

2. (가)는 ○○유치원 교사 협의회에서 나눈 대화의 일부이고, (나)는 김 교사가 작성한 유아 관찰지의 일부이다. 물음에 답하시오. [5점]

(가)

김 교사: 우리 반 아이들이 쌓기 놀이 영역에서 놀이를 방해하는 행동이 자주 일어나는 것 같아요. 이런 행동이 쌓기 놀이 영역 외에 다른 영역에서도 나타나는지 궁금했어요. 그래서 빈도 사건표집법으로 관찰지를 작성했어요.

박 교사: 시간표집법을 사용해도 되지 않나요?

김 교사: 시간표집법과 달리 빈도 사건표집법은 자주 일어나지 않는 행동도 관찰할 수 있더라고요. 사용도 간편한 편이고, 관찰하고자 하는 행동에 대한 질적 정보도 제공해요. 반복해서 기록하면 유아의 행동 변화도 알 수 있고요.

이 교사: 빈도 사건표집법을 활용하면 놀이 방해 행동이 어느 영역에서 자주 일어나는지 비교가 가능하겠군요.

최 교사: 저는 유아들과 함께 생활하며 관찰 행동이나 시간을 정해서 관찰지로 기록하기 쉽지 않더라고요. 그래서 자연적 관찰을 선호하는 편이에요. 때로는 ㉠일방경이 있는 관찰실에서 통제적 관찰을 하기도 하지만, ㉡통제적 관찰은 자연적 관찰에 비해 제한점도 있어요.

[A]

(나)

<빈도 사건표집법 관찰 지침>

<관찰 전>

- 관찰 대상 유아를 선정한다.
- 관찰 장소를 미리 정한다.

<관찰>

- 놀이 방해 행동에 대한 조작적 정의를 한다.
- 유아가 놀이를 방해하는 행동을 보였을 때, 해당하는 범주에 세기표(###)로 기록한다.
- 1회에 3분 관찰 후 30초 기록하여 총 10회 관찰한다.
- 놀이 방해 행동이 다양하게 관찰되었을 때는 해당하는 범주에 모두 표시한다.

[B]

관찰 대상 유아	○○○	관찰 자	김○○		
생년월일	○○년 ○월 ○일	관찰 일시	○○년 ○월 ○일 ○시		
성별	남/여	관찰 행동	놀이 방해 행동		
... (중략) ...					
영역 \ 놀이 방해 행동	놀잇감 빼앗기	구성물 망가뜨리기	놀리기	치거나 밀기	소리 지르기
쌓기 놀이					
역할 놀이					
... (하략) ...					

1) 빈도 사건표집법의 특징을 고려하여 (가)의 [A]에서 잘못된 것을 1가지 찾아 바르게 고쳐 쓰시오. [1점]

2) ① (가)의 밑줄 친 ㉠을 하는 이유를 1가지 쓰고, ② (가)의 밑줄 친 ㉡에 해당하는 것을 1가지 쓰시오. [2점]

①

②

3) (나)의 [B]에서 잘못된 것을 2가지 찾아 그 이유를 각각 쓰시오. [2점]

•

•

한국교육과정평가원

유치원 교육과정 A (8면 중 2면)

3. (가)는 ○○유치원 교사들의 대화이고, (나)는 가정통신문의 일부이다. 물음에 답하시오. [5점]

(가)

정 교사: 요즘 아동권리에 대한 관심이 생겨 관련 연수를 들었어요.

이 교사: 저도 유괴 예방교육 직무 연수를 들었는데, 어떤 유괴 유형에서는 ㉠ 유아의 동정심을 유발해 유인한다고 해요.

윤 교사: 그렇군요. 유괴 예방교육에 더욱 신경 써야겠네요.

정 교사: 저는 지역 놀이터 환경 개선을 위해 ㉡ 우리 반 아이들의 의견을 모아서 아동 친화 도시 위원회에 전달했어요. 그리고 아동권리 보장 측면에서 아동 학대 예방교육도 실시하려고 해요.

