

종류	시자체지정 시범연구학교
영역	유아교육
기간	2023.3.1 ~ 2024.2.29.(1년)

연구학교 운영 계획서(1/1)

디지털 활용 문화예술놀이를 통한

유아의 행복감 증진

(문화예술놀이, 디지털을 만나다)

새미르유치원

차 례

I. 운영의 개요	1
1. 운영의 필요성	1
2. 운영의 목적	2
3. 용어의 정의	2
4. 운영의 범위 및 제한	3
II. 이론적 배경	4
1. 선행연구 분석	4
2. 실태분석 및 시사점	6
III. 운영 과제 설정	7
IV. 운영의 설계	8
1. 운영 대상 및 기간	8
2. 운영 조직	8
3. 운영 절차	9
V. 운영의 실제	10
1. 운영 과제 ①의 실행 계획	10
2. 운영 과제 ②의 실행 계획	15
3. 운영 과제 ③의 실행 계획	22
VI. 평가 계획 및 방법	24
VII. 기대되는 성과	24
■ 참고 문헌	

I . 운영의 개요

1 운영의 필요성

최근 4차 산업혁명시대의 가속화로 인한 급격한 사회 변화 등으로 인해 디지털은 유아들의 삶에 매우 큰 영향을 미치고 있다. 이에 따라 디지털 매체가 발달한 시대에 태어나 디지털 매체를 영유아시기부터 자연스럽게 접하며 자라는 ‘디지털 네이티브’라는 용어가 생겨날 정도로 디지털 미디어 기기 사용 연령은 급격하게 낮아지고, 유아의 기기 사용 시간과 빈도는 점차 늘어가는 추세이다. 육아정책연구소가 0~6세 영유아 부모 1,500명 대상으로 진행한 영유아 스마트폰, 태블릿PC 이용 시작 시기 실태 조사자료에 따르면, 2021년 8월 기준 6세 이하 영유아 3명 중 2명은 생후 36개월에 되기 전에 스마트폰을 이용하기 시작하는 것으로 나타났다(육아정책연구소, 2021). 즉, 유아들은 태어나면서부터 디지털 환경을 접함으로써 디지털이 변화시켜놓은 환경을 자연스럽게 일상의 한 부분으로 받아들이게 되었다.

실제 유아교육 현장에서 다양한 놀이 활동에 디지털 매체가 이용되고 있다. 특히 음악, 춤, 미술, 동극, 동화, 동시 등 문화예술놀이에서 디지털을 활용한 사례는 쉽게 찾아볼 수 있다. 이제는 더 이상 박물관, 미술관, 공연장에서만이 아닌 유치원에서 디지털로 발전된 형태의 시각예술, 음악, 무용, 연극을 접하며 문화예술을 즐길 수 있다. 또한 아이들은 스마트폰이나 태블릿PC, 유아용 카메라 등을 사용하여 자신의 놀이를 기록하고 아날로그 활동들이 디지털로 변화되는 상황에 즐거움을 느낀다. 이를 또래와 공유하면서 놀이가 확장되고 창의적인 디지털 놀이를 만들어 낸다. 이는 교육기관에서 유아가 디지털을 활용하여 문화예술놀이를 진행할 때 접할 수 있는 강점이라고 할 수 있다.

유아교육에서 문화예술놀이의 가장 큰 의의는 유아의 삶의 질을 향상시키고, 더욱 행복하게 만든다는 점에서 ‘행복’이라 할 수 있다. 문화는 인간만이 누릴 수 있는 행복이며, 사람들은 예술교육을 통해 미적 가치를 체험하고 추구하며 행복감을 느낄 수 있기 때문에 문화와 예술은 각각의 의미로도 행복과 연관된다.

특히, 최근 우리나라의 행복 수준에 대한 연구 결과가 발표됨에 따라 행복 교육에 대한 중요성이 더욱 부각되고 있다. 2018년에 시행된 OECD 연구를 살펴보면, 한국 아동의 행복이 최하위권에 머물고 있음을 알 수 있다. 이는 지식 위주의 주입식 교육, 그리고 그에 따른 지나친 결과 중심의 사고가 만연하는 오늘날의 과열된 교육열로 유아들은 학령기 전에 공부로 인한 스트레스를 받고 있는 현실을 반영하고 있다.

반면, 문화예술교육은 유아로 하여금 학습으로 인한 스트레스 해소에 도움이 된다. 전라남도 유아교육진흥원에서 2022년 시행한 행복키움 문화예술체험을 보더라도 문화예술놀이는 개인에게 정서적으로 긍정적인 체험을 제공할 수 있으며 이는 유아의 행복감을 향상시킬 수 있다는 것을 시사한다. 즉, 문화예술 속에서 유아는 자신의 삶에서 만족감을 느끼고 즐거움과 같은

긍정적인 정서를 경험할 때 유아는 행복해진다(이효숙·조준수, 2015).

따라서 우리는 디지털을 문화예술놀이에 어떻게 효과적으로 활용할 것인가에 대한 적극적인 고민과 논의를 통해 디지털이 가지는 교육적 강점을 고려하여 디지털 기반 놀이환경을 마련하고자 한다. 또한 유아의 배움을 지원하는 등 유아교육 현장의 혁신적인 변화를 기반으로 디지털 시대에 적합한 유아 문화예술놀이의 활성화를 통해 궁극적으로는 유아의 행복감을 증진시키기 위한 다양한 실천방안을 적용해 보고자 한다.

2 운영의 목적

본 연구는 「디지털 활용 문화예술놀이」를 통해 「유아의 행복감 증진」을 위한 유치원 교육 과정 운영 방안을 연구하는데 있으며 구체적인 내용은 다음과 같다.

가. 디지털 활용 문화예술놀이를 위한 교육여건을 조성한다.

나. 디지털 활용 문화예술놀이를 운영함으로써 유아의 행복감을 기른다.

다. 디지털 활용 문화예술놀이를 통한 유아의 행복감 증진을 위해 가정 및 지역사회 연계 방안을 모색한다.

3 용어의 정의

가. 디지털 활용 문화예술놀이

디지털 미디어란 다양한 디지털 콘텐츠의 정보(텍스트, 영상, 음성데이터 등)를 통합적으로 처리하고 전송하며 표시하는 미디어와 콘텐츠 모두를 의미한다(이상호, 김선진, 2011).

문화예술놀이는 상상력과 창의력을 마음껏 발휘하고 확장할 수 있는 미적 경험, 그리고 놀이와 같이 긍정적이고 즐거운 정서를 펼칠 분위기를 마련해 주어 그 위에서 스스로 탐색하고 발견하고 표현하고 창조하는 놀이를 의미한다(김태희, 2020).

본 연구에서 디지털을 활용한 문화예술놀이는 미술, 음악, 문학, 신체 등의 문화예술놀이를 하는 과정에서 유아가 디지털 기기를 경험해 보고 소통 하는 것을 의미한다.

나. 유아의 행복감

행복감이란 일상에서 충분한 만족감과 기쁨을 느끼는 마음을 뜻한다(국립국어원 표준국어대사전). 본 연구에서 유아의 행복감은 일상생활에서 자신의 주변과 관계를 맺으면서 만족과 기쁨을 느끼며 긍정적으로 사고하고 적용하며 조화를 이루는 것을 의미하며 하위영역으로 부모 및 교사관계, 또래관계, 인지능력 및 몰입, 정서, 건강이 있다.

4 운영의 범위 및 제한

본 연구를 위하여 다음과 같이 연구의 범위 및 제한점을 설정한다.

가. 본 연구는 본원에 재원 중인 만3~5세 전체 유아, 교사, 학부모를 대상으로 한다.

나. 디지털을 활용한 문화예술 놀이는 본 유치원 및 학급의 실태와 여건, 특성 등에 따라 다양하게 운영되므로 운영 결과의 적용 시 해당 유치원의 여건 등을 고려하여 적용할 필요가 있다.

II. 이론적 배경

1 선행연구 분석

가. 선행연구 고찰

본 연구의 운영을 위하여 선행연구 자료를 분석한 결과는 아래와 같다.

