

디지털시대, 도전과변화의 평생교육!

2021년 인천 평생교육 정책포럼

일 시 2021. 11. 23. (화) 15:30 ~ 17:00

장 소 오프라인 | 인천종합문화예술회관 국제회의장
온 라 인 | 유튜브 생중계



Program

디지털시대, 도전과 변화의 평생교육!

시 간	주요내용
15:00-15:30('30)	등록 및 안내
사회: 고은경 인천인재평생교육진흥원 평생교육팀장	
15:30-16:00('30)	주제발표 [디지털 리터러시와 평생교육] 발표: 송지훈 한양대 교육공학과 교수
좌장: 김봉섭 한국지능정보사회진흥원 연구위원	
16:00-16:55('55)	토론발표 및 종합토론 / 질의응답 〈토론자〉 임상수 경인교대 윤리교육과 교수 송인애 한국장애인심리지원센터 대표 김명량 인천인재평생교육진흥원 실장
16:55-17:00('05)	폐회

Contents

주제발표	디지털 리터러시와 평생교육	03
토론발표 & 종합토론 & 질의응답	미디어 정보 리터러시, 디지털 시민성 교육의 수렴	11
	디지털 시대, 도전과 변화의 평생교육	23
	비문해자 디지털 리터러시 교육 방향	31

주제 발표

디지털 리터러시와 평생교육

송 지 훈 한양대 교육공학과 교수

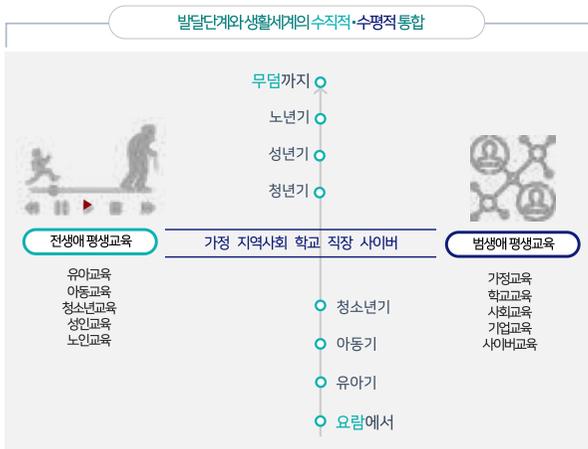




디지털 리터러시와 평생교육

송지훈 교수
한양대학교 교육공학과

1. 평생교육 정의와 특징



■ 전국민 평생학습권 보장에 기여하는 '출중한 생애주기별 평생교육망 구축'과 '기초문해력과 디지털 리터러시(문해력) 교육의 융복합적 접근'의 필요성 대두

3.2. 국가 평생교육 방향

문해력 평생교육 방향



디지털 시민의 등장
→ 디지털 데이터브, 디지털 First 생활방식



디지털 리터러시 교육의 필요성
→ 지식정보화 사회에 시민역량의 재정착의 역량강화



기초 및 생활 문해력 관련 교육만 존재
→ 디지털 세대, 디지털 First 생활방식 등 정보 홍수 사회에서의 디지털 리터러시(문해력) 교육 필요

지능 정보화 사회의 개인



사용자 디지털 기술에 깊이 의존하는 개인(디지털 시민)
→ 디지털 기술에 깊이 의존하고 활용함



시민성 디지털 이해 및 활용의 용이(성)모국어처럼 습득 가능
→ 디지털 기술의 구조와 개인적, 사회적 영향 습득의 어려움



방향 1. 디지털 기반 경제 사회 이해를 위한 기술 리터러시 갖추기
2. 기술 지배적 상황에서 기술의 빛과 그림자의 영향력을 이해하고 올바르게 사용하는 것

5 / 9

디지털 시민 교육 필요

디지털 이용에서 더 나아가,
디지털 리터러시의 중요성 강조와
이에 대한 평생교육 프로그램 마련 필요

프로그램 방향



디지털 세대, 수요자 중심의 사회적 니즈 (Needs)
파악 및 프로그램 개발 필요



디지털 리터러시(Digital Literacy)

"디지털 기술을 사용할 줄 아는 능력과 언제 어떻게 사용할지를 아는 능력, 미디어 이해와 활용의 핵심이 되는 비판적 사고력 함양의 중요성"

- 인지능력
- 기술능력
- 정보발견
- 정보평가
- 정보창조
- 정보소통



디지털 시민성

"디지털 혁명의 시대에 시민들이 더 책임감 있고
역동적으로 참여할 수 있는 역량"
- 일반 시민성에서의 디지털이 결합되며, 이를 활성화하기 위한
디지털 리터러시 역량 강화 필요

4. 평생교육의 디지털 리터러시 방향은 어디로 가야하는가.

정보화 시대, 방대한 데이터

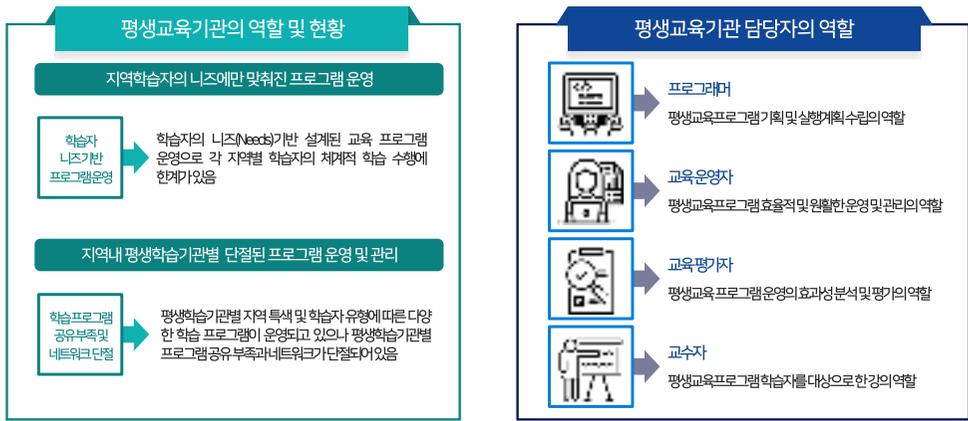


"결정 장애"를 해결하고 "가짜뉴스"를 판별해내는

디지털 시민 육성을 위한 평생학습 기관 및 평생학습 담당자의 역할은 무엇일까?

