

<놀이지도> 학습과정의 학습목표

학습과정명	표준교육과정 교수요목
놀이지도	역사를 통해 변천해 온 놀이에 대한 관점과 놀이의 정의 및 이론을 고찰하고, 아동발달에 따라서 변화하는 놀이의 종류와 놀이 양상을 알아본다. 또한 영역별 놀이 환경을 구성해보고 유아교육현장에서 나타나는 놀이 지도 방법을 학습하여 유아의 놀이 지도를 위한 교사의 역할과 자질을 갖추도록 한다. 이를 위해 아동놀이의 연령별 발달과정과 관련 요인을 검토함으로써, 아동의 일상생활에서 큰 비중을 차지하는 놀이가 아동의 사고방식과 행동양식을 형성하는 주요 기제임을 인식한다. 주요 놀이이론 및 놀이유형별 발달과정을 살펴보고 놀이와 아동의 신체발달, 정서발달, 언어발달, 사회성 발달 및 인지발달의 관계를 학습한다. 놀이에서의 성차와 놀이의 치료적 기능 및 놀이의 문화적 기능을 살펴본다. 놀이를 통하여 신체기능과 사회성이 어떻게 발달되는가를 이해하고 아동놀이 지도의 실재를 습득함으로써 놀이관찰 및 놀이 지도실습을 수행할 수 있다.
	학습목표
	1. 놀이의 의미와 중요성에 대해 설명할 수 있다. 2. 놀이의 이론을 토대로 놀이가 발달에 미치는 영향에 대해 설명할 수 있다. 3. 누리과정과 표준보육과정에서 놀이가 어떻게 적용될 수 있는지 설명할 수 있다. 4. 놀이에 영향을 미치는 요인과 놀이를 위한 환경구성원리를 알고 적절히 배치할 수 있다. 5. 놀이를 관찰하고 평가할 수 있다. 6. 다양한 놀이를 연령과 발달에 맞게 지도할 수 있다.

<놀이지도> 학습과정의 수업계획서

1. 강의개요							
학습과목명	놀이지도	학점	3	교강사명	김영란	교강사 전화번호	
강의시간	주 시간 총 60시간	강 의 실		수강대상		E-mail	
2. 교과목 학습목표							
놀이의 기초이론 지식과 지도기법을 습득하고 이를 영유아의 연령과 발달에 적합하게 안전하고 효율적으로 교육현장에 적용할 수 있다. - 놀이의 개념과 이론에 대한 고찰을 바탕으로 놀이의 중요성과 교육적 가치를 이해한다. - 놀이와 영유아 발달 간의 관계를 이해하고 영유아들의 발달을 지원할 수 있는 다양한 놀이 유형과 지도 방안을 모색한다. - 연령별 실내외 놀이 환경의 구성 원리, 흥미 영역별 놀잇감 배치, 놀이시간과 공간의 활용방법 등을 알아본다. - 연령별 놀이상황에서 보육교사의 개입유형, 개입시기, 개입방법, 놀이 지원을 위한 효과적 전략을 습득한다. - 연령별, 영역별, 주제별 놀이지도 실재를 실습하여 현장 적용능력을 높이고, 실내 및 실외자유선택활동을 지도하는 역량을 기른다.							
3. 교재 및 참고문헌							
1) 교재: 박정옥외(2017), 영유아놀이지도. 양서원. 2) 참고문헌 1: 신유림외(2017), 놀이지도. 창지사. 3) 참고문헌 2: 강숙현외(2016), 놀이지도. 학지사.							
4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용							
주별	차시	강의(실습·실기·실험) 내용			과제 및 기타 참고사항		
제 1 주	1	강의주제 : 놀이지도과목의 개요 강의목표 : 놀이지도가 어떤 교과목인지 말 할 수 있다. 학기동안 배울 전반적인 내용에 대하여 말할 수 있다 강의세부내용 : 놀이란? 놀이지도란? 놀이이론, 놀이와 교육, 놀이환경, 놀이 영향요인, 치료놀이, 놀이치료, 쌓기놀이, 수조작놀이, 모래놀이, 물놀이, 표현놀이. : 학생들이 알고 있는 사항, 선수학습 한 내용. 수업방법			-PPT : 놀이지도란? -동영상: 놀이의반란1. -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드		

