

1	<p>1) 성, 신체적 특성, 장애, 종교, 가족 및 문화적 배경 등으로 인한 차별이 없도록 편성하여 운영한다.</p> <p>2) 레오를 정확하게 평가하기 위해 유치원 교육과정 5개 영역, 59개 내용이 성취되었는지의 여부를 평가의 틀로 사용한 것이 잘못되었다. 성취 기준으로 삼기보다 유아의 배움을 5개 영역과 59개의 내용을 연계하여 이해해야 한다. 유치원 연계 차원에서 초등학교 1학년 수준의 교과 내용을 거의 다 가르친 것은 잘못되었다. 유치원 교육내용은 초등학교 1학년 수준을 상회하지 않도록 해야한다.</p> <p>3) 유치원에 이주 배경 학부모들의 요구가 많은 점을 고려하여 다문화 특성프로그램을 운영하고자 하는 것이다. 한국말이 서투른 제임슨을 고려하여 모국어로 번역된 그림책을 제공하고 친구들과 어울릴 수 있도록 지원하는 활동을 계획하고자 하는 것이다.</p>
2	<p>1) 관찰하고자 하는 행동에 대한 질적정보도 제공한다는 것이 잘못되었다. 관찰하고자 하는 행동의 빈도에 대한 정보를 제공한다.</p> <p>2) - 통제적 관찰은 조작된 인위적인 상황 속에서 객관적으로 관찰을 하는 것이기 때문에 일방경을 통해 실험실 속의 상황을 객관적으로 관찰할 수 있기 때문이다? - 통제적 관찰은 인위적으로 조작한 상황 속에서 관찰을 하기 때문에 자연스러운 맥락 속에서의 자연스러운 행동을 관찰할 수 없다는 점이다.</p> <p>3) 1회에 3분 관찰 후 30초 기록하여 총 10회 관찰한다는 점이 잘못되었다. 빈도 사건 표집법은 시간을 단위로 관찰하는 것이 아니라 사건을 단위로 행동이 발생할 때마다 관찰하여 기록하는 것이기 때문이다. 놀이 방해 행동이 다양하게 관찰되었을 때는 해당하는 범주에 모두 표시한다는 점이 잘못되었다. 관찰하고자 하는 목적에 적합한 ??</p>
3	<p>1) 일반적으로 성인은 유아에게 도움을 요청하지 않기 때문에 낮은 사람이 도움을 요청하면 절대 따라가지 않아야한다는 점을 지도해야 한다.</p> <p>2) 참여권 / 피해 유아가 분리를 원한다고 할 때도 부모의 이야기를 들어봐야 한다는 점이 잘못되었다. 아동이익 최우선의 원칙에 근거하여 아동과 관련된 의사결정을 해야 할 때는 성인이 아닌 아동의 이익이 최우선적으로 고려되어야 하기 때문이다.</p> <p>3) 아동의 요구가 최소한 일부라도 성취될 수 있는 방법을 제시한다. 엄마와 함께 놀이터에 가서 엄마가 지켜볼 수 있는 곳에서는 네가 원하는대로 혼자 놀 수 있다.</p>
4	<p>1) 과잉일반화로, 이는 유아가 습득한 문법규칙에 예외가 있다는 것을 모르고 모든 문장에 일괄적으로 적용하는 것이다. - 행동주의 이론에서는 유아의 언어습득이 모방과 강화에 의해 이루어진다고 보았는데, 성인이 한번도 모델을 보인적 없거나 강화한 적 없는 문장을 산출하는 이유를 설명하지 못하기 때문이다.</p> <p>2) 카드로 끝말잇기, 끝말잇기를 하는 것은 단어의 마지막 음절을 인식하여 그 음절로 시작하는 단어를 생각해내는 음절 인식 활동이기 때문이다.</p> <p>3) - 듣기 - 언어 지시 따르기 놀이</p>