6 / 9

5. 평생교육기관과 담당자의 현재 역할



- ❑ 학습자의 맞춤형 평생학습 프로그램 운영은 지역 학습자의 학습 니즈를 충족시킬 수 있으나 배움의 연속성과 완결성 측면에서 간극 발생
- ❑ 디지털 시대에 도래로 학습자의 디지털 역량으로 전환이 요구됨에 따라 평생교육기관 담당자의 역할 또한 디지털 환경에 맞게 재정의 요구

7 / 9

6. 평생교육기관과 담당자의 역할은 어떻게 변화해야 하는가?



8 / 9

7. 평생 교육 전략 방향 제언

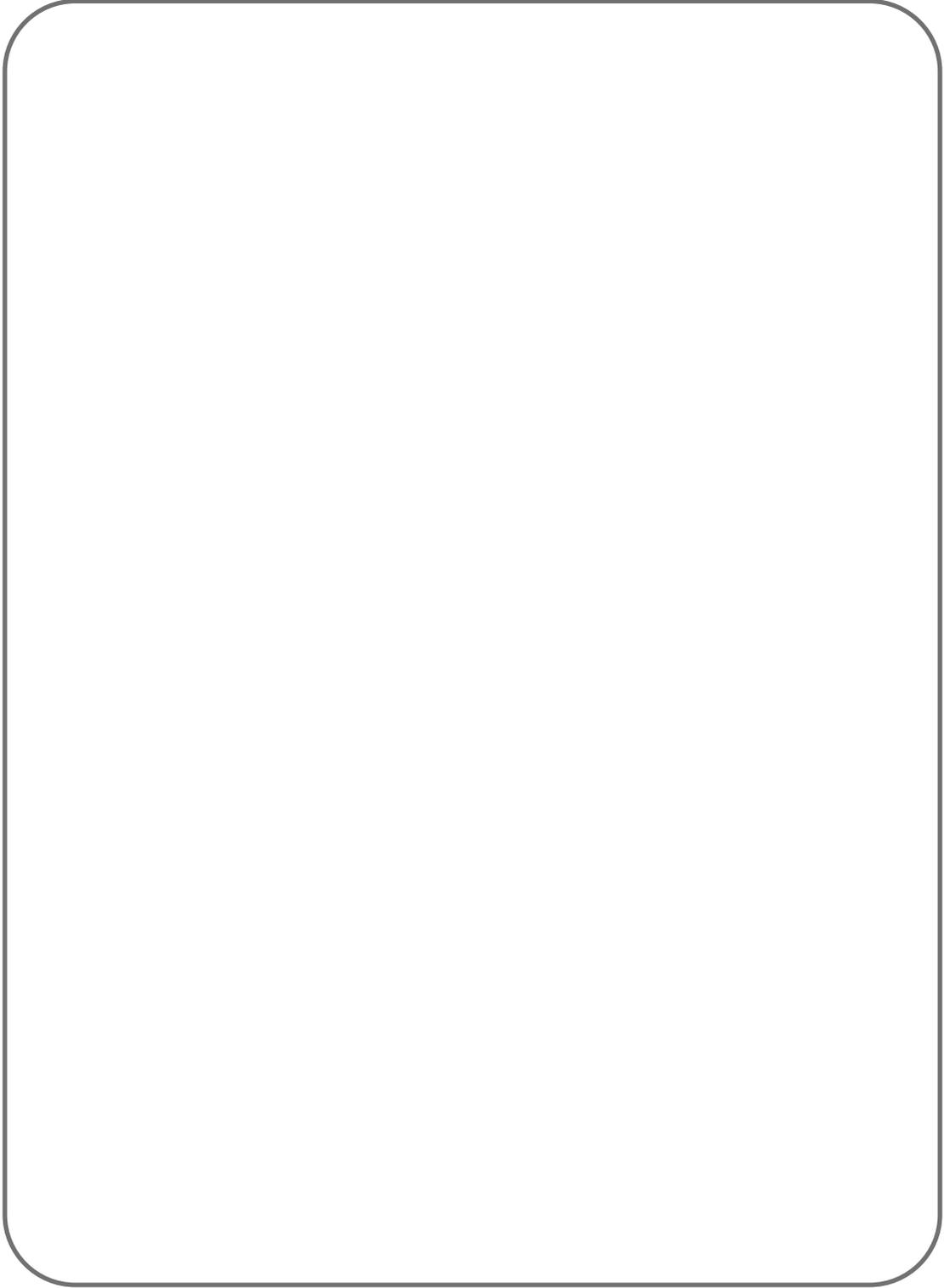


양질의 평생 교육 효과를 위해서는
단순히 교육기회를 제공하는 것이 아닌
'올바른 방향의 학습 경험'을 줄 수 있는 가이드 제시가 중요

9/9



감사합니다



토론 발표

미디어 정보 리터러시, 디지털 시민성 교육의 수렴

임 상 수 경인교대 윤리교육과 교수



경인교육대학교

임상수
 경인교육대학교 윤리교육과 교수
 sslim@ginue.ac.kr

소셜 미디어 시대,*

**미디어 정보 리터러시,
 디지털 시민성
 교육의 수렴**

공공의 이익을 위한 정책, 경인교육대학교

2 **디지털 정보사회의 고도화,
 더 혹은 새롭게 강조되어야 할 주제들**

경인교육대학교

사이버 폭력

학교 폭력

가짜 뉴스

집단 혐오

디지털 성범죄

평판 관리

학교폭력 예방교육

미디어 정보 리터러시 교육

디지털 시민성 교육



4 미디어별로 달라지는 리터러시, 미디어 정보 리터러시(Media Information Literacy) 교육은 전세계적 문제이자 관심사

