

원격고등평생교육 국내 정책동향

2024
Vol
02

정책동향1

2024년 국립대학육성사업 시행 계획



정책동향2

에듀테크 소프트웨어 구축 및 운영 사업



정책과제

에듀테크를 활용한 해외 원격고등교육 혁신 사례



2024년 국립대학육성사업 시행 계획

★ 교육부는 대학 대상의 일반재정지원사업으로서, '2024년 대학·전문대학 혁신지원 사업 및 국립대학 육성사업 기본계획'을 발표했습니다(2024.1.30.). 양 사업은 대학의 자율 혁신을 통해 고등교육의 질을 제고하고 미래 인재를 양성하기 위한 포괄적 방식의 일반재정지원사업입니다. 이 가운데 우리 대학과 관련 있는 **2024년 국립대학 육성사업 시행 계획의 주요 내용을 살펴봄으로써, 우리 대학의 국립대학 육성사업 참여 시 고려해야 할 내용을 탐색**하고자 합니다.

1 사업 추진 개요

- 2024년도 대학의 일반재정지원사업 가운데 사립대 대상의 대학혁신지원사업은 전년 대비 795억원 증액된 8,852억원을, 국립대 대상의 국립대학육성사업은 전년 대비 1,142억원이 증액된 5,722억원을 책정

< 일반재정지원사업 개요 >

	대학혁신지원사업	국립대학 육성사업
대상	사립대 117개교	국립대 37개교
내용	대학교육의 자율적 혁신 및 학생지원 강화	국립대학의 경쟁력·책임성 제고, 자율적 혁신 지원
총 사업비	8,852억 원(+795억 원)	5,722억 원(+1,142억 원)
지원금(포물러) : 성과급(인센티브)*	50 : 50 (4,410억 원 : 4,410억 원)	40 : 60 (2,284억 : 3,426억 원)

- 2024년 국립대학 육성사업은 2023년에 이어 국립대학만의 특수성을 살린 '자율적 혁신'과 '사회적 책임성 강화'를 위해 지원 추진
 - (지원 기간) '24.3.1.~'25.2.28.
 - (지원 대상) 국립대학 37교(전체 국립대 대상)
 - (지원 규모) 5,722억 원(사업관리운영비 12억 포함)
 - * 1교당 평균 지원 규모: ('23년) 123억 원 → ('24년) 154억 원
 - ※ 방송대 예산 지원 규모: ('23년) 52.9억원
 - (사업비 구분) 사업비 총액을 포물러 사업비(40%) 및 인센티브 금액(60%)으로 구분하여 배분

