

IFDE

원격고등평생교육 국내정책동향

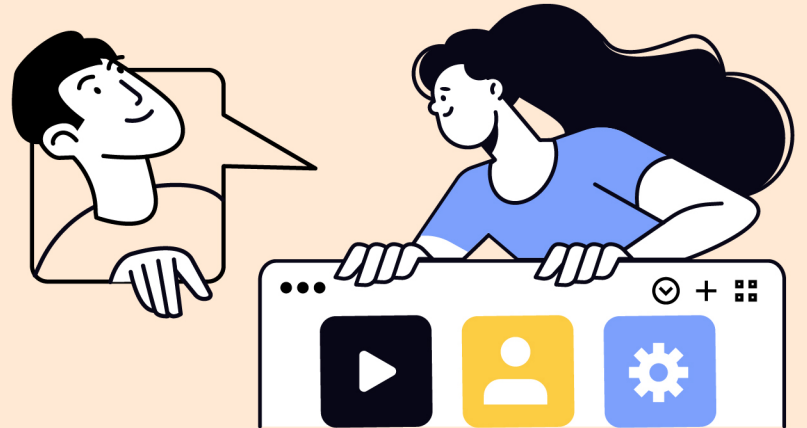
정책동향 1

이재명 정부 고등·평생교육분야
국정과제



정책동향 2

성인디지털문해능력조사
결과



정책과제

방송대 교육혁신 관련
학내 구성원 인식 조사결과



2025
4호

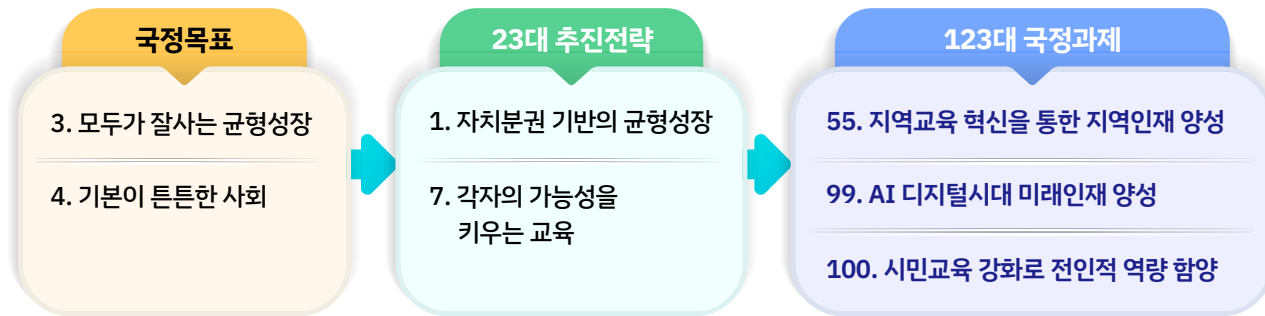
이재명 정부 고등·평생교육분야 국정과제

★ 이재명 정부는 국정기획위원회에서 제안한 국정과제(안)을 토대로 “국민이 주인인 나라, 함께 행복한 대한민국”이라는 국가 비전 아래 123대 국정과제를 확정하였으며, 이 가운데 교육부 주관의 국정과제로 6대 과제, 25개 실천과제가 최종 결정되었습니다. 이번 호에서는 이재명 정부의 교육부 추진 국정과제 가운데 고등·평생교육 분야의 과제 내용을 살펴보고 이 가운데 우리 대학이 기여할 수 있는 사업과제에 대해 탐색해 보고자 합니다.

1 국정과제 개요

○ 이재명 정부 총 123대 국정과제 중 교육부 주관의 국정과제는 6대 과제(공동주관 1개), 25개 실천과제(공동주관 3개)이며, 이 가운데 고등·평생교육분야는 3대 국정과제 9개 실천과제와 관련

