

연구보고 2013-07

EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안 연구

권미경 김정숙 김혜진 오유정

한국교육방송공사
유아정책연구소

EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안 연구

연구책임자: 권 미 경(육아정책연구소 부연구위원)

공동연구자: 김 정 숙(육아정책연구소 부연구위원)

김 혜 진(육아정책연구소 연구원)

오 유 정(육아정책연구소 연구원)

연구기획: 송 경 화(한국교육방송공사 연구위원)

한국교육방송공사

육아정책연구소

본 보고서는 육이정책연구소가 한국교육방송공사의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구의 결과입니다. 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 한국교육 방송공사의 공식적 입장이 아님을 밝혀드립니다.

요약

1. 서론

- 본 연구는 누리과정 시행에 따른 유아교육과 보육의 환경 변화에 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 구성과 활용에 미치는 영향을 고려하여 누리과정 시행 첫 해에 유아교육 관련 콘텐츠 현황을 분석하고 현장 교원의 요구를 수렴하여 EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안을 제시하고자 함
- 구체적인 연구내용은 다음과 같음
 - 유아기 영상매체 활용 및 EBS 유아교육 콘텐츠 관련 선행연구를 고찰함
 - EBS 유아 대상 콘텐츠와 관련하여 EBS 유아용 방송 프로그램을 분석하고 분절 콘텐츠 형태의 유아용 클립을 생성하여 누리과정 개 영역과 12개 생활주제로 분류하여 자료화함
 - 사(일반)기업체가 개발한 유아교육 콘텐츠의 장단점 교수 학습 활동 지원 교사용 콘텐츠 및 자료 이용 동향을 분석함
 - 유아교육 콘텐츠의 활용 현황 및 요구조사를 실시함
 - EBS 유아교육 콘텐츠의 내실화와 활성화를 위한 구성 및 활용방안을 제시함
- 연구방법으로는 문헌연구 설문조사, FGI, 전문가 자문회의, 유아용 자료 구성(유아용 EBS 클립뱅크 구축), 정책세미나를 실시하였음.
 - 유아교육과 영상매체 활용 EBS 유아교육 콘텐츠와 관련된 선행연구를 고찰하고, 사(일반) 기업체 개발 유아교육 콘텐츠 「3-5세 연령별 누리과정」 목적, 목표, 생활주제 및 세부내용 관련 문헌내용을 분석하였음
 - 유치원과 어린이집 원장 교사를 대상으로 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 구성과 활용에 관한 의견을 수렴하기 위해 설문조사를 실시하였음
 - 유치원과 어린이집 원장 교사, EBS 업무 담당자, EBS 유아 방송 자문위원을 대상으로 EBS 유아교육 콘텐츠의 개발 및 발전방안을 모색하기 위해

- FGI와 전문가 자문회의를 실시하였음.
- 2012.2~2013. 9월까지 방송된 덩동댕 유치원 프로그램 콘텐츠를 분절하여 유아용 Clip을 생성함으로써 누리과정 지원을 위한 유아용 EBS 클립뱅크 서비스를 구축하였음.
- EBS와 육아정책연구소 공동으로 '누리과정 지원을 위한 EBS의 역할을 주제로 정책세미나를 개최함.
- 연구의 이론적 토대가 되는 유아 미디어 교육 및 EBS 유아교육 콘텐츠 관련 선행연구를 분석함
 - 유아 미디어 교육과 관련하여 유아 미디어 교육 방법, 유아 미디어 활용 교육에 대한 인식, 미디어 이용 교육 효과, 미디어 매체 활용 교육 프로그램 개발로 범주화 할 수 있었음.
 - EBS 유아교육 콘텐츠 관련 연구는 유아, 어린이 콘텐츠와 관련하여 양적·질적 평가를 중심으로 이루어지고 있었음.

2. 유치원과 어린이집의 공통과정으로서의 누리과정과 적용

- 누리과정의 제정배경
 - 보건복지부와 교육부는 만3세부터 5세 유아를 대상으로 하는 「3-5세 연령별 누리과정」을 2012년 고시함. 이를 통해 교육·보육의 혜택을 받지 못하는 저소득층 유아들에게 국가적인 차원에서의 혜택을 제공하고 생애초기의 공정한 출발선을 마련하고자함.
- 누리과정의 구성 방향 및 목적·목표, 내용
 - 「3-5세 연령별 누리과정」은 여섯가지 구성방향을 토대로 만3~5세 유아의 심신의 건강과 조화로운 발달을 도와 민주시민의 기초를 형성하는 데 목적을 둠.
 - 누리과정의 영역 및 내용은 신체운동·건강 영역, 의사소통 영역, 사회관계 영역, 예술·경험 영역, 자연탐구 영역 총 5개로 구성되어 있으며 각 영역마다 하위 내용범주와 내용, 세부내용이 있음.
- 누리과정의 연령별 수준 반영 교육·보육활동으로의 적용

- 누리과정의 연령별 수준을 반영하여 동일한 교과개념(지식)에 대한 실질적인 수업내용의 연령별 차이를 제시하였음
- 교육·보육활동으로의 적용
 - 누리과정이 반영된 연간 유치원과 어린이집의 교육보육계획안, 월간 교육보육계획안, 주간 교육보육, 일일 교육보육 계획안의 사례를 제시하였음

3. EBS 유아교육 콘텐츠 분석

가. EBS 유아교육 콘텐츠 분석 배경

- EBS 유아교육 방송 콘텐츠의 개요와 방송 사례를 구체적으로 살펴봄으로써 EBS 유아교육 콘텐츠의 특성을 파악하고 분석 방향을 제시함.
- EBS 유아교육 콘텐츠는 각 콘텐츠별 대상연령대용, 컨셉을 고려하여 애니메이션, 리얼리티, 생방송, 인형극 등 다양한 방식으로 제작되고 있으며, 추후 프로그램 제작이 수준별에서 연령별로 변환, 프로그램별 적정 방송시간 정도에 대한 논의, 지속적인 유아교육 최신 동향에 대한 고려 등이 필요할 것임.
- EBS 유아교육 콘텐츠 보급 확대의 필요성 EBS 유아교육 콘텐츠 수요시장의 변화, 누리과정에 기초한 EBS 유아교육 콘텐츠 마련의 필요성을 고려할 때 기관용 EBS 유아교육 콘텐츠 마련을 위해 EBS 유아용 클립을 중심으로 누리과정에 기초하여 분석하는 것이 필요함.

나. EBS 유아용 클립 분석

- EBS 유아교육 콘텐츠를 분석하기 위해 1차로 제작되어있는 유아용 클립 현황을 파악, 누리과정에 기초하여 분석하였으며, 2차로 방송용 유아교육 콘텐츠를 구간 분절하여 콘텐츠를 추가 생성함
- 1, 2차 유아용 클립을 중심으로 최종 구성된 EBS 유아용 클립을 누리과정의 5개 영역과 12개의 생활주제에 따라 분류하여 누리과정 관련성을 분석함
 - 5개 영역은 자연탐구 영역 35.2%, 사회관계 영역 31.3%, 의사소통 영역

13.8%, 신체운동·건강 영역은 11.9%, 예술경험 영역은 약 8%로 자연탐구와 사회관계 영역에 치중된 것으로 나타남.

- 생활주제의 경우 '동식물과 자연'과 '유치원(어린이집)과 친구' 생활주제가 약 15% 정도로 가장 많은 비율을 차지하였으며, '형님이 되어요'와 '교통기관'을 제외한 나머지 생활주제는 약 5%에서 9% 내외로 나타나 12개 생활주제가 비교적 고르게 반영되어 있었음.
- 당동맹 유치원 콘텐츠 중심으로 유아용 클립 제작정기적인 콘텐츠 구성 개편을 통한 영역별, 생활주제별 반영 필요, 신규 제작 보다 기존의 EBS 자료를 활용하는 방안 모색 필요하다는 시사점을 도출할 수 있었음

다. EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 전문가 의견조사

- EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 전문가 의견 조사 결과 방송용 EBS 유아교육 콘텐츠의 한계를 넘어 기관용 EBS 유아교육 콘텐츠 보급에 대해 긍정적이었음.
- EBS는 많은 양의 유아교육 관련 콘텐츠를 보유하고 있으나, 가정용으로 제작된 태생적 한계로 인하여 바로 현장(기관)에 적용에는 무리가 있음을 제시함.
- EBS의 다큐멘터리, 다문화, 음악 등에 대한 방대한 자료를 raw data 형식으로 제공, 멀티미디어라는 방송매체의 장점에 적합한 생활주제와 영역을 찾아내어 강점을 강화하는 등의 방안을 제시함

4. 사기업체 개발 유아교육지원 콘텐츠 분석

가. 사기업체 개발 유아교육지원 콘텐츠의 내용 분석

- 사기업체 개발 유아교육지원 콘텐츠 중 누리놀이키드키즈, 주니어네이버, 꼬망세를 대상으로 서비스 대상 및 종류, 제공 콘텐츠 유형, 누리과정 콘텐츠 구성, 이용의 장단점, 개선점 등을 분석함.
- 수업용 콘텐츠는 업체마다 제공하는 방식이 다양하나 교육계획안 맞춤형 데이터뱅크형, 사용자 제작형으로 유형화 할 수 있으며 세 가지를 병행하

- 는 경우도 나타남. 따라서 수요자 요구에 맞는 콘텐츠 제공방식이 필요함
- 이용자 중심의 편의성을 고려 및 기관 교사 대상 홍보 등이 필요함.

나. 이용의견 조사

- 유치원 및 어린이집 교사를 대상으로 사기업체 개발 유아교육지원 콘텐츠의 이용 의견을 조사한 결과 교사의 수업방식 교육 경력 기관의 환경, 기관장의 교육방침에 따라 선호하는 콘텐츠 유형이 다양한 것으로 나타남
 - 수업용 콘텐츠는 각각 교육계획안 맞춤형데이터뱅크형, 사용자 제작형에 따라 교사들은 장단점을 느끼고 있었음.
 - 기관에서 EBS 유아교육 콘텐츠를 이용하는 것에 대해 거부감이 있는 경우도 있으며, EBS 유아교육 콘텐츠 내용의 질과 화질에 대한 신뢰도는 높으나 가정용 TV 콘텐츠라는 인식이 강하여 사용이 저조함
 - 교사의 편의성과 유아의 교육 및 발달 적합성을 고려하여 유아교육 콘텐츠를 개발할 것을 제안함

다. EBS 유아교육과 사기업체 유아교육 콘텐츠의 누리과정 적용사례

- EBS 유아용 클립을 활용하여 유치원과 어린이집에서 교사가 수업을 진행하는 주간계획안에 어떻게 반영될 수 있는 지에 대한 예시를 구성해봄으로써 EBS 유아용 클립과 사기업체 제공 콘텐츠를 비교 분석함
 - 교육활동에 EBS 클립뱅크 유아용아 구축되고 누리과정5개 영역과 생활주제로 분류되어 검색이 가능하며, 연관 콘텐츠가 함께 제시되어 다양한 콘텐츠를 검색할 수 있다는 EBS 클립 활용의 가능성을 찾을 수 있었음
 - 그러나 활동의 상세분류가 이루어지지 않았고, 주제별 콘텐츠의 편중이 용대상에 따른 적용의 어려움 등의 한계점도 나타남

5. 유아교육 콘텐츠의 활용 현황과 요구

- 유치원과 어린이집 원장 교사 301명을 대상으로 누리과정 운영, 방과후과정(특별활동) 프로그램 관련, EBS에 대한 인식 및 요구 등에 대해 알아봄

- 누리과정 시행 이후, 수업시간 및 행정관련 업무 시간이 이전과 동일하거나 증가한 것으로 나타났으며, 5개 영역 중 자연탐구 영역을 생활주제 중 ‘세계 여러나라’와 ‘환경과 생활’이 가장 가르치기 어려워하는 주제였으며, 어려워하는 이유는 적절한 활용자료 및 교재 교구 등의 부족으로 나타남
- 유치원과 어린이집 교사 모두 교육 보육활동 시 가장 선호하는 참고자료는 인터넷이었으며, 실제 컴퓨터 교육용 CD(DVD)와 컴퓨터 인터넷을 교사의 70%이상이 활용하고 있었음
- 현재 응답자 중 교사의 17.8%정도만이 EBS 방송자료를 활용하고 있으며 활용 빈도는 월 1-2회 정도로 유아교육현장에서 교실 내TV 및 인터넷 시설이 부족하여 EBS 콘텐츠를 수업에 활용하지 못하는 경우도 있었음
- EBS 콘텐츠를 활용하는 경우 주로 대집단활동 시간 하원시간에 이용하는 비율이 높았으며, 교사는 EBS 콘텐츠 중 필요부분을 선별하여 제공하며 2-3분의 동영상 클립 자료를 데이터 뱅크 형태로 제공할 경우 활용의사가 90% 이상으로 나타남. 특히 동영상 클립을 생활주제별로 구성하고 무료 또는 회원제로 제공해주기를 가장 원하고 있었음.

6. EBS 유아교육 콘텐츠의 구성 및 활용방안

가. EBS 유아교육 콘텐츠의 구성 및 활용을 위한 기본방안

- EBS 유아교육 콘텐츠의 구성 및 활용을 위하여 누리과정 중심 구성 및 활용, 유치원과 어린이집에서의 이용률 고려 우수한 기존 개발 자료의 활용 접근성의 확보를 전제로 하는 것이 필요함

나. EBS 유아교육 콘텐츠의 구성방안

- EBS 유아교육 콘텐츠의 내실화와 활성화를 위해 누리과정을 고려한 제작수요 파악, 기획 단계부터 활용성을 고려 유치원과 어린이집 교사가 주 전달 통로임을 반영, 유치원과 어린이집 일과 운영을 고려하여 구성 현장 필요에 따른 특성화 프로그램 패키지 개발, 쌍방향적 요소의 삽입 주중 프로그램과 주말 프로그램의 차별화 등의 구성방안이 필요할 것임

다. EBS 유아교육 콘텐츠의 활용방안

- EES 유아교육 콘텐츠의 내실화와 활성화를 위해 활용방안은 크게 유아교육 관련 콘텐츠 재가공을 통한 활용성 증진홍보를 통한 활용성 증진 측면으로 구분할 수 있음.
- 유아교육 관련 콘텐츠 재가동을 통한 활용성 증진을 위해 유아교육 관련 콘텐츠 공유 및 분류 방법 부분적인 교육계획안 맞춤형으로 재구성 집단 지성의 형성과정처럼 내용이 확장되도록 구성접근성 확보를 위한 교사의 이용 편리성 증진 방법 현장 필요에 따른 특화된 패키지 형태의 보급 등을 고려하는 것이 필요할 것임.
- 유아교육 관련 콘텐츠의 홍보를 통한 활용성 증진을 위해 활용에 대한 시도 교육청 및 교육지원청 보육정보센터 등의 방문이나 홈페이지 팝업 전자공문을 통한 직접 홍보, EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용 우수사례 발굴교사 연구 동아리 운영 교사 및 기관 대상 인센티브 부여 등의 EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용을 위한 지속적 동기부여 등이 필요할 것임

차 례

요약	1
I. 서론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구내용	4
3. 연구방법	7
4. 선행연구	11
II. 유치원과 어린이집의 공통과정으로서의 누리과정과 적용	18
1. 누리과정의 제정 배경	18
2. 누리과정의 구성 방향	19
3. 누리과정의 목적 목표 및 내용	20
4. 누리과정의 연령별 수준 반영	22
5. 교육·보육 활동으로의 적용	24
III. EBS 유아교육 콘텐츠 분석	32
1. EBS 유아교육 콘텐츠 분석 배경	32
2. EBS 유아용 클립 분석	36
3. EBS 유아교육 콘텐츠 관련 전문가 의견조사	45
4. 소결	49
IV. 사기업체 개발 유아교육 지원 콘텐츠 분석	52
1. 분석기준	52
2. 대표 사례 분석	57
3. 이용의견조사	67
4. EBS 유아교육과 사기업체 유아교육 콘텐츠의 누리과정적용사례	71
V. 유아교육 콘텐츠의 활용 현황과 요구	87
1. 누리과정 운영	87
2. 방과후과정(특별활동) 프로그램 관련	95

3. EBS에 대한 인식 및 요구	97
4. 소결	108
VI. EBS 유아교육 콘텐츠의 구성 및 활용방안.....	110
1. 기본방향.....	110
2. 구성방안.....	111
3. 활용방안	114
참고문헌	119
부록	123

표 차례

〈표 I-1-1〉 유치원 및 어린이집 기관수, 원아수, 교원수(2013)	3
〈표 I-1-2〉 유치원 및 어린이집 이용률(2010, 2012)	3
〈표 I-3-1〉 설문조사 내용	8
〈표 II-3-1〉 「3-5세 연령별 누리과정」 내용범주와 내용 수	22
〈표 II-4-1〉 「3-5세 연령별 누리과정」 중 자연탐구 영역 사례	22
〈표 II-5-1〉 「3-5세 연령별 누리과정」 생활주제 목록	24
〈표 III-1-1〉 EBS 유아교육 콘텐츠별 일반적 특성	33
〈표 III-2-1〉 1차 제작 EBS 클립뱅크 개요	37
〈표 III-2-2〉 1차 제작 EBS 클립뱅크의 재생시간	38
〈표 III-2-3〉 1차 제작 EBS 클립뱅크의 재분절 필요 사례 예시	38
〈표 III-2-4〉 2차 제작 EBS 클립뱅크 클립 재생시간	40
〈표 III-2-5〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 5개 영역 반영 정도	41
〈표 III-2-6〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 내용범주 반영 정도	42
〈표 III-2-7〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 12개 생활주제 반영 정도	44
〈표 III-3-1〉 EBS 콘텐츠별 자문위원 대상 전문가 자문회의 참석자 특성	46
〈표 IV-3-1〉 교사 FGI 참석자	68
〈표 IV-4-1〉 EBS 유아용 콘텐츠 분절 클립 활용 주간교육계획안	72
〈표 IV-4-2〉 세부 활동별 콘텐츠 구성 비교	83
〈표 IV-4-3〉 콘텐츠 구성 내용의 차이	84
〈표 V-1-1〉 조사 대상자의 일반적 특성	88
〈표 V-1-2〉 누리과정 시행 후 달라진 잠수업계획, 실행, 평가	89
〈표 V-1-3〉 누리과정 시행 후 달라진 잠수업준비시간	89
〈표 V-1-4〉 「3-5세 연령별 누리과정」 생활주제 교사의견	90
〈표 V-1-5〉 어려운 생활주제로 여겨지는 이유	90
〈표 V-1-6〉 누리과정, 표준보육과정 영역 중 가장 어려운 영역	91
〈표 V-1-7〉 누리과정, 표준보육과정 영역 중 가장 어려운 영역에 대한 이유	92
〈표 V-1-8〉 교사의 수업준비 시간 상황	92
〈표 V-1-9〉 영유아의 집중가능 시간(오전)에 대한 교사 의견	93

〈표 V-1-10〉 영유아의 집중가능 시간(오후)에 대한 교사 의견.....	93
〈표 V-1-11〉 교육, 보육활동 계획 시 선호하는 참고자료.....	93
〈표 V-1-12〉 교육, 보육활동 계획 시 선호하는 교수매체.....	94
〈표 V-1-13〉 교육, 보육활동에서 주로 사용하는 교육매체 복수응답	95
〈표 V-2-1〉 방과후과정(특별활동) 실시여부	95
〈표 V-2-2〉 방과후과정(특별활동) 유형: 복수응답	96
〈표 V-2-3〉 방과후과정(특별활동) 유아 1인 기준 평균 개수와 비용	96
〈표 V-2-4〉 과목별 1회 방과후과정(특별활동) 적정 시간	97
〈표 V-3-1〉 EBS 방영 인기 유아 콘텐츠 인지도.....	97
〈표 V-3-2〉 EBS 방영 유아 콘텐츠 캐릭터 인지도복수응답	98
〈표 V-3-3〉 현재 EBS 방송자료 수업 활용 여부.....	98
〈표 V-3-4〉 EBS 방송자료 수업 활용 빈도.....	99
〈표 V-3-5〉 EBS 방송자료 수업 활용 이유.....	99
〈표 V-3-6〉 EBS 방송자료 수업 활용 시간대.....	100
〈표 V-3-7〉 EBS 방송자료 수업 활용 방법.....	100
〈표 V-3-8〉 EBS 방송자료를 수업에 활용하지 않는 이유.....	101
〈표 V-3-9〉 EBS의 유아교육 분야에 대한 기여도.....	101
〈표 V-3-10〉 EBS의 유아교육 지원방안콘텐츠.....	102
〈표 V-3-11〉 EBS의 유아교육 지원방안활용 서비스.....	103
〈표 V-3-12〉 EBS의 유아교육 지원방안시설 및 환경	103
〈표 V-3-13〉 EBS 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	104
〈표 V-3-14〉 사기업체 온라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	105
〈표 V-3-15〉 사기업체 오프라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	106
〈표 V-3-16〉 EBS 동영상 데이터뱅크 수업 활용 의사.....	106
〈표 V-3-17〉 EBS 동영상 데이터뱅크 구성 기준과 유아교육 콘텐츠 개발 수준.....	107

그림 차례

[그림 I-1-1] 누리과정의 EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 함의.....	2
[그림 I-2-1] 3~5세 누리과정 운영지원을 위한 EBS 유아교육 콘텐츠 구성과 EBS 콘텐츠 적용모형 개발 연구 내용.....	7
[그림 I-3-1] 유아용 EBS 클립뱅크 신규 생성 절차.....	10
[그림 II-2-1] 「3-5세 연령별 누리과정」의 기본 구성 방향.....	19
[그림 II-3-1] 「3-5세 연령별 누리과정」의 목적과 목표.....	20
[그림 II-3-2] 「3-5세 연령별 누리과정」 5개 영역별 구성 내용.....	21
[그림 II-4-1] 기본 도형 인식하기 활동의 예.....	23
[그림 II-4-2] 기본 도형으로 구성하기 활동의 예.....	23
[그림 II-5-1] 생활주제 전개과정.....	25
[그림 II-5-2] 생활주제 개념망 예시(유치원/어린이집과 친구).....	25
[그림 II-5-3] 주간교육계획안 예시(유치원/어린이집에서 만난 친구).....	26
[그림 II-5-4] 일일교육계획안 예시(친구와 사이좋게 지내기).....	31
[그림 III-2-1] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 5개 영역 반영 정도 ...	41
[그림 III-2-2] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 내용범주 반영 정도...	43
[그림 III-2-3] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 12개 생활주제 반영 정도	44
[그림 IV-2-1] 콘텐츠 제공방식 비교.....	65
[그림 V-3-1] EBS의 유아교육 분야에 대한 기여도.....	101
[그림 V-3-2] EBS 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	104
[그림 V-3-3] 사기업체 온라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	105
[그림 V-3-4] 사기업체 오프라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도.....	106
[그림 VI-1-1] EBS의 유아교육 콘텐츠 구성 및 활용방안.....	110

부록 표 차례

〈부록 표 1〉 덩동댕 유치원의 내용 및 구성방식 분석 결과 (월) 재미있는 이야기 ……	135
〈부록 표 2〉 숲속 친구 파파룰라의 내용 및 구성방식 분석 결과……………	136
〈부록 표 3〉 방귀대장 뽕뽕이의 내용 및 구성방식 분석 결과……………	139

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

- 대국민 교육방송인 EBS는 교육과 방송이라는 두 영역을 조화롭게 병행하면서 공영방송으로서 책무를 다하며 국가와 사회의 다양한 필요에 민감하게 반응하며 발전해 옴.
- 정부는 2012년 5세 누리과정 제도를 도입하였고, 2013년부터는 3, 4세까지 확대하여 「3-5세 연령별 누리과정」을 시행함.
 - 공통과정 누리과정 = 유치원교육과정+ 어린이집 표준보육과정
 - 모든 3~5세 유아에게 유치원이나 어린이집이라는 기관에 상관없이 동일한 국가수준의 공통과정을 적용함을 의미함
 - 유치원에서는 유치원교육과정 어린이집에서 표준보육과정을 적용하여 오던 것을 하나로 통일함을 의미함.
 - 3~5세 유치원과 어린이집 이용 유아에게 월22만원 비용 지원
 - 부모의 소득과 관계없이 교육비보육료를 국가가 지원함으로써, 사실상 취학전 무상 의무교육이 시작되었다고 볼 수 있음
 - 이는 3~5세 유아의 유치원과 어린이집 이용을 지원함으로 가정 내 양육 보다는 기관 이용 유아 수가 증가함을 의미함
- 최근 누리과정 시행 등 교육 정책에서 유아교육보육이 차지하는 비중이 높아지고, 새정부 국정과제로 '0~5세 무상보육·교육 국가완전책임제가 중시되고 있는 상황임.
 - 새로운 정책의 시행은 유아교육과 보육을 둘러싼 환경유치원과 어린이집의 운영과 이용에도 변화를 가져왔고 이에 따라 EBS 역할에도 적절한 방향 모색이 필요함.
- 누리과정으로 변화한 유아교육 환경에 EBS의 변화가 수반되어야 할 시점임.

- 그동안 공영방송으로 다양한 유아교육 방송제작과 매체의 개발을 통해 역량을 쌓아온 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 구성과 활용에의 방향 설정이 필요한 시기임.
 - EBS의 유아교육 관련 콘텐츠는 가정의 영유아와 부모를 주 시청 층으로 제작해옴.
- 유아교육 정책 및 환경 변화에 따른 EBS의 방향 모색을 고려할 때 누리과정은 다음의 함의를 지님

누리과정	의미	EBS 유아교육
교육비 보육료 지원	3~5세 유아 90% 이상이 유치원 또는 어린이집 취원	가정중심→기관중심
3-5세 국가수준 공통과정	유치원과 어린이집에서 동일한 내용을 교육 보육함	EBS 대상범위 확대 유치원+어린이집
3~5시간 운영	누리과정 + 방과후(특별활동) 프로그램	누리과정지원+방과후프로그램

[그림 1-1-1] 누리과정의 EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 함의

- 첫째, EBS 유아교육 관련 콘텐츠 내용 구성의 기초는 유치원과 어린이집을 아우르는 누리과정이어야 함
 - EBS에서 유치원과 어린이집에 동일하게 적용하는 공통과정인 누리과정을 중심으로 유치원 뿐만 아니라 어린이집까지 주 대상으로 고려해야 함을 의미함.
 - 누리과정 적용대상은 유치원 8,500여개(원아 610,000여명, 교원 42,000여명) 어린이집 42,000여개(원아 620,000여명, 교원 40,000여명)에 달함.

〈표 1-1-1〉 유치원 및 어린이집 기관수, 원아수, 교원수(2013)

단위: 개, 명

기관유형	유치원 현황		어린이집 현황					
	국공립	사립	국공립	법인	민간	가정	부모협동	직장
기관수	4,546	4,016	2,203	2,313	14,440	22,935	113	523
원아수	127,347	486,402	149,677	164,963	768,256	371,671	2,913	29,881
교원수	11,169	32,284	16,427	17,562	94,323	71,618	422	4,594

주: 유치원 교원 수에 원장 교감, 보직교사, 전문상담교사, 보건교사, 기간제교사를 포함함.

자료: 한국교육개발원(2013). 교육통계연보, 보건복지부(2013). 보육통계

- 둘째, 기존의 EBS 유아교육 관련 콘텐츠 주 시청자 대상이 변화하였음을 의미함.
 - 유아교육버보육료 지원의 영향으로 만 3~5세 유아의 취원율이 월등히 증가함. 2012년 기준 유치원이나 어린이집을 이용하지 않는 비율이 전체의 10% 내외 수준임. 누리과정이 3~4세에도 확대됨에 따라 2013년 현재 이용률은 더 증가함.
 - 이는 역으로 보면 3~5세 유아 중 주중 오전 시간에 가정에 있는 유아의 수가 적어짐을 의미함.
 - 이제까지 EBS의 유아 콘텐츠는 가정 중심이었으나 향후 기관중심 콘텐츠로도 개발되어야 함을 시사함.

〈표 1-1-2〉 유치원 및 어린이집 이용률(2010, 2012)

단위: %

년도	유치원 이용 비율		어린이집 이용 비율		유치원+어린이집 이용비율	
	2010년	2012년	2010년	2012년	2010년	2012년
전체	39.1	44.0	41.9	43.3	81.0	87.3
3세	22.6	29.0	49.7	57.4	72.3	86.4
4세	40.5	47.3	40.6	40.0	81.1	87.3
5세	56.4	55.1	34.5	32.7	90.9	87.9

주: 전체 이용률은 만 3세아 인구와 유치원 어린이집 이용아수의 합을 토대로 산출함
출처: 교육과학기술부 보도자료(11. 5. 2). 만 5세 공통과정 도입, 만 5세 어린이 교육·보육, 국가가 책임진다.

자료: 행정안전부 주민등록 인구통계(각년도 12월 기준), 보건복지부(각년도 12월 기준), 보육통계, 통계청 장래인구추계(2010), 2010년 교육통계연보(10.4월 기준), 보건복지부 내부자료(10.11월 기준)

- 셋째, 가정 대상 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 주 시청 시간대가 주중 오후와 주말로 축소되는 경향에 따른 변화에 대응해야 함.
- 누리과정 시행에 따른 유아교육과 보육의 환경 변화가 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 구성과 활용에 미치는 영향을 직시하면서 본 연구에서는 누리과정 시행 첫 해에 유아교육 관련 콘텐츠 현황을 분석하고 현장 교원의 요구를 수렴하여 EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안을 제시하고자 함

2. 연구내용

가. 선행연구 검토

- 유아기 영상매체 활용 관련 선행연구를 고찰함
 - 유아기 영상매체 활용과 그 영향력에 대한 연구를 수합하고 검토함 유아용 방송매체가 유아의 발달에 미치는 긍정적·부정적 효과에 대한 논의는 지속적으로 이루어져옴.
 - 유아용 TV 콘텐츠의 공익성에 기반하여 취약계층 유아교육 기회 확대에 대한 대안으로 고려되어옴.
- EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 선행연구를 검토함

나. EBS 유아교육 콘텐츠 분석

- EBS 유아 대상 콘텐츠 중3~5세 연령을 주 대상으로 한 콘텐츠를 분석함
 - EBS 유아 대상 콘텐츠의 일반적 현황 파악 및 대표 콘텐츠를 선정하여 분석함
- EBS 유아 대상 콘텐츠 중3~5세 유아를 대상으로 한 콘텐츠를 중심으로 유아용 클립을 분절하고 자료화함
 - 기존에 개발된 EBS의 1차 유아용 클립 현황을 분석함
 - 2012년 2월 27일 이후 방송된 유아 콘텐츠 중 일부 콘텐츠를 클립 형태로 분절, 생성하여 2차로 자료화함.

- 1, 2차 유아용 클립 형태로 분절된 자료를 모아 누리과정에 맞추어 분류 후 교육과정의 연계 반영 정도를 분석함.
 - 누리과정의 5개 영역별, 12개 생활주제별로 분류함.
 - 누리과정의 5개 영역별, 12개 생활주제별 교육과정 관련성을 분석함
- 누리과정의 12개 생활주제와 5개 영역별 관련 키워드를 중심으로 검색 가능하도록 EBS 유아용 클립 자료 목록을 구성함
- 현재 EBS 유아용 클립 자료를 중심으로 EBS 유아교육 콘텐츠 분석을 통해 추후 개선방안을 도출함

다. 사(일반) 기업체 개발 유아교육 콘텐츠 분석

- 누리과정 시행이후 사기업체 개발 유아교육 콘텐츠는 유아 교사를 주 대상으로 개발이 활성화됨 이에 동일한 기준을 가지고 인지도와 활용도가 높은 사기업체를 선정하여 그 특징과 장·단점을 중심으로 비교·분석함.
 - 유치원과 어린이집 교사를 대상으로 유아교육 콘텐츠 이용 관련 설문조사를 실시하여 사기업체 개발 유아교육 콘텐츠 중 인지도와 활용도가 높은 것 4개를 선별함.
- 교수·학습활동 지원 교사용 콘텐츠 및 자료 이용 동향 파악
 - 누리과정의 전면 시행과 더불어 현장 교원의 새로운 교육·보육과정에 대한 교수·학습활동에 도움이 되는 자료들이 활발하게 개발·보급되고 있음.
 - 이용 교사 대상으로 교수·학습활동 지원 교사용 콘텐츠 및 자료에 대한 장·단점에 대한 의견을 수렴함.
- 교수·학습활동 지원 교사용 콘텐츠 및 자료 개발에의 시사점을 도출함

라. 유아교육 콘텐츠의 활용 현황 및 요구 조사

- 유치원과 어린이집의 원장과 교사를 대상으로 설문조사를 실시하여 유아교육 콘텐츠의 활용 현황을 파악하고 향후 이용의 효율성을 증진하기 위한 요구조사를 실시함.

- 교사의 누리과정에 대한 인식 준비 및 실행 등 운용 관련 현황을 조사함.
- 방과후과정(특별활동) 프로그램의 운영과 지원요구를 파악함
- 교사의 유아교육 콘텐츠의 활용 현황(EBS, 사기업체 포함)을 조사함.
- EBS 유아교육 콘텐츠의 교사 지원 자료 범위 및 질적 수준활용의 용이성 정도를 파악함.
- EBS 유아교육 콘텐츠 문제점 및 개선 방안을 구체화함

마. EBS 유아교육 콘텐츠 구성 및 활용방안 제시

- EBS 유아교육 콘텐츠 구성을 위한 제언
 - 연구진행 결과를 반영하여 시사점을 종합하고 이를 EBS 유아교육 콘텐츠 구성을 위한 내실화 방안과 활성화 방안으로 구성 제시함
- EBS 유아교육 콘텐츠 활용방안 모색
 - 연구진행 결과를 반영하여 시사점을 종합하고 이를 EBS 유아교육 콘텐츠 활용을 위한 내실화 방안과 활성화 방안으로 구성 제시함
- 본 연구에서 진행될 연구내용은 다음에 제시된[그림 I-2-1]과 같음.



[그림 1-2-1] 3~5세 누리과정 운영지원을 위한 EBS 유아교육 콘텐츠 구성과 EBS 콘텐츠 적용모형 개발 연구 내용

3. 연구방법

가. 문헌 연구

- 유아교육과 영상매체 활용 관련 선행연구를 고찰함
- EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 선행연구를 검토함
- 사(일반) 기업체 개발 유아교육 콘텐츠를 비교 분석함
 - 온라인 또는 문헌자료 수집을 통해 사기업체의 콘텐츠를 파악하고 비교 분석함.

- 「3-5세 연령별 누리과정」 목적, 목표, 생활주제 및 세부내용 분석
 - 유치원과 어린이집에서 만 3~5세의 90% 이상이 경험하는 누리과정의 목적, 목표, 생활주제, 세부내용을 정리하고 유아교육 콘텐츠의 분류 준거로서의 기준점을 찾아봄

나. 설문조사

- 유아교육 콘텐츠의 활용 현황을 파악하고 향후 이용의 효율성을 증진하기 위한 요구조사를 위해 유치원과 어린이집의 원장과 교사를 대상으로 설문조사를 실시함.
 - 기간 : 2013년 9월 중
 - 대상 : 유치원 및 어린이집 교사
 - 방법 : 「3-5세 연령별 누리과정」을 시행하는 전국 유치원과 어린이집 중 60여개 기관을 표집하여 교사 대상 설문지를 발송하고 수거하는 방법으로 실시함. 미응답 및 불성실한 응답을 제외하고 최종 301개 자료를 분석함.
 - 주요 내용
 - 누리과정과 방과후과(특별활동) 프로그램 운영 현황
 - EBS 및 사기업체 콘텐츠 및 자료 활용도 이용 시 어려운 점 개선 방향
 - 유아교육 및 보육 현장을 위한 EBS의 지원 요구 대한 의견 수렴
 - 새로운 누리과정의 안착에 대한 EBS 역할 모색

〈표 1-3-1〉 설문조사 내용

조사항목	세부내용
기관특성	- 기관유형 유치원(국공립/사립) 어린이집(국공립/사회복지법인/법인단체/민간/가정) - 기관위치(대도시/중소도시/읍면)
응답자 특성	- 응답자 성별, 연령 - 학력, 근무경력, 최종보유자격증, 담당학급 아동연령

조사항목	세부내용
누리과정	- 기존 교육·보육과정과 누리과정 차이 인지 - 누리과정 생활주제 중 가장 흥미로운 주제/준비가 어려운 주제 - 누리과정의 5개 영역 중 부담이 되는 영역
누리과정의 적용	- 교육·보육의 계획 준비시간/주로 사용하는 시간대 - 교육·보육활동 구성 시 주로 참고하는 자료 - 유아 연령별 적절 집중 시간 - 교육·보육활동 시 선호하는 매체 - 교육·보육활동 운영을 위한 지원요구
방과후과정 (특별활동) 프로그램	- 현재 방과후과정(특별활동) 프로그램 운영 여부 및 운영 프로그램 유형 - 방과후과정(특별활동) 프로그램 운영의 비용 - 방과후과정(특별활동) 프로그램 운영을 위한 지원요구
공영 교육방송 EBS에의 인식	- 공영방송 EBS의 유아교육 기여도에 대한 평가 - 향후 공영방송 EBS의 유아교육 지원 방안
EBS 개발 콘텐츠 관련	- EBS 유아교육 콘텐츠(사기업체) 유아교육 콘텐츠 인지도 - EBS 유아교육 콘텐츠(사기업체) 유아교육 콘텐츠 활용도 - EBS 유아교육 콘텐츠 개발에의 요구

다. FGI(Focus Group Interview) 개최

- EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 의견 수렴을 위해 유치원과 어린이집의 교원을 대상으로 집단면담(FGI)을 개최함.
- 2013년 10월 16일 유치원 및 어린이집 교사 7명을 대상으로 사기업체 유아교육 콘텐츠 활용 경험 및 현장 요구에 대한 면담을 실시함
- 누리과정 시행에 따른 기관 수업환경 변화, 사기업체 콘텐츠의 장단점 EBS 콘텐츠 사용 소감 등에 대한 주제로 이루어짐

라. 전문가 자문회의 개최

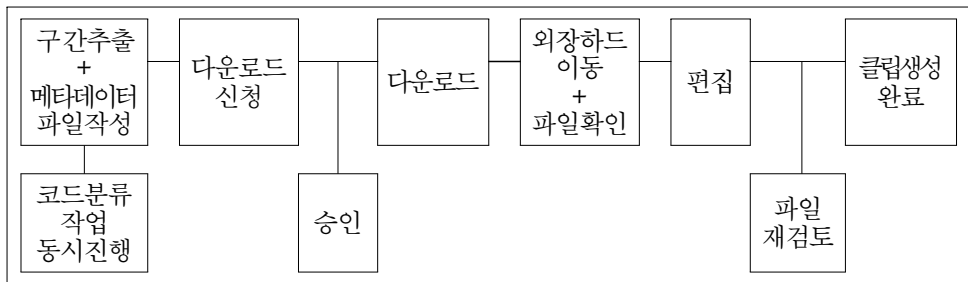
- 유아교육·보육 전문가, 영상매체 전문가, 유아교육 콘텐츠 관계자 등을 대상으로 자문회의를 개최하여 현재의 실태와 현황에 근거한 유아교육 콘텐츠 개발 및 발전 방안을 모색함
- 2013년 12월 2일 3인의 EBS 유아 콘텐츠 자문위원 PD가 참석하고 당일 참

석하지 못한 자문위원 2인은 서면지문을 작성함.

마. 누리과정 지원 위한 유아용 자료 구성(유아용 EBS 클립뱅크 구축)

□ 유아용 EBS 클립뱅크 서비스를 구축함.

- 기간 : 2013년 9월 ~ 10월
- 내용 : ‘딩동댕 유치원 중 EBS 클립뱅크 미구축분(2012년 2월 27일 ~ 2013년 9월 방송분)을 대상으로 유치원과 어린이집에서 유아용 클립으로 사용하기 적합한 부분만을 구간추출하여 EBS 클립뱅크 서비스에 등록함. EBS 클립뱅크 신규 생성작업과 동시에 누리과정 세부영역과 생활주제로 분류하여 EBS 클립뱅크 서비스 내 상세분류 찾기가 가능하도록 함.
- 분량 : E-DAS 내에 등록된 2012년 2월 27일부터 2013년 9월까지의 ‘딩동댕 유치원 방송분은 총 329개였으나, 최종적으로 230개의 클립을 신규 등록함.
- 절차 : EBS 교육리소스 부서와 IT서비스운영부의 협조로 다음의 절차를 거쳐 작업완료함. 상세내용은 [그림 I-3-1]과 같음.



[그림 I-3-1] 유아용 EBS 클립뱅크 신규 생성 절차

바. 정책세미나 개최

□ EBS와 육아정책연구소 공동으로 ‘누리과정 지원을 위한 EBS의 역할’을 주제로 정책세미나를 개최함.

- 일시 : 2013년 12월 18일(수)
- 장소 : 대한 상공회의소 의원회의실
- 대상 : 유아교육 및 보육 관계자 방송매체 관계자 약 180여명 대상
- 주제 : 누리과정 지원을 위한 EBS의 역할
 - 주제발표 (1): 누리과정 지원을 위한 KICCE-EBS 협력 방안
 - 주제발표 (2): EBS 유아 콘텐츠의 누리과정 적용 및 발전 방안

4. 선행연구

가. 유아 미디어 교육의 방법 연구

- 유아교육기관에서 미디어 활용 교육에 대한 선행연구는 유아에 적합한 미디어 활용 방법 미디어 활용 교육에 대한 교사와 학부모의 인식미디어 이용 교육의 효과성 미디어 매체 활용 프로그램 개발의 측면에서 이루어짐
- 나귀옥·하재옥(2007)은 미디어 이용 교육을 구성주의적 유아교육의 측면으로 설명하고 이에 적합하게 활용할 것을 제안함
 - 유아가 미디어를 이용하여 자신에게 의미있는 맥락 내에서 사용할 수 있도록 하고, 이를 위해 프로그램의 발달적 적합성과 인지적 도전이 가능하도록 구성되어야 함
 - 유아가 미디어 기기를 또래와 함께 사용하고 상호작용하며 특정 경험에 대한 다각적 시각을 갖도록 격려해야 함을 제안함.
- 김창복·김경(2006)은 미디어 교육을 위한 프로그램 설계 방안에 대해 유아의 몰입과 인지부하의 정도를 반영해야함을 주장함
 - 여러개의 감각 채널을 이용한 정보제시 방법 지나치게 주의를 분산시키지 않는 수준의 정보제시, 흥미만을 위한 내용 지양하기, 내용의 중복제시 지양 등의 4가지 설계 전략을 도출함.
- 김지혜(2007)는 유아를 미디어 이용 교육 활동 구성 및 운영 방법 연구에서 현장적용 방법에 대한 제언을 함

- 미디어 이용 교육의 생활주제로 진행수준별 활동, 부모교육 병행 가정 연계 활동을 진행할 것을 제안함

나. 유아 미디어 활용 교육에 대한 인식

- 유아 대상 미디어 활용 교육에 대한 학부모교사의 인식조사 연구가 다수 이루어짐.
 - 권민균(2003)은 335명의 유아 학부모를 대상으로 유아용 온라인 교육 사이트 가정 내 사용실태와 부모인식을 조사함
 - 부모들은 온라인 교육을 통하여 영어 수학, 일기 등의 인지적 활동을 하는 것을 선호하였는데 이는 놀이적 요소를 제공하고 있기 때문이며, 유아들의 독립적 학습과 또래와의 상호작용이 가능한 온라인을 통한 교수방법, 포괄적인 교육 자료 및 내용을 요구함
 - 김용숙·강영식(2011)은 교사 250명, 학부모 250명을 대상으로 유아 미디어 이용 교육에 대한 교사학부모의 인식을 조사함
 - 교사와 학부모가 선호하는 미디어 이용 교수학습방법으로는 이야기 나누기 활동이 가장 많았으며 집단의 형태는 소집단 그룹 활동을 가장 이상적으로 생각했으며 유아 미디어 교육의 개선점으로는 교원의 연수 기회 확대를 개선점으로 제안하였음.
 - 박석규(2006)는 유치원에서의 영상 미디어 활용 교육의 인식 현황과 요구 과제 분석에서 교사들은 유아들이 컴퓨터를 비롯한 영상 미디어에 대한 흥미와 활용 수준이 상당히 높은 것으로 인식하고 있었으며 교실수업에서 영상 미디어 활용 교육의 필요성에 대하여 높게 인식하고 있음
 - 세부 영역별 미디어 교육 효과에 대해서는 탐구영역 언어영역, 표현영역에 대해서 높은 효과를 가진다고 인식하였으나 친사회적 영역과 건강 영역에서는 교사들이 우려를 나타냄.
 - 교사들은 미디어 교육용 하드웨어 및 소프트웨어 보급을 요구하고 있으며 교사 양성과정이나 교사연수에 미디어 이용 교육에 대한 필요성을 제기함.
 - 김승옥·이경옥(2005)의 유아교육기관의 온라인 콘텐츠 사용 실태 및 요구

에 대하여 서울, 경기지역 133개 기관 교사를 대상으로 조사함.

