

## 그림책 학교 교사의 생활 원칙 및 자세

### 1. 인사 나누기

#### ① 아이들

●아이들이 등 하원 하는 시간은 정해져 있다.

대략 아침(등원)8:40~9:40, 오후(하원)2:30~3:00 각 학교마다 등 하원 시간에는 아이들을 맞이할 수 있도록 준비한다.

●도보 어린이들의 경우 학부모님께서 오신다. 오시면 밝은 모습으로 인사하고 맞이한다.

실예) 안녕하세요 선우 어머니! 선우야, 안녕! 우리 선우 오늘 옷 참 예쁘네, 신발 멋지네.

우리 선우 오늘은 참 얼굴이 밝아 보이네. 선우야, 안녕 오늘 날씨가 참 좋다. 하늘봤어? 하늘이 참 파랗고 예쁘다. 등등

아이의 모습을 살피고 관심을 표현하는 짧은 인사나 주변에 관심을 가질 수 있도록 선생님과 의 만남에 집중할 수 있도록 특별한 말들로 입구에서부터 관심을 받고 있음을 재미있는 생각을 할 수 있는 기회를 주면서 맞이하도록 한다.

아이에 대한 관심을 표현하는 말과 아이에게 교사 자신을 집중 시키는 것은 학부모들에게 신뢰를 준다. 첫 인사부터 친절하고 다정하고 섬세함을 보이도록 한다.

●차량 탑승 지도 선생님의 인사

-학부모와 아이들을 만나면 안녕하세요, OOO 어머니, 우리 선우 안녕하세요. 하고 바른 자세로 인사한다. (고개만 끄떡거리는 인사나 눈인사 등은 하지 않고 바른 자세로 밝게 웃으면서 인사한다. 교사의 밝은 모습과 예의바른 자세는 곧 그림책 학교의 중요한 얼굴입니다.)

-내려 줄 때: 우리 선우 내일 기분 좋게 만나자! 라고 손을 흔들어 주고 어머니 안녕히 가세요. 라고 인사한다.

-아침에는 바른 자세로 인사하고 오후에는 친구처럼 손을 흔들어주며 인사한다.

●현관에서 등하원 하는 아이들과 학부모에게 항상 반갑게 인사하며 보이지 않을 때 까지 기다려서서 지켜봐준다. (신발 신고 나갔다고 문만 딱! 닫고 먼저 들어가지 않도록 한다.)

●학교 내에서 아침에 아이들을 만나면 꼭! 인사한다. 전체 인원이 많지 않기 때문에 모든 교사들은 자기 반 아이들에게만 인사하고 관심 갖는 것이 아니라, 다른 반 아이들도 자유놀이 시 아침에 처음 만나게 되면 관심가지는 인사말 또는 선생님의 말에 관심을 가질 수 있는 특

별한 말들로 인사를 먼저 한다.

여유롭게 눈 마주치며 인사 나누는 교사는 아이들은 따듯함과 안정감을 느낀다.

인사 나누는 것은 교사로서 기본이며 중요한 업무로 볼 수 있다.

실예) 우리 선우 안녕하세요. 어제보다 오늘 얼굴이 더욱 환하게 밝아 보이는 걸

우리 선우 안녕하세요. 선생님 오늘 옷 예쁘지? 어제 새로 산거야

우리 선우 안녕하세요. 선생님이 오늘 선우에게 재미있는 만들기 재료 줄까? 등등

●아침에는 꼭! 바르게 머리와 허리를 숙여 인사 나눈다. (안녕하세요를 넣어서)

오후에는 바르게 인사 나누지 않고 손을 흔들거나 안아주거나 등의 가벼운 스킨십으로 친숙한 행동으로 안녕! 잘가 내일 기분 좋게 만나자~등의 말로 인사 나눈다.

## ② 학부모

●학교에 방문하는 우리 학부모님들께 항상 예의바름과 친숙한 자세로 인사한다.

실예) 선우 어머님!! 안녕하세요. 우리 선우가 방금 교구 놀이 재미있게 하면서 기다리고 있었어요.

학부모님께서 아이들을 데리고 가는 오후 시간에는 될 수 있음 아이가 어떠했는지 짧게 본 상황을 말해주며 인사한다.

●등, 하원 시 학부모가 문의할 경우 친절하게 말해준다.

그 질문에 답을 모르는 경우는 어머님! 제가 담임선생님께 말씀드려서 알아보고 전화드리라고 하겠습니다. 또는 담임일 경우 어머님! 제가 알아보고 어머님께 언제 몇 시에 전화 드리겠습니다.

●학부모가 아이 대해 걱정하는 말을 할 경우, 충분히 들어준다. 충분히 부모의 말을 잘 경청하고 네~어머님!! 걱정 많이 하신 것 같으신데요, 제가 그 부분은 오늘 3시 정도에 전화 드리면서 이야기 나눌게요. 라고 말하고 그 부분에 대해 아이의 행동 발달 특성을 조금 생각해보고 원장님과 상의해서 전화 드린다.

## ③ 동료 교직원

●동료 교직원 선생님이 오면 눈인사 보다는 고개를 숙여 “선생님 안녕하세요.”라며 예의바르게 인사한다.

## 2. 전화 응대

- 모든 전화에 항상 밝은 목소리로 예의를 갖추어 친절하게 응대하도록 한다.

### ① 문의 및 상담 예약 전화

#### ●일반적으로 학교 프로그램에 관한 문의 전화 일 경우

원장님(대표님)에게 보고를 드려 직접 통화를 하실 수 있도록 한다. 다만, 원장님(대표님)께서 부재중이실 경우 문의내용을 메모로 남겨두었다가 자리에 계실 때 보고 드릴 수 있도록 한다. 단, 긴급한 내용의 경우 직접 원장님(대표님)께 연락을 드려 보고를 드리도록 한다. 이때 전화를 주신 학부모의 연락처 및 지역 그리고 아이의 연령 또한 함께 확보해 두었다가 문의 내용과 함께 누락되는 사항 없이 보고를 드린다.

실예) 안녕하세요, 하늘을 나는 그림책학교입니다. 실례지만 지금 원장님(대표님)께서 부재중이셔서 문의 주신 내용을 메모해 두었다가 원장님(대표님)께 보고 드린 후 다시 연락 드리겠습니다. 실례지만, 어머님(아버님)께서 전화 주시는 지역이 어디신지요? 그리고 자제(자녀)분 연령과 어머님(아버님) 연락처를 알려 주시겠습니까? 원장님(대표님)과 전화 상담 이후 필요시 방문 상담 예약을 하신 후 좀 더 상세하게 상담을 받아 보실 수도 있습니다.

#### ●방문 상담 문의를 하는 경우

방문 상담 문의를 원하는 경우 대표님(원장님) 상담 시간 스케줄을 확인한다. 상담 가능 시간을 체크 한 뒤 학부모님께 연락드린다.

실예1) 안녕하세요. 하늘을 나는 그림책입니다. 원장님(대표님)께서 상담 시간이 (요일, 시간) 가능합니다. 상담 시간 괜찮으세요? 혹시 아이이름이랑 어머님 연락처 알 수 있을까요?

- 유아이름과 지역 상담시간을 기록 한다.

실예2) 000 몇 시 몇 분으로 상담 시간 잡아드렸습니다. 혹시라도 방문하시기 어려우시면 연락 한 번 주세요.

### ② 원생 학부모 전화

#### ● 담임 선생님이나 원장님(대표님) 혹은 다른 선생님들과 통화를 원하시는 경우

실예) 안녕하세요, 하늘을 나는 그림책학교입니다. 네, 안녕하세요 000 어머님(아버님) 지금 000 선생님 바꿔드리도록 하겠습니다. 잠시만 기다려 주시면 감사하겠습니다.

#### ● 통화 대상자가 수업 중이거나 부재중일 경우

실예) 안녕하세요, 하늘을 나는 그림책학교입니다. 네, 안녕하세요! 000 어머님(아버님) 지금 000 선생님께서 수업 중(부재중)이셔서 메모 남겨 두었다가 전달하도록 하겠습니다. 실례지만, 어떤 일로 전화를 주신 거세요?

#### ● 단순 전달 사항일 경우 내용 확인 후 메모를 남겨두었다가 담당자에게 전달하도록 한다.

실예) 안녕하세요, 하늘을 나는 그림책학교입니다. 네, 안녕하세요 000 어머님(아버님)

방금 말씀해 주신 내용 꼼꼼히 메모해 두었다가 잘 전달하도록 하겠습니다. 감사합니다.

### 3. 학교 내 방문자 응대

#### ① 상담 원하는 학부모 - 방명록 기록, 원내 시설 둘러보기, 차 대접, 동반어린이 케어 하기

##### ●원장님(대표님)께서 부재중이실 때 예약 없이 방문한 학부모의 경우

(실예) 안녕하세요! 실례지만, 혹시 방문 상담 예약을 하시고 내원 하신 거세요? 죄송하게도 지금 원장님(대표님)께서 부재 중이셔서 직접 상담은 하시기 어려울 것 같습니다. 다만, 지금 내원하신 김에 간단하게 저희 학교 시설을 둘러보시면서 제가 설명을 드릴 수 있는 부분은 설명을 드리도록 하겠습니다. (학부모와 동행 하며 각 교실 및 학교 시설들에 대하여 간략하게 부연설명을 실시하도록 한다.) 그리고 한 번 더 내원하셔서 원장님(대표님)과 직접 방문 상담을 원하시면 지금 연락처와 지역 그리고 자제(자녀) 분 연령을 알려주시면 원장님(대표님)께 보고 드린 후 추후 방문 상담 스케줄을 확인하여 예약 도와드리도록 하겠습니다.

##### ●상담 예약 후 방문하신 학부모의 경우

실예) 안녕하세요, 어머님(아버님), 지금 잠시 맘스 카페에서 기다리고 계시면 원장님(대표님)께서 곧 오셔서 상담 진행하실 예정입니다. 기다리시는 동안 차 한 잔 내어 오겠습니다. 밖에 날씨가 몹시 추운데 따뜻한 커피 괜찮으세요?

(학부모 기호에 맞게 원하시는 차를 대접한다.)

#### ② 등, 하원 동반 학부모-주 양육자 이외의 친지 가족 방문 시

##### ● 등원시

실예) 안녕하세요. 선우야, 안녕! 친구들도 선우 기다리고 있어. 학교 잘 다녀오겠습니다. 인사하고 교실 가서 친구들에게 인사하러 가자.

- 아이가 인사하면 아이를 교실까지 데려다준다.

##### ● 하원시

실예) 안녕하세요. 선우가 아직 수업이 안 끝나서 잠깐만 기다려주시면 선우 준비해서 나올게요.

- 아이가 집에 갈 준비가 되면 사무실 선생님이 문 앞까지 데려다준 후 인사를 시킨 후 하원 시킨다.

#### ③ 이 외 방문자

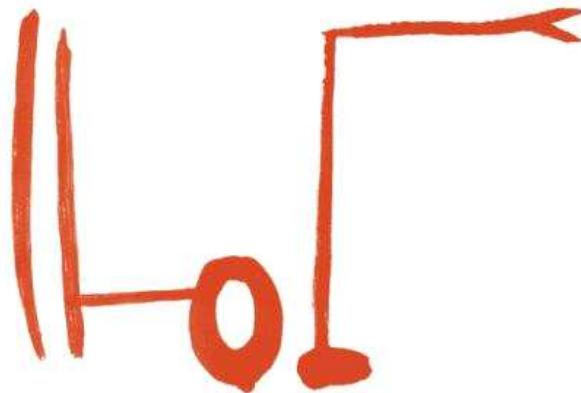
● 학원 선생님 등 이 외 방문자가 올 경우 어머님께 미리 전화 통화 확인 후 하원 시킨다. 학원 시간에 맞춰 아이를 준비시키고 학원 선생님께 아이를 꼭 데려다 준다.

#### 4. 교사 옷차림

- 교사는 깔끔하고 단정한 옷차림과 통일성 있는 스타일의 옷을 입는다.  
무릎 위까지 짧은 치마는 되도록 입지 않도록 하며 아이들과 활동 시 편한 복장은 가능하다.  
외부 활동 시 교사는 청바지와 후드티를 맞춰 입으면 좋다.  
-무릎 위 10cm이상의 치마는 입지 않는다.  
-고개를 숙이고 인사했을 때 가슴이 보이는 옷은 입지 않는다.  
-레깅스, 제깅스 등의 바지 (몸에 붙는 옷)를 입을 경우 허벅지까지 내려오는 윗옷을 입는다.  
-나시 등의 민소매 옷은 입지 않는다.  
-긴 머리를 수업 중에 (근무 중에, 특히 수업 중) 풀고 있지 않는다. 시선을 가리고 학부모들 보기에 좋아 보이지 않음  
-강한 염색은 하지 않는다.  
-눈에 띄는 펌 등은 하지 않는다.  
-손톱에 화려한 젤 등은 하지 않는다.  
교사는 보여 지는 이미지가 무척 중요하다. 말투, 행동, 걸 모습 등의 외모에서 엄마들은 교사의 자질을 금방 평가하고 그 평가가 담임교사에 대한 신뢰를 쌓이게 한다.  
언제나 교사다운 느낌과 이미지를 항상 신경 쓴다.  
항상 교사답게 깔끔하게 또는 세련되게 입는다.

#### 5. 대화 및 소통

- 교사는 유아와 대화를 통해 긍정적인 관계를 형성한다. 교사는 유아와 대화를 할 때 따뜻하고 협조적이며 유아를 인정해준다.  
1. 나 전달법 : 내가 어떤 생각이나 느낌을 갖고 있음을 상대방에게 진실 되게 전달한다.  
첫째- 행동 서술 : 아이가 하거나 하지 않고 있는 행동에 대해 말한다.  
둘째- 나의 느낌 서술 : 아이 행동의 결과로 생긴 나의 느낌을 말한다.  
셋째- 결과 서술: '그러므로 ~하자' 하는 방법이나 결과를 말한다.  
- 긍정적인 단어를 많이 사용하고 천천히 아이와 눈을 맞추며 대화한다.



## 6. 등 하원 차량 지도

- 기사님과 만나서 차량을 탑승 시 출발 3~5분 전에 미리 나가 있도록 한다.  
(도로 상황에 따라 지연되거나 빨라 질 수도 있어서 미리 기사님과 만나서 출발한다.)
- 교사는 유아들의 안전을 위하여 직접 차량에서 내려 유아를 승하차 시키도록 한다.
- 승차 시 교사는 빠르게 먼저 내려 아이에 뒤를 안아주듯 잡아 올린다.  
(절대 팔만 잡아끌어 올리지 않는다.)
- 하차 시 교사가 먼저 내리고 뒤에서 차나 오토바이가 오는지를 먼저 꼭! 살피고 아이의 손을 잡아주고 조심히 내려준다.
- 내려주고 엄마에게 인수인계를 한 후 오르도록 한다.
- 맞은편으로 건너갈 경우, 선생님이 손을 꼭! 잡고 스쿨버스 뒤로 가서 함께 건넌다.
- 아이 혼자서 스쿨버스 뒤로 절대 뛰어 건너지 않도록 주의한다.
- 차량 안에서 유아들은 안전벨트를 반드시 하고 난 후 출발하도록 한다.
- 차량이 움직일 때에는 유아들이 자리에서 일어나지 않도록 지도한다.
- 창문 밖으로 손이나 머리를 내밀지 않도록 한다.

### ①그림책 학교 도착 시

- 차가 멈추면 안전벨트를 풀어준다.
- 차량 탑승 지도 선생님이 먼저 내려서 아이들의 손을 잡아주고 안전하게 내리도록 한다.
- 유아들이 도착하기 전 교사 한 명이 미리 나와 아이들을 그림책 학교 까지 인도 할 수 있도록 한다. 이때, 교사가 인도할 때 까지 아이들이 먼저 올라가지 않도록 하고, 교사의 지도하에 그림책 학교로 이동 할 수 있도록 안전하게 지도한다.
- 계단을 오를 경우, 장난하거나 뒤돌아보지 않도록 하고 반드시 줄을 세운 후 계단을 오른다. 이때 교사가 맨 뒤에서 올라가도록 한다.

(혹시 넘어지거나 질서가 흐트러짐을 방지하기 위함)

- 유아들이 내린 후, 차량을 점검하여 흘린 소지품이 없는지 확인한다.

### ②하원 차량 시

- 하원 차량 시간에 맞춰 미리 10분전에 나와 대기 장소로 모인다.  
(1코스, 2코스 별로 아이들이 앉아서 기다릴 수 있도록 한다.)
- 하원 차량 시간표를 꼼꼼히 보고, 하원 차량 탑승을 하는 아이들의 명단을 체크한다.
- 아이들의 이름을 한명 씩 불러 신발을 신을 수 있도록 한다.
- 차를 타러 이동하기 전 한 번 더 인원수를 체크 한다.
- 혹시 데리러 온다고 전화 온 학부모가 있다면 사무실에서는 책임지고 전달하고, 차량 지도 선생님은 다시 한 번 확인한다.
- 신발장 앞에 계단이 바로 있는 경우, 아이들이 신발을 신다가 움직임이 많아 넘어지거나 떨어질 수 있으니 교사가 항상 먼저 나가서 계단 입구에 서 있다. 그리고 아이들이 입구에서

장난치지 않고 신발 신을 수 있게 지도한다.

