디지털 기반 놀이지원 – 교사교육 ①

디지털·AI 시대,
영유아 교육을 다시보다
: 디지털·AI 교육 어떻게 볼 것인가

2026. 11. 18.(수) 16:30~18:30

부산광역시육아종합지원센터

디지털, AI 시대, 영유아교육을 다시보다

: 디지털, AI와 만나는 영유아의 놀이와 배움 1

디지털 기반 놀이지원 강의

디지털, AI 교육,

어떻게 바라볼 것인가?



국립창원대

동풀잎



목차

- **영유아 디지털·AI 교육 다시 보기:** 교육 내용과 접근 방식에 대한 성찰
- **디지털·AI 교육의 역사적 흐름:** 기술과 교육에 대한 관점의 변화
- **놀이와 디지털·AI의 만남:** 현장사례를 통한 유아 디지털, AI 교육 이해
- **디지털·AI 시대 교사의 역할과 교육의 방향:** 새로운 교육적 실천의 모색

이미지:
생성형AI로 제작



영유아 디지털 교육 다시 보기:

교육 내용과 접근 방식에 대한 성찰

이미지:
생성형AI로 제작

생각 나누기

선생님들은 디지털, AI 하면

어떤 이미지가 떠오르시나요?

서로 다른 목적과 이해 속에서 커져가는 현장의 고민

건강, 위험, 예방, 치료

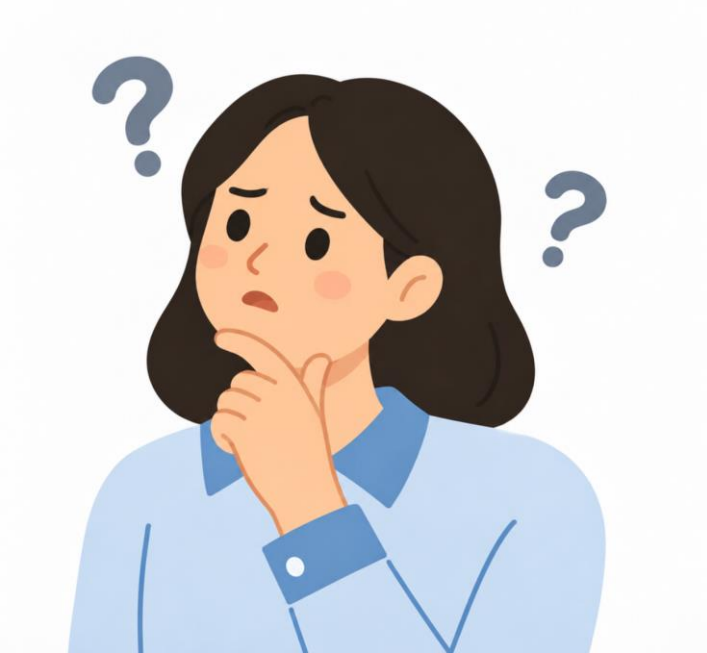
의학: 소아과,
정신건강

기술 이해와 역량, 학습
(예: 코딩, 알고리즘, 컴퓨팅 사고)

교육공학·
컴퓨팅교육

발달, 영향, 효과, 예측

심리학:
아동발달



일상, 관계, 참여, 배움

교육인류학·
사회문화

영유아 디지털·AI 교육을 바라보는 서로 다른 목적과 시선

	심리학, 아동발달	의학: 소아과, 정신건강	교육공학, 컴퓨터교육	교육인류학, 사회학
핵심 키워드	발달, 영향, 효과, 예측	건강, 위험, 예방, 치료	기술 이해, 활용, 교수설계 (예: 코딩, 알고리즘, 컴퓨팅 사고)	일상, 문화, 관계, 참여, 사회구조
주요 관점	디지털·AI 경험이 인지·정서·사회성 및 행동에 미치는 영향	디지털·AI 경험과 신체적·정신적 건강의 관계	학습을 지원하는 기술이자 이해하고 습득해야 할 컴퓨팅 지식과 기능	디지털·AI와 얽힌 일상과 문화, 사회적 관계와 구조 속에서 이루어지는 경험과 배움
목적	발달적 영향 이해와 설명, 예측	건강 증진과 위험 예방, 관리	교수·학습 개선, 컴퓨팅 지식, 기능, 컴퓨팅 사고력 함양	디지털·AI와 함께 형성되는 삶과 문화, 사회적 관계와 변화 이해

영유아교육에서 디지털·AI 경험을 바라보는 관점과 연구 관심 및 목적은 다양하며 각 연구 관심이 교차하기도 함. 제시된 내용은 주요 연구 경향을 중심으로 정리한 것임.

혹시 이렇게 디지털, AI 교육을 이해하고 계신가요?

디지털, AI 교육은 로봇과 컴퓨터 공학을 가르치는 것일까?

디지털·AI 교육은 스크린 타임을 관리하고 과몰입을 예방하는 교육일까?

디지털·AI 교육은 미래를 위한 교육일까?

.....

디지털, AI 교육은 로봇과 컴퓨터 공학을 가르치는 것일까?



체험, 목표 중심의 접근:
고정된 경험과 배움

- 디지털·AI 교육을 코딩, 로봇 조작, 컴퓨터 사용 능력 습득으로 한정하는 경향이 있음
- **정해진 프로그램과 절차를 따라가는 활동은 유아의 경험과 배움을 미리 설정된 범위로 제한할 수 있음**
- 특히 로봇 중심의 교육은 일회성 체험이나 기능 조작에 머물러 유아의 일상과 놀이로 이어지지 못하는 경우가 있음
- 유아는 디지털 카메라, 화면, 소리, 이미지, 알고리즘 등과 일상에서 이미 만나고 있음
- 중요한 것은 **유아가 디지털, AI와 함께 무엇을 경험하고 어떻게 배우는가?에 주목해야 함**

중랑구, 인공지능 로봇 '리쿠' 체험존 운영 < 미션&서비스 < 기사본문 - 서울복지신문

디지털·AI 교육은 스크린 타임을 관리하고 과몰입을 예방하는 교육일까?



디지털 과의존 조심!
디지털 안전과 사용규칙 강조

- 디지털 미디어 사용 시간과 과몰입에 집중한 경향이 있음
- **사용 시간만으로는 유아가 무엇을 경험하고 누구와 어떤 관계를 맺는지 설명하기 어려움**
- 같은 20분이라도 혼자 반복해서 영상을 시청하는 경험과 친구들과 디지털 이미지를 만들며 놀이하는 경험은 다름
- 영유아의 디지털과의 관계를 둘러싼 교사의 맥락적 이해 필요

스마트폰 '똑똑한' 친구로 사용할 수 있도록 도와요 < 교육 < 사회 < 기사본문 - 충청투데이

디지털·AI 교육은 미래를 위한 교육일까?



