

컬럼비아 교육구 공통교육과정
2012





컬럼비아 교육구 공통교육과정 2012

주 교육 이사회 구성원:

D. Kamili Anderson

Mark Jones

Mary Lord

Patrick D. Mara

Laura Slover

Monica Warren-Jones

Trayon White

Karen Williams

주 교육감:

Hosanna Mahaley Jones



컬럼비아 교육구 유아교육과정 서론

이 컬럼비아 교육구 유아교육과정 개정판은 전국적 유아교육과정 운동의 진화에 대한 응답이다. 2007년 이래 최초로 컬럼비아 교육구 유아교육과정은 출생에서부터 3학년까지의 어린이들에게 기대되는 학습과 발달 과정을 보여주고 있다. 그 과정은 영어와 수학을 위한 공통교육과정(Common Core State Standards for English Language Arts and Mathematics, 2010)과 일관된다. 또한 헤드스타트 아동발달과 유아교육 과정(The Head Start Child Development and Early Learning Framework, 2010)과도 일관되므로, 모든 어린이가 프로그램 주최기관에 상관 없이 동등한 “과정” 교육을 받을 수 있도록 보장하고 있다. 이 교과과정의 일관성 프로젝트는 워싱턴DC 교육감인 Hosanna Mahaley 그리고 워싱턴ED 유아학습관리자인 Maxine Maloney가 주장하였으며 주요 지역 이해당사자들과 전국의 전문가들에 의해 만들어진 다량의 성과에 기초하고 있다.

유아교육과정은 아기, 걸음마를 배우는 아이, 2세 아동, 취학전 아동(3-4세), 그리고 유치원 이전과정과 유치원을 졸업하는 유아들을 위한 기대과정들에 대한 지표들을 포함하고 있다. “과정”은 학부모와 교사들에게 아동들이 각 나이와 학년별로 무엇을 알아야 하며 할 수 있어야 하는지를 알려 준다. 유아교육과정은 전인적 아동에 초점을 맞추며 넓은 범위의 영역들을 포함하고 있다. 어린 아동의 학습과 발달은 서로 연결되어 있고 학습의 전 영역에 걸쳐 이루어지기 때문이다. 유아교육과정은 훌륭한 환경에서 아동의 학습과 발달을 의식적으로 이끌어 주는 교사의 핵심적인 역할을 인정한다.

유아교육과정은 유아전문가들이 어린 아동들의 발달과 학습을 돕는 과정에서 주요한 의사결정자임을 인정한다. 전국유아교육학회(The National Association for the Education of Young Children (NAEYC), 2009)는 이 의사결정과정에 대한 다섯 가지의 지침을 제공하고 있다:

1. 학습자를 위한 보살핌의 공동체 형성 - 교사는 가르치는 아동들과 교사와의 관계 그리고 아동들 서로의 관계에 초점을 맞춘다. 그들은 서로의 강점과 필요점에 대해 알고 차이를 인정하며 존중하는 법을 배운다. 교실이라는 보살핌의 공동체 안에서 어린이들은 탐험하고 실험하고, 나눠 쓰고 협동하며, 주위 세계에 대해 새롭게 이해하고 지식을 얻으면서 자기 관리 기술들을 익힌다.
2. 발달과 학습을 향상시키기 위한 교수법 - 교사는 아동의 필요를 더 잘 채워주기 위하여 각 아동과 가족 구성원들에 대해서 알아간다. 교사는 의도적으로 아동 주도 그리고 교사 주도의 배움의 기회들을 포함시키는 경험들을 의도적으로 계획하여 아동이 모든 영역들에서 학습할 수 있도록 해 준다. 교사는 다양한 범위의 교수전략과 학습형태를 사용함으로써 사고력과 스킬폴드 학습을 증진시키는 데 기여하고, 이를 아동의 능력 단계에 맞게 조절한다. 놀이 경험은 집행기능 능력들을 발달시키는 초석이라는 점을 교사는 중요시하기 때문에, 매일매일의 경험 속에서 아동에게 놀이의 기회를 만들어 주고 아동에게 적절한 교수준의 놀이를 성취할 수 있도록 돕는다.

3. 중요한 목표를 성취하기 위한 교과과정 계획 - 교사는 아동 개인의 필요에 맞도록 변형할 수 있으면서 모든 발달영역을 아우를 수 있는, 잘 계획되어 실천된 교과과정을 이해하고 사용한다.
4. 아동의 발달과 학습 평가 - 교사는 아동 학습을 증진하며 가족 구성원들과 의사소통할 수 있게끔 계획을 세우는 것을 도와주도록 고안된 평가 업무들을 지속적으로 사용한다. 교사는 교실 경험에서 정보를 수집하며, 그 정보를 교수법과 학습 모두를 향상시킬 수 있는 발달 평가과정의 일부에 활용한다. 만약 검사 평가들이 장애 아동들을 가려내기 위해 사용된다면, 적절한 후속조치와 위탁은 그 평가과정의 일부이다.
5. 가족들과 상호적 관계 수립 - 교사는 따스한 환경을 만드는 것과 지속적 의사소통을 위한 절차를 개발하는 것의 중요성을 인식함으로써 가족구성원들과 상호적인 관계 안에서 기능한다.

유아교육과정의 목적과 사용

유아교육과정의 주요목적은 컬럼비아 교육구의 아동들이 풍부하고 건강한 유아 경험을 통해 성공적으로 학교와 전생애에 걸친 학습을 성취할 수 있도록 준비시키는 것이다.

이 목적을 달성하기 위하여, 유아교육과정은 다음과 같이 사용되어야 한다.

- 교과과정의 선택과 실천을 이끌어 주는 자원으로;
- 유아 교육을 둘러싼 가족들, 공동체 구성원들, 입법자들의 토론의 중심으로;
- 다양한 능력과 출신 배경을 지닌 어린이들에게 적합한 평가 도구를 선택하는 지침서로;
- 어린이들이 과정에 맞는 발전을 성취하게 해 주는 계획 경험과 교육을 위한 지침서로; 그리고
- 전문적 발달 기회들을 계획하기 위한 틀로

유아교육과정은 다음과 같은 목적으로 사용되어서는 안된다.

- 특정 교수방법이나 물건들을 강요하기 위해;
- 아동들이 유치원에 들어가는 것을 막기 위해;
- 아동들을 장애 혹은 집에서 말하는 언어를 근거로 배척하기 위해; 그리고
- 교육 관련 직원을 위한 포상이나 징벌을 확립하기 위해

교과과정의 역할

유아교육과정은 현재 프로그램들에서 사용하는 교과과정 모델을 대체하기 위한 것이 아니다. 그러나, 유아교육과정은 프로그램들이 적절한 교과과정을 선택하며 얼마나 잘 실천되고 있는지를 측정할 수 있는 지침으로서 사용되게끔 기획되었다. 아동을 위한 소기의 목적을 달성하기 위해, 교과과정, 교실 학습, 그리고 가르치는 방법들은 신중하게 계획되어야 하며, 발달과정에 맞아야 하고, 문화적 그리고 언어적으로 반응하여야 하며, 종합적이어야만 한다. 전국유아교육학회(The National Association for the Education of Young Children (NAEYC)) 그리고 교육부 소속 전국 유아전문가 학회(National Association of Early Childhood Specialists in State Departments of Education (NAECS/SDE), 2003)는 효과적 교과과정의 지표들을 다음과 같이 정의하였다:

- 아동은 활동적이며 열중한다.
- 목표는 명확하고 모두에게 공유된다.
- 교과과정은 증거에 기반한다.
- 중요 내용은 조사 그리고 초점이 분명하고 의도적인 교수법을 통하여 학습된다.
- 교과과정은 이전의 학습과 경험에 기초한다.
- 교과과정은 종합적이다.
- 교과과정의 주제 내용들은 전문적 기준에 부합한다.
- 교과과정은 아이들에게 좋은 영향을 줄 것이다.

평가의 역할

유아교육과정은 평가 도구로 사용되도록 의도되지 않았다. 오히려, 프로그램들은 그들의 교과과정에 연결되어 있고 또 과정에 적합한 아동의 발전에 대하여 자료를 제공해줄 수 있는 평가 체계를 사용하여야 한다. 평가는 아동의 학습을 돕기 위하여 아동에 관한 정보를 수집하는 지속적인 과정이다. 평가의 주요 목적은 다음과 같다:

- 각 아동을 이해하는 것 - 아동이 학습 목적과 관련하여 무엇을 알고 무엇을 할 수 있는지;
- 아동 개인이나 아동 그룹을 위한 활동과 학습내용을 계획하는 것;
- 아동의 발전과정을 기록하고 모든 아동이 전 영역에서 발전하게끔 확인하는 것; 그리고
- 가족들, 기금 제공자들, 그리고 관심있는 사람들을 위한 보고서를 준비하는 것

평가 방법은 “발달과정에 맞고, 문화적 그리고 언어적으로 반응하고, 아동의 일상 활동과 연결되어 있고, 직업적 발달에 의해 지지되며, 가족들을 포함하고, 특정 유익한 목적들에 연결되어 있어야 한다.” 그 목적들이란 “(1) 교수법과 학습법에 대한 결정을 내리는 것, (2) 아동 개인에게 중점적 개입을 필요로 할 지도 모르는 중요한 관심사항을 파악하는 것, 그리고 (3) 프로그램들이 교육적이고 발달적인 개입을 더욱 효과적으로 할 수 있도록 돕는 것이다” (NAEYC and NAECS/SDS 2003).

특수교육의 필요성

위에 서술하였듯이, 유아교육과정은 교과과정과 평가체계를 선택하고 실천하며 모든 아동들이 “과정”에 적합한 발전을 이룩하도록 돕는 경험과 학습을 계획하는 데 지침을 제공한다. 이는 다양한 범주의 인지적, 언어적/의사소통적, 육체적, 사회적/감정적, 감각적 차이를 보이는 특수교육 대상 아동들을 포함한다. 그러한 차이는 보통 프로그램이나 학교 환경, 물건들, 교수전략 등에 있어서 적절한 변경을 요구하게 된다. 각각의 아동은 학습 스타일, 능력, 원하는 것들을 독특한 방식으로 나타내기 때문에, 필요한 변경은 각각의 아동을 위한 개인화된 가족서비스 계획(Individualized Family Service Plan (IFSP))이나 개인화된 교육프로그램(Individualized Education Program(IEP)) 내에서 개별적으로 결정된다. 변경을 통하여 장애아동은 그들의 강점을 개발시킴과 과정에 맞는 발전을 이룩하기 위하여 노력하는 과정에서 학습의 차이점들을 보강할 수 있게 된다. 교사는 장애아동의 성공을 보장할 수 있도록 아동의 개별적 강점과 필요점들을 파악하고, 가르침을 교과내용과 “과정”에 연결시킴, 개별계획에 나타난 대로 적절한 도움과 변경사항을 제공하며, 지속적으로 아동의 발전을 평가함으로써 프로그램을 계획하고 구성할 수 있다.

다양성과 다문화주의

아동은 가정과 공동체에서 배운 문화적 기대에 근거하여 행동하면서 유아교육 프로그램으로 편입된다. 교사는 모든 아동들이 가정, 학교, 공동체와의 연결을 강화함으로써 성장하고 배울 수 있도록 돕는 기회를 가지고 있다. 많은 문화 집단들은 역사가 유구한 구술 전통을 가지고 있어서, 이야기, 노래, 운율, 민간 전승을 통해 아동에게 전해진다. 이러한 문화와 “과정”이 추구하는 글쓰기와 말하기, 언어발달을 연결시키게 되면, 이러한 배경에서 온 아동들의 영어능력 발달에 큰 도움이 될 것이다. 교사는 “과정”, 교육, 교수법과 긍정적 결과를 연결시키는 것 뿐만 아니라, 같은 측면들을 아동의 문화적/가족의/가정의 공동체적 기대, 가치, 규범들에 명확하게 연결시키는 방식을 실천함으로써 아동을 위하여 의미있고, 고유하며, 평생 지속되는 배움을 가능하게 해줄 수 있다. 교사는 아동이 지닌 문화와 언어의 독창성을 인정하고 이해하며, 각각의 아동의 가정 생활을 프로그램 안에 편입시킴으로써 이러한 성과를 이룩할 수 있다.

전문적 발달과 훈련

현재 유아교육환경에서 일하고 있는 교사들 그리고 이 분야에 들어올 준비를 하고 있는 이드에게는 그들의 교수법들이 모든 “과정” 내용들을 반영하게끔 충분하고 적절한 훈련을 받아야 한다. 유아교육과정에서 정의된 아동을 위한 긍정적 학습결과를 성취하기 위해서, 모든 이해당사자들은 완전한 실천에 열의를 다해야 하며 “과정”에 대한 훈련을 받아야 한다.

유아교육의 일부로서 놀이의 중요성

아동에 있어서 중요한 인지적, 사회적·감정적, 언어적, 육체적 발달은 놀이의 맥락에서 일어난다. 역할놀이, 거칠게 뛰는 놀이, 게임 등을 통해서 아동들은 규칙을 만들어 내고, 규칙이 있는 게임을 만들며, 건축이나 재료를 이용하는 일이 포함된 놀이를 한다. 어른들과의 놀이 그리고 다른 아동들과의 놀이도 있다. 다양한 놀이는 전인적 아동의 건강한 발달을 증진시킨다.

아동들은 자유롭게 놀 시간이 필요하나, 지식이 풍부한 교사들은 아동이 건설적이고 목적이식이 있는 놀이를 통해 기억력 발달, 충동 제어, 인지적 유연성 발달, 언어와 육체적 발달을 이루도록 도와 줄 수 있다. 아동들이 자유로운 방식으로 재료를 사용하거나, 흥미로운 주제를 탐구하거나, 직접 손으로 하는 탐험에 몰두하거나, 모델이나 그림을 만들거나 하는 기회를 얻게 될 때, 아동들은 놀이 속에서 열심히 일하게 된다. 아동들은 필수 능력들과 개념들을 동시에 배우는 것이다.

복잡한 사회극 놀이는 아동이 중요한 능력을 발달시킬 수 있는 기회를 주는 데 특히 도움이 된다. 이러한 종류의 놀이에서 아동들은 역할을 발명하고, 다른 이들에게 배역 속에서 반응하며, 극의 진행에 따라 기꺼이 변화를 만들어 내야 하고, 역할에 연관된 언어를 배워 사용해야 한다. 교사는 경청함으로써, 필요한 언어를 제공함으로써, 새로운 언어와 생각과 소도구를 제공하여 배움을 확장시킴으로써, 그리고 문제해결능력을 증진하고 상상력의 사용을 확대함으로써

본문의 구성

유아교육과정은 발달과 학습의 아홉 가지 영역으로 구성되어 있다:

- 학습/논리와 추론에 대한 접근법
- 의사소통과 언어
- 읽고쓰기
- 수학
- 과학적 탐구
- 사회
- 예술
- 사회적·감정적 발달
- 육체적 발달/건강과 안전

여기에는 34개의 “과정”들이 있다:

학습/논리와 추론에 대한 접근법

- 호기심을 가지고 집중하고 몰두한다
- 인내심을 보인다
- 과제에 유연하게 접근한다
- 상징을 사용하며 역할을 맡는다

의사소통과 언어

- 구어의 이해를 표현한다
- 스스로를 표현하는 언어를 사용한다
- 관습적인 문법과 구문을 사용한다
- 관습적, 대화적이며 여타 사회적 의사소통에

읽고쓰기

9. 인쇄물 개념에 대해 이해한다

10. 읽어주는 인쇄물을 이해한다

- 언어의 소리들을 듣고 차이를 파악한다
- 문자와 단어를 쓴다
- 쓰기와 그리기의 목적을 이해한다

수학

- 물체의 짝을 맞추고, 무리를 짓고, 분류한다
- 숫자와 셈의 지식을 표현한다
- 부피, 높이, 무게, 길이의 지식을 표현한다

- 다른 모양들을 파악하여 이름을 붙인다
- 위치 관련 단어에 대한 이해를 표현한다

과학적 탐구

19. 생물의 특징을 관찰하여 묘사한다

20. 물질의 구성요소들을 관찰하여 묘사한다

21. 지구와 우주의 특성들을 관찰하여 묘사한다

22. 과학적 사고를 표현한다

사회

23. 사람들 그리고 그들이 어떻게 살아가는지에 대한 이해를 표현한다

예술

- 음악, 움직임, 연극 활동에 몰두한다
- 시각예술을 탐색한다

사회적·감정적 발달

26. 다양한 감정들을 표현하고 그것을 제어하는 법을 배운다

27. 타인의 감정과 권리를 인식하며 적절하게 반응한다

- 스스로의 행동을 제어한다
- 어른들과 긍정적 관계를 발전시킨다
- 또래와 놀이를 한다
- 타인과의 갈등을 해결한다

육체적 발달/건강과 안전

32. 대근육들의 강건함과 조화를 표현한다

33. 소근육들의 강건함과 조화를 표현한다

34. 건강과 안전을 증진하는 행동들을 표현한다

34개의 “과정”들은 모두 연령/학년 수준에 따른 여섯 개의 “지표”를 지닌다:

