

강 의 계 획 서

| | | | | | | | |
|--|------|---|-----|-------|--|--|--|
| 1. 강의개요 | | | | | | | |
| 학습과목명 | 놀이지도 | 학점 | 3학점 | 교·강사명 | | 교·강사 전화번호 | |
| 강의시간 | 4시간 | 강의실 | | 수강대상 | | E-mail | |
| 2. 교과목 학습목표 | | | | | | | |
| <p>1. 놀이의 개념과 이론에 대한 고찰을 바탕으로 놀이의 중요성과 교육적 가치를 이해한다.</p> <p>2. 놀이와 영유아 발달 간의 관계를 이해하고 영유아들의 발달을 지원할 수 있는 다양한 놀이 유형과 지도방안을 모색한다.</p> <p>3. 나이별 실내외 놀이환경의 구성 원리, 흥미 영역별 놀잇감 배치, 놀이시간과 공간의 활용방법 등을 알아본다.</p> <p>4. 나이별 놀이상황에서 보육교사의 개입유형, 개입 시기, 개입방법, 놀이 지원을 위한 효과적 전략을 습득한다.</p> <p>5. 나이별, 영역별, 주제별 놀이지도 실재를 실습하여 현장 적용능력을 높이고, 실내 및 실외자유선택활동을 지도하는 역량을 기른다.</p> | | | | | | | |
| 3. 교재 및 참고문헌 | | | | | | | |
| <p>- 주교재 : 승승민, 박인영, 기미옥, 이순희(2021). "개정누리과정에 기초한 유아중심, 경험중심 놀이지도". 공동체</p> <p>- 부교재 : 남효순, 신지혜, 전선영(2021). 예시 영유아교사를 위한 "놀이지도". 어가</p> | | | | | | | |
| 4. 주차별 강의(실습·실기·실험) 내용 | | | | | | | |
| 주별 | 차시 | 강의(실습·실기·실험) 내용 | | | | 과제 및 기타 참고사항 | |
| 제1주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이지도 오리엔테이션 2) 강의목표: ① 놀이지도에 대한 개념을 이해한다. 3) 강의 세부내용: ① 교과목 강의 방법, 평가 방법 ② 강의계획안 설명 4) 놀이의 중요성 | | | | [동영상] 놀이의 중요성 영상 시청 | |
| | 2 | 1) 강의 주제: 놀이란 무엇인가? 2) 강의 목표: 놀이의 개념에 대해 안다. 3) 강의 세부내용 ① 놀이의 개념 ② 놀이와 비놀이, 놀이와 일 | | | | [주교재] 내용관련 ppt 강의 | |
| | 3 | 활동의 실제1) -[동영상 시청] 1) 놀이의 반란(진짜놀이 vs 가짜놀이) 2) 내용요약, 교육적 시사점, 명장면, 명대사 | | | | [동영상 시청] 1) EBS 다큐프라임 놀이의 반란 1부 놀이의 반란(진짜놀이 vs 가짜놀이 동영상 2) 내용요약, 교육적 시사점, 명장면, 명대사 | |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 나의 놀이경험 떠올리며 진짜 놀이와 가짜 놀이를 구분하여 비교하여 이야기 나누기 2) 진짜 놀이를 통해 영유아가 얻을 수 있는 효과를 생각하고 부모와 교사의 역할을 무엇인가? | | | | | |

