



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

박사학위논문

예비유아교사를 위한
놀이교수효능감 증진 프로그램 개발

제주대학교 대학원

교육학과

고보숙

2021년 8월

Development of the Program to Enhance the Efficacy of Play Teaching for Pre-Service Early Childhood Teachers

Ko, Bo-Sook

(Supervised by professor Jung-Hwan Park)

A thesis submitted in partial fulfillment of the
requirement for the degree of Doctor of education

2021. 8.

This thesis has been examined and approved.

Thesis director, Sung-Bong Kim. Prof. of Education

Thesis director, Bo-Young Choi. Prof. of Education

Thesis director, Hyuo-Won Lee. Prof. of Education

Thesis director, Su-Jung Yim. Prof. of Education

Thesis director, Jung-Won Cho. Prof. of Computer Education

Department of Education
GRADUATE SCHOOL
JEJU NATIONAL UNIVERSITY

〈국문초록〉

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발

고 보 숙

제주대학교 대학원 교육학과

지도교수 박 정 환

본 연구의 목적은 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하는 것이다. 본 연구의 목적을 달성하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

연구문제 1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 개발 과정은 어떠한가?

1-1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위한 분석은 어떠한가?

1-2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 설계는 어떠한가?

1-3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발은 어떠한가?

1-4. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 실행은 어떠한가?

1-5. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 평가는 어떠한가?

연구문제 2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 구성은 어떠한가?

2-1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 목적 및 목표는 무엇으로 설정할 것인가?

2-2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 교육내용은 무엇으로 선정할 것인가?

2-3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 교수전략은 어떻게 조직할 것인가?

2-4. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 평가는 어떻게 할 것인가?

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발은 ADDIE 모형에 근거하여 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 절차를 바탕으로 프로그램의 최종안을 개발하였다.

첫째, 분석단계에서는 프로그램 구성 방향을 설정하기 위한 필수요소 도출을 위해 문헌고찰 및 전문가 델파이 조사를 하였으며 예비유아교사 설문 조사를 통해 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위한 요구를 분석하였다. 또한, 예비유아교사의 학습 배경과 학습자의 수업환경을 중심으로 학습자 분석과 환경분석이 이루어졌으며 교육목적 달성을 위해 필요한 지식, 기능, 태도에 따른 구성요소별 과제분석이 이루어졌다.

둘째, 설계단계에서는 분석단계에서 이루어진 분석 결과를 토대로 프로그램의 교육목적 및 목표, 내용, 교수전략, 평가를 선정하고 프로그램을 구성하였다. 구성된 프로그램의 시안은 학계 전문가 4인, 현장 전문가 6인으로 구성된 전문가 패널로부터 검토와 프로그램 타당도를 검증받았다. 평가도구는 예비유아교사의 놀이교수효능감 효과성을 검증하기 위해 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 척도를 사용하였다.

셋째, 개발단계에서는 프로그램 시안을 토대로 회기별 활동에 대한 교수학습지도안과 교수학습자료 및 프로그램 만족도 평가도구를 개발하였다.

넷째, 실행단계에서는 예비유아교사를 대상으로 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 프로그램의 시안을 토대로 15회기에 걸쳐 적용하여 실행하였다.

다섯째, 평가단계에서는 실행단계에서 이루어진 프로그램의 현장 적합성과 효율성을 검증하기 위해 프로그램 만족도 평가와 프로그램 실행 후 실시한 놀이교수효능감의 평가 결과를 분석하였다. 또한, 전문가의 의견을 반영한 타당도 검증이 이루어졌다. 예비유아교사를 위해 개발된 놀이교수효능감 증진 프로그램의 실행 결과 놀이교수효능감이 증진되었으며, 프로그램의 만족도 역시 높은 수준으로 나타났다. 이를 토대로 평가 결과를 반영한 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 최종안이 개발되었다.

놀이교수효능감 증진 프로그램 최종안은 다음과 같다.

첫째, 프로그램의 목적은 '예비유아교사의 놀이교수효능감 증진'이다. 이와 같은 목적

을 달성하기 위한 목표는 ‘유아놀이를 이해하고, 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.’, ‘긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다.’, ‘유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.’이다.

둘째, 프로그램의 교육내용은 ‘유아놀이의 이해’, ‘유아놀이의 중요성 및 가치 알기’, ‘유아의 발달특성에 따른 놀이이해’로 유아놀이에 대한 의미, 중요성 및 가치를 인식하도록 하는 내용이며, ‘유아의 흥미를 반영한 교사의 역할’, ‘유아교사의 놀이성 이해’는 유아놀이지원을 위한 교사의 개입과 환경제공 및 긍정적인 상호작용 기술을 함양할 수 있도록 하는 내용이다. 또한 ‘유아놀이지원을 위한 관찰방법’, ‘유아놀이의 의미 찾기’는 유아놀이지원을 위한 관찰을 통해 놀이에서 배움의 의미를 찾고 실제 놀이지원의 경험 과정에서 놀이교수효능감이 증진될 수 있도록 하는 내용이다.

셋째, 프로그램의 교수학습 전개 과정은 마음 열기, 알아가기, 내면화하기의 단계이며 교수학습 방법으로는 강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 성찰저널쓰기, 사례분석, 워크숍 방법으로 진행되었다.

넷째, 프로그램 평가는 프로그램에 참여한 예비유아교사의 자기평가와 프로그램 만족도 평가 및 프로그램 효과성 검증이 이루어졌다.

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램은 체계적 설계과정, 참여자인 예비유아교사와 전문가 패널 검토를 통해 프로그램의 타당도 검증을 받아 개발된 프로그램이다. 프로그램의 실행 결과 놀이교수효능감에 긍정적인 효과 및 사용자의 만족도가 높게 나타났다. 개발된 프로그램은 체제적 교수설계 모형을 통하여 현장 적용 가능성을 높이는 교육방법의 방향을 제시했다는 의미가 있다.

주요어: 예비유아교사, 놀이교수효능감, 프로그램 개발

목 차

국문초록	i
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	6
3. 용어의 정의	7
II. 이론적 배경	8
1. 유아놀이	8
가. 유아놀이의 정의	8
나. 유아놀이의 중요성	10
다. 유아놀이에 대한 교사의 인식	12
라. 「2019 개정누리과정」에서의 유아교사의 역할	14
2. 놀이교수효능감	16
가. 놀이교수효능감의 개념	16
나. 놀이교수효능감의 중요성	17
다. 놀이교수효능감의 구성요소	18
라. 놀이교수효능감 관련 선행연구	20
3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발 모형	22
가. 교수체제개발의 의미	25
나. ADDIE 교수설계모형의 특징	26
III. 연구방법	28
1. 연구모형설계 및 개발 절차	28
2. ADDIE 모형에 따른 단계별 연구방법	30

가. 프로그램 분석	30
나. 프로그램 설계	35
다. 프로그램 개발	38
라. 프로그램 실행	38
마. 프로그램 평가	40
IV. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발	45
1. 프로그램 분석	45
가. 문헌고찰	45
나. 전문가 델파이 조사	55
다. 요구도 조사	62
라. 학습자 분석	67
마. 환경분석	68
바. 과제분석	69
2. 프로그램 설계	70
가. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안 구성	70
나. 전문가 내용 타당도 검증	80
다. 프로그램 시안 수정안	83
3. 프로그램 개발	84
가. 교수학습 자료 개발	84
나. 교수학습 과정안 개발	86
다. 프로그램 만족도 설문 평가지 개발	88
4. 프로그램 실행	89
가. 사전준비	90
나. 사전검사	90
다. 프로그램 적용	90
라. 사후검사	98
마. 추후검사	98

5. 프로그램 평가	99
가. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 만족도 평가 결과	99
나. 학습자 프로그램 만족도 평가결과 반영 사항	109
다. 놀이교수효능감 검증 평가 결과	110
라. 전문가 타당도 검증결과 반영 사항	117
6. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 최종안	120
V. 논의 및 결론	126
1. 논의	126
2. 결론 및 제언	133
참고문헌	136
Abstract	152
부록	156
부록 1. 연구 참여자용 설명서 및 동의서	156
부록 2. 놀이교수효능감 검사	158
부록 3. 회기별 교수학습 과정안	160
부록 4. 회기별 프로그램 만족도 설문지	194
부록 5. 반성적 저널쓰기	195
부록 6. 최종 프로그램 만족도 조사 설문지	196

표 목차

<표Ⅱ-1> 예비유아교사교육 프로그램 개발모형	22
<표Ⅲ-1> 델파이 전문가 패널의 일반적 배경	32
<표Ⅲ-2> 1차 델파이 조사의 설문내용	33
<표Ⅲ-3> 전문가 내용 타당도 검증 대상의 일반적 배경	36
<표Ⅲ-4> 전문가 내용 타당도 검증을 위한 설문지 문항 구성	37
<표Ⅲ-5> 연구대상의 일반적 특성	41
<표Ⅲ-6> 놀이교수효능감 측정도구의 신뢰도	43
<표Ⅳ-1> 프로그램의 교육목적과 목표 수립을 위한 문헌분석	46
<표Ⅳ-2> 프로그램의 교육내용 선정을 위한 문헌분석	48
<표Ⅳ-3> 프로그램의 교수학습 전개 과정 선정을 위한 문헌분석	50
<표Ⅳ-4> 프로그램의 교수학습방법 선정을 위한 문헌분석	52
<표Ⅳ-5> 프로그램의 평가방법 선정을 위한 문헌분석	53
<표Ⅳ-6> 1차 델파이 설문내용 결과	56
<표Ⅳ-7> 프로그램 교육목표에 대한 델파이 조사결과	58
<표Ⅳ-8> 프로그램 교육내용에 대한 델파이 조사결과	59
<표Ⅳ-9> 프로그램 교수학습 전개 과정에 대한 델파이 조사결과	60
<표Ⅳ-10> 프로그램 교수학습방법에 대한 델파이 조사결과	61
<표Ⅳ-11> 프로그램 평가방법에 대한 델파이 조사결과	61
<표Ⅳ-12> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 구성내용	70
<표Ⅳ-13> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표	71
<표Ⅳ-14> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 수행목표	73
<표Ⅳ-15> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용	74
<표Ⅳ-16> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 전개 과정	75
<표Ⅳ-17> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습방법	76
<표Ⅳ-18> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가방법	77

<표IV-19> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안	79
<표IV-20> 프로그램 시안 전문가 내용 타당도 검증결과	80
<표IV-21> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안 수정안	83
<표IV-22> 놀이교수효능감 증진을 위해 예비유아교사교육에 활용한 교수학습 자료 ...	85
<표IV-23> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교수학습 과정안 ...	86
<표IV-24> 비교집단의 유치원 현장이해 강의안	97
<표IV-25> 회기별 프로그램 내용에 대한 만족도	100
<표IV-26> 프로그램 운영에 대한 만족도	102
<표IV-27> 프로그램 참여 전의 기대감	104
<표IV-28> 프로그램 참여 이후의 변화	105
<표IV-29> 프로그램에 참여하며 좋았던 점과 어려웠던 점	107
<표IV-30> 프로그램 참여자의 평가결과 반영 사항	109
<표IV-31> 정규성 검증결과	110
<표IV-32> 집단 간 놀이교수효능감의 사전 동질성 검증	111
<표IV-33> 놀이교수효능감에 대한 반복측정 분산분석 결과	112
<표IV-34> 시기별 집단 간 놀이교수효능감 차이에 대한 단순 주효과 분석	113
<표IV-35> 놀이교수효능 신념에 대한 반복측정 분산분석 결과	114
<표IV-36> 시기별 집단 간 놀이교수효능 신념 차이에 대한 단순 주효과 분석 ...	114
<표IV-37> 놀이교수 결과 기대에 대한 반복측정 분산분석 결과	116
<표IV-38> 시기별 집단 간 놀이교수 결과 차이에 대한 단순 주효과 분석	116
<표IV-39> 전문가 내용타당도 평가 분석결과표	119
<표IV-40> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 최종안	121
<표IV-41> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 회기별 내용	123
<표IV-42> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교수학습 과정안 예시 ...	124

그림 목차

[그림Ⅱ-1] ADDIE 교수설계모형	27
[그림Ⅲ-1] 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발 절차 및 방법 ..	29
[그림Ⅲ-2] 프로그램 효과검증을 위한 실험설계	42
[그림Ⅳ-1] 수정 전·후의 프로그램 교육목적과 목표	81
[그림Ⅳ-2] 수정 전·후의 프로그램의 교수학습 전개 과정	82
[그림Ⅳ-3] 수정 전·후의 프로그램 교수학습 방법	82
[그림Ⅳ-4] 프로그램 적용 및 효과검증을 위한 실행절차	89
[그림Ⅳ-5] 집단 간 놀이교수효능감의 변화	113
[그림Ⅳ-6] 집단 간 놀이교수 효능에 대한 신념의 변화	115
[그림Ⅳ-7] 집단 간 놀이교수 결과에 대한 기대의 변화	117

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

유엔 총회에서 채택된 「UN아동권리협약」 31조는 유아의 기본 권리로서 문화, 예술, 오락 및 여가활동 등 적절하고 균등한 기회를 주도록 촉진해야 한다는 내용을 명시하며 유아에게 놀이가 중요함을 시사하고 있다(유니세프 한국위원회, 2014). 네덜란드의 역사가이자 철학자인 Huizinga(1938)도 저서 「호모루덴스」에서 ‘놀이는 인간이 근본적으로 추구하는 본능으로 즐거움과 재미를 내포하고 있는 본성 중 하나이다’라고 주장하며 놀이의 중요성을 강조하였다(Huizinga, 1938; 이종인 역, 2018). 광노의(2003)는 인간의 생애 중 유아기가 놀이와 가장 밀착된 삶을 사는 시기라고 하였으며, 홍수경(2010)은 놀이는 유아에게 행복감을 주는 요인이며 삶의 통로라고 하였다. 이처럼 놀이는 유아의 일상생활 삶 그 자체로 중요성을 지니는 것이다.

교육부는 2019년 7월 3-5세 유아를 위한 국가 수준의 공통 교육과정인 「2019 개정 누리과정」을 고시하였다(교육부 고시 제2019-189호). 「2019 개정 누리과정」은 유아에게 배움이 일어난다는 놀이중심교육과정의 실천으로 ‘놀이’가 핵심이며 ‘유아’와 ‘교사’가 함께 만들어가는 교육과정이다. 「2019 개정 누리과정」의 효과적인 실행을 위해서는 유아와 교사가 교육과정의 공동주체자임을 인식하고, 교사는 놀이에 대한 이해와 함께 유아들의 놀이가 자유롭게 일어나고 확장될 수 있도록 지원해야 한다(교육부, 보건복지부, 2019).

놀이는 유아에게 즐거움과 재미를 제공하고, 유아 주변의 인적, 물적 환경과 소통하여 세상을 배워나가고 필요한 능력을 개발할 수 있도록 돕는다(곽승주, 이승숙, 김혜숙, 2016). 유아는 놀이를 통해 말하고 듣는 구어 능력, 읽고 쓰는 문해력을 발달시키며(엄정애, 2017), 기본 운동능력을 증진시켜 비만을 예방하고 바른 자세를 형성한다(Goldstein, 2012). 더불어 또래와의 놀이를 통해 도덕적 기준과 규칙, 사회적 행동, 협상, 예의, 우정, 화해 등 사회적 경험을 학습한다(장혜순, 2004). Miller(1993)는 유아는 놀이에서 자신의 정서를 자유롭게 표현함으로써 불안감을 해소하고 긍정적 사회성 발달을

이끌 수 있다고 하였다. 유아의 놀이는 유아의 성장과 발달과정에 중요한 교수학습 방법임을 알 수 있다. 유아들은 놀이를 통해 자신을 둘러싼 환경과 상호작용을 하며 그 속에서 놀이에 적합한 환경을 선택하고 변형하며 자신에게 맞는 놀이 환경을 만든다(이연희, 2008).

유아교사는 유아가 성공적인 놀이 자(者)로 성장할 수 있도록 놀이참여를 유도하고 환경에 대응하도록 하며 교육적인 방향으로 이끌어야 한다. 「2019 개정 누리과정」의 놀이중심교육과정에서 교사의 역할은 유아가 주도적이고 자발적으로 놀이에 참여하며 놀이를 통해 배움이 구현되는 교육과정을 실행해야 할 책무성을 제시하고 있다. 이때 유아교사가 유아 놀이 활동에 적절히 개입하며 유아 놀이지원에 대한 자신감을 얻는 것이 중요하다. 이러한 맥락에서 「2019 개정 누리과정」에서는 유아교사가 교육과정 실행자로 교육과정 운영에 대한 자율성을 강조하고 있다(교육부, 보건복지부, 2019).

놀이의 실제 운영에 영향을 미치는 중요한 요인으로 박혜영(2019)과 신은수, 유영의, 박현경(2004)은 놀이교수효능감을 강조하고 있다. 놀이교수효능감이란 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 능력 판단과 유아의 놀이 활동에 영향을 미칠 것이라는 기대의 신념(조영희, 1999)이다. 즉, 교사 자신이 어떻게 영유아의 놀이에 개입하고 참여할 수 있는지를 스스로 인식하고 판단하는 것을 의미한다(신은수, 유영의, 박현경, 2004).

놀이교수효능감은 교사의 놀이 운영 및 놀이교수전략과 밀접한 관련이 있는 교사 변인이다(Cheng, 2000). 놀이교수효능감이 높은 교사는 유아의 놀이를 격려하며 놀이를 확장시키는 것으로 나타났다(변길진, 2010; 유영의, 2004; Gibson & Dembo, 1984). 또한, 유아들의 놀이특성과 상황에 부합하는 상호작용을 유도하여 유아의 학습과 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 결과가 일관되게 보고되고 있다(권경아, 김송이, 2015; 박현경, 2006; 신은수, 2000, 이재진, 최나야, 2013). 유영의와 신은수(2005)는 놀이교수효능감이 높은 교사가 유아들에게 다양한 놀이 활동과 놀이자료를 제공한다고 하였으며, 한현숙(2009)은 놀이교수효능감이 낮은 교사는 유아와의 상호작용에 소극적인 경향을 보인다고 하였다. 박은영(2009)과 변길진(2010)은 놀이교수효능감이 낮은 교사에게 놀이를 저해하는 교수 지시 행위와 부정적인 감독 행위, 교사 중심의 놀이계획 및 안전관리를 강조하는 특성이 나타난다고 하였다. 따라서 유아교사의 놀이교수효능감은 유아의 주도적인 놀이참여와 교사의 자율성을 강조하는 「2019 개정 누리과정」을 효과적으로 구현하는데 중요한 핵심역량이라고 볼 수 있다.

권혜진(2012)은 놀이교수효능감은 교사의 놀이에 대한 흥미, 관심 등과 같은 내적동기 변인이 중요하게 작용한다고 보며 놀이에 대한 신념이 놀이교수효능감과 관련이 깊다고 하였다. 같은 맥락에서 Spodek(1988)은 수업 결정은 교사의 지각, 이해, 신념에 의해 이루어지며(김미란, 1999), Hatch와 Freeman(1988)도 교사의 신념, 가치, 태도가 교실에서 유아에게 제공하는 경험의 내용과 방법을 좌우한다고 하였다. 이는 교사로서 양성기관과 현직에서 경험한 이론 및 실제의 연결을 통해 교사의 신념, 의식 등의 사고 과정이 만들어져 교사의 역할을 하게 하는 원천이 되며 교사의 행동을 결정하는 지표가 되는 것이다. 한종화(2004)는 현직교사가 된 이후의 재교육보다 예비교사교육이 효과성이 높고, 변화에 대한 기대가 높다고 하였다. 이러한 의미에서 유아교사의 양성과정에서 교사의 놀이지원에 대한 교육적 신념과 실천적 지식 및 태도를 형성하는 것은 유아의 놀이 방향을 결정하는 중요 요인인 것이다(Tschannen-Moran & Johnson, 2011).

유아중심·놀이중심의 교육과정 실천을 위해 유아교사를 양성하는 대학은 예비유아교사 교육에 대해 다양한 고민과 노력이 필요하다. 유아교사를 양성하는 대학의 교육과정을 살펴보면 「유아 수 교육」, 「유아 언어교육」, 「유아 과학교육」, 「유아 미술교육」 등이 있고 놀이 관련 과목으로는 「놀이지도」 과목으로 교과목들이 서로 분절되어 편성되고 있다(이소영, 2020). 예비유아교사들은 이러한 교과목을 통해 각 교과목이 가지고 있는 기본개념, 교수 방법에 관한 지식과 기술을 습득하고 있으나 현장에서 요구하는 유아교육과정의 통합, 유아가 놀이의 중심이 되고 놀이가 살아나는 일상생활에서의 놀이에 대한 통합적 경험을 얻기에는 부족한 실정이다. 이러한 문제에 대한 우려로 허민정(2020)은 분절된 교과목의 편성은 ‘놀이’가 예비유아교사에게 교육과정의 핵심이 아닌 교과목의 하나로 간주 될 수 있음을 밝히고 있다.

이소영(2020)은 유아교사 양성기관의 놀이지도 교재 분석연구에서 14권의 ‘놀이지도’ 교재를 분석한 결과 교재의 전체 구성 중 이론이 실제 사례보다 높은 비율로 나타났다고 보고하고 있다. 실제편에서는 놀이 활동 진행의 활동 방법 및 활동사진이 제시되어 예비유아교사들로 하여금 만들어진 놀이를 유아들에게 그대로 적용한다는 우려를 나타내고 있으며 예비유아교사 스스로 놀이를 만들어 사용하는 경험에 대한 필요성을 대안으로 제시하고 있다. 또한, 「2019 개정 누리과정」의 방향성이 이전 누리과정과 달라졌음을 고려할 때 유아 놀이지원에 대해 실제적인 내용으로 교재의 구성도 달라져야 함을 의미한다. 「2019 개정 누리과정」을 도입하는 과정에서 예비유아교사들이 유아놀이지

원에 대한 이해, 놀이지원 역량을 갖추고 있는지 알 수 없는 것이 현실이다. 따라서 예비유아교사의 놀이지원에 대한 신념과 자신감을 증진 시키고 현장에 배치된 이후 유아교육에서 놀이중심교육과정 실천을 위해 필요한 역량을 증진 시킬 수 있는 놀이교수효능감 증진 프로그램이 필요하다고 볼 수 있다.

예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감과 관련한 선행연구를 살펴보면 다음과 같다.

신은정과 이효림은(2018) 예비유아교사의 유머감각이 놀이교수효능감 증진에 효과가 있음을 밝혔고, 이영주(2010)는 놀이를 활용한 유아수학교육과정이 예비유아교사의 수학교수효능감과 놀이교수효능감에 의미 있는 영향을 미친다고 밝혔다. 또한, 예비유아교사의 놀이교수효능감, 전문성, 놀이성, 창의성 등 변인들과의 관계를 분석한 연구(고태순, 2020; 김갑순, 김웅자, 2020; 김세정, 2018; 오지은, 2020)가 있으나 예비유아교사의 놀이교수효능감 증진을 위한 프로그램 개발 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 양성과정 이후 「2019 개정 누리과정」의 현장 운영을 앞둔 예비유아교사들의 놀이교수효능감 증진을 위한 교육프로그램 개발 및 보급, 이에 대한 실천사례 공유를 통한 추후 교육이 이루어질 필요가 있다.

본 연구에서는 「2019 개정 누리과정」의 효과적인 운영을 위해 예비유아교사에게 필요한 역량인 놀이교수효능감을 증진할 수 있는 프로그램을 개발하고자 한다. 이를 통해 예비유아교사가 유아놀이의 의미와 가치를 이해하도록 돕고, 유연한 놀이지원과 적절한 개입을 통해 놀이에 대한 교육신념과 자신감을 얻어 놀이중심교육과정 운영 역량을 기를 수 있을 것이다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램은 체계적·체제적 교수설계모형인 ADDIE 모형에 근거하여 개발하고자 한다. Seels와 Richey(1994)의 이론에 기초하여 오랜 시간 동안 교수설계자들에 의해 정교화되고, 검증된 ADDIE 모형은 프로그램을 설계하고 개발하는 과정에서 학습자의 요구분석(need analysis)을 바탕으로 적절한 교수 방법을 적용함으로써 교육적·환경적으로 최적의 지원체제를 마련할 수 있으며 체제적 설계를 통해 지속적인 유지 및 보수가 가능하다는 장점이 있다.

ADDIE 교수설계모형은 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 단계로 이루어져 있으며(이종연, 2004; 이화여자대학교 교육공학과, 2002; Branch, 2002) 각 단계는 유기적으로 연관되어 있어 특정 단계에서 오류를 범하더라도 이전 단계로 회귀하여 문제를 보완할 수 있는 특징이 있다. 본 연구에서는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램이 추구하는 목적을 달성하기 위하여 ADDIE 교수설계모형을 적용하여 체제적인 프로

그램을 개발하고자 한다.

본 연구를 통해 개발된 프로그램은 「2019 개정 누리과정」 개편에 따른 예비유아교사의 요구와 필요성을 반영한 프로그램으로 예비유아교사들은 유아·놀이중심교육과정 실행을 위한 역량을 함양하게 될 것이다. 또한, 현장 유아교육에서 놀이중심교육과정의 원활한 운영을 지원하여 유아교육의 질적 향상의 밑거름이 될 것이다. 더불어 체계적이고 체제적인 교육프로그램 개발의 토대를 마련하여 예비유아교사의 놀이중심 교과목개발을 위한 기초자료 및 모형이 될 것이다. 아울러 예비유아교사 양성기관에서 시대의 변화에 따른 다양한 교과목의 개설에 대한 교육의 방향성을 제공할 수 있을 것이라 기대한다.

2. 연구문제

연구문제 1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 개발 과정은 어떠한가?

- 1-1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위한 분석은 어떠한가?
- 1-2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 설계는 어떠한가?
- 1-3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발은 어떠한가?
- 1-4. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 실행은 어떠한가?
- 1-5. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 평가는 어떠한가?

연구문제 2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 구성은 어떠한가?

- 2-1. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 목적 및 목표는 무엇으로 설정할 것인가?
- 2-2. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 교육내용은 무엇으로 선정할 것인가?
- 2-3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 교수전략은 어떻게 조직할 것인가?
- 2-4. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 평가는 어떻게 할 것인가?

3. 용어의 정의

가. 놀이교수효능감

놀이교수효능감은 유아놀이 과정에서 교사 자신이 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음이다. 교사가 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음, 효과적인 놀이참여와 개입을 통해 놀이 활동에 영향을 미칠 것이라는 기대 신념을 의미한다(Gibson & Dembo, 1984). 이가영(2011)은 유아놀이에 대한 교사의 효과적인 놀이참여와 개입으로 놀이 운영에 대한 교사 스스로 능력에 대한 믿음으로 정의하였다.

놀이교수효능감의 하위요소는 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대로 구성된다. 놀이교수효능에 대한 신념은 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음이며, 놀이교수 결과에 대한 기대는 교사의 놀이참여와 개입이 유아의 놀이 활동에 영향을 미칠 것이라는 기대이다(신은수, 유영의, 박현경, 2004).

본 연구에서 놀이교수효능감은 예비유아교사 유아들의 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 교수 능력에 대한 자신의 믿음과 예비유아교사 자신의 놀이교수가 효과적으로 이루어질 때 유아들의 놀이 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 놀이교수 결과에 대한 기대로 정의한다.

나. 예비유아교사

이수진(2013)은 예비유아교사를 유아교사 양성기관에 재학 중인 학생으로 졸업 후 교사로 근무하기를 희망하는 자로 정의하였다. 본 연구에서 예비유아교사란 유아교사 양성기관인 3년제와 4년제 대학의 유아교육 및 보육 관련 전공 학과에 재학 중인 학생으로 유치원 정교사 2급 자격증이나 보육교사 2급 자격증을 취득한 후 유아교육 기관에 취업하기를 희망하는 학생이다.

II. 이론적 배경

1. 유아놀이

가. 유아놀이의 정의

유아놀이에 대해 학자들은 다양한 정의를 내리고 있으며 그 견해 또한 놀이를 바라보는 관점과 놀이의 흐름 및 시대의 변화에 따라 바뀌어왔다.

우선 놀이의 생산적인 가치와 그 가치에 의미를 부여하는 학자들의 의견을 살펴보면, Freud(1961)는 놀이는 아동의 갈등을 해소할 수 있는 수단으로써 우연히 일어나는 사건이 아닌 의미 있는 생산적인 활동이라고 하였다. Dewey(1916)는 의도적으로 어떤 결과를 얻기 위해서가 아닌 다양한 모든 활동에 강조를 두어 의미와 가치 있는 행위가 놀이라고 하였고, Lazarus는 놀이는 목적이 없는 즐겁고 재미있으며 자유로운 활동이라고 주장하였다(정진, 성원경, 2004).

다음으로 놀이의 과정에서 놀이 참여자들이 얻는 기쁨과 행복 그로 인한 몰입감과 동기를 통해 경험 확장의 기회를 제공하는 측면이다. Csikszentmihalyi(1990)는 놀이는 결과와 무관하게 자발적이고, 놀이 그 자체에 목적을 두는 ‘몰입 경험’의 개념으로 제시하였다. 서영민(2018)은 유아들은 몰입을 통해 성취감과 즐거움을 얻고 이 과정에서 새로운 놀이로 확장하는 경험을 통해 진정한 의미로서의 놀이가 일어난다고 하였다. 권혜진 등(2018)은 놀이는 내적동기에 의해 발현되는 행동 자체가 목적으로 현실에서 나타나는 행동과 다른 가상적인 행동의 형태로 나타날 수 있는 것이라고 정의하였다.

유아들은 놀이시간에 다른 어떤 활동보다 몰입하고 자유로움과 즐거움을 만끽한다(나은숙, 한수정, 2011). 박찬옥, 정남미, 임경애(2004)는 놀이를 자아표현의 수단으로 자발적이고 즐거우며 현실적인 가상경험의 몰입 활동이라 정의하였다. 채종옥, 이경화, 김소양(2007)은 놀이는 유목적, 의도적이 아닌 유아가 발달하고 성장하기 위한 필연적 활동이고 제약 없이 즐거움을 취할 수 있는 태도 및 과정이라고 밝혔다. 그리고 이연희

(2008)는 놀이는 유아의 흥미와 요구를 토대로 주도적이고 자발적이며 끊임없이 새로운 자극을 창출하기 위한 활동이라 주장하였다. 즉, 놀이는 어떤 특정 활동으로 정의하는 것이 아닌, 마음의 상태에 따라 결정되는 행동과 태도라 할 수 있다.

Huizinga(1938)는 저서 「호모루덴스」에서 놀이의 본질과 의미를 설명하였다. 그는 놀이를 ‘의미심장한’ 기능으로서 생리적 현상이나 심리적 반사 운동의 의미 이상을 갖는 ‘어떤 의미가 깃들여 있는’ 그 행동 자체에 가치를 부여하는 것으로 놀이의 본질을 ‘재미’와 ‘몰입’으로 정의하였다. Huizinga는 명령으로 이루어지는 놀이를 반박하며 자발적인 놀이를 자유로운 행위로 정의하였으며 놀이에 몰입하다 보면 새로운 존재로서 새로운 시간과 공간에 들어가 놀이에 헌신하게 되고 새로운 질서와 규칙을 따르게 되며 재미에 몰두하게 된다고 하였다. 또한, 놀이의 본질적 특징 중 반복의 기능을 말하며 놀이가 시작되면 적절한 순간에 놀이가 종료되고 어느 정도 시간이 경과 하면 놀이는 문화 현상으로 나타나 새로운 창조물인 보물로써 기억 속에 유지되고 그것이 전통이 된다고 하였다. 그리고 놀이를 하며 긴장을 추구하게 되는데 긴장은 불확실성과 우연성을 의미하는 중요한 요소로 놀이 과정에서의 문제를 해결하는 노력을 가져오게 하고 놀이하는 사람의 용기, 지구력, 정신력, 공정함 등 윤리적 가치를 부여하여 유아 성장에 중요한 역할을 한다고 하였다. 즉, 놀이는 다른 무엇을 위한 조건이나 수단이 아닌 놀이 그 자체에 만족을 느끼는 자발적인 행위에서 놀이의 본질을 찾을 수 있다.

마지막으로 놀이를 또 다른 삶의 과정으로 보는 측면이다. 놀이의 과정이 곧 삶이며 그 과정에서 유아들이 자유로운 놀이 활동을 통해 삶을 배우고 성장하게 되는 것이다. 놀이는 아이들 삶의 중심이며(Isenberg & Quisenberry, 1988), 유아의 삶 그 자체로 이 세상을 이해하는 수단이다(이숙재, 2007). 광노의(2003)는 놀이를 유아들에게 있어 삶과 생활의 자체라고 보았으며, 임부연, 오정희, 최남정(2008)은 유아들이 그들의 생활 속에서 항상 놀이를 찾고 즐긴다고 하였다. 유아들은 놀이를 통해 타인과 어울리며 양보하고 문제 상황을 해결하는 경험을 하게 된다(교육과학기술부, 2013; 나은숙, 한수정, 2011; 전효훈, 엄정애, 2011). Piaget(1965)는 놀이란 유아가 일상생활의 주변 환경에 대해 새롭게 다양한 기술을 습득하기 위한 동화와 반복을 통해 지식과 기술을 습득하며, 이러한 기술을 놀이에 적용하여 확고하게 하는 행동이라고 하였다. Garvey(1977)는 놀이는 유아의 삶에 중요한 부분으로 주변 세계에 대한 탐색과 적응 기회를 제공한다고 하였다. 즉, 유아들은 그들의 삶 속에서 자연스럽게 이루어지는 놀이를 통해 주변 세계를 배

위간다는 것이다.

이상의 정의를 종합해보면 놀이에 대한 견해는 학자마다 다르지만, 놀이의 일반적인 특징으로 자발적 표현과 즐거움, 재미와 배움이 포함되어 있음을 알 수 있다. 그러므로 유아놀이는 유아의 삶에 자연스러운 생활로써 놀이의 가치를 인식할 수 있는 즐거움과 재미, 놀이하는 주체의 자발성과 놀이 과정에서의 배움이 포함된 그 자체가 목적인 행위로 규정할 수 있다.

나. 유아놀이의 중요성

유아 시기의 자유로운 놀이경험은 타인과의 상호작용을 촉진한다. 놀이 활동 과정에서 경험하는 몰입감을 통해 세상을 이해하게 되고 기쁨과 성취감을 느끼며 자신의 삶을 성장시키는 것이다. Hakkarainen(2013)은 유아들이 놀이를 통해 자신의 주변 세계를 인식하고 놀이를 재구성하며 경험을 확장한다고 하였다. 이소영(2020)은 유아들이 세상과 만남에서 놀이를 통해 다양한 활동을 반복함으로써 경험을 재구조화한다고 하였다. 이 과정에서 재구조화된 경험을 자신만의 방법으로 이해하며 배우게 되고, 새로운 앎이 형성되는 반복적이고 순환적인 과정을 경험하며 성장하는 것이다. 유아들은 놀이상황에서 새로운 개념을 획득하고 놀이 안에서 재구조화하며 내면화를 통해 견고하게 지식을 발달시킨다(고문숙, 임영심, 황정숙, 2012).

Dewey는 놀이가 유아들의 신체, 인지, 정서, 사회발달 등 전인적 발달을 도모한다고 하였고(이숙재, 2007), Piaget는 유아들의 성장과 발달과정의 최고 수단이 놀이임을 밝히며 놀이의 중요성을 강조하였다(정진, 성원경, 2004). 지성애(2019)는 유아놀이와 학습의 관계를 분석하고 유아의 놀이가 신체, 언어, 인지, 사회, 정서 등 전인적 성장에 지대한 영향을 미치고 있음을 주장하며 놀이의 교육적 효과에 대한 연구결과를 발표하였다. 미국의 유아교육전문협회의 대표적 기관인 국제어린이교육협회(ACEI)와 전미유아교육협회(NAEYC)의 유아교육 지침에도 유아들의 건강한 성장을 위해 놀이는 중요하다는 것을 밝히고 있다(Isenberg & Jalongo, 2001). 우리나라 국가수준 교육과정인 누리과정과 표준보육과정에서도 놀이의 가치를 중시하며 일과 속에서 놀이가 충분히 이루어지도록 놀이중심교육과정의 편성을 권장하고 있다(김미소, 서영숙, 2018). 이에 유아교육기관에서는 놀이중심교육과정을 지향하며 놀이를 통해 교육과정을 재구성하여 운영하고 있다

(엄정애, 2001; 유혜령, 2008).

이경화(2006)는 유아교육에서 놀이의 중요성을 다음과 같이 제시하고 있다. 첫째, 놀이는 신체활동의 즐거움을 느끼게 해준다. 유아들은 놀이를 통해 신체를 움직이면서 기본운동능력을 발달시킨다. 둘째, 놀이는 사고력과 창의력을 길러준다. 유아들은 놀이에서 얻는 다양한 경험을 통해 환경과 사물에 대한 지식과 창의적인 사고력을 확장해간다. 셋째, 놀이는 언어능력을 길러준다. 유아들이 놀이 활동에서 친구와 말을 주고받으며 자기중심적인 언어에서 활발한 의사소통 능력을 얻게 된다. 이를 통해 어휘력이 늘어나게 되고 놀이가 복잡해지고 조직화 되어간다. 넷째, 유아들은 놀이를 통해 또래와 어울리게 된다. 유아들이 친구들과 놀이를 하며 사회적 관계 맺기가 가능해지고 그 과정에서 일어나는 문제에 대처하는 방법을 배우게 되면서 풍부한 사회경험을 하게 된다. 다섯째, 놀이를 통해 부정적 감정을 자연스럽게 해소하는 기회를 얻는다. 유아들은 놀이를 통해 공포, 감정, 갈등, 공격, 적대감 등 부정적인 감정을 해소하는 감정을 정화하는 기회를 얻는다. 신은수(1998)는 놀이가 유아들의 발달과 학습의 기회를 제공하는 교육매체로도 중요한 의미가 있다고 주장하였다. 이렇듯, 유아들은 놀이 속에서 자연스럽게 자신을 표현하는 기회를 얻고 그 과정에서 신체, 언어, 인지, 사회, 정서발달의 영향을 받는다.

유아의 발달적 측면에서의 놀이에 대한 학자들의 견해를 종합해보면 다음과 같다.

첫째, 유아의 신체발달 측면이다. Hurlock(1978)은 놀이를 통해 유아의 기본운동능력이 발달한다고 하였다. 그에 따르면 유아기는 신체가 유연하여 새로운 기술을 받아들이는 이상적인 시기로 모험심이 많아 새로운 동작을 시도해 보는 열의가 강한 시기이다. 이 시기에 유아들은 블록 놀이와 조각 그림 맞추기를 통해 눈과 손의 협응 능력을 기르고 기어오르기와 달리기 등의 운동 놀이를 함으로써 대근육 운동능력이 향상된다(이숙재, 2004).

둘째, 유아의 언어발달 측면이다. Bruner(1982)는 놀이는 아동의 언어발달에 중요한 역할을 하며 실제적이고 문법적인 복잡한 언어 형태가 놀이 활동의 맥락에서 만들어진다고 하였다. 같은 맥락에서 엄정애(2017)는 유아들이 놀이 과정에서 읽고 쓰는 문해 능력과 말하고 듣는 구어 능력을 발달시킨다고 하였다. 이숙재(2004)는 또래와 놀이를 하며 언어능력을 습득하고 타인의 말에 귀 기울이고 서로 의사소통하는 능력을 기른다고 하였다. 이러한 연구결과를 통해 놀이가 언어발달에 긍정적인 영향을 미치고 있는 요소

임을 알 수 있다.

셋째, 유아의 인지발달 측면이다. Vygotsky(1976)는 유아가 놀이의 과정에서 또래와 교사의 비계설정을 통해 근접 발달 영역(zone of proximal development)으로 나아가며 높은 수준의 인지발달이 가능하다고 보았다. Coolahan 등(2000)은 유아가 놀잇감을 가지고 자유롭게 놀이하듯 문제를 해결하고 창의적으로 생각하며 추론하는 능력을 발달시킨다고 하였다. 정진과 성원경(2004)도 놀이는 학습의 내적동기를 강화하고 여러 기초개념과 기술을 활용하여 문제해결 능력과 창의력을 촉진함을 밝혔다.

넷째, 유아의 사회성 발달 측면이다. 장혜순(2004)은 또래와 놀이를 하며 협동, 싸움과 경쟁을 경험하며 타인의 관점을 이해하고 함께 살아가는 지혜를 배워간다고 하였고, 김순정(2003)은 놀이상황에서 또래와의 상호작용을 통해 타인의 관점을 경험하고 자신의 관점과 차이를 조율하며 협동하는 경험을 갖는다고 하였다. 이렇듯 놀이는 유아들의 사회성 발달을 위한 매개체로 중요한 역할을 한다(신은수, 2011).

다섯째, 유아의 정서발달 측면이다. 놀이는 유아에게 성취감 및 긍정적 정서함양을 촉진하고 긍정적인 자아개념과 자율성, 인내심, 진취성 등 다양한 정서를 형성하게 한다(오영희, 박창옥, 박영양, 2005). Johnson 등(1999)에 의하면 유아들은 놀이 경험을 통해 다양한 정서가 있음을 알게 되고 자신의 정서를 적절하게 표현하는 방법을 익혀가게 된다고 하였다. 이처럼 유아들은 놀이를 통해 부정적인 정서를 조절하고 긍정적인 정서를 함양할 수 있다.

선행연구에서 나타난 유아의 놀이에 대한 견해를 종합해보면 유아들은 놀이에 참여하며 신체발달, 인지발달, 언어발달, 사회성 발달, 정서발달 등 전인적 발달을 경험하며 놀이를 통해 삶의 즐거움을 얻을 수 있게 되므로 영유아 발달에 있어 놀이는 중요한 요소라 할 수 있다. 따라서 유아의 놀이가 유아의 삶 속에서 더욱 의미 있게 확장되기 위해서 유아교사들은 놀이에 대한 중요성을 인식하고 핵심역량을 증진할 필요가 있다.

다. 유아놀이에 대한 교사의 인식

유아교사는 유아의 놀이에 영향을 주는 환경적 요인으로 유아의 발달과 유아교육의 질을 결정하는 중요한 요인이다(류진순, 2007). 서혜정과 이한아(2011)는 유아놀이의 인식이 놀이환경, 놀이시간, 역할 등에 영향을 주기 때문에 교사가 유아놀이에 관한 올바른

른 인식과 신념을 가지고 놀이에 개입해야 부정적 요소를 줄일 수 있다고 하였다. 조경자와 이현숙(2012)은 유아놀이의 중요성과 가치에 대해 유아교사가 이 부분을 인식하는 정도에 따라 교사의 역할이 달라질 수 있음을 밝히고 있다. 이는 놀이의 중요성을 인식하고 있는 교사가 유아의 자발적인 놀이참여를 도모하여 유아발달을 도울 수 있는 효율적인 놀이지원이 가능하다는 것이며, 놀이의 중요성과 가치를 인식하지 못하는 교사는 유아들의 놀이가 무가치하고 시간 낭비라 생각하며 놀이발달을 위한 의미 있는 역할수행이 어렵다는 것을 의미한다.

박은아(2003)는 유아놀이에 대한 교사의 인식은 유아의 놀이를 확장하고 지속적으로 유지하는 중요한 역할을 한다고 주장하였고, 장은정(2019)은 유아놀이에 대한 교사의 인식은 놀이상황에서 유아교사의 바람직한 역할수행에 영향을 준다고 밝혔다. 특히 1990년대 이후로 유아놀이에 대한 교육적인 효과를 높이기 위해 교사의 역할 연구가 이루어지면서(김정화, 1996; 박은영, 2009; 송혜린, 2003; 윤향미, 1996; Bennett, Wood, & Rogers, 1997; Copple & Bredekamp, 2009; Roskos & Neuman, 1993) 중요성이 밝혀지고 있다. 이에 엄정애(2009)와 이숙재(2018)는 유아교사는 유아들이 자발적으로 놀이에 참여할 수 있도록 돕고, 지속적인 관찰을 통해 놀이에 적절히 개입하며, 유아와의 상호작용 및 풍부한 놀이 환경제공을 통해 놀이가 확장되고 발전될 수 있도록 놀이지원자의 역할을 해야 한다고 하였다.

곽향림(2009)은 교사의 놀이 인식에 따라 놀이의 질이나 양상이 달라질 수 있음을 밝히며 교사가 유아의 자발적인 활동을 관찰하고 유아의 흥미를 바탕으로 한 놀이를 선택할 수 있도록 해야 한다고 하였다. 유한나와 엄정애(2014)는 교사의 놀이개입에 따른 인식에 관한 연구에서 유아놀이에 있어 인적환경이 되는 유아교사의 효과적인 개입은 유아의 놀이에 영향을 주는 중요한 요인으로 유아의 전인적 발달 및 역동적이고 성공적인 놀이를 이끄는 역할을 한다고 주장하였다. 김가은(2020)은 유아의 놀이에 대한 교사의 인식에 관한 연구에서 유아의 몰입과 자유로움을 중요한 요인으로 보고, 유아교사가 유아들의 놀이를 들여다보고 놀이와 배움을 어떻게 연결 지어야 하는지 논의하는 기회를 경험해야 한다고 강조하였다. 장윤희(2020)는 놀이의 개념을 즐거움이라는 유의어에 대한 인식이 높고 유아놀이에 시간과 기회를 제공하고 교구와 놀이자료를 제공하는 것이 유아놀이 실행의 중요도로 보며 유아놀이와 교사지원 방안 모색의 필요성을 시사하였다. 우혜민(2020)은 유아교사는 유아놀이의 중요성을 인식하고 놀이를 통해 발달과 학습

이 일어나며 놀이 과정 자체가 중요하다고 인식하는 것으로 보고하였다. 또한, 놀이중심 교육 실행을 위해 유아교사는 유아의 충분한 놀이참여 기회를 제공하고 개방적인 교육 환경을 조성하며 융통성 있는 교육과정 운영을 강조하였다. 이러한 연구결과는 유아놀이에 대한 교사의 인식이 유아들의 놀이를 배움으로 이끌 수 있도록 지원하는 필수 요인임을 밝히고 있으며, 유아의 놀이에 대한 교사 인식의 중요성을 강조하며 유아교사의 역할과 방향에 대한 성찰적 물음을 던지고 있다.

이상 연구결과를 종합해보면 유아교사의 놀이에 대한 인식에 따라 놀이지도의 방법과 놀이경험이 달라지며 유아놀이의 질은 교사의 역량에 따라 달라질 수 있음을 시사한다. 그러므로 유아들에게 의미 있는 놀이가 확장되고 실행되기 위해서는 교사의 적절한 놀이지원에 대한 개입과 지도가 필요하며 유아놀이의 지속적인 관찰을 통해 놀이 과정을 충분히 파악할 필요성과 그에 부합하는 역량이 필요한 것이다.

라. 「2019 개정 누리과정」에서의 유아교사의 역할

「2019 개정 누리과정」에서 유아교사는 놀이지원자이며 놀이협력자로 역할이 강조되고 있다(교육부, 보건복지부, 2019). 유아교사들에게는 학급의 고유한 특성에 따라 교육 과정을 운영할 수 있도록 자율성이 부여되었고, 놀이중심교육과정이 원활하게 실행될 수 있도록 고민하고 지원하며 실천하는 책무성이 강조되고 있다. 이는 단순한 수업계획자 및 교육과정 전달자가 아닌 유아·놀이중심교육과정을 기반으로 자율적이며 유아와 함께 만들어가는 교육과정의 실천자로서의 의미를 지닌다.

놀이지원자로서의 교사의 역할을 살펴보면, 유아·놀이중심교육과정을 이해하고 실천하는 교사, 유아·놀이를 통해 배움을 지원하는 교사, 놀이와 배움을 기록하고 평가하는 교사, 함께 배우며 성장하는 교사의 역할을 강조하고 있다. 유아·놀이중심교육과정을 이해하고 실천하는 교사의 역할을 위해 유아교사는 누리과정 총론 및 5개 영역의 내용을 숙지하고 유아의 놀이, 일상생활 및 활동과 연계하여 교육과정을 운영하고 실천해야 한다. 유아는 놀이를 통해 자연스럽게 5개 영역을 통합하여 경험하게 되므로 교사가 형식적이고 당위적으로 작성하였던 연간·월간·주간·일일 계획안 등의 형식적인 계획을 최소화하고 유아들이 주도하는 놀이를 통해 교육과정을 실천해야 한다.

유아의 놀이를 통한 배움을 지원하는 교사는 유아의 놀이를 주의 깊게 관찰하고 지원

하며 놀이를 이해하려는 태도를 지녀야 한다. 유아교사는 유아의 시선에서 놀이 활동을 관찰하고 귀 기울이며 놀이를 통해 일어나는 배움을 이해해야 한다. 놀이를 통한 배움을 기록하고 평가하기 위해 교사는 유아놀이 상황에서 전개된 놀이와 일상생활의 활동에 관한 기록을 누적해야 한다. 교사는 관찰과 기록을 통해 유아놀이에 필요한 지원방안을 알아내고 적절히 개입하며 지원하는 노력을 해야 한다. 이진희와 신은미(2019)는 교사가 유아의 놀이를 관찰하며 포착한 의미 있는 활동 기록은 유아의 성장과 배움을 가시화하여 교수학습과 관련된 판단, 의사결정과 반성적 성찰을 돕는다고 하였다. 즉, 유아교사는 놀이하는 유아들을 깊이 관찰하고 적절한 개입을 통해 상호작용하며 충분한 시간, 공간, 자료 등을 부가적으로 지원해야 한다는 것이다.

함께 배우며 성장하는 교사의 역할을 위해 유아교사는 자신의 교육철학과 개정 누리 과정에 대한 이해를 통해 유아와 함께 배우는 태도를 갖추어야 한다. 교사는 유아들이 놀이를 통해 배우는 존재임을 알고 놀이가 가지는 의미를 이해하여 지원하며, 함께 배우며 성장할 수 있는 촉진자, 조력자로서 역할을 고민해야 한다. 이를 통해 유아와 교사가 놀이를 통한 배움을 기반으로 유아 중심의 놀이가 살아나는 놀이중심교육과정이 운영될 수 있을 것이다.

놀이협력자로서의 교사의 역할은 자신의 전문성 신장을 위해 연구하며 동료와 협력하는 자세가 필요하다. 유아교사는 동료 교사, 시도교육청, 가정, 지역 지원체계와 협력하여 놀이에 대한 가치와 놀이 실행에 대한 고민을 공유하여 함께 성장한다는 목적의식을 토대로 유아들의 놀이가 원활하게 이루어질 수 있도록 해야 한다. 강은진(2019)은 교육과정의 운영에 대한 교사의 자율성과 책무성은 유아교사 및 기관의 개별적 노력으로 이루어지기 어려워 동료 교사와 협의, 상호협력, 전문적학습공동체운영 등을 통해 협력체제를 구축하는 것이 중요하다고 하였다.

종합해보면, 유아·놀이중심교육과정에 있어 놀이의 주체는 ‘유아’ 이지만 교육과정 운영의 실체로서 역할 수행자는 ‘유아교사’임을 알 수 있다. 따라서 유아교사는 학습의 특수성을 고려한 교육과정 개발자로서, 자율성을 지닌 유연한 교육과정의 실천자로서, 유아와 상호작용하는 상호작용 촉진자로서 높은 전문성과 역량이 요구됨을 알 수 있다.

2. 놀이교수효능감

가. 놀이교수효능감의 개념

유아교육현장에서 놀이는 유아들의 학습과 발달에 영향을 미치는 요인으로 인식된다. 유아의 특성에 적합하게 설계된 놀이상황은 유아의 사고를 확장 시켜 놀이참여를 유도하고 정교화 함으로써 유아의 학습과 발달을 촉진한다(정진영, 2020). 김순남(2000)은 놀이에서 중요한 교수전략으로 교사의 중요성을 강조하였다. 유아의 놀이가 지속성과 확장성을 지닐 수 있도록 교사는 놀이신념에 대한 자신감을 가지고 놀이를 지원하며 긍정적인 지원이 가능한 역량을 함양해야 한다. 이러한 역량을 교사의 교수효능감이라고 하며 교사의 전문성 중 중요한 요인이 된다.

