

미디어 교육 모듈

디지털 시대의 학습자를 위한
표준 프레임워크



01. 미디어 역량

4대 미디어 역량	정의	교육과정 총론 핵심역량 연계	
접근 이용	미디어 기술 역량	미디어·정보의 필요성을 인지하고, 디지털 기술 도구를 활용하여, 미디어와 미디어를 통해 전달되는 정보와 내용물에 접근하여, 다양한 정보를 탐색하고, 목적에 맞게 선택하고 수집할 수 있는 역량	지식정보처리
이해 분석	미디어 비판 역량	미디어와 미디어 산업의 영향력을 이해하고, 사회·문화적 맥락을 고려하여 미디어·정보의 사실성·객관성·공정성을 평가하고, 이를 비판적으로 분석·판단·성찰할 수 있는 역량	지식정보처리 창의적 사고
표현 소통	미디어 창의 역량	새롭고 가치있는 정보를 생산하고, 디지털 기술을 활용하여 생각이나 느낌, 의견 등을 창의적으로 표현하고, 디어 콘텐츠를 창작할 수 있는 역량	창의적 사고 심미적 감성
권리 책임	미디어 소통 역량	소통과 협력의 가치를 알고, 정보 및 콘텐츠를 타인과 공유하고, 의사소통할 수 있는 역량	협력적 소통
권리 책임	미디어 윤리 역량	미디어 이용에 있어서 타인·공동체와 더불어 살아감을 인식하고, 예의, 배려, 존중, 조절의 가치를 내면화하여 자신과 타인의 권리를 보호할 수 있는 역량	자기관리 공동체 역량
권리 책임	미디어 시민 역량	디지털 시민으로서 미디어를 활용하여 정치·경제·사회·문화적 활동을 할 수 있고, 공동체 문제 해결을 위한 다양한 활동에 참여할 수 있는 역량	심미적 감성 공동체 역량

02. 생애주기 미디어교육 설계표

영아기(만0-2세)

미디어 노출금지 지향



특성

- 생존 필요 활동

방식

- 양육자 대상 교육
- 생활문화 · 체육시설 등 연계

내용

- 양육자의 올바른 미디어 사용
- 미디어를 활용한 양육 방향성
- ※ 세계보건기구(WHO)는 2세 미만의 미디어 이용을 권고하지 않음

유아기(만3-5세)

미디어 환경 이해와 미디어 이용 습관 형성



특성

- 자아발달, 언어습득
기본적 사회화

방식

- 놀이형, 양육자 동반
- 보 · 교육기관 연계

내용

- 미디어 생활에 대한 접근 및 탐색
- 안전한 미디어 이용 경험 형성
- ※ 표준보육과정, 누리과정, 학교안전교육 7대 표준안 등 연계

학령기(만6-18세)

미디어 경험 확장 및 미디어 이용자역할탐색



특성

- 학교 등 사회경험 시작, 독립 준비

방식

- 학교·교육청·지역사회 연계
- 주말·방학 활용

내용

- (초) 미디어 관련 기본역량
- (중) 비판적 이해, 책임있는 이용
- (고) 미디어 이해, 탐구, 진로 연계
- ※ 국가교육과정을 고려한 통합 · 심층교육

청년기(만19-34세)

미디어 활용 삶의 영역 확장 및 경쟁력 강화



특성

- 경제활동 진입, 사회독립 실현

방식

- 대학·방송사 연계
- 직업경험(실습), 프로젝트형

내용

- 취 · 창업 연계 전문교육
- 미디어를 통한 사회관계 증진 및 협력 역량 강화
- 미디어를 활용한 변화하는 지식 및 문화에 관한 정보 습득

중장년기(만35-64세)

미디어 활용 사회·경제적 역할 수행



특성

- 사회경제적 지위 절정기,
세대 중재

방식

- 직장·지역 공공기관 연계
- 직무역량 관련 전문기관 협업

내용

- 사회적 역할 및 가정·직장 내 책임에 따른 맞춤형 교육
- ※ 부모, 직무, 노후설계 역량 등
- 정보판별·소통 역량 강화

노년기(만65세 이상)

