

# 국내·외 유·아동 디지털 교육 동향과 디지털 교육 발전 방안 탐색

남창우 동아대학교 교육학과 부교수

디지털 전환으로 인한 유·아동의 디지털 접근성 향상은 뉴노멀을 맞이할 것으로 전망된다. 한편, 잦은 디지털 접촉으로 인하여 제기되는 부작용으로 인하여 유·아동은 물론 유·아동을 둘러싼 인프라 전반에 대한 개혁이 요구된다. 본고에서는 디지털 리터러시 함양을 목적으로 수행된 디지털 교육 관련 연구와 동향을 탐색함으로써, 디지털 교육의 현황을 파악하고 유·아동 디지털 교육 혁신의 구체적인 아이디어를 제안하고자 하였다. 이에 국내·외 디지털 교육 관련 문헌을 분석하여, 공통적으로 제안되는 함의점을 기반으로 몇 가지 제언을 제시하였다. 첫째, 향후 유·아동 디지털 리터러시를 함양을 위한 부모 및 보호자의 태도를 환기할 필요가 있다. 둘째, 디지털 교육의 확장 및 접근성을 위하여 지역사회 특히 대학과 연계된 통합 시스템 도입이 요구된다. 마지막으로 유·아동 디지털 리터러시 역량 연계된 부모 디지털 교육 체제 수립도 정책적으로 연구 및 사업이 진행될 필요가 있다.

## 1. 논의 배경

디지털 전환(Digital Transformation) 시대는 4차 산업혁명의 핵심인 첨단 기술 기반의 초연결·초지능을 실현함으로써 기술과 삶이 밀접하게 맞닿아있는 뉴노멀(New Normal)을 맞이할 것으로 전망된다<sup>1)</sup>. 코로나 19 감염병으로 촉발된 재택근무, 원격교육, 전자상거래 등의 온라인 플랫폼을 기반으로 한 서비스의 급증은 생활 속 디지털 의존도를 높이는 촉매 역할을 하였다. 이러한 양상은 교육 현장에서도 두드러지게 나타나는데, 특히 학습자들은 학습 자체뿐

만 아니라 학습과정에서 교수자, 학부모, 동료 및 인터페이스 등과 상호작용하기 위한 커뮤니케이션 수단으로써 디지털 기기 및 어플리케이션을 적극 활용하고 있다. 과거와는 다른 방식으로 온라인(비대면) 상호작용이 강화되는 것이다. 이처럼 교육에서 허물어진 온·오프라인의 경계는 디지털 교육과 접근에 대한 새로운 정의가 필요함을 의미한다.

한편으로 일명 디지털 네이티브(Digital Native)로 불리던 세대가 유·아동의 자녀의 부모가 되었다<sup>2)</sup>. 디지털 네이티브란 태어날 때부터 ICT에 둘러싸여 성장해온 세대를 의미하며, 이들은

1) 배영임, 신혜리(2020). 코로나 19, 언택트 사회를 가속화하다. 이슈 & 진단, 416, 1-26.

2) Prensky, M.(2001). Digital Natives Digital Immigrants. *On the Horizon*, 9(5), 1-6.

디지털 기술을 익숙하고 지속적이면서 자신을 표현하는 수단으로 활용한다는 특징을 갖는다. 이에 스마트폰과 같은 모바일 디바이스를 생활 속에서 자연스럽게 사용하며, 자녀를 양육하는 데 정보 수집 및 소통의 도구로 활용하기도 한다<sup>3)</sup>. 2021년 1월 한국언론진흥재단이 발표한 「2020 어린이 미디어 이용 조사 보고서」에 따르면, 어린이들은 하루 평균 4시간 45분을 디지털 매체에 할애하는 것으로 드러났다. 이와 같은 수치는 세계보건기구(WHO)에서 권고하는 1시간을 기준으로 4배가 넘는 수준이다. 태어난 지 몇 개월 되지 않은 영아들이 스마트폰 스크린을 능숙하게 터치하고 스와이프(swipe)하는 모습을 쉽게 찾아볼 수 있는 이유이다. 더불어 최근 코로나 19로 인하여 외부 활동이 제한되면서 이러한 추이는 더욱 뚜렷하게 드러난다. 이러한 변화는 유·아동이 사회의 구성원이며, 디지털 콘텐츠의 사용자로서 자신의 부모나 교사의 디지털 활용 경험과는 상이한 차원의 디지털 기술을 몸소 경험하고 있음을 의미한다<sup>4)</sup>.

