

2021 서울지식이음축제·포럼 : 공동편집구역

2021. 10. 22 (금) - 10. 29 (금)

[2021 서울지식이음축제·포럼]은 시민과 지식정보, 문화를 잇는 플랫폼으로서 도서관의 역할을 고민하며 미래도서관의 새로운 모델에 대한 실험과 참여를 만들어가는 도서관 축제이다.

특히 이번 축제는 <공동편집구역>이라는 부제 아래, 시민과 함께 성장하고 시민에 의해 완성되는 도서관을 표방하여 시민들에게 다양한 참여와 성장의 기회를 제공하는 역할로써 미래도서관의 모델을 구축하고자 한다.

중장년의 디지털리터러시

Week 1

서울지식이음포럼

Week 2

Week 3

Week 4

중장년의 디지털리터러시

서울지식이음포럼

Work Book

멘토 소개

에이릭스 창업자 이다인 이사	❖ 서울대학교 경영학 석사
	❖ LG CNS 엔트루컨설팅 전략 컨설턴트 삼성물산 리테일마케팅팀 파트장
	❖ 2020 - 2021 전국민디지털 역량강화교육 서울/경기 총괄 PM
	❖ 시니어 디지털 교육 커뮤니티 "스마트시니어모임" 운영
	❖ 시니어 대상 디지털 교육 및 리터러시 콘텐츠 개발

퍼실리테이터 소개

배대석 퍼실리테이터	❖ 한국퍼실리테이터협회 인증 퍼실리테이터(CF)
	❖ 서울시 50플러스 재단 중부캠퍼스 교육상담팀 커뮤니티 모더레이터
	❖ NCS 교육훈련지도사
	❖ 서울벤처대학원대학교 경영학 박사

목차

Week 1	변화의 이해 : 미래 사회는 어떻게 될까?	7
	① 만나서 반갑습니다!	
	② 미래 사회의 이해	
Week 2	미래 필요 역량 : 디지털 리터러시란 무엇인가?	15
	① 디지털 리터러시의 이해	
	② IF YES or No	
	③ 활용 가능 자원	
Week 3	멘토링 & 실천계획	37
	① 멘토와 함께하는 Q&A	
	② 비전 그리기	
Week 4	발제하기 : 중장년의 디지털 리터러시, 디지털 활용능력의 필요성	46
	① 발제하기	
	② 내용 구상하기	

변화의 이해 : 미래 사회는 어떻게 될까?

Week 1

❶ 만나서 반갑습니다!

❷ 미래 사회의 이해

2021 서울지식이음포럼 중장년층 디지털 리터러시
팀으로 모이신 아젠다세터분들 모두 환영합니다.
급속도로 증가하는 중장년층이 미래 사회의 변화를
주도하는 세대가 될 수 있도록
“중장년층의 디지털 리터러시” 역량 강화에 대한 고민을
나누며 훌륭한 발제자로 성장해 나가시길 바랍니다.
이번주는 팀모임의 첫 시작으로 각자가 경험한
미래 사회의 변화를 토론해보도록 하겠습니다.

1

만나서 반갑습니다!

4주간 좋은 의견을 공유하여 성장해 나아갈 팀원들을 소개하는 시간을 가져봅시다.
서로 간의 호칭은 “성함”님으로 불러주세요. 좋은 토론이 될 수 있도록
장점은 더욱 빛나게, 단점은 서로 이해하며 포럼을 진행해보도록 해요.

간단한 자기소개

이번 포럼에 참여하게된 계기

팀모임을 통해 기대하는 마음

미래 사회의 이해

① 미래 사회의 이해

현재 우리가 살고 있는 [4차 산업혁명] 사회에 대해서 알아보도록 합시다.

4차 산업혁명에 의해 무엇이 변화하였는지를 파악하고, 우리가 미래사회를 현명하게 살아가기 위한 역량에 대해서도 고민하여 봅시다.

4차 산업혁명

인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 로봇기술, 드론, 자율주행차, 가상현실(VR) 등이 주도하는 차세대 산업혁명을 말한다. 이 용어는 2016년 6월 스위스에서 열린 다보스 포럼(Davos Forum)에서 포럼의 의장이었던 클라우스 슈밥(Klaus Schwab)이 처음으로 사용하면서 이슈화됐다. 당시 슈밥 의장은 "이전의 1, 2, 3차 산업혁명이 전 세계적 환경을 혁명적으로 바꿔 놓은 것처럼 4차 산업혁명이 전 세계 질서를 새롭게 만드는 동인이 될 것"이라고 밝힌 바 있다.

