



2025년 놀이학습공동체 사례집

놀이로 함께 배움

PART2 운영 사례

1. 사례집 활용 방법
2. 어린이집 놀이 사례
3. 육아종합지원센터 운영 사례

1 사례집 활용 방법



어린이집 기관에서의 활용

- 교사의 교육계획에 대한 자율성 확대
- 교사의 전문성 지원(놀이와 배움의 연결 과정에 대한 이해)
- 놀이 중심 교육과정에 대한 자율성과 실행력 함양
- 어린이집에서 신입/영·유아반 담임교사 교육 자료로 활용
- 표준보육과정을 적용하는 주체인 교사의 역량을 키우고 적극적인 참여를 독려
- 놀이운영사례집을 통하여 보육교직원의 전문성을 향상하는 데 활용
- 놀이·아동 중심 교육과정을 실현하여 질 높은 보육환경 기회 제공
- 개정 누리과정에 대하여 고민을 가진 보육교직원을 대상으로 긍정적 인식 함양



2 어린이집 놀이 사례



기관명	어린이집명	제목	연령
가평군육아종합지원센터	가평군조종하어린이집	우리에게 놀이가 밥이다!!	3세
	가평군환두레어린이집	자연과 함께 놀아요	4-5세
고양특례시육아종합지원센터	고양시립푸른솔어린이집	다양한 탈 것 타고 여행을 떠나요	2세
	고양시립큰숲어린이집	자동차 도시 크리에이터즈	3세
구리시육아종합지원센터	시립갈매푸르지오어린이집	직업에서 우주까지 함께 만드는 놀이	4-5세
	시립도평마을어린이집	유아 흥미와 감정 기반 통합놀이	5세
남양주시육아종합지원센터	시립장현어린이집	동물이 좋아요	1세
	시립푸른들보듬이나눔어린이집	‘공간’이 주는 즐거움	3세
동두천시육아종합지원센터	동두천어린이집	토독! 토독! 비 오는날의 국수놀이	1-2세
	좋은열매어린이집	점병점병 물놀이	5세
양주시육아종합지원센터	두언예들어린이집	아픈 친구를 치료해요	2세
	양주경찰서어린이집	슬기로운 ‘빠약이 엄마’ 생활	3세
연천군육아종합지원센터	푸르미어린이집	계란판 어디까지 해 봤니?	4세
	한아름어린이집	바스락! 알록달록! 습자지 놀이터	1세
의정부시육아종합지원센터	고산다운어린이집	사각사각 종이로 푹푹딱딱 상자로!	1세
	민락유보라어린이집	톡톡! 페트병이 건넨 놀이의 초대장	1세
파주시육아종합지원센터	시립파크푸르지오어린이집	함께 만드는 우리만의 재활용 놀이터	4-5세
	시립한울어린이집	우리 함께 반짝이는 빛놀이	0세
포천시육아종합지원센터	솔모루어린이집	공룡이 사라진 이유	4세
	아기별어린이집	버려진 게 아니야! 지구를 살리는 놀이야!	0세

01 가평군 조종하나어린이집 우리에게 놀이가 밥이다!



놀이반 소개

예의반(3세)은 장애통합반으로 발달적 특성이 다양한 유아들이 동일 공간에서 어울리며 놀이와 배움을 경험한다. 유아들은 각자의 발달 속도와 방식에 따라 놀이에 참여하며, 서로의 차이를 자연스럽게 받아들이고 존중하는 과정을 경험한다.

장애가 있는 유아는 또래와 상호작용하며 사회적 관계를 확장하고, 비장애 유아는 도움을 주고받는 과정을 통해 배려와 공감, 협력의 태도를 기른다. 놀이가 모두에게 연결 매개체로 작용하며, 단순한 즐거움을 넘어 삶 속에서 중요한 배움의 장으로 기능한다.

놀이의 시작

비구조적 놀잇감인 재활용품을 모으는 과정에서 계란판에 대한 흥미가 높아지기 시작하였다. 가정과 연계하여 지속적으로 계란판과 다양한 재활용품을 수집하면서, 유아들은 새로운 놀이 재료인 계란판을 활용해 창의적이고 자발적인 놀이를 확장할 수 있는 기반을 마련하게 되었다.

놀이의 과정



유아들은 재활용품 속에서 계란판을 발견하며 탐색 놀이를 시작하였다. 계란판의 구멍을 하나하나 눌러보며 “구멍이 많으니까 무엇을 담을까?” 상상하고, 색연필로 계란판을 칠하며 다양한 색으로 꾸미는 등 색깔과 모양에 관심을 보였다. 계란판을 관찰하고 탐색하며 새로운 가능성을 발견하는 과정에서 호기심과 집중력이 발달하였다.

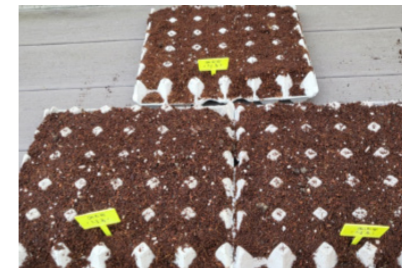


이거 계란판이에요!



공룡집이야 놀러와

유아들은 계란판 위에 씨앗을 심어 작은 식물을 기르는 놀이를 경험하였다. 씨앗이 자라는 과정을 관찰하며 즐거움을 느끼고 계란판을 활용하여 꿀벌집과 꽃밭을 만들며 창의적인 구조물 놀이로 확장하였다.



씨앗은 물을 먹고 자라지^^



예의꽃밭에 꿀벌이 놀러왔어요

유아들은 각자 자신만의 방식으로 계란판을 쌓고 연결하며, 친구들과 의견을 나누고 협력하는 과정에서 사회적 상호작용을 경험하였다. 계란판 쌓기 놀이를 통해 반복적인 시도와 실패, 그리고 재도전을 경험하며 문제 해결 능력을 기르기도 하였다.



우리 같이 만들자!



멋진 성 완성!

장애통합반의 한 유아가 계란판 구조물을 무너뜨리는 상황이 발생하였다. 예의반 친구들은 “괜찮아”라며 이해하고, 이를 계란판을 건너는 놀이로 자연스럽게 변화시켰다. 장애아와 비장애아가 함께 계란판 위를 건너며 놀이를 이어가는 과정에서 유아들은 서로를 배려하고 협력하며 통합적인 놀이 경험을 할 수 있었다.



여기 잡아줄래? 우리 같이 놀이하자!

이렇게 걸어봐!

계란판을 아이스크림 가게 놀이와 계란판 바다 놀이로 연결하며 놀이를 즐겼다. 다양한 놀이 속에서 상상력을 발휘하며 자신만의 이야기를 만들고, 놀이 환경을 확장하는 능력을 보여주었다.



아이스크림 사세요!

바다는 무슨색일까?

예의반 교실에서의 계란판과 재활용품 놀이는 단편적 결과물이 아닌 유아들이 스스로 만들고 표현하며 배우는 과정 자체가 중심이다. 아이들은 계란판과 재활용 재료를 자유롭게 다루며 서로 의견을 나누고, 때로는 실패를 경험하기도 했지만 곧 자신만의 방법을 찾아냈다.

놀이의 결과물이 눈에 띄게 화려하거나 정교하지는 않았지만, 그 과정 속에서 예의들은 작은 발견과 성취를 쌓아가며 깊은 만족감을 느꼈다. 놀이의 즐거움은 결과물이 아닌, 아이들이 직접 만들어가는 경험과 과정 속에 있으며, 지금도 예의반 교실에는 계란판과 재활용품을 활용한 놀이 중이다.

교사의 지원

물리적 자원

계란판, 비닐, 물감 등 (충분하게 지원)

인적 자원

- 정서적 지원-유아가 실수 후에도 놀이를 이어 가도록 긍정적으로 격려
- 확장 지원-유아의 상상과 표현이 넓어질 수 있도록 재료와 공간을 확장

참여 소감

컨설팅 전

- 놀이가 결과물 중심으로 이루어지는 경우가 있어 유아의 자발적 탐색이 제한되었음
- 재료 활용 방식이 정해져 있어 유아들이 스스로 만드는 과정이 충분히 나타나지 않았음.
- 또래와의 의견 나눔과 협력에 있어 어려움있음.

컨설팅 후

- 재활용품 등을 활용한 개방적 놀이가 활성화되며 유아의 자율적 표현이 증가되었음.
- 실패 후 다른 방법을 찾아보는 등 놀이 과정에서의 문제해결 능력이 향상되었음.
- 또래와 함께 의견을 나누고 협력하며 놀이가 확장되는 모습이 보임.

놀이의 변화

- 활동 안내와 설명 중심으로 접근하여 유아 주도적 탐색을 지켜보는 데 어려움이 있었음.
- 놀이의 결과에 주목하는 경향이 있어 과정 속 변화 관찰이 충분하지 않았음.

- 재료만 제공하고 유아 스스로 놀이를 구성하도록 지지하는 관찰 중심의 상호작용이 이루어졌음.
- 유아의 작은 변화와 시도도 긍정적으로 해석하며 과정 중심 피드백이 강화되었음.
- 놀이의 의미를 결과보다 과정 중심으로 바라보는 관점이 형성되었음.

교사의 변화

- 재료 활용 방법을 스스로 찾기 어려워하며 놀이가 단순 조작 수준에서 종료되는 경우가 있었음.
- 실패나 갈등 상황에서 놀이를 이어가는 힘이 부족하였음.

- 재료를 자신만의 방식으로 변형하며 표현하는 능력이 향상되었음.
- 의견을 나누고 역할을 조정하는 등 또래와 협력하는 행동이 증가되었음.
- 실패 후 다시 시도하고 다른 방법을 모색하는 지속력이 강화되었음.
- 놀이 속 작은 성취를 스스로 발견하며 만족감과 자신감이 높아졌음.

영유아의 변화

02 가평군 환두레어린이집 자연과 함께 놀아요



놀이반 소개

4,5세 혼합반으로 하루하루 새로운 것들을 발견하며 스스로 놀이를 만들어가는 호기심 많은 친구들이 모여 자신이 선택한 놀이에 깊이 몰입하고 놀이가 이어지도록 방법을 찾아보는 놀이에 진심인 친구들입니다.

놀이의 시작

• 자연물, 바깥놀이의 최고 놀잇감

유아들과 함께 산책하며 채집한 자연물을 교실에 비치하였다. 산책하며 채집하는 자연물의 냄새를 맡고, 탐색하던 유아들이 교실에 비치한 자연물에 흥미를 보이지 않았다. '이거는 꽃 같은데' 지나가며 관심을 보였으나 놀이에 활용하는 모습을 보이지 않았다. '어떻게 하면 유아들이 교실에서도 자연물을 가지고 놀이를 시작할까?' 고민하였다. 교사는 고민끝에 먼저 교실에 있는 블록 종류의 정형화 된 놀잇감을 정리하고 비주조적 놀잇감과 재활용, 다양한 색깔과 종류의 자연물을 제공해본다.

놀이의 과정

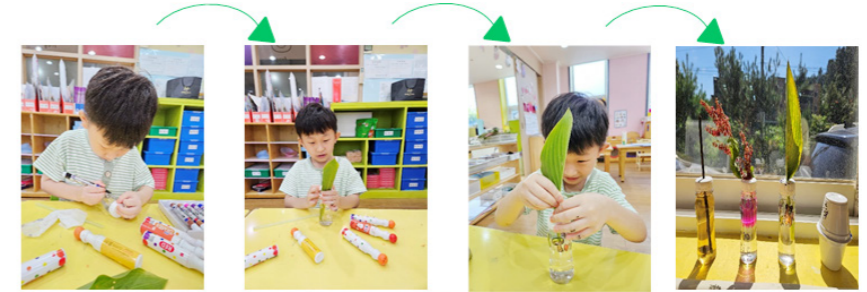
• 자연이 주는 재료, 유아가 만드는 놀이

- 자연물 그림카드

처음으로 나뭇잎과 나뭇가지를 만지고 살펴봄에 탐색하기 시작했다. 하얀종이에 그림을 그리고, 나뭇잎, 나뭇가지에 매직으로 색칠한 뒤 후후~~~~ 바람을 불어 말리기 시작~
“선생님 이거봐요 내가 그림카드 만든거예요.” 라며, “선생님 선물이에요, 내가 또 만들어 줄게요!” 건네며 자연물에 흥미를 보이기 시작한다.

- 물 안 쥐도 되는 꽃병이에요!!!

플라스틱 통에 매직으로 그림을 그리고 꾸미며 자신의 창의성과 표현력을 발휘~! 한껏 꾸민 통에 나뭇잎을 넣으려 했으나 뚜껑이 닫히지 않는 문제를 경험하면서 고민에 빠졌다.
“뚜껑을 닫아야 하는데 어떻게 하지?” 고민에 빠진 유아는 “선생님 이거 닫아야하는데 여기에 구멍이 없어서 넣을수가 없어요” 유아는 교사에게 뚜껑을 뚫어 달라고 요청하며 타인에게 도움 요청과 협력을 실천하였고, 뚫린 구멍에 나뭇잎을 넣어 완성함으로써 경험을 통해 성취감을 느끼고, 자연과 사물에 대한 탐구하는 태도를 넓혀갔다.



선생님! 뚜껑에 구멍 뚫어 주세요!

- 누가 꽃이게?

유아는 꽃을 머리에 꽂으며 꾸미기를 시도하였다. “나도 이거 꽃아주라” 스스로 꽃기 어려운 상황을 경험한 유아가 친구에게 도움을 요청하여 머리에 꽃을 꽂아 꾸미기하였다. 유아들은 거울 앞에서 꾸며진 나의 모습을 살펴보는 모습을 보였다.

- 이거 냄새 맡아봐요~ 향수 만들었어요!!!!

유아가 나뭇잎, 빨간 열매를 잘라 작게 조각 내어 냄새를 맡으며 탐색하였다.
냄새를 맡은 유아가 “이거 내가 만든 향수야” 라고 말하며 친구에게 냄새를 맡게 하였다.
“나도 만들래” 하며 나뭇잎을 냄새 맡아보며 조각내어 만들기 하였고, 냄새를 맡으며 놀이하였고, “이거 이렇게 뿌리는 통이면 좋겠지?” “향기가 더 나면 좋겠어” 이야기 나누는 모습을 보였고, 교사는 유아들의 의견을 반영하여 향수만들기 환경을 적극적으로 지원하였다.



- 향기가 솔솔솔~~ 예뻐지는 향수~

향기가 나는 식물이 있으면 좋겠다는 유아들의 의견을 반영하여 스프레이통과 허브화분을 비치하였고, “여기서 냄새가 나 이리와봐”, “어, 진짜 냄새가 나 이걸로 향수만들까?” 이야기 나누었다.
유아는 자연물을 작은 조각으로 내어 스펀지 통에 담고, 입구가 좁아 스포이드를 활용하여 물을 넣었다. 유아는 자연물의 형태와 향을 탐색하였다. 완성된 향수를 뿌리는 흥내를 내어 놀이하는 모습을 보였다. '선생님 이거는 예뻐지는 향수라고 써주세요' 교사가 글자를 알려주었으나 어려워하여 교사가 대신 글자를 적어주었고, 유아는 테이프를 이용하여 붙여 완성하였다.

- 자연의 색

자연물로 색을 만들어 보는 놀이는 유아가 주변에 자연을 직접 탐색하고 관찰하며 자연 현상에 대한 호기심과 탐구심을 기른다. 나뭇잎 꽃잎, 열매 등 색을 추출하는 과정은 유아에게 과학적탐구 과정을 제공하고, 다양한 방법으로 접근하여 자신이 만든 색을 작품이나 놀이에 활용하면서 자연스럽게 자기표현능력을 향상시킨다.



- 우리 또~ 손톱에 물들이기 해요!

“선생님 절구 말고 저번처럼 봉지에 넣고 두드릴래요” 유아의 의견을 반영하여 비닐에 봉선화꽃과 잎사귀를 넣고 플라스틱 통으로 두드린다. “나 이번에는 10개 다할거야” 10손가락 모두 물을 들이며 놀이를 이어갔다.