박 교사: 유치원 교사는 아동학대 신고 의무가 있잖아요. 유아들의 생존과 발달이 중요하니, 부모로부터 학대받은 정황이 발견된 경우에 필요하면 분리해서 보호해야 해요. 하지만 부모의 이야기도 들어 봐야죠. 피해 유아가 “엄마가 때려서 같이 살기 싫어요.”라고 말하며 분리를 원한다고 해도, 부모 입장에서는 원하는 대로 훈육할 권리도 있으니까요.

[A]

정 교사: 가정에서 아이들의 권리를 존중하고 유괴 예방을 위해 안전한 행동을 지도할 수 있도록 부모교육을 하면 어떨까요? 연수에서 ㉢ 기노트(H. Ginott)의 부모교육 프로그램에 대해 들었는데, 자녀를 존중하면서도 행동의 한계를 알려 줄 수 있는 소통법을 알려 주더라고요.

윤 교사: 좋아요. 놀이터 유괴 예방교육에도 도움이 되겠어요. 기노트의 이론에 근거하여 가정통신문을 작성해서 보내야겠어요.

(나)

기노트(H. Ginott)의 대화 원리에 따른 자녀 행동의 한계 설정

- 간결하고 분명한 언어를 사용하기
- 수용할 수 있는 행동과 수용할 수 없는 행동을 분명히 말해 주기

“놀이터에 혼자 가지 않아요.”

1단계

자녀의 요구를 비판하지 않고 인정해 주며 간단히 반복해서 말해 준다.

(예시)

놀이터에 혼자 가서 놀고 싶구나.

2단계

제한할 행동에 대해 분명하게 통제하는 말을 해 준다.

(예시)

놀이터에 혼자 가는 것은 위험해서 안 돼.

3단계

(㉣)

(예시)

(㉤)

1) (가)의 밑줄 친 ㉠의 대처 방법으로 교사가 지도해야 할 내용을 1가지 쓰시오. [1점]

2) ① (가)의 밑줄 친 ㉡에 해당하는 『유엔아동권리협약』에 따른 아동의 기본 권리를 1가지 쓰고, ② 『유엔아동권리협약』 원칙에 근거하여 (가)의 [A]에서 잘못된 부분을 찾아 그 이유를 1가지 쓰시오. [2점]

- ① _____
- ② _____

3) (가)의 밑줄 친 ㉢과 관련하여 ① (나)의 ㉤에 해당하는 내용과 ② (나)의 ㉥에 들어갈 예시를 순서대로 각각 1가지씩 쓰시오. [2점]

- ① _____
- ② _____

4. (가)는 ○○유치원 4세 반 놀이 상황이고, (나)는 임 교사의 저널이고, (다)는 임 교사가 준비한 언어활동 목록이다. 물음에 답하시오. [5점]

(가)

수민: 선생님, 수민이 생일에 동물원 ㉠ 갔다 왔어요.
교사: 수민이가 동물원에 다녀왔구나. 누구랑 다녀왔어요?
수민: 엄마랑 아빠랑.
교사: 수민이 생일에 엄마랑 아빠랑 동물원에 다녀왔구나.
수민: 네.
교사: 어제는 유치원에서 뮤지컬 보러 갔었지요?
수민: 네. ㉡ 뮤지컬이가 재밌었어요.
... (하략) ...

(나)

어제 유아들과 뮤지컬 ‘구름구름빵’을 보러 다녀왔다. 수민이가 오늘 『개구리 공주』 동화책 제목을 보더니 “‘구름구름빵’ 할 때 ‘구’다!”라고 하였다. 유아들이 요즘 (㉢) 인식을 하는 모습을 자주 볼 수 있다. 다음에는 (㉣) 인식과 관련된 놀이를 계획해 봐야겠다.