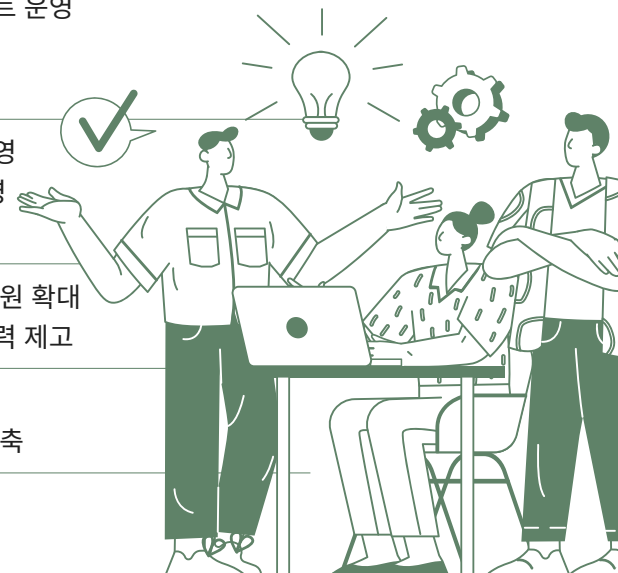
2 사업 추진방향 및 내용

① 사업 추진 방향

- (자율 혁신을 위한 두터운 재정 지원) 국립대학의 자율 혁신을 뒷받침할 수 있도록 포괄적 방식의 일반재정 지원 확대
- (대학의 여건에 맞는 과감한 교육혁신 지원) 학생 전공선택권 확대, 교육과정 혁신, 지원체계 고도화 등의 교육혁신 추진 대학에 인센티브 제공. 대학 여건에 맞게 단계적으로 교육혁신을 추진할 수 있도록 절대평가를 실시하여 인센티브를 지원하되, 대학별 특성을 고려한 평가 시행
- (국립대학의 사회적 책무성 강화) 교육·연구 및 지역사회 기여 등에 대한 국립대학의 역할과 책임을 강화하고 이에 대한 일반재정지원 추진. 국가장학금 1유형 수혜 수준을 반영하여 배분하는 기회 균형 포물러 사업비를 신설하여 취약계층 학생 지원 확대

② 사업 추진 과제

주요 과제	추진과제(예시)
특화전략 기반 자율혁신	<ul style="list-style-type: none"> • 대학혁신지원사업의 자율혁신계획을 기반으로 혁신 전략 보완·발전 • 적정규모화 계획('23~'25) 등과 연계한 특성화 전략·계획 • 대학 내 재정지원사업 총괄 관리 및 연계 체계 구축
학생 전공 선택·진로 지원 확대	<ul style="list-style-type: none"> • 전공자율선택제 등을 통한 학생의 전공 선택권 확대 • 경직적인 학과·전공 운영 개선, 학생의 수요 및 진로를 반영한 혁신적인 학사구조 개편, 교육과정 개발·운영
지역사회 발전에 기여	<ul style="list-style-type: none"> • 국립대학·지자체 간 협력을 통한 정책 및 재정지원 연계 • 지역산업 및 지역사회 문제 해결을 위한 프로젝트 운영 • 국립대학의 자원 및 기술 등 개방 • 지역 인재 및 취약계층 등의 고등교육 기회 확대
대학 간 연계·협력 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 공동교육혁신센터 운영 및 공유 플랫폼 구축·운영 • 대학 간 교육과정 공유, 프로그램 공동 개발·운영 • 자율적인 대학 간 연합·통합 여건 조성
특화분야 연구경쟁력 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 기초·보호학문 육성 및 국가적 특화 학문분야 지원 확대 • 대학원 연구 기반 강화 및 대학부설연구소 경쟁력 제고
융·복합 및 전문 인재양성	<ul style="list-style-type: none"> • 지역수요 기반 융·복합 인재양성 • 디지털 인재양성을 위한 교육 인프라 및 여건 구축
글로벌 교육경쟁력 강화	<ul style="list-style-type: none"> • 해외 대학과의 글로벌 네트워크 확대 • 외국인 유학생 유치 및 지역 내 취업·정주 연계



3 교육혁신 성과 기준으로 본 방송대 사업 참여 고려 요소

- **(교육혁신 성과 평가) 총 사업비의 60%(3,426억 원)**를 성과평가 결과 및 글로벌 대학 지정 결과와 연계하여 인센티브로 배분
 - **혁신성과 평가**는 국립대학이 **사회변화에 맞추어 혁신하고 학생 교육을 충실히 지원하기** 위해 필요한 **핵심 분야**를 중점적으로 평가

〈혁신성과 평가 기준〉

- **미래 융합형 인재 양성을** 위해 **대학별, 지역별** 여건에 맞게 **인재양성체계 혁신의 성과 및 전략 마련**
- **학생들의 전공선택권을 확대**하고 이를 지원하기 위한 **교육과정 혁신, 학생 지원체계 고도화** 등의 추진 성과와 전략 평가

- **(방송대 자율혁신 성과 및 계획) 국립 원격대학으로서 방송대의 역할과 특성을 고려하여, 재학 단계에서의 학생 전공선택권 확대, 교육과정 혁신, 학생 지원체계 마련 등과 관련된 제도 기반 구축과 사업 수행 필요**

