

# 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용도

## 5-year-old Nuri Course Teacher's Guidebook on Multimedia Content Use of Early Childhood Teachers in Flash

박선영, 홍순옥  
경성대학교 유아교육과

Seon-Young Park(mickypsy@hanmail.net), Soon-Ock Hong(hong@ks.ac.kr)

### 요약

본 연구는 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용실태 및 만족도를 알아보고 앞으로의 교수학습을 돕는 콘텐츠 개발이 나아가야 할 방향이 되는 기초자료를 제공하는데 목적이 있다. 연구대상은 부산시에 소재한 유치원, 어린이집에 근무하는 유아교사 144명이며, 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 인식 및 실행에 관한 설문지를 통해 자료를 수집하였다. 수집된 자료는 SPSS 18.0 프로그램을 사용하여 빈도와 백분율로 산출하여 분석하였다. 연구결과 첫째, 유아교사는 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대해 대체로 만족해하고 도움을 받고 있다고 인식하고 있었다. 둘째, 실제 현장에서 멀티미디어 콘텐츠는 비교적 낮게 활용하고 있었으며 그 중 플래시에 대한 유아교사의 활용은 전체 응답자의 과반수 이상이 잘 활용하고 있는 것으로 나타났다. 셋째, 대·소집단 활동영역과 생활주제별에 따른 활용과 만족도는 동화·동시·동극과 이야기나누기, 그리고 우리나라, 봄·여름·가을·겨울에서 가장 많이 활용하고 있었으며 그에 따른 만족도는 만족한다는 응답이 가장 많이 나타났다.

■ 중심어 : | 누리과정 교사용 지도서 | 멀티미디어 콘텐츠 | 플래시 |

### Abstract

The purpose of this study is to investigate the actual use and satisfaction of early childhood teachers in the multimedia contents of the 5-year-old grade Nuri course teacher's guidebook and to provide basic data that should be developed in order to develop contents to help teaching and learning in the future. The subjects of this study were 144 early childhood teachers in kindergartens and day care centers in Busan, and collected data through questionnaires on recognition and implementation of flash among 5-year-old multimedia contents. The collected data were analyzed by frequency and percentage using SPSS 18.0 program. The results of the study were as follows: First, the early childhood teachers were satisfied with 5-year-old multimedia contents. Second, in the actual field, multimedia contents were used relatively low, and among them, the use of early childhood teachers for flash was more than half of all respondents. Third, the utilization and satisfaction according to the activity area and the life topic of the group were the most used in the fairy tale, the concurrent, the play and the story sharing, and it is mostly used in Korea and spring·summer·autumn·winter by teachers.

■ keyword : | Nuri Course Teacher's Guidebook | Multimedia Contents | Flash |

## I. 서론

### 1. 연구의 목적과 필요성

유아기는 전 생애에 걸친 성장 발달의 기초가 형성되는 시기로 유아 각자가 독창적이고 독특한 능력을 발휘할 수 있는 창의적인 사람으로 성장하기 위해 신체, 언어, 인지, 정서, 사회성이 균형 있게 통합적으로 발달하는 것이 바람직하다. 즉 발달에 적합한 실제로서의 유아교육과정은 유아 발달에 대한 정확한 지식과 명확한 이해를 중심으로 구성된다[1]. 이와 같이 인간을 대상으로 한 교육의 한 가지 방법으로 교육과정에 이목을 끌게 되면서 교육과정에 대한 구체적인 논의[2]와 함께 가르치는 방법에 대한 논의 또한, 본격화되었다.

Cannella(1997)는 실제 교육의 장에서 현장과 유아가가지는 본질에 초점을 두고 현상적 논의가 되어야 함을 지적하고 있고[3], Comenius(2002)는 모든 인간은 기본적으로 교육받을 권리가 있음을 강조하면서 그 시작은 유아기부터 발달시기와 특성에 적합한 교육이 가능하다고 주장하였다[4]. 또한, 김명희 외(2007)는 교육을 통한 배움이야말로 전인적 인간으로 바르게 성장할 수 있도록 올바른 삶의 기초를 제공함을 주장하면서[5] 성장하는 매순간 배우고 경험하고자 하는 인간 발달의 욕구를 제시하고 있다.

우리나라 유아교육에 있어서 교육방법에 대한 논의는 2012년 3월부터 유치원과 어린이집에서 공통의 교육과정인 '5세 누리과정'을 시행하고, 이 후 2013년에는 3-4세로 확대되어 '3-5세 누리과정'을 시행하면서 3-5세의 유아라면 어떤 유형의 기관에 다니는가와 상관없이 누구나 동일한 교육과정을 경험할 수 있게 되었다.

이를 위해 현장의 유아교사들이 3-5세 누리과정에 대한 정확하고 명확한 이해를 바탕으로 유아의 학습효과를 질적으로 높이는데 제공된 가장 대표적인 자료가 바로 정부에서 발행한 교사용 지도서이다. 누리과정 교사용 지도서의 가장 큰 특징 중 하나는 유아의 발달을 촉진하기 위한 효과적인 방법으로 생활주제별 교육활동에 필요한 교수매체를 제공하는 멀티미디어 콘텐츠가 포함되어 있다는 점이다. 유아 발달적 측면에서 살펴보면 유아기는 감각에 기초한 지각적 사고가 논리적 사

고를 앞서는 발달적 특성을 가지고 있기 때문에 유아들이 직접 듣고, 보고, 느끼고, 두드릴 수 있는 방식의 멀티미디어 교수매체를 활용한 교육적 방법을 활용하는 것이 학습 동기를 향상시키는데 바람직하다[6]. 또한, 유아교수 공학적 측면에서 살펴보면 누리과정 지도서에서 제시된 활동유형 중 대·소집단 활동은 자유선택활동과 비교해 볼 때 주로 교사 주도에 따른 교수-학습방법이 사용되며[7] 교수매체 활용에 있어 교사의 의도가 많이 포함되고, 언어에만 의존하여서는 효과적인 학습이 이루어지기 어렵기 때문에 시각적인 다양한 교수매체를 선정하여 활용하는 것이 중요하다[8]. 이러한 특성들을 고려해 볼 때 유아교육기관에서는 유아의 발달을 돕는 다양하고 적합한 교수매체 환경의 제공이 중요하다고 할 수 있겠으며 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠가 그 중 한가지라 할 수 있다.

