



컬럼비아 특별구 조기 학습 표준 2019

컬럼비아 특별구 조기 학습 표준 소개

본 컬럼비아 특별구 조기 학습 표준(District of Columbia Early Learning Standards) 갱신판은 전미 조기 관리 및 교육에서 표준 개혁 운동에 대한 대응입니다. 조기 학습 표준에는 ELA 및 수학 공통 핵심 주 표준(Common Core State Standards for English Language Arts and Mathematics)(2010년)을 비롯해 차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)(2013년)과의 조율과 적용이 포함됩니다. 이 표준은 헤드 스타트 조기 학습 결과 프레임워크: 출생에서 5세까지(Head Start Early Learning Outcomes Framework: Ages Birth to Five)(2015년)와도 맞춰 조정되며, 따라서 모든 아동이 프로그램의 지원 사항과 관계없이 동일한 표준 기반의 교습과 적합한 학습 경험을 받도록 하고 있습니다.

컬럼비아 특별구 조기 학습 표준(본 문서 전반에 걸쳐 조기 학습 표준으로 칭함)은 영아, 유아, 2세아 및 프리스쿨러를 위한 지표를 비롯해 프리-K 및 유치원을 떠나는 아동에 대한 기대 사항을 포함합니다. 이러한 표준은 학부모와 교사를 대상으로 아동이 무엇을 알고 있고 무엇을 할 수 있는지에 관한 기대 사항에 대해 정보를 제공하고 다양한 연령과 발달 수준에서 아동이 어떤 식으로 진전해 나가는지 설명합니다. 이러한 표준은 또 “전인적 존재로서 아동”에 초점을 맞추며 광범위한 영역을 포함하는데, 이는 어린이 학습과 발달이 서로 연관되어 있고 전 학습 영역을 아우르기 때문입니다. 조기 학습 표준은 가족과의 협력 관계 속에서 고품질의 조기 관리 및 교육 환경에 있어서 의도적으로 아동의 학습과 발달을 지도할 때 교사의 본질적인 역할을 인정합니다.

조기 학습 표준은 어린이의 발달과 학습을 비롯해 궁극적으로 취학 준비에 도움을 주는 과정에서 교사들이 핵심적인 의사 결정자임을 인정합니다. 헤드 스타트 조기 학습 결과 프레임워크: 출생에서 5세까지는 어린이들이 학교에서, 또 이후 삶에서 성공을 준비하는 데 교육자들이 도움이 되도록 하는 데 도움을 주는 7가지 지도 원칙을 제공합니다.¹

1. “각각의 아동은 고유하고 성공할 수 있습니다. 아동들은 각기 다른 발달 평가와 경로를 가지는 개인입니다. 각각의 아동은 태어나기 전 환경과, 기질, 생리적인 특성과 삶의 경험에 의해 고유한 영향을 받습니다. 적절한 지원이 있으면, 모든 아동은 성공적인 학습자가 될 수 있고 [조기 학습 표준]에 명시된 기술과 행동, 지식을 성취할 수 있습니다.
2. 학습은 관계의 맥락 속에서 발생합니다. 아껴주는 가족과 교사, 기타 성인들이 유아의 삶에서 중요합니다. 성인과의 수용적이고 지지해주는 상호 작용은 아동의 학습에 필수적입니다.
3. 가족은 아동의 첫 번째이자 가장 중요한 보호자이자, 교사, 옹호자입니다. 가족은 아동의 조기 학습 및 교육에서 1차적인 영향력이라는 점에서 존중과 지원을 받아야 합니다. 그들의 지식과 기술, 문화적인 배경이 아동의 취학 준비도에 기여합니다
4. 아동은 정서적으로 또 신체적으로 안전하고 안정되어 있을 때 가장 잘 배웁니다. 양육적이고 수용적이며 일관적인 보살핌이 아동이 안정적이고 소중하게 여겨진다고 느끼는 안전한 환경을 만드는 데 도움이 됩니다. 이러한 환경에서, 아동은 학습 경험에 완전히 몰입할 수 있습니다.
5. 발달의 영역들이 통합되고 아동은 많은 개념과 기술을 동시에 학습합니다. 모든 기술, 행동 또는 능력은 복수의 발달 영역과 관련되어 있을 수 있습니다.
6. 교수(teaching)는 의도적이고 아동이 배우고 성장하는 방식에 초점을 맞추어야 합니다. 아동은 적극적이고, 몰입하며 열성적인 학습자입니다. 좋은 교수 관행은 발달적으로 적합한 교습과 탐험과 의미 있는 놀이를 위한 기회를 제공함으로써 이러한 내재적인 강점 위에 구축됩니다.
7. 모든 아동은 각자 가족 문화와 배경, 언어와 신념에 뿌리를 둔 다양한 강점을 가지고 있습니다. 수용적이고 존중하는 학습 환경은 다양한 문화 및 언어 배경의 아동들을 환영합니다. 효과적인 교수 관행과 학습 경험은 각 아동의 고유한 배경과 이전 경험 위에 구축됩니다.”

조기 학습 표준의 목적과 사용

조기 학습 표준의 1차적인 목적은 컬럼비아 특별구 내 아동들이 학교에서의 성공과 평생의 학습에 대해 준비되게 해주는 종류의 풍부하고 강력한 조기 학습 경험을 누리게 하는 것입니다. 조기 학습 표준은 영아, 유아, 2세아 및 프리스쿨러를 위한 지표를 비롯해 프리-K 및 유치원을 떠나는 아동에 대한 기대 사항을 포함합니다. 유치원 졸업 기대 사항은 ELA 및 수학 공통 핵심 주 표준과 차세대 과학 표준(NGSS)을 그대로 반영하며, 현재 수립되어 있는 모든 표준을 변경하지 않습니다.

이 목표를 달성하기 위해, **조기 학습 표준**은 다음과 같이 **사용되어야 합니다**.

- 교과과정 선별과 이행의 지침이 되는 리소스
- 유아의 관리와 교육에 관한 가족, 교육자, 지역사회 구성원 및 정책 결정자의 논의의 초점
- 다양한 배경과 능력을 가진 아동에게 적합한 평가를 선별하는 지침
- 아동이 표준을 충족해나가게 해줄 수 있는 경험과 교육을 계획하는 지침
- 교육 직원들의 전문적인 개발 기회를 계획하는 프레임워크

조기 학습 표준은 다음과 같이 사용되어서는 **안 됩니다**.

- 아동의 유치원 레벨 입학 거부
- 장애의 존재 또는 가정에서 사용하는 언어를 근거로 아동을 조기 관리 및 교육 프로그램 및/또는 활동에서 배제, 또는
- 아동의 발달 및 학습을 평가 또는 감정

조기 관리 및 교육 프로그램 내 이중 언어 학습자

조기 학습 표준에서는 **이중 언어 학습자(dual language learners, DLL)**를 동시에 2개(또는 그 이상의) 언어를 배우고 있거나 첫 번째 언어를 계속 개발하고 있는 동안 두 번째 언어를 배우고 있는 출생부터 유치원 레벨까지 아동으로 정의합니다.²

“이중 언어 학습자”라는 용어는 2개 국어자(bilingual), 영어 언어 학습자(English language learner, ELL), 제한적인 영어 유창성(limited English proficient, LEP), 영어 학습자(English learner, EL) 및 영어 외 언어(language other than English, LOTE) 구사 아동과 같이 자주 사용되는 다른 용어를 실질적으로 아우르거나 이와 겹칠 수 있습니다.³

DLL은 영어 외 언어를 사용하는 가정에서 발생합니다.⁴ 일부 DLL의 경우, 가정에서 영어 외 언어와 영어가 동시에 사용될 수 있습니다.⁵

DLL로 간주되는 아동은 어떤 유형의 조기 관리 및 교육 프로그램에도 등록할 수 있습니다. 여기에는 다음이 포함됩니다.

- 1차 교실 언어로 영어를 사용하는 공립 프리스쿨 프로그램
- 모든 학생이 교실에서 2개 언어 이상을 학습하는 이중 언어 프로그램
- 아동 발달 가정(영어 또는 다른 언어를 구사하는 보호자와 함께) 및
- 아동 발달 센터(영어 또는 다른 언어를 구사하는 보호자와 함께)

이러한 표준의 목적에서, DLL은 모든 프로그램 유형을 아울러 이중 언어 학습자인 아동을 일컫는다는 점을 유의하는 것이 중요합니다. DLL로 간주되는 아동 대부분은 모든 학생이 2개 언어로 학년 레벨의 내용을 공부하는 특별구 이중 언어 프로그램에 등록되어 있지 않습니다. (일부는 프리스쿨에서 시작하는) 이러한 프로그램에 등록되어 있는 학생을 종종 이중 언어 학생이라고 부릅니다.

영어 학습자와 제한적인 영어 유창성은 연방 모든 학생의 성공법(Every Student Succeeds Act)에 따른 구체적인 정의를 지칭하며, 이는 3세부터 21세까지 아동을 칭하는 구체적인 정의입니다.⁶ 이러한 용어는 아동의 발달 단계 및 영어 습득 수준에 따라 본 표준에서 정의하는 DLL 아동에 해당될 수도, 그렇지 않을 수도 있습니다.

가족 참여

가족은 조기 아동 학습 및 취학 준비도 지원에 있어 중차대한 역할을 합니다. 아동들은 조기 학습 환경에 들어가기 전 집에서 학습을 시작합니다. DC 주 교육감 사무실(Office of the State Superintendent of Education, OSSE)과 연방 아동 가족 관리국(Administration for Children and Families)의 헤드 스타트 사무실(Office of Head Start, OHS)은 긍정적인 부모-자녀 관계가 아동 학습의 기초를 제공한다는 점을 인정하고 있습니다. 유의미한 관계를 통해 가족의 참여를 유도하는 것은 고품질의 조기 관리 및 교육에서 필수적인 요소입니다. 효과적인 가족 참여 관행은 사회, 정서, 인지, 언어 및 문해력과 신체 발달을 포함해 유아의 건강과 발달을 지원할 수 있습니다. 가족 내에서 아동의 경험은 취학 준비도에 크게 기여합니다.

- 이중 언어 학습자는, 모든 아동이 그렇듯이, 각 언어 발달을 지원하는 따뜻하고 존중하는 학교-가족 관계에서 도움을 받을 수 있습니다. 교사는 2개 언어 구사의 인지적, 언어적, 사회적 이점에 관해 유용한 정보와 지침을 제공하고 가정 언어를 유지하는 것에 관해 가족이 가질 수 있는 질문에 대해 해답을 제시할 수 있습니다. 교사와 프로그램 직원은 필요할 경우 숙련된 통역사와 번역사를 활용해 선호하는 언어로 가족과 소통함으로써 모든 언어에 대한 존중에 대해 모범이 되어야 합니다. 또한, 컬럼비아 특별구 지자체 규정(DCMR) 언어 접근법(Language Access Act) 12장 섹션 2(2) 및 2(3)(D.C. Official Code §§2-1931(2) and 1931(3))에 따라 가족과 공유하는 자료는 가정 언어로 번역이 요구됩니다.

교과과정의 역할

조기 학습 표준은 현재 프로그램에서 사용되는 교과과정 모델을 보완하기 위한 용도이며 프로그램에 적합한 교과과정의 선별과 효과적인 이행에 대해 알리기 위해 사용되어야 합니다. 아동에 대해 바라는 결과를 달성하기 위해, 교과과정과 교실 관행, 교습적인 접근법을 발달학적으로 적합하고 문화적, 언어적으로 수용적이며 포괄적으로 주의 깊게 계획해야 합니다. 전미 유아 교육 협회(National Association for the Education of Young Children, NAEYC)와 전미 주 교육부 조기 유년기 전문가 협회(National Association of Early Childhood Specialists in State Departments of Education, NAECS-SDE)에서는 효과적인 교과과정의 지표를 다음과 같이 정의했습니다.⁷

- 아동이 적극적이고 참여적이다.
- 목표가 명확하고 모두가 이를 공유한다.
- 증거 기반의 교과과정이다.
- 조사를 비롯해 초점을 맞춘 의도적인 교수를 통해 핵심 내용을 학습한다.
- 이전 학습과 경험을 기반으로 구축해나가는 교과과정이다.
- 교과과정이 포괄적이다.
- 전문가적인 기준에 따라 교과과정의 주제 내용을 입증할 수 있다.
- 아동에게 이익이 되는 교과과정이다.

평가의 역할

평가 방법은 “발달적인 면에서 적합하고, 문화적, 언어적으로 수용적이며, 아동의 일상 활동과 연계되고, 전문적인 개발 활동의 지원을 받으며, 가족을 포함하고, 구체적이고 이익이 되는 목적과 연결되어 있어야” 합니다. 그러한 목적으로는 “(1) 교수와 학습에 대해 의사 결정을 내리고, (2) 개별 아동에 대한 초점을 맞춘 개입을 요할 수 있는 유의미한 우려 사항을 파악하고 또 (3) 프로그램 측이 자체 교육적, 발달적 개입을 개선하는데 도움은 주는 것”이 있습니다.⁸

조기 학습 표준은 평가로 사용하는 용도가 아닙니다. 그보다는, 프로그램 측에서 자체 교과과정에 따라 조율된 평가 시스템을 사용하고 표준 충족이라는 점에서 아동의 진척도에 관한 데이터를 제공해야 합니다. 평가는 아동의 학습을 지원하기 위해 이들에 대한 정보를 수집하는 지속적인 과정입니다. 평가의 1차적인 목적은 다음과 같습니다.

- 학습 목표와 관련해 아동이 무엇을 알고 무엇을 할 수 있는지, 각 아동에 대해 알아감
- 개별 아동 및 아동 그룹을 위한 활동 및 교습을 계획
- 진척도를 추적하고 모든 아동이 모든 영역에서 진척을 보이도록 확인
- 가족, 자금원 및 기타 이해 관계자를 위해 보고서를 준비

이중 언어 학습자를 위한 평가 고려 사항

학습 목표에 대한 아동 진척도의 지속적이고 진정한 평가는 DLL 아동에게 특히 중요합니다. DLL은 이러한 표준과 관련된 지식과 기술을 영어로, 가정 언어로 또는 비언어적으로 입증할 수 있습니다(해당 기술, 아동의 언어 배경 및 환경에 따라). 영어 언어 지식과 기술에 관한 것이지만, 평가는 DLL이 어떠한 언어로든, 또는 해당 아동에게 편안하고 적합한 방식으로 반응하도록 지원할 수 있어야 합니다. 이는 각기 다른 환경에서 각기 다르게 이행됩니다. 가족 구성원은 그들이 보고 겪은 것, 아동의 발달에 대한 가족의 목표와 기대 및 여타 우려 사항을 공유함으로써 이러한 과정에 기여할 수 있습니다. 교육자는 지속적인 평가에서 알게 되는 내용을 활용해 가족의 참여를 바탕으로 발달적으로 적합한 학습 활동을 계획하고 실행해야 합니다.

(가장 표준화된 평가를 포함해) 다수의 평가가 영어만 구사하는 아동에게 사용하도록 설계되었음을 유의하는 것이 중요합니다. 이는 DLL의 지식과 기술의 너비와 깊이를 평가하지 못합니다. 아동의 진척도에 대한 지속적이고 진정한 평가(아동의 모든 언어로)가 필요하며 이는 아동이 무엇을 알고 무엇을 할 수 있는지에 대해 더 유효한 평가를 제공합니다. 이러한 지속적인 평가에는 아동의 발달에 대한 관찰과 문서화를 비롯해 시간을 두고 아동의 발달을 비교하는 것이 포함됩니다.

모든 아동에 대한 포용을 지향

위에 기술된 바와 같이, 초기 학습 표준은 교과과정과 평가 시스템의 선별과 이행에 관한 지침을 비롯해 모든 아동이 표준 충족에 대한 진척을 보이게 해주는 경험과 교습의 계획을 제공합니다. 이는 광범위한 인지, 언어/의사소통, 신체, 사회정서 및 감각적 차이를 보이며 특수교육에 대한 요구가 있는 아동을 포함합니다. 보편적 학습 설계(Universal Design for Learning) 접근법은 장애나 다른 특수 요구가 있는 아동을 포함해 모든 아동이 교과과정에 접근하도록 도와줄 수 있는 지원을 제공합니다. 보편적 학습 설계 접근법이 모든 아동을 지원하는 중요한 기초가 되는 한편, 모든 아동의 장애 또는 기타 특수 요구를 수용하기 위해 프로그램 또는 학교 환경, 자료, 교수 전략에 대한 추가적인 수정(adaptation)이 필요할 수 있습니다. 각 아동이 고유한 방식으로 자신의 학습 스타일, 기술과 선호 사항을 드러내기 때문에, 이러한 수정은 각 아동의 개별화 가족 서비스 계획(individualized family service plan, IFSP) 또는 개별화 교육 프로그램(individualized education program, IEP) 내에서 개별적으로 결정됩니다. 이러한 수정은 발달 지연 및 장애가 있는 아동이 초기 학습 표준의 바람직한 결과에 대한 진척을 보임에 따라 각자 강점을 개발하고 학습의 차이를 충족할 수 있는 방법을 제공합니다. 교사는 아동의 개별 강점과 요구를 파악하고, 학습 기회를 교과과정 및 표준과 연결하고, 개별 계획에서 나타난 지원과 변경(modification)을 제공하고 또 지속적인 방식으로 아동의 진척도를 평가하는 데 초점을 맞추으로써 발달 지연 및 장애가 있는 아동이 성공할 수 있도록 프로그램을 계획하고 구성할 수 있습니다.

유치원으로의 전환

유치원 레벨로의 이동은 유아와 가족에게 중차대한 시기이며 교사가 지원적이며 매끄러운 전환을 창출하는데 도움을 주는 것이 중요합니다. 이는 교과과정과 개별 아동의 발달 및 교육적 강점과 요구에 대한 유치원 교사와 가족의 원활한 의사소통을 기반으로 하는 협력적인 접근 방식을 통해 가장 효과적으로 달성할 수 있습니다. 프리스쿨과 유치원 경험이 잘 조율될 때 아동은 이미 학습한 내용을 바탕으로 쉽게 지식과 기술을 구축하고 다음으로 배우게 될 내용에 대해 대비할 수 있습니다. 이는 인지적으로, 학업적으로 또 사회적인 면에서 아동에게 도움이 됩니다. 매끄러운 전환에 대한 효과적인 전략에는 다음이 포함됩니다.

- 아동, 학부모, 학교 간에 긍정적인 관계 구축
- 프리스쿨과 유치원 레벨 간에 평가, 표준 및 교과과정을 조율
- 프리스쿨과 유치원 교사 간에 합동의 전문적 개발을 구축
- 정보를 공유, 아동과 가족의 요구에 대한 의사소통, 취학 준비도에 대한 기대를 설정

문화적, 언어적 수용성

문화적으로 또 언어적으로 수용적인 관행은 가정 언어를 포함해 아동의 문화적 배경을 교수 및 학습에 연결하는 것의 중요성을 인정합니다. 교사는 문화적 지식, 배경 경험과 학습 스타일을 인지하고 인정하고 또 프로그램에 통합함으로써 학습이 모든 학생에게 더 유관하고 의미 있게 만들 수 있습니다.

아동은 태어나서부터 (또는 그 이전부터) 각자 문화와 언어에 대한 지식을 발전시킵니다. 이들은 가족이 사용하는 언어의 소리를 비롯해 가족의 문화적 가치, 전통과 관습을 학습합니다. 교사는 아동과 그 가족과의 관계를 통해 아동의 언어와 문화적 배경에 대해 배울 수 있습니다. 이들은 아동의 배경에 대해 문화적으로 또 언어적으로 수용적인 지원 관행을 사용할 수 있습니다. 그렇다면 이러한 관행은 가족과 문화 속에서 개발된 아동의 기존 지식과 기술을 토대로 더욱 발전시킬 수 있습니다. 교육자는 친숙한 자료나 언어, 관행을 활용해 아동에게 새로운 기술과 아이디어를 소개할 수 있을 것입니다. 문화, 언어적으로 수용적인 관행은 또한 유아의 정체성과 자아에 대한 감각을 지원합니다. 교사는 가정과 학교, 지역사회 간에 연결을 강화함으로써 모든 아동의 성장과 학습을 도울 기회를 가집니다. 진정한, 유의미한 방식으로 유아와 그 가족과 관계를 구축하는 것은 문화, 언어적으로 수용적인 관행을 제공하는 데 중심이 됩니다.

전문성 개발 및 훈련

조기 관리 및 교육 행정가, 코치, 컨설턴트, 트레이너와 교사는 신입과 경력자 모두 조기 학습 표준에 따라 작업과 관행을 수행할 수 있도록 의도적으로 개별 요구를 충족하는 지원과 훈련, 전문성 개발 기회를 지속적으로 가져야 합니다. 조기 학습 표준에 규정된 아동에 대한 긍정적인 학습 결과를 달성하기 위해, 모든 이해 관계자(예: 교사, 학부모, 코치 등)는 그 완전한 이행을 위해 최선을 다해야 하며 이러한 이행을 지원하기 위해 지속적인 지원과 적합한 훈련을 받아야 합니다.

교육자를 위한 지도 원칙

아래는 발달과 학습에 있어 유아를 지원하는 교육자들을 위한 권장 관행입니다. 이러한 원칙은, 조기 발달과 학습에 대해 조기 학습 표준에 나와 있는 지식과 결합해, 관계 기반의 상호 작용을 이행하고 효과적인 학습을 위한 전략을 구축함에 있어 교육자의 기술을 강화해줄 것입니다.

1. 각 아동의 관심사와 강점, 요구를 지원하고 반영하는 상호 작용과 함께 **안전한 환경의 제공**은 자기 주도적인 탐색과 경험을 통한 의미 있는 학습을 장려합니다.
2. **보편적 학습 설계**는 공통의 환경에서 모든 학습자의 요구를 충족하기 위해 교과과정을 이행하고 조기 학습 환경을 설계함에 있어 강점을 기반으로 하는 접근법입니다. 보편적 학습 설계는 학습에 있어 복수의 대변, 표현 및 참여 수단을 제공합니다.
3. 프로그램 내 **가족들과의 관계 구축**은 아동의 학습에 대한 현재 및 추후 가족의 참여를 위한 기초를 제공합니다.
4. 1차 관리, 관리의 연속성, 개별화 관리, 문화적으로 민감한 관리, 소그룹 및 포용성 등의 중요한 구성요소를 포함한 **관계 기반의 관리 실천**은 유아가 학습하는 방식을 지원합니다.
5. **문화적, 언어적으로 수용적인 방식으로의 의사소통**은 아동에서의 정체성 발달을 지원하고 모든 목소리와 의견이 받아들여지는 강력한 학습 커뮤니티를 구축합니다.
6. **가족과 협력하면서, 유치원 교사와 현지 학교 행정 담당자**는 유치원에 입학하는 아동들에게 매끄러운 전환을 창출합니다.
7. 발달이라는 렌즈를 통한 **각 아동의 강점 이해**는 모든 아동에 대한 최적의 학습을 계획하기 위한 개별 아동과 능력에 대한 관찰을 강화합니다.
8. 다른 조기 학습 전문가와의 **반성적인 협력 관계 구축**은 전문성 개발을 지원하고 아동과 가족을 위한 공유 지식과 연속성을 구축합니다.
9. **유아를 위한 효과적인 교과과정 계획**은 각 프로그램 내 가족들의 가치관과 관습과 혼합되는 아동의 능력과 관심사, 요구에 대한 관찰과 문서화에 뿌리를 두어, 따라서 가족 경험을 프로그램 교과과정 및 학습에 포함시키는 맥락을 제공합니다.
10. 예측 가능하면서 필요할 경우 탄력적인 **수용적이며 일관적인 루틴 및 전환의 유지**는 모든 아동에 대한 최적의 발달과 학습을 지원하며 정신적 외상이나 유독한 스트레스를 경험한 아동에게 특히 유익할 수 있습니다.
11. 가족의 가정 문화와 아동의 현재 관심사를 반영하는 자연적이고 찾아낸 항목을 포함해 다양한 자료로 **감각적으로 풍부한 환경을 설계**하면 새롭거나 연결하는 아이디어를 제공해 발달적인 면에서 학습의 진척을 지원합니다.
12. **교사의 문서화, 반성 및 계획을 위한 공간**, 소그룹 학습, 탐험 영역, 접근성 있는 자료, 모든 아동의 운동 능력 및 보조 장치를 충족하는 움직임 및 흐름을 위한 공간의 지정은 유아의 학습 환경에서 필수적입니다.

조기 관리 및 교육의 일부로서 놀이의 중요성

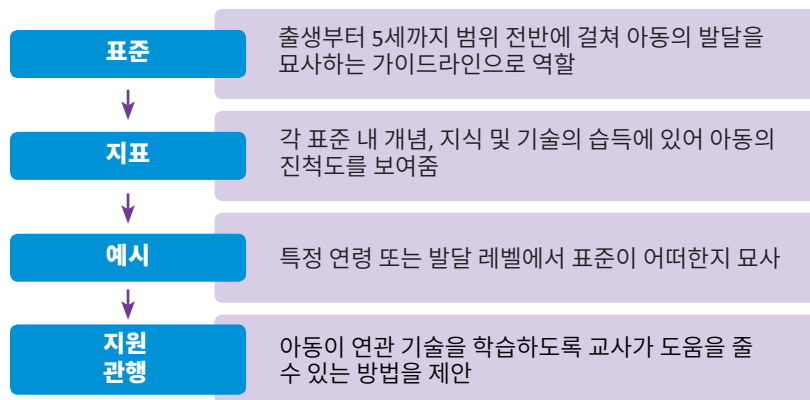
유아에게 중요한 인지, 사회정서, 언어 및 신체 발달 대부분이 놀이의 맥락 속에서 발생합니다. 가장 놀이, 난투 놀이, 아동이 규칙을 만들어내는 게임, 규칙이 있는 게임, 재료의 구축과 사용이 필요한 게임 등이 있습니다. 또 성인과 함께하는 놀이, 다른 아동과 함께하는 놀이가 있습니다. 이런 여러 종류의 놀이가 전인으로서 아동의 건강한 발달을 촉진합니다.

아동에게 자유 놀이 시간이 필요한 반면, 아동이 기억 발달, 충동 제어, 인지적 유연을 비롯해 언어 및 신체 발달을 지원하는 건설적이고 목적이 있는 놀이에 몰입하도록 지식을 갖춘 교사가 도움을 줄 수 있습니다. 아동은 개방적인 방식으로 재료를 사용하고, 체험적인 탐색에 몰입하고, 모형과 그림을 구축할 기회를 가질 때 실제로 필수적인 기술과 개념을 배우게 됩니다.

복합적인 사회극(소시오드라마)은 특히 아동에게 중요한 기술을 개발할 기회를 제공함에 있어 유용합니다. 이런 종류의 놀이에서 아동은 자신의 역할을 창조하고, 캐릭터 속에서 다른 사람에게 반응하며, 극이 진행됨에 따라 기꺼이 내용을 바꾸고 역할과 연관된 언어를 사용해야 합니다. 교사는 경청하고, 필요에 따라 언어를 제공하고, 새로운 언어, 아이디어, 도구를 제공해 학습을 연장하고 또 문제 해결과 아동의 상상력 활용을 진작함으로써 이러한 유형의 복합 놀이를 지원할 수 있습니다.

문서의 구성

아래 표는 초기 학습 표준이 어떻게 구성되었는지 보여줍니다.



초기 학습 표준은 9개의 발달 및 학습 영역으로 이루어집니다.

- | | |
|---------------------|-----------------|
| • 학습/논리 및 추론에 대한 접근 | • 사회 |
| • 의사소통과 언어 | • 예술 |
| • 문해력 | • 사회성 및 정서 발달 |
| • 수학 | • 신체 발달, 건강과 안전 |
| • 과학과 공학 | |

표준에는 다음의 연령/학년 레벨에 대한 “지표”가 있습니다.

- | | | |
|-----------------|-----------------|----------------|
| • 영아(Infants) | • 프리스쿨러 | • 유치원 졸업 기대 사항 |
| • 토들러(Toddlers) | • 프리-K 졸업 기대 사항 | |
| • 만2세 | | |

각 지표에는 해당 연령 또는 학년 레벨에서 표준의 어떤 내용인지 예시를 비롯해 아동이 연관 기술을 배우도록 교사가 도움을 줄 수 있는 방법을 제안하는 1개 이상의 지원 관행이 포함됩니다. 프리-K 레벨의 표준 대부분은 추가적인 지표를 포함합니다(예: 5a, 5b 등으로 해당 레벨 표준의 복잡성을 다룸). 지표와 예시, 지원 관행은 모든 아동을 포용하기 위해 성 중립 대명사 “그들” 및 “그들의”를 사용합니다. 아래는 이 문서가 어떻게 구성되었는지 보여주는 초기 학습 표준의 발췌문입니다.

의사소통과 언어	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
5. 구어에 대한 이해를 보여준다	5a. 다른 사람의 말에 관심을 보인다 예시: - 말하는 사람을 쳐다본다. 지원 관행: - 종일 그들이 무엇을 하고 있고 무엇을 경험하는지 아동에게 말해준다(예: “You’re picking up green peas with your fingers.” [손가락으로 완두콩을 집었구나]라고 말한다).	5a. 다른 사람의 말과 제스처에 반응한다 예시: - 신발이라는 단어를 들으면 자신의 신발을 만진다. 지원 관행: - 사물과 행동의 이름을 말해, 새 단어를 소개한다(예: “Here’s your dinosaur blanket with the soft ribbon fringe.” [여기 부드러운 리본 술이 달린 네 공룡 이불이 있구나]라고 말한다).	5a. 읽어주는 간단한 진술과 질문, 간단한 텍스트에 반응한다 예시: - 적절한 시점에 책의 플랩을 열어 “Where’s Spot?” [Spot이 어디 있지?] 라고 물어본다. 지원 관행: - 책을 읽고 다시 읽어서 이해와 어휘력을 증진한다. 그림과 이야기에 대해 코멘트한다.	5a. 새로운 어휘와 아이디어를 제시하는 더 복잡한 질문과 진술, 텍스트에 반응한다 예시: - 파피에 마세를 가지고 논 후 손을 씻고 말리라는 지시에 따른다. 지원 관행: 2개 이상의 단계가 포함된 지시를 한다.

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공통 핵심 표준
이해력과 협동 5a. 질문과 대답을 해 도움을 구하거나 제시하고, 정보를 구하거나 제시하고, 또는 이해되지 않은 내용을 명확히 한다 예시: - 교사에게 점심으로 닭고기를 먹는지, 어떤 종류를 먹는지, 3조각씩 먹는지 물어본다. 5b. 적절히 반응함으로써 구어에 대한 이해를 보여준다 예시: - 아이들이 교실 내에서 뛰기 때문에 표지판을 만들어야겠다고 교사가 언급한 후 표지판을 만들기 위해 종이를 구한다. 지원 관행 - 아동에게 경찰관이 방문하면 이들에게 물어보고 싶은 질문을 생각해보도록 한다. - 여러분이 하는 말을 아동들이 잘 이해하도록 하기 위해, 구체적인 사물과 동작으로 여러분의 메시지를 명확히 한다(예: “Watch how I always keep this foot in front when I gallop.” [선생님이 힘껏 달릴 때 항상 이 발을 먼저 내미는 것을 지켜보세요]라고 말한다).	이해력과 협동 SL.K.2. 이해되지 않는 부분이 있을 경우 핵심적인 세부사항에 대해 질문과 대답을 하고 자세한 설명을 요구함으로써 읽어주는 텍스트나 구두로 또는 다른 매개를 통해 제시되는 정보를 확인한다. SL.K.3. 질문과 대답을 해 도움을 구하거나, 정보를 구하거나 이해되지 않은 내용을 명확히 한다.

ELA 및 수학 공통 핵심 주 표준 및 차세대 과학 표준(NGSS)은 DC에서 채택한 콘텐츠 표준이며 조기 학습 표준에 의해 조정됩니다.