- 자연화장품 “손님 제가 화장해드릴게요~”

“좋은 생각이 떠올랐어” 유아가 노랑종이에 꽃잎을 하나하나 따서 종이에 붙였다. “보라색꽃은 눈에 바르는 거고,” “진한 보라색 꽃은 빨강색이랑 비슷하니까 입술에 바르는 거야” “노랑색은 볼에 바르는거예요” “제가 만든 꽃 화장품이에요” 라고 하였고, 교사는 “알록달록 꽃 화장품이 멋지네요~!” 칭찬해주었다. 유아는 색을 구분하여 얼굴에 바르는 곳을 정하였고, 유아가 친구의 얼굴을 꾸미고, 거울보고 자기 얼굴을 꾸미기도 하며, 향수를 가져와 함께 놀이하는 모습을 보였다.

- 나만의 손수건

유아는 꽃잎과 나뭇잎을 손수건 위에 올리고 비닐을 덮은 뒤 망치로 두드려 무늬를 남기며 자신만의 손수건을 만들었다. 이 과정에서 자연물의 색과 형태가 손수건에 전해지는 변화를 관찰하며 자연의 모습과 변화를 탐색하였다. 자연물의 색과 무늬를 활용해 손수건을 꾸미는 과정에서 다양한 재료와 도구를 활용하는 경험을 하였다.



- 자연을 신다

손수건이 아닌 양말에 꽃잎과 나뭇잎을 두드려 무늬 만들기해본다.

- 나뭇잎! 너의 모습을 보여줘

종이 아래에 나뭇잎을 깔고 그 위에 색연필을 칠하여 나뭇잎 무늬를 만들고, 나뭇잎에 물감을 칠하여 종이 찍힌 나뭇잎 모양과 결의 형태를 탐색하고, 만들어내는 경험을 하였다.

- 연잎과의 만남

연잎은 연꽃의 큰 잎으로 넣고 둥글며 물위에 떠있어 비를맞아도 물방울이 글러내리는 성질을 가지고있어 유아들에게 제공하고 유아들의 탐구와 표현을 들여다 보았다. 유아가 둥글고 커다란 연잎에 알록달록 꽃잎을 하나하나 떼어 풀을 이용하여 붙이며 자유롭게 자신의 표현을 발휘하여 우산을 만들었다.



• 자연을 담은 유도가 빚어내는 놀이이야기

아이들의 손으로 주무르고, 자르고, 붙이며 자유롭게 모양을 만들수 있는 유도를 제공하였고, 유아들이 자연물과 유도를 이용하여 어떤 놀이의 형태가 나타나는지 관찰하였다.

- 맛 좋은 피자

유아는 피자놀이 교구를 활용하여 꽃잎을 떼어 내어 토핑으로 올리며 놀이를 확장하였다. 이과정에서 유아는 자연물의 형태와 색채를 탐색하고, 이를 요리에 맞게 전환, 재구성하는 경험을 통하여 상징적 사고 능력과 창의적표현이 발휘하였다. 또한 토래와 함께 토핑의 종류와 위치를 조율하고, 다양한 모양과 꽃잎의 크기와 색을 비교하여 조합하는 과정의 모습을 보이고, 물건을 사고 파는 활동을 하며 놀이를 즐겼다.

- 꽃집

유아는 유도를 이용해 접시 모양의 꽃집을 만들고, 나뭇잎 강아지풀, 단풍잎을 장식으로 활용하였다. 이 과정에서 유아는 유도를 주무르고 형태를 변형하는 경험을 통하여 소근육발달과 함께 자연물을 조합하여 새로운 사물을 만들었다.

- 토끼를 만들었어요!

유아는 유도를 이용하여 글자를 만들며 형태를 인식하고 표현하는 놀이를 하였다. 유도를 늘리고구부리며 글자의모양을 완성하는 과정에서 인지력, 관찰력, 소근육조절능력의 발달과정을 보여주었다.

- ‘보물상자’ 에요~

유아는 유도를 주무르고 늘리고 쌓아 올려 상자형태로 만들었고, 정교하게 물건을 담을 수 있는 공간까지 만들었다. 유도를 둥근 형태로 만들어 뚜껑을 만들어 꾸미기하였고, 그 과정에서 만드는 과정을 언어로 표현하는 모습을 보였다.



교사의 지원

물리적 자원

- 다양한 색깔과 종류의 자연물 지속 지원
(허브 화분(3가지 종류), 연꽃, 들꽃, 가을 꽃, 나뭇잎, 나뭇가지, 도토리 등)
- 다양한 종류, 크기, 질감의 재활용과 비구조적 재료
- 흰 손수건, 스포이드, 절구, 양말, 유도, 찰흙, 스프레이 공병, 끼적이기 도구 등

인적 자원

- 자연물 제공 시 안전하게 관리.소독 하여 지원
- 놀이 흐름을 세심하게 관찰하여 필요 시 개입하여 교사 지원으로 놀이 확장
- 가정에서 재활용품, 양말들을 연계하여 사용

참여 소감

컨설팅 전

놀이의 변화

유아들이 주로 익숙한 놀잇감(블록, 자동차 등)에 반복적으로 몰입하며 놀이가 단조롭게 이루어지는 경우가 있어 다양한 흥미를 반영시키는데 어려움이 있었음.

컨설팅 후

놀이공간과 재료를 새롭게 구성하면서 유아들이 스스로 놀이를 선택하고 확장할 수 있는 환경이 조성됨. 놀이 주제가 다양해지고 유아들의 탐색 범위도 넓어짐.

교사의 변화

유아의 놀이를 충분히 관찰하지 못하는 경우가 있었으며 다음 활동을 준비하는데 집중하는 경우가 많아 상호작용이 다소 짧고 단편적으로 이루어졌음.

‘관찰’과 ‘기다림’의 중요성을 실제 사례로 경험하면서 유아의 작은 행동 하나도 의미 있게 바라보고 반응하려는 태도로 나아가고 있음. 교사가 놀이 흐름을 따라가는 방식으로 변화하면서 유아 주도의 놀이와 자연스러운 상호작용이 증가됨. 또한 어린이집 주변 특성을 반영하여 자연을 놀이 속에 연결해보는 과정에서 교사로서 놀이를 이해하는 시각도 넓어짐.

영유아의 변화

유아들은 제한된 놀이 공간 안에서 반복적으로 같은 놀이를 하는 경우가 많았고, 놀이 중 교사에게 도움을 요청하는 모습이 빈번하였음. 교사에게 놀이를 제안하는 경우도 종종 있었음.

유아들이 스스로 놀이를 선택하고 주도적으로 놀이가 이루어짐. 또래와의 상호작용도 이전보다 활발해졌으며 특히 바깥놀이 시 주변 자연물을 관찰하고 이를 놀이로 연결하는 변화가 나타나 자연을 배움의 경험으로 연결할 수 있는 기회가 됨.

03 다양한 탈 것 타고 여행을 떠나요



놀이반 소개

반의 특징 (놀이 선호도, 발달 등)

호기심이 가득하고 사랑이 넘쳐나는 사랑반은 3월부터 12월생까지 총 11명으로 투담임으로 구성된 만 2세반이다. 다양한 블록을 활용하여 구조물이나 공간을 형성하여 놀이하거나 생활에서 경험한 내용으로 가상놀이를 즐긴다.

놀이의 시작

놀이가 시작하게 된 배경 (영유아들이 놀이에 관심을 가지게 된 이유)

부모참여수업으로 캠핑을 다녀온 이후로 여행을 떠날 때 이용하는 다양한 탈 것에 대한 관심이 생겨 놀이가 시작되었다.

놀이의 과정



버스 타고 여행 가요

부모참여수업으로 여름 캠핑을 다녀온 이후, 영아들이 여행을 갈 때 타 본 ‘탈 것’에 대해 이야기를 나누기 시작하였다. “버스 타고 갈까?”라며 버스에 타는 흉내를 내며 놀이하는 모습에 버스 텐트를 제공해주었더니 “진짜 버스야!”, “타고 내릴 때 조심하세요~”, “안전벨트도 매요.”라며 버스 타고 여행가는 놀이가 시작되었다. 카드가 필요하다는 영아들의 말에 버스카드를 제공해주었더니 놀이가 더욱 활발하게 이루어졌다.



부릉부릉~ 이번에는 자동차 타고 여행가요

다양한 자동차 놀이감을 꺼내어 놀이하던 중, 교실 이곳 저곳을 다니다가 다른 놀이를 하고 있던 친구들의 공간에 방해가 되자 갈등이 일어났다. “그러면 자동차는 어디로 다니지?”라며 자동차 길을 만들어 놀이하기를 원하는 모습이였다. 길을 만들어보기 위해 도로 테이프와 색 테이프를 지원해주었고, 영아들이 교실 바닥에 자유롭게 붙이고 만든 도로 위로 놀이하기를 즐겼다.



다양한 길이 있어요 - 올라가볼까? 내려가볼까?

교실 바닥(핑지)에서만 탈 것을 굴리며 놀이하다가 “선생님 나는 아빠 차 타고 미끄럼틀처럼 승~ 내리막길도 가봤어요.”라는 영아의 말에 “나도야! 나는 위로 올라가는 것도 해봤어. 그거 엄청 무섭다?”라며 오르막, 내리막길을 다녀온 경험에 대해 이야기를 나누었다. 경사로 놀이감으로 오르막길, 내리막길을 만들어 다양한 길을 표현하며 놀이하던 중, “더 커다란 길이 있으면 좋겠어!”라는 영아들이었다. 어떻게 하면 만들어볼 수 있을지 이야기를 나누다가 “책상에서 하고 싶어.”라며 표현하였다. 영아들의 의견을 반영하여 책상 다리를 빼내어 더 큰 길을 만들어보았고, 만든 책상 내리막길 위에 앉아 내려오며 “이정도면 자동차가 잘 내려가겠다!”라며 몸소 경험하고는 자동차들을 가지고 와 굴려보았다. 책상 내리막길 위에서 경사로 놀이감을 반대로 얹어놓고는 “이렇게는 자동차가 안 가네?”라며 고개를 가웃거리자 “뒤집어서 해보자!”하는 놀이의 방법을 수정하여 다양한 길 만들기를 시도하고 탈 것의 움직임의 여부를 확인하였다.



내가 직접 만든 탈 것으로 시합해보자!

레고블록을 조립하여 다양한 모양의 탈 것을 만들어보며 자신이 만든 탈 것을 친구들에게 소개하였다. 내리막길 위에 만든 탈 것을 가지고 와서 굴려보거나 경사로를 연결한 내리막길 위에 올려놓고 굴리며 “내꺼가 엄청 빨라.,” “여기가 더 높아서 빠른가봐.” 이야기 나누면서 경사가 기울어짐에 따라 자동차의 속력이 달라짐을 이해하며 내가 직접 만든 탈 것으로 시합하며 놀이하기를 즐겼다.



칙칙폭폭 기차 타고 여행가요

주말 동안에 기차를 타고 할머니댁에 다녀왔다는 영아의 말에 다른 영아들이 관심을 보이며 기차 타 본 경험에 대해 이야기를 나누는 모습이였다. 여러 가지 종류의 블록이 아닌 한 가지 종류의 블록을 많이 제공해주었더니 블록을 길게 연결하며 “이건 기차야!”, “기차 타고 여행 가자!”라고 표현하며 기차놀이가 시작되었다.



원흥역에 가요

기차에 대한 관심을 가져 어린이집 근처 ‘원흥역’에 다녀오기로 하였다. 개찰구 밖에서 전철이 오는 모습을 보던 중, 역무원 선생님께서 오셔서 직접 개찰구 안으로 들어가 전철을 가까이에서 관찰할 수 있도록 도와주셨고, 역무실에서 어떻게 근무하시는지 살펴보았다. 전철을 직접 보고 오는 경험을 통해 영아들이 기차 놀이에 더욱 몰입하는 모습을 볼 수 있었다.



기차 타고 키즈카페 견학 가요

“진짜로 기차 타보고 싶다.”라며 아쉬워하여 원에서 상의를 통해 견학으로 ‘원당역’에 새로 생긴 키즈카페를 전철을 타고 이동해보기로 하였다. 원흥역과 원당역에 계시는 역무원 선생님께서 서로 소통하며 영아들이 안전하게 이동할 수 있도록 도와주셨다. 직접 전철을 타 보는 경험을 통해 대중교통을 이용할 때 우리가 지켜야 할 약속에 대해 배우고, 우리를 도와주신 역무원 선생님들께 감사한 마음을 가져보았다.

나만의 자동차를 만들어요-자동차극장

가정연계활동으로 상자를 재활용하여 나만의 자동차 만들기 활동을 안내하였다. “이거 내가 만든 자동차야!”, “엄마, 아빠랑 같이 스티커 붙였어요.”, “너꺼 타봐도 돼?”라며 보호자와 영아들이 함께 만든 자동차를 원으로 가져와 만든 자동차를 직접 타보거나 친구와 서로 바꾸어 타며 놀이하기도 하고, 전시하여 친구들은 어떤 자동차를 만들었는지 살펴보았다. 형님들이 만든 자동차가 멋지다는 동생들의 말에 자동차 극장을 만들어 동생반도 함께 참여할 수 있도록 하였고, 나만의 자동차를 타고 영화를 관람하는 자동차극장 놀이로 확장되었다.



자동차극장 상장 포토존

보호자와 함께 나만의 자동차 만들기 활동을 통해 창의성을 길러보며 다양한 재활용품을 사용하여 환경을 소중히 하는 마음을 가져보았다. 놀이가 모두 끝난 후에는 현관 앞에 자동차극장 상장 포토존을 게시하여 보호자와 함께 둘러보며 이야기 나누면서 성취감 또한 느껴볼 수 있는 시간이었다.

교사의 지원

물리적 자원

- 탈 것이 다닐 수 있는 길을 만드는 영아들에게 도로 테이프와 색테이프를 지원하여 다양한 도로를 표현할 수 있도록 함.
- 평지에서만 놀이하다가 경사로 놀이로 확장, 더 넓은 경사로를 원하는 영아들의 의견을 반영하여 책상 다리를 빼어 제공함.

인적 자원

- 영아들의 흥미와 관심 정도에 따라 놀이의 흐름이 이어질 수 있도록 지원
- 안전한 환경과 다른 영아들의 놀이를 방해하지 않는 선에서 공간을 마련
- 보호자들의 협조로 영아들과 나만의 자동차 만들기(부모참여, 가정연계)
- 역무원 선생님의 도움으로 전철역 및 근무지 탐방

참여 소감

컨설팅 전

컨설팅 후

놀이의 변화

소량의 다양한 종류의 블록으로 놀이하니 개수가 정해져 있어 놀이감으로 인한 갈등이 종종 발생하였다.

대량의 한 가지 블록을 지원하였더니 갈등이 많이 해소되었으며 협동하여 구조물을 만들어 놀이가 더욱 활발하게 이루어졌다.

교사의 변화

- 영아들의 놀이를 관찰하면서 흥미를 이끌어내주고 싶은 욕구가 있어 영아들이 도움을 요청하기 전에 사전에 개입하여 해결해주려고 하였다.
- 책상은 올라가거나 활용하기에는 위험한 물건이라고 생각하였다.

- 교사가 즉각적으로 지원을 하지 않고 기다려주니 영아들이 놀이의 방법을 수정하며 주도적으로 문제를 해결해보는 모습을 볼 수 있었다.
- 영아들과 안전 약속을 정하고 놀이감으로 활용해보니 다양한 길을 표현해보고, 하나의 놀이공간으로 되며 안전하게 놀이하는 방법을 터득하였다.

영유아의 변화

나를 불편하게 만드는 상황이나 갈등이 생기면 바로 교사에게 와서 도와달라고 이야기하였다.

영아들이 자신의 감정을 이야기하며 상호작용을 통해 서로의 감정을 공감하고 이해할 수 있게 되었다.

04 고양시 큰숲어린이집 자동차 도시 크리에이터즈



놀이반 소개

큰숲어린이집의 최고 형님, 종달새반은 만 3세 여자 친구 5명과 남자친구 4명으로 구성된 활기차고 다정한 반입니다. 종달새반 친구들은 함께 어울려 노는 것을 좋아하며, 모두가 참여할 수 있는 놀이에서 더욱 즐거움을 느낍니다. 친구들과 마음을 모아 하나의 놀이를 만들어 갈 때마다 서로의 생각이 더해져 새로운 이야기가 펼쳐지고, 그 속에서 웃음과 상상력이 가득 피어납니다. 놀이 중에는 “이렇게 해보자!”, “내가 도와줄게!” 하며 자연스럽게 의견을 나누고 서로에게 힘이 되어 주는 모습이 자주 보입니다. 늘 함께 어울려 놀며 즐거운 에너지를 나누는 종달새반은 유난히 웃음이 많고, 아이디어가 넘치는 따뜻한 반입니다.