- 디지털·AI 교육을 **미래 사회에 필요한 디지털 역량, AI 이해, 문제해결력과 창의성을 기르는 교육**으로 강조
- 한글·수학 학습이나 코딩 등 정해진 내용을 가르치는 특별활동의 형태로 이루어지면서, 디지털·AI 교육이 또 하나의 학습 프로그램으로 인식되기도 함
- 그러나 **디지털과 AI는 먼 미래의 기술이 아니라 이미 유아의 일상과 놀이에 깊이 얽혀 있는 현실을 인지해야 함**
- **유아는 미래의 기술 사용자가 되기 위해 준비하는 수동적 존재가 아니라, 지금 이 세계를 경험하고 함께 만들어 가는 존재**
- 미래에 필요한 역량을 기르는 것뿐 아니라, 지금 유아가 디지털·AI와 어떻게 살아가고 무엇을 경험하며 배우는지 살펴볼 필요

유아교육에 찾아온 '디지털 전환기', 교육 격차 해소 위한 정부 지원 시급 | The Economy Korea

영유아 디지털, AI 교육 방향과 관점의 변화

‘미래’를 준비해야 하는 영유아	‘**현재**’ 인공지능과 **함께 살아가는** 영유아
인공지능으로부터 ‘**보호받아야 하는 수동적인 영유아**’	인공지능과 ‘**함께 지식을 만들어가는 영유아**’
‘도구’로서의 인공지능	**‘놀이협력자’**로서의 인공지능
‘규칙, 규범 중심’의 인공지능	**‘공감, 소통, 포용적’**인 인공지능
‘분절’된 인공지능 교육과정	**‘융합’**적인 영유아 인공지능 교육과정



디지털·AI 교육의 역사적 흐름:

기술과 교육에 대한 관점의 변화

이미지:
생성형AI로 제작

유아 디지털, AI 교육의 변화

컴퓨터와 학습, 컴퓨터 교육의 등장(1980~1990년대)

스마트교육과 SW교육의 확산 (2010~2020년대)

멀티미디어, ICT 교육 확대 (1990~2010년대)

디지털 놀이 연구 확대 (2010~2020년대)

컴퓨터와 학습, 컴퓨터 교육의 등장 (1980~1990년대)

- **사회적 배경:**

-PC와 개인용 휴대폰이 개발

-업무 및 생활 방식을 바꿈

-닌텐도 게임기 같은 재미있는 놀거리 등장

- 특징:

-컴퓨터 활용 능력이 미래 경쟁력으로 인식됨

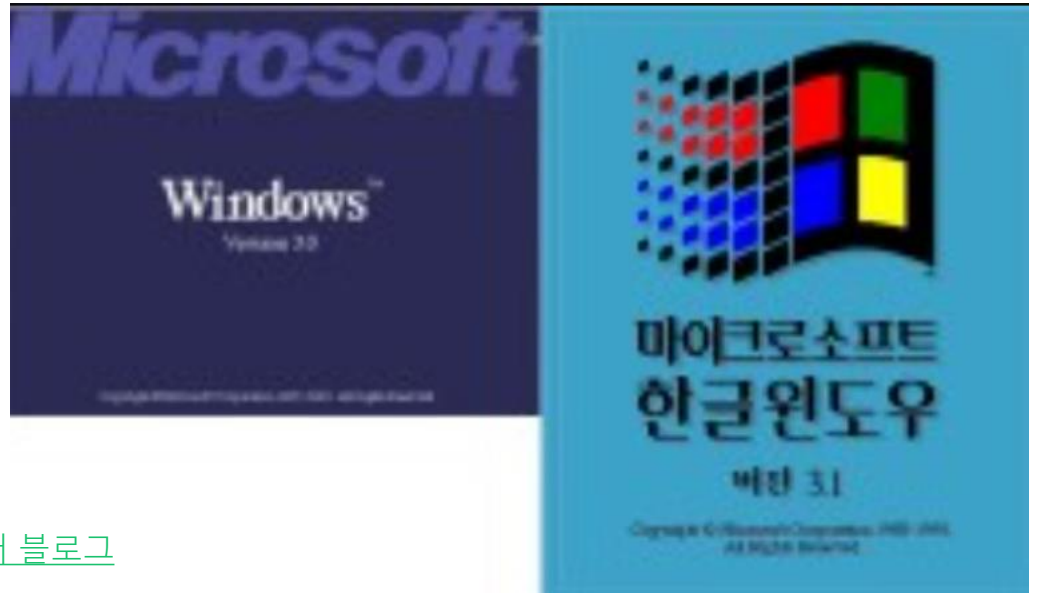
-교육용 소프트웨어(CAI) 보급

-프로그래밍 교육에 대한 관심 증가





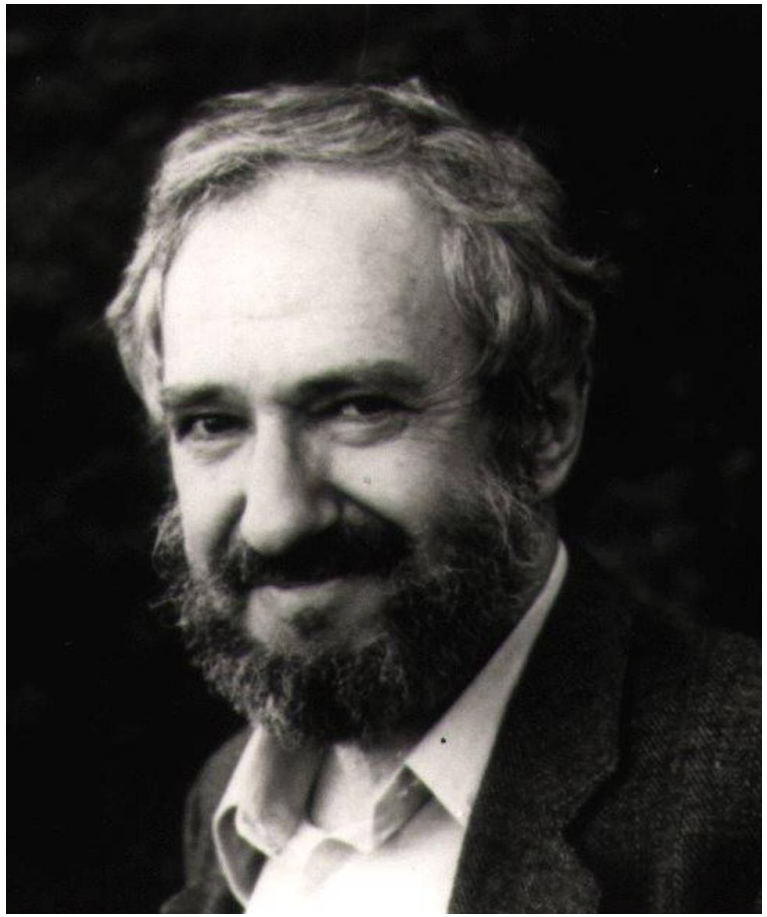
컴퓨터=전지전능이라는 개념을 가진 사람도 존재할만큼
80년대에는 무슨 컴퓨터가 도깨비 망방이처럼 여겨지던 시절이 있었습니다...
(중략) 이때부터 컴퓨터 학원도 많이 생기게 됩니다. (블로그 글 발췌..)



이미지, 자료 출처: 흘러간 컴퓨터잡지로 알아보는 잊혀져가는 80-90년대 컴퓨터의 추억들 : 네이버 블로그

더 나아가기!

Seymour Papert (1928 ~ 2016)



- 마빈 민스키(Marvin Minsky, 1927~2016)와 함께 쓴 저서, '퍼셉트론' (Perceptron, 1970): 인공지능(AI) 연구의 주춧돌
- 최초의 어린이용 컴퓨터 코딩 프로그램 '로고(Logo, 1968)'를 만들어 보급
- MIT 미디어 랩
  : the Massachusetts Institute of Technology (MIT) Logo Group
- **Constructionism**: *Learning by "MAKING"*
- 대표적인 책: "Mindstorm: Children, computers and powerful ideas"
- "media and computer-based technologies" (Ackermann, 2001)
- "유아의 배움 과정에서의 기술의 역할" 강조
  (the role of technology in children's learning processes)

시모어 페퍼트는 컴퓨터 기반 문명의 기틀을 닦은 과학자이자 컴퓨터 활용 교육의 엄청난 가능성을 가장 먼저 깨달은 교육자 중 한 명이었다. 그는 아이들이 컴퓨터에 의해 끌려가는 게(programmed) 아니라 스스로 끌고가야 한다(programming)고 여겼고, 커리큘럼 등 지침과 표준에 갇히는 것을 무엇보다 경계했다. MIT 미디어랩.

