



• 행복AI코딩스쿨 참여 그룹 •

- SK텔레콤(주)
- 하나금융지주
- 하나은행
- 하나증권
- 하나카드
- 하나캐피탈
- 하나생명보험
- 하나손해보험
- 하나저축은행
- 하나자산신탁
- 하나대체투자자산운용
- 하나에프앤아이
- 하나펀드서비스
- 하나금융티아이
- 하나벤처스
- 핑크
- (사)SW교육혁신센터



contents

1장 디지털 금융 서비스

3

모듈 1: 온라인 금융 서비스와 결제방식 • 4

모듈 2: 디지털 자산 보호 • 9

2장 금융범죄와 사이버 보안

15

모듈 1: 사이버 공격 알아보기 • 16

모듈 2: 금융 범죄와 사이버 보안 • 21



디지털 금융 서비스



모듈 1

1-1

학습 지도 계획

[○: 가능, ●: 일부 가능, x: 불가]

구분	학습 주제	차시	학습 내용	특수교육			
				시각	청각	지체	발달
기초	온라인 금융 서비스와 결제 방식	1~2	- 온라인 금융의 개념과 특징, 결제방식의 종류 이해하기 - 금융의 발전 단계와 온라인 금융(핀테크)의 정의 조사 - 체크카드와 신용카드의 결제 방식과 차이점 학습 - 간편결제의 종류와 위험성 탐색 ※ (선택 활동) 카카오페이·삼성페이·토스페이 특징 비교 조사 - 안전한 온라인 쇼핑 활동 실습하기 - 동일 상품에 대한 여러 쇼핑몰 가격·조건 비교 활동 - 가짜 쇼핑몰과 진짜 쇼핑몰을 구분하는 5가지 기준 적용 ※ (선택 활동) 소비자24 사이트에서 해외 직구 사기 사이트 검색	●	○	●	●
심화	디지털 자산 보호	3~4	- 디지털 자산의 정의와 종류, 가상화폐와 블록체인 기술 학습하기 - 디지털 자산의 6가지 종류(가상자산·전자지갑·포인트·게임 아이 템·콘텐츠·NFT) 분류 - 비트코인의 작동 원리와 블록체인의 분산성·무결성 탐구 - 스테이블 코인의 개념과 사회적 쟁점 토론 ※ (선택 활동) 미성년자 본인 명의 은행 계좌 개설 체험 - 디지털 자산을 노리는 범죄 유형과 보호 방법 익히기 - 피싱·스미싱·파밍·계정 탈취·투자 사기 사례 분석 - 피해 발생 시 신고 절차 역할극 실습 - 비밀번호·2단계 인증·공공장소 보안 등 5대 자산 보호 원칙 정립	●	○	○	●

1-2

본시 주요 활동

활동1) 온라인 금융과 핀테크(FinTech)의 개념 파악하기

활동2) 체크카드와 신용카드의 결제 방식 비교하기

활동3) 카카오페이·삼성페이·토스페이 등 간편결제 서비스 비교 조사하기

활동4) 동일 상품을 여러 온라인 쇼핑몰에서 검색하여 합리적 선택 기준 토론하기

활동5) 가짜 쇼핑몰과 진짜 쇼핑몰의 5가지 구별 기준 적용 실습하기

활동6) 피해 발생 시 대응 4단계를 역할극으로 연습하기

1-3

지도상의 유의점

- 가. 학생들이 평소 일상에서 이미 핀테크 서비스를 사용하고 있다는 점에서 출발하여, 개념과 원리를 자연스럽게 형성하도록 지도한다.
- 나. 실제 결제·송금 등 금전이 오가는 활동은 진행하지 않으며, 시뮬레이션 및 비교 조사 활동까지만 실시한다.
- 다. 신용·이자 등 추상적 개념은 학생 수준에 맞게 비유와 사례 중심으로 설명한다.
- 라. 선택 활동은 필요한 경우 활용하며, 본 차시 활동을 수정하여 학급 상황에 맞게 활용하도록 한다.

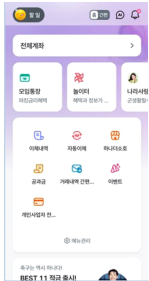
1-4

교수-학습 과정안

기초

온라인 금융 서비스와 결제 방식

내 용	온라인 금융 서비스와 결제 방식 이해하기	주 제	에이닷·핀테크 등으로 디지털 금융 서비스 탐색하기	차시	1~2 4
성 취 기 준	■ 2022개정 (사회) [12금융04-01] 신용 사용의 결과를 고려한 책임감 있는 신용 관리 태도를 기르고, 신용에 영향을 미치는 요인을 파악하여 자신의 신용을 효과적으로 관리하는 방법을 탐구한다. ■ 2022개정 (사회) [12금융01-02] 디지털 금융 환경에서 나타난 금융 서비스의 변화된 특징을 이해하고 디지털 금융 서비스를 효과적으로 이용한다. ■ 2022개정 (사회) [12금융02-02] 지불수단(예: 현금, 카드, 전자화폐 등) 및 지불방법(예: 일시불, 할부 등)의 장·단점을 비교하여 자신에게 적합한 지불수단과 방법을 활용하며, 주어진 예산 제약 내에서 비용과 편익을 고려하여 만족을 극대화하는 합리적 소비 습관을 기르는 데 중점을 둔다. ■ 2022개정 (정보) [12정05-03] 정보보안의 필요성을 이해하고, 보안 기술을 활용하여 디지털 윤리를 실천한다.				
학 습 목 표	■ 온라인 금융과 핀테크의 개념·특징을 정확히 설명할 수 있다. ■ 체크카드와 신용카드의 결제 방식과 차이점을 비교하여 설명할 수 있다. ■ 간편결제와 온라인 쇼핑을 안전하게 이용할 수 있는 원칙을 적용할 수 있다. ■ 가짜 쇼핑몰과 진짜 쇼핑몰을 5가지 기준으로 구분하고 피해 발생 시 대응할 수 있다.				
학 습 자 료	스마트폰, 노트북, 인터넷 환경, 학생용 학습지(쇼핑몰 비교표·OX퀴즈)	관 련 자 료	카카오페이·삼성페이·토스페이 앱, 소비자24 누리집, KBS 뉴스 영상		

