OPEN 공공누리
출처표시 상업용금지 변경금지
공공저작물 자유이용허락

발 간 등 록 번 호
11-1342000-000523-01

2019 개정 누리과정

놀이이해자료

교육부 Ministry of Education
보건복지부 Ministry of Health and Welfare

2019 개정 누리과정

놀이이해자료

성격

「2019 개정 누리과정」 놀이이해자료는 이번 개정의 핵심인 '놀이하며 배우는 유능한 유아'와 '유아의 놀이'에 초점을 두고 있다. 놀이 사례를 통해 배움의 내용, 방식 및 과정을 살펴보고 유아의 놀이에 담긴 의미를 읽어 봄으로써 교사가 놀이를 통한 배움의 가치를 이해하도록 돕는다.

본 자료집은 '놀이하며 배우는 유능한 유아'와 '유아의 놀이'에 주목하고 있다. 이는 놀이가 유아의 유능성에서 시작되어 발전하며, 이러한 놀이를 지원하기 위해 교사는 놀이의 특성을 잘 파악하고 있어야 하기 때문이다. 놀이를 지원하는 과정에서 교사는 비로소 놀이의 의미와 가치를 발견하게 된다.

'놀이이해자료'는 다양한 현장에서 나타나는 3~5세 유아의 놀이 사례를 통해 유아의 놀이 경험과 특성을 개정 누리과정과 연계하여 통합적으로 이해할 수 있도록 하였다. 그리고 교사가 '유아가 주도적으로 참여하고 자유롭게 즐길 수 있는 놀이'를 중심으로 교육과정을 실행할 수 있도록 돕고자 하였다.

집필 방향

'놀이이해자료'에서 중요하게 고려한 사항은 아래와 같다.

- 개정 누리과정이 새롭게 조명하는 유아 중심과 놀이 중심의 의미를 명료히 하기 위해 놀이하며 배우는 유능한 유아와 유아 놀이의 의미를 놀이 사례를 통해 확인하도록 하였다. 놀이하는 유아는 유능한 존재이며 놀이는 유아의 배움이 가장 잘 이루어질 수 있는 방식이며 유아에게 놀이는 배움이자 삶이라는 것을 다양한 사례를 통해 보여 주고자 하였다.

- 유아는 놀이하면서 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 통합적으로 경험하며 개정 누리과정이 추구하는 인간상으로 성장한다는 것을 놀이 사례를 통해 보여 주고자

하였다. 또한 개정 누리과정과 연계하여 유아 놀이의 의미를 읽어보고 놀이 자체의 다양한 특성을 놀이 경험에서 발견함으로써 개정 누리과정에서 강조하는 '놀이를 통한 배움'을 드러내고자 하였다.

▨ 교사는 유아가 만들고 이어가는 놀이를 따라가며 놀이 경험을 이해하려고 할 때 놀이를 잘 지원할 수 있다. 따라서 교육과정 실행의 출발점은 유아가 만들고 이어가는 놀이를 지켜보고 지원하는 것이며, 교육과정 실행의 중심은 유아의 놀이라는 신념을 심어 주고자 하였다.

▨ 개정 누리과정을 실행하는 모든 교사가 놀이하며 배우는 유아의 유능함을 알고 놀이 경험의 의미를 발견해 나가는 자율성을 가진 존재라는 점이 부각되도록 하였다. 이에 따라 유아의 든든한 놀이 지원자인 교사의 역할과 교사가 성장해 가는 과정을 교사의 목소리(성찰)로 기술하였다. 또한 놀이의 의미와 가치를 발견하고 놀이를 지원하는 방향과 내용을 결정하는 과정이 곧 교사의 핵심 역할이자 교사로서의 성장 과정이라는 취지가 드러나도록 하였다.

▨ 특수한 상황에서 나타나는 특별한 놀이보다는 유치원과 어린이집의 교실이나 바깥놀이터에서 흔히 볼 수 있는 놀이에 주목하였다. 너무 익숙해서 배움의 맥락에서는 주목받지 못했던 놀이에서 배움의 가치를 발견하도록 하였다. 유아의 놀이는 교육과정의 내용을 경험하는 것일 뿐만 아니라 더 다양한 경험을 가능하게 하는 폭넓은 배움의 장임을 보여주고자 하였다.

▨ 놀이 사례는 교사가 놀이에 대해 가질 수 있는 궁금증을 토대로 선정되었다. 교사의 궁금증을 시작으로 놀이 의미를 읽어 본 다음 교사가 유아의 놀이에서 발견하고 알게 된 점을 기술하여 교사와 유아의 경험이 잘 드러나도록 하였다. 이를 통해 현재 시점의 유아의 놀이에서 교사와 유아의 생생한 놀이 경험을 보여 주고자 하였다.

누가, 어떻게 읽을 것인가?

1. 놀이이해자료는 누가 읽을 것인가?

- 유치원과 어린이집의 교사, 원장(감), 장학사 등의 전문직, 육아종합지원센터의 전문직 종사자, 관련 공무원, 교수, 대학원생, 예비 교사 등 유아교육과 보육에 관련된 사람들이 개정 누리과정에서 강조하는 놀이의 의미와 가치를 이해하는 데 활용할 수 있다.
- 부모가 유아 놀이의 교육적 의미와 가치를 이해하는 데 도움이 될 수 있다.
- 유아교육에서 강조하는 놀이에 대하여 궁금해 하는 모든 사람이 읽을 수 있다.

2. 놀이이해자료를 어떻게 읽을 것인가?

- 이 자료집은 개정 누리과정과 유아의 놀이(제Ⅰ부), 개정 누리과정과 유아 놀이에서 의미 읽기(제Ⅱ부), 놀이에 대해 묻고 답하기(제Ⅲ부)로 구성되어 있다. 목차 순서대로 읽을 수도 있으나, 순서 없이 눈길 가는 대로 읽어도 놀이를 이해하는 데 어려움이 없도록 구성하였다.
- 순서 없이 읽는 경우에도 각 부분에서 이야기하고자 하는 놀이의 의미와 가치를 읽어 낼 수 있도록 하였다.

3. 놀이이해자료를 어떻게 활용할 것인가?

- 유치원과 어린이집 교사가 놀이에 대한 궁금증이나 의문점을 해결하는 데 활용할 수 있다.
- 놀이의 가치에 대해 원내 장학, 동료 장학, 교사 협의 등에서 토론하고 협의할 때 자료로 활용할 수 있다.
- 놀이를 관찰하고 기록하는 방법에 관한 사례로 활용할 수 있다.
- 유아의 놀이와 누리과정 5개 영역 내용의 연계 방식을 이해하는 데 활용할 수 있다.
- 현장에서 부모에게 놀이의 가치를 교육하거나 부모 협의회를 개최할 때 자료로 활용할 수 있다.
- 다른 교사의 목소리를 읽으면서 지속적으로 성장하고자 하는 개별 교사의 성찰 자료로 활용할 수 있다.

[그림 1] 놀이이해자료의 활용

2019 개정 누리과정

놀이이해자료

목 차

제Ⅰ부. 개정 누리과정과 유아의 놀이 08

1. 놀이하며 배우는 유능한 유아 10
2. 유아 놀이의 의미 17

제Ⅱ부. 개정 누리과정과 유아 놀이에서 의미 읽기 26

1. 들어가기 28
2. 놀이 사례에서 의미 읽기 34

제Ⅲ부. 놀이에 대해 묻고 답하기 218

I

개정 누리과정과 유아의 놀이

구성

제 Ⅰ 부는
'놀이하며 배우는 유능한 유아', '유아 놀이의 의미'로 구성하였다.

'놀이하며 배우는 유능한 유아'

- 유아는 몸을 움직인다
- 유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택한다
- 유아는 상상한다
- 유아는 재미와 기쁨을 느낀다
- 유아는 주변과 관계를 맺는다

'유아 놀이의 의미'

- 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이
- 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성
- 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상

「2019 개정 누리과정」에서는 배움으로서의 유아 놀이의 의미와 가치를 강조하고 있다. 유아는 놀이하면서 가장 잘 배우며, 놀이를 통한 배움을 지원하는 것은 유아기 교육의 본질이기 때문이다. 유아와 놀이 중심의 공통 교육과정으로서 개정 누리과정이 실행력을 갖추기 위해서는 유아 놀이에 대한 이해가 필요하다. 유능한 유아에게 놀이는 배움의 내용, 방식, 과정이라는 점에서 유아와 놀이를 분리해서 이해하는 것은 불가능하다. 따라서 본 장에서는 유아 중심과 놀이 중심을 보다 명료하게 이해할 수 있도록 놀이하며 배우는 유능한 유아와 유아의 놀이 특성을 구분하여 기술하고자 한다.

1. 놀이하며 배우는 유능한 유아

유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배운다. 놀이하면서 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 점점 성장한다. 유아는 놀이에 유능하며, 스스로 배워 나간다.

- 유아는 놀이하는 능력을 가지고 태어났다. 모든 영아는 태어나면서부터 세상과 소통하고 세상에 대해 배운다. 세상에 관심을 갖고 세상이 무엇인지 알려고 하는 것이다. 호기심에 가득 찬 아기는 보고, 듣고, 맛보고, 만지면서 탐색하며, 주변의 사람을 쳐다보고 울고 웃으며 소통한다. 영아가 세계와 소통하는 방식 역시 놀이이다. 이처럼 영아는 놀이하면서 성장한다.

- 유아는 영아기 경험을 바탕으로 놀이하는 힘을 더욱 키우며 다양한 놀이 경험을 통해 더욱 유능해진다. 먼저 사물, 물체, 놀이 자료 등을 조작하는 방식이 점차 다양해지고 풍부해진다. 또한 놀이를 통해 신체를 더욱 자유롭게 움직일 수 있고, 의사소통의 능력이 급격하게 발달하면서 적극적으로 탐구하고 상상한다. 나아가 사회적 관계도 복잡해지고 다양한 정서를 경험하게 된다.

▨ 유아가 놀이에서 세상과 소통하려는 능동성과 주도성은 배움의 잠재적인 힘이다. 놀이하는 유아의 특성을 이해하는 것은 유아를 스스로 배울 수 있는 힘을 가진 존재로 보고 유아기의 고유한 특성인 놀이에 주목하는 것이다.

▨ 유아는 놀이하면서 스스로의 방식으로 배운다. 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식대로 배우는 것이 바로 놀이이다. 놀이에는 참여하는 유아의 개별 특성이 그대로 반영되며, 여러 유아가 모여 만든 놀이는 늘 다채롭다. 놀이가 하나의 방식이 아닌 이유도, 놀이가 다채로운 이유도, 놀이가 유아에게 새로운 배움과 도전이 될 수 있는 이유도, 유아가 개별적이고 고유한 존재이기 때문이다.

▨ 놀이하는 유아의 유능함은 개정 누리과정에서 제시하고 있는 인간상과 연계될 수 있다. 개정 누리과정에서 추구하는 인간상은 배움의 주체인 유아의 현재 모습이며 앞으로 유아가 성장할 모습이기도 하다. '건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, 더불어 사는 사람'의 다섯 가지 인간상에 비추어 살펴본 놀이하는 유능한 유아의 특성은 다음과 같다.

유아는 몸을 움직인다

- 놀이에서 유아는 감각을 사용한다
- 놀이에서 유아는 마음껏 움직인다
- 놀이에서 유아는 안전하게 몸을 움직이며 보호한다

- 유아는 몸을 움직이며 감각으로 세상과 만난다. 보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 만지고, 온몸을 움직이면서 세상과 교류한다. 파란 하늘, 향기 나는 꽃, 달콤한 딸기, 시원한 바람, 말랑한 찰흙, 가벼운 종이, 동그란 구슬 등을 온몸으로 온 감각으로 느낀다.

- 유아는 마음껏 움직이며 쌓고, 돌리고, 부수고, 덧붙이며 무언가를 만들고 주변의 물체와 물질을 변화시킨다. 몸을 움직이면서 세상을 만나고 세상에 대한 경이로움, 즐거움,

기쁨, 성취감, 실패, 좌절 등을 느끼게 된다. 이때 유아는 어떤 자료를 접하더라도 머뭇거리지 않는다. 재미있을 것 같아서 몸으로 부딪쳐 보고, 눈앞의 물체가 어떻게 움직이는지 궁금해서 손으로 만져 본다. 유아가 세상과 교류하는 능력은 놀이에서 그대로 나타난다. 유아는 놀이하면서 몸과 마음을 마음껏 움직여 세상과 즐겁게 교류하며 건강하게 성장해 간다. 놀이하는 유아는 몸을 움직이고 감각을 사용하여 세상과 교류하는 유능함을 가지고 있다.

- 유아는 몸을 움직이며 놀이하면서 자신의 몸을 안전하게 보호할 수 있는 방식에 대해서도 알아 간다. 몸을 어떻게 조절해야 넘어지지 않을지, 어떻게 피해야 잡히지 않을지, 철사와 같은 놀이 자료를 어떻게 사용해야 다치지 않을지를 놀이에서 배운다. 유아는 몸으로 놀이하기 때문에 몸으로 위험을 감지할 수 있고, 이로써 안전하게 자신을 보호할 수 있는 힘을 가지게 된다.

유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택한다

- 놀이에서 유아는 적극적으로 탐색한다
- 놀이에서 유아는 다양하게 시도한다
- 놀이에서 유아는 자긍심을 가진다

- 유아는 하고 싶은 것을 스스로 결정하고 적극적으로 실행한다. 놀이하는 유아는 “해 볼래요.”, “할 수 있어요.”라고 말한다. 유아가 스스로 선택하였지만 생각만큼 되지 않을 때도 있다. 그래도 포기하지 않는다. 가끔은 어려운 것도 선택한다. 놀이에는 유아가 하고 싶은 것을 스스로 선택하고자 하는 욕구가 나타난다. 유아는 자신이 원하는 것이 무엇인지, 그것을 어떻게 해 나갈 것인지에 대한 답을 찾기 위해 적극적으로 탐색한다.

- 유아는 놀이에서 다양하게 시도한다. 자신이 원하는 것을 할 수 있는 자유로움을 누리려고 한다. 유아는 자유롭게 하고 싶은 것을 선택하면서 놀이 방식을 결정하고 놀이 규칙을 만든다. 만지고 싶은 것을 만지고, 움직이고 싶은 대로 움직인다. 하고 싶은 놀이

를 선택하고, 놀이 방식을 결정하고, 놀이 규칙을 만든다. 스스로 결정하고 행동하는 자유로움과 주도성은 놀이하는 유아의 특성이다. 놀이하는 유아는 스스로 결정하고 참여하며 적극적으로 실행해 나가는 유능함을 가지고 있다.

- 유아는 놀이에서 자신이 원하는 것을 선택하면서 자신이 무엇을 할 수 있는지를 알아가게 된다. 그러면서 자신의 유능함을 알게 되고 자신을 긍정적으로 바라볼 수 있게 된다. 이처럼 유아는 놀이에서 자존감, 자긍심, 자부심을 느낄 수 있다. 놀이하는 유아는 자신감 있고, 당당하게 세상을 살아가는 유능함을 가지고 있다.

유아는 상상한다

- 놀이에서 유아는 호기심이 많다
- 놀이에서 유아는 창의적으로 탐구한다
- 놀이에서 유아는 세상에 대해 다양한 방식으로 표현한다

- 유아는 세상에 대해 궁금해 하고 알고 싶어 한다. 유아의 눈과 귀는 세상을 향해 열려 있다. 유아는 눈과 귀로 들어오는 모든 자극을 즐기며 왜 물이 흙 속으로 사라지는지, 어떻게 비가 내리는지, 수박은 어떻게 자라는지, 소리가 어떻게 친구에게 전달되는지 궁금해 한다. 또 관심이 가고 흥미가 있는 모든 것을 만져 보고, 들여다본다. 유아는 호기심으로 놀이한다.

- 유아는 놀이하면서 호기심을 갖고 상상한 것을 창의적으로 탐구한다. “이게 무엇이지?”, “왜 이렇게 움직이지?” 모든 궁금증에 스스로 대답해 보는 방식이 바로 상상이다. 상상은 유아가 세상에 대한 호기심을 나타내는 방식이고 세상을 알아 가는 방식이다. 수박씨가 수박이 될 수 있을 것이라고 상상하며 직접 씨앗을 심어 보고, 종이가 아니라 손바닥에 물감을 칠하면 어떻게 될지 궁금하여 직접 색칠해 본다.

- 유아는 자신이 상상하고 탐구한 것을 자기만의 방식으로 자유롭게 표현한다. 호기심이 많고 상상력이 풍부한 유아는 자연과 일상에서 만나는 다양한 사물과 문제에 대해 스스로 탐구하고 자신만의 방식으로 표현한다. 놀이하는 유아는 호기심을 갖고 상상하고 탐구하고 자신만의 방식으로 자유롭게 표현하는 유능함을 가지고 있다.

유아는 재미와 기쁨을 느낀다

- 놀이에서 유아는 감정을 표현한다
- 놀이에서 유아는 감정을 해소한다
- 놀이에서 유아는 아름다움을 느낀다

- 유아는 놀이에서 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 우주를 만나며 그 속에서 아름다움을 느낀다. 또한 감각으로 세상과 만나며 재미와 즐거움, 따스함과 안락함 등의 다양한 감성을 느낀다. 유아는 아름다움과 감성을 느끼면서 자신의 감정을 다양한 언어로 자유롭게 표현한다.

- 유아는 놀이를 더 재미있게, 더 마음에 들게, 더 아름답게 만든다. 즉 유아의 놀이는 아름다움을 추구한다. 블록을 쌓으면서 변화를 주어 더 멋지게 완성하려고 하고, 색을 칠하면서 더 예쁘게 만들려고 하며, 더 재미있고 즐거운 이야기를 지으려고 한다. 이 과정에서 유아는 재미와 기쁨을 느끼고 이를 통해 부정적인 감정을 해소한다. 이렇게 놀이하는 유아는 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 이야기와 주변 세계에 민감하다. 놀이하는 유아는 자신을 둘러싼 환경 속에서 아름다움을 발견하고 공감하며 다양한 언어, 노래, 몸짓으로 풍요로운 감정을 표현하고 부정적인 감정을 해소하는 유능함을 가지고 있다.

유아는 주변과 관계를 맺는다

- 놀이에서 유아는 도움을 주고받는다
- 놀이에서 유아는 사람과 소통한다
- 놀이에서 유아는 세상을 살피고 돌본다

- 유아는 세상의 모든 사람, 모든 것과 관계를 맺고 싶어 한다. 유아는 주변의 또래, 교사 등 모든 사람에게 관심을 갖고 소통한다. 그러면서 유아는 사람의 존재를 느끼고, 다른 사람에게도 느낌, 감정, 생각이 있음을 알게 된다. 유아는 놀이하면서 자신이 잘할 수 있는 것과 다른 사람이 잘할 수 있는 것을 알 수 있으며, 놀이에서 자신의 역할을 하면서 놀이 방법을 결정하고 놀이 규칙을 만들어 가는 과정을 통해 다른 사람과 소통한다. 그러면서 다른 사람의 감정을 소중히 여기고 서로 필요한 도움을 주고받는다.

- 유아는 놀이에서 다른 사람과 생각이 다를 때, 친구와 함께 놀고 싶을 때, 자신이 원하는 역할을 맡고 싶을 때 등의 여러 상황에서 발생하는 갈등을 풀어갈 수 있다. 상황을 지켜보기도 하고, 순서를 정하기도 하면서 더 나은 방법을 찾기 위해 협력한다.

- 유아는 놀이하면서 작은 것도 주의 깊게 살피며 아끼고 돌본다. 내가 심은 씨앗 주변의 흙 속에서 우연히 발견한 공벌레, 조금씩 자라는 텃밭의 상추 등 살아 있는 자연에 관심을 갖고 돌본다. 이처럼 놀이하는 유아는 세상과 소통하고, 협력하고, 배려하고, 돌보는 유능함을 가지고 있다.

▨ 개정 누리과정에서 추구하는 다섯 가지 인간상은 유아가 놀이를 통하여 즐겁게 생활하고 배우며 구현해 가는 것이다. 다섯 가지 인간상은 무엇보다도 통합성을 가진 순환의 의미로 이해된다. 놀이하는 유능한 유아의 특성 역시 각 인간상과 연계하여 통합성을 가진 순환의 의미로 이해될 수 있다. 다시 말해 놀이하는 유아의 유능함은 모든 놀이에서 동시에 나타나며 통합적으로 드러난다. 또한 놀이가 흘러가는 동시에 자연스럽게 순환하며 나타난다.

놀이하며 배우는 유능한 유아	개정 누리과정이 추구하는 인간상
몸을 움직인다	건강한 사람
하고 싶은 것을 스스로 선택한다	자주적인 사람
상상한다	창의적인 사람
재미와 기쁨을 느낀다	감성이 풍부한 사람
주변과 관계를 맺는다	더불어 사는 사람

2. 유아 놀이의 의미

◎ 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이
- 유아 놀이는 왜 중요한가?

◎ 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성
- 유아 놀이가 배움으로서 지니는 가치는 무엇인가?

◎ 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상
- 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상은 어떤 관련이 있는가?

▨ 개정 누리과정에서 놀이는 유아가 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 즐겁게 참여하며 배우는 과정이다. 개정 누리과정은 놀이가 유아의 삶이자 배움의 방식임을 강조한다. 즉 유아에게 놀이는 단순한 경험이 아니라 세상을 살아가며 만나는 수많은 문제를 해결하고 배워 가는 앎과 삶의 방식이다. 유아가 주도적으로 참여하는 놀이는 세상에 대해 알고 있는 또는 알아야 할 모든 내용을 유아 자신의 방식으로 표현하는 행위이자 배움 그 자체라고 할 수 있다. 교사는 유아의 놀이에서 놀이의 의미와 특성뿐만 아니라 놀이가 배움으로서 지니는 가치도 이해할 수 있어야 한다.

배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이

개정 누리과정은 유아의 놀이를 통한 배움을 교육과정 실행의 중심에 두고 있다. 유아에게 놀이는 삶 자체이자 배움의 내용, 방식, 과정이다. 유아는 놀이하면서 감각과 몸, 그리고 기억을 통해 세상과 만나고 개별성을 키우며 배워 나간다.

놀이는 유아의 일상에 자연스럽게 나타난다. 유아는 놀이를 통해 세상과 관계를 맺고 세상에 대한 궁금증을 해결한다. 자연과 날씨, 친근한 사물과 세상을 만나면서 몸을 움직이며 알아 가고, 다른 사람의 말을 듣고 이해하고 소통하며, 새로운 사물과 만나서 얻은 특별한 느낌과 감수성을 바탕으로 다양하게 배울 수 있게 된다. 이렇게 유아는 놀이하면서 배운다.

따라서 놀이를 단순히 교육과정 내용을 잘 가르치기 위한 전략 또는 방법이라고 보기는 어렵다. 다시 말해 놀이를 학습의 도구나 교사가 계획한 활동의 수단으로 국한해서는 안 된다. 유아교육의 근본정신은 유아가 놀이를 통해 배움을 경험할 수 있도록 지원하는 것이기 때문이다.

놀이는 유아의 배움이 일어나는 가장 중요한 원천으로, 유아는 놀이를 통해 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 경험한다. 또한 개정 누리과정에서는 놀이가 그 이상의 자연스러운 배움까지 이끌 수 있다고 본다. 놀이를 통한 배움에 주목하는 것은 배움을 개정 누리과정 5개 영역 내용으로만 국한하는 것이 아니라, 다양한 배움을 인정하고 폭넓게 이해하는 것을 의미한다.

배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성

경험이란 유아가 생활하며 직접 겪는 모든 일을 말한다. 유아의 경험은 넓고 풍부한 의미를 가지며, 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 포함하여 유의미한 내용을 담고 있다는 점에서 배움이라고 할 수 있다. 개정 누리과정 5개 영역의 내용은 놀이에서 통합적으로 나타난다.

- 유아의 놀이에는 개정 누리과정 5개 영역의 내용이 포함되며, 그 내용을 넘어서는 자연스러운 배움도 존재한다. 따라서 유아의 놀이 경험에서 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 연계하여 봄으로써 놀이를 통한 유아의 배움을 이해할 수 있다. 또한 개정 누리과정 5개 영역을 넘어서는 놀이에서의 자연스러운 배움을 발견하는 것도 가능하다. 개정 누리과정 5개 영역의 내용은 놀이에서 통합적이고 순환적으로 나타난다. 이를 통해 유아 놀이가 배움으로서 지니는 의미와 가치를 알 수 있다.

- 개정 누리과정에서는 유아의 내면적인 배움과 복잡성을 존중하면서, 배움의 과정으로서 유아 주도의 놀이가 살아나고, 놀이를 통한 배움을 풍부하게 지원하는 것을 유아·놀이 중심 교육과정의 핵심으로 삼고 있다.

- 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 공통 교육과정으로서 개정 누리과정의 실행력을 높이기 위해서는 먼저 개정 누리과정 5개 영역 내용의 통합적 경험인 놀이의 의미와 특성에 대한 이해가 요구된다. 그러나 놀이 경험을 특정 행동 범주로 구분하여 정의하기는 어렵다. 왜냐하면 놀이는 맥락이자 흐름이며 복합적으로 유지되고 변화하기 때문이다. 유아는 놀이를 만들고 이어가면서 놀이한다. 그렇기 때문에 놀이가 진행되면서 새로운 특성이 나타나고 기존의 특성에 더해진다. 그 과정에서 유아의 놀이 경험은 더욱 풍부해진다. 놀이가 흘러가면서 다양한 의미와 특성이 통합적으로 순환하면서 나타나는 것이다.

- 개정 누리과정에서는 자유로움, 주도성, 즐거움이라는 놀이의 주요 특성을 명시하고 있다. 또한 자유로움, 즐거움, 몰입, 상상력 등을 수반하는 놀이의 특성을 기술하였다. 유아의 놀이 경험을 들여다보면 그 외에도 더 많은 의미와 특성이 발견된다. 놀이이해자료에서는 19개 놀이 사례에서 나타나는 놀이 경험의 의미를 개정 누리과정에서 명시한 자유로움, 주도성, 즐거움의 세 가지와 관련지어 읽어 보았다. 그 결과 다음과 같이 다채롭고 풍요로운 유아 놀이의 의미와 특성을 발견할 수 있었다.

놀이는 자유롭다

- 목적으로부터의 자유
- 규칙으로부터의 자유
- 사실로부터의 자유
- 시간과 공간의 경계로부터의 자유

- 놀이에서의 자유는 계획된 **목적으로부터의 자유**, 미리 결정된 **규칙으로부터의 자유**, **사실로부터의 자유**, **시간과 공간의 제약으로부터의 자유**를 포함한다.

- 놀이는 뚜렷한 목적을 가지고 계획된 활동으로부터의 자유를 포함한다. 그러므로 교사는 놀이에서 특정 학습 목표를 달성하도록 일방적으로 안내하기보다는 유아가 놀이하는 흐름을 읽고 따라가야 한다. 그래야 놀이의 특성이 살아난다.

- 놀이는 이미 정해진 규칙으로부터의 자유를 포함한다. 유아는 놀이하면서 혼자 또는 함께 규칙을 만들며 이미 만들어진 규칙을 바꾸거나 파기하고 새롭게 **생성**한다. 이처럼 놀이의 질서는 놀이 안에서 만들어지며 놀이를 놀이답게 만든다.

- 유아는 자신의 경험을 놀이 맥락에서 활용하지만 그것이 반드시 있는 그대로의 사실일 필요는 없다. 유아는 놀이에서 경험을 자유롭게 선택하고 현실을 넘어서 **상상**하고 자유롭게 **표현**할 수 있다.

- 놀이는 특정 시간과 공간의 제약을 받지 않고 언제 어디서나 이루어 질 수 있다. 유아는 놀이할 때 필요한 상황을 만들어 낸다. 과거, 현재, 미래를 넘나들고 교실, 복도 등 영역의 경계를 넘어 놀이한다. 자유로운 놀이는 **변형**과 **창조**의 특성을 가지게 된다.

※ 주황색 단어와 구절은 놀이의 특성이다.

놀이는 주도적이다

- 자발적 참여
- 능동성
- 내재적 동기

- 놀이에서의 **주도성**은 유아의 **자발성**, **능동성**, **내재적 동기**, **즉흥적 전개**와 같은 특성과 관련되어 있다. 유아는 놀이하면서 신체적, 사회적, 인지적으로 능동적이며 자발적인 참여를 끊임없이 이어간다. 이처럼 놀이는 유아 스스로 **의지**를 발동시키고 **표현**하며 **자발적 조율**이 전제되는 맥락에서 유지된다. 이러한 자발성은 유아의 내부에서 일어난 욕구와 동기가 무엇보다도 중요한 원동력이 된다. 내재적 동기는 자신의 신체, 정신, 행위를 **스스로 통제**하고 **주의를 기울이고 끈기** 있게 **집중**하게 한다. 따라서 유아의 놀이는 외부에서 계획하여 제공한 학습 목표의 범위 안에 머무르는 일련의 과제 수행과는 다른 속성을 가진다.

- 내재적 동기가 놀이의 바탕이 되기 때문에 놀이 주제, 놀이 자료, 놀이 상대, 이야기 줄거리는 개인 또는 집단의 흥미와 관심에 따라 즉흥적으로 **생성**되고 **소멸**되고 **연결**되고 **변형**된다. '내가 하고 싶은 것'이 고리가 되는 **즉흥적 변화**는 놀이가 **다채롭게** 전개될 수밖에 없는 이유를 잘 드러내 준다.

- 유아는 놀이하는 가운데 주도적으로 놀이 맥락을 **생성**하고 **목표를 만든다**. 놀이는 주도적 참여자인 유아가 스스로 적극적으로 세상을 알아 가는 여정이자 세상을 새롭게 **창조**하는 과정으로서 **창의성**을 담고 있다.

놀이는 즐겁다

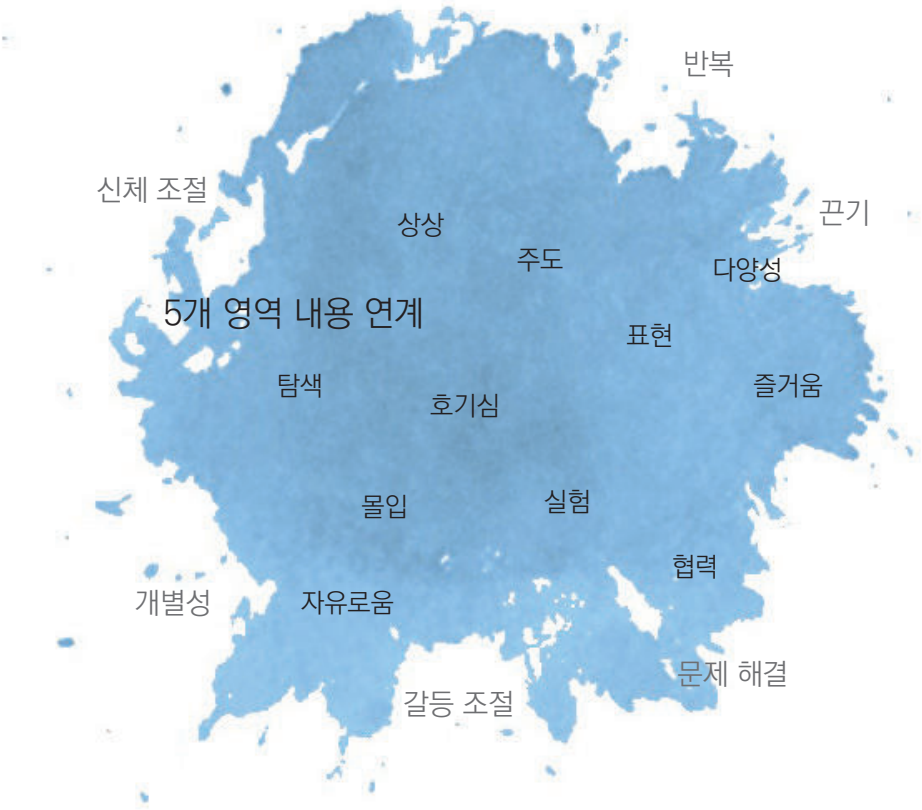
- 재미
- 몰입
- 감정의 해소
- 상상과 호기심
- 유머

- 놀이에서는 **재미와 기쁨**, **몰입**, **실험**, **마주침**, **해소**, **심미성**, **유머** 등의 정신적, 정서적 상태를 수반하는 즐거움이 있다. 유아는 또래, 교사와 함께 **협력**하면서 재미와 기쁨을 느끼고 **표현**한다. 때로는 재미와 기쁨이라는 정서를 넘어 **몰입**의 상태로 들어가기도 한다. 유아는 놀이를 **반복**하고 **변화**를 **발견**하는 **재미**를 가지며 놀이를 **지속**하기도 한다.

- 놀이하면서 유아는 감정을 싹 틔우며 새로운 물질의 성질과 현상 및 관계를 **발견**하며 **상상**한다. **호기심**을 가지고 세상의 다양한 물질과 만나서 자유롭게 **탐색**하는 과정에는 유아 고유의 **가설을 생성**하고 **실험**하고 **관찰**하고 **도전**하며 **문제 해결**을 하는 **성취감**과 **즐거움**이 있다.

- 놀이는 **감정의 분출구**가 되기도 하고 **심미적 경험**의 원천이 되기도 한다. 유아는 놀이에서 정서적 긴장, 두려움, **갈등을 해소**하고, **따뜻함**, **배려**, **아름다움**과 같은 **심미성**을 통합함으로써 **즐거움**을 경험한다. 비언어적 또는 언어적 **유머**는 놀이의 즐거움을 이루는 주요 특성이다. 놀이에서 유머가 사용되어 **유희성**이 증폭되면 **즐거움**이 강화되고 **공유**된다.

▨ 그러나 놀이는 여전히 무궁무진한 탐구와 해석이 가능하다. 위에서 제시한 자유로움, 주도성, 즐거움이라는 보편적인 놀이 특성 외에도 더 많은 유아 놀이의 의미와 특성이 발견될 수 있다. 따라서 놀이를 교육과정 실행의 중심에 두는 교사는 유아 놀이의 의미와 특성을 지속적으로 발견하고 연구해 나가야 한다. 교사는 유아에게 놀이 시간을 충분히 제공하고, 유아의 놀이를 유심히 살펴보고, 귀 기울이면서 놀이를 이해하도록 한다.



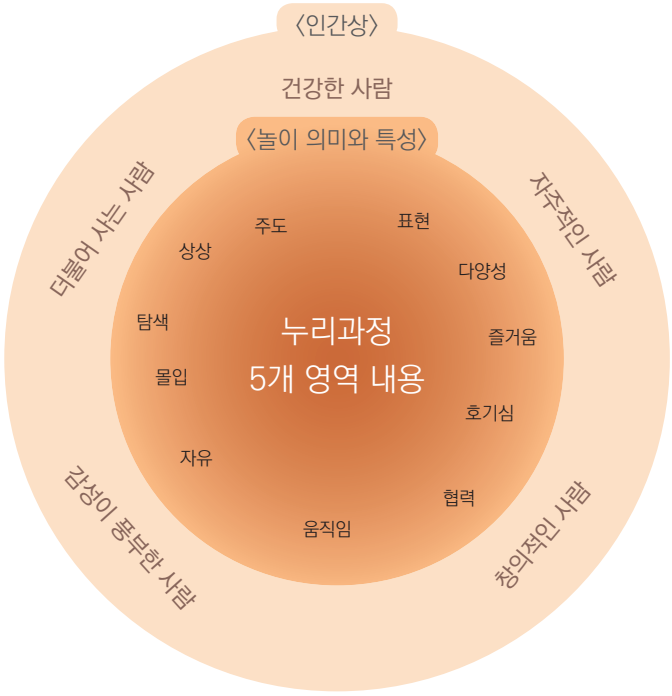
[그림 2] 유아 놀이의 의미와 특성

유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상

- 개정 누리과정 5개 영역은 유아가 경험해야 할 내용이자, 유아가 놀이에서 이미 경험하고 있는 내용이다. 경험은 유아가 실재하고 있는 삶의 내용과 방식이다. 5개 영역의 내용은 유아가 앞으로 살아가게 될 세상에서 필요한 삶의 지식, 기술, 태도, 가치를 담고 있다. 개정 누리과정의 5개 영역 내용은 배우는 주체로서 유아가 지니고 있는 역량을 포함하며, 유아는 이미 놀이에서 이를 경험하고 있다.

- 표현, 다양성, 즐거움, 호기심, 움직임, 상상, 탐색, 자유 등으로 나타나는 유아의 놀이 경험은 개정 누리과정 5개 영역의 내용에 해당한다. 놀이 경험은 유아가 살아가는 데 필요한 지식, 기술, 태도, 가치가 되기도 한다. 예를 들어 유아의 상상은 개정 누리과정 5개 영역 중에서 의사소통과 예술적 경험의 내용이면서 자연탐구의 방식이기도 하다. 상상은 유아의 경험 내용에만 머무르지 않고 경험을 하는 방식과 과정으로 나타나므로 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 넘어서는 경험이라고 할 수 있다.

- 놀이이해자료의 사례에서 유아의 놀이 경험에는 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 넘어서는 다양한 경험이 있음을 확인할 수 있다. 유아의 놀이 경험은 몸과 마음이 건강하고, 자주적이고, 창의적이고, 감성이 풍부하며, 더불어 사는 아이의 모습을 보여 준다. 놀이에서 유아는 몸을 조절하고, 다양한 움직임을 하며, 감정을 해소하고, 즐거움을 느끼는 '몸과 마음이 건강한 아이'로, 놀이를 주도하고, 도전하고, 실패를 두려워하지 않는 '자주적인 아이'로, 다양한 방식으로 문제를 해결하고, 탐구하고, 변화를 만드는 '창의적인 아이'로, 아름다움을 느끼고, 그 아름다움을 다양하게 표현하는 '감성이 풍부한 아이'로, 협력하고, 조절하고, 배려하는 '더불어 사는 아이'로 성장하고 있다. 놀이하는 유아의 현재 모습이 개정 누리과정의 추구하는 인간상을 품고 있고, 유아는 놀이하며 그렇게 성장할 것이다. 이처럼 유아의 놀이 경험이 유아를 개정 누리과정이 추구하는 인간상으로 성장하게 하는 주요한 배움의 내용, 방식, 과정임을 확인할 수 있다.



[그림 3] 유아 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상

놀이하는 유능한 유아는 풍요롭고 다채로운 놀이를 통해
배우고 성장한다.
놀이 의미와 특성은 유아의 놀이에서 나타난다.
따라서 유아의 놀이를 따라가면서
배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 가치를 발견할 수 있다.

II

개정 누리과정과 유아 놀이에서 의미 읽기

구성

제 Ⅱ 부는
'들어가기', '놀이 사례에서 의미 읽기'로 구성하였다.

'들어가기'

- 놀이 의미 읽기
- 놀이 의미 읽기의 구성

'놀이 사례에서 의미 읽기'

- 짧고 단순한 놀이
- 유아가 제안한 놀이
- 자료를 탐색하는 놀이
- 혼자놀이
- 바깥놀이
- 놀이 규칙
- 한 가지 자료와 한 가지 놀이

1. 들어가기

놀이 의미 읽기

▨ 「2019 개정 누리과정」은 유아·놀이 중심 교육과정을 추구한다. 유아가 주도하는 놀이에 배움이 있고, 유아는 놀이하며 배울 수 있는 학습의 주체임을 강조한다. 또한 놀이가 배움의 내용, 방식, 과정이므로 놀이를 통해 유아의 배움을 이해할 수 있다.

▨ 교사가 유아 놀이에서 의미를 읽는다는 것은 유아가 놀이에서 무엇을 경험하고, 어떻게 배우며 놀이를 이어 가는지를 이해하는 것이다. 교사가 놀이를 이해하기 위해서는 유아의 놀이에 시선을 주고, 주목하고, 의미를 기록할 필요가 있다.

▨ 교사는 다음과 같은 이유로 유아의 놀이에 시선을 주고 주목하게 된다. 이는 교사가 놀이의 의미를 읽기 시작하는 것이다.