| | | | |
|-----|---|---|---|
| 제2주 | 1 | 1) 강의 주제: 놀이란 무엇인가? 2) 강의 목표: 놀이의 특성에 대해 안다. 3) 강의 세부내용 ① 놀이의 특성 ② 놀이의 특성에 대한 확장된 개념 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이란 무엇인가? 2) 강의목표: 놀이의 가치에 대해 이해한다 3) 강의세부내용 ① 놀이의 교육적 가치 ② 놀이 중심 교육적 가치 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 나의 유아기 놀이경험에 대해 회상해 보기 ① 유아기 때 나는 무슨 놀이를 했는가? ② 내가 좋아하는 놀이는 무엇인가? 2) 기억에 남는 경험 이야기 나누기 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 놀이에 대한 느낌을 표현해 보고 놀이와 연관된 단어들을 이야기 해 보기 ① 놀이에 대한 느낌 표현 ② 놀이와 연관된 단어 이야기 나누기 | [생각해 보기] [실습] 색연필, 포스트지, 도화지 |
| 제3주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이이론들 2) 강의목표: 고전적 놀이 이론에 대해 이해한다 3) 강의세부내용 ① 잉여에너지 이론 ② 휴식이론, ③ 반복이론, ④ 연습이론 | [주교재] 내용관련 ppt 강의, [동영상]-놀이의 반란 (한국의 유치원과 독일의 유치원 비교) |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이이론들 2) 강의목표: 현대놀이 이론에 대해 이해한다 3) 강의세부내용 ① 정신분석 이론 ② 인지발달이론 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 [부교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) ->인지발달이론에 사례 적용 해 보기 | [생각해보기] 공룡이 멸종된 이유 |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 나의 놀이관과 놀이이론 적용 2) 각자 내린 놀이의 정의에 대해 이야기 나누기 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 [개별 활동] |
| 제4주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이 이론들 2) 강의목표: 놀이 이론에 대해 이해한다 3) 강의세부내용 ① 각성조절 이론 ② 상위의사소통이론 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이 이론들 2) 강의목표: 놀이 이론에 대해 이해한다 3) 강의세부내용 ① 마음이론 ② 물입이론 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) [실습] 마음이론의 적용 실습 | [생각해보기] 외톨이 원숭이에게 위로의 편지를 써서 마음 전하기 |
| | 4 | 활동의 실제 2) -> 유아의 놀이 모습을 보고 놀이 이론에 맞추어 이야기 나누기 | [생각해보기] 색연필, 포스트지, 도화지 |
| 제5주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이와 발달 2) 강의목표: 놀이의 유형에 대해 안다 | [주교재] 내용관련 ppt 강의, 동영상 |

| | | | |
|-----|---|--|---|
| | | 3) 강의세부내용 ① 인지적 측면에서 놀이의 유형 ② 사회적 측면에서 놀이의 유형 | |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이 발달에 영향을 미치는 요인 2) 강의목표: 유아 놀이에 영향을 미치는 변인을 안다. 3) 강의세부내용: ① 교사 ② 또래 ③ 부모, 환경, 미디어 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 동영상 시청-아빠놀이 vs 엄마놀이 | [동영상 시청] 1) EBS 다큐프라임 놀이의 반란 1부 놀이의 반란(아빠놀이 vs 엄마놀이) 2) 내용요약, 교육적 시사점 |
| | 4 | 활동의 실제 2) - 부모님과 함께 즐길 수 있는 다양한 놀이의 종류, 놀이 장소 등을 소개하기 - 조별 발표 | [조별활동] |
| 제6주 | 1 | 1) 강의주제: 발달에 적합한 놀이환경과 놀잇감 2) 강의목표: 놀이환경과 놀잇감에 대해 안다. (1) 놀이환경 ① 실내놀이공간 ② 바깥놀이환경 (2) 놀잇감 ① 비구조적 놀잇감 ② 비구조적 놀잇감의 예 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 [동영상] 놀이의 힘 |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이 속에서 교사는 어떤 지원을 해야 할까? 2) 강의목표: 유아가 교육과정을 경험하는 총체임을 안다. 3) 강의세부내용: ① 놀이중심 교육과정을 위한 교사의 태도 ② 흥미영역에서 교사의 지원 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 Pieter Bruegel(아이들의 놀이) |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 유아는 교사가 어떻게 놀이를 해 주기를 원할까요? 유아의 입장에서 생각해 보기 2) 교사는 유아가 어떻게 놀이해 주기를 원할까요? 교사의 입장에서 생각해 보세요. | [생각해보기] [조별토론] 영하 15도이상일 때 바깥놀이를 하는 이유에 대한 찬반 토론 |
| | 4 | 활동의 실제 2) -> 영유아기 미디어 사용에 대한 조별토론 영유아기의 미디어 사용 대한 찬성 vs 유아의 미디어를 통한 놀이 반대 | [조별활동] 토론(찬성과 반대 의견)에 대한 발표하기-창의적인 대안과 경험 |
| 제7주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이 속에서 교사는 어떤 지원을 해야 할까? 2) 강의목표: 교사는 유아의 놀이에 개입해야 하는 타이밍을 안다. 3) 강의세부내용: (1) 놀이상황에서 교사의 개입 : ① 놀이개입 유형 및 개입시기 ② 놀이 지원을 위한 효과적인 전략 | |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이과정과 놀이지도 2) 강의목표: 놀이중심, 영아중심 교육과정을 이해한다. 3) 강의세부내용: (1) 놀이중심, 영아중심 교육과정 | [부교재] 내용관련 ppt 강의, 2019 개정 누리과정 관련 영상보기, 한국보육진흥원 사이트 확인하기 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 유아는 교사가 어떻게 놀이를 해 주기를 원할까요? 유아의 입장에서 생각해 보기 2) 교사는 유아가 어떻게 놀이해 주기를 원할까요? 교사의 입장에서 생각해 보세요. | [생각해보기] |