구분	연구기관(자)	연구주제	시사점
학 위 논 문	김교령 (박사) (2022)	유아교사의 디지털역량 강화를 위한 교육 프로그램 개발	● 디지털 테크놀로지를 통한 유아교육이 필요함에 따라 디지털 테크놀로지를 기반으로 한 유아교사의 디지털 역량 강화 교육 프로그램을 제시함
	상가흔 (박사) (2022)	중국 유아 대상 행복감 척도 개발 및 관련 변인 간의 상관 연구	● 유아 대상 행복감 척도를 개발하고, 유아 행복감, 기질, 또래 유능성, 정서조절능력의 수준과 유아의 배경 변인, 기질, 또래 유능성, 정서조절능력이 행복감에 미치는 영향을 탐색함
	김영희 (석사) (2022)	유아교사의 디지털 리터러시, ICT에 대한 태도 및 스마트교육 교수효능감이 스마트교육 실행에 미치는 영향	● 유아교육현장에서 유아 스마트교육 활성화를 위한 유아 교사의 디지털 리터러시와 스마트교육 교수효능감의 중요성을 시사함
	이은영 (박사) (2021)	유아교육기관의 전문성 지원 환경이 유아교사의 디지털놀이 지원역량에 미치는 영향	● 유아교사와 유아교육기관의 디지털놀이 지원역량을 기르기 위해 교사의 전문성을 향상할 수 있는 환경 구성 및 다양한 교수 자료의 필요성을 제시함
	서윤희 (석사) (2020)	유아의 음악적 흥미와 행복감의 관계에서 자기표현력의 매개효과	● 유아의 음악적 흥미가 자기표현력에 영향을 미쳐 궁극적으로 유아의 행복감 증진에 도움이 된다는 것을 제시함
	차영아 (박사) (2020)	선곡활동 및 가사 만들어 부르기를 통한 유아 행복감 증진 프로그램의 효과	● 음악 선곡활동을 통한 가사 만들어 부르기 프로그램이 행복감 향상에 효과가 있음을 보여 주었기에 음악치료 분야의 영역을 확장하고, 일반화 가능성을 높이는데 기여할 수 있음을 시사함
	서은정 (석사) (2020)	유아의 동영상 콘텐츠 이용과 미디어 리터러시에 관한 연구	● 올바른 미디어 교육의 지속적인 연구와 유아부모-교사 기관의 유기적인 연계의 중요성을 강조하고 디지털 네이티브 세대인 유아를 위한 올바른 미디어 리터러시의 필요성의 제시함
	이채경 (석사) (2017)	인성동요를 활용한 통합적 교육 활동이 유아의 행복감에 미치는 효과	● 유아를 대상으로 인성동요를 활용한 통합적 교육활동이 유아의 행복감에 미치는 효과를 살펴보고 이를 통해 유아의 행복감을 증진할 수 있는 방안을 유아교육 현장에 제안함
	박민지 (석사) (2017)	멀티미디어를 활용한 문화예술교육이 유아의 자기표현력과 행복감에 미치는 영향	● 유아가 멀티미디어를 통해 문화예술교육 활동에 흥미를 느끼며 몰입하고 문화예술활동에 능동적으로 참여하여 행복감이 증진되는 것을 시사함

구분	연구기관(자)	연구주제	시사점
	한정운 (석사) (2015)	악기를 활용한 음악적 감성교육이 유아의 정서지능과 행복감에 미치는 효과	● 유아의 정서지능과 행복감 증진을 위하여 다양한 매개체를 활용한 감성교육의 개발·연구의 필요성과 이에 연계하는 이론적 탐색의 근거를 지원하고 나아가 실제 유아교육 현장에 의미 있는 교수·활동 내용으로 적용될 수 있는 활용 가능성을 시사함.
	이은주 (박사) (2010)	유아행복척도 개발연구 : 유아교육 기관을 중심으로	● 유아교육기관을 중심으로 유아교사가 유아들의 생활을 고려한 맥락에서 유아행복을 측정할 수 있는 도구 개발을 목적으로 하며 유아행복 척도를 몰입, 건강, 또래관계 등의 9가지 요인으로 구성함
학 술 논 문	강릉원주대학교부 설유치원 (2022)	디지털 기반 놀이평가 및 지원을 통한 유아 자율성 신장	● 디지털 기반 놀이평가를 통한 유아교육과정 운영이 유아의 자율성 증진에 영향을 미치는 중요성을 시사함
	한국교원대학교부 설유치원 (2021)	에듀테크 기반 유아놀이중심 교육 과정 운영 방안연구	● 코로나19 이후 에듀테크 기반의 교육과정 운영과 현장 적용이 필요함에 따라 미래 인재의 핵심역량을 키울 수 있는 미래 교육 방안을 모색함
	곽윤정 (인간발달연구 17권 1호) (2010)	문화예술교육 프로그램이 아동복지 시설 아동의 우울성향, 자아상, 정서 지능에 미치는 영향	● 문화예술 프로그램을 통해 유아의 우울성향 검사 결과는 감소하고 자아상 검사 결과는 증가한 것을 발견함
현장 연구	유구종 (2020)	4차 산업혁명시대의 유아 스마트 교육 및 매체	● 4차 산업혁명시대 따른 스마트교육활동을 강조하고 개정 누리과정과 스마트 수업활동의 실제 및 디지털 기기와 멀티 미디어 매체를 활용한 실기 활동을 제시함
참고 도서	교육부 (2021)	디지털 기반 놀이환경 현장지원자료	● 다양한 디지털 놀이 사례를 제시하고 유아교육현장에서 디지털 놀이를 통한 유의미한 배움이 있음을 시사함

나. 선행연구 고찰을 통한 시사점

- 첫째, 디지털 활용 문화예술놀이를 위해서 유아교육 기관의 충분한 물적 환경을 조성한다.
- 둘째, 디지털 활용 문화예술놀이를 지원하기 위해서 교사의 디지털 놀이 지원역량을 향상시킬 수 있는 방법을 찾고 실행한다.
- 셋째, 유아의 행복감을 증진시킬 수 있는 다양한 디지털 활용 문화예술놀이를 구상·적용한다.
- 넷째, 디지털 기기 및 멀티미디어를 통해 가정과 지역사회와의 원활한 의사소통을 할 수 있으며 이를 현장에 적용할 수 있는 다양한 방법을 모색한다.

2

실태분석 및 시사점

SWOT 분석

강점 [S]

- 연구 수행 능력이 높은 교원으로 구성
- 놀이중심 교육과정 운영이 잘 운영됨
- 교사의 문화예술교육에 대한 관심이 높음
- 소통하고 협력하는 민주적인 교직원 분위기

약점 [W]

- 교사별 디지털 역량에 차이가 큼
- 연구학교 운영 경험이 없는 교사가 대다수임
- 디지털 매체를 문화예술놀이에 활용한 경험이 적음
- 유아 스마트 기기 사용법에 대한 조사가 미흡

- 서로 협력하며 연구하는 분위기
- 전 교원의 연구학교 운영에 대한 강한 의지
- 디지털 기반 환경조성을 위한 자체 예산 지원

기회 [O]

- 디지털 기기에 대한 유아의 무분별한 노출
- 디지털 매체를 활용할 수 있는 여건이 미비함
- 학부모들의 문화예술놀이에 대한 인식 부족
- 유아놀이 공간 협소 및 디지털 놀이 자료 부족

위협 [T]

S-O전략

- 전문적 학습 공동체를 통한 교사의 디지털 역량 강화

W-O전략

- 디지털 기반 놀이 환경을 조성하여 디지털 놀이 경험 부족을 해소

S-T전략

- 디지털 기반 문화예술놀이 환경을 조성하여 교육활동에 활용
- 놀이중심 교육과정에 디지털 매체를 활용하여 유아 문화예술놀이 활성화

W-T전략

- 부모교육 및 가정연계 활동으로 학부모와의 소통 강화

실태분석을 통한 시사점

구분	시사점
유아	디지털 매체를 활용한 문화예술놀이 경험 및 올바른 디지털 기기 사용 교육이 필요함
교사	전문적 학습 공동체를 통해 함께 배우고 성장하며, 연수를 통해 디지털 매체 활용 능력 향상 및 문화예술놀이의 연구가 필요함
학부모	부모교육 및 가정 연계놀이를 통해 디지털 활용 문화예술놀이에 대한 가정의 이해를 높이고 유치원과 가정이 협력하는 분위기 조성
교육 환경	디지털 활용 문화예술놀이를 위해 디지털 관련 환경 구성 및 놀이 자료 확충이 필요함

Ⅲ. 운영 과제 설정

본 연구주제인 「디지털 활용 문화예술놀이를 통한 유아의 행복감 증진」을 위해 다음과 같은 과제를 설정하였다.