미디어 활용 격차 해소 및 건강·여가생활 지원



특성

- 노후건강·여가 관심, 세대 격차 심화

방식

- 지자체, 주민센터, 노인복지시설,
평생교육시설 등 연계

내용

- 미디어역량 수준별* 다층적 교육
- ※ 소외형/저역량·저활용형/적극활용형
- 건강, 여가 관련 정보 습득·참여
- 정보판별·소통 역량 강화

03. 미디어교육 모듈 요약표

핵심주제	핵심역량	교육목표
디지털 시민	미디어 비판 역량 미디어 윤리 역량 미디어 시민 역량	디지털 사회를 살아가는 시민으로서 미디어의 의미와 변천 과정, 미디어의 역할과 사회적 영향력에 대해 인식하고, 디지털 시민성의 개념과 디지털 시민으로서의 권리, 역할과 책무를 이해하며, 미디어 리터러시 교육의 필요성을 안다.
디지털 활용 (정보 접근과 선택)	미디어 기술 역량 미디어 비판 역량	디지털 미디어를 통해 유통되는 정보와 콘텐츠에 대한 접근과 활용 역량 증진을 목적으로 데이터 및 정보, 그 밖의 디지털 콘텐츠의 검색-선별-구성-분석-처리-생성-활용에 이르는 전 과정에 대해 이해한다.
신기술 미디어	미디어 기술 역량 미디어 비판 역량	인공지능, 빅데이터, 가상공간 등 4차 산업혁명에 따라 새로이 등장하는 신기술의 종류와 개념, 특성을 이해하고, 이러한 신기술이 실생활 및 사회에 미치는 영향을 탐구한다.
미디어 창작	미디어 기술 역량 미디어 창의 역량 미디어 소통 역량	미디어 콘텐츠의 구성요소를 알고, 기획-제작-공유-유통-성찰 등 미디어 제작의 전 과정을 학습하고, 직접 제작에 참여한다.
미디어 재현	미디어 기술 역량 미디어 비판 역량	미디어로 재현된 메시지의 가치와 영향력, 파급효과를 이해하고, 구체적으로 미디어 재현이 어떻게 구현되는지를 안다. 또한 미디어 재현 콘텐츠를 분석하고, 이를 비판적으로 수용하는 역량을 기른다.
정보판별과 확증편향	미디어 기술 역량 미디어 비판 역량 미디어 윤리 역량 미디어 시민 역량	허위정보의 유형과 특징, 알고리즘 추천 서비스 등으로 인한 확증편향의 문제점과 허위정보의 사회적 영향력을 인식하고, 이에 대응하기 위하여 정보를 비교하고, 분석 및 평가하는 역량을 기른다.
미디어 산업과 소비자	미디어 비판 역량 미디어 시민 역량	미디어 산업의 양면적인 특징과 비즈니스 구조, 관련 정책을 이해하고, 기업의 마케팅 전략과 광고, 소비자로서의 역할 등을 이해한다.
협력적 소통과 책임있는 이용	미디어 기술 역량 미디어 소통 역량 미디어 윤리 역량 미디어 시민 역량	디지털 미디어를 통해 소통과 참여를 함에 있어서 인정, 공감, 상호존중, 책임감, 윤리의식 등 올바른 태도를 갖추도록 한다. 디지털 미디어를 통한 구체적인 공유와 협업 방법을 알고, 디지털 공간에서 발생하는 사이버폭력 및 혐오표현 등을 이해하고 이에 대한 대응 역량을 기르도록 한다.
디지털 안전	미디어 기술 역량 미디어 소통 역량 미디어 윤리 역량 미디어 시민 역량	디지털 미디어를 안전하게 사용하기 위해 디지털 안전과 권리와 관련된 개념을 이해하고, 구체적인 침해 사례를 안다. 개인정보, 프라이버시, 지적재산권 등의 보호 방법과 침해 시 대응방법을 알고, 디지털 범죄의 유형과 대응방법을 인식한다.
디지털 문제해결	미디어 기술 역량 미디어 비판 역량 미디어 소통 역량 미디어 윤리 역량 미디어 시민 역량	디지털 전환으로 일상생활에서 맞닥뜨리는 제 문제들에 대해 성찰하고 대응할 수 있는 역량을 기르도록 한다. 새로운 디지털 기기에 대한 접근뿐만 아니라, 디지털 환경에서 나타날 수 있는 다양한 위험으로부터 자신을 보호하고, 미디어 신기술을 통한 문제해결 방안에 대해 논의한다.

