

「2019 개정 누리과정」 놀이운영사례집
놀이를 지원하는 교사의 역할
유아의 발현적 놀이에 리듬을 맞추는 교사



「2019 개정 누리과정」 놀이운영사례집

놀이를 지원하는 교사의 역할

유아의 발현적 놀이에 리듬을 맞추는 교사

차례

I. 놀이운영사례집 개발 방향

1. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 개발 배경	006
2. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 활용 방안	006
3. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 특성	008
4. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 구성 안내	010
5. 동영상 제작 방향 및 소개	017

II. 교사의 놀이 지원 사례

3세	1. 공연 놀이	022
	2. 도토리과 겨울잠	039
	3. 막대기 놀이 1 - 막대기 공굴리기 놀이	057
	4. 막대기 놀이 2 - 막대기로 공간 구성하기	079
	5. 소풍을 떠나자	095
	6. 털실 놀이	110
4세	1. 경찰 놀이	128
	2. 곤충 놀이터	142
	3. 무지개 공길 놀이	156
	4. 종이접기 놀이	173
	5. 함께 바꾸는 일상생활	189
5세	1. 놀이 속 우리 교실	206
	2. 목공 놀이	224
	3. 복도로 나간 놀이터	247
	4. 새 등지/건축물 - 그 밖의 놀이터	273

I

놀이운영사례집 개발 방향

1. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 개발 배경

- 본 사례집은 「2019 개정 누리과정」이 유치원과 어린이집에 적용되어 유아 존중이 실현될 수 있도록 제작된 5종 사례집 가운데 하나로 개발되었다.
- 본 사례집은 유아의 놀이를 지원하는 교사의 역할이 드러나는 사례를 제시하여 개정 누리과정에서 강조하는 교육과정 실천가로서 교사의 역량을 제고하고자 개발되었다.
- 본 사례집은 유치원과 어린이집, 규모가 큰 기관과 작은 기관, 놀이 중심 교육과정 운영의 경험이 많은 교사와 적은 교사 등 현장의 다양한 특성을 고려하여 개발되었다.

2. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 활용 방안

- 본 사례집은 유아의 놀이가 배움으로 이어지도록 교사가 교육적 고민을 한 후 지원하는 사례를 제시하였기 때문에 놀이 중심 교육과정을 운영하는 교사의 역할을 정립하는데 활용할 수 있다.
- 본 사례집은 유아의 연령, 놀이 지속 기간, 놀이 참여 인원, 사전 경험 등에 따라 나타나는 다양한 놀이 양상을 제시하였기 때문에 현장의 특성에 적합한 사례를 찾아 참고하여 활용할 수 있다.
- 본 사례집은 일상생활의 놀이나 동시에 일어나는 놀이 사례를 제시하였기 때문에 기관의 일상(즉, 놀이가 자연스럽게 전개되고 다양한 놀이가 동시에 일어나는 일상)에 적합한 사례를 찾아 참고하여 활용할 수 있다.
 - 일상생활으로의 놀이: '놀이 속 우리 교실', '새 동지/건축물-그 밖의 놀이들', '함께 바꾸는 일상생활'
 - 동시에 일어나는 놀이: '공연 놀이', '막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이', '막대기 놀이2-막대기로 공간 구성하기', '새 동지/건축물-그 밖의 놀이들', '종이접기 놀이'
- 본 사례집은 유아가 관심을 보이는 유사한 주제가 각기 다른 학급과 연령에서 고유하게 진

행된 사례를 제시하였기 때문에 현장의 특성에 따라 놀이가 다양하게 진행될 수 있음을 이해하는데 활용할 수 있다.

- 계절: ‘곤충 놀이터’, ‘도토리과 겨울잠’, ‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’, ‘소풍을 떠나자’
- 동식물: ‘곤충 놀이터’, ‘놀이 속 우리 교실’, ‘도토리과 겨울잠’, ‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’
- 교통기관: ‘경찰 놀이’
- 움직임: ‘막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이’, ‘무지개 공길 놀이’, ‘복도로 나간 놀이터’
- 역할놀이: ‘경찰 놀이’, ‘공연 놀이’, ‘막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이’, ‘소풍을 떠나자’, ‘털실 놀이’
- 구성물: ‘막대기 놀이2-막대기로 공간 구성하기’, ‘목공 놀이’, ‘무지개 공길 놀이’, ‘복도로 나간 놀이터’, ‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’
- 기관행사: ‘소풍을 떠나자’

■ 본 사례집은 시간, 공간 및 자료의 특성과 유아의 놀이가 영향을 주고 받는 사례를 제시하였기 때문에 놀이 환경의 중요성과 그 환경을 사용하는 유아의 주도성이 중요함을 이해하는데 활용할 수 있다.

