

핵심역량 증진을 위한 보육교사 메타교육

[1차시] 보육의 이해

1. 일과 구성 운영시 고려할 점
 - 일과의 운영은 융통성 있게 운영해야 한다.
 - 활동 간의 균형을 고려해야 한다.
2. 보육의 필요성이 증가하는 이유
 - 양질의 교육과 보육을 받고자 하는 요구가 증가
 - 취업모와 여성의 사회참여가 증가
 - 가정경제 차원에서 노동력 부족 문제 해결

[2차시] 보육교사론 1

1. 보육교사의 전문적 자질
 - 영유아 발달에 대한 지식
 - 보육 계획 수립 및 실행 능력
 - 교사로서의 소신과 철학 그리고 직업윤리
2. 보육교사의 의미
 - 보육교사는 영유아의 전인적 발달을 도와 줄 수 있어야 한다.
3. 보육교사의 역할 중 동일시 대상으로서의 역할
 - 영유아에게 올바른 생활습관의 모델링이 될 수 있도록 평소 자신의 언어와 행동을 반성해 보고 교사다움을 나타내어야 한다. 성인이나 영아를 대할 때 상대를 존중하는 태도와, 매사에 올바른 행동을 함으로써 좋은 본보기가 되어야 한다.

[3차시] 보육교사론 2

1. 카츠(Katz)의 교사발달 4단계
 - 생존기, 강화기, 갱신기, 성숙기로 나뉜다.
2. 보육교사의 방향성
 - 급변하는 사회와 문제 속에서도 교사는 변화하지 않고 안정적이고 책임감을 가지고 보육활동에만 정진하여야 한다.

[4차시]보육교사론 3

1. 교사와 부모와의 관계적 특성
 - 자발적 선택이 아닌 비 선택적 만남(우연적, 운명적)
 - 한계가 불분명한 관계
 - 영유아를 사이에 둔 간접적 관계
 - 일시적 관계

2. 교사와 부모와의 관계

- 상호소통의 대화관계를 지향한다.
- 다양한 요구에 대한 이해와 수용적인 관계를 지향한다.
- 교사는 적극적 듣기를 통해 부모의 의도와 요구를 정확히 파악해야 한다.
- 서로간의 친근감 있는 태도로 이야기 한다

[5차시]신생아 발달

1. 신생아의 생존반사와 원시반사

- 생존반사 : 빨기반사, 동공반사, 호흡반사 등
- 원시반사 : 모로반사, 바빈스키반사, 잡기반사, 걷기반사, 척수반사, 수영반사 등

2. 신생아의 신체적 특징

- 신장과 체중 : 키 약 50cm, 체중 3.2kg정도
- 호흡기관 : 첫 울음은 첫 호흡이며 얇고 불규칙하다. 분당 30~60회의 호흡(성인의 2배)
- 순환기관 : 혈액순환은 안정적이며 빠르고 불규칙한 맥박(분당 120~160회)
- 체온조절 : 불안한 체온 조절체계. 낮은 지방률로 체온이 빨리 떨어지므로 체온유지가 중요함.
- 소화기관 : 지방보다는 단백질, 탄수화물이 소화하기 쉽다
- 뇌 : 신생아의 뇌는 피질하 상태이다.

[6차시] 0세의 발달

1. 0~6개월 영아의 언어 발달

- 1~2개월 후 울음소리 이외에 ‘쿠잉’을 만들어낸다.
- 2~3개월경 웅얼이를 시작한다.
- 6개월경이면 타인이 이야기를 하면 소리 나는 쪽으로 고개를 돌릴 수 있다.

2. 0~6개월 영아의 발달특성

- 대근육을 중심으로 신체발달이 급격하기 이뤄지는 시기로 신체발달과 관련된 발달특성을 보다 정확하게 이해하고 세심하게 관찰하는 것이 요구된다.

[7차시] 만1·2세 발달

1. 만 5세 유아의 언어영역 발달

- 간단한 단어의 의미를 정의하고 반대말을 이해함

2. 만 2세 영아의 신체운동 특성

- 혼자 계단을 오르내릴 수 있음
- 미숙하게 원을 그릴 수 있음
- 나사모양의 장난감, 문고리, 수도꼭지 등을 기능에 따라 잘 조작할 수 있음
- 종이에 수직선과 수평선을 그릴 수 있음
- 기본적인 자기조절능력을 가지게 됨
- 숟가락 및 컵 등을 사용할 수 있음
- 옷 입는 것을 도와주면 혼자 할 수 있음
- 간단한 퍼즐 맞추기, 고리 끼우기를 할 수 있음

- 대소변의 의사를 밝힐 수 있음
- 공 던지기 놀이에 참여 할 수 있으나 서투름
- 운동기술의 숙달을 위한 한 가지 행동을 반복함

[8차시] 만3·4세 발달

1. 일화기록법

- 일과 중 구체적 행동 사례나 한 장면에서 일어난 상황을 관찰자가 직접 관찰한 뒤 사건을 순서대로 맥락에 맞게 객관적으로 사진을 보듯 기술하는 것
- 현장에서 가장 많이 사용하는 방법

