

배포 2026. 5. 27.(수) 08:30

보도시점 (인터넷) 2026. 5. 27.(수) 12:00
(지면) 2026. 5. 28.(목) 조간

학생들의 인공지능(AI)·디지털 소양 함양을 위한 특별한 프로그램이 찾아갑니다

- 267개 인공지능(AI)·디지털 교육 프로그램을 제공하는 '2026년 디지털새싹' 운영으로, 전국 초중고 학생 19.5만 명 지원 목표
- 참여를 희망하는 초·중등 학교는 디지털새싹 누리집(newsac.kosac.re.kr)을 통해 상시 신청 가능
- 【관련 국정과제】 99-1.초중고 인공지능(AI) 교육 강화 및 데이터 기반 미래교육체제 구축

교육부(장관 최교진)와 한국과학창의재단(이사장 정우성)은 인공지능(AI) 시대를 살아갈 학생의 인공지능(AI)·디지털 역량 함양을 집중 지원하고, 디지털 교육 격차 해소를 위해 '2026년 디지털새싹'을 운영한다.

올해에는 대학 및 공공·민간기관을 대상으로 운영기관(컨소시엄) 공모를 거쳐 45개 우수 기관을 선정하였으며, 기관별 특성과 전문성을 살린 267종의 인공지능(AI)·디지털 교육 프로그램을 통해 학생 16.5만 명을 지원한다.

한편, 인공지능(AI)·디지털 교육 기회의 격차 해소를 위하여 도서벽지 및 농산어촌 소재 학교 학생, 이주배경학생, 특수교육대상학생 등 3만 명에게 대상별 맞춤형 프로그램을 별도로 지원할 계획이다.

참여를 희망하는 학교(또는 개인)는 디지털새싹 누리집(newsac.kosac.re.kr)을 통해 교육 프로그램 267종의 세부 목록과 내용을 확인할 수 있으며, 언제든지 참여 신청을 할 수 있다.

디지털새싹은 초중고 학생을 대상으로 방과후학교 또는 비교과 교육활동* 시간에 수준 높은 인공지능(AI)·디지털 교육 프로그램을 제공하는 사업이다. 2025년 기준 참여 학생의 디지털 역량이 평균 16.5% 향상**되는 등 효과성이 확인된 바 있다.

* 비교과 교육활동: 창의적 체험활동, 자유학기 활동 등

** 2025년 디지털새싹 참여 학생 디지털 역량(5점 만점): (사전) 3.76 → (사후) 4.38 / 16.5%↑

운영기관(컨소시엄)이 학교(또는 기관) 단위로 직접 찾아가 8~12차시 이상의 수요 맞춤형 교육을 제공하며, 일부 프로그램은 개인별로 참가 신청을 받아 운영한다.

특히, 올해에는 기존의 ‘기본과정’과 ‘특화과정’에 더해 학생의 인공지능(AI) 활용 문제해결 능력 향상을 위한 맞춤형 특화 프로그램을 신규 개발·운영하는 ‘인공지능(AI)특화과정’을 신설하였다.

< 2026년 디지털새싹 운영 유형 >

구분	지원내용	프로그램 예시	프로그램수	차시 수
기본 과정	학생이 디지털 역량 부족으로 학교교육 및 디지털 이해·활용에 어려움을 겪지 않도록 기본 역량 함양 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 디지털 리터러시: 디지털 기기 활용 능력 ■ 컴퓨팅 사고력: 모델설계 및 알고리즘 표현 ■ 인공지능 소양: 인공지능 활용 능력 ■ 데이터 소양: 데이터 수집 및 전처리 	149	8차시 이상
특화 과정	AI·디지털 분야에 관심과 역량이 우수한 학생 대상 프로젝트 방식의 수준별 프로그램 지원	<ul style="list-style-type: none"> ■ 진로 성취별 SW 문제해결형 프로그램 ■ 교과융합형 프로젝트 ■ 직업계고 진로 연계 등 	70	12차시 이상
[신설] AI특화 과정	AI 역량 강화를 위한 맞춤형 특화 프로그램 신규 개발·운영 (새롭고 다양한 교육방식을 적용하되 운영기관의 전문성에 기반해 신규 프로그램 개발)	<ul style="list-style-type: none"> ■ AI 기반 문제해결형 프로그램 ■ 초1~4 대상 놀이 스토리 기반 미션 ■ 중·고등 대상 고수준 AI 프로젝트형 	48	
계			267	

