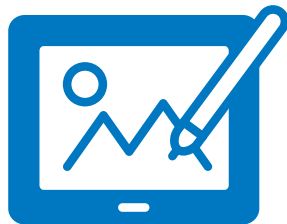
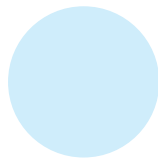
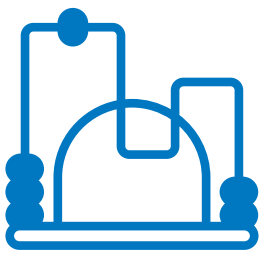


건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드



대변혁의 시대, 균형 있는 유아 **디지털 교육**은 가정의 **인식 변화**에서 시작됩니다!



디지털 대전환의 시기 인공지능과 소프트웨어의 발달로 사회 전 분야에서 큰 변화가 일어나고 있으며, 이러한 변화의 중심에 우리 아이들이 살아가고 있습니다. 아이들의 삶 속에서 디지털 기기가 자연스럽게 사용되고 있고, 주변에는 다양한 디지털 미디어들로 가득합니다.

최근 교육부 및 디지털 기반 중점 유치원 설문조사 결과에 의하면 부모들은 아이가 디지털 미디어 활용에 대해 제대로 이해하고 적절하게 활용할 수 있도록 돕는 양육 방법에 대한 자료가 개발·보급 되기를 희망하였습니다. 유아기는 사회생활의 첫 단추이자 기초적 이해와 올바른 태도를 형성할 수 있는 가장 중요한 시기입니다. 또한 부모는 가장 강력한 아이들의 모델링 대상이 되므로 유아 디지털 교육은 가정과 연계하는 것이 그 무엇보다도 중요합니다.

이에 따라 유아 디지털 교육에 대한 부모님들의 인식 변화와 가정 연계에 도움을 드리고자 본 자료를 제작하게 되었습니다. 본 자료는 2025년 디지털 기반 중점 유치원 운영 사례를 기반으로 「유아 디지털 교육의 필요성」, 「유치원 교육활동 사례」, 「가정에서 디지털 놀이 함께하는 방법」, 「체크리스트, Q&A」의 내용으로 구성하였습니다.

본 자료가 유아의 균형 있는 디지털 역량 함양을 위한 양육자용 자료로 활용되기를 바랍니다.

PART 1 디지털 놀이 관심 가지기	5
1) 건강한 디지털 환경, 부모 역할 SWITCH	6
2) 가정에서 디지털 놀이 준비하기	8
3) 디지털 시대의 기초 역량, 디지털 리터러시	9
 PART 2 디지털 놀이 들여다보기	 11
- 유치원에서 이루어지는 디지털 놀이란?	12
1) 놀이로 디지털 시민성을 배워요! : 알록달록 아바타 오조봇 연구소	13
2) 움직이는 블록으로 놀이하며 컴퓨팅 사고력을 길러요! : 함께 하는 디지털 올림픽	14
3) 놀이로 지속가능한 삶을 실천해요! : 디지털로 디자인하고 함께 실천한 초록 영웅 프로젝트	15
4) 동화-놀이-디지털로 이어서 놀이해요! : 우리 동네 공공기관 탐험기	16
 PART 3 가정에서 디지털 놀이 함께하기	 19
1) 우리 가족의 디지털 약속 정하기	20
2) 우리는 개인정보보호 탐정단!	22
3) AR로 만나는 동물 친구들	24
4) 상상 목소리로 나누는 하루 이야기	25
5) 함께 보고, 함께 찍고, 함께 이야기해요.	26
6) 예술가처럼 보고, 말해요. 브뤼셀 <어린이들의 놀이> 함께 보기	28
7) 자연물을 활용한 움직이는 캐릭터 만들기	30
8) 감정을 다양한 색과 모양으로 표현해요.	32
 PART 4 디지털 놀이 생각해보기	 35
1) 디지털 사용 점검 체크리스트	36
2) 자녀 디지털 이용 Q&A	42

건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드

PART 1



디지털 놀이 관심 가지기



PART 1

디지털 놀이 관심 가지기

1) 건강한 디지털 환경, 부모 역할 SWITCH

부모 역할 SWITCH!

"그만!!" 멈춤의 언어. STOP.

부모 스스로에게 이렇게 물어보세요

아이의 디지털 사용을 떠올리면 어떤 말을 가장 많이 하시나요?

“오늘 너무 많이 봤어. 그만 보고 장난감 가지고 놀아.”

“그거 보면 안 돼.”

“엄마가 끄라면 꺼야지.”

“이제 그만!! 잠깐만 하라고 했잖아.”

STOP 중심의 언어가
유아를 수동적으로
만드는 것은 아닐까요?

왜죠? WHY?

그렇다면, 아이도 '왜' 멈춰야 하는지 '중단 기준'을 알고 있을까요?

“왜 멈춰야 하는지, 언제 멈춰야 하는지. 무엇이 괜찮고, 무엇이
위험한지, 어떻게 사용해야 스스로 건강할 수 있는지”

부모의 기준은 있지만,
아이의 이해는
아직 없는 경우가
더 많습니다.

명확한 지침. INSTRUCTION.

STOP! 보다 먼저 있어야 하는 것은 '지침(INSTRUCTION)'입니다.

언제, 어떻게, 왜를 명확하게 알려줘야 합니다.

단순 제한이
즉각적 효과는 있지만
스스로 조절하는 힘을
기르지는 못합니다.

부모 관점의 전환. TRANSFORMATION.

부모는 디지털 교육을 어떻게 바라보고 있을까요?

“사용을 줄여야 한다.”
 “기술은 위험하다.”
 “있어도 되고 없어도 된다.”
 “나중에 자연스럽게 배우면 된다.”



하지만 경제개발협력기구
 OECD(2023)는 말합니다:

“디지털 환경은 이미 어린이의 일상·
 학습·사회 참여의 기본 구조가 되었다.
 단순 차단이 아니라 건강한 사용 방식과
 이해 능력이 필요하다.”

세상과의 연결 고리 설계. CONNECTION!

'얼마나 보느냐'보다 '어떻게 함께 배우느냐'에 집중하세요.

시간을 줄이는 것이 목적이 아니라 건강한 사용 방식과 태도를
 설계하는 것이 중요합니다.
 디지털은 유아가 세상과 연결되고 이해하며 소통하는 새로운
 문해 환경입니다.



부모가 STOP을
 말하기 전에
 아이는 WHY와 HOW를
 배워야 합니다.

건강한 습관. HEALTHY HABIT!

이 모든 과정의 목표는 디지털을 통해 아이가 스스로
 건강한 습관(Healthy Habit)과 태도를 기를 수
 있도록 돕는 것입니다.



아이에게 필요한 것은
 부모의 일방적인
 멈춤(STOP)이 아니라,
 스스로 조절할 수 있는 힘에
 기반한 건강한 습관입니다.



2) 가정에서 디지털 놀이 준비하기

디지털 이용 가이드라인

1. 부모와 함께 사용해요.

- 18~24개월 아이에게는 미디어의 이점에 대한 근거가 여전히 제한적이라 노출하지 않는 것이 좋습니다. 만약, 미디어를 접하게 해주고 싶다면, 양질의 프로그램을 선택하고 부모와 함께 사용해야 합니다.
- 미디어를 사용할 때 부모가 함께 사용하며 아이에게 내용을 설명하고 상호작용하는 것이 학습 효과를 높입니다.
- 아이 혼자 미디어를 사용하는 것은 피하는 것이 좋습니다.

2. 미디어 사용 시간과 내용을 미리 정해요.

- 2~5세 아이는 하루 1시간 이하 양질의 프로그램을 제공하는 것을 권장합니다.
- 식사 시간, 잠자기 전 1시간, 부모-자녀 놀이 시간에는 스크린을 멀리하는 것이 좋습니다.
- 미디어 선택 시 아이가 이해하기 어려울 정도의 빠른 프로그램, 주의를 산만하게 하는 내용, 폭력적인 콘텐츠는 피해야 합니다.