2. 만 4세 유아의 공격성 4가지유형 및 예시

우연적	의도치 않게 타인에게 피해를 준 경우 (ex> 술래잡기놀이를 하다가 심하게 친구를 치는 것)
표현적	누군가에게 의도하지 않은 불행을 주는 것에 즐거움을 찾는 행동 (ex> 친구가 만든 블록을 무너뜨리고 만족감을 느끼는 것)
도구적	자신이 원하는 것을 얻거나 지키기 위해 의도치 않게 타인에게 피해를 준 경우 (ex> 먼저 하려다가 소리를 지르고 때리고, 잡고 미는 경우)
적대적	다른 사람에게 상처를 주거나 협박을 통해 힘을 얻고자 하는 고의적인 행동 (ex> 타인의 신체적 또는 심리적 고통을 통해 만족감을 느끼는 경우)

3. 만3·4세 발달특성

1) 만3세 발달특성

- 만2세 영아 때보다 더 활발한 신체활동을 보이는 시기
- 자기조절 능력이 나타나는 시기로 병해놀이와 더불어 1~2명의 또래들과 어울려 놀기를 시작하며 성에 대한 관심을 보이기 시작함

2) 만4세 발달특성

- 타인에 대한 관심이 많아지고 초보 단계의 역할 놀이에 참여하기 시작함
- 또래와 어울려 노는 것을 즐기며 우정형성에 관심을 보이는 시기
- 함께 놀이하고 우정을 형성하기 위해 ‘사회적 관계기술’을 습득한다.

[9차시] 만5세 발달과 관찰의 실제

1. 만5세 유아의 사회영역 발달내용

- 연합놀이와 협동놀이가 나타나고 또래와 우정을 나누기를 원한다.
- 또래를 배척하는 행동을 보이기도하며 자신의 잘못에 대한 인정을 어려워한다.
- 직업 및 사회지식에 관심을 가진다.

[10차시] 영유아 관찰과 평가의 실제

1. 영아와의 상호작용의 유형

지지하기	영아의 행동을 옆에서 관심 있게 지켜보며 상황을 이야기로 표현해 주는 것
모방하기	영아의 행동을 그대로 모방해 주는 것
칭찬하기	영아의 행동을 칭찬하여 놀이행동을 강화해 주는 것
비지지적 제안하기	질문을 통하여 새로운 놀이를 유도해 주는 것
직접제안하기	교사가 놀이를 정해서 이끌러 주는 것
모델링	교사가 놀이행동의 모델이 되는 행동을 영아에게 보여 주는 것

2. 영유아 관찰방법

- 관찰 상황과 장면을 있는 그대로 기록
- 녹음이나 녹화 등의 방법을 병행하면 기억이 왜곡되는 것을 방지할 수 있다.
- 완성된 문장의 형태로 기록

[11차시] 영아 관찰의 실제

1. 만2세 영아의 관찰기록의 예

- 1) 자조기술 발달에 초점을 맞춘 관찰
 - 만2세 영아는 기초적인 ‘손가락과 컵 사용’, 옷 벗고 입기’, ‘대소변 가리기’ 등의 자조기술이 발달하는 시기
- 2) 자아개념 및 자아존중감이 발달에 초점을 맞춘 관찰
 - 만 2세 영아 시기는 자아개념 및 자아존중감이 발달하는 시기
- 3) 인지발달에 초점을 맞춘 관찰
 - 만2세 영아는 교사와 부모에게 반복적인 질문을 하는 과정을 통하여 다양한 어휘를 습득하게 되며 이를 통한 인지발달을 촉진함.

[12차시] 만3·4세 관찰의 실제

1. 만3세 유아의 관찰기록의 예

- 1) 신체운동발달에 초점을 둔 관찰
 - 현재유아의 신체운동·건강발달 수준을 면밀히 관찰함
- 2) 병행놀이 발달에 초점을 둔 관찰
 - 이 시기의 유아는 병행놀이와 더불어 1~2명의 유아와 함께 놀이하는 형태를 보이게 됨
 - 개별 유아의 놀이 형태를 관찰함
- 3) 언어발달에 초점을 둔 관찰
 - 만3세 말경 이 시기의 언어발달은 이후 유아기의 말하기와 쓰기 발달의 기초가 되므로 개별 유아가 자주 사용하는 문장구조와 쓰기 시도를 관찰함

[13차시] 영아와의 상호작용

1. 상호작용의 정의 및 중요성

1) 상호작용의 정의

- 관계성 형성의 기초가 되는 사람들 사이의 모든 교류 형태, 사람들 간의 관계뿐 아니라 물리적 환경과 현상을 포함한 서로 영향을 미치고 관계를 맺는 과정을 말함

2) 상호작용의 중요

- 영유아 개인의 발달정도를 알 수 있음
- 자연적 상황에서 영유아 개인의 특성을 알 수 있음
- 영유아가 갖고 있는 문제를 분석하고 진단해 볼 수 있음
- 교사가 영유아의 상호작용을 할 때 기초자료가 됨
- 교사 자신의 상호작용을 평가 할 수 있는 기초를 제공함
- 교사의 편견을 줄이고 객관적으로 영유아를 평가할 수 있음
- 적절한 상호작용을 통해 영유아가 교사에 대한 신뢰감을 갖게 할 수 있음