(다)

활동명	활동 내용
동화 각색하기	○ 이야기책에 나오는 사건을 회상하고 동화의 일부분을 재구성하는 놀이를 한다.
동화 속 주인공에게 편지 쓰기	○ 동화 속 주인공에게 편지를 쓰는 활동을 한다.
카드로 끝말잇기	○ 끝말이 이어지도록 카드를 이어서 놓아 본다.
몸짓으로 표현해요	○ 낱말 카드를 보고 몸짓으로 표현한다.
언어 지시 따르기 놀이	○ 선생님이 ‘가라사대’라고 말하면 말하는 대로 따라 하고, ‘가라사대’를 하지 않고 말하면 따라 하지 않아도 되는 놀이를 한다.

1) ① (가)에서 밑줄 친 ㉠, ㉡에 공통으로 나타나는 유아기 초기 문법 발달의 특징을 설명하고, ② 그 특징이 언어 습득에 대한 행동주의 이론의 관점과 다른 점을 1가지 쓰시오. [2점]

- ① _____
- ② _____

2) (나)의 ㉢에 공통으로 들어갈 내용과 관련된 활동을 (다)에서 찾아 그렇게 생각한 이유를 1가지 쓰시오. [1점]

3) ① 다음에서 언어의 세 영역 중 ㉤, ㉥를 포괄하는 영역을 쓰고, ② 그 영역에 해당하는 활동명을 (다)에서 찾아 1가지 쓰시오. [2점]

○ 언어는 전달 수단에 따라 문자 자료에 의존하는 문자 언어와 구두로 표출된 말에 의존하는 (㉤)(으)로 나눌 수 있다.
○ 언어는 기능에 따라 다른 사람의 메시지를 받아 해석하는 (㉥)와/과 메시지를 구성하고 전달하는 표현 언어로 나눌 수 있다.

- ① _____
- ② _____

5. (가)는 ○○유치원 유아들의 놀이 상황이고, (나)와 (다)는 언어 지도에 대한 교사들의 대화이다. 물음에 답하십시오. [5점]

(가)

서준: 어, 정리 시간이다. 아쿠아리움 만들려면 오래 걸리는데
지금 정리하면 또 다시 만들어야 하잖아.
하울: 밥 먹고 와서 나중에 다시 놀고 싶은데…….
교사: 멋지게 만든 아쿠아리움을 정리하려니 아쉽구나.
보람: 선생님, 우리 밥 먹고 와서 아쿠아리움 놀이 계속하고
싶은데 여기 그냥 놔두어도 돼요?
교사: 너희들이 더 놀고 싶다면 그냥 놔두어도 괜찮아. 그런데
다른 친구들이 이걸 정리 안 한 것이라고 생각해서 치울
수 있을 것 같아.
보람: 아……. 정리하지 말라고 애들에게 어떻게 말하지?
교사: 너희들의 생각을 써 두면 어떨까?
서준: 그럼 ‘만지지 마시오.’라고 써.
보람: (쓴 것을 보고) 우와, 멋지다.
하울: 이제 아이들이 만지지 않을 것 같아.

(나)

정 교사: 요즘 아이들과 ‘비밀의 성 보물찾기’라는 문장
만들기 놀이를 하고 있어요. 이 놀이는 단어 카드를
활용해 문장을 완성해 보는 것인데, 아이들의
읽기·쓰기 발달에 도움이 되는 것 같아요.

《 비밀의 성 보물찾기 》

놀이 방법

1) 단어 카드를 뽑는다.
2) 단어 카드를 보고, 보물 지도에
카드를 넣어 문장을 만든다.
3) 모든 문장을 완성하면 놀이가
끝난다.

단어 카드

하늘 친구 비행기 램프
섬 선생님 열기구 열쇠
바다 강아지 잠수함 카드

보물 지도

*비밀의 성은 섬 에 있어요.
*비밀의 성은 _____ 을/를 타고 가요.
*비밀의 성은 _____ 와/과 함께 가요.
*비밀의 성은 _____ (으)로 열 수 있어요.
*보물 상자 앞에 도착했어요. 무엇이 있을까요?