양적 MIL 성취목표

- 더 빨리, 더 많은, 더 다양한 정보를 검색
- 더 효율적으로 정보를 처리
- 더 정확한, 더 최신의 정보
- 기술 중심의 소양 교육

질적 MIL 성취목표

- 훌륭한 정보 소비자, 비평자, 생산자, 유통자
- 정보의 가치, 배경, 맥락적 의미, 영향력, 파급효과 등을 종합적으로 고려해야
- 더 좋은 정보
- 옳음/그름, 좋음/나쁨을 분별하는 도덕적 지식, 판단력, 실행력 교육

5 Media Literacy가 왜 필요한가?

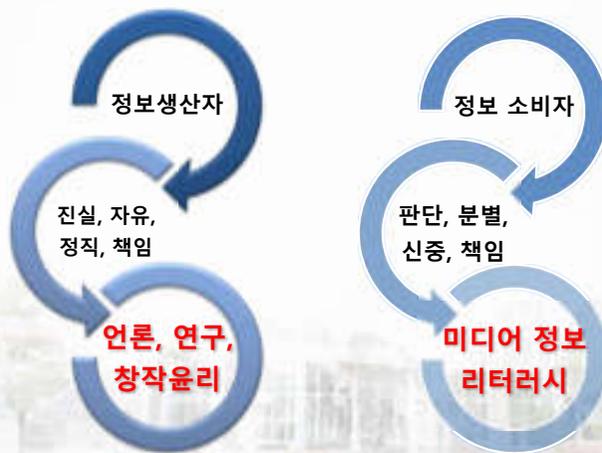


Britain's Prince William (2018.4.23)
Harper's Bazaar (2018.4.23)

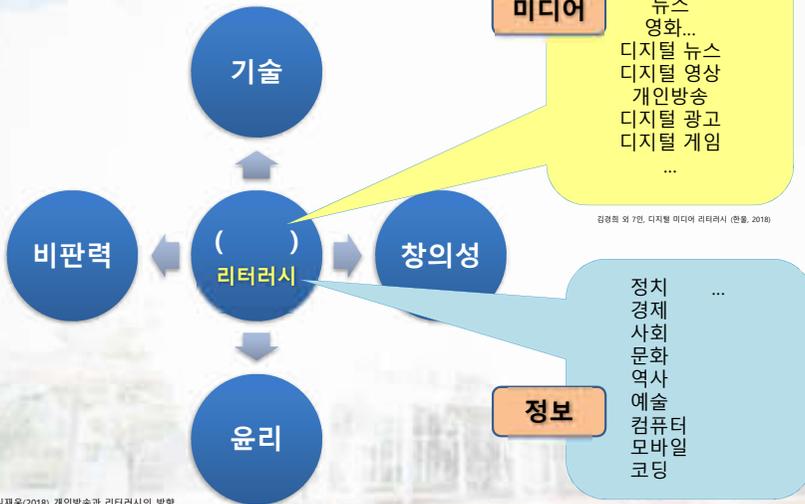
백문이 불여일견?
내 눈으로 본 것도
그대로 믿을 수 없는
미디어 세상,
편집과 왜곡의 힘
(Angle, 강조, 생략, 맥락...)



6 진실과 거짓의 차이가 모호한 시대, 교육의 중점은?



7 Media Information Literacy Education의 전형적/이상적 내용 체계



김영희 외 7인, 디지털 미디어 리터러시 (현출, 2016)

심재웅(2018) 개인방송과 리터러시의 병행

8 Henry Jenkins, New Media Literacy Skills

- 다양한 미디어의 수렴 현상 Convergence
- 개별 미디어 **기술 적응보다 새로운 융합 문화**에 익숙해져야 하는 과제
- **현명한 정보 소비 + 집단 지성 + 적극적 참여 문화**