학습 단계	학습내용	교수 · 학습활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	수업준비	■수업 준비 ○ 평소에 사용하는 결제 수단(현금·체크카드·신용카드·간편결제)을 미리 떠올려 보도록 안내한다. ○ 부모님과 함께 모바일뱅킹 앱을 한 번 살펴보고 어떤 메뉴가 있는지 확인해 보도록 안내한다. ○ (사전 활동) 학생 각자가 평소에 자주 가는 온라인 쇼핑몰의 이름을 1~2개 적어 오도록 한다.	10	자료 모바일뱅킹 앱  유의점 학생들이 일상에서 이미 다양한 온라인 금융을 사용하고 있음을 인식하도록 유도한다. 영상 시청 시 등장인물의 대화내용보다 페이퍼스페이스 결제 장면에 포커스를 둘 수 있도록 지도한다.
	학습 동기 유발	■학습 동기 유발하기 ○ 동기유발 및 공부할 문제 확인하기 • '얼굴로 결제하는 시대'와 관련된 영상을 시청한다. (https://www.youtube.com/watch?v=Nyl8AcmgMbl) • 영상을 보면서 결제 방식이 어떻게 변화하고 있는지, 우리 일상에서 어떤 핀테크 기술을 사용하고 있는지 생각해 본다.		
	학습 목표 확 인	■학습 목표 제시 ■ 온라인 금융의 정의와 주요 특징을 설명할 수 있다. ■ 체크카드와 신용카드의 결제 방식 차이를 비교할 수 있다. ■ 간편결제의 장점과 위험성을 이해하고 안전하게 사용할 수 있다. ■ 가짜 쇼핑몰의 특징을 알고 진짜 쇼핑몰과 구분할 수 있다. ■학습 활동 안내하기 【활동1】 온라인 금융과 핀테크의 개념 파악하기 【활동2】 체크카드와 신용카드의 결제 방식 비교하기 【활동3】 간편결제와 온라인 쇼핑 실습하기 【활동4】 가짜 쇼핑몰 구별 미션 수행과 발표하기		유의점 학습 활동을 순서대로 안내할 때 학생들이 각 활동 내용을 충분히 파악하도록 제시한다.
전개	활동1	■【활동1】 온라인 금융과 핀테크의 개념 파악하기 ① 금융의 발전5단계(물물교환→화폐→은행→근대금융→디지털금융)를 교사가 설명하고 학생이 정리한다.	20	유의점 핀테크 용어가 낯설 수 있으

	② 모둠별로 핀테크(FinTech)의 정의와 주요 활용 사례(간편결제·인터넷전문은행·로보어드바이저·P2P금융 등)를 조사한다. ③ 우리 생활 속에서 찾을 수 있는 온라인 금융 사례 4가지(모바일뱅킹·간편결제·해외송금·디지털지갑)를 학생 본인의 경험과 연결하여 발표한다.		→ 즉, 학생이 이미 사용하고 있는 서비스(카카오페이·토스 등)에서 출발하여 개념을 형성하도록 한다
활동2	■【활동2】체크카드와 신용카드의 결제 방식 비교하기 ① 교사가 체크카드와 신용카드의 결제 프로세스(가맹점→카드사→은행)를 도식으로 제시한다. ② 두 카드의 차이를 모둠별로 토의하여 비교표를 완성한다. ■ 모둠1: 결제 방식의 차이(즉시 출금vs 후불 결제) ■ 모둠2: 이자 발생 여부와 사용 한도의 차이 ■ 모둠3: 신용도와 책임 주체의 차이 ③ '신용'이라는 개념이 사회생활에서 왜 중요한지 토론하고, 신용도가 낮아질 경우 일상에서 겪을 수 있는 불이익(대출 거절·금리 인상 등)을 발표한다.	20	유의점 체크카드와 신용카드는 외형이 비슷하지만 결제 프로세스와 당사자의 역할이 다르다는 점을 강조한다. 신용 개념은 중학생에게 어려울 수 있으므로 친구 사이의 약속에 비유하여 설명한다.
활동3	■【활동3】간편결제와 온라인 쇼핑 실습하기 ① 카카오페이·삼성페이·토스페이의 특징(서비스 시기·편리한 점·불편한 점)을 인터넷으로 조사하여 비교표를 작성한다. ② 간편결제의 위험성(무절제한 소비·보안 문제)을 OX 퀴즈로 점검한다. ③ 동일 상품을 3~4개 온라인 쇼핑몰에서 검색하여 표시가격·배송비·예상배송일·반품 조건·적립금 등을 비교한다. ④ '가장 합리적인 선택'이 단순한 가격 비교와 어떻게 다른지 모둠별로 토론하고 발표한다. ※ (선택 활동) 간편결제의 최신 기술인 페이스페이 영상 시청 후 안면인식 결제의 장단점 토론	25	유의점 실제 결제는 하지 않고 비교 활동까지만 진행한다. 기술의 발전과 그에 따른 위험성에 대해 인지할 수 있도록 유도한다.
활동4	■【활동4】가짜 쇼핑몰 구별 미션 수행과 발표하기 ① 가짜 쇼핑몰의 5가지 구별 기준(URL·사업자 정보·결제 방식·후기·상품 정보 품질)을 학습한다. ② 교사가 제공한 진짜/가짜 쇼핑몰 화면을 비교하여 차이점을 찾아 표에 정리한다. ③ 소비자24 사이트에서 해외 직구 사기 의심 사이트를 검색해 보고 결과를 공유한다. ④ 피해 발생 시 조치 방법4단계(결제 차단→증거 수집→신고→전문가 상의)를 역할극으로 연습한다.	10	유의점 수업 외 실제 거래에서도 활용할 수 있도록 5가지 구별 기준을 카드로 만들어 배부한다.

정리	학 습 내 용 정 리 차시학습 예 고	▣ 학습 내용 정리하기 ○ 온라인 금융의 핵심 특징 4가지(접근성·시간공간 제약 없음·맞춤형 서비스·통신기술 의존)를 다시 확인한다. • 자기 평가표를 활용하여 학습 목표 도달 여부를 점검한다. ○ 간편결제와 온라인 쇼핑을 안전하게 사용하기 위한 5가지 원칙을 학급 공동의 약속으로 정리한다. ▣ 차시 예고 및 과제 제시 ○ 다음 시간의 수업을 안내한다. • 디지털 자산의 정의와 종류, 가상화폐와 블록체인 기술에 대한 학습을 안내한다. ○ 본인이 가지고 있는 디지털 자산(게임 아이템·SNS 계정·전자지갑 잔액 등)을 3가지 이상 적어 오도록 한다.	5	유의점 온라인 금융 활용은 매우 편리하지만, 사용자가 보안과 소비 습관에 책임을 가져야 한다는 점을 강조한다. 디지털자산의 범위가 확대되고 있으며 주변에서 쉽게 확인할 수 있음을 주지시킨다.

모듈 2

2-1 학습 지도 계획

[○: 가능, ●: 일부 가능, x: 불가]

구분	학습 주제	차시	학습 내용	특수교육			
				시각	청각	지체	발달
기초	온라인 금융 서비스와 결제방식	1~2	- 온라인 금융의 개념과 특징, 결제방식의 종류 이해하기 - 금융의 발전 단계와 온라인 금융(핀테크)의 정의 조사 - 체크카드와 신용카드의 결제 방식과 차이점 학습 - 간편결제의 종류와 위험성 탐색 ※ (선택 활동) 카카오페이·삼성페이·토스페이 특징 비교 조사 - 안전한 온라인 쇼핑 활동 실습하기 - 동일 상품에 대한 여러 쇼핑몰 가격조건 비교 활동 - 가짜 쇼핑몰과 진짜 쇼핑몰을 구분하는 5가지 기준 적용 ※ (선택 활동) 소비자24 사이트에서 해외 직구 사기 사이트 검색	●	○	●	●
심화	디지털 자산 보호	3~4	- 디지털 자산의 정의와 종류, 가상화폐와 블록체인 기술 학습하기 - 디지털 자산의 6가지 종류(가상자산·전자지갑·포인트·게임 아이템·콘텐츠·NFT) 분류 - 비트코인의 작동 원리와 블록체인의 분산성·무결성 탐구 - 스테이블 코인의 개념과 사회적 쟁점 토론 ※ (선택 활동) 미성년자 본인 명의 은행 계좌 개설 체험 - 디지털 자산을 노리는 범죄 유형과 보호 방법 익히기 - 피싱·스미싱·파밍·계정 탈취·투자 사기 사례 분석 - 피해 발생 시 신고 절차 역할극 실습 - 비밀번호2단계 인증·공공장소 보안 등 5대 자산 보호 원칙 정립	●	○	○	●

