미래교육의 중심
새로운 경기교육

자율 균형 미래

초등 교육과정 다양화·특색화

유·초 연계 교육과정

실천 사례

경기도교육청
학교교육과정과

미래교육의 중심
새로운 경기교육

자율 균형 미래



GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION



CONTENTS

유·초 연계 교육과정

- 유·초 연계 교육과정 왜 필요할까요? ····· 4
- 유·초 연계 교육과정에는 무엇을 담나요? ····· 5
- 유·초 연계 교육과정 어떻게 만들어갈까요? ····· 6
- 유·초 연계 교육과정 어떻게 실천할까요? ····· 13

※ 참고문헌 ····· 49

유·초 연계 교육과정 왜 필요할까요?

2019개정 누리과정은 우리나라의 만 3~5세 아이들에게 공통적으로 양질의 교육적 경험을 제공하기 위해 국가에서 제시하는 교육과정이자 미래 사회에 부응하는 새로운 교육과정으로, 시대의 요구에 따라 학습자인 유아가 주도하는 놀이를 통해 배움이 구현될 수 있도록 유아 놀이 중심 교육과정으로 나아가는 교육과정이다.

초등 1~2학년군 교육과정은 초등학교에 입학하여 학교생활에 적응하고 기초·기본학습을 위한 역량을 기르는 데 초점을 두는 교육과정으로, 유·초 전환기의 학생들이 초등학교 생활에 안정적으로 적응하는 한편 긍정적인 자아상을 가지고 공동체 구성원들과 따뜻한 관계를 형성하면서 창의성 발현의 기반이 되는 기초학습 역량을 함양할 수 있도록 지원하는 데 중점을 둔다.

유치원과 초등학교 1~2학년 학생들은 인지발달 단계상 유사한 단계에 있고 교육내용이나 교육방법에 큰 차이가 없어 두 교육기관의 교육과정이 자연스럽게 연결될 때 초등학교 입학 초기의 학생들은 학교생활에 편안하게 적응하면서 학습 성취감도 높일 수 있다.

그러나 유·초 연계 교육 관련 연구(장명림 외, 2014)에서 유치원과 초등학교 1학년의 교육과정을 분석한 결과 유치원 교육과정과 초등 1~2학년군 교육과정은 계속성이 약한 것으로 나타났다. 초등 1학년 학기초 적응활동인 「우리들은 1학년」은 유치원 교육과정과 수준 차이가 나지 않았고, 통합교과의 교육내용은 오히려 유치원보다 쉬운 것으로 나타났다.

경기도에서는 초등 1~2학년 학생들의 안정적인 학교생활 적응을 집중지원 하기 위하여 '초등 성장배려학년제'를 운영하고 있는데, 전환기 학생들의 입학 전 교육 경험에 대한 이해를 바탕으로 한 다양한 지역·문화적 배경, 가정의 양육문화 특성, 학생의 개별 특성에 적합한 유연한 유·초 연계 교육과정을 편성·운영할 수 있다.

유·초 연계 교육과정의 의미

초등 성장배려학년제는 초등 1~2학년 학생들의 안정적인 학교생활 적응을 지원하는 교육과정을 의미하나 여기에서는 범위를 유치원을 졸업하는 만 5세 유아반과 초등학교 입학 초기인 1학년을 중심으로 하여 계속성과 계열성을 가지며 학생들의 학교생활 적응과 학습 성취를 효과적으로 지원할 수 있는 교육과정을 의미한다.

유·초 연계 교육과정에는 무엇을 담나요?

유·초 연계 교육과정의 방향은 유·초 전환기 학생들이 변화되는 환경 속에서 좋은 관계를 형성하면서 학교생활에 적응하고 기초·기본학습을 위한 역량을 함양하도록 하는 데 중점을 두고자 한다.

이를 위해 관계 형성, 놀이 활동, 한글 이해 등에 중점을 두고 각 주제별로 유·초 연계 교육과정 편성·운영 사례를 제시하고자 한다.

구 분	기대하는 성장	유·초 연계 교육과정에 담은 내용
관계 형성	공동체성과 사회성을 바탕으로 함께 성장하는 삶	관계형성을 위해서는 다양한 감정을 이해하고 표현하며 타인과의 관계를 맺어가는 다양한 경험이 필요하다. 유치원에서는 초등학교 생활에 적응하기 위한 사전 경험을, 1학년에서는 유치원보다 확장된 사회 속에서 관계성과 사회성을 길러나가며 공동체성을 함양할 수 있도록 지원하는 교육과정을 담았다.
놀이 활동	즐거운 놀이로 배움의 주인공으로 성장하는 삶	발달 단계상 놀이가 곧 배움이 되는 유·초 전환기 학생들의 특성을 고려하여 다양한 놀이 경험이 필요하다. 놀이활동을 통한 학생 주도적인 배움의 경험으로 즐거움과 성취감, 자신감을 키울 수 있도록 다양한 놀이 경험을 반영한 교육과정을 담았다.
한글 이해	한글 이해를 바탕으로 평생학습을 위해 성장하는 삶	입문기의 중요한 과업 중 하나가 한글에 흥미를 가지고 습득하는 것이다. 유·초 전환기 학생들의 발달 특성이나 흥미 등을 고려하면서 한글 이해를 위한 체계적인 학습 경험을 통해 창의성 발현의 기반을 닦을 수 있도록 지원하는 교육과정을 담았다.

유·초 연계 교육과정은 유·초 전환기 학생들을 지도하는 현장 교사들의 이해를 돕고자 관계 형성, 놀이 활동, 한글 이해에 중점을 두어 교육과정을 편성·운영하는 사례를 제시하고 있다. 유·초 전환기 학생들이 좋은 관계를 만들어가면서, 놀이 중심의 유치원 교육과정과 연계한 다양한 놀이 활동을 통해 학교 생활에 적응하고, 한글 이해를 바탕으로 한 배움 과정에서 평생 학습의 발판을 마련할 수 있도록 유·초 연계 교육과정의 실제적인 운영 절차와 사례를 담아보았다.

유·초 연계 교육과정 어떻게 만들어갈까요?

1 단계 유치원 활동 영역 들여다보기

유초 연계 교육과정을 설계하기 위하여 유치원에서 이루어진 학생들의 학습 경험에 대한 이해가 필요하다.

유치원 교육과정에서 제시하고 있는 5가지 활동 영역과 영역별 내용 범주를 살펴봄으로써 유아들이 놀이를 통하여 심신의 건강과 조화로운 발달을 이루는 통합적인 흐름을 살펴볼 수 있다.

유치원의 활동 영역



영역별 내용 범주

영역	내용범주
신체운동·건강	신체활동 즐기기, 건강하게 생활하기, 안전하게 생활하기
의사소통	듣기와 말하기, 읽기와 쓰기에 관심 가지기, 책과 이야기 즐기기
사회관계	나를 알고 존중하기, 더불어 생활하기, 사회에 관심 가지기
예술경험	아름다움 찾아보기, 창의적으로 표현하기, 예술 감상하기
자연탐구	탐구과정 즐기기, 생활 속에서 탐구하기, 자연과 더불어 살기



학생들이 유치원에서 경험한 교육내용이나 활동에 대한 이해 및 분석을 통하여 유·초 연계 교육과정을 편성·운영하고, 이전 학습 경험과의 계속성, 계열성과 연계성을 고려한 유기적인 교육경험을 조직하여 제공함으로써 보다 효과적으로 유·초 전환기 학생들의 성장을 지원할 수 있다.

2 단계 교육과정 주제 설정

유치원의 활동 영역과 내용 범주에 대한 이해를 바탕으로 초등 1학년 교과, 창의적 체험활동, 학교자율과정 분석을 통하여 유·초를 연계하여 운영할 수 있는 주제를 설정한다. 이 때 학교나 학급의 실태 분석, 학생의 특성 및 흥미 등을 고려하는 것이 바람직하다. 여기에서는 관계 형성, 놀이 활동, 한글 이해 세 영역으로 제시하며, 각각 다음과 같은 키워드를 반영하여 교육과정을 설계한다.

교육과정 주제 설정(예시)

관계 형성	초등학교 1학년 학생들이 유치원 학생들과 함께 의사소통 및 놀이 활동 등을 통해 서로 원만한 관계를 형성하면서 모두가 행복한 학교생활을 할 수 있도록 지원하는 배움 과정	주제: 모두가 행복한 교실 만들기
놀이 활동	초등학교 1학년과 유치원 만 5세 유아의 교육과정 연계로 초등 1학년 학생에게는 지속적인 놀이 경험을 제공하고 유치원 원아들에게는 놀이 경험을 확장할 수 있도록 지원하는 배움 과정	주제: 봄과 함께 놀아요
한글 이해	유치원 졸업 시기에 초등학교 기초 한글해득 프로그램에 참여하거나, 초등학교 1학년 초에 학생 진단에 따른 맞춤형 교육과 놀이를 통한 한글 습득이 이루어지는 배움 과정	주제: 바른 말, 재미 글!

교육과정 키워드(예시)

관계 형성	자기조절	공감	소통	갈등조정
놀이 활동	주도성	몰입	즐거움	과정지향
한글 이해	관심	탐색	재미	창의성



유초 연계 교육과정의 주제로 관계 형성, 놀이 활동, 한글 이해의 세 영역으로 제시되어 있으나 학교 및 학년(급) 실태에 따라 중점을 둘 부분을 다르게 설정할 수 있다. 교육과정 키워드 역시 교사 협의를 통하여 중점적으로 반영할 가치나 내용 요소를 중심으로 교육과정 키워드를 선정하여 활용할 수 있다.

3 단계 교육과정 편제

유·초 연계 교육과정의 편제는 유치원-초등 1학년 교사 협의회를 통하여 편성·운영할 수 있으며, 유·초 연계 교육과정의 운영을 위해 학교자율과정을 활용하면 시간 배당의 융통성과 교육과정 운영의 탄력성을 동시에 확보할 수 있다.

학교자율과정 운영을 위하여 교과(군) 수업시수의 20% 범위 내에서 감축한 시수를 활용하게 되는데 어느 부분에 중점을 두어 연계 교육과정을 운영하느냐에 따라 교육과정 편제가 달라질 수 있다.

학교자율과정으로 편성하는 유·초 연계 교육과정(예시)

기본 편제

1학년군		
과목		기준 시수
교과군	국어	210
	수학	120
	바생	60
	슬생	90
	즐생	180
	소계	660
창의적 체험 활동	창체	170
	안전	30
	소계	200
연간 총 수업시간 수		860

관계 형성 중심 연계
모두가 행복한 교실 만들기

본교 시수			
자율 증감	최종 편성	학교자율과정 감축	학교자율과정 연계
-2	208	2	
	120		
-2	58	2	
-2	88	2	
	180		
	654	6	
	170		10
	30		
	200		10
-6	854	16(연계10 포함)	
	860		

놀이 활동 중심 연계
봄과 함께 놀아요

본교 시수			
자율 증감	최종 편성	학교자율과정 감축	학교자율과정 연계
	210		
	120		
	60		
-1	89	1	
-5	175	5	
	564		
	170		5
	30		
	200	6	5
-6	854	11(연계5 포함)	
	860		

한글 이해 중심 연계
바른 말, 재미 글!

본교 시수			
자율 증감	최종 편성	학교자율과정 감축	학교자율과정 연계
-19	191	19	
	120		
	60		
	90		
	180		
	641	19	
	170		5
	30		
	200		5
-19	841	24(연계5 포함)	
	860		



여기에 제시한 예시는 관련 교과 시수를 감축하고 창의적 체험활동 영역을 연계 운영하는 형태로 20차시 내외의 시수에 대해 교육과정 편성하고 있는데, 학교별로 시수 편제 기준을 준수하면서 교육과정의 운영 주제, 학생 여건 및 교육공동체의 의견을 반영하여 융통성 있게 편성할 수 있다.

4 단계 성취기준 재구조화

연계 교육과정 운영을 위한 구체적인 논의 과정으로 먼저 유치원 활동 영역별 교육목표와 초등 1~2학년군의 관련 교과 목표를 비교해볼 수 있다.

유치원 '의사소통'영역과 1~2학년군 국어과 목표

유치원	일상생활에 필요한 의사소통 능력과 상상력을 기른다.
1~2학년군	취학 전의 국어 경험을 발전시켜 일상생활과 학습에 필요한 기초문식성을 갖추고, 말과 글(또는 책)에 흥미를 가진다.

유치원 '사회관계'영역과 1~2학년군 바른생활과 목표

유치원	자신의 존중하고 더불어 생활하는 태도를 가진다.
1~2학년군	더불어 사는 데 필요한 공동체 의식을 함양하고, 자기 관리 능력과 의사소통 능력을 기른다.

유치원의 교육과정의 영역별 내용범주에 따른 세부 내용과 교과별 성취기준을 함께 살펴봄으로써 구체적으로 연계성을 파악할 수 있다.

유치원 교육과정 의사소통 영역

내용범주	내용
듣기와 말하기	말이나 이야기를 관심있게 듣는다.
	자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.
	상황에 적절한 단어를 사용하여 말한다.
	상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말한다.
	바른 태도로 듣고 말한다.
	고운 말을 사용한다.
책과 이야기 즐기기	책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.
	동화, 동시에서 말의 재미를 느낀다.
	말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.

초등 1~2학년군 국어과 성취기준

영역	내용
듣기·말하기	상황에 어울리는 인사말을 주고받는다.
	일이 일어난 순서를 고려하며 듣고 말한다.
	자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.
	듣는 이를 바라보며 바른 자세로 자신 있게 말한다.
	말하는 이와 말의 내용에 집중하며 듣는다.
	바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다.
문학	느낌과 분위기를 살려 그림책, 시나 노래, 짧은 이야기를 들려주거나 듣는다.
	인물의 모습, 행동, 마음을 상상하며 그림책, 시나 노래, 이야기를 감상한다.
	여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.
	자신의 생각이나 겪은 일을 시나 노래, 이야기 등으로 표현한다.
	시나 노래, 이야기에 흥미를 가진다.

유치원 교육과정과 초등 1~2학년군 교육과정의 연계성을 대강 파악한 후에는 유초 연계 교육과정 주제에 맞게 성취기준을 재구조화하여 구체적으로 제시하는 것이 좋다.

성취기준 재구조화 (일부 예시)

유치원 교육과정

내용범주	내 용
나를 알고 존중하기	▸나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다.
더불어 생활하기	▸ 친구와 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다. ▸ 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.
듣기와 말하기	▸ 고운 말을 사용한다. ▸ 말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.