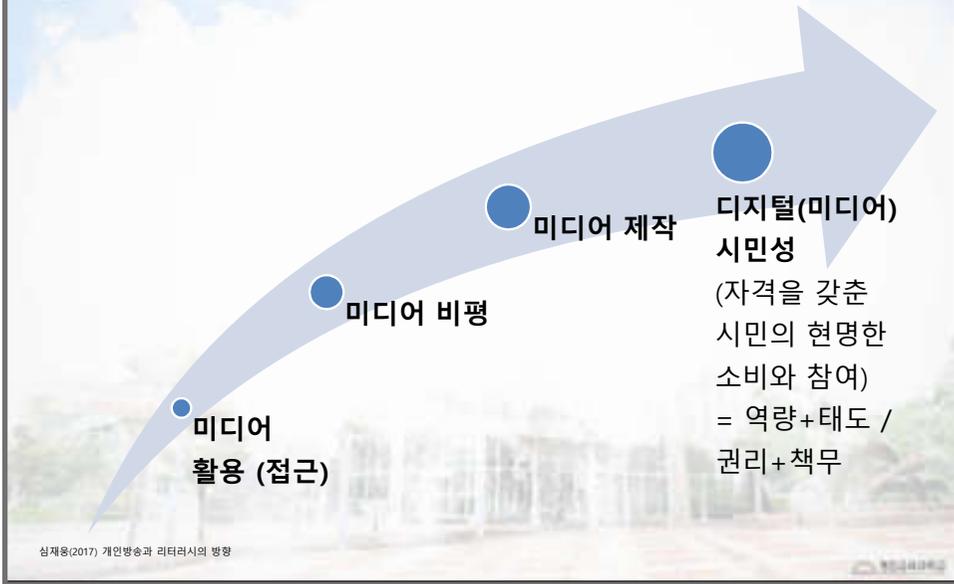


이동민, 신비정식제 기반의 디지털 참여문화의 구성요소

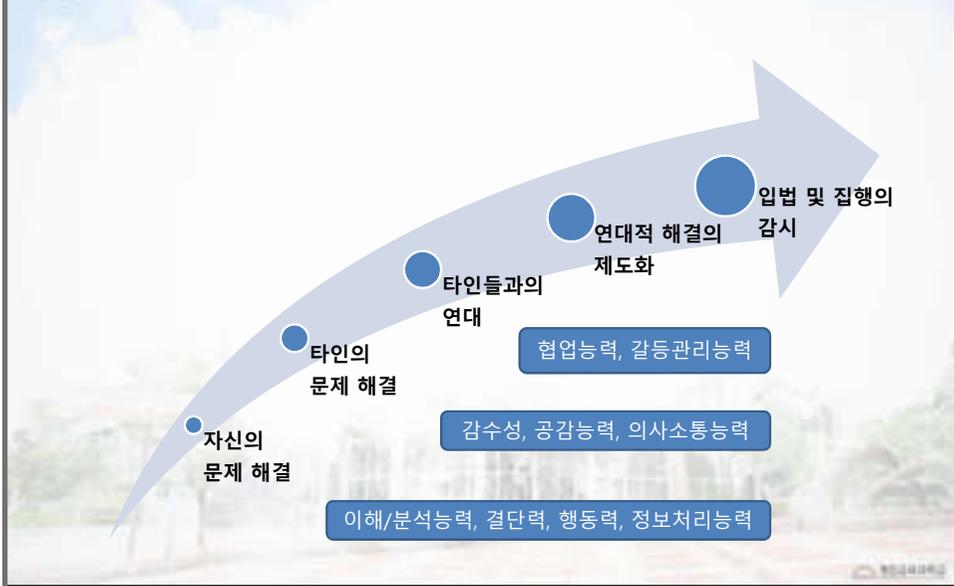
구성요소	설명
참여적 문화 (Participatory Culture)	공적/비공적 영역에서 누구나 참여할 수 있는 문화적 공간의 수렴
수렴 문화 (Convergence)	이러한 공간 중 참여자들이 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하고 참여하는 문화적 현상
기발성 (Playfulness)	공적/비공적 영역에서 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하는 능력
협업 (Collaboration)	여러 참여자들이 공동으로 목표를 달성할 수 있는 능력
공동의식 (Collective Intelligence)	공동의 목표를 달성하기 위해 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하는 능력
집단지성 (Collective Intelligence)	여러 참여자들이 공동으로 목표를 달성할 수 있는 능력
참여적 문화 (Participatory Culture)	공적/비공적 영역에서 누구나 참여할 수 있는 문화적 공간의 수렴
수렴 문화 (Convergence)	이러한 공간 중 참여자들이 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하고 참여하는 문화적 현상
기발성 (Playfulness)	공적/비공적 영역에서 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하는 능력
협업 (Collaboration)	여러 참여자들이 공동으로 목표를 달성할 수 있는 능력
공동의식 (Collective Intelligence)	공동의 목표를 달성하기 위해 다양한 매체와 기술을 융합하여 새로운 문화공간을 형성하는 능력
집단지성 (Collective Intelligence)	여러 참여자들이 공동으로 목표를 달성할 수 있는 능력

H. Jenkins, (2006a). 권성호, 김성미(2011), p.70.

9 Media Literacy 개념 확장의 역사



10 디지털 시민성의 역량 강화 단계



11 Media Literacy의 더 나은 내용 체계 모색



Jose R.Q. Alagaran II (2015),
3 E-model of Media Information Literacy (MIL; UNESCO)

Explore

- 검색, 접근, 분별

Engage

- **비판적 이해,**
관련된 소비,
code, conventions,
represent

Empower

- **자기 책임 하에,**
윤리적으로 공유,
공감, 자기결정권

12 Engaged Citizen, Empowered Citizen

• Engaged Consumer 운동

- '의식있는 소비자'의 등장
- 지식, 의식, 실행능력, 조직화 능력을 두루 갖춘 독립적 개인들
- 윤리적 소비 → 감시하는 개인들의 네트워크

• Literacy as Empowerment 운동

- 파올로 프레이리, "내가 원하는 것을 할, 나에게 일어나는 일을 통제할 힘과 자유를 얻는 과정"
- 주류 미디어 → 대안적 미디어 구축
- 은행적금융 교육 → 문제제기식 교육

13 가짜 뉴스를 구별하는 뉴스 읽기, 가르쳐야 늘고 연습해야 가능하다

- 사실/의견을 구분해야
- 강조된 부분, 빠뜨린 부분이 무엇인지와 왜 강조하거나 빠뜨렸는지 의도를 생각해야
- 출처, 팩트, 다른 매체의 보도 확인해야
- 기자의 과거 기사 목록과 평판 정보 확인해야
- 언론사의 평판, 입장, 이해관계 고려해야
- 사실 - 정보 - 논평 - 광고의 영역침투를 경계해야



02

어떤 주제들을 강조할 것인가?

