

2020년 제6회 충청남도육아종합지원센터
우수프로그램 공모전

놀고 배우고

gongoo 프로젝트!



2020년 제6회 충청남도육아종합지원센터
우수프로그램 공모전

놀고 배우고 프로젝트!

CONTENTS

놀이지원 사례

대상

- 마루반 찜질방에서 놀(놀이하면) 자(자존감이 커요) / 천안 차암스마일어린이집 | 07

최우수상

- 한자 카드놀이 -어린이 놀이 속에서 '한자'를 만나다- / 아산 아산경찰서어린이집 | 21

우수상

- 신나는 터널놀이 / 서산 용성아희뜰어린이집 | 31

장려상

- 질문으로 RE-PLAY / 당진 복운어린이집 | 41
- 엘리베이터에서 만난 세상 / 아산 캐슬어울림2단지어린이집 | 49

입선

- 찾아가자, 숲 속 우리 교실로 go go! / 아산 장애전문융화어린이집 | 61
- 나랑 여름 속으로 떠나볼까? / 천안 성성푸른어린이집 | 71
- 재활용품으로 만든 '내가 사는 차암동' / 천안 차암샛별어린이집 | 81

교사학습공동체

우수상

- '같이'의 가치! 같이 배우고, 같이 놀자 / 천안 천안충무병원어린이집 | 91

장려상

- 우리 동네로 놀러와! / 아산 한라비발디어린이집 | 107

놀고 배우고 「go go 프로젝트!」

놀이지원 사례



대상

마루반 찜질방에서
놀(놀이하면) 자(자존감이 커요)



천안 차암스마일 어린이집
만 5세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작

유아의 작은 관심에서 시작된 목욕탕놀이에서 다양한 소품들을 만들어 영역간의 통합된 놀이들이 이어지고 놀이의 확장에 따라 교실에서 복도로 복도에서 계단으로 계단에서 공동보육실로의 활동공간의 확장을 통해 놀이의 변화가 생기기 시작했습니다. 또한 유아에게 공간의 배치권이 주어지자 공간의 활용도가 높아지면서 유아의 동선에 따른 안전에 대한 우려도 놀이의 몰입도가 높아지면서 자연스럽게 놀이가 이루어지고 그 자체를 즐기는 모습을 관찰할 수 있었습니다. 원하는 놀이공간에 따라 놀이를 재구성하고 다양한 공간을 사용하면서 놀이하는 공간과 놀이를 하지 못하는 공간의 제한이 줄어들었습니다.



유아에게 주도권을 주면서 그동안 아이들에게 제한되었던 것이 너무 많았구나 무엇 때문에 제한을 두었을까? 하는 생각을 들게 만들기도 하고 또 교사들과 변화할 점을 찾아보면서 다양한 생각을 나누기도 하고 서로 실천하면서 문제점에 대해서 이야기하면서 좋은 아이디어와 함께 공유할 수 있는 시간이 있어서 변화에 대한 두려움을 조금씩 줄일 수 있었습니다. 중앙육아종합지원센터에 게시된 누리과정 시범 사례 동영상을 시청하고 교사들 간 정보를 공유하고 자신의 생각들을 이야기하면서 놀이에 대한 이해를 넓히는 시간을 가졌습니다.

계획중심의 교육에서는 동생들과 함께하는 것은 행사이외에는 없었는데 가게놀이와 찜질방놀이를 하면서 만들어진 공간들과 놀이의 소재를 동생들과 함께 나누어 쓰고 함께 공유하는 놀이

가 생기면서 높은 연령인 마루반 친구들은 동생을 배려하는 마음과 가끔은 어려움이 있지만 선생님이나 부모님을 이해하는 마음도 생기면서 성장하는 모습을 관찰할 수 있었습니다. 특히 이번 찜질방 놀이를 하면서 족욕을 하고 나오는 동생들의 발을 닦아주는 모습을 보면서 마음이 따뜻해짐을 느낄 수 있었습니다.

이전에는 계획안에 없는 활동에 대해서는 의미를 두지 않고 관찰이 잘 이루어지지 않아 유아들의 관심이 무엇이었는지, 무엇을 하고 싶었는지?에 대한 것에 교사로서 관심이 부족했구나하는 생각이 유아의 놀이를 관찰하면서 느낄 수 있었습니다. 욕실놀이에서 목욕탕을 경험한 유아의 이야기를 통해 목욕탕놀이가 시작되고 확장되다가 찜질방에서 경험을 해본 유아를 통해 또 찜질방 놀이로 놀이가 변화하면서 확장되어가는 모습을 관찰할 수 있었습니다. 놀이는 교사의 환경, 놀이공간, 시간의 흐름, 안전등의 생각을 조금씩 바꾸게 만들고 있다는 것을 알 수 있었습니다. 차암스마일 어린이집 친구들과 코로나19로 인해 못했던 찜질방에서 힐링 하실 여러분들을 초대합니다.



▶ 놀이의 배경

우리 동네 놀이 주제에서 가게 놀이로 확장 변화되면서 동생반을 초대하여 가게 놀이를 마치고 소멸 시점이 되면서 새로운 주제인 건강한 여름나기로 소주제가 바뀌었다. 놀이중심과 유아에게 주도권을 주면서 가게놀이를 해 본 후 교사로서 유아의 놀이에 대한 이해가 조금은 생기기 시작했고, 새로운 주제에서 또 어떠한 놀이가 발현될지 궁금하기도 했다. 가게놀이를 하면서 여름이 다가오는 데... 여름이나 안전위생은 어떻게 하지 하는 계획중심의 생각들이 간혹 들어 약간은 불안하기도 했다.

영유아들과 건강하게 여름을 보내기 위해 위생과 청결에 대한 이야기를 나누며 욕실 만들기 놀이가 전개되었고 쌓기 영역에서 욕실 만들기와 연계되어 미술영역에서 꾸미기 활동이 진행되면서 유아들이 다양한 욕실용품에 대한 관심이 생기고 필요한 소품들을 만들어 놀이하기 시작하였다. 소품을 만들면서 유아들이 놀이에 필요한 자료들을 지원하여 놀이가 더욱 풍부해질 수 있도록 격려해주고 재료의 다양한 시도에 대해 지지해주고 스스로 선택한 자료를 잘 활용할 수 있도록 격려해주었다.

유아들은 자신들이 먹은 요구르트병으로 삼푸와 린스병을 만들고, 백업과 요플레 병으로 샤워부스, 보드판에 색칠을 해 거울을 만들기도 하고 비닐을 잘라 물로 표현해보며 다양한 재료들을 통해 풍부한 경험과 창의적인 표현으로 놀라게 하기도 했다. 점차 유아들의 욕실 놀이는 확장되어져 목욕탕놀이, 목욕탕놀이에서 더 확장되어 찜질방 놀이로 까지 진행되기 시작했다.



▶ 관심의 시작

유아들과 건강하게 여름을 맞아 할 수 있는 방법들에 대해 탐색해보고 가정에서 실천하고 있는 건강한 여름나기 방법에 대해 알아보기 위해 일상생활에서 듣고 말하기와 자신의 경험, 느낌, 생각을 적절한 단어를 사용하여 친구들 앞에서 이야기할 수 있는 시간을 가졌다.

유아들이 더운 여름에는 몸을 깨끗하게 자주 씻어야 모기에 물리지 않고, 병에도 잘 걸리지 않는다면 유아들의 생각을 자유롭게 이야기 해주었다. 유아들과 함께 이야기 한 내용을 토대로 어떤 놀이를 진행하면 좋을지를 의논하였고 쌓기 영역에서 욕실 만들기과 역할 영역에서 목욕놀이를하기로 결정하였다. 유아들과의 목욕놀이가 진행되면서 목욕탕, 목욕 놀이 도구, 나아가 찜질방으로 까지 관심이 커지게 되었고 유아들이 주도하여 놀이에 필요한 것들을 함께 찾아보고 탐색하며 놀이가 확장되고 구체화되기 시작하였다.



2. 놀이지원 실행

교실
2층복도

놀이의 흐름 및 놀이지원



블록으로 욕조를 만들어서 놀이하고 있는 유아들이 몸을 깨끗이 씻기 위해서 목욕 도구가 필요함을 스스로 느끼고 어떻게 목욕 도구를 만들지 고민하고 있었다.

“목욕할 때는 이렇게 욕조 안에서 물놀이 하는 게 제일 재밌어.”

“맞아. 그런데 몸을 깨끗하게 씻을 수 있는 도구도 필요한 것 같은데...”

교사의 지원

- 더 구체화된 욕실을 구성하기 위해 다양한 욕실 모습과 욕실 도구 사진 자료를 함께 찾아보며 유아들이 욕실에 대해 관심을 갖고 필요한 것들을 스스로 만들 수 있도록 격려해주었다.
- 유아들이 다양한 블록을 이용하여 욕실을 구성해 볼 수 있도록 준비해주었고, 목욕 용품과 욕실 만들기에 필요한 다양한 재료와 소품들을 지원하였다.
- 유아들이 도움을 요청했을 때 교사도 유아들에게 도움을 주며 함께 도와주며 참여하였다.

<유아들이 만든 목욕 도구>



재활용품으로 만든 샤워기와 바누



파이프 블록으로 만든 찜솔과 수건 걸이대

미술놀이에 관심을 보이지 않았던 유아들도 목욕놀이에 필요한 도구와 세트장 만들기에 관심을 보이며 적극적으로 참여하는 모습을 볼 수 있었다. 유아가 결정한 자료들을 활용하고 다소 엉뚱하더라도 새로운 시도에 대한 격려를 해주며 탐색을 통해 정형화된 놀이보다 보다 발전된 놀이가 될 수 있었다. 유아들끼리 다양한 상황극이 일어나고 유아들이 목욕 놀이에 재미를 느끼면서 놀이의 몰입도도 높아졌다.

“역시 목욕할 때는 때도 밀어줘야 개운하지^^”



놀이, 그 안에서 고민의 시작

2층 복도



욕조 안의 물이 밖으로 넘치고 유아의 발에 붙어 욕조 밖이 지지분해 지자 파란 비닐이 밖으로 나가지 않게 물을 안으로 넣을 수 있는 방법을 유아들과 의논하기 시작하였다.

“물이 계속 발바닥에 붙고 욕조 밖으로 나가네.”

“물이 욕조 밖으로 나가지않게 조심해!!”



교사의 지원

- 욕조 안에서 물놀이를 한 유아들과 함께 욕조 밖으로 물이 나가지 않게 어떻게 했으면 좋을지 **같이 이야기 나누며 자신의 생각이나 감정, 느낌을 상대방에게 이야기 할 수 있게 해주었다.**
- 교사가 유아들의 의견에 대해 공감하고 **긍정적인 상호작용을 통해 스스로 문제를 해결할 수 있도록 도왔다.**
- 유아들이 생각한 방법대로 시도해보도록 기다려주고 창의적인 시도를 한 유아를 칭찬해주었다.



“이렇게 정리하니까 힘도 덜 들고 비닐이 한 곳으로 잘 모이는데..”

파이프 블록을 이용하여 물을 한쪽으로 모을 수 있는 도구를 만들어 물을 상징화한 파란 비닐을 정리하였다. 또한 유아들끼리 유아들이 만든 도구를 위로 높이 들어 올리거나 휘두르다가 친구가 다치는 일이 생기지 않도록 조심하기로 약속하였다.

유아들이 과학 영역의 부채와 손 선풍기를 사용해서 바람을 일으켜 욕조 밖으로 나온 물을 이동시켜 안으로 넣어주는 시도를 하였다.

놀이, 확장되다

교실
2층 복도



한 유아가 “나는 목욕하는 곳에서 컴퓨터로 게임도 해봤어.”라고 자신의 경험을 이야기 하며 블록으로 공간을 구성한 후, 키보드와 컴퓨터를 놓고 게임하는 흥내를 내었다.

또 다른 유아는 “나는 목욕탕에서 계란이랑 식혜도 마셨어.”라고 말하며 찜질방에서의 경험을 이야기 하며 역할 영역에서 음식을 가지고 와서 친구들과 먹는 흥내를 내었다.

교사의 지원

- 유아들의 목욕놀이가 찜질방 놀이로 자연스럽게 확장되어짐을 유아들의 놀이를 통해 알 수 있었다. 유아들에게 목욕탕 안에 PC방과 맛있는 음식을 파는 곳이 있는 장소는 ‘찜질방’이라고 소개해주었고 유아들이 가보았던 찜질방과 관련된 경험과 지식을 이야기 해보고 서로 공유할 수 있도록 지원하였다.
- 찜질방과 관련된 경험이 없는 유아들을 배려하여 찜질방의 모습, 찜질방에 있는 구체적인 장소들, 찜질방에서 무엇을 하는지 유아들과 함께 인터넷을 통해 정보를 찾아보고 유아들이 역할 놀이할 수 있도록 자료와 만들기에 필요한 재료를 준비해주었다.

- 단순히 목욕을 하고 탕 속에 들어가는 목욕 놀이가 아닌 유아들이 PC방, 매점, 목욕탕, 휴식 공간이 있는 찜질방을 구성하며 찜질방과 관련된 구체적인 장소들을 재현하는 놀이로 확장되어 진행되었다.
- 유아들이 찜질방에서 경험했던 것들을 역할극을 통해 표현하며 즐겁게 놀이하였다.
- 찜질방과 관련하여 필요한 것들은 유아들이 만들며 미술영역과도 통합 연계되어 진행되었다.



“내가 가 본, 가보고 싶은 찜질방의 모습이야.

어때? 정말 멋진 곳이지?”

놀이의 확장, 그리고 새로운 놀이

교실
2층 복도



이색 찜질방의 불가마에서 삼겹살을 구워 먹는 모습을 인상 깊게 본 유아들이 여러 블록을 불규칙하게 올려 숯불을 만들었다.

그리고 유아가 만든 숯불 위에 숯불에서 구울 수 있는 옥수수, 고구마, 고기 그림을 그려 오린 후, 올려주었다. 하지만 유아가 만든 숯불 위의 음식들이 미끄러져서 내려오는 모습을 보고 유아들끼리 어떻게 숯불을 만들어야 음식이 내려오지 않을지 고민에 빠졌다.

“숯불 위에 음식들이 뜨거우니 조심히 잡아야해!”



“숯불 위에 올려놓은 음식들이 왜 움직일까?”

교사의 지원

- 유아들과 숯불에서 음식을 구워 먹는 경험을 이야기 하며 그 때 보았던 숯불의 모습이 어땠는지 언어적으로 상호작용하였다.
- 유아들과 함께 음식이 올려진 숯불 사진을 보며 우리가 만든 숯불과 어떻게 다른지를 비교하였다.
- 유아들과 함께 블록의 기울기를 다르게 하여 숯불을 만들어 보며 시범 보여주었다.
- 어떤 숯불을 만들지 유아들의 생각을 들어주고, 유아들이 새로운 숯불 만들기를 시도하도록 격려했다.



- 일정한 높이로 블록을 세운 후, 그 위에 그럴처럼 긴 나무 블록을 가로로 일정하게 놓아 일정한 기울기의 그림이 있는 숯불을 만들었다. 그리고 동그란 바퀴 모양의 숯과 불을 지피는 곳도 구체적으로 만들어 놀이하기 시작했다.
- 숯불 외에 블록으로 칸막이를 만들어서 고기와 야채, 소금, 후추, 음료 놓는 곳까지 만들어 음식들을 분류하여 셋팅하며 현실감있게 숯불 음식 가게 놀이를 하였다.

새로운 놀이의 시작

교실
2층 복도



“찜질도 하고, 맛있는 삼겹살도 먹을 수 있는
불가마 찜질방으로 놀러오세요.”

유아들이 숯불 주변으로 공간을 만들고 친구들을 불가마 삼겹살을 먹으러 오라고 다른 유아들을 초대하였다. 그런데 초대 받은 유아가 말하였다.

“여기는 너무 작아서 삼겹살 먹기도 힘들고
제대로 췌 수도 없잖아.”

교사의 지원

- 유아들이 불가마를 만드는데 필요한 큰 **블록과 재료들을 준비**해주었다.
- 유아들이 얼음방도 함께 만들고 싶다고 제안하여 유아들과 얼음방과 관련된 이야기도 함께 나누며 얼음방을 보면 어떤 느낌이 드는지 이야기 하고 불가마와 다른 점이 무엇인지 비교도 해보며 차가운 느낌과 따뜻한 느낌에 대한 이야기도 나눠보기도 했다.
- 유아들이 만들고 싶은 불가마와 얼음방에 대한 유아들의 생각을 잘 들어주고 그것을 반영하여 불가마와 얼음방을 만들어 볼 수 있도록 지원하였다.

- 유아들과 의논한 대로 불가마 방과 아이스 방을 만들며 유아들이 즐거움과 성취감을 느꼈다.
- 유아들이 만든 불가마방과 아이스방에서 다양한 상황의 역할극이 만들어졌다.



<불가마 방을 만들기 위해 유아들과 의논한 내용>

“밑에는 나무 블록으로 만들어 보고 싶어요.
그리고 위에는 스티로폼 블록으로 만들어 볼래요.”
“김민아:노란색 블록이 따뜻해보여요.
노란색 스티로폼 블록으로 만들어봐요”



<아이스 방을 만들기 위해 유아들과 의논한 내용>

“저번에 우리가 색칠한 하늘색 요구르트 병을
천장에 달아서 얼음장식처럼 꾸며요.”
“하얀색 종이로 블록을 포장해서 얼음처럼 만들어봐요.”
“이글루처럼 천장도 만들면 정말 시원하고 재미있을 것 같아요.”

새로운 놀이, 확장

교실
2층 복도



“닥터 피쉬는 물 밖으로 꺼내면 안돼!!”



“사람이 많으니
발 담그기도 힘들네.”

튜브에 물을 상징화한 파란 비닐을 채우고 유아들이 만든 닥터 피쉬를 넣어 닥터 피쉬 탕을 만들었다. 너무 많은 유아들이 한꺼번에 닥터 피쉬탕에 들어가자 “여기 너무 좁잖아. 나중에 들어와.”라고 말하며 문제 상황이 발생하였다. 그리고 닥터피쉬를 잡아서 꺼내는 유아들이 생기기도 하였다.

교사의 지원

- 유아들과 함께 닥터피쉬를 검색해보고 닥터피쉬의 특징과 **생김새에 대해** 알아보았다.
- 유아들이 그린 **닥터피쉬를 친구들과 함께 감상하며 느낀점을 이야기** 해보고 **격려**해주었다.
- 너무 많은 유아들이 한꺼번에 닥터피쉬 탕에 들어가니까 공간도 좁고 다칠까봐 걱정이 되었다. 또한 유아들이 닥터피쉬를 잡아 꺼내는 유아들이 생기면서 친구들끼리 분쟁의 원인이 되기도 하였다. 유아들과 닥터피쉬 탕에 들어가 만들기 위해 **어떤 약속들을 지켜야 할지 이야기한 후**, 약속을 정해보았다.

유아들이 스스로 정한 약속을 지키며 질서있게 닥터 피쉬 탕에서 놀이하였다.



<유아들이 정한 약속>

- ① 닥터 피쉬 탕 안에 사람은 4명까지만 들어 갈 수 있어요.
- ② 닥터피쉬가 물 밖에서는 살 수 없기 때문에 물 밖으로 꺼내면 안돼요.
- ③ 튜브에서 점프하며 놀이하면 옆에 있는 친구가 다칠 수 있기 때문에 닥터피쉬탕에서는 바르게 앉아요
- ④ 너무 오랫동안 놀이하면 다른 친구들이 많이 기다려야 하니까 친구를 배려하는 마음으로 적당히 놀다가 양보해요.

놀이 확장, 새로운 놀이 시작

1층 다목적실,
2층 공동보육실,
테라스, 계단



1층 다목적실로 공간을 확대하여 찜질방을 만들기 시작하며 궁금해하는 동생들을 보면서 찜질방에 들어와도 된다고 하는 유아들이 있었다.

유아들이 찜질방 놀이를 하면서 동생들과도 함께 찜질방 놀이를 해보고 싶다고 제안하였다.

“우리가 만든 찜질방에
동생들을 초대해서 같이 놀아보면 어떨까?”

“좋은 생각이야!”

교사의 지원

- 유아들과 함께 동생들을 초대할 “마루반 찜질방에서 놀자”를 놀이기위해 유아들과 준비하였다.
- 소품들을 옮기는 것을 함께하며 발생하는 문제에 대해 의견을 나누며 해결할 수 있도록 도왔다



유아들과 의논하여 동생들과 함께 놀이할 수 있는 찜질방을 2층 공동보육실에 만들기로 계획하였다. 마루반 친구들이 그동안 만들어 놓았던 찜질방 놀이 소품들을 옮겨 유아들과 함께 놀러와 찜질방을 구성하였다. 유아들도 놀러와 찜질방을 만들며 동생들과 함께 놀 수 있는 기대감을 키우며 적극적으로 구성해주었다.



유아들과 미리 사전에 놀러와 찜질방에서 놀이해보니 찜질방의 세부 장소들을 한 공간에 모아놓아서 이동하기에 동선이 짧고 가까워진 거리로 다른 곳에 있는 유아들과의 놀이도 더 활발히 일어났다.



연령 통합의 놀이

1층 다목적실,
2층 공동보육실,
테라스, 계단



유아들이 하고 싶은 역할을 정한 후, 동생들을 초대할 '마루반 찜질방에서 놀자'에 필요한 것들을 친구들과 함께 준비하였고, 유아들의 의견을 반영하여 놀러와 찜질방에서 하고 싶어하는 역할을 정하였다. 유아가 맡은 역할에 맞게 동생들을 도와주며 즐겁게 찜질방 놀이 하였다.

교사의 지원

- '마루반 찜질방에서 놀자' 놀이에 필요한 도구들을 친구들과 함께 준비하였다.
- 유아들과 찜질방 놀이에 사용되는 다양한 어휘를 적절히 표현하며 놀이하도록 격려해주었다.
- 유아들이 놀러와 찜질방 놀이를 하고 난 후, 느꼈던 점을 경청하여 들어주었고 유아들이 이야기 한 내용을 동생반 선생님께 전달하여 동생들이 다음에 놀러와 찜질방에 올 때에는 우리가 이야기 한 약속들을 지킬 수 있도록 하였다.

유아들이 **가게놀이를 한 번 경험한 후 놀이에 대한 유능감이 높아지면서** 동생들, 다른반 선생님과 함께 놀이를 하며 친근감을 형성하고 동생들에게 활동을 소개하고 안내해주며 동생들이 놀이에 즐겁게 참여할 수 있도록 도와주며 같이 놀이하며 **자주적이며, 더불어사는 사람들의 모습 즉 누리과정의 추구하는 인간상을 스스로 배우고 알아가고 있었다.** 유아들이 놀이를 통해 다른 사람의 마음을 이해해주고 또 내일은 더 재미있고 동생들도 우리의 이야기를 잘 들어 줄거라고 서로를 격려하는 모습이 기특하였다.



<놀이를 하며 궁금했던 점>

"찜질방 사장님도 쉬나요?"
"선생님도 힘들었던 적이 있었나요?"



"누나 미숫가루 한잔 주세요요~"

<유아들이 놀이를 하며 힘들었던 점>

"동생들이 음식을 너무 많이 주문해서 힘들었어요."
"매점에 종업원이 더 많았으면 좋겠어요."
"물을 계속 밖으로 뿌리니까 정리하기가 힘들었어요."
"닥터피쉬를 물 밖으로 내 보내고 여러 명의 친구들이 들어와 있어서 위험했어요."
"동생들이 규칙을 잘 안 지켜서 화가 났어요."
"출입금지라고 되어 있는데도 동생들이 들어왔어요."
"아라반 정현이가 말을 안 들었어요."

3. 놀이를 통해 일어난 변화

놀이를 통한 유아들의 변화

그 전에는 유아들에게 문제 상황이 일어나기도 전에 유아들과 함께 규칙을 정하고 사전에 그 일이 일어나지 않도록 조심하며 유아들이 정한 규칙을 지키도록 이야기 하였다. 하지만 유아들의 놀이를 관찰해보니 유아들은 문제 상황이 생기거나 위험한 상황이 생기더라도 스스로 조율해가며 안전하고 즐겁게 놀이 할 수 있음을 알게 되었다. 유아들이 주도하는 놀이에 유아들은 훨씬 더 잘 몰입하고 그 놀이에 집중하며 지속하는 시간도 길어진다는 것이었다. 뿐만 아니라 유아들이 놀이에 몰입하면서 다툼이 발생하는 빈도수도 적어진다는 것을 알 수 있었다. 아이들은 교사가 생각 하는 것 보다 훨씬 더 유능하고 창의적이며 유아들 스스로 놀이를 주도할 수 있다는 것을 느꼈다.



영유아의 주도적인 놀이가 즐겁고 행복하다.

유아들은 자신의 주도한 놀이를 표현하고 즐기기 위해 자신의 놀이 목적과 필요에 맞게 스스로 구성물을 만들기도 하고, 또 그것들을 이용해서 여러 가지 상황의 다채로운 놀이를 만들어가기도 한다는 것이었다. 결과물을 만들어야한다는 부담감이 없어서 인지 구성물을 만들어가는 과정들을 즐기는 모습을 관찰할 수 있었고 놀이에 몰입도가 높아지면서 즐거운 마루반이 만들어지고 있었다.

놀이를 공간의 변화에 따른 놀이의 확장

놀이를 할 수 있는 공간을 교실에서만이 아닌 유아들이 원하는, 우리가 생활하는 모든 장소가 놀이의 공간이 될 수 있음을 깊이 알게 되었다. 내가 공간의 얽매임 속에서 사전에 유아들의 많은 것들을 제한하지 않았나? 반성하게 되었다. 유아들은 놀이를 통해서 자신의 경험을 표현하고, 또 친구들과의 경험을 함께 공유하며 새로운 정보 획득하고 또 그것이 반영되어 끊임 없이 새로운 놀이를 만들 수 있다는 점이였다.

누리과정 우수프로그램사례공모전을 마무리하며

놀이 중심, 영유아 중심의 보육과정을 실천하면서 그동안 교사로서 내가 해왔던 활동들이 교사가 주도하에 특정 학습 목표를 달성하도록 일방적으로 안내하지는 않았나? 라는 반성을 하게 되었다. 유아들은 나를 통해 무언가를 많이 배워야하고 깨달아야한다는 교사로서의 자만과 강박, 걱정과 우려라는 걸림돌 속에서 끊임없이 내적 갈등을 겪어야만 했다. 과연 이 놀이가 올바르게 가고 있는 건가? 교사가 개입하는 시점이 바로 이때인가? 위험하지는 않나? 여기서도 놀이가 가능한가? 라고 확신 없이 방향성을 잡는 다는 것이 사실 힘든 일이었다. 하지만 천천히 우리 아이들의 놀이 흐름을 관찰하고 이해하는게 가장 먼저 내가 해야 할 일이라고 생각했고, 우리 아이들의 놀이를 관찰하는 일에 중점을 두고 유아들이 어떻게 놀이하는지를 살펴보기로 계획하였다. 그 전에도 유아들의 놀이를 관찰하는 일은 있었지만 유아들의 놀이가 목표에 맞게 잘 도달하였는지에 집중하며 관찰하는 목적이었다면 관찰을 통해 기다려주고 개입을 적절히 하면서 놀이의 흐름이 방해되지 않도록 하며, 교사자신도 놀이의 도구가 되기도 하고 놀이의 대상이 되기도 하며 함께 놀이하며 즐길 수 있었다. 앞으로는 이렇게 유능한 아이들과 함께 놀이를 즐기며 유아들의 놀이를 인정하고 교사는 유아들의 놀이를 공감해주고, 관찰하며 유아들이 필요한 것들을 즉시 지원해주어야겠고, 또 유아들에게 놀이의 주도권을 주고 자율성을 인정해줄 수 있는 교사가 되도록 노력해야겠다. 공모전을 통해 많은 것을 느꼈고 그 느꼈던 부분이 유아들에게로 긍정적인 영향을 미칠 수 있길 바래 본다.



