

IRS 글로벌 홈페이지(www.irsglobal.com)에서는 보다 다양한 산업 보고서 정보를 제공하고 있습니다.

교육과 ICT 기술의 융복합체인, 에듀테크 · 원격교육의 시장 및 기술개발 실태와 향후 전망

I. 국내외 에듀테크 시장 동향과 기반기술 개발동향

1. 언택트 시대의 교육 환경 변화와 대응 동향

1-1. 언택트 시대의 교육 환경 변화

1) 코로나 19로 인한 교육 환경 변화

- (1) 최근 동향
- (2) 코로나 19와 교육 환경 변화
- (3) 최근 교육 환경 변화에 대한 조사

2) 언택트 시대의 교육 : 경험을 진화로 바꾸는 5 가지 관점

- (1) 기술 도입 확대(초등~고등교육)
- (2) 지역 및 학교의 다양성에 대응(초중등 교육)
- (3) 경력 자원을 촉진(사회인 교육)
- (4) 걸음으로 드러나는 격차에 미리 대비
- (5) 과학 기술 리더러시를 육성

3) 교육부의 대응

- (1) 코로나 19 극복
- (2) 미래교육 혁신

2. 에듀테크 산업 및 시장 동향과 전망

2-1. 에듀테크의 개요 및 산업 동향

1) 개요

- (1) 개념과 필요성
 - (2) 분류(제품 기준)
- ###### 2) 산업의 최근 이슈와 구조
- (1) 최근 이슈
 - (2) 국내 산업 구조

2-2. 에듀테크의 시장 동향과 전망

1) 글로벌 교육산업의 주요 트렌드

- (1) 실감화
- (2) 연결화
- (3) 지능화
- (4) 융합화

2) 글로벌 에듀테크의 시장규모와 전망

- (1) 세계 시장규모 전망
 - (2) 세계 투자 규모
 - (3) 미국과 중국의 에듀테크 비교
 - (4) 스마트기기 보급 확대
- ###### 3) 주요국별 에듀테크 관련 주요 이슈
- (1) 미국 : 정부의 주도로 에듀테크를 보급
 - (2) 중국 : 에듀테크 + STEM 교육
 - (3) 이스라엘 : 과학 기술 인재 육성
 - (4) 싱가포르 : 엘리트 육성

(5) 일본 : 개별 맞춤형 확산

4) 국내 시장 동향과 전망

(1) 시장 규모

(2) 사업자 현황

(3) 투자 현황

(4) 주요 기업별 대응 동향

(5) 원격교육 환경정비 지원 확대

2-3. 글로벌 주요 기업별 에듀테크 개발 및 추진 동향

1) 주요 기업별 에듀테크 개발 및 추진 동향

(1) Google

(2) Apple

(3) Microsoft

(4) HP(Hewlett Packard)

(5) Lenovo

(6) Adobe

2) 스타트업 TOP 10

(1) Yuanfudao(1 위)

(2) BYJU'S(2 위)

(3) Zhangmen(3 위)

(4) Coursera(4 위)

(5) EVERF(5 위)

(6) HotChalk(6 위)

(7) Udemy(7 위)

(8) Changingedu(8 위)

(9) Huijiang Education Technologies(9 위)

(10) Age of Learning(10 위)

3. 에듀테크 분야의 기반 기술 동향

3-1. 블렌디드 러닝(Blended Learning)

1) 개념

2) e 러닝과 집합 교육의 블렌딩

(1) e 러닝 → 집합 교육

(2) 집합 교육 → e 러닝

(3) e 러닝 → 집합 교육 → e 러닝

(4) 주요 효과와 방향

3-2. 플립 러닝(Flipped Learning)

1) 개념

2) 특징

3) 주요 효과

4) 주요 사례

3-3. 소셜 러닝(Social Learning)

1) 개념

(1) 소셜 러닝(Social Learning)

(2) 소셜 미디어(Social Media)

2) 소셜 러닝의 학습

3) 해외 동향 및 주요 사례

(1) 구글의 소셜 러닝

(2) 인텔의 소셜 러닝

(3) 인터넷 생방송 수업 - Schoo

(4) 온라인 학원 - 아오이제미

5) 국내 현황

3-4. 마이크로 러닝(Micro Learning)

1) 개념

2) 기존 e 러닝의 과제

3) 단시간 축적 학습

4) 과제 해결책으로서의 마이크로 러닝

5) 주요 사례

- (1) Axonify
- (2) Zunos
- (3) 주식회사 아이러닝

3-5. 온라인 공개강좌(MOOC)