- 계단 내려갈 경우, 교사가 먼저 출발하고 아이들이 뒤에서 따라 올 수 있도록 지도한다.
- 엘리베이터가 있는 학교의 경우, 1인의 교사가 문이 고정되도록 하고 1인의 교사는 엘리베이터 안에 먼저 타고 밖에서 아이들을 줄 세워 태우도록 한다. 2명의 교사가 엘리베이터를 잘 내리고 올 수 있게 안전하게 지도한다.
- 1인의 교사는 직접 아이의 몸이나 손을 잡고 안전하게 차량 탑승을 할 수 있도록 돕는다.
- 차량 탑승 지도 선생님은 차량 내에서 아이들 자리를 정해주고 벨트 착용을 돕는다.
- 어린 아이들은 앞에 앉히고 내리는 순서가 빠를수록 앞에 앉힌다.

### ③등 하원 차량 운행 시 주의해야 할 점

#### ■엄마가 나오지 않을 경우

: 차량 시간 까지 기다린 후 차량 시간이 지나면 어머님한테 바로 전화를 걸어 차량 탑승을 하는지 여부를 물어본다. 이 때 어머님이 “지금 나가고 있어요.” 라고 이야기 하면 조금 더 기다린다. 이 때 다음 어머님들한테 미리 차량이 3~5분 늦춰진다고 연락을 돌린다. 어머님이 나오면 아이들을 태운 후 차량 시간을 한 번 더 이야기 하고 다음 아이들이 기다리고 있어서 시간에 맞춰서 나와 달라고 웃으면서 이야기해준다.

만약 어머님이 매일 시간에 늦게 나온다면 차량 탑승 시간보다 2~3분 더 기다린 후 출발한다. 이때 어머님께 전화를 드려 상황을 이야기한다.

“어머님~ 저희가 0시 00분 까지 기다렸다가 어머님 안 나오셔서 2~3분까지 더 기다렸는데 다음 차량 탑승 하는 아이들이 시간이 다 되서 먼저 출발했어요. 저희가 더 기다렸다가 차량을 태우고 싶은데 시간에 맞춰 아이들을 태우다 보니 더는 기다릴 수 가 없어서요. 오늘은 직접 아이를 데려다 주시고, 내일은 시간에 맞춰 나와 주시면 감사합니다.”

#### ■시간이 지연될 경우

: 기사님께 얼마나 시간이 지연되는지 물어 본 후 학교에 연락을 해 기사님이 알려준 시간을 알려준다. 이 때, 기사님이 알려 준 시간 보단 3~4분 더 넉넉히 알려줘서 이야기 해준다.

: 차량 내 핸드폰이 있을 경우, 미리 어머님들께 전화를 걸어 시간을 알려준다.

“어머님~ 저희가 지금 가고 있는데 차량이 막혀서 시간이 지연될 것 같아요. 타는 시간 보다 10분 정도 늦을 것 같은데 집에서 조금 기다리셨다가 10분 후에 나와 주시면 될 것 같아요.”  
이때 도착하는 시간 까지 정확히 말해주면 좋다.

#### ■ 부득이한 상황으로 교사 탑승 못한 경우

: 교사는 미리 학교에 전화해서 다른 교사가 차량을 지도 할 수 있도록 연락을 취한다. 이때 교사가 기사님을 만나서 차량을 타야 할 경우가 있어서 30분 미리 연락을 취하는 게 좋다.

#### ■ 대신 차량을 탈 교사가 없는 경우

: 어머님들께 미리 양해를 구한다.

“어머님 제가 개인적인 사정으로 차량 시간이 예정 시간보다 20~30분 늦어질 것 같아요.

20~30분 차량을 원하시면 조금 기다려주시고, 차량 시간이 어려운 경우 직접 아이와 함께 도보로 올 수 있도록 한다. 이때 모든 비용은 교사가 지불한다. (ex ■택시비, 자가용 주유비 등)

#### ■ 차내에서 아이들이 싸우거나 일어설 경우

: 차에서는 절대 일어서거나 몸으로 놀지 않도록 지도한다. 이때 만약 아이들이 서로 놀다가 싸우는 경우에는 교사가 직접 싸움을 중재한다.

#### ■ 운행 중 운전자 부주의 사고가 났을 경우 (접촉사고, 급브레이크에 의한 어린이들 쏘임 등)

: 아이들이 다치지 않았는지 아이들의 상태를 확인한 후 즉시 원에 전화를 한다. 어떤 사고의 종류 인지 이야기를 한다. 사고가 나면 사고 처리 시간이 길어지므로, 사고차량 주인한테 동의를 구해 기사님 연락처와 그림책 학교 연락처를 준다. 기사님은 사고 상황을 사진을 찍어 남긴다. 이때 교사는 모든 어머님들께 연락을 드려 차량 시간이 지연됨을 알려준다. 원에서는 큰 사고가 아닐 경우 어머님들께 개별적으로 연락드리고 상세한 상황설명을 한다.

#### ■ 아이가 오기 싫어 울면서 억지로 차를 탈 경우

: 유아들이 엄마랑 떨어지기 싫어하거나 학교에 가기 싫을 때 엄마랑 떨어지려고 하지 않기 때문에 아이를 안고 차에 빨리 태운다. 이때 아이들이 발 기질을 하거나 소리를 지르면서 몸으로 울 때가 있는데 교사는 당황하지 않고 아이를 잘 안고 태운다.

아이가 차에 타면 안전벨트를 하고 아이한테 기분을 묻는다.

“OO가 오늘 많이 속상했구나. 어떤 일 때문에 속상했을까??” “OO가 OOO일 때문에 속상했구나. 오늘 그림책 학교에서 재미있게 지내보자. 그럼 지금 기분이 마법처럼 훨씬 좋아질 거야.”라며 아이의 기분을 충분히 물어봐주고 공감해준다.

아이의 기분이 괜찮아지면 어머님께 연락을 드린다.

“어머님 차량선생님이에요. 아까 OO가 울고 가서 어머님이 걱정하실까봐 전화드려요. 아침에 OO 때문에 속상했나 봐요. 지금은 제가 잘 타일려주고 잘 이야기해서 눈물도 그치고 학교로 가고 있어요. (또는 학교에 왔어요.) 너무 걱정하시마시고, 좋은 하루 되세요.”라며 상황을 충분히 설명해주고 아이가 눈물을 그치고 그림책 학교에 잘 가고 있다는 전화 또는 문자를 해서 걱정하는 어머님을 안심시켜준다.

**\* 유치원에서 차량 지도를 할 때, 가장 우선시되어야 하는 것은 유아들의 안전이다.**

**아이들이 등 하원 시 가장 소란한 시간이기도 하니 교사들이 안전사고를 사전에 예방할 수 있도록 예민하게 신경써야할 가장 중요한 시간이 된다.**

하늘을 나는 그림책



## Ⅱ. 학급 운영

### 1. 전화 상담

● 전화 상담을 하기 전 학부모와 통화 내용을 전화 상담기록부에 정리 한 후 전화 상담을 시작한다.

● 교사는 유아에 대한 자신의 생각이나 느낌만을 사용하기 보다는 구체적인 평가 자료를 통해 효율적인 상담이 이루어지도록 준비한다.

실예) 안녕하세요, 어머님(아버님), 선우 때문에 연락 드렸는데 전화 통화 가능하세요?

다름이 아니라 선우가 낮선 상황에 대해 두려움을 많이 느끼고 불안해하더라고요. 혹시 선우가 집이 아닌 낮선 상황에서는 어떤가요?

● 학부모의 이야기를 충분히 듣고 가정에서 부탁할게 있으면 학부모님께 이야기를 한다.

실예) 어머님께서 선우가 모든 면에서 스스로 독립적으로 할 수 있도록 기회를 많이 주고 잘 했을 때는 격려를 하여 용기를 주도록 도와주시면 좋을 것 같아요. 저도 선우가 교실에서 스스로 독립적으로 할 수 있도록 옆에서 격려와 용기 줄게요.

● 전화 상담이 끝나면 학부모의 전화 내용을 전화 상담 기록부에 적는다.

● 기타 사항 란에는 학부모님이 궁금하신 사항을 기록해두었다가 다시 연락을 드린다.

### 2. 학부모 고민, 개선점 수용하고 해결하기

● 학부모와 전화 상담을 할 경우, 학부모는 선생님에게 고민과 걱정을 말하게된다. 이때 엄마의 고민을 잘 듣고 아이의 문제 행동에 대해서 적절하게 말할 수 있어야한다.

교사가 미처 인식하지 못한 문제 행동이었다면,

[아네~ 어머님 제가 그 부분은 이번 주 아님 3~4일 동안 잘 살핀 후 어머님께 다시한번 전화 드릴께요]

● 아이의 문제 행동을 부모에게 말할 경우, 개선점을 말해준다. 문제행동만 실사례로 말하고 개선점, 방법을 주지 않을 경우 엄마는 더 걱정만 많아진다. 꼭! 아이에게 문제가 발견되면 원내 원장님과 상의하시고 개선시킬 수 있는 방법을 꼭! 알고 그 방법을 제시합니다.

-어머님 그림이가 친구들과의 관계에서 놀이성향이나 선호하는 놀이가 길동이와 다르다보니 서로 트러블이 생기곤 합니다. 제가 몇 차례 관찰한 결과 두 아이는 주로 블록놀이를 할 때 서로 차지하겠다고 티격태격합니다. 다른 활동을 할 때는 서로 친하게 잘 지냅니다. 제가 두 아이가 티격태격하는 상황에 서로 어떻게 배려하고 타협해야하는지를 생각할 수 있도록 지도하겠으니 너무 걱정마십시오.

제가 꾸준히 잘 살피겠습니다. 그리고 제가 다음주 수요일에 다시한번 전화 드리겠습니다. (이런통화한 후 10일 경과 후 교사는 자신이 아이들의 행동을 중재하고 티격태격하는 상황에서 어떻게 교사가 행동했는지를 이야기해주고, 아이들의 반응과 변화된 행동이 어떤 것인지를 말해줍니다. )

### 3. 원아관리

#### ■ 건강관리

##### ■ 약을 가져오는 경우

- 약은 먹을 양만 가져오도록 학기 초에 꼭 공지한다. 약을 한번 먹을 양만 작은 통에 덜어 가져 오도록 한다. (무신경한 교사의 경우, 큰 병의 약을 다 털어 넣는 경우도 있음)

\*약의 내용물을 확인한다. (실내, 실온/ 식전, 식후)

실온일 경우 냉장고에 보관한다.

식후 식전에 약을 먹인 후, 약통을 씻어 유아 가방에 넣어준다.

\*투약보고서 일지를 작성한다.

##### ■ 열이 날 경우

\*체온계로 유아의 체온을 확인한다.

열이 날 경우 부모님께 통화 후 해열제를 투약한다.

(부모님께 동의 없이는 절대 해열제를 먹이지 않는다.)

- 열이 37.5도면 평균이며 38.5도 이상일 경우 조퇴할 수 있도록 가정에 충분하게 상황을 전달하고 조퇴할 수 있도록 조치한다.

#### ■ 친구관계 관리

##### ■ 특정 친구와 잦은 트러블이 생길 경우

-교사가 중재를 한 후, 서로의 입장을 들어본다.

-상대방의 입장이 되어 서로의 입장을 이해해보는 시간을 준다.

-서로의 입장을 이야기 나누어 본 후 화해하도록 도움을 준다.

##### ■ 특정 친구와의 트러블을 해결하기 위해 주의할 점>

1. 누구의 잘못 못을 아이들과 함께 오랜 시간 (2분 이상) 따지지 않는다.
2. 특정 한아이의 편에서 이야기를 하면서 다른 아이의 잘못을 자꾸 인식시키면서 거칠게 혼 내지 않는다.
3. 특정 아이들 간에 잦은 트러블이 지속적으로 생기는 것은 결국 교사의 개입방법과 이들 사이를 개선하려고 노력하는 자세가 없었다는 것은 100% 확실하다.  
특정 아이와이 잦은 트러블은 어느 한 아이가 학교 등원을 지속할 수 없는 가장 큰 원인이 된다. 교육이 싫어서 원을 갑자기 그만 두는 엄마는 거의 드물다.  
아이가 원을 도중에 그만 두는 이유는 친구와의 관계, 대인관계의 적극성 부족으로 인한 즐겁지 않은 아이의 마음 상태를 엄마가 인식했기 때문이다.
4. 두 아이가 트러블이 있는 상황을 기록해둔다.
5. 트러블이 3~5번 정도 생겼을 때 상세히 기록된 상황을 읽어보면 무엇이 문제인지 누가 문제인지가 드러난다.

(중요한 것은 눈으로 대충 살피는 것이 아니라, 잘 관찰하여 그 상황을 기록해두는 것이 교사의 정확한 판단에 도움이 된다.)

6. 둘의 사이가 아무렇지 않을 때 교사는 조용히 두 아이와 대화를 시도한다.

(5세 이상은 가능)

“선생님이 너희 둘이 몇 번 좋지 않은 관계를 보인 걸 봤어. 그래서 여기에 둘이 어떤 상황에서 티격태격 했는지를 적어봤어. 라고 말하면서 너희는 주로 블록을 가지고 놀 때 서로 많이 가지고 놀겠다며 티격태격하더라. 그래서 어떻게 하면 너희가 사이좋게 놀 수 있을지를 생각해봐야할 거 같아. 물론 항상 사이가 좋을 순 없어. 당연히 티격태격할 때는 누구든 있어. 그런데 문제는 그게 너무 자주라는 거지. 그러니까 우리 함께 방법을 생각해보자. 그리고 서로 티격태격하지 않도록 우리 한번 노력해보자.”

“OO야, OOO를 잘 봐봐. 분명 이 친구에게도 좋은 점은 있어. 우리 OOO도 OOO를 잘 살펴봐, 분명 좋은 점은 있어. 너희 둘의 티격태격함이 3번이라면 1번으로 줄였음 하는 게 선생님의 간절한 바램이야. 일단 우리 셋이 너희들이 어떡하면 티격태격 안하고 사이좋게 놀 수 있을지 함께 방법을 생각해보자. 선생님은 너희들이 행동하는 모든 것은 너희들이 잘 생각했으면 좋겠어. 선생님은 너희가 올바르게 생각할 수 있도록 많이많이 도와줄게.”

■ 매번 친구가 안 놀아주고 친구가 없다고 말하는 경우

① 왜 그렇게 생각하는지 물어보고 이야기를 듣는다.

② 자기와 가장 어울릴 것 같은 친구들을 짝을 지어 팀을 나눈다.

③ A팀 B팀 서로의 장점을 이야기 하며 서로 알아 갈 수 있는 시간을 갖게 해준다.

④ 친구와 친구간의 좋은 감정을 형성 한 뒤 놀이를 할 수 있도록 한다.

“OO야~ 선생님이 자유선택활동 시간에 꼭 지켜봤는데 OO는 왜 혼자 노는 거야?? ”아, OO는 그렇게 생각했구나. 혹시 친구랑 같이 놀자고 이야기는 해봤니??“

“친구가 같이 안 놀아줘서 속상했구나. 지금 그 친구는 무슨 놀이를 하는지 살펴볼까? OO친구는 OO놀이를 하고 있네? OO도 OO놀이를 하고 싶니?”

- “네”라고 이야기 할 경우

“그럼 OO가 OO친구에게 가서 같이 놀이하자고 이야기 해볼까?” 교사가 개입하지 않고 OO가 직접 친구에게 같이 놀자고 말할 수 있도록 옆에 있어준다.

- “아니요.”라고 이야기 할 경우

“OO는 어떤 놀이를 하고 싶니?” OO가 하고 싶은 놀이를 들어본다.

“OO는 OO놀이를 하고 싶구나. 근데 친구는 지금 다른 놀이를 하고 있네? 우리 그럼 OO친구가 하는 놀이가 끝날 때 까지 기다리면서 다른 친구와 함께 놀아볼까?”

한 친구와 놀이를 하지 않고 여러 친구들과 다양한 놀이를 경험할 수 있도록 한다.

자유선택활동시간이 끝나면 자리에 모여 앉는다.

“애들아, 우리 한 번 나와 비슷한 친구가 누구랑 있는지 한 번 봐볼까? 나와 성이 같은 친구

는 누구일까? 함께 모여보자.”

좋아하는 색깔, 내가 좋아하는 음식, 좋아하는 장난감 등을 알아보며 자신과 비슷한 성향을 가진 친구가 누가 있는지 이야기를 나누어본다. 친구와 친구간의 좋은 감정을 형성 한 뒤 자신과 비슷한 친구와 그룹을 지어 놀이를 할 수 있도록 권장한다.