최우수상

한자 카드놀이

- 어린이 놀이 속에서 '한자'를 만나다 -



아산경찰서 어린이집

만 4, 5세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작

▶ 놀이의 배경



해솔반(6,7세 혼합반)은 교실에서 함께 보고 싶은 책이 있다면 자유롭게 가정에서 가져와 '동화나라' (언어영역의 성격) 공간에 비치하여 함께 볼 수 있고, 유아들은 가정에서 동화책이나 자연관찰등의 내용을 가져 왔다. 그런데 7세 유아가 한권의 만화책[마법천자문]을 가져왔고 친구들과 함께 보고싶다 한다. 교사는 책이 주는 상업성과 도서 권장 연령 그리고 지금까지 제공되었던 책과는 다른 성격에 여러 고민이 되었다. 교사진은 협의한 후 우선 교실에 비치하고 유아들의 모습을 관찰하기로 한다. 유아들은 교실에 비치된 다른 책들보다 [마법천자문]에 호기심과 관심이 집중되었고 너무 즐겁게 읽는 모습이 관찰되었다. 교사는 책이 한 권 밖에 없어 유아들이 다툼이 자주 발생 되어 소장하던 7권의 만화책을 더 제공해 준다. [마법천자문] 책은 관심이 높았던 만큼 더 이상 읽기 어려울 만큼 손상되어 교사는 모든 책을 '동화나라'에서 정리하게 된다.



이후 유아들은 '동화나라'에서 [마법천자문]의 책을 더 이상 볼 수 없다는 문제가 발생되고 많은 아쉬움을 보여 문제 해결을 위한 해솔반 이야기 나누기가 시작된다.

▶ 관심의 시작

유아들이 흥미로워하는 [마법천자문]만화책에 대한 내용을 교사도 함께 공감하고자 이야기나누기 활동 전 교사는 21권의 만화책을 읽어 보고 표지를 한 장으로 정리하여 내용을 함께 보며 이야기를 나눈다. 활동은 [마법천자문] 책이 찢어져 읽을 수 없어 정리하게 되고 과정에 대해 회상하며 이야기를 시작하고, 책이 주는 즐거움이 대결과 게임이고 한자를 익히는 것이라면 책 속의 이야기처럼 직접 놀이할 수 있는 환경지원의 필요성을 알고 교사진은 지원에 대해 고민한다.



“책 페이지가 많아서요, 많이 볼 수 있어서요”
 “한자를 기억해서 친구들이랑 놀 수 있어요”
 “한자 마법은 주문해서 서로 대결하는거예요”
 “한자는 기승이에요”
 “한자공부 재밌어요. 그리고 대결해요”
 “한자는 엄청 싸요”
 “우리도 한자카드로 게임하고 싶어요”



교사의 지원

- [마법천자문]1권~21권의 표지를 한 장의 포스터로 제작하여 제공하고 유아들과 포스터를 바탕으로 이야기 나누기가 시작된다.(자료의 변화)
- [마법천자문]에서 유아들은 어떤 관심을 갖는지 상호작용을 통해 알아본다.

“마법천자문 만화책에서 어떤 것이 너희들을 즐겁게 하니?”

2. 놀이지원 실행

교실

놀이의 흐름 및 놀이지원



▶ 놀이, 그 즐거움의 시작

두 담임교사는 유아들의 한자카드 대결과 놀이의 흥미를 알고 카드 자료제공으로 무엇이 좋을지 협의한다. 그래서 유아들이 매력적으로 느낄 수 있고, 잘 찢어지지 않는 종이 재질로 거울지를 선택하고 활동에서 안전을 위해 크기 제한과 둥글게 모서리 처리 후 제공해 준다.

“난 **한자**를 잘 모르는데 **어떻게 써?**”

“내가 만든 카드~ 집으로 가져가고 싶어요”

“선생님, 그런데 **한자 글씨가 잘 안 보여요**. 빨리 게임하고 싶는데, 많이 꾸며 너무 오래 걸려요”



교사의 지원

- [마법천자문] 만화책에 대한 유아들의 흥미를 알고 카드놀이에 대한 지원방향으로 거울지를 제공한다.
- 제공된 거울지로 유아들은 자신만의 한자 카드를 만들어 본다.
- 한자를 따라 쓸 수 있도록 [마법천자문] 책에 나온 한자를 파일형과 한자 넘김 판 형태 두 가지를 지원한다.



유아들은 자신들이 만든 한자카드에 애정을 보이며 특히 자신이 직접 쓰고 만든 카드를 선택하여 놀이한다. 교사는 유아들이 한자카드로 어떻게 놀이가 이루어지는지 관찰한다.

“쏟아져라 돌 석(石)!”

“깨져라 깨뜨릴 파(破)!”

파괴(破壞)!”



“쏟아져라 물 수(水)!”

“얼려져라 얼음 빙(氷)!”

빙수(氷水)!”



유아들은 3명이상의 단체 대결과 2명의 맞대결 형태로
놀이 인원에 대한 제한은 없다.

그리고 놀이 때마다 게임 진행 방법이 변형되며
불변의 원칙은 **공격을 하면 무조건 방어**가 있다.

한 글자를 연결지어 단어로 표현하는 유아의 모습도 관찰된다.

교사의 지원

- 유아들이 직접 만든 한자카드를 이용한 놀이를 교사는 관찰하고 교사도 놀이참여를 통해 유아들의 흥미를 함께 느껴본다.

놀이, 그 안에서 고민의 시작

앉아서 맞대결 형태로 하던 카드놀이가 몇 명의 유아들이 서서 날리며 놀이하는 모습을 보게 되고, 한 장을 날리던 수준에서 여러 명이 서로 동시에 날리는 모습이 관찰된다. 그로 인해 다른 놀이를 하던 유아들과 공간 사용에 대한 갈등이 시작된다.



“날아라 날 비(飛)”

유아가 ‘날 비’ 한자가 적힌 카드를 외치며 날린다. 카드가 다른 놀이를 하던 유아에게 떨어지고 불편함이 생긴다. 교사는 이야기 나누기 활동을 통해 카드 놀이에 대한 약속과 놀이방법에 대해 함께 대안을 찾아본다.

맞대결하던 놀이에서 카드를 단체로 날려 멀리 날아간 카드가 힘이 쎈 ‘한자’가 되고 새롭게 한자에 대한 규칙과 정의를 만든다. 이렇게 유아들은 하고 싶은 놀이를 자유롭게 만들어가며 몰입하고 게임 규칙을 생성하고 규칙을 바꿔 가면서 놀이는 변화하고 더욱 다양하며 정교해 지는 것을 본다.

교사의 지원

- 유아들의 놀이를 관찰하며 상호작용하고 갈등상황에 대해 이야기를 나누고 대안을 함께 찾아본다.
- 유아들 놀이에서 갈등상황과 교실 안에서의 안전등에 대한 내용으로 교육적 의의 등에 대한 고민을 기록 작업을 통한 교사 협의시간에 공유하고 해결 방법에 대한 도움을 받기로 한다.
- 교실을 벗어난 다른 반 공간에서(비었을 경우) 놀이를 확장하고 유아들이 카드날리기 힘조절을 통해 피해가지 않도록 약속을 정해 본다.

교사간의 협의를 진행하며, 모든 유아들과 함께 이야기나누기 활동을 통해 대안을 찾아보고 옆의 반이 비었을 경우 옆 반을 활용하거나 교실안 다른 공간에서 카드날리기 힘 조절로 다른 친구들에게 피해 가지 않는 정도로 규칙을 정하여 시도한다.

놀이, 확장되다



한자 카드로 대결만 이루어지는 것은 아니다. 6세 원아들은 한자에 대한 관심도가 낮으나, 거울지로 만들어진 카드에 관심을 보인다. 거울지에 자신의 이름을 쓰거나 작은 그림을 넣어 그리기도 하며 2명의 6세 원아들이 한자 카드를 이용하여 세워 보려고 하고 잘 되지 않으니 한숨 쉬며 좌절하기도 한다. 놀이 모습을 교사는 관찰하게 되고 교사는 지원에 대해 고민하게 된다.

“아~ 선생님~ 이거 높이 쌓고 싶은데 자꾸 안 돼요~”

교사의 지원

- 교사는 유아가 카드를 탐색과 놀이하는 과정을 관찰하고 놀이 중 문제 발생 시 즉각적 상호작용보다 문제를 스스로 해결할 수 있는 시간을 주며 긍정적 격려를 한다.



앞에서 젠가 놀이를 하던 7세 원아가

“이걸로 해봐”

젠가 놀이 하던 7세 원아도
카드 쌓기를 해 보인다.



이것이 혼합반의 장점이다. 교사가 먼저 문제해결을 위한 답을 줬다면 7세 누나와 6세 동생은 서로에게 배움이라는 것이 일어났을까? 유아들은 놀이를 통해 서로에게 직·간접적으로 영향을 주고받으며 성장하고 있음을 안다.



우리 교실에는 유아들이 자유롭게 표현할 수 있는 개인별 스케치북이 제공된다. 몇 명의 유아들은 스케치북에 한자를 써 보거나 혼자서 말을 하며 한자 대결을 하고, 또는 친구와 함께 한 장의 종이에 서로가 글씨를 한자씩 쓰며 대결하는 모습을 볼 수 있다. 교사는 이때 유아들이 좀 더 편리하고 해설반 모두가 함께 공감하며 놀이할 수 있는 지원방법에 대해 고민하게 된다.



교사의 지원

- 유아의 놀이과정을 관찰하고 상호작용을 통한 질문과 교사 함께 놀이참여를 통해 교육적 지원을 고민해 본다.

“카드 말고 이렇게 스케치북에 직접 써서 해보니 한자를 기억할 수 있고 재미있구나”

몇 명의 유아들이 스케치북을 이용하여 한자 쓰기와 대결하는 놀이 모습을 보며 교사는 일상생활에서 자유롭게 한자를 쓰고 다른 이들과 소통 할 수 있는 방법은 뭐가 있을까 고민하게 된다. 교사 간 협의과정에서 전지제공과 게사판등 다양한 의견이 나오고 자료에 대한 질적 제공의 고민과 재활용의 의미가 있던 짜투리 현수막 천을 벽면에 제공해 주기로 협의한다. 또한 천에 글씨를 쓸 때 한자의 느낌을 더욱 살릴 수 있는 붓 펜을 함께 제공하고 유아들의 즉자 사용에 대해 교사는 관찰 해 본다.

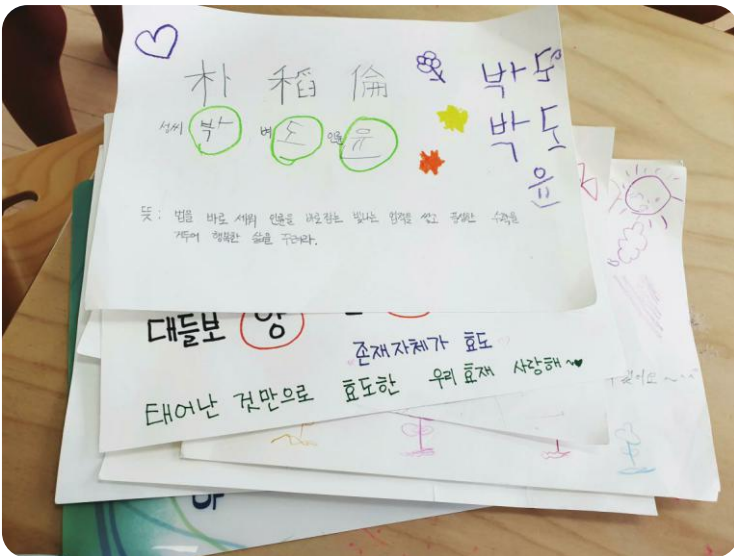


평소 스케치북에 놀이하던 유아들의 관심도 있었으나 한자를 그림처럼 그리며 표현하는 유아들도 관찰된다. 유아들의 놀이 흔적이 고스란히 남아 있는 천을 교실 작품 게사판에 전시해 주며 경험을 공유한다.



놀이의 확장, 가정과의 연계

유아들은 벽면에 걸린 해솔반 족자에 자유롭게 한자를 쓰거나 표현하며 놀이한다. 교사는 자신의 이름을 한자로 써 보이니 한 유아가 아는 글자라며 이야기하고 교사가 한자의 이름 뜻을 이야기하며 유아와 상호작용하였다. 주변에 있던 몇 명의 유아들이 자신들의 이름에도 궁금증을 갖기에 교사는 가정과의 연계 활동으로 자신의 이름 한자와 뜻을 부모님과 함께 알아 볼 수 있는 활동을 마련하였다.



가정에서 부모님과 함께 자신의 이름을 꾸며와 친구들에 한자와 뜻을 소개하는 시간을 가져보았다.

유아들은 자신의 이름이 뜻 깊고 아름답다는 것을 느끼는 모습이다.

유아들이 작성해온 이름 한자를 교실 들어오는 입구에 전시해주며 서로의 이름과 뜻을 함께 알아 볼 수 있도록 지원하였다.



교사의 지원

- 부모님과 함께 작성한 자료를 바탕으로 탐색과정과 이후 상호작용을 통해 한자 이름 대한 활동을 이야기 나누기로 해 본다.
- 유아들이 한자 이름을 교실 입구 벽면에 전시해 주고 자유롭게 탐색할 수 있도록 지원한다.

3. 놀이를 통해 일어난 변화

놀이를 통한 유아들의 변화 - 놀이의 주체가 유아 자신임을 안다.

‘한자’는 또 다른 언어로서 글을 배우고 쓰는 과정에 기존 생활주제에 맞추던 ‘한자’도 교사가 주도하여 계획된 활동으로 이끌었다면 유아들에겐 재미없는 기억 해야 하는 과정으로 남았을 텐데, 놀이중심으로 유아의 흥미에 따라 지원하고 유아들은 놀이 속에서 ‘한자’가 녹아져 있었다. 또한 놀이를 통해 더 강해지고자 하는 욕구가 생기며 그 속에서 배움은 더 일어나는 것을 본다. 그리고 놀이의 주체가 유아가 되었을 때 자발적으로 즐기며 놀이하는 유아들의 모습을 알게 된다.



놀이 중 자연스럽게 '한자'를 써 보이는 유아



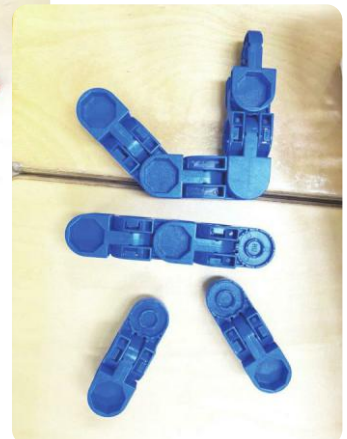
몸으로 한자 표현 위 상(上)



몸으로 한자 표현 아래 하(下)

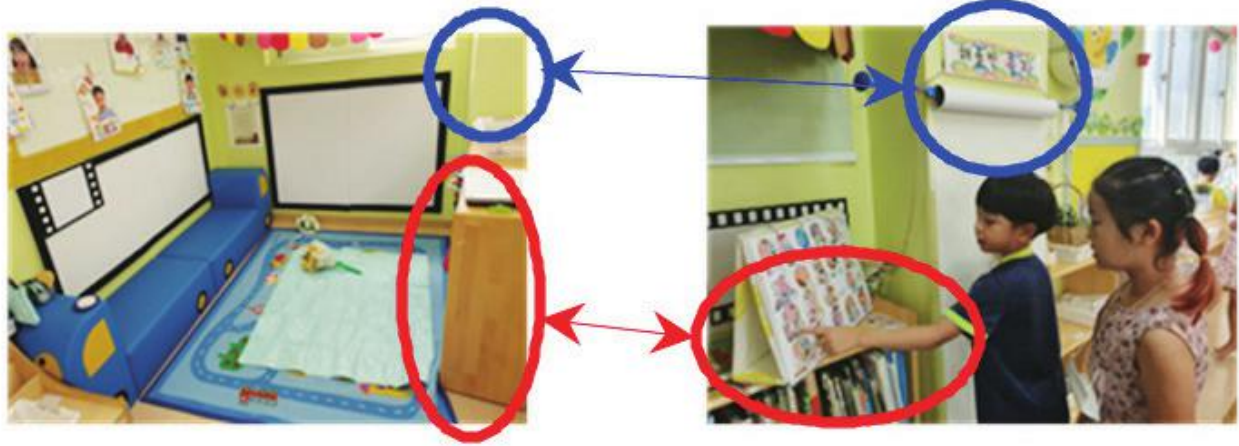


블록으로 한자 표현 한자



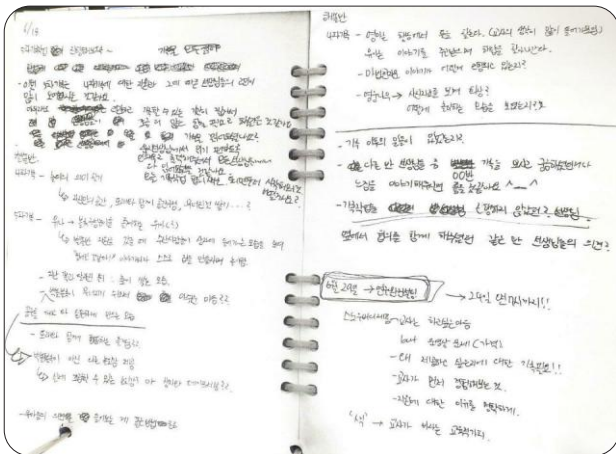
환경구성의 변화

필요에 따라 교구장의 위치가 변경되거나 놀이 공간이 축소·확대 된다.



교사들의 변화 (기록작업과 협의문화 형성)

교사 개인 기록작업(저널)을 사전 공유하고 서로의 고민과 지원 부분에 함께 협의하는 과정을 거치며 학습공동체가 형성되었다.



저널형 기록작업을 통해 교사는 성찰하게 되며 유아들의 놀이에서 의미 찾기와 운영에 대한 고민을 하게 된다.

저널형 기록작업을 통해 교사는 성찰하게 되며 유아들의 놀이에서 의미 찾기와 운영에 대한 고민을 하게 된다.





신나는 터널 놀이



서산 용성아희뜰 어린이집
만 4세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작



▶ 놀이의 배경

유아들이 우리 동네 이야기를 하면서 우리 동네에 있는 장소에 대해 이야기 나누는 일이 많아졌다. 그러던 중 만4세 푸르내반 13명의 유아들은 우리 동네를 산책하다가 발견한 분식집을 보고 자신의 경험을 이야기 나누며 더욱 흥미를 보였고 아이들이 분식점 놀이를 시작으로 다양한 놀이를 보여줄 것이라 기대하며 열린 공간과 재료를 제공하였다.

▶ 관심의 시작

우리 동네 산책 중 분식집을 발견하고 놀이하기 시작했다.

“선생님, 저 여기서 김밥도 먹어봤어요.” “저는 돈까스랑 라면도 먹어봤어요.”



교사의 지원

- 분식집에 대한 관심이 어떤 놀이로 이어지는가?

유아들은 분식집을 다녀온 경험에 대해 친구와 이야기를 나눈 후 교실로 돌아와서 분식집 놀이를 하고 싶어 했다. 소꿉놀이와 음식이 많이 있었으면 좋겠다는 유아들의 요구에 따라 소꿉놀이와 음식모형, 클레이를 넣어주기로 하였다. (자료의 변화-유아가 발견한 자료 지원)

2. 놀이지원 실행

교실

놀이의 흐름 및 놀이지원



▶ 놀이의 배경

유아들이 제공된 자료들을 이용하여 현수막을 붙이고 분식집에 사용할 음식을 클레이로 만든다.

“나는 피자 만들어야지!”

“손님, 어서오세요~”

“돈까스랑 라면 주세요.”

“어? 선생님, 이것 보세요. 책상이 러널이에요.

러널 만들어 보고 싶다.”

교사의 지원

- 터널에 대한 관심을 놀이로 어떻게 지원해줄 수 있는가?



- 유아들이 분식집 놀이를 하던 중 책상 밑이 터널이라고 하며 터널에 대한 지속적인 흥미를 관찰하고 상호작용하였다. (상호작용 - 관찰하기)

- 유아들이 교실에 터널을 만들자는 요청을 수용하여 유아가 스스로 할 수 있는 것은 옮기 되 교사가 관찰하면서 도움이 필요한 경우 도움을 주었다. (공간의 변화 - 교실 내 공간 재구성)

분식집 놀이를 하던 중 한 유아가 책상 밑으로 들어가며 관심을 보이자 유아들이 함께 책상을 한 줄로 연결해서 터널놀이를 시작하였다.

“선생님, 이것 보세요. 여긴 러널이에요. 어린이집 러널이에요.”

“어?근데 옆에 왜 상자가 있어요?”라고 한 유아가 묻자

교사가 “너희들에게 나눠 줄 버섯키우기 상자였어.”라고 대답한다. “아~여기에 들어가 봐야지. 근데 너무 좁다. 러널 만들 수 있게 상자가 더 있었으면 좋겠다.”

“그럼 밖으로 나가서 상자를 구해올까?”



교사의 지원

- 유아들이 터널을 만들기 위해 필요한 자료가 무엇인가?

- 유아들이 어디서 상자를 구해볼 것인가?

교사는 유아들의 터널에 대한 지속적인 흥미를 관찰하고 상호작용하였다. (상호작용-관찰하기)

상자가 더 필요하다는 유아들의 요구에 따라 실외로 나가 함께 구해보기로 하였다. (자료의 변화-유아가 발견한 자료 지원)



놀이, 그 안에서 고민의 시작

재활용
수거장,
교실



유아들과 우리 동네 상자를 찾아 이곳 저곳을 살펴보고 있었다.

“저기 가게가 많은 곳으로 가보면 어떨까요?”

“저기 상자 모아 두는 곳에 가봐요.”

“재활용 수거장에 가보면 많을 것 같아요.”

재활용 수거장에 갔더니 상자들이 쌓여있는 것을 발견한다.

“선생님, 여기 상자가 많아요.”

“이거 다 들고 가고 싶어요.”

“여기 누가 책도 많이 버렸는데 가져가고 싶어요.”

교사의 지원

- 상자로 터널놀이를 어떻게 해볼 수 있을까?
- 유아들이 발견한 책을 어떻게 제공해주어야 하는가?

유아들이 필요하다고 한 상자를 협동하여 찾아보고 교실로 가져와서 터널놀이에 흥미를 지속시킬 수 있도록 하였다. (자료의 변화-유아가 제안한 자료 지원)

상자를 찾으며 발견한 책은 유아들 스스로 언어영역 책장에 꽂아서 정리하는 모습을 볼 수 있었고 흥미롭게 책을 읽는 유아들과 상호작용하였다. (상호작용-관찰하기)





상자를 세워서 길게 연결하기 위해 친구와 구성해본다.

“상자를 연결해서 길게 만들건데 자꾸 상자가 쓰러져요.”

교사가 “상자가 안 쓰러지게 하려면 어떻게 하면 좋을까?”라고 묻자
“의자로 이렇게 옆에 나란히 두면 상자가 쓰러지지 않을 것 같아요.”라며
양쪽에 의자를 두어 상자가 쓰러지지 않도록 지지해준다.

“근데 터널은 깜깜하잖아. 그리고 불빛이 있잖아!”

“가위로 구멍을 뚫으면 어때?”

교사의 지원

- 터널놀이를 하면서 더 필요한 자료는 무엇인가?



유아주도적으로 상자를 구성할 위치와 크기를 정하였다.
세워둔 상자가 자꾸 쓰러지자 교사는 다음과 같은 질문
을 하며 상호작용을 하였다. “상자가 안 쓰러지게 하려면
어떻게 하면 좋을까?”(상호작용-관찰하기/질문하기)

유아들이 한 줄로 세워진 상자 양쪽에 의자들을 두어 쓰
러지지 않도록 구성하였다. (공간의 변화-교실 내 공간
재구성)

유아들이 협동하여 놀이하면서 필요하다고 한 가위를 유
아들의 명수에 맞춰 충분히 제공하여 활발하게 놀이할
수 있도록 준비해서 넣어주기로 하였다. (자료의 변화-유
아 제안한 자료 지원)

유아들은 터널에서 보았던 유도등을 회상하며 상자 속으로 빛이 들어갈 수 있도록 가
위로 상자에 구멍을 낸다.

“가위로 구멍 내니까 재밌다.”

“터널은 한 쪽으로 나가야지! 여기저기로 나가면 어떻게 해!

레이프로 나가지 못하게 막자.”

여러 곳의 통로를 막고 한 곳의 통로만 이용할 수 있도록 규칙을 세워 놀이한다.

“선생님, 터널은 깜깜해야 하니까 불을 꺼야 할 것 같아요.”

상자 위를 스카프로 덮고 교실 불을 끈다.

“근데 불 끄니까 무서워요. 터널은 무서운 것 같아요.”



교사의 지원

- 터널놀이를 하면서 더 필요한 자료는 무엇인가?

- 터널이 무섭다는 유아를 위해 어떻게 지원해주어야 하는가?

유아들이 협동하여 놀이하면서 필요하다고 한 가위를 제공하여 활발하게 놀이할 수 있도록 지원하였다. 놀이하면서 터널은 어둡다며 불을 끄자는 이야기가 나왔고 어두운 터널이 무섭다는 유아들이 있어서 터널의 무서움을 긍정적으로 생각할 수 있도록 하기 위해 '터널은 너무 무서워'라는 동화를 제공해보기로 했다. (자료의 변화-교사가 계획한 자료 지원)



놀이, 확장되다



교실
2층 복도

어두운 터널을 무서워하는 유아들을 위해 관련된 동화를 보 여주자 해저터널로 화제가 전환되었다.

“나도 해저터널 가보고 싶어요.”

“선생님, 여기 엄마, 아빠랑 가본 적 있어요.”

“어?해저터널에는 바다 동물이 살잖아. 우리가 주워 온 책에 있어.” “책이 몇 개 없네. 나도 같이 보자.”

교사의 지원

- 해저터널에 대한 관심을 어떻게 지원해주어야 하는가?
- 몇몇 유아들의 어두운 터널에 대한 생각이 긍정적으로 바뀌었는가?



몇몇 어두운 터널을 무서워하는 유아들이 동화를 통해 긍정적으로 생각할 수 있도록 함께 상호작용하였다. (상호작용-정서적 지원하기)

유아들이 해저터널에 관심을 보이다가 얼마 전에 상자를 찾 으며 가져온 책 중 바다 동물 책이 있음을 생각하고 언어영역에 서 책을 읽을 수 있도록 지원하였다. 바다동물 관련 책이 부족 하여 더 준비해서 넣어주기로 하였다. (자료의 변화-유아가 제안한 자료 지원)

유아들이 해저터널에 관심을 보이더니 아쿠아리움에서 봤던 경험에 대해 이야기 나누었다. 관련 영상을 보고 싶어하여 제공 해주었다. (자료의 변화-유아가 제안한 자료 지원)



언어영역에 비치해둔 유아들이 발견한 책 중에서 상어책에 관심을 보이고 읽는다.

“선생님, 여기 상어책이 있어요.”

“물고기도 있어.”

“해저터널 놀이하면 재밌겠다.”

“어떻게 만들지?”

“파란 비닐로 터널을 만들면 되지.”

“바다동물은 그림이 많이 있으면 좋겠다.”



교사의 지원

- 해저터널놀이에 필요한 자료는 무엇인가?

