

공교육 중심 에듀테크 생태계 조성을 위해 에듀테크 소프트웨어를 9개소로 확대한다

- 2024년 에듀테크 소프트웨어 사업 기본계획 발표
- 초·중·고등학교 소프트웨어 3개소 → 8개소로 확대, 공교육 지원 기능 강화
- 고등교육 소프트웨어 1개소 신설, 대학 기초과목부터 디지털 혁신 촉진

교육부(부총리 겸 교육부장관 이주호)는 2월 23일(금) ‘2024년 에듀테크 소프트웨어 사업 기본계획’을 발표하고, 2월 29일(목)부터 에듀테크 소프트웨어 사업 공모를 진행한다.

‘에듀테크 소프트웨어(Soft LAB)’은 공교육에 적합한 에듀테크가 개발되고 학교에서 에듀테크를 효과적으로 활용할 수 있도록 지원하기 위한 전문기관으로, 2021년부터 경기(경기대학교), 대구(대구디지털혁신진흥원), 광주(광주교육대학교) 3개 지역에서 운영하고 있다. 소프트웨어에서는 개발된 에듀테크가 학교 수업에 적합한지 교사들이 직접 검증하고, 기업과 교사가 함께 수업 사례집, 활용 안내서 등을 개발·안내하는 등 학교 현장과 에듀테크 기업을 연결하고 있다.

에듀테크 소프트웨어는 지난 3년간 74개 에듀테크를 공교육에 맞게 검증·개선하고, 교원·학생·기업관계자 등 약 9,100명을 대상으로 연수·교육 프로그램을 실시하였다. 또한, 150종 이상의 에듀테크에 대한 활용 안내서를 학교 현장에 제공하는 등 교육과 기술을 연결하는 가교 역할을 수행해 왔다.

※ (검증·개선 사례) 학습용 에듀테크를 실제 수업에서 활용해보며, 교사가 학생을 지원하는 기능(학생 데이터 분석, 유사 문제 제공, 교사용 인터페이스 추가 등) 강화

교육부는 교육의 디지털 전환이 본격화됨에 따라 「2024년 에듀테크 소프트웨어 사업 기본계획」을 수립하여 에듀테크 소프트웨어가 공교육 에듀테크 생태계의 중심 축으로 기능할 수 있도록 사업을 고도화한다. 2024년 에듀테크 소프트웨어 사업 기본계획의 주요 내용은 다음과 같다.

첫째, 에듀테크 소프트웨어의 공교육 지원 기능을 강화한다.

에듀테크 검증·개선 시 교육적 요소(교육과정 연계, 학생 참여, 수업 활용도 등)가 중심이 되도록 하고, 에듀테크가 학생의 학업 성취에 미친 효과 등을 분석하는 프로그램도 도입한다. 또한, 교사들이 주체적으로 에듀테크 생태계를 이끌어갈 수 있도록 에듀테크 기획·개발에 참여할 수 있는 역량을 키우는 연수를 제공하고, 교사와 기업이 건전하게 협력할 수 있도록 상호 연결을 지원·점검한다. 아울러, 에듀테크 소프트웨어 참여 기업의 공교육 기여도를 분석하여 공교육 연계성이 높은 에듀테크 기업이 지속해서 성장할 수 있도록 지원한다.



둘째, 초·중·고등학교 에듀테크 소프트웨어 5개소를 추가 구축한다.

교육의 디지털 전환이 본격화되면서 에듀테크 소프트웨어에 대한 교육, 산업 현장의 수요도 빠르게 확대되고 있으나, 현재 경기, 대구, 광주 3개 지역에서만 운영하고 있어 이외 지역에서 근무하는 교사는 참여가 어려운 것으로 나타났다.