생각을 생각하는 법을 생각하게 한 거인

멀티미디어, ICT 교육 확대 (1990~2010년대)

- **멀티미디어(Multimedia):** 여러(media) 매체(media)를 함께 사용하는 것
- ICT: Information & Communication Technology
- **<u>사회적 배경:</u>**

-PC 보급 확대, 초고속 인터넷 구축

- CD-ROM 콘텐츠 증가
- 정보화 사회 정책





https://cafe.daum.net/subdued20club/ReHf/4364831



90년대생 추억의 교육용 CD게임 다시하기 (+ 줌비니, 풋풋, 프레디피쉬 다운받는 곳) : 네이버 블로그



https://www.reddit.com/r/nostalgia/comments/enbefc/educational_computer_games_90s2000s/?tl=ko

스마트교육과 SW교육의 확산 (2010~2020년대)

- **주요 관심:**

  스마트기기 활용, SW교육, 코딩교육, 디지털 역량 강조

  스마트매체, 디지털 어플리케이션, 로봇, 코딩교구

- 예: Scratch, 엔트리, Bee-Bot언플러그드 코딩
- **특징:**

-'활용'에서 '역량'으로 관심 이동

-미래인재 양성 강조

-문제해결 중심 접근

로봇신문

코딩&플레이, 국제유아교육전에 스마트 로봇 '알버트' 출품

정원영 | 입력 2016.08.09 12:56 | 수정 2016.08.09 12:58 | 댓글 0

직접 유아코딩 교육 체험 이벤트 실시 계획



https://www.irobotnews.com/news/articleView.html?idxno=8354

디지털 놀이 연구 확대 (2010~2020년대)

- **사회적 배경:**

-코로나19 이후 디지털 전환 가속화

-온라인·비대면 경험 확대

-생성형 AI 등장 및 확산

-디지털 역량, 리터러시, 시민성 강조

- **특징:**

-활용과 효과 중심 연구에서 놀이와 경험에 대한 관심 확대

-영유아 관점에서 디지털 경험과 배움을 이해하려는 연구 증가

-디지털을 일상 속 문화와 놀이의 일부로 이해

-인간과 디지털의 관계를 새롭게 바라보려는 시도 등장

충청투데이

대전 미래형 유아교육 '디지털' 입었다



김지현 기자 | 승인 2025.10.29 지면게재일 2025.10.30.목 지면 9면 지면보기



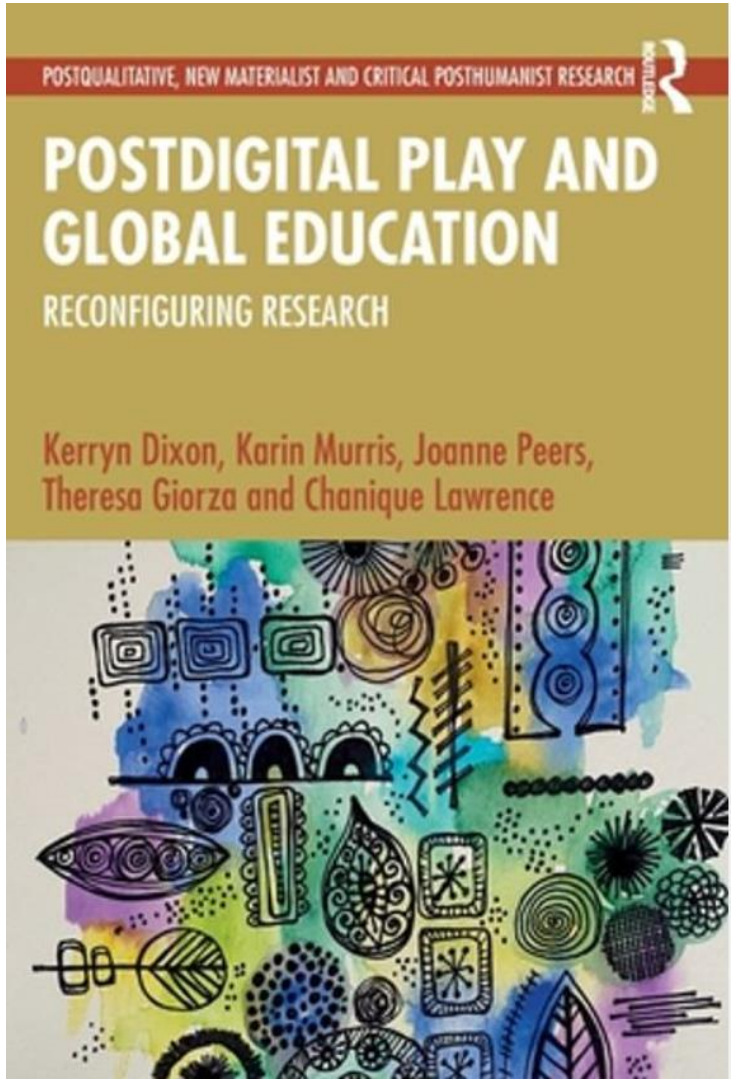
▲ zoom 실시간 놀이. 사진 대전교육청 제공



▲ QR코드 활용 놀이. 사진 대전교육청 제공

대전 미래형 유아교육 '디지털' 입었다 < 교육 < 사회 < 기사본문 - 충청투데이

최근 유아 디지털 놀이 연구 경향



concepts

Post-,

posthumanism,

postdevelopmental

postcolonial, and decolonial

postdigital

nonrepresentationalism

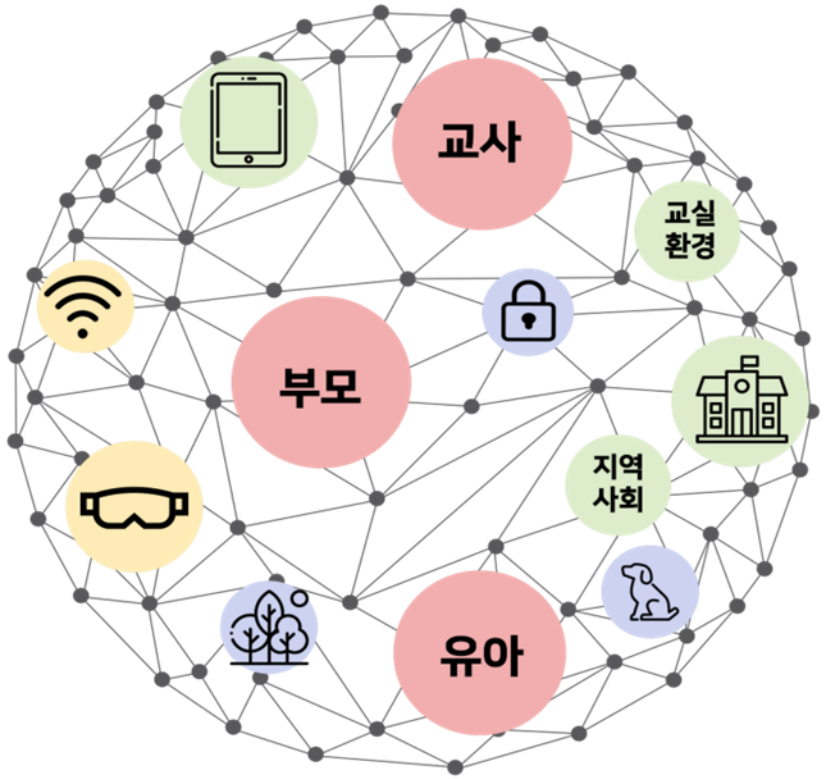
reconfigure,

and vignette

출처: Dixon et al., 2024, p. 10

포스트디지털(postdigital):

디지털과 아날로그 등이 얽혀 있음을 강조



생각해보기!

우리는 디지털, AI를 어떻게 바라보고 있을까?

디지털은 인간의 편안한 삶,
교육을 위한 도구인가?

인간과 함께 공존, 협력해야 하는
비인간 행위자인가?

2019 개정 누리과정에서부터 살펴보자!

I. 신체운동·건강

안전하게 생활하기	일상에서 안전하게 놀이하고 생활한다.
	TV, 컴퓨터, 스마트폰 등을 바르게 사용한다.
	교통안전 규칙을 지킨다.
	안전사고, 화재, 재난, 학대, 유괴 등에 대처하는 방법을 경험한다.