놀이의 시작

한 유아가 가정에서 엄마, 아빠와 함께 즐겁게 했던 자동차 놀이를 친구들에게 소개해 주고 싶다고 이야기 하면서 놀이가 시작되었습니다. 평소 종달새반 친구들은 자동차에 관심이 많아 바깥놀이 시간이나 교실에서 자동차 장난감을 자주 가지고 놀곤 하였습니다. 그 유아의 이야기에 친구들은 “우리도 같이 자동차 놀이하자!”, “내 자동차도 가져올래!” 하며 자연스럽게 관심을 보였고, 가정에서의 놀이 경험이 친구들과 함께 나누고 싶은 주제가 되어 놀이로 확장되었습니다. 이렇게 가정에서의 즐거운 경험이 친구들과 함께 하는 공동 놀이로 이어지며, 종달새반의 ‘자동차 놀이’가 시작되었습니다.



놀이의 과정

- 종달새반 도로 도시가 열렸어요!



놀이의 흐름

놀이 - 배움 읽기

아이들은 교사가 붙여 둔 도로 테이프 위에 자동차를 달리게 하며 스스로 테이프 위에 자동차를 달리게 하며 “여기는 주차장이야!”, “도로 옆에는 가게도 있어요!”, “주유할 수 있는 주유소도 있어요!”라며 공간을 구체적으로 구성하였습니다.

아이들이 도로 테이프 위에 자동차를 달리게 하며 스스로 길과 주차장, 주유소를 만들어 공간의 관계를 탐색했습니다. 도로의 방향과 연결 방식을 이야기하며 스스로 문제를 해결하고 친구의 생각을 반영해 놀이를 확장했습니다. 교사는 “이 길은 어디로 이어질까?”와 같은 질문으로 사고를 넓혀 주었습니다. 놀이를 통해 유아들은 공간을 계획하고 구성하는 사고력과 함께, 서로의 생각을 조율하며 협력하고 의사소통하는 능력을 길렀습니다.

- 우리의 길을 만들다



놀이의 흐름

놀이 - 배움 읽기

놀이가 활발해지자 한 유아가 “선생님! 우리가 직접 길을 만들고 싶어요!”라고 제안하며 놀이가 확장되었습니다. 유아들은 도로 테이프를 이용해 어린이집 바닥에 길을 만들고 “여기는 주차장이예요!”, “도로 옆에는 가게도 있어요!”라며 공간을 꾸몄습니다. 이어 신호등과 육교, 상점 등을 만들며 “이건 투명한 길이에요!”, “기차도 지나가면 어때요?”라고 이야기하며 상상력을 더했습니다.

유아들이 “우리가 직접 길을 만들고 싶어요!”라며 놀이를 주도적으로 확장했습니다. 도로 테이프를 붙이며 자동차가 다닐 길을 계획하고, “여기는 주차장이예요!”, “기차도 지나가면 어때요?”라며 아이디어를 더했습니다. 길의 폭과 방향을 조절하며 공간의 구조를 탐색하고, 신호등과 상점을 만들어 교통 환경의 질서를 구성했습니다. 놀이를 통해 유아들은 공간 구성에 대한 이해와 탐구력을 기르고, 스스로 계획하고 협력하며 문제를 해결하는 능력을 키웠습니다.

- 달려라, 내가 만든 자동차!



놀이의 흐름

놀이 - 배움 읽기

유아들은 “이번에는 내가 직접 자동차를 만들어야지!”라며 자동차 만들기에 몰입하였습니다. 레고와 블록 등을 활용하여 각자의 자동차를 만들고 “송송~ 내가 만든 자동차 달려라!”라며 상상 속 자동차 경주를 펼쳤습니다. 친구들과 만든 자동차를 비교하고 “이건 바퀴가 커서 빨라요!”, “이건 짐을 많이 실을 수 있어요!”라며 기능을 설명하며 이야기 나누었습니다.

유아들이 “이번에는 내가 직접 자동차를 만들어야지!”라며 놀이를 주도적으로 확장했습니다. 레고와 블록을 이용해 각자의 자동차를 만들고, 바퀴의 크기나 모양에 따라 움직임을 비교하며 기능의 차이를 탐색했습니다. 친구들과 만든 자동차를 달리게 하며 속도와 모양을 이야기하고, 서로의 아이디어를 참고하며 구조를 바꾸어 보았습니다. 놀이를 통해 유아들은 관찰하고 비교하는 탐구 능력과 함께 창의적으로 표현하고 협력하는 태도를 기르며 성취감을 느꼈습니다.

- 도로 위 터널 탐험 대작전!



놀이의 흐름

놀이 - 배움 읽기

놀이가 진행되던 중 한 유아가 “도로에는 터널도 있잖아요!”라고 이야기하며 새로운 공간 놀이로 확장되었습니다. 유아들은 롤심과 종이심, 색 테이프 등을 이용하여 터널을 만들고, 일부는 터널 속으로 직접 들어가 “내가 자동차야!”라고 외치며 신체를 자동차에 빚대어 표현하였습니다. “터널에서는 목소리가 울려요!”라며 터널의 공간적 특성을 탐색하며 즐거워하였습니다.

유아들이 “도로에는 터널도 있잖아요!”라며 놀이를 새로운 공간으로 확장했습니다. 롤심과 종이심, 색 테이프를 이용해 터널을 만들고, 직접 그 안으로 들어가 “내가 자동차야!”라고 하며 몸으로 표현했습니다. 터널 안에서 울리는 소리를 들으며 공간의 특성을 탐색하고, “목소리가 울려요!”라며 발견을 즐겼습니다. 놀이를 통해 유아들은 공간의 형태와 소리의 변화를 감각적으로 경험하며 탐구력과 상상력을 키웠고, 신체를 활용한 표현을 통해 자기 인식과 몰입하는 즐거움을 느꼈습니다.

- 공사 중! 새로운 놀이를 만들어요



놀이의 흐름

놀이 - 배움 읽기

놀이가 지속되던 중 일부 터널이 헐거워지자 한 유아가 “이제 터널 없애야 해요!”라고 말하며 놀이가 공사 놀이로 전환되었습니다. 아이들은 “테이프 다 떼자!”, “도로를 새로 만들어야 해요!”라며 협력하여 터널을 철거하고 도로를 다시 계획하였습니다. 하지만 이후 유아들의 흥미가 시들해져 교사가 ‘우리 이제 여기에 다른 놀이 만들어 볼까?’ 라고 제안하자, 유아들은 “그럼 터널 없애자!”, “공사 시작합니다!”라고 외치며 정리 과정을 놀이처럼 즐기며 자연스럽게 놀이를 마무리하였습니다.

놀이가 이어지던 중 터널이 헐거워지자 한 유아가 “이제 터널 없애야 해요!”라고 제안하며 놀이가 공사 놀이로 확장되었습니다. 유아들은 “테이프 다 떼자!”, “도로를 새로 만들어야 해요!”라며 서로 역할을 나누어 협력했습니다. 정리도 놀이처럼 즐기며 “공사 시작합니다!”라고 외치며 마무리했습니다. 유아들은 문제 상황을 인식하고 스스로 해결 방법을 찾는 능력을 기르며, 함께 계획하고 실행하는 과정에서 협동심과 성취감을 경험했습니다.

교사의 지원

물리적 자원

- 유아들이 스스로 철거 방법을 논의하고 역할을 나눈 뒤, 교사는 가위와 뿔갈 등 필요한 도구를 제공하여 안전하게 철거할 수 있도록 지원했습니다.
- 터널과 도로 놀이를 위해 지관, 색 테이프, 신체 교구 등 다양한 재료를 마련하고, 유아들이 필요한 재료를 스스로 선택하여 활용하도록 하였습니다.
- 자동차 만들기에서는 여러 형태의 블록과 조립 도구를 제시하고, 유아가 자신이 구상한 형태를 직접 시도하며 창의적으로 완성할 수 있도록 하였습니다.
- 실제 도로와 도시 사진, 주유소 모형, 건물 블록 등을 참고하며, 유아들이 스스로 놀이 공간을 설계하고 배치하며 현실감 있는 놀이 환경을 만들어 가도록 하였습니다.
- 유아들이 제안한 교가도로와 육교 만들기에는 교사가 재료를 제공하고, 유아가 중심이 되어 필요한 재 활용품을 탐색하고 구조를 구상하며 놀이를 주도했습니다.

인적 자원

- 유아들과 함께 철거 순서를 정하되, 유아가 먼저 의견을 제시하고 조율하는 과정을 통해 스스로 계획을 세우도록 하였습니다.
- 교사는 놀이가 단순한 마무리가 아닌, 유아가 스스로 새롭게 제안하고 발전시키는 또 다른 놀이로 이어질 수 있도록 격려했습니다.
- “터널이 사라지면 어떤 길이 생길까요?”, “자동차가 지나갈 때 어떤 일이 생길까요?”와 같은 개방적 질문을 통해 유아가 스스로 생각을 확장하고 놀이 방향을 결정하도록 하였습니다.
- 유아가 방법을 찾는 동안 기다려 주고, 스스로 해결할 수 있도록 격려했으며, 필요할 때만 함께 해결 방안을 모색했습니다.
- 도로 만들기 시 교사는 옆에서 관찰하며, 유아들이 스스로 테이프의 방향과 구조를 논의하고 결정할 수 있도록 하여 놀이가 자연스럽게 이어지도록 하였습니다.



참여 소감

컨설팅 전

유아들의 자동차 놀이는 대부분 장난감을 굴리거나 속도를 겨루는 수준에 머물렀습니다. 놀이가 짧고 단편적으로 마무리되었으며, 그로 인해 놀이의 지속성이 부족했습니다. 교사가 미리 준비한 교구 안에서만 놀이가 이루어졌습니다. 유아가 스스로 놀이를 확장하거나 새로운 방법을 시도하기 어려웠습니다. 이에 따라 자율성과 사고의 깊이가 충분히 발휘되지 못했습니다. 또한 유아가 흥미로운 제안을 하더라도 즉각적으로 반영하기 어려웠습니다. 놀이의 흐름이 자연스럽게 이어지기보다 교사 중심으로 흘러갔으며, 유아의 주도적 참여가 제한되었습니다.

컨설팅 후

한 유아의 경험에서 출발해 길 만들기, 자동차 제작, 터널 구성, 철거 놀이로 이어지는 유아 주도적 흐름이 형성되었습니다. 놀이가 살아 있는 과정 중심으로 변화했습니다. 교사가 즉각적으로 재료를 지원하고 유아와의 대화를 이어가며 발상을 존중했습니다. 그 결과 놀이의 맥락이 자연스럽게 확장되고 지속되었습니다. 또한 매 컨설팅 이후 새로운 아이디어를 얻어 이를 유아들과 함께 실천했습니다. 이를 통해 놀이가 한층 풍성해지고 깊이와 연결성이 강화되었습니다.

놀이의 변화

교사가 유아의 놀이를 바라보는 시각이 활동 중심에 머물러 있었으며, 놀이를 계획된 수업처럼 운영하는 경향이 있었습니다. 유아가 흥미를 보이는 놀이에 끌려다니는 듯한 느낌이 있었으며, 교사 주도의 개입과 놀이의 자연스러운 흐름 사이에서 혼란을 느꼈습니다. 또한 교사가 지나치게 열정을 쏟아 놀이 중심이라는 이름 아래 사실상 주제 중심 수업이 이루어졌으며, 유아의 자율적 탐색이 제한되었습니다.

놀이학습공동체를 통해 전문가와 같은 유아반 교사들과 깊은 대화를 나누고 현장의 실천 방안을 공유함으로써 놀이 지원의 방향이 명확해졌습니다. 유아의 말과 행동을 관찰하며 그 안에서 의미를 찾고 기다릴 줄 아는 여유가 생겼습니다. 이를 통해 유아의 주도성을 존중하는 태도를 가지게 되었습니다. “이제 터널이 없어지면 어떤 길이 생길까?”와 같은 탐색적 질문을 활용함으로써 놀이의 흐름이 끊기지 않고 자연스럽게 다음 놀이로 이어졌습니다. 또한 매번 컨설팅 후 유아들과 시도해 보고 싶은 활동이 떠올라 다음 날 놀이가 더욱 풍성해졌으며, 교사 자신도 성장과 변화를 체감했습니다. 이처럼 교사는 놀이를 ‘이끌어가는 사람’에서 ‘함께 만들어가는 동반자’로 변화함으로써 역할이 새롭게 재정립되었습니다.

교사의 변화

유아들의 놀이는 개인 중심으로 짧게 이루어지는 경우가 많았습니다. 또래와 함께 협력하거나 역할을 나누는 모습이 드물었습니다. 서로의 생각을 조율하거나 아이디어를 나누는 과정이 부족하여 상호작용이 제한적으로 이루어졌습니다. 또한 놀이 주제가 금방 바뀌어 한 가지 놀이에 깊이 몰입하기 어려웠습니다. 그로 인해 유아가 스스로 탐색하거나 문제를 해결하는 기회가 충분히 주어지지 못했습니다. 이로써 놀이의 지속성과 사고의 확장, 사회적 관계 형성이 다소 미흡하게 나타났습니다.

유아들이 스스로 놀이 주제를 발전시키고 친구와 역할을 나누어 협력함으로써 공동의 성취를 경험했습니다. 놀이 속에서 자신이 만든 구조물을 친구들에게 설명하고 새로운 확장 방안을 제시하며 언어적 표현력과 사고력이 향상되었습니다. 교사의 개방적 질문과 적절한 지원을 통해 유아들은 스스로 문제를 해결하고 새로운 아이디어를 찾아내는 과정을 경험했습니다. 놀이가 반복되고 깊어질수록 유아들 간의 관계가 더욱 돈독해졌으며, 서로의 생각을 존중하며 협력적 놀이가 자연스럽게 이루어짐으로 사회·정서 발달이 촉진되었습니다.

영유아의 변화

05 구리시 시립갈매푸르지오어린이집 직업에서 우주까지 함께 만드는 놀이



놀이반 소개

혼합연령반(6-7세)으로 구성되어 있으며 유아들은 일상생활 속에서 스스로 흥미를 발견하고 놀이로 확장해 나가는 편으로 관찰력과 상상력이 뛰어난 유아들은 주변 환경 및 자원을 자신만의 의미로 해석하여 놀이를 구성하며 교사는 이러한 놀이 흐름을 존중하고 조력자 역할로 참여하고 있다.

놀이의 시작

- 초기에는 네일리스트, 소방관, 경찰관 등 다양한 직업놀이가 이루어졌으며 네일아트, 손톱 꾸미기, 직업 인터뷰 놀이 등으로 확장되어 즐겁게 진행되었다. 이후 가족의 직업 발표와 관련된 경찰서 및 소방서와 네일샵 견학 활동으로 이어졌으며 놀이 주제에 대한 호기심이 확장되었다.
- 여름 계절에 맞춰 '카페놀이'로 확장되었고 교실 내에 파란 비닐을 활용해 바다를 상상하며 해상교통기관 놀이(배, 잠수함 등)에 관심을 가지게 되었고 이후 블록놀이와 그림 활동으로도 이어졌다.
- 한 유아가 "수륙양용 자동차"를 언급하면서 "면허 없으면 운전 못 해!"라는 말과 함께 육상교통기관 → 면허시험장 놀이로 전개되었고 이후 항공교통기관(헬리콥터, 비행기)까지 확장되며 로켓과 우주선에 관심을 가지게 되었다.
- 가족과 다녀온 태양 관측 견학 사진을 공유하면서 전체 유아들의 '우주'에 대한 관심이 폭발적으로 집중되어 현재는 '우주' 놀이를 계획 중에 있다.

놀이의 과정

직업에 대한 관심에서 출발하여 유아들은 네일리스트 역할놀이에 몰입하였고 네일샵에 방문하여 다양한 도구와 직업에 대해 경험하며 놀이가 전개되었다.



카페 직업군에 대한 관심이 이어지며 여름 시즌과 연결된 여름카페놀이를 주제가 확장되어 교사는 교실을 여름 분위기로 구성해주었고 유아들은 파란 비닐에 큰 관심을 보이며 그 공간을 '바다'로 상상하여 놀이하게 되었다.