유아들이 스스로 발견한 책들에 관심을 보였고 책이 부족하다고 하여 바다동물 책을 더 제공하였더니 더욱 활발하게 바다동물에 대해 이야기 나누는 모습을 관찰하였다. (자료의 변화-유아가 제안한 자료 지원)

유아들이 해저터널놀이에 관심을 보이며 필요하다고 한 파란 비닐과 바다동물 그림을 제공해주기로 하였다. (자료의 변화-유아가 제안한 자료 지원)

교실 2층 복도

유아들이 해저터널을 만들고 싶다며 책상을 복도로 옮기며 일렬로 배열한다.

“선생님, 터널을 길게 만들어야 하는데 교실은 너무 좁으니까 복도에서 만들면 어떨까요?”

“비닐을 여기에다가 얹자.”

“우리 물고기 그림을 오려서 붙여보자.”



교사의 지원

- 긴 터널을 만들기 위해 어떤 공간에서 놀이를 해야하는가?

- 복도 공간으로 이동하면서 책상을 옮기고 엮는 과정에서 위험한 상황은 없는가?



유아주도적으로 해저터널 놀이를 구성할 위치와 크기를 정하였다. 유아들이 교실이 좁다며 복도로 공간을 이동하였고 유아가 스스로 할 수 있는 것은 옮기 되 교사가 관찰하면서 도움이 필요한 경우 도움을 주었다. (공간의 변화-교실 외 공간 재구성)

책상을 옮기고 옆으면서 위험한 상황이 일어날 수 있어서 놀이하는 유아의 안전을 수시로 확인하였다. (기타-안전)

새로운 놀이 시작

교실



유아들이 실외에서 가져온 책에서 곤충책에 관심을 보였다.

“여기 거미가 있어! 거미줄 모양도 봐봐.”

“지난번에 해저터널 만들 때 썼던 색 테이프로 거미줄 만들어볼까?”

“쌍기름이영역에 거미랑 곤충 모형도 있어~내가 가져올게.” “선생님, 레이프 더 없어요? 다른 색의 레이프도 써보고 싶어요.”

교사의 지원

- 유아들이 새롭게 흥미를 가진 놀이는 무엇인가?
- 거미줄 놀이에 대한 흥미를 확장시킬 수 있도록 어떻게 해야하는가?

유아들이 실외에서 가져온 책 중 곤충 책을 보더니 거미줄에 큰 관심을 보였고 새로운 관심이 시작되었다고 생각하였다. 해저터널을 만들며 붙였던 색 테이프를 생각하여 가져와서 의자와 책상 등 교실의 곳곳에 거미줄을 만들어보는 과정을 지켜보았다. (상호작용-관찰하기)

미술영역에 다양한 색의 테이프를 준비하여 자유롭게 만들어볼 수 있도록 하였다. (자료의 변화-유아가 발견한 자료 지원)



3. 놀이를 통해 일어난 변화

담임교사의 변화

만4세 유아들이 활동하면서 자신들이 할 수 있는 활동 범위 안에서 창의적으로 생각하고 문제를 풀어 나가며 교사가 이끄는 대로 활동하는 것이 아니라 본인들이 놀이를 찾는 모습에 놀이중심교육을 교사로서 조금은 이해 할 수 있는 활동들이었다. 그동안 교사의 주도적 교수 학습법으로 유아들의 놀이의 자율성을 침해하고 있다는 자기 반성적 사고를 가짐으로써 앞으로도 유아들의 놀이를 지원하기 위한 다양한 활동을 계획하고 놀이 방식에 있어 지나치게 제한하지 않도록 유의해야겠다.



유아 놀이에 대한 교사들의 생각

“장소를 교실에서만 제한되지 않고 복도로 확장하며 놀이했던 점이 좋았던 것 같아요.”

교사가 유아들의 놀이를 교실에서만 제한시키는게 아니라 복도까지 자유롭게 확장시켜 나가는 것을 허용해주는 점이 참 좋았던 것 같음.

“유아들의 생각을 자세히 듣고 필요한 놀잇감에 대해 지원해주니까 좋았어요.”

전에는 교사의 계획대로 놀이를 지원하는 일이 많았는데 놀이하면서 아이들이 필요한 것, 놀이를 평가하면서 필요한 놀잇감에 대해 교사가 지원해주니까 유아들의 놀이가 더 확장되고 활발히 진행됨을 볼 수 있었음.

“가위로 상자에 구멍을 뚫으며 놀이할 때 위험해 보이는데 대안방법은 없었을까요?”

교사가 구멍을 뚫어주고 아이들이 색연필같은 도구로 구멍을 넓히는 활동으로 했으면 더 안전했을 것 같음.

“아이들과 상자 자료를 함께 구하러 나간 것이 굉장히 좋았던 것 같아요.”

유아들과 놀이하면서 필요한 자료들이 많았을 것으로 생각되는데 교사가 놀이를 관찰하고 유아들이 요청한 자료들을 중간중간 원장선생님께 요청드리서 제공해주거나 함께 자료를 찾으러 나간 부분이 굉장히 좋았음.

“놀이할 때 위험한 상황이 있었는데 어느 선까지 허용해주어야 될까요?”

우선은 놀이를 방해하면 안될 것 같음. 교사가 묵묵히 지켜봐주고 책상을 옮길 때 도와주거나 방법을 알려주는 쪽으로 충분히 이야기 나누어야겠음.

누리과정 우수프로그램사례공모전을 마무리하며

코로나로 인해 집합교육도 이루어지지 않아 온라인 수업으로만 배운 개정누리교육과정을 통해서 어떻게 수업해야할지 방향성에 대해 어려운 점이 있었으나 아이들의 놀이확장 사례를 동료장학을 통해 공유해보면서 놀이중심에 대한 이해도를 높일 수 있었고 교사가 관찰을 통해 얼마나 잘 지원해주느냐에 따라 놀이가 변화될 수 있음을 보고 교사의 역량이 중요하다는 것을 느낄 수 있었다. 또한 다른 교사들이 진행하는 아이들과의 활동을 평소에 볼 수 없어서 궁금했었는데 동영상과 함께 시청하면서 더 효과적인 방법들을 배울 수 있는 좋은 기회가 될 수 있었고 개정누리과정 놀이 방향에 많은 도움이 되었다. 여러 가지 면에서 변화가 이루어졌음을 함께 느끼고 이야기 나누며 앞으로도 끊임없는 연구를 통해 교사의 전문성과 질 높은 보육서비스를 제공할 수 있도록 노력해야겠다는 마음가짐의 변화가 생겼다.

장려상

질문으로 RE-PLAY (다시 놀자)



당진 복운 어린이집
만 4, 5세

1. 놀이의 발견

유아들은 놀이하기를 즐거워하며, 기회가 있을 때마다 놀이한다. 이렇듯 놀이는 유아 스스로의 내적 동기 유발로부터 발현되어 놀이한다. 내적 동기는 행동의 결과나 성취에서 만족을 찾기 보다는 행동 그 자체나 과정에서 즐거움과 만족을 느끼는 것을 의미한다. 이는 놀이 활동이 유아가 자발적으로 참여하고 주도하는 활동임을 의미한다.(지성애, 2019) 본원에서는 기존 교육과정 운영체계를 들여다보며, 교사 주도적으로 계획된 놀이 속에 유아들에게 제한된 자유만을 주고 있었음을 알게 되었다.

주도성을 상실한 기존의 교육방식의 틀을 벗어나 유아의 놀이성을 인정하고, 주도성과 자율성을 보장해 주는 놀이방법에 대해 고민하였다. 유아 놀이에 자율성과 주도성을 보장해주는 방법으로 유아의 권리를 존중하고, 권리적인 측면에서의 놀 권리 인식 개선이 우선적으로 이뤄져야 한다고 보았다. 놀이는 유아의 삶이며, 유아의 놀 권리는 행복할 권리이기 때문이다.

유아의 놀 권리는 기관에서만 이뤄져야 하는 교육내용이 아닌 사회적 책무로 놀이에 대한 개념을 재정립 할 필요가 있다. 본원에서는 가정, 어린이집, 영유아가 함께 놀 권리를 증진시켜 유아의 생각과 질문이 놀이가 되게 할 '질문으로 Re-Play' 프로그램을 기획하였다.

놀이의 발견 및 시작

▶ 놀이의 배경

교실에서 놀이를 하다 더워진 유아들은 반짝이 천으로 바람을 일으키며 이야기 했다.

“시원하다! 나도 바람 쐬래.”

여기 아래로 들어 와봐.”

“우와! 여기 아래는 훨씬 시원해”



유아들은 더운 날씨에 대해 이야기를 나눈 후 자연스럽게 천으로 펴럭이기, 바람 쐬기 등의 놀이를 하였다. 교사는 바람놀이를 하는 유아들의 모습을 관찰하다가 바람을 쐬고 있는 유아들에게 다가가 다음과 같이 행동하며 질문하였다.

(천 아래에 앉아 바람을 쐬며) 우와, 여기 아래 정말 시원하네! 아 그래도 아직 더운 것 같아. 어떻게 하면 더 시원해질까?

아이스크림 먹으면 시원해질 텐데!

그런데 지금 아이스크림이 없네. 어떡하지?

그럼 아이스크림 만들면 되죠!

뭐로 아이스크림을 만들지?



2. 놀이지원 실행

놀이의 흐름 및 놀이지원



점토로 아이스크림을 만들며 놀던 유아들은 자신들이 만든 아이스크림을 판매하기 시작하였다.

“이번에는 내가 주인 할래!”

“나도 못했는데 나도 주인 할래!” “선생님, 손님들이 없어요.”

놀이에 흥미를 느낀 아이들은 서로 가게주인이 되고 싶어 하였다.

교사의 지원

- 교사가 갈등 상황을 관찰하다가 유아들에게 다가가 다음과 같이 질문하였다.
“우리 반 친구들이 모두 주인이 되고 싶어 하네. 어떻게 할까?” “그럼 초대할까?”

놀이, 그 안에서 고민의 시작



동생들을 초대하기로 하고 초대장과 아이스크림 가게에 필요한 물건들을 만들고 구성하였다.

“가게 이름은 뭐로 하지?” “토끼가 귀엽잖아. 토끼 가게 어때?”

“초대장이 필요해!” “많이 오라고 잘 보이는데 붙여놓자.”

“계산은 뭐로 할까?”

“우리 가게 와줬으니까 선물도 같이 주면 좋겠다!”

“여기 누가 책도 많이 버렸는데 가져가고 싶어요.”

교사의 지원

- 가게 놀이와 관련한 놀잇감 및 자료를 지원하고 유아들의 주도적인 놀이 진행과 창의적인 생각들을 격려하였다.



주인만 원하던 유아들이 이제 손님도 하고 싶다고 이야기를 나누기 시작하였다.

“우와 우리 많이 팔았다!”

“그런데 나도 이제 손님 하고 싶어.”

“나도! 그럼 이제 우리가 손님 하자!”

“그래! 아이스크림 가게 하나 더 만들자!”

정리시간이 다되어 가자

“선생님 더 놀고 싶어요.”



교사의 지원

- 교사는 다양한 손님을 매일 만나고 싶어하는 유아들을 위해 여러 친구, 동생들이 오고가는 복도에서 자유롭게 놀이할 수 있도록 지원하였다.
- 교사는 유아들이 손님 역할인 새로운 가게 놀이를 시작하자, 유아들이 놀이에 더 몰입할 수 있도록 오전 놀이시간을 연장하여 일과를 운영하였다.

놀이, 다름의 즐거움

실외 놀이터



바람 놀이를 하던 유아들 근처에서 손을 씻은 유아들은 물에 대해 이야기를 나누기 시작하였다.

“선생님 얼음물 먹고 싶어요! 어제 놀이터에서 먹었는데 엄청 시원했어요.”
“이따 바깥놀이 갈 때도 얼음물 먹고 싶다.”

교사가 바깥놀이 때 얼음을 제공하자 얼음 부수기, 물 붓기 등 자유롭게 얼음을 탐색하며 놀이하였고 자연스럽게 물을 뿌리며 물놀이에 관심을 보이기 시작하였다.

교사의 지원

- 얼음물을 마시기를 원하는 유아들의 의견에 따라 교사는 바깥놀이 때 얼음을 제공하여 유아들이 자유롭게 얼음을 탐색하며 놀이할 수 있도록 하였다.

물놀이에 관심을 보이던 유아들은 물뿌리개를 이용해 물 그림을 그리기 시작, 물총 놀이를 하고 싶어 하였다.

“물 받아라!”
“여기 미끄럼틀 위로 피해!”
“아 뜨거워! 미끄럼틀 너무 뜨거워서 못 타겠어.”
“미끄럼틀이 뜨거운데 어떻게 하면 좋을까?”



교사의 지원

- 물총 놀이를 원하는 유아들의 의견에 따라 놀이시간 물총을 만들어보고 가정에서 지원받아 유아들이 자유롭게 물 그림을 그리고 물총 놀이를 하며 놀이할 수 있도록 하였다.



뜨거운 미끄럼틀에 물을 뿌리며 놀이하기 시작하였다.

“여기에 물 뿌리면 시원해지겠다.”

“만져봐. 차가워졌어.”

“물 뿌리니까 워터파크 같아.”

“미끄러워. 재밌다!”

교사의 지원

- 미끄럼틀에 물을 뿌리면 미끄러져 다칠 위험이 있어 미끄럼틀 위와 아래에서 놀이하는 유아의 안전을 수시로 확인하고 주의하도록 하였다.
- 더 많은 물을 원하는 유아들의 의견에 따라 교사는 호스를 이용하여 물을 뿌려 즐겁게 놀이할 수 있도록 하였다.

놀이 안에서 고민, 그리고 확장

교실
2층 복도

“나도 들어 갈거야!
좁아”



“진짜 텐트가 있으면
좋겠다”



바람 놀이를 하던 유아들이 놀이가 끝난 후 책상에 반짝이 천을 올려놓았고 한 유아가 책상 밑에 들어가 놀이하기 시작하였다. 그 모습을 본 유아들도 따라서 책상 밑에 들어가 요리 놀이하기 시작하였다. 좁은 책상에서 갈등이 시작하였다. 책상 밑의 공간이 부족하자 유아들은 넓은 공간을 원했다.

교사의 지원

- “어떻게 하면 더 많은 친구들이 놀 수 있을까?” (질문)
교사는 다른 재질의 큰 천을 유아들에게 제시하였다. 천을 고정하기 위한 유아들의 고민이 시작되었다.
“여기 요거트 병 많아요. 이걸로 한번 해볼까요?” “그래! 좋은 생각이다!” (관찰하기-제안하기)
요거트 기둥이 자꾸 넘어지자 “진짜 텐트가 있으면 좋겠다.”

바깥 놀이 시간에 실제 텐트를 제공하여 캠핑놀이를 지속적으로 할 수 있었다. 미세먼지가 나빠져 바깥놀이를 못하게 되자 텐트를 교실에서 놀자고 먼저 제안하여 텐트를 설치할 수 있는 공간에 대해 이야기 나누는 시간도 가져보았다.



“우와, 진짜 텐트다!”
 “선생님, 우리 바깥에 텐트 쳐요!”
 “이제 캠핑 준비를 해보자”
 “어떤 걸 가져가면 좋을까?”



“선생님, 교실에서 텐트 치면 안되요?”
 “텐트가 큰데 어디에 치면 좋을까?”
 “교구장을 옮기면 어때요? 여기가 좋을 것 같아요!”

교사의 지원

- 텐트에 걸려 넘어져 다칠 위험이 있어 텐트 안과 밖에서 놀이하는 유아의 안전을 수시로 확인하고 주의하도록 하였다.
 교사는 미세먼지가 나빠져 캠핑 놀이를 하고 싶어 하는 유아들과 다시 이야기를 나눴다.

“오늘 미세먼지 나쁨인데 캠핑놀이를 어떻게 할 수 있을까?”

유아들과 함께 책상을 벽 쪽으로 붙이는 등 텐트가 들어갈 만한 교실의 공간을 만들고 교실에 텐트를 설치해 시원하게 캠핑 놀이를 할 수 있도록 지원하였다.

3. 놀이를 통해 일어난 변화

유아들의 변화

어린이집에서의 놀이를 즐기고, 등원하기를 꺼려하는 유아가 줄어들음.
놀이 공간, 시간에 대한 선택에 주도성, 자율성을 보이며 놀이함

교사들의 변화

영·유아의 의견을 묻고, 교육과정에 반영하고자 함.
다양한 놀이 지원방법을 서로 공유하고자 함.
상호작용 및 다양한 부분의 역량을 강화하고자 노력함.

부모의 변화

어린이집에서의 다양한 놀이와 배움으로의 연결에 신뢰를 갖게 됨.

기관의 변화

- 조직문화개선을 위한 노력
 - 놀이연계성확보를 위한 일상회의
 - 보육교직원간의 관계 개선을 위한 연수
- 보조교사 역량강화, 놀이지원에 위한 업무 시간 연장, 업무의 변화
 - 4시간 보조교사 업무시간을 6시간 연장하여 놀이를 지원할 수 있도록 함.
 - 수업준비 보조에서 놀이보조 업무수행
- 비구조적 놀잇감 및 공간 구성을 위한 재정 지원
- 담임보육교사 업무 간소화
 - 일일보육일지--->주간일지로 변경
 - 수업준비 대강화



누리과정 우수프로그램사례공모전을 마무리하며

유아들의 생각과 질문이 놀이에 담긴다면 유아는 행복한 놀이를 지속해 나갈 수 있다. 영·유아의 놀 권리는=행복할 권리이다. 유아의 생각과 질문이 놀이에 담겨 영·유아의 놀 권리가 증진 될 수 있도록 돕기 위해 아래와 같이 제언하고자 한다.

가. 교사대 아동비율 축소

한명의 교사가 다수의 놀이를 모두 관찰하고, 지원하기까지 실질적인 어려움이 따른다.

나. 유아 인권 및 놀이교육에 대한 부모교육 활성화

놀이에 대한 부정적 시각을 갖는 부모들이 있다. 놀이가 곧 배움이고, 이는 놀 권리를 기반으로 한다는 것에 대한 부모인식의 변화를 위해 지속적인 교육이 필요하다.

다. 유아 인권 존중과 유아의 보호권에서의 고민

유아의 인권 존중과 유아의 발달권 및 보호권을 생각할 때 교사의 적절한 중재가 늘 고민이다.

라. 지역사회와 연계한 유아 인권 존중문화

지역사회와 연계한 영·유아 인권 존중은 교육이 아닌 문화로 자리 잡을 때 이룩할 수 있다.

장려상

엘리베이터에서 만난 세상



아산 캐슬어울림2단지 어린이집
만 2세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작

▶ 놀이의 배경

“애들아 이리 와. 문이 닫혀.”

영아들이 교구장과 교구장 사이에 있는 빈 공간에 들어갔다 나왔다를 반복하며 놀이를 했다. 교사가 “애들아, 너희들이 있는 곳이 어디예요?”라고 묻자 영아들은 “우리 지금 엘리베이터예요.”라고 대답했다.

엘리베이터에서 내린 영아들은 스카프로 신체를 감으며 놀이를 했다. 다리를 다친 또래영아가 한 김스를 모방해서 놀이를 하고 있었다. 호랑이입을 크게 벌려 병원놀이 놀잇감으로 치료를 해주었다. 스카프로 신체에 감는 놀이와 치과를 다녀온 후 치과놀이를 하는 영아들이 관찰되었다.



“호랑이야. 아 해봐. 벌레 많네.”



엘리베이터에서 내린 영아들은 스카프로 신체를 감으며 놀이를 했다.

“우리 지금 **처럼 아픈 거예요. 그래서 김스하고 있어요.”

교사의 지원

- “영아들의 놀이가 단순하게 이루어지지 않고 흥미가 지속되면서 확장될 수 있는 방법은 어떤 것이 있을까?” “놀이가 함께 이루어지면 어떻게 될까?” 궁금증이 생겼고, 엘리베이터와 병원놀이에 대한 교사의 놀이지원 시작되었다.

2. 놀이지원 실행

놀이의 흐름 및 놀이지원



▶ 놀이의 시작

“원선아 여기 그 씨 있어. 눌러볼까?”

영아들과 엘리베이터를 어디에 만들면 좋을지 이야기를 나누고 교실 내 교구장 위치를 변경하여 엘리베이터를 만들었다.

“엘리베이터에 이렇게 누르는 게 있어요.”

영아와 함께 색지에 끼적이기와 숫자를 적어 숫자버튼을 만들고 엘리베이터에 붙여주었다. 영아들은 숫자에 관심을 보이고 원하는 숫자를 누르며 놀이를 했다. 놀이에 흥미를 느낀 아이들은 서로 가게주인이 되고 싶어 하였다.



“하린아 다리아파? 내가 치료해줄게.”



“선생님 팔 많이 아파요?
붕대로 감아줄게요.”

“공룡아 목 아프지.
내가 안아프게 해줄게.”



교사의 지원

- 전날 놀이반영 : 붕대 등 병원놀잇감 제공 및 놀이 공간 바꾸기

흥미를 보이는 놀이를 지원하기 위해 압박붕대를 제공하고 엘리베이터 놀이를 안전하게 할 수 있도록 교실 내 공간을 바꾸어 제공하였다.

- 내일 놀이지원 : 붕대길이 및 탈부착 가능하도록 교구수정, 영아에게 질문하기

놀이하는 과정에서 붕대길이가 길고 테이프 사용을 어려워하여 붕대길이를 조정하고 영아가 손쉽게 떼었다 붙였다를 할 수 있도록 교구를 보완하여 제공하기로 했다.

놀이, 그 즐거움

교실

“다온아. 여기 숫자가 적혀있어.”

영아의 병원놀이가 봉대감기만 반복적으로 이루어져 교사가 “병원이 어디에 있을까요? 몇 층으로 가면 될까요?”라고 묻자 “그층이요.”라고 말했다. 교사가 “병원이름이 뭐예요?”라고 묻자 “힘내 병원이요.”라고 말했다. 영아들은 꾸미기 재료로 병원소품과 병원 간판을 만들었다. 스스로 만든 간판을 병원에 붙이고 병원소품으로 놀이를 했다.



“내가 다리에 봉대 붙여줄게.”

“여기 주사도 놔주자.”



“힘내 병원이에요.”

교사의 지원

- 전날 놀이반영 : 봉대길이 및 탈부착 가능하도록 교구수정, 영아에게 질문하기

영아가 봉대를 쉽게 감고 붙일 수 있도록 봉대길이를 짧게 조절하고 양쪽에 까슬이, 보슬이를 붙여 제공하였다.

- 내일 놀이지원 : 엘리베이터를 견고하게 만들기 위해 큰 와플블록 교구제공

영아들이 종이벽돌블록과 작은 와플블록으로 문을 만드는 모습이 관찰되었다. 문이 부서지고 높이 쌓아지지 않아 큰 와플블록을 제시하여 좀 더 쉽게 만들어 볼 수 있도록 제공하기로 했다.

“문 닫아야지. 문이 닫힙니다.”

영아들이 큰 와플블록으로 엘리베이터에 문을 만들었다. 완성된 엘리베이터를 보며 “우와 엘리베이터다. 우리가 만들었어요.”라며 자랑을 했다. “**야 나 어디 있게?” 말하며 와플블록 사이 틈으로 까꿍 놀이도 하며 즐거워했다





영아들이 '의사선생님 집 만들래' 말하며 블록으로 병원을 구성하고 병원놀이를 시작했다. 영아들은 교사에게 환자 역할로 참여를 요청했고, "엘레베이터 타고와요."라고 말했다. 종이벽돌블록과 와플블록으로 의자를 만들고 소품(병원놀이, 공룡인형)으로 놀이를 했다. 교사에게 "어디가 아파요?"라고 질문도 하고, 진료를 해주었다. 치료 후 "49에요."라고 말하며 진료비를 달라고 했다.

교사의 지원

- 전날 놀이반영 : 엘리베이터를 견고하게 만들기 위해 큰 와플블록 교구제공
엘리베이터문을 만들고 싶어 하여 큰 와플블록을 제시하여 놀이를 도왔다.
- 내일 놀이지원 : 큰 종이상자 및 다양한 병원놀이 놀잇감 제공
영아들이 엘리베이터 놀이를 즐겨워하여 실제 숫자를 눌러보고 문을 닫아볼 수 있는 종이상자를 이용한 엘리베이터를 제공하기로 했다. 진료 후 진료비에 대한 놀이를 위해 계산기와 돈, 약병, 약 봉투, 다양한 약종류 등을 제공하기로 했다.

놀이, 확장되다



"와! 엘리베이터다!"

"여기 숫자가 써 있어!"



아파트 단지 내에 있는 엘리베이터를 직접 타 보면서 엘리베이터를 탐색했다. 영아들에게 엘리베이터는 일상생활 속에서 매일 타는 것이지만 숫자가 표시되는 곳과 오름, 내림 버튼, 숫자버튼을 만져보며 호기심을 가지고 관찰했다.

교사의 지원

- 전날 놀이반영 : 종이상자를 제공하여 엘리베이터 만들기
큰 종이상자로 영아들과 엘리베이터를 만들어 보았다.



큰 종이상자를 활용하여 아이들과 엘리베이터를 만들어 보았다. 이전보다 더 높은 관심을 보이며 문을 열고 닫고 버튼을 누르며 타고 내리는 모습을 보였다. 특히 지난주에는 블록으로 문을 만들었으나 열고 닫기가 되지 않아 아쉬워했지만 직접 만든 종이상자 엘리베이터는 열고 닫기가 되어 놀이를 더 즐거워했다.

“선생님 여기 보세요!”



교사의 지원

- 전날 놀이반영 : 종이상자를 제공하여 엘리베이터 만들기

큰 종이상자로 영아들과 엘리베이터를 만들어 보았다.



바깥놀이에 나가자 영아들이 엘리베이터를 타고 싶다고 이야기를 했다. 엘리베이터를 탄 후 한 친구가 “우리집 이거야”라고 말하며 층수 버튼을 눌렀다. 엘리베이터 문이 열리고 ○○이 집이 나타나자 영아들이 신기해 했다. 엘리베이터에서 숫자를 누르면 내가 가고 싶은 곳을 갈 수 있다는 것을 안 영아들은 나와 친구들의 아파트 층수에도 관심을 가지기 시작했다. 이는 놀이 속에서 돌림판을 돌리며 숫자에 관심을 가지고 교사에게 숫자를 묻거나 엘리베이터 안 숫자와 같은 것을 찾아보는 놀이로도 전개 되었다. 각 가정에서 받은 사진을 보육실에 게시하고 영아의 사진과 집 층수 숫자가 적힌 종이를 엘리베이터 안에 제공하여 영아들의 놀이를 관찰했다. 우리 집 층수에만 관심을 보이다 점차 친구사진에도 관심을 보이며 서로 ‘우리 집에 놀러와’ 말하며 놀이가 ‘친구 집 놀러가기’로 확장되었다. 병원놀이를 하는 친구들 옆에 친구 집이 생기고 영아들이 엘리베이터에서 내려 친구 집에 놀러가는 놀이가 이루어졌다.



“우리집은 16층이야”



“우리집에 놀러와!”



교사의 지원

- 내일 놀이지원 : 친구 집 방문하기

영아들이 친구에 관심을 가지고 친구 집에 방문하기를 위해 학부모님께 부탁을 드려 직접 방문을 해 보아야겠다.

놀이, 확장되다

친구 집,
교실



“우리 집은 22층이야. 여기 있다 22.”

영아들의 놀이가 친구 집에 놀러가기로 확장되면서 직접 친구 집을 방문해서 놀이하는 시간을 가졌다. 엘리베이터를 타고 친구 집을 놀러가는 경험을 통해 우리 집 층수는 물론 친구 집 층수에도 관심을 가지게 되었다. 친구 집 놀러가기 놀이를 하며 친구를 초대하고 음식을 주문해서 친구들과 나누어먹는 놀이를 했다. 영아가 전화기로 ‘음식 갖다 줄게요’라고 말하며 음식을 배달해 주었다.