이윤홍 교육부 인공지능인재지원국장은 “오늘날 인공지능(AI)·디지털 기술의 활용은 보편적 소양이자 필수 능력이 되어 가고 있다.”라고 말하며, “디지털새싹을 통해 최신 인공지능(AI)·디지털 교육을 체험한 학생들이 앞으로 인공지능(AI)·디지털 능력을 키우는 데 흥미를 갖고 관련 활동에 더욱 적극적으로 참여해 주기를 바란다.”라고 밝혔다.

- 【붙임】 1. 2025년 디지털새싹 우수 프로그램 및 참여자 인터뷰
2. 2025년 참여자 대상 효과성 조사 결과

담당 부서	인공지능인재지원국 인공지능교육진흥과	책임자	과장 김주영 (044-203-7080)
		담당자	교육연구관 김경숙 (044-203-7084) 교육연구사 박상준 (044-203-7086)



붙임1 2025년 디지털새싹 우수 프로그램 및 참여자 인터뷰

□ 디지털 리터러시 함양 프로그램

프로그램명		역사로 배우는 디지털 리터러시	
차시	관련 과목	단원명	학습주제
1	실과	1. 소프트웨어는 우리 생활에 어떤 영향을 미칠까요?	• 생활 속 디지털 기술
2	사회	3. 민족 문화를 지켜나간 조선	• 역사 인물탐구를 활용한 마우스 동작
3	미술	9. 우리의 목소리를 담아서	• 아이디어를 표현하여 폴더 생성 및 삭제
4	수학	4. 평면도형의 이동	• 도형의 각도를 활용한 그림판 배경생성
5	사회	1. 지역의 위치와 특성	• 신라시대 수도 경주 탐색하기
6	사회	2. 우리가 알아보는 지역의 역사	• 경주의 역사적 건물 검색 및 탐색



- (목적) 기본적인 컴퓨터 활용 능력을 향상시킬 수 있다.
- (사진 설명) 한국어로 방향(위, 아래, 좌우)을 익힌 후 선생님이 말하는 방향을 손을 들어 가리키는 활동을 진행하는 교사
- 컴퓨터 활용 능력 향상을 위한 사전 교육



- (목적) 역사적 인물(이순신 장군)을 탐구하고 자료를 탐색 할 수 있다.
- (사진 설명) 통역자와 함께하는 수업으로 영상에 대한 이해도가 높아진 학생이 이순신 장군 사진 5장을 컴퓨터에 저장하는 모습



- (목적) 컴퓨터 활용 능력 향상 : 구글지도 사용법을 익히고 지역을 탐색할 수 있다.
- (사진 설명) 구글 지도 사용법 실습을 본 뒤 직접 진행하는 학생을 관찰하는 교사



- (목적) 신라의 수도 경주의 유적지(첨성대 등)를 구글 지도의 스트리트뷰를 활용하여 탐방할 수 있다.
- (사진 설명) 캡처한 이미지의 저장장소, 클립보드 임시저장 개념 등을 상세히 설명하고 이미지 첨부하는 과제를 반복 수행하는 교사







- (목적) 디지털 윤리와 기초 컴퓨터 활용 기술을 습득할 수 있다.
- (사진 설명) 컴퓨터 조작이 어려운 아이들과 윤리 교육 사이트를 활용해 마우스와 키보드 사용을 실습하며 윤리에 대해 설명하는 교사