학습/논리 및 추론에 대한 접근

1. 호기심을 가지고 참여 및 몰입한다
2. 인내심을 보인다
3. 과제에 유연하게 접근한다
4. 상징을 사용하고 가정하는 역할을 한다

의사소통과 언어

5. 구어에 대한 이해를 보여준다
6. 언어를 사용해 자신을 표현한다
7. 관행적인 문법과 구문을 사용한다
8. 관행적인 대화와 기타 사회적 의사소통 기술을 사용한다

문해력

9. 인쇄 개념에 대한 이해를 보여준다
10. 읽어주는 인쇄 자료에 대한 이해력을 보여준다
11. 영어 및/또는 가정 언어의 소리를 듣고 구분한다
12. 글자와 단어를 쓴다
13. 쓰기와 그리기의 목적을 이해한다

수학

14. 사물을 매칭, 그룹화, 분류한다
15. 숫자와 세기에 대한 지식을 보여준다
16. 부피, 높이, 길이에 대한 지식을 보여준다
17. 도형을 식별하고 라벨링한다
18. 위치를 나타내는 단어에 대한 이해를 보여준다

과학과 공학

19. 생물을 조사한다
20. 물체를 조사한다
21. 지구와 우주의 특성을 조사한다
22. 공학을 조사한다

사회

23. 자아와 가족, 다양한 커뮤니티에 대한 이해를 보여준다
24. 사람과 우리가 살아가는 환경 간의 관계에 대한 이해를 보여준다
25. 자아와 가족, 커뮤니티에 관련하여 시간에 대한 이해를 보여준다

예술

26. 음악과 동작 활동에 참여한다
27. 연극 활동에 참여한다
28. 시각 예술을 탐색한다

사회성 및 정서 발달

29. 다양한 감정을 표현하고 이를 관리하는 방법을 배운다
30. 다른 사람의 감정과 권리를 인지하고 적절하게 반응한다
31. 자신의 행동을 관리한다
32. 성인과 긍정적인 관계를 개발한다
33. 또래와 함께 관계를 맺으며 놀이한다
34. 타인과의 갈등을 해결한다

신체 발달, 건강과 안전

35. 대근육의 근력과 조정력을 보여준다
36. 소근육의 근력과 조정력을 보여준다
37. 건강과 안전을 촉진하는 행동을 보여준다
38. 긍정적인 식사 태도 유지, 최적의 음식 수용 기술, 음식 섭취에 대한 자제력, 마음을 다하는 음식 선택과 긍정적인 신체 이미지를 통해 능숙한 식사 행동을 보여준다

다음은 조기 학습 표준에 포함된 각각의 영역에 대한 간단한 개요입니다.

학습/논리 및 추론에 대한 접근은 아동이 정보를 인식하고 처리하는 방법에 관한 것입니다. 이 영역에 속하는 기술은 사고와 관련이 있으며, 기억하기, 문제 해결, 의사 결정 등이 있습니다. 아동이 궁극적으로 학교에서 성공하려면, 무엇을 해야 하고, 어떻게 해야 하는지 알아내고, 과제를 달성하기 위해 필요한 기술을 조율할 수 있어야 합니다. 그리고 아동은 충동을 억제하고, 다중 작업을 하고, 지시를 따르고 집중할 필요가 있습니다. 오늘날 이러한 실행 기능 기술의 중요성과 이를 교수하는 방법에 대한 관심이 높습니다. 유아는 교사와 가족이 모델링하고 가르칠 때 이러한 기술을 잘 발달시킬 수 있습니다. 교사는 집중하고 선택을 하는 아동의 능력을 지원하는 방식으로 환경을 조직함으로써 아동을 돕습니다. 그리고 교사는 아동에게 의도적으로 다단계 지시를 따르는 연습을 제공할 수 있습니다. 교사는 또한 아동이 이전의 지식을 활용해 새로운 것을 배우며 몰입하고 집중하도록 아동에게 흥미롭고 의미 있는 주제를 탐색하고 조사할 기회를 제공할 수 있습니다. 이들은 아동이 무엇을 학습하고 있는지, 이를 어떻게 학습했는지에 대해 말하도록 격려할 수 있습니다. 또한 이들은 아동이 과제를 달성하기 위해 무엇을 해야 할지 결정하는 방법을 이해하는 데 도움이 되는 자기 대화(셀프 토크)를 모델링할 수 있습니다.

의사소통과 언어는 타인을 이해하고 의사소통을 위해 언어를 사용하는 법을 배우는 것과 관련이 있습니다. 프리-K 및 유치원 레벨에서 이 표준은 추가적인 명확화를 위해 **이해력과 협동, 지식과 아이디어의 제시, 어휘 습득과 사용** 및 **표준 영어 관행**의 하위 영역으로 나뉩니다.

문해력 표준은 어린 나이부터 유아를 정보성 텍스트와 문학 양자에 모두 노출시키는 것을 점점 더 강조하는 추세를 반영합니다. 기본적인 **인쇄 개념**에 더해, 아동은 텍스트 내 **핵심 아이디어와 세부 사항** 및 **기술과 구조**에 대해 사고하는 방법을 배울 것이 기대됩니다. 그들은 읽고 듣는 것에 대해 말하기와 쓰기를 함으로써 **지식과 아이디어의 통합**에 대해 학습합니다. 그들은 또 **음운 인식/파닉스와 단어 인지**에서 특정 기술을 개발할 것이 기대됩니다. **쓰기의 생산과 유통** 영역은 쓰기의 행위와 쓰기 및 그리기의 목적에 대한 이해양자를 모두 포함합니다. 마지막으로, 아동은 그들이 배우고 있는 것에 대해서 쓰고 이야기를 쓰면서 각기 다른 **텍스트 유형과 목적**에 대해 학습합니다.

수학 표준은 **분류** 및 **패턴**에 대한 기대 사항을 포함하지만, 유아에 있어 가장 중요한 강조점은 수 감각의 개발과 관련된 기술들입니다.

- **수의 이름과 수열 세기를 안다**
- **사물의 수를 세고 말한다**
- **수를 비교한다**
- **합하고 더하면서 덧셈을 이해하고 분리하고 빼면서 뺄셈을 이해한다**
- **측정이 포함됩니다. 기대 사항: 측정할 수 있는 속성을 묘사하고 비교한다**
- **기하학이 포함됩니다. 기대 사항: 도형과 물체의 상대적인 위치를 식별하고 묘사한다**

과학과 공학 표준은 **생물, 물체, 지구와 우주의 특성** 및 **공학**의 영역을 포함합니다. 각 영역에 대한 지표는 해당 연도 말까지 아동이 알고, 이해하고 할 수 있어야 하는 바를 명확히 묘사합니다. 영아, 토들러, 만2세, 프리스쿨, 프리-K 및 유치원 연도에 대한 지표가 포함됩니다. 조기 관리 및 교육 인력이 유아들을 과학적인 탐색에 노출시키는 것이 중요합니다. 아동은 생물과 물체, 환경과 상호 작용하고, 이를 탐색, 관찰, 인지, 식별 및 묘사합니다. 각 영역의 지표를 충족함에 있어서 아동의 발달 진척도를 소통할 때 이러한 단어를 의도적으로 사용하는 것이 중요합니다. 유치원 연도의 지표로서 NGSS의 수행 기대 사항이 포함됩니다. 각 연도의 지표는 “과학과 공학 실습, 학제적인 핵심 아이디어 및 교차 개념이라는 3개의 차원을 심사 숙고하여 한데 엮”습니다.⁹ 아래 표는 이 3개 차원의 각 구성요소를 설명하고 있습니다.

과학과 공학 실습	학제적인 핵심 아이디어	교차 개념
1. 질문하기와 문제 정의하기 2. 모델 개발과 사용 3. 조사 계획과 실행 4. 데이터 분석과 해석 5. 수학과 컴퓨팅 사고력의 사용 6. 설명 구축과 솔루션 설계 7. 증거를 통한 논쟁 참여 8. 정보의 획득, 평가와 소통	물리 과학 • 물질과 그 상호 작용 • 움직임과 안정성: 힘과 상호 작용 • 에너지 • 파동과 그 적용 생명 과학 • 분자부터 유기체까지: 구조와 과정 • 생태계: 상호 작용, 에너지와 역학 • 유전학: 특질의 유전과 변이 • 생물의 진화: 통일성과 다양성 지구와 우주 과학 • 우주 속에서 지구의 위치 • 지구계 • 지구와 인간 활동 공학, 기술과 과학의 응용 • 공학 설계 • 공학, 기술, 과학과 사회 간의 연결	1. 패턴 2. 원인과 결과 3. 척도, 비율과 양 4. 시스템과 시스템 모형 5. 에너지와 물질 6. 구조와 기능 7. 안정성과 변화

사회 표준은 출생부터 프리-K까지 아우릅니다. 교사는 자아, 가족과 다양한 커뮤니티에 대한 이해라는 맥락 속에서 유아의 사회 학습을 구축합니다. 아동은 또한 사람과 그들이 살아가는 환경 간의 관계에 대한 이해를 발달시키고 자아와 가족, 커뮤니티에 관련하여 시간에 대한 이해를 보여줍니다. 프리-K를 졸업할 때까지 아동은 **인간의 특성에 대한 지식, 커뮤니티 내에서의 삶에 대한 지식 및 친숙한 사람과 장소와 관련된 변화**에 대한 지식을 발전시켜야 합니다.

예술 표준은 출생부터 프리-K까지 아우릅니다. 교사가 어린 시절 유아들의 예술 관련 경험을 다수 설계할 것이 기대되기는 하지만, 영아에 대한 예술 표준을 지원하는 특정 지표가 기술되어 있지는 않습니다. 그러나 이후 연령 그룹에 대해 식별된 표준에 맞춰 활동을 설계함에 있어 조기 관리 및 교육 전문가들의 지침이 될 지원 관행이 제공됩니다. 예술 경험에는 **음악과 동작, 연극 및 시각 예술 개념 및 표현이 포함됩니다.**

유아의 **사회성 및 정서 발달**은 그들의 학습에서 핵심을 차지합니다. 다른 모든 발달 영역에 영향을 미치기 때문입니다. **학습/논리 및 추론에 대한 접근**에서 앞서 언급한 실행 기능 기술의 발달에 핵심적인 자제 기술은 아동이 사회적으로 또 정서적으로 성장하면서 그들이 학습하는 내용의 일부입니다. 아동은 타인과의 긍정적인 관계 개발을 지원하는

방식으로 **감정과 행동**을 표현하는 방법을 학습할 필요가 있습니다. 지원해주는 성인의 도움을 받아 감정을 인지하고 라벨링하며 규칙을 발전시키고 한도와 기대치를 따르는 연습을 하면서, 그들은 학교와 인생에서 도움이 될 귀중한 관행을 습득하게 됩니다. **긍정적인 관계**는 이러한 발달에서 핵심적이며 교사와 아동이 서로와 긍정적인 관계를 형성하는 것이 매우 중요합니다. 이러한 관계의 일환으로, 교사는 아동이 교실에서 일상적으로 발생하는 사회적 갈등을 해결하기 위해 여러 가지 방식으로 지도합니다. 어떻게 다른 아동과 상호 작용하고 관계를 발전시키는지는 유아들에 있어 핵심적인 학습 경험입니다. 아동이 협력해 활동할 수 있도록 격려하는 의미 있고 몰입시키는 놀이 경험을 교사가 계획할 때, 아동은 교과과정 전반을 통해 중요한 기술과 개념을 학습하는 동안 상호 작용하고 친구를 사귀는 법을 배웁니다.

신체 발달에는 **대근육의 근력과 조정력** 및 **소근육의 근력 및 조정력**이 포함됩니다. 학교에서의 초점이 점점 더 학업적인 것으로 옮겨감에 따라, 신체 발달과 조정력에서의 역량이 전인으로서 아동 발달에 중요하다는 점을 기억하는 것이 중요합니다. 신체적으로 자기 자신에 대해 좋은 감정을 느끼는 아동이 학업에서도 더 성공적인 경향이 있습니다. **건강과 안전**에는 규칙, 자조 기술, 영양 및 물리적인 경계 소통하기가 포함됩니다.

출생~3학년 학습 표준 연속체

다음의 표는 *헤드 스타트 초기 학습 결과 프레임워크*,¹¹ *컬럼비아 특별구 초기 학습 표준*, ELA 및 수학 공통 핵심 주 표준¹² 및 NGSS에 맞춰 조율한 발달 및 학습 기대 사항 연속체를 보여줍니다.

	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨	프리-K 졸업	K~3 졸업
학습/논리 및 추론에 대한 접근	X	X	X	X	X	N/A
의사소통과 언어	X	X	X	X	X	공통 핵심 주 표준
문해력	X (일부 표준은 발전 중)*	X	X	X	X	공통 핵심 주 표준
수학	X (일부 표준은 발전 중)*	X	X	X	X	공통 핵심 주 표준
과학과 공학	X	X	X	X	X	NGSS
사회	X	X	X	X	X	N/A
예술	X (일부 표준은 발전 중)*	X	X	X	X	N/A
사회성 및 정서 발달	X (일부 표준은 발전 중)*	X	X	X	X	N/A
신체 발달/건강과 안전	X	X	X	X	X	N/A

*"발전 중(Emerging)"은 이 영역에서 아동의 기술이 막 발달하기 시작했다는 의미를 전달하기 위해 사용됩니다.

참조한 참고 문헌, 자료, 평가 도구 및 참고한 주 조기 학습 표준 전체 목록이 필요하시면, OSSE 웹사이트(<https://osse.dc.gov/publication/district-columbia-common-core-early-learning-standards-dc-ccels>)를 방문하시기 바랍니다.

감사의 말

주 교육감 사무실(OSSE)은 컬럼비아 특별구 조기 학습 표준 갱신판의 개발과 검토에 전문 지식과 시간을 할애해주신 분들께 진심 어린 감사의 말씀을 전합니다. 본 문서의 갱신을 위해 불굴의 지원을 해주신 WestEd의 중부대서양 종합 센터(Mid-Atlantic Comprehensive Center) 및 표준 및 평가 이행 센터(Center on Standards and Assessment Implementation), 전미 항공우주 박물관(National Air and Space Museum), 스미스소니언 협회 워싱턴 동물원(Smithsonian Institution: National Zoological Park), DC 공립학교(DC Public Schools), KIPP DC, 브리야 공립 차터스쿨(Briya public charter school), 트리니티 워싱턴 대학교(Trinity Washington University), 워싱턴 국립 미술관(National Gallery of Art), 이매지네이션 스테이지(Imagination Stage), 전문성 인정 의회(Council for Professional Recognition), 컬럼비아 특별구 대학교 커뮤니티 칼리지(University of the District of Columbia Community College), 바이넘 가족 재단(Bainum Family Foundation), DC 아동 발달 시설, 2018~19년도 OSSE 수령자 및 OSSE 직원들에게 특별히 감사의 말을 전합니다. 이들은 조기 관리 및 교육 일선 전문가, 아동 가족 옹호가이자 컬럼비아 특별구 내 조기 관리 및 교육의 품질 향상에 헌신하는 시민으로서 이 과업에 봉사해 주셨습니다.

참고

¹ Administration for Children and Families (2015). Head Start Early Learning Outcomes Framework. <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/elof-ohs-framework.pdf>에서 검색

² U.S. Departments of Health and Human Services and Education (2017, January 5). Policy Statement on Supporting the Development of Children who are Dual Language Learners in Early Childhood Programs. www.acf.hhs.gov/sites/default/files/ecd/dll_guidance_document_final.pdf에서 검색

³ U.S. Departments of Health and Human Services and Education (2017, January 5). Policy Statement on Supporting the Development of Children who are Dual Language Learners in Early Childhood Programs. www.acf.hhs.gov/sites/default/files/ecd/dll_guidance_document_final.pdf에서 검색

⁴ 상동.

⁵ 상동.

⁶ U.S. Department of Education (2015, December 10). Every Students Succeeds Act. www.congress.gov/114/plaws/publ95/PLAW-114publ95.htm에서 검색

⁷ National Association for the Education of Young Children (NAEYC) and the National Association of Early Childhood Specialists in State Departments of Education (NAECS/SDE) (2003, November). Building an Effective, Accountable System in Program for Children Birth through Age

⁸ www.naeyc.org/sites/default/files/globally-shared/downloads/PDFs/resources/position-statements/pscape.pdf에서 검색

⁹ Vermont Agency of Education & Vermont Department for Children and Families (2015). Vermont Early Learning Standards. <http://education.vermont.gov/sites/aoe/files/documents/edu-early-education-early-learning-standards.pdf>에서 검색

¹⁰ Next Generation Science Standards Lead States (2013). Building an Effective, Accountable System in Program for Children Birth through Age 8. http://epsc.wustl.edu/seismology/book/presentations/2014_Promotion/NGSS_2013.pdf에서 검색

¹¹ U.S. Department of Health and Human Services. (2015). Head Start early learning outcomes framework: Ages birth to five. Washington, DC: Administration for Children and Families, Office of Head Start. <https://eclkc.ohs.acf.hhs.gov/sites/default/files/pdf/elof-ohs-framework.pdf>에서 검색

¹² National Governors Association Center for Best Practices, & Council of Chief State School Officers (2010). Common core state standards for Mathematics, English language arts & literacy in history/social studies, science and technical subjects. Washington, DC. www.corestandards.org/read-the-standards/에서 검색

학습/논리 및 추론에 대한 접근	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
1. 호기심을 가지고 참여 및 몰입한다	1a. 모든 감각을 사용해 사물과 주변을 탐색한다 <i>예시:</i> • 보들보들한 장난감을 보고, 잡아서 딸랑거리도록 흔들고, 입으로 가져가 뺀다. <i>지원 관행:</i> • 영아가 탐색할 수 있는 안전한 공간과 자료를 제공한다. • 친숙하면서 친숙하지 않은 사물(예: 책, 숟가락, 장난감 자동차 등)을 이용해 감각적인 탐색을 할 기회를 제공하고 영아에게 그들이 경험하고 있는 것(느낌, 청각, 촉각, 미각, 후각, 시각 등)을 묘사한다.	1a. 사물을 조작한다. 모든 감각을 이용해 주변을 관찰하고 탐색한다 <i>예시:</i> • 컵 쌓기 컵을 무너트리고, 흘트리고, 다시 쌓으려고 한다. <i>지원 관행:</i> • 토들러들이 사물(예: 컵이나 스폰지)로 무엇을 할 수 있는지 보게 격려한다. “I wonder what will happen when I put the cup in the water?” [이 컵을 물에 넣으면 어떻게 될까 궁금하지 않니?] • 감각 자극을 위한 물건을 제공하고 다양한 색깔, 질감, 소리, 모양이나 냄새를 경험하게 한다(예: 컵 쌓기 컵, 도형 상자, 공, 악기 등).	1a. 새로운 장소와 재료를 탐색한다. 특히 성인의 도움이 필요한 다양한 과제를 선택한다 <i>예시:</i> • 모래 속에 구멍을 파고, 마른 모래가 구멍으로 흘러들어가는 것을 보고는 교사에게 어떻게 해야 하는지 묻는다. <i>지원 관행:</i> • 친숙하면서 친숙하지 않은 다양한 경험과 사물(예: 컵 쌓기 컵, 도형 상자, 공, 악기 등)을 제공해 아동이 탐색할 수 있게 한다.
2. 인내심을 보인다	2a. 보이는 것과 소리에 주의를 기울인다 <i>예시:</i> • 장난감이나 물건을 떨어트리고 찾아본다. <i>지원 관행:</i> • 영아들이 사물(예: 책, 극놀이 장난감 등)을 탐색하고 그들이 관심을 보이는 한 사람들과 상호 작용하도록 독려할 수 있도록 환경과 일상 스케줄을 조정한다. • 아동이 관심을 보이면 활동과 경험을 반복해서 제공한다.	2a. 결과를 달성하려는 목표를 가지고 행동을 반복한다 <i>예시:</i> • 양동이에 블록을 담고 쏟아내는 작업을 반복한다. • 좋아하는 책을 보통 있는 곳에서 찾아본다. <i>지원 관행:</i> • 아동이 새로운 기술을 반복하고 연습하도록 격려하는 재료(예: 컵 쌓기 컵, 도형 상자, 공, 악기 등)를 제공한다.	2a. 특히 성인이 도움을 받아, 스스로 선택한 작업을 계속한다 <i>예시:</i> • 성인의 도움을 받아 최대한 높이 쌓을 수 있을 때까지 커다란 판지 블록을 계속해서 쌓아 올린다. <i>지원 관행:</i> • 아동이 기존의 기술을 바탕으로 쌓아올리는 데 도움이 되는, 까다롭지만 달성 가능한 활동과 과제(예: 판지 블록 쌓기, 장난감 줄 잡아당기기)를 제공한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
1a. 흥미를 느끼는 과제를 선택한다. 성인의 격려에 반응한다 <i>예시:</i> • 부모님이 자발적으로 “You turned it and now it fits.” [조각을 뒤집었더니 이제 맞구나]라는 식으로 말하며 격려해주는 동안 새 5피스 퍼즐을 완성한다. <i>지원 관행:</i> • 교실 내 재료(교구)를 로테이션한다(예: 발견 구역에 자석과 저울을 추가해 아동이 자석 무게를 재보게 한다).	학습에 대한 접근 1a. 점점 더 다양한 범위의 주제, 아이디어 및 과제에 관심을 포함으로써 호기심과 배우고자 하는 열의를 보인다 <i>예시:</i> • 목적지까지 어떻게 가는지, 책을 빌려볼 수 있는지 등, 예정된 도서관 탐방에 대해 질문을 한다. <i>지원 관행:</i> • 공부 주제를 선택하면서 아동의 리드를 따름으로써 아동의 관심을 독려한다.	
2a. 어려움이 있을 때도 활동을 계속한다. 중단했다가 나중에 스스로 선택한 활동으로 돌아온다 <i>예시:</i> • 색깔들이 섞이자 그림 그리기를 중단한다. 그림 부분부분이 마를 때까지 기다려보라고 교사가 제안한 후 그림 그리기를 다시 시작한다. <i>지원 관행:</i> • 급우에게 도움을 청해보라고 제안함으로써 아동이 혼자 힘으로 마칠 수 없는 과제와 활동을 완료하려는 시도를 지원한다.	2a. 방해 요소가 있더라도 까다롭지만 스스로 선택한 활동을 이해하고 완료하려고 애쓴다 <i>예시:</i> • 며칠씩 걸려서 다양한 재료로 정교한 구조물을 만든다. <i>지원 관행:</i> • 아동에게 수일에 걸쳐 오랜 시간 활동에 참여하고 스스로 프로젝트에 돌아올 기회를 제공한다.	

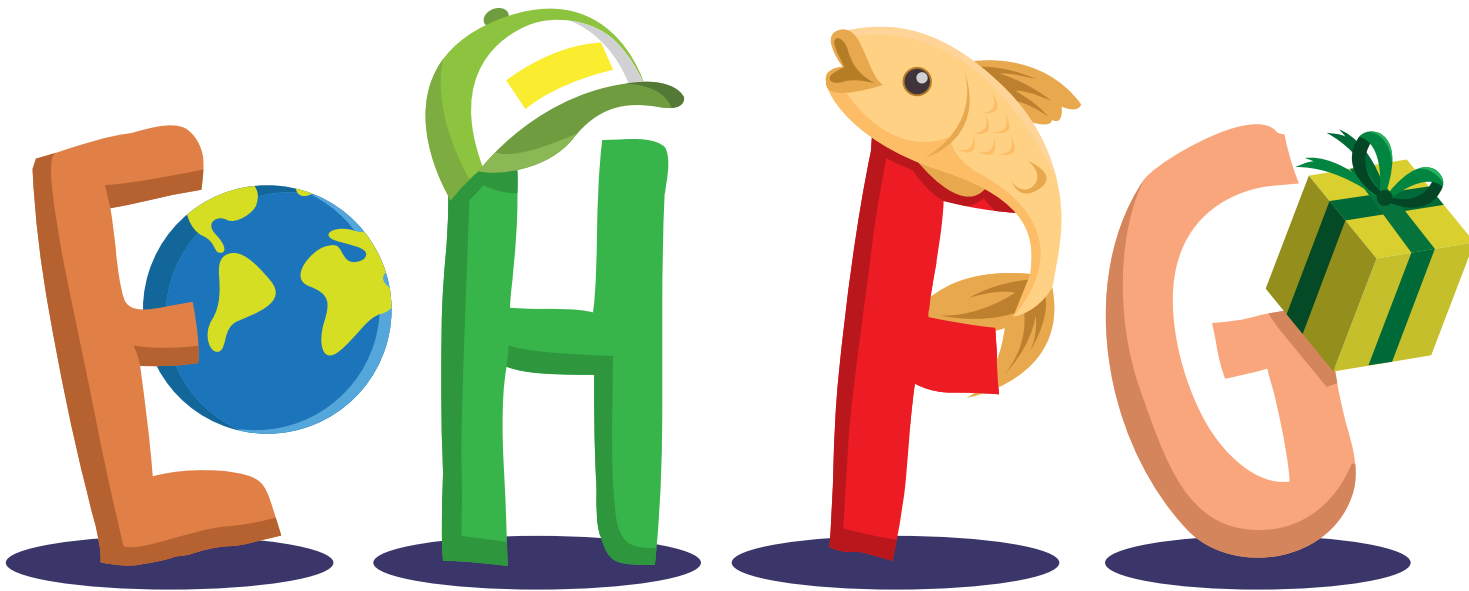
학습/놀이 및 추론에 대한 접근	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
3. 과제에 유연하게 접근한다	3a. 다른 이들이 과제에 어떤 식으로 접근하는지 살핀다 예시: “핑거 플레이”를 하는 성인에게 고개를 돌린다. 지원 관행: - 영어나 다른 가정 언어로 반복적으로 노래를 부르고, 이야기를 읽고, 춤을 추고 또 핑거 플레이를 한다. - 자극을 주는 장난감(예: 방울, 질감이 있는 형겅), 게임(예: 까꿍(피카부))과 소리를 소개하고 반복해 호기심과 창의력을 독려한다.	3a. 다른 사람이 과제에 접근하는 방식을 지켜보고 그들의 시도를 흉내낸다 예시: - 교사가 아이와 함께 까꿍 놀이하는 것을 지켜보고 게임에 합류한다. 지원 관행: - 여러 다른 유형의 음악을 틀어주고 박자에 맞춰 움직이는 다양한 방법을 모델링해준다.	3a. 시행착오 접근 방식을 사용한다. 도움을 청한다 예시: - 의자 위에 올라서 장난감을 꺼내려고 하다가 손이 닿지 않으면 도움을 청한다. 지원 관행: - 새로운 장애물이 나타나면 대안적인 해결책에 대해 이야기한다(예: “We don’t have any more dolls. Why don’t you take care of the baby bunny?” [아기 인형은 더 없구나. 아기 토끼를 돌봐주는 건 어떨까?] 라고 제안한다).
4. 상징을 사용하고 가정하는 역할을 한다	4a. 다른 사람이 사물을 사용하는 방식에 관심을 보인다 예시: - 성인이 아기 침대 위로 모바일을 달아주면 이를 지켜보고, 발을 차고, 미소를 짓는다. 지원 관행: - 기고, 서고 또 돌아다닐 수 있는 공간을 줌으로써 영아들이 환경을 탐색할 기회를 제공한다. - 영아들이 입으로 사물을 탐색하고 다양한 사물과 장난감(예: 마라카스, 미는 장난감 등)을 흔들고 조작해보게 해준다. - 발달적인 면에서 적절한 재료와 사물을 어떻게 사용하는지 모델링해준다(예: 공을 굴리고 기립 학습 보행기를 사용한다).	4a. 다른 사람이 어떻게 행동하고 사물을 어떻게 사용하는지 관찰한다. 가장 놀이에서 실제 물건을 사용한다 예시: - 캐비닛 자물쇠에 장난감 열쇠를 끼워넣는 척한다. 지원 관행: - 블록을 바닥 위로 미끄러트리며 “Beep-beep! Here comes a school bus!” [뽕뽕! 스쿨버스가 온다!]라고 하는 등, 재료의 새로운 사용 방법을 모델링해준다. - 극놀이와 관련된 장난감을 소개하기 시작한다(예: 부엌, 냄비, 팬, 접시, 컵 등).	4a. 소품을 사용해 행동을 흉내내 친숙한 사건을 재연한다 예시: - 극놀이 구역에서 아기 인형을 토닥이면서 “nigh, nigh” [잘 자]라고 말하면서 장난감 침대에 누인다. 지원 관행: - 아동이 재료를 탐색할 때 가족과 같이 친숙한 것에 대해 이야기하도록 독려한다(예: 여러 크기의 장난감 젓소에 대해 이야기하면서 “Which cow is the mother? How about the baby? Which is the biggest cow?” [어떤 게 엄마소일까? 아기소는? 가장 큰 소는 어떤 거야?]라고 물어본다).

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
3a. 모든 가능성을 시도해보지 않고도 해결책을 찾는다. 접근 방식을 바꾸기도 한다 <i>예시:</i> - 공 3개를 손으로 들 수 없으면 손수레를 가지고 온다. <i>지원 관행:</i> - 문제 해결 방법을 모델링해준다(예: 한꺼번에 많은 아이가 플레이하우스에 들어가려고 하면 탁자 위에 종이를 펼치고 “Who wants to play in the tent?” [텐트 안에서 놀고 싶은 사람?]이라고 물어본다).	3a. 복수의 전략을 사용해 문제를 해결하고 과제를 완수한다 <i>예시:</i> - 반 친구 여러 명과 함께 판지 상자로 모형 자동차를 만든다. 3b. 또래와 협동 활동을 시작한다 <i>예시:</i> - 다른 2명의 아동에게 “Let’s make a school bus out of this box.” [이 상자로 스쿨버스를 만들어보자]라고 말한다. <i>지원 관행:</i> - 아동이 문제를 해결할 때까지 다양한 가능성을 실험하도록 격려하면서 잠재적인 해결책의 장, 단점을 논한다. - 협동 활동에 대해 충분한 시간을 제공하고 협력적인 상호 작용의 일환으로 순서를 정해서 차례대로 하고 공유하도록 독려한다.	
4a. 소품을 사용해 1명 이상의 아동과 가장 놀이를 한다. 한 가지 물건으로 다른 물건을 대체한다. 주로 테마가 있는 활동이다 <i>예시:</i> - 두 아동에게 “I’m a dinosaur. You’d better run. I’m going to eat you!” [나는 공룡이다. 도망가는 게 좋을 거야. 너희를 잡아먹을 거야!]라고 말한다. <i>지원 관행:</i> - 아동에게 극놀이를 위한 다양한 개방형 재료를 제공한다(예: 극놀이 구역에 게시할 “Doctor’s Office” [병원]이라는 표지판을 만들 수 있다).	상징적인 사고 4a. 사물, 재료, 행동, 이미지를 이용해 다른 사물을 나타낸다 <i>예시:</i> - 블록과 동물 피규어를 사용해 모형 동물원을 만든다. 4b. 시나리오와 역할을 정해 10분가량 몇몇 다른 아동과 같이 논다 <i>예시:</i> - 동물 인형, 사무실 소품과 “pet owners.” [애완동물 주인]인 척하는 아동과 함께 동물의사인 척 가장 놀이를 한다. <i>지원 관행:</i> - 나무에 대해 공부할 때 솔방울을 조사하면서 관찰 사항을 기록하도록 아동에게 재료를 제공한다. - 외부에서 안전모와 아동 크기의 삼 같은 소품을 제공하고 아동에게 다양한 역할을 탐색하게 격려한다.	