운영 과제 1

디지털 활용 문화예술놀이 활성화 여건 조성

- 가. 디지털 기반 문화예술놀이를 위한 환경 조성
- 나. 교사의 디지털 역량 강화

운영 과제 2

디지털 활용 문화예술놀이 운영

- 가. 디지털 활용 문화예술놀이의 구상
- 나. 디지털 활용 문화예술놀이의 적용

운영 과제 3

디지털 활용 문화예술놀이 활성화를 위한 연계

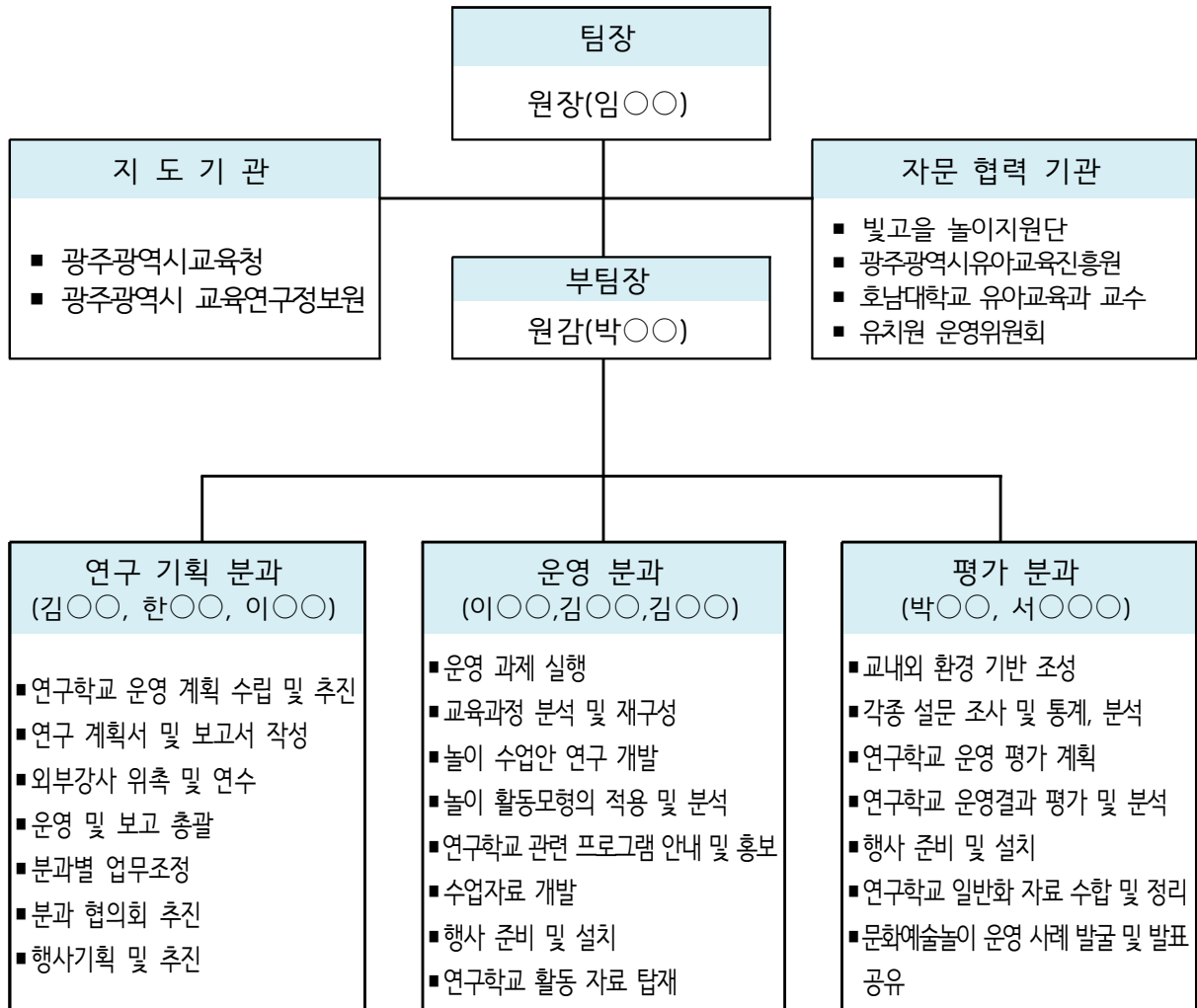
- 가. 가정과 연계한 디지털 활용 문화예술놀이
- 나. 지역사회와 연계한 디지털 활용 문화예술놀이

IV. 운영의 설계

1 운영대상 및 기간

- 가. 대상 : 새미르유치원 만 3, 4, 5세 유아 101명 및 교원
 나. 기간 : 2023. 03. 01. ~ 2024. 02. 29. (1년간)

2 운영 조직



3

운영 절차

단계	추진내용	2023학년도														
		2023년												2024년		
		1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	
계획 수립	문헌 및 선행연구 분석	■	■	■												
	기초조사 및 실태 분석	■	■	■												
	연구주제 및 연구과제 선정		■	■												
	연구계획서 작성 및 운영조직		■	■	■											
	검사도구 선정 및 사전검사 실시		■	■	■											
실행 및 운영	연구과제 1 실행			■	■	■										
	연구과제 2 실행			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	연구과제 3 실행			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	교육계획안 및 교수학습 과정안 구안			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	교수 학습 자료 제작 및 활용			■	■	■	■	■	■	■	■	■	■			
	사후 검사 및 운영결과 정리									■	■					
결과 분석 및 일반화	결과 분석 및 평가							■			■	■	■			
	보고서 작성 및 발간									■	■					
	연구학교 운영 공유										■	■	■			
	결과 반성 및 일반화 자료 제작											■	■	■	■	■

IV. 운영의 설계

1 운영 과제 ①의 실행 계획

운영 과제 1 디지털 활용 문화예술놀이 활성화 여건 조성

- 가. 디지털 기반 문화예술놀이 환경 조성
- 나. 교사의 디지털 역량 강화

가. 디지털 기반 문화예술놀이 환경 조성

1) 무선인터넷망

디지털 기반 놀이환경을 조성하기 위하여 무선인터넷망(Wi-fi)을 추가하여 개선할 계획이다. 이를 바탕으로 유아가 자유롭게 디지털 기기를 활용하여 스스로 배워갈 수 있는 인터넷 환경을 마련할 예정이다.

2) 디지털 기기와 매체 확보

디지털을 활용한 놀이가 이루어질 수 있도록 아래와 같이 구입할 계획이다.

연번	디지털 기기 및 매체 명	보유 수량	구입 예정 수량
1	유아용 카메라	1	24
2	노트북	12	6
3	컴퓨터	19	0
4	유아용 태블릿PC	0	14
5	프린터기	7	0
6	VR기기	0	8
7	빔프로젝트	1	3
8	크로마키천	0	2
9	AI 스피커	0	2
10	무선 스탠드 모니터	0	1
11	블루투스 마이크	0	8
12	웹캠	0	10

3) 디지털 기반 교육 콘텐츠 구비

디지털 기반 놀이환경을 위해서 교사와 유아가 함께 사용하는 교수 학습용 콘텐츠와 유아가 놀이에 활용할 수 있는 유아용 교육 콘텐츠가 필요하다. 유아가 활용하는 교육 콘텐츠는 유아의 발달특성 및 수준에 적합하게 선별하여 아래와 같이 사용할 계획이다.

연번	분류	콘텐츠 명	활용방법
1	교수 학습용 콘텐츠	줌(ZOOM)	실시간놀이공유 및 원격수업
		네이버웨일	
		VITA	사진 및 영상 제작
		블로	
		곰믹스	
		캔바	문서, PPT, 영상 제작
		미리캔버스	
		파워포인트	
		구글 드라이브	자료 공유
		class123	만능학급보드 및 수업지원
2	유아용 교육 콘텐츠	Quick Draw	AI 기반 그림 맞추기 게임
		Auto Draw	AI 기반 그림 추측하여 제안
		구글 어스	세계 위성 및 지역 정보 탐색
		네이버 지도	우리나라 지형 정보 탐색
		구글 렌즈	사진에 대한 정보 제공
		네이버 스마트렌즈	
		네이버 QR코드 만들기	필요한 자료 QR코드 생성
		Rakugki AR	내가 그린 그림 움직이기(증강현실)
		Quiver	내가 색칠한 그림 증강현실 나타내기
		구글 아트앤컬처	가상미술관·박물관 체험
		크롬 뮤직랩	음악 만들기
3	검색 엔진	구글, 네이버, 다음 등	필요한 정보 탐색

나. 교사의 디지털 역량 강화

유치원 교사가 갖추어야 할 디지털 역량에 대해 알아보고 문화예술놀이에 디지털 활용을 원활하게 하기 위하여 자문 기관의 교육전문가를 통한 지속적인 컨설팅을 실시함으로써 교사의 디지털 활용 역량을 강화한다. 관련 분야의 선행 연구 분석, 관련 서적 탐색, 교수학습 방법 워크숍, 수업연구 협의, 현장 연수, 수업나눔, 교사 동아리 운영 등을 지속적으로 실시하여 교사의 전문성을 높인다.