- 유아교육기관에서 유아의 인터넷(컴퓨터) 활동이 급속히 증가하고 있으나 교사들의 참여는 소극적인 것으로 나타남
- 기관의 온라인 콘텐츠 활용은 주로 포털사이트에 제한되는 경향을 보임
- 교사들의 콘텐츠 관련 요구사항은 주제와 통합된 콘텐츠 개발 온/오프라인 연계활동이 가능한 형식 교사의 활동을 지원하는 형태로 나타남

다. 미디어 이용 교육 효과 연구

- 유아 미디어 이용 교육의 효과에 대한 연구는 멀티미디어 교수 프로그램을 제작하여 유아를 실험집단과 통제집단으로 나누어 효과를 비교하는 연구가 이루어지고 있음.
- 유아교육기관에서 미디어 이용 실시 결과 유아의 언어능력수학능력, 음악 청취력 등에 효과적이었음.
 - 권성민(2010), 김규수·김기철(2008), 서광선·홍혜경(2004), 유구중(1996)은 멀티미디어를 활용한 교육이 교사의 육성그림 자료 활용보다 유아의 언어 발달, 언어표현, 문자 학습에 교육적 효과가 높다는 것을 주장함
 - 송연경·김민진(2010), 한명희·진명희(2003)의 연구에서 미디어 매체 이용 교육 결과 수학능력 공간개념의 점수가 높게 나왔다고 함.
 - 안경숙·김정주·임수진(2010), 안경숙·임수진·김정주(2010)의 연구에서 음악 교육에서 멀티미디어가 효과적인 이유에 대하여 유아의 흥미와 동기유발 및 교수활동의 효율성과 편의성이라고 하였으며 미디어를 활용한 활동이 유아들의 음악 청취력과 음감 리듬감 향상에 긍정적이었다고 함.
 - 박영태·하수연·임경순(2011)는 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 대인관계 훈련과 유아의 친사회적 행동의 관계를 보기 위해 유아129명을 대상으로 대인관계 활동에 대한 다양한 상황적 시뮬레이션을 개발하여 적용함
 - 그 결과 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 대인관계 훈련이 유아의 친사회적 행동 향상에 효과가 있었고 유아의 친사회성 행동의 하위요소 중 친지도성, 친접근시도하기, 친나누기, 친감정이입 향상에 효과가 있으나 친도움주기, 친의사소통, 친주도적 배려향상에 효과가 없었음.

- 유아교육용 콘텐츠의 질을 평가하기 위해 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가척도를 개발 및 유형별 특징 분석, 내용 분석 등이 이루어짐.
 - 유구중(2006)은 유아교육용 평가도구 개발 연구에서 유아교육용 콘텐츠를 평가할 수 있는 도구를 개발하였으며 타당도와 신뢰도가 높았음.
 - 유구중 정상녀·김민경·양애숙(2008)은 유아학습용 콘텐츠를 2개의 포털사이트에서 200개 무작위 수집하여 '유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 척도'를 사용하여 평가하고 영역별 평가를 실시하였음.
 - 양애숙·김민경·유구중(2006)은 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 및 유형별 내용 분석을 실시하였으며, 콘텐츠를 놀이형 문제풀이형, 감상형으로 분류하여 콘텐츠의 양적인 측면에서의 교육 적합도를 평가함

라. 미디어 매체 활용 교육 프로그램 개발 연구

- 유아 대상 미디어 교육 프로그램 개발 및 분석에 대한 연구가 이루어지고 있으며, 최근에는 컴퓨터 뿐만 아니라 스마트폰, 스마트패드 등 다양한 매체에 대한 적용이 시도되고 있음.
 - 유구중 김민경·김승옥(2010)의 연구에서 교사들이 사용 가능한 맞춤형 게임 콘텐츠 제작 도구를 개발하여 교사 대상으로 적용하고 평가함
 - 사용 교사들의 과반수 이상이 현장가능성 여부에 긍정적으로 응답했으며 유아들을 대상으로 완성된 게임을 실시하여 인터페이스상호작용을 분석이 가능함
 - 김은정·박성덕·김경철(2011)는 학습관련 유아용 스마트폰 어플리케이션 분석연구에서 어플리케이션 유형의 다양화 스마트폰의 성능을 최대한 활용법 개발, 멀티미디어 설계원리를 준수 등의 개발 원리를 제안함
 - 유구중(2012)은 스마트폰과 태블릿 PC를 활용한 탐구활동이 유아의 과학적 태도와 탐구능력에 미치는 영향에 대해 15주동안 4세 유아를 관찰한 결과 탐구활동 프로그램이 유아의 과학적 태도 및 탐구능력의 긍정적인 변화에 기여하는 것으로 분석함.
 - 스마트폰과 태블릿 PC가 과정을 중요시하는 유아교육의 특성에 적합함을 논의하였으며 유아에게 직접 제공하는 것에 대한 논란에도 불구하고 탐구활동에 있어서 스마트폰과 태블릿 PC는 효과적인 교수매체라는 의

견을 제안함.

마. EBS 유아교육 콘텐츠 관련 연구

- EBS의 다양한 분야 중 대내외적으로 우수한 평가를 받는 유아 어린이 콘텐츠는 양적, 질적 평가를 중심으로 연구되어 왔음 이를 세분화하여 EBS 유아교육 콘텐츠 전반의 성과와 과제를 다룬 연구(타방송사의 유아교육 콘텐츠 비교를 통한 유아어린이 콘텐츠의 현황에 관한 연구 EBS 개별 콘텐츠에 관한 유아교육적 의미 분석에 관한 연구로 나눠 살펴보고자 함
- EBS는 교육을 전문으로 하는 공영방송사로서 유아교육 콘텐츠에 있어 타방송국 어린이 대상 콘텐츠들에 비해 양적 질적으로 높은 수준이라는 평가가 주를 이룸(안정임, 2009; EBS 교육방송연구수 2012).
 - EBS는 양적인 측면에서 매년 유아어린이 대상 콘텐츠를 전체 편성의 약 50% 수준으로 유지하고 있으며, 양질의 콘텐츠를 다양한 국가에서 수입하여 소개하거나 자체제작하고, 애니메이션에 치중하는 타방송국과는 다르게 장르의 다양화에도 힘쓰고 있음(EBS 교육방송연구수 2012).
 - ‘딩동댕 유치원’, ‘방귀대장 뽕뽕이’ 등은 EBS를 대표하는 콘텐츠로서 콘텐츠의 우수성은 물론 상업적으로 크게 성공한 사례로 꼽힐 실제로 학부모 대상 2008년 EBS 유아어린이 채널 경쟁력 조사 결과, 전체 응답자 중 42%가 EBS를 가장 유익한 유아어린이 채널로 인식하고 있었음(안정임, 2009 재인용).
 - 다른 공중과 방송국에서는 방송통신위원회 어린이 콘텐츠 평가를 위한 최소 편성만을 겨우 유지하고 있는 반면 EBS는 상업 방송국에서 큰 관심을 두지 않은 유아어린이 콘텐츠 분야라는 독보적인 영역을 개척하여 꾸준한 투자를 통해 경쟁력을 얻은 결과로 분석됨.
 - 다만, 아직까지 연령 혹은 발달단계에 따라 차이가 큰 유아의 특성을 반영한 콘텐츠의 연령별 세분화가 필요하며 그동안 많이 개선은 되었지만 여전히 존재하는 성인 중심의 콘텐츠 전개를 탈피해야 한다는 비판이 있음(유홍식 외, 2008; EBS 교육방송연구수 2012).
 - 또한, 플랫폼의 다각화라는 새로운 미디어 환경의 변화 속에서 EBS 개별

유아어린이 콘텐츠가 갖고 있는 훌륭한 콘텐츠를 기반으로 부가가치를 창출하는 멀티미디어 사업자로서의 포지셔닝이 앞으로의 과제로 남음(EBS 교육방송연구수 2012).

- 타방송사의 유아교육 콘텐츠 비교를 통한 유아어린이 콘텐츠의 현황에 관한 연구도 꾸준히 이루어짐 이러한 연구에서는 국내 유아어린이 관련 채널의 현황, 편성량, 편성비중, 장르별 편성현황 등의 양적 분석과 더불어 내용 분석을 통해 콘텐츠의 질적 수준을 평가하려는 노력이 있었음 이는 유아어린이 콘텐츠 평가 척도 마련을 위한 연구로도 이어짐
 - 유홍식 외(2008)의 연구에서는 연구 당시 18개 채널의 유아어린이 콘텐츠 편성량은 1일 평균 249시간이었지만, 그 중 대부분이 케이블-위성방송에서 주도하고 있었으며 애니메이션 위주의 반복·중복적인 방영실태를 파악할 수 있었음. 지상파 방송에서는 EBS의 유아어린이 콘텐츠 편성비율이 독보적으로 높았으며, 케이블·위성 채널에서 애니메이션 장르의 비중이 약 87%에 달한 것에 반해, EBS는 애니메이션 외에도 드라마 3.3%, 버라이어티 4%, 학습/교육 장르 39%로 비교적 고른 편성을 보였음
 - 미국 PBS의 어린이 콘텐츠를 분석하기 위해 고안된 분석틀을 사용하여 국내 일부 영유아 콘텐츠의 내용을 분석한 결과(유홍식 외, 2008), '사회적 스킬'에 관한 내용이 가장 많이 다뤄지고 있었으며, '청각스킬', '자기감각', '신체적 활동'이 그 뒤를 따름.
 - 유아어린이 콘텐츠의 질적 수준을 평가하려는 연구가 이뤄짐에 따라 유아·어린이 콘텐츠 평가 척도 개발에 관한 관심이 높아짐 주요 방송사는 이미 자체적으로 콘텐츠 평가지수를 개발하였지만 이는 주로 청소년을 포함한 성인 대상의 평가를 기본으로 하고 있음(유홍식·조형숙·황성연 2006). 이에 EBS는 타방송국 대비 높은 경쟁력을 가지고 있는 유아어린이 콘텐츠 평가의 필요성을 인식하고 2007년 EBS 어린이 지수(CI, Children's Index)를 개발함.
 - EBS 어린이 지수는 콘텐츠 내용의 적합성과 적절성을 묻는 내용평가(적절성), 기획 및 제작의 완성도와 창의성을 묻는 '기획/제작평가'(창의성·완성도), 콘텐츠의 유익성과 흥미성공헌도를 묻는 '기여도평가'(공익성)의 평가항목으로 구성되어 있음(연합뉴스, 2007. 2. 27).

- EBS는 교육전문 공영방송으로서 학부모를 포함한 일반 시청자들은 EBS 유아·어린이 콘텐츠의 유아교육적 효과에 대한 기대가 큼 이에 따라 학계에서는 EBS 내 개별 콘텐츠의 유아교육적 의미를 분석하는 연구가 이뤄짐
 - 최근 장명림(2012)은 EBS '딩동댕 유치원' 과 국가수준 교육과정인 누리과정과의 연계반영 정도를 11개 생활주제와 5개 영역 두 가지 범주로 구분하여 그 빈도를 분석하였음.
 - 3개월의 조사기간 동안 '딩동댕 유치원'은 누리과정 영역 중 예술경험이 전체 내용 중 약 40%에 해당되었으며, 그 다음으로 사회관계, 자연탐구 순으로 나타났음. 누리과정을 반영한 버라이어티 쇼를 표방하는 딩동댕 유치원은 누리과정 5개 영역이 고루 반영되고 있지 않았음.
 - 김은주와 임홍남(2011)은 한국의 대표 애니메이션 '뽀롱뽀롱 뽀로로'를 제7차 유치원교육과정의 5가지 영역에 기초하여 분석하였음.
 - '뽀롱뽀롱 뽀로로'의 에피소드는 기본생활습관 자연에서의 놀이를 강조 올바른 언어환경의 제공 및 책에 관한 관심을 유발하고 상상력과 탐구심을 자극하여 자유로운 표현을 강조하고 있음. 이는 유치원교육과정의 건강생활, 표현생활, 언어생활, 탐구생활 영역을 내포함
 - 반면, 제한적인 놀이 모티브의 제공, 성역할 고정관념의 고착 한국제작 애니메이션임에도 불구하고 한국적 요소의 결핍 등이 한계점으로 지적됨
 - 만 24개월부터 48개월 영유아 대상의 콘텐츠 '방귀대장 뽀뽀아'는 영유아의 발달특성을 반영하여 10분 내외의 반복적인 내용 구성이 특징이며 영유아와 부모가 함께 참여하고 반응을 하는 활동 중심의 콘텐츠임 영아의 정서, 인지발달에 도움을 주고자 제작되었으나 여전히 성인 주도의 문제해결 진행이 제한점으로 지적된 바 있음(윤미혜, 2002).

II. 유치원과 어린이집의 공통과정으로서의 누리과정과 적용

- 누리과정은 2011년 정부가 도입을 결정하고 2012년부터 시행한 국가수준의 교육·보육과정으로 전국 유치원과 어린이집에 다니는 모든 유아들이 공통으로 배우게 됨.
- 2012년 5세가 먼저 시행되고 2013년부터는 3, 4세가 추가되어 3~5세 공통과정으로 확대됨.

1. 누리과정의 제정 배경

- 3~5세 누리과정 해설서에 따르면 OECD 회원국들이 최근 유아교육과 보육의 공공성을 강화하기 위한 노력을 기울이는 등 유아에 대한 국가 투자는 국제적인 흐름으로 나타나고 있음.
- 영유아 시기에는 인적자원 투자 대비 회수비율이 가장 크게 나타난다는 Heckman(2006)의 연구가 발표되면서 영유아기의 중요성이 부각되는 배경 하에서 누리과정이 제정되었다고 밝히고 있음.
- 보건복지부와 교육부는 2011년 누리과정 제정에 이어 3, 4세 누리과정을 제정하여 만 3세부터 5세 유아를 대상으로 하는 「3-5세 연령별 누리과정」을 2012년 고시함.
 - 이를 통해 2010년 기준 10% 정도에 해당하는 교육·보육의 혜택을 받지 못하는 저소득층 유아들에게 국가적인 차원에서의 혜택을 제공하고 생애초기의 공정한 출발선을 마련하고자함.
- 한편으로는 교육부 소관의 유치원과 보건복지부 소관의 어린이집으로 이원화되어 있는 교육·보육과정을 통합하여 유아기 단계의 교육의 질을 제고하고자 하는 의의를 가지고 있음.

2. 누리과정의 구성 방향¹⁾

□ 3~5세 누리과정은 다음과 같은 여섯 가지 구성 방향을 가지고 있음

질서, 배려, 협력 등 기본생활습관과 바른 인성을 기르는 데 중점을 두어 구성한다.

자율성과 창의성을 기르는 데 중점을 두고, 전인발달을 이루도록 구성한다.

사람과 자연을 존중하고, 우리 문화를 이해하는 데 중점을 두어 구성한다.

만 3~5세아의 발달 특성을 고려하여 연령별로 구성한다.

신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 5개 영역을 중심으로 구성한다.

초등학교 교육과정과 0~2세 표준보육과정과의 연계성을 고려하여 구성한다.

자료: 교육과학기술부보건복지부(2013) 「3~5세 연령별 누리과정」 해설서 토대로 구성함

[그림 II-2-1] 「3~5세 연령별 누리과정」의 기본 구성 방향

- 첫째, 기본생활습관과 바른 인성은 일상생활 속에서 유아기부터 지속적으로 실시되어야 하며, 유아의 생활공간과 시간 속에서 통합적으로 이루어져야 하는데 초점을 두고 각 영역의 내용뿐만 아니라 성격 및 목표에도 이를 전반적으로 반영함
- 둘째, 창의성은 타인과 다르게 다양하고 독특한 생각과 표현을 하는 능력으로, 이는 주변 세계에 관심을 가지고 자신만의 방법으로 탐색하는 과정을 통해 형성됨. 유아가 자신만의 독특한 개성을 가지고 삶을 영위하기 위해 전인적 성장에 기초한 조화로운 발달을 이룰 수 있도록 전 발달영역에 걸쳐 전인발달을 이루도록 구성함
- 셋째, 유아기부터 사람과 자연을 존중하고 사랑하는 세계관을 길러서 인간간의 소외문제 및 환경문제를 해결하고자 하는 가치관을 지니게 함. 우리의

1) 본 절의 내용은 교육부와 보건복지부가 공동 발간한 「3~5세 연령별 누리과정 해설서」의 내용을 발췌함

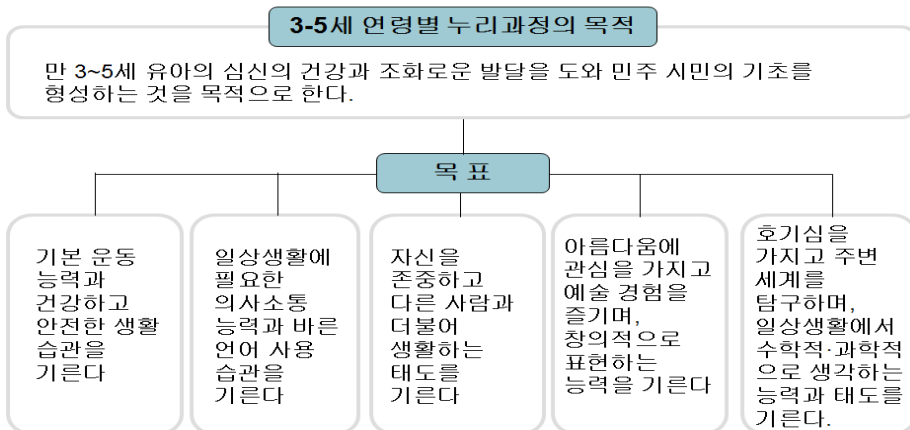
문화를 올바르게 이해하고 계승하여 인류의 보편적인 가치로 발전시키는 것이 세계화의 기반이자 경쟁력임.

- 넷째, 만 3~5세 유아를 위한 내용을 선정할 때 유아의 연령별 발달수준에 따른 위계성, 계열성, 연속성을 고려하였으며 세부 내용은 학문적 지식구조 유아의 인지발달 및 생활경험 등을 종합적으로 고려하여 선정함
- 다섯째, 「3-5세 연령별 누리과정」은 유치원교육과정과 표준보육과정에 기초한 유아의 발달과 생활 경험이 통합된 5개 영역으로 구성되었으며 5개 영역에 걸쳐 유아의 주도적인 경험과 놀이가 통합적으로 이루어지게 구성됨
- 여섯째, 모든 유아에게 공통된 출발선을 제공한다는 누리과정의 취지에 맞게 누리과정의 내용과 활동이 초등교육과정과 체계적으로 연계되는 것이 중요하며, 아래 연령인 0~2세 표준보육과정과의 연계도 고려됨

3. 누리과정의 목적, 목표 및 내용

가. 누리과정의 목적과 목표

- 누리과정은 만 3~5세 유아의 심신의 건강과 조화로운 발달을 도와 민주시민의 기초를 형성하는 데 있으며, 이러한 목적을 달성하기 위해 5가지 목표를 제시함.

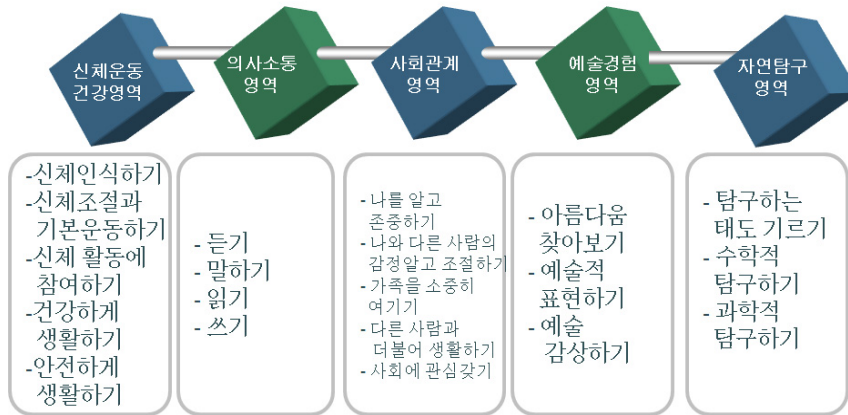


출처: 육아정책연구소(2013). 3~4세 누리과정 운영 및 이용 현황과 개선방안 p.35에서 인용

[그림 11-3-1] 「3-5세 연령별 누리과정」의 목적과 목표

나. 누리과정의 영역 및 내용

- 누리과정은 신체운동·건강 영역, 의사소통 영역, 사회관계 영역, 예술경험 영역, 자연탐구 영역 총 5개로 구성되어 있으며 각 영역마다 하위 내용범주와 내용, 세부내용이 있음.



〔그림 11-3-2〕 「3-5세 연령별 누리과정」 5개 영역별 구성 내용

- 영역> 내용범주> 내용> 세부 내용의 위계 구조로 구성됨
- 영역 : 3세, 4세, 5세 연령 모두 5개 영역으로 구성
 - 내용범주 : 영역별로 각각 3~5개씩으로 구성되어 3세, 4세, 5세 연령 모두 총 20개의 내용범주로 구성
 - 내용 : 각 내용범주는 연령별 차이를 고려하여 3~5개씩의 내용이 있어 전체 174개의 내용으로 구성
 - 세부내용 : 내용은 다시 1~5개의 세부 내용으로 구성되며 세부내용의 수는 연령이 많을수록 더 많아져 3세 103개, 4세 129개, 5세 137개임.
- 「3-5세 연령별 누리과정」 내용범주와 내용 수는 <표 11-3-1>과 같음.

〈표 II-3-1〉 「3-5세 연령별 누리과정」 내용범주와 내용 수

단위: 개

영역	만 3세			만 4세			만 5세		
	내용범주	내용	세부내용	내용범주	내용	세부내용	내용범주	내용	세부내용
신체운동·건강 영역	5	14	31	5	14	32	5	14	33
의사소통	5	11	20	5	12	28	5	12	29
사회관계	4	10	17	4	11	25	4	11	25
예술경험	3	11	18	3	12	24	3	12	30
자연탐구	3	10	17	3	10	20	3	10	20
총 계	20	56	103	20	59	129	20	59	137

주: 「3-5세 연령별 누리과정」 내용을 기초로 구성된 표임

4. 누리과정의 연령별 수준 반영

- 누리과정에서는 연령별 수준을 반영하여 동일한 교과개념(지식)에 대한 실질적인 수업내용의 연령별 차이를 제시한 「3~5세 연령별 누리과정 교사용 지침서」를 제작하여 배포함.
- 따라서 본 절에서는 「3~5세 연령별 누리과정 교사용 지침서」의 내용에 기초하여 실제 수업상황에서 누리과정을 반영한 수업사례를 제시함으로써 교육·보육과정으로서의 누리과정에 대한 이해를 돕고자 함
- 누리과정의 5개 영역 중 자연탐구 영역의 사례
 - 자연탐구 영역 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기의 누리과정 내용에 따른 3, 4, 5세 세부 내용은 <표 II-4-1>과 같음.

〈표 II-4-1〉 「3-5세 연령별 누리과정」 중 자연탐구 영역 사례

영역	내용범주	내용	세부내용		
			3세	4세	5세
자연탐구 영역	수학적 탐구하기	공간과 도형의 기초개념 알아보기	물체의 모양에 관심을 갖는다.	기본 도형의 특성을 인식한다.	기본 도형의 공통점과 차이점을 알아본다.
			-	기본 도형을 사용하여 여러가지 모양을 구성해 본다	

- 자연탐구 영역의 수학적 탐구하기 내용범주 하위 내용인 공간과 도형의 기초개념 알아보기 내용에 대해 3, 4, 5세 연령별로 난이도를 조절하여 유

아에게 활동을 제공함

□ 연령별 활동 예시(기본 도형 인식)

- 3, 4, 5세에 따른 기본 도형 인식의 구체적인 활동 예시는 다음과 같음
 - 3세 : 일상에서 접하는 여러 물건을 보고 같은 모양끼리 짝짓기를 함.
 - 4세 : 제시된 물체의 모양을 보고 비닐주머니에서 여러 가지 모양의 물체를 손으로 만져본 후 같은 모양의 물체를 찾음.
 - 5세 : 교사가 도형의 형태를 설명하거나 도형의 이름을 말하면 유아가 교사의 설명에 따라 도형을 만들어보는 활동을 함



[그림 11-4-1] 기본 도형 인식하기 활동의 예

자료: 교육과학기술부보건의복지부(2013). 3~5세 연령별 누리과정 교사용 지침서 pp.155

□ 연령별 활동 예시(기본 도형으로 구성하기)

- 3, 4, 5세에 따른 기본 도형으로 구성하기의 구체적인 활동 예시는 다음과 같음
 - 4세 : 탱그램으로 여러 모양을 만드는 활동을 해본다.
 - 5세 : 패턴블록과 여러 가지 모양들을 도형으로 채우고 다른 유아와 모양들을 채운 방법 또는 사용한 도형에 대해 비교하는 활동을 해본다



[그림 11-4-2] 기본 도형으로 구성하기 활동의 예

자료: 교육과학기술부보건의복지부(2013). 3~5세 연령별 누리과정 교사용 지침서 pp.156

5. 교육·보육 활동으로의 적용

- 누리과정이 반영되어 실제 유치원과 어린이집 교실현장에서 이루어지는 수업계획안을 연간 교육·보육2)계획안, 월간 교육·보육계획안, 주간 교육·보육, 일일 교육·보육 계획안의 사례를 살펴보고자 함
- 유아교육기관은 누리과정을 토대로 구성된 생활주제를 중심으로 수업을 위한 교육내용을 선정하고 있음 누리과정의 운영을 위해 선정된 11~12개3)의 생활주제를 살펴보면 <표 II-5-1>과 같음.

<표 II-5-1> 「3-5세 연령별 누리과정」 생활주제 목록

생활주제	주 제
유치원과 친구	유치원의 환경 유치원에서의 하루, 유치원에서 만난 친구, 함께 만드는 유치원
나와 가족	나의 몸과 마음 소중한 나, 소중한 가족, 가족의 생활과 문화
우리 동네	우리 동네 모습, 우리 동네 생활, 우리 동네 사람들, 우리 동네 전통과 문화
동식물과 자연	궁금한 동식물, 동물과 우리의 생활 식물과 우리의 생활 자연과 더불어 사는 우리
건강과 안전	즐거운 운동과 휴식, 깨끗한 나와 환경, 맛있는 음식과 영양, 안전한 놀이와 생활
생활 도구	다양한 생활도구, 생활도구를 움직이는 힘 생활도구로서의 미디어 미래의 생활도구
교통기관	교통 기관의 종류, 고마운 교통 기관, 교통 기관의 변천과정과 구조 교통 통신과 교통 생활
우리나라	우리나라 사람들의 생활, 우리나라의 놀이와 예술, 우리나라의 역사, 우리나라의 자랑거리
세계 여러 나라	세계 여러 나라 사람들의 생활, 세계 여러 나라의 문화유산, 세계 여러 나라와의 교류, 세계의 자연과 사회현상
환경과 생활	물과 우리 생활, 돌·흙과 우리 생활, 바람·공기와 우리 생활, 빛과 우리 생활, 소리와 우리 생활
봄·여름·가을·겨울	봄, 여름, 가을, 겨울
형님이 되어요	많이 컸어요, 동생들에게 알려주어요, 형님이 될 준비를 해요. 즐거웠던 우리 반

- 2) 누리과정은 3~5세 유아를 대상으로 하지만 유치원은 교육부 어린이집은 보건복지부가 관할함에 따라 교육부는 교육계획안 보건복지부는 보육계획안으로 사용하는 용어에 차이가 있음 따라서 본문에서는 교육·보육계획안으로 제시함
- 3) 유치원은 방학이 있으나 어린이집은 연중무휴로 운영되기 때문에 유치원의 생활주제는 11개로 구성되는 반면 어린이집은 1권이 더 추가되어 총 12개임.

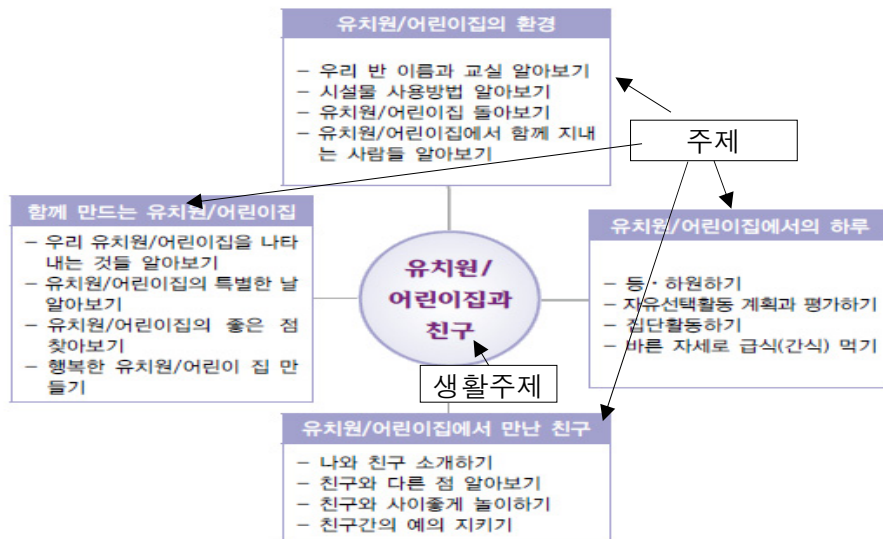
□ 생활주제 전개 과정 예시

- 생활주제 전개 과정을 도식화하여 제시하면 [그림 II-5-1]과 같음.



[그림 II-5-1] 생활주제 전개과정

- 생활주제 중 1개의 생활주제가 선정되면 이에 기초하여 수업을 전개하기 위해서 어떠한 교육내용으로 가르칠 것인가에 대한 생활주제 개념망을 구성하게 됨
- 1개의 생활주제는 4개 주제로 구성되며 상황에 따라서 상이할 수 있으나 대체적으로 각 1개의 주제가 1주 정도의 수업내용이 됨
- 생활주제 개념망을 토대로 3~4주 동안 통합교육(보육)과정으로 운영될 수 있도록 교육보육계획을 작성하여 언어, 수학, 미술, 신체, 요리 등 다양한 활동으로 운영함.
- 생활주제 개념망 예시는 [그림 II-5-2]와 같음.



[그림 II-5-2] 생활주제 개념망 예시(유치원/어린이집과 친구)

자료: 보건복지부·교육과학기술부(2013). 유치원/어린이집과 친구. pp.50

- 생활주제 개념망을 구성한 후 1주 동안 이루어질 수업내용의 주간 교육계획안을 구성함
- 주간 교육계획안 예시는 [그림 II-5-3]와 같음.

바 이 르	○○반		시 기		20○○년 ○월 ○주	
생활주제	유치원/어린이집과 친구		주 제		유치원/어린이집에서 만난 친구	
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 나를 적절히 소개해보며 친구와 함께 하는 놀이에 관심을 갖고 놀이한다. · 나와 친구의 비슷한 점과 다른 점에 관심을 갖고 알아보고 서로를 존중한다. · 친구가 필요한 상황을 알아보고, 친구와 함께 지내기 위해서는 지켜야 할 약속이 있음을 알고 지킨다. · 나와 친구는 생각과 표현이 다르며, 갈등이 일어나는 상황이 있음을 알고 말로 적절하게 해결한다. 					
날짜/요일	15(월)	16(화)	17(수)	18(목)	19(금)	
활동	소주제 나와 친구 소개하기	친구와 다른 점 알아보기	친구와 사이좋게 놀이하기		친구간의 예의 지키기	
자 유 선 택 활 동	쌓기놀이 영역	친구와 사이좋게 탑 쌓기				
	역할놀이 영역	친구초대하기★				
	언어 영역	친구 칭찬 통장	친구의 표정 속에 담긴 마음은?★			
	수·조작 영역	○○반 친구들 모여라!★			사이좋은 친구 빙고 게임★	
	과학 영역	엄마/아빠 나라에서 온 물건 관찰하기		얼마나 늘어날까?★		
	미술 영역	우리 반 친구나무 만들기★		실리콘 점토로 친구 목걸이 만들기		
	음악 영역			'딱 하나만 빼고' 노랫말 바꾸기★		
대 · 소 집 단 활 동	이야기 나누기	친구와 나의 같은 점과 다른 점을 찾아요★	서로의 마음 알아봐요★	친구를 사귀려면	친구 간에 예절 지켜요	
	동화·동시·동극			동화) 만약 친구가 없다면★	동시) 뭐라고 해야 하지?★	
	음악	딱 하나만 빼고		친구야 셋!★		
	신체		친구하고 마주보고★	친구와 함께 고무줄로 모양 표현해요	둘이 하나를 만들어요★	
	게임	릴레이 기차놀이★		내가 말하는 친구가 누구인지 맞춰봐!		
	요리				친구 얼굴모양 쿠키 만들어 선물하기	
	미술		자연의 무늬로 친구의 옷 무늬 꾸미기★			
	현장체험					
바깥놀이 활동	둘이 짝이 되어 캐치볼 주고받기		친구와 함께 징검다리 건너기★			

[그림 II-5-3] 주간교육계획안 예시(유치원/어린이집에서 만난 친구)

자료: 보건복지부·교육과학기술부(2013). 유치원/어린이집과 친구. pp.53

- 1주의 수업내용에 해당하는 주간 교육계획안을 참고로 매일의 소주제를 기초로 하루동안 수업을 위한 일일 교육계획안을 작성함
- 일일 교육계획안 예시는[그림 II-5-4]와 같음.

반 이름	○○○반	시기	20○○년 ○월 ○일 ○요일	수업일수	○/○○○일
생활주제	유치원/어린이집과 친구	주제	유치원/어린이집에서 만난 친구	소주제	친구와 사이좋게 지내기
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들의 얼굴 표정을 보고, 친구의 마음을 추측해 본다. · 친구와 함께 즐겁게 놀이한다. 				
일과 시간표	09:00 ~ 09:10 등원 및 인사나누기 09:10 ~ 10:20 자유선택활동 10:20 ~ 10:40 정리 및 자유선택활동 평가 10:40 ~ 11:00 오전 간식 11:00 ~ 11:20 이야기나누기 11:20 ~ 12:00 바깥놀이 활동 12:00 ~ 12:10 정리정돈 및 화장실 다녀오기 12:10 ~ 13:10 점심 및 조용한 놀이 13:10 ~ 13:40 신체 13:40 ~ 14:00 평가 및 귀가				
시간/활동명	활동목표	활동내용		자료 및 유의점	
9:00 ~ 9:10 등원 및 인사 나누기	· 바르게 인사한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 선생님, 친구들과 반갑게 인사 나눈다. · 소지품을 개인장에 정리한다. · 함께 모여 앉아 '안녕' 인사노래를 부른다. · 오늘 하루 일과를 알아본다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 유아의 건강 상태를 확인한다. · 개인 소지품 정리를 스스로 할 수 있도록 돕는다. 	
9:10 ~ 10:20 자유 선택 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 협력하여 탑을 쌓는다. · 친구와 함께 즐겁게 놀이한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 각자 하고 싶은 놀이를 계획한다. · 【쌓기놀이 영역】 친구와 사이좋게 탑 쌓기 · 쌓기놀이 영역에 있는 블록 중에서 어떤 블록으로 어떻게 쌓으면 좋을 지 친구와 이야기 나눈다. · 친구와 번갈아 가면서 탑을 쌓는다. · 어떤 탑이 완성되었는지 감상한다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 자유선택활동 계획 · 평가표 · 유아들이 서로 타협하면서 탑을 쌓을 수 있도록 돕는다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> · 초대 의미 알고 좋아하는 친구에게 관심을 가진다. · 친구와 함께 서로 양보하면서 사이좋게 	<ul style="list-style-type: none"> · 【역할놀이 영역】 친구 초대하기 · 친구를 초대한 경험이나 초대 받았던 경험에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 초대를 받아 무엇을 하고 놀았니? - 초대 받았을 때 기분이 어땠니? 		<ul style="list-style-type: none"> · 초대장 카드 3장, 다양한 음식 모형 및 그릇 소품, 직은 밥상 	

<p>놀이할 수 있다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 친구를 초대할 때 준비해야 할 것에 대해 이야기 나눈다. · 역할놀이영역에서 친구들을 초대하며 놀이를 한다. <ul style="list-style-type: none"> - 누구를 초대하고 싶니? - 어떤 음식을 준비하고 싶니? - 친구와 어떤 이야기를 나누면 좋을까? · 역할을 바꾸어가며 활동한다. 	
<ul style="list-style-type: none"> · 친구들의 얼굴 표정을 보고 친구의 마음을 추측해 본다. · 감정을 나타내는 여러 가지 어휘에 관심을 갖는다. 	<p>【언어 영역】 친구의 표정 속에 담긴 마음은?</p> <ul style="list-style-type: none"> · 여러 친구들의 사진 중 한 장을 고른다. · 사진 속 친구는 어떤 마음을 가지고 있는지 생각해 본다. · 사진 속에 나타난 친구의 마음을 나타내는 말들을 용판 위의 카드에서 찾아 적는다. · 자유선택활동 평가 시간에 친구의 결과물을 보여 또 다른 말(단어)들을 생각해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들의 사진이 붙어 있는 종이, 사인펜, 마음을 나타내는 문장을 코팅한 카드, 용판
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 반 친구의 이름을 알고 관심을 갖는다. · 주사위 게임을 하면서 숫자만큼 사진을 모을 수 있다. 	<p>【수·조작 영역】 ○○반 친구들 모여라!</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리 반 친구들에 대해 이야기 나눈다. · 게임방법에 대해 이야기 한다. <ol style="list-style-type: none"> ① 사진들을 하나씩 나누어 갖는다. ② 가위, 바위, 보를 하거나 주사위를 던져서 순서를 정한다. ③ 주사위를 굴려서 나온 숫자만큼 바구니에서 친구 얼굴 사진을 가져와 사진들에 넣는다.(같은 친구 사진을 두 장 가지고 올 수 없다.) ④ 사진들에 우리 반 친구 사진을 다 채우고 게임 판에 있는 친구 이름을 다 부르면 게임이 끝난다. · 친구와 게임을 한다. · 게임에 대해 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 개별 유아 얼굴사진(반의 모든 유아) 2개씩, 주사위, 바구니(유아의 사진을 담을 수 있는 크기), 사진들(반의 모든 유아의 사진을 넣을 수 있도록 만든다.) 2개
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 반 친구들을 알아보고 친구의 모습에 관심을 갖는다. · 내 모습을 창의적으로 표현할 수 있다. 	<p>【미술 영역】 우리 반 친구나무 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 나무를 보면서 유아들과 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 이 나무를 꾸며서 우리 반 나무를 만들어보자. - 나무는 지금 어떤 모습이니? - 나무를 어떻게 꾸며 줄 수 있을까? · 얼굴 사진을 보면서 콜라주를 할 수 있는 방법을 알아본다. · 완성된 콜라주를 감상한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 큰 나무(다양한 재료를 이용하여 큰 나무를 구성하거나 나무 모형을 준비한다), 다양한 그리기 도구, 얼굴 사진(모든 유아의 얼굴사진), 그리기 종이, 가위, 펀치 뿔깎

		<ul style="list-style-type: none"> · 완성된 콜라주에 펀치로 구멍을 뚫고 빵 끈을 연결해서 유아가 원하는 위치에 사진 콜라주를 게시한다. 	
10:20 ~ 10:40 정리 및 자유선택활동 평가	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이 한 후 놀잇감을 스스로 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 정리 음악에 맞추어 놀잇감을 정리한다. · 자유선택활동 계획·평가표에 기록한다. · 다함께 모여앉아 자유선택활동을 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 영역에서 놀이했니? - 누구와 함께 놀이했니? - 놀이할 때, 어떤 기분이 들었니? 	<ul style="list-style-type: none"> · 자유선택활동 계획·평가표, 연필 · 유아가 자유선택활동 계획·평가표에 기록할 때 교사는 돌아다니며 도움을 준다.
10:40 ~ 11:00 오전간식	<ul style="list-style-type: none"> · 간식을 먹은 후에 스스로 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 손 씻고 간식 먹을 준비를 한다. · 간식을 먹은 후 그릇과 자리를 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 우유, 바나나 반쪽
11:00 ~ 11:20 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 얼굴표정을 보고 감정 상태를 적절히 인식한다. · 얼굴 표정에 나타난 감정에 대해 자유롭게 이야기 나눈다. · 상황에 따라 유발되는 감정을 추론한다. 	<p>〈서로의 마음을 알아봐요〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 네 가지 얼굴 표정 사진을 한 장씩 보며 감정과 그 감정이 유발된 이유를 추론해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - (얼굴 표정 사진을 보며) 이 아이는 어떤 기분이니? - 왜 그렇게 생각했니? 무엇을 보고 이 아이의 마음을 알 수 있었니? - 또 어디를 보고 알 수 있니? - 어떤 일이 있어서 행복한/슬픈/화난/놀란 기분이 든 걸까? · 주인공의 얼굴표정이 없는 상황 그림을 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 그림이니? - 그림에서 아이들은 무엇을 하고 있는 것 같니? · 주인공의 얼굴표정이 없는 상황 그림에 축소한 얼굴표정 사진을 붙이고, 그 이유에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 표정이 없는 아이는 어떤 표정을 하고 있을 것 같니? 어떤 마음일까? - 네 가지 얼굴 표정 중에서 한 가지를 골라 붙여보자. - 왜 그런 마음일 거라고 생각했어? 무엇을 보고 알 수 있었니? - 이 아이는 왜 그런 표정을 짓게 되었을까? · 활동 후 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 기본 감정(행복함, 슬픔, 화남, 놀람) 얼굴표정 사진 4장, 주인공의 얼굴표정 없는 상황그림 2장(친구가 놀이에 끼워주지 않아 외로운 아이 장면, 싸움 놀이하는 장면), 축소한 기본 감정 얼굴 표정 사진 4장

<p>11:20 ~ 12:00 바깥 놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 징검다리를 건너가면서 신체조절 능력과 몸의 균형감을 기른다. · 게임을 통해 친구와 협력하는 경험을 갖는다. 	<p>〈친구와 함께 징검다리 건너기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 징검다리 건너기 놀이방법에 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> - (돌이나 나무토막을 보며) 징검다리 건너기 놀이를 해보자. 어떻게 징검다리를 건널까? - 징검다리를 건너면서 주의해야 할 것은 무엇일까? · 다양한 방법으로 징검다리를 건너며 놀이해본다. · 활동을 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 넓은 돌이나 나무토막 징검다리, 신호기 · 징검다리 건너기 활동에서 유아들이 안전사고에 유의하도록 한다.
<p>12:00 ~ 12:10 정리 및 화장실 다녀오기</p>		<ul style="list-style-type: none"> · 바깥놀이 후 놀잇감을 정리한다. · 손을 깨끗이 씻고 화장실도 다녀온다. 	
<p>12:10 ~ 13:10 점심 및 조용한 놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 제자리에 앉아서 점심을 먹는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 오늘 점심 식단을 알아본다. · 점심 먹을 준비를 한다. · 점심을 먹은 후 식판과 자리 주변을 정리한다. · 양치질을 한다. 	
<p>13:10 ~ 13:40 신체</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 친구와 함께 노래에 맞춰 율동할 때의 즐거움을 경험한다. · 노랫말에 따라 자신의 신체를 인식하고 적절하게 조절하여 표현한다. 	<p>〈친구하고 마주보고〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 소리에 대한 수수께끼를 내고 알아맞힌다. <ul style="list-style-type: none"> - (손뼉을 치는 소리를 들으며) 무슨 소리인 것 같니? · 노래를 들으며 신체를 서로 부딪쳐 내는 소리를 찾아본다. · 노래를 들으며 노랫말에 맞춰 신체를 부딪쳐 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 친구와 서로 마주보고 노랫말을 따라 손과 엉덩이를 부딪쳐 소리를 내보자. · 음악의 빠르기에 맞춰 신체를 부딪쳐 본다. · 두 개의 원형으로 서로를 마주보고 서서 돌아가며 다른 친구들과 율동을 한다. · 친구와 함께 노래에 맞춰 몸을 부딪치며 소리 내어 본 느낌을 이야기해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · ‘친구와 마주보고’ 음원, 율동 플래시

<p>13:40 ~ 14:00 평가 및 귀가 지도</p>	<p>· 자신의 생각과 느낌을 이야기한다.</p>	<p>· 오늘 하루 일과를 회상한다. - 오늘 유치원/어린이집에서 어떤 활동을 했었니? - 어떤 활동이 가장 재미있었니? · 내일의 활동에 대해 알아본다. - 내일은 무엇에 대해 알아보기로 했었니? · 인사 후 귀가한다.</p>	
<p>총평</p>	<p>· 이야기 나누기 시간에 “사진 속 아이의 표정”을 살펴보고, 감정을 추측해 보는 활동을 하였다. 유아들이 친구와 의사소통할 때 서로의 마음을 알아보기 위해 얼굴 표정을 살펴보는 지 관찰해보아야겠다. 또한 친구와 사이좋게 지내기 위해서는 서로의 감정을 이해하고 말과 행동을 할 수 있도록 지속적으로 상호작용하겠다.</p> <p>· 유아 스스로 자유선택활동을 계획하고, 평가하는 것이 익숙하지 않아 시간이 많이 소요되었다. 자유선택활동시간을 좀 더 여유 있게 계획해야겠다. 몇몇 유아는 계획하지 않고, 바로 놀이부터 시작하였기 때문에 개별적으로 상호작용해야겠다. 또한, 놀이한 후 놀잇감을 스스로 정리하는 데 좀 더 시간이 필요하다.</p> <p>· 급식을 바르게 먹는 방법에 대해 좀 더 강조할 필요가 있다.</p> <p>· 신체활동을 하는 동안 안전에 유의하여 힘을 조절하도록 해야겠다.</p> <p>· ○○는 오늘도 신체활동에 참여하려고 하지 않았다. 앞으로 ○○를 집중적으로 관찰하여 구체적인 원인을 찾아봐야겠다.</p> <p>· 유아들이 친구의 이름에 익숙해지도록 다양한 활동을 계획해야겠다.</p>		

[그림 11-5-4] 일일교육계획안 예시(친구와 사이좋게 지내기)

자료: 보건복지부·교육과학기술부(2013). 유치원/어린이집과 친구. pp.55-59.