- 유아의 놀이가 짧게 끝나고, 다른 놀이로 옮겨 가서
- 유아가 관심과 흥미를 보여서
- 유아에게 놀이 자료를 제공한 후 놀이 과정이 궁금해서
- 유아가 혼자 놀아서
- 유아가 바깥놀이에서 무엇을 배우는지 궁금해서
- 유아가 하는 놀이의 규칙을 이해할 수 없어서
- 유아가 한 가지 놀이만 해도 배울 수 있는지 궁금해서
- 유아가 교사의 생각(계획)과 다르게 놀이해서
- 유아 사이에 갈등이 일어날 것 같아서
- 유아가 주제와 관련되지 않은 놀이를 해서
- 교사가 제안한 놀이를 유아가 어떻게 주도해 가는지 궁금해서

▨ 교사는 유아의 놀이를 따라가면서 유아의 놀이를 읽을 수 있다. 교사가 유아의 놀이를 따라간다는 것은 유아가 놀이에서 무엇을 경험하고 배우는지, 어떻게 놀이하고 배우는지, 그리고 놀이를 어떻게 만들고 이어가는지를 이해하는 것이다.

▨ 유아의 놀이를 따라가기 시작하면 교사는 놀이하며 배우는 유아의 유능함을 발견하게 된다. 유아가 놀이에서 개정 누리과정 5개 영역의 내용과 그 이상을 경험하고 있다는 것을 보게 되는 것이다. 이때 교사는 유아의 놀이 경험에 대하여 짧은 2~3줄의 문장이나 몇 장의 사진 등을 남길 수 있다. 이 기록은 유아 배움의 내용, 방식, 과정을 포함한다. 기록을 통해 교사는 개정 누리과정이 어떻게 실행되었는지를 보여 줄 수 있다. 따라서 기록은 교사의 교육적 행위이다.

▨ 제Ⅱ부에서는 놀이에 대한 교사의 궁금증, 놀이의 의미, 교사와 유아의 경험, 기록의 방식 등을 다양한 사례로 보여 주고자 한다. 사례는 교사의 질문을 바탕으로 다음과 같이 분류할 수 있다([표 1] 참조).

[표 1] 놀이 구분과 놀이 의미를 읽게 된 계기

구분	놀이 사례 제목	놀이 의미를 읽게 된 계기
짧고 단순한 놀이	이야기, 이야기, 또 다른 이야기	놀이 시간에 2명의 유아가 악기를 가지고 즐겁게 놀이하는 모습을 보고 무슨 놀이인지 궁금하여 놀이를 따라가기 시작하였다.
	블록과 이야기	놀이 시간에 3세 유아가 블록 공간에서 블록을 쌓다가 이야기를 짓기도 하고 이야기를 짓다가 블록을 쌓기도 하였다. 교사는 이것이 블록 놀이인지 상상 놀이인지 궁금하여 관찰하기 시작하였다.
	“내가 좋은 생각이 났어”	미끄럼틀 아래 숨는 유아의 놀이를 관찰하였고, 유아가 자유롭게 놀이하도록 하였다. 동영상과 짧은 글로 유아의 놀이 흐름을 기록하였다.
유아가 제안한 놀이	종이컵 놀이, 해 봐야 알아요!	일상에서 흔하게 볼 수 있는 종이컵을 수·조작 공간에 제공하였더니 다양하게 놀이하는 것이 신기하였다. 그래서 옆 반 교사는 다양한 종류의 더 많은 종이컵으로 놀이하는 모습을 기록하였다.
	“그럼 우리가 수박을 심자”	수박(씨)를 심고 싶다는 유아의 요구에 따라 화분을 제공하고, 수박 씨를 심고 싹이 나는 과정을 기록으로 남겼다.
자료를 탐색하는 놀이	색 철사의 변신	유아가 다양한 색과 굵기의 색 철사와 다양한 재료(단추, 나뭇가지 등)로 놀이하는 과정과 안전하게 놀이하는지를 관심을 기울여 살펴보았다. 유아의 색 철사 놀이를 사진으로 찍거나 그림으로 그렸고, 그 과정에서 나타난 유아의 행동과 말을 적어 두었다.
	몸으로 놀아 보자!	유아가 주도적으로 다양한 크기와 재질의 종이를 탐색하며 종이 특성에 따라 놀이를 만들어가는 과정을 기록하였다.
	종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 놀기	3세 유아가 종이 벽돌 블록과 나무 블록 등 여러 블록으로 놀이하는 과정을 이해하기 위하여 놀이하는 모습을 기록하였다.
	“간질간질 에헤헤헤” 물감으로 놀기	유아가 물감 놀이를 하고 싶다고 요청하여 물감을 제공하고 놀이하는 모습을 기록하였다.
혼자놀이	“준이는 뭐 하는 거지?”	교사는 주로 혼자 놀이하는 준이의 놀이 과정을 이해하기 위하여 영상으로 촬영하였다.
	그림 그리는 현이	혼자 그림만 그리는 한 유아가 무엇을 그리는지 궁금하여 지켜보았다.
바깥놀이	자전거 길을 만들어요.	유아가 교사의 계획과 다르게 주변의 놀이 자료를 가지고 흙 놀이를 재미있게 하는 것을 보고 그 과정을 따라갔다.
	구슬치기, 바깥에서 교실에서	교사는 구슬치기 방법을 알려 준다. 유아가 구슬치기 방법을 고안하며 놀이하자 이에 관심을 기울여 기록하였다.
	숲에서 놀아요. ‘팍 파바바팍! 팍팍팍!’	유아가 봄부터 산책을 하며 익숙해진 가을 숲에서 어떤 놀이를 하는지 기록하였다.
놀이 규칙	뛰고 잡고, 또 뛰고 잡고	바깥놀이 시간에 매일 잡기 놀이를 하는 유아를 보면서 ‘이러한 놀이도 괜찮을까?’ 하는 의문으로 영상을 촬영하였다.
	방해하는 건지? 같이 놀고 싶은 건지?	놀이 시간에 팽이 돌리기를 하는 유아 중 한 명이 자신의 팽이로 다른 유아의 팽이를 치거나 멈춰 세우는 것을 보았다. 유아 사이에 갈등이 일어날 것 같아서 상황을 기록하게 되었다.
한 가지 자료와 한 가지 놀이	소리를 배달하는 아이들	악기로 놀이하던 유아가 소리 자체와 성질에 관심을 가져 기록하게 되었다.
	나비반 매트	유아가 끈을 꿰고 감고 땋고 엮는 것에 흥미를 보여서 놀이 과정을 기록하였다.
	매일 팽이만 가지고 논다고요?	교사는 유아가 좋아하는 팽이 놀이를 허용하였고, 그 놀이가 매일매일 반복되는 것을 보고 언제까지 어떻게 놀이할지 궁금해하며 기록하였다.

놀이에 대한 교사의 궁금증

- 유아가 주도하며 참여하는 놀이가 무엇인가요?
- 유아가 놀이를 반복하는 것이 괜찮을까요?
- 어울려 놀지 않고 혼자 놀아도 되나요?
- 놀이는 언제 시작하고 언제 끝나나요?
- 3세도 놀이를 하나요?
- 짧고 단순한 놀이도 놀이인가요?
- 유아가 즐겁게 뛰어놀기만 해도 될까요?
- 골고루 놀았으면 좋겠는데 어떻게 하죠?
- 바깥놀이에서도 배우나요?
- 한 가지 놀이 자료만 가지고 놀아도 되나요?
- 규칙 없이 노는 것도 괜찮은가요?
- 놀이 자료를 풍부하게 주는 것이 왜 중요한가요?
- 일상의 자료로 어떻게 놀이하나요?
- 또래와의 상호작용이 왜 중요한가요?
- 교사가 준비한 활동을 유아가 주도하는 것도 놀이인가요?
- 유아의 놀이 규칙을 어떻게 알 수 있을까요?
- 놀이의 의미를 어떻게 읽나요?

놀이 의미 읽기의 구성

사례 제목

사례 선정의 의미와 놀이의 의미

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

• 교사가 놀이 흐름을 따라가며 기록하게 된 배경

이야기, 이야기, 또 다른 이야기

유아는 끊임없이 이야기를 만든다.
이야기는 새로운 이야기로 연결되고,
그 이야기는 놀이에 생동감을 준다.
이러한 이야기는 때로는 짧기도 하다.
이 과정에서 우리는 3세 유아의 놀이가 너무 짧다거나
놀이가 나타나지 않는다고 걱정하기도 한다.
주제가 있고 이와 연결되는 놀이만이 놀이라고 할 수 있을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

놀이 시간에 2명의 유아가 악기를 가지고 즐겁게 놀이하는 모습을 보고 무슨 놀이인지 궁금하여 놀이를 따라가기 시작하였다.

사례에 나타난 놀이의 흐름

교실 전경

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 7월, 오전 놀이 시간	음률 공간

〈교실 전경〉

유아는 아침에 등원하여 놀이 자료를 탐색하기도 하고, 다른 유아의 놀이를 관찰하기도 한다. 몇몇의 유아는 교사에게 집에서 있었던 일을 이야기하기도 하고, 쌓기 놀이 공간에 먼저 온 유아는 도로를 만들어 자동차를 굴려 보는 놀이를 하고 있다. 또 미술 공간에서는 그림을 그리거나 여러 가지 놀이 자료를 탐색해 본다. 어떤 유아는 교사에게 책을 읽어 달라고 하며, 그림책을 보기도 한다.

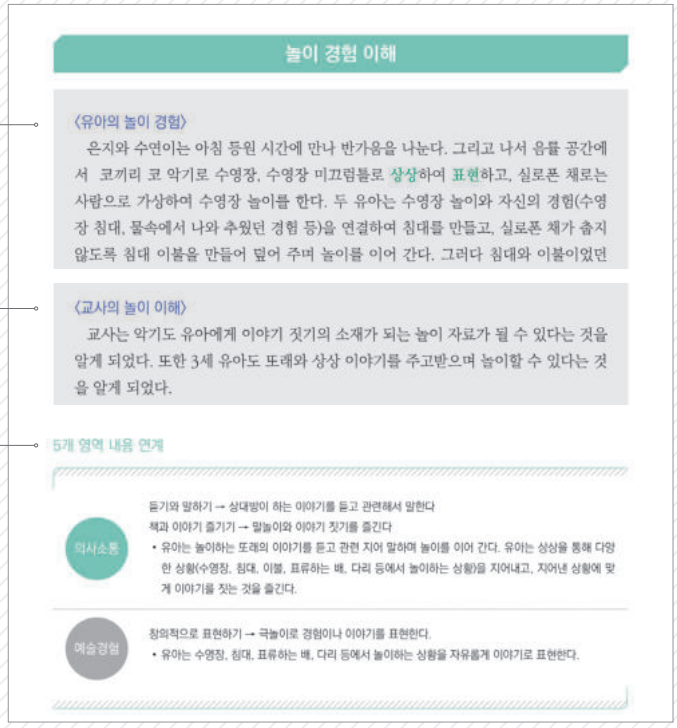
수연이는 먼저 와 있는 은지를 보더니 활짝 웃으며 음률 공간으로 달려간다.

유아의 놀이 경험 이해

교사의 놀이 이해

개정 누리과정 5개 영역 내용 연계

* 이 놀이 사례에서 두드러지게 나타나는 놀이 경험을 중심으로 기술



놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

은지와 수연이는 아침 등원 시간에 만나 반가움을 나눈다. 그리고 나서 음률 공간에서 코끼리 코 악기로 수영장, 수영장 미끄럼틀로 상상하여 표현하고, 실로폰 채로는 사람으로 가상하여 수영장 놀이를 한다. 두 유아는 수영장 놀이와 자신의 경험(수영장 침대, 물속에서 나와 추웠던 경험 등)을 연결하여 침대를 만들고, 실로폰 채가 춥지 않도록 침대 이불을 만들어 덮어 주며 놀이를 이어 간다. 그러다 침대와 이불이었던

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 악기도 유아에게 이야기 짓기의 소재가 되는 놀이 자료가 될 수 있다는 것을 알게 되었다. 또한 3세 유아도 또래와 상상 이야기를 주고받으며 놀이할 수 있다는 것을 알게 되었다.

5개 영역 내용 연계

의사소통

듣기와 말하기 → 상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말한다

책과 이야기 즐기기 → 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다

• 유아는 놀이하는 또래의 이야기를 듣고 관련 지어 말하며 놀이를 이어 간다. 유아는 상상을 통해 다양한 상황(수영장, 침대, 이불, 표류하는 배, 다리 등에서 놀이하는 상황)을 지어내고, 지어낸 상황에 맞게 이야기를 짓는 것을 즐긴다.

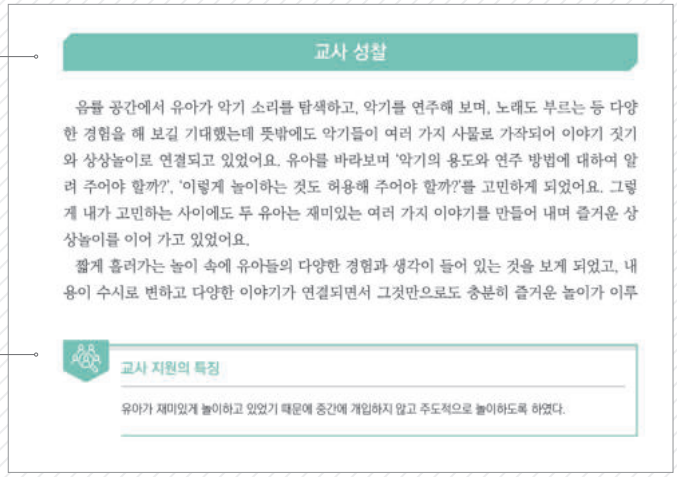
예술경험

창의적으로 표현하기 → 극놀이로 경험이나 이야기를 표현한다.

• 유아는 수영장, 침대, 표류하는 배, 다리 등에서 놀이하는 상황을 자유롭게 이야기로 표현한다.

사례를 제공한 교사의 이야기와 성찰

교사 지원의 특징



교사 성찰

음률 공간에서 유아가 악기 소리를 탐색하고, 악기를 연주해 보며, 노래도 부르는 등 다양한 경험을 해 보길 기대했는데 뜻밖에도 악기들이 여러 가지 사물로 가작되어 이야기 짓기와 상상놀이로 연결되고 있었어요. 유아를 바라보며 '악기의 용도와 연주 방법에 대하여 알려 주어야 할까?', '이렇게 놀이하는 것도 허용해 주어야 할까?'를 고민하게 되었어요. 그렇게 내가 고민하는 사이에도 두 유아는 재미있는 여러 가지 이야기를 만들어 내며 즐거운 상상놀이를 이어 가고 있었어요.

짧게 흘러가는 놀이 속에 유아들의 다양한 경험과 생각이 들어 있는 것을 보게 되었고, 내용이 수시로 변하고 다양한 이야기가 연결되면서 그것만으로도 충분히 즐거운 놀이가 이루

교사 지원의 특징

유아가 재미있게 놀이하고 있었기 때문에 중간에 개입하지 않고 주도적으로 놀이하도록 하였다.

2. 놀이 사례에서 의미 읽기

- 이야기, 이야기, 또 다른 이야기
- 블록과 이야기
- “내가 좋은 생각이 났어”

짧고 단순한 놀이

- 종이컵 놀이, 해 봐야 알아요!
- “그럼 우리가 수박을 심자”

유아가 제안한 놀이

- 색 철사의 변신
- 몸으로 놀아 보자!
- 종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 놀기
- “간질간질 에헤헤헤” 물감으로 놀기

자료를 탐색하는 놀이

- “준이는 뭐 하는 거지?”
- 그림 그리는 현이

혼자놀이

- 자전거 길을 만들어요.
- 구슬치기, 바깥에서 교실에서
- 숲에서 놀아요. '팍 파바바팍! 팍팍팍!'

바깥놀이

- 뛰고 잡고, 또 뛰고 잡고
- 방해하는 건지? 같이 놀고 싶은 건지?

놀이 규칙

- 소리를 배달하는 아이들
- 나비반 매트
- 매일 팽이만 가지고 논다고요?

한 가지 자료와 한 가지 놀이

교사의 질문

놀이는 언제 시작하고 언제 끝나나요?

3세도 놀이를 하나요?

짧고 단순한 놀이도 놀이인가요?

짧고 단순한 놀이에서 의미 읽기

교사는 놀이의 시작과 끝, 3세 유아의 놀이, 짧고 단순한 놀이의 의미에 대해 질문한다.
세 가지 사례를 통해 3세 유아의 시작과 끝이 분명하지 않은 상상놀이,
짧은 놀이를 만들고 이어가는 놀이의 흐름과 의미를 읽어 보았다.

사례 제목

- 이야기, 이야기, 또 다른 이야기
- 블록과 이야기
- “내가 좋은 생각이 났어”

이야기, 이야기, 또 다른 이야기

유아는 끊임없이 이야기를 만든다.
이야기는 새로운 이야기로 연결되고,
그 이야기는 놀이에 생동감을 준다.
이러한 이야기는 때로는 짧기도 하다.
이 과정에서 우리는 3세 유아의 놀이가 너무 짧다거나
놀이가 나타나지 않는다고 걱정하기도 한다.
주제가 있고 이와 연결되는 놀이만이 놀이라고 할 수 있을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

놀이 시간에 2명의 유아가 악기를 가지고 즐겁게 놀이하는 모습을 보고
무슨 놀이인지 궁금하여 놀이를 따라가기 시작하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 7월, 오전 놀이 시간	음률 공간

〈교실 전경〉

유아는 아침에 등원하여 놀이 자료를 탐색하기도 하고, 다른 유아의 놀이를 관찰하기도 한다. 몇몇의 유아는 교사에게 집에서 있었던 일을 이야기하기도 하고, 쌓기 놀이 공간에 먼저 온 유아는 도로를 만들어 자동차를 굴려 보는 놀이를 하고 있다. 또 미술 공간에서는 그림을 그리거나 여러 가지 놀이 자료를 탐색해 본다. 어떤 유아는 교사에게 책을 읽어 달라고 하며, 그림책을 보기도 한다.

수연이는 먼저 와 있는 은지를 보더니 활짝 웃으며 음률 공간으로 달려간다.

이야기 1. "여기가 바로 수영장이래"

음률 공간에서 악기 소리를 탐색하던 은지와 수연이가 코끼리 코 악기 두 개를 연결한다.

코끼리 코 악기는 수영장과 미끄럼틀이 되고, 실로폰 채는 수영하는 사람이 된다. 은지와 수연이는 실로폰 채를 들고 수영하는 흉내를 낸다.

이야기 2. “내 침대야”

은지는 사람이 된 실로폰 채가 수영장 속에서 추워한다고 이야기하며, 실로폰 채가 수영장 미끄럼틀을 걸어 나오는 흉내를 낸다. 수연이는 코끼리 코 악기를 침대로 변신시켜 사람이 된 실로폰 채가 잔다고 표현하며 눕힌다. 그러자 은지도 실로폰 채를 침대 위에 눕혀 본다. 그러나 하나의 코끼리 코 악기에 두 개의 실로폰 채를 눕히려다 보니 자리가 좁아 실로폰 채가 자꾸 굴러떨어진다.
두 유아는 각자의 실로폰 채를 하나의 침대에 놓기 위해 실로폰 채를 밀어 보기도 하고, 서로 휘두르며 부딪혀 보기도 한다.

은지: (실로폰 채가 수영장 미끄럼틀을 걸어 나오는 흉내를 내며) 아이 추워. 난 밖에 나가야지.
수연: (실로폰 채를 코끼리 코 악기 위에 눕히면서) 난 자야지.
(실로폰 채가 침대로 변신한 코끼리 코 악기 위에서 굴러떨어지자 실로폰 채를 들고 흔들며)
내 거야~. 내 침대야.

이야기 3. “이불이 필요해”

침대에 사람이 된 실로폰 채 두 개를 눕히려고 하는데 실로폰 채가 자꾸 굴러 떨어진다.

수연: 아. 자꾸 떨어지네. 어떡하지?
은지: (코끼리 코를 하나 더 가져와 옆에 붙이며)
이렇게 하면 되지.

은지는 코끼리 코 악기를 한 개 더 연결하여 침대를 만든다.

수연이가 코끼리 코 악기 한 개를 빼서 세로 방향으로 덮어 이불을 만든다.

은지: 아니야, 안돼. 침대를 옮기면 어떻게 해.
수연: 이불이 필요해.
은지: 그러면 나도 이불 덮을래. 같이 덮자.

“이렇게 같이 덮자~.”

두 유아는 세로 방향의 이불 한 개로 두 개의 실로폰 채를 덮을 수 없자, 이불의 방향을 가로로 바꾸어 같이 덮는다. 스스로 문제 상황을 해결해 낸 은지와 수연이는 만족해하며 마주보고 웃는다.

이야기 4. “나는 떠내려가고 있어!”

이제 코끼리 코 악기는 움직이는 배로 변신한다. 은지는 코끼리 코 배에 실로폰 채 사람을 태우고 말한다.

은지: 이건 배야. 갈라지는 배.

은지: (배를 멀리까지 움직여 보며)
수연아! 나 좀 도와줘. 나는 떠내려가고 있어!
수연: (은지에게 가서 도와주는 흉내를 내며)
내가 도와줄게!

이야기 5. “위험해 여긴 갈라져 있어”

수연이와 은지는 실로폰 두 개를 가져와서 각각 하나씩 앞에 놓고 실로폰 채가 실로폰의 건반 하나하나를 건너는 놀이를 한다.

수연이와 은지는 15분 동안 음률 공간의 코끼리 코 악기, 실로폰 채, 실로폰을 가지고 놀이하며 그들만의 이야기를 만들며 놀이를 한다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

은지와 수연이는 아침 등원 시간에 만나 반가움을 나눈다. 그리고 나서 음률 공간에서 코끼리 코 악기로 수영장, 수영장 미끄럼틀로 **상상**하여 **표현**하고, 실로폰 채로는 사람으로 가상하여 수영장 놀이를 한다. 두 유아는 수영장 놀이와 자신의 경험(수영장 침대, 물속에서 나와 추웠던 경험 등)을 연결하여 침대를 만들고, 실로폰 채가 춥지 않도록 침대 이불을 만들어 덮어 주며 놀이를 이어 간다. 그러다 침대와 이불이었던 코끼리 코를 배로 만들어 떠내려가는 배 이야기로 **변화**시킨다. 그리고 두 유아의 이야기에는 실로폰이라는 새로운 놀이 자료가 추가된다. 그러자 실로폰은 위험한 다리가 되고, 위험한 다리를 건너갈 수 있는 슈퍼맨이 등장하는 이야기로 **변화**한다. 이처럼 이야기들이 끊임없이 **연결**된다.

이러한 이야기 짓기 놀이에서 상상을 기꺼이 받아 주는 또래가 있어 유아는 **몰입**한다. 그래서 이야기가 계속될 수 있다. 3세 유아의 **소통** 능력은 뛰어나다. 이러한 소통 능력으로 인해 유아는 놀이에 **즐겁게** 참여한다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 악기도 유아에게 이야기 짓기의 소재가 되는 놀이 자료가 될 수 있다는 것을 알게 되었다. 또한 3세 유아도 또래와 상상 이야기를 주고받으며 놀이할 수 있다는 것을 알게 되었다.

5개 영역 내용 연계

의사소통

듣기와 말하기 → 상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말한다.

책과 이야기 즐기기 → 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.

- 유아는 놀이하는 또래의 이야기를 듣고 관련 지어 말하며 놀이를 이어 간다. 유아는 상상을 통해 다양한 상황(수영장, 침대, 이불, 표류하는 배, 다리 등에서 놀이하는 상황)을 지어내고, 지어낸 상황에 맞게 이야기를 짓는 것을 즐긴다.

예술경험

창의적으로 표현하기 → 극놀이로 경험이나 이야기를 표현한다.

- 유아는 수영장, 침대, 표류하는 배, 다리 등에서 놀이하는 상황을 자유롭게 이야기로 표현한다.

교사 성찰

음률 공간에서 유아가 악기 소리를 탐색하고, 악기를 연주해 보며, 노래도 부르는 등 다양한 경험을 해 보길 기대했는데 뜻밖에도 악기들이 여러 가지 사물로 가작되어 이야기 짓기와 상상놀이로 연결되고 있었어요. 유아를 바라보며 '악기의 용도와 연주 방법에 대하여 알려 주어야 할까?', '이렇게 놀이하는 것도 허용해 주어야 할까?'를 고민하게 되었어요. 그렇게 내가 고민하는 사이에도 두 유아는 재미있는 여러 가지 이야기를 만들어 내며 즐거운 상상놀이를 이어 가고 있었어요.

짧게 흘러가는 놀이 속에 유아들의 다양한 경험과 생각이 들어 있는 것을 보게 되었고, 내용이 수시로 변하고 다양한 이야기가 연결되면서 그것만으로도 충분히 즐거운 놀이가 이루어지는 것을 보게 되었어요. 유아들의 놀이는 참여한 유아들이 각자의 경험을 의미 있게 연결해 가고, 그 과정에서 의미 있는 배움을 습득해 가는 것을 보여 주었어요.

단지, 음률 공간에서의 악기라고 해서 놀이 자료의 본래 놀이 방법만을 중요하게 안내하였다면, 그래서 이러한 놀이가 허용되지 않았다면 이렇게 즐겁게 전개되는 유아의 놀이는 경험하기 어려웠을 것 같아요. 유아들은 때때로 교사가 생각하지 못했던 방법으로 놀이하지만 그러한 놀이를 긍정적으로 허용하고, 격려하는 과정에서 유아들이 새로운 배움의 과정을 경험할 수 있다는 것을 알게 되었어요.

교사 지원의 특징

유아가 재미있게 놀이하고 있었기 때문에 중간에 개입하지 않고 주도적으로 놀이하도록 하였다.

블록과 이야기

유아는 가상놀이를 즐긴다.
블록 놀이를 하며 상상놀이를 즐긴다.
이야기가 이야기를 만들어 낸다.

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

놀이 시간에 3세 유아가 블록 공간에서 블록을 쌓다가
이야기를 짓기도 하고 이야기를 짓다가 블록을 쌓기도 하였다.
교사는 이것이 블록 놀이인지 상상 놀이인지 궁금하여
관찰하기 시작하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 6월, 오전 놀이 시간	블록 공간

〈교실 전경〉

놀이 시간에 유아는 레고, 나무 블록 등이 있는 블록 공간에서 구성물을 만들며 자유롭게 놀이한다. 몇몇 유아는 책을 보고, 또 다른 유아는 재활용품을 이용하여 만들고 싶은 놀잇감을 만든다. 그리고 유아들은 다양한 크기의 종이와 가위, 풀 등이 있는 공간에서 그림을 그리거나 혹은 종이를 접거나 오리면서 여러 모양을 만들고 있다. 교사는 유아가 재활용품 만들기를 하며 붙여 달라는 요청을 들어주거나 블록 공간에서 놀이하는 유아를 옆에서 지켜보다가 유아가 놀이 참여를 원할 때 개입한다.

지율, 수영, 은지가 블록 공간에서 나무 블록으로 집을 만들고 있다.

그런데 갑자기 서우가 늑대를 하고 싶다고 다가온다. 지율이와 수영이는 서우의 제안에 따라 늑대가 들어오지 못하는 튼튼한 집을 짓자며 놀이를 이어 간다.

서우는 늑대인 척하며 동그란 블록 사이로 자신의 검은 발을 살짝 밀어 넣으면서 늑대 흉내를 낸다. 지율, 수영이는 진짜 늑대가 아닌 걸 알면서도 서로 숨어야 한다고 소리치며 깔깔 웃는다.

서우: 내가 늑대 할게. 어흥, 늑대다! 나는 집을 무너뜨리는 늑대!

지율: 와, 늑대가 나타났다! 튼튼한 집을 만들어야 해. 우리가!

서우: 늑대는 문을 똑똑 하고 들어갈 거야.

지율: 어 그럼 우리 문도 만들자!

수영: 여기 여기에.

방금 전까지 늑대가 되어 친구들에게 다가갔던 서우가 이제는 사람이 되고 싶다고 한다. 문을 열고 들어올지도 모르는 늑대를 막기 위해 튼튼한 집을 지었던 수영이와 늑대 흉내를 냈던 서우는 함께 도와가며 집을 만든다. 이제 반원 모양의 문은 사라지고 세모 모양의 블록이 계단이 되어 새로운 출입구로 바뀐다. 침대와 미끄럼틀도 생겨난다. 놀이하며 블록으로 만든 구성물은 계속 변화한다.

서우: 나 이제 사람 할래. 똑똑 들어가도 돼?
지율: 응 들어와.
수영: 여기가 침대야. 나 잘게요 엄마.
지율: 여기 사람이 너무 많아. 집을 넓혀야겠어!
서우: 이제 여기가 문이야. 계단으로 슝! 들어가는 거야.
지율: 그래 여기 옆에 미끄럼틀도 만들었지.

지나가던 친구들이 집을 건드려 무너진다. 지율이와 서우는 다시 집을 만든다. 그러나 전에 만든 집과 모습이 다르다. 지켜보고 있던 수영이가 지율이에게 말을 건넨다.
수영이는 침대가 너무 좁아 사람들이 떨어진다고 하며 자신의 집을 만들겠다고 한다.

수영: 자꾸만 떨어지잖아.
지율: 침대가 작아서 그래.
수영: 사람들이 자꾸만 떨어지잖아.
안 떨어지게 해!

그러자 지율이와 서우도 둘만의 집을 만들기 시작한다.

지율: 벌써 다 만들었어.
여기에 미끄럼틀 하나 더 만들어 볼까?
서우: 좋아! 이제 우리 마음대로 만들자.
지율, 서우: 집을 만들자, 집을 만들자.
지율: 우리 집이 더 멋있지~.
서우: 맞아.
서우: 띵동 띵동.
지율: 서우야 어서 와.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

지율이와 수영, 은지가 함께 블록으로 집을 구성하고 있다. 블록으로 **자유롭게** 쌓고, 무너뜨리고, 다시 쌓고 하는 과정에서 순간순간 떠오르는 이야기를 **즉흥적**으로 만든다. 서우는 늑대의 모습을 흉내 내며 친구들에게 다가간다. 지율이와 수영이는 늑대가 들어오지 못하도록 튼튼한 집을 지으면서도, 문으로 들어오겠다는 늑대를 위해 문을 만든다. 서우는 자신이 늑대라는 것을 알려 주기 위해 작은 문틈으로 발을 쓰윽 넣으며 친구들과 **소통**하고 깔깔대며 웃는다. 유아는 각자의 경험을 이야기로 만들어 진짜인 듯, 가짜인 듯 **상상**놀이를 **즐긴다**.

서우는 다시 사람이 되겠다고 하며 함께 집 만들기에 참여한다. 늑대를 막아 내기 위한 문에 사용했던 블록은 출입문으로 **변형**되고, 침대로 사용했던 블록은 미끄럼틀로 **변형**된다.

함께 놀이하는 친구와 의견이 맞으면 하던 이야기를 계속 이어가고, 맞지 않으면 금방 새로운 이야기로 바꾼다. 유아는 상대와 주제에 따라 놀이를 즉각적으로 변형할 수 있는 **상상력**을 발휘한다. 그래서 갈등은 없다. 그보다는 놀이하는 **즐거움**이 더 크다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아의 놀이를 쌓기 놀이, 역할 놀이, 구성 놀이, 이야기 짓기 등으로 구분 짓고 공간을 분리하여 교실을 구성하지만, 유아는 그 모든 놀이를 한 공간에서 동시에 하고 있음을 알게 되었다. 이는 놀이의 통합적 성격을 보여 준다.

교사 이야기 : 놀이 상대와 주제가 빠르게 변화되는 놀이 지원

유아들이 블록 놀이를 통해 자유롭게 자신의 생각을 펼쳐갈 수 있도록 충분한 시간과 여유를 주고 그 모습을 지켜보며 격려해 주었어요. 유아가 혼자 구성물을 만들거나 친구와 함께 만들면서 즐거움을 느끼고 있다고 생각되었고, 제가 중간에 개입하면 놀이가 중단될 것 같아 우선 지켜보았어요.

세 명의 유아가 함께 집을 만들며 잘 놀고 있는데, 맥락을 이해하지 못하는 유아가 새롭게 들어오는 것을 보면서 기존에 놀고 있던 유아가 싫어할 것 같아 순간 당황스러웠어요. 그리고 친구들이 건드려 집이 무너질 때도 서로 다툼이 생기지는 않을까 약간 걱정이 되었어요. 그러나 유아에게 스스로 문제를 해결해 갈 수 있는 기회를 주고 싶었어요. 그러자 유아는 친구의 제안에 따라 곧바로 새로운 이야기를 만들어 내고 다시 새로운 집을 지었어요. 공간이 좁아지는 문제가 발생했을 때는 함께하던 놀이에서 빠져나와 자신만의 공간을 만들면서 문제를 해결해 가는 것을 보고 기다려 주기를 잘 했다는 생각이 들었어요.

그리고 전에는 놀이가 이어지지 않고 빠르게 바뀌는 것이 고민이 되기도 했는데, 유아의 놀이를 지켜보면서 블록을 구성하고 상상하고 이야기하고 듣고 공유하고 표현하고 문제를 해결하는 일련의 과정이 그 짧은 순간에 동시에 이루어지고 있음을 알게 되었어요. 이러한 모습을 유아와 공유하고 싶어서 놀이를 관찰하며 기록한 사진과 이야기를 전시하여 유아도 자신의 놀이를 재방문하고 놀이가 더 활성화될 수 있도록 지원하였어요.

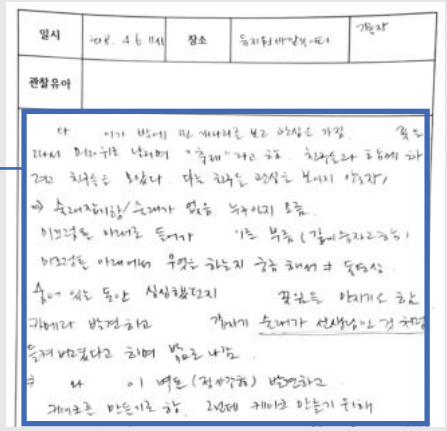
“내가 좋은 생각이 났어”

놀이는 어떻게 시작되고 어떻게 끝나는 걸까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

미끄럼틀 아래 숨는 유아의 놀이를 관찰하였고, 유아가 자유롭게 놀이하도록 하였다.
동영상과 짧은 글로 유아의 놀이 흐름을 기록하였다.

**와 &&이가 밖에 핀 개나리를 보고 관심을 가짐. 꽃을 따서 머리 위로 날리며 "축제"라고 함. 친구들과 함께하려고 친구들을 모았음.
다른 친구들 관심을 보이지 않자,
⇒ 술래잡기함. 술래가 없음. 누구인지 모름.
미끄럼틀 아래로 들어가 **이를 부름(같이 숨자고 함)
미끄럼틀 아래에서 무엇을 하는지 궁금하여 동영상
&&있는 동안 심심했던지 꽃잎을 만지기도 함.
카메라 발견하고 &&이는 갑자기 술래가 선생님인 것처럼 들켜 버렸다고 하며 밖으로 나감.
⇒ **이와 &&이 벽돌(정사각형) 발견하고 케이크를 만들기로 함.



놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2018년 4월, 바깥놀이 시간	바깥놀이터

〈교실 전경〉

하늘반 유아와 함께 바깥놀이터로 나갔다. 유아는 자유롭게 놀기 시작한다. 바닥에 기어 다니는 개미를 관찰하기도 하고, 미끄럼틀을 타기도 하며, 친구들과 함께 술래잡기도 한다.

개나리 꽃잎을 뿌리며 축제 놀이를 하던 현수는 서준이가 축제 놀이를 '수리수리 마수리' 로 바꾸려 하자, 수리수리 마수리는 안 좋다며 대신 숨기 놀이를 시작한다.

현수: 축제가 옵니다. 축제, 축제다!
서준: (현수에게 다가오며) 나는 수리수리 마수리 할 거야.
현수: 수리수리 마수리는 안 좋다고 했는데.
서준: 수리수리 마수리는 이렇게 하는 거야.

슬슬 숨어 볼까?
숨어!
쉿!
너도 숨어.
은성아, 이쪽으로 와.

무서워. 너무 깜깜해.
꽃잎이네!
우리 여기서 만들기 할 것 찾아볼까?
아니야.
(교사 카메라 발견)
어떡해, 찾아 버렸어,
찾았다. 찾았어.

숨기 놀이를 하려던 현수는 미끄럼틀 아래에서 꽃잎을 발견하고 새로운 놀이를 떠올린다. 교사는 카메라를 들고 둘이 놀고 있는 숨은 공간에 다가간다. 그 순간 현수는 카메라를 든 교사의 존재를 의식하고는, 곧바로 숨는 사람은 현수이고, 찾는 사람은 교사라는 술래잡기 놀이로 만들며 미끄럼틀 아래에서 빠져나온다. 그리고 바깥놀이터 주변에 있던 큰 벽돌을 발견한다.

현수: 은성아, 이거 좀 같이 들어 줄래?
은성: 너무 무거워, 케이크 만들자. 바람 때문에 안 되겠어.
현수: 안 돼 !

은성: 이렇게 데굴데굴 굴려 가면서….
현수는 나뭇잎을 벽돌 위에 올려놓는다.
은성: 잠깐! 내가 좋은 생각이 났어. 그거다 치워 봐.

현수는 케이크 만들기를 멈추고 케이크를 장식했던 나뭇잎을 치워 버린다. 은성이는 벽돌을 자기 몸 쪽으로 굴린다.
술래잡기를 하고 있던 민재, 수영, 서율, 지아가 돌을 옮기는 은성이에게 관심을 보인다. 은성이는 벽돌을 굴리다 서준이의 발이 부딪히자 잠깐 비켜 보라고 말한 후, 굴릴 방향을 보면서 돌을 굴린다.

은성이가 벽돌을 세우려 하고 서준이가 그것을 돕는다. 현수는 벽돌을 세운 상태에서 모서리 부분만 바닥에 닿도록 들고 조금 끌고 가서 벽돌을 바닥에 놓는다. 벽돌의 위치를 옮겨 놓은 현수는 만족한 듯 "됐다."라고 하고 꽃잎을 주우러 간다.

은성이는 현수가 옮겨 놓은 돌을 보고 있다가 현수가 했던 것처럼 벽돌을 세우고 조금 움직이다가 두 손으로 번쩍 들고 가서 미끄럼틀 옆으로 힘겹게 들고 가서 바닥에 벽돌을 던지듯 내려놓는다. 은성이가 벽돌을 옮기자 현수, 민재, 수영, 서율, 지아가 따라간다. 유아들은 놀이터 바닥에 떨어져 있던 나뭇잎, 꽃잎을 주워 벽돌 위에 올려놓는다.

현수: 케이크 케이크.
민재: 케이크 케이크 만들자.
현수: 얘들아, 내가 케이크 만드는 것 어때?

현수와 민재가 수영이 말하는 쪽으로 간다. 꽃잎을 주워 온 은성이도 개미에 관심을 보이며 수영이 쪽으로 간다. 서준이도 케이크 꾸미기를 하다가 개미를 관찰하는 친구들에게 관심을 보인다.

수영: 개미 죽었다.
민재: 어디?
현수: 어! 어디?
은성: 조그매서 안 보일걸?
민재: 아기인가 봐. 아기.
수영: 개미가 왜 이렇게 안 보이냐면 집에 들어갔나 봐.
서준은 발로 개미를 밟는다.
현수: (바닥을 손으로 짚으면서) 어. 여기 있다!
수영: 개미는 집에 갔어.

서율, 지아, 민재는 꽃잎과 나뭇잎을 찾아 주워서 벽돌 위에 올린다. 벽돌 위에 꽃잎과 나뭇잎을 올리면서, 현수와 은성이가 있는 곳으로 가서 개미를 보러 가기도 한다. 현수는 바닥에 있는 개미를 찾는다.

서율: (벽돌 위에 꽃잎을 올리면서) 나 예쁜 것 가져왔어.
지아: (벽돌 위에 꽃잎을 올리면서) 나도 예쁜 것 가져왔어.
민재: 무지개 꽃 하나 찾았어.
서율: 무지개 케이크 하나 더 구워 주자.
지아: 응, 좋아.
민재: 한 개 더 있어.
서율: 고마워.
지아: 하나 더 올리자.
서율: 또 넣고, 또 넣고.

"생일 축하합니다."
"생일 축하합니다.
사랑하는 은성이의 생일 축하합니다."