< 이재명 정부 고등·평생교육 분야 관련 국정과제 체계 >

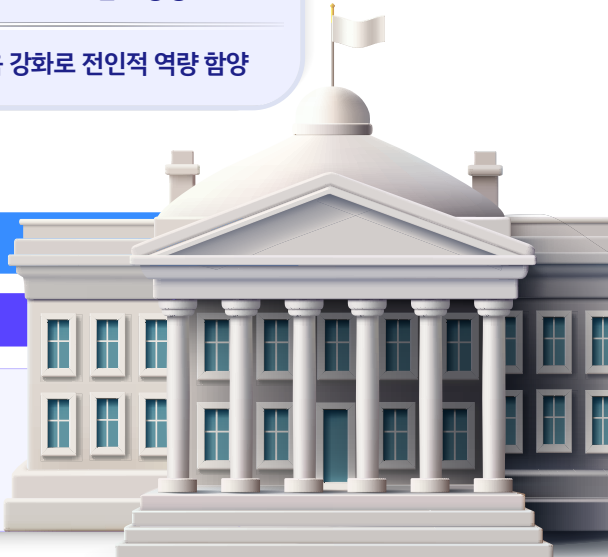


2 국정과제별 고등·평생교육분야 실천과제

1 (국정과제 55) 지역교육 혁신을 통한 지역 인재 양성

과제목표

- 지역대학에 대한 전략적 투자와 지역 내 관련 기관 간 연계·협력을 통해 지역의 교육력 제고 및 성장 도모, 국가균형성장 달성
- **[서울대 10개 만들기 실현]** 거점국립대에 대한 전략적 투자와 체계적 육성
 - 학생 1인당 교육비를 서울대 수준으로 단계적·전략적으로 상향하고, 집중 육성 분야 중심으로 교육·연구 경쟁력 제고
 - 학문 분야 탐티어 교수를 선정하는 ‘국가석좌교수’ 제도를 신설하여 국·공·사립대에서 정년 제한(65세) 예외 인정 및 최고 수준의 연구 지원 추진



- **【RISE 체계 재구조화 추진】** 지역산업과 국립대-사립대 간의 동반성장 지원
 - 5극 3특* 행정체계 개편과 연계하여 **초광역 거버넌스 구축** 및 협업 강화, 지역대학 간 교육과정·교원·연구장비·시설 등의 공유·협력 고도화
 - *5극 초광역권(수도권·동남권·대경권·중부권·호남권) 및 3개 특별자치도(제주·전북·강원)
- **【열린 평생·직업교육 체계 구축】** 누구나 일하면서 학습할 수 있는 평생·직업교육체계 구축
 - 직업교육기관 간 연계 강화*를 통해 지역 산업에 종사할 실무 인력을 육성하고, 전문대를 중심으로 성인 학습자의 직무역량 강화 기회 확대
 - * 직업계고와 전문대 간 교육과정 및 학점 연계, 산업체 경력의 학점인정 등
- **【대학생 취·창업 진로지원 강화】** 입학부터 취업까지 연결되는 지원 시스템 확립
 - 산학연협력을 통해 대학 **교육-실습-취·창업 지원**을 연계하고, 대학생의 진로 설계 역량 및 취·창업 준비 지원 강화

2 (국정과제 99) AI 디지털시대 미래인재 양성

과제목표

- 모든 학교에서 **AI**를 내실있게 교육할 수 있는 기반을 마련하고, 전 국민의 AI 이해·활용 역량 향상을 위한 **생애주기 맞춤형 AI 교육** 지원 확대
 - **AI 기반 고등교육 혁신**을 가속화하고, **기초학문** 및 **인문학의 교육·연구 강화**를 통해 국제 수준의 경쟁력을 갖춘 AI 인재를 양성
- **【AI 인재 양성 지원】** 대학(원) 대상 **AI 융복합(AI+X) 교육과정 확산**, 정원 증원 및 산업·기업 수요에 기반한 **AI 교육·연구 지원**을 통해 AI 인재 양성 지원
 - * AI 거점대학 운영, BK21 AI 분야 교육연구단 확대 및 AI+X 융합형 대학원 도입 추진, AI부트캠프 운영, 산업 수요기반 계약학과·정원 확대 추진
 - **【생애주기별 AI 교육 지원】** 성인학습자 대상 **온오프라인 AI 재교육 확대** 및 **사이버대 교육환경 고도화**, 전문대를 통한 **기초역량 제고** 지원
 - * 모든 AI/SW 분야 대학(원)생에게 취업 후 상환 학자금 대출 지원 확대
 - **【글로벌 AI 인재 유치】** 정부초청장학생(GKS), 국제 학생교류 프로그램(CAMPUS Asia 등), 과학기술 비자·영주권 패스트트랙(K-STAR 트랙) 등을 통해 **해외 우수 인재 유치 확대**
 - 국내외 인재 현황을 파악할 수 있는 **‘대한민국 인재지도’**를 구축하고, 국가인재정책의 컨트롤타워인 **국가인재위원회** 설치·운영
 - * 우수 외국대학 교원의 국내대학 복수임용 근거 마련, ‘박사후 연구원’의 대학내 법적지위 보장
 - **【기초학문 및 인문학 교육 확대】** 대학 **인문사회 우수장학생 지원 확대** 및 **기초·인문학 교육·연구 활성화**