1) 교사의 디지털 역량 요소

유치원 교사의 디지털 역량은 디지털 매체를 다룰 줄 아는 활용능력을 넘어 유아의 배움 지원과 업무 수행을 효율적으로 하고 디지털 시민으로 일상을 살아가는데 필요한 지식, 기술 태도를 포함한다.

디지털 역량 요소	설명
디지털 기기 인식 및 활용	자신의 일상생활과 교사로서의 업무 수행에 필요한 디지털 기기에 관심을 보이고 적극적으로 활용할 수 있는 능력
디지털 기반 교수학습	디지털 매체의 교육적 활용 가치를 인식하고 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하기 위해 적절한 매체를 선정, 활용, 제작할 수 있는 능력
디지털 기반 유아 이해 및 지원	디지털을 기반으로 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 관찰, 기록, 평가하여 유아에 대한 이해를 도모하고 교육적 지원을 할 수 있는 능력
디지털 의사소통 및 협력	디지털 매체를 활용하여 학부모, 동료 교원 등 교육공동체 구성원들과 적극적으로 소통하고 상호 이해하며 협력할 수 있는 능력
디지털 시민의식	디지털 시민으로서 저작권이나 개인정보보호 등 관련 규정을 지키고, 디지털 환경에서 필요한 예절을 준수할 수 있는 능력
디지털 문제 해결	디지털 매체를 활용하는 과정에서 발생하는 문제를 적극적으로 해결하고 교육 관련 다양한 문제 및 갈등 상황을 디지털 지식과 기술을 활용하여 효과적으로 해결할 수 있는 능력

2) 전문적학습공동체 운영

가) 전문적학습공동체 운영 개요

세부 추진 내용	시기	대상	세부내용
수업연구 동아리 조직 및 운영	연중	교사	교사 연구 동아리 운영
수업공개	5월	희망교사	수업 나눔 및 협의회
	6월	연구학교 관련	연구학교 실천단계 협의회
	6월	학부모 전체	학부모 참여수업
	10월	연구학교 참관 인원	연구학교 보고단계 수업공개
성과공유 워크숍	7월	교원	1학기 성과공유 워크숍
	12월	교원	2학기 성과공유 워크숍
자기 수업 성찰	연중	담임교사	자기 성찰 일지 작성

나) 연간 운영 계획

월	일(수)	내용	시간	비고
3	8	연구학교 주제 및 제목 선정	2	
	15	연수(연구학교 관련 연수)	2	
	22	연수(연구학교 관련 연수)	2	
	29	연구학교 세부계획 협의	2	
4	5	연수(연구학교 관련 연수)	2	
	13	연간계획 및 세부 계획 협의	1	
	20	수업 연구 및 자료 개발, 수업 성찰	2	
	27	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	2	
5	3	수업나눔 및 연구학교 실천단계 공개수업안 협의	2	
	10	연수(연구학교 관련 연수)	2	
	17	연구학교 실천단계 공개 수업 협의	2	
	24	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	2	
6	7	연구학교 실천단계 공개수업 및 학부모 참관수업 협의	2	
	14	연구학교 실천단계 협의회	2	
	21	월간계획 수립 및 놀이 기록 공유	2	
	28	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	2	
7	5	수업 나눔 및 활동 공유	1	
	12	2023학년도 1학기 성과공유 (교육과정 반성회)	2	
	19	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	2	
9	6	수업 연구 및 자료개발	1	
	13	연구학교 공개수업 협의	2	
	20	월간계획 수립, 수업 연구 및 자료 개발, 수업 성찰 공유	1	
	27	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	1	
10	4	연구학교 공개수업안 협의	2	
	11	연구학교 공개수업 준비	2	
	18	월간계획 수립, 연구학교 공개수업 수업 나눔	2	
	25	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	1	
11	1	수업 연구 및 자료 개발, 수업 성찰 공유	1	
	8	월간계획 수립, 놀이 기록 및 놀이 사례 공유	1	
	15	놀이 기록 및 놀이 사례 공유	1	
	22	학습 공동체의 날(놀이 사례 공유, 놀이 자료 수집)	1	
12	13	2023학년도 2학기 성과공유(교육과정 반성회)	1	

2) 교원 디지털 역량 강화 연수

구분	연수 내용	교사 디지털 역량요소	시기	시간	대상
자율 연수	디지털 활용 미래형 교육과정 운영	디지털 시민의식, 디지털 기반 유아 이해 및 지원	3월	6	전 교원 중 신청자
	상상을 현실로, 메타버스 All-in-One	디지털 기기 인식 및 활용, 디지털 기반 교수학습	3월	15	전 교원 중 신청자
	디지털 활용 놀이의 실제	디지털 기기 인식 및 활용, 디지털 기반 교수학습	4월	3	전 교원 중 신청자
	가장 쉬운 수업도구, 페들렛과 핑커벌	디지털 기기 인식 및 활용	4월	15	전 교원 중 신청자
	요즘 아이들이 좋아하는 쉽지만 재미있는 스마트한 미술 수업	문화예술교육	4월	2	전 교원 중 신청자
	디지털 활용 문화예술 교육의 실제	디지털 의사소통 및 협력, 디지털 문제해결	5월	3	전 교원 중 신청자
시설 참관	선진유치원 참관(전주 아름유치원, 세종 나성 유치원)		3월	2회	전 교원

*연수는 교사의 요구 및 수업연구방향에 따라 달라질 수 있음

2 운영 과제 2의 실행 계획

운영 과제 2 디지털 활용 문화예술놀이 운영

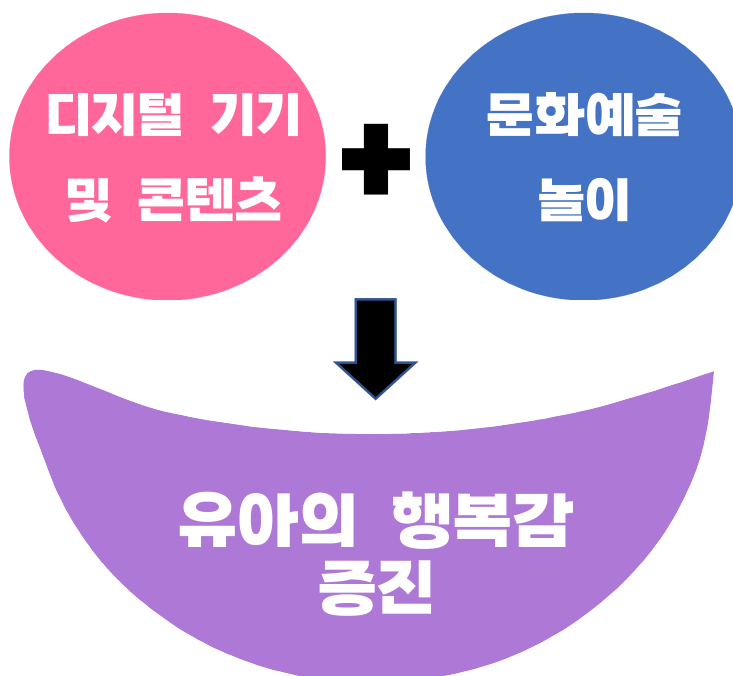
가. 디지털 활용 문화예술놀이 구상

나. 디지털 활용 문화예술놀이 적용

가. 디지털 활용 문화예술놀이 구상

1) 디지털 활용 문화예술놀이의 방향

디지털 활용 문화예술놀이는 유아·놀이중심 문화예술놀이와 더불어 유아를 위한 디지털 기반 놀이경험을 반영하여 운영되어야 한다. 이러한 놀이는 유아들이 디지털 기기 및 콘텐츠를 조작하거나 사용해 보는 경험에 그치지 않고 디지털 기기나 콘텐츠를 매개로 문화예술놀이를 하는 과정에서 유아들이 부모 및 교사, 또래와 긍정적인 관계를 맺고 문제해결능력 등의 인지발달 및 몰입이 이루어지며, 안정적인 정서와 건강한 신체를 기를 수 있게 된다. 이는 곧 유아의 행복감과 연결된다. 따라서 본 유치원의 실정에 맞춰 문학, 미술, 음악, 신체표현 등의 문화예술놀이를 디지털 기기(태블릿PC, 노트북, VR기기 등) 및 콘텐츠(크롬뮤직랩, 구글 아트 앤 컬처 등)를 활용하여 운영해 보고자 한다.

