

2025  
디지털 기반  
유치원 운영  
사례집

알아보고  
살펴보고  
나아가다:  
함께 여는 배움의 여정

**OPEN** 공공누리 공공저작물 자유이용허락

발간등록번호  
11-1342000-100155-01

알아보고  
살펴보고  
나아가다:

함께 여는 배움의 여정

2025  
디지털 기반  
유치원 운영  
사례집



알 아 보 고  
살 펴 보 고  
나 아 가 다 :

함께 여는 배움의 여정





# 목 차

## 제 1 장

### 디지털 기반 유치원 운영 알아보기 • 06

- 1. 디지털 기반 유치원 운영 알아보기 • 08
- 2. 디지털 기반 유치원 운영의 디딤돌과 걸림돌 • 10
- 3. 디지털 기반 유치원 운영을 통한 교육공동체의 성장 • 26

## 제 2 장

### 디지털 기반 유치원 운영 사례 • 36

- 2-1. 디지털 기반 유치원 운영 사례집 소개 • 38
  - 1. 개발 배경 및 목적 • 38
  - 2. 구성 및 활용 유의점 • 40
- 2-2. 디지털 기반 유치원 운영 사례 살펴보기 • 48
  - 1. 누리과정과 연계한 '과정 중심의' 디지털 놀이와 활동 • 48
    - '유아들이 주체가 되는' 디지털 놀이 • 51
    - '모두의 참여를 이끄는' 디지털 놀이 • 55
    - '현실의 한계를 초월하는' 디지털 놀이 • 60
  - 2. 유아 디지털 역량 함양 • 66
    - 디지털 작동 및 사용에 대한 이해 키우기 • 69
    - 유아와 교사의 창작 및 감상 능력을 UP! • 74
    - 디지털로 넓혀가는 소통의 길 • 79

- 3. '함께 되어가는' 디지털 환경 • 86
  - 연령별 디지털 환경을 만들어 가는 이야기 • 89
  - 다양한 디지털 기기와 함께하는 이야기 • 95
  - 놀이와 배움을 위한 디지털 환경을 만들어 가는 이야기 • 101

- 4. '디지털 기기 없이 하는 디지털 놀이?' K-언플러그드 놀이 • 108
  - 몸으로 익히고 협력으로 완성하는 컴퓨팅 사고 • 111
  - 일상생활과 예술에서 찾는 논리 • 117
  - 논리적 질문으로 오류를 찾고 개념을 분류하는 사고 확장 • 122

- 5. AI 기반 유아 관찰 및 평가 • 127
  - 생생하고 효율적으로, 놀이 관찰 기록하기 • 130
  - 원하는 대로 편하게, 관찰 기록 관리하기 • 136
  - 깊이 있는 유아 평가를 위해 AI와 협업하기 • 142

- 6. '함께 자라는' 유아 디지털 시민성 교육 • 149
  - 함께 존중하는 안전한 디지털 놀이문화 • 152
  - 함께 소통하며 자라는 디지털 시민 • 158
  - 가정과 함께 실천하는 디지털 웰빙 • 164

- 7. '함께 만드는' 디지털 업무혁신 • 168
  - 불편함을 개선하기 • 171
  - 협업과 소통으로 업무 효율 높이기 • 176
  - 새로운 업무수행 방식 시도하기 • 181

- 8. 유아-교사-학부모 디지털 기반 소통 • 187
  - 가정과의 소통 : 유아를 중심으로 더 가까이 소통하기 • 190
  - 교사 간의 소통 : 시공간의 제약을 넘어 모두 함께 나누기 • 196

제1장

디지털 기반  
유치원 운영 알아보기



## 1 디지털 기반 유치원 운영 알아보기

오늘날 디지털 사회에서 유아들의 미디어 노출 연령이 점점 낮아짐에 따라, 유아기부터 디지털 역량을 기르기 위한 교육이 요구되고 있습니다. 유아 디지털 교육은 국가 수준 교육과정에 기반해야 합니다. 국가 수준의 지침을 통해 디지털 교육의 질과 접근성을 제고함으로써 모든 유아가 균등한 디지털 학습 기회를 누릴 수 있기 때문입니다(OECD, 2023). 특히 유아의 디지털 안전을 위한 기준이 국가 정책의 일환으로 교육과정에 포함될 때 효과적으로 구현됩니다. 교사의 디지털 역량 역시 국가 정책과 교육과정에 통합되어 교사 연수, 자격 기준, 평가 체계와 연계될 때 효율적으로 지원될 수 있습니다(European Commission, 2022; UNESCO, 2023).

이에 따라 한국의 유아 디지털 교육은 유아 주도의 놀이를 통한 배움을 강조하는 유아·놀이 중심 교육과정을 기반으로 하는 것에 초점을 맞춰야 합니다. 교육부(2024a)에서는 ‘교육과정 기반 디지털 교육’을 유아·놀이 중심의 교육과정을 기반으로 유아가 디지털을 활용해 자유롭게 놀이하고 배우는 가운데 디지털 역량을 함양하도록 지원하는 교육이라고 정의하였습니다. 즉 유아 디지털 교육은 유아의 놀이, 일상생활, 활동 속에서 디지털이 의미 있게 활용되어 유아가 자연스럽게 디지털을 경험하고 디지털 역량을 함양하는 교육입니다. 이를 실현하기 위하여 국가적 차원에서 유아의 발달과 안전을 고려하여 디지털 역량을 체계적으로 지원하기 위한 방안으로 ‘디지털 기반 유치원 운영 사업’이 추진되고 있습니다.

디지털 기반 유치원이란 유아·놀이 중심 교육과정과 연계한 디지털 기반 교육을 운영하는 유치원을 의미합니다. 디지털 기반 시범 유치원에서는 디지털 미디어 환경을 이해하고 유아의 발달을 고려해 디지털 역량을 체계적으로 지원하는 교육과정을 실천해 왔습니다.

2025년에는 전국 14개 시·도에서 79개 디지털 기반 시범 유치원을 운영하며, 유치원 현장의 디지털 기반 교육환경을 구축하고 유아의 디지털 역량을 체계적으로 함양하는 한편, 교원과 학부모의 디지털 교육 지원 역량을 함께 강화하였습니다.

디지털 기반 시범 유치원은 디지털 기반 교육 일반화를 위하여 수업을 공개하고, 컨설팅을 통해 교사 전문성을 신장하였습니다. 또한 시범 유치원의 선도 교원을 지정하여 전국 선도 교원 협력 네트워크를 구성하였습니다.

각 시범 유치원에서 지정된 79명의 선도 교원들은 전국 단위 분임을 조직하여 시범 유치원의 사례를 공유하고, 디지털 유치원 운영과 관련된 주요 주제에 대하여 탐구하며, 역량을 강화하였습니다. 또한 지역 내 교원 네트워크의 핵심 역할을 담당하며 현장 실행력 제고를 위한 선도적 역할을 지원하고 유치원 교원의 디지털 역량 강화 지원 방안을 모색하였습니다.

## 2 디지털 기반 유치원 운영의 디딤돌과 걸림돌

유아교육 현장에서 디지털 기반 유치원을 운영하기 위해서는 다양한 조건과 요인을 종합적으로 고려할 필요가 있습니다. 디지털이 유아교육에 새로운 가능성을 제공하는 동시에 현장의 여건과 준비 수준에 따라 운영상의 어려움이 함께 나타나기 때문입니다. 본 절에서는 디지털 기반 유치원을 시범 운영한 교원들의 이야기 속에서 디지털 기반 유치원 운영을 성공적으로 이끌어 주는 디딤돌이 된 요인과 운영의 어려움이 된 걸림돌 요인을 찾아 정리해 보았습니다.

교원들의 이야기를 통해 디지털 기반 유치원 운영을 성공적으로 이끌어 준 요인을 살펴보니, 디지털 기반 유치원 운영의 디딤돌은 '디지털 교육을 위한 기반 구축'과 '디지털 교육을 위한 교육공동체의 협력'이었음을 알 수 있었습니다.



| 디지털 교육의 디딤돌 |

### 1 디지털 기반 유치원 운영의 디딤돌

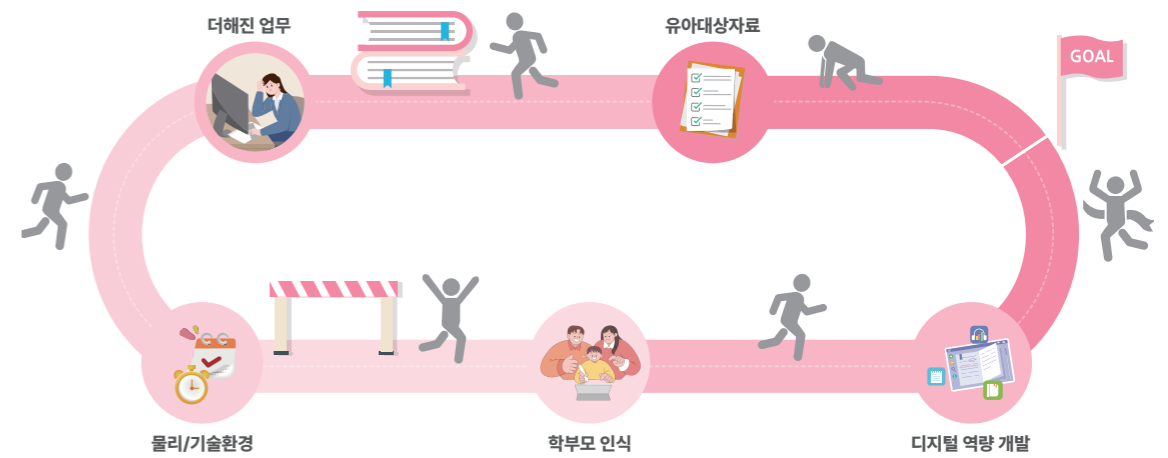
#### (1) 디지털 교육을 위한 기반 구축

- ☘ 디지털 교육의 방향성
- ☘ 유아·놀이 중심 교육과정과의 연계
- ☘ 지원적인 물리·기술 환경
- ☘ 역량 있는 교사
- ☘ 협력적인 가정

#### (2) 디지털 교육을 위한 교육공동체의 협력

- ☘ 디지털의 교육적 적용을 위한 교사의 성찰
- ☘ 디지털 역량 강화를 위한 동반 성장의 문화

이와 반대로 디지털 기반 유치원 운영에서 '교사의 디지털 역량 개발의 어려움', '디지털 기반 운영으로 더해진 업무', '디지털 물리·기술 환경의 한계와 부족한 지원', '유아 대상 디지털 교육 자료 부족', '디지털 교육에 대한 학부모 인식 차이'가 디지털 기반 유치원 운영에서 어려운 점이 되고 있었습니다.



| 디지털 교육의 걸림돌 |

### 2 디지털 기반 유치원 운영의 걸림돌

- ☘ 교사의 디지털 역량 개발의 어려움
- ☘ 디지털 기반 운영으로 더해진 업무
- ☘ 디지털 물리·기술 환경의 한계와 부족한 지원
- ☘ 유아 대상 디지털 교육 자료 부족
- ☘ 디지털 교육에 대한 학부모 인식 차이

# 1 디지털 기반 유치원의 디딤돌

디지털 기반 유치원을 성공적으로 이끌어 주는 디딤돌은 '디지털 교육을 위한 기반 구축'과 '디지털 교육을 위한 교육공동체의 협력'이었습니다. 이를 선도 교원들의 목소리를 통해 살펴보고자 합니다.

## (1) 디지털 교육을 위한 기반 구축

디지털 기반 유치원을 안정적으로 운영하기 위해서는 디지털 교육을 위한 기반을 체계적으로 구축하는 것이 무엇보다 필요합니다. 교원들의 경험에 비추어 볼 때, 디지털 교육을 위한 기반으로 디지털 교육의 방향성, 유아·놀이 중심 교육과정과의 연계, 지원적인 물리·기술 환경, 역량 있는 교사, 협력적 인 가정의 5가지 측면을 생각해 볼 수 있었습니다.

### 디지털 교육의 방향성

디지털 기반 유치원 운영 과정에서는 교사의 개별적인 디지털 역량에 앞서, 유치원 차원의 교육 철학과 공동의 목표에 기반한 디지털 교육의 방향성이 분명히 설정되는 것이 중요하였습니다. 유치원에서 디지털 교육의 방향을 명확하게 제시하고 유치원 교육공동체가 공동의 목표 의식을 갖고 방향성을 공유할 때, 운영 과정에서 발생하는 다양하고 예측하지 못하는 문제 상황에 지혜롭게 대처할 수 있으며, 디지털 기반 유치원 운영이 비로소 안정적으로 정착될 수 있었습니다.



### 선도 교원의 이야기

디지털 기반 유치원 운영에 함께 근무하는 교사들이 공동의 목표 의식을 가지고 열정적으로 참여한 것이 가장 큰 성공 요인이었습니다. 교사 개인의 역량보다 함께 협력하고 소통하는 힘이 운영의 성패를 좌우한다는 점을 실감하였습니다. (교사 신00)

교직원 모두가 필요성에 공감하고 '우리 유치원의 문화로 만들어보자'는 마음으로 함께 참여했습니다. (교사 한00)

이 고민의 해답은 관리자인 원장 선생님의 교육 및 운영 철학으로부터 깨달았습니다. 칼이 문제가 아니라 누가, 어디에, 어떻게 그 칼을 사용하느냐의 문제라는 것을 말입니다. (교사 이00)

### 유아·놀이 중심 교육과정과의 연계



디지털 기반 유치원 운영은 유아·놀이 중심 교육과정에 기반하여 이루어져야 합니다. 교사들은 운영 과정을 통해 디지털 교육의 목적은 디지털을 활용하는 데에 있는 것이 아니라 '놀이를 통한 배움을 지원하고 확장하는 도구'로 디지털을 활용하는 것임을 깨닫게 되었습니다. 또한 디지털 기반 유치원의 여러 운영 사례들을 통해 디지털이 유아·놀이 중심 교육과정에 효과적으로 연계될 수 있음을 알 수 있었습니다. 교사들은 디지털 경험을 통해 유아의 자기주도성과 배움이 확장되는 것에 초점을 두고 있었으며, 유아의 놀이를 면밀히 관찰하며 놀이 흐름에 적절한 디지털 기기를 활용하여 몰입을 이어가게 하거나, 디지털과 아날로그 경험을 균형적으로 통합하고자 노력하는 등 전문성을 가지고 안전하고 교육적인 적용을 실천하고자 하였습니다.

### 선도 교원의 이야기

놀이 속 자연스러운 디지털 경험이 중요했습니다. 유아가 흥미 있어하는 주제(하늘, 나무, 가족 등)를 디지털로 기록하고 공유하며 자기주도적 탐색이 이루어졌습니다. (교사 정00)

복잡한 원리를 직접 설명하기보다는, 유아의 흥미와 놀이 중심으로 유아가 친숙하게 느끼는 이야기나 놀이를 활용하여 자연스럽게 논리적 사고를 경험한 것이 효과적이었습니다. 유아들이 언플러그드 활동을 통해 스스로 규칙을 만들거나 문제를 해결하려는 모습을 보이며, 놀이 속에서 학습이 자연스럽게 이루어졌습니다. (교사 유00)

무분별한 기기 사용이 아니라 유의미한 배움이 일어날 수 있도록 조율하는 교사의 전문적 역할이 필수적이었다고 생각합니다. (교사 김00)

중요한 것은 '디지털을 위한 놀이'가 아니라 '놀이를 위한 디지털 활용'입니다. 저는 먼저 유아의 상상과 발화를 면밀히 관찰하고, 그 관찰을 바탕으로 발문을 정교화한 뒤, 그때 필요한 매체를 선택하여 즉시 피드백을 주는 흐름을 유지하고자 했습니다. 아날로그 활동과 디지털 표현을 왕복시키면서 몰입이 이루어졌습니다. (교사 박00)

간단한 디지털 도구만으로도 충분히 의미 있고 창의적인 새로운 놀이를 만들어 갈 수 있었습니다. 디지털 환경 속에서 새로운 놀이가 생성되었습니다. 앞으로도 교실 안팎에서 유아들이 스스로 탐색하고 표현할 수 있도록, 일상생활과 놀이에서 자연스럽게 디지털을 활용해 보고자 다짐한 계기였습니다. (교사 이00)



## 지원적인 물리·기술 환경



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 교사들은 물리·기술적 환경이 유아 디지털 교육의 실행 가능성을 결정짓는 가장 기본적이고 필수적인 조건임을 강조하였습니다. 충분히 갖추어진 물리·기술적 디지털 환경은 놀이를 통한 디지털 교육의 가능성을 확장하고, 디지털 교육의 다양성·접근성·안정성을 확보하는 기반으로 작용하였습니다. 특히 유아와 교사가 안전하고 편리하게 사용할 수 있는 환경은 디지털 교육의 가능성을 열어주는 문이라고 할 수 있습니다. 지원적인 물리·기술 환경은 디지털 기반 교육이 일회적 시도에 그치지 않고, 교육과정 속에서 지속적으로 실현될 수 있도록 하는 출발점이자 디지털 교육의 질을 향상시키는 토대로 기능하였습니다.

### 진보적 편의 이야기

유치원 내 전자칠판이 구비되어 있고, 각 교실마다 Wi-Fi 환경이 안정적으로 구축되어 있어 다양한 디지털 기기를 활용한 수업을 보다 수월하게 진행할 수 있었습니다. 또한 초등학교에서 태블릿 PC를 지원받아 각 교실에 충분한 기기를 확보할 수 있었고, 유아들이 디지털 도구에 손쉽게 접근하며 흥미를 느낄 수 있었습니다. 이러한 물리적·기술적 환경의 지원이 디지털 활동의 원활한 운영에 큰 도움이 되었습니다. (교사 김OO)

디지털 교육을 효과적으로 운영하기 위해서는 충분한 디지털 기기가 필요합니다. 그러나 현재는 디지털 환경 구성에 사용할 수 있는 예산의 비율이 제한적이어서 다양한 기기를 구비하기에 어려움이 있습니다. 이에 디지털 환경 구축을 위한 예산 지원 비율이 확대되기를 요청합니다. (교사 김OO)

유아 디지털 교육에 있어 디지털 기기 사용이 주 목적은 아니지만 풍부한 디지털 환경을 구비한 뒤에야 다양한 디지털 놀이를 시도해볼 수 있다고 생각합니다. 그러나 디지털 기기를 구입하는 등 환경 구성에 사용할 수 있는 예산 비율이 고정되어 있어서 기반 조성에 어려움을 겪기도 하였습니다. (교사 신OO)



## 역량 있는 교사



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 교사들은 역량 있는 교사가 디지털 교육의 가치를 실현하는 핵심적인 주체임을 경험하였습니다. 교사는 자신의 전문성과 디지털 역량을 기반으로 놀이 속 배움을 확장시키기 위해 디지털 기술을 활용하는 전문가입니다. 특히 단순히 기술을 다루는 능력을 넘어 그 이면의 교육적 가치를 이해하고, 디지털을 의미 있는 맥락에서 적합하게 선택하는 교사의 성찰과 교육적 판단(Howell & McMaster, 2022)이 중요합니다. 이에 교사가 유아의 놀이 흐름에 적절한 디지털 요소를 이어주고, 유아가 안전한 디지털 환경에서 놀이할 수 있도록 지원하기 위한 다양한 교사교육과 지원이 요구됩니다.

### 진보적 편의 이야기

'교사의 디지털 역량은 단순한 기술 습득을 넘어 놀이의 확장으로 이어질 수 있다'는 점을 깨달았습니다. (교사 유OO)

디지털 기술이 교육의 중심이 아닌, 놀이와 배움을 확장시키는 도구로서의 역할을 해내는 데 있어 교사의 역할이 중요합니다. 교사는 유아들의 놀이에 적합한 디지털 요소가 무엇인지 고민하고, 유아의 디지털 놀이를 돕는 중재자이기 때문입니다. 디지털 놀이의 중요한 점은 기술 자체가 아니라, 그것을 어떻게 '유아의 발달과 놀이의 흐름 안에 자연스럽게 녹여내는가'였습니다. (교사 이OO)

선도 교원이 있는 유치원에서는 동료 선생님들께 바로 배움을 줄 수 있는 기회가 되어서 시범 유치원 운영이 원활하게 되는 반면, 선도 교원이 없는 유치원에서는 막상 놀이에 디지털을 활용해서 수업을 할 때 멘토를 받을 곳도 마땅치 않아서 어려워하는 것을 볼 수 있었습니다. (교사 김OO)

교사가 디지털 시민성의 의미를 이해하고, 유아들의 놀이와 유연하게 연결할 수 있는 능력에 따라, 다양한 디지털 시민성 놀이가 풍부하게 확장될 수 있다는 생각을 하게 되었습니다. (교사 신OO)

우리 유치원은 디지털 기반 시범 유치원 운영을 위해 원장 선생님의 전폭적인 지지를 바탕으로 디지털 시범 유치원 운영을 위한 TF팀 구성, 전 학급 전자칠판 설치 및 연수, 선진지 방문, 디지털교육 관련 교사연수 적극적 참여 권장, 전문적학습공동체 운영 등의 많은 기회를 통해 교사의 디지털 역량이 성장할 수 있는 환경적 기반이 마련되었습니다. 이러한 든든한 초석 위에 교사도, 아이들도 안전하게 디지털놀이터에서 뛰어놀 수 있었습니다. (교사 이OO)



## 협력적인 가정



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 유치원의 디지털 교육이 성공적으로 정착하고 교육적 효과를 극대화하기 위해서는 가정의 협력이 매우 중요합니다. 유아 디지털 교육은 유치원과 가정의 일관성 있는 연계를 통해 그 효과가 나타나기 때문입니다. 그러나 가정의 디지털 교육에 대한 인식은 다양한 양상으로 나타나고 있습니다. 일부 가정에서는 디지털 교육에 대한 거부감이나 우려가 크게 나타난 반면, 다른 가정에서는 방임적 태도 또는 과도한 디지털 학습을 요구하기도 합니다. 무엇보다 디지털 사용 시간이나 유아에게 적절한 디지털 콘텐츠의 선택 등 바른 디지털 사용 습관은 주로 가정에서 이루어지기 때문에 학부모의 이해와 협력을 기반으로 한 파트너십을 만들어 갈 필요가 있습니다.

### 진보교육의 이야기

유치원에서 이루어지는 모든 교육활동에 가정이 함께 협력해 주어서 디지털 기기를 바르게 적절하게 활용할 수 있게 된 것 같습니다. 교사의 진심이 부모님에게 통하고, 부모님들의 적극적인 협조와 유아들의 변화와 실천에 교사는 힘을 얻게 된 것 같습니다. (교사 김OO)

디지털 기반 시범 유치원 운영에 대해 부정적이었던 부모님들이 디지털을 바르게 사용하는 교육을 위주로 하고, 유아들이 바르게 사용하는 모습을 보며 매우 만족하고 있습니다. 특히 스마트폰으로 영상이나 웹툰을 즐겨보던 부모님들이 유아들과 함께 약속을 정하고 유아들이 잠을 잔 후에 영상을 보고 있으며, 주말에 자녀들과 도서관을 많이 이용하게 되었습니다. (교사 김OO)

학부모님들은 디지털에 대해 처음에는 부정적이었지만, 점차 다양한 노력을 통해 디지털에 대한 오해를 상쇄하게 되었습니다. 이처럼 디지털 시범 유치원 운영이 잘 되려면 학부모님들의 이해도가 높아야 하고, 학부모님들의 협력이 없으면 한 걸음도 앞으로 나아갈 수 없다고 생각합니다. (교사 유OO)

운영 과정에서의 성공 요인은 유아와 부모가 함께 참여할 수 있는 구조를 설계한 데 있었던 것 같습니다. 패들렛을 통해 아이들의 이야기를 공유하고, 부모가 직접 댓글을 달며 공감과 격려의 메시지를 나누었습니다. 이를 통해 '공지 중심의 일방향 소통'에서 '공감 기반의 상호 소통'으로 전환할 수 있었습니다. (교사 임OO)

## (2) 디지털 교육을 위한 교육공동체의 협력

디지털 교육을 위한 기반이 잘 구축되었다 하더라도 이는 교사의 자기주도적 성장과 교육공동체의 협력이 함께 할 때 비로소 내실을 갖출 수 있습니다. 디지털 기반 유치원 운영은 개별 교사의 노력만으로 지속되기 어렵고, 교육공동체 구성원 간의 협력 속에서 안정적으로 확장될 수 있기 때문입니다. 디지털 교육을 위한 교육공동체의 협력 요소로 디지털의 교육적 적용을 위한 고민과 성찰, 그리고 디지털 역량 강화를 위한 동반 성장의 문화를 생각해 볼 수 있었습니다.

### 디지털의 교육적 적용을 위한 교사의 성찰

디지털 기반 유치원 운영은 교사로부터 시작됩니다. 디지털 교육의 질은 단순한 기술 활용이 아니라, 교사의 자발적인 노력과 디지털의 교육적 가치에 대한 지속적인 고민과 성찰을 통해 향상될 수 있기 때문입니다. 교사들은 개인적으로 또는 공동체와 협력하여 끊임없이 배우며 도전하였습니다. 또한 디지털 교육의 교육적 가치에 대하여 고민하고 성찰하는 과정에서 교육의 내실을 다지고 전문가로 성장해 갔습니다.



### 진보교육의 이야기

교사들은 자발적인 참여와 전문성 신장을 위하여 지속적으로 노력하였습니다. 패들렛(Padlet)을 활용한 수업 공유와 피드백 활동을 통해 교사 간의 수업 소통이 활성화되었으며, AI 영상 제작·디지털 동화 만들기 등 실제 적용 중심의 학습공동체 활동을 통해 교사들이 서로 배우고 성장하는 기반이 마련되었습니다. (교사 김OO)

직접 디지털 기록 시스템을 만들어 보기로 마음먹었을 때, 솔직히 두려움이 컸습니다. '내가 코딩을 할 수 있을까?', '괜히 시간만 날리는 것이 아닌가?' 같은 걱정이 계속 떠올랐습니다. 하지만 문제를 마주할수록 오히려 도전 의지가 생겼고, 스스로 한 줄씩 코드를 수정하고 기능이 구현될 때마다 '나도 할 수 있구나' 하는 자신감이 생겼습니다. 이 과정은 단순히 기술을 배우는 경험이 아니라, 배움의 즐거움이 교사에게도 필요하다는 것을 깨닫는 시간이기도 하였습니다. (교사 황OO)

무엇보다 디지털 놀이 안에서 디지털 매체를 활용해 디지털 시민성을 함양하기 위해 교사의 끊임없는 연구와 고민이 필수적임을 느꼈습니다. 디지털 기반 교육이 활성화될 수 있었던 가장 큰 요인은 교사들의 열정과 협력적 실천으로 형성된 공동체 문화였습니다. 이로 인해 디지털을 통해 유아의 자율적 탐색, 협력, 표현을 위한 교육활동을 연구하고 교육의 방향성을 재정립하게 되었습니다. (교사 남OO)

디지털 시범 유치원을 운영하다 보니, 놀이 상황에서 "이 놀이를 디지털로 지원해야 하는가?"라는 근본적 질문을 늘 떠올렸습니다. 그동안은 디지털 시범 유치원이라는 제도적 요구와 '디지털 지원 사례'를 축적해야 한다는 생각 때문에, 어떤 놀이를 굳이 디지털로 구현해야 하는지에 대한 깊은 고민 없이 수업을 운영했던 것이 아닌가 반성하게 되었습니다. (교사 김OO)

## ❁ 디지털 역량 강화를 위한 동반 성장의 문화



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 협력적인 동반 성장의 문화는 성공적인 운영을 이끄는 핵심 동력으로 작용하였습니다. 교사들은 협력적인 교직 문화를 만들어 가며 막막한 초기 운영의 어려움과 시행착오를 극복하고 함께 성장하도록 서로를 이끌었습니다. 특히 교사들은 전문적 학습공동체를 포함한 동료 학습을 통해 역량의 격차와 디지털 기술에 대한 두려움을 극복하였으며, 시행착오 경험과 아이디어를 나누며 각자의 학급에 적절한 교육을 실천할 수 있었습니다.

### 선도교원의 이야기

처음 디지털 교육을 시도할 때는 새로운 기기와 프로그램에 익숙하지 않아 어려움이 많았습니다. 교사마다 디지털 역량의 수준 차이가 존재하였고, 유아의 연령과 발달 수준에 맞게 적용하는 데에도 시행착오가 있었습니다. 그러나 교사들이 함께 학습하고, 수업 사례를 공유하며, 서로의 교실을 온라인으로 연결해 나가는 과정 속에서 협력의 힘과 공동 성장의 가치를 경험할 수 있었습니다. (교사 박00)

우리 유치원은 연령이 20대~50대까지 다양했지만, 디지털 교육에 대해 배우려는 의지가 강하고, 서로 이끌어 주고 도와주려는 교직 문화가 있습니다. (교사 유00)

유치원 내 동료교사들과 디지털 기반 수업을 진행하며 서로의 시행착오와 경험을 나누며 "혼자 배우는 교사"에서 "함께 성장하는 교사"로 변화할 수 있었습니다. 특히, 동료 교사들의 실천 사례를 들으며 유아의 발달에 적합한 디지털 놀이 방향을 구체적으로 모색하게 되었고, 이는 실제 현장에서 실질적인 도움으로 이어졌습니다. (교사 전00)

우리 유치원은 전문적 학습공동체 시간에 각 반에서 디지털 관련 수업을 했던 사례를 발표하면서 서로의 디지털 수업을 배우며 성장하고 있습니다. 특히, 1인 1 디지털 기기(앱, 미디어 기기 등)를 개인적으로 습득하고 어떻게 수업에 적용했는지 나눔으로써 디지털 기기에 대한 전문성을 강화하고 사용 방법에 대한 두려움을 극복했던 것 같습니다. (교사 윤00)

운영 과정에서 교사들 간의 사례 공유와 아이디어 교환이 끊임없이 이루어졌습니다. 한 교실의 경험이 다른 반의 시도와 배움으로 확장되었고, 실제로 각 학급의 상황에 맞는 적용 사례가 다수 도출되었습니다. (교사 이00)

## 2 디지털 기반 유치원의 걸림돌

디지털 기반 유치원 운영 과정에서 해결해야 할 주요 걸림돌 요인을 살펴본 결과, 교사의 디지털 역량 개발의 어려움, 디지털 기반 운영으로 더해진 업무, 디지털 물리·기술 환경의 한계와 부족한 지원, 유아 디지털 교육 자료 부족, 디지털 교육에 대한 학부모 인식 차이였음을 알 수 있었습니다. 이를 선도 교원들의 목소리를 통해 살펴보고자 합니다.



### 교사의 디지털 역량 개발의 어려움

디지털 기반 유치원 운영 과정에서 교사의 디지털 역량을 개발하는 데에 많은 시간과 노력이 요구되었으며, 이를 위한 지원 체계의 부족은 디지털 기반 유치원 운영의 걸림돌이 되었습니다. 교사양성과정에서 '디지털 교육' 영역을 충분히 경험하지 못한 상태에서 디지털 교육을 시도하게 된 교사들은, 디지털 교육의 개념을 이해하고 이를 실제 교육 맥락에 적용하는 데 어려움을 겪었습니다. 또한 빠르게 변화하고 지속적으로 고도화되는 다양한 디지털 기기의 기능을 익혀야 하는 현실은 심리적·업무적 부담을 가중시키는 요인으로 작용하였습니다. 이에 교사들은 실제 교육 맥락에 적용 가능한 사례 기반의 실습형 연수, 단계별 디지털 교육이나 워크숍 등 교사의 디지털 역량을 개발할 수 있는 지원 체계가 절실히 필요함을 이야기 하였습니다.



디지털을 능숙하게 다루기까지는 많은 시간과 노력이 필요했습니다. 특히 유치원 교사를 대상으로 한 체계적인 디지털 연수의 부족이 큰 어려움으로 작용했으며, 디지털 도구의 종류가 다양하다 보니 각각의 기능을 익히는 과정에서 어려움을 느꼈습니다. 그로 인해 고경력 교사로서 스스로에게 "내가 무능한 교사가 된 것은 아닐까?" 하는 자존심의 흔들림과 부담감을 느끼는 순간도 있었습니다. (교사 유00)

디지털 기기와 플랫폼이 지속적으로 발전함에 따라, 교사가 스스로 계속 배우고 자신의 디지털 활용 능력을 향상시켜야 한다는 점이 가장 큰 어려움이었습니다. 교사를 위한 체계적이고 지속적인 재교육 기회가 더 확대되기를 바라는 마음이 있습니다. (교사 김00)

디지털 매체 활용에 대한 교사 간 역량 편차로 운영 격차가 발생하기도 하였습니다. (남00)

연수를 개별적으로 찾아들어야 해서 어려움이 있었습니다. 앞으로는 하나의 디지털 도구를 깊이 있게 다루며 실질적인 활용 능력을 기를 수 있는 기관 단위의 연수가 필요하다고 느꼈습니다. (교사 김00)

노션이나 AI 기반 도구를 활용할 때, 기본 기능뿐 아니라 교육적 활용 사례 중심의 실습형 연수가 이루어진다면 더 자신감을 가지고 시도할 수 있을 것 같습니다. (교사 이00)



디지털 기반 운영으로 더해진 업무



디지털 기반 유치원 운영하는 과정에서 교사들에게 다양한 방식의 업무가 더해졌습니다. 디지털 놀이 지원을 위해서 디지털 기기의 기능을 익히고 기술적 문제가 없도록 않도록 사전에 준비하는 과정에 이전보다 더 많은 시간과 노력을 투입해야했기 때문입니다. 여기에 더해 디지털 비품의 증가로 인한 기기 선정·구입·관리·보수 업무가 발생하였으며, 사진과 영상 자료 활용에 따른 개인정보 보호 및 보안 강화에 대한 책임 또한 교사에게 추가되었습니다. 이러한 행정적 업무가 기존의 업무에 더해지면서, 교사들에게 상당한 업무 가중과 심리적 부담을 초래하였습니다. 이에 교사들은 디지털 기반 유치원 운영이 교사의 개인적인 노력에만 의존하지 않도록 구조적·제도적 지원이 필요하다고 느끼게 되었습니다.

디지털 놀이를 하려면 디지털 기기를 익혀야 하고, 유아들의 놀이도 관찰해야 하며, 놀이 중에 어떤 포인트에서 디지털 매체를 제공되어야 하는지 전문적인 안목이 더 필요합니다. 즉 아날로그 놀이보다 디지털 놀이를 위한 수업 시 고려해야 할 점이 훨씬 많고, 기기 사용에 어려움이 있으면 수업 준비시간은 배로 늘어나게 됩니다. 아울러 직접 수업을 해 보니 아날로그 놀이를 할 때보다 더 많은 상호작용이 필요했습니다. (교사 유00)

연령별로 적합한 콘텐츠를 찾거나 변형하는 데 시간이 많이 소요되었습니다. (교사 정00)

교사로서 늘 하던 일과가 진행되고 있어 따로 AI 도구를 연구하거나 제작할 시간이 부족하고, 기술적 경험이 부족하여 무에서 유를 창조하기 어려웠습니다. 퇴근 이후 주말 등의 개인의 시간까지 할애하여 새로운 기술을 익히기 위해 노력해야 했습니다. (교사 손00)

비품관리, 보안, 개인정보 관리 부담이 증가하였습니다. 디지털 비품이 많아지고, 디지털 놀이 사진, 동영상 등 개인정보 보호에 저촉되지 않으면서 운영을 해야 하고, 또한 '디지털'이다보니 보안에 더욱 더 신경을 써야 하므로 교사들의 부담이 커졌습니다. 행정적인 지원이 필요한 실정입니다. (교사 정00)



### 디지털 물리·기술 환경의 한계와 부족한 지원



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 안정적인 물리·기술 환경이 구축되지 못한 상황은 교사들이 가장 크게 체감한 어려움 중 하나였습니다. WI-FI 미설치나 신호 불안정, 접속 끊김, 앱 오류, 저장 용량 부족 등의 기술적 문제는 원활한 디지털 놀이와 활동에 방해가 되었습니다. 기기 수가 부족하거나 유아 스스로 조작하기 어려워 교사가 상시 지원해야 하는 상황에서 유아들이 충분히 몰입하며 놀이지 못하는 상황도 자주 발생하였습니다.

플랫폼 사용료, 연수비, 유지·보수 비용 등 재정적 지원의 부족도 운영의 걸림돌이 되었습니다. 이러한 경험을 바탕으로 교사들은 안정적인 인터넷 환경 구축, 기기 유지·보수 및 관리 지원, 유아 수준에 적합한 검증된 디지털 콘텐츠 개발, 기기 및 인력재정 지원 강화, 교사를 위한 실직적 기술 연수 확대 등이 선행될 때 비로소 디지털 교육이 안정적으로 운영될 수 있다고 강조하였습니다.