놀이교수효능감은 영유아의 놀이에서 교사가 보여주는 놀이참여 정도, 놀이개입 역량, 교사의 행동이 영유아의 놀이 활동에 긍정적인 영향을 미친다는 확신의 정도를 나타낸다(신은수, 유영의, 박현경, 2004). Gibson과 Dembo(1984)는 놀이교수효능감을 교사가 영유아의 놀이에 긍정적인 영향을 줄 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음, 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 능력에 관한 판단이라고 정의하였으며 효과적인 놀이 활동의 개입과 놀이참여를 통해 영유아의 놀이 활동에 영향을 미칠 수 있다고 하였다. 즉, 놀이교수효능감은 유아교사가 놀이를 통해 유아의 학습과 발달에 영향을 미칠 수 있다는 자신의 능력에 대한 믿음을 내포하고 있다(Tschannen-Moran & Johnson, 2011). 권혜진(2012)은 놀이교수효능감을 교사가 적절하게 개입하거나 참여하여 유아의 놀이를 확장시키고 유아의 발달과 학습을 촉진하는 능력이라고 하였다. 서지은과 이선미(2014)는 교사가 유아놀이에 어떻게 개입하고 참여할 수 있을지 스스로 인식하는 것이며, 이러한 행동은 유아의 놀이 활동에 긍정적인 영향을 줄 것이라는 믿음의 정도로 정의하였다. 이재진(2013)은 유아들의 놀이에서 교사가 의도하는 방향으로 이끌 수 있다는 믿음으로 놀이교수 전반에 대한 개인적 교사효능감으로 정의하고 있다.

학자들의 의견을 요약해보면, 유아교사의 놀이교수효능감이란 유아놀이 지도 시 교사가 긍정적인 방향으로 유아를 이끌 수 있다는 놀이지도에 대한 효능감으로 놀이교수 효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대 요인으로 구분할 수 있다. 교사가 유아교

육 현장에서 놀이교수효능감을 토대로 유아놀이에 대한 실천적 지식과 기술을 함양한다고 볼 때 유아교사의 전문성 신장을 위해 중요한 요인이라고 할 수 있다.

나. 놀이교수효능감의 중요성

놀이교수효능감은 유아교사가 놀이를 지도할 때 나타나는 행동의 방향성을 결정하고 유아의 놀이 활동을 예측할 수 있으며, 유아교사 스스로 놀이를 효과적으로 지도하는 노력을 기울이는 동기 요인으로 작용한다. 그러므로 놀이교수효능감은 유아들의 놀이가 풍부해지도록 개선해주는 긍정적 역할의 촉매제로서 교사의 신념이다(변길진, 2010). 유아교사의 놀이교수효능감은 놀이에 대한 교육적 가치를 이해시키고, 놀이에 대한 교수 전략을 수립하여 놀이교수능력에 대한 자신감을 내면화하는 내적인 신념과 태도라고 할 수 있다.

유아놀이의 질을 결정짓는데 필요한 교사의 역량은 놀이교수효능감이다. 최근 개정누리과정의 방향이 아동중심, 놀이중심으로 바뀌면서(교육부, 2019) 유아들의 놀이를 풍부하게 지원하는 데 요구되는 교사의 중요한 역량이기도 하다. 왜냐하면 놀이상황에서 나타나는 교사의 교수 행동은 놀이 운영에 있어 놀이교수효능감의 수준에 영향을 받기 때문이다(Bandura, 1977).

놀이교수효능감에 따른 교사행동 연구에 따르면, 놀이교수행동에 있어 놀이교수효능감이 높은 교사는 유아놀이를 확장하고 방향을 제시하는 중요한 역할을 하며(박은영, 2009), 놀이교수효능감이 높은 교사일수록 유아에 대한 지속적인 관심과 함께 유아의 놀이 진행을 돕는 환경구성을 해주고 유아의 흥미를 반영한 긍정적인 상호작용을 통해 유아의 사회 및 정서발달을 촉진한다(박선경, 2014). 이상례(2014)는 유아들의 놀이상황을 관찰한 결과 교사의 개입이 유아의 놀이수행능력을 높인다고 하였다. 유영의와 신은수(2015)는 놀이교수효능감이 높은 유아들이 놀이교수효능감이 낮은 유아보다 탐구적 문제해결 단계 및 창안적 통합적용 단계에서 놀이시간의 지속성을 보였고 다양한 놀이자료를 더 사용했다고 밝혔다. 이를 통해, 놀이교수효능감이 높은 교사는 유아들이 탐구하고 문제를 해결하도록 지원하며 습득한 놀이기술과 개념을 적용하여 새로운 놀이를 창안할 수 있도록 촉진함을 알 수 있다.

신은수(2000)는 유아놀이가 유아들의 발달과 학습에 중요한 역할을 하며, 놀이에 대한

유아교사의 신념과 행동이 유아놀이 행동에 중요한 역할을 한다는 점을 강조하였으며 놀이교수효능감 증진을 위한 교사의 전문성 강화교육을 강조하였다. 송미선(2004)은 놀이교수효능감과 유아발달수준의 관계를 분석한 연구에서 교사의 놀이교수효능감이 높을수록 유아의 운동, 언어, 수, 지각, 학습, 표현, 사회영역에 유의한 정적상관 관계가 있음을 밝히며 놀이교수효능감이 유아놀이 발달에 영향을 미치고 있다는 점을 교사들이 인식해야 한다고 강조하였다. 신은수와 박현경(2006)은 교사교육을 받은 교사와 교사교육을 받지 않은 교사를 비교하는 연구에서 놀이교수효능감 수준이 비슷할지라도 교사교육을 받은 교사는 교육 후 적절한 상호작용을 통해 유아들의 놀이확장을 유도하였고, 적절한 놀이 방향을 제시하여 놀이 진행을 도와주었다고 보고하며 유아교사의 놀이교수효능감 증진을 위한 지속적인 교사연수의 중요성을 강조하였다.

이상의 연구들을 통해 유아교사의 놀이교수효능감은 유아놀이에 긍정적인 영향을 미쳐 놀이의 질을 높이는 중요한 요인임을 알 수 있다. 놀이교수효능감은 유아교사들이 놀이를 풍부하게 지원하는 역량이며, 유아놀이 관찰을 통해 적절한 개입 시기와 개입방법을 결정하는 역량을 지닌다면 유아놀이를 지속시키고 확장할 수 있는 환경을 제공할 것이다. 즉, 유아놀이 상황에서의 적절한 개입 시기를 결정하고 융통성 있는 놀이 판단을 가능하게 하는 놀이교수효능감은 놀이중심교육과정을 운영하기 위해 유아교사들에게 요구되는 핵심역량이라고 할 수 있다.

다. 놀이교수효능감의 구성요소

놀이교수효능감은 교사가 갖게 되는 신념과 태도를 의미하기 때문에 교사가 스스로 갖게 되는 자기효능감이며, 놀이에 대한 자기효능감이라고 볼 수 있다. 자기효능감은 인지적, 사회적, 정서적, 행동적 하위요인들이 다양한 목적을 달성하기 위해 조직되고 배합되는 생산적 능력이다(Bandura, 1977). 놀이교수효능감은 Bandura(1977)의 자기효능감 이론을 기반으로 발전되었으며 그는 자기효능감을 효능기대와 결과 기대로 설명하고 있다. 효능기대란 결과를 산출하기 위해 요구되는 행동을 개인이 얼마나 성공적으로 수행 가능한지에 대한 판단으로 자신이 얼마나 능력 있고 유능한 사람이라고 생각하는지에 관한 신념이다. 결과 기대란 자신의 행동이 어떠한 결과를 초래하는지에 관한 평가를 의미하며 개인의 행동 결과가 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 기대를 의미한다

(Bandura, 1977; Enochs, Scharmann & Riggs, 1995).

Bandura의 자기효능감에 근거하여 Gibson과 Dembo(1984)는 교수효능감을 일반적 교수효능감과 개인적 교수효능감으로 구분하여 설명하였다. 류윤석(2008)은 일반적 교수효능감을 가정환경, 학교환경, 학생의 지능 등 외적 요인을 교사가 어느 정도 통제할 수 있다고 믿는 정도로 설명하였고, 개인적 교수효능감은 학습자에게 긍정적인 변화를 가져오게 할 것이라는 자신의 능력에 대한 평가로 설명하였다. Gibson과 Dembo(1984)가 말한 개인적 교수효능감은 Bandura의 효능기대와 의미가 통하며, 일반적 교수효능감은 Bandura의 결과 기대와 의미를 같이한다(한수지, 2017).

Gibson과 Dembo(1984)의 교수효능감에 대한 척도를 바탕으로 국내에서는 과학교수효능감, 수학교수효능감, 언어교수효능감, 놀이교수효능감 등 관련 측정도구가 개발되었다. 국내에서 유치원 교사의 놀이교수효능감 측정도구를 개발하기 위해 조영희(1999)는 Jones Reynolds(1992)의 놀이에서 교사의 역할, 신은희(1990)의 놀이에 대한 교사의 사고체계 연구를 토대로 유아교사의 놀이교수효능감 측정도구를 개발하였다. 놀이교수효능감의 구성 요인은 놀이교수 효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대이다. 이후 신은수, 유영의, 박현경(2004)은 Gibson과 Dembo(1984)의 교수효능감과 조영희(1999)의 놀이교수효능감 검사도구를 기초로 놀이교수효능감 검사척도를 개발하였으며 놀이교수효능감 구성요인으로 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대로 구분하였다.

놀이교수효능에 대한 신념은 Bandura(1977)의 효능기대와 Gibson과 Dembo(1984)의 개인적 교수효능감과 같은 맥락을 지니며 교사 자신이 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 스스로의 능력에 대한 신념이다. 최아람(2020)은 놀이교수효능에 대한 놀이신념은 놀이를 효과적으로 지원하기 위한 교수전략, 교사의 놀이지도 역량, 교사의 놀이에 대한 이해와 놀이지원에 대한 노력, 놀이지도 능력에 대한 자신감과 관련이 깊다고 하였다. 김송이(2015), 박현경(2009), 서지은과 이선미(2014)의 연구결과를 살펴보면 유아교사의 놀이교수효능에 대한 신념이 높은 교사는 유아의 수준과 특성을 반영하여 실제적인 교육목표를 수립하고 적절한 교수법을 수행하며 효과적인 교수전략을 통해 놀이를 지원한다고 하였다. 이를 통해 놀이교수에 대한 신념이 높은 교사는 유아놀이에 대한 중요성을 인식하여 효과적인 놀이 지원을 하기 위해 노력을 한다고 할 수 있다.

놀이교수결과에 대한 기대는 Bandura(1977)의 결과 기대와 Gibson과 Dembo(1984)의

일반적 교수효능감과 같은 맥락을 지니며 교사의 효과적인 놀이참여와 개입이 유아의 놀이활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 기대의 신념이다. 놀이교수결과에 대한 기대는 유아의 놀이지원과 개입을 통해 유아의 놀이를 풍부하게 확장시켜 줄 것이며 유아의 놀이지원에 대한 교사의 책임 및 능력과 관련된다. 신은수와 박현경(2006)은 유아교사가 유아들의 놀이상황에서 발달에 적합한 놀이환경을 마련하고 유아놀이에 적절히 개입하면 유아들의 놀이가 확장되고 발전해나갈 수 있다고 하였다.

위의 내용을 종합하면, 놀이교수효능감은 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대로 교사의 내적요인이 구성요소로 이루어져 있음을 알 수 있다. 놀이교수효능감 측정을 통한 교사의 놀이교수행동의 예측은 교사의 놀이지원에 대한 교육적 신념형성과 실천적 지식 및 태도 형성에 정보를 제공하여 놀이교수에 긍정적인 영향을 미칠 것이다.

라. 놀이교수효능감 관련 선행연구

유아교사의 놀이교수효능감은 교사의 놀이교수행동에 영향을 미치는 중요한 역량으로, 유아놀이의 중요성으로 인해 다양한 연구들이 이루어지고 있다. 놀이교수효능감에 따라 표출되는 교사의 교수행동 양상을 연구한 박은영(2009)의 연구에서는 놀이교수효능감이 높을수록 교사의 교수 행동은 유아의 놀이를 촉진하는 행동으로 이어졌음을 밝혔다. 놀이교수효능감이 높은 교사들은 놀이를 촉진하는 놀이 안내, 공동놀이, 대화와 칭찬이 많은 것으로 나타났지만, 놀이교수효능감이 낮은 교사들은 놀이를 저해하는 교수 지시, 부정적인 감독을 많이 하는 것으로 나타났다. 해당 연구는 교직 경력이 현장경험과 다양한 직무연수, 신념형성에 따라 영향을 주고 있음을 보여주고 높은 놀이교수효능감이 유아의 발달과 놀이, 학습에 있어 매우 중요한 요인임을 암시하고 있다. 또한, 교육과정의 실행의 주체인 교사의 행동이 유아의 놀이에 지대한 영향을 미친다는 점을 고려할 때, 교사의 놀이교수효능감이 유아에게 중요한 역할을 하고 있음을 보여준다.

변길진(2010)은 교사의 놀이교수효능감에 따른 놀이지도 양상 연구에서 놀이교수효능감이 높은 교사들은 유아 중심의 놀이계획을 수립하였고 유아의 흥미를 반영한 놀이 활동과 환경을 제공한다고 밝혔다. 놀이교수효능감이 높은 교사들은 유아놀이를 지원하기 위해 놀이를 관찰하며 이를 바탕으로 유아들이 놀이하러 하는 동안 필요로 하는 자료를 즉각

제공해야 함을 밝혀냈다. 교사의 놀이지원은 유아들을 놀이에 자발적으로 참여하게 하고 놀이 내용이 풍부해지도록 이끈다. 놀이교수효능감이 높은 교사는 유아의 놀이에 갈등이 발생하거나 놀이확장을 위한 계기가 필요할 때, 유아의 놀이가 이루어지지 않는 상황에서 놀이에 개입하여 놀이 자극을 주고 발전될 수 있도록 지원하였다. 교사의 적절한 개입을 통해 놀이를 방치하거나 주도하기보다는 현재 놀이상황에서 유아들의 놀이를 확장시킬 수 있는 중요한 요인이 놀이교수효능감임을 보여준다.

유영의(2004)는 교사의 놀이교수효능감과 유아의 구성놀이 질의 차이에 관한 연구에서 교사의 놀이교수효능감이 높은 학급의 유아들은 구성놀이의 후반부 활동 지속시간이 길었고, 교사는 유아의 놀이를 확장시키기 위해 적절한 개입 방법을 사용하고 있음을 밝혔으며 유아들이 다양한 형태의 놀이를 수행할 수 있도록 자료를 제공하였다. 이러한 결과를 통해 놀이교수효능감이 높은 교사는 놀이에 대한 기대와 믿음으로 유아들의 놀이를 풍부하게 지원하는 모습을 보였으며 그 결과 유아들의 놀이 지속시간이 길어지며 놀이 활동이 풍부해진다는 것을 알 수 있었다.

놀이교수효능감과 놀이신념에 관한 연구 중 권혜진(2012)은 놀이신념에 따라 유아가 놀이에서 즐거움과 재미를 경험하게 되고 이러한 경험은 유아를 놀이 활동에 적극적으로 참여할 수 있게 한다고 주장하였다. 유아교사가 갖는 놀이신념은 교사에게 놀이활동 지원에 대한 자신감을 토대로 유아들의 활동에 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있다. 김선영과 강의정(2006)의 연구에서는 유아교사가 놀이 활동 과정에 개방적인 태도 및 활기차고 긍정적인 놀이신념을 가질 때 유아들을 잘 지도할 수 있다고 하였다.

김유미(2018)는 놀이교수효능감의 하위범주 중 놀이교수 결과에 대한 기대는 유아의 놀이성에 긍정적인 영향을 미친다고 하고, 높은 수준의 놀이교수효능감을 지닌 교사는 유아의 긍정적인 발달과 행동에 영향을 미칠 수 있다고 하였다. 놀이교수효능감이 높은 교사는 자신이 유아를 긍정적인 방향으로 변화시킬 수 있다는 믿음이 있으며, 유아의 놀이발달 향상에 관한 교수 결과도 긍정적으로 생각하며 노력하는 양상을 보인다는 의미이다. 그 외 교사의 놀이교수효능감과 유아의 놀이와의 관계에 관한 연구로 놀이교수효능감이 높을수록 자신의 전문성을 높게 인식하여 자신감을 가지고 적극적인 놀이 개입을 통해 유아의 학습과 놀이에 긍정적인 역할을 한다고 보고한 연구(김상림, 박창현, 2015; 박현경, 2006; 유영의, 신은수, 2005; 정혜진, 박재욱, 2014)가 있다.

이상의 연구들에서 놀이교수효능감은 유아교사가 놀이참여와 개입의 중요성을 인식하

는 것과 유아의 놀이에 참여하거나 개입할 때 교사의 놀이지원이 유아의 놀이활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이라고 확신하는 것과 관련이 있다. 놀이교수효능감은 유아의 행동과 놀이 발달을 돕는 매개체의 역할을 하고 있으며 유아교사가 자신의 놀이교수효능 신념을 통해 자신감을 얻고 놀이교수 결과의 기대감을 높인다면 유아놀이를 확장하는 전문적인 교수역량이 길러질 것이다.

3. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발모형

프로그램을 개발하기 위해서는 사전에 어떠한 절차로 프로그램 개발을 진행할 것이 지 결정해야 하며(김신정, 2012), 현 상황에 맞는 모형을 선택하고 개선하기 위해 기존의 교수설계 이론·모형들이 어떠한 특성과 구성요소를 지니는지 파악하는 것이 중요하다(신동금, 1993). 따라서 다양한 프로그램 모형의 비교 및 분석을 통해 프로그램 목적에 적합한 모형을 선택하는 것이 중요하다. 본 연구에서는 예비유아교사교육 프로그램 개발과 관련된 모형들을 살펴보았다. 예비유아교사교육 프로그램의 개발모형은 <표Ⅱ-1>과 같다.

<표Ⅱ-1> 예비유아교사교육 프로그램 개발모형

개발 절차	개발자	김선(2013)	황다진(2018)	백경숙(2012)	김연희(2012)
	구분	프로그램	탐구중심 수학교육프로그램 개발	행복인성역량 교육프로그램 개발	포트폴리오를 활용한 자기주도학습 프로그램 개발
단계		3	5	6	5
1단계		준비단계	분석단계	분석단계	문헌고찰
2단계		시안개발	설계단계	설계단계	인식조사, 전문가 견해 수렴
3단계		개발단계	개발단계	개발단계	프로그램 시안 구성
4단계			실행단계	실행단계	시범적용
5단계			평가단계	평가단계	프로그램 최종안 확정

개발 절차	개발자	장미연(2019)	이미란(2017)	오테희(2018)	임경심(2018)
	프로그램 구분	생태소양 함양 프로그램 개발	교직원리교육 프로그램 개발	영아-교사 상호작용역량 증진을 위한 프로그램 개발	부모 상담 역량 강화 프로그램 개발
	단계	4	3	6	4
1단계		준비기	프로그램 개발 사전 연구단계	문헌분석	인터뷰
2단계		개발기	프로그램 시안 개발단계	요구분석	문헌고찰
3단계		적용기	프로그램 적용단계	프로그램 초안 구성	프로그램 시안 구성
4단계		확정기		프로그램 수정안 구성 및 검토단계	프로그램 적합성 검토 및 최종안 개발 단계
5단계				프로그램 개발안 적용 및 평가단계	
6단계				프로그램 최종안 단계	

김선(2013)은 탐구중심 수학교육 프로그램 개발모형을 준비, 시안, 개발의 3단계로 설명하였다. 1단계 준비단계에서는 문헌고찰 및 전문가 협의, 2단계 시안 개발에서는 문헌고찰 결과를 통해 선정한 프로그램의 교육목적과 목표, 교육내용, 교수·학습 방법, 평가를 반영하여 구성하였다. 3단계 개발단계에서는 시안을 통한 전문가 검토 및 예비연구를 통해 프로그램 구성 체제 개발이 이루어지는 모형을 제시하였다.

황다진(2018)은 행복인성역량 교육프로그램 개발모형을 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 5단계 모형으로 제시하였다. 1단계는 문헌고찰과 요구조사의 결과를 분석하고, 2단계는 프로그램의 원리와 목표를 설정하며, 3단계는 프로그램 시안의 내용을 구성하여 교수학습 방법을 정하였다. 4단계는 연구 참여자에게 프로그램 시안을 실행하고 마지막 5단계는 프로그램 시안에 따른 평가를 통해 최종 모형 완성의 단계를 제시하였다.

백경숙(2012)의 포트폴리오를 활용한 자기주도학습 프로그램개발모형 또한 황다진(2018)의 프로그램개발모형과 같이 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 5단계 모형으로 제시하고 있다. 1단계는 요구분석, 학습자 및 환경을 분석하고, 2단계는 수업목표를 명세화

하여 교수전략 및 매체를 선정한다. 3단계는 분석 및 설계과정을 통해 선정된 수행목표와 교수전략 및 매체에 따라 교수-학습지도안을 개발하고 종합적인 검토과정을 통해 프로그램의 내용을 수정·보완하여 프로그램을 제작하였다. 4단계는 교수-학습지도안을 참고로 실제 교육장면에 적용하고 마지막 평가단계는 실행한 프로그램의 효과를 확인하기 위해 평가하는 모형을 제시하였다.

김연희(2012)는 임용 직전 교육프로그램 개발모형 5단계를 제시하였다. 1단계 문헌고찰은 프로그램 개발을 위한 관련 문헌을 고찰하고, 2단계는 예비유아교사의 인식조사 및 전문가 견해를 조사하였다. 3단계는 교육프로그램의 목표 선정 및 교육내용을 선정하고 4단계는 프로그램을 구성하여 예비프로그램을 실행하고 수정 및 보완하는 단계이다. 5단계는 예비유아교사교육 프로그램을 확정하였다.

예비유아교사의 생태 소양 함양 프로그램 개발에서 장미연(2019)은 4단계를 제시하였다. 1단계 준비기에서는 이론적 기초를 마련하기 위해 관련 문헌고찰 및 선행연구 분석, 연구 참여자의 프로그램 사전 요구조사 등 프로그램 시안 개발에 대한 핵심 개념을 도출하였다. 2단계 개발기는 프로그램의 개발 방향을 정립하고 구성체계를 마련하여 프로그램 시안을 개발하는 과정이다. 프로그램 최종안을 마련하는 3단계 적용기는 프로그램 시안을 직접 적용함으로써 예비유아교사들의 반응과 더불어 전문가와의 협의를 통해 적용과정 및 문제점을 찾아 개선방안을 보완하여 프로그램 최종안 마련을 위한 점검과 아이디어를 제공하였다. 마지막 4단계는 프로그램 최종안 마련과 보고서를 작성하였다.

이미란(2017)은 교직원리 교육프로그램 개발에서 3단계를 적용하여 개발하였다. 1단계 프로그램 개발 사전연구에서는 문헌연구, 교사 요구도 조사, 심층 면담을 프로그램 시안 개발단계에서는 시안을 구성하고 현장 적합성 검증을 위해 프로그램 시범 적용하였으며 3단계 프로그램 적용단계에서는 최종안을 확정하였다. 오태희(2018)는 영아-교사 상호작용역량 증진을 위한 프로그램 개발에서 문헌고찰을 통한 프로그램 방향 설정, 현직교사의 요구도 조사, 프로그램 초안 구성 및 전문가 협의를 통한 내용 타당도 검증, 프로그램 구성 및 검토, 프로그램 개발안 적용 및 평가, 프로그램 최종안 확정 단계의 6단계를 제시하였다. 임경심(2018)의 부모 상담 역량 강화 프로그램 개발에서는 4단계를 적용하였다. 1단계는 현장에서 초임유아교사들이 겪는 부모 상담의 어려움 및 요구조사를 하였고, 2단계는 부모 상담 프로그램과 관련된 선행연구와 문헌고찰, 3단계는 프로그램 시안구성, 4단계에서는 프로그램 적합성 검증과 프로그램 최종안 개발단계로 이루어졌다.

프로그램개발모형에 관한 선행연구에서 살펴본 바와 같이, 프로그램의 개발 절차는 연구자, 프로그램의 성격, 연구자의 학문적 관심 또는 연구대상에 따라 조금씩 차이를 보인다. 하지만 교수 목표에 맞는 하나의 교육프로그램을 개발한다는 공통 목표를 가지고 있으며 교수체제설계 범주에서 주요 절차인 분석, 설계, 개발, 실행, 평가를 반영하고 있음을 알 수 있으며 이러한 절차의 대표적인 모형은 ADDIE 모형이다. ADDIE 모형은 교수체제설계에서 활용되는 모형으로 교육적 요구를 분석하여 해결 대안을 찾고, 이를 실행하기 위한 교육과정을 개발하여 실행하고 그 결과를 평가하는 체제적 접근모형이다(박치동, 2010; Seels & Richey, 1994).

본 연구에서는 학습자의 상황 및 요구를 파악하고, 학습을 마친 후 획득하게 될 수행 목적 및 목표, 교육내용의 선정과 조직, 프로그램의 실제 실행, 그리고 평가 유지 관리 등의 요소를 고려한 ADDIE 모형을 기반으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하고자 한다.

가. 교수체제개발의 의미

교수체제개발(ISD: Instructional Systems Development)은 교육프로그램개발 및 수업 프로그램개발, 교육과정개발, 수업체제개발과 구분되지 않고 혼용하여 사용되기도 한다. 인간의 교육과 학습 문제를 해결하기 위해 분석(Analysis), 설계(Design), 개발(Development), 실행(Implementation), 평가(Evaluation)의 과정을 거쳐 교육 훈련 프로그램을 개발한다(정재삼, 1998). 김신자(1998)는 체제란 특정 목적을 달성하기 위해 상호 작용하는 구성요소들의 집합체이며, 교수체제란 학습자의 학습활동을 촉진하고 학습 목표달성을 목적으로 하는 요소들의 집합체로 정의하였다. 국내에서는 체제적 접근이 교수과정에 영향을 줄 수 있는 요인들과 교수 목표달성을 위해 요소들 사이에 상호 관계성을 고려하여 교수를 설계하는 과정으로 본다(한국교육공학회, 2005). 체제적 접근방법은 프로그램 개발 초기에 명확한 목표를 진술하고 이후 계획과 실행에서 목표에 적합한 조건을 제공해 줄 수 있다는 점에서 효과적인 방법이다(오인경, 최정임, 2008). 또한, 반복 가능한 검증을 통해 설계과정에서 일어날 수 있는 오류를 수정할 수 있으므로 효율적인 학습을 구성할 수 있다는 측면에서도 효과적인 접근방식이다.

종합해보면 교수체제 개발 과정에서 관련 요인들이 체제적 접근과 교수과정에 중요하

게 작동함을 알 수 있다. 특히 평가를 통해 피드백을 제공하여 교수학습 관련 요소들이 효과적으로 작동할 수 있도록 수정·보완이 순환적으로 이루어지는 과정을 살펴볼 때 프로그램 개발에 있어 교수체제의 접근방법은 효과적이라 할 수 있다.

나. ADDIE 교수설계모형의 특징

ADDIE 교수설계모형은 교수체제개발모형으로 교수설계의 일반적 절차인 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 절차로 이루어지며 절차의 약자를 이용하여 ADDIE 모형이라고 부른다.

ADDIE 모형은 체계적(Systematic)이고 체제적(Systemic)이며, 신뢰적(Reliable)이고 순환적(Iterative), 경험적(Empirical)이다(강선영, 2013). 체계적이라는 의미는 하나의 단계들이 논리적 순서를 따름을 뜻하며 성공적인 목표달성을 위해 교수 체제요소들 사이에 상호의존성을 갖는다는 의미이다. 신뢰적이라는 것은 특정 교수설계자와 환경의 제약 없이 수행될 수 있음을 의미하며 순환적이라는 것은 프로그램 개발이 이루어지는 동안 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 단계가 반복될 수 있음을 뜻한다. 요구조사를 통해 프로그램을 기획하여 목표를 설정하고, 프로그램 내용선정, 교수전략 선정, 프로그램 구성 및 실행, 실행 후 수정 및 개선하는 과정을 환류하면서 프로그램을 관리하는 접근법이라고 볼 수 있다. 마지막으로 ADDIE 모형은 다양한 자료에 기초하여 의사결정을 하게 되므로 경험적이라고 볼 수 있다.

ADDIE 모형의 절차는 개념적인 순서로 진행되는 것은 아니며(박은화, 2017), 단계들은 유기체와 같이 상호유기적으로 연관되어 있다(이신동, 2012; 정재삼, 1996; Molenda, Persing & Reigeluth, 1996). ADDIE 모형의 순환 내용은 [그림 II-1]과 같다.



[그림 II-1] ADDIE 교수설계모형(Branch, 2010)

분석단계는 환경적, 인적 자원의 분석을 기반으로 학습자의 수준과 특성을 파악하는 단계이다(곽재효, 2019). 설계단계는 분석단계를 바탕으로 파악한 구성 요인을 효과적으로 개발하고 실행하기 위한 교수방법을 구체화하는 단계이다(최정빈, 김은경, 2015). 개발단계는 분석 및 설계단계를 통해 도출된 교육목표와 내용을 성취하기 위해 교수학습 자료를 개발하고 제작하는 단계이다(강선영, 2013). 실행단계는 설계된 프로그램을 현장에 적용하는 단계로 자료의 질 관리를 위해 수정·보완할 수 있는 단계이다(박성익, 이재령, 임철일, 최정임, 2003). 평가단계는 개발된 교육프로그램의 교수설계과정의 효율성과 교수내용의 전달이 효과적이었는가를 평가하는 단계이다(이화여대교육공학과, 1996). 홍유정(2017)은 평가단계에서 의도한 수행목표가 충분히 달성되었는지를 확인하고 평가를 통해 진행된 문제점과 개선점을 파악할 수 있다고 하였다.

ADDIE 모형을 기반으로 프로그램을 개발하면 학습자의 요구를 반영하여 적합한 프로그램을 제공할 목적으로 효율적이고 효과적인 프로그램을 설계할 수 있다(박진애, 2018). 본 연구에서는 이러한 맥락에서 ADDIE 교수설계모형의 절차에 따라 프로그램을 개발하고자 하였다.

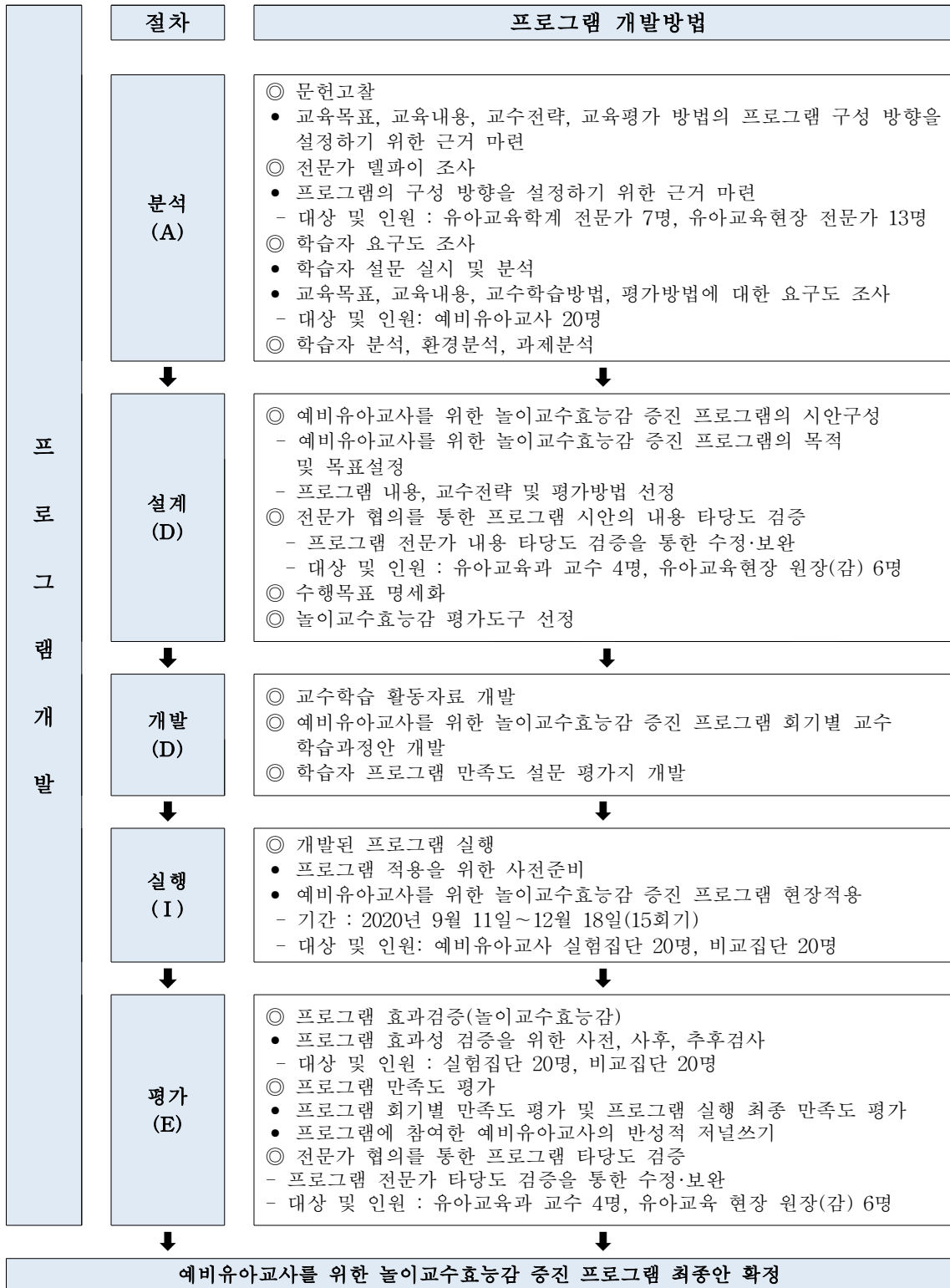
Ⅲ. 연구방법

1. 연구모형설계 및 프로그램 개발 절차

본 연구에서는 ADDIE 모형에 기초하여 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 설계 및 개발하였다. ADDIE 모형은 교수체제개발의 다섯 가지 핵심 요소인 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 절차를 반영하고 있다(정재삼, 1996). ADDIE 모형은 특정한 교수설계자와 한정된 영역에 제약을 받지 않고 적용할 수 있는 특징을 지니고 있다. 교수설계자가 프로그램을 개발을 수행하는 동안 각 단계가 순환적으로 반복되어 다른 모형에 비해 유연함을 지니고 있다. 교수설계자가 교육프로그램의 목적과 취지에 맞게 ADDIE 모형의 절차를 기반으로 교육프로그램을 개발한다면 효과적이고 효율적인 프로그램을 설계할 수 있다(강다연, 2020).

분석단계에서는 문헌고찰 및 전문가 델파이 조사와 함께 예비유아교사를 대상으로 요구분석, 학습자 분석, 환경분석, 과제분석이 이루어졌다. 설계단계에서는 프로그램의 목적 및 목표, 프로그램 내용, 교수전략, 평가의 구성체계를 마련하여 프로그램의 시안을 설계하였으며 전문가 패널을 통해 타당도를 검증받았다. 또한, 수행목표 명세화 및 평가 도구 선정이 이루어졌다. 개발단계에서는 프로그램에 필요한 교수 자료를 개발하였으며 실행단계에서는 연구대상자인 예비유아교사를 대상으로 개발된 프로그램을 적용하였다. 마지막 평가단계에서는 교육프로그램 효과분석, 프로그램의 만족도 평가 및 저널 쓰기를 분석하였다. 예비유아교사의 교육만족도 평가는 프로그램의 각 회기를 마칠 때와 최종 프로그램이 종료된 이후에 실시하였다. 이 과정에서 학습자의 의견을 검토하여 수정·보완 후 프로그램 최종안을 개발하였다.

단계별 절차에 따른 프로그램 개발방법은 [그림Ⅲ-1]과 같다.



[그림III-1] 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발 절차 및 방법

2. ADDIE 모형에 따른 단계별 연구방법

가. 프로그램 분석

분석단계는 교수설계의 초기 단계로 학습과 관련된 요인들을 분석하는 단계이다. 학습 내용과 계획을 조직적으로 정의하여 결정하며 학습자의 수준 및 특성을 파악하는 단계이다. 설계단계를 위한 임무, 비전, 내용과 가능성 등이 이 단계에서 결정되어야 한다. 이를 위한 세부 활동으로 요구분석, 학습자 분석, 환경분석, 과제분석 등이 이루어진다. 강선영(2013)은 요구분석을 위해서는 지식, 기능, 상황에 대한 현재의 상태와 바람직한 상태의 차이에 대한 요구를 규명해야 하므로 프로그램에 영향을 미치는 요건과 제약사항을 규명하여 합리적으로 프로그램을 설계하고 개발하여야 한다고 하였다. 학습자 분석에서는 학습자의 특성과 배경, 직무 경험과 적성 등을 분석한다. 환경분석에서는 학습자의 학습수행 환경을 분석하고 과제분석에서는 교수자가 목표달성을 위해 필요로 하는 과제의 구성요소인 지식, 기능, 태도가 무엇인지 파악한다(곽재효, 2019).

본 연구에서는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위해 분석단계의 요소 중 문헌고찰과 전문가 델파이 조사, 학습자 요구조사, 학습자 분석, 환경분석, 과제분석을 하였다.

1) 문헌고찰

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하기 위해 선행연구와 문헌을 검토하고 분석하여 프로그램의 기초를 마련하였다. 문헌고찰을 통해 놀이교수효능감, 예비유아교사교육 프로그램과 관련된 국내·외 학회지의 학술논문, 국내·외 학위논문, 단행본, 출판도서, 연수자료 등을 활용해 자료를 수집하였다. 수집한 자료를 바탕으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 평가 방법을 분석하여 프로그램에서 요구하는 요소를 도출하였다.

2) 전문가 델파이 조사

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 평가방법에 대한 방향을 설정하고자 유아교육 전문가로 구성된 패널들의 의견을 수렴하고 이들의 의견을 객관적으로 분석하여 정리하는 델파이 기법(Delphi method)을 이용하였다. 이는 일종의 패널식 조사연구 방법으로 전문가의 경험적 지식을 통한 문제해결과 미래예측을 위한 기법으로 전문가 합의법이다. 전문가 패널에게 질문지를 반복적으로 보내 전문가들의 의견을 수집하고 추출하여 합의를 도출 해내는 기법으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 효과적으로 구성하기 위한 최적의 방법으로 선택하였다. 본 연구의 전문가 델파이 조사결과는 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램 개발을 위한 델파이 기초연구(고보숙, 2020)를 활용하였다.

가) 패널 선정

델파이 조사 패널 집단은 유아교육 분야의 박사학위 소지자로 10년 이상의 교육경력을 가지고 있는 7인의 학계 전문가 집단과 현재 유아교육 기관을 운영하며 석사학위 이상의 학위를 소지하고 있는 10년 이상의 유아교육 경력을 가지고 있는 원장, 원감 11인 및 현직교사로서 석사학위를 소지하고 놀이중심교육과정을 운영하는 교사 2인의 유아교육현장 전문가로 구성되었다. 델파이 전문가 패널의 일반적 배경은 <표Ⅲ-1>과 같다.

<표Ⅲ-1> 델파이 전문가 패널의 일반적 배경

연구대상	연령대	성별	직급	학력	관련경력	
유아교육 학계 전문가	A교수	60세 이상	여	교수	박사	교수 경력 20년-25년
	B교수	50세-60세	여	교수	박사	교수 경력 20년-25년
	C교수	60세 이상	여	교수	박사	교수 경력 25년 이상
	D교수	40세-50세	여	교수	박사	교수 경력 15년-20년
	E교수	30세-40세	여	교수	박사	교수 경력 10년-15년
	F교수	50세-60세	여	교수	박사	교수 경력 25년 이상
	G교수	40세-50세	여	교수	박사	교수 경력 20년-25년
유아교육 현장 전문가	A교원	40세-50세	여	원장	박사수료	교육경력 20년-25년
	B교원	50세-60세	여	원장	박사수료	교육경력 25년 이상
	C교원	40세-50세	여	원장	석사	교육경력 15년-20년
	D교원	40세-50세	여	원감	석사	교육경력 15년-20년
	E교원	50세-60세	여	원장	석사	교육경력 20년-25년
	F교원	30세-40세	여	원장	석사	교육경력 10년-15년
	G교원	50세-60세	여	원장	석사	교육경력 15년-20년
	H교원	40세-50세	여	원장	석사	교육경력 15년-20년
	I교원	40세-50세	여	원감	석사	교육경력 15년-20년
	J교원	40세-50세	여	원감	석사	교육경력 20년-25년
	K교원	40세-50세	여	원감	석사	교육경력 20년-25년
	L교원	40세-50세	남	교사	석사	교육경력 10년-15년
	M교원	30세-40세	여	교사	석사	교육경력 10년-15년

나) 델파이 조사 절차

델파이 조사는 총 3회에 걸쳐 이루어졌으며 예비조사는 1차 개방형 질문지에 대한 적절성을 검증하기 위해 조사에 참여하지 않은 박사 이상 유아교육전공 교수 2인, 석사 이상 유아교육기관 원장 2인, 총 4인을 대상으로 하였다. 1차 예비조사 피드백 결과 전문가 패널들의 이해를 돕기 위한 선행연구를 첨부하여 1차 설문지가 완성되었다. 1차 델파이 조사의 설문내용은 <표Ⅲ-2>와 같다.

<표Ⅲ-2> 1차 델파이 조사의 설문내용

문항 번호	문항 내용
1	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육의 교육목적 및 목표는 무엇이라고 생각하십니까?
2	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육에서 반드시 다루어져야 할 교육내용은 무엇이라고 생각하십니까?
3	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육에 적합한 교수학습 전개과정은 무엇이라고 생각하십니까?
4	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육에 적합한 교수-학습 방법은 무엇이라고 생각하십니까?
5	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육에 적합한 평가는 무엇이라고 생각하십니까?
6	놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램에 개발과 관련하여 기타 의견이 있으시면 기술하여 주십시오.

1차 델파이 조사는 2020년 8월 3일~2020년 8월 10일, 2차 델파이 조사는 2020년 8월 13일~2020년 8월 19일, 3차 조사는 2020년 8월 24일~2020년 8월 29일에 걸쳐 실시되었다. 3회에 걸친 조사에 패널들의 응답률은 100%였다.

다) 자료처리

델파이 조사연구의 자료 분석은 다음과 같은 절차로 진행되었다.

첫째, 1차 델파이 조사에서 수집된 전문가 패널의 자료를 내용 분석을 통해 유사한 내용끼리 범주화하여 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수학습 전개 과정, 교수-학습방법, 평가방법 등의 요소를 추출하였다.

둘째, 2, 3차 델파이 설문조사는 Likert 척도(5점)를 활용하여 실시하였다. 분석에서 전문가 패널의 평정을 통계 처리하여 평균, 표준편차, 내용 타당도 비율(CVR :Content Validity Ratio)을 통해 검증하였다. Lawshe(1975)의 이론에 근거하여 패널 수 15명일 경우 최소 .49(p=0.05), 20명일 경우 .42(p=0.05)의 CVR이 요구되므로 본 연구에서 CVR .42 이상을 기준으로 하였다. 그리고 추가조사의 필요 여부를 알아보기 위한 변이계수의 측정값이 .50 이하의 경우 추가조사가 필요 없는 것으로 판단하였다(노승용, 2006). CVR .42 미만으로 타당도가 낮다고 판단되는 문항은 삭제하였고, 전문가의 의견을 반영하여 일부 문항은 수정하고 통합하였다.

3) 요구도 조사

본 연구에서는 프로그램 개발 방향 및 구성 준거를 마련하는데 기초자료로 활용되는 프로그램 전반에 대한 인식과 요구를 알아보기 위하여 학습자인 예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감 증진을 위한 인식 및 요구사항을 조사하였다.

가) 요구도 조사 참여대상

요구도 조사를 위한 대상자는 제주특별자치도 J시에 위치한 3년제 유아교육과 2학년 예비유아교사 20명을 대상으로 선정하였다. 요구조사를 통하여 프로그램의 목표, 내용선정, 교수학습 전개 과정 및 방법, 평가에 대한 프로그램의 방향을 설정하였다.

나) 요구도 조사 절차

요구조사는 2020년 8월 3일 ~ 8월 7일 사이에 이루어졌으며 연구 참여자 20명에게 요구조사 설문을 작성할 예정임을 미리 공지하였다. 설문 작성 전 개방형 설문에 대한 오류를 줄이기 위해 연구자는 설문에 대해 안내하였다. 설문지는 이메일을 이용하여 발송 및 회수하는 방법을 사용하였다. 요구도 설문지는 조부경과 서윤희(2012)의 면담질문지를 본 연구의 목적에 맞게 수정·보완하여 구성하였다. 질문의 내용은 프로그램의 기본원리와 프로그램 목표 및 내용, 교수학습방법, 프로그램 평가에 대한 총 5문항에 대한 개방형 질문지로 구성하였다. 내용 타당도를 검증하기 위하여 유아교육과 교수의 조언을 바탕으로 유아교육 전문가 3인과 총 2회의 협의를 거쳤다. 문항의 적절성을 검토하기 위하여 요구조사를 수행하기 전 현직 유아교사 3인에게 파일럿 테스트를 진행하였다.

다) 자료처리

자료를 분석하기 위해 개방형 설문지의 내용을 전사하였고 전사한 내용은 질문항목별 응답 내용을 정리하여 공통되거나 유사한 응답을 유목화하여 2~4개의 유형으로 분류하였다. 분류한 내용을 토대로 프로그램의 목표, 내용선정, 교수학습 전개 과정 및 방

법, 평가에 대한 프로그램의 방향을 도출하였다.

4) 학습자 분석

학습자 분석은 학습자의 일반적인 특성과 출발점 능력, 학습양식 등을 분석한다(박성익, 이재경, 임철일, 최정임, 2003). 본 연구에서는 학습자 분석을 통해 학습자들의 학습 배경을 파악하고 프로그램의 구성과 프로그램 운영 시 유의해야 할 사항을 확인하여 학습자에게 적절한 교육방법을 마련하는 자료로 활용하였다.

5) 환경분석

환경분석에서는 학습자들이 새로운 지식과 기능, 태도를 획득하는 학습 환경과, 획득한 지식과 기능 및 태도를 활용하게 되는 수행환경을 분석한다(박성익, 이재경, 임철일, 최정임, 2003). 본 연구에서는 연구 참여자인 예비유아교사의 학습환경 및 정보화 환경이 구축되어 있는지 분석하였다.

6) 과제분석

과제분석은 과제의 구성요소인 지식과 기능, 태도가 무엇인지를 파악하고 구성 요소별 과제의 주요 내용을 분석하는 과정이다. 본 연구에서는 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대감을 증진 시킬 수 있는 내용 구성을 위해 과제분석을 하였다.

나. 프로그램 설계

설계단계는 분석을 통해 파악된 문제점과 산출물을 바탕으로 교수방법을 구체화하여 효과적이고 효율적인 교육프로그램 개발을 위한 기초를 제공하는 단계이다(최정빈, 김은경, 2015). 설계단계에서는 수행목표를 기반으로 학습목표를 구체화하여 명세화하고 평가도구 개발 및 교수전략 선정 등을 통해 교수 활동의 청사진을 제시한다. 수행목표의 명세화는 교육 훈련으로 수행해야 할 성취 행동, 학습 성과를 의미하며 평가도구 설계

는 학습자의 지식, 기능, 태도 등이 얼마나 달성되었는지에 대한 평가수단을 구체화한다.

본 연구의 설계단계에서는 프로그램의 목적 및 목표, 프로그램 내용, 교수전략, 프로그램의 평가방법을 도출하여 유아교육학계 전문가 4인(유아교육과 전공 교수), 유아교육 현장 전문가 6인(원장, 원감)으로부터 프로그램의 타당도를 검증받아 수정·보완하여 프로그램의 시안을 구성하였다. 이를 통해 프로그램의 수행목표를 명세화하고 15회기 동안 실시하는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 효과검증을 위해 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 평가 척도를 선정하였다.

1) 전문가 내용 타당도 검증 대상

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안의 타당도 검증은 전문가에 의해 프로그램의 목표, 내용, 교수전략, 평가 방법과 관련된 사항에 대한 타당성 및 현장 적용의 적절성을 살펴보는 과정이다. 본 프로그램의 내용 타당도 검증을 위한 전문가 집단은 총 10인으로 구성하였으며 유아교육과 교수 4인, 유아교육현장 원장(감) 6인, 총 10인이다. 전문가 내용 타당도 검증 대상의 일반적 배경은 <표Ⅲ-3>과 같다.

<표Ⅲ-3> 전문가 내용 타당도 검증 대상의 일반적 배경

연구대상		직급	성별	경력	최종학력
유아교육 학계	A1	교수	여	교수경력 10년	박사
	A2	교수	여	교수경력 20년	박사
	A3	교수	여	교수경력 18년	박사
	A4	교수	여	교수경력 20년	박사
유아교육 현장	B1	원장	여	교육경력 24년	박사
	B2	원장	여	교육경력 18년	석사
	B3	원장	여	교육경력 15년	석사
	C1	원장	여	교육경력 21년	석사
	C2	원감	여	교육경력 15년	석사
	C3	원감	여	교육경력 18년	석사

2) 전문가 내용 타당도 검증을 위한 도구

전문가 내용 타당도 검증 도구는 전체 프로그램 구성의 타당성, 프로그램의 교육목표 및 내용, 교수전략, 평가의 내용 타당성에 대해 5점 척도(매우 타당하다 5점, 타당하다 4점, 보통이다 3점, 타당하지 않다 2점, 매우 타당하지 않다 1점)로 평정하였다. 설문지는 항목별 수정 및 보완이 요구되거나 개선할 사항에 대해서는 전문가 의견을 첨부할 수 있도록 개방형으로 기술할 수 있도록 기타 문항을 만들었다.

본 프로그램의 전문가 내용 타당도 검증을 위한 설문지 문항 구성은 <Ⅲ-4>와 같다.

<표Ⅲ-4> 전문가 내용 타당도 검증을 위한 설문지 문항 구성

문항(번)	내용	문항유형
1	• 전체 프로그램 구성의 타당성	폐쇄형
2	• 프로그램 시안 목표의 타당성	폐쇄형
3	• 프로그램 시안 교육내용의 타당성	폐쇄형
4	• 프로그램 시안 교수학습 전개 방법의 타당성	폐쇄형
5	• 프로그램 시안 교수학습방법의 타당성	폐쇄형
6	• 프로그램 시안 평가의 타당성	폐쇄형
7	• 기타 수정·보완 사항에 대한 전문가 의견	개방형

3) 전문가 내용 타당도 검증절차

본 프로그램의 전문가 내용 타당도 검증절차는 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 평가 방법에 대한 문항을 구성하였으며 전문가 10명에게 전자 메일을 발송하여 2020년 8월 29일~2020년 9월 1일까지 회신을 받아 서면조사가 이루어졌다.

4) 자료처리 및 분석

전문가 내용 타당도 검증을 위한 문항 분석은 문항별 평균을 산출하고 각 문항의 수정·보완 사항에 대해서는 항목별로 분류하여 정리하였다.

다. 프로그램 개발

개발단계는 분석 및 설계단계에서 만들어진 설계명세서를 바탕으로 교수학습 자료를 개발하고 제작하는 단계이다. 설계단계에서 도출된 교수학습 과정안의 초안을 바탕으로 설계명세서의 학습 목표를 달성하기 위한 교수학습자료를 개발한다.

