

## 평생교육차원의 정보화 교육 특성에 관한 연구

### A Study on the Characteristics of Informatization Education in the Dimension of Lifelong Learning

정호정\*

Hyo-Jeong Jeong\*

#### 〈Abstract〉

In the rapidly changing information age, as the need for Informatization education increases, it is necessary to further activate Informatization education for adults. First, in terms of lifelong learning, this researcher suggested learner analysis, class subject materialization, and lecture environment confirmation as three things to be considered first before the course is opened. And as a matter to be continuously considered in terms of lifelong learning, this researcher considered that the connection with the next quarter class and the continuity of learning opportunities should be considered. This study attempted to reveal the differentiated characteristics of informatization education in terms of lifelong education by presenting and analyzing three actual class cases taught by this researcher at lifelong education institutions. Its characteristics included customized education in the information age, continuous upgrades of equipment, instructor education in response to the information age, and expansion of employment opportunities. Based on the case of information education classes, this study, which analyzed the differentiated characteristics of information education at the lifelong education level, can help improve the quality of instructors and self-development of learners in the actual educational environment. For this, continuous follow-up research will also be needed.

*Keywords : Informatization Education, Lifelong Education, Adult Informatization, Differentiated Characteristics*

---

\* 정회원, 제1저자, 대구광역시 평생학습강사, 대구가톨릭대학교 \* Master of Education, Daegu Metropolitan City Lifelong Learning  
교육대학원 전자계산교육전공석사과정 Instructor, Daegu Catholic University Graduate School of  
E-mail: lov201@naver.com Education Master's course in Electronic Calculation Education

## 1. 서론

급변하는 정보화시대에 발맞춰 누구나 스마트한 삶을 영위하기 위한 정보화교육의 필요성이 커짐에 따라, 학교의 정규교육과정을 제외한 평생교육 차원의 성인대상 정보화교육과정이 있으나 교육장내 시설환경 및 기반 등의 제약으로 한정적 교육 프로그램이 운영되고 있다.

평생교육과정에서 성인대상의 정보화교육과정은 그 특수성 및 다양성이 반영된 교육 프로그램 개발이 정보화교육 활성화에 중요하다.

대구광역시 평생교육기관에서 다년간 교수자로 강의한 본 연구자가 세 곳의 교육기관에서 2년간('20-'21) 성인대상의 정보화 교육프로그램 사례 3가지(학부모 대상 성인코딩교육, 컴퓨터기초 정보화교육, 스마트폰을 활용한 영상제작교육)를 제시·분석하여 정보화교육프로그램의 현황 파악 및 평생교육의 차별화된 정보화교육 특성을 연구하고자 한다.

'22년도 교육정보화 시행계획 4대 정책목표별 과제 현황[1]의 교육부 자료에 따르면 4대 정책목표 중 하나가 '지속가능한 교육 정보화 혁신'으로 평생교육까지의 개인 맞춤형 강의를 제공하는 것을 과제로 삼고 있다. 학교 교육뿐만 아니라 성인대상의 정보화교육이 계속적으로 이루어져야 정보화시대로부터 소외되어 갈등과 이질감을 느끼지 않는 세대로, 더 나아가 사회가 요구하는 인재로 거듭날 수 있는 것이다. 이러한 점에서 볼 때, 본 사례분석 연구는 성인대상 정보화교육의 효과를 높일 수 있는 구체적인 방안이 될 수 있을 것이다.

## 2. 평생교육과 정보화교육의 특성 및 실태

현대사회는 디지털 정보화시대, 글로벌 시대,

빅데이터 시대 등을 표방하며 급격하고 빠르게 변화하고 있어 점점 더 미래를 예측하기가 어려워지고 있는 실정이다. 따라서 한 성인이 과거에 배운 단편적 지식만으로는 급변하는 사회에 능동적으로 대처하기에 부족함이 있고 사회에 필요한 인재로서의 역할을 수행하기 위해선 평생학습의 중요성은 나날이 더 커지고 있다. 그리고 급변하는 정보화시대에 정보화교육의 필요성 또한 더욱 커지고 있으므로 지속적인 교육을 제공받기 위해 평생학습차원에서의 정보화교육이 활성화되어야 한다. 평생교육의 일반적 정의는 '개인의 출생에서부터 죽을 때까지 다양한 공간에서 이뤄지는 전 생애에 걸친 교육'을 말한다[2].