Ⅲ. EBS 유아교육 콘텐츠 분석

- 본 장에서는 EBS 유아교육 콘텐츠 분석 배경을 제시하고 EBS의 유아용 클럽 분석, EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 전문가 의견조사를 통해 기관중심 EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 시사점을 얻고자 함

1. EBS 유아교육 콘텐츠 분석 배경

- EBS 유아교육 방송 콘텐츠의 개요와 방송 사례를 구체적으로 살펴봄으로써 EBS 유아교육 콘텐츠의 특성을 파악하고 분석 방향을 제시함.

가. EBS 유아교육 방송 콘텐츠 개요

- EBS 유아교육 콘텐츠는 각 콘텐츠별 대상연령대용, 컨셉을 고려하여 애니메이션, 리얼리티, 생방송, 인형극 등 다양한 방식으로 제작되고 있음.
 - 콘텐츠 대상 연령은 특정 연령을 대상으로 하기보다는 영아 유아(3~5세), 초등 저학년(5-10세) 등 수준별로 구분되어 있음.
 - 콘텐츠의 방송시간은 15분-50분까지 콘텐츠의 형식과 연령수준에 따라 상이함.
 - 콘텐츠의 기획방향은 신체 인지, 언어, 정서, 사회성 등 다양한 발달영역을 고려하여 기획되어 있음.
 - 콘텐츠의 내용 및 제작방식은 요일별 특정 주제에 맞춰 교육과정 내용의 반영, 실생활중심, 놀이중심, 뮤지컬, 생방송, 녹화방송 등 다각적인 방식으로 제작되고 있음.
 - 기타 콘텐츠 진행은 탈인형 진행인물, 뮤지컬, 애니메이션 등의 방식으로 이루어짐.
- EBS 유아교육 콘텐츠별 일반적 특성은 다음과 같음(표 II-1-1 참조).

〈표 III-1-1〉 EBS 유아교육 콘텐츠별 일반적 특성

콘텐츠	연령	방송시간	내용 개요	기획 방향	제작 방식	기타
딩동댕 유치원	3~5세	20분 (월-금)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 사이좋은 형제-누구의 말이 맞을까 요술코 몸구과 생활 속의 과학 실험 · 화: 비밀의 문-문이 열리면 누가 나올까/뽕구야 말해줘-고민 해결, 지혜와 용기 키우기 · 수: 그림 한 장-음악과 함께 그림 그리기/튼튼 짝꿍 알라차-알라차 제조 · 목: 장을 찾아라-숨을 장을 찾아 동녀여행/꼬불꼬불 꼬부라아빠가 읽어주는 동화 	<p>전인 발달 (논리력, 과학, 호기심, 관찰력, 집중력, 다문화, 고민상담, 예술성, 감수성, 창의력, 신체 발달, 과발달, 동대 알기, 아빠와 관계 스토리텔링)</p>	3~5세 누리과정에 기반하여 커리큘럼 구성	탈인형 + 진행인물 + 막대인형
보니 하니	5~10세	50분 (월-목)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 마법식당 3호점/동생이랑 나랑 · 화: 우람탕탕 경찰서/창의가 반짝 · 수: 한지붕 두관장/생물이 생생 · 목: 도와줘요 달달맨/발명이 굉장 	<p>요리, 형제자매관계, 범이야기, 창의 탐구, 체조, 생물 교과연계기억력, 발명(창의력)</p>	생방송 진행과 사전녹화 인서트로 구성	애니메이션 + 진행인물
모여라 딩동댕	5~10세	30분 (토)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 외글 외글 꾸러기 마을/알쏭달쏭 퀴즈/번개맨과 함께하는 이야기 세상 · 화: 호기심과 상상력을 자극하는 이야기 · 수: 놀잇감 만들기 · 목: 음악회 놀이 · 목: 자연(바깥)놀이 	<p>사회성, 사고력, 정서, 감수성</p>	찾아가는 지역 뮤지컬 공개방송	뮤지컬 번개맨
방귀대장 뽕뽕이	3~5세	10분 (월-목)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 호기심과 상상력을 자극하는 이야기 · 화: 놀잇감 만들기 · 수: 음악회 놀이 · 목: 자연(바깥)놀이 	<p>이야기(문제상황), 만들기, 음악, 자연친화</p>	뽕뽕이와 생활 소품을 활용한 오인별 테마에 따른 다양한 놀이중심학습	탈인형 + 진행인물
숲속 친구 파괴롤라	3~5세	15분 (월-화)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 개성이 강한 숲속 다섯 친구의 사이좋은 모험 이야기 	<p>정서인식, 감정조절, 자기통제, 감정 이입, 대인관계능력</p>	자연을 배경으로 한 slow 감상의 이해와 배려 강조	탈인형
춤추는 꿈 공야	3~5세	15분 (수-목)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 춤 잘 추는 꿈 공야는 매일 하나의 사물을 발견해 춤과 노래로 표현해요 	<p>일상의 사물과 자연탐색 상상력 표현력</p>	실생활 중심의 주변탐색에 기초한 신체표현	탈인형
모야모야	24~ 30개월	15분 (수-목)	<ul style="list-style-type: none"> · 월: 모야모야 오늘을 뭘 만들까? 모야의 상자 속에 다양한 실제 사물과 생물들을 만나봐요 	<p>신체인식, 물리적 특성, 논리수학적 지식</p>	24~30개월 영아의 인지 발달 특성에 기초하여 구성	애니메이션

* 출처: EBS 유아방송 콘텐츠 2013.8월 내부자료를 재구성함

□ EBS 유아교육 콘텐츠의 일반적 특성에 대한 유아교육 측면에서의 의미와 제안은 다음과 같음

- 현재 수준별로 구분된 콘텐츠의 주요 대상연령 제시가 필요함을 위해 유아용 3~5세 콘텐츠인 경우에도 콘텐츠에 따라 가장 적합한 연령제시가 필요할 것임.
 - 유아의 발달단계를 고려할 때 동일 연령 내에서도 다양한 발달 수준이 존재하며, 현재 자녀 연령에 가장 적합한 TV 콘텐츠를 알고자 하는 부모의 요구도 반영할 수 없음. 따라서 3~5세까지 연령대의 제시는 다소 광범위함.
 - 이는 수준별 교육에서 만 3, 4, 5세 연령별 교육으로 변화된 누리과정의 개발 방향과 일맥상통하는 결과임
- 현재 15분~50분까지 다양한 콘텐츠의 방송시간에 대한 심도 깊은 재논의가 필요함.
 - 유아교육 전문가들은 영유아기에TV 시청에 많은 시간을 소비하는 것은 해롭다는 의견이 대다수임. 특히 하나의 콘텐츠가 장시간 지속될 경우 콘텐츠가 끝나기 전에는 유아들이TV 시청을 그만두기는 어려움.
 - 따라서 콘텐츠 제작 시 적정 시간에 대한 자문위원들과의 협의 국내외 미디어 관련 전문학회 등의 권고 등을 고려하여 선정하는 것이 필요하며, 콘텐츠 특성 상 방송시간이 길어질 경우 유아의 수동적인 시청방식에 벗어나 가능한 상호작용하며 능동적으로 참여 가능하도록 구성되어야 할 것임.
 - 각 콘텐츠가 실생활중심 놀이중심 등의 특성이 반영되고 있으며 신체, 인지, 언어, 정서, 사회성 등 다양한 발달영역을 고려하여 뮤지컬, 생방송 및 녹화방송 등 다각적인 방식으로 제작되고 있음. 또한 최근 제작되는 일부 콘텐츠에는 누리과정을 반영하고자 노력하고 있음
 - 유아기의 발달적 특성을 고려한 생활중심 놀이중심, 체험중심 등의 제작방식, 누리과정에서 제시한 국가차원의 유아기에 필요한 교육내용을 반영하여 방송 콘텐츠에 녹여내는 것은 긍정적임
 - 특히 21C에 지식정보화시대에 살아갈 유아들에게 필요한 다문화 논리

창의, 인성, 뇌발달 등의 측면도 고려한 것은 긍정적이며, 추후 방송 콘텐츠 구성 시에도 지속적으로 유아교육의 새로운 이론과 동향을 모니터링 함으로써 반영하는 것이 필요할 것임.

- 기타 탈인형, 진행인물, 뮤지컬, 애니메이션 등 다양한 진행되고 있음.
 - 이는 동일 주제를 전달하는 경우에도 특정 방식만이 아닌 다양한 제작 방식을 취하고 주제의 연결제시 및 분절제시 형태로 구성함으로써 유아의 주의집중력과 흥미를 고취할 수 있음

나. EBS 유아용 방송 콘텐츠의 사례분석

- EBS 유아교육 콘텐츠 중 3~5세 대상 콘텐츠의 내용 및 구성방식교육과정의 관련성, 주제 등을 사례 분석함.
 - 분석대상 콘텐츠: 덩동댕 유치원, 방귀대장 뽕뽕이, 숲속 친구 파파를라
 - 분석 내용 및 도구
 - 콘텐츠의 내용 및 구성방식은 황문(2002)의 주제전달 방식 등장인물 구성, 이야기 전개 범주로 구분하여 분석함.
 - 각 콘텐츠 사례 분석은[부록 2]에 제시되어 있음.

다. EBS 유아교육 콘텐츠 분석 방향

- EBS 유아교육 콘텐츠 보급 확대의 필요성
 - EBS 유아교육 콘텐츠의 경우 각 콘텐츠별 유아교육 전공 교수 현장 교사 등 자문위원과 콘텐츠 제작자의 협력을 통해 보다 질높은 유아교육 콘텐츠를 만들고자 지속적으로 노력하고 있음
 - 이를 위해 새로운 유아교육의 흐름 다양한 제작 및 진행방식 등을 최대한 활용하여 방송내용을 구성하고 유아의 교육적 효과를 높이고자 하고 있으며, 타방송 콘텐츠에 비해 교육적 질을 담보하고 있음
 - 그러므로 EBS 유아교육 콘텐츠의 방송영상을 적절히 접하게 된다면 인지 발달, 사회성, 예술경험, 언어 발달 등 다양한 영역의 교육용 영상을 통해 간접 경험의 기회가 확대됨으로써 유아의 발달교육적 효과를 지님

□ EBS 유아교육 콘텐츠 수요시장의 변화

- 「3-5세 연령별 누리과정」의 실시로 대부분의 유아들이 유치원이나 어린이집의 기관을 이용하게 됨에 따라 가정용 EBS 유아교육 콘텐츠가 기관용으로 전향해야 할 필요성이 대두됨.
- 유아교육기관에서는 교사유아, 유아유아, 유아교구 등의 상호작용이 강조됨으로 부모-유아의 가정용 방송 콘텐츠를 그대로 적용 시 한계를 지님
- 방송 화면에 부모를 위한 안내문구와 멘트 방송 진행자가 교사의 역할을 하며 시청자와 문답식으로 콘텐츠를 이끌어가는 방식 분절형태가 아닌 10분 이상의 드라마틱 형식의 일방향적으로 보는 형식의 콘텐츠 등은 교실 현장에서 활용하기 무리가 있음
- 따라서 기존의 EBS 유아용 방송 콘텐츠를 대상으로 각 방송 회기별 핵심 내용을 중심으로 콘텐츠를 분절하여 클립화된 영상을 교사가 수업자료 활용함으로써 교실에서 수업을 재구성하여 진행하는 것이 하나의 방법이 될 수 있음.

□ 누리과정에 기초한 EBS 유아교육 콘텐츠 마련의 필요성

- 누리과정은 국가수준의 공통과정으로 유치원과 어린이집에서는 이를 토대로 교실현장에 맞게 교육내용을 계획 실행, 평가함.
- 따라서 EBS 콘텐츠가 유아교육기관에서 활용될 경우 누리과정에 기초하여 구성되어 보급되는 것이 필요함
- 이를 위해 EBS 콘텐츠 제작 시 누리과정에 기초하여 제작하거나 이미 제작된 콘텐츠를 누리과정에 맞춰 분류 재구성하는 것이 필요함

□ 따라서 EBS 유아교육 콘텐츠의 보급 확대를 위해기관용 EBS 유아교육 콘텐츠 마련을 위한 EBS 유아용 클립을 중심으로 누리과정에 기초하여 분석하고자 함.

2. EBS 유아용 클립 분석

- EBS 유아교육 콘텐츠를 분석하기 위해1차로 제작되어있는 유아용 클립

현황을 파악, 누리과정에 기초하여 분석하였으며, 이어 2차로 방송용 유아 교육 콘텐츠를 구간 분절하여 콘텐츠를 추가 제작함

- 1, 2차 유아용 클립을 중심으로 최종 구성된 EBS 유아용 클립을 누리과정의 5개 영역과 12개의 생활주제에 따라 분류하여 누리과정의 반영 정도를 파악함으로써 EBS 유아교육 콘텐츠의 유아교육기관 활용의 가능성을 살펴 보고자 함.

가. 1차 EBS 클립뱅크 분석

□ 1차 제작 EBS 클립뱅크의 현황

- 1차로 제작 완료된 EBS 클립뱅크는 2000.3~2012.2.까지 총 12년간 방송된 유아 및 초등학교 저학년 대상의 콘텐츠로 총 1917개가 제작되어 있음.
- EBS 클립뱅크 클립으로 제작된 콘텐츠명 대상연령 클립수는 다음과 같음.

〈표 III-2-1〉 1차 제작 EBS 클립뱅크 개요

순번	콘텐츠 명	대상연령	클립 수
1	생방송 푹푹! 보니하니(HD)	5-10세	508개
2	모여라 덩동댕	5-10세	423개
3	덩동댕 유치원(HD)	3-5세	328개
4	뽕뽕이랑 남남	-	205개
5	꼬마 요리사(HD)	5-7세	139개
6	엄마는 영어요리사	-	105개
7	만들어볼까요(2003)	5-7세	105개
8	방귀대장 뽕뽕이	3-5세	25개
9	숲속 친구 파파롤리(HD)	3-5세	71개
10	뽕뽕이와 안전안전	-	4개
11	만들어볼까요	5-7세	3개
	전체		1,916

주: 일부 콘텐츠의 경우 대상연령이 제시되지 않아 - 로 처리함.

- 유아용 EBS 클립뱅크의 재생시간은 27초~2,716초로 다양한 시간대로 제작되어 있었음. 즉 유아용 클립으로 제작했음을 고려할 때 영상 재생이 10분을 넘는 클립이 30개 정도가 있었음. 구체적인 클립별 재생시간은 다음과 같음.

〈표 III-2-2〉 1차 제작 EBS 클립뱅크의 재생시간

단위: %(개)

재생시간	계
1분 미만	2.8(54)
1분 이상~3분 미만	19.0(364)
3분 이상~6분 미만	51.8(993)
6분 이상~10분 미만	24.8(475)
10분 이상	1.6(30)
전체	100.0(1,916)

- 유아용 EBS 클립뱅크 중 몇몇의 클립은 1회 방송분량을 2개로 분절하여 클립으로 제작된 것이 있는 반면, 재생시간, 클립 내용 등의 측면에서 2개로 재분절하는 것이 필요한 영상들이 포함되어 있었음.

〈표 III-2-3〉 1차 제작 EBS 클립뱅크의 재분절 필요 사례 예시

클립 ID	클립명	재생시간	방송 콘텐츠
VOD_20111209_00073	곰팡이는 어떻게 생기는 걸까?	614	딩동댕 유치원(HD)
이유: 유아에게 10분의 영상재생시간은 적절하지 않음으로 '곰팡이가 생기는 원인'과 '발효음식'에 대한 부분을 분리해서 제공하는 것이 필요함			
VOD_20120507_00102	비발디의 사계	335	딩동댕 유치원(HD)
이유: 음악가에 대한 설명과 음악감상부분을 나눠서 제시하면 '음악가의 일생에 대해 유아와 알아보기나 음악 감상만을 위한 영상자료로 활용이 가능함			

- 유아용 EBS 클립뱅크의 경우 제목의 불일치하거나 동일한 영상물임에도 불구하고 다른 제목으로 제시되어 있어 클립이 겹치는 경우가 있었음.

□ EBS 클립뱅크와 누리과정의 관련성 분석

- EBS 클립뱅크와 누리과정 관련성을 분석하기 위해 전체 유아용 EBS 클립뱅크 중 3~5세를 대상으로 한 유아용 클립에 기초하여 덩동댕 유치원 숲속 유치원 파파롤라, 방귀대장 뽕뽕이로 제한하여 누리과정의 관련성을 분석함.
- 분석 대상 : 총 424개 클립(딩동댕 유치원 328개, 숲속 유치원 파파롤라 71개, 방귀대장 뽕뽕이 25개)

– 분석 기간

- 1차 - 2차 : 2013. 9. 4.~2013. 9.13./ 3차 : 2013.10. 4.~10. 9.

– 분석 절차 :

- 누리과정 5개 영역의 내용범주별 분류코드 20개와, 생활주제별 분류코드 12개를 구성함
- 본 연구의 공동연구자1인과 유아교육과를 졸업하고 유치원 교사경력이 2-5년인 보조연구원 2인이 사전에 EBS 클립뱅크를 함께 보며, EBS 클립뱅크 시청방법, 클립 분류방법, 분류 시 주의점 등에 대해 사전교육을 실시함.
- 연구보조원 2인이 각각 414개의 클립을 시청 후 1차 클립에 해당하는 누리과정 영역과 생활주제에 해당하는 분류코드 기록함 이후 1차로 분류된 코드를 2차로 교차하여 분석함 이 때 동일한 클립임에도 불구하고 1개의 분류코드라도 상이하게 분류되었을 경우, 따로 표시를 해 둠.
- 3차로 유아교육과를 졸업하고 유아교육기관 경력5년, 유아교육 콘텐츠 개발 연구소에 5년의 재직 경험이 있는 슈퍼바이저 1인을 선정하여, 사전교육 후 EBS 클립뱅크 내 유아용 클립 분류의 3차 최종 확인 작업을 실시함. 이 때 클립내용과 가장 유사한 누리과정 영역은 3개, 생활주제는 2개로 확정하였으며, 특히 내역은 본 연구의 공동연구진과 협의함.
- 이와 같은 3차에 걸친 EBS 클립뱅크의 누리과정 관련 요소를 분석함으로써, 연구자간 신뢰도와 내용타당도를 높이고자 하였음

나. 2차 제작 EBS 클립뱅크 분석

□ 2차 제작 EBS 클립뱅크 현황 분석

- 2차로 제작 완료된 EBS 클립뱅크는 덩동댕 유치원 중 EBS 클립뱅크 미구 축분(2012년 2월 27일~2013년 9월 셋째주 방송분)을 대상으로 유치원과 어린이집에서 유아용 클립으로 사용하기 적합한 부분만을 구간 추출하여 최종적으로 총 230개가 제작되었음.

- 교사들의 실제 요구를 반영하고 EBS 클립뱅크의 유아교육 현장 활용도를 높이기 위하여 현장에서 활동자료를 제작하는데 어려움을 겪었던 부분을 중심으로 클립을 생성하였음.
- 월/화/수/목요일별로 생성된 클립의 개수는 월요일 88개, 화요일 46개, 수요일 28개, 목요일 68개로 상이하였음. 이는 당동맹 유치원은 요일별 개별 코너로 구성된 버라이어티 쇼임에 고려하였을 때 코너별로 유아용 콘텐츠 생성에의 적합성이 다른 것을 시사함
- 신규 제작된 당동맹 유치원의 유아용 클립은 전체 클립의 과반수 이상인 66%가 3분 미만으로 제작되었으며, 3분 이상 6분 미만의 클립은 28.7%로 나타났음. 구체적인 클립별 재생시간은 <표 II-2-4>와 같음.
- 유아의 집중 시간은 5분에서 10분 정도로 짧으므로 이는 유아의 발달적 특성을 적절히 반영한 구성이라 평가됨
- 반면, EBS 클립뱅크 내 유아용 클립이 육아지원기관 현장에서 주로 대 집단 활동 중에 이용됨을 감안하였을 때 다소 긴 재생시간의 클립은 3,4세 유아들에게 적합하지 않으므로 유아의 연령에 따라 사용에 유의해야 함.

<표 III-2-4> 2차 제작 EBS 클립뱅크 클립 재생시간

단위: %(개)

재생시간	계
1분 미만	11.7(27)
1분 이상~3분 미만	54.3(125)
3분 이상~6분 미만	28.7(66)
6분 이상~10분 미만	4.8(11)
10분 이상	0.4(1)
전체	100.0(230)

다. 최종 유아용 EBS 클립뱅크 분석

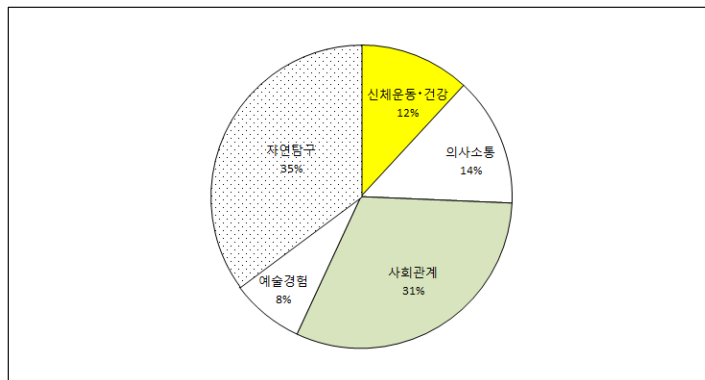
- 최종 유아용 EBS 클립뱅크 내 유아용 클립 642개(1차 클립 424개+ 2차 클립 230개)는 당동맹 유치원 관련이 558개로 가장 많은 클립에 해당되며, 이어 숲속 유치원 파파롤라 71개, 방귀대장 뽕뽕이 25개 순으로 나타남.

- 전체 유아용 EBS 클립뱅크 내 클립 642개를 누리과정의 5개 영역과 생활주제별 교육내용을 분석함
 - 클립 1개 당 영역별/생활주제별 내용의 관련성은 최대3개까지 응답할 수 제한하였음.
- 국가수준의 유아교육과정인 누리과정에 기초한 5개 영역 분석 결과
 - 누리과정에 기초한 5개 영역별 내용 분석 결과, 자연탐구 영역 35.2%, 사회관계 영역 31.3%로 전체 중 66.5%가 자연탐구와 사회관계 영역에 치중된 것으로 나타남. 의사소통 영역 13.8%, 신체운동·건강 영역은 11.9%이며, 예술경험 영역은 약 8%였음.
 - 유아용 클립이 자연탐구나 사회관계 등의 특정 영역에 치중된 것은 전체 클립의 대부분을 차지하는 당동맹 유치원의 콘텐츠 특성 및 코너별 클립 생성에의 적합성 정도가 반영된 결과로 볼 수 있음

〈표 III-2-5〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 5개 영역 반영 정도

단위: %(개)

영역	계
신체운동·건강	11.9(205)
의사소통	13.8(238)
사회관계	31.3(540)
예술경험	7.9(136)
자연 탐구	35.2(607)
전체	100.0(1726)



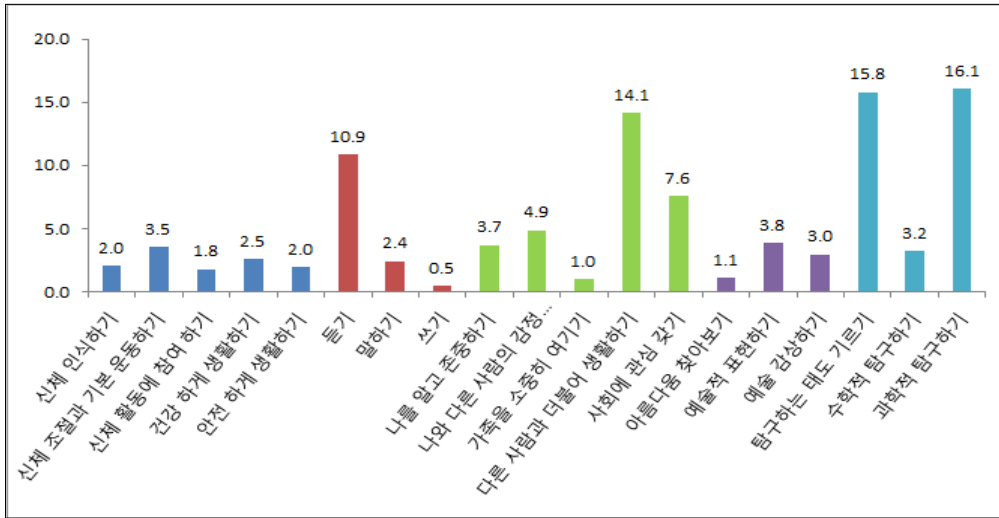
[그림 III-2-1] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 5개 영역 반영 정도

- 누리과정에 기초한 5개 영역별 내용범주에 따라 교육내용을 분석한 결과 자연탐구 영역의 과학적 탐구하기 탐구하는 태도 기르기가 각각 16.1%, 15.8%를 차지하며 가장 높게 나타남. 그 뒤를 이어 다른 사람과 더불어 생활하기 14.1%, 듣기 내용범주 10.9%, 사회에 관심 갖기 7.6% 순이었음. 그 외의 내용범주는 약 5% 미만의 수준으로 나타났으며, 특히 읽기, 쓰기 등의 내용범주는 거의 다뤄지지 않았음

〈표 III-2-6〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 내용범주 반영 정도

단위: %(개)

영역	내용범주	계
신체운동·건강	신체인식하기	2.0(35)
	신체 조절과 기본 운동하기	3.5(61)
	신체 활동에 참여하기	1.8(31)
	건강하게 생활하기	2.5(44)
	안전하게 생활하기	2.0(34)
의사소통	듣기	10.9(188)
	말하기	2.4(42)
	읽기	0.0(0)
	쓰기	0.5(8)
사회관계	나를 알고 존중하기	3.7(64)
	나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기	4.9(84)
	가족을 소중히 여기기	1.0(17)
	다른 사람과 더불어 생활하기	14.1(244)
	사회에 관심 갖기	7.6(131)
예술경험	아름다움 찾아보기	1.1(19)
	예술적 표현하기	3.8(66)
	예술 감상하기	3.0(51)
자연탐구	탐구하는 태도 기르기	15.8(273)
	수학적 탐구하기	3.2(56)
	과학적 탐구하기	16.1(278)
전체		100.0(1726)



[그림 III-2-2] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 내용범주 반영 정도

□ 누리과정 교사용 지침서에 기초한 12개 생활주제 분석 결과

- 누리과정 교사용 지침서에 기초한 12개 생활주제에 따라 교육내용을 분석한 결과, '동식물과 자연과' '유치원(어린이집)과 친구' 생활주제가 약 15% 정도로 가장 많은 비율을 차지하였음.
- '형님이 되어요'와 '교통기관'을 제외한 나머지 생활주제는 약 5%에서 9% 내외로 나타남.
- 전체 유아용 EBS 클립뱅크는 누리과정 교사용 지침서에 기초한 12개 생활주제를 비교적 고르게 반영하고 있다고 볼 수 있음. 이는 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 대부분을 차지하고 있는 덩동댕 유치원 콘텐츠의 구성이 생활주제별로 고르게 분포되어있음을 재확인하는 결과로 해석됨

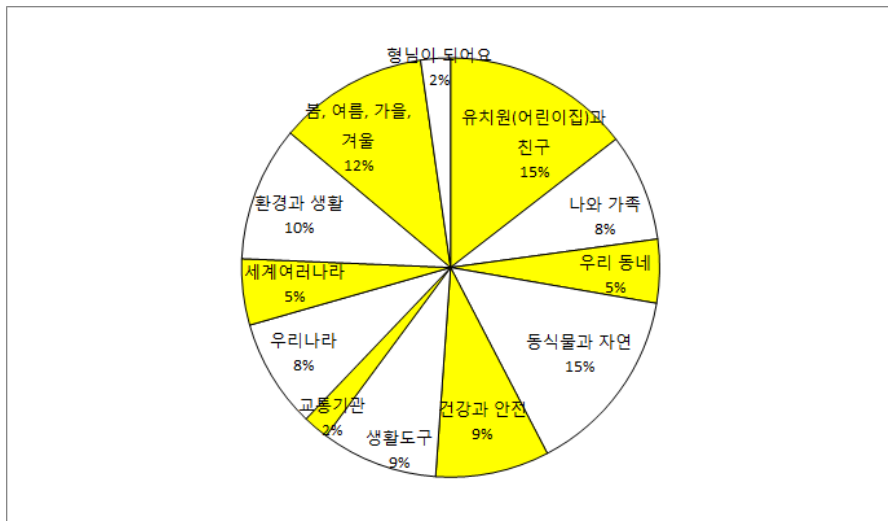
〈표 III-2-7〉 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 12개 생활주제 반영 정도
단위: %(개)

생활주제	계	생활주제	계
유치원(어린이집)과 친구	14.5(140)	교통기관	2.0(19)
나와 가족	8.3(80)	우리나라	8.4(81)
우리 동네	4.9(47)	세계여러나라	5.1(49)
동식물과 자연	14.6(141)	환경과 생활	10.4(100)
건강과 안전	8.8(85)	봄, 여름, 가을, 겨울	11.6(112)
생활도구	9.0(87)	형님이 되어요	2.3(22)
전체		전체	100.0(963)

□ 시사점

○ 덩동댕 유치원 콘텐츠 중심으로 유아용 클립 제작

- 전체 유아용 EBS 클립뱅크 중 덩동댕 유치원을 기반으로 제작된 클립은 약 87%를 차지하며 현재 유아용 EBS 클립뱅크는 덩동댕 유치원 자료에 절대적으로 의존하고 있음.
- 이러한 현상은 유아용 EBS 클립뱅크 작업 초기 단계의 일시적인 편중 현상일 수도 있으나, 기획단계에서부터 누리과정을 포함한 버라이어티쇼를 표방하는 덩동댕 유치원 방송 자료를 대량의 멀티미디어 자료로 변환한



[그림 III-2-3] 전체 유아용 EBS 클립뱅크의 누리과정 12개 생활주제 반영 정도

EBS 클립뱅크는 유치원과 어린이집 현장에서 질 높은 멀티미디어 활동 자료로서 활용도가 높을 것으로 기대됨

- 정기적인 콘텐츠 구성 개편을 통한 영역별 생활주제별 고른 반영 필요
 - 현재 구축된 유아용 EBS 클립뱅크는 국가수준의 유아교육과정인 누리과정의 기초한 5개 영역, 세부 내용범주, 12개 생활범주를 비교적 고루 반영하고 있으나, 콘텐츠의 특성에 따라 특별히 강조하는 영역/생활주제, 미비한 영역/생활주제가 나타남.
 - 유아의 전인적 발달을 위해 덩동댕 유치원 등과 같이 요일별 개별 코너로 구성된 경우는 기획 단계에서부터 유아교육적 요소를 고르게 포함하는 구성을 염두하고 제작하여야 할 것임
 - EBS 클립뱅크 내 유아용 클립의 영역/생활주제별 치중 현상을 보완하기 위해서는 정기적인 콘텐츠 구성 개편을 통해 영역별로 돌아가면 다양한 생활주제를 다뤄줄 필요가 있음.
- 신규 제작 보다 기존의 EBS 자료를 활용하는 방안 모색 필요
 - 현재 구축된 유아용 EBS 클립뱅크는 100% 유아용 콘텐츠를 기반으로 추출된 결과물임.
 - 덩동댕 유치원 기반 유아용 클립을 예시로 살펴보면 처음부터 유아용으로 제작된 애니메이션 요소도 있지만, EBS 다른 영역의 다큐멘터리 요소를 가지고 덩동댕 유치원에서 재활용한 클립도 많음
 - 유아어린이 분야와 더불어 EBS의 주력 분야인 다큐멘터리 소스를 활용하여 유아용 클립을 제작함으로써 실제 유아교육 현장에서의 EBS 클립뱅크의 활용도를 높이는 방안을 제안함
 - 기존의 다큐멘터리 클립을 유아용 분류체계로 재분류하는 방안도 있음

3. EBS 유아교육 콘텐츠 관련 전문가 의견조사

- 현재 EBS 내 유아어린이 콘텐츠 자문을 담당하고 있는 유아교육 전문가를 대상으로 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 제작과 활용방안으로 모색하고자 전

문가 자문회의를 실시함.

- ‘모야모야’와 ‘딩동댕 유치원’, ‘두다다쿵’의 지문을 맡고 있는 총 3명의 전문가, EBS 관계자, 육아정책연구소 연구진이 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 제작과 활용방안에 대한 의견을 논의하였으며 나머지 2명의 전문가는 서면으로 의견을 제안함

〈표 III-3-1〉 EBS 콘텐츠별 자문위원 대상 전문가 자문회의 참석자 특성

구분	자문 콘텐츠	직업	비고
A	모야모야	어린이집 원장	회의 참석
B	모야모야	어린이집 원감	회의 참석
C	딩동댕 유치원, 두다다쿵	교수	회의 참석
D	봉구야 말해줘	대학 강사	서면검토
E	튼튼쑥쑥 알라차	대학 강사	서면검토

가. EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 인식

- 전문가들은 EBS는 타업체와 비교불가할 정도로 많은 양의 유아교육 관련 콘텐츠를 보유하고 있으나 가정용으로 제작된 태생적 한계로 인하여 바로 현장(기관)에 적용하기에는 무리가 있다고 인식함.
 - 특히, 기관에서 콘텐츠 전체를 통째로 틀어주는 것은 교육적 효과도 떨어질 뿐만 아니라, 학부모 만족도도 떨어진다고 보고함.

(유아교육 관련) 타업체는 출발 목적 자체가 교사, 유아교육현장을 위해서 제작된 콘텐츠들이고요. 방송(EBS) 쪽은 일반 가정에서 시청하는 유아와 부모를 대상으로 제작하다 보니까 유아교육기관에 접목되기가 쉽지 않은 부분들이 있습니다. 콘텐츠 자체는 EBS가 (타업체가) 따라갈 수 없을 정도로 많은데, 현장에 적용하기에는 쉽지 않은 것으로 보입니다. (전문가 A)

어린이집에서 (EBS 방송을) 틀어줬는데, 마침 학부모들이 기관에 방문에서 이 장면을 보았다고 하면 큰 일인거죠. ‘비싼 돈 내서 기관에 보냈더니 EBS 틀어놓고 보기만 하네?’ 이런 반응들이 많아서 어떤 원에서는 EBS 안보기도 했어요. 어떤 지역에서는 원장님들끼리 EBS 안보기 방침도 세웠다고 해요. 왜냐하면 어머니들이 강하게 거부를 하니까요. 그런데 그것은 잘 못 된 거죠. 그건 정규방송 시간에 그냥 TV 채널을 틀어둔 것이니까요. (전문가 A)

- EBS 유아교육 콘텐츠는 유아교육현장에서 유아교육의 질을 높이는 보완재로서의 역할이 가능함.
 - EBS가 보유하고 있는 기존 유아교육 콘텐츠만을 가지고 유아교육현장의 모든 교수매체를 대체할 수 없음.
 - 기존의 자료들을 재가공하여 질 높은 유아교육 수업자료로서의 변모가 필요함

한가지 방송콘텐츠를 가지고 현장에서 해야하는 교육의 100% 모두를 커버할 수 있다고 생각하지는 않습니다. 왜냐하면 다들 잘 아시다시피 유아교육현장에서는 아이들이 실제 교수매체를 가지고 만지고 경험해보는 것이 중요하고, 방송매체는 멀티미디어, 시청각적인 요소로 이뤄져 있기 때문에 아이들이 직접 경험해보지 못한 것을 보완해줄 수 있다는 큰 경쟁력이 있습니다. (전문가 A)

나. EBS 유아교육 콘텐츠의 활용방안

- 전문가들은 EBS 유아교육 콘텐츠가 가진 강점에 초점을 맞추어 질 높은 멀티미디어 자료를 기반으로한 활용방안을 제안함
 - 유아어린이 콘텐츠 외에도 EBS가 그 간 축적해온 다큐멘터리, 다문화, 음악 등에 대한 방대한 자료를 raw data 형식으로 제공한다면 유아교육의 자율적인 특성을 살리면서 질 높은 멀티미디어 자료의 제공으로 유아교육의 질 제고에 기여할 수 있음.
 - 유아용 클립을 현장에 활용할 경우 누리과정의 모든 영역과 생활주제별로 동일한 클립을 보유할 필요는 없음. 멀티미디어라는 방송매체의 장점에 적합한 생활주제와 영역을 찾아내어 강점을 강화하는 작업이 필요함

EBS가 워낙 가지고 있는 자원들이 많기 때문에 그것이 꼭 유아에 포커스를 맞춘 것이 아닐 지라도 다큐 같은 raw data가 많으므로 그런 것들을 현장에서 사용하면 너무 좋을 것으로 생각했습니다. 실제 교사들은 그런 자료들을 일일이 서치해서 쓰고 있는데, 사실은 못 찾으면 끝인 것이고, 찾으면 활용하는 방식으로 쓰고 있어요. 이런 측면에서 봤을 때는 참 좋은 방향이라고 생각했습니다...(중략) raw data 형식으로 제공해서 누리과정 이외에도 현장에서 사용하는 음악, 다문화에 대한 내용, 다큐들을 제공하는 것이 어떨지요. 이런 부분이야 말로 교사들이 직접 만드는 것보다는 훨씬 효과적이지 않을까요. (전문가 B)

EBS 유아 콘텐츠를 활용한다는 것은 EBS 방송매체가 갖고 있는 강점을 살려야 한다고 생각합니다. 예를 들어 '즐거운 유치원'이라는 주제라 하면, EBS 동영상(콘텐츠)을 보면서 교육활동을 진행하는 것 보다는 아이들이랑 유치원에 와서 직

접 경험하는 것들이 더 적합하기 때문에 이에 대한 동영상은 많지 않거든요. (중략) ‘동물’이라는 주제는 방송매체에 매우 적합한 주제예요. 아무리 사기업체가 잘 만들어졌다고 해도요. 동물은 EBS에서 보유하고 있는 동영상을 따라올 수는 없습니다. 방송매체의 장점을 더 부각시킬 수 있는 생활주제가 무엇인지, 실제 유아교육현장에서 아이들이 직접 경험을 하는 것이 중요한 생활주제는 무엇인지에 대한 고민이 필요합니다. (전문가 A)

- EBS 유아교육 콘텐츠는 활용 단계에서 크게 다음의 두 가지로 나누어 살펴볼 수 있으며, 적절한 현장 활용을 위해서는 각 분류별로도 재가공이 필요함
 - 유아 대상 패키지: 덩동댕 유치원과 같이 유아교육현장에서 유아들과 함께 볼 수 있는 콘텐츠
 - 교사 대상 패키지: 유아들과 함께 보기에 부적합하지만 교사가 수업을 위해 참고할 수 있는 콘텐츠
- EBS 유아교육 콘텐츠의 질적인 우수함과 방대한 콘텐츠 보유에도 불구하고 적극적인 홍보 및 사용자 편의성을 고려한 제공방식에 대한 고려가 필요함
 - 현장의 교사들은 EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 제공 방식제공 루트, 내용 등에 대해 정확히 인식하지 못하고 있는 경우가 대부분임.
 - 과도한 업무로 인해 수업준비 시간의 부족을 호소하는 현장의 상황 고려 시 교사가 사용하기 편리한 방식의 제공 루트 및 플랫폼 구축이 필요함

사실 현장에서 교사들은 한정된 짧은 시간 내에 자료를 준비해야 하기 때문에, 하나의 활동을 준비하려면 가장 질 좋은 방법은 선택할 수 있는 모든 대안을 늘여놓고 최상의 선택을 하는 것이 가장 바람직하겠지만, 현실적으로 그럴 시간이 정말 부족하거든요. 그렇기 때문에 내가 접근하기 빠른 것에 대한 선호가 생기고, 그런 접근성에 대한 고려를 되어야 할 것 같아요. EBS의 많은 콘텐츠를 어떤 루트로 제공할 것인지에 대한 접근이 필요할 것 같습니다. (전문가 C)

다. EBS 유아교육 콘텐츠의 제작 방안

- 기존의 방식을 탈피한 기관용 맞춤형 콘텐츠 제작이 필요함
 - 「3·5세 연령별 누리과정」 전면 시행으로 많은 수의 유아가 기관을 이용하고 있는 현실을 반영하여, 가정용 콘텐츠 외에 기관용 콘텐츠 제작도 고려해야 함.

- 가정용과 기관용을 겸할 수 있는 제작 방안으로는 콘텐츠 제작 당시부터 2~3분 분량의 여러개의 클립으로 분절이 가능한 구성을 계획함
 - 올해부터 제작한 '딩동댕 유치원'의 경우가 그러한 구성의 대표적인 예임.

저도 몇 개의 프로그램을 맡아 하고는 있지만, 시청률 때문에 매번 회의에서도 하는 말이긴 한데. 아이들이 아침시간에 EBS 프로그램 볼 시간이 없다는 것이죠. 왜냐하면 2살만 되면 다 지원을 받고 기관에 가니까. 예전만치 않다는 것이죠. 지금까지는 EBS에서 가정용에 주력을 했다면 이제부터는 기관용까지도 주력을 해야되지 않냐는 것이죠. (중략) 그런데 누리과정하고 계속 연계해서 기왕 제작비 들어서 제작한다면 기관용, 가정용으로 두 마리 토끼를 잡는다면 확실하게 클립으로 분절할 수 있는 부분은 브릿지 형식으로 녹여주고, 아니면 마지막에 리뷰처럼 2~3분짜리로 넣어주면 어떨지요 (전문가 A)

- 유아 대상의 콘텐츠 외에도 부모교육교사교육 등의 새로운 분야로의 진출을 모색해야 하며, 이는 EBS만의 독특한 영역으로서 타기업체와 비교시 경쟁력이 있을 것으로 예상됨.

좋은 유치원의 경우는 저명하신 강사를 초빙해서 부모교육을 실시하지만, (모든 기관에서) 그렇게 할 수 있는 형편이 아니잖아요. 그럴 때 EBS의 영상이 부모들한테 굉장히 도움이 많이 되거든요. 우리 아이의 식습관이 굉장히 고민이다 그러면 '아이의 밥상'이라는 굉장히 좋은 프로그램도 있고. 부모를 위한 프로그램은 클립형으로 2~3분 짜를 필요도 없어요. (전문가 A)

4. 소결

- EBS 유아교육 콘텐츠 분석을 위해 EBS 유아교육 콘텐츠의 개요 및 몇몇 방송 사례를 분석해봄으로써 EBS 유아교육 콘텐츠의 특성을 파악하고 분석 방향을 설정함.
 - 각 콘텐츠의 독특성을 지니면서도 유아의 발달특성을 고려하여 이에 적합한 기획 및 제작방식을 다각적으로 접목하고 있는 것은 매우 긍정적인 결과로 보임.
 - 현재 콘텐츠별 광범위한 연령대 동일 연령 내에서도 많은 발달 정도 차이를 보이는 유아기의 특성 자녀 연령에 적합한 콘텐츠를 알고자 하는 부모

의 요구, 누리과정의 기본방향을 고려할 때 세분화된 연령제시가 필요할 것임.