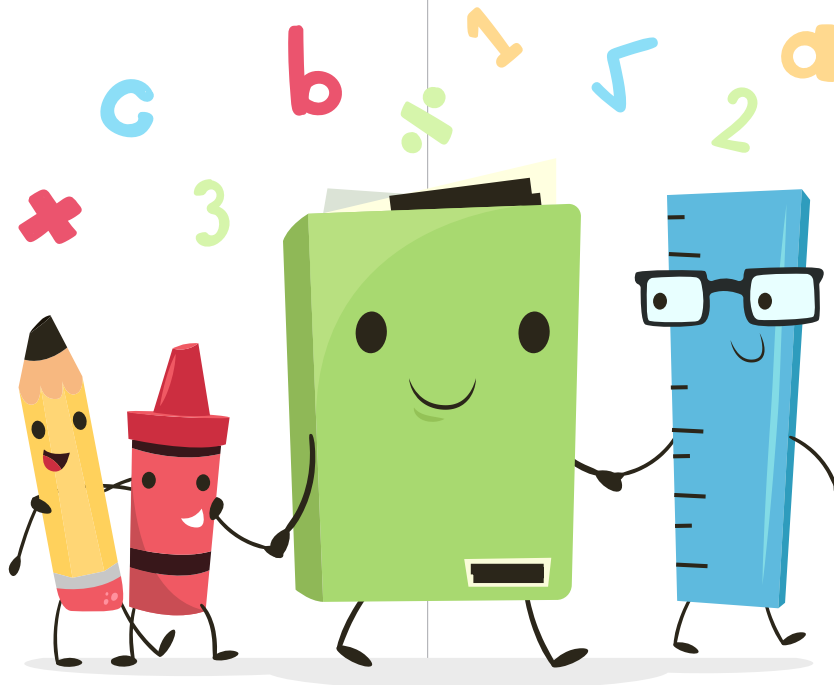
의사소통과 언어	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
5. 구어에 대한 이해를 보여준다	5a. 다른 사람의 말에 관심을 보인다 <i>예시:</i> • 말하는 사람을 쳐다본다. <i>지원 관행:</i> • 종일 그들이 무엇을 하고 있고 무엇을 경험하는지 아들에게 말해준다(예: “You’re picking up green peas with your fingers.” [손가락으로 완두콩을 집었구나] 라고 말한다).	5a. 다른 사람의 말과 제스처에 반응한다 <i>예시:</i> • 신발이라는 단어를 들으면 자신의 신발을 만진다. <i>지원 관행:</i> • 사물과 행동의 이름을 말해, 새 단어를 소개한다(예: “Here’s your dinosaur blanket with the soft ribbon fringe.” [여기 부드러운 리본 술이 달린 네 공룡 이불이 있구나]라고 말한다).	5a. 읽어주는 간단한 진술과 질문, 간단한 텍스트에 반응한다 <i>예시:</i> • 적절한 시점에 책의 플랩을 열어 “Where’s Spot?” [Spot이 어디 있지?]라고 물어본다. <i>지원 관행:</i> • 책을 읽고 다시 읽어서 이해와 어휘력을 증진한다. 그림과 이야기에 대해 코멘트한다.



프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	공통 핵심 주 표준
5a. 새로운 어휘와 아이디어를 제시하는 더 복잡한 질문과 진술, 텍스트에 반응한다 <i>예시:</i> • 파피에 마세를 가지고 논 후 손을 씻고 말리라는 지시에 따른다. <i>지원 관행:</i> • 2개 이상의 단계가 포함된 지시를 한다.	이해력과 협동 5a. 질문과 대답을 해 도움을 구하거나 제시하고, 정보를 구하거나 제시하고, 또는 이해되지 않은 내용을 명확히 한다 <i>예시:</i> • 교사에게 점심으로 닭고기를 먹는지, 어떤 종류를 먹는지, 3조각씩 먹는지 물어본다. 5b. 적절히 반응함으로써 구어에 대한 이해를 보여준다 <i>예시:</i> • 아이들이 교실 내에서 뛰기 때문에 표지판을 만들어야겠다고 교사가 언급한 후 표지판을 만들기 위해 종이를 구한다. <i>지원 관행</i> • 아동에게 경찰관이 방문하면 이들에게 물어보고 싶은 질문을 생각해보도록 한다. • 여러분이 하는 말을 아동들이 잘 이해하도록 하기 위해, 구체적인 사물과 동작으로 여러분의 메시지를 명확히 한다(예: “Watch how I always keep this foot in front when I gallop.” [선생님이 힘껏 달릴 때 항상 이 발을 먼저 내미는 것을 지켜보세요]라고 말한다).	이해력과 협동 SL.K.2. 이해되지 않는 부분이 있을 경우 핵심적인 세부사항에 대해 질문과 대답을 하고 자세한 설명을 요구함으로써 읽어주는 텍스트나 구두로 또는 다른 매개를 통해 제시되는 정보를 확인한다. SL.K.3. 질문과 대답을 해 도움을 구하거나, 정보를 구하거나 이해되지 않은 내용을 명확히 한다.



의사소통과 언어	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
6. 언어를 사용해 자신을 표현한다	6a. 소통하려는 노력에서 소리를 내고 제스처를 한다 <i>예시:</i> • 신뢰하는 성인에게 안아달라고 소리를 내며 몸을 앞으로 내민다. <i>지원 관행:</i> • 영아들이 웅얼이할 때 이에 답해 반응한다.	6a. 언어를 사용해 요구를 표현하고 친숙한 사람과 사물을 지칭한다 <i>예시:</i> • 젖병을 보면 “Baba me” [맘마]라고 말한다. • 제스처와 신호를 사용해 스스로를 표현한다(예: 장난감을 가리켜 관심을 표한다). <i>지원 관행:</i> • 간단한 질문을 하고 영아가 답하지 않으면 대답을 제공한다(예: “Is that a cat? Yes, that is a cat.” [저거 고양이니? 그래, 고양이야]).	6a. 언어를 사용해 사물과 사람을 묘사하고 도움을 청한다 <i>예시:</i> • 머리 위로 날아가는 비행기를 보고 “Grandma go bye-bye.” [할머니 저기 간다]라고 말한다. <i>지원 관행:</i> • 필요에 따라 단어를 추가하거나 재배치해 완전한 문장을 모델링하면서 아동의 언어를 구축한다.



프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	공동 핵심 주 표준
6a. 일상적인 말하기에서 새로운 어휘를 사용해 자신의 요구를 충족하고 설명하고 묘사해 사회적인 관계를 관리한다 예시: “A caterpillar is in the cocoon.” [고치 속에 애벌레가 있구나]라고 말한다. 지원 관행: - 아동에게 등교하는 것과 같이 매일 반복하는 루틴에 대해 이야기하도록 격려한다.	지식과 아이디어의 제시 6a. 친숙한 사람, 장소, 사물과 일을 묘사하고 약간의 독려와 도움을 받아 추가적인 세부 사항을 제시한다 예시: - 몇몇 물건을 언급하며 마트에 장보러 가는 것에 대해 말하고, 물어보면 냉동고에 있었다고 말한다. 6b. 생각과 느낌, 아이디어를 구두로 표현하면서 이해될 정도로 충분히 명확하게 말한다 예시: - 소그룹 시간에 반 친구가 어떻게 하라는 것인지 이해하지 못했다면 어떤 활동에 대해 주어진 지시 사항을 분명히 반복한다. 지원 관행: - 아동이 아침에 도착하면 학교까지 어떻게 왔는지 말하게 한다. 등굣길에 대해 더 자세한 세부 사항을 말하도록 독려하는 질문을 한다(예: “Did you pass any stores? Did you see any stop signs? Did you go when the light turned green?” [어떤 가게를 지나왔니? 정지 신호 같은 게 보였니? 초록불이 났을 때 길을 건넜니?]). - 아동이 물어보는 바를 이해할 수 없을 경우 다른 방식으로 질문을 하도록 독려한다. 어휘 습득과 사용 6c. 지도와 도움을 받아, 의미가 유사한 단어들을 만들어낸다(예: 행복하다/기쁘다, 화나다/기분이 지지 않다) 예시: - 어떤 친구가 “bigger than me.” [나보다 더 크]기 때문에 그 친구는 키가 더 크다고 설명한다. 6d. 교실 활동에서 학습한 단어를 실생활 상황에서 응용한다 예시: - 공룡에 대한 책을 보면서, “That’s a carnivore. It is a meat eater.” [이건 육식 동물이야. 고기를 먹는 동물이지.] 6e. 다른 아동과 놀거나 다른 활동 중에 읽어주는 이야기와 정보성 텍스트를 들으면서 대화 도중 습득한 단어와 구문을 사용한다 예시: - 밖에서 노는 동안, 깃발을 보면 국가를 부른다. 지원 관행: - 단어 게임을 하면서 아동이 “cooperate” [협동]과 “work together.” [힘을 합친다]와 같이 같은 의미를 가진 단어를 생각해내게 독려한다. - 아동이 게임에서 좋은 리더 역할을 할 때 “훌륭하다”와 같은 단어처럼, 아동에게 의미 있는 새롭고 흥미로운 단어를 사용한다. - 학교에서 가까운 곳에 새로 개장하는 공원처럼, 신문에서 읽은 흥미로운 기사에 대해 아동과 함께 이야기한다.	지식과 아이디어의 제시 SL.K.4. 친숙한 사람, 장소, 사물과 일을 묘사하고 약간의 독려와 도움을 받아 추가적인 세부 사항을 제시한다. SL.K.5. 그림이나 다른 시각적 표현을 더해 추가적인 세부 사항을 제공한다. SL.K.6. 잘 들리게 말하고 생각과 느낌, 아이디어를 명확히 표현한다. 어휘 습득과 사용 L.K.4. 유치원 읽기 및 콘텐츠에 기반해 알지 못하고 복수의 의미를 가지는 단어 및 구문의 의미를 판단하거나 명확히 한다. - 친숙한 단어의 새로운 의미를 식별하고 이를 정확하게 적용한다(예: “오리”라는 뜻의 “duck”이 “자맥질하다”의 뜻도 있음을 안다). - 자주 사용되는 품사 변화와 접사(예: -ed, -s, re-, un-, pre-, -ful, -less)를 모르는 단어의 의미에 대한 단서로 사용한다. L.K.5. 성인의 지도와 도움을 받아, 단어 간의 관계와 의미의 뉘앙스를 파악한다. - 흔한 물건을 카테고리별로 분류해(예: 도형, 음식) 해당 카테고리가 나타내는 개념에 대한 감각을 습득한다. - 반대말(반의어)과 연결해 자주 사용되는 동사와 형용사에 대한 이해를 보인다. - 단어와 그 사용 사이에 실생활 연결 관계를 파악한다(예: 학교 내 색깔이 있는 장소를 알아본다). - 동일한 일반적인 행동을 묘사하는 단어 사이의 의미 차이를 구분한다(예: 걷다, 행진하다, 활보하다). L.K.6. 읽고 읽어주는 것을 듣고 또 텍스트에 반응하면서 대화를 통해 습득한 단어와 문구를 사용한다.

의사소통과 언어	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
7. 관행적인 문법과 구문을 사용한다	7a. 웅알이를 하고 톤과 피치를 실험한다 <i>예시:</i> “Ba, ba, ba. BA, BA, BA.” [바, 바, 바. 바, 바, 바]와 같이 말소리를 낸다. <i>지원 관행:</i> - 본인이 무엇을 하고 있는지 노래로 묘사한다(예: “I’m going to change your diaper now.” [이제 네 기저귀를 갈아줄 거야]).	7a. 1~2개 단어 문장을 사용한다 <i>예시:</i> - 엄마를 찾으면서 “Mommy go?” [엄마 가?] 라고 물어본다. <i>지원 관행:</i> - 완전한 문장을 모델링해줌으로써 토들러들이 하는 말을 확장한다(예: 아동이 “doggy,” [멍멍이]라고 말하면 “I hear the dog, too.” [나도 강아지 소리가 들려]라고 답한다).	7a. 단어가 빠지고 오류가 있지만 2~4개 단어 문장을 사용한다 <i>예시:</i> “More apple here” [여기 사과 더]라고 말하고 자기 접시를 가리킨다. <i>지원 관행:</i> - 책을 읽을 때 복수 형태처럼 아동이 알아보는 문법 개념을 강조한다(예: “This is a story about three bears. If it were only one, it would be about a bear.” [이건 세 마리 곰들에 대한 이야기야. 한 마리뿐이었다면, 그냥 곰에 대한 이야기였겠지.]).
8. 관행적인 대화와 기타 사회적 의사소통 기술을 사용한다	8a. 말소리와 제스처를 통해 다른 사람과 주고받는다 <i>예시:</i> - 성인이 “Peek-aboo!” [까꿍]이라고 할 때마다 소리를 지르며 자기 눈을 가린다. <i>지원 관행:</i> - 루틴 중에 아동과 함께 이야기한다(예: “I’m mashing this banana for you to eat.” [네가 먹을 수 있게 이 바나나를 으깨줄게]라고 설명한다).	8a. 다른 사람과 단일 단어, 간단한 제스처, 표정을 교환한다 <i>예시:</i> - 창밖을 보면서 “Out?” [밖?]이라고 묻는다. 교사는 “No, it’s raining.” [안 돼, 비가 와] 라고 대답한다. 아동은 “No.” [안 돼]라고 반복한다. <i>지원 관행:</i> - 아동의 셔츠를 갈아입히면서 무엇을 하고 있는지 서술한다(예: “Put your left arm in. Where is your other arm?” [왼팔을 넣어 봐. 오른팔은 어디 있지?]라고 말한다).	8a. 구두 및 비구두적 신호에 반응하면서 짧게 주고받는다 <i>예시:</i> - 아동이 “Os,” [오]라고 하면서 시리얼 2개를 집어든다. 교사가 이를 본 후, “You picked up two pieces,” [두 개를 집었구나]라고 하면, 아동은 “Two.” [두 개]라고 반응한다(아동은 가정이나 다른 구어를 사용할 수 있다). <i>지원 관행:</i> - 자기 대화 평행 대화를 사용해 행동과 신호에 라벨을 붙인다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	지표
7a. 복수형, 형용사, 부사와 부정어를 이용해 더 긴 문장을 사용한다 예시: • 밖에서 노는 동안 “I’m first. You wait until I go’d!” [내가 먼저야. 내가 '갔을' 때까지 너는 기다려!] 지원 관행: • 아동의 언어를 직접 교정하기보다 완전하고 문법적으로 정확한 문장으로 대화한다(예: 아동이 “I teached them how,” [내가 어떻게 하는지 가르쳤었어요]라고 말하면 “Oh, you taught them to pedal.” [네가 페달 밟는 법을 가르쳐줬구나]라고 반응한다).	표준 영어 대화 7a. 자주 사용하는 동사의 과거형, 현재형, 미래형을 적절히 사용하면서 4~6개 단어의 완전한 문장으로 말한다. 예시: • 반 아이들에게 “We went to the playground today.” [우리 오늘 놀이터에 갔잖아]라고 말한다. 지원 관행: • 아동이 짧게 내뱉는 말에 몇 개 단어를 추가해 언어 확장을 모델링해준다. 질문을 해 아동이 스스로를 더 완전하게 표현하도록 독려한다.	표준 영어 대화 L.K.1. 쓰기와 말하기에서 표준 영어 문법과 사용에 대한 완전한 구사력을 보인다. • 다수의 대, 소문자를 정자체로 쓴다. • 자주 사용되는 명사와 동사를 사용한다. • /s/ 또는 /es/를 붙여 구두로 복수 명사를 만든다(예: dog/dogs, wish/wishes). • 질문에 사용하는 단어(의문사)를 이해하고 사용한다(예: who, what, where, when, why, how). • 자주 사용되는 전치사를 사용한다(예: to, from, in, out, on, off, for, of, by, with). • 같이 하는 언어 활동에서 완전한 문장을 만들고 확장한다. L.K.2. 쓰기에서 표준 영어 대문자 사용, 구두법, 맞춤법 관습에 대한 완전한 구사력을 보인다. • 문장의 첫 글자와 대명사 I를 대문자로 쓴다. • 마침을 나타내는 구두점을 인지하고 이름을 안다. • 자음과 모음 소리(음소) 대부분에 대해 철자를 쓴다. • 소리-글자 관계에 대한 지식을 보이며 간단한 단어의 철자를 음성학적으로 말한다.
8a. 3차례 주고받으며 대화를 시작하고 참여한다 예시: • 가게에 가는 것에 대해 다른 아동이 말한 것에 아이디어를 더함으로써 대화를 확장한다. “We’ve been there,” [거기 갔었지]라고 말한 후 대화 나중에 “We bought pants.” [거기에서 바지를 샀어]라고 말한다. 지원 관행: • 필요하면 연관된 질문을 통해 약간의 독려를 함으로써 아동이 당신과 대화를 나누도록 격려한다(예: “What is your favorite animal? Why is it your favorite? Have you seen a real one?” [가장 좋아하는 동물은 뭐야? 가장 좋아하는 유는 뭐야? 진짜 본 적 있어?]).	이해력과 협동 8a. 최소한 3차례 주고받으며 대화를 시작하고 참여한다 예시: • 반 친구가 “가장 좋아하는 색은 뭐야?”라고 물으면 “Red” [빨강]이라고 답하고 “What’s yours?” [너는?]이라고 묻는다. 반 친구가 “Blue,” [파랑]이라고 답하면 “I like blue, too. My mom’s favorite is purple.” [나도 파랑을 가장 좋아해. 우리 엄마는 보라색을 가장 좋아해]라고 답한다. 지원 관행: • 필요하면 이런 질문을 함으로써 약간의 독려를 해 아동이 다른 사람과 대화를 하도록 격려한다. “What would you say? Do you like to do that? How would you do it?” [너라면 뭐라고 하겠어? 그렇게 하고 싶어? 너라면 어떻게 하겠어?]	이해력과 협동 SL.K.1. 다양한 파트너와 유치원 주제에 대해 또래와 성인들과 작고 큰 그룹으로 함께하는 대화에 참여한다. • 토론에 있어 합의한 규칙을 따른다(예: 토론의 주제와 텍스트에 대해 다른 사람의 이야기를 듣고 차례대로 말한다). • 복수의 교환을 통해 대화를 계속한다.

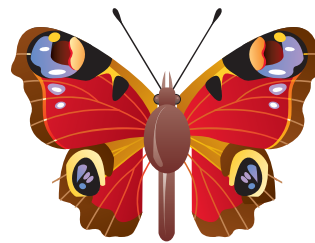
문해력	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
9. 인쇄 개념에 대한 이해를 보여준다	9a. 인쇄 자료에 대해 관심을 보인다 <i>예시:</i> • 함께 앉아 있는 성인이 읽고 있는 잡지에 손을 뻗는다. <i>지원 관행:</i> • 영아들이 탐색하도록 다양한 판지 및 형겅 책을 제공한다. • 책 속의 그림과 질감에 대한 영아의 관심에 따라서 영아와 책을 공유한다.	9a. 인쇄 자료 속의 친숙한 사물 그림을 알아본다. <i>예시:</i> • 그림책 속의 강아지 그림을 가리키며 “Dog.” [강아지]라고 말한다. <i>지원 관행:</i> • 자주 무릎 독서를 독려하며, 삽화를 보여주거나 이에 대해 말하고 간단한 텍스트를 읽어준다.	9a. 읽을 책을 고르고, 읽어주는 짧은 책 내용에 귀를 기울이고, 책 페이지를 넘기고 관심이 가는 그림을 가리키는 등, 책 읽기에 적극적으로 참여한다 <i>예시:</i> • 아동이 책장에서 자신이 좋아하는 책 “The Wheels on the Bus.” [버스의 바퀴]를 찾으며 “bus,” [버스]라는 단어를 반복한다. • 책 페이지를 빠르게 넘겨 가장 좋아하는 이야기 부분으로 간다. <i>지원 관행:</i> • 동네를 산책하는 동안 “STOP” [멈춤]과 같은 표지판과 가게 이름 등에 대해 이야기한다. • 좋아하는 책을 반복해서 읽는다(예: “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?” [갈색곰, 갈색곰, 뭐가 보이니?]). 읽어준 적이 있는 책에 아동이 접근할 수 있게 해준다. 함께 책을 읽는 동안 아동이 책을 들고 페이지를 넘기도록 지원한다.	9a. 인쇄된 것에는 의미가 있음을 이해하고 구어로 반응한다. 책을 똑바른 방향으로 잡고 페이지를 넘긴다 <i>예시:</i> • “Big Bad Wolf” [큰 나쁜 늑대] 이야기를 읽는 동안 각 페이지의 그림을 바라본다. <i>지원 관행:</i> • 아동의 그림과 글에 그 의미를 설명하는 캡션을 달아 전시한다.

문해력	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
10. 읽어주는 인쇄 자료에 대한 이해력을 보여준다	10a. 성인의 도움을 받아, 책 속의 그림을 쳐다보기 시작한다. <i>예시:</i> - 성인의 무릎에 앉은 채 보드북을 잡고 아기 얼굴 그림을 쳐다본다. <i>지원 관행:</i> - 영아와 함께 책을 읽고 그림에 대해 이야기한다. - 책 속의 그림과 질감에 대한 영아의 관심에 따라서 영아와 책을 공유한다.	10a. 성인의 도움을 받아, 그림을 가리키거나 단어를 반복하는 등 짧은 책 읽기에 적극적으로 참여한다 <i>예시:</i> - 책 속의 강아지 그림을 가리키고 책을 읽어주는 성인을 쳐다보면서 교환을 시작한다. <i>지원 관행:</i> - 읽어주는 책의 그림과 단어를 가리킨다. - 아동의 관심을 끄는 삽화를 보여주거나 이에 대해 이야기하고 간단한 텍스트를 읽어주는 등, 자주 무릎 독서를 한다.	10a. 다양한 방식으로 인쇄된 자료에 대한 지속적인 몰입/주의 집중을 보여준다 <i>예시:</i> - 교사가 읽어주고 있는 책과 관련된 질문을 하면 영어나 가정 언어로 간단한 단어나 구문을 사용해 반응한다(예: 간단한 질문에 반응하기, 이야기 일부를 행동으로 실연하거나 이야기 실연에 참여하기, 호기심 보이기 등). <i>지원 관행:</i> - 아동과 함께 책을 읽고 그림에 대해 이야기한다. - 책에서 그들의 관심을 끄는 것에 반응하고, 코멘트를 하고 간단한 질문을 하고, 아동이 책 속의 단어나 챗트를 실연하거나 반복하도록 지원해, 아동을 상호적인 책 읽기에 참여시킨다.	10a. 읽어준 이야기, 시 또는 정보성 텍스트에서 나온 몇몇 단어 및/또는 개념을 사용한다 <i>예시:</i> “Old McDonald” [올드 맥도널드] 책을 읽어주는 것을 들은 후 교사의 제스처와 동물 소리를 이용해 인형에게 이야기를 다시 해준다. <i>지원 관행:</i> - 모두가 외투를 입기를 기다리는 동안 아동에게 그날 읽어준 책에 대해 이야기하도록 독려한다. - 읽어준 이야기에 대해 질문을 하거나(예: 개방형 질문을 사용하고 후속 질문을 한다) 그 이야기를 다시 해달라고 요청한다.

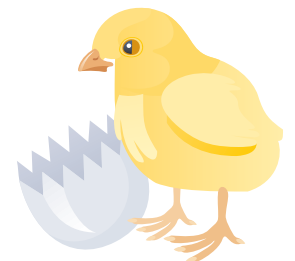
Apple



Butterfly



Chicken



프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공통 핵심 주 표준
문학과 정보성 텍스트 핵심 아이디어와 세부 사항 10a. 약간의 독려와 도움을 받아, 읽어진 이야기, 시 또는 정보성 텍스트의 핵심 세부 사항에 대해 질문하고 대답한다 <i>예시:</i> - 선택 시간에 다른 아동들과 앉아 큰 책을 이용해 읽고 이야기에 대해 말한다. 10b. 약간의 독려와 도움을 받아, 읽어진 친숙한 이야기의 순서별 사건이나 읽어진 정보성 텍스트의 중요 사실을 다시 말한다 <i>예시:</i> - 다른 아동의 도움을 받아, 오전 수업에서 들은 이야기를 점심 때 다시 말한다. 10c. 약간의 독려와 도움을 받아, 읽어주는 이야기의 캐릭터와 배경을 파악한다. <i>예시:</i> - 꼭두각시 인형으로 읽어주는 것을 들은 이야기를 실연하며, 반 친구들에게 이야기에 나온 세 마리 염소와 “bad guy,” [악당], 그리고 다리에 대해 이야기한다. <i>지원 관행:</i> - 박물관 같은 현지 기관의 브로슈어, 집에서 만든 책, 출판책 등, 아동의 흥미를 끄는 주제와 관련된 문서 자료를 광범위하게 제공한다. - 아동에게 공이 어떻게 싹을 틔우고 성장하는 과정을 설명하게 독려한다. “The Three Bears” [곰 세 마리]와 같은 이야기를 실연할 기회를 제공한다. 기술과 구조 10d. 약간의 독려와 도움을 받아, 읽어진 이야기, 시 또는 정보성 텍스트에서 익숙하지 않은 단어에 대해 질문하고 대답한다 <i>예시:</i> - 교사에게 “pledge allegiance” [충성의 맹세]가 “깃발이 예쁘다”는 뜻인지 물어본다. 10e. 약간의 독려와 도움을 받아, 친숙한 책의 저자와 삽화가의 이름을 대고 이야기 속에서 각각의 역할을 정의한다 <i>예시:</i> “The Cat in the Hat” [모자 속의 고양이]을 교사에게 가져와 고양이가 나쁘고 수스 박사가 이 책을 쓴 거라고 말한다. 10f. 표지로 친숙한 책을 알아본다 <i>예시:</i> - 에릭 칼의 책을 몇 권 쌓아놓고 “These are my favorite.” [제가 좋아하는 책들이예요]라고 말한다. <i>지원 관행:</i> - 그날 오전에 소개한 새로운 단어의 사용을 종일 모델링해준다. - 아동에게 새로운 책을 읽어주려고 할 때, 저자와 삽화가의 이름을 말해준다. - 교실에서 “book hunt” [책 찾기] 놀이를 하며, 표지를 묘사해주고 아동에게 책을 찾게 한다.	문학 핵심 아이디어와 세부 사항 RL.K.1. 약간의 독려와 도움을 받아, 텍스트의 핵심 세부 사항에 대해 질문하고 답한다. RL.K.2. 약간의 독려와 도움을 받아, 핵심 세부 사항을 포함해 친숙한 이야기를 다시 말한다. RL.K.3. 약간의 독려와 도움을 받아, 이야기의 캐릭터와 배경, 주요 사건을 파악한다. 문학과 정보성 텍스트 핵심 아이디어와 세부 사항 RI.K.1. 약간의 독려와 도움을 받아, 텍스트의 핵심 세부 사항에 대해 질문하고 답한다. RI.K.2. 약간의 독려와 도움을 받아, 텍스트의 주요 주제를 파악하고 핵심 세부 사항을 다시 말한다. RI.K.3. 약간의 독려와 도움을 받아, 정보성 텍스트의 인물, 사건, 아이디어 또는 부분 사이의 연관 관계를 묘사한다. 문학 기술과 구조 RL.K.4. 텍스트에서 모르는 단어에 대해 질문하고 답한다. RL.K.5. 일반적인 텍스트 유형을 알아본다(예: 이야기 책, 시). RL.K.6. 약간의 독려와 도움을 받아, 이야기의 저자와 삽화가의 이름을 대고 이야기 속에서 각각의 역할을 정의한다 정보성 텍스트 기술과 구조 RI.K.4. 약간의 독려와 도움을 받아, 텍스트에서 모르는 단어에 대해 질문하고 답한다. RI.K.5. 책의 앞표지, 뒷표지와 제목 페이지를 안다. RI.K.6. 텍스트의 저자와 삽화가의 이름을 알고 텍스트의 아이디어나 정보를 전달함에 있어서 각각의 역할을 정의한다. 문학 지식과 아이디어의 통합 RL.K.7. 약간의 독려와 도움을 받아, 삽화와 그것이 등장하는 이야기 사이의 관계를 묘사한다(예: 삽화가 이야기의 어떤 순간을 묘사하는가). RL.K.8. (문학에는 해당 사항 없음) RL.K.9. 약간의 독려와 도움을 받아, 친숙한 이야기 속에서 모험과 경험을 비교, 대조한다.

문해력	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
10. 읽어주는 인쇄 자료에 대한 이해력을 보여준다 (연속)				
11. 영어 및/또는 가정 언어의 소리를 듣고 구분한다.	11a. 말 소리에 대한 인식을 보이고 이를 흉내낸다 예시: - 성인이 “Mama,” [엄마]라고 말하는 것을 듣고 미소를 지으며 발을 차면서 “Mamama,” [엄마마]라고 반복하는 등 반응한다. 지원 관행: - 엄마마를 아빠빠로, 또 랄랄라 등으로 바꾸는 등 언어의 소리로 놀이한다. - 자신이 선호하는 언어로 영아와 이야기한다. 아기의 가족 언어와 문화권의 것을 포함해 아기와 함께 노래와 자장가를 부른다. - 영아가 만들어내는 말 소리에 열의를 담아 반응한다.	11a. 단어를 반복한다. 임의로 고른 단어들로 노래를 부르거나 간단한 노래를 할 때 함께한다 예시: - 교사가 그림을 가리키며 “I see a horse.” [이건 말이구나]라고 독려를 하면 “Horse,” [말]이라고 말한다. 지원 관행: - 간단한 라임과 후렴구가 있는 노래를 부르고 책을 읽는다. - 아동에게 말을 걸고 그들이 내뱉는 말에 긍정적으로 반응한다.	11a. 반복되는 말 소리가 있는 노래, 라임, 후렴구와 단어 게임에 합류한다 예시: - 교사가 “I’m bringing home a baby bumble bee...” [아기 범블비를 집으로 데려오는데...]라고 노래하면 “Baby bee” [새끼 벌]라고 말한다. 지원 관행: - 예측할 수 있는 라임이 있는 책을 읽어준다. - 영어 또는 아동의 다른 가정 언어로 라임이 있는 발달적인 면에서 적합한 노래(예: “Hickory, Dickory Dock” [히코리, 디코리 독])를 부르고 소리 놀이를 한다.	11a. 시작 소리와 끝 소리로 실험을 하며 언어로 놀이를 한다 예시: - 기억 게임을 하는 동안, 돼지 그림이 있는 카드를 뒤집으며 “Wig! No, pig!” [가발! 아니, 돼지!] 라고 말하면서 웃는다. 지원 관행: - 반복되는 첫 소리와 끝 소리가 있는 노래를 부르고 라임을 암송한다(예: “Hickory, Dickory, Dock” [히코리, 디코리 독]과 “Peter, Peter, Pumpkin Eater” [피터, 피터, 호박먹이]).