- 시간: ‘놀이 속 우리 교실’, ‘함께 바꾸는 일상생활’
- 공간: ‘곤충 놀이터’, ‘놀이 속 우리 교실’, ‘도토리과 겨울잠’, ‘막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이’, ‘막대기 놀이2-막대기로 공간 구성하기’, ‘복도로 나간 놀이터’, ‘종이접기 놀이’, ‘함께 바꾸는 일상생활’
- 자료: ‘도토리과 겨울잠’, ‘막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이’, ‘막대기 놀이2-막대기로 공간 구성하기’, ‘목공 놀이’, ‘무지개 공길 놀이’, ‘복도로 나간 놀이터’, ‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’, ‘털실 놀이’, ‘함께 바꾸는 일상생활’

■ 본 사례집은 하나의 주제에서 또 다른 주제로 자연스럽게 연결된 사례(‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’)를 제시하여 주제 전이 시 참고하여 활용할 수 있다.

■ 본 사례집은 다수의 유아가 참여하는 놀이가 진행되는 동안 소수의 유아가 참여하는 놀이를 지원하는 사례(‘새 둥지/건축물-그 밖의 놀이들’)를 제시하여 학급 내 다양한 관심을 가진 유아를 지원하는데 참고하여 활용할 수 있다.

- 본 사례집은 동료 교사와 경험과 고민을 나누며 성장하는 교사 공동체를 활용한 사례(‘막대기 놀이1-막대기 공굴리기 놀이’, ‘막대기 놀이2-막대기로 공간 구성하기’, ‘목공 놀이’, ‘무지개 공길 놀이’)를 제시하였기 때문에 연구하고 실천하는 문화를 형성하는데 참고하여 활용할 수 있다.
- 본 사례집에 수록된 사례 구성은 다음과 같다.

사 례 명	연 령	내용구분
공연 놀이	3	역할놀이, 자료
도토리과 겨울잠(★)	3	동식물, 계절, 공간, 자료
막대기놀이1-막대기로 공굴리기 놀이(★)	3	움직임, 역할놀이, 공간, 자료
막대기놀이2-막대기로 공간 구성하기	3	구성물, 공간, 자료
소풍을 떠나자	3	계절, 역할놀이, 기관행사
털실 놀이	3	역할놀이, 자료
경찰 놀이	4	교통기관, 역할놀이
곤충 놀이터	4	동식물, 계절, 공간
무지개 공길 놀이	4	움직임, 구성물, 자료
종이접기 놀이	4	공간, 자료
함께 바꾸는 일상생활	4	시간, 공간, 자료
놀이 속 우리 교실(★)	5	동식물, 시간, 공간
목공놀이	5	구성물, 자료
복도로 나간 놀이터(★)	5	움직임, 공간, 자료
새 등지/건축물-그 밖의 놀이들(★)	5	동식물, 계절, 구성물, 자료

· 표시(★)는 동영상이 제작된 사례임

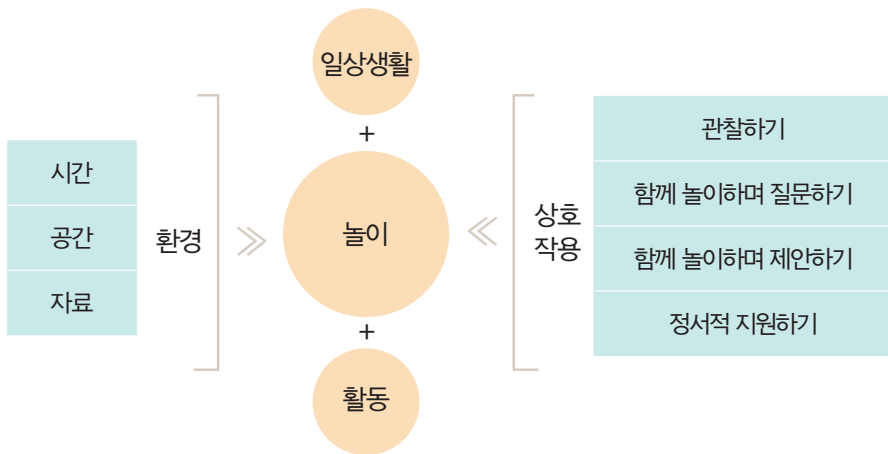
3. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 특성