### 선호권원의 이야기

운영 과정에서 가장 큰 어려움 중 하나는 AP(무선 공유기) 보급이 이루어지지 않았다는 점이었습니다. 이에 따라 교사들이 자체적으로 네트워크 환경을 구축해야 했고, 신호가 불안정하거나 접속이 끊기는 등 수업 중 기술적 문제가 반복적으로 발생하였습니다. 특히 유아 활동 중 디지털 기기를 활용해야 하는 상황에서 원활한 무선 인터넷 연결이 보장되지 않아 수업의 흐름이 끊기거나 활동이 제한되는 경우가 있었습니다. 이러한 어려움은 교사들이 교육 활동 외에도 기기 점검과 네트워크 관리에 추가적인 시간을 들여야 하는 부담으로 이어졌습니다. 결국 디지털 교육의 효과적인 운영을 위해서는 교육청 차원의 인프라 지원이 선행되어야 한다는 필요성을 절실히 느끼게 되었습니다. (교사 김OO)

WI-FI가 미설치되어 있거나 기기 수 부족 등으로 인해 유아가 충분히 체험을 못하는 경우가 있었으며, 기기 구비, 플랫폼 사용료, 연수비, 디지털 기기를 보관하고 유지, 보수하기 위한 인력 및 재정 등 현실적인 한계를 느끼게 되었습니다. (교사 남OO)

유아 수준에 적절한 검증된 디지털 매체 개발에 대한 요구가 이뤄져야 함을 느꼈습니다. WI-FI 확충 및 기기 구비로 디지털 활동을 위한 안정적 디지털 환경이 구축되어야 하며, 유아교육에 특화된 다양한 디지털 콘텐츠 및 플랫폼이 확대되어야 합니다. (교사 신OO)

### 선호권원의 이야기

인터넷 연결이 원활하지 않거나 수업 도중 끊기는 경우에는 활동이 중단되어 아쉬움이 있었습니다. 이러한 경험을 통해 기술적 환경의 지원과 함께 교사로서 디지털 기기의 정확한 사용법과 고장 시 대처 능력을 충분히 숙지해야 함을 절실히 느꼈습니다. 기술적 준비가 수업의 안정성과 몰입도를 결정짓는 중요한 요인임을 깨달은 것입니다. 앞으로는 안정적인 인터넷 환경 구축과 기기 유지·보수 지원, 교사를 위한 실질적 연수가 지속적으로 이루어지기를 바랍니다. (교사 강OO)

유아 스스로 디지털 기기를 조작하기가 어려워 개인별 또는 모둠별로 교사가 함께 참여해야 하는 상황이 많았으며, 이에 따라 활동 시간이 길어지고 집중 유지에 어려움이 있었습니다. 또한 일부 활동에서는 앱 오류, 저장 용량 부족, 인터넷 연결 지연 등 기술적 한계로 인해 놀이의 흐름이 일시적으로 끊기거나 유아의 몰입이 떨어지는 순간이 있었습니다. 디지털 기기의 수가 제한되어 모든 유아가 동시에 충분한 조작 경험을 하기 어려웠고, 차례를 기다리는 시간 동안 일부 유아의 흥미가 다소 저하되는 모습을 보이기도 하였습니다. (교사 박OO)

다양한 도구를 사용하는 과정에서 몇 번 이상 사용하면 유료 요금을 지불해야 하는 경우가 몇몇 있었습니다. 개인이 내기에는 조금 부담스러운 금액들도 있어서, 이 부분에 대한 지원이 있으면 좋을 것 같다는 생각이 들었습니다. (교사 단체 할인이라던지요!) (교사 이OO)

디지털 매체 구축 및 유료 콘텐츠 사용에 많은 예산 지원이 있으면 좋겠습니다. (교사 이OO)

교육부나 교육청에서 패들렛, GPT, Gemini 등 공용 플랫폼의 라이선스를 단체 계약을 통한 지원이 이뤄졌으면 합니다. (교사 남OO)

유치원에서 필요한 고가의 디지털 기기를 확충할 수 있도록 융통성 부여가 필요하다고 생각합니다. (교사 김OO)



### 유아 디지털 교육 자료 부족



유아의 디지털 역량을 함양하기 위해서는 유아의 발달에 적절하고 놀이 중심으로 개발된 디지털 교육 자료가 충분히 확보되어야 합니다. 유아 디지털 교육 자료의 부족은 운영상의 우선적인 어려움으로 나타났습니다. 교사들은 유아가 주도적으로 참여하는 디지털 놀이를 지원할 수 있는 실천형 자료집이 개발된다면 디지털 교육의 질이 향상될 것이라고 강조하였습니다. 이와 함께 현장에서 적용할 수 있는 가이드라인, 실천 중심의 콘텐츠 개발, 현장 사례를 공유할 수 있는 교사 네트워크나 디지털 플랫폼, 체계적으로 설계된 디지털 연수의 필요성도 제기되었습니다.

### 선도교원의 이야기

디지털 교육을 보다 체계적으로 운영하기 위해서는 연령별 발달 수준에 맞는 교육 자료와 놀이 중심 콘텐츠의 보급이 필요하다고 생각합니다. 현재 제공되는 자료들은 주로 영상 위주의 정보 전달형 콘텐츠가 많아, 유아가 주도적으로 참여할 수 있는 활동으로 확장하기에 한계가 있습니다. 교사들이 쉽게 접근하여 현장에 적용할 수 있는 구체적인 지도안, 놀이 사례, 교수학습 자료가 마련된다면 수업의 질을 높이는 데 큰 도움이 될 것입니다. (교사 김00)

현재 유아 수준에 적합한 자료가 매우 부족합니다. 유아 수준에 적절하게 구성된 체계적인 자료집 개발 및 보급이 시급하며, 관련 연수나 워크숍이 정기적으로 운영된다면 현장 교사들이 준비하고 실행하는 데 큰 도움이 될 것입니다. 또한 실제 적용 사례를 기반으로 한 공유 플랫폼이나 교사 네트워크 지원도 병행될 필요가 있습니다. (교사 이00)

유치원 현장에서 바로 활용할 수 있는 디지털 도구 사례를 체계적으로 정리한 자료집이 제공되거나, 교사들의 수준에 맞는 단계별 디지털 연수 프로그램이 운영된다면 실질적인 도움이 될 것입니다. (교사 김00)

현장 적용이 가능한 교육자료나 가이드라인이 없어 어려움이 있었습니다. (교사 신00)



### 디지털 교육에 대한 학부모 인식 차이



디지털 기반 유치원 운영 과정에서 교사들은 디지털 교육에 대한 학부모의 인식 차이로 인한 어려움을 체감하였습니다. 일부 학부모는 지나친 영상 노출과 디지털 기기 사용에 대한 우려로 디지털 교육에 부정적인 시각을 보이거나 이를 디지털 게임이나 영상 소비 중심으로 오해하며 교육적 가치를 충분히 이해하지 못하는 경우도 있었습니다. 이러한 인식은 유치원과 가정 간의 연계를 어렵게 하여, 디지털 교육의 효과가 기대만큼 확장되지 못하는 요인으로 작용하였습니다. 이에 교사들은 디지털

교육에 대한 인식 개선을 위해 카드뉴스 제작, 놀이 이야기, 부모 참여 수업 등 다양한 시도를 통해 긍정적인 인식의 변화를 이끌어 내었습니다. 그러나 현장의 노력만으로는 한계가 있어, 교사들은 지역교육청·국가차원의 홍보와 안내 자료 제공, 학부모 연수 및 캠페인 등 가정과 유치원 간의 디지털 교육의 가치를 공유할 수 있는 체계적인 시스템 구축이 필요함을 이야기 하였습니다.

### 선도교원의 이야기

소수 학부모의 지나친 영상 노출에 대한 염려와 디지털 교육의 시기에 대한 우려로 운영에 어려움이 있었습니다. (교사 김00)

일부 학부모들이 디지털 교육에 대해 부정적이거나 소극적인 인식을 가지고 있어, 수업의 취지와 교육적 가치를 이해시키는 과정에 어려움이 있었습니다. 학부모의 디지털 교육 인식을 높일 수 있으나 연수나 안내 자료 지원도 필요하다고 생각합니다. 가정과 유치원이 함께 디지털 교육의 긍정적 가치를 공유할 수 있다면, 유아들의 배움이 더욱 확장되고 일관성 있게 이어질 것이기 때문입니다. (교사 유00)

디지털 놀이를 할 때 가정과 연계하는 놀이를 하는데 가정에서 디지털 매체를 게임으로만 인식하거나 과도한 노출에만 초점을 두어 지원하지 않는다면 디지털 시범 유치원 운영은 사실상 어렵다고 생각합니다. 우리 유치원에서는 디지털 시범 유치원 수업사례를 카드뉴스로 제작해서 홍보하고, 부모와 유아들과 함께 메타버스 갤러리에 초대해서 전시회 하기 등 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 것에 초점을 두어 운영하다보니 학부모님들의 인식이 개선되었습니다. (교사 유00)

현장에서 학부모님들과 일일이 소통하기에는 한계가 있었습니다. 이에 교육청 차원에서 디지털 놀이에 대한 긍정적인 효과, 방송 제작 등 교육청, 국가적 차원에서 학부모님들의 인식 제고를 할 필요가 있습니다. (교사 유00)

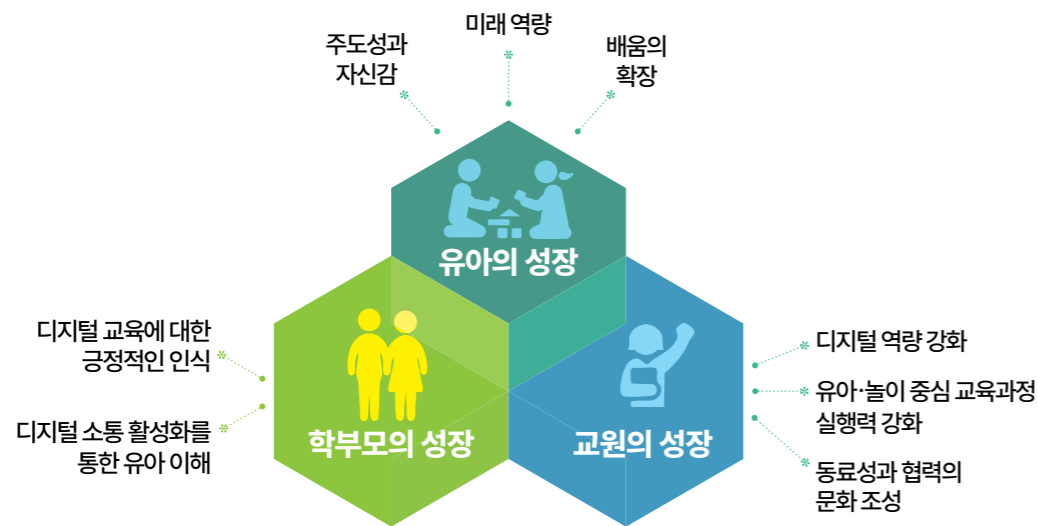
### 3 디지털 기반 유치원 운영을 통한 교육공동체의 성장

디지털 기반 유치원 운영은 교육공동체 구성원 전체가 참여하고 함께 성장하는 여정입니다. 교육공동체 구성원들은 이 여정에 참여하는 과정에서 각자의 위치에서 변화와 성장을 경험하였으며, 이러한 성장의 축적은 디지털 기반 유치원 운영을 더욱 의미 있고 풍성하게 만드는 원동력이 되었습니다.

교원들의 이야기를 통해 디지털 기반 유치원 운영을 통해 유아는 '주도성과 자신감', '미래 역량'이 길러졌으며 배움을 확장하며 성장하게 되었음을 알 수 있었습니다.

또한 교사들은 '디지털 역량 강화', '유아·놀이 중심 교육과정 실행력 강화', '동료성과 협력의 문화 조성' 측면에서 전문적 성장을 경험하였습니다.

아울러 학부모 역시 '디지털 교육에 대한 긍정적 인식'과 '디지털 소통 활성화를 통한 유아 이해'의 측면에서 성장하였음을 알 수 있었습니다.



| 디지털 교육공동체의 성장 |

이처럼 디지털 기반 유치원 운영은 유아, 교원, 학부모 교육공동체의 성장으로 이어졌습니다. 구체적인 성장의 모습들을 교사의 목소리를 통해 살펴보겠습니다.

### 1) 디지털 기반 유치원 운영을 통한 유아의 성장

디지털 기반 유치원 운영을 통해 유아들은 주도성과 자신감, 미래 역량을 길러가며, 배움을 확장하였습니다.

#### \* 주도성과 자신감

디지털 기반 유치원 운영 과정에서 유아들은 주도성과 자신감을 길러갔습니다. 유아들은 디지털을 활용하여 놀이하며 디지털 기술을 수동적으로 소비하는 대상이 아닌, 자신의 놀이와 배움을 이끌어가는 주체로 인식하게 되었습니다. AI와 같은 새로운 디지털 기술은 유아의 자신감을 회복하고 주도적인 표현 의지를 극대화하도록 지원하였으며, QR 코드는 자신이 만든 결과물을 공유하고 인정받는 과정을 경험하도록 하였습니다. 이러한 경험을 통해 유아들은 자신이 가진 잠재력을 발견하고 새로운 탐색과 표현의 방법을 통해 스스로 배움을 찾아가는 주도적이고 유능한 학습자로 성장해 갔습니다.



#### 선도교원의 이야기

유아들은 디지털 기반 놀이를 통해 유아들은 스스로 탐색하고 표현하는 태도가 향상되었으며, 특히 자신이 만든 결과물을 공유하며 자신감과 성취감을 느꼈고, 디지털을 놀이 속에서 창의적으로 활용할 수 있는 능력을 기르게 되었습니다. (교사 최OO)

유아는 쉽게 적용 가능한 QR 코드를 활용하여 직접 활동한 영상 결과물을 보고 성취감을 느낄 수 있었고 이를 가정과 연계할 수 있었습니다. (교사 전OO)

학기 초 '나는 못 그려요! 선생님이 해주세요!'라며 자신 없어 하던 아이가 '나 AI로 그림 그릴래요.'라고 말하며 자신이 머릿 속에 갇혀서 나오지 못했던 창의적 표현들을 AI로 실현해 내며 '잘 그릴 수 있어요. AI로 멋지게요'라고 말합니다. AI를 활용할 때 아이는 매체에 의존하지 않고 자신의 그림을 표현해달라고 구체적으로 명령어를 입력하기 위해 다양한 언어적 표현을 시도합니다. 그러나 마음대로 되지 않을 때는 "AI

장난꾸러기"라며 웃음을 러뜨립니다. 미술에 자신이 없거나 관심이 없던 아이 뿐만 아니라 관심이 많은 아이도 변화를 보였습니다. 자신이 그린 그림을 디지털 그림으로 바꾸거나 다양한 명령어를 통해 캐릭터의 변화를 표현하고 싶다고 요구하기도 합니다. 또 자신의 작품을 찍어서 패들렛에 올려달라고 하기도 합니다. (교사 이00)

단순히 기기를 다루는 기술 습득을 넘어, 유아 주도성과 학습자 중심의 디지털 경험이 이루어질 수 있도록 교육과정을 구성하고 운영하였습니다. 이 과정에서 유아들은 놀이 속에서 디지털 도구를 목적과 의미에 맞게 활용하며 창의적 탐색과 문제 해결을 경험하였습니다. (교사 박00)

유아들은 디지털을 단순히 영상 시청이나 게임의 용도로만 사용하는 것이 아니라 주도적으로 사용하면서 자신의 놀이를 확장하고 창의적으로 표현할 수 있는 도구로 인식하게 되었습니다. (교사 신00)



### \* 미래 역량

유아들은 디지털 놀이를 통해 창의적 표현, 문제 해결 능력, 협력, 그리고 디지털 시민성 등의 미래 역량을 길러갈 수 있었습니다. 유아들은 디지털 놀이에서 디지털과 아날로그 경험을 병행하며 감각적인 경험과 창의적인 표현을 통해 예술적 감각을 길러갔습니다. 또한 컴퓨팅 사고와 관련하여 스스로 규칙을 만들고 순서를 정하며 문제를 해결하기도 하였습니다. 놀이 과정 중 문제 상황에 부딪혔을 때 해결을 위해 친구와 의견을 나누고, 디지털 콘텐츠를 제작하는 과정에서 의사소통, 조정, 공동책임의 태도를 자연스럽게 배우며 협력하였습니다. 무엇보다 디지털 놀이와 활동을 통해 올바른 디지털 사용 습관과 책임있는 행동은 물론 디지털 세상에서 서로 소통하고 협력하는 방법을 배우며 디지털 시민으로서의 기초 역량을 길러갈 수 있었습니다.

## 선 도 교 원 의 이 야 기

디지털을 '재미있는 놀잇감'으로 받아들이며 탐색, 표현, 협력 능력이 향상되었습니다. (교사 정00)

디지털 놀이는 유아에게 창의적 표현과 문제해결력을 동시에 길러줄 수 있다는 것을 확인할 수 있었습니다. 아날로그 활동과의 병행을 통해 감각적·예술적 경험이 손상되지 않으면서도, 디지털이 주는 즉각적 피드백과 몰입감이 유아의 동기를 강화시킬 수 있다는 것을 깨닫게 되었습니다. 또한 협력적 제작 과정에서 자연스럽게 의사소통·조정·공동책임의 태도를 배우는 등 사회정서적 배움이 확장되는 가치를 확인하였습니다. (교사 현00)

아이들은 다양한 사고 방식으로 문제를 바라보는 힘을 기르게 되며, 단순한 놀이가 창의적 탐구의 장으로 확장될 수 있음을 느끼게 되었습니다. (교사 김00)

유아는 자신의 생각과 경험을 디지털 도구로 창의적으로 표현하며 놀이 속에서 자연스럽게 디지털 미디어를 탐색하고 활용하는 경험을 쌓아 미래사회에 필요한 디지털 역량을 키우게 되었습니다. (교사 정00)

유아들은 놀이 과정 중에 문제상황에 부딪혔을 때 해결하기 위해 친구와 의견을 나누고, 해결 도구로 태블릿 PC를 검색해서 알아보고, 공동의 문제해결을 위해 디지털을 활용하였습니다. 유아 개인의 협력으로 공동체가 함께 성장하는 시너지 효과가 나는 것 같았습니다. (교사 유00)

유아들은 다양한 디지털 놀이 활동을 통해 탐구력과 창의적 사고력을 키웠으며, 친구들과의 협력을 통해 소통 능력과 사회성이 함께 발달하였습니다. (교사 김00)

유아들은 다양한 디지털 도구를 놀이 속에서 경험하며 단순한 사용을 넘어, 서로 소통하고 협력하는 방법을 배우는 등 디지털 시민으로서의 기초 역량을 기를 수 있었습니다. (교사 김00)

디지털 시민성 교육을 바탕으로 올바른 디지털 사용 습관과 책임감 있는 행동을 배우고, 친구들과 협력하며 소통하는 능력도 함께 발달할 수 있었습니다. (교사 신00)

\* 배움의 확장



유아들은 디지털 놀이를 통해 미래 역량을 기르는 것과 함께 배움을 확장해 갈 수 있었습니다. 디지털 기기는 유아의 탐구심과 사고력을 확장시키는 도구가 되었습니다. 유아들은 스스로 디지털 기기를 활용해 궁금증을 즉시 해결하고 더 넓은 시야로 새로운 세계를 탐색해 갔습니다. 놀이 속에서 디지털 기기를 다양하게 활용해 보는 과정에서 유아의 배움이 확장되어 갔습니다. 유아들은 새로운 기술을 유연하게 받아들이고 적용하였으며, 이를 사회적으로 소통하며 사고가 깊어질 수 있었습니다.

선  
도  
교  
원  
의  
이야기

디지털 기반 유치원 운영을 통해 디지털 기기 사용이 부정적인 측면만 있는 것이 아니라, 유아에게 새로운 배움과 성장을 이끌어 낼 수 있다는 점을 확인하게 되었습니다. (교사 김OO)

유아는 놀이 속에서 한 가지 기기라도 다양하게 탐색하고 활용해보는 과정에서 배움이 확장되었습니다. (교사 김OO)

이번 활동을 통해 디지털 교육이 단순한 기기 활용이 아니라 사고를 확장하는 과정임을 체감하였습니다. 특히 디지털 매체는 '놀이-탐구-표현'을 하나의 흐름으로 엮어주는 매개가 된다는 점에서, 교사에게도 새로운 경험이 되었습니다. (교사 장OO)

디지털 기반 유치원을 운영하며 가장 크게 느낀 점은, 디지털 기기가 단순한 학습 도구를 넘어 유아들의 사고력과 탐구심을 확장시키는 매개체가 된다는 것이었습니다. 아이들은 스스로 검색하며 한글을 익히고, 궁금한 것을 즉시 찾아보며 학습의 주체로 성장했습니다. 직접 볼 수 없는 대상이나 현상을 화면을 통해 관찰하면서 '세상을 새롭게 이해하는 창'으로서 디지털의 가치를 경험할 수 있었습니다. (교사 강OO)

디지털 도구를 통해 아이들의 생각이 확장되고 소통이 깊어지는 모습을 보며, 기술이 아닌 사람과 배움을 잇는 힘이라고 느꼈습니다. (교사 권OO)

'디지털 기반 유치원' 운영을 통해 교육 현장에 디지털을 접목하는 과정이 유아들에게는 새로운 놀이와 탐색의 기회를, 교사에게는 또 다른 배움의 통로가 될 수 있음을 깊이 느낄 수 있었습니다. (교사 최OO)



2) 디지털 기반 유치원 운영을 통한 교원의 성장

디지털 기반 유치원 운영을 통해 교원들은 디지털 역량 강화, 유아·놀이 중심 교육과정 실행력 강화, 동료성과 협력 문화 조성의 측면에서 전문성의 성장을 이루어 갔습니다.

\* 디지털 역량 강화

교사들은 디지털 기반 유치원 운영을 통하여 디지털 역량을 강화하였으며, 이는 기술적 자신감을 넘어 교육적 전문성까지 심화시키는 계기가 되었습니다. 운영 초기 교사들은 새로운 디지털 기기와 프로그램에 익숙하지 않아 기술적인 어려움과 막막함을 느꼈으나 지속적인 시도와 동료 교사들의 도움으로 점차 어려움의 장벽을 낮추고 디지털 교육에 대한 두려움을 줄이게 되었습니다. 이 과정을 통해 교사의 디지털 역량이 점차 향상되었으며, 디지털 활용에 대한 자신감을 얻게 되었습니다. 이러한 교사의 성장은 유아들의 놀이에 어떻게 디지털을 활용할 수 있을지 고민하고 연구하게 하였으며, 개별 교사의 디지털 역량 향상에 그치지 않고 협력을 통해 교육공동체 전체의 업무 역량과 실천 역량을 함께 높이는 방향으로 확장되었습니다.



선  
도  
교  
원  
의  
이야기

처음에는 새로운 도구를 다루는 데 어려움이 있었으나, 연습과 시도 속에서 교사 스스로의 디지털 리터러시가 높아지고, 디지털 교육에 대한 자신감이 조금이나마 향상되었습니다. 무엇보다 유아의 창의적 표현이 디지털을 통해 확장되는 장면을 경험하며, 교사로서 '디지털을 통한 놀이 확장'의 진정한 의미를 배우는 계기가 되었습니다. (교사 박OO)

디지털과 언플러그드 활동에 대한 관심과 자신감을 얻으며 활동의 즐거움을 느꼈고, 유아들의 놀이와 어떻게 접목할지 고민하고 연구하는 교사로 성장할 수 있는 계기가 되었습니다. (교사 전OO)

교사로서 느낀 가장 큰 성장은 디지털이라는 새로운 시도에 대한 두려움이 줄어들었다는 점이었습니다. 처음에는 기술적인 어려움이 커서 막막했지만, 이미 활용해 온 선생님들의 조언과 시연을 통해 조금씩 익숙해질 수 있었습니다. (교사 이OO)

구글 시트를 활용한 놀이기록 양식을 새롭게 개발하고, 동일 연령 교사들과 이를 공유하며 사용 방법을 안내하는 과정을 통해 함께 성장하는 기회를 가졌습니다. 이를 통해 디지털 도구에 대한 관심과 자신감도 자연스럽게 높아졌습니다. (교사 김OO)

## \* 유아·놀이 중심 교육과정 실행력 강화

교사들은 디지털 기반 유치원 운영을 통해 유아·놀이 중심 교육과정의 실행력을 강화하게 되었습니다. 디지털 도구들은 교사가 유아를 바라보고 기록하며, 이를 토대로 배움을 지원하는 방식을 변화시켰습니다. 기록이 즉시 정리되는 디지털 기록 시스템은 유아에게 더욱 집중할 수 있는 시간을 확보해 주었고, 교사는 반성적 사고를 통해 유아의 배움과 성장을 민감하게 지원할 수 있었습니다. 무엇보다 교사들은 동료 교사들과 디지털 놀이 사례를 공유하고, 디지털 기기를 활용하여 놀이 속 배움을 확장하는 교수·학습 방법에 대해 함께 고민하는 과정을 통해 교육적 성찰을 심화하였습니다. 이러한 경험을 통해 교사들은 유아·놀이 중심 교육과정을 능동적으로 실행하고, 미래 교육의 방향을 성찰하는 교육과정 실행가로 성장해 나갔습니다.



### 진 단 교 원 의 이 야 기

가장 크게 달라진 것은 유아와 보내는 시간의 질이었습니다. 예전에는 카메라를 들고 사진을 찍으며 순간을 남기느라 유아의 눈을 자주 놓쳤습니다. 지금은 기록이 즉시 정리되기 때문에 더 이상 화면에 시선을 두지 않아도 되게 되었습니다. 유아의 표정, 말투, 손짓 하나하나를 직접 바라볼 수 있는 시간이 늘었고, 그 속에서 유아가 얼마나 빠르게 성장하는지 새삼 깨닫게 되었습니다. (교사 황00)

하루하루 쌓이던 관찰 자료를 정리하여 쉽게 볼 수 있도록 표로 구성하니 자주 보는 유아와 자주 지원하는 놀이, 그리고 관찰일지에 자주 나타나지 않는 유아와 교사가 잘 살피지 않는 놀이 공간 등을 교사로 하여금 알게끔 해주며 내가 특정 유아만 살피고 있는 것은 아닌지, 혹은 특정 영역에 대한 지원을 하고 있지 않음을 반성적 사고를 통해 기록을 하게 되었습니다. (교사 김00)

디지털 도구와 AI 활용 경험을 통해 관찰-평가-기록 과정을 체계화하고 전문성을 향상시키게 되었습니다. (교사 이00)

여러 선생님들과 다양한 디지털 놀이 및 활동 사례를 공유하고, 서로의 고민과 성찰을 나누는 과정에서 많은 도움을 얻을 수 있었습니다. 놀이의 흐름을 발견하고 이를 토대로 지원하면서, 놀이 중심 교육 속에서도 디지털 시민성 교육을 충분히 심도 있게 다룰 수 있다는 깨달음을 얻었습니다. (교사 신00)

교사로서 디지털 교육을 통해 새로운 기술을 배우는 것을 넘어 놀이 속에서 유아의 생각을 확장 시키는 방법을 배웠습니다. 이를 통해 교사로서 새로운 도전을 즐기고 유연하게 성찰하는 태도가 강화되었습니다. (교사 전00)

유아의 흥미와 호기심을 확장하면서 나도 성장하고 유아도 성장하게 되는 것 같습니다. 교사의 입장에서 디지털 기기를 지원하기 위해서 유아의 놀이 과정을 더욱 세밀하게 몰입, 관찰해야 하며, 또한 디지털 기기에 대해 잘 알고 있어야 하고, 지원해 주었을 때 어떤 성장과 발달이 이루어지는지도 전문가적인 안목으로 파악해야 합니다. (교사 유00)

## \* 동료성과 협력 문화 조성

교사들은 디지털 기반 유치원 운영을 통하여 개별 교사의 역량 강화를 넘어 유치원 전체에 신뢰에 기반한 동료성과 자발적인 협력 문화를 구축하게 되었습니다. 선례 없는 디지털 교육의 시도는 교사들 사이에 새로운 학습과 성장의 기회를 제공하며 동료성을 강화하는 계기가 되었습니다. 교사들이 함께 모여 고민하고 낯선 디지털 기반 교육을 적용하며 서로의 수업을 나누는 과정은 함께 배우고 성장하는 진정한 학습 공동체의 모습이었습니다. 이러한 경험을 통해 교사들은 디지털 교육에 대한 전문성과 확신을 토대로 서로의 수업에 관심을 갖고 협력하며 자발적으로 연구하는 유치원 문화를 만들어 갔습니다. 이러한 협력 문화는 교사들의 교육과정 실행력을 높여 유치원 구성원 전체의 성장으로 이끌게 되었습니다.



### 선 도 교 원 의 이 야 기

교사 간 신뢰와 협력 문화가 강화되면서, 디지털 교육이 개별 교사의 역량을 넘어 유치원 문화로 정착되었습니다. (교사 남00)

전문적 학습공동체에서의 협력도 큰 힘이 되었습니다. 함께 고민하고 적용하며 서로의 수업을 나누는 과정에서 디지털 교육에 대한 전문성과 확신이 깊어졌습니다. (교사 박00)

유아기 디지털 교육에 대한 보다 열린 마음과 이해를 바탕으로 수업 역량을 지속적으로 향상시킬 수 있었습니다. 무엇보다 서로의 수업에 관심을 가지고 협력하며 자발적으로 연구하는 분위기가 형성되어 함께 배우고 성장하는 학습 공동체를 만들어갈 수 있었습니다. (교사 신00)

서로의 경험을 나누며 배우는 협력적인 분위기가 만들어졌습니다. 작은 아이디어라도 공유되면 즉시 업무에 반영하려는 실천적인 자세가 있었고, 이러한 과정이 디지털 기반 수업 운영의 자신감과 실행력을 높이는 데 중요한 역할을 하여 구성원 전체의 성장을 이끌었다고 생각합니다. (교사 김00)

공동체 차원에서 기록과 공유가 조직의 학습 자산으로 축적되기 시작했고, 디지털 사용에 대한 공동 규범과 안전 문화가 형성되었습니다. (교사 박00)



### 3) 디지털 기반 유치원 운영을 통한 학부모의 성장

디지털 기반 유치원 운영을 통해 학부모는 디지털 교육에 대한 긍정적 인식, 디지털 소통 활성화를 통한 유아 이해의 측면에서 성장해 갈 수 있었습니다.

#### \* 디지털 교육에 대한 긍정적 인식

디지털 기반 유치원 운영을 통해 학부모는 디지털 매체에 대한 부정적 시각과 우려를 해소하고 디지털을 유아의 배움을 지원하는 긍정적인 도구로 바라보는 긍정적 인식을 갖게 되었습니다. 디지털의 올바른 활용법과 교육적 가치를 전달한 학부모 연수, 디지털을 배움을 지원하는 매체로 직접 경험하게 하는 활동, 놀이 속에서 디지털이 교육적으로 활용되는 과정을 담은 사례 등은 학부모의 인식 전환을 이끌어 학부모의 변화를 가져왔습니다. 이러한 인식 변화는 유치원의 디지털 교육 방향에 대한 신뢰를 갖고 협력하게 하는 중요한 발판이 되었습니다.



#### 선 도 교 원 의 이 야 기

부모교육과 참여수업을 통해 부모님들의 놀이 인식과 디지털 매체에 대한 부정적인 시각이 완화되었습니다. (교사 최00)

학부모님들은 디지털에 대해 처음에는 거부감, 우려감이 컸지만, 디지털을 올바르게 활용하여 사용하면, 아이들의 배움을 지원하는 매체로 활용할 수 있다고 인식하였습니다. 학부모 디지털 연수, 학부모와 함께 북크리에이터로 전자책 학습문고 만들기 등 학부모와 유아가 함께 협력해서 참여하는 디지털 놀이를 통해 디지털에 대한 오해를 상쇄하고 자녀와 어떻게 놀이하든 좋은지 더 물어보시는 학부모님들도 계셨습니다. (교사 유00)

학부모 측면에서는 '디지털을 유아교육에 활용한다'는 점에 대해 다소 부정적인 시각이 있었습니다. 단순히 유튜브를 시청하거나 게임을 하는 것이 아니라, 놀이 속에서 디지털을 교육적으로 활용한다는 점을 이해시키는 것이 필요했습니다. 이를 위해 디지털 기기를 활용한 놀이 사례를 '놀이이야기' 형태로 가정에 배부하고 공유하였으며, 학부모와 유아가 함께 참여할 수 있는 '디지털 코딩 체험 행사'를 운영하면서 '디지털 시대의 현명한 부모:유아기부터 시작하는 디지털 리터러시'를 주제로 학부모 연수도 실시하여 학부모의 인식이 개선되었습니다. (교사 김00)

#### \* 디지털 소통 활성화를 통한 유아 이해 증진

디지털 기반 유치원 운영 과정에서 학부모들은 디지털 소통을 통해 유아에 대해 더욱 깊이 이해하게 되었습니다. 특히 디지털 기술을 활용한 패들렛, QR, 소감문, 디지털 전시 등의 쌍방향 소통 방식은 가정과의 소통을 혁신적이고 풍부하게 만들어 주었습니다. 이러한 소통의 활성화는 유아의 배움을 생생하게 확인할 수 있도록 하였습니다. 또한 유치원 온라인 카페 등을 통해 공유된 활동 영상과 자료를 학부모가 직접 관찰하고 피드백하도록 함으로써 유아의 성장 과정을 함께 나누는 신뢰와 협력의 교육공동체를 형성하는 기반이 되었습니다. 이를 통해 학부모들은 유아의 성장과 배움에 대한 이해를 높이는 공동 성장을 이루게 되었습니다.



#### 선 도 교 원 의 이 야 기

디지털 기록과 AI 요약을 통해 생활기록부 작성과 보호자 상담이 보다 효율적으로 이루어졌습니다. (교사 이00)

가정과의 소통 또한 더욱 풍부해졌습니다. 패들렛, QR 소감문, 디지털 전시 등 쌍방향 소통 방식이 확대되면서 학부모들은 유아의 디지털 학습 과정을 생생하게 확인할 수 있었고, 가정에서도 자연스럽게 디지털 활용이 이어졌습니다. (교사 박00)

가정과의 연계, 협력을 통해 유아의 성장 과정을 함께 나누며 신뢰와 협력의 교육공동체를 형성할 수 있었습니다. (교사 정00)

작품을 디지털 미술관 형태로 제작해 보호자와 다른 반 유아들에게 공유했을 때, 아이들은 자신의 표현이 더 넓게 퍼지는 성취감을 느꼈고, 학부모들은 아이들의 성장을 직접 확인할 수 있었습니다. (교사 김00)

공동체(학부모 및 교직원) 구성원들은 유치원 카페를 통해 공유된 활동 영상과 자료들을 관찰하며 학부모를 디지털 교육에 직접적으로 참여할 수 있게 진행하였고 상호 지원과 피드백이 이루어지며 유아에 대한 이해와 함께 유아를 교육하는 교육공동체로서의 연대감이 강화되었습니다. (교사 오00)

일부 부모는 디지털 피로감이나 노출에 대한 부담감으로 참여를 주저하기도 했습니다. 이에 교사로서 '모두의 참여'보다 '진심이 담긴 소통'을 목표로, 꾸준한 참여 분위기를 조성했습니다. 이 과정에서 자발적 참여가 늘어났고, 디지털 놀이의 과정을 공유하며 유아의 배움을 공유할 수 있었습니다. (교사 임00)

## 제2장

# 디지털 기반 유치원 운영 사례



## 디지털 기반 유치원 운영 사례집 소개



### 1 개발 배경 및 목적

이 사례집은 디지털 기반 유치원 운영 과정에서 반드시 다루어야 할 여덟 가지 핵심 주제(누리과정과 연계한 디지털 놀이와 활동, 유아 디지털 역량 함양, 디지털 환경 구성, 언플러그드 놀이, AI 기반 유아 관찰 및 평가, 유아 디지털 시민성, 디지털 업무 혁신, 유아-교사-학부모 디지털 소통)를 마주하고 해결하며 성장해 가는 여정을 담고 있습니다.

- ☆ **누리과정과 연계한 디지털 놀이와 활동**에서는 유아들의 놀이를 풍요롭게 하는 과정 중심의 디지털 놀이 사례를 담고 있습니다.
- ☆ **유아 디지털 역량 함양**에서는 유아가 디지털 시대에 요구되는 여섯 가지 디지털 역량- 디지털 작동 및 사용에 대한 이해, 디지털 미디어 창작 및 감상, 디지털 문제해결력과 사고력, 디지털 사회정서, 디지털 안전과 건강한 습관, 디지털 소통과 참여-을 놀이 속에서 통합적으로 경험하는 사례를 담고 있습니다.
- ☆ **디지털 환경 구성**에서는 유아가 교육과정 속에서 다양한 놀이와 활동을 경험하며 배움을 확장할 수 있도록 돕는 물리적, 사회적, 인적 측면의 디지털 환경 사례를 소개하고 있습니다.
- ☆ **언플러그드 놀이**에서는 코딩교육이 아닌 놀이 속에서 문제해결을 통해 컴퓨팅 사고의 바탕이 되는 논리적·사회적 사고를 자연스럽게 익히는 사례를 담고 있습니다.
- ☆ **AI 기반 유아 관찰 및 평가**에서는 디지털 미디어 및 AI 기반 프로그램을 활용하여 관찰·기록한 데이터를 효율적으로 관리, 분석함으로써 유아의 배움을 더 깊이 있게 바라보며 교육과정을 만들어간 사례를 소개하고 있습니다.

- ☆ **유아 디지털 시민성**에서는 유아가 놀이 속에서 안전과 존중을 배우고, 유치원과 가정이 이를 실천하며, 지역사회가 뒷받침하는 '함께 자라는' 유아 디지털 시민성 교육 사례를 담고 있습니다.
- ☆ **디지털 업무 혁신**에서는 주변에서 쉽게 활용할 수 있는 디지털 도구나 프로그램을 활용하여 업무를 효율적으로 처리하고 지원을 받는 디지털 업무 환경을 조성한 사례를 소개하고 있습니다.
- ☆ **유아-교사-학부모 디지털 소통**에서는 교육공동체가 디지털을 기반으로 서로의 일상을 연결하고, 유아의 배움을 공유하며, 교육의 방향을 함께 설계하는 협력 문화를 실천해 간 사례를 담고 있습니다.

디지털 기반 시범 유치원의 사례들은 유아와 교사가 함께 성장하는 미래형 학습의 방향을 보여주고 있습니다. 교사는 단순히 디지털 기술을 활용하는 사람이 아니라 디지털 전환의 시대에 유아·학부모·지역사회와 함께 의미 있는 배움을 만들어가는 공동의 주체(co-agency)입니다. 사례 속 교사들은 전문적 지식(knowledge), 기술(skills), 태도 및 가치(attitudes and values)의 역량(OECD, 2015)을 바탕으로 유아가 학습의 주체로서 디지털과 함께 놀이하며 배움을 확장해 갈 수 있도록 지원합니다.

이와 함께 교사 역시 평생학습자로서 교사의 주체성을 토대로 스스로 배우며 지속가능한 학습 여정을 지속해 갑니다(OECD, 2025).

이 사례집은 교사가 디지털 교육을 비판적으로 성찰하며, 유아가 놀이와 일상생활 속에서 디지털을 의미 있게 경험하도록 지원하는 과정을 구체적으로 보여줍니다.

이러한 여정 속에서 교사는 변화하는 교육 환경 속에서도 방향을 잃지 않도록 돕는 나침반을 지닌 미래 유아교육의 향해자가 될 것이며, 유아는 디지털이 자연스럽게 스며든 놀이와 배움의 장에서 주도적으로 배움을 만들어 갈 수 있을 것입니다.

## 2 구성 및 활용 유의점

❖ 「디지털 기반 유치원 운영 사례집」은 디지털 기반 유치원 운영 사례를 통해 현장의 디지털 기반 유치원 운영을 지원하고자 하며, 다음과 같이 구성되어 있습니다.