04. 미디어 교육 모듈

모듈1

디지털 시민



미디어의 의미와 역할

- 미디어의 개념과 종류
 - * TV, 영화, 게임, 뮤직, 인터넷 매체, 온라인 플랫폼, SNS, OTT 서비스, 소프트웨어 데이터, 인공지능 등
- 민주주의에서 미디어의 의미와 중요성 이해

미디어의 발전과 사회적 영향력

- 정보 교류와 의사소통 방식의 변화·발전
 - * 디지털화, 양방향 소통 등
- 제도 및 서비스 방식의 변화·발전
 - * 건강자원 관리 방식 및 보건의료서비스 방식 변화 등
- 기술 발전으로 인한 사회 구조와 가치 변화
 - * 인공지능에 의해 변화하는 삶과 직업 양상 등

디지털 시민성 (Digital Citizenship)

- 디지털 시민성의 개념과 역할 이해
 - * 디지털 생태계의 역동적 특성 이해
- 디지털 시민성 : 개인적, 사회적 권리
 - * 표현의 자유와 언론의 자유, 정보에 대한 권리 등
- 디지털 시민성 : 역할과 책무
 - * 배려와 존중, 관용, 실천과 참여
- 디지털 시민성과 미디어 리터러시
 - * 미디어 리터러시 차이로 인한 개인적, 사회적 문제 이해
- 디지털 시민성과 세계시민성과의 관계
 - * 디지털 기술이 세계시민성과 시민 참여에 미치는 영향
 - * 디지털 기술이 세계시민의 삶과 연계되는 모습 이해

미디어 리터러시 교육

- 미디어 리터러시의 개념과 핵심역량
- 미디어 리터러시 교육 제도와 시스템
 - * 추진 기관 및 교육 자료 제공 플랫폼 등
- 미디어 리터러시 교육에 대한 의지와 태도
 - * 미디어 리터러시 함양 필요성 이해 및 자기 발전 노력



데이터, 정보, 컴퓨터 시스템의 개념 및 특징 이해

- 데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠의 특징, 중요성 이해
 - * 컴퓨팅 시스템의 구성요소와 동작원리
 - * 피지컬 컴퓨팅의 개념 및 구성요소 이해
 - * 디지털 데이터 압축, 암호화 개념 이해
- 유무선 네트워크의 특징 이해
 - * 사물인터넷의 구성과 동작 원리 이해

데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠 검색·탐색, 선별

- 우리 주변에서 활용되는 미디어 인식
 - * 일상의 다양한 미디어와 자료에 대한 흥미와 관심
- 정보 탐색의 목적과 필요성 인식
- 데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠 검색·탐색
 - * 상황과 목적에 맞는 정보 검색·탐색
 - * 진로나 관심 분야에 대한 정보 검색·탐색
 - * 특수 목적에 맞는 데이터, 정보 및 콘텐츠 조사
 - * 개인적 검색 전략 구축
- 데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠 선별

데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠를 구성, 관리

- 디지털 환경에서 수집한 데이터, 정보, 콘텐츠를 구성
- 적절한 매체 사용, 직무에 필요한 정보를 체계적 관리
- 목적에 맞게 데이터를 구분(분류)하여 관리
- 데이터를 측정하여 군집 형성

데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠를 분석, 처리

- 데이터의 관계 파악 및 비교·분석(analyze)
 - * 데이터의 속성에 대한 유사성을 측정, 분석, 군집형성
 - * 데이터를 기술적 분석하기
- 데이터 평가 및 해석
 - * 데이터 비판적 분석(evaluate)
- 디지털 형태로 표현 및 구조화
 - * 디지털 형태로 데이터 구조화하기
 - * 디지털 형태로 데이터 시각화하기
 - * 기 구조화된 환경 속에서 데이터, 정보, 디지털 콘텐츠를 처리하기

데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠 생성, 활용

- 데이터를 목적에 맞게 활용
- 데이터 활용 시스템 설계, 개발



인공지능의 이해와 활용

- 인공지능의 개념과 특성, 종류 알기
 - * 지능 에이전트 개념과 특성, 유형 이해
 - * 기계학습의 개념과 특성, 유형 이해
 - * 생성형 인공지능의 개념과 특성, 유형 이해
- 인공지능 데이터의 중요성 이해
 - * 인공지능 학습에서 데이터 중요성 이해
 - * 인공지능에서 탐색의 중요성 이해
- 인공지능 문제해결 사례 비교, 분석