초등 1학년 교육과정

내용범주 (기능)	성취기준
놀이하기	[2즐01-01] 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다.
표현, 전달하기 (기능)	[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다. [2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다.

[유초-관계-01] 갈등 상황에서 자신의 감정을 적절하게 표현하는 방법을 알고 대화로 해결한다.

관계 형성	모두가 행복한 교실 만들기	[유초-관계-01] 갈등 상황에서 자신의 감정을 적절하게 표현하는 방법을 알고 대화로 해결한다. [유초-관계-02] 다른 사람을 이해하고 공동체 생활에 필요한 규칙과 약속을 지킨다.
놀이 활동	봄과 함께 놀아요	[유초-놀이-01] 신체놀이를 통해 봄철 날씨와 생활모습을 이해한다. [유초-놀이-02] 친구와 함께하는 놀이를 통해 봄철 동식물에 대해 알아본다.
한글 이해	바른 말, 재미 글!	[유초-한글-01] 글자에 관심을 갖고 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다. [유초-한글-02] 한글 자모의 이름과 소릿값을 알고 자신의 생각이나 느낌을 자신있게 표현한다.



유치원 교육과정과 초등학교 교육과정의 기본적인 체제나 용어는 약간 다르지만, 주제와 관련하여 유치원 교육과정에서는 영역별 내용범주와 세부내용을, 초등학교 교육과정에서는 교과 성취기준을 추출하여 학교 및 학년(급)에서 추구하고자 하는 교육활동 방향과 내용에 맞게 성취기준을 재구조화하여 구체적으로 제시할 수 있다.

5 단계 교수학습과 평가 설계

학생들의 배움을 확인하기 위해서는 먼저 본 학습과제와 연계하여 학생들이 갖고 있는 이전의 학습 경험을 중심으로 인지적 요소와 태도, 관계 등을 종합적으로 파악해 보는 진단활동을 진행해 본다. 이러한 진단활동을 통하여 교사가 학생들을 지도할 때 좀 더 고려할 사항과 수업에 반영할 부분을 파악하고, 유·초 전환기 학생들의 특징과 흥미 등을 반영하여 효과적인 재료와 학습 방법을 활용하는 학생 중심의 수업이 이루어질 수 있도록 교수학습을 설계한다. 이 때 수업의 흐름 속에서 학급 및 학생의 특성 및 평가요소에 맞는 적절한 방법으로 평가하고, 평가의 과정과 결과 전반에 걸쳐 학생 맞춤형 피드백을 제공할 수 있도록 성장중심평가도 함께 설계한다.

유초 연계 교육과정 배움중심수업 설계(일부 예시)

차시	소주제	주요 학습 활동	유·초 연계 운영	평가 계획
1-2	어서 와! 초등학교는 처음이지?	• 우리 함께 만나요. - 1학년 교실에 유치원 동생 초대하기 - 인사 나누고 소개하기 - 학교 둘러보기 - 함께 놀이하기	‣ 유치원 동생들을 초대하여 초등학교를 경험할 수 있는 기회를 제공한다.	
3-4	기분을 말해봐	• 기분을 말해봐 - '기분을 말해봐' 그림책에 나온 주인공 표정 알기 - 기분을 나타내는 말 찾기 - 기분을 나타내는 말하기		**진단 활동**

성장중심평가 설계(진단활동일부 예시)

진단영역	지성/**감성**/시민성	진단시기
진단요소	**공감과 경청/의사소통**	3-4차시, 수시
진단방법	• 기분을 말해봐 - '기분을 말해봐' 그림책에 나온 주인공 표정 알기 - 기분을 나타내는 말 찾기 - 기분을 나타내는 말하기	
평가과제	자신의 감정을 인식하고 자신의 감정을 다른 사람에게 전달할 수 있다.	
피드백	✋ 대인관계 역량을 기르기 위해 자신의 감정을 표현하는 것은 중요하다. 〈이하 내용 생략〉	



유·초 연계 교육과정 운영을 위하여 교육과정과 수업, 평가가 일관성 있게 운영될 수 있도록 수업을 설계하는 과정에서 평가계획을 함께 고민하고 수립하여 실천한다. 이 때 학습과제와 관련한 진단활동을 통하여 학생들의 출발점을 확인하고 관찰된 특성을 수업과 평가에 반영하여 학생의 성장을 적극적으로 지원한다.

6 단계 돌아보기

유·초 연계 교육과정을 실행해본 후 유치원 교사들과 초등 1학년 교사들이 함께 교육과정 성찰회 또는 작은 발표회, 컨퍼런스 등을 통하여 일련의 과정들을 되돌아보면서 실천 내용을 공유하고 발전 방향을 모색해나갈 수 있다.

유·초 연계 교육과정 운영 성찰 과정 (예시)



유·초 연계 교육과정 운영 성찰을 위한 질문 (예시)

학부모	▸ 유치원 졸업반 유아들과 1학년 학생들이 함께 참여한 배움활동이 학생들의 학교생활 적응에 도움이 된다고 생각하신가요? ▸ 유·초 연계 교육과정이 앞으로도 지속적으로 운영되기를 바라나요? 그 이유는 무엇인가요? ▸ 유·초 연계 교육활동으로 이루어졌으면 하는 내용이 있나요?
학생	▸ 유치원 동생들과 (1학년 선배들과) 함께 한 수업활동에 대해서 어떻게 생각하나요? ▸ 유치원 동생들과 (1학년 선배들과) 함께 한 수업활동에서 재미있었던 활동은 무엇인가요? ▸ 유치원 동생들과 (1학년 선배들과) 함께 한 수업활동에 어렵거나 불편했던 점은 무엇인가요?
교사	▸ 유·초 연계 교육과정을 운영하면서 가장 좋았던 부분은 무엇인가요? ▸ 유·초 연계 교육과정을 계획, 운영하는 과정에서 가장 어려웠던 부분은 무엇인가요? ▸ 앞으로도 지속적으로 반영되면 좋은 부분은 무엇인가요? 올해 운영한 부분 중 수정 반영이 필요한 부분은 무엇인가요?



유·초 연계 교육과정 운영 전반을 돌아보는 과정에서 모든 교육공동체의 다양한 의견을 공유하는 경험이 중요하다. 이 때 유치원이나 초등학교 1학년 학생들의 경우 설문지를 활용하기에 어려움이 있으므로 간단한 질문을 만들어서 편안하게 대화를 나누며 생각을 살펴볼 수 있다. 학부모나 교사들의 경우 학교/학년 상황에 맞는 적절한 방법으로 다양한 의견을 공유하고, 이를 당해 연도 교육과정 평가 및 차기년도 교육 계획에 반영할 수 있다.

유·초 연계 교육과정 어떻게 실천할까요?

주제 1 관계형성 모두가 행복한 교실 만들기

역량	공동체 역량, 의사소통 역량, 자기관리 역량
성취기준 (재구조화)	[유초-관계-01] 갈등 상황에서 자신의 감정을 적절하게 표현하는 방법을 알고 대화로 해결한다. [유초-관계-02] 다른 사람을 이해하고 공동체 생활에 필요한 규칙과 약속을 지킨다.
소주제명	어서와! 초등학교는 처음이지? / 나와 너 알기 / 친구와 함께 / 학급의 비전과 약속 정하기 / 행복한 교실

관련교과 및 단원	유치원	초등 1
	안녕 친구들, 만나서 반가워!	통합-봄-1. 학교에 가면 국어 1-1-5. 다정하게 인사해요.

교육과정-수업-평가 미리보기

과정	교수·학습 활동	
어서 와! 초등학교는 처음이지?	• 우리 함께 만나요. • 초등학교를 소개합니다.	통합
기분을 말해봐	• 오늘 나의 기분 표현하기 • 감정 카드 만들기	진단활동
나와 너 알기	• 나는 누구일까 • 너는 누구일까	통합
친구와 함께	• 동의 구하기(경계교육) • 나 전달법으로 대화하기	통합 구술평가
학급의 비전과 약속 정하기	• 학급의 비전 세우기 • 학급 약속 만들기	
행복한 교실 만들기	• 함께여서 좋아요. • 나누면 행복해요.	자기평가

유·초 연계 방향

- 누리교육과정의 사회관계 영역 및 의사소통 영역과 초등 1학년의 입학초기 적응활동 및 통합교과를 중심으로 연계하여 교육과정 재구성
- 나와 친구의 특징 찾기 등 친구들과 관계 형성 놀이를 통해 유치원과 초등의 활동이 크게 다르지 않음을 이해하고 낯선 환경에 잘 적응할 수 있는 내용으로 수업 운영
- 진단활동을 통하여 학생들의 출발점을 진단하고, 수업 및 평가를 통하여 자신의 감정을 표현하고 공동체 생활에 필요한 규칙과 약속을 지키는 태도를 내면화하는 기회 제공
- 유·초 연계 교육과정 운영을 통하여 유치원 원아들에게는 입학에 대한 두려움이나 불안감을 해소하고, 1학년 학생들에게는 학교 생활 적응 및 행복한 학교 생활에 대한 인식 제공

가. 주제에 담은 생각

유치원을 졸업하고 초등학교에 입학 아이들에게 주어지는 가장 큰 과업은 아마도 학교생활 적응일 것이다. 아이들이 '학교생활에 적응한다'는 것은 무엇을 의미할까? 초등학교에 입학한 1학년 아이들에게 교실, 학교라는 곳은 새로운 환경임과 동시에 새로운 사람들과 새로운 관계를 형성하는 매우 중요한 공간이다. 아이들은 이 낯선 공간에서 만나는 친구나 선생님에게 자신의 감정을 적절하게 표현하고 원만한 관계를 맺고 유지할 수 있는 능력을 갖추어 나가야 한다. 이러한 능력은 다양한 경험을 통해 발달된다. 따라서 학교에서는 아이들의 발달단계를 고려하여 공동체 속에서 관계성과 사회성을 기를 수 있도록 지원해야 한다. 이를 위해 아이들 스스로 자신이 누구인지, 자기가 좋아하고 잘하는 일은 무엇인지 파악하는 등 자기 이해 활동을 통해 자신의 모습을 긍정적으로 인식하도록 도와야 한다. 또한, 다양한 공동체 활동을 통해 친구와 교사 등 타인에 대한 이해와 존중이 이루어질 수 있도록 한다. 가정과 유치원이나 어린이집을 중심으로 한 삶의 영역이 학교로 확대되면서 새롭게 만나는 다양한 사람들과의 관계 속에서 공동체의 규칙이 필요함을 깨닫고 실천할 수 있는 경험을 제공해야 한다.

초등학교 입학 전후에자기관리 역량, 의사소통 역량, 공동체 역량을 기를 수 있도록 '자기조절, 공감, 소통, 갈등 조정'등의 키워드를 중심으로 학생-학생 간 교사-학생 간 따뜻한 관계 맺기 중심 교육과정을 운영할 필요가 있다.

나. 관계 형성이 이루어지는 교실

학생들이 친구들과 원만한 관계를 형성하는 것은 쉬운 것 같으면서도 매우 어려운 일이다. 초등학교 1학년 학생 중에는 같은 학년 친구들과의 관계 형성이 원만히 이루어지지 못한 경우 쉬는 시간에 운동장에서 자기보다 어린 병설유치원 학생들과 어울리는 모습을 보이기도 한다. 친구들에게 자신의 의사를 표현하는 것이 서툴고 여러 번 친구들에게 거부당했던 경험이 있는 학생일수록 자신보다 어린 학생들과 어울리며 '자신이 부족하지 않음'을 느끼곤 한다. 하지만 친구, 유치원 동생 등 대상에 따라 관계를 형성할 때 의사소통의 모습이 달라지고, 경계를 세워 행동해야 한다는 것을 아는 것도 바른 관계 형성을 위해 필요하다. 따라서 1학년 학생들과 유치원 학생이 함께 모여 자신들이 생각하는 친구의 의미, 친구와 동생들과의 놀이 활동, 공부하는 활동 등의 모습이 서로 다름을 이야기 나누면서 친구와의 관계를 이해하고 자신에 맞는 행동(1학년은 교실 바닥에 눕지 않으며 공부 시간에 책상에 앉는 모습 등)을 형성해 나갈 수 있도록 한다.

또한 '동의 구하기' 놀이 활동을 통해 다른 사람과 생활할 때 서로 동의를 구하며 행동하고 의사소통해야 함을 인식하며, 거절의 의미가 자신을 거부하는 것의 의미가 아님을 학생들이 인식할 수 있도록 하여 '함께하는 것, 거절하는 것' 등의 의사 표현을 누구나 할 수 있음을 인정하고 받아들일 수 있도록 한다.

이와 더불어 고학년 학생들과 어떻게 의사소통을 하면 좋을지 함께 고민하는 시간을 갖고 실천하면서 모두가 행복한 학교생활을 할 수 있도록 지원한다.

다. 교육과정 설계

1) 유·초 연계 성취기준 재구조화

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="2">모두가 행복한 교실 만들기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">유·초
연계
내용
체계</td><td>유치원</td><td>초등1학년</td></tr>
<tr><td>
<table>
<tr><td>영역</td><td>사회관계, 의사소통</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>내용범주</td><td>내 용</td></tr>
<tr><td>나를 알고 존중하기</td><td>▸나를 알고 소중히 여긴다.
▸나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다.</td></tr>
<tr><td>더불어 생활하기</td><td>▸친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.
▸친구와 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다.
▸서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.
▸친구와 어른께 예의 바르게 행동한다.
▸약속과 규칙의 필요성을 알고 지낸다.</td></tr>
<tr><td>듣기와 말하기</td><td>▸고운 말을 사용한다.
▸말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.</td></tr>
</table>
</td><td>
<table>
<tr><td>교과, 창체</td><td>바른생활, 슬기로운 생활, 즐거운 생활, 국어, 자율활동</td></tr>
</table>
<table>
<tr><td>내용범주
(기능)</td><td>성취기준</td></tr>
<tr><td>관계맺기</td><td>[2바01-01] 학교 생활에 필요한 규칙과 약속을 정하고 지킨다.</td></tr>
<tr><td>조사하기</td><td>[2슬01-02] 여러 친구의 다양한 특성을 이해하고 친구와 잘 지내는 방법을 알아본다.
[2슬01-04] 나의 과거와 현재 모습을 통해서 재능과 흥미를 찾고, 이에 근거하여 미래의 모습을 예상한다.</td></tr>
<tr><td>놀이하기</td><td>[2즐01-01] 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다.</td></tr>
<tr><td>표현, 전달하기
(기능)</td><td>[2국01-03] 자신의 감정을 표현하며 대화를 나눈다.
[2국01-06] 바르고 고운 말을 사용하여 말하는 태도를 지닌다.</td></tr>
<tr><td>공감, 배려, 협력 실천하기</td><td>[자율활동] 공감, 배려, 협력 등을 지속적으로 실천하여 다른 사람과의 관계를 원만하게 형성할 수 있는 능력을 키운다.</td></tr>
</table>
</td></tr>
<tr><td>성취기준
재구조화</td><td colspan="2">[유초-관계-01] 갈등 상황에서 자신의 감정을 적절하게 표현하는 방법을 알고 대화로 해결한다.
[유초-관계-02] 다른 사람을 이해하고 공동체 생활에 필요한 규칙과 약속을 지킨다.</td></tr>
</table>

2) 유·초 연계 내용

유아와 초등 1학년 학생 모두 자신과 더불어 생활하는 친구에 대한 이해가 필요하다. 창체 시간을 이용하여 유아와 초등 1학년 학생들이 유치원 교실에 모여 '친구의 개념'에 대해 서로 이야기 나누고, 나와 동생, 선배들, 친구와 다른 점을 알아보는 활동을 통해 서로의 다름을 인정하는 태도를 기르도록 한다.