**디지털 기반 유치원 운영 사례집 소개에서는 사례집의 개발 배경과 개발 목적, 사례집의 구성 및 활용 유의점에 대해 안내합니다.**

**디지털 기반 시범 유치원 운영 사례에서는 디지털 기반 유치원 운영 과정에서 반드시 다루어야 할 여덟 가지 핵심 주제를 탐구해 간 배움의 여정을 소개합니다.**

❖ 8개의 주제는 각각 알아보기-살펴보기-나아가기의 단계로 구성되어 있습니다.

### #1 알아보기

해당 주제의 필요성 및 중요성, 개념, 유아교육

현장에서의 고민과 어려움을 알아봅니다.

### #2 살펴보기

해당 주제를 실천해 간 다양한 사례를 자세하게 살펴봅니다.

### #3 나아가기

해당 주제가 나아가야 할 실천 방향을 제안합니다.

❖ 구체적인 주제별 사례 내용은 다음과 같습니다.

번호	제목	사례 제목	페이지
1	누리과정과 연계한 '과정 중심의' 디지털 놀이와 활동	• '유아들이 주체가 되는' 디지털 놀이	51
		• '모두의 참여를 이끄는' 디지털 놀이	55
		• '현실의 한계를 초월하는' 디지털 놀이	60
2	유아 디지털 역량 함양	• 디지털 작동 및 사용에 대한 이해 키우기	69
		• 유아와 교사의 창작 및 감상 능력을 UP!	74
		• 디지털로 넓혀가는 소통의 길	79
3	'함께 되어가는' 디지털 환경	• 연령별 디지털 환경을 만들어 가는 이야기	89
		• 다양한 디지털 기기와 함께하는 이야기	95
		• 놀이와 배움을 위한 디지털 환경을 만들어 가는 이야기	101
4	'디지털 기기 없이 하는 디지털 놀이?' K-언플러그드 놀이	• 몸으로 익히고 협력으로 완성하는 컴퓨팅 사고	111
		• 일상생활과 예술에서 찾는 논리	117
		• 논리적 질문으로 오류를 찾고 개념을 분류하는 사고 확장	122
5	AI 기반 유아 관찰 및 평가	• 생생하고 효율적으로, 놀이 관찰 기록하기	130
		• 원하는 대로 편하게, 관찰 기록 관리하기	136
		• 깊이 있는 유아 평가를 위해 AI와 협업하기	142
6	'함께 자라는' 유아 디지털 시민성 교육	• 함께 존중하는 안전한 디지털 놀이문화	152
		• 함께 소통하며 자라는 디지털 시민	158
		• 가정과 함께 실천하는 디지털 웰빙	164
7	'함께 만드는' 디지털 업무혁신	• 불편함을 개선하기	171
		• 협업과 소통으로 업무 효율 높이기	176
		• 새로운 업무수행 방식 시도하기	181
8	유아-교사-학부모 디지털 기반 소통	• 가정과의 소통: 유아를 중심으로 더 가까이 소통하기	190
		• 교사 간의 소통: 시공간의 제약을 넘어 모두 함께 나누기	196

❖ 2장의 주제별 사례는 다음과 같이 구성되어 있습니다.

## 2-2 디지털 기반 유치원 운영 사례 살펴보기



### 사례 제목

1분임 | 놀이에 깊이를 더하다!

### 누리과정과 연계한 '과정 중심의' 디지털 놀이와 활동

### 알아보기

## #1 알아보기

### 교사의 고민에서 시작하는 진짜 디지털 놀이

### 주제의 필요성 및 중요성

우리는 지금 '디지털 대전환'이라는 거대한 파도 한가운데 서 있습니다. AI, 코딩, 스마트 기기 등 새로운 기술이 빠르게 일상으로 스며들면서, 유아교육 현장에서도 디지털 교육의 중요성이 그 어느 때보다 강조되고 있습니다. 하지만 이러한 시대적 요구 속에서, 우리 교사들은 종종 깊은 고민에 빠지기도 합니다.

- '이 많은 디지털 기술을 꼭 교실에 들여와야 할까?'
- '어떻게 시작해야 유아들에게 의미 있는 배움이 될까?'
- '혹시 디지털 기기가 유아들의 놀이를 방해하거나, 관계 맺음을 어렵게 하지는 않을까?'

이러한 고민들은 디지털 놀이를 적용하는 데 있어 교사들을 주저하게 만드는 가장 큰 이유가 됩니다. 또한, 이미 디지털 놀이를 실천하고 있는 교사들마저도 이것이 정말 아이들에게 최선인지 본질적인 질문을 던지게 만듭니다.

'디지털 교육이 중요하다는데, 우리 반에서도 무언가 해야 하지 않을까?'

때로는 이런 막연한 불안감 속에서 정작 유아들의 놀이 흐름과 무관하게 '보여주기 위한 활동'을 계획하거나, 정해진 결과물을 도출하는 데 급급해지기도 합니다. 그러나 교사 주도의 '결과 중심' 디지털 교육은, 유아들에게 일회적인 디지털 놀이를 제공할 뿐 '놀이' 그 자체의 즐거움과 주도성을 느끼도록 하는 어렵습니다.

그렇다면 누리과정의 핵심 가치인 '유아·놀이 중심'에 뿌리를 둔 디지털 놀이란 무엇일까요? 디지털 놀이는 거창한 기술이나 값비싼 교구에서 시작되지 않습니다. 교실 속 유아들의 역동적인 놀이를 깊이 관찰하는 것에서 시작하여, 놀이가 더 풍부해지고 확장될 필요가 있는 결정적 순간에 교사의 교육적 판단을 기반으로 디지털을 의미 있게 지원하는 과정이 필요합니다.

이러한 관점에서 디지털을 바라볼 때, 우리는 비로소 디지털 놀이가 가진 진정한 가치와 마주하게 됩니다. 디지털은 놀이의 목적이 아니라, 유아들의 호기심을 해결하고, 상상력을 마음껏 펼치며, 친구들과 소통하고 협력하는 방식을 넓혀주는 놀잇감이자 도구가 되어야 할 것입니다.

### 주제의 개념

### '과정 중심의' 디지털 놀이란?

- ! 유아들의 놀이를 관찰하며, 놀이가 더 풍부해지고 확장될 수 있도록 디지털을 의미 있게 지원하는 과정입니다.



## 현장에서 마주하는 어려움

“디지털 놀이 좋은 건 알겠는데... 막상 하려니 너무 막막해요.”

많은 선생님이 디지털 놀이의 필요성에는 공감하면서도, 막상 교실에서 실천하려고 하면 어디서부터 어떻게 시작해야 할지 막막함을 느끼곤 합니다.

방대한 기술 앞에서 느끼는 전문성에 대한 부담감, 우리 반에 맞는 구체적인 지도법에 대한 고민, 그리고 무엇보다 무언가 보여줘야 한다는 ‘결과물’에 대한 무거운 압박감. 현장의 교사들은 저마다 다른 교실에 있지만, 비슷한 고민의 무게를 안고 있었습니다.

하지만 이러한 고민을 혼자 짊어지는 대신, 함께 꺼내어 놓고 나누는 바로 그 지점에서 ‘진짜’ 디지털 놀이를 향한 의미 있는 첫걸음이 시작되었습니다.

## 현장에서의 고민과 어려움

교실 속에서 교사 주도적인 디지털 강요자가 되는 것 같아 고민이 되고 어려워요.



거창한 놀이를 해야 할 것 같아요. 반짝이고 화려한 디지털 사례를 많이 가지고 있어야 할 것 같은 부담감이 들어요.



화려하지 않아도 되는, 디지털이 접목된 ‘진짜 놀이’를 해보고 싶어요.



## #2 살펴보기

### 첫 번째 놀이 사례

01

### ‘유아들이 주체가 되는’ 디지털 놀이



살펴보기

사례 제목

사례별 과정

### 놀이의 시작

#### 디지털로 잇는 제주 이해 교육

제주 이해 교육 시간, 아이들에게 낯선 제주어는 어떻게 다가가야 할까요? 어떻게 하면 이 즐거움이 가정까지 이어질 수 있을까요? 교사는 ‘노래’라는 징검다리를 놓기로 합니다.

‘제주어 배워보카’, ‘동무’, ‘돌하르방’ 흥겨운 가락 속에 제주어를 담아 놀이를 지원합니다.

새 노래를 배우며 제주어 카드를 짚어 보는 아이들. 활동과 활동 사이, 전이 시간마다 함께 부르는 노랫소리.

하지만 시간이 흐를수록 반복되는 패턴에 아이들의 흥미는 조금씩 떨어집니다. 즐겁던 노래가 점차 익숙하고 지루한 일상이 되어갔습니다.

“애들아, 어떻게 하면 이 노래를 더 재미있게 즐길 수 있을까?”

## #3 나아가기

### 디지털 놀이, 현장의 언어로 다시 쓰다



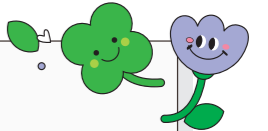
여러 유치원의 생생하고 다채로운 디지털 놀이 사례를 만나보면, 교실마다 마주한 상황과 풀어 가는 방식은 달랐지만, 그 속에는 놀이를 관찰하고, 유아들 곁에서 함께 고민하며, 디지털이라는 새로운 도구를 의미 있게 활용하려는 선생님들의 노력이 담겨 있었습니다.

현장의 교사들이 들려준 디지털 놀이에 대한 정의는 이론적인 언어가 아닌, 놀이의 순간 속에서 만난 생생한 언어들이었습니다. 처음에는 디지털에 대해 회의적인 시각을 가졌던 선생님들이, 아이들의 놀이 과정을 탐색하면서부터 디지털이 가진 진정한 가치를 발견하기 시작했습니다.

그것은 바로  
'디지털은 결과가 아니라 과정'  
이라는 깨달음이었습니다.

누리과정과 연계한 디지털 놀이와 활동이란 무엇일까요?

교사들의 시선은 '디지털 도구'가 아닌 '유아와 놀이' 그 자체를 향해야 합니다. 거창한 계획이나 새로운 기기를 먼저 찾기보다는, 아이들의 놀이를 세밀하게 관찰하는 것에서 시작됩니다. 어떤 디지털 도구를 쓸지 선택하는 것도 좋지만, 아이들의 놀이를 더 풍요롭게 하기 위해 지금 무엇이 필요할지 질문을 던지는 것입니다. 정답을 찾으려 애쓰기보다, 아이들과 함께 시도하고 실패하는 과정 자체를 즐기며 그 의미를 기록하고 동료 교사들과 나누는 것, 이것이 바로 우리가 실천해야 할 '과정 중심'의 디지털 놀이입니다.



## MEMO

Lined writing area for notes.

## 2-2 디지털 기반 유치원 운영 사례 살펴보기



1분임 | 놀이에 깊이를 더하다!

### 누리과정과 연계한 '과정 중심의' 디지털 놀이와 활동

## #1 알아보기

### 교사의 고민에서 시작하는 진짜 디지털 놀이

우리는 지금 '디지털 대전환'이라는 거대한 파도 한가운데 서 있습니다. AI, 코딩, 스마트 기기 등 새로운 기술이 빠르게 일상으로 스며들면서, 유아교육 현장에서도 디지털 교육의 중요성이 그 어느 때보다 강조되고 있습니다. 하지만 이러한 시대적 요구 속에서, 우리 교사들은 종종 깊은 고민에 빠지기도 합니다.

‘이 많은 디지털 기술을 꼭 교실에 들여와야 할까?’  
‘어떻게 시작해야 유아들에게 의미 있는 배움이 될까?’  
‘혹시 디지털 기기가 유아들의 놀이를 방해하거나, 관계 맺음을 어렵게 하지는 않을까?’

이러한 고민들은 디지털 놀이를 적용하는 데 있어 교사들을 주저하게 만드는 가장 큰 이유가 됩니다. 또한, 이미 디지털 놀이를 실천하고 있는 교사들마저도 이것이 정말 아이들에게 최선일지 본질적인 질문을 던지게 만듭니다.

‘디지털 교육이 중요하다는데, 우리 반에서도 무언가 해야 하지 않을까?’

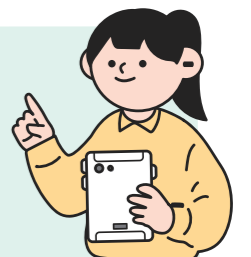
때로는 이런 막연한 불안감 속에서 정작 유아들의 놀이 흐름과 무관하게 ‘보여주기 위한 활동’을 계획하거나, 정해진 결과물을 도출하는 데 급급해지기도 합니다. 그러나 교사 주도의 ‘결과 중심’ 디지털 교육은, 유아들에게 일회적인 디지털 놀이를 제공할 뿐 ‘놀이’ 그 자체의 즐거움과 주도성을 느끼도록 하기 어렵습니다.

그렇다면 누리과정의 핵심 가치인 ‘유아·놀이 중심’에 뿌리를 둔 디지털 놀이란 무엇일까요? 디지털 놀이는 거창한 기술이나 값비싼 교구에서 시작되지 않습니다. 교실 속 유아들의 역동적인 놀이를 깊이 관찰하는 것에서 시작하여, 놀이가 더 풍부해지고 확장될 필요가 있는 결정적 순간에 교사의 교육적 판단을 기반으로 디지털을 의미 있게 지원하는 과정이 필요합니다.

이러한 관점에서 디지털을 바라볼 때, 우리는 비로소 디지털 놀이가 가진 진정한 가치와 마주하게 됩니다. 디지털은 놀이의 목적이 아니라, 유아들의 호기심을 해결하고, 상상력을 마음껏 펼치며, 친구들과 소통하고 협력하는 방식을 넓혀주는 놀잇감이자 도구가 되어야 할 것입니다.

### '과정 중심의' 디지털 놀이란?

- ! 유아들의 놀이를 관찰하며, 놀이가 더 풍부해지고 확장될 수 있도록 디지털을 의미 있게 지원하는 과정입니다.



## 현장에서 마주하는 어려움

“디지털 놀이 좋은 건 알겠는데... 막상 하려니 너무 막막해요.”

많은 선생님이 디지털 놀이의 필요성에는 공감하면서도, 막상 교실에서 실천하려고 하면 어디서부터 어떻게 시작해야 할지 막막함을 느끼곤 합니다.

방대한 기술 앞에서 느끼는 전문성에 대한 부담감, 우리 반에 맞는 구체적인 지도법에 대한 고민, 그리고 무엇보다 무언가 보여줘야 한다는 ‘결과물’에 대한 무거운 압박감.

현장의 교사들은 저마다 다른 교실에 있지만, 비슷한 고민의 무게를 안고 있었습니다.

하지만 이러한 고민을 혼자 짊어지는 대신, 함께 꺼내어 놓고 나누는 바로 그 지점에서 ‘진짜’ 디지털 놀이를 향한 의미 있는 첫걸음이 시작되었습니다.

교실 속에서 교사 주도적인 디지털 강요자가 되는 것 같아 고민이 되고 어려워요.



거창한 놀이를 해야 할 것 같아요. 반짝이고 화려한 디지털 사례를 많이 가지고 있어야 할 것 같은 부담감이 들어요.



화려하지 않아도 되는, 디지털이 접목된 ‘진짜 놀이’를 해보고 싶어요.



## #2 살펴보기

### 첫 번째 놀이 사례

# 01

## ‘유아들이 주체가 되는’ 디지털 놀이



### 놀이의 시작

#### 디지털로 잇는 제주 이해 교육

제주 이해 교육 시간,  
아이들에게 낯선 제주어는 어떻게 다가가야 할까요?  
어떻게 하면 이 즐거움이 가정까지 이어질 수 있을까요?  
교사는 ‘노래’라는 징검다리를 놓기로 합니다.

‘제주어 배워보카’, ‘동무’, ‘돌하르방’ 흥겨운 가락 속에 제주어를 담아 놀이를 지원합니다.

새 노래를 배우며 제주어 카드를 짚지어 보는 아이들.  
활동과 활동 사이, 전이 시간마다 함께 부르는 노랫소리.

하지만 시간이 흐를수록 반복되는 패턴에 아이들의 흥미는 조금씩 떨어집니다. 즐겁던 노래가 점차 익숙하고 지루한 일상이 되어갔습니다.

“애들아, 어떻게 하면 이 노래를 더 재미있게 즐길 수 있을까?”

교사의 물음이 떨어지자, 기다렸다는 듯 아이들의 목소리가 쏟아집니다.

“선생님, 영상이 재미없어요.  
그림은 우리가 직접 그릴래요!”  
“우리 얼굴도 영상에 나오면 좋겠어요!”  
“노래에 맞춰 춤추고 싶어요!”

교사가 건넨 질문 하나에 아이들은 저마다의 생각과 바람을 꺼내어 놓습니다.

### ?? 교사의 고민

단순히 멜로디를 따라 부르는 활동에 그치지 않도록, 교사는 이 시간이 조금 더 깊어지기를 바랍니다. 어떻게 하면 아이들이 스스로 주인이 되어 참여할 수 있을까? 끝까지 반짝이는 눈빛을 잃지 않게 할 수 있을까? 아이들의 주도성과 지속적인 흥미, 그 사이에서 교사의 고민은 깊어집니다.

교사는 준비했던 계획을 내려놓고 아이들의 목소리를 따라갑니다.

노래를 눈으로 보고, 몸으로 느끼고, 직접 만드는 디지털 창작 놀이로의 전환이 시작됩니다.



### <제주어 배워보카>

가사 한 줄 한 줄을 나누어 갖고 자신이 맡은 부분을 그림으로 표현합니다. 그려낸 그림은 캔바(Canva)로 옮겨 오디오 박자에 맞춰 가사판이 넘어가도록 편집합니다. 완성된 뮤직비디오 링크는 옆 반 친구들에게 공유되고, 그 위에 자신의 그림을 얹어 또 다른 이야기를 만들어냅니다.

### 놀이의 확장

#### <동무>

“레디, 액션!”

아이들이 직접 주인공이 되어 뮤직비디오를 찍습니다.

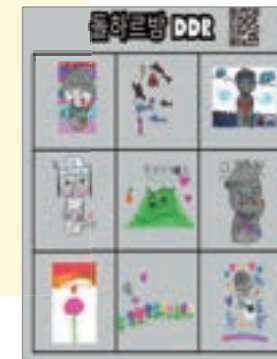
“아픈 친구를 돕는 장면은 어떻게 찍을까?”

장면 하나하나를 머리 맞대어 의논하고 마치 동극을 하듯 진지하게 연기에 빠져듭니다. 누가 시키지 않아도 스스로 놀이에 몰입하는 순간입니다.



#### <돌하르방>

제주를 생각하며 그린 그림을 스캔하여 바닥에 펼쳐질 DDR 놀이판을 만듭니다. 총 9개의 그림 판 속에 숨겨진 QR코드. 코드를 찍으면 ‘돌하르방’ 노래 영상이 흘러나옵니다. 리듬에 맞춰 쿵, 짹! 발을 구르며 온몸으로 노래를 즐깁니다.



## 교사의 배움

교사가 완벽하게 다듬어 준비한 자료 대신  
아이들의 서툰 그림과 목소리, 그리고 해맑은 웃음을 영상에 담았습니다.  
그러자 놀라운 변화가 일어났습니다.  
놀이에 빠져드는 아이들의 눈빛이 달라졌습니다.

디지털은 교실의 벽을 넘습니다.  
QR코드를 통해 가정으로 배달된 놀이는  
교실과 이어져, 가족이 함께 즐기는 시간이 됩니다.

다른 선생님들과 공유된 자료는 수업 준비의 부담을 덜어주고  
또 다른 교실에서 새로운 놀이로 피어납니다.

“선생님, 우리 노래 또 들어주세요!”

자신이 직접 그리고, 노래하고, 연기한 결과물.  
그것을 반복해 보고 들으며 아이들은 더 큰 흥미와 만족감을 느낍니다.  
그 모습을 지켜보는 교사 또한 성취감을 얻었습니다.

조금 투박하고 서툴러도 괜찮습니다.  
멋져 보이는 정형화된 시중의 자료보다  
유아와 교사가 머리를 맞대고 빚어낸 콘텐츠가  
훨씬 더 큰 흥미와 배움을 선물합니다.

교실과 가정, 반과 반을 잇는 연결고리.  
그 지속적인 만남 속에서 디지털 놀이의 ‘진짜’ 가치를  
다시 한번 확인합니다.



※ 본 사례는 제주 월랑유치원 운영 결과입니다.

## 두 번째 놀이 사례

# 02

## '모두의 참여를 이끄는' 디지털 놀이

### 놀이의 시작

### 디지털 우표로 마음을 전해요

자유 놀이 시간, 유아들은 색종이와 편지를 고르고,  
편지를 적기 시작합니다.

친구를 향한 따뜻한 마음 한 조각, 놀이에 초대하는  
설레는 초대장 한 장.  
교실 안은 어느새 주고받는 마음들로 분주합니다.

“선생님, 옆 반 우체통에 편지를 넣으면  
친구들이 볼 수 있을까요?”

작은 호기심이 교실의 문을 두드립니다.

“형님반에 놀러 가고 싶어요!”

꼭꼭 눌러쓴 편지를 들고 살금살금 다가가 옆 반  
우체통에 쏙, 마음을 넣습니다.

편지가 이어준 낭만적인 만남. 형님반 친구들과  
함께하는 캠핑 놀이가 시작됩니다.  
종이 한 장이 만들어낸 교실과 교실 사이의  
즐거운 소통입니다.



## 놀이의 확장

놀이는 '진짜 편지'로 흘러갑니다. 가정에서 가져온 편지들을 살펴보니, 이내 우편배달로 온 편지 귀퉁이에서 작지만 특별한 '우표'를 발견합니다.

“우리도 우표를 만들자!”  
 “진짜 우표는 어떻게 생겼지?”  
 “우표에는 무슨 그림이 들어가요?”

반짝이는 호기심을 담아내기 위해 가정의 동의를 얻어 세상에 하나뿐인 우표를 제작하기로 합니다.

## ?? 교사의 고민

우표를 디자인하는 시간, 유아들은 저마다 다른 모습을 보입니다. 거침없이 그려나가는 아이가 있는 반면, 그림 그리기에 자신이 없어 우표 꾸미기를 주저하거나 어려워하는 아이도 있습니다.

“선생님, 저는 잘 못 그리겠어요.”

활동을 시작하지 못하고 머뭇거리는 모습이 관찰됩니다. 모든 아이가 즐겁게 자신만의 우표를 완성할 수 있는 방법은 없을까? 교사는 지원 방법을 고민합니다.

발달의 차이를 지원하기 위해 디지털 도구, '미리캔버스'를 활용하기로 합니다.

그림 그리기가 어려워도 괜찮습니다. 전자칠판과 태블릿 PC 화면 속에서 원하는 그림 요소와 아이콘을 골라 자유롭게 배치합니다.

그리기에 대한 부담감은 사라지고 자신만의 디자인을 완성하며 성취감을 느낍니다.

모든 아이가 '나도 할 수 있다'는 자신감을 얻습니다.





직접 만든 우표를 붙인 편지가  
가정으로 발송되자,  
아이들의 시선은 편지를 전해주는 사람,  
'우체부'에게로 옮겨갑니다.

“우체부는 무슨 일을 해요?”

“편지만 배달해요?”

“집에 사람이 없으면 어떻게 편지를 받아요?”

쏟아지는 질문은 탐구로 이어집니다.  
우체부가 하는 일을 함께 알아보고,  
직접 가방을 메고 교실 곳곳에 편지를 전하는  
우체부 역할놀이로 놀이가 확장됩니다.

## 교사의 배움

편지 쓰기 활동은 한글에 대한 관심으로 자연스럽게 이어졌습니다.  
전자칠판과 태블릿 PC를 활용해 나만의 우표를 만들고 공유하는 과정.  
아이들은 만드는 즐거움 그 자체에 푹 빠져듭니다.  
부모님들의 만족도 또한 높았습니다.

아이가 직접 만든, 세상에 하나뿐인 유효기간 없는 우표라는 점이  
가족들에게 특별한 의미로 다가왔습니다.

이번 놀이를 통해 디지털의 순기능을 확인할 수 있었습니다.  
개별 발달의 차이를 기술이 보완하고,  
모두의 참여를 이끌어낼 수 있다는 가능성.  
아이들 각자의 속도에 맞춰  
저마다의 성취감을 느낄 수 있도록 돕는 교사의 고민.

그 고민 위에 적절한 디지털 활용이 더해졌더니,  
아이들의 배움이 더욱 선명하게 빛났습니다.



※ 본 사례는 **충북 국원유치원** 운영 결과입니다.

### '현실의 한계를 초월하는' 디지털 놀이



#### 놀이의 시작

#### 해와 달이 된 오누이

'우리나라'를 주제로 한 놀이 시간.  
한복을 입어보고 전래 놀이를 즐기던 아이들의 흥미가  
도서관에 있던 그림책, 『해와 달이 된 오누이』로 전환됩니다.

“어흥! 떡 하나 주면 안 잡아먹지!”

호랑이의 굶은 목소리를 흉내 내며 이야기 속 장면을  
생생하게 재현합니다.

“호랑이 옷 입고 해볼래요!”

친구의 제안 한 마디에 자연스럽게 동극 놀이의 막이 오릅니다.

“내가 주인공이 된다면?”

교실 한편에 '우리들만의 오디션장'이 열립니다.

친구들 앞에서 뽐내는 나만의 연기.  
서로의 표현을 진지하게 지켜본 뒤  
투표를 통해 각자의 역할을 정하게 되었습니다.

#### 놀이의 확장

역할이 정해지자, 아이들의 눈빛이 사뭇 진지해지고 놀이를 향한 깊은 몰입이 시작됩니다.

“호랑이 옷은 뭐였을까?”  
“떡은 어디에 담겨 있었을까?”

한복, 밧줄, 떡 바구니... 교실 구석구석을 뒤져 필요한 소품을 모읍니다.  
클레이를 조물조물 빚어 만든 떡을 바구니에 가득 담아 이야기 속 장면을 재현합니다.  
대사를 맞춰보고 서로의 몸짓을 다듬으며 아이들은 조금씩 무대를 꾸미기 시작했습니다.

#### ?? 교사의 고민

“오누이네 집은 어떤 모습일까?”  
“호랑이가 나타난 숲은 아주 무서워야 해요!”

아이들은 상상 속 장면이 눈앞에 펼쳐지기를 원합니다. 실감 나는 대본, 극의 긴장감을 높여줄 배경  
음악까지. 이 모든 것을 교사 홀로 준비하기에는 부담이 만만치 않습니다.  
교실 안의 한정된 재료와 공간. 그것만으로는 아이들의 벽찬 상상력을 온전히 담아내기에 아쉬움이  
큽니다.





## 놀이의 확장

아이들의 상상을 현실로, 교사의 짐은 가볍게.  
디지털 도구가 든든한 조력자가 되어줍니다.

챗GPT에게 묻습니다.

“4세 아이들이 할 수 있는 짧은 대본을 써줘.”

AI가 건넨 초안에 아이들의 말투를 입혀 우리 반만의  
맞춤 대본을 완성합니다.

“따뜻하고 귀여운 초가집 그려줘.”

“으스스한 숲속도 필요해!”

아이들의 말(프롬프트)을 듣고 제미니(Gemini)가 그림을 그립니다.  
정지된 그림은 필모라(Filmora)를 만나 생명을 얻습니다.

굴뚝에선 연기가 모락모락, 나무는 바람에 살랑살랑.  
살아있는 무대가 눈앞에 펼쳐집니다.

초록색 크로마키 천 앞,  
아이들은 배우가 되고 감독이 됩니다.  
삼각대와 카메라를 진지하게 조작하는 꼬마 감독님.  
핀 마이크를 차고 목청껏 외치는 배우들.

“떡 하나 주면 안 잡아먹지!”

대사를 가사로, 수노(Suno)가 멜로디를 입혀줍니다.  
세상에 하나뿐인 우리들의 주제곡이 탄생합니다.

캔바(Canva)와 키네마스터(KineMaster)를 활용하여  
자막 하나, 음악 한 소절까지 아이들의 의견을 담아  
마침내 우리만의 동극 영상이 완성됩니다.

두근두근 상영회 날. 화면 속에 내가 나오자  
환호성이 터집니다.

“엄마한테 꼭 보여주세요!”

키즈노트를 통해 가정으로 전해진 감동.  
부모님의 따뜻한 응원과 칭찬 속에  
아이들의 자존감은 한 뼘 더 높이 자라납니다.



## 교사의 배움

이번 동극 놀이에서 시는  
아이들의 상상을 현실로 꺼내어 주는 훌륭한 ‘협력자’가 되었습니다.  
대본을 쓰고, 주제곡을 만들고, 직접 카메라를 들기까지.  
시작부터 끝까지 아이들이 주인이 되었습니다.

놀이 속에 흠뻑 빠져 즐기는 사이,  
디지털 리터러시는 자연스러운 배움으로 스며들었습니다.  
교사 또한 함께 성장합니다.

AI 프롬프트 앞에서 막막했던 순간들.  
그 시행착오의 과정 자체가 생생한 배움의 기회였습니다.

단순히 자료를 제공하는 역할을 넘어,  
놀이의 지평을 풍성하게 넓히고 교사의 무거운 짐을 덜어주는 존재.

디지털 기술은 어느새 우리 교실의  
든든한 ‘공동 교사’가 되었습니다.



※ 본 사례는 충북 단양유치원 운영 결과입니다.

## #3 나아가기

### 디지털 놀이, 현장의 언어로 다시 쓰다



여러 유치원의 생생하고 다채로운 디지털 놀이 사례를 만나보면, 교실마다 마주한 상황과 풀어 가는 방식은 달랐지만, 그 속에는 놀이를 관찰하고, 유아들 곁에서 함께 고민하며, 디지털이라는 새로운 도구를 의미 있게 활용하려는 선생님들의 노력이 담겨 있었습니다.

현장의 교사들이 들려준 디지털 놀이에 대한 정의는 이론적인 언어가 아닌, 놀이의 순간 속에서 만난 생생한 언어들이었습니다. 처음에는 디지털에 대해 회의적인 시각을 가졌던 선생님들이, 아이들의 놀이 과정을 탐색하면서부터 디지털이 가진 진정한 가치를 발견하기 시작했습니다.

그것은 바로  
‘디지털은 결과가 아니라 과정’  
이라는 깨달음이었습니다.

누리과정과 연계한 디지털 놀이와 활동이란 무엇일까요?

교사들의 시선은 ‘디지털 도구’가 아닌 ‘유아와 놀이’ 그 자체를 향해야 합니다. 거창한 계획이나 새로운 기기를 먼저 찾기보다는, 아이들의 놀이를 세밀하게 관찰하는 것에서 시작됩니다. 어떤 디지털 도구를 쓸지 선택하는 것도 좋지만, 아이들의 놀이를 더 풍요롭게 하기 위해 지금 무엇이 필요할지 질문을 던지는 것입니다. 정답을 찾으려 애쓰기보다, 아이들과 함께 시도하고 실패하는 과정 자체를 즐기며 그 의미를 기록하고 동료 교사들과 나누는 것, 이것이 바로 우리가 실천해야 할 ‘과정 중심’의 디지털 놀이입니다.

## 유아 디지털 역량 함양



### #1 알아보기

#### 유아 디지털 역량, 무엇을 의미하는 것일까?

스마트폰과 태블릿 PC가 일상적으로 유아들의 손에 쥐어지는 시대입니다. 디지털은 더 이상 나중에 배워야 할 기술이 아니라 유아의 일상 속 자연스러운 환경이 되었습니다. 유아들은 디지털 세상 속에서 놀고 배우며 성장하고 있는 것입니다.

그렇다면 지금 유아에게 필요한 것은 무엇일까요? 바로 디지털 역량입니다. 정보를 탐색하고 창의적으로 활용하며, 올바른 태도로 디지털을 마주하는 힘, 그것이 오늘을 살아가는 유아에게 꼭 필요한 새로운 역량입니다. 유아기의 특성과 교육적 맥락을 고려하여 제시한 교육부(교육부, 2024b)의 디지털 역량 구성요소 여섯 가지를 살펴보겠습니다.

#### 첫째, 디지털 미디어 작동 및 사용에 대한 이해입니다.

새로운 디지털 기기를 마주하게 되면 어떤 버튼을 눌러야 전원이 켜지는지, 내가 원하는 기능을 실행시키려면 어떤 조작이 필요한지를 익혀야 합니다. 유아 역시 마찬가지로 처음으로 접하는 디지털 기기를 잘 다루기 위해서는 디지털 미디어의 작동 원리를 이해하고 스스로 사용할 수 있는 경험이 필요합니다.

#### 둘째, 디지털 미디어 창작 및 감상입니다.

디지털 미디어는 이미지, 소리, 언어 등 다양한 양식으로 표현하고 감상할 수 있도록 합니다. 유아도 디지털 미디어를 활용하여 그림을 그리거나 음악을 만들고 감상하며, 자신과 친구들의 모습을 영상으로 제작할

수도 있습니다. 성인의 도움을 받아 혹은 유아 스스로 디지털 매체를 다루면서 자기 생각을 표현하고 다른 친구들의 작품을 감상할 수 있습니다.

#### 셋째, 디지털 문제해결력과 사고력입니다.

유아가 일상생활에서 맞닥뜨리는 문제나 궁금한 것을 해결하기 위해 디지털 미디어를 주체적으로 활용하는 것입니다. 주변 환경을 이해하고 탐색하기 위해 유아가 주체적으로 디지털 미디어를 활용하고, 이 과정에서 비판적 사고력, 논리적이고 분석적인 사고력 등을 기반으로 문제를 해결하는 태도를 기르게 됩니다.

#### 넷째, 디지털 사회정서입니다.

디지털 환경에서 유아는 예상치 못한 상황을 겪거나 다른 사람과 의견이 충돌하는 경험을 할 수 있습니다. 이때 필요한 것은 문제를 평화롭게 해결하고, 자기 생각과 감정을 적절히 표현하며, 타인의 입장을 존중하는 사회정서적 능력입니다. 유아는 디지털 맥락의 상호작용 속에서 배려와 공감, 협력과 협의를 위한 태도를 배우며 건강한 관계를 형성해 갑니다.

#### 다섯째, 디지털 안전과 건강한 습관입니다.

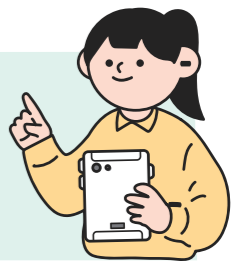
디지털 사용 시간을 조절하고 유익하지 않은 내용을 구별하는 건강하고 안전한 사용 습관은 반드시 지속되어야 합니다. 디지털 미디어 사용으로 시력 저하나 운동 부족, 과의존 등의 문제가 생기지 않도록 디지털 미디어의 과도한 사용에 대한 위험을 인식하고 건강하게 실천할 수 있어야 합니다.

#### 여섯째, 디지털 소통과 참여입니다.

디지털 환경에서 다른 사람들과 소통하고 디지털 사회에 참여하는 데 필요한 역량으로, 디지털 민주시민으로서의 기초를 형성하는 것입니다. 다양한 온라인 세계의 문제들이 나타나게 되면서 책임감 있는 윤리적 태도를 바탕으로 한 디지털 소통과 참여가 중요해진 만큼 책임감 있는 태도로 소통하고 참여하는 것이 매우 중요합니다.

#### '유아의 디지털 역량' 이란?

- ! 유아가 디지털 시대에 요구되는 지식, 기술, 태도 및 가치를 균형 있게 활용하는 힘을 의미합니다.



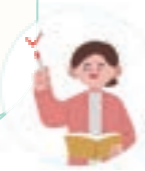
## 유아의 디지털 역량에 대한 고민

놀이를 하면서 디지털 미디어를 활용하다 보면 교사로서 고민되는 순간들이 종종 있습니다. 유아가 스스로 기기를 조작해 보고 싶어 할 때 그 자율성을 어디까지 허용해야 할지, 또 어떤 활동까지 디지털 미디어를 활용하면 좋을지 판단하기가 쉽지는 않습니다.

유아의 호기심을 존중하고 탐색을 격려하는 것은 중요하지만 동시에 안전과 책임 있는 사용도 함께 지켜져야 하기 때문입니다. 또 문득 교사인 내가 가진 디지털 역량에 따라 우리 반 유아들의 활용 경험이 달라질 수 있다는 생각이 들기도 합니다.

유아가 디지털 기기를 작동하는 것에 그치지 않고 그 안에서 의미 있는 경험을 만들어 디지털 역량을 기를 수 있도록 지원해야 한다는 생각에 어려움을 느끼기도 합니다.

디지털 도구를 유아들과 어디까지 다루어야 할지, 너무 많은 기능이나 조작을 알려주는 것은 오히려 활동의 흐름을 방해할 수 있어서 어느 선에서 활용할 것인지가 어렵게 느껴져요.



생성형 AI로 인해 인간의 사고력 저하에 대해 우려하는 시각이 있는데, 생성형 AI를 유아와 함께 사용해도 될지 고민이 돼요.



교사인 내가 가지고 있는 디지털 역량에 따라 우리 반 유아들의 디지털 활용 정도가 달라지게 될까요?



유아마다 디지털 기기를 다루는 능력에 차이가 있는데, 이 격차를 어떻게 완화하고 지원할 수 있을까요?



## #2 살펴보기

### 첫 번째 놀이 사례

# 01

## 디지털 작동 및 사용에 대한 이해 키우기



### 놀이가 시작된 이야기

교실에서 디지털 미디어를 사용할 때 교사 혼자 디지털 미디어를 사용하거나 유아보다 교사가 더 높은 비중으로 디지털 미디어를 다룰 때가 많습니다.

어느 날, 교사가 놀이 자료를 만들 때 캔바(Canva) 플랫폼을 활용하는 것을 보던 유아들이 자신도 선생님처럼 캔바를 사용하고 싶다고 합니다.

‘유아가 복잡한 디지털 미디어를 잘 사용할 수 있을까?’  
‘디지털 미디어의 새로운 기능을 알려주려면 어떻게 해야 할까?’

한동안 고민하던 교사는 유아에게 새로운 디지털 미디어를 만나는 방법을 알려주는 매개자 역할을 하기로 마음먹습니다.

## 디지털 역량이 자라나는 시간

교사는 유아들에게 태블릿 PC로 캔바를 사용할 수 있는 방법을 알려주었습니다.

병원 놀이를 하던 유아들은 교사의 도움을 받아 캔바로 병원간판에 들어갈 글자를 적습니다. 글자 옆에는 관련된 그림과 사진 요소를 배치한 후 출력해서 병원 간판, 역할 이름표, 약 봉투 등의 병원 놀이 소품을 꾸며서 놀이합니다. 유아들은 처음보다 더 진짜 같은 병원을 만들었다고 좋아합니다.