1) 개요

- (1) 개념
- (2) 장점
- (3) 단점

2) 글로벌 TOP 5 서비스

- (1) Coursera
- (2) Khan Academy
- (3) edX
- (4) Udemy
- (5) Udacity

3) 국내 현황

- (1) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 학습자 현황
- (2) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 연령별 회원가입자 수
- (3) 온라인 공개강좌(K-MOOC) 강좌 개발 및 운영 현황
- (4) 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 인기 강좌

3-6. 게이미피케이션(Gamification)

1) 개념

- 2) 게임적인 요소
- 3) 주요 사례
- 4) 기대되는 효과

3-7. 원격교육

1) ICT 기반 원격수업(한국)

- (1) 원격수업 운영 기반
- (2) 학생·교사의 정보통신기술(ICT) 활용 역량
- (3) 민관 협력을 통한 체계적 지원

2) 인터넷 지원(미국)

3) 원격 교육에 디지털 솔루션 활용(EU)

4) 가상 사이버보안 스쿨(영국)

5) 우편+온라인(호주)

6) 온라인 교육(중국)

II. 교육 분야 ICT 신기술 적용 동향과 활용사례 분석

1. AI(인공지능) 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

1-1. AI 기술 개요와 동향

1) AI 기술 개요

- (1) AI 정의
- (2) AI 연구에 활용된 핵심 기술 및 이론
- (3) 인공지능 주요 기술 요소

2) AI의 4대 주요 기술요소 동향

- (1) 학습지능 구현기술 주요 동향 및 사례
- (2) 추론·표현지능 구현기술 주요 동향 및 사례
- (3) 음성인식·이해지능 구현기술 주요 동향 및 사례
- (4) 시각지능 구현기술 주요 동향 및 사례

3) 비대면 기술로 부상한, 안면인식 기술

- (1) 중국의 AI 안면인식 기술 표준화 준비
- (2) 안면인식 기술의 과제

1-2. AI 시장 동향과 전망

1) 세부 분야별 시장규모 전망

- (1) 기술별 시장 전망
- (2) 산업별 시장 전망

- (3) 디지털 가상비서 시장
- 2) 국내외 AI 관련 시장과 주요업체 동향
 - (1) 해외
 - (2) 국내
- 3) 중국의 AI 기술 활용 사례
 - (1) 감시
 - (2) 의료영상
 - (3) 로봇틱스
- (4) 인간-컴퓨터 상호작용(Human-Computer Interaction, HCI)
- 1-3. AI가 교육 분야에 미치는 영향
 - 1) AI가 교육 분야에 미치는 영향
 - 2) AI를 활용하면 교육 교재에도 변화가 생김
 - 3) AI가 교육에 미치는 장점
 - 4) AI가 교육에 미치는 단점
 - 5) AI와 교사(인간)의 역할 분담이 중요
- 1-4. AI 교육과 AI 기반 교육
 - 1) AI 교육
 - (1) 중국
 - (2) 일본
 - (3) 미국
 - (4) 영국
 - (5) 한국
 - 2) AI 기반 교육
 - (1) 개요
 - (2) AI 기반 교육에서 AI 역할
 - 3) AI 시대의 교육 전망
 - (1) AI가 교육 시장에 미치는 영향
 - (2) AI 도입으로 인한 변화
- 1-5. 어댑티브 러닝(Adaptive Learning)
 - 1) 개요
 - (1) 개념
 - (2) 기존 단체 교육의 문제와 어댑티브 러닝
 - (3) 학습자 중심을 실현하는 어댑티브 러닝
 - (4) 컴퓨터 적응형 테스트(CAT)
 - 2) 시장 규모 전망
 - 3) 주요 서비스 TOP 5
 - (1) Knewton
 - (2) DreamBox Learning
 - (3) Squirrel AI Learning
 - (4) Duolingo
 - (5) Hetao101
 - 4) Knowledge Map
- 1-6. 교육 분야 AI 적용 사례
 - 1) AI를 통한 자동 출석체크
 - (1) 항저우 전자과학기술대학교(중국)
 - (2) 항저우제 11 고등학교
 - (3) 머니브레인
 - 2) AI가 수업 중의 집중도·활동을 계측
 - (1) 항저우 제 11 중학교
 - (2) 한양대학교
 - (3) 홍콩대학교
 - 3) AI가 실독증을 인식
 - (1) 영국 케임브리지대학 의학 연구위원회(MRC)
 - 4) AI를 통한 시험 감독
 - (1) 일본 에듀랩(EduLab)
 - (2) 아부다비