□ 컴퓨팅 사고력 함양 프로그램



프로그램명		세상을 바꾸는 예비 CEO	
차시	관련 교과	단원명	학습주제
1~2	주제 및 개발 아이디어 도출	주제 및 개발 가이드 아이디어 도출	<ul style="list-style-type: none"> 해커톤 주제 및 프로젝트 개발 가이드 안내 주제 연관 아이디어 도출
3~4	팀구성 아이디어 구체화	팀 구성 아이디어 도출성 및 가치	<ul style="list-style-type: none"> 해커톤 참가 개발자와 디자이너가 개발 희망하는 팀 아이디어 선택하여 팀 구성(팀당 4~5명) 새로운 아이디어를 도출하고 사용자 가치 규명
5~6	아이디어 구체화 팀 프로젝트 개발	아이디어 구현 기능 팀 프로젝트 기능 정리	<ul style="list-style-type: none"> 아이디어에 필요한 기능 나열 팀 프로젝트 개발 기능 정리
7~8	팀 프로젝트 개발	기능별 이미지 정리 레퍼런스 서비스 조사	<ul style="list-style-type: none"> 서비스 기능 이미지 작성 및 프로세스 정리 레퍼런스 서비스 조사
9-10	팀 프로젝트 멘토링	기획 멘토링 프론트엔드 멘토링	<ul style="list-style-type: none"> 기획 보완 및 피봇팅 멘토링 프론트엔드 질문 및 개발 방향성 가이드
11-12	팀 프로젝트 멘토링 팀 프로젝트 개발	백엔드 멘토링 개발 컨벤션 정의	<ul style="list-style-type: none"> 백엔드 질문 및 개발 방향성 가이드 사용할 기술, 아키텍처, 변수/함수명 스타일 등 통일할 수 있도록 정의
13-14	팀 프로젝트 개발	개발 환경 구축 화면 개발	<ul style="list-style-type: none"> Git, 프로젝트 개발 환경 구축 프로젝트 UI 개발
15-16	팀 프로젝트 개발	앱과 서버간 통신 핵심 기능 개발	<ul style="list-style-type: none"> 프론트와 백엔드간 API 통신 개발 기획의 핵심 기능 개발
17-18	팀 프로젝트 개발	테스트 프로젝트 마무리	<ul style="list-style-type: none"> QA를 통한 기능 테스트 및 이슈 수정 최종 마무리 및 결과물 빌드
19-20	프로젝트 발표자료 제출 및 평가안내 프로젝트별 발표	프로젝트 발표자료 제출 및 평가안내 프로젝트별 발표	<ul style="list-style-type: none"> 프로젝트 발표자료 취합심사위원 평가기준 및 평가장 안내 생활정보, 엔터테인먼트, AI 3개 분야로 나누어 팀별로 발표
21-22	프로젝트별 발표	프로젝트별 발표	<ul style="list-style-type: none"> 팀별 발표 5분, 질의응답 5분
23	시상식	시상식	<ul style="list-style-type: none"> 분야별 순위 결정 및 시상(시상 폼보드)
			<ul style="list-style-type: none"> ○ (참가자 모집) 전국 고교생 100명 모집, 2회 해커톤 프로젝트 개최 ○ (모집 안내) 포스터 및 카드뉴스 기반 페이스북, 인스타, 온오프믹스 안내 ○ (주제 및 개발 가이드 안내) 해커톤 주제 및 프로젝트 개발 가이드 안내 ○ (팀 프로젝트 활동) 팀 프로젝트 활동(70% 이상)을 통한 학생들의 디지털 역량 제고 ○ (프로젝트 - 아이디어 도출) 해커톤 당일 제시된 주제에 대해 기획자는 주제를 이해하고 매력적인 아이디어 소개하여 개발자, 디자이너 등을 모집함 ○ (프로젝트 - 팀 구성) 3개학교 이상, 기획-개발-디자인 등 필요 역량을 가진 학생으로 팀을 구성하여, 팀 아이디어를 서비스로 스스로 개발할 수 있도록 프로젝트 팀 구성 ○ (프로젝트 - 전문가 멘토링) 팀별 서비스 개발 과정에 기획-프론트엔드 개발-백엔드 개발-디자인 전문가들이 질문을 통해 프로젝트를 완성할 수 있도록 멘토링 지도 ○ (프로젝트 - 발표) 생활정보 분야, 엔터테인먼트 분야, AI 분야별로 프로젝트를 발표하고, 심사위원이 순위를 결정함
			

