

요청기관	전북특별자치도교육청
영역	유아교육
기간	2024.3.1. ~ 2026.2.28.(2년)

연구 학교 운영 계획서(2/2)

유아의 미래역량 함양을 위한 미래형 유치원 교육과정 운영 방안 연구

- 「놀이+ 상상+ 도담놀이 Plug-In!」을 통한 유아 미래역량 함양 -

2025

군산도담유치원

54161 전라북도 군산시 칠성1길 26
(063)464-9215 FAX 464-9219
<https://school.jbedu.kr/gunsandodam>

요청기관	전북특별자치도교육청
영역	유아교육
기간	2024.3.1. ~ 2026.2.28.(2년)

연구학교 운영계획서(2/2)

유아의 미래역량 함양을 위한 **미래형 유치원 교육과정 운영 방안 연구**

- 「놀이 상상 도담놀이 Plug-In!」을 통한 유아 미래역량 함양 -

2025

I. 연구의 개요

1. 연구의 필요성	1
2. 연구의 목적	2
3. 용어의 해설	2
4. 연구의 범위 및 제한	3

II. 연구의 기반

1. 관련 이론 탐색	3
2. 선행 연구 고찰	7
3. 실태 분석	9

III. 연구과제의 설정 12

IV. 연구의 설계

1. 연구 대상 및 기간	13
2. 연구 과제 실행 절차	13
3. 연구의 조직	14
4. 평가 및 검증 계획	15

V. 연구의 실행 계획

1. 연구과제(1)의 실천 계획	16
2. 연구과제(2)의 실천 계획	18
3. 연구과제(3)의 실천 계획	22

VI. 기대 효과 23

참고문헌 24

부록

Contents 표 목차

<표Ⅱ-1> 선행 연구 고찰	7
<표Ⅱ-2> 학급 수 및 유아 수 현황	9
<표Ⅱ-3> 교사 수 및 교육경력 현황	9
<표Ⅱ-4> 디지털 기기 보유 현황	9
<표Ⅱ-5> 현황 분석	10
<표Ⅳ-1> 연구 과제 실행 절차	13
<표Ⅳ-2> 평가 및 검증 계획	15
<표Ⅴ-1> 배움과 놀이를 지원하는 디지털 기기 및 콘텐츠 활용 계획	16
<표Ⅴ-2> 전문적학습공동체 활동 계획	17
<표Ⅴ-3> 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용	18
<표Ⅴ-4> 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략 내용	19
<표Ⅴ-5> 디지털로 새롭고 다양한 배움과 놀이	19
<표Ⅴ-6> 디지털과 함께 만드는 배움과 놀이	20
<표Ⅴ-7> 유관 기관별 체험 내용	22

Contents 그림 목차

<그림Ⅰ-1> SWOT 분석	11
<그림Ⅲ-1> 연구과제의 설정	12
<그림Ⅳ-1> 연구의 조직	14

I 연구의 개요

1. 연구의 필요성

우리는 현재 4차 산업혁명으로 불리는 디지털 대전환 시대의 한가운데에 있다. 사회의 전반적인 시스템이 디지털 기반의 패러다임으로 빠르게 변화하고 있는 가운데 교육체제의 변화 또한 가속화되고 있으며 교육 현장의 혁신적 변화를 통해서 미래 교육에 대비해야 한다는 요구가 커지고 있다. 이에 교육부에서는 미래 교육 전환을 위한 10대 정책 과제를 제안하였고 유아 교육에서는 2019 개정 누리과정과 연계하여 디지털 환경 경험을 교육과정에 반영하는 미래형 유치원 교육과정 도입 과제를 제시하였다(교육부, 2020). 이어서 2020년 11월 ‘인공지능 시대 교육정책 방향과 핵심과제’를 발표하며, 유아 수준의 인공지능 관련 교육과 콘텐츠를 개발하였다. 이는 이전까지 디지털 테크놀로지를 유아교육에 적용하는 것이 적절한 것인지에 대한 논의가 주를 이루었다면, 이제부터는 디지털 테크놀로지에 기반한 유아교육이 필연임을 깨닫고 유아의 발달 특성과 유아교육의 특수성을 반영한 변화를 추구해야 하는 시점임을 보여주고 있다(김교령, 2022).

이렇듯 교육 패러다임이 바뀌면 사회가 요구하는 인재상도 달라지기 마련이다. 세계경제포럼은 4차 산업혁명시대에 요구되는 역량으로 비판적 사고/문제해결, 창의성, 의사소통, 협력과 더불어 디지털 역량을 강조하고 있다. 이러한 역량을 갖춘 인재를 길러내는 것이 4차 산업혁명 시대의 교육 과제라면 그 출발 시기는 인생 전체의 발달을 결정하는데 중요한 역할을 하는 유아기 라고 할 수 있다(오은순, 김윤희, 2019).

개정누리과정(교육부, 2019)에서는 미래 인재가 갖추어야 할 역량을 키우기 위해 유아·놀이 중심 교육과정을 강조하고 있다. 이는 유아 주도의 놀이를 통한 배움을 추구하는 ‘유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정’으로 그 핵심 개념과 맥을 같이 하는 디지털 기반의 미래형 유아교육과정의 운영이 중요하다고 할 수 있다. 유아가 인공지능 및 디지털 테크놀로지를 활용하여 흥미와 호기심을 가지고 주도적으로 놀이함으로써 기존의 놀이와 다른 차원의 놀이법, 문제해결, 놀이에 접근하는 사고 등을 경험하게 되며 기존의 틀을 뛰어넘는 창의력 및 상상력을 키우고 5개 영역에서의 배움으로 자연스럽게 이어질 수 있도록 하기 때문이다. 더욱이 디지털 원주민이라 불리는 유아들에게 디지털 환경은 놀이와 일상생활을 하는 가운데 자연스럽게 경험하게 되므로 소통과 새로운 배움, 좀 더 다양한 놀이를 위해 필요한 환경이며, 이를 적절하고 안전하게 효과적으로 활용하기 위해서는 미래형 유아교육과정 운영이 필요하다(교육부, 2020).

그러나 아직도 유아교육현장에서는 유아 미래역량 함양을 지원하는 디지털 기반 교육의 중요성은 인식하고 있으나 교수학습매체로써 디지털 기술을 적용하는 것에 대한 부정적인 인식이 크게 자리 잡고 있으며 디지털 기반 수업이 디지털 매체가 중심이 되는 수업으로 오인되는 경우가 많다.

이에 유아의 미래역량 함양을 지원하는 미래형 유치원을 만들기 위해서 유아가 주도적으로 즐겁게 참여하고, 소통과 협업으로 함께 만들어 가며 창의성, 인성 함양 등 새롭고 다양한 배움이 일어나는 ‘놀이와 상상’이 융합된 디지털 놀이를 활성화하는 수업 연구를 통해 미래형 유치원 교육과정의 지속적이고 효과적인 실현 방안을 모색해야 할 필요가 있다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 미래형 유치원 교육과정 『놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In!』의 개발 및 적용을 통해 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력 등 유아 미래역량 신장 정도를 알아보는 데 있다.

연구학교 운영의 목적을 달성하기 위한 세부 목적은 다음과 같다.

‘유아 미래 역량 함양을 위하여’

가. **【On】** - 놀이+ 상상+ 도담 놀이가 효과적으로 실현되도록 미래형 교육환경을 조성하고 교사의 유아 디지털 놀이지원 역량을 강화한다.

나. **【In】** - 놀이+ 상상+ 도담 놀이 안에서 새롭고 다양하게 함께 만들어가는 놀이와 배움을 실현하며 유아의 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력의 함양을 지원한다.

다. **【Link】** - 교육공동체의 연계와 협력으로 놀이+ 상상+ 도담 놀이의 활성화를 도모한다.

3. 용어의 해설

가. 놀이+ 상상+

본 연구에서 ‘놀이+ 상상+’란 유아의 자발적이고 주도적인 놀이와 상상을 실현하도록 도와주는 디지털 테크놀로지가 융합된 인적·물적 놀이환경 및 교육과정을 의미한다.

나. 도담

‘도담’이란 ‘도담하다’의 어근으로 사전적 의미로는 야무지면서 탐스럽고 소중하다라는 뜻을 가지고 있다. 또한 ‘도담도담’은 어린아이가 즐겁고 건강하게 잘 놀며 자라는 모양을 의미한다. 본 연구에서는 야무지면서 탐스럽고 소중한 미래 인재의 역량 함양을 지원하는 유치원과 즐겁고 건강하게 잘 놀며 자라는 행복한 유아상을 ‘도담’에 담고 있다.

다. 놀이 플러그 - (On, In, Link)

본 연구에서 ‘플러그드 놀이’ 혹은 ‘놀이 플러그’란 디지털을 기반으로 하는 놀이 및 유아·놀이 중심 교육과정을 의미한다. ‘놀이 플러그-On’이란, 디지털 기반 미래형 교육과정을 시작하고 실현하기 위한 교육여건 조성을 의미한다. ‘놀이 플러그-In’이란, 놀이를 실행하다라는 뜻과 디지털을 기반으로 하는 유아 놀이 중심 교육과정 운영을 의미한다. ‘놀이 플러그-Link’이란, 디지털 기반의 미래형 교육과정을 지원하는 교육공동체가 함께 연결되어 협력하고 공유하며 나누는 모든 과정을 포함한다.

라. 유아 미래역량

본 연구에서는 유아 미래역량을 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력으로 제한한다.

유아의 자기주도성은 긍정적 측면에서 자신이 이루고자 하는 목표에 도달하기 위해 스스로의 행동 및 감정과 사고를 조절하여 또래 관계에서 갈등과 문제해결을 효과적으로 수행해나가는 능력이며 내적 의지로 정의된다(임정희, 2020). 이는 정서능력(정서인식, 자기조절, 감정이입, 대인관계기술), 의사소통능력(언어이해, 언어표현과 전달, 유머), 성취동기(긍정적 자아감, 자율감, 용기, 인내, 창의적 지략)를 하위요인으로 구성한다(오숙현, 2004).

창의력이란 전혀 관계가 없는 것을 만들어 내는 것이 아니라, 자신이 가지고 있는 생각을 재정리하고 새롭게 조합하여 기존의 것과는 다른 유용한 아이디어를 산출해내는 능력이라고 볼 수 있다(박유경, 2018). 창의력은 유아의 발달 수준을 고려하여 인지적 능력과 정의적 특성으로 구분하며,

인지적 능력에는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 요인과 정의적 특성에는 민감성, 몰입, 심미성을 나타내는 행동 특성으로 볼 수 있다(박유경, 2018).

디지털 역량이란 디지털 매체에 대한 이해 및 기술 활용과 더불어 정보를 검색, 탐색, 비판적 해석, 활용, 생산, 소통할 수 있는 능력(서다희, 2024)이며 디지털 매체 사용에 있어 안전하고 올바른 태도라고 말할 수 있다. 본 연구에서는 디지털 역량을 정봄마지(2013)가 사용한 ‘디지털 리터러시 측정 도구’ 척도를 기반으로 매체활용능력과 매체에 대한 태도를 하위영역으로 본다(서다희, 2024).

협력적 소통능력이란 ‘상호간 감정이나 의견을 주고받는 과정에서 자신의 생각과 느낌을 긍정적이고 효과적인 방식으로 전달하고, 합의된 의견을 도출하기 위하여 타인의 이야기를 경청하고 공감하며 인정하는 과정을 통하여 협력적으로 문제를 해결하는 능력’으로 정의하고, 구성 요소는 우혜진(2012)이 제시한 경청, 예의, 배려, 인정, 존중, 절제, 리더쉽, 책임감, 정직으로 구분된다(김미경, 2020).

4. 연구의 범위 및 제한

- 가. 본 연구는 본원의 유아, 교원, 학부모를 대상으로 한다.
- 나. 연구 범위는 유아의 일상, 놀이, 수업활동과 가정 및 지역사회 연계 등 유치원 교육활동 전반을 포함한다.
- 다. 본 연구에서 다루는 ‘유아 미래역량’이란 전북특별자치도교육청에서 제시하고 있는 학생 중심 미래교육을 실현하기 위한 7가지 미래역량(자기주도성, 창의력, 비판적 사고력, 디지털 문해력, 협력적 소통능력, 예술적 감수성, 인문학적 소양) 중 유아의 발달 특성 및 2019 개정 누리과정에서 추구하는 인간상을 반영하여 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력을 유아 미래역량으로 제한한다.
- 라. 검증은 유아 미래역량(자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력) 변화 측정과 더불어 디지털 기반 수업 활성화에 중요 요소가 되는 교사의 디지털 놀이지원 역량 및 디지털 기반 놀이에 대한 학부모 인식 변화를 사전 사후 검사 결과로 비교 분석한다.

II 연구의 기반

1. 관련 이론 탐색

가. 유아 디지털 놀이

디지털 놀이란 디지털 시대라는 문화적 맥락 속에서 성장하고 발달하며 살아가는 유아가 하는 진화된 놀이이다. 유아가 주도적으로 디지털 기술을 선택하고 활용하여, 온-오프라인, 실제-가상 세계, 아날로그-디지털 경험을 경계 없이 오가며 유아·교사·매체·물질과 소통하고 관계 맺는 과정에서 확장된 세상을 다양한 방식으로 탐색·표현·변경·창조하는 놀이(윤민아, 한유진, 2023)라고 할 수 있다. 이러한 관점에서 디지털 놀이의 양상과 효과, 디지털 놀이 환경 및 교사의 놀이지원 역량을 바라보며, 이에 대한 구체적인 내용은 보건복지부(2023) 현장지원자료 「배움을 놀이에서 찾다」를 참고하여 다음과 같이 살펴볼 수 있다.