4차 산업혁명은

▶ 1784년 영국에서 시작된 증기기관과 기계화로 대표되는 **1차 산업혁명**

▶ 1870년 전기를 이용한 대량생산이 본격화된 **2차 산업혁명**

▶ 1969년 인터넷이 이끈 컴퓨터 정보화 및 자동화 생산시스템이 주도한

3차 산업혁명에 이어 ▶ 로봇이나 **인공지능(AI)**을 통해 실제와 가상이 통합돼 사물을 자동적·지능적으로 제어할 수 있는 가상 물리 시스템의 구축이 기대되는 산업상의 변화를 일컫는다.

그림 : 4차 산업혁명

그림 출처 : 미래창조과학부 블로그



② 4차 산업혁명 시대에는 무엇이 변화하였을까요?

❖ 아래 만화에서 4차 산업혁명과 디지털로 인하여 현실화 된 것은 무엇일까요?



* 1965년 KBS 개국미래만화

③ 미래 삶의 방식

의식주에서 문화까지 생활 방식의 변화와 특징을 찾아보고, 이들이 변하게 된 요인을 논의하여 봅시다.

	변화한 생활 방식	변화 요인
의 (衣)		
식 (食)		
주 (住)		
문 화		

이제 인류의 모든 지식은 디지털로 저장되어 누구나 자유롭게 사용할 수 있습니다. 굳이 비싼 학비를 내고 대학을 가지 않아도 지식을 얻을 수 있는 세상입니다. 디지털을 활용하지 못한다는 것은 그러한 지식을 이용하지 못한다는 의미죠. 무엇보다 과거와 비교할 수 없게 지식이 빠르게 발전하기 때문에 평생 지식을 키워나가야 하는 상황에서 디지털 리터러시는 생존 능력에 해당됩니다.

- 지금까지는 대부분의 사람들이 누군가 만들어낸 디지털 기술을 이용하고 디지털 데이터, 정보, 콘텐츠를 디지털 미디어를 통해 일방적, 수동적으로 소비하기만 했다면, 앞으로는 소비자에서 생산자로 거듭나 누구나 디지털 기술, 데이터, 정보, 콘텐츠를 생산하고 디지털 미디어를 통해 공유하는 능력을 갖춰야 합니다. 디지털 세상에 넘쳐나는 허위정보를 스스로 구별해내고 누군가의 주장에 대해 스스로 판단하는 능력도 갖춰야 합니다. 능력과 함께 소양도 중요합니다. ‘디지털 활용’이 지나쳐 중독에 빠지거나 남에게 해를 입히는 데 사용해서는 안 됩니다. 스스로 절제하고, 공동체 정신을 갖고 자신의 디지털 활용 능력을 나와 타인에게 이롭게 사용할 줄 아는 소양도 갖춰야 합니다.

④ 디지털 리터러시란?

" 디지털 기술, 데이터, 정보, 콘텐츠, 미디어를 읽고, 분석하고, 쓸 줄 아는 능력과 소양 "

리터러시란 글을 읽고 쓸 줄 아는 능력을 말합니다.

지금까지는 글을 통해서만 지식을 얻을 수 있었기 때문에 전 세계 모든 국가들이 문명율을 낮추기 위해 노력했습니다. 그러나 이제는 글을 읽고 쓸 줄 아는 것만으로는 부족합니다. 미래는 디지털 리터러시, 즉 디지털을 읽고, 분석하고, 쓸 줄 아는 능력이 중요합니다.

디지털 리터러시 정의

디지털 리터러시(Digital Literacy)

미디어교육학자 루블라와 베일리(미국)
디지털 기술을 사용할 줄 아는 능력과 언제 어떻게 사용할지를 아는 능력

미국도서관협회(ALA)
발견, 평가, 창조, 정보소통을 위해 정보와 커뮤니케이션 기술을 이용하는 능력으로, 인지적 능력과 기술적 능력을 요구

유네스코가 정의한 5대 디지털 리터러시 역량



❖ 변화한 세상을 대응하는 바람직한 태도는 무엇일까요?



변화하지 못하면
끝장



변화가 요구하는
자질을 개발



변화를 즐기는
마음의 태도

4차 산업혁명 사회에서 일반인, 시니어들이 변화를 즐기는
마음의 태도를 가지기 위해서는 반드시 **디지털 리터러시**가 수반되어야 합니다.
여러분이 생각하는 나에게 필요한 **디지털 리터러시**란 무엇인가요?
나에게 필요한 디지털 리터러시와 그것을 위해 필요한 역량에 대해 정리 후
토론하여 봅시다.

변화 요인

#정보와 데이터 활용능력

#소통과 협업 능력

#디지털 콘텐츠 생산 능력

#정보 보안, 정보 윤리 능력

#문제해결능력

위의 다섯가지는 유네스코가 정의한 디지털 리터러시 역량입니다.