- 누리과정의 3~5세 전면실시로 가정용 EBS 방송 콘텐츠의 기관용으로 전환의 필요성이 대두되고 있으며 기관용으로 제공될 경우 3~5분 내외의 분절된 콘텐츠 형식이 교육현장에 적합함
 - 따라서 EBS 유아용 클립의 누리과정 관련성 및 반영 정도를 파악하는 것이 필요함.
- EBS 유아용 클립을 누리과정의 5개 영역과 12개 생활주제를 토대로 분석하여 EBS 유아교육 콘텐츠의 유아교육기관 현장 적합성을 살펴봄
- 누리과정의 5개 영역 중 사회관계와 자연탐구 영역에 65%이 치중되어 있었으며, 하위요소인 내용범주의 경우 미반영된 내용도 있었음 이는 EBS 유아용 클립을 유아교육기관에서 활용할 경우 누리과정영역개 영역 및 내용범주를 전체적으로 반영하는 것에 제한점이 있을 수 있음을 의미함
 - 누리과정의 12개 생활주제 중 생활주제에 따라 유아교육 콘텐츠의 비율 정도가 상이하였으며 교통기관과 형님이 되어요의 주제는 2% 정도로 나타남. 모든 생활주제에서 동일한 양의 분절 콘텐츠의 마련은 실질적으로 어려울 수 있으므로 생활주제별로 영상자료에 적합한 주제의 경우 콘텐츠를 강화하고 어려운 주제의 경우 최소한의 콘텐츠를 확보하는 것으로 보완할 수 있을 것임.
 - 따라서 새로운 콘텐츠 기획 및 추후 콘텐츠 제작 시 현재까지 미반영된 누리과정의 내용을 고려하여 기획 및 제작한 후 이를 분절 클립화하여 데이터 뱅크의 양과 질을 확대하는 것이 필요함
- EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 전문가 의견 조사 결과 방송용 EBS 유아교육 콘텐츠의 한계를 넘어 기관용 EBS 유아교육 콘텐츠 보급에 대해 긍정적이었음
- EBS는 많은 양의 유아교육 관련 콘텐츠를 보유하고 있으나 가정용으로 제작된 태생적 한계로 인하여 바로 현장(기관)에 적용에는 무리가 있음을 제시함.
 - EBS 유아교육 관련 콘텐츠가 가진 강점인 질 높은 멀티미디어 영상 자료의 활용성 측면에서 효과적일 것으로 제안함을 위해 EBS의 다큐멘터

리, 다문화, 음악 등에 대한 방대한 자료를 raw data 형식으로 제공하는 것이 필요할 것임.

- 유아용 탈인형이나 막대인형 진행인물, 애니메이션에 기초한 유아용 클립외에 다큐멘터리, 지식채널, 교양강좌 등의 콘텐츠를 자료화함으로써 다양한 형태의 클립을 제작하여 활용해야 할 것임 즉, 유아교육현장에서는 음악 감상, 미술 감상, 위인, 국경일, 실물교육, 실생활중심 등이 이루어지고 있으며, 성교육 기본생활습관 등이 강조됨으로 이를 위한 현실적인 콘텐츠도 필요할 것임
- EBS 유아교육 콘텐츠는 각각 유아교사를 대상으로 제공할 수 있으며, 유아용 클립을 현장에 활용할 경우 멀티미디어라는 방송매체의 장점에 적합한 생활주제와 영역을 찾아내어 강점을 강화하는 작업이 필요함
- 기존의 가정용 콘텐츠 제작 방식을 탈피한 기관용 맞춤형 콘텐츠 제작이 필요하며, 가정과 기관에서 동시에 활용 가능하도록 제작 시 분절이 용이한 브릿지 형태의 콘텐츠 구성도 고려해볼 수 있음

IV. 사기업체 개발 유아교육 지원 콘텐츠 분석

- 본 장에서는 유아교육현장에서 활용되고 있는 사기업체가 개발한 유아교육 지원 콘텐츠를 비교 분석함으로써 대표적인 4개 사기업체의 강점과 개선할 부분을 살펴보고, 사용 경험이 있는 교사 대상 FGI(Focus Group Interview)를 실시한 결과를 토대로 EBS 유아교육 관련 콘텐츠 개발에 대한 시사점을 도출하려함.

1. 분석기준

- 본 절에서는 유치원과 어린이집 교사들이 현장에서 많이 사용하고 있는 인터넷 사이트 내 유아교육 콘텐츠 제공 범위와 형태에 대해 비교분석함.

가. 분석대상의 선정

- 유치원과 어린이집 교사를 대상으로 이용 관련 설문조사를 실시하여 301명의 응답자의 결과를 토대로 인지도와 활용도가 높은 콘텐츠를 선별하여 비교 분석함.
- 온라인 형태와 오프라인 형태로 제공되는 대표적인 유아교육 관련 콘텐츠 11개에 대한 인지도와 활용도를 유치원과 어린이집의 원장 및 교사 300여명을 대상으로 설문을 통해 4분 척도로 조사함. 점수가 높을수록 인지의 정도와 활용의 정도가 높음을 의미함
 - 대표적인 유아교육 관련 콘텐츠 11개는 온라인 형태의 누리놀이, 키드키즈, 깨비키즈, JUNI어네이버, 다음 키즈짱과 오프라인 형태의 꼬망세, 폴라리스, 월간유아, 다음세대, 아이코리아, 보육사로 선정 조사함.
 - 유아교육 관련 콘텐츠에 대한 인지 정도의 평균을 비교한 결과 키드키즈(3.80점), JUNI어네이버(3.64점), 꼬망세(3.60점)의 순서로 나타남.
 - 유치원과 어린이집에서 수업에서 활용 정도도 키드키즈(3.46점), JUNI어네

이버(2.83점), 꼬망세(2.44점)의 순서로 나타남.

- 설문결과를 반영하여 키드키즈, 유니어네이버, 꼬망세를 사기업체 개발 유아 교육 관련 콘텐츠 분석 대표사례로 선정하고 여기에 누리놀이를 추가함.
 - 누리놀이는 설문결과에서 인지도(2.14점)나 활용도(1.93)가 높지는 않지만 최근 급성장하는 추세와 유아교육 전문가들의 추천으로 분석대상에 포함하기로 함.

나. 분석내용

1) 서비스 대상 및 종류

- 사기업체가 제공하는 서비스 대상은 가정과 기관으로 구분됨
 - 서비스의 대상은 궁극적으로 유아이나 유아 스스로가 접근하여 이용하는 상황이 아니므로, 사기업체의 서비스는 유아 자녀를 기르는 가정 내 부모와 유아교육 및 보육기관인 유치원과 어린이집의 교사를 지원하는 형태로 구성됨
 - 서비스의 주요 대상이 교사인지 혹은 가정의 부모와 유아인지 살펴보고 서비스가 목표로 하는 이용 유아의 연령을 확인함
- 서비스의 종류는 교육자료 제공 교재교구 판매 기관운영 지원, 교사교육 제공, 구인·구직 연결 등으로 대표됨
 - 교육자료 제공
 - 가정에서 부모가 유아에게 또는 유치원과 어린이집에서 교사가 유아들에게 제공할 수 있는 다양한 교육·보육활동을 소개함
 - 동영상, 애니메이션, 슬라이드 자료, 게임, 활동지 등 다양한 유형으로 구성된 콘텐츠를 보유하고 이를 주제·어휘·과정 영역별, 월별, 주간별로 검색하도록하여 제공함.

2) 제공 콘텐츠 유형

- 사기업체 사이트를 통해 제공되는 콘텐츠는 자료의 형태에 따라 동영상 자료, 애니메이션 자료, 슬라이드 자료, 실물교재교구, 출력 가능한 활동지 등

으로 구분할 수 있음.

3) 누리과정 콘텐츠 구성

- 유치원교육과정과 표준보육과정을 통합한 국가수준의 공통과정으로 2013년 첫 시행되는 「3-5세 연령별 누리과정」 운용 지원 자료에 대한 현장의 요구가 많음을 감안하여 사기업체에서는 이를 중심으로 각종 자료를 개발하였음.
- 누리과정을 중심으로 개발한 자료의 내용과 그 구성 특징을 분석함

4) 이용 편리성

- 어떤 방법으로 사이트에 접근하고, 이용비용은 어떠한지를 살펴봄으로 이용자의 편리성을 가늠하고자 함
- 접근방법은 사이트의 콘텐츠 이용이 교사나 부모 개인을 단위로 하는지 유치원이나 어린이집처럼 기관을 단위로 하는 지로 구분됨.
- 이용비용의 지불은 현금과 이용자가 포인트 등의 점수를 쌓아 이용하는 방법으로 구분됨.

5) 특징

- 각 사이트의 특징을 구체화하고 비교를 통해 도출되는 강점과 보완점을 파악함.

다. 유아교육교사 지원 자료관련 사기업체 현황 분석

업체 상품명	누리놀이	키즈키즈	포망세	주니어네이버
업체명	시공미디어	키즈키즈 주식회사	(주)포망세미디어	네이버
온라인 사이트	http://www.nurinori.com	http://www.kidkids.net	http://www.edupre.co.kr	http://jr.naver.com/
인지도/이용률(4점 척도 평균)	2.14	3.80	3.60	3.64
대상	교사용 부모+유아 연령	3.80 ◆동일 사이트 내 코너로 운영(와글바글) 3~5세	2.44	283
서비스 종류	교육자료제공	◆	◆	◆
	교재교구판매	◆	◆	◆
	기관운영지원	◆	◆	◆
	교사교육 제공 구인구직연결 현장체험활동지원	◆ ◆ ◆	◆ ◆ ◆	◆ ◆ ◆
제공 콘텐츠 유형	동영상 자료	◆	◆	◆
	애니메이션 자료	◆	◆	◆
	슬라이드자료	◆	◆	◆
	실물교재교구 활동지(출력가능)	◆	◆	◆
콘텐츠 구성 방식	교육계획안 맞춤형	데이터 분석+ 교육계획안 맞춤형+사용자제작형	데이터 분석+ 교육계획안 맞춤형+사용자제작형	데이터 분석형
	- 기관별 가입	- 개인별 회원가입	- 개인별 회원가입	- 개인별 회원가입
접근방법	◆	◆	◆	◆
	현금 포인트	◆	◆	◆

업체 상품명	누리돌이	키즈키즈	꼬망세	주니어네이버
콘텐츠 활용 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 연구진이 구성 제작한 고도로 구조화된 프로그램 그대로 활용하는 형태 - 월간, 주안에 맞는 멀티미디어 콘텐츠 교수 사용 안내하고 활용하는 경우 그 제시방법까지 동영상으로 제공함. 	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 뱅크 활용 검색하여 구성, 활용하는 형태, 월안, 주안 및 수업계획안 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 뱅크 개별 활동 검색하여 구성, 활용하는 형태, 월안, 주안 및 수업계획안 제시 	<ul style="list-style-type: none"> - 데이터 뱅크 유아가 필요한 자료를 검색하여 사용함 - 캐럴라, 아이코노로 분류됨
누리과정 구성 콘텐츠 구성	<ul style="list-style-type: none"> - 3~5세 누리과정 교수용지도서를 기반으로 수업용 자원 자료화함. - 교육계획안, 멀티콘텐츠, 교수법마린, 장애통합, 초등연계, 누리영어(다문화영어), 안전교육 등의 내용을 담음. 	<ul style="list-style-type: none"> - 누리과정 콘텐츠 별도 유료운영 - 16개 생활주제, 주제별 20여개의 멀티교수자료, 누리과정 내용의 신규 콘텐츠, 메워업데이터 - 누리교육계획안, 멀티누리계획안 제공 	<ul style="list-style-type: none"> - 3~5세 누리과정에 기초한 교육계획안 제시 - 주제, 영역, 연령별 분류 및 검색가능 	<ul style="list-style-type: none"> - 5개 영역 20개 내용범주별 구분 - 별도로 캐릭터가 에니메이션으로 볼이를 소개함
강점	<ul style="list-style-type: none"> - 누리과정을 바탕으로 구조화된 편리함 - 월별 교수제가 포함됨 - 원가치 주제가 대해 영상/음분권화해서 다양한 형태로 제공함 	<ul style="list-style-type: none"> - 현장에 필요한 다양한 자료를 사이트에 함께 제공하여 교사 이용이 편리함 - 교사 제작 자료도 있으므로 현장 요구에 밀접함 - 교사가 직접 작성된 자료를 업로드하여 축적된 자료가 많음 - 다량의 콘텐츠로 동영상, 클립아트, 수업자료, 검색이 용이함 - 비용이 상대적으로 저렴하며 교사 자료 업로드를 통해 포인트를 쌓을 수 있음 	<ul style="list-style-type: none"> - 월간지+CD 연동사용이 가능함 - 교육계획안의 자료가 상세함 - 영아 교육관련 계획안이 있음 	<ul style="list-style-type: none"> - 영유아의 흥미에 맞는 캐릭터 사용 - 누리과정을 제외하고 대부분 무료사용임 - 유아가 스스로 조작 가능한 도록, 그림 아이콘 제작 - 가정으로도 많이 사용함
단점	<ul style="list-style-type: none"> - 고도로 구조화된 자료 제공으로 차년도 재구매율이 떨어질 가능성 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> - 자료가 방대하고 사이트 구성이 복잡하여 한눈에 자료 검색이 어려움 	<ul style="list-style-type: none"> - 잠시 정기구독의 비용이 비싸고 교사 개인보다는 기관의 구독이 대부분임 	<ul style="list-style-type: none"> - 콘텐츠 유형이 단순함. 에니메이션, 슬라이드로만 제공됨 - 대부분 캐릭터 위주임
공통점	<ul style="list-style-type: none"> - 누리과정 시행 이후 콘텐츠를 정리하거나 별도 제작한 콘텐츠 묶음에 콘텐츠의 제공 방식이 크게 2유형임(교육계획안 및 활동/데이터 뱅크형) - 업체마다 제공하는 방식은 다름(교사의 경력이나 수업방식에 따라 선호하는) - 교사 이용이 편리한 방향으로 인터넷 사이트를 제작하고 홍보에 주력함 	<ul style="list-style-type: none"> - 「누리」명칭을 더하여 특화시킴, 일부 유료화 함 	<ul style="list-style-type: none"> - 스타일이 다름 	<ul style="list-style-type: none"> - 스타일이 다름

2. 대표 사례 분석

가. 누리놀이

1) 서비스 대상 및 종류

- 시공미디어의 '누리놀이'는 만 3~5세 유아 공통과정인 누리과정 교사의 교수 활동을 지원하는 시스템임을 홈페이지를 통해 명시함.
- 누리놀이는 온라인으로는 '누리놀이 홈페이지'를 통해 다양한 멀티콘텐츠와 교육활동 프로그램 및 교수활동자료를 제공하며 오프라인으로 '누리놀이 보따리'로 구성된 월별 주제 관련 교구 교구대장 누리놀이 교수활동지도서 멀티콘텐츠 활용자료 등을 제공함
- 누리놀이는 현재 교육자료 제공과 교재교구 판매 위주로 서비스를 제공 중임

가) 교육자료 제공

- 누리과정에 맞추어 제작된 교구 및 교수활동 자료를 매월 제공함 멀티콘텐츠 활용 자료 교수활동 지도서 교사도움자료, 활동지, 가정연계활동 등 다양한 자료를 제공함.

나) 교재교구 판매

- 누리놀이몰 '선생님의 마음을 아는 유아교육쇼핑몰'이라는 부제를 달고 교재교구를 별도의 홈페이지로 연결하여 판매함
- 신학기용품, 영역별 교구, 교재/도서/DVD, 시설비품, 안전위생, 만들기/환경, 사무/문구, 체험/행사로 구분된 카테고리화 연령별로 0~2세, 3~5세, 초등으로 검색 및 구매가 가능함.

2) 제공 콘텐츠 유형

- 영상, 이미지, 출력물, 활동지, 악보, 노랫말 카드 등을 제공함. 3D 애니메이션, 동요, 음악, 미술 감상, 플래시 영상 등 수업에 활용할 자료를 담고 있음
- KBS, BBC 등 방송사의 자료와 자체제작 영상물을 제공함

- '3D 인터랙티브'라는 영상을 클릭하여 직접 조작 가능한 활동도 포함함.

3) 누리과정 콘텐츠 구성

- 누리놀이는 누리과정 운용을 위해 「3~5세 누리과정 교사용 지도서」를 기초로 수업을 지원하기 위한 자료를 구조화함.
- '빠른 수업준비'란을 홈페이지 첫 화면으로 구성하고 그 날에 해당하는 교육 계획안부터 제공하는 다양한 보조자료까지 교사들이 한 번의 검색으로 쉽게 이용할 수 있도록 함.

4) 이용편리성

- 누리놀이는 유치원과 어린이집 등 기관별 가입을 원칙으로 함 기관이 등록하고, 누리놀이를 이용하기로 비용을 지불하면 시공미디어에서 기관별 아이디를 부여함.
- 교사는 기관의 아이디로 접속하여 홈페이지의 교육콘텐츠를 이용하고,실물 교재교구는 매월 기관으로 배송함
- 이용비용은 1개 학급을 기준으로 누리놀이교재/교구와 누리놀이 온라인 서비스를 이용할 수 있는 월별 비용으로 지불함 포인트 등의 기타 방법은 사용되지 않음.

5) 특징

- 강점
 - 전체 제공내용이 교육·보육과정인 누리과정에 기초함
 - 많은 현장 전문가들이 참여하여 구성하여 교사들이 이용이 용이하도록 구조화됨.
 - 시공미디어에서 운영하는 초등학교 교사지원 사이트인 '아이스크림'의 성공 경험이 있는 운영 모델을 적용함.
 - 현장에서 어려워하는 안전교육, 장애통합, 초등연계 등의 관련요소 및 내용을 제공하여 활용이 용이함

□ 개선 요구와 노력

- 고도로 구조화된 교육계획과 자료의 제공으로 단기적으로는 이용이 편리하나 장기적 관점에서 교사의 전문성 향상을 저해할 가능성이 있음
- 기관별 아이디어가 부여되어 온라인 접속이 가능하므로 다음 연도에 같은 실물 교재와 교구를 재구입하지 않을 가능성이 있음
- 향후 영아 대상 프로그램의 개발에 주력할 예정임
- 제공한 교육내용을 체험현장과 연결하는 현장연계프로그램을 개발 중임

나. 키드키즈

1) 서비스 대상 및 종류

- 키드키즈는 유치원/어린이집의 만 0~2세 영아를 대상으로 표준보육과정과 만 3~5세 유아 공통과정인 누리과정 교수활동을 지원하며 사이트 내 '와글와글' 코너를 통해 가정에서 이뤄지는 홈스쿨링을 지원함.
- 키드키즈는 교사에게 '교육자료를 통해 교육활동과 이미지 동영상, 음원을 중심으로 한 디지털 교수자료를 제공하고, 기본생활습관 안전교육 등의 다양한 교육 콘텐츠를 on-off line을 통해 제공하며 이러닝 서비스로 '아카데미'를 운영하여 강의를 제공함.
- 키드키즈에서 개발한 상품과 협력사의 교재교구를 공급판매하고 기관 맞춤형 회계 시스템을 통해 기관운영을 지원하며 유아교육기관 종사자의 구인구직 서비스를 통해 최대 취업 네트워크를 구성함
- 키드키즈는 현재 '유아교육 포털사이트NO.1' 으로 유치원/어린이집 운영과 교사 지원을 위한 통합적인 서비스를 제공 중임.

가) 교육자료 제공

- 교육자료를 다양한 카테고리를 구성하여 제공함 교육계획안 활동자료, 테마활동, 특성화활동, 안전교육 평가인증, 멀티교수자료 등을 제공하며 만 3~5세 누리과정은 사이트 내 '스마트 누리교실'을 별도로 운영하고 있음.

2) 제공 콘텐츠 유형

- 동영상, 슬라이드, 플래시, 활동지와 이미지텍스트-사운드-움직임이 결합된 멀티미디어 등 온라인으로 서비스 되는 교수자료를 주제와 연령에 맞게 제공함.
- '인터랙티브 교수자료'를 제공하여 질문이 숨어있는 자료를 자유롭게 조작하며 진행할 수 있음.
- 'Big eye Small eye' 과학자료는 유아들이 일상생활에서 발견할 수 있는 현상을 다른 시각으로 바라볼 수 있도록 새로운 눈을 키워주는 과학 관찰 강화 프로그램으로 4 수준의 관찰 단계를 적용하여 영상 활동지, 실험영상, 지침서를 제공함.

3) 누리과정 콘텐츠 구성

- 키드키즈는 누리과정을 위해 '스마트 누리교살을 사이트 내 별도로 개설하여 12개의 주제로 월별 교육계획안 주제별 교수자료, 특별활동과 주제별 동화활동을 제공함.
- 멀티교수 자료실은 누리과정을 기반으로 하여 16개의 주제로 나눠 다양한 콘텐츠를 보유하고 있음

4) 이용편리성

- 키드키즈는 개인별 회원가입을 원칙으로 하며 무료/유료회원으로 선택이 가능하며 회원별로 사이트 이용에 제한이 있으며 포인트 제도를 통해 자료를 공유함.
- 온라인 서비스를 이용할 수 있는 비용은 1인당 1개의 아이디를 기준으로 지불하며, 단체 가입도 가능함.
- 키드키즈 사이트에서 자료를 등록하고 다운로드 시 포인트 추가/삭감이 있으며 이용자가 사이트를 적극적으로 활용하고 이용하는 것을 알 수 있음 또한 1포인트는 1원으로 환산되어 실제 구매가 가능함.

5) 특징

□ 강점

- 유치원/어린이집 현장의 인지도 및 이용률이 높음
- 온라인상의 홈페이지를 구축하고 이용자와의 쌍방향적 자료 생산이 활성화되는 경향을 보임.
- 다양한 콘텐츠를 보유하고 있으며 동요 동화, 클립아트, 활동자료 등의 검색이 용이함.
- 교사가 직접 만든 자료를 업로드하여 공유할 수 있으며 교사가 제작한 자료이므로 현장요구와 가장 밀접함.

□ 개선 요구와 노력

- 이용자가 올린 내용에 대한 질적 수준 관리가 어려움. 교사가 직접 만든 자료를 업로드하여 공유가 가능하지만 중복이 되거나 포인트 적립을 위한 무분별한 자료에 대한 검수가 필요함. 자료의 질에 따른 차등 포인트제 등의 적용으로 질 높은 자료의 공유가 이루어져야 함
- 키드키즈가 다량의 콘텐츠를 보유하고 있으나 홈페이지의 카테고리가 복잡하며 신규이용일 경우 오히려 자료 검색의 어려움이 있으므로 홈페이지의 재정리가 필요함.

다. 꼬망세

1) 서비스 대상 및 종류

가) 교육자료 제공

- 업체에서 제공한 자료와 사이트 가입 교사가 업로드 한 자료를 제공하며, 업체 제작 자료는 교육계획안 수업자료, 멀티자료, 원운영가이드임.
- 교육계획안 수업자료, 멀티자료를 교사용 수업 콘텐츠로 제공함

2) 제공 콘텐츠 유형

- 수업자료 항목에서는 동시판/카드, 그림/사진, 활동지, 영역별 교구를 그림 파일 및 애니메이션 플래시 형식으로 제공함.

- 멀티자료로는 PPT, 애니메이션, 음악파일을 이야기나누기, 안전교육 기본생활, 동시, 동화, 특별수업 등의 용도에 따라 제시함

3) 누리과정 콘텐츠 구성

- 만 3~5세 누리과정에 기초한 교육계획안을 제시하고 주제 영역, 연령별 분류 및 검색이 가능함.
- 글로벌 인성 연구소를 설립하여 글로벌 인성교육을 누리과정과 연계하여 진행할 수 있는 계획안 및 교재교구를 제공함

4) 이용편리성

- 꼬망세는 개인별 회원가입을 원칙으로 하며 무료/유료회원으로 선택이 가능하며 2인이상 단체신청도 가능함.
- 정회원을 신청하면 꼬망(포인트) 차감 없이 모든 자료 이용이 가능하며 플러스정회원을 신청하면 정회원 혜택에 원운영가이드 추가이용이 가능함.
- 사이트에 자료와 글을 등록하거나 오프라인 강좌를 신청하면 꼬망(포인트)이 적립이 되며 자료 다운로드 시 꼬망이 차감되며 쇼핑몰에서 상품 구입시 현금처럼 사용이 가능함.

5) 특징

- 장점
 - 월간 꼬망세는 유치원/어린이집에서 구독률이 높아 현장에서 인지도가 높음
 - 만 0~5세까지 교육계획안 및 멀티콘텐츠가 함께 제공되며 누리과정과 연계한 인성프로그램을 개발하여 연계 프로그램으로 진행할 수 있도록 교수 지원자료가 제공됨.
 - 대부분의 사이트가 온라인 강의로 이루어지나 꼬망세 평생교육원에서는 온·오프라인 교사교육이 이뤄지고 있음 중간관리자를 위한 교육, 원장코칭 등의 원 운영과 관련한 교육이 많이 개설되어 있음
- 개선 요구와 노력

- 타 유아교육 사이트에서 애니메이션 3D, 인터랙티브 콘텐츠 등을 보유하고 있는 것에 비해 멀티자료의 경우 대부분 플래시, PPT로 되어 있어 자료의 질과 양이 상대적으로 부족함
- 다양한 유형의 멀티자료 및 수업자료의 확보가 요구됨

라. 주니어네이버

1) 서비스 대상 및 종류

- 주니어네이버는 만 0~5세 유아와 초등 그리고 부모까지 그 대상이 넓으며 놀이, 배움, 부모라는 3개의 큰 카테고리 안에서 콘텐츠가 제공됨
- '뽀로로 놀이교실'은 만 3~5세를 대상으로 하며 놀이교실 영역은 누리과정의 영역에 맞게 구성되어 있음
- '초등세상', '숙제도우미' 등은 초등학생이 이용할 수 있으며 학부모 카테고리는 주니맘이라는 정보공유, 모니터링 등에 대한 내용이 제시되며, 부모에게 체험학습지를 소개하거나 지도방법에 대한 정보가 제공됨.

가) 교육자료 제공

- '놀이를 통해 배울 수 있는 다양한 애니메이션과 유아들에게 익숙한 코코몽, 뽀로로, 디즈니 캐릭터로 된 콘텐츠가 흥미를 유발함
- 가정 연계 활동으로 애니메이션과 함께 유아 혼자하거나 가족과 함께 할 수 있는 활동지를 프린트하여 활용함

2) 제공 콘텐츠 유형

- 동화, 동요, 만들기, 게임 등이 애니메이션으로 제공되며 활동지를 프린트하여 활용할 수 있음
- 영유아 홈스클링 콘텐츠인 '유아세상의 '트니트니'는 영유아가 따라 할 수 있는 율동을 실제 유아가 등장하는 동영상으로 제공함

3) 누리과정 콘텐츠 구성

- '뽀로로 놀이교실'은 애니메이션과 활동지로 구성된 누리과정에 맞추어 6개의 놀이 영역으로 구분한 애니메이션을 제공하며 '엄마와 하는 놀이'는 각 영역별 놀이를 가족과 함께 해보는 온·오프 연계활동으로 색칠공부, 만들기 등의 활동지를 출력하여 활용 할 수 있음

4) 이용편리성

- 무료로 회원가입을 한 후 대부분의 콘텐츠를 이용할 수 있으나 누리과정의 내용을 담고 있는 '뽀로로 놀이교실'은 유료로 이용이 가능함

5) 특징

- 장점
 - 누리놀이 과정이 포함된 뽀로로 놀이교실을 제외하면 무료로 대부분의 콘텐츠를 이용할 수 있음
 - 영유아의 흥미를 끄는 캐릭터를 사용하여 다양하고 최신의 애니메이션 자료가 다량 보유됨.
 - 동화는 빼아제, YES24 등의 업체와의 연계로 타사이트와 비교하여 다양한 종류의 동화가 보유됨
 - 대부분의 타사이트의 콘텐츠는 조작이 불가능하나 주니어네이버는 유아 스스로 조작 가능한 콘텐츠가 있음
- 개선 요구와 노력
 - 콘텐츠의 유형이 애니메이션과 활동지가 주축이 되어 타사이트에 비하여 단순함.
 - 유치원/어린이집에서 활용 가능한 형태는 동화, 동요, 안전 등의 콘텐츠가 적절하나 유아 개인이 조작해야 하는 형태의 콘텐츠는 가정에서의 사용이 더 적합함. 따라서 교사가 미리 교육활동에 적합한 콘텐츠를 선별해서 사용해야 함.

마. 대표 사기업체 사례 분석을 통한 시사점

1) 수요자 요구에 맞는 콘텐츠 제공 방식

- 교사의 접근성이 좋도록 자료를 모아놓은 형식의 홈페이지 구축이 필요함
 - 현장 교사는 직접 검색보다는 유아교육 사이트를 활용한 검색을 선호함
수업 준비를 위한 시간확보가 어려운 유아 교사의 여건상 필요한 콘텐츠를 인터넷상에서 검색하여 사용하는 경우보다 유아교육 관련 사이트를 통해 제공되는 콘텐츠를 주로 이용함
- 유아교육 관련 포털사이트 방식의 운영이 효과적임
 - 수업용 콘텐츠만 제공하는 것이 아니라 유아교육 기관 운영 전반에 대한 자료를 함께 제공함을 교사들은 선호함.

가) 수업용 콘텐츠 구성방법

- 업체마다 제공하는 콘텐츠의 내용과 콘텐츠를 제공하는 방식이 다양함
- 콘텐츠 제공 방식은 크게 세 가지로 유형화 가능함(교육계획안 맞춤형/데이터뱅크형/사용자 제작형).



[그림 IV-2-1] 콘텐츠 제공방식 비교

- 교육계획안 맞춤형

- 교육계획안에 따른 콘텐츠를 함께 제공함
- 개별 콘텐츠가 수업에서 교육적 효과를 높일 수 있는 활용방법을 제시함
- 교육계획안이 존재하는 경우 일지까지 첨부되어 있어 교사의 서류작업을 경감함.
- 수업평가(평가인증) 항목에 맞는 내용, 자료 횟수 제공(안전교육 등)
- 콘텐츠의 교육효과를 높일 수 있는 자료가 추가적으로 함께 제시된 콘텐츠 내용에 대한 활동지 동극 자료 등).
- 일부업체에서 콘텐츠와 함께 사용할 수 있는 교구 상자 택배 배송함
- 대표 사기업체 유아교육 콘텐츠 누리놀이(고도의 구조화된 교육계획안 맞춤형), 키드키즈, 꼬망세(부분적 활용이 가능한 교육계획안 맞춤형)
- 데이터뱅크형
 - 주제별 연관자료 검색이 가능함.
 - 데이터의 양이 풍부함
 - 유형별 꾸러미가 제공됨(동화, 동요, 동물, 활동지 등).
 - 콘텐츠의 제작의 주체가 다양함(자체 제작/콘텐츠 제공 업체 제작/이용자 제작 및 업로드).
 - 대표 사기업체 유아교육 콘텐츠 키드키즈, 주니어네이버, 꼬망세
- 사용자 제작형
 - 콘텐츠 제공 사이트에 이용 교사가 직접 제작한 자료를 업로드 함
 - 실제 수업에 활용 했던 자료를 업로드하고 포인트를 받음
 - 실수요자 제작이므로 주제에 따른 수업전개에 적절한 자료를 제공함.
 - 제작 방식의 한계로 슬라이드 사진자료, 판동화, 동요반주 MR, 활동지가 대부분임.
 - 대표 사기업체 유아교육 콘텐츠 키드키즈, 비영리 유아교육 카페
- 교육계획안 맞춤형과 데이터뱅크형 사용자 제작형을 병행하는 경우도 있음.
 - 교육계획안을 중심으로 콘텐츠를 제공하고 보완자료는 교사가 데이터뱅크를 이용하도록 함.

- 교사 이용의 편리성과 수업 내용의 확장이 가능함
- 데이터뱅크형과 사용자 제작형을 병행하는 경우도 있으며, 데이터뱅크에서 찾은 자료로 수업한 뒤 교사가 내용을 추가하여 확장활동 연계활동 자료로 만들어 업로드시킴.
 - 대표 사기업체 유아교육 콘텐츠 키드키즈

2) 이용자 중심의 편의성 고려

- 교사 이용의 편의성을 고려하여 하나의 제목에 대해 다양한 형태로 자료를 제공함
 - 동요의 경우 음원/악보/MR 등으로 교사가 원하는 형태로 활용할 수 있도록 재가공하여 제시함.
- 교사의 교구 제작 및 변형이 가능한 형태의 콘텐츠 제공
 - 시각자료는 한 가지 제목에 대해 동영상/컷도안 자료/슬라이드 PPT/실물 사진 등으로 제공함.
 - 동영상은 다운로드가 안 되지만 기타자료(PPT, 음원, 활동지 등)는 다운로드, 편집이 가능함.

3) 기관, 교사 대상 홍보

- 누리과정 시행 이후 기존 콘텐츠를 정리하거나 별도 제작한 콘텐츠 묶음에 '누리' 명칭을 더하여 특화시킴, 일부는 유료화함.
- 교사 이용이 편리한 방향으로 인터넷 사이트를 제작하고 홍보에 주력함

3. 이용의견조사

- 누리과정 해당연령 담임을 맡고 있으며 경력 2~10년차 유치원 어린이집 교사 7인을 대상으로 사기업체 제공 유아교육 콘텐츠 이용에 대한GI를 실시함.
- 현장교사의 이용이 많은 상위 4개 업체 콘텐츠 및 평소 수업에서 콘텐츠를 활용한 경험에 대해 조사함

〈표 IV-3-1〉 교사 FGI 참석자

단위: 세, 연

재직 기관 유형	담당연령	경력	학력
1 국공립 어린이집+법인·단체 등 어린이집	3	3	대학원졸
2 민간 어린이집+법인·단체 등 어린이집	5	2	전문대졸
3 법인·단체 등 어린이집	4	10	전문대졸
4 사립유치원+직장 어린이집	5	7	대학원졸
5 국공립어린이집+사립유치원+직장 어린이집	3	7	대졸
6 사립유치원	4	8	대학원졸
7 사립유치원+초등병설유치원	5	3	대학원졸

가. 콘텐츠 제공방식에 따른 교사 의견

- 교사의 수업방식 교육 경력 기관의 환경 기관장의 교육방침에 따라 선호하는 콘텐츠 유형이 다양함
- 교육계획안 맞춤형 데이터뱅크형 이용 경험에 따른 유형별 장점과 단점에 대한 의견을 정리함.

1) 교육계획안 맞춤형

- 장점
 - 교사 수업준비의 편리함
 - 수업계획부터 제시하므로 업체가 제시한 대로 할 경우 수업준비 시간이 월등히 단축됨.
 - 주제와 관련된 미술자료, 활동지 등의 추가 자료가 함께 구성 제공됨
 - 콘텐츠 업체에서 일지 작성 양식까지 첨부하여 편리성을 더함
- 단점
 - 교육계획안 변경의 어려움
 - 업체가 제공한 틀에서 변형이 어려움.
 - 유치원과 어린이집에서의 교육활동이 획일화될 수 있는 문제가 있음
 - 장기적으로 교사 전문성의 저하가 우려됨

- 비용의 문제
 - 월 단위 일정 비용 지불방식: 교사 지불은 불가능하고 기관차원에서 비용을 지불해야 하므로 교사의 선택권이 적음

2) 데이터뱅크형

□ 장점

- 가공되지 않은 원자료(raw data)가 풍부함.
 - 교사가 창의적으로 구성한 수업에 맞게 활용이 가능함
- 비용이 상대적으로 저렴함.
 - 포인트를 사용할 경우 비용을 지불하지 않아도 일부 사용이 가능함

□ 단점

- 원하는 자료를 찾아 활용하는 데 시간이 소요됨
- 검증되지 않은 자료(출처 불분명, 사실과 다른 정보 제공)가 있는 경우도 있음.
- 수업에 적합한 형태로 교사가 편집하거나 가공해야하는 경우가 많음.

3) 사용자 제작형

□ 장점

- 교사가 수업 경험을 바탕으로 제작한 자료이므로 교사요구가 잘 반영됨
- 최신 유행, 스타일이 적용됨.
- 사용자 제작형 자료의 경우 대부분 무료제공(포인트 사용)임.
- 콘텐츠 이용에 따른 후기 댓글 등이 가능하여 다른 교사의 의견이나 수업 방법에 대한 참고가 가능함.

□ 단점

- 교사 개인 제작 자료이므로 질적 검증이 되지 않음.
- 제작 방법의 한계로 동영상 애니메이션은 수가 적음.
- 저작권법에 위배되는 경우가 발생할 수 있음.

- 주제, 형식에 제한이 있음(교사가 자료를 업로드 하는 것을 자율이므로 모든 주제에 대해 자료가 존재하지 않음).

나. 기관의 EBS 유아교육 콘텐츠 이용에 대한 교사의견

- 유치원과 어린이집에서 EBS 유아교육 콘텐츠 사용 시 거부감이 있는 원장 학부모가 있음.
 - 대부분의 학부모는 자녀가 유치원과 어린이집에서 TV를 시청하기보다는 교사 또는 또래와 상호작용을 하며 보내기 원함. 질적으로 우수한 교육적 콘텐츠 이용에 대한 절충적인 사전 합의가 필요함
 - EBS 유아교육 콘텐츠는 수업의 보조적 자료로 활용하기 원함
- 교사들에게도 EBS 유아교육 콘텐츠는 가정용TV 콘텐츠라는 인식이 강하여 기관에서 사용이 저조함.
- 유치원과 어린이집에서는 TV 보다는 컴퓨터를 활용하는 경우가 많은데, EBS는 다시보기가 유료라서 사용에 부담스러움
- 전반적인 EBS 콘텐츠 내용의 질과 화질에 대한 신뢰도가 높음
 - EBS 콘텐츠 자체에 대한 신뢰도는 높으나 홍보가 되지 않아 기관에서 사용율이 떨어지는 경향을 보임.
- 콘텐츠 활용 시 수업 도중 끊길 수 있고 이는 유아의 주의집중을 현저히 분산시킬 수 있어 교사 입장에서는 사용하기 어려움.
 - 콘텐츠 사용을 위해서는 유치원과 어린이집에 인터넷 환경컴퓨터가 구비되어야 하는데, 모든 기관에 인터넷 환경이 완벽하지 않음.
 - 유선 공유기로 여러 학급이 이용하는 경우 서버가 불안정하여 동영상 재생에 문제가 발생할 경우 수업의 흐름이 끊김.

다. 유아교육 콘텐츠 개발 방향에 대한 의견

- 교사 편의성
 - 자료 검색기능, 홈페이지 구성의 단순화

- 원자료(raw data)의 제공이 효과적임
 - 주제별 고화질의 실물사진 모음
 - 동화, 동요, 음원 모음
- 무료 이용을 선호함
- 유아의 교육 빛 발달 적합성
 - 사기업체에서 제공하는 프로그램 외의 특화된 전문자료에 대한 요구
 - 누리과정 수업 외의 기본생활습관 특별한 날, 안전교육 등에 대한 심화 자료 제작
 - 다큐멘터리 자료에 대한 요구
 - 우주, 자연, 인체 등 질적으로 우수한 다큐멘터리 제공
 - 부모를 대상으로 하는 콘텐츠 요구
 - 기관에서 이루어지는 부모교육의 한계를 보완할 수 있는 전문가 의견을 바탕으로 한 문제행동, 기관 적응, 교육 방법 등에 대한 구체적 지침을 주는 콘텐츠 제작
 - 애니메이션보다 시청자와 비슷한 연령의 유아가 등장할 경우 유아의 몰입 및 이해도가 높음.

4. EBS 유아교육과 사기업체 유아교육 콘텐츠의 누리과정 적용사례

- EBS 유아교육 관련 콘텐츠의 활용방안 중 하나로 본 연구에서 누리과정의 기본 틀에 맞추어 분류 작업을 진행하였던 EBS 유아용 클립을 활용하여 유치원과 어린이집에서 교사가 수업을 진행하는 주간계획안에 어떻게 반영될 수 있는 지에 대한 예시를 구성함
- 유치원과 어린이집에서 수업을 위한 주간교육계획안을 구성하고 이에 따른 교육을 진행하면서 활용 가능한 유아용 클립을 EBS 클립뱅크에서 검색하여 반영함.

- 반영한 EBS 유아용 클립을 활용하여 수업하는 단위활동계획안을 구성함
- 같은 주제로 '교육계획안 맞춤형으로 사기업체가 개발 보급하는 내용과 비교 검토함.

가. EBS 유아용 클립 활용 주간교육계획안 예시

- 유치원과 어린이집에서 가장 많이 작성하는 계획 형태는 주간교육계획안임
- 만 5세 12월 3주 주간교육계획안의 활동을 기준으로 EBS 유아용 클립을 이용하여 1주 동안의 수업을 구성함
- 생활주제 '봄, 여름, 가을, 겨울' 중 겨울을 주제로 정한 12월에 셋째 주는 1주 동안 '겨울과 놀이라는 주제를 전개함.
- 굵은 글씨로 표시된 부분이 EBS 유아용 클립을 활용한 부분으로 주로 도입을 위한 활동으로 활용됨

〈표 IV-4-1〉 EBS 유아용 콘텐츠 분절 클립 활용 주간교육계획안

12월 3주 주간교육계획안					
반 이름	○○반(만 5세)		시기	2013. 12. 16 ~ 2013. 12. 20	
생활주제	겨울과 놀이		주제	겨울철 놀이	
목표	1. 겨울에 할 수 있는 다양한 놀이를 알고 표현해본다. 2. 겨울철 놀이와 운동을 즐기며 건강하게 지내는 방법을 안다				
날짜/요일 활동	16(월)	17(화)	18(수)	19(목)	20(금)
소주제	여러 가지 겨울철 놀이 알아보기	겨울철 놀이 즐기기 I	겨울철 놀이 즐기기 II	겨울철 놀이와 안전에 대해 알아보기	특별한 날, 동지
자유선택 활동	쌓기 놀이 영역	신나는 눈썰매장		눈과 얼음으로 만들어요	
	역할 놀이 영역	눈썰매장 놀이하기	눈과 얼음 조각가		
	언어 영역	신문 속 겨울 놀이	이야기 듣고 겨울 풍경 꾸미기	겨울철 놀이 안전책 만들기	
	수조작 영역	겨울 놀이 틀린 그림 찾기		얼음 낚시놀이	
	과학 영역	눈 녹이기		찌릿 찌릿 정전기 만들기	
미술 영역	우유팩으로 썰매 만들기		눈송이 결정체 모빌		

음률 영역	발트토이펠의 '스케이트 왈츠' 감상하기		겨울노래에 맞춰 악기연주하기			
대·소집단	이야기 나누기	겨울철 놀이를 즐겨요	눈과 얼음을 이용한 겨울 놀이	다양한 겨울 축제	겨울철 안전을 위한 노력	'동지'는 무슨 날인가요
	동화·동시·동극		[동시] 겨울	[동화] 눈 오는 날		[동극] 팔죽할멈과 호랑이
	음악	[동요] 하얀 나라			비발디 사계 [겨울 중 제약장	
	신체/게임		[게임] 얼음썰매 이어달리기	[신체] 얼음 위에서 스케이트 타요		[게임] 눈을 배달해 주세요
	활동	요리		[요리] 고구마 초코볼		[요리] 동그라미 새알
미술	양말 눈사람 만들기				[명화감상] 고야의 '겨울바람'	
비밀 놀이 활동	얼음 땡 놀이, 줄넘기 놀이 대체활동 : 신문지 눈싸움, 짹짹 겨울철 건강 체조 만들기					
현장체험	눈썰매장 견학					
기본생활습관	적당한 운동이 필요해요					
부모교육 및 가정연계	가족과 동지팔죽을 함께 먹어요					
안전교육	겨울철 안전을 위한 노력					

나. 12월 3주 겨울과 놀이 주제에 따른 활동계획안 예시

1) 과학영역 : 찌릿찌릿 정전기 만들기(실험)

월 주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별 주제	겨울철 놀이	자유선택활동	과학
활동명	찌릿 찌릿 정전기 만들기		
교수·활동목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정전기의 특성에 대해 호기심을 갖고 관찰한다 2. 정전기 실험을 통해 정전기에 대해 알아본다. 		
5세 누리교육과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 자연 탐구>탐구하는 태도 기르>탐구과정 즐기기>궁금한 점을 알아보는 탐구과정에 참여하고 즐긴다 - 자연 탐구>과학적 탐구하기>물체와 물질 알아보기>주변의 여러 가지 물체와 물질의 기본 특성을 알아본다 - 의사소통>듣기>이야기 듣고 이해하기>다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다. - 의사소통>말하기>느낌, 생각, 경험 말하기>자신의 느낌, 생각, 경험을 적절한 낱말과 문장으로 말한다. 		