그리고 친구들과 있었던 이야기를 나누며, 갈등 상황을 겪었던 때를 떠올리고 그때의 감정을 이야기 나누며 의사소통이 이루어지도록 한다. 여러 친구들과 한 공간에서 생활하면서 서로를 배려해야 함을 알고 의사소통이 중요함을 인식할 수 있도록 '동의 구하기' 놀이를 1학년 교실에서 해 본다. 1학년 교실은 개인 책상, 사물함과 공동으로 사용하는 공간이 함께 구성되어 있어 개인의 경계가 유치원보다 좀 더 뚜렷이 나타날 것이다.

이렇게 유치원의 사회관계, 의사소통 영역과 초등의 1학년 창의적 체험활동의 적응 시간을 연계하여 관계 형성 주제를 운영할 수 있다.

유치원	초등 1학년	연계
[12월] 초등학교 탐방 - 학교 외부 시설 관찰		**[12월] 초등학교를 소개합니다.** - 학교 외부 시설, 교실 관찰 - 1학년 학생들과 질의응답 활동
[친구야 사랑해] - 친구 이름 외우기 놀이	[친구 알기] - 친구 찾기 놀이 - 친구 소개하기	**[3월] 너는 누구일까** - 유치원 동생과 1학년 친구 관계의 차이 이해 - 친구 찾기 놀이를 통해 유치원 때처럼 친구를 아는 것이 중요한 것임을 알게 함 - 친구 이름을 아는 것을 넘어 친구들에 대해 관심을 가지고 배려해야 함을 느끼게 함
- 자신의 장난감을 친구가 가져갔다고 하는 등의 갈등 상황	[동의 구하기] - 학급 규칙을 통한 경계 세우기	**[어린이를 위한 동의 구하기]** - 동의 구하기 놀이 활동을 통해 친구, 동생, 선생님 등 동의 구하기가 필요함을 느낌 - 서로에게 보이지 않지만 지켜야 할 경계가 있음을 인식하기

3) 유·초 연계 교육과정 재구성



라. 배움중심수업 및 성장중심평가의 설계

1) 배움중심수업 설계

차시	소주제	교수 학습 활동	유·초 연계 방법	평가 방법	비고
1-2	어서 와! 초등학교는 처음이지?	• 우리 함께 만나요. - 1학년 교실에 유치원 동생 초대하기 - 인사 나누고 소개하기 - 학교 둘러보기 - 함께 놀이하기 • 초등학교를 소개합니다. - (유치원 동생들이) 입학 전 걱정되는 점, 기대되는 점, 궁금한 점 등이 무엇인지 질문하기 - (초등 1학년) 질문에 대한 경험과 생각 나누기 - 유치원과 초등학교의 같은 점과 다른 점 알려주기 - 친구와 잘 지내기 위한 나만의 방법 알려주기	**연계** ‣유치원 동생들을 초대하여 초등학교를 경험할 수 있는 기회 제공하기 ‣초등학교 방문이 어려운 경우 질문, 소개자료 등을 편지, 영상자료 등으로 만들어 공유하기		
3-4	기분을 말해봐	• 기분을 말해봐 - '기분을 말해봐' 그림책에 나온 주인공 표정 알기 - 기분을 나타내는 말 찾기 • 오늘 나의 기분 표현하기 - 표정 스티커로 오늘의 기분 나타내기 - 오늘 기분이 좋은 이유/좋지 않은 이유 말하기 • 감정 카드 만들기 - 자신의 감정을 표현할 카드 만들기 - 선택1) 얼굴 표정으로 표현하기 - 선택2) 이모티콘으로 표현하기 - 선택3) 글자 카드로 표현하기		**진단 활동**	
5-6	나는 누구일까	• 나를 나타낼 수 있는 것 찾기 - 이름, 가족, 좋아하는 것, 잘하는 것 등 • 나의 보물 발견하기 - 나의 좋은 점, 좋은 이유 찾기 - 내가 소중한 이유 찾기 • 나를 표현하기 - 나를 그림으로 그린다면? (동물, 과일, 꽃 등) - 나 소개하기 (노래: 당신은 누구십니까?)	‣유치원 (이름소개) 때 보다 더 확장된 내용으로 나 소개하기		‣한글 쓰기가 유창하지 않은 아이들은 글이나 그림 등 자기가 표현할 수 있는 다양한 방법을 허용함
7-9	너는 누구일까	• 친구란 어떤 사람일까? - 친구야 모여라~ - 친구와 가족, 유치원 동생들과의 차이점은 무엇일까? - 유치원 때와는 다른 친구들의 모습 찾아보기 • 친구에 대해 무엇을 알고 있나요? - 친구에 대해 궁금한 점이 무엇인지 인터뷰 활동 • 친하게 지내고 싶은 친구는 누구인가? - 친구 탐색하기 - 친구 관계도 그리기 • 친구 찾기 놀이 - 유치원 때 했던 친구 알기 놀이하기 - 원 모양으로 앉아 술래가 '형이 있는 친구 나와라' 하면 해당 학생이 원 가운데에서 노래에 맞춰 춤추다 노래가 멈추면 빈 자리에 가서 앉기 - 자리에 못 앉은 학생이 술래가 되어 친구 찾기 놀이하기	**연계** ‣유치원, 초등1학년 아이들이 생각하는 친구의 의미를 나누며, 친구 관계 이해하기 ‣유치원 때 했던 친구 알기 놀이를 해 보고, 친구 찾기 놀이를 통해 친구에 대해 더 관심 갖기		‣자기와 타인 이해를 위한 요소들을 교사가 일방적으로 정하지 않고 아이들과 질문을 통한 협의 과정을 거쳐서 정함

차시	소주제	교수 학습 활동	유·초 연계 방법	평가 방법	비고
10	어린이를 위한 동의 구하기	• 어린이를 위한 동의 구하기 영상보기 – https://youtu.be/hPEQg4EVrA4 (2′30″) • 영상의 내용으로 이야기 나누기 • 동의 구하기 연습하기 – 개별로 스티커 5개씩 배부하기 – 둘씩 만나 가위바위보 하기 – 이긴 친구가 진 친구에게 스티커 붙이기 (스티커 붙여도 되는지, 어디에 붙이면 되는지 묻기) – 5명을 만난 후 제자리에 돌아오기 • 활동 후 소감 나누기	**연계** ‣ 유치원 만 5세아와 초등1학년이 함께 동의구하기 의미 알기와 놀이를 통한 연습하기		‣ 아이들의 발달 단계를 고려하여 활동 중심, 놀이 중심으로 운영함
11-12	나 전달법으로 대화하기	• 나 전달법으로 말하는 방법 알기 – 너의 행동/나의 감정/부탁의 말 • 나 전달법으로 말하는 방법 연습하기 – 상황제시(친구가 실수해서 내 물건 떨어뜨렸을 때, 친구가 나를 놀릴 때, 친구가 화낼 때, 친구가 때릴 때 등) – 상황에 적절하게 나 전달법으로 말하기 • 활동 후 소감 나누기		**구술 평가**	
13-14	학급 비전 및 학급 약속 만들기	• 우리 반 비전 세우기 – 학교는 어떤 곳이어야 할까요? – 우리 반은 어떤 곳이어야 할까요? • 학급 약속 만들기 – 이런 친구 모습은 싫어요 – 이런 친구 모습은 좋아요 – 우리가 꿈꾸는 우리 반을 위해 우리는 어떻게 행동해야 할까요? – 평화로운 우리 반을 위해 어떤 약속이 필요할까요? • 다짐하기 : 우리 반의 약속 제정 후 서명하여 게시하기	‣ 갈등 상황 이전에 공동체 약속의 필요성 알기 ‣ 학급 약속을 지키며 우리 반의 비전 정하기		
15-16	행복한 교실 만들기	• 함께여서 좋아요. – 친구랑 하면 좋은 것은? – 친구랑 하고 싶은 공부는? • 나누면 행복해요 – 의미 있는 나의 역할 정하기(1인1역) – 행복한 학급을 만들기 위한 나의 실천 모습 이야기 나누기 – 약속을 안 지켰을 때의 교실 모습 토의하기 – 나의 실천 모습 평가 안내하기		**자기 평가**	‣ '나' 이해를 시작으로 친구, 교사 등 타인 관계 속에서 존재한다는 것과 하나의 공동체를 이룸을 자연스럽게 이해하도록 지도함

2) 성장중심평가 설계

가) 진단 활동

진단영역	지성/**감성**/시민성	진단시기
진단요소	**공감과 경청/의사소통**	3-4차시, 수시
진단방법	• '기분을 말해봐' 그림책에 나온 주인공 표정 알기, 기분을 나타내는 말 찾기 • 표정 스티커로 오늘의 기분(좋은 이유/좋지 않은 이유) 말하기 • 표정 그리기: 자신의 기분 스티커로 사용할 다양한 표정 카드 만들기	
평가과제	자신의 감정을 인식하고 자신의 감정을 다른 사람에게 전달할 수 있다.	
피드백 전략	✋ 대인관계 역량을 기르기 위해 자신의 감정을 표현하는 것은 중요하다. 하지만 1학년 학생들에게 감정 표현과 공감, 의사소통하는 것은 어려울 수 있다. 학생들에게 친숙한 그림책을 보며 학생들이 다양한 감정을 이해하고 있는지 확인하고, 자신의 기분을 다른 사람에게 말로 전달할 수 있는지 확인한다. ✋ 교사는 자신의 감정 표현이 어려운 학생들을 위해 교실 환경에 [다양한 감정 카드]를 전시하고 이를 활용하여 기분 말하기를 연습할 수 있도록 한다. ✋ 매일 수업 전 간단하게 기분 말하기 활동을 계속하면서 학생들의 감정을 파악하고 학생들의 상황을 진단하며, 의사소통 역량을 기를 수 있도록 한다.	

나) 구술평가

성취기준	[유초-관계-01] 갈등 상황에서 자신의 감정을 적절하게 표현하는 방법을 알고 대화로 해결한다.
평가과제	나 전달법으로 대화하는 방법 알기 다양한 상황을 주고 나 전달법으로 대화하는 방법 연습하기(역할놀이 시연)
채점기준안	수준 / 평가요소 × 나 전달법으로 대화하기
피드백 전략	✋ 나 전달법으로 말하는 방법을 익혀 생활화하는 데는 많은 시간이 소요된다. 학급 내에서 갈등이 발생할 때마다 개별적으로 또는 학급 전체가 지속적으로 끈기있게 인내를 가지고 연습이 필요하다. 친구의 말이나 행동에 대해 나의 감정을 솔직하게 표현하고 부탁의 말을 함으로써 비폭력 대화를 시도하고 평화로운 친구 관계를 형성하는 데 도움이 될 수 있다.

수준 / 평가요소		나 전달법으로 대화하기
성취기준 도달	매우 잘함	친구의 행동, 나의 감정, 부탁의 말로 진행하는 나 전달법으로 대화하는 방법을 알고 다양한 상황에서 친구와 갈등이 생겼을 때 평화롭게 해결하는 경우
	잘함	친구의 행동, 나의 감정, 부탁의 말로 진행하는 나 전달법으로 대화하는 방법을 알고 친구와 갈등이 생겼을 때 평화롭게 해결하는 경우
	보통	나 전달법으로 대화하는 방법을 알고 있으나 상황에 따라 친구와 갈등이 생겼을 때 해결의 어려움이 있는 경우
성취기준 미도달	노력요함	나 전달법으로 대화하는 방법을 잘 알지 못하여 친구와 갈등이 생겼을 때 해결하기 어려운 경우

다) 자기평가

<table>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="3">[유초-관계-02] 다른 사람을 이해하고 공동체 생활에 필요한 규칙과 약속을 지킨다.</td></tr>
<tr><td>평가과제</td><td colspan="3">행복한 학급을 만들기 위한 규칙과 약속 정하고 실천하기</td></tr>
<tr><td>채점기준안</td><td colspan="3"><table>
<tr><td>수준 ＼ 평가요소</td><td colspan="2">약속 정하여 실천하기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">성취기준 도달</td><td>매우 잘함</td><td>행복한 학급을 만들기 위해 지켜야 할 규칙과 약속을 여러 가지 정하여 그 활동을 꾸준하고 적극적으로 실천하는 경우</td></tr>
<tr><td>잘함</td><td>행복한 학급을 만들기 위해 지켜야 할 규칙과 약속을 정하여 그 활동을 실천하려고 노력한 경우</td></tr>
<tr><td>보통</td><td>행복한 학급을 만들기 위해 지켜야 할 규칙과 약속을 정하였으나 실천이 다소 부족한 경우</td></tr>
<tr><td>성취기준 미도달</td><td>노력요함</td><td>행복한 학급을 만들기 위해 지켜야 할 규칙과 약속을 정하는데 어려움이 있는 경우</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>피드백 전략</td><td colspan="3">✋ 학생들이 스스로 공동체 생활에 필요한 약속과 규칙을 정하여 실천력을 높일 수 있도록 하고, 학급 전체가 함께 정한 약속이나 규칙 등을 담은 체크리스트를 작성하여 꾸준히 실천할 수 있도록 한다. 특히 체크리스트 등으로 자시의 실천 모습을 가시화하여 스스로 자신의 학교생활을 평가할 수 있도록 한다.
✋ 관계형성과 관련된 평가 내용은 꾸준히 이루어져야 하는 활동들이다. 1회의 평가로 학생의 모습을 평가하기보다는 지속적인 평가로 학생들의 발전 모습을 볼 수 있도록 하고, 긍정적인 모습을 찾아 칭찬과 격려를 해 주어 학생들의 바른 행동이 지속될 수 있도록 하는 것이 중요하다.</td></tr>
</table>