- (3) 서울대 치과대학
- 5) AI 를 통한 채점
 - (1) 작문 채점
 - (2) 영어 말하기 능력 측정
 - (3) 3D 기술을 활용한 AI 심판 제도
- 6) FAQ 용 AI 챗봇
 - (1) Deakin 대학
 - (2) 조지아텍
 - (3) 성균관대학교
- 7) AI 를 통한 맞춤형 온라인 학습 솔루션
 - (1) 애리조나주립대
 - (2) 퀴이드
 - (3) 교육부
- 8) AI 영어 회화 로봇 등
 - (1) AKA 인텔리전스
 - (2) LG CNS
- 9) AI 를 활용하는 VR · AR
 - (1) 미국
 - (2) 호주
 - (3) 일본
 - (4) 한국

2. 빅데이터 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

2-1. 기술 개요와 동향

- 1) 기술 개요
- 2) 산업 생태계 현황
 - (1) 빅데이터 및 빅데이터 플랫폼의 정의와 분류
 - (2) 빅데이터 플랫폼 범위
 - (3) 빅데이터 플랫폼의 특징과 구조

2-2. 코로나 19로 인한 환경 변화

- 1) 주요국별 공공데이터 개방 현황
 - (1) 미국
 - (2) 프랑스
 - (3) 이태리
 - (4) 기타 국가
 - (5) 국내
- 2) 오픈 데이터 활용 사례

2-3. 국내외 데이터 산업 및 시장 동향

- 1) 글로벌 데이터 산업 시장 현황
 - (1) 글로벌 데이터 산업 시장 규모
 - (2) 글로벌 데이터 산업 기업 현황
 - (3) 글로벌 데이터 산업 전문인력 현황
 - (4) 글로벌 데이터 산업 경제적 효과
 - (5) 글로벌 데이터 산업 전망
- 2) 국내 데이터 산업 시장 현황
 - (1) 국내 데이터 산업 시장규모
 - (2) 국내 데이터 산업 직접매출 시장규모
 - (3) 국내 데이터 직무 인력 현황
 - (4) 국내 데이터 직무 인력수요 전망

2-4. 교육 분야의 빅데이터 활용과 문제 해결

- 1) 미국 열린 정치 시책
- 2) 빅데이터에서 기계학습의 역할
- 3) 심층학습의 빅데이터를 적용을 위한 유스케이스 개발

2-5. 정부와 교육부의 데이터 관련 정책 동향

- 1) 정부

2) 교육부

2-6. 교육분야 빅데이터 활용 사례

1) 교육 활동 분야

- (1) 북트리
- (2) 학생 맞춤형 STEM
- (3) Teach to One
- (4) 아이들맘
- (5) 미국 애리조나 주립대학의 ALA 및 eAdvior
- (6) 규슈대학

2) 진단, 예측 분야

- (1) 미국 EWS
 - (2) 대학기관연구(Institutional Research)
 - (3) 와세다대학
- #### 3) 분석 기술별 활용 사례

3. VR · AR 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

3-1. 기술 개요

1) 기술의 정의 및 범위

- (1) VR · AR
 - (2) 혼합현실(MR)
- #### 2) VR · AR 기술과 네트워크, 플랫폼

- (1) 네트워크
- (2) 플랫폼

3-2. 국내외 기술개발 동향과 시장 전망

1) 글로벌 시장 동향과 전망

- (1) 글로벌 시장
- (2) 하드웨어 시장점유율
- (3) 산업 생태계
- (4) 국내 시장

2) 국내외 주요 업체별 기술 동향

- (1) 페이스북
- (2) 애플
- (3) 구글
- (4) 마이크로 소프트
- (5) 매직 리프
- (6) 레노버
- (7) 아마존
- (8) HaptX
- (9) Sony
- (10) HTC
- (11) SK 텔레콤
- (12) KT
- (13) LG 유플러스
- (14) LG 전자
- (15) 삼성전자
- (16) 한국가상현실