교사의 지원

- 전일 놀이반영 : 친구 집 방문하기
- 내일 놀이지원 : 배달놀이 교구(배달통, 배달전단지) 제공하기

영아들이 배달놀이에 흥미를 보여 배달전단지, 배달통 등 배달놀이를 할 수 있는 교구를 제공해주어야겠다.

영아들이 전단지를 탐색하고 전화하는 흉내를 내며 배달 놀이가 시작되었다. 교사가 “여보세요. 여보세요. 거기 꽃잎반 치킨집에요? 여기 캐슬어울림아파트 203동 23층이에요. 후라이드치킨 한 마리 가져다 주세요.” 말했더니 “네 가져다줄게요.” 말하며 배달을 해주었다. 손님, 배달하는 사람, 요리하는 사람으로 나뉘어 놀이가 이루어졌다.



교사의 지원

- 전일 놀이반영 : 배달놀이 교구(배달통, 배달전단지) 제공하기

전단지를 제공하여 영아들이 배달놀이에 관심을 가지고 놀이할 수 있도록 도왔다.

놀이의 변화 그리고 연계

친구 집,
교실



배달을 위한 자동차와 기차 만들기(새로운 관심의 시작)가 이루어지고 반 영아 중 한 명이 “나 엄마랑 아빠랑 다현이랑 강원도 갔다 왔어요. 강원도에서 기차도 탔어요.”라고 말했다. 영아들의 놀이는 기차로 관심이 모아졌고 ‘기차타고 친구 집 놀러가기’, ‘병원놀이’가 연계되어 이루어졌다.



“우리 병원 만들자.
힘내 병원!”

“공룡 많이 아팠어~
내가 치료해줄게.”



교사의 지원

- 놀이 마무리 및 새로운 관심의 시작 : 기차 만들기를 위한 큰 와플블록과 교통수단 화보제공하기

배달놀이에 이어 교통수단에 관심을 가져 이를 위한 화보와 큰 와플블록을 제공해주어야겠다.



종이벽돌블록과 와플블록으로 만든 기차를 직접타고 “기차타세요. 기차가 출발합니다.”말하며 기차놀이를 했다. 움직일 때마다 기차가 무너지자 블록위에서 내려 기차길을 따라 걸어가며 기차흥내를 내는 영아들도 있었다. 무너지지 않을 기차는 어떤 것들이 있을지 영아들과 이야기를 나누고 종이상자 여러 개를 제공해주었다. 영아들은 종이상자를 가지고 다양한 꾸미기재료로 상자를 꾸몄다. 한 영아가 움직이는 기차를 타고 싶다고 하여 밑바닥을 뚫고 상자끼리 줄로 연결해주자 움직이는 기차가 되었다. 영아들이 기차놀이를 하며 직접 기차를 타보고 싶다고 말해 신창역을 방문했다. 역에 도착하여 자동표발매기와 역 주변 탐색하고 입구를 통과한 후 엘리베이터로 타는 곳까지 걸어가며 기차역, 철도, 기차를 관찰 했다. 엘리베이터 문이 열리고 기차가 우리를 기다리고 있자 영아들이 반가워했다. 기차에 탄 한 영아가 “선생님 여기는 안전벨트가 없어요. 위에 뭐가 달려있어요. 의자가 딱딱해요.”라고 말하며 기차와 버스의 다른 점에 대해 이야기를 하며 호기심을 가지고 관찰했다.

교사의 지원

- 한 주 놀이지원 : 기차놀이 소품제공하기, 견고한 기차를 만들기 위한 기차 만들기 재료 제공하기, 기차역 견학 후 사후 활동을 위한 교구 제공하기, 기차놀이소품 추가제공하기

3. 놀이를 통해 일어난 변화

1. 실내·외 다양한 놀이 및 확장 사례

• 놀이와 영유아중심의 보육과정을 실천하며 나타난 변화

영아의 흥미와 관심으로 놀이가 시작되어 놀이의 주도권이 영아로 변경되었으며 교사는 영아의 놀이를 관찰하고 영아의 흥미를 반영할 수 있도록 지원했다. 또한 흥미영역과 일과시간에 구애받지 않고 공간과 시간 융통적으로 운영했다.

• 일과 구성의 변화

실내·외 영아들의 흥미를 반영하여 일과를 길게 하거나 짧게 축소하여 놀이를 지원하게 되었다.

• 영유아의 변화

영아의 흥미와 관심으로 놀이가 시작되었고 충분한 놀이 경험을 통해 몰입과 즐거움 속에서 확장연계활동이 주도적으로 이루어졌다. 이로 인해 아침 등원시간 아이들이 더욱 밝아진 변화가 있었다.

• 교사의 변화

기존에 짧게 지속되었던 놀이기간이 4주간 걸쳐 진행되어 영아들도 놀이의 주체자가 되어 놀이를 이끌 수 있는 능동적인 존재임을 깨닫게 되었다. 또한 영아의 흥미와 관심이 다른 놀이와 연계되고 확장될 수 있도록 교사는 끊임없이 영아의 놀이를 관찰하고 연구하려는 태도가 길러졌으며 영아의 놀이를 지지하고 경험을 표상할 수 있도록 놀이상대가 되어주기, 모방놀이 보여주기 및 질문 등을 통해 교사의 놀이기술을 발전시켰다.

2. 교사 학습 공동체

• 교사의 변화

영아의 흥미와 관심을 관찰하게 되고 이를 지원할 수 있는 자료와 환경을 생각하면서 놀이가 계속 이어질 수 있도록 지원했다.

• 문서의 변화

영아의 흥미와 관심을 반영하여 주간보육계획안을 작성하되 활동을 미리계획하지 않고 실행된 놀이를 중심으로 다음 날 지원해야 할 부분을 기록했다.

• 영유아의 변화

영아가 놀이를 주도하고 필요한 자료를 요청하거나 새로운 놀이를 제안하며 놀이의 주체임을 인식하고 더욱 적극적으로 놀이했다.

3. 가정·지역사회와의 협력 사례

• 부모들의 변화

부모와의 공유를 통해 부모의 놀이이해 변화와 놀이의 중요성에 대한 이해, 올바른 자녀 양육 태도에 대한 긍정적인 변화를 가져왔다.

• 어린이집 환경구성의 변화

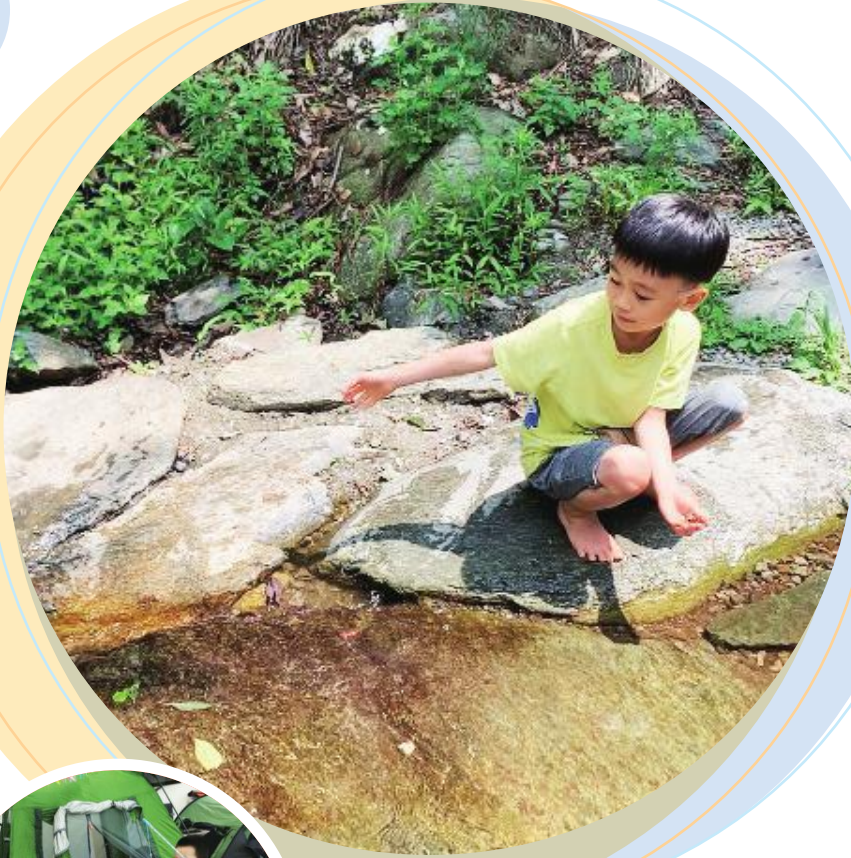
아이들의 놀이모습을 관찰하고 매 순간, 매일, 매주 영아의 흥미를 반영할 수 있는 환경을 구성하고 있다.

• 지역사회와의 협력의 변화

놀이를 진행하면서 영아들의 흥미를 반영하여 견학지를 결정했다. 견학지를 섭외하는 과정에서 협력할 수 있는 지역사회가 다양함을 알 수 있었다.

입선

찾아가자, 숲 속 우리 교실로 Go GO!



아산 장애전문 용화 어린이집

만 3, 4, 5세

1. 놀이의 발견

본 프로그램은 '장애유아들도 놀이를 할 수 있을까?'에서 출발한다. 유아·놀이를 중심으로 하는 교육과정 패러다임의 변화가 매우 타당하다고 동의하는 것과 별개로, 장애유아의 놀이 속에는 다양성, 창의적 표현, 상대와의 소통 등 여러 면에서 미흡하다고 여겨지는 점이 많다. 이러한 고민을 나누고자 교사·부모의 인식을 조사해본 결과, 대부분의 학부모와 2년차 이하 신입교사들의 경우 유아 주도적인 놀이 상황을 만들 수 있다는 것에 대해서 다소의 의구심을 보이고 있었다. 이에 교사들은 놀이 지원에 앞서 충분한 교사 교육 및 회의를 통해 개별 아동에 대한 총체적 이해를 높이고, 놀이의 의미를 찾아야 한다는 것을 느꼈다. 이 프로그램은 이러한 분석을 토대로 장애영유아 놀이의 확장을 지원한 사례이다.

바깥놀이에 참여하는 가운데 조금씩 변화하기 시작하는 유아들

장애아전문 융화어린이집은 신체, 인지, 언어 면에서 발달이 느린 유아들이 함께 모여 일과를 보내는 곳이다. 우리 어린이집에서는 장애영유아들의 사회적응프로그램의 일환으로, 교통수단을 이용해 지역사회 기관, 편의시설, 자연 공간 속으로 이동하여 새로운 경험을 해보는 활동이 이루어진다. 바깥놀이를 통해 착석 등 기본생활습관이 눈에 띄게 좋아지고 놀이가 다양해지며 문제행동이 감소하는 것을 확인하게 되어, 유아들에게 충분한 바깥놀이 경험을 제공하는 것은 우리 어린이집 교육철학 중 하나가 되었다.

'우리 아이는 놀이하지 않는다'고 생각하는 부모들

우리 어린이집 학부모님에게서 많이 듣는 질문 중 하나가 "놀지 않는 우리 아이에게 바르게 노는 방법을 어떻게 알려줘야 할까요?"이다. 또래 비장애유아의 놀이 모습과는 많이 다르기에, 자녀가 놀이를 통해 느끼는 기쁨에 초점을 두기보다는 자녀의 놀이를 무의미한 행동의 반복으로 여기고 간과하는 것이다.

'장애유아들도 충분히 놀이를 통해 성장할 수 있다'고 믿는 교사들

이런 고민을 들을 때마다 우리 교사들은, '놀이는 이래야 한다'는 통념에 사로잡힐 필요가 없으며 장애유아들도 충분히 놀이를 통해 성장할 수 있다는 것을 확신을 갖고 말씀드린다. 저마다 이해의 깊이는 다를 수 있겠으나, 장애유아들도 놀이에 몰입하는 과정에서 현상에 대한 탐구심, 문제를 해결하려는 마음, 성취감을 갖는다. 이 때 적절한 도움과 따뜻한 격려로 아동을 지지해주는 것이 교사의 몫이다.

세심한 유아 관찰을 토대로 놀이 지원

교사들은 유아의 적응 기간 동안 관찰을 통해 유아들의 놀이 패턴을 찾아보았으며, 매달 동영상 분석 회의를 통해 각 유아가 흥미를 보이는 놀잇감 및 놀이 방식을 살펴보았다. 또한 모두가 공통적으로 좋아하는 바깥놀이 활동을 매개로 각자의 흥미를 확장시킬 수 있는 방법을 고민하였다. 이에 코로나19의 지역사회 감염 확산 방지에 동참하는 가운데 유아들도 에너지를 마음껏 발산할 수 있는 자연 공간으로 조심스럽게 나서게 되었다.

물놀이에서 시작된 배 띄우기 놀이와 캠핑 활동

치유의 숲 계곡에서의 물놀이 도중 유아들이 물속에 돌과 나뭇잎들을 던져보며 '물체가 뜨고 가라앉는 현상'에 관심을 보이기 시작하자, 교사들은 지속적인 방문을 계획하고 물에 다양한 성질의 배를 띄워볼 수 있도록 놀이 확장을 지원하였다. 또한 숲에 텐트를 치고 그 속에서 휴식을 취할 수 있도록 지원하자, 유아들은 캠핑 놀이에도 새롭게 흥미를 나타냈다. 언어치료 시간에는 그동안 진행된 놀이를 자연스럽게 회상할 수 있는 활동들을 토대로 관련 어휘들을 이해하고 모방 및 자발적 표현을 시도할 수 있도록 하였으며, 이렇게 어린이집에서 이루어진 놀이 내용을 각 가정에서 공유하며 연계 활동을 지원하였다.

놀이의 발견 및 시작

▶ 놀이의 배경

계곡, 교실



작년에는 오전 오후 3~4시간씩 바깥놀이를 했었는데, 실외놀이터도 없고 코로나19 때문에 실외로 나가지 못하니 에너지 발산이 어렵네..

코로나로 몇 달을 실내에서만 있었더니 작년에 익힌 규칙이 모두 뭉개져버렸어.

그래서 유아들의 상동행동이 증가하고, 문제행동의 빈도가 늘었어.

이 시기에 바깥놀이를 어떻게 지원해줄 수 있을까?

▶ 환경의 변화



사회적 거리두기가 해제되었으니 부모님들께 동의를 받아서 가까운 공원이라도 가서 달리기라도 해야겠어!

“우리 나가자~”



교사의 지원

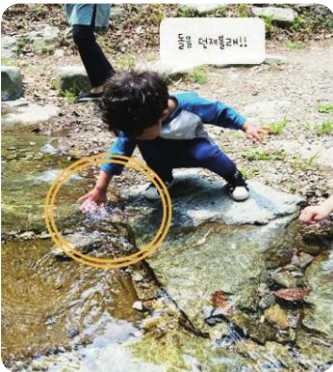
- 평평한 땅에서만 노니 흥미를 잃어버리네. 기울기가 다양한 산과 숲으로 가야하나?

“어떤 숲이 좋을지 의견을 나눠봐야겠어.”

2. 놀이지원 실행

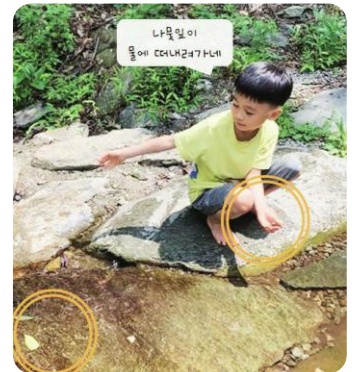
놀이의 흐름 및 놀이지원

▶ 놀이, 그 즐거움



숲에 오니 졸졸졸 물이 흐르는 계곡이 있네? 물에 돌멩이와 나뭇잎을 던지네..

OO이가 나뭇잎을 따라가는걸 보니 물에 뜨는 것에 관심을 보이는구나!



교사의 지원

- 계곡에서 가지고 놀 수 있는 배 만들기

“물에 뜨는 것에는 어떤 것이 있을까? 맞아~ 배가 있지! 배를 만들어보자”



교사의 지원

- 앗! 배가 물에 닿으니 찢어졌네..이건 내가 생각 못했던 부분이네

“물에 젖어도 튼튼한 배로 다시 만들어 보도록 플라스틱 폐품을 제공해야겠어!”

미술영역에 플라스틱 폐품과 깃발을 바구니에 비치하고, 배 사진을 붙여놓았더니 유아들이 관심을 보이며 배를 완성해주었어!

“이제 배를 띄워볼까?”

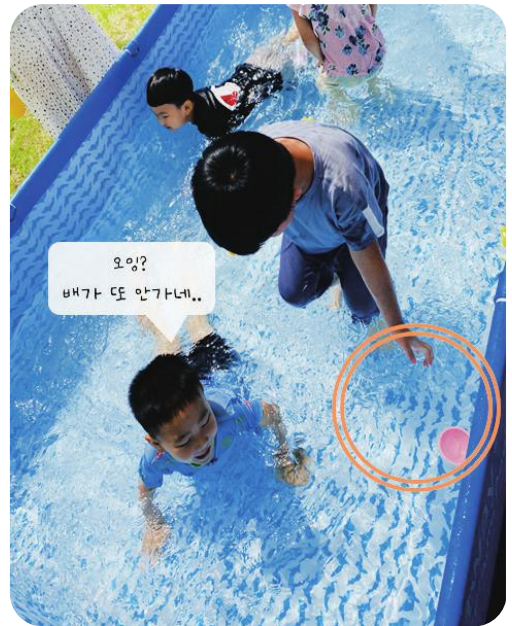


놀이, 그 안에서의 변화



배는 튼튼하지만 물이 흐르지 않아 배의 움직임을 볼 수 없으니 유아들이 흥미가 점점 낮아지는구나

“공간을 확장해주면 어떨까?”

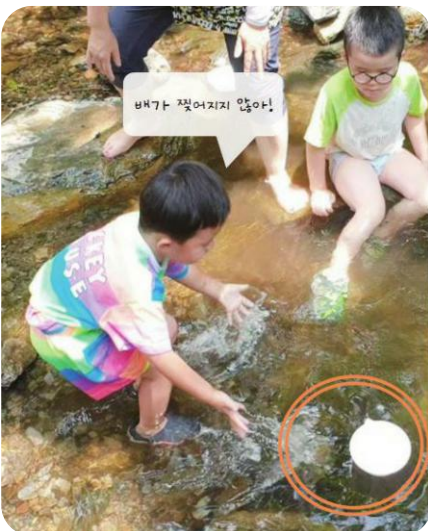


큰 풀장으로 설치해주었는데도 배의 움직임을 보기는 어렵네..

“물이 흐르는 계곡으로 다시 가야겠어!”

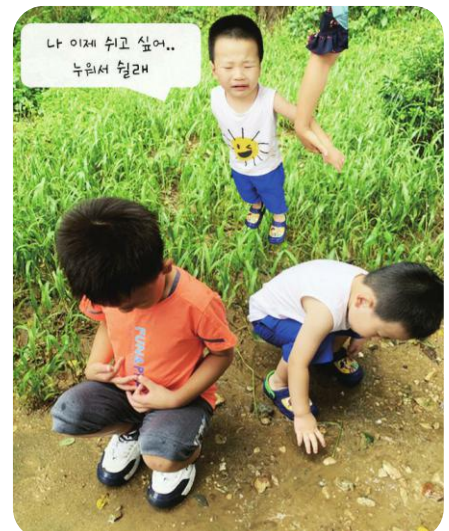
교사의 지원

- 물의 움직임에 따라 장소에 지속적인 변화를 줌
작은 풀장 → 큰 풀장 → 물이 흐르는 계곡



친구들이 만든 플라스틱 배를 흐르는 물에 배를 띄워볼까?

00이가 물을 무서워했는데 물을 가까이하기 시작했어!



놀이, 변화되다

숲, 교실



교사의 지원

- 유아들이 힘들니까 계속 앉기 시작하네. 쓸 수 있는 휴식공간을 마련해주어야겠어.
 - 공간을 마련해주니 OO이는 어린이집에 가고 해도 계속 안 간다고 하는데.. 어찌지?
- “이참에 교실을 밖으로 옮겨야겠어.”



됐다! 힘든 유아는 누워서 쉬어도 되고.. 놀이도 할 수 있고!

아침부터 일찍 나왔더니 놀이 시간이 길어져 유아들이 더 좋아하네..

OO이가 “여행가자”고 하니 여기서 캠핑놀이 놀잇감을 지원하면 어떨까?

오전에는 시원하게 숲 속에서
“오후에는 교실에서 캠핑 놀이를 지원해야겠다.”



선생님과 친구들과의 캠핑은 언제나 즐거워~

캠핑에 익숙해진 친구들, 이제는 가족들과 함께 캠핑여행을 가도 잘해주겠는걸?

이번 여름 방학에는 캠핑을 추천해야겠어.

교사의 지원

- 유아 놀이 흥미도에 따라 놀이 장소 및 가정 연계
텐트→교실(캠핑놀이)→가정에 안내(캠핑)

3. 놀이를 통해 일어난 변화

놀이를 통한 부모들의 변화



어린이집에서 캠핑을 많이 해봐서 그런지
낮설어하지 않네요~ 캠핑 자주 해야겠어요.

야외에서 자는 건 처음이라 걱정이었는데 익숙한지
텐트에서 잘 놀이해요 좋은 추억 만들 수 있는
기회를 제공해주셔서 감사해요.

00이가 배를 이렇게 좋아하는지 몰랐어요
저도 00이도 즐겁게 놀이중이에요~

매번 씻기는 게 전쟁이었는데 배놀이를 충분히
하고 씻자고 하니 수월하게 샤워해주네요.
역시 놀이를 충분히 해야겠어요.



언어치료의 변화



캠핑놀이를 왔다고 상상하며
다양한 소꿉놀이감으로 음식을 차리고 나누어
먹는 상징놀이를 해보자

자연 풍경 그림 속에 캠핑과 관련된 사물 스티커를
붙여 꾸미며 이름을 익혀보자

물에 여러 가지 배, 사람인형,
나뭇잎 등을 자유롭게 띄우며
나만의 바다를 꾸미는 놀이를 해보자

흔들흔들 배 모형 놀잇감을 함께 조립하고
펭귄 손님들을 한 마리씩 조심조심 태워보자



교사들의 변화

“누리과정이 개정되면서 가장 우위에 둔 점은 교사가 틀을 깨고 나와 유아들의 세상으로 들어가자는 목표가 있었다. 장애를 벗어나 교사들은 유아들의 관점에서 바라보며 지원할 수 있도록 관찰하고 반성적 사고를 하는 과정을 반복하며 교사들의 틀을 변화시키며 성장할 수 있었다.” -정O연 원장-

“장애유아들은 각각의 특성이 존재하며, 주변 환경에 민감하다. 우리 유아들에게 맞는 공간을 제공하고자 고민하고 시도한 결과, 적절한 놀이 환경을 제공했을 때 확연히 달라진 모습을 확인할 수 있었다. 평소에는 늘 무표정에 대답을 하지 않는 유아가 즐거운 놀이를 체험할수록 소리 내어 대답하고 흥얼거리는 등의 의사를 표시하였다. 이렇게 놀이를 통해 유아들에게 긍정적인 행동이 발생하고, 놀라운 잠재력을 발견함을 통해 더욱 놀이중심의 교육을 고민하고 연구하는 교사가 되어야겠다고 생각했다.” -이O희 교사-

“장애유아도 놀이 중심이 중요한가요?”의 질문에 “YES!” 라고 고민 없이 답할 수 있는 계기가 되었다. 이번 놀이를 통해 느낀 점은 장애유아의 사회성교육은 전부 놀이에서 학습이 가능하다는 것이다. 우리 유아들은 교사의 지원을 통해 다양한 놀이 경험을 하며 세상에 관심을 가지고 세상이 무엇인지, 세상과 소통하는 능력을 키워볼 수 있었다.” -박O지 교사-

“우리 원의 유아들은 언어 발달 수준과 강약점이 다르기에 치료실에서 제공할 수 있는 언어자극도 개별적이다. 그러나 공통적으로 발견할 수 있는 사실은, 교실에서 자기주도적인 놀이 경험을 충분히 가져본 뒤에는 치료실에서도 관련된 주제의 놀이를 선택하려 하며 더욱 적극적으로 놀이에 참여해준 다는 것이다. 유아들의 즐거움은 자연스럽게 반복적인 말 모방으로 연결된다는 점에서 보람이 느껴진다.” -이O희 교사-

“유아 스스로 배를 만들 수 있도록 교사가 여러 재질의 자료를 지원해주고 물놀이 및 휴식 환경을 다양하게 변화시켜주는 과정에서, 우리 반 모든 유아들은 제 나름대로 놀이의 흐름을 확장해나가는 유능한 모습을 보여주었다. 장애유아들도 비장애유아와 다르없이 놀이를 통해 무언가를 경험하며 배움을 얻으려 한다는 것을 실감하게 되었다. 항상 유아의 놀이를 든든히 지지해주고, 어떻게 풍부하게 지원해줄 수 있을지 고민하는 교사가 되려 한다.” -권O용 교사-

학부모들의 변화

“매주 보내주시는 주간표에 00이가 관심을 보이고 좋아하는 놀이들을 적어주시고 매일 키즈노트에도 안내해주셔서 감사해요. 전에는 00이가 뭐를 좋아하는지 몰라서 ‘이거 좋아하겠지?’라고 생각하고 주었을 때 반응이 없으면 저도 속상하고, 00이도 재미없어했거든요. 지금은 선생님이 안내해주시는 것을 집에서도 연계해서 놀이하니 얼마나 재밌는 시간을 보내는지요. 제일 좋은 점은 집중과 착석 시간이 늘었어요!! 감사합니다.” -강OO 학부모-

“학기 초에 00가 잘 못 노는 것 같아요..”라는 말을 선생님께 자주 했었는데.. 지금 생각해보니 왜 그런 걱정으로 잠 못 이뤘을까요? 이렇게 잘 노는 아이였는데요. 어질러지는 게 싫어 정리만 하라고 하고.. 몇 시까지만 놀아! 하고 시간을 정해주고.. 00가 잘 놀 수 있게 많은 조언과 도움을 주셔서 감사해요. 덕분에 아빠랑도 더 친해졌고, 집에서 까르르 웃음이 끊이질 않아요. 행복해하는 00를 보니 우리 가족도 행복해졌어요. 그동안 왜 이렇게 해주지 못했을까요? 반성의 시간을 가져보려구요.. 그리고 앞으로가 기대가 돼요~ 항상 감사합니다.” -황OO 학부모-

4. 기대효과 및 향후과제

1. 기대효과

▶ 장애영유아

- 활발한 신체활동 및 적절한 휴식을 통해 건강한 일과 보내기
- 자연물 및 동식물에 대한 호기심 및 관찰력 향상

▶ 교사

- 놀이지원 협의과정에서 개별영유아의 특성, 경험, 요구에 대한 총체적 고찰
- 영유아의 흥미와 의사를 반영한 탄력적 교실 운영 실천

▶ 학부모

- 자녀의 눈높이에 맞추어 놀이방식과 의미, 즐거움을 이해
- 원과 연계된 놀이지원을 통해 가정에서의 문제행동 감소 지역사회

▶ 지역사회

- 놀이 환경의 다양성 수립
- 숲 공간은 장애영유아의 상상력을 확장시킬 수 있는 안전한 장소로서 기여

2. 향후과제

- 감염병 예방을 위한 사회적 지침을 지키면서도 지역사회의 물적·인적자원을 보다 폭넓게 활용하여 바깥놀이 지원을 할 수 있는 방안 모색
- 개정 누리과정의 취지와 의미를 충실히 반영하기 위한 교사 학습 공동체 형성 및 지속적인 부모교육

입선

나랑 여름 속으로 떠나볼까?