		: 강의와 토의, 동영상, 질문과 응답.	
	2	강의주제 : 놀이의 정의와 이론(놀이의 정의) 강의목표 : 놀이의 특성을 알고 말할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이의 정의, 놀이의 중요성, 놀이의 특성 수업방법 : 강의, 토의, 동영상, 질의와 응답 동영상: 놀이의 반란2	-주교재: p.9-12 -참고문헌 1: p.13-16 -PPT 1주차: 놀이의 이론 및 관찰 -동영상: 놀이의 반란2 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이의 정의와 이론(놀이이론) 강의목표 : 놀이의 이론을 알고 말할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이이론(잉여에너지이론, 연습이론, 휴식이론, 반복이론, 정신분석이론, 인지발달이론, 각성조절이론, 상위의사소통이론, 각본이론) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: 17-25 -참고문헌 1: p.16-25 -PPT 1주차: 놀이의 이론 및 관찰 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이의 정의와 이론(놀이관찰) 강의목표 : 영유아의 놀이를 관찰하고 척도를 사용할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이관찰(놀이관찰의 의의, 놀이관찰척도) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌 1: p.25-35 -PPT 1주차: 놀이의 이론 및 관찰 -학생 수업준비사항 : 주변의(친척, 이웃, 지역사회 등에서 영유아의 놀이를 유심히 관찰한 후 H0wes의 또래놀이 척도에 따라 체크해본다)
제 2 주	1		-주교재: p.27-39

		강의주제 : 놀이와 발달(놀이와 발달영역) 강의목표 : 놀이와 영유아 발달영역과의 관계를 말할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이와 발달 영역과의 관계(놀이와 신체발달, 놀이와 인지발달, 놀이와 언어발달, 놀이와 사회성발달, 놀이와 정서발달, 놀이와 창의성발달, 놀이와 뇌발달) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌 2: p.60-66 -PPT 2주차: 놀이와 발달 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이와 발달(놀이의 연령별 발달) 강의목표 : 영유아의 발달 변화에 따라 나타나는 놀이의 발달특징을 말할 수 있다. 강의세부내용 : 연령별 놀이의 특징(출생부터 생후 12개월까지의 놀이, 1세아의 놀이, 2세아의 놀이, 3세아의 놀이, 4세아의 놀이, 5세아의 놀이) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답 동영상: 놀면서 배우는 아이	-주교재: p.40-47 -PPT 2주차: 놀이와 발달 -동영상: 놀면서 배우는 아이. -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이와 발달(놀이 발달단계) 강의목표 : 연령별 놀이의 특징을 말할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이발달단계(Parten의 놀이발달단계, Piaget의 놀이발달단계) 수업방법	-참고문헌 1: p.48-50 -PPT 2주차: 놀이와 발달 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