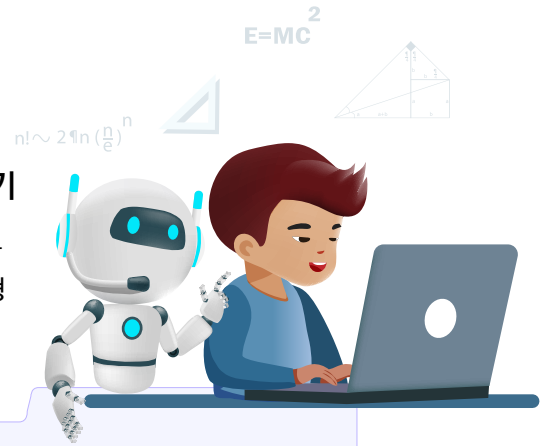
3 (국정과제 100) 시민교육 강화로 전인적 역량 함양

과제목표

- **민주사회 구성원**으로서 필요한 **전인적 역량**을 함양하기 위해 학교시민교육, 역사교육, 학교 문화예술 및 체육교육, 생애주기별 경제·금융·노동교육 활성화
- **【경제·금융·노동교육 활성화】** 초·중·고부터 대학 진학-사회 진출-출산-퇴직-시니어 등 생애주기별 맞춤형 경제·금융·노동교육 활성화
 - 성인 **K-MOOC 경제·금융 강좌** 보급, 시니어 ‘한글햇살버스’ 등을 통해 전 생애 디지털 경제·금융교육 실시

3 방송대예의 시사점

- 국민 대상의 고등평생교육기관인 방송대 특성을 강조하여, **생애주기별 맞춤형 AI 교육, 생애주기별 맞춤형 시민교육** 관련 사업 추진 검토
 - 예) 대국민 AI교육 및 방송대 재학생 대상 핵심역량교육 동시 활용의 단계별 맞춤형 AI교육 트랙과정 설치·운영



< 연관 과제: 새정부 경제성장전략(2025.8.22.) >

● AI 대전환 선도과제 중 인재양성 과제(교육부 관련 과제 ‘26년 상반기 추진)

- 대상별 맞춤형 교육을 통한 전 국민 AI ‘한글화’*

* 국민 누구나 AI를 한글처럼 익혀 자연스럽게 편리하게 활용할 수 있도록 역량 강화

대상	교육과정	실행기관
초중고생	• 연령대별 AI 이해 및 리터러시, AI 활용 사고력·문제해결력 함양	창의재단·EBS
대학생	• 비전공생의 AI 활용 교육 및 일반교양 차원의 기본 AI 교육	KAIST·방송통신대
청년·군인	• 청년 구직자, 중소기업 재직자 등 AI 직무역량 강화 교육, 의무 복무병 AI 교육을 통한 역량강화 및 취업준비 → AI 전문인력화	한기대·산인공·국방부
일반국민	• 소상공인·자영업자 비즈니스 역량강화 및 생활밀착형 AI 서비스 교육	소진공·NIA
전문가	• AI 융복합 인재 양성, 첨단 AI 기술 동향, 고급실습·문제해결 중심 교육, 해외 최고급인사 초청 강연	4대과기원

- 지역 기반 거점국립대 및 지역특성화대학 지원 확대 흐름 가운데, 지역 기반을 넘어서는 방송대 인프라 및 자원 활용의 협력 방안 고민

예) RISE 참여 대학과 연계하여 방송대 교육과정·시스템·콘텐츠·시설 등의 공유·협력 사업 추진

* <자료출처> [이재명정부 교육분야 6개 국정과제 확정\(2025.9.17.\)](#), [교육부 보도자료./ 새정부 경제성장 전략\(2025.8.22.\)](#), [관계부처합동 보도자료](#).

