

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

연구학교(정책학교)운영계획서(1/2)

**『놀이+ 상상+
도담 놀이 Plug-In !』
을 통한
유아 미래역량 함양**

2024

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(정책학교)운영계획서(1/2)

**『놀이+ 상상+
도담 놀이 Plug-In !』
을 통한
유아 미래역량 함양**

2024

학 교 현 황

학교명	군산도담 유치원	학급수	12	주 소	전북특별자치도 군산시 칠성1길 26		
교원수	28	연 구 위원수	8	학생수	131	전 화	063-464-9215
원 장	강O선	원 감	박O숙	연구담당	김O정		
요청 기관	전북특별자치 도교육청	종 별	정책	연구영역	유아교육	연 차	(1 / 2)년차
주 제	『놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In!』 을 통한 유아 미래역량 함양						
운영 과제	<p>1. 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 - 【On】 으로 교육여건을 조성한다.</p> <p>가. 에듀테크 교육환경 on</p> <p>나. 교사의 미래 역량 on</p> <p>2. 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 - 【In】 으로 놀이와 배움을 실현한다.</p> <p>가. 발견 in 놀이</p> <p>나. 실행 in 놀이</p> <p>다. 나눔 in 놀이</p> <p>3. 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 - 【Link】 로 함께 협력하고 성장한다.</p> <p>가. 가정과 link</p> <p>나. 지역사회와 link</p> <p>다. 유아교육공동체 간 link</p>						
예 산	20,000,000 원						

I. 연구의 개요

1. 연구의 필요성 1
2. 연구의 목적 2
3. 실태 분석 2
4. 연구 문제 5
5. 연구의 범위 및 제한 5

II. 연구의 기반

1. 관련 이론 탐색 5
2. 선행 연구 고찰 7
3. 용어의 해설 9

III. 연구과제의 설정 10

IV. 연구의 설계

1. 연구 대상 및 기간 11
2. 연구 과제 실행 절차 11
3. 연구의 조직 12
4. 평가 및 검증 계획 13

V. 연구의 실행 계획

1. 연구과제(1)의 실천 계획 13
2. 연구과제(2)의 실천 계획 16
3. 연구과제(3)의 실천 계획 19

VI. 기대 효과 20

참고문헌 21

부록

Contents 표 목차

<표 I-1> 학급 수 및 유아 수 현황	2
<표 I-2> 교원 수 및 교육경력 현황	2
<표 I-3> 디지털 기기 보유 현황	2
<표 I-4> 현황 분석	3
<표 II-1> 선행 연구 고찰	7
<표 IV-1> 연구 과제 실행 절차	11
<표 IV-2> 평가 및 검증 계획	13
<표 V-1> 에듀테크 교육환경 조성	14
<표 V-2> 전문적학습공동체 안에서의 소통과 협업	15
<표 V-3> 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용	15
<표 V-4> 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략	16
<표 V-5> 디지털로 새롭고 다양한 배움과 놀이	17
<표 V-6> 디지털과 함께 만드는 배움과 놀이	18
<표 V-7> 유관 기관별 체험 내용	19

Contents 그림 목차

<그림 I-1> SWOT 분석	4
<그림 III-1> 연구과제의 설정	10
<그림 IV-1> 연구의 조직	12

I 서론

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. 즉, 교실안에서만 이루어졌던 지식 중심, 하향 전달식, 일방적인 교사 중심의 수업 방식이 개인 맞춤형 학습자 중심의 온라인 교육이나 재택학습, 협업 중심의 프로젝트 학습, 경험·체험 중심의 탐색 학습 등의 형태로 바뀌고 있다(오은순, 김윤희, 2019).

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

따라서 미래사회를 이끌어갈 유아들에게 디지털로 세상을 바라보고, 새로운 가치를 창조할 수 있는 디지털 소양 교육을 필요로 하고 있다(교육부, 2021). 유아기부터 인공지능에 대한 올바른 이해와 활용 교육을 통해 배움의 폭과 깊이를 더해감과 동시에 인간다움을 바탕으로 인간과 인공지능의 공존을 위한 바른 가치관을 함양하는 것이 중요하기 때문이다(교육부, 2021). 디지털 원주민이라 불리는 유아들에게 디지털 환경은 놀이와 일상생활을 하는 가운데 자연스럽게 경험하게 되므로 소통을 위해 새로운 것을 배우기 위해, 좀 더 다양하게 놀이기 위해 필요한 환경이며, 이를 적절하고 안전하게 효과적으로 활용하기 위해서는 미래형 유아교육과정 운영이 필요하다(교육부, 2020).

또한 미래 인재가 갖추어야 할 역량을 키우기 위한 방법으로 놀이가 중요시되는 만큼, 개정누리과정(교육부, 2019)에서는 유아·놀이 중심 교육과정을 강조하고 있다. 개정누리과정의 핵심 개념인 '유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정(교육부, 2019)'을 실현하기 위해서 디지털 기반 미래형 유아교육과정의 운영이 중요하다고 할 수 있다. 유아 놀이 중심 교육과정의 핵심 개념과 맥을 같이 하는 디지털 기반 교육은 유아가 인공지능 및 에듀테크를 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.

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

이에 유아의 미래 역량 함양을 지원하는 미래형 유치원을 만들기 위해서 유아가 주도적으로 즐겁게 참여하고, 디지털로 이어지는 소통과 협업으로 함께 만들어 가며 창의성, 인성 함양 등 새롭고 다양한 배움이 일어나는 '놀이와 상상(테크놀로지)'이 융합된 에듀테크 교육을 활성화 하는 수업 연구를 통해 미래형 유치원 교육과정의 지속적이고 효과적인 실현 방안을 모색해야 할 필요가 있다.