개미를 자세히 보기 위해 바닥에 엎드려 있던 은성이와 현수는 케이크를 함께 만들자는 친구의 제안에 다시 케이크를 만들기를 한다. 현수는 짧은 나뭇가지와 노란색 나뭇잎을 주워 와서 '생일 축하' 노래를 부르고 함께 있던 친구들은 박수를 치며 현수의 노래를 이어 같이 노래를 부른다.
노래의 주인공이 된 은성이가 "후!"하고 촛불을 불자 은수가 잡고 있던 나뭇가지와 나뭇잎 촛불을 쓰러트린다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

현수는 개나리꽃으로 친구들과 함께 축제 놀이를 하기를 원했지만 축제 놀이에 관심을 보인 서준이는 현수가 하는 놀이를 '수리수리 마수리'라고 한다. 그러자 현수의 축제 놀이는 숨기 놀이로 **변화**한다. 현수는 **몸을 움직여** 작게 만들어 낮은 미끄럼틀 아래 공간으로 숨고, 은성이에게 함께 숨자고 한다. 숨어 있다가 바닥에 떨어진 꽃잎을 발견하고는 꽃잎으로 만들기를 하자고 은성이에게 제안한다. 현수의 숨는 놀이는 현수가 꽃잎을 만나면서 **변화**한다. 그러던 순간 현수는 자신을 관찰하고 있던 카메라를 발견하고 "어떡해, 찾아 버렸어, 찾았다. 찾았어."라고 말하며 비디오를 찍고 있던 교사를 술래로 만들어 버린다.

현수는 미끄럼틀 아래에서 빠져나와 벽돌을 발견하고, 은성이와 케이크를 만드는 놀이를 한다. 나뭇잎으로 벽돌 케이크 꾸미기를 하다가 바람이 불자, 벽돌을 옮기기로 한다. 놀이의 흥미와 관심은 다시 무거운 벽돌을 옮기는 과제를 해결하는 것으로 전환된다. 벽돌을 옮기기 위해 은수와 현수는 아이디어를 **공유**하고 서로의 아이디어를 수정하고 발전시킨 아이디어를 적용하여 벽돌 옮기기를 **시도**한다. 이 과정에 서율, 지아, 민재, 서준, 수영이를 놀이로 끌어들이고, 유아들의 흥미와 관심은 공유된다.

마침내 벽돌을 옮기고, 다 같이 케이크 만들기를 하지만 수영이가 개미를 발견하면서 개미에 대한 여러가지 생각들을 이야기 하는 놀이로 **변화**한다. 개미가 움직이지 않자 죽었을 것이라고 하고, 크기가 작으므로 아기일 것이라고 하고, 눈에 보이지 않을 만한 크기의 개미가 놀이터 바닥 구멍 사이로 들어가 보이지 않자 집에 갔을 것이라고 **상상**하는 이야기는 은성이와 현수가 개미를 찾는 일에 더욱 **몰입**하도록 한다.

은성이와 현수가 개미 찾기에 몰입하는 동안 서율, 지아, 민재, 수영은 벽돌에 꽃잎과 나뭇잎을 올리며 케이크를 만든다. 바닥에서 주워 온 나뭇잎과 꽃잎들에 대해 '예쁜 것', '무지개 꽃', '구워 주자.', '더 올리자.'와 같은 언어적 **표현**을 하면서 케이크 만드는 놀이를 **공유**한다. 그러다가 개미 찾기를 하던 현수와 은수도 케이크 만들기에 **자발적으로 참여**한다. 현수가 개미 찾기를 하는 사이에 친구들이 만든 케이크와 현수의 이전 경험이 만나 케이크에 꽂는 초를 만들고, 생일 축하 노래를 부르면서 촛불을 끄는 놀이가 계속해서 **이어진다**.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 3세 유아가 스스로 놀이를 주도한다는 것을 알았다. 그리고 그 놀이는 시작과 끝이 명확하지 않고 의도치 않은 사건이나 물질과 만나며 계속 변화하는 것을 알게 되었다. 즉 개나리꽃, 미끄럼틀 아래 어둡고 좁은 공간, 바닥의 꽃잎, 카메라를 든 교사, 벽돌, 개미, 바람과 같은 물질이나 사건으로 인해 유아의 놀이는 우연히 즉흥적으로 창조되고 변화한다.

교사 지원의 특징

유아가 바깥에서 자유롭고 주도적으로 놀이 하도록 허용하였다.

교사의 질문

유아가 주도하며 참여하는 놀이가 무엇인가요?

교사가 준비한 활동을 유아가 주도하는 것도 놀이인가요?

유아가 제안한 놀이에서 의미 읽기

교사는 유아가 주도하며 참여하는 놀이에 대해 질문한다. 두 가지 사례를 통해 유아가 제안한 놀이에서 의미 읽기를 하였다. 종이컵 놀이, 해 봐야 알아요!, “그럼 우리가 수박을 심자” 사례에서 교사가 제안하고 유아가 주도한 놀이, 유아가 제안하고 유아가 주도하는 놀이의 흐름과 의미를 읽어 보았다.

사례 제목

• 종이컵 놀이, 해 봐야 알아요!

• “그럼 우리가 수박을 심자”

종이컵 놀이, 해 봐야 알아요!

유아에게 무슨 놀이를 할 것인지 물으면 가끔은
"놀이는 해 봐야 알아요."라고 대답한다.
유아의 놀이는 놀이하면서 만들어진다.
일상에서 흔히 볼 수 있는 종이컵으로 유아는 어떤 놀이를 했을까?
교사의 제안이나 안내 없이도 흥미롭게 놀이했을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

일상에서 흔하게 볼 수 있는 종이컵을 수·조작 공간에 제공하였더니 다양하게 놀이하는 것이 신기하였다. 그래서 옆 반 교사는 다양한 종류의 더 많은 종이컵으로 놀이하는 유아의 모습을 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 6월(1일, 14일 2일간), 오전 놀이 시간	수·조작 공간, 교실 전체

종이컵을 수·조작 공간에 제공한 날

교사는 주변에서 흔하게 볼 수 있는 종이컵을 수·조작 공간에 제공했다. 현아는 종이컵을 두 줄로도 쌓아 보고 쌓은 종이컵에 막대도 올려 본다. 그러다 다시 한 줄로 늘어뜨리고 종이컵에 인형을 넣어 댄싱 컵을 만들었다. "종이컵이 돌아, 돌아… 휘리릭…. 인형을 태운 댄싱 컵이야." 서현이가 와서는 종이컵에 구슬을 숨긴다. 종이컵에 구슬 한 개를 숨기고 종이컵을 섞는다. "현아야, 구슬 어디 있는지 찾아봐." 이제 현아와 서현이는 같이 종이컵 속 구슬 찾기 놀이를 한다.

현아는 말없이 종이컵을 늘어뜨려 보고

종이컵을 쌓아 보고

쌓은 컵 위에 막대를 올려 보기도 한다.

종이컵으로 놀이동산 댄싱 컵을 만들어 본다.

서현이가 와서
"구슬 어디 있게? 찾아봐!"
라고 한다.

"어! 여기일까?"

현아는 종이컵을 들여다보며, 구슬이 어디 있는지 찾아본다.

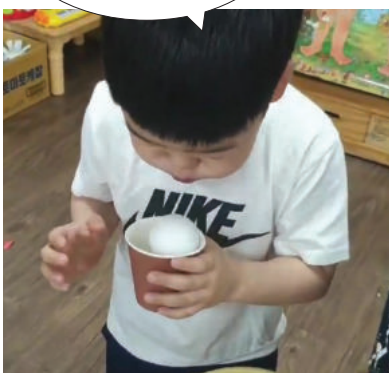
종이컵을 교실 전체에 제공한 날

옆 반인 파란반 교사는 유아가 수·조작 공간에서 종이컵으로 다양하게 놀이하는 모습을 보고 흥미로움을 느꼈다. 종이컵 놀이가 어떻게 변해갈지 기대가 생겨 다양한 종류의 종이컵을 교실 전체에 제공하였다.

'종이컵 하나로 이렇게 잘 노는구나. 교실 전체 놀이가 되었네.'

이제 교실 전체에서 다양한 종이컵 놀이가 일어나고 있다. 유아는 종이컵 게임도 하고, 실험도 하고, 만들기도 하고, 협동도 하고, 때로는 교사에게 도움을 요청하기도 한다.

윤아와 지수는 가위바위보를 하며 종이컵 따먹기 놀이를 한다.



시윤이는 종이컵에 스티로폼 공을 넣어서 후후 불어 본다. 종이컵 속의 스티로폼 공은 바람을 세게 불수록 더 빨리 돈다. 시윤이는 입김을 세게 불어 보고 다시 약하게 불어 보기도 하며 부는 행동을 반복한다.

주미는 종이컵을 잘라서 끈을 연결해 머리띠와 팔찌를 만든다. 주미는 '끈을 연결하려면 어떻게 해야 할까?' 고민을 하다가 선생님에게 도움을 요청한다.

은교, 수민이, 지수가 스티로폼 공을 던져서 종이컵 안에 넣는 놀이를 한다.
서로 규칙을 만들어 지키며 스티로폼 공을 던져 종이컵에 넣는 놀이를 만들어 간다.

교실의 넓은 공간에서는 태인이, 주민이, 유찬이, 성찬이가 함께 종이컵 울타리를 만든다. 종이컵을 동그랗게 원으로 만들고 좁은 종이컵 울타리 안에 모두 들어간다. 그리고 나서 종이컵 울타리를 넘지 않도록 서로를 잡아 준다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

보라반 교사는 주변에서 흔하게 볼 수 있는 종이컵을 수·조작 공간의 한 코너에 두었다. 현아가 종이컵에 **호기심**을 갖고 종이컵을 **탐색**하면서 쌓아 보고, 색깔별로 분류하고, 종이컵을 더 높이 쌓다가 막대를 올려 보기도 하면서 새롭게 **표현**한다. 교구장에서 인형을 가져와서 댄싱 컵을 **상상**하기도 한다. 현아의 종이컵 놀이는 이렇게 자연스럽게 **변형되어간다**. 현아는 계속 주변의 종이컵을 쌓았다가, 늘어뜨려 보았다가, 다시 쌓기를 **반복**하며 **실험**한다. 혼자서 놀던 현아의 종이컵 놀이에 서현이가 관심을 보인다. 수·조작 공간의 교구장에 있던 구슬을 종이컵 하나에 숨긴다. 이제 현아는 서현이와 종이컵 속 구슬 찾기 놀이를 한다. 혼자 놀던 현아와 서현이가 같이 놀고 있다. 유아는 자신이 **주도하는** 놀이에서 수학적, 과학적 방법으로 탐구하고 사회적 **관계**도 경험하고 있다.

유아는 종이컵을 가지고 충분히 놀이하면서 풍부한 아이디어로 다양한 **실험**을 한다. 혼자 놀다가 또 다른 유아와 함께 놀이한다. 만들고 싶은 것이 있으면 종이컵과 함께 다양한 재료를 **실험**한다. 그러다 도움이 필요하면 교사에게 **도움을 요청**한다. 사람과 사람의 만남, 다양한 재료 그리고 교사의 지원 등이 얽혀서 다채로운 종이컵 놀이가 진행되었다.

옆 반 파란반 교사는 종이컵으로 이렇게 다양하게 놀 수 있다는 사실이 신기했고, 우리 반에서는 어떠한 놀이가 이루어질지 궁금했다. 그래서 다양한 색깔의 더 많은 종이컵을 교실 전체 공간에 두었다. 그리고 나서 유아가 만들어 가는 종이컵 놀이를 지켜보았다. 그날은 교실 전체가 다양한 종이컵 놀이로 유아들이 **신이 났다**.

유아는 종이컵 따먹기 놀이를 하고, 종이컵으로 머리띠, 팔찌도 만든다. 한쪽 공간에서는 종이컵에 공 넣기 게임을 한다. 교실의 제일 넓은 공간에는 종이컵 울타리가 만들어지고 있다. 유아는 종이컵으로 원을 만들고 그 제한된 공간에 여러 명이 들어가서 울타리를 넘지 않도록 자신의 신체를 **조절**하며 **협력**한다. 이렇게 유아는 주변의 재료를 활용해서 하고 싶은 놀이를 **자유롭게** 만들어가며 **몰입**한다. 규칙을 만들고 공유하면서 종이컵 놀이는 더욱 다채롭고 풍요로워진다. 게임 규칙을 **생성**하고 규칙을 바꿔 가면서 놀이는 **변화**하고 더욱 **다양하고 정교해진다**. 그 과정에서 교사에게 도움

을 요청하기도 하고 친구와 **협력**하기도 한다.

종이컵 하나로 이렇게 다양한 놀이가 나타났듯이 놀이는 해 봐야 그 과정에서 어떤 놀이인지, 어떤 놀이가 되어 갈지 알 수 있다. 유아는 놀이하면서 또래와 만나고 **사회적 관계**를 배워 간다. 놀이를 할 때 유아는 유연하고 인내심이 있으며 긴장감이 덜하고 허용적이다. 왜냐하면 놀이는 **재미**난 것이니까. 풍부한 아이디어로 다양한 재료를 가지고 놀면서 놀이는 다채롭고 풍요로워진다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 종이컵 놀이가 점차 다채로운 놀이가 되어 가는 것을 알았다. 유아는 종이컵을 어떻게 가지고 놀지 목적을 먼저 정하고 놀이하는 것이 아니라 혼자 혹은 같이 다양한 지식을 활용하고 다른 유아와 협력하면서 놀이를 만들어가며, 교사의 생각을 넘어서는 다양한 놀이가 생성한다는 것을 알게 되었다.

5개 영역 내용 연계

사회관계

나를 알고 존중하기 → 내가 할 수 있는 것을 스스로 한다.
더불어 생활하기 → 친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결한다.
더불어 생활하기 → 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.

- 유아는 종이컵을 가지고 자신의 생각대로 자유롭게 놀이한다. 유아는 '선을 넘지 말자.', '종이컵 동그라미 밖으로 나가면 안 돼.' 등의 규칙과 질서를 스스로 만들어서 놀이 중에 생기는 갈등을 긍정적으로 해결한다. 유아는 놀이하면서 놀이 규칙을 만드는 과정에서 서로의 감정, 생각 행동을 서로 존중한다.

예술경험

창의적으로 표현하기 → 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.

- 유아는 종이컵과 다른 재료들을 활용하여 댄싱 컵, 게임 도구(구슬 찾기, 공 불기, 공 던지기), 울타리, 머리띠와 팔찌 등을 만들며 자신의 생각과 느낌을 표현한다.

자연탐구

탐구과정 즐기기 → 궁금한 것을 탐구하는 과정에 즐겁게 참여한다.
생활 속에서 탐구하기 → 물체의 특성과 변화를 여러 가지 방법으로 탐색한다.

- 유아는 종이컵으로 만들고 꾸미는 놀이를 하면서 다양한 재료와 도구를 탐색해 간다. 유아는 종이컵을 자르고 종이컵 안에 스티로폼 공을 넣는 등 탐구과정에 적극적으로 참여하며 종이컵, 스티로폼 공의 특성을 알아 간다. 또 종이컵을 쌓거나 한 줄로 나열하고 색깔별로 분류하면서 물체의 특성과 변화를 여러 가지 방법으로 탐색한다.

교사 이야기

유아의 배움은 교사가 계획한 주제 관련 수업을 통해서도 이루어지지만 한편으로 유아 스스로 만들어 가는 자발적인 놀이에서도 이루어지는 것 같아요. 아이들의 배움은 놀이에서 참 많이 발견돼요. 그래서 놀이를 잘 지켜보는 것이 정말 중요한 것 같아요. 아이들을 보면서 놀이 속에는 수많은 배움이 있다는 것을 깨닫게 되네요.

교사 지원의 특징

종이컵으로 놀이하는 방법을 제안하지 않고, 공간의 구분 없이 교실 전체 어디에서든지 놀이할 수 있도록 하였다.

“그럼 우리가 수박을 심자”

유아의 놀이는 간식 시간과 같은 일상생활에서 시작되기도 한다.
맛있는 수박을 더 먹고 싶은 유아는 어떤 생각을 했을까?
일상생활에서 시작한 유아의 상상과 탐구는 어떠한 놀이가 되었을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

수박(씨)을 심고 싶다는 유아의 요구에 따라 화분을 제공하고,
수박씨를 심고 싹이 나는 과정을 기록으로 남겼다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4, 5세(혼합 연령반) 유아	2019년 5~6월, 오후 간식 및 놀이 시간	교실

오후 간식으로 수박, 토마토와 우유가 나온다. 한 유아가 간식으로 나온 수박을 더 먹고 싶어 하지만 수박이 없다는 것을 알게 되자, 수박을 먹고 싶은 바람을 담아 이야기를 시작한다.

수연: 아! 수박 진짜 많이 먹고 싶은데….
채미: 맞아 나도 수박이 제일 좋은데….
수연: 그럼 우리가 수박을 심자.
채미: 맞아! 왜 그 생각을 못했지?
수연: 맞아! 수박을 심으면 더 많이 먹을 수 있잖아!

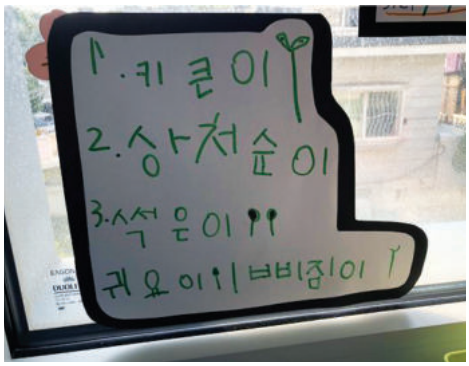
그리고 몇 명의 유아가 수박씨를 모으기 시작한다.

수연: 우리 수박씨 모으자.
채미: 근데 노란 씨는 빼야 되나?
수연: 노란 씨는 검은색 껍질이 벗겨진 거라 심으면 안 돼.
채미: 맞아! 노란 씨는 엄마가 그래서 먹어도 된다고 했어.
수연: 선생님! 여기 봐요. 수박씨가 노란색 반,
검은색 반이 있어요.
이거는 검은색이었다가 껍질이 벗겨졌다는 뜻이에요.

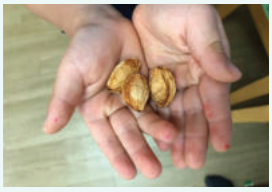
유아는 수박을 더 먹기 위해 수박을 심자고 제안하였다. 교사에게 수박 씨앗을 심을 흙과 화분을 요청한다. 유아가 집으로 돌아간 후, 교사는 유아가 요청한 화분, 흙, 꽃삽 등을 준비해 둔다.
다음 날 교사와 유아는 전날 모아 두었던 수박씨를 심으며, 수박 씨앗 수와 열리게 될 수박의 수에 대해 가설을 세워 본다.

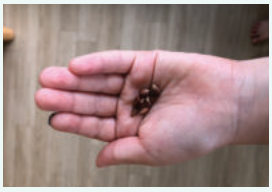
수연: 우리 수박 열리면 하나씩 가져가도 돼요?
교사: 수박을 가져가고 싶구나. 근데 몇 개가 열릴까?
수연: 지금 씨앗이 음….
15개니까 15개 열리겠죠.
교사: 씨앗 하나에 수박 하나씩 열릴 것 같니?
채미: 당연하죠.
수연: 맞아요! 이 씨앗이 수박이 되는 거니까요.

유아는 수박씨에서 나올 싹을 기대하면서 정성스럽게 물을 준다. 며칠 뒤, 씨앗 수대로 싹이 15개 나온다. 유아는 수박의 싹을 관찰하며 모양이나 크기 등을 고려하여 싹에 이름을 지어 준다.



은: 얘가 제일 작다. 막내야 막내. 너무 귀여워.
주은: 은아, 우리 얘 귀요미라고 부를까?
은: 그래, 우리 귀요미!
채미: 그럼 여기 키 큰 애는 키큰이라고 부르자.
주형: 맞아 키큰이! 얘가 일등인 것 같아.
채미: 그런데 얘는 상처가 너무 많아. 곧 죽을지도 몰라.
음…. 얘는 상처순이라고 부르면 되겠다.
주형: 어! 누나 그럼 얘는 이름이 뭐야?
채미: 얘는 옆으로 휙! 하고 있으니까 '삐짐이' 어때?
주형: 삐짐이가 뭐야?
채미: (고개를 옆으로 돌리며) 아니 그게 삐져 고개를
휙 돌리는 거랑 똑같은 거야.





5세 유아의 수박씨 사랑은 4세 동생들에게도 번져 나간다. 싹이 나오는 것을 본 동생들도 씨앗을 심기 시작한다. 어느새 교실 안에서 보리 씨앗, 가지 씨앗, 옥수수 씨앗, 땅콩 씨앗 등 유아가 집에서 가져오거나 산책 길에서 주운 씨앗으로 싹을 틔우는 놀이가 활발하게 이루어진다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아는 간식 시간에 좋아하는 수박을 더 먹고 싶다는 생각을 했다. 이러한 바람에서 출발하여 씨앗을 심어서 싹을 내기 위해 수박씨 심기에 도전하였다. 수박을 키워서 하나씩 집으로 가져가겠다는 **공통의 목표**도 세웠다. 그리고 나서 씨앗들의 모양과 특징을 비교하였다. 한 개의 씨앗에서 한 개의 수박이 열릴 것이라는 가설도 세웠다. 유아는 자신이 심은 씨에 매일 정성스럽게 물을 주면서 수박 싹이 하나씩 올라올 때마다 **기뻐**하였고, 수박 씨앗 15개가 모두 싹으로 나오자 **환호**하기도 하였다. 또 싹이 자라는 과정을 애정을 가지고 관찰하면서 수박 싹에게 이름을 지어 주고 싹 중에서 키가 제일 작은 '귀요미', 키가 제일 큰 '키큰이', 상처가 많아서 '상처순이', 혼자 다른 방향으로 나서 '삐짐이' 등 싹의 특성을 살린 고유한 이름을 만들었다.

이렇게 간식시간에 제공된 수박을 계기로 수박을 더 먹고 싶다는 **즉흥적** 바람에서 시작된 수박 심기는 **자발적**으로 수박씨를 모으고, 직접 씨앗을 심고, 싹을 키우고, 특징을 관찰하고, 이름을 지어 주고, 나아가 다른 씨앗에 관심을 넓히는 과정으로 자연스럽게 연결되고 **공유**되며 **지속**되었다. 유아들은 자발적으로 수박과 수박씨에 대한 경험과 느낌을 자유롭게 나누었다. 싹을 키우기 위한 지속적인 관심과 노력이 담긴 놀이는 유아에게 성취감과 즐거움을 주었고, 유아가 세운 가설에 대한 검증을 생활 속에서 자연스럽게 할 수 있었다. 물론 애써 키운 싹에서 수박 열매가 맺히지 않을 수도 있다. 그러나 수박을 집으로 가져간다는 목표 달성 여부를 넘어서 수박 싹을 키우는 과정에서 싹에 대한 **상상**, **실험**, **공유**라는 소중한 경험을 하게 되었다. 이러한 경험은 다른 연령의 유아에게도 퍼져 나갔고 다른 씨앗에 대한 관심으로도 확장되어 더불어 살아가는 세상에서의 따뜻하고 긍정적인 경험을 나눌 수 있었다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사 역시 먹던 씨에서 싹이 나올 수 있다는 것과 수박의 싹이 수박 잎의 모습과 같다는 것이 신기했다. 그래서 유아가 신기해하는 것에 공감할 수 있었다.

교사 이야기: 유아와 함께 배우는 교사

씨앗 심기 활동은 매년 4월 봄 주제에서 교사가 계획하는 활동 중 하나였다. 유아에게 식물의 성장 과정에 대한 정보와 결과물(열매)을 얻을 수 있도록 지원하는 것이 교사의 역할이라고 생각했었다. 그러나 씨앗이 자라 열매를 맺기까지의 시간과 노력은 교사의 몫이었고 그 사이 씨앗과 식물의 성장에 대한 유아의 관심은 서서히 사그라져 갔다.

사실 교사로서 유아들이 간식으로 먹고 남은 수박씨를 심겠다고 이야기하였을 때 그것은 단순한 호기심이라고 생각했고, 그래서 그 관심은 오래가지 않을 것이라 예상했다. 그러나 이는 단순한 호기심이 아니었다. 유아에게는 수박을 집에 가져가겠다는 진지한 목표가 있었다. 유아들의 생각과 행동은 계획적이었고, 어느새 교사인 나도 유아의 그 계획에 함께하고 있었다.

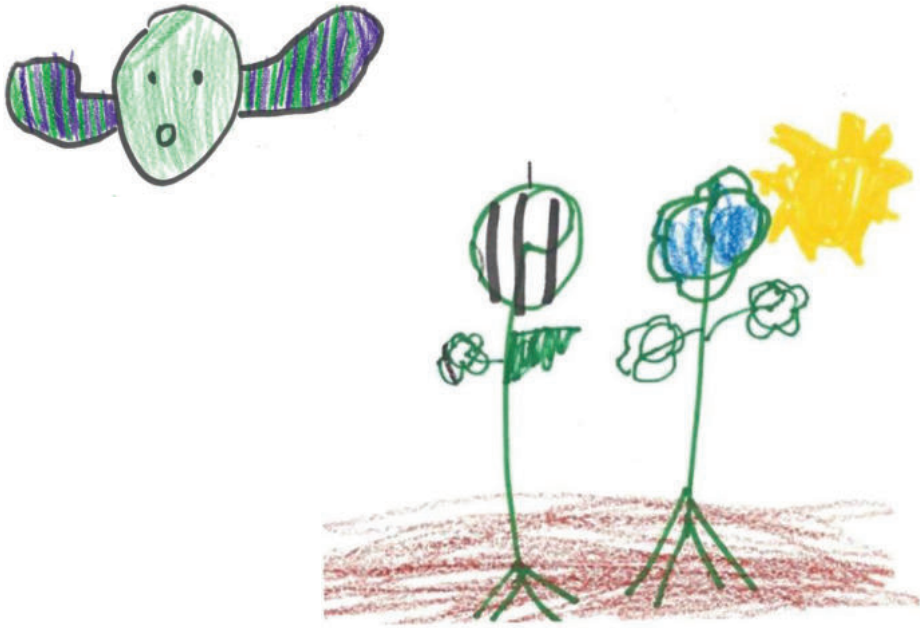
며칠 지나고 하나씩 싹이 올라올 때마다 신기했고, 싹이 잘 자라 작은 수박 열매라도 맺길 바라는 마음이 생겼다. 점점 싹이 크게 자라면서 더 넓은 곳으로 옮겨 심어야 하는지에 대한 고민이 들 무렵, 갑자기 수박씨를 심은 화분에서 더 많은 싹들이 나고 있었다. "분명 우리가 심은 씨앗은 15개인데… 이 많은 싹들은 무엇일까?" 나중에 알게 된 사실이지만, 유아들이 교사 몰래 또 다른 씨앗을 모아 그 씨앗들을 수박 싹이 나지 않는 빈 공간에 심었던 것이다. 결국 너무 많은 싹이 자란 화분의 수박 싹은 작은 열매도 맺기 전에 모두 시들어 버렸다. 비록 씨앗에서 싹이 난 뒤로 꽃이 피거나, 열매가 맺는 등의 결과물은 얻어 내지 못했지만 교사와 유아 모두 씨앗을 심고, 싹을 기다리고, 키우는 과정들 속에서 의미 있는 경험을 하였다.

현재 우리 반 교실에서는 옥수수 싹, 가지 싹, 보리 싹이 자라고 있다. 처음 수박씨를 심을 때만 해도 이렇게 많은 싹들을 키우게 될지 예상하지 못했다. 씨앗에 대한 유아의 애정은 계속 다른 씨앗으로 전파되었고, 또한 4세 유아들까지 함께 참여하는 것을 보면서 유아의 자율성과 주도성이 놀이에 있어 얼마나 중요한지 알게 되었다. 그리고 내년에도 만약 이러한 상황이 생긴다면 유아들이 원했던 수박을 얻게끔 나는 이렇게 이야기할 것이다.

"얘들아, 우리 이번에는 더 넓은 텃밭에 가서 키워 볼까? 그리고 싹이 나기를 기다려 보자."

교사 지원의 특징

유아 일상의 경험에 귀를 기울이고, 흥미에 즉각적으로 지원하였다. 또 유아의 생각을 수정하려 하지 않고, 유아의 가설을 따라갔다.



교사의 질문

놀이 자료를 풍부하게 주는 것이 왜 중요한가요?

일상의 자료로 어떻게 놀이하나요?

자료를 탐색하는 놀이에서 의미 읽기

교사는 놀이 자료를 풍부하게 주는 것의 필요성과
일상의 자료를 어떻게 놀이로 확장하는지에 대해 궁금해 한다.
네 가지 사례를 통해 자료를 탐색하는 놀이에서 의미 읽기를 하였다.
놀이 자료의 성질에 따른 유아 놀이의 흐름과 의미를
색 철사, 종이, 블록, 물감의 사례를 통해 읽어 보았다.

사례 제목

- 색 철사의 변신
- 몸으로 놀아 보자!
- 종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 놀기
- “간질간질 에헤헤헤” 물감으로 놀기

색 철사의 변신:

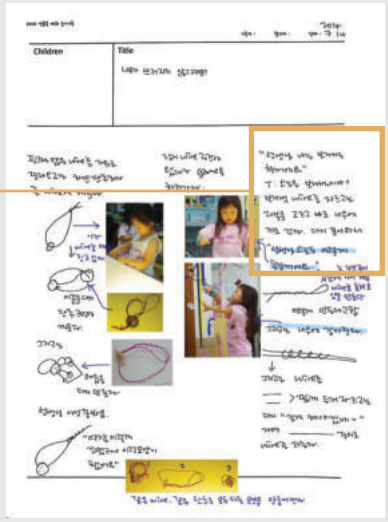
구부리고, 펴고, 끼고, 꼬고, 꼬집고, 걸고, 누르고, 감고, 잇고, 꿰고, 꽂고 …

색 철사는 주변에서 쉽게 볼 수 있는 놀이 자료다.
그러나 안전의 문제로 유아에게 쉽게 내주기에는 망설여지는 자료이기도 하다.
유아에게 색 철사를 주었다.
유아는 색 철사로 어떻게 놀았을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 다양한 색과 굵기의 색 철사와 다양한 재료(단추, 나뭇가지 등)로 놀이하는 과정과
안전하게 놀이하는지를 관심을 기울여 살펴보았다.
유아의 색 철사 놀이를 사진으로 찍거나 그림으로 그렸고,
그 과정에서 나타난 유아의 행동과 말을 적어 두었다.

정○○
"선생님 나는 보라색 할거예요."
교사: 오늘은 보라색이야?
보라색 색 철사를 자르고는 리본을 고르고
바로 나무에게 가져간다.
다시 돌아와서
"선생님 오늘도 이렇게 돌릴 거예요."
○○는 지난 놀이시간에 이어 계속 색 철사를 돌려
모양을 만든다.



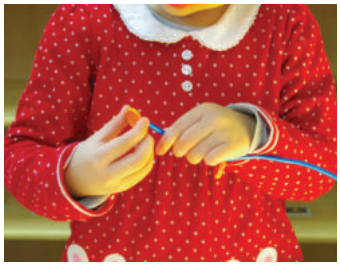
놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2014년 3월~4월	색 철사 놀이 공간

〈교실 전경〉

3월부터 매화반에서는 사진 찍기, 그림 그리기, 괴물이 들어올 수 없는 집 만들기와 극 놀이, 주변의 수를 찾아 모으기 등의 놀이가 전개되고 있다. 유아는 색 철사로 만든 것을 가지고 극 놀이를 하기도 하고, 그림을 그리다가 색 철사 놀이 공간에 오기도 한다.

매화반의 색 철사 공간에는 다양한 굵기와 색의 철사와 단추, 나뭇가지 등이 있다. 유아는 색 철사 중 가장 굵은 색 철사를 먼저 선택하여 탐색하기 시작한다.

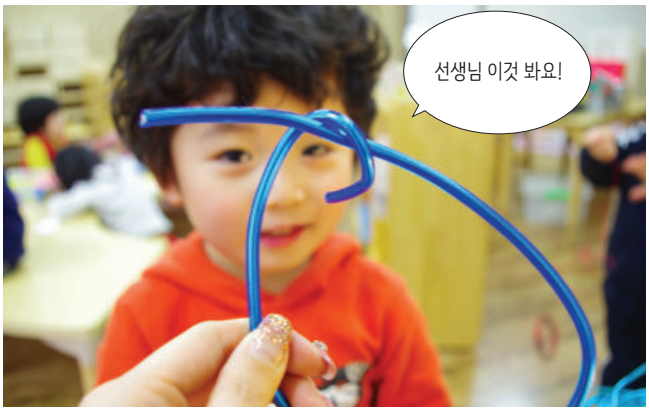


연주는 가장 굵은 색 철사에 단추를 끼워 보려고 한다. 그러나 단추 구멍보다 색 철사가 굵어서 끼워지지 않는다.

연주는 단추를 내려놓고 같은 굵기의 색 철사 하나를 더 집어 든다. 그리고 색 철사 2개를 양 손에 쥐고 이어 보려고 한다.

생각처럼 색 철사가 잘 연결되지 않자, 손에 쥐고 있던 색 철사를 타공판 구멍에 끼워 놓고 다른 곳으로 놀이하러 간다.

시율이도 연주처럼 가장 굵은 파란색 철사를 골라 든다. 그리고 손으로 철사를 이리저리 구부려 본다.



굵은 철사에 고리가 생기며 동그랗게 된다. 시율이는 동그란 모양이 된 색 철사를 교사에게 보여 주며 즐거워한다.

〈총〉

〈아이스크림 푸는 기계〉

시율이는 다른 색의 색 철사를 구부려 모양을 만들고, '총', '아이스크림 푸는 기계'라고 이름을 붙인다.

시율이는 가장 굵은 색 철사 2개를 함께 꼬아 형태를 만든다. 다음 날에도 시율이는 굵은 색 철사를 함께 꼰다. 색 철사 공간 구석에서 한참 동안 다양한 모양 만드는 것에 몰두한다. 시율이는 웃으며 만든 형태를 교사에게 보여 주러 온다. 교사가 어떻게 했는지 묻자 다음과 같이 설명한다.

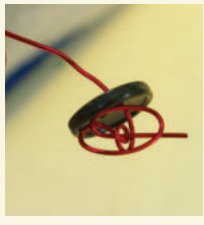
매화반 유아는 가는 색 철사에 쉽게 손을 대지 못하였다.

굵은 색 철사로 놀이를 하는 유아 사이로 지건이가 온다. 그리고 가장 가는 색 철사 뭉치를 꺼내 손으로 쫙 당긴다.

손을 살살 움직여 모양을 만든다. 지건이는 짧게 놀이하고 다른 곳으로 놀이를 하러 간다.
지건이가 가느다란 철사로 놀이를 한 다음 날부터 유아들은 다양한 굵기의 색 철사로 놀이를 한다.

지영이, 정아, 예진이는 가장 가는 색 철사로 놀이를 시작한다. 지영이와 정아는 가장 가는 색 철사에 작은 단추를 끼운다. 그러나 색 철사의 한쪽으로 끼운 단추가 빠져 버린다.

정아는 자꾸 빠지는 단추를 계속 끼워 넣는다.



지영이는 단추를 색 철사 가운데까지만 끼우고 조심스럽게 다음 단추를 끼운다. 지영이는 단추를 다 끼운 후, 색 철사 양 끝을 손가락으로 잡고 단추가 빠지지 않게 들고 다닌다.

예진이는 색 철사의 한쪽 끝을 뭉쳐 손가락으로 꼬집듯이 잡는다. 그러자 색 철사 끝에 매듭이 생긴다. 그리고 예진이는 단추를 색 철사에 끼운다. 이 모습을 보고 지영이와 정아도 색 철사 한쪽 끝에 매듭을 만든다.

정아는 색 철사 끝에 매듭을 만든 후, 2주에 걸쳐 단추를 끼운다. 단추를 끼우던 색 철사를 벽에 걸어 두자 다른 유아가 보러 온다.

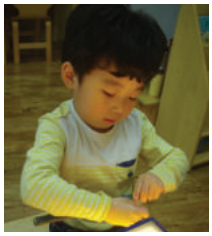
정아는 다른 친구들한테 며칠에 걸쳐 단추를 끼운 색 철사를 소개하고는 뿌듯한 미소를 짓는다.

매듭 만드는 방법을 배운 다음 날 지영이는 색 철사 양 끝을 한데 모아 손으로 꾹꾹 눌러 매듭을 만든다.

일주일 후 지영이는 중간 두께의 색 철사를 손으로 꾹꾹 누르며 모양을 만든다.

색 철사만으로 모양을 만들던 지영이는 다음 날 나뭇가지에 색 철사를 감아 본다. 나뭇가지에 색 철사를 감는 것이 쉽지 않다.
지영이는 나뭇가지 위에 색 철사를 올려놓고 한 바퀴 감은 후 손으로 꾹 눌러 고정한다.

옆에서 이를 지켜보던 시율이와 서우도 지영이처럼 나뭇가지에 색 철사를 돌돌 감아 고정시킨다.



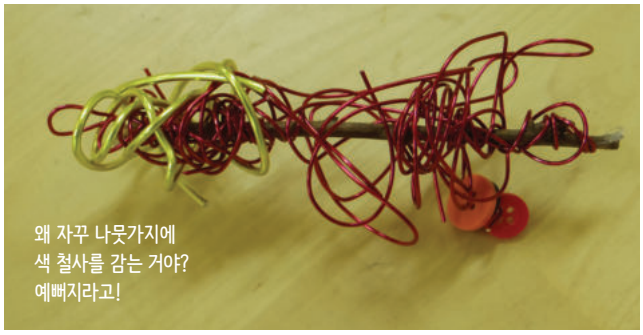
그 후 유아는 약 2주간 색 철사에 단추 끼우기, 색 철사 꾹꾹 눌러 모양 만들기, 나뭇가지에 색 철사 감기를 반복한다. 이제 유아는 색 철사, 단추, 나뭇가지를 모두 사용하여 더 복잡한 형태를 만든다.

시율이는 가는 나뭇가지에 가장 얇은 색 철사를 감는다. 그리고 철사에 단추를 끼우고 다시 나뭇가지에 감아 고정시킨다.

연주는 나뭇가지에 얇고 붉은색 철사를 빠르게 휙휙 감는다.

그리고 색 철사의 한쪽 끝에 빨간색 단추 2개를 끼운 후 다시 나뭇가지에 고정한다.

마지막으로 두꺼운 노란색 철사를 나뭇가지 한쪽에 감는다.



유아는 계속해서 색 철사와 다양한 매체를 섞어 복잡한 형상을 만들어 낸다. 그리고 교사에게 작품을 교실 한쪽에 전시해 달라고 한다. 유아는 친구들이 만든 작품을 감상하며 놀이를 계속한다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 5월~7월	색 철사 놀이 공간

어느 날, 한 친구가 선생님을 부르며 머리에 꽂은 핀을 보여 준다. 알고 보니 유아가 머리에 꽂고 있던 리본 머리핀이 색 철사로 직접 만든 작품이었다. 이를 시작으로, 여러 유아가 색 철사 놀이 공간에 모여 다양한 액세서리를 만들기 시작했다.

고은반 교실에 액세서리 공방이 만들어졌다.

공방에서는 지속적으로 새로운 액세서리 만들기 놀이가 이루어진다. 남아와 여아 모두 놀이에 참여하여 다양한 형태를 구성하고 공유한다. 다양한 줄을 함께 연결하거나 복잡한 짜임새 모양을 만들며 놀이한다. 유아들은 서로의 작품을 비교하며 차이를 비교하다가 자연스럽게 액세서리 속에 숨어 있는 순서와 규칙에 주의를 기울이고 '패턴'을 발견한다. 또한 각각 다른 패턴에 따라 의미를 부여한 이름을 짓는다.

패턴에는 규칙이 숨어 있어!

주르륵 모은 패턴

중앙 패턴

하나 패턴

꽃받침 패턴

반달 패턴

지그재그 패턴

두 개 지그재그 패턴

안경 스마일 패턴

두 발 패턴

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

3세인 연주는 다양한 색 철사 중에서 가장 굵은 색 철사를 집어 든다. 손을 움직여 보지만 철사를 서로 연결하는 것도, 단추를 끼우는 것도 쉽지 않다. 연주는 자신의 놀이 흔적을 타공 판에 남기고 다른 놀이로 이동한다. 연주의 흔적은 시율이의 놀이로 **이어진다**. 시율이는 굵은 색 철사에 힘을 가해 우연히 만들어진 모양을 보고 '총', '아이스크림 푸는 기계'를 **상상**한다. 오랜 시간 **집중**하여 색 철사로 모양을 만들던 시율이는 이번에는 굵은 철사 2개를 함께 꼰다. 시율이는 **감각**과 **몸**으로 색 철사를 만나면서 구부러진다는 성질과 구부러진 모양이 고정되는 성질을 알아 가며 **변형**을 **반복**한다.