본 연구의 개발단계에서는 분석 및 설계에서 도출된 교육목표를 달성하기 위해 각 활동에서 요구되는 교수학습자료인 프레젠테이션(PPT)와 시청각 영상자료, 유아놀이지도 사례자료를 포함한 교수학습자료를 개발하였다. 또한, 교수학습 과정안 및 프로그램 실행에 대한 만족도 설문 평가지를 개발하였다.

라. 프로그램 실행

실행단계에서는 분석과 설계 및 개발 과정을 통해 마련된 교수학습 과정안을 학습자에게 적용하는 단계로 프로그램 설치, 프로그램 유지·관리 등의 활동이 포함된다. 강다연(2020)은 실행단계의 목적은 개발된 프로그램을 보다 효과적·효율적으로 전달하는 것으로 교수설계의 산출물에 대한 형성 평가적 성격을 포함하고 있으며 프로그램의 실행을 통해 수정하거나 개선할 사항을 찾는 것이 중요하다고 하였다.

본 연구의 실행단계에서는 요구분석에 참여하였던 예비유아교사를 대상으로 개발된 프로그램을 2020년 9월 11일부터 12월 18일까지 15회기에 걸쳐 실행하였다. 본 연구자가 교육을 진행하였고 진행 과정에서 회기마다 평가단계를 거쳐 예비교사들이 교사교육 이전과 비교하여 이해도가 높아졌는지, 인식의 변화가 있었는지 등의 형성평가가 이루어졌다. 놀이교수효능감 증진에 대한 평가는 이후 놀이교수효능감 검사도구를 이용한 평가를 거쳐 프로그램 시안의 적절성과 교육적 효과검증을 통해 최종 프로그램을 완성하였다.

1) 프로그램 실행 연구대상 및 연구자

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 현장적용 적합성을 알아보기 위한 연구대상은 제주특별자치도에 소재한 3년제 대학의 유아교육과 2학년 학생 총 40

명이다. 참여자들은 「유치원 현장이해」 교과목을 수강하는 학생들로 1학년 교육과정 중 「놀이지도」 교과목을 이수하였으며 2학년 1학기에는 「어린이집 현장의 이해」 교과목 이수를 위해 어린이집 현장에서 실제 영유아들을 지도했던 경험이 있다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램은 예비유아교사들이 놀이의 중요성을 알고 교육현장에서 놀이지원을 실천할 수 있는 역량을 함양하는 데 있다. 따라서 유아놀이에 대한 이론을 바탕으로 현장경험을 더해 예비유아교사를 교육하는 것이 효과적이라 할 수 있다. 본 프로그램에서 교육자는 유아교육현장 교육경력과 현장 놀이지도에 대한 컨설팅 경험이 있는 연구자가 수행하였다. 연구자의 객관성을 확보하기 위해 연구과정에서 구성된 전문가 패널에게 본 연구와 관련된 놀이에 대한 지식을 현장경험으로 연결하는 수업 시연을 하여 적절한 피드백을 받았다. 이러한 과정을 통해 본 연구의 실행단계에서 연구자가 직접 프로그램을 실행하였으므로 별도의 교사연수 없이 교수-학습 지도안을 참고하여 실제 교육에 적용하였다.

2) 프로그램 실행절차

본 프로그램의 실행 절차는 프로그램의 최종안의 현장적용을 염두에 두고 연구결과의 일반화 가능성을 확인하는 것이다. 개발된 프로그램의 시안 적용 기간은 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 진행되었다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 시안은 총 15차시 수업 활동으로 구성되어 있으며, 수업 활동은 교수학습 전개 과정에 따라 이루어졌다. 프로그램의 적용은 주 1회로 하였고, 1회 운영 시간은 오전 9시부터 오후 5시까지 「유치원 현장이해」의 교과목 수업시간 사이에 이루어졌다. 회기를 진행할 때마다 유치원 강당에서 아침 인사를 나누고 지난 회기에 대해 회상하였으며 학습목표와 활동내용을 소개하고 학습자의 동기 유발을 위한 활동을 하였다. 본 활동이 진행되면 60분 동안 교육내용에 관한 이론을 토대로 지식을 습득하는 시간을 가졌고, 이후 학급으로 이동하여 유아의 하루 활동에 참여하면서 놀이 흐름을 관찰하고 놀이의 의미 찾기 및 지원방법을 모색하여 놀이를 지원하거나 유아들의 실생활지도에 참여하였다. 오후 4시에는 학급에서 유아들과 활동하며 느꼈던 소감, 놀이지원 내용, 힘들거나 어려웠던 부분 등에 대한 소견을 발표하고 공유하는 시간을 가졌으며 다음 회기에 대한 안내로 마무리하였다. 주요 활동은 연구대상의 상황과 프로그램의 내용에 따라

학교 강의실, 유아교육 기관의 강당과 교실, 실외 바깥 놀이터 및 유아들의 지역 내 현장학습 장소에서 이루어졌다. 회기 활동이 마무리되면 참여자들은 회기에 대한 평가 설문문을 진행하고, 반성적 성찰저널을 작성하여 제출하였으며 연구자는 참여자인 예비유아교사들이 작성한 성찰 저널에 대해 피드백을 하였다.

마. 프로그램 평가

ADDIE 모형의 최종 평가단계는 개발된 프로그램의 적절성을 평가하는 과정으로 교수설계과정에 대한 효율성과 교수 내용이 효과적으로 잘 전달되어 지속적으로 이어나갈 수도 되는지 총괄적으로 평가하는 단계이다(이화여대교육공학과, 1996). 프로그램 개발 평가에는 형성평가와 총괄평가가 있으며 형성평가는 분석, 설계, 개발, 실행을 통해 개발된 교수학습자료의 효과성, 효율성, 매력성을 점검하고 문제점이 발견되었을 때 수정 및 보완하는 과정으로 프로그램의 질 개선을 도모할 수 있다. 총괄평가는 프로그램이 모두 실행된 이후 프로그램의 가치를 판단하기 위해 학습자료의 효과성, 효율성, 매력성을 종합적으로 평가하여 프로그램의 지속 여부 및 수정사항에 관해 결정하는 평가이다(강선영, 2013).

본 연구의 평가단계에서는 프로그램의 현장 적합성과 효율성을 검증하기 위해 프로그램에 참여한 예비유아교사들을 대상으로 회기 종료 후 회기별 도움받은 사항 및 개선사항에 관한 평가를 하였고, 반성적 성찰저널쓰기를 실천하였다. 또한, 프로그램 적용 후 만족도 평가를 하였고, 실험 전과 실험 후 실시한 사전·사후 놀이교수효능감 검사결과를 분석하였다. 이를 바탕으로 프로그램을 수정·보완하고 전문가 집단을 통해 프로그램의 구조와 내용 타당성을 검증받은 후 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 최종안을 확정하였다.

1) 프로그램 만족도 평가

프로그램 만족도 평가는 프로그램 적용 후 설문문을 통해 이루어졌다. 연구 참여자는 회기를 마칠 때마다 해당 회기에서 느낀 점, 본인에게 도움이 되었던 점을 기술하는 개방형 문항의 평가 설문문을 작성하였다. 프로그램 회기별 만족도 평가는 김혜진(2018)의

프로그램 평가서를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 회기 종료 후 프로그램 적용 후에는 만족도 평가를 하였으며 개방형 문항을 통해 자유롭게 프로그램의 만족도와 수정 및 보완사항에 대해 의견을 수렴하였다. 프로그램 만족도 평가지는 김미진(2015)의 프로그램 만족도 평가를 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다.

2) 프로그램 참여자들의 저널 평가

교사교육 프로그램을 진행하면서 예비유아교사들은 프로그램 참여를 통해 느낀 점, 어려웠던 점, 수정·보완사항, 태도와 인식의 변화 등에 관한 내용을 반성적 성찰저널쓰기로 회기 종료 후 작성하였다.

3) 프로그램 효과성 검증

가) 연구대상

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 효과를 분석하기 위해 제주특별자치도에 소재한 3년제 대학의 유아교육과 2학년 학생 40명을 연구대상으로 선정하였다. 실험군과 대조군은 동 대학, 동 학년인 2학년 A반과 B반으로 선정하였으며, 각 20명으로 구성되었다. 실험군과 대조군의 일반적 특성을 확인하기 위해 카이제곱 검정을 하였다. 그 결과 실험군은 남자 1명(5.0%), 여자 19명(95.0%)으로 나타났고, 대조군은 남자 2명(10.0%), 여자 18명(90.0%)이 실험에 참여하였으며, 실험군과 대조군의 성비는 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다($\chi^2=0.360, p=.548$). 즉 실험군과 대조군의 성비는 동질한 것으로 판단할 수 있다. 연구대상의 일반적 특성별 현황은 <표Ⅲ-5>와 같다.

<표Ⅲ-5> 연구대상의 일반적 특성

성별	집단		χ^2	p
	실험군(n=20)	대조군(n=20)		
남자	1(5.0)	2(10.0)	0.360	.548
여자	19(95.0)	18(90.0)		

나) 연구 설계

본 연구는 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 총 15주 동안 진행되었다. 실험군과 대조군은 같은 학교 내 같은 학년 A반, B반으로 실험군의 예비교사들에게는 연구자가 구성한 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 적용하였다. 반면, 대조군의 예비교사들에게는 「유치원 현장이해」의 교과목 수업을 진행하였다. 프로그램이 종료된 후 실험군과 대조군은 동일 검사 도구를 이용하여 사후 및 추후검사를 하였다. 이에 대한 실험설계는 [그림Ⅲ-2]와 같다.

집단	사전검사	실험처치	사후검사	추후검사
실험군	O ₁	X ₁	O ₂	O ₃
비교군	O ₄	X ₂	O ₅	O ₆

[그림Ⅲ-2] 프로그램 효과검증을 위한 실험설계

O₁ , O₄: 사전검사 (놀이교수효능감 검사)

O₂ , O₅: 사후검사 (놀이교수효능감 검사)

O₃ , O₆: 추후검사 (놀이교수효능감 검사)

X₁ : 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램

X₂ : 일반교과목 수업 「유치원 현장이해」

다) 검사도구

놀이교수효능감은 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 문항을 수정·보완하여 사용하였다. 놀이에 대한 교수효능감 측정도구는 2개의 하위범주에 총 21문항으로 구성되어 있다. 본 척도의 하위변인은 ‘놀이교수효능에 대한 신념’과 ‘놀이교수결과에 대한 기대’로 구분된다. 놀이교수효능감에 대한 신념은 총 12문항으로 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 놀이교수효능에 대한 기대를 알아보기 위한 것이며, 놀이교수 결과에 대한 기대는 총 9문항으로 효과적인 놀이교수가 유아의 놀이 활동에 영향을 미칠 것이라는 놀이교수결과에 대한 기대이다. 본 검사 도구는 5점 Likert 척도로 점수가 높을수록

놀이교수효능감이 높음을 의미한다. 신은수, 유영의, 박현경(2004)의 놀이교수효능감 하위영역에 대한 척도의 신뢰도(Cronbach's α)는 놀이교수효능에 대한 신념이 .85, 놀이교수결과기대가 .75이다.

본 연구에서는 Cronbach's α 계수가 전체 놀이교수효능감은 사전 .889, 사후 .923, 추후 .890으로 나타났고, 하위요인인 놀이교수 효능에 대한 신념은 사전 .878, 사후 .901, 추후 .841로 나타났으며, 하위요인인 놀이교수 결과에 대한 기대는 사전 .798, 사후 .795, 추후 .753으로 본 연구에서 측정도구의 신뢰도는 양호한 것으로 판단할 수 있다. 놀이교수효능감 측정도구의 신뢰도는 <표Ⅲ-6>과 같다.

<표Ⅲ-6> 놀이교수효능감 측정도구의 신뢰도

하위요인	문항번호	문항수	Cronbach's α		
			사전	사후	추후
놀이교수 효능에 대한 신념	1,3,5,6,7,8,10,11,13,14,16,19	12	.878	.901	.841
놀이교수 결과에 대한 기대	2,4,9,12,15,17,18,20,21	9	.798	.795	.753
전체		21	.889	.923	.890

라) 자료처리 및 분석

본 연구를 위해 진행한 통계분석 방법을 요약하면 다음과 같다.

첫째, 연구대상의 일반적 특성인 구성비율을 확인하기 위해 카이제곱 검정(χ^2 test)을 수행하였다.

둘째, 측정도구의 신뢰도를 평가하기 위해 Cronbach's α 계수를 확인하였다.

셋째, 자료의 정규성 가정 충족 여부를 판단하기 위해 Shapiro-Wilk의 정규성 검증(Normality test)을 수행하였다.

넷째, 집단 간 사전 동질성 검증을 위해 독립표본 t-검정(Independent sample t-test)을 수행하였다.

다섯째, 집단과 검사 시기를 독립변인으로 두고 놀이교수효능감 점수와 놀이교수효능감 하위요인(놀이교수에 대한 신념, 놀이교수 효능에 대한 기대)을 종속변수로 하는 반

복측정 분산분석(Repeated measures ANOVA)을 하였다. 집단과 시기의 상호작용 효과가 유의한 차이를 보인 경우는 단순 주효과 분석을 통해 시기별 집단 간 차이를 검증하였다.

통계분석을 위해 SPSS WIN을 활용하였고, 유의수준 .05를 기준으로 통계적 유의성 여부를 판단하였다.

IV. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발

본 연구에서는 체제적 교수설계 모형인 ADDIE 모형을 근간으로 분석, 설계, 개발, 실행, 평가 절차에 따라 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하였다.

1. 프로그램 분석

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위해 분석단계의 다양한 요소 중 문헌고찰과 전문가 델파이 조사, 학습자 요구도 조사, 학습자 분석, 환경분석, 과제분석을 수행하였다.

가. 문헌고찰

관련 문헌을 고찰하여 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 평가방법에 대해 사항을 도출하였으며 결과는 다음과 같다.

1) 프로그램의 교육목적 및 목표

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표를 설정하는데 선행연구에서 제시한 교육목적 및 목표를 분석하고 본 프로그램의 특성 및 내용에 적합하게 재조직하여 교육목적과 목표를 수립하였다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표 수립을 위해 문헌 분석과정에서 도출한 시사점은 <표IV-1>과 같다.

<표Ⅳ-1> 프로그램의 교육목적과 목표 수립을 위한 문헌분석

연구자 (연도)	목적 및 목표	시사점
김선민 (2020)	프로젝트 유아교사의 교수 창의성 향상을 위한 교육신념과 놀이교수효능감 증진 · 유아교사의 교육신념과 놀이교수능력 향상 · 놀이중심교육과정 실행에 관한 역량 증진	유아교사의 놀이교수감 증진
이덕수 (2018)	교사-영아 간 상호작용 증진을 위한 교사의 놀이교수효능감 및 교사 전문성 발달수준 향상 · 다양한 경험을 통한 영유아의 놀이확장능력 증진 · 교사의 재교육을 통한 전문성 향상 · 영유아-교사의 상호작용 기술향상	유아교사의 전문성 발달 수준 향상 놀이중심교육과정의 지원을 위한 교수역량 증진
김미자 (2020)	유아교사의 전문성 및 놀이교수효능감 증진 · 교사교육을 통한 전문성 개발 · 놀이지도 인식함양 · 교사의 자신감, 신념체계, 직업의식 등 전문성 함양 · 유아의 놀이지도를 위한 교사의 역할 조명	자신감, 신념체계, 직업의식 함양
홍주희 (2019)	유아교사의 놀이성 및 놀이교수효능감 증진을 통한 교수 창의성 향상 · 유아교사의 놀이성 증진 · 유아교사의 교수 창의성 함양	유아교사의 놀이지도능력 향상
최아람 (2020)	놀이중심교육과정의 지원을 위한 교수역량 증진 · 놀이중심교육과정의 지원을 위한 교수역량 증진 · 놀이의 교육적 가치 인식 · 교육신념 형성을 위한 교육신념의 중요성 인식 · 놀이를 배움으로 지원하는 놀이교수역량 증진	유아놀이의 교육적 가치 인식 → 유아놀이 이해
박혜영 (2019)	유아교사의 자율성 지지와 놀이교수효능감이 유아놀이에 미치는 영향력 규명	교사의 놀이성 증진
문미숙 (2018)	교사-영유아의 수준 높은 상호작용을 통한 영유아 보육 및 교육의 질적 수준 향상 · 교사의 민감성 증진 · 교사의 긍정적인 자아존중감 향상 · 교사-유아의 상호작용 기술 습득	긍정적인 자아존중감 향상
고미영 (2016)	놀이교수효능감 증진을 통한 유아교사의 놀이지도 능력 향상 · 교사의 놀이교수효능감과 놀이성 증진 · 교사의 긍정적 놀이신념 향상	유아교사의 전문적 자질 함양
박선경 (2014)	유아교사의 놀이교수효능감에 따른 놀이개입의 실제 분석 · 예비교사들의 교수 능력 향상 · 놀이교수결과에 대한 기대수준 향상	긍정적 교육신념 향상
변길진 (2010)	놀이교수효능감 증진을 통한 유아교사의 놀이지도 능력 향상 · 교사의 놀이교수효능감 증진 · 교사의 놀이지원 능력 함양 · 안정감을 주는 놀이활동 지원	유아놀이 지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술 증진
김연희 (2013)	예비유아교사의 교육역량 강화 · 예비유아교사의 교육신념 강화 · 예비유아교사의 교사효능감 함양 · 예비유아교사의 전문적 자질 및 개인적 자질함양	유아놀이 지원을 위한 교사의 교수역량 증진
배진옥 (2007)	예비유아교사들의 교사 전문성 향상 · 예비유아교사의 역할수행 능력 향상 · 예비유아교사의 교수효능감 증진	



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교육목적
예비유아교사의 놀이교수효능감 함양



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교육목표

- 유아놀이를 이해하고 놀이의 필요성에 대해 이해한다.
- 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.
- 유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다.
- 유아놀이 지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진시킨다.
- 유아놀이 지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이교수효능감 능력을 향상시킨다.
- 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다.

<표IV-1>에서 제시한 바와 같이, 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표 및 목적을 설정하기 위해 놀이교수효능감, 예비유아교사교육 프로그램에 관한 선행연구 등 문헌을 분석하여 본 프로그램의 교육목적 및 목표를 수립하였다. 놀이교수효능감에 관련된 선행연구(고미영, 2016; 김미자, 2020; 김선민, 2020; 문미숙, 2018; 박선경, 2014; 박혜영, 2019; 변길진, 2010; 이덕수, 2018; 최아람, 2020; 홍주희, 2019)에서 고미영(2016)과 변길진(2010)은 유아교사의 놀이교수효능감에 따른 놀이지도 양상 탐색을 통해 놀이교수효능감 증진이 유아교사의 놀이지도 능력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 주장하였다. 김선민(2020), 문미숙(2018)과 이덕수(2018)의 연구에서도 교수 창의성 및 교사-영유아의 상호작용 기술향상에 영향을 주는 변인으로 놀이교수효능감의 중요성을 강조하였다. 또한, 최아람(2020)은 놀이중심교육과정 지원을 위한 교수역량 증진을 위해 놀이교수효능감이 중요함을 강조하였다.

예비유아교사교육 프로그램에 관련된 선행연구로 김연희(2013)는 예비유아교사를 위한 교육프로그램을 통해 예비유아교사의 전문적 자질 및 교수효능감 함양을 강조하였고, 배진옥(2007)은 예비유아교사교육 프로그램을 통해 예비유아교사의 역할수행 및 교수효능감이 증진된다고 밝혔다.

선행연구 결과를 종합해보면, 예비유아교사의 전문성 함양과 유아놀이지도 역량 증진을 위해서는 놀이교수효능감이 중요한 변인으로 관련성이 높은 것을 알 수 있다. 이는 예비유아교사교육 프로그램을 위한 교육목표를 설정할 때 놀이교수효능감 증진 함양을 위한 목표가 반영되어야 함을 시사한다.

본 연구에서는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 목적을 예비유아교사의 놀이교수효능감 증진으로 설정하였고, 유아놀이 이해 및 놀이의 중요성, 교육적 가치 인식, 유아교사의 자신감과 신념체계 증진, 교사-유아의 상호작용 기술능력 함양, 놀이지원에 대한 놀이교수역량 기르기를 주요 목표로 선정하였다.

2) 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표, 목표에 부합하는 교육내용을 선정하기 위해 놀이교수효능감 관련 선행연구를 고찰하였다. 선행연구들이 제시하고 있는 교육내용을 분석하면 <표IV-2>와 같다.

<표Ⅳ-2> 프로그램의 교육내용 선정을 위한 문헌분석

연구자 (연도)	교육내용	시사점
김선민 (2020)	- 유아의 발달적 특성 이해 - 유아놀이의 중요성 알기 - 유아놀이의 관찰 및 참여 - 놀이교수효능감의 정의 및 중요성 알기	
이덕수 (2018)	- 연령별 발달과 수준의 이해 - 유아놀이에서의 교사 개입과 교사의 역할 - 놀이에 대한 인식 - 영유아-교사의 상호작용 기술함양	유아놀이의 이해
김미자 (2020)	- 놀이지도 인식의 개념 이해 - 교사의 놀이 개입의 이해 - 유아-교사의 상호작용 기술함양	유아놀이의 중요성 및 가치 알기
홍주희 (2019)	- 교사 자신의 놀이성 수준 파악하기(놀이활동시 필요한 쾌활성, 상상력, 즉흥성, 기발성 배양할 수 있도록 교사교육) - 놀이성 구성요인 알기 - 교수 창의성 알기	연령별 발달과 수준의 이해
최아람 (2020)	- 교사의 교육신념에 대한 분석 - 놀이의 특성 이해하기(놀이와 놀이가 아닌 특성 비교) - 놀이의 개념 이해하기 - 놀이교수효능감의 개념 이해	→ 놀이지도의 인식 놀이성의 이해
박혜영 (2019)	- 교사의 자율성 지지의 개념 이해 - 놀이교수효능감의 개념 이해 - 놀이성 이해	교사-유아의 상호작용
문미숙 (2018)	- 놀이교수효능감의 이해 - 자신의 자아존중감 파악하기 - 교사-영유아 상호작용 기술 습득	유아놀이지원을 위한 관찰방법
고미영 (2016)	- 영유아의 놀이의 이해 - 유아놀이를 위한 교사의 역할 인식 - 유아교사의 놀이교수효능감의 중요성	유아놀이지원을 위한 교사의 역할과 개입
박선경 (2014)	- 효과적인 유아교사의 놀이개입방법 알기 - 놀이교수효능감에 대한 이해	놀이교수효능감의 이해
변길진 (2010)	- 유아교사의 놀이교수효능감에 대한 이해 - 유아놀이의 개입 시기와 방법 알기 - 유아의 흥미를 반영한 놀이활동 지원 및 환경 지원 이해 - 적절한 놀이지원을 위한 교사의 관찰능력 함양 - 놀이를 지원해주는 놀이지도의 이해 - 놀이지도를 위한 교사의 역할 알기	



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발 교육내용	
· 유아놀이의 이해	· 유아놀이의 중요성 및 가치 알기
· 연령별 놀이와 발달	· 놀이지도의 인식
· 놀이지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술	
· 유아교사의 놀이성 이해	· 유아놀이지원을 위한 관찰방법
· 유아놀이지원을 위한 교사의 역할	· 놀이교수효능감의 개념 및 이해

<표IV-2>에서 제시한 바와 같이, 본 프로그램의 교육내용을 설정하기 위해 놀이교수 효능감에 관한 선행연구와 문헌을 분석하여 프로그램의 교육내용을 추출하였다. 놀이교수 효능감 관련 선행연구(고미영, 2016; 김미자, 2020; 박선경, 2014; 변길진, 2010; 이덕수, 2018)에 따르면 유아들의 놀이확장을 위한 교사의 적절한 놀이개입이 영향을 미치고 있음을 밝혔다. 김선민(2020)과 이덕수(2018)는 유아교사의 놀이지도를 위한 전문성은 유아놀이에 대한 인식과 영유아 발달수준에 따른 놀이특성을 이해하는 역량이라고 하였다. 홍주희(2019)와 박혜영(2019)은 놀이교수효능감과 놀이성과의 관계를 분석한 결과 두 변인은 상호 정적상관을 보이는 것으로 제시하였으며, 놀이교수효능감 증진을 위해 교사의 놀이에 대한 흥미 등 내적동기가 중요하게 작용함을 밝혔다. 문미숙(2018)의 연구에 따르면 놀이교수효능감에 따라 교사-영유아 상호작용이 정적상관이 있음을 검증하여 영유아교사들의 긍정적인 교수방법과 상호작용 지도방법의 연구가 중요함을 시사하였다.

분석 내용을 바탕으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 내용선정은 유아의 놀이이해, 놀이의 중요성과 가치 인식, 효과적인 놀이개입에 따른 교사의 역할, 놀이성 및 교사-유아의 상호작용 기술함양으로 선정하였다.

3) 교수전략

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 내용을 효과적으로 이해시키기 위한 교수전략을 선정하고자 관련 문헌 및 선행연구를 고찰하고 교수학습 전개 방법과 교수학습방법을 추출하였다. 본 연구에서는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 구성하기 위해 예비유아교사교육 프로그램 및 유아교사교육 프로그램을 중심으로 전략을 분석하였다.

가) 교수학습 전개 과정

선행연구들이 제시하고 있는 프로그램의 교수학습 전개 과정을 분석해보면 <표IV-3>과 같다.

<표IV-3> 프로그램의 교수학습 전개 과정 선정을 위한 문헌분석

연구자 (연도)	교수-학습 전개 과정	시사점
곽윤경 (2019)	사전학습-사전학습평가-핵심내용확인-과제중심(조별탐구 활동)-평가와 마무리-피드백 공유	
오탈희 (2018)	도입(동기유발)-전개(이론이해, 현장 비디오 시청 및 설명-모의 수업-평가)-마무리(토의)	마음열기 (목표 및 활동 내용 안내, 주제 이야기, 동기유발)
이현정 (2008)	수업 분위기 조성-문제제시-잠정적 문제해결-자율학습-모둠학습-토론결과 발표학습 단계- 정리 및 평가	
황다진 (2018)	도입-전개(활동 계획 및 탐구하기)-마무리(발표하기)	→
이미란 (2017)	도입(목적, 목표 이해, 문제해결 방법 인식, 그룹 활동)-실행(문제 탐색 및 해결방안 모색)-종결(생각 및 의견 나누고 평가)	실행하기 (강의, 토의, 워크 숍 등)
김영은 (2016)	도입(동기유발)-전개(상황인식/문제찾기/해결방안발견)-마무리(해결 방법 결정)-평가(서로 의견 나누기)	
김경신 (2016)	마음열기(목표 및 활동내용 안내, 주제 이야기, 동기 유발)-활동하기(강의, 토의, 조별 활동, 워크숍 등)-내면화하기(저널 쓰기를 통한 참여 활동)-생각 나누기(활동에 대한 소감 나누기)	마무리하기 (소감 나누기)
강혜경 (2020)	도입(학습자의 흥미와 관심 유발)-수행(회기별 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습)-심화(관련 교육 활동 실습)-마무리(학습 단계 재인지)	→
정혜승 (2018)	팀 기반 수업(사전계획단계-준비단계-개념적용 및 문제해결 단계)-평가단계	내면화하기 (성찰저널쓰기)
김해경, 김승희 (2017)	도입-전개(문제 제기, 강의, 예시 제시, 모듈별 토의)-정리	



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 전개 과정

마음열기 ▶ 실행하기 ▶ 내면화하기 ▶ 마무리하기

<표IV-3>에서 제시된 바와 같이, 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 전개 과정을 살펴보면, 예비유아교사교육 프로그램 관련 선행연구(김영

은, 2015; 김해경, 김승희, 2017; 오태희, 2018; 황다진, 2018)에서는 도입-전개-마무리의 교수학습 전개 과정이 사용되었다. 프로그램 전개 시 도입에서는 동기유발 및 목표를 제시하였고, 전개 부분에서는 이론 강의 및 다양한 교수-학습방법을 통해 프로그램이 진행되었다. 마지막 마무리 단계에서는 토의 및 평가, 발표하기 등을 통해 의견을 나누며 정리하는 방식이다. 곽윤경(2018)의 연구에서 이루어진 예비유아교사를 위한 플립러닝 음악수업 교수안 개발에서는 활동을 위한 준비사항을 안내하는 사전학습, 사전학습 평가, 핵심 내용확인, 과제 중심 조별 활동, 평가와 마무리, 다음 수업 선과제 수행을 독려하는 피드백 공유의 6단계를 거쳐 이루어졌다. 이미란(2017)은 문제중심학습(Problem-Based Learning)기반 예비유아교사의 교직 윤리 교육프로그램에서 도입, 실행, 종결의 단계로 교수학습을 전개하여 진행하였다. 도입에서는 프로그램 참가자와의 친밀감을 높이고 프로그램의 교육목적과 목표를 이해한다. 또한, 구성원과 그룹을 형성하고 활동계획서를 작성하며 실행단계에서 세부영역에 대한 문제를 탐색하고 해결방안을 모색하며 마지막 단계에서는 프로그램 관련 생각과 의견을 나누어 평가를 진행하는 흐름이다. 정혜승(2018)의 연구에서도 이미란(2017)의 연구와 같이 팀 기반 문제탐색을 위한 사전계획, 준비, 문제해결, 평가 단계로 진행되었다. 김경신(2016)의 교직역량에 기반한 유아교사 인성교육 프로그램에서는 교수학습 전개 과정을 회기별로 마음 열기, 활동하기, 내면화하기, 생각 나누기의 4단계 과정으로 진행하였다. 마음 열기에서는 회기별 프로그램의 목표와 내용에 대한 안내와 활동 주제 및 간단한 영상을 통해 동기유발이 이루어졌다. 활동하기에서는 다른 선행연구의 전개 부분에 해당하는 단계로 강의 및 조별 토의나 워크숍 활동 등을 실시하였다. 내면화하기는 창의적 저널 쓰기 활동을 통해 회기에서 다룬 내용을 참여자가 내면화하는 단계이며 마지막 생각 나누기에서는 소감 및 평가를 통해 활동을 마무리하였다.

선행연구를 살펴보면, 연구자에 따라 용어의 차이는 있으나 목표 및 활동을 안내하는 도입단계, 프로그램을 진행하는 전개 단계, 활동을 평가하고 정리하며 서로의 생각을 공유하는 마무리 단계라는 공통 과정을 발견할 수 있었다. 선행연구들을 통해 시사점을 도출하여 선정된 프로그램 교수학습 전개 과정에서는 마음 열기, 실행하기, 내면화하기, 마무리하기로 선정하였다.

나) 교수학습 방법

프로그램에서 설정한 교육목적 달성을 위해 교사는 적절한 교수학습방법을 사용하여야 한다. 본 프로그램의 교수학습방법을 효과적으로 적용하기 위해 선행연구들이 제시하고 있는 교수학습 방법을 분석하였고 도출한 교수학습 방법으로 본 프로그램 개발을 위한 시사점은 <표IV-4>와 같다.

<표IV-4> 프로그램의 교수학습방법 선정을 위한 문헌분석

연구자 (연도)	교수학습방법	시사점
김선 (2013)	강의, 토론, 소그룹 활동, 직접체험, 현장 학습, On-Line 활동 (카페), 저널쓰기, 모의수업	예비유아교사들의 능동적인 참여를 위한 동기 유발하기 현장체험을 통한 실제 운영의 이해 유아들의 놀이를 이해하고 놀이 지원을 위한 전략 필요 자신의 생각을 표현하고 공유하는 전략 필요
이명진 (2018)	강의, 토의, 사례분석, VTR 상영, 역할극	
황다진 (2018)	강의, 토의, 발표, 조별활동, 동영상 분석, 저널쓰기	
김연희 (2013)	강의, 사례분석, 저널쓰기, 토의, 발표	
장미연 (2019)	강의, 토의, 발표, 체험하기, 저널쓰기, 시청각 교육	
김영은 (2016)	강의, 워크샵, 토의, 발표, 동영상 감상, 저널쓰기	
유효인 (2020)	강의, 워크숍, 토의	



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교수학습방법
강의, 토의, 사례분석, 체험하기, 동영상분석, 발표, 워크샵, 성찰저널쓰기

<표IV-4>에서 제시한 바와 같이 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 위한 교수학습방법으로 도출한 방법은 강의, 토의, 사례분석, 체험하기, 동영상 분석, 발표, 워크샵, 성찰저널쓰기이다. 김선(2013)은 예비유아교사의 교수 능력 함양을 위한

탐구중심 수학교육 프로그램에서 강의, 토론, 소그룹 활동, 직접 체험, 현장 학습하기, 저널 쓰기, 모의 수업, 온라인카페 사용하기 등을 교수학습방법으로 사용하였다. 그 외 연구자 대부분이 교수학습방법으로 강의, 토의, 발표, 시청각 교육 및 사례분석, 저널 쓰기를 일반적으로 사용하고 있다. 특히 예비교사에게 유아교육 기관 현장에서의 체험은 유아들의 놀이이해를 돕고 유아를 관찰할 수 있으며, 이론을 실제 생활과 연계하는 교수학습방법으로 본 프로그램의 교수학습방법에 반영될 필요가 있음을 시사한다.

선행연구들을 통해 시사점을 도출하여 선정된 본 프로그램을 위한 교수학습방법은 강의, 토의, 사례분석, 체험하기, 동영상 분석, 발표, 워크샵, 성찰저널쓰기이다.

4) 프로그램의 평가방법

프로그램의 평가는 학습자의 학습 정도와 행동발달의 정도를 교육목표에 비추어 측정하고 판단하는 것을 의미한다(임경심, 2018). 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램에 참여하는 예비유아교사가 프로그램 활동에서 수행한 평가결과를 최종 프로그램의 수정·보완에 반영해야 하므로 평가방법을 선정하는 것은 중요하다. 본 연구의 평가방법을 선정하기 위해 예비유아교사 및 유아교사 대상 프로그램의 선행연구를 분석하여 프로그램의 평가방법을 알아보았다. 선행연구에서 제시하고 있는 평가방법을 분석해보면 <표IV-5>와 같다.

<표IV-5> 프로그램의 평가방법 선정을 위한 문헌분석

연구자 (연도)	평가방법	시사점
이현정 (2008)	학업성취도검사, 자기평가표, 동료평가표, 모둠 간 평가표, 성찰저널	
김 선 (2013)	계획안 평가, 저널평가, 포트폴리오평가, 수학 불안감 검사 교수효능감 검사 사전 사후검사	효과성 검증 을 위한 사 전 사후 검 사도구
정혜승 (2018)	반성적 저널작성, 동료평가, 강의평가	
이정미 (2012)	비디오분석 자극회상법, 성찰저널쓰기 면담	포트폴리오 평가
곽윤경 (2019)	사전 사후 검사도구 평가, 반성일지 작성	자기평가
임경심 (2018)	진단평가, 형성평가(직무능력1차), 총괄평가(직무능력2차) 효과성 검증(의사소통, 대인관계, 자기효능감 사전 사후검사)	저널평가
강은영 (2020)	매회기 질의응답 교육만족도 설문지, 자아존중감 측정, 교수효능 감 측정, 연수만족도 설문, 매회기 저널쓰기	계획안평가
김혜진 (2018)	설문지 및 활동 결과물, 반성적 저널분석 교사협의, 교사심층면담	성찰저널평가
강혜경 (2020)	교사효능감 사전 사후 효과검증, 회기별 교육프로그램 내용 평가, 반성적 저널쓰기, 개인 면담	만족도 조사 평가
김경신 (2016)	검사도구를 활용한 프로그램 효과검증, 활동자료 평가, 저널쓰기 자료, 서면자료	

↓

<p>예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 평가방법</p> <p>검사도구를 이용한 프로그램 효과검증, 회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 만족도 조사 설문지 반성적 성찰저널</p>

<표IV-5>에서 제시한 바와 같이 예비유아교사 및 유아교사 대상 프로그램 관련 선행 연구의 평가 영역을 분석한 결과, 프로그램의 효과성 검증평가와 프로그램 적용과정을 들여다보는 과정 평가로 이루어지고 있었다. 예비유아교사들을 대상으로 한 평가는 자기평가, 계획안평가, 성찰 저널 평가, 만족도 조사평가가 주를 이루었다. 프로그램에 대

한 효과성 검증평가는 검사도구를 활용한 평가로 사전·사후평가로 이루어진다(강은영, 2020; 김경신, 2016; 김선, 2013; 박윤경, 2019; 이현정, 2008; 임경심, 2018).

본 프로그램에서는 놀이교수효능감 증진을 위해 연구 참여자가 지식을 구축해가는 과정에서 스스로 자기를 검토하는 반성적 사고자로서의 평가를 위해 성찰저널쓰기, 프로그램 참여 만족도, 검사도구를 활용한 효과성 검증평가를 선정하였다.

나. 전문가 델파이 조사

본 프로그램의 교육목표, 교육내용, 교수전략, 평가에 대한 방향을 설정하고자 전문가 델파이 조사를 수행하였다. 전문가 델파이 조사는 고보숙(2000)이 수행한 예비유아교사의 놀이교수효능감 증진을 위한 교육프로그램 개발 델파이 기초연구결과를 활용하였다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위한 델파이 조사결과는 다음과 같다.

1) 델파이 조사결과

가) 1차 델파이 설문 조사결과

1차 델파이 조사결과는 공통요소 내용으로 유사한 응답을 유목화하여 분류하는 방식으로 결과를 도출하였다. 기타 의견은 프로그램과 관련이 있는 경우 이를 유사한 응답으로 포함하였다. 이러한 과정을 통해 총 54문항을 선정하였으며 문항의 구체적 선정 내용은 <표IV-6>과 같다.

<표IV-6> 1차 델파이 설문내용 결과

설문 문항	선정 내용
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아의 놀이이해 및 놀이의 중요성을 인식한다. · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 예비유아교사가 유아놀이에 관한 흥미와 성취동기를 이해한다. · 놀이와 배움의 의미를 알고 예비교사의 놀이지원능력을 향상시킨다. · 관찰 기록을 통한 연구 자세를 갖는다. · 유아의 놀이교수에 관한 자신감을 갖는다. · 유아교사 스스로 자기장학을 실천하고 놀이교수에 대한 긍정적 기대감을 형성한다. · 유아교사의 전문적 자질을 함양한다. · 놀이중심교육과정의 운영을 위한 교사의 놀이교수역량을 증진 시킨다.
교육내용	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 이론의 이해 · 유아놀이의 중요성 및 가치 인식 · 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해 · 유아의 흥미를 반영한 놀이 활동 지원 및 환경 지원 · 놀이지원을 위한 유아 교사의 역할 이해 · 적절한 놀이지원을 위한 유아놀이 관찰 · 유아놀이의 의미 찾기 · 유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술 · 유아놀이에서 교사의 개입과 참여 · 놀이성 구성 요인 알기 · 교사 자신의 놀이 수준 파악 및 지원하기 · 다양한 놀이 경험하기 · 놀이지원 경험 나누기 · 저널쓰기를 통한 반성적 사고능력 기르기
교수학습 전개 과정	<ul style="list-style-type: none"> · 마음 열기 · 이론 이해하기 · 놀이 들여다보기 · 놀이 흐름 따라가기 · 문제 발견하기 · 토의하기 · 실행하기 · 공유하기 · 평가하기 · 내면화하기
교수-학습 방법	<ul style="list-style-type: none"> · 강의 · 발표 · 체험하기 · 반성적 성찰저널쓰기 · 사례 및 동영상 분석 · 토론 · 워크숍 · 수업시연 · 피드백 평가 · 모의 수업 · 시청각교육 · 수업계획안 작성 · 온라인 카페 활용 · 지도교사의 교수학습방법 참관
평가방법	<ul style="list-style-type: none"> · 교육만족도 설문 · 반성적 성찰 저널 · 개인 면담 · 활동 결과물 평가 · 효과성 검증 평가 · 동료평가 및 지도교수 피드백 · 자기평가

나) 2차, 3차 델파이 설문 조사결과

2차 델파이 조사에서는 1차 델파이 조사에서 얻은 전문가 패널들의 응답 내용을 문항 별로 분석하고 종합한 결과 유사한 의미의 응답을 유목화하여 2차 델파이 조사 질문지를 완성하였다. 2차 델파이 조사는 1차 델파이 조사의 의견을 보다 객관적으로 평가하기 위해 5점 Likert 척도(5점=매우 적합, 4점=적합, 3점=보통, 2점=부적합, 1점=매우 부적합)로 평정하였다. 2차 델파이 조사결과 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, *CVR* .42 이상으로 요건을 충족시키지 못한 문항은 3차 델파이 조사에서 제외하였다. 3차 설문 문항은 2차 설문 결과의 평균, 표준편차, *CVR* 값의 결과를 기준으로 총 54문항을 선정하였으며 적합성을 평정하였다. 이 과정에서 전문가 패널들이 선정된 문항에 대해 검토의견을 주어 수정하는 과정을 거쳤으며 5점 Likert 척도(5점=매우 적합, 4점=적합, 3점=보통, 2점=부적합, 1점=매우 부적합)로 평정하였다. 3차 델파이 조사결과 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, *CVR* .42 이상으로 요건을 충족시키는 문항들을 최종 선정하여 총 43개의 문항을 선정하여 완성하였다.

(1) 프로그램의 교육목표 분석결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표는 ‘유아의 놀이이해 및 놀이의 중요성을 인식한다’, ‘유아놀이의 교육적 가치를 인식한다’, ‘예비유아교사가 유아놀이에 대한 흥미, 성취동기를 이해한다’, ‘놀이와 배움의 의미를 알고 예비교사의 놀이지원능력을 향상시킨다’, ‘관찰 기록을 통한 연구 자세를 갖는다’, ‘유아교사 스스로의 셀프장학을 실천하고 놀이교수에 대한 긍정적인 기대감을 형성한다’, ‘놀이중심교육 과정의 운영을 위한 교사의 놀이교수역량을 증진시킨다’ 등의 문항으로 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, *CVR* .42 이상으로 요건을 충족시키는 것으로 나타났다. 반면 ‘유아교사의 전문적 자질을 함양한다’의 문항은 평균 3.80으로 상대적 중요도가 낮아 요건을 충족시키지 못하는 것으로 나타났다. 교육목표로 적합한 문항의 적합성에 관한 전문가의 응답 결과는 <표IV-7>과 같다.

<표IV-7> 프로그램 교육목표에 대한 델파이 조사결과

(N=20)

번호	교육목표	2차 결과			3차 결과		
		M	SD	CVR	M	SD	CVR
1	유아의 놀이이해 및 놀이의 중요성을 인식한다.	4.70	.57	.90	4.85	.49	.90
2	유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.	4.60	.82	.80	4.80	.41	1.00
3	예비유아교사가 유아놀이에 대한 흥미, 성취 동기를 이해한다.	4.55	.60	.90	4.60	.60	.90
4	놀이와 배움의 의미를 알고 예비교사의 놀이 지원능력을 향상시킨다.	4.65	.59	.90	4.90	.31	1.00
5	관찰 기록을 통한 연구 자세를 갖는다.	4.30	.73	.70	4.35	.67	.80
6	유아의 놀이교수를 하기 위한 자신감을 갖는다.	4.50	.61	.90	4.60	.50	1.00
7	유아교사 스스로 자기장학을 실천하고 놀이교수에 대한 긍정적인 기대감을 형성한다.	4.40	.68	.80	4.40	.60	.90
8	유아교사의 전문적 자질을 함양한다.	4.30	.92	.60	3.80	1.32	.50
9	놀이중심교육과정의 운영을 위한 교사의 놀이 교수역량을 증진시킨다.	4.75	.55	.90	4.80	.41	1.00

(2) 프로그램의 교육내용 분석결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용에 대한 델파이 조사 결과는 ‘놀이 이론의 이해’, ‘유아놀이의 중요성 및 가치 인식’, ‘유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해’, ‘유아의 흥미를 반영한 놀이활동 지원 및 환경 지원’, ‘놀이 지원을 위한 유아교사의 역할 이해’, ‘적절한 놀이 지원을 위한 유아놀이 관찰’, ‘유아놀이의 의미 찾기’, ‘유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술’, ‘유아놀이에서 교사의 개입과 참여’, ‘놀이성 구성 요인 알기’, ‘교사 자신의 놀이성 수준 파악하고 지원하기’, ‘다양한 놀이 경험하기’, ‘놀이 지원 경험 나누기’, ‘성찰저널쓰기를 통한 반성적 사고능력 기르기’의 전체 문항이 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, CVR .42 이상으로 요건을 충족시키는 것으로 나타났다. 교육내용으로 적합한 문항의 적합성에 관한 전문가들의 응답 결과는 <표IV-8>과 같다.

<표IV-8> 프로그램 교육내용에 대한 델파이 조사결과

(N=20)

번호	교육내용	2차 결과			3차 결과		
		M	SD	CVR	M	SD	CVR
1	놀이 이론의 이해	4.40	.60	.90	4.40	.68	.80
2	유아놀이의 중요성 및 가치 인식	4.80	.41	1.00	4.80	.41	1.00
3	유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해	4.60	.50	1.00	4.80	.41	1.00
4	유아의 흥미를 반영한 놀이 활동 지원 및 환경 지원	4.70	.47	1.00	4.80	.41	1.00
5	놀이지원을 위한 유아 교사의 역할 이해	4.80	.41	1.00	4.90	.31	1.00
6	적절한 놀이지원을 위한 유아놀이 관찰	4.75	.44	1.00	4.75	.44	1.00
7	유아놀이의 의미 찾기	4.60	.50	1.00	4.70	.47	1.00
8	유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술	4.55	.60	.90	4.80	.52	.90
9	유아놀이에서 교사의 개입과 참여	4.40	.60	.90	4.60	.60	.90
10	놀이성 구성 요인 알기	4.20	.62	.80	4.15	.67	.70
11	교사 자신의 놀이성 수준 파악하고 지원하기	4.25	.64	.80	4.45	.69	.80
12	다양한 놀이 경험하기	4.45	.60	.90	4.70	.47	1.00
13	놀이지원 경험 나누기	4.40	.68	.80	4.65	.49	1.00
14	저널쓰기를 통한 반성적 사고능력 기르기	4.50	.76	.90	4.85	.37	1.00

(3) 프로그램의 교수학습 전개 과정 분석결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 전개 과정은 ‘마음 열기’, ‘이론 이해하기’, ‘놀이 들여다보기’, ‘놀이 흐름 따라가기’, ‘문제 발견하기’, ‘토의하기’, ‘실행하기’, ‘공유하기’, ‘평가하기’, ‘내면화하기’의 모든 문항이 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, CVR .42 이상으로 요건을 충족시키는 것으로 나타났다. 교수학습 전개 과정 문항의 적합성에 관한 전문가들의 응답 결과는 <표IV-9>와 같다.

<표IV-9> 프로그램 교수학습 전개 과정에 대한 델파이 조사결과

(N=20)

번호	교수-학습 단계	2차 결과			3차 결과		
		M	SD	CVR	M	SD	CVR
1	마음 열기	4.35	.67	.80	4.40	.60	.90
2	이론 이해하기	4.50	.61	.90	4.40	.68	.80
3	놀이 들여다보기	4.65	.59	.90	4.85	.37	1.00
4	놀이 흐름 따라가기	4.85	.37	1.00	4.95	.22	1.00
5	문제 발견하기	4.60	.68	.80	4.60	.60	.90
6	토의하기	4.35	.75	.70	4.65	.49	1.00
7	실행하기	4.55	.69	.80	4.80	.41	1.00
8	공유하기	4.75	.44	1.00	4.95	.22	1.00
9	평가하기	4.45	.69	.80	4.35	.75	.70
10	내면화하기	4.50	.61	.90	4.65	.59	.90

(4) 프로그램의 교수학습방법 분석결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습방법은 ‘강의’, ‘발표’, ‘체험하기’, ‘반성적 성찰저널쓰기’, ‘사례 및 동영상 분석’, ‘토론’, ‘워크숍’ 등의 문항이 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, CVR .42 이상으로 요건을 충족시키는 것으로 나타났다. 반면 ‘지도교사의 교수학습방법 참관’은 평균 3.90으로 상대적 중요도가 낮아 요건을 충족시키지 못하는 것으로 나타났다. 교수학습방법에서 적절한 문항으로 적합성에 관한 전문가들의 설문 응답 결과는 <표IV-10>과 같다.

<표IV-10> 프로그램 교수학습방법에 대한 델파이 조사결과

(N=20)

번호	교수전략	2차 결과			3차 결과		
		M	SD	CVR	M	SD	CVR
1	강의	4.05	.76	.50	4.20	.77	.60
2	발표	4.15	.75	.60	4.45	.76	.70
3	체험하기	4.85	.37	1.00	4.80	.41	1.00
4	반성적 저널 쓰기	4.90	.55	.90	4.85	.37	1.00
5	사례 및 동영상 분석	4.60	.60	.90	4.95	.22	1.00
6	토론	4.45	.51	1.00	4.65	.49	1.00
7	워크숍	4.05	.89	.50	4.35	.59	.90
8	지도교사의 교수학습방법 참관	4.25	.72	.70	3.90	.72	.50

(5) 프로그램의 평가방법 분석결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가에 대한 델파이 조사결과 ‘교육만족도 설문’, ‘반성적 성찰 저널’, ‘활동 결과물 평가’, ‘효과성 검증평가’ 전체문항이 평균 4.0 이상, 표준편차 1.00 이하, CVR .42 이상으로 요건을 충족시키는 것으로 나타났다. 프로그램 평가 문항의 적합성에 관한 전문가들의 응답 결과는 <표IV-11>과 같다.

<표IV-11> 프로그램 평가에 대한 델파이 조사결과

(N=20)

번호	교사역할	2차 결과			3차 결과		
		M	SD	CVR	M	SD	CVR
1	교육만족도 설문	4.15	.59	.80	4.40	.60	.90
2	반성적 저널	4.80	.41	1.00	4.90	.31	1.00
3	활동 결과물 평가	4.45	.76	.70	4.50	.61	.90
4	효과성 검증평가	4.35	.75	.70	4.60	.50	1.00

다. 요구도 조사

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발을 위한 요구도 조사결과는 다음과 같다.

1) 요구도 조사결과

가) 프로그램의 기본원리

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 진행할 때 어떠한 점이 고려되었으면 하는지에 대한 응답으로 예비유아교사들은 현장경험을 통해 현장의 다양한 상황을 접하길 원하였고, 의견을 자유롭게 공유할 수 있었으면 좋겠다는 의견을 제시하였다.

" 아이들이 놀이하듯 갈등이 생겼을 때 교사가 어떻게 유아에게 도움을 주고 지원을 해주어야 하는지 눈으로 실제 보고 경험해 볼 수 있었으면 좋겠다."
(예비유아교사 1) 2020. 8. 3.

" 최대한 현장을 많이 접하여 유아들이 무슨 놀이를 하고 어떤 놀이를 선호하는지 관찰할 수 있는 시간이 많았으면 좋겠다." (예비유아교사 17)
2020. 8. 3.

" 유아들이 놀이하듯 모습을 실제 보고 함께 놀이에 참여해보고 싶다. 그러면 유아들을 깊이 알아가는데 큰 도움이 될 것이다." (예비유아교사 6)
2020. 8. 5.

" 프로그램 진행 시 학생의 의견을 반영하여 이루어지면 좋을 것 같다."
(예비유아교사 15)
2020. 8. 4.

“ 의견제시가 자유롭고 교수님과 학생 간의 상호작용이 잘 이루어지면 좋겠다.”
(예비유아교사 16)

2020. 8. 4.

나) 프로그램 목표

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 목표에 관한 질문인 예비유아교사의 놀이교수효능감이 증진된다면 어떤 점에서 의미가 있을지에 대한 응답으로 교사의 역량이 증진되어 유아의 놀이를 이해하고 적절하게 지원하여 유아의 놀이에 긍정적인 영향을 미치는 교사가 되고 싶다는 요구가 높게 나타났다.