마. 교수학습활동 결과

〈2021.11.29. 이*초 1-1 학생 인터뷰 내용〉

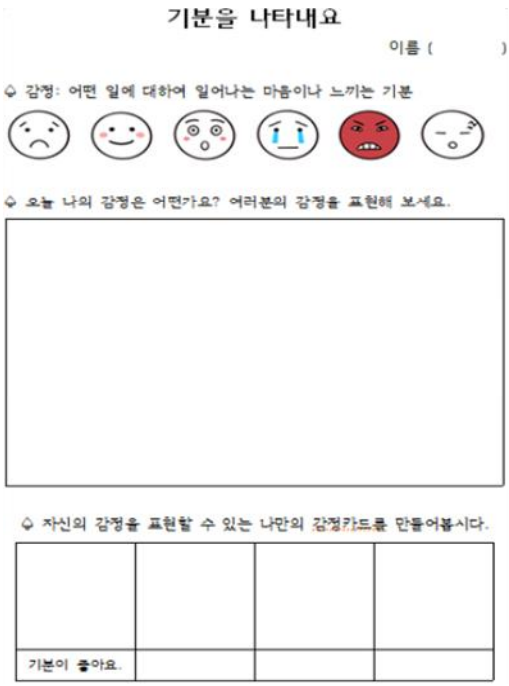
1. 학교에 입학하기 전에 걱정되었던 것은?
- 벌 설까봐/ 학교가 안 좋을까봐
- 안 좋은 선생님 만나거나 선생님께 혼날까봐
- 친구가 없거나 친구들이 괴롭히고 때릴까봐 등

2. 초등학교에서 기대가 되었던 것은?
- 친구/ 급식/ 선생님/ 학교/ 쉬는 시간 등

3. 실제 적응하면서 힘들었던 부분은?
- 엄마랑 떨어져서 혼자 학교 오는 것
- 젓가락 사용하여 식사하는 것
- 공부 특히, 수학익힘책 풀기 등

4. 내년 1학년에 입학할 동생들에게 이야기해주고 싶은 말은?
- 애들아, 유치원 때 친구들이랑 같은 반이 아닐 수도 있어
- 친구에게 내가 먼저 다가가면 친구를 빨리 사귈 수 있어 / 용기 내서 친구에게 먼저 말해
- 공부는 꾸준히 해야 하는 거야. 등

어서와! 초등학교는 처음이지 (1학년 인터뷰)



기분을 말해봐(감정 카드 만들기)

친구를 인터뷰해요

내 이름 ( )

질문	친구의 대답
너의 이름은 무엇이니?	
좋아하는 계절은 언제니?	
어떤 색을 좋아하니?	
좋아하는 음식은 무엇이니?	
잘하는 것은 무엇이니?	

너는 누구일까? (친구 인터뷰) 활동지

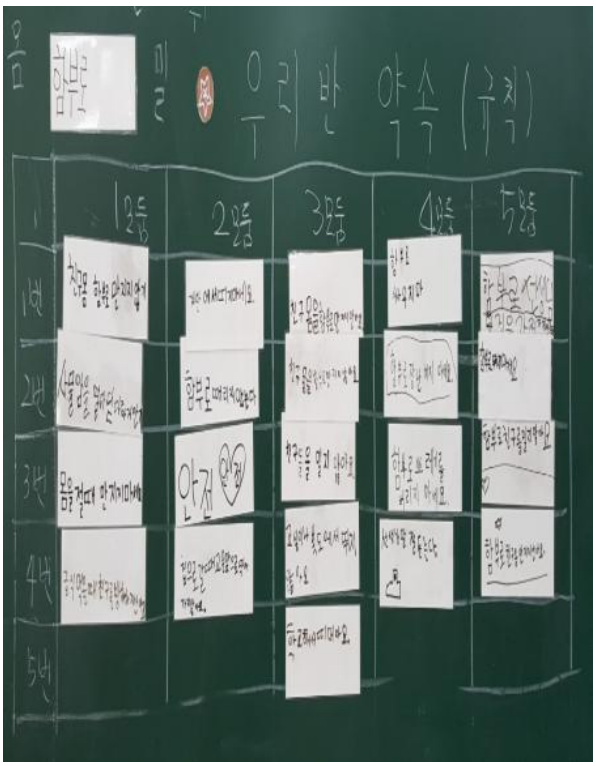
나 전달법으로 이야기 하기

- 1단계 - 불편한 행동 이야기하기 : 네가 ~해서(하니까)
  - 네가 문을 열고 닫지 않고 들어오니까
- 2단계 - 나의 영향과 느낌 이야기하기 : 내가 ~ 해서 ~ 해
  - 찬바람이 들어와서(행동의 영향) 추워(나의 느낌)
- 3단계 - 부탁하기 : 그러니까 ~ 해 줬으면 좋겠어. ~해 줄래?
  - 문을 닫아줄래? 문을 닫아줬으면 좋겠어.

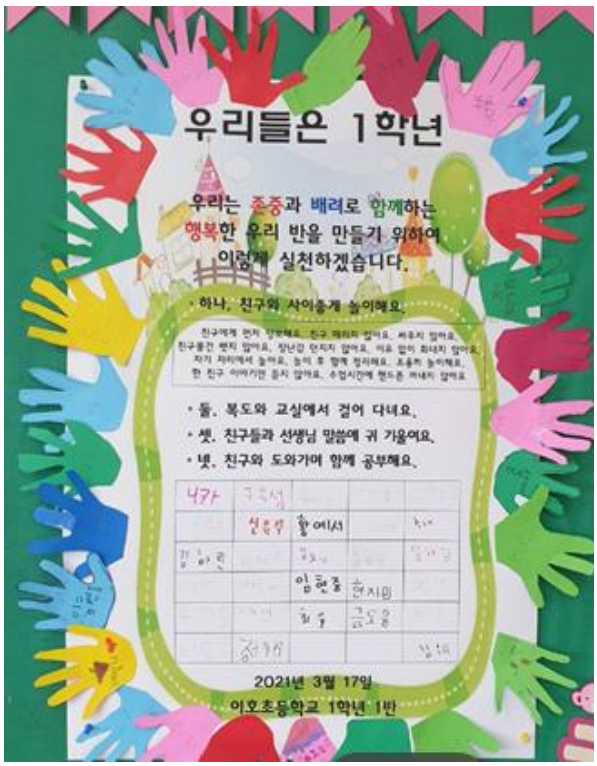
상황을 선택해서 역할극을 해 봅시다.

- 친구와 놀고 있는 데 친구가 자꾸 나를 진짜 때리려고 해요.
- 친구와 보드게임을 하는데 친구가 규칙을 지키지 않아요.
- 친구가 내 책상에 물을 쏟았는데 사과를 안해요.
- 친구가 급식 줄서는데 자기가 먼저 서겠다고 해요.
- 동생이 내 장난감을 가지고 노는 데 망가뜨릴 것 같아요.
- 선생님 안계실 때 친구가 자꾸 시끄럽게 떠들고 장난쳐요.
- 모둠이 같이 청소해야하는 데 한 친구가 청소하지 않고 놀고 있어요.
- 뒤에 있는 친구가 자꾸 내 머리를 툭툭쳐요.
- 그만놀고 들어가야하는 데 친구가 들어가지 않아요.

나 전달법으로 대화하는 방법
나 전달법으로 연습하는 상황 [예시]



우리 반에 필요한 약속 정하는 과정 [사례]



우리 반의 비전과 약속 게시 [사례]

바. 돌아보기

유치원 아이들을 초등 1학년 교실에 초대했다. 사전에 아이들에게 학교에 입학하기 전 무엇이 가장 걱정되었는지, 기대되는 점이 무엇이었는지, 실제 적응하면서 어떤 점이 가장 힘들었는지, 내년에 입학할 동생들에게 잘 적응할 수 있는 팁은 무엇인지 질문을 던졌다. 아이들이 가장 염려하고 힘든 부분은 친구와 관계 형성이었다. '친구가 괴롭히면 어떻게 하지? 친구를 사귀지 못하면 어떻게 하지? 친구랑 싸우면 어떻게 하지?'와 같은 염려가 가장 컸다고 하면서 이와 관련하여 동생들에게 "유치원이나 어린이집 친구들이 같은 반이 되지 않을 수도 있어, 친구를 만들려면 먼저 다가가면 돼. 친구랑 싸우고 나면 먼저 다가가 사과해야 해."와 같은 팁들을 알려주고 싶다고 한다. 교실에 유치원 아이들을 초대하여 동생들의 궁금한 점들을 질문받고 나름의 성공적인 적응기를 나누었다.

학생들이 자신의 감정을 솔직하고 정확하게 알고 표현하는 것은 쉬운 일은 아니다. 이에 '감정 카드'를 이용하여 의사소통하게 함으로써 자신의 생각을 선생님과 친구들에게 좀 더 쉽게 전달할 수 있다. 단순히 '좋다, 싫다'는 표현을 넘어 다양한 감정을 표현하는 것은 지속적인 연습으로 가능하다. 그럼으로써 친구의 기분을 미리 알고, 기분이 좋은 이유와 좋지 않은 이유를 알게 되어 갈등 상황을 줄일 수 있다. 또한 교실에서 공동체를 이루며 함께 생활할 친구에 대해 알아가는 것도 필요하다. 교사가 일방적으로 친구에 대해 알아보고 싶은 요소들을 정해주는 것보다 아이들과의 협의 과정을 통해 친구에 대해 궁금한 것들을 함께 정하고 새로 만난 친구들과 질문하며 서로를 탐구하는 수업 활동은 친구에 대한 관심을 높이는 경험이 되기도 한다.

이렇게 친구에 대한 탐구가 끝난 후에는 친구들과 잘 지내기 위해서는 여러 가지 약속과 규칙이 필요하다는 것을 알게 한다. 어린이를 위한 동의 구하기 영상을 통해 모든 사람들에게는 보이지 않는 경계가 있고 누구든지 그 경계는 존중해주어야 한다는 것, 동의를 구하는 방법으로 '친구에게 물어보기'가 있다는 것을 알게 하고, 놀이를 통해 동의 구하기 연습과 실천을 반복한다.

교실 안에서 많은 아이들이 공동체 생활을 하다 보면 갈등이 생기는 것은 당연한 일이다. 아이들에게 생긴 갈등은 교사를 포함한 어른들이 모두 해결해 준다는 것은 어려운 일일 뿐 아니라 가능하지도 않다. 따라서 갈등이 생겼을 때 나 전달법과 같은 비폭력 대화는 매우 유용하다. 물론 익숙하지 않은 아이들은 매번 교사가 친절하게 안내하고 연습하는 기회를 주어야 하지만 이 방법은 또래 중재자를 통해서도 갈등을 해결할 수 있는 좋은 방법이기도 하다.

우리 반의 비전과 약속을 정한다는 것은 우리 반만의 고유한 색깔을 갖는 것이다. 이 활동은 아이들이 '우리 반'이라는 공동체에 대한 소속감과 유대감을 갖게 하는 데에도 긍정적인 영향을 미친다. 아이들과 학급공동체의 한해살이가 살아있는 맥락으로 다가갈 수 있도록 끊임없이 함께 성찰하는 기회가 주어지는 것이 중요하다.

우리가 만난 아이들이 오늘도 행복하기를, 그리고 내일도 행복하기를....

주제 2 | 놀이 활동 | 봄과 함께 놀아요

역량	자주적 행동 역량, 의사소통 역량, 협력적 문제 해결 역량

성취기준 (재구조화)	[유초-놀이-01] 신체놀이를 통해 봄철 날씨와 생활모습을 이해한다. [유초-놀이-02] 친구와 함께하는 놀이를 통해 봄철 동식물에 대해 알아본다.

소주제명	봄 날씨와 봄나들이	봄철 생활모습	봄 친구들	봄 흉내 내기

관련교과 및 단원	유치원	초등 1
	봄의 기억, 봄의 생명, 봄과 놀아봄, 봄과 즐겨봄	통합-봄-2. 봄맞이, 봄 동산

교육과정-수업-평가 미리보기

과정	교수·학습 활동	
봄 날씨	• 봄 관련 그림책을 통해 봄 날씨 이해하기 • 봄 날씨 주사위 놀이	진단활동
봄나들이	• 봄나들이를 통해 봄 날씨 체험 • 봄 날씨 전하기 놀이	연계
봄철 생활모습	• '나의 봄 이야기', 봄에 따른 나의 변화 모습 표현하기 • '우리의 봄 이야기' 우리의 생활모습 표현하기	연계 구술평가
봄 친구들	• 다섯고개 놀이를 통해 봄에 볼 수 있는 동식물 알아보기 • 봄 친구 표현하며 봄 동산 놀이하기	연계
봄 기억하기	• 봄에 볼 수 있는 동식물 흉내 내기 • 메모리 게임을 통해 봄에 볼 수 있는 동식물 이해하기	연계 구술평가

유·초 연계 방향

- 누리교육과정의 신체운동 · 건강영역 및 자연탐구 영역과 초등 1학년의 교과를 중심으로 연계하여 교육과정 재구성
- 유아 및 초등 저학년 학생의 배움과 성장을 위한 최적의 학습 방법인 '놀이 활동'을 통해 자연을 탐구하고 사람들의 생활모습을 이해할 수 있는 학습 경험 제공
- 학습활동을 통하여 알게 된 내용을 신체놀이로 표현하거나 친구들과 협력적으로 참여하는 다양한 놀이 활동에 참여하는 과정 자체가 평가가 되도록 운영
- 유초 연계 놀이활동을 통하여 공동체의식 및 학교생활에 대한 흥미도 향상되길 기대

가. 주제에 담은 생각

계절의 변화는 가장 친숙하면서 인간의 삶과 밀접한 관련을 맺고 있다. 인간은 계절의 흐름 속에서 생활하므로 계절은 인간이 살아가는 시공간적 배경이 된다. 특히 초등 1학년 학생들에게 봄은 초등학교에 입학하면서 맞이하는 첫 번째 계절이며, 유치원에서 초등학교로의 전이 시기로 학교라는 장소는 물론 새로운 친구들과 교사에게 적응해야 하는 시간이다. 낯섦과 설렘이 교차하는 봄을 놀이 활동으로 배우고 익힌다면 자연과 교감하면서 감성을 기르고 긴장감을 해소할 수 있다. 나아가 자연 안에서 다양한 생명체와 함께 살아감으로써 생명의 소중함을 느끼고 자연과 공존하는 태도를 기르게 될 것이다.