굵은 색 철사만을 가지고 놀던 유아는 지건이가 가는 철사로 놀이하는 모습을 보고 다른 굵기의 철사에 관심을 갖게 된다. 지영이, 정아, 예은이는 가장 가는 색 철사를 집어 들었고, 가는 철사에는 단추를 끼운다. 철사에 끼운 단추가 자꾸 빠지지만, 정아는 **포기하지 않고** 단추 끼우기를 **반복**한다. 지영이는 단추를 색 철사 중간까지만 끼운 후 조심스럽게 양 끝을 잡아 단추가 빠지지 않게 한다. 예은이는 색 철사 한쪽 끝을 손으로 구부려 매듭을 만든다. 유아들은 색 철사 공간에 모여 단추를 끼우며 모두 자신만의 전략을 고안해 낸다. 서로의 전략을 **공유**하던 정아와 지영이는 예은이처럼 색 철사의 한쪽 끝을 묶고 단추 끼우는 방법을 시도한다.

정아는 2주에 걸쳐 매일 긴 색 철사 끝에 매듭을 만들고 단추 끼우기를 **반복**한다. 점점 많아지는 단추를 보며 **아름다움**을 느낀다. 지영이는 단추가 빠져나오지 않도록 하는 기능적인 면에 집중하며 매듭을 만들다가 점차 다양한 모양의 매듭을 **창조**하기 시작한다. 다양한 매듭을 만들던 지영이는 이제 색 철사를 나뭇가지에 감는 **시도**를 한다. 지영이의 **시도**는 여러 유아에게 옮겨 간다. 유아는 이제 색 철사와 다른 매체를 연결해서 모양을 복잡하게 **변화**시킨다. 색 철사가 다른 매체와 함께 점점 복잡한 형태가 되는 것에서 **아름다움**을 느낀다.

5세 반 한 유아로부터 시작된 놀이는 다른 유아에게로 **공유**된다. 우연히 한 유아가 색 철사를 구부려 핀을 만들어 머리에 꽂고, 이 모습은 다른 유아에게 같은 놀이를 하고싶은 욕구를 불러일으킨다. 그 결과 고은반 교실에는 액세서리를 만들 수 있는 공

간이 생기고, 많은 유아가 이 놀이에 **참여**한다. 유아는 다양한 액세서리를 만드는 것을 **반복**하며 만들어지는 모양이 달라지는 것을 경험한다. 차이에 따라 다양한 "~ 패턴"으로 명명하며 의미를 부여한다. 직접 착용할 수 있는 다양한 액세서리 만들기의 과정과 결과물에 대한 **즐거움**과 **성취감**을 경험한다.

이렇듯 유아는 마치 색 철사와 하나가 된 것처럼 손의 **움직임**과 **힘의 조절**로 색 철사 모양을 바꾸며 색 철사의 특성을 알아 간다. 이 과정에서 유아들은 자신만의 탐색 방법과 같은 **개별성**을 드러내고, 서로의 놀이 경험을 **공유**하면서 배운다. 안전에 관한 우려가 있었지만, 색 철사를 오랜 기간 다룬 경험과 새로운 시도, 유아간 경험의 공유, 유아의 개별적 경험이 한데 어우러지며 놀이가 **다채롭게** 펼쳐지고 **즐거운** 배움이 일어났다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 색 철사를 만지고 느끼면서 그 특성을 확인하고, 지속적으로 놀이하면서 색 철사 놀이를 변형해 나간다는 것을 알게 되었다. 색 철사는 위험할 수도 있는 매체라 생각했으나, 유아 스스로 조율해 가며 안전하고 즐겁게 놀이할 수 있음을 확인하였다.

교사 이야기: 3세 유아에게 색 철사를 제공한 이유

색 철사는 유아 손의 힘으로 쉽게 변형되는 열린 자료라고 생각해요. 손으로 구부리고, 펴기를 반복하면서 다양한 형상이 만들어지고, 여기에 이야기가 더해지면서 유아에게 상상의 놀이를 열어 주기도 해요. 쉽게 변형이 가능하다는 색 철사의 특징은 어린 유아도 쉽게 놀이에 빠지도록 하는 것 같아요. 색 철사로 놀이하는 경험이 풍부해질수록 다채로운 형상물을 만들 수 있고, 유아의 생각과 느낌을 자유롭게 표현할 수 있습니다. 또한 유아들은 색 철사를 통해 패턴을 경험할 수도 있습니다. 이처럼 색 철사는 색 조합, 굵기에 따른 힘 조절뿐만 아니라 다른 매체와의 만남 등을 통해 다양한 변형을 경험할 수 있게 하는 자료입니다. 그래서 교실 안에 색 철사 공간을 만들고 다양한 색 철사를 준비해 주었어요.

저는 유아가 철사를 안전하게 다룰 수 있도록 이야기했어요. "철사를 눈앞에서 휘두르면 절대 안 된다.", "철사를 들고 움직일 때는 주변을 살펴라." 그리고 색 철사를 사용하기 전에 철사를 자르는 방법과 함께 철사의 잘린 끝부분이 날카로워 다칠 수 있다는 것을 강조해서 알려 주었습니다. 4개월 동안 유아는 자유롭게 놀이를 하며 색 철사를 다루는 경험을 쌓아 갔습니다. 철사를 직접 가지고 노는 것을 보면 유아들이 제가 했던 이야기를 기억하며 주의하는 것 같았어요. 그래서인지 놀이하는 4개월 동안 색 철사에 긁히거나 찍힌 유아는 없었어요. 위의 사례에서 볼 수 있듯이 유아는 손으로 색 철사를 감고 꼬는 등 자유자재로 철사를 다룰 수 있게 되었습니다. 3세인데도 색 철사를 다룰 수 있는 기술이 늘어 가는 것을 볼 수 있었고, 유아가 스스로 자신의 신체를 조율하며 안전하게 놀이할 수 있다는 것도 알았어요.

교사 지원의 특징

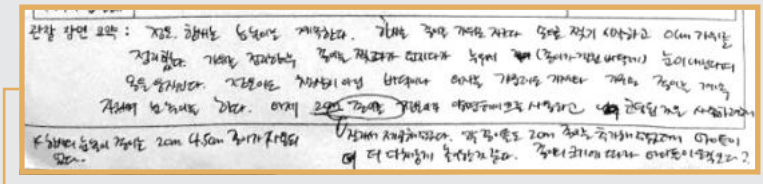
색 철사 공간에는 다양한 두께와 색의 철사와 함께 색 철사로 꿸 수 있는 단추, 감을 수 있는 나무 막대 등을 마련해 유아가 재미있게 놀이할 수 있도록 했어요. 유아가 색 철사와 다른 자료를 사용하여 형상을 복잡하게 만들어 가는 것을 보고, 더 다양한 자료를 제공했습니다. 그리고 복잡한 형태의 색 철사를 벽이나 천장에 달아 전시하였을 때 유아가 아름다움을 더 잘 느끼는 것을 보고, 유아들의 작품을 벽과 천장에 전시하여 다른 유아의 놀이 결과를 함께 감상할 수 있도록 했습니다.

몸으로 놀아 보자!

종이는 단지 그리기의 자료에 그치지 않는다.
유아는 다양한 크기와 재질의 종이를 탐색하며
종이 특성에 따라 놀이를 창조한다.
종이와 만났을 때 유아는 어떤 놀이를 할까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 주도적으로 다양한 크기와 재질의 종이를 탐색하며 종이 특성에 따라 놀이를 만들어가는 과정을 기록하였다.



△△, □□는 몸 놀이를 계속한다. □□는 종이를 가위로 자르다 손으로 찢기 시작하고 이내 가위를 정리했다. 가위를 정리한 후 종이를 찢다가 던지다가 누워서 (종이가 깔린 바닥에) 눈이 내린다며 몸을 움직인다.
△△이는 책상이 아닌 바닥에 의자를 가운데로 가져와 자꾸만 종이를 계속 자르며 눈 놀이를 한다. 그 때 △△이가 양면 테이프를 사용하고 코팅된 것을 사용하려고 한다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 4월~6월	종이 놀이 공간

〈교실 전경〉

교실에는 종이로 놀이하는 공간 외에도 책을 읽을 수 있는 공간, 게임이나 퍼즐 맞추기를 할 수 있는 공간, 블록 놀이하는 공간, 달팽이와 물고기를 키우는 공간 등이 있다. 유아는 놀이 시간에 원하는 공간에서 놀이를 즐길 수 있다.

햇님반 교실 미술 공간에는 늘 A4 용지와 도화지, 색종이가 있다. 유아는 흰 종이에는 그림을 그리거나 색칠을 하고, 색종이로는 접기 놀이를 주로 하였다. 교사는 유아들이 종이로 다양하게 놀았으면 하는 바람을 갖고 박스, 골판지, 얇은 종이, 전지, 종이 롤 등을 제공하였다.

4월 ~ 6월

유아가 주어온 박스로 놀이한다.

유아가 길고 가는 종이를 선택하여 놀이한다.

유아가 골판지를 선택하여 놀이한다.

유아가 머메이드지와 얇은 종이를 선택하여 놀이한다.

교사가 제공한 전지로 놀이한다.

교사가 제공한 골판지 롤로 놀이한다.

〈 유아 놀이 경험 〉

장면 1. 박스로 놀기

유아는 가게 앞에 있던 박스 하나를 교실로 가져온다. 유아는 이 박스가 단단한 것을 보고 나무 박스라고 생각한다. 박스 구멍에 손가락을 넣어 보니 손가락이 쑥 들어갔다. 그러자 유아는 박스를 뜯어보고, 손톱으로 긁는다.

정우: (박스를 긁으며) 톱질하는 것 같아.
예은: 우와 이거 진짜 재밌다.
정우: 이건 벌집 같아!

박스를 손끝으로 긁을 때는 작은 조각이 되어 떨어지고, 손으로 잡아당길 때에는 박스의 일부가 긴 끈처럼 딸려 나오기도 한다. 하나의 박스에서 작은 조각 종이, 꼬불꼬불 종이, 넓고 얇은 종이, 돌돌 말린 종이 등이 만들어진다.

박스는 완전히 분해된다. 정우는 박스에서 나온 여러 크기의 종이 조각들을 던지면서 "종이나라 전쟁이다.", "공격하자."라며 놀이한다. 그 옆에 있던 예은이는 "나는 꿀벌.", "나는 말벌." 하며 놀이한다. 평소 신체 놀이를 즐겨하지 않는 대경이는 바닥에 떨어져 있는 조각 종이들을 OHP에 올린다.

장면 2. 길고 가는 종이로 놀기

유아는 종이 장에서 길고 가는 종이를 꺼내 놀이한다. 길고 가는 종이로 놀던 대경이가 종이 뭉치를 들고 손으로 찢기를 시도한다. 얇다고 생각한 종이가 잘 찢어지지 않자 이번에는 가위로 작게 자르기 시작 한다. 작게 잘린 종이가 많아지자 그것을 위로 뿌리고, 바닥에 떨어진 종이를 다시 모아 위로 뿌리기를 반복한다.

종이 조각이 바닥을 가득 채우니
교실은 눈이 온 마을이 된다.
잠시 후 대경이와 정선이는 그 위에서 헤엄을 친다.

"여기는 수영장이야."

대경: 선생님, 눈 내리는 거예요. 하늘에서 눈이 떨어져요.
또 떨어뜨리고, 또 떨어뜨려요.
대경: (정선이에게) 지금 눈 내리는 거야. 봐 봐.
정선: 와! 눈 더 만들어야지. 우리 눈 더 만들자!

장면 3. 골판지로 놀기

유아는 종이 장에서 골판지를 꺼내 놀이 한다.
영준이는 골판지의 결을 생각하지 않고 접는다.

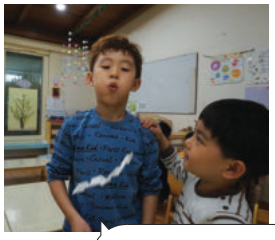
영준이는 "선생님, 종이가 구겨졌어요."
"자꾸 찢어져요." 한다.

놀이를 하면서 영준이는 골판지의 결대로 곡선을 만들고 이것을 평평한 종이에 고정하여 입체물을 만들어 본다.

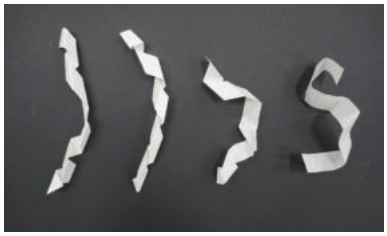
영준: 여기 공을 놓고 안 떨어지는 게임도 할 수 있고,
이렇게 망원경처럼 볼 수도 있어요.
교사: 어디까지 보여?
영준: 저기 멀리까지 보여요.

장면 4. 머메이드지와 얇은 종이로 놀기

유아는 종이 장에서 머메이드지를 꺼내 놀이한다. 준호는 머메이드지를 꾹꾹 눌러 접은 후 바닥에 놓는다. 종이 한 쪽 끝을 손가락으로 튕기듯 누른다. 접은 종이가 펼쳐지자, "선생님, 종이가 날아가요."라고 한다.
그리고 종이를 입에 대고 불어서 날린다. 여러 종류의 종이를 불어서 날리던 중, 얇은 종이가 돌면서 날아가는 모습을 보고 즐거워한다.



정우: 나도 해 볼래.
후~.



서준: 오…!
이렇게 입으로 하니까 불어져요.
후~.
교사: 입으로 부니까 어떻게 돼?
서준: 종이가 돌아가요.

장면 5. 큰 전지로 놀기

교사는 수영장처럼 만들어 달라는 유아의 요청에 따라 큰 전지를 바닥에 깔아주고 유아에게도 전지를 제공한다. 유아는 큰 전지를 온몸으로 흔들거나 구기거나 찢으며 놀이한다.

혜연: 민우야, 너 이거 찢어.
교사: 오!
혜연: 소리가 완전 천둥 번개다!
서진: 완전 천둥 번개야!
혜연: 선생님, 옛날이[1] 됐어요.
이 종이 정체가 옛날이!
교사: 그 종이 정체가 옛날이었어?
영준: 구겨 가지고. 으….
민욱: 이불 같아요.
영준: 종이나라 패배했다.
선생님, 종이나라가 패배했어요.
교사: 종이나라가 패배했어?
영준: 네. 다 찢어졌어요.
서진: 태풍이 분다. 완전 신나요!

1) '옛날이'는 유아가 종이 특성을 살피며 붙인 이름으로서, '구김지'가 할아버지처럼 쭈글쭈글해서 '옛날이'라는 이름을 지었다.

장면 6. 골판지 롤로 놀기

교사는 크고 단단한 종이로 놀고 싶다는 유아들의 요청에 따라 골판지 롤을 제공한다. 재현이가 교실에 세워 놓은 골판지 롤을 바닥에 눕히려고 애를 쓴다. 혼자 힘으로 되지 않자 친구 두 명을 불러와 바닥에 눕힌다. 재현이는 롤을 굴려 바닥에 펼친다. 교실 바닥 가득 펼쳐진 골판지 위로 미끄러지기도 하고 뛰기도 하고 엎드려 엉금엉금 기기도 한다. 평소에 자동차를 좋아하는 재현이는 롤 위에 올라타서 흔들흔들하다가 온몸으로 롤을 굴린다.

"이걸로 자동차 만들면 좋겠어요…."
"제가 굴러가는지 실험해 볼게요!"

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아에게 종이는 일반적으로 그림을 그리거나 글자를 쓸 때 사용하는 자료이다. 색종이가 주로 종이접기에 사용되는 것처럼 각 종이의 용도가 정해져 있다는 점에서 종이는 제한적인 범위로 활용되고 있다.

교사는 유아에게 다양한 특성의 종이를 제공하여 유아가 종이로 다양한 놀이를 할 수 있기를 기대하였다. 종이 박스를 접한 정우는 넓은 면과 면 사이에 겹겹이 붙어 있는 종이에 관심을 보이며 적극적으로 손끝과 손가락을 **움직여 탐색**하고 박스를 긁어 작은 종이 조각을 만들어본다. 이 과정에서 우연히 작은 조각 종이, 돌돌 말린 종이, 끈처럼 긴 종이 등이 **다양하게** 만들어진다. 우연히 만들어진 다양한 종이로 유아는 즉흥적으로 종이를 던지는 전쟁놀이를 한다. 또한 예은이는 우연히 찾아낸 벌집 모양으로 꿀벌이 되는 놀이를 한다. 친구들이 온몸으로 전쟁놀이와 꿀벌처럼 날아다니는 놀이를 할 때, 평소 신체 놀이를 즐기지 않는 대경이는 조금 떨어진 곳에서 OHP 위에 박스에서 떨어진 종이 조각을 올려놓는다. 종이와 빛이 만나 벽면에 비친 모습에서 벌집 모양을 발견한다. 유아는 자신의 감정을 **창의적**으로 **표현**하고 그 과정에서 **재미**와 **기쁨**을 느낀다. 박스라는 종이의 특성과 재미가 개별 유아의 이전 경험과 만나 새로운 놀이로 **변화**한다.

대경이는 길고 가는 종이를 더 작은 종이로 만드는 것에 **몰입**한다. 작은 종이가 많아지자 대경이는 종이를 하늘로 뿌린다. 뿌리고 떨어지고, 떨어진 종이를 모으고 또 다시 뿌리는 것을 **반복**한다. 대경이는 종이 조각을 눈이라고 **상상**한다. 그리고 대경이의 **상상**은 정선이에게 영감을 주고, 대경이의 상상에 정선이의 상상이 더해져 종이로 가득 찬 공간이 눈 쌓인 마을로, 수영장으로 **변화**한다. 유아는 마음껏 감정을 **표현**하고 **아름다움**을 느낀다.

울퉁불퉁 골이 있는 골판지를 손에 쥔 유아는 골판지를 찢고 접고 펄럭여 보면서 골판지는 잘 구부러지면서도 힘이 있고 골판지의 결과 반대로 접는 것이 쉽지 않음을 경험하지만 **포기하지 않는다**. 골판지 자체의 성질을 **탐색**하고 발견한 영준이는 골판지를 게임할 수 있는 도구와 망원경으로 **변형**시킨다.

머메이드지를 꾹꾹 눌어 접은 준호는 접힌 종이를 손으로 튕기며 '종이가 날아가요.'

라는 언어적 **표현**을 한다. 서준이는 '종이가 날아간다.'라는 준호의 표현을 듣고 다양한 종류의 종이를 입으로 불어서 날리는 **실험**을 한다. 얇은 종이를 접어서 입으로 불자 종이가 빙글빙글 돌아간다. 유아들은 얇은 종이가 돌면서 날아간다는 것을 **발견**하고 즐거워한다. 정우는 서준이의 놀이에 **호기심**을 느끼고 **소통**하며 함께 놀이를 한다.

큰 전지를 접한 유아는 **온몸을 움직여** 전지를 흔들고 구기고 찢으며 **즐거워한다**. 그리고 전지를 흔들고 구기면서 발생하는 소리와 모양의 **변화**를 **표현**한다. 종이를 흔들면서 나는 소리를 듣고 천둥 번개를 연상하고 구겨진 종이를 보고 주름을 떠올린다. 전쟁놀이를 즐기던 유아의 경험에서 찢어진 종이는 마치 전쟁에서 패배한 것처럼 느끼게 한다.

크고 둥근 종이 롤을 놀이 자료로 사용하도록 하는 것은 종이로 할 수 있는 일반적인 놀이(그리기, 자르기, 접기, 찢기, 구기기 등)를 초월한다. 크고 둥근 종이 롤과 평소 자동차에 대한 재현이의 관심이 만나 종이 롤이 자동차 바퀴가 되는 **상상**놀이가 시작된다.

이처럼 유아의 놀이는 유아 각자가 갖고 있는 경험과 서로 다른 크기, 모양, 재질 등의 종이가 만나면서 **다채로워**진다. 놀이 자료는 유아의 놀이를 **변화**시키고 유아의 놀이는 놀이 자료를 **변형**시킨다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 종이의 특성으로 놀이하고, 놀이하며 다시 종이를 변형시킨다는 것을 알게 되었다. 그리고 종이와 한 몸이 되어 노는 유아의 놀이는 교사가 상상한 범위를 훨씬 넘어선다는 것을 알았다. 유아의 유능성을 본 순간이었다.

교사 이야기

처음에 종이를 주고 자유롭게 놀라고 했을 때, 햇님반 유아는 종이 위에 그리고 쓰고 접는 방법에만 얽매여 있었어요. 종이를 가지고 놀았던 경험을 물었을 때, 한 유아가 신문을 찢고 날려 본 경험을 이야기하자 다른 유아는 "장난꾸러기네. 신문은 접어야 하는 건데."라며 부정적 반응을 보이기도 했어요. 또 자유롭게 놀 수 있다고 계속 이야기하자 한 유아는 "저는 종이로 그렇게 놀아도 되는지 정말 몰랐어요."라는 말도 했어요.

좀 더 자유롭게 종이를 탐색할 수 있도록 그리기 도구를 교실에서 전부 치웠어요. 그러자 유아가 불안한지 교실 이곳저곳을 돌아다니며 그리기 도구를 찾았고, 저에게 그리기 도구를 다시 달라고 하기도 했어요. 유아와 함께 이야기를 나누며 종이로는 그림만 그리거나 접는 것이라는 생각을 우주로 날려 보내자고 이야기했어요. 그 뒤로 유아는 종이를 조금씩 찢고 구기고 몸에 감으며 전보다 자유롭게 놀기 시작했어요.

그리고 종이를 다양한 방법으로 탐색하던 유아가 종이의 특성에 따라 이름을 붙이는 걸 들었어요. 딱딱한 종이의 강도에 따라 '딱1', '딱2', '딱3', 물결이, 주름이, 털복숭이, 옛날이, 울퉁이, 헐렁이, 보들이 등의 이름을 붙였는데, 유아가 종이의 특성이 잘 드러나게 이름을 붙이는 것을 보고 놀랐어요.

유아의 관찰 기록인 놀이 사진을 벽면에 게시해 주고, 놀이를 관찰하고 기록하는 과정을 반복하였어요.

한편으로는 유아가 종이를 함부로 낭비하고 있는 것은 아닐까 하는 고민도 있었습니다. 그러나 다양한 재료를 충분히 제공하는 것은 유아가 할 수 있는 상상의 한계를 넘어 다채로운 놀이로 나아가게 한다는 것을 알게 되었어요. 이런 놀이에다 종이를 함부로 낭비한다고 할 수 있을까요?

종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 놀기

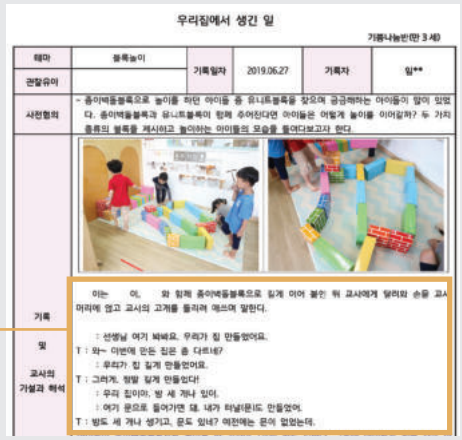
유아는 블록의 다양한 속성을 인식하면서 다르게 놀이한다.
안전을 이유로, 연령을 이유로 쌓기 놀이 공간을 한두 가지 블록으로만 채우고 있지는 않은가?
유아는 종이 벽돌 블록으로 어떻게 놀이하고 있는가?
유아는 나무 블록으로 어떻게 놀이하고 있는가?
블록의 종류가 다양해진다면 유아의 놀이는 어떻게 달라질까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

3세 유아가 종이 벽돌 블록과 나무 블록 등 여러 블록으로 놀이하는 과정을 이해하기 위하여 놀이하는 모습을 기록하였다.

**이는 ●●이 ▲▲이와 함께 종이 벽돌 블록으로 길게 이어 붙인 뒤 교사에게 달려와 손을 교사 머리에 얹고 교사의 고개를 돌리려 애쓰며 말한다.

**: 선생님 여기 봐 봐요.
우리가 집 만들었어요.
T: 와! 이번에 만든 집은 좀 다르네?
●●: 우리가 집 길게 만들었어요.
T: 그러게. 정말 길게 만들었다!
**: 우리 집이야. 방 세 개나 있어.
●●: 여기 문으로 들어가면 돼.
내가 터널(문)도 만들었어.
T: 방도 세 개나 생기고, 문도 있네?
예전에는 문이 없었는데.



우리집에서 생긴 일

기록나눔반(만 3세)

해마	블록놀이	기록일자	2019.06.27	기록자	일**
관찰유의					
사전협의	- 종이벽돌블록으로 놀이를 하던 아이들 중 유니트블록을 찾으며 궁금해하는 아이들이 많이 있었다. 종이벽돌블록과 유니트블록이 함께 주어진다면 아이들은 어떻게 놀이를 이어갈까? 두 가지 종류의 블록을 제시하고 놀이하는 아이들의 모습을 들여다보고자 한다.				
기록 및 교사의 가설과 해석	이는 이, 와 함께 종이벽돌블록으로 길게 이어 붙인 뒤 교사에게 달려와 손을 교사 머리에 얹고 교사의 고개를 돌리려 애쓰며 말한다. : 선생님 여기 봐 봐요. 우리가 집 만들었어요. T : 와~ 이번에 만든 집은 좀 다르네? : 우리가 집 길게 만들었어요. T : 그러게. 정말 길게 만들었다! : 우리 집이야. 방 세 개나 있어. : 여기 문으로 들어가면 돼. 내가 터널(문)도 만들었어. T : 방도 세 개나 생기고, 문도 있네? 예전에는 문이 없었는데.				

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 6~7월, 오전 놀이	쌓기 놀이 공간

장면 1-1. 종이 벽돌 블록으로 놀기 - 쌓고 무너뜨리기

쌓기 놀이 공간에서 몇 명의 유아가 종이 벽돌 블록을 탐색하다가 높이 쌓아 보는 놀이를 한다. 한 명이 쌓고 옆 친구가 함께 쌓아 올리다가 무너지자 까르르 웃는다. 무너진 종이 벽돌 블록을 다시 쌓아 올리며 쌓고 무너뜨리는 놀이를 반복하고 있다.

윤성: 자꾸 높이 쌓으면 쓰러져.
다은: 쓰러져도 괜찮아. 아무도 안 다쳐.
교사: 쓰러지면 안 다쳐?
다은: 종이 벽돌 블록은 쓰러져도
말랑말랑해서 안 다쳐요!

반복적으로 쌓고 무너뜨리는 놀이를 지속하다가 한 유아가 불편하다고 하자 놀이는 중단되고, 유아는 다른 공간으로 가 버린다.

장면 1-2. 종이 벽돌 블록으로 놀이하기 - 집끼리 연결하기

어느 날 쌓기 놀이 공간에 모인 몇 명의 유아가 폐쇄 공간의 집을 각자 만들기 시작했다. 여러 명이 동시에 집을 만들다 보니 점점 서로의 집이 가까워지고 경계가 무너지면서 함께 공동의 집을 만들게 되었다. 그리고 TV, 냉장고 등을 만들며 함께 놀이한다.

준우: 선생님! 우리 집 만들어요.
윤성: 이건 TV야.
지오: 히힛. 방구 TV같다. 이거랑 여기랑 다.
다은: 냉장고에 어묵도 있어!

장면 1-3. 종이 벽돌 블록으로 놀기 - 냉장고에서 집으로

어제 공동의 집을 만들며 놀이를 했던 유아가 오늘은 함께 냉장고를 만들며 놀이를 시작한다.

찬영이의 블록이 올라가는 순간 블록이 무너져 버렸고, 찬영이와 다은이는 속상해하지만 지나는 무너지는 걸 보며 즐거워한다.

찬영이와 다은이가 다른 공간으로 가버리고 지나 혼자 남았다. 잠시 뒤, 준우와 지오가 놀이 공간에 들어오면서 또 다른 놀이가 시작된다.

지나: 이거 달팽이 집이에요~ 여기 아래에는 달팽이가 있어요!
지오: 이거는 공룡성이에요!
준우: 아래에는 달팽이가 살고, 위에는 공룡이 살아요!

장면 2-1. 나무 블록으로 놀기 - 주유소 옆 세차장

새로 들어온 나무 블록에 관심을 보이던 온율이가 주차장을 만들기 시작한다.
그 옆에서 준우가 충전소를 만들다가 이것이 온율이의 주차장과 연결되면서 놀이 공간은 쌓기 놀이 공간을 넘어서서 확장되고 있다.

주차장을 만들던 온율이는 주차장 앞에 카드 결제하는 기계를 만들고, 자동차를 세차하는 곳도 함께 만들었다. 세차하는 곳에는 세차 기계의 문과 지붕이 생겼고, 블록을 세척 솔로 사용하여 자동차를 세차하는 등 세차장 놀이를 실감나게 한다.

온율: 세차장 문 열어요! 이제 차 닦을게요! 이제 문 닫아요!

장면 2-2. 나무 블록으로 놀기 – 더 복잡한 주차장

다음 날 온율이는 어제 놀이하던 주차장을 다시 만든다. 어제 만든 주차장보다 더 복잡한 형태이다. 지나가던 승원이가 주차장에 관심을 보인다.

승원: 온율아 이건 뭐야?
온율: 의사 선생님 만나러 갈 때 주차하는 주차장이야.
승원아! 주차장 만들 거야?
승원: 온율이 주차장 멋있다!

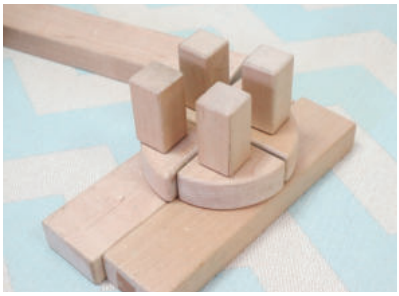
잠시 후, 온율이가 주차장을 부수고, 승원이와 함께 새로운 주차장을 만들기 시작한다.

온율: 승원아! 이건 문이 엄청 큰 주차장이야.
우리 할아버지 주차장이지.

장면 2-3. 나무 블록으로 놀기 - 무엇이든 만들 수 있어!

유아는 나무 블록의 작은 조각들을 활용하여 놀이에 필요한 다양한 소품들을 만들기 시작한다. 정교하게 만들어진 소품들은 이야기 속의 주인공이 된다.

온율이와 시언이가 함께 생일 축하 노래를 부르며 생일 축하 놀이를 한다, 그러던 중 온율이가 갑자기 나무 블록 조각을 모아 케이크를 만든다.



온율: 생일 축하하려면 케이크가 있어야 돼. 이건 촛불이야.
시언: (박수를 치며) 생일 축하합니다.
생일 축하합니다.
사랑하는 박시언 생일 축하합니다!
온율: 응?

찬영이가 친구들과 블록으로 길을 만들어 놀이하던 중 길 위를 지나가는 자동차가 필요하다며 자동차를 만든다.

찬영: 자동차가 길 위로 이렇게
(손으로 허공을 저으며) 지나갈 거야.
다은: 그런데 자동차가 엄청 크다.
찬영: 여기 친구들이 다 타고 가려면 2층처럼
큰 자동차가 필요해! 얘들아 얼른 타!

주말에 캠핑을 다녀온 준우가 블록을 하나씩 옆으로 나열하며 캠핑카를 만든다.

준우: 우리 집에 캠핑카 있어요. 그런데 캠핑카 안에는 뭔가 이렇게 많이 들어 있어요!

준우: 캠핑카 안에 화장실도 있고, 침대도 있고, 냉장고도 있어요.

다은이는 과학 공간에서 키우는 장수풍뎅이를 지켜본 후, 쌓기 놀이 공간으로 와서 곡선 모양의 나무 블록을 골라내서 장수풍뎅이를 만든다.

옆에서 지켜보던 윤성이도 나무 블록으로 장수풍뎅이를 만든다.

윤성: 이렇게 하면 남자 장수풍뎅이지! 여기 앞에 뿔 달렸잖아.

장면 3-1. 종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 함께 놀기 - 종이 벽돌 블록으로 집을, 나무 블록으로 가구를

몇 명의 유아가 쌓기 놀이 공간에 모여 종이 벽돌 블록을 이용하여 집을 크게 만들고 있다.

윤성이는 터널 모양의 문 만들기를 하고, 준우와 찬영이는 종이 벽돌 블록을 연결하여 폐쇄 공간을 만들었다.
유아는 종이 벽돌 블록으로 집을 크게 만든 후, 나무 블록으로는 집을 받치는 보조물이나 가구를 만들었다.

찬영: 이건 거울이야.
이거 만지면 위험해!
윤성: 알아!
나무 블록으로
튼튼하게 만든 거야!

찬영: 나, 누워 있다, 오바,
누워 있다, 오바.

윤성: 찬영아,
나 이제 들어간다.
준우: 나도
들어간다.
찬영: 어~ 왔어!

장면 3-2. 종이 벽돌 블록과 나무 블록으로 놀기 -
"캠핑카 안에 의자도 있고, 침대도 있고…. 그리고 물고기도…."

찬영이와 친구들이 얼마 전에 책 속에서 보았던 캠핑카를 친구들과 함께 만들었다.

찬영: 캠핑카에는 모든 게 있어!
의자도 있고, 집에서 책에서 봤어!
침대도 있고 모든 게 있어!

캠핑카 놀이를 하던 유아 중 아린이가 갑자기 '물 이야기'를 꺼내며 캠핑카는 어느새 바다와 연결된 이야기로 전환되었다. 캠핑카를 바다 위에 떠 있게 하기 위해서 나무 블록을 물고기 팔로 사용하였다.

찬영: 이거는 물고기 팔(지느러미)이야!
여기 바다 속이야!
바다 속이라서 (캠핑카에)
물고기 팔이 필요해!

아린: 이건 상어 안 보이게 가리는 거야!
찬영: 상어 보이게 해줘!
아린: 안 돼. 상어가 집으로 갔어!
준우: 상어가 와야지 놀이할 수 있지?

찬영: 우와! 여기 밑에 악어도 보여!

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아는 종이 벽돌 블록으로 쌓고 부수기를 반복하고 울타리를 만들어 자신의 공간을 만들기 시작했다. 각자의 공간이 익숙해질 무렵 그 공간들을 연결하여 함께 공동의 집 만들기를 시작했고 집 안에 냉장고와 TV도 만들었다. 함께 놀던 유아가 떠나고 남겨진 냉장고는 새롭게 합류한 유아로 인해 집이라는 공간으로 새롭게 창조되면서 새로운 놀이가 되었다. 유아는 종이 벽돌 블록의 안전함과 큰 구조물을 만들 수 있다는 특징을 이용하여 몸으로 공간을 경험하며 놀이를 변형시켰다.

며칠 뒤 교사는 나무 블록을 제공하였다. 나무 블록을 제공한 첫날, 유아는 나무 블록으로 이야기가 있는 세밀하고 복잡한 구조물들을 만들기 시작했다. 유아는 주차장 옆에 세차장, 충전소, 카드 기계까지 만들어 연결하고 이야기를 만들어 갔다. 매일 주차장 만들기 놀이가 반복되는 듯 보였지만, 그 속에서는 차이가 있는 '더해짐'으로 놀이의 확장이 일어나고 있었다. 유아는 나무 블록을 활용하여 놀이 안에 필요한 세부요소(소품)를 더하였으며, 즉흥적으로 생각해 낸 아이디어를 나무 블록을 통해 실제화시켰다. 생일 축하 놀이를 위한 케이크, 친구들과 함께 타기 위한 2층 차, 캠핑카 등은 블록의 물성과 유아의 아이디어의 밀착된 관계를 잘 나타낸다.

나무 블록에 익숙해질 무렵 유아는 나무 블록과 기존에 익숙하게 놀았던 종이 벽돌 블록을 함께 사용하기 시작했다. 유아는 놀이에 따라 어떤 블록을 어떻게 사용할지를 감각적으로 창조하여 놀이를 풍요롭게 만들어 갔다. 종이 벽돌 블록으로는 커다란 집과 자동차 등의 큰 구조물을 만들었으며, 나무 블록으로는 소품을 만들어 작은 공간을 채웠다. 종이 벽돌 블록과 나무 블록을 적절히 사용하여 공간을 연결하고 확장하기도 했다. 다양한 블록으로 놀이한 경험은 유아의 상상과 만나 새로운 이야기로 흘러갔다.

이렇게 유아는 일상생활에서의 다양한 경험을 놀이 속에 통합하고 연계하며 상상놀이를 즐겼다. 친구의 경험을 들으면서 서로 경험을 나누는 것도 즐겼다. 또한 여러 가지 시도와 변화를 위해 친구들과 의견을 조율하며 협력적으로 문제를 해결하려고 노력하였다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 블록의 속성을 자신의 놀이의 목적과 필요에 맞게 감각적으로 활용하여 더욱더 복잡하고 정교한 구성물을 만든다는 것을 알게 되었다. 교사는 블록으로 어떤 놀이를 해야 할지, 어떤 블록을 어떻게 사용해야 하는지 알려 주지 않아도 유아가 스스로 놀이를 만들어 간다는 것을 알았다. 유아는 자신의 주도적인 표현을 즐겼으며 구성물의 균형, 정교함, 주변과의 어울림을 스스로 찾아가기도 하였다.

교사 이야기: 블록의 특성에 대한 교사의 생각

사실 다양한 블록을 제공해야 한다는 것은 알고 있었지만 어린 3세 반이라 나무 블록보다는 종이 벽돌 블록을 더 자주 제공했었다. 종이 벽돌 블록은 모양이 균일하여 정리하기도 편리하고, 가벼워서 안전사고에 대한 위험이 적다는 장점 때문이었다. 그러나 나무 블록은 사용 후 유아가 모양대로 정리하기가 어려워 교사가 정리를 도와주어야 하는 부담이 있었고, 교구장에서 쉽게 쏟아져 안전사고가 일어날 수도 있다는 두려움이 앞섰다. 무게가 무거워서 유아들이 다칠 것 같았기 때문이다. 또 '아직 어린 우리 반 유아에게 나무 블록은 조금 어렵지 않을까?'라는 생각도 들었다.

그런데 두 가지 블록을 함께 제공하고 기록하면서 교사인 내가 걱정했던 안전에 대한 부분과 유아들이 정리를 제대로 못할 거라는 생각은 바뀌게 되었다. 교사인 나는 유아들의 블록놀이를 더 자세히 들여다보게 되었고, 블록이라는 자료가 가지고 있는 특성에 대해 더 잘 이해하게 되었다. 그리고 이러한 블록의 특성을 파악하고 자신들만의 놀이 구성에 활용하는 3세 유아들의 유능함도 발견할 수 있었다. 3세 유아들은 각 블록이 가지고 있는 특성을 파악하고 놀이의 목적에 맞게 적절하게 블록을 활용하여 다양한 형태를 만들어 내었다. 각 블록이 가지고 있는 특성은 유아가 경험한 것을 쉽게 떠올리거나, 새로운 생각을 하는 데 도움을 주고 있었다. 이처럼 블록은 유아에게 생각하는 힘을 길러 준다고 생각한다.

교사 지원의 특징

교사는 놀이 장면을 사진으로 찍고, 교사와 유아의 대화를 작성하였다. 작성한 기록물은 교실 벽면에 게시하여 유아가 볼 수 있게 하였다.

놀이 자료는 순차적으로 제공하였다. 유아의 관찰 기록인 놀이 사진을 벽면에 게시해 주고, 놀이를 관찰하고 기록하는 과정을 반복하였다.

"간질 간질 에헤헤헤"
물감 으로 놀기

물감은 색을 가장 잘 표현하는 미술 자료라고 교사는 생각한다.
유아는 물감을 만나 무엇을 할까?
물감이 손, 종이, 붓, 물 등을 만나면 어떻게 될까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 물감 놀이를 하고 싶다고 요청하여 물감을 제공하고
놀이하는 모습을 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2013년 4월	물감 놀이 공간

〈교실 전경〉

3월부터 유아는 이야기를 책으로 만드는 놀이를 하거나 올챙이가 개구리가 되는 과정을 관찰하며 그림을 그리는 놀이, 레고 블록으로 비행기 만드는 놀이, 의자를 이어 지하철을 만드는 놀이를 하고 있었다. 어느 날 유아가 물감 놀이를 하고 싶다는 요청을 하였다.

물감 놀이 책상에는 다양한 색깔의 물감, 두께가 다른 붓, 팔레트, 다양한 크기의 도화지 등이 비치되어 있다. 유아는 자신이 원하는 방식으로 놀이를 시작한다.