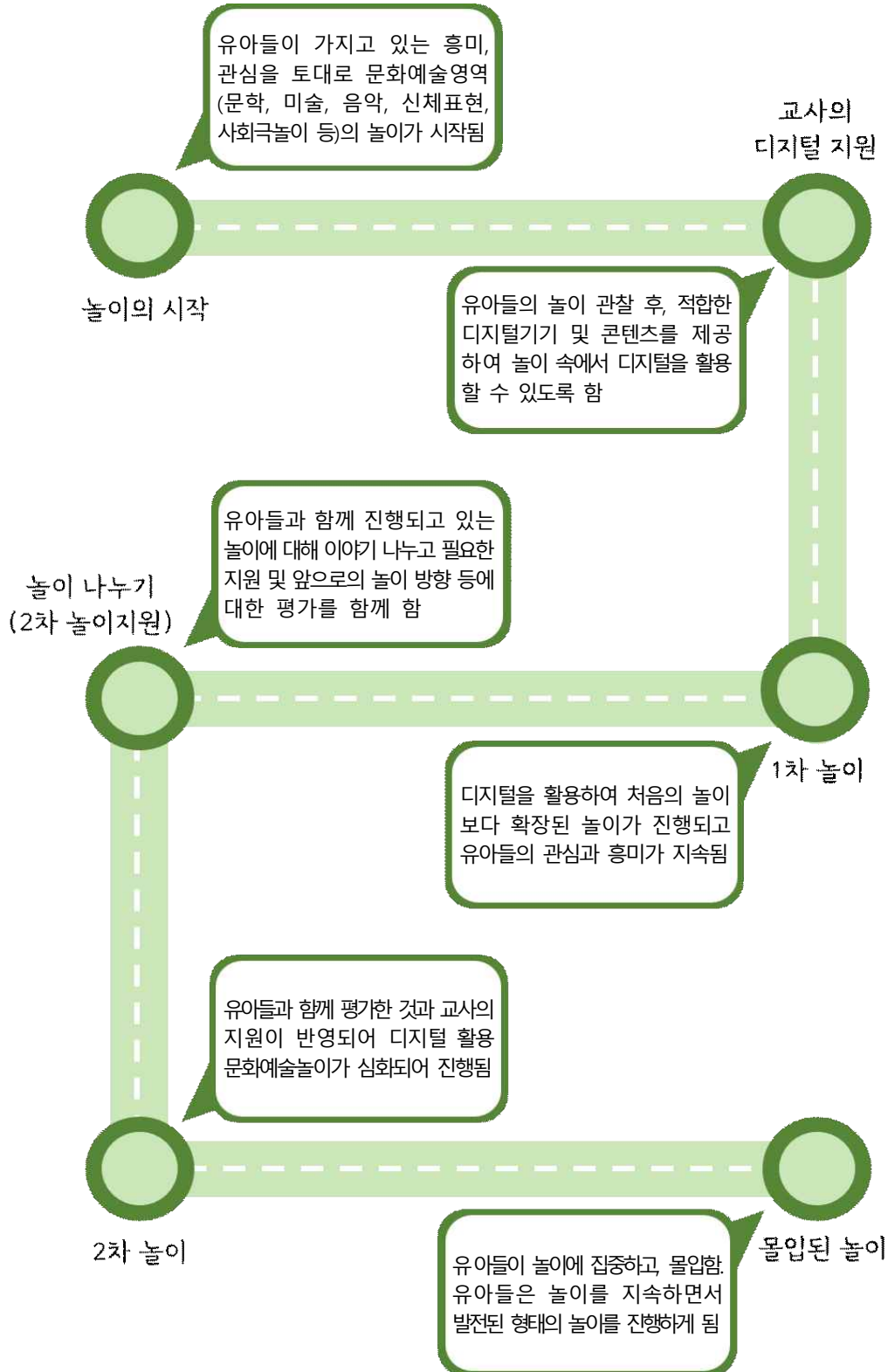


2) 문화예술놀이 관련 누리과정 영역

누리과정 영역	내용 범주	내 용
신체운동·건강	신체활동 즐기기	신체를 인식하고 움직인다.
		신체 움직임을 조절한다.
		기초적인 이동운동, 제자리 운동, 도구를 이용한 운동을 한다.
		실내외 신체활동에 자발적으로 참여한다.
의사소통	듣기와 말하기	말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.
		자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.
		상황에 적절한 단어를 사용하여 말한다.
		상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말한다.
		바른 태도로 듣고 말한다.
		고운 말을 사용한다.
	읽기와 쓰기에 관심 가지기	말과 글의 관계에 관심을 가진다.
		주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.
		자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
	책과 이야기 즐기기	책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.
		동화, 동시에서 말의 재미를 느낀다.
		말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.
사회관계	사회에 관심 가지기	내가 살고 있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다.
		우리나라에 대해 자부심을 가진다.
		다양한 문화에 관심을 가진다.
예술경험	아름다움 찾아보기	자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐긴다.
		예술적 요소에 관심을 갖고 찾아본다.
	창의적으로 표현하기	노래를 즐겨 부른다.
		신체, 사물, 악기로 간단한 소리와 리듬을 만들어 본다.
		신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.
		다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
		극놀이를 경험이나 이야기를 표현한다.
	예술 감상하기	다양한 예술을 감상하며 상상하기를 즐긴다.
		서로 다른 예술 표현을 존중한다.
		우리나라 전통 예술에 관심을 갖고 친숙해진다.

3) 디지털 활용 문화예술놀이 흐름 및 진행과정

디지털을 활용한 문화예술놀이는 유아들이 교실에서 자연스럽게 놀이하는 과정에서 디지털 기기나 매체, 앱 또는 디지털화된 자료(글, 그림, 사진, 영상 등), 온라인콘텐츠 등을 지원하고, 이를 통해 유아들이 놀이에 보다 몰입할 수 있도록 한다.



4) 디지털 활용 문화예술놀이 실행안(예시)

디지털활용 문화예술놀이 실행안

날 짜	23. 03. 16. 목	대 상	새싹 1반	장 소	새싹1반 교실
놀이명	새싹 1반의 시선				
문화예술놀이 영역	<input type="checkbox"/> 문학 <input type="checkbox"/> 미술 <input type="checkbox"/> 음악	<input type="checkbox"/> 신체표현 <input type="checkbox"/> 사회극놀이 <input checked="" type="checkbox"/> 사진 및 영상	디지털 기기 및 콘텐츠	유아용 카메라 TV 미러링 키보드	
놀이의 진행 및 지원	<ul style="list-style-type: none"> ● 평소 교사 핸드폰으로 사진 찍기를 좋아하는 아이들. 놀이 사진, 친구 사진, 각플 사진을 다양하게 찍고 미러링을 통해 TV 화면으로 공유하곤 했다. 아이들이 더 편하게 사진을 찍을 수 있도록 유아용 카메라 3대를 교실에 새로 비치해 주었다. ● 카메라와 친해질 수 있도록 처음에는 정해진 규칙 없이 되어가면서 사진은 찍어보았다. 				
	<p>아이들의 시선으로 본 우리반 친구들.</p> <p>“애들아 여기 봐봐!”</p> <p>“찍는다! 하나 둘 셋”</p> <p>“나랑 같이 찍자. 브이 해봐 줘요”</p> <p>“내가 만든 작품이에요. 정리하기 전에 사진으로 남겨요!”</p> <p>“내가 만든 당근! 플레이본으로 만들었어요”</p> <p>→ 서로의 모습을 찍어주었다!</p>				
유아의 배움	<ul style="list-style-type: none"> ● 모든 작은 사진은 미러링을 통해서 TV 화면으로 같이 보았다. “내가 찍은 사진이다!” “나랑 OO가 같이 나왔네” ● 카메라 사용 규칙에 대해 이야기에 나누었다. <ul style="list-style-type: none"> - 10분씩 돌아가면서 사용하기. 쓰고 싶은 친구 없으면 계속 써도 돼. - “물컵이 줄 때문에 사진 찍기 불편해요” ↳ 줄 매는 대신 두 손으로 꼭 잡고 떨어뜨리지 않기 - 함께 사진을 봤을 때 흔들린 사진이 많았다. ↳ 하나 둘 셋! 하고 멈추게 찍기. ● 활동 이후 찍은 사진은 키보드에 올려 기쁨과 공유했다. 				
교사의 성찰	<ul style="list-style-type: none"> - 카메라의 사용 방법을 알고 놀이 속에서 자유롭게 활용하였다. - 친구들의 모습을 사진으로 찍어주면서 아까운 낯선 친구들의 얼굴과 이름에 관심이 가지게 되었다. - 정리된 내가 만든 구멍물은 사진으로 남겨 다음 놀이 시간에 공개하여 놀이할 수 있었다. <p>카메라 사용 시간이 인식하기 어려웠더니 때문에 시작적으로 사진은 볼 수 있는 다이아 제공하기. 교실에 ‘새싹 1반 갤러리’를 만들어 아이들이 찍은 사진을 프린트 해서 붙여주면 사진에 대한 관심이 높아질 것 같다.</p>				