나. 놀이 활동이 이루어지는 교실

봄나들이는 봄철 날씨의 변화를 느끼는 놀이 활동이다. 계절에 따른 날씨의 변화를 오감으로 체험하며, 교실에서 학습한 내용이 실제 삶과 어떻게 일치하는지를 알아갈 수 있다. 봄나들이를 통해 봄철 날씨의 특징을 알아보고 이를 몸으로 표현하는 활동을 통해 자신이 느끼는 감정이나 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 하며, 또래 친구들이나 유치원 동생들과 함께 하는 놀이로 자연스럽게 연결한다. 같은 시간과 장소에서 유치원 동생들과 함께하는 연계교육이 이루어지면 더 효과적이나, 상황이 여의치 않을 경우에는 원격 화상수업을 통해 연계교육으로 진행하는 것도 좋다.

초등 1학년 학생에게 유·초 연계 활동은 유치원에서의 놀이 경험을 초등학교에서도 확장하여 경험하게 함으로써 초등학교 적응 및 성장에 도움을 줄 수 있다. 더불어 초등교사와 유치원 교사는 상호 협력을 통해 서로의 교육과정에 대한 이해로 학생의 발달 수준에 적합한 교육과정을 운영하는 전문성을 강화할 수 있을 것으로 기대한다.

다. 교육과정의 설계

1) 유 · 초 연계 성취기준 재구조화

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="2">봄과 함께 놀아요!</td></tr>
<tr><td rowspan="2">유·초
연계
내용
체계</td><td>유치원
영역 : 신체운동·건강, 예술경험, 자연탐구,
<table><tr><th>내용범주</th><th>내 용</th></tr><tr><td>신체활동 즐기기</td><td>실내외 신체활동에 자발적으로 참여한다.</td></tr><tr><td>아름다움 찾아보기</td><td>자연과 생활에서 아름다움을 느끼고 즐긴다.</td></tr><tr><td>창의적으로 표현하기</td><td>신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.</td></tr><tr><td>자연과 더불어 살기</td><td>주변의 동식물에 관심을 가진다.</td></tr></table></td><td>초등1학년
교과,창체 : 바른생활, 슬기로운생활, 즐거운생활, 자율활동
<table><tr><th>내용범주 (기능)</th><th>성취기준</th></tr><tr><td>관찰하기
표현하기
놀이하기</td><td>[2바02-01] 봄철 날씨 변화를 알고 건강 수칙을 스스로 지키는 습관을 기른다.
[2즐02-01] 봄의 모습과 느낌을 창의적으로 표현한다.
[2즐01-03] 나의 몸을 창의적으로 표현하고, 활발하게 움직일 수 있는 놀이를 한다.</td></tr><tr><td>관찰하기
조사하기
놀이하기
표현하기</td><td>[2슬02-03] 봄이 되어 볼 수 있는 다양한 동식물을 찾아본다.
[2즐02-03] 봄에 볼 수 있는 동식 물을 다양하게 표현한다.
[2즐01-01] 친구와 친해질 수 있는 놀이를 한다.</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>성취기준
재구조화</td><td colspan="2">[유초-놀이-01] 신체놀이를 통해 봄철 날씨와 생활모습을 이해한다.
[유초-놀이-02] 친구와 함께하는 놀이를 통해 봄철 동식물에 대해 알아본다.</td></tr>
</table>

2) 유 · 초 연계 내용

유치원	초등1학년	통합
- 봄의 날씨 - 놀이터에서 만난 생명들: 액자틀에 봄 담아보기 - 우리 반 봄꽃나무 만들기 - 신체놀이: 민들레 홀씨놀이, 봄꽃 자리 바꾸기, 개구리 뛰뛰기, 나비가 되어요	- 봄철 날씨 알아보기 - 봄에 볼 수 있는 동식물 찾기 - 봄에 볼 수 있는 동식물 흉내 내기 - 봄에 볼 수 있는 동식물 표현하기 - 여러 가지 놀이를 하며 봄나들이 즐기기	- 봄나들이를 통한 봄 날씨 체험하기 - 봄 친구 떠올리며 봄 동산 놀이하기

본 프로젝트는 3월 초 초등 1학년 학생과 유치원 만5세 유아를 대상으로 봄에 대해 알아보며 새로운 환경에 적응하는 활동으로 구성하였다. 생활 속에서 친근하게 체험할 수 있는 '봄'을 주제로 초등학생과 유치원생이 한 공간에서 만나 서로 이야기를 주고받고 다양한 놀이를 경험하면서 자기 주도적으로 참여하고 즐기는 태도를 기를 수 있을 것으로 기대한다.

초등학교나 유치원 인근에 있는 공원 등 유·초 학생들이 함께 활동할 수 있는 장소에서 수업을 진행하되, 한 공간에서 만날 수 없는 경우에는 원거리 화상 수업 등의 플랫폼을 활용하여 함께 놀이 활동을 진행할 수도 있다. 초등학생이 봄 날씨나 봄에 볼 수 있는 동식물을 설명하면 유치원생들이 듣고 이해하는 활동으로 타인과 함께 학습하는 공동체성을 길러 줄 수 있고, 학생 주도적으로 놀이 활동을 선정하거나 주제를 선택하는 기회를 제공하여 자기 주도적 역량을 함양시킬 수 있다. 여건이 허락한다면 봄 프로젝트 수업에서 더 나아가 유치원 및 초등학교 입학에서 학년말이 될 때까지 의형제를 맺고 1년 단위의 유·초 연계 활동을 지속할 수도 있다. 봄 외에 다른 계절과 관련한 세시 풍속 및 전래놀이와 연계한 계절 프로젝트 등 놀이 활동 기반의 유·초 연계활동도 가능하다. 또한 월별 학교나 학급의 특색사업 관련 주제를 정하여 도서관 연계 책놀이, 음악놀이, 미술놀이와 같이 유치원생과 1학년 학생들의 새로운 환경 적응과 서로 간의 우애를 다질 수 있는 다양한 연계 프로그램들을 전개할 수 있다.

3) 유 · 초 연계 교육과정 재구성



라. 배움중심수업 및 성장중심평가의 설계

1) 배움중심수업 설계

차시	소주제	주요 학습 활동	유·초 연계 운영	평가 계획	비고
1~2	봄 날씨 **주사위 놀이**	• **'봄이 오면', '링링이는 황사를 싫어해', '봄 숲 놀이터', '그림책 읽기'** - 봄 날씨와 관련된 그림책을 보며 봄철 날씨의 변화 이해하기 • **나의 봄 날씨 이야기** - 우리 가족의 봄 날씨에 대한 이야기를 친구들과 주고받기 • **봄 날씨 주사위 놀이** - 주사위 놀이를 통해 봄 날씨에 대해 이해하기 : 주사위 면에 봄 날씨의 특징(따뜻한 햇볕, 꽃샘추위, 황사 등)을 붙여 놓고 주사위를 던져 봄 날씨가 나오면 봄 동산까지 이동하는 놀이(바닥에는 훌라후프를 이용해 봄 동산까지 징검다리 연결)		진단 활동	
3~5	봄나들이 **봄날씨 전하기**	• **봄나들이** - 봄나들이를 통해 봄 날씨 체험하기 • **봄 날씨 전하기 놀이** - 봄바람, 봄 햇살, 황사, 미세먼지 등을 몸으로 표현하기 : 3~4인이 팀을 이루어 뒤돌아 한 줄로 서고, 앞 사람이 교사에게 전달받은 봄 날씨를 뒷사람에게 몸으로 표현하며 전하는 놀이	**연계** ‣ 유치원 동생들과 한 장소에 모여 봄나들이 활동 진행하기 ‣ 봄 날씨에 관해 이야기 나누며 봄 날씨 전하기 놀이에 참여하기		‣ 앞에서 설명하는 사람의 모습을 유심히 관찰하여 어떤 날씨를 표현하는지 인식하도록 함
6~7	봄철 생활모습 **자리 바꾸기**	• **자리 바꾸기 놀이** - 비슷한 옷차림이나 음식을 먹은 경험이 있는 사람끼리 자리 바꾸기 놀이 : 원 모양으로 앉아, 술래가 '새싹 비빔밥(봄철 음식) 먹은 사람' 이라고 외치면 같은 경험이 있는 친구들이 모두 일어나 자리를 바꾸는 놀이, 자리에 못 앉은 사람이 다음 술래	**연계** ‣ 봄철 나의 옷차림(식생활)에 관한 이야기를 나누고 나의 모습을 그림으로 나타내기 ‣ 유치원 동생들과 함께 자리 바꾸기 놀이를 하며 놀이의 즐거움을 체험하고 다양한 봄철 생활 모습에 대해 이해하기	구술 평가	‣ 봄철 옷차림과 음식에 대한 경험을 충분히 나누도록 지도하며, 다양한 모습이 표현되도록 안내함 ‣ 자리 바꾸기 놀이를 진행할 때에는 유,초 신체조건의 차이를 고려하여 놀이를 운영함

차시	소주제	주요 학습 활동	유·초 연계 운영	평가 계획	비고
8~9	봄 친구들 **다섯고개** **모여라 봄동산**	• **봄 친구들** - 다섯고개 놀이를 통해 봄에 볼 수 있는 동식물에 대해 알아보기 - 모여라 봄 동산 : 봄 친구들 중 마음에 드는 것을 하나 선정한 후 무리를 지어 동생들과 함께 몸으로 표현하는 활동(예: 개구리 모여라, 나비 모여라)	**연계** ‣ 봄철 동식물에 대한 다섯고개 놀이를 통해 봄철 동식물의 특징 이해하기 ‣ 유치원 동생들과 서로 문제를 만들고 맞추는 놀이하기 ‣ 모여라 봄동산 놀이를 통해 봄 친구 흉내 내기		‣ 모여라 봄동산 놀이를 할때 학생의 자유로운 표현들도 수용함
10~11	봄 기억하기 **봄친구 기억하기**	• **봄 친구 기억하기** - 봄에 볼 수 있는 동식물을 흉내 내며 봄 놀이 떠올리기 • **봄 친구 기억하기** - 메모리게임을 통해 봄에 볼 수 있는 동식물 기억하기	**연계** ‣ 유치원 유아들과 함께 봄 친구 카드를 보며 봄 친구의 이름과 특징을 떠올리기	구술 평가	‣ 유치원 유아를 대상으로 한 메모리게임의 경우에는 모든 카드를 보이도록 한 후 같은 카드를 찾는 활동 등으로 수준을 조절함

2) 성장중심평가 설계

가) 진단 활동

진단영역	감성	지성
진단요소	신체발달, 의사소통	주의집중, 표현능력
진단방법	• 놀이를 통해 봄 날씨에 대한 이해 정도 파악하기	
평가과제	- 주사위를 던져 나온 봄 날씨에 따라 징검다리를 건너, 봄동산까지 가는 놀이하기	
피드백 전략	✋ 봄 날씨에 대한 이해가 부족한 경우 봄나들이를 통해 봄 날씨를 먼저 체험하도록 한다. 봄 날씨에 대한 이해가 충분한 경우 봄나들이를 통해 알고 있는 내용을 삶을 일치시킬 수 있도록 안내한다. 봄 날씨에 대한 사진, 영상 자료 등을 활용하여 봄 날씨에 대한 이해를 높일 수 있다.	

나) 구술평가(정의적 능력 평가 연계)

<table>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="3">[유초-놀이-01] 신체놀이를 통해 봄철 날씨와 생활모습을 이해한다.</td></tr>
<tr><td>평가과제</td><td colspan="3">봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습의 변화를 이해하고 자리바꾸기 놀이하기</td></tr>
<tr><td>채점기준안</td><td colspan="3"><table>
<tr><td>수준 \ 평가요소</td><td colspan="2">봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습의 변화를 이해하고 자리바꾸기 놀이하기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">성취기준 도달</td><td>매우 잘함</td><td>봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습(옷차림, 음식)의 변화를 다양하게 이해하고 놀이활동에 적극적으로 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>잘함</td><td>봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습(옷차림, 음식)의 변화를 이해하고 놀이활동에 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>보통</td><td>봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습(옷차림, 음식)의 변화에 대해 일부 내용을 이해하고 놀이활동에 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>성취기준 미도달</td><td>노력요함</td><td>봄철 날씨 변화에 따른 생활 모습(옷차림, 음식)의 변화를 주제로 하는 놀이활동에 참여가 어려운 경우</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>피드백 전략</td><td colspan="3">봄철 생활모습에 관한 인지적 영역 평가보다는 놀이에 적극적으로 참여하고, 놀이의 즐거움을 느낄 수 있는지 정의적 능력에 대해 평가한다. 놀이방법에 대한 이해가 부족한 경우 놀이에 즐겁게 참여하기 어려우므로 연습게임을 통하여 충분히 놀이방법을 이해할 수 있도록 안내한다.</td></tr>
</table>

다) 구술평가(협력적 문제해결력 평가 연계)

<table>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="3">[유초-놀이-02] 친구와 함께하는 놀이를 통해 봄철 동식물에 대해 알아본다.</td></tr>
<tr><td>평가과제</td><td colspan="3">봄에 볼 수 있는 동식물을 몸으로 표현하기</td></tr>
<tr><td>채점기준안</td><td colspan="3"><table>
<tr><td>수준 \ 평가요소</td><td colspan="2">봄에 볼 수 있는 동식물을 몸으로 표현하기</td></tr>
<tr><td rowspan="3">성취기준 도달</td><td>매우 잘함</td><td>봄에 볼 수 있는 동식물의 특징을 실감나게 표현하며 ‘봄 친구 기억하기 놀이’에 적극적으로 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>잘함</td><td>봄에 볼 수 있는 동식물의 특징을 간단하게 표현하며 ‘봄 친구 기억하기 놀이’에 적극적으로 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>보통</td><td>봄에 볼 수 있는 동식물의 특징을 표현하는 데는 다소 어려움이 있으나 ‘봄 친구 기억하기 놀이’에 즐겁게 참여한 경우</td></tr>
<tr><td>성취기준 미도달</td><td>노력요함</td><td>봄에 볼 수 있는 동식물의 특징을 이해하지 못하여 표현하는 데 어려움이 있거나 ‘봄 친구 기억하기 놀이’에 참여하지 못하는 경우</td></tr>
</table></td></tr>
<tr><td>피드백 전략</td><td colspan="3">친구와의 협력이 어려운 친구들에게는 친구와 함께하는 다양한 놀이 체험을 통해 협력의 필요성을 느끼게 하면서 차츰 협력적으로 문제를 해결하는 능력을 기를 수 있도록 해 준다. 봄 친구에 대한 특징을 이해하지 못하여 카드를 찾지 못하거나 표현하지 못하는 경우에는 교사나 친구들과 함께 참여하여 놀이에 적극적으로 참여할 수 있도록 지원한다.</td></tr>
</table>

마. 교수학습활동 결과



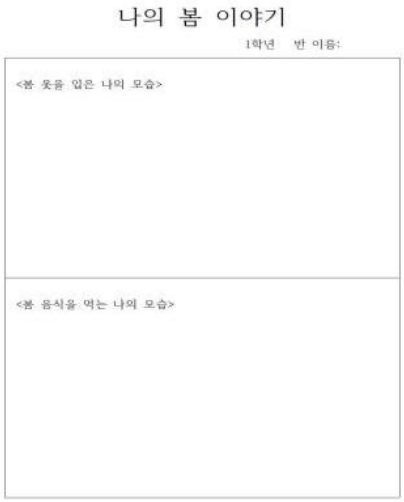
[교사 발문 예시]
- 따뜻한 봄바람과 봄 햇살을 느껴보세요. 봄바람이 어떻게 부는지 몸으로 표현해 볼까요?
- 따뜻한 봄 햇살을 몸으로 표현해 볼까요?
- 꽃을 시샘하는 꽃샘추위는 어떻게 표현할 수 있을까요?
- 콜록! 콜록! 황사가 찾아왔어요. 황사의 느낌을 몸으로 표현해 볼까요?