※ 방송대가 포함된 특수목적대의 경우에는 학생 모집단계에서의 혁신 성과(전공자율선택제)는 제외하고, 재학 단계에서의 기반 구축 노력만 포함

〈 교육혁신 성과 주요 내용(예시)〉

교육혁신 성과	주요 내용(예시)
교육 혁신	<ul style="list-style-type: none"> • 교육체제 개편 및 학사구조 유연화 등 성과 • 전공의 벽을 넘는 융합교육 운영 • 기초학문 등 활용한 소양교육 활성화 <ul style="list-style-type: none"> - 다양한 분야에 대한 역량을 제고할 수 있는 교육과정 개편 • 전공자율선택을 위한 모집단위 운영·개편 ※ 입학 이후 전공탐색을 거쳐 전공선택권 부여 • 재학단계 실질적 전공 선택권 보장(전과, 복수전공 등)
제도 기반	<ul style="list-style-type: none"> • 전공자율선택을 뒷받침하는 학내 제도 개선 <ul style="list-style-type: none"> - 유연한 학사 운영을 위한 기반 구축 ※ (예) 전공 선택 학생 수를 고려하여 교원·재정·공간 등 주기적 재조정, 학과와 상관 없이 교수 선발·배치*, 교육과정 개편에 참여한 학과·전공에 인센티브 제공 등 * (예) 단과대학 소속, Joint Appointment 등 - 학생 맞춤형 지도를 위한 기반 구축 ※ (예) Academic Advisor의 맞춤형 교육 지원, 전담 지도교수 배정 등 - 기타 성공적 운영을 위한 대학 내 자율 교육혁신 • 학생 전공·진로 탐색 및 선택을 위한 학생지원체계



*〈자료출처〉 교육부(2024. 1.). 2024년 국립대학 육성사업 기본계획(안).