제 3 주		: 강의, 토의, 질의와 응답	
	4	강의주제 : 놀이와 발달 강의목표 : 오늘 수업한 내용에 대한 간단한 퀴즈나 질문에 답할 수 있고 전체적인 내용을 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이와 발달영역, 연령별 발달, 놀이의 발달단계. 수업방법 : 요약, 퀴즈, 토의, 발표, 피드백	-토의: 놀이의 정의 및 중요성에 대해 토의해보자. -토의: 영유아 놀이의 교육적 가치에 대해 토의해보자. -발표: 오늘 배운것에 대해 팀원들과 공유해보자.
	1	강의주제 : 놀이와 교육(놀이와 학습) 강의목표 : 영유아의 놀이와 효과적인 학습에 대하여 말할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이와 학습(놀이를 통해 학습되는 사고과정인 조작적사고, 조망수용, 상징적 사고, 문제해결, 창의적 사고, 자율적 추론), 놀이와 지식의 유형(놀이와 물리적 지식, 놀이와 사회적 지식), 놀이와 학습과의 관계 수업방법 : 강의, 동영상, 토의, 질의와 응답 동영상: 창의력놀이터	-참고문헌 1: p.58-68 -PPT 3주차: 놀이와 교육 -동영상: 창의력놀이터. -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이와 교육(놀이와 표준보육과정) 강의목표 : 표준보육과정내에서 놀이활동을 이해하고 실행할 수 있다. 강의세부내용 : 표준보육과정(기본생활, 신체운동, 의사	-주교재: p.51-63 -PPT 3주차: 놀이와 교육 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	
	3	강의주제 : 놀이와 교육(누리과정) 강의목표 : 누리과정 내에서 놀이활동을 이해하고 실행할 수 있다. 강의세부내용 : 누리과정(신체운동·건강영역, 의사소통영역, 사회관계영역, 예술경험영역, 자연탐구영역) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.64-81 -PPT 3주차: 놀이와 교육 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이와 교육 강의목표 : 누리과정과 표준보육과정 내에서 놀이활동을 어떻게 실행할 수 있는지 설명할 수 있다. : 오늘 배운것에 대한 퀴즈와 간단한 질문에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 표준보육과정, 누리과정과 놀이 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-토의: 놀이와 일, 탐색, 교육간의 관계.
제 4 주	1	강의주제 : 놀이환경과 놀이감(실내놀이) 강의목표 : 실내놀이가 영유아 놀이에 미치는 영향을 말할 수 있고, 놀이환경을 구성할 수 있다. 강의세부내용 : 실내놀이환경(실내놀이 공간의 환경구성, 흥미	-주교재: p.95-116 -PPT 4주차: 놀이환경과 놀이감 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		영역의 배치, 실내놀이 공간구성 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	
	2	강의주제 : 놀이환경과 놀이감(실외놀이) 강의목표 : 실외놀이가 영유아 놀이에 미치는 영향을 말할 수 있고, 실외 놀이환경을 구성할 수 있다. 강의세부내용 : 실외놀이환경(실외놀이 환경의 구성, 실외놀이기구 및 시설물의 배치, 실외놀이의 영역별구성) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌 2: p.144-151 -PPT 4주차: 놀이환경과 놀이감 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이환경과 놀이감(영유아를 위한 놀이감) 강의목표 : 영유아를 위한 발달에 적합한 놀잇감과 안전한 놀이감을 선정할 수 있다. 강의세부내용 : 영유아를 위한 놀잇감(발달에 적합한 놀이감, 안전한 놀잇감), 놀이자료의 종류(구성놀이자료, 대근육놀이자료) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답 동영상: 잘 놀아야 공부도 잘한다	-주교재: p.83-94 -참고문헌 2: p.154-157 -동영상: 잘 놀아야 공부도 잘한다. -PPT 4주차: 놀이환경과 놀이감 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이환경과 놀이감 강의목표 : 오늘 수업한 내용에 대한 간단한 퀴즈나 질문에 답할 수 있고 전체적인 내용을 설명할 수 있다. 강의세부내용	-토의: 영유아 연령별 놀잇감 선정 기준 및 흥미영역별 놀잇감 선정기준에 대해 토의해보자

		: 놀이와 발달영역, 연령별 발달, 놀이의 발달단계. 수업방법 : 요약, 퀴즈, 토의, 발표, 피드백	
제 5 주	1	강의주제 : 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인(영유아 개인적 요인과 부모요인) 강의목표 : 영유아의 놀이행동에 영향을 미치는 다양한 요인 중 영유아 개인적 요인과 부모요인에 대해 말할 수 있다. 강의세부내용 : 영유아의 개인적 요인(놀이성향, 성, 연령, 성격, 건강), 부모요인 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌 1: p.107-117 -PPT 5주차: 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인(교육환경 요인) 강의목표 : 영유아의 놀이행동에 영향을 미치는 다양한 요인 중 교육환경요인 대해 말할 수 있다 강의세부내용 : 교육환경요인(놀이공간, 놀잇감, 교육프로그램, 교사) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌1: p.118-130 -참고문헌 2: p.60-66 -PPT 5주차: 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인(문화요인) 강의목표	-참고문헌 1: p.130-134 -PPT 5주차: 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린,