“ 교사가 더 많은 놀이지원을 해줄 수 있고 의미 있는 놀이가 진행된다면 놀이 지도에 대한 자신감이 증진될 것으로 생각된다.” (예비유아교사 1)

2020. 8. 3.

“ 유아와의 상호작용이 수월해져서 유아들이 원하는 놀이를 적극 지원해 줄 수 있을 것 같다.” (예비유아교사 19)

2020. 8. 5.

“ 유아들이 놀이상황에서 어떤 부분을 원하고 있는지를 알게 되어 유아들의 발달과 성장에 도움을 줄 수 있을 것이다.” (예비유아교사 15)

2020. 8. 4.

“ 놀이를 관찰하고, 적절한 놀이지원을 통해 확장된 놀이가 진행된다면 더욱 의미 있는 활동과 경험을 도울 수 있다. 그리고 유아관찰을 통해 놀이의 의미를 찾으며 유아들이 더욱 성장할 수 있는 환경을 만들어 줄 수 있을 것이다.” (예비유아교사 16)

2020. 8. 4.

“ 교사의 역량이 증진된다면 유아들의 놀이를 지원하는 방법에 관한 생각이 넓어지며 이러한 점은 유아가 놀이를 더욱 다양하게 할 수 있도록

도와줄 것이다” (예비유아교사 18) 2020. 8. 6.

다) 프로그램 내용

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램에 관한 내용으로 유아를 이해하는 것에 대한 요구가 높게 나타났다.

“ 놀이지원을 위해서는 먼저 유아들을 이해해야 할 것이다. 유아들의 특성에 대해 안다면 유아들의 놀이를 더 많이 이해하고 지원할 수 있을 것이다”
(예비유아교사 13)

2020. 8. 3.

“ 유아들이 어떠한 놀이를 하는지 알 수 있다면 또래별 유아놀이를 이해하고 적절한 개입을 할 수 있을 것 같다.” (예비유아교사 18)

2020. 8. 5.

“ 아이들에게 특별하게 이루어지는 놀이가 무엇인지 알면 유아들의 요구를 빨리 알고 대처할 수 있을 것이다.” (예비유아교사 3)

2020. 8. 4.

또한, 2019개정 누리과정으로 개편되면서 놀이중심교육과정에 대한 이해를 돕는 교육 내용의 필요성을 인식하였다. 특히 놀이중심교육과정을 운영하기 위한 교사의 역할에 대한 염려와 적절한 교수전략에 대해 알고 싶어 하였다.

“ 유아들에게 놀이가 중요하다는 것은 어렵듯이 알지만 놀이중심교육과정 운영을 하기 위해 어떠한 준비를 해야 할지 잘 모르겠다. 놀이지원을 위해 교사는 무엇을 준비하면 좋을지 알고 싶다.” (예비유아교사 20)

2020. 8. 6.

“ 현장에 가게 되었을 때 교사로서 유아들의 놀이를 잘 알고 놀이지도를 잘하는 교사가 되고 싶다. 그러나 어떻게 지도해야 할지 막막하다. 놀이지도방법을 알고 현장에서 활용할 수 있었으면 좋겠다.” (예비유아교사 17)

2020. 8. 4.

“ 유아놀이가 무엇인지 잘 이해할 필요가 있을 것 같다. 그러면 유아놀이지도를 위해 많은 노력을 하게 될 것이라 생각한다. 그리고 놀이를 지도하는 교사의 역할에 대해 알게 된다면 실제 유아들에게 적용하는데 어려움이 덜 하게 될 것이다.”
(예비유아교사 9)

2020.8.5.

“ 먼저 유아들에게 어떻게 다가가고 무슨 말을 어떻게 해야 할지 모르겠다. 자꾸 유아들을 접하여 만나고 놀이를 하다 보면 몸에 익혀질 것이라 생각한다.”
(예비유아교사 10)

2020. 8. 4.

“유아들의 놀이를 가까이에서 본 적이 없다. 놀이관찰을 하며 유아들끼리, 교사와 유아가 어떤 상호작용을 하는지 알고 싶다. 아직은 경험이 부족하여 유아들이 말을 걸어오면 뭐라고 대답해야 할지 긴장된다.” (예비유아교사 17)

2020. 8. 3.

라) 프로그램 교수학습방법

예비유아교사들은 놀이교수효능감증진 프로그램의 교수학습방법으로 유아교육기관의 현장 수업을 선호하였고 시청각 교육 및 사례분석, 토의, 강의 등 다양한 교수학습방법을 제시하였다. 특히 현장 사례 중심의 교육을 통해 놀이지도에 대한 지식과 경험의 폭을 넓히기를 원하였으며 이론을 바탕으로 기관에서의 실제 사례들을 접한 프로그램이 진행되길 바라고 있었다.

“ 유아놀이지도는 실제 유아들과 놀이를 많이 하면 할수록 많이 배우고 알아갈 것 같다. 기관을 직접 방문하여 실제 현장에서 실습을 통해 배울 수 있었으면 좋겠다.” (예비유아교사 12)

2020. 8. 5.

“ 유아들의 놀이에 참여해보고 유아들이 무엇을 원하고 또 무슨 놀이를 하는지 관찰할 수 있는 수업이면 좋겠다.” (예비유아교사 13)

2020. 8. 3.

" 놀이사례를 통해 놀이가 현장에서는 어떻게 이루어지고 교사가 어떤 지원을 해주고 있는지 분석하는 연습이 이루어진다면 경험의 폭이 더욱 넓어질 것 같다.
다양한 상황에서의 사례를 경험해보고 싶다. (예비유아교사 11)

2020. 8. 5.

" 학습을 하며 느낀 점이나 배우게 된 점을 토의를 통해 서로 나누면 각자의 경험을 통한 많은 정보를 얻을 수 있을 것 같다." (예비유아교사 14)

2020. 8. 5.

" 강의를 듣고 사례나 영상을 통해 수업이 이루어지면 더 쉽게 이해할 수 있을 것 같다." (예비유아교사 20)

2020. 8. 6.

마) 프로그램 평가

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가방법에 대해서는 설문지 평가 방식에 대한 요구가 높게 나타났다.

" 수업이 끝나면 그날 수업에 대한 한 줄 쓰기를 통해 느낌을 서로 나누어도 좋을 것 같다." (예비유아교사 15)

2020. 8. 4.

" 간단히 설문방식으로 활동 평가가 이루어졌으면 좋겠다."
(예비유아교사 17)

2020. 8. 4.

" 활동이 마무리 될 때 함께 모여서 생각을 공유하고 궁금한 사항에 대해 개별평가도 이루어지면 도움이 될 것 같다." (예비유아교사 19)

2020. 8. 5.

라. 학습자 분석

학습자 분석은 연구대상의 특성을 분석하는 단계로 학습자의 학습양식, 동기나 태도 등 학습 배경을 파악하고 프로그램의 구성과 프로그램 운영 시 유의해야 할 사항을 확인하여 학습자에게 적절한 교육방법을 구안하기 위한 과정이다. 프로그램 개발을 위한 학습자 분석은 다음과 같다. 연구 참여자인 학습자들은 제주특별자치도 J시 3년제 유아교육과 2학년 학생으로 1학년 2학기에 전공으로 이루어지는 「놀이지도」 교과목을 이수하였다. 이들은 유아교사 자격취득을 위해 현장 실무능력을 기르기 위한 보육실습과 유아교육 실습에 앞서 부속기관인 J유치원에서 「유치원 현장이해」의 교과목 이수과 교육봉사 60시간 수행을 앞두고 있다. 이에 학습자들은 현장에 나갈 수 있다는 기대와 설레임을 갖고 있었지만 한편 낯선 기관에서의 교육 및 봉사활동에 대한 두려움을 표현하기도 하였다.

선행연구 결과에 의하면 예비유아교사들이 현장실습에 다양한 어려움을 호소하고 있음을 알 수 있다. 김가운(2018)은 예비유아교사들은 유아교육의 특수성, 낮은 연령의 유아를 교육대상으로 한다는 점, 학부모의 요구와 기대, 유아교육 기관의 설립형태에 따른 근무환경에 대한 직무수행에 어려움을 느끼고 있음을 밝혔다. 염지숙(2000)은 예비교사들이 유아들과의 상호작용을 짐작하여 수업을 계획하고 진행하지만 예측 불허한 반응을 보이는 유아들에 대한 어려움이 있음을 보고하였다. 황은희(2007)는 유아들의 행동특성 이해에 대한 어려움과 개별적 특성에 맞추어 활동을 지도해야 하는 어려움이 있다고 밝혔다. 이정미(2003)는 현장실습에서 예비교사들은 심리적인 두려움, 유아지도와 활동 진행의 어려움을 느낀다고 강조하였다.

위의 내용을 통해 예비유아교사들은 이론과 실제의 차이에 대한 어려움, 현장에서의 유아지도와 활동 지도의 어려움, 낯선 환경에서의 심리적인 두려움을 느끼고 있음을 알 수 있다.

본 연구의 학습자들은 1학년 「놀이지도」 교과목의 이수를 통해 놀이지도 이론과 놀이지도 실제에 안내된 생활주제의 흥미 영역 활동들을 참고하여 대입해보는 경험이 있다. 다소 정형화된 틀에서 놀이지도안을 계획하고, 계획된 교수학습안에 따라 또래 동기 학생들을 대상으로 모의 수업을 해보는 경험은 ‘유아중심’, ‘놀이중심’을 강조하는 2019 개정 누리과정의 방향성이 달라졌음을 고려할 때 개선되어야 할 부분이다. 계획된 내용

에 따라 동기 학생들과 역할을 나누어 이루어지는 모의 수업은 현장에서 일어나는 다양한 돌발 상황이나 실제적인 지식과 기술을 익히는데 제한이 있기 때문이다.

최근 개정된 2019 개정 누리과정에서는 유아교사들의 책무성이 강조되어 유아교사들이 수업과 활동을 계획하고 주도하기보다 유아 중심의 놀이를 이해하고 놀이를 통한 배움이 이루어질 수 있도록 지원하는 역할이 강조된다. 이소영(2020)의 연구에서도 기존의 누리과정이 2019 개정 누리과정으로 개편되면서 놀이지도 교재의 구성에 관한 연구가 질적으로 이루어져야 함을 주장하였다. 특히 놀이지도의 실제편 활동에서 예비유아교사들로 하여금 창의적인 사고를 활용할 수 있도록 방향성이 제시되어야 하며 잃어버린 중심을 되살리고 스스로 놀이해보는 경험을 통해 삶 속에서 놀이를 직접 해볼 수 있도록 구성되어야 함을 강조하였다.

이러한 이유로 놀이체험이나 놀이지원 경험이 부족한 예비유아교사들에게 놀이 과정에서 나타나는 예측하기 어려운 상황에 대한 경험과 놀이지원에 대한 유연한 판단의 경험이 필요하다고 분석되었다. 이에 따라 「놀이지도」의 교과목 수업시간을 통해 예비유아교사들이 유아교육 기관에서 적용 가능한 현장 중심의 놀이를 체험해보고 체득하게 된다면 놀이교수효능의 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대를 증진 시킬 수 있을 것으로 사료된다.

본 연구에 참여한 예비유아교사인 학습자들은 「유치원 현장이해」의 교과목 이수를 위해 재학 중인 학교에 연결된 부속기관을 매주 금요일에 방문하게 되었고 이 시간을 통해 놀이교수효능감 증진 프로그램을 수행하였다.

마. 환경분석

프로그램 개발을 위한 학습자 수업환경은 다음과 같이 분석되었다. 학습자들은 「유치원 현장이해」의 교과목 이수와 60시간의 교육 봉사활동 수행을 앞두고 있다. 이를 위해 학습자가 재학 중인 대학교 부속유치원에서 유치원 현장이해의 교과목 수업과 교육 봉사활동이 9월 11일부터 12월 18일까지 매주 금요일 주 1회씩 계획되었다. 본 연구자는 해당 유치원에 재직 중인 현장 실무자로 「유치원 현장이해」 교과목 수업을 맡게 되었다. 따라서 학습자가 방문하게 될 기관의 전반적인 운영에 대해 학습자와 의사소통할 수 있는 장점이 있다. 이는 학습자들인 예비유아교사의 현장실무능력을 기르기 위한

현장 학습환경이 충분히 마련되었다고 할 수 있다.

코로나19 감염병 상황으로 인해 비대면 수업이나 학습자들이 방문하게 될 유아교육기관의 섭외가 어려울 시 학습자들이 현장경험에 제약이 있으므로 이를 대비하여 학습자가 장소에 제한 없이 학습이 이루어지도록 인터넷과 같은 컴퓨터 매개 통신으로 구축된 정보화 환경 구축이 필요하다. 학습자들의 정보화 환경을 분석해 본 결과 학습자들은 스마트폰 또는 태블릿 컴퓨터를 보유하고 있었으며 가정에서는 인터넷이 연결되는 컴퓨터나 노트북을 보유하고 있었다. 따라서 현장접근이 어려울 경우를 대비하여 학습자와 연구자의 상호작용이 원활하게 이루어질 수 있도록 실시간 줌(Zoom)을 이용한 가상 강의를 환경을 구축하였으며 현장의 활동을 간접적으로 경험해볼 수 있도록 교육현장에서 유아놀이를 촬영한 동영상 자료 및 유아놀이 사례분석을 위한 자료를 준비하였다. 실시간 학습에 참여하지 못하는 학생들의 맞춤형 학습 지원을 위해 강의 영상자료를 온라인 학사종합정보시스템 e-강의실에 탑재하여 반복하여 학습할 수 있는 환경을 마련하였다. 이를 통해 학습자의 동기를 촉진하고 적극적인 참여가 이루어질 수 있는 학습환경을 구축할 수 있었다. 학교에서의 학습실을 분석해 본 결과 유아교육기관과 같은 체험식의 활동을 위한 모의 수업실습실과 놀이지원 자료를 만들어 볼 수 있는 교수매체 제작실이 갖추어져 있어 놀이지원을 위한 공간 및 자료 제작 활동에 대해 제약이 없었고 그 외 스마트 강의실 및 수업 활동 분석실이 마련되어 있어 수업 사례분석 활동이 원활히 이루어질 수 있는 환경이었다.

바. 과제분석

과제분석이란 교육목적을 달성하는데 필요한 지식, 기능, 태도 등을 파악하고 과제의 주요 내용을 분석하는 과정으로 다음 단계인 프로그램의 활동내용을 구성하는 토대를 마련해준다. 놀이에 대한 교수효능감은 놀이를 현장에 적용하는 유아교사의 실천적 지식과 기술을 반영하게 하므로 예비유아교사가 갖게 되는 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대감을 증진 시킬 수 있는 내용으로 구성되어야 할 것이다. 따라서 놀이가 유아들의 발달과 학습에 중요한 역할을 하고 놀이에 대한 교사의 신념과 태도가 유아의 놀이 행동에 중요한 역할을 한다는 인식을 포함하는 내용으로 구성하였다. 과제분석 결과의 내용은 <표IV-12>와 같다.

<표Ⅳ-12> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 구성내용

영역	프로그램 구성 내용
지식	유아놀이 이해 및 유아놀이의 중요성 인식 유아놀이의 교육적 가치 인식
기능	유아놀이지원을 위한 유아-교사의 상호작용 기술능력 증진 긍정적인 교육적 신념을 갖춘 놀이교수 역량 기르기 유아교사의 자신감 및 자아존중감 향상
태도	전문적 자질함양을 통한 놀이지원 실천

2. 프로그램 설계

가. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안 구성

설계(Design) 단계에서는 분석결과를 바탕으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 프로그램의 평가방법 등의 프로그램 교수전략을 도출하여 유아교육학계 전문가 4인(유아교육과 전공 교수), 유아교육 현장전문가 6인(원장, 원감)으로부터 프로그램의 타당도를 검증받고 수정·보완하여 프로그램의 시안을 구성하였다. 또한, 프로그램의 수행목표를 명세화하여 진술했으며, 프로그램의 효과검증을 위해 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 평가 척도를 선정하여 평가의 과정을 거쳤다.

1) 교육목적 및 목표

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적은 예비유아교사들이 현장에 나갔을 때 유아들의 놀이를 확장 시키고 증진 시킬 수 있는 교수역량인 놀이교

수효능감을 증진하는 것이다. 교육목적에 대한 목표를 설정하기 위해 놀이교수효능감, 예비유아교사교육 프로그램과 관련된 국내·외 학회지의 학술논문, 국내·외 학위논문, 단행본, 출판도서, 연수자료 등의 문헌고찰과 전문가 집단의 델파이 조사, 예비유아교사의 요구도 조사를 통해 프로그램에서 요구하는 필수요소를 분석하였다. 프로그램을 위해 설정한 교육목표를 살펴보면 <표IV-13>과 같다.

<표IV-13> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표

연구방법	목표
문헌연구	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 놀이의 필요성에 대해 이해한다. · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 유아교사의 자신감, 신념체계, 직업의식을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술 증진시킨다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이교수효능감 능력을 향상시킨다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다.
델파이 조사	<ul style="list-style-type: none"> · 유아의 놀이이해 및 놀이의 중요성을 인식한다. · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 예비유아교사가 유아놀이에 대한 흥미, 성취동기를 이해한다. · 놀이와 배움의 의미를 알고 예비교사의 놀이지원능력을 향상시킨다. · 관찰기록을 통한 연구 자세를 갖는다. · 유아의 놀이교수를 하기 위한 자신감을 갖는다. · 유아교사 스스로의 셀프장학을 실천하고 놀이교수에 대한 긍정적인 기대감을 형성한다. · 유아교사의 전문적 자질을 함양한다. · 놀이중심교육과정의 운영을 위한 교사의 놀이교수역량을 증진시킨다.
요구도 조사	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해한다. · 유아의 놀이를 적절하게 지원할 수 있는 능력을 기른다. · 유아놀이에 긍정적 영향을 미치는 놀이지도 역량을 증진시킨다.



예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교육목표	
<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 중요성을 인식한다. · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 유아놀이지원을 위한 유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진 시킨다. · 유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다. 	

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목표는 다음과 같이 도출되었다.

첫째, 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 중요성을 인식한다.

둘째, 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.

셋째, 유아놀이지원을 위한 유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진 시킨다.

넷째, 유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다.

다섯째, 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다.

여섯째, 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.

본 프로그램의 교육목표는 분석단계에서 이루어진 문헌고찰, 전문가 집단의 델파이 조사, 예비 유아교사의 요구도 조사결과를 토대로 예비유아교사가 갖추어야 할 지식, 능력과 태도를 중심으로 선정하였다.

첫째, 지식과 관련한 교육목표로 주제와 관련된 교육학적 지식, 주제의 중요성 인식에 관한 내용선정을 위해 ‘유아놀이를 이해하고 유아놀이의 중요성을 인식한다.’, ‘유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.’로 선정하였다. 둘째, 기능에 대한 교육목표는 ‘유아놀이지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진 시킨다.’, ‘유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다.’, ‘긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다.’로 선정하였으며 위 목표는 예비유아교사들의 놀이교수 지원방법에 따른 기술과 지도능력 증진에 대한 요구를 반영하여 선정하였다. 셋째, 태도에 대한 교육목표는 ‘유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.’로 선정하였다. 위의 목표는 문헌고찰 및 전문가 델파이 조사와 요구조사에서 교사가 갖게 되는 긍정적인 교육신념이 놀이에 대한 자신감을 형성하고 놀이에 대한 교수 행동에 영향을 미치는 요소로 작용한다는 점을 반영하여 선정하였다.

가) 수행목표 명세화

본 프로그램의 교육목표는 예비유아교사가 놀이지원을 위해 갖추어야 할 지식, 능력 및 태도를 중점적으로 고려하여 선정하였으며, 6가지의 수행목표가 있고 그에 따라 세부항목의 목표를 구분하여 15가지 항목으로 제시하였다. 프로그램을 위해 설정한 수행

목표의 세부내용을 살펴보면 <표IV-14>와 같다.

<표IV-14> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 수행목표

영역	목표	구체적인 수행목표
지식	유아놀이를 이해하고 유아놀이의 중요성을 인식한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이의 개념을 이해한다. · 발달단계에 따른 유아의 놀이를 이해한다.
	유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 이론을 이해하고 유아놀이의 중요성과 가치를 인식한다. · 손끝놀이의 교육적 가치를 이해하고 체험을 통해 손끝놀이를 경험한다.
기능	유아놀이지원을 위한 유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> · 유아-교사 상호작용의 중요성을 인식한다. · 유아-교사 상호작용 기술 및 교사의 역할을 이해한다.
	유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다.	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이성의 개념을 이해하고 나의 놀이성에 대해 관심을 갖는다. · 놀이지원 계획에 따른 놀이지도의 경험을 통해 긍정적인 자신감을 증진시킨다.
	긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다.	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다. · 유아교육 현장에서 실제 적용할 수 있는 놀이지원 계획서를 작성할 수 있다.
태도	유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할을 이해한다. · 유아놀이를 위한 좋은 놀이환경과 놀이의 가치를 높이는 놀잇감에 대해 안다. · 유아놀이지원을 위한 관찰기록 능력을 기른다. · 놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다. · 유아놀이활동 참여를 통해 유아 교사의 놀이지원을 실천할 수 있다.

2) 교육내용

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용은 프로그램의 교육목적 및 목표를 기준으로 선정하였다. 프로그램을 위해 선정한 교육내용을 살펴보면 <표IV-15>와 같다.

<표Ⅳ-15> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용

연구방법	교육내용
문헌 연구	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이의 이해 · 유아놀이의 중요성 및 가치 알기 · 연령별 놀이와 발달 · 놀이지도의 인식 · 놀이 지원을 위한 유아-교사와의 상호작용 기술 · 유아교사의 놀이성 이해 · 유아놀이 지원을 위한 관찰방법 · 유아놀이 지원을 위한 교사의 역할 · 놀이교수효능감의 이해 · 놀이교수효능감의 개념
	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 이론의 이해 · 유아놀이의 중요성 및 가치 인식 · 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해 · 유아의 흥미를 반영한 놀이 활동 지원 및 환경 지원 · 놀이 지원을 위한 유아 교사의 역할 이해 · 적절한 놀이 지원을 위한 유아놀이 관찰
텔파이 조사	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이의 의미 찾기 · 유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술 · 유아놀이에서 교사의 개입과 참여 · 놀이성 구성 요인 알기 · 교사 자신의 놀이성 수준 파악하고 지원하기 · 다양한 놀이 경험하기 · 놀이 지원 경험 나누기 · 저널쓰기를 통한 반성적 사고능력 기르기
요구도 조사	<ul style="list-style-type: none"> · 유아 이해하기 · 놀이 지원을 위한 교사의 역할 및 교수전략 알기
↓	
예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용	
	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이의 이해 · 유아놀이의 중요성 및 가치 알기 · 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해 · 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(교사의 개입과 참여) · 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(공간, 시간, 환경) · 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술) · 유아교사의 놀이성 이해 · 유아놀이 지원을 위한 관찰방법 · 유아놀이의 의미 찾기

제 놀이를 들여다보거나 놀이에 참여하는 과정이 포함된다. 이 단계에서는 문헌고찰과 전문가 델파이 조사, 예비유아교사의 요구도 조사의 내용을 바탕으로 놀이교수효능감 증진에 대한 지식을 증진 시키고 놀이지도 지원 능력을 증진하는 적합한 교수학습 방법을 활용하여 학습방침을 제시하고 수행 능력을 기를 수 있도록 하였다.

셋째, 내면화하기 단계에서는 수행 결과에 대한 평가 및 자기반성에 대한 평가가 이루어지는 단계이다. 특히 수행 행동 이후 프로그램 운영자와 학습자, 또는 학습자와 학습자 간의 피드백이 활발하게 이루어질 수 있도록 허용적이고 개방적인 환경이 형성되도록 하였다.

나) 교수학습 방법

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 방법의 구체적인 과정과 결과를 살펴보면 <표IV-17>과 같다.

<표IV-17> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 방법

연구방법	교수학습 방법
문헌연구	강의, 토의, 사례분석, 체험하기, 동영상 분석, 발표, 워크샵, 성찰저널쓰기
델파이조사	강의, 발표, 체험하기, 반성적 성찰저널쓰기, 사례 및 동영상 분석, 토론, 워크숍, 지도교사의 교수학습 방법 참관
요구도 조사	유아교육기관의 현장 수업, 시청각교육, 사례분석, 토의, 강의, 관찰

↓

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 방법	
강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 저널 쓰기, 사례분석, 워크샵, 교수학습 방법 참관	

예비유아교사교육 프로그램의 교수학습방법은 강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 성찰저널쓰기 등이다. 본 프로그램의 교수학습 방법은 문헌고찰, 전문가 델파이 조사와 요구분석 결과를 반영하여 선정하였다.

첫째, 놀이교수효능감 증진을 위한 놀이 관련 이론은 학습 내용을 효과적으로 전달할 수 있는 강의법으로 선정하였으며, 학습자의 참여를 충분히 촉진할 수 있도록 다양한 교수학습전략을 활용하였다.

둘째, 현장에서 일어날 수 있는 놀이 사례를 분석하고 유아교육 기관에서 유아들과의 놀이에 참여하며 일어났던 경험을 발표하고 공유하며, 문제 상황에 대한 해결법, 놀이지원을 위한 아이디어 공유 등을 토의하며 해결방안을 고민하였다.

셋째, 예비유아교사의 유아놀이지원을 위해 유아와 유아놀이를 이해하는 데 도움을 줄 수 있는 ‘현장 체험을 통한 관찰’, ‘유아놀이 장면 동영상 시청’을 프로그램의 교수학습 방법으로 선정하였다.

넷째, 연수를 통한 ‘워크샵’을 프로그램의 교수학습 방법으로 선정하였으며 현장에서 놀이자료지원을 위해 필요한 교구를 제작하거나 현장에서 실행할 수 있는 놀이를 배워보는 기회로 활용하였다.

4) 평가 방법

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 효과성을 검증하기 위해 사전·사후 검사결과를 분석하였다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가방법을 선정하고자 문헌고찰, 전문가 그룹의 델파이 조사, 예비유아교사의 요구도 조사결과를 반영하였다. 구체적 과정과 결과를 살펴보면 <표IV-18>과 같다.

<표IV-18> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가 방법

연구방법	평가 방법
문헌연구	검사도구를 이용한 프로그램 효과검증, 회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 최종 만족도 조사 설문지, 반성적 성찰저널
델파이조사	교육만족도 설문, 반성적 성찰저널, 활동 결과물 평가, 효과성 검증평가
요구도 조사	설문지, 면담, 성찰저널쓰기

↓

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가 방법	
효과검증	검사도구를 이용한 프로그램 효과검증
프로그램 평가	회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 만족도 조사 설문지 반성적 성찰저널쓰기

평가는 학습자의 학습 내용 이해정도와 행동발달 정도를 교육목표에 비추어 측정하고 판단하는 것이다. 박정환(2001)은 올바른 교육평가의 수행을 위해서는 학습의 결과뿐만

아니라 학습자의 학습활동 과정도 동시에 평가되어야 한다고 강조하였다. 따라서 본 프로그램에서는 수업 과정에서 수업내용에 대한 학습자의 이해도를 파악하기 위해 형성평가를 하였고 수업이 끝난 후 프로그램의 일반화 가능성을 위한 효과성을 평가하는 총괄평가를 하였다.

본 연구에서는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 15회기 동안 수행하는 과정에서 프로그램의 효과성 검증을 위해 놀이교수효능감 검사 도구를 활용하여 평가하였다. 검사 도구는 신은수, 유영의, 박현경(2004)이 개발한 척도를 사용하였으며 수업 과정에서 회기 활동을 마무리하면서 참여자의 생각과 느낌을 공유하고 회기별 프로그램의 만족도를 파악하였다. 평가 방법은 다음과 같다.

첫째, 프로그램의 효과를 알아보기 위해 놀이교수효능감 검사 도구를 사용해 놀이교수효능감 검사를 하였다.

둘째, 프로그램의 평가 방법은 설문지와 성찰저널쓰기로 선정하였다. 회기 종료 후 프로그램 만족도 평가를 수행하였고, 프로그램 참여 전과 후 놀이이해, 놀이지원에 관한 관심, 실행에 관한 인식의 변화를 알아보는 성찰저널쓰기를 수행하였다. 프로그램 적용 후 만족도 평가를 통해 프로그램의 적합성과 타당도를 검증하였다.

5) 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안

프로그램의 시안을 개발하기 위해 필수적으로 포함되어야 하는 요소를 선정하여 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 설계를 진행하고자 하였다. 프로그램의 시안은 <표IV-19>와 같다.

<표IV-19> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 시안

목적	예비유아교사의 놀이교수효능감 함양								
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 중요성을 인식한다. · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다. · 유아놀이지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진 시킨다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다. 								
교육 내용	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 유아놀이의 이해 ◎ 유아놀이의 중요성 및 가치 알기 ◎ 유아의 발달적 특성에 따른 놀이 이해 ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(교사의 개입과 참여) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(공간, 시간, 환경) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술) ◎ 유아교사의 놀이성 이해 ◎ 유아놀이지원을 위한 관찰방법 ◎ 유아놀이의 의미 찾기 								
교수 전략	교수 학습 전개 과정	<table border="1" style="width: 100%;"> <thead> <tr> <th style="width: 33%;">마음열기</th> <th style="width: 33%;">알아가기</th> <th style="width: 33%;">내면화하기</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 </td> <td style="vertical-align: top;"> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 </td> </tr> </tbody> </table>	마음열기	알아가기	내면화하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실행에 대한 내용 공유 ◎ 발표내용에 대한 피드백 ◎ 자기성찰하기
		마음열기	알아가기	내면화하기					
<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 							

| | 교수 학습 방법 | 강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 저널 쓰기, 사례분석, 워크샵 | |
| 평가 | - ◎ 효과검증 : 검사 도구를 이용한 프로그램 효과검증 - ◎ 프로그램 평가: 회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 만족도 조사 설문지, 반성적 성찰저널쓰기 | | |

나. 전문가 내용 타당도 검증

1) 전문가 내용 타당도 검증결과

본 프로그램 시안의 내용 타당도를 검증하기 위해 실시한 전문가 내용 타당도 검증결과는 <표IV-20>과 같다.

<표IV-20> 프로그램 시안 전문가 내용 타당도 검증결과

문항(번)	내용	평균(M)
1	• 전체 프로그램 구성의 타당성	4.50
2	• 프로그램 시안 목표의 타당성	4.50
3	• 프로그램 시안 교육내용의 타당성	4.60
4	• 프로그램 시안 교수학습 전개 과정의 타당성	4.60
5	• 프로그램 시안 교수학습방법의 타당성	4.50
6	• 프로그램 시안 평가의 타당성	4.40
합계		4.51

본 프로그램 시안에 대한 전문가 내용 타당도 검증결과, 각 항목에 대한 전체 타당도 평균은 4.51로 나타났고, 전체문항에 대한 평균값이 4.0 이상으로 안정된 값을 나타내었다. 그 외 항목별 수정·보완사항에 대해 제안한 전문가 의견의 반영사항은 다음과 같다.

가) 프로그램의 교육목적과 목표

전문가 내용 타당도 검증결과 프로그램의 교육목적인 ‘예비유아교사의 놀이교수효능감 함양’에서 ‘함양’을 ‘증진’으로 수정할 필요가 있다는 의견이 있었다. 증진이라는 의미는 ‘더하여 좋아지게 된다’는 뜻으로 본 프로그램의 참여를 통해 놀이교수효능감을 기르고 증진하여 좋아지게 한다는 목적설정이 적절하다고 여겨져 의견을 반영하였다.

프로그램의 교육목표 중 중복되는 표현과 유사한 의미의 목표에 대한 수정이 필요하다는 의견이 있었다. 유아놀이의 중요성과 가치는 의미가 중복되는 목표로 중요성을 가치에 포함하여 수정하고 ‘유아교사의 자신감 및 자아존중감’ 과 ‘유아-교사의 상호작용

기술능력'은 '유아놀이지원을 위한 전문적 자질'에 포함되는 목표로 삭제하였다.

전문가 타당도 결과를 반영하여 프로그램 시안의 교육목적 및 목표를 수정한 결과는 [그림IV-1]과 같다.

<수정 전>		<수정 후>	
예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 교육목적 및 목표		예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 교육목적 및 목표	
목적	예비유아교사의 놀이교수효능감 <u>함양</u>	목적	예비유아교사의 놀이교수효능감 <u>증진</u>
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 <u>유아놀이의 중요성을 인식한다,</u> · 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · <u>유아교사의 자신감 및 자아존중감을 향상시킨다.</u> · <u>유아놀이지원을 위한 영유아-교사의 상호작용 기술능력을 증진 시킨다.</u> · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이 지원에 대한 놀이교수 역량을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다. 	목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이 지원에 대한 놀이교수역량을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.

[그림IV-1] 수정 전·후의 프로그램 교육목적과 목표

나) 프로그램의 교수학습 전개 과정

전문가 내용 타당도 검증결과 프로그램의 교수학습 전개 과정의 내면화 단계에서는 알아가기 단계에서 이루어진 교육 활동에 대한 정리가 이루어진다. 이를 위해 차시 회기 예고를 통해 다음 회기 활동의 관심과 기대감을 형성할 수 있도록 회기 예고를 추가하면 좋겠다는 의견이 제시되었다. 따라서 내면화하기 단계에 활동을 마무리하며 '활동 정리 및 다음 회기 예고'의 내용을 포함하였다. 전문가 타당도 결과를 반영하여 프로그램 시안의 교수학습 전개 과정을 수정한 결과는 [그림IV-2]와 같다.

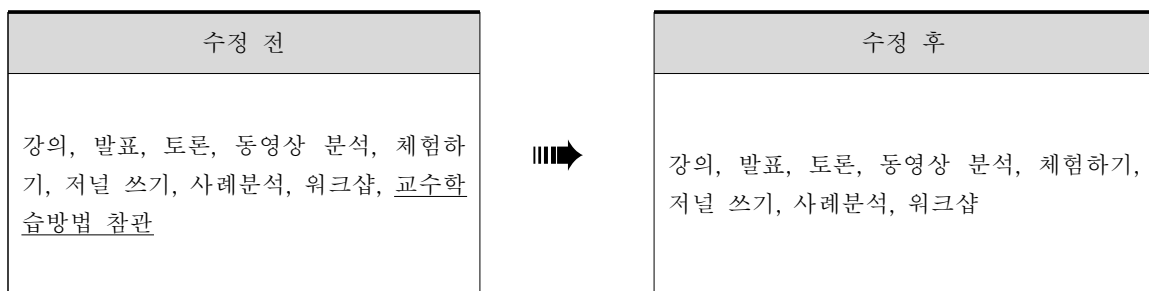


[그림IV-2] 수정 전·후의 프로그램의 교수학습 전개 과정

다) 프로그램의 교수학습 방법

전문가 내용 타당도 검증결과 프로그램의 교수학습 방법 중 ‘교수학습 방법 참관’은 ‘체험하기’의 방법에 포함되는 내용이므로 삭제해야 한다는 의견이 제시되었다. 현장에서 체험하기를 통해 유아들과 함께 놀이에 참여하며 유아들의 놀이를 지원하는 교사의 놀이교수 방법을 관찰할 수 있으므로 프로그램의 교수학습 방법에서 삭제하였다.

전문가 타당도 결과를 반영하여 프로그램 시안의 교수학습 방법을 수정한 결과는 [그림IV-3]과 같다.



[그림IV-3] 수정 전·후의 프로그램 교수학습 방법

다. 프로그램 시안 수정안

전문가 집단의 내용 타당도 검증결과를 반영한 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안 수정안은 <표IV-21>과 같다.

<표IV-21> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 시안 수정안

목적	예비유아교사의 놀이교수효능감 증진								
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다. · 유아놀이 지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이 지원을 실천한다. 								
교육 내용	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 유아놀이의 이해 ◎ 유아놀이의 중요성 및 가치 알기 ◎ 유아의 발달적 특성에 따른 놀이 이해 ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(교사의 개입과 참여) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(공간, 시간, 환경) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술) ◎ 유아교사의 놀이성 이해 ◎ 유아놀이 지원을 위한 관찰방법 ◎ 유아놀이의 의미 찾기 								
교수 전략	교수 학습 전개 과정	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 25%;">마음열기</th> <th style="width: 40%;">알아가기</th> <th style="width: 35%;">내면화하기</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이 이해 및 관찰방법 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 </td> </tr> </tbody> </table>	마음열기	알아가기	내면화하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실행 내용 공유 ◎ 발표내용 피드백 ◎ 자기성찰하기 ◎ 활동 정리 및 다음 회기 예고
	마음열기	알아가기	내면화하기						
<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 							

 교수 학습 방법 | 강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 저널 쓰기, 사례분석, 워크샵 || 평가 | - ◎ 효과검증 : 검사도구를 이용한 프로그램 효과검증 - ◎ 프로그램 평가 : 회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 만족도 조사 설문지, 반성적 성찰저널쓰기 | | |

3. 프로그램 개발

개발(Development)단계에서는 분석 및 설계단계에서 제작된 설계명세서에 따라 교수 자료를 개발하고 제작하는 단계이다. 본 연구에서는 분석 및 설계에서 도출된 내용에 따라 교육목표를 성취하기 위해 각 활동에서 요구되는 교수 자료인 프레젠테이션(PPT), 시청각 영상자료, 유아놀이지도 사례자료를 포함하여 교수학습자료 및 교수학습지도안과 평가도구를 개발하였다.

가. 교수학습 자료 개발

교육프로그램에서 사용하게 될 교수학습 자료는 프레젠테이션(PPT), 동영상, 현장의 사례자료들을 수업 자료에 활용하였다. 연구자는 수업의 핵심개념 이해를 돕기 위해 프레젠테이션(PPT) 자료를 만들었고 EBS 클립뱅크나 유튜브 영상 등 수업과 관련하여 기존에 제작된 영상들을 선정하여 주제 관련 이론 자료를 제공하여 학습자들의 이해를 도왔다. 또한, 현장의 사실감을 전하기 위해 현장 유아들이 놀이하는 모습을 담은 놀이 영상 및 놀이 흐름이 담긴 놀이 사례자료집을 제작하여 놀이 분석자료로 활용하였다. 특히 만 3세, 만 4세, 만 5세 아동의 연령별 놀이의 사례를 제시하는 놀이 영상자료와 사례자료를 제작하여 연령별 놀이의 차이를 비교하도록 하였다. 더불어 놀이지원에 대한 계획서 활동지를 개발하여 수업에 사용하였다. 코로나19 상황으로 인한 비대면 수업 시에는 줌(Zoom)을 이용한 화상 강의 및 온라인 학습자관리시스템의 e-강의실 과제물 게시판을 활용하여 준비된 자료를 공유하였다. 놀이교수효능감 증진을 위해 예비유아교사교육에 활용한 교수학습 자료는 <표IV-22>와 같이 제시하였다.


<표IV-22> 놀이교수효능감 증진을 위해 예비유아교사교육에 활용한 교수학습 자료

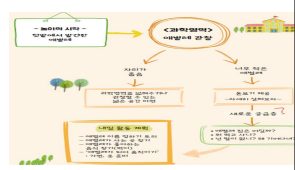

회기	주제 및 내용	교수학습 자료
1회기	◎ 프로그램의 이해 - 프로그램 소개 및 오리엔테이션	관련 PPT
2회기	◎ 유아놀이의 이해 - 유아놀이의 개념 이해 - 유아가 말하는 놀이의 요인	관련 PPT, 유아놀이 동영상, 유아들의 놀이모습이 담긴 사진
3회기	◎ 유아놀이의 중요성 - 놀이 이론의 이해 - 유아놀이의 중요성 및 가치 이해	관련 PPT, EBS유아학교 '놀이는 밥이다' 동영상 자료 유아놀이 동영상
4회기	◎ 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해	관련 PPT, EBS 공감 '인간관계의 뿌리'
5회기	◎ 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할 - 놀이에서의 교사의 역할 - 교사의 개입과 참여	관련 PPT
6회기	◎ 좋은 놀이환경의 특성과 놀잇감 - 좋은 놀이환경의 특성 - 놀이의 가치를 높이는 놀잇감	관련 PPT, 유아놀이 동영상, 현장체험
7회기	◎ 유아놀이 들여다보기 - 무엇을 들여다 보아야 할까? - 무엇을 알 수 있을까?	관련 PPT, 현장체험
8회기	◎ 유아놀이 기록하기 - 놀이기록의 중요성 알기 - 놀이 속 배움의 의미 찾기 - 놀이기록의 방법 ◎ 유아놀이 사례 분석하기 - 놀이지원 및 놀이 의미 찾기	관련 PPT, 현장체험, 놀이사례분석
9회기	◎ 유아놀이 참여하기 - 유아 체험활동에 참여하며 교사의 지원 역할 이해하기	관련 PPT, 현장체험
10회기	◎ 놀이성 이해하기 - 놀이성의 개념 이해, 자신의 놀이성 파악하기	관련 PPT, 현장체험, 놀이성 검사지
11회기	◎ 교사 - 유아의 상호작용 - 교사-유아의 상호작용의 중요성 알기 - 상호작용의 기술 및 교사의 역할 알기	관련 PPT, 현장체험, 교사-유아 상호작용을 기술이해를 위한 상황에 따른 사례
12회기	◎ 손끝놀이 경험하기 - 손끝놀이 교육적 가치 이해하기 - 실뜨기 놀이 체험하기 ◎ 유아놀이의 관찰과 놀이의 의미 찾기	관련 PPT, 현장체험, 실뜨기 동영상, 실뜨기 놀이방법 안내자료, 실뜨기 실
13회기	◎ 유아놀이 사례 분석하기 - 놀이지원 및 놀이 의미 찾기 ◎ 유아놀이지원 계획하기 - 유아놀이지원 계획서 작성하기	관련 PPT, 현장체험, 놀이사례분석자료, 놀이지원 계획서
14회기	◎ 유아놀이지원하기 - 놀이지원 계획에 대한 놀이 실제 지원하기	현장체험, 놀이지원 계획서
15회기	◎ 프로그램 종료 및 소감 공유 - 유아놀이의 인식변화 공유하기 - 프로그램 참여 만족도 평가	동영상

나. 교수학습 과정안 개발

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교수학습 과정안 개발의 예시 자료로 ‘유아놀이 기록하기 및 유아놀이 사례 분석하기’의 교수학습지도안을 안내하면 <표IV-23>과 같다.

<표IV-23> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교수학습 과정안

교육주제	유아놀이 기록하기/ 유아놀이 사례 분석하기		교수-학습방법	강의, 사례분석 발표
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 기록의 중요성 알기 · 놀이 기록의 방법 알기 · 놀이 속 배움의 의미 찾기 · 유아놀이 사례 분석하기 		장소	유치원
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이 관찰기록 능력을 기른다 · 놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다. 			
활동과정	교수내용			자료
전 개 과	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		관련 PPT
	알아가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이 들여다보기에 대한 교사들의 이야기 사례를 살펴본다. - 현장에 있는 교사들의 놀이관찰에 대한 어려움을 생각해보고 예시자료를 소개한다.  <ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들의 놀이를 다시 되돌아보고 놀이지원에 반영하기 위해 꼭 필요한 과정은 무엇인지 생각해본다. ▶ 놀이 기록하기의 중요성에 대해 알아본다. - 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 깊이 관찰하고 기록하다 유아의 배움을 지원하기 위한 계획을 수립하기 위해 필요함 ▶ 기록하기 방법에 대해 알아본다. - 기록은 관찰과 동시에 실시 할 수도 있고 관찰 후 수집 정보를 보며 기록할 수도 있음(반드시 적어야 할 필요 없음) - 놀이를 기록하는 흔적 남기기는 어떻게 해야 할까? (놀이 흐름을 저널 형식으로 사진, 주제망 또는 의미 있는 단어 중심으로 기록할 수 있음) - 놀이흐름 기록의 예시자료를 소개한다. (어떠한 방법으로 기록해보고 싶은지 생각해본다) ▶ 놀이의 흐름을 기록한 흔적남기기(텃밭에서 발견한 애벌레 관찰기록)에서 놀이의 의미를 찾아본다. 		
정				

		<p>0000년 00월 00일 00요일</p> <p>놀이의 흐름 바깥놀이 시간에 우연히 발견한 아이들 → 교실로 애벌레를 데려가는 유아들의 제안 → 과학영역에 애벌레를 관찰할 수 있도록 준비 → 과학영역 공간의 부족, 작은 애벌레 관찰의 어려움 발견 → 문제해결을 위한 교사의 지원 필요</p>  <p>▶ 유아놀이 사례(만 4세반 워터수영장 놀이)에 대해 안내한다. - 놀이의 시작, 놀이의 확장과정, 갈등상황 및 문제점 발견 및 교사의 고민 등 놀이의 흐름을 이해한다.</p> <p style="text-align: center;">유아 흥미에 따른 자유 놀이 사례(워터수영장 놀이)</p> <p>1. 흥미에 따른 자유 놀이 (인간 과학)</p> <p>1.1. 워터수영장에서 놀이를 계획하고 수영장 방문하기 시작함</p>  <p>▶ 사례를 통해 교사의 개입 및 지원, 놀이를 통해 일어난 배움의 의미(5개 영역)를 찾아 서로의 생각을 나누어 본다. ▶ 실제 학급에 입실하여 유아들의 놀이를 관찰하고 놀이의 흐름을 기록해본다. - 놀이관찰, 교사의 놀이지원 및 놀이개입</p>	<p>실제 담임교사의 놀이흐름 작성내용의 예시 자료</p>
전	개	<p>▶ 교실 현장에서 관찰기록한 경험을 공유한다. - 놀이관찰내용에서 찾은 놀이의 의미를 이야기 해본다. - 담임교사는 어떻게 놀이에 개입하며 또 지원해 주었는지 경험을 공유한다. - 또 직접 놀이에 개입하거나 지원을 하였다면 어떤 부분이었는지 경험을 공유한다.</p> <p>▶ 의견을 공유하며 실제 예비교사의 지원 부분에 대해 조언 부분이 있으면 공유한다. - 놀이를 기록하고 놀이의 의미를 찾으며 어려웠던 부분은 없었는지 서로의 경험을 공유한다.</p>	
과	정	<p>내면화하기 (30분)</p> <p>▶ 소감 나누기 - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다.</p> <p>▶ 유아중심, 놀이중심의 놀이와 체험 자료를 참고하고 도움 받을 수 있도록 교육부에서 운영하는 I-누리 사이트 (https://i-nuri.go.kr)를 소개한다.</p> <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
유의점		<p>여건이 된다면 놀이사례 안내 시 실제 놀이 실행교사가 사례 발표를 할 수 있도록 하여 예비유아교사의 이해를 돕는다.</p>	

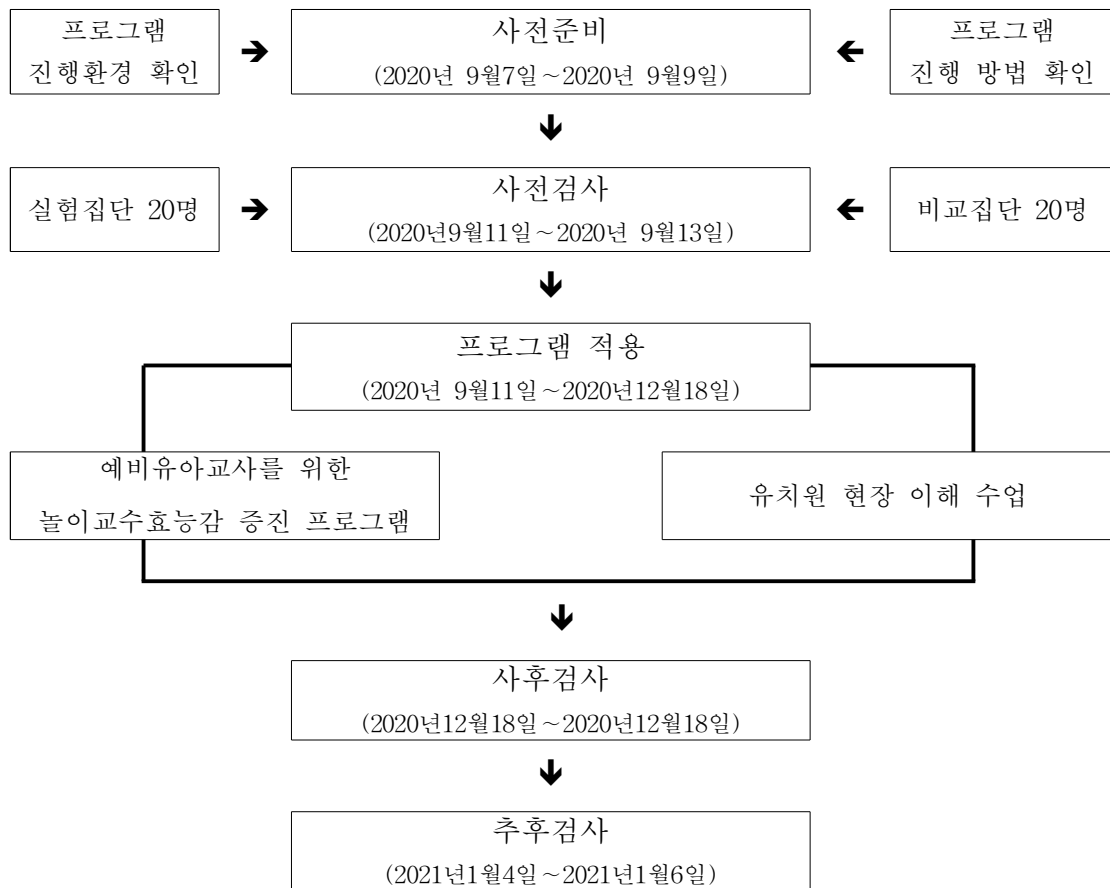
다. 프로그램 만족도 설문 평가지 개발

하루 수업이 종료된 후 학습자들이 학급에서 유아들을 관찰한 내용, 담임교사와 학습자 본인의 놀이지원 활동을 일지에 기록하도록 하여 학급에서의 하루 생활에 대한 기록을 남겨보도록 하였다. 그러한 과정을 통해 유아들의 놀이 흐름의 이해와 놀이지원 방법의 이해를 도왔다. 또한, 수업을 마친 후 각 회기에 대한 만족도 평가를 하고 진행된 활동에 대한 성찰저널쓰기를 통해 느낀 점, 궁금한 점, 문제 상황에 대한 의견을 공유하며 피드백을 제공하였다. 프로그램 회기별 만족도 평가지는 김혜진(2018)의 프로그램 평가서를 연구자가 목적에 맞게 수정·보완하여 구성하였다. 회기마다 이루어지는 평가지는 수업에 대한 목표와 내용, 교수 방법에 대한 만족도 3문항과 가장 도움이 되었던 점 및 수정·보완사항에 관해 묻는 개방형 질문 2문항으로 구성되었다.

프로그램 마지막에 이루어지는 만족도 조사 평가는 프로그램 내용에 대한 만족도 15문항과 프로그램 목표 및 전반적 운영에 관한 만족도 8문항, 그 외 프로그램 참여에 대한 기대와 변화된 점, 어려웠던 점, 개선 보완될 부분, 기타사항에 대한 개방형 질문 5문항으로 구성되었다. 프로그램 만족도 평가는 김미진(2015)의 프로그램 만족도 질문지 내용을 기반으로 본 연구에 맞게 수정·보완하여 사용하였다. 만족도 설문 평가는 [부록 5], [부록6]에 제시하였다.

4. 프로그램 실행

실행(Implementation) 단계는 개발단계에서 완성된 최종 산출물인 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 현장에 반영하여 적용하는 단계이다. 개발된 프로그램이 지속적으로 유지되고 실행될 수 있는지를 평가하여 프로그램의 최종안을 구성하게 된다. 프로그램의 효과를 검증하기 위해 예비유아교사를 대상으로 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 15회기에 걸쳐 실행하였으며 실행 절차는 [그림IV-4]와 같다.