* 참고: 세계보건기구(WHO) 기준 영유아 스크린 타임 국제 표준

- 0-1세: 스크린 노출을 권장하지 않음
- 2세: 하루 1시간 이하, 적을수록 좋음
- 3-4세: 하루 1시간 이하, 신체활동·상호작용 우선

3. 건강한 발달을 위한 환경을 조성해요.

- 자유로운 놀이, 독서, 신체활동, 수면, 대화 등 발달에 중요한 활동이 미디어로 인해 대체되지 않도록 주의합니다.
- 아이에게 감정을 진정시키는 유일한 수단으로 미디어를 사용하는 것은 지양합니다.
- 오히려 아이의 감정 조절 능력 발달에 문제를 일으킬 수 있다는 우려가 있습니다.

4. 부모의 미디어 사용도 중요해요.

- 부모의 TV 시청, 스마트폰 과사용은 부모-자녀의 언어적, 비언어적 상호작용을 줄이고 갈등을 증가시킬 수 있으며 자녀의 언어·사회성 발달을 방해할 수 있습니다.
- 아이의 미디어 습관은 부모의 습관을 따라가기 때문에 부모의 미디어 사용 조절이 필요합니다.

5. 미디어 사용 계획을 세워요.

- 가정 내 미디어 사용 계획을 세울 것을 권장합니다.

교육부, 강원특별자치도교육청 (2023). 안전한 디지털 환경 현장지원자료 올바른 디지털! 올바른 우리!

American Academy of Pediatrics Council on Communications and Media. (2016). Media and young minds. Pediatrics, 138(5), e20162591.

<https://doi.org/10.1542/peds.2016-2591>

3) 디지털 시대의 기초 역량, 디지털 리터러시

초기 디지털 리터러시

유아기에는 이후에 형성될 디지털 리터러시의 기초가 되는 초기 디지털 역량을 키워야 합니다.

- 1) 이해: 유아가 디지털 세상의 이로움과 유해함을 동시에 이해
- 2) 활용: 성인 또는 또래와 함께 디지털 기기를 긍정적으로 사용하는 경험
- 3) 소통: 생각과 느낌을 자신 있게 표현하고 타인의 생각을 이해하며 의사소통하는 경험
- 4) 참여: 디지털 세상에 책임감 있고 지혜롭게 참여하여 선한 영향을 주는 경험

디지털 시민성

디지털 세상을 살아갈 유아들이 갖추어야 할 소양인 디지털 시민성을 키워야 합니다.

- 1) 디지털 조절력: 약속된 시간이 되면 기기를 끌 수 있는 조절력
- 2) 디지털 발자국: 디지털 공간에서 지켜야 할 예의와 책임감
- 3) 디지털 안전: 디지털의 위험한 면을 알고 자신을 지킬 수 있는 능력(개인정보보호, 성인에게 알리기 등)
- 4) 저작권 및 라이선스: 디지털 자료는 원작자의 권리가 있고 사전에 먼저 허락을 구해야 함
- 5) 반편견: 공감, 포용, 다양성 이해 등 편견 없는 생각

놀잇감으로 만나는 디지털

디지털은 단순한 '영상 시청 도구'나 '학습 기기'가 아닙니다. 디지털이 유아 발달에 긍정적인 영향을 미치는 것은 바로 유아의 경험을 확장해 주는 하나의 '놀잇감'으로 기능하기 때문입니다.

유아는 놀이를 통해 생각하는 힘, 창의적인 표현, 사회적 관계 등 다양한 발달을 주도적으로 이뤄냅니다. 마찬가지로, 디지털 도구 역시 유아에게 새로운 감각과 탐색 과정을 제공하여 스스로 자유롭게 활용하며 배움을 얻는 놀잇감이 됩니다.

따라서 양육자는 디지털 기기를 '앉아서 공부하는 도구, 이상한 경험으로 연결되는 위험한 도구'로 한정 짓기보다 유아가 만지고, 조작하고, 탐색하며, 세상과 연결되는 과정을 즐기는 '최첨단 놀잇감'으로 인식하고 접근해야 합니다. 통제 대신 건강한 놀이와 안전한 탐색을 허용할 때, 유아는 건강한 디지털 역량과 시민성을 기를 수 있습니다.

건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드

PART 2



디지털 놀이 들여다보기



PART 2

디지털 놀이 들여다보기

♣ 유치원에서는 디지털 놀이가 어떻게 이루어지나요?

긍정적인 초기 디지털 리터러시 경험을 제공함으로써 올바른 가치관과 습관 형성을 도와요!

- 선생님** 카메라로 친구를 찍고 싶다면 먼저 어떻게 해야 할까?
유아1 “찍어도 되겠니?” 라고 물어봐요.
선생님 오~ 그렇구나. 그럼 친구는 어떻게 대답하면 좋을까?
유아2 “그래” 라고 말해요.
선생님 그럼 사진 찍히는게 싫으면 어떻게 할까?
유아1 “싫어” 라고 말해요. **유아3** 그럼 찍으면 안돼요.
선생님 그렇구나. 그럼 비행기나 나무, 구름을 찍을 때도 물어볼까?
유아들 네, 물어봐야 해요. (^;)
선생님 그래? 그럼 엄마, 아빠가 내 사진 찍으려고 하실 때는 어떻게 할까?
유아1 “김치~ 해요!” (^;)

3세 유아와 ‘사진 찍기 전 허락 먼저 구하기(초상권)’ 관련 이야기

사진을 찍을 때 “찍어도 되겠니?”하고 찍기 전 허락 구하기

일상적으로 사용하는 사진 촬영과 관련된 초상권 보호에 대해 이야기하고 긍정적인 디지털 사용 경험을 가져요.



(초상권 보호) 친구에게 “찍어도 되겠니?” 물어보고 촬영하기



(디지털 조절력) 디지털을 활용한 놀이를 할 때 타이머로 시간 정하기



(놀이 중심 디지털) 식당에서 보았던 ‘서빙로봇’ 되어보기 놀이



(함께 놀이하기) 친구들, 형님들과 상호작용하며 함께 놀이하기

1. 놀이로 디지털 시민성을 배워요!

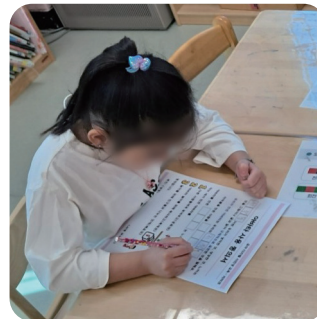
~알록달록 아바타 오조봇 연구소~



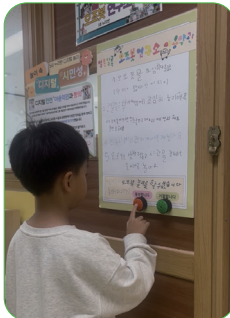
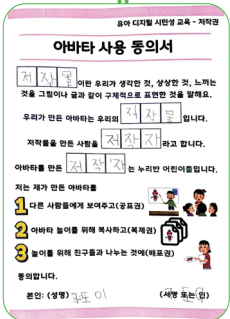
오조봇은 색깔을 인식하여 움직이는 작은 코딩로봇으로, 유아가 선을 그리고 이동을 관찰하며 놀이하고 탐구할 수 있는 디지털 놀이 기기입니다. 유치원에서 이루어지는 코딩로봇 놀이는 정답을 배우는 형식적인 교육이 아니라, 놀이 속에서 시행착오를 겪으며 스스로 탐구하고 문제를 해결하는 주도적인 놀이 경험을 제공합니다. 코딩로봇 놀이를 통해 유아는 문제 분석, 알고리즘 등 컴퓨팅 사고력을 기르고, 놀이 속에서 자연스럽게 디지털 시민성도 경험할 수 있습니다.