- 아기
- 걸음마를 배우는 아이
- 2세 아동
- 취학전 아동(3-4세)
- 유치원 이전과정 졸업 후 기대내용
- 유치원 졸업 후

의사소통과 언어	아기	걸음마를 배우는아이	2세아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교과과정
5 구어의 이해를 표현한다	5a. 다른 사람의 말에 관심을 보인다 <p>예: 말하는 사람들을 쳐다본다.</p> <p>듣는 법: 하루종일 아동에게 말을 걸고 그들에 화거나 경청하는 일이 무엇인지 표시한다. 예)“손가락으로 푸른 완두콩을 집고 있구나?”</p>	5a. 다른 사람의 말과 몸동작에 반응한다 <p>예: 선반이라는 말을 듣고 선반을 만진다.</p> <p>듣는 법: 물체와 행동에 이름을 붙이고 새로운 단어를 소개한다. 예) “태두리에 푸드러운 기분이 담긴 공룡 무늬 담요 여기 있지.”</p>	5a. 간단한 시선, 질문, 읽어주는 간단한 문장에 반응한다 <p>예: “스낵은 어디있을까” 책에 있는 낱개 부분을 지정한 시기에 연다.</p> <p>듣는 법: 이해와 어휘를 증진시키기 위해 책을 읽고 그림이해 읽어 준다. 그림과 이야기에 대해 논평한다. 푸드러운 기분이 담긴 공룡 무늬 담요 여기 있지.”</p>	5a. 새로운 어휘와 생각을 표현하는 복잡한 질문, 시술, 읽어주는 문장에 반응한다 <p>예: 종이행주로는 다음에는 손을 씻고 딸리도록 지시에 따른다.</p> <p>듣는 법: 두 가지 이상의 단계로 가진 지시를 내린다.</p>	이해와 협동 <p>5a. 도움을 구하거나 제공하기 위해, 정보를 얻고 제공하기 위해,또는 이해하지 못한 것을 명확히 하기 위하여 질문을 하거나 대답한다 <p>예: 점심으로 닭꼬치를 먹는지, 어떤 종류인지, 새 조각을 먹어도 되는지에 대해 교사에게 묻는다.</p> <p>5b. 격정하게 반응함으로써 구어에 대한 이해를 표현한다 <p>예: 아들이야 교실에서 뛰다니니까 때문에 표지를 떼야했다고 교사가 말하자, 표시된 화기 위반종이를 가지고 온다.</p> <p>듣는 법: <ul style="list-style-type: none">정말이 방문했을 때 물어보고 싶은 질문에 대해 생각하도록 아동을 격려한다. 왜 아동이 그런 말을 하는지 이해하는 것을 돕기 위해, 구체적인 사문과 용례임을 가지고 교사가 원하는 메시지가 명확하게 한다. 예)“내가 빨리 댈 때는 항상 이렇게 이 말을 읽어 놓는 걸 봐.”</p></p></p>	이해와 협동 <p>SLK2. 주요 자료에 대해 질문하고 대답하며 이해되지 않는 것에 대해서는 설명을 요청함으로써, 읽어주는 문장, 구두로 발표되거나 다른 매체를 통해 전달된 정보를 이해한다.</p> <p>SLK3. 도움을 구하기 위해, 정보를 얻기 위해,또는 이해하지 못한 것을 명확히 하기 위하여 질문을 하거나 대답한다.</p>

각 지표에는 연령/학년 수준에 따라 어떤 과정이 들어가는지를 보여 주는 “예” , 그리고 아동이 관련 능력을 학습하는 것을 교사가 도울 수 있는 “듣는 법” 이 포함되어 있다. 유치원 이전과정의 대부분은 부가적인 지표들 (예: 5a, 5b 등)이 있어서 해당 수준의 과정의 복잡성을 설명해 준다. 유치원 과정은 영어와 수학을 위한 주 공동교육과정 (National Governors Association Center for Best Practices and Council of Chief State School Officers, 2010)에서 직접 가져온 것이며, 여기에는 “예” 나 “듣는 법” 이 들어 있지 않다.

발달과 학습 영역

다음은유아교육과정에 포함된 영역에 대한 간단한 개요이다.

학습/논리와 추론에 대한 접근법은 아동이 어떻게 정보 인지와 처리를 학습하는지에 관한 것이다. 이 발달영역에서의 능력들은 사고, 기억, 문제해결, 결정에 관련된다. 아동이 학교에서 성공하기 위해서 그들은 무엇을 하고, 그것을 어떻게 하며, 과제를 완수하기 위해 필요한 기술을 어떻게 조정하는지를 배워야 한다. 그들은 충동을 제어하며, 다중작업을 하고, 지시에 따르고, 집중하는 법을 배워야 한다. 오늘날 이러한 집행기능능력의 중요성 그리고 그것을 어떻게 가르칠 것인가에 대한 염려가 많이 있다. 어린 아동들은 교사와 가족 구성원들이 그들을 도와주었을 때 이러한 능력들을 발달시킨다. 교사들은 아동이 집중하여 선택할 수 있게 도와주는 환경을 조직하여 아동들을 도와준다. 교사는 어린이들이 단계적 지시사항을 따르게 의도적으로 연습시켜 준다. 교사는 아동들이 재미있고 의미있는 주제를 탐구하고 조사하여 새로운 것을 배울 때 과거의 지식을 활용하며 집중을 할 수 있도록 기회들을 제공한다. 교사는 아동이 배우고 있는 것들과 어떻게 배웠는지에 대하여 말하게끔 격려해 준다. 교사는 또한 자기대화를 구성하여 아동이 과제 완수를 위해 무엇을 할 지 결정하는 법을 이해하도록 도와 준다.

의사소통과 언어는 타인을 이해하고 의사소통을 위한 언어를 배우는 것을 포함한다. 유치원 이전과 유치원 수준에서 “과정” 은 더욱 명확한 구분을 위해 하위 항목들로 나뉘어져 있다: 이해와 협동, 지식과 생각 발표, 어휘 획득과 사용, 그리고 표준 영어 관습이다.

읽고쓰기 과정은 아동을 어린 나이부터 정보성 문서와 문학을 경험하게 해 주는 것을 점점 더 강조하는 경향을 반영한다. 기초적인 인쇄물 개념에 더하여, 아동은 문서에 나오는 중심 생각과 세부사항, 그리고 공예와 구조에 대해 어떻게 생각하는지를 배우도록 기대된다. 그들은 읽고 듣는 것에 대해 말하고 씀으로써 지식과 생각의 통합에 대해 배운다. 그들은 음운론 인식/파닉스와 단어 인지 능력을 발전시키도록 기대된다. 쓰기 작업과 배포는 쓰는 행위 그리고 쓰고 그리는 목적을 이해하는 것을 포함한다. 마지막으로, 아동은 배우는 것에 대해 쓰고 이야기를 쓰면서 다양한 문서 종류와 목적에 대해서 배운다.

수학 과정은 분류와 패턴에 대해 배우는 기대점들을 포함하나, 어린 아동을 위한 주안점은 숫자에 관련된 능력이다:

- 숫자 이름과 세는 순서를 안다
- 다른 물건들의 수를 센다
- 숫자를 비교한다
- 덧셈이 합치고 가져오는 것임을 이해하며, 뺄셈은 나누고 없애는 것임을 이해한다.

측정은 이러한 기대에 포함된다: 측정 가능한 속성들을 묘사하고 비교한다.

기하학은 이러한 기대에 포함된다: 다른 모양들과 물체의 상대적 위치를 파악하고 묘사한다.

과학적 탐구 과정은 유치원 이전(Pre-K) 과정에만 포함된다. 교사는 어린이들을 과학적 탐구에 노출시키지만, 이 시기 이전에 학습의 정도를 측정하는 것은 적절하지 않다. 과학 분야에서, 아동은 생명과학, 물리과학, 지구과학에 관련된 개념과 지식을 배워야 한다. 그들은 또한 다양한 과학과 공학 분야에 적용 가능한 탐구와 디자인 기술을 발달시켜야 한다.

사회 과정은 유치원 이전(Pre-K) 과정에만 포함된다. 교사는 사람들에 대해 그리고 사람들이 어떻게 사는지에 대해 아동에게 사회 지식을 전달해야 하나, 사회 과정은 이 시기 이전에는 적절하지 않다. 사회과학 분야에서, 아동은 인간 특성에 대한 지식, 공동체의 삶에 대한 지식, 그리고 친숙한 사람과 장소에 관련된 변화에 대해 배워야 한다.

예술 과정은 유치원 이전 과정(Pre-K)에만 포함된다. 교사는 유아기에 어린 아동에게 여러 예술과 관련된 경험들을 구상해 주도록 기대되나, 이 시기 전에는 특정한 기준은 없다. 예술 경험은 음악, 움직임과 연극 개념과 표현, 시각예술에서의 개념과 표현이 포함된다.

어린 아동의 사회적-감정적 발달은 다른 발달영역에도 영향을 주기 때문에 학습의 핵심을 구성한다. 앞에서 학습/논리와 추론에 대한 접근법 하에서 언급된 집행기능 능력을 발달시키는 데 필수적인 자기 통제 기술들은 아동이 사회적으로 감정적으로 성숙해 가면서 배우는 것들의 일부이다. 아동은 사회적으로 적절한 방식으로 감정과 행동을 표현하는 법을 배워야 한다. 감정을 인식하고 이름을 붙이며, 규칙을 만들고 도움을 주는 어른을 따라 한계와 기대사항을 따르는 법을 배워감에 따라, 아동은 학교에서 그리고 평생동안 필요한 귀중한 경험을 쌓아 간다. 긍정적인 관계는 이러한 발달에 필수적이다. 그래서 교사가 각각의 아동과 긍정적인 관계를 발전시키는 것이 매우 중요한 것이다. 이러한 관계의 일부로서, 교사는 교실에서 반드시 발생하는 사회적 갈등을 해결하는 방식을 아이들에게 가르쳐 준다. 다른 아동과 어떻게 상호작용하고 관계를 발전시키는가는 어린 아동을 위한 주요 학습 경험이다. 교사가 아동이 함께 일할 수 있도록 격려해 주는 의미있고 재미있는 놀이경험을 계획해 줄 때, 아동은 교과과정 전반에 관련된 주요 기술과 개념들을 배우면서 동시에 친구들과 상호작용하고 친구를 사귀는 법도 배우게 된다.

육체적 발달은 대근육의 강건함과 조화 그리고 소근육의 강건함과 조화를 포함한다. 학교에서의 초점이 점점 더 공부에 맞춰지고 있으나, 육체적 발달과 조화는 전인적 아동의 발달을 위해 중요한 것임을 기억할 필요가 있다. 육체적으로 스스로에 대해 긍정적으로 느끼는 아동이 학교에서의 작업에 있어서 더욱 성공적인 경우가 많다. 건강과 안전은 규칙, 자조능력, 영양에 대한 학습을 포함한다.



출생-3학년 학습과정의 연속

다음 표는 헤드스타트 아동발달과 유아교육 과정(The Head Start Child Development and Early Learning Framework, 2010), 컬럼비아 교육구 유아교육과정, 영어와 수학을 위한 주 공통교육과정(National Governors Association Center for Best Practices and Council of Chief State School Officers, 2010)과 일치하는 발달과 학습에 대한 기대사항들을 연속적으로

	아기	걸음마를배우는아이	2세아동	취학전 아동(3-4세)	유치원이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
학습/논리와 추론에 대한 접근법	X그리고 일부 과정 발전*	X	X	X	X	
의사소통과 언어	X	X	X	X	X	공통교육과정
읽고쓰기	X그리고 일부 과정 발전*	X그리고 일부 과정 발전*	X	X	X	공통교육과정
수학	X그리고 일부 과정 발전*	X그리고 일부 과정 발전*	X그리고 일부 과정 발전*		X	공통교육과정
과학적 탐구					X	
사회					X	
예술					X	
사회적-감정적 발달	X그리고 일부 과정 발전*	X	X	X	X	
육체적 발달/건강과 안전	X	X	X	X	X	

*여기서 발전이란 이 영역에 있어서 아동의 능력이 비로소 발달을 시작하였음을 전달하기 위해 사용되었다.

참고문헌

출판물

Blair, C. (2003). Self-regulation and school readiness. Retrieved July 26, 2012, from <http://ceep.crc.illinois.edu/eecearchive/digests/2003/blair03.pdf>

Bodrova, E., & Leong, D.J. (2008). Developing self-regulation in kindergarten: Can we keep all the crickets in the basket? *Young Children*, 63 (2), 56–58.

Bodrova, E., & Leong, D.J. (2005). Self-regulation as a key to school readiness: How can early childhood teachers promote this critical competency? In M. Zaslow & I. Martinez-Bedk (Eds.), *Critical issues in early childhood professional development* (pp. 223–270). Baltimore: Paul H. Brookes.

Bowman, B. T., Donovan, M.S., & Burns, M.S. (Eds.). (2001). *Eager to learn: Educating our preschoolers*. Washington, DC: National Academy Press.

Bowman, B., & Moore, E.K. (2006). *School readiness and social-emotional development: Perspectives on cultural diversity*. Washington, DC: National Black Child Development Institute.

Bredenkamp, S. & Rosegrant, T. (Eds.). (1992); 1995). *Reaching potentials*. (Vol. 1. Appropriate curriculum and assessment for young children. Vol. 2. Transforming early childhood curriculum and assessment). Washington, DC: NAEYC.

Bronson, M.B. (2000). *Self-regulation in early childhood*. New York: Guildford Press.

Burns, M. S., Griffin, P., & Snow, C. (Eds.). (1999). *Starting out right: A guide to promoting children's success*. Washington, DC: National Academy Press.

Clements, D. H., Sarama, J. & DiBiase, A.M. (Eds.). (2004). *Engaging young children in mathematics: Standards for early childhood mathematics education*. Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.

Clements, D. H., & Sarama, J. (2009) *Learning and teaching early math: The learning trajectories approach*. New York: Routledge.

Copple, C. & Bredenkamp, S. (Eds.). (2009). *Developmentally appropriate practice in early childhood programs serving children from birth to age 8* (3rd ed.). Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Dickinson, D. K., & Neuman, S., Eds. (2006). *Handbook of Early Literacy Research*, Volume 2. New York: Guildford Press.

Elias, C. L., & Berk, L. E. (2002) Self-regulation in young children: Is there a role for sociodramatic play? *Early childhood Research Quarterly*, 17, 216–238.

Miller, E., & Almon, J. (2009). *Crisis in the kindergarten: Why children need to play in school*. College Park, MD: Alliance for Childhood.

Milteer, R. M., Ginsburg, K.R., Council on Communications and Media Committee on Psychosocial Aspects of Child and Family Health, 2011-2012, & Mulligan, D. A. (2012). *The importance of play in promoting healthy child development and maintaining strong parent-child bond: Focus on children in poverty*. Clinical Report from the American Academy of Pediatrics. *Pediatrics*, 129 (1).

National Association for the Education of Young Children and the National Association of Early childhood Specialist in state Departments of Education. (2003). *Early childhood curriculum, assessment, and program evaluation: Building an effective accountable system in programs for children birth through age 8*. Washington, DC: NAEYC.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2000). *Principles and standards for school mathematics*. Reston, VA: Author.

National Council of Teachers of Mathematics (NCTM). (2006). *Curriculum focal points for prekindergarten through grade 8 mathematics: A quest for coherence*. Reston, VA: Author.

National Early Literacy Panel. (2008). *Developing early literacy: Report of the National Early Literacy Panel*. Washington, DC: Author, National Institute for Literacy.

National Governors Association Center for Best Practices, & Council of Chief State School Officers (2010). *Common core state standards for English language arts & literacy in history/social studies, science, and technical subjects*. Washington, DC: Author.

National Governors Association Center for Best Practices, & Council of Chief State School Officers. (2010). *Common core state standards for mathematics*. Washington, DC: Author.

National Institute of Child Health and Human Development. (2000). *Report of the National Reading Panel: Teaching children to read: An evidence-based assessment of the scientific research literature on reading and its implications for reading instruction*. Washington, DC: Author, National Institutes of Health.

National Research Council. (2012). *A framework for K-12 science education*. Washington, DC: National Academies Press.

National Research Council & Institute of Medicine. (2000). *From neurons to neighborhoods: The science of early childhood development*. Committee on Integrating the Science of Early Childhood Development. Jack P. Shonkoff & Deborah A. Phillips, Eds. Board on Children, Youth and Families. Commission on Behavioral and Social Sciences and Education. Washington, DC: National Academy Press.

Neuman, S. B., Copple, C., & Bredenkamp, S. (2000). *Learning to read and write: Developmentally appropriate practices for young children*. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.

Peisner-Feinberg, E. S., Burchinal, M. R., Clifford, R. M., Culkin, M. L., Howes, C., Kagan, S.L., et al. (1999). *The children of the cost, quality and outcomes study to school: Technical report*. Chapel Hill: University of North Carolina at Chapel Hill, Frank Porter Graham Child Development Center.

Schickedanz, J. A. (1999). *Much more than the ABCs: The early stages of reading and writing*. Washington, DC: NAEYC.

Schickedanz, J. A., & Casbergue, R. M. (2009). *Writing in preschool: Learning to orchestrate meaning and marks*. (2nd ed.). Newark, DE: International Reading Association.

U.S. Department of Health and Human Services, Administration for Children and Families, Office of Head Start. (2010). *The Head Start child development and early learning framework: Promoting positive outcomes in early childhood programs serving children 3-5 years old*. Washington, DC: Author.

Snow, C. E., Burns, M. S., & Griffin, P. (Eds.). (1998). *Preventing reading difficulties in young children*. Washington, DC: National Academy Press.

평가 도구

Heroman, C., Burts, D. C., Berke, K., & Bickart, T. (2010). Teaching Strategies GOLD® objectives for development & learning: Birth through kindergarten. Washington, DC: Teaching Strategies, LLC.

Dichtelmiller, M. L., Jablon, J. R., Marsden, D. B., & Meisels, S. J. (2001). The Work Sampling System® omnibus guidelines: Preschool through third grade (4th ed.). San Antonio, TX: Pearson PsychCorp™.