[14차시] 유아와의 상호작용

1. 놀이지도 시 교사와 유아의 상호작용 유형

- 1) 인정하기(비지시적) : 교사가 유아의 관심, 흥미, 행동에 대해 인정하고 격려해 주는 것.
- 2) 모범 보이기(비지시적) : 교사가 바라는 성향, 태도, 가치에 대해 직접적으로 바람직한 행동이나 암시 등의 방법으로 보여주기.
- 3) 촉진하기 : 교사가 최소한의 개입으로 유아의 학습을 용이하게 하는 것.
- 4) 지지하기(지원하기) : 중재적인 방법으로 유아가 다음 발달 수준으로 넘어가도록 도움을 주거나 도전의 기회를 줌
- 5) 시범보이기(지시적) : 교사가 어떤 상황을 지도하기 위해 활동에 적극 참여하여 언어적 설명과 함께 보여주어 유아가 더욱 쉽게 기술을 배워나감.
- 6) 지도하기(지시적) : 교사가 필요한 정보나 지식을 전달해 줌.
- 7) 함께 구성하기 : 교사와 유아가 함께 어떤 문제나 상황에 대해 생각하고 조사하여 해결 방안을 마련해 나감.

2. 교사의 효과적인 상호작용을 위한 확산적 발문법

- 확산적 발문이란 일반적이거나 개방적인 응답을 장려하는 발문으로 유아들의 사고를 자극, 유발하여 새로운 추구나 발견 또는 사상의 확대를 가져오고 발전시켜 나가게 해주며 새로운 사태에 원칙을 적용하여 이론화하거나 예언하는 마음을 유도함을 통해 다양한 응답을 기대할 수 있게 하는 발문법이다.

[15차시] 상호작용의 촉진

1. 공감대화의 7가지 원칙

1단계 속마음을 드러내기	교사가 본 대로 말하기, 교사의 감정 표현하기
2단계 부탁하기	진심의 언어, 긍정의 언어, 실천의 언어
3단계 마음 읽어주기	나의 마음 보여주기, 마음 읽어주기
4단계 질문하기	아이의 생각을 긍정적으로 자극하는 질문법
5단계 칭찬하기	격려하는 칭찬, 긍정적인 평가, 인정하는 칭찬
6단계 안된다고 말하기	규칙을 미리 알려주기
7단계 상상하기	바람직한 교사상 상상하기

2. 관계형성을 촉진하는 태도와 대화법

- 1) 나-메시지 : 상대방의 행동으로 인해 자신이 어떠한 내면적 경험을 하고 있는가를 전달하는 것이다. (나-메시지 표현법은 상대방의 행동에 대해 일방적인 판단, 비난 지시, 위협, 평가의 의미를 전달하기에 자칫 아이의 자유로운 대화를 막을 수 있다.)
- 2) 소극적 듣기(침묵) : 공감을 전달하는 언어적, 비언어적 표현이라 할 수 있다.
- 3) 적극적 경청 : 말의 내용에 대한 집중과 정확한 파악, 상대방이 말하는 동안 끼어들지 않는다. 조언하거나 비난하지 않는다. 감정의 흐름을 잘 파악하고, 지지와 원조를 적절히 사용한다. 적극적인 반응과 표현, 자주 칭찬한다.
- 4) 촉진적 반응 : 아이의 말문을 열게 하고, 더 많은 이야기와 생활 속에 깊게 들어가기 위해서는 이를 촉진시킬 수 있는 반응이 필요하다.(예> “거 참 재미있구나, 계속해볼래?”)

[16차시] 자유선택 놀이에서의 상호작용

1. 자유선택활동 시 교사의 역할

- 1) 놀이상황을 주의 깊게 관찰하여 놀이참여와 확장을 유도하고 놀이개입 지속, 놀이촉진기회를 제공한다.
- 2) 동등한 수준으로 함께 놀이하며 영유아를 긍정적인 마음과 표정으로 대한다.
- 3) 영유아의 놀이과정, 행동, 성취에 대해 칭찬하고 격려한다.
- 4) 발달수준, 흥미, 연령, 개인적 배경, 기질, 성격 등을 고려하여 상호작용한다.
- 5) 다양한 방법으로 상호작용한다.

2. 자유선택놀이 중 역할영역에서의 교수법과 고려할 점

- 상호 의사소통과 혼잣말 등을 통해 현실 세계와 가상 세계를 경험하는 영역이며, 경험이 자연스럽게 놀이로 표현되는 영역이다.
- 역할영역에서의 교수법과 고려할 점 : 충분한 공간과 자료를 제공, 영유아가 도움을 필요로 하는 경우에만 참여, 강요하지 않는다.