첫째 주. 물감으로 놀기

정인이는 붓에 물감을 흠뻑 묻힌 후, 빈 종이 위에 붓을 대고 움직인다. 손으로 붓을 어떻게 움직이느냐에 따라 나타나는 붓의 흔적을 보고 그 위에 덧칠을 한다. 정인이는 붓대의 끝을 잡고 돌돌 돌리며 물감을 칠하기도 하고, 손을 빠르게 움직여 붓 칠로 종이를 채우기도 한다.

정인이는 종이에 빈 공간이 없어질 때까지 손을 빠르게 움직여 붓으로 물감을 칠한다. 정인이와 함께 물감을 칠하고 있던 수현이, 재현이, 송민이도 정인이를 따라 종이에 빈 공간이 없어질 때까지 빠르게 물감을 칠한다.

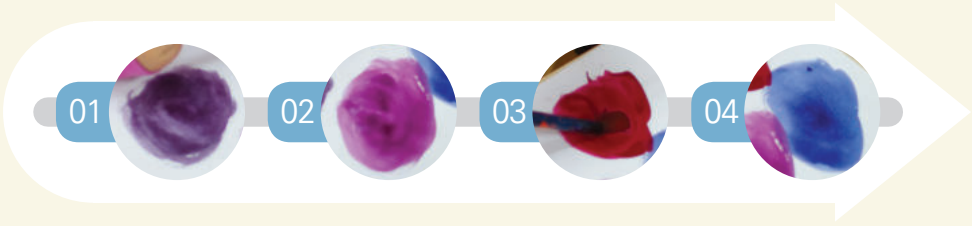
태진이는 물감 놀이 책상 옆 이젤에서 색을 칠한다. 태진이는 붓을 쥔 손만 움직이는 것이 아니라 온몸을 위 아래로 움직이며 색칠을 한다. 그러다 칠해진 색을 보며 이야기를 짓기 시작한다.

태진이는 색을 보고 이야기를 짓고, 다시 신나게 색을 칠한다. 종이의 여백이 사라질 때까지 붓으로 색을 칠한다. 태진이는 만족해하며 엄마에게 보여 주고 싶다고 말한다.

태진: 막 움직이면 색이 칠해져 신나잖아.
(검게 덧칠해지는 색을 보고)
숲에 돌멩이!
……숲이 밤이 돼서 깜깜해요.

은빈이가 이젤에서 놀이하고 싶다고 한다. 태진이가 초록색을 먼저 칠하고, 다음으로 재현이가 파란색으로 칠하고, 다시 빨간색으로 덧칠한다. 은빈이는 5분 정도 색칠을 한 후 다른 놀이를 하러 간다.

다음 날 은빈이는 팔레트에 빨간색과 파란색 물감을 섞어 도화지에 동그랗게 칠해 본다(01). 빨간색 물감을 더 섞어서 동그랗게 그리고(02), 다시 빨간색과 파란색을 조금씩 섞는다(03). 마지막으로 파란색으로만 동그랗게 그린다(04).



"(신난 목소리로)
이거(빨간색)랑 이거(파란색) 섞었어요.
이거 색깔 물이 4개예요. 색깔 물이 파란색이랑,
빨간색이랑, 보라색이랑 빨간색이랑 4개예요."

이후로도 정인이는 매일 물감 놀이 책상에서 "마구마구 할 거예요."라고 말하며 종이에 칠하는 것을 반복한다. 정인이와 함께 물감 놀이를 했던 수현, 정원, 송민이는 가끔씩 책상에 들러서 종이에 색칠을 한다.

둘째 주. 물감으로 놀기

인성이가 이젤에서 붓으로 색칠하며 물감이 칠해지는 과정을 본다.

뒤에 있는 교사를 쓰윽 쳐다보며 말한다.

인성: 손으로 해도 돼요?

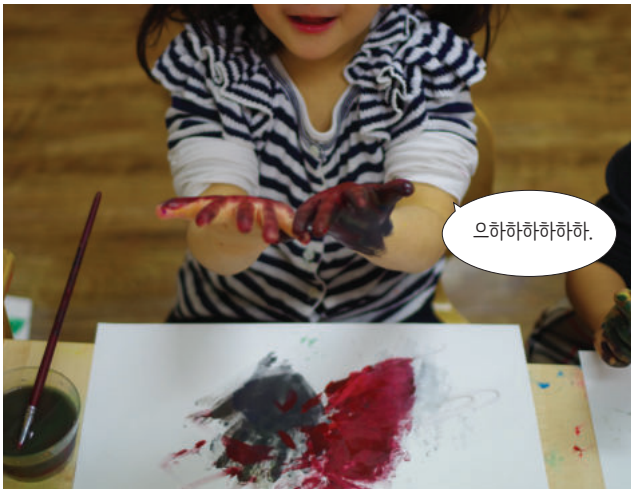
교사: 응! 하고 싶은 대로 해도 돼.

인성이는 손등과 손바닥에 팔레트의 물감을 묻힌다. 그리고 종이 위에 손가락, 손등, 손바닥에 묻어 있는 색을 묻혀 본다. 이 과정을 반복하면서 색칠을 한다.

물감 놀이를 하고 있는 친구들에게 인성이가 다가가 물감 묻은 손을 친구의 종이에 찍는다. 친구들은 인성이의 손자국이 난 종이와 인성이 얼굴을 번갈아 본다.
웃음이 가득한 인성이의 얼굴을 보자 친구들도 따라 웃으며 즐거워한다.

친구들도 인성이처럼 붓에 물감을 묻혀 손바닥에 칠해 본다.

유아는 붓이 손에 닿는 감촉을 느끼면서 손바닥에 여러 가지 색을 계속 덧칠한다. 우연히 덧칠하지 않은 부분이 마르자, "풀 같아. 끈적끈적해."라고 말한다. 물감 놀이 책상에 있던 모든 유아가 손에 색을 칠하며 함께 놀이한다.



다음 날 이젤에서 색칠만 했던 은빈이도 손바닥에 색칠을 한다. 그리고 손을 종이에 대고 비빈 후 손바닥을 뒤집어 바라본다. 이제 손바닥의 색은 옅어져 있다. 은빈이는 얼굴 가득 미소를 띠고 이 과정을 반복한다.

셋째~넷째 주. 물감으로 놀기

손바닥에 붓으로 색칠하던 유아가 물감을 직접 손에 짜기 시작한다. 태진이는 손바닥에 물감을 짜서 로션을 바르듯이 손 전체에 묻힌다. 정인이도 따라서 해 본다. 한 가지 색을 짜기도 하고, 두 가지 이상의 색을 짜서 손을 비벼 색을 섞어 보기도 한다. 그러다 정인이와 태진이는 손을 맞잡고 손을 이리저리 비빈다. 정인이와 태진이는 이제 새로운 색을 발견한다.

이것을 바라보던 다른 유아도 손에 물감을 짜서 비빈 후 다른 유아의 손과 맞잡아 색을 만드는 과정을 반복한다.

유아들이 신나게 물감 놀이하는 것을 본 다른 반 교사의 아이디어로 교사가 유아에게 "벽화를 그려보면 어때?"라고 제안하였다. 그리고 유아는 그 제안을 받아들여 벽화 그리기를 하였다.

붓을 잘 다루게 된 정인이는 "이건 별이라고 그냥 (붓을) 쿡쿡 하는 게 아니야. (붓을) 쿡 하고 돌리는 거야."라고 말하며 색칠하는 방법을 친구들에게 알려 준다.
손바닥으로, 붓으로 색이 만들어지는 과정을 경험한 은민이는 "꽃을 그리려면 이 색(빨간색)이랑, 이 색(흰색), 그리고 이 색(노란색)을 조금만 하면 돼. 그러면 예쁜 색이 나와."라고 말하기도 하였다. 이렇게 유아는 물감 놀이의 경험을 살려 벽화를 그려 가고 있었다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

교사는 유아가 원하는 물감 놀이를 할 수 있도록 물감과 여러 자료를 제공하였다. 유아는 주저하지 않고 붓으로 색칠을 시작한다. 정인, 수현, 정원, 송민이는 종이 위에 붓을 마구 **움직여** 색이 만들어지는 과정을 보며 계속하여 색칠을 하며 종이를 가득 채운다. 그리고 며칠 동안 붓을 "마구마구" 움직이며 색칠한다. 색칠을 똑같이 **반복**하는 것처럼 보이지만 유아의 손, 붓, 물감이 만날 때마다 움직임의 강도에 따라 색은 달라지고, 색을 덧칠하며 또 다른 색을 경험하게 된다.

태진이는 이젤 앞에서 한 손에 붓을 들고 **몸**을 위 아래로 움직이며 '신나게' 온몸으로 색을 칠한다. 손뿐만 아니라 **온몸**으로 붓, 물감과 교감한다. 그리고 우연히 칠한 색깔을 보고 떠오르는 이야기를 **상상**하며 짓는다. 은빈이는 팔레트에서만 색을 섞고 만든 색을 하나씩 종이에 칠하며 흔적을 남긴다. 은빈이는 색이 섞여 만들어진 결과에 주목한다.

붓으로 색칠하던 인성이는 손 전체에 물감을 묻혀 종이에 칠한다. 그리고 옆에서 놀이하던 다른 유아의 종이에도 손자국을 남긴다. 다른 유아는 인성이의 행동에 처음에는 당황하지만 이내 그 행동을 따라 하며 함께 **즐거워한다**. 유아는 인성이처럼 손바닥에 붓으로 색을 칠한다. 인성이의 놀이가 친구들에게도 놀이 영감을 주었다. 인성이의 놀이는 다른 유아의 공감을 얻으며 함께하는 놀이로 **변해 간다**. 유아는 붓으로 손바닥에 색칠하며 붓의 감촉을 느끼고, 우연히 색이 칠해지지 않은 손 바닥 부분이 마르면서 만들어 내는 새로운 촉감을 경험한다.

태진이는 또 다른 시도를 한다. 손바닥에 직접 물감을 짜고 로션처럼 비비자 다른 유아도 이를 따라 한다. 물감이 묻은 손을 맞잡아 비비며 색이 달라지는 것을 발견한다. 유아는 붓 대신 손으로 색칠하고, 손에다 색칠하고, 손을 비벼 색을 만드는 경험을 **주도해 간다**. 색이 만들어지는 경험과 색을 몸으로 만나는 경험을 동시에 하는 것이다. 이 놀이는 긴 시간 이어졌다.

이처럼 유아는 물감을 붓으로, 손으로 탐색하고 색칠하는 놀이에 **몰입**했다. **반복**만 하는 듯한 이 놀이는 매번 새로운 색을 만나며 차이를 생성하는 과정이다. 유아는 물감을 몸 전체로, 손바닥과 손끝의 미세한 움직임으로 칠한다. **즉흥**적으로 **변형**되는 놀

이는 다른 유아와 **공유**하며 **즐거움** 자체가 된다. 물감으로 색을 만들고, 색을 몸으로 만드는 놀이는 **지속**된다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 물감이 유아에게 색을 표현하는 도구 이상의 경험을 준다는 것을 알게 되었다. 유아는 물감 놀이를 통해 물감을 탐색하고, 물감으로 표현하고, 색을 감상하는 통합적 경험을 하였다.

교사 이야기

물감 놀이를 시작하기 전에는 '교실이 엉망이 되지 않을까?', '책상과 바닥에 물감이 묻으면 어떻게 하지?', '유아의 옷은 어떻게 갈아입힐 수 있을까?' 등 걱정이 많았습니다. 그래서 유아가 좋아하는 놀이라는 것은 알고 있었지만 선뜻 시작하기 어려웠어요.

막상 놀이를 시작해 보니, 유아는 자유롭게 주도적으로 참여하며 물감 놀이에 푹 빠져 즐거워하였어요. 유아가 왜 이렇게 즐거워하는지 이해하기 위하여 저도 물감 놀이를 하는 유아와 함께 손에 물감을 짜고 비비며 놀아 보았습니다. 손에 물감을 짜 비벼 보니 처음에는 시원한 느낌이 들다가 시간이 갈수록 꾸덕해지며 마르는 느낌이 재미있었습니다. 또한 손을 비빌 때마다 달라지는 색이 신기하기도 하고, 반 유아와 손을 잡을 때마다 손에 묻은 색이 변할 때 저도 너무 즐거웠어요. 유아와 함께 신나게 놀이를 하면서 물감 놀이를 하기 전 들었던 많은 고민들이 사라졌습니다. 그리고 물감 놀이는 더 이상 부담스러운 놀이가 아니라 내일 또 하고 싶은 놀이가 되었습니다.

교사 지원의 특징

교사는 물감 놀이를 하고 싶다는 유아에게 물감 공간을 마련하여 주었다.
유아가 마음대로 물감을 섞고 놀이할 수 있는 충분한 시간과 여러 크기의 종이 등을 제공하였다.

교사의 질문

어울려 놀지 않고 혼자 놀아도 되나요?

또래와의 상호작용이 왜 중요한가요?

혼자놀이에서 의미 읽기

교사는 어울려 놀지 않고 혼자 놀아도 되는지, 또래와의 상호작용은
왜 중요한지에 대해 질문한다. 두 가지 사례를 통해 혼자놀이의 의미를 읽어 보았다.
“준이는 뭐 하는 거지?”, 그림 그리는 현이의 사례에서
교사가 유아의 혼자놀이를 이해하게 되는 과정을 살펴보았다.

사례 제목

- “준이는 뭐 하는 거지?”

- 그림 그리는 현이

“준이는 뭐 하는 거지?”

준이는 늘 혼자놀이를 한다.
교사는 혼자놀이를 즐기는 준이의 놀이에 귀 기울인다.
교사는 준이의 놀이 경험을 3세 반 친구들과 나눈다.
놀이 공유 경험은 유아에게 어떤 의미가 있을까?

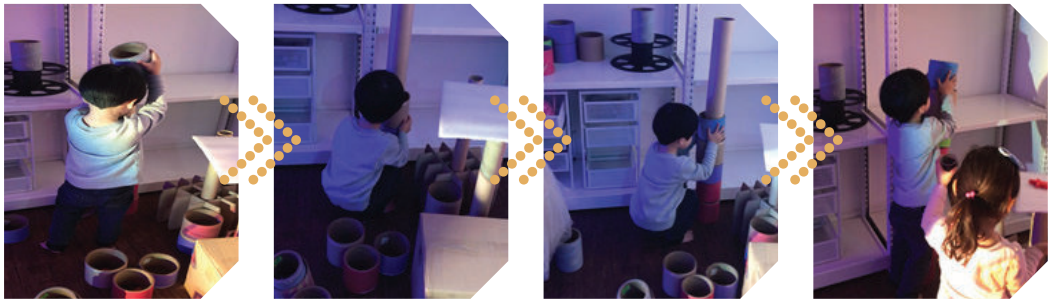
교사의 놀이 의미 읽기의 시작

교사는 주로 혼자 놀이하는 준이의 놀이 과정을 이해하기 위하여 영상으로 촬영하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
3세 유아	2019년 4월, 오전 놀이 시간	빛 놀이 공간, 교실

준이는 늘 혼자서 놀이에 몰입하고 자신만의 탐색 능력을 보여 준다. 그런데 바람반 유아들은 학기 초부터 말을 걸어도 대답하지 않고 주로 혼자서 놀이하는 준이를 함께 놀기 힘든 친구로 인식하고 있다. 교사는 어떻게 하면 준이에 대한 반 친구들의 인식이 바뀌고 준이가 친구들과 소통할 수 있을지 고민한다.



OHP가 있는 빛 놀이 공간에 다양한 크기와 색의 지관이 생겼다. 준이는 긴 지관을 세운 후, 짧은 지관 2개를 긴 지관 밖으로 쌓는다. 그리고 무늬 있는 지관을 다시 쌓는다. 무늬 지관이 짧은 지관 사이로 쏙 빠져 버린다. 준이는 긴 지관에 쌓았던 짧은 지관과 무늬 지관을 다시 뺀다.

준이는 이제 지관을 끼우기 전에 눈으로 짧은 지관의 지름을 살펴본다. 하나의 지관을 쌓은 후에는 손으로 만져 보며 잘 쌓였는지를 반복해서 확인한다. 긴 지관을 짧은 지관에 다 끼우고 나자 준이는 만족해한다.

교사는 빛 놀이 공간에서 다양하게 놀이하는 다른 유아를 지원하면서 준이의 놀이를 영상으로 기록하였다. 교사는 교실로 돌아와 준이의 놀이 영상을 다른 유아와 함께 공유한다.

바람반 유아들은 준이의 놀이에 관심을 보이면서 영상 속 상황에 대해 이야기하기 시작한다.

"준이는 뭐 하는 거지?"
"저거 우리가 밑에서 가지고 놀던 건데."
"(영상에 나오는 긴 지관을 가리키며) 준이 키만 해. 엄청 길다."
"긴 거에 작은 거 끼우는 거 같아. 어? 근데 왜 다시 빼고 다시 하지?"
"(영상 속 준이가 긴 지관 높이 만큼 작은 지관을 끼우자) 우와, 멋지다!"

준이의 놀이 영상을 공유한 이후부터 친구들은 준이가 놀이하는 모습에 관심을 가지기 시작한다.

지인: 준이야, 나도 같이 문 만들어도 될까?
준이: (대답하지 않은 채 블록만 보며 고개를 끄덕인다.)
지인: 난 유치원 문 만들 거야! 너는 뭐 만드는 거야?
준이: 엘리베이터!

이렇게 준이는 점차 바람반 공동체의 일원으로 자리매김해 간다. 그 후로 준이는 다른 유아와 함께 놀이하게 되었다.

민정: 선생님! 이거 봐요! 준이가 우리가 만든 집에 문을 만들어 주었어요!
성수: 준이야, 이 문은 너가 만든 거니까 너가 다 열어 줘!
준이: 문이 열립니다! 문이 닫힙니다!

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

준이는 주로 구성놀이 공간에서 움직이는 문을 만들고, 문을 열고 닫는 혼자놀이를 즐긴다. 친구들이 말을 걸어도 대답하지 않고 혼자 놀이만 지속한다. 다른 유아는 자신의 말을 들어주지 않는 준이의 모습을 낯설어했고 함께 놀지 않았다.

어느 날 바람반에 빛 놀이 공간이 생겼다. 유아들은 다양한 매체와 지관들을 자유롭게 늘어놓고 세우며 놀이한다. 준이는 혼자서 독특하게 긴 지관을 세운 후, 긴 지관에 짧은 지관을 끼우는 것을 **반복**하며 **실험**한다. 선생님은 친구들의 놀이를 지원하면서 준이가 **자유롭게** 놀이하는 것을 지켜본다.

놀이 과정에서 준이는 짧은 지관과 긴 지관 사이로 무늬 지관이 빠지는 **문제를 스스로 해결한다**. 준이는 잠시 지관을 살핀 후, 짧은 지관들의 지름을 꼼꼼히 비교하면서 확인한다. 같은 지름의 짧은 지관을 모아 긴 지관 밖에 쌓는다. 짧은 지관으로 긴 지관을 모두 감싼 후에야 준이는 만족한다.

교사는 준이의 놀이 과정을 관찰하며 영상으로 기록하고 다른 유아와 **공유**한다. 다른 유아는 준이의 놀이 영상을 보면서 "준이는 뭐 하는 거지?" 영상 속 준이가 긴 지관 끝까지 작은 지관을 다 끼우자 "우와, 멋지다!"라며 관심을 보였다. 놀이 공유 후, 유아는 준이의 놀이에 관심을 보인다. 준이는 자신의 놀이가 존중받았음을 알게 되었을 것이다. 그 후 다른 유아와 준이는 서로의 유능성과 **개별성**을 인정하면서 **협력**한다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 준이가 놀이 과정에서 생긴 문제를 스스로 해결하며 의미 있는 경험을 하고 있다는 것을 알게 되었다. 또 놀이 공유를 통해 3세 유아에게도 다른 유아를 이해하고 존중하며 관계 맺을 수 있는 능력이 있음을 알았다.

교사 이야기: 준이의 그 후 이야기

저희 반 유아들은 놀이 공유 이후 준이만의 개별성과 유능성을 받아들이기 시작했어요. 이제 준이의 지관 끼우기 놀이는 교실 전체 놀이가 되었어요. 이런 다른 유아의 모습에 준이도 점차 마음을 열고 놀이에 참여하고 소통하려고 해요. 실외에서 준이가 주운 자연물을 봉투에 넣을 수 있도록 도움을 주는 유아도 있어요. 준이도 자신이 수집한 자연물을 다른 유아에게 보여 주며 소통하곤 해요. 놀이 공유는 저희 반 유아들이 놀이를 함께 하고 더욱 협력적으로 놀이하는 계기가 되었어요. 저희 반 유아들의 유능성에 다시 한 번 놀랐어요.

교사 지원의 특징

자유롭게 혼자 놀이할 수 있도록 시간과 공간을 허용하였다. 교사는 반 유아들과 준이의 영상을 함께 보면서 준이의 놀이에 대하여 이야기를 나누었다.

그림 그리는 현이

유아는 모두 다르다.
유아의 고유한 모습은 놀이에서 나타난다.
현이는 놀이 시간에 그림을 그린다.
현이는 그림에 자신의 생각, 느낌 등을 아주 잘 표현한다.
그런데 현이가 활동지에 그린 그림은 놀이 시간에 그린 그림과 사뭇 다르다.
현이는 왜 그럴까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

혼자 그림만 그리는 한 유아가 무엇을 그리는지 궁금하여 지켜보았다.

〈신기한 동물들의 파티〉, 자유 주제 그림

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 3~4월	미술 공간

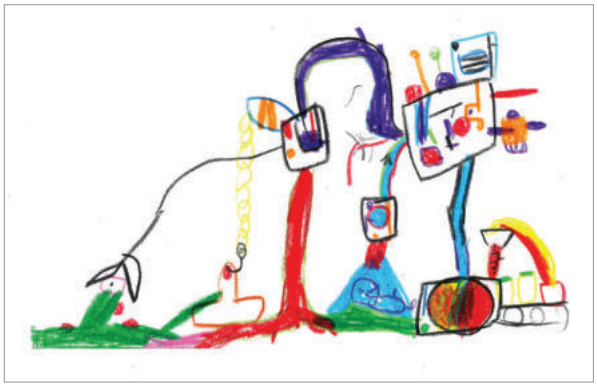
3월

학기 초에 구름반 유아는 친구 얼굴 그리기, 친구에게 편지 쓰기, 친구 사진이 붙어 있는 젠가로 놀이하기, 친구 사전 만들기 놀이 등을 하며, 다시 만난 친구, 새로운 친구들과 관계를 맺어 간다. 친구를 알아가는 데 관심이 많은 다른 유아들과 달리 현이는 놀이 시간이 되면 항상 미술 공간에서 혼자 그림을 그린다.

어제도, 오늘도 현이는 다른 놀이는 하지 않고 그림만 그린다.

요즘 현이는 '장난감'을 그리는 것에 푹 빠져 있다.

"선생님 이거는 마법의 기계예요.
여기서 사람 같은 로봇을 만들어요.
잘 만들면 공장이 점점 더 넓어져요."



〈마법의 기계〉

4월

구름반의 많은 유아는 수·조작 공간에서 자석 교구를 이용한 팽이 만들기를 하며, 2~3명의 유아는 유토 공간에서 오즈의 마법사 등장인물을 이용해 가상놀이를 하고 있다. 서로 단짝인 서희와 지인이는 미술 공간에서 집을 만들어 역할놀이를 한다. 그런데 현이는 미술 공간에서 혼자 '바다 생물과 북극'을 그리는 데 시간을 보낸다.

〈바다 낚시〉

〈펭귄 가족〉

교사는 현이가 매일 그린 그림을 개인 바구니에 보관했다. 바구니에 보관한 현이의 그림을 집으로 보내기 위해 바닥에 펼쳐 놓고 현이와 이야기를 하며 정리를 하였다.
그런데 다른 유아가 찾아와 현이의 그림을 보고 싶다고 한다.

4월 중순

팽이를 만들던 남자 유아는 팽이 경기장을 만들고, 심판, 선수 등 역할을 정하여 팽이 경기를 즐기고 있다. 또 다른 유아는 유토 공간에서 오즈의 마법사 등장인물이 회오리 바람을 타고 날아간 곳이 공룡 시대라고 상상하며 가상 놀이를 하고 있다.
오늘도 현이는 미술 공간에서 그림을 그리고 있다. 그런데, 유토 공간에서 놀이하던 지민이와 해은이가 유토로 공룡 시대를 만들다가 공룡 만들기가 어려우니 그림이 필요하다고 말한다. 지민이와 해은이가 그림을 그리고 있는 현이에게 간다.

현이는 그리던 것을 멈추고 지민이와 해은이가 부탁한 공룡을 그리기 시작한다.
그리고 완성된 공룡 그림을 친구에게 전해 준다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아의 **고유성**은 유아 **스스로 선택**하고 **몰입**한 놀이에서 풍요롭게 그리고 자연스럽게 나타난다. 현이는 그림 그리기를 즐기며 자신의 **상상** 속 세계와 **독창적**인 **표현**을 즐긴다. 그리고 그림에 대한 자신의 생각과 느낌을 담아 교사와 친구에게 이야기를 한다.

현이는 '장난감'(3월)과 '바다 생물과 북극'(4월)을 주제로 자신의 세계를 **자유**롭게 표현하였다. 이러한 과정에서 다른 유아는 현이가 한 장의 종이에 세밀하게 대상을 **표현**해 낸 것을 보며 '현이의 그림은 숨은그림찾기'라고 했다. 또, '진짜는 없는 것이지만 현이가 **상상**하고 생각해서 그린 그림'이라고 말하며 현이의 생각을 멋있게 여겼다. 다른 유아는 자유 그림에서 현이의 **개별성**을 발견한 것이다. 이처럼 다른 유아가 현이의 그림에 대해 긍정적인 이야기를 해 주고, 자신의 그림에 대한 다른 유아의 관심이 높아지자 현이 역시 스스로를 **긍정적으로 인식**하게 된다.

혼자서 그림만 그리던 현이가 다른 유아와 교사에게 자신의 그림에 대해 이야기하는 순간 그림은 **소통**의 매개가 되었다. 현이의 그림은 현이가 또래와 사회적 **관계**를 맺는 데 도움을 준다. 다른 유아는 현이의 **고유성**을 자연스럽게 놀이에 **연결**하고, 현이는 다른 유아의 놀이에 **참여**하게 된다. 현이의 **상상**은 그림을 통하여 더욱 **다채로워진다**. 현이는 그림을 그리는 그 순간 놀이에 **몰입**했으며, 자신의 그림을 매개로 다른 사람들과 **소통**하며 **즐거워**하였다.

〈교사의 놀이 이해〉

모든 유아는 놀이하면서 자신을 표현하고 있으며, 따라서 놀이에는 유아의 고유성이 있다는 것을 알게 되었다. 또한 유아는 각자의 고유성을 인정하면서 함께 놀이할 줄 아는 유능한 존재라는 것을 알 수 있었다.

박 선생님과 현이 엄마의 대화

현이가 그림만 그리는 모습을 보셨을 때 어떠셨나요?

현이가 한 가지에 몰입하는 것을 보았을 때 반가웠지만, 집에서뿐만 아니라 유치원에서도 계속 그림만 그리는 것이 우려가 되었어요. 친구들과 어울리지 못하고 혼자만의 세계에 고립되는 것이 아닐까 걱정이 되었죠. 현이가 자신이 생각하는 것을 끄집어내서 표현할 수 있다는 점이 놀라웠고, 현이가 이렇게 세밀하게 표현하고 꼼꼼하게 할 수 있구나! 하고 생각하게 되었죠. 또 현이만의 세계가 정말 무궁무진한 것을 보면서 상상하는 힘이 대단하다고 생각했어요.

현이만의 세계가 담긴 그림에 점점 친구들이 관심을 갖더라고요.

현이 그림을 친구들이 인정한다는 것이 반가웠어요. 현이가 집에 와서 가끔 했던 이야기는 "친구가 나랑 안 놀아줘서 그림만 그렸어요."였어요. 그런 것을 생각해보면, 현이는 다른 것도 하고 싶었지만 어떻게 해야 할지 몰라서 그림만 그렸던 것 같아요. 그림 그리는 것을 좋아하기도 하지만, 친구들과 관계를 맺는 것이 어려웠나 봐요.

현이가 그림에 몰두하게 된 것은 단순히 친구들과 어울리는 것이 어려웠기 때문만은 아니었을 것 같아요.

맞아요. 선생님께서 현이의 그림을 책으로 만들어 칭찬해 주셨던 때 부터 현이가 더 즐겁게 그림을 그리는 것 같아요. 그런 것을 보면 현이가 원했던 것은 자신이 성취한 것에 대한 칭찬과 격려였던 것 같아요. 저는 현이가 이루지 않은 것인데도 과장해서 칭찬할 때가 있었거든요. 그림을 인정받으면서부터 현이는 스스로를 긍정적으로 인식하고, 자신감이 많이 생긴 것 같아요.

교사 이야기: 활동지를 통해 본 유아의 유능함에 관한 생각

5월 8일 어버이날을 준비하며 활동지에 부모님께 드리고 싶은 선물을 그리도록 했다. 그런데 현이는 자유롭게 원하던 것을 그릴 때와는 사뭇 다른 그림을 그렸다. 나는 이러한 차이가 왜 나타난 것인지 생각해 보았다.

유아에게는 그림을 그리는 동기가 중요한 것 같다. 활동지는 주어진 과제, 다시 말해 유아가 원하는 것을 할 수 없는 과제이다. 현이는 원하는 대로 그릴 수 있을 때 많은 이야기를 포함한 재미있는 그림을 그린다. 현이가 원하는 것을 그릴 때 멋진 그림이 나오는 것이다. 현이의 내적 동기는 놀이에서 가장 잘 나타난다.

〈활동지 그림〉

교사 지원의 특징

유아가 놀이할 수 있는 자유로운 시간과 공간을 허용해 주었고, 유아의 상상을 있는 그대로 인정해 주면서 표현의 과정을 함께 나누었다.
다른 유아와 현이의 그림 특징에 대해 대화를 하였다.

그 후 이야기

9월, 요즘 현이는 그림을 그리기보다는 친구들이 차려 놓은 가게에서 손님 역할을 하거나 친구들과 함께 알까기 게임하는 것을 즐긴다. 현이는 예전보다 그림 그리는 시간이 현저히 줄었다. 그 이유는 무엇일까? 궁금하여 현이에게 물었다.

교사: 요즘은 왜 그림 잘 안 그려?
현이: 그림은 집에서 그리면 되고, 유치원에서는 친구들이랑 놀고 싶어요. 집에는 친구가 없는데, 유치원에는 친구들이 많이 있잖아요.

또 하나 변한 것이 있다면, 현이가 자신이 좋아하는 주제가 아닌 친구들이 좋아하는 게임 속 캐릭터, 게임 속 장면을 상상해서 그린다는 점이다.

"내가 @@@(게임 이름) 속에 나오는 캐릭터를 알고 있어서 친구들이 깜짝 놀라겠죠? 내 그림을 보러 친구들이 몰려올 것 같아요."

"분홍색 동그라미(캐릭터)가 악당을 물리쳐요. 뽕망치로 빨간 버튼을 누르면 악당이 마구마구 쏟아져 나와요. 분홍색 동그라미가 하트를 발사하면 악당을 물리칠 수 있어요."

〈게임 @@@ 속 캐릭터〉

교사의 질문

바깥놀이에서도 배우나요?

유아가 즐겁게 뛰어놀기만 해도 될까요?

바깥놀이에서 의미 읽기

교사는 유아가 바깥놀이에서도 배우는지,
유아가 즐겁게 뛰어놀기만 해도 되는지에 대해 질문한다.
세 가지 사례를 통해 바깥놀이터, 주변의 숲과 공원에서 우연히 마주치는
공 벌레, 돌, 바람, 나뭇잎 등으로 자유롭게 상상하며
다양한 경험을 하고 있는 유아 놀이의 의미를 읽어 보았다.

사례 제목

• 자전거 길을 만들어요.

• 구슬치기, 바깥에서 교실에서

• 숲에서 놀아요. '팍 파바바팍! 팍팍팍!'

자전거 길을 만들어요

유아는 일상의 물질, 현상과 마주치며 세상을 경험하고 배운다.
날씨, 바람, 풀, 나무, 꽃삽, 끈, 돌, 플라스틱 정, 흙과의 만남에서
유아는 무엇을 경험할까?
매력적인 재료로 인해 놀이는 계속 변화한다.
그러다 처음 계획했던 놀이도 해 본다.
놀이는 어떻게 흘러갔을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 교사의 계획과 다르게 주변의 놀이 자료를 가지고
흙 놀이를 재미있게 하는 것을 보고 그 과정을 따라갔다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 5월, 바깥놀이 시간	바깥놀이터

자전거 주제를 전개하면서 자전거가 지나갈 수 있는 다양한 자전거 길을 만들고 비교해 보기로 했다. 교사는 자전거 길을 만들기 위해 돌, 끈, 플라스틱 정, 꽃삽을 준비했다. 마침 맑고 바람이 부는 좋은 날이다. 유아는 삽, 돌, 끈과 플라스틱 정으로 흙산에서 어떤 자전거 길을 만들까?

자전거 길을 만들기 위해 일단 꽃삽으로 땅을 판다.
꽃삽으로 땅을 파다 보니 공 벌레가 나온다.
공 벌레가 더 있는지 보려고 계속 땅을 파 본다.

자전거 길을 만들기 위해 준비된 돌을 쌓다 보니 근처에서 더 많은 돌을 찾게 되었다.
더 많이 쌓고 또 쌓다 보니 새 둥지가 된다.

얘들아, 끈으로 서로
연결해보자.
멋지게 될 것 같아.
멋진 자전거길

시윤: 흙을 모아서
작은 언덕을 만들고,
띠리링, 띠리링띠리링!

시환: 길을 보니
나무조각도 놓아 보고 싶네.
나무조각으로 길을 만들래.
다온: 정에 끈을 묶어!
끈을 아래로 내려 봐 봐.
길이 됐지?

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아가 밖으로 나가 땅을 파고 작은 언덕을 만든다. 꽃삽, 돌, 끈, 정을 이용하여 새로운 놀이를 만든다. 꽃삽으로 땅을 파니 공 벌레가 나온다. 공 벌레를 더 찾고 싶다. 우연히 발견한 공 벌레 찾기에 **재미**가 생긴다. 공 벌레를 꽃삽 위에 올려 보고 땅에 두고 손으로 톡톡 건드려 보기도 한다. 공 벌레를 찾으려는 **호기심**으로 여기저기를 파 본다. 공 벌레를 찾기 위해 흙을 살살 파낸다. 친구와 함께 공 벌레가 있을 만한 곳을 찾아보기도 한다.

어떤 유아는 울타리 한쪽에서 작은 돌들을 쌓고 있다. **자유**롭게 돌을 더 찾아와 옆으로 펼치기도 하고, 몇 층으로 쌓아 보기도 한다. 쌓다 보니 새 둥지를 **상상**한다. 새 둥지에 새들이 푹신하게 머물 수 있게 나뭇잎을 깔고 싶다. 어떤 나뭇잎이 좋을 지를 생각하며 유아는 **주도**적으로 여기저기를 돌아다닌다. 친구와 함께 더 멋진 새 둥지를 만들려고 바닥에 나뭇잎을 깔고, 나뭇잎과 꽃잎으로 꾸며 주기도 한다. 놀이하며 생각이 자꾸 **변한다**. 선생님과 자전거 길을 만들자는 이야기 나눈 것을 잊은 것은 아닐까? 꼭대기에 올라가서는 정을 박아 본다. 망치로 두드려서 박으니 부드러운 흙의 성질 덕분에 플라스틱 정이 잘 박힌다. 꼭대기 여기저기에 박힌 정을 끈으로 연결한다. 어느덧 자전거 길이 나타났다.

이처럼 바깥 공간에는 의도하지 않은 놀이 자료가 많다. 놀이 자료를 찾다 보면 더 **재미**난 놀이를 할 수 있다. 자료의 성질에 따라서 하고 싶은 놀이도 **변한다**. 바깥은 유아가 만들어 가는 놀이가 펼쳐지는 놀이마당이다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 정해진 목적대로 놀이하지 않는다는 것을 알았다. 그리고 유아가 놀이하며 만나는 모든 자료가 놀이의 방향을 정하고, 놀이의 질을 풍부하게 한다는 것을 알게 되었다. 그렇기 때문에 유아의 놀이를 따라가며 지원해야 한다는 것을 알았다.

교사 이야기: 유아가 좋아하는 놀이 따라가기

공 벌레는 방해꾼!

오늘 바깥놀이에서 자전거 길을 만들자고 유아와 이야기를 나누었다. 그런데 막상 나가니 공 벌레를 잡거나 새 둥지를 만드는 유아가 있었다. 어떤 유아는 혼자서만 자전거 길을 만들기도 했다. 결국 유아가 함께 자전거 길을 만들기는 했다. 오늘처럼 유아가 재미나고 신나게 놀지만 목표를 잊은 듯할 때 고민이 된다. 바깥에 나가서 놀이를 하려고 하면 몇몇 유아는 공 벌레를 잡느라 정신이 없다. 그럴 때마다 땅에서 나오는 공 벌레는 꼭 방해꾼 같다. 그런 마음이 들다가도 유아의 놀이를 지켜보면 유아가 좋아하는 놀이 재료와 특정 놀이가 있는 것 같다. 유아가 늘 즐기는 놀이가 있다. 그리고 좋아하는 것들이 있다. 곤충, 술래잡기, 돌 쌓기, 땅 파기 같은 것들이다.

모든 놀이에 배움이 있다고 한다. 다음에 바깥놀이를 나가면 우리 반 유아가 어떻게 노는지 그리고 무엇을 가지고 노는지 한 번 더 자세히 지켜봐야겠다. 놀이에서 무엇을 경험하고 배우는지 살펴본다면 놀이를 지원하는 데에도 도움이 될 것이다. 유아가 좋아하고 열심히 하는 것에서 배움이 시작될 수 있다는 생각이 든다. 만약 유아들이 지속적으로 공 벌레에 흥미가 있다면 공 벌레가 우리 반 배움의 주제가 될 수도 있을 것이다.

교사 지원의 특징

교사는 활동의 목표가 있었지만, 유아가 자유롭게 놀이할 수 있도록 허용하였다. 그리고 유아의 대화를 주의 깊게 들었고 가끔은 무슨 놀이를 하는지 물어보기도 하였다.

구슬치기, 바깥에서 교실에서

놀이의 즐거움은 어떤 어려움도 극복할 수 있도록 한다.
유아는 놀이의 즐거움이 유지될 수 있도록
제약을 넘어 교사와 성인이 상상할 수 없는
자신들만의 유일한 놀이를 창조해 낸다.

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

교사는 구슬치기 방법을 알려 준다. 유아가 구슬치기 방법을 고안하며 놀이하자 이에 관심을 기울였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4, 5세 유아	2019년 3~4월, 바깥놀이 및 놀이 시간	바깥놀이 공간과 교실

장면 1. 바깥에서의 구슬치기

이 놀이는 3월 초에 교사가 바깥에서 구슬치기 방법을 알려 주면서 시작되었다. 유아는 교사가 처음에 알려 준 네 가지 방법에 다섯 가지 방법을 더 만들어 놀았다. 손으로 구슬을 굴리기만 할 수 있는 유아가 있는가 하면 굴리고 치면서 동시에 밀치는 유아도 있다.

〈아홉 가지 놀이 방법〉

교사의 제안	유아의 방법
1. 큰 동그라미 밖에서 작은 동그라미 안으로 구슬 넣기	5. 점점 작아지는 동그라미 안에 구슬 넣기
2. 작은 동그라미 안에 있는 구슬 맞춰 동그라미 밖으로 치기	6. 구슬 맞추기
3. 동그라미 안에 있는 큰 구슬 밀어내기	7. 큰 구슬 맞추기
4. 선 밖에서 세모 안에 구슬 넣기	8. 큰 구슬 쳐서 세모 모양 밖으로 밀어내기
	9. 큰 네모 모양 안의 세모 모양 안에 있는 구슬치기

유아는 한 놀이 상황에서 놀이 방법 몇 가지를 동시에 만들고 활용하면서 논다. 놀이에서 유아는 구슬치기의 차례를 지키고, 상대방을 배려하는 말을 하며 놀이한다.

왕구슬은 가져가는 거 아니에요.

선 넘으면 안돼!

놀이가 재미없어지거나 지루해질 때 유아들은 동그라미, 세모, 네모 선을 만들면서 놀이를 변형시켜 나간다.