#### ■ 혼자 노는 경우

① 친구와 함께 노는 즐거움을 알려준다.

② 친구와 같이 하는 교구를 추천해준다. 이때 교사도 함께 교구 놀이를 하며 대화를 이끌어준다.

1. 혼자 하는 놀이를 인정해 주되 집단 경험이 자연스럽게 일어 날 수 있는 환경을 만들어준다.

2. 친구들과 함께 하는 즐거움을 경험할 수 있도록 시간을 갖는다.

3. 친구가 필요하다는 것을 알려준다.

4. 친한 친구를 만들어준다.

“OO야 상혁이가 너 혼자 즐겁고 자유롭게 만들기 하는 모습이 멋져 보인다. 그래서 상혁이는 너랑 같이 재미있게 만들기를 하고 싶는데 말하기가 부끄럽대. 아주 멋있고 용기 있는 우리 OO이가 친구에게 먼저 다가가서 함께 만들자고 이야기해볼까?”

“상혁아, OO이가 혼자서 만드는 것도 너무 즐거운데 친구랑 함께 만들면 조금 더 창의적이고 근사한 작품이 나올 것 같아서 너의 도움이 필요하대. 그 친구에게 도움을 주는 멋진 친구가 되어볼래?”

“그리고 열심히 협력해서 작업을 마무리하고 나면 선생님이 너희 두 친구에게 재미있는 교구를 알려줄게. 이 교구는 아주 어마어마한 비밀이 숨겨져 있는데 바로 이 교구를 친구와 함께 놀이를 하면 즐거움이 훨씬 더 커진대.”

#### ■ 내성적 성격의 아이

내성적인 성격을 지닌 아이는 수줍음을 많이 타고 혼자 있는 시간을 좋아한다. 친구도 여러 명 보다 1~2명 친구를 사귀자고 한다. 친구에게 먼저 다가가는 일이 적어 혼자 노는 경우가 많다. 주로 책이나 그림, 퍼즐 활동을 좋아한다.

① 교사는 아이의 내성적 성격을 그대로 받아들이는 태도를 취한다.

② 아이가 자신의 성격을 스스로 열등하게 생각하지 않도록 도와주면서 조금씩 변화를 준다.

③ 아이에게 친구 사귀는 때의 기쁨을 알려주고 비슷한 성격의 아이들끼리 어울릴 수 있도록 기회를 만들어준다.

“우리 OO는 뭐하고 있어? 퍼즐을 하고 있구나. 저번에 보니까 상혁이도 퍼즐을 아주 잘 맞추더라고. 선생님이 어제 서점에서 새로운 퍼즐을 갖고 왔는데 혼자서는 완성을 할 수가 없어. 상혁이랑 OO이랑 선생님이랑 같이 퍼즐을 완성해볼까?”

- 퍼즐을 맞추면서 어떤 그림이 완성 될지 자연스럽게 이야기를 나누도록 유도한다.

“퍼즐에 어떤 그림이 있니? 과연 어떤 그림이 완성 될까?”

#### ■ 기술 부족형 아이

친구들과 어울리고 싶은 마음은 크지만 막상 친구들과 사귀는 기술이 부족한 아이, 자기중심성이 강해 무엇이든 자기 마음대로 해야 하는 아이, 친구에게 자꾸 무엇인가 지시하는 아이, 친하게 지내고 싶은 마음이 과해 과격한 몸짓을 하는 아이, 친구들을 무시하고 지나치게 자기 사랑을 하는 아이들은 기술 부족 유형에 해당한다.

아이가 지닌 문제점을 고쳐나가기 위해 교사의 역할이 중요하다.

① 아이의 문제점을 파악하기 위해서는 아이가 친구들과 노는 모습을 관찰한다. 이런 과정을 통해 아이의 문제를 알게 되면 역할극을 통해 이에 대한 적절한 방법을 아이에게 알려준다.

② 교사가 친구 역할을 맡아 가상적 상황을 만들어 본다.

③ 반대로 아이가 친구 역할을 맡게 하면서 상황에 맞는 올바른 대응 방법을 연습시킨다.

#### ■ 친구들에게 무관심한 아이

친구들의 존재 자체에 별다른 관심을 보이지 않는 아이는 친구가 말을 걸어도 대답하지 않고 시선을 회피하거나 눈 맞춤도 하지 못하고, 적절한 의사소통도 이뤄지지 않는다.

① 교사는 아이가 친구에게 관심을 갖게끔 지속적으로 유도한다.

② 친구의 이름을 물어보고, 친구에게 인사할 것을 권유하고, 친구의 인사에 눈을 맞추고 웃으면서 “안녕”이라고 응답할 것을 알려준다.

③ 교사는 아이와의 일대일 놀이 시간을 자주 갖으며 심리적, 정서적으로 안정감을 느낄 수 있도록 도와준다.

#### ■ 자기애가 강한 아이

세상에서 자신이 가장 소중하고 훌륭한 존재라고 생각하는 아이는 친구들은 모두 자신보다 못나고 보잘 것 없는 존재라고 생각한다. 간혹 마음에 드는 친구를 발견해도 자신의 부하처럼 여긴다.

① 교사는 아이에게 친구들도 너와 같이 소중한 존재라는 것을 알려준다.

② 누구나 장단점이 있으며 친구들을 무시하는 것은 올바른 행동이 아니라는 것을 가르쳐준다.

③ 우정이나 배려를 강조하는 내용의 그림책을 보며 올바른 행동 방법이 무엇인지 이야기를 나눈다.

#### ■ 원아관리 시 친구관계 해결법 정리

① 진정시키기

- 아이들을 진정 시키고 중재한다.

② 문제 규명

- 두 아이 각자의 관점에서 이야기를 듣는다.

### ③ 해결책에 대한 브레인스토밍

- 문제 해결을 위해 가능한 여러 가지 방법을 제안한다.
- “어떻게 하면 싸우지 않고 이 문제를 해결할 수 있는지”에 대한 아이디어를 제시한다.

### ④ 실행 : 유아들이 제안한 방법대로 실행 할 수 있도록 한다.

## ■ 수업 참여 관리

### ■ 수업에 흥미가 없는 경우

① 그 아이의 성향을 파악하고 직접 참여하는 수업 또는 시각적인 다양한 활동들을 준비해서 흥미를 이끈다.

### ■ 산만하게 행동하는 경우

① 충분한 시간을 갖고, 산만하게 행동하는 것은 다른 친구에게 피해를 줄 수 있음을 이해를 시키고 계속해서 변화하도록 도움을 준다.

1. 놀잇감을 한 두 가지만 준다.
2. 시간을 정해놓고 놀이를 한다.
3. 집중이 필요한 교구 놀이를 준다.
4. 한 번에 한가지 일만 하게 한다.
5. 칭찬으로 여유를 갖게 한다.

“OO야 모두 다 교구 놀이를 하는 시간인데 자리에 일어나서 돌아다니니깐 다른 친구들이 불편하대. 왜 친구들이 불편하다고 이야기했을까? (대답을 한다.) 잘 알고 있네. 반대로 너가 집중해서 무언가를 하고 있을 때 친구들이 돌아다니면서 시끄럽게 이야기하면 너의 기분은 어떨까? (대답을 한다.) 그래, 다른 친구들도 지금 그런 기분이 들 거야.”

“지금은 교구 놀이 시간이니깐 조용하게 앉아서 어떤 놀이를 할 수 있을까?”

## ■ 급식 지도 관리

### <급식 지도 관리 유의할 점>

1. 한곳에서 밥을 먹게 한다. 돌아다니지 않고 한 곳에서 먹을 수 있게 습관을 길러준다.
2. 아이가 스스로 손가락으로 먹으려고 한다면 먹여주지 않는다.
3. 밥그릇은 크게 양은 조금만 준다. 아이에게 밥을 많이 주면 많다고 안 먹게 된다. 그러므로 밥그릇은 크게 양은 조금만 준다. 그러면 아이가 밥이 적다고 생각해서 느껴져 다 먹게 되는데 그때 칭찬을 해주면 다 먹었다는 만족감과 성취감을 느껴 스스로 잘 먹는다.
4. 밥을 잘 먹는다 싶으면 조금씩 양을 늘려준다.

### ■ 밥 먹기 싫어하는 경우

① 좋아하는 음식부터 먹어 볼 수 있도록 유도한다.

② 친구들과 역할 놀이 시간으로 바꾸어 엄마, 애기 놀이 활동으로 다양한 음식을 간접적으로 경험하여 먹어볼 수 있도록 한다.

“밥은 우리 몸의 꼭 필요한 영양분이 들어 있어. 그래서 우리 엄마, 아빠 그리고 영웅들까지 다 밥을 먹어. 밥을 먹어야 힘도 나고, 공부도 하고, 밖에 나가 뛰어 놀 수 있는 힘도 생기지. OO는 어떤 음식을 좋아하니? 좋아하는 음식 하나랑 밥이랑 같이 먹어 볼 수 있겠니?”

역할놀이를 통해 다양한 음식을 간접적으로 경험 해 볼 수 있도록 한다.

#### ■ 편식하는 경우

① 아이가 받아들이기 쉬운 음식부터 시작하여 점차 새로운 음식을 시도한다.

-새로운 음식을 아이에게 순차적으로 소개해준다.

② 교사가 새로운 음식을 먹는 것을 보여줌으로써 아이가 관심을 갖고 시도해 볼 수 있도록 유도한다.

③ 편식을 하면 안 되는 이유와 먹기 싫어하는 음식의 장점을 알려 준다.

④ 아이가 먹기 싫어하는 음식을 시도 하려는 모습이 보이면 칭찬을 해준다.

⑤ 가정에서도 아이가 (편식하는) 음식을 먹으면 칭찬해준다. (가정과 연계하기)

“오늘은 토끼가 좋아하는 당근이 나왔네.”

“OO야~ 당근을 먹으니 무슨 맛이 나니? 선생님은 단 맛이 나는 것 같아.”

“당근이랑 같이 요리해서 먹는 음식이 뭐가 있을까?”

“선생님을 당근의 단맛 때문에 샐러드를 먹을 때 당근과 함께 먹어.”

아이의 호기심을 유발하며 음식의 장점을 알려준다.

“당근을 먹으면 시력이 좋아진대! 어떤 친구가 당근을 먹어 볼까?”

#### ■ 혼자 먹지 않는 경우 (먹여줘야 하는 경우)

① 교사가 한 입 먹여주고 아이가 한 입 먹어 볼 수 있도록 한다.

② 밥을 한입 떠먹었을 때는 칭찬을 하며 복돋아 준다.

③ 자춤 자춤 횟수가 줄어들면 아이 스스로 식사를 할 수 있도록 격려해준다.

#### ■ 특정 음식에 알러지가 있는 경우

① 아이가 알러지가 있는 음식이 있는지 사전에 교사가 인지하고 있어야 한다.

- 음식을 먹었는데 알러지가 있는 경우

① 음식을 먹고 나서 아이 몸에 붉은 반점이 올라오면 오늘 먹은 음식을 체크한다.

② 어머님께 연락 후 오늘 먹은 음식을 알려 준다.

③ 알러지 확인 후 교사는 음식을 먹지 않도록 도와주고 아이에게도 한 번 더 명시해준다.



#### 4. 개별 발달 특성 인지를 위한 관찰기록 (샘플)-항목은 변경될 수 있음

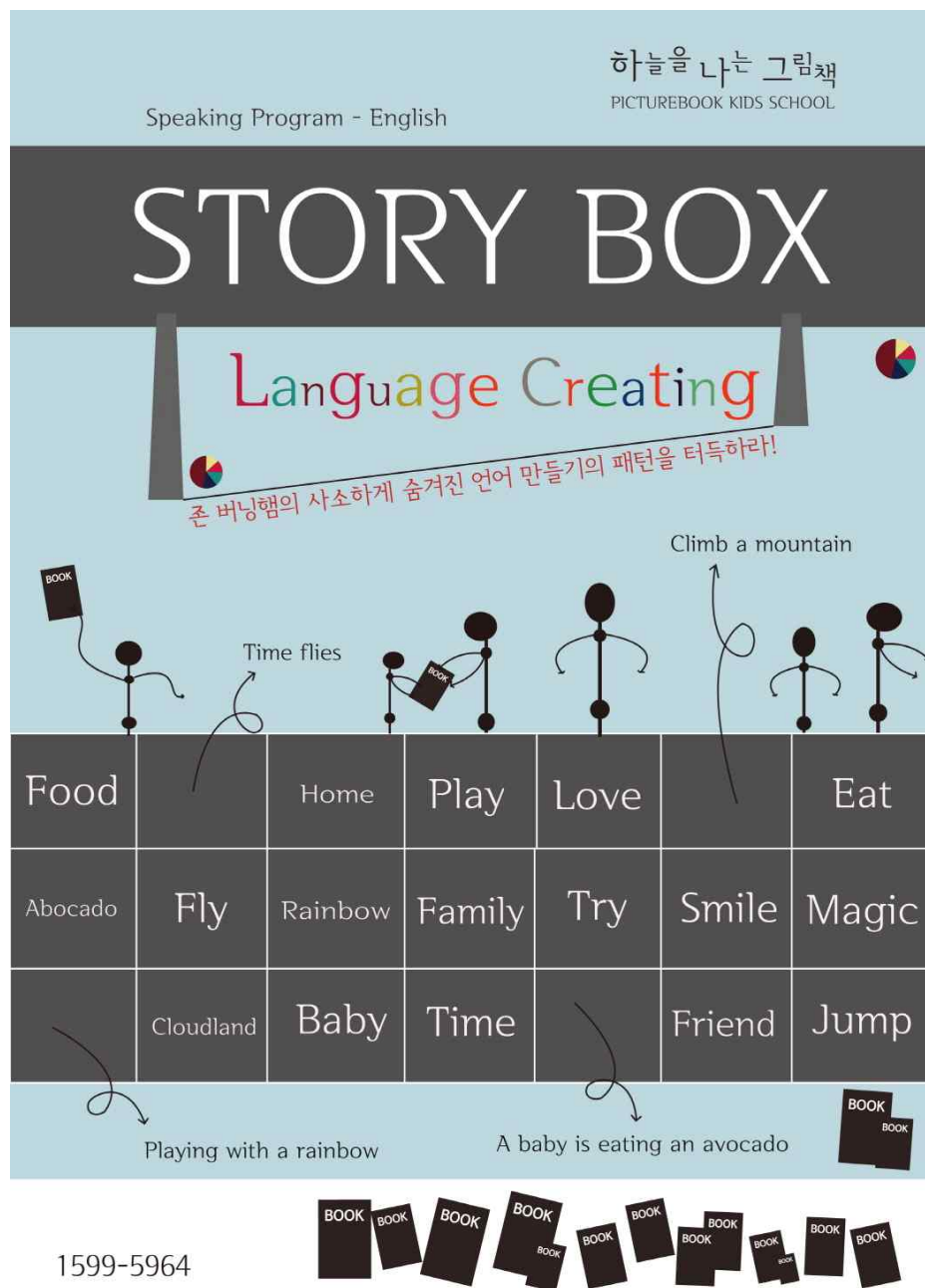
● 그림책 학교 정규 수업에서 관찰 평가 할 수 있는 항목 (창의성, 감성, 언어, 수 놀이, 영어)들이 구성되어 있다. 이것은 3개월 1회 체크하도록 되어 있다.