나. 디지털 활용 문화예술놀이 적용

1) 디지털 활용 문화예술놀이 적용

문화예술영역	놀이 사례(예상)	디지털 매체 및 콘텐츠	내용
문학	우리들의 영상 그림책	캔바, 캡컷, 태블릿pc, 카메라, 클로바 더빙	그림책의 등장인물이 되어 영상으로 그림책을 재구성한다.
	ai가 추천해주는 그림책	ai스피커	ai에게 내가 읽고 싶은 그림책의 특징(작가, 혹은 나라, 시리즈, 기본생활습관, 인성, 연령 등)에 대해 말하여 그림책을 추천 받는다.
	그림책 속에 내가 나온다면?	카메라, 크로마키천, 태블릿pc, 줌, 캔바(합성)	동화책을 읽고 동화 속 배경을 가상배경으로 동화책 주인공이 되어 본다.
	내가 말하는 동화책 '손바닥 동물원'	카메라, 크로마키천, 녹음기, 비타	동화책을 재구성하여 줄거리를 읽어주는 동화책을 만든다.
	음악과 함께 동시를 감상해요	ai스피커	동시를 감상해 본 후, 느낌에 대해 이야기 나누고, 느낌과 관련된 음악을 ai에게 추천받고, 음악을 들으며 동시를 재감상해 본다.
	전설은 어디에서 시작되었을까?	노트북, 태블릿pc, 구글어스, 네이버지도	우리나라의 옛날이야기(전설)을 듣고 그와 관련된 자연물, 장소 등을 지도관련 콘텐츠를 활용하여 찾아본다.
	내가 좋아하는 동화 노래극	노트북, 태블릿pc, 크롬뮤직랩	동화의 반복되는 구절을 크롬뮤직랩으로 멜로디를 만들어 노래를 만들고 노래극을 해본다.
미술	우리반 전시회를 열어요	코스페이시스, QR코드	메타버스(코스페이시스)를 활용하여 우리반 전시회를 개최하고, 다른 반과 공유한다.
	우리가 그린 그림과 함께 놀아요	키네마스터, 크로마키천	크로마키 천을 이용하여 유아가 직접 색칠 하거나 그린 그림 속으로 들어간다.
	디지털 세이프 게임	태블릿pc, 드로잉 어플, 미러링	드로잉 어플을 활용하여 단순한 모양을 그려 제시하고 그 모양을 이용해 그림을 완성한다.
	나의 기분을 말해요	태블릿pc, 증강현실앱	증강현실앱과 태블릿pc를 활용하여 나의 기분(감정)을 표현한다.
	내 그림을 맞춰봐	태블릿pc, 퀵드로우	퀵드로우를 통해 ai와 그림퀴즈놀이를 한다.
음악	세계 여러나라의 작품을 만나보아요	태블릿pc	구글 아트 앤컬처의 AR기능을 활용하여 유아들이 능동적으로 작품을 감상해 본다.
	새로운 방법으로 콜라주 만들기	노트북, 태블릿pc, 캔바, 미리캔버스	캔바, 미리캔버스로 아이들이 선택한 사진, 요소 등을 모아 콜라주 작품을 만들어본다.
	미술작품에서 들리는 소리	태블릿pc, 헤드셋, VR소리미술관	VR소리미술관 어플을 통해서 미술 작품 속 소리를 들어보며 감상한다.
	뮤직비디오 놀이	QR 코드, 카메라, 영상 편집 어플, 태블릿 PC	태블릿PC로 유아의 모습을 촬영하고, 노래하는 목소리를 삽입하여 뮤직비디오를 만든다.
	작은 음악회	태블릿pc, 블루투스 마이크, 크롬뮤직랩, 녹음기	크롬뮤직랩으로 멜로디를 만들어 리듬악기 연주와 노래를 넣어 녹음한다.
	내 이름의 리듬을 발견하다	크롬뮤직랩	크롬뮤직랩에 내 이름을 적어서 나오는 리듬과 박자를 녹음하여 친구들과 함께 감상한다.

문화 예술 영역	놀이 사례(예상)	디지털 매체 및 콘텐츠	내용
음악	QR코드 노래방	태블릿pc, QR코드, 블루투스 마이크, AI 스피커, 녹음기	QR코드를 찍으면 듣고싶은 노래가 나오고 노래를 들으며 악기 연주를 해본다.
	'모두 제자리' 음악을 만들어요	태블릿pc, 크롬뮤직랩,	크롬뮤직랩과 악기를 이용하여 새로운 정리 음악을 만든다.
	나도 바흐, 베토벤이 될 수 있어	노트북, 태블릿pc, 구글 두들	두들 바흐, 두들 베토벤을 검색하여 작곡을 해 본다.
	음악을 눈으로 감상해요	노트북, 태블릿pc, 씨잉뮤직	구글에서 씨잉뮤직을 검색하여 음악 소리를 시각화해 보고, 시각화한 음악을 감상한다.
신체 표현	내가 곤충이 된다면	줌, 캔바, 태블릿PC, 크로마키천, 웹캠, 검색엔진	줌 가상배경을 이용하여 곤충을 신체로 표현한다.
	우리반 자유여행	크로마키천, zoom, 웹캠, 검색엔진	본인이 여행가고 싶은 곳의 이미지를 찾아 가상배경으로 넣어 신체표현을 한다.
	간지러운 느낌 신체표현하기	크로마키천, zoom, 화상캠, 미러링	'간질간질' 동화책을 읽고 간지러운 느낌을 신체로 표현해보고 영상을 찍어 영상 책을 만들어본다.
	나 따라해봐요 요렇게	노트북, 웹캠, 스크루볼리, 리빙아카이브	스크루볼리, 리빙아카이브를 통해 유아들이 자신의 캐릭터를 만들고, 다양한 신체동작을 표현해 본다.
	우리의 동작은 무엇이 될 수 있을까?	카메라, 노트북, 캔바	유아들이 다양한 동작을 표현하고, 이를 편집하여 다양한 모양을 만들어본다.
	혼합현실 속 다양한 동작들	웹캠, 노트북, 그림판3D	그림판 3D 속 혼합현실 효과를 이용하여 동물의 움직임을 표현하거나 신체운동기구를 이용한 운동을 하는 등 다양한 동작놀이를 한다.
사회극놀이	택배 왔습니다	태블릿pc, QR 코드, 줌	QR코드를 인식하여 배달 정보를 확인하고, 다른 반으로 배달을 하며, 그 과정을 줌을 통해 실시간으로 공유한다.
	기차여행놀이	영상, 웹캠, 블루투스스피커	유아들이 만든 기차에 기차운행영상 및 사진을 가상배경으로 넣어서 기차놀이를 한다.
	가게 놀이	네이버지도, 미러링, 태블릿pc, QR코드	네이버 지도 로드뷰를 활용하여 우리 동네에 어떤 가게가 있는지 알아보고 QR코드를 활용하여 계산하고 물건을 사고 파는 가게 놀이를 해본다.
	공룡을 만나요	웹캠, 노트북, 크로마키, 줌	공룡과 관련된 동영상을 가상배경으로 유아들이 공룡시대에 놀러가 다양한 역할놀이를 한다.
	우리반이 놀이공원이 되었어요	노트북, 유튜브	놀이기구 1인칭 시점영상을 이용하여 유아들이 놀이기구를 타보고 다른 유아들과 놀이공원놀이를 한다.
	내가 만든 인형으로 놀이해요	노트북, 태블릿pc, 캔바, 미리캔버스, 그림판 등의 그리기어플	그리기어플 및 캔바, 미리캔버스를 활용하여 자신만의 인형을 만들고, 그 인형을 프린트하여 인형극놀이에 활용한다.