		: 영유아의 놀이행동에 영향을 미치는 다양한 요인 중 문화요인 대해 말할 수 있다 강의세부내용 : 문화환경요인 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	스피커, 마이크), 화이트보드 중간과제: 어린이집 견학 및 놀이시설, 놀잇감, 영역구성 등 조사하고 보고서 제출 3매 이상 => 평가: 1. 영역구성에 대한 이해 2. 어린이집 관찰 3. 과제를 통한 성취도 4. 기한준수
	4	강의주제 : 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 강의목표 : 오늘 수업한 내용에 대한 간단한 퀴즈나 질문에 답할 수 있고 전체적인 내용을 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이에 영향을 미치는 문화요인, 환경요인, 유아개개인요인, 부모요인. 수업방법 : 요약, 퀴즈, 토의, 발표, 피드백	-토의: 놀이발달에 영향을 미치는 개인적, 가정적, 교육적 환경에 대해 토의해보자. -토의: TV, 스마트폰, 지역사회 환경 등 놀이 발달을 저해하는 요인에 대해 토의해보자.
제 6 주	1	강의주제 : 놀이치료 및 치료놀이(놀이치료) 강의목표 : 영유아의 정서적 문제를 해결해 주는 치료방법인 놀이치료를 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이치료의 개념, 놀이치료를 위한 준비, 놀이치료사, 놀이치료의 과정 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.127-135 -PPT 6주차: 놀이치료와 치료놀이 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

	2	강의주제 : 놀이치료 및 치료놀이(모래놀이치료) 강의목표 : 영유아의 정서적 문제를 해결해 주는 치료방법인 모래놀이치료를 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 모래놀이치료의 의의, 치료적 요소, 모래놀이치료의 실제 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.137-139 -PPT 6주차: 놀이치료와 치료놀이 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이치료 및 치료놀이(모래놀이치료) 강의목표 : 영유아의 정서적 문제를 해결해 주는 치료방법인 치료놀이를 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 치료놀이의 원리(구조, 도전, 개입, 양육), 치료놀이의 실제(구조화활동, 개입활동, 양육활동, 도전활동) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.140-145 -PPT 6주차: 놀이치료와 치료놀이 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이치료 및 치료놀이 강의목표 : 오늘 수업한 내용에 대한 간단한 퀴즈나 질문에 답할 수 있고 전체적인 내용을 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이치료, 치료놀이, 모래놀이치료. 수업방법 : 요약, 퀴즈, 토의, 발표, 피드백	-토의: 놀이지원을 위한 효과적인 전략 이해

제 7 주	1	중간고사	
	2		
	3		
제 8 주	1	강의주제 : 놀이관찰과 평가(놀이행동관찰) 강의목표 : 구조화된 놀이관찰과 비 구조화 된 놀이관찰을 설명할 수 있고 다양한 놀이관찰 방법을 제시할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이행동관찰(행동지침, 구조화된 놀이관찰, 비구조화된 놀이관찰) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.147 -참고문헌 2: p.161 -PPT 8주차: 놀이관찰과 평가 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이관찰과 평가(평가방법) 강의목표 : 다양한 놀이관찰 방법을 설명할 수 있고 사용할 수 있다. 강의세부내용 : 시간표집법, 사건표집법, 행동목록표, 평정척도, 일화기록법, 영상촬영기록, 루빈의 놀이관찰척도, 하우스 매더슨의 또래놀이척도, 바넷의 놀이성 척도, 역할놀이기술척도) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-주교재: p.148-157 -참고문헌 1: p.166-180 -PPT 8주차: 놀이관찰과 평가 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이관찰과 평가(수업평가) 강의목표 : 유아들과 함께 놀이를 하기 위하여 계획안을 작성하고 놀이활동 후 평가할 수 있다. 강의세부내용	-주교재: p.158-161 -PPT 8주차: 놀이관찰과 평가 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

