

 		<h1>설명자료</h1> <p>2019. 10. 22.(목) 배포</p>	
보도일	배포 즉시		
담당과	융합교육팀	담당자	팀 장 안응환 (☎ 044-203-6177) 연구사 장원영 (☎ 044-203-7032)

교육부는 고교 단계에서 학생들의 소프트웨어 과목 선택 기회 확대를 위해 다각적인 노력을 기울이고 있습니다.

- 언론시명 / 보도일시 : 서울경제(김희원김지영서종갑 기자) / '19. 10. 22.(화)
- 제목: “말뿐인 SW강국... 고교 절반이 안배운다”
 “SW 교육 사다리 끊겨...재정 없는 교실 혁명 설계부터 틀렸다
 “대학서 코딩 기초 배우는데 ‘한국판 페북’ 나오기 어려워” 등

〈동 보도내용에 대한 설명〉

- 현행 2015 개정 교육과정에서 고교 단계 교육과정은 학생들의 적성과 소질에 따라 진로를 개척할 수 있도록 다양한 과목을 선택할 수 있는 ‘선택 중심 교육과정’으로 운영 중이며,
 - 이에 소프트웨어는 일반 선택 과목으로 편성되어 있습니다.
 - 고교 단계에서 소프트웨어 교육이 활성화될 수 있도록 '15년부터 연구·선도학교('19. 1,834교) 운영 등을 통해 우수 교육과정 및 교육 사례를 확산하고 있으며, 이에 따라 소프트웨어 교육을 실시하는 일반고 비율이 증가(18. 45%→'19. 52%) 하고 있습니다.
 - 특히, '20년에는 고교 단계에서 다양한 소프트웨어, 데이터 과학, 인공지능(AI) 관련 교육을 제공하는 지역 거점 역할의 ‘중심 고등학교’ 운영을 통해 보다 많은 학생들이 소프트웨어 과목을 선택 하여 이수할 수 있는 기회를 확대해 나갈 예정입니다.
- ※ ‘중심 고등학교’는 소프트웨어 관련 과목 운영의 지역 거점 역할을 수행하며, 캠퍼스형 공동 교육과정, 온라인 공동 교육과정 운영 등을 통해 타 학교 학생들도 해당 과목을 선택하여 이수할 수 있음

- 아울러, 소프트웨어 기반 신기술의 중요성 대두 및 이에 따른 사회변화에 부응하여, 인공지능 및 빅데이터 관련 교과목 개발을 위한 정책 연구를 수행 중에 있으며,
- 과학, 수학 등 다양한 교과목을 기반으로 한 융합교육 및 다채로운 체험·탐구 중심 교육 활동을 통해 학생들의 소프트웨어 소양을 기를 수 있도록 교원 연수, 교육 프로그램 및 콘텐츠 개발, 인프라 구축 등 다각적인 노력을 기울이고 있습니다.
- 교육부는 앞으로도 우리 학생들이 소프트웨어 등 관련 분야에 흥미를 갖고 향후 4차 산업혁명시대를 선도할 수 있는 인재로 성장할 수 있는 여건 조성을 위한 지원을 계속해 나가겠습니다.