□ 인공지능 소양 함양 프로그램


프로그램명		인공지능과 모여라, 동물의 숲!	
차시	관련 교과	단원명	학습주제
1~2	과학, 실과	3-2-1. 동물의 생활 4-2-1. 식물의 생활 5-2-1. 생물과 환경지속 가능한 기술과 융합	• 인공지능과 함께 동물을 공부해요
3~4	창체, 실과	인공지능 원리와 활용	• 인공지능과 기계학습을 알아봐요
5~6	실과	6-1-3. 소프트웨어와 생활	• 동물에게 사는 곳을 알려주는 인공지능을 만들어요
7~8	실과	6-1-3. 소프트웨어와 생활	• 나만의 동물의 숲을 만들어요
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 증강현실을 활용한 3D 동물 체험 <ul style="list-style-type: none"> - 구글 앱을 활용한 3D 동물 체험은 동물의 형태, 질감, 비율 등이 실감 나게 표현되므로, 책이나 사진보다 더 직관적이고 흥미롭게 동물을 관찰할 수 있음 - 주변에서 쉽게 볼 수 없는 동물을 현실감 있게 볼 수 있으며, 평면 이미지만으로는 어려운, 동물의 구조적 관계나 입체감을 이해하여 동물의 생태와 행동에 대한 호기심을 키우는 데 도움을 줌 	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 인공지능의 도움을 받을 수 있는 오토드로우 <ul style="list-style-type: none"> - 인공지능 그리기 사이트 오토드로우에서 인공지능의 원리에 대해 이해하고, 나만의 동물의 숲을 그림으로 나타냄 - 혼자서 표현하기 어려운 동물의 다양한 모습을 인공지능을 활용하면 쉽게 표현할 수 있다는 것을 배우고, 이 과정에서 인공지능의 인식 기능, 인공지능의 기계학습의 원리를 이해함 	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 코스페이스스에서 나만의 동물의 숲 만들기 <ul style="list-style-type: none"> - 가상현실 플랫폼인 코스페이스스에서 나만의 동물의 숲을 만들어보는 활동에 참여함 - 여러 동식물 오브젝트를 배치하며, 자신만의 독특한 생태계를 설계하는 과정을 통해 창의력을 향상시킴 - 동물과 식물의 서식지, 먹이사슬, 생존 전략을 고려하여 환경을 구성하면서 논리적 사고와 문제 해결 능력을 강화함 	
		<ul style="list-style-type: none"> ○ 디지털새싹 프로그램 수료증 배부 <ul style="list-style-type: none"> - 8차시의 수업을 마무리한 학생에게는 프로젝트를 성공적으로 완수하였다는 수료증을 수여함으로써 학생들의 자기 효능감을 증진 - '인공지능과 모여라, 동물의 숲' 프로젝트를 위해 들인 시간과 노력, 학습과 성취에 대한 보람을 느끼게 해줌으로써 향후 학습에 대한 동기 강화 	

□ 데이터 소양 함양 프로그램

프로그램명		데이터로 미래를 만드는 분석가	
차시	관련 과목	단원명	학습주제
1	정보	데이터와 만나기	파이썬 해결특
2	정보	데이터 전처리란?	데이터 전처리 과정
3	정보	데이터 시각화란?	데이터 시각화 과정
5-6	정보	나는 가상예보관!날씨를 예측해보자	데이터 분석 및 예측 프로젝트 1
7-8	정보	나는 의료통계학자!질병을 예측해보자	데이터 분석 및 예측 프로젝트 2