2-2 본시 주요 활동

- 활동1) 디지털 자산의 정의를 이해하고 본인 자산을 6가지 종류로 분류하기
 활동2) 비트코인의 작동 원리와 블록체인의 4대 특징을 일상 사례로 설명하기
 활동3) 스테이블 코인 영상을 보고 민간 디지털 화폐의 사회적 쟁점 토론하기
 활동4) 안전한 온라인 banking 5대 원칙 카드 만들기
 활동5) 디지털 자산 범죄 5가지 유형을 비교하고 신고 역할극 수행하기
 활동6) 상황별 대응 카드(택배 문자·코인 권유·새벽 결제 알림)에서 올바른 선택지 고르기

2-3 지도상의 유의점

가. 기초 차시에서 학습한 온라인 금융의 편리함과 위험성이 디지털 자산 보호의 출발점임을 인식하도록 연계 지도한다.

- 나. 가상화폐는 투자 권장이 아닌 기술적 이해의 대상으로 다루며, '원금 보장'·'고수익' 등의 유혹에 대한 경각심을 함께 길러준다.
- 다. 블록체인 등 기술 개념은 비유와 시각 자료를 적극 활용하여 학생 눈높이에 맞추고, 향후 산업분야에 어떻게 적용되는지 시야를 넓혀준다.
- 라. 디지털 자산 보호는 개인 보안 습관과 함께 가족·학교 차원의 인식 개선이 필요함을 강조한다.

2-4

교수-학습 과정안

심화

디지털 자산 보호

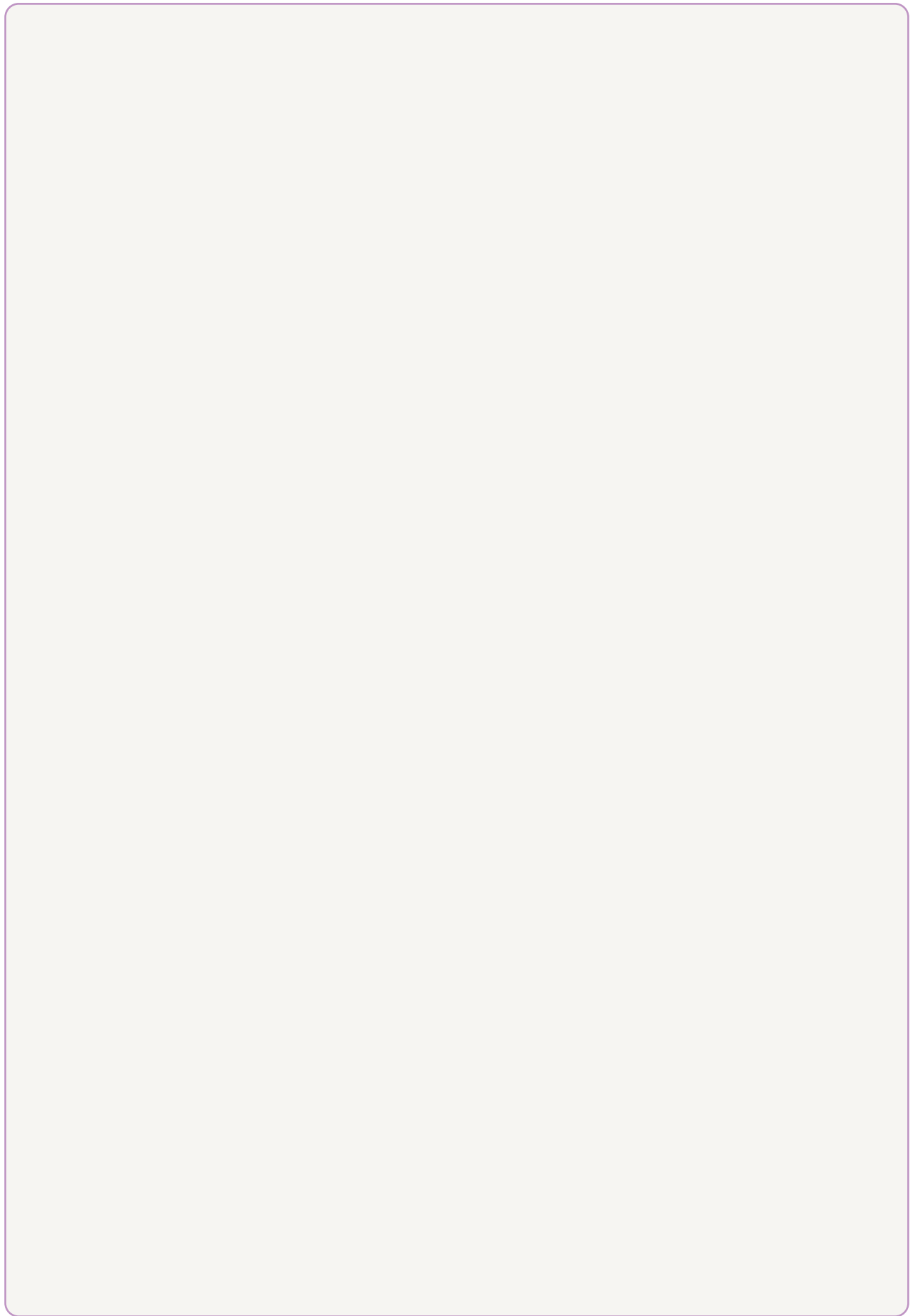
내 용	디지털 자산의 특성을 이해하고 자산을 안전하게 보호하기	주 제	가상화폐·블록체인·온라인 뱅킹·범죄 예방 학습하기	차 시	3~4 4
성 취 기 준	■ 2022개정 (도덕) [12현윤03-02] 정보통신 기술과 뉴미디어의 발달에 따른 윤리 문제들을 제시할 수 있으며 이에 대한 해결 방안을 정보윤리와 미디어 윤리의 관점에서 제시할 수 있다. ■ 2022개정 (정보) [12정05-01] 디지털 기술이 사회에 미치는 영향을 분석하고 발전 방향을 예측하여 정보 사회 구성원의 바람직한 자세와 디지털 시민으로서의 권리와 책임을 인식한다. ■ 2022개정 (정보) [12정05-03] 정보 보호 및 보안의 필요성을 이해하고, 디지털 환경에서 발생하는 위협으로부터 자신과 타인의 정보를 보호하기 위한 방안을 실천한다. ■ 2022개정 (사회) [12금융01-03] 피싱, 스미싱, 파밍, 해킹과 같은 금융 사기 피해를 예방하고, 금융소비자 보호 제도를 탐색하여 금융 사기 피해 발생 시 대처 역량을 기르는 데 중점을 둔다.				
학 습 목 표	■ 디지털 자산의 정의와 6가지 종류·특징을 정확히 설명할 수 있다. ■ 가상화폐와 블록체인 기술의 작동 원리와 사회적 영향을 설명할 수 있다. ■ 온라인 뱅킹을 안전하게 사용하기 위한 보안 원칙을 적용할 수 있다. ■ 디지털 자산 관련 5가지 범죄 유형을 알고 피해 발생 시 적절히 대응할 수 있다.				
학 습 자 료	스마트폰, 노트북, 인터넷 환경, 학생용 학습지(자산 분류표·대응카드)	관 련 자 료	경제길잡이 유튜브, KBS 시사기획 창, 보호나라(KISA), 경찰청 ECRM 누리집		