### Develop Process Report

교육영역 1	■ 창의성 (1번~30번)					
영역의 개요	창의성은 현 시대에 기본적으로 요구되는 사고 영역입니다. 상상력을 기반으로 남과 다른 차별화된 발상의 독창성과 지식을 다양한 방법으로 활용하는 능력이 모두 창의성에 해당됩니다. 창의성의 교육요소를 토대로 한 세분화된 항목을 보고 우리 아이의 창의성이 어떻게 발휘되는지 알 수 있고 현재 우리 아이의 창의성이 생활 속에서 어떻게 나타나는지 알 수 있습니다. ■ 관찰 항목 평가의 기준은 연령별 일반적인 발달 특성을 기반으로 체크되었습니다.					
관찰항목		관찰결과				
		5	4	3	2	1
1. 그림책의 스토리를 완성하는 다양한 소재에 관심을 가진다.		◎				
2. 하나의 사물을 풍부하게 스토리 중심으로 가상 이야기를 설정한다. (짧게)		◎				
3. 그림책에서 키워드를 스스로 발견한다.		◎				
4. 다양한 어휘의 의미를 그림책 스토리와 연관 지어 연상하고 적극적으로 설명한다.		◎				
5. 여러 개의 어휘를 활용하여 상상하기를 즐겨한다.		◎				
6. 상상력이 풍부하여 수많은 이야기로 동기유발을 잘한다.			◎			
7. 자신의 생각을 잘 정리하여 말한다.				◎		
8. 자신의 생각을 명확하게 전달한다.			◎			
9. 하나의 사물 (사건, 상황, 문제 등 포함)에 다양한 생각을 한다.		◎				
10. 고정관념이나 편견 없이 자율적으로 사고한다.			◎			
11. 자신만의 독창적인 표현을 혼자놀이 또는 그룹놀이로 즐긴다.		◎				
12. 타인을 설득하고 이해시키는 협력적 발언을 잘한다.		◎				
13. 모방을 하지 않고 스스로 발상하는 것을 즐긴다.		◎				
14. 교사가 제시하는 방법보다 더 나은 방법을 스스로 탐구한다.			◎			
15. 자신의 결과물에 언제나 만족하고 의미를 풍부한 스토리로(나만의 배경) 부여한다.		◎				
16. 상황을 정확하게 파악한다.		◎				
17. 상황 속에서 원인을 발견하고 방법을 모색하는 탐구능력을 발휘한다.		◎				
18. 다양한 관점으로 생각하고 하나의 결론을 추론한다.			◎			
19. 어떤 상황이나 문제에서든 가설을 설정하고 그 가설을 증명할 수 있는 발언을 적극적으로 한다.				◎		
20. 모든 일에 계획을 즐겁게 세우고 그 계획을 나름대로 설명한다.		◎				
21. 자신의 계획에 실천력을 가지고 행동한다.		◎				

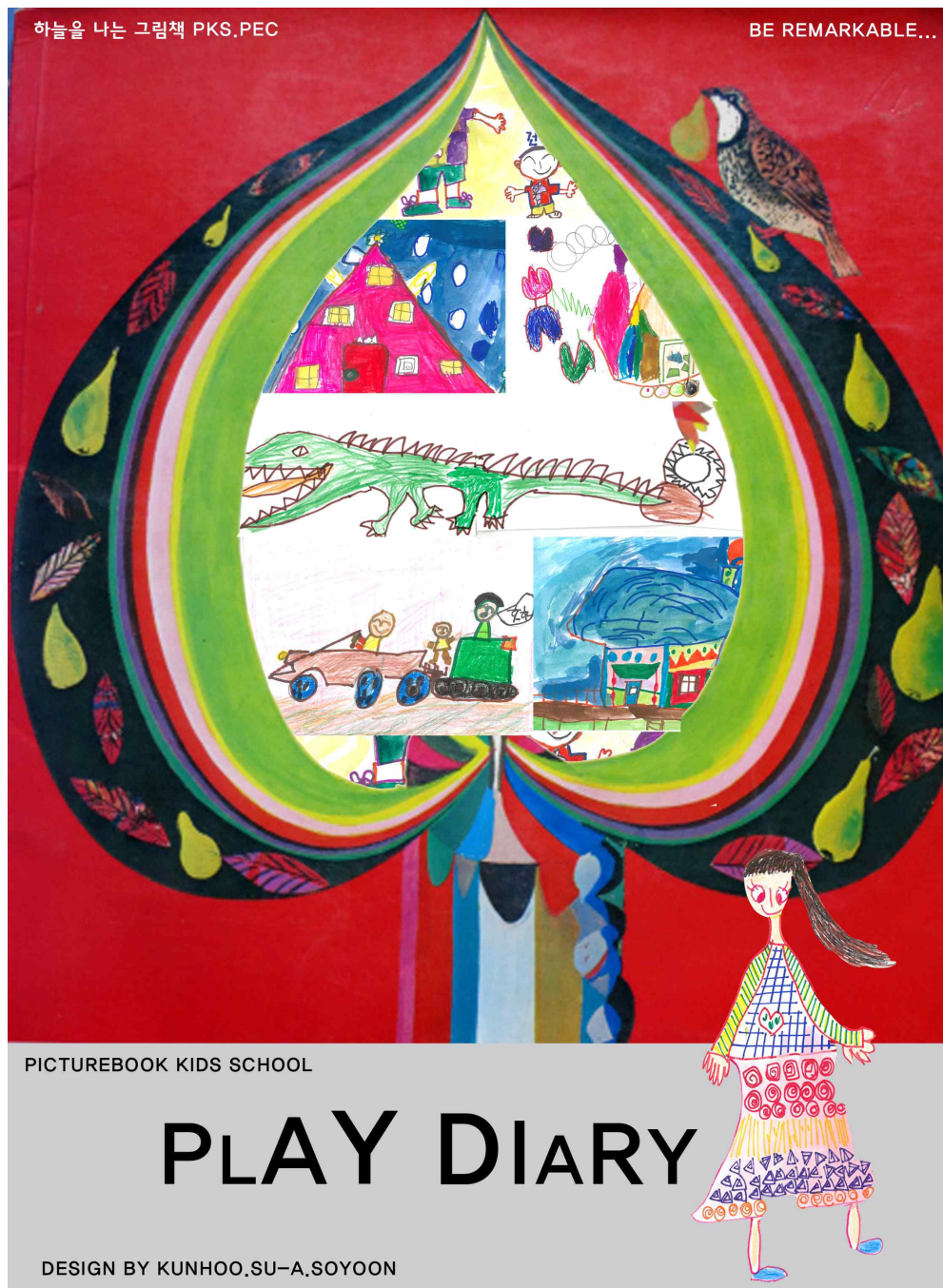


22. 하나의 스토리에 상징적인 의미를 깊이 있게 잘 발견한다.		◎			
23. 확장적인 생각을 잘한다.	◎				
24. 자신과 타인의 생각에 융통성을 발휘하여 원만한 활동 과정을 유도한다.		◎			
25. 자신의 주장과 고집만 무조건 내세우지 않고 협력적인 발언을 타당하게 제시한다.			◎		
26. 그림책의 여러 상황을 나만의 이야기로 스토리텔링한다.	◎				
27. 이야기를 제시된 주제와 문제에 연관성 있게 만든다.	◎				
28. 병행사고, 복합사고가 잘 발휘된다.					
29. 타인의 생각을 비판하고 더 좋은 생각을 말한다.			◎		
30. 모든 활동에 탐구, 비교, 예측, 재구성 등의 분석능력이 자연스럽게 발현된다.		◎			

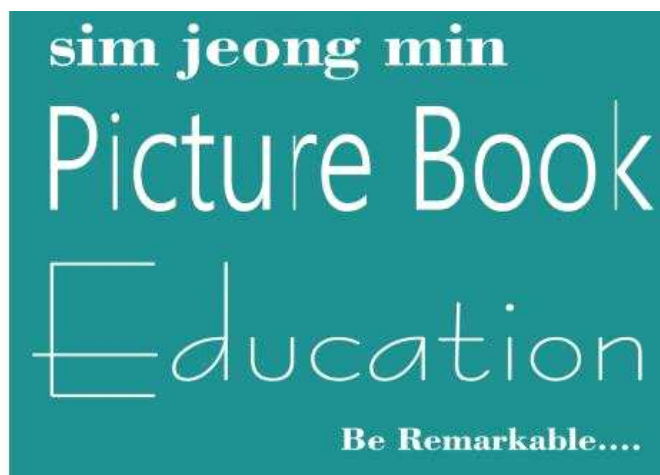


교육영역 2	■ 감성 (31번~60번)					
영역의 개요	감성은 우리가 느끼는 수많은 감정, 그리고 그 감정이 모여 내면에 형성되는 정서, 그 정서를 발휘하는 능력이 곧 감성입니다. 감성교육의 시작은 나 아닌 타인을 이해하고 타인의 생각을 공감하고 비판하며 타인을 설득하고 이끌 수 있는 능력을 말합니다. 이 시대 리더가 갖추어야할 최종의 능력이기도 합니다. 타인과의 어울림은 생각과 가치관이 중요합니다. 감성이 바로 타인의 마음을 움직일 수 있는 나만의 생각들을 말합니다.					
관찰항목		관찰결과				
		5	4	3	2	1
31. 자신의 감정을 솔직하게 표현한다.			◎			
32. 다양한 감정언어를 알고 있으며, 적극적으로 활용한다.		◎				
33. 자신과 무관한 상황에서 객관성과 일반적인 규칙성을 파악하며 조율한다.		◎				
34. 타인의 감정을 충분히 수용한다.			◎			
35. 타인의 상황을 이해하고 배려하는 자세로 상황을 잘 설명한다.			◎			
36. 그림책의 인물 탐색에 객관성과 정확성을 발휘하여 바라본다.		◎				
37. 설명하기가 구체적이고 섬세하다.		◎				
38. 타인의 말에 경청하고 적절하게 반응을 보인다.				◎		
39. 긍정적이고 밝다.		◎				
40. 의미 없는 경쟁 보다는 무엇이든 몰입하여 즐긴다.		◎				
41. 자신의 언행에 항상 타당한 이유와 근거가 있다.			◎			
42. 무조건적인 고집이 아닌 주변을 인식하고 주변을 수용하는 폭 넓은 마음을 가졌다.			◎			
43. 깊이 있는 생각과 폭넓은 사고로 타인과의 활동에 협력적이다.		◎				
44. 항상 자신감이 넘치고 무엇이든 할 수 있다는 확신이 강하다.			◎			
45. 대범하게 자신이 하고자 하는 것은 당당하게 행동하고 실천한다.		◎				
46. 어떤 일이든 긍정적으로 생각한다.				◎		
47. 긍정적인 정서와 안정적인 정서를 가지고 있다.				◎		
48. 친구들과의 관계에서 언제나 차분하고 신중하다.				◎		
49. 타인의 어려움을 기쁜 마음으로 돕는다.			◎			
50. 불안함, 소심함, 두려움 등의 부정적 마음은 전혀 느끼지 않는다.				◎		
51. 그림책을 보며 등장물들의 감정변화를 잘 찾아낸다.		◎				
52. 등장물들의 상황에 감정이입하며 그 입장을 정확하게 대변한다.		◎				
53. 주변인들에게 인기가 많다.		◎				
54. 주변 사람들의 관심을 주목시키는 언행을 자주 한다.				◎		
55. 자신만이 가진 자신감 넘치는 말하기로 여러 사람에게 관심을 받는다.			◎			

56. 여러 사람 앞에서 잘 나선다.		◎			
57. 사람들과 어울리며 함께 이야기하는 것을 좋아한다.	◎				
58. (그림책) 다양한 사람들의 모습을 즐겁게 받아들이며 사람들에게 관심 이 많다.	◎				
59. 긍정적인 자아가 잘 형성되어 있다.			◎		
60. 나와 타인의 인식이 분명하며 타인을 존중(&배려)할 줄 안다.		◎			



교육영역 3		▣ 사회성 (61번~76번)				
영역의 개요	사회성은 사회집단 내에서 긍정적으로 어울리는 능력을 말합니다. 잘 어울리는 것은 협력과 소통이 중요합니다. 협력을 하기 위해서는 타인의 언행과 생각을 수용하면서 자신이 어떻게 행동해야 하는지그리고 긍정적인 어울림을 위해 자발성과 적극성으로 수많은 생각들을 발휘해야합니다. 사회성은 함께 있고 함께 놀기만 하는 것이 아니라 무엇을 어떻게 함께 할 것인지를 계획하는 것부터 시작입니다. 잘 어울리기 위해서는 함께 어울릴 수 있는 것들을 소유하고 있어야합니다. 그것이 바로 관계 속에서 사고하는 힘입니다.					
		관찰결과				
관찰항목		5	4	3	2	1
61. 친구들에게 함께 어울릴 수 있는 놀이를 제시할 수 있다.			◎			
62. 모든 친구들에게 평등하다.		◎				
63. 또래 이외에 동생, 형님들의 놀이에도 잘 맞춰 어울린다.		◎				
64. 무엇이든 협력하려는 마음으로 활동에 참여한다.			◎			
65. 타인을 도울 줄 안다.			◎			
66. 친구의 상황을 잘 살피면서 적절하게 행동한다.				◎		
67. 다양한 놀이를 즐긴다.			◎			
68. 친구들과의 놀이를 위해 아이디어를 자주 낸다.			◎			
69. 집단 놀이에서 자기 주도적인 행동 보다 상황에 맞게 친구들을 적당히 배려하면서 어울린다.		◎				
70. 친구들에게 싫은 표정, 또는 화를 자주 내지 않는다.			◎			
71. 친구,형님,동생들과 이야기를 나눌 때 의사소통이 원만하게 잘 이루어진다.		◎				
72. 활동적으로 뛰어 노는 것을 좋아한다.		◎				
73. 1~2가지 놀이만 반복적으로 하지 않고 여러 놀이를 함께 즐긴다.		◎				
74. 친구들과 어울릴 때 말을 많이 하는 편이다.		◎				
75. 모든 친구들과 다툼이 적다.		◎				
76. 관계 시 무조건적인 양보와 배려는 하지 않고 타당한 이유로 설득할 수 있다.				◎		



교육영역 4	■ 언어 (77번~91번)				
영역의 개요	8세 이전 교육에 있어 가장 중요한 것은 언어교육이다. 언어=사고력, 언어=스토리텔링. 언어는 어휘의 양을 풍부하게 늘린 후 그 어휘를 자유롭게 활용하는 것이 중요하다. 자신의 생각을 마음껏 발현 하는 것 또한 언어이다. 이에 언어력을 향상시키기 위한 교육은 단계적으로 필요하며 언어의 영역을 아래의 기본 항목으로 체크해본다.				
관찰항목					
	관찰결과				
	54321				
77. 말을 할 때 또박또박 이야기 한다.	4				
78. 정확한 발음으로 말한다.	4				
79. 나만의 이야기 (활동 시 나만의 배경 만들기)를 명확하게 설명한다.	4				
80. 소개하기, 발표하기에 적극성을 보인다.	4				
81. 말을 할 때 핵심을 정확하게 말하고 전달한다. (주저리주저리 말하지 않음)	4				
82. 완전한 문장으로의 말하기, 쓰기를 이해하고 활용한다.	4				
83. 말을 할 때 타인의 눈을 바라보고 이야기 한다.	4				
84. 말을 할 때 표정도 함께 드러낸다.	4				
85. 직접 읽을 수 있다.	4				
86. 읽은 내용을 짧게라도 설명할 수 있다.	4				
87. 자신의 생각을 자유롭게 쓰기 한다.	4				
88. 쓰기에 흥미를 느끼고 좋아한다.	4				
89. 어휘의 양이 풍부하고 다양한 어휘를 사용한다.	4				
90. 어휘의 의미를 다양하게 연상하고 어휘를 활용한 다양한 언어놀이를 확장적으로 즐긴다.	4				
91. 어휘를 빠르게 기억한다.	4				



교육영역 4	▣ 영어 (101번~115번)				
영역의 개요 (1분기)	영어에 대한 흥미를 높이고 수많은 어휘를 그림책의 스토리에서 습득할 수 있도록 하며, 말하기의 문장 구조에 따라 말 할 수 있는 패턴을 익히게 한다.				
관찰항목	관찰결과				
	5	4	3	2	1
101. 알파벳을 모두 알고 있다.			○		
102. 단어를 궁금해 하고 알고 싶어 한다.		○			
103. 낱글자 조합 놀이 시 자신이 알고 있는 단어를 스스로 찾아낸다.		○			
104. 교실 안에서 사용하는 반복적인 생활 대화는 자주 사용하고 말 할 수 있다.		○			
105. 알고 있는 단어의 양이 풍부하다.			○		
106. 워드 다이어리에 영어 단어 쓰기 할 경우 관심을 가지고 쓰기 한다.		○			
107. 영어로 말을 하려고 노력한다.			○		
108. 원서 그림책에 관심이 많고 원서의 단어에 관심이 많다.		○			
109. 원서에 있는 단어를 말할 수 있다.		○			
110. 단어나 문장 쓰기를 놀이처럼 즐긴다.	○				
111. 사용하는 단어의 의미를 잘 알고 있다.	○				
112. 영어로 말하는 것을 즐거워한다.		○			
113. 그림책의 단어를 서로 연결 지어 문장을 말할 때 자연스럽게 문장을 만들어 말할 수 있다.			○		
114. 그림책의 대사 외우는 것을 좋아한다.			○		
115. 단어와 단어의 조합으로 완성된 문장의 구조를 잘 파악하고 직접 말하기 한다.			○		

교육영역 4	▣ 수 놀이 (92번~100번)					
영역의 개요	수놀이는 수카드를 활용하여 1의 자리 수부터 ·100의 자리 수까지 자유롭게 수를 활용하여 문제를 만들고 풀 수 있도록 하기 위한 방법을 지도합니다. 그림책에서 수를 발견하는 방법을 토대로 수학문제를 만들어 스토리텔링하고 연산문제를 풀 수 있도록 하고 다양한 수를 활용하여 수학적 놀이를 직접 만들어 수개념을 사고력 발휘 중심으로 폭 넓게 활용할 수 있도록 합니다.					
관찰항목		관찰결과				
		5	4	3	2	1
92. 수를 셀 수 있다.		◎				
93. 숫자를 쓸 수 있다.		◎				
94. 수카드의 활용 단계를 명확하게 이해하고 방법대로 학습한다.		◎				
95. 크고 작은 수를 알고 3개 이상의 수를 비교할 수 있다.		◎				
96. 수를 활용한 놀이 단순 놀이를 잘 이해하고 즐겁게 활동한다.		◎				
97. 수의 통계를 이해하고 통계에 활용되는 수를 응용하여 놀이한다.			◎			
98. 그림책에서 수학 문제 발견하기를 경험하고 방법을 이해한다.		◎				
99. 더하기의 연산 문제를 만들 수 있다		◎				
100. 연산 문제를 풀 수 있다. (수 카드 활용의 방법과 규칙대로 문제 풀기)		◎				



## ■ 2분기 교사 전체 의견

**창의성:**우리 건후는 보고 들은 지식이 풍부하고 이것이 밑바탕이 되어 창의적인 사고를 할 때 많은 도움을 주고 있습니다. 특히 Storytelling할 때 이러한 건후만의 독창적인 창의성이 나타납니다. 다른 친구들이 공주, 성, 거북이 등의 일반적인 동물을 등장물로 그릴 때 건후의 경우 다양한 표정의 공룡이나 고래, 상어 등을 표현하였습니다. 또한 건후는 상상력이 풍부하여 이야기의 동기유발이 잘 이루어지는 것을 볼 수 있었습니다.