## 2. 국외·내 디지털 교육 동향

### 가. 유·아동의 디지털 접근 및 이용 현황

한국정보화진흥원에서는 2004년부터 「인터넷 중독 실태조사」를 시작으로 매년 실태조사를 진행하였으며, 2015년에는 유·아동용 스마트폰 과의존(중독) 척도를 개발하여 조사 대상을 만 3세 이상으로 확대시켜 결과를 발표하였다. 스마트폰 과의존이란 스마트폰을 이용함에 있어 현저성 증가, 조절실패, 문제적 결과를 경험하는 상태를 의미한다<sup>5)</sup>. 아래의 <표 1>은 만 3~9세의 유·아동의 디지털 과의존 조사 문항을 나타내며, 타 연령의 자기보고식과는 달리 유·아동용 조사 도구는 관찰자가 답하는 형식으로 개발되었다.

주요 조사결과를 살펴보면 지난해 스마트폰 이용자 가운데 20%는 과의존 위험군으로 나타났으며, 주목할만한 점은 유·아동의 증가세가

<표 1> 스마트폰 과의존 조사 문항(유·아동용)

구분	문항 내용
현저성	항상 스마트폰을 가지고 놀고 싶어 한다.
	다른 어떤 것보다 스마트폰을 갖고 노는 것을 좋아한다.
	하루에도 수시로 스마트폰을 이용하려 한다.
조절실패	스마트폰 이용에 대한 부모의 지도를 잘 따른다.
	정해진 이용 시간에 맞춰 스마트폰 이용을 잘 마무리한다.
	이용 중인 스마트폰을 빼앗지 않아도 스스로 그만둔다.
문제적 결과	스마트폰 이용 때문에 아이와 자주 싸운다.
	스마트폰을 하느라 다른 놀이나 학습에 지장이 있다.
	스마트폰 이용으로 인해 시력이나 자세가 안 좋아진다.

출처 : 한국지능정보사회진흥원 스마트심센터 홈페이지

3) 오주현, 박용원(2019). 영유아의 스마트 미디어 사용 실태 및 부모 인식 분석. 육아정책연구, 13(3), 3-26.

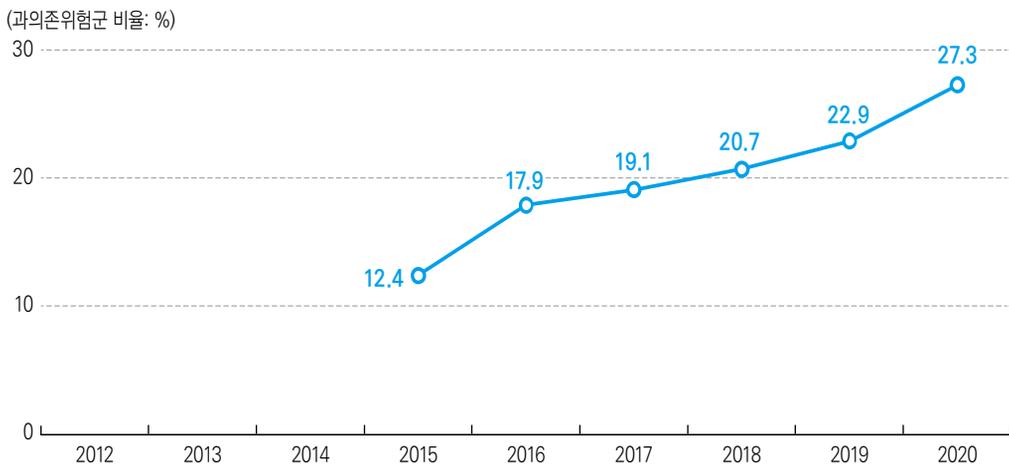
4) 윤미경, 서현선(2021). 스마트 미디어에 대한 유아들의 이야기. 유아교육연구, 31(3), 269-291.