천안 성성푸른 어린이집
만 4세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작

그 동안 해 오던 우리 동네 주제에 따라 흥미영역을 구성하여 공공기관 마크 그리기 활동을 미술영역에 제시해주었으나, 유아들은 큰 관심과 흥미를 보이지 않고, 공공기관 마크를 그리는 대신 유아들이 그리고 싶은 그림을 그리거나 점토놀이를 하는 등 다양한 미술놀이를 진행하였다.

한 유아가 다섯 살 때의 같은 반 선생님이 인어공주를 그려준 경험을 이야기 하더니 교사에게 인어공주를 그려달라고 하였다. 교사가 유아의 요구를 반영하여 인어공주를 그려 전달해주자, 옆에 있던 다른 유아들도 인어공주에 관심을 많이 보이며 인어공주를 자유롭게 그리기 시작하면서 놀이가 시작되었다.

그 후로도 미술영역에서 인어공주를 그리는 모습이 자주 보이더니, 인어공주가 살고 있는 바다풍경을 그림으로 나타내며 바다에 관심을 보이기 시작하였다. 다가오는 여름을 맞이하여 유아들의 흥미와 관심을 보이고 있는 바다에 대해 교재교구, 상호작용, 공간 활동, 일과 변화 등을 통해 놀이를 지원하였다.

2. 놀이지원 실행

놀이의 시작

▶ 놀이, 그 즐거움

“선생님, 인어공주 그려주세요”

“나는 아기 인어공주도 그릴 거야.”



인어공주 그림을 자유롭게 그려보고 친구가 그린 그림을 따라 그리기도 하며 관심을 보이며 즐겁게 미술활동에 참여하였다.

교사의 지원

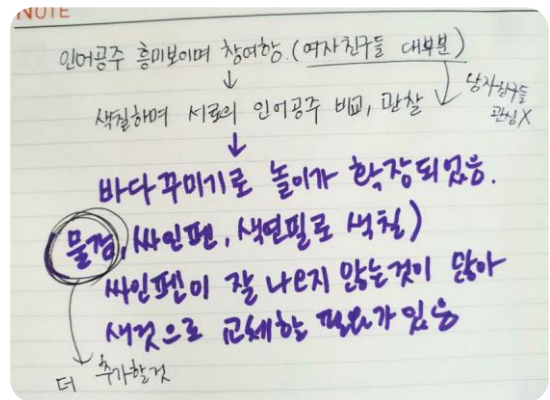
- 유아가 인어공주를 그려달라는 요청에 그림을 그려 지원해줌
- 유아가 스스로 그림을 그려보고 즐거움을 느낄 수 있도록 지원함
- 유아가 원하는 공간에서 그릴 수 있도록 지원
- 보조교사의 도움을 받아 다른 놀이를 하고 있는 유아들의 놀이를 관찰할 수 있도록 지원

놀이의 발견 및 시작



계속해서 인어공주 그리기에 흥미를 느낀 유아들이 스스로 인어공주를 그림으로 표현해 보았다. 그러던 중 한 유아가 인어공주 주변을 파랗게 칠한 후 물고기들을 그리며 바다 속 풍경으로 꾸미자 함께 인어공주를 그리고 있던 다른 유아들도 관심을 보이며 물감, 색연필, 사인펜 등의 다양한 재료로 바다를 그림으로 표현하기 시작했다.

“나는 인어공주들이 살고 있는 궁전을 그릴거야”



교사의 지원

- 다양한 미술재료를 그림을 그릴 수 있도록 물감을 지원함
- 물감으로 그림그리기에 적극적으로 참여하고 흥미를 보이는 유아가 놀이에 더 몰입할 수 있도록 놀이시간을 연장하여 일과를 운영

놀이, 함께의 즐거움



한 원아가 보육도우미께서 청소용품 속 파란 비닐을 꺼내는 모습을 보고 유아들이 관심을 보여 반 친구들과 바다 속 풍경을 꾸미며 놀이가 시작되었다. 바다에 관심을 보이기 시작한 유아들이 다양한 방법으로 미술활동을 경험해 볼 수 있도록 지원하였다.

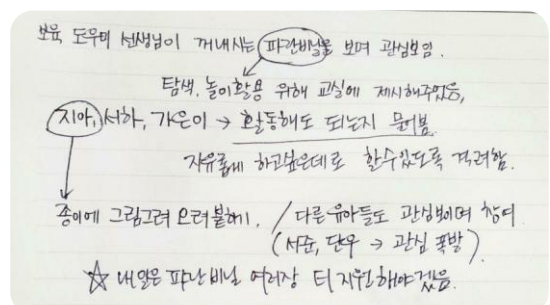
교실, 복도



“나는 무지개 물고기를 그렸어”

교사의 지원

- 유아가 관심을 보인 재료를 놀이에 사용할 수 있도록 지원
- 비닐을 이용한 다양한 놀이시도를 격려하고 수용함



놀이의 흐름 및 놀이지원

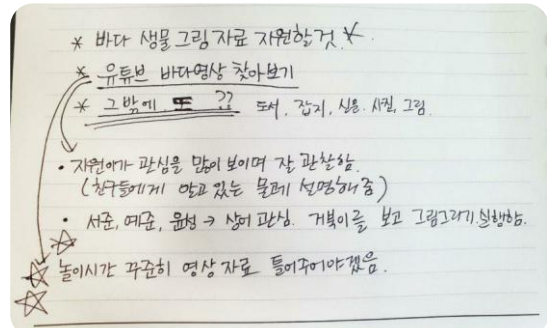


교사의 지원

- 바다 영상을 지원해주고, 미술영역에 바다 생물 그림자료와 언어영역에 관련 도서를 제공
- 영상을 볼 때 너무 가까이 보면 시력이 나빠질 수 있음을 전달하여 올바른 자세로 영상을 볼 수 있도록 지도

“선생님 바다에는 어떤 생물들이 살아요?”

바다를 꾸미던 유아의 질문에서 놀이가 시작되었다. 유아가 TV에서 바다 속을 보았다는 이야기를 듣고 교사가 바다 속 영상을 준비하여 다양한 바다 속 생물을 스스로 경험할 수 있도록 지원하며 놀이가 확장되었다.



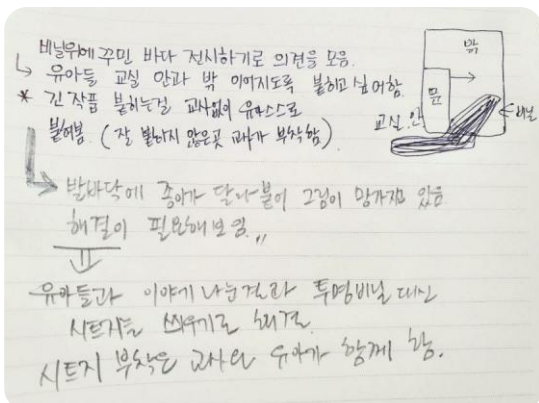
“떨어지지 않게 꼭꼭 붙여야지!”

형님반과 동생반 교실이 바다로 꾸며져 있는 모습을 보고 유아들이 그동안 파란비닐에 바다 속 모습을 꾸민 자료로 교실을 꾸미자고 제안하면서 놀이가 시작되었다.



교사의 지원

- 유아들이 꾸민 바다를 교실 바닥에 전시할 수 있도록 공간적 지원
- 발바닥에 그림이 붙어 떨어지는 일이 생기는 것을 방지하기 위해 유아들이 투명비닐을 붙이자는 의견을 반영하여 시트지를 지원





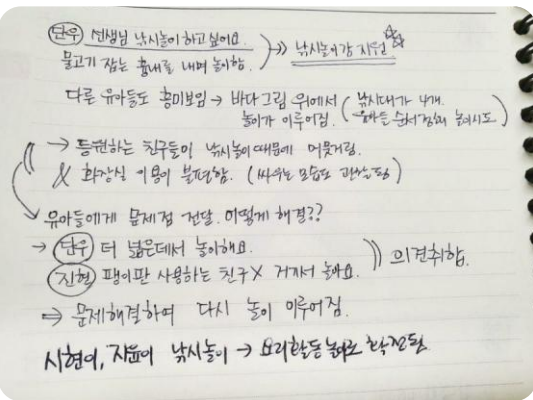
교실 입구에 꾸민 바다를 감상하면서 내가 그린 그림과 친구가 그린 그림을 찾으며 관찰하던 한 유아는 물고기를 손으로 잡는 흉내를 내며 “아 진짜로 물고기 잡아보고 싶다”라고 말하면서 물고기 잡기 놀이가 시작되었다.

낚시 놀잇감을 어디에서 할 지 고민하던 유아들이 바닥에 꾸며 놓은 바다에서 놀이를 시작하였다. 교실입구에서 놀이가 이루어지다보니 낚시놀이를 하지 않던 유아들이 공간을 이동하는 것에 불편함을 느껴 놀이장소를 옮겨보기도 하였다.



교사의 지원

- 유아의 행동과 이야기를 관찰한 후 필요한 낚시 놀잇감을 지원 해주었음
- 교실입구에서 이루어진 놀이에 불편함을 느낀 다른 친구들을 위해 좀 더 넓은 공간으로 이동하여 놀이진행



어느 날 유아들이 함께 꾸민 바다 위에서 엎드려 친구들의 모습과 내가 꾸민 작품은 무엇인지, 친구는 그림을 어떻게 그렸는지 감상하던 중 한 유아는 수영하는 모습을 흉내 내며 교실 안과 밖 작품 위를 이동하는 놀이를 시작하였다. 그러자 함께 작품을 감상하던 다른 유아들도 흥미를 보이며 친구의 행동을 따라하며 수영하는 모습을 흉내 내기 시작하였다.

“이거 내가 그린거야!”

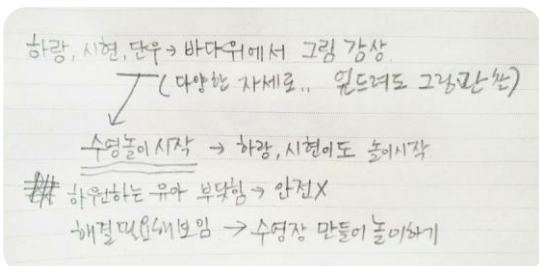
바다 위에 엎드려 친구들의 그림과 나의 그림을 감상하던 유아 중 한 유아는 수영하는 흉내를 내며 바다 위를 자유롭게 이동해보았다.

“얘들아 나 지금 수영하고 있어!”



교사의 지원

- 유아의 행동을 보며 어떤 놀이를 진행하고 싶어 하는지 어떤 대화를 나누어 놀이하는지 관찰하였음
- 유아들이 꾸민 바다가 교실 안과 밖으로 이어져 있어 그 위에서 자유롭게 놀이가 이루어질 수 있도록 놀이 공간 지원
- 화장실과 하원중인 유아들과 부딪히는 상황이 발생하여 아픈 상황에 대하여 친구에게 불편하다고 이야기할 수 있도록 격려



놀이, 다양함의 발견

교실



“박스를 뜯자!!”

바다위에서 수영을 하던 유아들이 이동하는 친구들과의 안전문제가 생길 수 있어 어떻게 하면 좋을지 함께 고민하다가 수영장을 구성하여 놀이하면 어떨지 의견을 내며 놀이가 시작되었다.

한 유아가 네모난 박스를 뜯어 길게 만든 후 여러 개의 박스를 테이프로 이어 붙이면 될 것 같다는 아이디어를 제시하자, 친구의 의견에 따라 여러 유아들이 박스를 길게 뜯어 테이프로 고정시켰다. 교사는 유아들에게 수영장에는 물이 있는데 교실에는 진짜 물을 사용할 수 없으니 어떻게 하면 좋을지 물어보자 바다를 만들었던 것처럼 파란 비닐을 이용하여 물을 만들자는 아이디어를 내었다. 유아들은 가위를 이용해 파란 비닐을 잘라 물을 구성하여 수영장을 채웠다. 완성된 수영장에서 튜브와 구멍조끼를 입고 수영장 놀이를 즐겁게 경험해 보았다.



“야호 수영장이다!!”



수영장 만들기 → 단우의견 (그러나 참여X)
 (지아) 박스를 뜯어서 이어붙여야 다른 유아들이 더 흥미있음
 ↳ 유아들 박스 뜯을수록 박스 10개 자원 (화장실 티슈박스)
 ※ 다음세부분 뜯는것 서양의정관한
 (단우) 물 대신 파란색 비닐 사용하러
 ↳ 파란비닐 자원, 가위로 길게 자르는것 어렵음
 ↳ 수감자로 구멍뚫어 줌
 (교사자원) → 튜브, 비치볼, 구멍조끼
 놀이에 사용되는 파란비닐의 자막 수영장방으로 나아 유아들 불쾌
 ↳ 어떻게? 유아들에게 의견 묻기
 수영장놀이후 놀이에 참여한 친구가 정리하기

교사의 지원

- 유아들이 힘드니까 계속 앉기 시작하네. 쉴 수 있는 휴식공간을 마련해주어야겠어.
- 공간을 마련해주니 OO이는 어린이집에 가고 해도 계속 안 간다고 하는데.. 어찌지?

“이참에 교실을 밖으로 옮겨야겠어.”

놀이의 흐름 및 놀이지원

교실



“물총놀이 준비 완료!”

유아들이 구성된 수영장에서 수영놀이를 하던 유아들이 놀이를 하던 중 “선생님, 우리 진짜 물놀이 하고 싶어요.”라고 이야기 하였다. “어떤 물놀이를 하면 좋겠니?” 유아들과 이야기를 하던 중 유아들이 “물총놀이 하면 되요”라고 하여 함께 물총놀이를 진행하게 되었다.



물총놀이를 시작하기 전 준비운동을 한 후 물총에 모두 물을 담았다.

“하나. 둘. 셋!” 소리에 맞춰 시원하게 물총을 쏘며 즐겁게 물총놀이를 경험하였다.

교사의 지원

- 물총놀이를 빨리 하고 싶어 하는 유아들의 의견을 반영하여 오전간식 후 점심시간 전까지 긴 시간 놀이시간을 연장하여 일과를 운영함.
- 튜브폴장에 물을 채워 물총에 물을 넣을 수 있도록 지원함.
- 물놀이를 할 때 안전한 놀이, 물놀이 후 유아들의 옷을 갈아입을 때 보조교사의 지원을 받음.

3. 놀이를 통해 일어난 변화

유아의 변화

▶ 놀이를 통한 긍정적 사회관계 형성

유아 주도 놀이를 통해 가장 큰 변화를 느꼈던 부분이다. 평소 친구들의 대화에 잘 참여하지 못한 유아는 친구들이 바다 생물에 관심을 보이자 평소 알고 있던 심해 생물에 대해서 이야기를 하고, 영상 속 보이는 물고기들을 설명해주며 자연스럽게 친구들과 대화를 주고받으며 소통할 수 있는 계기가 되었고, 긍정적 정서를 나눠 볼 수 있었다.

놀이를 하다보면 크고 작은 다툼이 유아들 사이에 일어나곤 하는데, 교사가 문제를 해결해주길 기대하며 의지하던 모습이 많이 줄었고, 서로 대화를 통해 먼저 문제를 해결하려고 하거나, 해결책을 찾으려 노력하는 등의 긍정적이고 타협하는 모습을 볼 수 있었다. 함께 놀이를 계획하고 주도하였기 때문에 소외되는 유아 없이 모두 즐겁게 놀이에 참여해 보았다.



▶ 놀이의 확장변화, 다양성, 자유로운 탐색과 표현

놀이를 경험하다 더 즐겁게 할 수 있는 아이디어나 방법들에 대해 서로 의견을 나누고 덧붙여 놀이가 확장되었다. 또 놀이에 필요한 것을 교사의 관찰을 통해서, 또 유아들의 요구에 의해서 다양한 놀이 재료들이 추가됨으로써 창의력이 넘치는 놀이가 이루어질 수 있었다. 수영장 물로 구성된 파란 비닐을 이용해 림보놀이, 기차놀이, 머리띠 만들기 등 다양한 놀이를 표현함으로써 어떠한 제약도 받지 않고 주도적이고 자발적으로 이루어져 즐거운 원 생활로 이어졌다.

입선

재활용품으로 만드는 '내가 사는 차암동'



천안 차암샛별 어린이집
만 5세

1. 놀이의 발견

놀이의 발견 및 시작

▶ 놀이의 배경

유아들과 어린이집 주변을 산책하며 볼 수 있는 다양한 우리 동네의 모습(공공기관, 건물, 차도와 인도, 놀이터 등)을 관찰해보았다. 유아들이 자발적으로 그 모습을 말로 표현하였고 곳곳에 버려진 쓰레기에 관심을 보였다.



▶ 관심의 시작

“엄마랑 같이 간 편의점이에요!”, “우리 아파트 앞 주차장 만들었어요!”

교실에 있는 다양한 블록, 클레이, 미술재료 등을 활용하여 공공기관을 구성해보는 유아들의 모습이 반복적으로 나타났다. 놀이과정에서 우리 동네에 어떤 건물(아파트, 관리사무소, 편의점, 학교, 병원, 빵집, 태권도도장 등)이 있는지, 각 건물들이 어디에 위치해 있는지, 건물의 특성은 어떤 지에 대해 언급하는 경우가 많았다.

몇몇 유아들은 선생님에게 큰 색종이를 달라고 요구하여 제공해주니 큰 색종이를 이용해 “우리 아빠 차 만들었어요.” 하고 보여주었다. 만든 색종이 작품을 이용해 도로에 움직여보기도 하였다.

교사의 지원

- 유아들이 선호하는 것에 따라 우리 동네 지도를 만들고 유아들이 원하는 건물을 만들어 볼 수 있도록 놀이를 계획해야겠다.
- 우리 동네에 대해 다양한 표현이 나타날 수 있도록 유아들이 흥미를 보였던 다양한 기관(공공기관 및 편의시설)에서 하는 일에 대해 이야기나누기를 계획하고 우리 동네와 환경오염에 관한 그림책을 제공하였다.



<우리 동네 사진자료>



<우리 동네 관련 그림책>



<우리 동네 관련 이야기나누기>

2. 놀이지원 실행

놀이의 흐름 및 놀이지원

▶ 놀이의 시작

책상의 위치를 변경하여 공간을 확보하고 교구장에 다양한 크기와 색깔의 종이테이프를 제공해주었다. 유아들의 요구에 따라 쉽게 붙일 수 있는 우리 동네 공공기관 그림 자료들을 함께 제공하였다. 새롭게 제시된 자료들을 탐색하는 과정에서 다수의 유아가 테이프를 교실 바닥에 이어 붙여 우리 동네와 관련된 표상(도로, 건물, 자동차, 나무, 주차장 등)을 만들어냈다. 대부분의 표상은 테이프를 길게 이어 도로를 만들거나 네모로 붙여 건물을 만드는 단순한 형태로 나타났는데 점차 시간이 지날수록 도로의 복잡함을 표현하고 건물의 다양한 크기를 고려하여 만들어내는 모습을 볼 수 있었다.



교사의 지원

- '우리 동네'를 구성할 수 있는 종이테이프
- 공공기관 및 편의시설 그림자료



도로가 어느 정도 모습을 갖춰가자 유아들 여럿이 모여 직접 만든 도로 위를 자동차나 기차가 되어 걸어보거나 자동차 놀잇감을 가져와 함께 연계해 놀이하는 모습을 보였다. 그림책에서 언급된 복잡한 마트의 구조에 대해 관심을 보이며 건물 층수에 관심을 보였고 블록을 이용해 높은 층의 아파트를 만드는 유아도 있었다. 직접 씻어서 말리며 준비한 우유 갑을 포함하여 재활용품을 소개하자 유아들이 큰 관심을 보이며 탐색하는 모습을 보였다. 우리 동네에서 볼 수 있는 다양한 모습(공공기관이나 편의시설, 아파트, 주차장, 나무, 자동차 등) 중 내가 만들고 싶은 것을 생각한 뒤, 건물을 만들 때 필요한 재활용품을 고르는 모습을 보였다. 자신이 원하는 건물의 층수에 따라 필요한 재활용품의 수를 늘리거나 줄이고 어떻게 꾸밀지 선생님이나 친구들과 의논하기도 했다.



교사의 지원

- 다양한 종류의 재활용품과 꾸미기 재료
- 공공기관 및 편의시설 그림자료

재활용품을 이용해서 놀이를 진행하기 전 유아들이 원하는 꾸미기 재료가 무엇인지, 원하는 재활용품이 있는지에 대해 함께 알아보았다. 재활용품의 경우 교사가 준비한 것도 있지만 유아가 간식을 먹은 뒤 생기는 재활용품(우유 갑, 요거트 병 등)을 직접 씻어 놀이를 함께 준비하였다. 귀찮을 수 있었으나 앞으로 있을 놀이를 준비하는 것에 직접 참여한다는 것을 인식한 유아가 자발적으로 나서서 행동하는 모습이 인상 깊었다.



놀이, 함께의 즐거움



혼자서 작품을 만드는 유아가 있는 반면에 여러 명의 유아가 함께 만들자고 하며 모여들기 시작하였다. 그에 따라 각자 필요한 재료를 고르던 유아들이 친구들과 의논하여 어떤 재료가 필요한지 묻고 답하며 같이 놀이하려는 모습을 보였다. 함께 협동하여 만들고 싶은 것이 무엇인지 의논을 하기도 했지만, 각자 만든 것을 이어 붙여서 작품을 만드는 유아들도 있었다. 처음에 만들고자 했던 것을 만들어내는 유아도 있었고 친구들과 함께 협동하여 만들기를 하면서 의견을 조합하여 또 다른 작품으로 만들어내는 유아도 있었다.(발표 시 직접 유아가 설명을 해주었음.)



혼자 혹은 친구와 함께 협동하여 만든 작품을 다른 친구들과 선생님에게 소개하고 무엇을, 어떻게 만들었는지 자세하게 설명하였다. 이때 여러 명의 유아가 같이 만든 작품의 경우에는 자신이 만든 부분을 가리키며 소개해주기도 하였다. 한 예로 카페를 2층으로 만들었고 옥상 위에는 수영장으로 꾸몄으며 옆에는 병원 건물이 붙어 있다고 작품을 가리키며 설명하였다.



활동을 마무리 하며 작품을 어떻게 하면 좋을지 유아들과 의논하였다. 집으로 가지고 가고 싶어 하는 유아가 있고, 다음 놀이 때 또 놀고 싶으니 교실에 전시하고 싶다는 유아가 있어 유아들의 의견을 존중하여 작품을 가지고 가거나 전시하였다. 직접 전시하고 싶은 곳으로 가지고 가서 전시할 수 있도록 하였는데 이때 보수작업도 함께 이루어졌다. 자리를 이동하며 망가진 부분을 유아들이 직접 보수함으로써 자신이 만든 작품을 소중하게 여기는 모습을 관찰할 수 있었다. 둘이 함께 만든 작품을 집으로 가지고 가고 싶어 하여 작품은 한 개고 만든 친구는 두 명인데 어떻게 하면 좋을지 의논을 하며 교사가 먼저 나서지 않아도 유아가 자발적으로 양보하고 배려하는 모습을 관찰할 수 있었다.

3. 놀이를 통해 일어난 변화

일과 구성의 변화

놀이·영유아 중심의 보육과정으로 바뀌면서 교사가 중심이 되어 주제별로 계획하였던 일과가 아닌 유아들의 흥미를 먼저 파악하고 유아들이 원하는 놀이를 제공해주도록 노력하였습니다. 그러면서 일과가 교사가 계획한 것 위주가 아닌 유아 위주로 바뀌어 능동적으로 바뀌게 되었습니다. 계획한 놀이가 아니더라도 유아들의 흥미나 관심에 따라 계획을 바꾸어 진행하게 되었고, 시간을 유동적으로 사용하게 되었습니다. 따라서 유아들도 자신이 원하고 하고 싶어하는 놀이를 교사나 친구들에게 적극적으로 이야기를 하였고, 때에 따라 필요시 교실의 구조(책상이나 교구장 재배치)를 변경하여 활동하기 편하게 바꿔주었습니다.

영유아의 변화

자신이 원하는 놀이가 무엇인지 자발적으로 이야기하고 표현하는 모습이 많아졌습니다. 어떤 놀이를 하고 싶은지, 그에 따라 어떤 도움이 필요한지, 무엇을 준비해주면 좋을지 적극적으로 이야기를 했습니다. 자유롭게 놀이를 하면서 참여도도 높아졌고 교사에게 자유롭게 요구하는 모습을 많이 볼 수 있습니다. 또한 유아마다 자율성이 향상된 모습을 볼 수 있었습니다. 유아가 하는 놀이를 인정하고 응원하니 다른 친구의 놀이를 관찰하며 쉽게 놀이에 참여하지 못하는 모습을 보이던 유아들도 자신감을 얻고 적극적으로 친구에게 다가가 놀이에 참여하는 모습을 볼 수 있었습니다.

교사의 변화

놀이·영유아 중심의 보육과정으로 바뀌면서 처음에는 교사가 주도하고 계획하는 교사중심의 사고에서 벗어나는 것이 어려울 것이라 생각이 들었습니다. 자신도 모르게 계획을 하지 못 했을 때 고민을 하게 되고, 놀이중심의 일과를 진행할 때 '이렇게 해도 될까?', '이렇게 하는 것이 맞는 걸까?' 하는 의문이 많이 들었습니다. 그럴 때마다 교육을 듣거나 사례를 찾아보며 달라지고자 노력했습니다. 교육을 받고 그것에서 끝나는 것이 아니라 놀이·영유아 중심의 보육과정은 어떤 것을 말하는지 교사 스스로 받아드리고 그것을 직접적으로 일과에 적용시켜 나가며 유아들의 변화하는 모습을 살펴보며 한 단계 더 배울 수 있었습니다. 과거에 했던 교육들이 어떠했는지 떠올려보게 되고 달라져야 할 점이 무엇인지, 어떻게 달라졌는지, 개선 할 것이 있는지에 대해 항상 생각하고 연구해 보아야겠다는 생각을 하게 되었습니다.

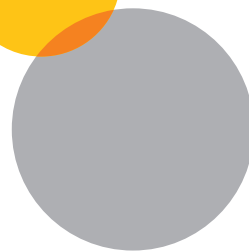
누리과정 우수프로그램사례공모전을 마무리하며

이번 공모전을 통해 유아들이 어떠한 놀이를 하고 싶어 하는지 알 수 있는 기회가 되었습니다. 놀이·영유아 중심의 보육과정은 익숙하지 않다는 생각이 커서 두려움이나 걱정이 먼저 앞섰는데 생각보다 유아들은 더욱 놀이에 폭 빠져 놀이하는 모습을 볼 수 있었습니다. 그러면서 점차 '지금까지 했던 놀이라는 것이 진정한 놀이가 아닐 수도 있겠구나' 하는 고민과 회의감도 들었습니다. 하지만 이번 공모전을 통해 교사로서 성장하게 되는 경험이 되었고 앞으로 유아들에게 보육을 제공할 때 좀 더 놀이중심, 유아중심의 놀이 환경을 제공해 줄 수 있지 않을까 하는 자신감이 생겼습니다. 놀이·유아 중심의 보육이 이루어질 때 유아들의 표정은 더욱 밝았고 전보다 자발적이며 적극적으로 일상생활에 임하는 모습을 볼 수 있었습니다. 또 교사가 도와주거나 미리 계획하지 않아도 충분히 교육, 보육, 놀이가 이루어질 수 있다는 사실을 깨닫게 되는 귀중한 시간이었습니다. 부족하지만 앞으로 유아의 입장에서 생각하고 아이들이 흥미를 보이는 활동을 유아들과 함께 만들어낼 수 있도록 할 것입니다. 이번 공모전 참여를 발판삼아 좀 더 연구하고 성장하는 교사가 될 수 있도록 노력 하겠습니다.