위 역량 중에 나에게 가장 필요한 것이 무엇인지 우선 생각해보고, 그 외에도 개인적으로 필요하다고 생각하는 ‘디지털 리터러시’를 정의해봅시다.

변화 요인

-
-
-

예시

미래 필요 역량 : 디지털 리터러시란 무엇인가?

Week 2

❶ 디지털 리터러시의 이해

❷ IF YES or No

❸ 활용 가능 자원

미래사회의 수많은 변화를 야기하는 요인은 근본적으로 무엇이였을까요? 변화 사례에 대한 공통점은 “디지털, 인공지능”이 인간의 노동을 대체한다는 것입니다. 미래사회에 소외되지 않고 주도적으로 살아가기 위해서는 중장년층에게 어떠한 준비가 필요할지, 준비를 잘 하여 노후를 맞이하는 경우와 아닌 경우를 상상하며 디지털 리터러시의 필요성에 대해 이해하여 봅시다.

1

디지털 리터러시의 이해 : 디지털 리터러시의 필요성

미래 사회를 대비하는 디지털 리터러시를 갖춘 성공 사례와 실패 사례에 대하여 토론해 봅시다.
주변에 다양한 중장년층을 떠올리며 디지털 리터러시를 활용한 긍정적인 사례들과 급변한 사회에서 디지털 리터러시에 대한 이해가 부족하여 발생한 아쉬운 사례 등을 공유하여 봅시다.

디지털 리터러시를 갖추었을 때의 잠재력과 성공 사례

❖ 새로운 경제적 가치를 창출하는 사례

방향제를 만드는 취미를 가진 A씨는 네이버에 스마트스토어를 개설하여 방향제를 판매하며 매출을 창출하고 있다.

❖ 디지털 기반의 신규 매출을 창출하는 사례

작은 떡가게를 운영하던 B씨는 코로나로 인해 경제적 위기를 겪고 있었는데, 배달앱에 가입하여 떡과 식혜를 배달 판매하기 시작하며 매장 매출 외에 신규 매출을 창출하고 있다.

❖ 위험과 외로움을 탈출하는 사례

독거노인 C씨는 구청에서 설치해준 AI 스피커를 사용하게 되면서, 말동무도 생기고 좋은 음악도 들으며 외로움과 노년 우울증에 도움을 받았다. 또한 언제 어떻게 건강이 악화될지 모르는 상황에서 긴급신고 기능도 있어 항상 불안했던 마음을 해소할 수 있었다.

❖ 온라인 세계에서 새로운 취미와 친구를 발굴하는 사례

거동이 불편한 D씨는 평소 손주들의 모습으로 영상을 만들어보고 싶어서 영상 편집관련 교육을 듣고 싶었는데, 코로나 상황과 맞물려서 외출이 어려웠으나 온라인 수업을 통해 해당 수업을 듣고 또 같이 수업을 듣는 온라인 친구도 만들 수 있었다.

디지털 리터러시를 갖추었을 때의 잠재력과 성공 사례를 찾아 적어보세요 :)

디지털 리터러시를 갖추지 못했을 때의 상실과 문제 사례

문
예

❖ 디지털 사용이 어려워 불편함을 겪는 사례

- 추석을 맞이하여 온라인 기차 예매가 시작되었는데, E씨는 인터넷으로 어떻게 기차표를 예매하는지 몰라 결국 역에서 기차표를 구매하게 되었고 서울까지 입석으로 가야만 하는 상황이 있었다.
- F씨는 매달 말 아들 내외가 용돈을 보냈다고 하는데, 은행에 가야만 확인할 수가 있다 보니 코로나 상황에서 외출도 어렵고 계속 입출금 내역을 확인할 수도 없어서 답답했다.

❖ G씨는 친구와 동네 산책을 나갔다가 카페에 가게되었다.

커피를 사겠다고 하고 막상 카페에 들어왔는데 카페에는 직원은 없고 주문을 받은 키오스크 기계만 있었다. 키오스크 기계를 처음부터 어떻게 해야할지 몰라 찢찢매고 있던 중 들어온 다른 손님이 있어 물어 물어 커피를 살수 있었는데, 친구에게도 너무 부끄럽고 단순한 거 같은데 하지 못한 것에 대한 자괴감마저 들었다.

❖ 보이스 피싱, 금융 범죄 등의 표적이 된 사례

H씨는 최근 문자로 아들을 사칭하여 돈을 요구하는 문자를 받고, 개인 정보와 통장 계좌 등을 입력하여 200만원을 입금하게 되었다. 정말 아들이 맞는 것인지? 개인정보/보이스피싱 사례 등에 대한 사전교육을 받았다면 이런 일을 피할 수 있었을텐데 그렇지 못한 것에 대해 속상한 마음을 전했다.