놀이 주제가 바뀔 때마다 태블릿 PC로 다양한 놀이 확장을 원했던 유아들은 교사의 도움을 받지 않고 스스로 태블릿 PC를 활용하고 싶어 했습니다.



캔바를 활용해 병원 간판 꾸미기

그동안 태블릿 PC로 간단한 음성 검색이나 지도 검색은 경험해 보았지만 직접 글자를 입력해 본 경험은 없었던 유아들은 교사의 도움 없이 스스로 태블릿 PC를 탐색하며 기능적 활용의 어려움과 마주했습니다.

“선생님, 글자를 눌렀는데 이상한 게 나와요.”  
 “말로 글자를 적을 수는 없어요?”  
 “여기에 만든 건 어떻게 저장해요?”

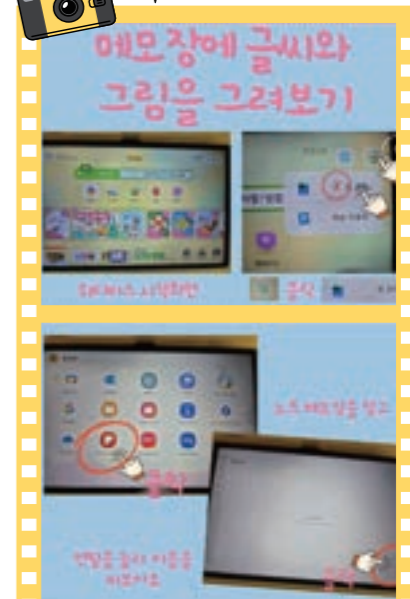


태블릿 PC 탐색하기

교사는 유아가 캔바 플랫폼을 활용하기 전에 먼저 스스로 태블릿 PC에 글자를 입력하고 원하는 기능을 탐색하는 방법을 익히는 것이 필요하다고 생각했고, ‘메모장’ 기능을 활용한 탐색 활동을 계획했습니다.

유아가 종이에 그림을 그리고 글씨를 쓰는 것처럼 태블릿 PC로도 표현할 수 있음을 말해주고, 태블릿 PC에서 ‘메모장’ 앱을 찾아서 들어가는 방법, 메모장에 내 이름을 쓰고 지우는 방법, 그림을 그려보는 방법 등 태블릿 PC로 여러 디지털 플랫폼을 활용할 때 사용할 수 있는 기본적인 기능을 알려주었습니다.

“글자(자판)를 안 누르고 손가락으로 쓰면 더 편해요.”  
 “이걸 누르면 글자 색도 바뀌네!”  
 “화살표 누르면 뒤로 가는 거니까 그거 누르면 돼.”  
 “지우개로도 지울 수 있어. 내가 지워볼까?”

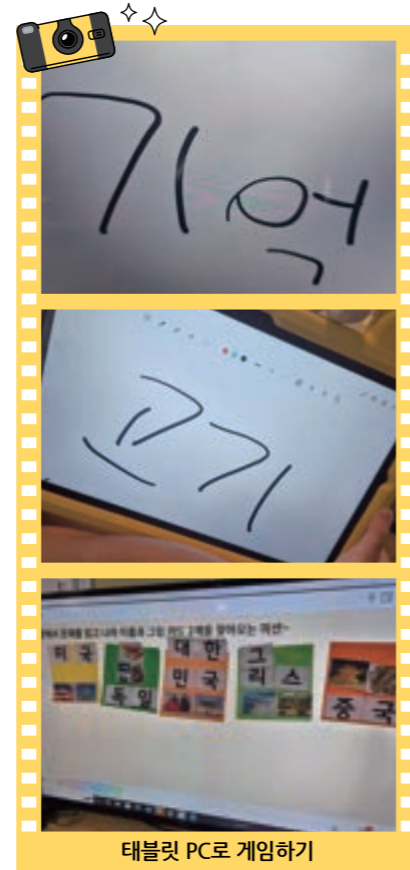


메모장 기능 활용하기

교사는 메모장에 그림을 그리고 글씨를 쓸 수 있는 기본적인 조작 방법을 알려주었을 뿐인데, 유아들은 기능을 먼저 익힌 유아가 친구에게 전수를 하기도 하고 교사가 알려주지 않은 새로운 기능을 탐색하며 궁금한 것을 스스로 알아갑니다.

태블릿 PC의 기본적인 사용 방법에 익숙해진 유아들은 이후 놀이에서 더 다양하고 창의적인 방법으로 메모장, 캔바 등의 앱과 플랫폼 등을 활용하게 되었습니다.

교사의 도움이 없이 스스로 디지털 놀이 환경을 구성하기도 하고, 메모장으로 끝말잇기, 초성 퀴즈, 그림 연상퀴즈 등의 게임을 하며 자율적이고 주체적으로 디지털을 활용해서 놀이를 확장합니다.



태블릿 PC로 게임하기

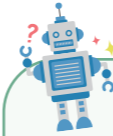
### 교사의 배움

유아는 태어나는 순간부터 디지털 환경 속에서 살고 있지만, 디지털 미디어를 자율적이고 주체적으로 사용하려면 디지털 미디어의 작동 및 사용에 대한 이해와 경험이 필요하다는 것을 깨닫습니다.

활동을 시작하기 전에는 ‘내가 유아에게 어떻게, 얼마나 알려주어야 할지’ 고민이 되었는데, 유아와 디지털 미디어의 기능을 탐색해 보니 교사가 다 알려주지 않아도 유아 스스로 궁금해하며 다양하게 시도하고, 실패하며, 성장해가는 것을 관찰할 수 있었습니다.



※ 본 사례는 원광대학교사범대학부속유치원, 프렌즈유치원 운영 결과입니다.



### 디지털 작동 및 사용에 대한 이해 PLUS

#### 부안해오름유치원

바깥 놀이 시간에 유치원 주변의 자연환경을 유아가 직접 사진으로 담아보았습니다. 그냥 사진을 찍는 건 쉬운데, 이상하게도 내가 원하는 내용이 담기도록 구도와 방향을 조절해서 찍고 그것을 확인하는 것은 어려운 일입니다.

“내가 찍은 사진 보려면 어떻게 해요?”  
 “선생님, 꽃을 찍었는데 자꾸 손가락이 나와요.”  
 “어? 이 사진에 00이 엉덩이가 보인다!”

유아들은 내가 원하는 내용이 담긴 사진을 찍는 방법, 사진을 찍을 때 손가락이 보이지 않도록 조심하는 방법 등을 경험을 통해 배우고 익힙니다. 또한 친구의 몸과 이상한 표정이 찍힌 사진을 보며 디지털 기록을 남길 때에는 다른 사람의 개인정보(얼굴, 이름, 몸 등)가 포함되지 않도록 조심해야 하고, 상대방의 동의를 구해야 한다는 디지털 안전과 건강한 습관에 대해서도 배우게 되었습니다.

#### 내포유치원

유아들의 디지털 퀴즈 활동에 대한 흥미가 ‘디지털 권리’를 주제로 확장이 되던 때, QR 코드를 활용한 방 탈출 퀴즈 게임을 도입하여 활동해 보았습니다.

교실 곳곳에 있는 QR 코드 퀴즈를 찾아 모든 문제를 해결하면 성공하는 게임입니다.

태블릿 PC를 활용해 친구와 함께 문제를 해결해 나가는 과정에서 올바른 디지털 권리 인식과 올바른 디지털 기기 활용 태도가 함께 길러질 수 있었습니다.

### 유아와 교사의 창작 및 감상 능력을 UP!



#### 놀이가 시작된 이야기

OO이는 자발적인 언어 표현이 어려운 특수학급 유아입니다.

말을 길게 이어가진 못하지만 자신이 좋아하는 그림책을 보면 눈빛이 달라집니다.

어느 역통합활동 시간, OO이는 통합반 친구들에게 자신이 좋아하는 그림책을 보여주고 있었습니다. 책 속에는 '생일 나무'에 관한 이야기가 담겨 있었습니다.

OO이가 보여준 생일 나무 그림책을 시작으로 우리 반 친구들은 저마다 자신의 생일을 말하며 "그럼 나는 무슨 나무일까?"하고 궁금해합니다.

특수학급 유아와 통합학급의 유아가 모두 호기심을 보이는 그 순간, 교사는 그 순간의 호기심을 새로운 이야기로 이어주고 싶었습니다.

#### 디지털 역량이 자라나는 시간

자유놀이 시간, TV화면에 「열두 달 나무 아이」 그림책의 배경을 크로마키 화면으로 띄워보았습니다. OO이는 자기 모습이 그림책 속 장면과 함께 스크린에 비추는 걸 보고 표정이 환하게 변합니다. 자신이 마치 이야기 속 주인공이 된 것처럼 화면 속에서 손을 흔들고 미소 짓습니다.

그 순간만큼은 말보다 더 많은 감정이 전해지고 있었습니다.

‘어떻게 하면 OO이의 생각과 마음을 조금 더 드러낼 수 있을까?’

한동안 고민하던 교사는 유아들에게 한 가지 제안을 합니다.

“우리 모두의 나무 이야기를 담은 디지털 그림책을 만들어볼까?”

순간 교실이 들썩였습니다.

유아는 저마다 자신이 어떤 나무일지, 그 나무 아래에서 어떤 이야기가 펼쳐질지를 상상하기 시작했습니다. 그림을 잘 그리는 친구는 배경을 맡고, 글자를 쓸 수 있는 친구는 문장을 써 내려갔습니다.



친구들과 협력하여 디지털 그림책 준비하기

유아들은 그림책 크로마키 배경 속에서 스스로 주인공이 되어 자신의 생일을 이야기하며 사진을 찍었습니다. 언어 표현이 어려운 OO이도, 아직 자기 생일을 모르는 다른 유아들도 미리 적어 놓은 생일을 알리는 글자판을 들고 생일 그림책 사진을 찍었습니다.

우리는 1월부터 12월까지 찍은 생일 사진을 함께 감상했습니다. 유아들은 자기 사진을 찾아보며 즐겁게 이야기합니다.

그때 한 유아가 걱정하듯 이야기합니다.

“선생님, 그런데 OO이가 외로워 보여요. 사진에 혼자 있잖아요.”  
 “그럼 우리가 사진을 같이 찍어주면 어때요?”  
 “나는 이 사진이 좋아. 다른 사진은 싫어.”

서로 의견이 맞지 않아서 고민하던 유아들에게 교사가 제안을 합니다.

“그럼 우리 OO이에게 다같이 생일 축하한다고 말하고 그림책에 녹음을 해볼까?”



자신의 생일을 알리는 사진 찍기

아이들의 눈빛이 반짝입니다.

“좋아요! 그림 소리 나는 그림책이 되겠네요?”  
 “OO아, 생일 축하해!”  
 “나도 생일 축하해줘!”, “좋아!”

유아의 축하 목소리가 교실 가득 울려 퍼졌습니다.

우리는 월별로 모든 친구에게 생일 축하 메시지를 녹음해서 그림책을 완성했습니다. 비록 사진 속에서 혼자였지만 모두의 목소리가 담긴 축하의 소리를 들으며 모든 유아의 마음이 하나로 이어지는 순간이었습니다.

디지털로 남긴 그 따뜻한 소리는 우리 반을 연결해 주는 또 하나의 이야기가 되었습니다.

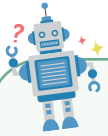
### 교사의 배움

유아는 종이책뿐 아니라 사진과 영상으로도 그림책을 만들 수 있다는 사실에 큰 흥미를 보였습니다. 자신이 등장하는 TV 화면을 보고 그림책에서 자기 목소리가 들리자 디지털로 만드는 창작의 즐거움을 새롭게 느끼기도 했습니다.

디지털은 단지 무언가를 만드는 기술이 아니라, 유아의 감정과 마음을 잇는 다리가 되었습니다. 함께 웃고, 축하하고, 마음을 나누는 과정 속에서 유아들은 서로를 이해하고 공감하는 성장을 보여주었습니다. 디지털은 창작과 감상의 즐거움과 함께 따뜻한 마음을 오래도록 간직하게 해주는 고마운 도구가 되어주었습니다.



※ 본 사례는 구미왕산초등학교병설유치원 운영 결과입니다.



## 디지털 창작 및 감상 PLUS

### 순천왕지초등학교병설유치원, 신방초등학교병설유치원

자신의 그림, 3D 펜 등의 작품으로 교실 속 미술관을 만들던 유아가 작품을 사진으로 찍은 후 교사에게 디지털 미술관을 꾸미고 싶다는 도움을 요청합니다. 유아가 스스로 작품을 기록하고 작품의 도를 잘 나타낼 전시 방법을 고민하면서 디지털 기기를 ‘보는 도구’에서 나와 친구의 ‘경험과 의미를 담아내는 매체’로서 인식을 확장하는 모습을 볼 수 있었습니다.

“(친구의 작품을 보여)이건 펜션에 간 그림이지? 왜 이렇게 그렸어?”  
“3D 펜으로 만든 내 안경 어때? 이 부분을 만드는데 어려웠어.”  
“엄마도 집에서 내 그림을 볼 수 있어서 좋아요!”



교실 미술관과 디지털 미술관 전시 작품 관람

## 세 번째 이야기

# 03

## 디지털로 넓혀가는 소통의 길

### 놀이가 시작된 이야기

우리 반은 매달 한 권의 그림책을 선정하여 작가와의 만남을 이어가고 있습니다.

유아들은 그림책과 관련된 다양한 사전 활동을 경험하며 작가님과 만날 날을 기대하지만, 막상 당일에는 부끄러워서 아무 말도 하지 못하는 경우가 많았습니다.

‘유아들이 자기 생각을 잘 표현할 수 있도록 어떻게 도울 수 있을까?’

교사는 그림책을 읽고 작가님께 궁금한 점과 유아가 하고 싶은 이야기를 미리 정해서 전달해 보자고 제안했습니다.

그런데 한 가지 문제가 생겼습니다. 멀리 떨어진 지역에 사는 작가님께 어떤 방법으로 미리 질문을 전할 수 있을까요? 교사와 유아는 함께 작가님께 질문을 전달하는 방법을 고민했습니다.



## 디지털 역량이 자라나는 시간

“편지를 써서 보내면 어때요?”

“동영상 편지도 보낼 수 있어요.”

“줌(Zoom)으로 만나면 멀리서도 볼 수 있잖아요!”

고민 끝에 유아들은 ‘영상 편지 만들어 보내기’를 선택했습니다. 글자를 직접 적기 어려워하는 유아들도 있었고, 직접 자기 목소리와 표정으로 이야기할 수 있다는 점이 매력적으로 느껴진 것 같습니다.

먼저 유아와 함께 작가 한유진님과 그림책 『숲이 될 수 있을까?』에 대한 사전 정보를 검색하여 알아보았습니다.

“말하기 전에 마이크 모양을 눌러야지. 크게 말해봐.”

“이미지를 눌러봐. (그림을 클릭하며) 이거냐?”

“선생님! 글자가 이상하게 써져요. ‘뼈다귀’를 쓰는데 안 돼요.”

“한유진 작가님이 여자였어요! 나는 남자인 줄 알았네.”



궁금한 내용 검색하기

유아들은 검색으로 알기 어려웠던 내용을 담아 작가님께 직접 물어보는 영상 편지를 보내기로 했습니다.

어디서 촬영하면 좋을지, 몇 명씩 촬영할지, 나머지 친구들은 어디에서 기다릴지, 촬영할 때 지켜야 할 약속 등을 함께 정했습니다.

카메라 앞에 앉아 차례로 질문을 하는 동안 다른 친구들은 화면을 통해 지켜보며 응원했습니다.

교실 한쪽에 태블릿 PC와 거치대를 설치하고, 화면을 미러링하여 모두가 함께 참여할 수 있도록 했습니다.



미러링하며 함께 영상 편지 촬영하기

순조롭게 진행되던 촬영에 문제가 생겼습니다. 촬영 중 교실의 생활 소음이 섞이며 부끄러워서 목소리가 작아진 유아의 목소리가 들리지 않았기 때문입니다.

교사는 어렵지만 용기를 낸 유아를 격려하고 소음을 최소화 하기 위해 무선 핀 마이크를 사용했습니다. 목소리가 작은 유아도 마이크를 착용하자 자신감 있게 자신의 생각을 표현할 수 있었습니다. 다른 유아들도 “내 목소리가 더 크게 들려요!”라고 말하며 더 신나게 활동에 참여했습니다.

촬영 후 영상을 함께 보며 친구들과 이야기도 나누었습니다.

“이 장면에서 질문이 제일 많았네!”  
“자막이 있으면 더 보기 좋을 것 같아요.”

우리는 새로운 의견을 반영해서 영상을 수정했습니다. 자막 넣기와 컷 편집은 교사가 맡고, 화면 꾸미기와 배경 선택은 유아가 VLLO 앱을 사용해 친구와 함께 수정했습니다.

모두가 ‘우리의 영상’이라는 자부심을 느꼈습니다.



우리가 함께 만든 영상 편지는 이메일로 작가님께 전달했고, 며칠 뒤 작가와의 만남 시간에 질문에 대한 답을 들을 수 있었습니다. 작가님은 영상 편지를 반갑게 시청하셨다며 고마움을 전했습니다.

유아는 “우리 목소리가 작가님께 갔대!”라며 기뻐했습니다. 직접 만든 디지털 콘텐츠를 통해 소통한 경험은 유아에게 큰 성취감과 자신감을 주었습니다.

## 교사의 배움

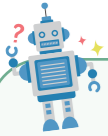
자기 생각을 표현하기 어려워하는 유아가 디지털 활용을 통해 조금 더 자신감 있게 이야기하는 모습을 보면서 교사로서 뿌듯한 마음이 들었습니다.

활동 후 유아들은 그림책에 관한 관심이 더욱 높아졌으며, 일상에서 궁금한 점이 생겼을 때 스스로 검색을 통해 정보를 찾아보며 문제를 해결하려는 모습이 자주 관찰되고 있습니다.

무엇보다 멀리 있는 대상과 디지털을 활용해서 다양한 소통 방법을 경험하며 소통의 새로운 즐거움을 느낀 것이 유아들에게는 가장 큰 경험이 되었습니다.



※ 본 사례는 **예울초등학교병설유치원** 운영 결과입니다.



## 디지털 문제해결력 및 사고력 PLUS

### 경산압량유치원

엄마가 홍콩 국적인 유아가 엄마의 나라를 검색하고 싶는데 자판 사용이 어려워서 속상해하자 다른 유아가 문장 자동완성 기능을 알려줍니다.

“홍콩 대신 ‘ㅎ ㅋ’만 눌러봐.

그러면 위에 홍콩 글자 나와.”

“어? 홍콩이 나라가 아니래! 진짜인가?”

“다른 경로 또 물어보자. TV에서 봤는데 ‘뤼튼’도 잘 알려준대.”

교실에서 유아들은 궁금한 내용을 해결하기 위해 도서, 검색 플랫폼, AI 도구 등을 활용합니다.

디지털로 문제를 해결할 뿐만 아니라 여러 디지털 플랫폼의 종류 및 활용 방법의 차이를 경험하며 원하는 답을 분별하여 찾는 비판적 사고력도 함께 길러가고 있습니다.

### 인보유치원

유아들은 일상에서 마주하는 문제들을 해결하기 위해 책이나 온라인에서 정보를 확인하는 데, 그러면서 책과 온라인의 정보가 다르기도 함을 알게 되고, 모든 정보를 무조건 믿으면 안 된다는 것을 생각하게 되었습니다.

부모참여수업으로 유아와 부모가 함께 교실에 숨겨진 QR 코드를 찾아 스마트폰으로 스캔 후 정보의 진실을 가려내는 활동을 해 보았습니다. QR 코드 속 뉴스 영상을 보고 정보가 올바른지 확인하기 위해 유아는 부모님과 여러 방법을 찾아보았습니다.

“호랑이가 물놀이를 좋아하느니 싫어하느니 어떻게 알지요?”

“교실에 호랑이 책이 있으니까 같이 찾아봐요!”

## #3 나아가기

### 놀이 속에서 자연스럽게 기르는 디지털 역량



놀이 속에서 유아는 디지털 미디어를 통해 여섯 가지 디지털 역량을 자연스럽게 통합적으로 경험할 수 있습니다. 사진을 찍고, 검색해 보고, 친구와 함께 영상을 만들며 의견을 나누는 모든 순간이 곧 디지털을 매개로 놀이하고 배우는 시간이 됩니다.

이 과정에서 유아는 스스로 탐색하고 협력하며 표현하는 즐거움을 느끼고, 동시에 다른 사람을 배려하고 책임 있게 디지털 미디어를 사용하는 태도도 함께 익혀 갑니다. 즉 디지털 역량은 놀이 속에서 서로 어우러져 자라는 힘입니다.



아울러 디지털 역량은 누리과정의 다섯 가지 영역 속에서 온·오프라인 경험이 어우러질 때 자연스럽게 길러집니다. 유아의 놀이가 디지털과 비디지털 맥락을 오가며 확장될 수 있도록 돕는 것이 필요합니다. 놀이 속 탐색과 표현, 관계 맺기, 문제해결의 과정이 곧 디지털 역량의 여섯 가지 요소와 맞닿아 있으며, 이는 별도의 활동이 아니라 일상 속 놀이의 한 흐름으로 스며들어야 합니다.

결국 중요한 것은 놀이 중심의 교육과정을 통해 디지털 경험이 자연스럽게 통합되도록 돕는 일입니다. 유아가 디지털 맥락에서 배우고 성장할 수 있도록 교사는 그 여정을 곁에서 지지하고 함께 탐색하는 동반자가 되어야 합니다.

## '함께 되어가는' 디지털 환경



### #1 알아보기

#### 유치원의 디지털 환경

오늘날의 유아들에게 디지털은 평생을 함께 할 반려와도 같은 존재입니다. 유아들은 디지털을 활용하여 놀고, 배우고, 살아갑니다. 따라서 디지털 테크놀로지를 포함한 교육 환경을 구성하는 것은 미래 교육을 실천하기 위한 첫 번째 단계라고 할 수 있습니다.

유치원의 디지털 환경이란 무엇일까요? 디지털 환경이라고 하면 첨단인 다양한 디지털 기기가 구비되어 있는 교실의 모습이 떠오릅니다. 교육부(2021a)는 '디지털 기반 놀이 환경'은 무선인터넷망이 구비되어 있고, 디지털 기기나 매체를 활용하여 유아 스스로 배울 수 있는 환경이라고 설명합니다.

이는 디지털 기기와 콘텐츠를 별도로 마련하여 두고 디지털을 경험하는 물리적 공간만을 의미하지 않습니다. 학습공간이란 학교 안팎에서 학습이 진행되는 공식적, 비공식적 교육체제의 조합을 의미한다고 할 때(OECD, 2009), 디지털에 기반한 교육이 이루어지는 물리적 공간, 유아들이 활용할 수 있는 디지털 기기(패드, 전자칠판, 인공지능 스피커, 미러링 도구, 빔 프로젝터, 스크린, AI 카메라 등), 콘텐츠와 플랫폼, 안정된 Wi-Fi, 기관의 디지털 기기 및 콘텐츠의 선택과 관리, 안전 지침 등의 물리적 환경과 디지털에 개방적이고

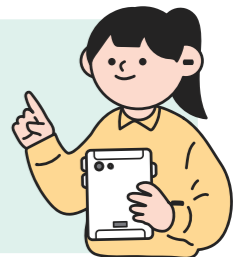
협력적인 기관 문화, 교사의 디지털 전문성 개발을 위한 지원(멘토링, 연수, 학습공동체 등), 관리자의 디지털 역량 강화와 같은 인적 환경까지 포함하고 있습니다(교육부, 2024a).

실제로 유치원에서 디지털 교육을 실천하고 있는 선생님들은 디지털 환경이란 '디지털 교육을 위하여 최소한으로 구성되어야 할 요인', '유아가 주도적으로 디지털 매체를 사용할 수 있도록 구비해 둔 공간', '유아의 연령에 적절한 디지털 경험을 지원하는 환경', 또는 '특별한 디지털 경험을 위해 유치원에 따로 구성한 교실 밖 공간', '디지털 사용을 위한 약속이나 안전을 보장한 사회적 공간', '디지털 매체의 구입·유지·보수 등을 위한 관리와 예산', '디지털 매체를 적절하게 활용할 수 있는 역량 있는 교사', '교사의 디지털 역량에 대한 행·재정적 지원', '디지털 교육에 협력적인 기관 및 가정 문화'에 이르는 광범위한 것으로 인식하고 있었습니다.

이를 정리해 보면 유치원의 디지털 환경은 유아의 배움을 지원하기 위한 교실 안·밖의 디지털 공간과 매체 등 물리적 환경, 함께 디지털을 사용하는 시·공간에서의 안전과 규칙, 행·재정적 지원 등 사회적 환경, 교사 및 기관장의 디지털 역량 및 지원, 교육공동체의 협력 문화 등 인적 환경이 함께 얽혀 영향을 주고받는 환경이라고 생각해 볼 수 있습니다.

#### 유치원의 디지털 환경이란?

- ! 물리적, 사회적, 인적 측면의 디지털 환경이 함께 얽혀 영향을 주고받으며 유아의 배움을 지원하는 환경을 말합니다.



## 유아의 디지털 환경 구성에 대한 고민

유치원에서 디지털 시대의 유아들을 위한 디지털 환경을 구성하고자 할 때 교사들은 고민이 많습니다.

우선적으로 구비해야 할 최소한의 시설이나 매체는 무엇일까요? 조작방법이 복잡하고 고가인 디지털 매체를 어떠한 기준에서 구입하고 관리해야 할까요? 또한 유아에게 좋은 디지털 환경은 무엇일까요? 우리는 좋은 디지털 환경을 어떻게 구성하고 지원하면 좋을까요?

이와 관련하여 디지털 시범 유치원을 운영하고 있는 현장의 교사들과 함께 디지털 환경 구성과 관련된 생각을 나누었습니다.

단순히 교사가 제시하는 것을 넘어  
유아가 직접 조작하고 자유롭게  
놀이에 활용할 수 있는 환경이  
되어야 한다고 생각해요.



디지털 기기가 고가의 것이 많다 보니  
비용 문제로 여유롭게 디지털 환경을  
구성하기 어렵거나, 기기를 구매하고,  
유지 보수하는 데에 부담이 있어요.



교사의 도움 없이 유아들이 스스로  
디지털 약속을 지킨다면 디지털에  
과몰입되지 않고 건강한 놀이가  
이루어질 수 있을 것 같아요.



## #2 살펴보기

### 첫 번째 이야기

# 01

## 연령별 디지털 환경을 만들어 가는 이야기



### 이런 어려움이 있었습니다

유아들은 다른 흥미와 관심, 발달 등 자신만의 고유한 특성을 가지고 있습니다.

유치원에서는 유아가 자신만의 방법과 속도로 자유롭게 놀이하며 배울 수 있도록 3세, 4세, 5세 연령에 따라 주도적으로 놀이하고 일상생활을 보낼 수 있는 교육 환경을 구성하고 있습니다.

이는 디지털 기술이 도입된 교실에서도 마찬가지입니다.

유아가 스스로 디지털 기기를 놀이에 활용하고, 디지털을 활용하여 유치원의 일상생활에 자율적으로 참여할 수 있도록 하기 위한 유아 주도적인 디지털 환경을 구성하는 것은 매우 중요합니다.

3세, 4세, 5세 연령에 따라 어떤 디지털 환경을 만들어 갈 수 있을까요?

## 이렇게 연령별 디지털 환경을 만들어 갔습니다

### 디지털과 함께하는 3세반 이야기

3세반에서는 3월부터 태블릿 PC와 코딩로봇을 활용하여 자연스럽게 놀이하고 있습니다. 2학기가 된 지금은 기기에 매우 익숙해져서 주도적으로 놀이에 참여하고 있습니다.

3세를 위한 디지털 환경으로 개인별 태블릿 PC와 헤드셋을 구비하였습니다. 기기 사용으로 인한 갈등을 줄이고 자유롭게 놀이에 활용할 수 있게 하고자 하였습니다.

북크리에이터(Book Creator)를 활용하여 유아들이 그린 그림으로 그림책을 만들고, 수노(SUNO)를 활용해 그림책의 이야기에 맞게 노래도 만들었습니다.

유아들은 자신들이 만든 노래와 주제별 카훗(Kahoot) 퀴즈를 제일 좋아했고, 우리가 그린 그림을 활용한 디지털 퍼즐 놀이도 즐겼습니다.

학부모님의 협력도 매우 중요했습니다.

유치원 소통 앱에 디지털 놀이 사진을 탑재하고 가정에서 함께 할 수 있는 디지털 메모리 게임, 퍼즐



헤드셋 및 태블릿 PC



3세 학부모 참여 수업

게임, 다른 그림 찾기 QR 등을 공유하니, 디지털 놀이에 대한 인식이 긍정적으로 바뀌어 갔습니다.

5월에는 디지털을 주제로 학부모 공개수업을 운영하였습니다.

학부모님들은 놀이 속에서 자연스럽게 디지털을 접하고 주도적으로 사용하는 것이 좋다고 하시고, 적당한 디지털의 활용은 유아들의 흥미와 관심을 유발할 뿐 아니라 상상력까지 키워주는 계기가 되는 것 같아서 효과적이라고 하셨습니다.



※ 본 사례는 인천별빛초등학교병설유치원 운영 결과입니다.

## 디지털과 함께하는 4세반 이야기

4세반에서는 사용 규칙과 바른 사용 습관을 배울 수 있도록 환경을 조성하였습니다.

유아들이 스스로 디지털 매체를 선택하여, 조작하고 탐색하며, 관리할 수 있는 디지털 놀이 영역을 구성하였습니다. 놀이 영역에는 언플러그드 놀이교구, 디지털 카메라, 씹고 등을 배치하였습니다.



디지털 놀이영역 약속판



정리하기 이름



사용 순서판, 모래시계

이와 함께 디지털 놀이 약속판을 게시하고, 기기를 스스로 사용하고 정리할 수 있도록 자리를 표시하였습니다.

또한 디지털 카메라 사용 순서판과 사용 시간을 약속하기 위한 모래시계를 비치하여 유아들이 친구와 사이좋게 디지털 기기를 사용할 수 있도록 하였습니다.

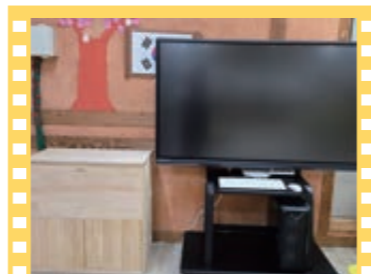
전기 코드 사용이 용이한 장소에는 디지털 칠판과 태블릿 PC, 배터리 충전함을 두었습니다.

유아가 태블릿 PC로 원하는 콘텐츠를 선택하고, 사용 후에는 스스로 정리할 수 있도록 지원하였습니다.

4세 유아들은 태블릿 PC로 QR코드를 찍어 그림책을 읽거나 노래를 듣기도 하고, 디지털 드로잉, 유아가 관찰한 탐구기록 사진 찍기, 종이접기 등을 하기도 하였습니다.



디지털 놀이 영역



전자칠판, 태블릿 PC 정리함

## 디지털과 함께하는 5세반 이야기

5세반에서는 디지털 탐색에 익숙한 유아들이 디지털을 활용한 창작, 표현을 할 수 있도록 환경을 조성하였습니다.

전자칠판은 다양하게 활용될 수 있었습니다. 유아들과 이야기나누기 시간에 사진, 영상, 그림책을 띄워 보거나 인터넷 검색을 하기도 하였습니다. 또한 전자칠판에 그림을 그리고 색칠을 하거나 글씨를 쓰기도 하고, 화면 터치 기능을 이용한 디지털 악기 놀이, 메모리 게임, 단어 맞추기 게임 등을 하기도 하였습니다.

유아들은 코딩 로봇과 함께 놀이하는 것을 좋아하였습니다. 뚜루뚜루 코딩 로봇을 사용하여 방향 명령 길 찾기, 음을 입력하여 노래 부르기, 색깔 불빛 놀이 등의 놀이를 하였습니다. 또한 로봇마우스의 방향 버튼으로 길을 찾아가는 놀이를 하기도 하였습니다. 로봇마우스는 직관적으로 조작하게 되어 있어 유아들이 더 쉽게 조작하며 다양한 놀이를 만들어갈 수 있었습니다.



전자칠판



코딩로봇



※ 본 사례는 문화유치원 운영 결과입니다.

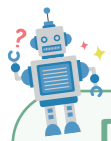


※ 본 사례는 해성유치원 운영 결과입니다.

## 다양한 연령 유아의 배움을 지원하였습니다

유아의 연령에 적절하게 구성된 디지털 환경은 유아 주도의 디지털 놀이를 통해 즐거운 배움을 지원하였습니다.

연령에 적절한 환경 구성을 위해서는 해당 연령의 유아가 스스로 조작 가능한 디지털 매체의 선택과 체계적인 관리, 매체의 수, 안전하고 균형 있는 사용을 위한 디지털 약속, 유아의 표현과 상상, 컴퓨팅 사고, 움직임을 지원해 주는 놀이 환경을 만들어 가야 함을 알 수 있었습니다.



### 디지털 환경 관리를 위한 Tips!

- ❖ 기관에서 디지털 기기를 구입할 때 교사들이 함께 사용 방법을 숙지하고 사용 방법과 고장 시 대처 등의 내용을 포함한 체계적인 매뉴얼을 만들어 두면 오류나 고장 등의 상황에 빠르게 파악하고 대처할 수 있습니다.
- ❖ 디지털 기기의 경우 고가이거나 사용하다가 쉽게 고장이 날 수 있기 때문에 AS가 잘 되는 업체를 선정하여 구입하는 것이 도움이 될 수 있습니다.

## 두 번째 이야기

# 02

## 다양한 디지털 기기와 함께하는 이야기



### 이런 고민이 있었습니다

유아교육 현장에서는 유아의 놀이, 일상생활, 활동에서 다양한 디지털 기기가 활용되고 있습니다.

그러나 교사들은 놀이와 활동에 언제, 어떻게 디지털 기기를 활용하는 것에 대한 두려움이나 걱정이 많이 있었습니다.

‘많은 디지털 기기들 중에 무엇이 적절할까?’  
‘어떠한 방법으로 디지털 기기를 활용할 수 있을까?’

교사들은 다양한 디지털 기기들을 찾아보고, 놀이 맥락에 어떠한 디지털 경험을 더하여 유아의 배움이 확장될 수 있을지 적절한 활용을 고민하였습니다.

## 이렇게 디지털 기기와 함께 했습니다

### 태블릿 PC와 함께 살아가기

우리 유치원은 각 학급에서 자유롭게 사용 가능한 태블릿 PC를 비치하고 있습니다.

태블릿 PC를 구입할 때 가장 먼저 고려했던 부분은 AS 서비스가 확실히 보장되어 있는 제조업체를 확인하는 것이었습니다. 놀이하는 과정에서 떨어지거나 부딪혀 망가지는 경우가 잦기 때문입니다. 만약 경제적인 부분이 걱정이라면 중고 제품을 구매하는 방법도 있습니다.

구입한 후에는 곧바로 구입한 태블릿 PC의 모델명과 개수를 파악한 후, 관리대장을 작성하고 사용할 곳과 이를 관리할 교사를 배정하여 분실 등의 위험을 줄일 수 있었습니다.

이 덕분에 모든 교사와 유아들이 책임감을 가지고 태블릿 PC를 소중히 다루었습니다.

교사는 태블릿 PC를 소개하기 전에 유아들에게 적절하고 안전한 앱을 직접 경험해보고, 다양한 디지털 놀이 서적들을 살펴봄에 태블릿 PC를 사용하여 적용할 수 있는 디지털 놀이들을 알아보았습니다.



애니메이티드 드로잉스 속 인공지능을 활용하여 만든 동화 속 장면

구글 아트앤 컬쳐 속 인공지능을 활용하여 변환한 유아의 작품

교사가 다양한 사례를 알고 있어야 놀이 맥락에 적절하게 지원해줄 수 있기 때문입니다.

초반에는 놀이 주제에 대해 인터넷으로 검색하거나 카메라로 놀이 장면 촬영하기 등 유아들이 태블릿 PC에 적응하는 시기를 가져보았습니다.

시행착오를 거쳐 우리 학급에 꼭 맞는 태블릿 PC 사용 약속을 정하였고, 이 약속들은 유아들의 사용 경험과 상황이 쌓이며 유동적으로 바뀌었습니다.

태블릿 PC와 친해진 후에는 다양한 앱 (스크래치 주니어, 애니메이티드 드로잉 등)으로 나만의 결과물을 만들어 보고 인공지능을 활용한 미술놀이, 음악놀이도 경험해 보았습니다.

유아들은 자신이 작업을 하고 결과물을 만들어 내는 과정에서 디지털 문제를 해결하는 능력을 기르게 되었고, 디지털의 원리를 직접 알아보고 태블릿 PC 기능을 적절히 활용하며 놀이를 확장하게 되었습니다.



※ 본 사례는 백석대학교 부속유치원 운영 결과입니다.

### 코딩로봇과 함께 살아가기

우리반에서는 유아들이 놀이와 연결하여 코딩 로봇을 의미 있게 탐색하기 위하여, 충분히 자유롭게 탐색하고 놀이할 수 있도록 환경을 구성하였습니다.  
그리고 유아들에게 충전하는 방법도 알려주고, 사용 후 충전해서 정리할 수 있도록 하였습니다.

자유로운 탐색과 함께 ‘코딩 로봇 열차 레이스’ 게임, ‘색깔 악보 연주’ 등 다양한 활동도 진행하였습니다.

지역사회 체험학습으로 문구점을 다녀온 후, 종이에 유치원에서 문구점 가는 길을 그리고 색 테이프를 붙여 코딩 로봇이 지나갈 수 있는 길을 만들어 보는 등 유아의 경험과 코딩 로봇과의 놀이를 연결하고자 했습니다.

유아들이 평소 하던 빙고 놀이와 코딩 로봇의 기능을 합쳐 여러 수준으로 할 수 있는 로봇 빙고 게임을 하기도 하였습니다.



유아의 주도적 놀이를 위한 코딩로봇 환경 구성



투명 보드와 빔, 웹캠을 활용한 디지털 놀이

### 빔프로젝터와 함께 살아가기

우리 반에 있는 철제 구조물에 커다란 투명고무판을 고정시켜 투명보드를 만들었습니다. 그러나 한 달 정도 놀이하자 더 이상 투명 보드 놀이에 찾아오지 않았습니다. 교사는 ‘왜 놀이에 참여하지 않을까?’ 궁금해 하며 유아의 놀이를 들여다보기 시작하였습니다.

