

출처

2019 개정 누리과정
놀이실행자료

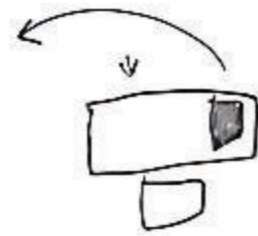
05

주제 안에서 놀이가 발현된 사례: 지렛대 놀이



놀이의 배경

항상 신나고 자유로운 가운데에는 4세 유아 26명이 함께 하고 있다. 유아들이 생활 속 각종 도구에 흥미를 보여서 '생활도구' 주제를 진행하며 교사는 유아들과 함께 과학체험관에 견학을 다녀왔다. 그 후 교실은 도구와 기계를 구성하며 놀이하는 유아들로 가득하게 되었다.



한 유아가 체험관에서 본 지렛대를 구성하고 블록 날리기를 시도하자, 교실은 소란스러워지고, 블록이 튀면서 주변에서 놀이하고 있던 유아를 깜짝 놀라게 하는 상황이 발생했다. 이후 어떤 놀이가 벌어졌을까?

놀이의 흐름에 따른 교사의 고민과 교육적 지원



관심의 시작 지렛대와 날아가는 블록

‘생활도구’ 주제가 진행되며 ‘과학체험관’ 에서 지렛대를 보고 온 뒤 어느 날,



“이거 지렛대 놀이다!”
 “이렇게 블록이 승~. 날아가요.”

교실 한 칸에서 한 두 명의 유아가 지렛대를 만들어 블록 날리기를 시작하였다.

“아우, 깜짝이야!
 갑자기 블록이 날아와. 맞을 뻔했네.”
 “선생님, 애네들이 블록을 날려서, 불편해요.”



교사의 놀이 지원 실제

교사는 지렛대 놀이를 하는 유아와 주변 유아 모두에게 불편함 없이 놀이가 이어질 수 있도록 지원하는 방법에 대해 고민하였다. 유아들이 더 넓은 복도에 나가서 하고 싶다고 하였고 이를 수용하여 놀이공간을 확장하였다.

편성 및 교수학습

공간의 변화
 (교실 밖으로 확장)

놀이 자유롭게 블록 날리기

복도로 나온 유아들은 자신이 하고 싶은 다양한 방식으로 자유롭게 블록 날리기를 하였다. 유아들은 스스로 지렛대에 힘을 가하는 다양한 방식을 시도하면서 블록을 날리기 위해서는 발로 지렛대를 누르는 것이 가장 좋은 방법임을 알게 되었다.



“발로 하는 게 제일 편하지.”

“엉덩이로 쿵 누를 수도 있다!”



교사의 놀이 지원 실제

교사는 유아가 온몸으로 다양한 도전을 하면서 안전하게 놀이할 수 있도록 복도에 있던 물건을 치워주었다. 그리고 복도를 공유하는 다른 반 교사에게 이 사실을 알리고 양해를 구했으며 아이들과 이야기하여 블록은 다른 반 출입문 반대쪽으로 날리도록 하여 모두의 안전을 고려하였다.

편성 및 교수학습

기타
 (안전)

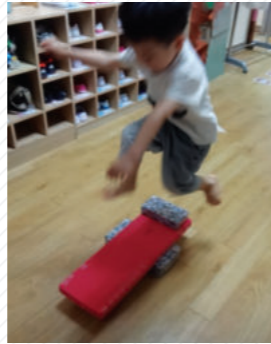
놀이

멀리 날리기 위한 조건 탐색하기

유아들은 블록을 멀리 보내기 위해서 지렛대에 가하는 힘이 세야 함을 알게 되었다.



“살짝 뛰면
벽돌을 내가 바로 잡지!”



“멀리서 뛰어오면
벽돌이 더 멀리 날아가!”