제 9 주		: 계획안작성, 평가 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	
	4	강의주제 : 놀이관찰과 평가 강의목표 : 다양한 놀이관찰과 평가방법 등 오늘 배운 내용에 대한 간단한 퀴즈에 대해 답변할 수 있고 전체적인 내용을 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이행동관찰(행동지침, 구조화된 놀이관찰, 비구조화된 놀이관찰) 수업방법 : 퀴즈, 토의, 발표.	-토의: 관찰기록 및 포토폴리오 자료의 분석과 해석에 대한 의견을 그룹별로 공유하시오.
	1	강의주제 : 교사의 역할 강의목표 : 영유아의 능동적 놀이욕구를 자극할 수 있는 교사의 역할에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이지도의 의의, 놀이에서의 교사의 역할(계획자, 구성자, 관찰자, 평가자) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌 1: p.187-194 -PPT 9주차: 교사의 역할 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 교사의 역할(자유선택놀이) 강의목표 : 영유아의 자유선택놀이를 지도할 수 있는 교사의 역할에 대해 설명할 수 있고 계획안을 작성할 수 있다. 강의세부내용	-참고문헌 1: p.194-220 -PPT 9주차: 교사의 역할 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		: 자유선택놀이의 의의, 자유선택놀이의 지도전략) 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	
	3	강의주제 : 교사의 역할(집단게임지도) 강의목표 : 집단게임지도의 특성을 알고 영유아의 놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 집단게임의 유형, 집단게임의 지도전략, 집단게임의 평가 수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	-참고문헌: p.221-240 -PPT 9주차: 교사의 역할 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 교사의 역할 강의목표 : 오늘 배운 내용에 대한 간단한 퀴즈에 답변할 수 있고 놀이를 지도하는 교사의 역할에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 놀이지도의 의의, 놀이에서의 교사의 역할(계획자, 구성자, 관찰자, 평가자) 수업방법 : 토의, 질의와 응답, 퀴즈, 발표.	-토의: 놀이지원을 위한 교사의 효과적 전략에 대해 팀원들과 의논 후 전체와 공유하시오.
제 10 주	1	강의주제 : 놀이실제(전통놀이) 강의목표 : 전통놀이의 특성 및 교육적 가치를 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 전통놀이의 명칭, 전통놀이의 특성, 전통놀이의 교육적 가치	-주교재: p. 165-168 -PPT 10주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		수업방법 : 강의, 토의, 질의와 응답	
	2	강의주제 : 놀이실제(전통놀이) 강의목표 : 전통놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 영아를 위한 전통놀이, 대근육운동 전통놀이 중 선택하여 교사가 되어 모의 수업을 진행해 본다. 수업방법 : 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.36-48 -참고문헌 1: p.48-50 -참고문헌 2: p.60-66 -PPT 10주차: 놀이의 실제 -준비물: 모의수업에 필요한 교재와 교구 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이실제(전통놀이) 강의목표 : 전통놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 소근육운동 전통놀이, 놀잇감이 있는 전통놀이, 노래가 있는 전통놀이 중 선택하여 모의수업을 진행한다. 수업방법 : 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.36-48 -참고문헌 1: p.48-50 -참고문헌 2: p.60-66 -PPT 10주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 강의주제 : 놀이실제(전통놀이) 강의목표 : 전통놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 소근육운동 전통놀이, 놀잇감이 있는 전통놀이, 노래가 있는 전통놀이 중 선택하	-주교재: p.36-48 -준비물: 모의수업에 필요한 교재와 교구 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		여 모의수업을 진행한다. 수업방법 : 모의수업, 질의와 응답, 피드백	
제 11 주	1	강의주제 : 놀이실제(감각 및 조작놀이, 쌓기놀이) 강의목표 : 감각 및 조작놀이와 쌓기놀이의 중요성에 대해 설명하고 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 감각놀이의 중요성, 감각놀이의 종류와 지도 수업방법 : 강의, 질의와 응답	-주교재: p.175 p.185 -PPT 11주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이실제(감각 및 조작놀이) 강의목표 : 감각놀이 환경을 구성해주고 영유아의 놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 빨대 목걸이 꿰기, 무엇인지 맞추어보기, 퍼즐놀이, 로션을 이용한 감각놀이, 나뭇잎 모양을 이용한 감각놀이, 피자 조각을 이용한 조작놀이, 도넛 만들기를 통한 조작놀이, 풍선을 사용한 촉감놀이 수업방법 : 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.175-184 -PPT 11주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이실제(쌓기놀이) 강의목표 : 쌓기놀이의 의미와 놀이의 단계 놀이의 중요성에 대해 설명할 수 있다.	-주교재: p.187-192 -PPT 11주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