비판적 사고력/책임있는 정보 처리/가짜뉴스/시민의 덕

삼천교육대학교

15 비판적인 해독과 분석 vs. 도덕적이고 책임있는 미디어 사용

중요한 '공적 사안'에 대한 관심 자체가 미약

매스 미디어 시대

소셜 미디어 시대

편집인이 엄선한 뉴스 가치가 있는 정보들
신문, 방송 뉴스, 교과서...

정보 가치를 덜 따지는 개인, 소수자의 관심 정보
SNS, 개인방송, 1인 미디어...

편집 의도, 제작자의 배경, 뉴스 등장 맥락 등을 종합적으로 고려해야

정보원의 신뢰도, 내용의 정확성, 미디어의 역사, 이슈의 등장 맥락 등을 종합적으로 고려해야

여러 신문을 비교해 가면서 읽어야

전문 의견, 여러 미디어, 여론을 비교하고 팩트체크면서 읽어야

합리적이고 분석적인 능력 + 중립적이고 비판적 태도

- 순간적으로 확산되고 사라지는 instant msg
- 제목과 동떨어진 내용
- 세 줄 요약
- Filter Bubbles + Echo Chamber
- 사고의 단순화 + 극단화

16 UNESCO PISA의 문해력 국제비교 결과

○ OECD가 매년 실시하는 PISA는 15살 청소년의 주요 문해력 평가 수단으로 **정보 리터러시 역량**은 2006, **디지털 리터러시 교육 경험**은 2006과 2012년 이후로 시작함
- 디지털 리터러시 역량: 20.8%로 OECD 평균(17.4%) 대비 3.4% 높음
- 디지털 리터러시 교육 경험: 48.8%로 OECD 평균(32.7%) 대비 16.1% 높음

○ 청소년 '디지털 리터러시 역량'에 영향을 미치는 변인은 디지털 접근성 (R²=0.42), 독해력(R²=0.25), 신뢰성(R²=0.42), 교육 경험(R²=0.08) 등 4가지
- 특히, '디지털 리터러시 교육 경험'이 가장 높은 상관관계가 보임

○ 우리나라 청소년은 정보의 신뢰를 판별하고 공개정보의 정확성에 대한 이해 등 **비판적 사고와 관련된 교육 경험**이 다소 낮게 나타남

지능정보사회진흥원, (2021), 디지털포용 보고서3호, pp.5-6.

□ 주요 변인과의 관계 *R²: OECD의 International Technology Assessment Framework (ITA-F)

○ [주제역량] 청소년의 주제역량에 디지털 리터러시 역량은 높은 상관과 인과 관계(R²=0.42)를 지니나, 우리나라의 경우 **주제역량**상의 차이가 높은 데 비해 **디지털 리터러시 역량은 상대적으로 낮은 수준**(R²=0.08)을 기록



○ 디지털 리터러시 역량 강화를 위해 교육정책은 매우 중요하나, 우리나라는 **디지털 리터러시(비판적 사고역량) 세부 영역별 교육경험이 모두 평균 이하**
- 특히, SNS 등의 정보 리터, 정보의 신뢰성 판별, 정보의 정확성 판별 등에 대한 교육 경험이 OECD 평균 대비 부족

○ 우리나라 청소년의 디지털 리터러시 교육 경험

디지털 리터러시 교육 경험	한국	OECD 평균	비교
SNS 상의 정보 리터	46.2	75.8	- 29.6
정보의 신뢰성 판별	65.0	89.3	- 24.3
정보의 정확성 판별	65.8	82.8	- 17.0
수문 매체 판별	54.7	41.2	+ 13.5
정보, 검색 능력	49.7	50.9	- 1.2
링크 등 속기호 판별	42.8	49.5	- 6.7
정보의 주관성과 영향력 판별	48.1	54.5	- 6.4

- 접근 능력은 양호/비판적 사고력은 취약
- 정보의 신뢰성 평가, 리터러시 교육 경험이 특히 부족
- 정보 편향성, 사실 판별 역량이 상대적으로 취약

17 MIL 교육을 위한 국제적 노력 사례들

- **UNESCO:** Media Information Literacy를 공식 용어로 채택, 권고 (2007-)
- **EU:** MIL → Digital Literacy → Digital Competency → Digital Citizenship (2016-)
- **UNANOC:** 반편견, 문화이해, 사회통합을 위한 MIL 교육 활용(중동with북미 청소년 MIL 교육 프로젝트)
- **UNICEF INNOCENTI:** Global Kids Online 프로젝트, 디지털 시대의 아동 권리
- **OECD:** Online Safety of Children (4C Risk- Contents R, Conduct R, Contact R, Consumer R)