알고리즘의 이해와 활용

- 알고리즘에 대한 기본적 이해
- 탐색 알고리즘
 - * 탐색 알고리즘 개념과 특징 이해
 - * 탐색 알고리즘을 통한 실생활 데이터의 탐색 및 정렬
 - * 탐색 알고리즘 효율성 비교, 분석
- 추천 알고리즘
 - * 추천 알고리즘 개념과 특징 이해
 - * 추천 알고리즘 실생활 사례
- 인공지능 소프트웨어 개발, 평가, 성능 개선

인공지능의 사회적 영향력 인식

- 인공지능과 사회 변화
 - * 인공지능과 생활세계, 직업 변화
 - * 인공지능과 미디어 산업 변화(거버넌스 포함)
- 인공지능과 소셜미디어
 - * 소셜 미디어에서 인공지능의 영향력 이해
 - * 소셜 미디어 내 인공지능의 활용-적용
- 인공지능과 윤리(고려사항 소통책임 연계)

빅데이터 이해와 활용

- 빅데이터의 개념과 특징
- 빅데이터 분석 도구 활용
- 빅데이터 시각화 및 해석

가상공간의 이해와 활용

- 가상공간의 개념
 - * 가상세계와 현실세계 구분
- 가상공간의 분류와 특징
 - * 증강현실(AR), 라이프로그(Life logging), 거울세계(Mirror World), 가상세계(Virtual Worlds)
 - * 메타버스2.0 : 디지털 미(아바타), 디지털 현실(XR), 디지털 트윈
- 가상공간과 윤리



미디어 콘텐츠 창작의 이해

- 미디어 콘텐츠 제작의 기초
 - * 미디어 콘텐츠의 종류 이해
- 미디어 콘텐츠의 제작 단계
 - * 미디어 콘텐츠 제작 단계별 실제 활동

미디어 콘텐츠 기획

- 아이디어 도출 및 기획안(시놉시스) 구성
 - * 참고문헌 및 자료 조사
 - * 미디어 콘텐츠 특성별 제작 문법 이해
- 스토리보드 구성
 - * 스토리보드 구성요소 이해(장면, 내레이션, 자막, 배경음악, 시간 등)
 - * 스토리보드 제작(콘티, 대본 등)

미디어 콘텐츠 편집

- 편집 시 유의사항
 - * 초상권 보호, 저작권 확인, 유통형태 고려 등
 - * 편집도구별 사용법 이해
- 미디어 콘텐츠의 편집
 - * (텍스트) 이미지 자료 삽입, 글씨체 조정, 자막 삽입 등
 - * (오디오) 음향효과 삽입 및 더빙, 녹음 질 제고 등
 - * (영상) 색감 보정, 해상도, 프레임 재구성 등

미디어 제작 콘텐츠 공유 및 유통

- 미디어 콘텐츠의 공유·유통 준비
 - * 플랫폼별 유통 지침 이해
 - * 콘텐츠 특성을 고려한 유통채널 확정
 - * 유통 세부사항 확정
- 미디어 콘텐츠의 공유·유통 실행
- 미디어 콘텐츠의 공유·유통 점검

미디어 콘텐츠 성찰

- 미디어 콘텐츠 제작 단계별 성찰
- 미디어 콘텐츠의 반향 확인 및 성찰
 - * 피드백, 2차 공유, 사회적 영향력 등 확인



재현의 개념과 특징 (개괄)

- 콘텐츠 제공자의 관점, 의도
- 미디어로 재현된 메시지의 가치
- 미디어 재현의 영향력, 파급효과
 - * 재현에 있어서의 표현의 자유와 사회적 한계
- 담론 형성의 맥락과 과정 탐구

재현의 관점과 의도 분석

- 미디어 재현의 주체
 - * 미디어 재현 주체의 관점과 의도 비교, 평가
- 사회문화적 상황 분석
- 콘텐츠 산업과 재현
 - * 재현 장르 선택방식 분석(미디어 효용성 탐색)
 - * 영화, 출판물, 광고, 디지털 플랫폼 등
- 플랫폼의 담론적 특징 고려한 분석
 - * 예상되는 독자와 콘텐츠의 관계 분석 (예. 뉴스의 구독자)
- 콘텐츠에 활용된 재현 방법과 기법 분석

재현 콘텐츠 분석 (뉴스, 광고, 드라마 등)