[그림IV-4] 프로그램 적용 및 효과검증을 위한 실행 절차

가. 사전준비

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 적용을 위한 학습자 교육 환경의 적절성을 검토하기 위해 2020년 9월 7일부터 2020년 9월 9일까지 3일간 사전준비 과정으로 학습자 교육환경을 확인하였다. 비대면 수업을 위해 화상수업 지원 시스템인 줌(Zoom)의 작동과 수업 진행 시 오류 점검, 유인물 자료와 시청각 자료 공유, 유치원 현장의 방문 교육 시 발생할 수 있는 문제점에 대해 사전 검토가 이루어졌다. 그 결과 프로그램 진행환경 및 방법에 대한 문제점은 발견되지 않았다.

나. 사전검사

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 적용하기 전 실험집단과 비교집단의 놀이교수효능감의 차이가 있는지 확인하기 위해 사전검사를 하였다. 사전검사는 2020년 9월 11일부터 2020년 9월 13일까지 평가도구를 활용하여 실시하였고 학사종합정보시스템의 e-강의실 과제물 게시판과 이메일을 통해 수거하였다.

다. 프로그램 적용

1) 실험집단

실험집단의 예비유아교사들은 제주특별자치도 J시에 소재한 3년제 대학의 유아교육과 2학년 학생 20명이다. 이들은 유아교육현장에서 「유치원 현장이해」 교과목을 수강하는 학생들로 1학년 교육과정 중 「놀이지도」 교과목을 이수하였으며 2학년 1학기에는 「어린이집 현장의 이해」 교과목 이수를 위해 어린이집 현장에서 영유아들을 접해보았던 경험이 있다. 비교집단의 프로그램은 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 총 15회기에 걸쳐 이루어졌다. 교수학습 전개 과정은 3단계 과정으로 마음 열기, 알아가기, 내면화하기 과정으로 진행되었다.

1회기에서 5회기까지는 지역의 코로나19 감염병 발생 상황으로 줌(Zoom)을 통해 강

의가 이루어졌다. 연구자는 현장 유아들의 놀이 영상 사례를 통해 학습자들이 놀이 환경과 놀이상황을 이해하도록 지원하였다. 또한, 학사종합시스템의 e-강의실 과제물 게시판을 이용하여 회기별 평가서 및 성찰저널쓰기 자료를 제출하도록 하여 학습자들의 적극적인 참여를 독려했으며 6회기부터 현장방문이 시작되었다.

학습자들의 현장방문 회기의 교육활동의 과정은 먼저 강당에 모여 인사를 나누고 학습 목표와 활동 안내가 이루어지는 마음열기 단계로 시작하였다. 알아가기 전개 과정에서는 오늘 학습하게 될 내용 및 이론 부분에 대해 이해하는 시간을 가졌다. 그리고 오늘 학급에서 관찰 및 경험해보아야 할 주제에 대해 안내를 받은 후 3-4명 그룹을 이루어 배정된 반으로 이동하여 유아들과 하루의 일과를 함께하였다. 이 과정에서 교사-유아의 상호작용, 담임교사의 놀이지원, 유아들의 놀이관찰 등을 통해 하루 교육활동의 흐름을 관찰하고 유아의 교육활동에 참여하였다. 하루의 일과를 마치면 학습자들이 다시 강당에 모여 오늘 일과의 여러 상황을 되돌아보며 회기 주제와 관련한 토의 및 소감 발표를 진행하였다. 활동 마무리는 내면화 과정으로 회기별 평가 및 성찰저널쓰기 시간을 통해 성찰하고 평가하는 기회를 제공하였으며 수정·보완할 점이나 추가할 점 등에 대한 정보를 수집하였다. 회기별 이러한 과정으로 프로그램 활동을 진행하였다.

1회기는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램에 대해 안내하였으며 사전검사를 하였다. 프로그램의 개발 배경을 안내하고 놀이교수효능감의 의미를 설명하였다. 다음으로 추후 진행될 14회기 활동의 교수학습 방법 안내를 통해 학습 동기를 부여하였다. 각 회기를 마칠 때마다 학급에서의 경험을 서로 나누고 정보와 아이디어를 공유하였다. 개인별 궁금한 점이나 피드백이 요구되는 점은 성찰저널쓰기로 제출하여 연구자가 다음 회기 때 피드백을 제공함을 공지하였다. 또한, 프로그램 참여 각오에 대한 서로의 생각을 공유하고 놀이교수효능감 검사에 대해 안내하여 학사종합정보시스템 e-강의실 과제물 게시판을 통해 제출하도록 하였다.

2회기는 유아놀이의 이해에 관한 내용이다. 유아교육과정이 「2019 개정 누리과정」으로 개편되면서 유아놀이 및 교사 역할이 강조되고 있으며 개편 배경에 대한 설명이 이루어졌다. 그리고 학습자 본인들이 어렸을 적 놀이의 경험을 회상해보며 실제 놀이에서 얻을 수 있는 재미의 구조에 대해 생각해보았다. 유아의 관점에서 자유로운 놀이인 진짜 놀이와 교사가 계획하고 의도한 활동의 차이를 비교하여 유아들이 말한 놀이의 공통요인을 정리해보았다. 2회기는 놀이를 바라보는 시각의 견해를 넓혀주기 위해 두 장

면의 영상을 제시하여 유아들에게 진짜 놀이로 다가가는 교육상황의 의미, 그러한 상황의 중요성에 대해 성찰하고 공유하는 시간을 갖도록 하였다. 다음으로 2회기의 수업내용을 정리하며 새롭게 알게 되거나, 새롭게 알게 된 점이 학습자 본인에게 어떠한 의미가 있는지 성찰저널쓰기를 통해 학습에 대한 의미를 찾아가도록 동기를 부여하였다.

3회기는 유아놀이의 중요성에 관한 내용이다. 유아들이 하는 놀이의 근거가 되는 놀이 이론에 대해 알아보았다. 놀이하는 이유, 고전적 놀이이론, 놀이의 기능에 초점을 둔 현대적 놀이이론에 대해 살펴보며 놀이의 중요성을 인식하도록 하였다. 더불어 놀이의 중요성에 대한 이해를 돕고자 EBS육아학교 ‘놀이는 밥이다’ 영상을 시청하였다. 또한, 유아들의 놀이 속 배움 사례를 통해 놀이에서 찾은 배움의 요소를 정리해보고 학습자 개인의 경험을 연결하여, 학습자가 생각하는 놀이 속 배움의 요소를 논의하고 놀이의 중요성을 돌아보는 시간을 가졌다.

4회기는 유아 발달단계에 따른 놀이 내용이다. 학습자들은 1학기에 매주 1회 어린이 집을 방문한 경험이 있다. 연령이 다른 학급에서 활동 경험을 하였고 대부분 연령이 낮은 유아반의 학급에서 경험하였으며 만 4세, 만 5세 유아의 놀이상황에 대한 경험은 없다. 따라서 0세부터 36개월 사이의 아동에게 나타나는 놀이 특성에 대해 알아보고, EBS 공감 ‘인간관계의 뿌리’ 영상을 시청하여 연령에 따른 놀이의 발달단계를 이해하는 시간을 가졌다. 영상을 시청한 후 느낀 점, 궁금한 점에 대해 함께 토의하였다.

5회기는 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사 역할이다. 놀이중심교육과정에서 유아들을 놀게 하는 것이 교사 역할인지에 대한 성찰적인 물음으로 학습 동기를 유발하였다. 놀이개입 수준에 따른 교사 역할에 대해 생각해보며 유아놀이 확장을 위해 바람직한 교사의 역할에 관해 모둠토의를 진행하고 발표하는 시간을 가졌다. 이 과정에서 학습자들은 교사의 역할이 주어진 학습상황을 고려하여 적절하게 개입해야 함을 알게 되었으며 놀이에서 교사의 역할의 중요성을 이해하는 시간이 되었다.

6회기는 학습자들이 현장을 방문하는 활동을 수행하였다. 학습자들은 유아들을 접할 수 있는 현장방문 자체로 긴장이 된다고 하였으며 유아들을 만나는 설렘을 갖고 있었다. 6회기는 유아들에게 좋은 놀이 환경과 진정한 놀이도구는 무엇인지에 대한 생각을 나누었다. 학습자들은 그룹을 나누어 한 그룹에 3~4명씩 학급에 배정되었으며 현장에서 유아들의 놀이 환경에 따라 적합한 놀잇감의 중요성을 관찰활동으로 알아보는 시간을 가졌다. 이후 강당에 모여 학습자가 현장교육 전 생각했던 놀이 환경 및 놀잇감과

관찰을 통해 경험한 실제 환경에서의 차이를 확인하고 느꼈던 경험과 생각을 공유하였다. 또한, 유아들이 실제 만든 놀잇감을 소개하고 놀이하는 영상자료를 시청하며 느낀 점, 새롭게 알게 된 점 등 오늘의 배움이 학습자에게 부여한 의미를 공유하였고 성찰저널쓰기를 하며 교육 시간을 마무리하였다.

7회기는 유아놀이 들여다보기의 내용이다. 지난 6회기처럼 현장방문 활동으로 시작하였다. 강당에 모여 인사를 나누고 유아놀이지원을 위한 관찰방법에 대한 이해에 관한 이론 강의로 시작하였다. 유아놀이를 이해하기 위해 교사가 해야 할 역할과 놀이를 들여다보기의 중요성에 대해 공감한 후 교실에서 유아의 놀이를 관찰해보는 시간을 가졌다. 배정된 학급에서 유아들의 놀이 종류, 유아의 놀이 모습, 장소별 대인관계 활동, 사회적 유대관계를 형성하는 대화 내용 등을 관찰하도록 하였고 관찰 이후 학급에서 관찰된 상황을 공유하였다. 이 과정에서 관찰 시 어려웠던 점, 관찰을 통해 새롭게 알게 된 점 등에 관한 생각을 공유하며 관찰 방법을 익혀보는 시간을 보냈다.

8회기는 지난 7회기에 이어 관찰된 놀이에서 배움의 의미를 찾고 관찰기록의 기술을 익히는 내용으로 진행하였다. 놀이 관찰에 대한 현직교사의 어려움을 사례로 다루었으며, 교사의 놀이지원을 위해 필요한 과정인 놀이 기록하기에 대한 중요성을 생각해보도록 하였다. 개정누리과정의 개편으로 현직교사들도 놀이지원에 대한 어려움을 겪고 있다는 사실을 알게 된 학습자들은 예비유아교사로 현장의 경험을 해볼 수 있다는 점에 감사함을 느끼며 열심히 참여하는 모습을 보였다. 놀이 관찰기록은 유아의 배움 지원의 계획을 세우는데 필요한 과정임을 이해하게 되었으며 이번 회기에서는 유아들의 놀이를 관찰하고 기록해보는 경험을 가져보았다. 놀이기록에 대한 이해를 돕기 위해 연구자는 유치원에서 이루어진 놀이사례(워터수영장 놀이)를 제시하였고 학습자들과 분석하는 과정을 통해 놀이에서 교사의 개입과 지원, 누리과정의 5개 영역이 현장에서 경험하는 시간을 가졌다. 이후 예비유아교사들은 현장으로 투입되어 유아들의 놀이를 관찰하여 기록하는 활동을 진행하였다. 차시 수업이 종료된 후 각자 놀이관찰 내용에서 찾게 된 배움의 의미와 관찰된 담임교사의 지원에 대해 공유하는 시간을 가졌다. 마무리 성찰하기를 통해 이번 회기에서 의미 있었던 부분에 대해 생각해보고 회기평가 및 성찰저널쓰기 평가가 이루어졌다.

9회기는 참여자들이 유아 놀이에 보조교사로 참여하였다. 실습이 진행된 유치원에서 ‘가을 작은 운동회’를 개최하게 되었고 학습자들은 ‘작은 운동회’ 개최를 위한 보조역할

을 하게 되었다. 참여자들은 운동회의 순서와 체험활동의 특성, 놀이지원자로서 역할 등에 대해 안내받았으며 역할에 따라 운동회 활동 경험을 갖도록 하였다. 행사 후 보조교사로 참여한 경험과 참여 과정에서 느낀 점 등에 대해 공유하였다. 놀이지원을 하면서 유아들의 활동 참여 양상과 그 과정에서 일어나는 배움의 흐름 등을 관찰하도록 하였다. 회기 마무리로 회기평가와 성찰저널쓰기 활동을 통해 내면화하는 과정이 이루어졌다.

10회기는 놀이성의 이해 내용이다. 윤현규(2016)는 놀이성은 개인의 놀이성향에 따라 자발적으로 놀이에 참여하는 정도와 놀이상황에서 표현되는 다양한 정서 및 태도라고 밝혔다. 조옥미(2005)는 놀이성을 놀이하는 사람이 자신의 놀이에 즐거움과 만족을 얻기 위해 자발적으로 참여하고 놀이를 이끌거나 놀이에 참여하는 정도이며 개인의 심리적 성격특성이라고 정의하였다. 김현아(2013)는 놀이성이 높은 교사가 영유아에게 긍정적인 태도와 정서를 전달하여 좋은 관계를 유지하게 된다고 하였다. 권혜진(2012)은 교사의 놀이성이 높을수록 놀이의 가치나 중요성에 대해 긍정적인 신념이 형성되어 전문성과 교사로서 자질에 대한 질적인 향상을 도모한다고 하였다.

예비유아교사로서 연구에 참여하는 학습자들의 놀이성 수준에 대해 알아보기 위해 놀이성 검사 도구를 통해 현재 수준을 확인하고, 자신이 지닌 놀이성향의 강점, 유아놀이 확장을 지원하기 위해 보완할 점 등에 대해 생각해보는 시간을 가졌다.

11회기는 교사-유아 상호작용 내용이다. 강의를 통해 상호작용의 교수원리 및 바람직한 상호작용 촉진자로서 교사의 역할과 상호작용의 기술 등 이론적 내용을 이해하는 시간을 가졌다. 참여자들의 이해를 돕기 위해 상황에 따른 긍정적, 부정적 상호작용의 사례를 살펴보며 바람직한 상호작용에 대해 생각하였다. 모듈별 토의를 통해 상호작용 기술을 사용하는 상황을 역할극으로 재연하도록 하였으며 상호작용 기술의 수준에 따라 유아의 관점에서 경험에 관한 생각을 공유하였다. 다음으로 학급 활동을 통해 유아들의 놀이에 참여하며 상호작용 기술 활용을 경험하며 상황에 따라 발생하는 상호작용의 종류, 상호작용 기술에 참여자의 대응, 그 과정에서 얻은 질적 경험에 대해 생각을 공유하였다.

12회기는 교수학습방법으로 워크샵을 통해 손끝놀이 경험하기가 이루어졌다. 연구자가 준비한 프레젠테이션(PPT) 자료를 보며 손끝놀이의 의미와 손끝놀이의 필요성, 교육적 가치에 대해 알아보았다. 손끝놀이의 이해를 돕기 위해 현장에서 이루어진 손끝놀이 활동 영상자료를 사례로 제시하였으며 손끝놀이 중 실뜨기놀이를 체험하는 시간을 경험

하였다. 학습자들이 실뜨기 놀이방법의 종류를 익혀보도록 연구자는 놀이방법 동영상을 반복하여 시청할 수 있도록 제공하였다. 학습자들은 영상을 보며 ‘고양이 수염, 둘이서 하는 실뜨기, 마법의 빗자루, 별, 엉킨 실풀기, 꽃게 실뜨기’를 배웠다. 이후 실뜨기 실을 이용하여 학급에서 유아들과 놀이하듯 적용해보고 놀이지원에 대해 어려운 점, 효율적인 지원방안 등을 공유하는 시간을 경험하였다.

13회기는 놀이지원 계획하기 내용이다. 놀이관찰과 놀이에서 경험한 배움 찾기 활동을 통해 놀이지원을 위한 계획서를 작성하였다. 현장에서는 놀이지원 계획서를 바탕으로 유아놀이의 흐름에 따른 놀이지원의 진행 양상을 기록하는 활동을 진행하였다. 그러나 예비유아교사인 학습자들은 담임교사처럼 자율적으로 학급운명을 할 수 없는 제약이 있기에 주어진 시간에 놀이지원 계획서를 제출한 후 현장 상황에 적합한 피드백을 받았으며 이후 현장에서 놀이지원을 하는 과정으로 진행하였다. 놀이지원 계획서는 자신이 방문하는 유아들의 연령과 놀이형태 및 놀이상황을 고려하여 투입자료, 활동과정, 활동공간, 활동의 흐름에 대한 예상 계획을 세우고 예상치 못한 상황 발생에서의 주의할 점을 미리 확인해보도록 하였다. 놀이지원에 대한 계획서를 작성한 후에는 놀이지원을 위해 조언해주고 싶은 점이나 생각을 공유하는 시간을 가졌고 각자가 지닌 놀이지원 방법 아이디어를 공유하였다. 이를 통해 만 3세와 만 5세의 놀이사례 자료를 살펴보며 놀이의 확장 양상, 놀이에서 일어나는 배움의 질, 교사의 놀이지원 흐름 등을 분석하여 연령별 놀이상황의 차이를 인지하고 교사의 놀이지원의 중요성을 이해하였다.

14회기는 앞 회기에서 계획한 놀이지원을 현장에 적용해보는 시간이었다. 계획서를 토대로 놀이지원을 위한 자료 준비를 점검하고 학습자가 설정한 목적과 놀이 준비의 적절성 등을 발표하는 시간을 가졌다. 발표 중 효과적인 놀이 확장의 지원을 위해 아이디어와 정보를 공유하였으며 이후 학급을 방문하여 준비한 놀이를 적용해보았다. 유아들과 활동을 마친 후 유아의 반응, 놀이지원의 어려운 점, 기억에 남는 점 등에 관한 경험을 공유하며 회기를 마무리하였다.

15회기는 마지막 회기로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 총정리 내용이다. 연구자는 14회기 동안의 활동 영상을 제작하여 시연하였고, 참여자들은 영상을 시청하며 활동에서 얻은 경험과 인식의 흐름을 회상해보는 시간을 가졌다. 15회기 동안 주1일 유치원에서의 생활에 어려운 점도 있었겠지만, 15회기 동안 최선을 다해 참여한 학습자들의 노력에 칭찬과 격려를 해주었다. 또한, 프로그램을 종료하며 학습자들

이 경험한 유아놀이지원의 인식변화와 그 차이에 대한 소감을 공감하고 공유하는 시간을 가졌다. 이후 사후검사 및 프로그램의 만족도 평가를 수행하여 15회기를 마무리하고 2주 후 추후검사가 진행됨을 공지하였다.

2) 비교집단

비교집단의 예비유아교사들은 실험집단의 예비유아교사들과 같은 학교 유아교육과 2학년 학생들로 교직 이수 및 학습 환경이 유사하다. 비교집단에서는 실험집단에서 프로그램이 진행되는 시기인 2020년 9월 11일부터 2020년 12월 18일까지 총 15회기에 걸쳐 「유치원 현장이해」의 교과목 수업이 이루어졌다. 동일한 장소와 시간에서 유아의 놀이를 관찰하고 놀이지원을 위한 관찰 기록하기, 놀이지원 계획서 작성, 놀이 진행 해보기 과정은 동일하였다. 다만 학습자들이 모여 이론 강의를 토대로 지식을 공유하거나 학급에서의 활동 이후 소감 및 경험을 공유하는 시간 등 교수학습방법, 교수매체 활용, 평가 방법의 차이가 존재한다. 비교집단의 예비유아교사들에게는 「유치원 현장이해」의 교과목 수업이 종료된 후 수업 참여에 대한 소감문 및 평가서를 작성하도록 하였고 이에 대한 피드백을 주어 실험집단의 예비유아교사들과의 수업의 질적 차이를 보완하도록 하였다. 비교집단에서 이루어진 수업안의 개략적 내용은 <표IV-24>와 같다.

<표IV-24> 비교집단의 「유치원 현장이해」 강의안

회기	주제 및 내용	교수-학습 방법	비고
1회기	오리엔테이션 1) 과목소개 2) 강의계획 및 평가계획 안내	강의	사전검사
2회기	현장기관의 운영 안내 - 현장기관 교육과정 안내	강의(중수업)	
3회기	현장기관의 운영 안내 - 시설 안내 및 학급안내	강의(중수업)	
4회기	현장연구 일지 작성법 이해 - 현장연구 일지 작성 방법 안내	강의(중수업)	
5회기	현장이해 - 현장연구 관련 동영상 시청	강의(중수업)	
6회기	수업참관 및 놀이관찰 - 자유놀이 시 유아들의 놀이관찰 - 교사의 놀이지원 관찰 - 현장연구 일지 작성 (하루 일과 기록)	강의, 체험	
7회기	수업참관 및 놀이관찰 - 자유놀이 시 유아들의 놀이관찰 - 교사의 놀이지원 관찰 - 현장연구 일지 작성 (하루 일과 기록)	강의, 체험	
8회기	수업참관 및 놀이관찰 - 자유놀이 시 유아들의 놀이관찰 - 교사의 놀이지원 관찰 - 현장연구 일지 작성 (하루 일과 기록)	강의, 체험	
9회기	수업참관 및 놀이관찰 - 자유놀이 시 놀이방법 및 상호작용 관찰하기 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	강의, 체험	
10회기	놀이방법 및 놀이지원 관찰 - 자유놀이 시 놀이방법 및 상호작용 관찰하기 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	강의, 체험	
11회기	놀이방법 및 놀이지원 관찰 - 자유놀이 시 놀이방법 및 상호작용 관찰하기 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	강의, 체험	
12회기	놀이방법 및 놀이지원 관찰 - 자유놀이 시 놀이방법 및 상호작용 관찰하기 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	강의, 체험	
13회기	놀이지원 계획하기 - 놀이지원 계획안 작성 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	강의, 체험	놀이지원 계획서 작성
14회기	유아놀이지원하기 - 원하는 학생 중심으로 놀이지원 해보기 - 현장연구 일지 작성(하루 일과 기록/놀이관찰 기록)	체험, 발표	
15회기	현장연구 총평가 - 현장연구 참여하며 느낀 소감 발표 - 유아놀이에 대한 인식의 변화 공유하기	발표	사후검사 만족도 검사

라. 사후검사

본 프로그램의 효과를 검증하기 위해 놀이교수효능감 효과성 검사를 하였다. 사후검사는 예비유아교사교육 프로그램 마지막 주인 15주, 전체 회기를 모두 마친 직후 하였으며 비교집단도 프로그램의 마지막 회기에 실험집단의 사후검사와 함께 진행하였다. 또한, 전체 15회기 프로그램의 진행에 대한 프로그램 만족도 조사도 함께 이루어졌다.

마. 추후검사

추후검사는 프로그램의 지속효과를 알아보기 위해 사후검사 2주 후 3일간 사전검사와 같은 방법으로 시행하였다. 수행 기간은 2021년 1월 4일부터 1월 6일까지이다. 추후검사는 사전검사와 같은 방법으로 학사종합정보시스템 e-강의실 과제물 게시판을 통해 제출하도록 하여 회수하였다.

5. 프로그램 평가

평가(Evaluation)단계는 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 가치성을 판단하는 단계이다. 프로그램에 참여한 예비유아교사들은 회기를 마칠 때마다 회기별 도움받은 사항과 개선사항에 관한 평가를 하였고 반성적 성찰저널쓰기를 하였으며 실험 전과 후 놀이교수효능감이 증진에 관한 효과성 검증을 하여 결과를 분석하였다. 그리고 프로그램의 현장 적합성과 효율성을 검증하기 위해 프로그램 최종 단계에 이루어지는 최종만족도를 평가하였다. 전문가 집단을 통해 프로그램의 구성과 운영방식, 내용 타당성을 검증받고, 전문가 집단의 피드백과 검증결과를 반영하여 프로그램을 수정·보완하고 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 최종안을 확정하였다.

가. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 만족도 평가결과

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 적용 적합성과 효율성을 알아보기 위해 프로그램 만족도를 평가하였다. 연구 참여자를 대상으로 회기별 내용과 프로그램 운영의 적합성 및 효율성을 평가받았으며 5점 Likert 척도(매우 만족, 만족, 보통, 불만족, 매우 불만족) 결과를 빈도 분석하였다. 그 외 프로그램에 참여하기 전의 기대, 참여 이후의 변화, 프로그램과 관련하여 좋았거나 어려웠던 점, 보완하거나 개선될 부분, 기타 의견, 프로그램 운영 및 제반 사항에 관해 자유롭게 기술하여 평가하도록 하였다. 프로그램 내용에 대한 회기별 만족도 결과는 <표IV-25>와 같다.

1) 회기별 만족도 평가결과

<표IV-25> 각 회기별 프로그램 내용에 대한 만족도

(N=20)

회기	활동	활동의 세부내용	N(%)					M
			매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	
1	프로그램 소개 및 오리엔테이션	전반적인 소개 및 질의응답	13(65)	7(35)	-	-	-	4.65
2	유아놀이의 이해	놀이의 개념 이해, 재미의 구조 알기, 유아가 말하는 놀이의 요인, 놀이와 활동의 차이(진짜 놀이와 가짜놀이)	16(80)	4(20)	-	-	-	4.80
3	유아놀이의 중요성	놀이이론의 이해, '놀이는 밥이다' 영상시청, 놀이의 교육적 가치 생각 해보기	19(95)	1(5)	-	-	-	4.95
4	유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해	발달에 따른 놀이의 특성 알기, 놀이 활동의 발달	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85
5	놀이 중심 교육 과정 운영을 위한 교사의 역할	유아놀이에서의 교사의 역할이해, 교사의 놀이개입에 대한 유아의 생각	19(95)	1(5)	-	-	-	4.95
6	좋은 놀이 환경의 특성과 놀잇감	창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 놀이환경의 이해, 놀이의 가치를 높이는 놀잇감, 유아들이 만든 놀잇감 영상시청	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85
7	유아놀이 들여다보기	유아놀이 들여다보기(무엇을 들여다보아야 할까? 무엇을 알 수 있을까?)	16(80)	4(20)	-	-	-	4.40
8	유아놀이 기록하기	놀이기록의 중요성 알기, 놀이 속 배움의 의미 찾아보고 공유하기	16(80)	4(20)	-	-	-	4.80
9	유아놀이에 참여하기	유아놀이 활동(미니운동회)에 참여하여 보조교사 역할 해보기	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85
10	놀이성 이해하기	흥미에 따른 자유 놀이 사례 분석해보기(놀이지원) 놀이성 개념 이해, 자신의 놀이성 파악해보기	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85
11	교사-유아의 상호작용	교사-유아 상호작용의 중요성 알기 상호작용의 기술 및 교사의 역할 알기	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85
12	손끝놀이 워크샵	손끝놀이 교육적 가치 이해하기 실뜨기 놀이 체험하기	19(95)	1(5)	-	-	-	4.95
13	놀이지원 계획	놀이혼적 남기기 분석하여 놀이흐름 파악하기 유아놀이지원 계획 발표 및 공유하기	16(80)	4(20)	-	-	-	4.80
14	놀이지원 실행	유아놀이지원 실행 및 공유하기	16(80)	4(20)	-	-	-	4.80
15	프로그램 종료 관련 소감 공유	·프로그램 종료 소감문 작성 및 발표	17(85)	3(15)	-	-	-	4.85

<표IV-25>에 의하면 놀이교수효능감 증진 프로그램에 참여한 예비유아교사들은 회기별 활동내용에 대체로 만족하였다. 특히 3회기의 ‘유아놀이의 중요성’, 5회기 ‘놀이중심교육과정을 위한 교사의 역할’, 12회기 ‘손끝놀이 워크샵’의 만족도가 평균 4.95로 가장 높았으며 상대적으로 1회기의 만족도가 다소 낮게 나타났으나 전체적으로 ‘불만족’한 회기는 없었다. 모든 회기에서 ‘매우 만족’이 높게 나왔음을 알 수 있다.

2) 프로그램 운영 만족도 평가결과

<표IV-26> 프로그램 운영에 대한 만족도

(N=20)

구분		매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족	M
프로그램의 적합성	장소와 프로그램의 적용시간은 적합하였다.	14(70)	6(30)		-	-	4.40
	프로그램의 회기(15회기)는 적합하였다.	11(55)	5(25)	4(20)	-	-	4.35
	프로그램의 참여 인원은 적합하였다.	13(65)	5(25)	2(10)	-	-	4.55
프로그램의 효과성	프로그램의 교육내용은 프로그램의 목표를 달성하기에 효과적이었다. - 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. - 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다. - 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다.	14(70)	5(25)	1(5)	-	-	4.65
프로그램의 효율성	교수-학습 방법(강의, 발표, 체험, 사례 및 동영상 분석, 워크샵 등)은 예비유아교사들이 프로그램을 이해하도록 하는데 효율적이었다.	17(85)	2(10)	1(5)	-	-	4.80
프로그램의 전반적인 만족도	후속 프로그램이 있다면 다시 참여할 의사가 있다.	17(85)	3(15)		-	-	4.85
	이 프로그램은 예비유아교사에게 놀이교수효능감을 증진시키는데 필요한 프로그램이라 생각한다.	17(85)	3(15)		-	-	4.85
	프로그램에 전반적으로 만족하였다.	17(85)	2(10)	1(5)	-	-	4.80

<표IV-26>에 제시된 바와 같이 프로그램에 참여한 예비유아교사들은 프로그램 실행 장소와 적용 시간, 회기, 참여 인원 등에 만족하였으며, 프로그램 시행 장소인 유치원 현장에서의 경험에 만족하고 있음을 알 수 있다. 그리고 유아놀이의 이해, 교육적 가치 인식 정도, 유아놀이 지원을 위한 전문적 자질함양, 긍정적인 교육적 신념을 통한 놀이 지원 교수역량 증진 등 프로그램 효과에 대해서도 만족도가 높았다. 프로그램 진행 방법인 강의, 토의, 체험과 사례분석, 워크숍 등 교수학습 방법에 대한 만족도 높음을 알 수 있다. 프로그램에 참여한 예비유아교사들은 후속 프로그램의 참여 의사, 놀이교수효능감 증진을 위한 프로그램의 필요성 등에서 매우 만족한다는 응답을 하였고, 프로그램의 전체 만족도 평가는 평균 4.8 이상으로 상대적으로 높게 나타났다. 이를 통해 연구 참여자인 예비유아교사들은 놀이교수효능감 증진을 위한 프로그램에 대해 매우 만족하고 있음을 알 수 있다.

3) 프로그램 참여 전의 기대감

놀이교수효능감 증진을 위한 프로그램에 참여한 예비유아교사들이 기술한 개방형 설문지 평가결과는 <표IV-27>과 같다.

<표IV-27> 프로그램 참여 전의 기대감

구분	설문내용
실전 경험에 대한 기대감	<ul style="list-style-type: none"> - 실전에서의 경험을 기대하였다.(예비유아교사 3, 10, 16) - 유아교사에게 필요한 역할과 실전에서 필요한 것을 알기를 기대했다.(학습자 19) - 유아들을 직접 만날 수 있다는 기대감이 컸다.(예비유아교사 5, 11) - 누리과정이 개정되면서 현장이 예전과 다르게 어떻게 변화되었고 유아들에게 놀이에 대한 자유를 어떻게 부여하는지 그리고 교사는 이에 대한 놀이지원을 어떻게 해주는지 면밀히 파악할 수 있겠구나 하는 기대감을 가졌다.(예비유아교사 8, 14)
유아들과의 상호작용의 이해를 위한 기대감	<ul style="list-style-type: none"> - 유아들과 소통방법, 현장교사들이 유아들과 의사소통하는 법, 놀이지원 하는 법 등을 알 수 있겠다는 기대감을 가졌다.(예비유아교사 2, 5, 13, 17) - 실제 교사의 역할을 배울 것과, 유아와의 상호작용을 경험할 것을 기대했다.(예비유아교사 4, 7, 19)
유아놀이지원에 참관 및 참여에 대한 기대감	<ul style="list-style-type: none"> - 유아들과 상호작용하는 방법과 유아들에게 어떤 놀이지원을 해 줄 수 있을지, 하루 일과의 과정이 어떠한지 예비교사로서 살펴볼 수 있기를 기대했다.(예비유아교사 1, 6, 12, 9) - 참여하기 전에는 무척 떨렸지만 유아들 놀이에 좀 더 직접적인 개입을 할 수 있고 담임 선생님께서 어떻게 놀이지원을 하시는지 배울 수 있기를 기대하였다.(예비유아교사 4, 15, 18) - 경험이 많지는 않지만 이론에서 배운 것을 토대로 유아들에게 놀이지원을 할 수 있더라는 기대감을 가졌다.(예비유아교사 20)

<표IV-27>에서와 같이 프로그램 참여자인 예비유아교사들은 프로그램을 통해 누리과정 개정으로 변화된 교육과정과 관련한 현장경험을 기대하고 있었다. 특히 유아들의 놀이지원 방법, 유아들과의 의사소통방법 등 교사의 역할에 대한 배움의 기대가 컸음을 알 수 있다. 한편 “기대감보다는 기관방문에 대한 두려움이 있었고 유아들에게 다가갈 수 있을까 하는 염려가 되었다.”, “ 처음이라 무엇을 어떻게 해야 할지 막막했다.”, “ 말을 어떻게 걸어야 할지, 학급에서 어떤 역할로 참여해야 할지 긴장되었다.” 등의 응답을 통해 기관방문이 처음이라는 점에서 긴장감과 두려움을 가지고 있음을 알 수 있었다.

4) 프로그램 참여 후 변화된 점

예비유아교사들이 프로그램 참여 전과 후 나타난 변화에 관한 평가내용은 다음 <표IV-28>과 같다.

<표Ⅳ-28> 프로그램 참여 이후의 변화

구분	설문내용
유아들의 놀이이해	<ul style="list-style-type: none"> - 유아들을 접하기 전에는 함께 놀이하는 것에 대해 많은 걱정을 하였는데 막상 함께 놀이를 하다보니 놀이에 대한 재미를 느끼는 나를 발견할 수 있었다.(예비 유아교사 4) - 프로그램에 참여하기 이전에는 현장에서 아이들이 무슨 놀이가 이루어지는지 관찰하고 어떻게 놀이하졌는지 궁금했었는데 프로그램에 참여한 후 아이들의 놀이가 어떤 관심을 토대로 이루어지고 있는지 아이들의 놀이흐름을 이해할 수 있었고 어떤 지원을 해줄 수 있을지 고민하게 되었다.(예비유아교사 16) - 유아들마다 호기심과 특성, 성향이 다르고 개인차가 있다는 것을 알게 되었고 교사주도의 놀이가 아닌 유아들이 주도하는 진짜놀이를 이해할 수 있었다.(예비 유아교사 1) - 실제 현장경험을 통해 이론으로만 배웠던 유아들의 성향이나 발달상태, 수준 등 개인차가 크다는 것을 알게 되었고 이론과 또 다른 점이 있다는 것을 실감하였다.(예비유아교사 7) - 유아와 놀이를 즐겁게 할 수 있었다는 큰 변화가 있었다. 처음에는 유아들에게 다가가기가 너무 막막하였다.(예비유아교사 8,19) - 프로그램 참여 후 유아들의 표정, 목소리를 가까이에서 볼 수 있어서 유아들의 감정을 이해하게 되었다. 유아들을 만나면 유아들의 모습을 살펴보고 현재의 기분과 감정 상태를 들여다보게 되었다.(예비유아교사 11) - 위험요소라고 생각했던 환경과 구성물들이 있지만 어떻게 활용하느냐 또 교사가 어떠한 태도로 지원해주느냐에 따라 놀이가 확장될 수도 있고 중단 될 수도 있다는 것을 알게 되었다. 유아들의 놀이를 바라보는 시각이 달라졌다.(예비유아교사 6,14)
상호작용의 이해	<ul style="list-style-type: none"> - 교사와 유아의 상호작용을 살펴보면서 교사가 유아들과 어떠한 방식으로 상호작용을 하고 놀이를 지원 해주는지 주의 깊게 살펴보게 되었고 유아들과 상호작용을 하는데 두려움이 다소 사라졌다.(예비유아교사 6) - 유아들의 의견에 귀 기울이고 적절하게 수용하며 대화하는 담임교사의 모습을 보며 소통하는 교사의 역할의 중요성을 느끼게 되었고 나도 유아들과 소통을 할 때 의식을 가지고 도전해보게 되었다.(예비유아교사 19, 20)
놀이지원에 대한 자신감	<ul style="list-style-type: none"> - 처음에 유아들을 만났을 때 어색했지만 오히려 유아들이 나에게 다가와 주어 내가 정말 교사가 된 것 같았고 보다 당당해지고 자신감을 갖게 되었다.(예비유아교사 2, 15) - 자신감이 많이 향상되었다. 프로그램 참여 전 막연하게 생각이 들면서 과연 잘 해낼 수 있을까? 라는 걱정이 앞섰지만 프로그램에 참여하며 더 많이 느끼고 더 성장하고 싶은 마음이 생겼다. 따라서 더욱 적극적으로 참여하려고 노력하였고 덕분에 지식 뿐 아니라 자신감을 올릴 수 있었다.(예비유아교사 5,13) - 처음엔 두려운 마음 때문에 유아들의 놀이관찰이 제대로 이루어지지 않았지만 시간이 흐를수록 어떤 부분을 관찰해야 할지, 놀이에서 어떤 배움이 일어나고 있는지를 분석하는 능력이 생긴 것 같다. 완벽하진 못했지만 놀이지원에 해 보았던 경험을 통해 유아들 앞에 설 수 있는 자신감이 생긴 것 같다.(예비유아교사3, 17) - 나의 놀이성을 알게 되었다. 나는 조금 더 유쾌한 성향을 가져보아야 할 것 같아 유아들과 놀이를 할 때 조금 더 밝게, 신나게 참여하며 적극적으로 표현해 보려는 모습으로 노력하게 되었다.(예비유아교사 18)

<표IV-28>에서와 같이 프로그램을 통해 참여자들은 유아들을 세심하게 관찰하는 노력을 하게 되었다. 또한, 프로그램에 참여 전 유아와의 만남에 대한 걱정은 놀이에 참여하고, 관찰하며 지원하면서 놀이의 즐거움으로 변화하는 경험을 하게 되었다. 이 과정에서 유아의 이해가 향상되었고 유아지도에 자신감을 얻는 긍정적 변화가 감지되었다. 예비유아교사들이 프로그램 참여에서 경험한 중요한 변화는 연구 참여자들을 동료로 인식하고, 활동에서 얻은 정보와 경험을 공유하려는 모습을 나타낸 것이다. 그리고 현장 활동이 익숙해져 감에 따라 자유롭고 편안한 분위기에서의 처음 느꼈던 불안감이 서서히 긍정적인 안정감으로 바뀌었다는 것이다.

5) 프로그램과 관련하여 좋았거나 어려웠던 점

프로그램과 관련하여 좋았거나 어려웠던 부분이 무엇인지를 알아보기 위한 설문평가서를 작성하였다. 구체적인 내용은 <표IV-29>와 같다.

<표Ⅳ-29> 프로그램에 참여하며 좋았던 점과 어려웠던 점

구분	설문내용
<p>좋았던 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이에 직접 참여하게 되면서 오히려 유아들로부터 많은 것을 보고, 느끼고 배우게 되었다.(예비유아교사 1, 19) - 아이들의 긍정적인 에너지가 나에게 전파되어 소소한 것에도 감사한 마음을 가지고 즐거움을 아는 태도를 가지게 되었다.(예비유아교사 12) - 손끝놀이를 배울 수 있어서 좋았다. 다양한 실뜨기 놀이를 배우게 되어 어느 현장에서든 실만 있으면 다양한 놀이를 적용할 수 있을 것 같다. (예비유아교사 3, 13, 18) - 이론 수업보다 유아들을 직접 관찰하고 직접 놀이지원을 하는 기회를 가질 수 있어서 훨씬 좋았다.(예비유아교사 2, 9, 16) - 유아들과 소통을 하며 예비교사로서 발전하는 나를 발견하였다.(예비유아교사 7) - 걱정이 앞섰지만 놀이지원 자료를 만들 때 교수님께서 피드백을 해주셔서 조금 더 적극적으로 자신감을 가질 수 있었고 고맙다.(예비유아교사 6) - 사례자료를 통해 교사의 지원을 알 수 있어 좋았다.(예비유아교사 3, 8, 14) - 실뜨기 놀이가 매우 유익하였다.(예비유아교사 14, 20) - 직접 놀이지원을 할 수 있는 시간이 매우 긴장되었지만 놀이지원을 하고나니 성취감을 가지게 되었다.(예비유아교사 4, 20) - 동료 친구들과 서로 토의를 통해 생각을 공유하는 시간이 뜻 깊었다.(예비유아교사 10) - 놀이지원계획에 대해 서로 공유하고 아이디어를 나누게 되어 다양한 생각을 많이 배울 수 있었다.(예비유아교사 15) - 다양한 경험을 할 수 있어서 좋았다.(예비유아교사 17)
<p>어려웠던 점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이과정에서 유아들이 다툼이 일어났을 때 그 문제를 어떻게 해결해야 할지 어려웠다.(예비유아교사 5, 16, 18) - 유아들과 이야기를 나누면 혹여 내가 말하는 것이 재미없는 것은 아닐지 다소 걱정이 되었다.(예비유아교사 4) - 유아들과 상호작용은 매번 할 때마다 조심스럽고 어렵다.(예비유아교사 3, 8, 9, 10, 15) - 저널 쓰기가 매번 있었는데 조금 어려웠다.(예비유아교사 11, 19, 20) - 놀이지원에 대한 계획안 작성과 지원에 대한 부담이 있었다.(예비유아교사 2, 17) - 봉사활동 연계에 따라 하루 종일 함께하며 하루의 일과를 관찰할 수 있어 좋았지만 몸이 힘들었다.(예비유아교사 14)

<표Ⅳ-29>에서와 같이 프로그램 참여자들은 현장경험을 통해 유아들을 직접 접해보는 기회를 경험했다는 점에 대해 긍정적인 반응을 보였고 그 외 실제 적용해 볼 수 있는 놀이(손끝놀이)를 배울 수 있었던 점, 유아놀이 사례분석을 통해 유아들의 놀이 흐름과 교사의 지원을 더욱 이해할 수 있었다는 점이 좋았다고 하였다. 반면 놀이과정에서 유아들 사이에서 일어나는 문제해결에 대한 부분, 유아들과의 긍정적인 상호작용, 놀이

지원 계획서 작성과 지원방법에 대한 어려움이 있다는 평가를 하였다.

6) 보완하거나 개선되어야 할 점

마지막으로 프로그램에 참여하면서 보완하거나 개선해야 할 점으로 예비교사들은 다음과 같은 평가서를 작성하였다.

"손끝놀이 중 실뜨기 놀이를 배워보았는데 실뜨기 외에 다른 손끝놀이도 배울 수 있으면 좋겠다." (예비유아교사 3)

"놀이지원에 대한 기회를 가졌지만 조금 더 여러 번의 기회가 있다면 놀이지원에 역량이 더 높아질 것이라 생각된다." (예비유아교사 6)

"관찰기록에 대해 서면으로 작성하는 방법을 알게 되었으나 매체활용을 통한 관찰기록방법에 대해서도 알 수 있으면 더욱 효율적일 것 같다." (예비유아교사 7)

"현장방문 요일은 금요일인데 다른 요일도 방문기회가 있으면 좋겠다." (예비유아교사 11)

"다양한 사례를 더 많이 접하게 된다면 유아이해, 놀이이해, 놀이지원능력 증진에 도움이 될 것 같다." (예비유아교사 15)

"실뜨기 놀이방법에 대해 알아보아서 좋았지만 시간이 지나면 잊어버릴 것 같아서 영상자료를 공유하거나 사진 자료를 받을 수 있으면 좋겠다." (예비유아교사 17)

"놀이지원에 대해 개별도 좋지만 팀원이 함께 경험을 먼저 가져보고 또 개별로도 진행해보는다면 부담이 덜 할 것 같다." (예비유아교사 19)

"유아들과의 긍정적 상호작용에 대한 발문의 예에 대해 더 많이 알아보았으면 좋겠다." (예비유아교사 20)

프로그램에 참여한 예비유아교사들은 프로그램의 보완 및 개선점으로 다양한 손끝놀이 방법 알기 및 손끝놀이 방법 자료 받기, 매체를 이용한 관찰방법 알기, 놀이지원 방법에 있어 팀별 기회를 갖고 놀이지원 횟수 늘리기, 놀이사례분석 기회 더 갖기, 상호작용 시 긍정적 발문의 예시 더 알아보기 등 각 회기의 활동들에 대해 더 많은 기회를 접해보기를 원하였다. 프로그램을 15회기 동안 실행하면서 다양한 경험을 접해 볼 수 있도록 하였으나 더 많은 회기를 통한 경험을 원하는 것으로 나타났다.

나. 학습자 프로그램 만족도 평가결과 반영 사항

<표IV-30> 프로그램 참여자의 평가결과 반영사항

수정 회기	활동주제	평가결과	반영사항
3회기	유아놀이의 중요성	유아놀이에서 찾을 수 있는 배움의 요소를 알 수 있어 좋았지만 다양한 사례를 통해 어떠한 배움이 일어나는지 분석해보는 경험을 더 가지면 좋겠다고 함	놀이에 관한 다양한 사례를 제시하여 놀이에서 일어날 수 있는 배움의 요소를 분석할 수 있도록 내용을 추가함
5회기	놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할	놀이지원 및 확장을 위해 어떠한 교사의 역할이 바람직할지 모듈별 토의를 진행하였는데 어떤 상황에서의 교사의 역할을 말하는지 혼란스럽다고 함	도의 주제를 명확하게 제시하여 모듈별로 교사의 역할에 대한 다양한 의견을 나눌 수 있도록 수정함
6회기	좋은 놀이환경의 특성과 놀잇감	놀이환경을 직접 들여다보니 안전을 확보한 상황에서는 유아들의 놀이를 제지하기보다는 이를 존중하는 것도 적극적인 놀이의 지원이라는 것을 알게 되었지만 어디까지 허용해주어야 할지 어렵다고 함	실제 현장에서 유아들의 놀이 관찰 시 담임교사가 안전에 대해 어떠한 부분을 고려하고 또 허용하고 어떠한 태도를 보이는지 교사의 놀이지원에 관한 보다 깊은 관찰이 이루어지도록 수정함
8회기	유아놀이 기록하기/유아놀이 사례 분석하기	놀이 분석 사례를 통해 놀이의 흐름, 교사의 지원에 대해 알게 되어서 좋았으며 놀이 사례분석의 경험이 더 많으면 도움이 될 것 같다고 함	13회기에 다른 연령의 놀이지원 사례에 대해 사례분석과정을 추가함. 또한, 회기 마무리 시 예비유아교사 본인들의 관찰사례를 자유롭게 나눌 수 있도록 보완함
11회기	교사 - 유아의 상호작용	상황에 따른 유아-교사와의 적절한 상호작용이 어렵다고 함	회기마다 이루어지는 현장관찰 경험 공유 시 학급에서 관찰된 여러 상황에 따른 유아-교사의 상호작용 관찰에 대해 역할극을 통해 공유해 볼 수 있도록 수정함
12회기	손끝놀이 경험하기	손끝놀이 중 실뜨기 놀이체험을 통해 관심도 생기고 쉽게 어디서나 적용시켜 볼 수 있을 것 같아 좋았으나 배운 내용을 잊어버리지 않도록 실뜨기 안내자료를 제시 해주면 좋겠다고 함	실뜨기 놀이방법 안내자료를 제작하여 안내하는 것으로 보완함
14회기	유아놀이지원하기	놀이지원하기를 위해 놀이계획서도 작성해보고 온전히 유아들을 생각하며 준비하는 시간이었지만 혼자 준비하려니 부담스러웠다고 함	그동안 관찰과 직접 유아들과 놀이를 해보긴 하였으나 처음이라 다소 부담을 느낀 것 같아 놀이지원에 대한 계획서 및 자료 준비를 팀별로 함께 할 수 있도록 수정함

다. 놀이교수효능감 검증 평가 결과

1) 정규성 검증

본 연구의 변수가 정규성 가정을 충족하는지 판단하기 위해 Shapiro-Wilk의 정규성 검증을 하였다. 정규성 검증은 귀무가설이 정규성 가정을 만족하는 것으로, 유의하지 않은 결과를 보여야 정규성 가정을 만족하는 것으로 보는데, 모든 변수의 유의확률은 .05 이상으로 나타나 자료는 정규성 가정을 만족하는 것으로 볼 수 있다(Shapiro & Wilk, 1965). 따라서 분산분석과 같은 모수통계를 진행하는데 자료의 분포는 문제없는 것으로 판단할 수 있다. 정규성 검증결과는 <표IV-31>과 같다.

<표IV-31> 정규성 검증결과

변수	시기	실험군		대조군	
		Shapiro-Wilk	<i>p</i>	Shapiro-Wilk	<i>p</i>
놀이교수효 능감 전체	사전	0.956	.460	0.990	.998
	사후	0.967	.684	0.917	.086
	추후	0.975	.857	0.948	.338
놀이교수 효능에 대한 신념	사전	0.971	.781	0.957	.481
	사후	0.963	.601	0.928	.138
	추후	0.975	.853	0.975	.852
놀이교수 결과에 대한 기대	사전	0.981	.941	0.929	.147
	사후	0.940	.242	0.933	.173
	추후	0.947	.320	0.961	.566

2) 놀이교수효능감의 사전 동질성 검증

놀이교수효능감 증진 프로그램이 예비유아교사에게 미치는 효과를 알아보기 위해 집단 간 놀이교수효능감 사전 동질성 검증을 하였다. 두 집단이 프로그램 적용 전 동질적

인지를 확인하기 위해 사전검사에 대한 독립표본 t-검증을 수행한 결과는 <표IV-32>와 같다.

<표IV-32> 집단 간 놀이교수효능감의 사전 동질성 검증

변수	집단	표본수	평균	표준편차	t	p
놀이교수효 능감 전체	실험군	20	3.34	0.53	-0.086	.932
	대조군	20	3.35	0.32		
놀이교수 효능에 대한 신념	실험군	20	3.23	0.55	0.080	.937
	대조군	20	3.22	0.43		
놀이교수 결과에 대한 기대	실험군	20	3.48	0.62	-0.273	.786
	대조군	20	3.52	0.38		

<표IV-32>에 따르면 놀이교수효능감 전체 점수는 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았고($t=-0.086$, $p=.932$), 하위영역인 놀이교수 효능에 대한 신념($t=0.080$, $p=.937$)과 놀이교수 결과에 대한 기대($t=-0.273$, $p=.786$)도 집단 간 통계적으로 유의한 차이를 보이지 않았다.

결과적으로 집단 간 놀이교수효능감과 놀이교수 효능에 대한 신념, 놀이교수 결과에 대한 기대의 사전 동질성은 확보되었다고 볼 수 있다.

3) 프로그램의 효과검증

실험군에서 실시한 예비유아교사교육 프로그램의 효과를 검증하기 위해 반복측정 분산분석을 하였고, 유의한 차이를 보이는 경우 단순 주효과 분석을 통해 사전·사후·추후에서의 집단 간 차이를 확인하였다.

가) 놀이교수효능감 전체에 대한 프로그램의 효과

놀이교수효능감 전체에 대해 프로그램의 효과를 검증한 결과, 구형성 가정을 만족하지 않아($\chi^2=9.285, p=.010$), Greenhouse-Geisser 보정을 통해 효과검증을 하였다. 그 결과 시기의 주 효과는 유의한 차이를 보였고($F=98.679, p<.001$), 집단의 주효과도 유의한 차이를 보였으며($F=7.287, p<.01$), 프로그램 효과를 판단하는 시기와 집단의 상호작용 효과도 통계적으로 유의한 결과를 보였다($F=22.170, p<.001$). 즉, 시기에 따른 놀이교수효능감의 변화는 집단 간 유의한 차이를 보이는 것으로 판단할 수 있다. 그 결과는 <표 IV-33>과 같다.