18 강조점의 차이: 보호주의 ~ 역량강화주의

Paternalistic

- 예방접종으로서의 미디어 리터러시 교육
- 미디어 수용자적 관점 강조
- 청소년용 권장 도서
- 19금 표지
- 내용 검열/선별 시스템

Empowerment

- 미디어로부터의 소외를 극복하고 주체로 서는 개인
- 미디어 생산자로서의 전환 강조
- 대안 미디어
- 자율적 규제 시스템

19 배려하는 도덕적 시민성이 부족한 MIL 사례



20 결론: 미디어 정보 리터러시 + 도덕적 역량 → 디지털 시민성

- 미디어별로 리터러시에 대한 적응 → 수렴 융합되는 미디어에 대한 참여적 문화 + 사회적 기능 → 민주시민으로서 디지털 기술과 사이버 공간을 통한 적극적인 참여 역량
- 비판적 사고력 + 도덕적 역량 (도덕적 지식, 감수성, 판단력, 행동력, 조직력)
- “기술/비판/창조/도덕” 4영역의 균형발전
- 좋은 시민, 도덕적 시민의 덕성

토론 발표

디지털 시대, 도전과 변화의 평생교육

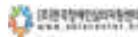
송 인 애 한국장애인심리지원센터 대표



"Our vision is every disabled person's happiness" "우리의 비전은 모든 장애인의 행복입니다"

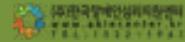
2021년 인천 평생교육 정책포럼

디지털 시대, 도전과 변화의 평생교육 -장애인 디지털리터러시를 중심으로-



발표자: 송인애 Ph.D.
(주)한국장애인심리지원센터 대표

장애인 평생교육



장애인 평생교육이란?

일반 평생교육의
기본적 개념

+

장애인의
특성과 요구를 고려한
내용이 포함된
교육활동

평생학습을 '모든 이의 삶의 질 향상을 위한 학습'이라고 볼 때 장애인 역시 평생학습차원에서 존중
받아야 할 삶의 주체로서 목적대상이 되며, 자율성을 지향하는 존재로 인식되어야 한다
(박원희, 2002)



Ref: 장애인 평생교육 프로그램 운영매뉴얼, 국가장애인평생교육진흥센터

2020 장애인구비율 (전국 vs 인천광역시)

(2020.12.31기준)

2020 전국 장애인구 비율

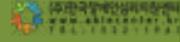


2020 인천시 장애인구 비율

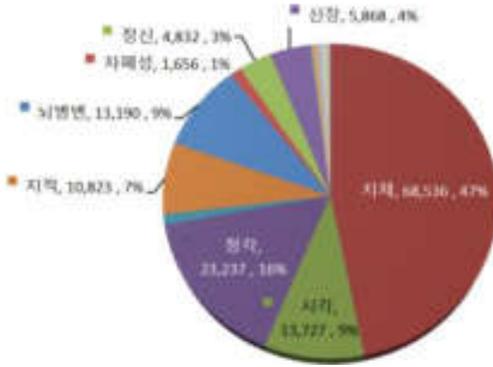
인천시 전체 인구수(명)	인천시 등록 장애 인구수(명)	비율(%)
2,942,828	146,321	4.97%

· 자료 : 한국장애인개발원(2021), 2021장애인통계연보 「등록장애인현황」, 각 연도 / 행정자치부, 「주민등록 인구통계」, 각 연도

2020 인천광역시 등록장애인 세부현황-장애 유형별



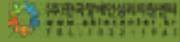
인천광역시 장애인구(장애 유형별) (2020.12.31기준)



장애유형	장애인구	비율
지체	68,536	46.8%
시각	13,727	9.4%
청각	23,237	15.9%
언어	1,488	1.0%
지적	10,823	7.4%
뇌병변	13,190	9.0%
자폐성	1,656	1.1%
정신	4,832	3.3%
신장	5,988	4.0%
심장	358	0.2%
호흡기	627	0.4%
간	881	0.5%
신연	146	0.1%
말루요부	840	0.6%
뇌전증	493	0.3%
총계	146,321	100%

- 주 1: '중증장애인'은 '장애인고용촉진 및 직업재활법, 제4조의 기준을 따른 것으로 장애등급 1~2급에 해당하는 장애인과 일부 장애 유형의 경우 3급에 해당하는 장애인을 포함함 (뇌병변·시각·지적·자폐성·정신·심장·호흡기·뇌전증 장애와 상지에 장애가 있는 지체장애). 2019년 지체 3급 장애인의 경우 2018년 만 15세 이상 등록장애인 명부의 장애부의 정보를 활용하여 산출한 지체 3급 상지부위 장애 비율 36.7%를 적용한 추정치임
- 자료: 보건복지부, '등록장애인 현황', 각 연도

2020 인천광역시 등록장애인 세부현황-장애 정도별



인천시 장애인구(장애 정도별)



장애 정도	비율(%)	장애 인구수(명)
장애의 정도가 심한 장애	36%	53,128
장애의 정도가 심하지 않은 장애	64%	93,193
합계	100%	146,321

(2020.12.31기준)

*장애의 정도가 심한 장애인이란: 장애인복지법에 의하면 장애 정도가 심하여 자립하기가 매우 곤란한 장애인

- 주 1: '중증장애인'은 '장애인고용촉진 및 직업재활법, 제4조의 기준을 따른 것으로 장애등급 1~2급에 해당하는 장애인과 일부 장애 유형의 경우 3급에 해당하는 장애인을 포함함 (뇌병변·시각·지적·자폐성·정신·심장·호흡기·뇌전증 장애와 상지에 장애가 있는 지체장애). 2018년 지체 3급 장애인의 경우 2018년 만 15세 이상 등록장애인 명부의 장애부의 정보를 활용하여 산출한 지체 3급 상지부위 장애 비율 36.7%를 적용한 추정치임
- 자료: 보건복지부, '등록장애인 현황', 각 연도

2020 등록 고령장애인 비율 (전국 장애인구 vs 인천광역시 장애인구)



