

03

출처

2019 개정 누리과정
놀이이해자료

“내가 좋은 생각이 났어”



“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,
⇒ 슬래잡기함. 슬래가 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 슬래가 선생님인 것처럼 들켜 버렸다고 하며 밖으로 나감.

⇒ **이와 &&이 벽돌(정사각형) 발견하고 케이크를 만들기로 함.

일시	연령	장소	동원된 자원	개원성
관찰유아				
<p>다 이가 밖에 핀 개나리를 보고 관심을 가짐. 꽃을 따서 머리 위로 날리며 “축제”라고 함. 친구들과 함께하려고 친구들을 모았음. 다른 친구들 관심을 보이지 않자, ⇒ 슬래잡기함. 슬래가 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 슬래가 선생님인 것처럼 들켜 버렸다고 하며 밖으로 나감. ⇒ **이와 &&이 벽돌(정사각형) 발견하고 케이크를 만들기로 함.</p>				

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 재미를 관찰하기도 하고, 미끄럼틀을 타기도 하며, 친구들과 함께 술래 잡기도 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.



숨기 놀이를 하려던 현수는 미끄럼틀 아래에서 꽃잎을 발견하고 새로운 놀이를 떠올린다. 교사는 카메라를 들고 돌이 놓고 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 굴러 가면서...
현수는 나뭇잎을 벽돌 위에 올려놓는다.
은성: 잠깐! 내가 좋은 생각이 났어. 그거다 치워봐.



현수는 케이크 만들기를 멈추고 케이크를 장식했던 나뭇잎을 치워 버린다. 은성이는 벽돌을 자기 몸 쪽으로 굴린다. 술래잡기를 하고 있던 민재, 수영, 서울, 지아가 돌을 옮기는 은성에게 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, 서울, 지아가 따라간다. 유아들은 놀이터 바닥에 떨어져 있던 나뭇잎, 꽃잎을 주워 벽돌 위에 올려놓는다.



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



현수와 민재가 수영이 말하는 쪽으로 간다. 꽃잎을 주워 온 은성이라도 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.

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



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

“생일 축하합니다.”
 “생일 축하합니다.”
 사랑하는 은성의 생일 축하합니다.”



개미를 자세히 보기 위해 바닥에 엎드려 있던 은성과 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 은성이 “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 서울, 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 서울, 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 꽃을 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 자유롭게 주도적으로 놀이 하도록 허용하였다.