<표 IV-33> 놀이교수효능감에 대한 반복측정 분산분석 결과

구분		제곱합	자유도	평균제곱	F	p
개체 내 효과	시기	6.072	1.637	3.710	98.679***	.000
	시기×집단	1.364	1.637	0.833	22.170***	.000
	오차	2.338	62.196	0.038		
개체 간 효과	집단	2.315	1	2.315	7.287**	.010
	오차	12.071	38	0.318		

** $p<.01$, *** $p<.001$

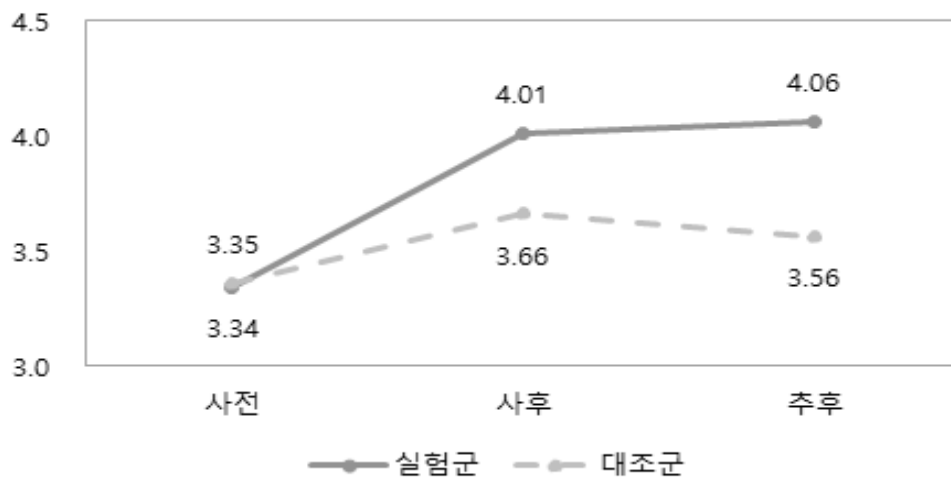
놀이교수효능감이 집단 간 차이를 확인하기 위해 시기별로 집단 간 차이를 단순 주효과 분석을 통해 검증하였다. 그 결과 사전에는 실험군과 대조군 간에 유의한 차이를 보이지 않았지만, 사후에는 집단 간 유의한 차이를 보였고($F=9.324, p<.01$), 추후에도 집단 간 유의한 차이를 보였다($F=44.655, p<.001$). 유의한 차이를 보인 사후에는 실험군($M=4.01$)이 대조군($M=3.66$)보다 놀이교수효능감 수준이 높았고, 추후에도 실험군($M=4.06$)이 대조군($M=3.56$)보다 놀이교수효능감 수준이 높았다.

즉, 놀이교수효능감 증진 프로그램의 효과는 통계적으로 유의한 것으로 판단할 수 있다. 이러한 결과는 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램을 실시한 실험군이 대조군보다 놀이교수효능감이 더 향상된 것을 의미한다. 이는 예비유아교사교육 프로그램이 예비유아교사의 놀이교수효능감 증진에 효과가 있는 것으로 해석할 수 있다. 그 결과는 <표 IV-34>와 같다.

<표IV-34> 시기별 집단 간 놀이교수효능감 차이에 대한 단순 주효과 분석

시기	실험군		대조군		F	p
	평균	표준오차	평균	표준오차		
사전	3.34	0.10	3.35	0.10	0.007	.932
사후	4.01	0.08	3.66	0.08	9.324**	.004
추후	4.06	0.05	3.56	0.05	44.655***	.000

** $p < .01$, *** $p < .001$



[그림IV-5] 집단 간 놀이교수효능감의 변화

나) 「놀이교수 효능에 대한 신념」에 대한 프로그램의 효과

놀이교수 효능에 대한 신념에 대해 프로그램의 효과를 검증한 결과, 구형성 가정을 만족하지 않아($\chi^2=10.080$, $p=.006$), Greenhouse-Geisser 보정을 통해 효과검증을 하였다. 그 결과 시기의 주효과는 유의한 차이를 보였고($F=58.685$, $p<.001$), 집단의 주효과도 유의한 차이를 보였으며($F=7.151$, $p<.05$), 프로그램 효과를 판단하는 시기와 집단의 상호작용 효과도 통계적으로 유의한 결과를 보였다($F=14.587$, $p<.001$). 즉 시기에 따른 놀이교수 효능에 대한 신념의 변화는 집단 간 유의한 차이를 보이는 것으로 판단할 수 있다. 그 결과는 <표IV-35>와 같다.

<표IV-35> 놀이교수효능에 신념에 대한 반복측정 분산분석 결과

구분		제곱합	자유도	평균제곱	F	p
개체 내 효과	시기	5.489	1.615	3.399	58.685***	.000
	시기×집단	1.364	1.615	0.845	14.587***	.000
	오차	3.554	61.366	0.058		
개체 간 효과	집단	2.725	1	2.725	7.151*	.011
	오차	14.481	38	.381		

* $p < .05$, *** $p < .001$

놀이교수효능에 대한 신념의 집단 간 차이를 확인하기 위해 시기별로 집단 간 차이를 단순 주효과 분석을 통해 검증하였다.

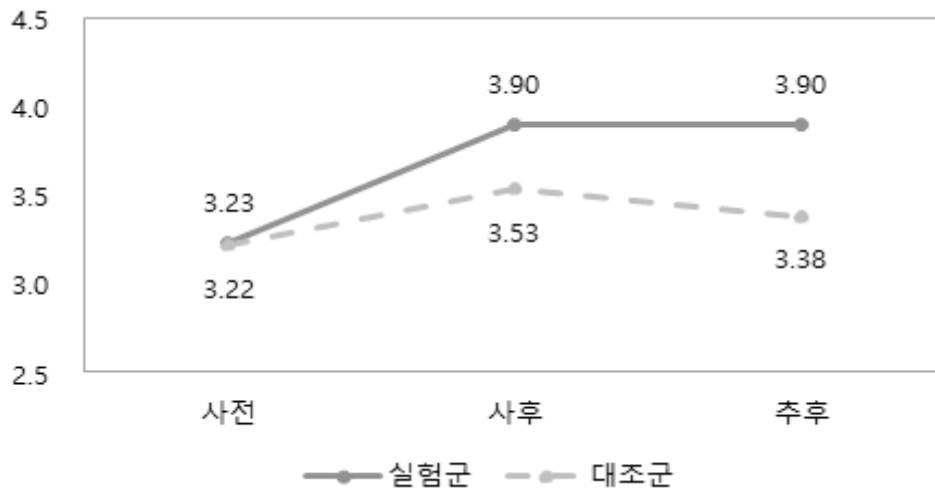
그 결과 사전에는 실험군과 대조군 간에 유의한 차이를 보이지 않았지만, 사후에는 집단 간 유의한 차이를 보였고($F=8.571$, $p < .01$), 추후에도 집단 간 유의한 차이를 보였다($F=38.520$, $p < .001$). 유의한 차이를 보인 사후에는 실험군($M=3.90$)이 대조군($M=3.53$)보다 놀이교수효능에 대한 신념 수준이 높았고, 추후에도 실험군($M=3.90$)이 대조군($M=3.38$)보다 놀이교수효능에 대한 신념 수준이 높았다.

즉, 예비유아교사교육 프로그램의 놀이교수효능에 대한 신념 증진 효과는 통계적으로 유의한 것으로 판단할 수 있다. 그 결과는 <표IV-36>과 같다.

<표IV-36> 시기별 집단 간 놀이교수효능에 대한 신념 차이에 대한 단순 주효과 분석

시기	실험군		대조군		F	p
	평균	표준오차	평균	표준오차		
사전	3.23	0.11	3.22	0.11	0.006	.937
사후	3.90	0.09	3.53	0.09	8.571**	.006
추후	3.90	0.06	3.38	0.06	38.520***	.000

** $p < .01$, *** $p < .001$



[그림 IV-6] 집단 간 놀이교수효능에 대한 신념의 변화

다) 「놀이교수 결과에 대한 기대」에 대한 프로그램의 효과

놀이교수 결과 기대에 대한 프로그램의 효과를 검증한 결과, 구형성 가정을 만족하지 않아($\chi^2=15.256, p<.001$), Greenhouse-Geisser 보정을 통해 효과검증을 하였다. 그 결과 시기의 주효과는 유의한 차이를 보였고($F=76.907, p<.001$), 집단의 주효과도 유의한 차이를 보였으며($F=4.835, p<.05$), 프로그램 효과를 판단하는 시기와 집단의 상호작용 효과도 통계적으로 유의한 결과를 보였다($F=14.926, p<.001$). 시기에 따른 놀이교수 결과에 대한 기대의 변화는 집단 간 유의한 차이를 보이는 것으로 판단할 수 있다. 그 결과는 <표IV-37>과 같다.

<표IV-37> 놀이교수 결과 기대에 대한 반복측정 분산분석 결과

구분	제곱합	자유도	평균제곱	F	p	
개체 내 효과	시기	7.030	1.495	4.703	76.907***	.000
	시기×집단	1.364	1.495	0.913	14.926***	.000
	오차	3.474	56.806	0.061		
개체 간 효과	집단	1.820	1	1.820	4.835*	.034
	오차	14.303	38	0.376		

* $p < .05$, *** $p < .001$

놀이교수 결과에 대한 기대의 집단 간 차이를 확인하기 위해 시기별 집단 간 차이를 단순 주효과 분석을 통해 검증하였다.

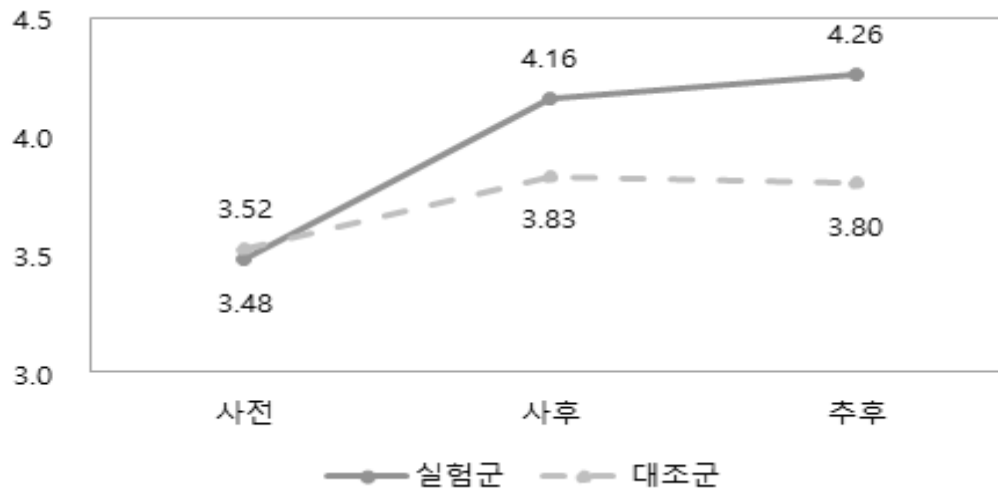
그 결과 사전에는 실험군과 대조군 간에 유의한 차이를 보이지 않았지만, 사후에는 집단 간 유의한 차이를 보였고($F=7.798, p < .01$), 추후에도 집단 간 유의한 차이를 보였다($F=30.334, p < .001$). 유의한 차이를 보인 사후에는 실험군($M=4.16$)이 대조군($M=3.83$)보다 놀이교수 결과에 대한 기대 수준이 높았고, 추후에도 실험군($M=4.26$)이 대조군($M=3.80$)보다 놀이교수 결과에 대한 기대 수준이 높았다.

즉, 예비유아교사교육 프로그램의 놀이교수 결과에 대한 기대 증진 효과는 통계적으로 유의한 것으로 판단할 수 있다. 그 결과는 <표IV-38>과 같다.

<표IV-38> 시기별 집단 간 놀이교수 결과에 대한 기대 차이에 대한 단순 주효과 분석

시기	실험군		대조군		F	p
	평균	표준오차	평균	표준오차		
사전	3.48	0.12	3.52	0.12	0.075	.786
사후	4.16	0.08	3.83	0.08	7.798**	.008
추후	4.26	0.06	3.80	0.06	30.334***	.000

** $p < .01$, *** $p < .001$



[그림 IV-7] 집단 간 놀이교수 결과에 대한 기대의 변화

본 연구를 통해 분석된 내용을 요약해보면, 놀이교수효능감 증진 프로그램을 적용한 실험군과 대조군 간에 통계적으로 유의한 차이가 나타났다. 이 결과는 실험군이 대조군보다 놀이교수효능감과 놀이교수효능감의 하위영역인 놀이교수 효능에 대한 신념, 놀이교수에 대한 기대 요인 모두 향상되었다는 의미이다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램이 예비유아교사의 놀이교수효능감을 증진시키는데 효과적인 것으로 해석할 수 있다. 또한, 2주 후 추후 검사에서도 그 효과가 지속적으로 유지되고 있었다.

라. 전문가 타당도 검증결과 반영 사항

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 최종안을 개발하기 위해 예비유아교사를 대상으로 적용한 프로그램의 운영과정(프로그램 구성체계, 운영방식 회기별 내용, 예비유아교사의 만족도 평가, 예비유아교사의 성찰저널쓰기)을 살펴보며 프로그램의 각 회기 내용에 대한 보완점이나 프로그램의 특징을 도출하고자 하였다. 이를 위해 전문가 패널 10인에게 프로그램에 대한 타당성을 검증받았다. 타당도 검증은 내용타당도 평정법(Guilford & Fruchter, 1981)으로 이 방법은 10명의 전문가 평정자들이 5점 Likert 척도를 이용하여 평정하였다. 항목에 따른 5점(매우 적합하다), 4점(적합하다), 3점(보통이다), 2점(적합하지 않다), 1점(매우 적합하지 않다)의 문항에 평정자가 기입한 4점과 5점의 점수의 합을 1점에서 5점까지의 점수의 합으로 나누어 값을 측정한다. 본

연구에서는 내용타당도가 .98이므로 프로그램 내용이 적합하다고 볼 수 있으며 평정 결과 3점에 해당하는 항목에 대해서는 전문가 의견을 수렴하여 수정 및 보완하는 과정을 거쳤다.

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 회기별 내용에 대한 전문가 적합성 결과는 다음과 같다.

첫째, 전문가들은 대부분 프로그램의 교육목적과 목표, 내용, 교수전략과 평가 방법이 적절하다는 의견이었으며 예비유아교사가 교육현장에서 다양한 놀이상황을 접하고 관찰하고 참여하는 과정에서 놀이교수효능감이 증진될 것이라는 의견을 제시하였다.

둘째, 프로그램 운영 횟수와 시간은 적절하였으나 예비유아교사들에 따라 15회기의 횟수보다 더 많은 경험을 갖기를 원하는 참여자도 있었으며, 오전 9시부터 오후 5시까지 원내에서의 활동을 부담스러워하는 참여자도 있기에 연구자와 참여자가 서로 의견을 조정하여 참여 시간을 조정할 수 있다면 좋겠다는 의견을 제시하였다.

셋째, 교육내용 중 사례분석 활동에 있어 연구자가 직접 현장의 사례를 안내하였으나 여건이 된다면 놀이 지원을 실행했던 담임교사가 놀이흐름에 대한 실행과정을 안내했을 때 놀이상황을 생생하게 전달할 수 있고 예비교사 입장에서는 놀이상황 이해가 쉬울 것이라는 의견을 제시하여 놀이 실행교사의 놀이사례 발표로 수정하여 의견을 반영하였다. 또한, 새로운 교육과정에 대한 이해를 돕기 위해 교육부에서 운영하는 I-누리 사이트를 소개하여 유아중심, 놀이중심의 놀이와 체험 자료들을 참고하고 놀이 방법 등에 대한 아이디어를 얻을 수 있음을 안내하도록 수정하였다. 프로그램의 회기별 내용타당도 분석결과표는 다음 <표IV-39>와 같다.

<표IV-39> 전문가 내용타당도 평가 분석결과표

전문가 회기별 문항	전문가 1					전문가 2					전문가 3					전문가 4					전문가 5				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
점수					0					0					0					0					0
프로그램 구성체계					0					0					0					0					0
운영방식				0					0					0					0					0	
1회기				0					0					0					0					0	
2회기				0					0					0					0					0	
3회기				0					0				0						0					0	
4회기				0					0					0					0					0	
5회기				0				0						0					0			0			
6회기				0					0					0					0					0	
7회기				0					0					0					0					0	
8회기				0				0						0					0				0		
9회기				0					0					0					0					0	
10회기				0					0					0					0					0	
11회기			0						0				0						0				0		
12회기				0					0				0						0					0	
13회기				0					0					0					0					0	
14회기				0					0					0					0					0	
15회기				0					0					0					0					0	
문항수(17)			3	14				2	15				3	14					15			1	3	13	
총합계	82/85					83/85					82/85					85/85					81/85				

전문가 회기별 문항	전문가 6					전문가 7					전문가 8					전문가 9					전문가 10				
	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5	1	2	3	4	5
점수					0					0					0					0					0
프로그램 구성체계					0					0					0					0					0
운영방식				0					0					0					0					0	
1회기				0					0					0					0					0	
2회기				0					0					0					0					0	
3회기				0					0					0					0					0	
4회기				0					0					0				0						0	
5회기				0					0					0					0					0	
6회기				0					0					0					0					0	
7회기				0					0					0					0					0	
8회기				0					0				0						0					0	
9회기				0					0					0					0					0	
10회기				0					0					0					0					0	
11회기				0					0				0	0					0					0	
12회기				0					0					0					0					0	
13회기				0					0					0					0					0	
14회기				0					0					0					0					0	
15회기				0					0					0					0					0	
문항수(17)			4	13				2	15				2	15				3	13					15	
총합계	81/85					83/85					83/85					82/85					85/85				

6. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 최종안

본 프로그램의 교육목적은 예비유아교사들이 유아들의 놀이를 이해하고 놀이 활동을 관찰하고 기록하며 개입하는 과정을 통해 놀이지도에 대한 역량을 향상시켜 놀이교수효능감을 증진하는 것이다.

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램은 ADDIE 모형에 따라 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 절차로 개발되었다. 개발된 프로그램의 시안을 예비유아교사를 대상으로 적용하였고, 연구 참여자의 프로그램 참여 의견과 전문가 의견을 반영하여 총 15회기의 프로그램을 완성하였다. 프로그램은 교육목표와 교육목적, 교육내용, 교수학습 과정 및 교수학습 방법, 교수전략, 평가로 구성되었다. 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 구성체계 최종안은 <표IV-40>과 같다.

<표IV-40> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 최종안

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 교육목적 및 목표								
목적	예비유아교사의 놀이교수효능감 증진							
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. · 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다. · 유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다. 							
예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 교육내용								
교육 내용	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 유아놀이의 이해 ◎ 유아놀이의 중요성 및 가치 알기 ◎ 유아의 발달적 특성에 따른 놀이 이해 ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(교사의 개입과 참여) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(공간, 시간, 환경) ◎ 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술) ◎ 유아교사의 놀이성 이해 ◎ 유아놀이지원을 위한 관찰방법 ◎ 유아놀이의 의미 찾기 							
예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 교수학습 방법								
교수 전 과정	<table border="1"> <thead> <tr> <th>마음열기</th> <th>알아가기</th> <th>내면화하기</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 </td> </tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ◎ 실행에 대한 내용 공유 ◎ 발표내용에 대한 피드백 ◎ 자기성찰하기 ◎ 활동 정리 및 다음 회기 예고 </td> </tr> </tbody> </table>	마음열기	알아가기	내면화하기	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실행에 대한 내용 공유 ◎ 발표내용에 대한 피드백 ◎ 자기성찰하기 ◎ 활동 정리 및 다음 회기 예고
	마음열기	알아가기	내면화하기					
<ul style="list-style-type: none"> ◎ 학습자 흥미와 관심 유발하기 ◎ 목적, 목표 및 활동안내 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 이론 이해하기 <ul style="list-style-type: none"> - 교육내용에 대한 관련 이론과 지식 학습 ◎ 놀이 들여다보기 및 놀이 흐름 따라가기 <ul style="list-style-type: none"> - 유아놀이의 이해 및 관찰방법 	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 문제 발견하기 <ul style="list-style-type: none"> - 놀이지도의 어려운 상황 및 유아놀이에서의 의미 찾기 등 ◎ 토의 및 실행하기 <ul style="list-style-type: none"> - 사례 나누기/유아 교사의 역할에 대한 토의 - 놀이지원 실행 						
<ul style="list-style-type: none"> ◎ 실행에 대한 내용 공유 ◎ 발표내용에 대한 피드백 ◎ 자기성찰하기 ◎ 활동 정리 및 다음 회기 예고 								
교수 학습 방법	강의, 발표, 토의, 동영상 분석, 체험하기, 저널 쓰기, 사례분석, 워크숍							
예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발안 평가								
평가	<ul style="list-style-type: none"> ◎ 효과검증: 검사도구를 이용한 프로그램 효과검증 ◎ 프로그램 평가: 회기별 만족도 조사 설문지, 프로그램 만족도 조사 설문지, 반성적 성찰저널쓰기 							

가. 교육목적 및 목표

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육목적은 예비유아교사의 놀이지도의 역량을 향상시켜 놀이교수효능감을 증진하는 것이다. 교육목적을 달성하기 위한 프로그램의 교육목표는 다음과 같다.

첫째, 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다.

둘째, 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다.

셋째, 유아놀이 지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이 지원을 실천한다.

나. 프로그램의 교육내용 및 교수전략

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 교육내용은 유아놀이에 대한 이해, 유아놀이의 중요성과 가치, 유아발달에 따른 놀이특성 이해가 다루어진다. 또한, 놀이 지원을 위한 교사의 역할 이해, 교사의 적절한 놀이개입, 놀이 환경구성 및 놀이 시간과 놀이공간 지원, 의사소통과 상호작용 기술, 놀이 관찰방법, 놀이 지원에 대한 내용으로 구성하였다.

프로그램의 교수전략으로는 학습자의 흥미와 관심 유발, 학습 목표와 활동 안내가 이루어지는 마음열기 단계를 시작으로 교육내용에 대한 관련 이론을 통해 지식을 습득하고, 놀이를 들여다보기와 놀이에 참여하는 알아보기 단계, 수행 결과에 대한 평가와 자기반성에 대한 평가가 이루어지는 내면화하기 단계로 진행되었다.


교수학습 방법에 따른 교수전략으로는 강의, 발표, 토론, 동영상 분석, 체험하기, 성찰 저널쓰기, 사례분석, 워크숍 방법을 교육내용에 따라 적절하게 사용하였다. 프로그램 시안의 교육내용과 교수학습 방법은 <표IV-41>과 같다. 프로그램의 회기별 교수학습 과정안의 예는 <표IV-42>와 같으며 그 외의 전체 회기별 교수학습 과정안은 <부록3>에 제시하였다.

<표IV-41> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 회기별 내용

회기	주제 및 내용	활동목표	교수학습방법
1회기	◎ 프로그램의 이해 - 프로그램 소개 및 오리엔테이션	프로그램의 목적 및 목표 등 운영방법에 대한 내용을 이해한다.	강의
2회기	◎ 유아놀이의 이해 - 유아놀이의 개념 이해 - 유아가 말하는 놀이의 요인	유아놀이의 개념을 이해한다.	강의(줌수업), 동영상시청, 발표
3회기	◎ 유아놀이의 중요성 - 놀이 이론의 이해 - 유아놀이의 중요성 및 가치 이해	놀이이론을 이해하고 유아놀이의 중요성과 가치를 인식 한다.	강의(줌수업), 사례나누기, 동영상시청, 토의
4회기	◎ 유아의 발달적 특성에 따른 놀이 이해	발달단계에 따른 유아의 놀이를 이해 한다.	강의(줌수업), 동영상
5회기	◎ 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할 - 놀이에서의 교사의 역할 - 교사의 개입과 참여	놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할을 이해한다.	강의, 토의 발표
6회기	◎ 좋은 놀이환경의 특성과 놀이감 - 좋은 놀이환경의 특성 - 놀이의 가치를 높이는 놀이감	유아놀이를 위한 좋은 놀이환경과 놀이의 가치를 높이는 놀이감에 대해 안다.	강의, 동영상분석, 토의
7회기	◎ 유아놀이 들여다보기 - 무엇을 들여다 보아야 할까? - 무엇을 알 수 있을까?	유아놀이지원을 위한 관찰방법을 이해한다.	강의, 체험 발표
8회기	◎ 유아놀이 기록하기 - 놀이 기록의 중요성 알기 - 놀이 속 배움의 의미 찾기 - 놀이 기록의 방법 ◎ 유아놀이 사례 분석하기 - 놀이지원 및 놀이 의미 찾기	유아놀이지원을 위한 관찰 기록 능력을 기른다. 놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다.	강의, 사례분석, 발표
9회기	◎ 유아놀이 참여하기 - 유아 체험활동에 참여하며 교사의 지원 역할 이해하기	유아 체험활동 참여를 통해 유아 교사의 놀이지원 역할을 이해한다.	체험, 발표
10회기	◎ 놀이성 이해하기 - 놀이성의 개념 이해, 자신의 놀이성 파악하기	놀이성의 개념을 이해하고 나의 놀이성에 대해 관심을 갖는다.	강의, 체험, 발표
11회기	◎ 교사 - 유아의 상호작용 - 교사-유아 상호작용의 중요성 알기 - 상호작용의 기술 및 교사의 역할 알기	교사-유아 상호작용의 중요성을 인식 한다. 교사-유아 상호작용 기술 및 교사의 역할을 이해한다.	강의, 발표 체험, 토의
12회기	◎ 손끝놀이 경험하기 - 손끝놀이 교육적 가치 이해하기 - 싹뜨기 놀이 체험하기 ◎ 유아놀이의 관찰과 놀이의 의미 찾기	손끝놀이의 교육적 가치를 해하고 체험을 통해 손끝놀이를 경험한다.	워크샵 체험 토의
13회기	◎ 유아놀이 사례 분석하기 - 놀이지원 및 놀이 의미 찾기 ◎ 유아놀이지원 계획하기 - 유아놀이지원 계획서 작성하기	놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다. 유아교육 현장에서 실제 적용할 수 있는 놀이지원 계획을 작성할 수 있다.	사례분석, 토의, 체험, 발표
14회기	◎ 유아놀이지원하기 - 놀이지원 계획에 대한 놀이 실제 지원하기	놀이지원 계획에 따른 놀이지원을 통해 교사의 역할을 이해한다.	체험, 발표
15회기	◎ 프로그램 종료 및 소감 공유 - 유아놀이에 대한 인식의 변화 공유하기 - 프로그램 참여 만족도 평가	프로그램을 종료하며 각 개인이 느낀 점과 알게 된 점, 인식변화에 대한 소감을 공유한다.	발표

<표IV-42> 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 교수학습 과정안 예시

교육주제		유아놀이의 이해	교수-학습방법	강의(Zoom수업)/동영상/발표
활동내용		· 유아놀이의 이해 · 유아들이 말하는 놀이의 요인	장소	강의실
활동목표		유아놀이의 개념을 이해한다.		
활동과정		교수내용		자료
전 개 과 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 유아들의 놀이모습이 담긴 사진을 보여준다. - 유아들처럼 '내가 어렸을 적 했던 놀이'를 회상해보고 놀이를 하면서 느꼈던 감정에 대해 이야기 나누며 동기를 유발한다. 		관련 PPT
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들의 놀이에 대한 인식을 알아본다. - 놀이가 언제부터 시작되었는가? - 놀이는 왜 일어나는 것일까? - 유아들에게 있어 놀이란 무엇인가? - 유아들에게 놀이는 필요한가? ▶ 유아들의 놀이에서 재미를 구성하는 요소에 대해 생각해본다. - 놀이에 단순히 '재미'만 있어서인가? '재미'의 또 다른 내면에는 무엇이 포함되어 있을까? 경험을 통한 생각을 말해본다. <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이에 대해 유아들이 말한 여러 가지 사례를 소개하고 공통적인 놀이요인을 찾아본다. - 유아들의 놀이에는 어떤 요소들이 포함되어 있을까? - 놀이의 요인: 즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향 ▶ 자유로운 놀이와 활동의 차이를 비교해본다. - 자유로운 놀이: 유아 의도/교사와 함께하는 놀이 - 활동: 교육적 의도/ 교사가 계획하는 놀이 ▶ 두 장의 사진과 동영상을 보며 내용 비교하기 - 어떤 상황의 모습인지? 자유로운 놀이에 어떤 장면이 가까운지? 계획된 놀이는 어떤 장면과 가까운지 살펴본다. 		관련 PPT 사진 동영상

		 <p style="text-align: center;"><사진 비교></p>	
		<p>▶ 영상의 내용을 비교하여 유아입장에서 자유로운 놀이와 활동의 차이를 비교해보고 왜 그러한 생각을 하였는지 공유한다.</p> <p>▶ 2019개정 누리과정에서의 놀이의 의미를 알아본다..</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2019 개정 누리과정에서는 무엇을 강조하는지 알아본다. - 2019 개정 누리과정에서의 놀이는 어떠한 의미를 갖는가? 놀이에서 유아들은 어떠한 존재인가? 	
	<p style="text-align: center;">내면화 하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p style="text-align: center;">성찰 저널 회기평가지</p>
<p style="text-align: center;">유의점</p>		<p>놀이 이해하기를 예비교사 자신의 경험에 비추어 생각해볼 수 있도록 한다.</p>	

다. 프로그램의 평가

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 평가는 교육목표의 달성을 파악하기 위해 회기별 만족도 조사 및 반성적 성찰저널쓰기를 통해 확인하였다. 반성적 성찰저널쓰기는 회기를 마무리하며 작성하였고 연구자는 저널을 읽고 조언을 기록해 주며 참여자의 적극적인 참여와 협력을 촉진하였다. 설문 평가와 성찰저널쓰기 평가자료는 프로그램 시행 후 최종안을 완성하는데 중요한 아이디어를 제공하였다. 프로그램 적용 전과 후 놀이교수효능감 검사를 하여 놀이교수효능감의 효과성을 검증하였다. 사후 검사 이후에는 효과의 지속성을 살펴보기 위해 추후검사를 통해 예비유아교사의 놀이교수효능감의 지속성 정도를 확인하였다.

V. 논의 및 결론

1. 논의

본 연구는 예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하는 것이다. 이를 통해 예비유아교사의 놀이교수효능에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대감을 촉진하여 유아놀이의 확장과 놀이지원에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 전문적 역량을 증진하고자 하였다. 프로그램 개발 절차에 대한 논의와 최종 프로그램 개발을 통해 얻은 시사점은 다음과 같다.

가. 프로그램 개발 절차에 관한 논의

본 연구에서 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발은 교수체제설계 모형인 ADDIE 모형에 의해 개발되었다. ADDIE 모형의 분석, 설계, 개발, 실행, 평가의 체계적 절차를 통해 설정된 연구목표를 기반으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램의 최종안을 개발하였다.

분석단계에서는 문헌고찰과 전문가 델파이 조사, 연구 참여자인 예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감 프로그램의 구성을 위한 필수요소를 도출하였다. 프로그램 설계를 위해 학습자 분석, 환경분석, 과제분석 결과를 프로그램 개발에 반영하였다. 염민호와 박선희(2008)는 프로그램 설계 시 학생의 요구를 확인하고 분석하는 과정을 통해 학습자에게 적응적인 프로그램을 개발할 수 있다고 하였다. 이는 교수자와 학습자의 공동목표설정을 위해 학습자 특성과 수업환경, 교육에 대한 욕구 분석의 중요성을 강조한 이동엽(2013)의 연구와 같다. 본 연구에서는 참여자인 예비유아교사의 요구도 조사를 통해 유아의 놀이지원 및 놀이 확장을 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램에 대한 기대감이 높음을 알 수 있었다. 강다연(2020), 양지애(2017)와 이경민(2018)은 연구 참여자의 요구를 통해 이들의 경험과 특성을 파악하고 의견을 반영한 기초자료를 마련할 수 있었다고

하였다. 이는 참여자들의 특성과 요구를 반영한 프로그램 운영을 강조한 본 프로그램의 의도와 일치하는 것이다.

설계단계에서는 분석단계에서 고찰한 내용을 기반으로 도출된 필수요소를 선정하여 프로그램을 구성하였으며 전문가 피드백과 내용 타당도를 검증받아 최종 프로그램을 수정 및 보완하여 완성하였다. 본 연구에서 전문가 집단은 유아교육학계 전문가 4인, 유아교육 현장 전문가 6인이다. 이들은 유아교육 전반에 대한 경험과 이해를 바탕으로 프로그램 시안과 내용 체계 등을 검토하고 검증하였다. 또한, 프로그램의 교육목표로 예비유아교사가 유아놀이지원을 위해 갖추어야 할 지식, 기능과 태도를 중심으로 6개의 수행목표를 선정하였고 그에 따른 구체적 수행목표를 선정하여 세분화하였다. 평가도구는 놀이교수효능감 증진 프로그램의 효과를 검증할 수 있는 놀이교수효능감 검사도구를 선정하였다.

개발단계에서는 수업의 핵심개념 이해를 돕기 위해 프레젠테이션(PPT) 제작 및 동영상 등 수업과 관련한 시청각 영상들을 선정하였고 현장의 사실감을 전하기 위해 현장 유아들이 놀이하는 모습이 담긴 영상이나 놀이사례집을 제작하여 교수학습자료와 교수학습지도안을 개발하였다. 또한, 프로그램 효과검증을 위한 프로그램 만족도 평가도구를 개발하였다.

실행단계에서는 예비유아교사를 대상으로 개발된 프로그램을 적용하여 실행하였다. 매회기마다 진행된 프로그램 만족도 및 성찰저널쓰기의 평가과정을 거쳐 교육 이전과 비교하여 이해도가 높아졌는지, 인식의 변화가 있었는지, 수정·보완해야 할 점은 없었는지 평가하였다. 실행단계에서 예비유아교사들에게 프로그램을 적용 후 나타난 문제점들을 전문가 집단과 검토하여 수정·보완해야 할 사항을 도출했다는 점에서 프로그램 구성체계의 타당성을 높였다고 볼 수 있으며, 이는 연구 참여자의 의견을 전문가 집단의 충분한 숙고 과정을 통해 최종 프로그램을 도출한 장미연(2019)과 채혜경(2019)의 연구와 맥락을 같이한다. 회기를 종료할 때마다 현장에서의 경험(놀이관찰, 놀이지원 등)을 회상하며 자신의 사고 과정을 글로 표현하여 정리하는 성찰저널쓰기를 통해 반성하는 시간을 가졌으며, 프로그램에 참여하였던 경험과 그 과정에서 발견된 문제해결 방안에 대해 고민을 공유하고 대안을 모색하는 시간을 가졌다. 이를 통해 현장 놀이지도 경험이 없던 예비유아교사들은 유아놀이의 가치와 의미를 이해할 수 있었고, 놀이지원에 대한 역할과 태도의 변화도 기대할 수 있었다. 특히 반성적 성찰저널쓰기 과정에서 얻어진

예비유아교사들의 긍정적인 변화는 이론과 실제의 통합을 이루는 과정으로 스스로 생각을 정리하게 된다는 김병찬(2009)의 연구와 같으며, 반성적 성찰저널쓰기를 통해 예비유아교사의 자기효능감이 증진되었다는 석은조와 정금자(2006)의 연구 결과와 일치한다. 즉, 예비유아교사의 유아놀이에 대한 지식과 놀이지원에 대해 갖게 된 놀이신념이 놀이교수에 대한 기대감을 증진하였다고 볼 수 있다.

본 연구에서는 개발된 프로그램의 최종안을 확정하기 위해 실험집단의 예비유아교사 20명, 비교집단의 예비유아교사 20명을 대상으로 주 1회 총 15회기로 구성된 프로그램 시안을 예비적용한 후 사전-사후-추후검사를 통해 프로그램 효과를 살펴보았다. 놀이교수효능감 평가도구를 통해 수집한 자료를 분석한 결과 실험집단의 예비유아교사들이 비교집단의 예비유아교사에 비해 놀이교수효능감이 증진된 것을 확인할 수 있었다. 그리고 놀이교수효능감 하위요인인 ‘놀이교수효능에 대한 신념’과 ‘놀이교수 결과에 대한 기대’에서 유의미한 효과가 나타남을 확인하였다. 이 결과는 교육현장에서 직·간접적 경험을 통해 프로그램을 적용하는 과정에서 구체적인 상황에 대한 실천적 지식을 증가시켜 예비교사의 전문적 신념인 놀이에 대한 교수효능감을 발전시킬 수 있다는 오선영과 김경수(2008)의 연구, 현장실습을 통해 예비교사의 효능감이 높아진 것으로 밝혀진 현정환(2003)의 연구와 일맥상통한다. 그리고, 교사효능감이 반성적 사고를 경험하거나 연습하는 기회가 제공되었을 때 향상될 수 있다는 배진옥(2007)의 연구와 일치한다.

놀이교수효능감의 하위요인인 ‘놀이교수효능에 대한 신념’은 교사 자신이 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 자신의 능력에 대한 신념으로 주로 놀이지원을 위한 효과적 교수전략과 노력, 교사의 놀이지도 역량, 놀이지도 능력에 대한 자신감 등과 관련된다(최아람, 2020). 김명순(2019)은 놀이교수효능감의 하위요인인 놀이교수효능에 대한 신념 형성을 위해 유아교사는 유아들이 놀이를 즐길 수 있도록 유아놀이의 중요성을 인식하고, 놀이를 관찰하며, 놀이자료 제공과 놀이환경에 대해 충분히 고민해야 한다고 강조하였다. 본 연구에서 개발된 프로그램의 놀이이해 내용과 유아교육 기관에 적용한 프로그램(유아놀이 참여, 관찰과 기록, 놀이 분석, 놀이지원의 실제 경험)은 예비유아교사들에게 유아놀이의 중요성과 가치의 이해를 도왔고 놀이교수능력에 관한 신념형성에 긍정적인 영향을 미쳤음을 확인하였다.

놀이교수효능감의 하위요인인 놀이교수 결과에 대한 기대는 교사의 효과적인 놀이참여와 개입이 유아놀이 활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 기대의 신념이다. 이는

교사의 적극적인 놀이개입과 지원이 유아의 놀이를 풍성하게 할 수 있으며 놀이지원에 대한 교사의 책임과 능력의 요인으로 작용한다(최아람, 2020). 신은수(2000)는 유아들의 놀이 확장을 위한 환경제공, 유아들이 진행 중인 놀이 활동이나 유형에 적절한 상호작용을 통한 놀이개입이 놀이교수효능감의 핵심이라고 하였다. 따라서, 본 연구에서 이루어진 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사역할 이해와 좋은 놀이환경 특성의 이해, 교사 자신의 놀이성 이해, 교사-유아의 상호작용에 대한 경험은 놀이지원에 대한 자신감을 향상시켜 놀이교수에 대한 기대감 증진에 영향을 미친 것으로 해석할 수 있다. 특히 예비유아교사들은 놀이지원을 위한 교사의 역할 중 유아들과의 긍정적인 상호작용 촉진에 어려움을 호소하였는데 실제 유아들의 놀이에 직접 참여하면서 긍정적인 말과 비언어로서 유아들의 생각과 표현을 촉진하는 결과를 나타냈다. 이러한 결과는 유아와의 놀이에 참여하고 상호작용적인 대화를 하며 유아의 흥미로운 활동을 지지해주고 유아 행동에 적절히 관여하여 교사의 역할에 대한 전문성이 향상되었음을 연구한 결과(김해경, 2016)와 동일한 결과를 보였다. 예비유아교사들은 프로그램에 참여하기 전 놀이지원에 대한 참여와 개입이 유아들의 놀이 확장에 영향을 미칠 것이라는 기대가 낮았지만, 프로그램 참여 후에는 놀이교수 결과에 대한 기대감이 높아졌음을 알 수 있었다. 이는 교사효능감이 교사 자신의 능력에 대한 신념의 정도로 유아의 교육활동에 긍정적인 영향을 미칠 수 있는 결과를 보고한 황해익(2013)의 연구와도 부분적으로 일치한다.

본 연구에서 프로그램을 통해 증진된 놀이교수효능감은 프로그램 종료 후 2주가 지난 후에도 추후 검사결과를 통해 프로그램의 효과가 지속된 것을 확인하였다. 이러한 결과는 프로그램을 통해 예비유아교사의 놀이교수에 대한 자신감 향상과 놀이지원에 대한 긍정적인 기대감으로 놀이교수효능감이 증진되었으며, 유아들의 놀이를 바라보는 관점과 놀이중심교육과정 실행에 대한 교사의 역량을 강화하였다는 의미가 있다.

마지막으로 평가단계에서는 프로그램의 현장 적합성과 효율성을 검증하기 위해 프로그램의 최종만족도 평가와 처치 후 실시한 놀이교수효능감 검사 결과를 분석하였다. 이를 바탕으로 프로그램을 최종 수정·보완하여 프로그램의 최종안을 확정하였다.

프로그램을 개발하는 다양한 방법으로는 문헌고찰을 토대로 프로그램을 개발하는 방법(김선, 2013; 김연희, 2012; 임경심, 2018), 프로그램 대상자의 요구분석을 통한 방법(강다연, 2020; 김경신, 2016; 서은주, 2016; 오태희, 2018; 이경민, 2018), 프로그램 개발 후 전문가 패널을 통해 타당도와 적절성을 검증받는 방법(고경희, 2017; 김혜진, 2018;

이미란, 2017) 등이 있다.

본 프로그램의 개발은 문헌고찰과 유아교육 학계 전문가, 현장 전문가, 프로그램 참여자인 예비유아교사의 의견을 반영하고 타당도 검증을 통해 프로그램의 적절성과 타당성을 검증하여 개발하였다. 체계적인 분석과정과 체제적 설계로 개발된 프로그램을 통해 예비유아교사와 전문가가 형성평가를 하고 총괄평가 결과를 반영하여 프로그램의 최종안을 개발하였다. ADDIE 모형을 근간으로 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발은 체제적 교수설계모형을 적용하여 프로그램을 개발한 연구(박정하, 2017; 백경숙, 2012; 양지애, 2017; 이경민, 2018)와 일치한다고 할 수 있으나 특별한 교수체제설계 모형이 제시되지 않고 개발된 연구(김연희, 2013; 김인선, 2016; 배진옥, 2007; 이미란, 2017)와 차별된 프로그램의 의미를 지닌다.

나. 프로그램 최종안에 관한 논의

본 연구에서 개발된 놀이교수효능감 증진 프로그램을 구성하는 교육목적과 목표, 교육내용, 교수전략인 교수학습 전개 과정과 교수학습방법, 평가 방법을 중심으로 논의하면 다음과 같다.

첫째, 본 연구에서의 개발된 프로그램은 예비유아교사들의 놀이교수효능감 증진을 목적으로 개발되었다. Bandura(1977)의 자기효능감(self-efficacy)이론에 근거한 놀이교수효능감을 바탕으로 교사가 놀이에 대한 교육적 가치를 인식하고, 놀이교수 능력에 대해 자신감을 증진시키며 놀이교수전략을 실천하는 신념과 태도를 형성할 수 있는 교육목표를 설정하였다. 놀이교수효능감은 교사 자신에 대한 전문성을 인식하게 하고 유아들의 놀이에 적극적인 참여와 개입을 통해 놀이와 학습에 긍정적인 역할(김상림, 박창현, 2015; 정혜진, 박재욱, 2014)을 하는 역량이라 할 수 있다. 따라서 예비유아교사의 놀이신념 내면화를 위한 놀이교수효능감 증진에 목적을 두고 예비유아교사들에 도움을 줄 수 있는 프로그램을 개발하였다는 점에서 의미가 있다.

둘째, 교육목적 및 목표 달성을 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 내용은 유아놀이의 이해, 유아놀이의 중요성 및 가치 알기, 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해, 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할(교사의 개입과 참여, 유아-교사의 긍정적인 상호작용 기술), 유아교사의 놀이성 이해, 유아놀이지원을 위한 관찰방법, 유아놀이의 의미

찾기 내용으로 선정되었다. 이는 유아교사의 놀이지도를 위한 역량이 유아놀이에 대한 인식과 영유아 발달 수준에 따른 놀이특성 이해에 있다는 김선민(2020)과 이덕수(2018)의 연구와 맥을 같이한다. 또한, 교사가 질 높은 상호작용을 할 때 영유아가 놀이시간에 다양한 놀이를 시도하며 적극적인 놀이 행동을 한다는 연구(김혜원, 2009; 오수정, 2015) 결과와도 일치한다. 위와 관련한 놀이교수효능감의 교육내용은 예비교사로 하여금 유아들을 이해하고 유아와의 상호작용 기술을 함양시키며 놀이지원의 실천 능력을 증진시킬 수 있는 경험의 기회를 제공하는 의미가 있다.

셋째, 프로그램의 교수학습 전개 과정은 마음 열기, 알아가기, 내면화하기의 단계로 진행되었다. 마음 열기 단계는 회기의 학습목표와 활동내용을 안내하며 학습자의 동기를 유발하고 프로그램에 대한 기대감을 증진하는 단계이다. 알아가기 단계에서는 교육내용과 관련된 이론을 토대로 지식을 습득하고 놀이를 들여다보거나 놀이에 참여하는 과정이다. 강의 및 토의, 발표, 사례분석 및 워크샵 등 다양한 활동으로 이루어졌다. 마지막 내면화하기 단계는 수행 결과에 대한 평가 및 자기반성에 대한 평가가 이루어지는 단계로 운영자와 학습자, 학습자와 학습자 간의 피드백 활동이 이루어지는 과정을 의미한다. 이러한 교수학습 전개 과정은 목표 및 활동을 안내하는 도입단계, 프로그램을 진행하는 전개 단계, 활동을 평가하고 정리하며 서로의 생각을 공유하는 마무리 단계 과정으로 진행된 오태희(2018)와 황다진(2018)의 연구, 도입-실행-종결의 단계로 교수학습 전개 과정을 제시한 이미란(2017)의 연구, 도입-전개-마무리-평가의 단계로 진행된 김영은(2016)의 연구, 도입-전개-정리의 단계로 진행된 김해경, 김승희(2017)의 연구와 유사한 과정이다.

넷째, 교수학습 방법으로는 강의, 토의, 사례분석 및 동영상 분석, 체험하기, 발표, 워크샵, 성찰저널쓰기 방법을 선정하였다. 예비유아교사교육 프로그램과 관련된 선행연구(김선, 2013; 김연희, 2013; 김영은, 2016; 유효인, 2020; 이명진, 2018; 황다진, 2018; 장미연, 2019)에서는 강의, 토론, 현장 학습, 모의 수업, 역할극, 사례분석, 성찰저널쓰기, 시청각 교육, 워크샵, 동영상 감상, 발표 등이 이루어지고 있었다. 앞서 살펴본 선행연구를 통해 적용 사항을 도출하고 예비유아교사의 요구도를 조사하여 본 연구에서 적합한 방법인 교수학습 방법을 선정하고 적용하였다. 특히 본 연구에서는 예비유아교사들의 놀이지원 능력 함양을 위해 가장 요구가 많았던 유아교육 현장에서의 체험을 중요시하여 유아들과의 접촉을 통해 다양한 경험을 갖도록 하였다. 이는 예비유아교사들이 교육활

동에 참여하는 경험이 유아교사에 대한 새로운 인식의 변화를 경험하고, 교수법에 필요한 지식과 기술을 배우는 기회를 경험하는 송준석(2015)의 연구와 일치된다. 또한, 교육 현장에서 유아들을 접하면서 유아에 대한 이해를 돕고, 지도교사의 수업 관찰을 통해 교사로서의 기본 태도와 기술을 익히며 교직에 대한 자질향상과 교사로서의 자신감이 배양된다는 김안나(2012)의 연구와도 맥을 같이한다. 이러한 점에서 현장에서의 유아들을 접해보는 교수학습 방법으로 체험하기는 예비유아교사들로 하여금 교육현장의 이해를 높이고, 놀이지원에 대한 교수역량을 증진 시키는 중요한 계기를 마련해 줄 수 있었다.

다섯째, 프로그램의 평가방법으로 형성평가와 총괄평가를 하였다. 프로그램의 일반화 가능성을 확인하기 위해 놀이교수효능감 검사도구를 활용한 평가가 이루어졌으며 프로그램의 회기를 마무리할 때마다 프로그램 만족도 평가와 성찰저널 쓰기를 실시하여 학습자의 이해도를 파악할 수 있었다. 특히 성찰저널 쓰기 평가자료는 프로그램 실행에 대한 참여자의 인식변화 과정을 볼 수 있는 의미 있는 자료가 되었다. 프로그램 적용 마지막에는 실행 전반에 대한 최종만족도 평가를 하여 프로그램의 적합성을 검증하였다. 이러한 평가결과를 기반으로 프로그램의 내용과 운영 등의 문제점을 파악하고 수정·보완의 과정을 거쳐 타당한 프로그램이 개발되었다고 사료된다.

2. 결론 및 제언

본 연구에서 개발한 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 적용한 결과 예비유아교사의 놀이교수효능감을 증진하는 효과가 있었으며 이를 통해 현장 적용의 타당성과 일반화 가능성을 확보하였다.

본 연구에 대한 결론은 다음과 같다.

첫째, 본 연구는 ADDIE 모형에 근거하여 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사 교육 프로그램을 설계 및 개발하였다. 분석단계에서는 문헌고찰과 전문가 델파이 조사를 통해 예비유아교사의 요구분석, 학습자 분석, 과제분석이 이루어졌다. 설계단계에서는 프로그램 운영 방법 및 교수전략을 도출하고 수행목표를 명세화하였으며 평가도구를 선정하였다. 개발단계에서는 프로그램에 요구되는 교수 자료와 평가도구를 개발하였으며 실행단계에서는 예비유아교사를 대상으로 프로그램을 적용하였다. 평가단계에서는 프로그램의 효과성을 검증하고 프로그램의 만족도를 평가하였으며 학습자의 의견과 전문가의 타당도 검증 결과를 반영하여 최종 프로그램을 제안하였다. 본 프로그램은 체제적 설계과정을 통해 개발된 자료를 기반으로 프로그램 실행 후, 프로그램에 참여한 학습자와 전문가의 검증을 통해 타당성과 일반화 가능성을 확보하였다.

둘째, 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램은 체제적 교수설계 모형으로 대표되는 ADDIE 모형의 개발 절차에 따라 최종안을 개발하였다. 최종안은 교육목적 및 목표, 교육내용, 교수전략, 평가로 구성되었다. 최종 프로그램의 교육목적은 ‘예비유아교사의 놀이교수효능감 증진’으로 설정하였으며, 프로그램의 교육목적 달성을 위한 교육목표는 ‘유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다’, ‘긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이지원에 대한 놀이교수역량을 기른다’, ‘유아놀이지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이지원을 실천한다’로 설정하였다. 프로그램의 교육내용은 유아놀이의 이해, 유아놀이의 중요성과 가치인식, 유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해, 유아의 흥미를 반영한 교사의 역할, 유아교사의 놀이성 이해, 유아놀이지원을 위한 관찰방법의 이해, 유아놀이의 의미 찾기의 내용이 포함되었다. 프로그램의 교수학습 전개 과정은 마음 열기, 알아가기, 내면화하기의 단계로 구성하였다. 교수학습 방법에 따른 교수전략으로는 강의, 발표, 토론, 동영상 분석, 체험하기, 성찰저널쓰기, 사례분석, 워크숍 방법으로

교육내용에 따라 프레젠테이션(PPT), 동영상, 사진자료 등의 매체를 활용하여 프로그램을 운영하였다. 프로그램의 평가는 교육목표의 달성을 확인하는 방법으로 회기별 만족도 평가 및 반성적 성찰저널쓰기 평가를 하였고 프로그램 종료 후 최종 만족도 평가를 하여 프로그램의 최종안을 마련하였다.