- 「놀이를 지원하는 교사의 역할」은 교육과정을 운영하는 교사의 자율성을 강조한다. 따라서 국가 수준의 기준과 지침을 기반으로 각 학급에서 교사가 교육과정을 다양하게 운영하는 사례를 담고 있다.

■ 「놀이를 지원하는 교사의 역할」은 유아의 흥미와 관심을 존중하고 유아가 주도적으로 탐구하고 경험을 구성할 수 있도록 교육적 지원 방안을 계획·실행하는 교육 전문가로서의 교사의 역할을 제시한다.

■ 「놀이를 지원하는 교사의 역할」에서 교사는 다음과 같은 역할을 수행한다.

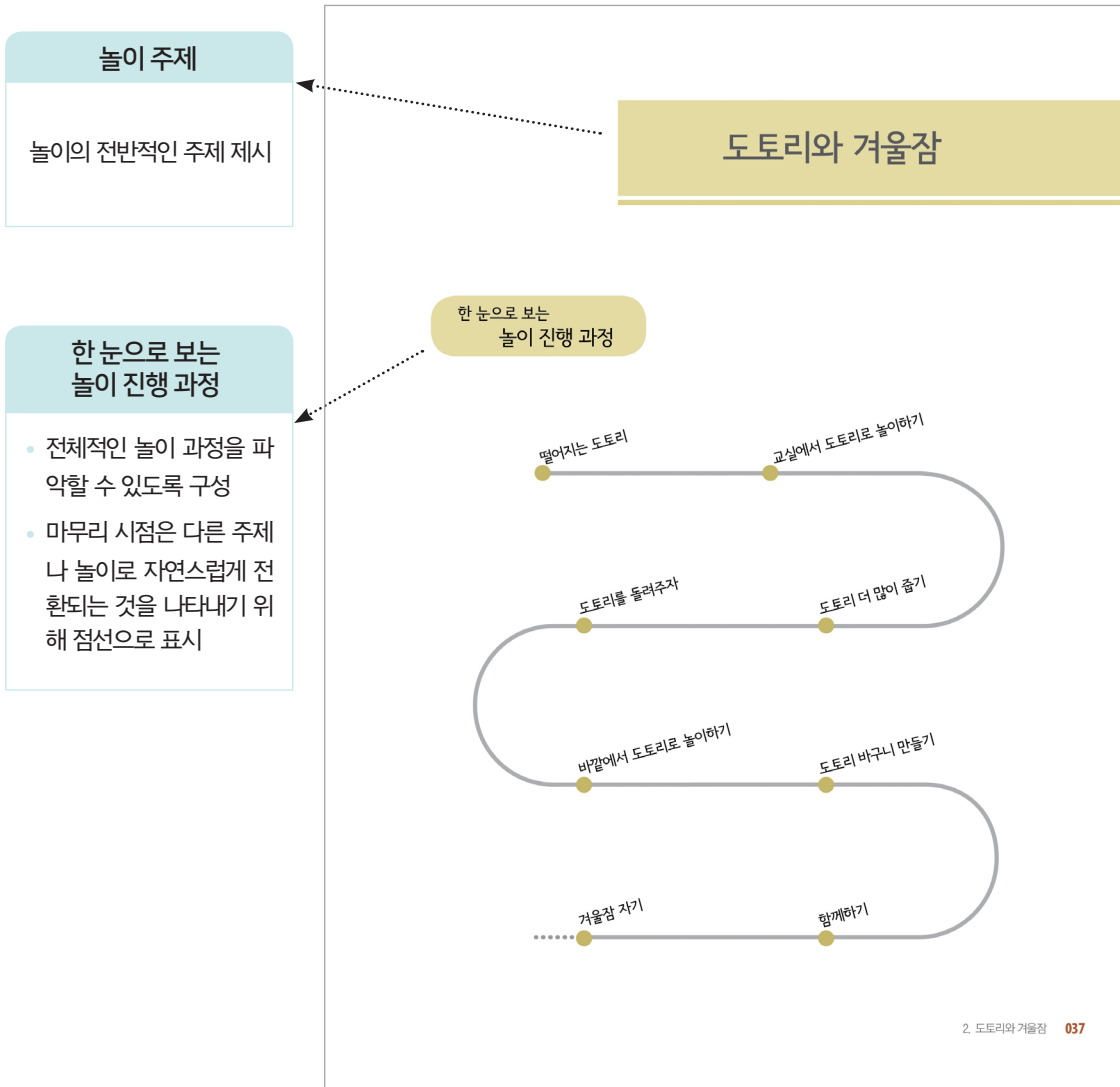
- 교사는 유아의 놀이, 일상생활, 활동으로 하루 일과를 계획하고, 특히 유아가 몰입하여 놀이할 수 있도록 놀이를 충분히 계획한다.
- 교사는 유아의 놀이가 배움으로 이어지도록 유아와 활발하게 상호작용(관찰하기, 함께 놀이하며 질문하기, 제안하기, 정서적 지원하기)하고, 유아가 자유롭게 주도적으로 놀이할 수 있는 교육 환경(시간, 공간, 자료)을 제공한다.