제 12 주		강의세부내용 : 쌓기놀이와 영유아의 발달, 쌓기놀이의 과정, 쌓기놀이의 의의, 교사의 역할 수업방법 : 강의, 질의와 응답	
	4	강의주제 : 놀이실제(감각 및 조작놀이, 쌓기놀이) 강의목표 : 감각 및 조작놀이와 쌓기놀이의 모의수업을 통해 놀이지도를 시연할 수 있다. : 오늘 배운것, 느낀것에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 감각 및 조작놀이, 쌓기놀이 수업방법 : 모의수업, 피드백.	-주교재: p.175-192 -준비물: 모의수업에 필요한 교재와 교구
	1	강의주제 : 놀이실제(역할놀이, 물모래놀이, 점토놀이) 강의목표 : 역할놀이, 물모래놀이, 점토놀이의 의미, 의의, 중요성, 교사의 역할에 대해 설명할 수 있고 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 역할 놀이, 물 모래놀이, 점토놀이의 의미, 종류, 교사의 역할 수업방법 : 강의, 질의와 응답	-주교재: p.193, p.203, p.211 -PPT 12주차: 놀이와 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이실제(역할놀이) 강의목표 : 놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해주고 영유아의 쌓기놀이를 지도할 수 있다.	-주교재: p.193-201 -PPT 12주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드

		강의세부내용 : 역할놀이(빨래놀이, 샌드위치가게놀이, 병원놀이, 미용실놀이, 네일아트, 소방관놀이) 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	
	3	강의주제 : 놀이실제(물모래놀이, 점토놀이) 강의목표 : 놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해주고 영유아의 쌓기놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 물모래놀이(색모래놀이, 물놀이, 비누거품놀이, 모래케익만들기), 점토놀이(점토목걸이, 열굴꾸미기, 눈사람만들기, 석고놀이, 도자기만들기) 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.203-219 -PPT 12주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이실제(물놀이, 점토놀이, 모래놀이) 강의목표 : 물놀이, 점토놀이, 모래놀이 수업을 통해 놀이 지도를 시연할 수 있다. : 오늘 배운것, 느낀것에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 물놀이, 점토놀이, 모래놀이 수업방법 : 모의수업, 피드백.	-주교재: p.193-219 -준비물: 모의수업에 필요한 교재와 교구
제 13 주	1	강의주제 : 놀이실제(게임놀이, 조형놀이) 강의목표 : 게임놀이의 의미, 의의, 중요성, 교사의 역할에 대해 설명할 수 있다.	-주교재: p.221-222, p.233 -PPT 13주차: 놀이의 실제 -기자재: 전자교탁시스템

		강의세부내용 : 게임 놀이의 의미, 종류, 교사의 역할 수업방법 : 강의, 질의와 응답	(PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이실제(게임놀이) 강의목표 : 게임놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해 주고 영유아의 역할놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 공위로 던지기 게임, 거북이처럼 기어터널통과하기, 징검다리 건너기, 우리집에 왜 왔니, 춤추며 포스트잇 떼어내기, 훌라후프, 사탕먹기, 오목, 손수건 돌리기 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.222-231 -PPT 13주차: 놀이실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이실제(조형놀이) 강의목표 : 조형놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해 주고 영유아의 역할놀이를 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 염색놀이, 롤러판화, 자동차만들기, 별자리, 우주, 찍기놀이, 과일껍질표현하기 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.233-240 -PPT 13주차: 놀이실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝트, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	4	강의주제 : 놀이실제(게임놀이, 조형놀이)	-주교재:p.221-240 -준비물: 모의수업에 필요한 교