평생학습에서 정보화교육 방식으로는 크게 오프라인(대면)수업과 온라인수업('디지털배움터'와 같은 사이버교육 등)으로 구분된다. 오프라인(대면)수업은 팬데믹 이후 온라인수업으로 점차 전환되어 온라인 실시간 화상강의 프로그램을 통한 언택트(전면 비대면)수업방식과 사전녹화된 강의영상을 업로드하여 링크를 통해 학습자가 참여하는 수업방식과 실습 비중이 높은 정보화교육의 경우 블렌디드(온라인과 오프라인 병행)수업방식 등으로 운영된다.

교육현장에서의 평생학습차원의 정보화교육 운영 면에서 볼 때, 정보화교육프로그램의 종류가 다양하지 않고, 현실적 제약으로 인해 교육이 활성화되지 못하는 점이 있다. 이에 평생학습차원에서의 정보화교육의 특수성을 인지하고, 다양한 프로그램을 운영하여 성인을 대상으로 하는 정보화교육의 활성화가 반드시 필요하다. 따라서 실제로 실시된 구체적 사례들을 통해 성인대상 정보화교육 프로그램의 현황을 파악하고 평생학습차원에서의 정보화교육의 차별화된 특성을 파악하는 것은 중요한 일이다.

평생학습차원에서의 정보화교육의 효과를 생각해 본다면 교육격차(지역간·연령간 등)도 간과할

수 없다. 한국정보화진흥원의 '14년 정보화교육사업 수혜자 만족도 조사 결과 보고서에 따르면 정보격차의 개선 효과, 고령자의 정보화에 대한 자신감, 온라인 교육에 있어서의 교육 담당자 및 직원에 대한 만족도는 높게 나타나고 있다[3]. 그리고 '21년 4대 정보취약계층(장애인·저소득층·농어민·고령층)의 디지털정보화 수준은 75.4 %로 상승했으나, 고령층의 이용 가능한 PC 보유율은 56.1 %로 낮은 수준으로 나타났다[4].

성인대상 정보화교육은 교육대상자의 폭넓은 연령대와 디지털정보화 수준차이를 고려해야 하는 교육이다. 교육부의 '22년도 교육정보화 시행계획에 따른 과제 현황은 Table 1과 같다[1].

Table 1의 두 번째 정책목표인 지속가능한 교육 정보화 혁신은 평생학습을 목표로 개인 맞춤형 교육을 제공하는 것을 과제로 삼고 있으며 정규교육기간 외의 성인대상의 정보화교육도 장기적으로 계획되어야 정보화시대에 필요한 인재상 배출이 가능하다.

Table 1. 2022 ICT in education implementation plan task status by 4 major policy goals data

정책목표	과제 수 (개)	예산 (억 원)
① 미래형 정보통신기술(ICT)기반 교육연구 환경 조성	334	9,288
② 지속가능한 교육 정보화 혁신	282	4,503
③ 정보통신기술(ICT)을 통한 맞춤형 교육서비스 실현	156	1,315
④ 공유형 교육정보화 자원 확대	79	471
합계	851	15,577

Table 2. Daegu lifelong education institution status data in 2022

구분	중구	동구	서구	남구	북구	수성구	달서구	달성군	
전체	1,382	177	181	91	106	184	218	261	73
평생교육 법령에 따른 시설	177	24	29	8	23	27	31	29	6
타 법령에 따른 시설	1,205	244	152	83	83	157	187	232	67

교육부 국가평생교육진흥원 자료에 따르면 국내 평생학습도시는 총 180개가 지정되어 있고, 그 중 경기도가 31개로 가장 많고, 대구는 5개에 불과하다[5].

대구 평생교육기관 현황은 Table 2와 같다[2].

지역 간 평생교육기관의 형평성을 제고하여 지역 간 교육격차를 줄여야 하며, 그 중 디지털역량 격차를 줄이는 데 중점을 두어야 한다.

### 3. 성인대상 정보화교육의 실제사례 분석

대구광역시 평생학습기관에서 교수자로 활동 중인 본 연구자는 '20년부터 '21년까지 직접 강의한 평생학습차원에서의 정보화교육프로그램 사례 3가지를 예시 및 적용사례들의 분석을 통한 피드백으로 현재 실시되고 있는 성인대상 정보화프로그램의 교육현장의 실제사례를 분석하였다. 이를 위하여 성인대상 정보화교육 실제 수업사례의 피드백과 강좌 개설 전 체크사항 및 해당분기 종료 전까지 지속적으로 관찰해야 할 사항도 분석 하였다. 강좌 개설 전 체크사항은 학습자에 대한 분석, 수업주제의 구체화, 강의 제반환경 확인이다.