1) 디지털 놀이의 양상

현재의 디지털 놀이는 교사가 준비해 준 디지털 매체를 통해 ‘내용을 학습’하는 것을 넘어 유아 스스로 디지털 매체를 사용하여 놀이하면서 디지털 기술을 ‘배우는 맥락’으로 변화되었다. 사용자 친화적 기술, 모바일 인터넷, 실감형 사용 인터페이스 방식, 인공지능 기반 기술 등 다양한 디지털 매체와 기술이 유아가 스스로 사용할 수 있도록 발전하고 있기 때문이다. 이에 따라 유아들은 놀이에서 필요하거나 자신의 생각과 상상을 구현하기에 가장 적합하다고 생각되는 디지털 매체와 기술을 선택하여 교사의 도움 없이도 자신의 놀이에 스스로 활용할 수 있게 되었다. 또한 인공지능과의 소통과 활용 경험을 통해 놀이에서 필요한 정보나 도움을 손쉽게 얻을 수 있으며, 어려운 문제를 해결할 수 있게 되었다. 이렇듯 디지털 매체와 기술은 유아들의 놀이자료가 되고, 놀이 친구가 되며, 교사를 대신하는 보조교사가 되기도 한다. 이는 디지털 놀이가 유아의 주도성에 기반을 두고 펼쳐지는 놀이임을 보여주고 있다.

또한 디지털 놀이는 디지털과 아날로그 자원이 융합되어 이루어진다. 태블릿PC로 유튜브에 접속하여 영상을 보고, 영상 속 캐릭터를 프린터로 출력하여 자신만의 피규어로 만들어 영상 내용을 소재로 극놀이를 하는 일련의 과정은 현재의 유아들에게 매우 일상적인 실제 놀이 모습이다. 이는 디지털이 아날로그 환경에서의 놀이를 전적으로 대체하는 것이 아니라 기존 놀이와 병행하여 이루어짐을 나타내고 있다. 즉, 디지털과 비디지털이 혼재된 환경에서 디지털 놀이가 자연스럽게 이루어진다는 것을 보여준다.

2) 디지털 놀이의 효과

유아들은 디지털 놀이 과정에서 탐구하고, 발견하고, 소통하고, 협력하면서 더욱 넓고 깊은 배움의 경험을 가질 수 있다. 디지털 놀이의 효과에 대한 구체적인 내용은 다음과 같다.

첫째, 디지털 놀이는 유아의 자발적이고 주도적인 배움을 지원하며, 디지털 매체는 유아의 배움을 확장하도록 돕는다. 디지털 매체와의 상호작용은 유아에게 생동감, 상상의 재현, 시·공간의 초월 등을 경험하게 해주며, 학습에 대한 동기와 흥미를 높이고, 몰입하여 참여하고 또래 간의 상호작용을 풍부하게 하기 때문이다. 디지털 놀이는 이전과 다른 방식과 관점으로 유아의 배움이 일어나게 한다. 그러므로 디지털 매체가 놀이와 교육과정에 의미 있게 통합된다면 유아의 능동적 학습과 경험 및 상호작용을 극대화할 수 있을 것이다. 유아들은 디지털 놀이를 통해 미래사회를 살아가기 위해 요구되는 생각하는 힘을 키울 수 있다.

둘째, 유아는 디지털 놀이를 통해 컴퓨팅 사고와 창의적 사고를 기르게 된다. 디지털 사회에 필요한 역량으로 ‘컴퓨팅 사고’와 ‘창의적 사고’를 생각해 볼 수 있다. 컴퓨팅 사고는 컴퓨터로 처리할 수 있는 형태로 문제와 해결책을 표현하는 사고 과정을 의미한다. 유아는 디지털 놀이를 통하여 다른 방향과 경로로 생각해보고, 예상 시나리오를 시도해 보고, 추상적인 상상을 구체화 시켜보는 과정을 경험하면서 컴퓨팅 사고를 기르게 된다. 창의적 사고는 기존의 틀에 묶이지 않고, 그 틀을 뛰어넘어 창의적으로 생각하며, 빠른 사회 변화에 능동적으로 대응할 수 있는 사고 과정을 의미한다. 유아는 디지털 놀이를 통해 디지털 기술을 활용하여 편리하고 새로운 방식으로 무언가를 만들고 창작하는 과정을 경험하면서 창의적 사고를 기르게 된다.

셋째, 유아들은 디지털 놀이 과정에서 디지털 세상에서의 새로운 방식으로 사람들과 소통하고 관계 맺으며 인간다움과 디지털 시민성을 길러갈 수 있다. 디지털 세상을 살아가기 위해서는 새로운 방식으로 사람들과 소통하고 관계 맺는 역량이 필요하다. 유아는 디지털 놀이

를 통해 디지털 환경과 문화 속에서 디지털 기기와 매체를 자유롭게 활용해 자신의 감정과 욕구를 적극적으로 표출하는 동시에 인간 중심의 가치 추구를 위해 가장 효율적으로 디지털 문화를 활용하는 것을 배워갈 수 있다. 유아가 디지털 세상에서 올바른 가치관을 기반으로 소통하고 관계를 맺으며, 인류 전체에 이로움을 줄 수 있는 시민으로 자라기 위해서는 인간 고유의 감성과 상상력, 공감, 배려, 타인과의 소통 등 인간다움과 디지털 시민성을 갖추 수 있도록 해야 할 것이다.

3) 디지털 놀이를 위한 환경

디지털 기반 놀이환경을 구축하기 위해서는 첫째, 유치원에 기본적인 무선인터넷망(Wi-fi)이 설치되어 있어야 한다. 무선인터넷망이 구비되어 있는 환경 속에서 유아는 자유롭게 디지털 기기 및 매체를 도구로 활용하며 스스로 배워갈 수 있다. 또한 디지털 기반 놀이환경은 유치원과 가정 및 지역사회와 네트워크를 갖추고 연계 및 통합적으로 운영될 수 있어야 한다.

둘째, 디지털 기반 놀이환경에서는 교사와 유아가 사용 가능한 디지털 기기 및 매체가 필요하므로, 구비하고 활용하도록 지원하여 디지털 역량을 함께 키워나갈 수 있도록 해야 한다. 교사는 디지털 기기와 매체를 선별할 때 유아의 조작에 따라 쉽게 통제 가능한지, 메뉴 표시가 알기 쉽게 아이콘으로 나타나고 있는지, 글보다는 음성, 그림이나 영상으로 구성되어 있는지 등을 고려해야 한다. 또한 유아에게 신체적으로나 정서적으로나 안전한 매체인지를 살펴보아야 한다.

셋째, 디지털 기반 놀이환경을 위해서는 교사가 유아와 함께 활동할 수 있는 교수학습용 콘텐츠와 유아가 스스로 배우는 과정에서 활용할 수 있는 교육콘텐츠가 필요하다. 또한 교육 내용을 포함하고 있는 교육콘텐츠는 유아의 발달 특성 및 수준에 적합해야 하며, 놀이와 배움으로 풀어갈 수 있는 콘텐츠인지 분석하여 선별해야 한다.

넷째, 디지털 기반 교육콘텐츠를 구비하기 위해서는 교육콘텐츠를 활용할 수 있는 툴(앱)과 플랫폼이 필요하다. 이때, 앱과 플랫폼이 디지털 위험에 노출되어 있지 않은지를 고려해야 한다.

4) 디지털 놀이 지원을 위한 교사의 역량

디지털 놀이를 지원하기 위해서는 교사의 놀이 지원 역량이 선행되어야 한다. 유아·놀이 중심 교육과정에서는 유아들이 자발적으로 놀이하도록 지원하는 교사의 역할 즉, 놀이 지원자로서 해야 할 역할을 강조하고 있다. 교사는 놀이 지원자로서 유아들이 주도적으로 즐겁게 놀이에 참여하고, 놀이를 통해 자연스러운 성장과 발달이 일어나도록 놀이를 위한 다양한 환경을 제공하고, 관찰하며, 놀이 친구가 되어 놀이에 참여하는 등 다양한 방법으로 유아들에게 놀이를 통한 배움을 지원해야 함을 안내하고 있다(교육부, 보건복지부, 2019). 이는 유아 주도의 놀이를 잘 지원하는 교사가 디지털 놀이도 잘 지원할 수 있다는 뜻이다. 왜냐하면 디지털 놀이가 기존의 아날로그 놀이와 구분되는 놀이가 아니며, 유아들은 경계 없이 디지털과 아날로그 자원을 함께 활용하며 놀이를 만들어가기 때문이다. 아울러, 교사는 유아의 흥미를 공유하고 발전시키며, 유아의 동기를 유발하고, 유아의 배움을 지원하기 위해 디지털 기술을 교육학적으로 어떻게 접목해야 하는가를 생각하고 실천해야 한다. 유아의 디지털 놀이를 지원하기 위해 다양한 디지털 기기와 매체를 교실에 구비하되, 유아들이 단순히 디지털 기기와 매체의 기능만을 익히는 데 그치지 않도록 해야 한다. 결국 테크놀로지란 페다고지(pedagogy)를 좀 더 효율적으로 구현할 도구이므로 교사들은 변화무쌍한 미래에 '디지털 페다고지'를 가지고 디지털 놀이를 지원해야 할 것이다.

나. 유아 미래 역량

4차 산업혁명시대에 대응하는 교육의 핵심 개념은 지식에서 역량으로 변화하고 있다. 역량은 복잡한 도전 상황에서 어떻게 대처하는지를 의미한다. 하위 영역으로 비판적 사고/문제해결, 창의성, 의사소통, 협력이 포함된다. 이와 더불어 디지털로 세상을 바라보고 새로운 가치를 만들어 내는 능력인 디지털 역량이 강조되고 있다(유구종, 2020). 세계 경제 포럼에서는 이러한 핵심역량을 갖춘 인재상으로 정의되지 않은 복잡한 문제를 해결 할 수 있는 사람, 다양한 분야의 사람들과 협업할 수 있는 사회적 기술을 갖춘 사람, 정보를 다루고 합리적으로 활용하는 정보처리능력을 갖춘 사람, 시스템 기술과 서로 다른 규칙을 통찰할 수 있는 창조적인 사람 등을 제시하고 있다(Schwab, 2016). 이러한 인재상과 핵심역량을 바탕으로 본 연구에서는 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통능력을 유아 미래역량으로 제시하고자 한다.

1) 자기주도성

유아의 자기주도성은 조력자나 타인의 도움 없이 스스로 수행하는 능력이며, 또래와의 일상적 활동과 놀이에서의 상호작용, 동기, 책임감의 하위요인과 상호 영향을 미치는 과정이다. 그리고 여러 가지 요인에 의해 유아의 일상생활과 놀이 과정에서 자신이 결정한 행동을 실행하는데 능동적 영향을 미치는 역량이다(임정희, 2020). 자기주도적 삶과 학습활동에 영향을 주는 자기주도성은 개인의 삶살이 과정과 사회활동 개선에 필요한 핵심 수단 및 역량이기 때문에 영유아기부터 형성될 수 있도록 교육적 환경이 필요하다. 또한 학습활동을 포함한 자기주도성은 개인적인 역량이면서 집단 혹은 조직의 목표 달성에도 기여하는 사회적 역량이다. 따라서 자기주도성은 개인의 삶과 사회 개선에 그리고 미래사회 대응에 요구되는 핵심역량이 된다(임정희, 2020).

2) 창의적 사고 역량

기존 사고 방식이 아닌 새로운 방향에서의 문제해결능력을 의미한다. 4차 산업혁명시대는 복잡해지는 문제를 해결하기 위해서 창의적으로 사고하고 다양한 지식과 분야를 융합할 수 있는 능력을 갖춘 인재를 더 요구하게 될 것이다(오은순, 김윤희, 2019). 창의성이란 자신이 가지고 있는 생각을 재정리하고 새롭게 조합하여 기존의 것과는 다른 유용한 아이디어를 산출해내는 능력이라고 볼 수 있다(박유경, 2018).

3) 디지털 역량

디지털 역량은 지식정보사회에서 생활하고 일하고 학습하는 데 필요한 지식, 기술, 태도를 의미하며, ICT기술의 자신감 있고 비판적인 사용을 포함하는 개념으로 제시되었다. 이는 단순히 디지털 테크놀로지를 능숙하게 사용하는 것을 넘어서 디지털과 관련된 사회의 변화를 이해하고 이러한 사회 속에서 자신을 보호하고 윤리적으로 행동할 수 있는 능력까지 포함하는 개념이라고 할 수 있다. 교육부(2023) 현장지원자료 「올바른 디지털! 올바른 우리!」에서는 유아의 디지털 역량을 '유아가 디지털의 이로움과 위험을 알고, 놀이와 배움의 과정에서 디지털 미디어를 주도적으로 사용하며 자신의 생각과 느낌을 표현하고 소통함으로써, 디지털 사회에 안전하고 건강하게 참여할 수 있는 능력'이라고 정의하였다.

4) 협력적 소통역량

공동의 목적을 달성하기 위해 다른 사람과 효과적으로 상호작용하는 능력이다. 4차 산업혁명시대는 학문간 이질성, 문화적 이질성, 이익 추구에서의 갈등 등을 넘어 새로운 영역과 기술을 개발해 나가야 한다(오은순, 김윤희, 2019). 협력적 소통역량이란 다른 사람의 관점을 존중하고 경청하는 가운데 자신의 생각과 감정을 효과적으로 표현하며 상호 협력적인 관계에서 공동의 목적을 구현하는 역량이다(교육부, 2022).