장면 2. 형과 누나들 옆에서 배우며 노는 구슬치기

4세 유아들은 형과 누나들 놀이를 기웃기웃하며 같이 놀 기회를 엿보고 있다가 어느 순간, 자신들의 다리를 연결하여 단순한 선을 만든다. 자신들의 다리 길이만큼의 크기로 만들어진 공간 안에서 팔 길이를 조절해 가며 구슬을 굴린다. 재미를 느끼자 친구를 부른다.

교실에서 구슬치기

4월이 되자 유아는 교실에서도 구슬치기 놀이를 시작한다. 바깥의 구슬치기 놀이에서의 복잡한 선 그리기는 교실에서도 매우 중요한 규칙이 된다. 유아들은 뾰족한 돌멩이로 땅에 그림을 그리는 대신, 선을 대신할 사물을 찾는다. 바깥 선을 블록으로 세우고 안의 선은 색종이에 그림을 그려 넣어 이중의 복선을 만든다. 그리고는 구슬을 갖고 흙과는 다른 교실의 공간적 특성을 실험해 가며 규칙을 만들면서 논다.

1단계:

벽돌 블록으로 네모/동그라미, 십자 모양을 크게 만들고 → 그 안에 색종이를 놓고 →
색종이에 동그라미를 그리고 → 동그라미 안에 구슬을 던진다.

2단계:
구슬이 색종이 너머 바깥으로 너무 쉽게 굴러가자 주위에 있는 네모 자석 블록을 색종이 위에 한 개씩 놓으며 구슬을 넣어보면서 자석 블록을 높이 쌓는다. → 이 높이에서 구슬이 튀지 않자 네모 자석 블록(5개) 안에 구슬을 넣기로 한다. (구슬 이외 공기, 동전 등 다른 놀잇감도 사용해 보았다.)

유아들은 교실에서도 그때그때 필요한 규칙을 이야기하고 만들어 가며 논다. 바깥에서 따로 놀았던 4세 유아는 5세 유아 사이에 한두 명씩 끼어서 함께 구슬치기를 한다. 바깥에서는 구슬을 던지기보다는 굴리는 경우가 훨씬 더 많았는데 교실에서는 놀이 자료 구조상 구슬을 던지고 논다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아는 교사가 알려 준 네 가지의 구슬치기 방법에서 시작해서 놀이 과정에서 새로운 다섯 가지의 놀이 방법을 **자발적**으로 고안해서 놀이한다. 4세 유아는 5세 반 형들의 구슬치기를 간접적으로 경험하면서 구슬치기의 **즐거움**을 함께 느낀다. 4세 유아는 구슬치기를 하고 싶어 기웃거리지만 형들처럼 정교하게 동그라미 안에 구슬을 넣거나 구슬을 던져서 맞출 자신은 없다. 그래도 자신이 할 수 있는 방법으로 구슬을 맞추기 위해 **몸을 움직인다**. 4세 유아는 즐거워 보이는 구슬치기를 하기 위해 **상상**력과 **창의**력을 발휘해서 그들만의 놀이를 **창안**해 낸다. 형님들처럼 뛰어난 능력을 발휘하지 않아도 '우리'끼리 즐거울 수 있는 놀이를 **생성**한다. '선 넘지 않기' 등의 규칙을 지키며 **갈등이 생기지 않도록 타협하고 협력**하며 놀이한다.

구슬치기 놀이의 **즐거움**은 사라지지 않고 언제나 유아와 함께한다. 바깥에서만 가능했던 이 놀이의 즐거움을 교실에서도 이어 가기 위해 유아는 공간의 제약이라는 **문제 상황을 해결**해 간다. 교실 바닥에는 선을 그을 수 없다. 그리고 흙바닥과 달리 구슬이 저절로 굴러간다. 유아는 블록으로 선을 만들고 자석 블록을 쌓아 구슬이 굴러가지 않게 한 다음 구슬 넣기로 규칙을 바꾼다. 이러한 과정을 통해 구슬치기의 **즐거움**은 실내에서도 이어진다.

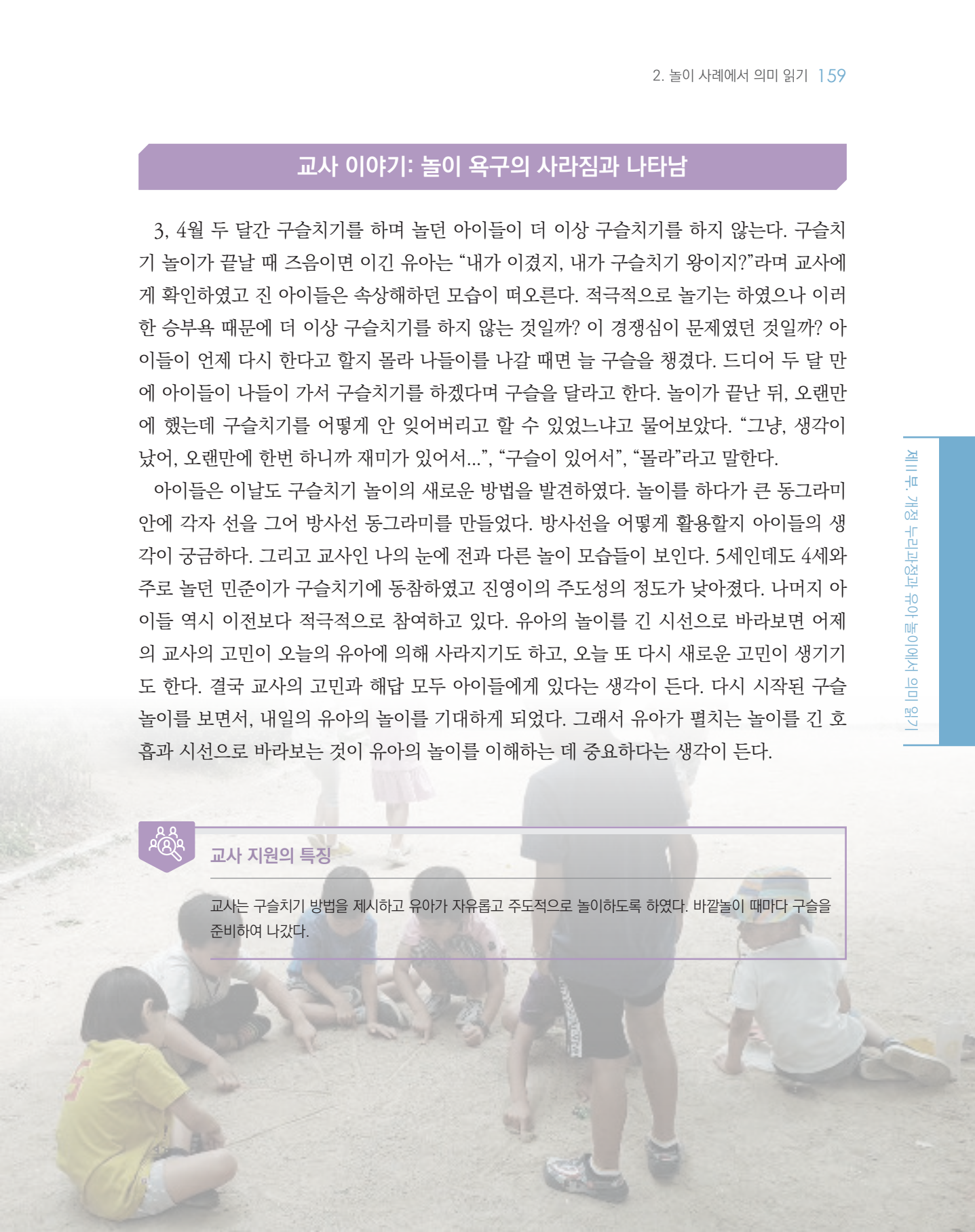
〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 구슬치기의 방법을 끊임없이 만들어 내며 자신의 능력과 수준에 맞는 놀이를 창안해 낼 수 있음을 보았다. 또 구슬치기 놀이를 실내에서 하게 되었을 때 공간에 맞게 이전과는 다른 방법을 적용하여 놀이하는 유아의 유능함을 알게 되었다.

교사 이야기: 놀이 욕구의 사라짐과 나타남

3, 4월 두 달간 구슬치기를 하며 놀던 아이들이 더 이상 구슬치기를 하지 않는다. 구슬치기 놀이가 끝날 때 즈음이면 이긴 유아는 "내가 이겼지, 내가 구슬치기 왕이지?"라며 교사에게 확인하였고 진 아이들은 속상해하던 모습이 떠오른다. 적극적으로 놀기는 하였으나 이러한 승부욕 때문에 더 이상 구슬치기를 하지 않는 것일까? 이 경쟁심이 문제였던 것일까? 아이들이 언제 다시 한다고 할지 몰라 나들이를 나갈 때면 늘 구슬을 챙겼다. 드디어 두 달 만에 아이들이 나들이 가서 구슬치기를 하겠다며 구슬을 달라고 한다. 놀이가 끝난 뒤, 오랜만에 했는데 구슬치기를 어떻게 안 잊어버리고 할 수 있었느냐고 물어보았다. "그냥, 생각이 났어, 오랜만에 한번 하니까 재미가 있어서...", "구슬이 있어서", "몰라"라고 말한다.

아이들은 이날도 구슬치기 놀이의 새로운 방법을 발견하였다. 놀이를 하다가 큰 동그라미 안에 각자 선을 그어 방사선 동그라미를 만들었다. 방사선을 어떻게 활용할지 아이들의 생각이 궁금하다. 그리고 교사인 나의 눈에 전과 다른 놀이 모습들이 보인다. 5세인데도 4세와 주로 놀던 민준이가 구슬치기에 동참하였고 진영이의 주도성의 정도가 낮아졌다. 나머지 아이들 역시 이전보다 적극적으로 참여하고 있다. 유아의 놀이를 긴 시선으로 바라보면 어제의 교사의 고민이 오늘의 유아에 의해 사라지기도 하고, 오늘 또 다시 새로운 고민이 생기기도 한다. 결국 교사의 고민과 해답 모두 아이들에게 있다는 생각이 든다. 다시 시작된 구슬놀이를 보면서, 내일의 유아의 놀이를 기대하게 되었다. 그래서 유아가 펼치는 놀이를 긴 호흡과 시선으로 바라보는 것이 유아의 놀이를 이해하는 데 중요하다는 생각이 든다.



교사 지원의 특징

교사는 구슬치기 방법을 제시하고 유아가 자유롭고 주도적으로 놀이하도록 하였다. 바깥놀이 때마다 구슬을 준비하여 나갔다.

숲에서 놀아요. '팍 파바바팍! 팍팍팍!'

유아에게 바깥놀이 시간은 단순히 쉬는 시간이 아니다.
숲에서 유아는 신기한 나무나 곤충을 우연히 발견하고,
갑자기 불어오는 바람을 느끼기도 한다.
이때 유아는 적극적으로 탐색하고, 상상의 이야기를 만들고,
몸을 이용하여 즉흥적으로 표현하며 함께 즐거워한다.
바깥놀이에서 유아는 무슨 경험을 하고 있을까?

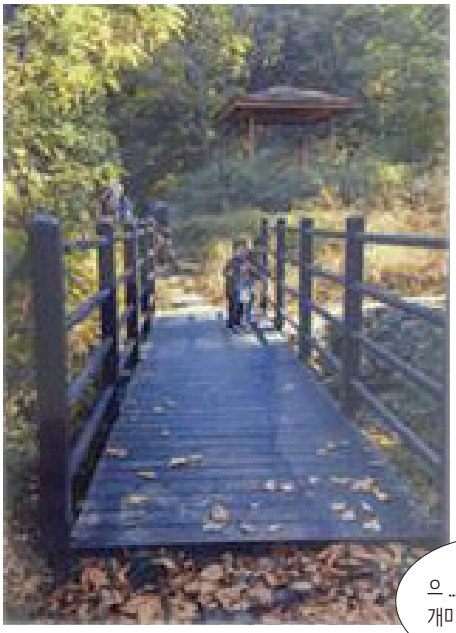
교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 봄부터 산책을 하며 익숙해진 가을 숲에서 어떤 놀이를 하는지 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2014년 10월, 바깥놀이 시간	어린이집 주변 숲

별반은 매주 목요일 오전마다 숲 산책을 한다. 유아들은 봄부터 가을까지 반복해서 산책을 하며 숲 공간에 친숙해졌다. 어린이집에서 10분 정도 걸어 숲에 가고, 숲에서 30-40분 놀고 다시 걸어서 어린이집으로 돌아온다. 유아는 매주 산책 시간에 '비밀 장소'라고 부르는 숲속 정자까지 산책한 후 자유롭게 놀이한다. 별반 유아는 숲속 비밀 장소에서 무엇을 하며 놀이할까?



"썩은 나무에 버섯이 있어!"
"우리 버섯 더 많이 찾자!"
"내가 나무를 뒤집어 볼게."

지민이가 나무를 뒤집자 아주 많은 개미들이 쏟아지듯 나온다.
아이들은 크게 소리 지르며 도망치듯 달린다.

그때 바람이 불어 나뭇잎이 흩날리며 떨어진다.
"이야! 비 올 때 같이 나뭇잎이 떨어진다."
주한이의 말을 듣고 유아가 모여들어 위를 본다.
"와! 비다. 나뭇잎 비다. 피해!"
유아는 팔을 휘젓고, 몸을 이리저리 움직여
재빨리 나뭇잎을 피한다.

승원이가 찾은 작은 돌멩이 하나를 나무 기둥에 탁 소리가 날 정도로 세게 치면서 말한다.

이렇게 사마귀가 산책을 가는데, 바람이 불었어.
갑자기 바람에 휩쓸려 가서 레고 마을로 팍! 떨어졌어.
레고 마을에 갔는데 갑자기 작은 레고들이
파바박팍 하늘에서 떨어져 가지고
팍! 팍! 팍!

곤충이 이렇게 날아가는데, 놀이터로 날아갔어.
장난감 나라로 놀러 갔는데 듀플럭이 있어서 같이 놀았어.
듀플럭 나라에서 레고 공연을 해.
듀플럭 머리에서 과자가 팍! 나와. 곤충도 과자를 먹었어.
그리고 나서 곤충이 과자를 먹고 치카를 했어.

이번에는 준희가 나뭇잎을 들고 말한다.

그 후 모여든 남자 유아는 한참 동안 "팍!" "파바박팍!" "팍팍팍!"을 함께 외치며 팔을 휘저으며 큰 소리로 웃었다. 남자 유아는 "팍!"이 들어가는 새로운 이야기를 계속 만들어 낸다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

별반 유아는 썩은 나무 기둥에서 버섯을 발견하고 더 많은 버섯을 발견하기 위해 나무를 뒤집는다. 개미들이 쏟아져 나오자 큰 소리를 지르며 도망치듯 달린다. 바람에 흩날려 떨어지는 나뭇잎 아래에서 팔을 휘저으며 이리저리 뛰어다닌다. 별반 유아는 자연에 대한 **호기심**과 예측하지 못한 자연의 변화를 **온몸**으로 느끼고 표현한다.

나무 아래 개미굴은 지민이의 **상상**에 의해 '와글와글 개미 마을'이 된다. 바람이 불어 흩날리는 나뭇잎은 주한이의 **상상**에 의해 '나뭇잎 비'가 된다. 숲에서 곤충과 바람, 나뭇잎이 우연히 만들어 낸 풍경은 유아의 **상상**과 엮이면서 어제와는 다른 놀이로 **변화**한다.

승원이는 바람에 나뭇잎이 날리는 숲을 뛰어다니다가 돌멩이를 찾아 나무 기둥을 쳐서 소리를 낸다. 승원이는 바람에 흩날리는 나뭇잎에 대한 경험을 소리와 연결한다. 레고 마을에 떨어진 사마귀 위로 작은 레고 조각들이 "팍! 팍! 팍!" 소리를 내며 떨어진다는 **상상**의 이야기를 만든다. 준희는 개미, 바람에 흩날리는 나뭇잎, 승원이가 낸 "팍!"소리를 연결하여 이야기를 만든다. 곤충이 장난감 나라에 갔는데, 장난감 머리에서 과자가 "팍!" 나와서 나눠먹고 치카를 했다는 **상상**의 이야기가 새롭게 만들어진다.

유아는 현실과 **상상**을 넘나드는 복잡한 이야기를 만들고, "파바박팍!", "팍팍팍!" 소리를 내며 언어적 유희를 한다. "파바박팍!", "팍팍팍!" 소리는 팔을 휘젓는 **몸의 움직임**을 이끌어 내고 또 다시 새로운 이야기로 놀이가 **이어진다**.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 숲에서의 놀이가 마음껏 뛰어노는 자유로움이 있고, 유아들이 자연의 변화를 느낄 수 있으며, 그에 따른 유아의 다양한 표현 등이 나타나는 의미 있는 배움의 장이라는 것을 알게 되었다.

교사 지원의 특징

유아가 숲에서 우연히 무언가를 발견하거나 놀 수 있는 시간을 충분히 제공하였다. 유아는 숲에서 한 경험을 교실로 돌아와 자유롭게 글이나 그림으로 표현할 수 있었고, 이후 벽면에 글과 그림을 게시하여 다른 유아와 회상하거나 부모님과 공유할 수 있도록 하였다.

교사의 질문

규칙 없이 노는 것도 괜찮은가요?

유아의 놀이 규칙을 어떻게 알 수 있을까요?

놀이규칙에 관한 의미 읽기

교사는 놀이에서 자유의 허용 정도를 궁금해 하면서
놀이 규칙의 필요성과 중요성에 대해 제기한다.
두 가지 사례를 통해 놀이 규칙을 찾으려는 교사와 자율적으로
놀이하는 유아의 모습에서 놀이 규칙의 의미를 읽어 보았다.

사례 제목

• 뛰고 잡고, 또 뛰고 잡고

• 방해하는 건지? 같이 놀고 싶은 건지?

뛰고 잡고, 또 뛰고 잡고

유아는 왜 뛰고 잡고 노는 경찰과 도둑 놀이를 좋아할까?
이 놀이에도 규칙이 있을까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

바깥놀이 시간에 매일 '잡기 놀이'를 하는 유아를 보면서 '이러한 놀이도 괜찮을까?' 하는 의문으로 영상을 촬영하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 5월, 바깥놀이 시간	바깥놀이터

〈교실 전경〉

구름반 유아는 오전 바깥놀이 시간에 바깥놀이터에서 자유롭게 놀이를 한다. 몇 명의 유아는 미끄럼틀을 타고, 몇 명의 유아는 모래 놀이터에서 모여 앉아 놀이하고 있다.

잠시 후, 바깥놀이터에 7명의 유아가 모인다. 7명에서 시작된 놀이는 8명으로, 그리고 9명으로 늘어난다.

준우: (손으로 자신과 또 다른 유아를 가리키며)
경찰, 경찰, 경찰, 경찰!

준우의 말이 끝나자마자 모든 유아는 한 방향으로 뛰기 시작한다.

준우가 갑자기 뛰기 시작하고 동민이와 현상이가 준우를 따라 뛴다. 동민이와 현상이가 준우를 잡고 놀이터 한쪽 의자로 데리고 간다. 잠시 후 동민이가 앉아 있는 준우의 팔을 당기자 준우가 "오케이. 터치." 하며 자리에서 일어나 다시 뛰어간다.

준우: (동민이 등을 치고) 잡았다.
(놀이터 한쪽 의자를 가리키며) 저쪽으로 들어가.
동민: 나도 경찰하면 안 돼?
준우: 안 돼. 저쪽으로 들어가.
(동민이가 들어가려 하자) 나 도둑이지롱!
교사: 좀 전에 경찰이었는데, 이젠 도둑이야?

교사: 터치하면 살아나는 거야?
유아: 네.
우정: (준우에게) 나도 같이 놀아도 돼?
준우: 그래, 경찰 할래? 도둑 할래?
우정: 나는 경찰.

모두들 다시 뛰기 시작한다.

뛰는 것을 멈춘 유아에게 교사가 질문을 한다.

교사: 얘들아. 나는 이 게임의 규칙을 잘 모르겠어.
준우: 경찰이 도둑을 잡으면 저기 들어가는 거고
도둑이 도둑을 잡으면 부활.
교사: 도둑이 도둑을 살릴 수 있는 거야?
준우: (고개를 끄덕인다)
교사: 그런데 아까 경찰이 살려 주기도 하던데?
준우: 네? 아니에요. 걔 도둑이에요.
교사: 누가 경찰이고 누가 도둑인지 어떻게 알아?

유아는 교사의 질문을 뒤로하고 다시 뛰기 시작한다.

신나게 달리던 철희가 나무 의자에 앉는다. 뒤에서 달리던 준우도 철희 옆에 앉는다.

철희: (놀이터에 있는 의자에 앉으면서 큰 소리로)
여기는 도둑만 들어 올 수 있습니다.
교사: 여기는 경찰이 잡을 수 없는 곳이야?
철희: 네.

잠시 후 도둑도 경찰도 모두 달려와 의자에 앉는다.

잠시 쉬던 유아는 모두 다시 뛰기 시작한다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아는 그냥 놀이를 한다. 놀이를 하면서 자신들에게 유리한 규칙, **재미**를 위한 방법 등을 순간순간 만들어 낸다. 도둑이었던 동민이는 경찰이 되고 싶었고 경찰이 된다. 경찰인 동민이가 도둑이 된 준우를 잡는다. 잡힌 준우는 잠시 쉬었다가 '터치'라고 하며 감옥에서 나와 다시 놀이에 참여한다. 도둑 철희는 힘이 들어서 도둑만 들어올 수 있는 공간을 만들고 잠시 쉰다. 이처럼 유아는 자연스럽게 **긴장**과 휴식을 **조절**한다. 그리고 유아는 다시 뛰기 시작한다. 놀면서 규칙을 만들고 그 규칙은 **즉흥적**으로 계속 **변형**된다.

처음에는 한 유아가 주도하던 뛰고 잡는 놀이는 금세 다른 유아들의 참여를 이끌어내고 놀이는 **공유**된다. 놀이의 규칙이 없어도 유아는 뛰고 잡고 다시 뛰는 **반복**적인 놀이 과정 그 자체를 **즐긴다**.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 이 모든 상황들이 이해가 되지 않고 혼란스럽다. 일관된 놀이 규칙이 보이지 않기 때문이다. 그런데 이런 놀이 방식은 유아 사이에서는 전혀 문제가 없어 보인다. 어떤 새로운 규칙이 불쑥불쑥 등장해도 유아들은 전혀 당황하거나 이상하게 여기지 않는다. 유아는 원래 알고 있었다는 듯 혹은 새로운 것을 배울 준비가 되어 있는 것처럼 자연스럽게 받아들이고 놀이한다. 유아는 놀이를 즐겁게 하고 있었다.

교사 이야기: “함께 놀이해 보니 알겠어요.”

유아는 정신없이 뛰어다니며 ‘경찰’과 ‘도둑’ 놀이를 하고 있었다. 여럿이 함께 놀이하고 있기는 한데 누가 경찰이고 도둑인지 제대로 알고 하는 것 같지는 않았다. 유아들이 규칙을 합의하지 않고 즉흥적으로 만드는 것을 보고 ‘이것도 제대로 된 놀이라고 할 수 있나?’, ‘규칙 없이 놀면 다칠 텐데.’라는 불편한 마음이 들었다. 또 친구들과 함께 하는 놀이라면, 그 안에 공정한 규칙이 있어야 한다고 생각했다. 그래서 유아에게 계속해서 규칙에 대해 묻고, 규칙의 필요성을 느낄 수 있도록 질문하였다. 그러나 유아는 놀이의 흐름을 끊는 나의 질문을 의아하게 생각하는 것 같았다. 그래도 유아는 신나고 즐겁게 놀았다.

나는 ‘어떻게 이렇게 놀지?’라는 의문을 품은 채 다음 날, 경찰 도둑 놀이를 함께해 보았다. 놀이하면서 잡히지 않으려고 뛰어 보니 박진감 넘치고 스릴이 있었다. 어떤 규칙이 있는지, 누가 경찰이고 도둑인지는 중요하지 않았다. 오로지 잡히지 않기 위해 달리는 것에 집중하게 되었다. 내가 유아에게 규칙을 강조했던 것이 놀이를 게임으로만 보았기 때문이라는 것을 깨닫게 되었다. 유아는 잡고 잡히는 아슬아슬한 긴장감과 휴식을 통한 완급 조절로, 자신의 몸을 마음껏 움직이는 놀이의 즐거움을 만끽하고 있었던 것 같다.

직접 놀이를 해 보니 유아에게 좋은 지원이란, 유아의 놀이를 있는 그대로 인정하고, 유아와 함께 즐겁게 놀이하는 것이 아닐까 하는 생각이 든다. 이처럼 유아의 놀이 즐거움을 인정하면서 유아의 놀이를 이해하게 되었다.

방해하는 건지? 같이 놀고 싶은 건지?

유아의 놀이를 지켜보다 보면 놀이 규칙을 말해 주고 싶을 때가 있다.
유아의 행동이 친구의 놀이를 방해하는 것처럼 보이기 때문이다.
그러나 그럼에도 유아들은 즐겁게 놀이한다.
왜냐하면 유아들에게는 그것이 방해가 아니라
함께 놀이하는 것으로 느껴지기 때문이다.

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

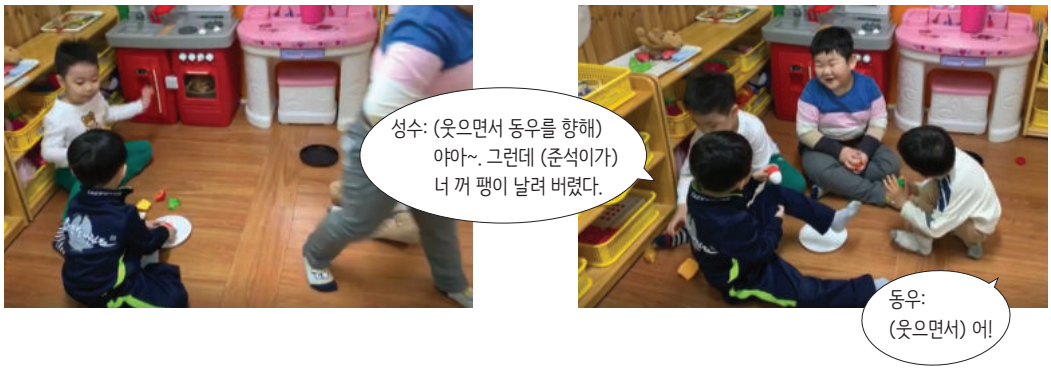
놀이 시간에 팽이 돌리기를 하는 유아 중 한 명이 자신의 팽이로
다른 유아의 팽이를 치거나 멈춰 세우는 것을 보았다.
유아 사이에 갈등이 일어날 것 같아서 상황을 기록하게 되었다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2019년 4월, 놀이 시간	역할 공간

4세 행복반 교실은 다양한 놀이 공간으로 구성되어 있다. 매일 오전 10시 30분까지 이루어지는 오전 놀이 시간에 남자 유아 4명이 찍찍이가 붙은 과일 모형을 붙여 만든 팽이 놀잇감을 가지고 역할 공간에 앉아 있다. 성수와 민재가 접시 위에 과일 모형 팽이를 올린 후, 돌린다. 그때 준석이가 성수와 민재의 팽이를 자신의 팽이로 친다. 돌아가던 팽이가 멈춘다.

성수와 민재는 멈춘 팽이를 다시 돌린다. 준석이가 이번에는 자신이 들고 있던 팽이를 쪼개 한쪽은 성수와 동우의 팽이 쪽으로 굴리고, 나머지 한쪽으로는 민재의 팽이를 내려친다. 준석이의 행동 때문에 동우와 민재의 팽이가 접시 바깥쪽으로 튕겨 나가 멈춘다. 동우는 멈춘 팽이를 보며 웃고 민재도 웃으며 팽이를 주우러 간다.



동우와 민재는 굴러간 팽이를 주워 제자리로 돌아와 다시 돌린다. 그러다 팽이가 자꾸 다른 유아의 다리에 부딪혀 멈춘다. 그때 민재와 준석이는 다리를 양쪽으로 벌리고 서로의 발바닥을 붙여 네모난 공간을 만들었다. 민재와 준석이는 웃으며 그 안에서 팽이를 돌린다.

준석이가 돌아가는 팽이를 양쪽 다리를 모아 다리 사이로 잡아서 멈춰 세운다. 성수는 웃으면서 준석이의 다리 사이에서 멈춰 있는 자신의 팽이를 꺼낸다. 옆에서 바라보던 민재도 웃는다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

준석이는 다른 유아와 함께 앉아 팽이 돌리기를 하는 것처럼 보였지만, 다른 유아의 팽이를 멈추게 하여 놀이를 방해하는 듯하다. 그 이유는 다른 유아와 놀이를 함께하고 싶지만 그 마음을 표현하는 방법이 서툴어서일 수도 있고, 단순히 규칙을 지키지 않는 것일 수도 있다. 그런데 놀이를 하는 다른 유아는 준석이의 행동을 크게 문제 삼지 않고 팽이 돌리기를 이어 간다. '어? 팽이를 쳐서 멈췄네. 내가 이겼다.', '왜 손 막고 하냐?'와 같은 말을 하지만 준석이를 탓하기보다는 오히려 멈춰 선 팽이를 보며 웃는다. 유아의 놀이에 대한 욕구는 놀이에 방해되는 행동이 일어나더라도 놀이를 중단하지 않고 놀이를 **지속**하게 한다. 즉, 놀이의 **즐거움**과 놀이하고 싶은 마음은 놀이 과정에서 생기는 **갈등**과 차이를 수용하며 **함께 놀이한다**. 준석이가 팽이를 멈추게 했지만 동우와 민재는 웃으면서 팽이를 주워 오고 계속 팽이를 돌린다.

준석이는 팽이를 멈춰 세우는 행동을 몇 번 하다 우연히 팽이가 다리에 부딪혀 다른 곳으로 굴러가는 것을 본다. 이것을 보고 준석이는 다리를 모아 공간을 만들어 그 안에서 팽이를 돌리자고 다른 유아에게 제안한다. 유아들은 다리를 양쪽으로 벌려 서로의 발바닥을 붙여서 생긴 네모난 공간 안에서 팽이를 돌린다. 모두 **웃으면서** 팽이를 돌린다. 놀이를 방해하는 것처럼 보이는 행동을 하던 준석이가 우연히 새로운 놀이 방법을 제안한 것이다. 유아들이 놀이 방법을 **창안**한다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 한 유아가 갈등의 조짐으로 보이는 행동을 할지라도 다른 유아들이 함께 놀았던 경험을 바탕으로 서로 이해하며 그 행동을 수용한다는 것을 알았다. 유아는 서로 배려하고 함께 놀이할 수 있는 힘을 스스로 키워 가고 있었다.

교사 이야기: 교사 놀이 관찰의 힘

준석이는 언어로 표현하는 것이 다소 서투른 편이에요. 친구와 놀이하는 데 큰 어려움은 없지만, 가끔 마찰을 일으키는 경우가 있어요. 그럴 때마다 대부분 친구들은 준석이의 행동을 크게 문제 삼지 않고 놀이를 즐겁게 받아들이는 편이에요. 준석이가 친구의 팽이를 치거나 던졌을 때, 친구에게 팽이를 던진 것은 아니었어요. 돌아가는 팽이를 맞추어서 멈춰 세우기는 했지만 안전에 위협이 되는 정도의 행동은 아니라고 생각했어요. 그래서 바로 준석이의 행동을 제지하지 않고 조금 더 지켜보기로 했어요. 준석이의 행동을 보고 친구들과 함께 놀이하고 싶은 표현을 이렇게 한 것은 아니었을까 하는 생각이 들었거든요.

그리고 지금 담임을 맡고 있는 행복반 유아 대부분이 제가 3세 때 담당했던 유아라 학기 초반이지만 아이들의 개별 특성이나 친구들과의 관계에 대해서 어느 정도 파악을 하고 있어요. 유아들도 3세부터 같은 반이었기 때문에 관계를 크게 걱정하지 않았고요. 그래서 제가 바로 개입하지 않고 지켜볼 수 있었어요. 그런데 만약 제가 처음 반을 맡았거나 서로 함께한 경험이 적은 유아들이었다면 교사로서 좀 더 신중하게 판단하고 결정했을 것 같아요. 유아의 특성이나 친구들과의 관계가 어떤지 등을 전반적으로 고려하면서 놀이를 지켜볼 필요가 있다는 생각이 들어요.

교사의 질문

한 가지 놀이 자료만 가지고 놀아도 되나요?

골고루 놀았으면 좋겠는데 어떻게 하죠?

한 가지 자료와 한 가지 놀이에서 의미 읽기

교사는 한 가지 놀이 자료와 한 가지 놀이를 반복하며 놀이하는 유아들에 대해 염려한다.
세 가지 사례를 통해 매일 같은 자료, 같은 놀이를 반복하는 것처럼 보이지만
유아들은 매일 새로운 경험을 하고 있음을 읽어 보았다.

사례 제목

- 소리를 배달하는 아이들
- 나비반 매트
- 매일 팽이만 가지고 논다고요?

소리를 배달하는 아이들

소리는 늘 유아 가까이에 있다.
바람 소리, 새 소리, 물 소리 등 특별한 소리가 있다.
어느 날 유아는 매일 듣는 소리, 소리 자체에 관심을 가졌다.
소리를 탐색하는 놀이는 어떻게 전개되었을까?

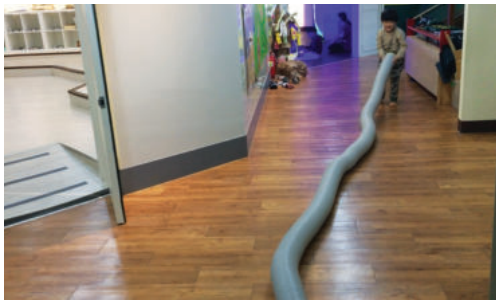
교사의 놀이 의미 읽기의 시작

악기로 놀이하던 유아가 소리 자체와 성질에 관심을 가져
기록하게 되었다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
5세 유아	2019년 4월, 놀이 시간	소리 놀이방, 계단, 교실

평소 악기장 속에 보관하고 사용하지 않던 악기를 유희실에 꺼내 놓았더니 유아가 소리에 관심을 가졌다. 이후에 소리 놀이방이 만들어졌다. 소리 놀이방에는 유아들이 악기를 자유롭게 접할 수 있도록 여러 가지 악기를 벽에 매달아 주기도 하고 선반에 놓아 두기도 하였다. 그리고 긴 플라스틱 관도 함께 비치해 두었다. 유아의 관심이 악기에서 긴 플라스틱 관으로 자연스럽게 흘러갔다. 유아는 플라스틱 관의 한쪽 입구에 입을 대고 "아!" 하고 소리를 질러 본다. 반대쪽으로 흘러나오는 소리를 들으면서 즐거워하던 유아는 "지하 소리 놀이방에서 1층 교실까지 더 멀리 소리를 배달할 수 있을까?"라고 말한다.



"소리가 엄청 빨리 뛰어가."

"소리가 공기를 타고 날아가."

"소리가 물을 타고 가는 것 같아."

"소리가 손을 잡고 움직여."

유아는 소리를 배달하자고 하며 소리 놀이방에 있던 관을 계단으로 올리기 시작한다.

"피자 배달처럼 우리 교실까지 옮기자."

"그럼 관이 엄청 길어야 해."

"우리 관을 더 찾아서 진짜 길게 연결해 보자!"

소리를 길게 전달하자는 유아의 전략은 두 가지이다.

전략1 소리 관을 길게 연결하자

전략2 소리가 새어 나가는 틈을 막자

유아들은 소리를 교실까지 전달하려고 관을 끌고 가지만 관이 부족하여 계단 중간에서 끝이 난다.
유아는 교실에 모여 소리가 전달되는 현상에 대해 다양한 생각을 꺼내 놓았다.

우주: 소리가 걸어서 올라갔나?
호서: 색 철사로 하면 공기가 다 나가잖아.
우주: 비행기를 타고 왔나? 아니면 기차를 타고 왔나?
주형: 소리는 가벼워서 날 때 뭐든지 필요 없어.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

유아는 소리 배달 놀이를 **몸의** 감각을 사용하여 지속적으로 **탐구한다**. 소리가 전달되는 현상을 유아는 몸, 귀, 손으로 **느끼면서 상상**한다. "소리가 엄청 빨리 뛰어가.", "공기를 타고 날아가.", "물을 타고 가는 것 같아." 소리를 교실까지 배달하자는 유아의 놀이에는 난센스가 넘쳐 난다. 유아는 교실에 모여 자연스럽게 놀이에 대해 이야기를 나눈다. 유아들은 소리가 전달되는 현상에 대해 **다양한** 생각을 꺼내 놓았다. 소리 관이 계속해서 연결된다면 소리도 물체를 따라서 전달될 수 있다고 말한다. 유아의 **탐구**는 각자의 **상상**을 타고 **지속적으로** 합쳐지면서 계속된다. "소리가 걸어서 올라갔나?", "비행기를 타고 왔나? 아니면 기차를 타고 왔나?", "소리는 가벼워서 날 때 뭐든지 필요 없어." 소리 관을 연결하여 소리를 전달하는 놀이에는 이야기가 있다. 이야기에 이야기가 더해져서 소리 배달 놀이는 더 **재미**있어진다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아가 새로운 놀이 자료를 만났을 때, 몸으로 탐색하고, 자유롭게 상상하며 놀이를 변형해 가는 능력이 있다는 것을 알게 되었다.

교사 지원의 특징

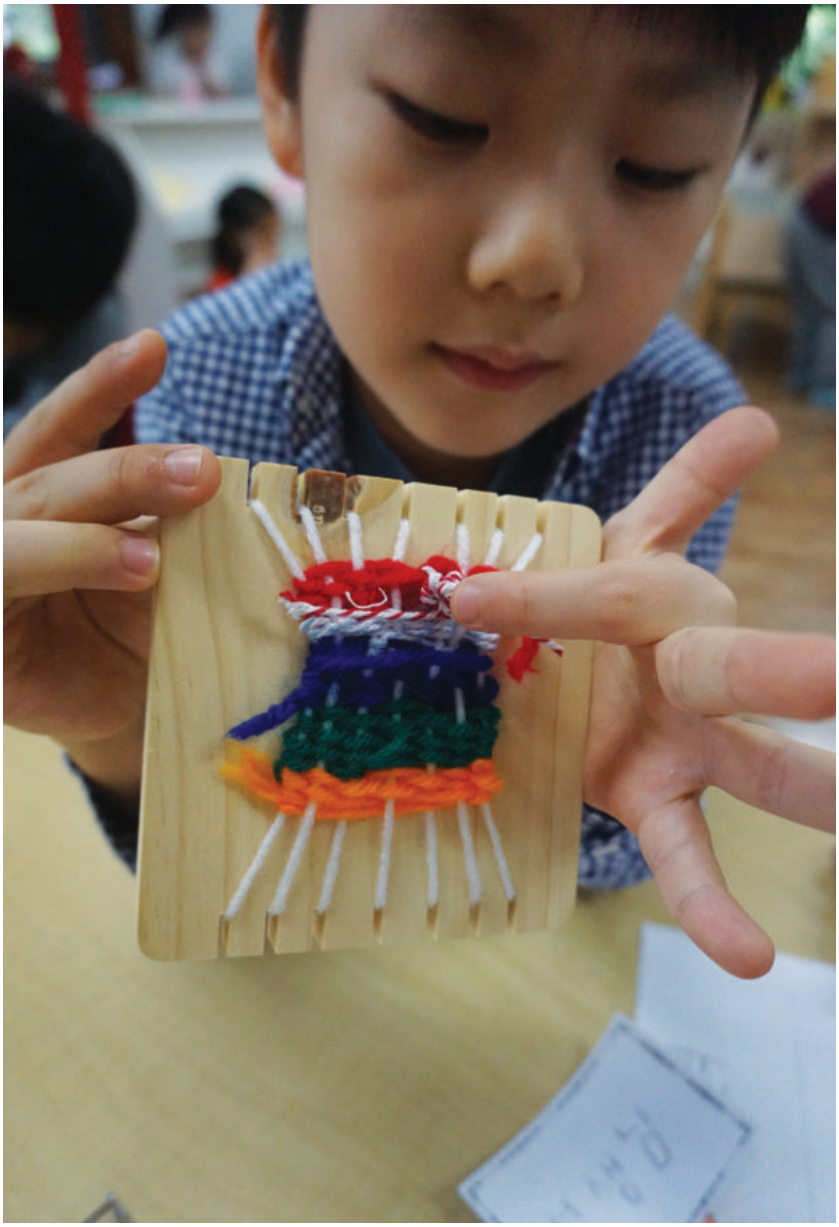
유아가 지하에서 1층 교실로 관을 연결할 수 있도록 허용하였다. 유아가 소리가 전달되는 과정을 상상하여 자유롭게 이야기할 수 있는 시간을 가졌다.