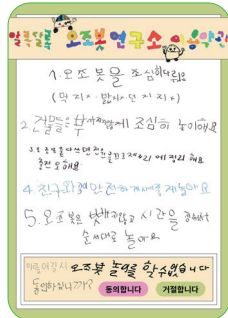
디지털드로잉으로 나만의아바타만들기



(저작권)나의아바타,저작권알아보기



(디지털 안전) '오조봇 연구소 이용약관에 동의해주세요'



아바타오조봇 연구놀이



(디지털 발자국) 아바타그램에서 아바타놀이 공유하기



(디지털 정체성) 아바타레인지가 알려주는 즐거운 아바타놀이



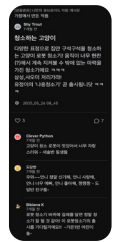
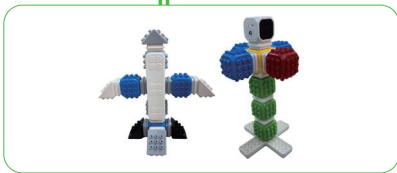
즐거로운아바타놀이방법

2. 움직이는 블록으로 놀이하며 컴퓨팅 사고력을 길러요!

~함께 하는 디지털 올림픽~



큐오로이드는 블록처럼 직접 만지고 조립하면서 작품을 만들고, 모터 및 센서블록을 추가하여 코딩하는 놀잇감입니다. 이러한 놀이를 통해 유아는 디지털을 능동적으로 다루고 창의성을 키울 수 있습니다.



코딩블록을 자유롭게 탐색하고 작품 만들기

작품 전시와 공유, 칭찬 댓글 달기



코딩블록을 이용한 축구, 복싱놀이

모션플로어를 이용한 볼링, 축구, 하키놀이

이동식모니터를 이용한 달리기



코딩로봇과 함께 성화 봉송하기

3세 모션플로어하기

4세 터치테이블 탁구

5세 코딩로봇 복싱

온-오프라인에서 함께 하는 디지털 올림픽

3. 놀이로 지속가능한 삶을 실천해요!

~디지털로 디자인하고 함께 실천한 초록 영웅 프로젝트~

유아들은 생활하면서 나오는 쓰레기를 직접 살펴보고 “어떻게 하면 지구가 덜 아플 수 있을까?”라는 질문을 중심으로 놀이를 이어갔습니다. 유치원에서 가장 많이 사용되어 버려지는 페이퍼타올을 발견, 쓰레기 줄이는 방법을 고민하였습니다. 유아들은 해결 방법으로 손수건을 만들어 사용하자는 의견을 모았고, 함께 실천하기 위한 작은 캠페인을 기획했습니다. 캠페인의 의미를 담아 ‘초록 영웅’이라는 이름을 정하고, AI 디자인 도구로 로고를 만들어 투표로 하나의 로고를 선택했습니다. 유아들은 디지털 도구를 창의적으로 활용하며 의견을 나누고 선택하는 놀이 과정에서 책임감과 협력의 의미를 함께 배워갔습니다.



[견학] 쓰레기가 처리되는 과정 살펴보고,
유치원 휴지통에 페이퍼 타올 한가득! 어휴~~



구글 폼에서 로고를 만들고 투표하여 정하기



각 학급에 환경보호 캠페인을 하며
'초록 영웅' 로고가 들어간 손수건 나누어 주기



▲출처: 미리캔버스



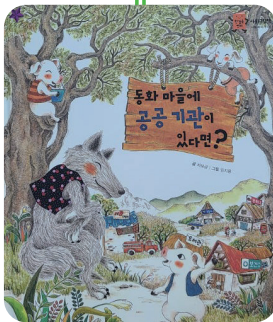
'초록 영웅 손수건' 제작하기
미리캔버스 AI 도구로 '초록영웅' 로고 만들기

4. 「동화-놀이-디지털」로 이어서 놀이해요!

~우리 동네 공공기관 탐험기~



주변의 공공기관을 보며 무슨 일을 하는 곳인지 유아들의 물음에서 놀이가 시작되었습니다. 『동화 마을에 공공기관이 있다면?』 동화를 듣고 궁금했던 공공기관을 알아보았습니다. 구글 어스(Google Earth)를 활용해 공공기관의 위치를 찾아보고 표시하였습니다. 기관마다 어떤 일을 하는 곳인지 유아들은 그림으로 표현하고, 목소리를 녹음하고, 캔바(Canva)를 활용해 각자의 방식으로 디지털 공간을 꾸몄습니다. 유아들이 완성한 이야기를 하나로 모아 땡링크(Thinglink) 앱으로 ‘우리 동네 디지털 지도’를 완성하였습니다. 이러한 디지털 놀이는 유아들의 신체 조절력, 사회·정서, 인지 등 전반적인 발달을 촉진합니다.



『동화 마을에 공공기관이 있다면?』 동화 감상하기



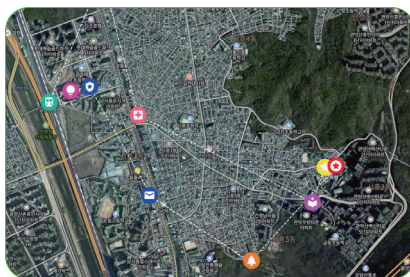
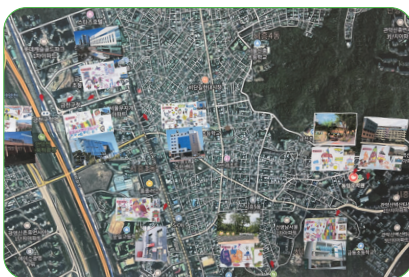
구글지도(Google Earth)에서 우리 동네 공공기관 찾아보기



온, 오프라인으로 관찰한 우리 동네 지도 만들기



목소리로 녹음해 내가 조사한 우리 동네 공공기관 소개하기



지도 QR코드로 확인하기

땡링크(Thinglink)로 완성된 우리 동네 공공기관 지도

MEMO

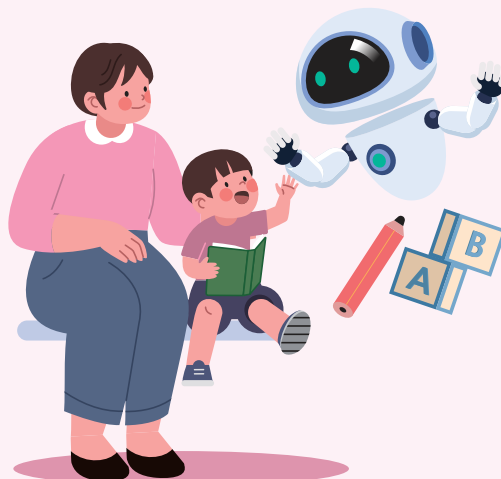
건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드

PART 3



가정에서 디지털 놀이 함께하기



PART 3

가정에서 디지털 놀이 함께하기

1. 우리 가족의 디지털 약속 정하기

디지털 역량

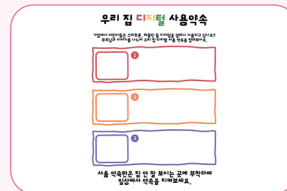
초기 디지털 리터러시

이해, 활용

디지털 시민성

디지털 조절력

우리 가족의 디지털 사용 약속을 정하고 아이가 직접 타이머를 설정하여 약속을 지켜보는 놀이입니다.
스스로 약속을 정하고 지키며 건강한 디지털 사용 습관을 기를 수 있습니다.



약속판



타이머

놀이방법

1. 우리 가족의 디지털 사용 현황에 대해 이야기를 나누어요.

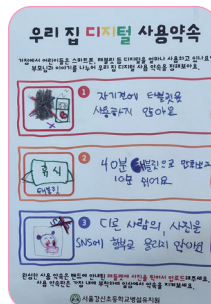
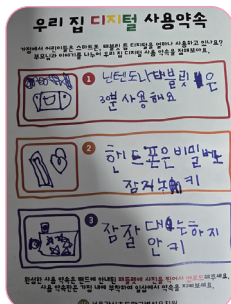
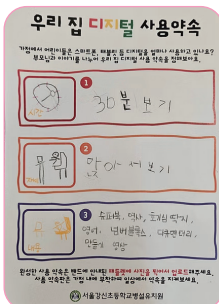
- 평소에 우리 가족이 디지털 기기를 언제, 어떻게 사용하고 있는지 이야기를 나누며 함께 디지털 사용 습관을 돌아봐요.
- “스마트폰으로 무엇을 하니?”, “얼마나 사용하니?”, “어떤 이야기를 하니?”

2. 디지털을 언제 얼마나 사용하면 좋을지 함께 약속을 정해요.