2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 <놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In!>을 통해 디지털 기반의 미래형 교육 환경을 조성하고, 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육을 실현하며, 함께 성장하는 교육공동체의 협력을 도모함으로써 유아의 현재와 미래의 건강하고 행복한 삶을 위한 역량 함양을 지원하는 데 있다.

3. 실태 분석

가. 유치원 현황

1) 학급 수 및 유아 수 현황

<표 I-1> 학급 수 및 유아 수 현황

(2024.3.4. 기준)

학급	고운반(3세)				바른반(4세)				슬기반(5세)				계
	1반	2반	3반	4반(특)	1반	2반	3반	4반(특)	1반	2반	3반	4반(특)	
유아 수	14	13	13	2	11	11	11	4	16	16	16	4	131

2) 교원 수 및 교육경력 현황

<표 I-2> 교원 수 및 교육경력 현황

(2024.3.4. 기준)

교육경력	5년 미만	5년 이상~ 10년 미만	10년 이상~ 15년 미만	15년 이상~ 20년 미만	20년 이상	계
교육과정 교원 수	9	1	1	3	2	16
방과후 과정 교원 수	1	4	4	2	1	12

3) 디지털 기기 보유 현황

<표 I-3> 디지털 기기 보유 현황

(2024.3.4. 기준)

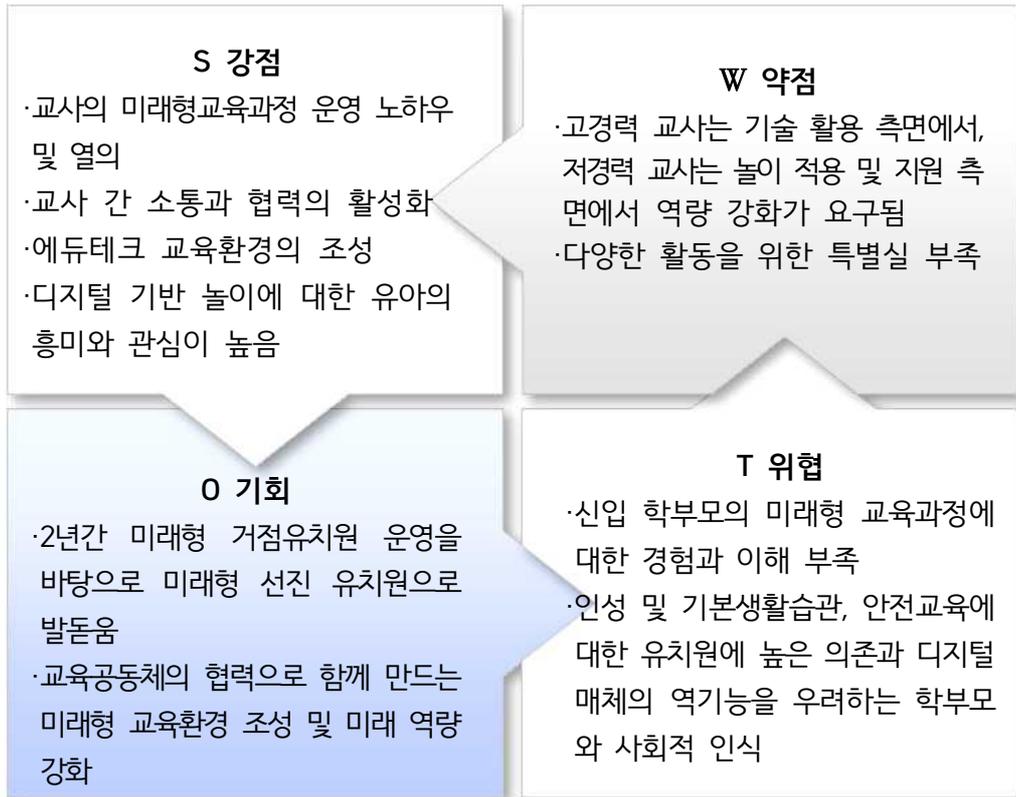
기기명	수량	기기명	수량	기기명	수량	기기명	수량
갤럭시탭 S7	20	코딩로봇 (엠타이니)	12	오스모 키트	3	크로마키 장비	3
아이패드9세대 아이폰슬 1세대	2	코딩로봇 (알버트)	9	어린이 카메라	13	인공지능 스피커	7
스탠바이미 스마트스크린	2	코딩로봇 (비누)	2	즉석카메라 포토프린터	6	블루투스 스피커	7
실내놀이 MX존	1	코딩로봇 (보틀리)	6	생활 무전기	6	웹캠	8
전자 칠판	2	코딩로봇 (큐베토)	4	스마트폰 현미경	5	AR카드 및 애니블럭	7
플레도AI블록	3	코딩로봇 (팀보)	1	스마트폰 내시경카메라	1	AR그림책	4
싱고로봇	3	코딩로봇 (코드앤파우즈)	4	LED라이트 박스 테이블	2	와콤 타블렛	12
AR스마트 지구본 올봇	2	큐브로이드 코딩블록	4	저온 3d 프린팅펜	20	플레이 탱고	3