디지털 리터러시를 갖추지 못했을 때의 상실과 문제 사례를 찾아 적어보세요 :)

IF YES :

디지털 리터러시를 갖추었을 때의 잠재력과 성공 사례

성공 사례 : 주목받는 시니어 유튜버들, 시니어 셀럽에서 인플루언서로

사례 1

130만 명의 구독자를 보유한 대표적인
시니어 유튜버 <Korean Grandma> 박막례 할머니

- ❖ 여행, 먹방, 뷰티, 요리 등 다양한 분야에서 거침없는 입담과 센스를 보여주며 젊은 세대에게 인기를 얻고 있음
- ❖ 초기 시니어 유튜버들은 먹방, 뷰티, 여행 등 젊은 세대의 전유물로 여겨졌던 콘텐츠에 어른들의 특성을 더해 새롭게 다가간 유형
- ❖ 주된 콘텐츠 구독자 층이 같은 시니어 세대보다 젊은 세대가 상대적으로 많고 '귀여우시다', '건강하세요' 등 악플보다 응원하는 댓글이 다수



박막례 할머니

사례 2

대법관에서 10만 구독자를 가진 유튜버로 변신한
<차산선생법률상식> 박일환 전 대법관

- ❖ 박일환 전 대법관은 1978년 서울민사지방법원 판사를 시작으로 대법관을 역임한 후 2012년 34년간의 법관 생활을 마치고 퇴임.
- ❖ 퇴임 초기에는 법관 생활을 정리하는 마음으로 책을 쓰거나 강연을 하려 했으나 딸의 권유로 2018년 말 유튜브를 시작.
- ❖ 그가 법률 콘텐츠를 선정하고 영상을 기획하며 촬영까지 마치면 딸이 편집을 도와주는 방식.
- ❖ 박 전 대법관의 채널과 다른 법률 관련 채널의 차이점은 법률 상식뿐 아니라 법관의 주52시간 근무제 등 일반인이 알 수 없었던 실제 법관의 일상을 엿볼 수 있다는 점.
- ❖ 화려한 영상 편집이나 촬영 기법 등을 쓰지 않고 기본에 충실하며 법률 상식을 알기 쉽게 전달해 악플이 없기로 유명.
- ❖ 구독자 수가 13만 명을 훌쩍 넘었으나 유튜브를 통해 돈벌이보다는 오로지 소통하는 것에 만족한다고 밝힘.

박일환 전 대법관



IF NO :

디지털 리터러시를 갖추지 못했을 때의 상실과 문제 사례

디지털 기술에 대한 접근성이 떨어지는 문제는 삶의 질과도 밀접한 관련이 있다. 원하는 메뉴를 주문하지 못해 키오스크 기기로 주문해야 하는 식당을 피하고, 명절 때는 기차표를 예매하러 이른 새벽에 일어나 역에 달려가 줄을 선다. 인터넷으로 공문서를 다운로드하지 못해 직접 공공기관을 찾아다녀야 하고, 간단한 은행 거래를 하기 위해 버스를 타고 은행을 방문해야 한다. 택시를 타려해도 카카오택시 이용자와 달리 길가에 나와 손을 흔들어야 한다.

디지털리터러시의 필요성은 노인 소외 현상도 관련이 있다.

시청자미디어재단 컨퍼런스에서는 허위 정보 유포 채팅방의 90% 이상이 중장년층이 소속된 방이라고 밝혔다. 대부분 건강과 관련한 정보를 나누는 가운데 틈틈이 정치적인 현황도 올라오며, 진위 판단없이 정보를 무분별하게 수용하고 유포하기도 한다.

중장년 - 고령자가 디지털 리터러시를 갖추기 어려운 이유는 무엇일까?

사례 1

사회적 원인

디지털화 가속으로 전 분야가 급속히 변화하는 것과 동시에 중장년/ 고령층을 위한 사회적인 제도 개선이나 도입 전 대비 방안 또는 전국민 활용을 위한 기능 설계 등이 필요

코로나-19의 확산으로 인해, 전자상거래 및 키오스크 등을 이용한 비대면 거래가 사회 전반으로 급속히 확산되고 있다. 그러나 고령층은 이러한 비대면 거래에 익숙하지 않아 어려움을 겪고 있다. 2020년 9월, 한국소비자원은 최근 1년간 전자상거래나 키오스크를 통한 비대면 거래 경험이 있는 65세 이상 소비자 300명을 대상으로 설문조사를 시행했다.

