

## 미래형 유치원 교육과정 운영을 위한 안내서



교육부 전국 시·도교육청

# 1. 디지털 전환과 유아교육

인공지능(AI), 사물인터넷(IoT), 가상현실(VR) 등이 주도하는 4차 산업혁명으로 사회의 변화가 급속하게 일어나고 있으며, 이 변화의 핵심은 디지털 전환에 있다고 볼 수 있습니다.

※ **디지털 전환**이란 다양한 첨단 기술을 기반으로 기존의 운영 방식과 서비스 등을 혁신하는 것을 의미합니다.

코로나19 대응 속에서 유치원 원격교육은 디지털 사회로의 변화 속에 유치원 현장이 함께 가고 있다는 것을 의미합니다.

※ **원격교육**은 교육기관이 지능정보기술과 정보통신매체를 이용하여 시간적·공간적 제약에 구애받지 아니하고 실시하는 일체의 교육활동을 말합니다.  
「디지털 기반의 원격교육 활성화 기본법」제2조

디지털 사회에서 미래를 살아갈 학습자를 교육하기 위해 교사 또한 디지털 도구와 플랫폼을 활용한 교육자료 제작, 원격교육에서의 실시간, 비실시간 쌍방향 소통, 놀이과정이나 정보 공유 등 원격교육 실행능력을 포함한 역량을 증진시킬 필요가 있습니다.



## 2. 유아를 위한 디지털 기반 놀이환경

### ✘ 디지털 기반 놀이 환경

무선인터넷 구축으로 유아가 디지털 매체나 기기 등을 활용하여 놀이하며 배울 수 있는 교육 환경을 말합니다.



### ✘ 유아의 디지털 기반 놀이

디지털 기반 놀이 환경에서 유아가 다양한 도구(디지털 기기, 디지털 매체, 앱 등)를 활용하여 주도적으로 놀이하는 것을 말합니다.

디지털 기반 놀이 환경에서 유아는 자유롭게 놀이하면서 배우며, '디지털 역량'을 키워나갑니다.

### 3. 유아를 위한 원격교육 개념

#### ✘ 유아 대상 원격교육의 개념은?

유아 대상 원격교육은 변화된 교육환경에서 유치원이 지원하는 넓은 의미의 교육으로 감염병 등으로 등원이 어려운 상황이나 교육의 격차 완화를 위해 시간과 거리의 제약을 뛰어넘어 유치원과 가정에서 이루어지는 교육이 연계되도록 하는 모든 지원을 총칭한다고 볼 수 있습니다.

이러한 맥락에서 유아를 위한 원격교육은 유아의 특성을 감안하여 구체물인 놀이꾸러미를 매개로 유치원과 가정을 연계하고 다양한 플랫폼과 디지털 도구를 활용하여 실시간, 비실시간으로 가정을 지원하고 유아를 교육하는 것으로 정의할 수 있습니다.

#### ✘ 유아를 위한 원격교육의 실행 방법은?

유아를 위한 원격교육은 상황에 따라 단독운영(대면학습 대체), 병행운영(대면 학습 보완), 유연한 운영(대면학습 시 다양한 활용) 3가지 형태로 진행할 수 있습니다.



단독운영



병행운영



유연한 운영

## 4. 유아를 위한 원격교육의 실행 방법

### ✕ 단독운영

감염병 등이 심각한 상황으로 유아들의 등원이 불가능할 경우 실시간 및 비실시간 온라인 플랫폼, 다양한 디지털 도구, 놀이꾸러미 등을 활용하여 기존의 교육과정 전부를 비대면으로 대체하여 운영하는 것을 말합니다.

### ✕ 병행운영

유치원의 등원수업과 원격수업을 병행하는 것으로 유치원에 등원하여 이루어지는 교육과 실시간 및 비실시간 온라인 플랫폼, 다양한 디지털 도구, 놀이꾸러미 등을 활용한 원격교육을 연계하여 교육과정을 운영하는 것을 말합니다.

### ✕ 유연한 운영

대부분의 유아들이 정상 등원하는 일반적인 교육 상황에서 교육의 질적 격차완화, 유아의 놀이경험 확대 등을 위해 온라인 플랫폼, 다양한 디지털 도구를 활용하여 실시간 및 비실시간 원격교육을 실시할 수 있습니다.



