

유아들의 인터넷 활용에 대한 기독교적 조명

정희영* , 정희정**

논문 초록

본 연구의 목적은 유아들의 일반 인터넷 활용과 기독교교육 관련 인터넷 활용이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보고, 이 둘을 비교 분석함으로써 기독교 유아교육을 위한 시사점을 찾아보는 것이다. 기독교인 부모들을 대상으로 설문 조사를 하였으며, 연구결과는 다음과 같다. 첫째, 가정의 컴퓨터 보유 현황은 96.5%이고, 인터넷 구축 현황은 94.4%로 나타났다. 둘째, 유아교육기관에서의 인터넷 사용 교육은 18.7%이고 교회에서의 인터넷 사용 교육은 2.5%로 매우 낮은 수치이다. 셋째, 87.4%의 유아들이 매일 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다. 넷째, 유아들이 가장 많이 사용하는 인터넷 사이트는 야후 꾸러기(87.9%)이고, 그 다음으로 많이 사용하는 인터넷 사이트는 주니어 네이버(57.6%)이다. 반면, 유아들이 가장 많이 사용하는 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트는 사랑의 교회 유치부 홈페이지(9.6%)이며, 그 다음으로 많이 사용하는 인터넷 사이트는 인터넷교회학교(4.0%)로 나타났다. 다섯째, 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 일반 유아교육 사이트에 비해 부족하며, 91%의 응답자가 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 개발이 필요하다는 응답을 했다.

따라서 인격의 80%가 유아기에 형성된다는 점과 유아의 87.4%가 매일 인터넷을 사용한다는 점을 감안할 때, 유아를 대상으로 한 기독교 교육에서 인터넷을 통한 신앙교육의 적용이 요구된다. 이를 바탕으로 몇가지 제언을 하면 첫째, 무엇보다 중요한 것은 유아를 대상으로 한 기독교 인터넷 프로그램을 개발할 수 있는 전문가가 양성되어야 한다. 둘째, 유아의 발달 수준에 적합하고 질 높은 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 개발이 시급하다. 셋째, 적극적인 홍보가 필요하다.

핵심 주제어 : 인터넷, 컴퓨터, 기독교교육과 인터넷, 기독교적 조명, 유아

* 제1저자, 총신대학교 유아교육과 교수 ** 총신대학교 박사과정

I. 서론
II. 기독교와 인터넷
III. 유아와 인터넷
IV. 연구방법
V. 연구결과
VI. 논의 및 제안

I. 서론

정보화 사회가 도래하면서 컴퓨터와 그 활용은 모든 사람들의 일상적인 문화가 되어가고 있다. 1999년에 310만명에 불과했던 인터넷 이용 인구가 현재 3000만명으로 급증하고 인터넷의 보급 및 활용이 보편화됨으로써(한국인터넷백서, 2004) 한국에서의 정보화 사회의 핵심은 인터넷의 일상화라고 볼 수 있다. 한국인터넷진흥원에 따르면 2004년 현재 우리나라는 전세계 인터넷 이용률이 2위를 차지하고, 전세계 인터넷 이용자수로는 5위를 차지하고 있다(<http://isis.nida.or.kr>). 또한 2001년에 이미 주식거래의 70%이상이 인터넷상으로 거래되었으며, 전자상거래의 규모는 계속하여 급증하고 있다. 금융, 증권 등을 포함하면 앞으로 인터넷의 가장 중요한 활용 이유는 경제활동과 지식활동이 될 가능성이 크다. 이렇듯 인터넷의 활용은 우리의 실제 삶에서 매우 중요한 위치를 갖고 있다(윤완철, 2004).

우리의 일상생활에서 이렇듯 중요한 역할을 하는 인터넷은 교육에 있어서도 매우 중요한 역할을 하고 있다. 인터넷은 기존의 교육제도에서는 한계가 있었던 여러 가지 일들을 가능하게 만든다. 예를 들면, 인터넷은 학습이나 활동을 전개해나가는데 있어서 이전에 수동적이었던 학습자를 능동적으로 변화시키며, 학

습자 자신이 주체가 되어 주변에서 일어나는 일들을 의미있게 변화시키는 역할을 하고 있다. 또한 제한적이었던 정보의 수용이 인터넷의 활용을 통해 힘들어지지 않고 이 세계의 모든 정보들을 수집할 수 있게 한다.

이러한 인터넷을 교육적으로 활용하게 되면 세계의 모든 유용한 정보들이 생생한 영상과 음성으로 전달되어 ‘세계화’와 ‘정보화’를 동시에 수용할 수 있는 최적의 방법이 될 수 있기 때문에, 인터넷은 새로운 교육 방법으로 급속히 확산되고 있다. 10년 전부터 인터넷을 교육적으로 이용하려는 시도를 시작한 미국은 초등학교와 유아교육의 교과과정에 인터넷 교육을 넣어 가장 어린 연령인 유아, 아동, 그리고 그들의 교사들에게까지 인터넷을 통한 학습을 활발히 지원하고 있다(김중연, 2002). 따라서 유아교육 분야에 있어서도 그 활용도가 높다. 우리나라 제 6차 유치원 교육과정에서도 “21세기의 세계화·정보화 사회를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인의 육성”을 교육의 기본 방향으로 제시하고 정보능력 함양교육에 중점을 두고 있다(교육부, 2000). 이제는 지적으로 사고하고 인지하는 능력뿐만 아니라 필요한 정보를 빨리 찾아내는 정보검색 능력도 크게 요구되고 있는 것이다. 특히 인터넷에서 이러한 능력이 기대되는데, 인터넷은 현대 정보화 시대의 교육방법에 있어서 하나의 훌륭한 대안으로 여겨지고 있다.

교육에 있어서의 인터넷 활용에 대한 이러한 관심은 기독교 유아교육에도 영향을 미치고 있다. 멀티미디어 시대에 출생하여 각종 영상매체에 익숙해져 있는 요즘 유아들에게 컴퓨터와의 친화력은 놀라울 정도이다. 이제 활자로 된 책은 정보화 시대의 유아들에게 있어 선택할 수 있는 여러 매체 가운데 하나일 뿐 절대적이고 유일한 지식습득의 통로는 될 수 없다(유구중, 2003). 이러한 맥락에서 유아들에게 성경에 대해 알려주는 것도 기존의 방식으로는 한계가 있는 것이다. 즉 기독교유아교육에서도 인터넷을 활용해야 하는 필요성이 증가하고 있다. 그러나 아직까지는 일반 유아교육 인터넷에 비하면 그 활용 실태와 연구가 미비한 실정이다.

또한 현재 이루어진 선행 연구들은 유아교육기관과 교사의 인터넷 활용에 초

점이 맞추어진 것이 대부분이다. 구체적으로 살펴보면, 이미에(2001)의 연구에서는 유아교육기관의 인터넷 구축현황과 활용현황을 살펴보고 유치원 교사의 인터넷 활용과 교사의 개인적인 배경과의 관계를 살펴보았다. 김종연(2002)의 연구에서는 국내의 유아교육 인터넷 사이트의 콘텐츠를 분석하고, 유아교육기관에서의 교사의 인터넷 활용현황을 살펴보았다. 안수정(2003)의 연구에서도 유치원 교사들의 인터넷 활용에 대해 살펴보았다. 유아들이 가장 많은 시간을 보내고 컴퓨터와 접촉할 기회가 많은 가정에서의 유아들의 인터넷 활용에 대한 연구는 거의 이루어지지 않았으며, 따라서 유아들의 인터넷 활용에 대한 실태를 파악할 필요가 있다.

이에 본 연구에서는 유아들의 일반 인터넷 활용과 기독교교육 관련 인터넷 활용이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보고, 이 둘을 비교 분석함으로써 기독교 유아교육을 위한 시사점을 찾아보려고 한다. 이를 위해 연구문제를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 가정의 컴퓨터 보유현황 및 인터넷 구축현황을 살펴보고, 인터넷 사용 교육에 대한 경험 유무와 유아들의 인터넷 사용시간을 살펴보고자 한다.

둘째, 유아들이 많이 활용하는 일반 인터넷 사이트의 종류와 활용형태 그리고 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 종류와 활용형태를 살펴보고자 한다.

셋째, 일반 인터넷과 기독교 관련 인터넷 활용에 대한 부모의 인식 정도를 살펴보고자 한다.

II. 기독교와 인터넷

1. 기독교와 인터넷

정보화 사회에 대한 문명비평적 진단을 선구적으로 제공한 사람은 미국의 미

래학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler)이다. 그는 ‘제3물결(The Third Wave)’이란 책을 통하여 정보혁명에 의해 일어나고 있는 문명 자체의 변화를 예리하게 분석해주었다. 그에 따르면 인류문명사의 ‘제1물결’은 기원전 8000년경 인류가 채취나 수렵, 아주 단순한 어업에 의해 생계를 유지했던 상태를 벗어나 집단적으로 농지를 경작하기 시작했던 최초의 농업혁명을 가리킨다. ‘제2물결’은 1750년 이후 그 모습을 드러낸 ‘산업혁명’을 의미한다. 그리고 1955년 이후 10년에 걸쳐 미국에서는 산업문명의 전환인 ‘제3물결’이 일어났다. 컴퓨터가 광범위하게 보급되기 시작했고, 전자·정보·통신 산업이 그 발전 속도와 파급효과에서 주도적인 산업으로 자리를 잡아가기 시작했다(Toffler, 1989).

이러한 정보화 시대의 도래는 한 시대의 유행이나 기독교와는 반대되는 개념으로서 이해되는 것이 아니라, 우리 삶의 기반이 되는 문화의 변화를 말한다. 예를 들면 제 1물결의 시대에는 농지를 경작하면서 신앙생활을 했고, 제 2물결의 시대에는 공장에서 물건들을 만들어내면서 신앙생활을 했으며, 그리고 제 3물결의 시대에는 사무실에서 컴퓨터로 일하면서 신앙생활을 하는 것이다. 따라서 정보화 사회란 어떤 특정 집단만이 공유하는 것이 아닌 이미 우리 삶 내부에 깊숙이 파고든, 우리의 의지로는 거역할 수 없는 문화현상인 것이다.

따라서 인터넷 활용에 대한 기독교적인 조명을 할 때, 먼저 기독교와 문화의 관계는 어떠하며 기독교에서의 문화는 어떤 모습인지에 대해 고찰하는 것이 필요하다.

인간의 문화는 창조함을 받은 인간 삶의 일부이기 때문에, 문화에 관한 신학적 사고는 창조에서부터 시작하는 것이 합당하다. 신학자들은 창세기 1장 28절 말씀을 “창조명령(creation mandate)”이라 부른다. 인간의 모든 문화는 이 말씀에서 배태되어 크게 꽃피우고 있는 것이다. 하나님께서는 자신의 형상을 따라 창조된 남자와 여자에게 복을 주시고 “생육하고 번성하여 땅에 충만하라 땅을 정복하라 바다의 고기와 공중의 새와 땅에 움직이는 모든 생물을 다스리라”고 말씀하셨다. 그리고 창세기 2장의 창조에 관한 병행적 설명에서 하나님께서 아

답을 에덴 동산에 두사 “그것을 다스리며 지키게”(15절) 하셨다. 또한 하나님께서는 짐승들을 지으신 후 “아담이 어떻게 이름을 짓나 보시려고 그것들을 그에게로 이끌어 이르시니 아담이 각 생물을 일컫는 바가 곧 그 이름이”(19절) 되게 하셨다.