5) 과학기술정보통신부, 한국정보화진흥원 (2021). 2020년 스마트폰 과의존 실태조사 결과. 과학기술정보통신부 보도자료

가장 뚜렷했다는 것이다. 다음 [그림 1]에 제시된 결과에서 '20년 스마트폰 이용자 중 유·아동(만 3~9세)의 경우 과의존위험군(고위험군, 잠재적 위험군) 지난해 대비 4.4%p 증가한 27.3%로 나타났다. 무분별한 유·아동의 디지털 활용이 우려스러운 이유이다. 세계보건기구는 스마트폰과 같은 디지털 디바이스와 콘텐츠에 장시간 노출될 시 영유아의 뇌 발달뿐만 아니라 신체와 정서 발달에 부정적인 영향을 끼친다고 보고한다<sup>6)</sup>. 그러나 알려진 바와 달리 디지털 접촉이 유·아동의 신체적, 인지적, 정서적 발달에 적합하지 않다는 주장을 뒷받침할 명확한 증거는 없으며, 이러한 견해는 최근 디지털 기술을 적절히 활용하는 것이 유·아동의 학습과 발달을 지원하는 유용한 도구가 될 수 있다는 견해로 대체되고 있다<sup>7)</sup>. 디지털 접촉 빈도가 꾸준히 증가하고 있고 접촉 시기가 저연령화되는 현상을 고려할 때, 유·아동의 디지털 활용에 대한 경고와

우려의 목소리는 더 이상 강제성을 띠는 통제나 차단으로는 어려울 것이다.

이러한 현상을 증명하듯 일명 FAANG(Facebook, Apple, Amazon, Netflix, Google)로 불리는 글로벌 IT 기업들은 일제히 아동용 플랫폼 및 교육용 콘텐츠에 투자하고 있다. 키즈 크리에이터라는 새로운 단어를 등장시킨 유튜브(Youtube)와 키즈 채널을 따로 분리하여 콘텐츠를 조달하는 넷플릭스 등 구독형 OTT와 같은 상품을 통한 영유아의 디지털 콘텐츠 접근 가능성은 무궁무진하다. 이같이 디지털 기술과 콘텐츠의 확대는 영유아의 삶과 발달 과정에 큰 영향을 미친다. 디지털 전환 시대를 살아가는 영유아의 발달과 행동은 부모 세대와는 다르며, 더 이상 놀이와 육아 부담을 더는 식의 목적으로 디지털 기술과 콘텐츠를 제공하는 것에 그치는 것이 아니라, 디지털 교육의 큰 틀에서 논의될 필요가 있다.



[그림 1] 연령별 스마트폰 과의존 위험군 현황(유·아동)

6) World Health Organization. (2019). *Guidelines on physical activity, sedentary behaviour and sleep for children under 5 years of age*. World Health Organization.

7) Gjelij, M., Buza, K., Shatri, K., & Zabeli, N. (2020). Digital Technologies in Early Childhood: Attitudes and Practices of Parents and Teachers in Kosovo. *International Journal of Instruction*, 13(1), 165-184.