- 콘텐츠의 형식 분석
 - * 콘텐츠의 프레임 분석
- 콘텐츠의 구성 방식 분석
 - * 논리적 구조의 분석 및 비판
 - * 스토리텔링 구조의 분석 및 비판
- 콘텐츠에 적용·활용된 장르관습 분석
- 콘텐츠의 코드 분석
 - * 상징과 시각적 언어(이미지, 빛, 구도 등), 기술적 언어 등 분석 일반
 - * 고정관념의 활용·남용(젠더, 신체, 인종, 민족 등)
 - * 환경, 자연재해, 폭력, 전쟁, 테러 등의 재현 문제

재현 콘텐츠의 의미와 영향력

- 개인적 차원에서의 콘텐츠의 의미와 영향력
 - * 비판적 분석을 통한 수용과 개인적 성찰
- 담론적 차원에서의 콘텐츠의 의미와 영향력
 - * 콘텐츠 간 영향관계와 상호작용
 - * 콘텐츠의 장르전환과 재배포
 - * 재현자 입장에서의 확산
- 사회적 차원에서의 콘텐츠의 의미와 영향력



정보 리터러시의 중요성

- 정보의 사회적 영향력
- 디지털 시대의 정보 특성
- 디지털 시대 정보 유통 문제
 - * 정보 과부화, 인포데믹(infodemics), 오정보·역정보(misinformation·disinformation)
- 사실검증의 중요성
 - * 저널리즘의 의미와 가치

허위정보의 유형과 특징

- 허위정보의 유형
 - * 오정보 (misinformation), 역정보(disinformation), 유해정보(malinformation)
- 허위정보 관련 개념
 - * 음모, 선동·선전, 루머, 트롤링/뉘시성 기사 등
- 허위정보의 구조
- 허위정보와 미디어 조작
 - * 답페이크, 소스해킹 등
- 허위정보 유통 플랫폼과 유통 방법
 - * 소셜 미디어, 인터넷 뉴스 등
- 추천 알고리즘과 확증편향
 - * 필터버블, 옴코챔버(반향실 효과)

허위정보의 사회적 영향력

- 허위정보의 문제점
 - * 잘못된 정보와 정치·경제·사회
 - * 정보 과잉과 무질서 문제
 - * 개인과 공공보건 및 안전에 미치는 영향
- 확증편향의 문제점
 - * 태도의 극화
 - * 내집단의 강화된 상호작용(intensified interplay)으로 인한 사회적 갈등 심화

정보의 비교·분석·평가

- 데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠 출처의 신뢰성을 비판적으로 분석·비교하기
- 데이터, 정보 및 디지털 콘텐츠를 분석하고, 해석하며, 비판적으로 평가하기
 - * 출처 확인, 비교·분석, 정확성·신뢰성·편향성 판단

미디어 산업과 소비자



미디어 산업의 개념과 유형

- 미디어 산업의 개념
- 미디어 산업의 유형
 - * 방송산업, 신문산업, 콘텐츠산업, 디지털 플랫폼 산업 등
- 미디어 산업의 특징 : 이중상품시장 등

미디어 산업의 구조

- 미디어 산업의 행위자
- 미디어 산업의 생태계
 - * C(콘텐츠), P(플랫폼), N(네트워크), D(디바이스)
- 미디어 산업의 자원
 - * 광고, 수신료, 구독료, 사용료 등

미디어 산업과 비즈니스

- 비즈니스 모델
 - * C(콘텐츠), P(플랫폼), N(네트워크), D(디바이스)
 - * 디지털 혁신이 비즈니스 모델에 미친 영향
- 마케팅 전략과 광고 제작
- 광고의 종류
 - * 프로그램 속 제품 간접 광고(PPL)
 - * 타깃형 광고와 소셜 미디어
 - * 정치·선거 광고
 - * 공익광고
 - * 다국적 광고(슈퍼 브랜드의 강점과 전략, 메시지)

미디어 산업과 정책

- 미디어 정책의 특성 : 공공성 vs. 상업성
- 미디어 주요 정책
 - * 소유겸영 규제(독과점 방지), 편집권 독립 보장, 망중립성 등
 - * 광고규제(광고 가이드라인 및 규범 이해, 광고 관련 정부 규제와 윤리 문제)

미디어 산업과 소비자

- 미디어 산업과 문화
- 미디어 산업에 있어 소비자의 위치와 역할
 - * 방송, 홈쇼핑, 앱, SNS 등
- 광고, 마케팅과 소비자
 - * 광고 메시지 영향력과 수용자
 - * 광고 속 주장과 호소 평가하기
 - * 광고에 규제 적용해보기
- 소비자 개념의 등장
 - * 1인 미디어, 2차 생산 콘텐츠, 숏폼 문화 등

