

## 2022. 1학기 정보통신윤리교육 학부모 연수자료

춘포초등학교

### 1 정보통신윤리란?

- ▶ 정보사회를 살아가는데 있어서 옳음과 그름, 좋음과 나쁨, 윤리적인 것과 비윤리적인 것을 올바르게 판단하여 행위 하는데 필요한 규범 체계를 말한다.

### 2 정보통신윤리는 왜 필요한가?

- ▶ 사이버 공간을 유익하고, 안전하며, 건전한 공간으로 만들어준다.
- ▶ 정보통신기기를 올바르게 사용할 줄 아는 능력과 태도를 지니게 해준다.
- ▶ 인터넷의 익명성을 악용하여 비윤리적인 행동을 유발하는 것을 막아준다.
- ▶ 정보화의 역기능으로 나타나고 있는 불건전 정보 유통 및 컴퓨터 관련 범죄를 예방한다.

### 3 자녀에게 말해주어야 할 인터넷 이용수칙

- ▶ 부모의 허락 없이 사이버 공간에서 만나는 사람들과 절대로 직접 만나면 안 된다.
- ▶ 부모의 허락 없이 부가적인 요금을 내야 하는 정보나 사이트에 접근해서는 안 된다.
- ▶ 인터넷에서 자주 만나 친해진 사람이라도 자신의 사진을 전자우편을 통해서 보내서는 안 된다.
- ▶ 인터넷을 통해서 부모의 허락 없이 물건을 주문하거나 신용카드번호를 알려주어서는 안 된다.
- ▶ 인터넷을 통해서 만나는 사람들에게 자신의 계획이나 행선지 그리고 현재의 소재지 등을 알려주어서는 안 된다.
- ▶ 인터넷상에서는 이름, 나이, 주소, 전화번호, 학교이름, 비밀번호 등 개인 신상에 관한 정보는 부모의 허락 없이 절대로 노출시키지 말아야 한다.
- ▶ 폭력적이거나 불건전한 내용의 전자우편이나 의심스러운 제의 등에 대해서는 일체 답장하면 안 된다. 이런 메시지를 받게 되면 반드시 부모에게 알려야 한다.

### 4 자녀에게 개인정보의 소중함을 일깨워주기

- ▶ 자신의 ID를 타인에게 빌려주거나 타인의 ID를 사용하지 않도록 한다.
- ▶ 비밀번호는 누구에게도 알려주거나, 알 수 있게 관리하지 않도록 한다.
- ▶ 개인 정보는 개인의 매우 중요한 정보 재산이므로 소중하게 취급하여야 함을 강조한다.
- ▶ 중요한 파일은 암호화하여 저장하고, 만일의 경우를 대비하여 백업을 받아 보관하게 한다.
- ▶ 공공장소에서 컴퓨터를 사용하던 중에 자리를 일시적으로 비울 경우를 대비하여 암호화한 화면보호기를 설정한다.
- ▶ 전자 상거래 정보 및 개인 정보를 제공할 때에는 반드시 상대 기업 및 상대 사이트의 이용약관이나 개인정보 보호 방침 등을 반드시 읽어보고 개인정보 관리 정책을 확인한 후에 자신의 정보를 제공할 수 있게 가르친다.

### 5 우리아이 네티켓 키우기

- ▶ 자녀들과 함께 적절한 사용 규칙과 가이드라인을 정한다.
- ▶ 온라인상의 적절한 규칙을 만들어 자녀들과 함께 논해보고 주변의 조언도 참고해 나름대로의 규칙을 정하도록 한다.
- ▶ 컴퓨터는 가족이 공유하는 장소에 놓는다. 자녀들의 활동을 지켜볼 수 있게 되어 보다 건전한 정보통신 이용을 유도함은 물론, 부모도 함께 참여할 수 있는 기회가 넓어진다.
- ▶ 자녀들과 함께 많은 시간을 가진다. 온라인이나 오프라인 상태 모두에서 부모가 할 수 있는 가장 중요한 역할은 자녀들에게 많은 시간을 할애해 자녀들이 원하는 것을 함께 하는 것이다.
- ▶ 필터링 소프트웨어를 구입한다. 현재 성인용 사이트를 차단하고 걸러주는 많은 프로그램들이 있다. 자녀들의 인터넷 사용 통제를 위해 이러한 프로그램을 적절하게 사용하는 것도 좋다.
- ▶ 신상자료를 함부로 공개하지 않도록 각별히 주의시킨다. 인터넷상의 낯선 자에게 집 주소나 학교명, 전화번호 등 사적인 개인정보를 함부로 공개하지 않도록 주의시켜야 한다.

### 6 게임 인터넷 스마트폰 중독 예방 생활지도

- ▶ 게임관련 정부규제 제도

#### - 심야시간대의 인터넷 게임 제공시간 제한제도



: 청소년의 인터넷 게임 중독을 예방하기 위해 마련된 제도. 16세 미만의 청소년에게 오전 0시부터 오전 6시까지 심야 6시간 동안 인터넷 게임 제공을 제한함. 인터넷 게임을 서비스하는 업체들은 이 시간대에 연령과 본인 인증을 통해 청소년게임 이용을 강제로 원천 차단해야 함.