2. 선행 연구 고찰

<표Ⅱ-1> 선행 연구 고찰

키워드	연구기관(자)	연구주제(목적)	연구 결론 및 시사점	구분
#디지털 리터러시 교육 #유아의 놀이성	서울 교육대학교 교육전문 대학원 박성신 (석사) (2024)	디지털 리터러시 교육이 알파세대 유아의 놀이성과 사회성에 미치는 영향	▶디지털 리터러시 교육은 유아의 놀이성을 촉진시켜 줄 수 있으며, 그 중 유아가 자발적으로 참여하고 몰입하며, 교사 및 또래와 적극적으로 상호작용할 때 그 영향력을 높여줄 수 있음 ▶교육현장의 디지털 환경을 먼저 구축하고 교사를 대상으로 디지털 기기 이해 및 활용 연수가 먼저 이루어져야 함	학위 논문
#디지털 기반 놀이 #유아 놀이 중심	한국교원 대학교 대학원 송진난 (석사) (2023)	유아의 디지털 기반 놀이 경험 탐색	▶유아교육과 놀이의 본질을 지키면서도 디지털 기술이 어떻게 교육적인 것이 될 수 있을지 고민하며 유아의 놀이 경험을 살펴보고, 유아의 목소리에 귀 기울여야 함 ▶유아와 디지털 기술, 주변 환경 간의 관계를 새롭게 바라보고 이들이 마주치고 얹히면서 열리는 새로운 가능성을 모색하는 연구 필요	학위 논문
#에듀 테크 활동 #유아의 조망 수용 능력 #놀이성	강릉원주 대학교 대학원 정경미 (석사) (2023)	에듀테크 활동이 유아의 조망수용능력과 놀이성에 미치는 영향	▶AR·VR의 경험은 유아들로 하여금 다른 관점에서의 공간과 방향을 인식하고 이해하는 도움을 주어 공간조망수용 능력이 향상되었음 ▶AI, AR·VR을 활용하면서 매체와의 상호작용과 또래와의 상호작용을 통해 유아가 능동적이고 적극적인 자세로 활동하는 놀이성이 높게 측정됨	학위 논문
#디지털 놀이	김연희, 이경진, 고은주, 이송이, 이아라 (2023)	알수록 재미있는 교실 속 디지털 놀이	▶교육 현장에서 디지털 매체를 활용하여 친구들과 소통하며 다양한 방법으로 상상력과 아이디어를 더해서 플러그드와 언플러그드를 넘나드는 다양한 디지털 놀이 사례 나눔 ▶유아의 디지털 역량 및 소양교육의 필요성에 대한 교사 인식 재정립	참고 도서

키워드	연구기관(자)	연구주제(목적)	연구 결론 및 시사점	구분
#미래형 교육 과정	강릉원주 대학교 부설유치원 (2021)	멀티미디어를 활용한 미래형 교육과정 운영	<ul style="list-style-type: none"> ▶멀티미디어 활용을 위한 여건(교육환경, 교원학습공동체)조성과 미래형 교육과정 운영 ▶멀티미디어가 놀이 도구로서 가치가 있었으며, 이를 통해 교육환경 및 교육과정, 교사, 유아, 학부모의 긍정적인 변화가 있었음 ▶다양한 현장 연구와 교사 연수 필요 	현장 연구
#스마트 교육 #스마트 매체	유구중 (2020)	4차 산업혁명 시대의 유아 스마트 교육 및 매체	<ul style="list-style-type: none"> ▶유아발달 영역별로 바람직한 스마트 기기나 콘텐츠 활용 방법, 유아교육과정과 일과 속으로 통합하는 방안, 디지털 기록화 등을 개정 누리과정의 놀이중심에 맞게 제시 ▶유아교사의 개입이나 상호작용이 중요하며 교사 자신도 핵심역량 및 교수방법을 발전시키도록 정진 	참고 도서
#미래 핵심 역량	동국대학교 교육대학원 이미란 (석사) (2018)	제4차 산업혁명시대 인재의 미래핵심역량 함양을 위한 유아교육 방향 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ▶시대 변화에 따른 교육의 역할과 핵심역량(개성화, 협동화, 사회화 역량), 교사 역할 및 유치원 공간에 대한 인식의 재정립 필요 ▶유아를 중심에 둔 깊은 성찰을 바탕으로 제4차 산업혁명시대의 교육의 본질, 핵심역량, 이를 실천할 수 있는 구체적 교육 사례 등에 대한 필요한 이론적 실천적 후속 연구들 필요 	학위 논문

선행 연구의 시사점

첫째, 디지털 소양을 비롯한 유아 미래 역량 함양을 지원하는 미래형 유아교육과정의 중요성
둘째, 유아의 발달 수준 및 흥미와 관심, 교육적 가치를 고려한 디지털 기반 교육환경 구축 필요

셋째, 디지털 기반 미래형 교육과정 운영에 대한 교사의 인식 정립과 디지털 놀이 이해 및 놀이 지원 역량 강화의 중요성

넷째, 유아와 놀이가 중심이 되어 디지털 매체와 상호확장 관계를 이루는 다양한 놀이 사례 연구 필요

다섯째, 효과적인 미래형 교육과정을 실현하기 위해 교육공동체 간의 소통 및 협력 방안 모색 필요

3. 실태 분석

가. 유치원 현황

1) 학급 수 및 유아 수 현황

<표Ⅱ-2> 학급 수 및 유아 수 현황

(2025.3.20. 기준)

학급	고운반(3세)					바른반(4세)				슬기반(5세)			계
	1반	2반	3반	4반	5반(특)	1반	2반	3반	4반(특)	1반	2반	3반(특)	12
유아 수	11	11	12	10	3	16	14	15	2	17	16	4	131

2) 교사 수 및 교육경력 현황

<표Ⅱ-3> 교사 수 및 교육경력 현황

(2025.3.20. 기준)

교육경력	5년 미만	5년 이상~ 10년 미만	10년 이상~ 15년 미만	15년 이상~ 20년 미만	20년 이상	계
교육과정 교사 수	5	2	2	4	3	16
방과후 과정 교사 수	4	3	3	.	2	12

3) 디지털 기기 보유 현황

<표Ⅱ-4> 디지털 기기 보유 현황

(2025.3.20. 기준)

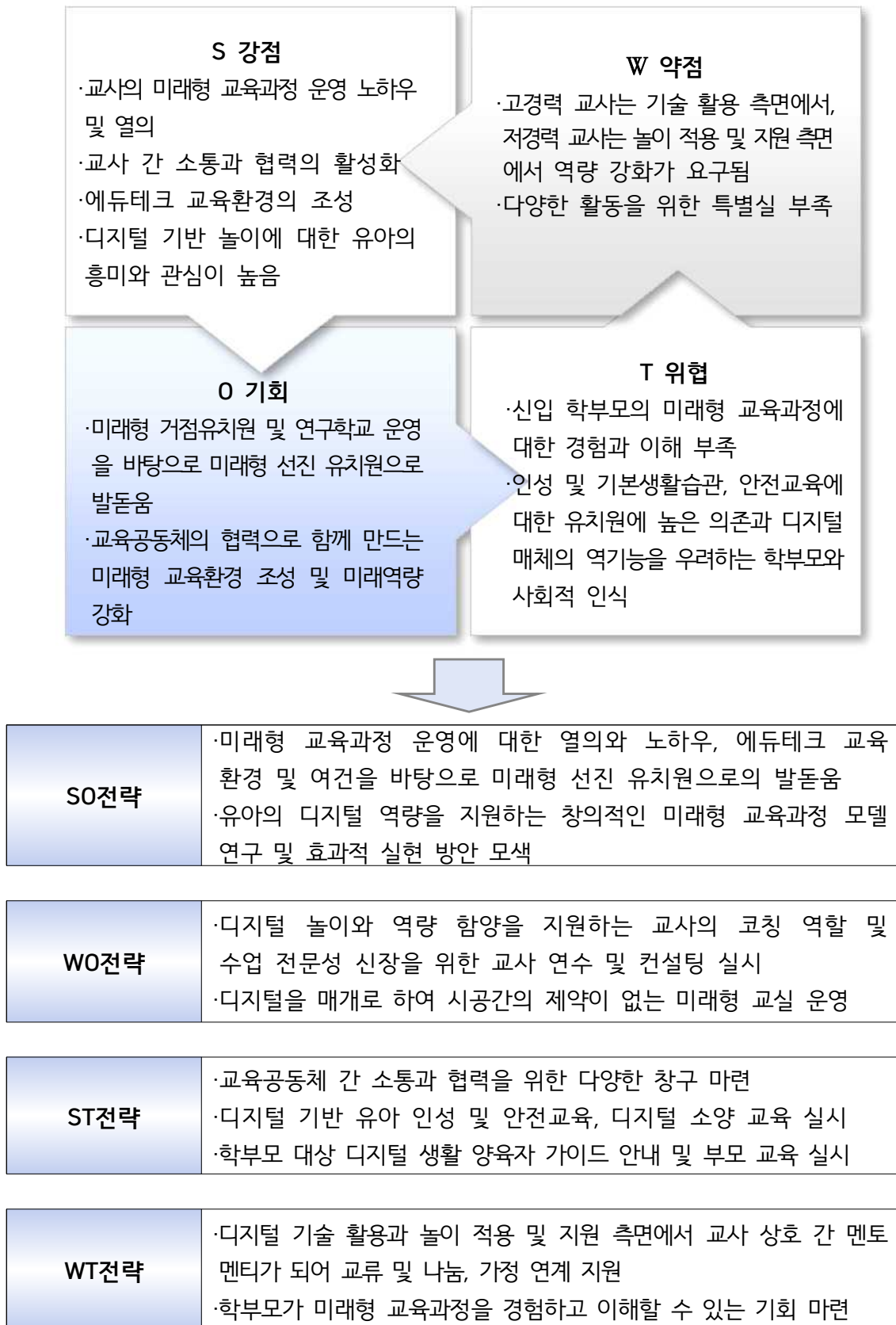
기기명	수량	기기명	수량	기기명	수량	기기명	수량
갤럭시탭 S7	20	코딩로봇 (알버트)	9	어린이 카메라	15	크로마키 거치대	2
아이패드9세대 아이폰슬1세대	2	코딩로봇 (비누)	4	즉석카메라 포토프린터	6	인공지능 스피커	3
스탠바이미 스마트스크린	2	코딩로봇 (보틀리)	6	생활 무전기	6	블루투스 스피커	12
실내놀이 MX존	1	코딩로봇 (큐베토)	4	스마트폰 현미경	5	웹캠	7
전자 칠판	2	코딩로봇 (팀보)	1	스마트폰 내시경카메라	4	AR카드 및 애니블럭	2
터치 스크린	2	코딩로봇 (코드앤고마우스)	4	LED라이트 테이블	2	AR그림책	4
빔프로젝터	1	큐브로이드 코딩블록	4	LED라이트 박스	1	와콤 타블렛	12
실물 화상기	1	코딩로봇 (대시엔닷)	3	저온 3d 프린팅펜	20	플레이 탱고	12
코딩로봇 (카미봇)	3	코딩로봇 (뚜루뚜루)	6	AR스마트 지구본 올봇	2	플레도AI블록	3
코딩로봇 (엠타이니)	12	오스모 키트	6	크로마키 천	3	씽고로봇	3

4) 유아·교사·학부모·교육환경 현황 분석

<표Ⅱ-5> 현황 분석

구분	현황 및 특성	반영할 내용
유아	<ul style="list-style-type: none"> ▶새로운 교구, 디지털매체 활용, 콘텐츠에 대한 흥미와 관심도가 높음 ▶디지털 기반 놀이에 즐겁게 참여하나 디지털 소양 및 활용도에 있어 유아 개인별 수준 차이가 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ▶연령별, 학급별로 특색 있는 놀이의 확장 및 함께 나누는 공유 방안 모색 ▶유아의 발달 수준, 관심, 흥미를 고려한 다양한 디지털 매체 선정 및 효과적인 활용 방법 연구 ▶디지털을 비롯한 다양한 매체를 활용한 소통 및 협업의 활성화 방안 모색 ▶디지털 소양 함양을 위한 놀이와 활동 방안 연구
교사	<ul style="list-style-type: none"> ▶디지털매체, AI(인공지능) 관련 연수에 적극적으로 참여해 왔으며, 미래 교육 관련 연수에 대한 관심이 높음 ▶미래형 교육과정의 중요성 및 디지털 기반의 새롭고 다양한 수업 사례와 아이디어에 대한 지속적인 연구의 필요성을 인식하고 있음 	<ul style="list-style-type: none"> ▶디지털 역량 강화 및 수업 전문성 신장을 위한 연수, 컨설팅 계획 ▶유아·놀이 중심 교육과정 분석과 다양한 유형의 놀이 및 활동에 대한 수업 사례 나눔 ▶전문적학습공동체를 기반으로 상호협력을 통한 민주적인 협의와 협업으로 공동연구 실행
학부모	<ul style="list-style-type: none"> ▶미래형 교육과정을 경험한 재원 학부모와 그렇지 못한 신입 학부모 간에 디지털 기반 놀이에 대한 관점과 이해도의 차이가 있음 ▶미래형 교육과정에 대한 관심도가 높았으나 디지털 기기의 과도한 몰입, 시간 조절, 미디어 의존증에 대한 우려를 보이기도 함 	<ul style="list-style-type: none"> ▶미래교육과 유아·놀이 중심 교육과정에 대한 이해를 높일 수 있는 경험과 기회 제공 ▶유아뿐만 아니라 학부모를 대상으로 하는 디지털 윤리 교육(양육자 가이드 안내 및 부모 교육) 실시
교육 환경	<ul style="list-style-type: none"> ▶놀이+ 상상+ 디지털 놀이환경 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 유치원 내 무선 인터넷 구축 - 학급별 태블릿PC 확보 - 수업 자료 및 동영상 제작을 위한 다양한 콘텐츠 활용 - 크로마키, 다양한 코딩 로봇 보유 ▶협력적인 교육공동체 문화 조성 	<ul style="list-style-type: none"> ▶놀이+ 상상+ 디지털 놀이환경 보완 및 확충 ▶구비된 기기의 새롭고 다양한 활용 방안 모색 및 적용 ▶교육공동체의 소통과 협력으로 유아의 디지털 기반 놀이 지원