[17차시] 통합지표를 통해 본 영유아와 교사 간 상호작용

1. 통합지표에 따른 영유아와 교사 간의 상호작용 평가항목

지표1-4-1	신체적 특성, 가족 및 민족 배경 등으로 인한 편견 없이 모든 영유아를 존중 ① 교사는 평등하고 일관성 있는 말과 행동으로 영유아를 대한다. ② 비난하거나 부정적인 평가를 하지 않는다.
지표1-4-2	영유아의 기질, 정서적 상태, 놀이 선호 등을 파악하여 적절히 반응 ① 개별 영유아의 기질과 생활리듬을 파악하여 개별적인 상호작용 ② 정서적 상태에 따라 따뜻한 말, 긍정적인 표정 및 몸짓으로 반응하여 안정감을 준다. ③ 부정적 정서 등을 표현할 때 원인을 파악 ④ 놀이 선호를 세심히 관찰하여 개별 특성에 맞게 상호작용
지표1-4-3	개별적 요구나 질문을 주의 깊게 듣고, 적절하게 반응 ① 개별적 요구를 표현하고 질문할 수 있도록 기회를 준다. (예> “철수가 하고 싶은 것을 가져오면 된단다.”, “궁금한 것이 있구나.”, “선생님에게 할 말 있으면 꼭 해줘” 등) ② 교사는 영유아의 요구나 질문을 할 때 수용적 행동을 하며 주의 깊게 듣는다. ③ 영유아의 개별적인 요구나 질문에 언어적, 비언어적으로 적절하게 반응
지표1-4-4	영유아가 이해할 수 있는 내용으로 눈을 마주치며 이야기한다. ① 영유아의 이해 수준에 맞는 어휘나 방법을 사용 ② 영유아에게 자연스럽게 부드러운 억양과 어조를 이야기한다.
지표1-4-5	위협, 비난, 조롱 등 부정적 언어를 사용하지 않는다. ① 위협, 비난, 조롱 등 부정적 언어를 사용하지 않는다. ② 영유아의 행동을 제지하거나 통제할 필요가 있을 때 해야 할 구체적인 행동을 분명하게 설명
지표1-4-6	칭찬과 격려를 통해 영유아에게 자신감을 준다. ① 칭찬이 필요한 경우 즉시 구체적 행동을 언급하며 칭찬 ② 어려운 일을 시도하거나 용기가 필요할 때 구체적인 행동을 언급하며 격려

[18차시] 통합지표를 통해 본 영유아간 상호작용 시 교사의 역할

1. 영유아 교사 역할

1) 영유아 교사 역할의 개념

- 바람직한 사회적 관계를 형성할 수 있는 기초를 마련
- 자신의 의견이나 생각을 또래에게 말로 표현 하도록 함
- 또래와 긍정적 상호작용을 하도록 격려하는지
- 어린이집에서 지켜야할 약속과 규칙을 익혀나가도록 지원
- 다툼이나 문제가 발생하지 않도록 환경을 마련하고 적절히 개입

2) 영유아 교사 역할의 중요성

- 영유아교사역할의 중요성을 영유아기 교육의 중요성에서 찾을 수 있다. 이 과정에서 핵심적인 역할을 하는 사람이 교사이며 교사에 의해 영유아의 미래가 결정된다.

[19차시] 놀이의 발달

1. 인지적 놀이의 발달단계

- 인지적 놀이는 영유아의 연령, 개념의 이해, 경험적 배경을 반영하는 것이다.
- 1) 기능놀이 : 사물, 사람, 언어를 가지고 단순하고 반복적으로 즐거운 동작을 하는 것이다.
- 2) 구성놀이 : 미리 생각해 놓은 계획에 따라서 구성물을 창작하는 것
- 3) 상징놀이 : 2세경에 시작해서 유아기 전반에 걸쳐서 다른 형태로 진행, 자신의 세계를 상징의 형태로 변형할 수 있을 때 가능
- 4) 사회극놀이 : 상징놀이에서 놀이 내용에 대하여 두 명 이상의 유아가 참여해서 말로 대화하는 경우
- 5) 규칙 있는 게임 : 상호의존적이고 놀이친구들 간의 사전 합의에 의한 이미 정해진 규칙에 의하여 놀이를 하는 것

2. Parten의 사회적 놀이형태

- 사회적 성숙도가 가장 낮은 것에서 시작해서 가장 높은 것까지 6가지 놀이형태 분류
- ① 비참여적 행동
- ② 방관자적 행동
- ③ 혼자놀이
- ④ 병행놀이
- ⑤ 연합놀이
- ⑥ 협동놀이

2. 영유아의 문제행동

- 유기체적 요인과 개인 내적 요인, 개인 외적인 요인 등에 의해 유발되며 개인 외적 요인 중으로는 부모의 양육태도, 사회경제적 수준, 가족관계의 변화(동생의 탄생, 가족의 죽음, 이사 등), 기관 생활의 부적응 등이 있다.

[20차시] 놀이지도 1

1. 놀이의 정의 및 효과

- 1) 놀이의 정의 : 놀이 또는 유희는 인간의 재미를 얻기 위해 하는 행동
- 2) 놀이의 효과 :
 - ① 즐거움과 재미, 희망이라는 치유적인 힘을 가진 의미 있는 활동
 - ② 자발성의 증진
 - ③ 상상력을 통한 자아성장
 - ④ 성취감 형성
 - ⑤ 불안과 두려움의 극복
 - ⑥ 감정의 정화

2. 영유아 놀잇감의 기능적 조건

- 안전성, 적합성, 내구성, 경제성

[21차시] 놀이지도 2

1. 특성에 따른 놀잇감의 종류

- 1) 조작 놀잇감 : 영유아들이 다양한 놀잇감을 조작, 구성해보면서 읽기, 수, 과학, 사회 등에 관련된 기술과 개념들을 습득할 수 있도록 하는 놀잇감
- 2) 실제 놀잇감 : 장남감이나 모형이 아닌 실제 사물을 가지고 다양한 감각 및 구성, 상상놀이를 할 수 있도록 하는 놀잇감
- 3) 구성 놀잇감 : 사용이나 구성 방법이 정해져 있지 않아 영유아가 다양한 방법으로 구성하고 부수고 다시 만들어 볼 수 있는 놀잇감
- 4) 역할 놀잇감 : 유아들이 소꿉놀이 같은 극 놀이나 상상놀이를 할 수 있는 소품
- 5) 대근육 놀잇감 : 대근육 발달을 위한 놀잇감으로 공간이 많이 필요하고 소음이 발생하여 주로 실외에 배치한다. (예> 공과 방망이나 바구니, 터널, 농구골대 등)

