서 당연하게 갖추어야 할 능력으로 학생들이 디지털 사회의 소비자이자 생산자로서의 역할을 해나갈 것이다. 이를 위해서 미래 지향적 ‘ 디지털 시민성’ 개념 확립과 이에 따른 현장에서 초등학교 학생들과 교사를 위한 구체적인 교육자료 제작에 대한 고민이 필요하다.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

대광초등학교

학교명	대광초등학교	소속교육지원청	연천
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 교육 공동체 역량 강화
기초학교 운영과제	• **운영과제1(디지털 학습환경 및 소통환경 조성)** - 학교 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영 기반 조성 * 에듀테크기기 활용 스마트 환경 조성(학생용 무선 키보드, 마우스 구입) * 학급별 교육과정 연계 디지털 시민교육 소통 플랫폼 구축(줌, 띵커벨 활용) * 대광 3-6-3 프로젝트 활용 유·초·중 연계 통합 디지털 시민교육 소통 인프라 조성) 및 활용(무학년제 활동 운영)

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• **운영과제2(디지털 시민교육 교원역량 강화)**

- 디지털 시민교육 리더교사 연계 교원 디지털 역량강화 연수 운영 (교내 근무 중인 디지털 시민교육 리더교사 활용 연수 실시)
- 디지털 시민역량 교육과정 운영을 위한 전문적학습공동체 운영 (디지털 시민교육에 관련된 다양한 분야의 강사 초빙 강의 실시 및 디지털
- 시민교육 전학공 운영을 통한 학교급별·학년별·학급별 사례 공유를 통한 교원 역량 강화)

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• **운영과제3(디지털 시민역량 교육과정 운영)**

- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발(유·초·중 연계 통합 및 학년별 디지털 시민교육 수업안 및 자료 개발)

<table>
<tr><td></td><td>- 교육과정 연계 찾아오는 디지털 시민역량 강화
- 디지털 시민역량 연계 학교자율과정 운영(디지털 시민교육 6영역 연계 무학년제 학교자율과정 운영-지속가능할 발전 캠페인, 저작권 관련 역할극 등)
<table><tr><td>사진자료 1</td><td>사진자료 2</td><td>사진자료 3</td></tr><tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr></table></td></tr>
<tr><td>기초학교 운영성과</td><td>● 디지털 시민교육 학습환경 구축을 통해 디지털 활용 역량 격차가 해소되었다.
● 교원 연수를 통해 디지털 시민교육 연계 교육과정 운영 역량이 신장되었다.
● 유·초·중 연계 디지털 시민교육자료 개발을 통해 새로운 방식의 교육이 가능해졌다.</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>● 디지털 시민교육 기초학교 운영을 통해 디지털 학습환경 및 소통환경이 조성되고 관련 교원역량이 강화되었고 다양한 방법의 교육과정에 대한 연구가 진행되었다. 이를 기반으로 학생들이 디지털시민교육역량을 기를 수 있는 교육과정 재구성에 대한 자료집 및 사례집이 있으면 현장에서 활용하기 좋을 것 같다.</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

부천수주초등학교

학교명	부천수주초등학교	소속교육지원청	부천
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량을 교육과정 운영에 반영하여 디지털 시민 양성
기초학교 운영과제	• 운영과제 1 - 디지털 학습환경 조성 : 태블릿 PC 유선 키보드, 헤드셋 구매 - 교육공동체 디지털 시민역량 강화 : 디지털 시민역량 자율 연수 시행 ⇨ 중앙교육연수원 원격직무 연수 교육

태블릿 PC 유선 키보드	헤드셋 6학년 디지털 시민교육 중	교사 연수 1 중앙교육연수원 직무연수
교사 연수 2 쉽게 따라 하는 소셜미디어 소통! 연수 중	교사 연수 2 쉽게 따라 하는 소셜미디어 소통! 연수 중	교사 연수 4 연수 이수증

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- 운영과제 2
  - 디지털 시민교육 교육과정 운영 : 학급 단위 디지털 시민역량 수업 운영 ‘아름다운 디지털 세상’ 사이트 활용
  - 5~6학년군 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
    ⇨ 사이버 불링, 혐오문화 등 유튜브 교육과 ‘아름다운 디지털 세상’ 사이트 교육
  - 디지털 시민교육 수업 중학년, 저학년에 확산 예정

<table>
<tr><td>유선 키보드, 헤드셋 구비
디지털 시민교육 중 1</td><td>‘호야의 투명풍선’을 보고
수업 중</td><td>‘펭귄 마을이 위험해’
역할극</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>디지털 시민교육 중 2
내 생각 말하기</td><td>QR코드 보고
과제 해결하기</td><td>사이버 불링
유튜브 교육</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 시민교육 학습환경 구축을 통한 디지털 사용 능력 격차 해소와 교원의 디지털 시민역량 강화를 통한 디지털 시민역량 교육 수업 시행

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 학교로 찾아가는 디지털 시민교육 연수 진행 요청

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

탄천초등학교

학교명	탄천초등학교	소속교육지원청	성남
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• **운영과제1 : 디지털 학습환경 활용 디지털 시민교육 교육과정 운영** - 2022.3.1.자 성남교육지원청 발명교육센터 지정에 따른 시설개선 공사 완료 · 구축 현황 ① 발명교실 총 5실 (AI발명실, 메이커교실, VR체험실, 4D프레임실 등) ② 스마트교실 총 1실 (태블릿 및 노트북 활용 및 디지털 기반 교수학습 운영) - 2023.3.1.자 디지털 기반 발명교실 및 디지털 시민교육 교육과정 운영 · 성남 관내 초,중학생 등 대상 상시 발명교실 운영 예정 (2023년) · 본교 교육과정(학교자율과정 포함)내 디지털 교수학습 운영 중 · 2023 학교교육과정 수립 시 학년별 관련 디지털 시민교육 교육과정 개발 진행 중

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● **운영과제2 : 디지털 시민교육 교원역량 강화**

- 2022년 발명교육센터 기자재 활용 디지털 역량 강화 자체 연수 운영
- KT, 4D 프레임 교사연구회 등 유관기관 및 연구회의 기 개발 프로그램 활용 교원연수 운영
- 2023 디지털 시민 교육 교육과정 개발을 위한 교육과정 분석, 교과 프로그램 개발 진행 중

● **운영과제3 : 디지털 시민역량 교육과정 운영**

- 탄천초등학교 학년별 마중물 프로그램 내 디지털 기반 수업 운영
- 디지털 활용 역량 강화(정보탐색, 데이터 활용) 수업 운영
- 미래사회 시민으로의 소양 함양을 위한 진로교육, 세계시민교육, 디지털 윤리의식교육, 빅데이터 활용 교육 운영 (학년 위계에 맞는 수준별 활동 중심)
- 디지털 기반 발명 교육과 시민 역량 강화를 위한 자체 노트 제작
  2023학년도 전교생 작성 예정

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 학습 환경 조성 및 디지털 시민 교육의 필요성에 대한 교육공동체의 공감대 형성
- 연수 및 디지털 학습 관련 전문 도서를 통한 교육 공동체의 역량 강화
- 디지털 시민 교육을 통한 개인 정보 보호 및 타인을 위한 배려와 보호, 책임을 중시하는 일상적 교육 활동

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

-지속적 교육 활동과 연구가 이루어질 수 있도록 시간적 여유 필요

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

고삼초등학교

학교명	고삼초등학교	소속교육지원청	안성
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 공동체 소통교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 학교 디지털 시민역량 교육과정 운영 · 미디어 기술 활용 · 정보 검색과 선택 - 미디어의 이해와 미디어를 매개로 한 소통의 확장 · 미디어의 사회·문화적 이해 · 올바른 의미 이해와 전달 - 디지털 미디어를 활용한 올바른 의사소통 문화 확산 · 미디어의 사회·문화적 영향 · 올바른 미디어를 활용한 소통

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2
- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
· 미디어와 정보를 지식을 획득하는 수단으로 이용
· 문화적으로 즐기는 수단으로 이용
· 책임있는 미디어의 활용
- 디지털 미디어 정보를 올바로 접근과 이해 교육 지도안 개발
· 미디어의 윤리적 이용과 정보접근
· 미디어에 대한 비판적 이해와 수용
- 디지털 미디어 리터러시, 올바르게 미디어 사용을 위한 지도방안 모색

<table>
<tr><td>기초학교
운영과제</td><td>
<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>- 학교 디지털 시민역량 교육과정 운영으로 교육공동체 인식 전환
- 미디어에 대한 이해의 확장과 올바른 미디어를 활용한 소통 방법 활용
- 미디어와 정보를 지식을 획득하는 수단으로 이용하는 방법 교육
- 정보통신 윤리교육 측면에서의 미디어의 윤리적 이용과 정보접근 교육실시
- 디지털 미디어 리터러시, 미디어 사용을 위한 지도방안</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>- 디지털 시민역량 교육과정을 모델링하여 현장에 보급이 요구됨.
- 미디어 활용 교육을 할 수 있는 많은 컨텐츠 개발 및 보급
- 교육공동체가 함께 할 수 있는 소통공간 확장</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

효동초등학교

학교명	효동초등학교	소속교육지원청	수원
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 메타버스 기반 플랫폼 운영을 통한 디지털 시민교육
기초학교 운영과제	• **운영과제1 : 디지털 학습환경 조성** - 디지털 시민교육을 위한 메타버스 플랫폼 구축 - 메타버스 서비스 플랫폼 스타트업 <심스리얼리티>와 업무협약 - 메타버스 기반 에듀테크 서비스 플랫폼 '버테인' 라이센스 구입 - 교사용과 학생용 프로그램 탑재 공유

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• **운영과제2 : 디지털 시민교육 교육공동체 역량강화**
- 메타버스 기반 에듀테크 서비스 플랫폼 활용 교직원 연수
- 디지털 시민교육 관련 학부모 특강
- 메타버스 기반 디지털 시민교육 관련 학생동아리 운영

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• **운영과제3 : 디지털 시민역량 교육과정 운영**
- 디지털 시민교육 관련 5,6학년 교과 분석
- 메타버스 기반 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
- 메타버스 기반 디지털 시민교육 자료 교수학습 적용 및 공유, 피드백

<table>
<tr><td>사진자료 1</td><td>사진자료 2</td><td>사진자료 3</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

1. 운영과제1: 디지털 학습환경 조성
-디지털 시민교육 실천을 위한 디지털 학습환경 조성: 심스리얼리티社와 업무협약하여 라이센스 구입(언론보도: 2022.11.30 기호일보 외 다수)

2. 운영과제2: 디지털 시민교육 교육공동체 역량강화
-디지털 시민교육의 날 운영: 2022.12.21.수 8:30-16:30, 학생에게 홍보 및 학부모 연수, 교사 연수 실시 (언론보도: 2022.12.14.)
-학부모 80명 참석하여 공감대 형성: 2022.12.21.수 10:00-12:00
-교직원 연수 40명 참석하여 디지털 시민교육의 필요성과 방법 숙지: 2022.12.21.수 13:40-15:00

3. 운영과제3: 디지털 시민역량 교육과정 운영
-디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴: 메타버스 플랫폼(심스리얼리티社의 MEET 프로그램)을 활용한 분리배출, 재활용 교육
-수업나눔: 2023.1.2.월 1-2교시 6학년 24명 공개수업(언론보도: 2023.1.6.)

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

-학생들과 교실에서 메타버스를 활용한 수업을 할 때에는 고사양의 단말기와 빠른 통신망이 필요하며 프로그램의 안정화가 필수임.
-제페토, 이프랜드와 같은 안정적인 플랫폼을 활용하여 수업할 수 있지만 교육당국의 관심과 지원 아래 교육 전용의 메타버스 플랫폼이 개발되길 바람.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

능원초등학교

학교명	능원초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털소통과 미래교육체험활동 통한 디지털네이티브의 리터러시 기르기
기초학교 운영과제	• **운영과제1 디지털 소통을 통한 디지털 리터러시 함양** - 다양한 방법의 디지털 소통과 상호작용을 통해 토의, 토론을 진행하며 의미있는 작품 및 결론 도달을 통한 의사소통능력 신장 - 네트워크 미디어를 활용한 교류와 참여를 통해 디지털 윤리, 능동적인 온라인 참여, 비판적 저항과 실행력 신장

사진자료 1	사진자료 2

• **운영과제2 미래교육 체험을 통한 디지털 리터러시 함양**
- 미래교육(드론) 체험을 통해 건전한 디지털 리터러시 함양.
- 실세계와 컴퓨터의 가상 세계와의 상호작용인 피지컬 컴퓨터 활용교육을 통해 절차적 사고 능력과 컴퓨팅 사고력 신장

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• **운영과제 3 디지털 미래교육 역량강화 연수**
- 빅데이터 관련 김범준(성균관대 물리학과)교수 피카추의 물리학 연수
- 디지털 시민교육관련 도서구입을 통한 교사 연수

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

• **운영과제1 디지털 소통을 통한 디지털 리터러시 함양**
-디지털 소통과 상호작용을 통해 토의, 토론을 진행하며 결과물 제작 및 결론 도달 과정을 통해 의사소통능력 신장이 신장됨.
- 네트워크 미디어를 활용한 교류와 참여를 통해 디지털 윤리, 능동적인 온라인 참여, 비판적 저항과 실행력이 신장됨.

• **운영과제2 미래교육 체험을 통한 디지털 리터러시 함양**
- 미래교육(드론) 체험을 통해 건전한 디지털 리터러시 함양됨.
- 실세계와 컴퓨터의 가상 세계와의 상호작용인 피지컬 컴퓨터 활용교육을 통해 절차적 사고 능력과 컴퓨팅 사고력 신장됨.

• **운영과제 3 디지털 미래교육 교사역량 강화 연수**
- 빅데이터 관련 김범준(성균관대 물리학과)교수 '피카추의 물리학' 연수를 통해 미래 과학교육에 대한 지식 함양 및 비젼 협의
- 디지털 시민교육관련 도서구입을 자발적인 교사 연수 실시

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

2023학년도 교육과정 시수 편성 및 운영을 통해 디지털 시민성 함양을 위한 꾸준한 노력이 필요함.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

와석초등학교

학교명	와석초등학교	소속교육지원청	파주
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

- 메타버스를 활용한 디지털 시민교육 교육과정 운영

기초학교 운영과제

- 디지털 시민교육 환경 구축
  - 디지털 디바이스 관련 소모품 보충

디지털 학습 환경 소모품	수량	보관 장소	비고
학생 태블릿용 키보드	30개	6학년 연구실	갤럭시탭 호환
학생 태블릿용 스타일러스 펜	20개	컴퓨터실	갤럭시탭 호환
학생용 헤드셋	30개	컴퓨터실	

- 디지털 시민교육 교육공동체 역량강화
  - 디지털 시민교육 관련 교직원 연수 실시
    1) 일시: 2022.12.21.(수) 14:00~16:00
    2) 대상: 본교 교직원
    3) 내용: 메타버스로 이해하는 디지털 시민교육
    4) 방법: 줌(Zoom) 활용 온라인 연수

온라인 연수 실시	메타버스 활용 실습	전문적학습공동체

- 학교자율과정과 연계한 디지털 시민교육 실시
  - 스마트기기 활용 교육, 스마트폰 중독 예방교육, (디지털)학교폭력 예방 인형극 관람

스마트기기 활용 수업	스마트폰 중독 예방교육	인형극 관람

기초학교 운영성과

- 디지털 시민교육에 대한 교육공동체 관심 증대
- 디지털 시민역량을 기르기 위한 학교중점과제 수립에 대한 공감대 형성

제언

- 디지털 시민교육 실천학교 선정 시 디지털 시민교육 분야 중점과제 선정교 우선 선정

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

진위초등학교

학교명	진위초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민 리터러시(Liter ACY)를 통한 디지털 시민 기초역량 강화
기초학교 운영과제	• 디지털 시민 리터러시란? 주체적으로 나를 채우고, 인간관계에서의 소통과 공감으로 더불어 살고, 공동체성을 갖고 사회참여를 하며, 디지털 시민역량을 나누며 내 삶의 주인공으로 성장시키는 디지털 시민 교육 프로그램 • 추진계획 및 전략 1) 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 학교 교육과정 운영 • 운영과제 1 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 학교 교육과정 운영 1) 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 교수.학습자료 개발 및 공유 ① 학년군 맞춤형 교수.학습자료 개발 완료: 2022.12.30. 2) 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 교수.학습 지도안 개발 및 공유 ① 학년군별 교수.학습 지도 개발 완료: 2022.12.30.

지도안(5,6학년용)	교수학습자료(3,4학년용)	지도안(1,2학년용)

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• **운영과제 2 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 운영을 위한 학습환경 조성**

가) 디지털 학습을 위한 학생 맞춤형 디지털 환경 및 공간혁신 추진

① 리터러시 교육을 위한 디지털 학습 소모품 구입 완료: 2022.12.30.

나) 지속적인 디지털 시민교육을 위한 디지털 플랫폼 구축 및 선진학교 탐방

① 디지털 플랫폼 구축을 위한 프로그램 구입 완료: 2022.12.30.

② 디지털 플랫폼 공간혁신 선진학교 탐방: 용인 삼계고등학교

• **운영과제 3** 지역사회와 함께하는 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 프로그램 운영

가) 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 관련 토론 수업 및 워크숍 운영

① 교육과정 재구성을 통한 토론 수업 전개

② 교육과정 워크숍을 통한 디지털 시민 리터러시 교육 성찰

나) 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 전문적학습공동체 및 학부모 연수 운영

① <u>디지털 시민 리터러시 연수: 2022.12.21.(수) 15:00 실시 완료</u>

- 연수강사: 팽성초 교사 진영중
- 연수주제: 디지털 시민 교육의 이해와 실제

<table>
<tr><td>공간혁신 선도학교 탐방</td><td>디지털 플랫폼 활용수업</td><td>디지털시민성 교사연수</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

• 학교현장의 실정을 반영한 디지털 시민 리터러시(Liter ACY) 모델을 개발하여 디지털 시민교육을 위한 구체적인 실천모델 발굴 여건 조성함.

• 디지털 시민 교육 활성화를 위한 교원/학부모 의식전환 유도 및 학생의 디지털 시민성 신장함.

•. 디지털 시민 교육을 위한 촌락 소규모 학교의 운영방안 제시 및 활성화 기여함.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

• 지속적인 디지털 시민 기초학교 운영을 위한 예산지원 및 행정지원 필요

• 단기간이 아닌 장기적인 안목을 갖고 디지털 시민성을 기를 수 있도록 하는 교육청 단위의 정책이 필요

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

예당초등학교

학교명	예당초등학교	소속교육지원청	화성오산
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	□디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

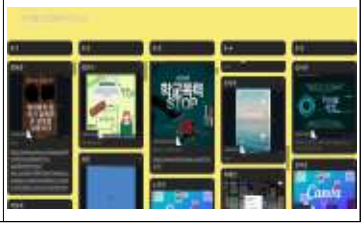
운영목적

- **디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴**

기초학교 운영과제

- **운영과제1 : 5,6학년군 디지털 시민역량 교육과정 운영**
  - ○ 교육과정 재구성을 통한 디지털 시민역량 교육과정 10차시 설계 운영

교과	차시	교수 학습 활동
창체 (동아리 활동)	1-2	스마트 기기 사용의 장단점 나누기 디지털 공간에서 필요한 역량 찾아보기
	3-4	디지털 리터러시 개념 알기 가짜 뉴스 찾아보고 직접 만들어보며 판단 기준 세우기
	5-6	다양한 콘텐츠 속 좋은 콘텐츠 찾아보기 사이버블링에 대해 알아보고 디지털 시민 역량 갖추기
	7-8	저작권에 대해 알아보고 디지털 시민 역량 역량 갖추기
	9-10	5학년 : 디지털 시민역량 카드뉴스 만들어 발표하기 함께 공유하기 https://padlet.com/yeadangt200002/7600glk5t0vqjr92 6학년 : 디지털 소외계층 알아보고 도움 자료 만들어보기 ①조부모님께 손주들이 알려드리는 똑똑한 디지털 세상 UCC 제작하기 ②디지털 시민역량을 알리는 ucc제작하기

가짜뉴스 만들어보기	디지털리터러시 교육	디지털 시민역량 카드뉴스 제작
		

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• 운영과제2 : 교육 주체의 디지털 시민교육 역량 강화

○ 5,6학년 교사 중심의 <독서를 통한 디지털 시민성 강화> 전문적학습공동체 운영

- 디지털 세대를 이해하고 미디어리터러시 현장 적용을 위한 다모임 진행
- 디지털 시민역량 강화를 위한 재구성 협의
- 방학을 이용하여 독서를 통한 디지털 시민성 역량 강화 41조 연수

○ 디지털 시민교육 환경조성 및 똑똑한 크리에이터 되기 학생 역량 강화

- 크롬북 마우스 구입(192개, 4-6학년 개별 마우스 확보)
- 온라인 혐오 표현 대항 프로젝트
- 사이버도박 위험성 교육

○ 디지털 시민교육 이해를 위한 학부모 역량 강화 소식지 발행

- <차별과 혐오를 넘어 모두가 평등한 학교문화 만들기> 학생 교육
- 2022년 사이버 언어폭력 예방을 위한 학생 교육 및 학부모 소식지 발행

<table>
<tr><td>학부모 소식지</td><td>사이버 도박의 위험성 알고 다짐하기</td><td>저작권 교육 후 다짐 쓰기</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

-온라인 콘텐츠 활용 교과서 선도학교 운영과 디지털 시민역량 강화를 위한 기초학교 운영으로 시너지가 생김.