파란 비닐을 가지고 바다놀이를 진행하는 과정에서 해상교통기관(배, 잠수함 등)에 대한 흥미가 생기게 되었고 '수륙양용 자동차'라는 유아의 언급을 통해 자동차 면허놀이를 전환되었다. 유아들은 면허증 만들기, 시험장 놀이 등으로 놀이를 확장시켰으며 이후 비행기, 헬리콥터, 로켓 등 항공교통기관으로 연결되었고 블록으로 다양한 항공 교통수단을 구성하며 놀이하였다.



교통기관에서 로켓, 우주선으로 놀이가 확장되며 우주 교통기관에 대한 관심이 커졌고 유아가 가족과 다녀온 태양 관측 견학 사진을 공유하면서 반 전체의 관심이 우주로 집중되었다. 현재는 유아들의 자연스러운 흐름을 반영하여 우주 프로젝트를 계획 중이다.

교사의 지원

물리적 자원

- 교사는 유아들의 자발적인 흥미를 세심하게 관찰하며 그 흐름에 맞추어 다양한 물리적 자원을 적절한 시점에 제공하였음
- 파란 비닐, 투명컵, 과일 모형, 얼음 틀 등의 재료로 놀이 환경 구성 교실 바닥에 넓은 파란 비닐을 깔아 해양 교통기관 놀이가 펼쳐질 수 있도록 공간 재구성
- 배, 잠수함 그림자료, 해양동물 스티커, 물고기 관련 미술재료, 종이 배 접기 자료 등을 제공하여 시각적 자극과 창의적 표현을 도울 수 있도록 지원
- 운전면허 시험지 형태의 놀이 자료, 면허와 도로주행에 필요한 재료로 역할놀이가 더욱 구체화될 수 있도록 지원
- 태양 관측 사진도 환경에 함께 전시하여 유아들의 몰입과 표현을 유도

인적 자원

- 교사는 놀이의 흐름에 방해가 되지 않도록 배경에서 유아의 행동을 관찰하며 지원
- 유아의 상상과 표현을 존중하며 기다려주는 조력자로서의 역할 충실
- 유아의 요청 또는 고민 상황 시 필요한 자원을 제공 및 질문을 통한 사고 확장 유도 (유아가 표현한 아이디어를 보다 구체화할 수 있도록 재료 활용법 설명해주거나 의견을 반영하여 환경 구성에 참여시키는 등 능동적 반영)
- 유아의 놀이가 바깥 놀이로 이어질 수 있도록 연결하거나 다른 교실 친구들과의 연계도 가능하도록 상호작용의 범위를 확장함

참여 소감

놀이의 변화

컨설팅 전

교사가 미리 정해진 주제와 활동을 중심으로 놀이가 전개되었고 정형화된 교구와 자료를 사용하는 경우가 많아 유아들이 놀이를 주도하기 어려웠음

컨설팅 후

유아의 흥미와 놀이 흐름을 따라 놀이가 유기적으로 확장되었고 유아 주도의 놀이가 자연스럽게 이어지는 환경이 마련됨

교사의 변화

놀이의 흐름을 따라가기보다는 활동을 유도하거나 결과를 중시하는 교사의 개입이 다소 많았고 유아의 시도보다는 결과를 돕는 방향으로 지원함.

유아의 상상과 주도성을 존중하며 기다려주는 태도로 변화하였고 물리적 환경과 자료를 유아의 흐름에 맞춰 즉시 제공하며 조력자로서의 역할에 충실함

영유아의 변화

교사가 제공한 활동 안에서만 제한적으로 놀거나 새로운 놀이에 소극적인 태도를 보이는 유아가 종종 있었음

자신의 생각을 자유롭게 표현하며 놀이를 주도하고 친구들과 협력하여 놀이를 확장해가는 모습으로 변화함 탐색과 표현이 더욱 풍부해졌으며 자신감이 높아짐

06 구리시 시립토평마을어린이집 유아 흥미와 감정 기반 통합놀이



놀이반 소개

일반 유아15명, 통합 유아2명이 함께 생활하고 있으며 유아들은 미술, 역할, 쌓기를 선호하고 그림 그리기, 만들기, 블록으로 구성하기, 역할 놀이를 반복적으로 즐기는 편이다.

놀이의 시작

‘졸업생 초대 날’ 이음 활동을 통해 유아들이 초등학교에 관심을 가지게 되었고 관련 놀이로 자연스럽게 확장되었다.

그림 그리기를 좋아하는 유아들의 흥미에 맞추어 명화 작품과 그림책을 제공하였으며 이를 계기로 명화 재구성하기와 감정 놀이까지 이어졌다.

놀이의 과정

‘졸업생 초대 날’ 준비 과정에서 초대장 만들기과 질의응답 활동을 통해 유아들이 자연스럽게 초등학교에 관심을 갖게 되었다. 졸업생과의 만들기 체험 및 질의응답 시간을 가지며 내가 갈 초등학교를 찾아보았고 교실의 복패드와 교사가 제공한 주변 초등학교 화보자료를 활용해 탐색하는 모습을 보였다.



초등학교를 찾아보던 중 교실에 관심을 가진 유아들은 우리 반에 초등학교 교실을 만들고자 하였고 유아들의 의견을 반영해 교실 모양을 선정하고 사진을 참고하여 책상과 의자를 재배치하였다. 칠판, 교과서, 가방 등 필요한 물건을 찾아 준비하였으며 구성된 초등학교 교실 공간에서 ‘예비 1학년 되어보기’로 스스로 역할을 나누어 자유롭게 즐겼다.



역할 놀이를 이어가던 유아들은 초등학교 교실 외에도 과학실, 음악실, 컴퓨터실 등에 관심을 보였고 교사가 관련 화보자료를 제공하자 음악실에 가장 큰 흥미를 보여 초등학교 교실을 음악실로 구성하였다. 유아들은 칠판에 음악실 명패를 꾸미고 필요한 악기와 악보를 직접 준비하며 완성된 음악실에서 악보를 보고 연주하거나 새로운 악보를 만들어 보며 놀이를 즐겼다.



초등학교 놀이와 더불어 유아들이 미술 영역에서 그림 그리기를 반복적으로 시도하여 교사가 예상 놀이 주제와 관련된 명화를 게시하자 유아들은 더 관심을 보이며 감상을 시도하였다. 북패드를 활용해 더 많은 명화와 다양한 작품을 조사하고 함께 감상였고 이후 유아들이 직접 찾은 명화를 교실과 계단 등에 게시하고 명화 그림책을 추가로 제공하여 놀이가 지속되었다.



유아들이 명화 감상에 지속적으로 흥미를 보이자 화가와 작품의 특징에 대해 이야기 나누기를 진행하였고 이 과정에서 직접 그려보고 싶다는 유아의 의견을 반영해 '마르크 샤갈'의 명화를 함께 선정하였다. 작품 재구성에 앞서 화보자료와 그림책으로 충분히 탐색할 수 있도록 지원했으며 이후 북패드를 활용해 아웃라인 명화 색칠 놀이 등을 진행하였다.



충분한 탐색 후 마르크 샤갈의 작품 중 '나와 마을'을 선정해 재구성 해보기로 하였다. 유아들과 작품 재구성 방법에 대해 이야기 나누는 결과 미술관처럼 크게 만들고 싶다는 의견이 많아 도배지를 활용해 대형 작품을 제작하였다. 교사는 다양한 색의 물감과 붓을 제공했고 유아들은 먼저 도배지에 배경을 물감으로 칠한 뒤 각자 상상하는 우리 동네를 그림으로 표현해 배경 위에 붙여 완성하였다. 완성 작품은 교실과 어린이집 현관에 게시하여 전시하였다.



명화 재구성 활동 이후 그림 그리기가 확장되어 그림책 속 주인공 그리기가 시작되었고 특히 다양한 감정과 표정에 관심을 보이며 감정을 나타내는 얼굴 표정과 감정 주인공 그리기를 즐겨하였다.



감정 관련 그림책을 제공하자 유아들은 다양한 감정을 찾아보았고 이를 바탕으로 감정 그리기로 이어졌다. 유아들과 감정 종류에 대해 이야기 나누고 표정과 색으로 감정을 표현하며 분류해보았고 이후 유아들의 의견을 반영해 내 얼굴에 감정 그리기 활동을 진행하였다. 재활용품 박스에 내 얼굴과 현재 느끼는 감정을 표현하고 친구들에게 소개하고 완성된 작품은 교실에 전시하여 함께 공유하였다.



다양한 감정을 알아본 후 놀이가 확장되어 우리 반 감정표를 만들고 교사와 유아들이 매일 오늘의 기분을 공유하는 시간을 가졌다. 역할 놀이를 선호하는 몇몇의 유아들은 감정 주인공을 만들어 역할 놀이를 하고 싶어 했고 이에 '컬러몬스터 감정의 색깔' 그림책을 선정해 극놀이를 시도하였다. 여러 색의 셀로판지로 감정 주인공을 만들고 표정을 표현한 뒤 라이트 박스를 활용해 극놀이를 진행해 보았다. 감정 주인공의 놀이터를 구성하고 싶다는 의견을 반영해 맥포머스 블록을 제공하자 다양한 감정 놀이터가 만들어졌으며 이어 우리 반의 감정 방을 만들자고 하여 자석 블록으로 감정 방을 구성하여 놀이가 계속 확장되었다.



교사의 지원

물리적 자원

- 놀이에 필요한 다양한 도구와 재료 제공
- 놀이 공간 확장 및 책상 재배치
- 관련 자료 (그림책, 화보자료 등) 제공

인적 자원

- 놀이를 지속적으로 관찰하고 참여하며 상호작용
- 유아의 의견을 반영하여 교사도 함께 구성하며 놀이 지원

참여 소감

컨설팅 전

컨설팅 후

놀이의 변화

안전에 대한 우려로 놀이 공간과 활동이 일부 제한되어 유아들이 자유롭게 탐색하고 창의적으로 놀이하기에 다소 어려움이 있었음

안전 기준과 약속을 정해 유의하며 놀이를 진행한 결과 놀이가 점차 자유로워지고 참여도가 높아졌으며 동시에 공간 확장 방법과 지원을 다시 고민하는 시간이 되었음

교사의 변화

유아들의 흥미에 따라 발현되는 놀이를 교사의 의도대로 이끄는지 아니면 적절히 지원하고 있는지에 대해 항상 고민이 되었으며 이에 대한 피드백이 필요하였음

적절한 지원이 잘 이루어지고 있고 놀이를 다양한 방향으로 확장할 아이디어가 제공되어 새로웠으며 유아들이 놀이 속에서 다양한 배움을 경험하고 있음을 확인할 수 있었음

영유아의 변화

유아들은 스스로 놀이를 구성하기보다 교사에게 의견을 묻고 참여했으며 일부 유아의 의견을 따라 놀이가 진행됨

유아들은 점차 원하는 놀이를 표현하고 단순히 따라가기보다 함께 의견을 나누며 스스로 놀이를 구성하는 모습을 보였음

07 남양주시 시립장현어린이집 동물이 좋아요



놀이반 소개

만 1세 반이고, 인원은 5명이다. 우리 반 아이들은 정적인 놀이보다 동적인 놀이를 더 좋아하고, 언어로 소통하는 것을 즐긴다. 감정을 표현하는 데 자유롭고, 호기심이 많아서 놀이에 몰두해 오랫동안 집중하는 모습을 보인다.

놀이의 시작

일상 속 동물에 흥미를 가진 영아들과 놀이가 시작되었다. 처음엔 동물 그림을 탐색하거나 모형을 가지고 놀았지만, 점차 다양한 방식으로 놀이가 확장되었다. 이에 다양한 놀잇감을 제공하고, 영아의 흥미와 선호도를 반영해 환경지원도 함께 이루어졌다.

놀이의 과정

어린이집 일상생활 속에서 만나는 동물들에 관심을 보이기 시작했다. 돋보기를 이용해 동물 그림책을 탐색하거나, 동물 놀잇감의 움직임을 유심히 관찰하고 따라 하며 호기심에서 놀이가 발전되었다.



일상생활 속 동물에 대해 흥미를 보이는 모습

1. 동물들이 사는 곳을 만들어요.

영아들이 동물 모형과 인형을 가지고 놀면서 “동물 집을 만들자”라는 의견이 나왔다. 처음엔 교실에 있는 신체 교구를 이용해 동물과 자신들만의 공간을 만들었다. 이후 블록과 동물 놀잇감을 더 충분히 제공했다. 아이들은 상호 작용하며 주도적으로 블록으로 동물 집을 만들었고, 부모님과 갔던 동물원을 떠올리며 역할 놀이와 상상 놀이를 펼쳤다.



벽돌 블록을 이용해 동물 집을 만들어 보고 협동하여 놀이하는 모습

2. 동물 발자국을 따라 움직여요.

교실에서 인형 속 동물의 발자국 모양을 보고 아이들이 궁금해하기 시작했다. 그래서 교실 바닥에 다양한 동물 발자국을 붙여 주자, 아이들은 호기심을 보이며 다가가 탐색하고 발자국을 따라 걷는 모습을 보였다. 놀이를 더 풍성하게 하기 위해, 움직임에 따라 물감이 번지는 색깔판 위에 동물 발자국을 붙여 지원했다. 아이들은 신체 움직임에 따라 달라지는 발자국을 탐색하면서 활발히 움직였다. 그래서 색깔판을 더 충분히 제공했다.

또 아이들이 동물 모자를 가져와 쓰고, 동물이 된 듯 점프하거나 표정을 지으며 놀이를 확장했다. 터널 교구도 추가 제공되자, 동물이 되어 기어서 터널을 통과하고 동물 소리를 내는 등 스스로 놀이를 창의적으로 표현하는 모습이 나타났다.



동물 발자국을 따라 신체 표현이 이루어지고 색깔판의 변화를 탐색하며 놀이하는 모습

3. 동물을 보살피요.

교실의 동물 인형에게 모형 음식을 먹여 주는 놀이에서 시작해, 영아들이 동물을 돌보는 놀이가 전개되었다. 교사는 박스를 이용해 동물을 만들어 제공해 주었고, 아이들은 박스 구멍을 통해 동물에게 다양한 음식을 주며 “맛있어?”, “많이 먹어”라며 보살피는 모습을 보였다.

이후 아기 동물에 관심을 보이며, 엄마가 돌봐 주듯 동물 인형에게 감정을 표현했고, 준비된 우유통을 아기 동물에게 먹이기도 했다. 또 동생이 있는 아이들은 아기 인형을 안아 주거나 재워 주며 친사회적 표현을 보였고, 아픈 동물을 치료해 주는 역할 놀이를 통해 돌봄과 공존의 의미를 배우는 모습도 관찰되었다.



재활용품을 이용하여 만든 놀잇감으로 동물을 보살펴 주고 아픈 동물을 치료해 주는 모습

4. 물속에 사는 동물 물고기

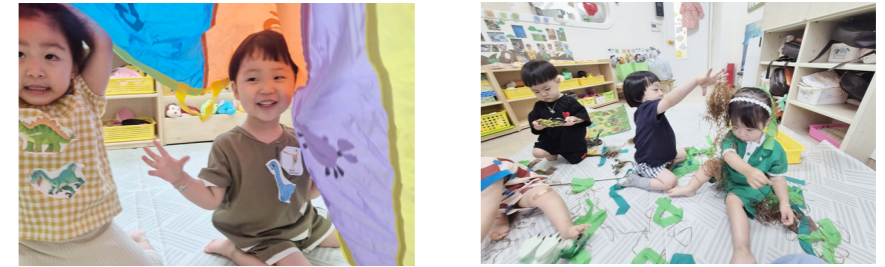
놀이 주제를 진행하던 시기가 여름으로, 더운 날씨 속에서 영아들이 자연스럽게 바다 및 물속 동물에 대해 접할 기회가 많았다. 무더운 여름철 영아들이 시원하게 놀이를 즐길 수 있도록 관련 놀잇감과 환경을 조성하였다. 아쿠아 팩 속 물고기 놀잇감을 탐색하는 과정에서 실제 물고기에 대한 흥미를 보여 실물을 제공하였다. 영아들은 물고기가 되어 신체를 표현하며 다양한 물고기 종류에 관심을 보였고, 이를 통해 또래 간 다양한 상호작용이 이루어졌다.