주 유아교육과정 자문

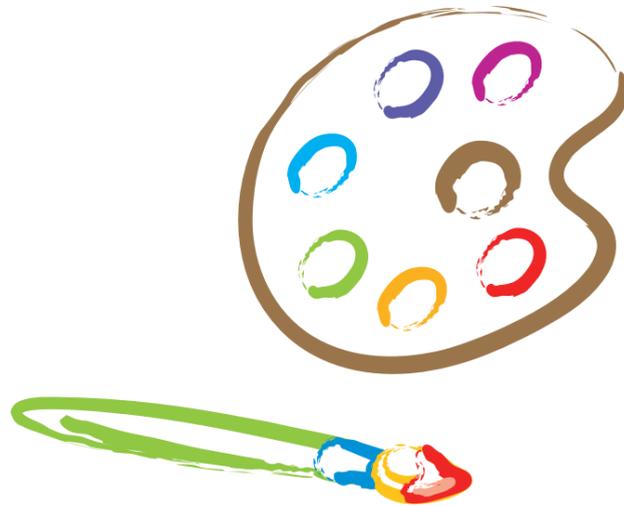
Massachusetts Department of Elementary & Secondary Education. (2011). Massachusetts curriculum framework for English language arts & literacy. Malden, MA: Author.

Massachusetts Department of Elementary & Secondary Education. (2011). Massachusetts curriculum framework for Mathematics. Malden, MA: Author.

The New York State Education Department. (2011). New York state prekindergarten foundation for the common core. NY: Author.

Office of Child Development and Early Learning. (2009). Pennsylvania learning standards for early childhood: Infant/toddler. Harrisburg, PA: Author.

Office of Child Development and Early Learning. (2009). Pennsylvania learning standards for early childhood: pre-kindergarten. Harrisburg, PA: Author.



감사의 글

컬럼비아 교육구 주 교육이사회 (SBOE)와 주 교육감 실(OSSE)은 아기와 걸음마하는 아동을 위한 유아교육과정 그리고 “유치원 이전과정”의 초고를 발전시키고 검토하기 위하여 전문지식과 시간을 헌신해 준 모든 분들에게 진심으로 감사의 말씀을 전한다. “유치원 이전시기를 위한 DC 유아교육과정”의 초판은 2006년에 시작되었으며, 이는 컬럼비아 교육구의 다양한 개인들의 노력으로 일년간 이룩해 낸 결과였다. 이러한 협동의 노력은 연방정부의 유아교육 기회법 지원금(Early Learning Opportunities Act Grant)으로 수행되었고, 이는 보건후생성, 그리고 Barbara Ferguson Kamara 행정관의 지도 아래 구성된 유아보육과 교육 행정부에 의하여 시작되고 도움을 받았으며, 디스트릭트 오브 컬럼비아 대학 조기교육리더십연구소의 이사인 Maurice Sykes를 통하여 소집되었다. “과정”을 구성하는 과정은 교육전략 회사(Teaching Strategies, Inc.)의 대표이자 유아기 발달에 대한 시장의 자문위원회의 구성원인 Diane Trister Dodge가 주도하였다. 다음 인물들은 최초로 “과정”을 구성하는 작업을 시작했을 때 영역 팀의 구성원으로 일했던 분들이다. 이들은 컬럼비아 교육구의 유아 프로그램의 질을 높이는 데 헌신한 유아 전문가로, 어린이와 가족 주장자로, 관심있는 시민들로서 봉사하였다. 이들의 시각은 이들이 속한 조직을 대표하거나 조직을 지지하는 것을 의미하지 않는다.

학습에 대한 접근법: Bruce Boyden, Early Childhood Leadership Institute; Diane Trister Dodge, Teaching Strategies, Inc.; Nefertiri Smarr, SPARK DC, National Black Child Development Institute

사회적 감정적 발달: Lindsey Allard, SPARK DC, National Black Child Development Institute, Marsha Boveja, El Centro Rosemont; Diane Trister Dodge, Teaching Strategies, Inc.; Andrea Young, SPARK DC, National Black Child Development Institute Teaching Strategies, Inc.

언어와 읽고쓰기: Jan Greenberg, Teaching Strategies, Inc.; Csilla Luckett, Early Childhood Leadership Institute; Kevin McGowan, DCPS Head Start; Sherrie Rudick, Teaching Strategies, Inc.; Nancy Snyder, Community Academy Public Charter School; Diana Zurer, Early Childhood Leadership Institute

수학적 사고: Toni Bickart, Teaching Strategies, Inc.; Barbara Hailes-Payne, Early Childhood Leadership Institute; Mary Wade, DCPS, Gibbs ES; Selma White, DCPS, Watkins ES

과학적 탐구: Lisa Bryant, Commerce Kids; Lauren Jackson, DCPS Head Start; Kathleen McKeon, Early Childhood Leadership Institute; Jennifer Park-Jadotte, Teaching Strategies, Inc.

사회: Michelle Fobbs, DCPS, Thurgood Marshall ES; Cate Heroman, Teaching Strategies, Inc.

창조적 예술: Brenda Clark, Community Academy Public Charter School; Sarah Kaufman, DCPS, Watkins ES; Eileen Wasow, CentroNia

육체적 발달, 건강, 안전: Jeffrey Keels, United Planning Organization Center #1; Peter Pizzolongo, NAEYC; Eulalia Ross, United Planning Organization

다음 인물들 역시 유아교육과정의 발전 과정에 참여하였다.

Tracee Billingsley, Arnold & Porter Children’s Center
Marsha Boveja, El Centro Rosemont

Bruce Boyden, ECLI/UDC
Lisa Bryant, Commerce Kids
Chanelle Denise DePugh, District of Columbia Department of Parks and Recreation

Sally D’Italia, Arnold & Porter Children’s Center
Shirley Fields, Center for Applied Research and Urban Planning, University of the District of Columbia

Ida Fleming, Roots Activity Learning Center
Sara Fritel, Washington Child Development Council
Mary Gill, DCPS, Office of Citywide Early Childhood Initiatives
Cynthia Goldberg, CentroNia

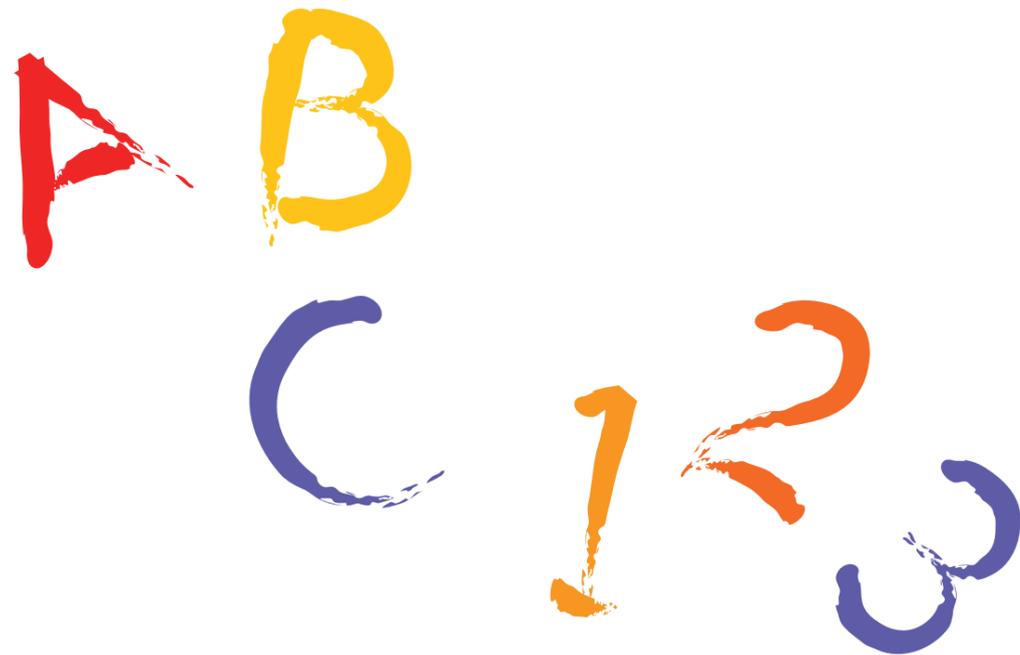
Debbie Hall, Big Mama’s Children’s Center
Linda Harrison, Early Childhood Leadership Institute
Tashima Hawkins, District of Columbia Public Schools, Murch ES
Beverly Jackson, DHS/ECEA, Head Start State Collaboration Office
Lauren Jackson, DCPS/Head Start

Patricia Joyner, Early Childhood Leadership Institute
D. Renee Lewis, District of Columbia Public Schools Head Start
Shirley Nesbit, United Planning Organization Center #8

Gwendolyn Payton, District of Columbia Public Schools, Emery ES
Peter Pizzolongo, National Association for Education of Young Children
Tawana Ross-Culbreath, Springfield Child Development Center
Perri Silversmith, Temple Sinai Nursery School

Nancy Snyder, Community Academy Public Charter School
Joyce A. Rascoe Tillman, District of Columbia Public Schools Head Start
Ivora Tyler, District of Columbia Public Schools, Seaton ES

Mary Wade, DC Public Schools
Niyeka Wilson, Community Academy Public Charter School



마지막으로, 우리는 이전 원고들을 검토하여 건설적인 조언을 해 주신 전국의 전문가들에게 감사를 표하고자 한다.

학습과 사회적/감정적 과정에 대한 접근법 검토
Barbara Bowman, Erikson Institute, Past President, NAEYC
Marilou Yson, National Association for the Education of Young Children

언어와 읽고쓰기 과정 검토
David Dickinson, Lynch School of Education, Boston College
Dorothy Strickland, National Institute for Early Education Research, Rutgers University

수학 과정 검토
Doug Clements, The State University of New York at Buffalo
Julie Sarama, The State University of New York at Buffalo

일반적 검토
Cecelia Alvarado, Teaching for Change
Linda M. Espinosa, University of Missouri-Columbia
Edward Greene, EM Greene Associates
Marilyn Hamilton, University of the District of Columbia
Alice Honig, Syracuse University
Sharon Lynn Kagan, Columbia University
Peter Mangione, WestEd
Tammy Mann, Zero to Three
Sharon Ramey, Georgetown University
Craig Ramey, Georgetown University
Rachel Shumacher, CLASP

주 교육감실(OSSE)
Kimberly A. Statham, Ph.D., Deputy State Superintendent of Education
Carla D. Thompson, Assistant Superintendent, Early Childhood Education
Shanika L. Hope, Ph.D., Assistant Superintendent, Elementary and Secondary Education
Gloria L. Benjamin, Director of Curriculum

학습/논리와 추론에 대한 접근법	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
1. 호기심을 가지고 집중하고 몰두한다	<p>1a. 모든 감각을 사용하여 탐색한다. 예: 부드러운 장난감을 보고, 잡아서 소리가 나도록 흔들고, 입으로 가져가 본다.</p> <p>돕는 법: 아기가 탐색할 수 있는 안전한 장소와 재료를 제공한다.</p>	<p>1a. 물체를 작동한다; 모든 감각을 사용하여 주위 환경을 관찰하고 탐색한다. 예: 요람에서 인형을 모두 꺼내어 요람에 기어올라가려고 한다.</p> <p>돕는 법: 아기가 물건으로 무엇을 할 수 있는지 알게끔 격려를 해 준다. "이 컵을 물에 넣으면 어떻게 될지 궁금하네?"</p>	<p>1a. 새로운 장소와 재료를 탐색한다; 특히 어른의 도움을 받아 여러가지 과제를 선택한다. 예: 모래에 구멍을 파고, 마른 모래가 구멍 속으로 빨려 들어가는 것을 지켜보고, 어떻게 고칠지 교사에게 묻는다.</p> <p>돕는 법: 아기가 탐색할 수 있도록 친숙하거나 낯선 경험과 물체들을 제공한다.</p>	<p>1a. 흥미를 느끼는 과제를 선택한다; 어른의 격려에 반응한다. 예: 어른 자원봉사자가 "그렇게 돌리니까 맞는구나" 하고 말하여 노력을 격려해 주면서 아이는 5조각 퍼즐을 맞춘다.</p> <p>돕는 법: 교실내에서 재료들을 바꿔 준다. 예를 들어, 발견에 관한 구역에서, 칠로 된 물건의 무게를 짤 수 있도록 자석과 저울을 더한다.</p>	<p>학습에 대한 접근법 1a. 여러 주제, 생각, 과제에 대한 관심을 보임으로써 호기심과 학습에 대한 열의를 나타낸다. 예: 앞으로 가게 될 도서관 견학에 대해 무엇을 타고 갈 지, 책을 빌릴 것인지 질문한다.</p> <p>돕는 법: 당신이 공부 주제를 선택했을 때 아이가 주도하게 함으로써 아이의 흥미를 북돋워 준다.</p>	
2. 인내심을 보인다	<p>2a. 시각과 청각에 관심을 가진다. 예: 플라스틱 그릇과 손가락을 반복적으로 부딪친다.</p> <p>돕는 법: 아기가 관심있는 만큼 물체를 탐색하며 사람들과 상호작용하게끔 환경과 하루 일정을 짠다.</p>	<p>2a. 결과를 성취하기 위한 목적을 가지고 행동을 반복한다. 예: 계속적으로 작은 블록들을 양동이에 넣었다가 쏟아낸다.</p> <p>돕는 법: 아기가 새로운 기술을 익힐 수 있도록 재료를 제공한다.</p>	<p>2a. 특히 어른의 도움을 받아 스스로 선택한 과제를 수행해 나간다. 예: 어른과 함께 커다란 종이블록을 쌓아올려 키만큼 높이 쌓는다.</p> <p>돕는 법: 아기가 갖고 있는 능력을 발전시킬 수 있도록 도전적이지만 성취 가능한 활동들을 제공한다.</p>	<p>2a. 하기 어려운 활동도 계속 한다; 스스로 선택한 활동을 멈추었다가 다시 돌아올 수도 있다. 예: 색깔이 합쳐졌을 때 페인트칠을 멈춘다. 교사가 페인트가 마를 때까지 기다리라고 제안한 다음 페인트칠을 다시 시작한다.</p> <p>돕는 법: 친구에게 도움을 청하라고 말해줌으로써 혼자 하기 어려운 활동이나 과제를 아이가 완수할 수 있도록 도와 준다.</p>	<p>2a. 방해물 받더라도 도전적이고 스스로 선택한 활동을 이해하여 완수할 수 있도록 인내한다. 예: 여러날동안 작업하여 다양한 재료를 가지고 정교한 구조물을 만든다.</p> <p>돕는 법: 연장된 시간 동안 활동에 집중하고, 여러 날 후에 다시 과제에 돌아올 수 있도록 기회를 제공한다.</p>	
3. 과제에 유연하게 접근한다	<p>3a. 발현</p>	<p>3a. 다른 이들이 어떻게 과제에 접근하는지 알고 모방한다. 예: 교사가 아기와 까꿍 놀이를 하는 것을 보고 게임에 참여한다.</p> <p>돕는 법: 여러가지 음악을 틀고 박자에 맞춰 움직이는 다양한 방법을 구현한다.</p>	<p>3a. 시행착오 접근법을 사용한다; 도움을 청한다. 예: 의자에 서서 장난감을 꺼내려다가 잘 안되면 도움을 요청한다.</p> <p>돕는 법: 새로운 도전에 대해 다른 해결책을 말해 준다. 예를 들어 이렇게 제안한다. "사람인형이 더 없구나. 아기 토끼를 보살펴 주는 게 어때니?"</p>	<p>3a. 모든 가능한 방법을 다 하지 않고도 해결책을 찾는다; 접근법을 바꾼다. 예: 팔 안에 공 세 개를 다 운반할 수 없을 때 수레를 가져온다.</p> <p>돕는 법: 문제해결을 구성한다. 예를 들어, 너무 많은 아이들이 놀이집에 있고 싶어하면, 탁자 위에 천을 깔고 묻는다. "텐트에서 놀고 싶은 사람?"</p>	<p>3a. 다양한 전략을 사용하여 문제를 해결하고 과제를 완수한다. 예: 반 친구들 집단과 협동하여 두꺼운 종이상자로 자동차 모형을 만든다.</p> <p>3b. 또래들과 협동 활동을 시작한다. 예: 두 명의 아이들에게 "이 상자로 자동차를 만들자" 라고 말한다.</p> <p>돕는 법: • 가능한 해결책에 대해 장단점을 토론하고, 문제를 해결할 때까지 가능성을 가지고 실험하도록 격려한다. • 협동 활동에 충분한 시간을 주고, 협동적 상호작용의 일부로서 순서대로 하기와 나눠쓰기를 권장한다.</p>	
4. 상징을 사용하며 역할을 맡는다	<p>4a. 발현</p>	<p>4a. 다른 사람들이 물체를 어떻게 사용하는지 관찰한다; 단순한 동작을 모방한다; 역할놀이에서 사실적인 물건을 사용한다. 예: 사물함 문 자물쇠에 장난감 열쇠를 맞춰 본다.</p> <p>돕는 법: 블록을 마루에서 끌면서 "뽕뽕, 차가 옵니다!" 하고 말하는 것처럼 재료의 새로운 활용법을 구상한다.</p>	<p>4a. 소도구와 모방 행동을 사용하여 익숙한 사건들을 재현한다. 예: 연극 공간에서 인형을 쓰다듬어 주고, "잘 자" 하며 잘 시간임을 말하며 장난감 침대에 눕힌다.</p> <p>돕는 법: 아기가 재료를 탐색할 때 가족과 같은 익숙한 물건들에 대해 이야기하도록 격려한다. 예를 들어 다양한 크기의 플라스틱 암소에 대해 말하며 묻는다. "어떤 암소가 얼마지? 아기는? 어떤 것이 가장 큰 암소지?"</p>	<p>4a. 한 명 이상의 아이들과 함께 소도구를 사용하여 역할놀이를 한다; 물건을 대체한다; 활동은 종종 특정 주제에 관련된다. 예: 두 아이에게 말한다. "나는 공룡이야. 넌 도망가야 돼. 내가 널 먹어버릴 거야!"</p> <p>돕는 법: 연극놀이를 위해 무제한으로 여러가지 재료를 제공해 준다. 예를 들어, 아이들은 연극 공간에서 사용될 "의사 진료실" 사인을 만들고 싶어할지도 모른다.</p>	<p>상징적 사고 4a. 물건, 재료, 동작, 이미지를 사용하여 다른 물건들을 나타낸다. 예: 블록과 동물 모형을 사용하여 동물원을 만든다.</p> <p>4b. 10분 이하의 시간 동안 아이들과 놀면서 극본과 역할에 대해 의견을 맞춘다. 예: 동물인형, 진료실 소도구, 그리고 애완동물 주인 역할을 맡은 아이들과 놀면서 수의사 역할을 한다.</p> <p>돕는 법: • 아이가 나무를 공부하다가 숲방울을 조사할 때 관찰한 내용을 적을 수 있는 재료들을 제공한다. • 딱딱한 모자나 아동용 삼을 바깥에서 제공함으로써 다양한 역할놀이를 할 수 있도록 아이들을 격려해 준다.</p>	