-미래 인성교육의 범주를 넓혀 디지털 공간에서의 공감, 자기존중, 공존에 대해 교육공동체의 뜻을 모을 수 있었음.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

-학년군별 특성을 고려한 전 학년 디지털 시민성 역량 강화 교육의 체계적 운영 필요성 있음.

-아인세, 미리내 등 관련 교육프로그램 활용 및 한국저작권협회, 한국언론진흥재단 등 유관기관과의 협조를 통해 학교교육과정 계획이 필요함.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

금란초등학교

학교명	금란초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 작은 학교, 큰 디지털 세상 만들기
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - **학년 단위 특색있는 디지털 시민역량 교육과정 운영** - 전 학년에서 실시하므로 학년별 학생 수준에 맞는 디지털 시민역량 교육과정을 연구, 개발하여 학생들의 디지털 시민 역량을 길러줌. - 사이좋은 디지털 세상 수업 1~5학년 진행(푸른나무재단) - 외부 강사 활용 수업 전 학년 진행(디지털 에티켓+sw교육 연계)

사이좋은 디지털 세상 수업

디지털 에티켓+sw교육 연계 외부 강사 수업

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- 운영과제2
  - **교육공동체의 디지털 역량 강화**
  - 교사 전문적 학습공동체 운영 및 연수 등을 통해 교사의 디지털 역량을 강화하고, 이를 교육과정에 녹여내 학생의 역량 강화, 학부모의 역량 강화로 이어지게 만들기.
  - 교직원 디지털 관련 도서 구입 및 배부하여 자기 개발 및 역량 강화
  - 전문적 학습 공동체와 연계하여 외부 전문가를 초빙하여 교사 대상 연수 실시

<table>
<tr><th>디지털분야 관련 도서(DQ)</th><th>교직원 연수</th></tr>
<tr><td>
</td><td>

</td></tr>
</table>

- 운영과제3
  - **디지털 학습환경 조성**
  - 그동안 부족했던 디지털 관련 물품들을 보완하여 더 나은 디지털 학습 환경 조성.

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

전 학년을 대상으로 디지털 시민교육 관련 전문가 강사를 활용하여 집중도 있게 양질의 교육을 진행할 수 있었으며, 이를 통해 학생들의 디지털 시민 역량이 강화됨.

‘디지털 지능’이라는 책자를 통해 디지털시민, 디지털 리터러시에 대한 개념과 이론적인 부분에 대한 교직원 역량을 강화함. 교사 연수를 실시하여 실제 학생들이 흥미를 가질 만한 성공적인 디지털시민교육 수업 사례들을 알아보고, 교육과정에 반영하기 쉬운 접근성이 낮은 다양한 프로그램 활용법을 소개받는 등 이론적 부분 뿐 아니라 교사가 직접 활용하고, 적용하기 편리한 방향성을 제시함. 이를 통해 교사의 디지털 역량을 강화하였고, 더 나아가 학생의 역량 강화, 학부모 역량 강화로 이어지리라 기대됨.

디지털 기자재 노후화를 방지 및 원활한 사용을 위한 초기화 작업 및 각인 작업을 진행하였으며 이어셋 등 디지털 관련 물품들을 보완하여 더 나은 디지털 학습 환경을 조성함.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

교육과정 수립을 할 때 학기초에 관련 수업 계획 및 기자재 확충, 연수를 진행했으면 디지털 시민교육 기초학교 운영이 더 효과적이었으리라 예상됨.

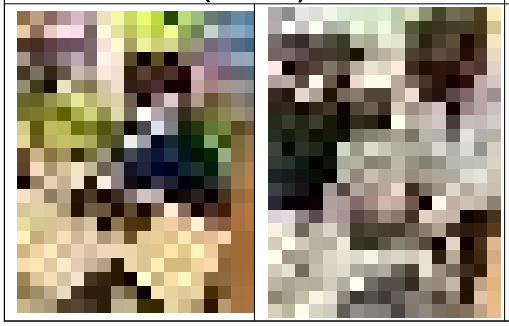
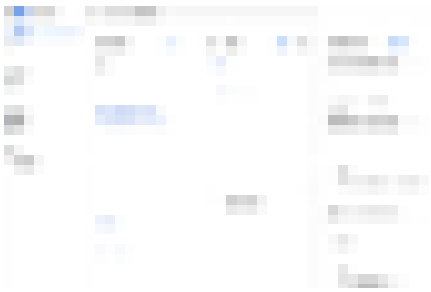
</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

미곡초등학교

학교명	미곡초등학교	소속교육지원청	안성
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 학습 시스템을 활용한 디지털 시민역량 신장
기초학교 운영과제	• **운영과제1: 디지털 학습 시스템 활용 수업 기반 조성** 가. 수업에 재미와 자신감을 더하는 환경 조성 - 디지털 디바이스의 100% 활용 환경 조성: 태블릿 보조기기 구매 및 활용 (태블릿 펜 및 키보드 구입) 나. 학습환경 시스템 운영 - 학습플랫폼(패들랫, 씽킹보드 등), 구글클라우드 시스템 활용 다. 디지털 학습 시스템 중심의 교내 환경 구성 - 학급별 태블릿 보관 및 활용성 향상(1인 1태블릿)

디지털 보조기기 (키보드)	구글클라우드구축 (미곡초)
	

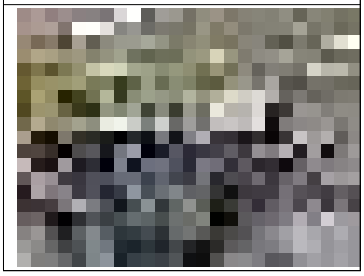
• **운영과제2: 디지털 학습 시스템 구축을 위한 구성원 역량 강화**

가 공감을 이끌어 내는 학습공동체 역량 강화

- 교원·학생 디지털 활용 역량 강화: 학습플랫폼 및 활용 방법(외부강사)
- 학부모 연수(안내장)

나. 전문적학습공동체를 통한 연구 협력 네트워크 구성

디지털 교원연수(9월)



<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- **운영과제3: 디지털 학습 시스템을 활용한 수업모형 개발 및 적용**

가. 디지털 학습 시스템 활용 수업 모형 개발

- 디지털시민교육 학교 공통 주제 및 학년군별 선택 주제 교육

공통: 정체성, 1-2학년: 소통과 관계, 3-4학년: 권리와 책임, 5-6학년: 사회참여

나. 디지털 학습 시스템 활용 수업 활용 수업모형 적용

다. 수업 모형 효과성 검증 및 보완: 전문적학습공동체

<table>
<tr><td>전문적학습공동체
(디지털 시민성 연구)</td><td>교육과정워크샵</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 학습 시스템 활용 기반을 조성함에 따라 차후 디지털 수업시 활용성 증진
- 학교 교육공동체의 디지털 학습 시스템에 대한 구성원 역량을 강화
- 디지털 학습 시스템을 활용한 수업모형 개발 및 적용해 봄으로써 2023학년도 학교자율과정 편성 시 해당 내용 추가

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 해당 사업이 11월말부터 실시되다보니 너무 급박하게 추진된 내용이 많습니다. 이에 해당 사업을 추진했던 학교를 2023년에 다시 선정하여 해당 내용을 더욱 발전시킬 수 있도록 업무가 추진되었으면 함.

- 지역별로 2-3개 학교가 선정되어 추진됨에 있어 해당 학교들이 서로 네트워크를 형성하여 업무를 추진하고 같이 협력할 수 있도록 지역교육청의 협조가 필요해 보임.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

한산초등학교

학교명	한산초등학교	소속교육지원청	고양
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 정보리터러시 함양을 위한 디지털 시민교육 운영
기초학교 운영과제	

Ⅰ. 운영과제 1

1. 디지털 시민성 이해를 위한 교육과정 재구성

순서	에듀테크 활용 교과주제	교과 및 세부 내용
1	**디지털 시민 되기 첫걸음**	창체, 실과, 디지털 리터러시 활용 내용 구성
2	디지털시대의 정보활용	국어,사회,과학 가짜 뉴스 판별하기 https://padlet.com/kyhansant130001/6-1-soda-61za7c9oixxlex6a
5	메타버스 활용 교과수업	과학, 사회 교과목 수업시 메타버스 활용 수업 진행
7	저작권 교육	실과, 개인정보 도용 및 저작권교육

2. 전문적학습 공동체 운영을 통한 사례 연구

	01. 디지털시민성 활용 교육과정 재구성	02. 수업설계 실현	03. 콘텐츠, 프로그램 활용수업
학습공동체 운영 및 사례 나눔	- 핵심 역량 분석 - 교육과정 재구성 - 적용 가능한 교육용 앱 자료 분석	- 수업 설계 주요 고려사항 - 디지털시민성수업 사례 나눔(공개수업 1회 실시) - 전문적학습공동체 연수	- 스마트기기 활용 및 수업 적용방안 - 패들렛 공책 활용 - 블렌디드 활용 교수학습 과정안

3. 디지털 시민성 맞춤형 교육 교수·학습자료 제작

온라인 협업도구 활용 한 교사 - 학생, 학생 - 학생간 상호작용 및 협력적 모둠활동

메타버스를 활용한 체험학습

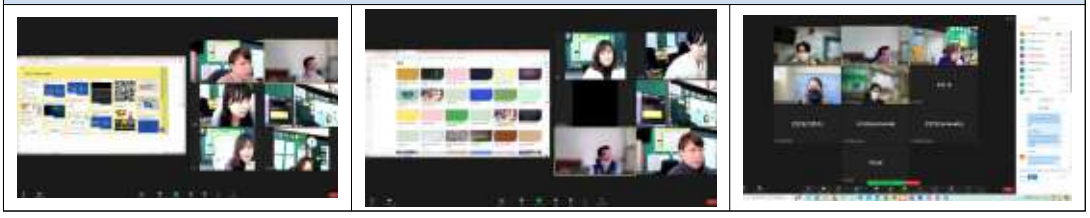
학생 개인별 포트폴리오 제작(padlet)

디지털 시민의 개념 알기

아인세 자료 재구성 수업운영

자신과 친구들의 생각 표현하고 알아보기 및 교사 피드백 활동

방탈출놀이를 활용 게임자료

기초학교 운영과제	**Ⅱ. 실천사례** **1 아름다운 디지털세상 만들기 주장하는 글 쓰기** □ 6학년 전체 국어 교과연계- 디지털 기술이 가져온 사회변화는 우리의 삶 전체에 영향을 끼쳤다. 페이스북, 인스타그램, 유튜브, 카카오톡 등 디지털 기술 디지털 사회에서 만날 수 있는 잘못된 정보나 거짓 정보는 현실 사회에 영향을 미치며, 현실 사회에서의 외로움을 극복하기 위한 방법에 대한 학생들의 생각 나눔 활동을 진행함. **2 메타버스활용 디지털시민성 체험학습운영** 디지털 시민성은 사람들의 일상에서 반드시 필요한 시민역량을 선별하여 학습과제로 제시하고 메타버스속에서 실제 상황별로 다양한 디지털 시민교육을 실천할 수 있도록 각 상황별로 (1) 요구 디지털 시민 역량 (2) 현실과 디지털 세상 (3) 가짜뉴스 판별하기 등 메타버스 속에서 학생체험교육을 실시함. https://zep.us/play/8rjLv5 **3 전문적학습공동체활용 교사 연수** 안전하고 올바른 디지털 기기와 인터넷 사용, 새로운 형태의 사회 참여에 관한 민감성, 온라인 커뮤니티에서 개인이 가지는 권리와 책임과 같은 디지털 윤리, 기술적인 인터넷 접근과 활용 능력과 정보 검색 능력, 비판적인 미디어 이해 능력 등 교사 연수 운영 **관련사진**  https://padlet.com/kyhansant130001/2022-6-2-9r7uf4upa4j6uyqi
기초학교 운영성과	디지털 시민교육을 실행하면서 가장 중요하게 생각해야할 점은 '현실 세계와 디지털 세계의 연결'에 있다. 디지털 시민교육은 오프라인과 온라인 즉, 현실 세계와 디지털 세계를 연결하는 균형감을 유지하고, 디지털 세계를 개인이 주도적으로 선택하고 활용할 수 있도록 다양한 실천과제를 선생님들과 고민해 보는 디지털시민교육을 분석할 수 있었다.
제언	디지털 시민교육은 3가지 측면에서 고려 되어야한다. 첫 번째로, 디지털로 인한 사회환경의 변화로 사회전반이 디지털 전환 시대를 맞이하고 있으며, 두 번째로, 온라인과 오프라인의 구분이 모호해지기 시작하고 있다는 점, 세 번째로 디지털과 아날로그 환경에서 균형있게 살아갈 디지털 시대의 시민 역량을 선별해서 초등교육에 맞도록 설정하는 것이 필요함.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

파평초등학교

학교명	파평초등학교	소속교육지원청	파주
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 : 디지털 학습환경 조성 - 디지털 학습을 위한 물품 구비 ⇒ 디지털 학습을 위한 학생용 지원 물품 이어폰, 서적 등 물품 구비 - 디지털 시민교육을 위한 ICT 능력 함양 ⇒ 학생 개인 ICT 능력 함양을 위한 개별 지도 - 디지털 시민교육을 위한 플랫폼 운영 ⇒ 디지털 시민교육을 위한 플랫폼 띵커벨, 퀴즈앤, 줌 등 환경 조성 • 운영과제2 : 디지털 시민교육 교원 역량 강화 - 디지털 시민교육 교원 디지털 역량 강화 연수 운영 ⇒ 교원 디지털 역량 강화를 위한 연수 4회 운영 - 디지털 시민역량 교육과정 운영을 위한 협의회 운영 ⇒ 디지털 시민역량 교육과정 반영을 위한 협의회 수시 운영 - 디지털 시민교육 교수학습 자료 개발을 위한 연구 ⇒ 디지털 시민교육 자료 개발을 위한 수시 연구 모임 • 운영과제3 : 디지털 시민역량 교육과정 운영 - 교과 및 창의적 체험활동 연계 디지털 시민역량 교육과정 운영 ⇒ 디지털 시민역량 교육과정 반영 및 실제 운영 - 교육과정 연계 다양한 체험활동 운영 ⇒ 디지털 시민교육 교육과정 속 교내 체험활동 실시

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

기초학교 운영성과	• 디지털 학습을 위한 물품이 일부 구비되었고 학생들의 ICT 능력이 향상되었으며 디지털 시민교육을 위한 플랫폼 환경이 조성되었다. • 연수, 교육과정 협의회, 연구를 통해 디지털 시민교육을 위한 교원의 역량이 향상되었다. • 실제 교육과정 속 디지털 시민역량 교육을 반영하였으며 교내 다양한 체험활동을 통해 교육과정에 연계하였다.
제언	• 전교생 1인 1PC 보급이 필요하다. 기기가 많이 부족하여 모든 학생들이 디지털 시민교육을 경험하는 것은 쉬운 일이 아니다. • 1인 1PC 보급이 실시된다면 해당 기기 관리는 학생 및 학부모에게 부여하여 고장 및 파손에 대해 수요자가 직접 책임질 수 있는 여건을 조성해야 한다. 학교에 모든 기기를 보관할 수 있는 공간이 물리적으로 부족하다. • 학교 무선 인터넷망 속도 개선이 필요하다. 수십 명이 한꺼번에 와이파이에 접속하면 속도가 너무 느려져서 개별 동영상 자료 확인은 거의 불가능하다. 교사가 문제해결을 위해 학생들에게 이리저리 불려다녀야 한다.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

민락초등학교

학교명	민락초등학교	소속교육지원청	의정부
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 모범 시민 키우기
기초학교 운영과제	• **운영과제 1** ☞ **디지털 시민 역량 교육과정 운영** 1 교육과정 재구성을 통한 디지털 시민 교육과정 운영 - 디지털 시민의 정체성 알아보기 · 도덕과 연계 디지털 시민의 바른 자세 알아보기 · 디지털 문식성 수업을 통해 디지털 문해력 키우기 - 디지털 환경에서의 의사소통 · 미디어를 활용한 소통 방법 익히기 · 친구들과 의사소통 방법 정하기 · 디지털 미디어를 바르게 사용해 보기 2 스마트 패드 활용 교육 운영 - 스마트 패드와 수업 접목 시키기 · 올바른 디지털 기기 사용법 익히기(디지털 환경에서의 의사소통) · 스마트 패드를 활용해 디지털 환경에서 학급 공간 구축 운영해 보기 · 스마트 패드를 활용하여 내가 원하는 정보 찾아보기 · 스마트 패드로 “디지털 시민” 포스터 그려보기 3 활동 사진

스마트 패드로 디지털 시민 포스터 그리기	디지털 시민 포스터 학생 작품	우리 주변의 디지털 활용 사례 배워보기

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제 2

☞ 디지털 모범 시민 키우기

1 디지털 시민의식 높이기
- 디지털 시민의 올바른 자세 알아보기
· 디지털 세상에서 개인정보 마스터되기
· 디지털 세상 정보 선별하는 방법 배우기
- 올바른 미디어 활용교육으로 시민의식 키우기
· 디지털 미디어 사용 예절 배워보기
- 디지털 시민으로 소통하기

2 디지털 모범 시민 되기
- 디지털 시민의 소통 & 관계
· 상대방의 감정에 공감하며 적절하게 반응하는 대화 나누기
- 디지털 시민의 권리 & 책임
· 타인과의 관계속에서 권리와 책임 키우기
- 디지털 시민과 웰빙(well-being)
· 디지털 디톡스, 절제와 조절의 필요성 알아가기

3 활동 사진

<table>
<tr>
<td> </td>
<td> </td>
<td> </td>
</tr>
<tr>
<td>디지털 시민교육
전문강사 수업 - 1</td>
<td>디지털 시민교육
학습지 캡처</td>
<td>디지털 시민교육
전문강사 수업 - 2</td>
</tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

☞ 디지털 시민교육의 개념 정립
☞ 디지털 세상에서 소통 방법 익히기
☞ 디지털 시민 역량 교육과정 운영
☞ 디지털 모범 시민 키우기 기초 세우기

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

아침에 일어나면서부터 잠자리에 들 때까지 우리의 생활은 디지털과는 떨어져서 생각할 수 없는 세상에 살고 있다. Digital Citizen 이라는 말은 우리가 디지털 세상에 살고 있음을 증명해 주고 있는 말일 것이다. 디지털 기술이 가져온 사회변화는 우리의 삶 전체에 많은 영향을 끼치고 있다. 자라나는 우리 아이들은 더욱 그러하다. 페이스북, 인스타그램 등 SNS에 미숙한 아이들은 다른 아이와의 소통에서 어려움을 겪을 것이다. 이렇듯 우리와 아이들이 디지털 세상에서 살고 있는 만큼 디지털 시민교육은 우리 교육의 몫이라고 할 수 있다.

이번 디지털 시민교육 기초학교 운영을 계기로 디지털 시민교육의 중요성에 대해 고민해 보는 좋은 계기가 되었던 것 같다. 시대가 변화함에 따라 디지털 시민교육운영은 더 이상 선택이 아닌 필수적인 요소가 되어야 한다고 생각한다. 양질의 디지털 시민교육을 통해 아이들이 디지털 세상에서 더욱 성숙한 존재로 성장할 수 있기를 기대해 본다.