누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠는 생활주제와 활동형태에 따라 자유선택활동, 대·소집단 활동, 바깥놀이 활동으로 분류하여 각 활동에 필요한 사진, 삽화, 동영상, PPT, 플래시 및 음원 등 컴퓨터를 이용한 멀티미디어 교수매체들로 다양하게 구성되었다. 멀티미디어 교수매체는 무엇보다 듣고, 읽고, 느낄 수 있는 다감각 매체의 특징을 지니고 있기 때문에 유아들의 흥미를 유발하여 주의집중 하도록 함으로써 습득한 다양한 정보를 이용해 새로운 지식을 창출할 수 있도록 돕는데 효과적이다[9]. 따라서 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠는 유아교사가 누리과정을 올바르게 이해하고 활용하기에 편리한 교수매체를 제공함과 동시에 유아들의 흥미를 유발하기 위해 제작된 대표적인 멀티미디어 교수매체로서[10-12] 교육적인 효과를 향상시키는 요건을 고루 갖추고 있다.

누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠와 관련한 선행연구로는 인식 및 활용에 관한 연구[13-16]와 누리과정 교사용 지도서의 교수매체에 관한 인식 및 활용실태에 대한 연구[17][18]를 통해 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식과 사용상의 어려움 및 요구를 분석하여 기초자료를 제공하였다. 그 중에서도 안혜정(2013)의 연구에 따르면 누리과정 지도서의 멀티미디어 콘텐츠의 유형별 교수매

체 활용에서 가장 많이 활용하는 콘텐츠는 애니메이션으로 분류되는 플래시로 연구 결과 나타났다[14]. 이는 플래시가 가지고 있는 특성이 기존의 정지된 이미지가 갖고 있는 한계를 벗어나 시간과 동작, 그리고 활동 등을 보다 쉽게 제시하여 개념을 설명 할 수 있을 뿐만 아니라 학습자의 동기와 기억을 촉진시키며 상상력과 창조력을 증진시켜 학습효과와 함께 주의집중을 향상시키는데 효과적이라 할 수 있다[19]. 또한, 유아기가 유아들의 인지적 기능과 개념이 가장 빈번하게 나타나고 변화하는 시기인 점을 고려해 볼 때 유아기에 현실감 있는 그림자료, 생동감 있는 사진, 애니메이션, 음성 등의 플래시를 학습에 활용하는 것은 유아들에게 무한한 정보는 물론, 학습효과에도 매우 큰 영향을 미치게 된다[20]. 이러한 플래시의 긍정적인 교육적 수용의 한 부분으로 누리과정 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 수록된 플래시 동화를 살펴볼 수 있다. 플래시 동화는 동화책의 장면을 스캔하여 생동감 있는 등장인물의 모습에 성우의 나레이션을 입힌 것이다. 동화책의 내용은 비슷 하면서 글과 그림이 동영상으로 재생되며 음악이 곁들여진다. 그림, 글, 소리는 함께 통합되어 유아의 흥미를 높일 뿐 아니라 자연스럽게 의미를 구성할 수 있도록 도와준다. 실제 교실에서는 이러한 플래시 동화가 교사에 따라 수업에 적극 사용되어지고 있다[21].

이와 같이 플래시를 활용한 교수학습방법에 관한 연구[20-24]가 활발히 이루어지면서 실제 효율적인 교수학습방법에도 긍정적인 영향을 주었다. 하지만 이러한 연구들의 대부분은 초등학교생을 대상으로 이루어졌다. 유아교육현장에서도 플래시를 많이 활용하고 있다는 실제와 플래시의 교육적 효과를 밝힌 선행연구에 비해 누리과정 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 수록된 플래시에 대한 실행 및 만족도 나아가 구체적인 활동실태에 대한 연구는 부족한 실정이다.

따라서 본 연구는 3-5세 누리과정 중 가장 처음 도입된 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식 및 활용을 먼저 알아보고, 그 중 특별히 플래시에 대한 유아교사의 활용 및 만족도를 대·소집단 활동영역과 생활주제를 중심으로 알아보고자 한다. 이를 통해 5세 누리과정이 도입된 지 6년차가

된 지금, 대·소집단 활동영역과 생활주제를 중심으로 현재 개발된 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 관한 유아교사의 활용실태 및 만족도를 분석함으로써 앞으로의 교수학습을 돕는 콘텐츠 개발이 나아가야 할 방향에 조금이나마 도움이 되는 기초자료를 제공하고자 한다.

이러한 연구목적을 실현하기 위해 다음과 같은 연구문제를 설정하였다.

1. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식은 어떠한가?
2. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 활용은 어떠한가?
3. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사들의 활용과 만족도는 어떠한가?

## II. 연구 방법

### 1. 연구대상

본 연구의 대상은 부산시에 소재한 유치원, 어린이집에서 5세반 담임으로 근무 중인 유아교사를 대상으로 연구를 실시하였다. 2017년 1월 9일부터 1월 20일까지 총 160부의 설문지를 직접 방문 또는 우편으로 배부하였고, 그 결과 156부가 회수되었으며, 그 중 무응답이거나 불성실하게 응답한 12부를 제외하고 총 144부의 설문지를 최종 분석 자료로 사용하였다. 연구대상의 일반적 특성은 [표 1]과 같다.