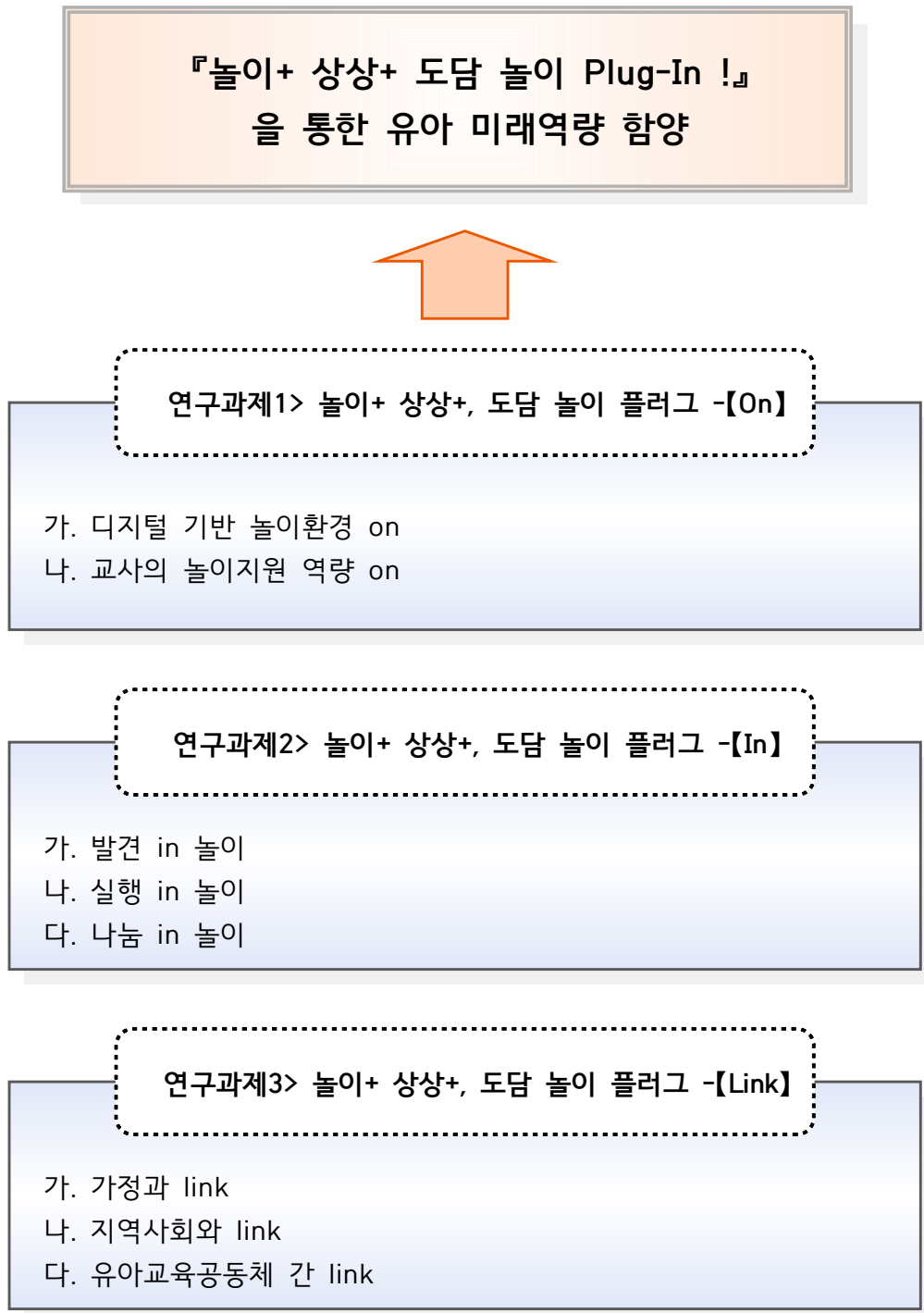
나. SWOT 분석



[그림 II-1] SWOT 분석

Ⅲ 연구과제의 설정

본 연구 주제인 『놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In !』을 통한 유아 미래역량 함양」을 위해 연구의 필요성과 목적, 선행 연구 고찰과 유아, 교원, 학부모의 실태 분석을 바탕으로 다음과 같이 연구과제를 설정하였다.



[그림 Ⅲ-1] 연구과제의 설정

IV 연구의 설계

1. 연구 대상 및 기간

가. 대상 : 본원의 교원 28명, 유아 131명, 학부모 전체

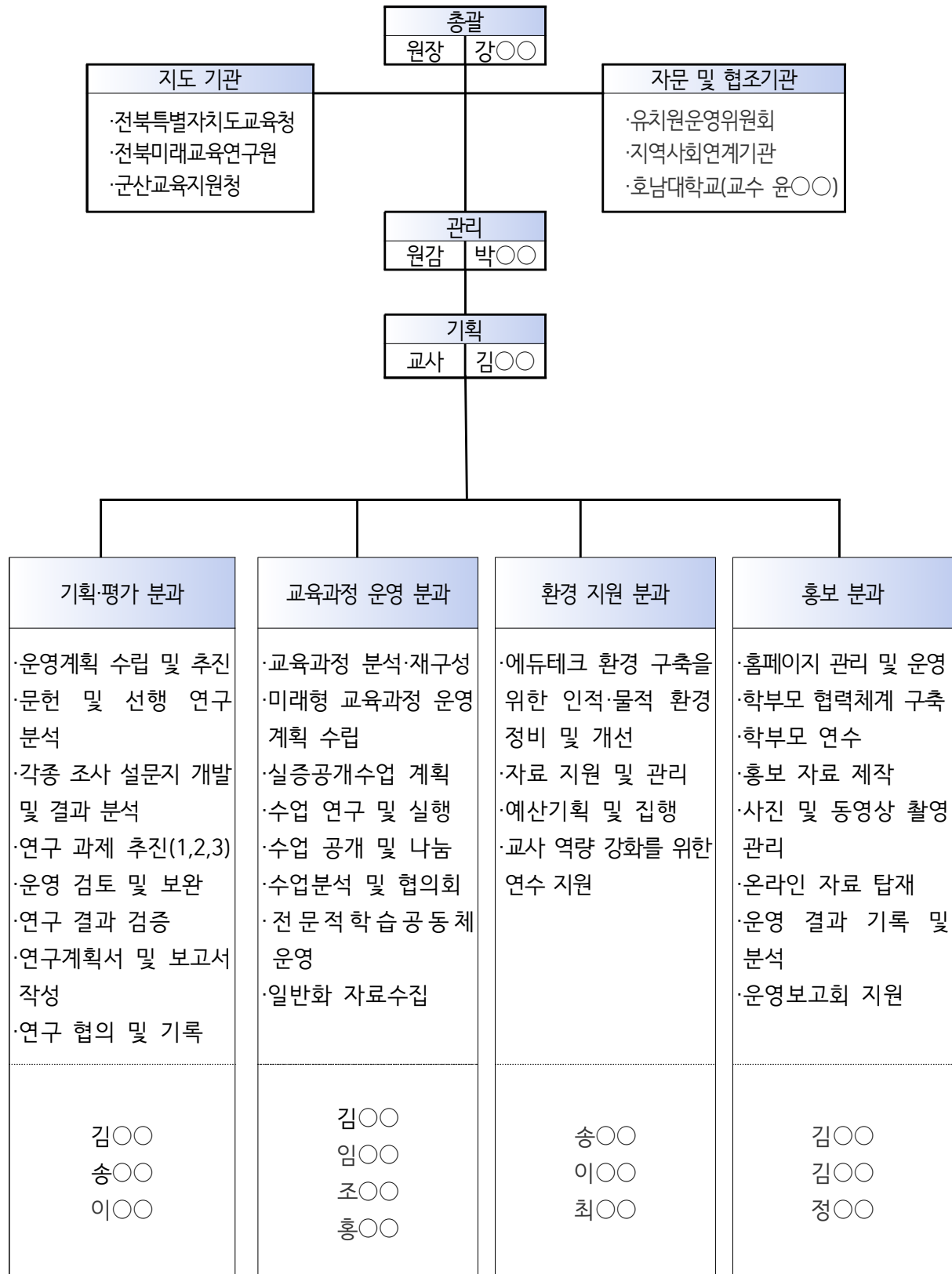
나. 기간 : 2024.3.1. ~ 2026.2.28.(2년간)

2. 연구 과제 실행 절차

<표IV-1> 연구 과제 실행 절차

연도	단계	추진내용	추진시기(월)											
			3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1	2
2024	계획	·운영방향 설정 및 계획 수립												
		·자료수집 및 문헌 연구												
		·연구계획서 검토 보완												
		·계획단계 컨설팅 실시 ·연구계획서 확정												
		·검사도구 선정 및 사전검사 실시												
	실행	·연구과제 (과제1)의 실행												
		·연구과제 (과제2)의 실행												
		·연구과제 (과제3)의 실행												
	정리	·정리단계 컨설팅 실시												
		·1차년도 연구결과 검증 및 결과분석												
		·1차년도 보고서 작성 및 운영보고회 개최												
		·보고서 탑재												
	평가	·1차년도 운영결과 분석 및 문제점 보완												
		·2차년도 계획 수립												
2025	계획	·1차년도 연구 계획 수정 보완												
		·2차년도 연구계획서 작성 및 수정 보완												
		·계획단계 컨설팅 실시 ·연구계획서 확정												
	실행	·연구과제 (과제1)의 실행												
		·연구과제 (과제2)의 실행												
		·연구과제 (과제3)의 실행												
	정리	·정리단계 컨설팅 실시												
		·2차년도 연구결과 검증 및 결과분석												
		·2차년도 보고서 작성 및 운영보고회 개최												
		·연구학교 운영 결과 반성												
	일반화	·보고서탑재 및 일반화 자료 보급												

3. 연구의 조직



[그림Ⅳ-1] 연구의 조직

4. 평가 및 검증 계획

연구과제 실행에 대한 결과를 알아보기 위하여 교원, 유아, 학부모를 대상으로 다음과 같이 평가방법을 적용하고자 한다.

<표Ⅳ-2> 평가 및 검증 계획

구분	검증 내용	평가 방법	대상	시기
연구과제1	·교사의 디지털 놀이 지원 역량 (디지털 놀이 이해, 디지털 매체 교육적 활용, 디지털 놀이 실행 지원) 변화	·자가진단 평가척도	교원	4월, 9월
연구과제2	·유아의 미래 역량 (자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통 능력) 변화	·놀이 관찰 및 기록 분석 ·유아 미래 역량 평가척도	유아	연중 수시 4월, 9월
연구과제3	·디지털 기반 놀이에 대한 인식 변화	·설문지 ·면담 자료 분석	학부모	3월, 9월

가. 연구과제1>에 대한 검증에는 유정인(2023)의 유아교사의 디지털 놀이 지원 역량 측정 도구를 사용한다.

나. 연구과제2>에 대한 검증은 오숙현(2004)의 유아주도성 검사와 박유경(2018)의 창의적 행동특성 검사, 양서영(2016)의 또래간 의사소통능력 검사 도구를 사용하며, 효과적인 측정을 위해 3가지 검사 도구 간에 중복되는 내용을 확인하여 전문가 검토로 삭제 수정하였다. 창의력 검사와 중복되는 주도성 검사의 하위요인 창의적 지략을 삭제하였고, 협력적 소통 능력 검사에서는 주도성과 중복되는 문항을 제외하였다. 디지털 역량은 서다희(2024)의 디지털 리터러시 측정 도구를 사용한다.

다. 연구과제3>에 대한 검증은 이미정(2013)의 스마트기기가 유아발달에 미치는 어머니의 인식 검사 도구를 수정하여 전문가에게 타당도를 검증받은 문항을 사용한다.

V 연구의 실행 계획

1. 연구과제(1)의 실천 계획

연구과제1> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【On】
으로 교육여건을 조성한다.

가. 디지털 기반 놀이환경 on

나. 교사의 놀이지원 역량 on

가. 디지털 기반 놀이환경 on

유아의 일과 속 놀이, 일상생활, 활동에서 발현되는 주제와 자연스럽게 연계된 놀이가 활발히 이루어지도록 다양한 자료와 매체, 공간 구성으로 놀이와 디지털이 융합된 미래형 교육환경을 구축한다.

- 1) 유아의 흥미와 관심, 발달 수준, 놀이 주제, 매체의 활용도 및 교육적 가치 등을 고려하여 다양한 디지털 기기 및 콘텐츠를 선정 및 구입하고 적절히 활용하도록 한다.
- 2) 유아가 스스로 놀이를 찾고 다양하게 확장할 수 있도록 유치원 실내외 환경 및 공간을 구성하고 활용한다.