전자상거래 경험이 있는 고령소비자(179명, 중복응답)는 컴퓨터(44.7%, 80명)보다 스마트폰(79.9%, 143명)을 더 많이 이용하고 있었으며, 전자상거래 난이도는 평균 65.3점*으로 평가했다. 전자상거래 시 '회원 가입 및 로그인'(58.5점), '포인트 적립 및 쿠폰 사용'(63.5점), '결제'(65.0점), '쇼핑사이트·앱 찾기 및 설치'(66.3점) 등의 순으로 어려움을 평가했다. 이 가운데 키오스크를 이용해 본 고령소비자(81.6%)는 키오스크 이용 난이도를 평균 75.5*점으로 전자상거래보다는 이를 조금 더 쉽게 느끼는 것으로 나타났다. 키오스크 이용 중 불편한 점(중복응답)으로는 '복잡한 단계'(51.4%, 126명)를 가장 많이 꼽았고, '다음 단계 버튼을 찾기 어려움'(51.0%, 125명), '뒷사람 눈치가 보임'(49.0%, 120명), '그림·글씨가 잘 안 보임'(44.1%, 108명) 등이 뒤를 이었다.

* 100점 만점 기준이며 100점에 가까울수록 '매우 쉬움', 50점은 보통, 0점에 가까울수록 '매우 어려움'을 의미함.

[출처 : 박미희, 권동욱(2020), 고령소비자에 대한 전자상거래·키오스크 등의 비대면 거래 교육 필요, 한국소비자원 www.kca.go.kr]

경제적 원인

경제적 격차에 따라 디지털 사회 및 기기를 경험할 기회가 적어지고,
그에 따라 더욱더 디지털 격차가 커져 사회에 적응하지 못하게 되어 경제적
격차가 다시금 가속화되는 악순환 발생

5년 전 은퇴를 한 B (58세)씨는 경제적으로 어려워져 스마트폰이 아닌 가장 저렴한 피쳐폰을 활용하게 되었다. 그러다 보니 인터넷 검색, 비대면 교육, 소셜네트워크의 활용 등이 점점 어려워졌다. 처음에는 불편함을 느끼지 못했는데 코로나 이후 마스크 구매, 백신 예약, 백신 접종 증명서 등에 소외되는 것 같은 느낌이 든다.

개인적 원인

주변에 디지털 변화와 함께 교육이나 도움을 줄 수 있는 지인이 없는 1인 독거가구 노인들의 증가와 디지털에 대한 막연한 두려움으로 디지털과 더욱 더 멀어지고 있다.

한국지능정보사회진흥원에서 진행한 2020 디지털 정보격차실태조사 보고서에 의하면 만 55세 이상 고령층의 경우 디지털 기기를 이용하다 잘 모르거나 문제가 생기면 어떻게 해결하는지 질문한 결과 '가족에게 도움을 요청'(78.9)하는 경우가 가장 많았고, 그 다음은 '전문 인력 이용'(54.7%), '인터넷 정보검색'(52.6%), '친구 도움 요청'(51.5%), '지인 도움 요청'(50.3%), '스스로 문제 해결'(37.4) 순으로 조사되었다.

특히 '스스로 문제를 해결한다'고 응답한 비율은 일반 국민 전체에서 68.2%인데 반해 고령층은 37.4%에 불과했고, '가족의 도움을 요청한다'고 응답한 비율은 일반 국민 전체에서 65.9%인데 반해 고령층은 78.9%에 달했다.

디지털 기기에 대한 문제가 발생할 시, 스스로 해결하거나 정보를 검색하는 비율은 일반국민보다 낮고 가족에게 도움을 요청하는 비율이 상대적으로 높게 나타난 것이다.

한편, 고령층 인터넷 이용자들은 위와 같은 도움을 줄 수 있는 온·오프라인상의 인간관계, 즉 '사회적 자본'과 관련된 항목에의 동의 비율이 높았다. 인터넷 이용자들의 경우 '문제해결에 도움 줄 사람이 있다'(76.1%), '중요한 결정에 조언을 구할 사람이 있다'(73.2%)에 대해 동의하는 비율이 70% 이상이었다. 이에 반해 인터넷 비이용자들의 경우, '문제해결에 도움 줄 사람이 있다'(57.5%), '중요한 결정에 조언을 구할 사람이 있다'(62.0%) 등 그 비율이 상대적으로 적게 나타났다.

[통계 출처 : 한국지능정보사회진흥원, 2020 디지털정보격차실태조사 보고서]

모
하

역량 강화 계획 :

현재 디지털 리터러시 수준 점검과 강화 목표 수립

다음의 설문을 통해 본인의 “디지털 역량” 수준을 점검하여 봅시다.
설문은 직관적으로 진행하며 총점을 확인하고,
총점 및 가장 부족한 항목을 공유하여봅시다.

① 귀하는 컴퓨터(데스크탑/노트북)를 통해 다음의 활동을 스스로 얼마나 하실 수 있으신지요?