유아는 지렛대 받침대의 높이에 따라 블록이 날아가는 거리가 달라짐을 발견하였다.
유아는 시행착오를 거쳐 블록을 날려 보내기에 가장 적절한 높이의 받침대 개수를 찾았다.



“이렇게 높이 하면 우주까지 가는 거 아니야?”



“2개가 딱 적당해요.”



교사의 놀이 지원 실제

교사는 유아가 블록을 멀리 날리기 위한 조건을 주도적으로 실험하고 탐색하는 과정을 지켜보았다.

편성 및 교수학습

상호작용
(관찰하기)

놀이

멀리 날리기 시합하기

복도에서 블록 날리기 놀이를 제각기 하던 유아들은 점차 누가 더 멀리 날리는지 시합하는 것에 흥미를 보였다.

“어느 쪽이 더 멀리 가는지
시합해보면 알지.”
“내가 더 멀리 날릴 거야.”



한 유아가 먼저 블록을 날리고 멀리 떨어진 블록을 다시 주워 왔다.
뒤이어 다른 유아가 블록을 멀리 날렸다.

“내가 더 멀리 날렸지?”
“아니지. 내 거가 더 멀리 갔어. 아까 나는 이만큼 왔잖아.”
“아닌데. 잘못 본 거 같은데?”
“선생님, 내 거가 더 멀리 갔는데 애가 자꾸 자기가 더 멀리 갔대요.”



교사의 놀이 지원 실제

교사는 유아 간 갈등을 중재하면서 유아가 블록이 날아간 거리를 비교, 측정 하는 것이 수학적 경험을 하기에 교육적으로 적절한 순간이라 생각하였다. 유아가 블록이 날아간 거리를 비교할 수 있도록 기록하고 측정하는 방법에 대해 질문하였다.

“날아간 블록을 그냥 가져와 버리면, 얼마나 멀리 날렸는지 알 수 있을까?”
“정확하게 기억하려면 어떻게 해야 할까?”
“바닥에 어떻게 표시하면 좋을까?”

유아는 자신의 이름을 적어와서 블록이 떨어진 곳에 놓고 블록을 되 가져오는 방법으로 시합을 진행하였다.

편성 및 교수학습

상호작용
(질문하기)

놀이 목표물 맞추기 시합하기

복도에서 자유롭게 지렛대로 블록 날리기 놀이를 하다가, 유아가 날린 블록이 복도 한쪽으로 치워 두었던 공동작품 나무에 우연히 맞았다.

(교사의 눈치를 보며) “야, 그걸 맞추면 어떡해...!”

교사는 미소 지으며 공동작품 나무를 복도 가운데로 옮겨주었다.
 유아들의 놀이는 나무에 블록 맞추기 시합으로 이어져 나갔다.
 다른 유아들도 관심을 가지며 점차 많은 수의 유아가 복도로 나오기 시작하였다.



교사의 놀이 지원 실제

공동작품에 유아가 블록을 날려 맞춘 상황에서 교사는 유아의 행동을 제한하거나 나무라지 않고, 재미있는 놀이로 이어갈 수 있을 것이라 판단하여 공동작품 나무를 복도 중앙으로 옮겨주었다.

교사는 더 많은 아이들과 이 놀이를 함께 하고 싶다는 유아들의 제안을 받아들여 이 놀이를 활동으로 지원하기로 하였다.

편성 및 교수학습

상호작용
(정서적 지원하기)

일과의 변화
(놀이를 지원하기 위한 활동)

활동 지렛대로 블록 날리기 게임하기

교사는 유아들의 의견을 받아들여 가온반 모든 유아가 참여할 수 있도록 게임 활동을 진행하였다. 유아들 스스로 창안한 게임인 만큼 게임의 방법 설명하기, 게임 자료의 준비와 배치, 규칙 정하기 등 모든 과정을 유아가 주도하도록 하였다.

“우리 팀 지렛대 높이는 이정도로 하자. 어때?”



“아냐. 2개나 3개가 적당해.”



“나무판이 출발선에서 너무 멀어. 좀 당겨!”