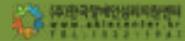
인천시 등록장애 인구수(명)	인천시 65세 이상 등록장애 인구수(명)	비율(%)
146,321	68,218	46.6%

(2020.12.31기준)

- 주 : 65세 이상 인구 비율 = (65세 이상 인구/전체 인구) X 100
- 자료 : 보건복지부, 「등록장애인 현황」, 각 연도 / 행정안전부, 「주민등록 인구통계」, 각 연도



정상화 원리(principle of normalization)와 장애인 평생교육



장애인에 대한 70년대 이후에 나타난 서비스 경향의 원칙으로서 정상화 원리의 기본이념은 장애인에게 최대한 비장애인과 유사하거나 같은 삶의 형태 및 조건을 제시해, 장애인에 대한 차별과 복지, 교육에서 차별 없이 기본적인 권리를 보장받으며 비장애인과 더불어 살아가는 것을 의미한다.

그렇지만, 장애인에 대한 사회적 배제와 편견 속에서 장애인을 도움이 필요한 사람 또는 신체적 결함이 있는 무능력자로 인식하고 교육장면에서도 장애인에 대한 차별로 이어져 기본적인 권리를 주장함에 있어서도 심리적 갈등을 느끼며, 특별한 시선을 느껴야 하는 부분에 대해 장애인식개선에 대한 필요성과 복지개선, 그리고 장애이해가 장애인 평생교육에 앞서 선 이행 되어야 할 전제로 이야기하고 있다.



Ref: 지체/뇌병변 장애인의 평생교육 참여경험에 관한 현상학적 연구. 송인에 (2019)

장애인의 정보화 수준



한국정보화진흥원 (2020). 디지털정보격차 실태조사 보고서.

장애인의 디지털 리터러시 교육의 필요성

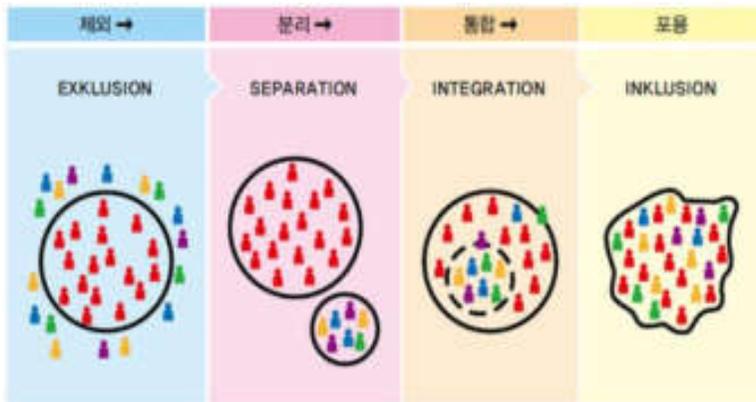
관점	내용
정보적 관점 (Information perspective)	정보 자원 (information resources) 의 구조에 대한 인식, 정보에 대한 판단으로 정보격차 발생
학습적 관점 (From a learning perspective)	읽고 쓸 권리, 탐구하고 분석할 권리, 자원에 접근할 권리, 개인 및 집단 수준의 기술 과 역량을 개발하고 활용하는데 접근할 권리 (UNESCO, 1997).
사회문화적 관점 (Socio-cultural perspective)	디지털 중심의 사회와 문화, COVID-19로 인한 환경적 요인 등 불평등 전반적인 삶의 질에 긍정적인 영향력
도구적 관점 (Instrumental perspective)	디지털 방식의 학습 변화를 통한 ICT (정보통신기술) 도구의 기술적 사용의 어려움
소통적 관점 (Communicational perspective)	디지털 매체를 활용하여 메시지를 보내고, 받는 커뮤니케이션 능력, 다양한 미디어를 통한 정보를 경험하고 올바른 정보를 판단하여 표현 등 활용할 수 있는 능력

장애인의 디지털 리터러시 교육의 필요성. 송인에 (2021)

1. 프로그램 개발 시 장애 특성 및 요구를 반영한 온/오프 프로그램 개발
 -> 장애 유형별, 생애 주기별, 개별 욕구 등 반영
2. 장애 유형별 디지털 접근성 강화
3. 장애 특성에 맞는 물리적 교육자재 지원, 이용/활용 능력 강화
4. 평생교육 정보 플랫폼 구축
5. 장애인 평생교육 전담 인력 배치
 -> 평생교육사, 학습코디네이터, 보조인력, 전문강사 등
6. 전문가, 관계자와 함께 장애인 당사자의 의견 반영
7. 취약계층의 교육비 지원
8. 지역사회 장애인과 비장애인이 함께하는 디지털 통합 교육 지원
9. 장애인 학습자에 대한 인식 재고
10. 보편적 학습권 보장을 위한 제도적 근거 마련

장애인의 디지털 학습 소외 해소를 위한 과제 10. 송인애(2021)

독일 특수교육의 발전 형태



Ref: 서울특별시교육연구정보원 교육정책연구소 위탁연구 [세교연 2016-37] 고등학교 기초학력 미달 학생의 혁신적 지원방안연구. 서울교육, vol.232가을호, 한국교육개발원 정수경(2018)

토론 발표

비문해자 디지털 리터러시 교육 방향

김 명 랑 인천인재평생교육진흥원 실장



시민의 행복은 평생교육으로,
인천의 미래는 인재양성으로

2021 인천 평생교육 정책포럼

비문해자 디지털 리터러시 교육 방향

김명량 (정책연구실장, 선임연구원)

2021.11.23.