표 1. 연구대상의 일반적 특성 (N=144)

구분	내용	사례수 (빈도)	구분	내용	사례수 (빈도)
연령	20대	101 (70.1)	근무경력	3년 미만	47 (32.6)
	30대	38 (26.4)		3년 이상 ~6년 미만	46 (31.9)
	40대	5(3.5)		6년 이상 ~9년 미만	27 (18.8)
최종학력	전문대 졸	89 (61.8)		9년 이상 ~12년 미만	9(6.3)
	대졸	48 (33.3)		12년 이상	15 (10.4)
	대학원 졸	7(4.9)			
근무기관	유치원	117 (81.3)			
	어린이집	27 (18.8)			

## 2. 연구도구

본 연구에서 사용된 설문지는 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용도를 알아보기 위하여 부성숙(1998), 권미경 외(2013), 최고운(2014)의 선행연구[15][25][26]를 바탕으로 이지영(2015)이 제작한 설문 문항에서 교사의 인식과 활용수준, 개선방안을 질문하는 문항 일부[16]를 Likert 5점 척도로 평정하였으며, 대·소집단 활동영역과 생활주제별로 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시의 활용 여부에 대한 문항이 포함되어져야 할 것으로 판단하여 남은정(2014)의 설문지[17]를 기초로 유아교육과 교수 1명, 유아교육 석사 2명, 유아교육 전문가 2명으로부터 내용타당도를 검증받아 최종 제작하였다. 설문지의 문항은 유아교사의 일반적 배경 4문항, 5세 누리과정 교사용 지도서 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식 12문항, 5세 누리과정 교사용 지도서 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용 45문항으로 총 61문항으로 구성되어 있다. 본 연구에 사용된 연구도구의 신뢰도 분석은 신뢰도(Cronbach's  $\alpha$ )값이 모두 0.8 이상으로 나타났으며, 연구도구의 내용 구성 및 신뢰도를 검증한 결과는 [표 2]와 같다.

표 2. 연구도구의 내용 구성 및 신뢰도

영역	문항수	내용	신뢰도
인식	2	5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 만족도	.84
	5	5세 멀티미디어 콘텐츠가 수업에 도움 정도	.85
	5	5세 멀티미디어 콘텐츠가 수업에 어려움 정도	.81
활용	7	5세 멀티미디어 콘텐츠의 활용정도	.87
	8	대·소집단 활동영역에 따른 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시의 활용	.89
	8	대·소집단 활동영역에 따른 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시의 만족도	.93
	11	생활주제별에 따른 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시의 활용	.96
	11	생활주제별에 따른 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시의 활용	.96

## 3. 자료분석

본 연구의 자료를 분석하기 위하여 SPSS 18.0 프로

그램을 사용하여 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식과 실태를 빈도와 백분율로 산출하여 분석하였다.

## III. 연구결과

### 1. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식

#### 1.1 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 만족도 및 도움정도

5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사가 인식하는 만족도 및 도움정도를 살펴본 분석결과는 다음 [표 3]과 같다. [표 3]의 결과를 보면 5세 멀티미디어 콘텐츠의 만족도를 묻는 질문에는 ‘만족함’(45.8), ‘보통’(43.1), ‘매우 만족함’(3.5) 순으로 나타났다. 5세 멀티미디어 콘텐츠의 도움 정도를 묻는 질문에는 ‘도움이 됨’(47.9), ‘보통’(38.9), ‘매우 도움이 됨’(7.6) 순으로 나타났다. 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대해 대부분의 유아교사들이 보통 이상으로 도움이 된다고 인식했고, 만족도 역시 보통 이상으로 높은 편임을 알 수 있다.

표 3. 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 만족도 및 도움정도

내용		사례수 (빈도)	내용		사례수 (빈도)
만족도	전혀 만족하지 않음	1(.7)	도움정도	전혀 도움이 되지 않음	1(.7)
	만족하지 않음	10(6.9)		도움이 되지 않음	7(4.9)
	보통	62(43.1)		보통	56(38.9)
	만족함	66(45.8)		도움 됨	69(47.9)
	매우 만족함	5(3.5)		매우 도움 됨	11(7.6)
계			144(100)		

#### 1.2 유아교사가 인식하는 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 도움 및 어려움 정도

5세 멀티미디어 콘텐츠가 어느 정도 도움과 어려움이 있는지를 물어본 결과는 [표 4]와 같다. [표 4]에 제시된 바와 같이 먼저 도움정도에 대한 결과를 보면 ‘수업준비에 효율적이다’를 묻는 질문에는 ‘도움이 됨’(60.4)이

가장 많았고, ‘매체의 보관이 용이하다’를 묻는 질문에는 ‘보통’(45.1), ‘교육활동의 내용과 방법이 다양하다’(45.1) ‘교육과정 내용과 연계되어 활동으로 적용하기 쉽다’(50.7) ‘매체의 사용방법이 쉽고 편리하다’(52.1)를 묻는 질문은 모두 ‘도움이 됨’으로 가장 많은 응답을 보였다. 반면, 5세 멀티미디어 콘텐츠를 활용할 때 어려움 정도를 물어본 결과 ‘수업 준비에 시간이 매우 오래 걸린다’ ‘매체의 사용방법이 복잡하고 어렵다’라는 질문에는 ‘그렇지 않음’이 47.9%로 가장 많았고, ‘매체의 보관이 용이하지 않다’(47.9), ‘교육활동의 내용과 방법이 획일적이다’(52.8) ‘첨부된 자료들이 현장에 맞게 적용하기 어렵다’(44.4)라는 질문은 ‘보통’이 가장 높은 분포를 보였다.