학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도 입	수 업 준 비	■ 수업 준비 ○ 이전 차시에서 학습한 온라인 금융 서비스의 특징과 위험 요소를 다시 확인한다. ○ (사전 활동) 학생 각자가 본인이 가지고 있는 디지털 자산(게임	10	

	학습 동기 유발	아이템·포인트·SNS 계정 등)을 미리 적어 오도록 안내한다. ▣학습 동기 유발하기 ○동기유발 및 공부할 문제 확인하기 • '7분만에 알아보는 암호화폐의 모든 것' 영상을 시청한다. (경제길잡이 유튜브 https://youtu.be/ElDh8HHT7xc) • 영상을 보면서 비트코인이 단순한 게임머니와 어떻게 다른지 생각해 본다. • 만약 내 게임 계정이 해킹당한다면 어떤 일이 일어날지 발표한다.		자료 유튜브 영상  유의점 디지털 자산이 단순한 '데이터'가 아니라 실제 가치를 지닌 재산이라는 인식의 전환을 유도한다.
	학습 목표 확인	▣학습 목표 제시 ■ 디지털 자산의 정의와 6가지 종류를 분류할 수 있다. ■ 가상화폐의 작동 원리와 블록체인 기술의 4대 특징(탈중앙화·불변성·투명성·보안성)을 설명할 수 있다. ■ 온라인 뱅킹을 안전하게 사용하기 위한 보안 원칙을 적용할 수 있다. ■ 디지털 자산을 노리는 5가지 범죄 유형을 알고 피해 발생 시 조치할 수 있다. ▣학습 활동 안내하기 【활동1】 디지털 자산의 정의와 종류 분류하기 【활동2】 가상화폐와 블록체인 기술 탐구하기 【활동3】 안전한 온라인 뱅킹 사용법 익히기 【활동4】 디지털 자산을 지키는 보호 원칙 정립과 신고 역할극	5	유의점 심화 활동임을 안내하며 기초 차에서 배운 내용과 연계됨을 강조한다.
전 개	활 동 1	▣【활동1】 디지털 자산의 정의와 종류 분류하기 ① 디지털 자산의 3대 요건(전자적 기록·배타적 소유권·경제적 가치)을 교사가 설명한다. ② 학생이 사전에 적어 온 본인의 자산 목록을 디지털 자산 6가지 종류(가상자산·전자지갑 ·잔액·포인트·게임 아이템·디지털 콘텐츠·NFT)로 분류한다. ③ 같은 이미지 파일이라도 NFT가 붙으면 자산이 될 수 있는 이유를 토론한다. ④ 디지털 자산의 6가지 특징(비가시성·빠른 전송·접근 권한 중요성·변동성·플랫폼 의존성·기록 추적성)을 정리한다.	20	유의점 학생이 평소 사용하는 게임 아이템·SNS 계정에서 출발하여 디지털 자산의 개념을 확장하도록 한다. '파일'과 '자산'의 차이를 명확히 구분하여 설명한다.
	활 동 2	▣【활동2】 가상화폐와 블록체인 기술 탐구하기 ① 비트코인의 탄생(2009년 사토시 나카모토)과 채굴의 원리를 학습한다. ② 블록체인의 작동 원리 5단계(거래 요청→블록 생성→블록 검증	25	유의점 블록체인은 기술적으로 어려울 수 있으며

		→블록 추가→데이터 공유)를 도식화하여 표현한다. ③ 모듈별로 블록체인의 4대 특징(탈중앙화·불변성·투명성·보안성)을 하나씩 맡아 일상생활 사례를 들어 설명한다. ④ 스테이블 코인 소개 영상(KBS 시사기획 창)을 시청하고, 민간이 발행하는 디지털 화폐가 인정받을 때의 사회적 쟁점을 토론한다.		로학급 학생 모두가 같은 장부를 가지고 있는 모습에 비유하여 설명한다 가상화폐 투자를 권장하는 것이 아니라 기술의 원리와 위험을 이해하는 것이 목적임을 분명히 한다
활동 3		■【활동3】 안전한 온라인 뱅킹 사용법 익히기 ① 온라인 뱅킹의 6가지 특징(비대면·24시간·실시간·자동화·다채널·보안 통제)을 학습한다. ② 온라인 뱅킹에 대한 4가지 보안 위협(계정 탈취·피싱·악성 앱·인증정보 유출)의 이미지 자료를 보고 각각의 작동 방식을 토의한다. ③ 안전한 온라인 뱅킹 5대 원칙(강한 비밀번호·링크 의심·공용기기 주의·이체 내역 확인·앱 최신 유지)을 카드로 정리한다. ④ (선택 활동) 만14세 이상 학생은 부모님과 함께 미성년자 계좌 개설에 필요한 서류를 확인하고 절차를 정리한다.	15	유의점 만14세 미만 학생은 단독 계좌 개설이 불가하므로 부모님과 사전 협의를 필요함을 안내한다. 공용 와이파이의 위험성을 학교 현장의 사례와 연결한다
활동 4		■【활동4】 디지털 자산을 지키는 보호 원칙 정립과 신고 역할극 ① 디지털 자산 범죄 5가지 유형(피싱·스미싱·파밍·계정 탈취·투자사기)의 차이점을 비교한다. ② 모듈을 신고자/기관 담당자로 나누어 계정 탈취 피해 신고 역할극을 실시한다. ③ 피해 시 대응 수칙 5단계(비밀번호 변경→다른 계정 점검→카드사 연락→증거 보관→보호자·교사 알림)를 시나리오로 재구성한다. ④ 상황별 대응 카드(택배 문자·코인 투자 권유·새벽 결제 알림) 3가지를 보고 올바른 선택지를 고르고 그 이유를 설명한다.	10	유의점 신고 루트(경찰청 112·금융감독원 1332·한국인터넷진흥원 118)를 학생 수첩에 기록하도록 한다 역할극은 강요하지 않으며 희망 학생만 참여한다
정리	학습내용 정리	■학습 내용 정리하기 ○ 디지털 자산의 정의·종류·특징을 다시 확인하고, 본인의 자산 목록을 다시 한 번 점검한다. • 자기 평가표를 활용하여 학습 목표 도달 여부를 점검한다. ○ '내 자산을 지키기 위한 5대 원칙'을 학급 게시판에 공유하여 일상에서 실천하도록 한다.	5	유의점 디지털 자산 보호는 학생 개인의 노력뿐 아니라 가족 단위의 인식 개선이 필요함

	차시 학습 예 고	■ 차시 예고 및 과제 제시 ○ 다음 단원의 수업을 안내한다. • 금융 정보와 사이버 보안에 대한 학습을 안내한다. ○ 가족 구성원의 디지털 자산 보호 실태를 점검하고, 한 가지 이상 개선 제안을 가져오도록 한다.		을 강조한다.
--	--------------	--	--	---------