#### 3.1 강좌개설 전 확인사항

##### 3.1.1 학습자에 대한 분석

첫째, 학습자의 연령대를 고려해야 한다. 학습자의 연령에 따라 강의 주제와 목표가 결정되기에

주된 학습자의 연령대를 분석하는 것이 중요하다. 예를 들어, 연령대측면에서 학부모를 대상으로 한 경우나 일반인들 중에서도 노년층이 주된 수강생일 경우, 젊은 연령대부터 노년층까지 골고루 수요가 있는 강의는 모두 주제가 다르게 진행되어야 한다. 즉, 수요자의 요구분석에 따라 강의 주제를 다양하게 구성해야 한다.

둘째, 학습자의 주된 요구사항을 고려해야 한다. 교수자 입장에서 후속강좌의 진도를 고려해 1년 과정의 다양한 커리큘럼을 기획 및 개발하여 제공하지만 실제수업에서 계획된 모든 교육과정을 수행하기 어렵다. 왜냐하면 학습자가 매분기 신규 공고·모집되어 학습자의 요구가 교수자의 의도와 달리 현실은 매우 단순할 때도 있다. 사례로는 '21년 과정에서는 학습자의 계속되는 컴퓨터기초 과정에 대한 수요에 따라 후속강좌인 컴퓨터 활용으로 진행되지 못하였다. 이렇게 매분기 바뀌는 학습자들로 기존학습자와 신규학습자의 요구사항을 모두 충족하기가 어렵다.

셋째, 학습자의 선수 학습정도를 분석해야 한다. 원활한 수업진행을 위하여 첫 수업 시작과 동시에 항상 학습자의 선수학습정보를 수집하여 분석하여야 한다. 학습자 개인의 컴퓨터 활용능력은 모두 상이하기에 필요하다. 교수자가 설정한 수업의 목표지점은 하나이지만 학습자 개인의 능력편차에 따라 수업이 어떻게 다르게 진행되어야 할지 고려되어야 한다. 예를 들면 마우스조차 조작하지 못하는 학습자가 있는 반면, 컴퓨터를 익숙하게 잘 사용하기 위한 팁 등을 습득하고자 수강하는 학습자도 있기 때문이다. 이때는 교수자의 노후가 필요하다. 학교현장에서도 개개인 학습자의 선수 학습정도에는 차이가 있지만 성인을 대상으로 하는 평생학습에서는 그 격차가 크며 수업진행에도 영향이 있다. 학습자 개인의 삶의 경험과 체득한 지식이 다르기 때문에 교수자는 수업내용을 잘

이해할 수 있도록 다양하고 구체적인 예를 제시하고 충분한 실습이 필요하다. 능숙한 학습자의 경우 적절한 미션 수행으로 자기능력을 발전시키고 익숙하지 못한 학습자들의 멘토 역할을 수행하게 할 수 있다.

### 3.1.2 수업주제의 구체화

첫째, 수업주제의 선정과 제안 가능성을 고려해야 한다. 수업의 주제는 미리 대략적으로 공공기관에서 제시하기도 하고, 교수자가 특정강좌를 통해 제안할 수도 있다. 수업주제에 대한 교수자의 제안 가능성은 구체적이고 다양한 주제로 귀결된다.

둘째, 현 정보화교육에서 요구되는 주제를 고려해야 한다. 컴퓨터 교육이 모든 세대를 아우르는 필요한 교육이라 여겨 많이 이루어지지만 현시점의 필요한 교육을 파악하여 관심과 주제를 달리해야 한다. 예를 들어, 인공지능에 대한 관심도가 커진다면 일반인도 쉽게 이해하고 접근할 수 있는 인공지능에 대한 교육주제도 다룰 수 있다는 것이다.

셋째, 수업주제의 목표를 달성할 수 있는 세부적인 수업구성을 고려해야 한다. 수업주제에 따른 분기별 학습목표에 도달할 수 있도록 수업계획서가 구체화되어야 한다. 다시 말해서, 수업주제에 맞는 3개월 단기과정 또는 1년 장기과정으로 나눌 수 있고 수강생의 허용인원은 수업주제에 따라 변경될 수 있으며, 교수자가 변경 할 수도 있다. 이와 같은 사항들을 고려하여 수업을 구성해야 한다.

### 3.1.3 강의 제반환경 확인

강의실 환경, 학습자 수, 교재 선택 확인이 필요하다.