[A]

황 교사: 보물 지도 문장 만들기 놀이를 하면서 음소 결합을
경험할 수 있어 흥미롭네요. 저도 한번 해 봐야
겠어요.

이 교사: 우리 반 아이들도 ‘어디까지 왔나’ 동시 읽기를
하면서 문장 만들기 놀이를 했는데 재미있어
했어요.

[B]

김 교사: 저도 문장 만들기를 지원하기 위해 그림책을
활용한 다양한 읽기, 쓰기 자료를 제공하고
있어요.

박 교사: 저는 문장 만들기 놀이를 위해 쓰기 영역을 듣기,
말하기, 읽기 영역과 분리하여 운영하고 있어요.

(다)

김 교사: 유아의 읽기 발달을 위해서 음운 인식과 철자-소리
대응 등을 포함하는 ()와/과 언어 이해가 필요
하다고 하는데, 우리 반 아이들 읽기 수준에 맞게 어떤
놀이를 지원해 줄지 고민이에요.

정 교사: 저는 () 발달을 위해, 우리 반 아이들이 좋아
하는 과자 이름과 같은 친숙한 글자를 활용한 놀이와
그림책을 지원하고 있어요.

김 교사: 참, 어제 『옹기 이야기』를 아이들과 함께 읽었는데,
처음에는 아이들이 ‘옹기’, ‘가막’, ‘빚는다’라는
어휘를 잘 모르더니 책의 여러 다른 장면에서
같은 어휘가 나오니까 뜻을 알게 되는 것 같았어요. [C]

정 교사: 이번 주에 ○○옹기 축제가 있던데, 아이들과
직접 옹기를 빚어 보면 어떨까요? 어휘 이해에
도움이 될 것 같아요.

1) (가)에서 2019 개정 유치원 교육과정 ‘의사소통’ 영역의 내용
범주인 ‘읽기와 쓰기에 관심 가지기’의 내용과 관련하여 교사가
지원한 내용을 1가지 쓰시오. [1점]

2) (나)의 [A]와 관련하여 [B]의 교사 대화 중 잘못된 내용을 2가지
찾아 각각 바르게 고쳐 쓰시오. [2점]

• _____
• _____

3) ① (다)의 () 안에 공통으로 들어갈 용어의 개념을 설명하고,
② (다)의 [C]에 나타난 방법이 유아의 어휘 습득에 중요하게
작용하는 이유를 1가지 쓰시오. [2점]

① _____
② _____


6. (가)는 ○○유치원 놀이 상황의 일부이고, (나)는 교사와 유아의 『안 돼!』 그림책 읽기 대화이다. 물음에 답하시오. [5점]

(가)

(음률 영역에서 악기를 가지고 놀이한다.)
수 영: (실로폰 악기 두 개를 연결하며) 큰 강물에 긴 징검다리가 있대. (실로폰 채를 세워서) 물에 빠지지 않게 건너가야지.
은 경: (다른 실로폰 채를 사용해서) 나도 폴짝폴짝!
수 영: ㉠ 물속에서 악어가 나타났어. 우리를 잡아먹으려 해!
은 경: (다른 실로폰을 가져오며) 저기 배가 온다. 어서 타자!
수 영: 휴우, 다행이다. 우리 살았다.

(나)

(교사가 다음 그림책 장면을 몇몇 유아들과 읽고 이야기 하고 있다.)



하 은: “안 돼!”라고 쓰여 있네요.
윤 교사: (글을 읽어 주며) “연우야, 안 돼!”
왜 엄마가 “안 돼!”라고 했을까?
준 호: (그림을 보며) 연우가 집 안에서 위험하게 야구 방망이를 휘두르고 있어요.
윤 교사: ㉡
하 은: 우리 엄마는 매일 그래요.
준 호: 집에서 공놀이하면 안 돼요. 엄마가 나한테 그랬어요.
... (중략) ...
윤 교사: 『안 돼!』 그림책에는 누가 나오니?
수 영: 연우랑 엄마요.
윤 교사: 그래요. 이 그림책에는 어떤 이야기가 있었어?
하 은: 연우가 어항을 깼어요. 목욕탕 물도 넘치게 하고, 엄마가 혼냈는데 연우가 말 안 듣고 옷도 안 입고 도망갔어요.
준 호: 그래도 엄마가 연우를 안아 주고 “사랑해.” 하고 끝났어요.
하 은: 아……. 다행이다.
준 호: 우리 엄마도 나한테 “사랑해.” 했는데……. 그래서 좋았어요.
... (하략) ...