이에, 교육부는 에듀테크 소프트웨어 5개소를 추가로 선정하여 전국 8개 시도에서 소프트웨어를 운영할 예정이다. 현재 다수의 시도교육청에서 관심을 가지고 사업 참여를 준비하고 있으며, 지역별 현안 수요에 맞게 소프트웨어 운영될 수 있도록 사업 운영 과정에서 시도교육청과 협력을 강화할 계획이다.

셋째, 교사들과 기업이 협력하여 취약계층 교육과 교원 업무 경감을 위한 에듀테크를 개발한다.

공교육에서 잠재적 수요가 크고 에듀테크 효과성이 높을 것으로 예상되지만 시장에서 개발되기 어려운 분야의 에듀테크를 교사와 기업이 함께 기획하고 개발·도입하는 프로젝트를 추진한다. 올해는 ‘취약계층(특수교육대상자, 다문화 학생 등) 교육’과 ‘교원업무 경감’ 2개 분야에서 각각 2~3개의 프로젝트팀을 공모로 선정하여 2년간 지원(연간 최대 3.6억원)한다.

넷째, 고등교육 에듀테크 소프트웨어 운영을 시작한다.

고등교육의 디지털 혁신을 촉진하기 위해 고등교육 에듀테크 소프트웨어 1개소를 신설한다. 1차년도인 올해는 대부분의 대학에서 활용할 수 있는 기초 과목(수학, 과학, 영어 등)을 중심으로 인공지능(AI) 코스웨어*가 개발될 수 있도록 대학과 기업 간 연계를 지원하고, 이를 활용한 교수·학습 혁신을 확산한다.

- * 인공지능(AI) 코스웨어(Courser+Software): 인공지능(AI)이 학습데이터를 분석하여 학습자의 특성과 성취 수준을 진단하고, 학습자에게 맞는 콘텐츠를 제공하는 인공지능(AI) 기반 교과과정 프로그램
- ※ (해외 사례) 미국 애리조나 대학, 신입생의 기초수학 수업을 인공지능(AI) 코스웨어를 활용한 자율 학습으로 변경 후 이수율이 62%(2015년)에서 79%(2018년)로 상승

이영찬 디지털교육기획관은 “디지털 기술이 교육적 공공성을 가지고 현장 수요에 맞게 활용되는 것이 공교육 에듀테크 생태계의 모습이며, 이를 실현하기 위해서는 교사들의 역할이 무엇보다 중요하다.”라고 말하며, “에듀테크 소프트웨어가 공교육 에듀테크 생태계의 핵심 축으로 기능하도록 교육부도 적극적으로 지원하겠다.”라고 밝혔다.

【붙임】 에듀테크 소프트웨어 사업 내역별 공모 일정

【별첨】 2024년 에듀테크 소프트웨어 사업 기본계획

담당 부서	디지털교육기획관 디지털교육전환담당관	책임자	과 장	송선진 (044-203-7046)
		담당자	사무관	정한희 (044-203-7047)

붙임		에듀테크 소프트웨어 사업 내역별 공모 일정		
		초·중·고등교육 에듀테크 소프트웨어	교육현안 해결형 에듀테크 프로젝트	고등교육 에듀테크 소프트웨어
공모 분야		초·중·고등교육	취약계층 교육, 교원업무 경감	고등교육 (기초과목)
공모 대상		컨소시엄 : 교육청(지자체)+전문기관	프로젝트팀 : 기업+교사	대학
참여 자격		① 컨소시엄 구성 ② 공간 확보 ③ 지방비 매칭	① 프로젝트 팀 구성 ② 지원금 매칭(1:1)	① 운영 공간 확보 ② 참여 대학 확보
공모 일정	공모	2월 29일	3월중	3월중
	선정	3월말	4월말	4월말
선정 규모		5개 컨소시엄	분야별 2~3개 팀 (총 4~6개 팀)	1개소
총 예산		35억원	16억원	14억원
지원 규모		개소당 최대 14억원 (50%는 지방비 매칭)	팀당 최대 3.6억원 (2년간 지원)	개소당 최대 14억원