5	<p>1) 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다에 근거하여 유아들이 정리하지 말라고 알리고자하는 유아의 생각을 써서 표시하도록 지원하였다.</p> <p>2) - 보물지도 문장 만들기 놀이를 하면서 음소결합을 경험할 수 있다는 것이 잘못되었다. 보물지도 문장 만들기 놀이를 하면서 단어 결합을 경험할 수 있다고 수정해야 한다. - 문장 만들기 놀이를 위해 쓰기 영역을 듣기, 말하기, 읽기 영역과 분리하여 운영하고 있다는 것이 잘못되었다. 문장 만들기 놀이를 위해 쓰기 영역을 듣기, 말하기, 읽기 영역과 통합하여 운영한다고 수정한다.</p> <p>3) 단어 재인으로, 이는 시각적으로 제시된 단어를 해독하여 해독된 글자를 자신의 심상어휘집에서 탐색하여 부합하는 의미를 파악하는 과정이다. c와 같은 간접적 어휘지도는 맥락 속에서 단어의 의미를 단서를 통해 추론하여 자연스럽게 의미를 파악하는 지도방법이므로, 유아가 언어습득에 대한 능동적 태도를 형성하며 맥락 속에서 의미를 풍부하게 이해하므로 실생활에서 단어를 사용하기 용이하기 때문이다.</p>
6	<p>1) 계기가 되는 사건</p> <p>2) 글에는 엄마가 등장하지만 그림에는 등장하지 않는 것과 같이 그림에 없는 정보를 글이 보충해주는 상호의존 관계이다. 너희도 엄마께서 너희에게 “안돼”라고 말씀하신 적이 있지?</p> <p>3) 그림책에서 엄마가 연우를 혼내면서도 사랑한다고 말하며 안아주는 것과 같이 부모의 사랑을 느끼고 가족에 대한 소속감을 느끼는 것과 관련된 애정 및 소속의 욕구에 대한 내용이 드러나기 때문이다.</p> <p>- (나)와 같은 사실동화는 유아가 실제 생활에서 경험할 수 있는 내용을 다루므로, 실생활에서 경험하는 애정과 소속감의 욕구에 대한 내용을 접하게 함으로써 동일시와 감정이입이 용이하게 함으로써 애정 및 소속감과 관련된 욕구를 간접적으로 충족하게 한다.</p>

7	<p>1) 도구적 상대주의 단계에서는 자신의 욕구를 충족시켜주는 것을 기준으로 옳고 그름을 판단하는데, 우빈이는 주운 캐릭터 카드가 자신이 좋아하는 것이기 때문에 가지고 놀아도 생각하는 것과 같이 주운 카드가 자신의 욕구를 충족시켜주기 때문에 가지고 노는 것이 옳다고 판단하였다.</p> <p>- 나 과 같은 도덕적 추론은 도덕적 갈등이나 딜레마가 관련된 상황에서 주인공이 어떻게 해야하는지, 왜 그렇게 해야하는지 생각하게 함으로써 사회적으로 수용되는 바람직한 행동을 습득하도록 한다.</p> <p>ㄷ과 같은 귀납적 추론은 자신의 행동이 다른 사람에게 미치는 영향을 예측하게 함으로써 자신의 행동으로 인해 다른 사람이 느낄 감정에 대해 인식하도록 하며 사회적으로 수용되는 바람직한 행동을 습득하도록 한다.</p> <p>2) 현진이는 캐릭터 카드를 가지고 놀면 선생님에게 혼날 것이라고 하는 것과 같이 처벌을 피하고 권위자에게 복종하기 위한 동기에서 판단하였다.</p> <p>- 주운 캐릭터 카드로 놀면 재미있겠지만, 선생님께 주인 찾아달라고 하자. 그러면 선생님이 더 재미있는 놀이를 하게 해주실거야.</p> <p>3) 바깥놀이에서 카드를 주운 것과 같이 자신들의 실생활에서 발생한 문제에 대해 이야기를 나누는 것이므로 흥미와 동기 유발이 용이하여 유아들이 능동적으로 참여할 수 있기 때문이다.</p>