4) 유아·교원·학부모·교육환경 현황 분석

<표 I-4> 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 연구 ▶ 디지털을 비롯한 다양한 매체를 활용한 소통 및 협업의 활성화 방안 모색 ▶ 디지털 소양 함양을 위한 놀이와 활동 방안 연구
교원	<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·놀이중심 교육과정에 대한 이해를 높일 수 있는 경험과 기회 제공 ▶ 유아뿐만 아니라 학부모를 대상으로 하는 디지털 윤리 교육(양육자 가이드 안내 및 부모 교육) 실시
교육환경	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이+ 상상+ 에듀테크 교육환경 조성 <ul style="list-style-type: none"> - 유치원 내 무선 인터넷 구축 - 학급별 태블릿 PC 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+ 에듀테크 교육환경 보완 및 확충 ▶ 구비된 기기의 새롭고 다양한 활용 방안 모색 및 적용 ▶ 교육공동체의 소통과 협력으로 유아의 디지털 기반 놀이 지원

나. SWOT 분석



SO전략	<ul style="list-style-type: none"> ·미래형 교육과정 운영에 대한 열의와 노하우, 에듀테크 교육 환경 및 여건을 바탕으로 미래형 선진 유치원으로서의 발돋움 ·유아의 디지털 역량을 지원하는 창의적인 미래형 교육과정 모델 연구 및 효과적 실현 방안 모색
WO전략	<ul style="list-style-type: none"> ·디지털 놀이와 역량 함양을 지원하는 교사의 코칭 역할 및 수업 전문성 신장을 위한 교사 연수 및 컨설팅 실시 ·디지털을 매개로 하여 시공간의 제약이 없는 미래형 교실 운영
ST전략	<ul style="list-style-type: none"> ·교육공동체 간 소통과 협력을 위한 다양한 창구 마련 ·디지털 기반 유아 인성 및 안전교육, 디지털 소양 교육 실시 ·학부모 대상 디지털 생활 양육자 가이드 안내 및 부모 교육 실시
WT전략	<ul style="list-style-type: none"> ·디지털 기술 활용과 놀이 적용 및 지원 측면에서 교사 상호간 멘토 멘티가 되어 교류 및 나눔, 가정 연계 지원 ·학부모가 미래형 교육과정을 경험하고 이해할 수 있는 기회 마련

[그림 I -1] SWOT 분석

4. 연구 문제

연구학교 운영의 목적을 구현하기 위한 운영의 문제는 다음과 같다.

‘유아 미래 역량 함양을 위하여’

가. **【On】** - 놀이+ 상상+ 도담 놀이를 실현하기 위한 인적 물적 교육환경을 어떻게 조성할 것인가?

나. **【In】** - 놀이+ 상상+ 도담 놀이의 지원, 실행, 나눔을 어떻게 운영할 것인가?

다. **【Link】** - 놀이+ 상상+ 도담 놀이를 지원하는 교육공동체의 협력과 소통을 어떻게 활성화할 것인가?

5. 연구의 범위 및 제한

가. 본 연구는 본원의 유아, 교원, 학부모를 대상으로 한다.

나. 연구 범위는 유아의 일상, 놀이, 활동과 가정 및 지역사회 연계 등 유치원 교육활동 전반을 포함한다.

다. 본 연구에서 다루는 ‘유아 미래 역량’이란 전북특별자치도교육청에서 제시하고 있는 학생 중심 미래교육을 실현하기 위한 7가지 미래 역량(자기주도성, 창의력, 비판적 사고력, 디지털 문해력, 협력적 소통 능력, 예술적 감수성, 인문학적 소양) 중 유아의 발달 특성 및 2019 개정 누리과정이 추구하는 인간상을 반영하여 자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통 능력을 유아 미래 역량으로 제한한다.

라. 검증은 유아 미래 역량(자기주도성, 창의력, 디지털 역량, 협력적 소통 능력) 변화 측정과 더불어 디지털 기반 수업 활성화에 중요 요소가 되는 교원의 디지털 놀이 지원 역량 및 디지털 기반 놀이에 대한 학부모 인식 변화를 사전 사후 검사 결과로 비교 분석한다.

II 연구의 기반

1. 관련 이론 탐색

가. 유아 놀이 중심 교육과정

지식보다는 역량이 중심이 되는 새로운 시대의 요구에 따라 유아가 주도하는 놀이를 통해 배움이 구현될 수 있도록 지원하는 교육과정이다. 유아가 각자 자신에게 가장 적합한 방식으로 스스로 놀이하며 배운다는 점에 주목하여 유아가 주도하는 놀이를 강조한다. 이는 유아의 놀이에 귀를 기울여 ‘유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정’을 만들고자 하는 것이다. 교사가 유아의 놀이의 가치와 의미를 이해하고, 유아의 놀이를 통한 배움을 지원하도록 하는 데 중점을 둔다(교육부, 2019).

나. 유치원의 디지털 기반 놀이환경 구성

미래 환경으로의 변화와 더불어 유아교육기관에 유아 중심·놀이 중심 교육과정을 실행할 수 있도록 디지털 기반 놀이환경이 조성될 필요가 있다. 유치원의 디지털 기반 놀이환경이란 무선인터넷망이 구비되어 있고 디지털 기기 및 매체를 활용하여 유아가 스스로 놀이하며 배울 수 있는 환경을 의미한다(교육부, 2022).