“바르게 사용한다”에서 “바르게”는 어떻게 사용하는 것인가?

네~ 선생님!
이제 미디어
끌게요!



자~ 이제 미디어
보지말자!

‘바르게’라는 성인이 정한 가치와 기준을 중심으로 디지털, AI 교육을 바라보고 있는지 고민 필요!

생각해보기!

성인이 정해 놓은 기준에 수동적으로 따르고 순응하는 유아를 양성하고 있지는 않은가?

유아 스스로 자신의 미디어 생활에 대해 생각하고, 질문하고, 선택할 수 있는 기회를 주고 있는가?

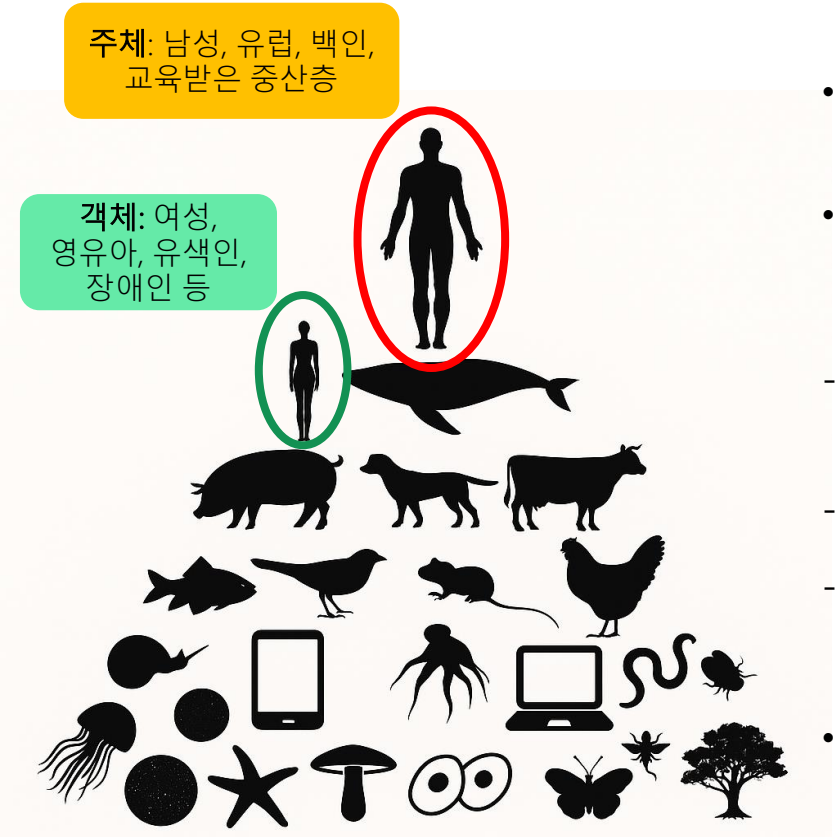
디지털, AI는 인간을 위한 **단순한 도구**인가?

‘교육을 위해 적절하게 활용해야 하는 도구’로 이야기 됨

교사가 선택 → 활용 → 조절하는 것
유아가 필요에 따라 사용하는 것

‘사용하는 인간’과 **‘사용되는 기술’**로 구분

도구주의적 관점에서의 디지털, AI



- **인간을 위한 디지털, AI:** '효율적인 전달' 또는 교육을 위한 '보조 수단'으로 간주됨
- **<u>인간 중심성 강화: 인간을 중심에 둔다고 할 때, 실제로는 모든 인간이 동등하게 중심이 되는 것은 아님</u>**
  - **특정한 능력과 방식으로 생각하고, 말하고, 배우고, 표현하는 인간을 보편적인 기준으로 여기게 됨**
  - **서로 다른 몸, 능력, 경험, 표현 방식은 주변화되거나 결핍으로 이해될 수 있음**
  - **동시에 디지털·AI를 비롯한 비인간 존재들은 인간의 목적과 필요를 실현하기 위한 수단으로 위치함**
- **능동적 인간- 수동적 디지털 :** 인간을 넘어서는 디지털, AI는 인간을 위협하는 두려운 존재가 됨

디지털, AI 기술은 우리가 살아가는 방식에도 관여한다

도구적 관점

→ 관계적 관점

인간-기술의 관계에 주목!

- 스마트폰이 등장하면서
  우리가 **기억하고, 소통하고, 관계 맺는 방식**이 달라짐
- 디지털 카메라는
  유아가 **무엇을 바라보고 기록하며 다시 보는지 달라짐**
- 생성형 AI는
  우리가 **질문하고, 생각하고, 표현하고 만들어 가는 방식**에도 관여함

- **인간이 기술을 변화시키지만 기술과의 만남 속에서 인간도 변화한다!**

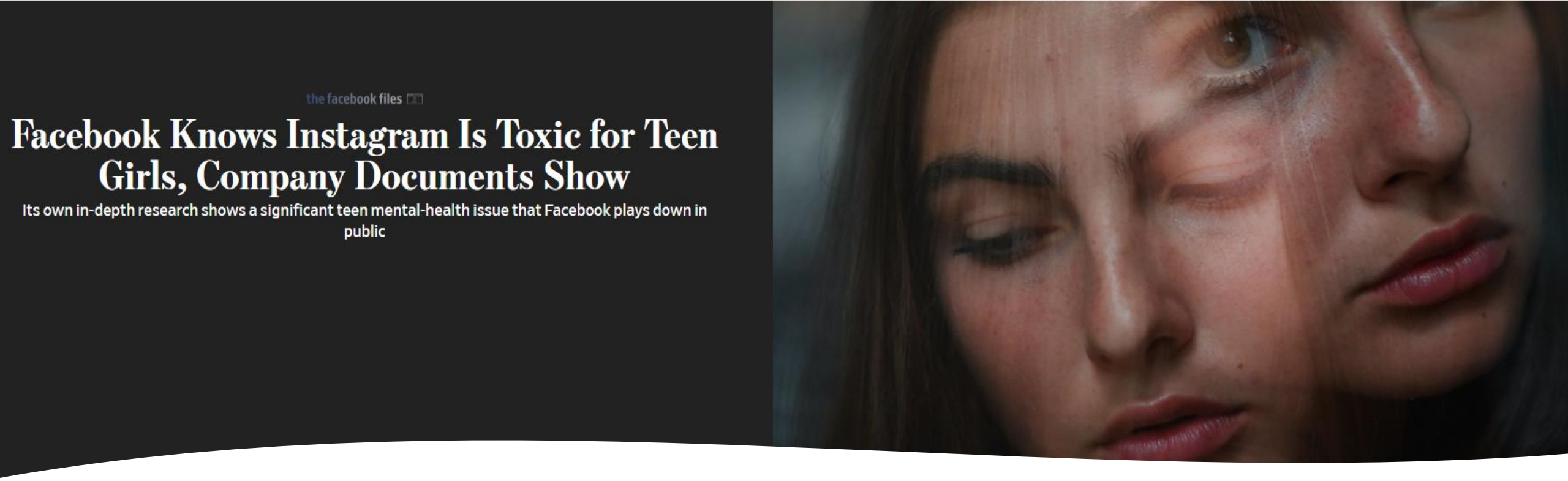
: 기술을 단순한 도구로만 바라본다면, 인간과 기술의 만남에서 생겨나는 변화와 새로운 가능성을 보지 못함

왜 우리는 인간과 디지털, AI의 관계를 바라봐야 할까?