중점 활동	<ol style="list-style-type: none"> 정전기의 특성에 대해 호기심을 갖고 관찰하기 정전기 실험을 통해 정전기 알아보기 	
교수·학습과정 개요	<ol style="list-style-type: none"> 정전기에 대해 알아보며 관련 경험을 이야기 나눈다. 정전기 실험을 해본다. 활동을 평가한다. 	교수 활동 자료 [EBS 클립뱅크 자료] 정전기, 플라스틱 막대, 털옷, 알루미늄캔, 실험 관찰 기록지, 쓰기 도구
교수 학습 과정 (활동방법)	<ol style="list-style-type: none"> 정전기에 대해 알아보며 관련 경험을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> 정전기에 대해 알고 있니? 어떤 상황에서 정전기를 경험했었니? 친구들에게 이야기 해줄 수 있겠니? 정전기가 생길 때 느낌이 어땠니? 정전기 실험을 해본다. <ul style="list-style-type: none"> 정전기가 왜 생기게 될까? 우리가 정전기를 만들 수 있을까? 우리 정전기에 대해 함께 알아보자. [EBS 클립뱅크 자료] 정전기 <ul style="list-style-type: none"> 정전기에 대한 영상을 잘 보았니? 왜 정전기가 생긴다고 하였니? 정전기를 어떻게 만들 수 있을까? <div style="border: 1px dashed black; padding: 5px; margin: 5px 0;"> <p><실험방법></p> <ol style="list-style-type: none"> 플라스틱 막대, 털옷, 알루미늄캔을 준비한다. 플라스틱 막대에 털옷을 문지른다. 알루미늄 캔을 바닥에 놓혀둔다. 플라스틱 막대를 캔에 가까이 댄다. 실험결과를 기록한다. </div> <ul style="list-style-type: none"> 실험해보니 어떻게 되었니? 우리가 생각했던 것과 같니? 우리 주변의 다른 물건들로 정전기를 만들 수 있을까? 활동을 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> 정전기 실험을 보니깐 어떤 생각이드니? 지금 실험했던 물건 말고 다른 물건을 사용해도 정전기가 만들어질까? OO이는 어떤 물건으로 실험을 해보고 싶니? 	
활동평가	<ol style="list-style-type: none"> 정전기의 특성에 대해 호기심을 갖고 관찰했는지 평가한다 정전기 실험을 해보고 정전기에 대해 이해하는지 평가한다. 	
확장활동	<ol style="list-style-type: none"> 과학영역에서 다양한 성질의 물건을 준비하여 정전기 실험을 할 수 있도록 한다. 관찰 기록지를 통해 정전기에 대해 소개하는 책을 만들어본다. 	
지도상의 유의점	<ol style="list-style-type: none"> 유아들과 실험결과에 대해 예측한 것을 충분히 이야기 나눈 후 진행할 수 있도록 한다. 	

2) 신체운동·건강영역 : 눈과 얼음을 이용한 겨울 놀이(이야기나누기)

일주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별주제	겨울철 놀이	대소집단활동	이야기 나누기
활동명	눈과 얼음을 이용한 겨울 놀이		
활동목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 겨울에 눈과 얼음을 이용해 할 수 있는 놀이의 종류를 알아본다 2. 추운 겨울을 즐겁게 보내는 방법에 대해 알아본다 		
5세 누리교육 과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 의사소통>말하기>느낌, 생각, 경험 말하기>자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다. - 의사소통>듣기>바른 태도로 듣기>다른 사람의 이야기를 끝까지 주의 깊게 듣는다. - 신체운동·건강>건강하게 생활하기>질병 예방하기>날씨와 상황에 알맞게 옷을 입는다. - 예술경험>예술적 표현하기>움직임과 춤으로 표현하기>신체를 이용하여 주변의 움직임을 다양하게 표현하며 즐긴다. - 자연탐구>과학적 탐구하기>자연현상 알아보기>날씨와 기후변화 등 자연현상에 대해 관심을 갖는다. 		
중점 활동	<ol style="list-style-type: none"> 1. 겨울에 눈과 얼음을 이용해 할 수 있는 놀이의 종류 알아보기 2. 추운 겨울을 즐겁게 보내는 방법에 대해 알아보기 		
교수·학습과정 개요	<ol style="list-style-type: none"> 1. 겨울이 되어 했던 놀이 경험에 대해 이야기 해본다. 2. 겨울 놀이의 종류와 방법에 대해 이야기 나눈다 3. 내가 하고 싶은 놀이에 대해 이야기 해본다. 4. 활동을 마친 후 평가한다. 	교수 활동 자료	[EBS 클립뱅크 자료] 겨울을 씩씩하게!, 겨울 놀이
교수·학습 과정 (활동방법)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 겨울이 되어 했던 놀이 경험에 대해 이야기 해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 겨울이 되면 어떤 놀이를 할 수 있을까? - 눈을 가지고 할 수 있는 다른 놀이는 무엇이 있을까? - 얼음위에서 할 수 있는 놀이는 무엇이 있을까? 2. 겨울 놀이의 종류와 방법에 대해 이야기 나눈다 	[EBS 클립뱅크 자료] 겨울을 씩씩하게! http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflo wtype=11&clipUuid=06313fbf-f8ae-4498-9bd9-10def00aca76 00:00-00:34 겨울철 놀이 [EBS 클립뱅크 자료] 겨울 놀이 http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflo wtype=11&clipUuid=fe25	

	<p>3. 내가 하고 싶은 놀이에 대해 이야기 해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 겨울에 하는 놀이 중에서 어떤 것을 가장 해보고 싶니? - 왜 그 놀이가 하고 싶었니? - 놀이를 하기 위해서 어떤 규칙을 만들어 보면 좋을까? <p>4. 활동을 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 하고 싶은 놀이에 대해 이야기 해보니 어땠니? - 어떤 놀이를 가장 해보고 싶었니? - 친구들이 했던 이야기 중에서 어떤 것이 가장 기억에 남았니? 	<p>00b7-68e7-4331-b63e-f48a a658776d</p> <p>00:00~00:45 눈썰매장 가는 장면 00:46~02:06 눈에서 할 수 있는 놀이 장면</p>
활동평가	<p>1. 겨울에 할 수 있는 놀이의 종류를 아는지 평가한다</p> <p>2. 추운 겨울을 즐겁게 보내는 방법에 대해 아는지 평가한다</p>	
확장활동	<p>1. 수조작 영역에서 겨울철 놀이 틀린 그림 찾기 등 여러 영역에서 겨울철 놀이 대한 활동을 진행한다.</p> <p>2. 내가 하고 싶은 겨울 놀이를 바깥 놀이 활동을 하면서 직접 해 본다</p>	
지도상의 유의점	<p>1. 겨울철 놀이에 대한 사진이나 그림 자료가 있으면 해당 자료를 함께 제시하여 활동한다.</p>	

3) 신체운동·건강영역 : 얼음썰매 이어달리기(게임)

월 주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별 주제	겨울철 놀이	대소집단활동	게임
활동명	게임) 얼음썰매 이어달리기		
활동목표	<p>1. 신체의 각 부분을 협응하고 힘과 움직임을 조절하여 썰매를 탄다</p> <p>2. 다른 사람을 배려하고 협력하여 신체활동에 즐겁게 참여한다.</p>		
5세 누리교육 과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기>친구와 사이좋게 지내기>친구와 협동하며 놀이한다. - 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기>공동체에서 화목하게 지내기>다른 사람과 도움을 주고받고 서로 협력한다. - 신체운동·건강>신체 활동에 참여하기>자발적으로 신체 활동에 참여하기>다른 사람과 함께 하는 신체 활동에 참여한다 - 신체운동·건강>신체 조절과 기본 운동하기>신체 조절하기>신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. 		
중점 활동	<p>1. 신체의 각 부분을 협응하고 힘과 움직임을 조절하여 썰매 타기</p> <p>2. 다른 사람을 배려하고 협력하여 신체활동에 즐겁게 참여하기</p>		
교수·학습과정	<p>1. 얼음썰매에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>2. 얼음 썰매 이어달리기 활동을 소개한다.</p>	교수	[EBS 클립뱅크 자료] 얼음썰매 이어달리기

<p>개요</p>	<p>3. 얼음 썰매 이어달리기를 한다. 4. 활동을 평가한다.</p>	<p>활 동 자 료</p>
<p>교수 학습 과정 (활동방법)</p>	<p>1. 얼음썰매에 대해 이야기 나눈다. - 자 선생님이 스무고개를 내 볼게. 알아 맞춰 보자. - 나는 겨울에 많이 하는 놀이야. - 나는 얼음 위에서 미끄러지듯이 갈 수 있어.</p> <p>2. 얼음 썰매 이어달리기 활동을 소개한다. - 오늘은 얼음썰매 이어달리기를 해 볼 거란다. - 이어달리기를 해 보았니? - 썰매를 타면서 하는 이어달리기란다. - 영상을 보면서 활동에 대해 알아보자 [EBS 클립뱅크 자료] 얼음썰매 이어달리기</p> <p>3. 얼음 썰매 이어달리기를 한다. - 썰매를 타고 이어달리기를 하는 영상을 잘 보았니? - 재미있게 게임을 하기 위해서는 어떻게 해야 할까?</p> <div style="border: 1px dotted black; padding: 5px;"> <p><게임 방법></p> <p>1) 팀을 두 개로 나눈다. 2) 두 명씩 짝이 되어 출발선에 나온다. 한 명은 썰매에 앉고 다른 한 명을 썰매를 끈다. 3) 반환점을 빨리 돌아오고 다음 순서 친구가 출발한다. 4) 팀 전원이 하고 나면 활동이 끝난다.</p> </div> <p>4. 활동을 평가한다. - 오늘 게임을 해보니 어땠니? - 썰매를 끄는데 어려움은 없었니? - 친구들과 함께 게임을 해 보니 어땠니?</p>	<p>[EBS 클립뱅크 자료] 얼음썰매 이어달리기 http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuid=f1402691-6b32-4702-8f9a-5fd667cdb7c4</p> <p>[EBS 클립뱅크 추가자료] 얼음 썰매타기 http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuid=f3669702-b4f7-4ea2-b5bf-14ae88c585cb</p> <p>00:00 ~ 00:25 - 코드름 노래 00:26 ~ 05:06 - 썰매타기 01:43 ~ 03:11 - [EBS 클립뱅크 얼음 썰매 타기] 영상과 중복 '코드름 노래'는 겨울 동요로 별도 편집하거나 겨울풍경이 영상으로 나오므로 '겨울의 변화'로 편집하는 것이 좋을 것 같음. 또한 00:26 이후 썰매를 타면서 아이가 우는 영상은 불필요해보임.</p> <p>[EBS 클립뱅크 추가자료] 얼음 썰매 타기(중복) http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuid=8d0c49fb-2a6e-481d-9ba3-72ac3ad2f4d2</p> <p>[EBS 클립뱅크 추가자료] 신나는 얼음 썰매타기 http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuid=6bd82cb4-b080-46fc-9aa7-19d3ae0e8439</p> <p>눈썰매장에서 눈썰매 타기 활동 이므로 제목 변경되어야 함.</p>
<p>활동평가</p>	<p>1. 신체의 각 부분을 협응하고 힘과 움직임을 조절하여 썰매를 타고 끌 수 있는지 평가한다. 2. 서로 배려하고 협력하여 신체활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.</p>	
<p>확장활동</p>	<p>1. 다른 겨울철 놀이도 신체/게임 활동으로 진행해본다. 2. 바깥활동 시간에 실제 썰매를 이용해 활동한다</p>	
<p>지도상의 유의점</p>	<p>1. 안전하게 게임을 할 수 있도록 한다.</p>	

4) 의사소통영역 : 팔죽할멈과 호랑이(동극)

월 주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별 주제	겨울철 놀이	대소집단활동	동극
활동명	동극) 팔죽할멈과 호랑이		
활동목표	1. 동화를 듣고 내용을 이해한다. 2. 등장인물의 역할을 이해하고 동극을 진행한다.		
5세 누리교육 과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 의사소통>듣기>의사소통>듣기>동요, 동시, 동화 듣고 이해하기>동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 이해한다. - 의사소통>듣기>의사소통>듣기>동요, 동시, 동화 듣고 이해하기>전래동요, 동시, 동화를 듣고 우리말의 재미를 느낀다. - 예술경험>예술적 표현하기>극놀이로 표현하기>경험이나 이야기를 극놀이로 표현한다. - 사회관계>사회에 관심 갖기>우리나라 관심 갖고 이해하기>우리나라의 전통, 역사, 문화에 관심을 갖는다. 		
중점 활동	1. 팔죽할멈과 호랑이 동화 내용 이해하기 2. 팔죽할멈과 호랑이 역할 정하여 동극하기		
교수·학습과정 개요	<ol style="list-style-type: none"> 1. '팔죽할멈과 호랑이 동화에 대해 이야기 나눈다. 2. 동극의 역할을 정한다. 3. 동극을 진행한다. 4. 활동을 평가한다. 	교수 활동 자료	[EBS 클립뱅크 자료] 팔죽할멈과 호랑이 이야기, 동극소품
교수·학습과정 (활동방법)	<ol style="list-style-type: none"> 1. '팔죽할멈과 호랑이 동화에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - '팔죽할멈과 호랑이 동화를 알고 있니? - '팔죽할멈과 호랑이 동화를 감상해보자. <p>[EBS 클립뱅크 자료] 팔죽할멈과 호랑이 이야기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동화를 듣고 난 후 어떤 느낌이 들었니? - 동화의 등장인물은 누가 있니? - 할머니는 팔죽을 쑤면서 왜 울었니? - 알밤, 명석 등은 왜 할머니를 도왔을까? <ol style="list-style-type: none"> 2. 동극의 역할을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> - 오늘은 우리가 본 동화 '팔죽할멈과 호랑이'를 동극으로 만들어 볼 거란다. - 하고 싶은 역할이 있니? - 그 역할을 하려면 어떤 준비물이 필요할까? - 내가 맡은 등장인물은 어떤 대사를 할 수 있을까? 		<p>[EBS 클립뱅크 자료] 팔죽할멈과 호랑이 이야기</p> <p>http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuid=4a555380-3c88-40d0-8276-8e65e6ac51df</p> <p>위는 동화 외 진행자와 인형 장면이므로 이를 편집, 동화장면과 더빙으로 동화영상이 되는 것이 기관에서 유용하게 사용될 수 있음</p>

	<p>3. 동극을 진행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 동극을 하는 친구들은 어떤 자세로 주인공이 되어야 하니? - 동극을 관람하는 친구들은 발표하는 친구들을 응원하며 잘 감상해보자. <p>4. 활동을 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 함께 읽은 동화를 동극으로 해보니 어떠니? - 역할을 잘 표현한 것 같니? - 어떻게 하니 주인공처럼 실감나게 역할을 표현할 수 있었니? - 역할을 다시 정하여 동극을 해보자. - 어려운 점은 없었니? - 재미있었던 점은 무엇이니? 	
활동평가	<p>1. 동화를 듣고 내용을 이해하는지 평가한다.</p> <p>2. 등장인물의 역할을 이해하고 역할에 맞게 동극에 참여하는지 평가한다.</p>	
확장활동	<p>1. 언어영역에서 각각의 등장인물들의 상황을 생각한 후 대사를 적어보는 활동을 한다.</p> <p>2. 동화의 뒷 부분을 다시 지어 새로운 동화로 이야기 짓기 활동을 한다.</p>	
지도상의 유의점	<p>1. 활동 전 유아들과 미술영역에서 동극에 해당하는 배경이나 등장인물의 머리띠 등을 소품으로 만들어본다.</p>	

5) 미술영역 : 눈송이 결정체 모빌

월 주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별 주제	겨울철 놀이	자유선택활동	미술
활동명	눈송이 결정체 모빌		
활동목표	<p>1. 눈 결정체의 모양에 관심을 갖고 표현해본다.</p> <p>2. 함께 협력하여 만든 작품을 감상한다.</p>		
5세 누리교육 과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 자연탐구>과학적 탐구하기>자연현상 알아보기>돌, 물, 흙 등 자연물의 특성과 변화를 알아본다 - 예술경험>예술적 표현하기>미술 활동으로 표현하기>다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다 - 예술경험>예술 감상하기>다양한 예술 감상하기>나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다. 		
중점 활동	<p>1. 눈 결정체의 모양에 관심 갖고 표현하기</p> <p>2. 함께 협력하여 만든 작품 감상하기</p>		
교수·학습과정개요	<p>1. 눈 결정체에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>2. '눈 결정체 모빌 만들기' 활동방법을 소개한다.</p> <p>3. 눈 결정체 모빌을 만들고 감상한다.</p> <p>4. 활동을 평가한다.</p>	교수 활동 자료	<p>[EBS 클립뱅크] 눈결정(동기유발), [EBS 클립뱅크] 눈의 모양 눈결정체 만들기 순서도, 종이</p>

<p>교수·학습 과정 (활동방법)</p>	<p>1. 눈 결정체에 대해 이야기 나눈다. [EBS 클립뱅크] 눈의 모양 - 이것은 무엇일까? - 자 자세히 들여다보면 실제 우리 눈에 보이는 모습과 같니? - 어떻게 다른지 설명해볼 수 있겠니? - 눈을 본 적 있니? - 눈 결정체란 무엇일까? - 실제로 눈 결정체를 본 적이 있니? - 눈 결정체에 대한 영상을 보면서 이야기를 나누어 보자. [EBS 클립뱅크] 눈 결정(동기유발) - 눈 결정체는 어떤 모양이었니? - 눈 결정체를 자세히 보면 어떤 무늬가 있니? - 눈 결정체를 사진으로 보니까 어떤 것 같니? - 어떤 무늬의 눈 결정체를 만들어 보고 싶니?</p> <p>2. ‘눈 결정체 모빌 만들기’ 활동방법을 소개한다 - 오늘은 우리가 영상에서 본 것처럼 눈 결정체를 만들어 모빌로 만들어 볼 거란다. - 눈 결정체를 만들어본 적이 있니? - (준비한 종이를 보여주며) 종이를 여러 번 접어 그림을 그린 다음 가위로 오려볼 거란다. - 어떻게 하는 활동인지 방법을 알아보도록 하자</p> <p><눈결정체 만드는 순서> 1) 정사각형 종이를 반으로 접어 세모를 만든다. 2) 세모를 3등분하여 포개어 접는다. 3) 다양한 모양으로 선을 그린다. 4) 선을 따라 가위로 오린다. 5) 종이를 펼치면 눈 결정체가 완성된다. 6) 완성된 결정체를 2~3개씩 이어 모빌로 만든다.</p> <p>3. 눈 결정체 모빌을 만들고 감상한다. - 자 이제 함께 만들어볼까?(큰 종이를 준비하여 교사가 시범을 보이며 활동을 시작한다) - 종이에 먼저 그림을 그려볼까? - 다 그린 친구들은 순서대로 접어보자. - 접은 후 펴보니 선이 생겼지? - 선을 따라 잘라보자. - 자른 종이를 펼쳐보니 어떤 모습이 되었니?</p> <p>4. 활동을 평가한다. - 친구의 작품을 감상해 보도록 하자 - 내가 만든 것과 친구들이 만든 것을 함께 엮어 모빌이 되었구나. 느낌이 어때니? - 눈 결정체를 만들어보니 어땠니? - 어려운 점은 없었니?</p>	<p>[EBS 클립뱅크 자료] 눈의 모양 http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUid=12a06524-e796-440f-9604-b9201fc44e74 00:00-00:49 05:54-06:24 도입으로 수수께끼 등의 활동으로 흥미유발 할 수 있음. 05:20-05:53 [EBS 클립뱅크 자료] 눈 결정(동기유발)과 중복됨 [EBS 클립뱅크 자료] 눈 결정(동기유발) http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUid=d3aaf4a3-723a-4226-89ef-0d4405b99855</p>
활동평가	<p>1. 종이의 대칭을 활용하여 눈 결정체를 표현할 수 있는지 평가한다 2. 눈 결정체 모빌을 감상하는 태도를 평가한다.</p>	
확장활동	<p>1. 다양한 작품을 활용하여 유아와 함께 눈 결정체에 어울리는 겨울풍경을 꾸며본다.</p>	
지도상의 유의점	<p>1. 원하는 모양을 만들기 위해 먼저 생각해본 후 활동할 수 있도록 지도한다</p>	

6) 신체운동·건강영역 : 얼음 위에서 스케이트 타요

월 주제	겨울과 놀이	기간	12월 3주
주별 주제	겨울철 놀이	대소집단활동	신체
활동명	신체) 얼음 위에서 스케이트 타요		
교수 · 활동목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 얼음 위에서 움직이는 모습을 보고 신체 각 부분을 이용해 표현한다 2. 음악에 맞게 신체의 움직임을 다르게 표현할 수 있다 		
5세 누리교육 과정 관련 요소	<ul style="list-style-type: none"> - 예술경험>예술적 표현하기>움직임과 춤으로 표현하기>신체를 이용하여 주변의 움직임을 다양하게 표현한다 - 신체운동·건강>신체조절과 기본운동하기>신체조절하기>공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 운동한다 - 신체운동·건강>신체 조절과 기본 운동하기>신체 조절하기>신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. 		
중점 활동	<ol style="list-style-type: none"> 1. 얼음 위에서 움직이는 모습을 신체로 표현해보기 2. 음악에 맞추어 움직이는 모습 신체로 표현해보기 		
교수 · 학습과정 개요	<ol style="list-style-type: none"> 1. 얼음 위에서 우리 몸의 움직임에 대해 이야기한다. 2. 얼음 위에서 움직이는 모습을 동영상으로 감상한다. 3. 유아들과 얼음 위에서 스케이트 타 듯이 음악에 맞추어 신체로 표현해본다. 4. 활동을 평가한다. 	교수 활동 자료	<p>[EBS 클립뱅크 자료] 스케이트 춤</p> <p>[EBS 클립뱅크 자료-연관콘텐츠] 은솔이의 피겨스케이팅</p>
교수·학습 과정 (활동방법)	<ol style="list-style-type: none"> 1. 얼음 위에서 우리 몸의 움직임에 대해 이야기한다 <ul style="list-style-type: none"> - 얼음 위를 걸어 다녀 본 적 있었니? - 얼음 위에서 걸을 때 어떤 모습으로 걷게 되니? - 얼음 위에서는 왜 똑바로 걷기가 어려운 것일까? - 얼음 위에서 잘 움직이는 사람들도 본 적 있니? 2. 얼음 위에서 움직이는 모습을 동영상으로 본다. <p>[EBS 클립뱅크 자료-연관콘텐츠] 은솔이의 피겨스케이팅</p> <ul style="list-style-type: none"> - 얼음 위에서는 어떻게 움직이는지 살펴보자. - 어떤 사람들의 모습을 볼 수 있었니? - 이런 운동의 이름을 무엇이라고 하는지 알고 있니? - 땅이나 바닥에서 움직이는 것과 얼음 위에서 움직이는 모습이 어떻게 다르니? 3. 유아들과 얼음 위에서 스케이트 타 듯이 음악에 맞추어 신체로 표현해본다. <ul style="list-style-type: none"> - 음악에 맞추어 스케이트 타는 모습을 표현해보도록 하자. - 미끄러지는 모습을 표현해볼까? - 얼음 위를 빠르게 달려볼까? - 김연아 선수처럼 스케이트를 타는 모습을 표현 	<p>[EBS 클립뱅크 자료] 스케이트 춤</p> <p>http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuiid=1e5d1356-e692-4432-b363-85711ede67ab</p> <p>[EBS 클립뱅크 자료-연관콘텐츠] 은솔이의 피겨스케이팅</p> <p>http://www.edrb.co.kr/selectClipPopPlayer?inflowtype=11&clipUuiid=8423bb0b-d82e-4b27-afa2-4246319539e7</p> <p>피겨스케이팅 장면 00:00-00:31</p>	

	해볼까? - 어떤 모습을 표현할 것인지 생각해보았니? [EBS 클립뱅크 자료] 스케이트 춤 - 우리도 이렇게 음악에 맞춰 표현해보자. 4. 활동을 평가한다. - 스케이트 타는 모습을 표현해보니 어땠니? - 나는 어떤 모습을 표현했었는지 몸으로 동작을 보여줄 수 있겠니? - 친구들에게 어떤 동작인지 설명해볼 수 있겠니? - 어려운 점은 없었니?	00:43-00:55 01:02-01:10 이외에는 인터뷰 등의 장면이므로 스케이팅 장면으로만 편집
활동평가	1. 얼음 위에서 움직이는 모습을 신체 각 부분을 이용해 표현할 수 있는지 평가한다. 2. 음악에 맞춰 신체의 움직임을 표현할 수 있는지 평가한다.	
확장활동	1. 동작을 보고 알아맞히기 게임을 해본다. 2. 리본막대, 보자기 등을 활용하여 표현해보는 활동을 해본다	
지도상의 유의점	1. 유아들이 스스로 표현하는 것을 어려워 할 경우 교사가 몇 가지 동작을 함께 하면서 따라 해보는 활동을 진행하여 자발적으로 참여할 수 있는 분위기를 조성한다.	

다. EBS 클립뱅크 콘텐츠와 사기업체 제공 콘텐츠 비교

1) 세부 활동별 콘텐츠 구성 비교

- 만 5세 12월 3주 주간교육계획안의 활동을 기준으로 EBS 클립뱅크 콘텐츠와 타유아교육업체에서 제공하는 콘텐츠 구성을 비교함
- 이는 주로 동영상 '데이터 뱅크' 형태로 구성된 현재 EBS 유아용 클립 자료와 '교육계획안 맞춤형'으로 구성된 사기업체 콘텐츠라는 차이에서 기인함
 - EBS 클립뱅크 내 유아용 클립은 동영상 파일 형태임
 - 사기업체 콘텐츠는 동영상에 따른 활동계획서 활동지, 도안, 사진 슬라이드, 동극 머리띠 등 다양한 보조자료를 함께 지원함.

〈표 IV-4-2〉 세부 활동별 콘텐츠 구성 비교

구분 활동명	EBS 클립뱅크 콘텐츠	타 유아교육업체 콘텐츠
[과학] 찌릿찌릿 정전기 만들기	· '정전기' 동영상	· 실험순서 슬라이드 · 활동지 · 활동계획서
[미술] 눈송이 결정체 모빌	· '눈 결정(동기유발)' 동영상 · '눈의 나라' 동영상 ※ 눈의 나라 05:20 부터는 '눈 결정(동기유발)영상과 중복임	· '눈 결정체 기초 접기' 순서도 플래시 · '눈 결정체 만들기' 도안 플래시 · 활동지 · 활동계획서
[이야기 나누기] 눈과 얼음을 이용한 겨울 놀이	· '겨울을 씩씩하게!' 동영상	· 겨울철 놀이 동영상 · 겨울철 놀이 사진 슬라이드 · 겨울철 놀이 플래시 · 겨울철 놀이 게임 플래시 · 활동지 · 활동계획서
[동극] 팍죽 할멈과 호랑이	· '팍죽할멈과 호랑이 이야기' 동영상	· '팍죽할멈과 호랑이 동화 애니메이션 다시보기' 슬라이드 · 동극 머리띠 교구 도안 · 활동지 · 활동계획서
[게임] 얼음썰매 이어달리기	· '얼음썰매 이어달리기' 동영상 ※ '얼음 썰매타기', '신나는 얼음 썰매타기' 등의 유사한 동영상이 있음.	· '얼음썰매' 도구 사진 슬라이드 · '얼음썰매' 동영상 · 활동지 · 활동계획서
[신체] 얼음위에서 스케이트 타요	· '스케이트 춤' 동영상 · '은솔이의 피겨스케이트' 동영상	· '스케이트' 동영상 · '스케이트' 사진 슬라이드 · 활동계획서
[요리] 고구마 초코볼	· '고구마 초코볼' 동영상 (1)~(3) ※ '고구마 초코볼' 동영상 (1)~(3)은 연결되는 내용임	· 요리활동 동영상 · 요리활동 순서도(출력물) · 활동계획서
[수조작] 신나는 얼음낚시	-	· 얼음낚시 장면 사진 슬라이드 · 활동방법 설명 동영상 · 얼음낚시 활동 교구(낚싯대, 모형 등) · 활동계획서
[언어] 겨울철 놀이 안전책 만들기	-	· 겨울철 놀이 안전 플래시 · 책 도안 · 책 만들기 그림 도안 · 활동계획서
[음악/음악감상]	-	· 비발디 사계 [겨울] 중 제 1악장 음원

비발디 사계 [겨울] 중 제 1악장		· '비발디' 음악가 소개 첨부 자료 · 활동계획서
[음악] 동요) 하얀나라	-	· 동요 애니메이션 · 동요 가사판(출력가능) · 동요 악보(출력가능) · 동요 노랫말 카드(출력가능) · 활동계획서

주: 타 유아교육업체 중 계획안과 콘텐츠를 제시하는 곳인 키드키즈누리놀이, 꼬망세 등을 참고함.

2) 콘텐츠 구성 내용의 차이점

- EBS 클립뱅크 내 유아용 클립 콘텐츠와 타 유아교육업체에서 제공하는 콘텐츠 내용의 차이점을 비교함

〈표 IV-4-3〉 콘텐츠 구성 내용의 차이

구분 유형	EBS 클립뱅크 콘텐츠	타 유아교육업체 콘텐츠
콘텐츠 종류	· 동영상	· 동영상 · 애니메이션 · 슬라이드 · 플래시 · 음원 · 활동지 · 도안 · 교구 · 활동계획서
콘텐츠 재생 시간	· 재생 시간이 다양함. 5분 이상의 동영상이 많음(하나의 동영상이 약 5분씩 2~3개로 분리되어 있어 이는 총 10~15분이라고 봐야함).	· 하나의 활동을 하기 위한 콘텐츠 재생 시간은 2~3분이며 음악 감상이나 동요는 음원에 따라 다름.
교수활동 지원	· 클립이 개별적으로 존재함	· 활동계획서를 제공하여 도입, 전개, 마무리로 교수활동에 효과적으로 지원이 가능함.

라. 유아용 EBS 클립뱅크를 통한 시사점

- 교육활동에 EBS 유아용 클립 활용 가능성

- EBS 클립뱅크 유아용이 생성되어 접근성이 높아짐
- 누리과정 5개 영역과 생활주제라는 두 축으로 분류되어 검색 가능함
- 연관 콘텐츠가 같이 제시되어 다양한 콘텐츠를 검색할 수 있음
- 교육활동에 EBS 클립뱅크 활용의 한계점
 - 누리과정 생활주제별 주제의 상세분류가 이뤄지지 않음
 - 봄, 여름, 가을, 겨울 주제 분류는 되어 있으나 그 안에서 봄을 상세분류 하여 볼 수 없음.
- 활동의 상세분류가 이뤄지지 않음
 - 교육기관에서 교사가 EBS 클립뱅크를 활용할 때 생활주제와 활동형태(이야기나누기, 신체, 동화 등), 흥미영역(과학, 미술, 음률 등)으로 검색을 하는데 EBS 클립뱅크에서는 주제별로 나뉘어져 있으나 동화, 음악, 신체 등으로 상세분류 선택이 이뤄지지 않음.
- 주제별 콘텐츠가 편중됨
 - 생활주제별로 콘텐츠 양이 편중되어 있음 양적으로 골고루 개발될 필요가 있음.
- 이용대상의 따라 제공되는 형태가 다름
 - EBS 클립뱅크는 가정, 교육기관에서 모두 활용이 가능함
 - 현재 구성된 영상들은 가정용 콘텐츠를 분절한 것으로 교육기관보다는 가정에서 더 활용도가 높은 형태로 보임
 - 교육기관을 대상으로 할 때는 변형이 필요할 것으로 보임
 - 자막이나 더빙 : 가정에서 ~ 따라하세요.
 - 진행자가 유아와 상호작용하는 장면: 교육기관에서 교사의 역할임
- 콘텐츠의 편집
 - 콘텐츠의 내용에 따라 교사들은 교수활동의 도입전개, 마무리 등에 활용함으로 내용별로 분절하여 사용할 수 있도록 할 필요가 있음
 - 예 1 : 요리활동 콘텐츠

요리에 대한 소개 및 활동방법 안내 시 활용하고 본 활동은 유아들이 실제 요리활동을 진행하는 것으로 교육활동이 이뤄질 시간은 약 15분이 소요됨. 이 시간이면 유아들의 본 활동이 이뤄지기 전 도입 시간으로 너무 길므로 분절 편집이 필요함. 재료 소개, 활동방법 소개만 간략하게 2~3분으로 이뤄지도록 편집이 요구됨

－ 예 2 : 동화 콘텐츠

동화콘텐츠의 경우 감상하기 다시쓰기 등으로 같은 동화가 여러 편으로 제시가 됨. 교실에서 교사는 동화를 영상 책, 음판 등 다양한 형태로 제시하며 영상은 그 중 하나의 매체임. 교사가 영상으로 제시를 할 때도 흐름이 끊기지 않도록 동화만 제시가 되어야 함. 유아와의 상호작용은 교사의 역할이므로 동화 중간마다 진행자가 대화를 하는 장면은 불필요함. 유아들은 오히려 동화에 대한 집중도가 낮아짐

□ 자료 재활용의 한계로 복장이나 사회 현상에 대한 내용이 현재와 불일치하는 경우가 있음.

○ 안전에 대한 콘텐츠를 다룰 시 스마트폰이나 인터넷 안전에 대한 내용이 첨가되거나 올림픽, 월드컵 등 현재에 맞는 콘텐츠가 업데이트 되어야 함

－ 예 3 : 우주에 관한 자료일 때 우리나라 최초의 우주인 이소연씨에 대한 정보가 들어가거나 나로호 발사에 대한 사진이나 뉴스 영상이 첨부되는 것.

V. 유아교육 콘텐츠의 활용 현황과 요구

- 본 장에서는 유아교육 콘텐츠를 활용하는 유치원과 어린이집 원장과 교사를 대상으로 현재 시행 중인 누리과정의 운영 교실 현장에서의 교육매체 사용과 EBS 유아교육 관련 콘텐츠 인식 및 활용에 대한 설문조사를 실시함을 통해 현장에서의 활용 현황을 조사하고 향후 교사들이 원하는 콘텐츠의 개발 방향에 대한 의견을 수렴함
- 전국 유치원과 어린이집 57곳의 원장과 교사 301명의 자료를 최종분석 함.

1. 누리과정 운영

- 응답한 유치원과 어린이집 원장 교사 301명 조사대상자의 특성은 다음 <표 V-1-1> 과 같음.
 - 전체 301명의 원장 또는 교사 중 유치원 근무자가 42.8%, 어린이집에서 근무하는 경우가 58.5%임. 응답자의 96% 이상이 여성 원장 또는 교사임
 - 원장과 교사의 최종 소지자격을 조사한 결과 유치원 2급 정교사 46.2%로 가장 많고, 보육교사 2급 30.6%, 보육교사 1급 27.6%의 순으로 나타남.
 - 최종 소지자격은 유치원 교사나 어린이집 교사 중 복수로 자격을 소지한 경우가 많아 100%를 상회함.
 - 최종학력은 전문대졸 47.5%, 대졸 33.6%, 대학원졸 13%, 고졸 1.7%의 순으로 나타남.
 - 교사 경력을 구간으로 살펴본 결과 3년~5년 사이가 28.6%로 가장 많고, 그 다음은 10년 이상이 26.6%이며, 전체 평균 7년 정도의 경력을 지님.
 - 교사가 담당하는 영유아의 연령은 0~2세 영아부터(어린이집), 3~5세 유아까지임.

〈표 V-1-1〉 조사 대상자의 일반적 특성

단위: 명(%)

구분	비율(사례수)	구분	비율(사례수)
설립유형	계	교사경력	
	유치원	2년 이하	19.3(58)
	어린이집	3~5년	28.6(86)
성별		6~9년	20.9(63)
	남성	10년 이상	26.6(80)
	여성	무응답	4.7(14)
	무응답		
소지자격증		지역규모	
	유치원 원장	대도시	54.2(163)
	유치원 원감	중소도시	30.9(93)
	유치원 1급장교사	읍면지역	10.0(30)
	유치원 2급장교사	무응답	5.0(15)
	어린이집 원장	담당유아연령	
	보육교사1급	0세	1.3(4)
	보육교사2급	1세	8.3(25)
	보육교사3급	2세	15.0(45)
최종학력		3세	20.3(61)
	고졸	4세	18.9(57)
	전문대졸	5세	17.9(54)
	대졸	무응답	18.3(55)
	대학원졸		
	무응답		
전체	100.0(301)		

- 현장에서 교사가 누리과정의 시행 이후에 수업을 계획하고 실행하고 평가하는 과정에서 그 이전과 비교하여 달라진 점에 대해 조사한 결과 45.5%의 교사가 그 이전에 비해 '확장 및 연계활동을 더 고려하게 되었다고 응답함. 그 다음은 '바깥 놀이 활동을 더 많이함'이 17.3%임.
- 이는 누리과정을 적용하는 교사에게 누리과정을 토대로 확장활동과 연계 활동을 계획 실행하는 데 필요한 지원이 요구됨을 시사함 확장과 연계는 교사의 창의성을 토대로 심화됨을 감안할 때 이를 위해 다양한 교수내용, 방법, 교수매체 등을 개발하고 제공할 필요가 있음.

〈표 V-1-2〉 누리과정 시행 후 달라진 점-수업계획, 실행, 평가

단위: %(명)

구분	구성비	사례수
전체	100.0	(301)
확장 및 연계활동을 더 고려함	45.5	(137)
바깥 놀이 활동을 더 많이 함	17.3	(52)
대집단활동이 많아짐	14.3	(43)
자유선택활동을 더 많이 함	11.0	(33)
유아평가에 관심이 증가함	7.6	(23)
달라진 점 없음	2.7	(8)
무응답	1.7	(5)

- 유치원과 어린이집에서 누리과정을 운영하면서 그 이전에 비해 수업시간과 행정관련 업무시간으로 구분하여 시간사용에 차이가 있는지를 조사함
 - 이전에 비해 더 많은 수업준비시간을 요하는 지 알아본 결과, 이전과 같다고 여기는 경우(37.2%)와 더 많은 시간이 필요하다고 생각하는 경우(36.9%)가 유사한 비율로 조사되었음.
 - 행정과 관련된 업무를 처리하는 시간에 대해서는 더 많은 시간이 든다고 생각하는 경우가 44.9%에 달했고, 이전과 같다고 여기는 경우는 35.9%임.
 - 누리과정으로 비용지원이 늘어남에 따라 이에 대한 행정처리가 현장의 교사들에게 어려움으로 인식되는 경향을 보임.

〈표 V-1-3〉 누리과정 시행 후 달라진 점-수업준비시간

단위: %(명)

구분	수업시간	행정관련 업무시간
전체	100.0(301)	
이전과 같음	37.2 (112)	35.9 (108)
수업준비시간이 길어짐	36.9 (111)	44.9 (135)
수업준비시간이 짧아짐	15.9 (48)	3.0 (9)
응답불가(신규교사)	8.6 (26)	9.6 (29)
무응답	1.3 (4)	6.6 (20)

- 2013년 유치원과 어린이집에서 「3-5세 연령별 누리과정」이 첫 시행되었으며 누리과정은 12개의 생활주제를 지님 〈표 V-1-4〉는 이를 수업으로 운영한 경험에 비추어 가장 흥미로운 주제와 어려웠던 주제에 대한 조사결과임.

- 먼저 흥미로운 생활주제로는 '동식물과 자연'이 25.6%로 가장 흥미로운 주제이며, '교통기관' 16.3%, '우리동네' 13.6%의 순서로 나타남.
- 실행 시 어려웠던 주제로는 '환경과 생활'이 27.9%로 가장 응답비율이 높았고, 그 다음은 '세계 여러나라' 19.9%, '생활도구' 9.6%의 순서임.

〈표 V-1-4〉 「3-5세 연령별 누리과정」 생활주제 교사의견

단위: %(명)

구분	수업실행 시 흥미로운 생활주제	수업실행 시 어려운 생활주제
유치원/어린이집과 친구	6.3(19)	1.3(4)
나와 가족	5.6(17)	1.7(5)
우리동네	13.6(41)	5.6(17)
동식물과 자연	25.6(77)	2.7(8)
건강과 안전	2.7(8)	9.3(28)
생활도구	1.3(4)	9.6(29)
교통기관	16.3(49)	5.0(15)
우리나라	11.6(35)	5.3(16)
세계 여러나라	3.0(9)	19.9(60)
환경과 생활	3.3(10)	27.9(84)
봄여름가을겨울	5.3(16)	2.3(7)
무응답	5.3(16)	9.3(28)
전체	100.0(301)	100.0(301)

- 12개 생활주제 중 그 주제가 어렵게 여겨지는 이유에 대해 조사한 결과 '주제관련 내용과 개념의 이해가 어렵다(18.3%)', '다양한 집단 및 자유선택활동 구성 어렵다'(17.9%), '누리과정과 제공된 DVD 활동자료의 활용성이 부족하다'(13.6%), '원내 유아용 교재교구 미흡하다(13%) 등으로 높게 응답하였음.
- 교사가 주제전개 과정에서 느끼는 어려움의 많은 부분이 제공된 자료의 활용성 미흡 교재교구 부족 참고자료 부족 등과 관련됨. 다음에 표시된 부분인 42.5%가 교사 수업지원을 위한 적절한 자료 제공이 필요함을 시사함.

〈표 V-1-5〉 어려운 생활주제로 여겨지는 이유

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
주제관련 내용, 개념 이해가 어려움	18.3(55)
다양한 집단 및 자유선택활동 구성 어려움	17.9(54)
누리과정과 제공된 DVD 활동자료 활용성 부족	13.6(41)

구분	구성비(사례수)
원내 유아용 교재교구 미흡	13.0(39)
원내 교사용 수업자료부족	8.3(25)
인터넷과 도서 등 참고자료 부족	7.6(23)
지역이나 원 상황에 적절하지 않음	2.0(6)
무응답	19.0(58)
전체	100.0(301)

- 「3-5세 연령별 누리과정」은 5개 영역으로 구성되며 어린이집의 표준보육과정은 3~5세 누리과정을 포함하나, 0~2세의 보육과정이 포함되어있음 현재 사용하는 교육보육과정 중 교사가 지도하기에 어려운 영역에 대해 확인한 결과, 자연탐구 영역을 가장 어렵게 여김

〈표 V-1-6〉 누리과정, 표준보육과정 영역 중 가장 어려운 영역

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
신체운동건강	6.6(20)
의사소통	12.0(36)
사회관계	13.6(41)
예술경험	12.6(38)
자연탐구	37.5(113)
기본생활습관	1.7(5)
어려운 영역 없음	12.6(38)
무응답	3.3(10)
전체	100.0(301)

- 〈표 V-1-7〉에서와 같이 해당영역이 어렵게 여겨지는 이유를 조사한 결과 ‘누리과정과 함께 제공된 활동자료의 활용성이 부족하다’는 의견이 27.6%로 가장 높음. ‘유아 간 개인차가 커서 활동계획 수립이 어려움’이 23.3%, ‘적절한 교재교구 또는 시설 부족이 21.9%의 순으로 나타남.
- 다음에 표시된 부분인 49.5%가 교사의 수업을 지원할 적절한 자료 제공이 필요함을 시사함.

〈표 V-1-7〉 누리과정, 표준보육과정 영역 중 가장 어려운 영역에 대한 이유
단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
누리과정과 함께 제공된 활동자료의 활용성 부족	27.6(83)
유아 간 개인차가 커서 활동계획 수립 어려움	23.3(70)
적절한 교재교구 또는 시설 부족	21.9(66)
교사로서 지도목표, 내용에 대한 숙지 어려움	5.3(16)
무응답/기타	22.0(66)
전체	100.0(301)

- 유치원과 어린이집 교사들이 하루 평균 수업 준비를 위해 사용하는 시간과 주로 언제 준비하는지를 조사한 결과가 〈표 V-1-8〉 임.
- 교사의 하루 평균 수업 준비시간은 '1~2시간' 정도가 40.5%로 가장 많았고, 30분~1시간 사이 39.2%로 30분~2시간 사이가 79.7%로 주를 이룸. 교사들의 수업준비를 지원할 다양하고 풍부한 자료가 제공된다면 이 시간을 줄일 수 있을 것임.
 - 주로 준비하는 상황은 퇴근 이후 준비한다는 응답이 37.2%, 교육과 보육활동을 마치고 퇴근 전까지의 시간을 이용하는 경우가 35.9%로 나타남.