첫째, 강의실 환경의 확인이 필요하다. 컴퓨터가 학습자의 수만큼 구비되어 있는가, 교수자가 다수에게 강의를 시뮬레이션하기 위한 빔프로젝트나 디지털TV, 프로젝션TV 등의 디지털 영상기기

가 갖추어져 있는가, 스마트폰을 활용한 영상제작 등의 교육을 위하여 학습자들이 개인 스마트폰을 소지하지 못한 경우를 대비한 강의용 기자재 현황 등을 포함한 강의실 환경파악이 필요하다. 완성도 높은 교육진행은 파악된 제반 환경을 잘 이용한 교육계획 수립이다.

둘째, 학습자의 수를 고려해야 한다. 원활한 강의를 위해 전체 학습자의 인원도 중요하다. 주제와 목표를 충실히 전달하고 수행하기 위해서 학습자의 수를 제한하는 경우도 있다. 특히 실습이 필요한 수업에서는 교수자가 학습효과를 최대화하기 위해 인원을 제한할 필요가 있다.

셋째, 교재 선택을 고려해야 한다. 교수자는 기존 교재를 선택하거나 교재를 제작하기도 한다. 수업의 구성측면에서 볼 때, 직접 제작하는 교재가 유용하다. 이 경우, 교수자는 수업을 진행하기 전에 반드시 교재를 완성해야 한다. 본 연구자가 교재를 주로 직접 제작하는 이유는 학습자의 요구 및 보충에 따른 수정변경이 용이하기 때문이다. 그리고 시판되는 교재에는 해설답안이 있어서 학습자들이 출석하여 적극적으로 참여하지 않아도 혼자서도 해결할 수 있다고 생각하는 반면, 교수자가 직접 제작한 교재의 경우는 해설이 제거된 교재를 매시간 배포하여 학습자입장에서는 재 청취가 불가하여 본 강의에 더 집중하는 효과가 있다.

### 3.2 수업사례 분석

다음으로 성인대상 정보화교육 3가지 실제 수업사례 피드백을 소개하고자 한다. 아래의 3 가지 수업사례는 본 연구자가 대구광역시 평생학습기관(각자 다른 공공교육기관 3곳)에서 '20년부터 '21년까지 직접 강의한 성인을 대상으로 한 정보화교육의 사례들이다.

#### 3.2.1 학부모대상 코딩교육

본 사례는 수요자요구에 의한 맞춤형 교육으로 유○브, 네○버의 밴드 및 블로그를 활용한 온라인수업의 예이다. 우선, 초·중·고교생 자녀를 둔 학부모들의 코딩교육에 대한 수요자요구가 있어 본 연구자가 코딩교육 강좌를 지역 평생학습기관에 제안하였고 컴퓨터가 구비되지 않은 강의실 환경으로 부득이 개인 노트북지참을 수업계획서에 명시해야만 하였다. 그러나 팬데믹으로 인해 온라인교육으로 전환되어 진행된 강좌로 수강인원은 오프라인의 경우 일반적으로 20명 정도가 적절하나 온라인으로 진행되어 인원수가 20명을 초과한 많은 인원수로 진행되었다.

팬데믹 현상으로 처음 시도된 온라인교육[6]으로 교육방식은 네○버의 밴드를 활용한 온라인교육으로 기관에서 지정한 상태로 원활한 코딩교육 진행에 많은 어려움이 있었다. 네○버의 밴드에 익숙하지 않은 학습자가 있고, 그로 인해 알림 등의 공지사항 전달 및 확인이 쉽지 않았다. 온라인 동영상 시청하면서 컴퓨터실습을 병행하기 위해 정보화기기가 최소 2대(강의시청용 1대, 실습용 1대)는 학습자가 필요하였다. 코딩교육의 특성상 교수자가 학습자 개인별 선수학습 정도에 따른 현장 실습이 일반적이나, 오프라인(대면)수업은 일방적 단체교육으로 학습자별 맞춤형 교육이 어려운 단점이 확인되었다. 이러한 단점을 보완하게 위해 본 연구자의 개인 유○브에 영상을 업로드하여 학습자가 시간과 장소에 구애받지 않고 지속적인 정보화교육을 받을 수 있도록 하였다. 구체적으로 사전에 직접 제작한 녹화영상을 네○버 밴드에 온라인 콘텐츠로 업로드하고 게시기간을 1주로 한정하였다. 동시에 본 연구자의 개인 유○브와 개인 블로그에 정해진 게시기간 없이 업로드 함으로써 지속적인 병행 교육이 가능하도록 하였다. 학습을 격려하기 위하여 댓글 및 채팅창을 활용한 피드백

으로 네오버의 밴드를 활용해 교수자가 교육 시작 전에 학습자의 교육이력을 확인하여 출석·참여를 독려함으로써 교육진행 중 목표 달성을 위한 세부적인 과제 부여로 교육 후 학습자가 과제 수행 결과를 교수자의 네오버의 밴드에 댓글로 올리도록 하였다. 실제로 해당 교육을 이수한 학습자가 코딩자격증을 취득한 사례가 있다.