- 아이가 스스로 약속을 정할 수 있도록 하고, 가족 모두의 약속을 2~3가지 정해요.

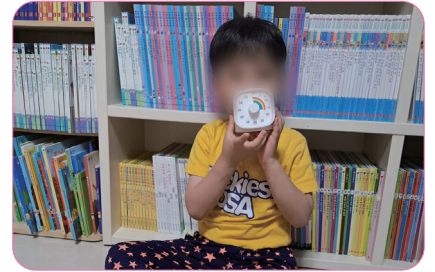
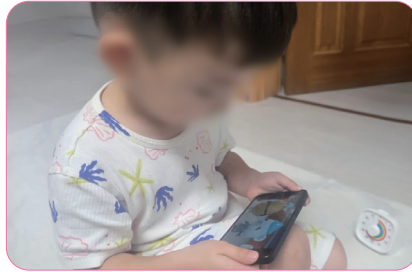
3. 함께 정한 약속을 담아 약속판을 꾸며보아요.

- 완성한 약속판은 거실 등 눈에 잘 보이는 곳에 부착해요.



4. 타이머를 이용하여 정한 약속을 실천해요.

- 디지털 기기를 사용할 때 아이가 타이머를 설정하고, 알람이 울리면 기기를 내려놓아요.
- 약속을 지킨 후에는 “스스로 잘 멈췄구나!”와 같이 격려하며 습관을 길러요.
- 꼭 부모와 함께 내용에 대해 상호작용을 하며 사용해요.



놀이 tip

✓ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 2~3가지의 약속에서 시작해서 약속을 지키는 것이 익숙해지면 점차 늘려요.
- 시간, 장소, 자세, 콘텐츠 등으로 나누어서 골고루 약속을 정해요.

시간	영상 시청은 하루에 30분만!	태도	바르게 앉아서 사용해요. 적정 거리를 유지하며 시청해요.
장소	자동차에서는 사용하지 않아요.	콘텐츠	어린이가 볼 수 있는 영상만 시청해요.

- 디지털 사용 약속을 실천하고 가족 산책, 보드게임 등 아날로그 놀이로 균형 맞춰요.

✓ 부모 역할 포인트

- [대한어린이교육협회](#) 초기 디지털 리터러시와 디지털 시민성 이해 부모교육자료 카드뉴스를 참고해요.



2. 우리는 개인정보보호 탐정단!

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

활용, 참여

디지털 시민성

디지털 안전

퀴즈앤(QuizN) 플랫폼을 활용해 개인정보보호와 관련된 퀴즈를 가족과 함께 풀어보는 놀이입니다.
문제를 맞히며 디지털 공간에서 필요한 약속을 쉽고 재미있게 이해할 수 있습니다.



스마트폰 또는 태블릿PC



QuizN 퀴즈앤

놀이방법

1. 아이와 개인정보에 대해 이야기 나눠요.

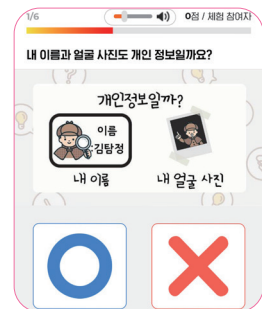
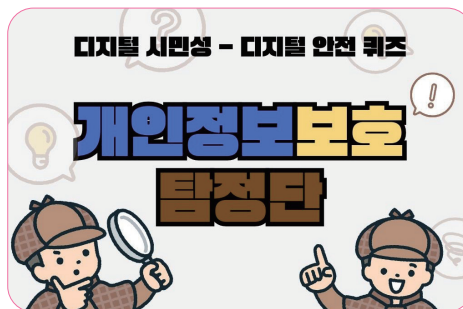
- “개인정보는 ‘나를 알아볼 수 있는 정보’란다.”, “나를 알아볼 수 있는 건 뭐가 있을까?”
- “개인정보는 왜 다른 사람에게 함부로 알려주면 안 되는 걸까?,” “어떻게 하면 나의 개인정보를 보호할 수 있을까?”
- 아이의 이름, 주소에서 시작하여 사진, 비밀번호까지 확장해 개인정보에 대해 이야기 나눠요.
기분, 좋아하는 동물 등 개인정보가 아닌 것도 비교해서 알려줘요.

2. 퀴즈앤에 접속하여 퀴즈를 시작해요.

- 퀴즈앤에 접속해 퀴즈 놀이 공간이라는 것을 알려줘요.
- “이제 같이 퀴즈를 풀면서 개인정보에 대해 더 알아보자.”



개인정보보호 퀴즈 링크



3. 개인정보보호 퀴즈를 풀어봐요.

- 아이에게 퀴즈를 한 문제씩 읽어주며 함께 퀴즈를 풀어요.
- 퀴즈를 맞고 틀리는 것보다 개인정보가 무엇인지, 어떻게 보호해야 하는지 이야기를 나누는 과정이 더 중요해요.

4. 우리 가족의 개인정보 약속을 만들어요.

- 퀴즈 내용을 떠올리며 함께 지키는 개인정보 약속을 만들 수 있어요.

놀이 tip

❑ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 퀴즈엔은 아이와 함께 읽은 동화책, 일상에서의 다양한 질문 등등 다양한 내용을 보호자가 직접 퀴즈로 만들어 아이와 풀어볼 수 있는 재미있는 플랫폼입니다. 가정에서도 퀴즈엔으로 즐거운 디지털 놀이를 시작해 보세요.

❑ 부모 역할 포인트

- 정답을 바로 알려주기보다 아이의 생각을 충분히 들어주고 개인정보의 개념과 왜 보호해야 하는지 등을 스스로 생각해 볼 수 있도록 이야기 하면서 퀴즈를 풀어보세요.
- 일상에서 “그럼 이것도 개인정보일까?” 질문하며 자연스럽게 개인정보를 인식할 수 있도록 도울 수 있어요.



3. AR로 만나는 동물 친구들

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

활용

디지털 시민성

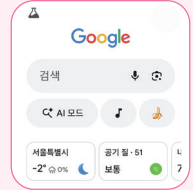
디지털 조절력

증강현실을 이용하여 유아의 흥미를 유발하고 부모가 함께 상황극을 할 수 있는 놀이입니다.

증강현실은 아이들의 실제 놀이 환경과 디지털 정보를 연결하여 놀이의 몰입과 이해를 높이고 놀이의 확장을 돕습니다.



스마트폰 또는 태블릿PC



구글 로그인

놀이방법

1. 아이와 구글 로그인 화면에서 불러올 AR 대상을 정해요.

- 예: 브라키오사우루스, 호랑이, 토끼, 거북이 등

2. 화면을 아래로 내려 “3D”클릭해요.

3. “내가 있는 공간에서 보기”클릭해요.

4. 아이와 상호작용하며 상황을 만들어 놀이해요.

- “공룡이 왜 창밖을 보고 있을까? 뭐라고 이야기 해주고 싶어?”
“오늘은 브라키오를 만났네! 다음엔 누굴 불러볼까?”



놀이 tip

✓ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 한글로 입력 시 3D화면(두 번째 단계)이 안 되는 경우는 영어로 입력해요.
예: 토끼 -> rabbit

✓ 부모 역할 포인트

- AR 속 가상과 현실 구분에 대한 이야기를 나눠요.
예: “이건 화면 속 친구야~”
- AR은 시야 집중이 높아 눈과 몸에 부담될 수 있으므로 시간을 정해서 이용해요.

4. 상상 목소리로 나누는 하루 이야기

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

소통

디지털 시민성

반편견

부모의 목소리가 아닌 다양한 캐릭터로 변신한 상상 목소리를 활용하며 아이의 호기심을 자극하고 감정 표현을 쉽게 하여 대화 참여도를 높입니다.



스마트폰
또는
태블릿PC



목소리 변조앱
보이스체인저위드이펙트
(Voice Changer with Effects)



놀이방법

1. 아이와 상상 목소리를 고르고 재미있게 대화를 나눌 수 있는 상황을 만들어요.

- “오늘은 아빠(엄마)가 ‘OO 로봇’이 되어서 OO의 이야기를 들어줄게.” 하고 상황을 설정해요.
예: 우주에서 온 외계인 기자, 감정 분석 로봇 등

2. 아이와 질문을 주고받으며 대화를 나누어요.