1) 나는 필요한 프로그램(소프트웨어)을 컴퓨터에 설치/삭제/업데이트 할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

2) 나는 컴퓨터에 유선 또는 무선 인터넷을 스스로 연결해서 사용할 수 있다
(단, IP 설정은 제외)

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

3) 나는 웹 브라우저(익스플로러, 크롬, 사파리 등)에서 내가 원하는 환경을
설정할 수 있다 (팝업창 차단, 텍스트 크기 설정, 보안 및 시작 홈페이지 설정 등)

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

4) 나는 컴퓨터에 다양한 외장기기 (디지털 카메라, 프린터, 스캐너,
USB 외장하드 등)를 연결하여 이용할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

5) 나는 컴퓨터에 있는 파일을 인터넷을 통해 다른 사람에게 전송할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

6) 나는 컴퓨터의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사/치료할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

7) 나는 컴퓨터(한글, 엑셀, 파워포인트 등)를 이용하여 문서나 자료를 작성할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

② 귀하는 모바일기기(스마트폰 및 스마트패드 등)를 통해 다음의 활동을 스스로 얼마나 하실 수 있습니까?

1) 나는 모바일기기에서 디스플레이/소리/보안/알람/입력방법 등의 환경설정을 할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

2) 나는 모바일기기에서 무선 네트워크(와이파이) 설정을 할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

3) 나는 모바일기기에 있는 파일을 컴퓨터로 옮길 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

4) 나는 내 모바일기기에 있는 파일/사진 등을 다른 사람에게 전송할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

5) 나는 필요한 앱을 모바일기기에 설치/삭제/업데이트할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

6) 나는 모바일기기의 악성코드(바이러스, 스파이웨어 등)를 검사/치료할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

7) 나는 모바일기기에서 문서나 자료(메모, 워드 등)를 작성할 수 있다

☐ 전혀 그렇지 않다 ☐ 그렇지 않은 편이다 ☐ 그런 편이다 ☐ 매우 그렇다

[디지털 역량 수준 진단, 한국지능정보사회진흥원]

활용 가능 자원 :

디지털 역량 강화를 위한 방법 찾기

Q . 아래는 한국지능정보사회진흥원에서 개발한 '디지털 역량의 프레임워크' 입니다. 아래 표에서 디지털화로 바뀐 생활 양식을 확인해보고, 요즘시대의 중장년층에게 가장 필요한 디지털 역량이 무엇일지 체크해보며, 그 역량을 선택한 이유에 대해 의견을 나누어봅시다.

디지털 환경에 친숙해지기		
디지털 환경변화 이해하기	디지털 환경 변화의 특징을 이해하고 새로운 디지털 기술에 대해 흥미를 가진다.	☐
디지털 환경에 접근하기	디지털 환경에 자유롭게 접근할 수 있는 기본 기능을 갖춘다.	☐
디지털 기기 활용하기	디지털기기의 소프트웨어와 하드웨어 기능을 이해하고 활용한다.	☐

디지털 환경에서 정보습득하기		
디지털 정보 검색하기	필요한 디지털 데이터, 정보 및 콘텐츠를 효과적으로 검색한다.	☐
디지털 정보 관리하기	디지털 데이터, 정보 및 콘텐츠를 조작하고, 인출하여 저장한다.	☐
디지털 정보 평가하기	디지털 데이터, 정보 및 콘텐츠 원천의 신뢰성을 분석하여 해석하고 비판적으로 평가한다.	☐

디지털 환경에서 소통하기		
디지털 환경에서 관계맺기	디지털 환경 속에서 다양한 사람들과 상호작용 하며, 디지털 데이터, 정보 및 콘텐츠를 공유한다.	☐
디지털 시민성 갖추기	디지털 환경 속에서 시민의식을 갖추어 사적 및 공적 공동체 활동에 참여한다.	☐

디지털 환경에서 안전하기		
디지털 보안과 콘텐츠 보호하기	디지털 기기 및 콘텐츠 보호에 대한 관련 지식을 습득하여 이해하고, 바르게 사용한다.	☐
디지털 역기능 이해하기	디지털 환경의 위험과 역기능에 대해 이해하고, 대응하면서 신체적, 심리적, 사회적 웰빙을 추구.	☐
개인정보 보호하기	디지털 환경에서 개인정보를 보호하고, 온라인 활동으로 인한 디지털 기록을 이해하고 적절하게 관리한다.	☐

디지털 환경에서 일상생활하기		
스마트하게 경제 활동하기	디지털 기기를 활용하여 경제 활동과 관련된 문제를 해결한다.	☐
스마트하게 행정처리하기	디지털 기기를 활용하여 온라인으로 행정 처리를 한다.	☐
스마트하게 여가 즐기기	디지털 기기를 활용하여 여가 활동을 즐기고 관련 문제를 해결한다.	☐
스마트하게 학습하기	디지털 기기를 활용하여 온라인에서 자기주도적으로 학습한다.	☐
스마트하게 건강 관리하기	디지털 기기를 활용하여 병원 서비스를 활용하고 건강을 관리한다.	☐