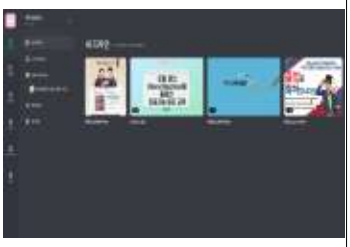
</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

백학초등학교

학교명	백학초등학교	소속교육지원청	연천
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 모범 시민 키우기
기초학교 운영과제	• [교내 디지털 시민교육 기초환경 조성] - 교내 디지털 소통창구 개설 - (ZOOM 및 네이버 웨일 스페이스) -> 온라인 원격 수업 대비 및 테블릿 활용 수업 진행을 위해 교직원 및 학부모와 학생이 익숙한 ZOOM 교육 환경을 조성하였고, 이와 더불어 국내기업 네이버에서 무료로 배포한 네이버 웨일 스페이스의 교사 및 학생 소통 환경 구성 - 온라인 디자인 프로그램 구매 및 활용(미리캔버스) -> 온라인 프레젠테이션 및 영상편집 화면 제작 등의 자료 제작에 사용 - 방과 후 디지털 기기 활용을 통한 자기 주도적 학습 실시 -> 학교 태블릿을 활용하여 학생이 스스로 교육 동영상을 수강하고 학습하는 3,4학년 한자 교육 및 5,6학년 한국사 교육 실시 - 디지털시민교육 홍보를 통한 학생 및 학부모 인식 개선 노력

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
		

	• [디지털 시민교육을 체득시킬 수 있는 교수학습 자료 개발] - 디지털 공간 사용자로서 디지털 리터러시 교육 -> 디지털 자료 사용 시 저작권 및 초상권 등의 중요성을 알고, 침해하지 않도록 교육 -> 디지털 정보를 비판적으로 수용할 수 있도록 교육 - 디지털 크리에이터로서 디지털 시민교육 -> 메이커스 활동과 연계한, 자신의 크리에이터로서의 자질 뽐내기 -> 영상 제작을 통한 자신의 생각을 표현하기 -> 교육과정과 연계하여, 6학년 디지털 시민단체 구성 및 우리들의 약속 제작 - 디지털시민교육 주간 운영 및 작품 전시전 운영 -> 학년성에 맞게 디지털 시민교육 실시 및 학생 작품 제작 및 전시

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>
<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

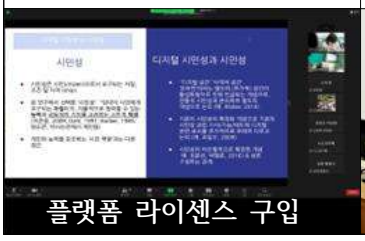
● [디지털 시민교육 교사 전문성 양성]
- 교직원 및 학부모 대상 영상편집 연수 실시
-> 교직원 및 학부모의 디지털 사용 능력 향상 및 디지털 시민교육에 대한 관심 유발
- 전문적 학습공동체, 협의회 및 워크샵을 통한 교사 교육 전문성 확보
-> 전문적 학습 공동체를 통한 교사 교육 전문성 신장
-> 교사 협의회 및 워크샵을 통한 디지털 시민교육 운영 방안 공유
<table>
<tr><td>사진자료 7</td><td>사진자료 8</td><td>사진자료 9</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>● 다양한 정보화 기기 수업
- 정보화 기기를 활용하여 다양한 디지털 공간에서 발생하는 문제를 살펴보고, 디지털 공간 사용자로서의 윤리와 디지털 크리에이터로서의 역량을 키움.
● 디지털 시민 교육을 위한 인프라 구축
- 디지털 시민교육과 관련된 수업을 진행하면서 학생들의 디지털 시민의식을 고양
- 디지털 관련 기자재를 구입하여 학습환경에 개선이 이루어짐
● 디지털 시민교육 통한 창의적 표현 능력 함양
- 다양한 프로그램 활용법을 습득한 후 자신의 생각을 프로그램을 사용하여, PPT, 영상 등으로 표현하는 창의적 표현능력 함양</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>● 본교 디지털 시민교육을 통해 학생들이 영상편집에 관심을 가지고 흥미있게 참여하여, 저작권 및 초상권에 대해 체험적으로 배우는 등의 긍정적인 반응을 확인할 수 있었다. 이에 디지털 시민교육이 더욱 많은 학교가 참여할 수 있도록 기회가 제공되길 바란다.
● 운영 기간이 짧아 다양한 활동 구성 및 운영에 어려움이 있어 아쉬움.
● 사전 준비가 부족하여, 강사 모집 및 운영에 어려움이 있었음. 강사풀이나, 다양한 프로그램 제안, 교육 활용 콘텐츠 플랫폼 구성 등의 디지털 시민교육 활용 자료 마련이 필요하다.
● 정보화 기자재(태블릿pc,. 아두이노) 등의 구입이 가능해야 한다. 이를 바탕으로 AI 활용 교육과 연계하여 더욱 다양한 프로그램 구성 및 운영이 필요하다.</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

산양초등학교

학교명	산양초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 하이테크기반 디지털시민교육을 통한 디지털시민역량 강화
기초학교 운영과제	운영과제 1 □ 디지털 학습환경 조성 - 디지털학습 환경 조성: 플랫폼실 구축, 플랫폼 라이센스 구입, 소프트웨어 구입 - 디지털기반 학습자료 구비 - 교육공동체 공감대 형성 기회 마련 ▶디지털 학습 환경 조성 원격 라이센스을 마련하여 학부모연수나 각종 교사 회의를 시간의 제약없이 사용할 수 있도록 디지털 학습 환경 구축 ▶디지털 기반 학습자료 구비 테블릿은 학교 학생 수의 반 이상 구비되어 있었으나 무선 자판이 없어서 수업에 불편함이 있었으나 무선 자판을 두 반 정도 사용할 수 있도록 구비하여서, 컴퓨터실을 가지 않아도 교실에서 얼마든지 전자교과서를 사용할 수 있고 여러 가지 필요한 자료를 찾는 데 불편함이 없어짐. ▶교육 공동체 공감대 형성 디지털 시민 교육의 기반을 어디에 둘 것인지를 학부모 교사가 모여서 서로 소통하고 개선할 사항을 서로 협의하면서 교육 공동체의 공감대를 형성함.

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
 플랫폼 라이센스 구입	디지털기반 학습자료구비	교육공동체 공감의 시간

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

운영과제 2

□ 교육공동체 디지털 시민역량 강화 프로그램 운영
- 교원 전문적학습공동체를 통한 교원역량강화
- 학부모 대상 디지털시민역량 연수
- 학생 체험형 디지털 리터러시 교육

▶교원역량강화(‘디지털 시민성 개념과 교육사례 연수’)
디지털세상에서 일어나는 갈등과 위험에 대해 모색하고 디지털 세상의 위험과 또래 갈등에 대응하기 위한 방안을 고민하고 이에 따른 심리적 안전망에 대해 연수를 하고 서로 토론하는 시간을 가짐.
▶학부모 대상 디지털시민 역량 연수(‘온라인의 우리 아이들’)
디지털 세상에서 수 많은 정보들을 아이들이 Input 하는 경로와 인식들을 살펴보고 부모가 주체가 되어서 위험한 정보를 걸러낼 수 있는 방법들을 교육하고 건전한 디지털 시민으로서 온라인 상의 예절 등을 학부모의 눈높이에서 연수하고 질의응답 시간을 가짐.
▶학생 체험형 디지털 리터러시 교육
인성기반 세계시민교육 강화 교육활동 운영을 통해서 디지털 시민교육을 강화하고 학년별 자율교육과정을 연계하여 디지털시민교육 프로그램을 운영함. 학생들이 직접적으로 체험할 수 있는 디지털 리터러시 교육을 창체 시간 등을 활용하여 디지털 기기를 직접 사용하여 전개함. (아인세(ainse.kr) 등 여러 사이트를 활용함)

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td>
학부모 대상 디지털시민역량 연수</td><td>
교원역량강화 연수</td><td>
학생 디지털 리터러시교육</td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

▶디지털시민 역량 강화를 위한 학습환경구축으로 디지털시민교육 프로그램 운영 가능함.
▶새로운 교육패러다임에 대한 교육공동체 공감대 형성을 통해 디지털시민교육 방향 정립
▶교육과정 연계 체험형 디지털 학습 프로그램 운영으로 학습효과 극대화

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

▶새로운 교육환경 패러다임 인식 제고 활동 강화 필요
▶교육공동체가 함께하는 디지털시민교육 프로그램 공유 시스템 필요
▶디지털 세계에서 서로를 존중하고 배려하는 교육 분위기 조성 필요

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

용신초등학교

학교명	용신초등학교	소속교육지원청	구리남양주
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 메타버스 타GO, 디지털 시민 되GO(메타버스 활용 디지털 시민성 함양)
기초학교 운영과제	• 디지털 시민교육 학습환경 조성 - 메타버스 활용 디지털 시민교육을 위한 디지털 환경 조성 - 디지털 시민 교육 역량 요소 추출 및 교육과정 연계 교육 - 디지털 시민교육에 필요한 기자재 구입 • 4~6학년 대상 디지털 시민교육을 위한 메타버스 활용 교육 - 이프랜드 플랫폼을 활용한 가상세계 탐색 - ZEP 플랫폼을 활용하여 미래 디지털 시민 역량 강화 - 다양한 메타버스 플랫폼 내에서 디지털 시민교육을 주제로한 캠페인 실시 - 다양한 놀이형 디지털 시민교육을 통해 메타버스에 대한 관심 UP • 미래 디지털 시민으로서 필요한 디지털 리터러시 교육 - 가짜뉴스, 허위 조작정보 판별하기 활동 등을 통한 정보리터러시 능력 UP - 디지털 세계에서 본인에게 필요한 정보를 찾는 정보 탐색 능력 UP - 비판적 소비를 직접 해보는 활동을 통해 디지털 비판적 사고력 UP - 인공지능(알고리즘), 빅데이터가 무엇인지 알아보며 디지털 시민 역량 UP

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 디지털 시민교육 교원역량 강화 및 교수학습 자료 계발
- 디지털 시민교육을 위한 교원 플랫폼 역량 강화 연수
- 다양한 디지털 시민 교육 교육과정 계발 및 학년군별 운영 사례 나눔을 위한 교직원 협의회 실시
- 디지털 시민교육 요소 추출 및 교육과정 반영
- 디지털 시민교육을 위해 필요한 다양한 교수학습 자료 계발
- 기존 교과의 성취기준과 디지털 시민교육을 결합하여 디지털 시민교육 실시

● 교육 공동체가 함께하는 디지털 시민교육
- 디지털 시민교육 지역 사회 확산을 위한 학부모 연수 실시
- 학생 자치회 활동을 통해 학생들이 주체적으로 디지털 시민교육에 참여
- 교육 공동체가 함께 디지털 시민교육 기초학교 기반 조성을 위해 노력

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 플랫폼을 활용한 디지털 시민교육의 기반 조성
- 다양한 기자재를 마련하여 다양한 환경
- 학생들의 디지털 시민교육을 위한 메타버스 및 역량강화
- 시대적 요구에 맞는 디지털 시민 감수성 강화 및 디지털 리터러시 교육 실시
- 사례나눔 협의회를 통해 여러 가지 디지털 시민교육 교육과정 개발

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 다양한 디지털 시민교육 교수학습 자료 개발 및 공유(플랫폼, 사이트 등) 필요
- 디지털 시민교육 환경 조성(기자재 구입, 플랫폼 구입비 등)을 위한 적극적인 예산 지원
- 디지털 시민교육을 위한 실질적인 연수 및 연구회 지원

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

고리울초등학교

학교명	고리울초등학교	소속교육지원청	부천
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민육성 및 강화 교육
기초학교 운영과제	• **전문강사 활용 수업을 통한 디지털 시민 육성 교육 실시** # 해당 학년 : **1, 3, 5학년** 전 학급(총 8개 학급), 학급별 2차시 진행 - 수업 주제 : 사이버폭력예방 및 온라인 상에서의 언어폭력예방 교육 - 수업일 : 2022년 12월 28일(수, 3학년), 2023년 1월 2일(월, 5학년), 2023년 1월 6일(금, 1학년) - 강사 파견처 : 푸른나무재단 - 수업 내용 설명 : 학교폭력 특히 사이버 폭력 없는 건전한 학교문화 풍토 조성을 위하여 사이버 폭력 예방 및 온라인 상 바른 언어 교육을 실시함. - 수업 효과 : ① 사이버 폭력 예방 교육을 통한 건전한 교우관계 형성 ② 학교폭력 없는 밝고 안전한 학교 문화 조성 ③ 지속적이고 반복적인 사이버 폭력 예방 교육을 통해 학생들의 자가 관리 능력 형성 - 학년별 수준에 맞는 전문 강사 수업 진행

수업 모습 (1학년)		수업 모습 (3학년)		수업 모습 (5학년)	
전체 강의 모습(시청각실)		학생 활동 결과물		활동지 결과물	

기초학교 운영과제

● **학년 수준별 안성맞춤 디지털 시민 교육 실시**

- 학년별 '디지털 시민교육' 주간 운영(12월 셋째 주)

<2학년> : 휴대폰거치대 만들기를 통한 올바른 휴대폰 사용법 알기

- 수업 효과(장점) :
  ① 휴대폰의 올바른 사용 방법 숙지 및 다짐 강화
  ② 휴대폰의 이용 시간을 정해놓고 사용하는 습관 형성
  ③ 디지털 기기의 올바른 사용으로 성숙한 디지털 시민 의식 함양
- 아쉬운 점 :
  ① 학기 초 사업 선정 및 예산 집행 희망
  ② 학기별 분산 운영을 통한 교육적 효과 기대

학생 활동 (2학년 1반)	학생 활동 (2학년 2반)	활동 결과물

<4학년> : 일상 속 디지털 시민 의식 강화 교육

- 수업 효과(장점) :
  ① 디지털 매체 활용의 숙련도 향상
  ② 디지털 매체 사용 시 위험성과 주의사항을 알고 실천 의지를 다짐
- 바라는 점 :
  ① 미래사회에서 디지털 사용과 의식은 필수이므로 사업의 보편적 확대

수업 모습 (4학년 1반)	수업 모습 (4학년 2반)	수업 모습 (4학년 3반)

<6학년> : 디지털 폭력 사례를 통한 올바른 SNS 사용 예절 방법 토의하기

- 수업 효과(장점) :
  ① 자신의 경험을 바탕으로 디지털 폭력의 내용을 정의하는 기회 경험
  ② 도덕 및 창체 교육(인성, 학폭예방 등) 적용, 통합 수업 가능
- 개선 점 :
  ① 학습하고 다짐한 내용의 지속적인 실천 유무 확인 필요
  ② 학부모님과 연계하여 가정에서의 실천 의지를 돋우는 연계 지도 필요

수업 모습 (6학년 1반)	수업 모습 (6학년 2반)	수업 모습 (6학년 3반)

기초학교 운영성과

- 디지털 시민 교육에 대한 교사 인식 개선 및 학생의 관심과 이해를 높이는 계기 마련
- 학생용 디지털 소모품 구입 및 수업 관련 교육 활동 자료 등의 구입을 통한 디지털 미디어 수업 환경 조성 도모

제언

- 효율적인 운영을 위해 학기 초 사업의 선정 및 예산 집행 희망
- 좋은 프로그램 및 전문 강사 인력풀 등의 안내 및 지원 희망
- 디지털 시민교육에 대한 교사 역량 강화 연수 시스템 마련 희망

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

함현초등학교

학교명	함현초등학교	소속교육지원청	시흥
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 비움·채움·세움 프로그램으로 디지털시민역량 기르기
기초학교 운영과제	

1 » 비움·채움·세움 프로그램 기반 여건 조성

①비움·채움·세움 프로그램 개발을 위한 교원 역량강화

– 학교 학습공동체 연계 주제 연수 운영(본교 교사들이 주도하는 자발적인 연수)
(※경기도교육청 주관 디지털시민성 연수 참여 병행)
– 디지털시민성 워크샵 운영

②물적 여건 조성

테블릿	기타 필요 자료
2021~2022온라인콘텐츠 활용교과서 선도학교 운영으로 1인 1디바이스 구비 완료	- 학년 공동체의 의견 수렴을 통해 필요 물품 수요 조사 - 무선 키보드, 헤드셋, VR 관련 기기 등 구입 - 교사 연수 용 도서

③디지털시민성 학습교재 개발

–창의적체험활동 연계 디지털시민성 학습지, 온라인 콘텐츠 학습자료 개발(저학년 용)
–전문적학습공동체 연계 디지털시민성 수업 나눔회 운영

2 » 비움·채움·세움 프로그램 개발 및 운영

①학교자율과정 연계 운영 프로그램 운영

분야	주제	학년	내용요소
디지털 리더로 세움	디지털 리터러시 및 권리	5,6학년군	-미디어리터러시 -디지털 참여 및 제작 -미디어 비판적 이해 -개인의 권리, 정보보호, 윤리
디지털 위험을 비움	디지털 보안 및 안전	3,4학년군	-디지털 폭력, 불링, 윤리 -스미싱 및 개인 권리 보호 -디지털 사용 중독 예방
보편적 윤리를 채움	디지털 정체성 및 사용	1,2학년군	-디지털 세상 이해, 윤리 -디지털 세상 체험 -안전한 나, 정체성 확립

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>
②디지털시민성 연계 문화예술 활동
–디지털시민성 공연 및 관련 창작활동 운영
–연극프로그램과 연계한 학생 주도의 즉흥 상황극 수업 운영

3 » 비움·채움·세움 프로그램 공유 및 확산
①디지털시민성 관련 수업자료 공유(온라인 사이트, 인근 학교 공유)
②학부모 대상 자체 연수 운영, 관련 영상 콘텐츠 시청 안내 등
③2023학년도 학교자율과제로 ‘디지털시민성’ 선정 및 2023학년도 학교교육과정에 반영을 통해 지속적인 추진 동력 확보

<table>
<tr><td>디지털시민성 공연</td><td>학생 주도 활동</td><td>교사 워크샵</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>디지털시민성 공연</td><td>교사 학습공동체 연수</td><td>디지털창의역량 활동</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>
▢ 전 교사의 디지털시민성에 대한 개념 이해 및 필요성 공감대 형성
▢ 수업 나눔을 통한 디지털시민성 수업 교사 역량 신장
▢ 문화예술과 연계한 디지털시민교육으로 학생 흥미, 교육적 의미 내면화
</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>
▢ 다양한 디지털시민성 수업 사례 공유 및 나눔 플랫폼 구축으로 경기도 교사, 학부모 누구나 접근 가능하도록 지원, 새로운 플랫폼의 구축보다 기존 플랫폼의 재구조화를 통한 비용 절감 및 활성화 유도

▢ 경기도만의 디지털시민성 평가 지수 개발으로 사전, 사후 교육 효과성 검증 체제 기반 마련이 요구됨

▢ 디지털시민성 관련 다양한 유관기관 확보를 통해 학교연계 교육 활성화 지원 필요

▢ 디지털시민성 관련 영상 콘텐츠를 활용한 학부모 홍보자료 제작 및 활용
</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

중흥초등학교

학교명	중흥초등학교	소속교육지원청	부천
신청 현황	☑ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	교육공동체가 함께하는 디지털 시민 교육 배움공책으로 미래역량 키우기
기초학교 운영과제	

• 1인 1기기 활용 구축

- 아이들의 원활한 디지털 활용 수업을 위해 1인 1기기와 주변 기기 구축
- 최종 목표는 교사가 관리하기 쉽고, 아이들도 관리하기 쉬운 환경 구축
- 유선마우스 파우치 구매로 마우스의 효율적 관리
- 학교 마크가 새겨진 마우스패드와 함께 투명 정리함에 담아 학급별 배부
- 태블릿용 키보드도 번호를 부여하여 함께 배부

키보드 배부	마우스 관리	학급별 배부

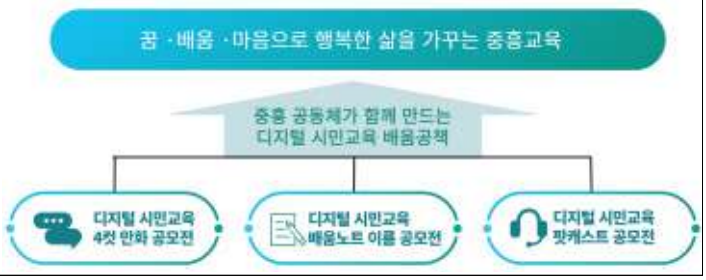
• 교육공동체가 함께하는 디지털 시민 교육 배움공책 공모전 운영

-디지털 시민교육 배움공책 콘텐츠 공모전을 구축

-관련 내용에 대해 포스터 형식으로 제작하여 학생들의 참여도 향상

홍보 사이트

기초학교 운영과제	-공모전 계획 개요를 시각적으로 구성하여 공모전의 방향을 쉽게 안내 -중흥 교육통신 밴드를 통해 관련 공모전 홍보 및 안내 -학생들의 결과물을 취합하여 디지털 시민교육 배움노트에 실어 공유 -각 학년군별로 공통적으로 들어갈 내용을 선정 -10페이지당 각 내용요소별 사연 또는 4컷 만화를 삽입하여 학생들이 쉽게 이해 -디지털 시민 교육 체크리스트 제작
기초학교 운영성과	-1인 1기기 활용을 위한 환경 구축 -교육공동체가 함께하는 디지털 시민 교육 배움공책 공모전을 통한 학년군별 배움공책 제작
제언	-경기도 교육청의 디지털 시민성 관련 성취기준 제시 -디지털 시민교육 기초학교 성과나눔을 통한 각급학교 디지털 시민교육 확산