2. 연령별 놀이발달의 특징

- 1) 양이의 첫 번째 놀잇감은 엄마이다.
- 2) 생후 3개월 이후부터 손과 입으로 탐색하는 놀이
- 3) ~6개월 : 반복놀이(연습놀이)
- 4) ~12개월 : 손, 다리의 운동능력이 발달하여 밀고 당기기, 물 휘젓기 등의 감각놀이
- 5) 만1세 : 걷기가 가능해져 끌기, 손수레, 큰 공 등과 눈과 손의 협응력 발달로 블록 쌓기, 운전대 돌리기, 큰 상자에 작은 상자 넣기.
- 6) 만2세 : 계단 오리기, 흔들 목마타기, 공 던지고 받기, 구멍에 모양 맞추기, 꼬적이기, 단순한 역할놀이, 또래에게 관심을 보이기는 하나 주로 병행놀이를 함.
- 7) 만3세 유아 : 세발자전거 타기, 달리기, 구슬 꿰기, 가위질, 퍼즐, 그림그리기 등을 즐긴다.
- 8) 만4세 유아 : 한발서기 가능, 놀이 시설에 오르내리기를 한다. 조작놀이를 하며 혼합 구조물을 만들어 극놀이에 활용하기도 한다.
- 9) 만5세 유아 : 인지능력의 발달이 왕성해진다. 발전되고 확장된 역할놀이를 한다.

[22차시] 가정, 지역 그리고 숲과의 연계

1. 어린이집과 가정과의 연계방법

- 부모교육을 다양하게 실시한다.
- 영유아와 가족의 문제를 파악하고 지우너한다.
- 어린이집 운영계획을 수립하여 부모에게 안내한다.

2. 숲 체험놀이

- 숲은 환경과 자연체험의 교육, 건강교육, 창의교육, 동작교육, 사회성 교육, 언어교육, 감각교육, 인성교육이 이루어지는 곳
- 숲은 유아들에게 오감으로 느끼고 체험하면서 자연의 이치를 스스로 터득할 수 있는 공간

[23차시] 놀이치료 1

1. 아동중심의 놀이치료 시 교사가 미리 알고 준비해야 할 부분

- 영유아 연령별 발달에 대해 알아야 한다.
- 영유아의 이상 심리에 대해 알아야 한다.
- 교사 자신의 기질, 성향, 정서, 행동특성, 태도 등의 특성에 대해 파악하고 있어야 한다.

2. 프로이드의 성격구조 모델

- 원초아 : 원시적이고 본능적인 부분으로 원초아의 유일한 목표는 모든 충동을 만족시키는 것이다. 가장 기복적인 욕구, 욕망 두 개의 충동을 나타내기도 한다.
- 자아 : 나이가 들면서 진화하는 것으로 원초아와 초자아 사이의 중재자와 같으며 현실을 직면하는 방식을 나타낸다.
- 초자아 : 학습에 의해 획득되는 것으로 사회적 가치나 도덕적 가치를 의미하는 것. 프로이드의 의식구조 모델의 전의식(의식과 무의식의 중간세계) 단계이기도하다.

[24차시] 놀이치료 2

1. 애착형성 문제로 인한 행동문제

- 물건에 대한 집착과 공유에 대한 거부
- 친구관계 형성과 유지에 부정적 영향
- 자기 신뢰감과 타인에 대한 신뢰감 저하
- 성인의 요구와 지시를 거부·반항함

2. 발달장애란?

- 신체적 적응적 손상을 받게 되어 여러 가지 임상적 장애가 나타나는 것
- 발달장애에는 낮은 지능의 유아(IQ 70이하), 자폐적인 유아, 언어가 늦은 유아 등이 있으며 각각의 어려움에 맞는 치료를 필요로한다.

[25차시] 문제행동 지도

1. 영유아의 문제행동

- 자신과 또래, 교사나 부모들에게 부정적인 영향을 줄 수 있는 행동
- 문제행동을 유발하는 요인으로서는 유기적인 요인, 개인 내적 요인, 개인 외적 요인이 있다.
- 발달의 과정에서 공격성이 나타나기도 하며 점차 사라진다.
- 여러 가지 부정적 측면 등을 가지고 있다.

2. 문제행동 해결을 위한 효과적인 지도법

- 지도는 즉각적, 지속적으로 하여야한다.
- 아이에게 긴장감과 수치심을 주지 않도록 한다.
- 바꾸고자 했던 행동이 강화되지 않도록 주의하여야한다.