인간의 최초의 문화 활동에는 피조계의 질서를 세우는 일이 포함되어 있었다. 하나님께서는 에덴 동산을 누군가의 돌봄을 받아야 할 것으로 창조하셨고, 인간은 영농 기술을 가진 자로 창조하셨다. 아담은 동물들의 이름을 지어 주는 것에서, 피조계를 묘사하고 그것을 어떤 체계적인 형태로 조직하기 위해 언어를 사용할 줄 아는 인간의 내재적 능력을 최초로 발현하게 된다. 각 동물들에게 주어진 이름은 그대로 그들의 이름이 되었다. 그 이름들은 아담이 동물들에 관해 말할 수 있게 해 준 그 무엇이었다. 아담은 후에 자신의 아내와 자녀들에게 그 이름들에 관해 말했을 것이다. 그 이름들은 그들 문화의 일부가 되었다. 아마 그들은 최초의 그 동물들의 이름을 사용하여 노래를 부르기도 했을 것이며 글을 쓰기도 했을 것이다. 또 창세기 1장 28절은 하나님께서 인간을 에덴 동산에 두신 것이 인간의 문화 목표를 “최소한의 국지적 생명 보조 시스템”에 국한시키는 것이 아니었음을 지적한다고 말했다. 다시 말하면, 문화는 생물학적 필요의 일부분이 아닌 인간적 필요의 일부분이라고 할 수 있다. 예를 들면, 우리는 언어를 사용하고 사회 내에서 살아가며 인간관계를 형성하고, 집에서 살며, 옷을 입고 산다..... 생물학적으로는 이런 것이 없이도 살아갈 수 있다. 그러나 하나의 인간 존재로서는 이 모든 것이 반드시 있어야 하는 것이다(Barclay, 1986).

따라서 “문화명령(cultural mandate)”은 인간 두뇌와 육체의 모든 기능이 도전적이고 보람있는 세상에서 그의 본래의 낙원의 집을 한 우주적 도시로 발전시키도록 역사하게 만든다. 이 문화명령은 본질상 종교적 의무이며, 인간은 문화명령을 이행하기에 적합한 존재이다. 인간은 창조주인 하나님의 형상을 지닌 자로서 문화 활동을 하지 않고는 만족감을 느낄 수 없다(Myers, 1997).

결국 성경에서 말하는 문화는 하나님의 창조의 확장으로 간주된다. 그 이유

는 결국 문화는 하나님께서 창조하신 인간 본성과 인간의 뜻에 의해 만들어져서, 하나님께서 창조하신 세상을 사는 사람들의 각종 필요들과 상호작용하고 있기 때문이다. 피조계에 (그리고 말씀에) 계시된 바를 깊이 생각함으로써 지혜를 추구하라는 성경의 요구는, 곧 인간의 문화를 깊이 생각하는 시간을 가지라는 말이기도 하다(Myers, 1997).

니부어(Niebuhr, 1987)는 그리스도와 문화의 관계에 대해서 논하기 앞서 먼저 문화에 대해서 말하고 있는데, 즉 문화란 인간이 자연적인 것 위에 억지로 뒤집어 씌운 인공적인, 제2의 환경이라고 정의한다. 이것은 언어, 관습, 이념, 신념, 전통, 사회 조직, 전해 받은 공예품, 기술적 진전, 그리고 가치 등으로 구성된 것이다. 이 “사회적 유산” 곧 “독특한 실재”란 신약성서 기자들이 “세상”이라는 말 속에 흔히 포함시킨 것이어서 여러 가지 형식으로 표시되었지만, 여타한 기독교 신자도 다른 사람들과 마찬가지로 이에 속해 있지 않을 수 없는 것이며, 지금 우리가 말하는 이른바 문화란 것이 곧 이것을 지칭하는 것이라고 했다. 그리고 그리스도와 문화의 다섯 가지 관계 유형을 문화에 대립하는 그리스도, 문화의 그리스도, 문화 위에 있는 그리스도, 역설적 관계를 가진 그리스도와 문화, 문화의 변혁자 그리스도 등으로 언급하고 있다. 이를 요약해서 설명하면 첫째, 문화에 대립하는 그리스도는 문화에 대해 부정적이고 배타적인 태도를 갖는 것이다. 문화 자체를 기독교의 적으로 생각하는 것이다. 둘째, 문화의 그리스도이다. 이것은 문화를 기독교 자체와 동일시하는 태도이다. 셋째, 문화 있는 그리스도는 하나님은 자연법을 통하여 문화를 창달하고 발전시켜 간다는 유토피아적인 태도이다. 넷째, 역설적 관계를 가진 그리스도와 문화는 기독교와 문화를 대립 또는 긴장관계로 보는 태도이다. 다섯째, 문화의 변혁자 그리스도는 복음으로 문화를 변혁시켜 나가는 태도이다.

이 가운데서 우리가 지향해야 할 태도는 다섯 번째인 문화의 변혁자 그리스도일 것이다. 모든 것이 하나님의 창조와 섭리에 의해 주어진 훌륭한 선물들이며, 모든 것이 우리 인간의 이생에서의 유익을 위해 고안된 것임을 믿는다면 우

리의 사명은 복음으로 그것에 나아가는 것이다. 그러나 인간의 성품이 죄악에 물들어 있으므로 어떤 문화 행위도 악이나 오도하는 잘못으로부터 완전히 벗어날 수는 없음을 깨닫고, 잘못된 것을 고치고 바로 잡아가는 자세가 필요한 것이다.

앞에서 살펴본바와 같이 인터넷이 정보화를 나타내는 하나의 문화 양식이라면 기독교인으로서 인터넷을 어떻게 대해야 하는지 알 수 있다. 즉, 문화명령에 따라 기독교인으로서의 우리는 문화에 무관심할 수 없다. 그것은 우리가 마시는 물이나 호흡하는 공기의 유독성에 무관심할 수 없는 것과 마찬가지로 이치이다. 인터넷에도 분명히 순기능과 역기능이 존재한다. 인터넷 활용에 있어서 역기능만을 부각시켜 제대로 활용하지 못한다면, 그것 역시 하나님의 섭리를 바로 이해하지 못하는 것이다.

따라서 교회는 문화에 있어 무엇이 유익한 것이고 무엇이 해로운 것인지에 대한 가치 감각과 결부시켜서, 문화 생활에 대해 적극적이고 건전한 태도를 개발하기 위해 더 노력해야 한다. 하나님께서는 우리가 즐길만한 매우 놀라운 경험을 많이 허락하셨다. 하나님이 땅을 창조하시고 인간에게 그 관리를 맡기신 것처럼 인터넷에 대해서도 인간이 지혜롭게 사용하도록 위임하신 것이다. 그리스도는 사이버 공간 안에도 계신다. 그분의 말씀을 통해서 사역하신다. 그리스도는 문화의 변혁자(transformer of the culture)이시기 때문에 사이버 공간 안에서도 여전히 구속주로서의 구속의 능력을 발휘하신다(김영한, 1999).

하나님이 만드시고 보시기에 좋았던 세상은 그것이 비록 현재는 타락하였다 할지라도 하나님의 구원의 대상이다. 또한 하나님은 잘못된 것을 징계하거나 멸망시키기보다는 새롭게 고쳐나가기를 원하고 계신다. 즉, 흑암을 빛으로, 혼돈을 질서로, 죽음을 생명으로, 타락을 회복으로, 죄를 용서로, 멸망을 구원으로 바꾸어 놓기를 원하시는 것이다. 따라서 정보화를 기독교와 반대되는 것 혹은 아무런 관련도 없는 것으로 보기 보다는 창조적으로 변혁시켜 가는 재창조의 정신이 그 어느 때보다도 강조되어야 한다(박문욱, 2001).

그러므로 인터넷이 모든 인간 존재의 삶에 있어 점차 필수적인 요소가 되어 가고 있다는 것을 인정하고, 세상 문화를 쫓아가기에 급급한 그리스도인이 아닌 니버가 말한대로 세상 문화를 변혁하는 문화 변혁자로서의 사명을 해야 한다. 또한 사람의 삶에 있어 가장 중요한 시기인 유아시기에 그러한 문화변혁자로서의 가치관을 심어주고, 훈련을 시킬 필요가 있는 것이다.

2. 신앙의 발달과 인터넷

그렇다면 신앙의 발달과 인터넷은 어떤 관계가 있는지 살펴보는 것이 필요하다. 특별히 인터넷은 유아의 신앙 발달에서 어떤 역할을 할 수 있는가?

먼저 신앙의 발달이라고 할 때, 이러한 신앙의 발달적 개념은 오늘날의 기독교 교육과 밀접한 관계를 가진다. 이는 교육에 있어서 단계가 있으며, 각 단계는 나름대로의 고유한 특성과 구조를 가지며, 다른 단계와 질적으로 구분된다는 것이다(박원호, 1996). 즉 유아기는 다른 시기와는 다르게 접근되어야 한다는 것을 의미하는데, 파울러의 신앙발달이론은 이와 같은 면에서 매우 유용하다. 유아기를 중심으로 파울러의 이론을 간단히 살펴보면 다음과 같다.

파울러는 먼저 신앙에 대하여 첫째, 신앙이란 모든 사람이 소유하고 있는 보편적이면서 동시에 근본적인 것임을 강조한다. 그것은 인간이 신앙을 소유할 수 있는 능력을 가지고 태어난다는 그의 생각에 근거하고 있다. 둘째, 신앙은 관계적인 성격을 지닌다고 생각하였다. 파울러는 여기서 신앙을 동사형으로 사용하면서, 동사로서의 신앙은 능동적인 존재와 헌신의 양식과 삶의 경험들을 하게 되고, 그것에 형태를 부여하는 방법으로 해석한다. 이렇게 하여 신앙의 관계적인 본성이 드러나게 된다. 즉, 신앙은 언제나 그 상대가 있으며 그 신앙의 대상과는 계약적 관계의 형태를 취하게 된다. 셋째, 신앙은 능동적인 앎으로서 이해된다. 신앙은 인간의 삶으로부터 의미를 만들어내는 앎의 가치화, 앎의 구조화 과정이라고 할 수 있다. 넷째, 신앙을 상상으로서 생각하고 있다. 신앙을 가지고

있다는 것은 신앙이 인간의 일상적인 삶을 궁극적 환경이라고 볼리우는 거룩한 이미지와 관계시키는 방법을 갖게 된다는 의미가 된다. 그렇기 때문에 신앙은 우리로 하여금 삶의 의미와 일상적인 행동들을 보다 큰 맥락 속에서 이해하고 행동하도록 해준다(사미자, 1992).

또한 파울러는 신앙이 6단계를 거쳐 발달한다고 했는데, 유아기와 관련되는 0단계와 1단계를 살펴보면 다음과 같다. 0단계는 미분화된 신앙의 단계이다. 인생이 첫 단계로서 대략 출생에서부터 2년 동안의 기간이 여기에 해당된다. 비록 신앙이라고 말할 수는 없겠으나, 신앙의 여정이 시작되는 시기로서 그 중요성이 부각된다. 즉 비록 신앙형성 이전단계라고 하더라도 이때 아기가 양육자나 주변의 의미 있는 사람들과 맺고 있는 관계에 기초하여 형성되는 신뢰감, 상호성, 희망, 용기 등의 긍정적인 정서나 이와 반대되는 정서들은 앞으로 그의 신앙발달에 근간이 되어주는 중요한 요인으로서 강조될 수 밖에 없는 것이다. 특히 이 시기는 양육자와의 상호작용을 통하여 하나님과 관련된 강력한 이미지들이 싹트는 시기라는 의미에서 매우 중요한 때다.

그 다음 단계는 1단계인 직관적-투사적 신앙 단계이다. 신앙 이전의 단계였던 전 단계에서 점차적으로 아이의 사고가 발달하고, 언어를 사용하기 시작하면서 1단계의 신앙으로 전이하게 된다. 연령은 대략 2-7세경이 여기에 속한다. 환상적이고 모범적인 신앙의 성격을 보여주는 단계인데, 물론 유아의 모방의 대상은 자신과 중심적인 관계를 맺고 있는 성인들로서 그 성인들이 아이들에게 보여주는 모든 것이 그들에게 매우 강렬하고도 영구적인 영향력을 행사한다. 1단계의 신앙의 힘은 상상력의 시작인데, 이로 인하여 유아는 직관적 이해와 감정을 실존의 궁극적 조건들과 연결시켜 주는 이야기들에 제시된 대로 통일하고 파악하는 능력을 갖게 된다(사미자, 1992).