밴드 안내	공모전 계획 개요
	

익명성 관련 만화	저작권 관련 만화	문자 예절 관련 만화

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

미사초등학교

학교명	미사초등학교	소속교육지원청	광주하남
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 5~6학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영 - 에너지와 생활 단원을 재구성하여 2차시 진행 차시명 : 우리 학교의 에너지 이용 실태 취재하기 (7~8/9) 내용 : 1차시 - 우리 학교의 에너지 이용 실태를 스마트기기로 촬영하고 편집함. 디지털 시대의 시민은 공동체를 위해 적극적이고 능동적이며 바람직하게 행동하는 사람임을 알고, 정보전달과 바람직한 영향력을 행사하기 위한 노력 실천하기 2차시 - 촬영한 영상을 공유, 의사소통을 통해 생활 속에서 실천함. 디지털 미디어 의사소통 시 예절, 개인정보 보호, 정보의 신뢰성을 알고 실천하기

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

기초학교 운영과제	• 운영과제2 - 학생, 교원 연수를 통한 디지털 시민역량 함양 - 미래교육에 관한 전문 강사 섭외를 통해 미래사회에 필요한 다양한 시민역량에 대해 배우는 기회를 가짐 - 학생들의 경우 미래사회에서 나에게 필요한 디지털시민역량이 무엇인지 공부하고 내가 가져야할 자세가 무엇인지 배움 - 교원들의 경우 향후 변화하게 될 미래사회의 다양한 모습들과 이에 따라 필요한 역량이 무엇인지, 교사로서 어떤 역량을 학생들에게 키워주어야 할지에 대해 고민하는 시간을 가짐
기초학교 운영성과	다소 막막했던 개념이였던 디지털시민교육에 대해서 다양한 방법으로 배울 수 있는 기회가 있었고 학생들에게도 미래교육과 연관지어 학습기회를 제공할 수 있었음
제언	학기 말이 아닌 학기 초부터 모집을 해서 1년을 주기로 길게 가져가는 사업이 되었으면 하는 바람이 있음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

안서초등학교

학교명	안서초등학교	소속교육지원청	광명
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

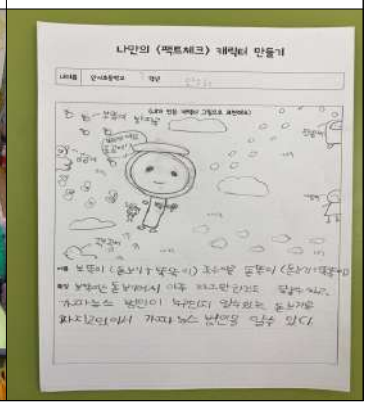
운영목적

- 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴

기초학교 운영과제

- **운영과제1 : 미디어 리터러시 프로젝트 학습 운영**

대상	차시	관련 교과		학습 내용	비고
1~3학년	학년별 2차시 ×3회	1,2학년	국어, 창체	-미디어 리터러시의 중요성 -가짜뉴스 판별법 -유튜브의 장단점 및 알고리즘의 이해 -슬기로운 유튜브 시청 -보도 사진의 이해 -세계시민으로 가는 길 등	-'미디어 리터러시' 관련 전문 강사와 협력하여 수업을 진행함. -4~6학년은 이미 '미디어 리터러시' 수업을 진행하였으므로 기존 수업 내용을 확장시켜 4차시로 진행함.
		3,4학년	국어, 창체		
4~6학년	학년별 2차시 ×2회	5,6학년	국어, 사회, 창체		

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
		

- **운영과제2 : 디지털 시민역량 향상을 위한 '미디어 리터러시' 부스 체험**

날짜	대상	활동 내용	비고
2022.12.9.(금)	전교생	-부스 제목: 미디어를 선용하라! -운영 방법 · 구글 폼(또는 네이버 폼)을 활용한 방탈출 게임 · 각 단계마다 책 제목의 한 글자씩 획득하고 최종 조합하여 책의 제목을 맞춤 책 제목 – 저학년: (어린이를 위한)미디어란 무엇인가 책 제목 – 고학년: (어린이를 위한)슬기로운 미디어 생활 · 활동지에 책 제목과 함께 디지털 시대를 사는 시민으로서 우리의 다짐 적기 · 부스 체험 성공 시 상품 증정	-안서 겨울계절학교 부스 체험과 연계하여 '미디어 리터러시' 체험 부스 운영

기초학교 운영과제

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

- **운영과제3 : 디지털로 참여하는 세상**

기간	대상	활동 내용
2022. 12월 중	안서 자치회	-안서 겨울계절학교, 나만의 그림책 출판회, ‘하늘안서’ 개관식, 졸업식 등 학교 행사에 필요한 다양한 영상 홍보물 제작 -디지털 프로그램을 활용하여 겨울 계절학교 운영방안, ‘하늘안서’ 운영규칙 등 협의

사진자료 7	사진자료 8

기초학교 운영성과

○ 미디어 리터러시 프로젝트 학습을 통하여 디지털 시민교육의 기반을 마련하고 프로젝트 학습자료를 개발함.

○ 디지털 프로그램을 활용하여 다양한 학교 행사에 참여하여 의사소통하고 공감하며 공동체 의식을 다지는 경험을 함.

○ 적극적, 주체적, 긍정적 온라인 활동을 경험하고 이를 통해 바람직한 디지털 시민의식 함양함.

제언

○ 디지털 시민교육 기초학교 운영을 통해 디지털 시민교육 필요성에 대한 공감대가 형성되었으므로, 이를 확대 운영하여 교육공동체가 다양한 방법으로 실천 및 강화할 수 있는 경험을 제공할 필요가 있음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

남양주양지초등학교

학교명	남양주양지초등학교	소속교육지원청	구리남양주
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• **운영 과제1 : 온·오프라인 블렌디드 러닝을 위한 환경 조성** - 스마트기기를 활용한 수업의 원활한 운영을 위한 물리적 기반 마련 - 웹 디자인 라이센스(미리캔버스) 구입하여 수업자료 및 활동지 제작에 활용

- 온·오프라인 블렌디드 러닝을 위한 온라인 저작 도구 활용 역량 향상 연수 및 선생님들의 디지털 리터러시 역량 강화를 위한 독서 토론 운영
- 웹/앱 어플리케이션의 수업 활용에 관한 전문적 학습공동체 운영 (사진1)
- 블렌디드 러닝 학습 자료 공유 플랫폼을 만들어 연속적인 교육과정 운영될 수 있도록 하며 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발에 긍정적인 영향을 주고 받을 수 있는 학교 문화를 조성

- 학생 간 정보화 격차가 교육 격차로 이어지지 않는 환경 조성
- 학부모 대상 수업 과정 공유를 통해 디지털 시민역량에 대한 공감대 형성

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

기초학교 운영과제	● 운영 과제2 : 초등학생용 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발 - 학년 수준에 맞는 2차시 이상의 교과 융합형 디지털 시민교육 자료 개발 ▸지구를 지키기 위한 노력하는 사람들의 모습과 나의 모습을 비교해 봅시다. ▸TOONING 웹툰앱을 이용해 환경보호프로젝트(환경보호 썸네일)에 참여해 보세요.(환경보호와 관련한 홍보광고를 제작해 보기) - 학생들의 디지털 시민역량 및 온라인 수업에 관한 인식 조사 초등학생 디지털 리터러시 태도 검사 [2022-06-03 08:52:35 ~ 무제한] [73개 답변] [중복답변 허용] 질문별 답변 결과 소개글 본 검사는 초등학생을 위한 디지털 리터러시 태도 검사입니다. 여러분들이 평소 인터넷을 활용하며 읽고 쓴 경험을 떠올려봅니다. 성적을 위한 평가가 아니니, *솔직하게* 대답해주세요. 친구와 이야기하지 않고, *신중하게* 대답해주세요. 5* 나는 집에서 **컴퓨터나 노트북**을 사용한다. ○ 자주 쓴다. ○ 가끔 쓴다. ○ 쓰지 않는다. ○ 집에 없다. 6* 나는 집에서 **인터넷으로 공부를 하고 있다.** ○ 예 ○ 아니오

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>
- 미래사회에 적응할 수 있는 컴퓨팅 사고력 및 디지털 정보를 읽고 활용할 수 있는 능력, 알고리즘의 원리를 이해할 수 있는 수업 운영
- 정보를 탐색하고 평가하고 해석하는 역량을 기를 수 있는 수업 개발
- 다양한 온라인 사회참여의 방식을 이해하고 디지털 민주주의 속에서 지켜야 할 정보윤리에 대한 자료 개발
- 학생들의 기본적인 기기 활용 역량 신장 및 자기 주도적 학습 능력 향상
<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
스마트 교육 인프라 구축이 바탕으로 되어 있어서 이를 활용한 다양한 디지털 역량 강화 프로그램을 운영하는 데 어려움이 없었다. 또한 학생들이 몇 년간 디지털 기기 활용을 바탕으로 한 콘텐츠 제작 및 온라인 플랫폼 활용에 익숙해져 있어서 활용하는 수업이 원활하게 진행되었다.

- 디지털 리터러시는 디지털 기기를 다루는 기능적인 요소 뿐만 아니라 학생들의 태도와 가치에 대한 부분도 다뤄져야 한다. 디지털 리터러시 태도에 관한 설문조사를 운영하여 학생들이 갖는 디지털 리터러시 태도에 대해 교사가 확인해 보는 과정을 통해서 학생들의 실태를 조사한 뒤 이를 바탕으로 수업에 활용할 수 있는 부분이 유용하였다.

- 디지털 리터러시 TF팀을 구성하여 선생님들의 디지털 리터러시 역량 강화를 전 학년에 적용할 수 있도록 관련 연구를 함께하여 학교 전체에 디지털 리터러시 교육에 관한 연구 문화를 조성하였다.
</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>
- 디지털리터러시에 관한 부분을 선생님들이 정의 내리고 교실에 적용하기에 범위가 다양하다보니 오히려 초점을 맞춰야 하는 부분을 찾는 것이 어려웠다. 관련 개념에 대한 교사 연수가 더 많이 이뤄지면 좋겠다.

- 학생 디지털 역량을 갖추기 위해서는 학교 내 문화를 조성하는 것도 중요하지만 가정과의 연계가 이뤄지는 부분이 많이 필요하다. 따라서 학부모 대상의 디지털 리터러시 역량을 강화하기 위한 다양한 프로그램이 필요하다.
</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

삼덕초등학교

학교명	삼덕초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	□ 학교 단위 ■ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	■ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 학습환경 구축을 통한 디지털 시민교육과정 운영
기초학교 운영과제	• 운영과제1 (디지털 시민교육과정 교과연계 개발) - 5학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영 - 디지털 매체 계정을 활용한 디지털 시민교육 운영 (국어과 연계) - 디지털 매체 운영사례 통한 개인정보의 중요성 알아보기 - 디지털 매체 계정 운영자로서의 디지털 리터러시, 저작권 개념 이해하기 - 디지털 매체 계정 운영을 통한 자신의 온라인 정체성 이해하기

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2
- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발을 위한 학습환경 구축
- 컴퓨터실 선진화 작업과 연계한 디지털 학습 소모품 구축
- 노트북 연결용 개별 이어폰, 헤드셋, 발표용 블루투스 스피커 반별 배부
- 전문적 학습공동체를 통한 선진 디지털 시민교육 기초학교 운영논의

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제 3
-실과 코딩수업과 연계한 사이버 소통과 관계 교육과정 운영
-스크래치 코딩 프로그램을 통해 네트워킹과 연결의 개념 이해
-코딩 프로그램을 통한 디지털 콘텐츠의 활용방법 이해
-코딩 프로그램을 이용한 간단한 게임만들기를 통해 컴퓨터적 사고력 함양
-코딩 프로그램을 교류하고 발표하며 정보 리터러시, 정보공유, 네트워킹의 활용 등 디지털 시민의 역량 함양

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

● 컴퓨터실과 방송실의 선진화 작업과 협업하여 학생들의 디지털 시민역량을 함양할 수 있는 디지털 학습 소모품을 구비.
● 디지털 기초학교 학습환경 구축을 통한 교육과정 연계 디지털 시민교육을 시행

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

● 디지털 시민교육의 교육과정이 영역(정체성, 웰빙, 권리와 책임, 소통과 관계, 정보리터러시, 사회참여 등)과 더불어 학년군, 교육과정과 연계된다면 수업활용도가 높을 것으로 사료됨.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

갈곡초등학교

학교명	갈곡초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	□ 학교 단위 □학년군 ☑ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 : 디지털 리터러시 교육과정 재구성을 위한 기반 구축 - 2021학년도 4-6학년 전자칠판 및 1인 스마트기기 구비 사업을 기반으로 한 다양한 에듀테크 도구 활용 수업 기반 마련 - 디지털 리터러시 함양을 위한 교수학습환경의 확장 구축 - 5-6학년 스마트태블릿용 무선 키보드 구입 • 운영과제2 : 디지털 시민교육 교육과정 모델의 개발 및 적용 사례 보급 - VR 스포츠실 등을 활용한 학습활동 운영 - 미래교육을 준비하기 위한 전학년 디지털 시민교육 기초과정 운영 사진자료 1 사진자료 2
기초학교 운영성과	에듀테크 도구 활용 수업의 기반 구축하여 다양한 프로젝트 수업 가능. 다양한 미디어 활용뿐만 아니라 미디어 텍스트와 맥락을 이해하는 기초 교육이 실현됨. 전교원의 디지털 기초학교 업무협의를 통해 디지털 기반의 교육과정 운영 수립의 제반을 마련함.
제언	디지털 시민역량(리터러시) 개념에 대한 교사 연수 및 학생 연수가 상시 가능한 강사 인력풀이 필요함.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

금빛초등학교

학교명	금빛초등학교	소속교육지원청	성남
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영과 학습환경 구축을 통한 디지털 격차 해소
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 5,6학년 단위 디지털 시민교육과정 운영 - 정보리터러시 교육을 통한 정보 판별 능력 함양 및 비판적 판단 능력을 기름

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2
- 디지털을 매개로 한 사회참여 확대
- 지속가능한 발전, 공익, 다양성 존중 등 민주시민으로서 갖추어야 할 덕목을 디지털을 매개로 하여 교육

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

기초학교 운영성과	-디지털 정보 리터러시 교육을 통한 학생간 정보 활용능력 격차를 줄일 수 있었음. -디지털을 매개로 한 다양한 경험들로 비판능력 향상에 많은 도움이 되었음. -디지털 공간에서 일어날 수 있는 여러 가지 사회문제들을 함께 다뤄 봄으로서 민주시민으로서 갖추어야 할 덕목 또한 학습할 수 있는 기회가 되었음.
제언	학교현장에서 활용할 수 있는 전문 강사진이 체계적으로 구축되어 안내가 되고, 실제 교육현장에 적용할 수 있도록 담당자 연수가 구체화 되면 좋을 것 같음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

용인신봉초등학교

학교명	용인신봉초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 학교폭력 없는 행복한 학교 만들기
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 5,6 학년군 체험중심 디지털 시민역량 교육과정 운영 -학생 참여형 뮤지컬 공연관람을 통한 학생들의 눈높이에 맞는 오감형 사이버 학교폭력 예방교육 실시 - 사이버(디지털) 성폭력 강연을 통한 사이버 성폭력의 범위와 나를 지키는 방법 배우기 - 팀빌딩 레피듀케이션 체육 활동을 통해 학생들간의 대인관계, 소통능력 향상

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2

- 사이버학교폭력 예방 메타버스 교구인 사이버스(http://www.cyverse.kr)를 통해 사이버폭력 예방을 위한 6개 유형과 8개 역량을 활동 체험함
- 디지털 시민성 기르기 주제로 특강을 통한 디지털 시민으로써 권리와 책임, 소통과 관계에 대해 교육

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

기초학교 운영성과	체험형 사이버학교폭력 교육을 통한 학생들의 디지털 시민성 육성

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

마장초등학교

학교명	마장초등학교	소속교육지원청	이천
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

- THE 아름다운 디지털 세상' 프로그램으로 디지털시민성 기르기

기초학교 운영과제

1 THE 아름다운 디지털 세상 기반 여건 조성

① THE 아름다운 디지털세상 프로그램 개발을 위한 기반 및 교원 역량 강화
- 교원 대상 크롬북 사용자 기초 및 심화 연수 2회(기본 1회, 심화 1회) 실시
- 디지털 시민교육 학년별 교육자료 구입 및 공유, 수업 적용

② 학생 교육용 디지털 기기 및 교육 환경 조성 현황

구분	태블릿(대)	크롬북(대)	무선 와이파이 (실)
보유량	150	465	38실
보유율(%)	73% (전체 학생 대비)		100% (교실 대비)

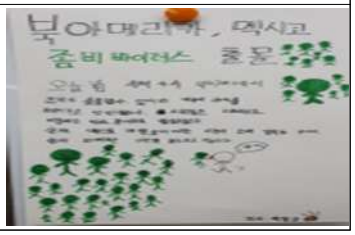
2 THE 아름다운 디지털 세상 프로그램 개발 및 운영

① 학교자율과정 연계 운영 프로그램 운영

분야		학년	내용 요소
Thinking	디지털 시민 윤리, 창의 역량	5,6학년군	-디지털 윤리 , 가짜뉴스 판별하기 -더 좋은 세상을 위한 디지털 리더 되기 -디지털에 대한 비판적 이해 -디지털 창의적 사고 -디지털 세상의 선한 생산자, 공유자
Harmony	디지털 커뮤니케이션, 문해력	3,4학년군	-미디어의 바른 이해, 접근 -미디어 생산 및 공유
Emotion	디지털 안전, 감성지능	1,2학년군	-디지털 정체성, 디지털 세상의 이해 -디지털의 안전한 사용과 권리 -디지털 상호작용 -디지털 윤리

기초학교 운영과제

② **디지털 시민역량 교수학습 자료 개발 및 적용**

인터넷에서 뉴스 검색하고 구별해보기		가짜 뉴스 만들기
		

3 THE 아름다운 디지털 세상 공유 및 확산

① 학교 홈페이지, 교사 학교 밖 네트워크, 지구 장학 연계 확산

② 학부모 대상 자체 연수 프로그램을 통해 가정 연계 확산

교사용 연구 도서 구입	지도 자료개발을 위한 협의	

기초학교 운영성과

- 디지털 시민교육 학습환경 조성에 있어 학생용 지원 물품과 학습 플랫폼 지원을 받을 수 있어 여건 마련과 교육 공감대 형성에 도움이 되었음.

- 교과 및 창의적체험활동과 연계한 가짜뉴스 관련 디지털 시민교육 수업이 학생들의 디지털 리터러시를 기르는 데 유익하였고, '가짜뉴스'가 가지는 특징이 학생들에게 재미있게 와닿아 학생들의 경험을 활용하여 활발히 참여하였음.

- 전문 강사들과 협력 수업을 진행하여 디지털 시민교육 관련 수업 설계 및 실제 운영 방법 등에 대한 실질적 연수가 진행됨.

- 디지털 시민교육 관련 도서 탐독 및 교육자료 공유를 통해 교육과정과 연계한 연구 활동을 통해 디지털 시민교육 공동체 역량 강화가 이루어졌고, 자신감이 형성됨.

