

디지털 안전과 건강한 습관

정의

디지털 사용과 관련한 안전 및 위험에 대해 인식하며 위험을 예방하고 대처하는데 필요한 지식, 기술, 태도와 가치

예시

- ▶ 디지털 미디어를 사용할 때 자신의 이름과 사진, 집주소 등 개인 정보를 함부로 노출하면 위험하다는 것을 알려주세요.
- ▶ 가정 밖에서 디지털 계정을 사용하는 경우 반드시 로그아웃을 하고, 패스워드는 다른 사람에게 비밀로 해야 함을 알려주세요.
- ▶ 디지털 미디어를 사용할 때 함부로 프로그램을 다운로드하거나 결제를 진행하면 안 된다는 것을 알려주세요.
- ▶ 디지털 미디어를 오랫동안 사용할 경우 수면 방해, 시력 저하, 신체 운동 감소 등 건강상의 문제가 생길 수 있음을 알려주세요.

디지털 소통과 참여

정의

디지털 환경에서 타인 및 온라인 커뮤니티와 적극적으로 소통하고 디지털 사회에 참여하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도와 가치

예시

- ▶ 아이와 함께 디지털 화상통화, 화상회의 플랫폼, 이메일, 블로그 등을 이용하여 가족과 친척, 타지역에 거주하는 사람들과 소통해 보세요.
- ▶ 아이의 소속 학급이나 기관의 소식 공유 플랫폼에 접속하여 학급 소식에 댓글을 남기고 '좋아요'를 눌러보는 등 디지털 소통 과정을 아이와 함께 경험해 보세요.
- ▶ 아이와 함께 일상생활 속에서 디지털에 존재하는 다양한 커뮤니티를 경험하고 점차적으로 범위와 유형을 확장하며 참여할 수 있도록 해주세요(예: 어린이 전자 도서관/박물관 이용, 온라인 환경 및 동물 보호 캠페인 참여, 필요한 물건 구매, 콘텐츠 제작과 업로드 등).

우리 아이의 건강한 디지털 역량을 위한

부모 안내서



디지털 작동 및 사용에 대한 이해

정의

디지털 미디어의 작동 원리와 사용법에 관한 지식, 기술, 태도와 가치



예시

- ▶ 디지털 미디어를 사용할 때 관련 단어(예: 아이콘, 태블릿, 터치스크린 등)를 반복적으로 사용하여 자연스럽게 관련 개념에 익숙해질 수 있게 해주세요.
- ▶ 간단한 디지털 미디어 사용법(예: 전원 켜고 끄기, 배터리 충전하기, 볼륨 조절하기 등)을 익힐 수 있도록 함께 사용하면서 시범을 보이거나 필요시 알려주세요.
- ▶ 디지털 미디어를 함께 사용하며 자연스럽게 디지털 세계의 '각종 상징'(예: 그래픽, 문자, 숫자, 아이콘 등)과 디지털 공간을 효과적으로 누비기 위해 사용해야 하는 '홈버튼, 돌아가기 버튼, 터치스크린 조작 기법(스와이핑, 드래그, 확대 등), 음성 인식 기능' 등에 익숙해질 수 있게 해주세요 (예: 네이버 국어사전에서 "음성 인식"으로 모르는 단어 뜻 찾아보기).



디지털 미디어 창작 및 감상

정의

다양한 창의적 표현 및 감상 활동에 디지털 미디어를 적절하게 활용하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도와 가치

예시

- ▶ 디지털 미디어로 다양한 콘텐츠를 함께 감상하며 여러 플랫폼과 앱이 어떻게 활용되었는지 살펴본 후 서로의 생각을 나누어 보세요(예: 미술 작품, 동물 동영상 등을 함께 보며 이야기 나누기).
- ▶ 자신의 생각과 느낌을 표현해볼 수 있는 여러 유형의 앱을 소개하고 함께 창작해보세요(예: 사진이나 동영상을 찍기, 태블릿에 그림을 그리기, 앱을 이용하여 악기를 연주하거나 음악을 만들어보기 등).
- ▶ 창작물을 디지털로 저장하고 함께 감상하며 서로의 생각을 나누어보세요.