1) (가)에서 밑줄 친 ㉠에 나타난 가상적 내러티브의 구성 요소를 1가지 쓰시오. [1점]

2) ① (나)의 그림책 장면에서 글과 그림의 관계를 설명하고, ② 매니와 와이즈만(J. Many & D. Wiseman)의 그림책 읽기 상호작용 유형에 근거하여 (나)의 ㉡에 들어갈 교사의 발문을 1가지 쓰시오. [2점]

① _____
② _____

3) ① (나)에서 다음의 ㉢가 나타났다고 판단할 수 있는 이유를 1가지 쓰고, ② 다음의 ㉢와 관련하여 (나)의 그림책 유형이 가지는 교육적 가치를 1가지 쓰시오. [2점]

매슬로(A. Maslow)의 욕구 위계 이론 중 (㉢)은/는 가족이나 또래 집단, 그 밖의 인간관계로부터 애정과 친밀감을 추구하는 욕구이다.

① _____
② _____

7. (가)는 ○○유치원 혼합연령 학급의 바깥놀이 상황이고, (나)는 예비 교사와 지도 교사의 대화이다. 물음에 답하십시오. [5점]

(가)

(유아들이 바깥놀이를 하다가 다른 반 유아가 바닥에 흘리고 간 캐릭터 카드를 발견한다.)

우빈: 앓! 캐릭터 카드다. 내가 찾았으니까 내 거야.

현진: 안 돼! 캐릭터 카드를 잃어버린 아이가 나타나서 선생님한테 이르면 우리 다 같이 혼날 거야.

우빈: 괜찮아. 진짜 신기해. 색이 변해. 우리 이걸로 그냥 놀자.

윤슬: 다른 사람이 잃어버린 캐릭터 카드를 가지고 놀아도 될까.....

우빈: ㉠ 이 캐릭터 카드는 내가 정말 좋아하는 거란 말이야. 나는 이 카드를 가지고 놀 거야. [A]

하람: 좋아. 우리 같이 놀자.

연이: 길에서 주운 건 주인이 있는 거야.

지수: 주운 캐릭터 카드로 놀면 재미있겠지만, 선생님께 주인 찾아 달라고 하자. 그러면 선생님이 더 재미있는 놀이를 하게 해 주실 거야.

(나)

지도 교사: 이번에는 어떤 수업을 해 보고 싶으신가요?

예비 교사: 이야기 나누기 수업을 해 보고 싶습니다. 어떤 주제가 좋을까요?

지도 교사: ㉡ 갈등이나 딜레마 상황을 포함한 이야기 나누기를 해 보면 어떨까요? ㉢ 우리 반 아이들이 오늘 바깥놀이를 하다가 주운 캐릭터 카드로 놀아도 될지 이야기하는 것을 봤어요.

예비 교사: 이 주제로 이야기를 나누면 유아들이 흥미로워할까요?

지도 교사: 네. ㉣ 유아들이 흥미와 관심을 가지고 적극적으로 참여할 것 같아요.

예비 교사: 이야기 나누기 수업을 진행하면서 유아에게 어떤 질문을 하면 좋을까요?

지도 교사: ㉤ ‘만약 네가 놀이터에서 좋아하는 캐릭터 카드를 주웠다면 어떻게 할 것 같아?’, ‘왜 그렇게 하려고 생각하니?’ 등과 같은 질문들을 해 보면 좋겠어요.

... (하략) ...