놀고 배우고 「go go 프로젝트!」

교사학습공동체





**‘같이’의 가치!
같이 배우고, 같이 놀자**



천안 충무병원 어린이집
보육교직원

1. 학습공동체 준비

1. 필요성 및 목적

가. 교사의 자율성 및 책무성 증진 도모

- 「2019 개정누리과정」과 「제4차 어린이집 표준보육과정」이 추구하는 영유아 중심·놀이 중심의 보육과정이 안정적으로 실현될 수 있도록 교사의 자율성 및 책무성 증진을 통해 더 높은 전문성을 가진 보육교직원으로 성장한다.

나. 놀이 속 경험으로 배우며 성장하는 영·유아에 대한 이해와 지원하는 교사의 역할 수행

- 교사 학습공동체에서 얻은 배움을 통해 교수·학습법을 현장에 적용하고 실현함으로써 영·유아가 주도적으로 놀이를 이끌어갈 수 있음을 알고 적절하게 지원한다.

다. 함께 배우고 성장하는 '천안충무병원어린이집 학습공동체' 실현

- 어린이집 교사, 부모, 어린이집 관련 전문가 등 모든 이들의 교류와 순환을 통해 함께 노력하며 성장할 수 있도록 구조화하여 이를 실현한다.

2. 학습공동체 실행

1. 튜터 교사의 사전 학습 및 현장 적용을 통한 학습 공동체 가이드 구성

단계	구성 방향	세부 내용
1단계	동료 교사(튜터)의 생각 모으기 (사전점검)	• 「제4차 어린이집 표준보육과정」시행을 위한 사전 점검 - 표준보육과정에서 추구하는 개념은 무엇인가? - 영유아 중심·놀이중심으로 이루어지고 있는가? - 충분한 놀이 시간 계획 및 놀이영역의 구성은 적절한가? - 우리 원, 반의 변화가 필요한 점은 무엇인가? • 학습공동체를 원활하게 수행하기 위한 방법에 대한 아이디어 논의 - 시·공간에 제약이 없는 오픈 채팅방 운영 - 학습공동체 시간을 지정하여 집중할 수 있도록 조율 - 공통적인 어려움인 놀이 관찰, 교사의 놀이지원, 계획 및 기록등을 주제로 선정
2단계	영유아중심·놀이중심 보육과정 파악하기	• 2019 개정 누리과정 원격 연수 수료 및 '놀이'와 관련한 논문·서적 조사 후 공부 • 2019 개정 누리과정 현장지원자료(3종) 요약 및 분석
3단계	'튜터'먼저 변화하기	• 우리 반 보육과정 실행 과정에 따른 변화 - 영아들의 흥미와 놀이 흐름 파악(놀이 관찰 기록지 작성) - 흥미에 따른 공간구성 및 놀이자료 변화 - 놀이 관찰 기록지에 따른 교사의 놀이지원자로서의 역할 변화 인식 및 실천 - 가정과 연계하여 영유아의 놀이 공유 • 한 달간의 사전 적용 후 학습 공동체 가이드 설정
4단계	학습공동체 방향성 점검·설정	• 학습공동체 내용 구체화 및 계획하기 - 전체적인 어린이집 보육실 및 환경 점검 및 개선점 파악 - 교사 의견 수렴한 학습공동체 방법 및 일정 계획 - 외부전문가와 교류를 통한 영유아·놀이중심 보육과정을 위한 학습 공동체 방향 설정

2. 사전 가이드를 통해 완성한 교사 학습공동체 계획안

진행	튜터 교사			
시간	1팀- 튜터 교사 3명		매주 화요일 4시 - 5시	
	2팀- 튜터 교사 2명		매주 수요일 4시 - 5시	
회기	내 용	세부 실행 내용	준비물	과제
1회기	보육과정의 변화 들여다보기	- 2019 개정 누리과정·표준보육과정에 따른 영유아중심·놀이중심 교육의 목적 및 내용 - 교사교육의 목적 및 방향 - 교사의 역할에 대한 안내	- 놀이 관찰 기록지 예시, 교육자료 - 2019 개정 누리과정 해설서	- 각 반 놀이 장면 사진 촬영 - 놀이 관찰 기록지 매일 작성 - 2019 개정 누리과정 해설서 읽기
2회기	놀이 속 영유아 흥미 관찰하기	- 놀이 장면 사진을 통한 영유아의 흥미와 교사 지원 찾기 - 영유아 놀이 관찰 방법	- 각 반 놀이 장면 사진(프린트물) - 놀이 관찰 기록지	- 2019 개정 누리 과정 놀이 이해 자료 읽기 - 각 반 놀이 영상 촬영
3회기	영유아의 흥미 찾아보기	- 놀이 영상을 통한 영유아의 흥미와 교사 지원 찾기	- 노트북, 각 반 놀이 영상 - 놀이 관찰 기록지	- 2019 개정 누리 과정 놀이이해자료 읽기 - 놀이과정 기록지를 바탕으로 영아의 경험 이해, 교사의 지원 작성
4-5회기 (중간 점검)	놀이하며 배우는 유능한 영유아 지원하기	- 놀이 관찰 기록지에 나타난 교사의 지원에 대해 의견 나누기 - 영유아의 놀이 속 배움에 대해 의견 나누기	- 놀이 관찰 기록지 - 영아의 경험 이해, 교사의 지원	- 2019 개정 누리과정 놀이실행 자료 읽기 - 논문 읽고 정리 (요약)
6회기	놀이의 계획 변화하기	- 놀이에서 나타나는 배움에 대한 토론 (논문을 기반으로 우리반의 놀이속배움) - 개정 누리과정·표준보육과정에서의 계획안	- 놀이 관찰 기록지 - 각 반 주간보육 계획안	- 2019 개정 누리과정 놀이실행자료 읽기
7회기	우리 반 '놀이' 돌아보기	- 일지를 통해 보는 우리 반의 놀이 흐름 - 튜터 교사의 사전 현장 적용 자료를 통한 가정 연계 방법 논의하기	- 각 반 일지, 놀이 관찰 기록지 - 튜터 교사 가정 연계 자료	- 놀이중심 교사 저널 작성
8회기	교사의 역할 점검하기	- 두 달간의 놀이 변화에 대해 이야기 나누기 - 경험을 토대로 교사의 역할에 대한 토의	- 놀이중심 교사 저널	
상시	▶ 오픈 채팅방을 활용한 교사 고민 및 놀이 지원 해결하기 ▶ 부모님과 영아의 '놀이 속 배움', 관심사 등에 대해 이야기 나누기			

3. 학습공동체 적용

개정 누리과정 해설서, 실행자료

1회기, 놀이중심과 교사

A교사 : 놀이 중심이 뭐지? 예전 나의 놀이 방법을 버리자! '바뀐 보육과정'에 대한 궁금증과 함께 지금까지 교사 중심 놀이에 대한 나의 습관을 버려야겠다'

B교사 : 영아도 놀이중심이 가능할까? 어렵지 않을까? 어떻게 해야 할까?

C교사 : 유아에게 놀이 주도권을 넘겨주면 교사는 무엇을 해야 할까? 교사는 아무것도 안하고 아이들 스스로 놀이하라고 하는 건가? 우리 반의 경우 교사에게 매일 어떤 놀이를 할 것인지 물어보는데 과연 스스로 놀 수 있을까?

D교사 : 우리 반 아이들은 만 0세인데 말도 못하고 놀이가 될까? 흥미를 찾아줄 수 있을까?

E교사 : 씨앗반 영아들의 놀이 중심은 어떻게 변화될지 궁금하다.

튜러교사 : 내가 지금 알고 있는 놀이중심에 대해 선생님들께 잘 전달해줄 수 있을까.. 우리 반의 사례를 통해 쉽게 이해할 수 있도록 도와주자!



교사 종합 의견 및 2회기 반영점



1회기에는 학습공동체를 형성하게 된 시발점인 교사들의 고민에 대해 의견을 나누었으며, 공통적으로 놀이 속 영유아의 흥미를 찾는 것에 어려움을 토로하였다.

이에 따라 다음 회기에는 각 학급의 놀이 사진 자료를 통해 교사 개인의 관점에서 영유아의 흥미를 찾고 적절한 지원에 대한 이야기를 나누어보기로 하였다. 또한 학습공동체의 전반적인 계획을 수립하였지만 교사들의 회기별 의견에 따라 다음 회기에 나눌 내용에 대해 수정하며 학습공동체를 진행하기로 하였다.

2회기, 영유아의 흥미를 찾자

놀이 관찰 기록지



C교사: 상자를 사용한 신체 놀이에 흥미가 많은 것 같아요.
다양한 상자를 추가로 지원하면 어떨까요?

B교사: 저는 영아가 경사에 흥미를 갖고 놀이하고 있는 것 같
네요. 미끄럼틀이나 매트를 지원해주고 싶어요.

A교사: 미끄럼틀 놀이가 이루어지고 있는 것 같은데..
뒤에 있는 영아들이 기다리지 않도록 간단한
규칙을 정해 놀이를 지원해주는 것이 좋겠어요.

C교사: 경사를 살펴보니 미끄럼틀이 아닌 매트로 지원
을 해주어도 흥미를 보일 것 같아요.



튜터교사: 비에 흥미를 갖고 관련 놀이를 하고 있는 것 같네요.
사진 상으로 봤을 때는 좁은 공간에 우산이 많이
펼쳐있어서 공간적인 지원이 필요할 것으로 보여요~

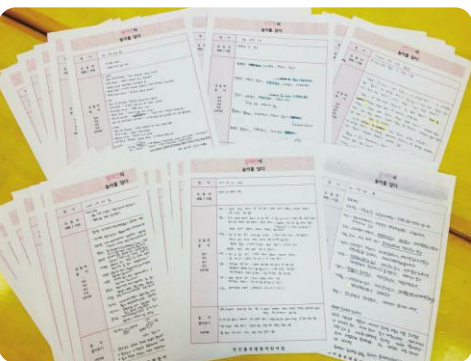
E교사: 아이들이 우산 속에 숨는 것을 흥미로워 하는 것은 아
닐까요?

D교사: 블록으로 공간을 구성하는 유아와 공룡 모형으로 놀이하는 유아들이 나
뉘어져 있는 것 같아요. 두 팀의 놀이를 연계해보는 것은 어떨까요?

A교사: 블록놀이를 하는 친구들 옆에도 잘 보면 공룡 모형들이 보여요~ 전
체적으로 공룡에 흥미가 많은 것 같은데 함께 공룡이 사는 곳, 먹
이 등을 탐색해보는 것도 좋겠어요.



교사 종합 의견 및 3회기 반영점



교사들마다 놀이를 바라보는 관점이 모두 다르다는 점을 깨달았고 놀이 관
찰 기록지를 작성하는 것만으로 끝내지 않고 좀 더 자세하게 들여다봄으로써
적절한 지원을 할 수 있음을 느끼게 되었다. 교사들의 의견에 따라 3회기에는
영상을 통해 각 학급의 놀이를 들여다보고 놀이를 이해하는 기회를 가지며 우
리 반의 놀이 고민을 동료 교사와 함께 나누기로 하였다.

놀이, 그 안에서 고민의 시작

관찰 영상

[2년차 유아반 선생님의 고민 _ 반짝 흥미, 지속적인 흥미에 대한 놀이 지원]

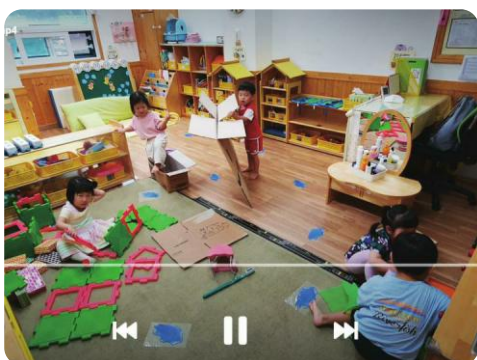
- 선생님들. 우리 반 놀이 하는 모습을 보면 반짝 흥미와 지속적인 흥미를 보이는 유아들이 많이 있습니다. 저는 원 담임이고 13명의 유아별로 흥미가 다양하여 나타나 모두 다 지원해주기가 참 어려워요. 잠깐 나타나는 흥미에 대한 놀이 지원 요구와 2~3일 지속적으로 나타나는 흥미에 따른 지원 요구... 둘 중 무엇을 우선시해야 할까요? 교사가 13명의 모든 흥미를 이끌어 주어야 하는 것일까요?

☞교사: 놀이 영상을 통해 보니 선생님의 고민이 이해가 되네요. 저는 반짝 흥미와 지속적인 흥미 둘 다 지원을 해주어야 한다고 생각합니다. 반짝 흥미도 유아가 놀이하고 싶은 욕구이니까요. 복도 공간을 잠시 사용하여 놀이하고 싶은 유아의 마음을 읽어 주고 옆 반 선생님에게 잠시 도움을 요청해보면 어떨까요?

☞교사: 반짝 흥미가 유아들에게 의미 있는 배움을 줄 수 있는지, 많은 유아들이 흥미를 갖고 참여할 수 있는 주제인지를 고려한 후 지원을 해주는 방법은 어떨까요? 또한 교사의 자료적, 공간적 지원 외에 정서적 지원만으로 유아의 놀이가 잘 이루어진다면 적절한 정서적 지원을 통해 도움을 주는 것도 괜찮겠어요. 그렇다면 선생님께서 모든 지원을 해주는 것에 대한 부담이 덜어지지 않을까요?



교사 종합 의견 및 4-5회기 반영점



영상을 통해 우리 아이들의 '진짜 놀이'에 대해 생각해 보게 되는 기회가 되었고 연령, 개별적 흥미 등에 따라 각자의 놀이 방법이 다르고 어떤 놀이를 하고 싶은지, 그 놀이를 하기 위해 무엇이 필요했는지 등을 알게 되었다. 적절하게 지원 해주기 위해서는 교사인 내가 무엇을 해야 할지 생각해 보게 되었다. 또한, 회기를 더 해갈수록 선생님들이 진짜 놀이, 놀이중심, 영·유아 중심에 점점 흥미가 생기는 것이 느껴졌다. 함께 하는 학습공동체를 통해 혼자 공부할 때보다 더욱 우리의 생각이 넓어졌다. 다음 4-5회기에는 작성한 놀이 관찰 기록지를 바탕으로 놀이 속 배움과 교사의 지원에 대한 이야기를 나누기로 하였으며, 교사들의 의견에 따라 원장님과 협의하여 다음 회기 참석 전 각 학급의 놀이 시간을 경험할 수 있는 기회를 제공하기로 하였다.

4-5회기, 영유아의 경험을 이해하자

놀이 관찰
기록지



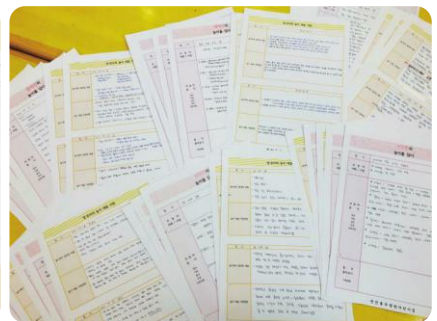
길게 이어 붙인 상자를 뒤집자 비탈길의 형태가 보인다. 00이가 비탈길 위로 자동차를 굴리다 손을 놓는다. 손을 놓아도 자동차가 굴러가자 소리 내어 웃으며 박수를 친다. 다른 친구들이 관심을 갖고 제각각 자동차를 가져와 굴린다. 그러다 한 친구가 공을 가져와 상자 위로 굴리기 시작한다.

[앞새반 놀이기록 中]

- **영유아의 경험 이해** : 영아는 비탈길 위에서 자동차 놀이를 하다가 손을 놓아도 자동차가 굴러가는 것을 발견했다. 자동차 스스로 굴러가는 것을 발견한 후 손을 놓고 굴리기를 반복하여 시도하였다. 또한 다른 영아의 시도를 시작으로 공, 캔 놀잇감, 볼링핀 등 여러 놀잇감을 굴리며 과학적 탐구를 시도하였다.
- **교사의 지원** : 영아들이 비탈길에 흥미가 모여 상자와 종이블록을 사용해 다양한 비탈길을 지원하였다. 또한 굴리기 쉬운 놀잇감을 추가로 제공하였다. 영아가 나름의 방법으로 과학적 탐구를 할 수 있도록 옆에서 지켜보다가 영아의 행동을 언어로 표현하거나 놀이에 참여하며 같이 즐거워하였다.



교사 종합 의견 및 6회기 반영점



놀이 관찰 기록지를 작성함으로써 개별 영·유아의 흥미와 놀이 흐름을 파악할 수 있게 되었으며 적절한 교사 지원 방법을 찾아내고 있음을 느꼈다. 영·유아의 놀이 속 배움과 교사 지원 기록지에서는 더욱 구체적으로 현재 놀이에서 어떤 배움이 일어나고 있는지, 이러한 배움을 확장시켜주기 위해 교사는 어떤 지원을 해주어야 하는지에 대해서도 고민해볼 수 있었다. 이번 회기 참석 전 참관을 통해 각 학급의 놀이 시간을 관찰하고 놀이 기록지를 공유함으로써 놀이 속에서 어떤 의미 있는 배움이 일어나고 있는지에 대해 깊이 있게 공감하고 의견을 나누는 기회가 되었다. 이번 학습공동체에서는 이론적인 배움이 필요하다는 의견이 많아 다음 회기 전까지 관련 논문을 읽고 논문을 바탕으로 놀이 속 배움에 대해 토론해보려고 한다.

6회기, 계획안을 바꾸자

논문자료,
학급별 계획안

[illegible][illegible]

- 개정된 보육과정에서 계획안의 의미에 대해 이야기를 나누고 협의하여 연간계획안의 수정 및 월안의 삭제가 이루어졌다. 또한 영유아의 놀이 경험을 반영하여 주간보육계획안을 작성할 수 있도록 수정하였으며 일일 보육 일지 양식을 수정하여 한 주의 놀이 흐름과 교사의 지원이 나타날 수 있도록 하였다.

교사 종합 의견 및 7회기 반영점

지난 회기 교사들의 의견에 따라 논문을 통한 놀이의 학문적 이해를 시도하고, 이를 바탕으로 표준보육과정 내용 범주를 근거로 하여 각 학급의 놀이 속 배움에 대해 이해하는 시간을 가져보았다. 논문을 통해 간접적으로 타 어린이집 교사의 보육과정을 살펴봄으로써 우리 원, 학급에 적용할 부분과 영유아의 놀이를 바라보는 또 다른 시선에 대해 경험할 수 있었다. **교사 학습공동체의 마무리가 가까워지며 영유아중심·놀이중심 보육과정에 따른 계획안 및 서류들의 변화가 주제로 대두되었다.** 각 학급의 연안, 월안, 주안, 일안을 살펴보고 수정하고 삭제할 부분에 대해 논의하였고, 그 결과 월안의 삭제, 연안 및 주안, 일안의 수정이 진행되었다. 이번 회기에는 **원장님께서 함께 참여하여 서류의 변화가 신속히 이루어졌으며 이를 통해 더욱 활발한 놀이중심 보육과정의 운영을 기대하게 되었다.**

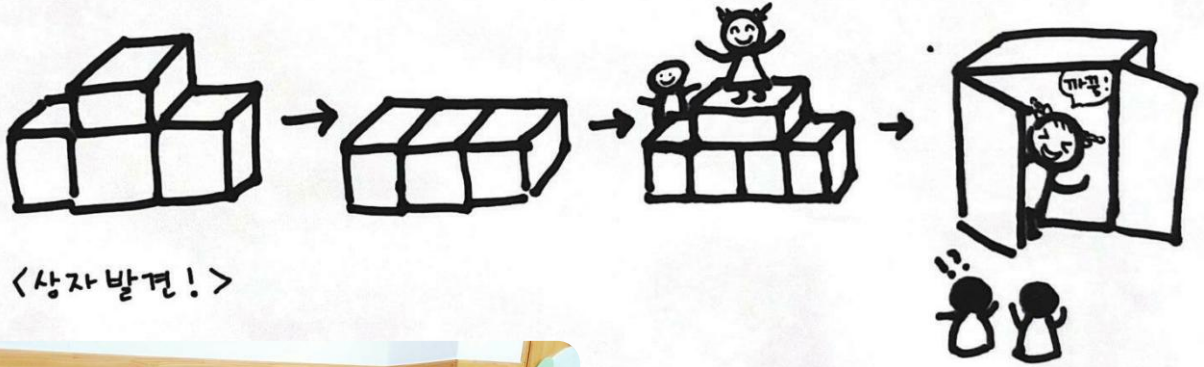
영유아중심·놀이중심 보육과정을 실행하며 가정과의 연계에 필요성을 느끼는 교사가 많아 다음 회기에는 튜터 교사가 사전에 진행한 가정 연계 자료를 사용하여 가정 연계 방법에 대해 논의해보고자 한다. 또한 일지를 통해 각 학급의 놀이에 대해 이야기를 나누어볼 계획이다.



7회기, 놀이의 흐름을 찾아 가정과 연계하자

보육일지

놀이의 시각



<상자 발견!>



- 튜터 : 저희 반은 사전 현장 적용 시점에 가정과의 연계 필요성을 느껴 학부모님들께 의견을 묻고 참여가 가능한 학부모를 선정하였습니다. 선정된 영아의 놀이기록지를 매주 가정으로 발송하고 학부모님께서는 가정에서의 놀이 일기를 작성하여 교사와 공유하며 놀이를 연계하여 지원해주었습니다. 현재 원과 가정에서의 흥미가 연결되어 놀이가 이루어지고 있습니다.나 놀이에 참여하며 같이 즐거워하였다.



교사 종합 의견 및 8회기 반영점

일지를 토대로 우리 학급의 흥미, 놀이 흐름, 교사의 지원에 대해 이야기를 나누며 각 학급의 놀이 지원 방향에 대해 의견을 나누었다. 교사 개인의 놀이 지원에 대한 고민을 공유하기도 하고, 함께 해결방법을 찾아보며 교사 학습공동체의 이점을 다시 한 번 느낄 수 있었다. 지난 회기 의견을 반영하여 튜터 교사의 가정 연계 자료를 살펴보고 각 학급에서 반영할 수 있는 부분과 또 다른 가정 연계 방법은 무엇이 있을지 논의가 이루어졌다. 논의 결과 타 학급에서도 튜터 교사의 연계 방법을 시도해보기로 하였으며, 튜터 교사는 교사들과 찾은 새로운 방법의 가정 연계를 시도해보기로 하였다.

8회기, 개정 보육과정에서 교사의 역할이란?

교사 저널

튜터교사: 교사로서 놀이와 환경, 일과를 주도적으로 계획하고 제시하는 역할은 축소되고 영유아의 흥미와 욕구를 파악하여 필요한 지원을 생각하고 도움을 주는 역할이 커졌다고 생각합니다. 또한 교사와 영유아가 동등한 위치에서 자율적으로 새로운 시도를 할 수 있게끔 지지해 주어야겠습니다.

A교사: 아이들의 놀이를 관찰하면서 아이들이 스스로 선택한 놀이들이 갖는 의미, 누가 하라고 하지 않아도 스스로 배우면서 놀이하는 모습을 발견하게 되었고, 놀이를 확장할 수 있도록 지원해줄 수 있게 되었습니다.

C교사: 유아들은 자신들의 흥미에 따라 이루어지는 놀이에 높은 참여도를 보이며, 놀이 속에서 자신들만의 약속과 규칙을 형성하고 자연스럽게 놀이를 확장하였습니다. 매일 교실에서 흘러나오는 이야기는 “재미있어요”, “집에 가기 싫어요”로 교사로서도 하루하루가 기대되고 재미있었습니다.

B교사: 혼자 놀이하는 것을 좋아하던 영아가 친구들과 함께 놀이하는 것에 긍정적인 모습이 나타나며 언어발달, 긍정적 또래 관계가 형성되는 모습이 나타났습니다. 또한 같은 놀잇감이나 재료로 항상 비슷한 놀이를 하던 영아들이 다양한 방법으로 놀이하거나 표현하며 창의적으로 변화되었음을 느꼈습니다.

D교사: 이 시간들을 통해 가장 많이 바뀌었던 것은 영아들의 놀이를 바라보는 관점, 내가 교사로서 가지고 있던 고정관념을 깰 수 있었던 계기가 되었습니다. 앞으로도 내가 교사 생활을 하며 다른 연령의 담임교사가 되었을 때도 이 시간들이 밑바탕이 되어 자신감을 갖고 지원해 줄 수 있겠다는 생각이 들었습니다.

E교사: 교사 학습공동체 이전에는 주간보육계획안에 맞추어 활동에 필요한 준비물을 미리 준비해 놓은 것을 수업 준비로 인식하였고, 주간보육계획안을 토대로 준비된 활동을 모두 진행해야 한다는 생각이 들었습니다. 교사 학습공동체를 통해 놀이중심 보육과정에 대해 이해하며 영아들이 무엇에 흥미를 갖고 있는지 관심을 갖고 흥미 있어 하는 놀이를 더욱 확장시켜 주어야겠다는 생각이 들었습니다.



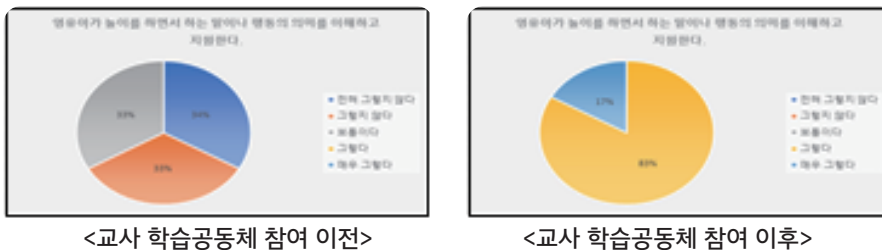
3. 놀이를 통해 일어난 변화

교사의 변화

1) 체크리스트로 살펴보는‘학습공동체’전과 후의 변화

천안충무병원어린이집 교사들의‘놀이’에 대한 생각과 태도를 점검하고자 학습공동체 전과 후에 체크리스트를 실시하였다. 30개의 문항 중 교사로서‘놀이 지원’,‘놀이에 대한 생각’등의 중점적인 결과로 교사의 변화를 살펴보고자 한다.

질문1) 영유아가 놀이를 하면서 하는 말이나 행동의 의미를 이해하고 지원하는가?



⇒ 놀이를 통한 영유아의 배움을 지원하기 위해서는 교사가 놀이 속에 나타나는 말과 행동의 의미를 이해 해야 한다. 이에 대해 학습공동체 이전에는‘그렇지 않다(33%)’,‘전혀 그렇지 않다(34%)’로 과반 수 이상 의 교사들이 영유아가 놀이를 하면서 하는 말이나 행동의 의미를 이해하고 지원하지 않는다고 답했다. 하지만 학습공동체 이후의 답변에서는‘그렇다(83%)’,‘매우 그렇다(17%)’로 영유아를 잘 관찰하고 이해하려는‘교사로서의 민감성’을 갖추고 노력하며 놀이를 통해 경험하는 것, 스스로 배우는 것들이 무엇인지를 이해하려고 노력하는 교사들을 볼 수 있었다.

질문2) 계획된 놀이를 진행하기 위해 영유아의 놀이를 중단 시키지 않는가?



⇒ 기존의 보육과정에서는‘계획-실행-평가-계획’으로 이어지던‘선형적’과정으로 운영하였다. 하지만 개정된 보육과정에서는 이를 지양함에 따라 학습공동체 이후의 교사들도 ‘그렇다(33%)’,‘매우 그렇다(67%)’로 영유아의 흥미에 따른 놀이에 대해 존중하는 태도가 나타났다.



① 원장-교사 간의 변화

⇒ 원장-교사 간의 수평적 관계 형성이 완벽히 이루어지지 않아 개선하기 위한 해결책의 필요성이 대두되었다. 이를 해결하기 위해 시·공간의 제약과 경력, 직급 등에서 벗어난 편안한 소통을 하고자 ‘오픈채팅방’을 운영하였다. ‘오픈채팅방’을 통해 소통하며 사소한 건의 사항 또한 자유롭게 전달하여 원장님과 협의 후 해결할 수 있는 기회가 되었다.