## 나. 디지털 리터러시의 필요성

앞서 살펴본 디지털 기술과 콘텐츠 활용에 다수의 유·아동이 많은 시간을 쏟는 것은 걱정스러운 것이 사실이나 이는 다른 차원에서 고려해 볼 수 있다. 예컨대 양질의 교육용 콘텐츠와 구체적인 지원방안이 마련되는 전제 하에, 주로 오락으로 소모되던 디지털 활용 시간을 교육 목적으로 전환한다면, 디바이스와 콘텐츠 이용에 익숙한 유·아동에게 좋은 기회가 될 수 있을 것이다. 이와 같은 측면에서 유·아동이 직접 디지털 기술과 콘텐츠의 내용을 비판적 시각에서 판단하고 유의미하게 활용할 수 있는 역량을 갖추도록 하는 것이 필요하다고 사료된다. 처방이나 예방과 같은 사회적 필요에 따라, 유·아동에게 체계적인 디지털 교육을 제공함으로써, 디지털 교육에 대한 적극적인 태도를 가져야 할 시점이다.

최근 수행된 유·아동의 디지털 교육 관련 연구에서 디지털 활용이 학습 및 다양한 발달 과정을 향상시킬 수 있는 특별한 가능성을 제안했다<sup>8)</sup>. 또한, 디지털 활용이 유·아동에게 매력적이면서 놀이, 학습, 의사소통, 발달 등에 관여하도록 새로운 기회가 될 수 있다고 보고하기도 하였다. 더 나아가 올바른 디지털 접근, 활용, 소통을 위하여 디지털 역량을 함양할 수 있는 교육에 대한 관심이 뜨겁다. 학계에서도 다양한 연구를 통하여 디지털 전환 시대에 적합한 유·아동 교육에 대하여 활발한 학술적, 실천적 논의가 진행되고 있다. 즉 유·아동을 대상으로 한 디지털 교육이 보호주의적인 전통적 접근에서 벗어나 학습자로서 주체적으로 삶을 영위할 수 있는 사회적 맥락을 고려한 디지털 교육이 구체화되어야 할 필요가 있다는 것이다.

디지털 역량 교육을 보다 구체적으로 살펴보면 ‘디지털 리터러시(Digital Literacy)’를 고려해야 함을 알 수 있다. 디지털 리터러시는 미디어, 정보, ICT 리터러시를 포괄하는 개념으로 초기에는 테크놀로지의 활용에 초점이 맞추어져 있었다<sup>9)</sup>. 그러나 기술과 디바이스 활용을 넘어 디지털에 대한 접근·이해·참여·창조·협력·공유와 같은 사회문화적인 차원의 리터러시의 개념으로 확대되었다<sup>10)</sup>. 해외의 디지털 리터러시에 대한 정의를 살펴보면, 유네스코, 영국 인터넷 안전위원회, 구글, 캐나다 교육부 등의 기관에서 공통으로 ‘디지털 시민성’, ‘디지털 정서’, ‘디지털 안전’, ‘디지털 정체성’ 및 ‘디지털 미디어 리터러시’ 분야를 포괄하고 있음을 알 수 있다. 이는 각국에서 디지털 리터러시의 필요성과 함양 방안에 대하여 지속하여 고민하고 있음을 뜻한다. 특히, 대한민국은 IT 선진국이나 코로나 19를 겪으며 디지털 리터러시 교육과정, 해당 교육과정 운영 플랫폼, 구체적인 교수·학습 전략이 충분히 마련되어 있지 않음이 지적되고 있다. 디지털 교육을 위한 디바이스의 유무, 지역과 학군, 사전 디지털 리터러시 역량 수준에 따른 디지털 격차 및 교육격차가 심화되고 있는 현재 시점에서 유·아동을 대상으로 한 디지털 교육이 앞으로 나아갈 방향을 제안하고 정책적 시사점을 고찰하고자 관련 연구를 검토하여 경향과 실태를 살펴보고자 하였다.

## 다. 디지털 교육 관련 연구 및 실태

유·아동 디지털 교육은 2000년을 전후로 하여 컴퓨터와 같은 디바이스가 보급됨에 따라 자연스럽게 디지털 관련 연구가 등장하였다<sup>11)</sup>. 분석

8) Kalas, I.(2013.7). *Integration of ICT in early childhood education. In X World Conference On Computer Education*. Torun, Poland.