AI를 인간의 목적을 위한 단순한 '도구'로 바라볼 때

1) AI의 비중립성을 가릴 수 있음

- '도구'라고 하면 흔히 도구 자체는 중립적이고, 좋고 나쁨은 사용자가 어떻게 쓰느냐에 달려 있다고 생각하기 쉬움. 그러나 AI에는 개발자가 선택한 데이터, 분류 기준, 알고리즘, 안전 기준, 상업적 이해관계 등이 이미 들어가 있음.
- AI를 도구로만 바라볼 경우, AI 사용의 결과를 **사용자의 선택과 책임**으로 환원하기 쉬움. 그 과정에서 **AI 생산자·개발 기업·플랫폼·기술 설계의 책임은 가려질 수 있음**



- A Wall Street Journal investigation:

: Facebook은 개인정보 및 다양한 위험에 대해 알고 있음에도 불구하고 이에 대한 조치를 취하지 않음이 내부고발 및 문서로 밝혀 짐. (예: 알고리즘의 위험성을 알고 있으며 이에 대한 조치 또한 있었으나 이를 실행하지 않고 고위층 중심의 특권층에 대한 규제를 하지 않았고 있음을 밝히고 있음)

출처: Facebook Knows Instagram Is Toxic for Teen Girls, Company Documents Show - WSJ.

“여러분이 겪은 모든 일에 대해 사과드립니다.”

마크 저커버그 페이스북 최고경영자(CEO)



“죄송합니다” 마크 저커버그 사과... 美 SNS 성 착취 화두-국민일보 (kmib.co.kr)

국제

“SNS가 사람 죽인다” 美의회 질타에… 저커버그 “모든 일에 죄송”

변덕호 기자 ddoku120@mk.co.kr

입력 : 2024-02-01 08:26:27



31일(현지시각) 미 상원 청문회에서 피해자 가족에게 사과하는 마크 저커버그 메타 CEO. [AP = 연합뉴스]

“SNS가 사람 죽인다” 美의회 질타에...저커버그 “모든 일에 죄송” - 매일경제 (mk.co.kr)

도구로만 바라본다면 결국 인간이 “어떻게 사용했는가?”만 묻게 되고,

“어떤 AI가 만들어졌는가?”, “누가 어떤 기준으로 설계했는가?”, “그 결과에 누가 함께 책임져야 하는가?”는 충분히 묻지 않게 됨

왜 우리는 인간과 디지털, AI의 관계를 바라봐야 할까?

2) AI가 인간에게 미치는 영향을 놓침. 관계 속에서 만들어지는 결과를 개인의 행위로 축소함

- 도구 관점에서는 보통 인간 → AI 방향만 강조하게 됨
- AI를 활용해 만든 이야기나 그림을 단순 "유아가 AI라는 도구를 이용해 만든 결과"라고 하면, 그 과정에 참여한 *유아의 질문, AI의 응답, 데이터, 프롬프트, 교사의 개입, 디지털 환경 등*이 서로 영향을 주며 결과가 만들어졌다는 점이 사라짐(상호적 영향)
- 하지만 실제로는 AI가 제시하는 답변, 추천, 이미지, 선택지가 다시 인간의 생각과 판단, 행동을 바꿈. 우리가 AI를 사용하는 동시에, AI와의 경험을 통해 우리의 생각과 행동도 달라짐

결과를 '누가 만들었는가'보다 '무엇들이 얽혀 이 결과가 만들어졌는가'로 봐야 함!

왜 우리는 인간과 디지털, AI의 관계를 바라봐야 할까?

3) 인간중심성과 인간예외주의를 강화할 수 있음

- 인간은 목적을 정하는 주체이고 AI·기술·자연·다른 존재는 인간의 목적을 실현하기 위한 수단이라는 구도가 됨
- 이 논리가 반복되면 인간은 항상 중심에 있고 다른 존재는 인간에게 얼마나 유용한가에 따라 가치가 정해지기 쉬움. 이는 디지털, AI 뿐 아니라 동물, 식물 등 다른 비인간 존재들과도 연결

인간과 세계의 관계를 어떤 방식으로 상정하는가의 문제

그렇다면,

디지털·AI를 어떻게 다시 바라볼 수 있을까?

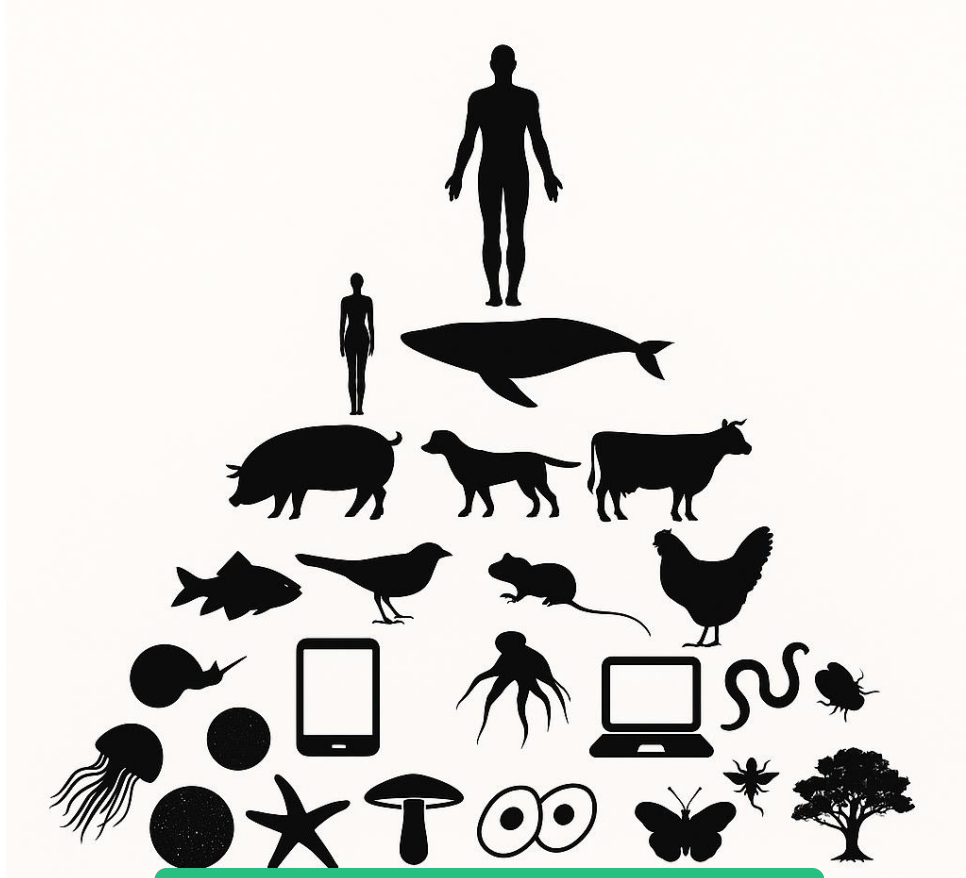
디지털·AI는 인간의 생각과 행동, 놀이와 관계에 관여하며
새로운 경험과 가능성을 함께 만들어 가는 비인간 행위자이다.

유아와 디지털, AI의 존재를 다시 생각하기!



- 인간과 비인간이 긴밀한 관계 맺으며 살아감: 인간-기계-자연-디지털-인공지능 등
- **유아:** 스스로 디지털과 관계 맺고, 판단하고, 멈추기도 하는 존재
- **디지털, AI:** 우리사회의 중요한 비인간 행위자, 유아의 관계적 존재
- **인간과 비인간이 서로 얽혀 살아가는 방식에 주목, 서로의 다름을 존중하며, 스스로 질문하고, 조절하며, 책임 있게 살아가는 태도**

다시 생각해보기



휴머니즘



포스트휴머니즘



놀이와 디지털·AI의 만남:

사례로 교육의 방향 탐색하기

이미지:
생성형AI로 제작

Nikon SMALL WORLD

Photomicrography Competition

Annual Winners | Info | Prizes | Rules | FAQs | Enter

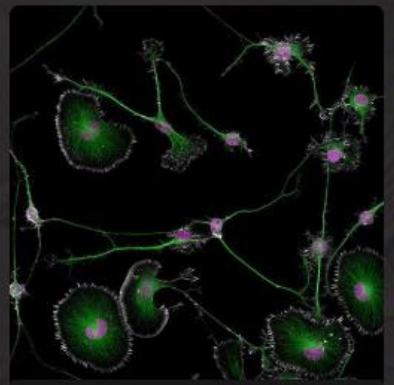
MENU

The Nikon Small World Competition first began in 1975 as a means to recognize and applaud the efforts of those involved with photography through the light microscope. Since then, Small World has become a leading showcase for photomicrographers from the widest array of scientific disciplines.