성인의 디지털문해능력조사 결과

★ 교육부는 디지털 환경 속에서도 소외되지 않고 일상생활을 살아가는데 필요한 기본적 능력인 '디지털문해능력'의 조사 결과를 처음으로 발표하였습니다(2025.8.19). '성인디지털문해능력조사'는 디지털문해능력 외에 디지털 활용 및 관련 교육 경험의 실태에 대한 정보도 함께 제시하고 있습니다. 이번 호에서는 '성인디지털문해능력조사' 결과를 살펴보고, 해당 조사 결과가 성인학습자 중심 대학인 우리 대학 교육에 시사하고 있는 바를 살펴보고자 합니다.

1 개요

- (조사 개요) '성인디지털문해능력조사'는 우리나라 성인의 디지털 문해능력 수준을 파악하여 관련 정책 수립에 활용하기 위한 조사(전국 18세 이상 성인 1만 명 대상의 표본조사)
 - (시행 경과) 성인의 디지털 기기·기술 이해 및 활용 능력에 대한 국가 수준의 현황 파악 요구 증대로 2023년 측정 도구 개발 및 시범조사를 거쳐 2024년 본 조사 최초 실시
 - (조사 영역) 디지털문해능력은 ①디지털 기본 활용, ②디지털 정보 활용, ③디지털 의사소통, ④디지털 안전, ⑤디지털 기반 문제해결*의 5개 영역으로 조사. 이외에 디지털 활용 및 교육 경험 실태 등도 함께 조사
- * (실제 활용 시나리오 기반 측정도구) '지도 앱 활용하여 길 찾기', '기차표 앱을 활용한 예매', '키오스크를 통한 음식 주문', '카카오톡을 이용한 정보 확인', '은행 앱을 활용한 송금' 등

2 제1차 성인디지털문해능력조사 결과

■ 디지털문해능력 수준별 결과

- 디지털에 대한 기본 이해·경험이 부족하고 일상생활에서 기본적 디지털기기 조작에 어려움을 겪는 '수준1' 성인은 전체 8.2%(약 350만 명), 기본적 이해와 기기 조작은 가능하나 일상생활 활용은 미흡한 '수준2' 성인은 전체의 17.7%(약 758만 명). 생활 수준의 디지털리터러시를 보유하고 있는 성인은 전체의 52.8% 정도로 확인



구분	수준 정의	비율(%) (추정인구)	
수준 1	디지털에 대한 기본적 이해와 경험 부족, 일상생활에서의 기본적인 디지털 기기 조작을 어려워 하는 수준	8.2% (3,505천명)	25.9% (11,093천명)
수준 2	기본적인 이해와 기기 조작이 가능하지만, 일상생활에 활용하기에는 미흡한 수준	17.7% (7,587천명)	
수준 3	디지털 기기나 기술을 활용하여 일상생활의 문제를 해결할 수 있으나, 비판적으로 안전하게 활용하기에는 부족한 수준	21.4% (9,182천명)	
수준 4	디지털 기기나 기술을 능숙하게 활용하여 일상생활에서의 다양한 문제를 원활히 해결할 수 있는 수준	52.8% (22,665천명)	
총계		100.0% (42,940천명)	

- 성별로는 여성, 연령으로는 60대 이상, 지역으로는 농산어촌, 학력으로는 중졸이하 등에서 디지털 문해능력의 수준이 상대적으로 낮은 것으로 확인

<응답자 특성별·수준별 결과>

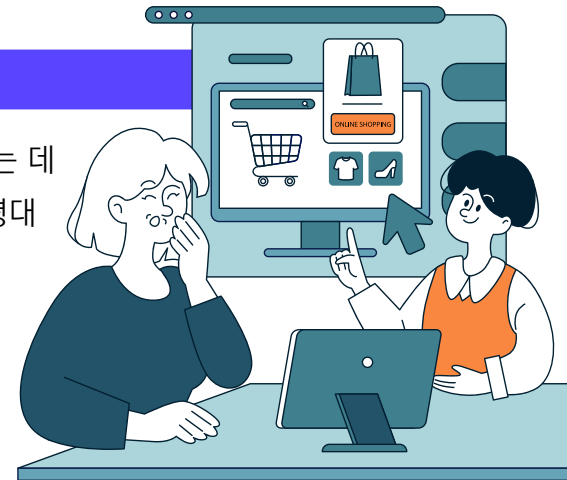
(단위 : %)