<표 V-1> 배움과 놀이를 지원하는 디지털 기기 및 콘텐츠 활용 계획

구 분	내 용
배움과 놀이를 지원하는 다양한 디지털 기기	<ul style="list-style-type: none"> ·태블릿PC 총 22대, 전자칠판 2대, 터치스크린 2대 보유, 추가 구입 계획 ·태블릿PC 거치대 및 충전기 추가 구입 계획 ·각 교실마다 태블릿PC를 보급하여 교육과정 운영시 자유롭게 활용할 수 있도록 조성 ·5세반부터 전자칠판 및 터치스크린 보급, 활용 ·스탠바이비 스마트 스크린, 블루투스 스피커의 이동성을 이용하여 공간의 제약을 받지 않고 다양한 방법으로 활용 ·실내놀이 MX존을 활용한 전래 놀이, 신체 놀이, 그림책 놀이 활성화 ·엠타이니 외 9종의 다양한 종류의 코딩로봇을 활용한 문제해결활동 ·카메라, 무전기 등 외에 소통 및 협업을 증진하는 기기 선정 및 구입
배움과 놀이를 지원하는 다양한 콘텐츠	<ul style="list-style-type: none"> ·AI 기능을 다양하게 경험하고 활용할 수 있는 콘텐츠 이용 ·엔트리, 북크리에이터 등의 창작 플랫폼 활용 ·구글 증강현실, 서커스 앱을 활용한 AR 체험 ·구글 렌즈, 구글 어스, 구글 아트 앤 컬처, 구글 어시스턴트 활용 ·칸딘스키, 송메이커 등 음악 및 신체 표현을 증진하는 콘텐츠 이용 ·새롭고 다양한 콘텐츠에 대한 지속적인 연구와 활용

나. 교사의 디지털 놀이 지원 역량 on

유아놀이 중심 교육과정에 기반한 디지털 놀이지원 환경 조성을 위해서 교육의 실천적 주체가 되는 교사의 놀이지원 역량이 중요하다. 이에 교사의 디지털 놀이지원 역량 인식 및 강화를 위한 다각적인 방안을 마련하여 운영한다.

1) 유아 교사의 디지털 놀이 지원 역량 인식

디지털 놀이 지원 역량은 유아의 디지털 환경 및 디지털 놀이에 대한 이해를 가지고 디지털 매체를 교육적으로 통합하여 활용하며, 자연스럽게 이루어지는 유아 주도의 디지털 놀이에서 유의미한 배움이 일어날 수 있도록 놀이를 지원하는 총체적인 역량을 의미한다(유정인, 2023). 이를 객관적이고 효율적으로 측정할 수 있는 ‘유아 교사의 디지털 놀이 지원 역량 척도’를 활용하여 긍정적인 방향으로 놀이를 지원하기 위한 실천적이고 구체적인 내용을 인식하고, 교사 스스로 자신의 교육적 지원을 성찰하며 필요한 역량을 점검하고 개선해 나가고자 한다.

2) 교사의 디지털 놀이지원 역량 강화를 위한 전문적학습공동체 운영

공동 연구 문화 안에서 디지털 놀이 지원 역량 강화를 도모하는 주제 연구, 연령별 협의회, 멘토링, 수업 나눔 활동 등의 다양한 방안을 마련하여 운영한다.

<표 V-2> 전문적학습공동체 활동 계획

구 분	활동 내용	횟수
주제 연구 학습공동체	·관련 영역의 전문 강사 초빙 및 내부 강사와 함께 하는 연수 ·현장 맞춤형 에듀테크 직무 연수 ·연구 학교 추진 방향 및 운영 개요, 그림책 깊이 읽기 및 책놀이 연수, 디지털 기반 교육, 디지털 윤리 교육, 노벨 엔지니어링(독서와 공학의 융합), 유·초 이음교육, 생태전환 교육 및 민주시민 교육을 주제로 하는 연수 및 나눔 활동	연 6회
연령별 학습공동체	·연령별 협의 시간을 자율적으로 운영 ·디지털 기반 미래형 교실 운영 방안 및 고민의 나눔	수시
멘티-멘토 학습공동체	·디지털 기반 교육의 경험 및 능숙도에 따른 격차를 줄이기 위한 멘토링 활동 ·디지털 활용 기술 측면과 놀이 적용 및 지원 측면에서 각자에게 필요한 역량 강화를 지원	월 1회
수업 나눔 학습공동체	·디지털 놀이 연구를 위한 수업 협의회 ·디지털 기반 놀이 및 놀이 지원 활동에 대한 사례 공유 및 효과적인 방안 모색	연 3회

3) 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용

외부 연수 참여와 관련 전문 도서 구입 및 독서 토론 활동, 개인 자율 연수를 통해 디지털 전환 시대 흐름과 유아 미래 역량 및 미래형 유아교육과정에 대한 이해의 폭을 넓히고, 교사의 수업 전문성 및 놀이 지원 역량 강화를 위해 노력한다.

<표 V-3> 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용

구 분	활동 내용	횟수
외부 연수 참여	· 전북특별자치도교육청 및 군산교육지원청에서 실시하는 미래형 교육과정 운영을 위한 연수 참여	연 3회
독서 토론 활동	·교사의 놀이지원 및 미래역량 강화를 위한 관련 전문 도서 구입 ·미래형 유아교육과정의 활성화를 도모하는 독서 토론 실시	연 2회
개인 자율 연수	·교육부에서 발간한 현장지원자료 및 관련 전문 서적 활용 ·디지털 역량 강화 관련 원격 연수 참여	수시

2. 연구과제(2)의 실천 계획

**연구과제2> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【In】
으로 놀이와 배움을 실현한다.**

- 가. 발견 in 놀이
- 나. 실행 in 놀이
- 다. 나눔 in 놀이

가. 발견 in 놀이

1) 유아 디지털 놀이의 관찰과 기록

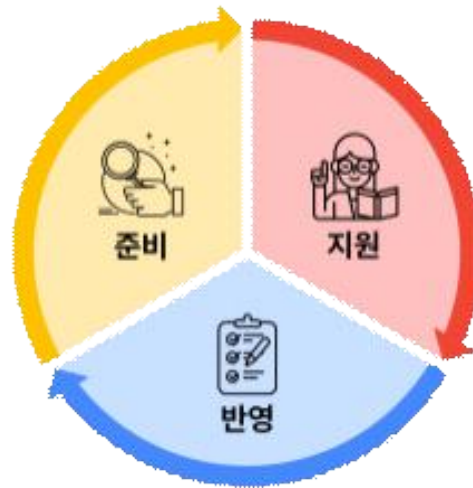
관찰과 기록은 디지털 기반 유아 놀이 중심 교육과정의 시작이자 교육과정의 실행 그 자체이다(교육부, 2020). 유아 놀이 안에서 주목하고 성찰하는 관찰과 기록을 통해 유아에 대한 이해를 돕고 디지털 기반 놀이 지원 및 놀이성이 풍부한 활동 계획에 대한 아이디어를 발견하고자 한다.

가) 놀이의 흐름과 유아의 흥미, 관심, 요구를 파악하며 관찰하고 기록한다.

나) 다양한 기록 방법을 선택, 활용하여 자유롭게 기록한다.

2) 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략

디지털 기반 유아 놀이를 위한 지원 전략으로 준비-지원-반영의 순환적 과정을 적용한다. 이를 통해 디지털과 유아의 놀이가 상호확장관계를 이루어 배움과 놀이가 활성화될 수 있는 방안을 모색하고 발견함으로써 유아 놀이를 효과적으로 지원하고자 한다.



<그림 V-11> 놀이지원 전략의 순환도

<표 V-4> 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략 내용

단 계	지원 전략 내용 (교육부, 2021)
준비 (관찰, 계획)	·유아의 흥미와 관심, 요구를 발견하고 파악하며 놀이 흐름 관찰 ·유아의 흥미와 관심, 요구를 지원할 수 있는 방법 탐구, 계획
지원 (놀이 지원, 유아의 경험과 배움)	·유아의 놀이와 활동을 효과적으로 지원할 수 있는 디지털이 더해진 다양한 매체 활용 ·디지털이 더해진 다양한 매체를 활용한 놀이와 활동에서 유아의 경험과 배움의 요소 발견 및 지원
반영 (평가, 피드백)	·디지털 매체가 유아의 놀이와 배움에 어떻게 활용되었는가에 대한 평가를 통해 적절성 여부와 효과적이고 효율적인 활용 방안 모색 및 반영

나. 실행 in 놀이

1) 놀이, 디지털로 새롭게 다양하게 바라보기

디지털을 기반으로 개정누리과정과 연계한 에듀테크 놀이를 통해 물리적이고 제한된 공간을 넘어 상상을 현실에서 실현하며, 새롭게 다양한 방법으로 접근하는 놀이와 배움을 통해 5개 영역의 발달과 더불어 상상력 및 창의력, 자기주도성, 협력적 소통능력, 디지털 역량 등의 미래 역량 신장을 도모한다.

<표 V-5> 디지털로 새롭게 다양한 배움과 놀이

디지털 매체 더하기	새롭게 다양한 배움과 놀이 (예시)
• 태블릿PC 미러링	• 장지뱀은 어디에 살까? (3세)
• 언플러그드 놀이	• 개구리가 궁금해! (3세)

• 아이폰 이모지	• 모양으로 집을 짓자! (3세)
• 미리캔버스 웹 • 엠타이니	• 꿈을 찾는 우리들 (4세)
• AI for oceans 웹	• 용궁나라를 지켜라! (5세)
• 크로마키	• 슬기로운 가이드 ON (5세)
• 캔바·클로바더빙· 하이퍼링크	• 슬기 마트 한 바퀴 (5세)
• 캔바·미리캔버스 웹 • 터치스크린	• 쿵떡쿵떡 흥겨운 떡방아 (3세)
• 크로마키배경· OBS STUDIO	• 디지털이 더해진 동극놀이 <안녕, 달토끼야> (3세)
• 아이스크림 웹 • 인터랙티 웹	• 아기돼지 삼형제 집짓기 대작전! (3세)
• 북크리에이터 웹 • 빔프로젝터	• 빵빵! 무슨 일이야! (3세)

2) 놀이, 디지털로 함께 만들기

유아기에 올바르게 형성해야 할 기본생활습관 및 인성, 안전교육과 더불어 관련 법령 및 사회적으로 강조되고 있는 교육 내용을 유아가 주도적으로 즐겁게 참여하도록 디지털 기반 놀이와 활동으로 실현한다. 디지털매체로 이어지는 소통과 협업을 통해 함께 만드는 놀이를 실행함으로써 디지털 기술 이해와 윤리 의식을 바탕으로 하는 디지털 역량 증진을 비롯하여 미래 사회에 필요한 역량 함양을 도모한다.

<표 V-6> 디지털과 함께 만드는 배움과 놀이

교육 내용	디지털 매체 더하기	함께 만드는 배움과 놀이 (예시)
기본생활습관 및 인성교육	• 어린이 카메라, 클래스123 웹	• <참 잘했어요> 취재와 뉴스 놀이
	• 인터랙트 웹, 전자칠판·터치스크린	• <우리는 사이좋은 친구> 우정 나누기 주간 운영
디지털 역량교육	• 전자칠판, 인터넷 검색	• <근데 그 얘기 들었어?> 소문놀이
	• 캠페인 영상	• 우리는 디지털 안전 지킴이!

안전교육	• 귀염이 외출 안전 교육 앱	• 교통기관을 안전하게 이용해요!
	• zoom 앱	• 소방서 놀이와 소방안전교육
독서교육	• 언플러그드 놀이 8비트 앱	• <코끼리 아저씨와 100개의 물방울>와 함께 하는 언플러그드 책놀이
	• 전자칠판	• <해와 달이 된 오누이>와 함께하는 책놀이
생태전환교육	• 네이버 QR제작 빔프로젝터	• 북극곰을 지켜요!
	• 하이클래스 웹 • 네이버쇼핑 앱	• 도담 알뜰시장을 통한 자원순환교육
전통문화교육	• AR 전통 놀이 체험 전통 놀이 영상	• 우리들의 전통 놀이터
	• 아이스크림 웹 • 인터랙티 웹	• 깜빡깜빡 도깨비와 떠나는 여행
다문화교육	• 네이버프리즘 크로마키 싱고 로봇	• 꿈꾸러기들의 즐거운 세계여행
	• 스크루블리 웹 블롭오페라 웹	• 우리는 색깔 마법사!
특수통합교육	• 하이퍼링크&트리거 할로 AR 앱	• 모두를 위한 다양성 존중 교육
	• 놀이 영상	• 함께라서 더 즐거운 페트병 운동회

다. 나눔 in 놀이

1) 유아와 디지털매체 간 상호작용

가) 유능한 탐색자인 유아가 일상과 놀이 속에서 디지털 매체를 만나고 탐색하면서 다양한 시행착오와 실수, 우연적 발견으로 디지털 매체를 알아가도록 기회를 충분히 제공한다.

나) 디지털 매체의 특성 및 활용 방법과 기술을 자연스럽게 경험하도록 지원한다.

2) 유아와 유아 간 소통

가) 놀이와 소통의 도구로 활용되는 디지털 매체를 통해 유아와 유아 간에 흥미와 관심, 놀이와 평가, 배움을 나누며 공유한다.

나) 유아가 디지털매체와 상호작용을 하면서 발견한 문제점이나 불편한 점을 생각해보고 이를 어떻게 개선할 수 있을지에 대한 아이디어를 함께 고민하며 상상하고 나누는 경험을 가지도록 지원한다.

3) 학급별, 연령별 공유

가) 디지털 기반 유아 놀이가 유아의 흥미와 관심, 발달 수준, 놀이 주제 및 유형에 따라 개인, 소그룹 혹은 대그룹으로 학급별로 특색있게 이루어지도록 지원한다.

나) 학급 안에서 뿐만 아니라 학급별, 연령별로 공유하며 놀이를 나누는 기회를 제공한다.

3. 연구과제(3)의 실천 계획

연구과제3> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【Link】
로 함께 협력하고 성장한다.

가. 가정과 link

나. 지역사회와 link

다. 유아교육공동체 간 link

가. 가정과 link

디지털 기반 미래형 교육과정에 대한 학부모의 인식 제고와 이해를 도울 수 있는 경험과 기회를 제공하여, 유아의 디지털 놀이를 지원하는 가정과의 협력 관계를 조성하고 학부모의 역량 함양을 도모하고자 한다.