봄 날씨 전하기 활동 [사례]



[교사 발문 예시]
- 봄에 볼 수 있는 동식물에는 어떤 것들이 있는지 지난 시간에 배운 놀이를 떠올려 볼까요? 봄 친구들 카드를 이용해서 메모리게임을 해 볼까요?
- 뒤집힌 카드 중 2장을 골라 같은 카드가 나오면 그 카드에 있는 동식물의 이름(또는 특징)을 말하고 카드를 가져가세요.

봄 친구 기억하기 [활동 자료 예시]


나의 봄 이야기

1학년 반 이름:

<봄 옷을 입은 나의 모습>

<봄 음식을 먹는 나의 모습>



[교사 발문 예시]
- 봄이 되면 어떤 옷을 입고, 어떤 음식을 먹게 되는지 나의 경험을 이야기해 볼까요?
- 봄이 되면 어떤 옷을 입고 싶은지 나의 모습을 그려 볼까요?
- 봄이 되면 어떤 음식을 먹고 싶은지 나의 모습을 그려 볼까요?

나의 봄 이야기 표현하기 [사례]

바. 돌아보기

유치원 아이들과 함께 하는 봄나들이에 우리 반 학생 모두가 설레는 마음으로 참여했다. 오랜만에 보는 동생들이 반갑기도 하고 선배로서 멋진 모습을 보여주고 싶은 자신감도 보였다. 동생들을 만나 자연스럽게 인사를 하고 반가움을 표현하는 모습을 보니 마냥 어리게만 보이던 1학년 친구들이 제법 의젓해 보이기도 했다.

유치원 동생들과 함께 봄 향기를 맡으며 따뜻한 봄바람과 햇살을 느껴보았다. 교실에서 배운 지식을 오감으로 체험하는 봄나들이는 매년 하던 교육과정이었는데 유치원 동생들과 함께 하는 유·초 연계 교육과정은 색다른 느낌이었다. 자신이 알고 있는 봄 날씨에 대해 동생들에게 알려주기도 하고, 햇살이 주는 느낌을 서로 권해주는 등 학생들이 적극적으로 참여하는 수업이었다.

봄 날씨를 몸으로 표현하기 놀이는 유치원 동생들과 함께 팀을 이루어 진행했다. 봄 날씨를 표현하는 것이 쉽지는 않았으나, 봄꽃과 따뜻한 바람, 햇살 등을 떠올려 나름의 방식으로 표현하려고 애쓰는 모습에서 학생들의 즐거움을 엿볼 수 있었다. 초등학교 선배가 표현하는 모습이 무엇인지 곰곰이 생각하는 유치원 유아들의 모습을 보며 머릿속에서 어떤 사고과정이 일어나고 있는지도 궁금했다.

유·초 연계 교육과정을 진행해보니, 초등학생들의 적응과 배움에 많은 도움을 줄 수 있는 활동이라는 것을 체감할 수 있었다. 일회적인 행사가 아닌 지속적으로 유지되면 좋겠다는 생각과 함께 좀 더 다양한 교육과정을 연계하여 운영할 수 있도록 다양한 연구가 진행되기를 희망해본다.

주제 3 한글 이해 바른 말, 재미 글!

역량	의사소통 역량, 자기 관리 역량, 창의적 사고 역량
성취기준 (재구조화)	[유초-한글-01] 글자에 관심을 갖고 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다. [유초-한글-02] 한글 자모의 이름과 소릿값을 알고 자신의 생각이나 느낌을 자신있게 표현한다.
소주제명	이름 탐정 I , II / 한글 수사대 I , II / 말놀이 / 이야기놀이

관련교과 및 단원	**유치원**	**초등학교 1학년**
	즐겁게 놀며 글자와 친해져요!	국어1-1-1. 바른 자세로 읽고 쓰기 국어1-1-2. 재미있게 ㄱ, ㄴ, ㄷ 국어1-1-3. 다 함께 아야어여 국어1-1-4. 글자를 만들어요 국어1-1-7. 생각을 나타내요

교육과정 -수업-평가 미리보기	**과정**	**교수·학습 활동**	
	이름 탐정 I	• 이름으로 시작해요! • 이름 빙고 놀이 • 비밀 이름표 만들기	연계
	이름 탐정 II	• 새로운 이름 짓기 • 내 이름 책 찾기 • 책 제목 읽고 쓰기	진단활동 연계
	한글 수사대 I	• 우리 동네 글자를 찾아라! • 과자로 글자 만들기 • 나만의 가게 간판 만들기	연계
	한글 수사대 II	• 책 속의 규칙을 바꿔라! • 신체로 자·모음 표현하기 • 도전! 한글골든벨	연계
	말놀이	• 소리잡기 놀이 • 말놀이 동시 완성하기 • 말놀이 동요 부르기	구술평가
	이야기놀이	• 그림 산책 • 릴레이 이야기꾼 • 다 함께 그림책 만들기	구술평가

유·초 연계 방향	- 교과가 아니라 하나의 생활 영역으로 구분되어 있는 누리교육과정의 의사소통영역을 중심으로 초등학교 국어 교육과정을 연계하여 교육과정 재구성 - 놀이 중심 개정 누리교육과정과 초등학교 입학 후 본격적으로 이루어지는 초기 한글이해 교육 내용을 연계한 수업 운영 - 초기 한글 해득 수준을 진단하고, 자기평가와 구술평가를 통해 한글 익힘 수준 평가 - 놀이를 통해 쉽고 재밌게 한글에 관심과 흥미 유발, 기초 한글해득 수준에 따른 맞춤형 교육과 피드백을 제공하여 기초학력 격차 발생 예방

가. 주제에 담은 생각

학생들의 학업성취와 적응에 기본적으로 요구되는 것이 바로 '한글 이해 교육'이다. 모든 교과목은 읽기와 쓰기 능력을 바탕으로 하며 읽기 수준과 학년 수준에 적합한 학업을 수행하는 수준의 차이에서 오는 수행의 문제 또한 읽기와 쓰기 능력을 바탕으로 하기 때문이다(김영숙, 2017).

한국교육과정평가원의 '초등학교 신입생의 기초한글 수준과 학력 격차의 관계' 기사를 살펴보면, 초등학교 신입생의 기초한글 수준이 학력 격차와 높은 연관이 있다는 것을 알 수 있다. 또, 정제영 이화여대 교육학과 교수는 "정규 수업에서는 학생 간 수준 편차가 크고, 일정한 학습 진도가 정해져 있다. 한 번 뒤떨어진 학생이 따라잡지 못하는 것이 누적되면 학습 부진으로 이어질 가능성이 높다."고 말하며, "한글 학습에서 보충 교육이 필요한 학생에 대해선 무학년제로 언어 프로그램을 일상적으로 운영할 필요가 있다."고 제안했다(중앙일보, 2018). 더불어 또 다른 연구 결과를 살펴보면, 유치원 때 언어능력의 차이가 '1년'의 읽기 수준 차이를 보였던 아이들이 13세가 되었을 때는 '5.2년'의 격차로 나타났다' (Hirsch, 1996)고 한다. 유·초 연계 시기에 이루어지는 초기 한글 이해 교육의 중요성을 다시 한번 생각해 볼 수 있다.

이에 학생마다 한글 이해 수준이 매우 상이할 수 있음을 예상하고, 조기에 진단하여 학생 맞춤형 교육과 놀이와 연계한 한글 익힘 학습이 이루어질 필요가 있다.

나. 한글 이해가 이루어지는 교실

우리나라는 교육과정 상 유아 교육 시기에 문자 지도가 이루어지지 않다가 초등학교에 입학하면서 본격적인 한글 이해 교육이 시작된다. 그러나 현실적으로 학부모들의 높은 기대와 불안감 때문에 한글 교육 시기가 점점 빨라지고 있다. 게다가 대부분 기초한글 이해 교육에 대한 일정한 기준이 마련되지 않은 채 유아기 때부터 아이의 발달단계를 고려하지 않은 읽기와 쓰기 중심의 학습이 단편적이고 기계적으로 이루어지고 있기도 하다. 그럼에도 불구하고 초등학교에 갓 입학한 아이들의 한글 해득 수준을 살펴보면, 아이들의 개인적 상황에 따라 한글을 일찍 배워 말은 잘하지만 글자를 보고 읽지는 못하는 아이부터 글자는 알지만 말로 표현하지 못하는 아이, 한글을 잘 알지 못하는 아이까지 매우 다양한 개인차를 보인다. 또 취학 전 주변의 간판 등의 글자 읽기 호기심이 많던 아이가 본격적인 한글 교육이 시작 후 쓰기 등의 활동을 어려워하거나 글자를 알아가는 과정을 따분하고 어려운 공부로 여기고 싫증을 느끼는 아이도 있다.

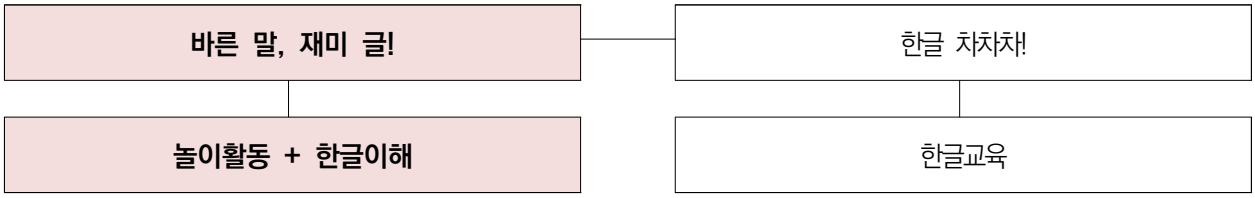
이에 연계교육의 관점에서 유치원 놀이 중심 교육과정의 의사소통영역과 초등학교 이후 본격적으로 이루어지는 초기 한글 이해 교육을 체계적으로 연계하여 아이들이 재미있고 쉬운 글자 놀이를 통해 자연스럽게 기초한글을 익혀 나갈 수 있도록 한다.

다. 교육과정 설계

1) 유·초 연계 성취기준 재구조화

<table>
<tr><td>주제</td><td colspan="4">바른 말, 재미글!</td></tr>
<tr><td rowspan="6">유·초
연계
내용
체계</td><td colspan="2">유치원(만5세)</td><td colspan="2">초등학교 1학년 1학기</td></tr>
<tr><td>영역</td><td>의사소통, 예술경험</td><td>교과, 창체</td><td>국어</td></tr>
<tr><td>내용범주</td><td>내 용</td><td>내용범주</td><td>성취기준</td></tr>
<tr><td>듣기와
말하기</td><td>▸말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.
▸자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.</td><td>한글
자모의
이름과
소릿값</td><td>▸[2국04-01] 한글 자모의 이름과 소리값을 알고 정확하게 발음하고 쓴다.</td></tr>
<tr><td>읽기와
쓰기에
관심
가지기</td><td>▸말과 글의 관계에 관심을 가진다.
▸주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.
▸자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.</td><td>글자,
낱말,
문장
쓰기</td><td>▸[2국03-01] 글자를 바르게 쓴다.
▸[2국03-02] 자신의 생각을 문장으로 표현한다.
▸[2국03-05] 쓰기에 흥미를 가지고 즐겨 쓰는 태도를 지닌다.</td></tr>
<tr><td>책과
이야기
즐기기</td><td>▸동화, 동시에서 말의 재미를 느낀다.
▸말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.</td><td>그림책,
동요,
동시,
동화,
말놀이</td><td>▸[2국05-01] 느낌과 분위기를 살려 그림책, 시나 노래, 짧은 이야기를 들려주거나 듣는다
▸[2국05-03] 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.</td></tr>
<tr><td>창의적으로
표현하기</td><td>▸노래를 즐겨 부른다.
▸신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.
▸다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.</td><td>소리내어
읽기,
읽기에
대한
흥미</td><td>▸[2국02-01] 글자, 낱말, 문장을 소리내어 읽는다.
▸[2국02-05] 읽기에 흥미를 가지고 즐겨 읽는 태도를 지닌다.</td></tr>
<tr><td>성취기준
재구조화</td><td colspan="4">[유초-한글-01] 글자에 관심을 갖고 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.
[유초-한글-02] 한글 자모의 이름과 소릿값을 알고 자신의 생각이나 느낌을 자신있게 표현한다.</td></tr>
</table>