디지털 문제해결력과 사고력

정의

환경을 탐색·이해하고, 독립적으로 혹은 성인의 도움을 받아서 목표한 바를 달성하거나, 문제를 해결하기 위해 디지털 미디어를 주체적으로 활용하는데 요구되는 지식, 기술, 태도와 가치

예시

- ▶ 아이가 목표한 바에 따라 어떤 앱을 어떻게 사용하면 좋은지 서서히 경험을 통해 알아갈 수 있도록 안내해 주세요(예: 정보 검색, 온라인 지도 및 길 찾기, 영상 통화 등).
- ▶ 아이가 목표한 바를 달성할 수 있도록 디지털 미디어를 활용하여 그 과정과 절차를 함께 계획하고 비교·분석 후 단계별로 실행해 볼 수 있도록 도와주세요(예: 프렌치 토스트를 만들어보기 위한 레시피 검색과 비교, 재료 구입(우리가 가진 재료 vs 구입해야 하는 재료)과 계획에 따른 단계별 실행).

디지털 사회정서

정의

디지털 환경에서 자신과 타인의 정서를 바르게 인식하고 적절히 조절하여 표현하기 위해 요구되는 지식, 기술, 태도와 가치

예시

- ▶ 아이가 디지털에서 부정적인 경험(예: 게임 패배, 게시물에 대한 부정적 피드백 등)을 한다면, 우선 아이의 감정을 공감해주세요. 그리고 디지털 기기 사용을 잠시 중단하고, 부모와 함께 신체 활동이나 놀이를 하면서 긴장을 풀고, 기분을 환기하며 성취감을 경험할 수 있는 기회를 제공해주세요.
- ▶ 아이와 함께 혹은 아이가 또래와 함께 디지털 미디어를 활용하여 협동 게임이나 활동(예: 온라인 퍼즐, 동물농장·건축물 구성하기 등)을 하다가 뜻대로 되지 않을 때, 1) 다른 사람의 감정을 헤아리고 부정적 감정표현을 조절하며, 2) 화를 내는 대신 타협을 통해 절충안이나 해결책을 시도해볼 수 있도록 도와주세요.
- ▶ 아이가 부정적인 감정을 느낄 때 이를 언어로 표현하여 자신의 감정을 인식할 기회를 제공해 주세요(예: "지금 네가 화가 난 이유를 설명해줄래? 네가 게임에서 이기지 못해서 속상했구나. 하지만 누구나 이기고 질 수 있는 건데, 친구와 함께 하는 게임에서 더 잘하기 위해 노력할 수 있는 방법은 없을까?").
- ▶ 아이가 부정적인 감정을 조절할 수 있도록 화가 났을 때 숨을 깊게 들이 마시고 천천히 내쉬는 호흡법이나 잠깐 자리를 떠나 주의를 돌리고 마음을 진정하는 시간을 갖도록 하는 등의 방법과 전략을 안내해주세요. 그리고 아이가 감정을 잘 조절했을 때 듬뿍 칭찬을 해주세요("네가 화가 났는데도 잘 참았구나! 이제 친구와 다시 이야기할 준비가 된 것 같아.").
- ▶ 아이가 자발적으로 타협을 통한 해결책이나 대안을 생각할 수 있도록 유도하고, 제시한 해결책 중 하나를 선택해 시도하게 해주세요(예: "이 문제를 해결하기 위해 우리가 선택할 수 있는 다른 방법이 있을까? 너와 친구가 원하는 게 조금씩 다를 수 있어. 서로 조금씩 양보하면, 둘 다 만족할 수 있는 방법을 찾을 수 있을 거야").
- ▶ 아이가 타협을 통해 문제를 해결하면 칭찬을 듬뿍 해주세요(예: "너와 친구가 각자 조금씩 양보해서 정말 멋진 결과가 나왔구나! 같이 협력해서 더 좋은 마음을 만들었네").

