

‘배움을 놀이에서 찾다’, 다양한 놀이 사례 확산으로 영유아 행복한 성장 지원

- 영아놀이, 문해놀이, 디지털놀이, 3종 자료집 배포 -

보건복지부(장관 조규홍)와 한국보육진흥원(원장 나성웅)은 2월 8일(목) ‘배움을 놀이에서 찾다’ 라는 주제로 영아놀이, 문해놀이, 디지털 놀이 총 3종의 분야별 놀이를 담은 자료집을 배포했다.

영아놀이는 교사가 영아의 발달 특성을 이해하여 영아의 놀이 상황에 맞는 상호작용을 지원하기 위한 사례*로 구성되어있다.

* (사례 1 남남아이스크림) 반복을 즐기는 영아의 특성을 반영해 다양한 아이스크림 놀잇감을 충분히 비치하며 영유아가 놀이를 지속하도록 지원 방법 안내

문해놀이는 영유아가 발달과정에서 보여주는 읽기 및 쓰기에 대한 관심을 유도하고 지도하는 방안*을 담았다.

* (사례 2 끝말잇기의 가시화) 말로 시작된 끝말잇기를 교사가 메모지를 통해 쓰기를 유도하고 문해력 향상을 돕는 놀이로 확장하는 방법 안내

디지털놀이는 유아기부터 디지털에 대한 올바른 이해를 돕도록 디지털 매체를 활용하는 방법* 등을 담았다.

* (사례 3 아쿠아리움 놀이) 수족관 견학 이후 태블릿을 이용해 바다생물들의 정보를 찾아 보고, 증강현실 속 바다생물 모습을 탐색하는 등 디지털 매체 활용 방법 안내

해당 자료집은 교사들이 다양한 놀이 상황에 맞게 적용할 수 있도록 약 50가지 사례를 제시하고, 특히 놀이 과정은 사례마다 정보무늬(QR코드)로 연결되어 영상자료로 어린이집 교사들이 현장에서 손쉽게 따라 하고 응용할 수 있도록 구성되어있다.

본 자료집은 ‘한국보육진흥원 누리집(www.kcpi.or.kr) 알림마당>발간물>기타발간물’에서 확인할 수 있으며, 2월 중순 전국 어린이집에 책자로 배포될 예정이다.

보건복지부 보육정책관 김현숙 국장은 “정부는 현장의 다양한 놀이 사례 확산 외에도 질 높은 보육서비스를 제공할 수 있도록 다각도로 노력하겠다” 라고 말했다.

한국보육진흥원 나성웅 원장은 “이번 자료집 배포를 시작으로 어린이집 현장에 도움이 되는 다양한 놀이 사례에 대한 확산을 통해 영유아의 행복한 성장을 지원 할 수 있도록 지속적으로 노력할 것” 이라고 밝혔다.

<붙임> ‘배움을 놀이에서 찾다’ 놀이사례

담당 부서 <총괄>	보육정책관 보육정책과	책임자	과 장	남점순 (044-202-3540)
		담당자	사무관	이응주 (044-202-3543)
담당 부서	한국보육진흥원 교직원인재개발본부	책임자	본부장	김윤아 (02-6901-0270)
		담당자	부 장	정영애 (02-6901-0280)



□ **영아 놀이 사례 ‘남남 아이스크림’**

사례 ①

남남 아이스크림

놀이 상황

아이스크림 모형을 보고 영아는 '아이스크림'이라고 하면서 먹는 흉내를 내며 교사에게도 내민다.



영상으로 보기



'아이스크림을 먹는 사냥을 하고 있구나. 이번엔 나에게도 주네.'

영아가 내민 아이스크림 모형을 교사가 먹는 시늉을 하자 영아는 미소 지으며 또래에게도 같은 행동을 반복한다. 또 다른 아이스크림 모형을 가져와 또래와 교사에게 아이스크림을 건네주고 먹기를 기대하며 기다린다. 교사가 남남 먹는 흉내를 내니 미소를 짓는다. 영아는 또래가 자기 앞에 아이스크림 모형을 내밀자, '남' 하며 먹는 흉내 내기를 반복한다.



영아의 경험

- 아이스크림 모형을 보고 일상의 경험과 연상되는 것을 놀이로 표현하였다.
- 아이스크림을 상대에게 먹도록 건네주거나 스스로 먹는 가짜화 행동을 반복하며 즐겼다.
- 자발적으로 시작한 놀이 행동을 자신이 원하는 만큼 반복하였다.



이러한 반복이 지속되며 영아는 자신이 스스로 주도해 나가는 행동에 점차 숙달감을 얻고, 이러한 경험은 자신에 대한 긍정적인 생각, 나아가 자신감의 토대가 된다.