〈표 V-1-8〉 교사의 수업준비 시간, 상황

단위: %(명)

일 평균 수업준비 시간		수업준비 상황	
시간	구성비(사례수)	상황	구성비(사례수)
30분 미만	5.6(17)	유아 등원 전 시간	9.3(28)
30분~1시간	39.2(118)	외부강사시간	2.0(6)
1시간~2시간	40.5(122)	교육보육과정 이후	35.9(108)
2시간~3시간	8.6(26)	낮잠시간	7.3(22)
3시간이상	3.7(11)	퇴근이후	37.2(112)
무응답	2.3(7)	무응답	8.3(25)
전체		100.0(301)	

- 유치원과 어린이집 교사들에게 담당하는 영유아들이 집중가능하다고 생각하는 시간을 오전과 오후로 나누어 조사하였음. 오전과 오후 모두 집중 가능한 시간을 연령별로 살펴본 결과, 바탕색을 표시한 것처럼 연령이 증가하면서 그 집중시간이 증가하는 경향을 보임.

- 이는 추후 영유아를 위한 교육보육활동 구성 시 적절시간을 가늠하게 함

〈표 V-1-9〉 영유아의 집중가능 시간(오전)에 대한 교사 의견

단위: %(명)

구분	10분 미만	10분~15분	16~20분	20~25분	30분 이상	무응답	전체
0-1세	58.1(175)	6.6(20)	0.7(2)	0.3(1)	0.0(0)	34.0(104)	
2세	25.9 (78)	32.2(97)	7.3(22)	0.3(1)	0.3(1)	33.9(102)	
3세	6.3(19)	30.2(91)	33.2(100)	7.3(22)	0.3(1)	0.7(2)	100.0(301)
4세	0.7(2)	11.3(34)	27.6(83)	25.9(78)	10.3(31)	0.7(2)	
5세	1.3(4)	16.3(49)	22.9(69)	23.6(71)	10.6(32)	25.2(76)	

〈표 V-1-10〉 영유아의 집중가능 시간(오후)에 대한 교사 의견

단위: %(명)

구분	10분 미만	10분~15분	16~20분	20~25분	30분 이상	무응답	전체
0-1세	48.5(146)	5.0(15)	0.3(1)	0.0(0)	0.0(0)	46.5(140)	
2세	29.6(89)	18.9(57)	5.0(15)	0.3(1)	0.3(1)	45.8(138)	
3세	8.6 (26)	27.9(84)	20.6 (62)	4.7(14)	0.7(2)	0.3(1)	100.0(301)
4세	1.7(5)	16.6(50)	21.9(66)	17.9(54)	5.0(15)	0.3(1)	
5세	0.7(2)	6.6(20)	16.6(50)	18.6(56)	15.3(46)	4.0(12)	

- 유치원과 어린이집 교사들이 교육활동과 보육활동을 계획할 때 가장 많이 참고하는 자료를 조사함.
 - 전체적으로 교육부 교육청 유아교육진흥원 보육정보센터 등 정부 개발자료를 42.5%의 교사가 가장 많이 참고한다고 응답함 그와 더불어 인터넷 자료의 활용도 39.0%로 높음.
 - 유치원과 어린이집 교사 간에 유의한 차이를 보여 유치원 교사의 경우는 정부개발자료를 주로 활용한다는 비율이 64%로 월등히 높은 반면 어린이집 교사는 인터넷을 주로 활용한다는 교사의 비율이 50.3%로 더 높은 경향을 보임.

〈표 V-1-11〉 교육, 보육활동 계획 시 선호하는 참고자료

단위: %(명)

	정부 자료	인터넷 자료	민간업체 자료	유아교육 잡지	전년도 수업계획안	전공서 적	무응답	전체	$\chi^2(df)$
전체	42.5	39.0	6.8	6.5	2.1	1.0	2.1	100.0(292)	

	정부 자료	인터넷 자료	민간업체 자료	유아교육 잡지	전년도 수업계획안	전공서 적	무응 답	전체	$\chi^2(df)$
유치원	64.0	24.0	4.0	1.6	2.4	1.6	2.4	100.0(125)	4816(6)**
어린이집	26.3	50.3	9.0	10.2	1.8	0.6	1.8	100.0(167)	

*** $p < .001$.

주: 정부개발자료는 교육부 교육청 유아교육진흥원 보육정보센터 발간자료임.

- 유치원과 어린이집 교사들이 교육활동과 보육활동을 실행하면서 주로 사용하는 교수매체를 조사함.
 - 전체적으로 실물자료를 주로 사용한다는 교사가 37.7%로 가장 많고 그다음은 영상물을 이용한다는 경우로 26%를 차지함.
 - 선호하는 교수매체에서도 유치원과 어린이집 교사 간에 유의한 차이를 보임. 유치원 교사의 경우는 실물자료 영상물, PPT자료의 순서로 선호도가 나타나고, 어린이집 교사의 경우는 PPT자료 보다는 사진 자료를 선호함.
 - 유치원과 어린이집 모두에서 영상물에 대한 요구가 높다는 결과는 향후 EBS의 다양한 영상 콘텐츠가 유아교육현장에서 유용하게 쓰일 수 있다는 가능성을 확인하게 함.

〈표 V-1-12〉 교육, 보육활동 계획 시 선호하는 교수매체

단위: %(명)

	실물자료	영상물	PPT	사진자료	그림자료	모형	무응답	전체	$\chi^2(df)$
전체	37.7	26.0	16.4	9.6	7.9	1.0	1.4	100.0(292)	1656(7)**
유치원	33.6	26.4	25.6	5.6	6.4	0.8	1.6	100.0(125)	
어린이집	40.7	25.7	9.6	12.6	9.0	1.2	1.2	100.0(167)	

*** $p < .001$.

- 유치원과 어린이집에서 교육과 보육 활동 시에 주로 이용하는 매체를 조사함. 컴퓨터, 교육용 CD, DVD를 가장 많이 사용하고 다음으로 인터넷을 활용하는 것으로 조사됨.

〈표 V-1-13〉 교육, 보육활동에서 주로 사용하는 교육매체: 복수응답

단위: %(명)

전체	구분		
	1순위	2순위	1+2순위
컴퓨터, 교육용 CD, DVD	77.4	0.3	77.7
컴퓨터 인터넷	18.9	54.8	73.0
TV	1.0	14.0	15.0
빔프로젝터	0.0	14.0	14.0
유아교육용 로봇	0.7	0.7	1.4
태블릿PC	0.3	1.0	1.3
실물화상기	0.3	9.0	1.2
비디오	0.0	0.3	0.6

2. 방과후과정(특별활동) 프로그램 관련

- 3~5시간의 정규과정 이후의 교육과정을 유치원에서는 방과후과정으로 구성하고, 어린이집은 하루 12시간의 정규과정 중 주로 오후시간을 이용하여 특별활동 프로그램을 운영하기도 함. 유치원에서 방과후과정 또는 어린이집에서 특별활동은 개별 유아의 희망에 따른 선택 과정임
 - 유치원에서 방과후과정 또는 어린이집에서 특별활동은 77.7%정도가 현재 실시하고 있는 것으로 조사됨.

〈표 V-2-1〉 방과후과정(특별활동) 실시여부

단위: %(명)

구분	그렇다	아니다	무응답	계
전체	77.7(234)	20.6(62)	1.7(5)	301(100.0)

- 유치원에서 방과후과정 또는 어린이집에서 특별활동의 유형을 조사한 결과 만 3세, 4세, 5세 연령과 관계없이 모두 영어, 체육, 음악 관련 활동을 많이 하는 것으로 나타남. 유아기임에도 불구하고 ‘영어’ 관련 비율이 가장 높음.

〈표 V-2-2〉 방과후과정(특별활동) 유형: 복수응답

단위: %(명)

연령	구분								
	음악	미술	과학	수학	체육	논술, 동화	영어	오르다, 가베	한글
3세	34.2(103)	21.3(64)	6.3(19)	1.0(3)	37.5(113)	7.3(22)	44.5(134)	4.0(12)	1.3(4)
4세	32.2(97)	21.6(65)	12.6(38)	2.3(7)	36.2(109)	2.7(8)	42.5(128)	1.7(5)	3.0(9)
5세	31.6(95)	15.9(48)	13.6(41)	3.0(9)	36.5(110)	4.3(13)	47.2(142)	1.7(5)	3.0(9)

- 유아 1인당 몇가지의 방과후과정(특별활동)을 실시하며, 어느 정도의 비용이 드는지를 조사함.
- 유아 1인 3세는 평균 2.92개, 4세는 2.81개, 5세는 2.99개를 하고 있어 거의 3가지 정도의 프로그램을 하고 있는 것으로 나타남.
 - 소요비용을 월평균으로 환산한 결과, 3세 약 40,000원, 4세 36,000원, 5세 39,000원 정도임.

〈표 V-2-3〉 방과후과정(특별활동) 유아 1인 기준 평균 개수와 비용

단위: 개, 원

연령	평균이용개수	사례수	평균비용	사례수
3세	2.92	154	40,180	103
4세	2.81	134	36,267	86
5세	2.99	137	38,817	91

- 교사에게 담당하는 유아를 고려하여 적정하다고 생각되는 방과후과정 프로그램의 운영시간과 필요한 과목에 대해 조사함
- 교사가 생각하는 유아에게 실시하는 방과후과정(특별활동)의 적정 시간은 30분 미만이 44.5%, 30~40분 사이가 21.3%로 조사됨. 향후 유아를 위한 방과후프로그램의 개발 시 30분 미만으로 개발함이 적절함을 시사함.
 - 유치원과 어린이집의 교사들은 유아에게 체(34.2%)가 가장 필요한 방과후 활동이고, 그 다음은 음악이라고 답하였음. 실제로 영어를 가장 많이 실시하고 있음과는 대조를 이루는 결과임

〈표 V-2-4〉 과목별 1회 방과후과정(특별활동) 적정 시간

단위: %(명)

방과후과정1회 적정시간		유아에게 필요한 방과후과정 과목	
시간	구성비(사례수)	과목	구성비(사례수)
30분 미만	44.5(134)	체육	34.2(103)
30분~40분 미만	21.3(64)	음악	15.0(45)
40분~50분 미만	6.6(20)	영어	8.3(25)
50분~60분미만	1.3(4)	미술	7.3(22)
1시간 이상	0.3(1)	과학	3.7(11)
무응답	25.9(78)	논술동화	3.7(11)
합계	100.0(301)	한글	1.3(4)
		오르다가베	1.0(3)
		무응답/모름	25.6(77)
		합계	100.0(301)

3. EBS에 대한 인식 및 요구

- EBS에서 현재 방영되는 유아관련 콘텐츠 중 가장 먼저 생각나는 콘텐츠를 교사를 대상으로 조사한 결과임 덩동댕 유치원 56.1%, 방귀대장 뽕뽕이 25.2%로 높게 나타남.

〈표 V-3-1〉 EBS 방영 인기 유아 콘텐츠 인지도

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
덩동댕 유치원	56.1(169)
방귀대장뽕뽕이	25.2(76)
모여라 덩동댕	9.0(27)
보니하니	5.0(15)
숲속친구 파파룰라	0.7(2)
모야모야	0.7(2)
나도 요리사	0.7(2)
무응답	2.7(8)
전체	100.0(301)

- EBS에서 현재 방영되는 유아관련 콘텐츠 등장인물 중 유아에게 인기가 있다 여겨지는 순위를 조사한 결과, ‘뽕뽕이(57.1%)’와 ‘번개맨(55.1%)’이 월등히 높

고, '주니'와 '비비고', '짜잔형' 도 비교적 높게 나타남.

〈표 V-3-2〉 EBS 방영 유아 콘텐츠 캐릭터 인지도: 복수응답

단위: %(명)

	구분(N=301)		
	1순위	2순위	1+2순위
주니	11.0	4.7	15.7
장	3.0	7.3	10.3
비비고	8.6	4.0	12.6
번개맨	28.9	26.2	55.1
나잘란더잘란	0.7	1.3	2.0
마리오	1.0	4.3	5.3
뽕뽕이	37.2	19.9	57.1
짜잔형	0.7	11.0	11.7

- 현재 교실에서 EBS 방송자료를 수업에 활용하는지 조사한 결과 전체 301명 중 56명(18.6%)만이 활용하고 있다고 답해 그 활용 정도가 높지 않음을 알 수 있음.
- 유치원과 어린이집 사이에 수업 활용 여부에 대한 차이가 있는지를 확인한 결과 유의한 차이가 없이 EBS 방송자료의 수업 중 활용도가 높지 않음

〈표 V-3-3〉 현재 EBS 방송자료 수업 활용 여부

단위: %(명)

구분	그렇다	아니다	무응답	계
전체	18.6(56)	78.7(237)	2.7(8)	100.0(301)

- 수업에서 EBS 방송자료를 활용한다고 응답한 교사들을 대상으로 어느 정도 수업에 활용하는 지 그 빈도를 조사함
- 응답한 교사 중 50%는 월 1~2회 사용함. 유치원과 어린이집 교사 사이에 차이를 보여 유치원에서는 거의 사용안하는 비율(16.1%)도 높으나, 사용하는 경우 매일 사용한다는 응답(25.8%)도 높게 나타남.

〈표 V-3-4〉 EBS 방송자료 수업 활용 빈도

단위: %(명)

구분	거의 안함	월 1-2회	주 1-2회 이상	거의 매일	무응답	전체	$\chi^2(df)$
전체	11.3	50.9	17.0	15.1	5.7	100.0(53)	12.651(4)***
유치원	16.1	45.2	12.9	25.8	0.0	100.0(31)	
어린이집	4.5	50.9	17.0	0.0	13.6	100.0(22)	

*** $p < .001$.

- EBS 방송자료를 유치원과 어린이집 수업에 활용하는 이유는 유아의 동기를 유발하기 좋아서와 '수업을 위한 다양한 자료와 방법을 제공해서'의 비율이 가장 높음. 유치원과 어린이집 교사 사이에 응답에 차이를 보임
 - 유치원 교사의 경우는 '유아의 간접경험이 확대되어서(29%), '수업을 위한 다양한 자료와 방법을 제공해서(25.8%)의 이유가 많음
 - 어린이집 교사의 경우는 '활동내용을 보충 심화하기 좋아서(29.2%), '유아의 동기유발에 좋아서(25%), 'EBS 방송자료의 내용이 우수해서(25%)의 순서로 그 응답 비율이 높음.

〈표 V-3-5〉 EBS 방송자료 수업 활용 이유

단위: %(명)

	다양한 자료방법제시	유아 동기유발	우수한 내용	보충심화 자료	간접 경험확대	무응답	전체	$\chi^2(df)$
전체	21.8	20.0	18.2	18.2	16.4	5.5	100.0(55)	12.062(5)***
유치원	25.8	16.1	12.9	9.7	29.0	6.5	100.0(31)	
어린이집	16.7	25.0	25.0	29.2	0.0	4.2	100.0(24)	

*** $p < .001$.

- EBS 방송자료를 유치원과 어린이집에서의 활동 시간 중 어느 시간에 주로 활용하는지 알아본 결과 '대집단활동시간'에 활용하는 비율이 전체의 과반을 넘음. 이는 전체가 모여 EBS 방송자료를 함께 시청함을 의미함
 - 하원시간에 활용하는 경우도 16.1%로, 유아마다 불규칙하게 하원하는 시간에 보조 방법으로 EBS 방송자료가 활용됨을 할 수 있음

〈표 V-3-6〉 EBS 방송자료 수업 활용 시간대

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
대집단활동시간	53.6(30)
하원시간	16.1(9)
전이시간	12.5(7)
바깥놀이 대체 시	8.9(5)
자유선택활동시간	5.4(3)
점심시간	1.8(1)
미응답/기타	1.8(1)
전체	100.0(56)

- EBS 방송자료의 이용 시 방송 콘텐츠 전체를 제공하는지 또는 필요한 부분을 사전 확인하여 부분적으로 제공하는지 살펴본 결과, 필요한 부분을 선별하여 이용한다는 비율이 67.9%로 높음.
- 이는 EBS 유아교육 콘텐츠를 클립 형태로 구성하여 제공한다면 교사의 수업구성과 업무경감에 효과적인 것임을 시사함

〈표 V-3-7〉 EBS 방송자료 수업 활용 방법

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
필요한 부분 선별 활용	67.9(38)
전체 콘텐츠 활용	28.6(16)
화면 캡처 활용	3.6(2)
전체	100.0(56)

- EBS 방송자료를 수업에 활용하지 않는 교사를 대상으로 그 이유를 조사함
- ‘교실의 TV와 인터넷 시설이 부족하다’는 경우가 22.1%로 많음. 이는 유치원과 어린이집 교실에서 방송 공유 및 수업 적용을 위한 물리적 환경이 구비되지 못한 곳이 많음을 보여줌.
 - 또한 전혀 고려해보지 않은 경우도 18.9%로 나타남. 이는 방송매체가 유용한 교육자료가 될 수 있음에 대한 홍보가 필요함을 의미함 교사의 요구를 반영한 다양한 방송자료의 개발과 그 이용에 대한 홍보가 요구됨

〈표 V-3-8〉 EBS 방송자료를 수업에 활용하지 않는 이유

단위: %(명)

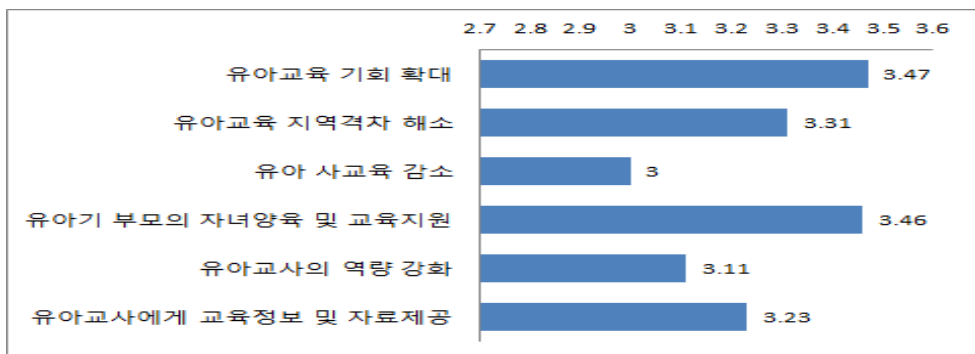
구분	구성비(사례수)
교실의 TV 인터넷 시설 부족	22.1(48)
교육·보육활동에 적합하지 않아서	17.5(38)
부모가 TV활용을 싫어해서	17.5(38)
EBS콘텐츠를 잘 몰라서	12.0(26)
EBS콘텐츠 다시보기가 유료이용이라서	12.0(26)
생각해보지 않았음	18.9(41)
전체	100.0(217)

- 공영방송 EBS의 유아교육 분야에서의 기여도를 교사에게 매우 기여함(5점) 부터 '전혀 기여하지 않음(1점)'까지 5분 척도로 질문한 결과임.
 - 유아교육현장의 원장과 교사들은 EBS가 '유아교육의 기회를 확대'(3.47점) 하고, '유아기 부모의 자녀양육 및 교육지원'(3.46점) 하였음에 비교적 높은 기여도를 인정하는 것으로 나타남.

〈표 V-3-9〉 EBS의 유아교육 분야에 대한 기여도

단위: %(명)

구분	평균	표준편차	사례수
유아교육 기회 확대	3.47	0.857	286
유아교육 지역격차 해소	3.31	0.908	287
유아 사교육 감소	3.00	0.824	287
유아기 부모의 자녀양육 및 교육지원	3.46	0.857	286
유아교사의 역량 강화	3.11	0.921	288
유아교사에게 교육정보 및 자료제공	3.23	0.939	279



[그림 V-3-1] EBS의 유아교육 분야에 대한 기여도

- EBS의 유아교육 지원을 위해 필요한 방안을 콘텐츠의 개발서비스의 활용 방법, 시설 및 환경관련 부분으로 구분하여 조사함.
- 먼저 향후 콘텐츠의 개발과 관련하여서 유아교육현장에서는 교사가 수업을 준비하는 것을 지원하는 콘텐츠를 개발할 것(33.9%)을 가장 원하는 것으로 나타남. 체험 콘텐츠의 개발(16.6%)과 현장학습용 체험관(14%)에 대한 요구도 높은 편임.
 - 유치원과 어린이집 교사 응답에서 유의한 차이를 보임.
 - 두 기관의 교사 모두가 '교사 수업준비 지원 콘텐츠 개발'을 가장 원함.
 - 어린이집 교사의 경우 체험 콘텐츠의 개발과 현장학습용 체험관에의 요구가 유치원 교사에 비해 월등히 높음 이는 현재 유아의 체험교육이 가능한 유아교육진흥원의 이용이 유치원에 국한되는 경우가 많아 생기는 차이로 보임.

〈표 V-3-10〉 EBS의 유아교육 지원방안-콘텐츠

단위: %(명)

전체	유치원	어린이집	전체	$\chi^2(df)$
체험 콘텐츠 개발	22.8(38)	8.8(11)	16.8(49)	24.732(8)
현장학습용 체험관	9.6(12)	16.8(28)	13.7(40)	
교사 전문성 향상 콘텐츠	9.6(12)	12.6(21)	11.3(33)	
부모교육 콘텐츠	11.2(14)	13.2(22)	12.3(36)	
교사 수업준비 지원 콘텐츠 개발	48.0(60)	24.6(41)	34.6(101)	
방과후과정 지원 콘텐츠 개발	3.2(4)	2.4(4)	2.7(8)	
누리과정 가정연계 콘텐츠 개발	6.4(8)	4.2(7)	5.1(15)	
미응답	3.2(4)	3.6(6)	3.4(10)	
전체	100.0(125)	100.0(167)	100.0(292)	

*** $p < .001$.

- 향후 EBS의 유아교육 서비스의 활용방안과 관련하여서 교사들은 수업에 필요한 '무료 또는 회원제 동영상 제공'을 원한다고 37.2%의 교사가 응답함 그와 더불어 생활주제별 검색이 가능하도록 구성해 줄 것(29.9%)에 대한 요구도 높음.

〈표 V-3-11〉 EBS의 유아교육 지원방안-활용 서비스

단위: %(명)

구분	구성비(사례수)
무료 또는 회원제 동영상 제공	37.2(112)
생활주제별 콘텐츠 목록 제공	29.9(90)
5개 영역별 콘텐츠 목록 제공	9.6(29)
자료 검색 용이성	8.6(26)
유아용 전체 채널 안내 목록공	5.6(17)
EBS 콘텐츠 활용 교수활동 지도안 제공	5.0(15)
미응답	4.0(12)
전체	100.0(301)

- 시설 환경과 관련하여서는 교실 내 인터넷 연결 사용 환경 제공에 대한 요구가 48.5%로 높게 나타남.

〈표 V-3-12〉 EBS의 유아교육 지원방안-시설 및 환경

단위: %(명)

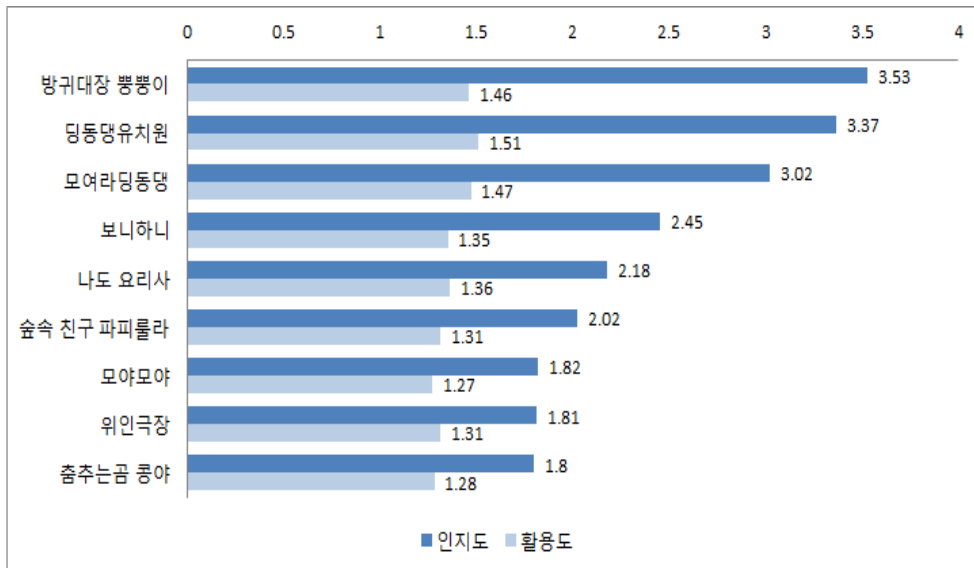
구분	구성비(사례수)
교실 내 인터넷 연결 사용 환경 제공	48.5(146)
교실 내 필요한 기자재 제공	34.6(104)
미응답	17.0(51)
전체	100.0(301)

- 현재 EBS에서 방영 중인 유아교육 콘텐츠에 대한 인지도와 수업에서의 활용도를 4분 척도로 조사함.
 - 전반적으로 EBS에서 방영 중인 유아교육 콘텐츠에 대한 인지도에 비해 활용도가 높지 않음.
 - EBS 유아관련 방송 중 '방귀대장 뽕뽕이'에 대한 인지도(3.53점)가 가장 높고 그 다음은 '딩동댕 유치원'(3.37점)임.
 - EBS 유아관련 방송 중 활용도가 가장 높은 콘텐츠는딩동댕 유치원임.

〈표 V-3-13〉 EBS 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

단위: 점

구분	인지도			수업 활용도		
	평균	표준편차	사례수	평균	표준편차	사례수
방귀대장 뽕뽕이	3.53	0.70	287	1.46	0.76	279
딩동댕 유치원	3.37	0.72	287	1.51	0.80	278
모여라딩동댕	3.02	0.88	285	1.47	0.76	278
보니하니	2.45	1.04	284	1.35	.063	277
나도 요리사	2.18	1.05	283	1.36	0.69	278
숲속 친구 파파롤라	2.02	1.00	282	1.31	0.60	277
모야모야	1.82	0.91	281	1.27	0.53	277
위인극장	1.81	0.91	281	1.31	0.61	277
춤추는곰 콩야	1.80	0.85	283	1.28	0.54	279



[그림 V-3-2] EBS 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

- 현재 사기업체에서 개발하여 현장에 보급된 유아교육 콘텐츠를 온라인의 형태와 오프라인의 형태로 구분하여 각각의 콘텐츠에 대한 인지도와 수업에서의 활용도를 4분 척도로 조사함.
- 사기업체의 온라인 유아교육 콘텐츠를 중심으로 살펴보면 현장 교사들 사이에서 '키즈키드'에 대한 인지도(3.8점)와 활용도(3.46점)가 가장 높음. 그 다음

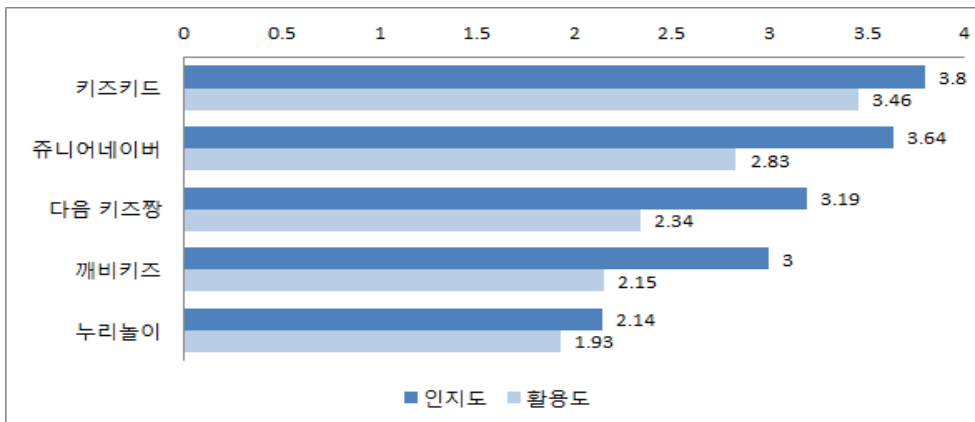
은 '주니어네이버'로 나타남.

- 최근 시공미디어 '누리놀이'의 약진에 비해 교사의 인지도와 활용도가 낮게 나타남은 누리놀이의 이용 및 접근방식이 개인 접근이 아닌 기관별 접근으로 인해 생긴 결과로 보임.

〈표 V-3-14〉 사기업체 온라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

단위: 점

구분	인지도			수업 활용도		
	평균	표준편차	사례수	평균	표준편차	사례수
키즈키드	3.80	0.50	292	3.46	0.78	283
온 라 인	3.64	0.66	290	2.83	0.93	277
주니어네이버	3.19	0.95	279	2.34	1.05	264
다음 키즈짱	3.00	0.94	281	2.15	1.00	268
인 누리놀이	2.14	1.09	272	1.93	1.10	262
개비키즈						



[그림 V-3-3] 사기업체 온라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

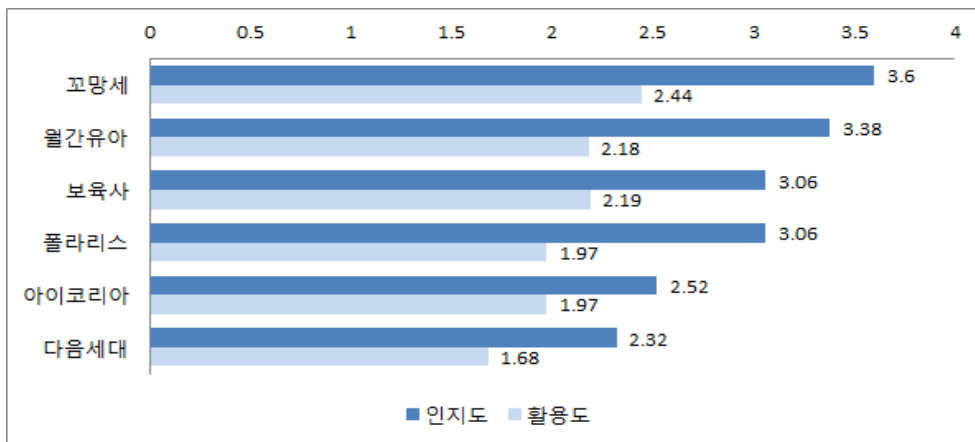
□ 사기업체의 오프라인 유아교육 콘텐츠를 중심으로 살펴보면현장 교사들 사이에서 '꼬망세'에 대한 인지도(3.6점)와 활용도(2.44점)가 가장 높음. 그 다음은 '월간유아'로 나타남.

- 전반적으로 오프라인 유아교육 콘텐츠의 활용도가 온라인 콘텐츠에 비해 낮은 경향을 보임.

〈표 V-3-15〉 사기업체 오프라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

단위: 점

구분	인지도			수업 활용도		
	평균	표준편차	사례수	평균	표준편차	사례수
꼬망세	3.60	0.67	288	2.44	1.08	277
오 월간유아	3.38	0.86	284	2.18	1.04	268
프 보육사	3.06	1.00	285	2.19	1.05	274
라 폴라리스	3.06	1.04	285	1.97	0.97	271
인 아이코리아	2.52	1.13	277	1.97	1.07	270
다음세대	2.32	1.03	277	1.68	0.83	268



[그림 V-3-4] 사기업체 오프라인 유아교육 콘텐츠 인지도 및 활용도

- 현장의 교사들에게 EBS 유아 관련 콘텐츠를 교사가 교실에서 쉽게 활용할 수 있도록 누리과정에 맞게 분류 가공하여, 2~3분의 동영상 자료 데이터뱅크 형태로 제공한다면 수업에 활용할 의사가 있는냐는 질문에 93%의 교사가 그렇다고 답하였음.

〈표 V-3-16〉 EBS 동영상 데이터뱅크 수업 활용 의사

단위: %(명)

구분	그렇다	아니다	무응답	계
전체	93.0(280)	5.3(16)	1.7(5)	100.0(301)

- EBS 유아관련 콘텐츠를 2~3분의 동영상 자료 데이터뱅크 형태로 가공 시

현장의 교사들이 원하는 분류기준은 무엇인지 확인한 결과를 <표 V-3-17>에 제시함. 누리과정의 12개 생활주제별로 구분된 자료가 필요하다고 72.8%가 교사가 응답함.

- 이는 향후 EBS 유아용 클립 구축 시 교사가 가장 선호하는 검색 기준이 누리과정의 12개 생활주제임을 시사함.
- 유치원과 어린이집 교실에서 교사의 교육과 보육활동을 지원하기 위해 자료를 개발할 경우 어느 정도까지 가공된 자료를 원하는 지를 다음의 네 가지 수준으로 구성하여 그 선호여부를 조사함 이 결과는 EBS의 유아교육 관련 콘텐츠 가공 시 현장의 교사가 원하는 방향에 대한 구체적 기준을 제공함
 - ‘주간교육계획안과 단위활동까지 완전히 제공하여 교사가 숙지하고 바로 교육보육활동에 적용할 수 있는 수준
 - ‘생활주제별로 다양한 교육활동이 구성되어 교사가 주제 선정 시 교육보육을 위한 활동을 선택 구성할 수 있는 수준
 - ‘영역별로 자료가 분류 축적된 데이터 बैं크를 제공하여 교사가 구성한 계획안에 필요한 자료를 보조하는 자료 수준
 - 「3-5세 연령별 누리과정 교사용 지도서」의 도입과 활동 전개 시 사용되는 자료를 지원하는 정도’
 - 응답한 유치원과 어린이집 교사들 중 57.5%는 ‘생활주제별로 다양한 교육활동이 구성되어 교사가 주제 선정 시 교육보육을 위한 활동을 선택 구성할 수 있는 수준을 선호함.

<표 V-3-17> EBS 동영상 데이터 बैं크 구성 기준과 유아교육 콘텐츠 개발 수준
단위: %(명)

EBS 동영상 데이터 बैं크 구성 기준		유아교육 콘텐츠 개발 수준	
구분	구성비(사례수)	구분	구성비(사례수)
생활주제별	72.8(219)	생활주제별로 구성 제공	57.5(173)
유아 연령별	19.3(58)	바로 사용하도록 완전준비 제공	22.9(69)
5개 영역별	6.0(18)	영역별 구성 제공	11.3(34)
미응답	2.0(6)	수업지원 자료로 일부	6.6(20)
		미응답	1.7(5)
전체		100.0(301)	

4. 소결

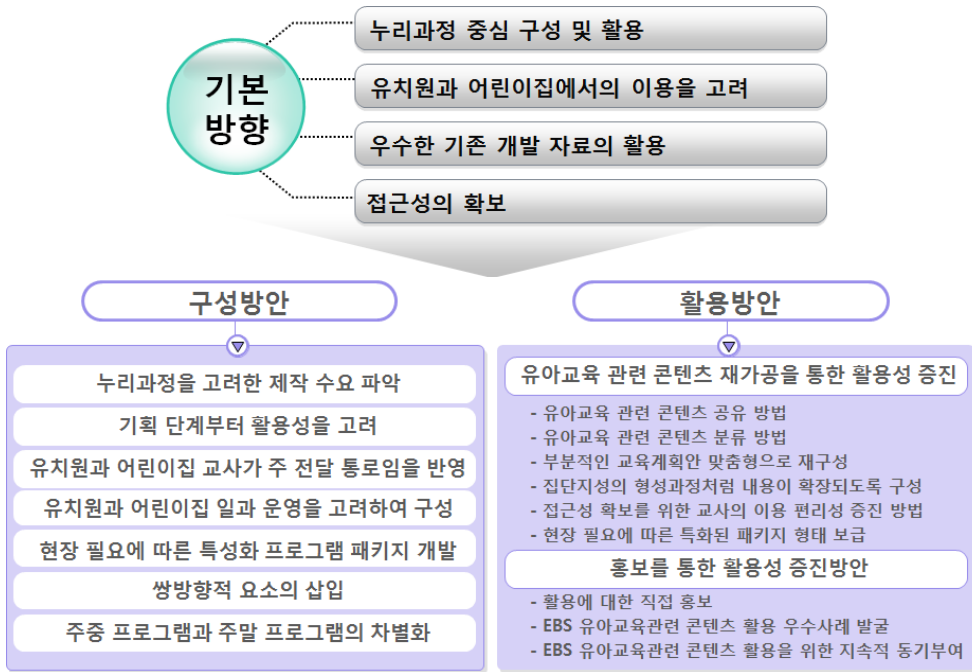
- 유아교사는 누리과정 시행 이후 수업시간 및 행정관련 업무 시간이 이전과 동일하거나 증가했다고 인식하고 있었으며, 퇴근 이후 수업준비를 하는 비중이 37%에 이룸. 이는 누리과정 시행 이전에도 교사들이 시간 부족을 유아교육현장에서 어려운 점으로 인식하고 있는 상황에서 누리과정 시행 이후 수업 준비 및 행정관련 업무 시간이 유사하거나 증가한 상황은 더 많은 시간 부족 현상을 가져올 수 있음을 유추할 수 있음.
- 교사는 자연탐구 영역(수·과학)을 가장 어려워하고 있었으며, 내용 측면에서는 '동식물과 자연', '교통기관' 관련 내용을 가장 흥미로워하는 반면 '세계 여러 나라'와 '환경과 생활'을 가장 가르치기 어려워하는 주제였음. 그리고 어려워하는 이유는 적절한 활용자료 및 교재교구 등의 부족인 것으로 나타남 따라서 수업 보조자료 제공을 통해 교사의 어려움이나 시간부족에 따른 수업 준비를 지원해줌으로써 교사의 부담을 경감시킬 것으로 기대됨
- 유치원과 어린이집 교사 모두 교육 보육활동 시 가장 선호하는 참고자료는 인터넷이었으며, 실제 컴퓨터 교육용 CD(DVD)와 컴퓨터 인터넷을 교사의 70% 이상이 활용하고 있는 것으로 나타남 그리고 교수매체로써 영상물을 실물자료 다음으로 선호하고 있었는데 이는 유아기 실물교육 및 체험교육의 중요성을 고려할 때 대다수의 교사들이 수업 교수매체로써 영상물을 사용하고 있음을 알 수 있음. 즉, 컴퓨터 CD(DVD) 또는 인터넷을 통하여 영상물 제공시 유아교육현장에서의 실질적인 활용성이 높을 것으로 기대됨
- 방과후과정(특별활동) 프로그램은 약 78%의 기관에서 이루어지고 있으며, 음악, 체육, 영어 과목이 가장 많이 비중이지만 현장교사들은 체육과 음악이 가장 필요하며 각 과목별 평균 30분 미만을 적정시간으로 제안함. 따라서 EBS에서 유아교육기관의 방과후과정(특별활동) 프로그램 개발 시 이를 기초 자료로 활용할 수 있으며 추후 유아교육 전문가 집단 및 학부모의 요구를 파악하는 것이 필요할 것임.
- EBS 유아교육 콘텐츠별 인지도는 방귀대장 뽀뽀이 활용도는 덩동댕 유치원이 가장 높았으며, 캐릭터는 뽀뽀이와 번개맨의 인지도가 높았음. 따라서 덩동댕 유치원의 제작 시 교육적 접근의 민감성과 발달 및 연령 적합성이 요

구됨. 이와 더불어 인지도 높은 캐릭터를 활용하여 유아교육기관의 현장 방문이나 행사지원 등을 통해 유아 및 학부모와 면대면의 직접 만남의 장을 마련함으로써 유아교육현장을 통한 EBS 콘텐츠 홍보와 인지도를 높일 수 있을 것임.

- 현재 전체교사의 17.8%정도만이 EBS 방송자료를 활용하고 있으며 활용 빈도는 월 1-2회, 활용 이유는 유아의 동기유발수업을 위한 다양한 자료와 방법 제공이었음. 어린이집의 경우는 활동내용의 보충심화자료로의 활용 이 유도 높게 나타났는데 이는 유치원과 어린이집의 운영시간의 차이 때문인 것으로 보임. 따라서 유아교육현장에서 교육과정 운영 시 EBS 방송자료의 활용성을 높일 수 있는 방안 모색이 필요함
- 유아교육현장에서 교실 내 TV 및 인터넷 시설이 부족하여 EBS 콘텐츠를 수업에 활용하지 못하는 경우도 있었음. 따라서 장기적 측면에서 미디어 사용의 사각지대에 있는 유아교육기관의 실수요를 파악하여 인터넷을 이용한 접근 외에 CD/DVD 등 저장매체를 활용하여 제작하여 기관에 저가로 제공함으로써 교육경험의 기회를 확대할 수 있을 것으로 기대됨
- EBS 콘텐츠를 활용하는 경우 주로 대집단활동 시간에 활용하는 경우가 응답자의 과반수 이상이었으며 하원시간에 이용하는 비율도 높았음 즉, EBS 콘텐츠는 집단활동시간의 수업자료로 뿐만 아니라 하원시간에도 활용 가능성을 알 수 있었음.
- 유아교사는 EBS 콘텐츠의 전 방송 분량 중 필요부분을 선별하여 제공하며 2-3분의 동영상 클립 자료를 데이터 뱅크 형태로 제공할 경우 활용의사가 90%이상으로 나타남. 특히 동영상 클립을 생활주제별로 구성하고 무료 또는 회원제로 제공해주기를 가장 원하고 있었음. 따라서 동영상 클립 제작 시 3분 내외로 제작하도록 하고 생활주제별로 검색 및 클립 제공이 가능하도록 시스템을 구축하는 것이 필요할 것으로 사료됨.

VI. EBS 유아교육 콘텐츠의 구성 및 활용방안

- EBS의 유아교육 콘텐츠를 누리과정 시행 현장인 유치원과 어린이집의 유아 교육현장에 어떻게 반영할 수 있는지에 대한 방법 모색이 필요함
- 구성과 활용은 상호관련성이 커서 명확히 구분하기는 어려우나 유아교육 콘텐츠 구성방안과 활용방안으로 구분하여 제시하고자 함



[그림 VI-1-1] EBS의 유아교육 콘텐츠 구성 및 활용방안

1. 기본방향

가. 누리과정 중심 구성 및 활용

- 누리과정은 제도로서의 의미와 유아기 교육과 보육을 위한 국가수준의 공통

과정임을 고려함.

- 제도로서의 누리과정 시행에 따른 유아교육 환경의 변화 양상을 읽고 EBS 유아교육 콘텐츠 구성과 활용 방향을 수립함
- 교육 보육과정으로의 누리과정 운영 지원에 효과적으로 기능함

나. 유치원과 어린이집에서의 이용을 고려

- 3~5세 유아의 90% 정도가 유치원과 어린이집에 재원함으로 유아교육 관련 콘텐츠의 무게 중심이 주중에 방영되는 가정 대상 콘텐츠에서 유치원과 어린이집에서의 기관 이용 측면을 고려해야 함

다. 우수한 EBS의 기존 개발 자료의 활용

- EBS 유아교육 관련 콘텐츠가 지닌 교육적/기술적 강점을 살리면서 기존에 개발 축적된 우수한 유아교육 관련 콘텐츠의 재가공을 통한 활용방안을 모색함

라. 접근성의 확보

- 아무리 좋은 것도 이용하기 불편하다면 효과가 없으므로 이용자의 요구를 반영하면서도 접근성이 높은 방법을 찾아야 함 따라서 유치원과 어린이집 현장에서 유아와 교사에게 꼭 필요하고 이용하기 편리한 유아교육 콘텐츠의 개발이 필요함.

2. 구성방안

가. 누리과정을 고려한 제작 수요 파악

- EBS의 유아교육 관련 콘텐츠를 누리과정에 맞추어 생활주제별 또는 영역별로 재분류하고 유아교육 현장에서 필요로 하는 부분에 대한 새로운 유아교육 관련 콘텐츠의 제작 수요를 파악하는 기초 준비가 요구됨

나. 기획 단계부터 유아교육현장 활용성을 고려

- 유아교육 콘텐츠의 사전 기획 단계에서부터 활용 가능성을 고려하여 제작하는 것이 효과적임.
 - 현장 요구를 반영한 누리과정의 영역 및 소재의 선택
 - 추후 재가공하거나 분절 활용 등을 고려한 제작 요소 반영
 - 기존 EBS 유아용 클립은 하나의 클립 내 기승전결이 모든 담겨져 있는 형태가 많음. 유아교육 특성 상 교사유아 간 상호작용이 중요하며 결론이 제시되어 있는 형태는 현장에 적합하지 않음.
 - 현장에 맞지 않는 자막이나 음성이 포함되어 있음(예. “가정에서...따라하세요”, “엄마와 함께~ 해보세요”).