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공동 핵심 주 표준
지식과 아이디어의 통합 10g. 읽어주는 이야기를 들은 후, 삽화를 보고 약간의 독려와 도움을 받아, 각 삽화가 묘사하는 이야기 부분을 설명한다. 예시: - 박물관에 관한 이야기를 듣고, 이야기에서 각자 가장 마음에 드는 부분에 대한 그림이 들어간 책을 만든 후 반 친구와 각자 책에 대해 이야기한다. 10h. 읽어주는 정보성 텍스트를 들은 후, 삽화를 보고 그림 속의 중요 아이디어를 설명한다 예시: - 그림을 사용해 동면하는 동물에 관한 책 속의 세부 사항을 다시 말한다. 지원 관행: - 함께 책을 읽는 동안 삽화에서 알 수 있는 것에 대해 아동에게 질문한다. 읽어나가면서 “Why does...?” [왜 그럴까?]라는 식의 이해를 도와주는 질문도 한다. - 계절에 관한 책을 읽고 아동에게 계절의 변화를 보여주는 그림이 있는 카드를 순서대로 배열하게 한다.	정보성 텍스트 지식과 아이디어의 통합 RI.K.7. 약간의 독려와 도움을 받아, 삽화와 그것이 등장하는 텍스트 사이의 관계를 묘사한다(예: 텍스트에서 삽화가 어떤 사람, 장소, 사물 또는 아이디어를 묘사하는가). RI.K.8. 약간의 독려와 도움을 받아, 텍스트의 요지를 뒷받침하기 위해 저자가 제공하는 이유를 파악한다. RI.K.9. 약간의 독려와 도움을 받아, 같은 주제에 관한 2개 텍스트 간의 기본적인 유사점과 차이점을 파악한다(예: 설명, 묘사 또는 절차). 읽기의 범위와 텍스트 복잡성 수준 RL.K.10., RI.K.10. 목적과 이해를 가지고 그룹 읽기 활동에 적극적으로 참여한다.
음운 인식/파닉스와 단어 인지 11a. 문장 내 별도 단어에 대한 인지를 보여준다 예시: - 음악 게임에서, “일어서”라는 단어가 나오면 일어서고 “앉아”라는 단어가 나오면 앉는다. 11b. 2개 단어가 라임을 이루는지 판단한다 예시: - 반 친구와 놀이를 하면서 카드에 그려진 그림을 보여주면 라임을 이루는 단어를 말한다. 11c. 말한 단어의 첫 소리를 파악하고 지도와 도움을 받아 같은 첫 소리를 가진 다른 단어 서너 개를 생각해낸다 예시: - 소리내어 읽기 세션에서 같은 첫 소리를 가진 단어들이 있는 책을 따라 읽으며 교사가 한 대로 이 단어들을 소리내어 말한다(예: “Brown Bear, Brown Bear” [갈색곰, 갈색곰]). 11d. 단어 내 별도 음절에 대한 인지를 보여준다 예시: - 본인의 이름을 말하면서 음절마다 손뼉을 친다. 지원 관행: - 오전 메시지에서 특정 단어들을 강조해 이들에 주의를 기울인다. - 짧은 시를 읽어주고 아동에게 night(밤)와 light(빛)처럼 라임을 이루는 단어가 들리는지 물어본다. - 아동들과 단어를 더 작은 단위로 나눌 수 있는지에 대해 이야기한다. 아동의 이름을 예시로 사용한다(예: Sha-kir-a).	음운 인식 RF.K.2. 말한 단어, 음절과 소리(음소)에 대한 이해를 보인다. - 라임을 이루는 단어를 인지하고 생성한다. - 말로 발성한 단어 속의 음절을 세고, 발음하고, 섞고 나눈다. - 말로 발성한 단일 음절 단어들의 시작과 각운을 섞고 나눈다. 3음소(자음-모음-자음 또는 CVC) 단어에서 초성, 중간 모음과 종성(음소)을 구분하고 발음한다. (여기에 /l/, /r/ 또는 /x/로 끝나는 CVC 단어는 포함되지 않는다.) - 단순한 1음절 단어에 개별 소리(음소)를 더하거나 대체해 새로운 단어를 만든다. 파닉스와 단어 인지 RF.K.3. 단어를 해독함에 있어서 학년 수준의 파닉스와 단어 분석 기술을 알고 적용한다. - 각각의 자음에 대해 자주 사용되는 소리 다수의 일차 소리를 만들어냄으로써 1대 1 글자-소리 조음 관계에 대한 기초적인 지식을 보인다. 5개 주요 모음에 대해 흔한 철자법(문자소)을 가지고 길고 짧은 소리를 연결짓는다. - 시각으로 흔한 고빈도 단어를 읽는다(예: the, of, to, you, she, my, is, are, do, does). - 각기 다른 글자의 소리를 파악함으로써 비슷한 철자 단어들을 구별해낸다.

문해력	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
12. 글자와 단어를 쓴다	12a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: 영아들이 쥐고, 손을 뺄고, 놓았다가 다시 칠 수 있는 여러 가지 모양과 질감, 크기의 크래용 같은 안전한 물건을 제공하고 종이와 다른 이용 가능한 표면(예: 차트 종이, 큰 롤 페이퍼)에 표시를 할 수 있게 한다.	12a. 표시나 낙서를 한다 예시: - 종종 팔 움직임을 반복해 간단한 표시를 한다(위아래 또는 둥글게 등글게). 지원 관행: - 아동이 주기적으로 크래용과 쓸 수 있는 종이를 가지고 쓰기를 탐색해볼 기회를 많이 제공한다.	12a. 그리기를 포함해 조절한 선형의 낙서를 하고 어떤 묘사를 하려고 한다(예: 초크펜으로 종이에 표시하기 등) 예시: - 큰 종이에 초크 마크를 반복한다. 지원 관행: - 종일 틈틈이 쓰기와 그리기를 비공식적으로 모델링해준다. - 쓰기에 참여하도록 아동을 초대한다.	12a. 글자 같은 형태, 글자 스트링, 단어가 되는 글자 조합을 사용한다 예시: - 글자 같은 형태를 그려 “shopping list” [쇼핑 리스트]를 만든다. 지원 관행: - 교실 여기저기에 쓰기 재료(예: 마커, 크래용, 연필, 포스트잇, 인덱스 카드, 복사지 등)가 비치되어 있게 확인합니다.
13. 쓰기와 그리기의 목적을 이해한다	13a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: 영아의 관심을 끄는 책에서 이미지를 가리키고 식별하고 간단히 이에 대해 이야기한다.	13a. 표시나 낙서를 한다 예시: - 나이가 더 많은 아이가 하는 것을 보고 이젤에 간단한 표시를 한다. 지원 관행: - 아동이 한 낙서를 알아보고 이에 대해 이야기한다. - 주변에 있는 단어와 이미지를 가리키고 이에 대해 이야기한다.	13a. 표시를 하고 이에 대해 이야기한다 예시: - 그들의 그림에 대해 이야기한다(예: 시리얼을 나타내기 위해 일련의 갈색 표시를 만들면서 “I like cereal” [나는 시리얼이 좋아]라고 말한다). 지원 관행: - 주변에 보이는 단어를 가리킨다(예: 아동의 이름, “EXIT(비상구)”). 그 단어를 소리내어 읽어주고 무슨 의미인지 설명한다(예: “Exit means a way out” [비상구는 나가는 곳이라는 뜻이야]). - 영어나 아동의 다른 가정 언어로 인쇄된 형태의 아동 이름을 사용하고 가리킨다. - 책을 읽으면서 거기에 나오는 단어와 그림에 대해 이야기한다.	13a. 구술하거나 그림을 그려 정보를 공유하거나 기록하고 이야기를 말한다 예시: - 발견 구역에서 노트 패드에 간단한 표시를 하면서 친구가 마른 잎에 대해 한 말을 반복한다. 지원 관행: - 아동이 나뭇잎에 관한 클래스북에 넣을 용도로 그린 그림에 어떤 캡션을 붙일지 구술하게 독려한다.

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공통 핵심 주 표준
쓰기의 생산과 유통 12a. 약간의 독려와 도움을 받아 메시지를 전달하기 위해 쓰는 동안 철자를 창안하기 시작한다 예시: - 할머니께 편지를 쓰면서 교사에게 도와달라고 한다. 지원 관행: - 부모님들이 학교를 방문하는 날에 그들이 학교에서 무엇을 하는지 이해하는 데 도움이 되도록 아동들이 교실에 안내판을 만들어 붙이게 한다.	쓰기의 생산과 유통 W.K.4. (3학년 때 시작한다) W.K.5. 성인의 지도와 도움을 받아, 또래의 질문과 제안에 반응하고 필요에 따라 세부 사항을 더해 쓰기를 강화한다. W.K.6. 성인의 지도와 도움을 받아, 다양한 디지털 도구를 탐색해 또래와의 협동하는 것을 포함해 쓰기를 생산하고 만들어낸다.
텍스트 유형과 목적 13a. 단어를 구술하거나 그림을 그려 어떤 주제에 대한 선호도나 의견을 표현한다 예시: - 학습에서 자원자를 받아 왜 어떤 가족(예: 부모, 보호자, 형제자매 등)이 최고인지에 대해 이야기를 쓰도록 한다. 13b. 구술과 그리기의 조합을 이용해 어떤 주제에 대한 정보를 말한다 예시: - 가족의 기념일에 대해 단어와 그림으로 책을 만든다. 13c. 구술과 그리기의 조합을 이용해 진짜 또는 상상의 이야기를 한다 예시: - 교사가 차트 종이에 동물원으로 견학 간 일에 대해 쓸 때 이야기를 말하는 데 도움을 준다. 지원 관행: - 아동이 자신에게 소중한 것에 대해 교실에 게시할 포스터를 만들도록 독려한다(예: 간식 시간에 복숭아를 더 자주 먹고 싶거나 강아지와 고양이가 왜 좋은 반려동물인지 등). - 아동이 최근 폭풍에 대해 글을 쓸 때 뉴스 기사인 것처럼 가장하게 독려한다. - 소그룹 활동으로, 아동이 가족에 대한 책을 쓰거나 삽화를 그리게 한다.	텍스트 유형과 목적 W.K.1. 그리기, 구술과 쓰기의 조합을 사용해 의견을 개진하는 글을 쓰며, 그 안에 아동은 독자에게 그들이 쓰고 있는 책의 이름이나 주제를 말하고 해당 주제나 책에 대한 의견이나 선호 사항을 진술한다(예: “My favorite book is...” [제가 가장 좋아하는 책은...]). W.K.2. 그리기, 구술과 쓰기의 조합을 사용해 정보성/설명하는 텍스트를 쓰며, 그 안에 아동은 그들이 쓰고 있는 것의 이름을 말하고 주제에 대한 몇몇 정보를 제공한다. W.K.3. 그리기, 구술과 쓰기의 조합을 사용해 단일의 사건이나 서너 개의 험겁게 연결된 사건을 서술하고, 일어난 순서대로 사건에 대해 말하고, 일어난 일에 대한 반응을 제공한다. 지식의 구축과 제시를 위한 연구 W.K.7. 공동의 연구 및 쓰기 프로젝트에 참여한다(예: 좋아하는 작가의 저서 여러 권을 탐색하고 그에 대한 의견을 표한다). W.K.8. 성인의 지도와 도움을 받아, 경험으로부터 정보를 소환하거나 제공된 출처로부터 정보를 모아 질문에 답한다.

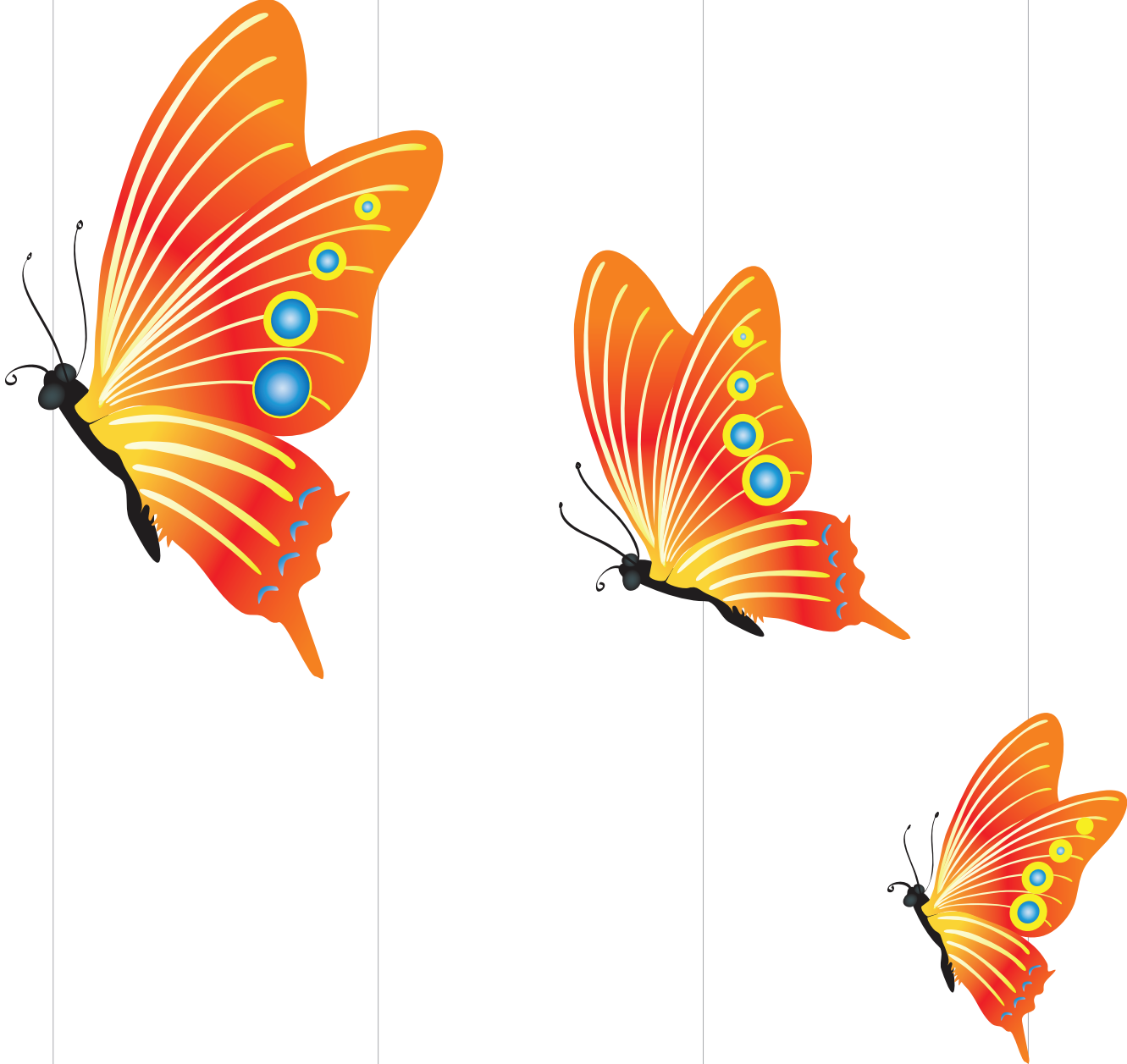
수학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
14. 사물을 매칭, 그룹화, 분류한다	14a. 친숙하고, 친숙하지 않은 사람과 사물에 대해 다르게 상호 작용한다 예시: 1차 보호자를 포함해 친숙한 목소리와 사람에 대한 선호를 보인다. 지원 관행: - 다양한 색, 모양, 질감의 장난감군을 제공한다(예: 다양한 방울, 여러 가지 크기 및/또는 색깔의 공). - 영아와 상호 작용할 때 사물의 이름을 말하고 묘사한다(예: “Look at all these balls, they are bumpy. Here is another ball, it is smooth.” [이 공들 좀 보렴, 울퉁불퉁하구나. 여기 다른 공이 있어. 이걸 매끄러워.]). 패턴 14b. 매일의 루틴에서 반복되는 일련의 배열에 대한 인식을 발달시킨다 예시: - 친숙한 사건 배열에 대한 기대를 보인다(예: 먹이기 전에 젖병이 보이면 팔을 휘젓거나 미소를 짓는다). 지원 관행: - 예상이 가능한 일정과 루틴의 배열을 제공한다. 필요할 경우에는 유연성을 허용한다. - 돌봄 활동의 순서에 대해 이야기한다(예: “Your bottle is warming. I will check to see if it is ready” [젖병을 데우고 있단다. 다 데워졌는지 내가 확인해볼게]).	14a. 친숙하고, 친숙하지 않은 사람, 사물과 루틴을 포함해 유사성과 차이를 인지하고 한 사물을 유사한 사물과 매칭하기 시작한다 예시: - 신발을 다른 아동의 신발 옆에 놓는다 지원 관행: - 다양한 색, 모양, 질감의 장난감군을 제공한다(예: 네스팅 컵, 큐브 블록). - 크기와 모양 같은 특징으로 사물을 묘사한다(예: “It’s a blue scarf.” [파란색 목도리네요] 또는 “Here comes the round ball.” [저기 둥근 공이다]). 패턴 14b. 간단한 반복되는 순서를 알아차리고 예상한다 예시: - 교사가 지시하지 않아도 손을 씻은 후에는 식탁으로 이동하는 것 같이 매일의 활동을 예상한다. 지원 관행: - 예상이 가능한 일정과 루틴의 배열을 제공한다. 필요할 경우에는 유연성을 허용한다. - 언어와 동작에서 반복되는 배열이 있는 간단한 라임을 소개한다(예: “Open, Shut Them” [열기, 닫기] 노래). - 다양한 색, 모양, 질감의 장난감군을 제공한다(예: 네스팅 컵, 큐브 블록).	14a. 한 사물을 유사한 사물군과 매칭한다 예시: - 장난감 자동차를 모두 한 바구니에 담는다. 지원 관행: - 같은 모양과 다른 모양을 가진 나뭇잎에 대해 이야기한다. - 정리 시간에 아동들이 물건마다 두는 장소가 있으며 유사한 사물을 한데 묶을 수 있다는 것을 알 수 있게 도와준다. 용기마다 라벨을 달아 아동이 사물을 같은 장소에 반환할 기회를 가지게 한다. - 아동에게 한 사물을 유사한 사물군과 매칭할 수 있는 모양 퍼즐과 다른 게임(예: 그림 로또)을 제공한다. 패턴 14b. 단순한 반복되는 순서를 따르고 이에 참여한다 예시: - 손뼉, 탭, 손뼉, 탭 같이 성인이 이끄는 대로 동작 배열을 따라 한다. - 손가락 놀이, 너서리 라임이나 노래의 패턴에 관심을 보인다 (예: 아동이 “Hickory, Dickory Dock” [히코리, 디코리 독] 노래를 따라부른다). 지원 관행: - 반복되는 동작이나 언어가 있는 손가락 놀이, 책, 노래를 계획하고 사용한다(예: “Where is Thumbkin?” [썸킨은 어딴여?] 또는 “Are You Sleeping?” [너 자니?] 또는 “Brown Bear, Brown Bear, What Do You See?” [갈색곰, 갈색곰, 뭐가 보이니?]). - 언어를 사용해 주변에 있는 패턴을 찾아내는 데 도움을 준다(예: “Look! You have a pattern; red, blue, red, blue” [이것 좀 봐! 여기 패턴이 보이는구나. 빨강, 파랑, 빨강, 파랑이야]).	14a. 단일 특징을 기준으로 물건을 그룹화한다(예: 색, 크기 또는 모양) 예시: - 빨간 구슬을 모두 한데 모으고, 그다음 파란 구슬, 노란 구슬 또 녹색 구슬을 모아 따로 모아둔다 지원 관행: - 아동이 네모나 둥근 물건 같이 장난감과 교구의 특징에 대해 말하도록 독려한다. - 아동에게 극놀이 구역에 있는 소방관 복장을 묘사해보라고 한다. 패턴 14b. 단순한 패턴을 복사한다 예시: - 다른 아동의 목걸이를 본 후 구슬을 노랑, 분홍, 노랑, 분홍 등의 패턴으로 연결한다. 지원 관행: - 패턴을 만들 수 있는 재료를 제공하고 주변에 보이는 패턴에 주목하게 한다(예: 여러 가지 색상의 대형 큐브 블록을 제공한다. 이들을 패턴에 따라 배열하고 이에 대한 대화를 독려한다).

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공동 핵심 주 표준
분류 14a. 공동의 특징에 따라 사물을 그룹화한 후, 다른 특성에 따라 이들을 다시 그룹화하고 그룹화 규칙을 설명한다 <i>예시:</i> - 물건들을 함께 사용하고 함께 보관할 수 있도록 관심 구역에서 교사가 자료를 분류하고 정리하는 것을 돕는다. <i>지원 관행:</i> - 아동과 함께 만드는 여러 가지 규칙을 이용해 물건을 분류하게 한다(예: “Put only red bears in this basket and blue bears in the other.” [이 바구니에는 빨간 곰만 담고 다른 바구니에는 파란 곰만 담아 봐.]). 패턴 14b. 간단한 반복 패턴을 만들고 확장한다 <i>예시:</i> - 블록 구역에서 반 친구가 교구를 가지고 만드는 패턴을 식별한다(예: 자동차, 트럭, 자동차, 트럭). <i>지원 관행:</i> - 산책 도중에 아동이 찾아내는 나뭇잎으로 “Which comes next: a maple leaf or an oak leaf?” [다음은 뭐가 올까? 단풍나뭇잎? 오크나뭇잎?]이라고 물으며 단순한 반복 패턴을 만든다.	사물을 분류하고 각 카테고리 내 사물의 수를 센다 K.MD.3. 사물을 주어진 카테고리로 분류한다. 각 카테고리 내 사물의 수를 세로 수에 따라 카테고리를 분류한다. 

수학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
15. 숫자와 세기에 대한 지식을 보여준다	15a. 양에 대한 인지 능력을 발달시키기 시작한다 예시: - 주변의 사물을 탐색하기 시작해, 수 인지 능력의 기초를 발달시킨다(예: 물건 하나를 쥐고 더 많은 장난감을 잡으려고 한다). 지원 관행: - 영아의 손이 닿는 범위 내에 장난감을 제공한다(예: 블록, 방울, 네스팅 장난감). - 숫자나 세기가 포함된 너서리 라임이나 노래를 부른다(예: “One, Two, Buckle My Shoe” [하나, 둘, 버클 마이 슈]를 부른다).	15a. 하나, 둘, 그 이상의 개념에 대한 인지 능력을 보인다. 임의 순서대로 숫자를 암송한다 예시: - 교사가 “Take two crackers” [크래커 두 개를 가져가]라고 말하면 2개를 가져간 후 교사를 보면서 “More?” [더요?]라고 묻는다. 지원 관행: - 놀이와 상호 작용 도중 수 세는 단어를 사용한다(예: 블록을 쌓으며 아동과 함께 “one, two, three” [하나, 둘, 셋] 하며 수를 센다). - 루틴 상호 작용 도중 수 단어를 사용한다(예: “Would you like one more cracker so you will have two crackers?” [크래커를 하나 더 가져가서 크래커 두 개를 가질래?]).	15a. 일관되게 정확하지 않을 수 있으나 10까지 암기하기 시작한다 예시: - 접시를 줄을 세우고 아무렇게나 가리키면서 재빨리 “One, two, three, four, six,” [하나, 둘, 셋, 넷, 여섯]과 같은 식으로 수를 센다. 지원 관행: - 수 세기를 즐거운 활동으로 만들어준다(예: 모두 먹을 수 있을 만큼 충분한 수의 사과가 있는지 물어본다. 아동과 함께 사과 수를 세고 아동의 수를 세고 양을 비교한다). - 수 세는 노래를 불러 수 목록 암송을 연습한다. - 매일 놀이 도중 아동들과 함께 수를 센다(예: 놀이터에서 사다리를 오르거나 앞뒤로 그네를 타면서 함께 수를 센다).	15a. 외워서 10까지 센다. 최대 5까지 양과 그 이름을 정확하게 매칭한다(1대 1로). 숫자 일부를 인식하고 해당하는 양에 이를 연결한다 예시: - 아동 5명에게 각각 인형 하나씩을 들고 말하고, 인형 5개를 센 후 각 아동에게 하나씩 나눠준다. 지원 관행: - 문제를 해결하기 위해 정보를 습득하는 방법으로서 아동에게 수 세기를 독려한다(예: 아동 5명이 있고 각각 컵 1개씩을 가지려면 식탁에 컵 몇 개를 놓아야 하는지 물어본다).



프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공동 핵심 주 표준
수의 이름과 수열 세기를 안다 15a. 20까지 차례로 센다 예시: “A Lot of Monkeys Jumping on the Bed” [많은 원숭이가 침대에서 점프를 하네]라는 노래를 부르게 한다. 교사가 “How many is a lot?” [몇 마리가 많은 거야?]라고 물으면 아동은 “Twenty” [스물]이라고 말하고 수를 세기 시작한다. 15b. 수 배열에서 1부터 9까지 수를 주면 그 다음에 오는 수가 무엇인지 말한다 예시: “I’m Thinking of a Number.” [생각하고 있는 숫자 맞추기] 게임을 하면서 “the next number after three” [3 다음에 오는 수]라는 단서가 주어지면 “Four” [4]라고 대답한다. 15c. 쓰인 숫자 1부터 10까지를 알아보고 이름을 낸다 예시: - 극놀이 구역에서 종이와 연필을 이용해 그림과 각 아이টে에 대해 가격이 적힌 메뉴를 만든다 지원 관행: - 종일 틈틈이 아동들이 수를 셀 기회를 제공한다(예: 미끄럼틀의 사다리는 몇 개 층이 있는지 물어본다). - 접시와 같은 사물의 수를 셀 때 아동에게 다음 수를 말할 기회를 준다. 1~10개 아이টে으로 이루어진 그룹을 보여주는 디스플레이를 만든다. 각 양 대해 해당하는 숫자 카드로 라벨링을 한다. 사물의 수를 세고 말한다 15d. 각 물건에 대해 하나의 수 이름을 사용해 10~20개 물건을 정확하게 센다 예시: - 씨앗 심기를 하고 싶은 아동의 수를 세고 그만큼 많은 컵을 상자에서 가져온다. 15e. 마지막으로 말한 숫자가 센 물건의 수라는 것과 물건의 수는 배열이나 수를 센 순서와 관계없이 똑같다는 것을 이해한다 예시: - 극놀이 구역에서 컵을 재배열하는 “magic game” [매직 게임]을 하고, 스카프로 이를 덮었다가 스카프를 벗긴 후 다시 이를 센다. 15f. 대략 10~20개 물건에 대해 “How many?” [몇 개지?]라는 질문에 수를 세고 대답한다 예시: - 교사에게 하늘에 날아가는 캐나다기러기가 몇 마리인지 묻고 교사가 대답하기 전에 몇 마리인지 세기 시작한다.	수의 이름과 수열 세기를 안다 K.CC.1. 하나씩, 또 10 단위로 100까지 센다. K.CC.2. 알고 있는 수열 내에서 (1부터 시작하는 대신) 주어진 수부터 시작해 앞으로 센다. K.CC.3. 0부터 20까지 수를 쓴다. 0~20의 숫자를 써 사물의 수를 표시한다(0은 물건이 없는 것을 표시). 사물의 수를 세고 말한다 K.CC.4. 수와 양 사이의 관계를 이해한다. 수 세기를 기수와 연결한다. - 물건을 셀 때, 각 물건의 오직 하나의 수 이름과, 또 각 수 이름을 오직 하나의 물건과 짝지으면서 일반적인 순서로 수 이름을 말한다. - 마지막으로 말한 수 이름이 세고 있는 물건의 수라는 것을 이해한다. 배열이나 수를 세는 순서와 관계없이 물건의 수는 같다. - 이어지는 후속 수 이름은 하나 더 큰 양을 칭한다는 것을 이해한다. K.CC.5. 수를 세어 최대 20개까지 일렬로, 사각형 또는 원형으로, 또는 최대 10개까지 흩트려놓은 물건에 대해 “How many?” [몇 개지?]라는 질문에 대답한다. 1~20 사이에 특정 수를 주면 그만큼까지 물건을 센다. 11~19까지 알고 자릿값의 기초를 습득한다 K.NBT.1. 예를 들어 사물 또는 그리기를 이용함으로써 11부터 19까지 수를 10과 나머지로 구성 및 분해하고 각각의 구성 또는 분해를 그리기 또는 방정식(예: $18 = 10 + 8$)으로 기록한다. 이러한 수가 10과 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 또는 9로 구성된다는 것을 이해한다.

수학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
15. 숫자와 세기에 대한 지식을 보여준다 (연속)				

프리-k 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공동 핵심 주 표준
15g. 최대 10개의 사물 그룹과 숫자를 정확하게 연결한다 예시: - 여러 다른 수의 동물 그림이 있는 카드와 숫자 카드를 매칭한다. 지원 관행: - 가능할 때마다 수 세기를 모델링해주며, 아동에게 세고 있는 아이템 하나에 하나의 수를 할당해야 한다는 점을 상기시킨다(예: 옷걸이에 걸려 있는 외투 수를 하나씩 손으로 가리키며 센다). - 아동과 똑같은 세트의 사람들의 수를 세고 다시 수를 셀 때마다 위치를 바꿔 다시 세는 게임을 한다(예: 앉거나 서거나 서로 자리를 바꾼다). - 종일 틈틈이 아동에게 "How many?" [몇 개니?]라는 질문을 한다(예: 식탁 위의 냅킨 수를 세게 한다). - 수를 이용해 "I Spy" [찾았다] 게임을 한다(예: "I spy three..." [방 구석에 3개의...]). 수를 비교한다 15h. 매칭과 수 세기 전략 및 비교 언어를 이용해 한 그룹 내 사물의 수(최대 10개)가 다른 그룹의 사물의 수(최대 10개)보다 큰지, 작은지 또는 같은지 파악한다 예시: - 두 개의 인형에게 똑같은 수의 플레이도 "raisins" [건포도]를 나눠준다. 지원 관행: - 종일 틈틈이 아동에게 사물의 양을 비교하도록 독려한다(예: 어떤 바구니의 장난감이 더 많은지, 어떤 상자의 크래용의 더 적은지). 합하고 더하면서 덧셈을 이해하고 분리하고 빼면서 뺄셈을 이해한다 15i. 6~10개의 사물로 실제 사물을 사용해 실생활 덧셈(더하기)과 뺄셈(빼기) 문제를 해결한다 예시: - 친구가 똑같은 수의 퍼즐 조각을 가지게 하도록 2개의 퍼즐 조각을 준다. 지원 관행: - 조약돌과 같은 재료를 가지고 게임을 제안한다. 게임에서 아동은 같거나 더 작거나 더 큰 그룹을 만든다. 물건 하나를 더하거나 빼면 어떻게 되는지에 대해 이야기한다.	수를 비교한다 K.CC.6. 매칭과 수 세기 전략 및 비교 언어를 이용해 한 그룹 내 사물의 수가 다른 그룹의 사물의 수보다 큰지, 작은지 또는 같은지 파악한다 K.CC.7. 글자로 쓰인 숫자로 제시된 1과 10 사이 2개의 수를 비교한다. 합하고 더하면서 덧셈을 이해하고 분리하고 빼면서 뺄셈을 이해한다 K.OA.1. 사물, 손가락, 머리 속 이미지, 그리기, 소리(예: 손뼉), 상황의 실연, 구두 표현 또는 방정식으로 덧셈과 뺄셈을 표현한다. K.OA.2. 사물이나 그리기로 문제를 표현하는 등, 덧셈과 뺄셈 문장 문제를 풀고 10 이내에서 더하고 뺀다. K.OA.3. 사물이나 그리기를 이용하는 등 10과 같거나 작은 수들을 한 가지 이상의 방식으로 쌍으로 분해하고 각 분해를 그리거나 방정식으로 기록한다(예: $5 = 2 + 3$ 및 $5 = 4 + 1$). K.OA.4. 예를 들어 사물이나 그리기를 이용해 1부터 9까지 수 가운데, 주어진 수에 더하면 10이 되는 수를 찾고 그리거나 방정식으로 답을 기록한다. K.OA.5. 5 이내에서 유창하게 더하고 뺀다.