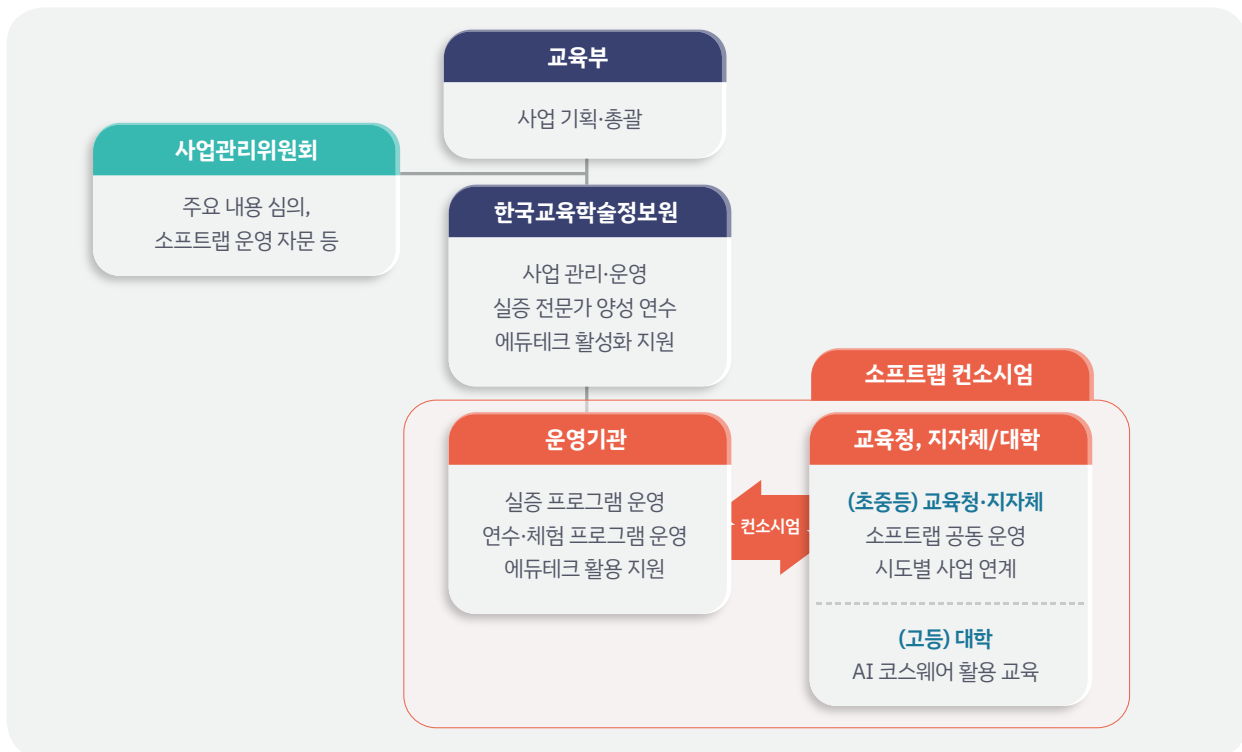
에듀테크 소프트웨어 구축 및 운영 사업 현황

★ 교육부는 2021년부터 학교와 에듀테크 기업을 연결하여 공교육에 적합한 에듀테크가 개발, 활용될 수 있도록 '에듀테크 소프트웨어 사업'을 시행하고 있습니다. 특히 그간 초중고 지원사업으로 진행되던 해당 사업을 올해 들어 고등교육 분야로 확대하여 시행합니다. 이번 호에서는 '에듀테크 소프트웨어 사업'의 추진현황 및 특징을 파악함으로써, 우리 대학이 향후 추구하고자 하는 **세종시 학습관의 (가칭)AI Edutech 융합교육지원 센터의 구축 및 운영 형태에 대해 미리 가능해 보는 계기**를 마련하고자 합니다.



1 사업 개요

- **(기관 개요)** 에듀테크 소프트웨어는 학교 현장과 에듀테크 기업을 연결하여 **공교육에 적합한 에듀테크가 개발되고 활용될 수 있도록** 지원하는 전문 기관
- **(운영 방식)** 공모를 통해 **소프트웨어를 운영할 전문기관(대학, 공공기관, 연구소 등)**을 선정하고 각종 공간 구축 및 운영비 지원
 - ※ 공모에는 전문기관과 지자체(시도교육청, 일반지자체)가 컨소시엄을 구성하여 참여
 - ※ **2024년 고등교육 사업 추가 신설**



○ (운영 예산) '24년 82.8억원

※ 에듀테크 소프트랩(초중등 52.8억원, 고등 14억원), 현안해결 프로젝트 16억원

○ (소프트랩 기능) 현장의 에듀테크 수요 분석, 실증 프로그램 운영, 교원·학생·학부모 등에 연수 제공 및 에듀테크 활성화 지원

2 에듀테크 소프트랩 운영 현황

○ (운영 현황) '23년 3개소(경기, 대구, 광주) 운영('21년 개소)

○ (공간 구성) 권역 특성을 반영한 소프트랩 공간을 구축하여 기업, 교사, 학생·학부모에게 개방하고, 참여 공간으로 활용

〈 에듀테크 소프트랩별 운영 현황 〉

	수도권(경기)	동부권(대구)	서부권(광주)
운영	<ul style="list-style-type: none"> 경기대학교 - 경기교육청(대표), 도청 	<ul style="list-style-type: none"> 대구디지털혁신진흥원 - 대구시청(대표), 교육청, 	<ul style="list-style-type: none"> 광주교대 - 광주교육청(대표), 시청
특징	<ul style="list-style-type: none"> 교육청과 연계하여 교원 연수 프로그램 운영 	<ul style="list-style-type: none"> ICT 산업지구 내 위치 에듀테크 제품 보급 사업 운영(대구시 대응 투자) 	<ul style="list-style-type: none"> 예비 교원에 에듀테크를 활용한 실습 과정 제공
위치	 <p>경기대 E-스퀘어</p>	 <p>SW 융합테크비즈센터</p>	 <p>광주교대 교육정보관</p>
주요 공간	 <p>미래교실</p>	 <p>오픈이노베이션룸</p>	 <p>AI/XR 랩</p>
	 <p>테스트베드</p>	 <p>테스트베드룸</p>	 <p>오픈랩</p>
	 <p>글로벌존</p>	 <p>나눔창작터</p>	 <p>AI-Arttech</p>