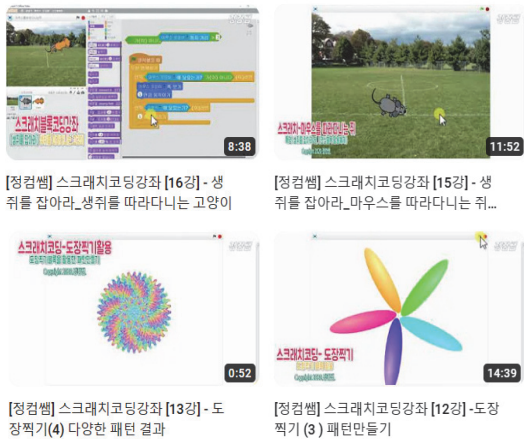


Fig. 1 Desktop screen data of the researcher's personal YouTube channel

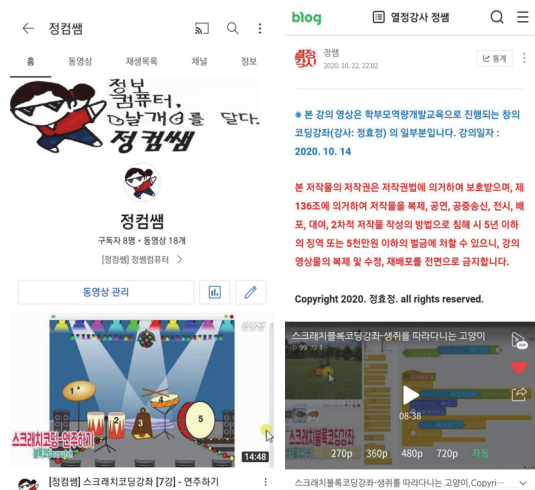


Fig. 2 Mobile screen data of this researcher (Youtube channel / Left, Naver Blog / Right)

Fig. 1은 본 연구자의 유오브 개인채널의 데스크탑 화면이다.

Fig. 2는 좌측은 유오브 개인채널의 모바일화면이고 우측은 네오버 개인 블로그 모바일화면이다.

이처럼 학습결손을 최소화하기 위한 다양한 SNS 등의 활용으로 온라인교육의 한계를 극복할 수 있다.

### 3.2.2 컴퓨터기초 정보화교육

팬데믹으로 평생교육기관의 운영제한과 저조한 학습참여로 『21 평생교육백서』 ‘표 I-33’에 의하면, 학습의 불참요인으로 코로나19영향이 고령층에서 매우 높게 나타났다[5]. 평생학습센터의 방역지침 규정에 따른 휴관이 발생 되어 2개월 교육과정으로 커리큘럼이 변경 진행되기도 한다.

이처럼 상황에 따라 3개월 수업과정을 2개월 과정으로 교육기간이 변경될 수 있다. 이 사례 역시 수요자중심교육(컴퓨터기초교육에 관한 수요자의 요구)의 사례로서, 본 연구자가 학습자 연령대를 사전조사하여 분석한 후 연령대에 맞춰 직접 제작한 교재를 가지고 진행한 오프라인(대면)수업이며 네오버 블로그를 활용한 블랜디드교육이다.

이 교육 역시 고령자가 많은 학습자연령대를

#### 1-3. 마우스 사용법

정컴쌤 2021. 3. 26. 19:23 URL 복사 +이웃추가



클릭	마우스 왼쪽 버튼을 한번 누르는 동작 (딸깍)
더블클릭	마우스 왼쪽 버튼을 빠르게 두 번 누르는 동작 (딸깍딸깍)
드래그	마우스 왼쪽 버튼을 누른 채 움직이는 동작 (누른 채 끌기)
오른쪽 버튼 클릭	마우스 오른쪽 버튼을 한번 누르는 동작

Fig. 3 Naver blog data of this researcher

고려하여 본 연구자의 개인 네오버 블로그를 적극 활용하여 사전에 예습하고 수업 후에는 복습에 활용할 수 있도록 하는 ‘블로그 블렌디드수업’으로 진행하였다. Fig. 3은 네오버 블로그 자료의 일부 예시이다.