	<ul style="list-style-type: none"> ○ 실생활 데이터 활용과 인공지능을 통한 실용적 문제 해결 및 교과 연계 학습 강화 - 실생활과 밀접한 내용을 가진 실습을 통해 학생들의 데이터에 대한 이해도와 관심도를 높이고 실생활 문제를 발견·해결할 수 있는 능력 배양 - 인공지능 기술의 적절한 응용을 학습함으로써 데이터와 인공지능의 밀접한 상관관계를 이해하고 실용적으로 활용할 수 있는 문제해결력 함양 - 단순히 수치로만 정제된 가상의 데이터를 활용하는 대신 실제 식물을 활용해 식물의 성장 환경에 필요한 여러 데이터들을 직접 측정하고 가공할 수 있도록 함.
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 센서 제어를 통한 컴퓨팅적 사고와 창의적 문제 해결 능력 증진 - 다양한 센서를 통해 측정된 데이터를 직접 가공하고 표현함으로써 컴퓨팅적 사고 및 창의적 문제해결력 함양 ○ 놀이 기반 학습과 사회적 가치 및 디지털 윤리 통합 - 놀이를 통해 데이터와 인공지능의 기초 개념 학습의 장벽을 낮춰 학생들의 자연스러운 흥미와 몰입을 유도하고, 사회적 가치와 윤리적 부분을 일상의 주제와 연결시켜서 디지털 기술에 대한 숙련도 향상에 치우치지 않고 문제해결 역량으로 이어지도록 구성

□ 교육격차 해소 프로그램

유형	세부내용
00시가족센터 (다문화)	<ul style="list-style-type: none"> · 학년 범위가 넓은 참여 학생 특성을 고려하여 맞춤형 교육 운영 · 저학년 학생에게는 사전 제작된 코드 파일을 제공하여 프로그래밍 부담 완화 · 기능 구현보다 아이디어 표현과 창작 경험에 집중할 수 있도록 지원 · 고학년 학생에게는 개방형 과제를 추가 제시하여 창의적 결과물 제작 유도 · 학생 개인의 발달 수준과 역량 차이를 존중한 차별화된 과제 구성 · 다문화 교육 맥락에서 다양성과 개인차를 반영한 몰입형 학습 환경 조성 
00중학교 (도서벽지)	<ul style="list-style-type: none"> · 농어촌·도서지역 소규모학교의 교육 여건을 고려한 맞춤형 SW·AI 교육 운영 · 전교생 32명이 모두 참여할 수 있도록 학교 단위 프로그램 설계 · 기초 개념부터 실습 활동까지 단계적으로 구성하여 학생 이해도 향상 · 지역 교사와 강사가 협력하여 수업 전 과정을 밀착 지원 · 라우터 설치 등 네트워크 환경 개선으로 안정적인 디지털 학습 기반 마련 · 디지털 교육 경험이 부족한 학생들에게 실질적인 SW·AI 학습 기회 제공 · 전교생이 디지털 새싹 과정을 완수하며 성취감과 자신감 형성 · 외부 연계 프로그램을 통해 학교 교육의 한계를 보완하고 학생 역량 강화에 기여 
00센터 (특수)	<ul style="list-style-type: none"> · 특수학생을 포함한 포용적 디지털 교육 운영 · 발달 수준 차이로 디지털 학습 기회가 제한된 학생들을 위해 맞춤형 지원 · 센터교사·복지사·주강사·보조강사가 전 차시에 함께 참여 다층적 지원 · 특수학생의 학습 특성과 장애 여부를 사전에 파악하여 1:1 맞춤형 지원 제공 · 마이크로비트 실습, 챗봇 만들기 등 체험 중심 활동으로 흥미와 몰입도 향상 · 수준별 자료 보완과 프로젝트 기반 활동 지원 · 특수학생도 주요 활동에 적극 참여하며 성취감 경험 · 또래 학생과 자연스럽게 협력하는 포용적 학습 분위기 조성 

□ 참여자 인터뷰 (디지털새싹 백서 발췌)