플장 속에 들어가 물고기가 되어 신체 표현하는 모습

5. 놀잇감에서 동물을 찾아요.

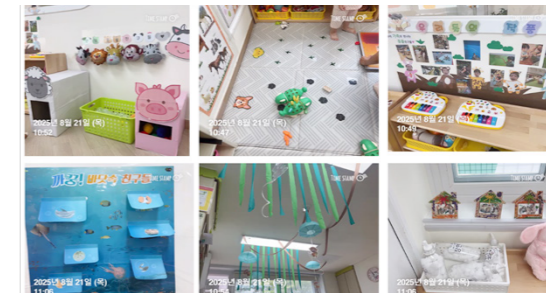
다양한 놀잇감 속에 숨어 있는 동물이나 동물 그림을 찾으며 즐겁게 놀이로 전환되는 모습이 관찰되었다. 파라슈트 속 동물 그림을 찾고 바람을 불며 “늑대가 나타났다”라고 말하기도 하였으며, 동물 그림 컵을 쌓으며 차분히 집중하여 눈과 손의 협응력을 활용하는 놀이를 즐기기도 하였다. 이후 습자지 수풀 속에 동물 모형을 숨겨 놓고 “내가 찾았다!”라고 말하며 놀이를 통해 성취감을 느끼는 모습이 나타났다.



파라슈트를 이용하여 '돼지삼형제'의 내용을 표현해 보기도 하고 습자지 속 동물 찾기 모습

6. 가정과의 연계(동물을 만났던 경험 사진 가정지원)

영아들의 놀이가 활발히 이루어질 수 있도록 가정과 연계하여 키즈노트를 활용해 지원받았다. 부모님들은 일상생활에서 동물을 만났거나 동물원, 수족관 등을 방문했던 사진을 공유하며 영아들의 놀이에 적극적인 지지와 관심을 보여 주었다. 받은 사진은 교실 한편에 환경 자료로 배치하였으며, 영아들은 해당 동물의 생김새를 놀잇감을 이용해 표현하거나, 가정에서 동물을 만난 경험을 간단한 언어와 몸짓으로 공유하며 집단에서의 소속감을 느끼고 심리적으로 편안해하며 즐거워하는 모습을 보였다.



부모님과 경험했던 동물에 대한 사진 공유 받아 교실 곳곳에 게시한 모습

교사의 지원

· 물리적 자원

- 동물 관련 그림 자료를 벽면과 교실 곳곳에 비치
- 동물 모형, 동물 인형, 동물 모자, 동물 손 인형
- 동물 관련 신체 교구
- 재활용품을 활용하여 영아가 좋아하는 동물 제공
- 동물에게 먹이를 줄 수 있는 다양한 촉감의 공과 아기 동물을 위한 우유병 지원
- 다양한 동물 발자국을 교실 바닥에 제공
- 천장에 숲속과 동물을 구성하여 시각적 자극 지원
- 오디오를 활용하여 동물 관련 소리 및 동요 제공

· 인적 자원

- 가정과 소통하여 영아들이 경험했던 동물과 관련된 사진을 지원받음
- 가정에서 지원받은 사진을 교실 벽면에 게시하여 영아들의 언어적 상호작용 촉진
- 영아 흥미를 반영하여 놀이 흐름이 자연스럽게 이루어질 수 있도록 관찰을 통한 놀이 지원
- 놀이 상황에 맞는 다양한 동물 관련 놀잇감과 시각적 자료 제공
- 부족한 놀잇감이나 놀이에 필요한 자료가 있을 경우 교사의 상황지원
- 영아 주도 놀이를 독려하며 놀이 속에서 학습이 이루어질 수 있도록 적절한 상호작용 제공



참여 소감

컨설팅 전

컨설팅 후

놀이의 변화

- 보편적으로 기성품으로 나온 놀잇감을 활용하여 놀이가 이루어졌다.
- 놀이 중 필요한 놀잇감을 교사에게 직접 요청하지 않았으며, 놀이 지속 시간은 길지 않았다.

- 영아들이 흥미를 보이는 놀잇감은 재활용품을 활용해 직접 제작해 보도록 하였으며, 영아들은 직접 만든 놀잇감에 더 큰 흥미를 보이며 자연스럽게 놀이가 확장되었다.
- 놀이 중 필요한 것이 있을 때 영아들이 스스로 요구하거나 대안 방법을 고안하는 등 놀이 속에서 창의력을 발휘하는 모습을 관찰할 수 있었다.

교사의 변화

- 안전상의 이유나 다툼 등으로 인해 일부 영아의 놀이를 충분히 허용하지 못한 경우가 있었다.
- 아이들의 놀이 주제나 놀이 활동을 교사가 계획하고 고민하는 경우가 많았다.

- 놀이 상황을 관찰하며, 교사가 개입이 필요할 때만 개입하여 영아의 판단과 놀이 과정을 존중하였다.
- 일상생활 속에서 영아의 놀이를 관찰하고 흥미와 요구를 반영하여 놀이를 지원하였다. 또한, 가정과의 소통을 통해 놀이 지원을 받아 교사, 영아, 부모가 함께 만들어가는 교실 환경을 조성하였다.

영유아의 변화

- 영아들은 초기에는 스스로 놀이기보다 교사에 대한 의존도가 높고 도움을 받으려는 모습이 많았다.
- 놀이에 집중하는 시간이 짧고, 언어적 상호작용이 단순하게 이루어지는 모습을 보였다.

- 이후 영아들은 스스로 놀이를 찾아내고 놀이 속에서 확장이 이루어지면서 자연스럽게 교사에 대한 의존도가 줄고, 문제 해결을 위해 스스로 노력하는 모습을 보였다.
- 컨설팅 후에는 영아가 놀이를 주도적으로 수행하고, 놀이 상황에 맞는 대화를 나누거나 몸짓으로 표현하는 등 풍부한 상호작용을 나타내었다.

08 남양주시 시립푸른들보듬이나눔이어린이집 '공간'이 주는 즐거움



놀이반 소개

우리 꽃잎반 아이들은 개인적인 안정과 자기만족에서 시작해 사회적 상호작용과 공동 경험으로 성장해 나가는 '성장'하는 인간의 모습을 보여줍니다. 유아들의 자율성을 적극적으로 지원하고 또래와의 사회관계를 존중하면서 다양한 놀이가 상상력, 창의력을 펼치며 확장 놀이로 이어지는 개성이 가득한 꽃잎반입니다.

놀이의 시작

새 학기가 시작되면서 3세 유아들은 발달에 따라 '나만의 공간'을 갖고 싶어 하는 마음이 점점 뚜렷해졌습니다. 유아들은 그 안에서 자신만의 상상을 펼쳐 보았고, 이를 위해 크고 작은 놀잇감과 주변 사물을 찾아 공간을 채우며 놀이를 시작했습니다.

놀이의 과정

1. 아기를 재울 곳이 필요한 아이들

아이들은 의자를 이리저리 옮겨 놓으며 누울 수 있는 공간을 만들기 시작했습니다. 그 안에서 자연스럽게 아기와 엄마 역할을 맡아 놀이가 이어졌고, 서로 번갈아 가며 아기가 되어 보기도 했습니다. 그러던 중 한 아이가 “선생님! 아기를 재우려면 이불이 필요해요!”라며 교사에게 도움을 요청했습니다. 교사가 교실에 있던 이불을 건네주자, 아이들은 “아~ 편하다!”, “애기야 잘자~”, “따뜻하게 코 자자~”라며 더욱 몰입해 아기를 재우는 역할 놀이를 즐겁게 이어갔습니다.



'이불'을 지원했을 때 유아들의 모습

다음 날, 교사는 집에서 가져온 큰 이불을 지원하였습니다. 유아들은 더 활발히 놀이를 이어가는 모습을 보였고, 더 많은 의자가 필요하여 교실에 배치되어있는 작은 놀이 의자까지 합세하게되었습니다.

2. 아기 인형을 돌봐줘요!

놀이가 이어지면서 아이들은 모두 아기 역할을 해보고 싶어 했습니다. 하지만 동시에 역할을 맡을 수 없어 고민하던 아이들은 대신할 수 있는 것을 찾기 시작했고, 레고 블록 속 작은 인형을 아기 삼아 보기도 했습니다. 그러나 금세 흥미를 잃는 모습을 보였습니다. 그러던 중 한 아이가 “아기 인형이 있으면 더 재밌을 텐데...”라고 이야기했고, 아이들과 교사가 함께 상의한 끝에 가정에서 아기 인형과 아기용품 지원받기로 했습니다.

그렇게 놀이에 필요한 준비물을 받아온 아이들은 서로 사이 좋게 나누어 사용하며, 소중하고 고마운 마음을 약속으로 지켜가며 놀이를 이어갔습니다.

요즘 아이들의 놀이에서 형님의 모습이 물씬 풍기는 아기 돌보기 놀이를 오랫동안 관찰되었습니다 😊

가정에서 안 쓰시는 아기 용품(달랑이, 쪽쪽이, 베게 등), 아기 인형 등이 있으시다면 지원 부탁드립니다 😊

댓글 2

박서우 엄마
8월 13일 오후 4:40

집에 달랑이 있어서 내일 보내겠습니다

가정지원 요청

3. 더 큰 집이 필요해요!

처음에는 의자로 만든 작은 침대에서 시작된 놀이가 점점 더 많은 친구들이 참여하게 되면서 공간이 점차 좁아지기 시작했습니다. 아이들은 모두가 함께 아기를 재울 수 있는 더 넓은 공간을 찾기 시작했고, 그 과정에서 한 아이가 “선생님, 책상 밑에서도 놀아도 돼요?”라고 물었습니다. 교사는 친구들이 안전하게 놀이할 것을 약속한 뒤 책상과 의자를 연결하여 새로운 집을 구성해 주었고, 아이들은 그 속에서 더욱 풍성하게 놀이를 이어갔습니다.



책상 아래에서 집을 지어 놀이하는 유아들의 모습

4. '박스'를 통한 놀이 확장!

유아들의 공간 고민 끝에 교사는 여러 개의 박스를 제공해 주었습니다. 어떤 유아는 박스를 세워 가림막처럼 사용하기도 하고, 또 다른 유아는 방석처럼 앉아보며 각자 박스를 탐색하기 시작했습니다. 그러나 시간이 지나자 흐물거리는 박스의 모양 때문에 금세 흥미를 잃는 듯 보였습니다. 그때 한 유아가 “선생님, 여기 테이프로 붙여줄 수 있어요?”라며 헐거워진 부분을 가리켰고, 교사가 테이프로 고정해 주자 유아들은 “딱딱해졌어! 이제 다시 놀 수 있겠다!”라며 기뻐했습니다. 유아들은 박스를 세워 집을 만들고, “여기도 테이프로 붙여요!”, “우리 예쁘게 꾸미자!”라며 색연필과 테이프를 가져와 박스를 꾸미고, 수리하는 활동으로 놀이를 확장해 갔습니다.

5. 캠핑장의 탄생!

유아들은 박스를 붙이고 꾸미며 자신들만의 구조물을 만들고자 했지만, 원하는 모양이 쉽게 완성되지 않아 어려움을 겪었습니다. 이를 지켜본 교사가 “선생님이 도와줄까?”라고 묻자, 유아들은 “네! 캠핑집을 만들 거예요!”라고 답하며 의도를 분명히 표현했습니다. 교사는 아이들과 함께 텐트의 형태를 고민하며 만들 자리를 정했고, 마침내 교실 안에 캠핑장이 세워졌습니다. 이어 교사가 숲 풍경이 담긴 현수막을 지원하자, 아이들은 한층 실감 나는 분위기 속에서 즐겁게 캠핑 놀이를 이어갔습니다. 이 놀이 과정에서 유아들은 캠핑장에 필요한 다양한 물건들을 지원받길 바랐고, 교사는 즉각적인 지원을 해주기 위해 유아들과 충분한 의사소통을 이어갔습니다.



캠핑장이 만들어진 유아들의 놀이 모습

6. 박스의 변신!

놀이를 이어가던 아이들은 번뜩이는 아이디어로 박스를 더욱 재미있게 활용하기 시작했습니다. 캠핑장의 가드레인으로 쓰이던 박스가 어느새 아기를 태워 병원으로 데려다주는 운송 수단이 되기도 했고, 캠핑장으로 향하는 도로가 되어 친구들을 도착하게 하기도 했습니다. 단순한 구조물이었던 박스가 상황에 따라 다양한 역할로 변신하면서 아이들의 상상은 끝없이 확장되었고, 놀이의 재미는 배가 되었습니다.



도로가 된 박스 (책상 활용)

7. 캠핑장 놀이의 확장!

아이들은 캠핑장에서 다양한 블록을 활용해 요리하고 놀이하러 즐거운 시간을 보내고 있었습니다. 놀이 속에서 캠핑 경험을 떠올리며 “나는 아빠가 고기를 구워줬어!”, “나는 엄마, 아빠랑 형아랑 마시멜로우도 먹었어!”, “나는 생선도 먹고 국물도 먹었어!”라며 실제 경험을 이야기로 나누기도 했습니다. 아이들은 이러한 이야기를 블록으로 구현하며 직접 요리를 만들어 보는 놀이를 이어갔습니다. 교사는 이 과정을 관찰하고, 다음 날 아이들이 보다 실감나게 요리 놀이를 할 수 있도록 음식 사진과 블록으로 만들 화로대, 석쇠판을 지원해 주었습니다. 아이들은 재료를 오리고 잘라 블록과 함께 요리하며 친구들과 나누고 즐기는 모습을 보여주었습니다.



음식을 굽는 유아들의 모습

8. 놀이를 우리답게 마무리하는 방법

박스로 놀이를 계속할수록 새로운 도전과 위기가 찾아왔습니다. 아무리 새로운 박스를 제공해도, 유아들이 즐겁게 만든 구조물은 쓰러지고 무너지기를 반복했습니다. “이거 계속 쓰러지는데? 테이프로 붙여볼까?”, “내가 의자로 세워볼게!”, “그럼 난 머리로 해볼게!”라며 우리들만의 아이디어로 박스를 일으키는 방법을 나누고 실행해 보기도 했습니다. 유아들은 친구들과 함께 이 상황을 놀이 속에서 즐겁게 풀어가며 문제를 해결하려고 노력했습니다. 선생님에게 도움을 요청하여 도움을 받기도 하고, 유아들이 테이프로 붙여보기도 하면서 내가 시도한 방법이 항상 성공하지 않을 수도 있다는 사실을 받아들이고, 시행착오를 경험하며 성장하는 배움의 모습을 보여주었습니다. 그렇게 놀이를 마무리하며 유아들은 박스를 정리하고 보내주었습니다.



박스를 나만의 방식으로 고정하는 유아들의 모습

9. 진짜 텐트를 통한 놀이 확장

박스를 떠나보내고 유아들의 의견을 적극 반영한 새로운 캠핑장이 열렸습니다. 유아들은 설렘을 감출 수 없었고, 이리저리 둘러보며 필요한 것들을 또다시 들여놓는 유아들이었습니다.



새로운 텐트, 캠핑 테이블이 지원된 유아들의 놀이 모습

그러자 전보다 좁아진 텐트(전 박스) 속이 유아들은 답답했는지 “우리 조금씩만 들어오자!”, “들어올 땐 들어온다고 말해줘야 해~”, “친구들이 많으면 들어오면 안돼!”라며 자신들만의 규칙을 만들어내고, 그 규칙을 지키기 위해 감정을 절제하고 올바르게 표현하는 모습에서 유아들의 성장을 느꼈습니다.

10. 맛있는 음식이 필요해!

한 유아가 “엄마, 아빠랑 진짜 맛있는 닭꼬치 먹었어!”라며 주말에 있었던 경험을 이야기하자, 친구들은 “나도 먹고 싶다~”라며 공감하는 모습을 보였습니다. 이에 교사는 아이들이 안전하게 닭꼬치 놀이를 즐길 수 있는 방법을 고민하고, 플레이콘과 백업을 준비하여 나무 꼬치 끝을 잘라 제공했습니다. 아이들과 안전 약속을 나눈 후 놀이를 진행하자, 교사의 걱정과 달리 유아들은 안전하게 놀이를 이어갔습니다. 색깔별로 패턴을 만들어 꼬치를 구성하거나, 먹고 싶은 색깔만 선택해 꼬치를 만들며, 음식을 상상하며 창의적으로 표현하는 다양한 모습을 보여주었습니다.