3) 주요국별 AR · VR 관련 정책 동향

- (1) 해외 정책 동향
- (2) 국내 정책 동향

3-3. 교육 분야에서의 VR · AR 활용사례와 도입과제

1) 교육과 VR

2) 교육분야에서의 VR · AR 활용 전망

- (1) 교육 분야에서의 도입 기대
- (2) 성장 및 보급 단계
- (3) 기술의 발전으로 성장 예측

3) 교육 · 연수 분야에서 AR · VR 활용 장점

- (1) 능동적인 유사체험이 가능
- (2) 도입비용 대비 효과가 우수
- (3) 학습 시간 및 장소의 제약을 없앴
- 4) 교육 분야에서의 AR · VR 활용 분야
 - (1) 영어 회화 및 교외 학습 등 학습 교재로서 활용
 - (2) 실제 체험을 필요로 하는 스킬을 습득하는 데 활용
 - (3) e 러닝 분야에서의 학습을 더욱 확장시키는 데 활용
- 5) 기업 연수에서의 AR · VR 활용 사례
 - (1)接客 및 커뮤니케이션 등 패턴에 따른 훈련에서 활용
 - (2) 재현하기 어려운 장면을 체험하는 데 활용
 - (3) 실제 작업을 체험하는 데 활용
- 6) AR · VR의 교육 분야 도입 과제
 - (1) 고가의 도입 비용
 - (2) 운영 면에서의 안전성
 - (3) AR · VR에 대한 인식 및 현실 세계에 미치는 영향
 - (4) 교육 · 연수 분야 이외의 AR · VR 보급 상황
 - (5) 기존의 교육 및 연수를 대체하기 어려울 수 있음

3-4. 교육 분야에서의 AR · VR 활용 사례

- 1) VR 활용 사례
 - (1) Unimersiv 언어 학습
 - (2) 영어 회화
 - (3) Boulevard 미술관 · 박물관 돌아보기
 - (4) InMind 2 인간관계 학습
 - (5) History Maker VR 역사 학습
 - (6) 특별 지원 학교에서의 VR 활용
 - (7) Lockheed Martin 화성 필드 여행
 - (8) Labster 가상 실험실
 - (9) 대학 캠퍼스 방문
- 2) AR 활용 사례
 - (1) Expeditions
 - (2) Wonderscope
 - (3) Merge Cube
 - (4) Lifelique HoloLens
 - (5) AR 인체 모형
 - (6) zSpace
 - (7) 펜실베이니아주립대학

4. 클라우드 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

4-1. 기술 개요

- 1) 정의 및 등장배경
- 2) 장점 및 특징
- 3) ICT 기술과의 연계
 - (1) 클라우드 컴퓨팅 기반의 블록체인 서비스
 - (2) 클라우드 컴퓨팅 기반의 머신러닝 기술 서비스
 - (3) 팜 클라우드 서비스
 - (4) 클라우드 컴퓨팅 기반의 자율 주행 서비스
 - (5) 클라우드 컴퓨팅 기반의 빅데이터 분석 서비스
- 4) 분류 및 적용분야, 핵심 기술
 - (1) 분류
 - (2) 적용 분야
 - (3) 핵심 기술 동향

4-2. 국내외 클라우드 산업 시장 전망

- 1) 국내외 시장 동향과 전망
 - (1) 세계 시장 동향과 전망
 - (2) 국내 시장 동향과 전망
 - (3) 연도별 주요 현황 및 이슈

2) 2020 년 클라우드 분야 주요 이슈

- (1) 엣지 활용 확대
- (2) 자동화 도구가 각광
- (3) 보안 관제 센터가 확산
- (4) 클라우드 도입률 증가
- (5) 쿠버네티스 활용 확대

4-3. 클라우드용 데이터 센터 동향과 전망

- 1) 개념과 특징
- 2) 글로벌 데이터센터 시장 규모와 전망
- 3) 국내외 대형 데이터센터 구축 동향
 - (1) 해외 동향
 - (2) 국내 동향

4-4. 주요국별 클라우드산업 정책 동향

- 1) 해외
 - (1) 미국
 - (2) 유럽(EU)
 - (3) 영국
 - (4) 중국
 - (5) 일본
 - (6) 호주
 - (7) 싱가포르

2) 국내

- (1) 그간의 정책 추진 현황
- (2) 2020 년 클라우드산업 발전전략

4-5. 클라우드 기반 학습관리시스템(LMS)

1) 학습관리시스템(LMS)

- (1) 개요 및 시장 동향
- (2) 주요 기능
- (3) 도입 · 이용 형태
- (4) 동영상 제공 방법 – VOD · 라이브 스트리밍
- (5) LMS · CMS
- (6) SCORM