교사의 놀이 지원 실제

교사는 유아들의 놀이로부터 발현된 게임이므로 최대한 게임을 개발한 유아들이 활동의 모든 과정에서 주도적 역할을 할 수 있도록 하였으며, 교사는 다른 유아들과 함께 경청하다가 개입이 필요한 순간에 질문을 하거나 의견을 정리하면서 활동이 원활히 진행되도록 지원하였다.

편성 및 교수학습

상호작용
(질문하기/제안하기)

활동

지렛대 놀이에 대한 이야기나누기

게임 활동 후 유아들은 지렛대 놀이에 대한 흥미가 커졌고, 교실 안에서도 지렛대 놀이를 하였다. 또다시 지렛대 놀이로 인해 불편함을 느끼는 유아가 있어, 교사는 교실 안에서 지렛대 놀이 시 지켜야 할 약속과 놀이방법에 대해 이야기 나누었다.

교사는 유아들의 요청에 따라 세모 받침대를 제공하였는데, 지렛대가 자주 미끄러졌다. 유아들은 새롭게 사용할 지렛대로 자료실에서 폼보드를 골랐다.

놀이를 하던 중 유아는 지렛대의 높이 뿐 아니라 받침점의 위치에 따라 날아가는 거리가 달라짐을 알게 되었다.

점차 유아들의 놀이는 상자에 물체를 골인시키는 게임으로 발전되었다.



“발사!”

1. 동그라미 카펫 안에서 놀이해요.
2. 만약에 친구의 몸에 맞으면 실수였더라도 사과해요.



교사의 놀이 지원 실제

교실 안으로 옮겨진 지렛대 놀이로 다시 유아 간 갈등이 빈번해지자 교사는 일과를 변경하여 이야기나누기 활동을 진행함으로써 유아의 놀이를 지원하였다.

유아들의 요청에 따라 세모 받침대를 제공하였고, 새로운 종류의 지렛대를 제공하기 위해 유아들과 함께 자료실에 가서 의논 후 폼보드를 제공하였다.

편성 및 교수학습

일과의 변화
(놀이를 지원하기 위한 활동)

자료의 변화
(유아가 발견한 자료 지원)

마무리와 새로운 관심의 시작

발사대 놀이

지렛대 놀이가 마무리 되어갈 즈음, 교실 한쪽에서 몇몇 유아들은 생활 속의 도구 중 스프링의 움직임이 주는 흔들거림 현상에 관심을 갖고 재미있는 놀잇감을 만들며 놀이하였다.

“쪽 늘어났다 손을 놓으면 텅~ 다시 줄어두고 흔들흔들해요!”



“뚜껑을 열면, 인형이 튀어나와 친구가 깜짝 놀라요”



“스프링과 지렛대 놀이가 만나니 새로운 놀이가 되었어!”

스프링이 달린 놀잇감을 발명하던 유아들이 교실의 지렛대 놀이에 관심을 가지면서, 지렛대 놀이는 스프링이라는 새로운 자료, 유아들의 경험과 아이디어를 만나 새로운 발사대 놀이로 발전되어갔다.



교사의 놀이 지원 실제

교사는 발사대 놀이를 지원하기 위해 세모 받침대 위에 올려놓을 수 있는 평평한 판이 있었으면 좋겠다는 유아의 요구를 반영하여 유아들과 각종 판지와 상자들을 살펴보다가 유아들이 선택한 상자의 덮개를 제공하였다.