"디지털새싹 덕분에
진로직업에 관한 생각의 폭이
한층 넓어졌어요"

목포고등학교 인사이드코드 팀

우리 팀은 깨끗하고 위생적인 공공 화장실 환경을 조성하고자 '스마트 화장실'을 개발했어요 GPT로 하면 구글이 지원하는

서버 만들어주는 사이트가 있는데, IoT 변기 모형을 미니어처로 만들기 위해 블렌더라는 프로그램을 사용해 만들었죠. 처음 진로 계획을 세울 때만 해도 공학 분야에서 대표적인 컴퓨터공학과를 생각했어요. 그런데 이 프로젝트를 진행하면서 AI를 사용해 영상과 이미지를 만들어보았고, 그 과정에서 공학의 다양한 분야를 접할 수 있었어요. 진로에 관한 생각의 폭이 한층 넓어졌죠.

"광범위한 디지털 기술을
접하면서 더 넓은 세상을
볼 수 있었어요"

위례한빛고등학교 다글목 팀



우리 팀은 사용자들의 일정과 날씨, 취향 등을 고려한 AI가 옷 추천 서비스 '디지털 옷장 애플리케이션'을 개발했어요. 단순히 아이디어로만 끝내는 것이 아니라 구체화하고 개발하여 '프로토타입까지 만들어보자'라는 목표를 세우고 프로젝트에 임했어요. 디지털 기술이 IT 관련 분야에만 국한되어 있다고

생각했는데, 디지털새싹을 통해 다양한 경험을 가진 사람들을 만나고 서로 의견을 나누면서 디지털 기술이 굉장히 광범위하고 일상생활에서도 활용할 수 있다는 것을 깨달았어요. 그 덕분에 더 넓은 세상을 볼 수 있는 시야를 가질 수 있었어요.



"AI 기술이 현실적인 문제를 해결하는 데 기여할 수 있다는 걸 깨달았어요"

부산예술중학교 핑크고래 팀

우리 팀은 물의 자연스러운 흐름을 활용해 쓰레기를 이동시키고, 자동으로 분리수거 기능이 있는 해양 쓰레기 수거

솔루션 '수(水)레기 통'을 개발했어요. 세계적으로 화두인 AI 기술과 친환경 트렌드를 접목해 단순한 쓰레기통이 아닌 AI 기술을 활용하여 효율적으로 쓰레기를 분류하고 친환경적인 작동 방식을 사용하여 환경에 미치는 영향을 최소화하는 혁신적인 제품을 만들어보고자 했어요. 이번 경험을 통해서 디지털 기술이 단순히 과학적 연구뿐만 아니라 현실적인 문제를 해결하는 데 기여할 수 있는 길이 있다는 것을 깨달았어요.



"우리 사회에 꼭 필요한 것 친구들과 함께해서 만들어 더 뜻깊었죠"

창원대암고등학교 최주한제 팀



우리 팀은 성적이나 교우관계 문제 등 부정적인 감정에 노출된 청소년을 보호할 목적으로 '심리치료 로봇, 마인드 메이트'를

개발했어요. 부모님들도 청소년 자녀가 우울증이라는 걸 잘 인지하지 못하는 경우가 많고, 실제로 청소년들이 도움을 받을 수 있는 곳도 부족하거든요. 주제 선정 과정에서 다양한 자료를 찾고 논문도 읽으면서 이 프로젝트가 우리 사회에 꼭 필요하다고 느꼈어요. 서로 진로는 다르지만, AI를 활용하면서 각자 자신의 진로 분야에서 더 잘하는 능력을 발휘해 팀으로서 하나의 결과물을 도출해 내는 과정이 뜻깊었어요.