9) Trilling, B., & Fadel, C.(2009). *21st century skills: Learning for life in our times*. John Wiley & Sons.

10) 김도현(2020). 국내 미디어·디지털·정보·ICT 리터러시의 연구동향 분석. *교육문화연구*, 26(3), 93-119.

대상인 전체 논문 중 디지털 리터러시에 대한 연구가 집중적으로 수행되었고, 최근 들어 관련 주제에 대한 관심이 높아진 것을 확인하였다. 한편, 첨단 기술과 유·아동 교육을 적용하려는 움직임이 활발한데, 최근 증가 추이가 가파른 것으로 보아 디지털 관련 연구가 유·아동 차원에서 확대된 것으로 보인다<sup>12)</sup>.

이처럼 선행 연구를 살펴본 결과 유·아동 디지털 활용의 게이트 키퍼로서 부모와 교사를 비롯한 성인의 관점에서 디지털 기술 및 콘텐츠에 대한 인식과 야기될 문제점에 대한 논의를 진행하였다. 결과적으로 즉, 유·아동들의 스마트 미디어 활용 경험은 성인의 관점을 통해 유추되었으며, 디지털의 유해성에 주목하였다. 따라서 전통적인 사용자와는 구분되게 디지털이 일상이 되는 삶을 사는 유·아동의 경우 실질적인 사용 주체로서의 경험과 생각을 달리 가져야 할 필요가 있다. 이와 같은 맥락에서 독일, 영국, 캐나다, 핀란드 등 세계 각국은 디지털 교육에 디지털 사회를 살아가는 시민으로서의 자질을 함양하도록 하는 디지털 시민성 교육(digital citizenship education)의 필요성을 정책적으로 강조하고 있다<sup>13)</sup>.

한편, 유·아동이 디지털 기술 및 콘텐츠 활용에 있어 부모나 교사의 관점에서 벗어나 유아 자체의 관점에서 바라보아야 한다는 견해도 존재한다. 이를 뒷받침하듯 한 연구에 따르면 유아동들은 부모나 조부모, 손위 형제·자매 등의 바르지 못한 디지털 활용 형태로 인한 문제를 구체적으로 인식하고 있었다. 이와 같은 결과를 바탕으로 유·아동의 디지털 교육은 반드시 부모

나 교사 등 개별 지원환경을 염두에 두어야 함을 뜻한다<sup>4)</sup>. 이상으로 관련 연구를 통하여 살펴본 디지털 교육 관련 연구 동향은 매체의 급속한 발달과 보급으로 인하여 견인하듯 디지털 교육의 필요성이 강조된 측면이 있으나, 사회적 필연성과 함께 잠재적인 교육적 활용 가능성을 제시하는 측면에서 공통점을 가지고 있다. 이 외에도 해외의 경우 디지털 활용에 대한 지도를 통해 유아들에게 교육·발달·문화적으로 의미 있는 활동을 제공할 수 있음을 강조하였으며<sup>14)</sup>, 교육뿐만 아니라 게임 및 산업과 연계된 다양한 활용 방안이 제안되고 있다.

미국교육위원회(Education Commission of the States)는 2020년 학습자의 디지털 시민성 개발을 위한 교육 전략을 발표하였다. 발표 요지를 살펴보면, 디지털 시민성에 대한 개념을 재정의하여, 시각 변화를 유도하였으며, COVID-19 팬데믹 이후에도 적용이 가능한 전문적인 교수 역량 강화를 지원하고자 하였고, 기존에 구축된 디지털 허브를 기반으로 디지털 시민성과 관련된 정보 및 자료에의 접근성을 강화하였다<sup>15)</sup>. 영국의 경우 2014년부터 G20 국가 중 최초로 컴퓨팅(Computing) 과목을 만 5~16세에 습득하는 것으로 목표를 설정, 교육을 진행하고 있다<sup>16)</sup>. 한편 최근 유럽연합(EU)은 2030년경 실현을 목표로 하는 장기 디지털 정책 청사진 ‘디지털 컴퍼스(Digital Compass)’를 발표하기도 하였다. 구체적으로 제안된 디지털 교육 액션플랜은 크게 두 가지 방향의 전략 계획이 포함되어 있다. 첫째, 고성능의 디지털 교육 환경을 구

11) 정현선(2012). 미디어를 보는 관점에 따른 유아 교육 분야 미디어 관련 연구 동향 분석. *어린이미디어연구*, 11(2), 45-67.