		강의목표 : 게임놀이, 조형놀이의 시연을 통해 놀이지도 모의수업을 실시할 수 있다. 오늘 배운것과 느낀 것에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 게임 놀이, 조형놀이 시연과 교사의 역할. 수업방법 : 모의수업, 피드백.	재와 교구 -기말과제: 영유아의 놀이를 확장하고 놀이에 대한 지적 욕구를 자극할 수 있는 교구 제작 모의수업. => 평가 : 1. 교구의 견고성, 심미성, 발달에 적합성, 창의성(2점) 2. 수업진행(3점)
제 14 주	1	강의주제 : 놀이실제(신체놀이, 실외놀이) 강의목표 : 신체 및 실외놀이의 의미, 의의, 중요성, 교사의 역할에 대해 설명할 수 있다. 강의세부내용 : 신체 및 실외놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해주고 영유아의 역할놀이를 발달에 맞게 계획하고 지도할 수 있다. 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p.241, P.253 -PPT 14주차: 놀이실제 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	2	강의주제 : 놀이실제(신체놀이) 강의목표 : 신체놀이를 할 수 있도록 환경을 구성해주고 영유아의 역할놀이를 발달에 맞게 계획하고 지도할 수 있다. 강의세부내용 : 낙하산놀이, 볼링놀이, 구슬놀이, 우산 꾸미기, 그대로 멈춰라, 나처럼해봐요, 풍선치기 수업방법 : 토의, 모의수업, 질의와 응답, 피드백	-주교재: p. 242-252 -PPT 14주차: 놀이와 발달 -기자재: 전자교탁시스템 (PC, 빔 프로젝터, 스크린, 스피커, 마이크), 화이트보드
	3	강의주제 : 놀이실제(실외놀이) 강의목표	-주교재: p.254-261 -PPT 14주차: 놀이실제

감 등을 제한하지 않도록 하며 교사가 계획안은 작성하되 계획안으로 인해 영유아의 놀이를 구조화시키지 않도록 학습자에게 환기시킨다.

- 영유아 놀이는 다른 활동으로 인하여 놀이시간이 제한받지 않도록 충분한 시간을 제공하여야 하며 실내놀이, 실외놀이 개별 또는 대소집단 놀이가 균형 있게 계획되어야 함을 강조한다.

8. 문제해결 방법(실험·실습 등의 학습과정의 경우에 작성)

9. 강의유형

이론중심(), 토론, 세미나 중심(), 실기 중심(), 이론 및 토론,세미나 병행(), 이론 및 실험,실습 병행(), 이론 및 실기 병행(0),

수업방법 및 수업자료 활용 계획

학습과정명	구 분		내 용	비고
놀이지도	수업방법	수업 설계	○ 학생의 개인차를 고려하여 수업전략, 집단구성, 수업활동을 계획한다. ○ 수업 주제와 활동에 따라 강의, 토론 등 다양한 수업방법을 진행한다. ○ 수업목표와 일관된 평가기준과 방법을 마련하고, 평가결과 활용계획 수립한다.	기본학습충실
		동기 유발	○ 수업목표와 학생들의 생활경험, 현장 경험 및 흥미를 관련지어학습 동기를 유발한다. ○ 수업 순서 및 수업 상황에 따라 주의를 환기시키며 유연하게 대처한다. ○ 선수학습을 상기시키고, 본시 수업과 연계하여 활용한다.	수업의 집중력을 위한노력
		발문 방법과 수업 진행	○ 학생의 수준을 고려하여 열린 발문을 적절히 활용하고 자연스럽게 토론을 유도함으로써 교수와 학생간의 상호작용을 극대화 한다. ○ 수업주제에 따른 중요한 이슈를 선정하여 조별 토론과 발표기회를 준다. ○ 수업의 핵심 내용을 학생의 발표내용과 관련지어 정리해 준다. ○ 언어, 비언어적 표현을 사용하여 칭찬과 격려를 효과적으로 한다. ○ 교사의 음량과 억양 등 언어적인 표현기술을 적절히 이용한다.	교수와 학습자 간 상호작용 극대화