따라서 파울러의 신앙발달이론은 영아기와 미분화된 신앙의 단계가 신앙의 기초가 되는 신뢰를 형성하는 시기이며, 1단계에서는 그것을 바탕으로 구체적 이미지를 형성하는 시기라고 하는 것이다. 또한 1단계는 3살부터 7살까지 유아

기로서, 이때 가장 중요한 특징은 상상력 사용에 있다고 파올러는 말하고 있다. 1단계 유아들은 아직 환상과 사실을 구분하지 못하며 환상의 세계를 실제의 세계로 여기며 주로 자신의 감정을 사용하여 세상을 대한다. 따라서 이 시기의 유아들은 환상과 사실을 구분하지 못하며 안정된 논리를 갖지 못하기 때문에 상상력을 의존해서 사물을 받아들이고 의미를 발견한다. 그러므로 신앙발달이론에 따른 1단계 신앙교육은 상상력을 갖게 하고 이미지를 창조하여 하나님과 그리스도를 위한 신앙의 이미지를 형성하여 주는 것이 중요하다는 것이다(손승현, 2003).

그러므로 인터넷이라는 도구가 주는 매력은 여기에 있다고 할 수 있다. 상상력과 이미지의 창조라는 부분에서 인터넷은 다른 어떤 매체가 흉내 낼 수 없는 독특한 부분이 있기 때문이다. 즉 인터넷은 멀티미디어의 구성요소인 이미지와 그래픽과 사운드, 그리고 비디오와 애니메이션을 통해 유아들의 상상력을 극대화하고 추상적이 아닌 구체적인 이미지 창조를 가능하게 한다. 따라서 이러한 인터넷의 활용은 유아기의 신앙발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있다.

한편, 신연식(1998)은 기독교 유아교육의 발전방향은 그 목적에 따라서 정해지며, 교육의 성패는 그 내용을 결정짓는 목적과 목적달성을 위한 방법 모색에 달려 있다고 보았다. 그가 제안한 목적을 인터넷과 연결지어 생각해보면 다음과 같다. 첫째, 창조주 되시는 하나님과 그의 보호하심과 함께 하시는 사랑의 하나님을 배우고 그를 믿고 의지하고 기도하게 한다. 즉 유아는 창조주 되시는 하나님을 즐겁게 배울 수 있고, 하나님의 능력과 사랑을 어느 정도 배우면 유아 나뉠 대로 하나님을 사랑하고 의지하고 기도하는 것을 배울 수 있다. 이를 인터넷과 연결지어서 생각해보면, 무엇보다 인터넷은 유아들에게 즐거움을 제공할 수 있다. 기존의 성경책이 유아들에게 딱딱함과 거리감을 주는 반면, 인터넷은 유아들이 쉽게 접근하고 흥미를 느끼는 도구가 된다. 또한 인터넷은 유아들에게 매우 추상적인 하나님을 매일의 삶에서 의식할 수 있고 가까운 존재로 다가오게 한다. 인터넷을 통해서 유아들은 하나님과 매일 만나는 경험을 할 수 있다. 따라

서 인터넷은 유아들의 신앙 경험에 있어서 하나님과의 교제의 즐거움을 제공할 수 있는 것이다.

둘째, 예수님에 관한 이야기를 듣고 그에 대한 친밀감과 사랑하고 감사하는 믿음을 갖게 한다. 예수님에 대한 성경 이야기를 재미있게 자주 들려주면 예수님에 대해서 친밀감을 가지고 친구로서의 예수님을 믿고 사랑하게 할 수 있다. 상징적인 것, 추상적인 것을 이해하지 못하는 유아들에게 예수님의 십자가와 부활에 관한 사건이나 성경 속에 있는 다른 여러 가지 이야기들은 그들과 아무런 상관이 없는 것이 되기 쉽다. 그러나 인터넷이라는 매체는 그러한 이야기들을 생생한 것으로 만들어 놓는다. 아마도 이것은 얼마 전에 큰 반향을 일으켰던 ‘그리스도의 수난’이라는 영화를 생각해보면 금방 이해가 될 것이다. 심지어 어른들에게도 성경은 종종 추상적이며, 나오는 상관이 없는 이해하기 힘든 이야기가 될 수 있다. 그러나 이 영화를 통해서 많은 사람들이 그리스도를 구체적으로 경험하고 많은 은혜를 받았다는 것을 기억할 필요가 있다. 인터넷은 이처럼 유아들에게 구체적인 경험을 제공할 수 있다는 장점을 가지고 있다.

셋째, 성경을 존중하고, 성경말씀과 친숙하게 하고, 그 말씀을 생활 속에서 경험하고 실천하게 한다. 유아들에게 성경에 있는 이야기나 요절을 자주 듣고, 요절을 외우고, 그 뜻을 배우고, 경험하게 하는 것이 그의 긴 인생을 살아가는데 지침이 될 것이다. 따라서 유아가 이해하기 어려운 성경 말씀을 인터넷을 이용하여 알려주면, 다른 어떤 매체보다도 전달력이 뛰어날 것이다. 들은 것은 10%, 읽은 것은 30%, 말한 것은 50%, 본 것은 70% 그리고 직접 경험한 것은 90%를 기억한다고 했을 때(신연식, 1998), 인터넷은 유아들에게 신앙 발달을 위한 훌륭한 도구가 될 것이다.

■. 유아교육과 인터넷

1. 유아와 인터넷 활용

21세기 정보화 시대는 모든 사회 각 분야에 영향을 미쳤으며, 유아교육분야에도 마찬가지이다. 브론펜브레너(Bronfenbrenner, 1995)의 생태학적 관점에 의하면 이러한 21세기의 거시체계는 발달하는 개인이 실제로 참여하는 장면은 물론 그가 한번도 참여한 적이 없어도, 그 사건이 발생함으로써 그 사람의 직접적인 환경에서 무엇인가 일어나도록 영향을 끼친다는 것이다. 다시 말하면, 정보화 시대는 가장 작은 존재인 유아에게도 큰 영향을 미친다는 것이다. 정보화 시대를 대표적으로 나타내는 컴퓨터의 사용이 보편적이 되었고, 그 컴퓨터로 말미암아 이 세계는 보편적이면서 일반적인 사과의 공유가 가능해졌다.

특히 인터넷이 이러한 흐름에 큰 기여를 하고 있다. 인터넷이란 International Network의 약자로서 전 세계의 컴퓨터들이 터미널과 전송선을 이용하여 그물망처럼 연결되어 정보를 서로 주고받는 통신망을 말하는데 즉, 컴퓨터와 컴퓨터가 세계 어디에서나 연결되어 시간적, 공간적 거리를 극복하고 정보를 공유하기 위한 전 세계적인 네트워크를 말한다(유구중, 2003).

이러한 인터넷을 통한 지식정보사회의 다양성과 복잡성 속에서 교육 패러다임의 변화도 요구되고 있다. 여러 미래학자와 교육학자들의 견해를 종합해보면 21세기 지식정보사회에서의 교육은 순차적 학습에서 하이퍼미디어 학습으로의 변화, 주입식 교육에서 참여와 발견의 학습으로의 변화, 재미없는 학습에서 인터넷과 멀티미디어를 활용하는 재미있는 학습으로의 변화, 교수 중심에서 학습자 중심으로의 변화, 주입식 교육에서 학습방법을 배우는 교육으로의 변화, 획일화된 교육에서 맞춤형 교육으로의 변화가 이루어지고 있다. 그리하여 이러한 변화를 이끌어갈 수 있는 대안으로 인터넷 활용 교육이 부각되고 있다. 특히 웹 기반 교육은 하이퍼링크, 대인간 상호작용, 지역적 초월성이라는 웹의 특성으로

말미암아 현 시대의 요구를 수용할 수 있는 교육적 잠재력을 지니고 있다(안수정, 2003).

다시 말하면 열린 학습체제의 가장 중심부에는 컴퓨터와 인터넷이 자리잡고 있다. 인터넷은 세계화, 정보화, 개방화 시대에 가장 중요한 경쟁력을 가진 교육 수단이자 교통수단이라 할 수 있다. 인터넷은 국가, 인종, 지역, 그리고 종교 등의 개념을 초월하여 전 세계를 하나의 통신망으로 연결하여 누구나, 손쉽게, 빨리, 언제, 어디서나 그리고 다양한 수많은 정보를 동시에 얻을 수 있으며, 또한 세계의 각 분야의 다양한 사람들과 대화를 할 수 있으므로 인터넷의 활용이 폭발적으로 확대되고 있는 실정이다.

교육활동과 연관된 인터넷의 특성은 다음과 같다. 첫째, 시공간의 한계를 극복할 수 있다. 인터넷은 다른 통신매체보다 시간과 공간적인 제약을 극복하는데 있어 매우 효과적이다. 신속한 의사교환 수단으로서 인터넷 매체는 다양하고 역동적이며 참여적인 학습 환경 조성과 학습자들 사이의 대화를 촉진시킬 수 있을 뿐만 아니라 공동의 협력학습이나 공동 프로젝트에 함께 참여할 수 있게 한다. 둘째, 정보를 공유할 수 있다. 교수매체로서 인터넷에 접근해서 찾고자 하는 정보 및 아이디어를 공유할 수 있도록 해준다. 셋째, 다양성을 제공할 수 있다. 기존의 인쇄 매체와는 달리 참여자 사이의 상호작용을 통해 학습동기와 의욕을 증가시키는 학습 환경을 형성할 수 있다. 또한 인터넷을 통해 다양한 장소에 있는 전 세계의 많은 자료들을 접할 수 있는 교육기회를 제공함으로써 다변화되어가는 정보화 사회에 걸맞는 개성과 창의성 그리고 문제해결력을 기를 수 있는 교육으로 변화해나갈 수 있다. 넷째, 능동적인 학습 환경을 제공할 수 있다. 인터넷을 대표하는 웹은 손쉽게 탄력있는 운영이 가능하며, 설치와 관리 등의 운용비용이 저렴하고, 최신 자료로의 전환이 빠르고 손쉬울 뿐 아니라, 최신 정보에 자유롭게 접근할 수 있도록 하는 등의 여러 가지 이유로 인하여 학습자와 교수자에게 지금까지와는 다른 새로운 교수-학습 기회를 제공하는 또 하나의 패러다임으로 인식되기도 한다(이인숙, 1997).

멀티미디어 시대를 살아가는 유아들은 주의집중 시간이 짧으며, 자극에 민감하고, 선형적이기보다는 다방향적인 정보 접근을 추구하는 성향을 가진다. 따라서 정보는 학습자의 주의를 끌 수 있을 정도로 매력적이어야 하며, 정보의 제시는 하이퍼미디어 형태로 이루어지게 되고, 수많은 정보 속에서 자신에게 중요한 정보를 찾아낼 수 있는 능력을 소유하도록 이끌어 가야 한다. 그렇기 때문에 교육방법에 있어서도 전달 위주(what)의 전통적인 방법에서 문제해결(how) 중심의 교육으로, 가르침(teaching) 중심 교육에서 학습(learning) 중심 교육으로 전환해야 한다(이경우, 2002)

그러므로 지금보다는 더 발달된 첨단 정보사회를 살아갈 유아들에게 효과적인 컴퓨터 교육을 실시하는 것은 당연하고 시급한 일이며 이를 위한 가장 최상의 매체는 인터넷이라 할 수 있다(김종연, 2002).