- 1) 미래형 교육과정 운영 및 유아의 디지털 놀이에 대한 정보를 패들렛, 하이클래스앱, QR코드 등의 디지털매체를 활용하여 공유함으로써 가정과의 소통을 원활하게 한다.
- 2) 디지털을 활용한 놀이 방법 및 교육적 콘텐츠와 양육자 가이드 안내, 미래형 학부모 참여수업, 줌수업을 통한 학부모 재능 기부 등을 통해 디지털 기반 놀이의 활성화와 유아의 바른 디지털 생활을 지원하는 학부모의 역량 함양을 지원한다.

나. 지역사회와 link

지역사회와 연계 및 협력체제를 구축하여 인적 물적 지역 자원을 활용한다. 우리 지역 유관 기관을 방문하거나 전문 외부 강사를 초빙한 원내 교육 및 체험으로 지역공동체와 함께하는 놀이 지원 교육환경 및 여건을 조성한다.

<표 V-7> 유관 기관별 체험 내용

유관 기관	체험 내용	비고
전북유아교육진흥원	·테마별 꿈터 활동에서 미디어아트가 접목된 놀이 경험	원외
군산어린이교통공원	·디지털 콘텐츠를 활용한 실습 위주의 교통안전교육	

전북어린이창의체험관	·다양한 VR, AR 체험 놀이와 디지털 윤리 교육	
금강미래체험관	·디지털 매체를 활용한 생태계 및 기후변화 관련 생태 교육 체험	
스마트섬 센터	·인터넷 스마트폰 과의존 예방교육, 인터넷 윤리 교육	원내
아름다운 인터넷 세상		

다. 유아교육공동체 간 link

- 1) 「놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In !」일반화를 통해 디지털 기반 미래형 교육과정 운영 및 교사의 미래 역량 강화에 대한 관내·외 타 유치원 및 교사 인식의 재정립을 도모한다.
- 2) 수업 공개와 나눔을 통해 유아교육공동체 간 교류와 소통으로 협력 관계를 조성한다.
- 3) 미래형 유치원 교육과정 운영의 활성화 방안을 주제로 현장 맞춤형 컨설팅 활동을 운영한다.

Ⅵ 기대 효과

본 연구의 목적은 디지털 기반의 창의적인 미래형 유아교육과정 모델 제시와 효과적인 실현 방안의 모색 및 운영을 바탕으로 유아의 미래 역량 함양을 도모하는 데 있으며 연구과제에 따른 기대 효과는 다음과 같다.

가. 연구과제1> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【On】으로

- 1) 놀이와 디지털이 융합된 미래형 교육환경을 조성함으로써 디지털이 더해진 유아 중심 놀이의 활성화를 도모할 수 있다.
- 2) 공동 연구 및 협업 문화 속에서 성장하는 교사의 놀이지원 역량 강화를 통해 유아 미래 역량 함양을 지원하는 디지털 기반 놀이를 효과적으로 실현할 수 있다.

나. 연구과제2> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【In】으로

- 1) 유아 놀이 관찰 및 기록과 놀이지원 전략의 순환적 과정을 통해 미래형 수업 방향을 설정하고, 필요한 방안을 모색하며 발견하고 적용해 나감으로써 디지털과 유아의 놀이가 상호확장 관계를 이룰 수 있다.
- 2) 새롭고 다양한 방법으로 접근하는 유아 주도의 놀이와 배움, 함께 나누는 소통과 공유를 지원하며 5개 영역의 발달을 포함한 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통 능력 등의 유아 미래역량을 함양할 수 있다.

다. 연구과제3> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -【Link】로

- 1) 가정 및 지역사회와의 연계와 협력으로 유아 디지털 놀이를 함께 지원하며 미래형 유아 교육과정을 효과적으로 운영할 수 있다.
- 2) 유아교육공동체 간 교류와 소통을 통해 내실있는 유아 디지털 놀이 수업 및 미래형 유아교육 교실을 운영할 수 있다.

참고문헌

- 강릉원주대학교부설유치원 (2021). **멀티미디어를 활용한 미래형 교육과정 운영**. 연구학교운영보고서.
- 공주대학교사범대학부설유치원 (2022). **인공지능을 활용한 누리과정 운영 방안 연구**. 정책연구 학교운영보고서.
- 교육부 (2019). **2019개정누리과정 해설서**.
- 교육부 (2020). **관찰을 관찰하다**. 개정누리과정 후속조치사업 유아관찰기록 안내서.
- 교육부 (2020). **유아원격교육을 위한 교사 지원자료**.
- 교육부 (2021). **유아와 함께 하는 인공지능교육**.
- 교육부 (2021). **유치원교사의 디지털 역량 강화를 위한 연수 자료**.
- 교육부 (2022). **디지털 기반 놀이환경 현장지원자료**.
- 교육부 (2022). **유아 디지털 미디어 문해교육 운영지원자료**.
- 교육부 (2023). **올바른 디지털! 올바른 우리! 현장지원자료**.
- 김교령 (2022). **유아교사의 디지털역량 강화를 위한 교육 프로그램 개발**. 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 김미경 (2020). **스토리텔링을 활용한 놀이중심 융합인재교육(STEAM)이 유아의 과학적 탐구 능력과 의사소통능력에 미치는 영향**. 공주대학교일반대학원 석사학위논문.
- 김연희, 이경진, 고은주, 이송이, 이아라 (2023). **알수록 재미있는 교실 속 디지털 놀이**.
- 박성신 (2024). **디지털 리터러시 교육이 알파세대 유아의 놀이성과 사회성에 미치는 영향**. 서울교육대학교교육전문대학원 석사학위논문.
- 박유경 (2018). **유아 창의적 행동특성 척도에 대한 탐색적 연구**. 가천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 보건복지부 (2023). **배움을 놀이에서 찾다! 현장지원자료**.
- 서다희 (2024). **환경교육을 위한 동영상 제작 활동이 유아의 환경친화적 태도와 디지털 리터러시에 미치는 영향**. 가천대학교 글로벌캠퍼스 교육대학원 석사학위논문.
- 송진난 (2023). **유아의 디지털 기반 놀이 경험 탐색**. 한국교원대학교대학원 석사학위논문.
- 박유경 (2018). **유아 창의적 행동특성 척도에 대한 탐색적 연구**. 가천대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 양서영 (2016). **동화를 활용한 협동적 이야기 짓기 활동이 유아의 또래 간 의사소통능력발달에 미치는 영향**. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 오숙현 (2004). **유아의 사회적 능력 함양을 위한 주도성 증진 프로그램 개발 및 효과**. 전남대학교대학원 박사학위논문.
- 오은순, 김윤희 (2019). **4차 산업혁명 시대의 유아 핵심역량과 유아교육 방향**. 디지털콘텐츠학회논문지.
- 유구종 (2020). **4차 산업혁명 시대의 유아 스마트 교육 및 매체**.
- 유정인 (2023). **유아교사의 디지털 놀이 지원 역량 척도 개발 및 타당화**. 한국교원대학교 대학원 박사학위논문.

- 윤민아, 한유진 (2023). **유아교사의 디지털 놀이에 대한 인식 탐색**. 한국유아교육연구 학술 저널.
- 이미란 (2018). **제4차 산업혁명시대 인재의 미래핵심역량 함양을 위한 유아교육 방향 탐색**. 동국대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이미정 (2013). **유아의 스마트기기 이용실태 및 유아발달에 미치는 영향에 대한 어머니의 인식**. 서울교육대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 임정희 (2020). **유아의 자기주도성과 친사회적 행동 신장을 위한 협동적 놀이프로그램 개발 및 적용 효과**. 단국대학교 대학원 박사학위논문.
- 정경미 (2023). **에듀테크 활동이 유아의 조망수용능력과 놀이성에 미치는 영향**. 강릉원주대학교대학원 석사학위논문.

부 록

1. 연구학교 운영비 집행계획
2. 연구학교 실증수업 공개 계획
3. 설문지(교사용 / 학부모용)

【부록 1】

2025학년도 연구학교 운영비 집행계획

(단위 : 원)

연구학교명	군산도담유치원			
연구주제	『놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In!』을 통한 유아 미래역량 함양			
연구기간	2024.3.1. ~ 2026.2.28. (2년간)			
연구학교운영비 지원액		20,000,000		
날 짜	항 목	세 부 내 역	금 액	비 고
25.3.~10.	SW프로그램구입	500,000*3회=	1,500,000	
25.3.~10.	교재교구구입	1,000,000*5회=	5,000,000	
25.3.~10.	도서구입비	20,000*20권=	400,000	
25.3.~10.	운영 용품 구입비	100,000*15종=	1,500,000	
25.3.~10.	협의회비	300,000*10회=	3,000,000	
25.3.~10.	디지털기기구입	1,750,000*4회=	7,000,000	
25.3.~10.	강사수당	400,000원*4회=	1,600,000	
		이하빈칸		

【부록 2】

연구학교 실증수업 공개 계획

학교명 :군산도담유치원

순	일시	과목명	주제	교사명	장소	비고
1	2025.6.26.	놀이중심 (5개발달영역)	우리 동네 글자 탐험대	김○○	바른2반 교실	4세
2	2025.6.26.	"	우리들의 상상 놀이터	김○○	슬기1반 교실	5세
3	2025.6.26.	"	어느 멋진 여행	이○○	슬기2반 교실	5세 통합 (협력교수)
4	2025.6.26.	"	어느 멋진 여행	최○○	슬기2반 교실	5세 통합 (협력교수)
5	2025.6.27.	"	신기한 동물 사전	이○○	고운2반 교실	3세
6	2025.6.27.	"	CSI 어린이 과학 수사대 -신비한 사건 파일	송○○	바른3반 교실	4세
7	2025.6.27.	"	SOS! 우리 동네를 탈출하라!	조○○	바른2반 교실	4세 방과후 과정
8	2025.6.27.	"	슬기로운 탐험대와 함께 떠나는 여행	김○○	슬기2반 교실	5세 방과후 과정
9	2025.9.24.	"	검피 아저씨와 뱃놀이	김○○	고운1반 교실	3세
10	2025.9.24.	"	Let's go! 교통기관 놀이 속으로~	송○○	고운3반 교실	3세
11	2025.9.24.	"	랄라라~ 브뢰멘 음악대	임○○	바른1반 교실	4세
12	2025.9.24.	"	우리의 것을 찾아서	정○○	바른3반 교실	4세 방과후 과정
13	2025.9.24.	"	쿵떡쿵떡~떡이랑 놀자	홍○○	슬기1반 교실	5세 방과후 과정

*예상 주제는 정하였으나 놀이중심교육과정 운영의 특성상 주제는 공개 수업 당시 변동될 수 있음.

【부록 3-1】 사전·사후 교사용 설문지

교사의 디지털 놀이지원 역량 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

본 설문은 연구학교 운영을 위한 자료로 활용하고자 합니다. 설문 내용을 잘 읽으신 후 한 문항도 빠짐없이 솔직하게 답해주시면 감사하겠습니다.

다음은 응답자의 **개인적인 배경**에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽으신 후, 내용을 기재하여 주시거나 가장 일치하는 부분에 표시(✓)하여 주시기 바랍니다.

1. 선생님의 최종학력 전공은 무엇입니까?

①__유아교육학과 ②__특수교육학과 ③__아동보육학과 ④__기타()

2. 선생님이 소유한 자격증의 유형은 무엇입니까?(복수 응답 가능)

①__유치원교사 ②__특수교사 ③__보육교사 ④__기타()

3. 선생님의 교직경력은 어느 정도이십니까?

①__5년 미만 ②__5년 이상~10년 미만 ③__10년 이상~15년 미만
④__15년 이상~20년 미만 ⑤__20년 이상

4. 선생님의 디지털 활용 교육과정 운영 교직경력은 어느 정도이십니까?

①__1년 미만 ②__1년 이상~2년 미만 ③__2년 이상~3년 미만
④__3년 이상~4년 미만 ⑤__4년 이상~5년 미만

5. 선생님의 운영학급 형태는 무엇입니까?

①__교육과정 ②__방과후 과정

다음은 선생님께서 학급을 운영하면서 느끼는 디지털 역량 자가 진단에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽어보시고 자신의 의견과 가장 일치하는 부분에 표시(✓)하여 주시기 바랍니다.