다. 유치원과 어린이집 교사가 주 전달 통로임을 반영

- 유치원과 어린이집에서 활용 가능한 유아교육 관련 콘텐츠 제작 형태는 유아용 콘텐츠와 ‘교사지원용 콘텐츠로 구분할 수 있음. ‘유아용 콘텐츠와 함은 유아가 교실에서 직접 보는 수업 자료로의 콘텐츠를 의미하고 교사지원용 콘텐츠는 교사의 수업준비를 지원하며 교사의 사전지식을 확장하는 콘텐츠를 뜻함.
- 교사 대상 신규 콘텐츠 기획
 - 교사가 수업을 위해 준비하기 위한 전문 자료를 개발함과 동시에 ‘교사지원용 콘텐츠로 기존 관련 자료를 재가공함. 이는 더 나아가 가정에서 부모가 자녀교육용으로 활용하고 공유할 수 있는 콘텐츠가 될 것임
- 유아가 직접 보는 ‘유아용 콘텐츠와 하더라도 유아교육현장에서는 교사의 역할을 고려하여 제작할 필요가 있음. 유치원과 어린이집에서 유아에게 콘텐츠를 선별하는 것도 보여주는 것도 교사에 의해 이루어짐을 고려해야함
 - ‘교사지원용 콘텐츠의 구축과 더불어 ‘유아용 콘텐츠도 교사가 수업에 이용 편리하도록 제작 단계부터 계획되어야 함

라. 유치원과 어린이집의 일과 운영을 고려하여 구성

- 유치원과 어린이집의 일과운영을 고려하여 주 이용 시간을 반영하여 제작함
 - 유아가 오전에 등원하여 하원하기까지 기관에서의 하루 일과 중 방송자료의 사용이 효과적인 시간을 파악하고 그에 적합한 콘텐츠를 구성함
 - 대집단 활동 시, 낮잠 시간, 오후 귀가지도 시, 방과후 시간 등의 특성을 반영한 구성
 - 대집단활동 시나 이야기 나누기 시간에는 정보 전달을 위한 내용
 - 낮잠과 휴식 시간에는 동영상에 담긴 음악이나 자장가, 명화 감상
 - 귀가 시간이 각기 다른 유아들이 모여 함께 볼 수 있는 동화
 - 비오는 날이나 바깥놀이가 어려운 날을 위한 따라 할 수 있는 신체활동 동영상 등

마. 유치원과 어린이집이 필요로 하는 특성화된 콘텐츠 패키지 개발

- 교육·보육과정 이외의 특성화된 자료의 개발
 - 기본생활습관 형성, 안전교육, 인성교육, 성폭력 예방교육, 다문화교육 등에 대한 특화된 패키지 형태의 콘텐츠 개발
 - 3월은 입학하여 새로운 환경에 적응해야 하는 시기로 적응을 돕는 기본 생활습관 콘텐츠가 필요함
 - 예를 들어 서울특별시 인성교육강화 프로젝트인 정약용책배냇저고리, 약속, 용서, 책임, 배려, 소유) 같은 중심주제별 콘텐츠 개발
 - 광복절, 한글날, 제헌절, 개천절, 선거일, 올림픽 등 특별한 날이나 사건과 관련된 내용을 제작함.

바. 쌍방향적 요소의 삽입

- 방송을 시청만 하는 일방향적 콘텐츠가 아닌 유아의 참여가 이루어지는 쌍방향 소통을 이끌어낼 수 있는 요소가 콘텐츠 제작 시 고려되어야 함
 - 교실 내 일방향적 미디어 사용의 부정적 영향력에 대한 우려를 줄이기 위

한 방안으로 유아가 참여 가능한 방법을 모색해야함

- 학습자가 **interactive**하게 참여할 수 있는 기회를 확대해, 개별화된 콘텐츠나 쌍방향 소통의 요소를 개발해야 함 예를 들어 콘텐츠 내용을 활용한 게임식 자료 제공이 있을 수 있음.

사. 주중 콘텐츠와 주말 콘텐츠의 차별화

- 다양한 시청 통로가 확대되고, 원하는 시간에 다시보기 기능을 활용할 수 있어 본 방송 시청의 의미가 퇴색되어가는 하나 주말 시간에 가정에서의 유아 대상 콘텐츠를 강화함
 - 주말에 가정에서 유아와 부모 대상 콘텐츠 강화
 - 부모와 자녀가 함께하는 주말 EBS 유아교육 관련 콘텐츠가 부모와 자녀의 상호작용을 증진하는 촉매가 될 수 있도록 함께 할 수 있는 놀이 요리활동, 게임, 현장 탐방 등의 정보를 제공함
 - 부모를 위한 시간은 주중 위주로 구성
 - 누리과정에 대한 이해가 부족한 부모를 위해 유치원과 어린이집에서 구체적으로 누리과정을 운영하는 것을 소개하는 내용을 담을 필요가 있음

3. 활용방안

가. 유아교육 관련 콘텐츠의 재가공을 통한 활용성 증진방안

- EBS가 보유하고 축적한 우수한 유아교육 관련 콘텐츠를 유치원과 어린이집에서 쉽게 수업에 반영하거나 교사가 수업준비를 위해 활용할 수 있도록 재구성하는 방안을 중심으로 활용성의 증진방안을 모색하면 다음과 같음

1) 유아교육 관련 콘텐츠 공유 방법

- EBS 홈페이지 등 온라인을 통해 유아교육 관련 콘텐츠를 데이터 뱅크 형식으로 공유

- 현장의 장비나 인터넷 연결의 안정성이 확보되지 않는 경우를 감안하여 DVD 형태로 제작 배포할 것을 고려함.
 - 콘텐츠를 활용하는 수업 도중 연결이나 흐름이 원활하지 않을 경우 유아의 주의집중력은 급격히 감소하여 수업 운영이 어려우므로 대안적 방법으로 DVD 형태로 지원이 필요함.

2) 유아교육 관련 콘텐츠 분류 방법

- 누리과정 중심 콘텐츠 내용 중심 분류
 - 누리과정 5개 영역별, 누리과정의 생활주제별 분류로 검색 편리성을 부여해야하고, 연관검색 기능을 넣어 풍부한 자료 접근이 가능하도록 배려함
- 유아교육 관련 콘텐츠 활동유형별 분류
 - 동화, 동시, 동요 등의 콘텐츠 유형을 검색 가능하도록 하고 별도의 묶음창을 구축하여 수업현장에 사용하기 쉽도록 함

3) 부분적인 교육계획안 맞춤형으로 재구성

- 현재 EBS 홈페이지에 구성된 EBS 클립뱅크는 원자료 형태의 동영상 클립이 분류된 '데이터 뱅크' 형태이나 유치원과 어린이집의 사용을 증진하기 위해서는 활동계획안, 활동지 등 추가 자료의 개발 보급이 필요함 즉 부분적인 '교육계획안 맞춤형'의 도입이 요구됨
 - 생활주제별 EBS 클립뱅크 + 활동안 set 구성으로 제공

4) 집단지성⁴⁾의 형성과정처럼 내용이 확장되도록 구성

- 위키백과처럼 교사가 해당 동영상에 실천적 지식(사용 후기, 심층자료)을 tag로 붙여서 공유하여 자료를 업데이트해 나감.
- 유아교육 관련 콘텐츠 사용자가 활용 사례를 첨부할 수 있는 기능을 부여
 - 교사가 EBS 유아교육 관련 콘텐츠를 활용한 수업계획안 작성 후 업로드

4) 집단지성은 다수의 컴퓨터 이용자 간의 상호 협동적인 참여와 소통이 만들어 내는 결과물 집합적 행위의 결과물 판단과 지식의 축적물 혹은 그 과정을 말한다(네이버, 2013.12.9. 검색)

(비공개) → 내부 평가자 수정 → 전체공개하는 방식으로 진행함.

□ 모니터링을 통한 질적 수준 강화 방법

- 질적 수준의 담보를 위해 단일 교사 수준이 아닌 전문가 그룹연구진 교수진 등)과 현직 그룹(교사 등)의 운영 그룹을 형성하여 보다 거시적 형태의 콘텐츠 활용이 필요하다고 판단됨
 - 현장전문가에 의한 최종검수 시스템 구축을 통해 내용에 대한 질관리가 필요함.
 - 실사용자에 의한 평가(좋아요)하고 그 순위에 의해 검색되도록 함.

5) 접근성 확보를 위한 교사의 이용 편리성 증진 방법

□ 유아교육 관련 콘텐츠 내용을 수록하고 요약본을 구성 제작

- 유아교육 관련 콘텐츠 내용의 개(4-5줄)를 요약하여 인쇄하여 제공함.
 - 교사는 제공되는 유아교육 관련 콘텐츠에 대한 관련 정보지식을 쉽게 파악하기 원함.

□ 스마트폰용 어플리케이션을 개발하여 교사가 수업준비를 위해 이동 시에도 틈새시간을 활용할 수 있도록 유아교육 관련 콘텐츠 바로보기 기능을 제공함.

□ 동영상 자료 중 필요한 부분을 사진자료 또는 도안 소재로 활용 가능한 기능 부여

- 교사의 사용이 많은 사진 자료 제공(사진 꾸러미)
- 인물, 꽃, 동물 등 소재별 목록 구성

□ 교사 재량시간에 활용할 수 있는 자료의 구성

- 누리과정, 특별활동 이외 교사 재량시간 전이 활동에 대한 자료 및 추가 자료개발 보급
 - 요리, 예술감상(명화, 오페라, 발레 등), 신체(체조, 요가, 발레동작)의 분류로 추가 자료가 포함된 패키지 형태로 개발 제공
 - 요리: 기존 EBS 요리콘텐츠 '꼬마요리사' 동영상 + 요리 순서도 제공

- 예술감상: 명화 설명서 혹은 나레이션이 포함된 명화 패키지 제공
- 신체: 덩동댕 유치원 내 알라차 체조 동영상 + 체조동작 반복영상 제공

6) 현장 필요에 따른 특화된 패키지 형태의 보급

- 기본생활습관 형성, 안전교육, 인성교육, 성폭력 예방교육, 다문화교육 등 패키지 보급
- 특별한 날이나 역사적 인물, 사건, 장소 등 패키지 형식으로 구성하고 온라인 상에서 연관검색이 가능하도록 유관 기관의 정보를 제공
 - 관련 공공기관의 참고 사이트가 함께 제시될 경우 이용률이 높아짐

나. 홍보를 통한 활용성 증진 방안

- 현재 EBS 유아용 콘텐츠는 가정용 콘텐츠라는 인식이 강하며 다각화된 EBS 플랫폼(모바일, 인터넷 등)에 대한 홍보가 부족함.

1) 활용에 대한 직접 홍보

- EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용 설명회 개최
 - 시·도교육청 및 지역교육지원청의 유치원 교사 집합연수중양보육정보센터 및 지역별 보육정보센터의 어린이집 교사 보수교육 시 홍보
 - 17개 시·도별 유치원 및 어린이집 연합회 모임 시 행사장소 방문을 통한 홍보
- 교육청과 보육정보센터 홈페이지 팝업창으로 홍보
- 교육부와 보건복지부의 협조를 얻어 전자공문 시스템을 통한 개별 유치원과 어린이집에 관련 내용 안내문 무료발송

2) EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용 우수사례 발굴

- 교사 대상 수업 시범 교수학습지도안 공모대회
- EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용을 위한 시범유치원과 어린이집 운영

3) EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용을 위한 지속적 동기 부여

- EBS 유아교육 관련 콘텐츠 활용 서포터즈 운영
- 교사 연구 동아리 활성화(EBS 지원)
- 교사 대상 인센티브
 - 개별 포인트 적립
- 기관 대상 인센티브
 - EBS 제작 CD와 포인트 교환, EBS 캐릭터 기관방문 이벤트 개최 등
 - EBS 공개참여 콘텐츠에 기관의 유아 및 부모 참여 기회 우선부여 등

참고문헌

- EBS 교육방송연구(2012. 3). 유아어린이 전문채널 현황 분석 및 방향성 제언
EBS 이슈&전략 리포트.
- 교육과학기술부보건복지부(2013). 「3-5세 연령별 누리과정」 교사용 지침서
- 교육과학기술부보건복지부(2013). 「3-5세 연령별 누리과정」 해설서.
- 교육과학기술부 보도자료(11. 5. 2). 만 5세 공통과정 도입: 만 5세 어린이 교육
보육, 국가가 책임진다.
- 권민균(2003) 유아용 온라인 교육사이트 가정 내 사용실태와 부모인식에 관한
연구, 인간발달연구, 10(2). 33-49
- 권성민(2010). 멀티미디어를 활용한 동화 들려주기 방법이 유아의 언어 및 사고
력 발달에 미치는 효과. 어린이미디어연구, 9(3), 31-49.
- 김규수·김기철(2008). 멀티미디어 동화를 활용한 언어활동이 유아의 언어능력에
미치는 효과. 한국열린유아교육학회 추계학술대회397-412.
- 김승옥·이경옥(2005). 유아교육기관의 온라인 콘텐츠 사용실태 및 요구어린이
미디어연구, 4, 223-241.
- 김용숙·강영식(2011). 유아미디어 교육에 대한 교사학부모의 인식 연구. 한국산
학기술학회논문지, 12(8), 3466-3471.
- 김은정·박성덕, 김경철(2011). 학습관련 인지이론에 기반한 유아용 스마트폰 어
플리케이션 분석. 한국게임학회 논문지, 12(4), 163-174.
- 김은주·임홍남(2011). TV애니메이션 ‘뽀롱뽀롱 뽀로로’의 유아교육적 의미와 한
계점에 관한 탐색. 어린이미디어연구, 10(2). 163-185.
- 김지혜(2007) 유아를 위한 전자 미디어 교육의 실제 한국어린이미디어학회 학
술대회 자료집, 51-76.
- 김창복·김경(2006). 유아의 몰입과 인지부하를 고려한 효과적인e-러닝 설계 전
략. 열린유아교육연구11(3), 213-235.

- 나귀옥·하재옥(2007) 구성주의 유아교육에서 테크놀로지의 역할순천향인문과 학논총, 20, 71-94.
- 박석규(2006). 유치원에서의 영상미디어 활용 교육의 인식 현황과 요구 및 과제 분석. 한국영유아 교육보육행정연구10(3), 5-38.
- 박영태·하수연·임경순(2011). 컴퓨터 시뮬레이션을 통한 대인관계 훈련이 유아의 친사회성에 미치는 효과 어린이미디어연구, 10(2), 91-112.
- 보건복지부·교육과학기술부(2013). 유치원/어린이집과 친구.
- 보건복지부(2013). 보육통계
- 서광선·홍혜경(2004). 인터넷과 그림자료를 활용한 이야기나누기가 유아의 언어 표현 및 그림능력에 미치는 효과 비교 어린이미디어연구, 3, 71-88.
- 송연경·김민진(2010). 멀티미디어 수학동화 읽기 활동이 유아의 수학개념 및 수학적 태도에 미치는 영향. 열린유아교육연구15(5), 89-112.
- 안경숙·김정주·임수진(2010). 미디어를 활용한 노래 부르기 활동이 유아의 음악적 청취력에 미치는 영향. 한국콘텐츠학회논문지 10(11), 487-495.
- 안경숙·임수진·김정주(2010). 멀티미디어 기반 유아음악교육의 활용실태와 인식에 대한 조사 및 교사의 사고와 경험의 의미 분석 한국영유아보육학,12(1), 125-146.
- 안정임(2009). EBS 콘텐츠의 성과와 경쟁력역사와 평가. 한국언론학회 'EBS 콘텐츠 경쟁력과 발전방안 학술학회 학술발표자료.
- 안전행정부(2012). 주민등록 인구통계
- 양애숙·김민경·유구중(2006). 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 및 콘텐츠 유형별 내용분석. 한국열린유아교육학회2008년 춘계학술대회, 347-354.
- 연합뉴스(2007. 2. 27). EBS, 방송프로그램 '어린이 지수' 개발 <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=106&oid=001&aid=0001558763>에서 2013년 10월 12일 인출.
- 유구중(1996). 하이퍼미디어, 자극물짜짓기, 멀티미디어 기법이 유아의 문자학습에 미치는 효과. 열린유아교육학회지 1(1), 95-120.
- 유구중(2006). 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가척도 개발 연구유아교육연구 26(5), 287-306.

- 유구중·정상녀·김민경·양애숙(2008). 유아교육용 인터넷 콘텐츠 평가 및 콘텐츠 유형별 사례분석. 열린유아교육연구 13(5), 243-268.
- 유구중(2012). 유아교육기관 스마트폰 태블릿 PC 활용 프로그램 개발 및 유아의 과학적 사고에 미치는 효과. 열린유아교육연구 17(3), 85-110.
- 유구중·김민경·김승옥(2010). 유아교사에 의한 교육용 컴퓨터 게임 제작과 유아의 인터페이스 상호작용. 유아교육학논집 14(4), 5-27.
- 유홍식·조은희·김지혜·이민·유선선·홍양선(2008). 국내 어린이 프로그램의 편성 현황 및 발달단계별 내용분석. 스피치와 커뮤니케이션, 9, 31-67.
- 유홍식·조형숙·황성연(2006). 유아/어린이 프로그램 평가지수의 개발과 방향. 2006 한국언론학회 가을철 학술대회 학술발표자료: 한국언론학회 주최 EBS 후원 <유아/어린이 프로그램 평가지표 개발 연구>.
- 윤미혜(2002). 영아용 방송 프로그램에 관한 고찰. 어린이미디어연구, 1, 153-172.
- 임은미(2010). 유아 멀티미디어 예비교사교육에 관한 델파이 연구. 미래유아교육학회지, 20(1), 191-212.
- 장명림(2012). 조기 교육격차 해소를 위한 EBS의 역할과 과제. 3-5세 누리과정 운영 지원을 중심으로. 미디어와 교육, 2(2), 3-30.
- 정상녀·유구중(2008). 한국열린유아교육학회 2008년 춘계학술대회. 415-428.
- 통계청. 장래인구추계(2010).
- 한국교육개발원(2013). 교육통계연보.
- 한명희·진명희(2003). 유아의 공간능력에 대한 교육용 소프트웨어 활용의 효과. 어린이미디어연구, 2, 227-241.

부록

부록 1. 유치원과 어린이집 원장 및 교사 대상 질문지

부록 2. EBS 유아용 방송 콘텐츠 사례 분석

부록 3. 3~5세 누리과정 연령별 내용 비교

부록 4. EBS 유아교육 콘텐츠 제작 및 활용에의 시사점

부록 5. EBS-KICCE 공동세미나 일정표

[부록 1] 유치원과 어린이집 원장 및 교사 대상 질문지

EBS 유아교육 콘텐츠 구성과 활용방안 설문조사

일련번호			

안녕하십니까?

육아정책연구소는 국무총리실 산하 국책연구기관으로 유아교육 정책에 관한 연구를 수행하고 있습니다. 본 연구소에서는 EBS 한국교육방송공사 교육방송연구소의 요청으로 3~5세 누리과정 운영 지원을 위한 EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안을 모색하기 위해 설문조사를 실시하고 있습니다.

귀하가 응답하신 내용은 「통계법」 제33조(비밀의 보호) 제①, ②항에 의거하여 철저히 비밀이 보장되며, 조사결과는 연구 목적 외에 다른 어떤 용도로도 이용하지 않을 것을 약속드립니다. 바쁘시더라도 잠시만 시간을 내어 응답해주시면 감사하겠습니다.

2013년 9월

육아정책연구소 소장 이 영

조사문의: 오유정(02-398-7746/bory14@kicce.re.kr)

김혜진(02-398-7729/hjkim@kicce.re.kr)

권미경(02-398-7775/mkkwon@kicce.re.kr)

김정숙(02-398-7799/sook0123@kicce.re.kr)

육 아 정 책 연 구 소

성별	<input type="checkbox"/> 남 <input type="checkbox"/> 여		연령	만 _____ 세	
교사 경력	<input type="checkbox"/> ① 2년 이하 <input type="checkbox"/> ② 3년-5년 이하 <input type="checkbox"/> ③ 6년-9년 이하 <input type="checkbox"/> ④ 10년 이상		최종 학력	<input type="checkbox"/> ① 고졸 <input type="checkbox"/> ② 전문대 졸 <input type="checkbox"/> ③ (4년제)대 졸 <input type="checkbox"/> ④ 대학원 이상	담당 학급 만() 세반
최상의 소지 자격증	유치원	<input type="checkbox"/> ① 유치원 원장 <input type="checkbox"/> ③ 유치원 1급 정교사	<input type="checkbox"/> ② 유치원 원감 <input type="checkbox"/> ④ 유치원 2급 정교사	유치원 교사와 보육교사 자격을 모두 소지한 경우 두지 모두 표시하십시오	
	어린이 집	<input type="checkbox"/> ⑤ 어린이집 원장 <input type="checkbox"/> ⑦ 보육교사2급	<input type="checkbox"/> ⑥ 보육교사1급 <input type="checkbox"/> ⑧ 보육교사3급		
설립유형	유치원	<input type="checkbox"/> ① 국립 <input type="checkbox"/> ② 공립(병설) <input type="checkbox"/> ③ 공립(단설) <input type="checkbox"/> ④ 사립 개인 <input type="checkbox"/> ⑤ 사립 법인			
	어린이 집	<input type="checkbox"/> ⑥ 국공립 <input type="checkbox"/> ⑦ 사회복지법인 <input type="checkbox"/> ⑧ 법인·단체 <input type="checkbox"/> ⑨ 민간 <input type="checkbox"/> ⑩ 가정 <input type="checkbox"/> ⑪ 직장			
지역 규모	<input type="checkbox"/> ① 대도시 <input type="checkbox"/> ② 중소도시 <input type="checkbox"/> ③ 읍면지역				
소재 지역	<input type="checkbox"/> ① 서울 <input type="checkbox"/> ② 부산 <input type="checkbox"/> ③ 대구 <input type="checkbox"/> ④ 인천 <input type="checkbox"/> ⑤ 광주 <input type="checkbox"/> ⑦ 울산 <input type="checkbox"/> ⑧ 세종 <input type="checkbox"/> ⑨ 경기 <input type="checkbox"/> ⑩ 강원 <input type="checkbox"/> ⑪ 충북 <input type="checkbox"/> ⑬ 전북 <input type="checkbox"/> ⑭ 전남 <input type="checkbox"/> ⑮ 경북 <input type="checkbox"/> ⑯ 경남 <input type="checkbox"/> ⑰ 제주				

1. 누리과정 운영에 관한 질문입니다.

※ 영아반 교사의 경우 2013년 제3차 어린이집 표준보육과정 시행 이후 기준으로 응답 해주시기 바랍니다.

1. 누리과정 도입 이후 교육·보육과정을 운영하면서 달라진 점은 무엇입니까?

1) 수업계획, 실행, 평가 (택1)	<input type="checkbox"/> ① 대·소집단활동을 더 많이 하게 되었다. <input type="checkbox"/> ② 확장 및 연계활동을 더욱 고려하게 되었다. <input type="checkbox"/> ③ 자유선택활동을 더 많이 하게 되었다. <input type="checkbox"/> ④ 바깥 놀이 활동을 더 많이 하게 되었다. <input type="checkbox"/> ⑤ 유아 평가에 더 관심을 기울이게 되었다. <input type="checkbox"/> ⑥ 달라진 점이 없다.
2) 수업 준비 시간	<input type="checkbox"/> ① 이전과 유사함 <input type="checkbox"/> ② 이전보다 수업준비시간이 길어짐 <input type="checkbox"/> ③ 이전보다 수업준비시간이 짧아짐 <input type="checkbox"/> ④ 응답불가(신규교사임)
3) 행정 관련 업무시간	<input type="checkbox"/> ① 이전과 유사함 <input type="checkbox"/> ② 이전보다 행정관련 업무시간이 길어짐 <input type="checkbox"/> ③ 이전보다 행정관련 업무시간이 짧아짐 <input type="checkbox"/> ④ 응답불가(신규교사임)

2. 「3-5세 연령별 누리과정」 11개 생활주제 중 교사의 수업준비 및 실행 시 **가장 흥미로운/ 어려운 생활주제**는 무엇입니까? 올해 담당학급 유아의 연령을 기준으로 표시해주세요.

1) 수업 실행 시 흥미로운 생활주제 (택1)	<input type="checkbox"/> ① 유치원/어린이집과 친구 <input type="checkbox"/> ② 나와 가족 <input type="checkbox"/> ③ 우리 동네 <input type="checkbox"/> ④ 동식물과 자연 <input type="checkbox"/> ⑤ 건강과 안전 <input type="checkbox"/> ⑥ 생활도구 <input type="checkbox"/> ⑦ 교통기관 <input type="checkbox"/> ⑧ 우리나라 <input type="checkbox"/> ⑨ 세계 여러 나라 <input type="checkbox"/> ⑩ 환경과 생활 <input type="checkbox"/> ⑪ 봄·여름·가을·겨울
2) 수업 실행 시 어려운 생활주제 (택1)	<input type="checkbox"/> ① 유치원/어린이집과 친구 <input type="checkbox"/> ② 나와 가족 <input type="checkbox"/> ③ 우리 동네 <input type="checkbox"/> ④ 동식물과 자연 <input type="checkbox"/> ⑤ 건강과 안전 <input type="checkbox"/> ⑥ 생활도구 <input type="checkbox"/> ⑦ 교통기관 <input type="checkbox"/> ⑧ 우리나라 <input type="checkbox"/> ⑨ 세계 여러 나라 <input type="checkbox"/> ⑩ 환경과 생활 <input type="checkbox"/> ⑪ 봄·여름·가을·겨울

2-1. 「3-5세 연령별 누리과정」 11개 생활주제 중, 위의 2-2번에서 응답한 생활주제를 가장 어렵다고 선택한 이유는 무엇입니까?(택1)

- ① 원 내에 참고할 수 있는 교사를 위한 수업자료가 부족함
- ② 원 내에 활용할 수 있는 유아용 교재·교구가 미비함.
- ③ 인터넷이나 도서 등을 통해 참고할 수 있는 수업자료가 미비함
- ④ 누리과정과 함께 제공된 DVD 활동자료의 활용성이 부족함
- ⑤ 생활주제 관련 내용(개념) 이해 및 계획이 어려움
- ⑥ 생활주제 관련 다양한 집단 및 자유선택활동 구성이 어려움
- ⑦ 내용이 우리 지역이나 본 원의 상황에 적절하지 않음
- ⑧ 기타()

3. 「3-5세 연령별 누리과정」, 표준보육과정 영역 중 교사의 수업준비 및 실행 시 **가장** 어려운 영역은 무엇입니까?(택1)

- ① 신체운동·건강영역(↔ 문3-1로)
- ② 의사소통영역(↔ 문3-1로)
- ③ 사회관계영역(↔ 문3-1로)
- ④ 예술경험영역(↔ 문3-1로)
- ⑤ 자연탐구영역(↔ 문3-1로)
- ⑥ 기본생활영역(↔ 문3-1로)
- ⑦ 어려운 영역 없음(↔ 문4로)

3-1. 위의 3번에서 응답한 영역을 **가장** 어렵다고 선택 이유는 무엇입니까?(택1)

- ① 적절한 교재·교구 또는 시설을 갖추고 있지 못함
- ② 교사로서 지도 목표 및 내용에 대한 숙지가 어려움
- ③ 누리과정과 함께 제공된 활동자료의 활용성이 부족함
- ④ 유아 간 개인차가 커서 활동 계획 수립이 어려움
- ⑤ 기타()

II. 방과후과정(특별활동) 프로그램에 관한 질문입니다.

※ 본 장에서 방과후과정(특별활동)은 외부강사에 의해 운영되는 프로그램을 의미합니다.

10. 현재 귀하의 원에서 방과후과정(특별활동)을 실시하고 있습니까?

- ① 예 (☞ 문 11로) ② 아니오 (☞ 문 15로)

11. 귀하의 원에 연령별 방과후과정(특별활동)의 프로그램 유형은 어떠합니까? 해당하는 것에 모두 v표 해주세요. 그리고 각 특별활동 프로그램 별 **한 달 기준 부모가 지불하는 평균 비용**을 적어주세요.

연령	방과후과정(특별활동) 프로그램 유형(복수응답)									
	① 음악	② 미술	③ 과학	④ 수학	⑤ 체육	⑥ 논술, 동화 등	⑦ 영어	⑧ 오르다 가베 등	⑨ 한글	⑩ 기타 ()
1) 만 3세										
2) 만 4세										
3) 만 5세										
부모 지불비용 (한달기준)	수업료									
	교재비 (교재비 별도인 경우)									

12. 귀하의 원에 연령별 방과후과정(특별활동) 프로그램 **유아 1인 기준 평균 이용 개수와 월 평균 이용비용**을 적어주세요.

연령	평균개수	월 이용 비용
1) 만 3세	개	원
2) 만 4세	개	원
3) 만 5세	개	원

13. 과목별 1회 방과후과정(특별활동) 프로그램 시간은 평균적으로 얼마나 됩니까?

- ① 30분 미만 ② 30분 이상- 40분 미만
 ③ 40분 이상- 50분 미만 ④ 50분 이상- 1시간 미만 ⑤ 1시간 이상

14. 방과후과정(특별활동) 프로그램 중 교사의 입장에서 볼 때 유아에게 필요하다고

여겨지는 프로그램은 무엇입니까? () (택1)

① 음악	② 미술	③ 과학	④ 수학	⑤ 체육	⑥ 논술, 동화 등	⑦ 영어	⑧ 오르다 가베 등	⑨ 한글	⑩ 기타 ()
------	------	------	------	------	------------	------	------------	------	----------

Ⅲ. EBS에 대한 인식 및 요구에 관한 질문입니다.

15. 다음은 현재 EBS에서 방영되는 유아관련 콘텐츠입니다. 이 중 가장 먼저 생각나는 콘텐츠는 무엇입니까?(택1) (*다음 보기는 EBS제작 콘텐츠며 애니메이션은 제외입니다.)

- ① 딩동댕 유치원 ② 보니하니 ③ 모여라 딩동댕
 ④ 방귀대장 뽕뽕이 ⑤ 숲속 친구 파파룰라 ⑥ 춤추는곰 콩야
 ⑦ 모야모야 ⑧ 위인극장 ⑨ 나도 요리사

16. 다음은 현재 EBS에서 방영되는 유아관련 콘텐츠의 등장인물(캐릭터)입니다. 이 중 유아에 인기 있다고 생각하는 것을 우선순위로 적어주십시오.

1순위	2순위	3순위

EBS 유아교육 콘텐츠	등장인물(캐릭터)
1) 딩동댕 유치원	① 주니 ② 장 ③ 비비고
2) 모여라 딩동댕	④ 번개맨 ⑤ 나잘난더잘난 ⑥ 마리오
3) 방귀대장 뽕뽕이	⑦ 뽕뽕이 ⑧ 짜잔형
4) 숲속친구 파파룰라	⑨ 파파룰라 ⑩ 사샤 ⑪ 모야 ⑫ 두두짼
5) 춤추는 곰 콩야	⑬ 콩야 ⑭ 엄마곰 ⑮ 아빠곰 ⑯ 멋지니 ⑰ 재밌니 ⑱ 늘보

17. 현재 EBS 방송자료를 교육·보육활동에 활용하고 있습니까?

- ① 예 (☞ 17-1로) ② 아니오 (☞ 17-5로)

17-1. EBS 방송자료를 교육·보육활동에 어느 정도 활용하고 있습니까?

- ① 거의 안함 ② 월 1-2회 이상 ③ 주 1-2회 이상
 ④ 거의 매일 ⑤ 기타()

17-2. EBS 방송자료를 교육·보육활동에 활용하는 이유는 무엇입니까?

- ① 유아의 동기를 유발하기에 좋아서 ② EBS 방송자료의 내용이 우수해서
 ③ 활동 내용을 보충, 심화하기에 좋아서
 ④ 수업을 위한 다양한 자료, 방법을 제공해서
 ⑤ 유아의 간접경험이 확대되어서 ⑥ 기타()

17-3. EBS 방송자료를 어느 시간에 가장 많이 활용하고 있습니까?

- ① 대집단 활동시간 ② 소집단 활동시간 ③ 자유선택활동시간

- ④ 점심시간 ⑤ 전이시간 ⑥ 하원시간
- ⑦ 기상조건(예. 황사, 우천)에 따른 바깥놀이 대체 시
- ⑧ 기타()

17-4. EBS 방송자료를 교육·보육활동에 어떠한 방법으로 활용하십니까?

- ① 전체 콘텐츠를 활용함
- ② 필요한 부분을 선별(편집)하여 활용함
- ③ 화면을 캡처하여 활용함

17-5. 교육·보육활동에 EBS 방송자료를 활용하지 않는 이유는 무엇입니까?

- ① 교실에 TV, 인터넷 등의 시설 부족
- ② 교육·보육활동에 TV활용이 적절하지 않다고 생각해서
- ③ 학부모가 교육·보육활동 중 TV시청을 싫어하여
- ④ EBS 콘텐츠를 잘 몰라서
- ⑤ EBS 콘텐츠의 다시보기 등이 유료이용 이라서
- ⑥ 생각해보지 않았음

18. EBS의 유아교육분야에 대한 기여도는 어느 정도라고 생각하십니까?

	내용	기여도				
		전혀 기여하지 않음	별로 기여하지 않음	보통임	약간 기여함	매우 기여함
1)	유아교육 기회의 확대	①	②	③	④	⑤
2)	유아교육 지역 간 격차해소	①	②	③	④	⑤
3)	유아 사교육 감소	①	②	③	④	⑤
4)	유아기 부모의 자녀양육 및 교육지원	①	②	③	④	⑤
5)	유아 교사의 역량 강화	①	②	③	④	⑤
6)	유아 교사에게 교육정보 및 자료제공	①	②	③	④	⑤
7)	기타					

19. 공영방송 EBS의 유아교육 지원 방안 중 가장 필요한 것은 무엇입니까?

(각 범주별 택 1)

콘텐츠 측면 (택 1)	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> ① 유아를 위한 기관용 체험 콘텐츠(3D 등) 개발 <input type="checkbox"/> ② 현장학습용 체험관 운영 <input type="checkbox"/> ③ 교사의 전문성 향상을 위한 콘텐츠 개발 <input type="checkbox"/> ④ 부모교육을 위한 콘텐츠 개발 <input type="checkbox"/> ⑤ 교사의 누리과정의 수업준비 지원을 위한 콘텐츠 개발 <input type="checkbox"/> ⑥ 교사의 방과후과정(특별활동)을 지원을 콘텐츠 개발
--------------------	---

	<input type="checkbox"/> ⑦ 누리과정에 기초한 가정 연계 콘텐츠 개발 <input type="checkbox"/> ⑧ 기타()
활용 서비스 측면 (택 1)	<input type="checkbox"/> ① 자료 검색의 용이성 <input type="checkbox"/> ② 무료 또는 회원제 동영상자료 다운 가능 <input type="checkbox"/> ③ 유아용 전체 채널 콘텐츠 안내 목록 제공 <input type="checkbox"/> ④ 생활주제별 구분된 콘텐츠 목록 및 정보 제공 <input type="checkbox"/> ⑤ 교육과정 5개 영역별로 구분된 콘텐츠 목록 및 정보 제공 <input type="checkbox"/> ⑥ EBS 콘텐츠 활용 교수-활동 지도안 제공 <input type="checkbox"/> ⑦ 기타()
시설 및 환경측면 (택 1)	<input type="checkbox"/> ① 교실 내 인터넷 연결을 통한 사용 가능 환경 조성 <input type="checkbox"/> ② 교실 내 필요한 기자재 제공 <input type="checkbox"/> ③ 기타()

20. EBS 유아교육 콘텐츠에 대한 인지도 및 활용도에 대한 질문입니다. 해당 칸에 √ 해주십시오. (*다음 보기는 EBS제작 콘텐츠며 애니메이션은 제외입니다.)

EBS 유아교육 콘텐츠	인지도				수업에서 활용도			
	① 전혀 모른다	② 대체로 모른다	③ 약간 알고 있다	④ 잘 알고 있다	① 거의 활용하지 않음	② 별로 활용하지 않음	③ 약간 활용하고 있음	④ 매우 활용하고 있음
1) 덩동덩 유치원								
2) 보너하니								
3) 모여라덩동덩								
4) 방구대장 뽕뽕이								
5) 숲속 친구 파파룰라								
6) 춤추는곰 콩야								
7) 모아모야								
8) 위인극장								
9) 나도 요리사								

21. 사기업체 유아교육 콘텐츠에 대한 인지도 및 활용도에 대한 질문입니다. 해당 칸에 √ 해주십시오.

22. EBS 유아교육 콘텐츠를 교사가 교실에서 쉽게 활용할 수 있도록 누리과정에 맞게 분류 가공하여, 2~3분의 동영상 자료 데이터 뱅크 형태로 제공한다면 수업에 사용할 용의가 있습니까?

- ① 사용하려 함 ② 사용을 고려하지 않음

유아교육 콘텐츠	인지도				수업에서 활용도			
	① 전혀 모른다	② 대체적으로 모른다	③ 약간 알고 있다	④ 잘 알고 있다	① 거의 활용되지 않음	② 별로 활용되지 않음	③ 약간 활용되고 있음	④ 매우 활용되고 있음
누리라인	1) 누리놀이							
	2) 키즈카드							
	3) 깨비키즈							
	4) 주니어네이버							
	5) 다음 키즈짱							
	6)기타 ()							
오프라인	7) 꼬망세							
	8) 폴라리스							
	9) 월간유아							
	10) 다음세대							
	11) 아이코리아							
	12) 보육사							
	13) 기타()							

23. 2~3분의 동영상 자료 데이터 뱅크는 어떤 기준으로 구성하는 것이 교사의 입장에서 사용이 가장 편리하다고 생각하십니까?

- ① 누리과정의 11개 생활주제별로 ② 누리과정의 5개 영역별로
 ③ 유아의 연령별로

24. 교실에서 교육과 보육활동을 계획하는 데 어느 정도까지 개발된 자료의 지원이 바람직하다고 여기십니까?

- ① 주간교육계획과 단위활동까지 완전히 제공되어서 교사가 숙지하고 바로 교육 보육활동에 적용할 수 있는 수준
 ② **생활주제별**로 다양한 활동계획안이 구성되어 있어서 교사가 주제를 선정 시 교육 보육을 위한 활동을 선택하여 구성 할 수 있는 수준
 ③ **영역별**로 자료가 분류 축적된 데이터 뱅크를 제공하여 교사가 구성한 계획안에 필요한 자료를 보조하는 자료 수준
 ④ 「3~5세 연령별 누리과정 교사용 지도서」의 도입과 활동전개 시 사용될 자료를 지원하는 정도

25. EBS 유아교육 콘텐츠 개발에 대한 요구입니다. 자유롭게 자신의 의견을 적어주시기 바랍니다.



☞ 감사합니다 ☞

[부록 2] EBS 유아용 방송 콘텐츠 사례 분석

1) 덩동댕 유치원

□ 덩동댕 유치원의 내용 및 구성방식 분석

- 덩동댕 유치원은 각 요일마다 두 가지 포맷으로 구성됨
 - 월요일: 비밀의 동산(재미있는 이야기) + 똥코의 동화책
 - 화요일: 비밀의 동산(장박사는 다알지) + 봉구야 말해줘
 - 수요일: 비밀의 동산(사이좋은 형제) + 튼튼쑥쑥 알라차
 - 목요일: 비밀의 동산(노래하고 퀴즈풀고) + 통통가족

〈부록 표 1〉 덩동댕 유치원의 내용 및 구성방식 분석 결과: (월) 재미있는 이야기

영역	세부영역	내용
주제 전달 방식	주제 전달 주제와 방식	- 콘텐츠 오프닝 시 본 콘텐츠의 제작방향 및 주제를 제시함 - [도입] 별이를 중심으로 여러 캐릭터들의 대화를 통해 그날의 주제를 간접적으로 제시함. - [전개] 애니메이션 혹은 노래동화 등으로 구성된 에피소드를 삽입하면서 본격적으로 우리말의 다양한 의미와 재미에 대한 내용을 다룸.
	주의 집중 전략	- 별이의 반짝봉은 효과음과 함께 문제해결 수단으로 쓰임 - 문자와 그림이 결합된 말놀이 주제가 화면 중간중간 text, 그림으로 제시됨.
	자료화면 사용	- 전개부분의 애니메이션 에피소드 화면을 제외하고 별다른 자료화면은 사용하지 않음.
등장인물 구성	마무리 정리	- 클로징 화면에 오늘의 주제와 관련하여 가정에서 함께 할 수 있는 사후활동에 대한 tip이 제시됨 - 화면전환 후 별이와 다른 캐릭터들이 비밀의 동산에 함께 모여 오늘 배운 내용을 노랫말로 만든 노래를 부르며 마침
	고정 진행자	- 비밀의 동산을 배경으로 별이라는 여자 유아가 주도적으로 이야기를 이끌어가는 역할을 맡음.
	등장인물 관계	- 등장인물은 별이 외 3명의 주요 캐릭터(장, 비비고, 비비룡)가 고정으로 출연함. 이들은 모두 친구 관계이며, 특히 비비고와 비비룡은 남매사이임. - 주제에 따라 에피소드가 달라지며, 필요에 따라 추가 등장인물이 나타남.

영역	세부영역	내용
이야기 전개	배역	- 주도적인 성격의 여아를 중심으로 각각의 캐릭터는 보통의 유아들처럼 부끄러움 호기심이 많은 성격을 지니고 있음.
	진행의 중심	- 기존 어린이 콘텐츠와 달리 성인 진행자 없이 유아들 간의 상호작용만으로 콘텐츠가 진행됨
	소재의 적합성	- 우리말의 다양한 의미와 재미를 느낄 수 있도록 언어의 유희적 요소를 활용하여 유아들이 좋아하는 동화나 실생활에서 벌어지는 이야기에 접목시킴.
	내용의 연결성	- 별이의 반짝봉이 문제해결 수단으로 쓰이는데, 별나라에서 온 별이의 특수성을 감안 시 가능한 설정이기는 하나 무리한 연결도 종종 발견됨.
	사건갈등 해결	- 일어나는 사건, 갈등 해소는 개연성을 갖고 진행됨
	배경	- 비밀의 동산이라는 신비로운 공간은 아이들의 호기심과 탐구심을 자극하는 다양한 연출이 가능함

2) 숲속 친구 파파룰라

□ 숲속 친구 파파룰라의 내용 및 구성방식 분석

- 2011년 5월~2013년 10월 현재까지 방송된 숲속 친구 파파룰라 중 7편을 시청하여, 전체적인 내용 및 구성방식을 파악하고자 함
- 이를 위해 숲속 친구 파파룰라의 내용 및 구성방식을 주제전달 방식등장 인물 구성, 이야기 전개 측면에서 분석하였으며, 분석결과는 다음과 같음.

〈부록 표 2〉 숲속 친구 파파룰라의 내용 및 구성방식 분석 결과

영역	세부영역	내용
주제 전달 방식	주제전달 주제와 방식	- 주제전달 주제는 콘텐츠 시작 시 오늘의 주제를 화면에 text로 직접적으로 제시함. - 이와 더불어 파파룰라의 5명의 캐릭터들의 대화와 행동 속에 내재되어 간접적으로 전달함.
	주의 집중 전략	- 탈 인형 캐릭터들이 의성어 의태어를 직접적으로 언어로 표현하거나 팔 다리 등을 크게 움직이며 주의집중을 이끔 - 기타 요소들이 사용됨(중간 중간 약기 소리, 인형들의 웃음소리, 캐릭터의 노래와 춤).
	자료화면 사용	- 대체적으로 주제 전달을 위해 특정 자료화면이 추가로 제시되지는 않음.