협력적 소통과 책임있는 이용



미디어를 통한 소통과 참여

- 미디어를 통한 상호작용
 - * 미디어를 통한 상호작용의 이해
 - * 커뮤니케이션 전략 채택
- 디지털 기술을 통한 시민 참여
 - * 문화세대 간 다양성 인식과 소통
 - * 시민 저널리즘과 공동체 미디어

미디어를 통한 공유와 협업

- 미디어를 통한 공유
 - * 중재자의 역할, 공유의 영향력 이해
 - * 참조 및 인용, 공유 방법 등
- 미디어를 통한 협업
 - * 협업 프로세스에 활용가능한 디지털 도구와 기술 이해
 - * 공동 데이터·자원·지식 구축 및 활용

책임 있는 이용과 상호존중

- 디지털 공간에서 상호존중과 공감의 중요성
- 사이버폭력 이해와 대응방안
 - * 정의 및 유형(언어폭력, 명예훼손, 스토킹, 성폭력, 신장정보 유출, 따돌림, 갈취, 강요 등)
 - * 예방 및 대응방안(관련 법, 신고방법) 등
- 혐오표현의 이해와 대응방안
 - * 정의 및 유형(인종, 성별, 종교, 장애 등)
 - * 예방 및 대응방안(관련 법, 무력화 방안) 등



디지털 안전의 기초

- 디지털 안전과 권리 관련 개념 이해
 - * 개인정보와 프라이버시, 데이터권 등
- 디지털 안전의 필요성 권리 침해 사례
 - * 개인정보, 프라이버시, 데이터권 침해 사례

개인정보, 프라이버시, 데이터의 보호

- 개인정보 보호 및 침해 시 대응방법
 - * 개인식별정보(주민등록번호, 주소, 전화번호 등)
- 프라이버시 보호 및 침해 시 대응 방법
 - * 초상권 등 신체 정보, CCTV 등 공간감시정보 등
- 데이터권 보호와 침해 시 대응방안 모색
 - * 잊혀질 권리(디지털 발자국) 관리 등

지적 재산권의 보호

- 지적재산권 개념 및 종류(저작권, 특허권, 상표권 등)
- 지적재산권의 종류별 보호 방법
- 지적재산권 침해시 대응 방법
- 지적 재산 윤리(생성 및 활용 윤리)

디지털 범죄의 이해와 대응

- 디지털 범죄 유형 이해
 - * (침해) 해킹, 서비스거부공격(DDoS 등), 악성프로그램
 - * (이용) 사이버 사기, 금융범죄(피싱, 파밍, 스미싱 등), 스팸메일, 개인·위치정보 침해 등
 - * (불법 콘텐츠) 사이버성폭력, 사이버도박, 스토킹 등
- 디지털 범죄 대응방법



일상생활의 디지털 문제해결

- 새로운 디지털 기기 접근
 - * 모바일기기 사용 방법
 - * 무인정보단말기(키오스크, 스마트 자판기) 사용방법
 - * 응용 소프트웨어(배달, 금융 애플리케이션 등) 사용법
- 디지털 환경에서 나타날 수 있는 위험으로부터 보호
 - * 연령에 맞는 영상 시청(폭력성, 선정성 등 검토)
 - * 신체적·심리적 안전 위협 요인 인식
- 과의존 및 중독 예방
 - * 자기조절의 중요성
 - * 과의존 및 중독 유형 이해(게임, 커뮤니티(SNS, 블로그 등), 음란물, 인터넷 쇼핑, 온라인 도박, TV·OTT 등 영상)
 - * 과의존 및 중독 예방 방법 이해(인터넷 사용 습관, 스크린 타임 관리 등)

미디어 신기술과 문제해결

- 미디어 신기술로 인한 새로운 문제에 대한 이해
- 미디어 신기술의 역기능과 해결방안
 - * 인공지능, 빅데이터, 가상공간 등
- 미디어 신기술을 통한 문제해결 방안
 - * 사회적 안전과 사회통합을 위한 미디어 신기술 인식
 - * 기술적 대응방법 식별 및 선택
 - * 맞춤형 디지털 환경 조정 및 설정
 - * 발생가능한 기술적 문제 인식 및 해결