의사소통과 언어	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
5. 구어의 이해를 표현한다	<p>5a. 다른 사람의 말에 관심을 보인다 예: 말하는 사람들을 쳐다본다.</p> <p>듣는 법: 하루종일 아동에게 말을 걸고 그들이 하거나 경험하는 일이 무엇인지 묘사한다. 예) “손가락으로 푸른 완두콩을 집고 있구나.”</p>	<p>5a. 다른 사람의 말과 몸동작에 반응한다 예: 신발이라는 말을 듣고 신발을 만진다.</p> <p>듣는 법: 물체와 행동에 이름을 붙이고 새로운 단어를 소개한다. 예) “테두리에 부드러운 기분이 달린 공룡 무늬 담요 여기 있어.”</p>	<p>5a. 간단한 서술, 질문, 읽어주는 간단한 문장에 반응한다 예: “스낵은 어디있을까” 책에 있는 날개 부분을 적절한 시기에 연다.</p> <p>듣는 법: 이해와 어휘를 증진시키기 위해 책을 읽고 되풀이해 읽어 준다. 그림과 이야기에 대해 논평한다.</p>	<p>5a. 새로운 어휘와 생각을 표현하는 복잡한 질문, 서술, 읽어주는 문장에 반응한다 예: 종이반죽으로 눈 다음에는 손을 씻고 말리도록 지시에 따른다.</p> <p>듣는 법: 두 가지 이상의 단계를 가진 지시를 내린다.</p>	<p>이해와 협동</p> <p>5a. 도움을 구하거나 제공하기 위해, 정보를 얻고 제공하기 위해, 또는 이해하지 못한 것을 명확히 하기 위하여 질문을 하거나 대답한다 예: 점심으로 닭요리를 먹는지, 어떤 종류인지, 세 조각을 먹어도 되는지에 대해 교사에게 묻는다.</p> <p>5b. 적절하게 반응함으로써 구어에 대한 이해를 표현한다 예: 아동들이 교실 안에서 뛰다니기 때문에 표시를 해야겠다고 교사가 말하자, 표시를 하기 위한 종이를 가지고 온다.</p> <p>듣는 법: • 경찰이 방문했을 때 물어보고 싶은 질문에 대해 생각하도록 아동을 격려한다. • 왜 아동이 그런 말을 하는지 이해하는 것을 돕기 위해, 구체적 사물과 움직임을 가지고 교사가 전하는 메시지를 명확하게 한다. 예) “내가 빨리 났을 때는 항상 이렇게 이 발을 앞에 놓는 걸 봐.”</p>	<p>이해와 협동</p> <p>SL.K.2. 주요 자료에 대해 질문하고 대답하며 이해되지 않는 것에 대해서는 설명을 요청함으로써, 읽어주는 문장, 구두로 발표되거나 다른 매체를 통해 전달된 정보를 이해한다.</p> <p>SL.K.3 도움을 구하기 위해, 정보를 얻기 위해, 또는 이해하지 못한 것을 명확히 하기 위하여 질문을 하거나 대답한다.</p>
6. 스스로를 표현하는 언어를 사용한다	<p>6a. 의사소통을 하기 위해 목소리와 동작을 사용한다. 예: 안아주기를 바랄 때 신뢰하는 어른을 향해 소리를 지르며 몸을 기댄다.</p> <p>듣는 법: 아기의 웅얼이에 대꾸를 해 준다.</p>	<p>6a. 필요한 것을 표현하려고 언어를 사용하며 친숙한 사람과 물체들을 지칭한다. 예: 젓병을 보았을 때 “나 짜짜”라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 간단한 질문을 하고, 대답하지 않으면 대답을 해 준다. 예) “이건 고양이냐? 그래, 이건 고양이야.”</p>	<p>6a. 물체와 사람을 묘사할 때, 도움을 요청할 때 언어를 사용한다. 예: 하늘을 나는 비행기에게 반응하여 말한다. “할머니 가요 바이바이”</p> <p>듣는 법: 완전한 문장을 구성하기 위해 단어를 더하거나 순서를 조정하여 아이의 언어 기초를 다진다.</p>	<p>6a. 필요를 충족시키고, 사회적 관계를 설명, 묘사, 관리하기 위해 매일 새로운 어휘를 사용한다. 예: “에빌레가 빈데기 안에 있네” 라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 학교에 걸어가서 등 일상적으로 반복되는 일들에 대해 이야기하도록 아이를 격려한다.</p>	<p>지식과 생각 발표</p> <p>6a. 친숙한 사람, 장소, 물건을 묘사하며, 도움을 받아 세부사항을 말한다. 예: 마트에 간 경험에 대해 말한다. 몇가지 물건을 언급하며, 질문을 받으면 그것들이 냉동칸에 있었다고 말한다.</p> <p>6b. 이해할 수 있게 명료한 방식으로 생각, 감정, 아이디어들을 말로 표현한다. 예: 소그룹 시간에, 친구가 무엇을 하면 좋을지 이해하지 못했다고 말했다 때 그 활동에 대한 지시사항을 분명하게 반복하여 말해 준다.</p> <p>듣는 법: • 아이들이 아침에 도착하면 어떻게 학교에 왔나 말해 보게 한다. 오는 길에 대한 세부사항을 말하도록 질문을 해 준다. (예: “가게를 지났니? 멈춤 신호를 보았니? 신호등이 초록색으로 바뀔 때 건넜니?”) • 아이의 질문을 이해하지 못하면, 질문을 다른 방식으로 생각해보게끔 아이를 격려해 준다.</p>	<p>지식과 생각 발표</p> <p>SL.K.4. 친숙한 사람, 장소, 물건을 묘사하며, 도움을 받아 세부사항을 말한다.</p> <p>SL.K.5. 세부사항을 덧붙이기 위해, 묘사한 내용에 그림이나 시각적 물체들을 더한다.</p> <p>SL.K.6. 생각, 감정, 아이디어를 명확하고 잘 들리게 말하고 표현한다.</p>
					<p>어휘 획득과 사용</p> <p>6c. 도움받지 않고, 의미가 유사한 단어를 생각해낸다. (예: happy/glad, angry/mad) 예: 친구는 “나보다 더 크기(bigger)” 때문에 키가 더 큰(taller) 것이라고 설명한다.</p> <p>6d. 교실 활동에서 배운 단어들을 실제 상황에 적용한다. 예: 공룡에 대한 책을 보면서 “이건 육식동물이야. 고기를 먹는 동물이지.” 라고 말한다.</p> <p>6e. 이야기나 정보적 문서를 읽어주는 것을 듣거나, 아이들과 놀거나, 여타 활동을 통해 대화 속에서 알게 된 단어와 문장을 사용한다. 예: 밖에서 놀 때, 깃발을 보면서 국가를 불러 본다.</p> <p>듣는 법: • 단어 게임을 하며, 같은 의미를 가진 말들을 찾아보게끔 격려해 준다. 예) “협동”과 “함께 일한다” • 아이들에게 의미있는 새롭고 재미있는 단어를 사용한다. 예) 아이가 게임 리더를 잘 하면 “공평하다”는 단어를 소개한다. • 신문에서 읽은 흥미로운 내용에 대해 아이와 말한다. 예) 학교 근처에 새로 생기는 공원에 대해</p>	<p>어휘 획득과 사용</p> <p>L.K.4. 유치원 읽기와 내용에 근거하여, 모르는 다중의미 단어와 문장들의 의미를 파악하고 확인한다. • 친숙한 단어의 새로운 의미를 포착하여 정확히 적용한다 (예: duck이 새라는 것을 알고, 동사 duck의 의미를 배운다.) • 흔히 사용되는 어형변화와 접사들(-ed, -s, re-, un-, pre-, -ful, -less)을 사용하여 모르는 단어의 의미를 추측한다.</p> <p>L.K.5. 어른의 지도와 도움을 받아 단어의 관계와 단어 의미의 뉘앙스를 탐색한다. • 물건을 범주별(예: 모양, 음식)로 분류하여 범주의 개념을 이해한다. • 자주 사용되는 동사와 형용사들을 반의어와 연관시켜 이해한다. • 단어와 사용 사이의 실제 관계를 파악한다. (예: 색깔이 풍부한 학교 안의 장소들을 적는다) • 의미하는 것을 실제로 행동해 보면서 같은 일반적 행동들을 묘사하는 동사들의 의미 차이를 구별해낸다. (예: walk, march, strut, prance)</p> <p>L.K.6. 대화, 독서, 그리고 읽어주는 이야기를 듣거나 문서에 반응함으로써 알게 된 단어와 문장들을 사용한다.</p>

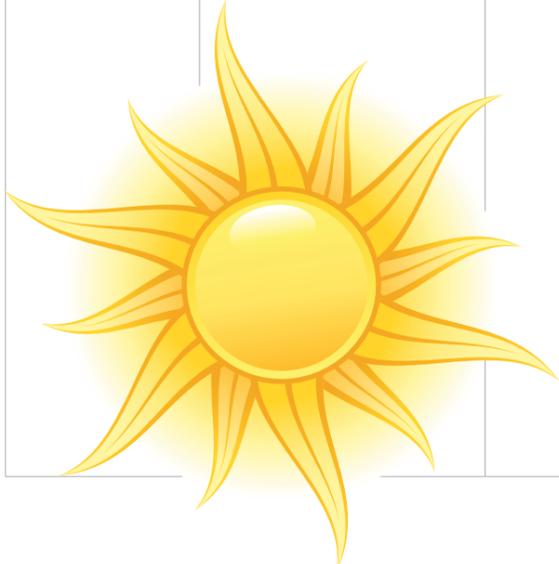
의사소통과 언어	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
7. 관습적인 문법과 구문을 사용한다	<p>7a. 웅알이를 하며 어조와 높낮이를 가지고 실험한다. 예: “바, 바, 바. 바, 바, 바.” 하고 목소리를 낸다.</p> <p>듣는 법: 당신이 하는 일에 대한 묘사를 노래로 부른다. 예) “내가 지금 기저귀 갈아줄게” 라고 노래부른다.</p>	<p>7a. 하나 혹은 두 개의 단어로 구성된 문장을 사용한다. 예: 엄마를 찾으며 “엄마 가?” 라고 묻는다.</p> <p>듣는 법: 아이가 말하는 것을 확장하여 완전한 문장을 만든다. 예) 아이가 “멍멍이”라고 하면 “나도 강아지 소리가 들리네” 라고 말한다.</p>	<p>7a. 약간의 실수를 하며 두 개나 네 개의 단어로 된 문장을 사용한다. 예: “사과 여기 더.” 라고 말하며 그릇을 가리킨다.</p> <p>듣는 법: 입을 때, 복수형의 사용 등 아이가 배우고 있는 문법적 개념을 강조한다. (예: “세 마리의 꿈들에 대한 이야기야. 한 마리만 있다면 꿈 한마리에 대한 거겠지.”)</p>	<p>7a. 복수형, 형용사, 부사, 부정문을 사용하여 긴 문장을 만들지만 항상 문법이 맞지는 않다. 예: 밖에서 놀면서, “내가 먼저야. 내가 길(go'd) 때까지 기다려”라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 아동의 언어를 직접 고쳐주기보다는, 문법이 맞고 완전한 문장들로 대화해 준다. 예를 들어 아이가 “어떻게 하는지 내가 가르쳐줬어 (taached)” 하고 말하면 “오, 페달을 어떻게 밟는지 가르쳐줬구나 (taught)” 하고 말한다.</p>	<p>표준 영어 관습</p> <p>7a. 자주 등장하는 동사들에 적합한 과거, 현재, 미래형을 사용하여 4-6개 단어로 된 완전한 문장을 말한다. 예: 학생들에게 “오늘 우리는 놀이터에 갔어요.”라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 아이가 짧게 말한 것에 몇 가지 단어를 더하여 언어를 확장시켜 준다. 아이가 보다 더 자신을 잘 표현할 수 있도록 질문을 던져 격려해 준다.</p>	<p>표준 영어 관습</p> <p>L.K.1. 읽고 말할 때 표준 영문법의 관습과 용례를 잘 이해한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 대소문자를 쓴다. 자주 등장하는 명사와 동사를 사용한다. s나 es를 붙여 복수형을 말한다. (예: dog, dogs; wish, wishes) 질문(의문사)을 이해하고 사용한다. (예: who, what, where, when, why, how) 자주 사용되는 전치사를 사용한다.(예: to, from, in, out, on, off, for, of, by, with) 함께 하는 언어활동에서 완전한 문장들을 말하고 확장시킨다. <p>L.K.2. 표준 영어의 대소문자 구분, 구두법, 철자를 똑바로 구별하여 쓴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 문장의 첫째 음절 그리고 대명사 I를 대문자로 쓴다. 마침기호를 인식하고 이름을 안다. 대부분의 자음과 짧은 모음 소리에 대해 철자로 쓴다. 소리와 글자의 관계에 대한 지식을 기반으로, 발음하는 대로 단순한 단어들의 철자를 쓴다.
8. 관습적, 대화적이며 여타 사회적 의사소통에 관련된 기술들을 사용한다	<p>8a. 다른 사람과 앞뒤로 주고받으며 목소리를 내거나 동작을 한다. 예: 어른이 “까꿍”하며 아이의 눈을 가릴 때마다 소리를 지른다.</p> <p>듣는 법: 매일 하는 일 도중에 아이와 대화한다. 예) “내가 먹으라고 바나나를 으깨는 중이야” 라고 설명한다.</p>	<p>8a. 다른 사람들과 한가지 단어나, 간단한 동작, 얼굴표정을 교환한다. 예: 창문밖을 내다보며 묻는다. “밖에?” 교사는 “아니, 비가 오네.”하고 대답한다. 아이는 “아니.”를 반복한다.</p> <p>듣는 법: 아이의 셔츠를 갈아입히며 이야기를 한다. 예) “왼팔을 넣고. 다른 팔은 어디있지?”</p>	<p>8a. 구술적, 비구술적 신호에 반응하면서 짧게 서로 말을 주고받는 활동을 시작하고 집중한다. 예: 아이가 “우”라고 말하며 시리얼 두 조각을 집는다. 교사가 관찰한 후, “두 조각을 집었구나” 하고 말하고 아이가 “두” 라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 아이와 대화할 때 완전한 문장을 사용한다.</p>	<p>8a. 세 번의 주고받기를 하는 대화를 시작하고 집중한다. 예: 반 친구가 가장 좋아하는 색깔이 뭐냐고 물었을 때 “빨강”이라고 대답한 후에 “너는?” 하고 묻는다. 친구가 “파랑”이라고 하면 “나도 파랑 좋아해. 엄마가 좋아하는 색깔은 보라색이야.” 하고 말한다.</p> <p>듣는 법: 관련된 질문을 필요한 만큼 던지면서 아이들과의 대화를 복돋워준다. 예) “제일 좋아하는 동물이 뭐니? 왜 좋아하니? 실제로 그 동물 본 적 있어?”</p>	<p>이해와 협동</p> <p>8a. 적어도 세 번의 주고받기를 하는 대화를 시작하고 집중한다. 예: 반 친구가 가장 좋아하는 색깔이 뭐냐고 물었을 때 “빨강”이라고 대답한 후에 “너는?” 하고 묻는다. 친구가 “파랑”이라고 하면 “나도 파랑 좋아해. 엄마가 좋아하는 색깔은 보라색이야.” 하고 말한다.</p> <p>듣는 법: 다음과 같은 질문들을 필요할 때마다 하면서, 아이가 다른 사람들과 대화하도록 격려해 준다: 너라면 뭐라고 말하겠니? 그렇게 하는 게 좋지? 너라면 어떻게 하겠니?</p>	<p>이해와 협동</p> <p>SL.K.1. 크고작은 집단에서 또래와 어른들과 함께 유치원용 주제들에 대해 다양한 상태와 협동적 대화를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 토론할 때 미리 세워 둔 규칙을 따른다. (예: 토론주제와 문서에 대해 말할 때 다른 이들의 말을 잘 듣고 차례를 지킨다.) 다양한 주고받기를 통해 대화를 이어간다.
읽고 쓰기	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
9. 인쇄물 개념에 대해 이해한다	<p>9a. 인쇄물에 대해 흥미를 보인다. 예: 잡지를 읽고 있는 어른과 함께 앉아서 잡지에 손을 뻗는다.</p> <p>듣는 법: 자주 책을 읽어 주면서 삽화를 보여 주고 말해 주며, 단순한 내용을 읽어 준다.</p>	<p>9a. 인쇄물에 있는 친숙한 물건의 그림들을 눈치챈다. 예: 개 그림을 가리키며 “개”라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 자주 책을 읽어 주면서 삽화를 보여 주고 말해 주며, 단순한 내용을 읽어 준다.</p>	<p>9a. 친숙한 책들을 인식하며 그림을 본다. 예: 책장에 꽂혀 있는 좋아하는 책인 “버스 바퀴들”을 쳐다보며 “버스”를 반복해 말한다.</p> <p>듣는 법: 동네를 산책하면서, “멈춤” 신호나 식료품가게 이름 등에 대해 말한다.</p>	<p>9a. 인쇄물은 의미를 지니며 구어와 통한다는 것을 이해한다; 책을 똑바로 들고 페이지를 넘긴다. 예: “크고 나쁜 늑대” 이야기의 일부를 말하며 각각의 페이지에 있는 그림을 쳐다본다.</p> <p>듣는 법: 의미를 설명하는 주석이 달리고 어린이들이 그린 그림들을 보여 준다.</p>	<p>인쇄물 개념</p> <p>9a. 도움을 받아서, 인쇄물의 조직과 구성에 대해 기초적인 이해를 표현한다. 예: 교사에게 사물함에 붙어 있는 이름표처럼 자기 이름을 “크고” “작은” 알파벳 또는 대문자와 소문자로 써달라고 말한다.</p> <p>9b. 구어를 쓰고 읽을 수 있으며, 씌어진 언어를 읽고 말할 수 있음을 인식한다. 예: 교사와 함께 놀이용 찰흙을 위한 사용방법들을 적는다.</p> <p>9c. 10개 이상의 알파벳을 인식하고 이름을 안다. 예: 교실의 다른 장소들에게 알파벳들을 찾기 위해 친구들과 함께 “I Spy” 게임을 한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> 어디에서 읽기 시작하며 읽으면서 문서를 어떻게 따라가는지 이야기한다. 책을 보면서 어떻게 녹음된 이야기를 듣는지 설명한다. 알파벳 게임을 할 기회를 준다. 예: 알파벳 낚시를 하거나, 낚은 것들을 알파벳 목록에 있는 것들과 맞춰본다. 	<p>인쇄물 개념</p> <p>RF.K.1. 인쇄물의 조직과 구성에 대해 이해를 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> 왼쪽에서 오른쪽으로, 위에서 아래로, 페이지에서 페이지로 단어들을 따라간다. 구어는 특정한 알파벳의 연속에 의해서 문어로 표현됨을 인식한다. 인쇄물에서 단어는 사이의 공간으로 구분된다는 것을 이해한다. 알파벳의 모든 대소문자들을 인식하고 이름을 안다. <p>유창함</p> <p>RF.K.4. 목적과 이해력을 가지고 초보수준용 책자로 독서를 한다.</p>