금융범죄와 사이버 보안



모듈 1

1-1

학습 지도 계획

[○: 가능, ●: 일부 가능, x: 불가]

구분	학습 주제	차시	학습 내용	특수교육			
				시각	청각	지체	발달
기초	사이버공격 알아보기	1~2	■ 사이버공격의 개념과 유형 조사 - 사이버공격의 정의 및 공격자의 목적 이해 - 피싱, 스미싱, 파밍, 랜섬웨어, DDoS 등 주요 유형 조사 ■ 사이버공격 예방 및 대응방법 익히기 - 명의도용방지서비스, 휴대폰 보안설정 등 예방법 학습 - 피싱 의심 전화·문자 신고 방법(112, 1394) 실습 ※ (선택 활동) 보이스피싱 체험 사이트 활용하기	●	○	●	●
심화	금융범죄와 사이버보안	3~4	■ 금융범죄(전기통신금융사기)의 개념과 피해현황 조사 - 2025년 보이스피싱 피해액 1조 1,330억 원, 청년층(20~30대) 피해 52% - 정부의 통합대응단 운영, 무과실배상책임제, AI 탐지 기술 등 대책 분석 ■ 금융범죄의 위험성과 청소년 가담 시 법적 책임 학습 - 피해자의 심리적 후유증(PTSD, 트라우마)과 사회적 영향 이해 - 계좌 제공, 현금 수거책도 공범으로 처벌받는 사례 분석 ■ 금융범죄 발생 시 상황별 대응 매뉴얼 제작 - 지급정지(골든타임), 명의도용방지, 피해구제 절차 정리 및 발표 ※ (선택 활동) "털린 내 정보 찾기 서비스", "피싱안심 SOS" 사이트 체험하기	●	○	○	●

1-2

본시 주요 활동

활동1) 사이버공격의 개념과 공격자의 목적 조사하기

활동2) 사이버공격의 주요 유형(피싱, 스미싱, 파밍 등)과 사례 분석하기

활동3) 사이버공격 예방을 위한 서비스와 휴대폰 보안설정 익히기

활동4) 사이버공격 발생 시 단계별 대응방법 실습하기(피싱신고, 1394 신고)

활동5) 학급 학생들과 사례 공유 및 토론하기

활동6) 나만의 사이버공격 예방·대응 매뉴얼 발표하기

1-3	지도상의 유의점
-----	----------

- 가. 실제 피싱 사례와 문자 메시지 이미지는 사전 검토 후 활용하고, 학생들이 실제 링크를 클릭하지 않도록 주의시킨다.
- 나. 보이스피싱 체험 사이트(금융감독원 등) 방문 활동은 선택적으로 실시한다.
- 다. 선택 활동은 필요한 경우 활용하며, 본 차시 활동을 수정하여 학급 상황에 맞게 활용하도록 한다.
- 라. 사이버범죄는 청소년도 가담자가 될 수 있다는 점을 강조하여 경각심을 갖도록 지도한다.

1-4	교수-학습 과정안
-----	-----------

기초	사이버공격 알아보기
----	------------

내 용	사이버공격의 개념과 유형 및 예방·대응방법	주 제	사이버공격 알아보기	차시	1~2 4
성 취 기 준	■ 2022개정 (국어) [9국01-01] 화자의 의도와 관점을 추론하며 듣는다. ■ 2022개정 (국어) [9국01-02] 설득 전략을 비판적으로 분석하며 듣는다. ■ 2015개정 (정보) [12정보01-03] 정보보호 제도 및 방법에 따라 올바르게 정보를 공유하는 방법을 실천한다. ■ 2015개정 (정보) [12정보01-04] 정보보안의 필요성을 이해하고 암호 설정 접근 권한 관리 등 정보보안을 실천한다 ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)12-01] 오늘날 우리 사회가 겪는 사회 변동에 대해 조사하고, 이러한 사회 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 분석한다. ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)12-02] 오늘날의 주요한 사회문제를 조사하고, 이러한 사회문제가 우리 생활에 미치는 영향에 대해 토의한다.				
학 습 목 표	■ 사이버공격의 개념과 공격자의 목적을 조사할 수 있다. ■ 피싱, 스미싱, 파밍, 랜섬웨어 등 사이버공격의 주요 유형을 구분할 수 있다. ■ 사이버공격 예방을 위한 서비스와 휴대폰 보안설정 방법을 익힐 수 있다. ■ 사이버공격 발생 시 단계별 대응 방법을 실천할 수 있다.				
학 습 자 료	실제 피싱/스미싱 사례 이미지, 학생 활동지	관 련 자 료	시티즌코난 앱, 보이스피싱지킴이		

학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	수업준비 학습동기 유발	▣ 수업 준비 ○ 일상에서 스마트폰을 사용하면서 받았던 의심스러운 문자나 전화 경험을 미리 떠올려 보도록 안내한다. ○ (사전 활동) 가족 중에 보이스피싱 피해 경험이 있는지, 뉴스에서 본 사이버범죄 사례를 1가지 이상 조사해 오도록 안내한다. ▣ 학습 동기 유발하기 ○ 동기유발 및 공부할 문제 확인하기 • 최근 청년층(20~30대)의 보이스피싱 피해가 급증하고 있다는 뉴스 동영상을 시청한다. https://www.youtube.com/watch?v=eVs-ElCk4DE • 동영상을 보면서 "왜 똑똑한 청년들도 사이버공격에 속을까?"에 대해 생각해 본다. • 공격자가 사람의 심리(긴급함, 두려움, 호기심)를 어떻게 이용하는지 발표한다.	10	자료 유튜브 사이트  유의점 실제 피싱 사례를 보여줄 때 학생이 직접 링크를 클릭하지 않도록 캡처본만 활용한다.
	학습목표 확인	▣ 학습 목표 제시 ■ 사이버공격의 개념과 공격자의 목적을 조사할 수 있다. ■ 피싱, 스미싱, 파밍, 랜섬웨어 등 사이버공격의 주요 유형을 구분할 수 있다. ■ 사이버공격 예방을 위한 서비스와 휴대폰 보안설정 방법을 익힐 수 있다. ■ 사이버공격 발생 시 단계별 대응 방법을 실천할 수 있다. ▣ 학습 활동 안내하기 【활동1】 사이버공격의 개념과 공격자의 목적 조사하기 【활동2】 사이버공격의 주요 유형과 사례 분석하기 【활동3】 사이버공격 예방 방법과 보안 서비스 익히기 【활동4】 사이버공격 발생 시 대응방법 실습하기		유의점 학습 활동을 순서대로 안내할 때 학생들이 각 활동 내용을 충분히 파악하도록 제시한다.
전개	활동1	▣ 【활동1】 사이버공격의 개념과 공격자의 목적 조사하기 ① 멀티 LLM 에이전트를 활용하여 "사이버공격이란 무엇인가?", "사이버공격의 목적은 무엇인가?"를 검색한다. ② 검색 내용을 확인하고, 공격자의 5가지 주요 목적을 정리한다. - 돈 갈취, 개인정보 탈취, 기기 장악, 시스템 마비, 재미·과시·보복 ③ 사람들이 왜 쉽게 사이버공격에 속는지 "심리적 요인"을 추가 검색한다.	15	유의점 멀티 LLM 에이전트, 기타 검색 사이트 등을 활용하여 정보를 검색