수학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
16. 부피, 높이, 길이에 대한 지식을 보여준다	16a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: 여러 다른 크기, 모양, 질감을 탐색할 수 있는 자료를 제공한다(예: 여러 다른 크기, 모양, 질감의 영아용 3차원 블록).	16a. 여러 다른 모양과 크기의 사물을 탐색하고 속성(크기, 무게, 높이 등)에 따라 사물들이 어떻게 다른지에 대한 인지를 보인다 예시: - 물놀이 테이블에서 큰 피치의 물을 작은 컵에 부어 물이 흘러넘치는 것을 관찰한다 지원 관행: - 토들러들이 네스팅 상자와 같이 크기, 길이, 용량이 다른 3차원 사물을 탐색할 다양한 기회를 제공한다. - 단어를 사용해 사물의 크기, 길이, 무게를 묘사한다(예: “This tower is tall.” [이 탑은 높다.] “We have a big ball and a small ball.” [큰 공이 있고 작은 공이 있어]라고 말한다).	16a. 사물의 측정할 수 있는 속성(예: 길이, 너비, 높이) 사이의 유사성과 차이를 알고 간단히 비교한다 예시: - 플라스틱 젓소를 가장 큰 것부터 작은 것 순으로 배열하면서 “daddy, mommy, baby,” [아빠, 엄마, 아기] 라고 말한다. 지원 관행: - 아동이 사물의 물리적인 속성에 초점을 맞추도록 독려한다(예: 물건의 키가 얼마나 큰지, 얼마나 넓은지 또는 얼마나 긴지 지적한다). “Goldilocks and the Three Bears” [골디락스와 곰 세 마리] 같은 이야기 책을 이용해 크기의 개념을 소개한다.	16a. 측정의 이유와 측정 도구의 목적을 이해한다. 규격 및 비규격 도구와 일부 측정 단어를 사용한다. 높이와 길이에 따라 몇 가지 사물을 순서대로 배열하기 시작한다 예시: - 블록을 가져와 몇 번으로 테이블 한쪽 끝에서 다른쪽 끝까지 채우는지 세기 시작한다. 끝에 도달하면 “It’s eight blocks!” [블록 8개야!]라고 말한다. 지원 관행: - 자, 측정 테이프, 욕실 저울 등과 같이, 길이와 무게를 측정하는 도구를 아동에게 제공한다.

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공통 핵심 주 표준
측정할 수 있는 속성을 묘사하고 비교한다 16a. 길이, 높이, 무게 또는 부피(용적)와 같은 측정할 수 있는 속성이라는 관점에서 일상 사물을 묘사하며, 적절한 기초 어휘를 사용한다(예: 짧다, 길다. 높다. 무겁다. 가볍다, 크다, 작다, 넓다, 좁다) <i>예시:</i> - 크다/작다, 밝다/어둡다, 길다/짧다 등의 관점에서 조개를 묘사한다. 16b. 몇 가지 서수를 알고 정확하게 사용한다 <i>예시:</i> - 반 친구에게 나무까지 경주하자고 하고 "I'll be first!" [내가 첫 번째야!]라고 외친다. 16c. 기본적인 일상 이벤트의 통상적인 순서를 안다 <i>예시:</i> - 임시 대체 교사에게 아직 간식을 안 먹었기 때문에 도서관 갈 시간이 아니라고 말해준다. <i>지원 관행:</i> - 아동들을 교실 안팎의 사물에 대해 이야기하도록 독려한다. 측정 용어를 사용한다(예: 무겁다/가볍다, 길다/짧다). - 첫째, 둘째, 셋째 같은 서수를 적절히 사용한다. 각 용어가 나타내는 순서를 설명한다(예: "You were the third person to sit down for circle." [네가 세 번째로 둥글게 앉았구나] "One, two, three. First, second, third." [하나, 둘, 셋. 첫 번째, 두 번째, 세 번째.] - 종일 틈틈이 하루 일과에 대해 이야기하면서, 이미 일어난 일은 무엇이고 다음으로 일어날 일은 무엇인지 검토한다. 그림과 단어 차트를 사용한다.	측정할 수 있는 속성을 묘사하고 비교한다. K.MD.1. 길이나 무게 등과 같이 사물의 측정 가능한 속성을 묘사한다. 단일 사물에 대해 서너 개 측정 가능한 속성을 묘사한다. K.MD.2. 공통의 측정 가능한 속성을 지닌 두 가지 사물을 직접 비교해 어떤 사물이 어떤 속성을 "more of/less of" [더/덜] 가지고 있는지 보고 차이를 묘사한다. 예를 들어, 두 아동의 키를 직접 비교하고 한 아동이 더 크다/더 작다고 묘사한다. 

수학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세	프리스쿨
표준	지표	지표	지표	지표
17. 도형을 식별하고 라벨링한다	17a. 즉각적인 환경 내에서 사물과 상호 작용한다 예시: - 영아용 사물(예: 크고 부드러운 블록, 카라카스, 큰 공)을 입에 넣어본다. 지원 관행: - 여러 다른 기하학적 모양을 가진 다양한 자료를 제공하고(예: 여러 다른 모양의 크고 부드러운 블록) 이에 대해 이야기한다.	17a. 여러 다른 모양의 사물을 탐색한다 예시: 도형 끼우기 틀에 조각들을 끼우려고 한다. 지원 관행: 도형 끼우기 틀에 쌓기 장난감을 제공한다. 다양한 모양과 크기의 블록을 제공한다.	17a. 하나의 모양을 똑같은 모양과 매칭한다 예시: 똑같은 모양의 블록을 골라 탑을 만든다. 지원 관행: 플레이도우용 모양 커터를 제공한다. 아동에게 한 사물을 유사한 모양과 매칭할 수 있는 모양 퍼즐과 다른 장난감(예: 도형 끼우기 틀)을 제공한다.	17a. 몇 가지 기본적인 2차원 모양의 이름을 낸다 예시: 선반을 따라 공을 굴리면서 “The Wheels on the Bus are a circle!” [버스의 바퀴는 원형이야!]이라고 노래한다. 지원 관행: 모양을 가지고 게임을 한다(예: 놀이터에 있는 동안 아동에게 공처럼 둥근 물건을 최대한 많이 찾아보라고 한다).
18. 위치를 나타내는 단어에 대한 이해를 보여준다	18a. 사물, 사람 또는 자신의 몸이 공간에서 어떻게 움직이는지 보고 반응한다 예시: - 보호자가 영아를 안아주는 방식에 대해 선호도를 보인다(예: 자신이 익숙하지 않은 자세로 안기면 울고 익숙한 자세로 안기면 울음을 멈춘다). - 모빌을 지켜보면서 그 움직임을 따라간다. 지원 관행: - 영아가 여러 다른 방식으로 몸을 움직일 수 있는 표면을 제공한다(스트레칭, 굴리기, 기어가기). - 영아들과 상호 작용할 때 영어나 가정 언어로 공간 관련 단어를 사용해 사물의 위치와 움직임을 묘사한다(예: 영아가 몸을 흔들면 “up and down” [위, 아래]라고 말한다).	18a. 사물을 안(in), 위(on), 아래(under), 위(up) 또는 아래(down)에 두라는 제스처를 포함하는 지시를 따른다 예시: - 교사가 “The children on the bus go up and down” [버스에 탄 아이들이 오르내린다.]이라고 노래를 부르면 몸을 위, 아래로 움직인다. 지원 관행: - 아동에게 위, 아래, 안과 밖과 같은 단어와 관련된 동작 활동을 시킨다.	18a. 안, 위, 아래, 위로 또는 아래로 사물을 두거나 찾으라는 구두 지시를 따른다 예시: - 교사가 “The ball rolled under it.” [공이 저 아래로 굴러갔어]라고 말하면 소파 아래를 본다 지원 관행: - 장난감 차고 같은 교구를 사용하는 간단한 게임을 소개한다. 이때 아동은 작은 차를 차고 안, 위, 위로 또는 아래로 움직인다.	18a. 지시에 따라 사물이나 몸을 옆(beside,) 사이(between) 또는 다음(next to)에 둔다 예시: - 요청을 받으면 둥글게 시간에 특정 반 친구 옆에 가서 앉는다. 지원 관행: - 아동이 간단한 지시를 따라야 하는 활동을 계획한다(예: “Give the ball to the person next to you.” [그 공을 네 옆 사람에게 주렴]이라고 말한다).

프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	공동 핵심 주 표준
도형과 물체의 상대적인 위치를 식별하고 묘사한다 17a. 방향이나 크기와 관계없이 기본적인 2차원 도형의 이름을 정확하게 낸다(네모, 동그라미, 세모) 예시: - 교실을 둘러보면서 책상이 많기 때문에 네모와 동그라미 모양이 많다고 지적한다. 17b. 기본적인 2, 3차원 도형을 묘사한다 예시: “It has three sides and three points. It’s a triangle.” [이건 면도 세 개, 꼭짓점도 세 개야. 삼각형이야.] 17c. 공작용 막대기, 블록, 파이프 클리너, 클레이 등과 같이 다양한 재료를 사용해 기본적인 모양의 사물을 만든다(공/구, 사각형 상자/정육면체, 튜브/원통) 예시: - 플레이도우로 공을 만들고 구슬이라고 부른다 지원 관행: - 삼각형은 삼각형과 매칭하는 등, 모양 매칭 게임을 하면서 도형의 이름을 낸다. - 공중에 손가락으로 그림을 그리면서 “Round and round...” [둥글게 둥글게...]와 같은 힌트를 주며 아동에게 도형의 이름을 대게 한다. - 미술 구역에 3차원 도형을 두고 아동이 여러 다른 모양을 만들어낼 충분한 자료를 제공한다. 18a. 위, 아래, 앞, 뒤, 위로, 아래로 같이 적절한 용어를 사용해 사물의 상대적인 위치를 식별한다 예시: - 장난감 차고를 가지고 노는 동안 차를 여러 다른 장소에 두고 “Park this one next to that one. Move it over.” [이 차를 저 차 옆에 주차하자. 이걸 위로 움직이자] 같이 말한다. 지원 관행: “Simon Says.” [사이먼이 말하기를] 게임을 한다. 아동이 상대적인 위치를 말하는 용어를 듣고 사용하도록 지시를 준다(예: “Put your hand on your head” [손을 머리 위에 얹어 봐]).	도형을 식별하고 묘사한다(사각형, 원, 삼각형, 직사각형, 육각형, 정육면체, 원뿔, 원통, 구). K.G.1. 도형의 이름을 이용해 주변 사물을 묘사하고 위(above), 아래(below), 옆(beside), 앞(in front of), 뒤(behind)와 다음(next to)과 같은 용어를 사용해 이러한 사물의 상대적인 위치를 묘사한다. K.G.2. 방향과 전체적인 크기와 관계없이 도형의 이름을 정확하게 낸다. K.G.3. 2차원(도면에 누워 있다, “flat” [평평하다]) 또는 3차원(“solid” [단단하다])으로 도형을 식별한다. 도형을 분석하고 비교하고 만들고 구성한다. K.G.4. 여러 크기와 방향의 2, 3차원 도형을 분석 및 비교하며, 정보 언어를 사용해 도형들 간의 유사성, 차이, 부분(예: 면과 꼭짓점/“corners” [모서리]의 수)과 다른 속성(예: 같은 길이의 면을 가지고 있음)을 묘사한다. K.G.5. 부품(예: 스틱과 클레이 공)으로 만들고 도형을 그려 세상의 모양을 모델링한다. K.G.6. 단순한 도형을 만들어 더 큰 도형을 형성한다. 예를 들어, “Can you join these two triangles with full sides touching to make a rectangle?” [면을 완전히 일치시켜서 이 2개 삼각형을 사각형으로 만들 수 있겠니?] K.G.1. 도형의 이름을 이용해 주변 사물을 묘사하고 위(above), 아래(below), 옆(beside), 앞(in front of), 뒤(behind)와 다음(next to)과 같은 용어를 사용해 이러한 사물의 상대적인 위치를 묘사한다.

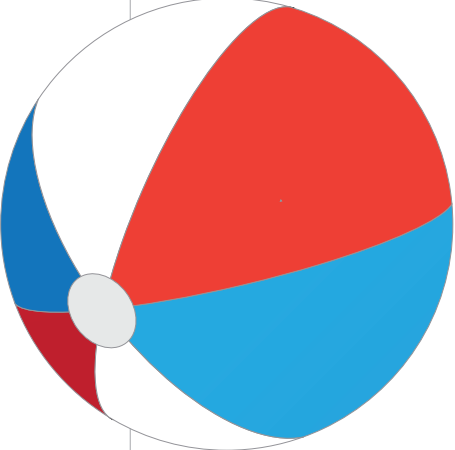
과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
19. 생물을 조사한다	19a. 자기 몸을 탐색한다 예시: - 등을 대고 누워서 발을 만지려고 손을 뻗는다. 지원 관행: - 실내와 실외에 아동들이 눕거나 발을 차고 손을 흔들고, 몸을 굴리고, 일어나 앉고 기어다니고 빨리 움직이고, 몸을 일으켜 서고 천천히 돌아다닐 안전한 구역을 제공한다. - 아동과 상호 작용할 때 그들이 자기 몸으로 따라 할 수 있는 여러 가지 표정을 짓고 손, 팔, 다리와 발을 움직인다. 19b. 즉각적인 환경에서 사람들(과 다른 살아 있는 생물)과 상호 작용한다 예시: - 실외에서 놀기 위해 매트 위에 앉혀두면 매트 가장자리로 기어가 풀을 만지고 또 만진다. 지원 관행: - 수용적이고 양육적인 방식으로 아동들과 상호 작용한다(예: 가정 언어로 친숙한 장난가를 불러준다. 책이나 좋아하는 장난감을 아동과 공유한다). - 아동들이 서로(예: 두 영아를 한 구역에서 함께 놀도록 독려한다), 그리고 다른 생물과 상호 작용할 기회를 제공하는 실내와 실외 놀이 구역을 선정한다(예: “터미 타임”을 위해 실외에 매트를 깐다).	19a. 자신의 신체 부위를 인지하기 시작한다 예시: - 보호자가 “Where is your nose?” [코는 어디 있니?] 라고 물으면 자기 코를 만진다. 지원 관행: - 놀이와 일상 루틴 중에 아동의 신체 부위를 단어(아동의 가정 언어로 적절한 용어를 사용해)와 제스처로 지칭한다(예: “Your hand picked up the grape and put it in your mouth.” [손으로 포도를 집어서 입에 넣었구나]). - 아동들과 함께 “Head, Shoulders, Knees and Toes” [머리, 어깨, 무릎, 발]을 부르거나 다른 노래와 라임을 이용해, 아동이 신체 부위를 인지하기 시작하면서 점점 더 많은 부위를 소개한다. 19b. 친숙한 생물을 관찰하고 탐색한다 예시: - 실외 산책 시 나뭇잎 더미 위를 걸어가며 나뭇잎 바스락거리는 소리를 듣는다. 나뭇잎을 직접 밟아 바스락거리는 소리를 듣는다. 지원 관행: - 유모차나 걸어서 매일 산책하는 동안 아동에게 현지 환경 속 식물과 동물에게 주의를 기울이게 한다. 식물과 동물의 이름을 말한다. - 교실에서 식물이나 동물을 키우는 등 아동들을 다양한 생물에 노출한다. - 매일의 돌보기 루틴을 묘사한다(예: “I am setting your snack on this tray. You are ready to eat a snack because you are hungry!” [네 간식을 이 접시에 담을 거야. 네가 배가 고픈니까 간식 먹을 준비가 됐을 거야!]). - 교실에 생물(예: 식물, 동물)을 현실적으로 나타내는 책, 이미지 또는 기타 아이টে를 둔다.	19a. 인간과 다른 친숙한 동물의 신체 부위를 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 교사가 그림책 속 강아지 꼬리를 가리키며 “Does that dog have a tail?” [이 강아지한테 꼬리가 있니?]라고 물으면 “Si!” [예]라고 말한다. 지원 관행: - 인간과 기타 친숙한 동물(예: 새, 고양이, 개)을 나타내는 그림, 책, 장난감을 구비한다. - 아동과 함께 책을 읽는 등 놀이와 기타 활동 중 단어와 제스처로 인간과 기타 친숙한 동물의 신체 부위를 지칭한다. 19b. 친숙한 생물의 기본적인 특징을 탐색하고 식별하기 시작한다 예시: - 돌을 뒤집어 아래 축축한 흙 속에 있는 지렁이를 본다. “What do you see?” [뭐가 보이니?] 라고 물어보면 손가락을 꿈틀거린다. 지원 관행: - 교실에 자연적인 서식지 안의 동물과 식물을 묘사하는 그림을 비치한다. - 작은 교실 애완 동물을 입양해 학생들이 이 동물을 돌보게 하는 것을 고려한다. - 매일 실외 놀이 중에 주변 환경 속에서 나무 속 새 둥지 같은 동물과 식물의 자연 서식지의 특징을 탐색하도록 독려한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
19a. 친숙한 동물(인간 포함)과 식물의 외부 신체 부위를 식별하고 묘사한다 예시: - 반 전체가 공원을 산책하는 동안 “Birds have wings.” [새한테는 날개가 있어]라고 말한다. 다른 아동도 관찰하고 “And feathers!” [깃털도 있어!]라고 말한다. 지원 관행: - 여러 다른 역할과 각각의 할 일에 대한 시각적 단서를 포함하는 교실 식물 또는 애완동물 돌봄 관련 할 일 목록을 제공한다. - 아동들이 분류하도록 가족에게 제공하도록 해 만든 샘플로부터 생물과 무생물의 실생활 사물 일습을 교실에서 이용할 수 있게 한다. - 아동에게 신체 움직임을 이용해 식물의 일생 주기를 보이도록 독려한다. 19b. 시간의 흐름에 따라 생물이 어떻게 자라고 어떻게 변화하는지 관찰하고 묘사하기 시작한다 예시: - 나뭇잎이 빨간색과 갈색으로 변했기 때문에 이제 나무에서 떨어질 것이라고 설명한다. 지원 관행: 2개의 교실 식물을 마련하고, 하나에는 물과 햇빛을 주고 하나에는 주지 않으면 어떻게 될지 아동에게 묻고 그들의 예측을 기록한다. 과정 전반에 걸쳐 아동들이 관찰하도록 돕는다. 2주 후 아동들이 물과 햇빛을 준 식물과 방치한 식물 사이에 차이를 확인하도록 독려한다. 아동들이 두 식물을 비교하고 어떤 예측이 옳았고 이유는 무엇인지 설명하게 독려한다. - 아동들에게 식물이 생존하기 위해 필요한 요소를 묘사하는 라임/노래를 가르친다. 소리내어 읽어준다. - 간단한 그림 차트를 소개해 아동들이 시간의 흐름에 따른 변화를 추적하도록 독려한다. 예를 들어, 1년에 걸쳐 아동들의 키나 교실 식물에서 자라는 이파리 수를 추적한다.	19a. 묘사와 그림을 이용해 동물(인간 포함)과 식물의 외부 신체 부위를 비교하고 관찰 가능한 일부 신체 부위의 기능을 설명한다 예시: - 여러 다른 생물의 신체 부위로 퍼즐을 정확하게 맞추고 “What part helps them smell things?” [냄새를 맡는 신체 부위는 무엇이지] 라고 질문하면 각 동물의 코를 가리킨다. 지원 관행: - 여러 다른 생물의 여러 다른 신체 부위로 이루어진 퍼즐을 비치한다. - 동물의 외부 신체 부위 그림을 컬러코딩하고 아동들에게 이 컬러코드에 따라 색칠하게 독려한다. “Head, shoulders, knees and toes.” [머리, 어깨, 무릎, 발] 노래와 동작을 가르친다. 이 노래를 수정해 다른 생물의 추가 부위를 포함하게 한다. 19b. 관찰 사항과 다른 정보원을 이용해 여러 유형의 생물이 시간에 따라 어떻게 변화하는지 비교한다 예시: - 다른 아동에게 집에서 가져온 아기 사진을 보여주고 “I couldn’t walk or talk but now I can.” [이때는 걷지도 말하지도 못했는데 지금은 잘해]라고 말한다. 지원 관행: - 여러 다른 식물과 동물의 일생 주기를 묘사하는 이야기를 읽고 시각 자료를 공유한다. - 씨앗을 심고 아동들이 관찰을 통해 식물의 성장에 대해 그림을 그리도록 독려한다. - 아동들이 다양한 생물들의 시간의 흐름에 따른 유사성과 차이를 관찰하도록 촉진한다. - 아동들이 교실 애완동물을 보살피고 그 일생 주기를 관찰하게 한다. 아동들은 시간의 흐름에 따라 발생할 수 있는 변화를 그림으로 그릴 수 있다.	K-LS1-1 관찰을 이용해 식물과 동물 (인간 포함)이 생존하는 데 필요한 패턴을 묘사한다.

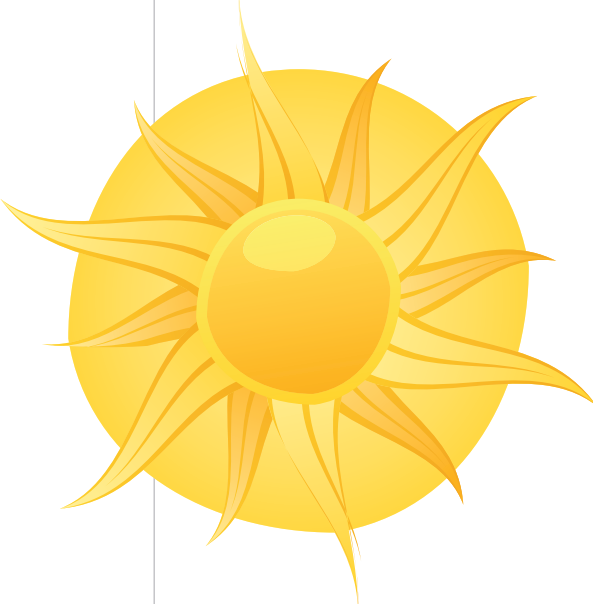
과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
19. 생물을 조사한다 (연속)	19c. 지각 정보를 이용해 세계에 대해 학습한다 <i>예시:</i> - 젖병을 볼에 대고 부드럽게 문지르면 입을 벌린다. <i>지원 관행:</i> - 아동들이 탐색할 다양한 장난감을 제공한다(예: 질감을 느낄 수 있는 페이지가 있는 책, 소리를 내는 방울) - 아동이 보고, 듣고, 하는 행동을 묘사한다(예: “You are holding the brown Teddy bear. It feels so soft!” [갈색 곰돌이 인형을 들고 있구나. 감촉이 부드러워!]).	19c. 오감을 이용해 주변 세상을 관찰하고 탐색한다 <i>예시:</i> - 새 장난감에서 소리가 나는지 흔들어본다. <i>지원 관행:</i> - 아동들이 탐색할 다양한 장난감을 제공한다(예: 질감을 느낄 수 있는 페이지가 있는 책, 소리를 내는 비지 박스) - 아동이 보고, 듣고, 하는 행동을 묘사한다(예: “You are crawling toward the speaker. You like to hear the deep voice singing.” [스피커 쪽으로 기어가고 있구나. 노래하는 깊은 목소리가 좋은가 봐.]).	19c. 주위 세상에 대해 배우기 위해 감각을 사용하는 법을 탐색하고 파악한다 <i>예시:</i> - 새 음식을 시도해 보라고 하면 코로 냄새를 깊숙이 들이마신다. 보호자가 “Does it smell good?” [냄새 좋니?]라고 물으면 “Smell good!” [냄새 좋아요!]라고 반응한다. <i>지원 관행:</i> - 오감을 이용한 탐색을 촉진한다(예: 여러 색깔과 질감의 다양한 장난감과 소리를 내는 장난감을 제공한다). - 계절을 주제로 이용할 때, 뽀족한 솔방울, 바스락거리는 나뭇잎, 축축한 냄새가 나는 나뭇잎이나 이끼와 같이 아동들이 감각을 이용해 탐색할 수 있는 사물과 재료를 모은다.



프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
19c. 친숙한 식물과 동물(인간 포함)의 기본적인 요구를 식별한다 예시: - 교사가 교실 식물에 물주는 것을 보고 “I want water, too. I’m thirsty!” [나도 물 주세요. 목말라요!]라고 말한다. 지원 관행: - 아동과 교실 내 식물이나 애완동물을 돌보는 루틴을 묘사한다. 그림으로 루틴의 여러 단계를 표현한다. 19d. 동물(인간 포함)이 어떻게 개별 감각을 이용해 주변 세상에 대한 정보를 수집하는지 파악하기 시작한다 예시: - 책에 나와 있는 강아지의 코를 가리키며 “This dog smells food!” [이 강아지, 음식 냄새 맡아요!]라고 묘사한다. 지원 관행: - 아동과 다른 이들(예: 가장 놀이 동안 동물을 대표한 피규어, 책 속의 캐릭터)이 보거나, 듣거나, 하는 것을 묘사하고 그런 감각적 경험을 그런 감각 정보를 수집하는 책임이 있는 외부 신체 부위를 연결한다. - 눈, 코, 귀 등과 같이 감각에 대해 책임이 있는 신체 부위에 주의를 기울이며, 아동들이 동물과 인간을 그리도록 도움을 준다. - 동물이 음식물을 찾거나 의사소통하기 위해 어떤 식으로 소리 및/또는 냄새를 이용하는지 묘사하는 책을 탐색한다. 19e. 친숙한 식물과 동물(인간 포함)의 기본적인 요구를 인지한다 예시: - 어떤 동물이 물에서 살고, 어떤 동물이 땅에서 살고 어떤 동물이 어느 곳에서나 살 수 있는지에 따라 동물 그림을 그룹으로 분류한다. 지원 관행: - 동물과 그들의 서식지를 나타내는 책과 장난감을 구비한다. - 국립 동물원을 돌아보면서 아동들에게 동물 습성의 차이를 주목하라고 요구한다. “Is it hotter in here? Look at all this water where this frog lives. Where do you think it sleeps?” [여기가 더 덥니? 개구리가 사는 이 물을 잘 보렴. 개구리는 어디에서 잠을 잘까?] - 지역 동물 보호소나 반 친구에게 동물을 데려와 어떻게 돌보는지 이야기하도록 초청한다. 19f. 인간을 포함해 친숙한 식물과 동물 간의 유사성과 차이를 관찰하고 묘사하기 시작한다 예시: - 책을 넘겨보면서 “Tigers have stripes. Lions are just brown.” [호랑이는 줄무늬가 있어. 사자는 그냥 갈색이지]라고 말한다. 지원 관행: - 사자 새끼와 성인 사자를 포함하는 피규어와 같이, 더 어리고 더 나이 든 식물과 동물을 묘사하는 이미지와 장난감을 제공한다. - 교실 안에 아동들의 가족 사진을 비치하고 그 안의 가족 구성원의 이름을 말하고 묘사한다.	19c. 친숙한 식물과 동물(인간 포함)을 관찰하고 이들이 생존하려면 무엇이 필요한지 묘사한다 예시: - 반 전체가 공원 산책을 할 때 보도에 있는 벌레를 풀밭으로 옮기고 “The worm needs plants to eat and dirt to live in.” [벌레는 풀을 먹고 흙 속에서 살아]라고 말한다. 지원 관행: - 씨앗을 심고, 식물을 돌볼 기회를 제공하고 식물이 살고 자라기 위해서 무엇이 필요한지에 대해 이야기를 나눈다. 19d. 관찰을 통해 동물(인간 포함)에 대한 증거 기반의 이야기를 구성하고 오감을 이용해 주변 세상에 대한 정보를 모은다 예시: - 손을 사용해 보지 않고 상자 속 사물을 식별하고 “I can feel that it’s a toy car because it has four wheels.” [장난감 자동차야, 네 바퀴가 있거든]이라고 말한다. 지원 관행: - 다양한 감각 자료와 보고, 듣고, 만지고, 냄새를 맡는 등 감각을 이용해 탐색할 기회를 제공해 아동들이 오감을 탐색하도록 촉진한다. - 시각이나 청각과 관련된 장애에 대해 이야기해줄 손님을 교실에 초대하고 그들에게 필요한 것을 지원한다. 아동들은 소리 언어나 점자에 대해 알아본다. 19e. 주위 환경에서 동물과 식물이 기본적인 요구를 해결하기 위해 서로 의존하고 있다는 예를 제시한다 예시: “The squirrel buries acorns from the tree for food but sometimes the acorn grows into a tree.” [다람쥐가 식량으로 나무에서 나온 도토리를 땅에 묻는데 가끔 그 도토리에서 나무가 자라]라고 말한다. 지원 관행: - 학생들이 야외 수업이나 가족과 산책하는 도중에 관찰을 하도록 독려한다. - 식물과 동물 등의 주위 환경에서 예시를 묘사할 때 가정 언어를 사용하도록 촉진한다. 19f. 관찰을 통해 어린 식물과 동물이 부모와 비슷하지만 똑같지는 않다는 것을 설명한다 예시: - 아기 동물 사진을 부모 동물 사진과 매칭한다. 지원 관행: - 지역 박물관, 동물원, 식물원 등을 방문하는 등, 아동들이 다양한 식물과 동물을 관찰할 기회를 제공한다.	