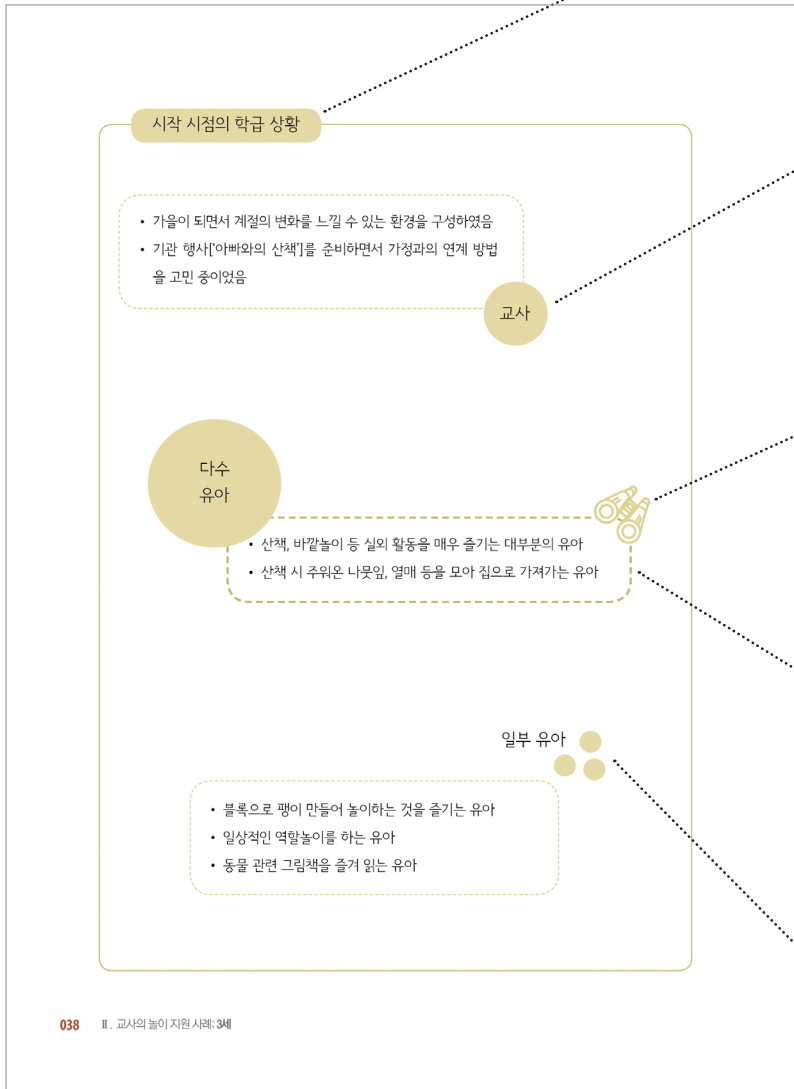


- 놀이를 지원하는 과정에서 교사는 다양한 방안을 염두에 두고, 필요한 경우 교사가 계획하거나 유아가 준비한 활동을 실시해 놀이가 활발하게 이루어지도록 지원한다.
- 교사는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 유아의 배움이 일어났는지 관찰하며, 누리과정 5개 영역 중 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가한다. 이때 놀이에서 모든 개인 유아를 평가해야 할 필요는 없기 때문에, 이를 강조하기 위해 본 사례집에서는 3-5세 연령별 남녀 유아 각 한 명의 개인 평가 예시를 제공한다.
- 교사는 놀이 과정이 마무리되었을 때 교육과정을 평가하며, 이때 누리과정을 기반으로 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가한다. 누리과정 5개 영역과 목표 중 진행된 놀이와 특히 관련 있는 영역과 목표가 있을 수 있으며, 본 사례집에서는 이를 진하게 표시하여 강조한다.

4. 「놀이를 지원하는 교사의 역할」의 구성 안내

- 교사가 지원한 놀이 운영 사례는 다음과 같은 항목으로 구성되었다.





038 II. 교사의 놀이 지원 사례: 3세

시작 시점의 학급 상황

놀이를 시작한 시점에 학급의 전체 상황 서술

교사

계절, 명절, 기관 행사 등 유아에게 필요하다고 판단되는 주제 및 활동을 염두에 둔 교사의 계획 서술



사례에서 자세히 소개된 놀이 과정을 표시

다수 유아

