

3.1 교육과정

< IV-23> 학습과목의 수업목표

	수업목표
놀이지도	놀이하는 아이들의 모습은 행복해 보인다. 놀이 속에서 아이들을 매료시키는 즐거움이 있기 때문이다. 아이들은 놀이를 통해 세상을 배운다. 놀이를 통해 자신을 둘러싸고 있는 주변 세상의 다양한 정보를 얻게 되는 것이다. 놀이 속에는 언제나 아이들이 궁금해 하던 대상과 상황들이 존재하기 때문에 아이들은 이 과정에서 많은 궁금증들을 해소하게 되는 것이다. 또한 놀이는 함께 나눌 수 있는 장을 제공한다. 영아기 에는 주로 주 양육자와의 상호작용을 통해 성장하지만 유아기가 되서는 또래들과 생각이나 말과 느낌, 그리고 역할 등을 나누게 된다. 아마 아이들의 입장에서 생각해 본다면 이 외에도 놀이가 가진 매력은 너무나 많을 것이다. 놀이는 아이들의 삶의 특정 영역이라기보다는 아이들의 생각과 느낌이 그대로 묻어나는 아이들의 삶 자체인 것이다. 이에 본 과목은 영유아기에 꼭 필요한 놀이의 기초적 이론과 지식을 습득하고 놀이활동의 실재를 학습함으로써 교육현장에서 안전하고 적합한 놀이환경을 제공하고 다양하고 실질적인 놀이 지도를 적용할 수 있도록 하는데 목표를 둔다.

3.1.2 교재 선정의 적절성(조정·가부)

<표 IV-24> 교재 수준 파악

학습과목명	교재종별	저자명	교재명	출판사	출판년도
놀이지도	주교재	신유림 외	놀이지도	창지사	2014
	부교재	오미경 외	놀이지도	공동체	2014
	부교재	이순형 외	놀이지도	학지사	2014
	부교재	심성경 외	놀이지도	공동체	2014

3.2

3.2.1 교수계획의 적절성

< IV-26> 학습과목의 강의계획서

	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
1	1) : 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 유아발달의 정신분석이론 3) 강의세부내용(간략): ① 놀이의 특성 -놀이의 특성, 놀이와 탐색, 놀이와 일 ② 놀이이론 -고전적 놀이이론(잉여에너지, 휴식, 반복, 연습 이론) -현대적 놀이이론(정신분석이론, 인지발달이론, 각성조절이론, 상위의사소통이론, 각본이론) ③ 놀이 관찰 -놀이관찰의 의의 -놀이관찰척도(사회인지적놀이척도, 또래놀이척도, 상호작용 또래놀이척도, 놀이성척도)	강의 토론	주교재 pp. 13~35 부교재 pp. 14~39	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
2	1) 강의주제: 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 놀이와 발달 3) 강의세부내용(간략): ① 놀이와 발달영역과의 관계 -놀이와 신체, 인지, 언어발달 -놀이와 사회성, 정서, 창의성 발달 ② 연령별 놀이의 특징 -출생부터 생후 12개월까지의 놀이 -1세~5세아의 놀이	강의 토론	주교재 pp. 36~57 부교재 pp. 40~48	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
3	1) 강의주제: 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 놀이와 교육 3) 강의세부내용(간략): ① 놀이와 학습 ② 놀이와 교육과정 ③ 놀이중심교육과정의 놀이에 대한 관점 교수원리	강의 토론	주교재 pp. 58~81	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
4	1) 강의주제: 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 놀이환경과 놀잇감 3) 강의세부내용(간략): ① 실내놀이환경 -실내놀이 공간의 환경구성 -흥미영역배치와 실내놀이공간구성의 예 ② 실외놀이환경 -실외놀이환경의 구성 -실외놀이기구 및 시설물 배치 ③ 영유아를 위한 놀잇감 -발달에 적합한 놀잇감, 안전한 놀잇감	강의, 발표	주교재 pp. 82~106 부교재 pp. 59~121	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커