과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
20. 물체를 조사한다	20a. 즉각적인 환경 내에서 사물과 상호 작용한다 예시: - 하이 체어에서 플라스틱 접시를 떨어트리고 바닥에 부딪히는 소리를 듣는다. 지원 관행: - 영아들이 움직이거나 흔들 수 있는 다양한 흥미로운 사물을 제공한다(예: 하이 체어에 두드릴 수 있는 방울, 손가락 등). “You like the sound your rattle makes!” [방울이 내는 소리를 좋아하는구나!]와 같이 매일의 루틴 중 사물을 묘사한다. - 매일의 루틴 중 소리에 대해 이야기한다. “The doorbell rang! This means someone is at the door. Who could it be?” [초인종이 울렸네! 그렇다면 누가 찾아왔다는 뜻이지. 과연 누구일까?] - 방울과 북처럼 소리를 내는 장난감을 이용할 수 있게 해주고 아동들이 이것으로 소리를 내게 도와준다. 소리를 내는 사물에 대한 영아의 상호 작용에 대해 코멘트를 통해 열성적으로 반응한다(예: 방울 소리를 반복해서 내면서 “What a noisy rattle!” [정말 시끄러운 방울이구나!]라고 말한다). - 그림자 놀이를 통해 유아의 관심을 유도한다. 	20a. 다양한 고체와 액체를 포함해 여러 사물을 관찰하고 탐색한다 예시: - 구슬, 색깔 물, 모래, 올리브유, 주방 세제 등과 같이 여러 다른 액체와 고체로 채운 병을 잡고 흔든다. 지원 관행: - 영어와 다른 가정 언어로 묘사하는 단어(예: 무겁다, 가볍다, 두껍다, 얇다, 호리호리하다)를 사용해 다양한 사물의 특성에 주목하게 한다. 20b. 사물을 움직이려는 의도를 가지고 동작을 한다 예시: - 장난감 자동차, 기차 또는 공을 바닥을 따라 밀고 어떻게 움직이는지 지켜본다. 지원 관행: - 촉각에 집중하는 놀이에 대한 기회를 제공한다(예: 고리 쌓기, 질감이 있는 사각형/공, 스폰지 도형). - 나무 자동차, 다양한 크기의 공 등과 같이 움직이는 사물을 이용할 수 있게 해준다. 아동의 탐색 내용을 서술하고 이에 대해 질문한다(예: “That ball rolled so far away! Here is a smaller ball. Where will this ball go?” [공을 정말 멀리까지 굴렸구나! 여기 작은 공이야. 이 공은 어디까지 굴러갈까?]).	20a. 액체와 고체의 기본적인 특징을 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 물놀이 테이블에서 피쳐, 집게, 스폰지를 가지고 논다. 물에 젖은 스폰지를 꼭 짜고 “Water!” [물이다!]라고 신나게 소리친다. 지원 관행: - 물에 뜨는 것과 물에 가라앉는 것 등, 다양한 고체 사물을 제공해 물놀이 테이블 활동을 촉진한다. - 아동들이 야외 모래 테이블에서 혼합물을 만들도록 해 (예: 그릇이나 냄비에 돌, 막대기, 나뭇잎과 도토리를 섞는다), 혼합물 속의 다양한 사물의 모양, 질감과 크기에 대해 주목하게 하고, 질문을 하고 또 코멘트를 한다(예: “What a round, smooth acorn!” [도토리가 정말 둥글고 매끄럽구나!]). 20b. 사물을 움직이게 하고 작용의 결과를 예상하는 등, 사물을 가지고 실험한다 예시: - 공을 세계 차서 몇 발자국 떨어진 상자에 굴러들어가게 하고 제대로 들어가면 신이 나서 웃는다. 지원 관행: - 움직이는 물건과 움직이지 않는 물건을 포함해 다양한 사물을 교실에 제공한다(예: 구르는 둥근 블록, 구르지 않는 사각형 블록). - 상상 놀이를 통해 일상적인 사물이 어떻게 움직이는지 탐색한다. 모델링, 질문, 예측을 통해 아동의 실험을 지원한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
20a. 아동의 일상 환경 속에 있는 액체와 고체의 속성을 탐색하고, 묘사하고 비교한다 예시: - 나무로 만든 블록과 판지로 만든 블록을 집어든다. 어느 게 더 무거운지 물으면 나무 블록을 내민다. 지원 관행: - 놀이시간과 식사시간 등에 일상적인 액체와 고체와 아동들의 상호 작용을 촉진한다. 질문을 하고 아동에게 속성을 비교하게 함으로써 아동들이 액체와 고체에 대해 생각할 수 있게 지원한다(예: “Which container will hold more water?” [어떤 용기에 물이 더 많이 들어갈까?]) - 다양한 용기를 제공해 물놀이 테이블 활동을 촉진하고 이를 이용해 크기와 용량 또는 부피를 비교한다. 20b. 사물이 움직이는 다양한 방식을 조사 및 묘사하거나 보인다 예시: - 블록으로 만든 경사에 작은 공을 굴린다. 교실 내에 카펫이 깔린 곳에서 더 높은 경사를 만들어 조금 전보다 더 멀리 공이 굴러가게 한다. 지원 관행: - 교실 안에 바퀴 달린 장난감과 공처럼 다양한 사물을 제공한다. - 아동들이 사물을 가지고 노는 동안, 사물이 얼마나 멀리 또는 얼마나 빨리 움직일 수 있는지 질문한다(예: “This ramp is so much higher than before. What do you think will happen when you put the ball on it?” [이 경사로는 조금 전보다 훨씬 더 높구나. 여기에 공을 굴리면 어떻게 될까?]).	20a. 액체와 고체의 차이에 대해, 그리고 액체가 어떻게 하면 고체가 되고 또 그 반대가 되는지에 대해 질문하고, 조사하고 데이터를 수집한다 예시: - 식사시간에 컵에 남은 얼음 조각을 교실 창가 화분에 얹어보라고 하고, 흙이 더 따뜻하기 때문에 얼음이 녹아 물이 될 것이라고 설명한다. 지원 관행: - 액체와 고체를 이용한 매일의 실험에 대해 조사를 리드한다(예: “Does the snow in a shady area of the playground or in direct sunlight melt first?” [놀이터 그늘진 곳의 눈이 빨리 녹을까, 햇빛이 바로 비치는 곳의 눈이 빨리 녹을까?]). - 그래프나 웹 오거나이저 등 시각자료를 이용해 아동의 관찰 사항을 기록한다. 아동들이 자신이 관찰한 내용을 기록하도록 독려한다(예: 그리기). - 아동들이 액체와 고체에 대해 이들이 저온 상태에서 얼고/고형화하고 고온 상태에서 녹고/액화하는지에 대해 예측할 수 있는 기회를 제공한다. 20b. 도구와 재료를 사용해 사물이 움직임을 바꾸도록 유발하는 장치를 고안한다(예: 더 빨리 움직이거나, 더 느리게 움직이거나, 더 멀리 움직이거나, 방향을 바꾼다) 예시: - 장난감 자동차가 굴러가는 경로 중간에 속이 빈 플라스틱 블록을 놓아 차가 멈추게 한다. 자동차가 블록을 밀고 멈추지 않는 것을 본 후 속이 빈 블록을 무거운 나무 블록 3개로 대체해 차를 멈추게 한다. 지원 관행: - 아동들이 놀면서 자동차, 구슬 또는 다른 사물의 움직임에 영향을 미치는 여러 방법을 실험하도록 독려한다. - 아동들이 소그룹으로 작은 로봇을 이용해 미로를 만들고 해결하도록 한다. - 매끄럽거나 거친 표면과 경사로의 경사 정도 등과 같이 사물의 움직임에 영향을 주는 것에 대해 조사를 촉진하는 활동을 계획한다.	K-PS2-1 움직이는 사물에 여러 다른 강도 또는 방향으로 밀고 또 당기는 등의 영향을 비교하는 조사를 계획하고 실행한다. K-PS2-2 데이터를 분석해 설계 솔루션이 의도대로 밀거나 당김으로써 사물의 속도나 방향을 변화시키는지 판단한다. K-PS3-1 관찰을 통해 지구 표면에 대한 일광(햇빛)의 영향을 파악한다. K-PS3-2 도구와 재료를 이용해 한 지역에 대한 일광의 온난화 효과를 경감하는 구조를 설계 및 건설한다.

과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
20. 물체를 조사한다 (연속)		20c. 다양한 소리를 포함해 사물을 관찰하고 탐색한다 예시: - 여러 가지 사물(예: 방울, 마라카스, 안을 채운 병)을 흔들어 여러 다양한 소리를 만든다. 지원 관행: - 음악 활동 시 다양한 악기를 사용한다. - 아동들이 사물로 만드는 소리에 대해 이야기한다 (예: “Tapping hard on that drum makes such a loud sound! What if you tap lightly?” [북을 세게 두드리니까 큰 소리가 나는구나! 가볍게 두드리면 어떨까?])라고 말하면서 큰 목소리에서 부드러운 목소리로 바꾼다). 20d. 광원을 포함해 사물을 관찰하고 탐색한다. 예시: - 장난감의 버튼을 눌러 빛이 들어오고 나가게 한다. 지원 관행: - 빛과 관련된 일상의 루틴을 묘사한다(예: “It’s sunny outside. Let’s make sure we put on our hats” [밖은 햇빛이 화창하구나. 꼭 모자를 써야겠다.] “It is dark in here. We should turn on the light with this switch.” [이 안은 어둡구나. 여기 이 스위치로 불을 켜야겠다.]). - 그림자 놀이에 손가락 인형을 사용해 아동들을 몰입시킨다.	20c. 소리의 기본적인 특징(예: 음량, 높이)을 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 상상 놀이 중에 다양한 음량과 높이의 소리를 사용한다 (예: 사이렌을 표현할 때는 큰 소리를 사용하고 자장가에는 부드러운 목소리를 낸다). 지원 관행: - 음악과 놀이 활동 중 다양한 음량과 높이의 소리를 포함하는 소리 놀이를 지원한다. 적절한 어휘를 사용해 소리를 논한다(예: 크다, 부드럽다). - 노래를 부르고 노래와 동작을 연결시킨다(예: “The wheels on the bus ...” [버스의 바퀴는...] 또는 “We’re going on a Bear Hunt” [우리는 베어 헌트를 하러 갈 것이다.] 노래를 부르며 동작을 한다). 20d. 빛의 특징을 탐색한다 예시: - 불빛 놀이 테이블에서 놀면서, 어떤 물건은 불을 밝히는 반면 어떤 물건은 빛을 차단한다는 사실을 안다. 지원 관행: - 빛을 바꾸거나 반사하는 아이템을 센터에 소개한다(예: 아동용 거울, 프리즘, 투명 블록 등). - 아동들이 불빛 놀이 테이블에서 찾아내거나 재활용한 물건으로 모양, 글자, 숫자를 만들도록 독려한다(예: 투명하고 단단한 물건 포함). - 그림자 놀이를 이용해 그림자를 크거나 작게 만드는 법을 보인다.

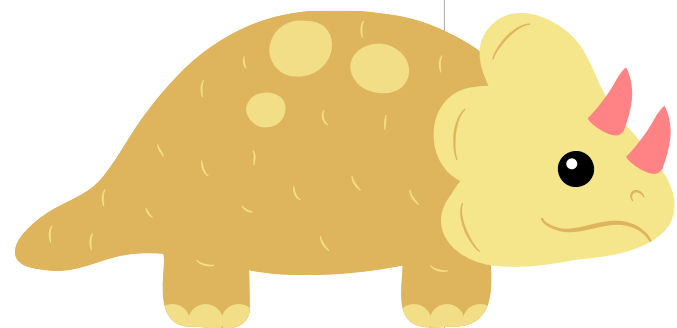
프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
20c. 여러 사물과 재료로 만든 소리를 조사하고 그 소리를 유발하는 것이 무엇인지에 대해 설명을 논한다 예시: - 다양한 소리를 제공해 소리를 만들고 사물과의 상호 작용이 소리를 만들어내는 법에 대해 아동들과 논한다(예: 여러 다른 재료로 마라카스나 북을 만든다). 지원 관행: - 질문으로 독려해 학생들이 소리와 움직임을 연결하도록 한다. - 시각 자료/아이디어 웹을 이용해 소리를 유발하는 것에 대한 아동들의 설명을 기록한다. 20d. 빛의 변화로 인해 발생할 수 있는 그림자의 변화를 관찰한다 예시: - 그림자 인형을 만들어 이야기 책을 따라가며 플래시를 움직여 인형 그림자를 작거나 크게 만든다. 지원 관행: - 그림자와 그림자가 만드는 모양, 그 크기와 관련해 조사하고 관찰한 내용을 기록할 기회를 만든다. - 창문을 통해 들어오는 빛의 길을 관찰하고 문서로 기록한다(예: 하루 중 때에 따라 창문을 통해 들어오는 빛의 길을 추적한다).	20c. 놀이와 조사를 통해, 여러 사물과 재료를 조작해 소리 음량과 높이를 변화시키는 방법을 파악한다 예시: - 신발 상자와 고무줄로 장난감 기타를 만든다. 교사가 “How will you make music?” [어떻게 음악 소리를 만들지?]라고 물으면 “Pull the string.” [줄을 당겨요]라고 답한다. 그러면 교사가 “Yes, pulling the string to make it move will make a sound. The farther back you pull the rubber band, the louder the sound will be!” [맞아, 줄을 당겨 움직이면 그걸로 소리가 만들어지지. 줄을 당기면 당길수록 더 큰 소리가 나!]라고 더한다. 지원 관행: - 인슐레이터(절연제)와 같은 개념을 소개하는 활동을 계획한다(예: 아동이 플라스틱, 종이 또는 발포 접시를 사용해 셰이커 악기를 만들어 더 크거나 더 부드러운 소리를 낼 수 있다). - 소리에 대한 논의를 실연으로 페어링하고 비교하는 어휘를 사용한다. - 보청기나 사운드 시스템에 대해 이야기해줄 손님을 교실에 초대한다. 20d. 관찰을 통해 그림자를 만드는 사물의 효과와 그림자의 크기와 모양, 광원 간의 관계를 파악한다 예시: - 동물 피규어를 램프에 더 가까이 가져가 벽에 더 큰 그림자가 비치게 한다. 지원 관행: - 야외 놀이 도중에 “shadow walk” [그림자 산책]을 해 그림자를 찾고 건물, 나무, 사람처럼 그림자를 만드는 사물을 식별한다. - 어떤 사물을 광원과 가까이 또는 멀리 들었을 때 그림자의 높이를 측정하는 등, 아동들이 광원과 그림자와 관련하여 조사하고 관찰한 내용을 기록할 기회를 만든다.	

과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
21. 지구와 우주의 특성을 조사한다	21a. 즉각적인 환경과 상호 작용한다 예시: - 햇빛을 향해 손을 뻗는다. 지원 관행: - 야외를 경험할 기회를 제공하고 주의 사물을 가리킨다. - 영아들이 식물과 동물을 포함해 생물을 보고 상호 작용할 안전한 방법을 제공한다. 아동이 보고 하고 있는 것을 묘사함으로써 그들의 생물에 대한 관심에 반응한다(예: “You are pulling up that grass!” [풀을 잡아당기고 있구나!]). - 다양한 유형의 안전하고 적합한 날씨 속에서 영아들에게 야외 경험을 제공한다(예: 따뜻하고 강우량이 적은 날, 출지만 햇빛이 화창한 날). - 다양한 자연 재료에 대해 안전하게 접근할 수 있게 해준다.	21a. 하늘에서 사물을 보기 시작한다 예시: - 늦은 오후 하늘에 떠 있는 달을 가리킨다. 지원 관행: - 아동이 하늘을 보도록 지도한다. 영어나 다른 가정 언어로 해당 사물을 식별해줌으로써 하늘에 있는 사물에 대한 아동의 관심에 반응한다 - 학부모, 아동과 협력해 그들의 문화를 나타내면서 하늘에 있는 사물에 초점을 맞추는 노래를 찾아내고 부른다(예: “Twinkle, Twinkle, Little Star” [반짝반짝 작은 별]). 21b. 생물을 포함해 주위 환경을 관찰하고 탐색한다 예시: - 나뭇잎을 집어들거나 그 위를 밟아 소리를 듣는다. 지원 관행: - 유모차나 걸어서 매일 산책하는 동안 아동에게 현지 환경 속 식물과 동물에게 주의를 기울이게 한다. 영어와 가정 언어로 식물과 동물의 이름을 말한다. 21c. 날씨 현상을 관찰하고 탐색한다(예: 비, 일조, 바람, 눈) 예시: - 바람 속에 재킷을 들어 펄럭이는 것을 관찰한다. 지원 관행: - 아동과 함께 날씨를 탐색한다. 다양한 유형의 날씨 속에서 야외 경험 중 아동들이 날씨에 관심을 기울이게 지원한다(예: 눈과 비를 만진다).	21a. 해, 구름, 달, 별 등, 낮과 밤 하늘에 있는 사물을 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 흐린 날 하늘을 가리키며 “cloud” [구름]이라고 말한다. 해 그림을 그리고 이름으로 해를 식별한다. 지원 관행: - 아동들이 여러 날씨와 하루 중 여러 시간대에 하늘에 있는 사물을 알아보고 이름을 대도록 독려한다. 하늘에 있는 사물이 나오는 그림책과 영어 및 다른 가정 언어로 된 책을 공유한다. 21b. 친숙한 생물의 기본적인 특징을 탐색하고 식별하기 시작한다 예시: - 개미가 개미총을 향해 기어가는 것을 지켜본다. 다른 근처 개미총에서 개미들이 있는지 찾는다. 지원 관행: - 극놀이 에 사용하도록 주변에서 진짜 동물 같이 생긴 현실적인 동물 인형을 제공한다. - 교실과 주변 환경에서 생물의 집을 논하고 식별한다(예: 물고기는 물속에서 헤엄치고 살 수 있고, 새는 날 수 있고 날개가 있지). 21c. 기본적인 날씨 현상을 탐색하고 식별하기 시작한다(예: 비, 일조, 바람, 눈) 예시: - 밖에 비가 내리는 것을 보고 성인이나 또래에게 “rain” [비]라고 이야기한 후 비옷과 장화를 찾는다. 지원 관행: - 날씨가 사람의 기분에 미치는 영향을 비롯해 현지 날씨를 논한다(예: 춥고 눈이 와. 축축하고 비가 오네.) 날씨에 따라 적합한 옷을 입는 이유를 논한다(예: 비가 올 때는 장화, 눈이 올 때는 장갑). - 학부모, 아동과 협력해 그들의 문화를 나타내면서 날씨에 초점을 맞추는 노래를 찾아내고 부른다. 아동이 날씨에 대한 질문을 하도록 지원한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
21a. 해, 달, 별과 구름의 특징과 눈에 띄는 움직임을 간단히 관찰한다 예시: - 하늘을 가리키며 가정 언어를 사용해 “Look! The Sun is in the sky!” [저기 봐요! 하늘에 해가 있어요!]라고 자신이 보는 것을 식별한다. 지원 관행: - 까꿍 같은 놀이를 해 구름이 가려도 하늘에 해가 그대로 있다는 사실을 설명한다. - 교실 내에 해, 달, 별과 구름의 현실적인 이미지 및/또는 그림을 구비하고 영어와 다른 가정 언어로 라벨링한다. 21b. 주변 환경에서 생물의 서식지를 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 물고기에 대해 이야기할 때 연못을 가리킨다. 교사가 동지를 보여주면 “Where is the bird?” [새는 어디 있어요?]라고 묻는다. 지원 관행: - 생물과 그들이 사는 곳에 관한 아동의 관심을 독려한다. 아동이 생물(식물과 동물 포함)을 돌볼 기회를 제공한다. - 영어와 기타 가정 언어로 동물과 그들의 집에 관한 이야기와 정보성 텍스트를 읽어준다. 21c. 일반적인 날씨 관련 어휘(예: 비가 와, 눈이 와, 바람이 불어)를 사용해 현지 날씨와 계절의 변화를 논한다 예시: - 날씨를 관찰하고 떨어지는 빗방울이 보이는 그림을 그린다. 그림에 대해 설명해달라고 하면 손짓을 이용해 날씨를 묘사한다. 지원 관행: - 아동에게 여러 다른 날씨에 선택할 옷 종류를 보여주는 그림을 골라보라고 독려한다. - 학부모에게 영어와 다른 가정 언어로 된 날씨에 관한 노래의 예를 제공하게 하고 그 노래에 대해 반 전체를 대상으로 설명하게 한다. - 그림 카드로 현재 날씨를 알아보고 어제 날씨와 이를 비교한다.	21a. 해와, 달, 별의 눈에 띄는 움직임에서 보이는 예측 가능한 패턴을 관찰하고 묘사한다 예시: - 교사에게 “Last night the moon was a circle but sometimes it’s only part of a circle.” [어젯밤 달은 둥근 모양이었는데 어떨 때는 부분만 둥근 모양이에요]라고 말한다. 지원 관행: - 해와 달, 별에 관한 정보가 포함된 책을 아동에게 읽어준다. - 아동들에게 달이 나타날 때 눈에 띄는 해의 움직임이나 변화의 패턴을 보여주는 차트를 만들도록 독려한다. - 가족들을 초대해 해와 달에 대한 고향의 이야기를 공유한다. 21b. 여러 종류의 생물에게 집을 제공하는 여러 종류의 환경(물 포함)에 대해 질문하고 논한다 예시: - 물고기 그림을 그리고 “Fish live in the water because that’s where their food is.” [물고기는 물에 살아. 거기에 물고기 먹이가 있거든] 이라고 말한다. 지원 관행: - 아동들이 밖에서 볼 수 있는 것에 대해 질문을 하고 생물과 그들이 사는 곳에 대해 호기심을 갖도록 독려한다. 21c. 연중 여러 다른 시기에 관찰한 데이터를 분석해 매일 또 계절별로 바뀌는 현지 날씨 패턴을 묘사한다 예시: - 교실 내 차트에 매일 기록한 날씨 기록을 관찰하고 “Last week we had sunshine every day.” [지난주에는 매일 화창했어요]라고 말한다. 지원 관행: - 연중 각기 다른 시점의 여러 다른 날씨 유형에 대한 책을 읽어준다. 여러 다른 날씨 유형에 대해 사람들이 대비하는 방법을 논한다. - 아동들이 정기적으로 날씨 차트를 만들고 업데이트하도록 촉진한다. - 아동들이 날씨에 대한 극놀이를 만들게 독려하고 이를 가족 앞에서 시연한다.	K-ESS2-1 현지 날씨에 대해 관찰해 공유하고 시간의 흐름에 따른 패턴을 묘사한다. K-ESS2-2 식물과 동물(인간 포함)이 요구를 충족하기 위해 어떤 식으로 환경을 변화시키는지 증거로 뒷받침된 주장을 구성한다. K-ESS3-1 여러 다른 식물이나 동물 (인간 포함)의 요구와 그들이 사는 장소 사이의 관계를 나타내는 모형을 사용한다. K-ESS3-2 극한의 날씨에 대비하고 대응하기 위한 일기 예보의 목적에 대한 정보를 획득하기 위해 질문을 한다. K-ESS3-3 주변 환경 내 육지, 물, 공중 및/또는 기타 생물에 대한 인간의 영향을 줄일 수 있는 해결책을 논한다.

과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
21. 지구와 우주의 특성을 조사한다 (연속)		21d. 주변 외부 환경 내 자연 재료(예: 모래, 물, 눈)를 관찰하고 탐색한다 <i>예시:</i> • 모래를 삽으로 담고, 물 속에서 물장구치고, 막대를 쌓는 등, 다양한 자연 재료를 탐색한다. <i>지원 관행:</i> • 자연 재료(예: 물, 모래, 나뭇잎, 진흙)를 이용한 안전한 탐색을 독려한다. 자연 재료와 적합한 도구(예: 깔때기, 양동이)를 이용할 수 있게 해준다. 아동과 함께 자연 재료를 탐색한다.	21d. 지역 외부 환경 내 자연 자원(예: 나무, 식물, 수계, 동물)의 기본적인 특징을 관찰하고 식별하기 시작한다. <i>예시:</i> • 가족 산책 중에 나무, 꽃이 핀 덩굴, 새 모이통에 있는 새와 같이 좋아하는 자연 자원을 식별한다. <i>지원 관행:</i> • 자연 속의 산책, 공원, 수목원, 박물관 방문 등, 다양한 야외 경험을 제공한다. 자연 자원과 그 사용 방법에 관한 호기심을 모델링한다. 아동이 자연 사물(예: 솔방울, 돌, 도토리)을 수집하도록 지원한다. 21e. 지역 외부 환경에서 자연 사물을 탐색하고 이와 상호 작용하는 법을 식별하기 시작한다 <i>예시:</i> • 막대를 개울에 던지고 개울이 막대를 실어나르는 모습을 지켜본다. <i>지원 관행:</i> • 자연 자원과 상호 작용할 기회를 제공한다. 아동들이 자연 세계와의 상호 작용을 통해 인과관계를 탐색하도록 독려한다.



프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
21d. 인간이 요구를 충족하기 위해 자연 자원(예: 물, 식물, 동물)을 어떻게 활용하는지 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 언어, 그리기 및/또는 동작을 이용해 음용, 수영, 목욕, 화분 물주기 등물의 다양한 활용을 전달한다. 지원 관행: - 자연 자원의 다양한 활용에 대한 호기심을 모델링한다(예: “I wonder what else we could use these trees for?” [이 외에 또 어떻게 나무를 사용할 수 있을까?]). 영어와 다른 가정 언어로 사람들이 자연 자원을 사용하는 방법에 관한 이야기와 정보성 도서를 읽어준다. - 아동과 그들이 요구를 충족하기 위해 자연 자원을 어떻게 사용하고 있는지 논한다(예: “We are thirsty so we need some clean water to drink. Would we drink water from the stream?” [사람들은 목이 마르기 때문에 마실 깨끗한 물이 필요해. 개울에서 물을 마셔도 될까?]). 21e. 사람들이 어떻게 지역 환경을 변화시키는지 관찰하고 식별하기 시작한다 예시: - 교실에서 키우는 식물에 물을 주도록 지원한다. 지원 관행: - 아동들이 실내와 야외 환경을 돌볼 기회를 제공한다. 환경에 대한 인간 활동의 영향에 관한 이야기와 정보성 텍스트를 공유한다. 사람들이 환경을 보호할 수 있는 방법을 아동들과 논한다.	21d. 지역 야외 환경을 관찰해 인간이 자신의 요구를 충족하기 위해 자연 자원을 활용하는 여러 방법에 관해 증거에 기반한 이야기를 구성한다 예시: - 사용한 종이를 종이 재활용함에 넣고 “Paper comes from trees so we have to recycle it.” [종이는 나무에서 나오기 때문에 재활용해야 해]라고 설명한다. 지원 관행: - 교실 재활용 스테이션을 설치하고 아동들이 사용한 종이와 기타 물품을 정확한 위치에 놓도록 촉진한다. - 학부모와 가족이 재활용 스테이션에 기여하도록 참여를 유도한다. - 사람들이 예술, 업사이클링 또는 퇴비화 등으로 자원을 재활용하는 방법에 대해 논한다.	 

과학과 공학	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
22. 공학을 조사한다	22a. 즉각적인 환경 내에서 사물을 탐색한다 예시: - 방울을 흔들고 소리가 들리면 동작을 멈춘다. 다시 방울을 흔들고 다시 소리가 들리면 동작을 멈춘다. 방울을 계속 흔들면서 이 패턴을 반복한다. 지원 관행: - 아동에게 안전하게 탐색할 수 있는 다양한 사물을 제공한다. - 아동과 사물을 탐색한 것에 대해 이야기한다(예: “Yes, the rattle makes a sound! Oh, you stopped it!” [그래, 방울에서 소리가 나! 이제 안 흔드는구나!] 또는 “Where did the ball go? Oh, it rolled under the chair!” [공이 어디 갔지? 의자 아래로 굴러갔구나!]). 22b. 얼굴 표정과 행동으로 기분과 요구를 전달한다 예시: - 좋아하는 장난감을 누가 가져가면 운다. 지원 관행: - 아동의 의사소통에 대해 양육하는 방식으로 반응한다(예: 좌절을 표하는 아동을 달랜다).	22a. 사물을 관찰하고 탐색할 때 호기심과 관심을 보인다 예시: - 물놀이 테이블에서 장난감 배를 아래로 누르고 배가 튀어오르는 것을 신나서 지켜본다. 지원 관행: - 아동에게 안전하게 탐색할 수 있는 사물과 여러 방식으로 사물을 탐색할 시간을 제공한다. - 아동이 사물을 탐색한 내용에 대해 이야기하고 이를 확장함으로써 아동의 호기심을 강화한다(예: “Wow, the boat popped right back up after you pushed it down! Will it stay up?” [와, 네가 밑으로 눌렀는데 배가 바로 위로 튀어오르는구나! 계속 떠 있을까?]). 22b. 관심이 있는 문제에 대한 기분을 전달한다(예: 관심이 있는 문제를 해결하면 기쁘고 관심이 있는 문제를 해결하지 못하면 좌절한다) 예시: - 사각형 블록을 들고 비지박스나 모양 끼우기 틀의 여러 구멍에 끼워보고 딱 맞는 구멍에 맞춰지면 기쁨의 비명을 지른다. 지원 관행: - 아동이 관심이 있는 문제를 해결하려고 할 때 문제 해결을 모델링하고 이에 대해 이야기한다(예: “Wow, that block is stuck in that tube. I think we can push it out. Which block do you think we can push through the tube?” [와, 블록이 튜브에 끼어버렸구나. 밀면 꺼낼 수 있을 것 같아. 어떤 블록을 밀어넣으면 튜브를 통과할 수 있을까?]). 22c. 시행착오를 통해 사물을 조작하고 관심이 있는 문제를 해결한다 예시: - 드럼의 여러 부위를 스틱으로 두드려 원하는 소리가 날 때까지 음악 소리를 만들기 위해 노력한다. 지원 관행: - 사물을 이용한 창의적인 놀이를 독려한다. 관심이 있는 문제를 해결하려고 노력하는 것을 모델링하고 이에 대해 이야기한다(예: “How does this toy make noise? Let’s try shaking it! Oh, now you are tapping it! Now we’ll try squeezing it!” [이 장난감은 어떻게 해서 소리가 나지? 한번 흔들어보자! 이번에는 두드려보자! 이제 한번 꺾 잡아볼까!]).	22a. 친숙한 간단한 문제에 대해 호기심과 지속적인 관심을 보인다 예시: - 블록을 쌓아 넘어질 때까지 얼마나 높이 탑을 쌓을 수 있는지 본다. 지원 관행: - 사물에 대한 지속적인 몰입을 위한 기회를 제공한다. 정보를 수집하는 데 사용하는 질문을 모델링한다(예: “Will the tower fall if put we put this big block on top of the small block?” [이 큰 블록을 작은 블록 위에 얹으면 탑이 무너질까?]). 22b. 구두 및 비구두 커뮤니케이션을 이용해 관심이 있는 친숙하고 간단한 문제와 관련해 간단한 해결책을 전달한다 예시: - 성인의 감독 하에 의자를 가져와 그 위에 올라서서 물건을 잡으려 한다. 다른 아동이 물건을 잡는 데 어려움을 보이면 의자를 가져다 준다. 지원 관행: - 동의, 부동의 등에 대한 수신호를 모델링한다. 의견을 더하거나 코멘트를 하거나 질문을 해 아동의 커뮤니케이션을 확장한다(예: 아동이 탑을 높게 쌓았다며 성인을 부르면 성인은 “Wow, you built such a tall tower! I wonder if we can add one more block.” [와, 정말 높은 탑을 쌓았구나! 블록을 하나 더 얹을 수 있을까 궁금한데?]라고 반응한다). 22c. 사물과 상호 작용할 때 친숙하고 간단한 문제를 해결하는 다양한 가능성을 탐색한다 예시: - 양동이를 채우고 싶으면 삽으로 물을 퍼내리기 시작한다. 물이 삽에서 흘러넘치면 다른 도구를 찾아보고 컵을 발견한다. 마침내 양동이를 물이 있는 곳으로 가져온다. 지원 관행: - 아동에게 흥미로운 다양한 사물과 이를 창의적으로 활용할 기회를 제공한다. - 문제 해결을 위한 아동의 시도를 논한다(예: 아동을 감독하다가 “You could not reach the sink, so you are standing on a big block, but you still can’t reach. What could you step on that would make you even taller?” [개수대에 손이 닿지 않았지? 그래서 커다란 블록을 가져다 그 위에 올라섰는데도 계속 닿지 않았고. 더 높이 올라가려면 어디에 올라서야 할까?]).

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)
22a. 친숙하고 간단한 문제에 대해 질문하고, 관찰하고 정보를 모은다 예시: • 평평한 경사로를 따라 장난감 자동차를 빨리 내려오게 하고 싶다. 경사로 경사를 더 크게 만들고 자동차가 더 빨리 내려가는 것을 지켜본다. 지원 관행: • 사물을 이용한 지속적인 놀이와 탐색을 위한 다양한 재료를 제공한다. 측정 도구의 사용을 모델링한다. 정보에 관해 힌트를 주거나 기억을 떠올리는 질문을 한다(예: “What happened to the car when we changed the ramp? It moves more quickly when the ramp is steeper!” [경사로를 바꾸니까 자동차가 어떻게 됐지? 경사가 심해지니까 더 빨리 움직였어!]). • 기록용 보드를 이용해 학습자의 관찰 내용을 강조한다(예: 나뭇잎, 건물, 곤충 그림). 22b. 단어 또는 구두 및 비구두 커뮤니케이션으로 친숙하고 간단한 문제의 해결을 위한 아이디어를 전달한다 예시: • 교사의 손을 잡고 테이블로 데려가 자신이 어떻게 도구를 사용해 책장 밑에서 물건을 꺼냈는지 보여준다. 지원 관행: • 그리기 재료를 제공하고, 아동에게 무엇을 그린 것인지 묘사하도록 요청하고 추가 세부 사항을 더하거나 팔로업 질문을 하는 등 그들의 묘사를 확장한다. • 아동과의 구두 커뮤니케이션에 추가로 제스처와 이미지를 사용하고 지침을 제공한다(예: 아동이 시도할 수 있는 행동을 모델링하고 서술한다). • 아동들이 다른 기법을 이용하는 등 문제 해결에서 성공을 거둔 예시를 지적하고 묘사한다. • 기록용 보드를 사용해 학습자의 생각과 아이디어를 강조한다. 22c. 친숙하고 간단한 문제에 대한 해결책을 테스트하고 테스트 결과를 이용해 해결책이 효과적이었는지 판단한다 예시: • 경사로를 만들고 “My car didn’t go because the ramp slips off the block.” [경사로가 중간에 무너져서 자동차가 나가지 않았어요.] 지원 관행: • 다른 사물과 도구를 가리켜 아동이 대안책을 고려하도록 독려하며 다시 시도하는 것을 모델링한다. • 도와주는 것이 그들의 요구를 지원할 경우 아동의 가리킴이나 제스처에 따라 조치를 실행한다. • 만들기와 창의적인 문제 해결에 관한 이야기책을 제공한다. 기록용 보드를 사용해 학습자의 생각과 아이디어를 강조한다. • 차트와 그래프를 이용해 비교하고 대조한다.	22a. 친숙하고 간단한 문제에 대해 질문하고, 관찰하고 정보를 모은다 예시: • “The small block stays on top of my tower better than the big block.” [작은 블록이 큰 블록보다 탑 위에 더 잘 앉아 있어요]라고 말한다. 지원 관행: • 탑을 만드는 아이디어에 대해 아동과 이야기를 나누며, 어떤 종류의 블록을 위에 두고 어떤 것을 아래에 두는지 강조한다. 아동들이 제스처, 그리기 또는 영어나 기타 가정 언어로 자신의 아이디어를 공유하도록 독려한다. • 크기나 색깔, 무게와 같은 특징으로 블록과 기타 재료를 분류한다. • 아동에게 도구를 제공하고 그러한 도구(예: 자, 저울, 수평계)를 이용해 정보를 수집하는 법을 모델링한다. 22b. 단어, 그림, 시연, 모델링 또는 기타 비구두 커뮤니케이션을 이용해 친숙하고 간단한 문제를 해결하는 아이디어를 전달한다 예시: • 화살표를 이용해 로봇이 특정 장소로 가는 계획을 표현하는 그림을 만든다. 지원 관행: • 아동이 그림이나 자신의 작업물을 찍은 사진을 책으로 만들 때 재료와 지원을 제공한다. • 과학자들이 계획도를 그리고 노트를 기록하는 등에 대한 책을 읽어준다. • 개방형 팔로업 질문을 함으로써 아동의 커뮤니케이션을 확장한다. 22c. 친숙하고 간단한 문제에 대한 해결책을 테스트하고 필요할 경우 성인의 도움을 받아 테스트 결과를 비교해 어느 해결책이 가장 효과적인지 판단한다 예시: • 종이를 이용해 물건을 구성하고 이 구성에 풀과 테이프, 스테이플러, 펀칭기와 노끈의 사용을 시도한다. “Tape works better than glue.” [풀보다 테이프가 더 나아요]라고 말한다. 지원 관행: • 문제에 대한 아동들의 여러 해결책에 대한 “쇼 앤 텔”을 촉진한다. • 아동들이 서로 아이디어를 공유하고 단어나 제스처로 그 내용을 설명하도록 촉진한다. • 교실을 손님을 초대해 자신의 일의 일환으로 질문을 하고, 도구를 이용하고 해결책을 찾는 것의 중요성에 대해 이야기를 듣는다(예: 작가/리포터, 제빵사, 배관공, 목수 등).	K-2-ETS1-1 사람들이 변화시키고 싶어 하는 상황에 대해 질문하고, 관찰하고 정보를 모아 새로운, 또는 개선된 사물이나 도구의 개발을 통해 해결할 수 있는 간단한 문제를 정의한다. K-2-ETS1-2 간단한 스케치, 그림 또는 실물 모형을 개발해 주어진 문제를 해결하는 데 필요한 대로 어떻게 사물의 모양이 그 기능에 도움을 주는지 설명한다. K-2-ETS1-3 동일한 무제를 해결하도록 설계한 두 사물의 테스트에서 나온 결과를 분석해 각각의 강점과 약점을 비교한다.