- (2024년 추가 기관 선정) 모든 지역에 고른 참여 기회를 제공하기 위해 주요 권역별 1개 이상의 소프트웨어 운영되도록 신규 선정

권역	지역	주관기관	운영기관
수도·강원	서울	서울특별시교육청	건국대학교
	경기	경기도교육청	경기도교육연구원
부산·울산·경남	부산	부산광역시청	부산교육대학교
대전·충청	충북	충청북도교육청	(주관) 한국교원대학교 (협력) 국립한국교통대학교
광주·전라·제주	전북	전북특별자치도교육청	전주교육대학교

3 고등교육 에듀테크 소프트웨어 운영(2024)

- (운영 개요)

〈 고등교육형 에듀테크 소프트웨어 신규 구축 개요 〉

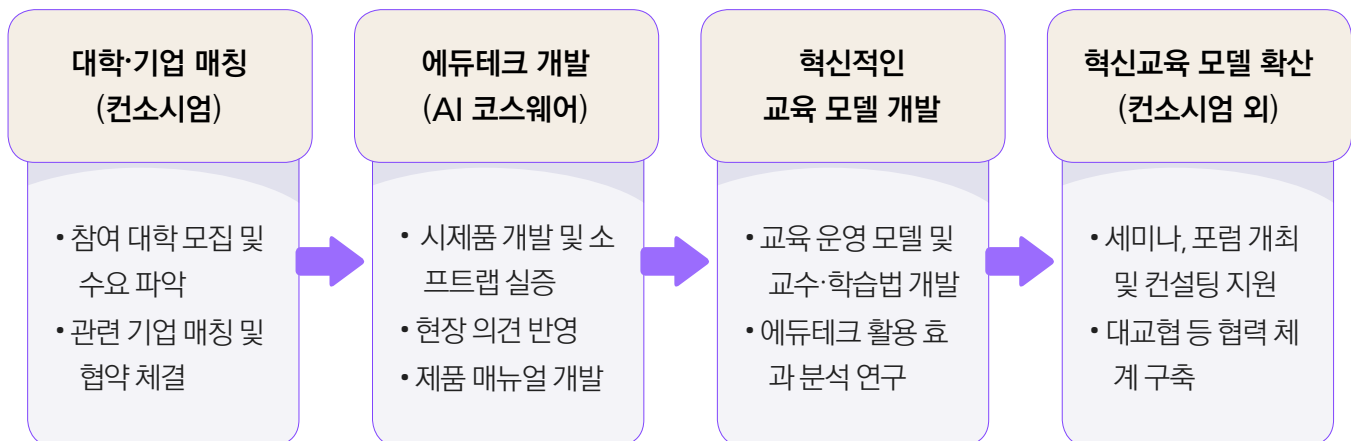
- (구축 규모) 1개소 신설 (전국 단위 운영)
- (구축 방식) 공모를 통해 전문기관을 소프트웨어로 선정하고 구축·운영비 지원
- (구축 일정) 공모(3월) → 선정(4월) → 운영(4월~) → 공간 구축(4~7월)
- (구축 재원) 소프트웨어 구축·운영 예산 14억원(국비 100%)

- (운영 방향) 많은 대학에서 활용 가능하도록 기초과목 AI 코스웨어* 중심으로 소프트웨어 운영

* ('24년) 수학, 물리, 화학 등 빠르게 도입 가능한 과목 → ('25) 타 과목으로 확대

- (활동 내용)