다. 디지털 미디어 문해 교육

디지털 네이티브인 유아가 단순히 디지털 미디어 기기를 많이 사용하게 된 것과 별개로 정보를 분별하고 이에 기반하여 비판적으로 사고하는 능력, 디지털 사회에서의 개인 보호, 디지털 윤리와 시민성을 포함하여 디지털 문해(literacy) 능력을 자연스럽게 함양할 수 있는 교육을 의미한다. 유아들이 경험하는 디지털 미디어에 대해 함께 탐구하고 논의하며 유아들 사이에 디지털 미디어 격차를 줄여나감으로써 디지털 시민으로 성장할 수 있도록 지원하는 것이 중요하다(교육부, 2022).

라. 유아 인공지능 및 에듀테크 활용 교육

인공지능이란 인간의 지각능력, 추론능력, 학습능력을 갖춘 컴퓨터 시스템을 말한다. 유아인공지능교육이란 인공지능시대에 유아가 인공지능이라는 새로운 테크놀로지와 소통 및 협업하는 방법을 알아가면서 유아에게 필요한 역량을 기르는 교육으로 인공지능 교육의 목표는 컴퓨팅 사고력 및 인공지능 소양의 함양이라고 할 수 있다(교육부, 2021). 에듀테크(EduTech)란 교육과 기술의 결합을 의미하는 것으로 가상현실(VR), 증강현실(AR), 인공지능(AI)과 같은 첨단 기술을 교육 분야에 접목한 교육을 뜻한다.

마. 컴퓨팅 사고력과 인공지능 소양

컴퓨팅 사고력이란 문제를 발견, 분석하여 실생활과 다양한 학문 분야의 문제를 해결하기 위한 새로운 방법론을 제시할 수 있는 능력이다. 인공지능 소양이란 인간과 인공지능의 공존을 모색하는 사람 중심의 인공지능 윤리의식과 데이터에 대한 이해를 기반으로 인공지능을 통해 문제를 해결할 수 있는 능력이다(서울특별시교육청, 2023).

바. 4차 산업혁명시대의 유아 핵심역량

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(유구중, 2020).

사. 창의적 사고 역량

기존 사고 방식이 아닌 새로운 방향에서의 문제해결능력을 의미한다. 4차 산업혁명 시대는 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).

아. 협력적 소통 역량

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

자. 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 핵심 역량이 된다(임정희, 2020).

2. 선행 연구 고찰

<표Ⅱ-1> 선행 연구 고찰

키워드	연구기관(자)	연구주제(목적)	연구 결론 및 시사점	구분
#디지털 기반 놀이	한국교원대학교 대학원 송진난 (석사) (2023)	유아의 디지털 기반 놀이 경험 탐색	<ul style="list-style-type: none"> ▶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 얽히면서 열리는 새로운 가능성을 모색하는 연구 필요 	학위 논문
#디지털 놀이	김연희, 이경진, 고은주, 이송이, 이아라 (2023)	알수록 재미있는 교실 속 디지털 놀이	<ul style="list-style-type: none"> ▶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
#스마트 놀이	나주이화 유치원 (2023)	놀이, 스마트함을 더하다	<ul style="list-style-type: none"> ▶일과와 놀이 속에서 디지털매체의 경험과 적절한 활용으로 유아 놀이 중심 교육과정의 효과적 운영 ▶교육공동체의 스마트 놀이 지원 역량 강화로 함께 성장하는 기회 ▶환경적 기반 구축 및 교사와 학부모의 인식 변화 필요 	현장 연구
#에듀테크	한국교원대학교 부설유치원 (2021)	에듀테크 기반 유아 놀이 중심 교육과정 운영 방안 연구	▶교사의 에듀테크 활용 역량 강화와 에듀테크 기반 유아 놀이 중심 교육 과정을 운영하며 가정과의 소통 및 연계 활성화	현장 연구

#유아 놀이 중심			▶ 단순한 영상이 아닌 유아들에게 구체적인 경험을 제공하고 조작하며 놀이할 수 있는 다양한 콘텐츠 개발 필요	
#미래형 교육 과정	강릉원주 대학교 부설유치원 (2021)	멀티미디어를 활용한 미래형 교육과정 운영	▶ 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	▶ 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	▶ 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 교육 환경
구축 필요

셋째, 디지털 기반 미래형 교육과정 운영에 대한 교사의 인식 정립 필요

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

다섯째, 교육공동체 간의 소통 및 협력 방안 모색 필요

3. 용어의 해설

가. 놀이+ 상상+

본 연구에서 '놀이+ 상상+'란 유아의 자발적이고 주도적인 놀이와 상상을 실현하도록 도와주는 테크놀로지가 융합된 에듀테크 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 인재 역량의 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 기반 미래형 교육과정을 지원하는 교육공동체가 함께 연결되어 협력하고 공유하며 나누는 모든 과정을 포함한다.

라. 유아 미래 역량

본 연구에서는 유아 미래 역량을 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).