		- 긴급한 상황 조성, 불안과 두려움 자극, 호기심·욕심 자극 ④ 필요한 경우, 구글 등의 검색 사이트를 활용하여 사이버공격에 대한 추가 정보를 확인한다.		활용한다.
	활동2	▣ 【활동2】 사이버공격의 주요 유형과 사례 분석하기 ① 멀티 LLM 에이전트로 사이버공격의 주요 유형을 모듬별로 조사한다. ■ 모듬1: 피싱(Phishing)과 보이스피싱- 방식, 예방법, 사례 ■ 모듬2: 스미싱(Smishing)과 큐싱(Qshing) - 방식, 예방법, 사례 ■ 모듬3: 파밍(Pharming)과 메신저피싱- 방식, 예방법, 사례 ■ 모듬4: 랜섬웨어(Ransomware)와 DDoS 공격- 방식, 예방법, 사례 ② 모듬별로 조사한 사이버공격 유형의 특징과 사례를 발표하고 공유한다. ③ "이건 어떤 공격일까?" 퀴즈를 통해 유형 구분 능력을 점검한다. - 예시: "무료 쿠폰 문자 링크 클릭→ 악성앱 설치" = 스미싱 - 예시: "가짜 은행 사이트에 접속해 계좌번호 입력" = 파밍 ④ 사이버공격 유형별 특징을 비교표로 정리한다.	20	유의점 LLM 에이전트를 활용하여 정보를 검색활용하고 경찰청 사이버수사국 자료를 참고하여 정확한 정보를 학습한다.
	활동3	▣ 【활동3】 사이버공격 예방 방법과 보안 서비스 익히기 ① "명의도용방지서비스", "엠세이퍼", "PASS앱 보안 설정" 등을 검색하여 정보를 수집한다. ② 스마트폰을 활용하여 다음 보안 설정을 실제로 확인·실습한다. - 출처를 알 수 없는 앱 설치 제한 확인 - 국제전화 발신·수신 차단 설정 - 금융사기 예방앱(시티즌코난, 피싱아이즈) 안내 확인 ③ 통신사·금융권의 보안 서비스를 정리한다. - 번호도용차단서비스, 소액결제 차단, 해외IP 차단, 지연이체 서비스 등 ④ (선택 활동) 보이스피싱 체험 사이트(금융감독원 https://www.fss.or.kr/fss/pk/voice.html)에 접속하여 진짜 보이스피싱범 목소리를 골라보는 체험 활동을 진행한다.	20	유의점 스마트폰 보안 설정은 학생 본인의 기기로 직접 실습하게 하여 실생활 적용도를 높인다. 사전에 보호자 동의를 받도록 한다.
	활동4	▣ 【활동4】 사이버공격 발생 시 대응방법 실습하기 ① 피싱 의심 전화·문자 신고 방법을 단계별로 실습한다. - 스팸번호 신고: 더보기→ 스팸번호 신고→ 동의→ 스팸신고→ 확인 - 메시지 신고: 메시지 길게 누르기→ 메시지 신고→ 피싱으로 신고	20	유의점 실제 신고 절차는 시뮬레이션으로만 진행하고

		② 피해 발생(긴급)은 112 우선, 의심·상담은 1394로 신고한다. - 보이스피싱 의심될 때, 피해가 우려될 때, 돈을 보낸 직후 등 ③ 상황별 대응 순서를 카드 맞추기 게임으로 익힌다. - 멈춤→ 확인→ 신고(3단계 대응) ④ "이 상황에서 어떻게 할까?" 역할극을 통해 실제 대응 능력을 키운다. - 사례: 보이스피싱 의심 전화, 피싱 문자, 악성앱 설치 의심 등 <휴대폰에서 보이스피싱 의심전화 알림 설정하기>		실제 신고는 하지 않도록 주의한다.
정리	학습내용 정리 차시학습 예고	■ 학습 내용 정리하기 ○ 사이버공격의 개념, 주요 유형, 예방·대응 방법을 정리한다. • 피싱·스미싱·파밍·랜섬웨어·DDoS의 특징과 차이점을 다시 확인한다. • "속지 않는 방법5가지"를 학생 스스로 정리하여 발표한다. ○ 자기 평가하기 활동을 통해 학습 목표 도달 여부를 확인한다. • 사이버공격 유형 구분 퀴즈, OX 퀴즈를 진행한다. ■ 차시 예고 및 과제 제시 ○ 다음 시간의 수업을 안내한다. • 금융범죄의 개념과 피해 현황, 정부대책, 법적 책임, 상황별 대응방법에 대하여 안내한다. ○ 가족이나 지인 중 보이스피싱·금융사기 피해를 입은 경험이 있는지 사전 조사를 해온다.	5	유의점 학생들이 학습한 내용을 일상생활에 적용할 수 있도록 가정에서도 부모님과 공유하도록 안내한다.

모듈 2

2-1 학습 지도 계획

[○: 가능, ●: 일부 가능, x: 불가]

구분	학습 주제	차시	학습 내용	특수교육			
				시각	청각	지체	발달
기초	사이버공격 알아보기	1~2	■ 사이버공격의 개념과 유형 조사 - 사이버공격의 정의 및 공격자의 목적 이해 - 피싱, 스미싱, 파밍, 랜섬웨어, DDoS 등 주요 유형 조사 ■ 사이버공격 예방 및 대응방법 익히기 - 명의도용방지서비스, 휴대폰 보안설정 등 예방법 학습 - 피싱 의심 전화·문자 신고 방법(112, 1394) 실습 ※ (선택 활동) 보이스피싱 체험 사이트 활용하기	●	○	●	●
심화	금융범죄와 사이버보안	3~4	■ 금융범죄(전기통신금융사기)의 개념과 피해현황 조사 - 2025년 보이스피싱 피해액 1조 1,330억 원, 청년층(20~30대) 피해 52% - 정부의 통합대응단 운영, 무과실배상책임제, AI 탐지 기술 등 대책 분석 ■ 금융범죄의 위험성과 청소년 가담 시 법적 책임 학습 - 피해자의 심리적 후유증(PTSD, 트라우마)과 사회적 영향 이해 - 계좌 제공, 현금 수거책도 공범으로 처벌받는 사례 분석 ■ 금융범죄 발생 시 상황별 대응 매뉴얼 제작 - 지급정지(골든타임), 명의도용방지, 피해구제 절차 정리 및 발표 ※ (선택 활동) "털린 내 정보 찾기 서비스", "피싱안심 SOS" 사이트 체험하기	●	○	○	●

2-2 본시 주요 활동

- 활동1) 금융범죄(전기통신금융사기)의 개념과 제외되는 행위 구분하기
- 활동2) 2025년 금융범죄 피해 현황과 정부 통합대책(8.28 대책) 분석하기
- 활동3) 금융범죄가 개인·사회에 미치는 영향과 피해자의 심리적 후유증 이해하기
- 활동4) 청소년 가담 사례를 통해 금융범죄의 법적 책임 인식하기
- 활동5) 금융범죄 발생 시 상황별 대응 매뉴얼 제작하고 공유하기
- 활동6) 나만의 금융 안전 가이드 발표하기

2-3	지도상의 유의점
-----	----------

- 가. 청년층(20~30대)의 보이스피싱 피해가 급증하고 있다는 통계를 바탕으로, 학생들이 미래의 잠재적 피해자가 될 수 있음을 인식하게 한다.
- 나. 금융범죄에 청소년이 단순 아르바이트로 가담하는 사례(현금수거책, 계좌 제공 등)를 다루며, 절대 가담해서는 안 된다는 점을 강조한다.
- 다. 피해 사례를 다룰 때 피해자에 대한 비난("왜 속았느냐")이 아닌, 범죄의 치밀함과 피해 회복 방법에 초점을 맞춘다.
- 라. 활동 전체적으로 디지털 시민으로서의 책임감과 윤리 의식을 함양하도록 지도한다.
- 마. "몰랐다"는 변명이 통하지 않는 법적 현실을 통해 사전 인식의 중요성을 강조한다.