본 프로그램에서 개발된 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램을 통해 예비유아교사가 유아놀이를 이해하고, 유아교육기관에서 놀이지원의 경험을 가짐으로써 유연한 놀이판단과 놀이를 지원하는 교육신념 및 자신감을 증진할 수 있다는 점에서 본 프로그램의 교육목적인 ‘예비유아교사의 놀이교수효능감 증진’이 성취되었다고 판단된다.

셋째, 프로그램의 예비적용을 통한 사전-사후-추후 검사의 효과성 검증 결과는 예비유아교사의 놀이교수효능에 대한 신념을 증진 시킬 수 있는 프로그램으로 인식되었다. 또한, 유아들의 놀이와 가치를 이해하고 유아교사의 역할수행을 위한 프로그램 참여의 과정은 놀이교수결과에 대한 기대감을 증진하는 결과로 확인되었다. 따라서 본 프로그램은 놀이교수효능감 증진에 긍정적인 변화를 이끌었다고 판단된다.

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발에 대한 현장 적용 측면과 학술적 기여에 대한 측면에서 종합적으로 내린 결론은 다음과 같다.

첫째, 현장 적용 측면의 기여이다. 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램은 교사들의 놀이교수효능감 증진에 효과가 있었으며 프로그램 만족도 역시 높은 평가 결과를 얻어 효과성이 검증되었다. 이러한 결과는 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램 운영과 교수학습 방법이 교사의 요구에 적합하게 편성되고 운영되었음을 의미한다. 프로그램 적용에서 발생하는 문제점을 참여자인 예비유아교사와 전문가들의 피드백을 통해 보완함으로써 현장 적용 가능성을 높였다는데 프로그램의 활용 가치가 높다.

둘째, 학술적 측면의 기여이다. 본 연구에서는 예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감 증진을 위한 구체적인 모형을 제시하였다. 「2019 개정 누리과정」 교육과정이 중요시되고 있지만 유아교사를 양성하는 고등교육기관에서 이를 반영한 교육 방안이 마련되지 않은 시점에서 프로그램 적용 대상자인 예비유아교사의 의견을 반영하여 프로그램의 목적을 도출하고 구체적인 모형을 제시하였다는 점은 학술적 측면에서 기여도가 높다고 할 수 있다.

연구에서 얻은 결론을 토대로 놀이교수효능감 증진과 관련한 후속 연구가 필요한 부분은 다음과 같다.

첫째, 예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발의 참여대상은 J시에 소재한 예비유아교사 2학년이다. 지역적 특성에 따른 교육환경의 차이가 있을 수 있으므로 본 프로그램의 효과를 일반화하기에는 제한이 있을 수 있다. 따라서 연구의 일반화 가능성을 넓히기 위해 전국의 예비유아교사를 대상으로 본 프로그램 개발에 대한 사전조사를 실시하여 프로그램의 신뢰도를 반영하고, 더욱 풍부하고 다양한 의견이 수렴될 수 있도록 다각적인 조사 방법을 통해 추후 연구가 이루어질 필요가 있다.

둘째, 본 연구는 연구자가 교수설계자로서 역할을 하며 프로그램을 개발하고, 적용에 참여하였다. 연구자는 프로그램 운영의 전 과정을 충분히 이해하여 프로그램의 실행을 원활하게 지원하였지만, 그 과정에서 연구에 개입하여 나타나는 긍정적인 효과의 가능성을 배제하기는 어려웠다. 후속 연구에서는 프로그램의 진행자를 달리하여 연구결과를 재검증해 볼 필요가 있다.

셋째, 유아교사 양성 기관에서 적용 가능한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발에 대한 지속적인 연구가 필요하다. 유아교육 현장에서 요구되는 전문성을 담보할 교과목 개설 및 교육과정 운영은 예비유아교사들의 놀이지원에 대한 전문적 능력을 증진하는 선순환적인 구조가 정착될 수 있도록 도울 것이며 현장에서 요구하는 실무능력을 갖춘 유능한 유아교사 양성을 가능하게 할 것이다. 따라서 예비유아교사, 현장의 실무자, 교수자 등 유아와 관련이 있는 모든 수요자의 의견을 반영한 프로그램 개발에 대한 연구가 지속되어야 할 것임을 제언한다.

참고문헌

- 강다연 (2020). **ADDIE 교수설계모형의 적용을 통한 저작권 교육 프로그램 개발 및 효과분석 : 중등예비교사를 대상으로**. 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 강선영 (2013). **ADDIE 교수설계모형에 따른 대학생의 창의적 연구역량 강화 프로그램 개발**. 석사학위논문, 숙명여자대학교 교육대학원.
- 강은영 (2020). **유아특수교사의 다문화가정 특수교육대상 유아 지도경험에 관한 질적 연구**. 석사학위논문, 단국대학교 특수교육대학원.
- 강은진 (2019). 2019 개정 누리과정 시행을 위한 교사 전문성 제고 방안. **육아정책 포럼**, 62(1). 16-23.
- 강혜경 (2020). **유아교사의 교사효능감 향상을 위한 사회적 자본 교육프로그램 개발 및 효과**. 박사학위논문, 가톨릭대학교 대학원.
- 고경희 (2017). **유아교사를 위한 공감 교육 프로그램 개발 및 적용**. 박사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 고문숙, 임영심, 황정숙 (2012). **영유아놀이지도**. 경기: 양서원.
- 고미영 (2016). **영유아교사의 놀이성과 긍정적 놀이신념이 놀이교수효능감에 미치는 영향**. 석사학위논문, 한국방송통신대학교 대학원.
- 고보숙 (2020). 놀이교수효능감증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램 개발을 위한 델파이 연구. **학습자중심교과교육연구**, 20(19), 1153-1174.
- 고태순 (2020). 예비유아교사의 놀이성이 놀이교수효능감에 미치는 영향: 일상적 창의성의 매개효과. **인문사회** 21, 11(4). 827-842.
- 곽노의 (2003). 놀이, 놀이감 그리고 놀이공간에 대하여 다시 생각한다. 서남재단 국제유아교육 심포지엄 자료집.
- 곽승주, 이승숙, 김혜숙 (2016). 학술지 논문 분석을 통한 영유아놀이의 최근 연구동향 탐색. **유아교육학논집**, 20(3), 349-374.
- 곽윤경 (2019). **예비유아교사를 위한 플립러닝 음악수업 교수안 개발 및 적용**. 박사학위논문, 충신대학교 대학원.

- 곽재효 (2019). **ADDIE 교수설계모형 기반 교육용 프로그램 개발**. 석사학위논문, 고려대학교 교육대학원.
- 곽정인, 강민정 (2009). 유아교육에서 놀이와 학습과의 역동성. **어린이미디어연구**, 8(1), 143-164.
- 곽향림 (2009). 구성주의 관점에서 본 자유선택활동시간에서의 교사-유아 간 상호작용의 의미와 특성. **열린유아교육**, 14(6), 59-82.
- 교육과학기술부 (2013). **3~5세 연령별 누리과정 해설서**. 서울: 교육과학기술부, 보건복지부.
- 교육부 (2019). **유치원 교육과정 고시문(교육부 고시 제2019-189호)**. 세종: 교육부.
- 교육부, 보건복지부 (2019). **2019 개정 누리과정 해설서**. 세종: 교육부, 보건복지부.
- 구현주 (2019). **교사의 놀이교수효능감 및 유아의 놀이성과 자아탄력성의 관계**. 석사학위논문, 계명대학교 교육대학원.
- 권경아, 김송이 (2015). 영아반 교사의 놀이교수효능감과 직무스트레스가 교사-영아 상호작용에 미치는 영향. **생태학회지**, 5(3), 65-80.
- 권다은 (2019). **유아교사의 교수창의성과 수업역량 관계에서 놀이교수효능감의 매개효과**. 석사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 권혜진 (2012). 교사의 놀이성과 놀이교수효능감의 관계: 긍정적 놀이신념의 매개역할. **한국아동학회지**, 33(6), 133-147.
- 권혜진 (2020). 유아주도놀이 실천에 대한 교사의 인식과 딜레마. **어린이미디어연구**, 19(2), 109-131.
- 권혜진, 김경은, 우현경, 전가일, 전숙영, 정윤주, 한유진 (2018). **아이와 교사가 즐거운 놀이지도**. 경기: 양서원.
- 김가은 (2020). **유아의 놀이 및 놀이중심교육과정에 대한 유치원 교사의 인식**. 석사학위논문, 부경대학교 대학원.
- 김가은 (2018). **산학협력을 통한 현장실습 경험이 예비유아교사의 직무 인식에 미치는 영향**. 석사학위논문, 한국교원대학교 교육대학원.
- 김갑순, 김용자 (2020). 예비유아교사의 놀이신념, 놀이교수효능감, 전문성인식이 교사역량에 미치는 영향. **학습자중심교과교육연구**, 20(14), 65-88.

- 김경신 (2016). **교직역량에 기반한 유아교사 인성교육 프로그램 개발 및 효과**. 박사학위논문, 원광대학교 대학원.
- 김명순 (2019). 놀이에 대한 부정적 오해와 긍정적 편견: 미래사회 변화에서 ‘교육과정 놀이’에 대한 재개념화 방향과 과제. 유아, 놀이, 유아교육을 위한 평가의 미래. 한국유아교육학회 춘계학술대회 자료집, pp. 17-40.
- 김명순, 성지현 (2002). 1세 영아어 놀이와 언어의 관계. **유아학회지**, 23(5), 19-34.
- 김미소, 서영숙 (2018). 유아의 “진짜” 놀이 경험에 대한 의미 탐구. **유아교육연구**, 38(3), 349-368.
- 김미란 (2000). **유아교육 예비교사와 현직교사의 교육신념에 관한 연구**. 석사학위논문, 경기대학교 교육대학원.
- 김미자 (2020). **유아교사의 전문성과 놀이지도 인식이 놀이교수효능감에 미치는 영향**. 석사학위논문, 동국대학교 교육대학원.
- 김미진 (2015). **성격 강점에 기반한 유아교사의 행복 증진프로그램 개발 및 적용**. 박사학위논문, 부산대학교 대학원.
- 김병찬 (2009). 교직과목 수업에서 ‘저널쓰기’의 의미탐색 : 교육행정 및 교육경영 과목 수업 사례 연구. **한국교원교육연구**, 26(1), 285-313.
- 김상림, 박창현 (2015). 유아의 기질과 교사효능감 및 교사-유아상호작용이 유아의 또래 놀이 상호작용에 미치는 영향. **한국보육지원학회지**, 11(6), 37-58.
- 김선 (2013). **예비유아교사의 교수능력 함양을 위한 탐구중심 수학교육 프로그램 개발 및 효과**. 박사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김선민 (2020). **프로젝트 유아교사의 발달에 적합한 교육신념과 놀이교수효능감이 교수창의성에 미치는 영향**. 석사학위논문, 명지대학교 대학원.
- 김선아 (2012). **동화를 활용한 유아과학연극 프로그램 개발 및 적용 효과**. 박사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 김선영, 강의정 (2006). 영아교사의 놀이교수효능감에 따른 교사 상호작용 유형에 관한 연구. **육아지원연구**, 1(2), 5-25.
- 김세정 (2018). 예비유아교사의 놀이교수효능감과 전문성 인식 및 놀이성 간의 관계 분석. **유아교육학회지**, 22(1), 151-173.

- 김송이 (2015). 보육교사의 경력 및 소진과 놀이교수효능감이 직무만족에 미치는 영향. **한국보육지원학회지**, 11(1), 481-499.
- 김순남 (2000). 유치원 교사의 교사효능감에 따른 역할 수행에 관한 연구. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 김순정 (2003). 유아의 사회적 능력에 따른 사회적 놀이의 연속적 변화패턴. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 김신자 (1998). 원격 교육의 코스 설계 요소 연구. **교과교육학연구**, 2(2), 66-79.
- 김신정 (2012). 대학생용 진로정체감 프로그램 개발. 박사학위논문, 경북대학교 대학원.
- 김안나 (2012). 수업연구를 위한 예비유아교사의 수업연구회 경험 이야기. **유아교육논문집**, 16(2), 311-340.
- 김연희 (2013). 예비유아교사 임용직적 교육프로그램 개발 및 교사역량에 미치는 효과. 박사학위논문, 계명대학교 대학원.
- 김영은 (2016). 아동학대예방을 위한 예비유아교사 인성교육 프로그램 개발 및 효과. 박사학위논문, 가천대학교 대학원.
- 김유미 (2018). 교사의 놀이교수효능감과 교사-유아 상호작용이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 석사학위논문, 연세대학교 교육대학원.
- 김인선 (2016). 유아교사 행복프로그램의 개발과 효과. 박사학위논문, 가천대학교 대학원.
- 김정화 (1996). 극화놀이 영역에서 문식성 자료와 교사의 개입이 유아의 문식성 행동에 미치는 영향. 박사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 김해경 (2016). 숲 체험활동 참여 유아교사의 효능감 증진을 위한 교사교육 프로그램 개발 및 효과. 박사학위논문, 광주대학교 대학원.
- 김해경, 김승희 (2017). 숲 체험활동에 참여하는 유아교사의 교사효능감증진을 위한 교사교육 프로그램. **유아교육논문집**, 21(4), 129-153.
- 김현아 (2013). 중년 남녀의 놀이성 및 여가활동에 있어서 원가족 부모의 경험이 미친 영향에 대한 고찰. **현상·해석학적 교육연구**, 10(1), 123-152.
- 김혜원 (2009). 교사-영아의 상호작용 유형과 영아의 놀이성과의 관계. 석사학위논문, 건국대학교 교육대학원.

- 김혜진 (2018). 유아전통문화 교사교육 프로그램 개발. 박사학위논문, 서울여자대학교 대학원.
- 나은숙, 한수정 (2011). 유아가 자유 선택 활동에 몰입하는 맥락에 대한 연구. **한국유아 교육·보육복지연구**, 15(1), 61-78.
- 노영신 (2004). 유아기 자녀의 놀이에 대한 부모의 인식 조사연구. 석사학위논문, 충북대학교 교육대학원.
- 류윤석 (2008). 유치원 교사의 교사효능감 수준 분석. **한국영유아보육학**, 52(1), 43-62.
- 류진순 (2007). 유치원 교실에서의 교사 개입에 관한 연구: 자유선택활동시간을 중심으로. 박사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- 문미숙 (2018). 교사의 자아존중감과 놀이교수효능감이 교사-영유아 상호작용에 미치는 영향. 석사학위논문, 경희대학교 테크노경영대학원.
- 박선경 (2014). 어린이집 유아반 교사의 놀이에 대한 교수효능감과 놀이개입행동. 석사학위논문, 한남대학교 대학원.
- 박성익, 이재경, 임철일, 최정임 (2003). **교육공학의 공학적 이해**. 서울: 교육과학사.
- 박수진 (2009). 유치원 교사의 교직윤리의식과 역할수행정도에 관한 연구. 석사학위논문, 덕성여자대학교 교육대학원.
- 박승순 (2004). 유아 교사의 수업평가 도구개발: 대집단 이야기나누기와 소집단조형 활동수업. 박사학위논문, 덕성여자대학교 대학원
- 박은선 (2019). 바깥놀이 중심의 미술활동이 만3세 유아의 놀이성과 정서지능에 미치는 영향. **학습자중심교과교육연구**, 19(13), 1243-1264.
- 박은아 (2003). 유아놀이에 대한 유치원 교사의 인식 및 태도. 석사학위논문, 인천대학교 교육대학원.
- 박은영 (2009). 교사의 놀이교수 효능감에 따른 교수 행동 및 유아놀이행동의 차이. 석사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- 박은주 (2020). 놀이중심 개정누리과정의 기독교적 탐구. **신학과 실천**, 1(68), 475-499.
- 박은화 (2017). 뇌체조와 누리과정을 연계한 인지향상 프로그램 개발 및 효과 연구. 박사학위논문, 국제뇌교육종합대학원.
- 박정하 (2017). 긍정적 탐색(AI) 기반 유아교사 교육프로그램 개발 및 적용효과. 박사학위논문, 경기대학교 대학원.

- 박정환 (2001). 온라인 디지털 포트폴리오 평가를 위한 시스템 개발 연구. 박사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 박진애 (2018). 프로그래밍 에세이 교수법과 평가 시스템 개발 및 그 효과분석: ADDIE 교수설계모형을 적용하여. 박사학위논문, 창원대학교 대학원.
- 박찬욱, 정남미, 임경애 (2004). 유아놀이 지도. 서울: 학문사.
- 박창현, 이민의, 이경화 (2017). 국가수준의 유아교육과정에 부응하는 누리과정 운영 개선 방안. 육아정책연구소 연구보고 2017-18.
- 박치동 (2010). 텔파이와 AHP 기법을 활용한 이터닝기반 교원연수 프로그램 평가모형 개발 연구. 박사학위논문, 송실대학교 대학원.
- 박현경 (2006). 유아교사의 놀이교수 효능감이 유아의 가장놀이 사회적 수준과 교사의 놀이 개입 유형에 미치는 영향. 한국교원교육연구, 23(1), 215-233.
- 박혜영 (2019). 유아교사의 자율성지지와 놀이교수효능감이 유아의 놀이성에 미치는 영향. 석사학위논문, 동국대학교 대학원.
- 배진옥 (2007). 예비유아교사를 위한 저널쓰기 멘토링 프로그램의 개발과 효과검증. 박사학위논문, 동아대학교 대학원.
- 백경숙 (2012). 예비유아교사의 포트폴리오를 활용한 자기주도학습 프로그램 개발 및 효과. 박사학위논문, 경북대학교 대학원.
- 변길진 (2010). 유아교사의 놀이교수 효능감에 따른 놀이지도 양상 탐색. 석사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 서영민 (2018). 놀이 및 자유선택활동에 대한 유아 교사의 인식 연구. 석사학위논문, 동의대학교 교육대학원.
- 서은주 (2016). 유치원 부모면담 교사교육프로그램 개발 및 적용. 박사학위논문, 경성대학교 대학원.
- 서지은, 이선미 (2014). 영아교사의 놀이신념이 교사-영아 상호작용에 미치는 영향: 놀이 교수효능감의 매개효과를 중심으로. 열린유아교육연구, 19(6), 129-150.
- 서혜정, 이한아 (2011). 유아가 주도하는 놀이에 대한 유아교사의 경험. 유아교육 학논집, 15(6), 119-144.
- 석은조, 정금자 (2006). 저널쓰기를 통한 예비유아교사의 자기조절학습 및 자기효능감에 대한 연구. 유아교육연구, 26(4), 215-238.

- 송준석 (2015). **보육실습의 이해와 실제**. 서울: 동문사.
- 송혜린 (2003). **어린이집의 질적 수준 및 교사의 놀이참여와 아동의 놀이행동 간의 관계**. 박사학위논문, 연세대학교 대학원.
- 신동금 (1993). **교수설계 이론. 모형에 관한 연구**. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 신은수 (1991). 유아의 놀이형태와 수준에 따른 효과적인 교사의 놀이개입 유형의 방향 모색. **유아교육연구**, 11(1), 7-22.
- 신은수 (1998). 유아 교사의 놀이에 대한 교육신념 연구. **덕성여자대학교 사회과학연구**, 5(1), 115-126.
- 신은수 (2000). 놀이에 대한 교사효능감이 교사와 유아의 상호작용과 유아놀이발달에 미치는 영향. **유아교육연구**, 20(1), 27-43.
- 신은수 (2011). **놀이와 유아교육**. 서울: 학지사.
- 신은수, 박은혜 (2012). 지속가능발전 교육을 위한 유아교육과정의 재방향 설정. **육아지원연구**, 7(1), 27-49.
- 신은수, 박현경 (2006). 가장놀이에 대한 교사교육이 교사의 놀이교수 효능감 및 놀이개입 실제와 유아의 가장놀이 사회적 수준에 미치는 영향. **유아교육연구**, 25(6), 287-310.
- 신은수, 유영의, 박현경 (2004). 유아 교사의 놀이에 대한 교수 효능감과 놀이 운영 실제 신념에 관한 도구 개발연구. **유아교육연구**, 24(1), 49-70.
- 신은정, 이효림 (2018). 예비유아교사의 유머감각이 놀이교수효능감에 미치는 영향. **열린유아교육연구**, 23(1), 305-320.
- 신은희 (1990). **놀이에 대한 교사의 사고체계와 실제행동에 관한 연구**. 석사학위논문, 덕성여자대학교 대학원
- 안경숙 (2004). 5세 유아의 구성놀이 학습주기에 따른 지식구성과정과 교사의 역할에 대한 질적 분석 연구. **열린유아교육연구**, 8(4), 274-292.
- 양지애 (2017). **유치원 교사를 위한 유초연계교육 교사연구 프로그램 개발**. 박사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- 엄정애 (2001). 놀이와 유아교육 : 그 조화의 방향에 대한 탐색. **열린유아교육연구**, 5(3), 1-25.
- 엄정애 (2009). **영유아놀이와 교육**. 경기: 교문사.

- 엄정애 (2017). **영유아놀이와 교육 (2판)**. 경기: 교문사.
- 염민호, 박선희 (2008). 대학 학대학 학습공동체의 이해와 활성화 방안: 전남대학교 ‘아하! 학습공동체’ 사례. **교육학논집**, 46(2), 127-156.
- 염지숙 (2000). 교육실습의 의미: 예비유아교사들의 이야기. **교육인류학회** 23차, 월례발표회 자료.
- 오선영, 김경수 (2008). 실습경험에 따른 예비유아교사의 교육신념과 놀이교수효능감의 변화에 관한 연구. **아동교육**, 17(1), 155-165.
- 오수정 (2015). **어린이집 만 2세반 교사-영아 상호작용의 질과 영아의 놀이행동 및 상징놀이 수준 간의 관계**. 석사학위논문, 연세대학교 대학원.
- 오영희, 박창옥, 박영양 (2005). **유아를 위한 놀이 이론과 실제**. 경기: 21세기사.
- 오인경, 최정임 (2008). **교육프로그램 개발 방법론**. 서울: 학지사.
- 오지은 (2020). 예비유아교사의 정서지능, 창의성, 놀이교수효능감 간의 구조적 관계. **열린유아교육연구**, 4(25), 197-217.
- 오탈희 (2018). **영아-교사 상호작용역량 증진을 위한 예비교사교육 프로그램 개발**. 박사학위논문, 배재대학교 대학원.
- 우혜민 (2020). **놀이와 놀이중심교육에 대한 유아교사의 인식**. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 유니세프한국위원회 (2014). **한국 아동의 놀 권리 현주소와 대안**. 서울: 유니세프한국위원회.
- 유영의 (2004). **교사의 놀이교수 효능감에 따른 유아의 구성놀이 질의 차이**. 박사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- 유영의, 신은수 (2005). 교사의 놀이교수 효능감과 유아의 연령에 따른 구성놀이 질의 차이. **아동학회지**, 26(6), 111-126.
- 유한나, 엄정애 (2014). 교사의 놀이 개아벵 대한 유아의 생각과 기대. **한국교원교육연구**, 31(2), 255-284.
- 윤향미 (1996). **유아의 사회극적놀이에서 교사개입의 효과에 관한 연구**. 석사학위논문, 이화여자대학교 대학원.
- 유혜령 (2008). 놀이 교육론 해체하기. **영남대학교 인문과학연구소 학술대회**, 29-41.

- 윤현규 (2016). 만 5세반 유아의 놀이성과 리더십과의 관계. 석사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 유효인 (2020). 창의적 문제해결(CPS)기반 예비유아교사 수학교육 프로그램 개발 및 적용 효과. 박사학위논문, 중앙대학교 대학원.
- 이가영 (2011). 유치원 교사와 어린이집 교사의 놀이신념 및 놀이교수효능감. 석사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 이경민 (2018). 예비유아교사 행복인성역량 교육프로그램 모형 개발. 석사학위논문, 동의대학교 대학원.
- 이경화 (2006). 한국 4, 5세 유아의 창의적 능력, 창의적 성격, 영역 창의성의 발달적 특성 연구. *유아교육연구*, 26(5), 191-207.
- 이덕수 (2018). 만2세반 보육교사의 놀이교수효능감과 교사 전문성 발달 수준이 교사-영아 상호작용에 미치는 영향. 석사학위논문, 인천대학교 교육대학원.
- 이동엽 (2013). 플립드러닝 교수학습 설계모형 탐구. *디지털 정책연구*, 11(12), 84-92.
- 이명진 (2018). 유치원 보조교사 프로그램이 예비유아교사의 수업이미지 및 교사역할 수행정도에 미치는 영향. 석사학위논문, 침례신학대학교 대학원.
- 이미란 (2017). PBL기반 예비유아교사의 교직윤리 교육 프로그램 개발 및 효과. 박사학위논문, 경성대학교 대학원.
- 이상례 (2014). 교사의 놀이 전문성 증진을 위한 컨설팅이 유아의 구성놀이 질과 사회적 놀이 및 창의성 발달에 미치는 영향. 박사학위논문, 순천향대학교 대학원.
- 이소영 (2020). 2019 개정 누리과정 적용을 위한 유아교사 양성기관의 ‘놀이지도’교재 내용 분석. *학습자중심교과교육연구*, 20(15), 917-941.
- 이숙재 (2004). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제(제3판). 서울: 창지사.
- 이숙재 (2007). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이숙재 (2019). 영유아놀이 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이신동 (2012). 알기 쉬운 교육방법 및 교육공학. 경기: 양서원.
- 이연희 (2008). 창의성 신장을 위한 국악놀이연구: 초중학교 저학년 중심으로. 석사학위논문, 중앙대학교 국악 교육대학원.
- 이영주 (2010). 놀이를 활용한 유아수학교육 교육과정이 예비유아교사의 수학교수효능감과 놀이교수효능감에 미치는 영향. *영유아교육연구*, 13(1), 5-15.

- 이재진 (2013). 영유아교사의 놀이신념, 놀이교수효능감, 교사-영유아 상호작용의 관계. 석사학위논문, 가톨릭대학교 대학원.
- 이재진 최나야. (2013). 영유아 교사의 놀이신념, 놀이교수 효능감, 교사-영유아 상호작용의 관계. **한국보육학회지**, 13(3), 183-203.
- 이정미 (2003). 예비유아교사의 초기 현장경험에 대한 연구. **대구미래대학논문집**, 27, 255-277.
- 이종연 (2004). **교육공학의 이해와 적용**. 서울: 원미사.
- 이종인 (2018). **놀이하는 인간 호모루덴스**. 서울: 연암서가.
- 이진희, 신은미 (2019). 놀이와 배움을 잇는 유아평가의 방향성 탐색. **정기학술대회논문집**, 2019(1), 69-86.
- 이진화, 조인경 (2016). 예비유아교사의 정서지능이 성취목표지향성과 교사효능감에 미치는 영향. **육아지원연구**, 11(4), 119-136.
- 이현정 (2008). **예비유아교사의 유아문학교육을 위한 협동교수학습 모형 개발과 적용**. 박사학위논문, 배재대학교 대학원.
- 이화여자대학교 교육공학과 (1996). **교육방법 및 교육공학**. 서울: 교육과학사.
- 이화여자대학교 교육공학과 (2002). **21세기 교육방법 및 교육공학**. 서울: 교육과학사.
- 임경심 (2018). **예비유아교사의 부모 상담 역량 강화 프로그램 개발 및 효과: 부모교육 교과를 중심으로**. 박사학위논문, 전남대학교 대학원.
- 임부연, 오정희, 최남정 (2008). 유아교실에서 발생하는 웃음에 대한 현상학적 연구: 자유놀이 시간을 중심으로. **유아교육·보육복지연구**, 12(4), 219-243.
- 장미연 (2019). **예비유아교사의 생태소양 함양 프로그램 개발 연구. A. Naess의 근본생태주의를 기반으로**. 박사학위논문, 부산대학교 대학원.
- 장영숙, 최미숙, 황운세 (2004). 유아교육기관 교사의 교육신념 및 교수효능감과 총체적 언어교수법과의 관계. **유아교육연구**, 24(2), 23-43.
- 장윤희 (2020). **놀이에 대한 유아교사의 인식도와 교육태도에 관한 연구**. 석사학위논문, 경희대학교 테크노경영대학원.
- 장은정 (2019). **사례기반학습에 참여한 유아교사의 놀이인식 및 놀이개입유형의 변화**. 박사학위논문, 순천향대학교 대학원.
- 장혜순 (2004). **유아놀이의 이론과 실제**. 서울: 학지사.

- 전명순 (2012). **청소년 대인관계역량 프로그램 개발과 효과성 연구**. 박사학위논문, 명지대학교 대학원.
- 전효운, 엄정애 (2011). 유치원 교육과정에서 놀이의 활용에 관한 경력 교사의 경험과 어려움의 해결방안. **유아교육학논집**, 15(5), 305-334.
- 정재삼 (1996). 교수설계(ID)와 교수체제개발(ISD)의 최근 경향과 논쟁: 21세기를 대비하는 교수공학의 지식기반 구축을 위하여. **한국교육공학회**, 12(1), 41-74.
- 정진영 (2020). **유아교사의 놀이신념, 놀이교수효능감과 교사 상호작용의 관계**. 박사학위논문, 원광대학교 대학원.
- 정진, 성원경 (2004). **유아놀이와 게임**. 서울: 학지사.
- 정혜승 (2018). **팀 기반 수업 활동을 통한 예비유아교사 교육자의 지도 경험**. 박사학위논문, 한국교원대학교 대학원.
- 정혜진, 박재욱 (2014). 영아반 교사의 민감성과 놀이교수효능감에 따른 전문성 인식. **한국가정관리학회지**, 32(5), 193-205.
- 조경자, 이현숙 (2012). 예비유아교사의 놀이 은유에 나타난 놀이에 대한 인식. **유아교육**, 28(4), 337-358.
- 조부경, 서윤희 (2012). 예비유아교사를 위한 셀프리더십 교육프로그램 모형 개발. **열린 유아교육연구**, 17(6), 219-247.
- 조영희 (1999). 유치원 교사의 놀이에 대한 교사효능감 검사도구 개발에 기초한 놀이에 대한 교사 효능감의 연구. 석사학위논문, 덕성여자대학교 대학원.
- 조옥미 (2005). 유아기 부모의 놀이성과 가족기능에 관한 연구. 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 조은명 (2010). **유아교사의 창의적 인성 및 유아 창의성 증진을 위한 역할 수행과 놀이교수효능감의 관계**. 석사학위논문, 성신여자대학교 대학원.
- 지성애 (2019). 유아놀이의 재조명, 그리고 교육적 함의. **한국유아교육학의 정기학술발표논문집**. 2018(1), 17-40.
- 채종욱, 이경화, 김소양 (2007). **유아와 놀이 이론과 실제**. 경기: 양서원.
- 채혜경 (2019). **긍정심리학에 기반한 유아교사 대인관계역량 증진 프로그램 개발**. 박사학위논문, 부산대학교 대학원.

- 최아람 (2020). 유치원 교사의 교육신념, 놀이성 및 놀이교수효능감의 관계. 석사학위 논문, 창원대학교 대학원.
- 최정빈, 김은경 (2015). 공과대학의 Flipped Learning 교수학습 모형 개발 및 교과 운영 사례. *Journal of Engineering Education Research*, 18(2), 77-88.
- 한수지 (2017). 음악교수효능감이 초등학교 교사의 음악교과 전문성에 미치는 영향. 석사학위논문, 이화여자대학교 교육대학원.
- 한중화 (2004). 예비유아교사를 위한 수학교육 수업에 관한 연구. *유아교육학논집*, 8(4), 117-134.
- 한현숙 (2009). 유치원 교사의 놀이에 대한 교사효능감과 교사-유아상호 작용의 관계. 석사학위논문, 연세대학교 대학원.
- 허민정 (2020). 유아교사의 놀이중심교육과정 인식에 대한 개념도 분석: 2019 개정누리과정을 중심으로. 석사학위논문, 건국대학교 대학원.
- 황다진 (2018). 예비유아교사 행복인성역량 교육프로그램 모형개발. 석사학위논문, 동의대학교 대학원.
- 황은희 (2007). 유치원 교사의 어려움과 지원 요구. 유치원 예비교사, 초임교사, 경력교사를 중심으로. 석사학위논문, 한양대학교 교육대학원.
- 황해익 (2013). 유아교사의 행복감과 교사효능감의 관계에서 직무만족도의 매개효과. *생태유아교육연구*, 12(2), 157-180.
- 현정환 (2003). 보육실습이 예비보육교사의 보육효능감에 미치는 영향. *아동학회지*, 24(6), 117-131.
- 홍수경 (2010). 유아의 놀이에 관한 부모의 인식. 석사학위논문, 숙명여자대학교 대학원.
- 홍유정 (2017). 플립러닝을 적용한 중학교 체육 교수-학습지도안 개발 및 적용: ADDIE 모형을 기반으로. 석사학위논문, 중앙대학교 교육대학원.
- 홍주희 (2019). 유아교사의 놀이성과 놀이교수효능감이 교수창의성에 미치는 영향. 석사학위논문, 충신대학교 교육대학원.
- 홍혜경 (2001). 유아의 쌓기 놀이 활동을 통한 기하학습에 관한 기초연구. *수학교육논문집*, 12(1), 21-32.

- Aldemir, J., & Sezer, O. (2009). Early Childhood Education Pre Service Teachers? Images of Teacher and Beliefs about Teaching. *Universitesi Eğitim Fakltesi Dergisi*, 10(3), 105-122.
- Bae, S. Y. (1990). *Student Teacher' Thought Processes: The Evolution of Two Student Teachers' Professional Beliefs during Their Student Teaching Period*. Unpublished Doctoral Dissertation, University of Illinois.
- Bandura, A. (1977). Self-efficacy: Toward a unifying Theory of Behavioral Change. *Psychological Review*, 84(2), 191-215.
- Bandura, A. (1977). **자기효능감과 인간행동**. 김의철(역). 서울: 교육과학사.
- Bennett, N., Wood, E., & Rogers, S. (1997). *Teaching through play: Reception teachers' theories and practice*. Buckingham, UK: Open University Press.
- Branch, R. M. (2010). *Instructional design: The ADDIE approach*. Springer Science Business Media, LLC.
- Cheng, S. F. (2000). *A teacher's understanding and practies regarding children's play in a Taiwanese kindergarten*. Unpublished doctoral dissertation, University of Texas at Austin.
- Coolahan, K., Fantuzzo, J., Mendez, J., & McDermott, P. (2000). *Preschool peer Interactions and readiness to learn: Relationships between classroom peer play and learning behaviors and conduct*.
- Copple, C., & Bredekamp, S. (2009). *Developmentally appropriate practice in e arly childhood programs serving children from birth through age 8*. Washington, DC: NAEYC.
- Csikszentmihalyi, M. (1990). *Flow: The psychology of optimal experience*. New York: Harper & Row.
- Dewey. J. (1916). *Democracy and Education*. 이홍우(역)(2018). 민주주의와 교육. 서울: 교육과학사.
- Enochs, L. G., Scharmann, L. C., & Riggs, I. M. (1995). The relationship of pupil control to pre-service elementary science teacher self-efficacy and outcome expectancy. *Science Education*, 79(1), 63-75.

- Freud, A. (1961). *Beyond the pleasure principle*. New York: Norton.
- Garvey, C. (1977). *Play Cambridge, Massachusetts*: Harvard University Press.
- Goldstein, J. (2012). *Play in children's development, health and well-being*. Brussels, Belgium: Toy Industries of Europe.
- Gibson, S., & Dembo, M. H. (1984). Teacher efficacy : *A construct validation Journal of Educational Psychology*, 76 , 569-582.
- Guilford, J. P., & Fruchter, B. (1981). *Fundamental statistics in psychology and education*. NY: McGraw-Hill.
- Hatch, J. A., & Free, E. B.(1988). Kindergarten Philosophies and Practices : Perspective of Teacher, Principals, and supervisors. *Early Childhood Research Quarterly*, 3, 151-166.
- Hakkarainen, P., Bredikyte, M., Jakkula, K., & Munter, H. (2013). Adult play guidance and children's play development in a narrative play-world. *European Early Childhood Research Journal*, 21(2), 213-225.
- Huizinga, J. (1981). 호모 루덴스: 놀이와 문화에 관한 연구. 김윤수 역. 서울: 까치.
- Huizinga, J. (1938). 호모 루덴스, Homo Ludens. 이종인 역(2018). 서울: 연암서가.
- Hurlock, E. B. (1978). *Child development*. NY: McGraw-Hill Book Company.
- Isenberg, J., & Quisenberry, N. L. (1988). Play: A necessity for all children. *Childhood Education*, 64 (3), 138-145.
- Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R. (2001). *Creative expression and play in early childhood*. Upper Saddle River, New Jersey: Prentice-Hall, Inc.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Wardle, F. (2006). 놀이, 발달, 유아교육[*Play, 96 development and early education*](이진희, 손원경, 안효진, 유연옥 공역). 서울: 아카데미프레스. (원서 2005 출판)
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (1999). Play and Development. Play and early childhood development, 25-52. *Journal of Educational Psychology*, 92(3), 458-465.
- Johnson, J. E., Christie, J. F., & Yawkey, T. D. (2001). 놀이와 유아교육. (신은수, 김은정, 안부금, 유영의 공역). 서울: 학지사. (원서 1999년 출판)

- Jones, E., & Reynolds, G. (1992). *The plays the thing: Teacher's roles in children's play*. New York: Teachers College Press.
- Kostelnik. M. J., Whiren A. P., Soderman A. K., & Gregory K. M. (2011). 영유아의 사회정서발달과 교육. 박경자·김송이·권연희·김지현(공역). 경기: 교문사. (원저 2009년 출판)
- Miller, J. (1993). Learning from early relationship experience. In S. Duck(Series Ed.) *Understanding relationship process: Learning about relationship*(pp. 1-29). Newbury Park, DO: Sage.
- Molenda, M. Pershing, J., & Reigeluth, C.(1996). Designing instructional systems. In R. Craig(Ed.), *Training and Development Handbook(4th.)*. New York: McGraw Hil.
- Murphy, P. K., Delli, L. A. M., & Edwards, M. M. (2004). The good teacher and good teaching: Comparing beliefs of second-grade student, pre-service teachers, and in-service teachers. *The Journal of Experimental Education*, 72(2), 69-92.
- Ortlieb, E. T., Biddix, J. P., & Doepker, G. M. (2010). A collaborative approach to higher education induction. *Active learning in higher education*, 11(2), 109-118.
- Piaget, J. (1965). *The Moral Judgment of the Child*. New York: Norton.
- Roskos, K., & Neuman, S. B. (1993). Descriptive observations of adults' facilitation of literacy in young children's play. *Early Childhood Research Quarterly*, 8(1), 77-97.
- Seels, B., & Richey, R. (1994). *Instructional technology: The definition and domain of the field*. Washington. DC: Association for Education for Educational Communications and Technology.
- Shapiro, S. S., & Wilk, M. B. (1965). An analysis of variance test for normality (complete samples). *Biometrika*, 52(3/4), 591-611.
- Smilansky, S.(1968). *The Effects of Sociodramatic play on dis-advantaged reschool children*. New York: John Wiley & Sons.

- Spodek, B. (1987). Early childhood teacher's belief. *Paper presented in annual meeting of American Research Association*. Washington, D.C.
- Tschannen-Moran, M., & Johnson, D. (2011). Exploring literacy teachers' self-efficacy beliefs: Potential sources at play. *Teaching and Teacher Education, 27*(4), 757-761.
- Tschannen-Moran, M., & Woolfolk, A. (2006). The differential antecedents of self-efficacy beliefs of novice and experienced teachers. *Teaching and Teacher Education, 23*(6), 944-956.
- Vygotsky, L. S.(1976). Play and its role in the mental development of the child. In J. S. Bruner, A. Jooy, and K. Sylvia(Eds.), *Play: Its role in Development and Evaluation* (pp. 537-554). New York: Basic Books.

ABSTRACT

Development of the Program to Enhance the Efficacy of Play Teaching for Pre-Service Early Childhood Teachers

Go, Bo-Sook

Department of Education, Graduate School, Jeju National University

Supervised by Professor Park, Jung-Hwan

The purpose of this study is to develop a pre-service early childhood teacher education program to enhance the sense of efficacy of play teaching. In order to achieve the purpose of this study, the following research questions were set up.

Research Question 1. What is the process of developing a program to enhance the efficacy of play teaching for pre-service early childhood teachers?

- 1-1. How about an analysis for developing a play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 1-2. How about the design of the play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 1-3. How about the development of the play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 1-4. How about the implementation of the play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 1-5. How is the evaluation of the play teaching efficacy promotion program for pre-service early childhood teachers?

Research Question 2. What is the composition of the play teaching efficacy promotion program for pre-service early childhood teachers?

- 2-1. What is the purpose and goal of the development of the play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 2-2. What will be selected as the educational content for the development of the play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 2-3. How to organize the teaching strategy of developing a play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?
- 2-4. How to evaluate the development of a play teaching efficacy enhancement program for pre-service early childhood teachers?

For the pre-service early childhood teacher education program to improve play teaching efficacy, the final draft of the program was developed based on the ADDIE model through the steps of analysis, design, development, execution, and evaluation.

First, in the analysis stage, relevant literature review and expert Delphi research were conducted to derive essential elements for setting the direction of program composition, and the needs for developing a play teaching efficacy enhancement program were analyzed through a questionnaire survey of teachers pre-service early childhood who are learners. In addition, learner analysis and environment analysis were conducted focusing on the learning background of the pre-service early childhood teacher and the learning environment of the learner, and task analysis for each component according to the knowledge, skills, and attitudes required to achieve the educational purpose was conducted.

Second, in the design stage, the purpose and objectives of the program, contents, teaching and learning development process, teaching and learning method, and evaluation were selected based on the analysis results made in the analysis stage, and the program was composed. The proposed program was revised and

supplemented by verifying the validity of 4 academic experts and 6 field experts, and also stated the performance goals of the program. As an evaluation tool, a scale developed by Eun-su Shin, Young-eui Yoo, and Hyun-kyung Park (2004) was selected to verify the effectiveness of pre-service early childhood teachers.

Third, in the development stage, based on the program amendment, a teaching-learning guidance plan, teaching-learning data, and program satisfaction questionnaire were developed for each session.

Fourth, in the implementation stage, the program was applied and executed from September 11, 2020 to December 18, 2020, targeting pre-service early childhood teachers.

Fifth, in the evaluation stage, to verify the suitability and effectiveness of the program in the execution stage, the results of the evaluation of program satisfaction and the test results of the effectiveness of play professors conducted after treatment were analyzed. In addition, the validity was verified reflecting the opinions of experts. As a result of the execution of the pre-service early childhood teacher education program to enhance the sense of effectiveness of play teaching, the sense of effectiveness of play teaching was improved after the execution of the program than before, and the satisfaction of the program was also high. Based on this, the final draft of the pre-service early childhood education program to improve play teaching efficacy reflecting the evaluation results was confirmed.

The composition of the final draft of the program is as follows.

First, the purpose of the program is to ‘improve pre-service early childhood sense of effectiveness in play teaching. The aims to achieve these goals are ‘understand early childhood play and recognize the educational value of early childhood play’, ‘cultivate play teaching competency for play support with positive educational beliefs’, ‘to support early childhood play.’ It is to practice play support by cultivating professional qualities for children.

Second, the educational content of the program includes ‘understanding of early childhood play’, ‘knowing the importance and value of early childhood play’, and

'Understanding play according to infant developmental characteristics'

'The teacher's role reflecting the interests of the child' and 'Understanding the playability of the child teacher' are contents that enable teachers to intervene and provide environment for early childhood play support, and to cultivate positive interaction skills. 'Observation Methods for Supporting Early Childhood Play' and 'Finding the Meaning of Early Childhood Play' are contents to find the meaning of learning in play through observation to support early childhood play, and to enhance the sense of play teaching effectiveness in the process of actual play support experience.

Third, the process of teaching and learning development of the program is in the stages of opening the mind, getting to know, and internalizing, and teaching and learning methods were conducted by lectures, presentations, discussions, video analysis, experiences, journal writing, case analysis, and workshops.

Fourth, the program evaluation consisted of self-evaluation of pre-service early childhood teachers who participated in the program, program satisfaction evaluation, and program effectiveness verification evaluation.

The program for improving play teaching efficacy for pre-service early childhood is a program developed by reflecting the systematic analysis process and design, and the opinions of pre-service early childhood teachers and experts as participants. The developed program suggests that it is valuable as a program that suggests the direction of education method to increase the efficiency of actual field application through a systematic model.

[부록1]

< 연구 참여자용 설명서 및 동의서 >

이 연구는 예비유아교사를 대상으로 한 놀이교수효능감 증진 프로그램 개발 연구입니다. 연구대상은 자발적으로 참여 의사를 밝힌 참여자로 한정하며, 귀하께서는 참여 의사를 결정하기 전 본 연구의 수행 취지와 목적, 그리고 연구내용을 충분히 이해하는 것이 중요합니다. 다음 내용을 신중히 읽어보신 후 참여 의사를 밝혀 주시길 바랍니다.

1. 이 연구는 목적과 취지는 무엇입니까?

개정누리과정의 방향을 ‘놀이중심’으로 제안한 이후 교육현장에서는 유아들의 놀이확장과 지원을 위한 교사의 역할을 강조하고 있습니다. 본 연구자는 예비유아교사를 대상으로 놀이교수효능감 증진 프로그램을 개발하고자 합니다. 이 프로그램은 예비유아교사들에게 놀이에 대한 이해, 유아놀이의 적극적 지원, 이를 통한 교육적 신념 및 자신감 형성의 기틀을 마련하게 하여 놀이중심교육과정을 운영하는데 필요한 예비유아교사의 역량을 긍정적으로 변화할 수 있도록 도와줄 것입니다.

2. 연구에 참여하면 어떤 과정으로 진행됩니까?

귀하가 참여 의사를 밝혀 주시면 다음과 같은 과정이 진행될 것입니다.

1. 프로그램 실시 전 사전검사, 실시 후 사후 및 추후검사를 진행합니다.
2. 프로그램 과정 중 연구 참여자의 활동 결과 자료를 수집할 것입니다.
3. 프로그램 진행은 유아들이 있는 실제 교육기관 및 학교 강의실에서 이루어집니다.

3. 연구 참여 기간은 어느 정도입니까?

참여자들은 본 연구를 위해 이후 약 10~15회 정도의 프로그램에 참여하게 될 것입니다.

4. 부작용이나 위험요소는 없습니까?

프로그램에 참여하는 과정이 부담되거나 부정적인 감정 등의 상황이 야기된다는 판단이 들 때 언제든지 참여를 그만둘 수 있습니다.

5. 이 연구에 참여시 참여자에게 이익이 있습니까?

귀하가 이 연구에 참여하는데 직접적 이익은 없으나 귀하를 통해 얻는 연구결과는 놀이 지원에 대한 이해를 증진할 것입니다.

6. 만일 이 연구에 참여하지 않는다면 불이익이 있습니까?

귀하는 본 연구에 참여하지 않을 자유가 있습니다. 또한 본 연구에 참여하지 않아도 어떠한 불이익도 없습니다.

프로그램에 참여하기 원하시는 분은 동의서에 서명하여 주시기 바랍니다.
본인은 이 연구에 대한 설명을 충분히 들었으며 이 연구에 참여할 것을 동의합니다.

년 월 일 성명: (인)

본 연구에 참여해주셔서 감사합니다.
제주대학교 대학원 교육학과 고 보 숙

[부록2]

< 놀이교수효능감 검사 >

	문 항	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통 이다	약간 그렇다	매우 그렇다
1	나는 유아가 놀이를 잘할 수 있도록 도와주는 효과적인 교수전략을 알고 있다.					
2	유아의 놀이 수준이 높아졌다면, 그것은 교사가 더욱 효과적인 방법으로 놀이에 개입했기 때문이다.					
3	나는 유아가 놀이에 흥미와 관심을 보일 수 있게 많은 시도와 노력을 하고 있으며, 대부분 성공할 것으로 믿는다.					
4	유아가 평소보다 놀이를 더 잘한다면, 그것은 교사가 유아의 놀이에 관심(노력)을 더 많이 기울였기 때문이다.					
5	나는 놀이를 지도할 때 유아의 관심과 호기심에 대한 질문을 언제든지 환영하고 적절히 반응한다.					
6	나는 놀이상황에 적절하게 참여하는 데 어려움을 느끼는 유아가 놀이에 잘 참여할 수 있도록 지도할 수 있다.					
7	나는 놀이가 효과적으로 일어날 수 있는 놀이 동기 및 특성을 잘 이해하고 있다.					
8	나는 놀이 주제선정과 환경구성에 유아가 적극적으로 참여하도록 할 수 있다.					
9	만일 교사가 놀이에 대한 적절한 교수전략을 사용한다면 목적 없이 배회하는 영유아가 줄어들 수 있다.					
10	나는 놀이지도 시 어려움에 봉착하는 경우 좌절하기보다 도약의 기회로 삼는다.					
11	나는 유아가 놀이확장을 못 할 경우, 특별한 교수전략을 제공하고 이런 상황에서 유아들은 대부분 성공한다.					

12	유아가 놀잇감을 단순히 가지고만 있고, 놀이 구성을 못하더라도 교사가 잘 도와주면 확장된 놀이로 발전할 수 있을 것이다.					
13	나는 놀이를 지도할 때 유아의 놀이가 적절하게 잘 일어나도록 촉진하는 역량이 있다고 믿는다.					
14	나는 유아의 놀이가 확장되도록 적절한 장소와 자료를 제공하거나 개입하는 역량이 있다고 믿는다.					
15	유아의 놀이가 확장되었다면 그것은 일반적으로 교사가 적절히 개입했기 때문이다.					
16	나는 놀이상황에서 유아들의 지식을 구성하도록 놀이를 지도하는 능력이 우수하다고 믿는다.					
17	교사가 유아의 다양한 측면을 고려하여 지도하려고 한다면 유아의 놀이 수준은 향상될 것이다.					
18	교사는 유아의 놀이에 대한 태도와 놀이발달 수준, 놀이에 대한 흥미 유지에 책임이 있다.					
19	나는 놀이상황에서 유아들의 관심과 호기심에 적절하게 대답할 수 있다					
20	유아들의 놀이 선호도와 놀이 수준은 놀이를 지도하는 교사의 능력과 직접적 관련이 있다.					
21	만일 유아가 놀이에 매우 흥미 있어 한다면 그것은 교사가 잘 지도했기 때문이다.					


[부록3] 회기별 교수-학습과정안

1회기 활동 계획안

교육주제	프로그램의 이해		교수-학습방법	강의
활동내용	· 프로그램 오리엔테이션		장소	강의실
활동목표	· 프로그램의 목적 및 목표 등 운영방법에 대한 교육내용을 이해한다.			
활동과정	활동내용			자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 강사 소개 및 인사 나누기 - 연구자와 연구 참여자가 자기 소개시간을 갖는다. ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 첫 시간으로 프로그램 목적과 목표, 교육내용을 안내한다. 		관련 PPT
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램 개발 배경을 안내한다. - 프로그램 개발 배경: 최근 개정된 유아교육과정은 ‘유아·놀이중심’으로 유아들의 놀이를 관찰하고 놀이의 확장을 위해 교사들의 역할이 매우 강조되고 있음을 알 수 있다. - 프로그램의 목적: 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램을 개발하여 예비유아교사들에게 적용해 봄으로써 그 효과를 검증하고자 함. ▶ 놀이교수효능감의 의미를 안내한다. - 놀이교수효능감: 놀이교수효능감에 대한 신념과 놀이교수 결과에 대한 기대로 나눌 수 있음. - 놀이교수효능감은 교사가 놀이를 효과적으로 지도할 수 있다는 스스로 능력에 대한 신념이며 교사의 효과적인 놀이참여와 개입이 유아의 놀이활동에 긍정적인 영향을 미칠 것이라는 기대에 대한 신념을 말함. ▶ 프로그램 활동 안내: 14회기에 걸쳐 강의 및 체험, 워크샵, 토론, 발표와 관련한 수업이 이루어짐을 안내한다. ▶ 반성적 성찰 저널에 대한 안내를 한다. - 매 회기 종료 후 성찰 저널을 작성하여 제출하면 연구자가 다음 회기 때 피드백을 하여 돌려받을 수 있음을 인지시킴. ▶ 프로그램의 사전검사를 실시한다. - 놀이교수효능감 검사 실시 - 검사의 시간은 약 10분~20분 소요 		관련 PPT 놀이교수 효능감 검사지
	내면화 하기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 소감 나누기 - 프로그램 참여에 대한 각오에 대한 서로의 생각을 공유한다. - 본 회기의 내용을 정리하고 질의를 받는다. ▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기 		성찰 저널
유의점	회기별 프로그램 내용에 대한 안내자료를 제공하여 이해를 돕는다.			