2) 유·초 연계 내용



유치원	초등학교 1학년	연계
☑ 나를 소개해요! ☑ 내 이름을 알아요! - 내 이름표 찾기 - 내 이름 쓰기	✔ 선생님과 친구의 이름 쓰기	**이름** 탐정 I • 이름으로 시작해요 • 이름 빙고놀이 • 비밀 이름표 만들기
☑ 도서관에서 책 놀이를 해요! - 책 제목의 글자 수 세기 - 표지에 사람이 있는 책, 정해진 색깔이 있는 책, 숫자가 있는 책 찾아오기 - 제목에 내 이름이나 선생님 이름 글자가 들어있는 책 찾아오기	✔ 글자를 읽고 쓰기	**이름** 탐정 II • 새로운 내 이름 짓기 • 내 이름 책 찾기 • 책 제목 따라 읽고 쓰기
☑ 다양한 재료로 내 생각을 표현해요! - 문자도 감상 후 내 이름 디자인하기 ☑ 주변의 글자에 관심을 가져요! - 그림으로 글자 표현하기	✔ 글자에서 자음자 찾기 ✔ 글자에서 모음자 찾기 ✔ 글자의 짜임 알기	**한글** 수사대 I • 우리 동네 글자를 찾아라! • 과자로 글자 만들기 • 나만의 가게 간판 만들기
☑ 요렇게 해봐요! - 신체로 한글 표현하기	✔ 자음·모음자의 모양 알기 ✔ 자음·모음자 쓰기 ✔ 자음·모음자 놀이하기	**한글** 수사대 II • 책 속의 규칙을 바꿔라! • 신체로 자·모음 표현하기 • 도전! 한글 골든벨
☑ 동시를 지어요! - 한 가지 주제의 놀이 후 아이들의 표현을 모아 동시 만들기 ☑ 재미있는 말놀이를 해요! - 1글자 말, 2글자 말, 교실에 있는 동그란 물건, 동물, 급식에 나와 있는 음식 등을 정해 시간에 써 오기 - 끝말잇기	✔ 자음자의 소리 알기 ✔ 모음자의 소리 알기	**말놀이** • 소리잡기 놀이 • 말놀이 동시 완성하기 • 말놀이 동요 부르기
☑ 그림책과 놀아요! - 내기 좋아하는 캐릭터 이름 지어 주기(예: 공룡-이무기 등) - 내가 좋아하는 캐릭터를 주인공으로 이야기 짓기	✔ 이야기를 듣고 낱말 읽기 ✔ 문장에 어울리는 낱말 넣기 ✔ 그림을 보고 문장으로 말하기	**이야기놀이** • 그림 산책 • 릴레이 이야기꾼 • 다 함께 이야기책 만들기

3) 유·초 연계 교육과정 재구성



라. 배움중심수업 및 성장중심평가의 설계

1) 배움중심수업 설계

차시	소주제명	교수 학습 활동	유·초 연계 상황	평가 방법	비고
1~3	이름 탐정 I	• **이름으로 시작해요!** - 내 이름 소개하기 - 선생님이 말하는 이름을 듣고, 맞는 이름표 찾기 • **이름 빙고놀이** - 나와 짝의 이름을 적은 카드를 하나씩 뒤집어보며 같은 형태의 이름 찾기 • **비밀 이름표 만들기** - 도화지에 하얀색 크레파스로 이름을 쓴 뒤, 물감으로 색칠하며 나타나는 이름 관찰하기	**연계** ▸유·초 학생들의 첫 연계 수업 시 학생들이 자주 듣고 친숙하게 느끼는 이름을 중심으로 낱말을 소리내어 읽고 쓰기 활동을 진행하기		▸이름 글자(음절 단위)에 관심을 갖게 함 ▸글자의 형태에 관심 갖게 함

차시	소주제명	교수 학습 활동	유·초 연계 상황	평가 방법	비고
4~6	이름 탐정 II	• **새로운 내 이름짓기** - 그림책〈내 이름은 제동크〉 표지, 그림, 제목 보고, 내용 상상하기 - 그림책을 듣고, 이야기 나누기 - 부모님 이름으로 새로운 이름 만들기 • **내 이름 책 찾기** - 책 제목에 내 이름이 한 글자씩 들어있는 책 3권 찾아 도미노 세우기 - 책 제목에 내 이름의 글자가 들어있는 책을 찾아 탑 쌓기 • **책 제목 읽고 쓰기** - 내가 찾은 그림책의 제목 읽고 쓰기	**연계** ▸ 도서관에서 진행하기 ▸ 학생들의 기초한글 수준에 따라 난이도를 달리 하여 수업을 진행하기 ▸ 쓰기가 가능한 학생은 그렇지 않은 학생을 도와줄 수 있도록 짝을 지어 활동하기	진단 활동	▸ 음절단위를 강조함 ▸ 글자의 소리를 들으며 글자가 나타내는 소릿값에 관심을 갖게 함
7~9	한글 수사대 I	• **우리 동네 글자를 찾아라!** - 시장놀이하기 - 가게 간판, 과자봉지에서 볼 수 있는 글자 관찰하기 • **과자로 글자 만들기** - 다양한 모양의 과자로 내가 관찰한 글자 만들기 - 과자봉지로 과자이름 벽 만들기 • **나만의 가게 간판 만들기** - 가게 광고지에서 자음, 모음을 오려 간판 만들기	**연계** ▸ 유·초 학생이 함께 시장놀이를 하고, 간판을 통해 글자에 대한 관심과 흥미를 유발하기(유:손님, 초:주인 역할) ▸ 유·초 학생이 기초한글 수준에 따라 짝이 되어 활동함.		▸ 시장놀이 전 그림책 〈건물들이 휴가를 갔어요〉 속 간판 글자 관찰함 ▸ 친숙한 음절단위의 글자 찾음 ▸ 나만의 가게 간판 만들기를 통해 놀이 경험을 문해활동으로 확장함
10~12	한글 수사대 II	• **책 속의 규칙을 바꿔라!** - 그림책〈나는 오, 너는 아!〉 따라읽기 - 책 속의 새로운 규칙을 어떻게 만들고 싶은지 이야기 나누기 - 새로운 규칙을 포스트잇에 적어 책 속에 붙이기 - 새로운 규칙으로 바꾸어 읽기 • **신체로 자·모음 표현하기** - 그림책〈생각하는 ㄱ,ㄴ,ㄷ〉 들려주기 - 그림책에 나오는 글자 모양을 손 또는 몸으로, 혼자 또는 짝과 함께 표현하기 • **도전! 한글골든벨** - 자음, 모음에 관한 퀴즈 풀기	**연계** ▸ 유·초 학생에게 그림책을 들려주고, 함께 읽으며 읽기 규칙을 정하기 ▸ 유·초 학생의 기초한글 수준에 따라 자·모음자 카드를 보고 신체로 표현하거나 선생님의 말(예: 기역 또는 그그그그…)을 듣고 신체로 표현하기		▸ 반복해서 나오는 글자의 형태를 기억하여 익힘 ▸ 글자의 형태와 소리값을 연결지음 ▸ 홀로 소리를 낼 수 있는 모음을 먼저 학습한 후에 자음과 합쳐서 읽음

차시	소주제명	교수 학습 활동	유·초 연계 상황	평가 방법	비고
13~16	말놀이	• **소리잡기 놀이** - 그림책<들어봐! 들리니?>속 글자 그림을 보면서 자음과 모음 - 같은 색 글자 읽기 - 특정 소리나 단어가 나올 때마다 박수치기 • **말놀이 동시 완성하기** - <말놀이 동시집> 동시 따라읽기 - 동시 속 의성어, 의태어를 소리, 동작으로 표현하기 - 의성어, 의태어의 자음과 모음, 낱말을 등을 바꾸어 동시 완성하기 • **말놀이 동요 부르기** - 동시에 있는 그림에 관한 이야기 나누기 - 동시를 노래로 부르기 - 동요의 일부분을 바꾸어 새롭게 노래 만들어 보기	▸유치원에서 즐겨 불렀던 동요를 중심으로 자음, 모음, 낱말 등을 바꾸어 보기 ▸쓰기가 가능한 학생은 글자로 쓰고, 그렇지 않은 학생들은 몸동작으로 표현하거나 말로 표현하기	구술 평가	
17~20	이야기놀이	• **그림 산책** - 그림책 <이상한 자연사 박물관> 소개하기 - 그림책 표지를 보고, 책 제목 상상하기 - 그림을 보며 이야기 상상하기 • **릴레이 이야기꾼** - 모둠별로 글이 없는 그림책을 보며 그림에 어울리는 문장을 한 사람씩 돌아가며 말하기 • **다 함께 이야기책 만들기** - 글 없는 그림책을 보며 릴레이로 만든 이야기를 모아 그림책으로 만들기 - 함께 만든 이야기책 전시하고 감상하기	▸글이 없는 그림책에 대한 관심을 확장하여 그림에 어울리는 문장으로 이야기를 만들고 쓰기 ▸기초쓰기 수준에 따라 쓰기가 가능한 학생과 그렇지 못한 학생이 짝을 이루어 활동함.	구술 평가	▸글자를 쓸 줄 모르는 학생은 아이디어 제공함 ▸다양한 글 없는 그림책을 준비하여 학생들이 선택하여 활동함 ▸교사가 먼저 문장 만드는 과정을 시범 보임

2) 성장중심평가 설계

가) 진단 활동

진단요소	기초 읽기·쓰기
진단방법	• 부모님 이름으로 새로운 이름 만들기 • 책 제목에 내 이름이 한 글자씩 들어있는 책 3권 찾아 도미노 세우기 • 책 제목에 내 이름의 글자가 들어있는 책을 찾아 탑 쌓기 • 내가 찾은 그림책의 제목 읽고 쓰기
평가과제	음절 단위의 글자에 관심을 갖고, 글자가 나타내는 소리값을 알며 글자를 따라 쓸 수 있다.
피드백 전략	✋ 이름이 너무 어려워 책 제목에 자신의 이름이 들어있는 책을 찾지 못하는 학생에게는 받침이 없는 쉬운 글자를 학생과 함께 정하여 찾아오도록 한다. ✋ 한글 학습은 학습자 개인의 문식성 경험에 따라 수준 차가 크기 때문에 「한글 한마당」을 교과서와 함께 활용하여 한글 미해득 학생의 읽기 영역에 맞춤형 피드백을 제공한다. ✋ 초등학교 입학 전 한글을 해득한 학생들이 늘고 있으므로 이미 한글 해득을 한 학생의 경우 한글 해득 학습 활동이 유의미하지 않아 학습에 흥미를 잃지 않도록 수준별 학습 자료를 제공한다. 한글 해득 관련 수준별 학습 자료는 한국교육과정평가원의 기초 학력 향상 지원 사이트 '꾸꾸'에서 선별해 활용하거나 교사가 직접 개발하여 제공한다.

나) 구술평가

성취기준	[유초-한글-01] 글자에 관심을 갖고 여러 가지 말놀이를 통해 말의 재미를 느낀다.
관련 단원	[국어1-1] 국어1-1-2. 재미있게 ㄱ, ㄴ, ㄷ / 국어1-1-3. 다 함께 아야어여 / 국어1-1-4. 글자를 만들어요
평가과제	말놀이에 재미를 느끼며 동요·동시의 일부분을 바꾸는 말할 수 있다.
채점기준안	평가요소 / 수준 : 말놀이에 재미를 느끼며 동요·동시의 일부분을 바꾸어 말하기 성취기준 도달 – 매우 잘함 : 말놀이에 재미를 느끼며 동요·동시의 일부분을 다양하게 바꾸어 말한 경우 성취기준 도달 – 잘함 : 말놀이에 재미를 느끼며 동요 동시의 자음, 모음, 낱말 등을 바꾸어 말한 경우 성취기준 도달 – 보통 : 말놀이에 재미를 느끼는 경우 성취기준 미도달 – 노력요함 : 말놀이에 재미를 느끼며 참여하지 못하고 동요 동시의 일부분을 바꿔 말하는데 어려움이 있는 경우
피드백 전략	✋ 동시와 동요에 일부분을 바꾸지 못하는 학생들에게는 칠판에 포스트잇을 사용해 다양한 의성어, 의태어를 붙인 후, 어울리는 말을 골라 완성하도록 한다. ✋ 반복되는 의성어, 의태어의 모음이나 자음부분만을 바꾸어 보도록 한다.(예: '야야야'의 'ㅇ'을 'ㅅ'으로 바꾸어 '샤샤샤'로 바꾸어 보도록 하거나/ '허허허'의 'ㅓ'를 'ㅏ'로 바꾸어 '하하하'로 말할 수 있도록 한다. ✋ 성취기준에 도달한 학생은 동시와 동요에 나왔던 낱말을 시작으로 끝말잇기, ○자로 끝나는 말은, '-구마'를 붙여서 말놀이하기 활동을 할 수 있다.