다만 건후의 경우, 성급한 면이 조금 있어 자신의 생각을 잘 정리하여 이야기하는 것이 조금 부족한 면이 보입니다. 이러한 행동이 보일때마다 건후에게 빨리 생각을 끝내고 말하기보다는 나의 생각을 잘 정리하고 말을 할 수 있도록 기회를 많이 주려고 합니다. 가정에서도 건후가 빠르게 말을 하려고 하기 보다는 천천히 내가 하고자 하는 의도를 정확히 전달해 볼 수 있도록 이야기해주시면 좋을 것 같습니다.

**감성:**우리 건후는 1학기에는 자신의 감정을 잘 표현하지 않는 편이었지만 지금은 조금씩 자신의 감정을 표현할 수 있게 용기를 내는 모습을 관찰 할 수 있습니다. 특히, 건후가 어려워했던 부분들을 자유롭게 이야기할 수 있게 교사가 질문을 하면 건후는 짧게라도 자신의 감정을 표현합니다. 교사의 생각으로는 건후가 아직 자신의 감정을 표현하는 방법이 서툴러 그럴 수도 있다는 생각을 합니다. 요즘 그림책 학교에서는 내가 오늘 느낀 감정, 내가 느끼고 싶은 감정 이야기를 하면서 자연스럽게 나의 감정 이야기를 하도록 지도하고 있습니다. 다른 친구들의 감정표현도 옆에서 보면서 따라하며 즐거워하는 모습도 보입니다. 가정에서도 수시로 건후가 자신의 감정을 표현해볼 수 있는 기회를 주시면 좋을 것 같습니다.

**언어·수:**우리 건후는 다이얼리활동 시 키워드를 정확히 집어내고 쓰는 아이입니다. 그리고 종이 크기에 따라 글씨의 크기도 자연스럽게 정리되는 모습을 볼 수 있습니다. 그리고 건후는 한글을 정확히 알고 쓸 수 있어 한글쓰기가 헛갈리는 다른 친구들에게도 큰 도움을 주고 있습니다. 그리고 건후는 한번 이야기나누었던 단어나 어휘들을 정확히 기억하고있어 가끔 수업때 교사를 깜짝 놀라게 하기도 합니다. 그리고 건후는 다른 친구들 앞에서 발표를 할 때 자신의 생각을 주저함없이 이야기하는 것을 즐기는 모습을 볼 수 있습니다. 또한 친구들의 책에 대해 궁금한 점도 많이 질문하고, 교사와 상호작용시에도 건후는 자신의 궁금한 점들을 자유롭게 질문합니다.

건후의 경우 10이상의 수를 셀 수 있고, 짝수와 홀수의 개념도 정확하게 알고 있습니다. 교사가 알려준 수놀이의 단계를 정확히 기억하고 그대로 실행하는 모습도 볼 수 있습니다. 다른 친구들이 수놀이를 많이 어려워하는데 건후의 경우 확실히 수 인지영역이 다른 아이들보다는 더 발달 되어있는 것 같습니다. 건후가 자신은 수놀이가 가장 재미있다고 이야기했던 것이 생각이나네요. 건후가 수놀이를 즐겨하며 다른 친구들을 많이 도와주는 덕분인지 elf반 친구들과 선생님 모두 수놀이를 즐겁게 하고 있지요.

**영어:**건후는 듣기능력이 좋아서 선생님의 영어 말하기를 듣고 친구들에게 통역을 해주고 있습니다. 또한 건후는 알파벳이 조금 헛갈리기는 하지만 음성과 알파벳기호를 정확하게 일치시키는 모습을 관찰할 수 있었습니다. 요즘 아침마다 elf반에서는 How is the weather? How are you? 등 서로의기분을 묻거나 아침에 처음 만날 때 쓰는 말을 영어로 이야기하는 활동을 하고 있습니다. 처음에 날씨와 기분 말하기 문장을 많이 헛갈려했는데 꾸준한 반복학습으로 아이들이 이제는 조금씩 정확히 대답하는 모습을 볼 수 있어요. 또한 건후는 새로운 그림책 원서에 관심을 갖고 궁금한 단어를 물어보는 등 적극적인 면을 조금씩 보이고 있습니다.

그러나 건후에게 아직까지 영어는 수놀이 만큼 재미를 가져다주지는 못하는 것 같습니다. 어릴때 영어를 배우는 것은 학습 동기와 학습방법이 매우 중요합니다. 내가 하고싶지않거나 힘들어할때에 여

어를 억지로 시키는 것은 오히려 독이 될 수 있습니다. 또한 영어를 쓰기를 먼저 익히는 것 보다 말하기와 듣기를 먼저 일상생활에서 자연스럽게 익히도록 도움을 주는 것이 좋을 것 같습니다.



<http://picturebook.kr>



● 그림책 학교 방과후 수업에서 DPR의 평가 결과를 개별, 집단으로 비교·분석하면서 수업계획에 활용한다. 디피알 평가서는 애프터 수업 시 5~6주 간격으로 가정으로 배부된다.

## Develop Process Report

어린이명: 빈효현

3월 그림책 1	아주 바쁜 거미								
활동명	■ 거미줄을 그리는 방법 알기 - 사고의 체계화 작업 ■ 등장물의 위치 어휘 기록하고 상징화하기 ■ 창조적인 놀이 방법 제안하고 비판하기 ■ 아주 바쁜 거미와 게으른 파리 이야기 짓기				수행기간	3.3~4.6			
교육방향 (요소&목표)	1. 주제망설계하기(기본도식) 2. 그림책 깊이 있게 관찰하기1 (장면 비교 : 거미줄 완성하기) 3. 그림책 깊이 있게 관찰하기2 (등장물 위치 파악하기) 4. 창조적인 놀이방법 구안하기								
관찰항목					관찰결과				
					5	4	3	2	1
1. 각 상황별 감정언어를 발견하고 의미를 이해하는가							0		
2. 감정언어를 활용하여 상황을 구체적으로 설명할 수 있는가						0			
3. 장소, 감정, 표정의 상관관계를 잘 알고 전체적인 내용을 스토리텔링하는가						0			
4. 줄거리를 활용하여 게임을 즐겁게 즐기는가						0			
5. 아기 고양이가 달을 잡을 수 있도록 게임을 한 후 재구성된 상황을 스토리텔링하는가						0			
4월 그림책 1	설리야 물가에 가지마								
활동명	■ 바다의 작은 섬들과 보물섬 하나 ■ 저 멀리 바다를 향해하는 설리의 배 (중심상황) ■ 해적을 만나다. 그리고 보물섬을 가다 (놀이 만들기) ■ 설리, 배, 보물(상징물 만들기)				수행기간	4.8~4.15			
교육방향 (요소&목표)	1. 이야기 구조 인식하고 구분하기 2. 키워드 발견하고 기록하기 (기본 주제망 설계) 3. 그림읽기의 스토리텔링 4. 상황 분류하고 사건의 순서화하기 5. 창조 놀이 구안하여 소개하기 6. 키워드 상징화하기								
관찰항목					관찰결과				
					5	4	3	2	1
1. 상상세계와 현실세계를 구분하고 설리의 상상세계의 상상적(모방) 그림읽기에 적극 참여하는가						0			
2. 상상세계의 키워드를 인식하고 기록하는가						0			
3. 키워드 기록 후 사건의 순서대로 스토리텔링하는가						0			
3-1. 자유롭게 설리의 상상세계 이야기를 나만의 스토리텔링하는가							0		

4. 게임페이퍼의 플레이 라인에 상황을 분류하여 (영역) 상징하는가			O			
5. 독창적으로 보물을 생각하여 상징화(문자, 이미지화)하는가			O			
5-1. 보물 찾기 놀이를 협조적으로 진행하며 마지막 놀이의 결과를 수학적 풀이 과정을 이해하는가			O			
5-2. 수학적 풀이 과정에 흥미를 느끼는가			O			
6. 기록한 문제를 보고 수학적 스토리텔링을 정확하게 하는가			O			
4월 그림책 2	파랑이와 노랑이					
활동명	■ 파랑이와 노랑이 이야기 속 키워드 찾기 - 도형화 이미지로 키워드 인식하기 ■ 키워드 연결지어 줄거리 쓰기 - 짧은 문장으로 표현하기 ■ 파랑이의 감정을 프레임으로 도식화하기	수행기간		4.20~4.27		
교육방향 (요소&목표)	1. 사건의 순서화 2. 주제망 설계하기 (파랑이의 놀이를 중심으로) 3. 전체 스토리를 활용한 복합적 사고 능력 발휘하기 (길 구성 및 기호카드 배치 시키기, 놀이 스토리텔링) 4. 연관성 발휘를 통한 자율적 사고 (Design Play) 5. 놀이 구성물 계획하기 6. 창조놀이 구안하기					
관찰항목		관찰결과				
		5	4	3	2	1
1. 파랑이와 초록이가 했던 놀이를 상황별로 분류하여 놀이의 키워드를 인식하는가			O			
2. 특정 어휘의 특성을 찾아 스스로 상징화 하는가				O		
3. 색깔 친구들의 놀이에서 키워드를 발견하고 모든 키워드를 기억하는가				O		
4. 주제망 설계 시 순서대로 작성됨을 알고 정확하게 잘 기록하는가			O			
5. 주제망을 보고 순서대로 설명할 수 있는가			O			
5월 그림책 1	축구선수 율리					
활동명	■ 율리는 어떤 아이일까 ■ 율리의 특성 키워드를 활용한 페이퍼 게임 만들기 ■ 어휘 활용 스토리텔링 (게임방법과 규칙 즐기기) ■ 중심상황과 작가의 상징성 표현하기 ■ 상징적 스토리를 활용한 게임만들기 ■ 놀이의 결과 수학적으로 계산하기	수행기간		4.29~5.11		
교육방향 (요소&목표)	1. 등장물 분석에 따른 스토리 키워드 기록하기 2. 이야기의 구조(프레임)을 활용한 언어놀이 경험하기 3. 특정 어휘의 스토리텔링 4. 놀이의 방법 활용하기 5. 중심상황을 활용한 페이퍼 게임 만들기 6. 장면 분류에 따른 수학놀이 (수학문제 만들기)					

관찰항목		관찰결과				
		5	4	3	2	1
1. 다이어리에 워드 게임용 칸을 스스로 만들 수 있는가			○			
2. 칸에 다양한 워드를 기록하고 워드의 의미를 충분히 생각하면서 교사의 제안에 즐겁게 워드를 활용하는가 (워드 기록하기, 6개의 단어 선정하기, 선정한 단어 표시하기 등)				○		
3. 스토리텔링의 놀이 진행 시 친구의 완전한 문장 구조의 이야기를 정확하게 평가하고 놀이하는가			○			
4. 그림책의 장면을 세어보고 상징적인 의미가 숨겨진 장면을 발견하는가			○			
5. 스토리 중심의 게임을 위한 플레이 라인에 상징성과 수학문제를 만드는 방법을 이해하는가				○		
6. 만들어진 수학적 문제를 보고 축구선수 윌리를 스토리텔링 하는가				○		
3월, 4월 전체의견	<p>효현이는 아주 바쁜 거미 활동 시 그림책을 보며 그림책의 흐름을 잘 알고 있고 “거미는 아무 대꾸도 하지 않았습니다.” 반복어를 즐거워하며 스토리텔링하였습니다. 또한 동물들이 거미에게 같이 놀자고 제안한 놀이의 키워드를 잘 인식하고 다이어리에 기록하고 거미가 거미집을 지어 나가는 장면을 보며 체계적으로 거미집을 완성하였습니다.</p> <p>파리가 동물들의 신체부위를 이동한 경로를 보며 숫자를 적어 이동경로를 알아본 후 메이킹 게임을 해보았습니다. 효현이는 파리의 입장이 되어 거미줄에 걸리지 않게 가위 바위 보를 하는 모습이 보이고, 스토리를 이해하며 게임에 즐겁게 참여하였습니다. 게임이 끝난 후 파리와 등장물, 거미를 중심으로 스토리텔링을 해 보았는데 효현이는 등장물이 거미에게 제안한 놀이를 전부 기억하며 이야기하는 모습이 보였습니다.</p> <p>효현이는 셜리야, 물가에 가지마 활동시 등장물의 특성을 구분하고 셜리의 상상세계 장면을 보면서 “어떻게 이 상황이 되었을까?” 그림읽기를 관찰 있게 보면서 효현이만의 상상을 자유롭게 스토리텔링하며 이야기하였습니다. 셜리의 상상세계 그림을 보며 상상세계 속에서 키워드를 발견하고 주제망을 설계하는 과정에서 키워드를 기록하는 걸 힘들어하여, 키워드에 낱글자만 기록할 수 있도록 지도하였습니다. 게임 활동 시 셜리가 배를 타고 보물을 획득하는 과정에서 매우 즐거워하고 놀이가 끝난 후 셜리의 상상세계를 구체적으로 스토리텔링하였습니다.</p> <p>효현이는 파랑이와 노랑이 활동 시 파랑이와 초록이가 어떤 놀이를 했는지 놀이 중심으로 주제망을 설계해보고, 놀이를 간단하게 상징화하는 작업 또한 각 놀이의 특성을 정확하게 인지하고 그에 맞는 특성대로 상징적인 이미지를 기호처럼 기록하였습니다. 파랑이의 상황을 비교 분석하기 위해 감정언어를 찾는 활동 시 다양한 감정언어를 표현하지 않아 감정이입을 위한 상호작용을 유도하자 다양한 감정언어를 말하며 다이어리에 감정 프레임을 기록하였습니다.</p> <p>효현이는 축구선수 윌리 활동 시 다이어리에 윌리와 관련된 키워드를 찾아 목록화 해 보았는데, 윌리의 상징적인 그림들을 발견하는 것에는 흥미를 느꼈습니다. 다소 기록 부분에서는 아직까지는 조금 힘들어하나, 서서히 좋아지고 있습니다. 스토리텔링 놀이 진행 시 친구가 고른 키워드를 가지고 스토리텔링을 내용 중심으로 잘 하는지 평가하는 활동을 했습니다. 효현이가 생각할 때 정확한 스토리텔링을 한 친구에게 구슬을 줘야하는데, 처음에는 친한 친구에게 구슬을 주는 모습을 보였습니다. 교사가 효현이에게 다른 친구의 이야기를 잘 듣고 구슬을 줄 수 있도록 지도하고 잘한다고 생각되는 부분과 그렇지 못한 부분을 묻고 평가 발언을 하도록 유도했습니다.</p> <p>게임 활동 시 윌리의 장면을 세어 칸을 표시 한 뒤, 윌리를 상징화하는 키워드를 게임판을</p>					

	<p>완성하는 모습이 보였지만, 스토리텔링 시 그림책에 숨겨진 상징적인 이야기들을 모두 말하지 않았습니다.</p> <p>효현이가 수업의 집중 할 수 있도록 그림책을 조금 더 깊이 있게 볼 수 있도록 지도하겠습니다. 또 효현이가 키워드를 기록할 때 글씨를 쓰는 걸 힘들어 할 때가 있지만, 친구들이 옆에서 키워드를 작성하는 걸 보면 효현이도 끝까지 키워드를 작성하려는 모습을 보입니다. 효현이의 컨디션을 보고, 글씨를 쓰기 힘들면 키워드를 상징화하는 이미지 또는 기호로 작성할 수 있도록 지도하겠습니다. 어머님께서도 효현이 다이어리를 보고 효현이에게 글씨 잘 썼다고 칭찬해주세요. 그리고 우리 효현이는 다른 친구들 보다도 상상력이 풍부하고, 이야기도 잘해서 스토리텔링 할 때, 이야기를 풍부하고 재미있게 키워드와 관련된 문장들을 넣어 이야기하는 모습을 보여 다른 친구들이 효현이의 이야기를 듣고 좋아 할 때가 많습니다. 앞으로도 효현이가 즐거운 분위기에서 친구들과 깊이 있는 토론으로 자신의 생각을 더욱더 구체화하고 그것이 말하기 뿐만이 아니라 쓰기, 상징적인 도식화 등의 2차 작업으로도 잘 나타낼 수 있도록 지도하겠습니다.</p>
--	---

## PICTURE BOOK KIDS SCHOOL



- 교사는 유아가 놀이를 할 때도 관찰을 한다. 자유 활동 시 아이들과 소통하면서 관찰한다.  
매일 3명 이상 관찰기록을 쓴다.
- 놀이를 통해 유아의 학습, 발달 상황 등을 관찰 기록을 한다.