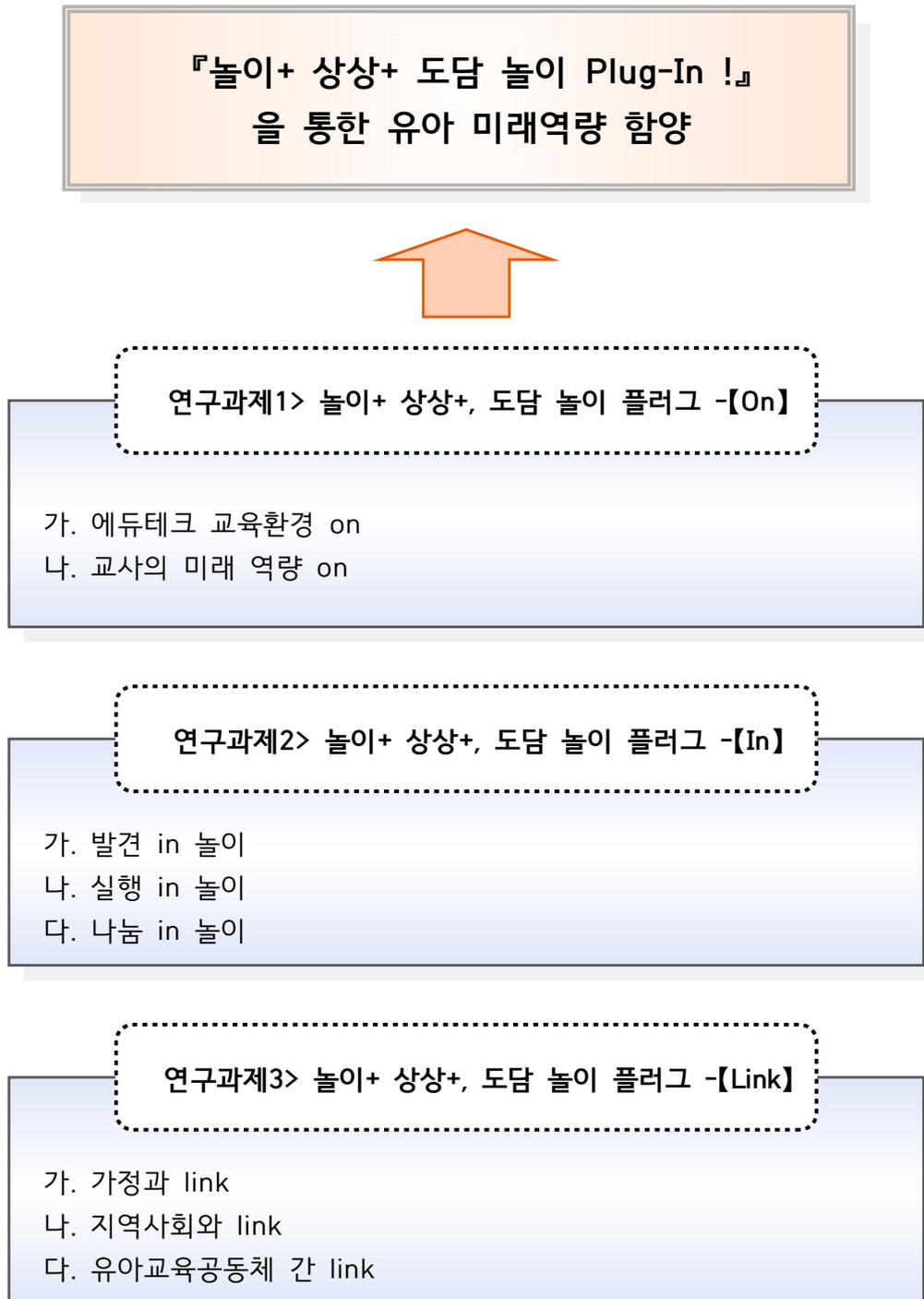
창의력이란 전혀 관계가 없는 것을 만들어 내는 것이 아니라, 자신이 가지고 있는 생각을 재정리하고 새롭게 조합하여 기존의 것과는 다른 유용한 아이디어를 산출해내는 능력이라고 볼 수 있다(박유경, 2018). 창의력은 유아의 발달 수준을 고려하여 인지적 능력과 정의적 특성으로 구분하며, 인지적 능력에는 유창성, 융통성, 독창성, 정교성 요인과 정의적 특성에 해당하는 민감성, 몰입, 심미성을 나타내는 행동 특성으로 볼 수 있다(박유경, 2018).

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).

Ⅲ 연구과제의 설정

본 연구 주제인 「놀이+ 상상+ 도담 놀이 Plug-In !을 통한 유아 미래 역량 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