과거 컴퓨터가 처음 도입되었을 시기에 일부 연구자들이 유아들이 컴퓨터를 활용하는 것에 대해 부정적인 견해를 가졌었다. 유아들의 컴퓨터 사용을 반대하는 가장 보편적인 이유는 컴퓨터 사용이 전조작기 아동의 발달 수준을 증가하는 기능을 요구한다는 것이다. 즉 컴퓨터는 실제의 구체적 사물과의 경험이 필요한 유아들에게는 너무나 추상적인 매체라는 것이다. 그러나 최근 많은 연구 결과에 의해 유아기의 능력에 대한 전통적 견해가 수정됨으로써 유아의 컴퓨터 사용에 관한 긍정적 견해가 주를 이루게 되었다(박선희·김선영, 1998, 재인용). 또한 컴퓨터의 폭발적인 보급과 확대는 컴퓨터의 적절한 활용 방향으로 나아가게 했고, 컴퓨터 활용이 유아의 발달에 미치는 영향에 대한 많은 연구 결과들은 컴퓨터를 그림책과 같은 일종의 교육 수단으로 바라보게 하였다. 그리고 인터넷의 발달은 이제 컴퓨터를 유아들에게 있어 신나는 '놀이터'로 만들었다(이경우, 2002). 따라서 앞으로의 시대를 살아갈 유아들에게 있어서 컴퓨터와 인터넷은 자연스러운 생활필수품이며 강력한 학습도구인 것이다.

유아와 관련된 인터넷의 다음과 같은 특성은 유아교육 분야에서 다양한 활동을 가능하게 한다(유정은, 2000). 첫째, 많은 양의 정보가 유아에게 선택권을 주

는 방식으로 제공되어 (주로, 하이퍼텍스트나 하이퍼 미디어의 형식) 유아중심이라고 할 수 있다. 둘째, 부모와 함께 접할 경우에 세계화에 부응하는 넓은 시각을 얻을 수 있는 계기가 된다. 셋째, 유아교육기관의 경우 최신 자료나 최신 유아교육용 게임들을 접할 수 있다. 한번 제작이 되면 수정이 힘든 CD-ROM에 비해 Web상의 정보는 자주 수정, 보완할 수 있다. 넷째, 유아에게 있어 그 효과가 검증된 문자정보, 소리정보, 비디오영상, 사진, 그림 등을 통합적으로 사용하는 멀티미디어를 활용하여 효과적인 활동이 가능하다. 다섯째, 상호작용이 가능하다. 이는 자바(Java) 언어나 플러그인 프로그램 등을 이용하여 가능하게 된다. 여섯째, CD-ROM과는 달리 추가적인 비용이 소요되지 않고 인터넷에 연결되어 있을 경우 동시에 여러 지역에 있는 다양한 사람들이 언제나 자료에 접할 수 있다. 또한 이는 정보고속도로 구축 완성으로 더욱 그 효과를 발휘할 것이다. 일곱째, 유아들에게 사회적 편견(인종, 신체적, 성별)이나 차별이 없는 다문화 교육의 계기가 될 수 있다.

그러나 유아교육현장에서의 인터넷 활용은 아직도 걸음마 단계이다. 특히 유아교육에서 유아의 놀이가 생활이며 교육이라는 차원에서 볼 때, 유아교육에서의 인터넷 활용은 유아의 수준에 맞추어 도입해야 하며, 당면과제 역시 어떻게 하면 인터넷을 유아교육에 효과적이고 바람직하며 적절하게 활용하느냐 하는 것이다. 그러므로 유아 수준에서의 인터넷 활용교육은 유아들이 손쉽게 자신이 알고 있는 정보에 접근할 수 있고 그것을 쉽게 이해할 수 있는 능력을 길러주는 것이다(이대균, 2003).

2. 인터넷 활용의 효과

허그랜드와 라이트(Haugland & Wright, 1997)는 많은 유아들에게 있어 가정 안에 있는 컴퓨터의 존재는 그들의 삶의 부분이라고 하였다. 유아들의 삶의 한 영역을 차지하는 컴퓨터와 인터넷은 유아, 교사 그리고 부모 등에 교육적 가치

와 학습하는 사회를 보여주고 있어 긍정적인 효과를 주기도 하지만, 유아들에게 부정적인 효과를 줄 수도 있다. 이들을 살펴보면 다음과 같다.

(1) 긍정적인 효과

첫째, 인터넷의 교육적 활용이 유아에게 주는 유익한 점은 인터넷은 멀티미디어 다중매체로서 시각과 청각에 전달된 정보를 효과적으로 쉽게 기억하게 하며, 지식을 영상적으로 구성하게 하는 에듀테인먼트(edutainment)의 특징으로 인해 재미가 있어 유아들에게는 다양한 흥미와 욕구를 충족시키며, 유아들에게 스스로 지식을 구성해나갈 수 있도록 풍부한 자료를 제공하고, 외부환경과 끊임 없이 상호작용을 할 수 있게 하여 실생활과 혹은 그와 유사한 환경에서 스스로 보고 느끼고 행하면서 배울 수 있도록 유아들에게 능동적인 학습환경을 제공하며, 교실을 세계적인 학습 환경으로 변화시켜준다. 둘째, 다른 유아들과 함께 정보를 찾고 상호작용 함으로써 협력 학습 환경을 만들어 학습효과를 높일 수 있다. 셋째, 인터넷상에서 세계 여러 나라의 사람들과 문화를 접하면서 문화적인 차이를 이해하게 되어 다문화교육의 기회를 제공받는다. 넷째, 인터넷의 다양한 정보를 대하면서 유아들은 탐구능력을 통해 비판적 사고력, 창의력을 기를 수 있고, 전자메일을 통해서 타인과의 대화능력, 작문실력 등과 같은 언어발달을 기를 수 있으며, 유아들이 같이 어울려 학습하게 되므로 사회성 발달, 정서발달, 지적발달 및 신체적 발달 특히 소 근육발달 등을 도모하게 되어 다양한 능력을 개발할 수 있다. 다섯째, 인터넷을 통해 다양한 사람들과 전문가들을 접촉할 기회를 가져 사물을 다양한 관점에서 바라볼 수 있는 장을 확대할 수 있으며, 자연스럽게 영어를 배울 수 있는 기회를 제공받을 수도 있다. 여섯째, 어려서부터 컴퓨터와 인터넷을 접한 일부 어린이들은 순식간에 전문가 수준으로 뛰어오를 수도 있다(안수정, 2003).

(2) 부정적인 효과

첫째, 인터넷은 정보의 황무지이며 시간을 낭비하게 한다. 특히 유아들에게 직접 정보 검색을 하게 하는 것은 전조작기 유아들의 특성상 추상적인 정보의 홍수에 지쳐버리게 할 수 있다는 문제점을 내포하고 있다. 따라서 유아들에게 흥미있는 정보를 유아의 수준에 맞게 주의 집중하여 검색할 수 있게 도와주어야 한다(유구중, 2003).

둘째, 인터넷은 유아들에게 곳곳에 위험지대를 만들고 있다. 어린 유아들은 인터넷을 향해하다 자기도 모르는 사이에 혹은 호기심으로 이곳저곳을 다니다가 성인 사이트나 폭력 만화 등의 사이트에 갈 수 있다. 따라서 교사나 부모는 자녀들이 시청하는 TV 프로그램을 감독하듯이 인터넷으로 무엇을 하는지 파악할 필요가 있으며, 인터넷의 내용을 올바르게 판단하는 법을 훈련시킬 필요가 있다.

셋째, 책을 멀리하는 문제가 생긴다. 인터넷은 정보의 구성방법이 다양하고 새롭기 때문에 유아들이 관심과 흥미를 느끼게 되어 그 곳에는 모든 것이 있다는 생각으로 책을 멀리하는 경향이 생긴다. 그러므로 가정에서는 적절한 시간 배치를 하여 이용하도록 하며, 부모가 유아와 함께 얼굴을 맞대고 대화나 동화 책을 읽어주어 책도 재미있으며, 흥미있다는 인식이 들도록 해준다. 첨단 기술은 유아들의 학습을 촉진시킬 수는 있지만 인간적인 손길을 대체할 수는 없다.

넷째, 유아들이 인터넷 활용에 대해 통제력이 없이 정보를 받아들일 경우에 정신적인 갈등을 겪을 수도 있다. 유아들은 아직 사회현상에 대한 식별력과 경험이 부족하므로 사이트에서 조그만 친절을 베풀거나 선물을 준다고 하면 시키는 대로 할 수도 있다. 또 인터넷 상의 부도덕한 상거래에 노출될 수 있다. 최근에 유아들이 아바타 꾸미기 인터넷 게임에서 부모 몰래 지출을 하고 있다는 기사가 신문과 방송에 보도된 바 있다(유구중, 2003). 유아들은 잘못된 일을 저지르고 나서 부모나 선생님에게 꾸지람을 들을까 두려워서 정신적인 갈등을 일으킬 수가 있다. 이런 경우에는 부모나 선생님이 꾸지람보다는 어떤 경로로 그런

일이 발생했는가에 대한 이유를 유아에게 물어보고 그런 곳에는 나쁜 생각을 가지고 나쁜 행동을 하는 사람이 있다는 것을 잘 알려두어야 하며, 다른 유아들도 그런 행동이 일어날 우려가 있으므로 혼자서보다는 부모와 교사가 함께 사용하도록 하는 것이 바람직하다.

다섯째, 오랫동안 잘못된 자세로 컴퓨터를 사용함에 따라 눈의 피로나 긴장성 두통, 등과 목의 통증 등이 나타나고 계속적으로 전자파에 노출됨에 따라 질병의 발생률이 높아진다. 또한 유아들은 게임중독증으로 집중력 감소, 욕구 불만, 불안정한 태도, 그리고 투명스럽고 일관성 없는 대답이 나오고, 비만과 시력 장애를 유발하고 사회적 고립과 대인관계 방해, 반복학습에 의한 스트레스 손상 등을 일으킬 수 있다. 그러므로 유아들에게 컴퓨터를 제시하는 교사나 성인들이 긍정적, 부정적인 효과를 감안하여 상황에 맞게 제시하는 지혜가 필요하다.

여섯째, 인터넷은 영어로 된 사이트가 많으므로 한글도 제대로 모르는 유아들과 영어를 잘하지 못하는 교사들에게 부담감을 느끼게 할 수 있다.

일곱째, 인터넷은 언어능력 개발에 기여할 수 있지만 장애물이 되기도 한다. 유아들이 배워야 할 것 중에서 가장 중요한 언어능력은 얼굴을 마주보는 이야기하는 직접적인 의사소통을 하여야 하는데 비해, 게임은 대개 유아들이 혼자서 하게 되므로 언어능력에 방해가 될 수 있다(안수정, 2003).

오늘의 유아들은 첨단 과학 기술 시대에 살고 있고, 이러한 과학 기술의 발달로 인하여 컴퓨터와 다양한 멀티미디어 소프트웨어는 유아를 위한 새로운 교육용 자료로서 활용되고 있다. 유아를 위한 컴퓨터 및 멀티미디어 소프트웨어의 교육적 활용에 관한 국내의 연구가 아직 초기 단계인 반면에, 유아교육 현장의 컴퓨터 도입은 급증하는 실정이므로, 컴퓨터 학습활동의 교육적 의의와 바람직한 활용 방안에 대한 명확한 인식이 더욱 요구되는 시기이다(박선희·김선영, 1998).

유아용 인터넷 사이트를 평가할 수 있는 평가준거로 CSR(Children's Software Revue)의 평가준거와 웨비상(Webby Award)의 평가준거, 그리고

Buckleitner의 평가 준거 등이 있는데, 다음은 CSR의 평가 준거를 국내 컴퓨터 환경에 맞게 수정한 것이다(유구중, 2003).

첫째, 사용의 용이성이다. 홈페이지(첫 번째 주 메뉴 장면)에서 사이트의 하위 메뉴로 직접 들어갈 수 있으며, 사이트 접속을 유아가 이해할 수 있어야 한다. 그래픽, 음향과 애니메이션으로 인하여 속도가 느리거나 상호작용이 어렵지 않아야 하며, 페이지간의 이동이나 진행에 있어 일관적인 방법을 사용해야 한다. 그리고 조작하기 쉽도록 사이트에 '검색(찾기)' 메뉴가 있어야 한다.