표 4. 5세 멀티미디어 콘텐츠가 도와주는/ 어려운 부분

내용	도움 정도					계	
	전혀 도움 되지 않음	도움 되지 않음	보통	도움 됨	매우 도움 됨		
도움	수업준비에 효율적	1 (.7)	6 (4.2)	40 (27.8)	87 (60.4)	10 (6.9)	144 (100)
	매체의 보관이 용이	10 (6.9)	53 (36.8)	65 (45.1)	16 (11.1)	0 (0)	
	교육활동의 다양한 내용과 방법	1 (.7)	8 (5.6)	64 (44.4)	65 (45.1)	6 (4.2)	
	교육과정 내용과 연계되어 적용하기 쉬운 활동	1 (.7)	7 (4.9)	48 (33.3)	73 (50.7)	15 (10.4)	
	쉽고 편리한 매체의 사용방법	1 (.7)	3 (2.1)	46 (31.9)	75 (52.1)	19 (13.2)	
내용	어려움 정도					계	
	전혀 그렇지 않음	그렇지 않음	보통	그렇다	매우 그렇다		
어려움	수업준비에 시간이 매우 오래 걸림	10 (6.9)	69 (47.9)	55 (38.2)	8 (5.6)	2 (1.4)	144 (100)
	매체의 보관이 용이하지 않음	11 (7.6)	42 (29.2)	69 (47.9)	17 (11.8)	5 (3.5)	
	교육활동의 내용과 방법이 획일적	4 (2.8)	25 (17.4)	76 (52.8)	37 (25.7)	2 (1.4)	
	첨부된 자료들이 현장에 맞게 적용하기 어려움	7 (4.9)	49 (34.0)	64 (44.4)	20 (13.9)	4 (2.8)	
	복잡하고 어려운 매체의 사용방법	17 (11.8)	69 (47.9)	47 (32.6)	9 (6.3)	2 (1.4)	

2. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 활용

2.1 5세 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 활용

5세 멀티미디어 콘텐츠의 활용정도를 살펴본 분석결과는 다음 [표 5]와 같다. [표 5]의 결과를 보면 ‘30%이상 활용함’이 가장 많았고, 그 뒤로 ‘10%이상 활용함’이 많이 나타났다. 즉 교육활동에서 유아교사들의 5세 멀티미디어 콘텐츠 활용은 비교적 저조한 것으로 나타났다.

표 5. 5세 멀티미디어 콘텐츠의 활용

내용	사례수	빈도(%)
거의 활용하지 않음	17	11.8
10%이상 활용함	38	26.4
30%이상 활용함	41	28.5
50%이상 활용함	31	21.5
70%이상 활용함	17	11.8
전체	144	100.0

2.2 5세 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형별 유아교사의 활용

5세 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형별 활용정도를 살펴본 분석결과는 다음 [표 6]과 같다. [표 6]의 결과를 보면 모든 자료유형의 활용도가 ‘보통’ 이상으로 나타났다. 사진과 삽화는 보통의 응답이 가장 많았고, 동영상, PPT, 플래시, 음원은 ‘활용한다’라고 응답한 분포가 가장 많았다.

표 6. 5세 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형별 활용도

콘텐츠	전혀 활용하지 않음	활용하지 않음	보통	활용함	매우 잘활용함	계
사진	3 (2.1)	20 (13.9)	59 (41.0)	56 (38.9)	6 (4.2)	144 (100)
삽화	6 (4.2)	26 (18.1)	65 (45.1)	39 (27.1)	8 (5.6)	
동영상	1 (.7)	12 (8.3)	39 (27.1)	70 (48.6)	22 (15.3)	
PPT	4 (2.8)	13 (9.0)	40 (27.8)	64 (44.4)	23 (16.0)	
플래시	3 (2.1)	13 (9.0)	43 (29.9)	60 (41.7)	25 (17.4)	
음원	1 (.7)	12 (8.3)	48 (33.3)	64 (44.4)	19 (13.2)	

3. 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용

5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 수록되어 있는 플래시를 활용한 활동의 수를 대·소집단

활동영역의 유형과 생활주제별에 따라 분류해 보면 다음 [표 7]과 같이 정리할 수 있다. 활동영역의 경우, 하나의 활동에 2개 이상 중복된 경우는 중복 체크하였다.

표 7. 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시를 활용한 활동의 분포

콘텐츠	활동영역	활동 수
플래시	이야기나누기	17
	동화	31
	동시	8
	동극	9
	음악	8
	신체	3
	게임	1
	요리	1
	미술	·
	현장학습	·
	생활주제	활동 수
	유치원(어린이집)과 친구	5
	나와 가족	6
	우리 동네	5
	동식물과 자연	5
	건강과 안전	11
	생활도구	12
	교통기관	6
	우리나라	7
	세계 여러 나라	7
환경과 생활	8	
봄 · 여름 · 가을 · 겨울	5	

### 3.1 대·소집단 활동을 중심으로 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시를 활용한 활동에 대한 유아교사의 활용 및 만족도

대·소집단 활동을 중심으로 5세 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형 중 플래시를 활용한 활동에 대한 유아교사의 활용여부와 만족도를 살펴본 분석 결과는 다음 [표 8]과 같다. 대·소집단 활동영역 중 플래시가 제공되지 않는 미술, 현장학습을 제외한 나머지 활동영역을 중심으로 [표 8]의 결과를 보면 대·소집단 활동영역에서 유아교사의 플래시 활용은 동화·동시·동극(77.8), 이야기나누기(75.0), 음악(60.4), 신체(42.4), 게임(38.2), 요리(36.8) 순으로 나타났다. 즉 동화, 동시, 동극, 이야기나누기와 같은 정적인 활동유형의 영역에서 플래시를 보다 많이 활용하고 있음을 알 수 있다. 그에 따른 만족도는 이야기나누기(52.8), 동화·동시·동극(49.1), 음악

(42.5), 게임(41.8)은 ‘만족한다’는 응답이 가장 많았고, 요리(39.6)는 ‘보통’이 가장 높은 분포를 보였으며 신체(41.0)는 ‘보통’과 ‘만족’이 동등하게 가장 많은 응답을 보였다. 유아교사들이 플래시 활용을 많이 하는 활동영역일수록 그에 따른 만족도도 대체로 높게 나타났음을 알 수 있다.

