

10

출처

2019 개정 누리과정
놀이이해자료

그림 그리는 현이



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

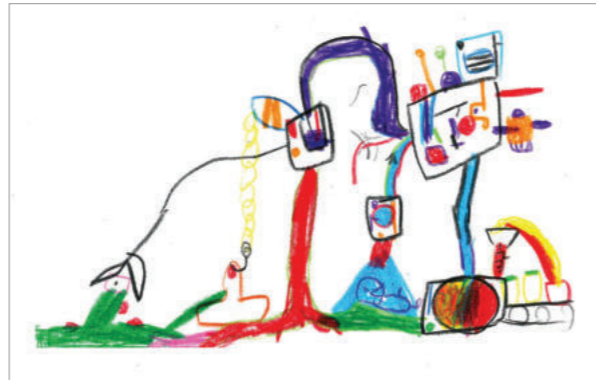
놀이 흐름 따라가기

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 사진 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 폭 빠져 있다.



〈마법의 기계〉

“선생님 이거는 마법의 기계예요.
여기서 사람 같은 로봇을 만들어요.
잘 만들면 공간이 점점 더 넓어져요.”

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 지민이는 미술 공간에서 집을 만들어 역할놀이를 한다. 그런데 현이는 미술 공간에서 혼자 '바다 생물과 복극'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.



현이 그림은 숨은 그림찾기 같아. 작은 그림이 많아.

맞아, 그래서 자세히, 그리고 가까이에서 봐야 잘 보여.

이 그림은 진짜는 없는 것이지만 현이가 상상하고 생각해서 그린 그림이야. 현이 생각 정말 재밌다.

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 가상놀이를 하고 있다.

오늘도 현이는 미술 공간에서 그림을 그리고 있다. 그런데, 유토 공간에서 놀이하던 지민이와 해은이가 유토로 공룡 시대를 만들다가 공룡 만들기가 어려워니 그림이 필요하다고 말한다. 지민이와 해은이가 그림을 그리고 있는 현이에게 간다.

지민, 해은:
현이야 우리 공룡이 필요한데,
공룡 그림 좀 그려 줄 수 있어?

현이: 응? 공룡?
좋아!

지민, 해은:
현이야 고마워!



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 선택하고 몰입한 놀이에서 풍요롭게 그리고 자연스럽게 나타난다. 현이는 그림 그리기를 즐기며 자신의 **상상** 속 세계와 **독창적인 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 **자유롭게** 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 **다채로** 워진다. 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 **고유성**이 있다는 것을 알게 되었다. 또한 유아는 각자의 **고유성**을 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 생각해 보면, 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.



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 물려올 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〉