유아들은 친구를 그리고 있는데 친구가 움직이거나 다른 곳으로 가면 놀이를 계속 하기가 어려운지 펜을 내려놓고 다른 놀이로 이동하였습니다. 놀이가 끝난 후 나의 그림을 지워야 하는 상황에서 속상해하기도 했습니다.

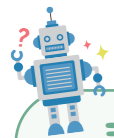
교사는 유아들이 놀이를 지속할 수 있는 방법을 고민하였고 이런 고민은 새로운 디지털 놀이로 이끌었습니다.

노트북에 있는 카메라를 활용해 유아의 표정, 동작을 촬영하고, 촬영한 사진은 빔을 이용하여 롤 전지에 비춘 후 그림을 그리며 놀이 하였습니다.

빔이 쏘는 사진 너머 전지 위로 유아들의 사진이 보이고, 유아들은 자신과 친구의 얼굴을 따라 그림을 그렸습니다. 그러자 반대쪽에서도 유아가 그리는 모습이 보이게 되었습니다.

얼굴을 따라 그리면서 정교한 얼굴의 모습과 표정을 탐색하게 되었고, 친구에게 “같이 찍을까?”라고 물어보고 서로 그림을 그려주며 함께 놀이하게 되었습니다.

유아들의 표상 속에 나의 표정, 친구의 모습이 담기고, 이와 함께 교사의 마음도 담기고 있었습니다.



### 코딩 로봇 활용과 관련된 Tips!

- ❖ 학급별로 종류가 다른 코딩 로봇을 유아 수만큼 구입하고, 주제나 기간(월 1회) 따라 교체할 수 있습니다.
- ❖ 대부분의 코딩 로봇은 수준별 놀이가 가능하며, 기능과 작동법이 거의 비슷하므로 유아 수준에 따라 활용 범위를 정하여 사용 가능합니다.
- ❖ 태블릿 PC와 연동되는 코딩 로봇을 구입하면 쉽고 편하게 이용할 수 있습니다.
- ❖ 공동으로 사용하는 코딩 로봇의 경우 ‘코딩 로봇 담당 주간’을 정하여 학급별로 관리를 할 수 있습니다. 유아들에게 ‘충전 도우미’, ‘목욕 도우미’ 역할을 주면 디지털 기기를 돌보는 습관을 기를 수 있습니다.



※ 본 사례는 인천서현유치원 운영 결과입니다.



※ 본 사례는 청심유치원 운영 결과입니다.

### 디지털 매체와 함께 교실 밖 자연 탐구하기

유아들이 바깥 놀이터에서 놀이를 하다 애벌레, 나비, 나무 등 다양한 생물을 발견하며 호기심을 보였습니다. 관찰했던 곤충들을 궁금해하며 이야기합니다.

교사는 바깥놀이에 태블릿 PC를 가지고 나가 사진을 찍어보려고 합니다. 다양한 곤충이나 동물, 식물 동화책을 읽어보며 곤충에 대한 관심이 커졌습니다.

개미에 대해 함께 알아가던 중 그림책에서 보았던 개미집을 궁금해합니다. 조심스레 개미 집에 내시경 카메라를 넣어 개미가 음식을 보관하는 방과 알을 부화하기 위한 공간을 직접 관찰해 봅니다.

생태 공간을 찾아 탐색하던 중, 분수대 물 위에 떠다니는 소금쟁이를 발견하고는 내시경 카메라를 활용해 물 속을 직접 관찰해 보며 소금쟁이가 깨끗한 물에서 살 수 있음을 알게 되었습니다.



내시경 카메라를 통해 본 개미굴 세상



내시경 카메라를 통해 소금쟁이가 사는 물 속 세상

### 세 번째 이야기

03

### 놀이와 배움을 위한 디지털 환경을 만들어 가는 이야기



#### 이런 어려움이 있었습니다

“내가 먼저 할거야.”, “너만 오래 했잖아.”  
 “선생님 시 스피커 소리가 너무 커서 방해가 돼요.”  
 “배터리가 없어요. 충전해야 해요.”

유치원에서 다양한 디지털 기기를 활용한 놀이가 이루어지면서 사용을 둘러싼 갈등이 나타나게 되었고 기기별로 사용 순서, 소리 크기, 기기 정리 방법 등에 약속이 필요하게 되었습니다.

유아들의 디지털 안전도 우려가 되었습니다..  
 궁금한 것을 알아보기 위해 유튜브를 시청하다가도 추천 영상이 유혹하고, 무심코 건드린 터치 한 번에 낯선 세계로 가버리기도 했습니다.

다양한 디지털 기기만큼이나 충전, 업데이트, 고장 수리 등... 수업 외의 업무도 늘어났습니다.

교사들은 유아·놀이 중심 교육과정 안에서 어떤 디지털 환경을 구축해야 유아들의 자유로운 놀이를 통한 배움이 가능한지에 대하여 고민하였습니다. 유아의 디지털 놀이를 지원하기 위해서는 교사의 디지털 역량이 중요할 텐데 디지털 기기를 놀이에 활용하는 역량이 부족하다고 느끼고 불안해지기도 하였습니다.

### 다양한 디지털 기기와 함께하며 유아의 배움이 깊어졌습니다

‘디지털 환경’이란 화려한 장비나 고가의 기기만을 의미하지 않습니다. 중요한 것은 디지털 기기를 교육적으로 의미 있는 맥락에 적절하게 활용하고 있느냐입니다.

교사와 유아, 그리고 한개의 디지털 기기만으로도 충분히 의미 있고 창의적인 놀이를 만들어 갈 수 있습니다.



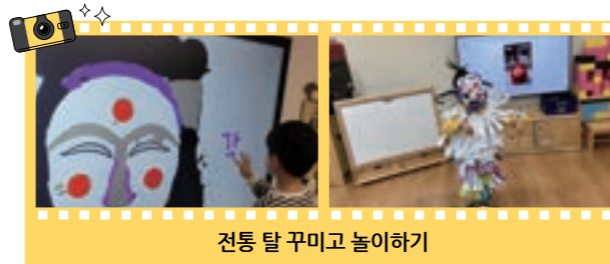
※ 본 사례는 **안산대학교부설 석학유치원** 운영 결과입니다.

## 이렇게 놀이와 배움을 위한 환경을 만들어 갔습니다

### 시공간을 오가며 놀이와 배움을 지원하는 디지털 기기

디지털 교육에 대해 깊은 고민을 통해 교사들은 유튜브 시청, 앱을 통한 게임 등 스크린 기반의 디지털 경험이나 특별한 학습 형태로 이루어지는 코딩 교육이 유아에게 적절한 디지털 교육인지 의문을 가지게 되었습니다.

교사들은 '디지털 사용을 위한 교육'이 아닌 배움을 확장하기 위한 '놀이의 도구'로 디지털을 활용하도록 하는 것이 유아들에게 바람직한 디지털 교육의 방향이라고 생각하고, 이를 지원할 수 있는 환경을 고민하게 되었습니다.



전통 탈 꾸미고 놀이하기

교사는 인터넷으로 전통 탈춤을 살펴보고, 앱을 통해 '전통 탈'을 그리고 출력합니다. 다양한 색의 종이, 풀과 가위, 물감 등의 재료로 탈을 꾸미고, 꾸민 탈을 쓰고 탈춤 놀이를 하였습니다. 디지털 놀이 속에서 디지털 경험과 아날로그 경험이 함께하며 시공간을 오가며 놀이와 배움을 지원하게 되었습니다. 디지털 놀이 속에서 디지털 경험과 아날로그 경험이 함께 엮힙니다.

전자칠판에서 구글어스 플랫폼을 활용하여 우리 동네, 우리 유치원, 우리 집 찾기를 해봅니다.

유아들의 호기심은 세계 여러 나라로 확장됩니다. 세계 여러 나라에 대한 관심이 학부모 참여 수업으로 이어집니다. 유아는 부모님과 함께 디지털 속 세계 여행을 떠납니다.



구글어스로 우리 집 찾기



※ 본 사례는 **삼양유치원, 금란유치원** 운영 결과입니다.

### 디지털 약속을 통해 안전하고 균형 있는 환경을 만들어 가는 이야기

디지털 기기를 사용하면서 순서, 규칙, 안전, 디지털 예절, 초상권 등 다양한 문제 상황이 생겼습니다. 이를 해결하기 위해 유아들과 디지털 약속을 만들어 보았습니다.

먼저 유아들과 문제 상황에 대해 함께 이야기를 나누었습니다.

그리고 유아들과 '왜 규칙이 필요한지'에 대해 알아보며 공감대를 형성하였습니다.

충분히 생각하고 난 뒤 유아들의 의견을 모아 스티커 투표로 최종 규칙을 정하였습니다.

마지막으로 함께 정한 디지털 약속을 포스터로 만들어 게시하였습니다.

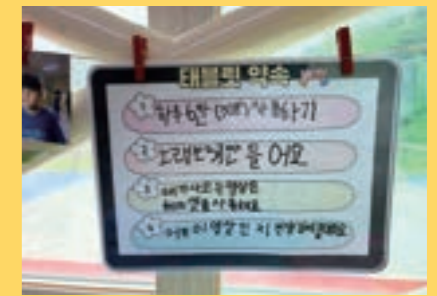
'모르는 영상은 함께 보기', '디지털 20분, 놀이 40분' 등 디지털 안전, '친구의 모습 몰래 찍지 않기' 등 디지털 에티켓과 관련된 규칙도 추가되었습니다.

이와 함께 교사는 무분별하게 노출되는 온라인 광고나 추천 영상 등을 교사 계정으로 미리 큐레이션 하면서 안전한 탐색 환경을 조성해 주었습니다.



#### 우리 반 디지털 규칙

- ⇒ 애플타이머는 한 번에 두 명씩 사용하고 사용 후 충전해요.
- ⇒ 카메라는 사진 3장만 찍고 친구에게 양보해요.
- ⇒ 마이크는 너무 크게 소리 지르지 않아요.
- ⇒ 루카에게 보여줄 책은 앞에 놓아요.
- ⇒ 태블릿 PC는 한 명씩 사용하고 조심히 다루요.
- ⇒ 검색한 내용은 친구와 같이 봐요.
- ⇒ 내시경카메라는 사용 후 돌돌 말아 정리해요.



#### 태블릿 PC 사용 약속

- ⇒ 하루 6칸(30분)만 사용해요.
- ⇒ 동요와 학습 영상만 봐요.
- ⇒ 소리가 나는 영상은 헤드셋을 사용해요.
- ⇒ 어린이 영상인지 선생님께 물어봐요.



※ 본 사례는 **무주반디유치원** 운영 결과입니다.

## 교사 학습공동체를 통해 성장하는 교사 이야기

디지털 경험에 따라 교사들 간 디지털 역량의 격차가 생겼습니다. 그러나 이러한 디지털 격차는 교사 학습공동체를 통해 해결될 수 있었습니다.

새로운 디지털 기기에 대하여 교사 학습공동체와 함께 사용자 연수를 연수를 진행하였습니다.

때로는 전문 강사를 초청하여 디지털 교육에 대한 방향을 점검하거나 함께 실습하며 기기에 대한 궁금증을 해결하였습니다.

교사 학습공동체에서는 놀이와 배움에 적절한 디지털 환경을 위해 함께 고민하며 서로 배우며 성장할 수 있었습니다.

월 2회 이상 모여 각 반의 운영 사례를 공유하고, 놀이 흐름에 맞는 디지털 환경 구성 방안을 논의하였습니다.

연령별 접근 방안에 대해 의견을 나누기도 하였습니다.

디지털 놀이 경험이 많은 교사가 '디지털 튜터' 역할을 맡아 동료에게 한 가지씩 팁을 나누어 주었습니다.

'뚜루뚜루 활동 한 가지씩 해보기', '우리 반 눈 건강 체조 알리기' 등을 함께 해보며 서로 격려하고 어려움을 공감하며 함께 성장하는 '디지털 연구 문화'를 조성하고자 노력해 갔습니다.



원내 전문적 학습공동체

## 놀이와 배움을 지원하는 물리적·사회적·인적 환경을 만들어 갔습니다

유치원의 교육공동체가 함께 물리적·사회적·인적 측면에서 놀이와 배움을 지원하는 디지털 환경을 만들어 가게 되었습니다. 유아들은 자유로운 놀이를 통해 다양한 시·공간을 오가며 즐겁게 놀이하였습니다. 유아 발달에 적합하고, 안전하고, 상호작용적인 물리적 디지털 기기를 통한 감각적 디지털 경험은 미술, 신체, 역할 놀이로 이어져 단순히 기기를 탐색하는 것을 넘어 디지털을 통해 표현하고 창조하였습니다.

유아는 친구, 선생님, 놀잇감, 그리고 디지털이라는 존재와 함께 얽혀 소통하고 관계를 맺으며 배움을 확장하였습니다.

디지털 규칙을 만드는 경험은 서로를 배려하고 민주적 의사결정을 하는 과정이었습니다. 디지털 기기를 안전하게 다루고 차례를 지키며 사용하는 태도가 형성되었습니다. 기기 손상 및 사용 갈등이 줄어들고 유아의 책임감과 자기조절 능력이 향상되었습니다.

교사와 유치원은 중요한 디지털 인적 환경이 되었습니다. 유치원 전체가 '디지털 놀이 친화적 환경'에 대한 공감대를 형성하게 되었습니다.



※ 본 사례는 **삼양유치원, 인천서현유치원** 운영 결과입니다.

## #3 나아가기

### 유아~디지털~공동체가 함께 되어가는 디지털 환경



교사들과 디지털 환경에 대한 고민을 함께 나눈 결과, 유아~디지털~공동체가 함께 되어가는 디지털 환경을 만들어 가기 위하여 다음의 방향을 제안해 볼 수 있었습니다.

**첫째, 좋은 디지털 환경이란 유아가 자유롭게 놀이할 수 있는 환경입니다.**

- 주도적으로 놀이에 디지털을 활용할 수 있도록 지원해 주세요.
- 유아가 자유롭게 이동하며 놀이할 수 있는 무선 인터넷 환경을 지원해 주세요.
- 유아가 성인의 도움 없이 주도적으로 놀이에 사용할 수 있는 디지털 매체를 지원해 주세요.
- 안정적인 WI-FI, 충분한 수의 태블릿 PC, 유아의 발달에 적절하고 안전한 콘텐츠 등 기본적인 디지털 환경을 지원해 주세요.
- 구체적 사물을 감각으로 만지고 느끼며 상호작용할 수 있는 실감형 방식의 디지털 환경을 지원해 주세요.

**둘째, 좋은 디지털 환경이란 유아의 경험과 배움이 확장되는 환경입니다.**

- 유아가 킥커링(Tinkering)\*을 통한 충분한 탐색 경험을 할 수 있도록 지원해 주세요.
- 유아가 시·공간을 넘나들며 온-오프라인, 가상-실제, 디지털-아날로그의 경험을 함께 할 수 있도록 지원해 주세요.
- 유아가 일상생활과 놀이를 기록하고 공유하거나, 정보를 탐색하고 공유할 수 있는 디지털 활용 경험을 할 수 있도록 지원해 주세요.
- 유아가 디지털 매체를 활용하여 다양한 방식(신체, 미술, 음악, 언어 등)으로 탐색, 표현, 변경, 창조하는 경험을 할 수 있도록 지원해 주세요.
- 유아가 다양한 주체(친구, 교사, 놀잇감, 매체, 자연 등)와 얽혀 소통하고 관계 맺는 경험을 할 수 있도록 지원해 주세요.

\* 킥커링(Tinkering)은 작동 방법을 알려주는 접근이 아니라, 유아가 자유롭게 탐색하며 다양한 시행착오와 실수, 그리고 우연적 발견 등의 유의미한 발견을 통해 사용 방법이나 기능을 익혀가는 것을 의미합니다(교육부, 2020b).

**셋째, 좋은 디지털 환경이란 유아의 도전을 지지하는 안전한 환경입니다.**

- 디지털 약속(균형 있는 사용, 사용법, 순서, 예절 등)이 지켜지는 환경을 지원해 주세요.
- 개인 권리(초상권, 보안 등)를 소중히 여기는 환경을 지원해 주세요.
- 건강한 참여와 소통(공감, 댓글, 예절 등)을 격려하는 환경을 지원해 주세요.
- 디지털 정보에 대한 비판적 사고를 돕는 상호작용으로 지원해 주세요.
- 디지털 존재에 대한 윤리적 사고를 돕는 상호작용으로 지원해 주세요.

좋은 디지털 환경은 유아~디지털~공동체가 놀이 속에서 함께 하며 디지털 세상의 존재로 '되어가는' 공간일 것입니다. 이 공간 안에서 유아는 더 넓은 세상에서 더 깊고 풍성한 배움을 새롭게 만들어 갈 수 있습니다. 이를 위해 교사는 보다 더 유아 중심의, 보다 더 놀이 중심의 교육 환경을 만들어 주어 교육과정을 실행할 수 있을지 끊임없이 고민하고 실천하고, 다시 사유하고 성찰하여 실천해 갈 필요가 있습니다.

4분임 | 이게 언플러그드가 맞나요?

## '디지털 기기 없이 하는 디지털 놀이?' K-언플러그드 놀이



### #1 알아보기

#### 디지털 기기로 가득한 세상에서 언플러그드 놀이가 필요한 이유

오늘날 일상과 유아교육 현장에서 디지털 도구와 매체가 빠르게 확산되고 있습니다. 하지만 디지털 교육의 핵심은 기기를 조작하는 기술이 아니라, 문제를 해결하기 위한 사고와 협력의 과정에 있습니다.

언플러그드 놀이는 이러한 디지털 사고력을 유아의 놀이 경험으로 옮겨온 형태입니다. 컴퓨터나 전자기기 없이도 생각의 과정을 탐구하며, 순서·패턴·반복·오류 수정·협력적 문제 해결을 놀이 속에서 자연스럽게 배웁니다.

이 놀이는 코딩을 배우는 활동이 아니라, 문제를 스스로 인식하고 해결 방법을 논리적으로 구성하며 수정해보는 생각의 순환 과정을 경험하는 교육입니다.

유아는 몸으로 명령어를 표현하고, 친구와 협력하며 놀이를 통해 '생각의 구조'를 익혀 갑니다.

놀이 속에서 유아는 스스로 순서를 계획하고 실행하며 절차적 사고력을 기르고, 오류를 발견하고 수정하면서 스스로 배우는 힘을 키웁니다. 또한 규칙과 패턴을 찾아내며 예측력과 논리적 사고를 발달시키고, 친구와 함께 목표를 이루는 과정에서 협력적 문제 해결력도 자라납니다.

이처럼 유아가 놀이하며 자연스럽게 배우는 컴퓨팅 사고는 컴퓨터 화면 앞에서 학습하기 전에 먼저 경험해야 할 기초 코딩 경험이 됩니다. 예를 들어, '쿵(0)'과 ' 짹(1)'으로 리듬을 만들며 규칙의 원리를 느끼고, 비빔밥을 만드는 순서를 정하며 알고리즘의 개념을 익힙니다. 반복되는 문양이나 색깔을 변형하며 패턴과 예측의 원리를 배우고, 잘못된 순서를 발견하면 스스로 수정하며 문제 해결력과 자기조절력을 키웁니다. 또한 '예/아니오' 질문으로 단서를 좁혀가는 놀이에서는 논리적 분류 능력이 자라납니다.

언플러그드 놀이는 복잡하고 추상적인 컴퓨팅 사고를 유아의 눈높이에 맞춰 풀어내는 생각의 놀이입니다. 유아는 생각하고, 표현하며, 함께 해결하는 과정을 통해 디지털 세상을 살아갈 힘을 키워 갑니다.

결국 언플러그드 놀이는 컴퓨팅 사고의 씨앗을 심는 놀이, 유아가 생각하고 협력하며 배우는 '생각의 놀이'라고 할 수 있습니다.

#### '유아 언플러그드 놀이'란?

! 컴퓨터나 전자기기 없이, 놀이를 통해 문제를 스스로 생각하고 해결하는 힘을 기르는 활동입니다.

유아는 몸으로 순서와 규칙을 익히고, 친구와 협력하며 디지털 기기를 사용하지 않아도 생각이 자라나는 배움을 경험합니다.



## 언플러그드 놀이 실천의 어려움

언플러그드 교육이 점차 확산되고 있지만 현장 교사들은 여전히 몇 가지 어려움을 느끼고 있습니다. 먼저, 언플러그드가 정확히 무엇을 의미하는지, 개념이 다소 추상적이라 실제 현장에서 어떻게 적용해야 할지 막막하다고 합니다.

또한 놀이와 자연스럽게 연결하기 어렵다는 점도 자주 언급됩니다. 언플러그드 활동이 종종 주제와 별개로 진행된다 보니 유아의 흥미가 오래 지속되지 않고, 놀이의 자연스러운 흐름이 이어지지 않는다는 목소리도 있습니다.

이러한 교사들의 고민을 바탕으로, 언플러그드 놀이를 주제 중심 놀이 속에 자연스럽게 녹여 내는 방안을 모색했습니다. 그 결과, 9~10월의 놀이 주제인 '우리나라'와 결합하여 전통문화와 디지털 사고가 어우러지는 'K-언플러그드 놀이'를 시도하게 되었습니다.

아이들이랑 정해진 순서에 따라서  
과일꼬치활동을 해봤어요

근데 이런 활동도  
언플러그드가 맞나요?



언플러그드 관련 서적을 구매해서  
교실에 적용해 봤어요!  
하지만 진행되고 있던  
주제랑 연관이 없다 보니  
갑자기 불쑥하게 된  
언플러그드 놀이가 어색했어요.

## #2 살펴보기

첫 번째 이야기

01

몸으로 익히고 협력으로  
완성하는 컴퓨팅 사고



놀이 속에서 '컴퓨팅 사고의 원리'를  
어떻게 체득할 수 있을까?

유아는 '쿵쾅쿵쾅 장단'이나 '비석치기' 같은 우리나라 전통놀이를 정말 좋아합니다. 리듬을 타고 몸을 움직이며 친구들과 함께 노는 순간이 즐겁기 때문입니다.

이러한 전통놀이는 코딩의 원리와도 이어질 수 있습니다.

놀이 속에서 순서대로 생각하기, 규칙을 만들고 바꿔보기, 친구와 협력해 문제를 해결하는 과정은 모두 코딩의 핵심 원리와 닮아 있기 때문입니다. 즐거운 전통놀이 속에서 유아가 몸으로 부딪히며 자연스럽게 '컴퓨팅 사고'를 경험하도록 놀이를 지원해 보았습니다.

## 명령어를 만들고 로봇이 되어 경로를 개척하였습니다

### 협력 명령어로 경로를 설계하다

추석에 대해 이야기하던 중, 유아들은 “이거 먹어봤어요!”, “송편도 있어요!”라며 추석 음식에 관한 자신의 경험을 신나게 나누었습니다.

이에 <우리나라 음식 DDR놀이>를 함께 만들기로 했습니다. 유아들은 토란국, 갈비찜, 삼색나물, 송편 등 추석 음식 카드를 골라 직접 신체놀이판을 구성했습니다.

화면에 나타나는 음식 순서대로 발을 움직이며 “송편이 두 번 나오면 점프!”, “삼색나물은 왼발로!” 같은 조건도 추가했습니다.

틀렸을 때는 “발자국 모양으로 돌아오기!” 규칙도 만들며 놀이가 점점 복잡하고 재미있어졌습니다. 몇 번의 게임이 지나자 유아들은 스스로 순서를 바꾸거나 새로운 조건을 더하며 놀이를 확장해 갔습니다.

신체로 움직이며 규칙을 만들고 바꾸는 과정 속에서 유아들의 사고력과 협동심이 함께 자라나는 순간이었습니다.



신체 움직임으로 코딩을 익히는 <우리나라 음식 DDR놀이>



놀이 영상 QR코드

## 세계 속 연결, 협력 없이는 불가능한 미션

세계지도를 함께 보던 중 한 유아가 물었습니다.

“우리나라에서 진짜 아프리카까지 갈 수 있어요?”

그 한마디에서 <아프리카에 선물 보내기> 언플러그드 코딩 놀이가 시작되었습니다. 유아들은 대한민국의 문화를 살펴보고 “나는 김밥 줄래요!”, “태극기 멋있어요!”라며 아프리카 친구에게 전하고 싶은 선물을 골랐습니다.

이후 명령어 카드를 이용해 이동 경로를 짰습니다.

“앞으로 두 칸! 바다를 점프! 오른쪽 한 칸!”

유아들은 명령어를 조합하며 순서(알고리즘)와 조건(장애물 회피)의 개념을 자연스럽게 배웠습니다.

목적지에 도착하자 아이들은 “이건 대한민국의 김밥이에요! 맛있어요!”, “아프리카 친구가 좋아할 거예요!”라며 자랑스럽게 선물을 전했습니다.



신체 움직임으로 코딩을 익히는 <아프리카에 K-문화 전달하기>



※ 본 사례는 경북울진초등학교병설유치원 운영 결과입니다.



※ 본 사례는 해든유치원 운영 결과입니다.

### 전통 놀이의 규칙을 코딩으로 재해석

추석을 앞두고 전통놀이를 즐기던 중, 유아들은 ‘비석치기’에 큰 관심을 보였습니다. 비석치기 놀이를 언플러그드 활동과 연결해 교사가 먼저 로봇이 되어 시범을 보였습니다.

내린 명령어를 순서대로 듣고 움직이며 한글, 김치, 경복궁, 한복이 그려진 비석을 맞추었습니다.

“다음은 나야!”  
“이제 오른쪽으로 가야 해!”

유아는 자연스럽게 대화를 주고받으며 협력하고 소통했습니다. 이후 화살표 카드를 활용해 직접 경로를 만들고 로봇 친구가 그 길을 따라 이동하는 확장 놀이로 이어졌습니다.

색깔 옷놀이는 ‘도·개·걸·웃·모’에 각각 ‘빨·주·노·초·파’ 색을 연결한 규칙으로 놀이를 했습니다.

“파랑색으로 가려면 ‘모’가 나와야 해.”

원하는 색깔에 도달하기 위해 어떤 옷이 나와야 하는지 논리적으로 생각하기도 했습니다.

놀이가 끝난 뒤 유아들은 “내가 명령을 잘해서 친구가 성공했어요!”, “같이 하니까 더 재밌어요!”라며 성취감과 협력의 즐거움을 표현했습니다.



놀이 영상 QR코드



놀이 영상 QR코드

### 리듬으로 체득하다

‘0은 쿵, 1은 짹’이라는 규칙을 소개하자 아이들은 금세 흥미를 보였습니다. 교사는 ‘쿵’과 ‘짹’ 그림 카드를 제시했고, 아이들은 카드를 섞으며 자신만의 장단 규칙판을 만들기 시작했습니다.

“이이는 쿵짹쿵짹이예요.”  
“이이를 한 번 더 하면 이이이이, 더 길어져요.”

유아는 숫자와 장단의 반복을 자연스럽게 연결하며 순서를 익혔습니다. 카드의 배열이 달라질 때마다 새로운 리듬이 만들어졌고, 아이들은 자신이 만든 패턴을 직접 연주했습니다.

놀이의 흐름 속에서 아이들은 스스로 규칙을 조합하고, 순서를 조절하며, 리듬의 변화를 탐색했습니다.



리듬을 익히는 <쿵쿵짹짹 장단놀이>



<비석치기 코딩 챌린지>로 협동 문제해결하기



※ 본 사례는 대구무열대유치원과 대전갈마유치원 운영 결과입니다.



※ 본 사례는 충남내포초등학교병설유치원 운영 결과입니다.

## 명령의 '구체성'과 '협력의 기쁨'을 깨닫게 되었습니다

### 명령어 구체화 지원

언플러그드 놀이를 처음 시작할 때에는 교사가 간단한 순서와 조건에서 시작할 수 있도록 해보았습니다. 이후 유아가 '조종사'가 되어 교사나 친구를 움직여보게 하며, 명령어를 구체적이고 순서대로 내려야 원하는 결과를 얻을 수 있음을 스스로 알 수 있도록 지원했습니다.

### 협력의 의미 되새기기

활동 후에는 "내가 명령을 잘했더니 친구가 성공했어!", "같이 해서 더 재밌었어요!"와 같이 유아의 표현을 통해 협력의 즐거움과 성취감을 느끼는 모습을 볼 수 있었습니다.

## 두 번째 이야기

## 02

## 일상생활과 예술에서 찾는 논리



## 놀이 속에서 '컴퓨팅 사고의 원리'를 어떻게 체득할 수 있을까?

'알고리즘'과 '패턴'은 컴퓨팅 사고력의 핵심이지만 유아에게는 매우 추상적인 개념입니다.

이를 딱딱한 학습이 아닌, 놀이의 결과물(맛있는 비빔밥, 아름다운 조각보)과 직접 연결하여 '순서가 바뀌면 결과가 달라진다.'는 논리적 인과관계를 스스로 찾아갈 수 있도록 해보았습니다.

특히, 우리나라의 전통적인 패턴과 춤에 숨겨진 규칙을 찾아내며 문화적 감수성도 함께 기를 수 있을 것이라는 기대도 해보았습니다.

## 순서가 바뀐 비빔밥을 만들고 패턴을 이어 조각보를 완성하였습니다

### 요리 알고리즘의 중요성

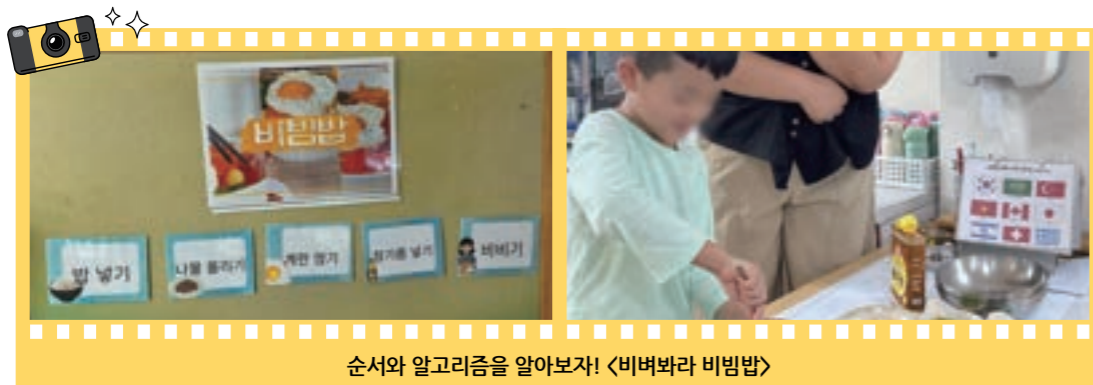
점심 메뉴로 나온 비빔밥에 아이들의 관심이 쏠렸습니다. 이 기회를 살려 <비벼봐라 비빔밥> 놀이를 시작했습니다.

‘밥 넣기⇒나물 올리기⇒계란 얹기⇒참기름 넣기⇒비비기’ 아이들은 활동 카드 순서대로 비빔밥을 완성하며 알고리즘의 개념을 익혔습니다. “생각했던 대로 맛있다!”는 말이 절로 나왔습니다.

이후 아이들은 카드를 섞어 순서를 바꿔보는 확장 놀이를 즐겼습니다. 그 결과, 엉뚱하고 예상치 못한 비빔밥이 탄생했습니다. 아이들은 웃으며 말했습니다.

“순서가 다르면 맛도 달라요!”

놀이 속에서 아이들은 자연스럽게 ‘순서의 중요성’을 깨닫고, 순차적 사고의 즐거움을 몸으로 경험했습니다.



순서와 알고리즘을 알아보자! <비벼봐라 비빔밥>



※ 본 사례는 경기대연유치원 운영 결과입니다.

### 전통 예술 속 패턴의 발견

교실 한쪽에 전시된 조각보와 패턴 한지를 보며 아이들의 눈이 반짝였습니다. 유아의 호기심에서 전통 문양 만들기를 시작했습니다.

아이들은 전통 도장을 이용해 종이에 하나씩 찍으며 패턴을 만들었습니다.

“규칙적으로 찍으니까 예쁘다!”

찍는 순서와 반복의 규칙에 따라 문양이 달라지는 걸 자연스럽게 관찰했습니다.

“난 이렇게 해볼래요!”

어떤 아이는 AAB, 또 다른 아이는 ABB처럼 자신만의 규칙을 만들어 새로운 무늬에 도전했습니다.

놀이가 끝난 뒤, 모두의 패턴을 모아 커다란 ‘우리들의 전통 조각보’를 완성했습니다.

작은 무늬 하나하나가 모여 멋진 작품이 되었고, 유아는 반복과 규칙이 모이면 큰 질서가 만들어진다는 것을 몸소 느꼈습니다.



패턴과 규칙을 익히는 <무늬가 쏙! 조각보 뽕>



※ 본 사례는 경기양주유치원 운영 결과입니다.

### 궁중무용의 순서도

학부모 공개수업을 앞두고 교육과정 교사와 방과후 교사는 함께 연계활동을 고민했습니다. 우리나라 궁중무용 포구락무를 감상하고, 언플러그드 놀이의 패턴과 규칙, 순서 개념을 담은 활동을 진행하기로 했습니다.

교육과정 교사는 아이들과 함께 “포구문이 뭐예요?”라는 질문으로 시작했습니다. 포구락무 영상을 함께 보며 포구문의 역할을 알아보고, 부모님과 함께 전통 문양으로 자신만의 포구문을 꾸미는 활동을 했습니다.

방과후 교사는 아이들과 포구락무 놀이의 순서도를 만들었습니다.

유아는 가까운 곳, 부모님은 조금 먼 곳에서 공을 던지고, “어깨춤 여섯 번⇒발판까지 이동⇒세 번째에 공 던지기”처럼 춤 동작과 던지는 순서를 정해 함께 놀이를 진행했습니다.

아이들은 자연스럽게 순서와 알고리즘의 개념을 익히며 즐겁게 참여했습니다. 부모님들은 “이렇게 멋진 전통춤이 있는 줄 몰랐어요.”라며 놀랐고, 아이들은 “내가 만든 포구문이 제일 예뻐요!”, “또 하고 싶어요!”라며 웃었습니다.

### 순서의 중요성을 경험하고 놀이를 확장하였습니다

#### 결과물 비교를 통한 성찰

선생님의 명령어가 아닌 유아들이 상상하는 순서대로 카드를 바꿔 비빔밥을 비벼보게 했습니다. 순서가 바뀌었을 때 만들어진 독특한 비빔밥의 맛과 과정을 통해, 명령어를 구체적이고 순차적으로 내려야 원하는 결과를 얻을 수 있다는 것을 스스로 깨닫게 되었습니다.

#### 패턴 구조의 다양화

패턴 놀이에서는 AAB, ABB 등 다양한 반복 구조를 시도할 수 있도록 지원하며, 패턴종이에 배경을 반복되게 만들어 유아가 패턴을 이해하기 쉽도록 힌트를 제공하는 것도 좋았습니다.

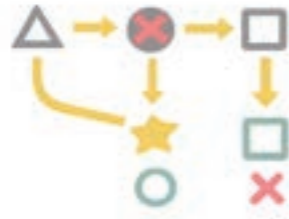


패턴과 규칙, 순서와 알고리즘 <우리 춤 포구락무>



※ 본 사례는 천안업성초등학교병설유치원 운영 결과입니다.

논리적 질문으로 오류를 찾고  
개념을 분류하는 사고 확장



'실수'를 '배움의 기회'로, 논리적 사고력을 어떻게 기를 수 있을까?

가끔 유아기 놀이에서 실수가 발생하면 쉽게 좌절하거나 포기하는 경우가 있습니다.

이 '실수'를 '오류(Bug)'로 인식하고 이를 논리적으로 수정(디버깅)해 볼 수 있도록 해 보고자 했습니다.

또한, 열고개식 질문(예/아니오)을 통해 정보를 효율적으로 좁혀가며 논리적 분류 능력과 추론 능력을 어떻게 기를 수 있을지 고민했습니다.



놀이 영상 QR코드

순서도의 오류를 스스로 수정하고 '예/아니오'로 보물을 찾아 보았습니다

'왜 잘못되었을까?' 오류 발견의 힘

교실에 걸린 '한복 입는 순서' 그림을 보던 아이들이 갑자기 외쳤습니다.

“선생님! 뭔가 이상해요! 그림대로 하면 똑같이 안 돼요!”

아이들의 눈썰미 덕분에 <한복 입기 순서도 오류 찾기> 놀이가 시작되었습니다.

“어디가 잘못된 걸까?”,  
“왜 이렇게 된 걸까?”

질문을 나누며 모둠별로 한복 입기 단계를 다시 정리해 보기로 했습니다.

아이들은 단계별 그림을 살펴보며 순서를 추론하고, 서로 의견을 주고받으며 자신들만의 한복 입기 순서도를 완성했습니다. 완성된 순서도를 비교하며 “우리는 이렇게 생각했어!”, “그림이 조금 달라!” 하며 다른 생각을 존중하고 이유를 설명하는 대화도 이어졌습니다.

마지막으로 아이들은 자신이 만든 순서도를 보며 실제로 한복을 입어보았습니다.



<우리 옷을 입어보아요> 활동을 통해 디버깅하기

그 과정에서 또다시 오류를 발견하고 “어, 이상해졌네!”, “이걸 바꾸면 되겠다!” 하며 스스로 수정해 나갔습니다.

놀이가 끝날 즈음, 아이들의 얼굴에는 성취감이 가득했습니다. 문제를 찾아내고, 원인을 분석하고, 스스로 해결해 본 멋진 경험이었습니다.



※ 본 사례는 대구덕인초등학교병설유치원 운영 결과입니다.



<우리나라 보물찾기>  
활동으로 논리적 분류 경험하기

### 예/아니오로 정보를 좁히는 논리적 추론

우리나라 문화에 관심을 보인 아이들과 함께 <우리나라 보물찾기> 놀이를 진행했습니다.

처음에는 교사가 '보물 지키미'가 되어 한 장의 카드를 고르고, 유아는 "먹을 수 있나요?", "사람이 만든 건가요?"처럼 질문을 던지며 정답을 추리했습니다. 질문을 거듭할수록 정보를 좁혀가며 논리적으로 생각하는 법을 배웠습니다.

이후에는 유아가 직접 '보물 지키미'가 되어 친구들의 질문에 '예/아니오'로 답했습니다. 놀이가 끝난 뒤에는 찾은 카드를 '음식', '문화', '발명품'으로 분류하며 스스로 기준을 세워 정리해 보는 시간도 가졌습니다.

즐겁게 놀이하면서 자연스럽게 논리적 사고와 분류 능력을 키워갔습니다.