표 8. 대·소집단 활동영역별 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시를 활용한 활동에 대한 활용여부와 만족도

콘텐츠	활동영역	활용여부					계	
		유	무					
플래시	이야기나누기	108 (75.0)	36 (25.0)				144 (100)	
	동화·동시·동극	112 (77.8)	32 (22.2)					
	음악	87 (60.4)	57 (39.6)					
	신체	61 (42.4)	83 (57.6)					
	게임	55 (38.2)	89 (61.8)					
	요리	53 (36.8)	91 (63.2)					
	활동영역	만족 정도						계
		전혀 만족하지 않음	만족하지 않음	보통	만족	매우 만족		
	이야기나누기	0 (0)	5 (4.6)	33 (30.6)	57 (52.8)	13 (12.0)	108 (100)	
	동화·동시·동극	0 (0)	2 (1.8)	38 (33.9)	55 (49.1)	17 (15.2)	112 (100)	
	음악	0 (0)	3 (3.4)	30 (34.5)	37 (42.5)	17 (19.5)	87 (100)	
	신체	0 (0)	3 (4.9)	25 (41.0)	25 (41.0)	8 (13.1)	61 (100)	
	게임	0 (0)	3 (5.5)	22 (40.0)	23 (41.8)	7 (12.7)	55 (100)	
	요리	0 (0)	6 (11.3)	21 (39.6)	17 (32.1)	9 (17.0)	53 (100)	

### 3.2 생활주제를 중심으로 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시를 활용한 활동에 대한 유아교사의 활용 및 만족도

생활주제를 중심으로 5세 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형 중 플래시를 활용한 활동에 대한 유아교사의 활용여부와 만족도를 살펴본 분석 결과는 다음 [표 9]와 같다. [표 9]의 결과를 보면 모든 생활주제에서 플래시에 대한 활용이 과반수이상으로 나타났고, 그에 따른 만족도도 전반적으로 ‘만족함’에 높은 분포를 보였다.

표 9. 생활주제별 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시를 활용한 활동에 대한 활용여부와 만족도

콘텐츠	생활주제	활용여부		계				
		유	무					
플래시	유치원 (어린이집)과 친구	89(61.8)	55(38.2)	144 (100)				
	나와 가족	93(64.6)	51(35.4)					
	우리 동네	89(61.8)	55(38.2)					
	동식물과 자연	97(67.4)	47(32.6)					
	건강과 안전	100(69.4)	44(30.6)					
	생활도구	95(66.0)	49(34.0)					
	교통기관	93(64.6)	51(35.4)					
	우리나라	105(72.9)	39(27.1)					
	세계 여러 나라	100(69.4)	44(30.6)					
	환경과 생활	89(61.8)	55(38.2)					
	봄·여름·가을·겨울	101(70.1)	43(29.9)					
	생활주제	만족정도					계	
		전혀 만족하지 않음	만족하지 않음		보통	만족		매우 만족
	유치원 (어린이집)과 친구	0	4 (4.5)		32 (36.0)	46 (51.7)	7 (7.9)	89 (100)
나와 가족	0	3 (3.2)	30 (32.3)	47 (50.5)	13 (14.0)	93 (100)		
우리 동네	0	3 (3.4)	35 (39.3)	38 (42.7)	13 (14.6)	89 (100)		
동식물과 자연	0	4 (4.1)	34 (35.1)	46 (47.4)	13 (13.4)	97 (100)		
건강과 안전	0	2 (2.0)	39 (39.0)	44 (44.0)	15 (15.0)	100 (100)		
생활도구	0	5 (5.3)	33 (34.7)	43 (45.3)	14 (14.7)	95 (100)		
교통기관	0	5 (5.4)	26 (28.0)	49 (52.7)	13 (14.0)	93 (100)		
우리나라	0	1 (1.0)	40 (38.1)	49 (46.7)	15 (14.3)	105 (100)		
세계 여러 나라	0	2 (2.0)	37 (37.0)	48 (48.0)	13 (13.0)	100 (100)		
환경과 생활	0	6 (6.7)	32 (36.0)	41 (46.1)	10 (11.2)	89 (100)		
봄·여름·가을·겨울	0	2 (2.0)	38 (37.6)	46 (45.5)	15 (14.9)	101 (100)		

#### IV. 결론 및 논의

본 연구는 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용 연구를 통해 플래시를 활용한 활동의 활용실태 및 만족도를 알아보고 앞으로의 교수학습을 돕는 콘텐츠 개발이 나아가야 할 방향이 되는 기초자료를 제공하는데 그 목적이 있

다. 본 연구의 결과에 대한 결론 및 논의는 다음과 같다.

첫째, 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 인식으로 만족도와 도움도를 살펴본 결과 ‘만족한다’는 응답이 43.1%, ‘도움이 된다’는 응답이 47.8%로 가장 많은 것으로 나타나면서 멀티미디어 콘텐츠에 대해 대체로 만족해하고 도움을 받고 있다고 인식하고 있었다. 이러한 결과는 멀티미디어 콘텐츠에 따른 유아교사의 만족도가 전체적으로 높게 나타난 선행연구[14-16][27][28]의 연구결과와 일치하며 이는 국가수준의 교육과정으로 개발된 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 신뢰성이 유아교사들에게 내포되어 있음을 시사하고 있다.