#### - 게임시간 선택제

: 학생들의 게임 중독 예방을 위해 부모의 요청에 따라 온라인 게임 서비스 시간을 일부 제한하는 제도. 게임물 관련 사업자는 부모가 요청한 시간에는 게임을 서비스 할 수 없음. 부모님이 자녀의 게임 시간을 정할 수 있고 자녀가 이용하는 게임 정보를 확인할 수 있음.

※ 활용방법 : 게임문화재단([www. gamecheck.org](http://www.gamecheck.org))에서 학생의 게임이용 실태 파악학생과 올바른 게임이용을 위한 활용계획 수립(게임 이용시간, 게임종류)→게임사이트 방문하여 게임시간선택제 이용신청→게임회사는 학생에게 사실 확인 후 게임시간 제한

### 7 인터넷, 스마트폰 중독 예방 및 올바른 이용 관련 사이트 안내

 <p><a href="http://www.greeninet.or.kr/">http://www.greeninet.or.kr/</a> 유해정보차단 및 인터넷 시간 관리 무료 소프트웨어 다운</p>	 <p>에듀넷-정보통신 윤리교육- 정보마당 자가진단 및 S/W 다운로드 가능</p>
---	---

## 2022. AI · SW 교육 학부모 연수 자료

### 춘포초등학교

언제나 자녀 교육에 많은 관심을 가지고 학교 교육의 발전에 도움을 주시는 학부모님들께 진심으로 감사드리며, 올해 인공지능(AI)교육 선도학교로 선정되어 다양한 인공지능(AI) 및 소프트웨어(SW)교육이 운영되오니 가정에서도 많은 관심과 지도 부탁드립니다.

#### □ 미래 사회의 인재상과 2015 개정 교육과정

미래 사회에서는 지식을 습득하는 것보다 새로운 환경과 상황 속에서 학습한 내용을 토대로 해결하고 새로운 가치를 창출하는 **바른 인성을 갖춘 창의·융합형 인재**가 필요합니다. 이를 위해 **2015 개정 교육과정**에서는 **교과의 학습량을 적정화**하고, **학생 참여 중심의 수업**과 **과정 중심의 평가 방법**을 통해 **교실 수업을 혁신**하고자 하였습니다. 또한 **2015 개정 교육과정의 핵심 역량** 중 하나인 **‘지식정보처리 역량’**을 기를 수 있도록 초·중학교에서 **소프트웨어(SW)교육**을 필수적으로 배우게 됩니다. 즉, **2018년**에는 **중학교 1학년**에 정보 과목을 편성한 학교를 시작으로, **2019년**은 모든 초등학교(5, 또는 6학년)와 **중학교 2학년**까지 확대되며, **2020년**에는 **중학교 3학년**까지 확대 운영됩니다.

#### □ 소프트웨어(SW) 교육이란?

소프트웨어가 가정과 사회에 미치는 영향을 이해하고, ‘컴퓨터 작동법’이 아닌 ‘컴퓨터가 생각하는 방식’을 통해 일상 생활에서 접하는 문제를 절차적이고 논리적으로 해결하는 사고력 중심의 교육입니다. 따라서, 이러한 능력은 기존 지식의 단순한 암기나 지식·기술 위주의 과외 수업 등을 통해서 기르기 어려우며, 학교의 정규 교육과정 내에서 동료 친구들과의 소통과 협력하는 다양한 경험 속에서 자연스럽게 기를 수 있습니다.

#### □ 2015 개정교육과정의 소프트웨어(SW) 교육



학교급	내용
필수	<b>초등학교 (실과 내 17시간 이상)</b> <b>(체험과 놀이 활동 중심)</b> 놀이와 교육용 프로그래밍 언어를 통해 문제해결 방법을 체험 중심으로 쉽고 재미있게 배우게 됩니다. <b>중학교 (정보 과목 34시간 이상)</b> <b>(실생활 문제 해결 중심)</b> 교육용 프로그래밍 언어를 통해 소프트웨어의 기초적인 개념과 원리를 이해하고, 이를 실생활의 문제 해결에 적용할 수 있게 됩니다.
선택	<b>고등학교 (정보 과목 일반선택)</b> <b>(진로와 연계한 심화 내용 중심)</b> 진로와 연계하여 보다 심화된 내용을 학습하고, 타학문 분야의 문제를 창의적이고 효율적으로 해결할 수 있게 됩니다.