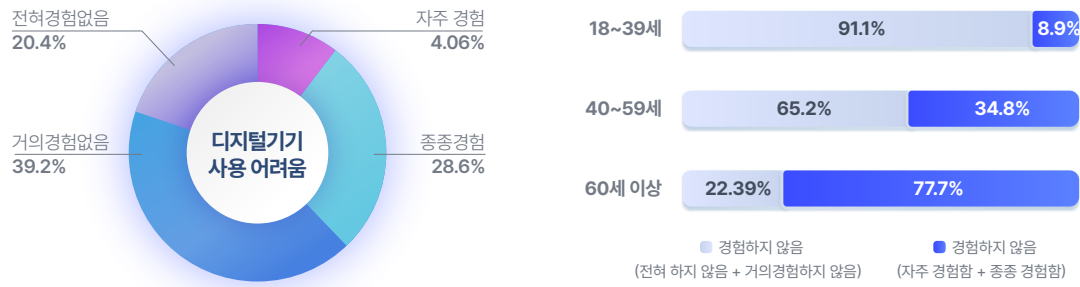
구분		수준 1	수준 2	수준 3	수준 4
성별	남성	6.3	16.5	21.3	55.9
	여성	10.0	18.9	21.4	49.7
연령	18~39세	0.8	5.6	17.1	76.5
	40~59세	1.3	10.6	25.6	62.5
	60세 이상	23.3	37.8	20.6	18.3
지역	서울 및 특광역시	6.1	13.8	24.4	55.7
	중소도시	8.6	19.8	17.9	53.7
	농산어촌	12.7	22.9	21.6	42.7
학력	중졸 이하	34.6	49.5	9.3	6.6
	고졸	6.3	19.2	25.3	49.3
	대졸 이상	0.9	6.2	22.4	70.5
월 가구 소득	300만원 이하	25.9	37.1	18.1	18.9
	300~500만원 미만	4.9	16.1	24.1	54.9
	500만원 이상	1.2	8.5	21.1	69.2

■ 디지털 활용 및 교육경험 실태조사 결과

- 디지털 활용과 관련하여 우리나라 성인의 40.4%가 디지털기기를 사용하는 데 어려움을 경험(자주 또는 종종 경험)한 적이 있다고 응답했으며, 특히, 연령대가 높을수록 해당 비율이 높음*

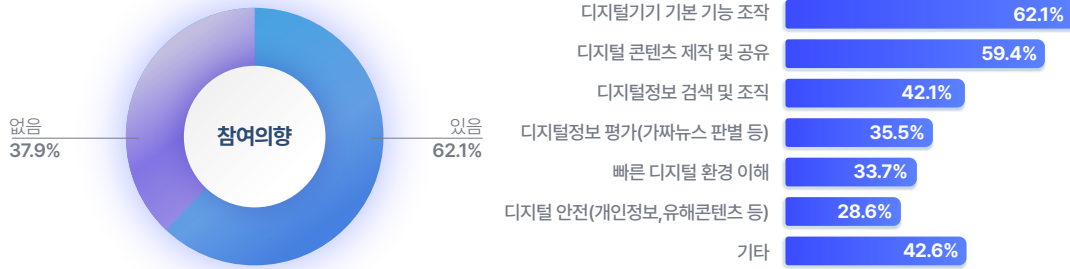
* 18세~39세는 8.9%, 40세~59세는 34.8%, 60세 이상은 77.7%가 어려움을 겪은 적이 있다고 응답





< 연령대별 디지털 기기 사용의 어려움 경험 >

- 성인을 위한 디지털 문해교육 프로그램이 필요하다고 생각하는 성인(전체의 29.9%) 중 교육프로그램 참여 의향을 보인 경우는 62.1%. 희망하는 교육프로그램으로는 '디지털기기 기본 기능 조작', '디지털 콘텐츠 제작 및 공유', '디지털 정보 검색 및 조직' 등의 순으로 확인



