중장년 대상 AI 교육의 과제 난이도 단계화와 자기효능감

한소영·윤재민 · 2022년
가상디지털포용연구 6(2), 55-80

초록

연구 목적 이 연구는 수업 진도와 난이도 설계 요인이 학습에 미치는 영향을 확인한다(대상: 중장년 학습자).
연구 방법 사전·사후 설문.
연구 결과 자기효능감 평균 3.1점에서 3.9점으로 상승.
주제어 성인 학습자, 수업 속도·난이도, 디지털·AI 활용 교육

※ 교육 영상 시연용 가상 자료 · 실제 논문이 아닙니다(저자·학술지·수치 모두 가상)

Ⅱ. 연구 방법

연구 대상은 중장년 학습자이며 표본 132명이다. 연구 방법은 다음과 같다: 사전·사후 설문.

Ⅲ. 연구 결과

분석 결과, 자기효능감 평균 3.1점에서 3.9점으로 상승.

Ⅳ. 논의 및 한계

본 연구의 한계는 다음과 같다. 비교 집단 없음.
후속 연구에서는 더 다양한 학습자 집단에서 반복 검증이 필요하다.

※ 교육 영상 시연용 가상 자료 · 실제 논문이 아닙니다(저자·학술지·수치 모두 가상)