- “오늘 유치원에서 가장 재미있었던 일이 무엇인지 말해주세요.”, “오늘 슬펐던 일은 없었나요?” 하고 질문해요.
- “로봇 시스템 작동 시작! 안녕? 나는 오늘 기록 로봇이다. 너가 오늘 하루 어떻게 지냈는지 이야기 해주면 내가 기록하겠다. 어떻게 지냈는가?”

3. 아이의 이야기를 진지하게 경청하고 대답해요.

- “그랬군요! 다음에는 더 즐거운 일이 있을 거예요.”
- “입력 완료. ‘친구와 장난감을 가지고 싸웠다’는 데이터가 접수되었습니다. 이때 감정 레벨은 ‘화남’ 맞습니까?”
“뻔! 웃음 신호 감지! 뭐가 재미있었나요?”
- “데이터 저장 완료! 말해줘서 고마워!”

4. 하루 이야기를 나누는 소감을 전해요.

- “우리 OO, 로봇에게 오늘 하루 이야기를 너무 잘 전달해 줘서 고마워. 네가 오늘 행복하고 슬펐던 모든 일은 엄마(아빠)에게 소중한 이야기란다.”

놀이 tip

✔ 부모 역할 포인트

- 아이는 변화된 ‘상상의 목소리’에 흥미를 느껴 더욱 적극적으로 이야기하고, 부모는 앉아서 아이의 하루를 경청하며 깊은 정서적 교감을 나눌 수 있어요.
- 일상의 이야기를 나누는 시간은 가족 간 따뜻한 유대감을 형성하고, 아이에게는 평생 정서적 기반이 될 수 있어요.

5. 함께 보고, 함께 찍고, 함께 이야기해요

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

이해, 활용, 소통

디지털 시민성

디지털 조절력

이 놀이는 가족이 함께 디지털 기기를 사용하며 사진을 찍고 화면을 꾸며보는 활동입니다.

아이와 어른이 같은 화면을 보며 이야기 나누는 과정을 통해, 디지털 기기를 혼자 사용하는 도구가 아니라 함께 탐색하고 소통하는 놀잇감으로 경험하도록 돕습니다.



스마트폰 또는 태블릿PC



구글 로그인

놀이방법

1. 함께 모여요.

- 가족이 함께 스마트폰이나 태블릿PC를 사용할 시간을 정해 한자리에 모여요.
- 각자 따로 보는 대신, 같은 화면을 함께 보는 것이 중요해요.

2. 같이 찾아볼 주제를 정해요.

- 궁금한 것, 오늘 산 물건, 놀이터, 식물, 간판 등 함께 알아보고 싶은 대상을 골라요.

3. 사진으로 기록해요

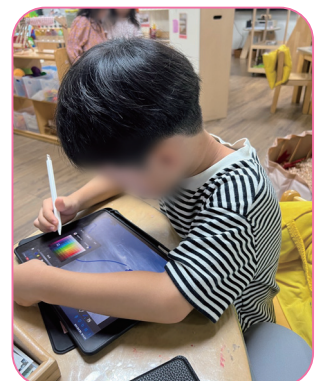
- 스마트폰이나 태블릿PC로 어른이 사진을 찍기보다 아이가 눌러보고 화면을 확인해 보도록 도와주세요.

4. 화면 속에서 함께 살펴봐요.

- 사진을 보며 “이게 어디일까?”, “어떤 모양이지?”
- 검색 앱이나 카메라 기능을 활용해 같이 알아봐도 좋아요.

5. 배경 화면을 만들어봐요.

- 찍은 사진 중 마음에 드는 것을 골라 배경 화면으로 바꾸거나 간단히 꾸며보며 “왜 이 사진이 좋았어?” 하고 이유를 들어봐요.
(꾸미기 앱 활용의 예: 미리캔버스, 캔바 등)



6. 느낌을 나누며 마무리해요.

- 디지털 기기를 사용해 보니 어땠는지, 다음에는 무엇을 같이 해 보고 싶은지 이야기하며 놀이를 마무리해요.

놀이 tip

✓ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 이 놀이는 같이 화면을 보고 함께 이야기하는 놀이임을 먼저 알려주세요.
- 검색이나 꾸미기 기능은 필요할 때만 최소한으로 사용해요.
- 앱 기능을 많이 알려주기보다, 아이가 궁금해할 때 하나씩 함께 살펴보는 것이 좋아요.
- 사용 시간은 짧게, 놀이가 끝나는 지점을 분명히 하는 것이 중요해요.

✓ 부모 역할 포인트

- 가르치기보다 질문하기: “이게 뭐야?”보다 “이 사진에서 뭐가 제일 마음에 들어?”, “왜 이걸 골랐어?”처럼 아이의 생각을 물어봐 주세요.
- 조작은 아이가, 도움은 어른이: 버튼을 대신 눌러주기보다 아이가 직접 하도록 기다려 주세요.
- 정답을 알려주기보다 함께 찾아보기: 바로 설명하기보다 “같이 한번 찾아볼까?”라고 제안해 주세요.
- 평가하지 않기: “이건 별로야”, “그건 안 좋아”보다는 아이의 선택과 이유를 먼저 충분히 들어주는 태도가 중요해요.



6. 예술가처럼 보고, 말해요

브뤼겔 〈어린이들의 놀이〉 함께 보기

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

이해, 소통

디지털 시민성

디지털 조절력,
디지털 안전

이 놀이는 Google Arts & Culture 앱을 활용해 피터 브뤼겔의 Children's Games 작품을 함께 감상하며, 그림 속 아이들의 놀이를 찾아보고 이야기하는 활동입니다.

예술 작품 감상을 자신의 놀이 경험과 연결하여 생각과 느낌을 자유롭게 표현해 보는 디지털 놀이입니다.



스마트폰 또는
태블릿PC



Google Arts &
Culture 앱

놀이방법

Google Arts & Culture 앱에서 Pieter Bruegel the Elder - Children's Games를 함께 찾아요.

1. 크게 보고, 천천히 살펴봐요.

- 화면을 조금씩 확대해 보며 말해요.
“와, 사람이 정말 많네.”
“여기 아이들이 뭐 하고 있는 것 같아?”

2. 놀이를 찾아봐요.

- 그림 속 장면을 하나씩 짚어보며 질문해요.
“이 아이들은 어떤 놀이를 하고 있을까?”
“뛰는 놀이일까, 숨는 놀이일까?”
“혼자 하는 놀이야, 같이 하는 놀이야?”

3. 작가의 생각을 상상해요.

- 정답 없이 상상하도록 열어줘요.
“이 사람은 왜 이렇게 많은 놀이를 그렸을까?”
“아이들이 노는 게 중요하다고 생각했을까?”
“이 그림은 시끄러울까, 조용할까?”



피터 브뤼겔의
Children's Games

4. 나와 연결해요.

- 아이 자신의 경험으로 이어줘요.
“이 중에 네가 해 본 놀이 있어?”
“너는 어떤 놀이가 제일 재미있어?”
“만약 네가 이 그림 속에 들어간다면 어디에서 놀고 싶어?”

5. 느낌을 나누며 마무리해요.

- “오늘 본 그림은 어떤 그림이었어?”
- “놀이가 많은 그림 / 신나는 그림 / 사람 많은 그림 중 뭐라고 부르고 싶어?”

놀이 tip

✓ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 작품의 배경이나 의미를 처음부터 설명해 주지 않아요.
“이 그림은 이런 뜻이야”보다는 “너는 어떻게 느꼈어?”, “뭐가 가장 먼저 보여?”처럼 아이의 생각을 먼저 물어봐요.
- 정답을 찾으려는 질문은 피하고, 상상과 느낌을 말할 수 있는 질문을 사용해요.
- 한 장의 그림을 오래 보지 않아도 괜찮아요. 아이가 흥미를 보이는 부분까지만 충분해요.