1) 콜버그(L. Kohlberg)의 도덕성 발달 이론에 근거하여, ① (가)의 밑줄 친 ㉠에서 우빈이가 스스로 옳다고 판단한 이유와 ② (나)의 밑줄 친 ㉡, ㉢을 통해 교사가 기대하는 교육적 효과를 각각 1가지씩 쓰시오. [2점]

- ① _____
- ② _____

2) (가)에서 ① 현진에게 나타난 도덕적 동기화 요인을 쓰고, ② [A]에서 만족 지연에 해당하는 내용을 찾아 1가지 쓰시오. [2점]

- ① _____
- ② _____

3) (나)의 지도 교사가 밑줄 친 ㉣과 같이 말한 이유를 밑줄 친 ㉤을 고려하여 1가지 쓰시오. [1점]

8. 다음은 ○○유치원 유아들의 바깥놀이 상황의 일부이다. 물음에 답하시오. [5점]

은서: 우리 8자 놀이 하자. 편은 어떻게 정할까?
소민: 나랑 같이할 사람 모여라!
은서: 나! 승준아, 우리 같은 편 하자.
정우: 그러면 너희는 3명이고 우리는 2명이잖아.
이 놀이를 하려면 양편의 사람 수가 같아야 해.
은서: 애들아, 내 생각에는 한 명을 더 데려오면 될 것 같아.
정우: 지금 할 사람이 없는데, 이 놀이에 심판도 필요하지 않아?
은서: 사람이 많아야 재미있는데, 할 수 없지. 정우 말대로 1명은 심판하자. 그럼 내가 먼저 심판할게. [A]
승준: 술래는 우리 편이 먼저 해도 돼?
은서: 좋아. 그게 좋겠어.
소민: 그런데 이 놀이는 8자 모양 길에서 도망가고 우리가 잡으면 이기는 거야? 그건 너무 쉬운데…….
나영: 술래가 길 안으로 들어와도 되는 거 추가하면 어때?
은서: 그건 너무 빨리 잡힐 것 같아. 길 안에서 얼음땡 할 수 있게 하는 건 어때?
승준: 좋아. 그렇게 하자.
소민: 자, 이제 시작! 우리가 잡으면 이기는 거야.

… (중략) …

은서: 정우! 선 밖으로 넘어갔어. 승준, 소민이 1점!
정우: 아……. 엄청 빨리 달려서 못 멈췄어. 아깝다. 술래한테는 안 잡혔는데.
나영: 괜찮아. 나도 그럴 뻔했어. 이제부터 조심하면 돼. 이번에는 우리가 술래야.
승준: 소민아, 같이 가.
나영: 하하, 한 번에 둘 다 잡았다!
소민: ㉠(화난 목소리로 흥분해서 발을 동동 구르며) 우리가 이길 수 있었는데 네가 날 따라와서 우리가 졌잖아. 나는 정말 이기고 싶단 말이야.
교사: (놀이가 중단된 것을 보고) ㉡

… (하략) …

1) 파튼(M. Parten)의 사회적 놀이 유형에 근거하여 [A]에 나타난 놀이의 특징을 설명하시오. [1점]

2) [A]에서 협상하기를 통해 유아가 경험한 내용을 2019 개정 유치원 교육과정 ‘사회관계’ 영역의 내용범주인 ‘더불어 생활하기’를 반영하여 1가지 쓰시오. [1점]

3) ① 밑줄 친 ㉠에서 사회적 기술 중 자기 조절이 필요한 이유와 ② 밑줄 친 ㉠에서 자기 조절을 증진시키기 위해 교수·학습 방법으로 게임을 적용할 때 주의할 점을 각각 1가지씩 쓰고, ③ 교사의 상호작용 중 정서적 지원하기와 관련하여 밑줄 친 ㉡에 들어갈 발화를 밑줄 친 ㉠을 고려하여 1가지 쓰시오. [3점]

- ① _____
- ② _____
- ③ _____

<수고하셨습니다.>

(이하 여백)