본 설문에서 주로 제시되는 용어

- **디지털 놀이**: 놀이를 하다가 필요한 것을 디지털 매체를 활용해 찾아보기, 디지털 매체를 통해 본 것을 실제 자료로 만들기, 가상현실을 이용한 놀이 등 디지털 매체의 활용이 유아 놀이에서 보조적인 역할을 하거나 놀이의 주가 되는 모습, 디지털 세계와 아날로그가 혼합되는 모습들이 모두 디지털 놀이에 포함됨
- **디지털 매체**: 다양한 디지털 정보(텍스트, 영상, 음성 등)를 통합적으로 처리하고 전송하며 표시하는 기기와 이를 활용하여 제작하는 콘텐츠를 의미함
- **디지털 기기**: 시간과 장소의 제약 없이 인터넷 접속이 가능하고, 사용자가 원하는 앱을 설치하여 사용하고 다양한 기능을 자유롭게 이용하여 콘텐츠를 편리하게 이용할 수 있는 스마트폰, 태블릿 PC, 노트북과 디지털 정보를 다루는 디지털 카메라, AI스피커, 로봇, 웹캠, 빔프로젝터 등을 의미함
- **디지털 콘텐츠**: 디지털화 된 방법으로 제작, 유통, 소비될 수 있으며, 디지털 형태로 존재하는 것으로 동영상 파일, 이미지 파일, 음악 파일, 멀티미디어 서적 등을 의미함

1. 디지털 놀이 지원 역량

1) 디지털 놀이 이해

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
유아 디지털 환경	1	나는 유아들이 일상생활에서 선호하고 자주 접하는 디지털 기기에 대해 관심을 갖고 알아보려고 노력한다.	1	2	3	4	5
	2	나는 유아들이 일상생활에서 선호하는 콘텐츠에 대해 관심을 갖고 알아보려고 노력한다.	1	2	3	4	5
	3	나는 디지털 전환에 따른 유아의 환경과 교육 패러다임의 변화를 이해하고 전문성 개발을 위해 노력한다. (예: 전문적 학습 공동체 참여, 연수 수강 등)	1	2	3	4	5
디지털 놀이 특성	4	나는 디지털 놀이는 디지털과 비디지털이 혼재되어 있는 환경에서 자연스럽게 이루어진다는 것을 알고 있다.	1	2	3	4	5
	5	나는 디지털 놀이가 유아 놀이에 디지털 매체를 활용하거나 디지털 매체와 아날로그 매체를 함께 활용하여 이루어진다는 것을 알고 있다.	1	2	3	4	5
	6	나는 디지털 매체가 유아 놀이에 필요한 것을 즉각적으로 지원할 수 있다는 특성이 있음을 이해하고 있다.	1	2	3	4	5
	7	나는 시공간을 초월할 수 있는 디지털 매체의 특성으로 유아의 놀이 확장이 가능하다는 것을 이해하고 있다.	1	2	3	4	5
	8	나는 디지털 매체가 유아에게 생동감, 상상의 재현 등을 경험하게 함으로써 놀이 몰입을 도울 수 있다는 것을 이해하고 있다.	1	2	3	4	5

2) 디지털 매체 교육적 활용

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 매체 선별	1	나는 유아 발달에 적합하게 구성되어 있는 기기와 콘텐츠를 선별할 수 있다. (예: 유아 조작에 따라 쉽게 통제 가능한가, 메뉴 표시가 내용을 알기 쉽게 아이콘으로 나타나고 있는가, 유아가 이해하기 쉽게 구성되어 있는가, 글보다는 음성, 그림이나 영상으로 구성되어 있는가 등)	1	2	3	4	5
	2	나는 유아에게 신체적으로 안전한 매체를 선별할 수 있다. (예: 효과음의 크기, 화면의 밝기가 적절한가 등)	1	2	3	4	5
	3	나는 유아에게 정서적으로 안전한 매체를 선별할 수 있다. (예: 사용되는 단어가 유아에게 적절한가, 인종이나 성별에 대한 편견이 없는가 등)	1	2	3	4	5
디지털 매체 활용	4	나는 유아가 사용하기 쉬운 디지털 기기(디지털 카메라, 태블릿 PC, AI스피커, 유아용 로봇 등)를 놀이에 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	5	나는 새로운 앱과 콘텐츠, 사이트 등을 검색하여 필요한 자료를 찾아 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	6	나는 디지털 매체를 이용하여 실시간 송출 및 공유 기능을 실행할 수 있다. (예: 미러링, 웹캠 활용 등)	1	2	3	4	5
	7	나는 디지털 기기를 연결하여 효과음이나 음악, 놀이 배경제공 등의 기능을 실행할 수 있다. (예: 스마트폰-스피커 블루투스 연결, 빔프로젝터 연결 등)	1	2	3	4	5
	8	나는 디지털 기기를 활용하여 원하는 콘텐츠를 제작할 수 있다. (예: 휴대폰이나 태블릿 PC, 노트북으로 동영상 만들기, 사진이나 영상에 자막 삽입, 그림자료 편집 등)	1	2	3	4	5

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 매체 활용	9	나는 유아의 신체적 능력 발달을 위해 움직임을 자극하고 도울 수 있도록 디지털 매체를 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	10	나는 유아가 자신의 생각을 언어로 자유롭게 표현하고 상호작용할 수 있도록 디지털 매체를 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	11	나는 유아가 사회와 문화(지리, 역사, 환경, 경제, 다문화 등)에 관심을 가지고 탐색할 수 있도록 디지털 매체를 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	12	나는 유아가 심미감과 감수성을 느낄 수 있는 예술적인 경험을 할 수 있도록 디지털 매체를 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5
	13	나는 유아 주변의 다양한 자연환경을 탐구할 수 있도록 디지털 매체를 활용할 수 있다.	1	2	3	4	5

3) 디지털 놀이 실행 지원

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
유아중심 디지털 놀이	1	나는 디지털 놀이 관찰 및 분석을 통해 더 적합한 매체를 선택하고, 매체 제공의 여부와 시기 등을 심사숙고하여 유아의 놀이를 지원한다.	1	2	3	4	5
	2	나는 유아가 디지털 놀이에 사용하는 매체를 충분히 탐색할 수 있는 시간을 제공한다.	1	2	3	4	5
	3	나는 유아가 놀이에 필요한 자료를 디지털 매체와 아날로그 매체 중에서 자유롭게 선택할 수 있도록 지원한다.	1	2	3	4	5
	4	나는 유아가 디지털 매체를 활용하여 콘텐츠를 직접 만들어 볼 수 있도록 지원한다. (예: 스톱모션 이용하여 동화만들기, 우리반 체조 영상 만들기 등)	1	2	3	4	5
	5	나는 디지털 놀이 과정에서 유아가 또래와 협력할 수 있는 기회를 제공한다.	1	2	3	4	5
	6	나는 유아가 디지털 놀이 과정에서 다양한 도전을 통해 성공과 실패를 경험할 수 있도록 격려한다. (예: 동영상, 파노라마, 슬로모션 등을 활용하여 원하는 장면을 담아보기, 티쳐블머신 등을 이용하여 인공지능 학습시켜보기 등)	1	2	3	4	5
	7	나는 유아가 디지털 놀이 과정에 필요한 규칙을 정할 수 있도록 지원한다.	1	2	3	4	5
	8	나는 디지털 놀이 과정에서 유아가 컴퓨팅 사고력 (컴퓨터처럼 복잡한 문제를 단순화하고 논리적, 효율적으로 해결하는 능력 - 문제 분해, 추약, 패턴 인식 등)을 발휘하여 문제를 해결해보는 경험을 할 수 있도록 지원한다.	1	2	3	4	5
	9	나는 디지털 놀이를 통해 유아의 배움이 확장되고 깊어질 수 있도록 상호작용(함께 놀이하며 질문 하기, 제안하기 등)한다.	1	2	3	4	5

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 환경 조성	10	나는 디지털 매체 특성에 따라 개별적으로 또는 협동하여 놀이할 수 있도록 공간을 구성한다.	1	2	3	4	5
	11	나는 유아교육기관 내의 여러 공간에서 이루어지는 놀이의 내용을 고려하여 적절한 디지털 매체를 배치한다.	1	2	3	4	5
	12	나는 유아가 디지털 매체 사용 후 쉽게 정리할 수 있도록 구성한다.	1	2	3	4	5
	13	나는 놀이 중에 디지털 기기에 기술적인 문제가 생겼을 경우 스스로 방법을 찾아서 해결하려고 노력한다. (예: 미러링이 안될 경우 wifi상태 확인하기, 블루투스 연결이 안되는 경우 기기 상태 확인하여 연결하기 등)	1	2	3	4	5
디지털 시민성	14	나는 유아가 디지털 콘텐츠 중에 자신에게 적절하지 않거나 해가될 수 있는 것도 있음을 알고 구별할 수 있도록 지도한다.	1	2	3	4	5
	15	나는 디지털 놀이에서 유아가 안전하지 않거나 불편함을 느낄 때 도움을 요청할 수 있도록 지도한다. (예: 적절하지 않은 내용의 광고나 영상이 나왔을 때 교사에게 도움 요청하기 등)	1	2	3	4	5
	16	나는 유아들의 놀이 내용을 공유하기 위해 디지털 플랫폼이나 SNS 등에 올릴 때 공개범위를 설정하여 유아의 정보를 보호한다. (예: 유아들과 만든 영상을 유튜브에 올릴 때 비공개로 설정, 패들렛에 유아들의 놀이 기록을 남길 때 비공개로 설정 등)	1	2	3	4	5
	17	나는 놀이 지원을 위해 다른 사람들이 제작한 콘텐츠나 웹상의 자료를 사용할 때 저작권을 지키며 콘텐츠를 활용한다. (예: 영상 자료를 활용할 때 출처 밝히기, 폰트 무단 사용하지 않기 등)	1	2	3	4	5

하위 내용	번 호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
디지털 시민성	18	나는 디지털 놀이에서 유아가 자신과 타인의 권리를 존중(개인정보보호, 초상권 등)하며 놀이할 수 있도록 지도한다. (예: 온라인에 사진이나 영상을 공유할 때 자신의 정보를 함부로 올리지 않기, 사진 찍을 때 다른 친구를 찍어도 되는지 물어보기 등)	1	2	3	4	5
	19	나는 유아가 다른 사람에 의해 만들어진 콘텐츠나 친구들의 놀이 기록은 제작한 사람들의 소중한 재산이라는 것을 인식하도록 지도한다.	1	2	3	4	5

【부록 3-2】 사전·사후 교사용(유아 대상) 설문지

유아 미래역량<자기주도성> 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

주도성의 하위 영역	구 분	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
정서 능력	정서 인식	1 놀이계획 시 하고 싶은 놀이를 말이나 행동으로 표현한다.	1	2	3	4	5
		2 자신이 계획한 놀이를 완수했을 때와 완수하지 못했을 때 기분을 안다.	1	2	3	4	5
		3 다른 친구가 실수했을 때의 감정을 이해한다.	1	2	3	4	5
		4 음악 감상, 미술작품 감상, 동화듣기 등에서 배경이나 등장인물의 정서를 이해하여 표현한다.	1	2	3	4	5
	자기 조절	5 놀이에서 화난 행동을 자제한다.	1	2	3	4	5
		6 놀이 시 규칙을 지킨다. (놀이순서, 놀이시간 등)	1	2	3	4	5
		7 또래와 게임에서 졌을 때 결과를 수용한다.	1	2	3	4	5
	감정 이입	8 하는 일(놀이)이 잘 되지 않거나 기분이 우울해 보이는 또래를 위로해 준다.	1	2	3	4	5
		9 자신의 실수로 피해를 입은 친구에게 미안한 마음을 갖는다.	1	2	3	4	5
		10 다른 사람이 싫어하는 행동을 알고 하지 않는다.	1	2	3	4	5
		11 기분이 좋은 일이 생긴 친구에게 축하의 말을 해주면 더욱 기분이 좋아짐을 안다.	1	2	3	4	5
		12 놀이에 참여하고 싶으나 표현하지 못하는 친구를 위해 대신 참여의사를 표현해 준다.	1	2	3	4	5
	대인 관계 기술	13 친하게 지내고 싶은 또래에게 친밀감을 표시한다.	1	2	3	4	5
		14 실수할 때 또래에게 사과한다.	1	2	3	4	5
		15 놀잇감이나 놀이순서를 친구에게 양보한다.	1	2	3	4	5
		16 또래의 좋은 말이나 행동을 보면 칭찬한다.	1	2	3	4	5
		17 놀이과정에서 또래와 싸울 경우 화해한다.	1	2	3	4	5
		18 놀이 시 도움이 필요한 친구를 돕는다.	1	2	3	4	5
의 사 소 통	언어 이해	19 자신에게 주어지는 언어적 지시를 주의깊게 듣는다.	1	2	3	4	5
		20 다른 사람(또래/교사)의 지시에 정확히 따른다.	1	2	3	4	5
		21 또래와 언어적 상호작용이 주고받는 내용을 이해한다.	1	2	3	4	5
	언어 표현과 전달	22 놀이를 시도하거나 실행하기 어려울 때 또래나 교사에게 도움을 청한다.	1	2	3	4	5
		23 실수하거나 도움을 받았을 때 미안함과 고마움을 표현한다.	1	2	3	4	5
		24 같이 놀이하고 싶은 또래 집단에 참여의사를 나타낸다.	1	2	3	4	5
		25 또래의 놀이나 행동에 관심을 가지고 말을 한다.	1	2	3	4	5
		26 함께 노는 친구에게 놀이 정보를 말해준다.	1	2	3	4	5
	유머	27 불안하거나 걱정되는 상황을 극복하고 해결하는데 유머를 사용한다.	1	2	3	4	5
		28 유머러스한(재미있는) 말이나 수수께끼로 친구들을 즐겁게 한다.	1	2	3	4	5
		29 유머러스한(재미있는) 행동이나 표정으로 친구들을 즐겁게 한다.	1	2	3	4	5

주도성의 하위 영역		구 분	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
성 취 동 기	긍정적 자아감	30	자신의 행동(작업)의 결과가 만족스러울 때 기뻐한다.	1	2	3	4	5
		31	자신감을 가지고 활동에 참여한다.	1	2	3	4	5
		32	대체로 밝은 표정으로 놀이한다.	1	2	3	4	5
		33	또래가 자신의 놀이(활동)을 방해할 때 자신의 정당한 권리를 주장한다.	1	2	3	4	5
	자율감	34	하고 싶은 놀이를 스스로 계획하고 준비한다.	1	2	3	4	5
		35	가지고 놀았던 놀잇감을 스스로 정리한다.	1	2	3	4	5
		36	마음대로 할 수 있는 행동을 알고 그 범위 내에서 자유롭게 행동한다.	1	2	3	4	5
		37	집단 활동 시 자신의 역할을 알고 수행한다.	1	2	3	4	5
		38	실수가 있더라도 자신의 문제는 스스로 해결하려고 한다.	1	2	3	4	5
	용기 (적극성)	39	친구에게 좋아하는 마음을 말이나 행동으로 표현한다.	1	2	3	4	5
		40	새로운 아이나 별로 친하지 않은 친구에게 먼저 말을 건다.	1	2	3	4	5
		41	옳지 않은 행동을 하려는 친구들에게 동조하지 않는다.	1	2	3	4	5
		42	해본 적이 없거나 어려운 활동을 해보려고 시도한다.	1	2	3	4	5
	인내	43	정리 시간이 되었을 때 다음 활동을 하기 위하여 더 놀고 싶은 마음을 접고 정리한다.	1	2	3	4	5
		44	하고 있는 활동이 마무리 될 때까지 지속적으로 활동한다.	1	2	3	4	5
		45	해결하기 힘든 과제를 쉽게 포기하지 않는다.	1	2	3	4	5