학습자들은 본 연구자의 개인 네오버 블로그에 사전에 업로드한 자료를 교육시간 전에 모바일 등으로 학습하여 교육수강 준비를 하고 교육에 참여토록 하였다. 또한 학습자들이 교육 전에 미리 강의실에서 타자연습을 유도해 초기에 키보드에 익숙하지 않은 학습자들이 과정이수 후 타자실력이 많이 향상된 것을 확인하였다.

### 3.2.3 스마트폰을 활용한 영상제작교육

본 사례는 교육기관으로부터, 유오브 영상제작 교육(스마트폰을 활용한 영상제작교육)에 대한 교육의뢰를 받고, 오프라인(대면)으로 진행된 교육으로 스마트폰만을 활용한 교육이지만 원활한 수업 진행을 위해 교육기관 내 프로젝션TV와 교수자용 노트북을 강의실에 준비하고 스마트폰화면을 프로젝션TV를 통해 화면화하여 수업에 활용하였다. PC가 아닌 스마트폰교육으로 실습위주의 교육으로 강의실 내의 기자재환경이 중요하다. Fig. 4는 프로젝션TV영상으로 보여준 실습결과영상의



Fig. 4 An example of a practice result video shown as a projection TV video

예시이다.

해당 강좌는 활동 중인 유오버 및 유오브 콘텐츠를 만들려는 타 교수자도 학습자로 참가하였고 평생교육의 특성상 학습자인 동시에 교수자가 이수한 사례이다.

## 3.3 지속적 고려사항

평생학습강의차원에서 해당분기 종료 전까지 지속적으로 고려되어야 할 사항으로 다음분기수업과의 연계성과 학습기회의 계속성이 중요하다.

첫째, 평생교육차원에서 다음분기수업과의 연계성을 고려하여야 한다. 분기별 일회성 강좌로 끝나는 것이 아닌 다음분기수업과 지속적인 교육기회를 제공할 수 있는 심화과정교육으로 단계별 평생학습을 통하여 학습자의 학업성취도와 강의만족도가 향상될 것이다.

둘째, 예습과 복습차원에서의 학습기회의 계속성을 고려하여야 한다. 일회성 교육으로 학습을 끝내는 것이 아니라, 학습자들이 예습과 복습을 원할 때는 언제든지 학습할 수 있는 교육환경을 만들어 주는 것이 필요하다. 예를 들어 성인대상 정보화교육 강좌가 오프라인(대면)수업일 경우, 교수자가 온라인으로 블로그 등을 운영하여 주요 학습내용과 학습과제를 공개함으로써 학습자의 예·복습을 유도할 수 있다.

## 4. 평생교육차원의 정보화교육의 차별화된 특성

### 4.1 정보화시대 맞춤형교육

시대적·사회적 요구를 반영하여 급변하는 정

보화시대에 발맞추기 위하여 필요한 교육이 정보화교육이다. 앞서 정보화교육 수업사례를 통해 본 평생교육차원의 성인대상 정보화교육의 차별성은 정보화시대에 수요자의 요구에 따른 학습자 맞춤형 교육이다. 그러나 맞춤형 교육으로 진행하기에 정보화교육프로그램이 다양하지 않고 기학습자의 추가적 학습기회가 부족한 단점이 있다. 기학습자의 경우, 고급단계의 교육프로그램의 개설이 부족하여 이미 이수한 강의를 재이수하거나 중급단계에서 추가적 학습기회의 계속성이 단절된다.

## 4.2 지속적인 기자재 업그레이드

국가차원의 지원으로 저렴한 비용으로 높은 교육의 질이 보장되어야 하고 시·공간(온·오프라인)에 구애받지 않고 누구나 교육의 기회가 제공되어야 함에도 불구하고, 평생교육차원에서 정보화교육의 차별성은 기자재 등의 지원이 부족하거나 지원이 없다면 수업이 개설조차 되지 않는 한계가 있다. 참고로, 대구평생학습진흥원이 「'21년 대구광역시 평생교육기관 실태조사 요약본」에서 밝힌 ‘연계협력 시 애로요인’을 보면 ‘평생교육사업에 대한 예산 부족’이 35.4%로 가장 높았다[2].