2-4	교수-학습 과정안
-----	-----------

심화	금융범죄와 사이버 보안
----	--------------

내 용	금융범죄의 이해와 피해현황, 법적 책임 및 상황별 대응방법	주 제	금융범죄와 사이버 보안 마스터하기	차시	3~4 4
성 취 기 준	■ 2015개정 (정보) [12정보01-03] 정보보호 제도 및 방법에 따라 올바르게 정보를 공유하는 방법을 실천한다. ■ 2015개정 (정보) [12정보01-04] 정보보안의 필요성을 이해하고 암호 설정 접근 권한 관리 등 정보보안을 실천한다. ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)12-01] 오늘날 우리 사회가 겪는 사회 변동에 대해 조사하고, 이러한 사회 변동이 우리 생활에 미치는 영향을 분석한다. ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)12-02] 오늘날의 주요한 사회문제를 조사하고, 이러한 사회문제가 우리 생활에 미치는 영향에 대해 토의한다. ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)05-01] 법의 의미와 특징을 설명하고, 일상생활에서 접하는 법의 사례를 통해 법의 목적을 도출한다. ■ 2022개정 (사회) [9사(일사)05-02] 우리의 일상을 규율하는 다양한 법을 탐색하고, 국내외 사례를 통해 사회법이 필요한 이유에 대해 토의한다. ■ 2022개정 (실과정보과) [12소생03-02] 데이터 유형에 따라 적합한 방법으로 데이터를 수집하고, 목적에 맞게 처리하고 관리한다.				
학 습 목 표	■ 금융범죄(전기통신금융사기)의 개념과 일반 사기와의 차이를 설명할 수 있다. ■ 금융범죄의 피해 현황과 정부대책의 주요 내용을 이해할 수 있다. ■ 금융범죄가 개인·사회에 미치는 영향과 가담 시 법적 책임을 설명할 수 있다. ■ 금융범죄 발생 시 상황별 대응방법을 정리하고 실천할 수 있다.				
학 습 자 료	금융범죄 피해 사례 자료, 정부 대책 보도자료, 학생 활동지	관 련 자 료	금융감독원 보이스피싱지킴이, 경찰청 1394, 엠세이퍼		

학습 단계	학습내용	교수·학습활동	시간 (분)	자료 및 유의점
도입	수업준비	▣ 수업 준비 ○ 1차시 사이버공격 학습 내용을 떠올리며, 사이버공격 중에서 "돈을 노리는 범죄"가 어떤 것이었는지 생각해 보도록 안내한다. ○ (사전 활동) 가족이나 지인 중 보이스피싱·금융사기 피해 경험이 있는지, 최근1년 이내의 금융범죄 뉴스 기사1개를 미리 찾아오도록 안내한다.	10	자료 뉴스 기사, 정부 보도 자료 유의점 청년층의 피해와 가담 사례를 균형 있게 다루어 경각심을 갖도록 유도한다.
	학습동기 유발	▣ 학습 동기 유발하기 ○ 동기유발 및 공부할 문제 확인하기 • 충격적인 통계 제시: "2025년 1월~8월 보이스피싱 피해액은 8,856억원, 그중 청년층(20~30대) 피해가 52%를 넘는다" • "열아홉 고등학생, 친구가 시켜서 계좌 빌려준 죄로 징역 10개월 선고" 실제 판결 사례를 소개한다. • 학생들이 "왜 우리 또래의 피해가 늘고 있을까?", "단순 아르바이트라고 생각했는데 범죄가 된다고?" 등의 질문을 떠올리도록 유도한다. • 미래 디지털 사회에서 금융 보안의 중요성을 함께 발표한다.		
	학습목표 확인	▣ 학습 목표 제시 ■ 금융범죄(전기통신금융사기)의 개념과 일반 사기와 차이점을 설명할 수 있다. ■ 금융범죄의 피해 현황과 정부대책의 주요 내용을 이해할 수 있다. ■ 금융범죄가 개인·사회에 미치는 영향과 가담 시 법적 책임을 설명할 수 있다. ■ 금융범죄 발생 시 상황별 대응방법을 정리하고 실천할 수 있다. ▣ 학습 활동 안내하기 【활동1】 금융범죄의 개념 이해 및 피해 현황·정부대책 분석하기 【활동2】 금융범죄의 사회적 영향과 피해자의 심리적 후유증 이해하기 【활동3】 청소년 가담 사례를 통해 금융범죄의 법적 책임 학습하기 【활동4】 금융범죄 발생 시 상황별 대응 매뉴얼 제작·공유하기		유의점 앞 차시에서 학습한 사이버공격 아'금융'을 노리는 형태로 진화했음을 연결지어 설명한다.
전개	활동1	▣ 【활동1】 금융범죄의 개념 이해 및 피해 현황·정부대책 분석하기 ① "전기통신금융사기란 무엇인가?"를 검색하고, 금융범죄의 정의를 정리한다. ② 금융범죄에 포함되는 행위와 제외되는 행위(중고거래 사기,	15	유의점 금융범죄와 일반 사기의 경계를

		해킹 등)를 비교하여 카드 분류 활동을 한다. ■ 포함: 보이스피싱, 피싱, 스미싱, 파밍, 메신저피싱 ■ 제외: 중고거래 사기, 인터넷 쇼핑몰 사기, 해킹(전자적 침해행위) ③ "2025년 보이스피싱 피해 현황"을 검색하고 통계를 분석한다. ■ 기관사칭형 보이스피싱 피해액 6,753억 원(전체의 76.2%) ■ 1건당 피해액 7,438만 원(전년대비 76.3% 증가) ■ 20~30대 청년층 피해 비율 52% ④ 정부의 통합대책(8.28 대책)을 부처별로 모듬 조사한다. ■ 금융위·금감원: 무과실배상책임제, AI 플랫폼(ASAP) ■ 과기정통부: 악성문자 차단, 대포폰 방지 ■ 법무부·검찰청: 사기죄 법정형 상향, 해외 범죄단지 단속 < 참고 자료 > ■ 보이스피싱지킴이 https://www.fss.or.kr/fss/main/contents.do?menuNo=200354 ■ 국무조정실 보도자료(2025.12.30.) https://www.opm.go.kr/opm/news/press-release.do		명확히 구분하여 법적 정의를 정확히 이해하게 한다.
	활동2	▣ 【활동2】 금융범죄의 사회적 영향과 피해자의 심리적 후유증 이해하기 ① "금융범죄가 개인·기업·국가에 미치는 영향"을 검색하고 정리한다. - 개인: 경제적 손실, 신용 손상, 심리적 트라우마 - 기업: 법적 책임, 고객 이탈, 브랜드 신뢰도 하락 - 국가: 정보 인프라 위협, 국가 안보 영향 ② 실제 피해 사례를 읽고 피해자의 감정을 공유한다. - 사례: "보이스피싱으로 7억원 피해 본 A씨 가족, 5일 만에 집 급매" ③ 피해자의 심리적 후유증(PTSD)을 5가지로 정리한다. - 재경험→ 과각성→ 회피→ 신체화→ 자책 ④ "피해자 vs 가담자" 입장 토론을 진행한다. - 토론 주제: "왜 피해자가 신고를 꺼릴까?", "피해자에게 잘못이 있는가?" ⑤ 피해 지원 기관 안내 - 금융감독원(1332), 경찰청(112, 1394), 굿네이버스, 신용회복위원회(1600-5500)	20	유의점 피해자를 비난하지 않고, 범죄의 치밀함과 사회적 책임을 강조하는 방향으로 토론을 유도한다.
	활동3	▣ 【활동3】 청소년 가담 사례를 통해 금융범죄의 법적 책임 학습하기 ① 청소년이 금융범죄에 가담한 실제 판결 사례를 읽고 분석한다. ■ 사례1: 19세 고등학생, 친구 권유로 토스뱅크 계좌 제공 → 징역 10개월 ■ 사례2: 18세, '캔들포장 알바'로 위장한 현금수거책 가담 → 1심 징역 1년 8개월(대법원 무죄)	20	유의점 "고수익 아르바이트", "쉽게 돈 버는 방법"에 대한 경