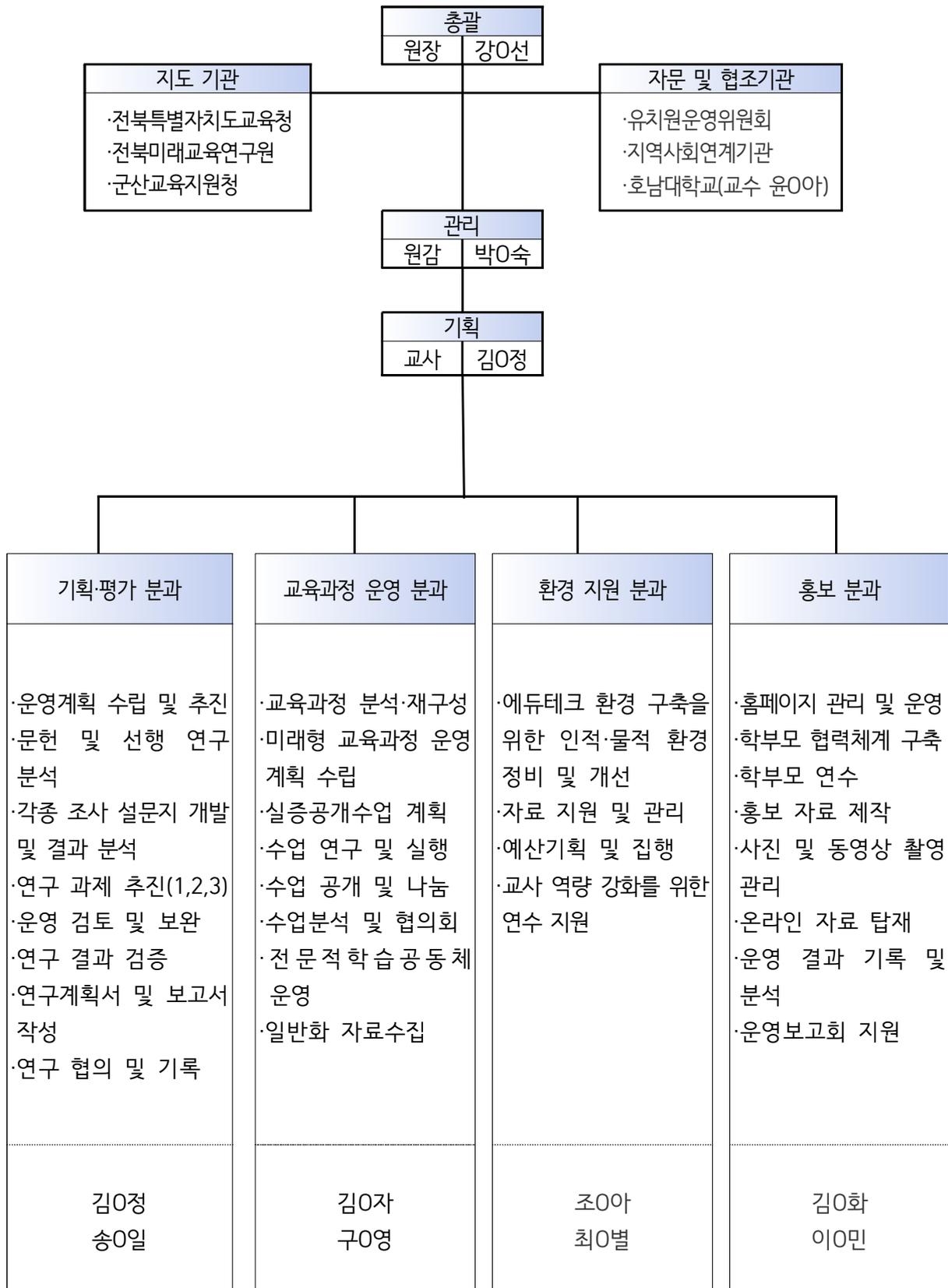
나. 기간 : 2024.3.1. ~ 2026.2.28.(2년간)

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 미칠 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. 에듀테크 교육환경 on

나. 교사의 미래 역량 on

가. 에듀테크 교육환경 on

유아의 일과 속 놀이, 일상생활, 활동에서 발현되는 주제와 자연스럽게 연계된 놀이가 활발히 이루어지도록 놀이와 디지털이 융합된 에듀테크 미래형 교육환경을 구축한다.

- 1) 구비된 디지털 기기 및 매체의 현황을 파악하고 재정비한다.
- 2) 2024년 현재 전 교실을 포함한 원내 모든 공간에서 무선인터넷이 설치되어 있으며 학급별 태블릿PC가 3대 이상 확보될 수 있도록 추가 구입을 계획한다.
- 3) 유아의 흥미와 관심, 발달 수준, 놀이 주제, 매체의 활용도 및 교육적 가치 등을 고려하여 새롭고 다양한 디지털 기기 및 콘텐츠를 선정 및 구입하고 적절히 활용하도록 한다.

<표 V-1> 에듀테크 교육환경 조성

구 분	내 용
배움과 놀이를 지원하는 다양한 디지털 기기	<ul style="list-style-type: none"> ·태블릿PC 총 22대, 전자칠판 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 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

디지털 원주민인 유아의 요구에 부응하고 유아 놀이 중심 교육과정에 기반한 에듀테크 놀이 지원 환경 조성을 위해서는 교육의 실천적 주체가 되는 교사의 디지털 놀이 지원 역량 강화가 중요하다. 이를 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 활용

하여 긍정적인 방향으로 놀이를 지원하기 위한 실천적이고 구체적인 내용을 인식하고, 교사 스스로 자신의 교육적 지원을 성찰하며 필요한 역량을 점검하고 개선해 나가고자 한다.

2) 전문적학습공동체로 디지털 놀이 지원 역량 강화

<표 V-2> 전문적학습공동체 안에서의 소통과 협업

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 공학의융합), 생태전환교육 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	월 1회

3) 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용

<표 V-3> 외부 연수 참여 및 현장지원자료 활용

구 분	활동 내용	횟수
전문 외부 강사 초빙 연수	·전문 강사를 초빙한 원내 자체 연수 및 외부 연수 참여	연 4회
맞춤형 컨설팅	·전북특별자치도 및 군산시 컨설팅 장학과 연계한 외부 강사 초청 자체 연수 및 협의회 ·디지털 기반 유아 놀이 중심 교육과정의 활성화 방안을 주제로 연수 및 나눔 활동	연 3회
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) 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략

디지털 기반 유아 놀이 지원 전략으로 준비-지원-반영의 순환적 과정을 적용한다. 이를 통해 디지털과 유아의 놀이가 상호확장관계를 이루어 배움과 놀이가 활성화될 수 있는 방안을 모색하고 발견한다.

<표V-4> 디지털 기반 유아 놀이 지원 전략

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 배움)	·유아의 놀이와 활동을 효과적으로 지원할 수 있는 에듀테크 매체 활용 ·에듀테크 매체를 활용한 놀이와 활동에서 유아와 배움의 요소 발견과 지원
반영 (평가, 피드백)	·에듀테크 매체가 유아의 놀이와 배움에 어떻게 활용되었는가에 대한 평가를 통해 적절성 여부와 효율적 활용 방안 모색, 반영

2) 디지털 기반 유아 놀이 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.