교사의 지원

영아가 자발적으로 보이는 놀이 행동을 충분히 반복하도록 수용하며, 교사에게 동일하게 요구하는 반응을 되풀이해주는 놀이 상대가 되었다.

1세 영아의 상상놀이는 일련의 사건의 흐름대로 사나리오가 펼쳐지는 것이 아니라, 상황에 맞는 단순한 행동을 반복적으로 표현하는 특징(의사놀이 : 청진기로 진료하는 행동의 반복, 주사 놓는 행동의 반복, 밥 먹는 놀이 : 손가락으로 떠먹는 행동의 반복, 아기 돌보기 놀이 : 유모차 태워서 밀고 다니기 반복 등)이 있다는 것을 교사가 알고 이에 맞춰 놀이를 지원하였다.

[상호작용]

- 영아가 교사에게 반복적으로 요구하는 놀이 행동이 무엇인지 파악하여 교사 역시 즐겁게 반복적으로 반응해 주며 놀이상대가 되어주었다.
- 교사뿐 아니라 또래를 상대로도 놀이 행동이 서로 간에 일어나도록 자연스럽게 연결해 주었다.
- 영아가 보이는 반복되는 놀이 행동에 대해 교사는 놀이 내용을 전환하려고 유도(예 : '이제 아이스크림을 많이 먹었더니 배가 아파요, 어떻게 하지요?')하지 않고 천천히 여유를 두고 충분히 즐길 수 있도록 하였다.

[자료]

- 여름이 되어 영아가 일상에서 아이스크림을 직간접적으로 경험하였을 것을 고려하여 영아 손에 쥐기 쉬운 아이스크림 모형 놀잇감을 동일한 것으로 여러 개 제공하였다.

□ 문해력 놀이 사례 ‘끝말잇기의 가시화’

사례 ① 끝말잇기의 가시화

만 5세 유아반에서 흔히 나타나는 끝말잇기 놀이에 교사가 메모지를 제공하고 교실 벽에 끝말잇기 내용을 이어 붙일 수 있도록 지원한 사례입니다.



교실 내 메모지를 활용한 끝말잇기 놀이의 가시화

▶ 끝말잇기의 시작

점심 식사 시간, 교사는 식사를 먼저 마친 유아들을 위한 놀이 지원 방법에 대해 고민하던 차에 유아들이 끝말잇기를 하는 모습을 보게 되었습니다. ‘아이들이 말로 주고 받는 단어들을 기록으로 남겨주면 어떨까?’ 라고 생각하다가 유아들이 말한 단어를 접착식 메모지를 사용해 벽에 붙여주기로 하였습니다.

유아들이 직접 단어를 써서 벽에 붙였고, 손이 닿지 않는 곳은 단어가 끊어지지 않도록 교사가 대신 붙여주었습니다. 이 과정에서 유아들은 음성 언어를 문자 언어와 연결하는 방법에 대해 경험하고 익히게 됩니다. 또한 유아들은 ‘한 사람이 연이어서 붙이지 않는다’, ‘한 번 나온 단어는 또 쓰지 않는다’ 등 자율적으로 규칙을 만들어 놀이를 이어갔습니다.

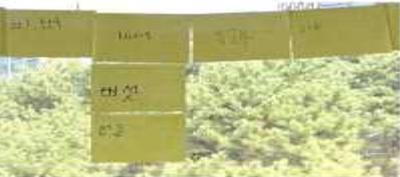
이처럼 유아들은 집단의 놀이에 필요한 규칙을 만들고 수정하며 협의해가는 과정을 통해 사회적 기술을 익히게 됩니다. 유아들은 다음 이어갈 말이 쉽게 생각나지 않을 때에는 사전을 찾아보기도 하고, 가정에서 부모님께 도움을 청하기도 해 끝말잇기 놀이가 가정으로까지 이어졌습니다. 이어지지 않는 단어를 잇기 위해 가정에서 두음법칙에 대해 알아 와 친구들에게 설명하는 유아도 있었습니다. 유아들이 끝말잇기 놀이를 통해 단순히 언어능력을 향상시킬 뿐 아니라 문제해결능력을 함께 키워가고 있었습니다.



유아 1: 씻은 뭐하지?
 유아 2: 그건 단어가 아니란 말이지.
 교사: 큰일났다 이제 선으로 시작하는 거였다.
 유아 3: 음으로 시작하는 것도 없어요.
 림으로 시작하는 건 림으로 시작해야 해요.
 유아 4: 씻은 서로 바꾸면 되잖아.
 유아 1: 바꿀 수 없는데.
 교사: 바꿀 수 있는 게 있고 바꿀 수 없는 게 있어?
 유아 1: 림이나 림은 바꿀 수 없어요.
 교사: 왜 어떤 건 바꿀 수 있고 어떤 건 바꿀 수 없지?
 유아 1: 그건 모르죠, 어려운 질문...