제언

- 2023 교육과정 편성에 있어 4~6학년 교육과정에 일정 시수를 확보하여 지속적인 교육과 연구가 이루어진다면 디지털 시민역량을 키우는 데 더욱 도움이 될 것임. 학년별 발달 단계를 고려하여 정의적 면을 다루는 등의 방식으로 1~3학년 수업에도 설계, 적용할 필요가 있음.
- 디지털 시민역량 강화의 필요성에서 나아가 교육을 통한 행동과 실천 중심의 운영 사례를 개발하고 공유하는 것이 필요함.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

연천왕산초등학교

학교명	연천왕산초등학교	소속교육지원청	연천
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 메타버스 디지털 시민교육을 통한 디지털 시민역량 교육과정 모델 개발
기초학교 운영과제	

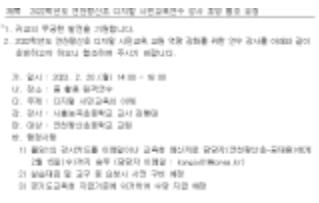
• **운영과제1: 디지털 시민교육 교육과정 환경 구축**
- 디지털 시민성 검사를 통한 학생 맞춤형 디지털 시민교육 방향 및 설계 방안 마련
- 학년군별 발달단계에 따른 디지털 시민교육 교육 영역 및 세부 영역 선정
- 학교 자율과정 연계 디지털 시민역량 교육과정 설계

구 분	역 량	실천 학년군	디지털시민교육 영역	공간 연계
나	자기관리 역량	1,2학년군	정체성	나, 가정
우리	비판적 판단역량	3,4학년군	소통과 관계	학교
공동체	사회참여 역량	5,6학년군	사회참여	지역사회

- 메타버스 활용 디지털 시민교육 교육과정 온·오프라인 환경 구축

디지털 교육을 위한 교사공동체 협의	교육 환경 구축	

• **운영과제2: 디지털 시민교육 모델 개발 및 교육공동체 역량 강화**
- 디지털 시민역량 신장 프로젝트 학습 모델 개발
- 인근 학교 연계 디지털 시민교육 공동교육과정 개발
- 전교생 메타버스 현장체험학습 운영
- 디지털 시민교육 역량 강화
  ▸ 사이버 연수 '메타버스 여행을 시작하는 선생님을 위한 안내서(30시간, 2학점)'를 통한 개별 교원 메타버스 역량 강화
  ▸ 지역 교사 탐구공동체(연천 미래교육 연구회)를 통한 디지털 시민교육 역량 강화
- 학부모와 함께하는 온라인 '메타버스 여행' 연수 프로그램 개발 및 실천

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>
<table>
<tr><th>현장체험학습</th><th>디지털 시민교육 연수</th><th>인근 학교와 협의회</th></tr>
<tr><td> </td><td>  </td><td> </td></tr>
</table>

• 운영과제3: 메타버스 활용 디지털 시민교육 일반화
- 디지털 시민역량 신장 프로젝트 학습 실천
- 지역사회 연계 메타버스 활용 디지털 시민교육 자료 공유
- 교육공동체가 함께하는 도서벽지 소규모 학교 메타버스 활용 홍보 자료 개발 및 보급
<table>
<tr><th colspan="2">학급별 디지털 시민교육 실시</th><th>자료 개발 및 활용</th></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>
• 학생 맞춤형 디지털 시민교육의 방향 설정 및 지속적인 교육 모델 개발
• 교내, 인근 교원들과 협의 및 홍보를 통하여 디지털 시민교육의 필요성에 대한 공감대 확산
• 체험학습과 학교 내 메타버스 활용을 위한 공간 등 다양한 교육의 장 마련
</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>디지털 시민교육 기초학교 운영으로 학교 구성원들의 자발적인 디지털 시민교육에 대한 공감대 형성과 교육공동체 역량의 강화가 이루어졌음. 일회성으로 끝나는 사업이 아닌 지속적인 지원을 통해 더 발전된 디지털 시민교육 모델 발굴과 확산이 이루어질 수 있으면 좋을 것 같음.</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

샘말초등학교

학교명	샘말초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 보편적 가치 기반 인성교육과 함께 하는 디지털 시민역량 교육과정 운영
기초학교 운영과제	

• 운영과제1

- 학년 군별 디지털 시민 역량을 위한 보편적 가치가 녹아 있는 인성교육
- 학년별 발달 단계에 맞는 상황 설정을 통한 인성교육

학년군	인성 교육 주제
1·2학년군	디지털 세상은 처음이지?
3·4학년군	디지털 세상에서 만나는 내 친구 샘말이
5·6학년군	영덕동에 사는 디지털 친구, 흥덕이와 석현이

• 운영결과

- 핵심 질문을 설정하여 학생들에게 핵심 질문의 답을 찾아가는 과정을 통해 학생의 삶과 앎이 연결되어 수행적, 지적, 도덕적,공동체적 인성을 찾아감.
- 체험중심 프로젝트 학습을 통하여 학생의 흥미를 통해 수업에 대한 몰입도를 높이는 기회를 갖음
- 지역의 전문가 집단과 협업을 통하여 학생들의 일부인 디지털 기기의 활용과 더불어 함께 지켜야 할 내용들에 대해서 탐구함.

• 운영과제2

- 미디어 활용을 통한 디지털 리터러시 교육
- 토의·토론을 통해 디지털 세상의 옳고 그름을 찾아가기

학년군	디지털 리터러시 주제
1·2학년군	핸드폰에 나오는 건 다 좋아요.
3·4학년군	유튜브 세상의 참과 거짓 Ⅰ
5·6학년군	유튜브 세상의 참과 거짓 Ⅱ

• 운영결과2

- 1인 1기기 활용을 통하여 디지털 기기 활용 능력을 향상하고 더 나아가 디지털 기기를 통해서 얻게 되는 정보의 옳고 그름을 판단하는 경험을 갖게 됨
- 현실과 디지털 세상에서의 차이점을 인지하여 나의 행동이 어떻게 되어야 하는지에 대한 토의 토론 과정을 통해서 진정한 디지털 시민의 자세를 찾고 이를 실천할 방법을 모색함

	• 운영과제3 - IQ, EQ, DQ 이제는 DQ입니다. - 전문적 학습 공통체를 통한 교사 디지털 시민 역량 함양 연수 • 운영결과3 - 교사 전문성 함양을 위한 책 선정을 통해 독후 활동과 교재 연구를 동시에 진행함 - 학년군 단위 전문적 학습공동체를 통하여 핵심질문, 토의토론 주제를 선정함. - 전문가 초청 강의를 통하여 교사 전문성 함양 - 지역 기반 전문가 집단과 협업을 통하여 다양한 체험을 실천해 보고 수업에 적합한 활동을 선택하는 지혜를 모음.
기초학교 운영성과	1. 다양한 디지털 기기 활용과 주제중심 토의학습을 통하여 학생들의 미래 시민으로서의 역량 함양 2. 전문가의 초빙 강의를 통하여 교사들의 디지털 시민에 대한 이해를 높여 교사의 전문성 제고 3. 지역의 전문가 집단과 협업으로 학생들에게 다양한 체험중심 활동 실천
제언	1. 디지털 시민 교육은 학생들의 삶 속에서 찾을 수 있는 쉬운 주제를 통해 접근하는 것이 중요함. 2. 이론식 수업보다는 학생들에게 체험의 기회를 제공하여 보다 적극적으로 수업에 참여하는 학생 주도성에 기반을 둔 수업에서 결과물이 더 좋았음. 3. 교사들은 가르치는 입장이 아닌 파트너 또는 조력자로서 역할을 수행하며 학생들과 수업에서 함께 하는 경우 긍정적인 방향으로 수업이 흐름 4. 무엇을 가르칠 것인가에 대한 고민보다는 나는 누구인가? 나는 누구와 살고 있는가? 나는 어떻게 살아가야 하는가?와 같은 핵심질문을 통해 수업을 이끌어가는 것이 중요 했음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

소사벌초등학교

학교명	소사벌초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	□ 학교 단위 □ 학년군 ☑ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 디지털 시민역량 교원역량 강화 - 워크숍을 통해 디지털 시민성과 디지털 시민교육 개념, 동향 등 공유 - 방송통신위원회 제작 교재 활용 수업 적용방안 연구 - 디지털 리터러시, 정보윤리 관련 전문가 초청 대면연수 1회 운영

역량강화 연수	디지털 시민교육 개념	개인정보보호

• 운영과제2

- 학년군 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영

① 3-4학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영

- 디지털 시민역량 중 정체성, 웰빙, 소통과 관계 영역 교육과정 분석
- 교과/창체 연계 1~2차시 분량의 디지털 시민교육 교수 · 학습 운영
- 디지털 세상의 윤리 : https://padlet.com/TEACHER_H_LEE/padlet-k8nut5vw9qybfwuf

디지털 시민역량 탐색	디지털 사회변화 VR	디지털 소통 이야기 만들기

② 5-6학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영

- 디지털 시민역량 중 권리와 책임, 정보판별, 사회참여 영역 교육과정 분석
- 교과/창체 연계 1~2차시 분량의 디지털 시민교육 교수 · 학습 운영
- 가짜뉴스 : 한밤의 늑대인간 보드게임 활동, 가짜뉴스 찾기, 협의 활동
- 띵커벨보드 : https://www.tkbell.co.kr/tkboard/woi/1153036/o1ANr43GL8.do

- 메타버스 사이버안전부 활동소감 : https://docs.google.com/presentation/d/1lV8PgKzqvkh6fWzB8ZBeQldF5HjXVYFkBcUxO6lGNEs/edit
- 메타버스 리터러시 참여소감 : https://padlet.com/lhj42/padlet-w9dh10sucd6jhjqo
- 의사소통방법과 예방, 개인정보 소감 : https://padlet.com/yg8469542/rvojym3v1u45wz47 (비번 1234)

가짜뉴스 보드게임	투닝 소통 웹툰 제작	사회참여 메타버스 실천

- 운영과제3
  - 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
    ① 3-4학년 단위 디지털 시민역량 교수학습 자료
    - 교과/창체 연계 정체성, 웰빙, 소통과 관계 영역 수업활동 초성퀴즈 제작
    - 디지털 윤리 가상공간 맵 : https://zep.us/play/8lpk71

    ② 5-6학년 단위 디지털 시민역량 교수학습 자료
    - 교과/창체 연계 권리와 책임, 정보판별, 사회참여 영역 메타버스 공간 구축
    - 맵 : https://zep.us/play/DEPvp5
    - 디지털 시민교육 수업활용을 위한 영역별 페들렛 공간 구축
    - 메타버스 윤리 헌법 : https://docs.google.com/presentation/d/1lV8PgKzqvkh6fWzB8ZBeQldF5HjXVYFkBcUxO6lGNEs/edit
    - 디지털 리터러시 축제 메타버스 : https://app.gather.town/app/YSYDsaVhyiW6pKHa/digital%20literacy%20room

초성퀴즈 슬라이드	디지털 리터러시 메타버스	디지털 시민교육 교안

기초학교 운영성과	• 짧은 운영기간이었지만 디지털 시민교육의 필요성에 대한 충분한 공감대 형성을 확인할 수 있는 의미있는 활동으로 평가함 • 방송통신위원회 교재에서 제시하는 운영영역 중심으로 교육과정과 연계한 과제도출 및 학년별 교수·학습활동의 체계를 마련함
제언	• 경기도형 디지털 시민역량 개념과 체계가 명확히 구축되고, 관련 교수·학습자료 개발이 활성화되면 현장에서 쉽게 적용 가능한 다양한 교수·학습사례들이 보급될 것으로 기대함

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

배곧해솔초등학교

학교명	배곧해솔초등학교	소속교육지원청	시흥
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

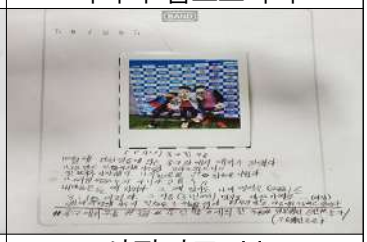
- 밴드(Band)를 활용하여 디지털 공간에서 책임감 있게 공존하는 법 배우기 (디지털 시민으로 3 Up steps, Uploader, Upstander, Upgrader)

기초학교 운영과제

- **운영과제 1. 디지털 책임**
  - 나의 데이터(Data)를 발견하고 쓰임새 알기.
  - 미디어(Media)를 알고 올바른 반응 해 보기.
  - 해시태그(Hashtag)를 알고 미디어로 타인에게 미치는 영향(Influence) 알기.
  - 디지털 세상에서 책임감 있는 표현 방법을 비교하고 선택하기.
  - 미디어를 시청하고 올바른 반응으로써 미디어를 재생산하고 공유하기.

사진자료 1 데이터 이해하기	사진자료 2 미디어 이해하기	사진자료 3 미디어가 담은 해시태그
사진자료 4 미디어 비교하기(망치를 든 간호사 vs 등불을 든 여인)		**사진자료 5** 미디어 생산 및 공유

- **운영과제 2. 디지털 공존**
  - 사이버 폭력 예방 및 생활지도를 위한 밴드 개설
  - 나의 디지털 계정(ID)을 만들고 디지털 공간에서 오감으로 느끼는 것 그리기.
  - 주제에 맞는 개인 미디어를 업로드하고 댓글 등으로 반응하며 소통하기.
  - 친구들과 나누고 싶은 좋은 미디어를 선택하여 공유하기
  - 능동적인 디지털 기기 사용자로서 지켜야 할 약속 정하기.
  - 미디어를 활용하여 더 나은 세상을 만드는 캠페인 활동하기

<table>
<tr><td></td><td>
<table>
<tr><td>사진자료 6
밴드 개설</td><td>사진자료 7
디지털 계정 만들기</td><td>사진자료 8
미디어 업로드하기</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td><td>  </td></tr>
<tr><td>사진자료 9
미디어 선택 및 공유</td><td>사진자료 10
미디어 활용 약속 정하기</td><td>사진자료 11
캠페인 활동
(졸업 축하 영상)</td></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>○3~4학년 단위의 교육과정과 연계하여 디지털 시민교육 프로그램 개발 및 적용.
○본교 교사들의 디지털 미디어 감수성 및 디지털 시민교육 프로그램에 관한 관심 제고.
○학생들은 미디어의 사회 참여적 기능을 이해하고, 디지털 공간에서 올바른 미디어를 선택하고 공유하며, 미디어를 활용한 소통과 사회참여를 체험하는 긍정적인 기회.
○조성된 디지털 학습환경을 활용하여 미디어(그림, 영상) 제작하는 경험을 통해 표현 기능이 낮은 저·중학년도 손쉽게 미디어를 생산하고 소통할 수 있다는 가능성을 발견함.</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>학생들은 아날로그와 디지털 세상을 함께 살아갑니다. 교육은 아날로그 세상과 비교하며 디지털 세상을 이해할 수 있도록 도와야 합니다. 학생들이 현실(아날로그)에서 하는 일상적인 말이나 행동이 디지털 세상에서 이루어지는 형태를 살펴보면, 보통 저들의 생각을 유사하게 표현하는 이모티콘이나, 다른 사람의 반응(댓글), 미디어를 활용하여 이루어집니다. 즉 학생들은 의사를 표현할 때 중간 매체(Media)를 선택하고, 이는 역으로 의사 표현이 미디어의 영향을 받는 점을 반증합니다.
지금까지 이루어진 디지털 시민 교육 중 미디어 리터러시 교육을 단순 미디어가 전달하는 바를 올바르게 이해하는 소위 ‘팩트 체크’에서 마치는 것은 미디어에 대한 수동적인 반응일 뿐, 바람직하지 않다고 느꼈습니다. 왜냐하면 디지털 환경이 기존 시·공간의 제약을 넘어 정보를 수집하거나 사람들과 소통하던 목적에서 점차 수익을 내는 목적으로 변화되면서 이에 따라 점차 소비자의 반응을 요구하기 때문입니다. 학생들이 점차 부와 명예를 얻는 데 도움이 되는 수많은 반응을 받는 인플루언서(소위 유튜버)가 되기를 희망하는 현실 그리고 다양한 미디어 플랫폼에서 다소 극단적인 미디어를 경험하는 디지털 미디어 경험에 비추어볼 때, 앞으로의 교육은 디지털 환경을 올바르게 이해하고 미디어에 책임감 있게 반응하며 좋은 미디어를 생산하는 디지털 공존 및 디지털 책임 교육으로 나아가야 하겠습니다.
커피 종이 필터(Filter)가 커피의 미분이나 오일을 걸러내고 일부만 통과시키듯, 어른들은 객관적으로 유익한 미디어에 선택적으로 반응하고, 공유하고, 기여하는 역할로 모범을 보여야겠습니다. 디지털 시민이 되는 3가지 걸음, 좋은 업로더와 업스탠더, 업그레이더의 관점에서 디지털 시대의 공존과 책임을 가르쳐야 합니다.</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

풍무초등학교

학교명	풍무초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• SW 교육과 연계한 디지털 시민교육 역량강화
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - SW 수업 연계 디지털 시민역량 교육과정 운영 · 1~2학년 언플러그드 수업 연계 학교 자율과정 운영 · 3~5학년 EPL수업 연계 학교 자율과정 운영 · 6학년 피지컬 컴퓨팅 수업 연계 학교 자율과정 운영

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2
- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
· SW수업 연계 디지털 시민역량 교수학습 지도안 개발
· 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- 운영과제3
  - 디지털 학습환경 조성
    - ·컴퓨터실 디지털 학습환경 조성 소모품 구비
    - ·원활한 태블릿 활용 수업을 위한 소모품 구비

<table>
<tr><td>사진자료 7</td><td>사진자료 8</td><td>사진자료 9</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 시민역량 강화와 연계한 SW교육 운영으로 민주시민 역량 강화
- 교수학습 자료 개발로 일반화에 기여
- 디지털 학습환경 조성으로 원활한 교육활동 여건 마련

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 교육청 차원의 일반화 자료 보급으로 양질의 수업 운영
- 지속적인 예산 지원으로 수업의 연계성 보장

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

산들초등학교

학교명	산들초등학교	소속교육지원청	파주
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 메타버스 도서관으로 온-오프라인이 연결된 디지털 시민역량 교육과정 운영
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 메타버스 도서관 구축 - 디지털 학습환경 조성: 태블릿PC 활용에 필요한 무선 키보드 구매 · 태블릿PC를 활용에 필요한 무선 키보드 구매 → 태블릿PC의 생산성을 향상시킴(학생활동 시간 단축 및 타자기능 향상) → 컴퓨터실에서 가능하던 활동을 교실에서 수행할 수 있음(공간 확장) · 디지털 학습 플랫폼 라이센스 구매(패들렛) → 학생 활동의 시간적·공간적 영역 확장 → 교사가 제시한 기한 안에서 학생이 언제든 자유롭게 학교에서나 집에서 과제를 제출할 수 있음. → 학생들이 서로의 학습결과물을 볼 수 있으므로 자연스럽게 활동결과를 공유하는 계기가 될 수 있음. - 메타버스 구축을 위한 교원 역량 강화 연수 · 파주교육지원청 미래교육 역량강화 직무연수 활용 · 메타버스 구축 및 활용을 위한 강사 초빙 연수 운영 → 지역 교사 학습 동아리 운영 및 사례 공유 → 메타버스 공간을 활용한 학급 운영, 학년 협의회 운영 - 미래교육 역량 강화를 위한 전문적학습공동체 운영 · 미래 교육의 실제 적용방안 연구(5학년) · 메타버스를 통한 디지털 시민 역량 강화(6학년) - 메타버스 도서관 구축 · 게더타운과 ZEP을 활용한 메타버스 도서관 구축 → 학생의 학습 동기와 흥미 향상

디지털 플랫폼 활용(패들렛)	교원역량 강화연수(메타버스 제작)

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제2 - 온-오프라인이 연결된 디지털 시민역량 교육과정 운영
- 학교자율과정과 연계한 디지털 시민역량 교육과정 운영
· 5학년: 내 삶의 크리에이터[Creator]
→ 기존 교육 공간의 활용성 향상(컴퓨터실, 스마트실) 및 필요한 기자재 확충(무선 키보드)으로 교육과정 운영에 필요한 학습환경 조정
→ 영상 제작의 기초 과정 교육(촬영, 편집)을 통한 학습능력 향상
→ 학급별 영상 게시 및 공유를 통한 소통과 나눔
· 6학년: 오늘의 선생님
→ 진로와 직업을 주제로 에듀테크를 활용한 수업 및 컨텐츠 제작
→ 온라인 진로적성 검사 - 진로 관련 온책 읽기 - 진로 자료 탐색 - 나의 진로와 관련된 발표 자료 제작 - 스마트 기기를 활용한 발표로 교육과정을 운영함.
- 메타버스를 활용한 도서관 이용 및 미디어 리터러시 교육
→ 도서관 이용 교육 및 기초 예절 교육에 활용
- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
· 온-오프라인이 연결된 독서교육 프로그램 운영
→ 학급 운영 및 활동의 영역을 교실이라는 오프라인 공간에서 온라인 공간으로 확장
→ 기존에 클래스팅이나 온라인 카페 등과 달리 온라인 공간에 접근하는데 쉽고, 활동 목적에 맞게 디지털기기 사용시간을 최소화 할 수 있음.
· 메타버스 도서관을 중심으로 한 디지털 사회참여 프로그램 운영
→ 저학년을 위한 교내 독서동아리 학생들의 온책읽기 컨텐츠 제작

<table>
<tr><td>온-오프라인 협의</td><td>북큐레이션 컨텐츠 제작</td><td>메타버스 활용 수업</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

● 교육활동의 시간적·공간적 한계를 극복하여 교사 및 학생이 언제 어디서나 학습 과제에 접근하고 결과를 공유함.
● 일상적 소통 및 협의에 메타버스를 비롯한 에듀테크 활용으로 디지털 교육에 대한 교원의 관심 및 역량을 강화함.
● 소통과 관계, 디지털 리터러시 영역을 중심으로 학생의 디지털 시민 역량 강화

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

● 지속적이고 보편적인 태블릿PC의 보급
- 코로나19 시기 원격수업지원처럼 기본적으로 학급당 □대의 태블릿PC 보급
- 일정 시기마다 학교 정보기자재 교체하는 것처럼 구형, 노후화된 태블릿PC를 교체할 수 있도록 지원
● 교육과정 운영의 범교과 영역에서 디지터 시민교육의 영역을 세분화하여 제시
- 디지털 기기 활용부터 미디어 리터러시의 이론적 학습 등 디지털 시민교육 전반의 과정이 교원의 관심을 갖고 교육과정 안에서 정착하도록 방향성 제시

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

구갈초등학교

학교명	구갈초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• '선한 스마트 체인지 메이커' 디지털 기술로 우리 주변의 문제를 해결하는 디지털 시민양성 교육과정 개발 및 운영
기초학교 운영과제	• **4학년 '선한 스마트 체인지 메이커' 프로젝트 개발 및 운영** - 목적 : 디지털 기술을 활용하여 문제를 해결하는 과정을 통해 시민성과 문제해결력 함양 - 주제 : 'SDGs를 AI로 해결하는 디지털 세계시민 구갈 어린이' - 개발 내용 : 글로벌 문제들을 학생들이 직접 인공지능 앱을 만든ㄹ어 해결할 수 있도록 총 17차시 프로젝트 수업 개발 및 적용 - 결과 : 70명의 4학년 학생들이 참여하여 SDGs 문제를 해결하는 앱 12개, 인공지능 모델 20개 개발, 지속가능개발목표 활용 디자인 에코컵 디자인 및 제작, SDGs 문제를 AI로 해결하는 디지털 세계시민 구갈어린이 전시회 개최

앱 개발 모습	전시회 모습 1	전시회 모습 2

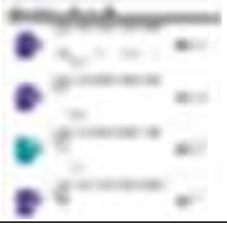
• **'선한 스마트 체인지 메이커'' 교수학습 자료 개발**
- 17차시 프로젝트 수업운영을 위한 구글 사이트 개발,
- 시나리오 및 학습 활동 자료 일체 개발

프로젝트 시나리오 개발	SDGs 붙임딱지 미션 자료 제작	SDGs 학습 게시물 제작

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● **3학년 에듀테크를 활용한 디지털 세계시민 프로그램**

- 인공지능의 개념과 윤리에 대해 학습함.
- 챗봇 플랫폼을 활용하여 여러가지 주제의 챗봇을 완성함.
- 챗봇 실습을 통해 프로그램 생성 과정과 알고리즘을 이해하고, 이를 바탕으로 생활 속에서 다양한 AI 도구를 사용하는 역량을 기름.