 (재)인천인재평생교육진흥원



2021 인천 평생교육 정책포럼: 디지털 시대, 도전과 변화의 평생교육

비문해자 디지털리터러시

 (재)인천인재평생교육진흥원

‘디지털 리터러시와 평생교육’에 대한 토론문

발표내용에서의 주요 시사점

- ✓ 생애주기별 평생교육망 구축, 기초 문해력과 디지털 리터러시(문해력) 교육의 융복합적 접근의 필요성
- ✓ 문해력 평생교육의 방향: 디지털 시민의 등장, 디지털 리터러시 교육의 필요성
- ✓ 디지털 시민교육 필요, 일반시민성에 디지털 결합
- ✓ 디지털 시대, 디지털 환경에서의 평생교육기관의 역할, 평생교육기관 담당자의 역할 정립 필요
- ✓ 디지털 시대의 ‘올바른 학습경험’을 줄 수 있는 가이드 제시 중요



비문해자 디지털리터러시와의 연계점

- ✓ 평생교육 사업과 디지털 리터러시 교육 연계 필요
- ✓ 문해교육 맥락, 비문해자의 학습특성 고려
- ✓ 디지털 리터러시 교육 포지셔닝 필요
- ✓ 비문해자의 관점에서 ‘올바른 학습경험’에 대한 해석과 이에 부합한 가이드 제시 필요

비문해자 디지털리터러시

문해교육현황으로 살펴본 비문해자의 특성

- ✓ 인천의 경우 성인 문해율이 높은 편임(중학학력 미만 성인 10.6% / 전국 평균 13.1%)
- ✓ 보편적으로 기본적인 디지털 기기 활용이 가능 하려면, 수준 2 이상이 되어야 하지만, 수준 1 대상자들에게도 생활에서 매우 필요한 실정임

● 문해능력 수준

수준	문해능력 설명	비율(%)	비문해자 인원
수준 1	문해능력에 필요한 기본적인 문자, 소리, 색상이나 형태를 구분할 수 있음 / 비문해자 없음	0%	0명
수준 2	기본적인 문자, 소리, 형태를 이해하는 정도이며 생활에서 필요한 기본 문해 능력 / 비문해자 없음	4.2%	1,071명
수준 3	기본적인 문자를 읽고 쓰는 정도이며 생활에서 필요한 기본 문해 능력 / 비문해자 없음	6.4%	1,616명
수준 4 이상	문해능력에 필요한 기본적인 문해 능력 / 비문해자 없음	79.4%	19,803명
합계		100%	22,490명

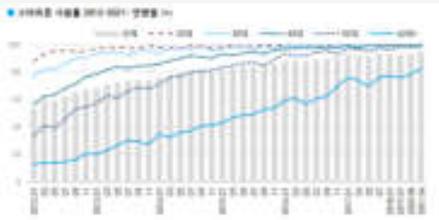


성인문해능력조사(2020)

비문해자 디지털리터러시

디지털 정보현황으로 살펴본 비문해자(고령층)의 특성

- ✓ 연령별 스마트폰 사용률을 보면, 꾸준히 증가하는 추세로 70%이상의 사용률을 보이고 있음
- ✓ 코로나 19 상황에서 고령층 집단은 '신청 서비스', '배달서비스'순으로 인지도가 높게 나타남
- ✓ 코로나 19 상황에서 인터넷/모바일 기술이 삶에 더 중요해졌다고 57%가 인식



디지털정보격차 실태조사(2020)

비문해자 디지털 리터러시 교육 포지셔닝 : 기존 교재 분석

1 생활문해교재(서울시교육청)



2 문해학습자 맞춤형 정보문해교육(국평원)



비문해자 디지털 리터러시 교육 포지셔닝 : 디지털 리터러시 교육 모델의 적용

윤리 지키기, 소비하기

디지털 리터러시(디지털리터러시교육협회)

Educators' pedagogic competences
Digital Competence of Educator(European commission)

Foundation skills

Essential digital skills framework(GOV.UK)

비문해자 디지털리터러시

비문해자 디지털리터러시 교육 정책 제안

▶ 포용성 있는 디지털 리터러시 교육

- ✓ 비문해자의 디지털 생활까지 포용하는 문해교육 필요
- ✓ 개인의 디지털 환경에 대한 세심한 접근 필요
- ✓ 비문해자의 수준을 고려한 교육방법 적용



▶ 문해교육과 연계한 비문해자 디지털 리터러시 교육

- ✓ 문해교사들의 문해교육철학과 교수 전문성 활용
- ✓ 문해교육과정과 연계, 정규화할 수 있는 방안 마련(예: 창의적체험활동 시간)



▶ 비문해자에 적합한 교수메시지 디자인 강화

- ✓ 정보 및 기능 중심에서 학습자와의 상호작용과 교육환경 중심으로 변화 필요
- ✓ 다양한 디지털 전달 매체, 제시형태, 감각양식에 기반한 교재 설계
- ✓ 생활 속 전이가 이루어질 수 있는 교육방식 적용 필요



흥미롭게, 보람있게, 가치있게
평생교육의 참가자 실현

감사합니다



2021년 인천 평생교육 정책포럼



발행일 2021년 11월

발행처 인천인재평생교육진흥원

주 소 인천광역시 남동구 인주대로 585 한국씨티은행빌딩 12층

전 화 032 - 722 - 7200

팩 스 032 - 722 - 7290

홈페이지 <https://www.itle.or.kr/>

※ 본 내용의 무단복제를 금합니다.

본 내용의 무단복제를 금합니다