둘째, 교육성이다. 디자인에서 상호적인 요소가 있는데, 이는 내용에 대한 설명과 같이 유아들에게 설명을 제공하는 요소를 말한다. 내용이 유용하고 정확하고 최신의 것이어야 하며, 내용의 출처와 시기에 대해 기술하고 있어야 한다. 수준별 내용이 광범위하게 나타나있고, 고정관념이나 지나친 광고와 같은 내용이 포함되어 있지 않아야 한다. 일러스트레이션이나 멀티미디어 요소들이 내용을 이해하는데 도움을 주어야 하며, 내용이 양적으로 충분해야 하며, 추천 사이트나 관련 사이트 링크가 최신의 것이며 설명이 명확해야 한다.

셋째, 오락성이다. 그래픽과 음향이 유아들에게 의미 있고 흥미를 유발해야 한다. 혹은 유아들에게 익숙한 책이나 영화 등의 경험으로 확장해주어야 한다. 홈페이지의 업그레이드가 자주 됨으로써 새로운 내용을 매번 발견할 수 있어야 하며, 유아들이 사이트에 참여할 기회가 주어짐으로써 주인 의식을 느낄 수 있어야 한다. 유아들이 여러 가지 수준을 선택할 수 있으며 도전에 있어서 유아에게 선택권을 주어야 하며, 경험함으로써 심미적인 즐거움을 느끼며 전문적인 시각을 갖게 해야 한다.

넷째, 디자인이다. 사이트가 연결되지 않는 경우가 없고 오랜 동안 안정적으로 작동해야 한다. 디자인에 있어 다양한 인터넷 회선을 고려해야 한다. 즉 인터넷 속도가 느린 컴퓨터나 화면 해상도가 낮은 경우도 고려하여 디자인해야 한다. 그래픽이 선명하고 빠르게 나타나야 하며, 내부 링크나 사이트 링크에 있어 연결되지 않는 경우가 없어야 한다.

다섯째, 안정성과 책임이다. 개인적인 정보를 알려줄 때는 적절한 주의와 경고를 제공해야 하며, 정보 등을 공개할 때는 이야기 방식이나 게시판에 공개적으로 알려야 한다. 사이트가 상업적인 것이라면(.com), 제품에 대한 판매와 보증 등을 명시해야 한다.

3. 유아교육관련 인터넷 자료유형

유아교육관련 인터넷 자료유형은 유아용 그림동화, 유아용 게임, 유아용 학습지, 유아발달정보, 유아교육기관 홈페이지, 유아교육활동자료 등이 있다. 이들을 살펴보면 다음과 같다(이미에, 2001).

(1) 유아용 그림동화

인터넷상에서는 유아들에게 그림책을 무료로 볼 수 있게 할 뿐 아니라 여러 가지 멀티미디어 요소들을 활용하여 살아 움직이는 동화책 구현이 가능하다. 뿐만 아니라 유아들이 클릭할 때 움직이거나 소리를 내게 함으로써 상호 작용성을 첨가할 수 있다.

(2) 유아용 게임

유아들이 컴퓨터 게임을 통해서 컴퓨터에 흥미를 갖고, 컴퓨터는 재미있는 도구, 어렵지 않은 것, 친근해질 수 있는 기계라는 긍정적인 사고를 갖는 것은 초기 컴퓨터 학습에 중요하다고 하였다. 이러한 컴퓨터 게임을 인터넷상에서 다양하게 접할 수 있다.

(3) 유아용 학습지

인터넷상의 유아용 학습지는 서면과는 달리 소리와 음성, 그래픽, 애니메이션, 상호 작용성 등을 이용하여 다양한 구현이 가능하며, 특히 문제의 정답을 맞

출 경우 칭찬 문구나 노래, 신나는 음악 등으로 즉시적인 강화가 제공될 수 있다는 것이 최대의 장점이다. 또한 유아의 수준에 따라 적절한 난이도의 학습내용을 선택할 수 있다.

(4) 유아발달정보

유아발달에 관련된 다양한 정보가 인터넷상에서 제공되고, 제공된 정보는 필요할 때마다 수정이 가능하여 늘 새로운 정보를 접할 수 있다. 또한 전자우편(E-MAIL), 게시판, 대화방 등에서 부모와 상담자간의 연결로 상호작용이 가능하다.

(5) 유아교육기관 홈페이지

인터넷상에 홈페이지를 구축하여 홈페이지를 통해 유아교육기관의 소개 및 홍보가 가능하고, 연간교육계획이나 일일 교육안 등과 같은 교육적인 측면을 외부에 공개할 수 있으며, 유아교육기관과 학부모간에 통신이 가능하다.

(6) 유아교육활동 자료

유아교육기관에서 유아교사들이 교재나 활동자료들을 제작할 때 참고할 수 있는 자료들(유아도서, 각종그림, 동요 및 노래, 동화, 악기 연주 등)을 인터넷상에서 제공해줌으로써 유아교사들이 필요할 때 프린트하거나 다운받아서 사용할 수 있고, 유아들과 함께 이용할 수 있다. 또한 유아교사들도 쉽게 인터넷에 자료를 올려놓을 수 있어 교사들 간에 필요한 정보를 공유할 수 있다.

N. 연구방법

1. 연구대상

본 연구는 서울, 경기지역에 있는 교회 부속 유치원 3곳과 신학대학 부속 유치원 1곳의 학부모들 중 기독교인 부모들을 대상으로 하였으며, 부모와 유아들의 일반적인 배경은 다음과 같다.

<표 1> 부모들의 연령분포

		빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효	26-30세	10	5.1	5.1	5.1
	31-35세	113	57.1	57.1	62.1
	36세이상	75	37.9	37.9	100.0
	합계	198	100.0	100.0	

<표 2> 유아 형제 수 분포

		빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효	없음	39	19.7	19.7	19.7
	1명	96	48.5	48.5	68.2
	2명	55	27.8	27.8	96.0
	3명이상	8	4.0	4.0	100.0
	합계	198	100.0	100.0	

2. 연구도구 및 절차

측정도구로는 본 연구자가 김종연(2002), 이미애(2001), 안수정(2003)의 연구에서 사용된 설문지를 수정, 보완하여 작성하였다.

설문지의 내용은 부모와 유아들의 일반적인 배경에 대한 질문 5문항, 컴퓨터 보유 현황과 인터넷 구축 현황에 대한 질문 2문항, 기관교육 및 시간에 대한 질문 3문항, 유아들의 인터넷 활용 현황에 대한 질문 9문항, 인터넷 활용에 대한 부모의 인식에 대한 질문 6문항, 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트의 인식에 대한 질문 5문항으로 구성되었다.

총 360부를 배부하여 221부를 회수하였으며, 이 중 본 연구에 적합하지 않은 자료를 제외시킨 198부를 SPSS 10.0을 사용하여 빈도분석과 교차분석으로 통계처리 하였다.

V. 연구결과

본 연구의 결과는 다음과 같다.

(1) 컴퓨터 보유 현황 및 인터넷구축현황

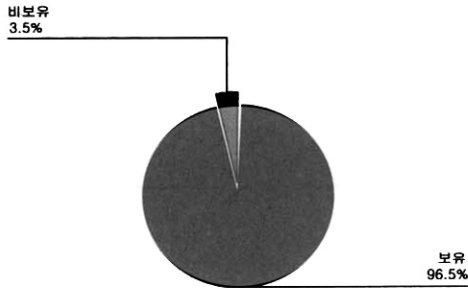
<표 3> 컴퓨터 보유현황

	빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효 보유	191	96.5	96.5	96.5
비보유	7	3.5	3.5	100.0
합계	198	100.0	100.0	

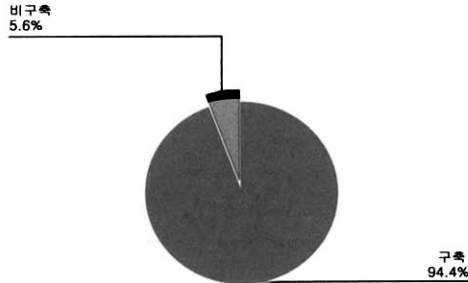
<표 4> 인터넷 구축현황

		빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효	구축	187	94.4	94.4	94.4
	비구축	11	5.6	5.6	100.0
	합계	198	100.0	100.0	

컴퓨터보유현황



인터넷구축현황



<표 3>은 컴퓨터보유현황을 살펴본 결과이고, <표 4>는 인터넷구축현황을 살펴본 결과이다. 전 세계 인터넷 이용률 2위답게, 컴퓨터보유현황은 96.5%이고

인터넷구축현황은 94.4%이다. 또한 컴퓨터 보유한 가정에서 인터넷을 구축한 비율은 97.7%이다. 이러한 연구결과는 컴퓨터가 이미 일상화의 도구로 자리잡고 있다는 것을 보여준다.

(2) 인터넷 사용 교육에 대한 경험여부

<표 5> 유아교육기관에서의 인터넷사용교육에 대한 경험여부

		빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효	경험있음	37	18.7	18.7	18.7
	경험없음	161	81.3	81.3	100.0
합계		198	100.0	100.0	

<표 5>는 유아교육기관에서의 인터넷 사용 교육에 대한 경험여부의 결과를 나타낸 것이다. 유아교육기관에서 인터넷 사용 교육을 받은 비율은 18.7%이고 받지 못한 비율은 81.3%이다. 우리나라 제 6차 유치원 교육과정에서 “21세기의 세계화·정보화 사회를 주도할 자율적이고 창의적인 한국인의 육성”을 교육의 기본 방향으로 제시하고 정보능력 함양교육에 중점을 두고 있는 것과는 달리 (교육부, 2000), 실제로 유아교육기관에서는 인터넷 사용에 대한 부모교육의 관심이 저조한 것으로 나타나고 있다.

<표 6> 교회에서의 인터넷사용교육에 대한 경험여부

		빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효	경험있음	5	2.5	2.5	2.5
	경험없음	193	97.5	97.5	100.0
합계		198	100.0	100.0	

<표 6>은 교회에서의 인터넷 사용 교육에 대한 경험여부의 결과를 나타낸 것이다. 교회에서 인터넷 사용 교육을 받은 비율은 2.5%이고, 받지 못한 비율은 97.5%이다. 유아교육기관에서와 마찬가지로, 인터넷 사용에 대한 교회의 관심이 매우 저조한 것으로 나타났다.

(3) 유아들의 인터넷 사용시간

<표 7> 유아연령에 따른 인터넷 사용시간

			시 간				전체
			사용 안함	1시간 이하	1-2 시간	2시간 이상	
유 아 연 령	만3세	빈 도	3	7			10
		백분율	1.5	3.5			5.1
	만4세	빈 도	15	65	19	2	101
		백분율	7.6	32.8	9.6	1.0	51.0
	만5세	빈 도	7	55	21	4	87
		백분율	3.5	27.8	10.6	2.0	43.9
전체		빈 도	25	127	40	6	198
		백분율	12.6	64.1	20.2	3.0	100.0

<표 7>은 유아연령에 따른 인터넷 사용시간을 나타낸 것이다. 만3세는 처음부터 유치원에서 설문조사를 거부하는 등 설문지 회수율이 매우 낮았는데, 다른 연령에 비해 상대적으로 인터넷 사용에 대한 관심이 매우 저조한 것을 볼 수 있다. 그러나 만4세부터는 인터넷 사용이 크게 늘어난 것을 알 수 있다. 총 198명 중 25(12.6%)명의 유아들이 인터넷을 사용하지 않고, 127명(64.1%)의 유아들이 하루에 1시간이하로 사용하고, 40(20.2%)명의 유아들이 하루에 1-2시간 사용하며, 6(4.0%)명의 유아들이 하루에 2시간 이상 사용하는 것으로 나타났다. 전체

적으로는 198명중 25명을 제외한 173명(87.4%)의 유아들이 매일 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다.