			○ 학생 수준을 고려하여 과제를 제시하고, 차시 예고와 함께 과제 해결방법을 자세히 안내한다.	
	수업자료	자료 제시	○ 적절한 양의 자료를 적시에 제시함으로써 수업 내용에 대한 이해도를 높인다. ○ 학교에서 준비할 자료와 교수가 준비할 자료 및 학생이 준비할 자료를 구분하여 사전에 충분한 준비가 이루어지도록 한다. ○ 관련동영상을 활용하여 흥미를 높인다.	준비물 점검
		참고 자료	○ 어린이집 실내외 놀이 환경에 관한 다양한 사진 자료 ○ 사진 자료 등 ○ 교육과학기술부·보건복지부(2013). 3-5세 연령별 누리과정 교사용 지침서. ○ 교육과학기술부·보건복지부(2013). 3-5세 연령별 누리과정 해설서. ○ 교육과학기술부·보건복지부(2013). 3세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램. ○ 교육과학기술부·보건복지부(2013). 4세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램. ○ 보건복지부(2012). 5세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램. ○ 보건복지부(2013). 어린이집 표준보육과정에 기초한 0-2세 영아보육프로그램. ○ 보건복지부(2013). 제3차 어린이집 표준보육과정.	매차시 준비물 점검

			연세대학교 어린이생활지도연구원 교육영상자료. 유아의 창의적 블록놀이.	
		PPT 자료	-놀이지도란 -놀이의 이론 및 관찰 -놀이와 발달 -놀이와 교육 -놀이환경과 놀이감 -영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 -놀이치료와 치료놀이 -놀이관찰과 평가 -교사의 역할 -놀이의 실제 -놀이와 발달 -놀이실제	
		동영상 자료	- EBS(2010). 다큐프라임 - 1편 핀란드의 유치원교육: 잘 놀아야 공부도 잘한다 (영상자료) https://www.youtube.com/watch?v=YZBz8BTlxHU - EBS(2012). 다큐프라임 - 놀이의 반란 : 1~3(영상자료) (1) http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=348&lectId=3112801 (2) http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=348&lectId=3112921 (3) http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=348&lectId=3113036 - EBS(2012). 생방송 60분 부모 - 두뇌발달: 오감교육 2. 창의력 놀이터 http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=521&lectId=3122987	

			○ EBS(2012). 학교의 고백 9부 - 놀면서 배우는 아이(영상자료) http://www.ebs.co.kr/tv/show?prodId=7503&lectId=3126587	
--	--	--	---	--

학업성취도 평가요소 및 평가 내용방법

학습과정명		학습목표
놀이지도		1. 놀이의 의미와 중요성에 대해 설명할 수 있다. 2. 놀이의 이론을 토대로 놀이가 발달에 미치는 영향에 대해 설명할 수 있다. 3. 누리과정과 표준보육과정에서 놀이가 어떻게 적용될 수 있는지 설명할 수 있다. 4. 놀이에 영향을 미치는 요인과 놀이를 위한 환경구성원리를 알고 적절히 배치할 수 있다. 5. 놀이를 관찰하고 평가할 수 있다. 6. 다양한 놀이를 연령과 발달에 맞게 지도할 수 있다.
평가요소	비중	평가내용 및 방법
중간고사	30%	(7주차) 객관식 / 주관식, 1. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 2. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 3. 시험(답안)지 상단에 있는 기본정보와 글씨 등 전체적인 기본 셋팅 변경안됨
기말고사	30%	(15주차) 객관식 / 주관식 1. 시험문제는 최소 20문제 이상, 최대 30문제 미만을 권장 2. 해당과목의 강의실, 시간, 교수님 감독 하에 진행 3. 시험(답안)지 상단에 있는 기본정보와 글씨 등 전체적인 기본 셋팅 변경안됨
과제물	10%	5주차, 13주차 2회 제시
출결	20%	15회 중 12회 출석인정
기타	10%	수시평가 (5%)/ 수업기여도[참여, 태도, 토론, 성취](5%) 수시평가: 시험문제는 최소 3문제 이상, 최대 5문제 미만을 권장
합계	100%	100%