✓ 부모 역할 포인트

- 교사처럼 설명하는 사람이 아니라, 아이와 함께 그림을 보는 동반자가 되어 주세요.
- 아이의 말에 “맞아/틀려”라고 평가하지 말고 “그렇게 느꼈구나”, “그 생각 재미있다”처럼 그대로 존중해 주세요.
- 아이가 질문하지 않아도 괜찮아요. 보고, 말하고, 연결해 보는 경험 자체가 놀이예요.
- 놀이 시간은 길지 않아도 좋아요. 5~10분 정도의 짧은 감상으로도 의미 있는 디지털 놀이가 될 수 있어요.



7. 자연물을 활용한 움직이는 캐릭터 만들기

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

이해, 활용

디지털 시민성

디지털 조절력

자연물을 사용하여 나, 가족, 친구의 모습을 만들어 다양하게 표현합니다.
사진을 찍고 애니메이션드 사이트를 이용하여 움직이는 영상으로 제작하는 활동입니다.



나무조각



자연물



애니메이션드 드로잉
(Animated Drawings) 사이트

놀이방법

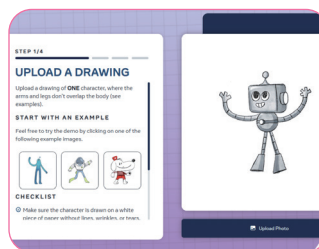
1. 『나뭇잎을 찾으려면』 동화를 읽고 나뭇잎과 자연물을 사용하여 어떤 모습을 만들고 싶은지 이야기를 나눠요.
2. 우리 가족을 꾸미기 위한 다양한 자연물을 수집해요.
 - 사람의 형태가 나올 수 있도록 얼굴, 팔, 다리, 머리카락을 꾸밀 수 있는 자연물을 찾아요. (나무 원형판, 나뭇가지를 사용하거나 나뭇잎, 열매 등 다양한 자연물을 사용해도 좋아요)
3. 수집한 자연물을 사용하여 우리 가족을 만들어요.
4. 내가 만든 자연물 가족을 스마트폰으로 사진을 촬영해요.
5. 촬영한 사진을 ‘애니메이션드 드로잉’ 사이트에 넣고 움직이는 영상을 만들어요.
 - 다양하게 움직이는 모습 중에 하고 싶은 움직임을 선택해요.
6. 완성된 영상을 저장한 후 나만의 이야기를 만들 수 있어요.



자연물 수집



사람 만들기



애니메이션드 드로잉 접속



움직이는 영상 선택

놀이 tip

✔ 놀이 시 유의점 및 TIP

- 자연물로 사람을 만들 때 팔다리를 정확하게 만들어야 사이트에서 인식이 잘돼요.
- 이 사이트는 영어를 더 정확하게 인식하므로 한글로 자동 번역되는 경우 다시 영어로 바꿔주세요.
- 수집한 자연물이 많지 않다면 기성품을 사용하거나 직접 그린 그림을 이용할 수 있어요.

✔ 부모 역할 포인트

- 그림이 생각대로 움직이지 않더라도 여러 그림을 적용하면서 아이와 함께 생각대로 움직이지 않는 이유를 찾아보세요.
- 움직이는 그림을 보며 대사나 상황을 떠올리고 짧은 이야기도 함께 지어볼 수 있어요.



8. 감정을 다양한 색과 모양으로 표현해요

디지털 역량

초기 디지털 리터러시

소통, 참여

디지털 시민성

디지털 발자국

동화 속의 다양한 감정에 대해서 알아보고 나의 감정을 인식하면서 나만의 색, 모양으로 감정을 다양하게 표현을 해보는 활동입니다.



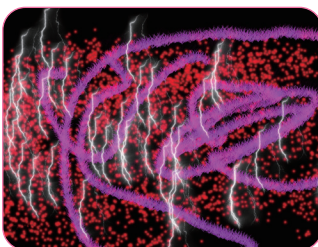
스마트폰 또는
태블릿PC



하이페인트
(Hipaint) 앱

놀이방법

1. 『감정호텔』 동화를 듣고 다양한 감정에 대해서 이야기 나눠요.
 - “어떤 감정들이 호텔에 찾아왔을까?”
2. 다양한 감정들을 색, 모양으로 비교하여 이야기해요.
 - “감정들은 어떤 색으로 표현이 되었니?”
3. 감정을 표현해 볼 수 있는 여러 가지 방법을 알아봐요.
 - “어떤 감정을 표현해 보고 싶니?”, “무슨 색을 써볼까?”
4. Hipaint 앱으로 나만의 감정을 여러 가지 색과 모양으로 표현해요.
5. 다양한 감정을 여러 가지 방법으로 표현한 후 나만의 명화를 꾸며 완성해요.



여러 가지 색, 모양으로 표현해보기



감정 사진을 찍어 꾸며보기



놀이 tip

✔ 놀이 시 유의점 및 TIP

- Hipaint 앱은 아이 혼자 사용하기에 어려워요. 부모가 사용 방법을 알려준 후 함께 한다면 아이들도 점차 혼자서 사용할 수 있어요.
- Hipaint 앱은 무료 앱으로 광고가 많아요. 부모와 함께 사용할 것을 권장해요.
- 배경과 페인트 툴 등 다양하게 사용하여 표현할 수 있어요.
- 완성된 사진을 그림파일로 저장하면 다른 활동으로도 연계할 수 있어요.



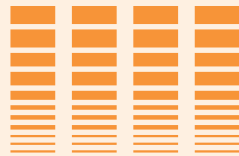
건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드

PART 4



디지털 놀이 생각해보기



디지털 놀이 생각해보기

1. 디지털 사용 점검 체크리스트

「스마트폰 과의존 성인 척도」

1. 스마트폰 이용시간을 줄이려 할 때마다 실패한다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

2. 스마트폰 이용시간을 조절하는 것이 어렵다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

3. 적절한 스마트폰 이용시간을 지키는 것이 어렵다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

4. 스마트폰이 옆에 있으면 다른 일에 집중하기 어렵다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

5. 스마트폰 생각이 머리에서 떠나지 않는다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

6. 스마트폰을 이용하고 싶은 충동을 강하게 느낀다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

7. 스마트폰 이용 때문에 건강에 문제가 생긴 적이 있다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

8. 스마트폰 이용 때문에 가족과 심하게 다툰 적이 있다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

9. 스마트폰 이용 때문에 친구 혹은 동료, 사회적 관계에서 심한 갈등을 경험한 적이 있다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

10. 스마트폰 때문에 업무(또는 학업) 수행에 어려움이 있다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

「스마트폰 과의존 성인 척도」 결과해석

*결과는 총점으로 해석합니다

전혀 그렇지 않다 1점 | 그렇지 않다 2점 | 그렇다 3점 | 매우 그렇다 4점



결과해석

고위험 사용자군 29점 이상

과의존 경향성이 매우 높으므로 관련 기관의 지원과 도움을 받는다.

잠재적 위험 사용자군 24점~28점

과의존 위험을 깨닫고 스스로 조절하며 계획적으로 사용하도록 노력한다.

일반사용자군 23점 이하

부모로서 지속적으로 올바르게 활용한다.

*출처: NIA(한국지능정보사회진흥원)

*NIA 스마트쉼센터 홈페이지(<https://www.iapc.or.kr>)에 2026년 개정판 게시 예정입니다.



「스마트폰 과의존 유아용 관찰척도」

1. 스마트폰 이용에 대한 부모의 지도를 잘 따른다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

2. 정해진 이용시간에 맞춰 스마트폰 이용을 잘 마무리 한다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

3. 이용중인 스마트폰을 빼앗지 않아도 스스로 그만둔다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

4. 항상 스마트폰을 가지고 놀고 싶어한다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

5. 다른 어떤 것 보다 스마트폰을 갖고 노는 것을 좋아한다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

6. 하루에도 수시로 스마트폰을 이용하려 한다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

7. 스마트폰 이용 때문에 아이와 자주 싸운다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

8. 스마트폰을 하느라 다른 놀이나 학습에 지장이 있다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

9. 스마트폰 이용으로 인해 시력이나 자세가 안 좋아진다

☐ 전혀그렇지 않다 ☐ 그렇지 않다 ☐ 그렇다 ☐ 매우 그렇다

「스마트폰 과의존 유아용 관찰척도」 결과해석

*결과는 총점으로 해석합니다

문항 1~3	전혀 그렇지 않다 4점		그렇지 않다 3점		그렇다 2점		매우 그렇다 1점
문항 4~9	전혀 그렇지 않다 1점		그렇지 않다 2점		그렇다 3점		매우 그렇다 4점



결과해석

고위험 사용자군 28점 이상

과의존 경향성이 매우 높으므로 관련 기관의 지원과 도움을 받는다.