• 교·강사 인터뷰



"디지털새싹은 SW/시 교육의 한계를 해소해 주는 좋은 대안입니다"

초등교사 이재웅(공주교육대학교 디지털새싹 참가 학교 교사)

디지털새싹은 모든 아이가 어렵지 않게 기본적인 코딩을 배우면서 컴퓨팅 사고력을 키우고, 직접 레고 브릭을 조립하면서 상상력과 창의력도 함께 증진할 좋은 기회였습니다. 계속해서 더 많은 아이에게 혜택을 받았으면 좋겠고 특히, 지방 소도시에도 더 많은 관심을 가져주시기 바랍니다.



"전문가와 함께하는 디지털 교육 소외 지역에 찾아와 주셔서 감사합니다"

초등교사 김주옥(블루커뮤니케이션 디지털새싹 참가 학교 교사)

드론, 코딩 등 미래형 교육 프로그램에 대한 아이들의 관심이 높지만, 선생님을 찾기가 쉽지 않았어요. 디지털새싹은 학부모도 학생들도 다 좋아합니다. 강화도와 같은 도서지역에는 사교육 기관이나 프로그램을 접하기가 어려워요. 전문가가 학교로 와주시고 적절한 교구와 프로그램도 준비해 주셔서 모든 점이 만족스럽습니다.



"학생들에게 균등한 디지털 교육 기회가 제공된다는 점이 좋습니다"

최정준-이동준 고등교사(숙명여자대학교 디지털새싹 프로그램 참가 학교 교사)

학교에서는 비용적으로나 교육과정에 대한 부분에서나 하고 싶어도 못 하는 교육이 꽤 많은데 디지털새싹은 대부분 다 무료로 제공되고 다양한 전문기관에서 양질의 프로그램을 운영하기 때문에 학생들이 부담 없이 좋은 교육을 받을 수 있다는 점에서 새싹이 클 수 있는 좋은 영양제 역할을 한다고 생각합니다.



"더 많은 아이가 디지털새싹을 경험할 수 있기를 바랍니다"

사회복지사 최은정(경북 ICT융합산업진흥협회 디지털새싹 참가 교사)

저는 보리지역아동센터로 오기 전 수도권에서 사회복지 사업을 15년 정도 했어요. 경주에 와서 보니, 수도권과 지방의 차이가 크다고 느꼈고 지방에 이런 사업이 더 많아졌으면 합니다. 디지털새싹은 게임, 영상 등에 매몰된 요즘 아이들이 코딩, 인공지능 등 다른 쪽으로 관심을 돌리게 해주는 효과가 있습니다. 나 자신을 긍정적으로 표현하는 방법이 되면서 정서적인 순화에도 도움이 된다고 생각합니다.

붙임2 2025년 참여자 대상 디지털역량 향상도 조사 결과

□ 2025년 참여자 대상 효과성 조사 결과

- (기간/방법) '25.5.23. ~ '26.2.28. / 온라인 설문
- (대상) '25년 디지털새싹 참여 학생 총 109,191명
※ 초등 61,104, 중등 48,087
- (조사내용) ①디지털 리터러시, ②컴퓨팅 사고력, ③데이터 소양, ④인공지능 소양
- (결과)

< '25년 디지털새싹 참여자 디지털역량 향상도(단위: 점 / 5점 만점) >

구분	전체			초등			중등		
	사전	사후	증가	사전	사후	증가	사전	사후	증가
계	3.76	4.38	+0.61 16.5% ↑	3.92	4.45	+0.53 13.5% ↑	3.57	4.28	0.71 19.9% ↑
디지털 리터러시	3.90	4.44	+0.54 13.8% ↑	4.08	4.53	+0.45 11.0% ↑	3.67	4.32	0.65 17.7% ↑
컴퓨팅 사고력	3.58	4.28	+0.70 19.6% ↑	3.65	4.30	+0.65 17.8% ↑	3.5	4.26	0.76 21.7% ↑
데이터 소양	3.83	4.41	+0.57 15.1% ↑	4.00	4.50	+0.5 12.5% ↑	3.63	4.3	0.67 18.5% ↑
인공지능 소양	3.74	4.38	+0.64 17.1% ↑	3.94	4.48	+0.54 13.7% ↑	3.48	4.25	0.77 22.1% ↑