<table>
<tr><th>학습 영상</th><th>활동 내용</th><th>활동 결과</th></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td>  </td></tr>
</table>

● **'마음 편한 디지털 소통' 교육 과정 운영(4차시)**

- 디지털 시민성 향상 프로젝트의 일환으로 온라인 공간에서의 소통역량 강화 수업 실시
- 국어과, 과학과 융합
- 온라인 언어습관 자가진단을 통해 자신의 언어 습관을 돌아보고 개선할 수 있는 방법 토론
- 교실에서 단톡방 대화를 통한 회의를 진행하여 단체 채팅에서 지켜야 할 매너와 활발한 소통을 위한 태도 토론

<table>
<tr><th>온라인 소통 수업
포스터</th><th>단톡방 회의 실습</th><th>온라인 언어습관
자가진단 및 토론</th></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

디지털 시민교육 교육과정을 개발하여 4학년 대상 17차시, 3학년 대상 6차시 프로젝트 수업을 개발하여 적용함. 이를 통해 학생들은 다양한 글로벌 문제를 직접 해결하고자 하는 태도를 기르고 디지털 기술과 인공지능 기술을 활용하여 문제를 해결하는 경험을 통해 창의적 문제해결력과 인공지능 리터러시, 디지털 리터러시를 효과적으로 신장함.

학년군 운영으로 디지털역량과 시민성 함양을 위한 프로그램 개발 및 운영 협의를 통해 동료 교사간 디지털 시민교육에 대한 이해도를 높일 수 있었음.

SDGs와 디지털 기술을 연계한 교육 프로그램을 개발함으로써 디지털 환경에서 문제해결력을 높이고 무엇보다 글로벌 문제를 대하는 태도와 적극적으로 해결에 참여하려는 의지를 갖고 디지털 기술을 활용하여 문제를 실제로 해결해보는 경험을 통해 디지털 세계시민으로서 역량을 기름.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

연간 계획을 통한 교육 적용으로 장기간에 걸쳐 내실있게 운영된다면 학생들에게 더욱 유의미한 교육과정이 될 것임. 디지털 시민교육의 다양한 요소를 녹여내어 일년간 프로젝트로 개발하여 적용 예정임.

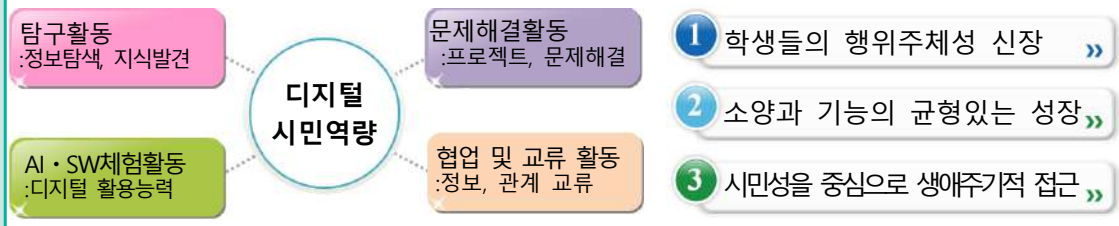
</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

시흥능곡초등학교

학교명	*시흥능곡초등학교*	소속교육지원청	*시흥*
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 기술과 소양의 균형있는 조화를 통한 디지털 시민역량 교육과정 운영
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 디지털 시민역량 강화를 위한 학교 자율과정 운영을 위한 기반조성



1 지역연계 소프트웨어 교육과정 개발 운영
- 마을강사와 협력하여 지역형 SW교육 프로그램 개발・운영 (반별 4차시)
- 실과, 창체와 연결하여 교과통합 및 주제중심 융합수업으로 마을강사와 코티칭으로 진행

2 학교자율과정 운영을 위한 SW 교육과정 파일럿 운영
- 학교와 학생들의 실태분석을 통해 학생들의 생활과 밀접한 주제와 내용을 중심으로 맞춤형 SW교육 프로그램을 차년도에 운영할 수 있도록 상반기 동안 개발하여 하반기(11월)에 8차시에 걸쳐 교육과정 재구성을 통해 정규교과시간 내에 코티칭 수업 진행

3 디지털 소양과 AI・SW 리터러시 교육
- 미래시대에 필요한 새로운 기술 및 알고리즘을 체험하고 최첨단 기술을 익히고 다양한 자료를 통해 배움을 확장하고 공유하고 이러한 기술과 역량이 조화롭게 길러질 수 있는 기반 조성
- AI・SW 연계 수업(실과)을 통해 최첨단 기술과 디지털 시민의식이 필요한 이유를 배우고 학생주도로 디지털 생활 속 문제해결을 위한 다양한 접근도를 높이고 기술과 소양에 대한 공감대가 형성할 수 있는 바람직한 교육 여건 조성

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

기초학교 운영과제

- 운영과제2
  - 디지털-HUB 프로그램 운영

> **HEART** 생활 속에서 만나는 생활밀착형 디지털시민교육! **가슴이 따뜻한 디지털시민**을 기른다.
>
> **UNIQUE** 디지털 세상의 다양한 현상을 분석하고 **소양과 기술이 균형을 이룰 수 있는 활동을 중심**으로 시민교육의 특징을 살려 디지털 시대에 필요한 역량을 향상시킨다.
>
> **BALANCE** **배움(앎)과 실천(삶)이 균형을 이룰 수 있도록** 디지털 시민교육 프로그램을 개발하여 디지털 시민역량을 함양할 수 있는 교육의 저변 확대를 위해 노력한다.

- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발

주제	영역	내용	주요 학습활동 (Learning Activity)
디지털 시대의 권리	개인 정보	디지털 시대의 알권리와 개인의 권리를 시민의식의 관점에서 새로운 방식으로 접근	1. 사례로 살펴보는 잊힐 권리 2. 잊힐권리와 알권리 토론하기 3. 디지털공간에서 잊힐 권리 설정
디지털 시민의식	시민 의식	디지털 세상 속에서 성숙한 시민으로 성장하기 위해 바람직한 역량과 인성을 갖추기 위한 기초소양교육	1. 미래의 우리 모습 상상하기 2. 디지털세상의 빛과 그림자 3. 내가 만드는 디지털 10계명

1 생활 밀착형 디지털시민교육 주제 선정
- 학생들의 의견과 사회 현상을 반영하여 주제 선정
- 주입식・교화의 방식 보다는 학생들이 스스로 생각하고 토의・토론의 과정을 통해 디지털시민교육을 체험하고 배움을 생활 속에서 실천할 수 있도록 노력
- 생활 속에서 실천할 수 있는 다양한 방식으로 접근하고자 노력했으며 사회참여를 통해 내면화시킬 수 있는 주제 선정

2 교과 내 연간 4차시 활동 자료 개발
- 2개의 주제를 선정하여 계기 교육이나 교과내 재구성을 통해 기본에서 심화 과정까지의 디지털시민교육을 교육할 수 있도록 자료 개발 (국어, 사회, 실과 등)
- 한국지능정보사회진흥원의 개발자료와 연계하여 지속적으로 활용할 수 있는 수업 연계형 교육자료를 개발

3 창의적체험활동 연계 가능
- 디지털시민교육 주간을 설정하여 학교별 특색에 맞추어 필요한 주제를 선정하여 교육 가능
- 계기교육 시간을 활용하여 사회참여 활동 진행 가능 (캠페인)

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

기초학교 운영성과

디지털 시대를 살아갈 학생들이 디지털 기술과 소양을 균형있게 발전시키고 이를 학교교육과정과 연계해서 특색있는 디지털 시민을 기를 수 있는 교육과정 파일럿 운영 및 기초 자료 개발

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

운정초등학교

학교명	운정초등학교	소속교육지원청	파주
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	교원 역량 강화 및 학부모 공감대 형성을 통한 함께하는 디지털 시민 기초학교 운영
기초학교 운영과제	● 운영과제 ① 『 교원 역량 강화와 공감대 형성』 - 컨설팅 및 교원 역량 강화 연수를 통한 디지털 시민교육 기초 소양 함양 : 디지털 시민교육 강사 인력풀을 활용한 교직원 연수 4시간 운영 - 디지털 시민교육과 관련된 자료 제공을 통한 자율적 연구 분위기 형성 : 아름다운 디지털세상에 있는 자료 다운로드 및 학년별 내용 분석 - 디지털 기반 수업 운영을 위한 교내 자체 연수 강화 : 전문적 학습 공동체와 연계한 학년별 워크북 구성 - 이미 구축된 디지털 학습환경을 활용한 수업 적용으로 교원 역량을 강화 : 이동식 크롬북 11세트(28개 11세트, 총 400대 활용) 활용 수업 실시

교직원 연수 및 교육과정 토크 콘서트

이동식 크롬북 11세트 수업 활용 (총 400대)	디지털 시민교육 수업 운영

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제 ② 『 수업 모델 발굴 및 교육과정 운영 』
- 6가지 영역을 중심으로 한 학습공동체를 통해 디지털 시민교육 연구
- 학년 군별 발달 단계에 맞는 내용 체계를 연구하고, 교육과정에 융합
- 연구된 내용을 바탕으로 디지털 시민 교수학습 자료 개발 및 교육과정 운영
- 적용 과정을 환류하여 효과적인 수업 모델 발굴 및 확산
: 학습공동체를 활용해 기존 개발된 교재를 분석하고, 디지털 시민교육 수업 내용을 연구하여 학년군별 워크북 개발 완료(자료 재구성 및 수정 보완)

<table>
<tr><td>3-6 디지털 시민되기 교사용 지도서</td><td>3-6 학생용 워크북</td></tr>
<tr><td>
</td><td>
</td></tr>
</table>

● 운영과제 ③ 『 교육과정 적용을 통한 확산 및 정착 』
- 학부모 연수 운영 및 디지털 시민 교육 홍보를 통한 공감대 형성
: 학부모 연수 1회 실시 및 학교 공개의 날을 통한 다양한 홍보
- 학생 및 학부모 체험 운영을 통한 디지털 시민 교육의 인식 제고
: 교내 페스티벌 활용을 통한 학생 및 학부모 체험 실시

<table>
<tr><td>학부모 연수</td><td colspan="2">학생 및 학부모 체험 행사 개최</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

● 디지털 시민교육에 대한 이해도를 높이고 교육의 필요성 및 공감대를 형성함.
● 디지털 시민교육 자료를 연구하고, 학교 특성에 맞는 학년군별 자료를 개발하여 교육과정 운영 기초 준비를 완료함. (개발된 자료는 지도서 및 워크북으로 인쇄하여 2023 교육과정에 적용할 예정임.)
● 학부모 및 학생들과 함께하는 다양한 행사를 통해 확산 및 정착에 기여함.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

● 디지털 시민교육의 필요성에 공감대를 형성하였고, 기초를 마련할 기회가 되었으나 보다 양질의 연구를 통해 현장에 적합한 교육 내용과 방법을 마련할 필요가 있음.
● 현장 연구를 위해 교육청 차원의 적극적인 지원과 연구의 성과 및 사례들을 공유할 수 있는 적극적인 정책 지원이 필요함.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

용인둔전초등학교

학교명	용인둔전초등학교	소속교육지원청	용인
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 리터러시 교육과정 재구성을 통한 디지털 시민교육 교육과정 모델 개발
기초학교 운영과제	• **운영과제1: 디지털 리터러시 교육과정 재구성을 위한 기반 구축** - 2021학년도 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 사업을 기반으로 한 디지털 교수학습환경의 확장 구축 - 디지털 리터러시 함양을 위한 다양한 에듀테크 도구 활용 수업 기반 마련 - 디지털 리터러시 이해를 위한 교사 및 학부모 연수추진

디지털교수학습환경 구축 (태블릿 등)	에듀테크 수업도구 활용 (로봇 활용)	팀메이킹 활동 (레고 및 블록)

교직원 연구활동	교직원 연수	기초학교 운영 및 학부모 연수 안내

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

- **운영과제2: 디지털 시민교육 교육과정 모델의 개발 및 적용 사례 보급**
  - 디지털 리터러시 기반으로 디지털 시민교육과정 적용을 위한 학교교육과정 재구성
  - 학습활동 및 실제 운영 중심의 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
  - 2022개정교육과정을 준비하기 위한 학교 교육과정 단위의 디지털 시민교육과정의 개발사례 보급

<table>
<tr><th>디지털 시민교육 관련
자료 개발</th><th>교육과정 적용 및
수업사례 자료 공유</th><th>교과연구회 조직을 통한
운영적용</th></tr>
<tr><td> </td><td>
</td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 리터러시 교육과정 재구성을 위한 교구재의 확충
- 전문적학습공동체를 통한 디지털시민교육 연구 조직 구성 및 연구활동
- 디지털 시민교육 교육과정을 위한 학교교육과정을 재구성하고 해당 내용을 수업 자료로 제작하며 교과 수업을 재구성하여 다양한 에듀테크 도구들과 함께 수업으로 적용

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 2022 개정 교육과정 편성 운영 단계에서 현장에 도입되기 전 학교 교육과정에 대한 적용 내용에 대한 연구 개발 보급 필요
- 교사 역량 강화를 위한 연수 지원
- 학생 및 학부모들의 인식 개선을 위한 공감대 형성 교육 및 홍보자료 필요

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

임진초등학교

학교명	임진초등학교	소속교육지원청	파주
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 5-6학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	디지털 시민역량을 갖춘 함께 소통하는 디지털 시민 되기

기초학교 운영과제

단계	디지털 민주시민이 되기 위한 운영과제	관련 교과	키워질 디지털 시민역량	교육 시기
이해	□ 운영과제 1 **디지털 시대 자아존중감 키우기** - 디지털 시대 나의 디지털 시민의식 진단하기 (사전 · 사후검사 실시) - 온,오프 공간에서 나의 재능 뿜뿜! 꿈끼 발표회 - 디지털 공간에서 관계 회복을 위한 마음 표현하기 (칭찬 및 선플 달기 릴레이)	창체 창체 국어 도덕	-자기존중 -자기관리 -디지털 윤리	-11월1주 -연중 -연중

선플달기 릴레이

칭찬 편지쓰기

단계	디지털 민주시민이 되기 위한 운영과제	관련 교과	키워질 디지털 시민역량	교육 시기
탐구	□ 운영과제 2 **블렌디드로 만나는 디지털 시민교육** - 교육과정과 연계한 체험 중심 SW · AI 미래융합자율과정 운영 : 실과, 과학, 창체 주제통합 재구성(총 30차시) - AI·SW교육 영재반, AI 학생 동아리 운영 - 코딩이랑 놀자! 즐겁게 배우는 온라인 코딩 파티 - 사이버공간에서 지켜야 할 예절 알고, 습관화하기	실과 창체 과학 창체 도덕	-정보 활용 능력 -정보 활용 능력 -소통 및 협력 -디지털 윤리	-연중 -연중 -11월2주 -11월1주

코딩이랑 놀자 - 온라인 코딩파티

코딩이랑 놀자 – 온라인 코딩파티

<table>
<tr><td>기초학교
운영과제</td><td>
<table>
<tr><td>실행</td><td>□ 운영과제 3
<u>교육공동체가 함께 하는 디지털 소통</u>
- 교육공동체(학생, 학부모, 교사)와 함께하는 임진 S/W day 운영
- 디지털 공간에서 소통하는 평화로운 교육공동체 만들기
: 교육공동체(학생, 학부모, 교사) 소통주간 운영
: 상시 ZOOM, 패들렛 등을 활용한 온라인 의사소통 활성화 및 정보공유(도서관 연계 활동, 학부모회 교육활동 지원)
- 5-6학년 교사 전문적학습공동체 운영
: 주제<인공지능· SW 융합교육의 학교 적용방안 연구></td><td>창체
창체
국어
(실과)
창체</td><td>-정보 활용 능력
-소통 및 협력
-디지털 윤리
-소통 및 협력</td><td>-10월4주
-연중
-12월1주
-연중
-연중</td></tr>
<tr><td colspan="2">임진 S/W day 학생 준비활동</td><td colspan="3">임진 S/W day 교육공동체 활동</td></tr>
<tr><td colspan="2"> </td><td colspan="3"> </td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>- 디지털 시대 올바른 나를 세우고, 디지털 세상을 똑바로 살아갈 수 있는 마음의 힘 기르기
- SW·AI 미래 융합교육을 통한 디지털 시민으로서 정보 문해력 및 활용능력 신장
- 교육공동체가 함께 하는 디지털 소통을 통해 디지털 시민교육 공감대 형성 및 디지털 시민 역량 강화</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>- 제한된 기간 동안 디지털 시민교육을 하기에는 충분한 교육활동이었으나 추후 교육과정을 구상할 때는 장기적인 1년 단위에 맞는 교육의 다양성과 계열성을 확보해야 할 필요가 있음.
- 디지털 시민교육을 하기 위한 교원 역량을 계발하기 위해 교원동아리, 전문적학습공동체 등 다양한 방안을 고안하여 추진한다면 더 심도있는 교육 가능함.
- 디지털 시민교육은 학생들이 학교에서 뿐 아니라 학생 생활 전반에 걸쳐 필요한 교육이기 때문에 학부모의 공감대를 형성하고 교육방법을 나눌 수 있는 다양한 연수 및 모임의 자리 추진한다면 더욱 향상된 교육효과를 기대할 수 있음.</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