2) 클라우드 기반 학습관리시스템(LMS)

- (1) 최근 동향
- (2) SasS 기반 학습관리시스템(LMS)
- 3) 주요 IT 기업의 교육 지원 현황
 - (1) 아마존(Amazon)

- (3) 구글(Google)
- (4) 오라클(Oracle)
- (5) 알리바바(Alibaba)

4-6. 교육 분야 클라우드 · 플랫폼 구축 및 운영 사례

- 1) 국가 플랫폼
 - (1) NCEdCloud/HomeBase (미국)
 - (2) My Education BC(캐나다)
 - (3) User Portal(덴마크)
 - (4) SUFR conext/MBO cloud(네덜란드)
 - (5) Kennisnet National Services(네덜란드)
 - (6) FEIDE(노르웨이)
- 2) 민 · 관 제휴 플랫폼
 - (1) EduCloud/Dream Platform (핀란드)
- 3) 커뮤니티 플랫폼
 - (1) IlliniCloud (미국)
 - (2) LGfL/TRUSTnet (영국)
 - (3) E2BN/Think-IT (영국)

4) 개별구축형 플랫폼

(1) Personal Learning Plan (미국)

5. 블록체인 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

5-1. 기술 개요

1) 개념 및 특징

- (1) 개념 및 정의
- (2) 특징
- (3) 데이터베이스와의 차이
- (4) 가상화폐와의 관계

2) 종류

- (1) 퍼블릭 블록체인
- (2) 프라이빗 블록체인
- (3) 컨소시엄 블록체인

3) 핵심 구조

- (1) P2P(Peer to Peer) 방식
- (2) 해시함수에 의한 암호화
- (3) 탈중앙화 시스템
- (4) 중앙집권형과 탈중앙화 시스템의 차이

5-2. 블록체인 기술의 시장 동향과 전망

1) 글로벌 시장 동향과 전망

- (1) 글로벌 시장규모 전망
 - (2) 국가별 투자 규모
 - (3) 중국의 블록체인 굴기 가속
 - (4) 산업 분야별 전망
- ###### 2) 블록체인 기술의 최근 이슈와 동향
- (1) 2020년 블록체인 기술의 현상과 전망
 - (2) IBM, 2020년 블록체인 분야에서 주목해야 할 5대 전망
 - (3) 딜로이트, 블록체인 기술 글로벌 트렌드 분석
- ###### 3) 국내 시장 동향과 전망

- (1) 국내 시장규모 전망

- (2) 산업 분야별 동향

- (3) 블록체인 규제개선연구반 운영

5-3. 교육 분야에서의 블록체인 도입 현황과 사례

1) 교육 분야에서의 블록체인 도입 현황

- (1) 학력 인증
- (2) 학습력 증명
- (3) 교육 리소스 공유
- (4) 인적 자원 관리
- (5) 수업료 납부

2) 블록체인의 교육분야 활용 장점

- (1) 보안성 강화
- (2) 진도 체크·분석을 효율적으로 실시
- (3) 관리 운용 효율 향상
- (4) 다양한 계약의 자동화
- (5) 온라인 교육 수요 증가에 대응