2) 디지털 활용 문화예술놀이 지원

활동내용	지원 사례
놀이 기록 및 소통	<ul style="list-style-type: none"> - 멘티미터를 활용한 브레인스토밍 및 이야기나누기 - 키즈노트를 활용하여 놀이 사진 및 기록 공유 - 미리캔버스, 캔바 등을 활용한 카드뉴스 제작 및 배포 - 구글 설문지, 네이버 폼을 활용한 설문지 제작 - 구글 드라이브 등 자료공유 플랫폼을 활용하여 교사 간 자료 공유
놀이 자료 제작 및 지원	<ul style="list-style-type: none"> - PPT, 미리캔버스, 캔바 등을 활용한 놀이자료 제작 - 영상편집 앱(블로, 비타, 멀치)등을 활용한 자료 제작 및 지원 - QR코드 생성하여 놀이에 활용할 수 있도록 지원 - 메타버스 플랫폼을 활용한 가상놀이터 운영

운영 과제 3

디지털 활용 문화예술놀이를 위한 연계

가. 가정과 연계한 디지털 활용 문화예술놀이

나. 지역사회와 연계한 디지털 활용 문화예술놀이

가. 가정과 연계한 디지털 활용 문화예술놀이

1) 디지털을 활용한 가정과의 의사소통

유아의 놀이 및 연구학교 운영에 대한 정보를 키즈노트, 패들렛, 메타버스 등의 디지털 매체를 활용하여 공유한다. 자녀의 성장과 디지털 활용 문화예술놀이에 대한 이해를 돕고 학부모와 소통을 원활하게 한다.

2) 디지털을 활용한 가정연계 놀이

디지털 활용 문화예술놀이가 가정에서도 자연스럽게 연계될 수 있도록 디지털 매체를 활용한 문화예술놀이 방법을 안내한다. 가정에서 디지털 활용에 대한 학부모의 이해를 도와 유치원과 가정의 협력적 관계를 형성한다.

디지털 매체	내 용
애플리케이션	가정에서 활용 가능한 앱 소개하기
메타버스	메타버스를 활용한 랜선 만남(의사소통)
인공지능플랫폼	퀵드로우: '인공지능과 그림 맞추기' 대결하기
검색엔진	디지털 보물찾기(검색을 활용한 문제해결)
QR코드	디지털 전시회(큐레이터가 되어 작품 소개하기)
증강현실 플랫폼	AR그림 색칠하기, AR동화책 읽기, AR 캐릭터 만들기

3) 학부모 디지털 활용 역량 강화

전문가 초빙 강연, 가정통신문, 인터넷 강의 등 다양한 방법으로 학부모 교육을 실시하여 디지털 활용 문화예술놀이의 활성화와 올바른 디지털 매체 사용 방법, 디지털의 안전한 이용 방법에 대한 학부모의 이해를 높이고자 한다.

구분	내 용
강연	전문가 초빙 연수 (유아기 디지털 기반 놀이의 중요성 이해/인터넷·스마트폰 과의존 예방교육)
가정통신문	가정에서 활용할 수 있는 문화예술놀이 방법, 올바른 디지털 매체 사용 방법
홍보자료	가족과 함께 체험할 수 있는 미디어놀이터 소개 (국립아시아문화전당, 광주과학관, 빛고을 시민문화관 등)
인터넷 강의	유튜브 영상(슬기로운 디지털 양육 비법)

나. 지역사회 연계를 통한 문화예술놀이 활성화

1) 지역사회 전문가와 연계하기

우리 지역의 전문가를 초빙하여 디지털 활용 문화예술놀이 운영의 어려움과 해결 방법에 대해 자문을 구하고, 관련 유치원 교사들을 강사 및 협의자로 초청하여 다양한 디지털 매체를 문화예술놀이에 적용하는 데 도움을 받는다.

2) 지역사회 유관기관과 연계하기

유아의 경험이 유치원 밖으로 확대되기 위하여 우리 지역의 유관기관을 방문하거나 다양한 체험이 이루어질 수 있도록 관련 기관과 연계한다.

기관	내용	체험유형
유아교육진흥원	디지털 매체를 활용한 오감형 체험놀이	원외
광주시청자미디어센터	디지털 미디어란 무엇인가?, 영화 속 크로마키 합성, 미디어로 이어가는 전통음악 체험	원내
에듀포울	찾아가는 VR안전교육	
스마트 씬 센터 아름다운 인터넷 세상	인터넷·스마트폰 과의존 예방교육, 인터넷 윤리	

VI. 평가 계획 및 방법

본 연구의 운영 결과를 알아보기 위해 유아, 학부모, 교사를 대상으로 다음과 같이 평가하고자 한다.

대상	검증 내용	평가방법 (자료 및 도구)	시기
학부모	학부모의 인식조사 및 만족도 조사	설문	4월, 10월
교사	유아교사의 디지털 역량 기초조사	평가척도	4월, 10월
유아	유아의 행복감 측정 검사	평가척도	4월, 10월
	유아의 행복감 측정 면담	심층면담	10월

<별첨-1> 유아의 디지털 활용 문화예술교육에 대한 학부모의 인식조사

<별첨-2> 교사의 디지털 역량에 기초조사 설문지

<별첨-3> 유아 행복감 측정 검사지

<별첨-4> 유아의 행복감 측정 질문지

VII. 기대되는 성과

디지털 활용 문화예술놀이 운영에 대한 기대효과는 다음과 같다.

첫째, 「디지털 활용 문화예술놀이」를 통해 디지털 활용을 위한 기반이 조성될 것이다.

둘째, 「디지털 활용 문화예술놀이」를 통해 유아의 행복감이 증진될 것이다.

셋째, 가정 및 지역사회와 연계를 통해 「디지털 활용 문화예술놀이」를 내실 있게 운영하게 될 것이다.

넷째, 「디지털 활용 문화예술놀이」를 통해 디지털 활용 공유 사례는 미래교육을 준비하는 교육현장의 일반화에 기여할 것이다.

참고문헌

- 교육부(2021a). 유치원교사의 디지털 역량 강화 연수 자료.
- 교육부(2021b). 디지털 기반 놀이환경 현장지원자료.
- 방송통신위원회, 한국정보화진흥원(2019). 디지털 시민성과 교육.
- 이재은, 김준수(2020). 북유럽 국가 사례를 중심으로 살펴본 유아 소프트웨어(SW) 교육 고찰. 유아교육연구, 40(3), 229-251.
- 유구종, 김소리(2021). 인공지능 스피커 활용 활동이 유아의 상호작용과 창의적 문제 해결력에 미치는 효과, 열린유아교육연구, 26(5), 209-244.
- 유지연(2001). 지식기반사회에서의 e Learning 현황 및 전망. 정보통신산업진흥원 학술정보, 정보통신정책제, 13(16), 28-50.
- 조애영(2019). 스마트기기를 활용한 초등학교 수학 수업 환경에서 디지털 리터러시가 학습만족도, 학업성취도에 미치는 영향에서의 학습몰입의 매개효과. 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 한국교육학술정보원. (2006). 21세기 지식 정보 역량 활성화를 위한 디지털 리터러시 지수개발 연구 (연구자료 RM 2006 56). 서울: 한국교육학술정보원.
- 한국교원대학교부설유치원(2021). 에듀테크 기반 유아·놀이중심 교육과정 운영방안. 연구학교 운영보고서.
- 허경아, 정정희. (2011). 유아교사의 디지털 리터러시 진단 도구 개발 및 타당화. 유아교육연구, 31(5), 225-251.
- 강은영, 최미숙. (2014). 유아문화예술교육 프로그램 개발 및 효과. 미래유아교육학회지, 21(2), 157-181.
- 황주성, 김성우(2003). 인간중심의 정보사회 전면화를 위한 제언. KISDI 이슈리포트, 3-16.
- 이춘애(2009). 유아교육기관에서 디지털 기록화 프로젝트 활동이 가정과 지역사회 연계에 갖는 의미.
- 이은영(2021). 유아교육기관의 전문성 지원환경이 유아교사의 디지털놀이 지원역량에 미치는 영향.
- 김교령(2022). 유아교사의 디지털역량 강화를 위한 교육 프로그램 개발.
- 김영희(2022). 유아교사의 디지털 리터러시, ICT에 대한 태도 및 스마트교육 교수효능감이 스마트교육 실행에 미치는 영향.
- 서은정(2020). 유아의 동영상 콘텐츠 이용과 미디어 리터러시에 관한 연구.
- 정봄마지(2013). 유아 주도의 UCC 제작활동 참여여부에 따른 유아의 디지털 리터러시와 정보윤리의식 변화 분석.
- 강릉원주대학교부설유치원(2022). 디지털 기반 놀이평가 및 지원을 통한 유아 자율성 신장.
- 한국교원대학교부설유치원(2021). 에듀테크 기반 유아·놀이중심 교육과정 운영 방안연구.
- 유구종(2020). 4차 산업혁명 시대의 유아 스마트교육 및 매체.
- 서은정(2020). 유아의 동영상 콘텐츠 이용과 미디어 리터러시에 관한 연구. 한남대학교 사회문화 행정복지대학원 석사학위 논문.
- Rosie Flewitt, David Messer, Natalia Kucirkova(2015). New directions for early literacy in a digital age: The iPad. Journal of Early Childhood Literacy, 15(3), 289-310.
- 육아정책연구소(2022). 가정에서의 영유아 미디어 이용실태와 정책 과제.