② 교사-교사 간의 변화

⇒ 놀이중심 보육과정을 실행하며 수시로 변동되는 일과에 공동 공간 사용과 관련하여 문제가 발생하였다. 교사들은 ‘오픈채팅방’을 통해 낮잠시간, 퇴근 전·후 등의 시간에서 자유롭게 고민, 질문 사항을 올려 교사 개개인 별로 다른 생각들을 공유하고 도움을 받았다. 또한 공동 구역인 유희실, 놀이터 등을 영유아의 흥미에 따라 반별로 정해진 시간을 변경하여 사용할 때 서로 오해 없이 사용할 수 있었다.

영유아의 변화

1) 자율적인 놀이 자료, 공간, 시간 선택

기존 보육과정에서는 교사가 정한 주제에 따라 제시된 놀잇감을 사용한 놀이가 주로 이루어졌다. 또한 교사의 주도로 형성된 규칙과 일과에 따라 하루를 보냈으며 영유아가 학급 운영에 개입하는 부분이 미미했다. 놀이중심 보육과정으로 변화하기 위해 교사와 영유아 간의 관계 정립이 시급했다. 언어가 가능한 영유아와는 함께 이야기를 나누며 영유아-교사 간의 민주적인 관계를 정립하려고 노력하였고, 언어적 소통이 어려운 영유아와는 점진적으로 학급운영에 영유아의 의견을 반영할 수 있도록 변화를 시도하였다.



<기존 보육과정에서의 놀이모습>



<놀이중심 보육과정에서의 놀이모습>

영유아-교사 간의 민주적인 관계가 정립된 후에는 변화의 속도가 더욱 빨라졌다. 영유아가 원하는 놀이자료를 선택하고 교사는 영유아의 흥미를 관찰하여 흥미와 맞는 자료를 지원해주었다. 놀이 공간 또한 기존의 흥미영역대로 구성하여 해당 영역에서만 놀이가 이루어지는 것이 아닌 영유아의 선택에 의한 놀이영역으로 구성을 변경하고 놀이 형태에 따라 놀잇감의 자유로운 이동이 발생하였다.



<교사 주도의 흥미영역 구성>



<영유아 주도의 놀이영역 구성>

2) 놀이 주도성 및 긍정적 감정 향상

놀이 돌아보기 - 지원계획	· 상상 미끄럼틀은 교실에 생선 배치하는 것이므로 큰 놀이 공간 → 생선 배를 환경을 제시하여 영아들 스스로 미끄럼틀도 만들어 보려. 영아들의 시행착오 끝에 문제해결 능력 ↑ · 화가 두근두근 도라지 압하는 영아들이 도라지 문제 해결할 수 있다는 것에 만족이 생김!! · 대장 전부터 등롱, 비다, 누시 누시 등의 흥이가 나타나 있음. 등롱과 비다 관련하여 흥이가 많은 자료를 소개해주면 꼭 등롱 · 복이 잠금 시작 관련지 두달 가까이 → “재미있어”라는 말을 반복적으로 듣고 영아들이 나타냄. · 대장 누워있을 영아가 복이가 놀아줄래요!!
-----------------------------------	---

<교사 놀이 기록지 속 ‘놀이 돌아보기’>

⇒ 교사의 놀이 기록지를 통해 놀이중심 보육과정이 실행되며 놀이 자료를 다루는 방법을 영아 스스로 터득하고, 또래와 경험을 공유하고, 상상의 이야기를 지어 발전시키는 모습으로 변화했음을 알 수 있었다. 또한 위험을 스스로 통제하며 실패를 두려워하지 않고 놀이에 대한 몰입감과 행복감이 향상되었음을 볼 수 있었다. 스스로 놀이를 평가하고 다음 놀이에 반영하는 모습 또한 나타났다.

원장(어린이집)의 변화

1) 지원적 관계를 형성

⇒ ‘놀이’와 ‘교사 학습공동체’지원을 위한 관련 교육에 참여하고 타 어린이집 원장과의 소통 및 다양한 정보 매체를 통한 정보 찾기에 대한 노력이 이루어졌다. 또한 수집된 논문 자료, 학회, 도서 등 관련 정보를 교사들과 공유하고 교사들이 용이하게 이용할 수 있도록 공간을 마련하여 제공하였다.



<관련 교육 참여 사진>



<정보 제공 공간 마련>

2) 협력적 관계 형성

⇒ 교사의 ‘놀이’와 ‘교사 학습공동체’의 원활한 운영을 위해 교사-원장 간 수직적 관계에서 수평적 관계로 변화하기 위한 노력이 이루어졌다. 오픈 채팅을 통해 소통하였으며 교사 회의에서 언급된 안건을 수용하고 도입하여 협력적 관계를 형성할 수 있었다. 교사의 의견을 수렴하여 일지, 관찰일지 등 서류의 변화와 운영 체계의 예산 편성 및 집행의 절차 변화가 이루어졌다.

3) 원장의 ‘놀이’에 대한 지지

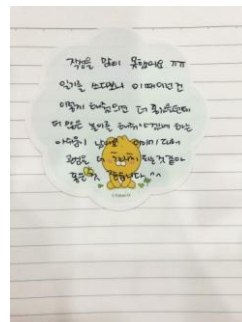
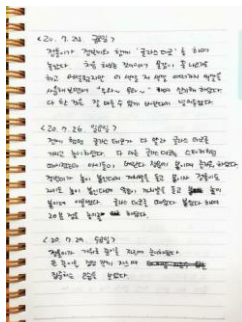
⇒ 교사의 ‘놀이’에 대한 영상 장학을 통해 교사 스스로 놀이에 대한 자아성찰과 반성을 할 수 있도록 기회를 제공하였다. 영상 장학 시 원장과 동료 교사들의 피드백을 통해 ‘놀이’에 대해 스스로 발견하기 어려운 점과 개선점에 대해 발견해주고 지지해줄 수 있었다. 또한 일지와 관찰일지, 놀이기록에 대한 피드백을 통해 교사들이 방향성을 잡아갈 수 있도록 지지해주었으며, 그 외에 필요한 물품 지원과 성장에 대한 격려가 있었다.

부모의 변화

1) 자녀 놀이에 대한 인식 변화

- 초반 면담 시 ‘의미 없는 시간 보내기’라고 놀이를 표현했던 것에서 놀이 속 영유아의 흥미와 배움을 찾아 읽어내려는 모습으로 변화하였다. 이에 따라 영유아의 흥미에 적극적으로 공감하고 놀이에 참여하기 위해 노력하는 부모님의 태도가 기록에 나타났다.

- 안전을 위해 신체 놀이를 제지해달라고 요청하던 부모님이 지속적으로 교사와 놀이에 대한 관점을 공유하며 영유아의 새로운 도전을 응원하게 되었다. 이는 어린이집에서 영유아가 흥미에 따라 놀이를 선택하고 주도할 수 있는 기회를 마련해주었다.



“놀이 일기를 쓰다 보니 이 때
이런 건 이렇게 해줬으면
더 좋았을 텐데,
더 많은 놀이를 해줘야겠네
하는 아쉬움이 남아요.”

<이00 어머니 놀이기록 중>

<가정에서의 놀이기록지 배부>

2) 자녀의 놀이 속 배움을 바라보는 시선의 변화

- 성인의 안내가 있어야 놀이와 학습이 일어나는 것으로 영유아를 바라보던 관점에서, 스스로 놀이를 선택하고 그 속에서 다양한 배움을 얻는 유능한 영유아로 시선의 변화가 생겼다. “아이가 할 줄 아는 것이 아무 것도 없어요”라고 걱정하시던 부모님께서 놀이를 관찰하고 기록하며 “매일 느린 속도로 조금씩 자라나는 모습이 보여요”라고 말씀하셨다.

3) 자녀 놀이에 대한 어린이집-가정과의연계 경험(놀이자료 공유)

- 어린이집과 가정에서의 관심사를 공유하고, 나타나는 놀이 형태에 대해 수시로 이야기를 나누며 영유아가 흥미를 갖는 놀이 자료를 원과 가정이 공유하여 지원할 수 있게 되었다. 가정에서 놀이하는 자료 외에도 영유아가 다양한 방법으로 놀이할 수 있는 상자, 폐품, 생활도구 등의 자료를 자발적으로 지원해주셨다.

추후 방향에 대한 제언

첫째, 이번 학습공동체는 영유아 중심·놀이중심 보육과정을 처음 접하며 교사들의 혼란이 많아 튜터 주도로 이루어진 부분이 있다. 그럼에도 교사와 영유아가 상호적으로 변화를 이끌어내는 시간이었으며 앞으로도 이러한 관계를 유지하여 학습의 특색 있는 교육과정을 운영하고 싶다는 교사들의 의견이 있었다. 또한 공통적으로 1회기 때의 고민들이 해결되고 또 다른 고민들이 생겼음에 대한 교사들의 의견에 따라 새로운 학습공동체를 형성하고자 한다. 이번 학습공동체에서 발생한 문제점들을 수정하고 회기를 정해 단기간에 마무리 짓는 것이 아닌 지속적으로 운영 가능하도록 하여 각 학습의 사례를 공유할 수 있기를 기대한다.

둘째, 원장의 지원 중 ‘영상 장학’에 부담스러움을 느낄 수 있어 교사의 부담을 덜어주고 적절한 지원이 이루어질 수 있는 방법이 필요하다. 대체할 수 있는 방법으로 비평문을 작성하여 지원하는 방법이 있을 수 있다. 비평문에는 단점이 드러나지 않으므로 교사가 원장님에게 수업을 공개하거나 다른 교사와 비평문을 공유하는 데 부담이 적다. 이러한 방안을 모색하여 다양한 각도에서 지원해 줄 수 있기를 기대한다.

장려상

놀이로 만나 본 우리 동네



아산 한라비발디 어린이집
보육교직원

1. 학습공동체 준비

2019 개정누리과정 접근하기

교육부는 국정과제 구현과 출발선 평등 실현을 위해 ‘유아교육 혁신방안’을 발표하였고, 주요 내용으로 ‘유아가 중심이 되는 놀이 위주의 교육과정 개편’이 명시되어, 유아·놀이 중심 교육과정으로 개편된 교육과정은 2020년 3월부터 시행되었다. 본 원은 개정 누리과정을 이해하고 현장에 적용하고 발전시키기 위한 다양한 접근을 시도하기 시작하였다.

첫 번째 접근 시도는 ‘2019 개정 누리과정’ 집합 교육 및 모든 교직원의 원격연수를 이수하였으며, 두 번째 접근 시도는 원내에서 실시한 개정 누리과정 자체교육, 세 번째 접근 시도로는 개정 누리과정 관련 저널 등을 읽고 교사들의 놀이에 대한 인식 변화와 유아 중심, 놀이 중심의 본질을 이해하고자 학습공동체를 구성하였다. 부모에게는 부모교육과 개정 누리과정 안내, 놀이에 대한 동영상 등을 제공하여 놀이에 대한 이해를 높이고자 하였다. 따라서 본 어린이집은 유아에게는 유아가 참여하는 교육과정, 교사에게는 학습 공동체로 개정 누리과정을 실행하고자 하였다.

2. 학습공동체 실행

사전준비

가. 학습공동체 운영방안

교사들의 시간 확보를 위하여 오후 4시 이후 연장반 교사를 채용하고 4시 30분 이후 보육이 자유로워지는 시간 등이 발생 되어, 매주 월요일마다 개정 누리과정 생각 깨치기(관련 저널 읽고 토의하기), 교사의 놀이에 대한 인식 파악하여 정립하기, 교사의 어려움 등 파악하여 지원하기, 누리과정 실현을 위한 토의 및 지원 요구 파악하기 등 다각적인 연구와 토의를 통하여 개정 누리과정을 현장에 적용하는 방안을 모색한다.

▶ 교사 종합 의견 및 2회기 반영점

교사가 놀이에 대한 가치와 목적을 어떻게 인식하는가에 따라 유아들이 경험하는 놀이의 질이 달라질 수 있다는 것을 알 수 있었으며, 교사들이 놀이를 관찰하면서 다양한 시각으로 놀이를 이해하고 유연한 교육과정운영과 실천에 중요성을 접하며 기존의 틀에 짜여진 놀이구성을 돌아보게 되었다.

▶ 놀이에 대한 이해 변화

놀이는 성인의 가르침을 위한 목표나 평가의 잣대 없이 어린이가 내적 충동에서 나온 것을 실현하며 자신의 세상을 만드는 행위이다. 자율성, 자기 주도성, 자신의 삶을 스스로 만들어가는 힘을 어린이들은 놀이를 통해 배우게 된다는 진정한 놀이의 의미를 보는 시각을 기를 수 있었다.

한라비발디 학습공동체 계획(안)

회기	내 용
3월	-
4월	2019 개정 누리과정 연수
5월	놀이 인식 개선 및 어려움 파악
6월	저널 읽고 교사들과 토의
7월	수업 동영상 촬영 후 함께 분석하기
8월	저널 읽고 교사들과 토의
9월	-
10월	수업 동영상 촬영 후 함께 분석하기
11월	저널 읽고 교사들과 토의
12월	사례발표
21년 1월	-
21년 2월	-

▶ 수업분석을 위한 교사의 역할 및 인식의 변화

유아들은 자신의 흥미와 경험에 기반을 둔 놀이에 더 몰입하며 즐거움을 느끼는 특성을 보였다. 그리고 놀이에 몰입할 때 능동적이고 자유롭게 몸을 움직이거나 몰입경험 중에 일어나는 다양한 감정을 몸짓으로 표현하며 특별한 몸짓을 만드는 특성이 나타났다. 또한 유아들은 놀이에 몰입할 때 잠재력을 발휘하거나 시간과 상황을 초월하며 평소보다 더 많은 역량을 발휘한다는 사실을 통해 놀이 몰입의 중요성에 대해 깨닫게 되었다. 교육현장에서 교사는 유아들의 몰입이 일어나는 상황적 맥락을 이해하고 놀이시간에 유아들의 몰입경험이 누적될 수 있는 교육환경을 제공하여 유아들의 자신감을 길러 주어야 하며 유아들이 능동적인 학습자임을 인식하여 스스로 목표를 설정하고 문제를 해결해 나가며 놀이에 몰입할 수 있도록 적절한 교육환경을 마련하고 충분한 놀이시간을 지원해 주어야 한다는 것을 느꼈다.

▶ 문서의 변화

개정 누리과정의 취지와 교사들의 놀이에 대한 생각의 변화를 기틀로 생활주제보다는 유아의 흥미와 관심을 파악하여 주제를 융통성 있게 정하고 교사 주도 '활동'에서 유아가 놀이를 통해 자유롭게 '하고 싶은 놀이'를 할 수 있는 관심에서 발생하는 주제와 영유아들이 꼭 경험해야 하는 교사 계획 주제로 나누어 교육계획의 변화를 위한 문서의 변화를 시도하였다.

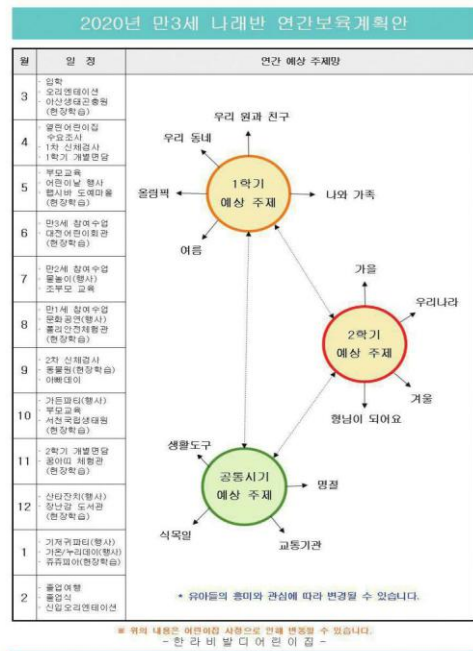
나. 교육계획의 변화

연간계획안은 소주제를 계획하지 않으며 주간계획안은 유아들의 놀이 진행을 담기에 어려움이 있어 월간계획안으로 대체하고 유아들의 발현 놀이가 추가될 수 있도록 계획을 최소한으로 작성하였다. 보육일지도 계획보다는 실행한 놀이를 기록하는데 더 집중하였으며, 유아 발현 놀이 기록, 교사가 계획하지 않은 놀이에서 교사가 지원하고자 하는 내용을 보육일지에 기록하였다. 또한, 놀이가 마무리되면 부모의 이해를 돕기 위해 변화된 보육실행안과 '놀이 이야기'를 배부하여 부모들과 유아들의 놀이를 공유하였다.

연간계획안의 변화

2019 만 3세 가운데 연간 계획안							
월	주제	주	소주제	기본생활습관	안전교육	비선택성 (선택주제)	선택성 (선택주제)
3	아래의 주제 친구	1	아래의 주제 친구 (1) (주제프로그램)	기본과 생활 습관	안전교육	선택주제 (선택주제)	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		2	아래의 주제 친구 (2) (주제프로그램)	기본과 생활 습관	안전교육	선택주제 (선택주제)	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		3	새로운 친구들	기본과 생활 습관	안전교육	선택주제 (선택주제)	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		4	함께 놀이하는 우리 (아래의 주제)	기본과 생활 습관	안전교육	선택주제 (선택주제)	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		목표	* 우리 원, 우리 반에 관심을 가지고, 원에서 함께 지내는 사람들을 알아보고 존중한다.				
4	봄/ 동식물과 자연	1	봄 동식물 보기	봄 동식물 보기	봄 동식물 보기	봄 동식물 보기	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		2	봄 날씨 보기	봄 날씨 보기	봄 날씨 보기	봄 날씨 보기	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		3	우리 생활 속 동식물	우리 생활 속 동식물	우리 생활 속 동식물	우리 생활 속 동식물	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		4	자연과 더불어 사는 우리	자연과 더불어 사는 우리	자연과 더불어 사는 우리	자연과 더불어 사는 우리	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		목표	* 다양한 활동을 통해 봄의 날씨와 풍경, 그리고 봄이 되면 볼 수 있는 봄 식물에 대해 알아본다.				
5	나와 가족	1	소중한 나/나의 이름과 기본	소중한 나/나의 이름과 기본	소중한 나/나의 이름과 기본	소중한 나/나의 이름과 기본	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		2	나의 몸과 생활	나의 몸과 생활	나의 몸과 생활	나의 몸과 생활	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		3	가족의 구조	가족의 구조	가족의 구조	가족의 구조	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		4	우리 가족의 생활과 문화	우리 가족의 생활과 문화	우리 가족의 생활과 문화	우리 가족의 생활과 문화	부모교육·실용 교육, 특별 교육
		목표	* 나의 몸과 다양한 경험에 대해 알아보고 소중한 우리 가족의 구조와 모습에 대해 알아본다.				

기존의 양식



변경된 양식

월간계획안의 변화

2019-6		3월 3세 <가온반> 월간보육계획안			
주 제	우리 동네				
목 표	■ 우리 동네에 관심을 갖고 우리 동네의 이름과 모양을 알아본다. ■ 우리 동네의 구조를 찾아보고, 우리 동네의 특징을 알아본다. ■ 집을 보고는 다양한 사물놀이를 즐기고 우리 동네의 사물을 하는 일을 알아본다. ■ 우리 동네의 다양한 공을 가져와서 놀아 볼 물감과 유성물 만든다.				
거 건	6월 1주 (8월-8일)	6월 2주 (10일-15일)	6월 3주 (17일-22일)	6월 4주 (24일-29일)	
소 주 제	우리 동네에 물건	우리 동네에 생활	생활 속 우리 동네 사물들	우리 동네의 사물과 거리	
일할 때 생각해볼거	집에서 놀이만 한다면 어떤가? 나무에와				
익사 및 안전	안전할 때 물고 놀고				
보살 및 습관	보살을 할 때 친구를 놀아볼거				
기본생활습관	건강하고 친구들을 잘할 수 있도록				
	살아가는 방법을 알아			친구와 비교해 알아	
안전교육	[교육내용] (안전할 때 놀아볼거) 안전교육	[교육내용] (안전할 때 놀아볼거) 안전교육	[교육내용] (안전할 때 놀아볼거) 안전교육	[교육내용] (안전할 때 놀아볼거) 안전교육	
영어영역	우리 동네 사물	우리 동네 사물	우리 동네의 사물들	우리 동네 사물	
역할영역	우리는 모두 이웃	우리 동네 이웃들	나는 우리 동네 이웃	우리 동네 이웃	
언어영역	우리 동네 이름	우리는 어떤 동네?	누가 사물놀이를?	어떤 사물놀이를?	
수치영역	우리 동네 사물	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
과학영역	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
태상영역	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
음악영역	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
미술영역	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
대소근단 활동	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
산책 및 배낭 놀이	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
무선 시 대체활동	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	우리 동네 사물들	
평가 시	우리 동네 사물들				



기존의 양식

2020년 6월 나래반 월간보육계획안

주 제	우리 동네
주제선정유래	‘나의 가족’이라는 주제를 경험하고 가족이 사는 공간으로 사고가 확장되는데, 우리 동네와 이웃에 대한 관심이 높아지면서 마을의 특성을 소개할 수 있도록 이번 6월 주제를 ‘우리 동네’로 선정하였다. 우리 동네와 이웃을 소개할 때 다양한 생활환경에 대해 알아보고 우리 동네의 공공기관과 시설이 있는지, 역할을 알아보겠다. 우리가 흔히 있어 왔던 것을 알아보고 다양한 직업군을 통해 생활하는 동네의 구성원의 의미를 알아보고자 한다.
기대효과	- 우리 동네의 이름과 위치의 관심을 가지며 우리 동네의 생활공간을 알아본다. - 우리 동네의 다양한 공공기관에 관심을 가지며, 흔적을 찾아본다. - 우리 동네의 도표를 통해 사는 마을을 대해 알아보고 다양한 직업을 경험해본다. - 우리 동네의 시설의 장점을 높여줄 수 있는 건물과 মানুষ의 행태, 습관을 이해한다.
배정기간	6월 1주(6월 1일) ~ 6월 4주(6월 27일)
〈주요 내용〉 - 우리 동네 놀이터 만들기 - 공공기관을 만들어요	〈내용〉 - 우리는 도대체 어디에 - 우리 동네가 어디에
〈유아 발원 분야 참가〉	〈유아 발원 분야 참가〉
〈내용〉 - 우리 동네의 여러 가지 건물 - 어떤 일을 할까요 - 집에 ‘우리네’	〈내용〉 - 우리 동네 어떤들 নিয়ে 노래를 불러보아요 ‘시민안전지킴이’ 멋진 활동을 해요
〈유아 발원 분야 참가〉	〈유아 발원 분야 참가〉
〈주요 내용〉 - 우리 만 친구들이 사는 동네 - 가게 주변 알아보기	〈내용〉 - 우리 동네 만났어요 - 우리 동네 어디든 만들어요 - 지하철 안에서 함께 노래를 불러요
〈유아 발원 분야 참가〉	〈유아 발원 분야 참가〉
〈주요 내용〉 - 우리 만 친구들이 사는 동네 - 가게 주변 알아보기	〈내용〉 - 우리 동네 사전을 만들어요 - 공공기관 매트를 만들어요
〈유아 발원 분야 참가〉	〈유아 발원 분야 참가〉
안전 교육	안전교육교과 의 총괄요요
안전 및 생활교육	안전교육교과 의 총괄요요
대체활동	안전교육교과 의 총괄요요
행사/특별활동	안전교육교과 의 총괄요요

변경된 양식

보육일지의 변화

[illegible]

기존의 양식

[illegible]

변경된 양식

3. 학습공동체 적용

가. 놀이의 시작

‘나와 가족’을 주제로 놀이를 진행하는 중 유아들과 ‘내가 사는 아파트’로 보육실 내 환경구성을 하면서, 내가 사는 아파트 외에 친구가 사는 아파트에 대한 관심이 높아지기 시작하였다. 바깥놀이 시 어린이집 주변을 산책하던 중 “선생님, 그런데 한라비발디는 어디에요?”, “우리 집은 메이루즈 인데 저기로 가면 나와요.”라며 유아들이 나와 친구가 사는 아파트를 직접 찾아가 보기를 제안하였다.



놀이, 즐거움의 시작

바깥놀이를 ‘우리 동네 둘러보기’ 활동을 계획하였지만, 교실에서 놀이하였던 경험이 연계되어 나와 친구가 사는 아파트를 직접 가보는 유아들의 의견을 반영하여 진행하였다. 유아들과 의견을 나누며 요일을 정해 어린이집 주변에 있는 아파트로 산책을 시작하였다.



교사: 오늘은 누가 사는 아파트로 산책을 갈까?

유아: 음... 어제는 ○○이가 사는 아파트를 갔으니까 오늘은 푸르지오로 가요!

교사: 푸르지오는 우리 어린이집에서 조금 먼데 힘들지 않을까?

유아: 괜찮아요. 가다가 힘들면 물도 마시고 그늘에서 쉬면 돼요.



교사의 고민

유아들이 걸어서 근처 있는 아파트까지 가려면 다소 먼 거리이기도 하고, 큰길을 건너야 하는 위험요소가 있는데 어떻게 하면 좋을까요?

학습공동체의 지원

- 바깥놀이 시간을 조정하여 유아들이 덜 더운 시간대에 활동할 수 있도록 일과를 구성하고, 물이나 간식을 준비해서 다녀오는 것이 어떨까요?
- 이동 시 안전의 문제를 고려하여 보조 선생님이 동행하실 수 있도록 도움을 요청하는 게 좋겠습니다.

놀이, 고민과 해결

자석 블록들로 아파트 모양의 구성물을 만들기 시작한다. 그리고는 몇 층인지 궁금해하며 구성물을 밑에서부터 한 칸씩 세어본다. “하나,둘,셋... 여섯! 우리 집은 6층이니깐 여기네!”, “너는 6층이야? 우리 집은 8층인데?”라며 유아들이 서로의 층 수에 대해 이야기하여 교사가 “몇 층인지 숫자로 표시해 볼까?” 하고 제안하자, 한 유아가 벽면에 붙여 놓았던 숫자 카드를 가져와 1부터 10까지의 숫자 카드를 테이프를 이용해 구성물에 순서대로 붙이기 시작했다. 중간에 숫자 카드가 남아 자석 블록을 더 연결하여 10층까지 완성하였다. 숫자 카드를 10까지 붙인 후 세로로 세워 “10층 아파트네”라며 뿌듯해하였다. 교사가 유아에게 “나래반에서 제일 높은 층에 사는 사람이 누구였지?”라고 질문하자, “음... 선생님? 그럼 선생님 집처럼 높은 아파트를 만들어야지!”라고 이야기하고는 다시 구성물을 바닥에 놓혀 자석 블록을 더 연결한 후에 부족한 숫자 카드는 종이를 잘라 11~14까지의 숫자를 적어서 테이프로 붙였다. 다 완성한 구성물을 다시 세워보려고 시도하였으나 구성물의 높이가 어느 지점을 지나면 계속해서 무너졌다. 잠시 생각을 하던 유아는 옆에 있던 친구를 불러 “현기야, 나 여기 좀 잡아줘!”하고 도움을 청하였다. 친구가 잡아주자 구성물을 천천히 세울 수 있었고, 구성물을 잡아주던 친구의 키만큼 구성물이 높아지자 서로의 키를 비교하며 즐거워하였다. 그리고는 나래반 친구들이 사는 아파트 사진을 꺼내 친구가 사는 층에 맞춰 자신의 구성물에 붙이기 시작한다. 다른 유아들도 함께 도우며 나래반이 모두 함께 사는 아파트를 완성하였다.