“소금이랑 후추도 뿌려야 해!” 꼬치를 만들어 굽는 유아들의 모습

또한, 유아들에게 가장 먹고 싶은 음식 이야기를 나누자 새우, 소시지 등 이야기를 하여 음식 사진을 코팅해준 후 빨대를 붙여 제공하자 꼬치에 딱 알맞은 멋진 놀이 교구가 되었습니다.

11. 진짜 캠핑을 떠나자!

유아들은 놀이가 깊어질수록 교사에게 “선생님! 우리 밖에서 캠핑할까요?”라고 놀이 제안했습니다. 교사는 이 제안을 위해 부모님께 모기와 관련된 사전 안내를 지속적으로 소통했고, 유아들이 가장 먹고 싶었던 소시지 꼬치 요리를 직접 만들어 보았습니다. 최대한 빠른 시일 내 가장 좋은 날씨를 정하고 실제 캠핑할 수 있는 기회를 마련했습니다. 캠핑 당일 유아들은 텐트에 직접 바람을 넣으며 몸으로 체험하는 즐거움을 느꼈고, 각자 갖고 싶었던 놀잇감을 텐트 안에 채워 넣으며 공간을 꾸려갔습니다. 또한 원장님의 적극적인 지원으로 불을 사용해야 하는 꼬치 요리를 직접 해주시며 유아들의 경험을 듣고 점심 식사 추가 반찬으로 바베큐를 직접 구워주셨습니다.



원장님의 지원으로 풍부해진 캠핑을 즐기는 유아들의 모습

놀이 속에서 싹튼 상상이 실제 경험으로 확장되며, 유아들은 놀이를 통해 새로운 배움과 성취감을 얻고 자신감의 이야기를 만들어가는 시간을 가졌습니다.

교사의 지원

물리적 자원

- 유아들이 자유롭게 놀 수 있도록 넓은 공간 지원
- 플레이콘, 백업, 나무 꼬치, 도시락, 음식 사진, 박스 등 다양한 놀이 도구 지원
- 캠핑 테이블, 텐트, 이불 등 캠핑 도구 지원

인적 자원

- 원장님 지원
계절마다 바뀌는 숲 배경의 현수막, 캠핑에 함께 참여하셔서 점심식사를 더욱 풍부하게 만들어 주신 바베큐
- 학부모 지원 (가정지원)
캠핑 의자, 아기 인형, 아기 소품 등
- 담임 교사
유아들의 놀이를 지속적으로 관찰하여 놀이가 원활하게 이루어질 수 있도록 빠른 지원
유아들의 개별적인 성향을 고려하여 비언어적, 언어적, 정서적 지원을 진행

참여 소감

	컨설팅 전	컨설팅 후
놀이의 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 구조적 놀이감이 많아 확장되기 어려운 놀이형태를 가지고 있었습니다. - 교사가 계획한 놀이와 유아들이 스스로 관심을 갖는 놀이가 달라 흥미가 지속되지 않고 몰입도가 떨어지는 놀이 모습을 보였습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감 가지 수를 줄이고 유아들이 가장 관심이 많은 놀잇감의 양을 늘려주었습니다. - 놀이의 흥미가 많아지고 놀이에 몰입하는 시간이 길어지면서 확장이 넓고 다양하게 이루어졌습니다.
교사의 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 교사 중심적 활동이 많았으며, 교사가 놀이를 주도하는 모습이었습니다. - 교사가 전달하고자 하는 내용이 많아지면서, 아이들이 스스로 주체가 되어 놀이를 이끌기 어려운 모습이 나타났습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 유아들의 놀이를 지원하고 이어가면서 그 놀이속에서 전달하고자 하는 메시지를 담아 함께 소통하는 교사가 되었습니다. - 유아들의 놀이 모습을 깊이 관찰하며 놀이의 지원을 위해 유아와 함께 고민하고 연구하는 교사가 되었습니다. - 놀이의 흐름과 컨설팅 내용을 동료 교사들과 공유하며, 놀이에 대한 고민을 함께 나누고 해결 방안을 모색하는 과정 속에서 동료 교사 모두 성장할 수 있었습니다.
영유아의 변화	<ul style="list-style-type: none"> - 영역 간을 넘나들며 놀이하는 모습을 보기 어려웠습니다. - 아이들이 각자 개인적인 성향으로 놀이가 다양하게 이루어지지 않아 친구의 놀이에 관심을 가지지 않았습니다. 	<ul style="list-style-type: none"> - 영역을 넘나들며 자율성을 갖는 놀이를 하며, 그 속에서도 약속과 규칙을 지키는 모습으로 변화되었습니다. - 놀이 중 자신의 욕구와 감정을 올바르게 정확하게 표현하는 모습으로 변화되었습니다.



09 동두천시 동두천어린이집 토독! 토독! 비 오는날의 국수놀이



놀이반 소개

• 반의 특징 (놀이 선호도, 발달 등)

우리 반은 1~2세 혼합 연령으로 구성되어 있으며, 베트남 언어를 사용하는 영아들이 함께 생활하고 있어요. 영아들은 또래와의 상호작용 속에서 말과 몸짓, 표정 등 언어적·비언어적 의사소통이 자연스럽게 이루어지며, 친구의 행동을 관찰하고 모방하는 과정에서 사회적 관계를 넓혀가고 있습니다. 우리반 영아들은 생활 속 놀이에서 보고, 만지고, 냄새 맡는 등 오감을 활용한 탐색 놀이를 즐기며 사물의 특성과 변화를 몸으로 경험하고, 호기심 가득한 표정으로 놀이에 몰입하는 모습이 자주 관찰되고 있습니다. 이러한 놀이 속에서 영아들은 신체 조절력과 감각적 탐색 능력을 기르고, 또래와의 관계 맺음과 의사소통 능력도 함께 발달하고 있습니다.

놀이의 시작

• 놀이가 시작하게 된 배경 (영유아들이 놀이에 관심을 가지게 된 이유)

비가 내리는 날, 영아들은 창문 밖으로 떨어지는 빗방울과 창틀에 부딪히는 소리에 주의를 기울이며 귀를 기울이고 “비!비!” 라고 큰 소리로 말하며 비에 관심을 보였습니다. 영아들은 ‘토독토독’, ‘주룩주룩’ 들리는 소리에 “이야!” 라고 반응하며 창밖을 바라보거나 손가락으로 창문을 두드리는 등 소리에 대한 탐색 행동을 보였습니다. 이어 일부 영아는 자신의 우산을 보고 손으로 가리키며 “내 우산!”, “비 와요” 등의 언어로 표현하며, 일상에서 경험한 비와 우산에 대한 기억을 놀이 속에서 연결해 가는 모습을 보였습니다.

놀이의 과정

• 놀이의 흐름에 따른 교사 지원

비가 내리던 아침, 우산을 쓰고 등원한 영아는 교실로 들어오지 않은 채 바깥 공간을 천천히 걸어 다녔다. 영아는 우산을 쓰고 놀이터 옆 화단에 핀 꽃을 바라보던 중 우산을 꽃 위로 살짝 씌워 주기도 하고 우산에 떨어지는 빗방울 소리를 들으며 하늘을 올려다보는 등 비 오는 날의 감각적 변화를 온몸으로 느끼는 모습을 보였다. 이러한 경험을 통해 영아는 비의 소리와 감촉, 우산의 움직임 등 자연 현상에 대한 호기심을 표현하며, 일상적인 사물(우산)을 놀이의 매개로 확장해 가는 탐색을 시도하였다.



비와 우산에 호기심을 보이는 영아에게 마른 국수와 빈 페트병을 제공하여 영아가 빗소리를 경험할 수 있도록 하였다. 영아는 마른국수를 손에 담아 하늘 위로 뿌렸다. 국수가 흩날리며 쌓아지는 모습을 보며 영아는 손뼉을 치며 웃었다. 영아는 빈 페트병에 국수를 담아 흔들어보며 소리를 들어보았다. ‘삭삭’ 하는 소리가 들리자, 영아는 소리를 따라 하며 페트병을 흔들었다.

영아는 페트병의 뚜껑에도 관심을 보이며 뚜껑을 열고 닫는 등의 반복 놀이를 하였다. 마른국수를 뿌리고 만지며 놀이하던 영아가 마른국수의 냄새를 맡아보고 맛보기를 하였다. 영아는 마른국수를 맛보며 빙그레 웃었다.



페트병에 국수를 담아 소리를 들어보는 영아에게 투명한 우산을 제공하자 영아는 “이야!” 라고 소리를 내며 웃었다. 영아는 우산 아래로 들어가 우산을 살피보기도 하고 마른국수를 손에 담아 비닐우산 위로 뿌려 주기도 하였다. 국수를 우산 위로 뿌리자 ‘토독!’ 소리가 나니 영아가 흥분된 모습으로 “비야! 비야!” 라고 말하며 까르르 웃었다.

마른국수 비 놀이를 마친 후 마른국수 놀이 당시 마른국수를 냄새 맡고 맛보던 영아들을 위해 여러 종류의 국수를 삶아 제공하였다. 영아들은 꼬불꼬불한 국수, 짧고 꼬불한 국수, 하얀색의 긴 국수를 만져 보기도 하고 손에 들고 구불구불한 국수의 모양을 살펴보기도 하였다. 영아들은 삶아진 다양한 국수를 맛 보았다.



교사의 지원

· 물리적 자원

여러 가지 색깔의 마른국수, 투명한 페트병, 투명한 비닐우산, 김장매트, 소쿠리, 클레이점토, 종이접시, 국수비놀이 환경도안, 국수비 놀이 가랜드, 삶은국수 (라면, 파스타, 소면)

· 인적 자원

- 영아의 흥미와 놀이 흐름을 관찰하고, 국수와 비를 활용한 감각 탐색이 확장될 수 있도록 언어적 상호작용과 안전한 환경을 지원함.
- 놀이 중 재료 사용을 돕고, 마른국수의 찢림등 안전사고를 예방하며 영아의 신체 움직임을 세심하게 관찰함.
- 실내외 놀이 공간 확보 및 필요한 재료(국수 삶기, 페트병 세척 등) 준비를 지원하고, 놀이가 일과 속에서 자연스럽게 이루어질 수 있도록 지원함.
- 가정 및 보호자 연계: 가정에서도 비 오는 날 자연을 감각적으로 경험할 수 있도록, 부모에게 국수비놀이의 의미와 안전한 재료 활용 방법 안내함.



참여 소감

컨설팅 전

놀이가 교사의 계획이나 제시된 재료 중심으로 이루어지는 경향이 있었으며, 영아의 흥미 변화나 자발적 시도를 충분히 반영하기 어려웠다. 교사는 놀이를 진행하는 과정에서 영아의 반응을 관찰하기보다 놀이 활동의 '완성'에 초점을 두는 경우가 많았다.

컨설팅 후

놀이의 주도권을 영아에게 두고, 영아가 흥미를 보이는 재료나 상황(예: 비 오는 날 우산, 빗방울, 소리 등)을 중심으로 놀이가 자연스럽게 확장되었다. 교사는 영아의 몸짓, 시선, 언어를 세밀히 관찰하고 이를 근거로 놀이 환경을 재구성함으로써, 놀이가 감각 탐색에서 상상과 표현으로 이어지는 변화를 경험하였다.

놀이의 변화

교사는 영아의 놀이를 '계획된 활동'이 아닌 '배움이 일어나는 과정'으로 바라보게 되었다.

놀이의 주체를 영아에게 두고, 영아의 말과 행동, 표정, 시선을 세밀히 관찰하여 그 안에서 배움의 단서를 찾아 다음 지원 방향을 결정하였다.

교실 환경 구성 또한 교사 중심의 제시 공간에서 벗어나, 영아가 스스로 선택하고 탐색할 수 있는 개방적 환경으로 재구성하였다.

이러한 변화를 통해 교사는 놀이를 통해 영아의 성장과 배움을 읽어내는 전문적 시각을 갖추게 되었으며, 놀이 속에서 함께 배우고 성장하는 교사의 역할을 실천하게 되었다.

교사는 놀이를 계획할 때 영아의 흥미와 발달 수준을 고려하기보다, 주제나 활동 목표를 먼저 설정하고 이에 맞는 재료와 방법을 제시하는 방식으로 운영하였다. 놀이 중 영아의 반응을 관찰하더라도 이를 일시적인 흥미로 판단하거나, 교사의 계획에 맞추어 조정하려는 경향이 있었다. 따라서 영아의 자발적인 시도나 탐색이 충분히 이어지기 어려웠고, 놀이가 교사 주도 중심으로 흐르는 경우가 많았다.

교사의 변화

영아들은 자신의 흥미를 바탕으로 놀이를 주도하며, 스스로 놀이의 방향을 만들어 가는 모습을 보였다.

교사가 관찰과 지원 중심으로 전환하면서, 영아는 다양한 재료를 탐색하고 놀이 방법을 스스로 찾아내며 놀이의 주체로 성장하였다.

비 오는 날 꽃들에게 우산을 씌워주거나 빗소리를 들으며 상호작용하는 등 감각적 경험을 나누며 사회적 관계가 확장되었다. 이 과정에서 영아들은 자신이 느낀 것을 언어, 표정, 몸의 움직임 등으로 표현하며 감정 조절과 의사소통 능력, 탐색 능력이 함께 발달하였다.

영아들은 교사가 제시하는 활동이나 재료를 중심으로 짧은 시간 동안 놀이에 참여하였다.

놀이에 흥미를 보이더라도 교사의 안내나 지시를 기다리는 모습이 많았고, 스스로 놀이를 변형하거나 확장하는 시도는 제한적이었다.

또한 또래와의 상호작용보다 개별적인 탐색 중심으로 이루어져, 놀이가 깊이 있게 이어지지 못하는 경향이 있었다.

영유아의 변화

10 동두천시 좋은열매어린이집 침범침범 물놀이



놀이반 소개

신체활동을 즐기며 친구들과 함께 하는 활동에 흥미와 관심이 많으며 어떤 활동이든지 적극적으로 참여하고 친구와 함께 놀이하며 서로를 배려한다. 특히 주변환경과 도구를 이용하여 창의적 놀이를 좋아한다.

놀이의 시작

바깥놀이 시 조리개를 이용하여 놀이터 주변의 화단에 물주기 활동을 하며 친구에게 물을 튀기며 장난치는 모습을 보였다. 친구가 크게 웃으며 함께 물장난을 치다 조리개의 물이 떨어지자 물이 많았으면 좋겠다.라고 말하였다. 교사가 많은 물이 생기면 무엇을 하고 싶냐고 묻자 '화단에 물도주고 물놀이도 하고 싶어요. 아주 시원하고 재미있을 것 같아요'라고 말하여 물에 관련된 주제로 '여름 물놀이' 놀이 주제로 선정하게 되었다

놀이의 과정

1. 도입-물놀이에 관심가지기, 경험 이야기 나누기

물에 관련된 놀이에 흥미를 보이는 유아들이 자신의 물놀이 경험을 이야기하는 모습을 보였다. 자신의 물놀이 경험이나 경험하고 싶은 물놀이 상황을 이야기 하거나 그림으로 표현하였다. 유아들의 이야기와 그림으로 표현한 물놀이 경험을 참고하여 물놀이 환경을 지원하였다.

하늘반 물놀이터 환경구성하고 물총, 튜브 제공, 물놀이와 관련된 동화책 제공하였더니 물놀이용품 이용하여 역할놀이 하는 모습을 보였다. 유아들이 역할놀이지 표현하는 놀이를 활동으로 연계하였다.



2.전개

1) 물놀이 경험 이야기나누기 활동 중 바닷가에서 꽃게를 관찰했던 경험을 이야기하며 꽃게 입에서 거품이 뽀글뽀글 나왔다는 이야기를 하여 비눗거품을 이용하여 꽃게 거품을 만들어 보기로 하였다. 집중하여 비눗방울 불기활동 하던 유아가 "어지러워요."라고 말하며 불기 활동하던 빨대를 들어올리며 불자 빨대에서 비눗방울이 나오는 모습을 발견하고 거품을 만들다가 비눗방울놀이를 확장하게 되었다. (비눗방울 놀이도구 제공) 놀이를 마무리 하며 유아들이 "선생님 너무 더워요. 시원한 물을 마셔야겠어요. 얼음 먹으면 진짜 시원한데~"라고 말하여 다음 놀이에는 얼음을 지원하기로 약속하였다.

