

사업구분	● 임기 내 ○ 임기 후	○ 국 가 ● 교육청	○ 신규 ● 지속	● 예 산 ○ 비예산
세부과제	추진상황	'25년 목표 대비 이행률		최종 목표 대비 이행률
학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육	정상추진	132.3%		74.7%
디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영	정상추진	112.6%		50%
디지털 시민성 교육 운영	정상추진	100.2%		65.5%

## ① 정책목표

- 다양한 디지털 미디어 콘텐츠에 대한 비판적 분석 능력 향상 지원
- 디지털 공간에서의 정보 활용 및 소통에 대해 윤리적 판단과 함께 책임감 있게 행동 할 수 있는 역량 강화 지원
- 디지털 공간 내 정보 진위 판단, 유해 콘텐츠 대응, 타인 존중, 개인정보보호 등 디지털 시민성 향상 지원

## ② 사업내용

- 학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육
  - 유관기관\* 연계 유치원 대상 미디어 리터러시 교육, 이주배경학생·학교 밖 청소년 대상 미디어 교육, 게임물 등급 및 게임리터러시 교육 등
  - \*시청자미디어재단, 한국언론진흥재단, 영상물등급위원회, 게임물관리위원회
- 디지털 미디어 리터러시 가족캠프
  - 학생 및 학부모 참여 중심 체험형 프로그램 운영
  - 미디어 리터러시 특강 및 영화 등급분류 체험 교육 운영
- 학교로 찾아가는 디지털 시민성 교육
  - 유관기관\* 연계 사이버 폭력 예방교육, 혐오 및 차별 표현 균절교육, SNS 및 유튜브 리터러시 교육, 딥페이크 예방교육 등
  - \*시청자미디어재단, 한국언론진흥재단
- 디지털 시민성 매거진 및 카드뉴스 제작·배포
  - 디지털 과몰입, 디지털 윤리 및 책임감 등 교육자료 제작

- 학교 교육과정과 연계한 디지털 시민성 교육
  - 교과, 창의적 체험활동, 학교자율시간 등 학교급별 교육과정과 연계한 디지털 시민교육 운영
- 학생 참여형 디지털 시민성 챌린지 운영
  - 디지털 사용 규칙 만들기, 디지털 예절 캠페인 포스터 만들기 등 학교급별 챌린지 운영

### ③ 연차별 목표 및 이행률

#### ○ 공약사업 연차별 목표

세부과제명	'25년	'26년 상반기	최종 목표
학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육	480회(시간)	370회(시간)	850회(시간)
디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영	만족도 85% 이상	만족도 85% 이상	만족도 85% 이상
디지털 시민성 교육 운영	850회(시간)	450회(시간)	1,300회(시간)

#### ○ 세부과제별 추진실적 및 이행률

세부과제명	'25년 추진실적	'25년 목표 대비 이행률		최종 목표 대비 이행률	
		세부과제별 이행률	공약사업 이행률	세부과제별 이행률	공약사업 이행률
학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육	635회(시간)	132.3%		74.7%	
디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영	만족도 95.7%	112.6%	115%	50%	63.4%
디지털 시민성 교육 운영	852회(시간)	100.2%		65.5%	

### ④ 재원 확보 및 집행현황

(단위: 천원)

세부과제명	구분	'25년	'26년	합계
학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육	투자 계획	자체(교육청)	0	60,000
		국가(국고, 특교)	47,370	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계	47,370	60,000
	예산 확보	자체(교육청)	0	41,780
		국가(국고, 특교)	47,370	6,500
		지자체(시, 구)	0	0
		계(A)	47,370	48,280
	집행 금액	자체(교육청)	0	-
		국가(국고, 특교)	32,350	-
		지자체(시, 구)	0	0
		계(B)	32,350	-
		집행률(B/A)	68.3%	-

세부과제명	구분	'25년	'26년	합계
디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영	투자 계획	자체(교육청)	0	9,000
		국가(국고, 특교)	8,200	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계	8,200	9,000
	예산 획보	자체(교육청)	0	15,664
		국가(국고, 특교)	8,200	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계(A)	8,200	15,664
	집행 금액	자체(교육청)	0	-
		국가(국고, 특교)	8,200	-
		지자체(시, 구)	0	-
		계(B)	8,200	-
		집행률 (B/A)	100%	34.4%
디지털 시민성 교육 운영	투자 계획	자체(교육청)	0	60,000
		국가(국고, 특교)	48,280	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계	48,280	60,000
	예산 획보	자체(교육청)	0	84,300
		국가(국고, 특교)	48,280	9,500
		지자체(시, 구)	0	0
		계(A)	48,280	93,800
	집행 금액	자체(교육청)	0	-
		국가(국고, 특교)	31,880	-
		지자체(시, 구)	0	-
		계(B)	31,880	-
		집행률 (B/A)	66%	22.4%