나. 실행 in 놀이

1) 놀이, 디지털로 새롭고 다양하게 바라보기

디지털을 기반으로 개정누리과정과 연계한 에듀테크 놀이를 통해 물리적이고 제한된 공간을 넘어 상상을 현실에서 실현하며, 새롭고 다양한 방법으로 접근하는 놀이와 배움을 통해 5개 영역의 발달과 더불어 상상력 및 창의력, 문제해결 방법을 사고하는 능력인 컴퓨팅 사고력 등의 미래 역량 신장을 도모한다.

<표 V-5> 디지털로 새롭고 다양한 배움과 놀이

디지털 매체	디지털로 새롭고 다양한 배움과 놀이 (예시)	
태블릿 PC	다양한 웹사이트 및 어플 활용	<ul style="list-style-type: none"> ·검색 엔진을 통해 궁금한 점에 대한 정보 검색 ·뽑기 (사다리타기, 룰렛, 주사위 등) 어플을 활용한 소그룹 및 대그룹 보드게임 및 미션게임 ·여러가지 교육용 디지털 매체 활용을 위한 다양한 전용앱의 사용 (AR체험 놀이, 리모트컨트롤 놀이 등) ·다양한 교통기관 브이로그 유튜브 영상 보며 운전 놀이 ·복크리에이터 웹사이트를 활용한 전자책 만들기
	카메라 및 노트와 펜 기능 활용	<ul style="list-style-type: none"> ·노트에서 불러오기한 직접 찍은 사진 및 검색 이미지 위에 펜 기능을 활용하여 그림 및 글자 추가하여 표현 ·TV와 미러링하여 자유로운 수정 및 자동 저장 기능으로 누적 기록이 가능한 칠판으로 활용
AR (증강현실)	디지털 기기 및 관련 전용앱 활용	<ul style="list-style-type: none"> ·AR 스마트 지구본 올봇을 이용하여 내가 좋아하는 나라의 발명품, 건축물, 요리, 동물, 문화 등을 AR 증강현실로 체험 ·MX존 빔프로젝터를 실행하여 바닥에 비치는 영상화면 위에서 AR 신체 게임 및 모션 놀이, 전래놀이, 그림책 감상 등 다양한 놀이 ·AR남남 동물놀이카드와 전용앱을 활용한 동물에게 먹이 주기로 동물원 사육사 놀이
AI (인공지능)	웹사이트	<ul style="list-style-type: none"> ·AI 스마트 스피커 음성인식 기능을 활용한 대화와 정보 획득 ·애니메이티드 드로잉 웹사이트의 AI 기능으로 내가 그린 그림과 작품 사진이 움직이는 영상으로 변환
파워포인트	하이퍼 링크 기능 활용	<ul style="list-style-type: none"> ·공항 놀이하러 여권 확인(원하는 여행지, 기내식 종류, 좌석 선택 본인확인 등 선택하기) ·가게 놀이하러 계산 놀이(계산 방법, 물건 종류, 금액 등 선택하기) ·주유소 놀이하러 주유하기 놀이(계산 방법, 주유량, 기름 종류 등 선택하기) ·세계여러나라 문화 경험(경험하고 싶은 나라를 선택하면 그 문화를 경험하는 링크로 이어져 간접 체험할 수 있는 놀이)
언플러그드 놀이	컴퓨터 연결없이 컴퓨팅 사고력 연계 기능	<ul style="list-style-type: none"> ·기존의 놀이와 활동(요리, 편지쓰기, 음식 주문, 지도 그리기, 캐릭터 그리기 등)을 컴퓨팅 사고 관점(핵심요소 : 세분화, 패턴인식, 추상화, 알고리즘)에서 새롭게 바라보고 다양하게 적용하기

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. 또한 디지털매체로 이어지는 소통과 협업을 통해 함께 만드는 놀이를 실행하고, 디지털 기술 이해와 윤리 의식을 바탕으로 하는 디지털 소양 교육을 통해 디지털 시민 의식의 증진을 도모한다.

<표 V-6> 디지털과 함께 만드는 배움과 놀이

내용 및 주제	디지털로 함께 만드는 배움과 놀이 (예시)
기본생활습관 및 인성교육	·<참 잘했어요>취재와 뉴스 놀이
디지털소양교육	·스마트 기기를 활용한 나만의 놀이 방법 소개하고 나누기 ·친구의 얼굴 사진과 목소리 녹음이 필요할 때 상대 친구의 동의 구하는 사인 받기
안전교육	·<횡단보도를 안전하게 건너요>도안을 색칠하고, 전용앱을 활용한 AR로 입체 애니메이션 경험하기
생태전환교육	·지구를 구하는 행동 챌린지 가정에서 실천하고 패들렛으로 공유하기 ·교실에서 환경 지킴이 행동으로 획득한 얼음 블럭을 모아 빙산을 만들고, 함께 만든 빙산을 배경으로 가상의 펭귄 3D 이미지를 이용한 AR놀이 경험하기
특수통합교육	·친구의 어려움을 고려하여 게임 방법 의논하여 함께 수정해보기 (보완대체의사소통 사용) ·친구가 선호하는 놀이 방법을 게임 규칙에 재적용하여 함께 즐기기 (뽑기-룰렛 어플)

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 팸플릿, 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.