11/27 (㉔) Aldo  
김예린, 박건우.  
영웅인 한 씨 같은 상황이 생겨  
둘이 이야기 하도록 했는데 상상  
많은 산들은 계속 자기 이야기만 함.  
가족 예린이는 가위. 바위. 보로 다시 승리  
정리하고 한이나 정우는 영웅인 영웅이 되고  
한이 선택 받아들이지 않고 영웅인 영웅.  
정우의 상상한 바위가 무엇인지 예린에게 이야기  
한 예린이 들어와서 마음이 같아나아 둘  
함께함.

12/4 (㉔) Albert  
최서정  
정우가 정서시간에 서정을 안무장에서 댄스.  
서정이 남자를 보며 마음에 상처를 받았다고 이야기함.  
교사는 정서 이야기 하게 해주고  
정서는 사과. 서정이 사과를 받아주지 않음.  
교사는 서정에게 비록 정서가 잘못은 했지만  
미안해하고 사과를 해 서정이지 이제 용납되지  
친구를 용서하는 바다가 넓은 마음을 가져야 한다고 함.  
서정이 1분 사탕가 하더니 용서받아서 정서를 함.  
교사는 서정의 마음이 아파있구나 다들 걱정.  
기분이 좋아서 좋아서 즐겁게 식사함.

Shirley (모두)  
아침마다 일어나서 모든 것 함께  
문제상황마다 어떻게 대처하면 좋을  
지 문제정리만 머릿속을 정리하는 생각함  
본인 대답해 보는 시간을 갖고 있다.  
여러 답으로 들은 교사의 피드백은  
듣고서 같은 상황에 다들 언제  
그렇게 해보려고 노력하고 있다.  
(다들 상황. 교과 부족. 숙제 할 것 등...)

## 5. 일일 계획안 작성 및 평가

### ● 일일계획안

- 주간계획안을 토대로 하루일과를 작성한다.
- 9:45~10:00 에는 그림책 읽기 활동 시간으로 정한다. (매일)  
그림책 읽는 시간
- 오전에는 그림책활동을 할 수 있도록 시간을 계획한다.
- 점심시간 이후에는 충분한 휴식을 취한 후 Story table활동을 한다.
- Story table 활동 시 그냥 책을 가지고 나가는 것이 아니라 아이들에게 주제를 주어 책을 찾아서 나갈 수 있도록 한다.

실예) 오늘은 눈이 오네. 눈이랑 연관된 그림책을 찾아보자.

- 영어 수업시간은 30분으로 계획한다. 영어시간에는 교실 밖으로 나가 자신의 업무를 보지 않고 아이들이 영어에 집중 할 수 있도록 케어 및 아이들과 함께 수업에 같이 참여한다.

### ● 평가

- 활동의 계획이 잘 이루어졌는지 평가 한다. (그림책 활동이 잘 성취되었는지, 계획대로 실행되었는지, 문제점이 있었다면 무엇 때문인지, 수정·보완 되어야 할 점은 무엇인지 평가한다.) 이를 반드시 기록에 남겨 후속 활동 계획에 반영한다.
- 하루 일과를 평가한 내용을 토대로 다음 날의 일일계획안을 작성한다.



## 일일 교육 계획안

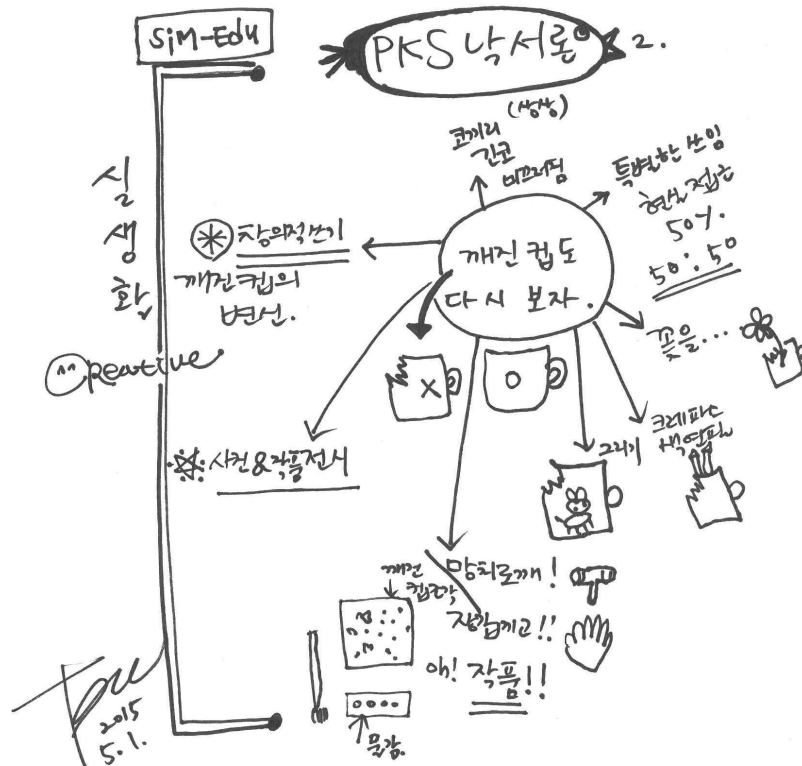
					결재	원장님
날 짜		반명		교사명		
수업활동						
시 간	내 용				준비물 및 주의사항	
09:20-09:45 등원 및 놀이	• 가방을 정리한 후에 자유롭게 놀이한다.					
09:45-10:00 그림책 읽기	• 읽고 싶은 책을 자유롭게 골라 읽는다.				그림책	
10:00-10:20 정리 및 인사	• 그림책을 제자리에 정리하고 자리에 모여 인사하기					
10:20-10:50 그림책활동	<p style="text-align: center;"><u>&lt;내 모자 어디갔을까? - 존 클라센&gt;</u></p> <ul style="list-style-type: none"><li>토론해보기<ul style="list-style-type: none"><li>곰의 배는 왜 갑자기 불룩 나왔을까?</li><li>토끼가 있던 풀이 있던 자리에 왜 토끼가 없지?</li><li>토끼는 어디로 갔을까?</li><li>빨간 모자가 정말 곰의 것이었을까?</li><li>빨간 모자는 1개밖에 없었을까?</li></ul></li></ul>				그림책	
10:50-11:20 자유선택놀이 및 정리	<ul style="list-style-type: none"><li>하고 싶은 놀이를 선택해서 자유롭게 놀이한다.</li><li>모든 놀이를 정리하고 화장실을 한 번씩 다녀온다.</li></ul>					
11:20-11:50 Story Table	<p style="text-align: center;"><u>&lt;Story Table-동물이 나오는 그림책 찾아 가지고 나가기&gt;</u></p>				그림책, 매트	
11:50-13:00 점심식사 및 휴식	<ul style="list-style-type: none"><li>손을 씻은 후, 도시락과 수저를 꺼내고 바르게 앉는다.</li><li>점심을 먹은 뒤 주변 정리를 한 후, 양치를 한다.</li><li>정리까지 끝난 유아는 블록놀이를 한다.</li></ul>				도시락, 수저, 양치컵, 물통, 컵 등	
13:00~13:30 영어	<ul style="list-style-type: none"><li>영어 원서 그림책 읽기</li><li>영어카드 알파벳 조합놀이</li></ul>				그림책, 영어카드	
13:30-14:10 Story Table & 바깥놀이	<ul style="list-style-type: none"><li>놀이터에서 안전하게 놀이한다.</li></ul>					
14:10-14:30 Math Play	<p style="text-align: center;"><u>&lt;Math Play&gt;</u></p> <p>1. 줄거리 스토리텔링을 위한 수학 문제 만들기 : 동물의 수=(   ) : 토끼 글자 + 곰 글자=(   )</p> <p>2. 놀이판의 놀이 수 다이어리에 간단하게 이미지화하여 놀이의 결과를 수학 문제로 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"><li>모든 수학기제 수카드를 활용하여 정답쓰기 및 블록 구성의 숫자를 찾기 paper play로 2차 기록하기</li></ul>				Math Dairy, 연필, 지우개	
14:30-14:40	<ul style="list-style-type: none"><li>선생님, 친구들과 인사하고 귀가한다.</li></ul>					

정리 및 귀가		
평가		
<p><b>평가 방법</b></p> <p>1. 평가는 메인수업으로 평가합니다. 예를 들어 점심시간에 아이들이 시금치를 먹지 않았다. 비가와서 바깥놀이를 가지 못했다. 체육시간에 아이들이 뽀뽀하기를 힘들어했다. 이런식으로 자신이 준비한 것이 아닌 것에 대한 식상한 형식적인 평가는 하지 않는다.</p> <p>자신이 준비하고 수업한 그림책 활동 중에서 계획안에 있는 수업을 중점으로 반성하고 평가한다.</p> <p>[오늘 괴물들이 사는 나라에 반복어를 활용해서 보자기에 물을 들일 때 아이들이 이를 부드득 갈고의 부분에서 손을 움직이는 것을 어려워했고 물감을 막 찍어서 난장판을 만들었다. 내가 좀 더 언어 제시를 리듬감있게 재미있게 했어야했는데 부드득 간다는 의미의 원을 그리듯 손을 움직일 때 아이들을 하나씩 봐주다보니 수업 진행이 원활히 되지 않은듯하다. 다음에는 충분한 상호작용을 준비해서 아이들이 언어의 의미를 자유롭게 표현할 수 있도록 환경을 만들어야겠다.</p>		

## 6. 일일 보고 (교무 일지)

- 정규반 재적상황, 결석, 결석사유, 조퇴사유를 작성한다.
- 아이들의 투약사항과 사고 사항을 적는다.
- 원장님께 보고 할 사건이나 상황이 있으면 보고 사항에 작성한다.

실예) Max반 선우: 오전에 열이 나서 어머니가 보내 준 해열제 먹임. 집에 가기 전 체크를 했는데 다행히 열이 없었음. (36.8도)





# 교무일지

2015년 11월 25일 (수)

대표팀
결재

반	제적	결석	결석사유	조퇴사유	비고
정규반	Max	4	,	박재이 - 컨디션조절	
	Aldo	6	,	,	
	Shirley	4	,	,	
	Albert	7	1	이석(이)	
투약보고	박재이: 강기약 조석정: 강기약		사고보고	<del>조석정</del>	

\*보고사항 : 그날의 분위기를 써 주세요. 보고해야 할 사건이나 상황은 내용이 있었다면 자세히 작성해 주세요.

보고사항	정규	<p>* Aldo : 놀이판 꾸미기, 자유선택 활동시 '아걸 이걸로 해요?' '이걸로 그려도 돼요?' 자꾸 물어보는 일이 많음.</p> <p>* Shirley : 계속적인 행사에 다들 평정과 함께 다들 나와 보내는 시간이 생기며 매일 함께 준비할 때 지켜야 할 것들을 이야기 나누는 시간을 갖고 있으며 종종 아이들의 원하는 보상으로 (자유선택시간)을 수시로 주고 있다.</p> <p>* Max : 다들 반평일들과 수업 하였는데 생각보다 집중력이 잘 수업함.</p>
	방과후	<p>* Albert : 원생의 수업 참여도가 점차로 무리나 원생이가 자라 났기에 관심함.</p>

## 7. 안전사고 발생 조치

- 상황을 원장에게 즉시 보고한다.
- 학부모에게 연락하여 상황을 설명한다.
  - 학부모가 모르는 상태에서 처치가 이루어질 경우 분쟁의 소지가 있으므로 상황을 정확히 설명한 후 조치한다.
- 병원으로 갈 경우 학부모의 의견을 묻고 지정 병원으로 이동한다.
- 병원으로 이동 시 유아의 주민번호와 연락처를 메모하여 챙겨간다.  
(병원에서 유아의 개인정보를 기록해야 할 상황에 대비해서)
- 사고 발생부터 종결 시까지 경과를 기록한다.

### ■ 안전사고 발생 시 조치법

- 비상 연락망 및 응급처치 동의서를 작성하여 보관한다.  
원서 받을 때 비상 연락망은 꼭! 하나씩 받도록 한다.
- 평소 필수적인 응급처치 방법을 숙지하였다고 사고 발생 시 조치한다.
- 원에서 해결 가능 한 경우 응급처치를 한다.
- 안전사고 기록부에 응급처리 상황과 후속조치, 조치 후 원아 상태를 기록하여 보관한다.

### ■ 병원으로 갈 경우

- ① 우선적으로 학부모의 의견을 존중한다.  
(진료 받을 병원을 선정하여 담임교사가 유아와 함께 병원으로 이동한다.)
- ② 의사의 설명을 듣고 학부모 동의하에 치료나 수술 등을 처치하도록 한다.
- ③ 치료비 영수증은 챙겨오도록 한다.
- ④ 사고 개요를 기록하고 보상금 처리 절차에 따른다.

**\*\*병원에 가면 아이의 인적사항을 꼭 기재해야 하기 때문에 아이의 주민번호와 혈액형 비상 연락망을 꼭 챙겨간다.**

### ■ 체육활동 중 미끄러져 골절상 입음

- 다른 유아들을 체육교사에게 맡긴 뒤 원장님께 보고한다.
- 통증을 호소하는 부위를 살펴본다.
- 정형외과에 가서 X-레이 촬영을 한다.
- 병원 진료 예약을 하여 다 나올 때 까지 물리치료를 받는다.  
(날짜와 시간)을 기억하고 있다.

### ■ 장난으로 이물질을 귀에 넣음

- 보호자와 연락하여 얼굴을 되도록 이면 건드리지 않고 이비인후과로 이동한다.
- 이비인후과에서 이물질을 제거한다.

### ■ 복도에서 뛰다가 넘어지면서 턱밑이 찢어짐

- 상처부위를 소독 후 지혈시킨다.

- 어머님께 연락 후 성형외과로 이동한다.
- 소독 방법과 주의 상황을 듣는다.
- 실밥 푸는 날짜를 기억했다가 유아와 함께 병원으로 이동한다.
- 꾸준히 원에서 실 내외 에서 안전 지도를 실시한다. (항시지도/ 소방 안전 교육 정기적으로 실시)

#### \* 교실에서의 지도

내용: 자기 순서 기다리기 / 가지고 논 것은 스스로 정리하기

친구에게는 손이 아니라 말로 이야기하기 / 교구, 책 등을 던지지 않기

#### \*실내 안전 지도

목표: 실내에서 지켜야 할 안전생활 규칙을 익힌다.

내용: 유치원 실내에서의 안전 규칙 알기

교실 복도, 계단, 각종 문구 사용 시 위험 상황 인식과 대처 방법 알기

#### \*실외 안전 지도

목표: 실외놀이 시 안전 행동 방법을 익힌다.

내용: 놀이터에서의 안전한 놀이기구 사용법 알기

놀이터에서의 안전한 행동과 위험한 행동 인식하기

#### \*등 하원 안전 지도

목표: 등하원 시의 교통안전 행동 방법을 익힌다.

내용: 여럿일 때 줄지어 걷기 / 교사의 지도로 안전하게 걷기

창문 밖으로 손, 얼굴 내밀지 않기 / 차 안에서 장난하지 않기

버스 줄서서 타고 내리기 / 차가 움직일 때 자리에서 일어서지 않기

#### \*신호등 지키기 지도

내용: 초록 불이 되면 차가 오는지 안 오는지 확인 한 다음 손을 들고 건너기

초록불이 깜빡 거리면 건너지 않고 다음 신호에 건너기

화살표 방향으로 건너기

#### \*비, 눈 오는날의 안전지도

목표: 날씨 변화에 대처하는 방법을 익힌다.

내용: 우산 바르게 쓰기 / 밝은 색 옷 입기(노란색)

미끄러운 장소 피해 걷기 / 호주머니에 손 넣고 걷지 않기

차 소리 주의하기 / 활동적인 복장하기

바닥보고 서서히 걸을 수 있도록 지도 (뛰지 않게 하기)

#### \*생활 도구 사용 시 안전지도

목표: 생활에 이용되는 도구를 바르게 사용한다.