12) 김민정, 김남연, 유효인(2020). 전자매체에 대한 유아교육 관련 연구 동향 분석: 2000년 이후 국내 학술지 논문을 중심으로. *유아교육학논집*, 24(4), 199-2.

13) 황치성, 김광재, 한승연(2014). 미래 성장 동력으로서 미디어 리터러시. *커뮤니케이션 북스*.

14) 임은미(2012). 유아과학교육 관련 국외 연구동향 분석. *열린유아교육연구*, 17(5), 245-261.

15) 이수진(2020.10). 뉴노멀 시대의 디지털 교육을 모색하다. *Arte365 해외리포트*. (최종검색일 2021년 09년 21일), <https://arte365.kr/?p=83747>

16) 강유나, 이영신(2020). 유아의 디지털매체 이용 지도지침 구성을 위한 기초연구: 이용지침에 대한 교사 요구도 분석을 중심으로. *어린이미디어연구*, 19(1), 143-167.

축하는 것이다. 이는 공간, 디바이스 등을 포함하여 효과적인 디지털 역량을 양성할 수 있는 체계적인 계획, 디지털 활용이 원활한 교수자, 양질의 콘텐츠, 편리한 도구 및 안전한 플랫폼 등을 포함한다. 둘째, 디지털 변화에 대비한 적절한 역량 개발이 해당된다. 이를 위해서는 앞서 강조한 디지털 리터러시, 컴퓨터, 데이터 등 집약적 기술에 대한 디지털 역량을 유아기부터 개발해야 함을 강조한다. 디지털 전문가를 육성하고 소외계층의 참여를 독려하기 위한 고급형(심화형) 디지털 역량이 교육으로써 제공되어야 함을 뜻한다. 이같이 유·아동을 대상으로 디지털 기술 및 콘텐츠를 바르게 활용하는 것에 대한 교육은 앞서 지적된 중독 및 과의존과 같은 위험을 예방하고 유아기에 함양해야 할 디지털 역량과 태도의 중요성을 강조하고 있다. 이러한 국제적 접근은 장기적으로 디지털 혁신을 통한 더 나은 방향으로의 교육을 보편적으로 확대하는 사회적 효과 창출로 연결될 것으로 전망된다.

### 3. 정책 제언

첨단 디지털 기술의 등장은 디지털 리터러시의 개념을 정보 수집, 활용, 변형, 생산에서 나아가 사용자 간의 협력, 시민성, 윤리의식 등을 포괄하는 개념으로 이해하도록 요구하고 있다. 이러한 맥락에서 디지털 교육은 디지털 자체를 읽는 것이 아니라 디지털과 그 내용이 담고 있는 사회문화적 상황을 비판적으로 읽어내는 것이라 할 수 있다<sup>17)</sup>. 문헌분석을 통하여 국내·외 유·아동 디지털 교육 관련 동향에서 공통적으로 확인한 특징을 바탕으로 정책 제언을 하자면 크

게 유·아동의 디지털 리터러시 함양을 위한 인식 제고와 디지털 교육을 위한 지원으로 구분할 수 있다.