나비반 매트

유아는 엮고, 꿰고, 묶는 무의미해 보이는 반복 놀이를 한다.
유아는 왜 매일매일 엮고, 꿰고, 묶고, 땋기를 반복하는 걸까?
정말 재미있는 걸까?
이 반복적인 놀이는 유아에게 어떤 의미 있는 경험이 될까?

교사의 놀이 의미 읽기의 시작

유아가 끈을 꿰고 감고 땋고 엮는 것에 흥미를 보여서
놀이 과정을 기록하였다.



놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2018년 3~9월, 놀이 시간	끈 놀이 공간

〈교실 전경〉

교사는 작년에 무지개 색을 만들었던 경험을 해 본 유아에게 색의 배열로 나타날 수 있는 아름다움을 경험하게 해 주고 싶었다. 그래서 다양한 색의 끈을 꿰고 엮을 수 있는 둥글고 작은 종이판을 제공한다. 유아들은 자유롭게 선택하며 놀이한다.

주연이 이야기

첫날 주연이는 둥근 판의 마주 보는 틈에 끈을 끼운다. 옆에서 성민이는 주연이가 끈 끼우는 것을 바라본다.

며칠 동안 주연이는 한 가지 색깔의 털실을 판에 끼운다. 판에 끼워진 끈 모양은 모두 다르다.

며칠 후 주연이는 여러 색 끈을 겹쳐 끼우며 자랑스러워 한다.

놀이를 지켜보던 교사가 둥근 판에 끈을 세 가닥으로 땋는 방법을 알려 준다. 제일 먼저 땋기에 성공한 주연이가 다른 유아에게 땋는 법을 알려 준다.

민욱이 이야기

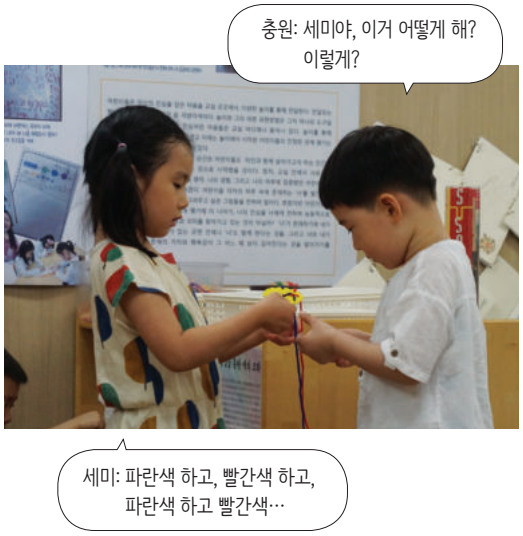
민욱이도 털실을 판에 감고, 땋고, 묶는 것을 반복한다.

5월이 되어 교사는 유아에게 새로운 직조 틀을 제공한다. 그러자 민욱이는 여러 날에 걸쳐 직조 틀에 끈을 꿰어서 매트를 완성한다. 매트 하나를 만드는 데 짧게는 이틀, 길게는 일주일이 넘게 걸렸다. 이처럼 오랜 시간이 걸려도 민욱이는 손을 이리저리 움직이며 틀에 끈 꿰기를 계속 반복한다.

충원이 이야기

충원이는 3월부터 계속 직조 놀이를 시도하지만 자꾸만 끈이 꼬이거나 풀려 버린다.

그러다가 충원이는 친구에게 끈을 세 가닥으로 땋는 방법을 배운다.



세미에게 끈 땋는 방법을 배운 충원이는 여러 날을 반복해서 연습한다.

충원이는 이제 끈을 잘 땋게 되었다고 기뻐한다.

다 함께 …

3월부터 유아는 끈을 꿰고, 땋고, 엮는 것을 반복하였다. 교사는 여러 유아가 함께 작업할 수 있는 큰 직조 틀을 제공한다. 개인 작업이 아니라 함께할 수 있어서인지 새로운 유아 여러 명이 놀이에 참여한다.

유아는 작은 크기의 직조 매트를 완성하였다. 이제 나비반 친구들이 모두 함께 덮을 수 있는 큰 매트를 만들자고 한다.

"내 거 위에 해 봐."

"여기에서 이렇게 이렇게 하는 거야!"

"아! 정말! 너무 작아서 안 되겠다!"

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

주연이는 작고 동그란 판에 끈을 끼운다. 먼저 손가락을 움직여 한 가지 색의 끈을 끼워 보고, 여러 색의 털실을 땋아 보기도 한다. 끈은 손가락의 **움직임**에 따라 새롭고 아름다운 모양이 된다. 민욱이는 둥근 판에 여러 색의 털실을 감아 보고, 땋아 보고, 묶어 보는 일이 **재미있다**. 실을 잡고 손가락을 위로 아래로 옆으로 계속 움직이며 다양한 털실이 만드는 모양을 보게 된다. 충원이는 친구들처럼 실을 잘 땋고 싶다. 그런데 자꾸 꼬인다. 손가락 하나하나를 따로 **움직이고 힘을 조절**하는 것이 쉽지만은 않다. **실패하기도 하지만, 계속 땋는다**. 이제는 혼자서도 할 수 있게 되었다. 여러 색의 실이 엮이며 땋이는 순간 기쁨을 느낀다.

나비반 유아는 7개월에 걸쳐 작은 둥근 틀에 끈을 끼우고 땋는 것에서부터 시작해 직조 틀에 끈을 엮는 것을 지속적으로 **반복**한다. 누가 시킨 일도 아닌데 계속 엮고 꿰고 묶고 땋는다. **친구의 도움**을 받기도 하면서 계속해서 **반복**한다.

매 순간 새로운 **시도**와 **도전**이 계속된다. 유아는 자신의 키만큼 긴 끈을 엮어 본다. 지금까지 참여하지 않았던 유아도 관심을 가지고 함께 **도전**한다. 쉽지만은 않지만, 다른 유아가 엮어 놓은 끈 옆에 새로운 끈을 채우고 엮는다. 그 과정에서 유아는 **즐거움**을 느끼고, 무엇인가 멋진 일을 하고 있다는 **성취감**을 경험한다. 이제 유아는 나비반 유아가 모두 들어갈 수 있는 '큰 매트 만들기'라는 공동의 **목표를 세운다**.

유아는 손가락을 움직일 때마다 새롭게 재탄생하는 끈과 끈의 만남을 통해 어려운 일을 해냈다는 **뿌듯함**, 한 줄 한 줄 채워 가는 데서 오는 **성취감**, 다른 유아와 **함께**하는 **즐거움**을 경험한다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 유아에게 엮고 꿰고 묶고 땋는 반복적인 행위는 단순하고 지루한 일이 아니라는 것을 알게 되었다. 유아가 몇 달간 끈을 꿰고 감고 땋고 엮는 것에 즐거움을 느끼고 실패도 경험하며 그 과정에 몰입하는 것을 보았다. 이는 유아에게 즐거움과 성취를 경험하게 했다는 점에서 중요한 의미를 가진다.

교사의 놀이 지원 이야기

다양한 끈과
두꺼운 종이 틀을 제공 함

유아의 놀이를 있는 그대로 지지하고,
유아가 찾아낸 방법, 모양 등을 공유함

교사는 유아의 요청이 있을 경우 끈을 묶어 줌

유아가 끈을 땋고 싶어 하는 것을 보고
종이 틀로 세 줄 땋는 방법을 안내 함

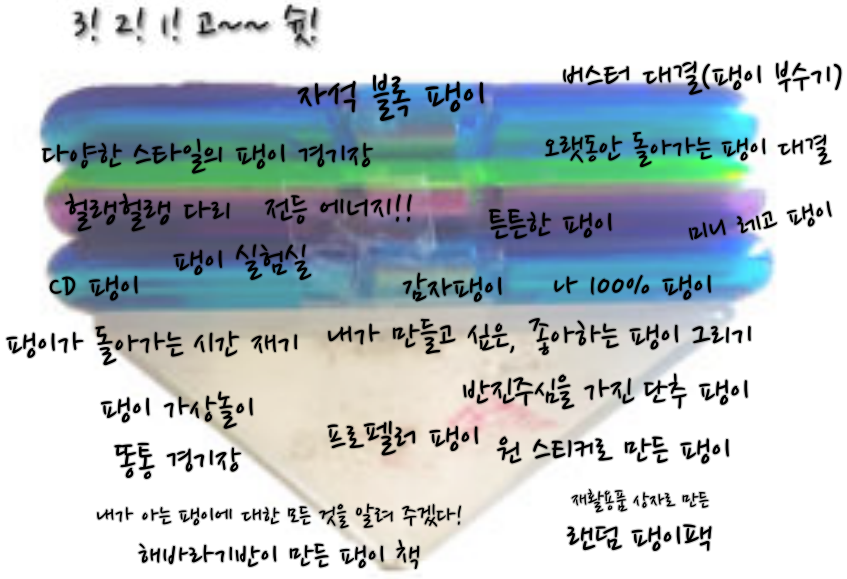
유아가 끈을 세로 혹은 가로로
연결하고 싶어 하는 모습을 발견하여,
네모 모양 직조틀을 제공 함
옆에서 함께 직조를 함

유아가 결과물을 만드는데 시간이 적게
걸릴 수 있는 큰 직조틀을 제공 함

유아가 원하는 크기의 직조틀을 제공 함

매일 팽이만 가지고 논다고요?

유아는 팽이를 돌린다.
실외에서도, 교실 바닥에서도, 책상 위에서도,
종이 블록 위에서도, 어디서든 팽이를 돌리며 즐거워한다.
매일 팽이만 가지고 노는 것 같은데…. 그래도 괜찮을까?
팽이가 왜 그렇게 재미있을까? 무언가를 배우고는 있을까?



교사의 놀이 의미 읽기의 시작

교사는 유아가 좋아하는 팽이 놀이를 허용하였고,
그 놀이가 매일매일 반복되는 것을 보고 언제까지 어떻게 놀이할지 궁금해하며 기록하였다.

놀이 흐름 따라가기

누가	언제	어디서
4세 유아	2017년 3월~2018년 2월	교실

3월

새 학기를 준비하며 해바라기반 교사는 유아와 벽화를 그릴 준비를 한다. 교실 한 공간에서는 여러 가지 가게가 열리고, 다른 한 공간에서는 재활용품으로 만들기가 한창이다. 재활용품으로 만들기는 3세부터 계속하였던 놀이로 4세가 되어서는 만들 것의 설계도를 미리 그려 보고 나서 만들기를 시작한다. 또 다른 공간에서는 자신이 좋아하는 로봇 그림을 투명한 비닐이나 트레이싱지에 따라 그리기가 한창이다. 교실 한 공간에서는 매일 팽이 놀이가 이루어지고 있다. 다음은 교실 환경 구성의 그림과 놀이 장면이다.

3월 새 학기가 시작된 이후부터 진우, 정훈이, 효민이, 상학이는 쌓기 공간에 있던 자석 블록을 가지고 팽이를 만들었다. 팽이를 만들 수 있는 여러 가지 재료 중 자석 블록이 가장 튼튼하다.

진우, 정훈이, 효민이와 상학이는 팽이가 잘 돌아가는 매끈하고 평평한 책상이나 나무 단에서 팽이를 돌리며 시합을 한다. 이 놀이는 한동안 지속된다.

교실 한 켠에 떡볶이 가게가 열렸다. 떡볶이 가게에는 탁자와 손님이 앉을 수 있는 의자가 항상 준비되어 있다.

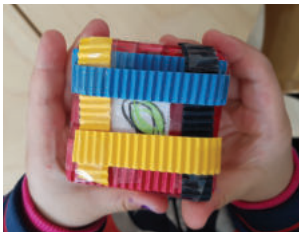
3월 셋째 주 어느 날 재원이와 정훈이는 떡볶이 가게가 열리지 않은 틈을 타 떡볶이 가게 탁자에서 팽이를 돌려 본다. 떡볶이 가게의 탁자가 팽이 경기장이 되는 순간이다.

그 후 재원이와 정훈이는 할로우 블록을 높게 쌓아 팽이 경기장을 만들고 팽이 경기를 한다.

3월 넷째 주 어느 날 반원 모양 책상 사이가 벌어져 있다. 그리고 그 사이에 얇은 골판지 두 줄이 붙어 있다. 진우는 팽이가 이 골판지 다리를 건너갈 수 있도록 팽이를 돌린다. 그러나 팽이가 자꾸 책상 밑으로 떨어진다. 그러자 이번엔 정훈이가 종이를 붙인다. 정훈이와 진우는 종이를 가운데에 두고 팽이 대결을 시작한다.

교사: 애들아 이게 뭐야? 이건 왜 붙였어?
진우: 이건 헐랭헐랭 다리예요!
정훈: 여기에서 시작해서 저기로 쭉 가는 거예요.
진우: 야! 이거 진짜 어려워!

팽이 대결을 시작하자 종이가 찢어진다. 진우는 포기하지 않고 그리기 공간에서 로봇을 따라 그릴 때 쓰는 투명한 비닐을 가지고 와서 다리를 다시 만든다. 그 다음 날에도 정훈이와 진우는 친구들과 함께 커다란 전지로 헐랭헐랭 다리를 만든다. 여러 가지 다리가 만들어진다.



유아는 팽이를 만들기 전에도 재활용품 만들기를 할 때처럼 자연스럽게 설계도를 그린다.

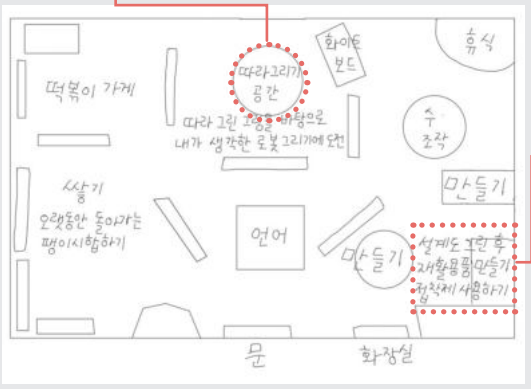
교사: 네가 생각하는 아름답고 멋있는 팽이의 모습이 있어?

진우: 이렇게 가운데에는 동그라미가 이렇게 다른 팽이들을 다 이길 수 있게 만드는 거예요. 그림으로 그려서 보여 줄까요?

3월 한 달 동안 쌓기 공간, 로봇을 따라 그리는 공간, 재활용품으로 만들기를 하는 공간 등 교실의 모든 곳에서 자유롭게 팽이 놀이가 이루어진다.

4월

해바라기반 그리기 공간에서는 '로봇 그림을 따라 그리는 놀이'가 계속 이어지고, 팽이 를 만들기 위해 설계도를 그리는 것도 여전하다. 만들기 공간에서는 재활용품을 붙일 수 있는 다양한 접착제(양면, 종이테이프, 목공 풀, 딱풀 등)에 대한 탐색이 이루어지고 있다.

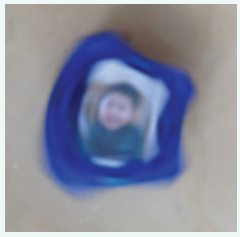
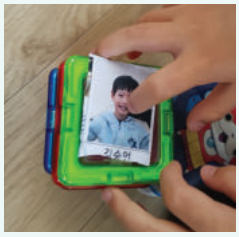


정훈이가 만들고 싶은 팽이를 종이에 그린 후, 그림을 보며 팽이를 만든다. 정훈이는 자신이 그린 그림대로 팽이 윗면에 종이를 붙여 꾸민다.

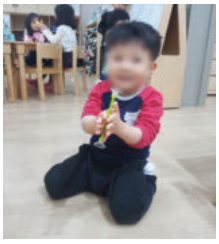
옆에서 지켜보던 진우도 정훈이처럼 팽이 그림을 그리고, 팽이를 만든다.

"와! 팽이가 돌아가면 멋있게 보여!"
"봐 봐요! 파란색이 튀어나올 것 같아요!"

팽이놀이를 진짜 좋아하는 효민이는 언어 공간에 있던 자신의 얼굴 사진을 팽이에 붙여 자신의 것임을 표시한다. 이를 본 수환이와 재윤이도 효민이를 따라 자신의 얼굴 사진을 팽이 위에 붙여 돌려본다. 이후로 효민이는 모든 작품과 가방에 자신의 얼굴 사진을 붙인다.

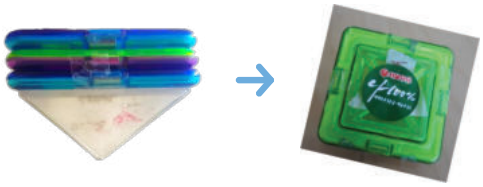



4월 셋째 주, 유아는 팽이가 아닌 물건들 중에서 팽이처럼 잘 돌아가는 물건을 찾아 돌린다. 재윤이는 압착 고무(큐방)가 달린 빨대를 팽이처럼 돌린다. 가람이는 테이프 커팅기의 테이프를 잡아 주는 원을 돌려 본다.



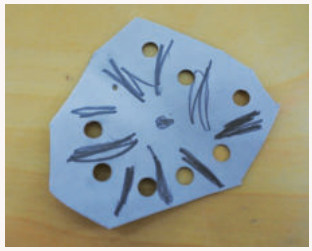
한쪽에서는 팽이 놀이를 좋아하는 효민이가 가람이 그리고 소율이와 팽이 대결을 한다.

4월 넷째 주, 교사는 팽이를 만들 수 있는 다양한 재활용품(우유 병 뚜껑)을 제공한다. 진우는 뚜껑에 붙어 있던 '나 100' 스티커만을 떼어 자신의 자석 블록 팽이에 붙인다. 교사의 기대와 달리 유아는 뚜껑으로 팽이를 만들지 않는다.



"내 팽이는 100만큼 세졌어!"

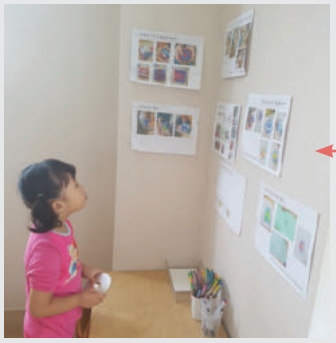
효민이는 두꺼운 도화지에 구멍을 뚫고 감자 모양을 만들고는 너무나 즐겁고 행복해한다.

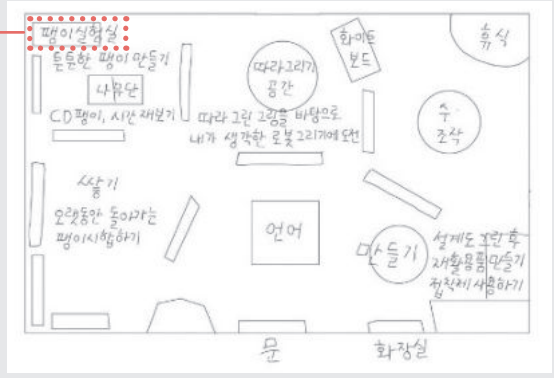


"감자 팽이? 감자처럼 생긴 팽이 깔깔깔!"

5월

팽이에 관심이 적었던 유아도 나만의 팽이를 만들기 시작하고, 친구들과 팽이 대결을 시작한다. 교사는 '팽이 실험실'이라는 새로운 공간을 교실에 만들어 본다. 팽이 실험실에는 다양한 크기의 스티로폼 공과 나무 공, 공 CD, 이쑤시개 등 팽이를 만들 수 있는 재료를 준비해 주었다. 그리고 팽이 실험실 벽면에는 유아의 놀이 사진을 게시하였다.





수아는 대, 중, 소 크기의 스티로폼 공을 만지작거린다. 가장 마음에 드는 중간 크기의 스티로폼 공 세 개를 이쑤시개에 연달아 끼운 후 팽이처럼 돌려 본다.

6~7월

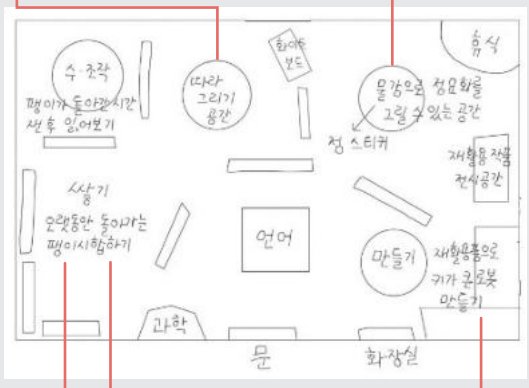
'팽이 실험실'이 만들어질 무렵, 유아는 로봇에 집중한다. 교실에 있는 여러 공간에서 유아는 다양한 재료로 자신만의 로봇을 만든다. 그동안 놀이 속에서 쌓아 온 경험이 더해지면서 새로운 놀이가 나타난다.

한 학기 내내 로봇을 따라 그리던 정훈이는 이제 복잡한 선의 그림도 곧잘 따라 그린다. 윤곽선뿐만 아니라 안쪽의 세밀한 선까지 따라 그려 멋진 로봇 그림을 완성한다. 이제 따라 그리는 것이 아니라 새로운 로봇을 그리기 시작한다.

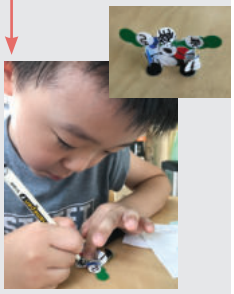
점묘법으로 벽화를 채색하면서 시작된 점묘화 그리기는 물감을 이용한 것에서 둥근 원 스티커를 이용한 점묘화 그리기로 변한다.

만들기 공간에서는 유아가 키가 큰 로봇을 만든다. 작은 상자가 아니라 커다란 상자를 이용하여 유아보다 키가 큰 로봇을 만들고 있다.

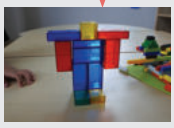
로봇 그리기에 자신감을 얻은 유아는 화이트보드에도 로봇 그림을 그리기 시작한다.



점 스티커로 자신이 좋아하는 피젯스피너를 만든다.



점 스티커를 연결하여 붙여서 스티커 로봇을 만들었다. 그리고 작은 점 스티커 안에 그림을 그려 넣는다.



로봇을 만들 때 주로 사용하던 미니 블록뿐만 아니라 평소 사용하지 않던 빛 블록과 숫자 카드로도 로봇을 만든다.

교실에서 로봇과 관련된 놀이가 이루어지고 있는 동안에도 팽이 놀이는 이어진다.

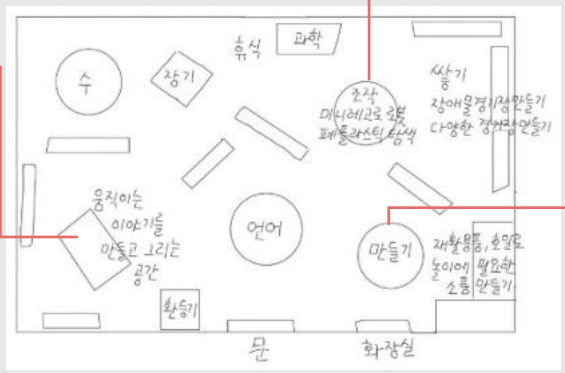
소율이는 팽이 실험실에서 자신만의 팽이를 디자인하였다. 유아가 팽이를 디자인하는 스타일이 조금씩 달라진다. 팽이를 아름답게 꾸미려고 노력한다. 조개, 눈꽃, 하트 등 내가 원하는 색깔과 모양의 스팽글을 찾아 붙이고, 빨대도 색깔과 길이를 맞춰서 잘라 붙인다.

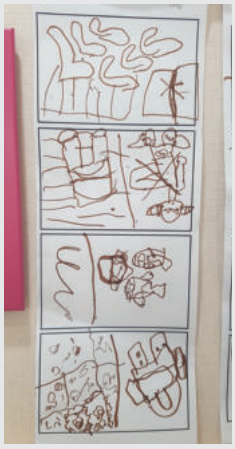
팽이 시합에 열중하던 유아는 팽이를 돌리며 가상의 이야기를 짓는다. 정훈이와 진우는 교구장에서부터 바닥까지 미끄럼틀, 터널, 점프 대 등 여러 장애물이 있는 팽이 경기장을 만든다. 정훈이와 진우가 서서 팽이를 돌리자 팽이가 통통 튀면서 돌아간다. 정훈이와 진우는 팽이 돌리기를 잠시 멈추고 바닥에 있는 작은 블록 하나를 경기장 안에 넣으며 외친다.

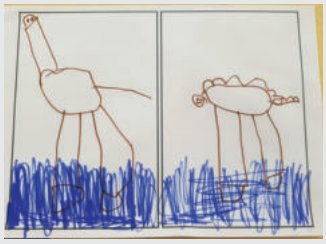
전등 에너지!

9~10월

2학기가 시작되고 새로운 놀이가 시작된다. 유아는 그리고 싶은 것들을 그리기 시작하고, 교사는 유아의 그림에 담긴 이야기를 적어 준다. 유아들은 좋아하는 공주, 공룡, 로봇 등 재미있는 이야기가 있는 그림을 그린다. 두 컷, 네 컷 칸에 이야기가 있는 그림을 그리기도 하고, 말풍선을 그린 후 대사를 적어 보기도 한다. 이제 재활용품으로는 놀이에 필요한 소품(청소기, 가방 등)이나, 만들고 싶은 것들(인형이 사는 3층집)을 자유롭게 만들기 시작한다.







2학기에 새로 시작된 수 놀이 공간에서 트리고 블록을 하려고 앉은 진우는 제시된 사진 중에서 팽이처럼 생긴 모양의 사진을 보다가 블록으로 팽이를 만든다.
팽이 놀이가 다시 시작된다.

진우: 이거 완전 팽이처럼 생겼네!

다양한 이야기가 가득한 교실에서 팽이는 가상 놀이의 소재가 된다. 유아는 상상을 더해 재미있는 장애물과 경기장을 만든다. 이전에는 그냥 나무 블록을 세워 두고 쓰러뜨렸다면, 이제 조금 더 경기장이 복잡해진다.

수환이는 나무 블록으로 만든 장애물을 친구들에게 설명해 준다. 수환이와 친구들은 네 개의 블록을 하나로 모았다가 사방으로 퍼지게 쓰러뜨리는 팽이 대결을 시작한다.

팽이로 가상 놀이를 이어 가면서 유아의 팽이 경기장은 점점 더 다양해지고 복잡해진다.

여기서 내려오고
이렇게 쓰러뜨리는 사람이 이기는 거야!

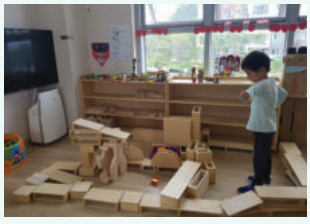
9월 11일의 경기장

상학, 재원, 정훈, 진우 넷이서 동시에 팽이 대결을 할 수 있는 넓은 경기장을 만든다. 직사각형의 팽이 경기장 한 가운데에는 자석 블록으로 만든 둥근 원이 있다. 유아들은 원 안으로 팽이가 들어가면 이기는 대결을 한다.

상학이가 다른 놀이를 하러 떠나면서 직사각형 경기장이 조금 변했다. 경기장 가운데에 있던 원은 사라지고 각자 앞에 경사로가 하나씩 놓여 있다. 팽이가 매끄럽게 경기장 안으로 내려가도록 하기 위한 것이다.

경기장은 계속해서 변화한다. 이제 기다란 직사각형 모양이 되었다. 또 미끄럼틀이 있는 장애물이 생겼다. 정훈이와 진우, 재원이는 계속해서 블록으로 경기장을 짓는다.

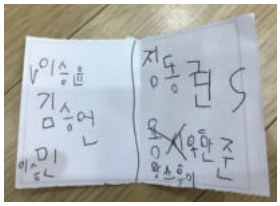
쌓기 공간을 가득 채운 경기장이 전시되었다. 정리 시간이 되기 전, 효민이는 친구들이 지은 경기장에서 팽이를 한번 돌려 본다.



9월 19일의 경기장

수환이가 기다란 길처럼 생긴 경기장을 만들었다. 팽이가 자동차처럼 길을 따라 쭉 가면 좋겠는데 끝까지 가지 못하고 멈춘다. 그래서 수환이는 시작점에 미끄럼틀을 만든다. 이전보다 팽이가 조금 더 앞으로 나간다. 수환이는 여기에서 멈추지 않고 계속해서 미끄럼틀을 다른 모양으로 만들어 본다.

9월 셋째 주 어느 날 상학이, 효민이, 수환이, 재원이, 정훈이가 한자리에 모였다. 2명씩 팀을 짜 팽이 시합을 한다. 오늘 시합에는 심판이 있어서 승패를 확인해 준다. 남은 한 명인 정훈이가 교사와 함께 심판을 하기로 한다. 심판은 팽이 대결의 시작을 알리고 승패를 직접 기록한다.



10월

10월이 되자, 해바라기반 유아의 팽이 경기장에 더 재미있는 이야기들이 담긴다. 긴 놀이 시간 내내 대결에 집중하는 것은 물론 끊임없이 팽이 경기장을 변화시키며 팽이 대결을 한다.

10월 10일의 똥집 경기장

정훈이와 재원이가 오늘은 교구 통을 뒤집어 모서리에 블록을 세우고 팽이를 돌려 블록을 쓰러뜨리는 대결을 한다.

민호와 효민이도 와서 네 명이 놀이를 한다. 모서리에 두었던 블록을 기둥 삼아 그 위에 기다란 나무 블록을 올린다. 기다란 나무 블록 위에서 팽이를 돌려 본다.

상학이가 오면서 이제 다섯 명이 되었다. 기다란 나무 블록 위에 반원, 원기둥 등 블록을 쌓아 올린다. 팽이 경기장은 아슬아슬하고 장애물이 많은 경기장이 된다. 블록 위에서 팽이를 돌리니 팽이가 바닥으로 떨어진다.

유아들은 이제까지 쌓아 올린 나무 블록을 모두 치우고 '우물정(#)' 모양으로 다시 쌓아 올린다.

"여기 구멍에 빠지면 안돼!"
"이거 똥집 경기장이야! 히히히."
"빠지면 똥이 되는 거야! 으하하."
"야! 아파트처럼 높이 올라가는데
거기로 팽이가 빠지는 거야. 어때?"

높게 쌓아 올린 똥집 경기장을 기다란 나무 블록을 이용하여 교구장과 연결한다. 그리고 나서 교구장에서 시작된 길에서부터 팽이를 돌린다. 팽이를 돌렸는데 그 팽이가 'ㅁ'자 구멍에 떨어지는 순간 모두 깔깔깔 웃음을 터뜨린다.

자꾸 팽이가 빠지는 게 속상한 민호는 구멍 위로 나무 블록을 얹어 구멍에 빠지지 못하도록 만든다. 그러나 팽이가 똥집에 빠지는 게 재미있는 진우는 위에 있는 블록을 치운다.

어제의 똥집 경기장이 이어진 10월 11일의 경기장

똥집 경기장은 모두의 경기장이 되었다. 대결하는 사람 누구나 와서 팽이를 돌리고 조금씩 경기장을 바꾼다. 상학이는 위로 쌓아 올린 나무 블록이 무너지지 않도록 지관을 가지고 와 기둥을 만들어 세운다.

10월 16일의 경기장

재원이, 진우, 정훈이는 나무 단처럼 정사각형의 경기장을 만든 후 직사각형 할로우 블록을 모서리에 세운다. 팽이를 돌려 할로우 블록을 바닥으로 떨어뜨린다.

10월 23일의 경기장

팽이 대결을 위해서 여섯 명의 유아가 동시에 모인다. 정해진 방법 없이 할로우 블록을 자유롭게 얼기설기 쌓는다. 팽이 경기장이 완성되자 유아들은 편한 대로 앉거나 서서 팽이를 돌린다.

10월 24일의 경기장

상학이는 전시되어 있던 팽이 경기장 위로 노란색 망사 천을 덮는다. 진우도 함께 와서 노란 천 위에서 팽이를 돌린다.

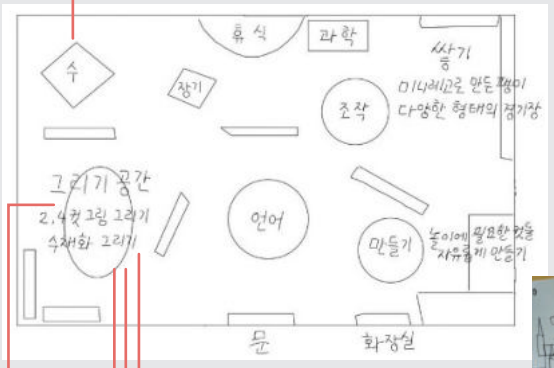
상학이와 진우가 새로운 팽이를 만들었다. 작은 블록으로 만든 정육면체 모서리로 중심을 잡아 돌린다.

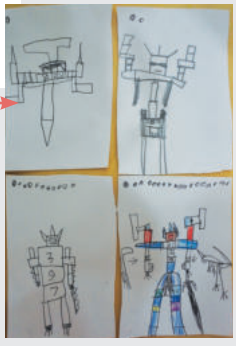
미니 미니 팽이야!

11월

유아는 수 공간에서 단추 더하기 게임을 하고, 그리기 공간에서는 원하는 그림을 그리고, 보드 게임 판을 만들고, 수채화 그림도 그리고, 화이트보드에 그림도 그리고, 로봇 그림 카드도 만든다.

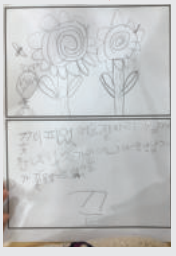
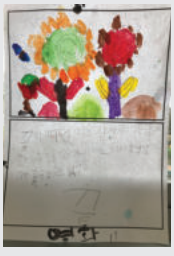
단추 더하기 게임



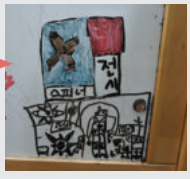


내 그림으로 만든 보드 게임판

내 로봇 그림으로 만든 카드

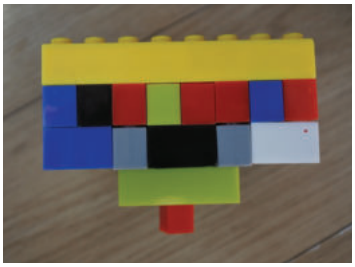
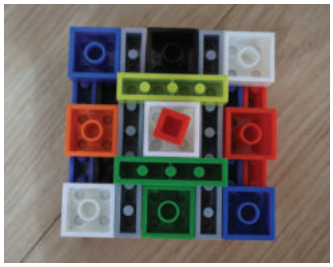



2컷 그림을 수채화로 색칠한다.



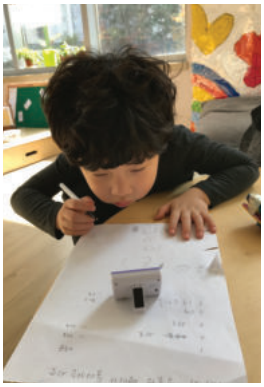
화이트보드에도 그리기

그리기를 즐기기 시작한 진우의 팽이 디자인 바뀌어 간다. 팽이 위에 재료들을 붙여서 꾸몄던 진우는 이제 종이테이프 위에 그림을 그려 자신의 팽이를 장식한다. 만화 영화 속의 팽이처럼 수호신이 깃든 무늬나 내가 좋아하는 공룡, 내가 만든 멋진 문양을 그린다.

5살 반과 우연히 팽이 시합을 한 후에 정훈이는 미니 레고로도 잘 돌아가는 팽이를 만드는 방법을 알게 되었고 미니 레고 팽이를 만든다. 그러나 미니 레고 팽이는 팽이 대결을 하다 부딪히면 다 부서져 버린다는 특징이 있어 시합에 사용하지는 않는다.

유아는 팽이가 돌아가는 시간에 관심을 갖는다. 팽이가 돌아가는 시간을 타이머로 재 본다. 누구의 팽이가 더 오래 돌아갔는지는 중요하지 않다. 시간을 잰 후에는 전자 기기에 나오는 숫자를 그대로 따라 적는다.



10월 30일의 팽이 경기장

진우와 친구들이 각진 아치 경기장을 만든다. 아치 위에서 팽이를 돌리기도 하고, 아치 밑에서 기둥에 부딪히지 않고 돌아가도록 팽이를 돌린다.

11월 1일의 팽이 경기장

쌓기 공간 위쪽에 경기장을 지었던 상학이와 아래쪽에 지었던 효민이가 서로의 경기장을 연결한다. 연결하다 보니 지난번에 만들었던 똥집 경기장이 생각난다.

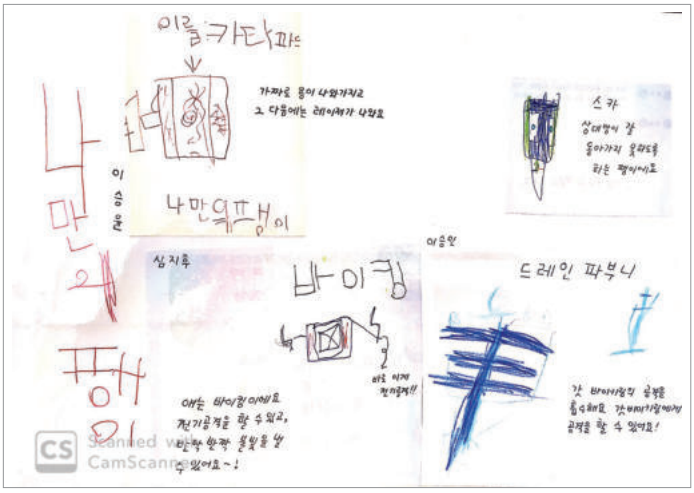
11월 10일의 팽이 경기장

수환이와 민호, 상학이가 정사각형의 경기장 위로 기다란 할로우 블록을 대각선으로 올린다. 이 대각선 다리 위에서 팽이를 돌린다.

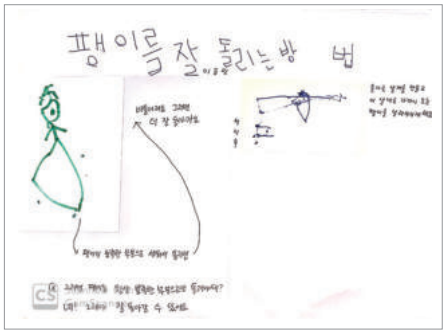
정훈이가 '나만의 팽이' 디자인을 그린다. 나만의 팽이에게 '카타파드'라는 이름도 지어 주었다. 이 디자인 그림을 보면서 팽이 위에 금색 테이프를 붙이고 똑같이 그림을 그린다.

12월

학기를 마무리하려던 교사는 유아들의 팽이 놀이가 그냥 흩어져 버리는 것 같아 아쉽다. 그래서 팽이 놀이의 흔적을 하나씩 모으기 시작한다. 그동안 찍어 두었던 팽이 경기장 사진과 팽이 그림들을 모아 유아에게 보여 준다. 재윤이는 팽이를 가지고 놀았던 흔적을 보고는 매우 좋아하면서 '해바라기반의 팽이 책'을 만들기 시작한다. 적극적으로 팽이에 대해 글자와 그림으로 이야기를 남기기 시작한다.



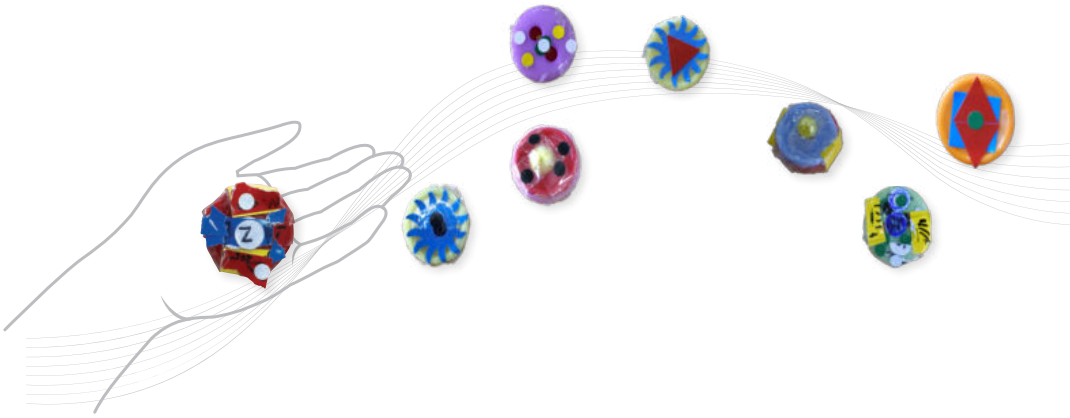
팽이 책에 해바라기반 유아가 1년 동안 팽이로 한 놀이 경험이 담겼다.