읽고쓰기	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
10. 읽어주는 인쇄물을 이해한다	<p>10a. 발현</p> <p>답는 법: 아이와 함께 책을 읽으며 그림에 대해 말한다.</p>	<p>10a. 발현</p> <p>답는 법: 아이와 함께 책을 읽으며 그림에 대해 말한다.</p>	<p>10a. 어른의 도움과 질문을 받으면서, 그림 안의 물건이나 인물들의 이름을 말하며 책을 읽는 흉내를 낸다.</p> <p>예: 어른과 앉아서, 교사가 “새가 어디있니?”라고 물으면 새 그림을 가리킨다.</p> <p>답는 법: 아이와 함께 책을 읽으며 그림에 대해 말한다.</p>	<p>10a. 문서에 나오는 단어와/또는 개념들을 사용하여, 읽어 준 이야기나 시, 정보성 문서에 대해 이야기한다.</p> <p>예: “올드 맥도널드” 책을 읽어준 것을 들은 후에, 교사의 몸짓이나 동물소리를 사용하면서 인형에게 그 이야기를 해 준다.</p> <p>답는 법: 모두 코트를 입을 때까지 기다리는 동안, 아까 읽은 책에 대해 아이들이 이야기하도록 북돋워준다.</p>	<p>문학과 정보성 문서 주요 생각과 세부사항</p> <p>10a. 도움을 받으며, 읽어 준 이야기나 시, 정보성 문서의 주요 세부사항에 대해 질문하거나 질문에 답한다.</p> <p>예: 선택하는 시간 동안 다른 아이들 몇몇과 같이 앉아서 입을 책을 사용하여 이야기를 한다.</p> <p>10b. 도움을 받으며, 읽어 준 친숙한 이야기로부터 사건의 순서를 다시 말해 보고, 읽어 준 정보성 문서로부터 사중요한 사실들을 다시 말해 본다.</p> <p>예: 다른 아이들의 도움을 받아서, 아침 시간에 읽었던 이야기에 대해 점심시간에 다시 말해 본다.</p> <p>10c. 도움을 받으며, 읽어 준 이야기의 등장인물과 배경을 파악한다.</p> <p>예: 인형을 사용해서 들어본 이야기를 표현해 보며, 이야기에 나오는 세 마리의 염소, 나쁜 사람, 다리에 대해 친구들에게 이야기한다.</p> <p>답는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들이 흥미를 느끼는 주제에 연관되는 글로 된 재료들(그 지역의 박물관 등의 안내서들이나 집에서 만든 책, 출판된 책)을 제공한다. • 아이들이 꿈이 자라면서 무슨 일이 일어나는지 설명하게끔 격려해 준다. • “세 마리의 꿈” 같은 이야기를 실제로 연기할 수 있는 기회를 준다. <p>공예와 구조</p> <p>10d. 도움을 받으며, 읽어 준 이야기, 시, 또는 정보성 문서에 나오는 낯선 단어들에 대해 질문하고 대답한다.</p> <p>예: 교사에게 “pledge allegiance”가 깃발이 예쁘다는 뜻인지 물어 본다.</p> <p>10e. 도움을 받으며, 친숙한 책의 저자나 삽화가의 이름을 말해 보고, 이야기를 할 때 각자의 역할을 정의한다.</p> <p>예: “모자 속의 고양이”를 교사에게 가져와서 고양이는 나쁘고 닥터 수스가 그 이야기를 썼다고 말한다.</p> <p>10f. 표지를 보고 친숙한 책들을 알아본다.</p> <p>예: 에릭 카를이 쓴 책들을 쌓아 놓고 “이 책들이 제일 좋아” 라고 말한다.</p> <p>답는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 하루종일 아침에 소개했던 새 단어들의 사용법을 구체화한다. • 아이들에게 새 책을 읽어 줄 준비를 하면서 아이들에게 저자와 삽화가의 이름을 말해 준다. • 교실에서 “책사냥”을 하면서 아이들에게 당신이 묘사한 책을 찾아 오라고 한다. <p>지식과 생각의 통합</p> <p>10g. 책을 읽어 준 내용을 듣고, 삽화를 보면서, 도움을 받으면서, 각각의 삽화가 묘사하는 이야기의 부분들을 설명한다.</p> <p>예: 박물관에 대한 이야기를 듣고, 이야기에서 마음에 들었던 부분에 대한 그림으로 책을 만들고, 친구들과 함께 그 책에 대해 이야기한다.</p> <p>10h. 정보성 문서를 읽어 준 것을 듣고 난 후, 삽화를 보며 그림에 담긴 중요한 생각들을 설명한다.</p> <p>예: 그림들을 사용하여 겨울잠을 자는 동물들에 대한 책의 세부사항을 다시 말해본다.</p> <p>답는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이와 함께 읽을 때, 삽화에서 눈치챈 것들이 무엇인지 질문한다. 읽으면서, 이해를 돕는 질문을 한다. 예) “왜 이것은...?” • 계절에 대한 책을 읽고 아이들에게 계절변화를 보여주는 그림카드들을 순서에 맞게 배열하게 한다. 	<p>문학 주요 생각과 세부사항 RL.K.1. 도움을 받으며, 문서의 주요 세부사항에 대해 질문을 하고 대답한다. RL.K.2. 도움을 받으며, 주요 세부사항을 포함하여 친숙한 이야기를 다시 말한다. RL.K.3. 도움을 받으며, 이야기의 등장인물, 배경, 주요 사건에 대해 파악한다.</p> <p>정보성 문서 주요 생각과 세부사항 RI.K.1. 도움을 받으며, 문서의 주요 세부사항에 대해 질문을 하고 대답한다. RI.K.2. 도움을 받으며, 주제를 파악하고 주요 세부사항을 다시 말한다. RI.K.3. 도움을 받으며, 문서에 나오는 두 인물들, 사건들, 생각과 정보들의 관계에 대해 묘사한다.</p> <p>문학 공예와 구조 RL.K.4. 문서에 나오는 낯선 단어들에 대해 질문하고 대답한다. RL.K.5. 혼란 문서 형태를 인지한다 (예: 이야기책, 시). RL.K.6. 도움을 받으며, 이야기의 저자나 삽화가의 이름을 말해 보고, 이야기를 할 때 각자의 역할을 정의한다.</p> <p>정보성 문서 공예와 구조 RI.K.4. 도움을 받으며, 문서에 나오는 낯선 단어들에 대해 질문하고 대답한다. RI.K.5. 책의 앞표지, 뒷표지, 속표지를 파악한다. RI.K.6. 문서의 저자와 삽화가의 이름을 알고, 문서 안에서 생각이나 정보를 나타낼 때 각자의 역할을 정의한다.</p> <p>문학 지식과 생각의 통합 RL.K.7. 도움을 받으며, 등장하는 삽화와 이야기의 관계를 묘사한다. (예: 삽화가 어떤 이야기의 순간을 묘사하는지) RL.K.8. (문학에는 적용되지 않음) RL.K.9. 도움을 받아서, 친숙한 이야기에 나오는 인물들의 모험과 경험을 비교 대조한다.</p> <p>정보성 문서 지식과 생각의 통합 RI.K.7. 도움을 받으며, 등장하는 삽화와 문서의 관계를 묘사한다. (예: 삽화가 어떤 인물, 장소, 물건, 또는 생각을 묘사하는지) RI.K.8. 도움을 받으며, 문서에서 저자가 지지하는 부분들을 위한 근거들이 무엇인지 파악한다. RI.K.9. 도움을 받으며, 같은 주제에 대한 두 가지 문서 사이의 기본적 유사점과 차이점에 대해 파악한다. (예: 삽화나 묘사, 절차 속에 나오는 것)</p> <p>독서범위와 문서 복잡성 수준 RI.K.10., RI.K.10 목적과 이해력을 가지고 단체 독서 활동에 활동적으로 몰입한다.</p>



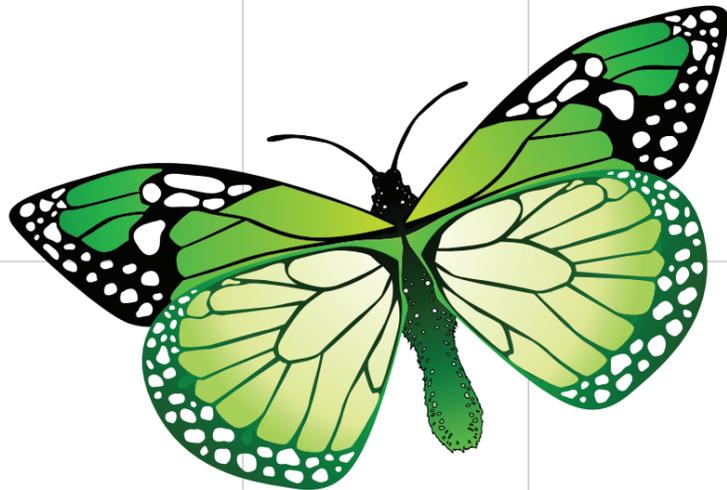
읽고쓰기	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
11. 언어의 소리들을 듣고 차이를 파악한다	<p>11a. 말하는 소리를 인식하고 흉내낸다. 예: 어른이 “엄마”라고 말하는 것에 웃거나, 발을 차올리거나, “마마마”라고 반복하며 반응한다.</p> <p>듣는 법: “마마마”를 “파파파” 그리고 “라라라”로 바꾸면서 언어의 소리들로 놀이를 한다.</p>	<p>11a. 단어들을 반복한다; 단순한 노래의 무작위의 단어들로 노래부른다. 예: 교사가 그림을 가리키며 “말이 보이네” 하고 말할 때 “말”이라고 한다.</p> <p>듣는 법: 단순한 음운과 후렴구를 가진 노래를 불러 주고 책을 읽어 준다.</p>	<p>11a. 언어 소리들을 반복하면서 노래, 음운, 후렴구, 단어 게임을 연습한다. 예: 교사가 “집으로 아기 벌을 가져와요” 노래를 할 때 “아기 벌”이라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 예측 가능한 음운으로 책을 읽어 준다.</p>	<p>11a. 언어를 가지고 놀며, 첫소리와 끝소리로 실험해 본다. 예: 기억력 게임을 할 때, 돼지(pig) 그림이 있는 카드를 뒤집으며 웃는다. “Wig! 아니, pig!”</p> <p>듣는 법: 노래부르면서 첫소리와 끝소리를 반복하며 음운을 반복해 부른다. 예) “Hickory, Dickory, Dock” 그리고 “Peter, Peter, Pumpkin Eater.”</p>	<p>음운론 인식/파닉스와 단어 인지</p> <p>11a. 문장 안의 다른 단어들을 인식한다. 예: 음악 게임을 하면서, 단어 “stand”가 나오면 서고, “sit”이 나오면 앉는다.</p> <p>11b. 두 단어의 음운이 맞는지 판단한다. 예: 친구와 게임을 하며, 카드에 있는 그림과 일치하고 음운이 맞는 단어들을 말한다.</p> <p>11c. 말한 단어의 첫소리를 파악하고, 도움을 받아서, 같은 첫소리를 가진 단어들을 생각한다. 예: 같은 첫소리를 가진 단어들을 책 속에서 찾아 보고, 교사가 큰 소리로 읽는 시간을 주면 단어들을 소리내어 말해 본다. 예) “Brown Bear, Brown Bear.”</p> <p>11d. 단어 안의 각각 다른 음절들을 파악한다. 예: 이름을 말하면서 음절별로 박수친다.</p> <p>듣는 법: • 아침수업에서 특정 단어들을 강조하여 관심을 가지게 한다. • 짧은 시를 읽고서 아이들이 night, light 같은 음운이 맞는 단어들을 들었는지 물어본다. • 아이들과 단어가 어떻게 작은 부분으로 나뉘어질 수 있는지 이야기한다. 이름들을 예로 든다. 예: Sha-ki-ra</p>	<p>음운론 인식</p> <p>RFK.2. 말하는 단어, 음절, 소리(음소)들에 대한 이해를 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 음운이 맞는 단어들을 인식하고 말한다. • 말 속에서 다른 음절들을 세고, 발음하고, 섞고, 구분한다. • 단음절 단어의 첫소리와 압운들을 섞고 구분짓는다. • 3음소 단어(자음-모음-자음 또는 CVC)에서 첫소리, 중간 모음, 끝소리를 구분하고 발음한다. (l, r, x로 끝나는 CVC단어는 포함하지 않음) • 새로운 단어를 만들기 위해 단순한 한음절 단어들의 소리(음소)들을 더하거나 대체한다. <p>파닉스와 단어 인식</p> <p>RFK.3. 단어를 분석할 때 학년에 맞는 파닉스와 단어분석 능력을 갖고 적용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 각각의 자음의 기본 소리들을 내 보면서 알파벳의 소리들이 서로 어떻게 상응하는지 기본적인 지식을 표현한다. • 다섯 개의 주요 모음들에 있어 자주 쓰는 철자법들에 길고 짧은 소리들을 대응시킨다. • 눈으로 보고 자주 나오는 단어들을 읽는다. (예: the, of, to, you, she, my, is, are, do, does) • 서로다른 알파벳들의 소리를 구분함으로써 비슷한 철자법을 가진 단어들을 서로 구별한다.
12. 문자와 단어를 쓴다	12a. 발현	<p>12a. 표시를 하거나 낙서한다. 예: 종종 팔의 움직임들을 반복하면서 단순한 표시를 한다 (위아래로, 둥글게)</p> <p>듣는 법: 크레용이나 종이를 항상 쓸 수 있게 해 줌으로써 글쓰기를 탐험할 기회를 충분히 제공한다.</p>	<p>12a. 제어된 직선 줄긋기 낙서를 한다. 예: 큰 종이에 분필 표시를 반복해 그린다.</p> <p>듣는 법: 하루종일 글쓰기와 그림그리기를 자유롭게 하게 해 준다.</p>	<p>12a. 알파벳 같은 형태와 알파벳의 연속형태, 단어를 만드는 몇 가지 알파벳의 조합을 쓴다. 예: 알파벳과 유사한 모양을 쓰면서 “장보기 목록”을 만든다.</p> <p>듣는 법: 교실 전체에 쓰기를 위한 재료들을 충분히 놓는다.</p>	<p>글쓰기와 배포</p> <p>12a. 도움을 받으며, 메시지를 전달하기 위해 글을 쓸 때 철자법을 개발하기 시작한다. 예: 할머니에게 보낼 편지 쓰는 것을 도와달라고 교사에게 부탁한다.</p> <p>듣는 법: 학부형들이 학교에서 배우는 것에 대해 알기 위해 “Back to School Night” 행사에 올 때 교실에 붙일 사인들을 만드는 것을 아이들이 돕게 한다.</p>	<p>글쓰기와 배포</p> <p>W.K.4. (3학년에 시작)</p> <p>W.K.5. 어른의 도움을 받으며, 포레들의 질문이나 제안에 응답하고 필요한 만큼 글쓰기를 강화하기 위해 세부사항을 덧붙인다.</p> <p>W.K.6. 어른의 도움을 받으며, 디지털 도구를 사용하면서 그리고 친구들과 협력하면서 글쓰기 활동을 한다.</p>
13. 쓰기와 그리기의 목적을 이해한다	13a. 발현	13a. 발현	<p>13a. 표시를 하고 그것에 대해 말한다. 예: 그림에 대해 말한다. 예: 갈색 표시들을 그리면서 “시리얼이 좋아” 라고 말한다.</p> <p>듣는 법: 환경 속에서 단어들을 지적한다. 예: 출구. 단어를 크게 읽고 의미를 설명한다. 예: “출구는 나가는 길이라는 뜻이야.”</p>	<p>13a. 정보를 공유하거나 적고 이야기를 말하기 위해 받아쓰기를 하거나 그림을 그린다. 예: 발견 구역에서 종이에 단순한 표시를 하며 친구가 마른 잎사귀에 대해 말하는 것을 반복한다.</p> <p>듣는 법: 잎사귀에 대해 함께 만든 책에 그린 그림들에 대해 쓴 설명 내용들을 받아 쓰도록 격려한다.</p>	<p>문서 종류와 목적</p> <p>13a. 주제에 대한 선호도나 의견을 표현하게 위해 단어를 받아쓰거나 그림을 그린다. 예: 왜 아빠가 최고인지 이야기를 쓸 때 교실 자원봉사자에게 도움을 요청한다.</p> <p>13b. 주제에 대해 정보를 말하기 위해 받아쓰기와 그림그리기의 조합을 사용한다. 예: 가족행사에 대해 단어와 그림을 섞어 책을 만든다.</p> <p>13c. 실제 혹은 상상한 이야기를 하기 위해 받아쓰기와 그림그리기의 조합을 사용한다. 예: 교사는 종이에 쓰고, 아이는 동물원에 온 반이 함께 갔던 여행에 대해 말하는 것을 돕는다.</p> <p>듣는 법: • 중요한 것들에 대한 반 포스터를 만드는 것을 독려한다. 예: 간식시간에 북송아가 더 자주 나오는 것, 그리고 왜 개와 고양이는 좋은 애완동물인지. • 최근 일어난 폭우에 대해 말하면서 뉴스기자가 된 흉내를 내도록 격려한다. • 소그룹 활동에서, 아이들이 가족에 대해 대한 책을 쓰거나 그림을 그리도록 한다.</p>	<p>문서 종류와 목적</p> <p>W.K.1. 그림, 받아쓰기, 글쓰기의 조합을 사용하여 의견문을 만들어 그들이 쓰고 있는 책의 주제나 제목에 대해 말하고, 주제나 책에 대한 의견이나 선호도를 말한다. (예: 내가 제일 좋아하는 책은...)</p> <p>W.K.2. 그림, 받아쓰기, 글쓰기의 조합을 사용하여 정보성/설명성 문서를 작성하고, 쓰는 내용에 이름을 붙이며 주제에 대한 정보를 제공한다.</p> <p>W.K.3. 그림, 받아쓰기, 글쓰기의 조합을 사용하여 단일 사건이나 연결된 사건들에 대해 말하고, 사건 순서대로 말하며, 무슨 일이 있었는지에 대해 반응한다.</p> <p>지식을 형성하고 발표하기 위한 연구</p> <p>W.K.7. 공통의 연구와 글쓰기 과제에 참여한다. (예: 좋아하는 저자의 책들을 탐색하고 의견을 표현한다.)</p> <p>W.K.8. 어른의 도움을 받아서, 경험한 것에 대한 정보를 다시 회상하거나 질문에 답하기 위해 주어진 자료들에서 정보를 수집해 낸다.</p>