첫째, 올바른 디지털 활용과 디지털 리터러시 함양을 위하여 부모 혹은 보호자가 함께 실천할 수 있는 지침이 마련되어야 하며, 정부 차원에서 디지털 리터러시의 함양 정도를 확인할 수 있는 정기적 조사와 지속적인 피드백을 통하여 정부 차원의 관리 체제 구축이 필요하다. 또한, 코로나19 발생 이전부터 사회적 양극화의 원인이자 결과로 지적되었던 교육 문제를 첨단 기술의 보편화를 통하여 교육 전반의 질을 높여 명확한 비전을 창출할 수 있는 네트워크를 구성하는 것 역시 요구된다. 이러한 제안의 배경에는 앞서 디지털 디바이스 활용 통계 자료를 통하여 유·아동의 스마트폰 사용에 대한 문제점과 관련이 있다. 그러나 이를 구체적으로 살펴보면 유·아동의 부모 연령대와 상호 비교하였을 때, 부모 연령대의 스마트폰 사용률이 증가함에 따라 아동의 스마트폰 사용률이 점차 증가하는 추세를 보였다. 이러한 결과는 유·아동을 양육하는 부모의 디지털 디바이스 사용이 자녀에게 영향을 미칠 수 있다는 것을 증명하는 예로써 무분별한 제공과 통제를 삼가고 마치 글을 읽는 법을 가르치는 것과 같이 접근해야 함을 의미한다<sup>18)</sup>.

두 번째, 유·아동의 디지털 교육이 부모나 학생이 어디서든 쉽게 접할 수 있는 형태로 지역 사회와 긴밀한 연계를 통한 접근성(accessibility) 확장이 필요하다. 이를 위해서는 지역사회 좁게는 마을의 특성을 잘 이해하고 있으며, 각 기관 간의 협조를 통하여 원활한 의사소통이 가능하도록 통합형 시스템 혹은 플랫폼 구축이 필요하다. 특히, 지역사회 내 대학이 있는 경우 적극적으로 활용하는 것을 추천할 수 있다. 대학 내에

17) 이란, 현은자(2014). 디지털 시대의 아동 미디어 관련 연구동향 분석. 아동학회지, 35(4), 17-40.

18) 황보원주, 위민영(2017). 아동을 위한 디지털미디어 리터러시 성장성 연구 : 라캉의 욕망이론을 중심으로. 멀티미디어학회논문지, 20(2), 420-428.

는 개발, 운영, 관리, 평가를 지원해줄 교수학습 개발센터, 원격교육지원부서, 도서관, 스튜디오, 실험 및 연구 환경 등 풍부한 디지털 교육 인프라를 가지고 있다. 더불어 디지털 분야에 대한 최신 동향을 연구한 경험을 가진 인적 인프라, 즉 전문가도 소속되어 있다. 이렇듯 지역사회를 중심으로 대학이 거점 역할을 하게 되면 유·아동, 부모 또는 보호자뿐만 아니라 디지털 네이티브를 담당할 예비교원에 대한 교육도 가능하게 된다.

마지막으로 현재까지 수행된 연구의 상당수는 디지털 교육에 대한 인식을 확인하고 양적 연구를 통한 검증으로 구성되어 있었다. 유·아동의 디지털 교육에 대한 논의의 역사가 그리 길지 않은 점을 생각해보면 당연한 연구동향일

수 있다. 그러나 선제적 측면에서 향후 연구될 연구 주제는 유·아동의 디지털 교육에 대한 보다 깊이 있고 체계적인 제안이 포함된 형태일 필요가 있다. 예컨대, 앞서 제안한 지역사회와의 연계성을 위한 인증 프로그램을 개발하거나 유아기의 발달 과정에서 개개인의 차이가 존재하는 점을 고려한 연령별 디지털 역량 정의 및 측정 척도 개발 등의 체계적인 정책 연구가 진행될 필요가 있다. 더불어 유·아동의 디지털 교육은 부모 또는 보호자와 뗄 수 없으므로 부모, 조부모 등 유·아동을 둘러싼 학부모의 디지털 리터러시를 함양할 수 있는 부모 디지털 교육에 대한 정책 연구도 활발히 진행될 필요가 있다.