[26차시] 4차 산업혁명시대의 인성 1

1. 성숙한 사회

1) 개념

- 높은 수준의 물질문명과 공존하면서도 정신적 풍요와 생활의 질적 향상을 최우선 시 하는 평화롭고 자유로운 사회
- 품위, 교양, 예의가 있는 시민으로 구성된 사회, 긍정적 상호작용과 정의를 바탕으로 공동체적 유대감과 신뢰 관계가 구축된 사회

2) 바람직한 인성

- 바람직한 인성을 갖춘 사람이 된다는 것 : 우리가 될 수 있는 가장 좋은 사람이 된다는 뜻, 도덕적 덕성과 역량을 지닌 사람, 시민적 덕성과 역량을 지닌 사람

3) 성숙한 사회와 구성원과의 관계

- 성숙한 사회의 풍토와 구조, 제도가 그 구성원을 성숙한 구성원으로 성장하게 돕는 밑거름의 역할
- 니부어(Niebuhr)의 주장 : 개인에게 선하게 살라고 요구하기 전에 우선 잘못된 사회적 관행이나 제도를 고쳐야 할 것

2. 데빈(Devine)과 그의 동료들이 내세운 진정한 행복의 원천이 되는 삶의 세 가지 목표

- 1) 좋은 인상 계발 : 우리가 할 수 있는 최선의 사람이 되는 것
- 2) 관계를 사랑하기 : 다른 사람과 좋은 관계 형성 및 유지하기
- 3) 사회에 공헌하기 : 타인의 삶, 공동체에 긍정적인 변화를 가져오기

[27차시] 4차 산업혁명시대의 인성 2

1. 인성 및 인성교육의 개념

- 우리 인간이 지행하고 성취해야하는 인간다운 면모, 성질, 자질, 성품, 덕성이라는 의미, 핵심 역량에는 공감능력, 소통능력, 갈등해결능력, 문제해결능력, 대인관계능력, 자기관리능력 등이 있다.

1) 학자들의 인성 개념 정의 일부

- 박성미·허승희(2012) : 인간이 갖추어야 할 바람직한 심성과 사회적으로 갖추어야 할 가치 있는 인격 및 행동특성

2) 인성교육의 개념

- 인간다운 성품과 역량을 길러주는 교육

3) 인성교육의 목표

- 지적 인성, 도덕적 인성, 시민적 인성을 통합적으로 발전시키는 것

4) 핵심 덕목

- 지적 덕목 : 실천적 지혜를 포함
- 도덕적 덕목 : 성실, 정직, 용기 절제, 배려, 예, 효 등을 포함
- 시민적 덕목 : 인권존중, 준법, 협동, 사회적 책임, 정의 등을 포함

5) 핵심 인성역량

- 지적 인성역량, 도덕적 인성역량, 시민적 사회역량

[28차시] 4차 산업혁명 시대의 창의성 1

1. 창의성의 하위 요소

- 민감성 : 일상생활에서 접할 수 있는 문제나 주위 환경에 대하여 세심한 관심을 가지고, 당연히 여겨지는 것에 대해서도 의문을 품고 생각해 보는 능력으로 새로운 아이디어를 생각해 낼 수 있는 사고 기능
- 상상력 : 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획할 수 있도록 하는 새로운 표상을 만드는 능력. 창의적인 사고력의 원동력
- 유창성 : 특정한 상황에서 가능한 많은 양의 아이디어나 해결책을 산출하는 아이디어의 풍부함, 즉 양적인 능력
- 융통성 : 고정적인 관념, 시각, 사고방식의 틀을 깨고 이를 변환시켜 다양하고 광범위한 아이디어나 해결책을 산출해 내는 능력
- 정교성 : 어떤 사물에 대해 자세하게 설명할 수 있는 능력
- 독창성 : 평범하지 않으면서도 기발하고 독특한 아이디어를 가지고 마음껏 상상해 보는 능력

2. 창의성 발달과 교사의 역할

1) 영아교사의 역할

- 오감 즉 시각, 청각, 미각, 후각, 촉각의 다양한 활동들을 제공하여 민감성 발달을 돕는다.
- 다양한 교구 교재를 제공
- 교사가 동물의 소리나 움직임을 표현해 줌으로써 상상을 자극해준다.

2) 유아교사의 역할

- 적극적이고 체계적인 도움
- 다양한 창의성 기법을 통해서 훈련, 발산적인 발문을 통해 유아의 사고를 자극

3) 창의성의 방해요인

- ① 평가 : 감시하거나 감독하기, 결과만을 중시하기, 부정적 언어사용
- ② 보상의 방법 : 보상과 벌을 유아에게 제공하게 되면 보상 때문에 무엇인가를 하게 되어 창의성은 감소된다.
- ③ 경쟁의 방법 : 경쟁에 있어서도 창의적 표현의 결과에 중점을 두고 경쟁을 유도해야 한다.
- ④ 교사의 태도 : 지시적이고 통제적인 교수방법, 폐쇄적인 발문, 감성부족, 비개방적인 태도(폐쇄성)

[29차시] 4차 산업혁명시대의 창의성 2

1. 창의성 증진요인

- 패러다임 바꾸기, 매일 창의성 수첩 기록하기, 모방은 창조의 시작, 긍정의 힘 가지기, 창의적인 의미 있는 일 하기

2. 도형창의성

- 도형창의성이란 불완전한 점, 선, 면 등을 제시하고 완성하게 하거나, 정확하게 알 수 없는 형태들을 보고 떠오르는 그림을 다양하고 특이하며 정교한 그림으로 창의적으로 표현하는 것을 의미
- 도형 창의성이 있는 아동의 특성으로 무엇인가를 그리고 있을 때 가장 행복해보임. 그리는데 많은 시간을 보냄. 자세한 그림을 그림. 독특한 표현 등이 있다.
- 도형 창의성의 개발, 발전시키기 위해서는 아이들이 그림으로 발산할 수 있도록 도와야 한다.