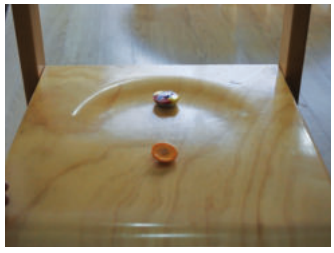
팽이에 붙인 테이프 위에 그림을 그려 나만의 팽이를 만들던 정훈이의 팽이는 또 변화한다. 재활용품으로 로봇을 만들면서 다양한 접착제를 탐색했던 정훈이는 종이테이프 위에는 펜으로 그림을 그려도 지워지지 않는다는 것을 알고 있다.
그래서 이제는 종이테이프를 잘게 자른 후 그림을 그린다. 그리고 그림이 그려진 테이프를 스티커처럼 팽이 위에 붙인다. 이렇게 마트에서 파는 것처럼 팽이를 꾸미는 스티커를 만든다.

1~2월

단추 팽이를 뒤집으면 반진주로 만든 팽이심이 나온다. 반진주 팽이심으로 중심을 잡아 단추 팽이를 돌린다.

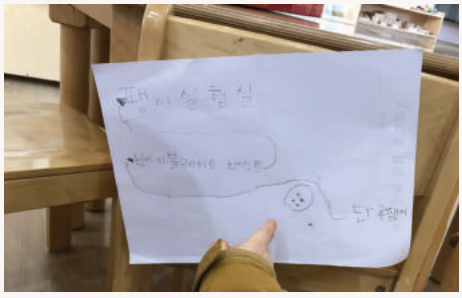


유아들은 작은 단추 팽이로 대결을 하기 위해 바닥에 옹기종기 엎드려서 팽이를 돌린다. 바닥이 넓으니까 팽이끼리 너무 멀어진다. 그래서 정훈이는 의자의 앉는 면을 경기장으로 쓰고 의자 아래 바닥에 앉아 단추 팽이를 돌린다.



2월 어느 날, 진우는 아침에 등원하자마자 종이에 '단추 팽이'를 쓰고 그 옆에 단추 팽이를 그린다. 그리고 교사에게 글자를 써 달라고 도움을 요청한다.

"단추 팽이 실험할 거예요!
자석 블록 팽이랑 단추 팽이랑 누가 더 센지 실험할 거야!"



1월 어느 날, 재원이와 정훈이는 작은 크기의 재활용품 상자를 찾는다. 자신의 마음에 드는 크기의 상자를 찾은 정훈이는 '랜덤 팽이팩'을 만든다. 평소 인터넷에서, 마트에서 랜덤으로 팽이가 나오는 팽이 선물을 받는 것을 좋아하던 재원이는 랜덤 팽이팩을 스스로 만든다. 종이테이프의 특징을 활용하여 팽이를 꾸미는 스티커도 만들고, 스티커를 붙이는 순서도도 그린다.

그렇게 해바라기반의 팽이 놀이는 교실 안의 다양한 놀이들과 만나 새로운 놀이가 된다.

놀이 경험 이해

〈유아의 놀이 경험〉

해바라기반 유아는 일 년이라는 긴 시간 동안 매일 팽이를 돌렸다. 유아들은 자신의 생각을 담아 고유한 방법으로 팽이를 만드는 데 **몰입**한다. 팽이를 좋아하는 해바라기반 유아는 힘이 센 팽이를 만들고 싶어 하며, 팽이를 잘 돌리고 싶어 한다. 교사는 유아의 팽이 놀이를 지원하기 위하여 우유 뚜껑을 제공해 본다. 유아는 우유 뚜껑에서 '나 100' 스티커만 떼어 내 팽이를 꾸미고, 단추를 가져다 단추 팽이를 만든다. 유아는 교실 안의 다양한 블록과 재료들을 가지고 주어진 방법이 아닌 자신의 필요와 생각에 따라 자신만의 팽이를 만들어가며 **자유롭게** 논다. 6월경 점묘화를 그릴 때 사용했던 점 스티커로 피젯스피너를 만들던 경험은 다음 해 1월 팽이와 만나 단추 팽이와 스티커 팽이로 나타난다. 랜덤으로 뽑히는 팽이 상자를 엄마와 인터넷으로 사 본 경험이 있는 유아는 재활용 종이 상자로 직접 '랜덤 팽이팩'을 만든다.

유아는 끊임없이 팽이를 돌리며 팽이 돌리기에 가장 적절한 자세를 찾기 위해 **몸을 움직여** 조절한다. 팽이가 오랫동안 균형을 잃지 않고 돌아가도록 유아는 팽이를 쥐는 손 모양, 팔꿈치를 꺾는 정도, 무릎의 굽힘 정도, 손가락 힘의 조절, 팽이를 떨어뜨리는 순간 등을 고려하여 **신체를 조절**하며 **문제를 해결한다**. 매일 팽이 대결을 하지만 매 대결마다 누가 이길지는 아무도 모른다. 어느 순간부터 승패는 중요하지 않게 되었다.

유아들은 다양한 블록들을 이용하여 **즉흥적**으로 팽이 경기장을 만든다. 미끄럼틀이 있는 경기장, 대각선 경기장, 헐랭헐랭 다리, 똥집 경기장까지 조금은 기괴하기도 하지만 **창의적**이고 **재미있는** 아이디어가 담긴 팽이 경기장을 상상하고, 경기장의 모형을 **실험**하며 **탐구**한다. 이 모든 과정에서 유아들은 서로 **소통**하고, **협력**하며, 놀이를 **즐긴다**.

이렇듯 유아의 놀이는 유아 개인의 경험과 흥미, 발견과 탐색에서 출발하여 교사의 지원, 교실에서 이루어지는 서로 다른 놀이 경험과 우연히 만나 얽히면서 새로운 모습으로 **생성**되고, **다채롭게** 발전한다.

일 년 동안 유아들의 팽이에 대한 흥미는 식지 않았고, 유아는 끊임없이 새로운 팽

이를 만들고 돌리며 **개별성**을 드러내는 동시에 서로의 생각을 나누며 함께 **재미있게** 팽이 놀이를 하였다. 유아는 교실에 있는 다양한 재료를 **자발적**으로 탐색하고, 교실의 공간을 놀이에 맞게 **주도적**으로 구성하며 놀이하였다.

〈교사의 놀이 이해〉

교사는 매일 반복되는 놀이도 유아에게는 의미 있는 경험이 될 수 있다는 것을 알았다. 교실 안의 많은 놀이들은 서로 섞이기도 하고, 분리되기도 하면서 다시 새로운 놀이로 나타났다. 그 과정에서 유아는 5개 영역의 내용을 통합적으로 경험한다.

5개 영역 내용 연계

신체운동·건강

신체활동 즐기기 → 신체를 인식하고 움직인다.
신체활동 즐기기 → 신체 움직임을 조절한다.
안전하게 생활하기 → 일상에서 안전하게 놀이하고 생활한다.

- 유아는 팽이 돌리기에서 '팽이의 균형'을 고려하며 팽이를 잡는 손의 적절한 모양과 안정적인 자세를 찾기 위해 신체의 움직임을 의식적으로 조절한다. 유아는 팽이 경기장 놀이에서 다치지 않게 조심하면서 블록을 쌓는다.

의사소통

듣기와 말하기 → 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 자신의 생각을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 말과 글의 관계에 관심을 가진다.
읽기와 쓰기에 관심 가지기 → 주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.
책과 이야기 즐기기 → 책에 관심을 가지고 상상하기를 즐긴다.

- 유아는 팽이를 통한 여러 가지 가상 놀이 속에서 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다. 유아는 주변의 상징(나 100%)을 읽고 팽이를 만드는 데 그것을 사용한다. 유아는 자신이 좋아하는 팽이를 그리거나 팽이에 대해 알고 있는 것들을 표현하면서 자신에게 필요한 문자를 글자나 글자와 비슷한 형태로 표현한다. 팽이 책을 만들며, 말을 글로 옮겨 본다.

사회관계

나를 알고 존중하기 → 내가 할 수 있는 것을 스스로 한다.
더불어 생활하기 → 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.
더불어 생활하기 → 약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.
사회에 관심 가지기 → 내가 살고 있는 곳에 대해 궁금한 것을 알아본다.

- 유아는 자신이 원하는 팽이를 스스로 만들고, 친구들과 함께 생각을 모아 재미있는 팽이 경기장을 만든다. 팽이 경기를 재미있게 하기 위해 규칙을 만들고 이를 지킨다. 가게 놀이를 하며 주변 상점에 관심을 갖는다.

예술경험

창의적으로 표현하기 → 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
창의적으로 표현하기 → 극놀이로 경험이나 이야기를 표현한다.
예술 감상하기 → 서로 다른 예술 표현을 존중한다.

- 유아는 재미난 생각이 담긴 나만의 팽이를 만들기 위해 다양한 미술 재료들을 조합하여 표현하고, 그 과정에서 세밀한 표현이 발전되어 간다. 유아는 가게 놀이, 팽이 경기장 놀이 등 다양한 극놀이로 경험을 표현한다. 유아는 서로 다른 팽이 디자인을 보며 차이를 발견하고 이해한다.

자연탐구

탐구과정 즐기기 → 궁금한 것을 탐구하는 과정에 적극적으로 참여한다.
생활 속에서 탐구하기 → 물체의 위치와 방향, 모양을 알고 구별한다.
생활 속에서 탐구하기 → 도구와 기계에 대해 관심을 가진다.

- 유아는 오랫동안 돌아가는 팽이를 고안하기 위해 자발적으로 탐구한다. 유아는 팽이를 잘 돌릴 수 있는 방법을 서로 공유하고 알아내기 위한 과정에 적극적으로 참여한다. 팽이를 돌리며 팽이를 돌려야 하는 공간의 위치, 방향을 고려한다. 초시계를 이용하여 팽이가 돌아가는 시간을 재는 등 시간에 관심을 가진다.

교사 이야기: 부모의 걱정과 유아의 재미 사이에서

처음에는 유아가 매일 팽이만 돌린다고 걱정하시는 부모님들이 많았다. 그러나 팽이를 너무 좋아하는 유아들을 보면서 팽이 놀이를 하지 말라고 할 수도 없었지만 그대로 두기에도 마음이 불편했다. 유아가 좀 더 즐겁게 팽이 놀이를 할 수 있도록 돕고, 부모님들의 고민도 덜고 싶었다. 그래서 유아가 팽이를 가지고 노는 모습을 집중적으로 관찰하고 지원하기 시작하였고, 놀이 안에서 보게 된 것들을 틈틈이 기록하였다. 이러한 놀이의 흔적들을 유치원 현관에 비치된 기록물이나 정기적인 소식지를 통해 공유하여, 들여다보지 않으면 알 수 없는 다양하고 기발한 유아의 생각과 놀이를 부모님들이 알 수 있게 하였다.

초기에 자석 블록 팽이를 좋아하는 유아에게 재활용품으로 새로운 팽이를 만들어 보자는 제안을 했다(교실 안 다른 공간에서 재활용품을 활용한 만들기 놀이가 이루어지고 있었다). 작은 상자나 둥근 통 등으로 색다른 모양의 팽이를 만들 것이라 예상했던 것과 달리 유아는 자신의 마음에 드는 재료만을 사용하여 자신만의 독특한 팽이를 만들었다. 예를 들면, 팽이의 몸체로 쓸 것이라 예상했던 우유병 뚜껑에서 유아는 '나 100' 스티커만 떼어 가 자신의 팽이에 붙였다. 조금 더 욕심을 내어 공 CD와 스티로폼 공, 이쑤시개 등의 재료를 준비하고 CD 팽이를 만들 수 있도록 '팽이 실험실' 공간을 구성했다.

'팽이 실험실'이라는 공간을 구성할 때에는 유아가 다양한 자료들로 새로운 형태의 팽이를 만들어서 돌리고, 팽이가 돌아가는 원리와 무게중심 등의 과학적 지식을 탐색하거나, 팽이가 돌아가는 시간을 재고 기록해 보며 숫자와 친해지는 경험을 할 수 있을 것이라 기대하였다. 하지만 유아는 과학적 원리를 아는 것은 어려워했다. 유아의 놀이가 교사의 생각대로만 흘러가지 않는다는 것을 깨닫게 되었다.

남은 학기 동안 유아에게 직접적으로 놀이 자료를 지원하지 않고 유아가 자유롭게 자신의 생각대로 팽이를 만들고 대결해 볼 수 있는 놀이 환경과 분위기를 조성해 주었다. 각자가 열심히 만든 팽이를 개인별로 전시할 수 있는 공간이나 이름표를 마련하고, 점점 복잡해지는 경기장을 지을 수 있게 충분한 시간을 허용하였다. 이러한 지원의 결과 유아가 다양한 생각을 더 자유롭게 팽이에 표현하며, 놀이에 깊이 몰입하는 것을 볼 수 있었다. 또한 다채로워지는 유아의 놀이의 흔적을 부모님과 공유함으로써 놀이의 즐거움을 함께 할 수 있게 되었다. 유아는 매일 같은 놀이만 하는 것이 아니었다. 매일매일 새로운 팽이 놀이를 하고 있었다.

III

놀이에 대해 묻고 답하기

구성

제Ⅲ부는
놀이를 지원하는 교사가 흔히 할 수 있는
질문과 답변으로 구성하였다.

자유롭고 즐거운 놀이의 의미

• 유아가 마음껏 놀이할 수 있는 자유를 강조하는 이유가 있나요?

마음껏 놀이할 수 있는 자유는 유아에게 즐거움과 행복감을 줍니다. 이는 하고 싶은 것을 할 수 있다는 데서 오는 즐거움과 행복감입니다. 또한 유아의 흥미와 욕구에서 시작된 놀이는 유아에게 즐거운 배움이 일어나도록 합니다. 유아가 주도하는 모든 놀이에는 의미 있는 경험이 있습니다.

• 유아가 즐겁게 뛰어놀기만 해도 괜찮을까요?

놀기만 해도 괜찮냐는 질문에는 과연 놀이가 배움이 될 수 있을까 하는 교사의 의문이 포함되어 있는 것 같습니다. 그동안 많은 사람들이 놀이와 학습, 놀이와 배움은 서로 다르다고 생각하였습니다. 「2019 개정 누리과정」에서는 놀이가 곧 배움이 된다고 봅니다. 유아가 자유롭게 놀이하는 과정에서 유의미한 배움이 일어난다고 보는 것입니다. 이제는 유아의 놀이를 이러한 관점에서 놀이를 따라가며 놀이에서 어떻게 배움이 일어나는지 이해해 보려는 노력이 필요합니다.

우리가 그동안 지나쳤던 유아의 놀이에서 어떤 배움이 일어나고 있는지를 포착해 보는 것은 어떨까요? 또 배움의 과정에서 놀이가 어떤 의미와 가치를 가지고 있는지를 발견해 보면 어떨까요?

• 한 아이가 놀이를 주도해도 괜찮은가요?

놀이를 주도하는 경험은 유아에게 의미가 있습니다. 다른 유아들의 호응과 참여가 있어서 놀이가 지속되는 경우, 주도적인 유아의 영향이 어느 정도는 긍정적일 수 있습니다. 다만 주도적인 유아로 인해 소외되는 유아들이 나타날 수 있다는 것에서 교사의 고민이 시작됩니다. 그러나 때로는 교사의 존재 자체가 유아의 놀이에 영향을 미치기도 합니다. 교사의 존재, 교사의 표정과 제스처, 유아들 주변에서 왔다 갔다 하는 움직임, 교사의 말이나 침묵, 유아는 이 모든 것에 민감한 것 같습니다. 놀이를 주도하는 유아가 교사가 옆에 있다는 것을 의식해서 친구들과 이야기를 조율하는 것을 발견

하였습니다.

그리고 주도적인 유아의 독단성을 두고 벌어지는 유아들 간의 심리적 줄다리기가 있다는 점을 눈여겨볼 수도 있습니다. 예를 들어 구슬치기 능력이 뛰어난 편이 아닌 한 여자 유아가 “새로운 게임 하자.”, “새로운 게임을 발견했어.”라며 주도적인 유아의 놀이를 전환하려고 시도했습니다. 교사가 성급히 판단하여 개입하기보다는 유아의 역동적인 관계성을 잘 살펴보면서 놀이의 자율성을 지켜주는 것도 중요합니다.

놀이와 활동의 관계

• 놀이와 활동은 다른가요?

놀이는 유아 스스로 선택하고 주도적으로 참여하는 과정에서 즐거움을 느낄 수 있는 것입니다. 활동은 놀이를 지원하기 위해서 교사가 유아의 흥미와 욕구, 의도를 고려하고 놀이 맥락 안에서 계획을 실행하는 것을 말합니다. 활동이 유아의 흥미와 욕구를 반영하여 놀이 맥락 내에서 이루어지고 여기에 즐거움이 더해진다면 이전 놀이를 확장시키거나 유아에게 새로운 놀이로의 출발점이 될 수 있습니다.

• 유아가 교사의 예상이나 계획과 다르게 놀이할 때에는 어떻게 해야 할까요?

교사의 예상과 다르게 놀이를 하더라도 유아의 놀이를 인정합니다. 교사의 계획은 유아 놀이를 확장하기도 하지만 제한하기도 하므로 유아에게 놀이의 주도권을 넘겨주는 것도 좋습니다. 그리고 유아의 놀이를 따라가 보십시오.
자료집의 '유아가 제안한 놀이' 사례를 참고하십시오.

• 유아의 놀이 때문에 주제 관련 활동을 하지 못했어요. 괜찮을까요?

주제를 다루는 계획적 활동을 통해서만 유아가 배운다는 생각에서 조금 물러나 보는 것은 어떨까요? 우리가 주제 중심으로 접근 한 이유는 유아의 흥미와 관심을 고려하여 교육하고자 하였기 때문입니다. 그런데 유아의 흥미와 관심은 주제에만 머물러 있지 않고 마주치는 모든 것에 관심이 있고 이것을 놀이로 만듭니다. 유아들이 주도적으로 만든 놀이에서 더 의미 있는 경험이 일어납니다.

• 수학적으로, 과학적으로 탐구하는 놀이란 무엇인가요?

유아는 친구와 사이 좋게 놀기 위하여 수를 세고, 나누면서 공평함을 찾고, 가게 놀이를 하며 물건 값을 매기기 위하여 수량을 세기도 하고, 수의 크기도 생각해봅니다. 풀밭에서 본 사마귀를 보며 사마귀의 모습을 궁금해 하고, 무엇을 먹고 어디서 사는지를 알고 싶어합니다. 유아는 놀이, 일상생활에서 수학적, 과학적으로 탐구하는 것 같습니다.

유아에게 수학적, 과학적 탐구는 일상생활과 놀이에서 만나는 문제를 탐구하는 방식입니다. 그래서 놀이에서도 유아는 충분히 수학적, 과학적 탐구를 합니다.

풍부한 놀이 자료의 의미

• 실내 놀이와 바깥에서 하는 놀이는 어떻게 다른가요?

유아는 숲과 같은 바깥 놀이터에서 오감을 다양하게 사용하고 적극적으로 몸을 이용하는 것 같습니다. 개방적인 바깥 공간은 유아의 몸과 마음을 자유롭게 합니다. 그래서 더 몸을 움직이는 것 같습니다. 유아는 바깥이나 숲에서 더 다양한 변화를 경험하는 것 같습니다. 바깥에서 자연물의 변화를 우연히 발견하거나 새롭게 볼 수 있는 기회가 많습니다. 이처럼 변화무쌍한 바깥 세상은 유아의 놀이 특성과 많이 닮아있습니다. 그래서 유아는 바깥놀이를 무척 좋아하는 것 같습니다. 바깥은 유아가 놀이하기 좋은 공간입니다.

• 유아가 놀이 자료를 자유롭게 탐색할 수 있도록 하고 싶습니다. 교실 공간을 어떻게 만들어야 할까요?

놀이 자료를 어떻게 배치하느냐에 따라 유아의 관심과 호기심이 달라집니다. 반짝거리는 물체를 투명한 통에 제공하면 유아는 그 물체에 관심을 갖고 무엇인가를 만들며 놀이하고 싶어 합니다. 또 미술 공간에 크레파스와 색연필 외에 다양한 색과 굵기의 그리기 도구를 제공하면 유아의 표현 방식이 변하는 것을 발견할 수 있습니다. 따라서 다양한 놀이 자료를 제공하고 유아의 놀이를 지켜보면서 공간을 확장, 이동, 분리, 연결하기도 합니다. 놀이 자료를 사용하는 방식을 유아가 결정하도록 허용하면 유아 스스로 놀이 자료를 사용하는 방식을 찾아낼 것입니다.

• 블록은 왜 중요한 놀이 자료인가요?

블록은 계속해서 만들고 부수는 과정 속에서 재창조 되는 속성이 있어서 유아가 재미있게 놀이 맥락을 만드는 즐거움을 주는 좋은 놀이 자료입니다. 블록 놀이에서 유아는 자신의 실제 경험을 반영하거나, 상상의 이야기를 만들기도 합니다. 블록 놀이는 사실과 상상이 만들어내는 새로운 경험의 장입니다. 또한 블록 놀이는 혼자놀이도 가능하고 협력 놀이도 가능합니다. 이렇게 블록은 변형과 생성이 자유롭기 때문에 유아가 좋아하는 놀이 자료인 것 같습니다.

• 블록의 종류에 따라 유아의 놀이가 달라지나요?

나무 블록은 그 자체로 유아의 놀이에 필요한 소품이 될 수 있습니다. 또한 다양한 모양과 많은 조각들은 유아로 하여금 더 세심한 특징까지 생각하면서 구체적이고 복잡한 구조물을 만들 수 있도록 도와줍니다. 반면에 종이 블록은 가볍고 크기가 크기 때문에 구조물을 부수고 세우는 변형의 과정이 용이합니다. 그래서 유아가 집이나 울타리, 탑 쌓기 등과 같이 쉽게 세우거나 쌓는 놀이를 가능하게 합니다. 유아가 이러한 두 가지 블록을 함께 가지고 놀 때 구성물이 복잡해지고 세밀해지기도 합니다. 성질이 다른 놀이 자료는 유아가 새로운 놀이 경험을 할 수 있도록 도와줍니다.

• 유아에게 다양한 놀이 자료를 주는 것이 왜 필요할까요?

다양한 물체를 만나면 유아는 더욱 열심히 놀이합니다. 여러 가지 물체가 유아의 생각을 더 풍부하게 자극하기 때문입니다. 유아의 놀고 싶은 욕구는 익숙한 물체와 새로운 물체가 만났을 때 더 크게 일어납니다. 유아의 놀이를 살펴보면 좋아하는 놀이 자료가 무엇이며 어떻게 놀이하는 것을 선호하는지 알 수 있습니다. 한 학기를 가지고 놀았어도 또 가지고 놀이하는 것이 있고 금방 지루해하는 것이 있습니다. 유아가 좋아하는 놀이 자료를 발견할 수 있습니다. 유아의 놀이를 풍부하게 하기 위해서는 유아가 자유롭게 몸으로 가지고 놀 수 있는 놀이 자료를 주는 것이 좋습니다. 끈, 찰흙, 흙, 물, 종이, 색 철사, 옷감, 돌, 단추, 자연물 등 무엇이든 될 수 있는 자료가 유아의 놀이를 풍부하고 다채롭게 합니다.

• 유아는 물체의 속성을 어떻게 알아갈까요?

모든 물체(물질)에는 속성이 있습니다. 유아는 물체(물질)을 만나면 놀이하고 싶은 욕구가 가득해집니다. 왜냐하면 유아는 감각적이며, 몸을 이용한 작용에 익숙하기 때문입니다. 삽, 돌, 끈, 정(플라스틱)과 같은 재료를 제공하였을 때 유아가 어떻게 노는지 살펴보면 유아가 무엇에 호기심이 있으며 호기심을 어떻게 해결해 가는지 알 수 있습니다.

• 한 가지 놀이(예를 들어 팽이 놀이)는 정말 한 가지의 놀이라고 할 수 있나요?

유아의 놀이를 교사의 시선으로 바라보았을 때 흙 놀이, 점토 놀이, 팽이 놀이 등으로 명명하기 때문에 이 안에서 펼쳐지는 다양성과 역동성, 창의적 사고 과정이 잘 드러나지 않는 것 같습니다. 〈매일 팽이만 가지고 논다고요?〉 사례에서 볼 수 있듯이 유아가 경험했던 다양한 것들이 팽이를 중심으로 여러 가지 형태로 놀이 안에 나타났습니다. 유아는 이전의 경험을 팽이 놀이 안에서 풀어냈고, 팽이 놀이는 또 다시 교실 안의 다른 놀이와 연결되어 새로운 놀이가 만들어졌습니다. 유아들은 자석 블록 팽이로 시작해서 나만의 팽이 꾸미기, 점 스티커 팽이, 재미있는 팽이 경기장, 팽이 그림 그리기, 여러 가지 가상놀이 등 자신들만의 다양한 놀이를 했습니다. 팽이 놀이는 성인들이 걱정하는 것처럼 팽이를 돌리고 누구의 팽이가 오래 도는지 승패를 겨루는 단순한 게임의 무한 반복이 아니었습니다. 즉 팽이놀이라는 한 가지 유형의 놀이인 듯 보이지만 유아에게는 무궁무진한 아이디어가 담겨 있는 변형된 놀이이면서, 놀이하면 할수록 놀잇거리가 만들어지는 매력이 있는 놀이였습니다.

• 유아가 똑같은 놀이를 계속하는 힘은 어디에 있나요?

유아가 오랜 시간 동안 팽이를 중심으로 한 놀이를 지속할 수 있었던 이유는 바로 즐거움인 것 같습니다. 유아가 주도하고, 유아가 좋아하는 놀이에서 자신의 생각을 마음껏 펼칠 수 있는 자유로움이 있었기 때문입니다. 팽이 놀이에서는 여러 놀이 자료를 이용해 나만의 팽이를 만들 수 있습니다. 팽이를 돌려 보고 마음에 들지 않거나, 기발한 아이디어가 떠오르면 다시 새로운 팽이를 만들어 보는 즐거움이 있습니다. 경기장도 내가, 우리가 마음껏 자유롭게 만듭니다. 또한 이 즐거움을 함께할 수 있는 또래가 있습니다. 서로서로의 경험이 합쳐져 팽이 놀이가 더욱 새로워지고 풍성해졌습니다.

놀이의 변화와 반복

• 교사는 유아가 순간순간 놀이를 바꿀 때 불안하지 않았나요?

처음에는 유아의 변화무쌍한 놀이를 이해하기 어려울 수 있습니다. 유아의 경험은 모두 다릅니다. 그래서 유아가 함께 놀이한다는 것은 유아들의 서로 다른 놀이 경험이 만나게 된다는 의미입니다. 유아는 함께 놀이하며 친구의 아이디어를 받아들입니다. 친구도 내 생각을 받아 줍니다. 이러한 이유에서 유아의 놀이는 자꾸 변형됩니다. 또한 유아는 놀이하면서 다른 놀이를 떠올리는 것 같습니다. '무엇을 해야지.'라고 생각하고 놀이를 하지만 이내 놀이는 변형됩니다. 왜냐하면 놀이가 놀이를 만들기 때문입니다. 놀이의 특성을 이해하면서 유아의 놀이를 지켜볼 수 있게 됩니다. 변화무쌍한 놀이가 오히려 재미있습니다. 진짜 놀이인 것 같습니다.

• 교사는 유아의 변화하는 놀이를 어떻게 지원해 주어야 할까요?

자주 변하는 놀이 맥락에서 유아가 즐기는 부분을 궁금해 하는 것이 필요합니다. 그래서 유아의 놀이를 지켜보거나 함께 놀이해봅니다. 교사 역시 유아 놀이를 지원해 줄 수 있는 적절한 방법을 찾을 수 있을 겁니다. 새로운 놀이 자료를 사용할 것을 제안하거나, 질문을 해 봅니다. 그리고 유아가 교사의 제안을 어떻게 받아들이는지 살펴보기도 합니다. 가끔은 교사의 제안대로 유아가 놀이하지 않기 때문입니다. 교사의 제안대로 유아가 놀이하지 않을 때 유아의 생각을 더 잘 이해하게 되는 것 같습니다. 그래서 교사는 유아의 놀이를 지원하기 위해 노력해야 하는 것 같습니다.

• 유아의 놀이는 언제 시작되고, 어떻게 끝이 나나요?

놀이는 유아가 무언가에 대해 흥미를 가지는 순간 시작됩니다. 유아의 흥미는 미리 준비된 것이나 특별한 것에서 촉발될 수도 있지만 간식 시간과 같은 반복적인 일상 속 아주 작은 관심에서부터 시작될 수도 있습니다. 그리고 새로운 놀이 자료가 놀이를 시작하게 만들기도 합니다. 유아가 주도적으로 놀이를 시작하기도 하지만 놀이를 하는 동안 놀이가 새로운 놀이를 만들어 냅니다. 그래서 놀

이의 시작과 끝은 분명하지 않은 것 같습니다. 오늘 끝난 것 같은 놀이가 며칠 후 다시 살아나는 것을 봅니다. 놀이는 유아가 마음에 품고 있는 경험이기 때문에 어떻게 다시 살아날지 예측 할 수 없습니다. 이처럼 놀이는 유아의 마음과 손에서부터 시작되는 것 같습니다. 그래서 놀이 공간과 시간의 구획은 유아의 놀이와 맞지 않는 것 같습니다. 때로는 놀이 공간이 유아의 놀이를 기다리기도 합니다. 유아가 놀이하기 시작하면 놀이 공간이 살아나고, 놀이가 다시 이어집니다. 놀이의 시작과 끝은 유아에게 중요한 것이 아닌 것 같습니다. 왜냐하면 놀이가 놀이를 만드니까요. 놀이의 끝은 또 다른 놀이의 시작입니다.

• 유아가 놀이를 반복하는 것이 괜찮을까요?

유아의 놀이는 늘 비슷해 보입니다. 상상으로 이야기를 만들고, 종이를 접고 또 접고, 편지를 쓰고 또 쓰고, 엄마 놀이를 하는 등 유아의 놀이는 반복적입니다. 그래서 유아의 놀이를 관찰해보면 동일한 것을 반복하는 것만은 아닙니다. 종이 접는 방식이 바뀌기도 하고, 편지의 그림이 달라지고, 엄마 놀이도 이야기가 달라지고 있습니다. 우리는 그 동안 유아 놀이를 유형으로만 보고 있었던 것은 아닐까요? 유아의 놀이가 변화하도록 놀이 자료를 다양하게 제공해 볼 수 있습니다. 다양한 종이를 주거나, 쓰기 도구를 다양하게 주거나, 다양한 스티커를 주면 유아의 놀이가 변하는 것을 볼 수 있습니다. 교사의 눈에 반복되는 놀이는 교사의 적극적이 지원이 필요하다는 신호였던 것 같기도 합니다. 그런데 무조건 놀이가 달라져야 하는 것은 아닌 것 같습니다. 놀이는 시간이 지나면서 변화하기 때문입니다.

놀이 관찰

• 유아의 놀이를 잘 관찰할 수 있는 좋은 방법이 있나요?

교사가 유아의 모든 놀이를 다 관찰하고 기록할 수는 없을 것입니다. 또 어떤 놀이를 기록했다고 해서 바로 교육적 가치를 발견할 수 있는 것은 아닙니다. 물론 유아의 놀이를 관찰만 한 경우, 기록까지 남긴 경우 놀이에 대한 이해 정도는 각각 다를 수 있습니다. 다만 지나친 의욕을 앞세우기보다는 교사 자신이 할 수 있는 만큼 시도해 보는 것이 중요합니다. 예를 들어 영상이 아닌 사진 몇 장이라 하더라도 교사가 자신의 기억을 담아 짧은 글과 함께 남겨 두면 그것이 바로 유아의 놀이에 대한 이해의 시작이 됩니다. 놀이 기록 역시 유아의 놀이처럼 무엇을 어떻게 기록할지를 알아 가게 되는 것 같습니다. 그리고 교사 자신의 시선과 해석을 부끄러워하지 마세요. 선생님 반의 놀이는 선생님의 관찰과 기록이 가장 정확합니다. 다만 관찰과 기록에서 경계해야 할 것은 과대 해석입니다. 놀이를 과대 해석하거나 과소평가하지 않기 바랍니다. 놀이를 관찰하고 기록하는 순환을 통해 교사 스스로 교육적 의미를 발견할 수 있습니다. 이때 동료 교사와 함께하면 좀 더 수월할 수 있겠지요. 놀이 관찰과 기록은 우선 유아의 놀이에 귀를 기울이는 것에서부터 시작됩니다. 유아의 놀이를 들여다보면 자연스럽게 기록하고 싶은 것이 생길 것입니다.

• 교사는 왜 유아의 놀이를 관찰하여 기록하고, 전체 유아와 공유하나요?

교실의 유아가 서로를 이해하기는 어렵습니다. 유아들은 교사의 도움으로 서로에 대하여 알아 가게 됩니다. 〈“준이는 뭐 하는 거지?”〉, 〈그림 그리는 현이〉 사례에서 볼 수 있듯이, 유아의 놀이를 함께 공유함으로써 서로를 이해하게 됩니다. 또 놀이를 공유하는 것은 놀이를 전체에게 소개하는 효과도 있습니다. 유아는 다른 유아의 놀이에서 놀이 아이디어를 얻기도 하기 때문입니다.

놀이 규칙

• 놀이에서 지켜야 할 규칙과 놀이의 즐거움 사이의 균형을 어떻게 맞추어야 할까요?

놀이의 즐거움이 중요하다고 해서 규칙이 무시될 수는 없습니다. 특히 안전 문제가 발생할 경우에는 신속한 대처가 필요합니다. 그런데 유아의 놀이를 관찰해 보면 유아는 놀이 규칙을 어기거나 방해하는 행동이 일어나더라도 놀이를 중단하지 않고 놀이를 이어가는 경우가 많습니다. 유아의 놀이에 대한 욕구가 놀이 속에서의 차이나 갈등을 스스로 조정할 수 있도록 하는 것은 아닐까요? 유아는 놀이하는 과정에서 지켜야 할 규칙과 놀이의 즐거움을 스스로 조정해 나갈 수 있습니다.

• 유아의 놀이에 규칙이 없는 것이 불편해요. 그대로 두어도 될까요?

유아의 놀이가 '게임'의 형태를 갖추지 않으면 불편하다고 생각할 수 있습니다. 그러나 교사가 규칙을 강조하는 것이 때로는 성인이 가지고 있는 기준에 유아를 끼워 맞추는 것은 아닐까 하는 생각을 하게 된 계기가 있습니다. 〈뛰고 잡고, 또 뛰고 잡고〉 사례에서 규칙이 없어도 유아는 다치지 않고 즐겁게 놀이하는 것을 볼 수 있었습니다. 유아는 "친구하고 같이 뛰면 심심한 기분이 사라져요."라고 이 놀이가 왜 좋은지를 말해 주었습니다. 이를 통해 유아는 놀이의 즐거움을 유지하기 위해 규칙을 바꾸며 놀이하는 경우도 많다는 것을 알게 되었습니다.

• 유아에게 숨는 공간이란 어떤 의미일까요?

유아는 비밀스런 공간을 좋아해요. 그러나 그것이 나 혼자만의 동굴을 뜻하지는 않는 것 같습니다. 유아에게 비밀은 친구들과 공유하고 싶은 것을 뜻하는 것이 아닐까요? 또 숨는다는 것은 누군가가 찾아 주기를 바라는 마음에서 비롯된 행동일지도 모릅니다. 유아는 종종 숨어서 "나 찾아 줘." 라고 큰 소리로 이야기하기도 하니까요. 그리고 유아는 숨어서 찾을 듯 찾지 못하는 아슬아슬한 느낌을 좋아합니다.

• 교사의 시선이 잘 미치지 않는 공간에서 유아를 놀게 해도 괜찮을까요?

안전이 확보된다면 이러한 공간에서의 놀이를 허용할 수 있다고 생각합니다. 그 속에서 유아는 사물과의 우연한 만남과 다양한 놀이를 할 수 있기 때문이지요. 유아가 자유로움을 느끼는 공간일수록 놀이의 변형과 확장은 더욱 풍부해질 수 있을 것이라 생각합니다.

• 이야기 맥락을 모른 채 끼어드는 유아가 있을 때 갈등이 생기지 않았나요?

우리는 놀이의 맥락을 모른 채 새롭게 끼어드는 유아로 인해 순간 당황스러워집니다. 그러나 유아는 맥락을 합의하지 않아도 서로 협력하는 힘이 있습니다. 즉 매우 유연하게 놀이를 이끌어 간다는 의미입니다. 나이가 어릴수록 함께 놀이할 때 모든 맥락을 동의하여 하나로 통일시키지 않습니다. 새로운 친구가 개입되면서 놀이는 처음의 맥락이 아니라 다른 곳으로 흘러갈 수도 있지만 유아는 그 맥락 자체를 즐기기 때문에 불편해하지 않는다는 것입니다. 교사들은 맥락을 이해하지 못하는 유아로 인해 기존 유아가 불편함을 느낄 것이라고 생각하지만 유아들은 금세 놀이를 새롭게 하여 함께 즐기는 형태로 재창조해 내는 힘이 있습니다. 그것이 놀이의 자유로움이며 즐거움이라고 볼 수 있습니다.

놀이 이해와 지원

- 이 자료집의 사례를 제공한 교사들의 놀이 지원에는 어떤 특성이 있나요?

- 충분한 시간을 제공하고 융통성 있게 공간 운영하기
- 기다리고 지켜보기
- 유아의 생각을 수정하지 않고 따라가기
- 놀이 공유하기
- 다양한 매체를 제공하고 자유롭게 선택하는 유아의 놀이 따라가기
- 함께 놀이하기
- 교사가 제안을 하되 유아들이 그것을 어떻게 경험하는지 바라보기

「2019 개정 누리과정」 놀이이해자료

• 연구책임자 정선아 교수(숙명여자대학교)

• 연구참여자 김순남 장학사(강원도교육청)
김유미 교수(숙명여자대학교 교육대학원)
김은희 교수(한양여자대학교)
김진욱 교수(명지대학교)
김희연 교수(세종대학교)
남미경 교수(대구한의대학교)
노연서 교사(아란유치원)
박보영 교사(전 반포퍼스티지하늘어린이집)
박세영 교사(세종 한솔유치원)
손유진 교수(동의대학교)
안소영 교수(인덕대학교)
안지혜 교수(국립목포대학교)
양수정 원장(현대양재어린이집)
이남정 센터장(서울시 육아종합지원센터)
이부미 교수(경기대학교)
이원선 국장(한국보육진흥원)
조봉매 원장(삼성전자어린이집)
함재영 교사(숙명여자대학교 부속 풍무숙명유치원)

• 연구보조원 김희정 석사(서울대학교 미술대학원)
김희진 박사과정생(숙명여자대학교)
마유미 박사과정생(숙명여자대학교)
신연수 박사수료생(이화여자대학교)

• 사례 제공 기관
뜰에유치원
반포퍼스티지하늘어린이집
백송어린이집
서울대학교 어린이보육지원센터 느티나무어린이집
성미어린이집
숙명여자대학교 부속 풍무숙명유치원
아란유치원
안양삼성어린이집
지니어스어린이집
토월유치원
한솔유치원
한양여자대학교부속유치원
현대양재어린이집

〈이상 가나다순〉

• 총괄기획 김은영 연구위원, 이미화 선임연구위원, 강은진 연구위원, 신정숙 부연구위원,
최윤경 연구원, 신혜영 연구원(이상, 육아정책연구소)

• 연구협력관 문복진 연구관, 김현지 연구사(이상, 교육부)
오성일 서기관, 김윤구 주무관(이상, 보건복지부)

• 펴낸날 2019년 12월

• 펴낸곳 교육부
30119 세종특별자치시 갈매로 408 정부세종청사 14동
www.moe.go.kr

보건복지부
30113 세종특별자치시 도움4로 13 정부세종청사 10동
www.mohw.go.kr

• 디자인 유월애(02-859-2278)

• 인 쇄 리드릭(02-2269-1919)

이 책을 무단전재 또는 복제 행위 시 저작권법에 따라 처벌을 받게 됩니다.

발간등록번호 11-1342000-000523-01
ISBN 979-11-90485-33-3 93370

교육부
Ministry of Education

보건복지부
Ministry of Health and Welfare

93370
9 791190 485333
ISBN 979-11-90485-33-3