편성 및 교수학습

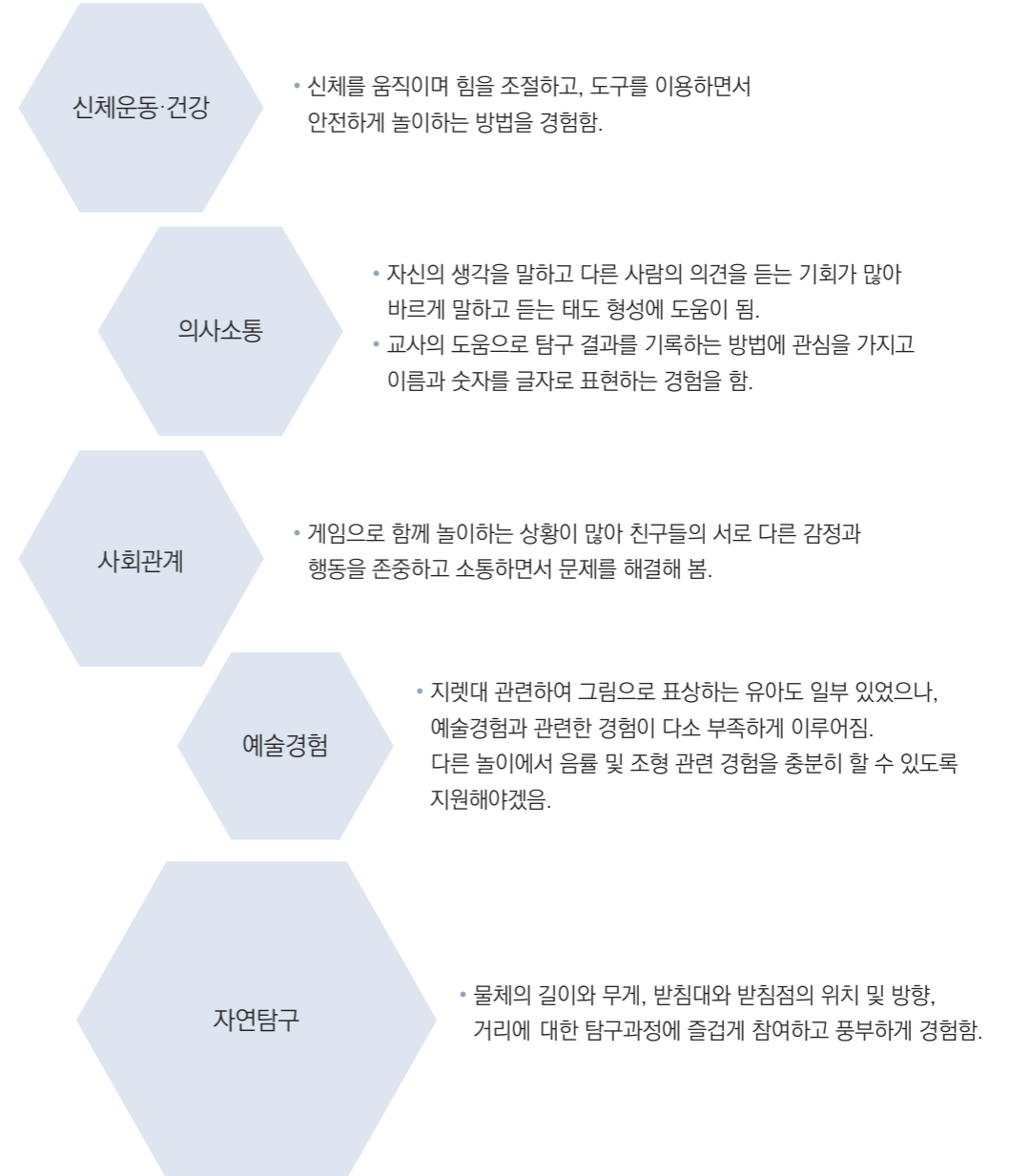
자료의 변화
(유아가 발견한 자료 지원)

교육계획안과 누리과정 운영 평가를 통합한 예

지역사회 '과학체험관'을 방문하고 돌아온 경험이 놀이로 이어져 도르래와 지렛대 놀이가 6주간 전개되었다. 지렛대 놀이는 부모참여 수업을 거치면서 스프링의 원리와 연계하는 형태로 발전하였다. 이러한 놀이 맥락을 반영하여 총 8주에 걸쳐 진행된 교육과정에 맞추어 계획안을 수정하고 평가를 함께 기록하였다.