구체적으로 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠를 활용할 때 도움을 느끼는 부분에 대해 살펴본 결과 수업준비에 효율적이며 매체의 사용방법이 쉽고 편리한 부분에서 효율적이라고 응답하였다. 유아교육은 타학제에 비해 동영상, 그림, 사진 등과 같은 시청각 교육매체 활용이 빈번하며[29], 매체의 활용은 질적·양적으로 꾸준히 증가하는 추세에 있다[30]. 특히 첨단매체의 사용에 익숙한 새로운 세대의 유아교사들에게 있어 멀티미디어 콘텐츠는 수업에 필요한 자료를 직접 제작하지 않고도 손쉽게 다운로드 받아 재활용할 수 있는 편리성이 도모되어[31] 실제로 유아교사들이 선호하며 활용하고 있음을 알 수 있다. 또한, 누리과정 도입 이후 행정업무는 증가한데 비해 수업준비 시간이 줄어든 유아교사들[18]에게 멀티미디어 콘텐츠는 수업준비에 대한 교사의 수고를 덜어 효율적인 효과를 증진시켜 주고 있는 것이라 여겨진다. 반면 멀티미디어 콘텐츠를 사용할 때 어려움에 관한 부분에 있어서는 획일화된 교육활동의 내용과 방법, 그리고 첨부된 자료들이 현장에 맞게 적용하기에 어려움이 나타난다고 보고한 선행연구[16][18]와 일치하는 결과로 나타났다. 그 원인으로 유아교육은 기본적으로 통합교육과정을 실행하지만 누리과정 지도서와 멀티미디어 콘텐츠는 기존의 독립된 영역 활동을 중심으로 획일적으로 구성되어 있기 때문에 교육현장에서의 반영이 제한될 수밖에 없음을 제시한 정희경(2016)의 연구를 지지하는 결과이다[18]. 따라서 멀티미디어 콘텐츠 활동 간의 연계성과 통합이 이루

어질 수 있도록 수정 및 보완이 필요한 것으로 보인다.

둘째, 5세 누리과정 교사용 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대한 유아교사의 활용은 '30%이상 활용함'이 28.5%로 가장 많았고, '10%이상 활용함'이 26.4%로 나타나면서 현장에서는 실제 멀티미디어 콘텐츠를 비교적 낮게 활용하는 것으로 나타났다. 이러한 결과는 멀티미디어 콘텐츠에 대한 교사의 활용정도가 높게 나타났다고 한 선행연구[13-16][32]의 연구결과와는 일치하지 않는다. 또한, 앞의 결과에서도 알 수 있듯이 유아교사들은 멀티미디어 콘텐츠에 대해 대체로 만족해하고 도움을 받고 있다고 인식하고 있었지만 정작 현장에서 실질적인 수업구성이나 예시자료로 멀티미디어 콘텐츠를 활용하기에는 한계가 있다고 보였다. 이는 멀티미디어 콘텐츠를 구성하고 있는 사례들이 유아들의 수준보다 낮은 사례로 유아의 흥미를 이끌어내지 못하거나 교육시간 전체를 구성하기에는 단순한 접근 방법을 반복하는 등의 이유가 활용성을 낮게 한다고 보고한 바 있다[18]. 또한, 최근 유아교육용 멀티미디어 콘텐츠가 꾸준히 개발되고 발전하고 있지만 지나친 사용이나 과몰입은 영유아의 신체발달은 물론이고, 공격적이거나 자기 조절력 상실로 인해 또래와 부모 자녀간의 부정적인 문제 발생이 우려되기 때문에[33] 이와 같은 측면이 실제 멀티미디어 콘텐츠에 대한 낮은 활용에도 영향을 미쳤을 것이라 사료된다.

하지만 본 연구에서는 멀티미디어 콘텐츠 매체의 보관으로 도움 및 어려움 정도에 있어서 '보통이다'라는 응답이 가장 많았던 결과를 바탕으로 한 가지 원인을 더 유추해 볼 수 있었다. 멀티미디어 콘텐츠를 원활히 활용하기 위해서는 활동자료 매체의 보관이 용이해야 한다. 현재 멀티미디어 콘텐츠는 누리과정 교사용 지도서의 제일 뒤, 속 면에 부착된 비닐 안에 보관되어 있다. 하지만 일부 유아교사들은 멀티미디어 콘텐츠가 들어 있는 비닐을 개봉도 하지 않은 채 멀티미디어 콘텐츠를 전혀 활용하지 않는 경우도 있었다. 따라서 보다 손쉽게 멀티미디어 콘텐츠를 사용할 수 있는 방법을 고안해 볼 필요가 있겠으며 나아가 사용과 보관이 모두 원활하게 이루어질 수 있도록 능동적인 변화를 제공해 주어야 한다.

이와 함께 멀티미디어 콘텐츠의 자료유형별 활용정도를 살펴본 결과 사진, 삽화, 동영상, PPT, 플래시, 음원 등 멀티미디어 콘텐츠에 포함된 모든 자료유형의 활용도가 '보통' 이상으로 나타났으며 그 중 플래시에 대한 유아교사의 활용은 전체 응답자의 과반수 이상이 플래시를 잘 활용하고 있는 것으로 나타났다. 이는 멀티미디어 콘텐츠의 유형별 활용에서 모두 '보통' 이상으로 나타났고, 그 중 플래시 동화가 가장 높게 나타난 안혜정(2013)의 연구결과와 일치한다[14].

셋째, 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용과 만족도를 대·소집단 활동영역에 따라 살펴본 결과 동화·동시·동극(77.8%)과 이야기나누기(75.0%)에서 가장 많이 활용하고 있었으며 그에 따른 만족도 역시 동일한 활동영역에서 만족한다는 응답이 가장 많이 나타났다. 이는 3-5세 교사용지도서와 멀티미디어 콘텐츠의 모든 교수매체를 중심으로 활동영역별 활용을 살펴본 결과 하위 활동영역별 활용 순위에서는 다소 차이가 나타났지만 이야기나누기와 동화·동시·동극에서 가장 높은 활용정도를 보인 이수연(2013), 최고운(2014), 이지영(2015)의 연구결과[15][16][34]와 부분적으로 일치한다. 이러한 연구결과가 나타난 이유는 동화·동시·동극 및 이야기나누기가 대·소집단 활동영역 중 가장 높은 비중을 차지하는 영역이라고 밝힌 최아영(2013)의 연구[35]에서 출발해 볼 수 있겠으며 특히, 5세 멀티미디어 콘텐츠에 수록된 79개의 플래시를 활용한 활동 중 66개가 동화·동시·동극 및 이야기나누기에서 활용하는 플래시라는 점을 고려해 볼 때 다른 활동영역에 비해 동화·동시·동극 및 이야기나누기에서 플래시를 월등하게 많이 활용하고 있다는 결과를 뒷받침 해 준다. 특히, 32개의 활동이 포함된 플래시 동화는 유아에게 동영상, 애니메이션과 음향 효과를 감한 생생한 그림, 소리와 함께 하나의 이야기 속에서 통합된 동화 감상 활동을 제공하여 동화에 대한 자연스러운 흥미를 더해 주는 효과가 있으므로[36] 현장에서는 플래시를 활용한 활동에 대한 높은 만족도를 보여주는 결과라고 할 수 있다. 이는 동화·동시·동극 및 이야기나누기가 누리과정의 의사소통영역에 속하는 대표적인 활동영역으로 주제에 대한 정보와 지식을 습득하기 위한 상호작용