(4) 유아들이 활용하는 인터넷 사이트의 현황

<표 8> 인터넷 활용 종류

	빈도	백분율	유효백분율	누적백분율
유효 사이트접속	178	89.9	96.2	96.2
의견교환	1	.5	.5	96.8
정보활용	3	1.5	1.6	98.4
기타	3	1.5	1.6	100.0
합계	185	93.4	100.0	
결측 시스템결측값	13	6.6		
합계	198	100.0	100.0	

<표 8>은 유아들이 활용하는 인터넷의 종류를 나타낸 것이다. 사이트 접속이 96.2%로 유아들이 가장 많이 활용하는 인터넷의 종류이며, 전자우편을 통한 또래와의 의견교환은 0.5%로 그 활용도가 매우 낮다. 또한, 정보활용은 1.6%로 나타났다.

<표 9> 즐겨 사용하는 인터넷 사이트

순위	사이트 이름과 주소	빈도	백분율
1	야후꾸러기 (kr.kids.yahoo.com)	174	87.9
2	주니어네이버 (jr.naver.com)	114	57.6
3	에듀팜 (edufarm.com)	13	6.6
4	지니키즈 (genikids.com)	8	4.0
5	리틀팍스 (littlefox.co.kr)	7	3.5
6	재미나라 (jaeminara.co.kr)	5	2.5
7	쓱쓱 (suksuk.co.kr)	2	1.0

<표 9>는 유아들이 즐겨 사용하는 유아관련 인터넷 사이트의 이름과 주소이다. 야후 꾸러기가 87.9%, 주니어 네이버는 57.6%, 에듀팜은 6.6%, 지니키즈는 4.0%, 리틀팍스는 3.5%, 재미나라는 2.5%, 쓱쓱은 1.0%의 백분율을 보였으며, 총 빈도수는 323으로 나타났다. 이 문항은 중복 표시한 결과이다.

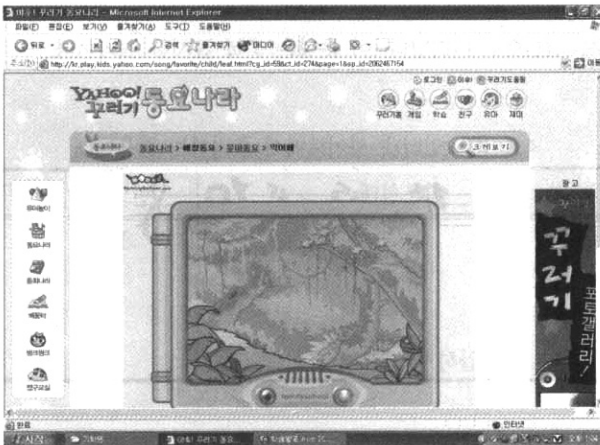
<표 10> 인터넷 사이트에서 즐겨하는 활용형태

순위	활용형태	빈도	백분율
1	게임	110	55.6
2	동화동요	77	38.9
3	학습	55	27.8
4	기타: 옷 입히기	6	3.0

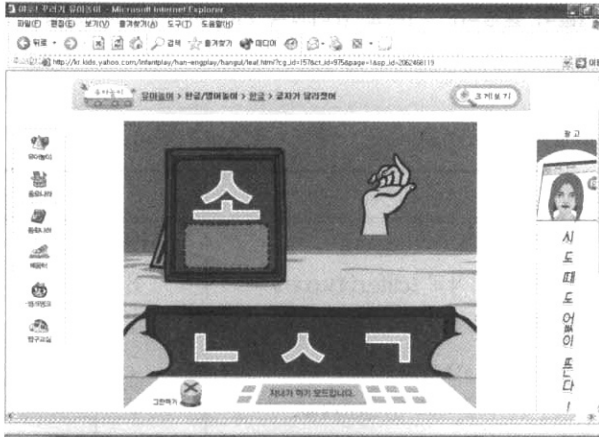
<표 10>은 유아들이 인터넷 사이트에서 즐겨하는 활용 형태이다. 게임이 55.6%, 동화동요는 38.9%, 학습은 27.8%의 백분율을 보였으며, 총 빈도수는 242로 나타났다. 기타로는 옷 입히기와 같은 형태인데, 3.0%로 나타났다.



[그림 1] 야후 꾸러기의 게임



<그림 2> 야후 꾸러기의 동화 동요



<그림 3> 야후 꾸러기의 학습



<그림 4> 야후 꾸러기의 웃입히기

(5) 유아들이 활용하는 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 현황

<표 11> 즐겨 사용하는 기독교 유아교육 인터넷 사이트

순위	사이트 이름과 주소	빈도	백분율
1	사랑의 교회 (sarang.org)	19	9.6
2	인터넷교회학교 (clife.c3tv.com)	8	4.0
3	총회교육부 (edupck.net)	7	3.5
4	영락교회 (youngnak.net)	7	3.5
5	예수님이 좋아요 (iyejo.com)	7	3.5
6	전돌이마을 (kcm.co.kr)	4	2.0
7	기독교방송 (biblects.tv)	2	1.0

<표 12> 인터넷 사이트에서 즐겨하는 활용형태

순위	활용형태	빈도	백분율
1	동화동요	17	8.6
2	기타 : 찬양	7	3.5
3	게임	5	2.5
4	학습	2	1.0

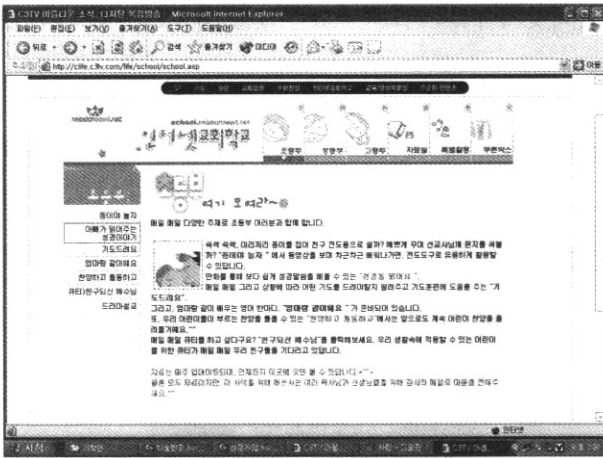
<표 11>은 유아들이 가장 즐겨 사용하는 기독교 유아교육 인터넷 사이트이다. 사랑의 교회에서 만든 유치부 사이트는 9.6%, 인터넷 교회학교는 4.0%, 총회교육부는 3.5%, 영락교회는 3.5%, 예수님이 좋아요는 3.5%, 전돌이 마을은 2.0%, 기독교방송은 1.0%의 백분율을 보였으며, 총 빈도수는 54로 나타났다. 일반

유아교육 인터넷 사이트와 비교해 보았을 때, 그 활용도는 매우 낮은 것으로 나타났다.

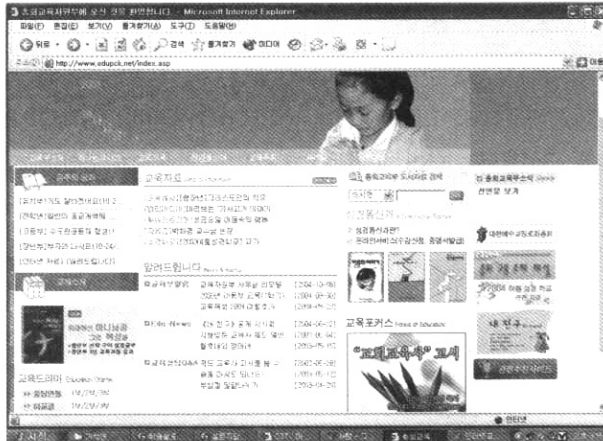


[그림 5] 사랑의 교회 사이트

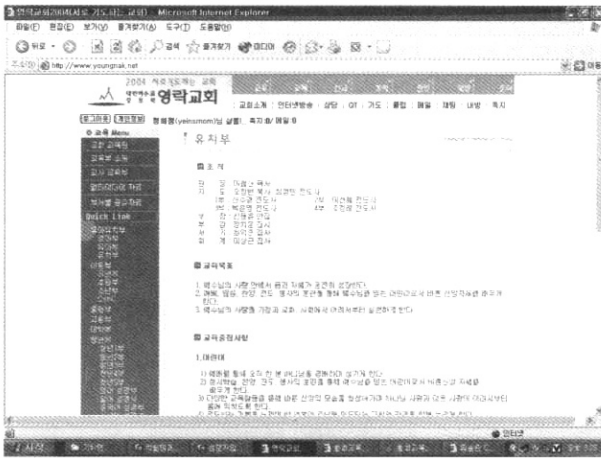
<표 12>는 기독교 유아교육 인터넷 사이트에서 즐겨하는 활용형태이다. 일반 유아교육 사이트와는 달리, 동화동요가 86%로 활용도가 높았다. 그 다음은 찬양이 35%, 게임은 25%, 학습은 1.0%로 나타났다. 총 빈도수는 31이다.



[그림 6] 인터넷교회학교 사이트



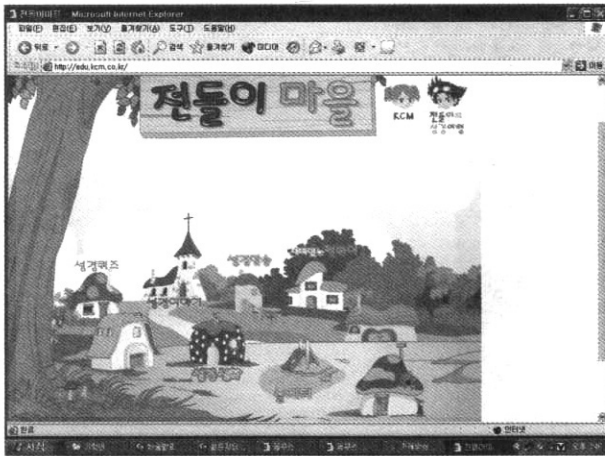
[그림 7] 총회교육부 사이트



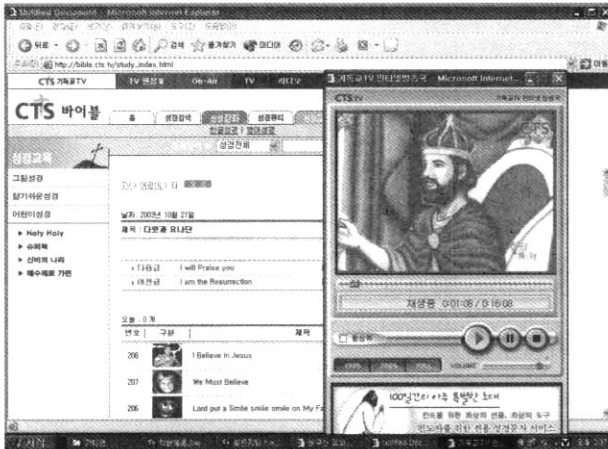
[그림 8] 영락교회 사이트



[그림 9] 예수님이 좋아요 사이트



[그림 10] 전돌이 마을 사이트



[그림 11] 기독교방송 사이트

(6) 인터넷 활용에 대한 부모들의 인식도

<표 13> 인터넷 활용 필요성에 대한 부모의 인식도

	빈도	백분율	유효 백분율	누적 백분율
유효 필요하지 않다	23	11.6	11.9	11.9
필요하다	165	83.3	85.1	96.9
매우 필요하다	6	3.0	3.1	100.0
합계	194	98.0	100.0	
결측 시스템결측값	4	2.0		
합계	198	100.0		

<표 13>은 유아교육에서의 인터넷 활용 필요성에 대한 부모의 인식도를 나타낸 것이다. 응답자의 11.6%가 필요하지 않다는 응답을 했고, 85.1%가 필요하다는 응답을 했다. 그리고 3.1%의 응답자가 매우 필요하다는 응답을 했다.