내용: 날카롭고 뾰족한 물건 주의하기 / 안전가위 사용하기

## 응급처치동의서

### 7-1. 교육 환경 점검 항목

교육 환경 점검 항목	
유아 등원 전	1. 현관 앞에 장애물은 없는가? 2. 현관 매트가 젖었거나 지저분한 것들은 없는가? 3. 복도에 책상이나 큰 물건이나 짐, 쓰레기통(봉투), 음식물 등은 나와 있지 않은가? 4. 계단에 미끄러운 곳이나 뽀족한 것들은 없는가? 5. 각 교실은 아이들이 자발적으로 자유 활동할 수 있도록 다양한 재료와 활

	<p>동물들이 충실하게 제시되어 있는가?</p> <p>6. 교실에 그림책들은 반듯하게 정리 정돈 되어있는가?</p> <p>7. 책상 모서리 부분은 안전 보호대가 잘 부착되어 있는가?</p> <p>8. 교실에 어린이들이 활동하는 곳에 불필요한 (수업과 관련 없는) 물건들이 놓여있지 않는가?</p> <p>- 책상 위 교사 텀블러, 커피나 차가 있는 머그컵, 교사 핸드폰이나 가방, 옷 등</p> <p>9. 실내 장식품이나 비치물 들은 모두 제자리에 놓여 있는가?</p> <p>10. 화장실에 슬리퍼는 부족하지 않는가? (짝이 맞는지, 지저분하지 않는지 확인하기)</p> <p>11. 변기에 물은 잘 나오는가?</p> <p>12. 세면대등의 구멍으로 들어갈 수 있는 작은 물건들은 없는가?</p> <p>13. 아이들이 손 닦는 세정제와 수건은 모두 준비되어 있는가?</p> <p>14. 화장실에서 심한 악취나 냄새는 나지 않는가?</p> <p>15. 화장실 바닥이 물에 젖어 있지 않는가?</p> <p>16. 아이들이 이동하여 자유롭게 활동하는 이외의 공간에(소파, 로비 등) 불필요한 물건들이 나와 있지 않은가?</p>
유아 등원	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 등원 차량 원생들 안전하게 학교 내로 입실하기</li> <li>■ 옷과 가방 스스로 정리할 수 있게 지도하기</li> <li>■ 유아의 건강과 기분 상태 확인하고 이상 있을 경우 구체적으로 상호작용하여 아이 상태 1차로 알아보기 / 2차는 부모에게 전화 드려 알아보기</li> </ul>
활동 중	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 실내외 놀이 활동 중 안전지도하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 실내에서 뛰지 않기, 공격적인 놀이로 산만한 분위기 만들기 않기 (로봇놀이, 칼싸움 놀이 등)</li> </ul> </li> <li>* 항상 자유놀이 시간은 자기 주도적으로 몰입하여 작업하고 생각하는 시간으로 적극적인 활동을 할 수 있도록 철저하게 자유놀이 시간에 준비할 것들을 늘 신경 쓴다.</li> </ul>
유아하원	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ 하원 시 아이들이 질서 없이 움직인다. 집에 가는 어린이와 애프터 하는 어린이들, 엄마 기다리는 아이들 등으로 혼란스러운 시간이다. 교사들 또한 이동하는 시간으로 분주하다. 이럴 때 아이들은 눈을 피해 사고가 날 수 있다. 학교 내에서 실내 혼란스러운 아이들을 관리할 수 있는 선생님들을 정한다.</li> <li>■ 원장님 또한 이 시간에 학교 곳곳을 돌아다니면서 아이들의 동선과 모임을 살피면서 교구활동을 할 수 있게 한다.</li> </ul>

	<p>■ 하원 시 교실에 남아 있는 아이들은 조금 정적으로 교구놀이를 함께 할 수 있도록 교구를 꺼내준다. 또는 수업 중에 마무리하지 못한 부분을 이어 활동할 수 있도록 지도 한 후 하원지도를 한다.</p>
<p>교사 퇴근 전</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 간판에 불은 꺼지거나 켜져 있는가?</li> <li>2. 맘스 카페 등 엄마들이 대기한 곳이 잘 정리 청소되어 있는가?</li> <li>3. 컴퓨터 등 사무실의 기기는 모두 꺼져있는가?</li> <li>4. 주방에 씻지 않은 그릇들은 없는가?</li> <li>5. 가스렌지 등은 안전하게 잠겨 있는가?</li> <li>6. 남은 음식 찌꺼기 등은 없는가? (음식 쓰레기 잘 버리기)</li> <li>7. 책 정리 및 교구 정리는 반듯하게 제자리에 되어 있는가?</li> <li>8. 내일 자유놀이 할 재료와 제시 물들을 잘 준비되어 있는가?</li> <li>9. 냉 난방기는 모두 꺼져 있는가?</li> <li>10. 창문은 모두 잘 잠겨있는가?</li> <li>11. 교실을 비롯한 모든 실내가 깨끗하게 청소되어 있는가?</li> <li>12. 유리는 얼룩 없이 깨끗한가?</li> <li>13. 교실 흰 벽에 얼룩이나 낙서, 지저분한 것들이 묻어있지 않는가?</li> <li>14. 교실에 쓰레기통은 깨끗하게 비워져 있는가?</li> </ol>

## 7-2. 교실 안전 점검표

### 교실 안전 점검표

\_\_\_\_\_반

	점검사항	그렇다	아니다	비고
교실	안전장치 (안전덮개, 모서리보호대, 손 끼임 방지장치 등)은 잘 부착되어 있는가?			
	파손된 용품은 없는가?			
	교실에 어린이들이 활동하는 곳에 불필요한 (수업과 관련 없는) 물건들이 놓여있지 않는가?			
	무거운 물건이 아래쪽에 보관되어 있고, 위에서 물건이 떨어 지지 않도록 되어있는가?			
	가구나 교구장이 파손되어 있는지 확인하고, 뽕족한 부분에는 모서리 보호대가 설치되어 있는가?			
	창문 주변에 딛고 올라설만한 물건이 비치되어 있는가?			
	냉 난방기는 모두 꺼져 있는가?			
	적절한 환기를 하고 있는가?			
	실내온도는 18도 이상 28도 이하를 유지하고 있는가?			
비품 및 놀잇감	날카로운 물건(칼, 송곳, 가위 등)은 잠금장치가 있는 곳에 보관하고 있는가?			
	모든 놀잇감에는 날카로운 부분이나 모서리, 가시, 갈라진 곳, 삼킬 우려가 있는 작은 부속품이 없는가?			
	비품 및 놀잇감은 유아가 꺼내고 수납하기 알맞은 높이에 있는가?			
	모든 비품 및 놀잇감은 청결한가?			
비고				

### 7-3. 실내 시설 안전 점검표

#### 실내 시설 안전 점검표

\_\_\_\_\_월

담당자: \_\_\_\_\_

	점검사항	그렇다	아니다	비고
현관 및 계단	현관 앞에 장애물은 없는가? (계단과 통로에 불필요한 시설물이나 피난에 방해가 되는 적치물이 없는가?)			
	현관 매트가 젖었거나 지저분한 것들은 없는가?			
	계단에 미끄러운 곳이나 뽕족한 것들은 없는가?			
	계단은 미끄럽지 않고 미끄럼 방지장치가 파손된 곳은 없는가?			
	방문한 사람의 신원을 확인한 후 출입시키고 있는가?			
화장실	바닥이 항상 건조한 상태로 유지되어 있으며 미끄럽지 않은가?			
	락스, 세제 및 변기를 청소하는 솔 등은 유아의 손이 닿지 않는 곳에 뚜껑을 잠가 따로 관리하고 있는가?			
	화장실에 슬리퍼는 부족하지 않는가? (짝이 맞는지, 지저분하지 않는지)			
	변기에 물은 잘 나오는가?			
	세면대등의 구멍으로 들어갈 수 있는 작은 물건들은 없는가?			
조리실	가스렌지 등은 안전하게 잠겨 있는가?			
	조리용 칼이나 기타 위험한 주방기구는 지정된 안전한 장소에 보관하고 있는가?			
	영유아의 출입이 잘 통제되고 있는가?			
	배수가 잘 되고 배수구에는 덮개가 설치되어 있는가?			
	급식종사자의 위생 상태는 양호한가?			
사무실 및 기타 안전관리	컴퓨터 등 사무실의 기기는 모두 꺼져 있는가?			
	간판에 불은 꺼지거나 켜져 있는가?			
	가스경보기의 설치상태가 양호한가?			
	소화기, 스프링쿨러 등 소화 장비의 작동 및 관리 상태는 양호한가?			
기타	응급 전화번호 및 비상연락망 등이 잘 관리되고 있는가?			



## 8. 수업 연수

- 수업연수를 받기 전 운영 계획서에 나와 있는 그 달에 그림책을 읽고 온다.

수업 연수 시 기록은 철저하게 해야한다. 아는 내용이더라도 적는 것을 습관화한다.

연수를 받는 중에 궁금한 것이 있으면 연수자에게 즉각적으로 물어본다.

- 연수를 내용 연수기록부에 꼼꼼히 작성한다. 작성한 연수 기록부는 복사해서 복사본은 교사가 가지고 있고(수업 준비에 활용) 원본은 원내에 비치한 연수기록부 파일에 잘 묶어둔다.

### 교사 연수 기록부

일시	
참석자	
그림책/ 작가	
연수내용	

- 교사 연수 현황 목록에는 연수 받은 날짜, 연수 받은 그림책, 참여자의 이름을 기입한다.

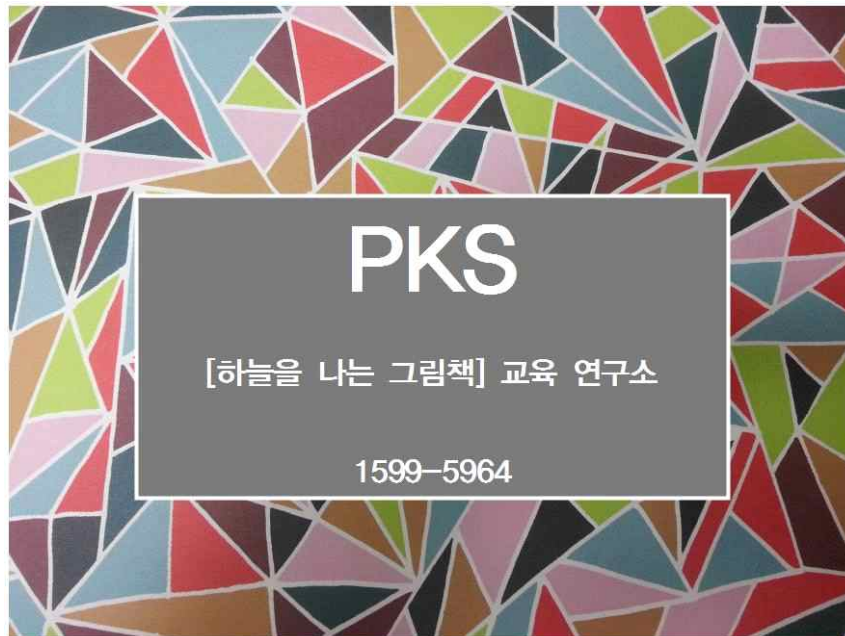
### 교사 연수 현황 목록

번 호	날 짜	교육명	참여자	비 고
1	2016.1.5	거울속으로 / 앤서니브라운	방상혁	

- 연수를 받고 연수 그대로 수업을 진행하는 것이 아니라 자신의 아이디어 또는 “이 활동을 추가적으로 하면 좋을 것 같다.”라고 생각하는 활동을 해도 무방한다.

(아이들의 흥미 유발을 위해서 활동을 추가적으로 진행해도 됨)

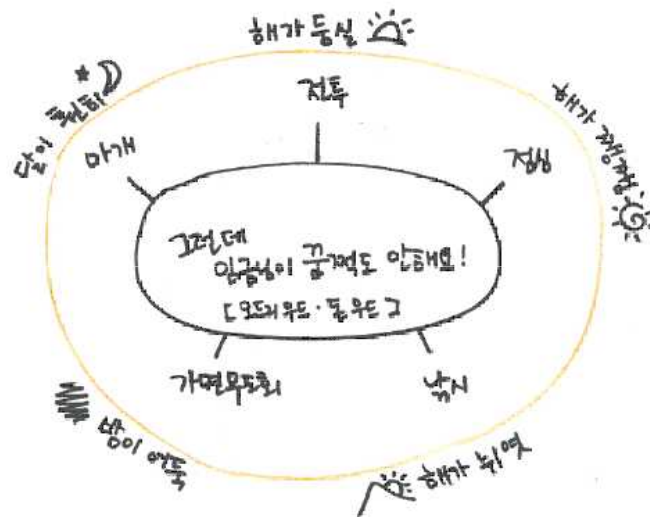
ex) 동생이 태어날거야 → 직업에 대해서 알아보기(주제망 만들기) → 요리사 → 카나페 만들어 보기(활동 추가)



## 9. 수업 준비 과정

- 수업 하기 전에 교사 다이어리에 주제망을 꼭 작성해본다.

작성한 주제망에 키워드들을 보면서 아이들과 조금 더 상호작용 나누고 싶은 워드를 선정하고 그 워드에 대해 깊이 있게 서치해서 확실한 지식적 정보를 알고 있어야한다.

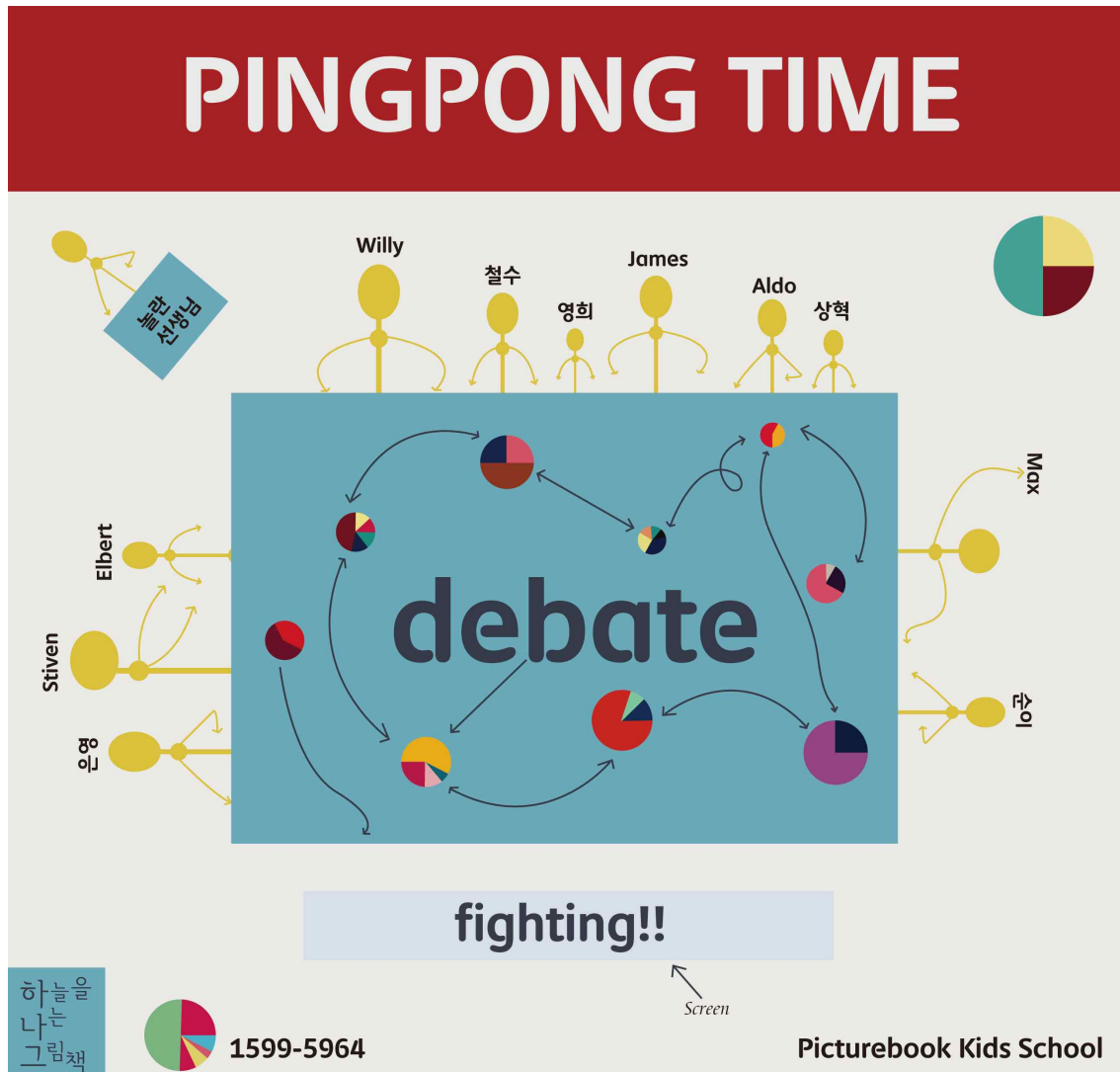


상호작용은 지식적 상호작용과 상상적 상호작용으로 나뉜다.

상호작용은 분명하게 구분해서 깊이 있게 흥미롭게 나누도록 한다.

(상호작용 기술 연수는 다음 달에 별도 연수 있음)

●수업 계획안을 보고 연수 시 들었던 방법을 스스로 생각해본다. 수업을 하는 중에 있어 의외의 반응이나 막힘 있는 부분이 있을 수 있다. 자신이 스스로 만족하지 못한 수업 이었다면 문제점을 스스로 생각하고 수업 일안에 평가를 꼼꼼히 기록해둔다.