	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
5	1) 강의주제: 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 영유아의 놀이에 영향을 미치는 요인 3) 강의세부내용(간략): ① 영유아의 개인 요인 -놀이성, 성(性), 연령, 성격, 건강 ② 부모변인 ③ 교육환경 -놀이공간, 놀잇감, 교육프로그램, 교사 문화	강의, 발표	주교재 pp. 107~134 부교재 pp. 49~58 1 제시(어린이집 한 곳을 견학하여 놀이시설 및 놀잇감, 프로그램 조사해오기)-9주차제출 -평가기준(각1점) 1.과제물형식적응 2. 핵심내용기재 3. 내용이 논리성 4. 분량의 적정성 5. 참고문헌수록여부	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
6	1) 강의주제: 놀이의 기초이론 2) 강의목표: 치료놀이 및 놀이치료 3) 강의세부내용(간략): ① 치료놀이 ② 놀이치료 -놀이치료의 주요이론(정신분석학적, 아동중심적, 인지행동, 발달놀이, 부모놀이, 가족놀이, 생태학적 놀이치료) -놀이치료에 관련된 기법(미술놀이치료, 음악치료, 모래놀이치료, 게임놀이치료)	강의 발표	주교재 pp. 135~162 수시평가(놀이치료이론과 기법에 대한 평가)	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
7	중 간 교 사			
8	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 영아기 놀이 3) 강의세부내용(간략): ① 몸놀이, 탐색놀이, 말놀이 ② 상징놀이 -영아 상징놀이를 증진시키는 교사의 역할 -영아 상징놀이 예시 ③ 창의적 표현놀이 -영아 창의적 표현놀이를 증진시키는 교사의 역할 -영아 창의적 표현놀이 예시	강의 모의수업활동(상징놀이) 토론	주교재 pp. 165~185	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
9	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 역할 놀이 3) 강의세부내용(간략): ① 역할놀이의 특성 -개념, 교육적 의의, 연령별 특징 ② 환경구성 및 놀이 자료 ③ 교사의 역할 및 지도방법 ④ 실제 활동 -주제, 활동계획 및 지도법, 활동의 예	강의 (역할, 상징놀이)시청 후 교사와 영유아의 상호작용에 대한 토론--15분	주교재 pp. 186~210 부교재 pp. 160~175	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
10	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 쌓기 놀이 3) 강의세부내용(간략): ① 쌓기놀이의 특성 -개념, 교육적 의의, 연령별 특징 ② 환경구성 및 놀이자료 ③ 교사의 역할 및 지도방법 ④ 실제 활동(유치원 버스, 목욕탕꾸미기, 도로꾸미기, 우주정거장, 쥐라기 공원)	강의 모의수업활동(쌓기놀이) 토론	주교재 pp. 211~227 부교재 pp. 142~159	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커

	강 의 내 용	수업방법	학습자료 (과제포함)	기자재 (보조교구)
11	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 수· 조작놀이 3) 강의세부내용(간략): ① 수학놀이 - 필요성, 환경구성 및 자료 - 교사의 역할 - 활동의 실제 ② 조작놀이 - 필요성과 교육적 효과 - 환경구성 및 자료 - 교사의 역할 - 활동의 실제	강의 모의수업활동(수학, 조작놀이) 토론	주교재 pp. 228~250 부교재 pp. 220~235	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
12	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 모래· 물놀이, 목공놀이 3) 강의세부내용(간략): ① 모래, 물놀이 -특성 및 교육적 가치 -환경구성 및 놀잇감 -지도방법 ② 목공놀이 -특성 및 가치, 목재의 교육적 가치 -목공놀이와 발달 -환경구성 및 놀잇감 -지도방법, 목공놀이의 목록, 실제활동	강의 모의수업활동(모래, 물놀이) 토론	주교재 pp. 251~281 2. 제시(모래 놀이· 물놀이에 대 한 교육적효과 및 다양한프로그램 조 사해오기)-14주차 제출 -평가기준(각1점) 1.과제물형식적응 2. 핵심내용기재 3. 내용이 논리성 4. 분량의 적정성 5. 참고문헌수록여 부	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
13	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 표현놀이(신체표현·동작놀이, 음률놀이) 3) 강의세부내용(간략): ① 신체표현·동작놀이 -중요성, 기본요소, 내용과 지도법 -활동의 주제제시 및 예시 ② 음률놀이 -음악성 발달 -활동의 요소 및 내용(음, 리듬, 속도, 박자, 리듬 패턴, 음의 강·약, 멜로디, 음색, 화성) -활동의 내용과 지도법 -활동의 주제제시 및 활동예시	강의 모의수업활동 (신체표현 및 음률활동) 토론	주교재 pp. 282~303 부교재 pp. 260~293	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
14	1) 강의주제: 놀이의 실제 2) 강의목표: 표현놀이(미술놀이) 3) 강의세부내용(간략): ① 미술놀이 -중요성 -활동의 내용(탐색, 표현, 감상) -요소의 원리(점, 선, 형, 명암, 색, 질감, 공간) - 환경구성과 지도법 - 미술활동 주제 제시 및 활동예시	강의 모의수업활동 (미술활동) 토론	주교재 pp. 303~319	빔프로젝터 전자교탁 마이크 스피커
15	말 고 사			