6. 지능형 로봇 기술개발 동향과 교육 분야 활용사례 분석

6-1. 지능형 로봇 개요

1) 개념 및 범위, 분류

- (1) 개념
- (2) 범위
- (3) 분류

2) 유형별 특징

- (1) 개인서비스용 로봇

(2) 전문 서비스용 로봇

(3) 제조용 로봇

3) 로봇 핵심 기술

4) 로봇시장의 트렌드 변화와 특징

(1) 스마트화

(2) 서비스화

(3) 플랫폼화

6-2. 세계 로봇 시장 동향과 주요국 정책동향

1) 세계 로봇산업 시장 동향

(1) 서비스로봇 시장 동향과 전망

(2) 산업용 로봇 시장 동향과 전망

(3) 로봇 부품 및 S/W 시장규모

(4) RPA(Robotic Process Automation) 시장 동향과 전망

(5) 로봇시장 주요 인수합병

2) 주요국 로봇 정책동향

(1) 미국

(2) 일본

(3) EU

(4) 중국

3) 국내 주요 정책동향

(1) 주요 추진경과

(2) 생활융합형 서비스 로봇 시범사업

6-3. 국내 로봇산업실태 조사

1) 사업체 현황

2) 수급 현황

3) 지역별 현황

(1) 지역별 로봇 매출

(2) 지역별 로봇 생산

(3) 지역별 로봇 출하

4) 생산 현황

(1) 전문서비스용 로봇 생산현황

(2) 개인서비스용 로봇 생산현황

5) 출하 현황

(1) 전문서비스용 로봇 출하현황

(2) 개인서비스용 로봇 출하현황

6) 설비 투자 현황

(1) 전문서비스용 로봇 설비 투자 현황

(2) 개인서비스용 로봇 설비 투자 현황

7) 연구개발 현황

(1) 전문서비스용 로봇 연구개발 현황

(2) 개인서비스용 로봇 연구개발 현황

6-4. AI 소셜(커뮤니케이션) 로봇

1) 개요

2) 국내외 시장 규모 및 전망

3) 국내외 주요 개발동향

(1) 국내 동향

(2) 해외 동향

6-5. 교육용 로봇 시장 동향과 전망

1) 글로벌 교육용 로봇 시장 규모

2) 최근 동향

3) 주요 업체별 개발 사례

(1) Watson 기반의 인공지능 조교

(2) Hubert

(3) 렉스로보

(4) 유진로봇

- (5) 로보로보
- (6) 한컴로보틱스

Ⅲ. 주요국별 교육·에듀테크 동향과 정책 추진 방향

1. 주요 국가별 에듀테크 시장 동향과 최근 이슈

1-1. 주요국별 교육 제도 현황

- 1) 교육 연수
 - (1) 각국의 초등교육 연수
 - (2) 의무 교육 연수
- 2) 세계 각국의 교육 체계 비교
 - (1) 미국
 - (2) 영국
 - (3) 프랑스
 - (4) 독일
 - (5) 중국
 - (6) 일본
 - (7) 대만
 - (8) 인도
 - (9) 한국

1-2. 주요국별 에듀테크 및 교육 관련 정책 추진 현황

- 1) 미국
 - (1) 시장 규모
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 2) 인도
 - (1) 교육 시장
 - (2) 디지털 교육 시장
 - (3) 에듀테크 관련 정책 동향
- 3) 유럽
 - (1) 디지털 교육정책
 - (2) 디지털 교육 지원
 - (3) 투자 동향
- 4) 영국
 - (1) 성장 배경
 - (2) 시장 규모 및 주요 이슈
 - (3) 에듀테크 관련 정책 동향
- 5) 프랑스
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책
- 6) 네덜란드
 - (1) 디지털화 현황
 - (2) 온라인 플랫폼
- 7) 중국
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 8) 대만
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향
- 9) 호주
 - (1) 시장 동향과 최근 이슈
 - (2) 에듀테크 관련 정책 동향

2. 국내 에듀테크 및 교육 관련 정책 추진 현황

2-1. 2021년 교육부 예산안

- 1) 비대면 원격교육 운영 지원

- 2) 한국판 뉴딜
- 3) 고교무상교육 전면시행 등 교육비 부담 경감
- 4) 대학경쟁력 강화 및 학문후속세대 양성

2-2. 2020년 업무 추진 현황

- 1) 책임교육
- 2) 혁신을 선도하는 미래인재 양성
- 3) 교육 공정성 강화를 통한 신뢰 회복
- 4) 미래교육체제 선제적 준비 착수

2-3. 교육정보화 시행계획(2020년)

- 1) 현황 및 문제점
- 2) 추진 전략
- 3) 2020년 추진 계획
 - (1) 미래형 스마트 교육 환경 조성
 - (2) 지속 가능한 교육 정보화 혁신
 - (3) ICT를 통한 맞춤형 교육 서비스 실현
 - (4) 공유형 교육정보 인프라 구축

2-4. 그린 뉴딜 정책 중 교육 및 에듀테크 관련 계획

- 1) 개요 및 투자 계획
- 2) 세부 과제별 주요 내용 - 교육인프라 디지털 전환
 - (1) 모든 초중고에 디지털 기반 교육 인프라 조성
 - (2) 전국 대학·직업훈련기관 온라인 교육 강화

2-5. 2020년 한국형 온라인 공개강좌(K-MOOC) 기본계획 발표

- 1) 사업 개요
- 2) 2020년 주요 추진과제
 - (1) 양질의 우수강좌 개발·제공 확대
 - (2) 대학 교육 혁신 등 K-MOOC 강좌 활용도 제고
 - (3) 지속가능한 운영구조 혁신을 위한 기반 조성