### '왜 잘못되었는지' 스스로 탐색하는 힘

#### 오류 발견 환경 조성

유아가 직접 오류를 발견하는 환경을 구성하는 것이 가장 중요했습니다. 교사가 일부러 작은 오류를 삽입하거나 순서에 변화를 주면, 유아들은 왜 잘못되었는지를 스스로 탐색하며 논리적으로 사고하는 기회가 되었습니다.

#### 질문의 주도권 이양

놀이를 시작하기 전 교사가 먼저 '보물 지키미'가 되어 질문의 중요성을 보여준 뒤, 정답을 맞히면 역할을 바꿔 유아가 스스로 논리적인 질문을 생각하도록 격려했습니다. 이 과정을 통해 논리적으로 사고하고 질문을 구성하는 능력을 기를 수 있었습니다.



※ 본 사례는 **충북동화유치원** 운영 결과입니다.

## #3 나아가기

### 놀이 속에서 살아난 언플러그드, 언플러그드로 확장된 놀이



유아 언플러그드 교육은 생활 속 놀이와 자연스럽게 이어질 때 가장 큰 의미를 가집니다. 활동을 따로 떼어내거나 인위적으로 구성하기보다 유아가 일상에서 경험하고 느끼는 주제와 연결될 때 배움은 지식이 아닌 삶의 한 부분으로 스며듭니다.

무엇보다 언플러그드 놀이는 놀이, 사고, 문화가 어우러지는 경험으로 이해될 수 있습니다. 이는 코딩이나 기술을 배우는 활동이 아니라 우리 전통 속에 담긴 질서, 협력, 문제 해결의 가치를 놀이를 통해 새롭게 경험하고 해석하는 과정이기도 합니다.

언플러그드 놀이는 '기기를 꺼도 생각은 켜지는 배움', 즉 '기기는 OFF, 사고는 ON'되는 순간 완성됩니다. 이 말은 디지털 기기를 멀리하자는 의미가 아니라, 유아가 스스로 생각하고 탐색하며 문제를 해결하는 힘을 기르는 배움의 전환점을 뜻합니다.

놀이 속에서 유아는 규칙을 찾아내고, 실수를 다시 시도하며, 친구와 협력하는 과정에서 논리적 사고와 사회적 사고를 익힙니다. 순서와 패턴을 탐색하고, 함께 수정해 가는 과정 속에서 컴퓨팅 사고의 기초가 자연스럽게 자라납니다.

교사는 설계자가 아니라 유아와 함께 걷는 사람입니다. "왜 그렇게 생각했을까?", "다른 방법은 있을까?"와 같은 질문을 통해 유아의 생각이 스스로 확장될 수 있도록 돕습니다. 기기를 잠시 꺼두는 순간, 유아의 마음은 세상을 더 깊이 느끼고 생각은 더 넓게 펼쳐집니다. 기술의 시대 속에서도 상상력과 감성, 그리고 사고력이 함께 자라날 때, 언플러그드 놀이는 디지털 시대의 다정한 배움의 방식으로 남게 됩니다.

5분임 | 현장의 소리에 답하다!

## 시 기반 유아 관찰 및 평가



## #1 알아보기

### 지금, 시 기반 유아 관찰 및 평가가 필요한 이유

2019 개정 누리과정은 유아 중심·놀이 중심 교육을 강조합니다. 유아가 놀이 속에서 보여주는 말, 표정, 몸짓, 관계의 변화는 모두 배움의 신호입니다. 교사는 그 신호를 읽고 기록하며, 유아의 성장을 이해하고 지원합니다.

관찰은 단순한 기록이 아니라 유아의 배움을 읽는 교사의 시선이며, 이 시선이 모일 때 교육과정은 살아 움직입니다.

하지만 현실의 교사들은 이렇게 말합니다.

"관찰의 중요성은 알지만, 정작 기록할 시간이 부족해요."

"내가 쓴 관찰 기록이 교육적으로 타당한지 확신이 서지 않을 때가 많아요."

관찰해야 할 유아는 많고, 하루는 빠르게 흘러갑니다. 시간의 압박 속에서 교사들은 고민합니다.

“어떻게 하면 더 깊이 관찰하고, 꾸준히 이어갈 수 있을까?”

이 질문 속에서 등장한 새로운 접근이 바로 AI 기반 관찰 및 평가입니다.

AI는 교사를 대신하는 존재가 아니라, 교사의 시선을 확장하는 동반자입니다. 유아의 놀이 장면을 데이터로 기록하고, 그 안의 반복적인 패턴이나 미묘한 변화를 자동으로 정리함으로써 교사가 의미 해석과 교육적 판단에 집중할 수 있도록 돕습니다. AI는 관찰을 대신하지 않습니다. 오히려 교사의 관찰을 비춰주는 거울이 되어, 데이터 속에서 새로운 통찰을 발견하도록 이끕니다.

이제는 프로그래밍 없이도 언어 명령으로 작동하는 생성형 AI 기술이 교육 현장 속으로 들어오고 있습니다. AI 기반 관찰은 유아의 놀이를 영상, 사진, 텍스트 등 다양한 형태로 기록하고, 이를 분석 가능한 데이터로 바꾸는 과정까지 포함합니다.

교사는 그 데이터를 다시 읽으며 묻습니다.

“이 아이는 요즘 어떤 놀이에 가장 몰입할까?”

“누구와 자주 어울릴까?”

AI는 데이터를 정리하고 시각화하며, 교사는 그 안의 의미를 읽고 교육적 결정을 내립니다. 기술은 도구로 머물고, 교육의 중심은 여전히 교사와 유아에게 있습니다. 결국 AI 기반 유아 관찰 및 평가는 기술의 이야기가 아니라, 교사의 성찰을 확장하는 새로운 관찰의 언어입니다.

AI는 교사를 대신하지 않습니다. 교사와 함께 성장하며, 유아의 배움을 더 깊이 이해하게 하는 교육의 동반자가 됩니다.

### AI기반 유아 관찰 및 평가란?

! 유아의 놀이를 생생하게 관찰·기록하고 이를 효율적으로 관리, 분석하기 위하여 디지털 미디어 및 AI기반 프로그램을 활용하는 것입니다.



### 여기, 현장에서 답을 찾다

교사들의 말 속에는 공통된 마음이 담겨 있습니다. AI는 교사를 대신하는 존재가 아니라, 교사를 비춰주는 거울이라는 것. AI가 보여주는 데이터는 단지 출발점일 뿐, 그 안의 의미를 읽고 교육적 결정을 내리는 일은 여전히 교사의 몫입니다. 유치원 현장 교사들은 AI 기반 평가에 대해 기대와 고민을 함께 품고 있습니다. 디지털 기술이 교사의 전문성을 넓혀줄 수 있다는 가능성을 느끼면서도, “AI가 교사의 감정과 관계를 대신할 수는 없다.”라는 확신 또한 놓지 않습니다.

AI를 활용한 관찰이 확산되면서, 교사들은 새로운 시야를 얻었다고 말합니다. 이전에는 사진이나 메모로 개별 활동을 기록했다면, 이제는 AI가 자동으로 분류한 데이터를 통해 유아의 놀이 주제, 상호작용 빈도, 감정의 변화 흐름을 한눈에 볼 수 있습니다.

그 결과, 교사는 무엇을 기록할까보다 어떻게 해석할까에 집중하게 되었습니다. AI의 분석이 다르게 나올 때는 그 이유를 찾으며 스스로의 시선을 돌아봅니다. 이 과정이 곧 성찰이 되고, 새로운 배움이 됩니다. AI는 교사의 판단을 대신하지 않습니다. 오히려 교사가 자신의 관찰을 점검하고, 동료와 함께 이야기하며 관찰의 의미를 다시 세우게 하는 대화 상대가 됩니다.

결국 AI 기반 관찰과 평가는 기술을 다루는 능력이 아니라 교육을 다시 바라보는 힘을 길러주는 과정입니다. AI는 교사 곁에서 조용히 돕는 동반자, 유아의 배움을 함께 읽는 두 번째 눈이 되어가고 있습니다.

AI의 데이터가 제가 관찰한 결과와 다를 때, 그 이유를 찾아보는 과정이 오히려 성찰이 되었어요.



AI가 제시한 데이터 속에서 아이의 관심과 배움의 방향을 더 명확히 읽을 수 있었어요. 결국 중요한 건 AI가 아니라, 내가 그 데이터를 통해 아이를 어떻게 바라보느냐였어요.



## #2 살펴보기

### 첫 번째 이야기

# 01

## 생생하고 효율적으로, 놀이 관찰 기록하기



### 왜 이런 변화가 필요했을까요?

“우리 유치원에서는 관찰 기록지를 써서 아이들의 놀이를 기록했어요.  
손으로 적고, 사진은 인쇄해서 오려 붙였죠.  
기록지가 없으면 그 순간을 놓치기도 했어요.  
시간이 지나 다시 적으려면, ‘이게 맞나?’ 싶은 때도 많았어요.”

교사들의 이 말 속에는 현장의 진짜 고민이 담겨 있습니다.  
매일 많은 일이 일어나는 교실에서 무엇을, 언제, 어떻게 기록할지를 스스로 판단해야 하는 일은 결코 쉽지 않습니다. 유아의 놀이가 순식간에 바뀌는 순간마다 “지금 이 장면을 놓치면 어떡하지?” 하는 마음이 따라옵니다.

그럼에도 교사들은 유아의 놀이를 더 생생하게 담고 싶다는 마음으로 새로운 방법을 찾았습니다. 종이에 적던 기록을 넘어, 디지털 도구를 활용한 관찰과 기록의 혁신이 시작된 것입니다.

카메라와 태블릿 PC, 음성 메모, 자동 정리 프로그램 등 기술은 교사에게 새로운 손이 되어 주었습니다.

이제 기록은 단순한 ‘작성’이 아니라, 유아의 놀이를 다시 보고 해석하는 성찰의 창이 되었습니다. 이 변화는 교사가 더 효율적으로, 더 깊이 있게 유아의 배움을 바라보게 만든 첫 번째 관찰 및 평가 혁신의 출발점이었습니다.

### 이렇게 바꾸어보았습니다

#### 카메라 기능을 활용한 유아 스스로 놀이 기록하기

“사진 찍는 게 너무 재미있어요! 이걸 내가 만든 케이크예요!”  
“선생님, 친구가 만든 것도 찍어줄래요?”

유치원 현장에서는 한 교사가 여러 아이를 동시에 돌봐야 하다 보니 모든 순간을 세밀하게 관찰하기 어렵습니다. 특히 조용한 아이들의 작은 시도나 변화는 교사의 시선이 미치지 못할 때가 많았습니다.

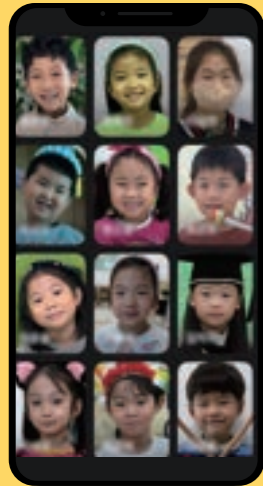
그래서 교사들은 유아가 스스로 놀이를 기록할 수 있는 방법을 찾았습니다.

태블릿 PC와 스마트폰의 카메라 기능을 활용해 유아들이 직접 자신의 놀이 모습을 찍고, 이야기를 남기도록 한 것입니다.



유아들이 사진과 영상으로 기록한 놀이기록물

스마트폰 앨범에서  
유아별 사진을 분류



월별 놀이 관찰 기록 및 평가에 활용



유아들은 자신이 만든 작품이나 놀이 장면을 친구에게 자랑하듯 자연스럽게 기록했습니다.

사진 속에는 “내가 이렇게 만들었어!”, “이건 친구랑 같이 했어!” 하는 즐거운 목소리가 고스란히 담겼습니다.

그 안에서 교사들은 이전에 놓쳤던, 조용하지만 의미 있는 성장의 순간들을 새롭게 발견할 수 있었습니다.



※ 본 사례는 물빛유치원 운영 결과입니다.

### 구글 폼과 시트를 활용한 놀이 기록 효율화

“기록지를 들고 다니다 보면, 자주 한 장면만 보게 돼요. 다른 놀이가 시작돼도 눈이 잘 안 가요.”

교사들은 늘 고민했습니다. 일지를 들고 다니며 기록하는 동안, 놀이의 흐름이 끊기거나 순간을 놓치는 일이 많았기 때문입니다. 하루에도 수십 가지의 놀이가 일어나지만 한 가지를 적는 사이, 또 다른 배움의 장면이 사라지곤 했습니다.

그래서 교사들은 “좀 더 즉각적이고 빠른 방법은 없을까?” 스스로에게 질문했습니다.

그 답은 바로 구글 폼과 시트였습니다. 교사는 직접 관찰 양식을 만들었습니다. 날짜, 이름, 놀이 공간, 관찰 종류, 시간, 내용, 그리고 누리과정 관련 요소까지 한눈에 볼 수 있는 구조였습니다. 링크를 휴대폰에 저장해 두고, 놀이 현장에서 바로 열어 체크하거나 음성 입력으로 내용을 남겼습니다.

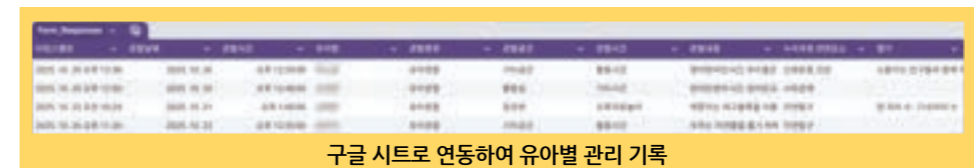


구글 폼을 활용한 자료 입력

기록을 마치면 구글 시트에 자동으로 정리되어 놀이별, 유아별 관찰 흐름이 한눈에 들어왔습니다. 필요할 때는 항목별로 분류도 가능했습니다.

구글 폼과 시트를 활용한 디지털 기록은 관찰의 부담을 줄여 주었을 뿐 아니라, 유아의 배움을 더 넓고 깊게 바라볼 수 있게 해 준 도구가 되었습니다.

기록이 단순한 업무가 아니라, 놀이 속 배움을 연결하는 창으로 다시 태어난 것입니다.



구글 시트로 연동하여 유아별 관리 기록



※ 본 사례는 경인여자대학교부속유치원 운영 결과입니다.

## 웹 앱을 이용한 관찰 기록

“매일 아이들의 놀이를 기록하지만, 내가 원하는 방식으로 정리하기가 참 어렵더라고요. 앱을 써도 결국 다시 손으로 고쳐야 했어요.”

교사는 늘 더 나은 방법을 찾고 있었습니다.

수첩, 메모 앱, 사진첩까지 오가며 기록했지만 각각의 한계 때문에 완전한 형태의 관찰 기록을 남기기 어려웠습니다. 결국 같은 내용을 다시 옮기고 정리하는 일이 반복되었지요.

“이럴 바엔 내가 직접 만들어볼까?”

그 생각이 시작이었습니다. 교사는 AI 프로그램의 도움을 받아 구글 시트-앱스크립트-제미나이를 연동한 관찰 기록 웹 앱을 직접 제작했습니다.

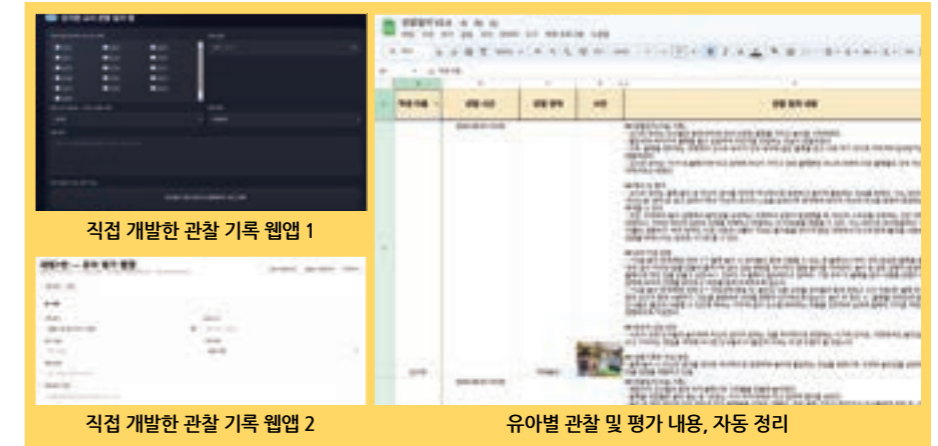
양식은 단순했습니다. 유아 이름, 관찰 내용, 사진 첨부 등 입력만 하면 AI가 자동으로 기록을 정리해 주고, 교사가 참고할 수 있는 문장이나 제안을 함께 제시했습니다.

모든 데이터는 구글 시트에 자동 저장되어 검색·필터링이 가능했고, 엑셀이나 PDF로 바로 출력할 수 있었습니다.

“생활기록부, 상담자료, 평가 근거까지 한 번에 정리되니 기록이 더 이상 일이 아니라, 아이를 다시 만나는 시간이 되었어요.”

웹 앱을 통한 기록은 단순한 기술의 편의가 아니라 교사의 성찰 시간을 되찾아 준 변화였습니다.

AI가 기록을 대신한 것이 아니라, 교사가 AI를 통해 더 깊이 아이를 바라볼 수 있도록 돕는 동반자가 된 것입니다.



※ 본 사례는 **도산유치원** 운영 결과입니다.

## 관찰이 더 가까워졌습니다

업무 효율이 높아진 만큼, 교사는 유아의 놀이 현장에 머무는 시간이 늘어났습니다.

기존에는 수기로 기록하느라 유아와의 대화가 단절되는 경우가 많았지만, 이제는 효율적인 기록 덕분에 유아와의 상호작용이 한층 활발해졌습니다.

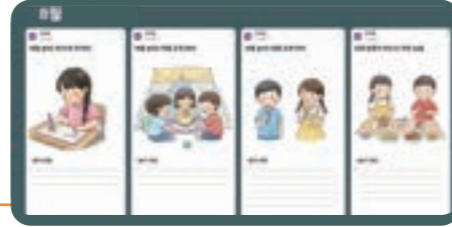
관찰 내용 작성이 빨라졌기 때문에 더 생생한 놀이의 기록을 그때마다 담을 수 있게 되었습니다.

## 두 번째 이야기

# 02

### 원하는 대로 편하게, 관찰 기록 관리하기

#### 관찰 기록 관리의 어려움이 있었습니다



“00이가 자동차 놀이했던 걸 어디에 적어뒀지?  
날짜가 이쯤이었던 것 같은데...”

많은 교사들이 공감합니다.

스마트폰 속 사진을 넘겨 보고, 수첩과 놀이 기록지를 뒤적이며 예전에 적어둔 기록을 찾아 헤맨 경험이 한두 번이 아닙니다. 하루 동안 일어나는 놀이가 너무 많고, 그 중 어떤 장면을 언제, 어떻게 기록했는지 기억이 흐릿해질 때도 있습니다. 특히 관찰 기록이 바로 평가 자료가 되지 않을 때는 몇 주 혹은 몇 달 치의 기록을 모아 다시 정리해야 하는 상황도 생깁니다.

수첩이나 메모지에 날짜순으로만 기록해 두면 유아별·놀이별·상황별로 필요한 자료를 찾는데 많은 시간과 에너지가 들었습니다. 교사들은 생각했습니다.

“유아마다 놀이가 다르고, 평가에 활용해야 할 기록도 다른데...  
이걸 좀 더 빠르고 쉽게 찾을 방법은 없을까?”

이때 눈에 들어온 것이 바로 디지털 도구였습니다. 디지털 기반의 기록 관리라면 유아, 놀이 주제, 날짜, 장소 등 다양한 항목으로 분류하고 검색할 수 있습니다. 이번에는 디지털 도구를 활용해 관찰 기록을 원하는 방식으로, 더 편하게 관리해 간 현장의 시도를 소개하고자 합니다.

#### 이렇게 바꾸어 보았습니다

패들렛으로 유아별 자료를 한눈에 보기

“이 아이가 요즘 어떤 놀이에 빠져 있는지,  
하루하루 흐름처럼 보이면 좋을 텐데...”

교사는 유아별 놀이 기록을 더 직관적으로  
볼 수 있는 방법을 찾고자 했습니다.  
그때 떠오른 도구가 바로 패들렛이었습니다.



디지털 도구(패들렛)로 기록하기

교사는 패들렛에 유아별 섹션을 만들었습니다.

그리고 하루 동안 기록한 놀이 사진과 짧은 메모를 각 섹션에 차곡차곡 올려 두었습니다.

며칠이 지나자 화면에는 유아의 놀이가 시간의 흐름처럼 자연스럽게 쌓였습니다.

“검색하지 않아도, 이 아이가 어떤 길을 걸어왔는지 그냥 눈으로 따라갈 수 있었어요.”

패들렛은 유아별 누적 자료를 한눈에 볼 수 있는 지도가 되어 주었습니다.

놀이의 흐름과 관심의 변화가 선명하게 드러나 교사는 다음 지원을 더 쉽게 계획할 수 있었습니다.

또한 기록물을 바로 내려받고 공유할 수 있어 상담 시간에는 부모와의 대화를 풍부하게 만들고, 동료 교사들과의 사례 나눔에도 자연스럽게 활용되었습니다.

작은 도구 하나가 관찰을 더 깊게, 기록을 더 따뜻하게 만들어 주는 순간이었습니다.



※ 본 사례는 오창초병설유치원 운영 결과입니다.

### 패들렛과 전자칠판을 활용한 놀이 기록 관리 및 평가

“유아들과 기록을 함께 보고 싶었어요. 유아들이 스스로 ‘이건 내가 한 거야!’ 하고 말할 수 있으면 좋겠다고 생각했어요.”

교사는 놀이 기록이 교사의 기록으로만 머무는 것이 아니라 유아와 함께 만드는 이야기가 되기를 바랍니다.

그래서 패들렛을 활용해 놀이 사진을 실시간으로 올리고 키워드와 짧은 메모를 먼저 남긴 뒤, 일과가 끝나면 조금 더 세밀하게 내용을 정리해 넣었습니다.

패들렛 화면은 교실의 전자칠판에 띄워 유아들이 직접 보며 이야기를 나누고 자신의 놀이를 소개할 수 있도록 했습니다.

“와, 이거 내가 만든 로봇이야!”  
“여기 친구가 도와준 거예요!”

유아들은 서로의 놀이를 발견하며 복도에서 놀고 있던 친구의 사진까지 찾아보며 공간과 시간을 넘나드는 소통을 이어갔습니다.

기록은 단순한 기록을 넘어 유아들을 연결하는 또 하나의 놀이 장소가 되었습니다.



유아와 교사가 함께 만들어 가는 놀이 관찰 및 평가 기록



전자칠판으로 놀이 사진을 보며 이야기를 나누는 유아의 모습

현이: “야! 이거 우리잖아!”  
건이: “하하하 이거 뭐야?”  
현이: “건이 너 고무신 놀이 했어?”  
건이: “응! 너도 같이 하자”  
현이: “잠깐만 나 이거 더 보고 싶은데.”



※ 본 사례는 **현동숲유치원** 운영 결과입니다.

## 노선을 활용한 나만의 놀이 관찰 기록 양식 만들기

“기관에서 주는 양식이 불편할 때가 많았지만  
결국 제 방식대로 다시 정리하곤 했습니다.

나한테 맞는 기록양식... 직접 만들 수 있다면 얼마나 좋을까 생각했어요.”

교사는 자신에게 꼭 맞는, 나만의 관찰 기록 양식을 만들고 싶었습니다. 그때 새로운 도구로 눈에 들어온 것이 노선(Notion)이었습니다. 노선은 일정 관리나 자료 정리에 특화된 디지털 도구지만, 노선 AI 기능을 활용하면 기본 사용 안내부터 양식 제작까지 손쉽게 도와줍니다. 교사는 노선 시와 함께 아주 단순하면서도 필요한 요소만 담긴 나만의 관찰 기록 템플릿을 만들었습니다. 유아 이름, 관찰 일시, 관찰 영역, 사진 첨부, 관찰 내용, 교사 지원 기록. 필요한 항목을 직접 고르고, 원하는 방식으로 배치하며 ‘내가 쓰기 편한 관찰 양식’이 완성되었습니다.

“기관에서 내려온 양식을 억지로 맞출 때보다 훨씬 자연스럽게 기록이 되었습니다.  
오히려 더 많이, 더 깊이 관찰하게 되더라고요.”

노선으로 작성한 기록은 자동으로 표 형태로 축적되기 때문에 유아별·영역별로 유목화하거나 필터링·검색 기능을 활용해 원하는 자료를 즉시 찾을 수 있었습니다. 정리의 시간을 줄이고, 해석과 성찰의 시간을 넓힌 것입니다. 무엇보다 큰 변화는, 교사마다 자신에게 맞는 양식을 직접 만들고 스스로의 방식으로 기록을 이어갈 수 있게 되었다는 점입니다.

양식이 교사를 규정하는 것이 아니라, 교사가 자신의 기록 방식을 주체적으로 선택하는 경험. 그 순간 관찰은 업무가 아니라 “유아를 바라보는 교사만의 언어”로 다시 태어났습니다.



디지털 도구(노선)으로 기록하기 1



디지털 도구(노선)으로 기록하기 2

## 관찰 기록 관리가 훨씬 편해졌습니다

위 사례에서처럼 디지털 도구를 활용하면 관찰 기록을 나만의 양식으로 작성, 관리할 수 있으며, 필요시에는 원하는 항목별로 검색하거나 찾을 수 있습니다.

점점 더 쌓인 자료는 유아의 변화 정도를 파악하는데 유용하며, 유아, 동료 교사, 혹은 학부모 등 교육 주체에 맞는 방식으로 이를 공유하고 활용할 수 있습니다.



※ 본 사례는 인천소래초병설유치원, 대구시지아이숲유치원 운영 결과입니다.

### 깊이 있는 유아 평가를 위해 AI와 협업하기



#### 평가 방식을 돌아보게 되었습니다

“내 평가가 정말 객관적일까요? 나도 모르게 내 시선에 갇혀 있지는 않을까 걱정돼요.”  
 “생활기록부를 쓸 때 새로운 표현이 잘 떠오르지 않아요. 결국 익숙한 말만 반복하게 되고...  
 아이가 보여준 미묘한 변화는 어떻게 더 정확히 표현할 수 있을까요?”

교사들은 매일 유아의 놀이를 세심하게 관찰하고 평가합니다. 하지만 가정으로 발송되는 자료, 생활 기록부, 종합발달상황을 작성할 때면 늘 마음 한편에 작은 불안과 성찰이 따라옵니다.

“이 기록이 정말 이 아이의 모습을 잘 담고 있을까?”  
 “내가 보지 못한 면은 없을까?”

평가는 단순한 문장 작성이 아니라 유아를 어떻게 이해하고 바라보고 있는지를 되돌아보는 과정이기 때문입니다. 이때 AI는 ‘문장을 대신 써주는 도구’가 아니라, 교사가 관찰을 다른 시각에서 다시 바라보게 하는 거울이 됩니다.

교사가 놓쳤던 표현을 제안하고, 비슷하지만 조금 다른 뉘앙스를 가진 단어를 보여주고, 관찰 내용을 여러 각도에서 비춰 볼 수 있도록 도와줍니다.

“AI가 제안한 문장을 그대로 쓰기보다 ‘왜 이렇게 표현했을까?’를 생각하는 과정이 오히려 제 해석을 더 깊게 만들었어요.”

AI의 도움은 교사의 전문성을 대체하는 것이 아니라, 표현의 폭을 넓히고, 관점의 층위를 더해 주는 과정입니다. 이러한 고민과 실험 속에서 교사들은 AI와 협업하며 새로운 평가의 가능성을 발견했습니다.

이제 평가란, 혼자가 아니라 교사와 AI가 함께 만들어가는 해석의 여정이 되었습니다. 지금부터 그 현장의 사례들을 소개합니다.

## 이렇게 협업해 보았습니다

### 구글 시트에 제미나이 한 스폰 더하기

“비슷한 놀이 기록이 계속 같은 누리과정 요소로만 연결되는 느낌이 있었어요.  
혹시 내가 익숙한 시각에만 머물러 있는 건 아닐까 고민됐어요.”

구글 폼과 시트로 다양한 일화기록을 모으면서도 교사는 평가가 한 방향으로 굳어지고 있는 것 같다는 의문을 갖게 되었습니다. 같은 유형의 놀이가 늘 같은 요소로만 연결되는 흐름이 보였기 때문입니다.

교사는 이 지점을 점검하고자 구글 시트의 앱스크립트를 활용해 일화기록이 입력되면 제미나이가 자동으로 관련 누리과정 요소를 제안하도록 설정했습니다.

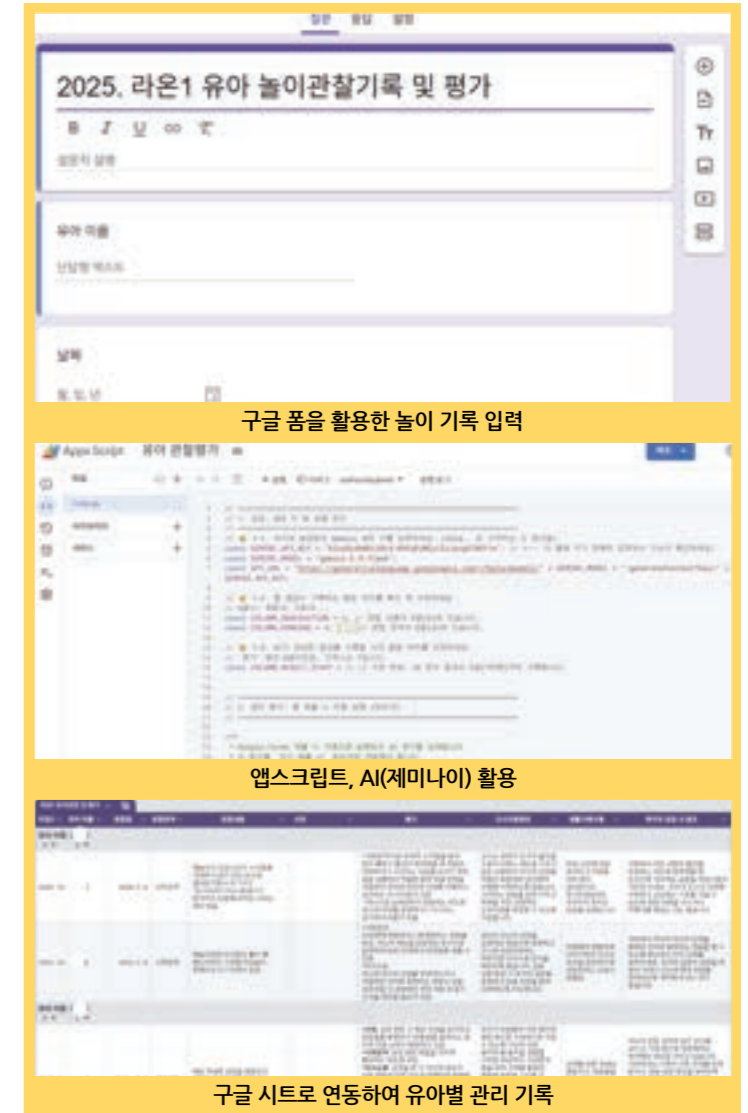
시가 제시한 연결은 때로 예상 밖이었습니다. 맞지 않는 경우도 있었지만, 오히려 그 순간이 교사의 성찰 포인트가 되었습니다.

“왜 이렇게 추천했지?” 하고 생각해 보니 내가 놓친 관점이 보일 때가 있었습니다.

시는 정답을 대신 내주는 도구가 아니라, 교사가 관찰을 다른 각도에서 다시 바라보게 하는 촉진자였습니다. 평가의 시야가 조금 더 넓어지고, 표현의 폭도 자연스럽게 확장되는 경험이 이루어졌습니다.



※ 본 사례는 여수성산유치원 운영 결과입니다.



## 노선 시야, 너는 어떻게 생각하니?

“노선 시에게 놀이 기록을 분석해달라고 하면 어떤 이야기가 돌아올까?  
유아 평가에도 도움이 될까?”

교사는 노선의 AI 기능을 사용하며 문득 이런 궁금함이 생겼습니다. 그래서 실제로 유아의 놀이 기록을 시에게 분석 요청해 보기로 했습니다.

먼저 노선 시와 누리과정 내용을 간단히 공유하고, 유아의 놀이 사진과 설명을 업로드하여 분석을 부탁하는 방식으로 시도를 시작했습니다.

처음에는 큰 의미를 찾기 어려웠지만, 자료가 쌓이자 시가 제시하는 분석이 유아의 발달 특성과 어느 정도 유사한 흐름을 보이기 시작했습니다. 하지만 그 결과는 어디까지나 일반적·전형적 특성을 나열한 수준이었습니다.

개별 유아를 깊이 이해하기에는 부족했고, 평가의 핵심을 대신할 수는 없었습니다.

“참고 자료로는 괜찮지만, 아이를 정말 이해하는 일은 결국 교사의 몫이라는 걸 다시 느꼈어요.”

그럼에도 시는 교사에게 새로운 시각과 표현 아이디어를 제시하는 데 큰 도움이 되었습니다.

놀이 지원 방법을 다른 관점에서 바라보게 해주고 분석 언어와 표현을 확장해 주며 특정 놀이나 유아를 얼마나 자주 기록했는지 되돌아보게 하는 성찰의 거울이 되어 주었습니다. 다만, 사진이나 기록을 업로드할 때에는 개인정보·민감정보 보호를 반드시 고려해야 했습니다. 결국 AI 활용 평가는 교사를 대신하는 과정이 아니라, 교사의 시선을 더 정교하게 다듬는 과정임을 확인하게 되었습니다.

시가 보여주는 분석은 참고 자료일 뿐, 그 의미를 해석하고 교육적 결정을 내리는 일은 언제나 교사의 전문성에서 출발한다는 것도 알게 되었습니다.



노선 시로 유아 놀이 분석해 보기



※ 본 사례는 **신일유치원** 운영 결과입니다.

## 교사의 통찰이 더해졌습니다

위의 사례처럼 AI를 활용한 놀이 분석은 교사에게 새로운 관점과 아이디어를 제시해 주는 동시에 잘못된 분석을 하기도 합니다.

그렇기에 교사는 AI를 자기 생각의 깊이를 더하고 넓히는 데 활용하되, 맹신하는 실수를 저질러서는 안 됩니다. 어디까지나 시는 평가를 도와주는 조수이며 실질적인 판단과 결정은 전문가인 교사의 몫이라는 것을 기억해야 합니다.

또한 민감정보나 개인정보의 유출에 주의하여 자료를 공유하기 전에 점검 및 수정의 과정을 거쳐야만 합니다.

## #3 나아가기

### AI 기반 유아 관찰 및 평가, 도착점이 아닌 출발점



AI 기반 유아 관찰 및 평가는 이제 막 첫걸음을 뒀습니다. 선도 교사들은 새로운 시도를 통해 “AI가 교사를 대신하는 것이 아니라, 내 관찰을 되돌아보게 했다.”고 하였습니다. AI를 통해 데이터를 정리하고 시각화하면서 교사는 이전보다 더 명료하게 유아 배움의 흐름을 읽어내기 시작했습니다. 이처럼 AI는 기술적 혁신이 아니라 교사의 시선과 해석을 혁신하는 계기가 되고 있습니다.

관찰의 초점은 ‘기록의 양’에서 ‘의미의 깊이’로 옮겨가고 있습니다. AI는 교사의 눈을 대신하지 않습니다. 오히려 교사가 미처 머무르지 못한 순간을 저장하고, 그 안에서 새로운 해석의 실마리를 제공합니다. 교사가 유아의 놀이를 다시 바라보는 방식이 달라지고, 그 변화는 교육과정의 재구성으로 이어집니다.

앞으로는 AI 관찰 결과를 가정과 공유하여, 유아의 배움을 입체적으로 바라보는 협력 체계가 필요합니다. 기관은 데이터 관리와 윤리적 기준을 마련하고, 교사 연수를 통해 AI 활용의 전문성을 높여야 합니다. AI가 교사-유아-가정을 잇는 교육적 매개체로 확장될 때, 진정한 의미의 관찰 문화가 완성될 것입니다.

AI 기반 관찰의 미래는 결국 교사에게 달려 있습니다. 교사가 AI의 언어를 이해하고, 데이터를 다시 유아의 언어로 해석할 때 비로소 ‘AI 기반 유아 평가’는 완성됩니다. 기술이 교사의 손끝에 닿고, 교사가 그 기술에 교육적 영혼을 불어넣을 때 관찰은 다시 살아 있는 이야기로 돌아옵니다. AI는 데이터를 기록하지만, 유아의 배움을 읽어내는 일은 여전히 교사의 몫입니다. 유아의 하루를 주의 깊게 바라보는 교사의 시선이야말로 AI 시대 교육의 출발점입니다.

이제 우리는 기술을 넘어, 교육의 본질인 ‘사람을 이해하는 일’로 다시 향하고 있습니다. AI 기반 관찰은 교사 한 사람의 실천에서 출발하지만, 그 경험이 모여 유치원의 문화가 되고, 교육공동체의 성장을 이끌어 갑니다.

6분임 | 현장의 소리에 답하다!

## ‘함께 자라는’ 유아 디지털 시민성 교육

## #1 알아보기

### 지금, 유아 디지털 시민성 교육이 필요한 이유



요즘 유아들은 스마트폰으로 노래를 듣고, 태블릿 PC로 그림을 그리며, 인공지능 스피커에게 질문을 던집니다. 디지털은 이제 ‘특별한 기술’이 아니라 유아의 삶과 놀이가 이루어지는 자연스러운 환경이 되었습니다.

하지만 이 속에서 단순히 디지털 도구를 ‘잘 쓰는 법’보다 중요한 것은 ‘디지털 환경 속에서 함께 살아가는 법’을 배우는 일입니다.

유아 디지털 시민성 교육은 기술을 가르치는 일이 아니라, 디지털 환경 속에서 존중과 책임, 협력과 비판적 사고를 배우는 과정입니다. 유아는 놀이 속에서 타인과 협력하며, 스스로를 조절하고, 공동체의 일원으로 성장합니다.

교사는 유아의 놀이를 관찰하며, 디지털 상호작용 속에서 자연스럽게 시민성을 배울 수 있는 맥락을 찾아야 합니다. 예를 들어, 사진을 찍거나 영상을 공유할 때 ‘이 장면을 모든 사람들과 함께 나뉘도 될까?’를 묻는 대화 속에 이미 시민성의 씨앗이 들어 있습니다.

이러한 대화를 이어갈 때, 유아는 놀이 속에서 타인과의 관계를 돌아보고 책임 있는 선택을 배우게 됩니다.