이 활발히 이루어지는 시간인 점을 고려해 볼 때 유아의 흥미를 유발시키기 위한 교수매체는 필수적이며 그 중에서도 시각과 청각의 자극을 이용한 플래시 활용은 의사소통영역 활동의 목표를 달성하는데 매우 유용한 교수매체라 사료된다.

한편, 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 유아교사의 활용과 만족도를 총 11개의 생활주제별에 따라 살펴본 결과 ‘우리나라’(72.9%), ‘봄·여름·가을·겨울’(70.1%) 생활주제에서 가장 많이 활용하고 있었으며 반면 ‘유치원(어린이집)과 친구’, ‘우리 동네’ 생활주제에서의 활용은 가장 낮게 나타났다. 그에 따른 만족도는 모든 생활주제에서는 대체로 ‘만족한다’는 응답이 가장 많이 나타났다. 이와 같은 결과는 멀티미디어 콘텐츠의 모든 교수매체를 중심으로 생활주제별 활용을 살펴본 결과 하위 생활주제별 활용 순위에서는 다소 차이가 나타났지만 ‘교통기관’, ‘우리나라’, ‘봄·여름·가을·겨울’ 순으로 가장 높은 활용정도를 보인 안혜정(2013)의 연구결과[14]와 부분적으로 일치한다. 5세 누리과정 지도서의 ‘우리나라’ 생활주제는 ‘우리나라 사람들의 생활’, ‘우리나라의 놀이와 예술’, ‘우리나라의 역사’, ‘우리나라의 자랑거리’ 주제를 바탕으로 5000년간 계승되어 발전하고 있는 우리나라 역사와 전통문화에 대해 유아가 관심을 가지고 이해하며, 존중하고 즐기는 태도를 강조하고 있다[12]. 즉, ‘우리나라’ 생활주제의 소재는 우리 전통사상의 핵심인 의·식·주, 음악, 미술, 놀이 등 과거 우리 조상들의 삶을 토대로 하고 있기 때문에 현재 이 시대에서 살고 있는 유아가 일상생활 속에서의 직접적인 경험을 통해 목표를 달성하기에는 다소 한계가 있다고 볼 수 있다. 이에 ‘우리나라’ 생활주제에서는 유아들이 경험하지 못한 우리나라의 역사와 전통문화의 아름다움에 관심을 가질 수 있도록 하기 위해 평면적인 사진과 그림자료 보다는 생동감 있는 영상과 음향을 곁들여 준비한 플래시가 더욱 효과적이었을 것이라 해석할 수 있다. 또한, ‘봄·여름·가을·겨울’ 생활주제는 시간과 공간의 연속적인 흐름이 존재하고, 심미적인 요소가 뛰어난 주제로 주변 자연의 다양한 색을 통해 우리나라 사계절의 아름다움을 감상해 보기에 좋다. 따라서 시간과 공간적인 면에서 단절감과 분리감이 느껴지는

정지된 이미지가 아닌 플래시를 활용하는 것이 사계절의 자연스런 연속성과 흐름을 느끼면서 그 속에 담긴 아름다움을 감상해 보기에 효과적이라 할 수 있다. 반면 ‘유치원(어린이집)과 친구’, ‘우리 동네’ 생활주제는 다른 생활주제에 비해 필요한 사회적 지식과 정보를 유아가 속해있는 각 기관과 지역사회 속에서의 직접적인 경험을 통해 습득하는 특성이 있기 때문에 멀티미디어 콘텐츠에 수록된 플래시보다는 실제적인 교수매체 사용을 선호함으로써 플래시의 활용도가 낮았던 것으로 사료된다.

이상 연구의 결과에 대하여 5세 누리과정 지도서의 멀티미디어 콘텐츠에 대해 유아교사의 낮은 활용도에 대해서는 현장에서 실제적으로 느끼고 있는 문제점을 질적인 연구 방법을 통해 대책을 강구해야 할 것이며, 5세 멀티미디어 콘텐츠 중 플래시에 대한 대·소집단 활동영역과 생활주제별 활동의 균형적인 활용도를 위해서는 각 활동영역과 생활주제의 목적과 특징을 고려한 플래시 제작 및 제공에 관심을 더욱 기울여야 할 것으로 보인다. 따라서 본 연구는 앞으로의 교수학습을 돕는 교수매체 및 콘텐츠 개발이 나아가야 할 방향이 되는 기초자료를 제공하고자 하며, 더 나아가 국가수준의 공통된 지도 자료의 질적인 향상을 위한 기초자료로 활용되기를 기대한다.

## 참 고 문 헌

- [1] 권민균, 문혁준, 권희경, 성미영, 신유림, 안선희, 안효진, 이경옥, 천희영, 한유미, 한유진, 황혜신, *아동발달*, 서울: 창지사, 2012.
- [2] F. Bobbitt, *The Curriculum*, NY : Houghton Mifflin, 1918.
- [3] G. Cannella, *유아 교육 이론해체하기(유혜령 역)*, 서울: 창지사, 1997.
- [4] J. A. Comenius, *대교수학(정일웅 역)*, 서울: 창지사, 2002.
- [5] 김명희, 이종현, 고은님, *영유아 교수학습방법론*, 경기: 양서원, 2007.