사회	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
23. 자아와 가족, 다양한 커뮤니티에 대한 이해를 보여준다	23a. 자아와 타인을 인지하기 시작한다 예시: - 친숙한 목소리가 들리고/들리거나 친숙한 성인이 보이면 울음을 멈춘다(예: 보호자, 엄마, 아빠, 교사 등). 지원 관행: - 영아용 안전 거울을 사용해 영아들이 자아를 인지하도록 돕는다. - 영아들의 가족 사진을 사용해 그들의 가족에 대해 식별한다/말한다.	23a. 연결하고 다른 사람들과의 연계를 이해하기 시작한다 예시: - 보호자와 교실 내 다른 아동을 인지한다/이름을 안다. 지원 관행: - 소그룹 및 대그룹 활동 동안 자아와 타인에 관한 노래를 부른다(예: “Guess Who Came to School Today?” [오늘 누가 학교에 왔는지 맞춰봐.] 노래를 한다). - 영아들에게 가족 구성원과 반 친구들에 대해 이야기한다.	23a. 자신과 타인의 신체적 특성에서 유사성과 차이를 일부 식별한다 예시: - 신체적 차이를 알아본다(예: 또래에게 “Your hair is short, my hair is long.” [네 머리카락은 짧구나, 내 머리카락은 길어]라고 말한다). 지원 관행: - 아동과 같은 다른 신체 특징과 속성을 식별하는 게임을 한다(예: “Simon Says” [사이먼이 말하기를] 을 한다). - 퍼즐 등과 같이 사람들 간의 차이와 유사성을 묘사하는 재료를 이용해 좀 더 다양한 환경을 마련하고 아동과 이러한 유사성과 차이에 대한 대화를 나눈다.
24. 사람과 우리가 살아가는 환경 간의 관계에 대한 이해를 보여준다	24a. 환경 속에서 친숙한 사람들을 인지한다 예시: - 부모가 도착하면 소리를 지르며 부모를 향해 기어온다. 지원 관행: - 영아를 안고 함께 이야기하면서 각각의 개별 반응을 인식한다. - 가족과 커뮤니티에 대한 책을 읽어준다. - 아동을 동네 산책에 데려가 사람들(예: 도로안전 유도원, 가게 점원 등)과 주위 환경(예: 나무, 학교 건물, 우체국, 강아지 공원 등)에 대해 이야기한다. 24b. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 영아의 사물함이나 교실 내 수유 장소 등에 대해 이야기한다.	24a. 자기 자신을 다른 사람들과 구별해 인지하기 시작한다 예시: - 교실 내에서 성인이 “Where is Mikel?” [Mikel 어디 있니?]라고 물으면 그 아동(즉, Mikel)을 가리킨다. 지원 관행: - 교실 내 다른 아동이나 사람들을 인지하는 데 도움이 되는 노래를 부른다(예: “Guess Who Came to School Today” [오늘 누가 학교에 왔는지 맞춰봐.] 노래를 부른다). 24b. 다양한 방식으로 사람과 사물에 반응한다 예시: - 지원과 지도, 안전을 위해 보호자를 찾는다. 지원 관행: - 아동과 가족에 대한 긍정적인 인사로 하루를 시작하고 마무리한다. - 연령에 적합한 다양한 재료를 제공함으로써 병행 놀이에서 아동을 지원한다.	24a. 타인의 요구에 반응한다 예시: - 다른 아동이 울면 장난감을 준다. 지원 관행: - 아동의 타인에 대한 배려와 타인을 돕고 위로하는 행동을 인정해준다. 24b. 자신의 개인적 공간을 인지하기 시작한다 예시: - 사물함이나 침대처럼 개인적인 공간을 식별한다. 지원 관행: - 토들러들에게 사물함 같은 개인적인 공간에 대해 자주 이야기한다.

프리스쿨	프리-k 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
23a. 반이나 가족과 같은 그룹의 구성원을 인지한다 예시: - 가족 사진을 보고 자신과 가족이나 반의 구성원을 식별한다. - 그리거나 블록 쌓기를 통해 집, 학교 또는 커뮤니티 구성원을 표현한다. 지원 관행: - 가족/반 사진을 보여주고 사진 속에 나온 여러 사람들에 대해 이야기한다.	인간 특성에 대한 지식 23a. 그룹의 일원으로서 역할을 묘사한다 예시: “I have three little brothers and I am the oldest.” [나에게는 남동생이 세 명 있고 내가 제일 맏이야.] 지원 관행: - 교실에서 업무 차트를 만들고 각 역할의 책임에 대해 이야기한다. - 아동들이 반 회의와 의사 결정에 참여하게 한다. - 아동들에게 교실 내 업무와 책임을 나눠준다.	
24a. 주변에 대한 개인 공간의 관계를 인지한다 예시: - 동글게 앉는 시간에 카펫 위 글자에 앉는다. 지원 관행: - 여러 다른 재료를 이용해 타인과 상호 작용하는 법을 모델링해준다(예: 식사 시간에 “Can you pass me the water pitcher please?” [물주전자 좀 이리 넘겨줄래?]라고 말한다). 24b. 자신의 환경과 다른 장소를 식별한다 예시: - 성인에게 학교에서 자기 교실이 어디 있는지 말한다. 지원 관행: - 아동들을 동네 산책에 데려가고 그들이 본 것에 대해 대화할 기회를 제공한다.	지역 사회에서의 삶에 대한 지식 24a. 주변/환경 속에서 자신과 다른 사람 간의 관계를 인지한다 예시: - 그룹 내에서 타인과의 관계 속에서 자기 자신을 식별한다(예: 형제자매, 반 친구, 이웃 등). 지원 관행: - 아동들이 협력해 놀이할 기회를 제공한다(예: 보드 게임, 퍼즐, 단체 그리기 등). 24b. 주변/환경 속에서 개인적인 공간, 자신과 다른 사람 간의 관계를 인지한다 예시: - 사물과 그것이 일반적으로 속하는 장소를 매칭한다(예: 스토브는 부엌에 있고, 침대는 놀이터가 아니라 침실에 있다). 지원 관행: - 교실과 놀이터, 즉각적인 환경에 대한 지도를 만든다. - 사물과 그 일반적인 장소에 대한 인지를 촉진하는 게임을 한다(예: 변형 제스처 게임).	

사회	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
25. 자아와 가족, 커뮤니티에 관련하여 시간에 대한 이해를 보여준다	25a. 루틴/일련의 사건/경험에 반응하기 시작한다 <i>예시:</i> - 등원 시간이나 하원 시간에 운다. <i>지원 관행:</i> - 전환 시간을 포함해 일간 스케줄이나 하루의 흐름을 준비한다(예: 기저귀 갈기, 식사, 낮잠 시간, 옷입기, 야외 활동 등). 25b. 발전 중(Emerging) <i>지원 관행:</i> - 여러 연령대의 등장 인물을 묘사하는 책/그림책을 읽어준다(예: 가족에 관한 그림책). - 영아들에게 그들의 일간 루틴과 전환 활동에 대해 이야기한다.	25a. 루틴/일련의 사건/경험을 인지하고 이에 반응한다 <i>예시:</i> - 점심 시간 후 낮잠 시간을 예상하고 자기 침대로 간다. <i>지원 관행:</i> - 식사 시간, 도착과 출발, 기저귀 갈기와 화장실 가기, 낮잠 시간, 활동 시간과 전환에 대해 루틴을 확립한다. 25b. 사람/장소/사건의 변화에 대해 반응하기 시작한다 <i>예시:</i> - 예정된 낮잠 시간 동안 자기 침대에서 잠을 잔다(항상 일관적이지 않을 수 있음). <i>지원 관행:</i> - 전환 시간에 토들러들에게 이야기한다. - 아동이 환경의 변화에 적응할 수 있도록 안전한 공간을 마련한다.	25a. 사건의 순서를 이해하기 시작한다 <i>예시:</i> - 한 가지 활동 후 어떤 일이 일어날지 묘사한다. <i>지원 관행:</i> - 아동이 그룹으로나 개인으로 한 가지 활동 후 또는 이야기를 읽어준 후 일어날 사건의 순서에 대해 이야기하는 대화에 참여하도록 한다. 25b. 사람/장소/매일의 루틴 중 사건의 변화에 대해 반응한다 <i>예시:</i> - 교실 내 새로운 성인(대체 임시 교사/보호자)과 함께 논다. <i>지원 관행:</i> - 교실에 대체 임시 교사가 올 것이라고 아동에게 말한다. - 매일의 루틴/경험에 있어서 변화에 대해 아동들과 꾸준히 논의한다



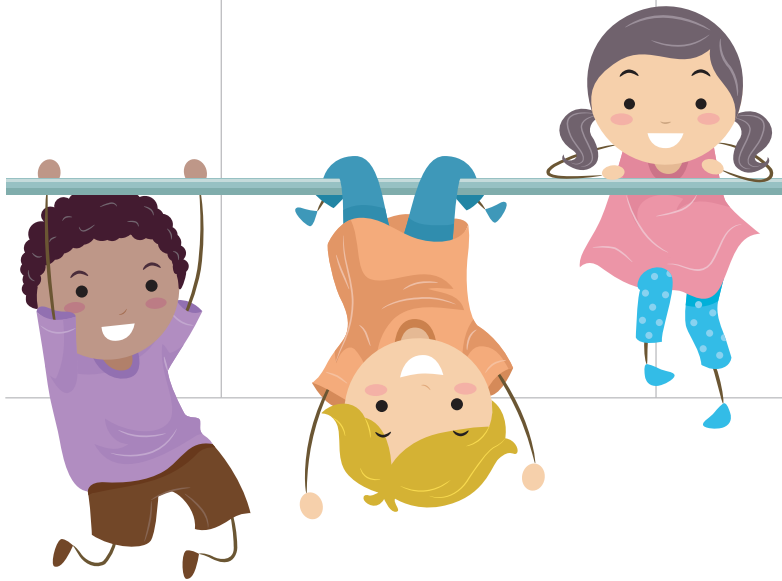
프리스쿨	프리-k 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
25a. 사건의 순서를 인지해 순서와 시간에 대한 감각을 수립한다 예시: - 일간 일정표를 보고 다음에 어떤 일이 있을지 말한다(예: 간식 시간은 야외 활동 다음이라고 인지한다). 지원 관행: - 차트 종이에 그날의 일들을 검토해 아동들이 산책 후 벽화를 색칠했다와 같이 시간에 따른 사건을 강화한다. - 단어보다 더 큰 그림으로 시각적 인터랙티브 일정표를 만든다. 25b. 사람/장소/매일의 루틴 중 사건/일련의 사건/시간의 흐름에 따른 경험의 변화를 탐색한다 예시: - 반 친구에게 “The tree we planted is almost as tall as me now.” [지금 우리가 심은 나무는 거의 내 키만큼 커]라고 말한다. - 나비의 일생에 해당하는 그림을 순서대로 배열한다. 지원 관행: - 시간의 흐름에 따라 변하는 사물의 사진을 찍고 이를 교실에 전시(예: 나비의 일생, 씨앗의 성장 등). - 학교/커뮤니티 정원을 자주 방문해 시간의 흐름에 따라 식물이 어떻게 자라고 변하는지 본다.	친숙한 사람과 장소와 관련된 변화 25a. 시간, 시간과 관련된 용어(오늘/내일, 지금/나중), 과거/현재/미래라는 개념의 맥락에서 매일의 루틴/일련의 사건/경험을 이해한다 예시: - 정기적으로 예정된 이벤트에 대한 예상을 보인다. - 시간과 발생한 루틴/활동을 묘사하는 단어를 사용한다(예: “Yesterday was my brother’s birthday.” [어제는 내 남동생 생일이었어]라고 말한다). 지원 관행: - 동글게 앉는 시간이나 소그룹 활동에서 순서를 따르는 게임을 한다(예: “First touch your toes, then tap your nose.” [먼저 발가락을 만지고 그다음 코를 만지는 거야]라고 말한다). - 아동들에게 오늘 하루 어떤 일이 있었지 말하고 주간으로 확대한다. 25b. 즉각적인 환경에서 시간의 흐름에 따라 발생하는 변화를 관찰하고 인지한다 예시: - 매일의 루틴을 묘사한다(예: 책을 소리내어 읽은 후, 점심을 먹은 후 또 하루 일과가 끝난 후 어떻게 할 것인지 말한다). 지원 관행: - 어휘를 사용해 이벤트와 루틴을 라벨링하여 아동의 환경에서 나타나는 변화를 묘사한다. - 아동들에게 그들이 어렸을 때와 같이 그들의 인생에서 다른 시기에 대한 이야기를 들려주도록 독려한다. 아동과 이야기를 나누며, 그때와 지금이라는 용어를 사용한다.	



예술	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
26. 음악과 동작 활동에 참여한다	26a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: • 다양한 방식으로 음악적 경험을 제공한다. • 주기적으로 새로운 노래를 소개하고 좋아하는 노래는 자주 반복한다. • 끌어안기와 함께 춤추기와 같이, 매일의 루틴에 움직임을 포함한다.	26a. 문화적으로, 언어적으로 다양한 음악을 포함해 다양한 음악 유형에 반응한다 예시: • 음악, 움직임, 춤, 흔들거림, 손뼉 소리가 나는 곳으로 고개를 돌린다(리듬과 일치하지 않는 움직임일 수도 있다). 지원 관행: • 다양한 방식으로 음악적 경험을 제공한다. • 주기적으로 새로운 노래를 소개하고 좋아하는 노래는 자주 반복한다. • 매일의 루틴에 움직임을 포함한다.	26a. 문화적으로, 언어적으로 다양한 음악과 움직임 활동을 포함해 음악과 움직임에 반응한다 예시: • 몸의 움직임, 춤, 손뼉, 흔들거림으로 음악에 반응한다(리듬과 일치하지 않는 움직임일 수 있음). 노래를 하려고 한다. 지원 관행: • 다양한 방식으로 음악적 경험을 제공한다. • 정기적으로 새로운 노래를 소개한다. 매일의 루틴에 음악에 대한 움직임을 포함한다. • 노래를 따라 하도록 독려한다. • 비트, 템포, 리듬, 톤과 같이 음악의 원칙을 표현하는 어휘를 확실히 사용한다.
27. 연극 활동에 참여한다	27a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: • 이야기 시간에 캐릭터의 목소리 억양과 얼굴 표정을 모델링한다. • 다양한 문화적 배경의 이야기를 읽어주고 이야기한다.	27a. 친숙한 시나리오를 실연한다 예시: • 전화기를 귀에 갖다대거나 손가락을 입에 가져가는 등, 친숙한 행동을 흉내낸다. 지원 관행: • 교실 내 모든 구역에 문화적으로 다양한 실생활 사물을 제공한다. • 실생활 시나리오를 흉내내는 아동의 시도를 인정해준다. • 아동의 연극에 참여하거나 질문을 해 연극을 확장한다. • 이야기 시간에 캐릭터의 목소리 억양과 얼굴 표정을 모델링한다. • 다양한 문화적 배경의 이야기를 읽어주고 이야기한다. • 가장 놀이를 위해 소도구를 제공한다.	27a. 가장 놀이를 통해 실제 또는 가상의 시나리오를 탐색한다 예시: • 놀이하는 동안 의도된 목적에 따른 사물을 사용한다(예: 음악 연주를 위해 마라카스). 지원 관행: • 교실 내 모든 구역에 문화적으로 다양한 실생활 사물을 제공한다. • 실생활 시나리오를 흉내내는 아동의 시도를 인정해준다. • 아동의 연극에 참여하거나 질문을 해 연극을 확장한다. • 다양한 재료를 제공해 아동이 실생활 사물을 표현하도록 독려한다. • 재료를 제공해 실내와 야외 양쪽에서 가장 놀이를 독려한다. • 이야기 시간에 캐릭터의 목소리 억양과 얼굴 표정을 모델링한다. • 다양한 문화적 배경의 이야기를 읽어주고 이야기한다. • 가장 놀이를 위한 소도구와 기회를 제공한다. • 무대, 대본, 소도구, 플롯, 배우 등, 연극의 원칙을 나타내는 어휘를 명확하게 사용한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
26a. 문화적으로, 언어적으로 다양한 음악과 움직임 활동을 포함해 음악과 움직임에 반응하고 이에 대해 전달한다 예시: - 점점 더 많은 신체 움직임으로 음악에 반응하고, 소도구를 이용하고, 음악 패턴을 노래하고 흉내내고, 악기를 가지고 실험한다. 지원 관행: - 음악에 대해 의도적으로 반응한다. - 아동에게 음악과 게임을 고르게 한다. - 아동의 관심과 노래와 춤에 대한 참여를 독려한다. - 음악에 대한 아동의 움직임을 명확하게 인정해준다. - 악기와 실생활 사물을 탐색할 기회를 제공한다. - 비트, 템포, 리듬, 톤과 같이 음악의 원칙을 표현하는 어휘를 확실히 사용한다.	26a. 음악과 움직임 활동에 참여하며, 문화적으로 다양한 음악과 춤을 포함해 여러 다른 형태의 음악과 움직임에 반응한다 예시: - 웃긴 라임을 만들고 이를 반복적으로 부르면서 춤을 춘다. 26b. 악기와 목소리를 사용해 반주를 하거나 음악을 만든다 예시: - 개수대에서 차례를 기다리는 동안 이따기 노래를 부르고 실연한다. 26c. 음악과 움직임을 통해 아이디어와 감정, 경험을 표현한다 예시: - 교사에게 반 친구들이 만든 노래를 듣거나 춤을 보라고 한다. 지원 관행: - 아동들이 그룹으로나 독립적으로 다양한 유형의 음악을 들을 기회를 제공한다. - 아동들을 커뮤니티 내 여러 다른 유형의 춤과 음악 공연에 데려간다. - 비트, 템포, 리듬, 톤과 같이 음악과 춤의 원칙을 표현하는 어휘를 명확하게 사용한다.	
27a. 가장 놀이를 통해 실제 또는 가상의 시나리오를 탐색한다 예시: - 놀이 중에 어떤 사물을 사용해 다른 사물을 표현하고, 자체적인 놀이 시나리오를 만들고, 경험을 실연하고, 사람이나 동물이 된 척한다. 27b. 가장 놀이를 통해 상상력과 창의력을 발휘해 자아를 표현한다 예시: - 목소리 억양과 얼굴 표정을 흉내내고 반복해 다른 사람을 즐겁게 한다. 가상 및 실생활 경험을 이용해 가장 놀이를 한다. 다른 사람에게 그들의 공연을 지켜보도록 요청한다. 지원 관행: - 아동이 친숙한 상황을 역할 놀이할 수 있는 상황을 만든다. - 질문을 하고 제안을 해 아동의 놀이를 새로운 방향으로 확장한다. - 이야기 시간에 캐릭터의 목소리 억양과 얼굴 표정을 모델링한다. - 다양한 문화적 배경의 이야기를 읽어주고 이야기한다. - 요청을 받으면 놀이 공연에 참석한다. - 가장 놀이를 위한 소도구와 기회를 제공한다. - 현미경, 실험복, 보안경, 건축 재료, 그림 붓과 악기 등, 극놀이에 과학, 기술, 공학, 미술 및 수학(STEAM) 분야 직업의 소도구를 통합한다. - 정글을 어슬렁거리는 호랑이처럼 움직이는 등, 시나리오를 제안해 상상력과 가장 놀이를 독려한다. - 무대, 대본, 소도구, 플롯, 배우 등, 연극의 원칙을 나타내는 어휘를 명확하게 사용한다.	27a. 극놀이 활동에 참여하며, 여러 다른 상상의 캐릭터와 시나리오에 반응한다 예시: - 시나리오(가상 또는 실생활)를 만들고 다른 사람이나 동물인 척한다. 27b. 목소리를 사용해 극을 만든다 예시: - 감정과 다른 목소리 억양을 사용해 캐릭터를 정의하면서 좋아하는 책을 읽는 척한다. 27c. 극적인 표현을 통해 아이디어와 감정, 경험을 표현한다 예시: - 교사에게 그들이 생일에 대해 만든 연극을 보러 오라고 한다. 지원 관행: - 아동들을 커뮤니티 내 연령대에 적합한 여러 다른 유형의 연극 공연에 데려간다. - 극놀이를 위한 소도구와 기회를 제공한다. - 이야기 시간에 캐릭터의 목소리 억양과 얼굴 표정을 모델링한다. - 아동들이 가족이나 또래의 청중 앞에서 자신의 아이디어를 표현하게 해준다. - 아동이 자신만의 버전으로 이야기를 각색하게 독려한다. - 무대, 대본, 소도구, 플롯, 배우 등, 연극의 원칙을 나타내는 어휘를 명확하게 사용한다.	

예술	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
28. 시각 예술을 탐색한다	28a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: • 손가락 물감과 같은 미술 재료를 이용해 촉감 경험을 제공한다. • 아동의 즉각적인 환경 내에 몰입을 유도하는 형형색색의 이미지를 제공한다.	28a. 다양한 재료를 결합해 미술 과정에 몰입한다 예시: • 아동이 시작하는 미술 활동에 참여한다. 물감, 크래용, 마커, 목재, 플레이도우 등 다양한 비독성 재료를 사용한다. 지원 관행: • 하루 종일 아동이 비독성 미술 재료를 이용할 수 있게 해준다. • 아동의 미술 작품을 전시한다. • 미술 재료를 로테이션해 다양한 경험을 제공한다.	28a. 시각 예술의 기본 요소에 대한 이해를 보인다 예시: • 색에 대한 이해를 보인다. 여러 다른 색상을 이용해 그림을 만든다. 28b. 다양한 재료를 결합해 미술 과정에 몰입한다 예시: • 물감, 크래용, 마커, 목재, 플레이도우 등, 다양한 비독성 재료를 사용한다. 미술 기법에 대한 향상된 제어력을 보인다. 지원 관행: • 하루 종일 아동이 비독성 미술 재료를 이용할 수 있게 해준다. • 완성된 작품에 대한 기대 없이 창의적인 자기 표현과 재료 및 도구의 탐색을 독려한다. • 색, 모양, 선 등, 시각 예술의 원칙을 표현하는 어휘를 명확하게 사용한다. • 미술 재료의 적절한 사용을 모델링한다.



프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
28a. 시각 예술의 기본 요소를 알고 사용한다 예시: • 미술에 대해 전달하면서, 색과 모양에 대한 이해를 보인다. 의도대로 재료를 사용한다. 28b. 다양한 재료를 결합해 미술 과정에 몰입한다 예시: • 미술 재료에 대한 향상된 제어력을 보인다. 독립적인 미술 작품을 스스로 시작한다. 28c. 시각 예술을 통해 상상력과 창의력을 발휘해 자아를 표현한다 예시: • 무언가를 표상하는 간단한 그림을 그린다. 자화상을 그린다. 자신의 작품을 라벨링한다. 지원 관행: • 아동이 자신의 미술 작품에 대해 이야기하도록 독려한다. • 질문을 하고 자세한 설명을 보임으로써 창의력을 독려한다. • 하루 종일 아동이 비독성 미술 재료를 이용할 수 있게 해준다. • 완성된 작품에 대한 기대 없이 창의적인 자기 표현과 재료 및 도구의 탐색을 독려한다. • 색, 모양, 선 등, 시각 예술의 원칙을 표현하는 어휘를 명확하게 사용한다. • 미술 재료의 적절한 사용을 모델링한다. • 수일간 프로젝트를 확장하도록 해준다. • 질감과 모양, 색깔의 예를 보여주는 재료를 제공한다.	28a. 미술 활동에 참여하며, 시각적인 예술 형태에 반응한다 예시: • 미술관을 방문한 후 3차원 조형물을 만든다. 28b. 다양한 재료를 사용해 작품을 만든다 예시: • 종이와 펠트 콜라주에 반짝이를 더한다. 28c. 시각 미술을 통해 경험과 아이디어, 감정을 표현한다 예시: • 소그룹으로 협력해 행복한 경험에 대한 벽화를 색칠한다. 지원 관행: • 아동들이 책 삽화를 보고, 컴퓨터에서 비디오 클립을 시청하고 사진을 이용해 자신의 작품에 영감을 얻도록 독려한다. • 아동이 다양한 아이템을 탐색할 수 있도록 재료를 로테이션한다. • 아동들에게 학습 조사와 관련된 그림과 조각을 만들어보라고 한다. • 아동들이 2, 3차원의 미술 재료를 사용할 기회를 제공한다. • 아동을 미술관이나 박물관에 데려간다.	

사회성 및 정서 발달	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
29. 다양한 감정을 표현하고 이를 관리하는 방법을 배운다	29a. 종종 정서적인 위안을 위해 성인에게 의존하면서, 얼굴 표정과 신체 움직임, 울기와 소리내기를 통해 감정을 표현한다 예시: - 방문객이 자기를 들어올리면 울기 시작하고 부모의 목소리가 들리면 울음을 멈춘다. 지원 관행: - 영아의 감정을 라벨링해준다(예: “You’re waving your arms. You must be glad to see me!” [팔을 휘젓는구나. 내가 반가운 모양이구나!])라고 코멘트한다).	29a. 다양한 감정을 표현한다. 종종 정서적인 위안을 위해 성인에게 의존하면서 다른 사람의 표현을 통해 감정을 느낀다. 일부 자기 위로 전략을 사용한다 예시: - 다른 아동의 장난감을 가져간 후 보호자가 얼굴을 찡그린 것을 보고 울기 시작한다. 지원 관행: - 낮잠 시간에 아동이 개인적으로 위로가 되는 물건을 가져가도록 제안한다.	29a. 성인의 도움을 받아 자기 자신의 감정을 인지하고 라벨링한다. 일부 자기 위로 전략을 사용한다. 스스로 감정을 관리하기 위한 성인의 제안을 받아들인다 예시: - 성공적으로 화장실을 사용한 후 교사가 “You did it!” [잘했어!]라고 말하면 손뼉을 친다. 지원 관행: - 단어를 사용해 자신의 감정과 행동을 묘사한다(예: “I’m frustrated, too, but we still need to clean up the toys that you threw.” [나도 기분이 좋지 않아. 하지만 그래도 네가 던진 장난감을 치워야 해]라고 말한다).
30. 다른 사람의 감정과 권리를 인지하고 적절하게 반응한다	30a. 다른 사람의 감정 표현에 반응한다 예시: - 보호자를 보면서 그들이 웃긴 노래를 부르며 공중에 새 기저귀를 휘저을 때 웃는다. 지원 관행: - 아동의 감정을 라벨링해준다(예: “Your smile tells me that you’re happy.” [미소짓는 걸 보니 행복한 모양이구나]라고 말한다).	30a. 종종 신뢰하는 성인의 도움을 받아, 다른 사람의 감정 표현에 반응해 행동한다 예시: - 교사가 “Look how sad Marlo is. Give Marlo a hug.” [Marlo가 정말 슬픈가 봐. Marlo를 안아주렴]이라고 말하면 그 아동의 등을 두드려준다. 지원 관행: - 아동의 감정 표현과 반응 방식에 대해 주의를 환기한다.	30a. 다른 사람의 감정 표현에 대한 대응으로 건설적으로 반응한다 예시: - 부모가 떠난 후 슬퍼하는 다른 아동을 보고 장난감을 준다. 지원 관행: - 공감을 모델링한다(예: “I’m sorry their juice spilled. I’m going to get them some more so they will have some.” [저 애가 주스를 흘려서 안타깝구나. 저 애도 주스를 마셔야 하니까 내가 좀 가져다 주어야겠다]고 설명한다).
31. 자신의 행동을 관리한다	31a. 즉각적인 환경이나 성인의 목소리와 행동의 변화에 반응한다 예시: - 친숙하지 않은 성인이 자기를 안으면 울다가 친숙하지 않은 성인이 자기를 내려놓으면 울음을 그친다. 지원 관행: - 영아가 울면 즉시 반응한다.	31a. 행동을 관리하는 데 도움이 되는 특별한 사람이나 사물을 찾는다. 자기 자신을 위한 일을 하고자 한다 예시: - 부모님이 떠나면 사물함에서 담요를 가져온다. 지원 관행: - 토들러들이 감정을 추스르도록 손 씻기에서 식사하기와 같이 활동 사이에 전환의 시간을 갖도록 해준다.	31a. 성인의 일관적인 도움을 받아 루틴을 따른다. 방향의 수정을 받아들인다. 자신의 요구를 충족하기 위해 노력한다 예시: - 간식을 먹기 위해 자리에 앉았다가 교사가 다 먹을 때까지 앉아 있으라고 상기시킬 때까지 음식을 들고 여기저기 돌아다닌다. 지원 관행: - 한 바퀴만 더 자전거를 타고난 후 안으로 들어갈 것이라고 말해주는 등, 활동을 바꾸기 전에 아동에게 경고를 제공한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
29a. 성인으로부터 배운 감정을 관리하는 전략을 사용한다. 감정을 라벨링하기 시작한다 예시: • 모래와 물놀이 구역에 자리가 없다는 말을 들은 후 그 구역에서 벗어남으로써 자기 자신을 진정시킨다. 나중에 다시 돌아와 “I was mad because it was my turn.” [내 차례였기 때문에 화가 났어]라고 설명한다. 지원 관행: • 그룹에 들어가거나 다른 아동이 사용하고 있는 장난감을 가지고 놀고 싶을 때 어떻게 해야 하는지 아동과 이야기한다.	감정과 행동 29a. 생각과 감정을 표현할 때 사회적으로 용납되는 방식을 사용한다 예시: • “I’m using that shovel. Please get another one.” [이 삽은 내가 쓰고 있었어. 다른 삽을 가져가]라고 말한다. 29b. 자신의 요구를 충족하는 데 자신감을 보인다 예시: • 흘린 우유를 치우기 위해 종이 타월을 가져온다. 지원 관행: • 문제 해결과 분쟁 관리에 대한 그룹 토론을 지도한다.	
30a. 다른 사람의 감정 표현에 긍정적으로 반응한다 예시: • 힘들어 하는 또래가 우유곽을 열도록 도와주면서 “I can do it. You’ll learn how, too.” [내가 해줄게. 너도 곧 할 수 있을 거야]라고 말한다. 지원 관행: • “Alexander and the Terrible, Horrible, No Good, Very Bad Day” [알렉산더와 끔찍한, 끔찍한, 좋은, 나쁜 날]와 같이 어려운 상황이 포함된 책을 읽어준다. 등장 인물의 감정에 대해 이야기한다.	30a. 다른 사람의 기본적인 감정을 인지하고 라벨링한다 예시: • 반 친구가 울기 시작하면 그 친구가 슬프다고 말한다. 지원 관행: • 다양한 감정과 사람들이 이를 표현하는 방법에 대해 논한다. 감정과 사람들이 서로에 대해 반응하는 방식에 대한 이야기를 읽어준다.	
31a. 가끔 상기시켜줘야 하지만 교실 내 규칙과 루틴을 따른다(새로운 것 포함) 예시: • 정리 노래를 듣고 나서 장난감을 치운다. 지원 관행: • 아동과 함께 간단한 교실 내 규칙을 만든다. 이를 지속적으로 논하고 적용한다.	31a. 한도와 기대를 따른다 예시: • 상기시켜 주면, 활동을 시작하기 전에 지침을 기다린다. 지원 관행: • 루틴에서의 변경 사항을 포함해 매일 계획에 대해 아동과 이야기한다(예: 비가 많이 올 때는 밖에 나가지 않는다).	