<표 14> 기독교 유아교육 인터넷 활용 필요성에 대한 부모의 인식도

	빈도	백분율	유효 백분율	누적 백분율
유효 전혀 필요하지 않다	8	4.0	4.4	4.4
필요 하지 않다	39	19.7	21.3	25.7
필요하다	133	67.2	72.7	98.4
매우 필요하다	3	1.5	1.6	100.0
합계	183	92.4	100.0	
결측 시스템 결측값	15	7.6		
합계	198	100.0		

<표 14>는 기독교 유아교육 인터넷 활용 필요성에 대한 부모의 인식도를 나타낸 것이다. 응답자의 44%가 전혀 필요하지 않다는 응답을 했고, 21.3%가 필요하지 않다는 응답을 했다. 72.7%의 응답자가 필요하다고 응답했으며, 1.6%의 응답자가 매우 필요하다는 응답을 했다.

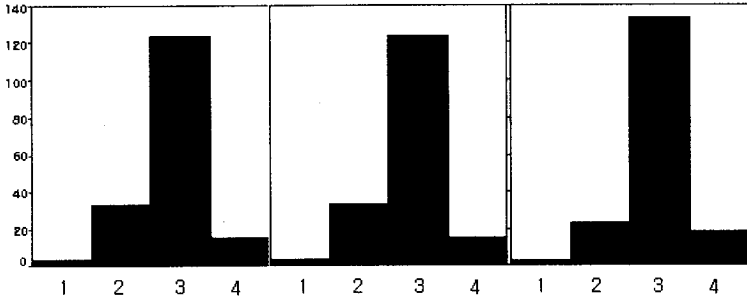
(7) 기독교 유아교육의 일반 유아교육 인터넷 사이트와의 비교 인식도

<표 15> 기독교 유아교육과 일반 유아교육
인터넷 사이트 비교 인식도

	전혀 하지 않다		부족하지 않다		부족하다		매우 부족하다	
	빈 도	%	빈 도	%	빈 도	%	빈 도	%
텍스트	4	23	33	189	124	70.9	14	80
이미지, 그래픽, 사운드	3	17	33	189	124	70.9	15	86
비디오	2	1.1	23	131	133	75.6	18	10.2

<표 15>은 멀티미디어 구성요소인 텍스트, 이미지와 그래픽과 사운드, 비디오 면에서 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 일반 유아교육 사이트에 비해 부족하다고 생각하는가의 질문에 대한 응답이다. 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트를 사용하지는 않지만, 대부분의 응답자가 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 부족하다는 반응을 나타냈다. 자세히 살펴보면, 텍스트면에서 전혀 부족하지 않다는 2.3%, 부족하지 않다는 18.9%, 부족하다는 70.9%, 매우 부족하다는 8.0%의 응답이 나왔다. 따라서 전체 78.9%의 응답자가 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 일반 유아교육 사이트에 비해 부족하다는 반응을 보였다.

이미지와 그래픽과 사운드 면에서는 전혀 부족하지 않다는 1.7%, 부족하지 않다는 18.9%, 부족하다는 70.9%, 매우 부족하다는 8.6%의 응답이 나왔다. 따라서 전체 79.5%의 응답자가 부족하다는 반응을 보였다. 비디오 면에서는 전혀 부족하지 않다는 1.1%, 부족하지 않다는 13.1%, 부족하다는 75.6%, 매우 부족하다는 10.2%의 응답이 나왔다. 따라서 전체 85.8%의 응답자가 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 일반 유아교육 사이트에 비해 부족하다는 반응을 보였다.



표준편차 = .58
 평균 = 2.8
 N = 175

표준편차 = .57
 평균 = 2.9
 N = 175

표준편차 = .53
 평균 = 2.9
 N = 175

범례: 세로축 : 빈도

가로축 : 1: 전혀 부족하지 않다. 2. 부족하지 않다. 3 부족하다. 4. 매우 부족하다

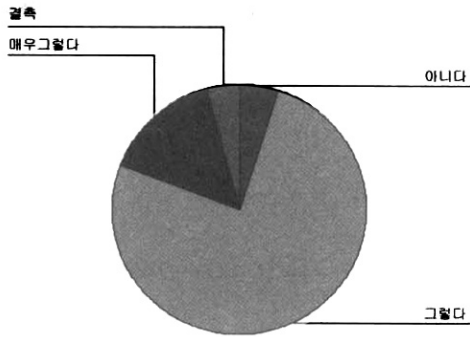
[그림 12] 사이트 비교 인식도 빈도

(8) 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트 개발 필요성 및 제안

<표 16> 기독교 유아교육 인터넷 사이트 개발 필요성

		빈도	백분율	유효 백분율	누적 백분율
유효	아니다	10	5.1	5.3	5.3
	그렇다	150	75.8	78.9	84.2
	매우 그렇다	30	15.2	15.8	100.0
합계		190	96.0	100.0	
결측	시스템결측값	8	4.0		
	합계	198	100.0		

기독교유아교육인터넷사이트 개발 필요성



<표 16>은 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트의 개발이 필요하다고 생각 하는가의 질문에 대한 응답이다. 필요하지 않다는 응답은 5.1%인 반면, 필요하다고 생각하다는 응답은 75.8%이고 매우 필요하다는 응답도 15.2%나 된다. 따라서 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트의 개발이 필요하다는 응답은 전체에서 91%나 차지해 개발이 시급하다는 것을 나타냈다.

한편, 기독교 유아교육 사이트의 개발을 위한 제안을 묻는 주관식 질문에 대한 응답은 다음과 같다.

<표 17> 기독교 유아교육 사이트의 개발을 위한 제안

유형	내용
홍보	<ul style="list-style-type: none"> · 기독교유아교육사이트가 존재하고 있다는 사실조차 지각하지 못했다. 필요성 또한 느끼지 못했던 나와 같은 부모들이 많을 것이다. 홍보와 개발로 내 가정에서부터 기독교유아교육사이트를 즐겨할 수 있는 기회가 오길 바란다. · 교회 사이트들이 단순히 홈페이지 형식으로 단순하다. 유아들이 이용할 수 있는 분야가 많았으면 좋겠고, 부모들에게도 교육이 필요하다(기독교 유아교육 관련 사이트에 대한 이해, 홍보가 부족하다.) · 유료가 아닌 무료로 많은 사람들이 공유했으면 한다. 총회차원에서 이런 사이트에 대해 강습회나 광고 홍보 등으로 많이 알려주면 좋겠다.
사이트 개발	<ul style="list-style-type: none"> · 유아들이 좀더 이해하기 쉽게 인터넷 사이트를 섬세하게 도안해주면 좋겠다. · 발달과업에 따른 학습과정을 다양하게 개발할 수 있기를 바라며 유료사이트를 개설해서 질높은 교육을 경험할 수 있게 차별화해도 좋을 것 같다. · 호기심이 생길 수 있게 재미있게 만들어지면 좋겠다. · 학습적인 효과를 최대한 이끌 수 있고 불필요한 광고를 자제하고 종교적인 색채를 잃지 않았으면 좋겠다. · 유아들을 기독교적인 관점에서 성장하게 하고 교육할

	<p>수 있는 콘텐츠의 개발이 필요하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> · 어린이들이 친근감있게 기독교를 접하고 알아갈 수 있는 내용으로 게임이나 노래 등 다양한 내용으로 구성되면 좋겠다. · 철저한 복음, 말씀 중심의 내용을 전달하되 다양한 방법으로 접근해야 한다. · 창의적이고 차별화된 개발이 필요하다.
성경동화	<ul style="list-style-type: none"> · 성경을 기초로 한 동화, 만화가 필요하다. 어른들의 생각에 기초한 것이 아닌 철저한 성경중심의 어린이 드라마, 어린이 뮤지컬 등 어린이 기독교 문화 프로그램이 매우 필요하다. · 성경의 여러 가지 이야기들에 관해 적절한 애니메이션을 통해 자연스럽게 익힐 수 있는 계기가 될 수 있도록 개발되어야 한다.
양육정보	<ul style="list-style-type: none"> · 기독교적인 입장에서 자녀를 양육하는데 도움이 되는 정보가 있으면 좋겠다.
영어공부	<ul style="list-style-type: none"> · 성경동화나 QT를 영어로 많이 또 다양하게 듣고 싶다. · 영어성경만화나 영어를 성경으로 배울 수 있는 사이트가 있으면 좋겠다.
찬양, 율동	<ul style="list-style-type: none"> · 율동과 노래가 겸비되어 있는 재미있는 프로그램이 아주 많았으면 좋겠다.
성경공부	<ul style="list-style-type: none"> · 성경말씀을 쉽게 설명해주면 좋겠다. · 성경공부를 더욱더 친숙하게 할 수 있는 프로그램이 개발되었으면 좋겠다.
게임	<ul style="list-style-type: none"> · 유아들이 좋아하는 게임을 통한 기독교 유아교육이 이루어지도록 하는 것이 필요하다. · 유익한 게임 - 한글 찾기, 그림 완성하기 등을 성경 이

	야기와 접목시켜서 만든다면 좋겠다.
전문가 양 성	<ul style="list-style-type: none"> · 흥미와 교육적 가치가 충족될 수 있도록 전문가들의 협조가 필요하다. · 일반유아교육에 비해 상대적 전문성이 떨어진다. 전문사역자 양성에 우선 힘써야 할 것이다.

VI. 논의 및 제언

1. 논의

본 연구에서는 유아들의 인터넷 활용과 기독교유아교육 관련 인터넷 활용이 어떻게 이루어지고 있는지 살펴보았다. 연구결과를 토대로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 컴퓨터 보유 현황 및 인터넷 구축 현황이다. 컴퓨터 보유 현황은 96.5%이고, 인터넷 구축 현황은 94.4%로 나타났다. 또한 컴퓨터를 보유한 가정에서 인터넷을 구축한 비율은 97.7%나 된다. 2004년 현재 전세계 인터넷 이용률이 2위를 차지하고, 전세계 인터넷 이용자수로는 5위를 차지하고 있다는 한국인터넷진흥원의 발표를 지지해주는 연구결과이며, 우리나라에서 인터넷은 이제 일상화의 도구가 되고 있음을 보여주고 있다. 따라서 유아들도 컴퓨터와 인터넷에 자연스럽게 노출되고 있음을 보여준다.

둘째, 인터넷 사용 교육에 대한 경험여부이다. 정보화 사회라는 명칭과는 대조적으로 인터넷 사용에 대한 교육은 매우 미비한데, 이는 인터넷의 역기능이 사회문제로 대두되고 있는 것과 무관하지 않다. 유아들도 이러한 역기능에서 자유로울 수 없는데, 그러나 실제로 유아교육기관에서의 인터넷 사용 교육은 18.7%로 비교적 낮은 수치이다. 또한 교회에서의 인터넷 사용 교육은 2.5%로

매우 낮은 수치이다. 인터넷을 포함하는 디지털 문화는 언제 어디서나 그것의 원래 목적에 관계없이 인간의 사악한 목적에 의해 사탄적으로 사용가능한 타락의 접촉점을 셀 수 없이 가지고 있다. 인간의 손끝에서 광속으로 달려오는 디지털 문화를 매순간 클릭을 해야 하는가, 말아야 하는가에 대한 분별력을 요구하고 있다. 과거에 비해 인간이 범죄할 수 있는 기회가 많아지고 사탄의 유혹은 이제 어린 아이의 손끝에까지 와있다. 따라서 우리 자녀들 세대에게 무엇이 건전하고 무엇이 악한 것인지를 분별하는 능력을 길러주어야 할 때이며(한미라, 2004), 교회는 이러한 일에 책임감을 가지고 접근해야 하는 것이다.