[30차시] 4차 산업혁명시대의 창의성 3

1. 브레인스토밍

- 1) 정의 : ‘두뇌’ 라는 뜻의 브레인과 ‘폭풍’ 이란 뜻의 스토밍의 합성어로 ‘두뇌폭풍’ 이란 불리며 빠른 시간 안에 많은 아이디어를 낸다는 것에 역점을 둔 아이디어 발상법
- 2) 규칙 : 모든 아이디어를 수용하며 아이디어는 많을수록 좋다는 관점을 가지고 우스꽝스러운 아이디어라도 비난하거나 평가하지 않는 것을 규칙으로 한다.
- 3) 진행방법
 - ① 사전활동 : 워밍업, 그룹 만들기, 리더자와 기록자 및 발표자 정하기
 - ② 본 활동 : 주제 정하기, 토의하기
 - ③ 사후활동 : 평가

2. 색다른 용도법의 유의점 및 활용법

- 처음 적용할 때 유아들에게 친근감을 주기 위해서는 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 사물을 이용하는 것이 좋다.

3. 부모 면담

- 부모와 교사가 함께 영유아에 관한 의견을 나누는 활동
- 영유아에 대한 교육이 최대의 효과를 거둘 수 있도록 협력하는 과정

[31차시] 바른 성장을 위한 기본생활 지도

1. 기본생활지도 원리

- 일관성 있는 반복 : 습관은 하나의 행동을 여러 번 반복함으로써 형상화되고 내면화된다.
- 모델링 : 좋은 습관을 길러주기 위해서는 부모나 교사 또는 주위 어른들이 행동으로 모범을 보여야 한다.
- 동기유발 : 유아의 흥미가 충분히 고려되어 유아가 스스로 좋은 습관을 형성하겠다는 동기유발이 되어야 한다.
- 발달의 시기 고려 : 유아 개인의 발달 수준을 충분히 고려하여 그에 걸맞은 적절한 내용으로 선정·지도해야 한다.

2. 기본생활습관 지도의 개념 및 교육 유형 일부

1) 절제지도

- 개념 : 유아기는 자기주도성이 강하고 자기중심성이 특징인 시기이다. 자신의 행동과 욕구를 조절하고 의사를 표현하는 방법 등을 기본 생활습관 지도를 통해서 가르쳐야 한다.
- 교육유형 : 역할놀이, 표현활동, 게임

2) 청결지도

- 개념 : 청결은 일상생활의 생각이 고정되어 무의식중에 나타나게 되는 생활습관 중의 하나이다. 유아의 평소 생활 중에서 자연스럽게 지도 되어야함.
- 교육유형 : 유아들과 스스로 할 수 있는 일을 이야기 나눈다.
정리와 청소에 대해 이야기 나눈다.

3) 질서지도

- 개념 : 사회를 구성하는 제 요소들이 상태를 유지하기 위하여 지켜야 할 구성원의 약속, 사회를 유지시키는데 기본이 되는 개념
- 교육유형 : 교통규칙에 대해 이야기 나눈다. 유아가 알아야 할 교통규칙에 대해 이야기 나눈다.
길을 건널 때 지켜야 할 사항을 알아본다.

4) 예절지도

- 개념 : 인간관계에 있어서 오랜 생활 습관을 통해 하나의 공통된 생활 방법으로 정립된 규칙과 관습의 체계
- 교육유형 : 식사시간을 촬영한 것 또는 동영상을 보며 이야기를 나눈다. 식사 전, 식사를 할 때 지켜야 약속, 식사 후에 해야 할 일에 대해 이야기 나눈다.

5) 협동지도

- 개념 : 공유된 목표를 성취하기 위해 함께 일하는 것을 의미
- 교육유형 : 단체게임 방법을 설명한 후 시범을 보인다. 게임을 진행한다. 게임을 평가한다.

[32차시] 편식하는 아이를 위한 지도 1

1. 편식의 원인

- 정서적 원인 : 타인의 편식을 보고 따라함, 부모의 관심이나 애정결핍, 음식섭취에 관한 양육자의 강요 등

- 실질적 원인 : 음식물의 냄새 또는 맛에 대한 기호 음식의 질감, 익숙치 않은 음식에 대한 거부감 등

2. 편식으로 인한 부정적 영향

- 피로가 빨리 오며 허약해진다.
- 치아발달이 늦어진다.
- 다리의 발육이 양호하지 않다.
- 소아비만을 유발할 수 있다.

[33차시] 편식하는 아이를 위한 지도 2

1. 편식 아동 지도 방법

- 다양한 이유식 먹이기, 물·국 혼자 마시기, 키 높은 식탁의자에 앉히기, 조리 방법에 변화를 주기, 아이가 음식에 익숙해질 시간을 주기, 아이와 함께 요리해보기, 식사 시간이 즐겁게 느껴지도록 만들기 잘 먹는 또래 아이의 모습을 보여주기 등

2. 편식 아동 지도 시 주의할 점

- 지도 개입 초기에는 절대로 음식을 강요하거나 위협해서는 안 된다. 식사 시간에 충분히 긴장을 풀어주고 강요하지 않는 것이 중요하다.