잠재적 위험 사용자군 24점~27점

과의존 위험을 깨닫고 부모 및 유치원에서 제공되는 올바른 디지털 이용 지침을 따른다.

일반사용자군 23점 이하

올바르게 활용하기 위한 부모의 지속적인 점검을 받는다.

*출처: NIA(한국지능정보사회진흥원)

*NIA 스마트쉼센터 홈페이지(<https://www.iapc.or.kr>)에 2026년 개정판 게시 예정입니다.



'유튜브 리터러시 역량 학부모용 체크리스트'

범주		순	문항내용	체크
미디어 접근	플랫폼 이해	1	내가 보고 싶거나, 필요한 영상을 찾을 수 있다.	☐
		2	추천해주는 영상 목록에 무엇이 영향을 주는지 잘 알고 있다.	☐
		3	나는 추천 동영상에 한쪽 측면만 보고, 생각하게 할 수 있다는 점을 알고 있다.	☐
	자기 조절 능력	4	영상 시청 시간을 스스로 조절할 수 있다. (너무 오랫동안 보지 않도록)	☐
		5	내게 유익하고 필요한 영상을 중심으로 선택하여 시청할 수 있다.	☐
비판적 이해	미디어 재현 이해	6	영상에 나오는 내용이 항상 진실이라고 생각하지 않는다.	☐
		7	영상에는 만든 사람의 의도가 담겨있다고 생각한다.	☐
	정보 판별	8	영상이 믿을만한 내용인지 확인하는 방법을 잘 알고 있다.	☐
		9	영상 속 내용에 대한 다양한 입장을 알아보기 위해 추가 정보를 검색한다.	☐
미디어 참여	콘텐츠 생산	10	내가 하고 싶은 이야기를 영상으로 만들어 표현할 수 있다.	☐
		11	영상 제작을 위한 다양한 도구(편집 프로그램 등)를 잘 다룰 수 있다.	☐
	콘텐츠 공유	12	공유할 만한 우수한 콘텐츠와 그렇지 않은 콘텐츠를 구분하는 기준이 있다.	☐
		13	영상을 공유하면서 생각을 나누고 소통한다.	☐
	사회적 참여	14	사회적인 문제가 함께 생각해야 할 중요한 것에 대한 영상을 직접 만들거나 공유한다.	☐
		15	유익하고 가치있는 콘텐츠를 보면 '좋아요'버튼을 누르거나 댓글을 통해 의사를 표현한다.	☐
		16	나쁜 콘텐츠를 보면 불건전 콘텐츠를 신고하거나 '싫어요'버튼을 눌러 표시한다.	☐
윤리적 활용	관용과 배려	17	영상을 만들거나 공유할 때 다른 사람의 입장을 충분히 생각한다.	☐
		18	영상에 담긴 다양한 관점을 선입견이나 편견없이 살펴본다.	☐
		19	영상 속 사회적 문제나 관심사에 대해 나와 반대되는 의견도 존중한다.	☐
	책임 있는 이용	20	영상 또는 영상 속 내용을 공유할 때 출처를 반드시 표시한다.	☐
		21	다른 사람의 콘텐츠(폰트, 이미지, 영상 등)를 이용해서 영상을 만들 때는 저작권 정책을 준수한다.	☐
	보호	22	나와 다른 사람의 개인정보나 사생활이 노출되지 않도록 유의한다.	☐
		23	일정한 기간마다 아이디와 비밀번호를 변경한다.	☐

* 유튜브 리터러시: 미디어 정보를 스스로 평가하고 윤리적으로 활용하는 능력

* 출처: 디지털네이티브 세대를 위한 유튜브 리터러시 체크리스트(김현진, 정효정, 권보람, 2022)

유튜브 리터러시 역량 유아(관찰자용) 척도

범주	순	문항내용	체크
미디어접근	1	유아가 보고 싶거나, 필요한 영상을 찾아 달라고 표현할 수 있다.	☐
	2	유아가 영상 시청 시간을 조절할 수 있다. (약속시간, 시청 영상 수 지키기 등)	☐
	3	스스로 또는 성인과 함께 유아에게 유익하고 필요한 영상을 중심으로 선택하여 시청할 수 있다.	☐
비판적 이해	4	유아는 영상에 나오는 내용이 항상 진실이라고 생각하지 않는다.	☐
	5	유아는 영상에는 만든 사람의 생각이 담겨있다고 생각한다.	☐
	6	유아가 영상이 믿을만한 내용인지 확인하려는 시도를 한다. (성인에게 질문, 추가 정보 검색 등)	☐
미디어 참여	7	유아가 하고 싶은 이야기를 영상으로 만들어 표현할 수 있다.	☐
	8	유아가 성인이나 친구와 영상을 공유하면서 생각을 나누고 소통한다.	☐
	9	유아가 유익하고 가치있는 콘텐츠를 보면 좋다고 의사를 표현한다.	☐
	10	유아가 나쁜 콘텐츠를 보면 나쁘거나 싫다고 의사를 표현한다.	☐
윤리적 허용	11	유아는 영상을 만들거나 공유할 때 다른 사람의 입장을 생각할 수 있다.	☐
	12	유아는 영상 속 사회적 문제나 관심사에 대해 나와 다른 의견이 있을 수 있음을 이해한다.	☐

* 유튜브 리터러시: 미디어 정보를 스스로 평가하고 윤리적으로 활용하는 능력

* 출처: 디지털네이티브 세대를 위한 유튜브 리터러시 체크리스트(김현진, 정효정, 권보람, 2022)



2. 자녀 디지털 이용 Q&A

Q1 심심하면 스마트폰부터 찾는 아이, 어떻게 도와줘야 하나요?

생각해볼까요?

스마트폰은 아이에게 즉각적인 자극과 보상을 주는 “완벽한 자극” 기계입니다. 기다릴 필요도, 상상할 필요도 없이 재미있는 콘텐츠가 쏟아집니다. 이 경험이 반복되는 아이는 심심함 자체를 ‘기피해야 할 상태’로 받아들이게 됩니다. 그러나 유아들이 무언가를 생각하고 상상속 세계로 빠져드는 것은 모두 심심한 순간에 태어납니다. 아이가 스마트폰 외에 선택지를 잘 모르기 때문에 손이 그쪽으로 가는 것 뿐입니다. 스마트폰이 문제라기 보다는 스마트폰보다 더 의미있는 시간을 아이가 경험할 수 있느냐가 관건입니다.

어떻게 할까요?

두근두근 놀이상자 만들기

- ✓ 아이 전용 놀이상자를 만들어주세요. 그 안에는 스티커, 클레이, 간단한 블록, 스텐프, 인형, 퍼즐 등 놀잇감을 넣습니다.
- ✓ 아이가 “심심해”하고 말하면 “놀이 상자 열어볼까?”라고 말해보세요. 자녀에게 선택권을 주는 것이 포인트입니다.
- ✓ “이건 심심할때 꺼내는 놀이상자야, 오늘은 뭐가 들어있을까?”, “지금은 눈이 쉬어야 할 시간이야, 손이랑 발을 움직여 볼까?”

Q2 디지털 노출, 얼마나 허용해야 할까요? 우리 아이 하루 종일 휴대폰만 봐요, 괜찮을까요?

생각해볼까요?

디지털은 ‘얼마나 보느냐보다’ ‘누구와, 어떻게 보느냐’가 중요합니다. 디지털은 무조건 피해야 할 대상이 아닙니다. 오히려 아이가 더 큰 세상과 연결되고 상상력을 키울 수 있는 도구가 될 수 있습니다. 단, 그 도구가 아이를 통제하지 않도록, 어른들이 먼저 방향을 잡아주어야 합니다.