8	<p>1) 8자 놀이를 한다는 공동의 목표 하에 심판과 편을 나누는 등 역할을 분담하고, 은서가 놀이를 시작하고 놀이의 방향을 주도하는 것과 같이 놀이 리더가 있어 놀이가 체계적이고 조직적으로 이루어지는 협동놀이의 특성이 있다.</p> <p>2) 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.에 근거하여 친구와 함께 놀이하는 즐거움을 알고 협동하는 경험을 하였다..?</p> <p>3) 자기 조절을 하지 못하면 놀이가 중단될 뿐만 아니라 다른 사람의 마음에도 상처를 줄 수 있? ...KK</p> <p>- 게임을 할 때는 이기고 지는 것보다 노력하는 과정이 중요하다는 점을 미리 안내하고, 졌을 때도 이긴 팀을 축하해줄 수 있어야하며 다음 기회에 이길 수 있다는 점에 대해 충분히 인식하도록 해야한다</p> <p>- 게임에서 너희 편이 이기고 싶었는데 저서 속상한 마음이 이해되는구나. 그런데 너의 속상한 마음을 어떻게 다른 방법으로 표현할 수 있을까?</p>

1	<p>1) 흔들거리기이다. 흔들거리기는 비이동동작이고 다른 동작들은 모두 이동동작에 해당하기 때문이다.</p> <p>- 흔들거리기는 신체의 축을 기준으로 포물선을 그리며 흔들리는 동작이다?</p> <p>2) - 유아들과 의논해서 역할을 정한 후 제가 엄마 사슴을 하고 유아들과 활동을 같이 했어요.</p> <p>- 함께 구성하기</p> <p>3) 수학, 체육 ZZ ..</p>
2	<p>1) 신체활동 부족</p> <p>- 유아가 흥미를 가질 수 있는 신체활동을 계획하여 유아가 점진적으로 신체활동 시간을 늘려가도록 한다.</p> <p>2) 채소는 주로 무침으로 해먹는다는 내용이 부적절하다. 소민이는 채소 무침을 거의 먹지 않으므로 채소를 소민이가 선호하는 조리방식으로 요리하여 제공한다는 내용으로 수정한다.</p> <p>- 채소는 꼭 먹어야한다고 자주 잔소리한다는 내용이 부적절하다. 소민이에게 채소의 좋은 점에 대하여 설득하는 이야기 나누기를 한다는 내용으로 수정한다.</p> <p>3) 교사가 먼저 채소를 잘 먹는 모습을 모델링한다.</p>
3	<p>1) - 줄 아래를 낮은 자세로 살금살금 기어? 가는 고양이의 모습을 표현할 수 있나요?</p> <p>- 터널 속을 빠르게 통과하는 고양이의 모습을 표현할 수 있나요?</p> <p>2) 줄넘기 활동을 통해 줄을 넘기 위해 지속적으로 뛰기를 하며 전신운동을 지속적으로 할 수 있는 능력인 심폐지구력을 향상시킬 수 있다.</p> <p>3) - 유아가 표현할 대상에 대한 심상을 도입하여야 한다. 즉, 표현할 대상에 대해 충분히 탐색하는 기회를 가진 뒤 표현할 수 있도록 해야한다.</p>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다른 친구들의 놀이를 방해하지 않기 위해 놀이할 공간을 정하고, 안전사고를 예방하기 위한 안전 약속을 정하는 등 활동을 하기 전에 동작 활동에 대한 사전 약속을 정해야 한다.</li> </ul>
4	<p>1) - 배턴</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 양초로 그림을 그린 뒤 물감 등을 칠하는 것과 같이 일정 부분은 남겨두고 나머지 부분이 표현되도록 하는 방법이다</li> </ul> <p>2) 조화이다. 이는 미술 요소가 반복적으로 표현되어 패턴이나 리듬을 이루어 조화롭게 표현되는 것이다.</p> <p>3) 김 교사</p> <p>모의미술관법은 교실 내에서 미술관 운영을 놀이 형태로 진행하는 것으로, 미술관에서 지켜야 하는 태도에 대해 지도하고, 작품이 판매되는 과정을 경험하도록 하여 유아가 미술 소비자의 입장을 경험할 수 있도록 지도해야 한다.</p>