〈 고등교육 에듀테크 소프트웨어 주요 활동 내용 〉



- **(대학·기업 매칭) 에듀테크를 활용한 수업/교육 프로그램을 운영할 의사가 있는 대학을 모집하여 AI·디지털 교육 컨소시엄 구성**
 - 컨소시엄 내 에듀테크 수요를 분석하고, 필요한 에듀테크 제공 의사가 있는 기업을 모집하여 대학컨소시엄·기업 간 **협약 체결**(기업은 AI 코스웨어 제공, 대학컨소시엄은 해당 AI 코스웨어를 활용한 수업/교육 프로그램 운영)
- **(교수·학습 혁신 모델 개발) 에듀테크 활용 수업/교육 프로그램 운영 및 교수·학습 모델을 개발하여 대학 컨소시엄에 도입**
 - AI 코스웨어 교육의 효과 분석을 위한 **연구 수행 및 분석틀 마련**
- **(AI 코스웨어 활용 확산) 세미나, 포럼 등을 개최해 대학 전반의 관심과 참여를 촉진하고, 희망 대학에 소프트웨어 컨설팅 제공**
 - (전문)대학교육협의회 등과 협력하여 AI·디지털 교육과 관련된 **이슈를 리딩**하고, 에듀테크를 활용한 혁신적 교수·학습 확산



4

방송대 시사점

- 설치가 예정된 세종시 학습관 (가칭) AI Edutech 융합교육지원센터의 공간 활용 및 관련 사업 추진의 시범 사례로 '에듀테크 소프트웨어 사업' 내용 및 성과 참조
- 에듀테크 센터 사업 수행에 필요한 예산, 추진체계, 사업 결과 공급체계 등을 고려할 때, 정부부처-기업-대학-교육기관 및 지자체 연계의 운영 모델 고려
- 주된 서비스 대상 및 사업 내용 결정 시 '에듀테크 소프트웨어'의 초·중·고 모델 및 고등 모델을 두루 고려할 필요
 - 예) 대학 간 연계 및 개방·활용 모델, 지역사회 및 초·중·고 학생, 교사, 학부모 대상 개방·활용 모델 등

*〈자료출처〉 교육부(2024.2.). 2024년 에듀테크 소프트웨어 구축 및 운영 기본 계획. 교육부 보도자료./ 한국교육학술정보원(2024.3.) 2024년 에듀테크 소프트웨어 구축 및 운영 공모 안내서(고등교육형).



에듀테크를 활용한 해외 원격고등교육 혁신 사례



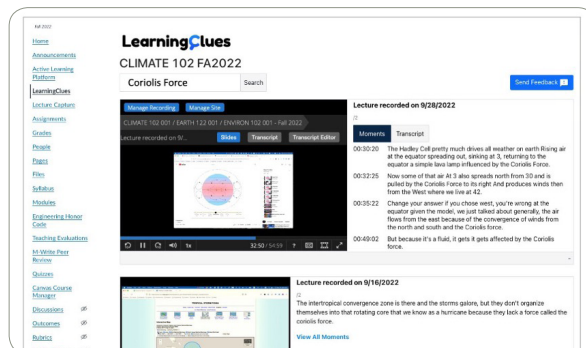
★ 에듀테크를 적용한 원격고등교육 혁신은 현재 어디까지 와 있을까요? 이번 호에서는 방송대 원격교육방식 개선에 참고할 수 있도록 선진기술을 활용한 해외 원격고등교육 혁신의 최신 동향 및 대표 사례를 살펴보고자 합니다.

- 에듀테크(EduTech)가 다양한 교육혁신을 이끌고 있으며, 코로나19 팬데믹으로 더 빠른 속도로 확대되고 있는 상황에서, 우리 대학 원격교육방식 개선방안을 모색하기 위해 「방송대 원격교육방식 개선을 위한 해외 사례 조사(2023, 과제책임자: 김명진 선임연구위원)」 연구 수행