가정과의 연계도 중요합니다. 교실에서의 배움이 생활 속 실천으로 이어지기 위해서는 교사와 부모가 같은 언어로 유아의 디지털 경험을 바라보아야 합니다. 부모가 함께 약속을 세우고 대화할 때, 유아의 태도는 일상 속에서 변화합니다.

결국, 유아 디지털 시민성 교육은 기술 교육이 아니라 관계 교육이며, 놀이 속에서 자라나는 인간교육입니다.

유아가 놀이 속에서 안전과 존중을 배우고, 교사와 가정이 함께 실천하며, 지역사회가 이를 지켜주는 따뜻한 디지털 세상으로의 여정이 바로 시작됩니다.

### '함께 자라는' 유아 디지털 시민성 교육 이란?

- ! 유아가 놀이 속에서 안전과 존중을 배우고, 유치원과 가정이 함께 실천하며, 지역사회가 뒷받침하는 따뜻한 디지털 세상으로의 첫걸음입니다.



### 여기, 현장에서 답을 찾다

유치원 현장에서는 디지털 시민성 교육의 필요성을 공감하면서도, 교육과정 속에서 어떻게 적용하고 확장할 수 있을지에 대한 고민이 깊습니다. 디지털 기술의 도입이 곧바로 시민성 교육으로 이어지지 않기 때문입니다.

교사들은 유아의 발달 특성에 맞추어 어떤 디지털 시민성 요소(안전, 윤리, 소통과 참여, 정체성, 웰빙, 비판적 문해력 등)를 중심으로 접근해야 하는지, 놀이와 활동, 일상생활 속에서 자연스럽게 녹여내기 위한 구체적인 방법을 찾기 어렵다고 말합니다.

“놀이 중심 교육과정 안에서 디지털 시민성을 어떻게 의미 있게 실천할 수 있을까?” 이것이 바로 현장의 교사들이 가장 많이 제기하는 질문입니다.

이와 관련하여 여러 디지털 기반 시범 유치원 교사들은 유아 디지털 시민성 교육의 실제 방향과 적용 사례에 대해 살펴보겠습니다.

디지털 시민성 교육의 필요성은 알고 있지만, 디지털 시민성 요소를 어떤 방식으로 적용해서 놀이로 풀어야 하는지 현장에서의 고민이 큼니다. 디지털 시민성 놀이 사례들이 궁금해요.



디지털 안전, 디지털 참여, 디지털 정체성 등 많은 디지털 시민성 요소가 있는데 유아의 수준에 맞추어 다루어야 할 디지털 시민성 요소에는 어떤 것이 있을까요?



저는 유아 디지털 교육에서 시민성 교육이 꼭 함께 이루어져야 한다고 생각하고, 가정과의 연계도 중요하다고 느껴져요. 그런데 유치원에서 이러한 것들을 어떻게 풀어갈 수 있을까 고민이 돼요.



## #2 살펴보기

첫 번째  
디지털 시민성 교육

01

함께 존중하는  
안전한 디지털 놀이문화

왜 이런 지원이  
필요했을까요?

“디지털 환경에서 일어나는 일들이 모두 즐겁지만은 않아요.”

사진을 허락 없이 찍거나, 친구의 영상을 놀림거리로 삼는 일, 무심코 올린 댓글 한 줄이 누군가를 상처 입히는 일, 가짜 정보를 사실로 믿어 오해를 사거나 보지 않아야 할 영상을 보게 되는 일이 생기기도 합니다.

교사들은 ‘유아의 눈높이에서 디지털 시민성을 어떻게 기르도록 지원할 수 있을까?’, ‘놀이 속에서 자연스럽게 배우는 방법은 없을까?’를 고민하게 되었습니다.

이러한 문제의식 속에서 ‘유아 디지털 시민성 지원’이 시작되었습니다. 디지털 시민성은 기술을 가르치는 일이 아니라 유아가 존중과 책임, 협력과 비판적 사고를 배우는 새로운 배움의 여정이었습니다.



이렇게 함께 배우고  
길을 찾았습니다

놀이 속에서 생각하고 발견하는 디지털 윤리

태블릿 PC로 사진 놀이를 하던 어느 날, 한 유아가 조심스럽게 손을 들었습니다.

“선생님, 친구 얼굴 찍어서 올려도 돼요?”

교사는 유아의 질문을 그대로 되돌려 주었습니다.

“좋은 질문이야. 허락 없이 찍은 친구 사진을 홈페이지에 올리면 친구가 어떤 기분이 들까?”

유아들은 서로의 얼굴을 바라보며 잠시 생각했습니다.

“부끄러울 수도 있어요.”,  
“괜찮다고 하면 올려도 돼요!”,  
“그럼 먼저 물어보아야겠어요.”

교사는 유아들의 말을 이어 주었습니다.

“맞아. 사진은 즐거운 기억이 될 수도 있지만, 누군가에게는 올리고 싶지 않은 순간일 수도 있어. 그래서 ‘먼저 물어보기’가 정말 중요해.”

그날 이후 유아들은 사진을 찍을 때마다 “이거 올려도 돼?”, “얼굴은 가릴까?”라고 자연스럽게 동의를 구하기 시작했습니다. 이후 교사는 유아들과 함께 우리 반만의 디지털 약속을 만들어보기로 했습니다.



사진 한 장의 약속 나누기



디지털 공간의 약속 ‘네티켓’ 만들기

유아들은 저마다 아이디어를 말했습니다.

“친구 얼굴 찍기 전에 꼭 물어보기!”,  
“싫다고 하면 바로 지우기!”,  
“장난친 사진은 안 올리기!”

이렇게 모인 의견은 유아들의 그림과 글씨로 채워진 디지털 약속 포스터가 되어 교실 한쪽에 걸렸습니다. 유아들은 만든 약속을 놀이 속에서 실천하며 서로의 마음을 먼저 생각하는 태도를 키워갔습니다. 이 과정은 디지털 기술을 단순히 사용하는 것이 아니라, 타인을 배려하고 책임 있게 활용하는 태도를 배운 순간이었습니다.



※ 본 사례는 재능대학교부속유치원 운영 결과입니다.

## 진짜 뉴스·가짜 뉴스 구별하기

유아들이 디지털 세상 속에서 자연스럽게 영상을 시청하던 중 “이건 진짜일까?”, “내가 아는 거랑 다른 데?”라는 질문이 나왔습니다.

교사는 유아들의 탐색을 확장하며 “그럼 우리가 직접 확인해 볼까?”라고 제안했습니다.

유아들은 두 영상을 번갈아 보며 자연스럽게 차이를 찾아냈습니다.

“서로 다른 이야기를 하는 것 같아요!”, “이건 누가 만든 건지 몰라요.”

교사는 단정 짓지 않고 다시 물었습니다.

“왜 그렇게 느꼈을까? 어떤 점이 달랐을까?”

유아들은 스스로 정보를 판별하는 기준을 세우기 시작했습니다.

- ❖ 누가 만든 영상인지 알아보기
- ❖ 내용이 과장되었는지 살펴보기
- ❖ 출처가 있는지 확인하기

이후 유아들은 ‘알쏭달쏭 연구소(show)’를 만들어 친구들과 함께 토의하며 유튜브 영상, 뉴스 등을 ‘진짜 뉴스’, ‘가짜 뉴스’로 직접 분류해보기도 하였습니다.

“이건 웃기지만 진짜는 아니에요!”, “제목이 이상해요!”



활동을 마무리하며 유아들은 자신들만의 ‘올바른 정보 확인 포스터’를 만들었습니다.

이 활동은 유아들이 ‘보이는 그대로 믿는 것’을 넘어서, 정보의 출처와 의도를 질문하는 디지털 탐색자로 성장하는 계기가 되었습니다.



※ 본 사례는 서울양동초병설유치원 운영 결과입니다.

## 우리 반 시청 판정 기준 세우기

유치원에서는 시청자미디어재단과 함께 ‘TV 속 숨은 숫자를 찾아라!’ 프로그램에 참여했습니다. 유아들은 영상 속 숫자가 단순한 장식이 아니라 시청 등급이라는 사실을 발견했습니다.

“저기 숫자 있어요. 왜 있어요?”,  
“우리 나이랑 똑같은 숫자예요!”

숫자의 의미를 이해한 뒤, 유아들의 관심은 자연스럽게 영상의 내용과 감정, 나에게 맞는 영상인지 아닌지로 확장되었습니다. 그때 한 유아가 말했습니다.

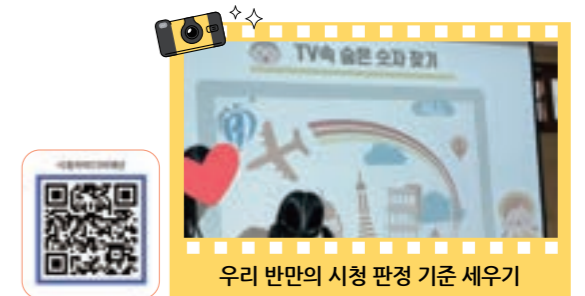
“TV에 나쁜 말이 나왔어요.”

교사는 유아의 말에 주목하며 물었습니다.

“그럼 우리가 편안하게 볼 수 있는 영상은 어떤 걸까?”

유아들은 스스로 기준을 말했습니다.

- ❖ 친구를 놀리지 않는 영상
- ❖ 거짓말이 없는 영상
- ❖ 노래가 밝고 기분 좋아지는 영상
- ❖ 무서운 장면은 잠깐 멈추기
- ❖ 친구를 놀리는 말은 보지 않기
- ❖ 기분이 이상하면 어른에게 물어보기



이 기준은 시청 등급을 이해한 후, 우리 반의 실제 경험과 감정에 기반해 만들어진 규칙이었습니다.

“이제부터는 그냥 보는 게 아니라 잘 살펴보고 볼 거예요!”

이 활동은 유아들이 영상을 ‘선택하는 과정’에 참여하며, 자기조절·감정 인식·안전한 시청 태도를 기르는 디지털 시민성의 기초가 되었습니다.



※ 본 사례는 대건유치원 운영 결과입니다.

## 슬기로운 아바타 놀이

유아들은 디지털 드로잉 도구를 사용해 자신을 닮은 아바타를 만들었습니다.

“이건 나예요! 웃는 게 똑같죠?”,  
“나는 초록색 옷을 입고 싶었어요.”

유아들이 화면 위에 다양한 색과 표정을 그려 놓자 교사는 “우리는 모두 다르고, 그래서 더 멋있지.”라고 말해주었습니다.

활동이 진행될수록 유아들은 자신과 친구의 아바타를 비교하며 대화를 이어갔습니다.

“친구는 파란색을 좋아하네!”,  
“내 아바타는 모자를 썼어요!”

교사는 “그럼 우리 아바타들이 만나면 어떤 이야기를 나눌까?”라고 질문했고, 유아들은 “친구 아바타랑 손잡고 놀 거예요.”, “내 아바타가 노래를 부를 거예요.”라며 상상 속 세계를 펼쳐 보였습니다.

이후 유아들은 자신이 만든 아바타를 프린트해 교실 게시판에 전시하고,  
“이건 나예요. 항상 웃고 싶어서 이렇게 그렸어요.”, “나는 용감한 아바타예요.”라고 소개했습니다.



아바타 놀이 과정 및 캠페인 영상



이 활동을 통해 유아들은 단순히 디지털 그림을 그리는 것을 넘어, 자신의 모습을 표현하고 타인의 개성을 이해하는 과정을 경험했습니다.

가상의 공간 속에서도 나와 다른 존재를 인정하고 존중하는 태도를 배웠으며, 이를 통해 ‘디지털 속에서도 서로를 따뜻하게 바라보는 법’을 자연스럽게 익혀갔습니다.

## 작은 지원이 큰 변화를 만들었습니다

교사들의 지원은 교실의 작은 실천에서 시작되어 점차 유치원 전체의 문화로 확산되었습니다.

유아들은 디지털 환경 속에서도 친구의 마음을 먼저 생각하고, 스스로 약속을 지키며 책임 있는 놀이를 이어갔습니다. 교사들 역시 기술을 ‘가르치는 일’보다 유아의 관계와 경험을 중심에 두고, 놀이와 일상 속에서 함께 성장하는 교육을 실천했습니다.

특히 교사 간의 사례 공유와 성찰이 활발해지면서, 디지털 시민성 교육은 한 학급의 활동을 넘어 기관 전체의 공동 실천으로 발전했습니다.

한 교실의 시도가 다른 교실의 영감이 되었고, 서로의 경험을 나누며 자연스럽게 확산되는 배움의 문화가 형성되었습니다.

교사들은 유아의 작은 변화 속에서도 성장의 의미를 찾아 기록하고, 이를 다시 교육과정에 반영하며 교육의 순환 구조를 만들어갔습니다.

이러한 흐름 속에서 디지털 시민성은 단일한 활동을 넘어, 교사와 유아, 가정이 함께 만들어가는 ‘교육문화’로 자리 잡았습니다.

작은 교사의 실천이 또 다른 변화를 이끌며, 기관 전체가 ‘안전하고 존중하는 디지털 놀이문화’라는 공통의 목표를 향해 나아가고 있습니다.

이제 유아 디지털 시민성 교육은 기기를 다루는 일이 아니라, 서로를 이해하고 존중하며 함께 성장하는 ‘사람 중심의 배움’으로 이어지고 있습니다.



※ 본 사례는 서울강신초병설유치원 운영 결과입니다.

## 두 번째 디지털 시민성 교육

# 02

### 함께 소통하며 자라는 디지털 시민

#### 왜 이런 성장이 필요했을까요?

디지털 환경은 이제 유아들에게 단순한 놀이 도구가 아니라, 생각을 나누고 협력하는 또 하나의 세계가 되었습니다.

하지만 그 속에서 자신의 의견만 내세우거나, 다른 사람의 말을 가볍게 흘려듣는 모습도 보였습니다.

교사들은 유아가 디지털 환경에서도 다름을 인정하고, 생각을 바르게 표현하며, 함께 협력하는 경험을 하길 바랐습니다.

이에 '함께 배우는 디지털 소통과 참여' 교육을 시작했고, 디지털을 가르침의 수단이 아닌 대화와 성장의 공간으로 바라보게 되었습니다.



우리 동네 디지털 지도 만들기

#### 이렇게 함께 배우고 연결되었습니다

##### 서로의 생각을 잇는 우리 동네 디지털 지도 만들기

유아들은 '우리 동네 디지털 지도 만들기' 활동을 통해 디지털 기술을 활용한 협력적 소통을 경험했습니다. 온라인 지도를 활용해 주변의 공공기관과 생활공간을 찾아 표시하며 친구들과 역할을 나누었습니다.

“이건 내가 자주 가는 도서관이야.”,  
“여긴 친구가 알려준 놀이터야.”

각자의 이야기가 지도 속에 모이자, 교사는 “우리의 지도가 누군가에게 길잡이가 될 수도 있겠네.”라고 말했습니다. 유아들은 탐색과 기록, 대화와 조율의 과정을 거치며 자신의 의견을 표현하고 친구의 생각을 존중하는 법을 배웠습니다.

완성된 지도는 교실 게시판과 화면을 통해 공유되었고, 유아들은 “우리 지도를 엄마한테도 보여줄래요.”라며 뿌듯해했습니다.

이 경험을 통해 유아들은 온라인과 오프라인을 잇는 소통의 즐거움을 배우며, 협력 속에서 함께 성장하는 의미를 느꼈습니다.



※ 본 사례는 서울동일유치원 운영 결과입니다.

## 다섯 글자 예쁜 말 뮤직비디오 만들기

‘다섯 글자 예쁜 말 뮤직비디오 만들기’ 활동에서는 디지털 세상에서도 따뜻한 말과 표현을 사용하는 언어적 소통의 힘을 길렀습니다.

유아들은 ‘사랑해요’, ‘괜찮아요’, ‘고마워요’, ‘같이해요’ 등 예쁜 말을 찾아보고 친구와 주고받으며, “이 말은 들으면 기분이 좋아요.”, “‘같이해요’가 제일 좋아요.”라고 이야기했습니다.

교사는 “그럼 우리 반만의 예쁜 말을 노래로 만들어볼까?”라고 제안했고, 유아들은 노랫말을 완성해 음악에 맞춰 부르며 영상을 촬영했습니다.

촬영 중 한 유아가 “내가 ‘고마워요’라고 말하니까 친구가 웃었어요.”라고 말하자, 교사는 “그래, 그게 바로 예쁜 말의 힘이야.”라고 답했습니다.

완성된 뮤직비디오는 학급 게시판과 디지털 화면을 통해 친구들과 공유되었습니다.

유아들은 “우리 목소리가 진짜 노래가 됐어요!”, “다른 반에도 들려주고 싶어요!”라며 기뻐했습니다.

이 경험을 통해 유아들은 말 한마디가 마음을 따뜻하게 바꾸는 힘을 느꼈고, 배려의 언어로 소통하는 디지털 시민성을 자연스럽게 실천하게 되었습니다.



고운 말 만들기

## 다 함께 소통하며 디지털 보석 찾기

유치원에서는 QR코드를 활용해 ‘디지털 탐정단 보석 찾기’ 활동을 진행했습니다.

활동의 시작은 한 장의 편지였습니다.

“요정이 우리에게 부탁했어요!  
가짜 정보 속에 숨겨진 진짜 보석을 찾아달래요!”

유아들은 자신들이 요정을 돕는 탐정단이라는 이야기 설정 속에서, 교실과 유치원 곳곳에 숨겨진 QR코드를 따라 탐색을 시작했습니다.

“공룡이 산다는 뉴스가 진짜일까요?”  
“아니예요! TV에 나와도 거짓일 수 있어요.”

QR코드를 찍어 동화를 감상하고, 각 단계마다 제시되는 문제를 해결하면 보석조각 QR코드를 하나씩 얻을 수 있었습니다. 교사는 자연스럽게 질문을 던졌습니다.

“이건 어떻게 확인할 수 있을까?”  
“홈페이지에서 찾아보기!”, “선생님께 물어보기!”

유아들은 다양한 경로로 정보를 확인하며 ‘진짜 정보’와 ‘가짜 정보’를 스스로 구별하는 경험을 쌓았습니다.

조각을 모을 때마다 친구들과 의견을 나누고 역할을 나누며 협력했고, 마지막 QR코드 조각까지 완성하자 유아들은 외쳤습니다.

“이제 요정의 편지를 볼 수 있어요!”

모든 보석으로 여는 마지막 영상에는 요정이 남긴 메시지가 담겨 있었습니다.

“여러분! 가짜 정보에 속지 않도록 꼼꼼히 확인해야 한다는 사실,  
꼭 기억해야 해요.”



※ 본 사례는 전주유치원 운영 결과입니다.

영상이 끝나자 유아들은 말했습니다.

“앞으로는 그냥 믿지 않을래요.”  
“가짜 뉴스는 조심해야 해요.”

이 경험을 통해 유아들은 정보를 탐색하고, 판단하며, 친구와 협력하는 디지털 시민성의 기초를 익혔습니다.

교직원과 형님반, 동생반이 함께 참여하면서 활동은 자연스럽게 유치원 전체가 함께하는 디지털 배움의 장으로 확산되었습니다.



## 함께 소통하며 더 넓은 세상을 만났습니다

디지털 소통과 참여 중심의 실천은 유아들의 관계 맺는 방식을 바꾸어 놓았습니다.

이제 유아들은 디지털 공간에서도 스스로 질문하고, 친구의 이야기에 귀 기울이며, 서로의 생각을 존중하는 태도를 키워가고 있습니다.

놀이 속에서 시작된 작은 대화는 점차 유치원 전체로 퍼져나가 서로 배우고 협력하는 따뜻한 문화로 이어졌습니다.

교사들은 유아들이 다름을 인정하고 함께 의미 있는 이야기를 만들어가는 모습을 보며, 디지털이 단순한 기술이 아니라 사람과 사람을 잇는 다리가 될 수 있음을 느꼈습니다.



※ 본 사례는 경기동태유치원 운영 결과입니다.

세 번째  
디지털 시민성 교육

03

가정과 함께 실천하는  
디지털 웰빙



왜 함께 실천해야  
했을까요?

교실에서 아무리 ‘디지털 시민성’을 배워도, 가정에서의 생활이 바뀌지 않으면 실천으로 이어지기 어렵습니다.

“집에서는 하루 종일 영상을 봐요.”,  
“사용 시간을 줄이기가 쉽지 않아요.”

부모의 이런 고민 속에서 교사들은 깨달았습니다.

디지털 웰빙은 유아 혼자 배우는 것이 아니라, 가족이 함께 만들어가는 삶의 습관이라는 것입니다. 유아의 하루 대부분은 가정에서 이루어집니다. 따라서 부모의 공감과 참여가 있을 때 비로소 배움이 생활로 이어집니다.

부모가 유아와 함께 고민하고 대화를 나눌 때, 유아는 “왜 지켜야 하는지”를 이해하고 스스로 실천하려는 힘을 얻습니다. 가정은 유아에게 가장 가까운 배움의 공간이자, 디지털 시민성을 보여주는 첫 번째 교실입니다.

교사들은 이 점에 주목하여, 유아와 부모가 함께 참여하고 대화하며 실천할 수 있는 가정 연계 디지털 시민성 교육을 시작했습니다. 그 작은 시도가 유치원을 넘어 가정과 지역으로 확산되며, 생활 속 디지털 문화 형성의 첫걸음이 되었습니다.

이렇게 가정과 손잡고  
실천했습니다

함께 정한 우리 가족의 디지털 약속

“식사할 땐 화면 끄기!”,  
“잠자기 전엔 대화하기!”

유아와 부모는 함께 모여 가정의 디지털 약속을 만들었습니다.

부모는 단순히 지켜야 할 규칙을 정하기보다 “이건 우리가 같이 정한 약속이야.”라고 말하며 의미를 나누었습니다.

유아는 “그럼 나도 꼭 지켜요.”라며 스스로 약속을 실천했습니다.

완성된 포스터는 거실 벽에 붙였습니다. 유아는 약속을 지킬 때마다 스티커를 붙이며 뿌듯해했고, 부모는 “아이와 함께 하니깐 저도 습관이 달라졌어요.”라고 이야기했습니다.

가정에서는 ‘디지털 심포의 날’을 정해 화면 대신 산책을 하거나 그림을 그리고, 서로의 하루를 이야기했습니다.

작은 실천이 가족의 하루를 바꾸기 시작했습니다.

교사들은 가정의 실천 모습을 학급 게시판과 온라인 공간에 공유하도록 안내했습니다. 한 가정의 시도가 또 다른 가정의 영감이 되었고, 서로의 경험을 나누며 함께 배우는 디지털 가족 문화로 확산되었습니다.

이 활동을 통해 유아는 ‘지켜야 하는 규칙’이 아니라 ‘함께 만든 약속’을 실천하는 기쁨을 경험했습니다. 가정은 유아에게 가장 가까운 디지털 배움의 공간이 되었고, 작은 약속이 가족의 생활 문화로 자리 잡아 가는 출발점이 되었습니다.



우리 가족 디지털 사용  
약속 만들기 안내장



가정 연계  
디지털 시민성 교육



※ 본 사례는 **학성유치원, 전주푸른샘유치원, 문경유치원** 운영 결과입니다.

## 배움은 가정에서 이어졌습니다

가정과 유치원이 같은 언어로 소통하기 시작하자, 디지털 웰빙은 유아의 일상 속으로 자연스럽게 스며들었습니다.

부모는 “아이와 약속을 만들면서 제 습관도 돌아보게 되었어요.”라고 말했습니다.

이제 디지털은 단순히 제한의 대상이 아니라, 함께 대화하고 배우는 새로운 기회가 되었습니다. 유아는 부모와의 약속을 지키며 스스로 사용 시간을 조절했고, 기술을 삶 속에서 균형 있게 다루는 힘을 키워갔습니다. 교사들은 이러한 실천이 일회성으로 끝나지 않도록 ‘우리 집 디지털 이야기’ 나눔 게시판과 온라인 공유 공간을 운영했습니다.

부모는 서로의 사례를 참고하며 새로운 아이디어를 얻었고, 유아들은 친구의 이야기를 보며 자신의 실천을 확장했습니다.

이처럼 가정과 유치원의 경험이 이어지면서, 디지털 웰빙은 단순한 학습 주제가 아니라 가족의 생활 문화가 되었습니다. 부모와 유아가 함께 만든 약속은 ‘ 지켜야 하는 규칙’이 아닌 ‘가족이 함께 성장하는 약속’으로 바뀌었습니다.

밥상 위에서, 잠자리에서, 유아와 부모가 함께 지켜낸 약속 하나하나가 건강한 디지털 문화를 만들어가는 시작점이 되었습니다.

## #3 나아가기

### 함께, 자라는 유아 디지털 시민성 교육



여러 디지털 기반 시범 유치원의 사례를 살펴보면, 유아 디지털 시민성 교육은 새로운 기술을 배우는 일이 아니라 유아의 놀이와 일상 속에서 함께 길러가는 과정임을 알 수 있습니다.

교사들은 유아의 디지털 경험을 세심히 관찰하며, 놀이 속에서 드러나는 생각과 문제의식을 함께 이야기하고, 그 배움을 다시 생활 속 실천으로 이어가기 위해 끊임없이 시도하고 있습니다. 이러한 현장의 실천을 토대로 만들어진 유아 디지털 시민성 교수학습 모형은 유아의 경험에서 출발하여 성찰→경험→공유→실천으로 이어지는 순환 구조를 가집니다. 이를 통해 유아는 디지털 환경 속에서도 존중, 책임, 협력, 비판적 사고를 자연스럽게 배우게 됩니다.

유아 디지털 시민성 교수학습 모형	
생각하기(성찰)	일상 속 디지털 경험을 회상하고 문제의식 가지기
놀이하기(경험)	놀이 속에서 디지털 시민성 요소를 경험하고 적용하기
나누기(공유)	놀이 속 느낌과 발견을 나누며 되돌아보기
확산하기(실천)	가정·공동체로 이어지는 실천 활동으로 확산하기

유아 디지털 시민성 교육의 핵심은 놀이 속에서 배우고, 생활 속에서 실천하는 것입니다.

교사는 유아가 스스로 문제를 인식하고, 놀이를 통해 해결 방법을 찾아보며 그 과정에서 존중·책임·협력의 의미를 몸으로 느낄 수 있도록 돕습니다.

이 교육의 목표는 유아가 기기를 잘 다루는 사용자가 되는 것이 아니라, 디지털 세상에서도 함께 살아가는 시민으로 성장하는 것입니다. 그래서 우리는 교사 개인의 역량을 넘어, 유치원-가정-지역사회가 함께 실천하고 확산하는 교육 문화를 만들어가야 합니다. 유아 디지털 시민성 교육은 ‘함께 자라는 교육’이며, ‘함께 만들어가는 문화’입니다.

유아의 놀이 속 작은 대화와 실천이 모여 디지털 세상 속에서도 따뜻한 시민성의 빛으로 퍼져 나가기 를 기대합니다.

7분임 | 현장의 소리에 답하다!

## '함께 만드는' 디지털 업무혁신



### #1 알아보기

#### 지금, 디지털 업무혁신이 필요한 이유

“이번 달 품의는 또 언제 다 올리죠?”  
“이 서류는 꼭 출력해서 결재받아야 할까요?”  
“새로 도입된 디지털 플랫폼, 또 처음부터 배워야 하네요.”

유아의 놀이를 관찰하고, 유아 한 명 한 명의 흥미와 발달에 맞춘 배움을 설계하며, 전인적 성장을 지원하는 일. 이것이 유아교육 전문가인 교사가 가장 집중하고 싶은 일입니다.

그런데 정작 교육 활동 이면에는 크고 작은 행정 업무들이 그림자처럼 따라붙습니다. 시대의 변화에 따라 유아교육에 대한 사회적 기대가 커지면서 행정 업무량도 새롭게 배워야 할 것들도 함께 늘어나고 있습니다.

행정업무는 동전의 양면과도 같습니다. 행정업무는 교육활동이 원활히 진행되는데 꼭 필요하지만, 과도한 행정업무는 교육활동에 소홀함을 초래할 수도 있습니다.

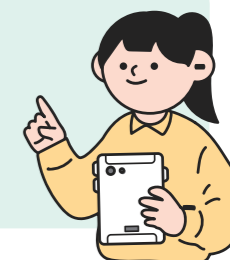
디지털 환경으로의 변화는 행정업무의 효율성을 위한 새로운 가능성입니다. 우리 유치원 상황에 맞는 디지털 도구를 선택하고, 우리만의 최적화된 업무 처리 방식을 만들어가는 것. 교육공동체가 함께 만드는 '디지털 업무 혁신'으로 행정업무를 좀 더 가볍게 만들 수 있습니다.

오랫동안 이어져 온 업무 습관, 변화를 주저하게 만드는 조직 문화, 구성원 간의 업무방식 차이. 이런 복합적인 요인들이 변화를 어렵게 만든다면 디지털 업무혁신의 필요성에 대한 서로의 생각을 나누고 우리만의 속도와 방법으로 방향을 잡는 것부터 시작하면 됩니다.

디지털 업무혁신은 교사의 부담을 조금씩 덜어내고, 유아의 배움에 더 집중할 수 있는 여유를 만드는 일입니다. 이 혁신은 거창한 변화가 아닙니다. 디지털 기반 업무혁신은, 교육의 본질을 지키기 위한 따뜻한 시도입니다.

#### '함께 만드는' 디지털 업무혁신이란?

- ! 주변에서 쉽게 활용할 수 있는 디지털 도구나 프로그램을 활용하여 효율적인 업무 처리 및 지원을 받는 디지털 업무 환경 조성을 말합니다.

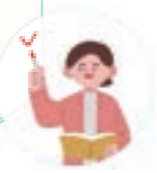


## 여기, 현장에서 답을 찾다

유치원은 타 학교급과 비교하여 소규모로 운영되는 곳이 많습니다. 따라서 업무상 대면 협업이 쉽고 교사 간 의견 교류도 활발하게 이루어질 수 있다는 장점이 있습니다. 하지만 소규모 조직의 긴밀한 소통 환경은 오히려 업무 자료가 기관 차원에서 체계적으로 관리되고 공유되기보다는 개인의 자료로 머물게 하는 경향이 있습니다.

이와 관련하여 디지털 시범 유치원을 운영하고 있는 현장의 교사들은 업무 환경의 문제점과 디지털 업무혁신의 방향에 대해 다음과 같은 공통적인 의견을 주었습니다.

교사 간의 자료 관리, 공유가 되지 않아 담당자 변경 시 자료의 누락이나 재작업의 반복이 불가피한 경우가 종종 있어요.



새로운 것을 배우는 것도 좋지만 지금 사용하고 있는 도구나 프로그램을 더 잘 활용하는 방법을 배우고 싶어요.



제출 서류, 문서, 일정 등을 한 번에 공유할 수 있는 우리 유치원만의 온라인 교무실이 있으면 좋겠어요.



새로운 방식과 변화를 두려워하는 일부 선생님들의 용기와 열린 마음이 무엇보다도 우선인 것 같아요.



## #2 살펴보기

### 첫 번째 업무혁신

# 01

### 불편함을 개선하기



### 왜 이런 변화가 필요했을까요?

“선생님, 작년 자료 어디 있는지 아세요?”

현장에 있는 유치원 선생님들은 늘 바쁩니다. 달력에 적어둔 일정은 공유가 어렵고, 컴퓨터 어딘가의 폴더에 들어있는 자료는 정작 필요할 때 찾을 수 없고, 매번 비슷한 양식의 문서를 새로 작성하는 일은 피로감만 더합니다.

“더 쉽고 편한 방법은 없을까?”

선생님들의 작은 불편함에서 변화가 시작되었습니다.

## 이렇게 해결했습니다

### 한 번 만들면 매년 쓰는 우리 유치원 신학기 자료 보관함

입학식 안내문, 학부모 오리엔테이션 자료, 학급 운영 계획,  
행정 업무에서 수업 자료까지 매년 3월마다 비슷한 일들이 돌아옵니다.

“매년 반복되는 자료를 한 곳에 모아두면 어떨까?”

패들렛으로 유치원 전체가 함께 쓰는 ‘자료 보관함’을 만들었습니다.  
해마다 반복되는 비슷한 업무도 이제는 걱정이 없습니다.  
자료가 하나씩 쌓여갈수록 업무는 빠르고 쉽게 진행됩니다.  
전입 교사도 기존 자료를 보며 빠르게 적응할 수 있었습니다.  
한 번 정리해 두니 계속 쌓이고, 쌓인 자료는 또 다른 누군가에게 도움이 됩니다.

“바쁜 3월에 정말 큰 도움이 됐어요.”

반복되는 신학기 자료 제작의 불편함을 덜고자 시작하였지만  
이제는 교사 간 수업 자료 공유, 학부모 소통 창구 등 다양하게 활용하고 있습니다.



신학기 자료 모음

시범 유치원 운영 자료 모음



※ 본 사례는 나주이화유치원, 서울여대부속유치원 운영 결과입니다.

### 구글 도구를 활용한 모두가 만족하는 일정 관리

“일정 바뀔 때마다 다시 출력해야 하나요?”

“구글 시트로 일정을 함께 공유하면 좋을 것 같은데?”

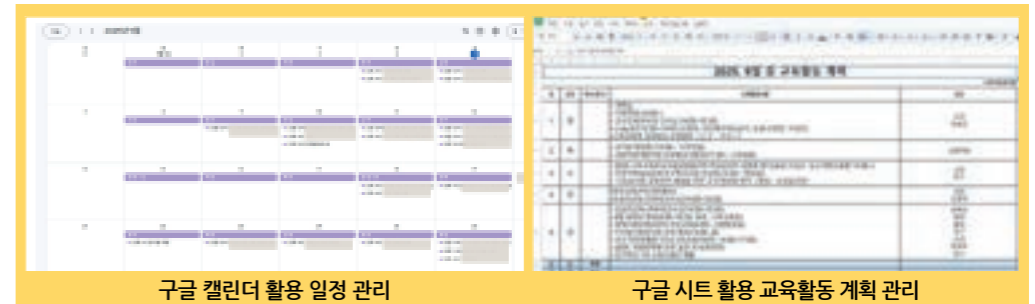
새로운 행사 일정이 생길 때마다 일정계획을 수정하고 출력하는 일이 반복됐습니다.  
개선을 위해 한글파일로 작업했던 일정계획을 구글 시트로 옮겼습니다.  
온라인 문서로 옮기니 수정할 때마다 출력할 필요 없이  
실시간으로 확인을 할 수 있어서 모두가 만족하게 되었습니다.

“스마트폰에서 캘린더 확인하듯 유치원 일정을 확인하고 싶어요”

캘린더 방식을 선호하는 또 다른 유치원에서는 구글 캘린더를 도입했습니다.  
이제 원장 선생님부터 신규 교사까지 모두가 같은 캘린더를 보며  
한눈에 일정을 확인합니다.

“내일까지 제출해야 할 자료가 있네. 출장이 있으니 오늘 완료해야겠다.”

이제 깜빡하는 일도 줄었습니다.  
스마트폰으로도 유치원 일정을 언제든 알 수 있고, 실시간으로 수정도 되니  
일정을 정확하게 파악할 수 있었습니다.  
무엇보다 가장 만족한 점은 언제 어디서든 접속해서 확인할 수 있다는 것입니다.



구글 캘린더 활용 일정 관리

구글 시트 활용 교육활동 계획 관리



※ 본 사례는 나주이화유치원, 서울여대부속유치원 운영 결과입니다.

## 바이브 코딩으로 일정 관리 자동화하기

“구글 시트에 입력하면 구글 캘린더로 바로 연동되면 좋겠어요.”

구글 캘린더는 편리했지만, 일정을 등록하는 데 여러 단계를 거쳐야 해서 번거로웠습니다. 작성이 간편한 구글 시트의 장점과 구글 캘린더의 장점을 동시에 충족하는 도구가 필요했습니다.

고민 끝에 생성형 AI(구글 제미나이)를 활용해 두 도구를 연동해 보기로 했습니다. 바이브 코딩은 여러 번의 시행착오 끝에 연동할 수 있었습니다. 이제 구글 시트에서 유치원 일정을 입력하거나 삭제하면 유치원 구글 캘린더에도 실시간으로 연동됩니다.



담당자는 익숙한 시트 방식으로 편하게 입력하고 선생님들은 기존대로 캘린더에서 확인합니다. 불편함을 개선하려고 노력한 결과 모두가 만족하는 상황이 되었습니다.

## 작은 변화가 만든 큰 차이

선생님들의 책상 위에는 각종 서류와 포스트잇이 줄어들었습니다. “어디 있더라?” 하며 서류 더미를 뒤적이는 모습도 사라졌습니다.

불편함을 당연하게 받아들이지 않고 개선하고자 했던 의지가 새로운 변화의 시작이 되었습니다.

새로운 시도는 업무 환경의 큰 차이를 가져다주게 되었고, 무엇보다 “이것도 바꿔볼까?”라는 긍정적인 시도가 자연스럽게 이어지는 결과를 가져왔습니다.



※ 본 사례는 **오송솔미유치원** 운영 결과입니다.

## 두 번째 업무혁신

# 02

### 협업과 소통으로 업무 효율 높이기



#### 왜 함께 일하는 것이 어려웠을까요?

“지금 도서관에 가고 싶은데 오늘 비는 시간이 언제였더라?”  
“원장 선생님 결재받아야 하는데 출장 가셨다고요?”

각자의 교실에서, 각자의 책상에서 일하다 보니 한계가 느껴졌습니다.  
같은 유치원 안에서도 업무 진행 상황을 파악하기 어려웠습니다.  
협력 유치원과는 전화나 공문으로만 소통해야 했습니다.  
병설 유치원의 경우엔 초등학교와 같은 건물을 쓰지만  
또 다른 기관이라 소통과 협력이 더욱 필요했습니다.

“함께 소통하며 일할 수 있다면 더욱 효율적이텐데...”

정보를 공유하고 함께 의견을 주고받을 수 있는 공간.  
이제 모두가 필요하다고 느끼는 바람이 되었습니다.

#### 이렇게 해결했습니다

#### 구글 사이트로 만든 온라인 교무실

“링크가 너무 많아서 헛갈려요.”  
“한눈에 다 볼 수 있으면 좋겠어요.”

패들렛과 구글 시트로 자료를 공유하며 점점 익숙해질 때쯤,  
또 다른 고민이 생겼습니다. 업무 자료에 수업 자료까지 더  
해지니, 관리해야 할 링크가 끝없이 늘어난 것이었습니다.