[34차시] 과식하는 아이를 위한 지도

1. 과식의 원인

- 그릇의 크기, TV를 보면서 먹는 습관, 빨리 먹는 습관, 액상과다 섭취, 가족의 식습관

2. 과식의 사례에 따른 지도방법 일부

- 많이, 그리고 빨리 먹는 아이
 - ① 한번 먹는 식사량을 정해 놓는다.
 - ② 천천히 씹는 습관을 기른다.

3. 과식에 대한 실험 사례 : 과식의 비밀 (출처 : EBS 다큐프라임 아이의 밥상) 일부

- ‘레틴’은 뇌에 전달되기까지 최소 15분이 걸리기 때문에 그보다 빨리 밥을 먹을 경우 뇌가 포만감을 느끼지 못해 더 먹게 된다. 과식을 하지 않으려면 20번 이상 씹고, 20분 이상 식사하는 것이 바람직하다.

[35차시] 배변 훈련 아이를 위한 지도

1. 올바른 기저귀 가는 법

- 기저귀를 가는 동안 부드럽게 이야기하며 영아에게 심리적인 안정감을 준다.
- 기저귀 가는 시간이 영아에게 즐거운 시간이 되도록 한다.
- 철저히 위생적으로 실행되어야 한다.
- 기저귀 교환대는 바닥에서 약 90cm높이가 적당하다.

[36차시] 수면거부 아이를 위한 지도

1. 수면의 중요성

- 잠은 건강은 물론, 기억, 정서, 창의성에 절대적이다.

- 잠은 주의력과 감정조절력을 키우는 전제조건이다.
- 잠은 기억을 구조화한다. 잠을 못 자면 학습은 무용지물이 된다.
- 숙면은 혈압과 심박을 낮춰 심장을 쉬게 한다.

2. 12~24개월 영아의 수면을 방해하는 요인

- 야경증 : 혼란각성이 심한 상태로 대부분의 시간이 지나면 나아지지만 심각하다면 소아정신과의 진료와 상담을 받는 것이 좋다. 야경증은 잠이 부족하거나 스트레스, 피곤할수록 심해진다.

[37차시] 비사회적 행동지도 1

1. 버릇없는 아이의 원인

- ① 기질적인 측면 : 기질적으로 까다로운 아이가 있는데 이러한 아이들은 환경변화에 민감하고 부정적인 방식으로 감정을 표출한다.
- ② 발달 심리학적 측면 : 아이의 세계와 바깥세계와의 충돌과정에서 자아를 들어내는 하나의 방법으로 반항을 사용한다.
- ③ 사회적응 측면 : ‘말을 듣지 않는다.’는 건 아이에게도 나름의 개성과 자아가 형성되어 무조건적으로 엄마 말을 믿는 것이 아닌 아이 스스로 생각하고 판단해서 내리는 ‘자기주장’이다.
- ④ 부모의 양육태도 : 지나치게 관대하게 양육하면 자녀는 여러 가지 상황에서 규칙과 한계를 명확하게 배울 수 있는 기회를 놓치게 된다.

[38차시] 비사회적 행동지도 2

1. 자기밖에 모르는 아이의 특성

- 사회성 훈련이 부족하여 다른 아이들보다 자기중심성이 뚜렷하게 드러나 상대방의 입장을 고려해보지 않고 생각나는 자신의 주장을 일방적으로 표현한다.

[39차시] 부모면담 1

1. 부모면담의 목적

- 유아에 관한 정보를 획득하고 유아교육기관에 대한 부모의 바람을 경청, 부모간의 관심사를 공유하며 유아가 속한 학급의 일반적인 정보와 교사의 교육철학을 공유하는 것이 목적이다.

2. 불만 있는 부모와의 면담

1) 고려할 점

- 일상적 정보와 교육의 성과를 나누는 것 외에 부모의 교육기관이나 교사에 대한 불만으로 인해 상담을 할 때가 있다. 이때 각자의 입장이 다른 경우도 많아 상담에 특별한 주의가 요구된다.

2) 원칙과 전략

- 누가 상담에 참여할 것인지 결정한다.
- 일단 부모의 감정을 이해함을 알린다.
- 부모의 관점을 경청한다.
- 반영적 경청을 한 후 부모의 말을 반영적으로 요약해 준다.
- 교사의 관저미과 비교하여 정리한다.
- 갈등 해결을 위한 단계를 밟는다.
- 갈등 해결에 관한 기관의 원칙이 있다면 그에 따라 해결한다.

[40차시] 부모면담 2

1. 부모상담시 준비사항

- 아이의 장점이나 발전적 모습을 드러낼 수 있는 일화준비
- 개별 상담을 위한 자녀의 작품 및 활동사진 등을 전시
- 상담 시 중요사항을 메모할 수 있는 노트와 필기류 준비
- 다과 및 음료 준비

2. 유형별 부모상담법 일부

- 불평을 자주하는 부모 : 실제적인 문제를 지적할 수 있으므로 경청이 필요, 방어적 설명 및 변명하는 태도는 자제, 실행 가능한 일은 수용하되 그럴 수 없는 일에는 동의하거나 사과하지 않는다.
또한 불평을 해소할 수 있는 방법에 대한 구체적인 생각을 묻는 세부적 질문을 한다.