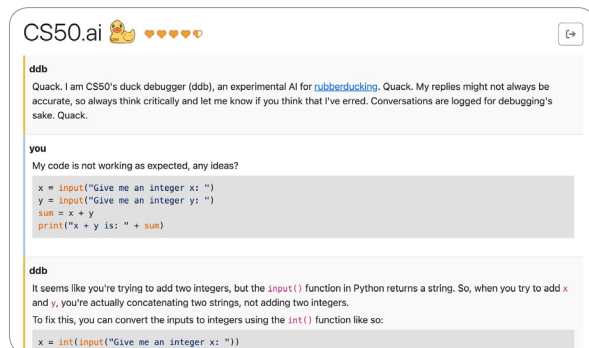


혁신 동향 | 미시간대와 예일/하버드대의 AI 활용 프로그램

- AI 활성화 응용 프로그램은 교육 및 학습경험을 바꿀 수 있는 잠재력 보유. 고등교육에서의 예측 AI의 응용 분야에 개인화된 학습플랫폼, 등록 관리, 학생 성공 및 학생 상담 등 포함
- (미시간대의 LearningClue) 인공지능과 자연어처리(NLP) 기술을 통합하여 학생들에게 개인화된 학습가이드를 제공하는 어플리케이션. 현재 미시간대 400여 개 과목에서 사용
- (예일대학과 하버드대학의 CS50 duck) 학생들의 코딩 관련 질문 및 어려움을 실시간으로 지원하기 위해 도입된 AI 기반의 챗봇 조교. 예일대학과 하버드대학이 공동 제공하는 'CS50: 컴퓨터 프로그래밍 입문(Introduction to Computing and Programming)' 강좌에서 활용



[미시간 대학교 LearningClue]



[예일대학과 하버드대학 CS50 duck]



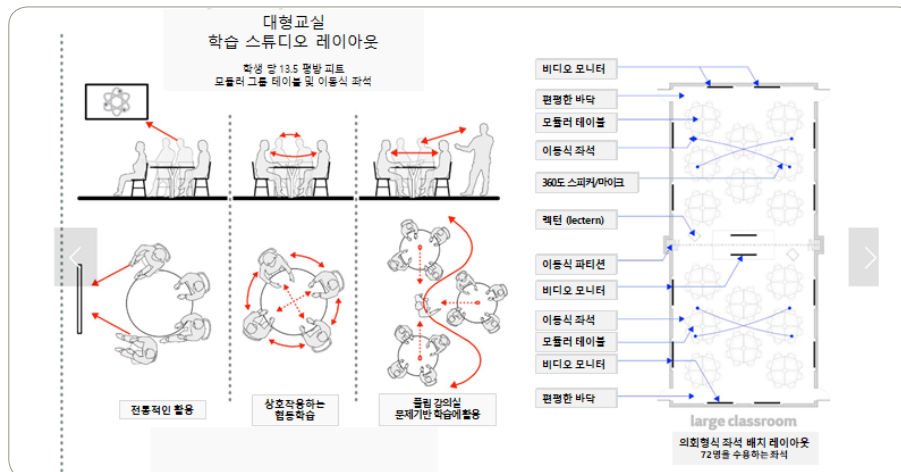
혁신 동향 II 포틀랜드주립대와 뉴욕시립대의 하이브리드 학습방식

- 다양한 학습방식(mode)을 조합하여 학습자가 가장 적합한 방식으로 학습할 수 있도록 지원
- (포틀랜드주립대의 Attend Anywhere) PSU의 Attend Anywhere 수업은 실험적으로 실행한 하이브리드 학습방식으로 수업에 직접 참석하거나 온라인으로 수업 수강 선택. 코로나 시기 145개 수업 섹션 제공



[포틀랜드 주립대학교(PSU)의 Attend Anywhere(하이브리드 수업)]

- (뉴욕시립대학교의 다중 방식 학습공간) CUNY는 헌터칼리지와 협력하여 다중 방식 학습 공간 구축. CUNY의 다중 방식 학습 공간은 대학 예비 과정을 수강하지 못한 학생들, 건강 문제가 있거나 직장이 있는 학생들, 저소득층이나 사회소수집단의 학생들에게 학습 기회 제공. 48석 규모의 학습 스튜디오 두 개, 325석 규모의 강당, 24석 규모의 교육 연구실 구축