* 교사의 고민 : 안전 (비눗물을 마시게 될 경우 대처상황, 비눗물 사용시 미끄러움에 의한 낙상사고 등)

* 교사의 지원 : 개인빨대와 개인 수건 제공, 물을 이용한 공기를 내뿜는 불기 연습 충분히 해보기

① 활동명 : 거품으로 놀아요.

② 재료 : 물감, 비눗물, 빨대

③ 활동방법 : - 비눗물과 무독성 물감을 혼합하여 다양한 색의 비눗물을 만든다.

- 빨대를 이용하여 불기 활동한다.

- 공기의 유입으로 인하여 거품이 만들어지는 모습을 관찰한다.

- 다양한 방법으로 비눗방울놀이 할수 있도록 확장한다.

④ 유의점 : 활동 시 빨대를 이용하여 불기 활동 중 비눗물을 마시지 않도록 불기, 마시기 등에 대해 충분히 안내 한다.

⑤ 확장 : 비눗거품놀이 후 비눗방울 놀이활동으로 확장하며 신체활동 할 수 있다.



2) 더운 여름 얼음의 녹는 성질을 이용하여 다양한 놀이하였다. 실내에서 진행되었으며 색얼음을 이용하여 협동그림을 그리고 전시하도록 돕고 활동자리를 정리하다가 미술활동 후 남은 얼음을 "어떻게 할까?" 하는 질문을 하였더니 "녹여야지요. 그럼 물이 되요"라고 말하여 얼음이 녹는 성질을 관찰하고 얼음이 물이 되는 과정을 관찰해 보았다. 얼음을 관찰하던 유아들이 "아이스크림도 잘 녹아."라고 말하며 아이스크림 먹고싶다. 시원하겠다. 엄마한테 사달라고 해야지. 등의 이야기를 나누는 모습을 보이며 아이스크림 가게 역할놀이를 하였다 (아이스크림 가게 놀이 도구 제공, 가짜돈) 색얼음을 이용한 놀이를 하던 유아들이 스스로 녹는 얼음을 관찰하기와 아이스크림가게 역할놀이로 확장하는 모습을 보였다.

* 교사의 고민 : 얼음이 녹는 상황을 어떻게 재현하여 지원할것인가

얼음이 물로 변한 상황을 어떻게 정리할것인가

* 교사의 지원 : 다양한 색얼음을 미리 얼려두어 지원한다.

얼음이 녹은 후 물이 된 상황을 수건을 제공하여 스스로 닦을 수 있도록 지원한다.

① 활동명 : 얼음 그림그리기/ 얼음을 녹여라(얼음의 성질과 물의 변화알아보기)

② 재료 : 색얼음, 전지, 얼음, 아이스크림, 아이스크림 가게 놀이도구

- ③ 활동방법 : - 색얼음과 전지를 지원하고 전지 위에 자유롭게 표현한다.
- 미술활동 후 남은 얼음이 녹는 과정을 살펴본다.
- 차가운 얼음을 손으로 만지거나 굴리며 체험활동한다.
- 얼음활동을 회상하고 확장하여 '아이스크림 가게' 역할놀이한다.
- ④ 유의점 : 얼음을 먹지 않도록 안내한다.
색얼음 미술활동 후 차가워진 손을 수건을 제공하여 감싸도록 돕는다.
- ⑤ 확장 : 아이스크림 가게놀이 역할놀이 할 수 있다.



3) 이야기 나누기 활동 중 물총 놀이/ 물풍선놀이/ 얼음뎀시/ 아이스크림 빙수 만들기 등의 경험을 이야기하여 친구들과 함께 경험하기로 하였다.

* 교사의 고민 : 유아들의 요구를 어떻게 지원하고 다양한 물놀이 상황을 어떻게 지원할 것인가

* 교육적 지원 : 물놀이장을 꾸미고 놀수 있도록 다양한 부스를 마련하였다.

- ① 활동명 : 친구와 함께하는 워터파크
- ② 재료 : 개인물총, 분무기, 플라스틱 배, 튜브풀, 물풍선,
- ③ 활동방법 : - 물놀이장에 다녀온 경험을 회상하고 이야기나눈다.
- 물총, 분무기, 물풍선, 동력배체험, 분무기놀이, 탱글탱글 물보석, 물놀이 부스를 마련한다
- 스스로 선택하여 놀이한다.
- 친구와 함께 놀이한다.
- 활동 후 놀잇감을 제자리에 정리한다.
- ④ 유의점 : 물총놀이 시 안전한 물총 사용법에 대해 안내한다.
찜질방 놀이도 요청하였으나 상황전개가 어려워 물놀이장 활동 후 교실에서 단독으로 놀이하도록 안내한다.
- ⑤ 확장 : - 원 전체 물놀이 행사로 진행할 수 있다.
- 찜질방/목욕탕 놀이시 물놀이장 놀이를 회상하고 확장놀이 할 수 있다.



4) 친구와 함께 하는 워터파크 놀이활동 시 상황전개의 어려움으로 인해 물놀이 활동 후 단독으로 찜질방/목욕탕놀이를 하였다. 유아들이 기대감을 보이며 자신의 찜질방, 목욕탕 경험을 이야기하면서 가정에서 찜질방 놀이시 필요한 도구를 스스로 챙겨와 친구와 함께 놀이를 하고 싶다고 하였다 (가정연계활동)

*교사의 고민 : 찜질방 환경을 어떻게 제공하고 어떤 도구들이 필요한가

*교사의 지원 : 가정과 연계하여 찜질방 놀이도구를 지원받는다.

- ① 활동명 : 찜질방
- ② 재료 : 개인 찜질방 용품, 타올, 식혜모형, 개인 찜질방 복장
- ③ 활동방법 : - 찜질방에 다녀온 경험을 회상하고 이야기나눈다.
- 찜질방에 필요한 도구에 대해 알아본다.
- 놀이할 날을 정하고 가정에서 찜질방 도구를 가져온다.
- 찜질방 부스를 꾸며본다. (매점, 목욕탕, 소금방, 찜질방, 냉방)
- 부스를 오가며 친구와 함께 놀이한다.
- ④ 유의점 : 가정에서 가져온 도구를 꼭 다시 가져가서 가정에서도 놀이할 수 있도록 지원한다.
- ⑤ 확장 : 원에서의 찜질방놀이를 회상하고 가정과 연계하여 놀이할 수 있다.



교사의 지원

물리적 자원

- 물놀이와 관련된 물놀이 자원을 가정에서 연계받아서 제공
- 거품 놀이를 할 수 있도록 어린이집 놀이터에 다양한 버블 놀이로 비눗방울 놀이, 미술 물거품, 대야에 물 담아서 놀 수 있도록 제공
- 얼음을 미리 얼려서 유아들이 얼음을 다양한 방법으로 깎수 있는 도구를 다 같이 고민해 보고 얼음 녹이기 실험으로 확장했으며 미리 풍선 안에 공룡, 바다생물을 얼려서 풍선 속에 무엇이 있을지 흥미를 유발함
- 유아들이 좋아하는 색깔을 섞어서 얼음을 얼린 후 얼음으로 그림을 그려 보았음
- 물놀이중 유아들이 가장 하고 싶어하던 물총을 가정에서 챙겨와서 물총놀이를 해 보고 물풍선을 추가로 제공해서 물풍선을 던져보며 여름 물놀이를 했음
- 첨병첨병 물놀이를 마지막으로 끝내기 아쉬워서 어떤 놀이를 하고 싶은지 유아들과 이야기 나누는 후 목욕탕/찜질방 놀이로 환경을 구성해 주었음

인적 자원

- 유아들의 놀이에 적극적으로 함께 참여해서 역할극 놀이를 하고 언어적인 표현을 지원함
- 놀이 중 필요한 물건이 있다고 이야기 할 경우 제공함
- 물놀이 시 안전사고가 나지 않도록 주의하여 관찰함
- 놀이를 관찰하고 다음주 놀이를 계획 및 확장하였음

참여 소감

컨설팅 전

컨설팅 후

놀이의 변화

컨설팅 전 놀이시 교사가 제공해 준 놀잇감을 활용하여 친구들과 놀이를 하며 다음주차로 넘어갈 경우 지속적으로 관심을 보이기 보단 흥기를 잃거나 새로운 놀잇감에 관심을 보이는 경우가 많았다.

놀이시 확장해서 놀이하는 경우가 늘었으며, 놀이 과정에서 필요한 것을 선생님에게 요구하고 스스로 다양한 놀잇감을 활용하거나 만들기를 해서 놀이를 더욱 풍부하고 즐겁게 놀이하는 모습이 관찰 되었다.

교사의 변화

유아들이 ‘어떤 놀이를 하면 즐거워할까?’에 중점으로 두어서 놀이 제공시 고민되는 부분이 많았었다.

유아들의 시선에서 어떤 부분이 필요하며, 부족한 점을 생각하게 되었으며 유아들의 대화를 더욱 섬세하게 관찰하게 되고 세부 영역을 생각하며 놀이를 확장 시켜주려고 노력하게 되었다.

영유아의 변화

놀이시 산만하고 몸으로 과격하게 놀이를 하거나 제공해 준 놀잇감으로 서로 양보하지 못하고 위협하게 놀이하는 유아들이 많았다.

한가지 놀잇감으로도 다양한 방법으로 변형하여 놀이를 할 수 있게 되었으며 놀이시 집중력 있게 앉아서 놀거나 서로 상호작용을 하며 의견을 주고 받으며 의견 조율을 하는 모습들이 관찰되었다.

**11 양주시 두언예들어린이집
아픈 친구를 치료해요**



우리반 소개

- 손가락 근육과 손-눈 협응이 발달하여 붙이기·감기 활동을 즐김
- 단어 조합으로 자신의 생각과 감정을 표현함
- 또래의 행동에 관심을 보이고 함께 놀이를 시도함
- 사물의 용도와 관계를 이해하고 문제 해결 시도
- 다양한 재료를 탐색하며 창의적으로 놀이 확장

놀이의 시작

영아가 “흰 옷은 어디 있어?”라고 묻는 순간, 교사는 “흰 옷이 뭘까?”라고 되물으며 영아의 생각을 자연스럽게 이끌었다. 영아는 청진기와 주사기를 들고 와 “이거!”라고 말하며 의사 역할을 자발적으로 시작하였다. 교사가 의사가운을 찾아 입혀주자 영아는 “어디가 아파요?”라고 묻고, 교사는 “아기가 아파요.”라고 답하자 청진기를 대며 진찰을 하며 놀이를 시작하자 다른 영아도 약을 들고 와 “어디가 아파요.,” “약 발라주세요” 등의 말을 하며 함께 참여하였다. 교사는 “OO가 배가 아프대요. 의사 선생님 진찰해 주세요.”라고 말하며 역할을 확장시켜주었고, 영아들은 친구의 아픔을 돌보는 상황에 몰입하였다.



영아들은 점차 놀이 대상을 확장하여 동물 모형, 자동차, 인형 등을 진찰하기 시작하였다. 한 영아가 “자동차가 아파요.”라고 말하자 교사가 “어떻게 치료해줄까?”라고 묻자, 아이들은 재활용품을 가져와 자동차위에 올려 돌리며 치료하는 모습을 보였다. 또 다른 영아는 아이스크림 막대를 이용해 동물의 다리를 치료하는 등 창의적으로 도구를 활용해 놀이를 확장하는 모습을 보여 교사는 벽면에 ‘자동차 정비소’와 ‘동물병원’ 이미지를 제공하여 영아들이 상황에 맞게 역할을 나누고 협동하는 환경을 조성하였다.



놀이의 과정

놀이가 점점 깊어지면서 영아들은 병원 안의 다양한 공간과 직업에 흥미를 보였다. 한 영아가 강아지 모양의 치카놀이 교구를 들고 “치과 놀이 하자!”라고 말하자 다른 영아들이 모여 주사 놓기, 거울로 입속 보기, 칫솔질 등을 하며 치과 역할놀이를 확장되었다. 교사는 치과에 대한 호기심이 이어질 수 있도록 벽면에 치과 이미지를 추가 제공하였다.



놀이가 진행될수록 영아들은 점점 ‘치료하기’의 의미를 스스로 찾아가기 시작했다. 한 영아가 “팔이 아파요”라고 말하며 색종이를 다리에 덮자 교사는 휴지를 제공하여 팔을 감을 수 있도록 하였다. 이후 다른 영아들도 교사와 친구의 팔에 휴지를 감으며 ‘붕대 감기 놀이’로 확장되었다. 그러나 휴지가 쉽게 끊어져 어려움을 보이자 교사는 테이프를 제공하여 스스로 붙여보게 도왔다. 영아들은 테이프를 반복해 붙여보며 손의 협응력을 기르는 모습을 보였다. 놀이가 진행되면서 실제 밴드에 대한 호기심으로 연결되었다. 영아가 “진짜 밴드가 있으면 좋겠다”라고 말하자 교사는 즉시 실제 밴드를 제공하였다. 영아들은 동물의 상처에 밴드를 붙이거나, 자신의 팔과 다리에 붙여보며 “이제 안 아파”라고 말하는 등 치료의 개념을 구체적으로 이해하였다. 이후 실제 상처가 났을 때에도 밴드를 요청하여 붙이는 등 놀이가 일상 경험으로 이어졌다.



놀이를 좀 더 확장해 영아들은 구급차를 밀며 “강아지가 아파요.”라고 말하고 병원으로 데려다주는 구급차놀이를 하였다. 구급차 소리를 들려주자 귀를 기울이며 관심을 보였고, 교사가 구급차의 역할을 설명하며 전지에 구급차를 그려 붙여주었더니 색연필과 한지, 스티커로 꾸미는 창의적 활동으로 이어졌다. 작은 놀잇감 구급차에 영아들이 원하는 놀잇감인 인형이나 동물을 태워 이동을 해주는 것을 어려워해 큰 박스와 작은 박스를 제공하자, 영아들은 신체를 활용해 밀어보거나 인형을 태워 운전을 하고 병원에 데려다주며 놀이에 몰입하였다. 이 과정에서 공간과 사물을 탐색하고 신체 조절력과 협응력을 기르며 탐색의 즐거움을 느꼈다.



교사의 지원

물리적 자원

- 의사가운, 청진기, 주사기, 체온계, 밴드, 약통, 붕대, 돋보기 등 실제 병원 도구 제공
- 재활용품, 부직포, 펠트지, 종이테이프, 색종이, 스티커, 한지 등 다양한 창의 표현 자료 지원
- 벽면에 병원, 치과, 동물병원, 구급차 이미지 게시로 시각적 몰입도 강화
- 크기가 다양한 상자 구급차 제공으로 신체활동 중심 확장 놀이 유도
- 놀이 중 영아의 요구에 따라 실물 자료를 즉시 제공하여 몰입 유지

· 인적 자원

- “어디가 아픈가요?”, “어떻게 치료해줄까?” 등의 질문으로 언어 표현 확장 유도
- “00가 배가 아프대요. 진찰해 주세요.” 등 역할 분담과 협동 구조 형성
- 놀이 중 어려움을 겪을 때 적절한 도움 제공(예: 테이프 붙이기, 붕대 감기)
- “이제 아프지 않겠네.”, “친구가 기분이 좋아졌을까?” 등 공감적 언어 사용
- 실제 위생·안전 개념으로 연결하여 “떨어진 건 버릴까?”, “밴드는 깨끗한 데만 써야 해요.” 등 생활 교육으로 확장

참여 소감

놀이의 변화

컨설팅 전

교사가 영아들의 관심과 흥미를 충분히 반영한 환경을 제공하지 못함에 따라, 영아들의 놀이가 지속적으로 이어지지 못하고 자주 단절되는 양상이 관찰되었다.

컨설팅 후

영아들은 일상에서 경험한 병원 상황을 놀이 속에서 재현하며 역할을 이해하고 언어적 표현을 확장하였다. 교사의 적절한 언어적 상호작용과 환경적 지원을 통해 놀이가 병원 → 동물병원 → 구급차로 자연스럽게 확장되었으며, 순서를 지키고 서로 도우며 차례를 기다리는 등의 사회적 기술도 발달하였다. 이를 통해 영아들은 타인의 감정을 공감하고, 치료와 돌봄의 의미를 이해하는 경험을 심화할 수 있었다.

