

붙임1

2026년 「디지털 경제특강」 계획(안)

I. 사업목적

- 4차 산업으로 변화하는 사회를 이해하고 4차산업기술을 말할 수 있다.
- 새로운 디지털 세상을 경험하고 삶에 적용할 수 있다.

II. 사업개요

- 신청대상 : 초등 고학년(4~6학년)
- 교육시간 : 2교시(80분)
- 교육방법 : PPT, 게임활동 등을 활용한 강의+체험형 수업

III. 교육내용

활동명	4.0 보드게임	교육방법	강의+체험형	활동자료	게임교구
교육목표	1. 4차 산업혁명이 무엇인지 이해하고 말할 수 있다. 2. 변화하는 기술 변화를 이해하고 삶에 적용할 수 있다.				
단계	주제	교육활동			자료 및 유의점
도입 (15분)	소개	○ 강사 소개 및 교육 소개 ○ 친교활동: 나는 무엇일까요?			PPT
전개 (50분)	산업	○ 산업의 변화 - 1차, 2차, 3차 산업의 특징과 기술변화의 개선점 - 4차 산업으로 변화된 지구촌 세상과 우리 삶의 모습			PPT
	활동	○ 4.0 기술 보드게임 - 변화하는 사회의 다양한 기술			보드게임
	태도	○ 디지털 세상의 문화 - 디지털 리터러시			실습
정리 (15분)	마무리	○ 교육 만족도 설문조사			설문지