교수자 입장에서 본 평생교육기관 내의 교육장 기자재는 대체로 부족하다. 이 경우, 학습자들이 개인노트북을 지참하거나 휴대폰이나 태블릿이 구비된 학습자들을 위한 교육을 제안·개설하거나 온라인 교육을 제안해야 가능하다. 그러나 실습을 병행하면 학습효과가 높은 강좌의 경우에도 온라인수업 진행하면 학습자가 온라인상에서 강의를 들으면서 동시에 실습을 병행하는 것은 현실적으로 어렵다. 실제사례(블렌디드수업)에서 언급했듯이, 먼저 온라인으로 블로그에서 강의자료를 통하여 학습자의 선수학습을 유도하고, 오프라인(대면) 수업 후에도 학습자의 반복학습과 과제수행을 위

하여 온라인 교육자료들이 유용하게 활용되었다. 학습자 입장에서 살펴보면, 학습자의 기자재가 필수적으로 요구되긴 하지만 일부 학습자의 경우 기자재가 없어서 복습 또는 과제수행을 하지 못한 경우도 있다.

## 4.3 정보화시대에 부응하는 교수자 교육

노년층은 재능기부가 가능하다. 만55세 이상 퇴직자 등을 대상으로 '02년부터 시작된 ‘대구금빛 평생교육봉사단’이 그 예이다. 앞서 정보화 교육수업사례를 통해 제시한 평생교육으로 학습자가 동시에 재능기부 등을 통하여 교수자가 될 수 있다. 정보화교육은 기초적인 지식은 재능기부도 가능하나 전문적인 양성교육이나 기술신장으로 지속적인 자기계발이 요구되어져야 전문성을 가질 수 있다는 점에서 정보화교육만의 차별성을 가진다. 물론 교수자의 보수교육이 존재하나 정보화교육은 전문성 향상을 위한 다양한 교육이 사회적·시대적 요구에 따라 필요하며, 하드웨어나 소프트웨어는 주기적으로 업그레이드가 요구되며 교수자 역시 새로운 교육을 습득·제안하여야 한다. 국가평생교육진흥원도 「코로나19 이후 평생교육 인식 변화 조사 결과보고서」에 의하면 평생교육 인력 지원 및 연수 강화의 필요성을 분석하였다[7].

## 4.4 취업기회의 확대

정보화 자격증 보유로 취업 성공률이 향상된다. 정보화자격증을 취득할 수 있는 강좌를 교수자가 제안하는 경우도 많다. 교육부(평생학습정책과)가 밝힌 지역 평생교육의 사업 목적 중에는 “경력단절여성, 퇴직 중·장년 등을 위한 ‘제2의 경력창출’ 지원 및 시·군·구 단위 ‘학습공동체’ 형성, ‘학습형 일자리’ 확대”가 명시하고 있다[8]. 정보화교육



을 통하여 학습자의 능력 향상 및 맞춤형 인재 양성으로 지역 신규인력 창출성 및 지역경기 활성화가 가능하다. 교육부 평생학습정책과의 「22년 지역 평생교육 활성화 지원 사업 추진계획」의 추진계획을 살펴보면, ‘평생교육 전문인력(평생학습매니저 등) 양성 및 일자리 창출 지원’을 추진방향으로 제시하고 있다[8].

## 5. 결론

본 연구는 평생교육기관에서 성인대상 정보화교육과정으로 학부모대상 코딩교육, 컴퓨터기초 정보화교육, 스마트폰을 활용한 영상제작교육과정을 진행하면서 유○브와 네○버 밴드 및 블로그를 활용한 블렌디드 수업방식을 적용하여 자격증 취득을 통한 개인의 역량강화 및 성인정보화를 유도한 사례들을 바탕으로 하였다. 사례에 대한 피드백과 분석을 통해 다음과 같이 평생교육을 통한 정보화교육의 차별화된 특성을 분석 하였다.

첫째, 정보화시대 수요자의 요구에 따른 맞춤형 교육이다. 성인대상 정보화교육은 학습자들이 요구하는 강좌가 개설되는 것이 가능하여 수요자가 능동적이고 적극적이다. 연령대별로 수요자의 요구사항이 다르고 구체적이며 세분화될 수 있다. 이는 교육장소 내의 환경 특성에 따라 영향이 크다.

둘째, 지속적인 기자재 업그레이드가 요구되는 교육이다. 기자재에 따라 개설 가능한 강좌가 한정될 수 있으며 하드웨어 및 소프트웨어의 기자재 업그레이드가 항시 요구된다. 일반적인 평생교육은 기자재 환경이 단순하며 지속적인 업그레이드가 요구되지 않지만, 정보화교육은 기자재 환경이 지속적으로 업그레이드가 되어야만 현실성 있는 정보화교육이 가능하다.

셋째, 교수자는 지속적인 전문교육이 필요하다.

평생학습은 학습자가 지속적인 자기계발을 통하여 교수자가 될 수 있지만, 정보화교육은 학습자가 평생학습 만으로 교수자가 되기는 한계가 있다.