- [6] 김은심, 문용은, 유향선, 전선영, *유아교사를 위한 교수매체의 이론과 실제*, 서울: 창지사, 2008.
- [7] 김진영, 백혜리, 최윤정, *유아를 위한 교수 학습 방법론*, 경기: 양서원, 2006.
- [8] 유혜령, 강은희, 박지영, *유아 교수공학과 교수 학습방법*, 서울: 창지사, 2003.
- [9] 이대균, 유구중, “CD-ROM 타이틀과 인터넷사이트를 활용한 유아교육프로그램 개발을 위한 기초 연구,” *열린유아교육연구*, 제3권, 제1호, pp.337-362, 1998.
- [10] 교육과학기술부, 보건복지부, *3-5세 연령별 누리과정 해설서*, 서울: 교육과학기술부, 보건복지부, 2013.
- [11] 교육과학기술부, 보건복지부, *3-5세 연령별 누리과정 교사용 지침서*, 서울: 교육과학기술부, 보건복지부, 2013.
- [12] 교육과학기술부, *5세 1~11권 누리과정 교사용 지도서*, 서울: 교육과학기술부, 2013.
- [13] 사미향, *5세 누리과정에 대한 유아교사의 관심도와 활용도에 관한 연구*, 아주대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013.
- [14] 안혜정, *5세 누리과정 해설서와 지침서에 대한 이해 및 지도서 활용에 대한 교사의 인식*, 경성대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013.
- [15] 최고운, *누리과정에 대한 유아교사와 보육교사의 인식 및 활용*, 한양대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2014.
- [16] 이지영, *3-5세 누리과정 교사용 지도서에 대한 유아교사의 인식 및 활용*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2015.
- [17] 남은정, *누리과정 ‘교사용 지도서’의 교수매체에 관한 유아교사의 인식 및 활용실태 : 대·소집단 활동을 중심으로*, 경남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2014.
- [18] 정희경, *유아교사의 누리과정 운영을 위한 교수 학습자료 관련 유치원교사의 인식 및 요구*, 중앙대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2016.
- [19] 권미애, *유아교육용 멀티미디어 매체개발과 적용 효과 연구*, 숙명여자대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2001.
- [20] 어운미, *플래시 카드를 이용한 유아인지발달학습을 위한 웹 코스웨어*, 강원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005.
- [21] 김주연, *그림동화책과 플래시동화에 대한 초등학생의 문학 반응 양상 비교 연구*, 한국교원대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011.
- [22] 신에니샤, *플래시 영어동화를 이용한 영어교수 방법*, 성균관대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2003.
- [23] 조경희, *플래시 애니메이션 동화학습이 ADHD 아동의 학습흥미도 및 어휘력에 미치는 효과*, 대구대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2005.
- [24] 박정님, *플래시애니메이션 동화를 활용한 한국어 교육 방안 : 아동 학습자를 대상으로*, 동국대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2010.
- [25] 부성숙, *유치원 교육과정에 대한 교사들의 관심도와 활용수준*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 1998.
- [26] 권미경, 김정숙, 이경진, 장현실, *3-4세 누리과정 운영 및 이용 현황과 개선방안*, 육아정책연구소, 2013.
- [27] 김미리, *5세 누리과정 시행에 대한 어린이집 교사의 만족도*, 경성대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013.
- [28] 정계숙, *누리과정 실시에 대한 교사 만족도 연구*, 동국대학교 대학원, 석사학위논문, 2013.
- [29] 이화여자대학교 교육공학과, *교육방법 및 교육공학*, 서울: 교육과학사, 1989.
- [30] 박남숙, *유아를 위한 교육공학의 이론과 실제*, 서울: 양서원, 2005.
- [31] 유윤영, “유아교육에서의 교수매체의 역사와 활용에 대한 논의,” *어린이미디어연구*, 제11권, 제2호, pp.111-132, 2012.
- [32] 신현대, *환경요인 및 교사 특성에 따른 누리과정에 대한 교사의 관심, 실행수준 및 교재, 교구활용에 관한 연구*, 충남대학교 교육대학원, 석사학

위논문, 2014.

- [33] 임정희, *유치원생 학부모의 스마트폰 전용 앱 활용실태에 따른 만족도와 학업효과 분석*, 단국대학교 대학원, 석사학위논문, 2016.
- [34] 이수연, *유아교사의 5세 누리과정 적용에 관한 연구*, 한양대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2013.
- [35] 최아영, *교육과정 관련 내용 및 구성방향에 따른 5세 누리과정 교사용 지도서의 활동분석*, 이화여자대학교 대학원, 석사학위논문, 2013.
- [36] 박신영, *인터넷동화를 활용한 가정연계활동이 유아의 자아존중감 및 이야기 이해력에 미치는 영향*, 전남대학교 교육대학원, 석사학위논문, 2011.

### 저 자 소 개

박 선 영(Seon-Young Park)

정회원



- 2015년 8월 : 경성대학교 교육대학원 유아교육과(교육학석사)
- 2015년 9월 ~ 현재 : 경성대학교 대학원 유아교육과 박사과정

<관심분야> : 누리과정, 그림책

홍 순 옥(Soon-Ock Hong)

정회원



- 1979년 2월 : 이화여자대학교 유아교육과(문학사)
- 1981년 8월 : 이화여자대학교 교육대학원 유아교육전공(교육학석사)
- 1994년 8월 : 효성여자대학교 대학원 교육학과 교육과정 및 방법전공(교육학박사)

▪ 현재 : 경성대학교 유아교육과 교수

<관심분야> : 아동발달, 언어발달, 레지오에밀리아 접근법