#### □ 우리 학교에서는 소프트웨어(SW) 교육을 이렇게 실시하고 있습니다.

구분		프로그램명 (과목명, 행사명)	기간	운영대상
				학급수
교내	정규교과수업	실과 교육과정 운영	3~12월	5~6(2)
	창의적체험활동	AI·SW교육 주간 (자율활동, 온라인코딩파티)	7월, 10월 중	1~6(6)
		정보통신 윤리교육	7월, 10월 중	1~6(6)
		AI·SW 축제	10월	1~6(6)
	자율동아리	AI·SW 체험 동아리	5~12월	1~6(6)
	방과후학교	컴퓨터반	5~12월	1~6(6)
교외	창의적체험활동	AI·SW 진로체험 현장학습	7월	1~6(6)
	교외 SW 행사	교외 AI·SW 행사 참석	학기 중	5~6(2)

#### □ 소프트웨어(SW)교육, 집에서 학생 스스로 배울 수 있습니다.

과거에는 소프트웨어(SW) 교육이 알파벳으로 구성된 어려운 프로그래밍 코드를 공부하고 그것을 키보드로 입력하는 과정을 거쳐야 했지만, 최근에는 **블록 모양의 명령문을 마우스로 이동하여 조립**하는 방식으로 변경되어 **쉽고 재미있게** 배울 수 있습니다. 또한, 학생 스스로 자기주도적 학습이 가능한 다양한 학습자료가 온/오프라인 상에서 무료로 제공되고 있습니다.



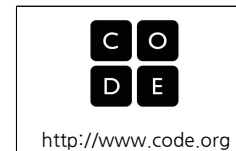
소프트웨어에 관심이 있는 누구나 시간과 장소에 구애받지 않고 수준별 맞춤형 자기주도적 학습을 할 수 있는 온라인 강의, 실습 콘텐츠 등을 무료로 이용할 수 있습니다.



블록 형태의 교육용 프로그래밍 언어로, 학생들이 원하는 이야기, 게임, 프로그램을 자유롭게 창의적으로 만들 수 있습니다.



학생 및 교사용 소프트웨어 교육 교재, 활동지, 동영상 등의 자료를 무료로 이용할 수 있습니다.



다양하고 재미있는 미션을 단계별로 해결하며, 프로그래밍의 기초적인 개념과 원리를 학습할 수 있습니다.

# 2022. 1학기 개인정보보호 학부모 연수자료

춘포초등학교

## ☐ 개인정보란?

- 개인의 사적 영역과 관련된, 개인을 식별할 수 있는 일체의 정보
  - 일반적 정보: 주민등록번호, 이름, 주소, 가족관계 등
  - 통신, 위치정보: 통화, 문자 내역, IP주소, 화상정보, GPS등의 정보
  - 금융정보, 신용 정보, 신체정보, 의료 건강정보, 성향, 신념, 사상 등

## ☐ 주민번호 수집 법정주의 신설(제24조의2)

- 주민번호 처리를 원칙적으로 금지하고, 아래 사유에 해당하는 경우에만 허용



### <주민번호 예외적 처리 허용 사유>

1. 법령에서 구체적으로 주민번호 처리를 요구, 허용한 경우
2. 정보주체 또는 제3자의 급박한 신체, 생명, 재산의 이익을 위해 명백히 필요한 경우
3. 기타 주민번호 처리가 불가피한 경우로서 안전행정부령으로 정하는 경우



## □ 개인정보 침해 사례

1. 어린이들에게 접근하여 부모님의 개인정보를 침해한 사례
2. 페이스북이나 블로그, 카카오톡 등에 나와 친구들의 중요한 개인 정보 등을 함부로 올려놓은 경우
3. 보이스 피싱(기관사칭 전화사기, 납치사칭 전화사기)
4. 인터넷 쇼핑 사이트에서 쿠폰을 발급해 준다고 속여 개인정보를 빼가는 사례
5. 해킹에 의한 개인 정보 유출(온라인 쇼핑몰, 은행, 카드회사 등 개인 정보 유출 사건)

## □ 국민들이 지켜야 할 개인정보보호 실천 수칙



## □ 마이핀의 사용

○ 마이핀은 오프라인에서 본인을 확인하는 13자리 번호로 '14.8.7일부터 온라인, 읍면동 주민센터에서 발급 받으실 수 있습니다.

### 마이핀이란?

마이핀은 오프라인(일상생활)에서 본인을 확인하는 13자리 번호입니다.

2014년 8월 7일부터 이용가능

### 마이핀의 사용

주민등록번호 수집 법적근거가 없으나 본인확인이 꼭 필요한 일상생활에는 My-PIN을 사용하세요!

### 마이핀, 발급은 어떻게?

인터넷 홈페이지나 동 주민센터에서 발급이 가능합니다.

공공I-PIN센터 ([www.g-pin.go.kr](http://www.g-pin.go.kr))  
 나이스 평가정보 ([www.nicepin.co.kr](http://www.nicepin.co.kr))  
 서울신용평가정보 ([www.siren24.co.kr](http://www.siren24.co.kr))  
 코리아 크레딧뷰 ([ok-name.co.kr](http://ok-name.co.kr))

- ▶ 개인정보 침해신고나 상담이 필요하면 118로 연락하세요.
- ▶ [www.privacy.go.kr](http://www.privacy.go.kr)에서도 신고하실 수 있습니다.