< 희망하는 디지털문해교육프로그램 >

3 방송대예의 시사점

- 다양한 정책 사업과의 연계 및 방송대 신규 교육과정 개설을 통해, 역량 수준별, 단계별 디지털·AI 교육과정을 개발·제공함으로써 성인학습자의 디지털·AI 분야 역량 획득 및 향상에 기여
- 디지털문해능력의 수준 판별 결과, 특히 연령, 지역, 학력 등의 차이로 인한 결과를 감안할 때, 방송대 재학생이 AI 등 첨단기술 기반의 원격교육에 참여할 경우 학습 지원 및 장애 요인 해소의 방안 등을 마련하여 대상 맞춤형으로 접근할 필요

* <자료출처> 제1차 성인디지털문해능력조사 결과 발표, 교육부 보도자료(2025.8.19.).



방송대 교육혁신 관련 학내구성원 인식조사 결과

★ 사회 및 인구구조 변화로 대학에서의 교육혁신은 대학 필수 과업이 되었습니다. 지난 20여 년 동안 국내 대학들은 각 대학이 추구하는 특성화의 가치와 방향을 중심으로 다양한 교육혁신의 과제들을 도입하여 안착시키고 있습니다. 본 글에서는 **학내구성원의 인식으로 나타난 우리대학 교육혁신의 방향과 과제**를 관련 정책과제 결과를 통해 살펴봄으로써, 우리 대학이 당면한 교육혁신의 과업에 관해 함께 고민하고자 합니다.

- 2024년 방송대 정책과제로 수행된 「방송대 교육과정 혁신 방안 연구(Ⅲ): 방송대 고등평생교육과정 구성 및 운영 혁신과제 수립(2024, 과제책임자: 노일경 책임연구위원)」과 「방송대 교육혁신센터의 역할 및 발전방안 연구(2024, 과제책임자: 김명진 선임연구위원)」에서는 방송대 교육혁신과 관련된 주요 방향 및 과업에 관한 학내구성원의 인식을 조사하여 분석

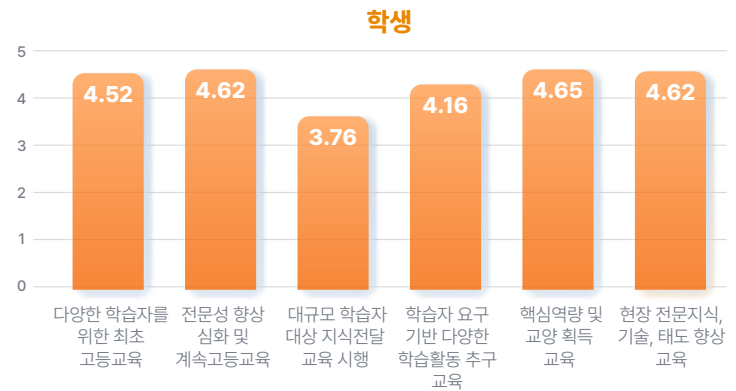
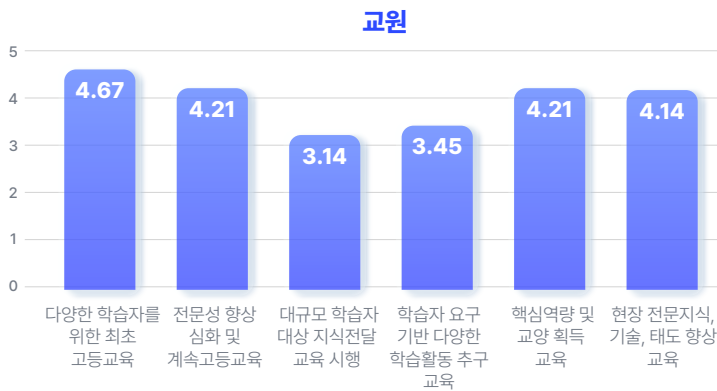
* [노일경 외, 2024] 방송대 교육과정 운영의 혁신과제 조사_교원 85명, 학생 937명 참여