디지털 환경에서 일하기		
인공지능 특성 이해하기	인공지능 기술 개발과 활용에 발생하는 사회적 영향력과 윤리적 쟁점을 이해한다.	☐
디지털 일터 환경에 대비하기	디지털 직업환경 변화의 흐름을 이해하고, 디지털 기기와 기능을 활용하여 공동의 목표 달성을 위해 협업한다.	☐

디지털 환경에서 만들기		
디지털 정보 및 자료 생성하기	디지털 데이터와 정보의 특징과 구조를 이해하고, 다양한 목적을 수행하기 위한 문서와 자료를 생성한다.	☐
디지털 미디어 콘텐츠 생산하기	디지털 기술을 활용하여 다양한 형태의 디지털 콘텐츠를 편집하고 제작한다.	☐
콘텐츠 크리에이터 활동하기	디지털 기술과 기능을 활용하여 크리에이터로 활동한다.	☐
디지털 기술로 메이커 활동하기	컴퓨팅 사고력을 기반으로 디지털 기술을 사용하여 창의적 산출물을 만들어 낸다.	☐

자료출처 : [디지털역량의 프레임워크: 디지털 생활양식] 한국지능정보사회진흥원

❖ 앞으로 우리가 가는 세상은



내가 기여하지 않아도 많은 혜택을 누릴 수 있음.

그런데, 이런 혜택의 대부분은 '디지털 기반'



❖ 나의 디지털 리터러시 역량을 강화하기 위해 필요한 교육 프로그램을 찾아보고 교육 방법을 공유해봅시다.

방법	내용	예시
독서	시니어 디지털역량과 관련된 교재 및 도서를 통한 학습	1) 스마트 시니어 폰백 탈출하기- 헬리오스 2) Bravo! 디지털라이프 -한빛미디어배움나라 (estudy.or.kr) 내 디지털 교안
교육 수강	유/무료 교육 수강, 유튜브 교육 수강 등을 통한 학습	1) 디지털배움터.kr 2) 어디나 지원단 3) 서울시내 자치구 정보화 교육 4) 스마트 경로당 5) 유튜브 내 강의 검색
체험	다양한 디지털 기기를 무료로 체험하면서 두려움을 줄이며사용에 익숙해 질 수 있도록 함	1) VR(가상현실), 첨단 로봇, 1인 미디어 등 다양한 신기술을 무료로 경험할 수 있는 '서초 스마트시니어 IT체험존' 2) 자치구 별 노인복지회관 "키오스크"체험존 3) 다양한 디지털 기기체험이 가능한 SKT "티움" 경로당 별 무료 로봇 체험 "리쿠 "
사회 활동	중장년층/고령층의 지속적인 사회활동을 통해 업무 수행을 위한 교육을 받으며 역량 향상	1) 50플러스 재단 보람일자리사업 2) 서울디지털재단 "어디나지원단" 등

참고 서울특별시 50플러스 재단 (<https://50plus.or.kr/>)
서울시평생학습포털 (<https://sll.seoul.go.kr/main/MainView.dunet>)

멘토링 & 실천계획

Week 3

① 멘토와 함께하는 Q&A

② 비전 그리기

5년 후 자신의 프로필 이미지를 상상해봅시다.

5년 후 당신이 상상하는 프로필의 이미지를 달성하기
위해서 필요한 디지털 리터러시는 무엇일까요?

필요한 디지털 리터러시를 획득하기 위해서는 어떠한
디지털 기술, 도구를 갖추어야 하고, 디지털 윤리와 소양을
배우기 위한 방법은 무엇일까요? 그동안 찾아온
학습 방법을 기반으로 구체적인 실천 계획을 수립하고
ACTION PLAN을 구성하여 봅시다.

1

멘토와 함께하는 Q&A

팀모임을 통해 미래사회의 변화에 대응하기 위해 반드시 필요한 역량인

디지털 리터러시 에 대해 토론해 보았습니다.

토론 내용을 바탕으로 멘토와 함께 더 상세한 이야기를 나누어봅시다.

메모

예시

① 비전 그리기 : 디지털 리터러시 역량을 갖춘 5년 후 셀프 이미지 그려 보기

❖ 디지털 리터러시를 통해 달라지는 전체적인 나의 모습을 그려보아요!