사회성 및 정서 발달	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
32. 성인과 긍정적인 관계를 개발한다	32a. 친숙한 성인을 알아보고, 긍정적으로 반응하고 함께 있을 방법을 모색한다 예시: - 하원 시간에 부모님을 보면 소리를 지르며 부모님을 향해 기어간다. 지원 관행: - 영아를 안고 함께 이야기하면서 각각의 개별 반응을 인식한다.	32a. 새로운 성인과 상호 작용한다. 종종 친숙한 성인을 안전한 기지로 삼아 그들로부터 멀어졌다가 다시 돌아온다 예시: - 친숙한 성인(예: 교사 주 보호자, 부모 등)이 교실에 있을 때는 조용히 놀다가 친숙한 성인이 방을 나서면 울면서 문으로 쫓아간다. 지원 관행: - 미소짓고, 웃고 또 이야기를 나누면서 토들러들의 관심에 대한 요구에 반응한다.	32a. 몇몇 환경에서 편안하다. 필요할 때 안심하기 위해 친숙한 성인에 의존한다 예시: - 낮잠 시간에 교사가 “Your parent will be here after your nap.” [낮잠을 자고 나면 부모님이 오실 거야]라고 말하자 자기 침대에 누워 긴장을 푼다. 지원 관행: - 가족들이 아동과의 긍정적인 작별 루틴을 수립하도록 독려한다(예: 매일 창문에서 아동이 잘 가라고 손을 흔들게 한다).
33. 또래와 함께 관계를 맺으며 놀이한다	33a. 다른 아동들을 지켜보고 사회성 관점에서 참여하기 위해 시도한다 예시: - 몸을 굴려 다른 또래에게 가까이 다가가고 또래가 쳐다보고 미소를 지을 때까지 소리를 낸다. 지원 관행: - 영아들을 서로 가까이 두고 그들에게 말을 걸면서 서로 지켜보면서 상호 작용할 수 있게 한다.	33a. 다른 아동 가까이에서 놀면서 간단히 사회성 관점에서 참여한다 예시: - 다른 아동에게 몸을 기울여 그 아동이 들고 있는 고양이 인형을 두드린 후 다시 자기 장난감을 가지고 논다. 지원 관행: - 혼자 놀이, 평행 놀이, 사회적 놀이에 대해 충분한 공간을 확보한다.	33a. 유사한 재료와 활동에 참여하고 있는 아동들과 상호 작용한다 예시: - 다른 아동이 채우고 있는 양동이에 모래를 퍼넣는다. 지원 관행: - 아동이 짝을 이루거나 소그룹으로 플레이도우 같은 재료를 같이 이용하도록 제안한다.
34. 타인과의 갈등을 해결한다	34a. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 여러 다른 감정을 표현하는 아기 얼굴이 있는 책을 읽어준다. - 아동의 감정을 라벨링하고 이에 대해 그들에게 이야기해준다(예: “Sara, you feel angry because Mia took your toy.” [Sara, 너는 Mia 가 네 장난감을 가져가서 화가 났구나]라고 말한다).	34a. 갈등이 있는 상황에 대해 감정을 표현함으로써 반응한다 예시: - 낮잠 시간이기 때문에 놀이를 그만해야 한다고 말하면 소리를 지르면서 장난감을 던진다. 지원 관행: - 아동의 감정을 라벨링해주고 낮잠 시간 후에 다시 놀 수 있다고 안심시켜준다(예: “I know you are mad but you may play again after nap time.” [화가 난 건 알지만 낮잠 자고 나서 다시 놀 수 있어]라고 말한다).	34a. 사회적인 문제를 해결하기 위해 성인의 도움을 구한다 예시: “Teacher, they took my apple!” [선생님, 재들이 내 사과를 가져갔어요!]라고 소리치고 교사가 그것을 가져다줄 때까지 기다린다. 지원 관행: “I see you want the doll. Let’s get another one so each of you has a doll.” [너는 저 인형을 가지고 놀고 싶구나. 다른 인형을 가져와서 너희 둘 다 하나씩 인형을 가지고 놀자]라고 말하는 등, 도움을 제공한다.

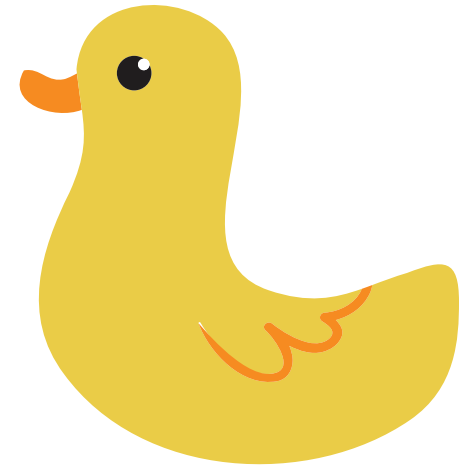
프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
32a. 정보와 사회화를 위해 신뢰하는 성인과 관여한다. 분리를 관리한다 예시: - 교사에게 새 신발이 생겼다고 말하고 그 신발이 왜 좋은 질문을 받으면 “They light up!” [불이 들어와요!]라고 설명한다. 지원 관행: - 종일 틈틈이 아동과 대화를 나눈다.	긍정적 관계 32a. 성인과 긍정적인 상호 작용에 관여해 아이디어를 공유하고 활동을 계획한다 예시: 교사에게 “Do you take the bus to school like I do?” [선생님도 저처럼 학교까지 버스 타고 오세요?]라고 묻는다. 지원 관행: 아동과 그들의 일상 생활에 대해 대화를 나눈다.	
33a. 성공적인 전략을 사용해 서너 명의 아동들과의 활동을 시작하거나 이에 합류한다 예시: - 다른 아동에게 “Want to run with me?” [나랑 같이 달리기할래?]라고 묻는다. 지원 관행: - 적합한 전략이나 언어를 제안함으로써 다른 아동의 놀이에 합류하는 경험이나 언어가 없는 아동을 도와준다.	33a. 몇몇 다른 아동과 놀이를 지속한다 예시: - 극놀이 구역에서 아동에게 다른 역할을 할당하면서 “You’re the mother, you’re the father and you’re the sister.” [너는 엄마, 너는 아빠, 너는 여동생이 되는 거야]라고 말한다. 지원 관행: - 아동들이 함께 블록 도시를 만들도록 독려한다.	
34a. 성인에게 도움을 요청하고 때로 사회적인 문제를 해결하는 방법을 제안한다 예시: - 다른 아동에게 미끄럼틀을 타려면 자기 차례를 기다리라고 말한다. 지원 관행: - 교실 내 규칙을 인용해 아동들이 문제를 해결하도록 돕는다 (예: 실내에서 달리다가 다른 아동과 부딪히면 “Walk in the classroom” [교실에서는 걸어도닌다]는 규칙을 다시 복습한다).	34a. 사회적인 갈등을 해결할 방법을 제안한다 예시: - 화가 난 반 친구에게 무언가 원하는 게 있을 때 때리지 말고 “use their words” [말로 해]라고 말한다. 지원 관행: - 갈등이 발생하기 전에 사회적인 문제를 해결하는 단계를 가르치고 갈등이 발생하면 아동이 이 단계를 따르도록 도와준다.	

신체 발달/건강과 안전	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
35. 대근육의 근력과 조정력을 보여준다	35a. 팔과 다리, 전신을 사용해 움직인다 예시: • 구르고, 앉고, 기고 그다음 걷는다. 지원 관행: • 영아들이 구르고, 몸을 일으키고 걷는 법을 배울 수 있는 안전한 환경을 탐색한 시간을 준다.	35a. 다양한 방법과 방향으로 움직인다 예시: • 도움 없이 걸음마한다. 점프하려고 시도한다. 큰 공을 들고 걷는다. 지원 관행: • 토들러들이 다양한 방식으로 자기 몸을 움직이도록 독려한다.	35a. 조정력과 균형 감각이 필요한 새로운 대근육 활동을 시도한다 예시: • 달리고, 행진하고, 공의 방향이나 속도에 대해 통제력이 거의 없이 공을 잡고 발로 찬다. 지원 관행: • 안전하고 적극적인 놀이를 장려하는 야외나 넓은 실내 공간으로 아동을 데려간다.
36. 소근육의 근력과 조정력을 보여준다	36a. 전체 손과 손가락을 이용해(모두 함께 움켜잡고 그다음 엄지와 집게 손가락을 이용해) 물건을 만지고, 잡고 집어올린다 예시: • 병을 두 손으로 잡는다. 시리얼을 들어올린다. 용기에 든 내용물을 비운다. 지원 관행: • 영아의 손이 닿는 범위 내에 안전한 사물을 두고 이를 잡도록 독려한다.	36a. 양손이 필요한 활동을 시도한다. 손가락과 팔 전체 움직임을 이용해 사물을 위치시키고 해제한다 예시: • 큰 크래용으로 낙서한다. 책의 페이지를 넘긴다(종종 한 번에 한 장 이상). 손가락과 포크를 사용하기 시작한다. 지원 관행: • 아동들이 여러 다른 크기의 공 같은 사물을 집어 들고 바구니에 집어넣도록 독려한다.	36a. 눈과 손의 조응력이 필요한 활동에 관여한다. 손목과 손가락 움직임을 이용해 사물을 조작한다 예시: • 피처에 든 액체를 컵에 따른다. 간단한 퍼즐을 맞춘다. 커다란 구슬을 꿰는다. 지원 관행: • 쌓을 수 있는 재료를 제공한다(예: 여러 다른 크기와 모양의 책).

프리스쿨 지표	프리-k 졸업 기대 사항 지표	유치원 졸업 기대 사항
35a. 유연성, 통제력과 전 범위 동작과 관련된 복잡한 대근육 활동에 관여한다 예시: - 세발자전거를 탄다. 전력 질주를 시도한다. 양발을 교대로 계단을 오르내린다. 사람이나 장소를 향해 공을 차고 던진다. 지원 관행: - 아동의 상, 하체 움직임의 조정력을 촉진하는 다양한 장비를 사용한다.	대근육 능력과 조정력 35a. 매끄럽게 달림으로써 이동운동 기술을 보인다 예시: 2개의 운동장 원뿔 사이를 달려 오간다. 35b. 제자리에서 한발로 또 양발로 점프함으로써 균형잡기 기술을 보인다 예시: - 교사가 “Who would like to set the table?” [식탁 차릴 때 도와줄 사람?] 이라고 물으면 제자리에서 위아래로 점프한다. 35c. 전 범위 동작을 사용해 공 다루기 기술을 보인다 예시: - 오버핸드 및 언더핸드 동작을 모두 사용해 대형 공 보관함에 공을 던져 넣는다. 지원 관행: “Duck, Duck, Goose” [오리, 오리, 거위.]와 같이 달리기와 관련된 게임을 한다. - 토끼처럼 뛰거나 코끼리처럼 느릿느릿 움직이는 등, 아동에게 한 곳에서 다른 곳으로 이동하는 방법을 생각해보라고 한다. - 아동에게 던지기를 연습할 몇몇 기회를 제공한다(예: 교실 내에서 빈백 게임, 외부에서 공 게임의 일환으로).	
36a. 손가락과 손의 움직임을 이용해 작은 사물을 가지고 작업하고 과제를 완수한다 예시: - 모양을 복사한다. 가위를 이용해 자른다. 큰 단추를 잠근다. 일부 글자 또는 숫자 같은 형태를 쓴다. 스테이플러와 테이프를 사용한다. 지원 관행: - 상단 부위가 좁은 얇은 마커와 같이 정밀한 움직임을 촉진하는 몇 가지 미술 재료를 제공한다.	소근육 능력과 조정력 36a. 정밀한 손, 손가락, 손목 움직임을 이용해 작은 물건을 잡고, 해제하고 조작한다 예시: - 극놀이 장치, 소도구를 가지고 놀며, 소근육 운동을 이용해 캐비닛의 잠금 장치를 열고 인형 셔츠의 단추를 잠그고 식탁에 작은 접시를 놓는다. 36b. 쓰기와 그리기 도구를 사용해 특정 과제를 수행한다 예시: - 색 연필과 펜, 얇은 마커와 같은 다양한 재료를 사용해 감사 카드를 만든다. 지원 관행: - 요리 활동, 간식과 식사 동안 식기와 개인 식기를 제공해 아동들이 요리 도구를 사용하도록 독려한다. - 모든 관심 구역에 쓰기 재료를 비치하고 아동이 종일 틈틈이 이를 사용하도록 독려한다.	

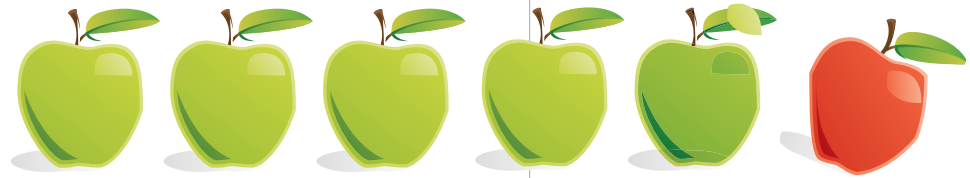
신체 발달/건강과 안전	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
37. 건강과 안전을 촉진하는 행동을 보여준다	37a. 안전한 환경을 제공함에 있어 성인에게 의지하면서, 건강 및 안전 관행의 루틴에 익숙해진다 예시: - 수유 자세로 안아주면 고개를 젓병 쪽을 돌린다. 젓병이나 컵으로 손을 뺀다. 음식을 예상해 입을 벌린다. - 여러 다른 제스처를 사용하고 우는 것으로 허기, 아픔, 졸림, 고통 등의 기본적인 돌봄과 건강 요구를 표시한다. 지원 관행: - 영아나 다른 개인의 목 막힘과 알레르기 위험이 있는 음식을 인지한다. - 영아가 요구를 표시하면 긍정적으로 또 즉시 이해하고, 인지하고 또 반응한다. 37b. 자신의 요구를 충족하는 데 참여하기 시작한다 예시: - 음식을 제공하면 입을 벌린다. 지원 관행: - 긍정적인 식사 시간 경험을 제공한다. 37c. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 아동이 어떤 식으로 보듬어주기/안아주기를 원하는지(또는 원하지 않는지)에 대한 아동의 신호에 따르고 반응한다. 37d. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 영아가 힘들어 할 때 그들을 위로하고 시의적절한 방식으로 반응한다.	37a. 모방과 참여를 통해 건강과 안전 관행에 대한 인식을 점점 더 보여준다 예시: - 손을 씻어달라고 내민다. 칫솔을 스스로 잡는다. 종이 타월로 식탁을 닦는다. - 멈춰, 뜨거워, 안 돼 등의 구두 안전 경고에 반응하기 시작한다. 지원 관행: - 노래를 부르고 손가락 놀이를 같이 함으로써 돌보기 루틴을 즐거운 경험으로 만든다(예: "This Is the Way We Wash Our Hands" [이것이 우리가 손을 씻는 방법이다.] 노래를 부른다). - 루틴의 다음 단계에 대해 아동에게 이야기해준다. 37b. 기본적인 먹기, 옷입기, 위생 과제를 시도한다 예시: - 시리얼을 집어 스스로 먹는다. 양말을 벗는다. 지원 관행: - 아동이 과제를 수행할 기회를 제공한다(예: Cheerios를 집어 들고 모자를 쓴다). 37c. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 아동이 어떤 식으로 보듬어주기/안아주기를 원하는지(또는 원하지 않는지)에 대한 아동의 신호에 따르고 반응한다. 37d. 발전 중(Emerging) 지원 관행: - 토들러들이 힘들어 할 때 그들을 위로하고 시의적절한 방식으로 반응한다. - 안전과 일관성을 촉진하는 방식으로 양육하고 확인해주는 상호 작용을 모델링해주고/또는 보인다.	37a. 건강 및 안전 관행을 개시하기 시작함으로써 점점 더 발전하는 이해도를 보인다 예시: - 기저귀가 젖었을 때 기저귀를 당기면서 "pee pee" [쉬]라고 말한다. - 손을 씻은 후 손을 닦으라고 하면 타월 쪽으로 손을 뺀다. 지원 관행: - 아동들이 건강 및 돌봄 루틴에 참여하도록 독려한다(예: 도움을 받아 손을 씻고 말한다. 외투를 입혀줄 때 양팔을 벌린다. 흘린 것을 치울 때 돕는다). - 긍정적인 화장실 훈련 경험을 제공한다(예: "Nate, it is time to go potty." [Nate, 쉬할 시간이야]라고 말하고, 아동을 변기에 잠시 동안 앉아 있게 한다). 변기에 앉은 아동과 방 안의 다른 아동들을 모두 살필 수 있는 위치에 있다. 37b. 일부 간단한 먹기, 옷입기, 위생 과제를 수행한다 예시: - 흐르는 물에 손을 넣는다. 지원 관행: - 간단한 과제를 수행할 때 긍정적인 경험을 제공한다(예: 노래를 부르고 긍정적인 대화). - 아동이 스스로 무슨 일을 해내려고 할 때 인정해주고 유용한 제안을 제공한다. 37c. 성인 및 다른 아동과 발달적인 측면에서 적합하고 안전한 접촉 행동에 관여한다 예시: - 다른 아동이 울기 시작하면 보호자를 흥내내 그 아동의 등을 두드려준다. 지원 관행: - 포옹, 하이파이브 등과 같은 적절한 접촉 행동을 모델링해준다. - 부적절한 접촉 행동에 적합한 결과를 연결시킨다(예: 아동이 보호자인 당신을 때리면 "Ouch! That hurts me. I don't want to play anymore." [아야! 때리면 아파. 더 이상 놀고 싶지 않아]라고 말한다). - 접촉과 관련한 아동의 선호를 구하고 존중한다. 37d. 신뢰할 수 있는 성인을 식별하고 언어나 신체 표현을 통해 도움에 대한 요구를 전달한다 예시: - 다치거나 도움이 필요하면 친숙한 성인에게 도움을 청한다/간다. 지원 관행: - 평온한 방식으로 아동의 도움 요청에 반응하고 상황에 효과적으로 대처한다. - 여러 다른 교실 구성원으로서 허용 가능한 행동을 모델링함으로써 교실 내에 공동체 의식을 형성한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
37a. 가끔 상기시켜주면 친숙한 건강 및 안전 규칙을 따른다 예시: - 교사가 하는 것을 보고 팔꿈치에 대고 재채기한다. 지원 관행: - 티슈를 사용해 코를 푸는 것처럼, 건강 관행을 모델링해준다. 37b. 기본적인 자조 과제를 도움을 받아 수행한다 예시: - 용변을 보기 위해 바지를 내린다. 여밀 때는 도움이 필요할 수 있다. 지원 관행: - 기본적인 자조 과제를 수행할 충분한 시간을 허용한다. - 옷입기를 쉽게 할 수 있는 기술을 가르친다(예: 재킷을 입을 때 옷을 뒤집고 머리부터 뒤집어 쓴다). 37c. 자기 자신의 몸과 다른 사람의 몸 사이에 물리적인 경계를 인지한다 예시: - 어떤 특정 방식으로 안거나 접촉하면 누군가의 손을 뿌리치거나 "No" [싫어요]라고 말한다. 지원 관행: - 옷으로 가린 신체 부위의 프라이버시와 아동이 원하지 않으면 누구도 아동의 몸을 만질 권리가 없다는 사실에 대해 이야기한다. - 아동의 신호에 반응하고 그들이 서로의 신호를 식별하고 반응하는 데 도움을 준다. - 접촉과 관련한 아동의 선호를 구하고 존중한다. 37d. 믿을 수 있는 성인을 식별하고 문제가 발생하면 그 사람에게 청하거나 안전에 대한 요구를 조정하는 법을 인지하고 있다 예시: - 교사와 보호자는 그들을 안전하게 보호하는 사람이라고 이야기한다. 지원 관행: - 교실과 건물 내에서 교사와 다른 성인의 역할에 대해 이야기해준다. - 예기치 못한 상황이 발생하면 긍정적인 교실 분위기를 유지한다.	건강과 안전 37a. 기본적인 건강과 안전 규칙을 묘사하고 이를 따른다 예시: - 세발자전거를 탈 때 다른 아동과 부딪히지 않으려면 한쪽 방향으로 가야 한다고 설명한다. 지원 관행: - 아동들이 건강과 안전 규칙의 이유에 대해 논의하는 데 관여시킨다. 37b. 최소한의 도움을 받아 자조 과제를 수행한다 예시: - 용변을 본 후 변기 물을 내리고 손을 씻는다. 지원 관행: - 손 씻기 단계를 보여주는 그림 및 단어 차트를 만든다 37c. 물리적인 경계에 대한 존중과 함께 동의를 연습한다 예시: - 반 친구를 안아주려고 다가가지만 그 반 친구가 몸을 돌리고 팔짱을 끼면 멈춘다. 지원 관행: "Simon Says." [사이먼이 말하기를] 게임을 변형해 아동들에게 동의에 관해 소개하고 연습한다. - 아동의 신호에 반응하고 그들이 서로의 신호를 식별하고 반응하는 데 도움을 준다. - 접촉과 관련한 아동의 선호를 구하고 존중한다. 37d. 신뢰할 수 있는 성인이 필요한 상황을 식별하고 안전과 관련해 도움을 요청하거나 이에 대해 신고할 경우 어떻게 되는지에 대해 인지한다 예시: - 스스로 안전하지 않다고 느끼면 교사에게 달려가 말한다. 지원 관행: - 평온한 방식으로 아동의 안전 관련 신고에 반응하고 상황에 효과적으로 대처한다. - 교실과 건물 내에서 교사나 성인의 역할에 대해 이야기해준다.	



신체 발달/건강과 안전	영아(Infants)	토들러(Toddlers)	만2세
표준	지표	지표	지표
38. 긍정적인 식사 태도 유지, 최적의 음식 수용 기술, 음식 섭취에 대한 자제력, 마음을 다하는 음식 선택과 긍정적인 신체 이미지를 통해 능숙한 식사 행동을 보여준다	38a. 반응적인 식사 관행에 대해 일관적인 허기 및 충족 신호를 보인다 예시: - 음식을 보고 손을 뻗거나 가리킴으로써 허기 신호를 보인다. 음식을 제시했을 때 흥분한다. 음식이 예상될 때 입을 벌린다. 얼굴 표정이나 소리내기를 이용해 음식에 대한 욕구를 표현한다. - 먹는 속도를 늦추고, 음식을 밀어내고, 입을 다물고/또는 얼굴 표정 또는 소리내기를 이용해 배가 부르다는 것을 표현함으로써 충족 상태를 보인다. 지원 관행: - 기분 좋고 따뜻하며 양육하는 식사 환경을 제공한다. - 아동을 보호자와 다른 사람을 바라보게 하여 편안하게 앉힌다. - 식사 관련 기대에 대해 명확하고 일관적인 상호 커뮤니케이션을 제공한다. - 예측할 수 있는 식사 일정으로 음식이 제공될 때 아동이 배가 고픈지 확인한다. - 영양가 높고 발달적인 측면에서 적합한 음료와 음식을 제공한다. - 아동의 허기와 충족 신호에 신속히 반응한다.	38b. 기본적인 수용 및 식사 시간에 참여해 자기 자신의 허기 및 충족 신호를 계속 개발하고, 다양한 음식에 대한 독립적인 노출을 득하고 개인적인 음식 선호도를 개발한다 예시: - 유아용 손가락, 토들러용 접시 및 아동용 컵과 같이 적합한 식기를 사용해 스스로 먹는다. - 식사 시간에 제공되는 건강한 음식과 다양한 질감, 향미 등의 음식을 포함해 다양한 음식에서 선택한다. 지원 관행: - 식사에 대해 루틴에 따른 시간을 정한다. 시간을 들여 주의를 산만하게 하는 것이 거의 없는 스트레스 없는 환경에서 서두르지 않은 식사 시간 또는 간식 경험을 제공한다(예: TV 또는 기타 주의를 산만하게 하는 화면 없이). - 아동과 이야기를 나누고 구두 및 비구두 요청에 반응하면서 아동과의 가족 스타일의 정찬에 참여한다. 허기와 충족 신호에 주의를 기울인다. - 아동 앞에서 긍정적인 식사 행동을 모델링한다. 또한 아동 앞에서 음식과 음료에 대해 부정적인 코멘트, 얼굴 표정 및/또는 반응을 보이지 않는 것이 중요하다.	38c. 긍정적인 식사 행동을 학습하고 음식 섭취를 자제하는 능력을 마스터하면서 계속 식사 능력을 개발한다 예시: - 배가 부르거나 더 먹고 싶을 때 구두 신호를 사용한다. - 컵에 음료를 따르거나 집게를 이용해 자기가 먹을 샐러드를 더는 등, 자기 음식을 자기가 차리는 연습을 한다. 지원 관행: - 아동과의 가족 스타일 정찬에 참여하고, 그들과 이야기를 나누고 구두 및 비구두 요청에 반응한다. - 아동의 충족 신호를 존중한다. 아동이 거부감을 보이면 새로운 음식을 시도하거나 접시의 음식을 다 비우도록 압박하지 않는다. - 식사와 간식을 계획해 모든 식품군을 포함하는 영양가 높은 다양한 음식을 제공한다(과일, 채소, 육류/단백질, 유제품, 통곡물). 38d. 식사 시간 동안 친밀화(친숙하지 않은 음식에 대한 반복적인 독립적 노출), 음식 선택에 대한 관찰 학습(또래와 보호자의 음식 선택 모방) 및 사회적인 촉진을 통해 음식 수용을 학습한다 예시: - 식사 시간에 보호자나 또래가 새 음식을 즐기는 것을 보고 이를 시도한다. - 식사 시간에 제공되는 음식의 이름을 일부 안다. 지원 관행: - 아동에게 똑같은 음식에 대한 최소한 10~20분의 독립적인 노출을 제공해 음식 선호도를 형성하는 데 도움을 준다. - 아동 앞에서 긍정적인 식사 행동을 모델링한다. - 요리 수업, 극놀이, 미각 테스트 및 정원, 농장, 직거래 장터 및 식료품점 현장 체험 학습을 통해 새로운 음식을 감각적으로 탐색할 기회를 제공한다.

프리스쿨	프리-K 졸업 기대 사항	유치원 졸업 기대 사항
지표	지표	
38e. 마음을 다하는 식사에 독립적으로 관여하기 시작한다 예시: - 음식의 질감, 맛, 냄새와 모양을 묘사해 음식에 대한 선호를 결정한다. - 자기 자신의 허기 및 충족 수준에 주의를 기울이고 이를 보호자에게 전달한다. 지원 관행: - 화면(TV, 전화, 태블릿 등 포함), 장난감 또는 주의를 산만하게 하는 유사한 물건을 식사 및 간식 시간 동안 배제한다. - 아동이 식탁 예절, 허기 및 충족 신호 표현, 식탁 차리기와 치우기와 같은 긍정적인 식사 관행을 연습하도록 도와준다. - 아동이 식사 시간, 극놀이 및 기타 일과 중에 오감을 이용해 음식을 탐색하도록 지원한다. - 아동이 필요한 만큼 적게 또는 많이 먹도록 허용한다. 38f. 실험적인 영양 활동에 참여하기 시작한다 예시: - 해당 과제가 발달적인 측면에서 적합할 경우, 성인의 감독 하에 요리 수업에 참여한다. - 정원 가꾸기 활동, 지역 농장 탐방 및/또는 교실 정원을 통해 식품 재배에 대해 학습한다. - 식사 시간, 식탁 활동, 책 읽기, 극놀이 및 기타 일과를 통해 여러 다른 종류의 음식에 대해 학습한다. 지원 관행: - 아동이 자기만의 속도로 친숙하지 않거나 새로운 음식을 탐색하고 이에 접근하도록 허용한다. - 아동 앞에서 긍정적인 식사 행동을 모델링한다(예: 식사 시간 중에 교사가 "This milk is tasty." [이 우유는 맛있구나] 라고 말한다. 그다음 "Can you name food that comes from a plant?" [우유를 마시면 뼈가 튼튼해지는데 알고 있니?]라고 묻는다). - 아동과 음식물의 혜택에 대해 대화를 나눈다("Can you name food that comes from a plant?" [나무에서 나오는 음식으로는 어떤 것이 있을까?] 등의 개방형 질문을 많이 한다).	38g. 긍정적인 식사 행동을 보인다 예시: - 배가 고프거나 목이 마르거나 혹은 배가 부를 때 이를 인지하고 표현한다. - 음식과의 독립적인 관계를 보인다(모든 음식은 사람에게 에너지를 주고 성장을 도와주기 때문에 음식은 "bad" [나쁘지도] 또는 "good" [좋지도] 않다). 지원 관행: - 긍정적인 식사 행동을 모델링한다(예: "I am full from our lunch today." [오늘 점심을 먹었더니 배가 부르다.]). - 식사 시간에 음식에 대해 대화를 나눈다. 38h. 몸을 튼튼하고 건강하게 유지하는 것에서 음식이 하는 역할에 대해 기본적인 이해력을 보인다 예시: - 색깔, 풍미 및 기본적인 식품군으로 음식을 분류한다(식물에서 나오는 음식은? 동물에서 나오는 음식은? 등). - 음식은 에너지를 주고 몸의 성장을 돕는다는 사실을 인지한다. 지원 관행: - 극놀이 구역에 아동들이 탐색하도록 다양한 장난감 음식을 준비한다. - 아동을 우리 몸에서 음식의 역할에 대한 대화에 관여시킨다(예: "Which among the food in the dramatic play area comes from plants?" [극놀이 구역에 있는 음식 중 식물에서 나온 것은 어떤 것이 있을까?] 라고 질문한다).	



Handwriting practice lines with faint background illustrations of school supplies and letters.



주 교육감 사무실

1050 First Street, NE, Washington, DC 20002

osse.dc.gov

 facebook.com/ossedc

 @OSSEDC

 (202) 727-6436

WE ARE
WASHINGTON GOVERNMENT OF THE
DISTRICT OF COLUMBIA
DC MURIEL BOWSER, MAYOR