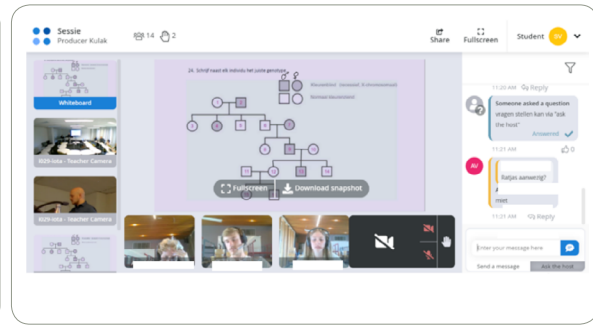


[뉴욕시립대학교(CUNY)의 학습 스튜디오]



혁신 동향 III 벨기에 KU Leuven의 HyFlex(하이플렉스)

- (벨기에 KU Leuven의 하이플렉스) HyFlex는 대면, 온라인 또는 양자를 동시에 제공하는 교수법. KU Leuven은 벨기에 9개 도시 14개 캠퍼스로 구성. 2019년부터 교육학 석사과정(Educative Master) 운영. 학생이 캠퍼스와 수업 참여방식을 선택하고 수업, 세미나, 프로젝트에 유연하게 참여

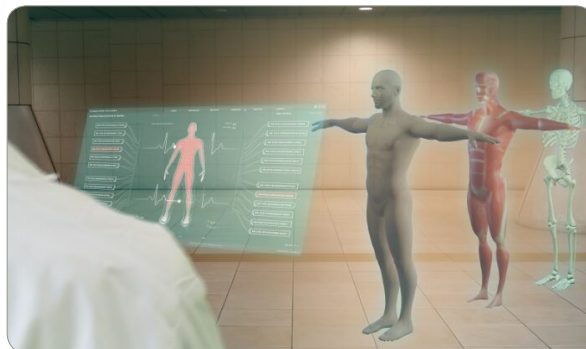


[벨기에 KU Leuven의 Hyflex 교육 석사 프로그램]



혁신 동향 IV 영국개방대학과 미 사우스플로리다대의 다양한 콘텐츠 개발

- (영국 OU의 Open XR) 증강현실 및 가상현실 콘텐츠 제작을 위해 Office for Students로부터 580만 파운드의 자금을 지원받아서 Open XR Studios 설치. 4D 이미지를 캡처, 재현 및 렌더링하는 최첨단 장비 보유
- (미국 USF의 Appian Low-code) 복잡한 프로세스를 단순화하는 로우코드와 노코드(LCNC) 기술은 애플리케이션 개발을 간소화하여 앱 개발 기회를 확장. 사우스플로리다대(University of South Florida)는 로우코드를 사용한 애플리케이션을 개발, 배포. 앱 개발 과정에 학생을 고용하여 학생들이 디지털 역량을 발휘하여 학습에 활용할 수 있는 기회 보장



[영국 OU 확장형 가상현실 콘텐츠]



[USF의 로우코드 플랫폼]



방송대 교육 개선을 위한 제언

- 다양한 학습자의 학습 요구를 충족시키고, 학습에서의 상호작용의 기회를 확대하며, 학과별 특성에 맞는 교육 방법을 모색하기 위해 방송대에서도 교육방식에서의 혁신 필요
 - 이에 다음과 같은 개선방안의 적용을 검토하고 모색할 필요
 - AI 기술을 활용한 맞춤형 학습 지원 추구
 - 과제물 자동 채점 및 피드백 제공, 재택 온라인시험 도입 등을 통한 평가 방식 개선
 - 출석 수업에 하이플렉스 적용 등을 확대함으로써 교수자와의 상호작용 기회 제고
 - 학과별 과목 특성에 맞는 에듀테크 적용
- [예시] (간호학과) 원격으로 의료진, 환자 등과 실시간 상호작용할 수 있는 텔레프레즌스 도입 고려
(생활체육과) AI 기술 적용하여 운동실습 과목에서 동작 평가 통해 정확한 동작 습득 지원

* <자료 출처> 김명진, 서희정, 송선혜, 이슬비(2023). 방송대 원격교육방식 개선을 위한 해외사례 조사. 한국방송통신대학교 미래원격교육연구원 정책과제 23-11.