교실



교사의 지원

- 상호작용 지원: 유아의 놀이를 이해하고 관찰하며 아파트의 층수를 세는 모습을 보고 아파트에 층수를 숫자로 표시해 보자고 제안을 하였더니 교실에 있는 숫자 카드를 찾아 1~10까지의 숫자 카드를 각 층에 붙일 수 있었다.
- 환경 지원: 숫자 카드가 10 이상의 수가 없자 유아가 종이를 오려 숫자 카드를 따로 만들고 색연필로 숫자를 적어서 붙였다. 이후 유아들이 나래반이 사는 아파트를 구성한 후에는 작품을 전시하고 싶어 하여 유아들과 전시할 장소를 협의하여 일과에 방해가 되는 않는 곳을 선정하여 전시할 수 있었다.



긴 종이를 교실 바닥에 붙여서 길을 만든다. 아파트 사진을 그냥 바닥에 두었다가 “이렇게 서야 되는데...” 하면서, 잠시 생각한다. 교사가 “아파트처럼 사진을 세우고 싶어? 어떻게 하면 세울 수 있을까? 사진을 어디에 붙여서 세워볼까?” 하자, 미소를 지으며 테이프와 벽돌 블록을 가져와 사진을 벽돌 블록에 붙여서 길옆에 세워 놓는다. 자석 블록으로 자동차를 만들어 길을 따라 달리다가 “여기는 나무들이 있어야 돼. 나무는...” 하면서 재활용품 상자에서 종이컵을 꺼내고 그 위에 초록색 자석을 올려 나무들을 표현하였다. 그러다 “여기는 송희, 재희가 사는 아파트가 있는 곳인데 뭐로 만들지? 쌍둥이가 사니까 커야 하는데...” 하자, 옆에 있던 재희가 “뭐? 우리 집? 그럼 여기다가 붙이면 되지!”하며 놀잇감이 담겨 있던 바구니를 엮어서 아파트 사진을 붙이고 바구니 위에 종이컵을 올려 꾸며주자, 시우가 만족스러운 듯 미소를 짓는다. 다시 길을 더 길게 만들어 가장 멀리 살고 있는 현기의 아파트라 칭하며 길을 따라 현기의 집까지 찾아가는 놀이를 하였다.



교사의 지원

- 환경의 지원: 친구가 사는 아파트 길을 만드는 과정에서 매트와 바닥이 연결되고, 교실에 있는 책상과 너무 밀접하여 교사가 유아들의 놀이 동선을 보며 책상의 위치를 구석으로 이동시켜 주었다.
- 상호작용 지원: 아파트 사진을 세워서 구성하고 싶어하는 유아의 생각을 읽고 사진을 물건에 붙이는 방법을 제안하여 유아 가 문제를 스스로 해결하도록 격려했다.



교실에 비치되어 있는 재활용 종이(카드용지)를 꺼내어 책상 위에 길게 붙이고 종 이들을 테이프로 서로 연결시켜 커다란 네모난 길을 만들기 시작한다.

지원: 현서야! 여기 종이 좀 잡아봐봐.

현서: 여기? 응. 알았어.

지원: 내가 길게 만들어 볼게. 잠깐만, 레이프로 붙여야겠다.

현서: 레이프? 내가 레이프 떼 줄게. 여기~

지원: 더, 더 많~이 필요해.

현서: 알았어. 자!

지원: 기다란 길이 됐어! 여기에다 우리 아파트를 만들까?

지원이는 지난주에 놀이하였던 아파트 그림 카드를 꺼내어 길옆으로 그림 카드들을 배치하기 시작한다. 그리고는 자석 블록으로 기다란 버스를 만들어 종이 길 위에서 움직이며 놀이한다. 블록 놀이를 하고 있던 선우도 관심을 보이며 자신이 만든 자동차를 가지고 와 종이로 만든 길 위를 도 로처럼 달린다



선우: 와! 자동차 길이네. 어? 여기 한라비발디에 요. 여기 우리 집인데 6층이요. 6층!

교사: 어제 친구들하고 같이 갔던 곳이구나! 자동차를 타고 친구들이 사는 아파트로 가볼까?

선우: 네~ 좋아요! 시우 아파트는 여기 옆에 있어요.

슬아: 나는 기차 타고 집에 가야지. 우리 집은 삼 정그린교아니까 저기네!



교사의 어려움 및 해결 과정

- 교실에 있는 재활용품을 이용하여 책상 위에 길을 만드는 놀이가 펼쳐졌는데 그 전에 책상에서 소꿉놀이하던 놀잇감들이 정리되지 않아 다른 놀이로 전환이 되었을 때에는 그 놀잇감들이 방해가 되기도 하였다. 유아들이 놀이하였던 놀잇감을 정리 하자고 이야기하면 놀이의 흐름을 방해하는 것 같기도 하고 그대로 두기에는 놀이를 펼치기에 산만해 보였다. 하지만 유아 들이 놀이를 진행하면서 차츰 불편하게 여겨지는 놀잇감을 바닥에 내려두거나 놀이하였던 친구에게 더 놀이할 것인지 물어 보고 서로 의견을 나눠 문제를 해결해 나가는 모습을 보여 교사 개인의 판단에 의한 개입보다는 유아들이 해결방법을 찾아 보는 기회를 제공하고 기다려주는 것도 필요하다는 것을 깨달았다.

바깥 놀이시간 친구의 아파트를 찾아가는 과정에서 보았던 우리 동네의 여러 가지 가게들을 접하며 물건을 사고파는 놀이에 관심을 보이기 시작하였다. 교실에 있는 물건을 파는 다양한 역할놀이가 이루어졌는데 과일 모형을 형겅 책꽂이에 담아 과일가게를 꾸미기도 하고 유아들이 좋아하는 자석 블록을 이용해 로봇이나 기차 같은 장난감을 만들어 장난감 가게라 칭하기도 하였다. 날씨가 더워지면서 아이스크림을 먹어 본 경험이 많아 아이스크림 놀잇감을 제공하였더니 블록 위에 아이스크림을 진열하여 아이스크림 가게를 만들었고, 집에서 자신이 좋아하는 딱지를 가지고 온 유아는 딱지를 진열하여 친구들에게 파는 놀이도 가능하였다. 휴식 매트에서는 다양한 동화책을 펼쳐놓고 쿠션과 벽돌 블록으로 벽을 만들어 동화책을 파는 가게를 만들어 찾아오는 친구들에게 책을 읽어주는 놀이가 되기도 하였다.



과일 가게



장난감 가게



딱지 가게



동화책 가게



아이스크림 가게

교사의 고민

- 유아들이 점차 가게 놀이에 대한 관심이 높아지고 있는데 어떤 점을 지원해주면 좋을까요?
- 가게 놀이 시 물건을 사고파는 과정에서 “얼마예요?”라는 질문으로 돈을 내야 함을 알고 있는데 아직 수에 대한 개념도 부족하는데 돈을 놀잇감으로 제공해주는 것이 좋을까요?
- 가정에서 자신이 좋아하는 놀잇감을 가져오는 유아가 있는데 다른 친구들과 마찰이 원인이 될 수 있어 지양해야 하는 건지, 유아가 흥미를 잃지 않도록 지향해야 하는 건지 망설여집니다.

학습공동체의 지원

- 바깥 놀이에서 보았던 다양한 가게 사진들을 게시해 주면 어떨까요? 유아들이 자신의 경험을 바탕으로 좀 더 다양한 놀이가 펼쳐질 것으로 생각합니다.
- 우리 동네의 다양한 가게들을 접할 수 있는 동화나 자료들을 제공해주고 흥미로워하는 가게를 파악하여 관련 자료를 따로 제공준다면 놀이가 더욱 확장되지 않을까요?
- 가게 놀이 시 돈에 관심을 보인다면 돈 놀잇감을 한번 제공해 보는 건 어떨까요?
- 유아들이 가정에서 자신의 놀잇감을 가져오는 것은 분쟁의 소지가 되지만, 그만큼 가정에서도 원에서의 놀이가 연장되고 있다고 생각합니다. 유아의 생각을 인정해주되 다른 유아들의 의견을 함께 수렴하여 자신의 놀잇감을 팔아보는 기회를 가져보는 것도 흥미로울 듯 합니다.

유아들과 함께 가보았던 가게 사진들을 게시하여 어떤 가게에 대한 관심이 높은지 이야기를 나누고 가게 사진을 살펴보던 중 가게의 간판에 흥미를 보이기 시작하였다. 유아들이 만들고 싶어하는 가게의 간판을 교사에게 만들어 달라고 요청하여 교사가 놀이를 지원해주었더니 교실에 있는 물건을 분류하여 과일가게, 야채 가게, 장난감 가게를 구성하였다. 유아들이 분류한 물건을 진열한 장소를 고민하던 중 교구장 위를 생각해 내었는데 물건을 진열하기에는 편리하였지만 물건을 사고팔기에는 교구장이 벽 쪽을 향하고 있어 불편하였다. 그래서 교사가 교구장의 위치를 바꿔 물건을 파는 사람과 물건을 사는 사람이 서로 마주 볼 수 있도록 환경의 변화를 주었더니 놀이가 더욱 활발히 일어났으며 함께 제공한 돈 놀잇감을 이용해 더욱 사고파는 놀이에 재미를 더할 수 있었다.



교사의 지원

- 상호작용 지원: 유아들이 가게를 구성하기 위해 물건을 분류하였으나 물건을 어디에 진열하면 좋을지 유아들에게 적절한 장소를 찾아보도록 격려했다.
- 환경의 지원: 놀이에 필요한 간판을 요구하여 유아들이 놀이 시 활용할 수 있는 가게의 간판을 제작하여 자료를 지원하였더니 물건을 분류하고 가게의 주인을 정하는 등 역할을 나누는 세분화된 놀이가 가능하였다. 또한 돈 놀잇감을 함께 제공하여 물건을 사고팔 때 돈을 활용할 수 있게 되어 역할놀이가 더욱 활성화되었다. 그리고 유아들이 가게의 물건을 진열할 장소로 교구장 위를 생각하였으나 물건을 사고팔기에는 불편하여 교구장의 위치를 이동시켜 놀이가 잘 이루어지도록 공간을 지원하였다.

교사의 고민

- 시장놀이를 하던 도중 유아들이 처음 접해보는 돈 놀잇감에 관심이 집중되며 서로 돈을 많이 가지려는 분쟁이 벌어지기도 하였다. 반면 돈에 있는 숫자에 관심을 보이며 돈의 금액을 교사에게 물어보는 모습에서 관심이 높음을 관찰할 수 있어 적절한 방법은 어떤 것이 있을까요?
- 시장놀이를 하다 보니 유아들이 교실에 있는 놀잇감보다는 실제로 마트나 슈퍼에서 사 먹었던 과자나 초콜릿 같은 실물 자료를 요구하여 어떻게 제공하면 좋을까요?

학습공동체의 지원

- 유아들이 새로운 놀잇감에 관심이 집중되는 것이 당연하다고 생각합니다. 유아들과 규칙을 정하여 함께 놀이할 수 있는 방법을 찾아보는 것은 어떨까요?
- 지난번 나래반 아파트 구성할 때 숫자 카드를 만들어 붙이는 모습을 보았는데 유아들이 필요한 돈을 만들어서 놀이할 수 있도록 제안해보는 것도 좋은 방법일 듯 합니다.
- 유아들이 원하는 실물자료를 제공하면 좋겠지만, 내용물이 담겨 있다면 먹고 싶은 마음이 먼저 들 것입니다. 그렇다면 내용물은 다른 것으로 채워서 과자 봉지나 상자만 제공해주는 것은 어떨까요?
- 현재 유아들이 관심 있어 하는 물건들을 직접 경험할 수 있는 근처의 슈퍼나 마트, 편의점을 직접 방문하여 유아들이 실제로 물건을 사보는 경험을 해보는 것도 놀이에 도움이 될 듯 합니다.

가정의 지원(가정에 재활용품 협조요청)으로 과자 상자나 초콜릿 봉투 같은 다양한 실물 자료를 제공해주었더니, 교실에 물건들을 진열한 장소를 구상하다 책꽂이 밑의 공간을 생각해 냈다. 다양한 물건들을 공간 안에 채우기만 하는 모습을 보며, “물건들을 어떻게 진열하면 손님들이 잘 볼 수 있을까?”라고 교사가 질문 하자, 잠시 생각을 하던 유아가 물건들을 다시 꺼내어 다시 차곡차곡 진열하기 시작하였다. 그러자, “가게 간판이 없어서 친구들이 사러 못 오겠네” 하고 말한다. 교사가 “그럼 가게 이름을 뭐라고 하면 좋을까? 가게 이름을 들으면 얼른 가서 사 먹고 싶어지게 뭐라고 하지?” 라고 묻자, “음... 맛있어? 가게?” 하고는 종이를 꺼내 교사에게 써 달라고 말한다. 친구들과 함께 간판을 만들어 붙이고 물건을 사고파는 놀이가 이어진다.



놀이, 확장되다

유아들과 가게 놀이를 하며 바깥놀이 시간 우리 동네에 있는 아파트 장터와 슈퍼를 방문하여 물건을 직접 사보는 경험을 가져보았다. 교실에서 역할놀이로만 이루어지던 놀이가 돈을 주고 물건을 사는 경험으로 이어지면서 유아들이 직접 물건을 팔고 싶다고 이야기하였다. 유아들의 의견을 학습공동체와 논의한 후 가정과 연계하여 가정에서 사용하지 않는 물건을 기부받아 동생들에게 직접 물건을 팔아보는 시장놀이를 열어보기로 계획하였다. 행사를 준비하며 동생들에게 시장놀이를 알릴 커다란 현수막과 내가 팔고 싶은 가게의 간판을 함께 제작하고 간판을 만든 후에는 교사가 지원한 시장놀이 관련 사진들과 종이 모자를 살펴본던 유아가 신발 그림을 가위로 오려 종이 모자 앞면에 붙인 뒤 “나는 이거 쓰고 신발 팔 거야”라고 이야기하였다. 그러자 다른 유아들도 “나도 할래”라고 이야기하며 자신이 팔고 싶은 가게에 관련된 그림을 오린 뒤 교사에게 종이 모자를 더 달라고 요구하여 모든 유아들이 사용할 수 있도록 더 많은 개수의 종이 모자를 제공해주었다. 또한 동생반에 방문해 직접 초대장을 전달하여 홍보도 하였다. 유아들은 약속한 기한에 가정에서 사용하지 않는 장난감이나 옷, 책, 물건 등을 가져와 분류하고 각자 자신이 팔고 싶은 가게를 정하여 물건들을 어떻게 진열하고 어디에 장소를 마련할지 논의하였다. 그리고는 시장놀이 장소를 활동실로 공간을 확대하고 교실의 교구장을 활용하여 물건들을 진열하였다.



3. 놀이를 통해 일어난 변화

담임교사의 소감

만 3세 반을 처음 운영함에 따른 부담감과 개정 누리과정에 대한 이해가 부족한 시점에서 초심으로 돌아간다는 마음으로 하나하나 배우며 익히는 과정이라 생각하며 접근하게 되었다. 연령적 수준 파악이 미숙한 상태여서 연령에 대한 경계가 없다는 개념은 오히려 장점이 될 수 있었으나, 기존의 평가인증에서 요구하였던 생활주제에 맞춰 계획된 활동을 진행하는 수업방식이나 교사의 적극적인 상호작용을 중요 시 하였던 부분들이 유아들의 놀이를 읽고 흐름을 따라가는 것에 어려움이 컸다. 하지만 개정 누리과정의 핵심이 무엇인가를 생각하며 놀이의 중심은 유아이고, 주체가 될 수 있도록 좀 더 수용적인 자세와 놀이를 위한 지원을 통해 나 자신도 조금씩 유아들의 놀이 속에서 함께 고민하는 것을 느낄 수 있었다. 교육패러다임의 변화로 인해 많이 혼란스러웠던 것이 사실이지만, 유아들에게 있어 교육의 본질은 놀이 속에서 일어난다는 것을 깨닫게 되면서 조금씩 취지를 이해하고 받아들이게 되었다. 공모전을 준비하며 큰 숙제처럼 여겨졌던 부분들이 학습공동체를 통해 조금씩 답을 찾기 시작했고 현재도 그 과정 속에 있다고 생각한다. 현재의 기틀을 통해 더욱 발전할 수 있는 교사의 모습을 기대해본다.

일과 구성의 변화

구 평가인증제에서 요구되었던 계획안에 따라 일과를 운영하고, 영유아의 연령에 적합한 놀이, 활동, 일상생활 경험을 하루 일과에 적절히 분배하여 운영해야 한다는 지표에 맞게 생활해 왔으나, 개정 누리과정의 놀이 중심, 유아 중심의 보육과정 변화로 인하여 일과의 구성을 유아들의 놀이시간에 집중하여 융통적으로 운영한다는 내용을 잘 감지하기 어려웠다. 기존에 매일 이루어져야 하는 실내 자유놀이 시간과 바깥놀이 시간에 대한 기준이 하루 일과의 상황에 따라 놀이 시간만으로 또는 바깥 놀이 시간만으로 운영될 수 있으며, 대·소집단활동 역시 유아가 놀이를 통한 배움을 확장해 갈 수 있도록 돕는 교사의 지원으로 유아가 주도하는 놀이를 지원하기 위해 필요에 따라 활동을 계획하여 운영하는 부분이다. 또한 미리 계획한 활동을 모두 해야 한다거나 정해진 순서대로 일과를 운영하지 않아도 되지만 교사의 입장에서 일과 구성의 기본 틀이 깨진 듯한 혼란감이 컸다. 하지만 유아의 놀이 흐름에 따라 보육과정을 실천해 나가며 조금씩 그 의미를 이해하고 적용해 나갈 수 있었는데 무엇보다 교사가 먼저 계획한 시간대로 일과가 진행된다고 보다는 그 날의 유아들의 놀이에 따라 일과 시간이 자유롭게 변동되고 유아들이 시간을 선택할 수 있도록 기회를 제공한다는 부분이 제일 큰 변화라고 생각된다. 유아들 자신이 놀이시간을 정하는 만큼 유아들의 놀이시간이 충분히 확보되며 실내와 실외의 놀이 또한 유아가 선택하여 놀이할 수 있다는 점에서 진정한 의미의 놀이가 실현되고 있는 것이라 생각된다.

유아의 변화

계획된 하루일과와 교사가 계획한 주제에 맞춰 진행되는 활동들로 인해 유아들의 놀이가 제한적이고 수동적이었으나, 점차 놀이 시간이 충분히 확보되고 내가 좋아하고, 하고 싶은 것에 대한 집중도가 높아지면서 그로 인해 투정을 부리거나 떼를 쓰는 경우가 줄어들었다. 놀이 시 유아들이 즐겨 하는 놀이, 유아들에게 필요한 공간을 만들어 주기 위해 영역의 구분과 경계를 두지 않았더니 교사에게 허락을 구하거나 부정적인 질문보다 개방적인 사고와 적극적인 놀이 참여로 인해 자신의 생각을 표현하고 창의적인 놀이가 일어남을 관찰할 수 있었다. 또한 유아의 놀이에 귀 기울이고 이를 확장하기 위해 교사의 정서적 또는 언어적 상호작용을 통해 유아의 놀이를 긍정적으로 수용하고 격려하는 교사의 태도 변화로 인해 교사와 유아 간의 관계가 더욱 긴밀해지고, 어린이집을 즐거운 곳으로 여기며 행복해하는 모습을 볼 수 있었다.

교사의 변화

가) 역할의 변화

- 유아들의 놀이를 관찰하고 무엇이 필요한지 파악하고, 교사가 언제 개입을 해야 하는지 판단하는 것에 어려움이 컸다. 점차 유아들의 놀이 관찰을 통해 문제를 해결해 나갔는데 교사가 개입하는 것이 아니라 유아들과 함께 놀이하는 참여자가 될 수 있었다.
- 유아가 놀이에 몰입하였을 때 특별한 개입이 없어도 놀이를 통한 배움이 유아에게 일어날 수 있다는 확신을 갖고 유아가 놀이에 더욱 몰입할 수 있는 자유로운 환경을 구성해준 것도 교사의 역할이다.

나) 인식의 변화

- 교사가 스스로 놀이를 이해하려는 태움의 자세가 향상되었으며 유아의 특성, 놀이 존중과 이해, 놀이의 의미 이해, 다양한 시각의 폭을 넓히고자 교사의 자세가 변화하였다.
 - 교사가 주도하는 ‘활동’보다는 유아들이 원하는 ‘진짜 놀이, 즐거운 놀이’가 일어나도록 노력하였다.
 - 주제와 관련된 활동을 계획하고 계획한 활동들이 이루어지지 못한 경우, 놀이의 확장에 대한 부담감 등이 있었으나 개정 누리과정을 통해 교사가 계획하고 이끌어가야 하는 부담감이 덜해졌다.
- 유아들의 놀이를 따라가다 보면 ‘교육적이지 않은 것 같은데 해도 될까?’ ‘이 반복놀이만 계속하고 있는데 다른 놀이로 전환 시켜줘야 하지 않나?’라는 생각이 앞섰는데 점차 교사의 관점이 달라지기 시작하면서 유아의 놀이를 이해하고 인정하기 시작했다. 교사가 놀이를 보는 시각이 달라지니 유아들의 놀이가 더 활성화되었으며 교사 또한 유아들과 함께 즐길 수 있는 놀이가 될 수 있음을 알게 되었다.
- 놀이 중 문제 상황에 있어 교사의 개입보다는 함께 놀이하며 질문하는 상호작용만으로 유아들이 스스로 문제를 해결해 나가는 모습을 보면서 ‘놀이 주체자로서의 유아’라는 말의 의미를 실감하게 되었다.

부모의 변화

온·오프라인(어린이집 카페 및 키즈노트 등)으로 다양하게 부모교육 자료와 함께 유아의 놀이를 공유하면서 유아들에게서 발현된 놀이가 진행되고, 확장되어 가면서 개정 누리과정에 대한 부모들의 인식이 처음과 달리 부모님들이 “무엇을 배웠어?”에서 “오늘은 무슨 놀이를 했어?”로 인식의 변화가 일어나게 되었다. 또한 유아 발현 놀이 주제가 마무리되면 변화된 보육실행안과 함께 유아들의 놀이에 관한 ‘놀이 이야기’를 가정으로 발송해드리면서 유아주도의 놀이 모습을 접하게 되고 점차 긍정적으로 놀이를 인식하게 되었다. 이제는 다양한 자원을 지원해주고 교사들에게 응원과 격려를 해주며 신뢰감을 형성하고 있다.

놀이이야기란?

유아들의 흥미에 따라 발전된 놀이와 그로 인해 놀이가 확장되거나 전환되는 등 유아 중심, 놀이 중심에 대한 전반적인 내용이 담긴 놀이 보고서

놀이 보고서

[illegible]

유아 발현 놀이 첨가된 실행안

나래반 놀이이야기

어린이집 환경구성의 변화

우선 보육실에 유아들의 놀이에 중심을 두기 위해 영역별 이름표와 놀이 이름표를 없애고 구분을 개방하였다. 개정 누리과정에 따라 유아들의 흥미에 따른 놀이가 발현됨으로써 놀이가 진행되어가면서 주제에 맞는 놀잇감이 아닌 유아들의 흥미에 맞는 놀잇감 또는 흥미로 인해 요구되어진 놀잇감을 이용해 놀이할 수 있도록 불필요한 놀잇감이나 교구장을 제거하거나 교체하였다. 또한 놀잇감을 섞어서 놀이하는 것에 대해 제한을 두지 않고 놀잇감의 자유로운 활동을 존중해 주었다. 복도에는 도서 공간과 함께 자석 칠판을 붙이고 쓰기 도구를 제시하여 동화를 듣거나 쓰기 및 작품을 전시할 수 있는 자율적인 공간으로 변화시켰다. 활동실의 경우 놀이 공간의 확대, 동화 듣기, 놀이 결과물 설치 등 놀이 공간을 확장하였다.

놀이를 통한 기대효과

유아들이 흥미로워하는 놀이를 따라 발현하며 유아들의 자발적이고 주도적인 놀이를 통해 즐거움을 느끼고, 갈등과 문제를 스스로 해결해가려는 시도와 놀이를 통한 발견과 배움을 보여주는 기회가 되었다. 유아의 자발적인 놀이가 어떻게 만들어지고 이어가는지 놀이의 흐름에 따른 유아의 관심과 흥미, 요구에 따른 교사의 지원은 어떠했는지, 교사의 고민이 무엇이었는지를 생각해보며 학습공동체와 함께 연구, 협력하며 개정 누리과정을 더욱 잘 이해하는 과정에서 교사로서 한층 성장하는 기회가 되었다. 만 3세 유아들이 친구가 사는 아파트에서 출발해서 우리 동네의 여러 곳을 산책하는 과정에서 많은 의사소통을 나누고 교실에서 우리 동네의 모습을 재구성해 보는 놀이를 통해 또래와 협력하는 사회적 관계 형성에 필요한 기반을 쌓았다고 생각한다. 또 나래반 아파트를 구성하며 층 수의 비교와 높고 낮음을 이해하며 수학적 지식도 얻을 수 있었다. 유아들이 무엇을 좋아하는지 살펴보고, 어떻게 지원해줄까 생각하면서 유아들의 놀이를 지원하는 과정에서 유아-교사 간 신뢰 관계가 더욱 향상되었다는 것이 가장 큰 의미가 있다고 생각한다.

발전방향 및 향후 과제

학습공동체를 운영하며 개정 누리과정에 대한 이해와 현장 적용방안에 대하여 이론적으로 학습할 뿐 아니라 직접 실천하는 과정에서 교사들 간의 협력을 통해 더욱 화합된 공동체를 형성할 수 있었다. 개정 누리과정에 대한 놀이의 방향성에 대해 지속적인 고민과 협의 과정을 거치면서 어려움을 극복하고 있지만 아직은 만들어가는 과정이라고 생각한다. 유아들의 다양한 놀이 모습 속에서 민감하게 놀이를 관찰하고 의미 있는 놀이를 파악하여 교육적인 지원을 통해 발전시킬 수 있도록 지속적인 노력이 요구되며 이를 정착시키기 위해서는 놀이 관찰, 기록, 평가내용을 공유하면서 교사들이 반성적 탐구를 통해 만들어간다면 놀이 중심 교육과정을 발현해 나갈 수 있을 것으로 기대된다.

유아의 놀이를 읽고 흥미를 반영하기 위해 일상에서 일어나는 놀이상황 및 행동을 관찰하는 것에 익숙해지는 자세가 필요하다. 일상에서 유아들이 놀이하는 상황 중 필요한 것이 무엇인지, 교사가 개입해야 할 시점은 어디인지를 파악하는 민감성을 끊임없이 기를 수 있도록 노력해야겠다. 또한 매일 반복되는 의미 없는 행동들이지만 유아들의 행동을 이해하고 비슷하지만 발전된 놀이의 모습을 발견할 수 있기 때문에 교사의 선부른 판단으로 놀이를 중재하기보다는 가까이 들여다보고 이해하려는 자세가 요구된다.

유아에게 주어진 자유로움이 교사에게도 자율성이 주어지면서 계획대로 해야 하는 의무감이 아닌 유아의 요구에 초점을 맞추어 최소한의 계획을 갖고 유아의 욕구에 민감하게 반응하여 실행된 결과를 평가하고 다음 놀이에 반영되어 이어질 수 있도록 준비하는 자세를 길러야겠다. 마지막으로 놀이 중 안전과 관련하여 교사들의 걱정과 우려로 인해 위험한 행동에 대한 인식의 변화가 필요하다. 개정 누리과정을 실천하며 유아들의 놀이 속 안전에 대한 고민이 계속되었는데 유아들이 스스로 신체를 조절하며 놀이하는 모습들을 관찰하며 교사의 판단으로 사전에 놀이를 제한하기보다 유아들을 믿고 기다려주는 자세가 필요할 것이다.



충청남도육아종합지원센터