스마트폰 기초부터 시작해서 메타버스까지 다양한 디지털 교육을 주말마다 수강한 나는 시니어들에게 시니어의 눈으로 디지털을 교육하는 디지털 강사가 되었습니다. 일하지 않는 시간 동안에는 손주를 돌보는데 인터넷으로 장도 보고, 아기들을 데리고 햄버거 가게에 가서 키오스크로 직접 주문도 해주고, SNS친구가 되어 메타버스에서 소통하니 아기들도 정말 좋아합니다.

❖ 디지털과 관련된 전문적인 일을 할 수도있고, 디지털을 활용하여 현재 보다 더 즐겁고 효율적으로 일을 할 수도 있습니다. 5년 후에 무슨 일을 하고 있을까요? 다양한 나의 미래 모습을 상상해봅시다. 필요한 디지털 리터러시는 무엇일까요?

- 1) 디지털 강사 - 디지털 활용/소통 능력 및 디지털 교안 작성
- 2) 건강 관련 유튜브 크리에이터 - 동영상 촬영/편집 기술 및 유튜브 계정 생성/관리
- 3) 손주/손녀 돌보기 - 손주/손녀들의 영상 앨범 제작/학원 인터넷 등록/인터넷 장보기 등

❖ 디지털을 활용해 배울수도 있고 디지털을 활용해 즐길 수도 있습니다. 5년 후의 나의 취미생활은 무엇일까요? 다양한 취미 생활을 상상해봅시다.

- 1) 프랑스자수 : 취미플랫폼을 활용해서 실시간 영상 강의를 통해 배움 - 디지털 활용/소통
- 2) SNS마케팅 : 꽃집을 운영하고 있는데, 계절마다 변경되는 꽃/화분 등에 대해 소개하는 디지털 콘텐츠 (온라인포스터)를 직접 제작 - 디지털 활용/제작/창작
- 3) 여행 : 이제 여행사 패키지가 아니라 직접 인터넷에서 정보를 찾아보고, 호텔앱을 활용하여 예약도 하고, 여행 동선도 짜보면서 자유여행을 계획 - 디지털 정보 습득/활용

실천하기

① 비전 그리기 : 디지털 리터러시 역량을 갖춘 5년 후 셀프 이미지 그려 보기

예시

② 목표 세우기 : 내 삶에 필요한 디지털 리터러시 (디지털 기술, 도구, 소양)

디지털 기술	디지털 환경 이해, 디지털 소통, 정보습득, 디지털 콘텐츠/문서 제작 등
디지털 도구	HW (하드웨어) : 스마트폰, 키오스크, 노트북 SW (소프트웨어) : 유튜브, 카카오톡, 블로그, 파워포인트, 키네마스터 등
디지털 소양	디지털 보안 / 콘텐츠 보호/ 허위뉴스 구분/디지털금융 AI / 메타버스 신기술 이해

③ 실천 계획 : 나에게 필요한 디지털 기술과 윤리를 배우기 위한 실천 계획

1) 디지털 기술을 습득하기 위한 도서를 검색하고 도서관을 방문하여 월 1권 이상을 학습합니다. 2) 주 1회 2시간 이상 디지털과 관련된 강좌를 수강합니다. 3) 두려워하지 않고 디지털을 활용한 행동을 해봅니다. 다양한 무료 체험존도 경험합니다. - 주민센터에가서 직접 공공문서 출력, 은행에 가서 인터넷 뱅킹 개설, 카페에서 키오스크 주문하기 등 4) 다양한 SNS 계정을 개설하고 친구나 커뮤니티를 만들어 봅니다. - 카카오톡, 네이버카페/밴드/블로그, 페이스북 등 온라인에서의 사회적 활동을 경험해 봅니다.

실천하기

② 목표 세우기 : 내 삶에 필요한 디지털 리터러시 (디지털 기술, 도구, 소양)

디지털 기술	
디지털 도구	
디지털 소양	

③ 실천 계획 : 나에게 필요한 디지털 기술과 윤리를 배우기 위한 실천 계획

--

④ 한걸음 더

더 많은 중장년분들이 삶에 필요한
디지털 리터러시를 획득할 수 있으려면 어떤 것들이 필요할까요?

사회적 측면의 도움

개인적 측면의 도움



발제하기 : 중장년의 디지털 리터러시, 디지털 활용능력의 필요성

Week 4

- 1 발제하기
- 2 내용 구상하기

약 한 달 간의 토론을 통해 중장년층의
디지털 리터러시에 대해 충분히 이해했다면,
그 동안의 지식과 경험을 공유하여 봅시다. 중장년층이
쉽고 재미있게 디지털 리터러시 역량을 강화하여 더욱
가치 있는 미래의 삶을 영위하기 위해 필요한 발제 주제를
정의하고 원고를 작성하여 봅시다. 여러분의 경험이
타인에게 큰 도움이 될 수 있기를 바랍니다.

[illegible][illegible]