** [김명진 외, 2024] 방송대 교육혁신 사업 조사_교원 18명, 직원 105명 참여



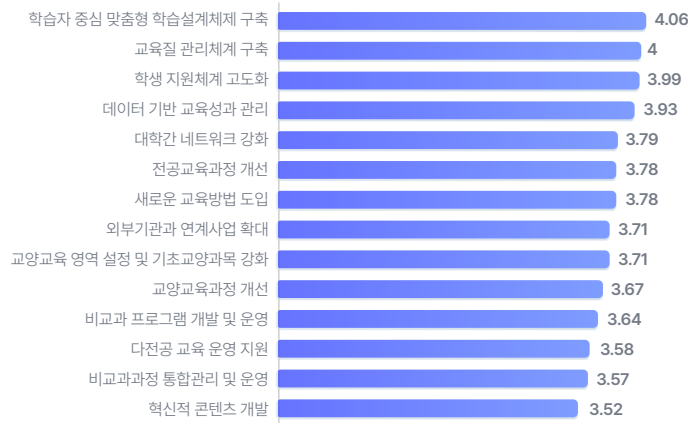
1 방송대 교육 운영의 방향

- 방송대 교육의 이념 및 방향성에 대해 교원은 ‘다양한 학습자를 위한 최초 고등교육의 기회 제공’(4.67)을, 학생은 ‘핵심역량 및 교양 획득 교육의 기회 제공’(4.65)을 가장 높게 인식. 또한 교원과 학생 모두 ‘대규모 학습자 대상의 교수자 중심의 지식 전달 교육 시행’(3.14/3.76)은 가장 낮게 인식. **대규모 학습자를 대상으로 시행한 기존의 멀티미디어 기반 지식전달교육 방식에 일부 변경이 필요함 시사(노일경 외, 2024)**



2 방송대 교육혁신 관련 과제

- 방송대 교육혁신사업 추진에 관한 교직원 의견과 관련하여, ‘학습자 중심 맞춤형 학습설계 체제 구축’(4.06) 과업의 필요가 가장 높았고, 다음으로 ‘교육 질 관리 체계 구축’(4.0), ‘학생지원체계 고도화’(3.99), ‘대학 간 네트워크 강화’(3.79), ‘전공교육과정 개선’(3.78), ‘새로운 교육방법 도입’(3.78) 등의 순. 다양한 학습자를 대상으로 한 학습체제, 방법, 교육과정 구성 등에 대한 혁신의 필요 시사 (김명진 외, 2024)



- 방송대 교육혁신의 상세 과업과 관련, 교육과정 혁신의 전체 30개 과제 가운데 과제의 중요성 및 실행가능성을 고려한 15개 우선순위 과제 정의(교원 대상 조사). 해당 우선순위 과제들은 공통적으로 실무역량 향상 및 문제해결 기반 교육과정, 다양한 성인학습자의 학습준비도와 관심을 반영한 유연한 교육과정, 계속교육 참여 지원의 교육과정 등의 특징 반영(노일경 외, 2024)

1 대학전체과목 이수체계마련	2 과목 단위 등록 및 이수제 운영	3 전공자유선택제 운영	4 융합 및 연계전공 운영	5 마이크로과정 운영	6 대학원 마이크로과정 운영
7 전공운영 다양화 전담학부 신설	8 성인학습자 전담 교양학부 신설	9 개방형 입학제도 운영	10 선행학습경험 인정제 시행	11 대학간 연계 및 공동교육과정 운영	12 역량기반 교양교과목 개설
13 역량 기반 전공교과목 개설	14 문제해결 교육과정 운영	15 대학원 문제해결 교육과정 운영	16 산학연계 교과목 개설	17 대학원 산학연계 교과목 개설	18 교육과정 추천 및 학습상담 서비스 제공
19 적응형 학습 코스웨어 및 LMS 운영	20 학습이력데이터 구축·운영	21 참여형 온라인 수업 운영	22 능동적 온라인 수업 운영 교수자 지원	23 실감형 콘텐츠 개발·운영	24 동료학습 방식 운영
25 평생학습설계 기반 진로지원 서비스 시행	26 등문강사제도 운영	27 재입학활성화 제도 운영	28 생애발달단계 기반 교육과정 운영	29 학·석사연계 과정 운영	30 대학원 수준 평생교육과정 운영

① 과제의 중요성과 실행가능성이 모두 높은 과제, ②과제의 중요성과 중요성-실행가능성의 불일치(Borich 요구도) 정도가 모두 높은 과제, ③ ①과②의 중복 과제