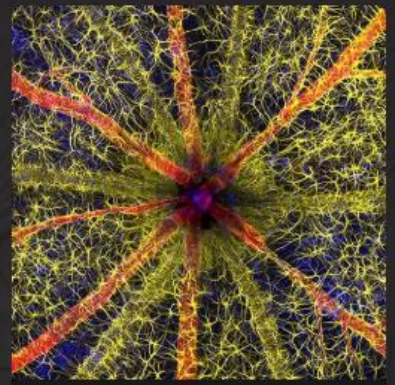
Annual Winners



2025



2024



2023



2022

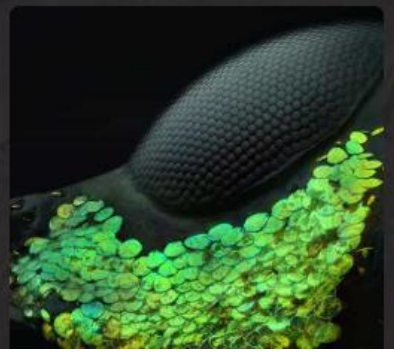


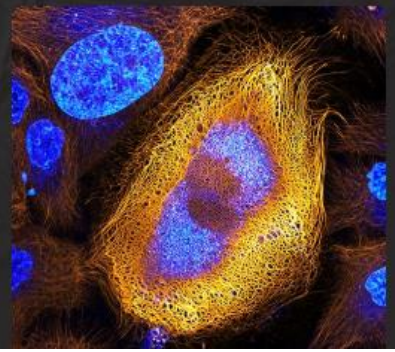
2021



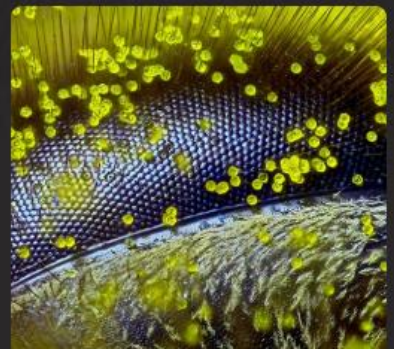
2020







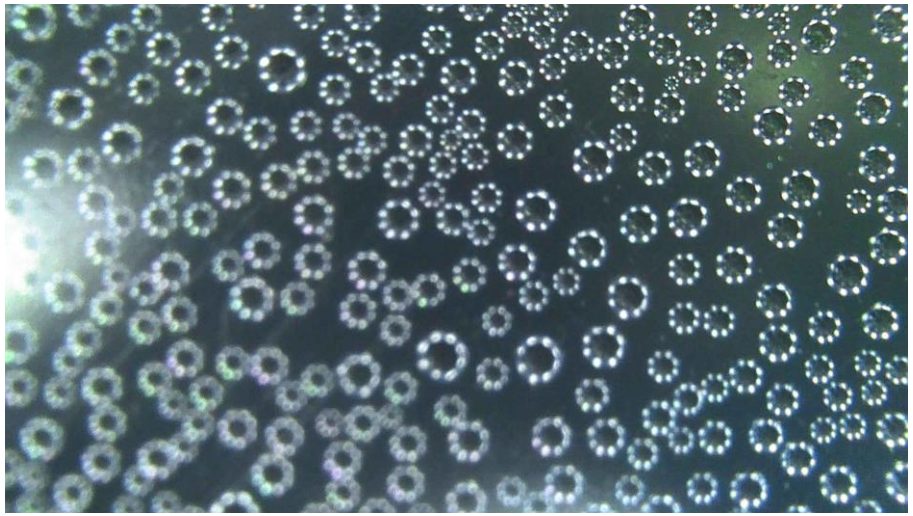


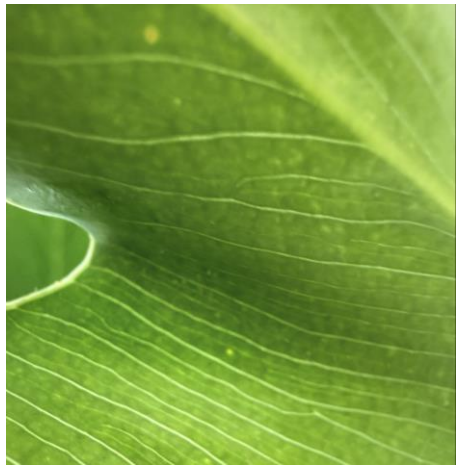




[Photomicrography Competition | Nikon Small World]

사례 1. 디지털 현미경, 디지털 카메라와 함께하기













- 디지털은 세계를 확대하고 세밀하게 들여다보게 함
- 사진·영상·슬로모션 등은 **미시적 세계(micro world)를 감각하게 하는 통로**가 됨

사례 2. 사진으로 우리들의 바깥놀이 기록하기



사진으로 일상의 모습을 기록할 수 있음을 알기, 카메라로 일상의 사진들을 촬영하며 시간 개념을 이해하기
주변의 다양한 일상의 장소와 물건 등에 관심을 가지고 다양한 방법으로 기록 및 표현하기

사례 3. AI와 함께 궁금한 것 알아보기

사례 4. 디지털, AI를 통한 유아 놀이와 관심의 확장

디지털, AI는 교사가 유아의 현재 관심과 놀이를 세심하게 살펴보고, 새로운 놀이의 계기를 더할 수 있음



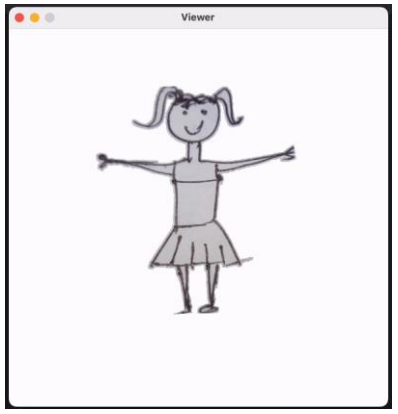


사례 5. AI와 캐릭터 제작하기

사례 6. AI 동화 제작

사례 7. 디지털, AI와 새롭게 놀이하기









유아 디지털, AI 놀이의 특징

1) 세상을 새롭게 만나고 표현하는 놀이

2) 계속 이어가는 놀이

3) 함께 만들어가는 놀이

1) 세상을 새롭게 만나고 표현하는 놀이

- 디지털은 익숙한 세상을 새롭게 바라보게 함
- 사진, 영상, 소리, 그림 등 다양한 방식의 표현 가능
- 다양한 양식을 통해 의미를 만들고 공유함

다문식성 (Multiliteracies)

다양식성 (Multimodalities)

사진

영상

그림

소리

몸짓

표정

2) 계속 이어가는 놀이

- 놀이 경험을 다시 가져와 이어가기
- 사진, 영상, 캐릭터, 이야기의 재구성
- 놀이의 반복과 변형, 확장
- 놀이가 끝나지 않고 새로운 놀이로 연결됨



- **예시**

📷 사진찍기 놀이 → 다시 보기 → 새로운 이야기, 영상 만들기

🎬 유튜브 캐릭터 → 역할놀이 → 새로운 캐릭터 창안하기

🤖 AI 이야기 → 그림 그리기 → 극놀이로 이어가기

이미지:
생성형AI로 제작

3) 함께 만들어가는 놀이

- 친구, 교사, 가족 뿐만 아니라 책, 자연물, 디지털, 인공지능 등과 함께 놀이하기
- 공동의 이미지와 이야기, 의미 만들기
- 다양한 존재들과 함께 놀이 확장하기

- **예시**

📷 함께 사진 찍고 이야기 나누기

🎬 친구와 영상 만들기

🤖 AI와 동화 만들기



이미지:
생성형AI로 제작



디지털·AI 시대 교사의 역할과 교육의 방향:

새로운 교육적 실천의 모색

이미지:
생성형AI로 제작



이미지:
생성형AI로 제작

교사는 유아 디지털, AI 놀이에서 무엇을 봐야 할 것인가?