영역	세부영역	내용
	마무리 정리	- 클로징 할 때 화면에 오늘의 주제에 관련하여 부모가 자녀와 가정에서 할 수 있는 내용에 대해 짧은 문구를 화면에 띄우며 마무리됨.
등장인물 구성	고정 진행자	- 진행자는 도입부분의 할머니가 등장하여 제재를 제시하고 이어 자연으로 배경이 바뀌며 5명의 캐릭터들이 등장하여 콘텐츠를 이끌어감
	등장인물 관계	- 등장인물은 할머니 외 5명의 주요 캐릭터가 고정으로 출연함. 5명의 캐릭터는 친구사이임 - 상황에 따라 중간중간 도도새 아저씨, 나뭇잎 벌레 삼총사, 포포 등도 추가적으로 등장함.
	배역	- 캐릭터들의 각 배역은 유아들의 특징처럼 부끄럼쟁이 호기심, 개구쟁이 등 각각의 특징이 존재하며 이는 각 캐릭터의 어투나 행동들에서 드러나고 있음.
	진행의 중심	- 캐릭터들이 콘텐츠를 이끌어 감으로 유아와 상호작용은 거의 없고 유아들은 비능동적으로 참여하게 됨
	소재의 적합성	- 유아에게 일어날 수 있는 상황을 소재로 하고 있음 - 그러나 유아의 연령과 발달수준에 적합하지 않은 것들도 적지 않게 사용되고 있음.
이야기 전개	내용의 연결성	- 각 화면 연결 시 논리성을 갖고 자연스럽게 전개됨
	사건갈등 해결	- 일어나는 사건, 갈등 해소는 개연성을 갖고 진행됨
	배경	- 자연이라는 일상적 배경으로 친근감을 주며 도시 아이들에게 간접적으로만 자연의 아름다움을 느낄 수 있게 함 - 그러나 1년 동안 콘텐츠 방송 시배경이 되는 자연은 항상 여름임.

○ 콘텐츠의 이야기 전개 상 유아의 발달적 측면에서 개선이 필요하다고 생각하는 몇몇의 구체적인 내용은 다음과 같음

－ 대상연령 측면의 적합성

- 본 콘텐츠가 만3~5세를 대상으로 함을 EBS 내부 문서에서 확인하였으며, 홈페이지 상에는 연령이 기재되어 있지 않음.
- 그러나 전체적으로 내용은 만 3세 내외가 무방해 보임. 특히 만 5세의 경우 본 내용 및 캐릭터는 다소 단순하고 쉬움.
- 즉, 본 콘텐츠는 사회성 및 정서지능을 주요 영역으로 보고 있으나 유아의 사회성 발달이 (나자신)을 알고 타인을 인식하며, 타인의 감정을

이해하고, 공감하며, 타인조망능력이 발달 되어감을 고려할 때 본 내용은 사회성 발달의 초기 단계의 내용이 대부분임

- 또한 만 4,5세는 대인 관계 및 사회적 배경 범위가 가족, 또래를 넘어 우리 동네에서 애쓰시는 분들. 지역사회 직업군, 우리나라, 다른 나라에까지 경험하도록 되어 있음에 비교해볼 때 본 내용은 단편적임
- 교과 내용 측면의 적합성: 모야의 빨간 가방(2011년 12월 20일 방송 분)
- 내용은 5명의 캐릭터 중 1명의 캐릭터가 산타가 되어 친구들에게 선물을 주는 상황설정임. 이는 유아들만이 가질 수 있는 산타하면 떠오르는 생각이나 개념들을 변화시킬 수 있음.
 - 일례로 유아교육기관에서 산타행사 시 유아들은 멀리 있는 산타가 자신을 위해 유치원에 방문했다고 생각하며, “우리 유치원에 오시느라 힘드셨죠?”, “루돌프 썰매는 어디에 주차했어요?” 등등의 질문을 던짐.
 - 따라서 현재 방송보다는 선물을 주는 산타만이 아닌 유아들이 산타를 위해 할 수 있는 일, 감사를 표현하는 마음이나 방법 등에 대한 내용 구성이 더 적절하다고 보여짐
- 배경 측면의 적합성
- 자연을 배경으로 한 것은 긍정적이나 배경화면이 2~3년 동안 항상 여름 숲속을 배경으로 하고 있음.
 - 예를 들어 비오는 날(2012년 1월 방송 분)이라는 주제로 숲속에서 비오는 소리를 듣게 되게 되는데 현실에서 유아가 속한 상황은 입김이 나오고 눈이 쌓여 있는 상황이나 방송내용은 여름 숲에 비가 오는 따뜻한 느낌이 나게 됨으로 유아의 입장에서는 현실 속 자연과 괴리감을 느낄 수 있음
 - 이는 유아들에게 교육과정 내에 자연의 아름다움과 변화를 느끼도록 하는 부분에 반하는 설정임.
 - 촬영 상황 등으로 인해 일정 분량을 미리 녹화해야 할 수도 있으나 분기별에 따라 일정 분량을 촬영함으로써 계절감을 함께 주는 방법도 있을 것임

3) 방귀대장 뽕뽕이

□ 방귀대장 뽕뽕이의 내용 및 구성방식 분석

- 2006년 8월~2013년 현재까지 방송된 방귀대장 뽕뽕이를 4편을 시청하여, 내용 및 구성방식의 개요를 파악하고자 함
- 이를 위해 방귀대장 뽕뽕이의 내용 및 구성방식을 주제전달 방식등장인물 구성, 이야기 전개 측면에서 분석하였으며, 분석결과는 다음과 같음

〈부록 표 3〉 방귀대장 뽕뽕이의 내용 및 구성방식 분석 결과

영역	세부영역	내용
주제 전달 방식	주제전달 주제와 방식	- 주제전달 주체는 콘텐츠 시작 시 오늘의 주제를 화면에 text로 직접적으로 제시함. - 이와 더불어 진행자인 뽕뽕이와 짜잔형이 번갈아 가며 직접적으로 설명함.
	주의집중전략	- 중간 중간 뽕뽕이의 방귀 소리 및 행동, 진행자의 ~해요! ~하겠죠? 등의 발문형태로 주의집중을 시킴
	자료화면 사용	- 본 내용 전개 필요한 자료화면(노랫말, 요리 순서, 주의점 등)을 중간중간 삽입해서 제시함.
	마무리 정리	- 클로징 할 때 화면에 오늘의 주제에 관련하여 부모가 자녀와 가정에서 할 수 있는 내용에 대해 짧은 문구를 화면에 띄우며 마무리됨. - 놀이는 아이를 자라게 합니다의 문구가 가장 마지막에 제시되고 있음.
등장 인물 구성	고정 진행자	- 뽕뽕이와 짜잔형이 고정적으로 등장함.
	등장인물 관계	- 뽕뽕이는 아이의 수준이며 짜잔형은 지원해주는 더 나이많은 형이나 오빠(또는 성인)의 관계임.
	배역	- 뽕뽕이는 적극적이고 호기심 많고 놀기 좋아하며, 짜잔형은 똑똑하고 문제를 해결해주며 극 전체를 이끌어가는 역할임.
	진행의 중심	- 짜잔형과 뽕뽕이가 주로 콘텐츠를 이끌어가며 진행하지만 유아들에게 질문을 던지며 참여를 유도하거나 실제 스튜디오에 있는 유아들이 직접 참여하도록 함으로써 유아의 능동적 참여를 유도함
이야기 전개	소재의 적합성	- 유아가 실제 흥미있어 하는 일상생활 속 다양한 소재를 접목하여 제시하고 있음. - 그러나 유아의 연령과 발달수준에 적합하지 않은 것들이 있음
	내용의 연결성	- 각 내용 전개에 필요한 이야기, 노래, 춤, 놀이, 화면 자료 등을 적절히 사용하여 전개되고 있음.
	사건갈등 해결	- 사건이나 갈등은 해결되며 진행되지만 문제해결의 방법적 측면에 문제가 보이기도 함.
	배경	- 실내 스튜디오의 경우 음악활동, 미술활동, 게임활동 등에

영역	세부영역	내용
		적합하게 세트가 구성되고 바깥놀이를 위한 자연의 실외 배경도 제시되며 유아의 실생활과 가까운 현실적 공간을 마련하고 있음. - 기타 뽕카를 타고 공간을 이동하며 배경이 자연스럽게 전환되도록 하기도 함.

○ 콘텐츠의 이야기 전개 상 유아의 발달적 측면에서 개선이 필요하다고 생각하는 몇몇의 구체적인 내용은 다음과 같음

– 등장인물 배역의 적합성

- 뽕뽕이가 몸을 돌려 친구나 시청자의 정면을 향해 방귀를 뽏어내는 장면이 매회 중간 중간 보여짐. 물론 생리적 현상으로 방귀를 뽏 수는 있지만, 의도적으로 상대방의 기분을 상하게 할 수 있는 행동임 이는 유아 기본생활습관측면에서 적합하지 않음
- 짜잔형이 나오는데 뽕뽕이의 입장에서 타당할 수 있음. 그러나 유아 들은명칭에 대해 배우는 과정에서 나, 아빠, 엄마를 비롯하여 성별에 따라 언니, 오빠, 형, 누나 등에 대해 학습하게 됨. 이를 고려할 때 짜 잔형이라는 캐릭터 이름은 여자 유아들마저도 오빠가 아닌 형이라는 존칭어를 사용하는 오류가 발생할 소지가 있음.

– 소재 및 사건해결 측면의 적합성: 도깨비와 마귀할멈(2013. 10. 16. 방송분)

- 도깨비와 마귀할멈 방송 중 유아가 부르는 노래 선곡이 '사과같은 내 얼굴' 원곡과 '그 노래의 가사를 바꾼 노래, '도깨비와 마귀할멈'임. 일반적으로 노래 선정 시 연령 적합성을 고려하여 노래 길이, 음역대, 박자 등을 고려하여 노래를 선정하며, 유아교육기관에서 '사과같은 내 얼굴'의 경우 만 2세 영아가 주로 부르는 반면 유리공주 마귀할멈은 만 4세-5세 되어야 부를 수 있는 노래임.
- 도깨비와 마귀할멈 방송 중 뽕뽕이가 마귀할멈과 문제 상황에서 칼을 들고 싸우며 문제를 해결하고 있음. 이는 폭력적 상황 제시와 더불어 유아에게 부적합한 문제해결방식의 모델이 될 수 있음

– 소재 측면의 적합성: 변신 고구마(2013년 7월 29일 방송분)

- 오감을 이용하여 고구마를 탐색해보고 변화를 관찰해보는 아이디어는

좋음. 그러나 좀 더 세부적으로 살펴보면 모양을 변형해보는 과정에서 이쑤시개를 제공해주고 사용하는 모습을 보여줌.

- 이쑤시개와 같이 안전에 위험 요소가 있는 뾰족한 물건을 사용 시 아이들에게 주의를 하도록 약속을 정해 사용하거나 주의사항을 제시해 주어야 하나 이에 대한 언급이 전혀 없었음.
- 따라서 전체 내용 중 소소한 부분일 지라도 유아의 안전에 관련된 부분은 꼭 체크하는 것이 필요함.

– 배경 측면의 적합성: 풀밭 꼬리잡기 놀이

- 바깥놀이로 풀로 꼬리를 만들어 보고 꼬리잡기 놀이를 하는 내용으로 전개되는데, 꼬리 만들기에 사용되는 풀의 길이가 일반적으로 볼 수 있는 것이 아님.
- 화면상에서는 풀밭에 나가 풀을 찾은 후, 길이가 약 30cm정도가 되는 긴 풀을 사용해서 길게 꼬리를 만들도록 제시하고 있으나 실제 유아들이 자연에 나갔을 때는 그만큼 긴 길이의 풀을 찾기도 어려우며 찾는다고 해도 뽑아야 하는 상황일 것으로 예측됨.
- 이는 유아들에게 꽃이나 나무를 꺾거나 뽑지 말도록 하는 자연보호의 환경 교육내용에 상반되는 결과를 가져올 수도 있음
- 따라서 콘텐츠 배경 제시 시 시청자가 콘텐츠 시청 후 실제 상황에서도 직접 해볼 수 있는 가능한 상황을 제공해주거나 교육내용을 고려하여 뽑지 말고 주워보는 방법 등을 교육용 팁 등을 제시해야 할 것임.

[부록 3] 3~5세 누리과정 연령별 내용 비교

1. 신체운동·건강

내용범주	내용	3세	4세	5세
신체 인식하기	감각능력 기르고 활용하기	감각적 차이를 경험한다.	감각적 차이를 구분한다	감각으로 대상이나 사물의 특성과 차이를 구분한다.
	신체를 인식하고 움직이기	신체 각 부분의 명칭을 알고 움직임에 관심을 갖는다. 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다.	여러 감각기관을 협응하여 활용한다 신체 각 부분의 특성을 이해하고 활용하여 움직인다 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다.	여러 감각기관을 협응하여 활용한다 신체 각 부분의 특성을 이해하고 활용하여 움직인다 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다.
신체 조절과 기본 운동하기	신체 조절하기	신체균형을 유지해본다 공간, 힘, 시간 등의 움직임을 경험한다.	다양한 자세와 움직임에서 신체균형을 유지한다. 공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 움직인다.	다양한 자세와 움직임에서 신체균형을 유지한다. 공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 움직인다.
	기본 운동하기	신체 각 부분의 움직임을 조절해 본다 눈과 손을 협응하여 소근육을 조절해 본다 걷기, 달리기 등 이동운동을 한다. 체자리에서 몸을 움직여 본다.	신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. 눈과 손을 협응하여 소근육을 조절해 본다 걷기, 달리기 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다. 체자리에서 몸을 다양하게 움직인다.	신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. 눈과 손을 협응하여 소근육을 조절해 본다 도구를 활용하여 여러 가지 조작운동을 한다. 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다. 체자리에서 몸을 다양하게 움직인다.
신체 활동에 참여하기	자발적으로 신체활동에 참여하기	신체활동에 자발적으로 참여한다 다른 사람과 함께 하는 신체활동에 참여한다	신체활동에 자발적이고 지속적으로 참여한다 다른 사람과 함께 하는 신체활동에 참여한다 자신과 다른 사람의 운동능력의 차이에 관심을 갖는다.	신체활동에 자발적이고 지속적으로 참여한다 다른 사람과 함께 하는 신체활동에 참여한다 자신과 다른 사람의 운동능력의 차이를 이해한다
	바깥에서 신체활동하기	규칙적으로 바깥에서 신체활동을 한다.	규칙적으로 바깥에서 신체활동을 한다.	규칙적으로 바깥에서 신체활동을 한다.

내용번호	내용	3세	4세	5세
건강 하게 생활 하기	기구를 이용하여 신체활동 하기	여러 가지 기구를 이용하여 신체활동을 한다	여러 가지 기구를 이용하여 신체활동을 한다	여러 가지 기구를 이용하여 신체활동을 한다
	몸과 주변을 깨끗이 하기	손과 이를 깨끗이 하는 방법을 알고 실천한다 주변을 깨끗이 한다.	손과 이를 깨끗이 하는 방법을 알고 실천한다 주변을 깨끗이 하는 습관을 기른다.	스스로 몸을 깨끗이 하는 습관을 기른다. 주변을 깨끗이 하는 습관을 기른다.
	바른 식생활하기	음식을 골고루 먹는다. 몸에 좋은 음식에 관심을 갖는다.	음식을 골고루 먹는다. 몸에 좋은 음식을 알아본다	적당량의 음식을 골고루 먹는다. 몸에 좋은 음식을 선택할 수 있다.
	건강한 일상생활 하기	바른 태도로 식사한다. 규칙적으로 잠을 자고, 적당한 휴식을 취한다. 하루 일과에 즐겁게 참여한다. 스스로 화장실에서 배변한다.	음식을 소중히 여기고 식사예절을 지킨다. 규칙적으로 잠을 자고, 적당한 휴식을 취한다. 하루 일과에 즐겁게 참여한다. 바른 배변습관을 기른다.	음식을 소중히 여기고 식사예절을 지킨다. 규칙적으로 잠을 자고, 적당한 휴식을 취한다. 하루 일과에 즐겁게 참여한다. 규칙적인 배변습관을 기른다.
안전 하게 생활 하기	질병 예방하기	질병의 위험을 알고 주의 한다 날씨가 맞게 옷을 입는다.	질병을 예방하는 방법을 알고 실천한다 날씨와 상황에 알맞게 옷을 입는다.	질병을 예방하는 방법을 알고 실천한다 날씨와 상황에 알맞게 옷을 입는다.
	안전하게 놀이하기	놀이기구나 놀잇감, 도구를 안전하게 사용한다 안전한 놀이장소를 안다	놀이기구나 놀잇감, 도구를 안전하게 사용한다 안전한 장소를 알고 안전하게 놀이한다	놀이기구나 놀잇감, 도구의 바른 사용법을 알고 안전하게 사용한다 안전한 장소를 알고 안전하게 놀이한다
	교통안전 규칙을 안다	TV, 인터넷, 통신기기 등을 바르게 사용한다	TV, 인터넷, 통신기기 등의 위해성을 알고, 바르게 사용한다	TV, 인터넷, 통신기기 등의 위해성을 알고 바르게 사용한다
	교통안전 규칙 지키기	교통안전 규칙을 안다 교통수단을 안전하게 이용한다	교통안전 규칙을 알고 지킨다 교통수단을 안전하게 이용한다	교통안전 규칙을 알고 지킨다 교통수단을 안전하게 이용한다
안전 하게 생활 하기	비상 시 적절히 대처하기	화재, 성폭력, 실종, 유괴상황을 알고 도움을 요청한다. 재난 및 사고 등 비상 시 적절하게 대처하는 방법을 안다.	화재, 성폭력, 실종, 유괴상황 시 도움을 요청하는 방법을 알고 행동한다. 재난 및 사고 등 비상 시 적절하게 대처하는 방법을 알고 행동한다.	화재, 성폭력, 실종, 유괴상황 시 도움을 요청하는 방법을 알고 행동한다. 재난 및 사고 등 비상 시 적절하게 대처하는 방법을 알고 행동한다.

2. 의사소통

내용 범주	내용	3세	4세	5세
듣기	<p>낱말과 문장 듣고 이해하기</p> <p>이야기 듣고 이해하기</p> <p>동요, 동시, 동화 듣고 이해하기</p>	<p>낱말의 발음에 관심을 가지고 듣는다.</p> <p>일상생활과 관련된 낱말과 문장을 듣고 뜻을 이해한다.</p> <p>다른 사람의 이야기를 관심 있게 듣는다.</p> <p>동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다.</p>	<p>낱말의 발음에 관심을 가지고 듣는다.</p> <p>일상생활과 관련된 낱말과 문장을 듣고 뜻을 이해한다.</p> <p>다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다.</p> <p>이야기를 듣고 궁금한 것에 대해 질문한다.</p> <p>동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다.</p> <p>전래 동요, 동시, 동화를 듣고 우리말의 재미를 느낀다.</p>	<p>낱말의 발음에 관심을 가지고 비슷한 발음을 듣고 구별한다.</p> <p>다양한 낱말과 문장을 듣고 뜻을 이해한다.</p> <p>다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다.</p> <p>이야기를 듣고 궁금한 것에 대해 질문한다.</p> <p>동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 이해한다.</p> <p>전래 동요, 동시, 동화를 듣고 우리말의 재미를 느낀다.</p>
	바른 태도로 듣기	<p>말하는 사람을 바라보며 듣는다.</p> <p>친숙한 낱말을 발음해 본다.</p> <p>새로운 낱말에 관심을 가진다.</p> <p>일상생활에서 일어나는 일들을 간단한 문장으로 말한다.</p>	<p>다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣는다</p> <p>친숙한 낱말을 정확하게 발음해 본다.</p> <p>다양한 낱말을 사용하여 말한다.</p> <p>일상생활에서 일어나는 일들을 간단한 문장으로 말한다.</p>	<p>다른 사람의 이야기를 끝까지 주의 깊게 듣는다.</p> <p>정확한 발음으로 말한다.</p> <p>다양한 낱말을 사용하여 상황에 맞게 말한다.</p> <p>일상생활에서 일어나는 일들을 다양한 문장으로 말한다.</p>
	낱말과 문장으로 말하기	<p>자신의 느낌, 생각, 경험을 말해본다.</p> <p>상대방을 바라보며 말한다.</p> <p>바르고 고운 말을 사용한다.</p>	<p>자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다.</p> <p>주제를 정하여 함께 이야기를 나눈다.</p> <p>이야기를 지어 말한다.</p> <p>듣는 사람의 생각과 느낌을 고려하여 말한다.</p> <p>차례를 지키 말한다.</p> <p>바르고 고운 말을 사용한다.</p>	<p>자신의 느낌, 생각, 경험을 적절한 낱말과 문장으로 말한다.</p> <p>주제를 정하여 함께 이야기를 나눈다.</p> <p>이야기 지어 말하기를 즐긴다.</p> <p>듣는 사람의 생각과 느낌을 고려하여 말한다.</p> <p>매와 장소, 대상에 알맞게 말한다.</p> <p>바르고 고운 말을 사용한다.</p>
	상황에 맞게 바른 태도로 말하기	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아본다.</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가진다</p> <p>책에 흥미를 가진다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 추측해 본다</p>	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아본다</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가진다</p> <p>책 보는 것을 즐기고 소중하게 다룬다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 이해한다</p>	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아 읽어 본다.</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가지고 읽어 본다</p> <p>책 보는 것을 즐기고 소중하게 다룬다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 이해한다</p>
읽기	<p>읽기에 흥미 가지기</p> <p>책 읽기에 관심 가지기</p>	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아본다</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가진다</p> <p>책에 흥미를 가진다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 추측해 본다</p>	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아본다</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가진다</p> <p>책 보는 것을 즐기고 소중하게 다룬다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 이해한다</p>	<p>주변에서 친숙한 글자를 찾아 읽어 본다.</p> <p>읽어 주는 글의 내용에 관심을 가지고 읽어 본다</p> <p>책 보는 것을 즐기고 소중하게 다룬다.</p> <p>책의 그림을 단서로 내용을 이해한다</p>

내용 범주	내용	3세	4세	5세
쓰기	쓰기에 관심 가지기	말을 글로 나타내는 것에 관심을 보인다. 자기 이름의 글자에 관심을 가진다.	공감한 것을 책에서 찾아본다. 말이나 생각을 글로 나타낼 수 있음을 안다. 자기 이름을 써 본다. 자신의 이름과 주변의 친숙한 글자를 써 본다	공감한 것을 책에서 찾아본다. 말이나 생각을 글로 나타낼 수 있음을 안다. 자신의 이름과 주변의 친숙한 글자를 써 본다 자신의 느낌, 생각, 경험을 글자와 비슷한 형태로 자로 표현한다.
	쓰기 도구 사용하기		쓰기 도구에 관심을 가지고 사용해 본다	쓰기 도구의 바른 사용법을 알고 사용한다

3. 사회관계

내용범주	내용	3세	4세	5세
나를 알고 존중하기	나를 알고 소중히 여기기	나에 대해 관심을 갖는다.	나에 대해 알아본다.	나에 대해 알아본다. 나와 다른 사람의 신체적, 사회적, 문화적 차이를 존중한다.
	나의 일 스스로 하기	나와 다른 사람의 차이에 관심을 갖는다. 나를 소중하게 여긴다.	나와 다른 사람의 차이점을 알아본다 나에 대해 긍정적으로 생각하고 나를 소중하게 여긴다.	나에 대해 긍정적으로 생각하고 나를 소중하게 여긴다. 내가 할 수 있는 일을 스스로 한다. 하고 싶은 일을 계획하고 해 본다.
나와 다른 사람의 감정 알고 존중하기	나와 다른 사람의 감정 알고 표현하기	나에게 여러 가지 감정이 있음을 안다.	자신의 감정을 알고 표현한다.	자신의 감정을 알고 표현한다.
	나의 감정조절하기	다른 사람의 감정에 관심을 갖는다. 자신의 감정을 조절해 본다	다른 사람의 감정을 안다 자신의 감정을 조절해 본다.	다른 사람의 감정을 알고 공감한다. 자신의 감정을 상황에 맞게 조절한다.
가족을 소중히 여기기	가족과 화목하게 지내기	가족의 소중함을 안다	가족의 소중함을 안다	가족의 의미와 소중함을 안다 가족과 화목하게 지낸다.
	가족과 협력하기	가족 구성원을 알아본다 가족을 위하여 내가 할 수 있는 일을 알아본다.	가족 구성원의 역할에 대해 알아본다 가족을 위하여 내가 할 수 있는 일을 알아보고 실천한다.	다양한 가족구조에 대해 알아본다 가족은 서로 도와야 힘을 알고 실천한다.
다른 사람과 더불어 생활하기	친구와 사이좋게 지내기	친구와 함께 놀이한다	친구와 협동하며 놀이한다.	친구와 협동하며 놀이한다.
	공동체에서 화목하게 지내기	나와 친구의 의견에 차이가 있음을 안다 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다	친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다	친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다 다른 사람과 도움을 주고받고, 서로 협력한다. 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다
사회적 가치를 알고 지키기	사회적 가치를 알고 지키기	다른 사람의 소유물을 존중한다 약속과 규칙을 지켜야 함을 안다	다른 사람의 생각, 행동을 존중한다. 친구와 어른께 예의 바르게 행동한다 다른 사람과 한 약속이나 공공규칙을 지킨다.	정직하게 말하고 행동한다. 다른 사람을 배려하여 행동한다. 친구와 어른께 예의 바르게 행동한다. 다른 사람과 한 약속이나 공공규칙을 지킨다.

내용범주	내용	3세	4세	5세
	지역사회에 관심 갖고 이해하기	우리 동네의 이름을 안다 우리 동네 사람들에 관심을 갖는다.	자연과 자원을 아끼는 습관을 기른다 우리 동네에 대해 알아본다. 우리 동네 사람들이 하는 일에 관심을 갖는다. 물건을 살 때 돈이 필요함을 안다.	자연과 자원을 아끼는 습관을 기른다 우리 동네에 대해 알아본다. 다양한 직업에 관심을 갖는다. 일상생활에서 돈의 쓰임에 대해 안다
사회에 관심 갖기	우리나라에 관심 갖고 이해하기	우리나라를 상징하는 것에 관심을 가진다. 우리나라의 전통놀이와 풍습에 관심을 갖는다.	우리나라를 상징하는 것을 안다 우리나라의 전통놀이와 풍습에 관심을 갖는다. 우리나라에 대해 자부심을 갖는다.	우리나라를 상징하는 것을 알고 예절을 지킨다. 우리나라의 전통, 역사, 문화에 관심을 갖는다. 우리나라에 대해 자부심을 갖는다.
	세계와 여러 문화에 관심 가지기		세계 여러 나라에 대해 관심을 갖는다. 다양한 인종과 문화에 관심을 갖는다.	세계 여러 나라에 대해 관심을 갖고 서로 협력해야 함을 안다 다양한 인종과 문화를 알아보고 존중한다

4. 예술경험

내용범주	내용	3세	4세	5세
아름다움 찾아보기	음악적 요소 탐색하기	다양한 소리, 음악의 썸머립, 빠르기, 리듬 등에 관심을 갖는다.	다양한 소리, 음악의 썸머립, 빠르기, 리듬 등에 관심을 갖는다.	다양한 소리, 악기 등으로 음악의 썸머립, 빠르기, 리듬 등을 탐색한다.
	움직임과 춤 요소 탐색하기	움직임과 춤의 모양, 힘, 빠르기 등에 관심을 갖는다.	움직임과 춤의 모양, 힘, 빠르기 등에 관심을 갖는다.	움직임과 춤의 모양, 힘, 빠르기, 흐름 등을 탐색한다.
	미술적 요소 탐색하기	자연과 사물의 색, 모양, 질감 등에 관심을 갖는다.	자연과 사물의 색, 모양, 질감 등에 관심을 갖는다.	자연과 사물에서 색, 모양, 질감, 공간 등을 탐색한다.
예술적 표현하기	음악으로 표현하기	간단한 노래를 듣고 따라 부른다. 진래동요를 즐겨 부른다. 리듬악기로 간단한 리듬을 표현해 본다.	노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 진래동요를 즐겨 부른다. 리듬악기를 연주해 본다.	노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 진래동요를 즐겨 부른다. 리듬악기를 연주해 본다.
	움직임과 춤으로 표현하기	간단한 리듬과 노래를 즉흥적으로 만들어 본다. 신체를 이용하여 주변의 움직임을 자유롭게 표현한다. 움직임과 춤으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 도구를 활용하여 다양한 움직임으로 표현한다.	간단한 리듬과 노래를 즉흥적으로 만들어 본다. 신체를 이용하여 주변의 움직임을 자유롭게 표현한다. 움직임과 춤으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 도구를 활용하여 다양한 움직임으로 표현한다.	리듬과 노래 등을 즉흥적으로 만들어 본다. 신체를 이용하여 주변의 움직임을 다양하게 표현하며 즐긴다. 움직임과 춤으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 다양한 도구를 활용하여 창의적으로 움직인다. 다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
	미술 활동으로 표현하기	다양한 미술활동을 경험해 본다. 미술활동에 필요한 재료와 도구에 관심을 가지고 사용한다.	다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 협동적인 미술활동에 참여한다. 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.	협동적인 미술활동에 참여하여 즐긴다. 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.
	극놀이를 표현하기	일상생활의 경험을 극놀이를 표현한다	일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀이를 표현한다. 소품, 배경, 의상 등을 사용하여 협동적으로 극놀이를 한다.	경험이나 이야기를 극놀이를 표현한다. 소품, 배경, 의상 등을 사용하여 협동적으로 극놀이를 한다.
	통합적으로 표현하기		음악, 움직임과 춤, 미술, 극놀이 등을 통합하여 표현한다.	음악, 움직임과 춤, 미술, 극놀이 등을 통합하여 표현한다.

내용 범주	내용	3세	4세	5세
예술 감상하기	다양한 예술 감상하기	예술 활동에 참여하여 표현과정을 즐긴다 다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 듣거나 본다. 나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다	예술 활동에 참여하여 표현과정을 즐긴다 다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 듣거나 보고 즐긴다. 나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다	예술 활동에 참여하여 창의적으로 표현하는 과정을 즐긴다. 다양한 음악, 춤, 미술작품, 극놀이 등을 듣거나 보고 즐긴다. 나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다.
	전통예술 감상하기	우리나라의 전통예술에 관심을 갖는다.	우리나라의 전통예술에 관심을 갖는다.	우리나라의 전통예술에 관심을 갖고 친숙해진다.

5. 자연탐구

내용	3세	4세	5세
탐구하는 태도 기르기	주변 사물과 자연 세계에 대해 호기심을 갖는다 궁금한 점을 알아보는 과정에 흥미를 갖는다.	주변 사물과 자연 세계에 대해 지속적으로 호기심을 갖는다. 궁금한 점을 알아보는 탐구 과정에 관심을 가지고 참여한다.	주변 사물과 자연 세계에 대해 지속적으로 호기심을 갖고 알고자 한다. 궁금한 점을 알아보는 탐구 과정에 참여하고 즐긴다. 탐구 과정에 서로 다른 생각이 관심을 갖는다.
탐구기술 활용하기	생활 속에서 수에 관심을 갖는다.	생활 속에서 사용되는 수의 여러 가지 의미를 안다.	생활 속에서 사용되는 수의 여러 가지 의미를 안다.
수와 연산의 기초개념 알아보기	구체물 수량의 많고 적음을 비교한다. 다섯 개 가량의 구체물을 세어보고 수량에 관심을 갖는다.	구체물 수량에서 '같다', '더 많다', '더 적다'의 관계를 안다. 열 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다.	구체물 수량의 부분과 전체 관계를 알아본다 스무 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다 구체물을 가지고 더하고 빼는 경험을 해 본다.
수학적 탐구하기	나를 중심으로 앞, 뒤, 옆, 위, 아래를 알아본다 물체의 모양에 관심을 갖는다. 두 물체의 길이, 크기를 비교해 본다.	위치와 방향을 여러 가지 방법으로 나타내 본다 기본 도형의 특성을 인식한다 기본 도형을 사용하여 여러 가지 모양을 구성해 본다	여러 방향에서 물체를 보고 그 차이점을 비교해 본다 기본 도형의 공통점과 차이점을 알아본다 기본 도형을 사용하여 여러 가지 모양을 구성해 본다 일상생활에서 길이, 크기, 무게, 들이 등의 속성을 비교하고 순서를 지어 본다. 입의 측정 단위를 사용하여 길이, 면적, 들이, 무게 등을 재 본다.
규칙성 이해하기	생활주변에서 반복되는 규칙성에 관심을 갖는다	생활주변에서 반복되는 규칙성을 알아본다 반복되는 규칙성을 인식하고 모방한다	생활주변에서 반복되는 규칙성을 알고 다음에 올 것을 예측해 본다. 스스로 규칙성을 만들어 본다.
기초적인 자료 수집과	필요한 정보나 자료를 수집한다.	필요한 정보나 자료를 수집한다.	필요한 정보나 자료를 수집한다.

내용	3세	4세	5세
내용 결과 나타내기	같은 것 끼리 짜을 짓는다.	한 가지 기준으로 자료를 분류해 본다.	한 가지 기준으로 분류한 자료를 다른 기준으로 재분류해 본다.
물체와 물질 알아보기	친숙한 물체와 물질의 특성에 관심을 갖는다	친숙한 물체와 물질의 특성을 알아본다	주변의 여러 가지 물체와 물질의 기본 특성을 알아본다.
과학적 탐구하기	물체와 물질 알아보기	친숙한 물체와 물질의 특성에 관심을 갖는다	물체와 물질을 여러 가지 방법으로 변화시켜 본다.
	생명체와 자연환경 알아보기	나의 출생과 성장에 대해 관심을 갖는다	나의 출생과 성장에 대해 관심을 갖는다
	자연현상 알아보기	주변의 동식물에 관심을 가진다. 생명체를 소중히 여기는 마음을 갖는다.	관심 있는 동식물의 특성을 알아본다 생명체를 소중히 여기는 마음을 갖는다. 생명체가 살기 좋은 환경에 대해 관심을 갖는다.
	간단한 도구와 기계 활용하기	돌, 물, 흙 등 자연물에 관심을 갖는다. 납땀에 관심을 갖는다. 생활 속에서 간단한 도구와 기계에 관심을 갖는다	돌, 물, 흙 등 자연물의 특성과 변화를 알아본다 납땀과 기계의 변화와 규칙성을 알아본다 생활 속에서 간단한 도구와 기계를 활용한다
	도구와 기계의 편리함에 관심을 갖는다	도구와 기계의 편리함에 관심을 갖는다	생활 속에서는 새로운 도구와 기계에 관심을 갖고 장단점을 안다.

[부록 4] EBS 유아교육 콘텐츠 제작 및 활용에의 시사점

1. 유아교육 콘텐츠의 내실화 방안

가. 양 측면

구분	현황	제작	활용
누리과정용	<ul style="list-style-type: none"> 타업체에 비해 경쟁력이 떨어짐. EBS는 EBS 클립뱅크 전체파일 보유량이 현저히 적음. <ul style="list-style-type: none"> 예: 겨울주제- 5개 이하 주제별로 해당 EBS 클립뱅크가 10개 이하의 경우가 다수임. 생활주제별로 편중되어 있음. 타업체는 1) 자체제작, 2) 외부 콘텐츠 구입 3) 사용자 제작의 세가지 방식으로 Pool을 확대해가고 있음. 	<ul style="list-style-type: none"> EBS 내 유아어린이 콘텐츠 외 다른 영역의 콘텐츠를 활용하여 EBS 클립뱅크 Pool 확대해나가기 함. <ul style="list-style-type: none"> 애니메이션 인형탈 외 다른 콘텐츠(다큐) 활용 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 사용자 제작 Pool 확대 <ul style="list-style-type: none"> 교사가 EBS 클립뱅크 활용한 수업계획안 작성 후 업로드(비공개) → 내부 평가자 수정 → 전 제공 교사 대상 인센티브 <ul style="list-style-type: none"> 개별 포인트 적립 EBS EBS 클립뱅크 서포터즈로 임명 교사연구동아리 활성화(EBS 지원) 기관 대상 인센티브 <ul style="list-style-type: none"> EBS 제작 CD와 포인트 교환 EBS 캐릭터 기관방문 무료 이벤트 개최 등 교사 대상 시범지도안 공모대회 EBS 클립뱅크 유치원 보급 시 반드시 추가자료 필요 <ul style="list-style-type: none"> 생활주제별 EBS 클립뱅크 + 활동안 set 구성으로 제공
누리과정 이외의 시간용 (정규 수업시	<ul style="list-style-type: none"> EBS 클립뱅크 내 소재별 사진꾸러미 기능 필요 	<ul style="list-style-type: none"> EBS 클립뱅크 추가 제작 <ul style="list-style-type: none"> 추가 제작 시 생활주제 내용 고려해야 함 내용, 배경, 소품적 측면에서의 고려 필요 	<ul style="list-style-type: none"> EBS 클립뱅크 영상 내 주요 내용 사진 자료 (캡처기능 활용) 제공 <ul style="list-style-type: none"> 사진 꾸러미는 도안의 소재별 분류 도안집 소재 목록 참조 예: 인물, 꽃, 동물 등
누리과정 이외의 시간용 (정규 수업시	<ul style="list-style-type: none"> 실제 현장에서는 누리과정, 방과후과정 이외의 부분의 시간이 많으며, 이 시간은 별도의 지침 없이 교사 재량에 맡겨져 	<ul style="list-style-type: none"> 누리과정, 특별활동 이외의 틈새시간에 대한 자료 필요(추후 네이밍 필요) <ul style="list-style-type: none"> 요리, 예술감상(명화, 오페라, 발레 등), 신체(체 	

구분	현황	제작	활용
간 외의 전이, 오후 시간 등)	있음.	<p>조, 요기, 발레동작)의 분류로 추가자료가 포함된 패키지 형태로 제공</p> <ul style="list-style-type: none"> •요리: 기존 EBS 요리콘텐츠 '피마요리사' 동영상 + 요리 순서도 제공 •예술감상: 명화 설명서 혹은 나레이션이 포함된 명화 패키지 제공 •신체: 덩동맨 유치원 내 알라차 체조 동영상 + 체조동작 반복 영상 제공 등, '키크는 쓱쓱채조' 등 부모와 기관에서 호응을 불러일으킬 수 있는 요소가 포함된 주제 선정 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기본생활습관 안전 교육 패키지 특별한 날들 자료 보급 ○ EBS 클립뱅크 이용 누리과정 생활주제별 DVD 구성
	○ 교과형 이외에 자료도 필요함	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기본생활습관(나영이), 안전교육(다큐)에 대한 내용 제작 ○ 특별한 날들(국가 지정 공휴일, 선거, 올림픽 등)에 관련하여 짧은 EBS 클립뱅크 제작 	

나. 질 측면

구분	현황	제작	활용
교육적 측면	<ul style="list-style-type: none"> ○ 기존 EBS 클립뱅크는 가정용으로 제작된 태생적 한계로 인해 현장적합성이 떨어짐. - 기존 EBS 클립뱅크는 하나의 클립 내 기술진 결이 모든 담겨져 있는 형태임. 유아교육 특성 상 교사유아 간 상호작용이 중요하며 결론이 제시되어 있는 형태는 현장에 적합하지 않음. - EBS 클립뱅크 내 현장에 맞지 않는 자막이나 음성이 포함되어 있음(예, "가정에서...따라하세요", "엄마와 함께~ 해보세요.") 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 일방향 콘텐츠가 아닌 쌍방향 소통(유아 참여)이 끌어낼 수 있는 요소가 콘텐츠 제작 시 고려되어야 함. ○ 동영상 제작 시 음소리 기능 추가 필요 <ul style="list-style-type: none"> - "엄마와 함께 ~ 해보세요" 등의 내용이 담긴 더빙 버전, 혹은 음소리 버전으로 제작하거나 자막 제거 기능이 가능하도록 제작 ○ 기존 동영상에서 음소거된 상태에서 배경음악만 추가된 형태로 재가공 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 활동계획안 작성 시 EBS 클립뱅크 내 적정 활용시간 제시 <ul style="list-style-type: none"> - 예시: 02:20~05:54 까지 사용 권장 - 가정용 콘텐츠에 맞춰 제작된 요소를 배제하기 위함.
		○ 누리과정 세부내용을 반영하여 연령별 수준에 적	

구분	현황	제각	활용
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 현재 EBS 클립뱅크 영상만 제공되며 활용방안 및 추가 자료는 제공되지 않아 현장 활용도가 낮음. ○ EBS 클립뱅크에 해당하는 도안 필요 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 심화, 도안을 유아수준에 맞게 제작삼화디자이너(외주 등) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 활용안을 단순하게라도 제시함 <ul style="list-style-type: none"> - 단 1개의 특정연령에 초점 맞추어 작성, 타연령의 경우 교사 tip 제공으로 활용방안 제안
기술적 측면	<ul style="list-style-type: none"> ○ 공공기관의 참고사이트가 함께 제시될 경우 이용률이 높아짐 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 추후 애니메이션, 인형극, 만화, 탈인형, 실사동영상(자연물 증식), 인터뷰형 동영상(인물, 동영상, 실험) 등의 유형으로 EBS 클립뱅크 클립 제작 ○ 평면 2D 외에 3D, 클레이, 샌드, 페뎃 등의 다양한 형태의 화면 구성의 콘텐츠 제작 ○ 자연탐구 영역에 대한 자료 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 화산, 기상, 사물확대 등 EBS 콘텐츠 강점 부각 ○ 모니터링 강화 <ul style="list-style-type: none"> - 현장전문가에 의한 최종검수 시스템 구축 - 실사용자에 의한 평가(종아요) 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 위키백과처럼 교사가 해당 동영상에 실친 적 지식(사용후기, 심층자료)을 tag로 붙여서 공유하여 자료를 업데이터해나감. ○ 추후 EBS 클립뱅크 분류 유형화 도입 <ul style="list-style-type: none"> - 초등분류를 기초로 유형화함. - 유아에 맞는 분류유형 추가 필요 ○ 연구 유치원 연구 어린이집 선정 적용 ○ EBS 클립뱅크를 활용한 기관활동 후 가정에서 확장활동 할 수 있도록 연계 <ul style="list-style-type: none"> - 안내문 설명 샘플 제공 ○ 홈페이지 내 다른 공공기관 사이트 링크 ○ 다른 기관과의 연계기능 강화 연관 검색 색 확대

구분	현황	제작	활용
	<ul style="list-style-type: none"> ○ 현재 교사사용 위주의 화면구성 <ul style="list-style-type: none"> - 유아의 경우 컴퓨터 영역에서 단순한 동영상의 경우 스스로 조작하는 경우도 있음. ○ 일부 EBS 클립뱅크 실사 영상의 질이 낮음 ○ EBS 클립뱅크 제공 자료 관련 정보지식을 쉽게 파악하였음 좋겠음 	<ul style="list-style-type: none"> ○ 화면구성이 유아에 맞게 시각화되는 작업 필요 ○ 이는 '유아체험용 EBS 클립뱅크 유형에 분류됨. ○ 추가 EBS 클립뱅크 클립 제작 시 실사콘텐츠의 경우 최근 2년 내로 제한 ○ 스마트폰용 EBS 클립뱅크 비로보기 기능 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ○ EBS 클립뱅크 내용의 개외(45줄)를 요약하여 print화 하여 제공

2. 활성화방안

배경	제작	활용
<ul style="list-style-type: none"> ○ 현재 EBS는 가정용 콘텐츠라는 인식이 강하며 다각화된 EBS 플랫폼(모바일, 인터넷 등)에 대한 홍보가 부족함. 이에 EBS 내 기관대상 사업에 대한 홍보 강화 필요. 	<ul style="list-style-type: none"> ○ EBS 방송제작 시 기관별 참여 증대 유도 <ul style="list-style-type: none"> - 당동명 유치원, 모여라 당동명 등의 콘텐츠 출연 기회 제공 ○ 교사 대상 신규 콘텐츠 기획 ○ 유아문제해동명 부모교육 클립EBS 클립뱅크화 - 교사가 부모에게 공유할 수 있는 전문자료 제공 	<ul style="list-style-type: none"> ○ EBS 클립뱅크 자체와 이용방법 홍보 <ul style="list-style-type: none"> - 시도별 설명회 개최 - 향후 홍보방안 공유(시범지도안 공모대회, 활용사례 경연대회) ○ 교사 보수교육 시 홍보 ○ 교육청과 교육정보센터 홈페이지 팝업창으로 홍보
		<ul style="list-style-type: none"> ○ EBS 체험관 내 증강현실 구현 <ul style="list-style-type: none"> - 기관 체험학습 가능 ○ 유아교육진흥원 교육정보센터, 영유아플리자 등의 유아지원진달체계에 체험시설 제공

연구보고 2013-07

EBS 유아교육 콘텐츠의 구성과 활용방안 연구

발행일 2013년 12월
발행인 한국교육방송공사장 신용섭
발행처 한국교육방송공사
주 소 서울특별시 서초구 바우피길1길 35
전화: 02) 526-2000
팩스: 02) 526-7456
<http://www.ebs.co.kr>
인쇄처 대명기획 02) 2263-1292

보고서 내용의 무단 복제를 금함.