

## 복지(핵심12) 디지털 평생교육 활성화

### 1. 현황 및 필요성

- 코로나19로 무인·비대면 중심의 디지털 대전환이 가속화됨에 따라, 디지털 비사용자는 일상 속 불편을 넘어 사회 전반에서 배제될 우려 증대
- 대표적 정보취약계층이자 인생 n모작을 준비하는 중장년 이상이 디지털 혜택을 누릴 수 있도록 개인의 역량 함양 필요

### 2. 추진방향

- 디지털 역량 강화 교육 ‘디지털배움터’ 운영
  - (대상) 50대이상 중장년 노년층
  - (장소) 5개소(행복학습센터, 복지관 등 유희공간)
  - (방법) 스마트기기를 활용, 실습 위주 대면교육
  - (내용) 디지털 수준 단계별(기초, 생활, 중급, 특별) 교육프로그램 운영
- 골든에이지 인생N모작 지원 교육
  - (대상) 50대이상 중장년
  - (방법) 디지털교육 학습자 대상 교육 수요조사 → 교육과정 선정 → 교육프로그램 운영 → 일자리 연계
  - (내용) 경력과 전문성을 살려 디지털과 서비스를 연계한 일자리 지원 강좌 운영  
· 예시) 책놀이지도사 · 반려견돌봄전문가 · 환경전문가 양성 등

### 3. 기대효과

- 노년층의 정보격차 해소를 통한 생활편의증진 및 삶의 질 제고
- 경력·경험을 활용한 50대 이상 인구의 자기주도적 취·창업 역량강화

### 4. 소요예산 : 120,000천원

- 디지털 배움터 운영 : 100,000천원 ※ '23년 배움터 5개소 운영, 점차 확대
  - 기자재 40,000천원/ 강사료 45,000천원/ 교재·운영비 15,000천원
- 일자리 연계 교육 프로그램 운영 : 20,000천원
  - 강사료 15,000천원/ 교재·운영비 5,000천원

### 5. 추진부서

- 교육지원과 ※ 데이터정보과 협업