여러 정보를 한 곳에서 찾을 수 있는 공간이 필요하다는 선  
생님들의 바람은 ‘온라인 교무실’의 시작이 되었습니다.

“구글 사이트로 온라인 교무실을 만들어볼까요?”

걱정 반 기대 반으로 시작한 온라인 교무실은 익숙한 구글  
도구들을 그대로 연동할 수 있어서 누구의 도움 없이도 금세  
우리만의 공간을 갖게 되었습니다.

흩어져 있던 링크와 자료를 한눈에 확인할 수 있으니 더 이  
상 여기저기 뒤적일 필요도 없습니다. 자연히 업무 처리 시  
간도 훨씬 줄었습니다.

언제든, 어디서든 접속할 수 있는 24시간 열려 있는 온라인  
교무실은 이제는 든든한 동료처럼 늘 선생님들 곁을 지켜주  
고 있습니다.



※ 본 사례는 오송솔미유치원, 중주남산유치원, 경북하늘숲유치원 운영 결과입니다.

## 노선으로 협력 유치원 간 소통하기

“자료가 자꾸 흩어져요.”  
“한 번에 정리할 방법이 없을까요?”

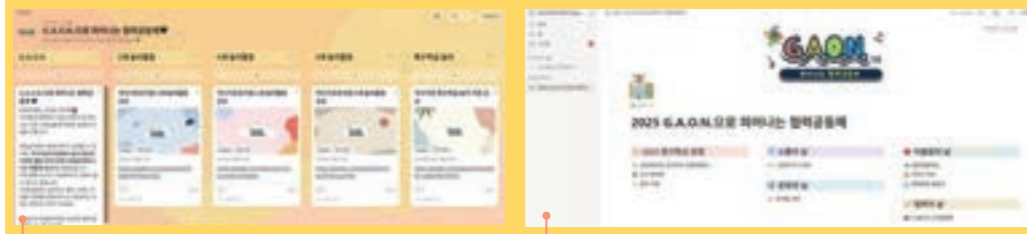
연구학교를 운영하다 보니 여러 유치원과 함께 나눌 자료가 많아졌습니다. 파일을 따로 주고받는 방식은 점점 어려워졌고, 협력 유치원끼리 한눈에 볼 수 있는 공동 공간이 필요했습니다.

선생님들과 함께 고민하다가 누구나 쉽게 접근할 수 있는 패들렛을 먼저 사용해 보았습니다. 하지만 문서, 사진, 보도 자료 등 다양한 형태의 자료를 한곳에서 관리하기엔 한계가 있었습니다.

그때 떠올린 도구가 ‘노선’이었습니다. 처음이라 서툴렀지만 하나씩 익히며 시도한 끝에, 협력 유치원이 함께 사용하는 우리만의 온라인 공간이 만들어졌습니다.

행사 유형별로 페이지를 나누고 계획안, 행사 사진, 보도 자료, 결과보고서를 모두 올려두었습니다. 이제는 필요한 자료를 한눈에 확인할 수 있고 서로의 준비 과정을 자연스럽게 공유할 수 있어 더욱 편리해졌습니다.

### 디지털 도구로 협력 공동체 소통 공간 만들기



#### 패들렛

- 다양한 자료를 체계적으로 공유하기에는 한계가 있었어요.

#### 노선

- 계획안, 행사 사진, 보도 자료, 결과보고서까지 한눈에 파악할 수 있어요.



※ 본 사례는 **약사가은유치원** 운영 결과입니다.

## 패들렛으로 유치원-초등학교 업무 이음 하기

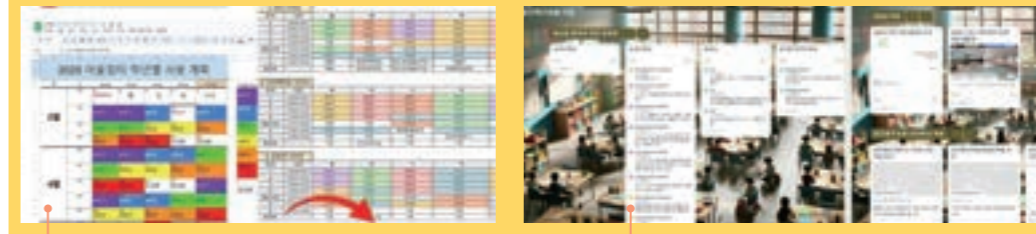
“업무 담당자가 매년 바뀌니까 전달이 너무 어려워요.”

병설유치원은 초등학교와 함께 협력하여 처리해야 할 일이 많습니다. 같은 울타리 안에 있어도 엄연히 다른 학교급이다 보니 소통과 협력의 어려움이 종종 있습니다.

이러한 어려움은 디지털 도구를 활용해 하나씩 해결해 나갈 수 있었습니다. 우선 구글 시트를 활용하여 공동 행사 계획, 복무 자료, 강당·운동장 사용 시간까지 공유하고 조정하였습니다.

패들렛에는 3년에 걸친 그린 스마트 사업 자료를 차곡차곡 모아두었습니다. 사업초기 구상, 다양한 의견, 진행 과정이 모두 담겨 있는 패들렛은 담당자가 바뀌더라도 한눈에 업무를 파악할 수 있는 소중한 자료가 되었습니다.

### 구글 시트와 패들렛으로 유·초 업무 이음 하기



#### 구글시트

- 초등학교와 월중행사, 특별실 사용 등을 공유해요.

#### 패들렛

- 중장기 사업의 내용을 패들렛에 기록하여 소통이 이어지도록 해요.



※ 본 사례는 **인천간석초등학교병설유치원** 운영 결과입니다.

## 함께 일하니 더 멀리 갈 수 있었습니다

교육활동을 준비하다 보면 부가적으로 따라오는 행정업무와 그에 따른 고민이 자연스럽게 생겨납니다.

하지만 문제를 나누는 순간, 해결은 훨씬 빨라졌습니다. 같은 공간에 있지 않아도, 정보를 함께 보는 것만으로도 중복 업무가 줄었고 온라인 소통은 더 빠른 결정과 협력을 만들어냈습니다.

투명하게 오가는 의견과 자료 속에서 서로의 강점을 배우는 시간도 생겼습니다. 유치원 안에 머물던 협력이 이제는 인근 유치원과 초등학교로 자연스럽게 이어졌습니다.

디지털 공간이 단순한 도구를 넘어 소통과 협업의 장이 되면서 선생님들은 '함께 일하는 즐거움'을 다시 느끼고 있습니다.

## 세 번째 업무혁신

# 03

## 새로운 업무수행 방식 시도하기



### 왜 변화가 두려웠을까요?

“우리 유치원은 원래 이렇게 해왔는데 굳이 바뀌어야 하나요?”

새로운 것을 시작한다는 건 누구에게나 두려운 일입니다. 디지털 도구를 배우려면 시간을 내야 하고, 익숙해지기까지 오히려 더 불편할 수도 있습니다. 혼자만 바꾼다고 해서 달라지는 것도 없는 것 같습니다.

하지만 변화는 언제나 작은 시도에서 시작됩니다. 오늘 내가 하는 일 중 딱 하나만 바꿔보는 것, 서로의 속도를 존중하며 함께 배워나가는 것.

이런 작은 용기들이 모여 유치원의 업무 문화를 조금씩 바꿔나갈 수 있었습니다.

## 이렇게 해결했습니다

몇 분 만에 완성되는 부모 참여 행사 프리젠테이션, 감마AI

“행사 자료 PPT 만드는 게 제일 부담스러워요.”

매년 프레젠테이션을 만들 때마다 같은 고민이 반복됐습니다.

“감마(Gamma)라는 AI 도구가 있다던데 한번 써볼까?”

감마는 주제를 입력하면 자동으로 프레젠테이션을 만들어주는 AI 도구입니다.  
설마 하는 마음으로 써봤는데, 몇 분 만에 초안이 완성됐습니다.  
유치원 사진을 넣고 내용만 조금 손보니 평소보다 훨씬 빠르게 작업이 끝났습니다.

“저 이거 써봤는데 진짜 편하더라고요.”

작은 성공이었지만, 동료들에게 자연스럽게 공유하게 됐습니다.  
이제는 “이것도 디지털로 바꿔볼까?” 하는 생각이 자연스럽게 듭니다.  
거창한 연수 없이도 나부터 하나씩 바꿔 가는 디지털 습관이 만들어졌습니다.



※ 본 사례는 **예일킨더유치원** 운영 결과입니다.

## 우리들만의 속도로 만드는 디지털 문화

“디지털로 만들면 좋을 것 같은데, 다들 할 수 있을까?”

입학설명회 소책자를 만들면서 고민이 생겼습니다.  
디지털에 익숙한 교사도, 아날로그가 편한 교사도 있었기 때문입니다.

디지털에 익숙한 교사가 먼저 캔바로 초대장을 만들었습니다.  
또 다른 누군가는 그 과정을 옆에서 함께 지켜보며 자연스럽게 배웠습니다.

“선생님, 여기는 어떻게 하는 거예요?”

“우리도 할 수 있구나.”

때로는 경험이 많은 교사의 노하우가 도움이 되기도 했습니다.  
자연스럽게 서로 배우며 협력한 결과  
차근차근 함께 성장하는 경험을 할 수 있었습니다.

무엇보다 중요한 건 누군가를 억지로 바꾸려 하지 않았다는 점입니다.  
단순히 디지털 도구를 빠르게 배워서 적용하는 것이 아닌,  
서로의 속도에 맞추어 함께 나아가는 문화 조성이  
디지털 업무혁신의 시작입니다.



유치원 홍보 포스터 제작



유치원 블로그에 공유



※ 본 사례는 **계룡솔빛유치원** 운영 결과입니다.

## 교사의 자발적인 연수로 함께 배우는 디지털 업무 문화 만들기

“어디서부터 어떻게 시작해야 할까?”

디지털 선도 교원으로 활동하던 한 선생님이 분임 모임에서 배운 내용을 동료들과 나누기 시작했습니다.

거창한 연수는 아니었지만 모두 의욕적으로 참여했습니다.

퇴근 전 잠깐 모여서 캔바 문서 자동화, 업무 단축키 활용 실습을 함께 했습니다.

저경력 교사에게는 유치원에서 오가는 파일정리와 체계적인 폴더 관리에 대한 ‘업무자료 파일링 꿀팁’을 알려줬습니다.

“아, 이렇게 정리하면 나중에 찾기 쉽겠네요!”

누구도 알려주지 않는, 경험에서 오는 귀한 정보는 선생님의 업무 습관에 많은 도움이 되었습니다.

“선생님, 저도 이 프로그램 써보고 싶어요.”

한 명의 작은 시도가 동료들의 자발적인 관심으로 이어졌습니다.

디지털 업무혁신은 큰 목표가 아니라

오늘의 일 하나를 조금 더 나은 방향으로 돕는 것에서 시작됩니다.



자발적인 원내 교사 전달 연수



교사 간 업무혁신 의지 다지기

## 변화는 이미 시작되었습니다

디지털 업무혁신은

반드시 모든 교사가 완벽하게 디지털 도구를 익혀야만 가능한 것이 아님을 깨달았습니다.

오히려 변화는 한 명의 작은 용기에서 시작되었습니다.

나부터 하나씩 바꿔보는 디지털 습관,

서로의 속도를 존중하며 함께 배우는 문화,

동료에게 자연스럽게 배운 것을 나누는 자발적인 연수.

이런 작은 시도들이 모여 유치원의 업무 문화를 조금씩 바꿔나갔습니다.

처음엔 “내가 할 수 있을까?” 하던 두려움이

“우리도 해볼까?” 하는 호기심으로 바뀌었고,

“이것도 바꿔볼까?” 하는 자발적인 시도로 이어졌습니다.

디지털 업무혁신은 특별한 누군가만 할 수 있는 일이 아닙니다.

변화는 이미 시작되었습니다.

이제 우리 유치원도 작은 한 걸음을 내디뎌 볼 차례입니다.



※ 본 사례는 경북하늘숲유치원, 인천간석초병설유치원 운영 결과입니다.

## #3 나아가기

### 함께, 만드는 디지털 업무혁신



디지털 업무혁신은 교사의 본질인 교육활동에 집중하기 위함에 목적이 있습니다. 그렇기 때문에 우리는 무조건적인 디지털 도구나 기술의 사용을 지향하는 것이 아니라, 상황과 맥락에 따라 적합한 디지털 도구를 잘 선택할 수 있어야 합니다.

사례를 통해 알아본 바와 같이 유치원 현장에 적용할 수 있는 디지털 업무혁신 과정은 다음과 같이 제안할 수 있습니다.

발견(Discover)	업무 문제점 인식 및 개선 영역 발견
설계(Design)	디지털 도구를 활용한 해결 방안 설계
실행(Do)	실제 업무에 적용 및 실천
공유(Distribute)	성과 공유 및 확산

디지털 업무혁신은 각 기관의 특성이나 환경에 따라 요구되는 방향이 다를 수 있습니다. 교사의 업무 혁신에 대한 의지와 함께 기관 단위의 협력 체계가 중요함을 인지하고, 각 유치원의 상황을 점검하는 것에서부터 출발해 봅니다.

나아가 조직문화 및 업무 환경의 변화를 위한 지원 방향과 역할을 설정하고 적극적으로 동참한다면, 우리 유치원만의 '함께 만들어가는' 업무혁신을 경험할 수 있을 것입니다.

8분임 | 현장의 소리에 답하다!

## 유아-교사-학부모 디지털 기반 소통

### #1 알아보기

#### 지금, 교육공동체의 디지털 기반 소통이 필요한 이유



“패들렛에 올리면 부모님들이 정말 볼까요?”

“또 회의 소집하면 다들 힘들어하실 텐데...”

“아이 얘기를 나누고 싶은데, 어떻게 시작해야 할지 모르겠어요.”

유치원 현장에서 교사들이 자주 나누는 고민입니다.

유아의 놀이와 배움을 깊이 있게 지원하고 싶은데, 가정과는 어떻게 소통해야 할지, 동료 교사들과는 언제 충분히 이야기 나눌 수 있을지, 막상 시작하려니 막막하기만 합니다.

유아교육은 교사 혼자, 유아 혼자, 가정 혼자의 힘으로 이루어질 수 없습니다. 유아를 둘러싼 모두가 연결되고 함께 소통하는 교육공동체가 필요합니다. 교육은 관계 안에서 이루어지며, 이 관계가 단절될 때 배움도 단편화됩니다.

그런데 현실은 어떤가요? 교사들은 각자 맡은 업무와 근무 시간이 다르고, 가정마다 생활 패턴도 다르고, 대면으로 만나 충분히 이야기 나누기가 점점 더 어려워지고 있습니다.

바로 이 지점에서, 디지털이 새로운 가능성이 됩니다.

디지털은 단절을 메우고 서로의 배움을 이어주는 따뜻한 다리가 되어줍니다.

교사는 유아의 하루를 기록해 공유하고, 가정은 그 안에서 자녀의 성장을 함께 읽으며 피드백을 나눕니다. 가정의 응답은 다시 교사의 성찰 자료가 되고, 이는 교육과정의 조정과 확장으로 이어집니다. 사진, 영상, 온라인 게시판, 디지털 포트폴리오 등 다양한 매체가 매개가 되어, 일방향 전달이 아니라 유아-교사-가정이 상호작용하며 배움을 확장하는 순환적 생태계가 만들어집니다.

디지털 기반 소통은 결국 '사람과 사람 사이의 따뜻한 연결'을 만드는 일입니다.

### '함께 하는' 유아-교사-학부모 디지털 기반 소통이란?

- ! 디지털 기반의 소통이란 유아를 중심에 두고 교사와 가정이 디지털 매체를 통해 서로의 일상을 연결하고, 유아의 배움을 공유하며, 교육의 방향을 함께 설계하는 교육공동체의 협력 문화를 실천하는 방식입니다.



### 현장에서 마주하는 어려움

디지털 기반 소통을 시작하며 교사들은 새로운 도전과 함께 현실적인 어려움에 부딪혔습니다. 가장 큰 고민은 "이게 정말 의미 있는 소통일까?"라는 본질적 질문이었습니다.

패들렛에 올린 자료를 부모님들이 정말 보는지, 키즈노트 메시지에 답이 없으면 혼자만 열심히 하는 건 아닐지 하는 불안감이 들었습니다. 동료 교사들과 협업할 때는 서로의 디지털 활용 수준 차이로 인한 부담감도 느꼈고, 새로운 플랫폼을 익히는 데 드는 시간과 노력이 만만치 않았습니다.

하지만 이러한 어려움 속에서도 교사들은 "진짜 소통"을 찾기 위해 끊임없이 고민하고 시도했습니다. 이제 현장의 생생한 이야기 속으로 들어가 보겠습니다.

"패들렛에 올리면  
부모님들이 정말 볼까요?  
제가 혼자  
열심히 하는 건 아닐까요?"



"부정적인 반응이 두려워서  
패들렛에 올리기가 망설여져요.  
긍정적인 분위기가 먼저  
만들어져야 할 것 같아요."



"디지털 도구에 익숙하지 않은  
선생님들은 소외감을 느낄 수 있어요.  
서로를 기다려주는  
배려가 필요해요."



## #2 살펴보기

첫 번째 디지털 기반  
'가정'과의 소통

01

유아를 중심으로  
더 가까이 소통하기

왜 디지털로 소통하게  
됐을까요?

“요즘은 지면 통신문보다 패드 사진을 더 자주 봐요.”

부모님들께 자주 듣는 말입니다.  
과거 전화와 가정통신문으로 이루어지던 소통이 이제는  
패드렛, SNS, 문자 앱으로 자연스럽게 옮겨가고 있습니다.

디지털 도구가 단순한 전달 수단을 넘어,  
유아의 놀이와 배움을 생생하게 공유하고  
가정과 유치원을 촘촘하게 연결하는 다리가 되고 있습니다.



이렇게 함께 소통해 보았습니다

말 한마디의 힘, 디지털로 전하는 따뜻한 마음

“글로 이야기하다 보면 감정이 상할 때가 있어요.”

키즈노트, 클래스팅 같은 플랫폼이 일상이 됐지만, 때론  
오해가 생기기도 했습니다.

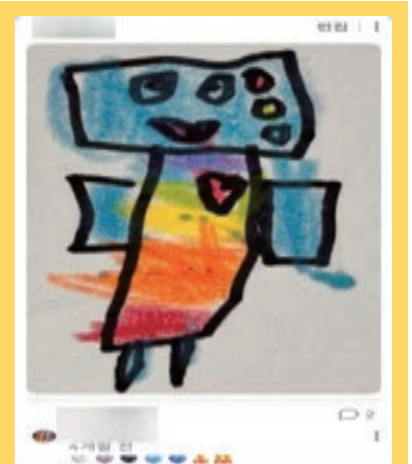
교사는 유아들과 함께 친절한 말풍선 이모티콘을 만들어  
부모님께 감사 메시지를 전하고, ‘말하기 전 한 번 더 생각  
하기’ 캠페인을 진행했습니다.

“모두가 보는 공간이 부담스러워요.”

부모님의 말씀에 패드렛에 유아들 그림과 영상을 공유하  
고 칭찬 릴레이 댓글 달기를 시작했습니다. 가정에서는  
자녀와 함께 좋은 댓글 문장을 고민하며 참여했습니다.

“디지털로도 마음이 전해질 수 있다는 걸  
아이들 덕분에 느꼈어요.”

디지털 시민성은 기술이 아닌 따뜻한 표현과 존중의 태도  
에서 시작된다는 것을 유아들과 부모 모두에게 일깨워 준  
경험이었습니다.



친절한 말풍선(이모티콘 디자인-소통)



친절한 댓글 릴레이



※ 본 사례는 나루아이유치원 운영 결과입니다.

### 부모도 배우는 디지털 세상

“디지털 매체를 유치원에서 사용한다고 해서 해로움이 덜 할까요?”

걱정이 많은 부모님들께 적절한 부모 교육과 가정연계가 이어진다면 보다 효과적인 디지털 교육이 이루어질 수 있다고 생각했습니다.

‘놀이, 디지털을 만나다’ 부모교육을 진행하여 유아들이 유치원에서 사용하는 디지털 매체를 알아보고 체험해보았습니다.

“가정에서의 디지털 활용 방법에 대해 알고 싶어요.”

‘AR 책 카드’ 앱 활용 방법과 필요한 정보를 검색하는 방법을 키즈노트를 통해 부모님들과 공유했습니다.

일회성 부모교육보다는 적극적인 가정연계와 구체적인 예시를 통해 안내하는 것과 함께 체험하는 직접적인 소통의 시간도 꼭 필요함을 느낄 수 있었습니다.



‘놀이 디지털을 만나다’ 부모 소통 연수

디지털 활용 방법 가정 안내



※ 본 사례는 **다솔유치원** 운영 결과입니다.

### 고민 탈출! 유치원과 가정이 함께 교육해요

디지털 교육이 유치원 안에서만 이루어져서는 효과가 제한적이라는 생각에서 가정과 일관성있는 교육 실천을 기획했습니다.

학급별 디지털 사용 약속을 만들고 원내 전체 유아가 공유하는 자리를 마련했습니다. 한편 각 가정에서도 유아와 함께 약속을 정해 패들렛에 공유하며 서로의 가정을 통해 모델링이 될 수 있기를 기대했습니다.

“외출해서 기다리는 시간에 스마트폰만 보여줘요.”

가정에서 외출 시 디지털 기기에 많이 노출되는 모습을 발견하고, 유아가 직접 가방에 놀잇감을 챙겨보며 스마트 기기를 대체할 놀이를 스스로 계획해 보았습니다.

실천 사진을 패들렛에 공유하며 서로를 칭찬하고 격려하는 소통도 할 수 있었습니다.

온라인 공간을 통해 학급과 가정이 서로의 실천과 노력을 공유하며 공감과 응원의 교육 문화가 시작될 수 있었습니다.



디지털 사용 약속 가정과 공유하기

디지털 과의존 예방 가정연계 활동



※ 본 사례는 **조남유치원** 운영 결과입니다.

## 디지털FUN!(Digital+Fun)학부모 참여데이

자연을 지키는 '탄소중립 유치원'으로서 매년 아나바다 활동을 이어오고 있습니다. 올해는 유아뿐 아니라 가족도 함께 참여할 수 있는 방법을 고민하던 중, 포트럭 파티와 아나바다 활동을 결합한 자연 속 가족 영화 관람 행사를 하게 되었습니다.

평소 생태교육을 위해 자주 찾던 유치원 주변 자연 마당에 빔 프로젝터와 간단한 음향을 설치하고, 편안하게 자연을 즐길 수 있도록 캠핑 의자도 마련했습니다. 각 가정에서 조금씩 준비해 온 맛있는 간식을 나누어 먹으며, 마음이 풍성해지는 즐거운 시간이 되었습니다.

또한 어느 날에는 만 5세 유아들이 직접 지은 동시를 ZOOM을 활용한 실시간 발표회로 운영했습니다. 평소 관심은 많지만 맛벌이 등 가정 사정으로 유치원 활동에 참여하기 어려운 가족들도 온라인을 통해 유치원의 교육 활동을 이해하고 함께할 수 있는 뜻깊은 시간이 되었습니다.

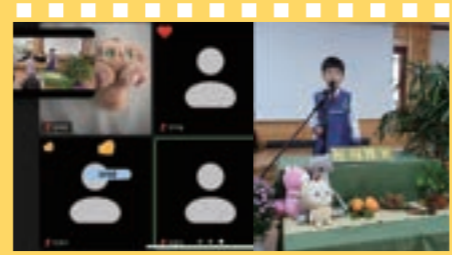
“우리 부모님이 보고 계세요!”

부모님께서 화면을 통해 자녀의 발표를 직접 지켜보며 응원해 주시는 모습은 유아들에게 든든한 힘이 되었고, 유아들은 더 적극적이고 자신감 있게 발표에 임하는 모습을 보여주었습니다.

디지털을 활용한 온라인 학부모 참여수업은 처음에는 다소 낯설었지만, 화면을 통해 자녀와 학부모가 함께 연결되고 소통하는 모습을 보며 디지털이 마음을 잇는 도구임을 느끼게 되었습니다.



자연 빔 활용 영화관람 & 포트럭 파티



ZOOM 실시간 발표회



※ 본 사례는 효성유치원 운영 결과입니다.

## 디지털로, 더 가까이

다양한 디지털 소통의 시도를 통해  
유치원과 가정이 디지털을 매개로  
더욱 가까이 연결될 수 있음을 느꼈습니다.

일방적인 전달이 아닌,  
유아의 놀이와 배움의 과정을 실시간으로 공유하고  
함께 이야기 나누는 소통이 가능해졌습니다.

부모는 자녀의 성장 과정을 더 생생하게 바라볼 수 있었고,  
유아는 가족의 응원 속에서 자신감을 키워갔습니다.

디지털 도구는 단순한 정보 전달 수단이 아니라,  
유아·교사·가정을 이어주는 따뜻한 다리 역할을 하였습니다.

앞으로도 유치원은 디지털을 활용한 다양한 시도와 실천을 통해  
가정과의 교육적 연결을 지속해 나갈 것입니다.

## 두 번째 디지털 기반 '교사'간의 소통

# 02

### 시공간을 넘어 함께 성장하는 우리



시간을 지키는 스마트 협업의 교사들

#### 왜 디지털 소통을 시도했을까요?

“회의하자고 하면 시간 맞추기가 제일 어려워요.”  
“자료를 정리해도 어딘가 흘러가 버리곤 해요.”

교사들이 현장에서 자주 나누는 이야기입니다. 각자 맡은 업무와 근무 시간이 다른 유치원에서는 대면 소통만으로는 서로의 생각과 수업을 충분히 나누기 어려운 경우가 많습니다.

온라인 게시판, 공유 문서, 협업 플랫폼 등을 활용한 디지털 기반 소통은 시간과 공간의 제약을 넘어서는 새로운 방식이 되었습니다.

교육 현장에서 바쁜 일과 중에 서로의 생각과 아이디어를 효과적이고 효율적으로 나누기 위해 시도해 본 다양한 소통 사례들을 소개합니다.

#### 이렇게 함께 소통해 보았습니다

##### 모두의 이야기에 귀 기울여 본 온라인 소통

대규모 유치원에서는 회의 시간이 제한되거나, 분위기가 모든 교사가 자유롭게 의견을 표현하기 어려운 상황이 종종 발생합니다.

충분한 고민과 숙고가 필요한 주제일수록, 동료의 생각에 차분히 귀 기울일 수 있는 환경이 중요하다고 느꼈습니다.

교육과정 수립과 평가를 함께 논의하기 위해 패들렛을 활용하였습니다. 회의 전 각자가 편한 시간에 의견을 정리하고 작성할 수 있었던 점은 큰 장점이었습니다.

본 회의에서는 사전에 모아둔 의견을 바탕으로 실시간 토의를 진행하며, 핵심 논의와 의사결정에 집중할 수 있었습니다. 새롭게 나온 의견은 댓글로 바로 기록되었고, 공유된 내용은 회의 이후에도 언제든지 다시 확인할 수 있었습니다.

교사들은 자신의 생각이 논의와 결정 과정에 반영되는 경험을 통해 소통의 의미를 더욱 깊이 느낄 수 있었습니다.



패들렛 활용 교육과정 평가

캔바 활용 수업 나눔



※ 본 사례는 조남유치원 운영 결과입니다.

## 서로의 시간을 지키는 스마트 협업

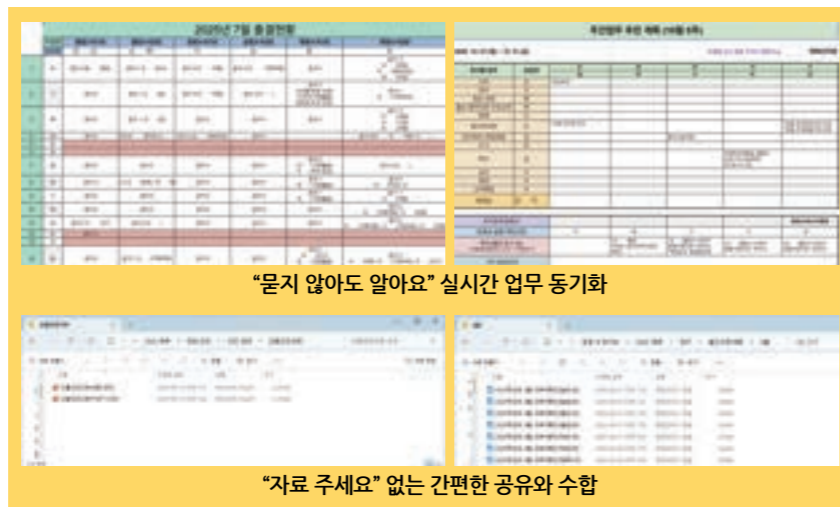
“간단한 내용은 꼭 회의로 모여야 하나요?”  
 “서로의 시간을 방해하지 않으면서도 필요한 정보를 놓치지 않고  
 소통할 수는 없을까요?”

교사들 사이에서는 반복적인 회의 소집과 안내가  
 수업 준비나 업무 추진에 부담이 된다는 의견에 많이 공감했습니다.

이를 해결하기 위해 회의 없이도 연결되는 스마트 구글 시트를 통한  
 상호 업무 확인, 공유 드라이브를 통한 자료 공유와 수합 등 온라인 툴을 적극 활용해 소통하였습니다.

이러한 방식은 불필요한 회의나 자료 요청을 줄이며,  
 교사 간 시간을 존중하고 협업의 효율을 높이는 데 큰 도움이 되었습니다.

디지털 기반 소통은 단순히 빠른 전달을 넘어서,  
 각자의 시간을 지키며 함께 성장할 수 있는 협력 문화를 만드는  
 기반이 되어주었습니다.



※ 본 사례는 **예목유치원** 운영 결과입니다.

## 디지털 공간에서 우리 함께 배워요

교사들은 수업 아이디어를 공유하고,  
 서로의 배움을 연결하기 위한 도구로 패들렛을 적극적으로 활용하였습니다.

‘수업 리플렉션 공유(Reflection보드)’에서는  
 “이 수업에서 유아들이 이렇게 반응했다”는 생생한 사진과 함께,  
 결과뿐 아니라 수업 과정 전반을 영상과 이미지로 공유하며 피드백이 이루어졌습니다.

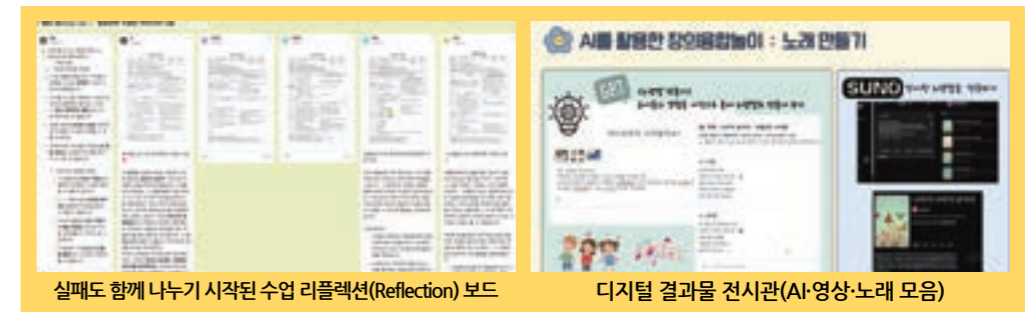
성공적인 사례뿐 아니라 “이건 잘 안됐어요”라는 실패의 경험도 함께 나누기 시작했고,  
 이러한 솔직한 공유는 “그럼 이렇게 해보세요!”라는 동료 조언으로 전환되며,  
 협력적인 분위기를 만들어 주었습니다.

‘디지털(락) 배움터’에서는  
 AI 도구(Gemini, ChatGPT, SUNO 등)를 활용한 자료를 함께 공유하고  
 ‘AI 활용 노래 만들기’, ‘영상 제작’, ‘디지털 동화 제작’과 같은 실습을 통해  
 교사 스스로 디지털 콘텐츠 제작 경험을 쌓았습니다.

제작한 콘텐츠는 수업에 적용해 보고, 결과를 다시 영상과 사진으로 나누며  
 피드백하는 과정을 이어갔습니다.

“내 수업을 보여주는 것이 부끄럽다”

처음에는 이런 마음이 있었지만, 혼자였던 고민이 함께하면서 성장으로 나아가게 되었습니다.



※ 본 사례는 **진흥초병설유치원** 운영 결과입니다.

## 서로 소통하며 함께 '성장'했어요

디지털 기반 소통은 단순히 '자료를 공유하는 편리한 방식'을 넘어서, 민주적이고 지속 가능한 소통 문화를 만들어 주었습니다.

투표 기능, 이모티콘 반응, 댓글 등 다양한 디지털 기능을 통해 의사결정은 더욱 효율적이고 생산적으로 이루어졌습니다.

무엇보다도 논의의 흐름과 결정의 과정을 기록으로 남길 수 있어, 소통의 연속성과 질을 함께 높일 수 있었습니다.

이러한 경험을 통해 교사들 사이에서 협업 문화가 자연스러워지고 서로의 전문성을 존중하며 함께 성장하는 기반이 되었습니다.

이제 디지털 공간은 자료를 올리는 곳에서 그치지 않고 교사들이 함께 생각을 기록하고 나누며 배우도록 도와주는 성장의 무대가 되어줍니다.

## #3 나아가기

### 서로의 생각과 경험을 연결하는 소통에 디지털을 더하며



유치원은 유아·교사·가정이 함께 만들어가는 공동체입니다. 매일의 일상에서 우리는 끊임없이 대화하고, 기록하며, 유아의 성장을 함께 바라봅니다. 이제 그 소통의 방식이 달라지고 있습니다. 디지털 기술이 일상인 지금, 교육기관의 소통은 단순히 전달과 확인을 넘어 공감과 참여, 협력과 실행이 이루어지는 관계 중심의 소통이 필요합니다. 교사들이 어떻게 디지털을 활용해 교육공동체의 관계를 새롭게 열어가고 있는지, 그 속에서 어떤 가능성과 따뜻함을 발견했는지를 담았습니다.

가정과의 소통에서는 '디지털 약속 만들기', '외출 놀이가방', '실시간 참여수업', '패들렛 공유'와 같은 다양한 시도가 이루어졌습니다. 온라인 공간 속에서 부모는 유아의 놀이에 참여하고, 교사는 그 과정을 공유하며, 유치원과 가정이 함께 유아의 성장 응원했습니다. 그 과정에서 '디지털은 가르치는 방식이 아니라, 함께 배우고 자라는 방법'임을 느낄 수 있었습니다.

교사 간의 소통에서도 변화가 일어났습니다. 업무 자료를 공유하고, 수업 아이디어를 나누며, 패들렛이나 협업 플랫폼을 활용해 서로의 시간을 존중하는 문화가 만들어졌습니다. 이러한 소통은 단순한 효율의 문제가 아니라 민주적이고 지속 가능한 협력 문화를 세우는 출발점이 되었습니다. 서로의 차이를 존중하며 아이디어를 모으는 과정에서 교사들은 '함께 배우는 전문성'을 경험했습니다.

앞으로는 이러한 소통이 일시적인 시도로 머물지 않고, 유치원의 하루 흐름 속에 자연스럽게 스며들기 위한 노력이 필요합니다. 교사는 서로의 기록을 나누며 성찰을 이어가고, 가정은 유아의 배움을 곁에서 바라보고 응원합니다. 또한 기관은 교사와 부모가 지속적으로 대화하고 협력할 수 있는 장을 마련하여, 소통이 하나의 문화로 자리 잡을 수 있도록 지원해야 합니다. 이러한 작은 실천이 쌓일 때, 디지털 기반 소통은 진정한 '교육공동체의 언어'로 성장할 것입니다.

따뜻한 댓글 하나, 기다려주는 여유, 함께 웃으며 남긴 사진 한 장이 쌓일 때, 디지털 세상 속에서도 사람의 온기가 느껴지는 공동체 문화가 자라납니다. 유치원의 소통은 이제 화면 속에서 끝나지 않습니다. 디지털을 통해 연결된 마음이 오프라인의 관계로 이어지고, 그 관계가 다시 유아들의 배움으로 되돌아갑니다. 교육공동체의 디지털 기반 소통은 결국 서로의 신뢰를 쌓아가는 과정, 유아의 성장을 함께 만들어가는 따뜻한 협력의 이름입니다.

## ● 참고문헌 ●

교육부 (2021a). 디지털 기반 놀이환경 현장지원자료. 교육부.

교육부 (2021b). 유아와 함께 하는 인공지능교육: 교사지원자료. 교육부

교육부(2024a). 유치원 교사 디지털 역량 강화 자료. 교육부.

교육부(2024b). 유아의 균형 있는 디지털 역량을 기르기 위한 교육 자료. 교육부.

European Commission (2021). Digital education action plan 2021-2027: Resetting education and training for the digital age. European Commission.

Howell, J., & McMaster, N. (2022). Teaching with technologies: Pedagogies for collaboration, communication, and creativity. Oxford University Press.

OECD Centre For Effective Learning Environment (2009). International pilot study on the evaluation of quality in educational spaces (EQES). OECD.

OECD (2019), OECD Learning Compass 2030: Conceptual learning framework. OECD.

OECD (2023). Empowering young children in the digital age, starting strong. OECD.

OECD (2025), Section 7: Teachers as Integral to a Learning Ecosystem (Education 2040 document).

UNESCO (2023). Digital competence frameworks database. UNESCO\_UNEVOC.

**연구책임자**

**김 호** 경인교육대학교 유아교육과 교수

**공동연구원**

**김택수** 경희사이버대학교 한국어문화학부 교수

**박정현** 인천검암유치원 원감

**유정인** 안산대학교 유아교육과 교수

**윤민아** 호남대학교 유아교육학과 교수

**한유진** 안산대학교 유아교육과 교수

**연구보조원**

**김진국** 보름초등학교 병설유치원

**유혜민** 다솔유치원 교사

**장슬아** 조남유치원 교사

**현지호** 장촌초등학교병설유치원 교사

**한주희** 큰나래유치원 교사

**홍정기** 영천유치원 교사

**이영주** 경인교육대학교 유아교육과 조교

**연구협력단**

**교육부** 교육보육과정지원과

**유현중** 과장

**문복진** 교육연구관

**강준희** 교육연구사

**충청북도교육청** 유치등교육과

**홍승표** 과장

**신선희** 장학관

**이성희** 장학사

**펴낸 날**

2025년 12월 31일

**펴낸 곳**

**충청북도교육청**

(28635) 충북 청주시 서원구 청남로 1929(산남동 4-11)

**디자인 및 인쇄**

디자인워드 032-873-2626

ISBN - 978-89-98576-92-9