셋째, 유아들의 인터넷 사용시간이다. 인터넷을 사용하지 않는 유아는 10%이고, 하루에 1시간 이하로 사용하는 유아는 64.1%이며, 하루에 1-2시간 사용하는 유아는 20.2%이고, 하루에 2시간 이상 사용하는 유아는 4.0%이다. 전체적으로는 87.4%의 유아들이 매일 인터넷을 사용하는 것으로 나타났다. 이미 1980년대에 컴퓨터 사용에 대한 찬반논쟁이 있어왔는데, 유아들의 컴퓨터 사용을 반대하는 가장 보편적인 이유는 컴퓨터 사용이 전조작기 아동의 발달 수준을 능가하는 기능을 요구한다는 것이었다. 즉 컴퓨터는 실제의 구체적 사물과의 경험이 필요한 유아들에게는 너무나 추상적인 매체라는 것이다. 그러나 최근 많은 연구 결과에 의해 유아기의 능력에 대한 전통적 견해가 수정됨으로써 유아의 컴퓨터 사용에 관한 긍정적 견해가 주를 이루게 되었고, 위의 연구결과도 이를 지지한다고 볼 수 있다. 이미 유아들에게 있어 컴퓨터와 인터넷은 자연스러운 생활필수품이며 강력한 학습도구인 것이다.

넷째, 유아들이 활용하는 인터넷 사이트의 현황이다. 매일 인터넷을 사용하는 유아들이 어떠한 종류의 인터넷을 활용하는지에 대한 질문에서 이외로 단순한 결과가 나온 것을 알 수 있다. 즉 유아들이 가장 많이 사용하는 인터넷 사이트는 야후꾸러기(87.9%)이고, 그 다음으로 많이 사용하는 인터넷 사이트는 주니어네이버(57.6%)이다. 그리고 즐겨하는 활용형태는 게임과 동화동요 그리고 학습의 순으로 나타났다. 먼저 이들 사이트의 큰 특징은 무료 사이트라는 점이다.

그렇지만 멀티미디어의 구성요소인 텍스트, 이미지와 그래픽과 사운드, 그리고 비디오와 애니메이션 면에서 그 세련도가 뒤떨어지지 않는다는 장점을 가지고 있다. 또한 다양한 장르의 활동을 포함하고 있다는 것도 장점이다. 따라서 많은 유아들이 이 사이트들을 즐겨 사용하는 것이다.

반면, 유아들이 가장 많이 사용하는 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트는 사랑의 교회 유치부 홈페이지(9.6%)이며, 그 다음으로 많이 사용하는 인터넷 사이트는 인터넷교회학교(4.0%)로 나타났다. 이 결과는 우리에게 두 가지를 시사하는데, 먼저 교회 홈페이지 사이트를 가장 많이 사용한다는 것은 그만큼 인터넷에 대한 기독교 유아교육계의 관심이 저조하다는 것을 보여준다. 또한 9.6%라는 수치는 야후 꾸러기의 87.9%와 비교해보았을 때, 기독교인 부모나 교사들이 기독교 유아교육과 인터넷을 얼마나 관계없는 것으로 생각하는지를 보여준다.

그러나 실제로 인터넷을 활용하는 가정에서는 인터넷 활용 필요성에 대한 인식이 매우 높은 편이다. 86.3%의 부모가 유아교육에서 인터넷 활용이 필요하다는 응답을 했고, 68.7%의 부모가 기독교 유아교육에서 인터넷 활용이 필요하다고 응답했다. 따라서 이제는 현장의 필요성에 의해 기독교 유아교육에서도 인터넷을 적극적으로 활용해야 할 때인 것이다.

다섯째, 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트의 개발 필요성에 대한 인식이 다. 대부분의 부모들이 멀티미디어 구성요소인 텍스트, 이미지와 그래픽과 사운드, 비디오와 애니메이션 면에서 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트가 일반 유아교육 사이트에 비해 부족하다는 연구 결과가 나왔으며, 실제로 91%의 응답자가 인터넷 사이트의 개발이 필요하다는 응답을 했다. 따라서 기독교 유아교육 관련 인터넷 사이트의 개발이 시급한 것으로 나타났다. 이렇게 하기 위해서는 인터넷을 단순히 그 자체로 바라보는 것이 아니라, 세상문화 혹은 대중문화의 관점에서 바라볼 필요가 있다. 요즘 시대의 기독교 문화는 대중문화에 비해 열세에 있다. 문화는 의식을 몰들인다고 하는데, 대중문화에 의해 의식이 몰들어

가면 갈수록 그만큼 기독교 문화의 자리는 좁아진다. 인터넷 문화도 대중문화의 세력확장과 닮은 모습을 보이는데, 중요한 점은 인터넷이라는 도구는 문화의 확대 재생산에 크나큰 영향력을 발휘한다는 것이다. 따라서 인터넷은 기독교 가치관이나 기독교 문화의 전파 관점에서도 절대 제외시킬 수 없는 도구이기도 하다(홍운선, 2003).

그러므로 이러한 관점에서 기독교 유아교육에서도 인터넷에 대해 이전보다는 매우 진지한 자세로 임할 필요가 있는 것이다.

2. 제언

논의를 중심으로 살펴본 결과, 교회는 이러한 인터넷 문화에 관심을 가지고 적극적으로 대처해야 한다. 현재 우리나라는 인터넷 분야에 있어서 전국에 초고속 인터넷 통신망을 세계 최초로 설치 완료하는 등 인터넷의 본고장보다도 월등한 인프라를 형성한 세계 최대 강국이 되었다. 한국 교회는 이런 정보 통신망의 구축을 목회 현장에서 활용하되 교육에 적극적으로 적용을 해야 한다. 특별히 인격의 80%가 유아기에 형성된다는 점과 유아의 87.4%가 매일 인터넷을 사용한다는 점을 감안할 때, 유아를 대상으로 한 기독교 교육에서 인터넷을 통한 신앙교육의 적용이 요구된다.

지금까지의 논의를 토대로 기독교 유아교육 사이트의 개발을 위한 몇 가지 제언을 하고자 한다.

첫째, 무엇보다 중요한 것은 전문가의 양성이다. 문화 생산의 주체로서, 그리고 필요하다면 대안문화의 생산자로서, 전문가가 길러져야 한다. 예수 그리스도는 여전히 사이버 문화의 구주로서 그의 주권을 행사하고 계신다. 주님은 오늘도 사이버 문화의 변혁자로서 그의 종들을 찾으신다. 주님은 그들을 통해서 그의 변혁적 문화 사역을 행하고자 하신다. 따라서 유아를 대상으로 한 인터넷 프로그램을 개발할 수 있는 전문가가 양성되어야 한다.

둘째, 유아의 발달 수준에 적합하고 질 높은 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 개발이 시급하다. 유아의 87.4%가 매일 인터넷을 사용한다는 연구 결과와 부모의 91%가 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 개발이 필요하다고 응답한 것을 생각해볼 때, 기독교 유아교육 인터넷 사이트의 개발이 더 이상 뒤로 미루어져서는 안 된다.

셋째, 적극적인 홍보가 필요하다. 미비하지만 기존에 존재하는 기독교유아교육 사이트에 대해서도 거의 인식하고 있지 못한 것이 현실이다. 따라서 기독교 유아교육 사이트에 대한 이해와 홍보가 부모들에게 필요하며, 교회에서도 이에 대한 관심을 가져야 한다.

참고문헌

- 교육부 (2000), 『유치원교육과정해설』.
- 김영한 (1999), 『사이버문화와 기독교문화 전략-사이버 문화와 개혁신앙』, 서울: 쿤란출판사.
- 김종연 (2002), 유아교육기관 인터넷 활용교육의 현황 및 발전방안, 석사학위논문, 광주대학교 산업대학원.
- 사미자 (1992), “파울러의 신앙발달이론에 나타난 발달요인에 관한 한 고찰,” 『교회와 신학』.
- 손승현 (2003), 파울러 신앙발달이론의 기독교 유아교육방법에의 적용, 석사학위논문, 총신대학교 교육대학원.
- 손원영 (2002), 『기독교교육의 재개념화』, 서울: 대한기독교서회.
- 신명균 (1999), 『사이버문화와 기독교문화 전략-사이버 세계의 실재와 대중문화』, 서울: 쿤란출판사.
- 신연식 (1998), “기독교유아교육의 발전방향,” 총신유아교육학술대회.
- 안수정 (2003), 유치원에서 인터넷 활용 교육의 현황과 문제 분석, 석사학위논문, 인제대학교 교육대학원.
- 유구종 (2003), 『21세기 유아를 위한 컴퓨터교육』, 서울: 창지사.
- 유구종·정상녀 (2002), 『유아를 위한 컴퓨터학습활동』, 서울: 창지사.

- 유정은 (2000), 국내 유아교육용 인터넷 사이트의 내용 분석 및 활용현황, 석사학위논문, 순천대학교 교육대학원.
- 윤완철 (2004), “디지털은 우리에게 무엇이 되는가?,” 『디지털 세계의 마음들』 8, 기독교교육정보
- 이미애 (2001), 유아교육기관에서의 인터넷 활용 실태에 관한 연구, 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원
- 이인숙 (1997), 『가상교육 창출을 위한 지원체계: 21세기를 향한 교육공학의 이론과 실제』, 서울: 교육과학사.
- 박원호 (1996), 『신앙의 발달과 기독교교육』, 장로회신학대학교출판부.
- 박문옥 (2001), “정보화 사회의 신앙이해와 기독교교육의 방향,” 『기독교교육정보』 3.
- 박선희·김선영(1998), 『유아교육과 컴퓨터』, 서울: 정민사.
- 이경우 (2002), 『유아교육과 멀티미디어』, 서울: 창지사.
- 이대균 (2003), 『유아를 위한 멀티미디어 교재·교구 제작』, 서울: 양서원
- 이금만·옥장흠 (2003), 『21세기 정보화 시대의 기독교교육 방법』, 한신대학교 출판부.
- 한국전산원편집부 (2004), 『한국인터넷백서』, 서울: 한국전산원.
- 한미라 (2004), “디지털문화와 인간화: 기독교교육학적 관점에서,” 『기독교교육정보』 8
- 홍운선 (2003), “인터넷매체를 이용한 기독교문화의 확산방안 모색,” 『기독교교육정보』 6.
- Alvin Toffler (1989), 장문평 역, 『제3의 물결』, 서울: 청목서적.
- Haugland & Wright (1997), *Young Children and Technology*, Allyn and Bacon.
- Kenneth Myers (1997), 오현미 역, 『대중문화는 기독교의 적인가 동지인가?』, 서울: 나침반
- Oliver Barclay (1986), 『세상속의 그리스도인』, 서울: IVP.
- Richard Niebuhr (1987), 김재준 역, 『그리스도와 문화』, 서울: 대한기독교서회.
- Urie Bronfenbrenner (1995), 이영 역, 『인간발달생태학』, 서울: 교육과학사.
- <http://isis.nida.or.kr>

ABSTRACT

A Christian Perspective on Young Children's Use of Internet

Jeoung Hee-Young, Chung Hee-Jung

The purpose of this study is to survey the general use of internet and the use of internet related to Christian education by young children, and to suggest an application for Christian education for young children by comparing and analyzing these two. The object of the study is Christian parents. The result of the study is as following:

Firstly, the percentage of computer's owned is 96.5% and the percentage of internet connected is 94.4%.

Secondly, the percentage of internet use in education in the early childhood educational organization is 18.7% and its percentage in the church is 2.5%.

Thirdly, it appears to be 87.4% that young children's use of internet everyday. The young children already naturally use the computer and internet.

Fourthly, the most popular internet site by young children is yahoo kooreogi(87.9%) and the juniomaver(57.6%) is next to it. The most popular internet site related to Christian education by young children is the Sunday school homepage of Sarang Community Church(9.6%) and the Internet Sunday School(4.0%) is next to it.

Fifthly, the content of the internet site related to Christian education

is much behind the general internet site for young children. 91% of respondents of the questionnaire responded for the development of the internet site related to Christian education.

Considering the factors that the 80% of human personality is determined in the early childhood, and that the 87.4% of young children are using internet everyday, it is necessary to apply the religious education through internet in the Christian education for young children. Based on those factors, the following can be suggested: firstly, most of all, many experts who can develop Christian programs for young children must be raised; secondly, the internet site of Christian education for young children with high quality must be developed; thirdly, the Christian internet site for young children is needed to inform to christian parents and children.

Key words: Internet, Computer, Christian education and Internet, Christianperspective, Youngchildren