<표V-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	
스마트쉼 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 관내외 타 유치원 및 교사 인식의 재정립을 도모한다.
- 2) 수업 공개와 나눔을 통해 유아교육공동체 간 교류와 소통으로 협력 관계를 조성한다.

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) 에듀테크 교육환경을 조성하여 디지털 기반 유아 중심 놀이의 활성화를 지원함으로써 유아기에 적합한 디지털 소양이 함양될 것이다.
- 2) 교사의 디지털 역량 강화와 공동 연구 및 협업 문화가 조성될 것이다.

나. 연구과제2> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -[In]으로

- 1) 유아 중심 놀이 중심의 디지털 활용 놀이와 활동을 통해 새롭고 다양하게 함께 만드는 놀이와 배움을 경험하며 상상력과 소통 및 협업 능력이 신장될 것이다.
- 2) 컴퓨팅 사고력과 인공지능 소양의 함양을 지원하는 플러그드와 언플러그 놀이를 넘나들며 디지털 문해력과 창의적인 문제해결력이 향상될 것이다.

다. 연구과제3> 놀이+ 상상+, 도담 놀이 플러그 -[Link]로

- 1) 가정 및 지역사회와 연계·협력 관계의 조성으로 유아의 미래 역량 함양을 위한 미래형 유아교육과정 운영과 디지털 놀이가 활성화될 것이다.
- 2) 창의적인 미래형 유아교육과정 모델 제시와 효과적인 실현 방안에 대한 일반화를 통해 유아의 미래 역량과 더불어 유아교육공동체가 함께 성장하는 기회가 될 것이다.

참고문헌

- 강릉원주대학교부설유치원 (2021). **멀티미디어를 활용한 미래형 교육과정 운영**. 연구학교운영보고서.
- 공주대학교사범대학부설유치원 (2022). **인공지능을 활용한 누리과정 운영 방안 연구**. 정책연구학교운영보고서.
- 교육부 (2019). **2019개정누리과정 해설서**.
- 교육부 (2020). **관찰을 관찰하다**. 개정누리과정후속조치사업 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**.
- 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**.
- 나주이화유치원 (2023). **놀이, 스마트함을 더하다**. 연구학교운영보고서.
- 동화초등학교병설유치원 (2021). **미래형 유아 놀이 중심교육과정을 위한 OK놀이 운영**. 정책연구학교운영보고서.
- 서경진 (2023). **만 5세 유아 대상 스마트 매체 연계 자연놀이의 교육적 의미**. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 서다희 (2024). **환경교육을 위한 동영상 제작 활동이 유아의 환경친화적 태도와 디지털 리터러시에 미치는 영향**. 가천대학교 글로벌캠퍼스 교육대학원 석사학위논문.
- 서울특별시교육청 (2023). **교원을 위한 인공지능 첫걸음**.
- 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.

- 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.
- 최유리 (2023). 증강현실 기반 놀이 속 유아의 창의적 문제해결 과정 이해하기. 창원대학교 대학원 석사학위논문.
- 한국교원대학교부설유치원 (2021). 에듀테크 기반 유아 놀이 중심 교육과정 운영 방안 연구. 정책연구학교운영보고서.
- 홍지연, 신갑천 (2016). 놀이를 통해 쉽게 배우는 우리 아이 첫 소프트웨어 언플러그드 놀이.

부 록

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

【부록 2】

연구학교 실증수업 공개 계획

학교명 :군산도담유치원

순	일시	과목명	주제	교사명	장소	비고
1	2024.6.27.	놀이중심 (5개발달 영역)	우리는 지구 지킴이	김○정	슬기1반 교실	
2	2024.6.27.	"	미래 Green 놀이터	김○화	슬기2반 교실	
3	2024.6.27.	"	우리 동네 한바퀴	최○별	슬기4반 교실	
4	2024.6.27.	"	우리 동네 탐험대	김○자	바른1반 교실	
5	2024.9.24.	"	나만의 아바타로 전래동화 다시 보기	구○영	고운1반 교실	방과후 과정
6	2024.9.24.	"	어디로 갈까?	이○민	고운2반 교실	방과후 과정
7	2024.9.25.	"	우리나라	조○아	고운1반 교실	
8	2024.9.25.	"	Let's 교통기관 속으로	송○일	고운2반 교실	
			이하빈칸			

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

【부록 3-1】

교사의 디지털 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__방과후과정

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	번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	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	번호	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	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

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	번호	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	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 질문하기, 제안하기 등)한다.	1	2	3	4	5

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

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

유아 미래역량<자기주도성> 변화

- 연구학교 설문지 【교사용】 -

주도성의 하위 영역	구분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
정서능력	정서인식	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
	자기조절	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
	감정이입	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
	대인관계기술	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
의사소통	언어이해	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
	언어표현과 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	

성취 동기	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
정교성	26	상상의 환경을 구성하여 놀이한다.	1	2	3	4	5
	27	단순한 것보다 복잡한 것에 흥미를 보인다.	1	2	3	4	5
심미성	28	그림을 그릴 때 세밀하게 표현한다.	1	2	3	4	5
	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	구분	문항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	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

【부록 3-3】

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.

2024년 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(솔기반)
2. 자녀의 성별은 무엇입니까?
① ___ 남 ② ___ 여
3. 자녀가 이전에 디지털 기반 놀이 교육활동 경험이 있습니까?
① ___ 있음(군산도담유치원 재입학) ② ___ 없음(군산도담유치원 신규입학)

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

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