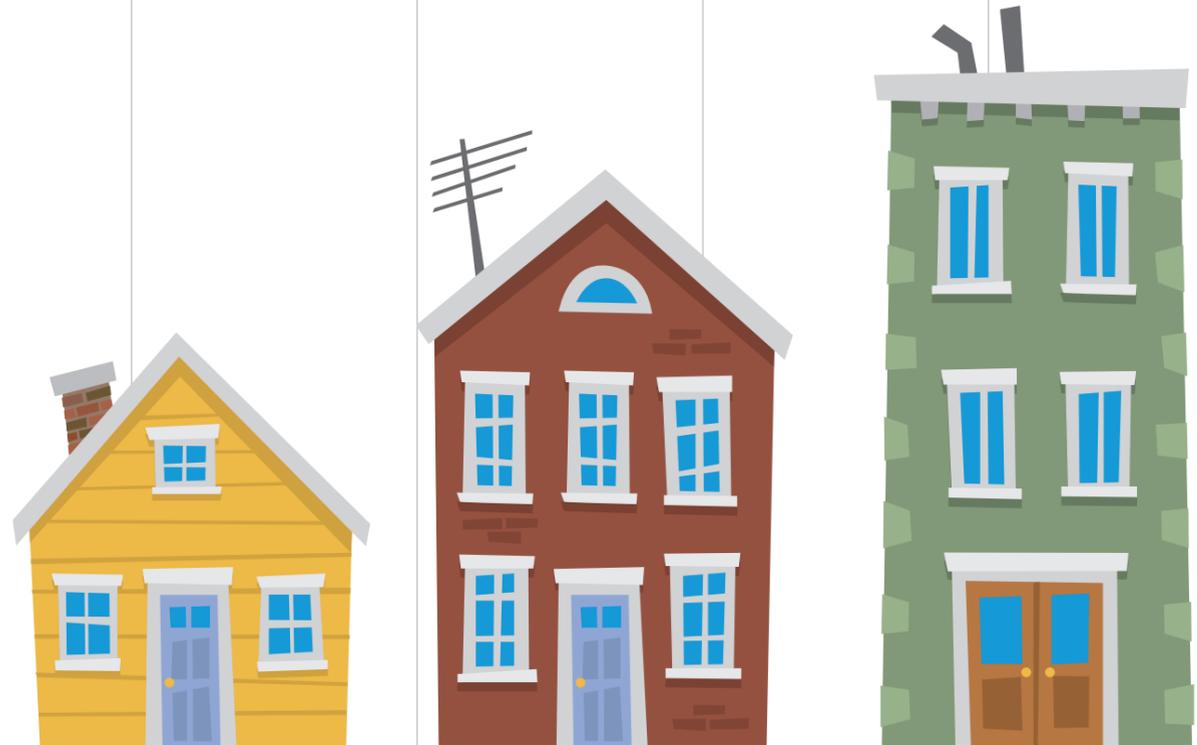
수학	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
앞에서부터 이어짐 15. 숫자와 셈의 지식을 표현한다					<p>숫자 비교 15h. 맞추고 세는 전략과 비교적 언어를 사용함으로써 한 집단(최대 10개)에 있는 물체의 수가 다른 집단(최대 10개)에 있는 물체의 수보다 적은지, 많은지, 같은지 파악한다. 예: 두 개의 인형에게 같은 수의 고무찰흙 “진포도”를 준다.</p> <p>듣는 법: • 하루종일 아이에게 다른 양의 물체들을 비교하도록 북돋워 준다. 예를 들어, 어떤 바구니에 장난감이 많은지, 어떤 상자에 크레용이 더 적은지 등.</p> <p>덧셈이 합치고 가져오는 것임을 이해하며, 뺄셈은 분리하고 없애는 것임을 이해한다. 15i. 구체적인 물체를 사용하여 실생활에서 6-10개에 관련된 덧셈(합치기)과 뺄셈(없애기) 문제를 푼다. 예: 돌이 쌓아 놓은 퍼즐 조각 수가 같아지도록 친구에게 두 개의 퍼즐 조각을 준다.</p> <p>듣는 법: • 조약돌 같은 재료를 가지고 노는 게임을 제안하고, 게임동안 아이들은 똑같거나, 적거나, 많은 집단들을 만든다. 물건을 더하거나 뺄 때 무슨 일이 일어나는지 말해 본다.</p>	<p>숫자 비교 K. CC. 6. 한 집단에 있는 물체의 수가 다른 집단에 있는 물체의 수보다 적은지, 많은지, 같은지 파악한다. 예: 맞추고 세는 전략을 사용.¹ K. CC. 7. 적혀 있는 1-10까지의 두 개의 숫자들을 비교한다.</p> <p>덧셈이 합치고 가져오는 것임을 이해하며, 뺄셈은 분리하고 없애는 것임을 이해한다. K. OA. 1. 물체, 손가락, 마음 속의 이미지, 그림, 소리(예: 박수), 상황극, 목소리 표현, 표정, 등식 등으로 덧셈과 뺄셈을 나타낸다.¹ K. OA. 2. 말로 된 덧셈 뺄셈 문제를 풀고, 10 안에서 덧셈과 뺄셈을 한다. 예: 문제를 표현하기 위해 물체나 그림을 사용한다. K. OA. 3. 한가지 이상의 방식으로 10이나 그 이하의 숫자들을 쌍으로 분해한다. 예: 물체와 그림을 사용하고, 그림이나 등식으로 분해를 나타냄 (예: 5=2+3 그리고 5=4+1) K. OA. 4. 1과 9 사이의 숫자에서, 주어진 숫자에 더하면 10이 되는 숫자를 찾는다. 예: 물체와 그림을 사용하고, 그림이나 등식으로 분해를 나타냄 K. OA. 5. 5 내에서 덧셈과 뺄셈을 능숙하게 한다.</p>
16. 부피, 높이, 무게, 길이의 지식을 표현한다	16a. 발현	16a. 다른 모양과 크기의 물체들을 탐색한다. 예: 물놀이 테이블 위에서, 큰 병에서 작은 컵에 물을 따르며 물이 넘쳐흐르는 것을 관찰한다. 듣는 법: 아이들에게 등지상자 등 다양한 3차원 물체들을 탐색할 기회를 제공한다.	16a. 물체들 간의 유사점과 차이점을 눈치채며 단순한 비교를 해 본다. 예: 세 마리의 소 장난감들을 크기별로 정렬하며 “아빠, 엄마, 아기”라고 말한다. 듣는 법: 아이들이 물체의 물리적 특성에 초점을 맞추도록 격려해 준다. 예를 들어 물체들이 얼마나 크며, 넓으며, 긴지 지적한다.	16a. 측정의 근거와 측정도구의 목적을 이해한다; 표준, 비표준 도구와 측정용어를 사용한다; 크기와 길이에 따라 물체의 순서를 맞추기 시작한다. 예: 블록을 가지고 테이블 끝에서 끝까지 몇 개가 들어가는지 세어 본다. 끝에 가서 “블록 여덟 개가 들어가!”라고 말한다. 듣는 법: 자, 줄자, 육실용 저울 등의 길이와 무게를 측정하는 도구들을 아이들에게 제공한다.	<p>측정 가능한 요소들을 묘사하고 비교한다 16a. 매일 쓰는 물건들을 적절한 어휘(예: short, long, tall, heavy, light, big, small, wide, narrow)를 사용하여 길이, 높이, 무게, 부피 등의 측정 가능한 요소 용어로 묘사한다. 예: 조개껍질들을 크고/작고, 색이 연하고/진하고, 길고/짧고 등의 용어로 묘사한다. 16b. 몇 가지의 서수를 알고 올바르게 사용한다. 예: 친구와 나무까지 경주를 하면서 “내가 첫번째(first)!”라고 외친다. 16c. 기초적인 일상 사건들의 순서들을 안다. 예: 일일교사에게 아직 간식을 먹지 않았기 때문에 도서관에 갈 시간이 아니라고 말해 준다. 듣는 법: • 교실 안과 밖에서 재료들에 대한 토론을 장려한다. 측정 어휘들을 쓴다 (예: heavy/light, long/short 등) • 필요할 때 첫째, 둘째, 셋째(first, second, third) 등의 서수를 사용한다. 각각 용어가 의미하는 순서를 설명한다. 예를 들어 “왼형으로 앉을 때 네가 세번째(third) 사람이었어,” “하나, 둘, 셋, 첫번째, 두번째, 세번째. (One, two, three. First, second, third.)”라고 말한다. • 하루 일과에 대해 말하고, 무슨 일이 있었고 앞으로 무슨 일이 일어날지 이야기한다. 그림과 단어로 된 도표를 사용한다.</p>	<p>측정 가능한 요소들을 묘사하고 비교한다 K. MD. 1. 길이와 무게 등, 물체의 측정 가능한 요소들을 묘사한다. 한가지 물체의 여러 측정 가능한 요소들을 묘사한다. K. MD. 2. 공통으로 측정 가능한 요소들을 지닌 두 가지 물체들을 직접 비교하여, 어떤 물체가 특정 요소를 “더/덜” 가지고 있는지 보고, 차이를 묘사한다. 예를 들어, 두 아이의 키를 비교하여 한 아이가 더 크다고/작다고 말한다.</p>
17. 다른 모양들을 파악하여 이름을 붙인다	17a. 발현	17a. 다른 모양의 물체들을 탐색한다. 예: 도형맞추기 장난감에 조각들을 맞추다. 듣는 법: 도형맞추기 장난감과 집짓기 장난감을 마련한다.	17a. 하나의 도형을 같은 모양과 맞춘다. 예: 고무찰흙을 잘라서 “비스 바퀴는 동그라미!”라고 말한다. 듣는 법: 고무찰흙을 자르는 도구들을 제공한다.	17a. 단순한 2차원 도형들을 안다. 예: 책장에서 공을 굴리며 “비스 바퀴는 동그라미!”라고 말한다. 듣는 법: 도형을 가지고 게임을 한다. 예를 들어 놀이터에서 아이에게 공과 같은 둥근 물건들을 찾아보라고 말한다.	<p>도형과 그 상대적 위치를 파악하고 묘사한다. 17a. 방향과 크기에 상관없이, 기초적인 2차원 도형들(정사각형, 원, 삼각형, 직사각형)의 이름을 정확히 안다. 예: 교실을 둘러보고 테이블 모양에 원과 정사각형이 많음을 지적한다. 17b. 기초적인 2, 3차원 도형들을 묘사한다. 예: “세 변과 세 꼭지점이 있으니 삼각형이야.”라고 설명한다. 17c. 공예용 막대기, 블록, 파이프 청소도구, 진흙 등의 도구를 써서 기초적 도형들(공/구, 정사각형 상자/정육면체, 원통/원기둥)을 만든다. 예: 고무찰흙으로 공을 만들고 구슬이라고 부른다. 듣는 법: • 삼각형을 삼각형에 맞추기 등, 도형 맞추기 게임을 하며 도형의 이름을 말한다. • 당신이 손가락으로 공중에 그린 모양을 아이에게 알아맞추게 한다. “등글개 등글개...” 등의 힌트를 준다. • 미술 구역에 3차원 모형들을 놓고서 아이들이 다양한 도형들을 만들 수 있도록 충분한 재료들을 제공한다.</p>	<p>도형을 파악하고 묘사한다 (정사각형, 원, 삼각형, 직사각형, 오각형, 정육면체, 원뿔, 원기둥, 구) K. G. 1. 도형 이름을 사용하여 환경에 있는 물체들을 묘사하고, above, below, beside, in front of, behind, next to 등의 용어를 써서 물체들의 상대적 위치를 묘사한다. K. G. 2. 방향과 크기에 상관없이 도형들의 이름을 정확히 안다. K. G. 3. 도형을 2차원인지(바닥에 눕혀진, 평평한) 3차원인지(입체) 파악한다. 도형들을 분석하고, 비교하고, 창조하고, 만든다. K. G. 4. 유사점, 차이점, 부분(예: 변의 수(corners)), 그리고 기타 특성(예: 길이가 같은 변들)을 나타나는 비공식적 언어를 사용하여, 다른 크기와 방향의 2, 3차원 모양들을 분석 비교한다. K. G. 5. 구성요소(예: 막대기와 찰흙 공)로부터 도형을 만들고 그리면서 실생활로부터 도형들을 만들어 본다. K. G. 6. 단순한 도형에서부터 복잡한 도형을 만들어 본다. 예를 들어, “두 삼각형의 변을 붙여서 직사각형으로 만들 수 있니?”</p>