		■ 사례3: SNS 대리입금 사기→ 정보통신망법 위반까지 적용 ② "금융범죄 법정형"을 검색하고 법조항을 정리한다. - 사기죄: 10년 이하 징역 또는 2천만원 이하 벌금 - 전자금융거래법: 3년 이하 징역 또는 2천만원 이하 벌금 - 특정경제범죄 가중처벌법: 이득액 5억~50억: 3년 이상 유기징역 / 무기징역 가능은 50억 원 이상 ③ 역할별(총책/관리책/수거책/단순가담) 처벌 수위를 비교한다. ④ "이건 범죄일까?" 상황 판단 퀴즈를 진행한다. - "친구가 계좌만 빌려 달라고 한다" → 전자금융거래법 위반(공범) - "몰랐다고 말하면 처벌받지 않는다" → 거짓(입증 책임은 본인에게) ⑤ 모둠별로 "청소년에게 보내는 금융범죄 예방 메시지"를 카드뉴스로 제작한다.		계심을 갖도록 강조한다. 계좌 제공도 범죄임을 명확히 인지하게 한다.
	활동4	▣ 【활동4】 금융범죄 발생 시 상황별 대응 매뉴얼 제작·공유하기 ① "금융범죄 발생 시 대응 절차"를 상황별로 조사한다. ■ 금전피해 발생 시: 즉시 지급정지→ 경찰서 신고→ 사건 사고사실확인원 발급→ 피해구제 신청 ■ 개인정보 유출 시: 명의도용방지서비스(엠세이퍼) → 여신거래 안심차단→ 신분증 재발급 ■ 악성앱 설치 시: 비행기 모드→ 시티즌코난 검사→ 악성앱 삭제→ 초기화 ② 피해구제 절차의 "골든타임" 개념을 학습한다. - 1단계: 지급정지 요청(피해 인식 즉시) - 2단계: 경찰 신고(사건사고사실확인원 발급) - 3단계: 피해구제 신청(금융회사 방문) ③ 모둠별로 상황별 대응 카드를 만들어 분류 활동을 한다. ④ 나만의 "금융 안전 가이드" 매뉴얼을 한 장으로 제작한다. - 포함 요소: 신고 번호, 대응 순서, 예방 수칙 5가지, 부모님께 알릴 내용 ⑤ 제작한 매뉴얼을 학급 온라인 공간에 공유하고 댓글로 의견을 나눈다. ⑥ 발표를 희망하는 학생은 자신의 매뉴얼을 설명한다. ※ (선택 활동) "털린 내 정보 찾기 서비스" (https://kidc.eprivacy.go.kr/) 및 "피싱안심SOS" (https://www.counterscam112.go.kr/) 사이트를 직접 체험한다.	20	유의점 매뉴얼은 자유 양식으로 작성하되 가족이 함께 볼 수 있도록 가정에 공유하도록 안내한다. 온라인 공간 탑재 시 상호평가 자료로 활용 가능.
정리	학습내용 정리	▣ 학습 내용 정리하기 ○ 금융범죄의 개념, 피해 현황, 법적 책임, 대응방법을 종합 정리한다.	5	유의점 학습한 내용이 일치

	• 금융범죄는 단순한 "사기"가 아니라 사람의 심리와 시스템의 허점을 노리는 치밀한 범죄임을 이해한다. • 청소년도 피해자가 될 수 있고, 잘못된 선택으로 가해자가 될 수도 있음을 인식한다. ○ 학생들이 제작한 "금융 안전 가이드"를 온라인 공간에서 공유하고, 자기 평가 퀴즈를 통해 학습 목표 도달 여부를 확인한다. • 평가표를 활용하여 핵심 개념(금융범죄, 지급정지, 골든타임, 공범, 명의도용방지) 이해도를 점검한다. ▣ 차시 예고 및 과제 제시 ○ 다음 단원의 학습 주제를 안내한다. • 다음 단원에서는 디지털 시대의 또 다른 보안 이슈(개인정보 보호, AI 윤리 등)를 다룰 예정임을 안내한다. ○ 가정과 연계 과제: 부모님과 함께 "우리 가족 금융 안전 약속 5가지"를 정해 작성해 온다.		성에 그치지 않도록 가정 및 지역 사회와 연계하여 실생활에서 지속적으로 실천하게 한다.
--	--	--	---

저 자 조 한 진 (극동대학교 소프트웨어학과 교수)
이 세 종 (영남대학교 컴퓨터학부 조교수)
SK텔레콤 지속가능경영실 SV추진팀
하나금융그룹

감 수 이 윤 준 (KAIST 전산학과 명예교수)

• 행복AI코딩스쿨 참여 그룹 •

- | | | |
|------------|--------------|---------------|
| • SK텔레콤(주) | • 하나생명보험 | • 하나펀드서비스 |
| • 하나금융지주 | • 하나손해보험 | • 하나금융티아이 |
| • 하나은행 | • 하나저축은행 | • 하나벤처스 |
| • 하나증권 | • 하나자산신탁 | • 핑크 |
| • 하나카드 | • 하나대체투자자산운용 | • (사)SW교육혁신센터 |
| • 하나캐피탈 | • 하나에프앤아이 | |



발 행 처 SK텔레콤, 하나금융그룹, (사)소프트웨어교육혁신센터(SWKOREA)
인 쇄 일 2026년 08월 15일
발 행 일 2026년 08월 31일
디자인 · 인쇄 제이케이디자인(010-2269-1428)

ISBN 979-11-90695-28-2 43500

※ 이 교재는 저작권법에 의해 보호를 받는 저작물이므로 SK텔레콤(주), 하나금융그룹, (사)SW교육혁신센터의 동의 없이는 무단 전재와 복제를 포함한 어떠한 형태나 수단으로도 이 책의 내용을 이용할 수 없습니다.