정교초등학교

학교명	정교초등학교	소속교육지원청	포천
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 교육 환경을 기반으로한 공정한 민주주의 참여 실현
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 기 구축된 전교생 1인 1디지털기기, 교내 모든 교육 공간의 무선인터넷 환경을 기반으로 - 과제: 디지털 교육 환경을 활용한 공정한 선거를 통해 민주주의 감수성 함양 - 2023학년도에 활동할 "학생자치회 선거"라는 교육 주제와 "디지털교과서 플랫폼"의 접목 시도 - 소규모 학교의 장점을 살려 디지털교과서 플랫폼을 활용한 선거 아이템 개발 - 4,5,6학년 예정 학생들 모두가 선거 공약을 세우고 촬영하여 공유하는 디지털교과서용 전자책 수업 자료 및 수업 지도안 개발 - 가상의 공간에서 후보자 토론이 이뤄지도록 유도 - 디지털 선거 방식을 통한 간편하고 투표 방식 활용 - 학생 스스로 자료를 만들고 디지털교과서를 통해 공유하며 투표하고 개표하는 방식 도입 - 민주주의의 꽃인 투표를 디지털 교육과 접목하여 교육적 효과를 높이면서 학생들의 창의적인 자기주도성 향상을 꾀함

스스로 제작한 디지털 공약 발표 자료 브링핑 자료 모습	전자투표 플랫폼을 활용한 투표활동 실시
학생들이 자제 제작한 디지털 공약 자료	전자투표하는 모습

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제2
- 과제: 지도 교원의 디지털교과서 플랫폼 활용 역량 강화 및 학부모 이해 확대
- 지도 교원의 디지털교과서 플랫폼 활용 역량을 강화하기 위한 외부 강의, 워크숍 운영
- 학부모의 디지털교과서 플랫폼과 활용 교육에 대한 이해 확대
- 운영 개요
  - 일시(예정) 2023.02.27.(월) 10:00-17:00
  - 대상: 정교초등학교 교원 12명 및 참가 희망 학부모
  - 내용: 디지털 시민교육 역량강화 워크숍,
  - 세부내용: 외부 전문 강사 3명 초빙하여 자체 워크숍 진행 및 분임토의
※ 활동 예정으로 사진 자료 없음

● 운영과제3
- 과제: 디지털 시민 감수성 향상을 위한 교내 체험 캠프 실시
- 지도 교원의 디지털교과서 플랫폼 활용 역량을 바탕으로 다양한 스마트 기기 활용에 따른 인성 지도 활동 캠프 실시
- SNS 및 유튜브, 틱톡, 다양한 게임활동 등을 통해 학생들이 접속하고 그 속에서 대화하고 댓글을 업로드 하는 상황을 상정하여 과거 선플 달기 운동을 넘어서 타인의 말투, 대화, 댓글, 영상 속 출연자의 말투 등에 대한 평가를 실시하는 활동을 실시함
- 학생들이 좋아하는 여러 스마트환경을 선택하여 스스로 즐겨찾는 사이버 공간의 문제점을 찾아내고 해결하려는 활동을 다양하게 전개함
- 운영 개요
  - 일시: 2022.12.01.(목) 09:00-12:10
  - 장소: 각 학급 교실 등
  - 대상: 본교 전교생

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>* 사이버 상,디지털 기기 등 다양한 디지털 영역에서의 디지틸 감수성, 디지털 인성 교육 함양을 위한 교원들의 기본적인 지도역량이 향상됨
* 학부모와 함께한 디지털 시민교육 워크숍을 통해 가정 연계 디지털 시민교육을 위한 토대 마련
* 다양한 디지털시민교육 관련 체험학습 및 수업 활동을 통하여 학생들의 디지털 시민 감수성이 향상됨</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>* 11월 이후 시행된 사업으로 일정이 촉박하여 프로그램 운영의 효과성이 다소 아쉬움
*이에, 차기 학년도는 기본학교 운영의 노하우를 토대로 교육과정에 녹여진 디지털 시민교육 교육과정 운영을 통한 실천학교 운영을 통해 실천적이고 교육적 효과가 높은 디지털시민교육 모델을 형성하고자 함.</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

배다리초등학교

학교명	배다리초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적

- 디지털 시민교육 실천을 위한 공감대 형성 및 교육공동체 역량 강화
- 디지털 시민역량 교육과정 운영을 통한 디지털 시민 교수·학습자료 개발

기초학교 운영과제

- **운영과제1: 디지털 시민교육 실천을 위한 교육공동체 역량 강화**
  - 디지털 시민교육 교육과정 운영 T/F팀 조직: 학년별 핵심교원 1인 필수 포함
  - 디지털 시민교육 관련 서적 공동연구: 함께 읽고 서로의 생각 나누기
  - 디지털 시민교육 전문가 초청 연수: <초등 디지털 시민교육의 의미와 필요성> 2022.11.30.(수), 송○○ 교육연구사, 본교 교사 및 관내 희망교사 참석
  - 미래교육 관련 온라인 연수: 아이스크림원격교육연수원 직무연수 활용

연수 주제	차시	연수 주제	차시
Let's AI 인공지능교육	15차시	디지털 네이티브 아이들의 메타버스 세상	15차시
디지털 어벤져스의 특별한 AI 특강	15차시	틀을 깬 수업, 미래 교실을 열다	30차시

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
전문가 초청 연수		전문적 학습 공동체 <학년군별 협의>

- **운영과제2: 학교자율과정 연계 디지털 시민역량 교육과정 운영**
  - 학교 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
  - 학년군 협의회를 통한 디지털 시민역량 강화 영역 선정
  - 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발(2차시 이상 지도안 및 활동지)
  - 학년군별 디지털 시민교육 수업 운영 및 결과 나눔(패들렛, 워크숍)

<table>
<tr><td>기초학교
운영과제</td><td>
<table>
<tr><th>학년군</th><th>디지털 시민역량</th><th>관련 교과</th><th>수업 주제</th></tr>
<tr><td>1~2학년</td><td>정체성과 웰빙</td><td>자율,
바른생활</td><td>· 나에게 스마트폰이란?
· 스마트폰 과의존 예방</td></tr>
<tr><td>3~4학년</td><td>소통과 관계</td><td>자율,
국어</td><td>· 온라인 메신저에서 지켜야 할 예절
· SNS에서 의사소통 방법</td></tr>
<tr><td>5~6학년</td><td>정보판별과
개인정보 관리</td><td>실과,
국어</td><td>· 디지털 세상에서 가짜뉴스 구별하기
· 디지털 세상에서 개인정보 관리방법</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>저학년 수업 사례</td><td>중학년 수업 사례</td><td>고학년 수업 사례</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>• 다양한 온-오프라인 연수 및 협의를 통한 교원의 디지털 시민교육 실천 역량 강화
• 학년군 공동 수업 연구 및 자료 제작을 통한 특색 있는 디지털 시민교육 사례 개발
• 학생들의 삶과 연계된 디지털 시민역량 교육과정 운영으로 디지털 시민성 함양 및 디지털 시민교육 필요성에 대한 교육공동체 공감대 확산</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>• 디지털 시민교육 기초학교 운영 기간이 짧아 다양한 교육활동 기획 및 실행에 어려움이 있었음. 차후 충분한 운영 기간을 확보하여 장기적인 교육활동을 전개할 필요가 있음
• 각 기관별로 산재된 디지털 시민교육 자료 및 컨텐츠를 찾아 활용하는데 어려움이 있으므로 디지털 시민교육을 위한 별도의 플랫폼을 구축하여 디지털 시민교육자료 검색의 일원화 및 각 지역별 디지털 시민교육 협력 기관 연계 교육을 강화할 필요가 있음</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

사동초등학교

학교명	사동초등학교	소속교육지원청	동두천양주
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☐ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 리터러시 교육과정 운영을 통한 디지털 시민성 함양
기초학교 운영과제	

• **운영과제1**
디지털 학습환경 조성
- 5-6학년 스마트 패드 주변기기 구비 (펜슬 및 키보드)

디지털 펜슬 완비	무선 키보드 완비

• **운영과제2**
교육공동체의 디지털 시민성 함양 강화
- 학부모 대상 디지털 시민성 함양 연수 운영
  (디지털 공간에서의 안전과 회복을 위한 올바른 자녀 교육 방법 연수)
- 교직원 대상 디지털 시민성 함양 연수 운영
  (전문적 학습 공동체와 연계하여 디지털 기반 교육 콘텐츠 활용 연수)

학부모 디지털 리터러시 연수	교원 디지털 역량 강화(패드 활용)	교원 디지털 역량 강화 (AI 교육)

• **운영과제3**
학교자율과정 운영을 통한 디지털 리터러시 향상 프로젝트 운영
- 학교 단위 디지털 리터러시 교육 운영 (디지털 리터러시 함양 및 사이버학교폭력 예방을 위한 뮤지컬 공연 관람)
- 디지털 기기를 활용한 토론 프로젝트 수업 및 관련 포스터 제작

디지털 폭력 예방 뮤지컬	패드 활용 토의 수업	패드 활용 디지털 포스터

<table>
<tr><td>기초학교
운영과제</td><td>

• **세부 운영과제 실천 계획**

<table>
<tr><th>연번</th><th>시기</th><th>운영 과제</th><th>활 동 내 용</th></tr>
<tr><td>1</td><td>11월</td><td>디지털 시민교육 학교자율 과정 운영 계획 수립</td><td>교육공동체 대토론회 및 교육간담회, 학생 설문 반영, 디지털 시민교육 협의체, 전문적학습공동체의 의견 반영 등으로 디지털 시민교육 기초학교 기본 계획 수립</td></tr>
<tr><td>2</td><td>11월~
12월</td><td>디지털 환경조성</td><td>디지털 시민교육 기초학교 프로그램 운영을 위한 학교 환경 조성 (플랫폼 및 교구 등 지원)</td></tr>
<tr><td>3</td><td>12월</td><td>디지털 시민 교육 교원 역량 강화</td><td>디지털 시민성 함양을 위한 교육공동체 연수 운영
- 학부모(디지털 공간에서의 안전과 회복을 위한 올바른 자녀 교육 방법 연수)
- 교사 (디지털 기반 교육 콘텐츠 활용 방안 및 디지털 리터러시 교육 연수)</td></tr>
<tr><td>4</td><td>12월</td><td>디지털 시민교육 실천 내실화</td><td>디지털 리터러시 교육 내실화를 위한 프로그램 계획 및 실천
- 교사 연수 및 전문적 학습공동체 연계
- 다양한 체험형 디지털 리터러시 교육 프로그램 적용을 통한 연구
- 디지털 리터러시 함양을 위한 뮤지컬 공연 관람</td></tr>
<tr><td>5</td><td>12월</td><td>피드백 및 컨설팅</td><td>학생, 학부모 교원 설문조사를 통한 23년 운영 계획 수립 반영 준비</td></tr>
<tr><td>6</td><td>12월, 2월</td><td>워크숍 공유</td><td>디지털 시민교육 프로그램 운영 결과 공유 및 23년도 디지털 실천학교 계획 수립</td></tr>
</table>

</td></tr>
<tr><td>기초학교
운영성과</td><td>디지털 학습환경 조성의 조성으로 디지털 격차 해소 및 교육의 공공성 확보
교육공동체의 디지털 시민역량 교육으로 적극적 디지털 시민성 함양
학교자율과정 연계 디지털 시민교육으로 디지털 리터러시 역량 신장</td></tr>
<tr><td>제언</td><td>디지털 시민교육 기초학교가 실천학교로 이어지는 시스템을 구축하여 체계적이고 지속적인 디지털 시민성 함양의 기반 마련이 필요
인력풀, 교육(프로그램) 참고 자료의 공유, 연수 활성화 등을 통한 디저틸 시민교육으로의 접근성이 용이한 체계적 시스템 마련이 필요
2023년에도 디지털 시민교육 기초학교, 시민학교 등 디지털 시민역량 함양을 위한 아낌없는 교육환경 구축 및 교육예산의 지원 유지가 필요</td></tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

향산초등학교

학교명	향산초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• *디지털 학습환경 조성 및 공감대 형성을 통한 디지털 시민교육 모델 발굴*
기초학교 운영과제	• 운영과제1 : 2학년 단위 디지털 학습환경 조성 - 디지털 학습을 위한 2학년 학생용 지원 물품 구입 : 학생용 헤드셋(테블릿용), 디지털 시민교육 보드게임 등 - 디지털 시민교육을 위한 효과적인 학습 플랫폼 운영 : 크롬 익스텐션과 노션을 활용한 학습자료 공유 • 운영과제2 : 2학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영 - 교과 및 창의적 체험활동과 연계한 시민역량 교육과정 운영 : 디지털 활용 및 시민교육과 관련한 교육과정 재구성 운영 - 학교의 교육과정 및 특색활동과 연계된 디지털 시민역량 교육과정 운영 : AI 선도학교와 연계된 코딩 활용 교육과정 운영 - 가정 및 지역사회와 연계된 시민역량교육과정 운영 강화 : 안전한 디지털 세상 여행을 위한 가정과 연계된 교육과정 운영

테블릿을 활용 방법 배우기 및 이를 통한 다양한 조사 학습

코딩을 활용한 문제 해결 학습

스티커 붙이기 기능을 활용하여 세계 여러 나라 소개하기

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• 운영과제3 : 디지털 시민역량 교원역량 강화 및 교수학습 자료 개발
- 디지털 시민역량 교육과정을 위한 전문적 학습공동체 운영
- 디지털 시민교육 주제와 연관된 교수학습 자료 개발 노력

<table>
<tr><td colspan="2">교사 역량 강화연수</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

가. 디지털 학습환경 조성
(1) 디지털 시민교육을 위한 교사용 다양한 학습 환경 조성
- 크로마키 천, 짐볼 카메라, USB 포트 등
(2) 디지털 시민교육을 위한 학생용 다양한 학습 환경 조성
- 학생용 헤드셋(테블릿용), 무선마우스, 디지털 시민교육 보드게임 등
(3) 디지털 시민교육을 위한 효과적인 학습 플랫폼 운영
- 크롬 익스텐션과 노션을 활용한 학습자료 공유

나. 디지털 시민역량 교육과정 운영
(1) 교과 및 창의적 체험활동과 연계한 시민역량 교육과정 운영
- 디지털 활용 및 시민교육과 관련한 교육과정 재구성 운영으로 디지털 시민교육 기본 토대 마련
(2) 학교의 교육과정 및 특색활동과 연계된 디지털 시민역량 교육과정 운영
- AI 선도학교와 연계된 코딩 활용 교육과정 운영으로 사고력 증진
(3) 가정 및 지역사회와 연계된 시민역량교육과정 운영 강화
- 안전한 디지털 세상 여행을 위한 가정과 연계된 교육과정 운영으로 인한 학부모 인식 제고

다. 디지털 시민역량 교원역량 강화 및 교수학습 자료 개발
- 디지털 시민역량 교육과정을 위한 전문적 학습공동체 운영
- 경기도교육청 주관 디지털 시민교육을 위한 교재 집필 참여 및 학년 적용

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>학교에서 디지털 시민교육을 위한 시도를 해 본 것이 매우 좋았습니다. 디지털 세상에서 살아가는 아이들은 현실 세계에서처럼 부모님이나 선생님이 없이 나 홀로 디지털 세상을 여행하고 있는 실정입니다. 이번 기초학교를 통해 아이들이 디지털 세상에서 어떻게 살아가야 할지 학생들 뿐만이 아니라 교사, 학부모들에게도 물음은 던질 수가 있었습니다. 다만 너무 늦은 시기와 짧은 기간으로 인해 이러한 시도가 되어 제대로 교육과정에 안정적으로 정착되지 못한 것이 아쉽습니다. 적어도 1년 정도는 적용해보면 좋을 것 같습니다.</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

양성초등학교

학교명	양성초등학교	소속교육지원청	안성
신청 현황	☑ 학교 단위 ☐ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 소규모학교에서의 디지털 시민 역량 강화 모델 연구
기초학교 운영과제	

• **운영과제1 : 농어촌 소규모 학교에서의 디지털 시민 역량 교육과정 적용**

- 지역적 특성을 고려한 디지털 시민 역량 기반 체제 마련
- 소규모 학생의 미래사회 경쟁력 제고를 위한 디지털 시민역량 교육과정 계획
- 디지털 시민 역량 함양을 위한 학생 주도 교육활동 운영
- 학생 자치회 기반의 학생 주도형 디지털 시민 교육 운영

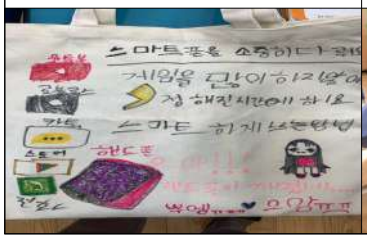
▸ 함께하는 디지털 사진전 활동

- 전교생이 함께 무선 와이파이 프린터 사용방법 익히기
- 함께 찍은 사진 꾸미고 인쇄하기
- 공유하고 댓글 남기기

무선프린터 사용익히기	꾸미고 전시하기	공유 및 댓글

▸ 디지털 기본 생활 습관 가방 만들기

- 디지털 시민의식을 위한 규칙 정하기
- 디지털을 바르게 사용하기 위한 규칙 정하기
- 습관 가방 꾸미기
- 자신의 규칙 공유하고 발표하기

규칙정하기	습관가방 꾸미기	공유하고 나누기
		

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● **운영과제2 : 발달 수준을 고려한 디지털 시민 역량 교수학습 자료 개발 및 적용**

- 디지털 시민 역량 개발을 위한 교사 연구 TF팀 구성
- 적용 성취기준 분석
- 발달 수준을 고려한 디지털 시민역량 영역 및 구성 요소 적용
- 디지털 시민 역량 강화를 위한 토론 및 생각쓰기 활동
- 디지털 리터러시 역량을 기르기 위한 에듀테크 프로그램 정리
  - ▸ 디지털 시민역량 관련 교육과정 연수 2회 운영 (2022.12.21.~22)
  - ▸ 에듀테크 기반 교육활용 정리

<table>
<tr><td>에듀테크 정리</td><td>교육활동</td><td>토론 및 생각 공유하기</td></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

● **운영 성과**

- 소규모 학교에서 적용 가능한 디지털 시민 프로그램 운영 방안 마련
- 학생 주도의 디지털 시민 역량 활동 운영
- 미래교육의 변화에 대비한 소규모 학교 디지털 시민역량 적용의 발전 방안 공유

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

● **추후 발전과제**

: 학교 특성을 고려한 2023년도 디지털 시민 역량 교육과정 마련

- 학교 자율 과정 및 정규 교육과정 운영 방안 마련
- 학생 주도의 디지털 시민 역량 활동 개발
- 미래교육의 변화에 대비한 소규모 학교 디지털 시민역량 적용의 발전 방안 연구
- 사업 지속 및 교육청 단위 지원 체제 구축

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

동구초등학교

학교명	동구초등학교	소속교육지원청	구리남양주
신청 현황	□ 학교 단위 □ 학년군 ☑ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	□ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☑해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민교육 학습환경 구축을 통한 디지털 교육격차 해소 • 디지털 시민역량 교육과정 우수 사례 발굴 • 2023년 디지털 시민교육 운영을 학교자율교육과정 과제로 선정
기초학교 운영과제	• **운영과제1 : 디지털 시민교육 학습환경조성** 1) 태블릿 무선 키보드 및 펜촉 등 소모품을 소량 구입으로 태블릿 키보드 활용 수업의 효과 및 실효성을 점검 2) 노후화된 컴퓨터실의 디지털 소모품 구입 : 헤드셋, 마우스 키보드, 마우스 패드를 새롭게 구비하여 디지털 시민교육 학습을 위한 환경조성 3) 물품 구입비 250만원(50%)으로 노후화된 디지털 소모품을 구입하여 학습 환경 개선에 기여 • **운영과제2 : 디지털 시민역량 교육과정 사례 발굴** <6학년 학생자치회와 함께 만드는 동구스타그램 '디지털 시민교육' 계발> 1) '아름다운 인터넷 세상(아인세)'에 접속하여 디지털 시민교육 활동 주제를 선정하고 태블릿을 활용하여 프로그램에 참여 2) 아인세 프로그램 활동 후 디지털 시민의 자세, 프로그램 평가 등 생각그물 공유 3) 학기말, 졸업 전 교내외 생활지도자료로써 디지털 시민교육(사이버 언어폭력 예방) 교육 영상 시청 및 토론 4) 교내 디지털 시민교육 <성숙한 디지털 문화 만들기 캠페인> 활동으로 인스타그램 혹은 유튜버 폼보드를 제작하여 포토존을 만들고 POP 인증샷 캠페인 활동에 참여하고 학교에서 친구들과 인증샷 찍기

아름다운 인터넷 세상 프로그램 태블릿 활용 수업	아인세 〈수상한상담소〉 사이버 언어폭력 예방 영상시청	학생자치회 디지털 시민교육 성숙한 디지털 문화 캠페인활동

기초학교 운영과제

5) 6학년 디지털 시민교육역량 교육과정 운영(14차시)

주제	영역	내용	차시
1	디지털소양교육	해킹예방 콘텐츠 제작하기	2
2	정보리터러시	가짜 정보의 위험성 알기, 정보의 진위구분하기	2
3	소통과 관계	혐오표현 및 사이버폭력예방의 중요성, 캠페인 및 실천다짐	2
4	권리와 책임	개인정보의 의미와 중요성, 개인정보보호예방법알기	2
5	사회참여	아름다운 인터넷 세상을 위한 사회참여에 적극 동참하기	2
6	디지털문화예술	교과융합(미술,실과,과학) 온라인미술관 만들기	4

- 학급별로 각각의 영역에 해당하는 수업을 선택하여 실시하고 수업 도입 결과를 전문적 학습 공동체 협의로 교사간 수업 정보 공유
- 아인세에 탑재된 우수지도안을 공유하고 디지털 문화예술로 학급내 디지털 리터러시 활동 주제를 선정하여 교육과정과 연계하여 창의적으로 운영

● **운영과제3: 디지털 시민교육 운영을 학교자율과제로 선정하고 기반 다지기**

1) 디지털 시민교육 인식 기르기 및 학교내 환경 개선 결과 홍보
2) 전문적 학습 공동체 실시 : 11월~2월, 4회
- 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발: 2022년 10월~2023년 1월
- 관심있는 교사들이 모여 '아인세', '디릿', '미리네' 에서 계발된 장학자료 검토
3) 수준별, 연계성을 갖춘 교재를 23년 디지털시민교육 운영학교의 기본 교재로 활용, 우수 교재 선정된 자료를 제본하여 교재연구 실시
4) 활용 교재는 23년도 학교 학급교육과정에 반영하여 활용할 수 있도록 계획
5) 교원 디지털 시민역량 강화 연수 운영:
- 2022년12월27일 : 디지털 시민교육 이해 및 프로그램 홍보, 안내 (1회)
- 2023년 2월 14일, 2월20일, 5차시(2회): 디지털 세대와 소통하는 디지털 시민교육
- 디지털 리터러시교육협회 수석연구원 초청, 학교 밖 인근학교 교사도 참석 예정

우수 장학 자료 선별 제본하기	전문적 학습공동체 운영	디지털 시민역량 강화 연수

기초학교 운영성과

● 디지털 시민교육 학습환경을 구축하여 지역, 학교간 디지털 격차 해소에 기여함.
● 온오프라인 체험중심의 디지털 시민교육 활동으로 졸업전후 학생생활지도에 도움됨.
● 전문적 학습 공동체 운영으로 공감대를 형성하고 교사간 디지털 시민교육의 필요성을 인식하는 계기가 되었음.
● 디지털 시민교육관련 우수강사를 초청하여 교원 역량 강화 연수를 하여 교육과정 운영을 위한 기반을 다지고 23년의 학교교육과정 운영의 내실을 기함.