5	<p>1) 저는 유아들과 가까이에서 들리는 발자국 소리와 멀리서 들리는 발자국 소리의 차이점을 알아보고 북으로 효과음을 만들어 보았어요.</p> <p>비발디의 사계 중 봄 음악을 듣고 유아들과 첫 박에 북을 치는 활동을 해보았어요.</p> <p>2) 유아가 그림 악보를 보고 연주를 하고, 연주한 것? 음악?을 듣고 상징적인 기호로 나타내는 독보 및 기보 단계를 경험하도록 한다.</p> <p>3) 음의 고저를 탐색할 수 있도록 슬레이벨, 귀로, 카바사 악기를 제공한 것이 부적절하다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 슬레이벨, 귀로, 카바사는 음의 고저가 없는 리듬악기이므로 음의 고저를 표현할 수 있는 실로폰, 핸드벨과 같은 선율 악기를 제공한다.</li> </ul>
6	<p>1) - 두 물체의 끝을 맞추지 않았기 때문이다. 즉, 두 실내화를 비교하는 시작점이 달랐기 때문이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 바닥의 선에 실내화를 똑같은 위치에 놓아요. 그리고 실내화의 끝을 맞춰서 시작점을 똑같이 한 뒤에 길이를 비교해</li> </ul> <p>2) 두 집단 간의 배열이 다르기 때문이다. 배의 뒤에 앉은 유아들은 서로 간격 없이 붙어서 앉아있는데, 사과와 뒤에 앉은 유아 중 첫 번째 유아와 두 번째 유아는 간격을 벌려서 앉아 집단의 길이를 지각적으로 판단하였기 때문이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아들이 모두 간격을 벌리지 않고 붙어서 앉도록 지도해야 한다.</li> </ul> <p>3) 각 과일을 좋아하는 친구들은 몇 명일까요? 수를 세고 비교해볼까요?</p>
7	<p>1) 긴바늘이 6에서 8에 갈때까지 2칸 이동하는 동안의 시간이란다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 시계는 시계가 가리키는 숫자와 실제 시간이 달라 유아들이 이해하기 어려우므로 유아에게 40분 과 같이 일반적인 시간을 사용하여 상호작용하기 보다, 긴바늘, 짧은 바늘과 같이 유아들이 이해할 수 있는 용어를 사용하여 상호작용한다.</li> </ul> <p>2) 맞다 오늘 인형극 보기로 한 수요일이지?</p> <p>3) 교실 내에 모래시계를 비치하여 모래가 다 떨어지는 동안의 시간을 경험하도록 하여 시간 간격과 관련된 개념 발달을 지원한다.</p> <p>교실 내에 종이접기 순서도를 제공하여 사건이 발생하는 순서인 순차적 시간과 관련된 개념 발달을 지원한다.</p>
8	<p>1) 민수는 큰 딱지로 작은 딱지의 모서리를 치면 쉽게 넘길 수 있을 것이라고 예측하였다.</p> <p>지호는 작은 딱지가 커다란 딱지를 넘어가게 한 것의 원인을 추론하기 위해 작은 딱지와 큰 딱지를 비교하여 관찰하였다?</p> <p>2) 동작적 표상으로, 이는 신체적 행위나 움직임을 통해 대상의 특성에 대해 이해하는 표상양식이다.</p> <p>3) 맞아요. 가운데에서 가장 멀리 ㄷ ㄹ어진 끝 부분을 세게 치면 딱지가 뒤집어져요.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사가 먼저 결론을 지어주었기 때문이다. 구성주의 관점에서는 유아가 스스로 주변 환경과 상호작용하여 탐색하는 과정에서 능동적으로 지식을 구성하는 과정을 중시하는데, 교사가 먼저 결론을 내림으로써 유아가 지속적으로 탐구하고자 하는 태도를 길러줄 수 없고 스스로 지식을 구성할 기회를 저해하였기 때문이다.</li> </ul>