## 5. 유치원 교사의 디지털 역량

디지털 세상에서 살아가고 있는 유아를 위해 미래형 유아·놀이중심 교육과정은 2019 개정 누리과정의 방향에 부합하는 **디지털 환경과 경험**을 제공해야 하며, 이를 위해서는 **유치원 교사의 디지털 역량 강화**가 요구됩니다.

**유치원 교사의 디지털 역량(Digital Competence)**은 단순히 디지털 매체를 이해하고 다룰 줄 아는 활용능력을 넘어 유아의 배움 지원과 업무 수행을 효율적이고 역동적으로 하고, 디지털 시민으로 일상을 살아가는 데 필요한 디지털 웰빙(Digital Wellbeing)과 관련된 지식, 기술, 태도를 의미합니다.



01 디지털 기기 인식 및 활용



02 디지털 기반 교수학습



03 디지털 기반 유아 이해 및 지원



04 디지털 의사소통 및 협력



05 디지털 시민의식



06 디지털 문제해결

✂ [유치원 교사의 디지털 역량 자가 진단]을 통해 자신의 역량을 확인해 보세요.



---

## 6. 유치원 교사의 디지털 역량 요소

---

### ✘ 교사의 디지털 역량은 6가지입니다.

#### 01 디지털 기기 인식 및 활용

자신의 일상생활과 교사로서의 업무 수행에 필요한 디지털 기기에 관심을 보이고, 적극적으로 활용할 수 있는 능력입니다.

#### 02 디지털 기반 교수학습

디지털 매체의 교육적 활용 가치를 인식하고, 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하기 위해 적절한 매체를 선정, 활용, 제작할 수 있는 능력입니다.

#### 03 디지털 기반 유아 이해 및 지원

디지털을 기반으로 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 관찰, 기록, 평가하여 유아에 대한 이해를 도모하고, 교육적 지원을 할 수 있는 능력입니다.

#### 04 디지털 의사소통 및 협력

디지털 매체를 활용하여 학부모, 동료 교원 등 교육공동체 구성원들과 적극적으로 소통하고, 상호 이해하며 협력할 수 있는 능력입니다.

#### 05 디지털 시민의식

디지털 시민으로서 저작권이나 개인정보보호 등 관련 규정을 지키고, 디지털 환경에서 필요한 예절을 준수할 수 있는 능력입니다.

#### 06 디지털 문제해결

디지털 매체를 활용하는 과정에서 발생하는 문제를 적극적으로 해결하고, 교육 관련 다양한 문제 및 갈등 상황을 디지털 지식과 기술을 활용하여 효과적으로 해결할 수 있는 능력입니다.

## 7. 온라인 교육 콘텐츠의 개념과 효과

**유치원 온라인 교육 콘텐츠**는 유아교육기관에서 유아를 대상으로 놀이와 배움을 지원하기 위해 인터넷을 기반으로 개발된 이미지, 소리, 동영상, 문자 등의 모든 교육용 자료로 정의할 수 있습니다.



### ✕ 유치원 온라인 교육 콘텐츠의 특징과 효과

1. 유아의 **흥미와 몰입**을 촉진하여 교육의 효과성을 높일 수 있습니다.
2. 시·공간의 제약 없이 **언제 어디서나 이용**이 가능합니다.
3. 유아에게 음성, 영상, 문자 등 **다양한 형식의 콘텐츠**를 제공합니다.
4. 다양한 플랫폼을 통하여 **기관과 가정과의 소통 및 연계성**을 높입니다.
5. 기존 다양한 수업과 접목하여 **놀이와 활동**의 확장이 가능합니다.
6. 유아의 동기를 유발하고 **자기 주도적 학습능력**을 신장합니다.
7. 다양한 시청각 자료를 활용하여 활동 시간 동안 유아의 **흥미와 동기를 오래 유지**할 수 있습니다.
8. 정보통신 발달로 인한 **계층 간 정보격차 및 취약계층의 멀티미디어 경험의 부재**를 해소하는 공통 교육으로서 의미가 있습니다.