2회기 활동 계획안

교육주제	유아놀이의 이해	교수-학습방법	강의(Zoom수업)/ 동영상/발표
활동내용	· 유아놀이의 이해 · 유아들이 말하는 놀이의 요인	장소	강의실
활동목표	· 유아놀이의 개념을 이해한다.		
활동과정	교수내용	자료	
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 유아들의 놀이모습이 담긴 사진을 보여준다. - 유아들처럼 '내가 어렸을 적 했던 놀이'를 회상해보고 놀이를 하면서 느꼈던 감정을 공유하며 동기를 유발한다. 	관련 PPT
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들의 놀이에 대한 인식을 알아본다. - 놀이가 언제부터 시작되었는가? - 놀이는 왜 일어나는 것일까? - 유아들에게 있어 놀이란 무엇인가? - 유아들에게 놀이는 필요한가? ▶ 유아들의 놀이에서 재미를 구성하는 요소에 대해 생각한다. - 놀이에 단순히 '재미'만 있어서인가? '재미'의 또 다른 내면에는 무엇이 포함되어 있을까? 경험을 통한 생각을 말한다. <div style="text-align: center;"> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이에 대해 유아들이 말한 여러 가지 사례를 소개하고 공통적인 놀이요인을 찾아본다. - 유아들의 놀이에는 어떤 요소들이 포함되어 있을까? - 놀이의 요인: 즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향 ▶ 자유로운 놀이와 활동의 차이를 비교해본다. - 자유로운 놀이: 유아 의도/교사와 함께하는 놀이 - 활동: 교육적 의도/ 교사가 계획하는 놀이 ▶ 두 장의 사진과 동영상을 보며 내용 비교하기 	관련 PPT 사진 동영상

		<p>- 어떤 상황의 모습인지? 자유로운 놀이에 어떤 장면이 가까운지? 계획된 놀이는 어떤 장면과 가까운지 살펴본다.</p> <div style="text-align: center;">  <p><사진 비교></p> </div> <p>▶ 영상의 내용을 비교하여 유아 입장에서 자유로운 놀이와 활동의 차이를 비교해보고 왜 그러한 생각을 하였는지 공유한다.</p> <p>▶ 2019개정 누리과정에서의 놀이의 의미를 알아본다..</p> <ul style="list-style-type: none"> - 2019 개정 누리과정에서는 무엇을 강조하는지 알아본다. - 2019 개정 누리과정에서의 놀이는 어떠한 의미를 갖는가? (유아가 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 즐겁게 참여하며 배우는 과정의 의미를 갖는다) - 놀이에서 유아들은 어떠한 존재인가? 	
	<p>내면화하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌을 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현해본다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>	<p>놀이 이해하기를 예비교사 자신의 경험에 비추어 생각해볼 수 있도록 한다.</p>		

3회기 활동 계획안


교육주제	유아놀이의 중요성	교수-학습방법	강의(Zoom수업), 사례나누기 토의
활동내용	· 놀이 이론의 이해 · 유아놀이의 중요성 및 가치 인식	장소	강의실
활동목표	· 놀이 이론을 이해하고 유아놀이의 중요성과 가치를 인식한다.		
활동과정	교수내용		자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다.	
	알아 가기 (50분)	▶ 놀이이론에 대해 알아본다. - 유아들이 왜 놀이를 하며 놀이의 근거는 어디에서 찾아볼 수 있는지 놀이이론에 대해 알아보기로 한다. - 1920년대 이후부터 20세기 초에 나온 고전적 놀이이론 (잉어에너지 이론, 휴식이론, 반복이론, 연습이론) - 1920년대 이후부터 최근까지 대두된 현대적 놀이이론 (심리역동이론, 사회학습이론, 인지이론-피아제, 비고츠키)	관련 PPT 사진자료 동영상시청 (놀이는 밥이다)
		▶ 놀이의 중요성에 대해 알아본다. - 「놀이는 밥이다」 영상을 시청한다. - 놀이가 중요한 이유에 대해 생각을 정리해본다.	
		▶ 유아들이 말하는 놀이 속 배움의 사례를 살펴본다. - 놀이에서 무엇을 배우게 되었는지에 놀이 속 배움의 요소에 대해 알아본다. - 「유아 모래놀이」 장면의 영상을 시청한다. - 영상 속 유아들의 놀이에서 일어나는 놀이 속 배움의 요소를 찾아본다.	영상시청 (유아모래놀이 장면영상)
		▶ 각자 놀이 속 배움의 요소와 관련한 자신의 사례를 공유한다.	
내면화 하기 (30분)	▶ 소감 나누기 - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현해본다. - 궁금한 사항을 질문한다. ▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기	저널작성지 회기평가지	
유의점	시대별 놀이에 대한 개념의 변화 과정을 이해할 수 있도록 한다.		

4회기 활동 계획안

교육주제		유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해	교수-학습방법	강의(Zoom수업), 동영상			
활동내용		· 유아 발달단계에 따른 놀이	장소	강의실			
활동목표		· 발달단계에 따른 유아의 놀이를 이해한다					
활동과정		교수내용		자료			
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 					
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 발달단계에 따른 놀이특성을 알아본다. - 그동안 경험을 통해 알게 된 영유아의 놀이특성에 대해 알고 있는 부분을 공유한다. ▶ 발달단계별 유아의 특징과 놀이특성을 알아본다. - 0~2개월: 시각이 발달하는 시기(눈과 귀를 즐겁게 하는 놀이, 딸랑이, 모빌) - 3~6개월: 물고 빠는 시기(감각놀이, 빠는 장난감) - 7~9개월: 손힘이 생기는 시기(모양 찾거나 악기놀이) - 10~12개월: 걸음마 시기(걸음마나 붕붕카) - 13~18개월: 신체놀이(미끄럼틀) - 19~24개월: 언어발달시기(대화유도놀이) - 25~36개월: 상상놀이(그림, 만들기) ▶ 놀이의 기능적 및 사회적 형태 알아보기 <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>놀이활동 발달</p> <table style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 50%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 기능적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 탐색놀이 ❖ 기능놀이 ❖ 구성놀이 ❖ 단순 ❖ 가상 ❖ 복잡/ 추상 </td> <td style="width: 10%; text-align: center; vertical-align: middle; font-size: 2em;">↑ ↓</td> <td style="width: 40%; border: 1px solid black; padding: 5px;"> <p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 사회적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 혼자놀이 ❖ 관찰놀이 ❖ 평행놀이 ❖ 경쟁-순서 ❖ 협력 </td> </tr> </table> </div>		<p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 기능적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 탐색놀이 ❖ 기능놀이 ❖ 구성놀이 ❖ 단순 ❖ 가상 ❖ 복잡/ 추상 	↑ ↓	<p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 사회적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 혼자놀이 ❖ 관찰놀이 ❖ 평행놀이 ❖ 경쟁-순서 ❖ 협력 	<p>관련 PPT</p> <p>동영상시청 (EBS 공감, 인간관계의 뿌리)</p>
	<p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 기능적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 탐색놀이 ❖ 기능놀이 ❖ 구성놀이 ❖ 단순 ❖ 가상 ❖ 복잡/ 추상 	↑ ↓	<p style="text-align: center; background-color: #0070c0; color: white; margin: 0;">놀이의 사회적 형태</p> <ul style="list-style-type: none"> ❖ 혼자놀이 ❖ 관찰놀이 ❖ 평행놀이 ❖ 경쟁-순서 ❖ 협력 				
			▶ EBS 공감, 인간관계의 뿌리를 시청한다.				
		▶ 동영상을 시청하고 서로 느낀 점을 공유한다.					
	내면화 하기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 소감 나누기 - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. ▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기 		<p>성찰 저널</p> <p>회기평가지</p>			
유의점		유아들의 발달특성을 이해하고 발달단계별 시도해 볼 수 있는 다양한 놀이에 대해 고민해보도록 한다.					



5회기 활동 계획안

교육주제	놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할	교수-학습방법	강의, 토의 발표
활동내용	· 놀이에서의 교사의 역할 · 교사의 개입과 참여	장소	강의실
활동목표	· 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할을 이해한다.		
활동과정	교수내용		자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 	
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할에 대해 알아본다 <ul style="list-style-type: none"> - 2019개정 누리과정의 총론 5개의 영역과 내용을 살펴본다. - 영역별 내용은 유아가 경험하는 내용으로 구성되었음을 이해하고 5개 영역이 통합적으로 운영되어야 함을 사례를 통해 이해한다. ▶ 놀이에서 개입정도에 따른 교사의 역할을 알아본다 <ul style="list-style-type: none"> - 관찰자: 유아의 놀이를 관객처럼 구경하며 관찰함(고개끄덕이기, 엄지손가락 치켜들기, 참 재미있겠구나 호응해주기) - 무대관리자: 유아들의 놀이영역 가까이에서 놀이를 위한 준비를 돕고 배경 꾸미는 것을 도움, 놀이에 참여하기보단 놀이를 위한 제안과 도움을 줌 - 병행놀이자: 유아와 직접적인 상호작용을 하지 않으나 곁에서 동일한 놀이자료를 가지고 놀이하는 방법 - 공동놀이자: 성인이 유아의 놀이에 친구처럼 자연스럽게 참여함 - 놀이리더자: 유아들의 놀이를 이끌며 적극적으로 참여함 (새로운 놀이주제 제안, 소품이나 극적 요소 첨가하여 의도적으로 개입함) - 교수자: 놀이 진행 중 의미 있는 학습이 일어날 때 잠시 가르침(케이크를 둘이 나누어 먹으려면 몇 조각으로 나눠볼까?) 	관련 PPT
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아놀이지원 및 확장을 위해 어떠한 교사의 역할이 바람직한지 모둠으로 나누어 토의한다. - 각 모둠별로 토의 주제를 나누어 갖는다. - 각 상황에 적절한 교사의 역할을 모둠별로 생각해본다. (병원놀이를 진행하는 유아, 배회하는 유아, 혼자노는 유아 같은 놀이만 하는 유아, 동극을 준비하는 유아) 	토의 주제


		<p>▶ 함께 나눈 토의내용을 발표하여 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 어떠한 역할이 적절하며 왜 그렇게 생각하는지에 대해 발표한다.  <p>▶ 유한나와 엄정애(2014)의 교사의 놀이개입에 대한 유아의 생각을 들여다본다.</p> <p>▶ 교사의 놀이개입에 대한 생각을 들여다본 후 유아놀이지원 및 확장을 위해 필요한 교사의 역할에 대해 다시 생각해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사의 놀이개입이 유아에게 어떠한 의미를 지니는가? - 자유놀이시간에 유아가 교사에게 기대하는 바는 무엇인가? - 2019 개정 누리과정을 효과적으로 운영하기 위한 또 다른 교사의 역할은 무엇인가? 	
	<p>내면화 하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>		<p>토의 주제를 달리하여 모둠별로 다양한 상황에서의 교사개입 역할에 대해 의견을 나눌 수 있도록 한다.</p>	



6회기 활동 계획안

교육주제	좋은 놀이환경의 특성과 놀잇감	교수-학습방법	강의, 동영상 분석, 토의									
활동내용	· 좋은 놀이환경의 특성 · 놀이의 가치를 높이는 놀잇감	장소	강의실									
활동목표	· 유아놀이를 위한 좋은 놀이환경과 놀이의 가치를 높이는 놀잇감에 대해 안다.											
활동과정	교수내용		자료									
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 										
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아에게 좋은 놀이환경의 특성이 무엇인지 알아보기로 한다. - 양면적 속성이 균형 있게 조성되는 환경에 대해 알아본다. - 분위기(부드러움/단단함), 구조화(개방적/폐쇄적), 난이도(단순/복잡), 활동성(활동적/비활동적), 접촉도(접촉 많음. 혼자 숨어있음), 도전성(도전적/안전), 집단크기(함께/혼자) ▶ 좋은 물리적 환경구성을 위한 교사의 역할에 대해 생각해 본다. ▶ 현재 우리 교실에서 놀이라고 여겨지는 안내된 자유놀이에 대한 사례를 소개한다. (제공된 교구, 영역과 인원의 제한, 안전에 대한 규칙, 놀이 방법 안내) - 이러한 환경에 대한 생각을 공유한다. ▶ 유아들에게 있어 진짜 자유놀이란 어떤 환경에서의 어떤 놀이일지 생각해 본다. 	관련 PPT									
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유치원에서 놀이에 사용되는 도구인 놀잇감이 진정한 놀이 도구가 될 수 있을지 점검해 본다. ▶ 구조성에 따른 흥미영역별 놀잇감의 종류를 소개한다. <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse; margin-bottom: 10px;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 40%;">A놀잇감</th> <th style="width: 50%;">B놀잇감</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;">쌓기놀이 영역</td> <td>포크레인, 미니카, 헬리콥터</td> <td>깡통, 종이상자, 널반지, 종이벽돌블럭</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">역할놀이 영역</td> <td>의사, 간호사인형, 의사가운, 소꿉놀이 세트, 도마, 주사기 등</td> <td>봉제인형, 조개껍데기, 모루, 조약돌 등</td> </tr> </tbody> </table> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 어떠한 놀잇감이 유아의 놀이 가치를 높이는 놀잇감인지 함께 생각해 본다. - 그렇게 생각한 이유에 대해 서로의 생각을 공유한다. ▶ 현장에 들어가서 유아들이 어떠한 환경에서 어떠한 놀잇감 		A놀잇감	B놀잇감	쌓기놀이 영역	포크레인, 미니카, 헬리콥터	깡통, 종이상자, 널반지, 종이벽돌블럭	역할놀이 영역	의사, 간호사인형, 의사가운, 소꿉놀이 세트, 도마, 주사기 등	봉제인형, 조개껍데기, 모루, 조약돌 등	관련 PPT
	A놀잇감	B놀잇감										
쌓기놀이 영역	포크레인, 미니카, 헬리콥터	깡통, 종이상자, 널반지, 종이벽돌블럭										
역할놀이 영역	의사, 간호사인형, 의사가운, 소꿉놀이 세트, 도마, 주사기 등	봉제인형, 조개껍데기, 모루, 조약돌 등										

		<p>을 가지고 놀이하는지 실제 들여다본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 놀이공간의 구성은 어떠한가? - 놀이감과 놀이형태는 어떠한가? - 놀이확장을 위해 교사는 어떠한 부분을 고려하고, 허용하고 고민하고 있을까? - 유아놀이 시간은 적절한가? <p>▶ 실제 현장에서 유아들이 어떠한 환경에서 어떤 놀이감을 가지고 놀이가 이루어졌는지 경험을 나눈다.</p> <p>▶ 유아들의 놀이영상을 시청한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 유아들이 직접 만든 팽이로 놀이하는 영상 - 자유목공놀이 후 완성된 작품 소개 영상  <p>▶ 유아들의 놀이영상을 시청한 후 서로의 생각을 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 자신이 만든 놀이감을 소개하는 유아들의 모습은 어떠한가? - 자신이 만든 놀이감을 이용하여 친구와 놀이하는 모습은 어떠한가? - 유아들의 놀이모습에서 어떠한 배움이 일어나고 있는가? 	<p>유아들의 놀이영상</p>
	<p>내면화 하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>		<p>유아들의 놀이관찰을 통해 놀이상황에서 놀이공간, 놀이감, 등 교사들은 어떠한 지원을 해주고 있는지도 깊이 관찰해볼 수 있도록 한다.</p>	

7회기 활동 계획안

교육주제		유아놀이 들여다보기	교수-학습방법	강의, 체험 발표
활동내용		· 무엇을 들여다 보아야 할까? · 무엇을 알 수 있을까?	장소	유치원
활동목표		· 유아놀이지원을 위한 관찰방법을 이해한다.		
활동과정		교수내용	자료	
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아놀이이해를 위해 교사에게 가장 필요한 것이 무엇인지 생각해본다. <div style="text-align: center;">  </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아의 놀이를 자세히 들여다 보았을 때 무엇을 알 수 있는가? - 유아들의 흥미와 관심, 발달, 놀이전략, 성격과 성향을 알 수 있음. ▶ 놀이와 배움을 이어주는 놀이 들여다보기의 중요성에 대해 생각해본다. - 놀이를 관찰하고 놀이 의미를 해석하고 평가하는 일이 어떤 의미가 있는가? - 개별 유아를 깊이 이해하고 또 다른 배움과 성장을 지원하는 의미 있는 과정임을 안다, 	관련 PPT	
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아놀이의 관찰과 놀이의 의미 찾기(실제) - 실제 교실 현장에서 유아들의 놀이를 관찰한다. - 유아는 놀이할 때 어떤 모습인가? - 주로 어느 장소, 누구, 언제, 무엇을 하며 놀이하는가? - 놀이상황에서 친구들과 어떤 대화를 나누고 있었는가? 		

			
		<p>▶ 교실 현장에서 관찰한 놀이를 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 관찰한 유아의 놀이상황, 놀이를 관찰하며 찾은 내용, 관찰하여 알게 된 점, 궁금한 사항, 관찰하며 어려웠던 부분은 없었는지 서로의 경험을 공유한다. 	
	<p>내면화하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>		<p>유아들의 실제 놀이 속에서 이루어지는 다양한 상황을 통해 교사의 지원이 필요한 부분을 찾아낼 수 있다.</p>	

유아놀이를 관찰해 보세요

놀이 상황				날짜	년	월	일
연령	만	세	반	이름			
<p>▶ 유아놀이의 관찰과 놀이의 의미 찾기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실제 교실 현장에서 유아들의 놀이를 관찰한다. - 유아는 놀이할 때 어떤 모습인가? - 주로 어느 장소, 누구와, 언제, 무엇을 하며 놀이하는가? - 놀이상황에서 친구들과 어떤 대화를 나누고 있었는가? 							
<p>▶ 관찰하여 알게 된 점, 궁금한 사항, 관찰하며 어려웠던 부분은 어떤 부분인가요?</p>							


8회기 활동 계획안

교육주제	유아놀이 기록하기/ 유아놀이 사례 분석하기	교수-학습방법	강의, 사례분석 발표
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이기록의 중요성 알기 · 놀이기록의 방법 알기 · 놀이 속 배움의 의미 찾기 · 유아놀이 사례 분석하기 	장소	유치원
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 유아놀이지원을 위한 관찰기록 능력을 기른다 · 놀이 흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다. 		
활동과정	교수내용	자료	
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 	
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이 들여다보기에 대한 교사들의 이야기 사례를 살펴본다. - 현장에 있는 교사들의 놀이관찰에 대한 어려움을 생각해보고 예시자료를 소개한다. <div style="border: 1px solid #ccc; padding: 10px; margin: 10px 0; text-align: center;"> <p style="font-size: small; color: #00aaff;">‘놀이 들여다보기’에 대한 교사들의 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> : 유아를 관찰하는 것 말고, 전체적인 놀이를 관찰하려는 건가요? 다양한 놀이 중에서 무엇을 봐야하는지 고민이 되는 걸요. : 어떤 순간을 어디까지 들여다봐야 하는 것인지 막연하고 생소해요. : 맨날 같은 놀이만 하는 아이들도 있고... 뻔한 놀이라는 생각이 들어서 솔직히 궁금하지가 않더라고요. : 봐도 잘 모르겠는데... 그래서 "무슨 놀이 하는 거야?"라고 아이들한테 많이 물어보는데, 그러다 보면 해방감이 된 느낌이 들 때도 있더라고요. 들여다보는 것에도 센스가 필요한 것 같아요. : 유아들의 놀이를 다시 되돌아보고, 수업에 반영하는 것은 어려워요. 하지만 꼭 필요한 과정이라고 생각해요. </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들의 놀이를 다시 되돌아보고 놀이지원에 반영하기 위해 꼭 필요한 과정은 무엇인지 생각해본다. ▶ 놀이 기록하기의 중요성에 대해 알아본다. - 유아의 놀이, 일상생활, 활동을 깊이 관찰하고 기록하다 유아의 배움을 지원하기 위한 계획을 수립하기 위해 필요함 ▶ 기록하기 방법에 대해 알아본다. - 기록은 관찰과 동시에 실시할 수도 있고 관찰 후 수집 정보를 보며 기록할 수도 있음(반드시 적어야 할 필요 없음) - 놀이를 기록하는 흔적 남기기는 어떻게 해야 할까? (놀이 흐름을 저널형식으로 사진, 주제망 또는 의미 있는 단어 중심으로 기록할 수 있음) - 놀이흐름 기록의 예시자료를 소개한다. (어떠한 방법으로 기록해보고 싶은지 생각해본다) 	관련 PPT
			실제

전 개 과 정	<p>▶ 놀이의 흐름을 기록한 흔적남기기(텃밭에서 발견한 애벌레 관찰기록)에서 놀이의 의미를 찾아본다.</p> <p>○○○○년 ○○월 ○○일 ○요일</p> <p>놀이의 흐름 바깥놀이 시간에 우연히 발견한 애벌레 → 교실로 애벌레를 데려가자는 유아들의 제안 → 과학영역에 애벌레를 관찰할 수 있도록 준비 → 과학영역 공간의 부족, 작은 애벌레 관찰의 어려움 발견 → 문제해결을 위한 교사의 지원 필요</p> <p>▶ 유아놀이 사례(만 4세반 수영장 놀이)에 대해 안내한다. - 놀이의 시작, 놀이의 확장과정, 갈등상황 및 문제점 발견 및 교사의 고민 등 놀이의 흐름을 이해한다.</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; text-align: center;"> <p>유아 흥미에 따른 자유 놀이 사례(워터수영장 놀이)</p> </div> <p>1. 흥미에 따른 자유 놀이 (만 4세) 여름나기 물놀이를 하지 못해 아쉬워함. → 교실 안에서 물놀이를 계획하고 수영장 만들기가 시작됨</p> <p>수영 놀이의 시작</p> <p>대그림 카펫에서 수영하며 놀이하는 모습.</p> <p>방기 영역에서 수영장을 만들어 놀이하는 모습을 볼 수 있었음.</p> <p>아름과 물쪽으로 수영장 모양 구성.</p> <p>수영장 바닥에 그림을 그려보고 싶다 하여 천지 위에 그림을 그려봄.</p> <p>▶ 사례를 통해 교사의 개입 및 지원, 놀이를 통해 일어난 배움의 의미(5개 영역)를 찾아 서로의 생각을 나누어 본다.</p> <p>▶ 실제 학급에 입실하여 유아들의 놀이를 관찰하고 놀이의 흐름을 기록 해본다. - 놀이관찰, 교사의 놀이지원 및 놀이개입</p>	<p>담임교사의 놀이흐름 작성내용의 예시자료</p>
	<p>▶ 교실 현장에서 관찰기록한 경험을 공유한다. - 놀이관찰내용에서 찾은 놀이의 의미를 이야기 해본다. - 담임교사는 어떻게 놀이에 개입하며 또 지원해주었는지 경험을 공유한다. - 또 직접 놀이에 개입하거나 지원을 하였다면 어떤 부분이었</p>	

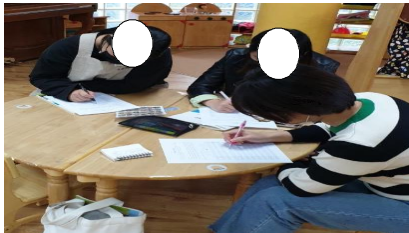
		<p>는지 경험을 공유한다.</p> <p>▶ 의견을 공유하며 실제 예비교사의 지원 부분에 대해 조언이 있으면 공유한다.</p> <p>- 놀이를 기록하고 놀이의 의미를 찾으며 어려웠던 부분은 없었는지 서로의 경험을 공유한다.</p>	
	<p>내면화하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <p>- 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다.</p> <p>- 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다.</p> <p>- 궁금한 사항을 질문한다.</p> <p>▶ 유아중심, 놀이중심의 놀이와 체험자료를 참고하고 도움 받을 수 있도록 교육부에서 운영하는 I-누리 사이트 (https://i-nuri.go.kr)를 소개한다.</p> <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널</p> <p>회기평가지</p>
	<p>유의점</p>	<p>여건이 된다면 놀이사례 안내 시 실제 놀이실행 교사가 사례 발표를 할 수 있도록 하여 예비유아교사의 이해를 돕는다.</p>	


9회기 활동 계획안

교육주제		유아놀이 참여하기	교수-학습방법	체험, 발표
활동내용		· 유아 체험활동에 참여하며 교사의 지원 역할 이해하기	장소	유치원
활동목표		· 유아 체험활동 참여를 통해 유아 교사의 놀이지원 역할을 이해한다.		
활동과정		교수내용		자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아 미니운동회 체험 행사에 대해 안내한다. - 오늘 하게 될 미니운동회 참여 순서를 소개한다. - 미니운동회에 지원할 부분 및 유의점을 안내받는다. 		미니 운동회 안내지
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들 관찰 및 교사지원 역할 체험하기 - 미니운동회에 참여하는 유아들의 모습을 관찰한다. - 미니운동회를 위한 지원에 참여한다. 		
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 미니운동회 지원에 대한 경험을 공유한다. - 예비교사로서 원 행사에 함께 보조원으로 참여한 경험, 참여 과정에서 느낀 점 		

		<ul style="list-style-type: none"> - 관찰하여 알게 된 점 - 궁금한 사항 - 관찰하며 어려웠던 부분 	
	내면화 하기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 소감 나누기 - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. ▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기 	성찰 저널 회기평가지
유의점		사전 미니운동회의 순서와 체험활동들의 특징, 예비교사의 역할 등에 대해 자세히 안내하여 맡은 바의 역할을 최대한 참여하는 경험을 갖도록 한다.	

10회기 활동 계획안

교육주제		놀이성 이해하기	교수-학습방법	강의, 체험 발표
활동내용		· 놀이성의 개념 이해 · 자신의 놀이성 파악하기	장소	유치원
활동목표		· 놀이성의 개념을 이해하고 나의 놀이성에 대해 관심을 갖는다.		
활동과정		교수내용		자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이성의 개념에 대해 알아본다. - 활기찬 활동 및 상호작용에 참여하는 경향으로 활동에 즐거움과 만족을 위해 놀이를 스스로 이끌어가거나 참여하는 개인의 성격적인 특성 ▶ 나는 어떠한 놀이에 어떠한 성격적인 특성을 가지는지 생각해본다. ▶ 나의 놀이성에 대해 동료 친구들은 어떻게 생각하는지 특별 토의를 통해 이야기 나눈다. 		관련 PPT
				
			<ul style="list-style-type: none"> ▶ 내가 생각하는 놀이성과 동료 친구가 이야기하는 나의 놀이성을 비교해본다. 	
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이성 검사지를 통해 나의 놀이성을 탐색해본다. - 어떠한 내용의 문항이 있는지 살펴본다. - 나의 놀이성향 중 어떠한 부분의 성향이 강점인지를 생각해본다. - 나의 놀이성향 중 유아들의 놀이확장을 위해 보완해야 할 부분은 없는지 생각해본다. 		놀이성 검사지
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 나의 놀이성을 생각해보며 실제 유아들의 놀이에 참여해본다. 		

			
		<p>▶ 오늘 놀이참여에 대한 경험을 나누어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 나의 어떠한 부분의 놀이성을 생각하며 유아놀이에 참여하였는가? - 유아들의 반응은 어떠한가? - 놀이에 참여하며 어려운 점은 없었는가? - 어떠한 부분을 더 노력하면 되겠는가? 또는 어떠한 부분에 대해 만족스러웠는가? 	
	<p>내면화하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>		<p>오늘 놀이참여는 자신의 놀이성을 고려하며 더 자신 있게 참여해 볼 수 있도록 격려한다.</p>	

< 놀이성 설문지 >

< 놀이성 설문지 >

◆ 각 쌍의 형용사 중 본인과 가깝다고 생각하는 곳에 √ 표..하세요.

◆ 놀이성

놀이행동의 기저에 있는 내적인 성향을 나타내는 심리적인 구인으로서 놀이하는 사람의 놀이행동에 대한 자발적인 내적 동기를 강조하는 놀이적인 태도를 일컫는 심리학적 개념이다. 또한 놀이성은 놀이 행동에서 나타나는 개인차로 즐거움을 얻기 위해 자신의 활동을 재미있게 생각하거나 그런 활동에 참여하는 성향이자 놀이의 원동력이다.

번호		매우 그렇다	그렇다	다소 그렇다	보통이다	다소 그렇다	그렇다	매우 그렇다	
		←			●			→	
1	모험적				●				목적적
2	활기찬								소극적
3	쾌활한								차분한
4	명랑한								재미없는
5	태평한								꼼꼼함
6	천진한								성숙한
7	흥분하기 쉬운								침착한
8	표현적								자기 통제력
9	활발한								자제하는
10	실속 있는								생산적
11	밝은								어두운
12	재미있는								진지한
13	적극적								소극적
14	즉흥적								한결같은
15	개방적								제한적
16	창의적								사실적
17	자발적								자제하는
18	기발한								실제적
19	정서적인								지적인
20	상상하기 좋아하는								상상력이 부족한
21	재미있는								지루한
22	흥미있는								단조로운

11회기 활동 계획안

교육주제		유아-교사의 상호작용	교수-학습방법	강의, 발표 체험, 토의
활동내용		· 유아-교사 상호작용의 중요성 알기 · 상호작용의 기술 및 교사의 역할 알기	장소	유치원
활동목표		· 유아-교사 상호작용의 중요성을 인식한다. · 유아-교사 상호작용 기술 및 교사의 역할을 이해한다.		
활동과정		교수내용	자료	
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 상호작용의 의미에 대해 알아본다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p style="text-align: center; background-color: #c8e6c9; margin: 0;">상호작용의 의미</p> <p style="font-size: small; margin: 0;"> ◦유아교육현장에서 암묵적으로 사용되는 상호작용 -- 교사와 또래들과의 대화를 통해 유아들의 사고변화 혹은 행동변화를 가져올 수 있도록 이끄는 의미 포함 --인간관계 뿐만 아니라 물리적 환경과 현상을 포함한 그들간의 서로 영향을 미치고 관계를 맺는 과정을 말함 </p> </div> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 상호작용의 교수원리에 대해 알아본다. - 놀이상황, 갈등상황, 질문활용상황에서의 교수원리 ▶ 바람직한 상호작용자로서 교사는 어떤 역할을 해야 할지 생각해본다. - 공감자의 역할, 애정적 관계 형성, 존중 및 격려의 역할, 사고확장 및 적극적 반응의 역할 ▶ 상호작용의 기술 이해하기 - 사회성 촉진을 위한 상호작용기술 - 긍정적인 사고촉진을 위한 상호작용기술 - 문제해결 능력 향상을 위한 상호작용기술 - 탐구적 태도를 격려하는 상호작용기술 - 논리 수학적 지식 활동을 위한 상호작용기술 	관련 PPT	
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 간식시간 ‘그만 먹고싶어요’라고 말하는 유아와의 긍정적인 상호작용과 부정적인 상호작용의 예시를 들어본다. - 우선 유아의 건강상태를 파악함 - 개인차를 인정함 - 부적절한 상호작용: 빨리먹어, 다 먹지 않으면 다음 놀이를 할 수 없어, 떠들지 말고 씹어 - 긍정적인 상호작용: 힘든 음식이 있니? 꼭꼭 씹어서 먹도 		

		<p>록 하자</p> <p>▶ 유아들의 문제상황에 따른 사례를 공유하고 다양한 상호작용 기술을 활용한 의사소통방법에 대해 모둠별로 토의한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 화를 참지 못하고 친구들 때리는 아이 - 아이들과 어울리지 못하는 아이 - 승부욕이 강해 이기려고만 하는 아이 - 장난감 다툼이 잦은 아이 - 급식시간이 힘든 아이 	
		<p>▶ 모둠별 각 사례에 따른 상호작용 기술의 예를 공유한다.</p> <p>▶ 오늘 실제 학급에 들어가서 다양한 상호작용의 기술을 활용해본 후 경험을 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실제 현장에서 어떠한 상호작용 기술을 활용하였는가? - 어떠한 상황이었는가? - 어려운 부분은 없었는가? - 유아들과 실제 이루어진 상호작용 기술에 대해 만족하였는가? 	
	<p>내면화 하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널</p> <p>회기평가지</p>
<p>유의점</p>	<p>다양한 상황에서 유아-교사의 상호작용 사례를 공유하기 위해 유아놀이 관찰 시 교사와의 상호작용을 깊이 관찰하여 회기 종료 시 함께 이야기 나누는 시간을 갖도록 한다.</p>		

< 사례에 따른 상호작용 기술 활용을 위한 토의자료 >

사례 1 : 화를 참지 못하고 친구를 때리는 아이

조원 이름:

* 상황: 만 5세 샘물반 자유놀이시간 블록영역에서 준성이와 민호는 각기 다른 블록을 이용해 동물 꾸미기에 여념이 없다. 민호는 몸을 움직이다 실수로 준성이가 만들어 놓은 성을 무너뜨렸다. 순간 민호는 놀란 얼굴로 준성이에게 미안함을 표현했으나 준성이는 민성의 사과에도 아랑곳하지 않고 블록으로 민호의 머리를 때린다.

사례 2 : 아이들과 어울리지 못하는 아이

조원 이름:

* 상황: 오늘은 수민이가 만 3세 하늘반이 된 지 두 달이 되었다. 다른 친구들은 자신이 좋아하는 놀이에 몰두해 있는데 수민이는 놀이에 참여하지 않고 친구들의 놀이하는 모습만 바라보고 있다. 입학한 후 이주일 이상 적응 기간을 가졌으나 여전히 친구와 놀이는 하지 않고 교사의 도움이 있을 때만 수동적으로 놀이에 참여하고 있다.

사례 3 : 승부욕이 강해 이기려고만 하는 아이

조원 이름:

* 상황: 만 5세 샘물반 유아들은 바깥놀이터에서 물풍선 던지기 게임을 하기로 했다. 평소 게임을 좋아하는 민철이와 현성이는 서로 이기겠다고 친구들에게 큰소리로 파이팅을 외친 후 교사의 출발 신호에 맞춰 물풍선을 목표물에 던지기 시작한다. 이때 민철이가 세 개의 풍선을 던져보지만 목표물에 맞추질 못하고 옆에 현성이가 풍선 다섯 개 중 네 개를 맞추자 게임에 진 것이 분해 울기 시작한다.

사례 4 : 장난감 다툼이 잦은 아이


조원 이름:

* 상황: 만 4세 초록반 교실에서 놀이시간에 친구들이 레고놀이를 하고 있는데 수한이가 다가온다. 수한이는 레고 박스에서 한참 뒤적여도 찾는 놀잇감이 나오지 않자 경민이의 레고를 뺏는다. 경민이는 자신의 것이라며 다시 뺏으려고 하자 수한이는 싫다며 소리를 지르는 등 막무가내다.


사례 5 : 급식시간이 힘든 아이

조원 이름:

* 상황: 만 5세 별님반 점심시간이다. 교사는 배식 도우미 친구와 함께 배식을 모두 마치고 자리에 앉아 점심을 한다. 자신이 좋아하는 반찬이 있다며 맛있게 먹는 아이, 숙주나물을 처음 먹어본다며 이상한 표정을 짓는 아이, 밥을 입에 물고 있는 아이 등 별님반 점심시간이 끝나고 있다. 이때 교사는 숙주나물을 책상 밑에 몰래 버리는 소연이를 발견하게 된다.

		 <p>▶ 실뜨기 실을 이용하여 현장에서 활용할 수 있는 방안을 토의해보고 교육적 적용방안을 모색한다.</p>	
		<p>▶ 유아놀이의 관찰과 놀이의 의미 찾기(실제)</p> <ul style="list-style-type: none"> - 실제 교실현장에서 놀이시간에 실뜨기 실을 이용한 놀이를 해본다. - 실뜨기 놀이를 하며 유아들을 관찰한다. - 놀이에서의 배움을 찾아본다. 	
		<p>▶ 교실 현장에서 관찰 기록한 경험을 공유한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교실에서 유아들과 실뜨기 놀이가 어떻게 진행되었는지 경험을 나눈다. - 놀이를 어떻게 지원하였는지 놀이 지원을 하며 어려운 부분은 없었는지 시행착오 과정을 공유한다. - 경험에 대한 어려움을 어떠한 지원으로 이루어지면 좋을지 생각하여 공유한다. - 유아-교사의 상호작용 관찰내용을 공유하여 다양한 상황에서의 적절한 상호작용법에 대해 알아본다. 	
	<p>내면화 하기 (30분)</p>	<p>▶ 소감 나누기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <p>▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기</p>	<p>성찰 저널 회기평가지</p>
<p>유의점</p>		<p>손끝놀이 영상자료 및 놀이방법 안내지를 학생들에게 제시해주고 놀이방법을 익힐 수 있도록 돕는다.</p>	

< 손끝놀이 방법 영상자료 >

* 네이버 검색창에서  표시를 클릭하고 QR코드를 찍어 놀이방법 영상을 참고하세요.

실뜨기 놀이명	방법
고양이 수염 실뜨기	
꽃게 실뜨기	
둘이서 하는 실뜨기	
마법의 빛자루 실뜨기	
별 실뜨기	
영킨실 풀기 실뜨기	


전 개 과 정		<ul style="list-style-type: none"> - 교사는 유아들의 놀이에 어떠한 지원을 하였는가? ▶ 모둠별 분석한 내용을 발표하여 생각을 서로 공유한다. ▶ 만 3세와 만 5세의 차이를 비교해본다. ▶ 만약 내가 놀이를 지원한다면 어떠한 부분을 지원할 수 있는지 생각해본다. ▶ 놀이지원에 대한 실제 계획을 해보기로 한다. 																																									
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 오늘 교실상황에서의 유아들의 놀이를 관찰하며 놀이지원을 위한 계획을 세워보기로 한다. - 내가 들어가는 학급 유아들의 놀이관찰 - 유아들의 연령과 발달사항 - 교실의 구조와 놀이공간 - 놀이를 위한 재료 및 과정 - 어떻게 지도할 것인지 놀이지원에 대한 내용 기록 - 놀이지원을 위한 유의점 생각 																																									
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이지원에 대한 계획서를 작성하여 본다. <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <thead> <tr> <th colspan="4">놀이지원 계획서</th> </tr> <tr> <th>놀이 주제</th> <th>연령</th> <th>날짜</th> <th>2020년 월 일</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td>만 세</td> <td>년</td> <td>이름</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">- 현재 이루어지고 있는 놀이형태 및 놀이상황</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">- 공간</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">- 어떤 재료</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">- 어떤 과정</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">- 어떻게 지도할 것인지 놀이지원에 대한 내용 기록</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">놀이지원에 상관없음</td> </tr> <tr> <td></td> <td colspan="3">놀이지원에 위한 유의점</td> </tr> </tbody> </table>	놀이지원 계획서				놀이 주제	연령	날짜	2020년 월 일		만 세	년	이름		- 현재 이루어지고 있는 놀이형태 및 놀이상황				- 공간				- 어떤 재료				- 어떤 과정				- 어떻게 지도할 것인지 놀이지원에 대한 내용 기록				놀이지원에 상관없음				놀이지원에 위한 유의점			놀이지원 계획서
	놀이지원 계획서																																										
놀이 주제	연령	날짜	2020년 월 일																																								
	만 세	년	이름																																								
	- 현재 이루어지고 있는 놀이형태 및 놀이상황																																										
	- 공간																																										
	- 어떤 재료																																										
	- 어떤 과정																																										
	- 어떻게 지도할 것인지 놀이지원에 대한 내용 기록																																										
	놀이지원에 상관없음																																										
	놀이지원에 위한 유의점																																										
		<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이지원계획에 대해 서로의 생각을 공유한다. - 유아들의 연령, 현재하는 놀이상황, 지원방법 등 각자 어떠한 놀이를 지원하고 싶은지에 대해 발표한다. - 놀이지원을 위해 조언해주고 싶은 사항이나 생각을 공유한다. ▶ 관찰된 유아-교사 상호작용 관찰내용을 공유한다. - 유아-교사의 상호작용 관찰내용을 공유하여 다양한 상황에서의 적절한 상호작용법에 대해 알아본다. 																																									
	내면화 하기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 소감 나누기 - 본 회기의 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌으로 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. ▶ 다음 회기 안내 및 마무리하기 	성찰 저널 회기평가지																																								
	유의점	<p>유아놀이 사례를 통해 교사의 지원이 필요한 상황을 이해하고 교사의 적극적 또는 소극적 개입방법을 계획하여 본다.</p> <p>*놀이지원에 대해 부담을 느끼거나 어려워하는 학생은 팀별로 함께 계획서를 준비하고 실행해보도록 한다.</p>																																									


< 놀이지원 계획서 활동지 >

<h2 style="margin: 0;">놀이지원 계획서</h2>

놀이 주제				날짜	년	월	일
연령	만	세	반	이름			
<p>놀이지원 예상계획</p>	<p>< 고려할 사항 ></p> <ul style="list-style-type: none"> - 공간 - 어떤 재료 - 어떤 과정 - 어떻게 지도할 것인지 놀이지원에 대한 내용 기록 						
<p>놀이지원을 위한 유의점</p>							

14회기 활동 계획안

교육주제		유아놀이지원하기	교수-학습방법	체험, 발표
활동내용		· 놀이지원 계획에 대한 놀이 실제 지원하기	장소	실습실, 유치원
활동목표		· 놀이지원 계획에 따른 놀이지원을 통해 교사의 역할을 이해한다.		
활동과정		교수내용		자료
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 		
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이지원에 따른 준비사항을 점검한다. - 놀이지원 계획에 따라 어떤 준비를 하였는지 발표한다. 		
				
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 발표를 듣고, 효과적인 지원을 위해 서로 피드백한다. - 자료지원 및 상호작용, 공간확보, 놀이지원 동선 등 			
<ul style="list-style-type: none"> ▶ 준비사항을 확인하고 유치원으로 이동하여 유아들의 놀이를 지원한다. 				

전 개 과 정		
	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 유아들의 놀이를 지원했던 경험을 공유한다. - 개입방법 - 유아들의 반응 - 놀이지원, 개입 및 참여 시 어려웠던 점, 기억에 남는 점 <ul style="list-style-type: none"> ▶ 관찰된 유아-교사 상호작용 관찰내용을 공유한다. - 유아-교사의 상호작용 관찰내용을 공유하여 다양한 상황에서서의 적절한 상호작용법에 대해 알아본다. 	
	<p>내면화하기 (30분)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▶ 소감 나누기 - 본 회기 내용을 간단히 정리하며 서로의 느낌을 공유한다. - 오늘의 활동을 통해 느낀 것, 새롭게 알게 된 것, 나에게 어떤 의미가 있는지 글로 표현한다. - 궁금한 사항을 질문한다. <ul style="list-style-type: none"> ▶ 다음 회기 안내 및 마무리 	<p>성찰 저널</p> <p>회기평가지</p>
	<p>유의점</p> <p>교사의 놀이지원 경험을 공유하는 시간을 통해 교사의 적절한 개입 효과에 대해 이해할 수 있도록 한다.</p> <p>*놀이지원에 대해 부담을 느끼거나 어려워하는 학생은 팀별로 함께 계획서를 준비하고 실행해보도록 한다.</p>	

< 놀이지원 후 흔적 남기기 활동지 >

놀이지원 흔적 남기기

놀이 주제				날짜	년	월	일
연령	만	세	반	이름			
유아들의 놀이 흔적							
놀이평가							

15회기 활동 계획안

교육주제	프로그램 종료 및 소감 공유	교수-학습방법	발표
활동내용	· 유아놀이에 대한 인식의 변화 공유하기	장소	강의실
활동목표	· 프로그램을 종료하며 각 개인이 느낀 점과 알게 된 점, 인식변화에 대한 소감을 공유한다.		
활동과정	활동내용	자료	
전 개 과 정	마음 열기 (10분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 인사 나누기 ▶ 오늘의 주제와 목표를 안내한다. - 지난 시간 핵심내용을 회상하고 이번 시간 활동목표와 내용을 안내한다. 	
	알아 가기 (50분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이교수효능감 증진을 위한 예비유아교사교육 프로그램의 총괄평가를 한다. - 지난 14회기 동안의 활동 영상을 시청한다. - 어떠한 경험을 하였는지 각자 회상해본다. ▶ 그동안 방문하였던 학급 유아들의 인사 메시지 영상을 시청한다. - 지원했던 놀이자료를 활용하여 놀이하는 유아들의 모습 및 인사 메시지를 전달받는다. ▶ 프로그램 참여 소감 및 프로그램 만족도 설문지를 작성한다. - 본 프로그램에 참여하며 전반적인 내용에 대한 만족도를 표시하고 수정 및 보완할 점 등 느낀점에 대해 작성한다. ▶ 놀이교수효능감 사후검사를 실시한다. 	<p>지난 추억밝기 영상자료</p> <p>만족도 설문지</p> <p>놀이교수효능감 검사지</p>
	내면화 하기 (30분)	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 프로그램 참여 소감 공유하기 - 예비유아교사의 놀이교수효능감 증진 프로그램에 참여했던 경험에 대한 소감 및 새롭게 알게 된 점을 나눈다. - 프로그램의 참여를 통해 놀이이해 및 놀이지원에 대한 인식의 변화를 공유한다. ▶ 2주후 추후검사를 안내한다. 	<p>성찰 저널</p> <p>회기평가지</p>
유의점	▶ 추후검사를 위한 메일주소를 확인한다.		

[부록4] 회기별 프로그램 만족도 설문지(예시)

프로그램 만족도 평가서 : 8회기

1. 8회기 예비유교사교육 프로그램은 교육목표를 달성하기에 적합하였다고 생각하십니까?

<8회기의 교육목표>

- 유아놀이지원을 위한 관찰기록 능력을 기른다.
- 놀이흐름의 사례를 통해 놀이지원 및 놀이의 의미를 분석할 수 있다.

- ① 매우 적합하다. ② 적합하다. ③ 보통이다.
④ 적합하지 않다. ⑤ 전혀 적합하지 않다.

2. 8회기의 예비유아교사교육 프로그램 내용(유아놀이 기록하기/유아놀이 사례 분석하기)은 역량개발에 도움이 되었다고 생각하십니까?

- ① 매우 적합하다. ② 적합하다. ③ 보통이다.
④ 적합하지 않다. ⑤ 전혀 적합하지 않다.

3. 8회기의 예비유아교사교육 프로그램 방법(강의, 사례분석, 발표)은 교사교육 프로그램을 이해하기에 효과적이었다고 생각하십니까?

- ① 매우 적합하다. ② 적합하다. ③ 보통이다.
④ 적합하지 않다. ⑤ 전혀 적합하지 않다.

4. 오늘 실시한 예비교사교육 프로그램 내용 중 본인에게 가장 도움이 되었던 내용은 무엇입니까? 수정·보완사항이 있다면 자유롭게 기술해주시기 바랍니다.

[부록5] 반성적 저널쓰기 (예시)

[반성적 저널 쓰기]

이름: _____

일시: 2020년 10월 30일

주제: 유아의 놀이 들여다보기

실제 유아들의 놀이상황에서 무엇을 발견하고 알게 되었나요? 오늘 느낀 점은 무엇인가요?

여러분도 배움의 기회를 얻게 되었나요? (활동 후 새롭게 알게 된 점, 참여 시 어려웠던 점, 개선되거나 보완되어야 할 점이 있다면 기술해주세요.)

기타 궁금한 사항이나 느낀 점을 자유롭게 기술해보세요.

[부록6] 최종 프로그램 만족도 설문지

예비유아교사를 위한 놀이교수효능감 증진 프로그램 평가

1. 각 회기별 만족도 정도를 표시해 주시기 바랍니다.

회기	활동	활동의 세부내용	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
1	프로그램 오리엔테이션	· 프로그램 소개 및 질의응답					
2	유아놀이의 이해	· 놀이의 개념 이해, 재미의 구조알기, 유아가 말하는 놀이의 요인, 놀이와 활동의 차이(진짜놀이와 가짜놀이)					
3	유아놀이의 중요성	· 놀이 이론의 이해, 놀이는 밥이다 시청, 놀이의 교육적 가치 생각 해보기					
4	유아의 발달적 특성에 따른 놀이이해	· 발달에 따른 놀이의 특성 알기, 놀이 활동의 발달					
5	놀이중심교육과정 운영을 위한 교사의 역할	· 유아놀이에서의 교사의 역할 이해, 교사의 놀이 개입에 대한 유아의 생각					
6	좋은 놀이환경의 특성과 놀잇감	· 창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 놀이환경의 이해, 놀이의 가치를 높이는 놀잇감, 유아들이 만든 놀잇감 영상 시청					
7	유아놀이 들여다보기	· 유아놀이 들여다보기 (무엇을 들여다보아야 할까? 무엇을 알 수 있을까?)					
8	유아놀이 기록하기 유아놀이 사례분석하기	· 놀이 기록의 중요성 알기, 놀이 속 배움의 의미 찾아보고 공유하기					
9	유아놀이에 참여하기	· 유아놀이 활동(미니운동회)에 참여하여 보조교사 역할 해보기					
10	놀이성 이해하기	· 흥미에 따른 자유 놀이 사례 분석하기(놀이지원) · 놀이성 개념 이해, 자신의 놀이성 파악하기					
11	유아-교사의 상호	· 유아-교사 상호작용의 중					

	작용	요성 알기 · 상호작용의 기술 및 교사의 역할 알기					
12	손끝놀이 워크샵	· 손끝놀이 교육적 가치 이해하기 · 실뜨기 놀이 체험하기					
13	놀이지원의 계획	· 놀이흔적남기기 분석하여 놀이흐름 파악하기 · 유아놀이지원 계획 발표 및 공유하기					
14	놀이지원의 실행	· 유아놀이지원 실행 및 공유하기					
15	프로그램 종료 후 소감 공유	· 프로그램 종료 소감문 작성 및 발표					

2. 프로그램 전반에 대한 만족도를 표시해 주시기 바랍니다.

번호	문항	매우 만족	만족	보통	불만족	매우 불만족
1	프로그램의 적용시간과 장소는 적절하였다.					
2	프로그램의 회기(15회기)는 적절하였다.					
3	프로그램의 참여 인원은 적절하였다.					
4	프로그램의 교육내용은 교육목표를 달성하기에 충분히 효과적이었다. - 유아놀이를 이해하고 유아놀이의 교육적 가치를 인식한다. - 유아놀이 지원을 위한 전문적 자질을 함양하여 놀이교수효능감을 증진 시킨다. - 긍정적인 교육적 신념을 갖추어 놀이 지원에 대한 놀이교수역량을 기른다.					
5	교수-학습방법(강의, 발표, 체험, 사례 및 동영상 분석, 워크샵 등)은 예비유아교사들이 프로그램을 이해하도록 하는데 효율적이었다.					
6	후속 프로그램이 있다면 다시 참여할 의사가 있다.					
7	이 프로그램은 예비유아교사의 놀이교수효능감을 증진하는데 필요하다고 생각한다.					
8	프로그램에 전반적으로 만족하였다.					

3. 프로그램에 참여하기 전 무엇을 배울 수 있기를 기대하였나요?

4. 프로그램에 참여하여 이전과 다르게 변화된 점이 있다면 무엇인가요?

5. 프로그램을 수행하며 좋은 점은 무엇이고, 어려웠던 점은 무엇이었나요?