<p>18. 위치 관련 단어에 대한 이해를 표현한다</p>	<p>18a. 발현</p>	<p>18a. 물체를 속에, 위에, 아래에, 위쪽으로, 아래쪽으로 (in, on, under, up, down) 위치시키기 위해 동작을 비롯한 지시사항들을 따른다. 예: 교사가 “버스에 탄 아이들이 위 아래로 가네” 라고 노래할 때 몸을 위 아래로 움직인다. 듣는 법: 위로, 아래로, 속, 바깥 (up, down, in, out) 등의 단어를 포함한 움직임 활동들에 아이들이 몰두하게 한다.</p>	<p>18a. 물체를 속에, 위에, 아래에, 위쪽으로, 아래쪽으로 (in, on, under, up, down) 위치시키기 위해 말로 하는 지시사항들을 따른다. 예: 교사가 굴러간 공은 소파 밑에 있다고 말하자 소파 밑을 살펴본다. 듣는 법: 장난감 차고 같은 재료를 사용한 단순한 게임들을 소개해 주어, 어린이들이 차고에 작은 자동차들을 아래, 위, 위로, 아래로 위치시키도록 한다.</p>	<p>18a. 측면에, 사이에, 옆에 (beside, between, next to) 물체나 몸을 위치시키도록 지시사항들을 따른다. 예: 다 같이 둥글게 앉은 시간 동안, 교사의 지시에 따라 특정 반 친구 옆에 앉는다. 듣는 법: 아이들이 간단한 지시사항들을 따르게 하는 활동들을 계획한다. 예: “옆 (next to) 에 앉은 사람에게 공을 주렴.”</p>	<p>18a. 위에, 아래에, 앞에, 뒤에, 넘어서, 밑에 (above, below, in front of, behind, over, under) 등의 적절한 용어를 사용하여 물체의 상대적 위치를 파악한다. 예: 장난감 차고를 가지고 놀면서 자동차를 다른 장소에 놓고 이렇게 말한다. “이 차는 저 차 옆에 (next to) 세워. 움직여 (Move it over).” 듣는 법: “사이먼이 가라사대” 게임을 하고 지시사항 (예: “머리 위에 (on) 손을 얹어라”) 을 내려서 아이들이 상대적 위치를 표시하는 용어들을 듣고 사용하게 한다.</p>	<p>K.G.1. 모양의 이름을 사용하여 주변환경에 있는 물체들을 묘사하고, 위에, 아래에, 측면에, 앞에, 옆에 (above, below, beside, in front of, behind, next to) 등의 용어를 사용하여 물체들의 상대적 위치를 묘사한다.</p>
<p>과학적 탐구</p>	<p>아기</p>	<p>걸음마를 배우는 아이</p>	<p>2세 아동</p>	<p>취학전 아동(3-4세)</p>	<p>유치원 이전과정 졸업 후 기대내용</p>	<p>유치원 졸업 후 기대내용</p>
<p>과정</p>	<p>지표</p>	<p>지표</p>	<p>지표</p>	<p>지표</p>	<p>지표</p>	<p>공통교육과정</p>
<p>19. 생물의 특징을 관찰하여 묘사한다</p>					<p>생명과학 19a. 생물의 특성들에 대한 지식을 표현한다. 예: 생물의 기본 욕구와 단순한 생애 주기에 대해 이야기한다. 예: “물고기에게 먹이를 주었더니 더 커졌네.” 19b. 생물의 변화에 대한 이해를 표현한다. 예: “내가 아기였을 때는 걷지도 못했어. 이제 달릴 수 있어.” 라고 말한다. 듣는 법: • 생물과 생물의 기본 욕구에 대한 이야기를 읽는다. 아이들이 교실에 있는 생물들을 보살피게끔 한다. • 씨앗을 심고, 화초를 보살피며, 시간의 흐름에 따른 화초의 변화들을 토론한다. 아이의 몸과 능력들이 시간이 지나며 어떻게 변화하는지 이야기한다.</p>	
<p>20. 물질의 구성요소들을 관찰하여 묘사한다</p>					<p>물리과학 20a. 물체의 물리적 요소들을 파악한다. 예: 물놀이 탁자에서 나무조각이 물 위에 뜨는 것을 관찰하고, 다른 물건들을 그 위에 올려 놓아 가라앉게 한다. 20b. 움직임을 관찰한다. 예: 리놀륨이 깔린 바닥 위에서 공이 굴러가는 것을 지켜 보고, 카펫 위에서는 움직임이 느려짐을 눈치챈다. 20c. 재료들의 물리적 변화를 탐색한다. 예: 양동이를 눈으로 채우고, 어떻게 녹는지 보게 안으로 가져오겠느냐고 아이에게 묻는다. 듣는 법: • 아이들이 모래와 물 같은 흔한 재료들을 가지고 실험에 몰두하도록 한다. • 구르거나 구르지 않는 물건들을 포함하여 공들에 대한 공부를 계획한다. • 아이들이 물리적 변화를 탐색하도록 돕는다. 예: 나뭇잎들이 시간이 지나면서 점점 말라가는 것을 관찰한다.</p>	

과학적 탐구	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동 (3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
21. 지구와 우주의 특성들을 관찰하여 묘사한다					<p>지구과학</p> <p>21a. 기초적인 지형을 파악하고 묘사한다. 예: “우리가 절벽 밑에서 화석을 찾아 봤어” 라고 말한다.</p> <p>21b. 기초적인 날씨현상을 묘사한다. 예: “비가 올거야. 구름이 짙어졌어.” 라고 말한다.</p> <p>21c. 태양, 달, 별을 파악한다. 예: 하늘을 가리키며 외친다. “달이 보여! 태양이 나와 있지만 그래도 보여!”</p> <p>21d. 다양한 형태의 표면 재료들(흙, 모래, 돌)을 구별한다. 예: “토마토를 심기 전에 정원에서 돌맹이들을 꺼내.” 라고 설명한다.</p> <p>21e. 인간과 환경의 관계에 대해 탐색한다. 예: 알래스카에 대한 책을 보며, 기기는 너무나 추워서 사람들이 코트를 입고, 모자를 쓰고, 장갑을 낀다고 말한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들을 현장학습에 데리고 가서 강, 언덕, 시내를 볼 수 있게 해 주고 박물관에 데려가서 지형 모형들을 볼 수 있게 해 준다. • 아이들이 날씨의 변화들을 파악하고, 묘사하고, 적을 수 있도록 지도한다. • 주변환경에서 발견할 수 있는 지구의 구성물질들을 탐색할 수 있도록 아이들에게 재료들을 제공한다. 예: 아이들에게 젓거나 마른 흙과 모래를 만져 보라고 격려해 준다. • 전국 각지에 사는 사람들에 대해서 책을 읽는다. 날씨가 사람들의 복장에 어떠한 영향을 미치는지, 그리고 천연 자원들이 직장, 교통, 여가활동에 어떠한 영향을 미치는지 이야기한다. 	
22. 과학적 사고를 표현한다					<p>탐구와 디자인 기술</p> <p>22a. 재료와 물체들을 관찰하고, 탐색하며, 조작한다. 예: 야드 자를 사용하여 장난감 자동차들이 다니는 도로의 길을 측정한다.</p> <p>22b. 예측을 해 보고 아이디어들을 시험해 본다. 예: “이 양동이를 다 채우려면 몇 개의 컵이 필요할까?” 라고 물으면 “세 개” 라고 답한다. 그리고 양동이를 채우며 컵의 수를 센다.</p> <p>22c. 발견한 내용에 대해 다른 사람들과 의사소통한다. 예: 교실 창문 근처에 있는 나무에 있는 다람쥐 동지를 가리킨다.</p> <p>22d. 그림을 그리고, 연극을 하고, 모형을 만들면서 과학적 사고와 지식을 나타낸다. 예: 동물원의 팬더곰 전시관에 있는 도구들로 과학자들이 무엇을 하는지 연기해 본다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들에게 관찰한 내용을 기록하게 한다. 예: 교실 정원에서 본 애벌레를 그리게 한다. • 하루종일 아이들에게 예측할 기회를 준다. 예를 들어, 아침에 도착해서 이름표들을 “출석” 표시에 놓을 때, 학교에 몇 명의 친구들이 왔고 앞으로 몇 명이 더 올 지 물어본다. 모두 다 도착한 후에 이름표들의 수를 세어 본다. • 아이들에게 매일 발견한 것들을 기록하게 한다. 예: 몇 명이 부츠 또는 구두를 신고 왔는지. • 여러 종류의 재료들을 제공하여, 날거나 기어 다니는 벌레 등, 아이들이 흥미를 가진 물건들을 모형으로 만들게 한다. 	



사회	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
23. 사람들 그리고 그들이 어떻게 살아가는지에 대한 이해를 표현한다					<p>인간 특성에 대한 지식 23a. 자신이 가족의 일부임을 이해한다는 것을 표현한다. 예: 집에서 작은 사진첩을 가져와서 형제자매, 부모, 이모/고모, 삼촌, 조부모, 사촌들을 포함한 가족 구성원들의 사진들에 대해 이야기한다. 23b. 육체적, 개인적인 특성들의 유사점과 차이점을 파악한다. 예: 가족 그림을 그리고, 아버지가 자신보다 키가 크다고 말한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 아이들이 서로 다른 가족 구성원들의 관계를 이해하도록 돕는다. • 아이들이 가족 구성원들에 대한 지식을 나눌 기회를 제공하고, 남/녀, 나이가 많은/어린, 집에서 일하는 사람/밖에서 일하는 사람 등의 특성들을 강조한다. <p>공동체의 삶에 대한 지식 23c. 사람들은 다른 직업들을 가졌다는 것에 대한 이해를 표현한다. 예: 몇 가지 종류의 직업과 직업수행을 위해 사람들이 사용하는 도구들을 파악한다. 예를 들어, 치과의사는 치아를 청소하고 치료하기 위해 도구를 사용하며 정비공은 차를 고치기 위해 다른 도구들을 사용한다는 것을 설명한다. 23d. 여러가지 교통 수단을 파악한다. 예: 동네에 있는 여러 종류의 버스들에 대해 말하고, 시내 버스는 누구나 타지만 학교 버스는 어린이들만 타는 것이라고 설명한다. 23e. 교실 내의 공동체 형성에 참여한다. 예: 교실의 어린이 직업관을 보고 자신이 점심 식사를 위해 식탁을 준비할 차례인지 확인한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 공동체 내의 사람들과 그들의 직업에 대해 포스터를 만든다. • 아이들이 타 본 다양한 교통수단에 대해 그래프를 그린다. 예: 자동차, 버스, 지하철, 기차, 배, 비행기 • 아이들에게 좋아하는 음식에 대해 묻고, 왜 특정 음식들은 몸에 좋은지 이야기한다. • 협동을 도와 줄 교실의 규칙들을 만드는 일을 아이들과 함께 한다. <p>친숙한 사람과 장소에 관련한 변화 23f. 사람과 장소는 시간에 따라 변화한다는 것에 대한 이해를 표현한다. 예: 미국역사박물관에 다녀온 후, 말과 마차, T형 자동차, 현대 자동차들에 대해 그린 그림을 반 친구들과 만든 책에 붙인다. 23g. 시간을 묘사하기 위해 단어들을 사용한다. 예: 할머니는 “오래 전에” 어린이였다고 설명한다. 23h. 공동체 내의 친숙한 장소들의 기본적 특성들과 상대적 위치들을 묘사한다. 예: 학교 놀이터 근처에 살지만 슈퍼마켓에 가려면 엄마와 함께 멀리 가야 한다고 말한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 오래 전 그리고 현재의 도시 모습이 담긴 사진들이 들어 있는 책에 대해 토론한다. 아이들에게 무엇이 같고 달라졌는지 물어 본다. • 아이들에게 아기였을 때 또는 생애의 여러 시간들에 대해서 이야기하도록 격려한다. 아이들과 말하면서, 그때 (then) 그리고 지금(now)이라는 용어를 사용한다. • 학교 지도를 만들어 아이들의 흥미를 북돋워준다. 	

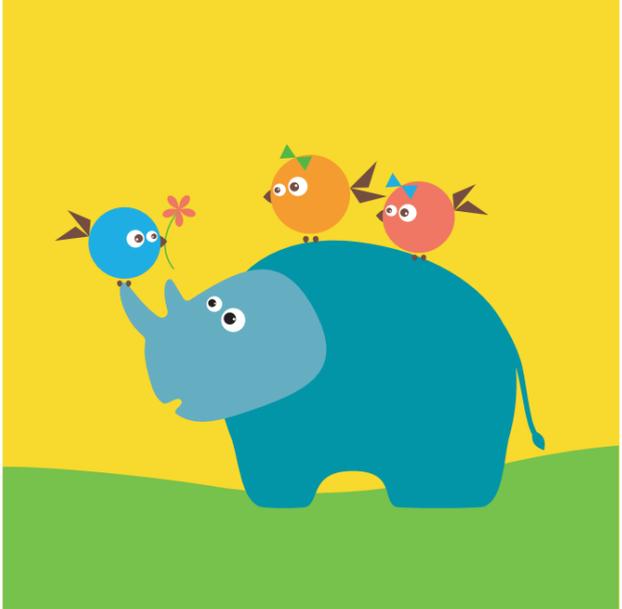


예술	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
24. 음악, 움직임, 연극 활동에 몰두한다					<p>음악, 움직임, 연극의 개념과 표현</p> <p>24a. 다른 형태의 음악, 움직임, 상상적 인물들과 극본에 반응하며 음악, 움직임, 연극활동에 참여한다. 예: 반복적으로 노래를 부르며 우스꽝스러운 운율이나 춤을 만들어 낸다.</p> <p>24b. 음악과 연극을 만들거나 보강시키기 위해 악기와 목소리를 사용한다. 예: 세면대 앞에서 차례를 기다리면서 치카치카 노래를 부르고 연기한다.</p> <p>24c. 음악, 움직임, 연극을 통해서 생각, 감정, 경험을 표현한다. 예: 친구들과 함께 만든 생일에 대한 연극을 교사에게 바 달라고 한다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 단체로 그리고 개별적으로 아이들이 여러 종류의 음악을 들을 수 있는 기회를 준다. • 매일 사용할 수 있도록, 구매하거나 집에서 만든 악기들을 제공한다. • 공동체 내에서 주최되는 여러 종류의 춤, 음악, 공연들을 보여준다 	
25. 시각예술을 탐색한다					<p>시각예술의 개념과 표현</p> <p>25a. 다양한 시각예술 형태들에 반응하며 예술활동에 참여한다. 예: 미술관에 다녀온 후 커다란 3차원 조형물을 만든다.</p> <p>25b. 물건을 만들기 위해 다양한 재료를 이용한다. 예: 종이와 펠트로 만든 콜라주에 반짝이를 붙인다.</p> <p>25c. 시각예술을 통해 경험, 생각, 감정을 표현한다. 예: 소그룹으로 행복한 경험에 대한 벽화를 그린다.</p> <p>듣는 법:</p> <ul style="list-style-type: none"> • 예술작품에 영감을 주기 위해 아이들에게 책의 삽화를 보게 하고, 컴퓨터에서 동영상 보여 주고, 사진들을 이용하도록 한다. • 아이들이 여러가지 물건들을 탐색해볼 수 있도록 예술 구역에 다양한 재료들을 바꿔가며 놓아 둔다. • 아이들로 하여금 조사에 관한 공부와 관련된 색칠, 그림, 조형물들을 제작하도록 한다. 	



사회적-감정적 발달	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
26. 다양한 감정들을 표현하고 그것을 제어하는 법을 배운다	<p>26a. 종종 정서적 안정을 위해 어른들에게 의존하면서, 얼굴 표정, 몸의 움직임, 울음, 소리 등으로 감정을 나타낸다.</p> <p>예: 손님이 안아올리자 울기 시작하지만 어머니의 목소리를 듣고 그친다.</p> <p>답는 법: 감정에 이름을 붙인다. 예를 들어, “팔을 흔들고 있구나. 나를 봐서 기쁜 게 분명해!” 라고 말한다.</p>	<p>26a. 여러가지 감정을 표현한다; 종종 정서적 안정을 위해 어른들에게 의존하면서, 다른 사람들의 표현들을 사용하여 감정을 배운다; 스스로를 위안하는 전략들을 어느 정도 사용한다.</p> <p>예: 다른 아이의 장난감을 빼앗자 부모가 얼굴을 찡그리는 것을 보고 울기 시작한다.</p> <p>답는 법: 낮잠시간에는 개인적으로 편안하게 해 주는 물건들을 가질 수 있다고 제안한다.</p>	<p>26a. 어른의 도움을 받아 스스로의 감정을 파악하고 이름을 붙인다; 스스로를 위안하는 전략들을 어느 정도 사용한다; 스스로 감정을 조절하는 법에 대한 어른들의 제안을 받아들인다.</p> <p>예: 아이가 변기를 성공적으로 사용했을 때 교사가 “해냈구나!” 라고 말하자 박수친다.</p> <p>답는 법: 당신 자신의 느낌과 행동을 묘사하기 위해 단어들 사용한다. 예를 들어 “나도 기분이 좋지 않지만, 우리는 그래도 네가 던진 장난감들을 치워야 한단다.” 라고 말한다.</p>	<p>26a. 어른들에게 배운 전략을 사용하여 감정을 조절한다; 감정에 이름을 붙이기 시작한다.</p> <p>예: 모래와 물놀이 구역이 꽉 찼다는 말을 들은 후, 다른 곳으로 걸어가며 감정을 다스린다. 나중에 돌아와 설명한다. “이제 내 차례였기 때문에 기분이 나뻐요.”</p> <p>답는 법: 다른 친구가 갖고 놀고 있는 장난감을 가지고 단체나 놀이에 참여하고 싶어할 때 어떻게 해야 하는지 아이와 이야기한다.</p>	<p>감정과 행동</p> <p>26a. 생각과 감정을 표현할 때 사회적으로 허용되는 방법들을 사용한다.</p> <p>예: “내가 이 샵을 사용하고 있어. 다른 것을 가져오렴” 이라고 말한다.</p> <p>26b. 스스로의 필요를 충족시킬 때 자신감을 표현한다.</p> <p>예: 키친타올을 가져와서 쏟아진 우유를 닦는다.</p> <p>답는 법: 문제해결과 갈등조정에 대한 단계토론을 이끌어 준다.</p>	
27. 타인의 감정과 권리를 인식하며 적절하게 반응한다	<p>27a. 다른 사람들의 감정표현에 반응한다.</p> <p>예: 돌보는 사람을 쳐다보고, 그 사람이 기저귀를 공중에 흔들며 우스운 노래를 부를 때 깔깔 웃는다.</p> <p>답는 법: 아이의 감정에 이름을 붙인다. 예: “웃는 걸 보니 행복한 것 같구나.”</p>	<p>27a. 종종 신뢰하는 어른의 도움을 받아, 다른 사람들의 감정표현에 반응하여 행동한다.</p> <p>예: 교사가 “이 아이가 얼마나 슬픈지 보렴. 꼭 껴안아 줘.” 라고 말할 때 다른 아이를 토닥여 준다.</p> <p>답는 법: 아이의 감정표현과 반응하는 형태들에 주의를 기울인다.</p>	<p>27a. 다른 사람들의 감정표현에 대해 건설적으로 반응한다.</p> <p>예: 아버지가 떠나고 친구의 기분이 좋지 않자 친구가 좋아하는 자동차 장난감을 갖다 준다.</p> <p>답는 법: 공감능력을 북돋워 준다. 예: “친구의 슈스가 얼릴려져서 안됐어. 더 마실 수 있게 내가 갖다줄 거야.” 라고 말한다.</p>	<p>27a. 다른 사람들의 감정표현에 긍정적으로 반응한다.</p> <p>예: 짜증난 아이가 우유곽을 여는 것을 도와주고 말한다. “나는 할 수 있어. 너도 하는 법을 배울 거야.”</p> <p>답는 법: 힘든 상황들에 대한 책들(예: 알렉산더와 끔찍하고 무섭고 나쁘고 최악인 날(Alexander and the Terrible, Horrible, No Good, Very Bad Day))을 읽어 준다; 등장인물들의 감정에 대해 이야기한다.</p>	<p>27a. 다른 사람들의 기본적 감정들을 파악하고 이름을 붙인다.</p> <p>예: 친구가 울기 시작하자, 친구는 슬픈 것이라고 말한다.</p> <p>답는 법: 여러가지 감정에 대해 이야기하고 사람들이 감정을 어떻게 표현하는지 토론한다; 감정 그리고 사람들의 반응에 대해 이야기를 읽는다.</p>	
28. 스스로의 행동을 제어한다	<p>28a. 환경의 변화나 어른들의 목소리, 행동 변화에 반응한다.</p> <p>예: 모르는 어른이 안아주자 울기 시작하지만 내려놓으면 울음을 멈춘다.</p> <p>답는 법: 아기가 울 때 즉각 반응한다.</p>	<p>28a. 행동을 조절할 때 도움이 되는 특별한 사람이나 물건을 찾는다; 스스로 하고 싶어 한다.</p> <p>예: 어머니가 떠나자 사물함에서 담요를 가져온다.</p> <p>답는 법: 먹기 전에는 손을 씻는 것 등, 활동들 사이의 이행을 잘 할 수 있도록 시간을 주어 감정적으로 서두르지 않도록 해 준다.</p>	<p>28a. 어른들의 지속적 도움을 받으며 일과를 따른다; 다시 지시를 내리면 받아들인다; 스스로의 욕구를 충족시키려고 노력한다.</p> <p>예: 간식시간에 앉아 있다가, 교사가 다 먹기 전까지는 앉아 있어야 한다고 말해 주기 전까지 음식을 들고 걸어다닌다.</p> <p>답는 법: 활동을 변경하기 전에 미리 말해 준다. 예를 들어, 자전거로 한 바퀴만 더 돌고 나서 안으로 들어갈 것이라고 아이들에게 말해 준다.</p>	<p>28a. 가끔 다시 상기하면서, 교실의 규칙과 일과(새로운 상황들 포함)를 따른다.</p> <p>예: 다른 아이가 탈 때까지 미끄럼틀 위에서 기다린다.</p> <p>답는 법: 아이들과 간단한 교실 규칙들을 만든다. 규칙들을 토론하고 일관성있게 적용시킨다.</p>	<p>28a. 한계사항과 기대사항을 따른다.</p> <p>예: 다시 상기시켜 주자, 활동을 시작하기 전에 지시사항들을 기다린다.</p> <p>답는 법: 아이들과 하루의 계획들을 이야기하며 일과들의 변화들을 토론한다. (예: 밖에서 비가 많이 올 때는 나가지 않는다는 것)</p>	