교사의 변화

교사가 주도적으로 놀이를 이어가려는 모습이 많이 나타났으며, 놀이의 흐름을 방해하는 질문을 하는 경우가 있었다.

교사는 놀이를 관찰하며 영아의 자발적 탐색을 존중하되, 즉각적인 지원과 기다림의 균형이 중요함을 깨달았다. 앞으로도 영아가 놀이 속에서 배우고 성장하는 주체로 설 수 있도록 충분한 탐색의 시간을 보장하는 교사로서의 역할을 계속 이어가고자 한다.

영유아의 변화

초기에는 영아들이 병원놀이를 단순히 도구를 만지거나 흉내 내는 수준에서 진행하였다. “주사 놓을래”, “약 줄래”와 같이 모방 중심의 언어 표현이 대부분이었고, 놀이가 지속되지 못하거나 다른 활동으로 쉽게 전환되는 경향이 있었다. 타인의 아픔을 이해하거나 돌보는 행동은 제한적이었으며, 놀이 속에서 사회적 상호작용과 언어, 신체, 인지적 발달이 충분히 확장되지 못했다.

병원놀이는 교사의 지원 속에서 반복되고 확장되며, 영아들이 친구의 아픔을 공감하고 도와주는 모습을 보이게 되었다. “어디가 아파요?”, “괜찮아요”와 같은 표현을 사용하며 언어 능력이 향상되고, 서로를 위로하며 관계를 형성하는 사회·정서적 성장이 이루어졌다. 또한 청진기나 붕대를 다루며 소근육 조절력이 발달하고, 구급차를 밀며 대근육 활동도 활발해졌다. 놀이 중 밴드가 부족하자 휴지로 붕대를 만들어보는 등 스스로 해결하며 사고력과 창의성이 자라났다. 이를 통해 영아들은 타인을 배려하고 생명을 소중히 여기는 마음을 놀이 속에서 자연스럽게 배우며 한층 성장하였다.

12 양주시 양주경찰서어린이집 슬기로운 ‘베약이 엄마’ 생활



놀이반 소개

- 나라반의 특징

나라반 유아들은 또래 간 사회적 상호작용 능력이 활발하게 이루어지며, 개별 유아의 자기결정성과 자기 표현적 의사소통 능력이 두드러지는 모습을 보임. 일상적 놀이에서는 호기심을 기반으로 한 탐색행동을 빈번하게 보이며 새로운 자극에 대한 질문 빈도가 높아 언어적 추론 능력 및 인지적 확장이 자연스럽게 이루어지고 있음. 특히 “왜요?”, “어떻게요?”와 같은 되묻기 언어 전략을 통해 유아 스스로 사고를 심화하려는 태도가 관찰되고 있음. 유아의 사고력 확장과 긍정적인 발달을 도모하고자 교사가 함께 놀이하며 유아의 이러한 성장 과정을 지지하고 지원하고 있음.

유아들은 또래와의 협력적 문제해결 경험을 통해 사회적 규칙 내재화 과정을 학습하고 있으나 만 3세 특유의 자기중심적 사고로 경쟁적 상황에서 갈등이 빈번하기도 함. 이에 교사는 반복적 경험 제공을 통해 공동체 규범의 이해와 유아간 상호 배려를 확립하도록 노력하고 있음. 긍정적인 언어를 통해 유아 표현하고자 하는 바를 정확히 전달할 수 있도록 격려하고 점차 개선되어질 수 있도록 가정과 연계하여 함께 교육에 힘쓰고 있음.

물리적 활동 욕구가 높은 편으로 대근육 운동 발달을 위한 산책, 균형 감각 활동, 협응 운동 기반 신체놀이를 지원하여 발달 영역의 균형을 도모하고 있음. 어린이집 주변이 자연환경을 이용해 유아의 욕구를 해소하고 더 나아가 주변 환경의 동·식물 관찰을 즐기며 자연 친화적 경험을 통해 생명 존중 가치를 체화하고자 지원하고 있음.

블록을 이용하여 유아의 관심에 따라 구성하여 다양한 놀이를 시도하며 여러 가지 블록을 적절히 배치하여 놀이하는 모습을 보임. 교사가 색다른 소재와 여러 종류의 쌓기를 시도할 수 있도록 지원하고 있어서 각기 다른 쌓기를 이용한 돋보이는 구성 놀이도 보여주고 있음. 역할놀이와 규칙 있는 게임을 통해 협동놀이를 시도하고 언어적 상호작용을 통해 각기 다른 의견을 조율하며 성장해 나가는 모습을 보임. 2학기가 되면서 성장의 속도가 빠르게 일어나고 있고 다른 유아에게도 긍정적인 영향을 끼치는 경우가 많아 유아들을 격려함.

놀이의 시작

• 놀이가 시작하게 된 배경 (영유아들이 놀이에 관심을 가지게 된 이유)

4월에 '따뜻한 봄'을 주제로 봄의 동물에 대해 알아보면서 봄철에 출현하는 동물에 대한 유아의 관심이 자연스럽게 증대됨. 이에 교사는 학습 자극 제공 (프로보케이션 : provocation)의 개념을 반영하여 '삐약이 엄마' 그림책을 유아들에게 제공함. '삐약이 엄마'에게 흥미를 보이는 유아들의 요구를 반영하여 '삐약이 엄마' 그림책을 자주 읽어주기 시작함.

이 그림책은 똥똥하고 먹을 것을 밝히고 작고 약한 동물들을 괴롭히기를 좋아하는 고양이의 이야기로 악명 높던 고양이 '니양이'가 우연히 달걀을 품으며 병아리를 돌보게 되는 과정을 담고 있음. 탐스러운 달걀을 몰래 훔쳐 먹은 후 작고 노랑고 귀여운 병아리를 낳으면서 '니양이'가 '삐약이 엄마'로 변하는 묘(猫)하고 마음 따뜻한 이야기를 시작으로 유아들의 감정이입적 상상놀이로 연결되며 높은 흥미를 표출하였음. 특히 탄생 과정에 대한 생물학적 호기심과 성장이 결합된 장면에서 질문이 집중되었고, 이는 놀이의 자연스러운 촉발 요소가 되었음. 유아들은 "정말 배 속에서 병아리가 클까?", "얼마나 기다리면 나올까?" 등 원인-결과적 사고를 기반으로 한 탐구적 태도를 드러내는 모습을 보임.



'니양이' 뱃속에서 삐약이가 성장하는 장면에서 유아들이 호기심을 불러옴.

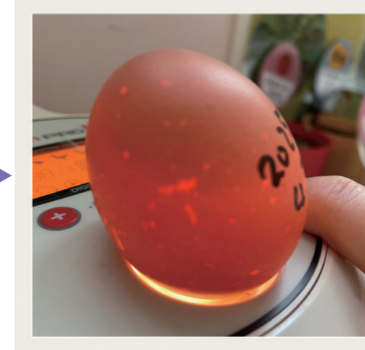
놀이의 과정

• 놀이의 흐름에 따른 교사 지원

유아들은 그림책에서 얻은 인지적 개념을 토대로 실제 부화기 속 달걀을 관찰하며 가설적 사고를 펼치는 모습을 보임. 교사는 안전 지침과 생명윤리 교육을 병행하며, 달걀을 조심스럽게 다루는 방법을 안내하였음. 유아들은 부화기의 온도·습도 개념과 생명 유지 조건에 대한 간단한 과학적 개념을 습득하였음.

그러나 21일 후 1차 실험에서는 부화를 성공적으로 이루지 못하였음. 이 경험은 실망감과 동시에 상실 경험의 감정조절이 이루어진 의미 있는 학습의 순간이어서 교사는 정서 중재적 언어로 감정을 안정시켜 주며 긍정적인 상호작용을 하였음.

1) '니양이 뱃속이 아닌 부화기'에서의 첫 번째 실험



**“삐약아!
내가 엄마가
되어줄게!
얼른
만나자~!”**

2) 관찰하고 비교하며 삐약이들에 대해 알아가기 - 달걀 비교 탐구 활동

유아들은 메추리알과 달걀을 비교하며 크기, 질감, 색, 무게 등의 탐구 요소를 경험하였음. 활동지 기록을 통해 초보적 표상능력과 기호적 사고를 강화하였으며 맛 비교 활동을 통해 오감을 기반으로 통합적 감각 경험을 확장하였음.



**“메추리알과
달걀은
색깔도 다르고
크기도
다르구나!”**

3) '니양이 뱃속이 아닌 부화기'에서의 두 번째 실험 - 2차 부화 실험 및 지속 관찰

두 번째 실험에서는 유아들이 지속적 주의집중 능력을 보이며 거의 매일 수시로 부화기를 관찰하였음. 일부 유아는 날짜를 스스로 기록하며 시간 경과 개념과 수적 순서성을 체득하는 모습을 보임. 유아들의 대화에서는 “오늘은 소리가 들려!”, “더 따뜻해졌네” 등의 협력적 상호작용의 의사소통을 보임.



“삐약아,
내가 더 열심히
돌봐줄게!
우리 꼭
만나자!”

4) '21일' 후에 태어난 사랑스러운 삐약이들

21일째 되는 날, 6개의 달걀이 부화하자 유아들은 기쁨·경이·감사 등의 정서를 표현하는 모습을 보임. 유아들은 탄생의 순간을 “삐약이가 우리를 기다렸어!”라고 해석하며, 생명 중심적 관점(biocentrism)을 자연스럽게 내면화하는 모습을 보였음.



“삐약아,
만나서
반가워!”
“삐약이랑
만나고 싶어서
기다렸어!”

5) 영아반부터 형님반 친구들에게 '삐약이' 소개하기 - 전 연령 소개 활동

삐약이를 다른 반 친구들에게 소개하는 활동은 또래 간 상호교수(peer teaching)의 기회를 제공하였음. 유아들은 발표 방식, 언어적 설명 구성 등을 스스로 조직하며 발표력과 자아개념의 긍정적 강화 경험을 하였음. 영아반에서는 모방 학습, 형님반에서는 돌봄의 책임감이 나타나는 모습을 보임.



삐약이들아~!
우리가 많이
기다렸어!
만나서 정말
반가워!!”

6) 삐약이가 닭이 되어가는 과정

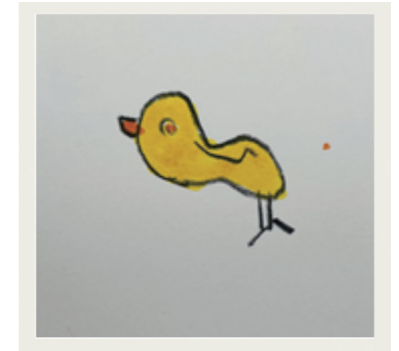
3~4주가 경과하자 삐약이들은 외형적으로 닭의 형질을 보이기 시작하였고, 이는 유아에게 시간적 변화와 발달에 대한 관점을 제공하였음. 농장으로 이동하는 과정은 유아들에게 애착→분리→수용 단계의 정서변화를 경험하게 했으며, 교사는 상징적 표현활동(그림 그리기)으로 정서를 치유하도록 안내하며 놀이가 마무리 되었음.

삐약이가 태어나서
3주에서 4주가 되니
삐약이에서 닭으로
성장해 가고 있어요!



삐약이가 이제 너무
많이 성장해서
농장으로 가야해요.

“삐약이들과 헤어지는 건
너무 슬프지만
더 넓은 곳에서 건강하게
지내기로 약속했어요!
삐약이 친구들을 생각하며
그림으로 그렸답니다~!”



교사의 지원

물리적 자원

- 1) '삐약이 엄마' 그림책 지원 : 관찰 기반 지원 → 텍스트 기반 탐구 흥미 촉발
 - 유아 흥미 신호에 민첩하게 반응하는 반응성(responsivity)



유아들이 봄의 동물에 대해 관심을 보여
삐약이가 나오는 그림책을 지원하면서
놀이가 시작됨.

- 2) '부화기와 달걀' 지원 : 모델링 전략 → 실재 기반 경험(real-life learning)
 - 사회적 스캐폴딩(scaffolding)을 통해 행동적 시범 제공 :
그림책에 나오는 니양이 뱃속에서 삐약이가 성장하는 과정에 관심을 보이는 유아들의 요구를 반영하여 부화기를 지원함. 생각보다 유아들이 달걀 속에서 병아리가 성장하는 과정에 많은 관심을 보였으며 '21일'이라는 시간을 애타게 기다리는 모습이 보이기도 함.
- 3) 다양한 사진 자료 및 활동지 지원 : 환경적 조정
 - 과일 영역을 완충하는 동적 공간 재구성 :
병아리가 달걀에서 '21일' 동안 태어나는 과정이 담긴 사진 자료와 그 밖의 다양한 활동지를 통해 삐약이에 대해 알아가는 시간을 가짐. 메추리알과 달걀 크기의 차이와 맛을 보며 어떻게 다른지 생각해 보는 시간도 가짐.
- 4) 정서적 코칭
 - 실패 경험에 대한 감정조절 언어 개입

인적 자원

- 영아반부터 형님반까지 전 연령대 원아 및 교직원 → 세대 간 상호작용 학습 형성
영아반 친구들부터 만세반 형님들까지 삐약이들에게 밥도 주고 물도 주며 함께 보살핌.

참여 소감

컨설팅 전 컨설팅 후

놀이의 변화

단순히 놀잇감을 가지고 놀이하다가도 금새 흥미를 잃기도 하고 발달 단계에 따라서 유아들이 차이가 크기 때문에 어떻게 하면 좋을까 늘 고민이 많았음.

유아들이 놀이를 할 때 잘 관찰하고 흥미를 보이는 놀잇감이나 활동 주제가 있으면 적절하게 지원을 해 주니 놀이 시간이 길어지고 놀이의 확장이 일어나는 모습을 자주 관찰함. 또한 개인차를 고려한 개별화의 상호작용을 적용하게 됨.

교사의 변화

1) 유아들이 놀이를 시작하기 전에 묻는 말이 "선생님~ 이거 해도 되요? 이거 가지고 놀고 싶어요."라고 선생님의 허락을 받고 놀이를 시작하려고 하는 경향이 있어서 선생님한테 물어보지 않고도 유아들이 편하게 가지고 싶은 놀잇감을 가지고 놀이해도 된다고 안내를 해 주어도 습관처럼 묻고 확인받고 싶어함.

교사 주도형으로 생활을 하다보니 자유놀이 시간에도 교사의 허락을 받고 놀이를 하려는 경향이 있었음. 교사 중심이 아닌 유아들이 서로 상호작용을 하며 놀이를 할 때는 관찰자의 입장에서 유아들이 흥미를 보이는 놀잇감을 적절하게 지원해 주고 모델링이 되어 어떻게 놀이를 해야 하는지 시범을 보여주니 늘 들떠 있던 자유놀이 시간이 안정화가 되어감.

2) 미술영역에서 미술활동을 하고 싶어 하는 유아들이 많으면 기다렸다가 다른 친구들이 다 하면 기다렸던 친구가 미술 활동을 함. 처음에는 흥미를 보이다가도 기다리다가 흥미를 잃어버릴 경우도 있었음.

한 영역에서 많은 유아들이 흥미를 보이며 놀이를 할 때는 흥미를 보이지 않은 영역에서의 책상을 빼서 흥미 영역을 더 넓혀주는 것이 좋다고 컨설팅 해 주셔서 흥미를 보이는 영역을 그 때 마다 유동적으로 넓혀주니 유아들이 놀이를 하는데 있어서 더 오랜 시간 동안 집중해서 놀이하는 모습이 보임.

영유아의 변화

놀잇감을 마구 섞어 장난을 친다거나 정리 정돈을 그 자리에 넣지 않고 섞어서 정리하는 등 놀이와 장난을 섞어가며 자유 놀이 시간을 보내는 유아들의 모습이 많이 보임.

한 친구가 블록으로 멋진 자동차를 만드는 것을 잘 관찰하고 있다가 유아도 블록으로 여러 번 만들기를 반복하며 끝내는 멋진 자동차를 만들어내는 모습을 보며 자유놀이가운데 또래와의 관계 속에서 근접발달 영역에서 발달이 잘 이뤄지고 있는 모습을 관찰할 때마다 격려함.