제언

● 디지털 학습환경 구축 예산으로 전체 예산의 60%로 상향 배분하여 태블릿 보급된 학교에 태블릿에 필요한 추가 디지털 기자재를 활용한 수업이 보다 효율적으로 이루어지도록 지원되면 좋겠음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

화원초등학교

학교명	화원초등학교	소속교육지원청	화성오산
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

- **교과 연계 디지털 시민교육을 통한 디지털 역량 함양**

기초학교 운영과제

- **운영과제 1. 교과 연계 디지털 시민역량 교육과정 운영**

- 4학년 단위 디지털 시민역량 교육과정 11차시 운영
- 학교 상황에 맞는 디지털 시민교육 주제 및 주제별 세부주제 선정

주제	세부 주제
소통과 관계	[소통] 의사소통, 공감, 네트워킹, 연결, 공동체, 소통과 공유 [관계] 다문화 이해, 문화 존중, 배려, 인권, 평화, 다양성
정보리터러시	정보리터러시, 허위조작정보, 정보판별, 비판적 소비, 미디어리터러시

- 교과 연계 디지털 시민역량 교육과정 운영 세부 결과

1. 교과 연계 디지털 시민역량 교수학습 자료 활용 수업 (3차시)

가. 교육 대상 및 장소: 4학년 각 학급
나. 교육 목적: 사회, 도덕 교과와 연계하여 개발한 자료 활용하여 수업 진행.
다. 활동 결과: 헤드셋과 태블릿을 활용하여 '두리가 인터넷 친구를 사귀어요' 자료를 보고 네 컷 만화를 그리며 온라인 사회에서 정보통신윤리를 배움. 태블릿을 활용하여 세계 시민으로서 올바른 에티켓을 조사하고 배움.

2. DIY 디지털 시민의식 스마트 톡톡 만들기 활동 (2차시)

가. 교육 대상 및 장소: 4학년 각 학급
나. 교육 목적: 직접 스마트 톡톡을 만들어보고 이를 주변 친구들과 이야기 나누고 직접 친구의 SNS에 댓글을 다는 활동을 실시하여 올바른 SNS 활용법 및 디지털 시민으로서 가져야할 온라인 소통과 관계에 대해 배움.
다. 활동 결과: 교육 활동 시기가 12월인 만큼 올 한 해 동안 있었던 일 중에서 가장 기억에 남는 장면을 그리고 글로 꾸며 쓰며 SNS에 올바르게 글을 게시하며 소통과 관계의 방법에 대해 배움.

3. 디지털 시민의식 온 책 읽기 활동 (4차시)

가. 교육 대상 및 장소: 4학년 각 학급
나. 교육 목적: 디지털 기기의 올바른 사용 및 개인정보 유출 등 부작용을 예방하고 디지털 시민으로 성장하기 위한 독서 및 독서 후 활동 진행.
다. 활동 결과: 《안 뺏겨! 개인정보》, 《아무 말 대잔치 주의보》, 《너도나도 디지털 시민 책》을 학급 전체가 같이 읽고 생각을 나누는 온 책 읽기 활동을 진행함. 이를 통해 디지털 시민의식과 관련된 생각을 나누고 관련 지식을 익힘.

4. AI, SW 보드게임을 통한 올바른 절차적 사고 기르기 활동 (2차시)

가. 교육 대상 및 장소: 4학년 각 학급
나. 교육 목적: AI, SW 보드게임에 참여하여 모둠원들과 함께 협력하며 의사소통하는 방법을 익히고 디지털 지능 및 절차적 사고력 등을 기름.
다. 활동 결과: 《폭탄 대소동 엔트리봇》,《스택버거》보드게임에 친구들과 함께 참여하여 절차적 사고력, 디지털 지능을 익힘.

- **운영과제 2. 교과 연계 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발**

- 디지털 시민역량 교수학습 자료 및 지도안 3차시 개발

- 교과별(도덕, 사회) 연계 성취기준

교과	성취기준
도덕	[4도03-02] 다문화 사회에서 다양성을 수용해야 하는 이유를 탐구하고, 올바른 의사 결정 과정을 통해 다른 사람과 문화를 공정하게 대하는 태도를 지닌다.
사회	[4사04-05] 사회 변화(저출산, 고령화, 정보화, 세계화 등)로 나타난 일상생활의 모습을 조사하고, 그 특징을 분석한다.

- 개발한 교과 연계 디지털 시민역량 지도안 및 교수학습 자료

차시	수업주제	교수학습자료
1~2	정보 사회의 특징을 이해하고, 지켜야할 정보통신 윤리 알아보기	정보 사회 생각지도 만들기 활동지 인터넷 윤리 네 컷 만화 그리기 활동지
3	다양한 문화를 조사해보고 세계 시민으로서 올바른 에티켓 알아보기	나라별 문화 및 올바른 에티켓 활동지

지도안1	지도안2	활동지1

● **운영과제 3. 디지털 학습 환경 조성**

- 학생용 헤드셋을 구입하여 효과적인 디지털 학습 운영

스마트 톡톡 만들기	온 책 읽기	헤드셋 활용 디지털 교육

기초학교 운영성과	- 교과 연계 디지털 시민교육 교육과정 운영 (11차시) - 교과 연계 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발(지도안 2개, 활동지 2개) - 디지털 학습 환경을 조성하여 다양한 교육 컨탠츠 활용 수업 환경 조성 - 교과 연계 디지털 시민교육을 통해 디지털 시민성, 디지털 지능, 정보통신윤리 등 디지털 역량 함양
제언	- 기존에 운영되던 민주시민교육, 세계시민교육, 정보통신윤리교육, AI·SW 교육 등과 연계되어 효과적인 수업이 이루어지면 좋겠음. - 다양한 디지털 시민교육에 대한 교사 연수가 지원되어 교사의 디지털 시민교육에 대한 이해와 수업 설계 능력 증진에 도움이 되면 좋겠음.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

고촌초등학교

학교명	고촌초등학교	소속교육지원청	김포
신청 현황	☐ 학교 단위 ☑ 학년군 ☐ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☑ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적

- 메타버스를 활용한 디지털 시민역량 교육을 위한 모델 개발

기초학교 운영과제

- 운영과제1
  - 4-6학년에서 필수 교육해야 할 디지털 시민역량 선정을 통해 저작권과 에티켓을 중심으로 한 시민역량을 중점적으로 배우도록 함.
  - 학년별 디지털 시민역량 교육과정 및 교수학습자료 개발함.
  - 메타버스에서 디지털 시민역량과 관련된 역할놀이를 통해 구체화.
  - 역할놀이한 것을 토대로 Zoom을 통해 발표함으로써 학생들에게 내재화

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3
1인 1크롬북을 활용하여 디지털 시민역량이 무엇인지 조사하는 학습	메타버스 미술관에 들어온 모습	마인크래프트 교육용 버전을 활용하여 메타버스에서 한 역할놀이를 Zoom을 통해 소개하는 모습

- 운영과제2
  - 인공지능 선도학교와 연계하여 교육할 수 있는 디지털 시민역량 모색을 통해 인공지능이 만든 작품이 논란이 되었기에 주제로 선정함.
  - 인공지능 교육과정에서 필수로 들어가 있는 윤리와 융합하여 교육과정 개발
  - 인공지능이 만든 작품에 대해 인정하는 지 여부에 대해 알아보고 서로 토론하도록 함.

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

기초학교 운영성과

디지털 시민역량이라는 모호한 역량이라 보았기에 초반에 계획을 세우는 것에 꽤 어려움이 있었다. 저작권, 에티켓 등의 적확한 주제를 선정하여 본교에 구비된 각종 디지털 디바이스를 활용하여 수업을 진행하였다. 학생들은 디지털 시민교육에 대해 모든 것을 배우지는 않았지만 역량 중 수업주제로 선택한 정확한 주제들은 확실히 배운 듯 하여 만족스러운 수업 등이 이뤄졌다. 또한, 4-6학년이 이뤄졌는데, 비슷하게 어렵지 않게 수업이 된 듯 하여 좋았다.

제언

디지털 시민역량을 구체적으로 근거와 출처를 확정하여 각급 학교에 홍보하는 것이 중요할 듯 하다. 민주시민의 역량과 인공지능 윤리 등 너무 많은 내용이 디지털 시민역량이랍시고 혼재되어 있어 힘들었다. 경기도교육청 차원에서 현장의 의견을 수렴하여 적확한 주제 등을 마련해주는 것이 중요할 듯 하다.

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

창현초등학교

학교명	창현초등학교	소속교육지원청	구리남양주
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 메타버스를 활용한 가상세계 교육과정 운영을 통한 디지털 시민역량 개발
기초학교 운영과제	학습자의 디지털 시민역량 개발을 위해 디지털 세계를 가장 직관적으로 체험할 수 있는 메타버스를 구축하고 직접경험하며 그 속에서 살아가는 시민으로서 지켜야 할 윤리와 행동양식을 습득할 수 있는 경험을 제공하여 지속적으로 실천가능 한 디지털 역량을 키우고자 함 • 운영과제 1 : 학습자의 흥미에서 출발하는 디지털 시민교육 - 디지털 시민의식의 부족으로 인터넷 상에서 겪었던 여러 가지 어려움에 대하여 토의 - 5학년 어린이들이 최근 인터넷 상에서 가장 관심있는 플랫폼에 대해 토의 - 교사 역량강화를 위한 교사연수 개최 - 5학년 학년 마무리 전시회를 가상의 세계에서 전시 및 관람하는 활동 추진 - 학습자의 디지털 역량 강화를 위한 컨텐츠 개발 도구 선정 및 학습 (디지털 그래픽- 미***스, 동영상 편집툴 V**O) - 네이버의 메타버스 교육용 버전 Z*p 에듀를 통한 컨텐츠 탑재 - 만들고 싶은 5학년 마무리 활동 주제 모둠별 토의 - 탭을 활용한 자료 제작 및 PC를 활용한 편집

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

• 운영과제2 : 메타버스 구축과 활용을 통한 디지털 시민의식 고취

- 메타버스 구축을 위한 교사 연수 및 학생 학습환경 조성
- 공간 구성을 위한 교사와 강사 협의
- 컨텐츠의 종류와 전시를 위한 역량 개발
- 창현초등학교 디지털 시민교육을 위한 메타버스 구축
  · 각 반별 공간 구축
  · 공간 할당을 통한 반별, 모둠 별 전시공간 꾸미기
  · 동영상 자료 유튜브에 탑재하고 링크
  · 그래픽 자료 클라우드에서 링크
- 사전 방문을 통한 피드백 받기
- 전시 후 방명록 기록을 통한 상호 피드백하기
- 관람 후 후기 남기기를 통한 시민 의식 고취
- 관람 후 오프라인 토론을 통한 가상공간에서 지켜야 할 시민의 규범에 대한 토의
- 디지털 세상의 장점이자 위험요소 이기도 한 공유되는 컨텐츠에 대한 자신의 책임감을 강화하고 그것이 미칠 파장에 대한 충분한 생각을 하고 디지털 세상에서 행동해야 함을 깨우치게 되는 계기가 됨
- 디지털 시민교육 실천을 위한 디지털 학습환경 조성 및 공감대 형성
- 디지털 시민역량 교육과정 운영을 위한 교육공동체 역량 강화

<table>
<tr><td>사진자료 4</td><td>사진자료 5</td><td>사진자료 6</td></tr>
<tr><td>
</td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 학생과 교사의 흥미에서 출발하여 적극적인 참여가 이루어짐으로써 학년 공동체가 스스로 디지털 시민 역량과 의식을 함양하는 계기가 되었음
- 메타버스를 활용하여 구축해 놓은 자료를 다음 학년에 남길 수 있고 그것을 참고하여 새로운 시민교육 모델을 발굴할 수 있는 기회가 될것으로 생각함

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 학습자가 충분한 경험과 효용성 있는 피드백을 위해 학교라는 비교적 통제된 상황에서 경험의 폭을 많이 넓혀갈 수 있게 긴 텀을 두고 학습할 수 있는 여건이 조성됐으면 함

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

둔전초등학교

학교명	둔전초등학교	소속교육지원청	군포의왕
신청 현황	□ 학교 단위 ☑ 학년군 □ 학년 □ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 □ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 □ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 학습환경 구축 및 디지털 시민역량 교육과정 운영
기초학교 운영과제	• 운영과제1 : 디지털 학습환경 조성 - 디지털 기기를 활용한 효과적인 디지털 학습활동 - 디지털 협업 도구를 활용한 인터넷 조사 및 협동학습 - 태블릿 펜을 이용하여 그리기앱 활용학습 - 블루투스 키보드를 이용한 온라인 글쓰기 - 이어폰을 이용한 음악감상 및 동영상 제작활동

사진자료 1	사진자료 2	사진자료 3

• 운영과제2 : 디지털 시민교육 교원역량 강화
- 본교 교원 활용 디지털 시민교육 연수 실시
- 전학공 연계 디지털 시민교육의 효과적인 방법 연구
- 스마트기기 활용 교사 동아리 운영

사진자료 4	사진자료 5	사진자료 6

<table>
<tr>
<td>기초학교
운영과제</td>
<td>

● 운영과제3 : 디지털 시민역량 교육과정 운영
1. 디지털 기기 활용한 교과 활동
- 디지털 도구 활용 방법 (구글 슬라이드, Canva, Miricanvas) 알아보기
- 디지털 협업 도구 활용하여 인터넷 조사 및 모둠 협동 PPT 발표 자료 만들기
2. 디지털 활용 예체능 수업 활동
- 디지털 기기 체험활동을 통해 음악적 개념 이해하기
- 태블릿 활용 : 구글 크롬뮤직랩으로 나만의 음악 작곡하기
3. 진로 활동
- 내가 좋아하는 것 친구들과 공유하기,
- 또래배움 활동으로 내가 관심있어 하는 것, 취미 등 자유주제로 구글 슬라이드 발표로 친구들과 배움 나누기
4. 디지털 리터러시 수업
- 메타버스 가상 공간에 나를 나타낼 수 있는 아바타 만들기
- 디지털 리터러시 온책읽기를 활용한 모둠 협력 수업

<table>
<tr><td>사진자료 7</td><td>사진자료 8</td><td>사진자료 9</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
<tr><td>사진자료 10</td><td>사진자료 11</td><td>사진자료 12</td></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

– 디지털 학습에 편리한 환경을 조성하여 학생들이 보다 효과적으로 디지털 학습활동이 이루어지도록 기여함.
– 교원 연수 및 동아리 활동을 통해 본교 교원의 디지털 시민교육 역량을 강화함.
– 교과와 연계한 디지털 시민역량 교육과정 운영으로 학생들이 건전하고 올바른 디지털 리터러시 능력을 기를 수 있도록 기여함.
– 협력학습, 캠페인 활동 등 다양한 교육방법을 통해 학생들의 사회참여기회를 확대하고 문제해결능력을 향상시킴.

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

– 디지털시민교육 우수사례를 발굴하고 공유하여 디지털시민교육 기초학교 이외의 학교에서도 활발하게 교육이 이루어질 수 있도록 하면 좋겠음.
– 디지털시민교육 예산 지원을 늘려서 많은 학교에서 양질의 디지털시민교육이 이루어지도록 지원해주면 좋겠음.

</td>
</tr>
</table>

디지털 시민교육 기초학교 운영 사례

현일초등학교

학교명	현일초등학교	소속교육지원청	평택
신청 현황	☐ 학교 단위 ☐ 학년군 ☑ 학년 ☐ 기타(자율동아리, 학생자치회 등)		
	☑ 디지털 학습환경 구축교 ☐ 온라인 콘텐츠 활용 선도학교 ☐ 해당 없음		

운영목적	• 디지털 시민역량 육성 및 홍보를 통한 디지털 시민 양성
기초학교 운영과제	• 운영과제1 - 디지털 시민교육 기반 구축 - 교원 역량강화 연수를 통해 디지털 시민교육의 개념, 동향 공유 - 학년군별 방송통신위원회 제작 교재 활용 수업 적용 방안 연구 및 공유 - 디지털 리터러시, 정보윤리 관련 전문가 초청 온라인 연수 2회 운영

교원 역량 강화	디지털 시민교육 개념	인터넷 바르게 사용하기

• 운영과제2: 학년군 단위 디지털 시민역량 교육과정 운영
- 희망학급 대상 시민역량 수업 전개(2~5학년 11개 학급)
- 디지털 시민역량 영역 중 교육과정에 적용 가능한 부분 발췌
- 교과/창체 연계 1~2차시 분량의 디지털 시민교육 전개
- 디지털 시민역량기초교육 : 나만의 스마트폰 만들기를 통해 올바른 스마트폰 사용법 탐색

내 정보는 소중해요	스마트폰 바르게 쓰기	온라인 학습지

<table>
<tr>
<td></td>
<td>

- 운영과제3
  - 디지털 시민역량 교수학습 자료 개발
    - 인터넷 안전하게 사용하기(Be Internet Awesome) 자료 활용
    - 아름다운 인터넷 세상 자료 활용
    - 메타버스 맵 구축 : https://zep.us/play/2nGo1Z

<table>
<tr><th>메타버스 맵</th><th>게임을 통한 학습</th><th>디지털 시민교육 교안</th></tr>
<tr><td> </td><td> </td><td> </td></tr>
</table>

</td>
</tr>
<tr>
<td>기초학교
운영성과</td>
<td>

- 디지털 시민교육의 필요성과 교수학습 방법 대한 공유
- ‘아름다운 인터넷 세상(https://ainse.kr)의 자료 중심으로 교육과정과 연계한 과제도출 및 학년별 교수 · 학습활동의 체계를 마련

</td>
</tr>
<tr>
<td>제언</td>
<td>

- 학년군별 특성을 고려한 교수학습 자료 개발 필요
- 교육과정과 연계하여 진행함으로써 수업 영역 증가 부담 해소 방안 마련

</td>
</tr>
</table>

2022

디지털 시민교육
기초학교 운영 사례집

발행일: 2023. 2. 15.
발행처: 경기도교육청 미래인성교육과

※ 이 책에 실린 모든 내용에 대하여 무단복제를 금합니다.