| | | | |
|------|------------------|---|--|
| | 4 | <p>활동의 실제 2)</p> <p>1) 유아의 놀이사진을 참고하여 놀이상황을 가정해 보기.</p> <p>2) 놀이상황에서 교사의 바람직한 놀이 개입과 퇴장에 대하여 시연 해 보기</p> | [실습] 유아의 놀이 사진을 보고 개입과 퇴장에 대한 조별 시연에 대한 발표 |
| 제8주 | 1 2 3 4 | <p>1) 중간고사 관련 핵심내용 요약 및 설명</p> <p>2) 중간고사 평가 (다면평가)</p> <p>3) 중간고사 정답 및 문제해설</p> | |
| 제9주 | 1 | <p>1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을 까?</p> <p>2) 강의목표: 유아의 내적동기와 창의성이 놀이과정에서 반영된다는 것을 안다</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>① 영유아의 창의적 놀이를 돕는 발문 이해하기</p> <p>② 유아와의 상호작용 이해하기</p> | [주교재] 내용관련 ppt 강의 오감탐색 사진 문제해결을 위한 질문하기 예) 동영상(까지) 시청하기 |
| | 2 | <p>1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을 까?</p> <p>2) 강의목표: 창의적 기법을 이해한다.</p> <p>(1) 창의성 기법 이해하기</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>① 브레인스토밍</p> | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | <p>활동의 실제 1)</p> <p>1) 브레인스토밍 경험하기</p> <p>2) 브레인스토밍의 4가지 규칙 이야기 나누기</p> <p>3) 주제를 정하고 돌아가며 아이디어 내어 범주화하여 조별 발표하기</p> | [실습] (준비물 : 포스트지) 브레인스토밍-범주화된 아이디어 연결하여 나타난 것을 조별 발표하기 |
| | 4 | <p>활동의 실제 2)</p> <p>1) 브레인스토밍 조별 발표</p> <p>2) [동영상] 시청- 엄마의 말</p> | [실습] 브레인스토밍 활용한 예를 조별 발표하기, [동영상 시청]-교육적 시사점 이야기 나누기 |
| 제10주 | 1 | <p>1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을 까?</p> <p>2) 강의목표: 창의적 기법을 이해한다.</p> <p>(1) 창의성 기법 이해하기</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>① 색다른 용도법</p> | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | <p>1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을 까?</p> <p>2) 강의목표: 창의적 기법을 이해한다</p> <p>3) 강의세부내용:</p> <p>① 스캠퍼</p> <p>② 강제결합법</p> | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | <p>활동의 실제 2)</p> <p>1) 색다른 용도법이 유아들의 놀이에 활용한 사례를 안다.</p> <p>2) 색다른 용도법을 적용해 본다.</p> <p>3) 동영상) 엄마의 말</p> | [활동] 색다른용도법 활용한 예를 개별 발표하기, [동영상 시청]-교육적 시사점 이야기 나누기 |
| | 4 | <p>활동의 실제 2)</p> <p>1) 주변에 강제결합법이 적용된 사례 알아보기 직접 만들어보기</p> <p>2) 활동-두루마리 화장지와 비밀상자안에 들어있는 것과 강제결합해 보 기</p> | [활동] 강제결합법 활용한 예를 들어보기 |