<별첨-2>

유아교사의 디지털 역량에 대한 기초조사 설문지

「유치원 교사의 디지털 역량 자가 진단」은 디지털 세상에서 살아가고 있는 교사이자 시민으로서 자신이 유아의 배움 지원, 업무 수행 및 일상생활 영위에 필요한 디지털 역량을 지니고 있는지 스스로 확인할 수 있는 도구입니다. 아래의 문항을 보고, 자신에게 가장 가깝게 해당하는 답변에 체크해주세요. 디지털 역량의 총 점수와 하위 요소별 점수를 통해 자신의 디지털 역량을 확인해 보세요.

진단 문항		그런 편이다	아닌 편이다
1	나는 평소에 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하기 위한 디지털 기기에 관심이 있다		
2	나는 디지털 프로그램을 이용하여 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하는 자료를 제작하는 것이 즐겁다		
3	나는 유아 디지털 역량의 중요성을 인식하고 있다		
4	나는 실시간 온라인 소통 플랫폼을 이용하여 비대면 쌍방향 소통을 할 수 있다		
5	나는 유치원에서 교육용 콘텐츠를 활용하거나 사용할 때 필요한 저작물과 관련된 조항들을 알고 있다		
6	나는 4차 산업혁명 또는 새로운 디지털 시대에 필요한 지식 및 기술 등에 대해 심화 학습하고자 노력한다		
7	나는 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하는데 필요한 디지털 프로그램의 사용방법을 알고 활용할 수 있다		
8	나는 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 지원하기 위해 필요한 콘텐츠를 인터넷을 통해서 검색하고 수집한다		
9	나는 학급에서 유아의 디지털 역량을 증진하기 위한 디지털 환경을 조성하고 있다		
10	나는 클라우드 시스템에 자료(문서, 사진, 동영상 등)를 탑재하거나 삭제, 공유할 수 있다		
11	나는 유치원에서 폰트, 음원, 이미지 등의 교육용 콘텐츠를 저작권을 위배하지 않는 범위에서 사용할 수 있다		
12	나는 일상생활 또는 유치원에서 발생하는 디지털 기기 문제(예: 스마트폰/pc의 저장용량 부족 현상)를 스스로 또는 인터넷을 통해 해결한다		
13	나는 디지털 기기를 활용하여 글, 사진, 동영상, 음성파일 등의 다양한 형태로 유아의 놀이를 기록하고 이를 다른 디지털 기기(예, pc 또는 스마트폰 등)에 연동하여 활용할 수 있다		
14	나는 유아의 놀이, 일상생활, 활동 지원과 관련된 타인의 콘텐츠를 활용하여 새로운 콘텐츠를 만들 수 있다		

진단 문항		그런 편이다	아닌 편이다
15	나는 유아의 디지털 활용 능력을 지원하기 위해 유아들에게 적합한 디지털 매체를 선택할 수 있다		
16	나는 필요에 따라 QR코드를 생성하여 다양한 방면에 활용할 수 있다		
17	나는 누군가의 자료를 사용할 때 출처를 정확하게 밝히려고 노력한다		
18	나는 공동체 구성원들의 다양한 의견을 파악하기 위하여 디지털 플랫폼 (예: 구글 설문/ 네이버 설문 등)을 이용하여 자료를 수집 및 분석할 수 있다		
19	나는 실시간 쌍방향 원격수업에 필요한 디지털 기기와 프로그램에 대해 알고 사용할 수 있다		
20	나는 유아의 놀이, 일상생활, 활동 지원과 관련된 새로운 콘텐츠를 기획하고, 내가 원하는 형태(사진, 영상 등)로 제작할 수 있다		
21	나는 유아의 흥미와 발달에 적합한 가상/증강현실의 콘텐츠를 추천할 수 있다		
22	나는 메타버스(게더타운, 제페토, 이프랜드 등)에 대한 이해도는 높지 않지만, 알아보려고 한다		
23	나는 내가 속한 온라인 커뮤니티의 규칙과 절차를 잘 따르며, 온라인에서의 예절을 지키려고 노력한다		
24	나는 프로그래밍 언어나 프로그래밍 알고리즘에 대한 분야에 관심이 있다		
25	나는 가상/증강현실 기반 콘텐츠를 경험한 적이 있다		
26	나는 디지털 프로그램의 기능을 활용하여 놀이기록을 효과적으로 처리 (편집, 검색, 복제, 정렬 등)할 수 있다		
27	나는 유아들과 디지털을 활용하여 생활하는 것이 즐겁고 그 과정이 의미 있다고 생각한다		
28	나는 SNS 상에 게시글 및 영상을 공유할 때 공개범위를 설정할 수 있다		
29	나는 유아와 학부모에게 온라인에서의 개인정보보호 및 네티켓에 대하여 교육한다		
30	나는 검색 시, 고급검색기능(파일형식 및 기간설정)과 다양한 전문검색 방법(사전, 인명, 학술검색 등)을 이용할 수 있다		

<별첨-3>

유아의 행복감 측정 검사지

유 아 명	(성별:)	생년월일					
학 급 명			검사일시				
구성요소	내용		전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	대체로 그렇다	매우 그렇다
부모 및 교사 관계	1. 즐거울 때 그 감정을 잘 표현한다.						
	2. 교사를 잘 따른다.						
	3. 애정적 표현을 잘 한다.						
또래관계	4. 친구들에게 인기가 있다.						
	5. 친구를 잘 도와준다.						
	6. 친한 친구가 있다.						
	7. 친구와의 놀이를 즐겁게 이끌어 간다.						
인지 및 몰입	8. 주어진 과제에 대한 문제해결능력이 있다.						
	9. 어떤 활동을 할 때 깊이 몰입한다.						
	10. 좋아하는 일을 할 때 잘 집중한다.						
	11. 다른 흥미있는 일들이 있어도 자신이 하던 일에 잘 집중한다.						
	12. 한번 시작한 일은 그것이 완성될 때까지 계속 한다.						
정서	13. 정서가 안정적이다.						
	14. 친구가 놀릴 때 무조건 화내지 않고 적절히 대응한다.						
건강	15. 체력이 강하다.						
	16. 건강한 생활을 한다.						

<별첨-4>

유아의 행복감 측정 질문지

유 아 명	(성별:)	생년월일	
학 급 명		면담일시	
구성요소	교사의 질문	유아의 답변	
부모 및 교사 관계	1. 부모님이 ○○이를 사랑한다고 느끼나요?		
	1-1. 언제 부모님의 사랑이 느껴졌나요?		
	2. 선생님이 ○○이를 사랑한다고 느끼나요?		
	2-1. 언제 선생님의 사랑이 느껴졌나요?		
또래관계	3. 어떤 친구와 놀이할 때 즐겁나요?		
	3-1. 왜 그 친구와 놀이할 때 즐겁나요?		
인지 및 몰입	4. 유치원에서 어떤 놀이할 때 가장 행복했나요?		