요약하개 각론편 정오표 (2026.8.14)
– 의사소통 영역 –

페이지	수정 전	수정 후
p.137	**기출문제 'A형' 수정**	기출문제– 2014B-02-3)
p.155	**기출문제– 2026A06–1)** **답안 내용 중복 단어 '사건' 삭제**	답안) 사건의 시작(계기가 되는 사건, **사건**, 발단)
p.171	**2023 A06–1) 기출문제와 답안 누락**	2023 A06-1) 가)에서 유아의 말하기 촉진을 위한 교사의 언어반응 전략 중 ① 밑줄 친 ㉠을 '확장모방'하는 발화로 괄호 안의 ㉡에 들어갈 것을 쓰고, ② 밑줄 친 ㉢을 '의미부연'하는 발화로 괄호 안의 ㉣에 들어갈 것 쓰기 유아들이 어린이교통안전체험관에 다녀온 후 자유놀이 시간에 교통기관 놀잇감을 가지고 놀이하고 있다. 준 서 : (어린이 운전면허증 카드를 살펴보며) ㉠ 글자, 사진. 김 교사 : (㉡). 사진은 왜 있을까요? 예 은 : ㉢ 누구 건지 알려고요. 김 교사 : (㉣). 답안 ① 운전면허증에 글자와 사진이 있구나(운전면허증에 글자도 있고, 사진도 있군요). ② 누구의 운전면허증인지 알 수 있으려면 카드 주인의 사진과 이름이 표시되어 있어야겠구나.
p.186	**[교수–학습과정: 전체–부분–전체(Strickland)]** **중 [부분] 설명에서 세 번째 줄 내용 수정** **~자음자과 모음자의 모양 변별,**	~자음자와 모음자의 모양 변별,
p.196	**[그림책의 구성요소: 문학적 요소]– [플롯]** **세 번째 : • 오탈자 삭제** **잘 쓰인 작품의 플롯은 우리의 흥미를 ~**	잘 쓰인 작품의 플롯은 흥미를 ~
p.211	**기출문제 2025A08–2) 네모박스** **– 밑줄 친 ㉡의 내용 수정** ㉡ ~패러디 그림책의 특성이 상호텍스트성	㉡ ~패러디 그림책의 특성인 상호텍스트성
p.215	**[더 읽어보기]** 두 번째 • **'융판 동화'** 명칭과 설명 전체 삭제 → **그림자 동화**로 내용 대체 • **그림자 동화**: 등장인물과 필요한 배경을 스크린에 대고 뒤에서 빛을 쏘여 그림자로 만들어 동화를 들려주는 방법이다. 대사에 맞게 막대기를 움직이며 진행함으로써 생동감 있게 이야기를 전달할 수 있는 장점이 있다.	
	1998 객관식 18) 기출문제와 답안 누락 1998 객관식 18) 교사가 구연 동화를 할 때 바람직한 방법 고르기 답안 ① 유아의 반응을 자세히 살펴가면서 이야기를 진행한다. (※ 오답: 마지막에 훈화하여 동화가 주는 교훈 강조/ 간접화법 사용/ 유아는 동적인 것을 좋아하므로 가능한 한 많은 몸짓 사용)	