유아 미래역량<창의력> 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

창의성의 요인	구 분	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
민감성	1	또래보다 예민하다	1	2	3	4	5
	2	또래보다 풍부한 감수성을 가지고 있다.	1	2	3	4	5
	3	환경의 변화를 또래보다 먼저 발견한다.	1	2	3	4	5
	4	수업 분위기를 빠르게 파악한다.	1	2	3	4	5
	5	새로운 것에 민감하게 호기심을 보인다.	1	2	3	4	5
	6	스쳐가는 작은 일에도 관심을 표현한다.	1	2	3	4	5
	7	두 개 이상 주제의 공통점과 차이점을 쉽게 알아차린다.	1	2	3	4	5
유창성	8	호기심이 생기면 끊임없이 질문한다.	1	2	3	4	5
	9	문제를 해결하기 위해 다양한 방법을 이용한다.	1	2	3	4	5
	10	다양한 재료를 활용하는 것을 즐긴다.	1	2	3	4	5
	11	주어진 주제에 대하여 생각한 것을 자유롭게 표현한다.	1	2	3	4	5
	12	일상생활에서 다양한 아이디어를 많이 생각해낸다.	1	2	3	4	5
	13	좋아하는 놀잇감에 대한 사전 지식이 있다.	1	2	3	4	5
	14	개방적인(교사의) 질문에 대답하는 것을 좋아한다.	1	2	3	4	5
융통성	15	관계가 없는 사물을 연결하여 새로운 것을 만들어낸다.	1	2	3	4	5
	16	새로운 상황에 빠르게 적응한다.	1	2	3	4	5
	17	상대방의 마음을 이해하고 말 할 수 있다.	1	2	3	4	5
	18	놀이를 할 때 기존의 도구를 새로운 용도로 사용한다.	1	2	3	4	5
	19	상상한 것을 이야기로 표현하는 재주가 있다.	1	2	3	4	5
독창성	20	놀이의 규칙을 바꾸어서 새로운 놀이를 제안한다.	1	2	3	4	5
	21	독특한 생각을 한다.	1	2	3	4	5
	22	다른 친구들이 생각하지 못한 아이디어를 생각해낸다.	1	2	3	4	5
	23	고정관념에 얽매이지 않는다.	1	2	3	4	5
	24	또래와 다른 생각과 행동을 할 때가 있다.	1	2	3	4	5
	25	이야기를 상상하여 말한다.	1	2	3	4	5
	26	상상의 환경을 구성하여 놀이한다.	1	2	3	4	5
정교성	27	단순한 것보다 복잡한 것에 흥미를 보인다.	1	2	3	4	5
	28	그림을 그릴 때 세밀하게 표현한다.	1	2	3	4	5
심미성	29	노랫말을 개사하거나 만들어서 부르기를 즐긴다.	1	2	3	4	5
	30	다양한 악기에 관심이 많다.	1	2	3	4	5
	31	음악, 미술, 동작 등 하나 이상의 예술활동에 다양한 표현력을 보인다.	1	2	3	4	5
	32	자신의 감정상태를 얼굴표정이나 몸짓으로 풍부하게 표현한다.	1	2	3	4	5
	33	그림책에 나오는 주인공들의 감정을 잘 이해하고 표현한다.	1	2	3	4	5
몰입	34	다양한 재료를 활용하여 미술활동을 한다.	1	2	3	4	5
	35	흥미 없는 활동을 참지 못한다.	1	2	3	4	5
	36	자기 물건에 대한 집착(소유욕)을 보인다.	1	2	3	4	5
	37	활동이나 놀이를 할 때 방해 받는 것을 싫어한다.	1	2	3	4	5

유아 미래역량<디지털 역량> 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

디지털 문해력의 하위 영역	구분	문항	1	2	3	4
매체 활용 능력	1	태블릿 PC를 켤 수 있다.	1	2	3	4
	2	프로그램을 실행할 수 있다.	1	2	3	4
	3	키보드를 사용하여 글자를 입력할 수 있다.	1	2	3	4
	4	손가락으로 조작하여 그림을 그릴 수 있다.	1	2	3	4
	5	인쇄를 할 수 있다.	1	2	3	4
	6	프로그램의 하위 메뉴(저장)를 선택할 수 있다.	1	2	3	4
	7	프로그램 종료를 할 수 있다.	1	2	3	4
	8	멀티미디어를 실행할 수 있다.	1	2	3	4
	9	멀티미디어 실행을 멈출 수 있다.	1	2	3	4
	10	멀티미디어 실행 중 원하는 곳으로 이동할 수 있다.	1	2	3	4
	11	인터넷 아이콘을 실행할 수 있다.	1	2	3	4
	12	찾고자 하는 홈페이지를 선택할 수 있다.	1	2	3	4
	13	인터넷에서 자료를 검색할 수 있다.	1	2	3	4
	14	표준 단추(뒤로 가기)를 활용할 수 있다.	1	2	3	4
	15	인터넷 창을 종료할 수 있다.	1	2	3	4
	16	태블릿 PC 버튼을 눌러 종료할 수 있다.	1	2	3	4
	17	디지털 카메라로 사진을 찍을 수 있다.	1	2	3	4
	18	디지털 카메라를 조작할 수 있다.	1	2	3	4
매체에 대한 태도	19	태블릿 PC를 사용하는 것에 대한 태도	1	2	3	4
	20	디지털카메라를 사용하는 것에 대한 태도	1	2	3	4
	21	태블릿 PC를 사용하는 흥미에 대한 태도	1	2	3	4
	22	태블릿 PC에 대해 알고 싶은 것에 대한 태도	1	2	3	4
	23	태블릿 PC 활용 방법을 나누는 것에 대한 태도	1	2	3	4
	24	디지털카메라 활용 방법을 나누는 것에 대한 태도	1	2	3	4

* 평가 기준

점수	매체활용능력의 평가 기준	매체에 대한 태도 평가 기준
1	시도하지 않은 경우	“많이 아니다”라고 대답한 경우
2	시도는 했으나 성공하지 못한 경우	“조금 아니다”라고 대답한 경우
3	성인의 도움으로 성공한 경우	“조금 그렇다”라고 대답한 경우
4	성인의 도움 없이 성공한 경우	“많이 그렇다”라고 대답한 경우

유아 미래역량<협력적 소통능력> 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

협력적 소통의 요인	구 분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
경청	1	친구가 이야기할 때 주의 깊게 듣는다.	1	2	3	4	5
	2	하던 일이 있더라도 친구가 이야기를 하면 하던 일을 멈추고 듣는다.	1	2	3	4	5
	3	친구가 자신의 생각과 다른 이야기를 하더라도 끝까지 듣는다.	1	2	3	4	5
	4	친구의 이야기에 고개를 끄덕이거나 눈을 마주치는 등 반응을 하면서 듣는다.	1	2	3	4	5
	5	친구의 이야기를 다 듣고 나서 자기의 이야기를 한다.	1	2	3	4	5
예의	6	친구에게 바르고 고운 말을 사용한다.	1	2	3	4	5
	7	친구에게 바르게 행동한다.	1	2	3	4	5
	8	친구의 특유한 행동이나 말을 따라하는 등 놀리지 않는다.	1	2	3	4	5
배려	9	친구의 말이나 행동에 긍정적으로 반응한다.	1	2	3	4	5
	10	친구에게 친절하게 말한다.	1	2	3	4	5
	11	친구에게 친절하게 행동한다.	1	2	3	4	5
	12	친구가 무엇인가를 물어보면 대답을 잘 해준다.	1	2	3	4	5
인정	13	친구가 자신과 생각이 달라도 상황에 적절하다는 것을 알면 자신의 생각을 바꿀 수 있다.	1	2	3	4	5
	14	친구가 자신보다 더 잘하는 것이 무엇인지 알고 있다.	1	2	3	4	5
존중	15	친구 놀리기, 약 올리기, 상소리하기를 하지 않는다.	1	2	3	4	5
	16	어떠한 일이 있어도 친구를 때리는 등 신체적인 가해는 하지 않는다.	1	2	3	4	5
	17	친구의 감정을 이해하고 존중한다.	1	2	3	4	5
	18	친구와 자신의 다른 점을 알고 존중할 줄 안다.	1	2	3	4	5
	19	친구와의 약속을 중요하게 생각한다.	1	2	3	4	5
절제	20	자기 순서가 될 때까지 기다린다.	1	2	3	4	5
	21	친구와의 갈등이 있을 때 말로 해결한다.	1	2	3	4	5
리더십	22	친구의 의견이 다양할 때 적절하게 중재를 한다.	1	2	3	4	5
	23	친구들에게 적절한 역할을 맡기면서 활동을 이끌어 간다.	1	2	3	4	5
	24	문제에 직면했을 때, 적극적으로 해결하려는 태도를 보인다.	1	2	3	4	5
책임감	25	자기가 할 활동을 스스로 계획하고 선택하고 실행한다.	1	2	3	4	5
	26	자기가 해야 할 일이 무엇인지 알고, 성실하게 참여한다.	1	2	3	4	5
	27	시작한 일은 마무리를 하고, 다음 활동을 한다.	1	2	3	4	5
정직	28	거짓말을 하지 않는다.	1	2	3	4	5
	29	자신의 상황이나 감정을 솔직하게 표현한다.	1	2	3	4	5
	30	잘못한 일이 있을 때, 솔직하게 인정한다.	1	2	3	4	5
	31	다른 사람이 보지 않아도 올바르게 행동한다.	1	2	3	4	5
	32	옳고 그른 것이 무엇인지 안다.	1	2	3	4	5

디지털 기반 놀이에 대한 인식 조사

- 연구학교 설문지 【학부모용】 -

우리 유치원은 2024. 3월 ~ 2026. 2월까지 전북특별자치도교육청 연구학교로 지정되어 디지털 기반 미래형 유치원교육과정 운영을 통한 유아 미래 역량 함양을 지원하는 연구를 진행하게 되었습니다. 이 설문지는 연구학교 운영과 관련된 학부모님의 인식 및 의견 조사를 위한 것으로, 답변 내용은 연구 이외의 목적으로는 사용되지 않으며 설문 결과는 연구학교 운영을 위한 통계자료로만 사용됩니다. 설문 내용을 잘 읽으신 후 학부모님의 생각을 솔직하게 답변해 주시길 부탁드립니다.

2025년 3월
군산도담유치원장

- ▶ **디지털 기반 놀이란?** 미래를 살아갈 유아의 삶과 성장을 지원하기 위해 디지털 기기 및 매체를 활용하여 놀이하며 배우는 교육활동을 의미함
- ▶ **디지털 기반 놀이환경이란?** 무선인터넷망이 구비되어 있고 디지털 기기 및 매체를 활용하여 유아 스스로 놀이하며 배울 수 있는 환경을 의미함

다음은 응답자의 **개인적인 배경**에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽으신 후, 내용을 기재하여 주시거나 가장 일치하는 부분에 표시(✓)하여 주시기 바랍니다.

1. 자녀의 나이는 몇 살입니까?
① ____ 3세(고운반) ② ____ 4세(바른반) ③ ____ 5세(슬기반)
2. 자녀의 성별은 무엇입니까?
① ____ 남 ② ____ 여
3. 자녀가 이전에 디지털 기반 놀이 교육활동 경험이 있습니까?
① ____ 있음 ② ____ 없음

다음은 응답자의 **디지털 기반 놀이에 대한 인식 및 교육적 효과**에 관한 질문입니다. 각 문항을 읽으신 후, 내용을 기재하여 주시거나 가장 일치하는 부분에 표시(✓)하여 주시기 바랍니다.

구분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
1	디지털 기반 놀이의 의미에 대해 알고 있다.	1	2	3	4	5
2	디지털 기반 놀이 교육활동은 유아기부터 이루어져야 한다.	1	2	3	4	5
3	우리 유치원은 디지털 기반 놀이를 하기에 좋은 교육 환경을 가지고 있다.	1	2	3	4	5

구 분	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	그렇다	매우 그렇다
4	디지털 기반 놀이를 통해 문제해결력 사고가 발달된다.	1	2	3	4	5
5	디지털 기반 놀이를 통해 새롭게 배우는 것을 즐기게 된다.	1	2	3	4	5
6	디지털 기반 놀이를 통해 상상력이 발달되어 역할 놀이 활동이 활발해진다.	1	2	3	4	5
7	디지털 기반 놀이는 또래 관계 형성에 도움이 될 것이다.	1	2	3	4	5
8	디지털 기반 놀이가 효과적으로 이루어지기 위해서는 가정과의 소통 및 협력의 기회(예:참여 및 참관수업, 상담, 부모교육 등)가 지속적으로 필요하다.	1	2	3	4	5
9	디지털 기반 놀이를 통해 주변 상황을 이해하는 능력이 증진된다.	1	2	3	4	5
10	디지털 기반 놀이는 창의성 향상에 도움이 된다.	1	2	3	4	5