넷째, 정보화교육을 통해 취업기회가 확대된다. 정보화자격증이 요구되는 현대사회에서 평생교육차원의 정보화교육을 통하여 학습자의 자격증취득을 용이하게 하고, 학습자의 취업기회가 확대될 수 있다. 노년층 역시 실버재능기부 등으로 지식전달자로서의 역할을 하는 등의 성인대상 정보화교육을 통하여 삶의 질을 높일 수 있다.

본 연구자가 제시한 정보화교육의 차별성을 바탕으로, 평생학습차원에서의 효과적인 정보화교육을 위한 몇 가지 제안을 하고자 한다.

첫째, 우리나라의 디지털정보화 수준을 높일 수 있는 교수·학습 환경이 조성되었으면 한다. 현대사회를 정보화 사회라고 일컫는 만큼, 정보화교육이 누구에게나 열려있는 보편화교육과 같은 기회가 제공되어야 한다. 평생학습차원에서의 성인대상 정보화교육은 많은 사람들의 정보화교육을 위해 기초부터 중급단계까지의 수준으로 교육과정이 계획되어 운영되고 있으나, 고급심화단계까지는 운영되는 것은 쉽지 않다.

평생교육 목적에 부합하는 수요자 중심의 고급심화 단계의 정보화 교육 기반조성으로 청년층 범위까지의 평생교육 활성화 확대 및 교육 기회 부여가 필요하다.

둘째, 교육의 질 개선을 위해 전문기관차원에서 교수자연수 및 교육 등의 전문인력 관리가 필요하다. 서울시의 「장노년층 디지털역량 실태와 정보화 교육과정 운영방향」에 따르면 디지털 에이징 정보화 교육 지원방안으로 ‘디지털 에이징 교육 전문인력 양성프로그램 운영’을 제안하고 있으며, 디지털 에이징(Digital Aging)의 개념은 디지털 기술(Digital Technology)과 노화(Aging)의 합성어로 디지털 정보통신기술을 활용하여 노화문제를

극복하고자 하는 차원에서 제안된 개념으로 정의하고 있다[9]. 이처럼 효과적인 성인대상 정보화교육을 위해, 양질의 전문화된 인력양성 확대가 필요하고 인력양성 전문기관에 대한 확대 및 인프라 지원 사업 또한 필요하다.

셋째, 현재 평생교육 강좌는 해당도시 내 구·군 단위로 한정되나, 전체강좌목록 등이 게시될 수 있는 광역권 내 프로그램 플랫폼을 구축하여 학습자들이 상위단계 강의를 쉽게 검색할 수 있도록 함으로써 학습자가 관심 있는 분야를 요청·등록하여 수요자 맞춤형 강좌가 개설될 시 알림 회신 및 확인이 가능한 방식의 광역권 내 플랫폼 구축이 필요하다.

정보화교육 수업사례를 바탕으로 평생교육차원의 특성을 분석한 본 연구를 통해 성인대상 정보화교육의 활성화 방안 및 실제 교육 환경에서 교수자의 자질향상과 학습자의 자기계발에 더 많은 도움이 될 수 있을 것으로 판단되며 이를 위하여 지속적인 후속연구도 필요할 것이다.

## 참고문헌

- [1] 교육부 보도자료, 「2022년도 교육정보화 시행 계획 수립-교육현장의 디지털 전환 촉진을 통한 교육경쟁력 강화 기대」 (인터넷) 2022.2.8. (화)12:00; (지면) 2022.2.9.(수)조간.
- [2] 대구평생학습진흥원, 「2021년 대구광역시 평생교육기관 실태조사 요약본」, 2021. 12.
- [3] 한국정보화진흥원, 「2014년 정보화교육사업 수혜자 만족도 조사 결과 보고서」, 2014. 12.
- [4] 과학기술정보통신부·한국지능정보사회진흥원, 「2021년 디지털정보격차 실태조사」, 2021. 12.
- [5] 교육부·국가평생교육진흥원, 「2021 평생교육백서」, 2022. 5.
- [6] 현영섭, 「코로나19에 대처한 지역 평생교육 운영 사례와 방향」, 국가평생교육진흥원, 2020. 12.
- [7] 심명인, 「코로나19 이후 평생교육 인식 변화 조사 결과보고서」, 국가평생교육진흥원, 2021. 12.
- [8] 교육부(평생학습정책과), 「2022년 지역 평생교육 활성화 지원 사업 추진계획」, 2021. 12.
- [9] 서울시50플러스재단, 「장노년층 디지털역량 실태와 정보화 교육과정 운영방향」, 2019. 6.