사전을 찾아보는 아이들



집에서 찾아온 '씻'이라는 단어

▶ 끝말잇기에 대한 관찰

교사는 끝말잇기 놀이를 통해 유아들의 어휘 이해 능력에 대한 정보를 얻을 수 있었습니다. 예를 들어, ‘버섯’으로 끝난 단어를 잇기 위해서는 ‘섯’는 적절하지 않다는 점에 대해 이야기하는 유아들의 모습을 관찰함으로써, 유아들이 동사와 명사에 대한 초보적 이해를 갖고 있음을 알 수 있었습니다. 또한 유아들이 일상생활 속에서 어휘를 어떻게 습득하는지에 대한 정보도 얻을 수 있었습니다. ‘선생님’의 동의어인 ‘교사’는 평소 교사가 스스로를 칭하는 모습을 통해 그 뜻을 유추하고 있었습니다.



유아 5: 임대료 임대료 언제?
 교사: 임대료가 언제?
 유아 5: 부류아들같이 비슷한 것에서 나왔요. 월급 같은 건가요?
 유아 6: 어? 교사교사
 유아 7: 교사님
 유아 6: 아니 선생님어 맨날 아이피드에 올때 자기가 '교사' 이렇게 쓰잖아
 교사: 내부가 무슨 뜻이야?
 유아 6: 올라와 넌은 1야.
 왜인지 알아? 내가 알려줄게 넌 할때도 내가네 이렇게 되어 있잖아. 넌. 내일은 이렇게 쓰는 거야.

▶ 끝말잇기에 대한 관찰

이 사례는 유아들 사이에서 자연스럽게 생겨난 놀이에 교사가 적절한 개입을 함으로써 문해력 향상을 돕는 놀이로 확장시킨 경우입니다. 즉, 놀이와 유아를 가장 중심에 두는 현재의 표준보육과정에서 추구하는 방향에 부합하는 사례로 볼 수 있습니다.

□ 디지털 놀이 사례 ‘아쿠아리움 놀이’

사례 ① 어쿠아리움 놀이 (만 3세)

* 디지털 매체 기기

태블릿PC, 스마트폰, 빔프로젝터, 노트북, 스마트 스피커, VR 인터넷 수족관, 네이버 글로벌, ZOOM, 큐리오 사파리 AR, 네이버 스마트 렌즈, 라쿠가키 AR앱

* '네이버 글로벌'이 무엇인가요?

'네이버 글로벌'은 음성인식이 가능한 애플리케이션으로, 원하는 정보검색, 일정관리, 음악추천, 프리토킹 등 시 스피커 기능 등의 인공지능 서비스를 제공하는 플랫폼입니다.

▶ 수족관 놀이의 시작

아쿠아플라넷에 다녀온 유아들이 많아지면서 바다생물에 대한 흥미가 높아졌습니다. 유아들 중 흥미는 있으나, 아직 아쿠아플라넷에 대한 경험이 없는 유아들이 있어 태블릿PC로 '제주 자연사 박물관 사이트'의 VR 인터넷 수족관을 열어 제공했습니다.

유아들은 손으로 조작할 때 화면의 위치가 변화하는 것, 인터넷 수족관에 있는 버튼을 눌러 조작하는 것 자체를 흥미로워 했습니다. 어느 정도 익숙해지고 난 후 전시관의 바다생물들과 그에 따른 정보를 주도적으로 찾기 시작했습니다.

- 유아1 우와, 신기하다
- 유아2 우와, 고래상어도 보예 근데 조금 더열로 가보자
- 유아1 (손가락 터치로 조정하여 고래상어 없어졌다.)
- 유아2 조금 더열로 세로 돌려봐
- 유아1 (스마트모양 터치하자 고래상어 영상 나옴) 우와 고래상어가 절로한다.
- 유아2 영상 멈춘 버튼 누르면 우리 다른 곳에도 가보자.



▶ 살아 움직이는 바다생물들

놀이가 진행되면서 다양한 바다생물들의 이름을 궁금해하기 시작했습니다. 이에 '스마트 렌즈'를 활용하여 앱으로 촬영한 후 바다생물들을 검색해 보았고, 유아들과 검색했던 바다생물의 이름은 유아가 쉽게 검색할 수 있도록 'QR코드'로 제작해 주었습니다. 유아들이 직접 'QR코드'를 촬영하면 바다생물 이름을 소리로도 들을 수 있도록 제작했습니다.



스마트 렌즈 활용한 바다생물 검색



QR코드 활용한 바다생물 검색

증강현실 속 바다생물을 커다란 화면으로 미리랑 해주자, 확대된 바다생물의 모습을 탐색하기도 하고, 자신이 좋아하는 바다생물과 촬영을 해보는 등 다양한 놀이가 이루어졌습니다.



미리랑하여 바다생물과 촬영해보기