| | | | |
|------|---|---|---|
| 제11주 | 1 | 1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을까? 2) 강의목표: 창의적 기법을 이해한다 2) 강의 세부내용: ① 자연연상법과 이미지 연상법 ② 결점열거법과 희망열거법 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을까? 2) 강의목표: 창의적 기법을 이해한다 3) 강의세부내용: ① 육색사고모자 기법 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 주제를 정하여 스캠퍼 해 보기 2) 두루마리 화장지에서 결점열거법과 희망열거법 찾아보기 | [활동] 스캠퍼 , 결점열거법, 희망열거법 - 발표하기 |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 육색사고모자 기법을 놀이에 활용하기 2) 유추법을 놀이에 활용하기 | [활동] 육색사고모자 기법 - 발표하기 |
| 제12주 | 1 | 1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을까? 2) 강의목표: 유아와의 상호작용 이해한다. 3) 강의세부내용: ① 긍정적인 언어 환경 조성하기, ② 반영적 경청하기, 유아와 감정 공감하기, 과정에 초점을 둔 격려하기 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 유아의 창의적 놀이를 위하여 교사는 무엇을 이해하면 좋을까? 2) 강의목표: 유아와의 상호작용 이해한다. 3) 강의세부내용: ① 유아와 감정 공감하기, ② 과정에 초점을 둔 격려하기 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) TREASURE Talk 코칭 대화(Oh / No) 활동해 보기 2) 칭찬의 말을 격려의 말로 바꾸는 연습 해 보기 | [동영상] -긍정의 힘 |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 성인-아동을 위한 상호작용 척도 검사 해 보기 2) 칭찬의 말을 격려의 말로 바꾸는 연습 해 보기 | [척도검사] 성인-아동을 위한 상호작용척도(이소희, 2014) |
| 제13주 | 1 | 1) 강의주제: 놀이 흔적 남기기의 의미는 무엇인가? 2) 강의목표: 상호작용 변인에 대해 안다. 3) 강의세부내용: ① 상호작용을 중심으로 교실 평가하기. ② 놀이 속 의미 찾기 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 놀이 흔적 남기기의 의미는 무엇인가? 2) 강의목표: 상호작용 변인에 대해 안다. 3) 강의세부내용: 놀이의 관찰과 기록 ① 교사의 흔적 남기기(일화기록, 반성적 저널, 놀이 흐름도, PMI기법을 활용한 방법, 가지 뽀기 다이어그램 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 동영상 보면서 일화기록 작성해 보기 2) 반성적 사고 실습 | [주교재] 내용관련 ppt 강의 [동영상], 볼펜, 일화기록관찰 양식(개인당) |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 놀이경험에 대하여 녹음 및 녹화하기 2) 그림책 만들어 피드백 듣기 | [활동] 그림책 만들기 |

| | | | |
|------|---|--|-------------------------------------|
| 제14주 | 1 | 1) 강의주제: 전통놀이 2) 강의목표: 전통놀이에 대해 이해한다. 3) 강의세부내용: ① 전통놀이의 교육적 가치 ② 전통놀이에서 교사의 역할 | [부교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 2 | 1) 강의주제: 전통놀이 2) 강의목표: 전통놀이에 대해 이해한다. 2) 강의 세부내용: ① 전통놀이의 실제 | [부교재] 내용관련 ppt 강의 |
| | 3 | 활동의 실제 1) 1) 내가 어릴 적 즐겼던 다양한 전통놀이를 소개 해 본다. 2) [동영상] 시청- 전통놀이 | [부교재] 내용관련 ppt 강의 [동영상]- 단동심훈 |
| | 4 | 활동의 실제 2) 1) 단동심훈은 언제부터 시작되었는지 알아보기 2) 1회에서 10훈까지가 인성교육의 측면에서 갖는 의미는 무엇인지 알아보기 | [부교재] 내용관련 ppt 강의 [동영상]- 까치 |
| 제15주 | 1 | 1) 학기말고사 관련 핵심내용 요약 및 설명 2) 학기말고사 평가 (다면평가) 3) 학기말고사 정답 및 문제해설 | |
| | 2 | | |
| | 3 | | |
| | 4 | | |

5. 성적평가 방법

| 중간고사 | 기말고사 | 과제물 | 출결 | 기타 | 합계 | 비고 |
|------|------|-----|-----|-----|------|----|
| 30% | 30% | 10% | 20% | 10% | 100% | |

6. 수업 진행 방법

평가방법: 과제물 제출과 내용수준, 발표, 수업참여

수업참여: 주도적-협력적태도, 과제제출과 내용 수준, 발표내용에 대한 피드백

7. 수업에 특별히 참고하여야 할 사항 (과제물 제시)

과제물 제출

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()