세계보건기구(WHO), 미국소아과학회(AAP), 한국소아정신의학회 권고
24개월 미만: 영상 노출 자제
2-5세: 하루 1시간 이내, 부모와 함께 시청, 상호작용

어떻게 할까요?

- ✓ 디지털 시간표 만들기: 아날로그 시계를 활용해 디지털 이용 시간표를 만들어 봅니다.
- ✓ 영상은 대화로 마무리: “무슨 장면이 가장 기억나?” 영상 본 뒤 부모와 함께 대화하는 순간 아이는 단순하고 수동적인 소비자가 아니라 해석하는 학습자가 됩니다.
- ✓ 가장 중요한 건 일관성: 부모가 “오늘은 안돼”했다가 내일은 “그래 알겠어”하고 허용하면 아이에게는 규칙보다 감정이 기준이 됩니다. 그러면 아이는 감정적으로 조르는 전략(떼쓰기, 울기)을 습득하게 됩니다. 가정내 합의된 사용규칙을 만들고 일관적으로 유지하는 것이 중요합니다.

AI가 아이의 상상력을 떨어뜨리진 않나요?

Q3 Chat GPT가 다 해주면 아이가 생각할 필요가 없지 않나요? 그림도, 이야기도 AI가 만들어주는데, 우리 아이는 그냥 따라 하기만 해요.

생각해볼까요?

상상력은 "빈종이"에서 나올까요? 상상력은 아무것도 없는 상태에서 뭔가를 떠올리는 것이 아닙니다. 상상력은 기억, 경험, 자극, 감정이 서로 연결되면서 생기는 능력입니다. 즉 좋은 입력(In put)이 있어야 풍부한 상상력(Out put)이 가능합니다. AI는 바로 이 입력의 도구가 될 수 있으며, 상상력의 문을 여는 열쇠가 됩니다. AI는 상상력을 막는 도구가 아니라, 자극하는 도구가 될 수 있습니다. Chat GPT 등 생성형 AI는 13세 미만 아동에게 사용금지 되어 있으므로 유아기에는 반드시 보호자 등 성인과 함께 이용합니다.

Chat GPT 등 생성형 AI는 13세 미만 아동에게 사용금지 되어 있으므로 유아기에는 반드시 보호자 등 성인과 함께 이용합니다.

어떻게 할까요?

✔ "Chat GPT야, 물고기가 하늘을 나는 이야기를 만들어줘"(또는 그려줘)

AI가 이야기를 보여주거나 그림을 보여준 다음

✔ 아이에게 물어보세요

"여기서 너라면 마지막을 어떻게 바꿀래?"

"그림의 어디를 바꿀래?"

✔ 위와 같이 AI는 아이가 모방할 수 있는 다양한 형태의 예시와 표현을 보여주며, 이것을 아이가 응용하고 변화시키며 결국 자신만의 상상력으로 발전시킬 수 있습니다.

Q4 아이의 사생활 보호가 걱정돼요. AI에 뭘 입력해도 되는 건가요?

생각해볼까요?

프라이버시 감수성은 어릴수록 더 자주 연습하고 습득해야 합니다. 어릴때부터 "이건 나만의 정보야"라는 감각을 익힌 아이는 디지털 세상에서 더 안전하게 자랄 수 있습니다. AI에게 입력한 정보는 언제든지 유출의 가능성을 가집니다. 그러므로 중요 개인 정보를 절대 입력하지 않도록 지도해야 합니다. (실명, 생년월일, 주소, 전화번호, 유치원 이름 등)

어떻게 할까요?

✔ 1단계: 구분해 보아요!

이건 친구(또는 아는 사람)에게 말해도 되는 정보일까?

✔ 2단계: 대체 표현을 배워요!

실명 대신 애칭, 나이 대신 학년, 장소는 지역 단위로 축소

✔ 아이 정보 입력시 주의할 것은?

- 실명(이름): 000, A양, B군으로 대체
- 생년월일, 주소, 전화번호: 절대 입력금지
- 유치원, 학원 이름: 서울 모유치원 정도로 모호화

Q5 아이가 자기 주도적으로 디지털을 활용하고 도구로 이용했으면 좋겠습니다. 어떻게 가르쳐주면 좋을까요?

생각해볼까요?

디지털을 '주도적으로 쓸 수 있는 아이'로 키우는 건 지금 시대에 가장 강력한 학습 자산을 갖게 하는 일입니다. 그런데 많은 아이들이 디지털을 '도구'로 쓰지 못하고 '보는 것, 누르는 것'에만 머무릅니다.

어떻게 할까요?

✔ 명확한 사용 목적을 부여(학습, 정보탐색, 창작 등)하고 함께 찾아오

“그림책에 없는 공룡을 찾아보자”

“우리 가족이 가고 싶은 여행지를 지도 앱으로 같이 찾아보자”

“숫자를 재미있게 배우고 싶으면 이 앱으로 게임을 해보자”

Q6 최근 아이들 관련 디지털 범죄유형과 사례, 대처 요령 등이 궁금합니다.

생각해볼까요?

왜 아이들은 쉽게 피해자가 될까요?

첫째 디지털 환경에 익숙하지만, 위험을 판단하는 기준은 미성숙합니다.

둘째 친구=신뢰 라는 공식으로 쉽게 경계를 해제합니다.

셋째 SNS/게임에서의 인정욕구가 강한 편입니다.(좋아요, 댓글, 레벨 등)

어떻게 할까요?

✔ 디지털 안전 대화를 일찍부터 시작합니다. 탐색(간섭)이 아닌 관심

“요즘 어떤 게임 하니?” “그 채팅방에 모르는 사람도 들어올 수 있어?”

“그 친구는 진짜 만나는 친구야? 아니면 인터넷 친구야?”

✔ 사진·영상 공유는 위험할 수 있다는 개념을 심어줍니다.

- 자신의 얼굴, 학교, 이름, 위치 등이 담긴 사진은 반드시 보호자와 상의 후 게시하기

- 단톡방에서 남의 얼굴 사진 공유 금지 (허락 받기) 원칙 세우기

- 아이에게 “이 사진을 누가 나쁘게 사용한다면 기분이 어떨까?” 질문하고 대화하기

✔ ‘무조건 혼나지 않는다’는 신뢰를 형성합니다.

- 피해상황에서 가장 먼저 해야 할 말은 “말해줘서 고마워, 널 도와줄게”

- 대부분의 아이들은 “혼날까봐, 부끄러워서” 말하지 않다가 상황이 악화됨

출처: 더콘텐츠스쿨, 오현주(2025) 디지털 시대의 현명한 부모

“유아기부터 시작하는 디지털 리터러시”를 주제로 한 학부모 연수 강의자료에서 발췌

MEMO

건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드

총괄	오경미 서울특별시교육청 유아교육과장
기획	위효실 서울특별시교육청 유아교육과 장학관 김리정 서울특별시교육청 유아교육과 장학사 윤수향 서울특별시교육청 유아교육과 장학사 조주홍 서울특별시교육청 유아교육과 장학사 오성주 서울특별시교육청 유아교육과 장학사
집필	유세경 서울강신초등학교병설유치원 원감 김미영 서울양동초등학교병설유치원 원감 유지은 서울여자대학교부속유치원 원감 신수안 서울강신초등학교병설유치원 교사
자료	2025 디지털 기반 중점 유치원 서울강신초등학교병설유치원 서울양동초등학교병설유치원 서울여자대학교부속유치원 동일유치원
발행처	서울특별시교육청 유아교육과
발행일	2025년 12월
디자인	 팬디자인 (02-6713-2785)

이 자료집은 서울특별시교육청 유아교육과 부서업무방에서 다운로드 받을 수 있습니다.

이 자료집은 양육자의 자녀 디지털 교육 이해 자료로 활용하기 위해 제작되어 기타 용도의 무단 배포 및 복제를 엄격히 금합니다. 발행처의 동의 없이 자료집에 수록된 인물(사진)을 무단으로 갈무리하여 배포 및 전송하는 경우 저작권 침해 또는 초상권 침해에 해당 될 수 있으므로 주의 바랍니다.

건강한 디지털 세상, 놀이로 만나는 우리 아이

양육자를 위한 디지털 균형 가이드



서울특별시교육청