사회적-감정적 발달	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
29. 어른들과 긍정적인 관계를 발전시킨다	<p>29a. 친숙한 어른들을 알아보고, 긍정적으로 반응하며, 같이 있으려 한다. 예: 아버지가 도착하면 소리를 지르며 그 쪽으로 기어간다.</p> <p>듣는 법: 아기를 안고 대화하며, 개인적 반응들을 인정해 준다.</p>	<p>29a. 새로운 어른들과 상호작용한다; 친숙한 어른들을 안전한 기지 삼아, 그로부터 멀어졌다가 가까워졌다가 한다. 예: 담당 교사가 교실에 있을 때는 차분하게 놀다가, 교사가 방을 나가면 멈추고 울며 문 쪽으로 간다.</p> <p>듣는 법: 함께 미소짓고 웃고 이야기하며 아이들의 관심에 대한 욕구에 반응해 준다.</p>	<p>29a. 다양한 환경에서 편안함을 느낀다; 필요할 때는 확신을 얻기 위해 친숙한 어른들에게 의지한다. 예: 교사가 “낮잠시간 후에 아버지가 오실거야”라고 말하면 낮잠시간동안 간이침대에서 휴식을 취한다.</p> <p>듣는 법: 가족 구성원들이 아이들과 매일 좋게 헤어지게끔 북돋워 준다. (예: 매일 창가에서 아이가 손 흔들며 인사할 수 있게 해 준다)</p>	<p>29a. 정보와 사회화를 위해 신뢰하는 어른들과 대화한다. 예: 교사에게 새 신발을 샀다고 말하고, 맘에 드냐고 물으면 “반짝반짝 불이 들어와요!” 라고 설명한다.</p> <p>듣는 법: 하루종일 아이들과 대화를 나눈다.</p>	<p>긍정적 관계 29a. 생각을 나누거나 활동을 계획하기 위해 어른들과 긍정적 상호교류를 한다. 예: 교사에게 자기처럼 학교에 차를 타고 오는지 물어 본다.</p> <p>듣는 법: 매일의 생활에 대해 다른 아이들과 대화를 나눈다.</p>	
30. 또래와 놀이를 한다	<p>30a. 다른 아이들과 사회적으로 교류하는 것을 지켜보거나 도와 준다. 예: 여동생에게 골러서 움직여 가다가, 자기를 쳐다보고 웃으면 소리를 지른다.</p> <p>듣는 법: 아이들을 서로 가깝게 두어서 당신이 말을 걸면 서로를 쳐다보고 상호작용할 수 있게 해 준다.</p>	<p>30a. 짧게 사회적인 교류를 나누면서 다른 아이 곁에서 논다. 예: 아이가 안고 있는 고양이 인형에 몸을 기울여 토닥토닥 해 주다가 갖고 놀던 트럭으로 돌아간다.</p> <p>듣는 법: 같은 책과 장난감들을 여러 권 준비한다.</p>	<p>30a. 비슷한 재료나 활동에 몰두해 있는 다른 아이들과 상호작용한다. 예: 다른 아이가 채우고 있는 양동이에 모래 한 삼을 퍼 넣는다.</p> <p>듣는 법: 아이들을 들썩 짝짓거나 소그룹으로 만들어서 고무찰흙과 같은 재료를 가지고 같이 놀게끔 제안한다.</p>	<p>30a. 여러 아이들과 활동을 시작하거나 활동에 참여하기 위한 성공적 전략들을 사용한다. 예: 세 명의 아이들에게 “나랑 같이 달리고 싶니?” 라고 묻는다.”</p> <p>듣는 법: 다른 아이들의 놀이에 참여한 경험이 없거나 어떻게 말해야 하는지 모르는 아이들에게 적절한 전략과 말하는 법을 가르쳐 주며 돕는다.</p>	<p>30a. 다른 아이들과 지속적으로 논다. 예: 연극 구역에서 아이들에게 서로 다른 역할들을 맡기면서 말한다. “네가 엄마, 너는 아빠, 너는 여동생이야.”</p> <p>듣는 법: 아이들이 블록을 가지고 도시를 함께 만들게끔 격려해 준다.</p>	
31. 타인과의 갈등을 해결한다	<p>31a. 발현</p>	<p>31a. 갈등상황에 대한 감정을 표현하여 반응한다. 예: 이제 낮잠 시간이니 그만 놀아야 한다고 말하면 크게 소리를 지르며 장난감을 던진다.</p> <p>듣는 법: 아이의 감정에 이름을 붙여 주고, 낮잠시간 후에 다시 놀 수 있다는 확신을 준다.</p>	<p>31a. 사회적 문제 해결을 위해 어른들에게 도움을 청한다. 예: 울며 “선생님, 내 사과를 저 아이가 가져갔어요!” 라고 말하고 교사가 다시 사과를 갖다 주기를 기다린다.</p> <p>듣는 법: 도움을 준다. 예: “인형을 갖고 싶은 거구나. 다른 인형을 가지고 와서 모두가 인형을 가질 수 있게 하자.”</p>	<p>31a. 어른들에게 도움을 청하며, 가끔은 사회적 문제들을 해결하는 방법들을 제안한다. 예: 다른 아이에게 미끄럼틀 탈 차례를 기다리라고 말한다. 듣는 법: 아이들이 문제를 해결하는 것을 도와줄 교실의 규칙들에 대해 상기시켜준다. 예를 들어, 어느 아이가 안에서 뛰다가 다른 아이에게 부딪혔을 때 “교실에서는 걷는다” 는 규칙을 다시 상기시킨다.</p>	<p>31a. 사회적 갈등들을 해결하는 방법들을 제안한다. 예: 화가 난 친구에게, 뭔가 갖고 싶을 때는 때리지 말고 “말로 하라” 고 말해 준다.</p> <p>듣는 법: 갈등이 생기기 전에 사회적 문제를 해결하는 단계들을 가르쳐 주고, 아이들이 갈등상황에서 그 단계들을 따르도록 도와 준다.</p>	

육체적 발달 / 건강과 안전	아기	걸음마를 배우는 아이	2세 아동	취학전 아동(3-4세)	유치원 이전과정 졸업 후 기대내용	유치원 졸업 후 기대내용
과정	지표	지표	지표	지표	지표	공통교육과정
32. 대근육들의 강건함과 조화를 표현한다	<p>32a. 움직일 때 팔, 다리, 몸 전체를 사용한다. 예: 구르고, 앉고, 기고, 붙잡고 다니며, 걸음을 댄다.</p> <p>돕는 법: 아기들이 구르고, 일어서고, 걷는 법을 배울 수 있도록 안전한 환경을 제공하여 탐색할 시간을 준다.</p>	<p>32a. 여러 형태와 방향으로 움직인다. 예: 도움 없이 걷는다; 점프하려고 한다; 큰 공을 들고 걷는다.</p> <p>돕는 법: 아이들이 여러 형태로 몸을 움직이는 것을 격려하도록 음악을 틀어 준다.</p>	<p>32a. 조화와 균형을 요구하는 새로운 대근육 활동을 한다. 예: 달리고 행진하며, 공의 방향이나 속도를 조절하기는 어려워 하지만 공을 던지고, 잡고, 발로 찬다.</p> <p>돕는 법: 아이들을 바깥이나 넓은 실내 공간으로 데리고 가서 안전하게 활동적인 놀이를 할 수 있게 북돋워 준다.</p>	<p>32a. 유연성, 제어, 큰 움직임 범위 등을 포함한 복잡한 대근육 활동들을 한다. 예: 세발 자전거를 탄다; 질주해 본다; 발을 바꾸며 계단을 오르락 내리락 한다; 사람이나 장소를 향하여 공을 차고 던진다.</p> <p>돕는 법: 여러 시설을 사용하여 아이의 상 하체 운동 조화를 증진시키도록 한다.</p>	<p>대근육들의 강건함과 조화 32a. 부드럽게 달리면서 운동기능을 표현한다. 예: 두 개의 운동장 지표들 사이를 왔다 갔다하며 달린다.</p> <p>32b. 쿵쿵 뛰거나 점프하면서 균형잡는 능력을 표현한다. 예: 교사가 “누가 식탁을 차릴래?” 하고 묻자 아래위로 점프한다.</p> <p>32c. 전 범위의 움직임을 사용하며 공을 다루는 기술을 표현한다. 예: 머리 위로, 밑으로 공들을 던져 큰 보관통에 넣는다.</p> <p>돕는 법: • 달리기나 포함된 게임을 한다. 예: “오리, 오리, 거위 (Duck, Duck, Goose)” 게임 • 아이들에게 한 장소에서 다른 장소로 이동하는 방법에 대해 생각해 보라고 한다. • 던지기 연습을 위한 다양한 기회들을 제공한다 (예: 교실 안에서 쿵주머니 던지기 게임을 하거나 밖에서 공놀이를 한다.)</p>	
33. 소근육들의 강건함과 조화를 표현한다	<p>33a. 만지고, 잡고, 물체를 집을 때 손 전체와 손가락들 (손가락을 다 써서 그려주고, 엄지와 검지를 사용한다)을 쓴다. 예: 두 손으로 젓병을 잡는다; 시리얼을 집는다; 통에 든 물건들을 비운다.</p> <p>돕는 법: 아기가 닿는 곳에 안전한 물체들을 두고 그것들을 잡도록 격려해 준다.</p>	<p>33a. 두 손이 필요한 활동들을 한다; 손가락들과 팔을 사용하는 움직임을 익혀서 물건들을 갖다 놓고 떨어뜨린다. 예: 큰 크레용으로 낙서한다; 책의 페이지를 넘긴다(중중 한 번에 한 장 이상); 손가락과 포크를 사용하기 시작한다.</p> <p>돕는 법: 아이들에게 다양한 크기의 공들 같은 물체들을 집어올려 바꾸기에 넣도록 격려해 준다.</p>	<p>33a. 눈-손 조화를 요구하는 활동들을 한다; 손목과 손가락 움직임을 사용하여 물건들을 조작한다. 예: 주전자에서 컵으로 액체를 따른다; 단순한 퍼즐을 푼다; 큰 구슬을 댄다.</p> <p>돕는 법: 높이 쌓을 수 있는 재료들을 제공한다. 예: 서로 다른 크기와 모양의 블록들</p>	<p>33a. 손가락과 손 움직임을 사용하여 작은 물체를 조작하고 과제를 완수한다. 예: 도형들을 베껴 그린다; 가위로 자른다; 큰 단추들을 끼운다; 글자나 숫자 같은 모양으로 글을 약간 쓴다; 스테이플러와 테이프를 사용한다.</p> <p>돕는 법: 가늘게 써지는 마커처럼 정확한 움직임을 증진시켜 주는 다양한 미술재료들을 제공한다.</p>	<p>소근육들의 강건함과 조화 33a. 정확한 손, 손가락, 손목 움직임을 사용하여 작은 물체들을 잡고, 놓고, 조작한다. 예: 연극용 가구와 소도구들을 가지고 놀면서 찬장문을 열거나, 인형 옷의 단추를 채우거나, 식탁에 작은 접시들을 놓으며 여러 미세근육 움직임을 사용한다. 33b. 특정한 과제를 하기 위해 쓰거나 그림 도구들을 사용한다. 예: 색연필, 펜, 가늘게 써지는 마커 등의 다양한 재료를 사용하여 감사 카드를 만든다.</p> <p>돕는 법: • 요리활동, 간식시간, 식사시간에 요리도구, 서빙용 식기, 개인용 식기들을 사용하도록 아이들을 북돋워 준다. • 모든 구역에 쓰기용 도구들을 배치하여, 아이들이 하루종일 쓰기 활동을 할 수 있도록 북돋워 준다.</p>	
34. 건강과 안전을 증진하는 행동들을 표현한다	<p>34a. 발현</p> <p>34b. 스스로의 욕구를 충족시키는 데 참여하기 시작한다. 예: 음식을 주면 입을 연다.</p> <p>34c. 발현</p> <p>돕는 법: 일관성 있는 일과를 제공하면서, 당신이 무엇을 하고 있는지 말해 준다.</p>	<p>34a. 발현</p> <p>34b. 기본적인 먹기, 옷입기, 위생 관련 일들을 해 본다. 예: 시리얼을 스스로 먹는다; 양말을 벗는다.</p> <p>34c. 발현</p> <p>돕는 법: 먹거나 옷을 입을 때 하는 아이들의 행동을 지켜 보며 말해 준다.</p>	<p>34a. 발현</p> <p>34b. 단순한 먹기, 옷입기, 위생 관련 일들을 한다. 예: 손을 씻기 위해 흐르는 물 아래에 손을 갖다 댄다.</p> <p>34c. 발현</p> <p>돕는 법: 아이들이 스스로 하려고 할 때 인정해 주고 도움이 되는 제안을 해 준다.</p>	<p>34a. 가끔 상기시켜 주면, 친숙한 건강과 안전 수칙들을 따른다. 예: 교사가 하는 행동을 보고 나서, 팔에다 대고 재채기를 한다.</p> <p>34b. 도움을 받으며 기본적인 자조 활동을 한다. 예: 용변시 바지를 올리고 내린다; 바지를 잠글 때 도움이 필요할 수 있다.</p> <p>34c. 발현</p> <p>돕는 법: • 코를 풀 때 휴지를 사용한다든지 하는 건강한 습관들을 학습한다. • 옷 입기를 쉽게 해 주는 기술들을 가르쳐 준다. 예: 재킷을 입을 때 거꾸로 해서 머리 위로 뒤집어 쓰는 방법</p>	<p>건강과 안전 34a. 기본적 건강과 안전 수칙들을 묘사하고 따른다. 예: 세발 자전거를 탈 때는 한 방향으로 가야 다른 아이들과 부딪치지 않는다고 설명해 준다.</p> <p>34b. 최소한의 도움만 받으며 기본적인 자조 활동을 한다. 예: 용변 후 화장실 물을 내리고 손을 씻는다.</p> <p>34c. 음식은 다양한 영양적 가치가 있다는 것을 이해하기 시작한다. 예: “과일은 몸에 좋아. 튼튼하게 해 주고 에너지를 줘.” 라고 말한다.</p> <p>돕는 법: • 건강과 안전 수칙이 있는 이유들에 대한 토론에 아이들을 참여시킨다. • 손 씻는 단계를 차례로 표현하는 그림과 말로 된 도표를 만든다. • 다양한 종류의 음식들에 대해, 음식들이 영양가가 있는 이유에 대해 말한다.</p>	