## 8. 온라인 교육 콘텐츠 적용 시 고려할 점

1. 유아가 **놀이를 통해 배울 수 있도록** 해야 합니다.
2. 교육의 목표를 고려하여 **적합한 방식의 교수 방법과 교수 매체**를 선택해야 합니다.
3. 유아의 집중시간과 **온라인 콘텐츠 사용 하루권장 시간(하루 1시간 이내사용 권장)**을 고려하여 유치원 활동 시간 내의 온라인 교육 콘텐츠 활용 시간을 적절하게 분배하고, 온라인 콘텐츠의 내용이 전반적 유아 발달에 적합한지 살펴야 합니다.
4. 유아가 **다양한 놀이와 대·소집단활동**을 경험할 수 있도록 **실내·외 환경**을 구성해야 합니다.
5. **개별유아의 특성을 존중**하고 **차별받지 않도록 지원**해야 합니다.
6. 유아가 **유아, 교사, 환경과 능동적인 상호작용**이 이루어지도록 해야 합니다.

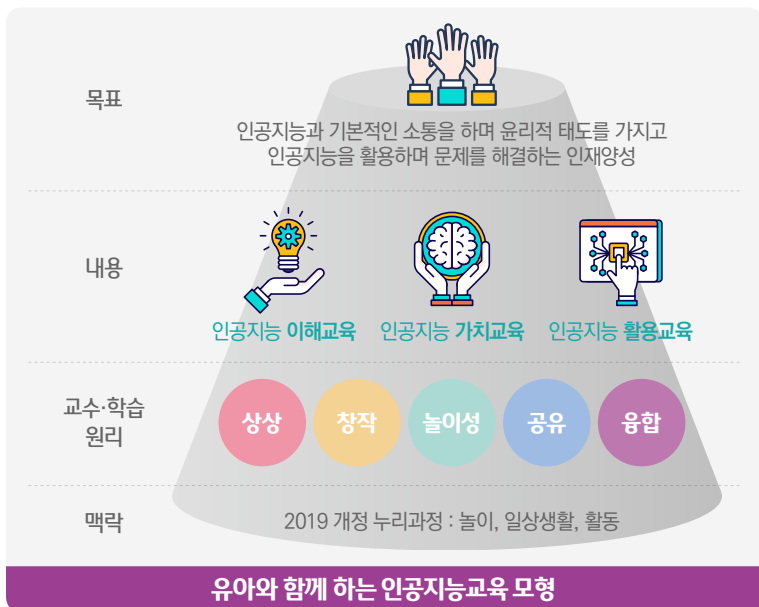


## 9. 유아와 함께 하는 인공지능교육

유아 인공지능교육은 유아가 인공지능이라는 새로운 과학기술과 소통 및 협업하는 방법을 알아가면서 유아에게 필요한 역량을 기르는 교육으로 접근합니다.

**유아와 함께 하는 인공지능교육은 인공지능과 기본적인 소통을 하며 윤리적 태도를 가지고 인공지능을 활용하며 문제를 해결하는 인재양성을 목표로 합니다.**

유아교육에서 인공지능 교육이 의미 있게 이루어지기 위해서는 **유아가 경험하는 인공지능의 맥락이 2019 개정 누리과정**이 추구하는 방향과 놀이, 일상생활, 활동을 기반으로 이루어져야 합니다.



## 10. 유아 인공지능교육의 교수·학습원리

유아와 함께하는 인공지능교육이 유아에게 의미있게 실현되기 위해서는 상상·창작·놀이성·공유·융합의 나선형 선순환 과정이 일어나도록 자유롭고 창의적인 환경을 조성하는 것이 중요합니다.



상상

새로운 아이디어를 생각함

창작

생각한 새로운 아이디어를 실제로 시도함

놀이성

새로운 아이디어를 실제로 시도하는 과정에서 여러 가지 방식을 시도하고, 아이디어에 새로운 이야기를 추가함

공유

아이디어를 여러 방식으로 시도하고 새로운 이야기를 추가하는 동안 다른 사람에게 의견을 말하고 다른 사람의 의견을 들음

융합

지속적인 시도와 문제해결을 통해 새로운 아이디어 및 방향을 생각하고 기존의 아이디어 및 방향과 융합함



# 미래형 유치원 교육과정 운영을 위한 교육지원자료

현장지원자료

QR코드

놀이꾸러미 활용 원격교육 지원



디지털 기반 놀이환경 지원



유치원 교사의  
디지털 역량 강화 지원



유치원 온라인 교육  
콘텐츠 제작·개발 안내



유아 기후변화 교육프로그램



유아와 함께하는 인공지능 교육



교육부 전국 시·도교육청