나) 구술평가

<table>
<tr><td>성취기준</td><td colspan="2">[유초-한글-02] 한글 자모의 이름과 소릿값을 알고 자신의 생각이나 느낌을 자신 있게 표현한다.</td></tr>
<tr><td>관련 단원</td><td colspan="2">[국어1-1] 7. 생각을 나타내요</td></tr>
<tr><td>평가과제</td><td colspan="2">글이 없는 그림책을 보고, 그림에 어울리는 이야기를 만들기</td></tr>
<tr><td>채점기준안</td><td colspan="2"><table><tr><td>수준 \ 평가요소</td><td>글이 없는 그림책을 보고, 그림에 어울리는 이야기 만들기</td></tr><tr><td rowspan="3">성취기준 도달</td><td>매우 잘함</td><td>글이 없는 그림책을 보고, 그림에 어울리는 창의적인 이야기를 완성한 경우</td></tr><tr><td>잘함</td><td>글이 없는 그림책을 보고, 이야기를 어느 정도 완성도 있게 만든 경우</td></tr><tr><td>보통</td><td>글이 없는 그림책을 보고, 일부 장면에 대한 이야기를 만든 경우</td></tr><tr><td>성취기준 미도달</td><td>노력요함</td><td>글이 없는 그림책을 보고, 이야기를 만들기 어려운 경우</td></tr></table></td></tr>
<tr><td>피드백 전략</td><td colspan="2">◉ 그림을 보고 이야기를 만들기 어려워하는 경우 교사가 먼저 이야기를 만드는 시범을 보인다.
◉ 모둠 구성 시 글자를 쓸 수 있는 학생과 그렇지 않은 학생들로 구성하여 쓰기 활동을 도와줄 수 있도록 한다.
◉ 논술형평가로 운영하는 경우, 쓰기가 어려운 학생은 구술평가로 참여할 수 있도록 안내한다.
◉ 이야기책을 전시하여 충분히 감상할 시간을 갖고 좋은 점을 말할 수 있는 기회를 제공한다.</td></tr>
</table>

마. 교수학습활동 결과





4~6차시 〈수업장면〉 새 이름 짓기 [사례]



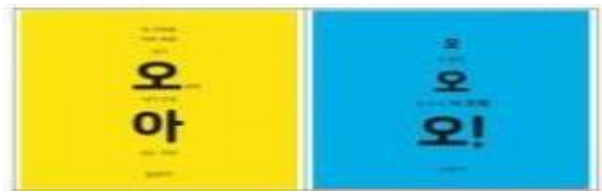
- 책 제목의 글자 수가 3글자인 책 찾아오기
- 책 제목의 글자 수가 1, 2, 3, 4, 5인 책을 찾아 차례대로 도미노 세우기
- 가장 긴 제목의 책 찾아오기
- 책 제목에 내 이름 글자가 들어있는 책 찾아 탑 쌓기
- 책 제목에 내 이름 글자가 하나씩 들어있는 책 3권 찾아 차례대로 세우기 등

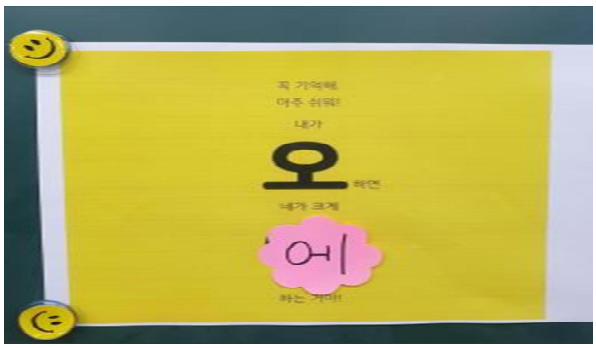
4~6차시 〈수업결과물〉 내 이름 책 찾기 [활동 예시]



- 실제 우리 동네의 간판을 찍은 사진을 보고, 간판의 글자를 찾아보기
- 실제 동네 탐방이 어려운 경우 그림책을 활용하기(실물화상기의 확대기능이나 돋보기 활용)
- 간판글자 찾기 관련 활용할 수 있는 그림책
  - ▸ 치과 가는 길 ▸ 시골쥐와 감자튀김
  - ▸ 꽁꽁꽁 피자 ▸ 시골쥐의 서울구경

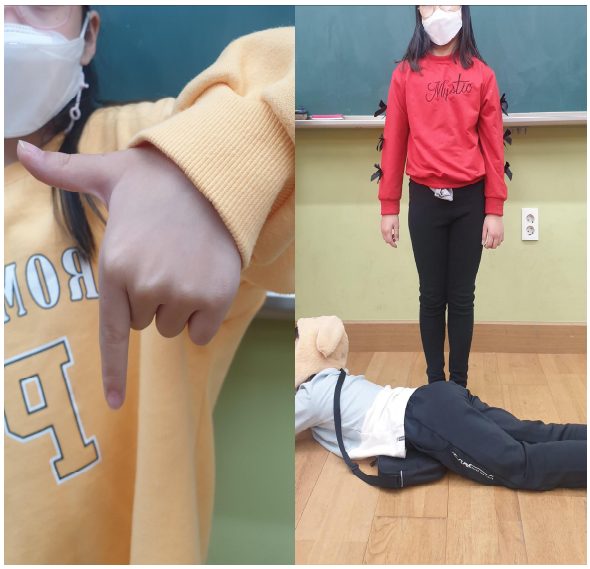
7~9차시 그림책 '건물들이 휴가를 갔어요' [수업 자료]





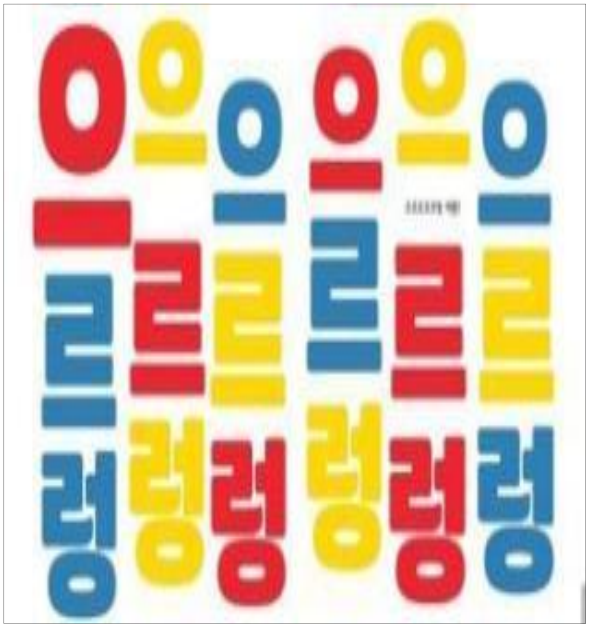
- 함께 정한 규칙을 포스트잇에 써서 책에 붙이거나 칠판에 적어 놓고 활동하기
  (예) 아 → 에 /개미 → 겨울/
  구름 → 내 이름

10~12차시 그림책 '너는 아, 나는 오!' [사례, 수업 자료]





10~12차시 신체로 글자 표현하기 〈사례〉



- 같은 색깔의 글자 읽기
- 같은 소리가 나올 때 박수치기
- 발구르기 등 신체활동을 함께 하면서 표현하기

13~16차시 그림책 '들어봐! [수업 자료]



허수아비

허수아비가 웃네
허허 허허
허허허허 허허허
허수아비가 웃네

- 말놀이 동요를 활용하여 말의 재미 느끼기
- 말놀이 동요 바꾸어 부르기
- 발구르기 등 신체활동을 함께 하면서 표현하기

13~16차시 '말놀이 동요집' [수업자료]



- 학생들의 창의적인 언어활동을 돕는 글 없는 그림책 활용

17~20차시 글 없는 그림책 [수업자료]

바. 돌아보기

입문기 학생들은 대부분 구두 언어를 능숙하게 사용하여 일상생활에 필요한 기본적인 의사소통을 할 수 있다. 반면, 문자 언어의 사용은 능숙하지 않기 때문에 학생의 언어 인지능력의 발달 단계에 맞추어 초등학교에 입학하는 1학년 1학기 시기부터 한글 해득을 목표로 하는 본격적인 한글 문자교육이 시작된다.

한글 교육은 학생의 삶을 기반으로 설계되어 학생들이 한글을 이해하고 표현하는 배움활동을 통해 학생들에게 좀 더 친숙하고 자연스럽게 스며들 수 있도록 도와야 한다. 즉 교육과정 설계 단계에서부터 학생들이 생활 속에서 가장 친숙하고 익숙하게 여기는 소재로부터 한글을 익히고 글자를 사용하도록 이해와 표현활동으로 구성해야 한다. 또한 다양한 동요·동시작품을 접하고, 놀이를 통해 한글을 익히는 과정에서 학생들이 한글의 재미를 느끼도록 돕고, 글을 즐기는 삶의 태도를 알아가도록 한다.

한글 이해에 특별히 어려움을 겪는 학생의 경우에는 진단활동를 통해 그 원인을 파악하고, 결과에 따른 개별 맞춤형 지원을 통해 적절한 도움을 받을 수 있도록 한다.

그동안 유아와 초등 저학년 학생은 인지 발달 단계상 매우 유사하고 동질한 특성을 가진 집단임에도 불구하고 학교 급간의 분리로 인해 한글 교육의 연결고리를 공고히 하기 어려웠다. 학생들이 한글을 좀 더 쉽고 재미있게 이해하고, 한글을 통해 세상과 소통하며, 더 나아가 일상생활과 학업 영역에서 자기 주도적으로 계획하고 이해하는 학습자로 성장할 수 있도록 유기적으로 연계된 유치원과 초등학교의 한글교육이 필요하다.

참고문헌

- 경기도교육청(2021). 2021 초·중·고 통합교육과정. 경기도교육청.
- 경기도교육청(2021a). 경기도 초·중·고등학교 교육과정 총론. 경기도교육청.
- 곽영순, 백경선, 이미숙, 민재원, 김용(2013). 교사의 학교 수준 교육과정 편성·운영 역량 강화 방안. 한국교육과정평가원.
- 교육부(2019). 유치원 교육과정. 교육부.
- 교육부(2021). 2022 개정 교육과정 총론 주요사항(시안). 교육부.
- 박정애(1998). 무학년 교육제도의 특징 및 유익성. 교육학연구. 36(2), 67-98.
- 김진희 외(2018), 미래 교육이 시작되다. 즐거운 학교.
- 박혜진, 박수진, 이윤정, 김동현, 이은경(2018). 고교학점제 운영 활성화를 위한 학교 간 공동교육과정 내실화 방안 연구. 경기도교육연구원.
- 신경희(2020). 교사들의 공동교육과정 운영과정으로 본 교사의 자율권 분석 미국 초등학교 교사들을 중심으로. 교육과정연구. 38(3), 79~101.
- 오인희(2020). 유치원과 초등학교 1-2학년군 연계교육과정 기준안 개발 기초 연구. 국내 박사학위논문. 공주대학교 일반대학원.
- 온정덕, 김종훈, 박상준, 박수련, 이승미, 정기효, 정소영(2020). 초중학교 교육과정 구성 방안 연구. 교육부.
- 이동성(2017). 농어촌지역 소규모 초등학교 교사들의 공동교육과정 운영 경험에 대한 사례 연구–한 지붕 세가족. 한국초등교육학회. 30(2), 81~106.
- 이승미(2010). 초등학교 1학년과 유치원의 교육과정 연계성 분석. 교육과정연구. 28(2), 59-90.
- 이환기(2016). 초등학교 1-2학년 통합교과 교육과정의 영역(대주제)의 의미와 유치원 누리과정 및 초등학교 3-4학년 교과(군) 교육과정과의 연계 탐색. 통합교육과정연구. 10.4(2016), 23-47.
- 임종헌, 유경훈, 김병찬(2017). 4차 산업혁명사회에서 교육의 방향과 교원의 역량에 관한 탐색적 연구. 한국교육. 44(2), 5-32.
- 정미경, 허주, 권순형, 민윤경, 박상환, 이상은(2020). 공교육 혁신을 위한 탄력적 교육 체제 운영 방안. 한국교육개발원.
- 정제영(2016). 지능정보사회에 대비한 미래 교육정책 방향과 과제. 한국교육학회, Vol.2016, 25~46.
- 조윤정, 김아미, 박주형, 정제영, 홍제남(2017). 미래학교 체제 연구–학습자 주도성을 중심으로. 경기도교육연구원.
- Carol Ann Tomlinson&Jay McTighe(2006). Integrating Differentiated Instruction and Understanding by design. 김경자·온정덕·장수빈(역)(2012). 맞춤형 수업과 이해중심 교육과정의 통합. 서울: 학지사.

- 장명림 외(2014). 유아교육과 초등교육 연계 강화 방안 연구. 한국교육개발원.
- 김영숙 (2017). 찬찬히 체계적·과학적으로 배우는 읽기&쓰기 교육. 학지사.
- 박형수, “ㄱ,ㄴ부터 배운다더니… 초등학교 입학 첫날 “따라 읽으세요”,「중앙일보」, 2018.03.19.
- Hirsch, E. D. (1996). The schools we need and why we don't have them. New York : Doubleday.
- 경기도교육청(2018), 한글로 움트는 배움과 성장.
- 습관코칭연구소(2021). 포스트잇으로 즐기는 초등 놀이 글쓰기. 책장속북스.
- 최승호(2011). 최승호·방시혁의 말놀이 동요집. 비룡소.
- 정기효(2021). 어떻게 배움의 주인이 되는가. 비비투.
- 토드 로즈(2018). 평균의 종말. 21세기북스.
- 모현초등학교(2019). 2019학년도 연구학교 운영 보고서(1/2).
- 정나라·온정덕·임재일(2021). 통합교육과정에 대한 관계 중심의 생태학적 접근. 학습자중심교과교육연구 제21권 19호.
- 경기도교육청(2020). 2021년 초등학교 교육과정 편성 안내. 경기도교육청.
- 류지영 외(2020). 커리어넷 콘텐츠를 활용한 진로교육 길라잡이 : 초등학교 교사용. 교육부. 광주광역시교육청. 한국직업능력개발원.
- 주휘정 외(2020). 진로교육 집중학년·학기제 운영 사례집 : 초등학교, 교육부, 한국직업능력개발원.
- 김나리 외(2018). 초등학교 교과연계 진로교육 교수·학습 프로그램. 교육부, 한국직업능력개발원.
- 손유미 외 (2017). 창의적 체험활동 기반 진로교육 프로그램 가이드맵 : 초등학교, 한국직업능력개발원.
- 한국직업능력개발원교육부 편집(2016), 진로체험 교육과정 길잡이 : 초등학교용, 한국직업능력개발원.
- 손유미 외(2015). 창의적 진로개발 : 초등학교 [개정판] 학교진로교육프로그램(SCEP). 교육부. 한국직업능력개발원.
- 손유미 외(2015). 창의적 진로개발 : 중학교 [개정판] 학교진로교육프로그램(SCEP). 교육부. 한국직업능력개발원.
- 교육부(2015). 2015 학교진로교육목표및성취기준. 교육부.
- 경기도진로독서프로그램연구진(2017), 2017 경기도도서관기반 진로독서프로그램 자료집, 경기도도서관정책과.
- 서울특별시교육청 어린이도서관(2016), 2016 사서가 기획·운영한 진로독서포르그램 매뉴얼.
- 김혜린(2014). EBS클립뱅크 활용 진로교육 프로그램으로 나의 ‘꿈’과 ‘끼’ 살리기. EBS.
- 정형권(2018). 10대를 위한 진로 인문학. 성안당.
- 조보경외 4인 (2018). 교과연계 진로교육 현황 분석 및 발전 방안 탐색.한국교육과정평가원.
- 고봉익, 윤정은(2014). 내 꿈을 현실로 만드는 진로 로드맵. 웅진윙스.
- 김성효(2014).행복한 진로교육 멘토링. 행복한 미래.
- 유인순 외(2018). 상상력 생태교육에 기초한 초등생태환경교육 프로그램 제안.
- 박윤경 외(2021). 초중등 사회과 교육과정의 환경교육 현황 및 개정방안: 2015개정 교육과정 중심으로.



경기도교육청
GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION