

### 3-2-3

## 디지털 세상에서 더 안전하게! AI윤리교육 확대

사업구분	<input checked="" type="radio"/> 임기 내 <input type="radio"/> 임기 후	<input type="radio"/> 국 가 <input checked="" type="radio"/> 교육청	<input type="radio"/> 신규 <input checked="" type="radio"/> 지속	<input checked="" type="radio"/> 예 산 <input type="radio"/> 비예산
세부과제		추진상황	'25년 목표 대비 이행률	최종 목표 대비 이행률
AI윤리교육 확대		정상추진	100%	80%

### ① 정책목표

- AI 시대에 부합하는 윤리적 가치와 디지털 시민성을 함양으로 책임있는 의사결정을 실천할 수 있도록 지원
- AI 오남용을 방지하고 비판적 사고력 강화를 통해 기술의 부작용을 인지하고 올바르게 판단·대처할 수 있는 역량 강화 지원

### ② 사업내용

- 단위학교 정보윤리교육 시수 편성
  - 교육과정 연계 연간 10차시(학기당 2회) 이상 편성
  - AI윤리교육(1차시), 딥페이크 예방(1차시), 사이버도박 예방(2차시)
- 찾아가는 정보윤리교육 특강 운영(AI윤리교육 포함)
  - '25년 찾아가는 정보윤리교육 1,600회 운영 지원(사이버 범죄 예방, 인터넷 스마트폰 과의존 예방, 미디어 사용조절 프로그램, 사이버 도박 예방교육, 건전 게임이용 교육)
  - '26년 AI윤리교육 400회 포함, 찾아가는 정보윤리교육 2,000회 운영
- AI윤리교육 교단지원자료 개발
  - 정보윤리교육 교단지원자료 최신화 및 AI윤리교육 내용 강화

### ③ 연차별 목표 및 이행률

- 공약사업 연차별 목표

세부과제명	'25년	'26년 상반기	최종 목표
AI윤리교육 확대	1,600회	400회	2,000회

## ○ 세부과제별 추진실적 및 이행률

세부과제명	'25년 추진실적	'25년 목표 대비 이행률		최종 목표 대비 이행률	
		세부과제별 이행률	공약사업 이행률	세부과제별 이행률	공약사업 이행률
AI윤리교육 확대	1,600회	100%	100%	80%	80%

## ④ 재원 확보 및 집행현황

(단위: 천원)

세부과제명	구분	'25년	'26년	합계
AI윤리교육 확대	투자 계획	자체(교육청)	160,000	200,000
		국가(국고, 특교)	0	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계	160,000	200,000
	예산 확보	자체(교육청)	160,000	208,440
		국가(국고, 특교)	0	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계 (A)	160,000	208,440
	집행 금액	자체(교육청)	160,000	-
		국가(국고, 특교)	0	0
		지자체(시, 구)	0	0
		계 (B)	160,000	-
		집행률 (B/A)	100%	-
				43.4%

## ⑤ 추진실적 및 성과

### ○ 찾아가는 정보윤리교육 특강 운영(1,600회)

- 사이버 범죄 예방(180회), 인터넷 스마트폰 과의존 예방(520회), 미디어 사용조절 프로그램(260회), 사이버 도박 예방교육(370회), 건전 게임이용 교육(270회)

### ○ 정보윤리교육 교단지원자료 개발·보급(3월, 초·중·고 각 1종)

- 인공지능 윤리, 스마트폰 및 인터넷 중독 예방, 딥페이크 예방 교육 등 단위학교 교육과정 연계 정보윤리교육 운영을 위한 교단지원자료 개발·보급

정보윤리교육 특강 운영	정보윤리교육 교단지원자료 개발(초중고)

## ⑥ 향후 추진계획

- AI윤리교육 교단지원자료 개발('26. 2월, 초등 1종, 중등 1종)
  - 정보윤리교육 교단지원자료 최신화 및 AI윤리교육 내용 강화
- '26년 찾아가는 정보윤리교육 특강 확대 운영(2,000회)
  - AI윤리교육 특강(400회) 신규 운영
  - 사이버 범죄예방, 인터넷 스마트폰 과의존 예방, 미디어 사용조절 프로그램, 사이버 도박 예방교육, 건전 게임이용 교육 등 1,600회 운영

세부과제	담당부서	담당자	연락처
AI윤리교육 확대	디지털미래교육과	장태준	860-0375