		도르래	지렛대	스프링	생활에서 불편한 점
놀이	실내	엘리베이터 만들기	→ 지렛대 놀이	→ 스프링발사대 놀이	
		엘리베이터 놀이하기	자석낚시놀이		지렛대 놀이가 발현되어 다음 주 추가 계획됨
		물건 수수께끼			
		툰니바퀴만들기	지렛대 원리 물건 찾기	스프링이 들어간 물건 찾기	
실외		〈잔디 마당〉 축구하기 〈자전거 길〉 세발 자전거 타기			
		〈대근육 놀이〉 복합놀이기구 이용하기 〈물·모래놀이〉 자연물 이용해서 물·모래놀이 하기			
		〈데크/그늘영역〉 돌탑 쌓기 놀이 〈작은 정원〉 동식물 관찰하고 돌보기			
활동	엘리베이터 놀이를 하려면?		지렛대는 어떻게 이용될까?	스프링은 어떤 물건에 들어있을까?	교실에서 불편한 점을 해결하려면? 만일 편리한 물건이 없다면?
				동화) 쪽 늘어났다 텅 줄어드네	
			노래) 지렛대		유아의 흥미 및 놀이 발현에 따라 수정하여 진행
	00과학체험관			00과학체험관 재방문	
누리과정 운영 평가	도르래에 대한 흥미는 블록으로 엘리베이터를 구성하는 놀이로 나타났고, 우연히 시작된 지렛대 놀이를 지원하기 위해 복도를 놀이공간으로 확장하고 유아들이 요구하는 자료를 제공하였더니 유아들 간 상호작용이 활발해지면서 놀이가 2주 이상 지속되었다. 학부모 참여 수업과 연결되며 스프링에 대한 관심이 놀이로 이어져 의미 있었다.				

유아의 경험을 누리과정 5개 영역의 내용과 연계하여 이해한 예



▣ 놀이사례 한 눈에 보기

교 육 적 놀 이 지 원

<p>놀이의 시작</p>	<ul style="list-style-type: none"> • '생활도구' 주제 진행 중 과학체험관에 다녀온 경험을 바탕으로 지렛대 놀이가 자연스럽게 시작됨.
 <p>공간</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지렛대로 블록 날리기 놀이를 하기에 적합한 장소라고 판단한 복도로 놀이 공간을 확장함.
 <p>자료</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 다양한 자료를 요구하였을 때 적절한 자료를 함께 탐색·제공하고 활용방법을 지지함.
 <p>일과</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지렛대로 블록 날려 목표물 맞추기 게임 활동, 지렛대 놀이를 안전하게 하기 위한 이야기나누기 활동을 진행하여 유아의 놀이를 지원함.
 <p>상호작용</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 관찰하기, 질문하기, 제안하기, 정서적 지원하기 등으로 놀이를 지원함.
 <p>안전</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 복도에서 지렛대 놀이를 시작할 때와 멀리 날리기 시합을 할 때 안전 관련 규칙을 유아들과 의논하고, 놀이를 안전사고에 유의하면서 관찰함.
<p>놀이지원 계획/평가</p>	<ul style="list-style-type: none"> • '생활도구' 주제 하에서 유아들이 관심을 가질 수 있도록 환경을 구성하고 자료를 제공함. • 실행 과정에서 유아의 실제적 흥미에 기반하여 주제를 덧붙여 감. • 유아가 놀이시간에 그린 지렛대 관련 표상물을 통해 과학적 개념 형성 및 이해도, 탐구 태도 등을 평가함. • 지렛대 놀이에 나타난 누리과정 5개 영역을 통합적으로 서술하여 평가함. • 약 두 달간 진행된 지렛대 놀이가 거의 마무리 되었을 때 누리과정 운영 평가를 실시함.