## 10. 교사 자기 평가하기

● 1개월에 1번씩 교사는 교사들 스스로 자신의 수업과 자질 등을 평가, 개선 할 수 있도록 체크 기록한다. 초기 자기 평가서를 소개한다.

### 교사 기본 자질 평가서

■ 작성일:

교사명:

■ 5-매우 그렇다 1-전혀 그렇지 않다.

항 목	평가결과				
	5	4	3	2	1
1. 아이들을 좋아 하는가					
2. 아이들에게 관심이 많은가 (표면적)					
3. 아이들의 발달 특성, 성격 등에 관심을 가지고 행동 특성을 잘 관찰하고 문제 행동 시 스스로 원인을 파악하는 자세가 되어있는가					
4. 교사라는 직업에 긍정적인가					
5. 스스로 책임감이 있는 교사인가					
6. 교사 로써 일하면서 비전을 스스로 찾으려는 긍정적 마인드를 가지고 있는가					
7. 주어진 환경을 잘 받아들이고 생활 하는가 (불평, 불만)					
8. 자신이 근무한 기관에 애정을 가지고 일 하는가					
9. 내가 관심 있는 교육과 하고 싶은 교육이 있는가					
10. 교사로써 잘 모르는 것은 늘 알아가려고 하는가					
11. 수업 준비를 충실하게 하는가					
12. 학부모와의 소통을 중요하게 생각하고 이를 잘 실천 하는가					
13. 아이들의 안전에 항상 신경 쓰는가					
14. 수업할 때 재미를 느끼는가					
15. 수업을 하고난 후 스스로 자신의 수업을 반성하고 평가하는가					
16. 좀더 나은 수업을 위해 스스로 고민하고 연구 하는가					
17. 학부모에게 아이의 문제점과 개선방법을 동시에 말할 수 있는 능력이 있다고 생각 하는가					
18. 아이에 대해 편견 없이 관찰하고 이를 기록 하는가					

19. 교실과 이외 교육환경의 정리정돈을 솔선수범하며 신경 쓰는가					
20. 관리자가 지시하지 않아도 스스로 할 일을 찾아 할 수 있는가					
21. 교실에 아이들의 자유 활동을 위해 다양한 재활용품을 비치해두는 열의가 있는가					
22. 아이들과 질 높은 상호작용을 하기위해 노력 하는가					
23. 학부모를 만나면 반갑게 웃으면서 예의바르게 인사 하는가					
24. 항상 눈을 마주치며 친절하고 정확하게 말 하는가					
25. 관리자(원장)가 지시하는 업무를 충실하게 수행 하는가					
26. 학교의 모든 일에 관심이 많은가					
27. 동료 교사와 관계 시 원만한 관계를 가지는가					
28. 동료 교사와 협력 하는가					
29. 수업 일일 계획을 사전에 충실하게 작성 하는가					
30. 수업 준비 시 관련 주제에 충분한 지식을 습득하고 상호작용을 계획하여 스스로 질 높은 수업을 수행하려고 노력 하는가					
기타사항	<p>1. 교사 기본 자질 평가 항목입니다. 본 체크리스트는 2개월 1회 꼭! 기록합니다. 교사 개인별로 체크하고 난 후 관리자(원장, 설립자)가 각 개인 교사를 평가 체크하시기 바랍니다. 모든 교원들이 확연히 미흡한 항목이 있을 경우, 그 부분이 무엇인지 통계적으로 잘 살핀 후 스스로 기본 자질을 높일 수 있도록 지도하시기 바랍니다.</p> <p><u>2. 우리 그림책 학교 운영 상 가장 시급하게 개선되어야 할 점이 있다면 무엇인가</u></p>				

## 10. 평가회

- 에듀이벤트&행사 활동이 끝나면 모든 교사와 원장은 활동에 대해 평가한다.

- 활동의 계획이 잘 이루어졌는지 평가 한다.

(활동이 잘 성취되었는지, 계획대로 실행되었는지, 문제점이 있었다면 무엇 때문인지, 수정·보완 되어야 할 점은 무엇인지 평가한다.)

- 이를 반드시 기록에 남겨 후속 활동 계획에 반영한다.

## 11. 원내 문서 작성하기

- 별첨 원내 문서 참고

## 12. 교실 내 교구 도서 관리하기

- 월 1회(말일) 각 반 교실 내에 비치된 교구, 도서를 관리 현황표를 보고 자신의 반 도서를 체크한다. (손실, 누락 된 도서, 교구 체크하기)

- 손실된 그림책이 있으면 테이프를 붙여준다.

- 누락된 교구물이 있다면 훼손 교구 목록에 기록 한다.

- 교구가 누락되는 일이 많다. 교구 놀이는 책상에서 바르게 앉아 놀이 할 수 있도록 하고 다른 반에 갖고 가서 놀이 하지 않도록 한다.

## 13. 학교 내 비치 시설물 관리하기-담당 정하기

- 학교 내 비치된 시설(기기/시설물/환경담당)을 관리한다.

- 커피머신: 출근을 하면 원두를 내리고 집에 갈 때 커피 머신기를 세척한다.

(세척 및 아침 커피 준비)

- 정수기: 청결 관리 (정수기 물받이에 물이 차있으면 물 버리기 등)

- 복사기: 고장이 나거나 토너를 갈아야 할 때 담당 교사가 담당자한테 전화를 해서 조치를 취한다. A4용지가 얼마나 남아 있는지 체크한다.

- 스피커: 그림책 읽는 활동 시간에 스피커를 키고 노래를 틀어준다. 아이들이 집에 가면 스피커를 충전한다. (충전 및 관리)

- 카메라: 언제든지 카메라를 사용 할 수 있도록 충전한다.

- 냉장고: 냉장고 청소 및 관리 (유통기한 관리, 청결 관리 등)

- 보일러: 겨울에는 오전 10시부터~ 오후 13:00시 까지 보일러를 키고 끈다.

#### 14. 협의회 (에듀 이벤트 및 교육활동 수행 중심)

- 협의회는 모든 교사와 원장이 모두 모여 협의한다.

협의회에 가장 중요한 것은 연수를 받고 난 후 모든 교사들이 연수 받은 내용을 중심으로 수업을 어떻게 진행할 것인지 브리핑을 한다.

- 연간 에듀이벤트 계획안을 미리 보고 날짜를 정해서 충분한 준비 시간을 갖고 에듀 이벤트를 준비 할 수 있도록 한다.

연간 Edu-Event		
월	Edu-Event	공통 연계 Edu-Event
3월	Friend's Party 1 / [루루의 즐거운 상상]편	<p>* 모든 에듀이벤트는 계획과 실천 중심, 나와 타인 인식의 자아 존중감 형성 2개로 분류되어 있습니다.</p> <p>* 아래의 2개의 에듀 이벤트는 1년 동안의 꾸준한 수업의 결과로 만들어지는 에듀이벤트입니다.</p> <p>-Music Project : 뮤직 프로젝트는 그림책 별로 노래를 배우거나 노래를 만드는 활동을 수업과 자연스럽게 연계하여 시기와 무관하게 진행됩니다. : 뮤직 프로젝트는 학기1회 씩 전체 그림책 학교가 모두 모여 합창 대회를 엽니다.</p> <p>-Mini Gallery : 아이들의 스토리텔링을 시각적인 이미지나, 특별한 기호, 상징성, 그림 등으로 작품을 만들어 갤러리에 오픈합니다. : 갤러리의 어린이들 작품은 직접 살 수 있도록 합니다.</p>
4월	Brunch Cafe Open 제시 언어를 움직여라, 재료: 찹쌀 어린이날 행사 / 어른들은 왜 그래?	
5월	Glamping 우리의 계획하기 그리고.. 하루 여행 쓰담쓰담 퍼포먼스 / 괜찮아! 사랑이야~	
6월	Friend's Party 2 / [루루의 흥미로운 생활]편 퀴즈대회 20과 50 학부모 참여수업	
7월	Flea Market / "아나바다"	
	Pingpong Time	
	물 프로젝트 /물 놀이감 발명전, 물 호스 실험 놀이, 배수관관 설계놀이, 물놀이 탐구전, 미꾸라지 잡이	
8월	그림책 학교 어린이, 선생님이 되다! 혼자 노는 법 소개전 / 자연주의 갤러리 오픈	
9월	완벽한 스토리텔러의 감직한 퍼포먼스	
	퀴즈대회 20과 50	
	그림책 학교 가족 운동회 송편을 나눠요	
10월	스토리텔링 전시회	
	가을 소풍	
	엄마, 아빠들의 Talking Time Halloween Party	
11월	까만점들의 구멍이야기 / 까만점을 찾아라! 잠깐만요! 깜짝공연&깜짝이야! 잠깐 공연 Creative Contest	
12월	Cooking Project Part1. 스토리를 만들다	
	그림책 학교 어린이 Party Planner 되다! / Christmas Party	
1월	나의 꿈, 미래의 나.. / 서로를 인터뷰하다 Cooking Project Part2. 맛으로 어울리다	
2월	Amazing Magic	
	Cooking Project Part3. 마음을 담아 나누다	

- PKS 에듀 이벤트가 있을 경우 교사가 돌아가면서 행사계획안을 작성한다.
- 에듀 이벤트를 언제 하면 좋을지 일시를 정한 뒤, 사전에 준비사항이 있으면 역할을 분담하여 행사를 진행 할 수 있도록 준비한다.
- 에듀이벤트 활동 시 시간을 촉박하지 않게 시간 배분을 한다.

- 활동 시 진행하는 교사와 서브 교사 역할을 담당하여 진행한다.
- 행사의 참여 대상 규모에 따라 준비해야 할 준비물이 무엇이 있는지 확인하고 행사 전 날 빠진 준비물이 없는지 준비물 목록표를 보고 꼭 체크한다.
- 행사가 끝나면 행사의 준비와 진행 측면에서 부족한 점이나 개선해야 할 점이 있었는지 평가를 한다.
- 평가 된 사항은 다음 해의 행사 때에 반영하여 행사가 매년 개선되도록 한다.



### Ⅲ. 근무 원칙

#### 1. 출·퇴근

- 출근 시간을 8:30분으로 지정하고 퇴근 시간은 오후 6:00시에 퇴근한다.
- 출근 시간에 늦는 경우 퇴근 시간에 30분 늦게 퇴근한다.
- 출근 시 자신의 반 창문을 열어 환기를 시킨다.
- 아이들이 등원을 하면 만들기 재료 등 정적으로 할 수 있는 재료와 교구를 꺼내 주어 앉아서 자유 놀이를 할 수 있도록 환경을 조성해준다.
- 퇴근 시 책상 위를 깨끗하게 정돈한다.
- 교구와 그림책은 바르게 정리한다.
- 보일러, 난방, 에어컨, 컴퓨터, 콘셉트 등 불이 다 꺼져 있는지 마지막 확인 점검을 한다.

#### 2. 근로 계약 준수 사항

- 근로 계약서 참고 (관리자와 협의)

#### 3. 연구소 원칙 및 학교 내 관리자(원장) 방침 준수

- 타 기관에 교육활동 사진 및 자료(프로그램 전반 활동)누설, 노출, 복제 삼가
- 이미지 파일 원복을 외부 노출 전송 하지 않음을 원칙으로 한다.

## 근로계약서 (교원용)

사용자 하늘을 나는 그림책 (이하 “갑”이라 한다)와 근로자\_\_\_\_\_ (이하 “을”이라 한다)는 아래의 근로조건을 성실히 이행할 것을 약속하고 근로계약을 체결한다.

### 제 1 조【업무내용】

1. 원내 맡겨진 교육 및 교육환경 조성
2. 교육과 관련된 업무  
(예-학부모 관리, 원아관리, 교육과정 운영 관리, 학급관리, 연구 등)

### 제 2 조【직 책】

1. Picturebook Kids School 정규 담임교사 및 단과 수업  
: 입사 1년 동안은 정규 담임이더라도 단과 수업을 주2회는 수행  
: 그림책 학교 수업 관련 모든 업무 수행  
: 연구소에서 수행하는 연수는 절대 빠지지 않고 충실히 받고 교육 수행에 성실하게 임하기  
: 1년 수료 후 근속이 유지된 해부터 단과 수업 진행 시 맡은 클래스에 따라 인센티브 제공
2. Edu-Center 교사 (오후 단과 수업을 말함)  
: 하늘을 나는 그림책 애프터 수업 진행  
: 스텔링엠을 별도로 운영하는 기관의 경우 하늘을 나는 그림책의 언어와 스토리텔링 수학을 병행 교육.  
: 애프터 수업 원생 학습상황 관리 및 DPR작성
3. 기타 : 각 원의 이사장님, 원장님이 협력하여 요구하는 업무는 충실하게 책임을 가지고 이행한다.

### 제 3 조【계약기간】

20    년    월    일부터 ~ 20    년    월    일까지  
(    )년 계약으로 진행되며, 이후의 계약은 별도로 진행한다.

### 제 4 조【급 여】

1. 월\_\_\_\_\_이며 3.3% 원천징수 세금 또는 사대보험은 가입 가능하다.

2. 3.3%의 세금 또는 사대보험은 월 급여에서 제한한다.
3. 월 급여는 매월 27일에 본인명의 계좌로 지급한다.  
(계좌번호: \_\_\_\_\_ 은행: \_\_\_\_\_ )
4. 본 급여는 매월 퇴직금까지 합산된 금액으로 하며, 별도의 퇴직금은 지급하지 않는다.
5. 특이사항: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## 제 5 조【근로시간】

1. 평 일 : AM8:30~PM6:00
  2. 토요일 일요일 휴무이며, 토요일 특별 행사 진행 시 근무한다.
  3. 매월1회 토요일은 연수가 진행된다. 연수날짜는 미리 공지되며, 연수가 있는 토요일은 빠지지 않고 연수를 받을 수 있도록 한다.
- \*연수관련 특이사항:
- 비정기적으로 연구소에서 발행되는 소책자의 서적을 활용하여 교사 역량 강화 수업이 교재 식으로 진행된다.
- 이때 교재비는 교사가 별도로 의무 구입한다. (서적 구입가 6,000원~10,000원 사이 금액임)
4. 매월 1회는 7시간만 근무하고 자을 퇴근할 수 있다. (3:30분)  
명절 연휴가 있거나 방학이 있는 달은 7시간 근무의 자을 퇴근이 해당되지 않는 달이다.  
(예, 명절연휴 등의 빨간날들)
  5. 개인적인 사정으로 장기 결근할 경우 사전에 통보하고 대체 교사를 구한다.  
(예-본인결혼, 가족부고, 경조사 등)
  6. 부득이한 경우를 제외하고 무단결근, 이유 불명확 결근 이라고 판단되는 결근 시 월급에서 결근일 만큼 임금을 제한한다.

## 제 6 조【휴 일】

1. 매주 토요일(특별 행사 진행 제외) 일요일, 국경일
2. 봄, 여름, 가을, 겨울 년4회 방학 시 (방학은 3일씩 한다. 주말포함 5~6일 정도함)  
-방학일정은 연구소에서 동일하게 진행함

## 제 7 조【퇴 직】

- 1.사직 하고자 할 경우에는 사직 일로부터 최소1개월 전에 사표를 제출하고 업무 인수인계 및 후임자를 선임할 때까지 성실하게 근무하여야 한다.  
(3주 교사 구인기간, 1주 인수인계기간)
- 2.사전 협의 통보 없이 출근하지 않고 퇴직의사를 밝힐 경우 (기관 운영과 이미지에 차질을

준다 판단되는 경우 포함) 기관에서 피해 관련 조치가 들어간다.

#### 제 8 조【근로계약 해지사유】

1. 출퇴근 성적이 저조하거나 업무에 열의가 없는 경우
2. 원 근무지침을 위반하거나, 정당한 업무 명령을 거부하였을 경우
3. 원의 기밀을 누설하거나, 명예를 훼손한 경우
4. 기타 계속 근로하는 것이 부적당하다고 인정된 경우

#### 제 9 조【특이사항】

1. 교육 연수는 그림책 학교의 설립자가 교사를 위해 투자하는 비용으로 매월 일정 교육을 받고 도중에 퇴직하거나 할 경우, 연수비를 반환한다.  
-연수비 반환 방법: 퇴직 시 급여에서 제함  
-1개월 연수비 7만원
2. 연구소에서 우수 교사 표창을 받은 경우, 프로그램 기획 및 개발 참여의 멤버로 소속되며 연구소에서 별도의 인센티브를 지급하며 자기 발전에 비전을 열어갈 수 있도록 지원한다.

상기 계약 내용을 증명하기 위해 본 계약서 2부를 작성, “갑”과 “을”이 서명 또는 날인하여 각각 1부씩 보관한다.

계약일자 : 20    년    월    일

(갑) 주 소 :  
기 관 명 :  
설 립 자 : (인)  
연 락 처 :

(을) 주 소 :  
주민번호 :  
성 명 : (인)  
연 락 처 :