<활용, 사용 중심의 관점>

- 카메라를 바르게 사용하고 있는가?
- 버튼을 제대로 누를 수 있는가?
- 사용 규칙을 지키고 있는가?
- 사진이 잘 찍혔는가?

<관계 중심의 관점>

- 유아가 무엇에 몰입하는가?
- 무엇을 발견하는가?
- 어떤 질문을 만드는가?
- 어떤 관계가 만들어지는가?



디지털 놀이를 읽는다는 것은 기기의 사용 여부를 평가하는 것이 아니라,
유아가 무엇을 보고, 발견하고, 질문하며, 새로운 가능성을 만들어 가는지를 살펴보는 것이다!

영유아 디지털, AI 교육의 방향

방향 1. 질문하고 탐색하며 상상하기

방향 2. 영유아·교사·디지털 등과 함께 놀이하기

방향 3. 말과 글을 넘어 다양한 방식으로 표현하기

방향 4. 현재 영유아 삶에 주목하기

방향 5. 디지털과 인공지능을 비판적으로 바라보는 힘 기르기

방향 1. 질문하고 탐색하며 상상하기

정답을 찾는 교육에서 자신이 궁금한 것을 알고 탐구하는 능력 기르기

호기심

탐색

상상

다양한 가능성
시도

예상 밖의
발견

흥미

질문



서로의 의견
듣기

방향 2. 영유아·교사·디지털, AI와 함께 놀이하기

디지털을 놀이도구로만 제한하지 않기!

놀이를 확장하고

상상을 자극하며

새로운 이야기를 만들어가는 **비인간 행위자**가 될 수 있음



방향 3. 말과 글을 넘어 다양한 방식으로 표현하기

언어중심의 디지털, 인공지능

인식 기술: 음성 인식, 이미지 인식, 동작 인식

몸짓 그림 소리 움직임 표정 리듬

..

비언어인 다양한 방식으로 세계를 표현하고 이해

방향 4. 현재 영유아 삶에 주목하기

기존 디지털, 인공지능 교육 담론

미래 인재 양성

디지털 경쟁력

디지털, AI 시대의 역량 개발

현재 영유아와 디지털, 인공지능 교육

지금의 놀이 경험

지금의 관계

지금의 질문과 호기심

감각과 표현

방향 5. 디지털과 인공지능을 비판적으로 바라보는 힘 기르기

디지털, 인공지능은 틀릴 수 있음(환각: Hallucination)

- 사실과 다른 정보를 생성할 수 있음
- 편향된 결과를 보여줄 수 있음
- 실제처럼 보이는 가짜 이미지나 영상 생성 가능
- 같은 질문에도 서로 다른 답을 제시할 수 있음



- 비교하기
- 의심해보기
- 질문하기
- 스스로 판단하기
- 서로의 생각 이야기 나누기

AI 사용 주의하자!

AI 활용 미디어 제작 지원 가이드

<2025.11., 시청자미디어재단>

시청자미디어재단

붙임 AI 콘텐츠 제작·유통 지원을 위한 체크리스트(예시)

AI콘텐츠 제작·유통 지원을 위한 체크리스트

o 작품명 : 000

o 제작자 : 000

o AI 활용범위 : *대본 초안 작성, 음성 변환, 이미지 생성, 일부 영상(~~~장면) 생성 등 활용범위를 상세히 작성*

o 체크리스트

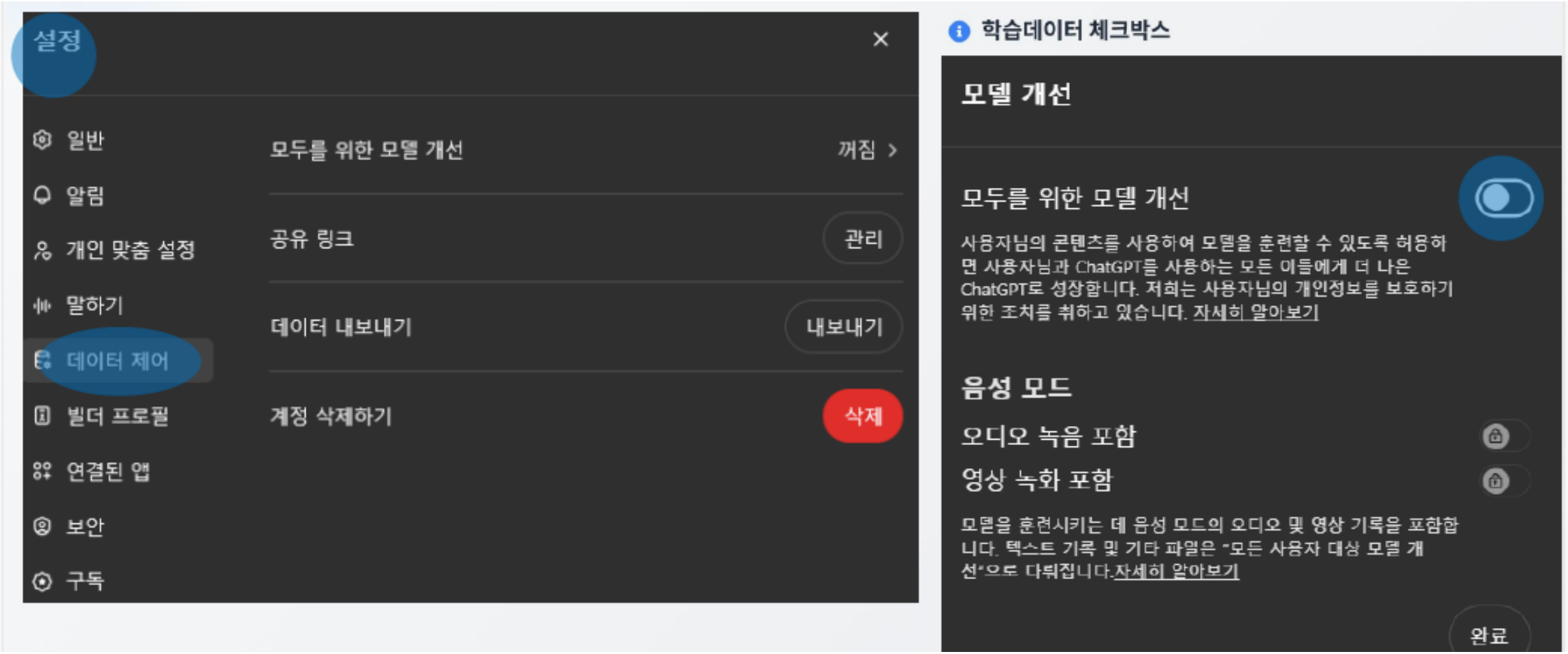
점검항목		상세내용	확인(O/X)	비고
원칙준수		o 시청자미디어재단의 제작·유통지원을 위해, 재단 가이드라인에 따른 기본원칙 및 세부원칙을 준수하였는가?		
인간중심		o 제작을 완료한 AI 콘텐츠에 대해, 제작자가 직접 전체적으로 검토를 마쳤는가?		
		o 생성형 AI의 활용 여부를 콘텐츠에 표기하였는가?		
합법성 준수	저작권 준수	o 제작을 완료한 AI 콘텐츠가 타인의 저작권, 또는 초상권을 침해하진 않았는가?		
		o 생성형 AI도구를 활용하는 과정에서, 타인의 저작물 또는 초상을 무단으로 활용하지 않았는가? 또는 원저작자의 동의를 받았는가?		
	개인정보 보호	o 제작과정에서 개인식별정보, 민감정보 등을 적법하게 처리하였는가?		
		o AI 도구를 활용함에 있어, 제작자 본인이나 타인의 개인정보 등을 무분별하게 제공하지는 않았는가?		
	기타	o AI 저작물이 사기, 스팸, 가짜뉴스 등 범죄적 목적으로 이용될 확률이 있는가?		
공공성 지향		o AI 콘텐츠에 사실과 다른 정보, 왜곡된 내용 등이 포함되지는 않았는가?		
		o AI 콘텐츠에 타인을 비방하거나, 차별적인 표현 또는 혐오표현이 포함되지는 않았는가?		

위 사실에 다름이 없음을 확인합니다.

2000.00.00.

제작자 0 0 0 (인)

실전 팁!


설정
일반
알림
개인 맞춤 설정
말하기
데이터 제어
빌더 프로필
연결된 앱
보안
구독
모두를 위한 모델 개선
꺼짐
공유 링크
관리
데이터 내보내기
내보내기
계정 삭제하기
삭제
학습데이터 체크박스
모델 개선
모두를 위한 모델 개선
사용자님의 콘텐츠를 사용하여 모델을 훈련할 수 있도록 허용하면 사용자님과 ChatGPT를 사용하는 모든 이들에게 더 나은 ChatGPT로 성장합니다. 저희는 사용자님의 개인정보를 보호하기 위한 조치를 취하고 있습니다. 자세히 알아보기
음성 모드
오디오 녹음 포함
영상 녹화 포함
모델을 훈련시키는 데 음성 모드의 오디오 및 영상 기록을 포함합니다. 텍스트 기록 및 기타 파일은 "모든 사용자 대상 모델 개선"으로 다뤄집니다.자세히 알아보기
완료

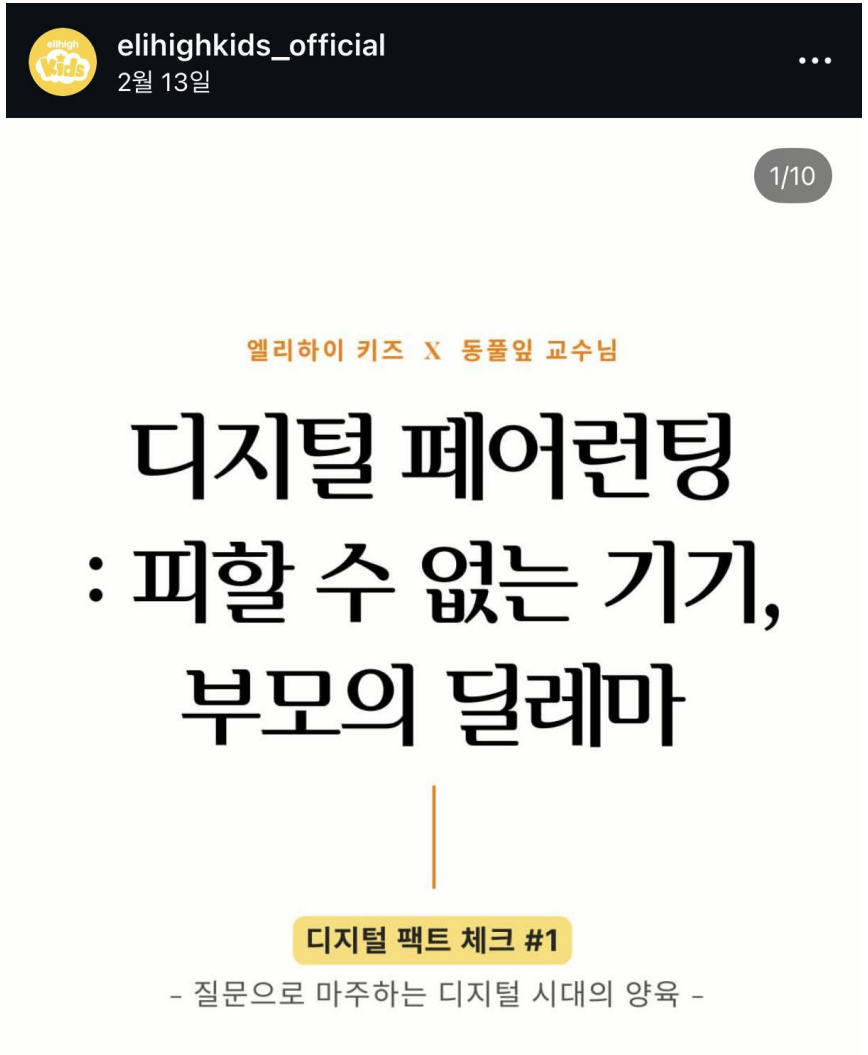
나의 디지털, AI 교육 실천 돌아보기 O / X

1. 디지털·AI를 단순한 도구가 아니라 **유아와 함께 놀이를 만들어 가는 협력자**로 바라보고 있는가?
2. 유아가 디지털·AI, 교사, 친구, 놀잇감, 자연 등 **다양한 존재와 만나고 관계 맺을 기회**를 마련하고 있는가?
3. 교사가 계획한 활동에 디지털·AI를 사용하는 데 그치지 않고 **유아의 관심과 놀이에서 활용을 시작**하고 있는가?
4. 디지털·AI 활용에서 유아가 **스스로 선택하고 질문하며 새로운 놀이를 만들어 갈 기회**가 있는가?
5. 말과 글 중심의 표현에 머물지 않고 **이미지, 소리, 몸짓, 움직임 등 다감각적·다양식적 언어로 생각을 표현**할 기회를 마련하고 있는가?
6. 디지털·AI 경험이 화면 안에서 끝나지 않고 **몸, 놀잇감, 자연, 공간 등 다양한 놀이 경험으로 이어지고 있는가?**
7. 디지털·AI 교육에서 규범과 규칙만을 강조하기보다 **공감·소통·포용의 경험**을 만들어 가고 있는가?
8. 디지털·AI를 별도의 활동이나 특정 영역으로 분리하지 않고 **일상과 놀이, 교육과정 전반에 연결**하고 있는가?
9. 디지털·AI가 만들어 낸 정보와 결과를 그대로 받아들이지 않고 **유아와 함께 질문하고, 비교하고, 다른 가능성을 생각해 보고 있는가?**
10. 디지털·AI를 미래를 위한 준비가 아니라 **현재, 지금 여기에서 살아가고 놀이하는 유아의 경험**으로 바라보고 있는가?

※ AI와 함께 제작한 체크리스트입니다. 공신력이나 타당성이 검증된 진단 도구가 아니며, 재미와 자기 성찰을 위한 자료입니다.

더 알아보기!


elihighkids_official
1월 30일
1/8
엘리하이 키즈 x 동풀잎 교수님
유아의 디지털 역량,
왜 교육적 지원이 필요할까요?
디지털 페어런팅 생각 열기 ②
유아와 디지털 미디어 관계, 열린 관점으로 바라보기
» 자세히 보기


elihighkids_official
2월 13일
1/10
엘리하이 키즈 X 동풀잎 교수님
디지털 페어런팅
: 피할 수 없는 기기,
부모의 딜레마
디지털 팩트 체크 #1
- 질문으로 마주하는 디지털 시대의 양육 -


elihighkids_official
4월 10일
1/8
엘리하이 키즈 X 동풀잎 교수님
디지털 육아 실천 가이드
EP.01
"스크린 타임, 줄이는 게 답일까요?"
억지로 뺏는 대신 스스로 조절하는 아이로 키우는 법!
@ELIHIGHKIDS



마무리하며..

디지털 기술과 활용을 넘어, 유아의 발견과 질문,

그리고 놀이의 가능성에 주목해보세요.

새로운 배움의 순간들을 만나게 될 것입니다.

이미지:
생성형AI로 제작