## ⑤ 추진실적 및 성과

- 학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육 운영(635시간)
  - 유아학부모 대상 미디어 리터러시 교육(80시간), 이주배경학생 디지털 미디어 교육(75시간), 학교 밖 청소년 대상 미디어 교육(3시간), 게임물 등급 및 게임리터러시 교육(200시간), 영상물 바로보기 교육(277시간) 운영
- 디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영(초등 1회, 중등 1회)
  - '25. 7월, 284명 참여(학생 142명, 학부모 142명)
  - 미디어 리터러시 특강, 영화 등급분류 체험 등 가족 참여형 캠프 운영
  - 참여 가족 대상 캠프 운영 만족도 조사(95.7% 만족 이상 응답)

디지털 미디어 리터러시 가족 캠프 운영



언론보도

부산시교육청, 디지털 미디어 리터러시 가족 캠프 성료

김태현 기자 | 기사수정 2025-07-18 09:01 ~

가족이 함께 배우는 미디어 교육 현장

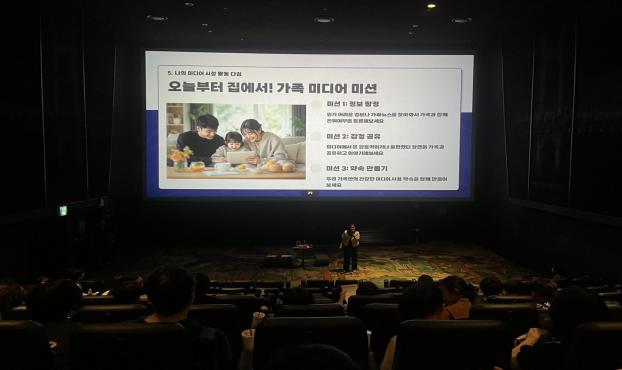


○ 학교로 찾아가는 디지털 시민성 교육(852시간)

- 사이버 폭력 예방교육(260시간), 혐오 및 차별 표현 균절교육(82시간), SNS 및 유튜브 리터러시 교육(120시간), 딥페이크 예방교육(300시간), 디지털 시민성 기반 진로탐색 프로그램(90시간)

○ 디지털 시민성 매거진 및 카드뉴스 제작·배포(2종)

디지털 미디어 리터러시 가족캠프



디지털 시민성 매거진



⑥ 향후 추진계획

○ 학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육 ('26. 3~12월)

- 유관기관\* 연계 유아학부모 대상 미디어 리터러시 교육, 이주배경학생·학교 밖 청소년 대상 미디어 교육, 게임물 등급 및 게임리터러시 교육, 영상물 바로보기 교육 운영 등 740시간 운영

\*시청자미디어재단, 한국언론진흥재단, 영상물등급위원회, 게임물관리위원회

- 디지털 미디어 리터러시 가족캠프 확대 운영('26. 7월)
  - 초등 2회(300명), 중등 2회(300명)로 확대 운영
  - 학생 및 학부모 참여 중심의 미디어 리터러시 특강 및 영화 등급분류 체험 교육 운영
- 학교로 찾아가는 디지털 시민성 교육 확대 운영
  - 유관기관\* 연계 사이버 폭력 예방교육, 혐오 및 차별 표현 균절교육, SNS 및 유튜브 리터러시 교육, 딥페이크 예방교육 등 870시간 운영

\*시청자미디어재단, 한국언론진흥재단
- 디지털 시민성 매거진 및 카드뉴스 제작·배포('26. 10월)
  - 디지털 과몰입, 디지털 윤리 및 책임감 등 교육자료 제작
  - 디지털 시민성 매거진(1종), 디지털 시민성 카드뉴스(1종)
- 학생 참여형 디지털 시민성 챌린지 신규 운영('26. 7~8월)
  - 디지털 사용 규칙 만들기, 디지털 예절 캠페인 포스터 만들기 등 학교급별 챌린지 운영

세부과제	담당부서	담당자	연락처
학교로 찾아가는 디지털 미디어 리터러시 교육			
디지털 미디어 리터러시 가족캠프 운영	디지털미래교육과	장태준	860-0375
디지털 시민성 교육 운영			