놀이를 시작한 시점에 다수 유아의 흥미와 관심 서술

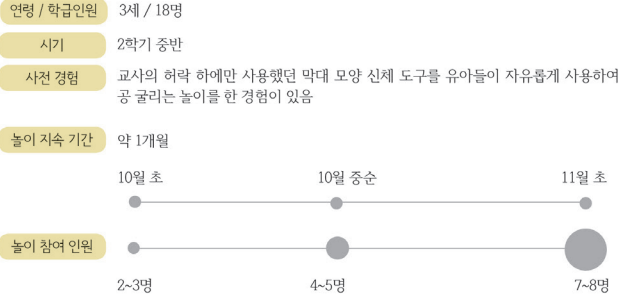
일부 유아

놀이를 시작한 시점에 개별 및 소수 유아의 흥미와 관심 서술

시작 배경

놀이가 시작된 배경을 이해할 수 있게 도와주는 내용 서술(연령, 학급인원, 시기, 사전 경험, 놀이 지속 시간, 놀이 참여 인원)

1. 시작 배경



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

다수의 유아는 막대로 공을 굴리는 놀이를 계속했지만, 소수의 유아는 막대와 콘을 이용해 공간(배)을 구성하는 새로운 놀이를 시작했다. 교사는 다음과 같은 이유로 막대 모양 신체 도구(이하 막대기)를 활용하여 공간을 구성하는 놀이를 지원하기로 하였다.

1. 막대기를 이용한 놀이에 대한 유아의 관심과 흥미가 지속함
2. 유아는 자신만의 공간을 만들고자 했는데, 막대기는 공간을 구성하는데 적절한 재료임
3. 유아의 의도에 따라 다양한 공간 구성이 가능함
4. 막대기와 콘의 무게가 가벼워 공간 구성을 위해 옮기거나 다루기 쉬움

교사의 놀이 관찰과 지원 이유

놀이가 시작된 시점에 유아가 진행하고 있던 놀이의 의미와 교사가 놀이를 지원하기로 한 이유 서술

3. 놀이 진행 과정

1 막대기를 이용한 상상놀이

놀이 상황

유아가 자유롭게 사용할 수 있도록 막대 모양 신체 도구를 내려주자 다양한 놀이가 시작되었다. 유아는 다양한 동물이나 사물로 명명하여 가작화 놀이를 하였는데, 긴 모양 때문인지 낚시대, 야구 배트, 스키 폴 등으로 활용하였다.



가장 오래 한 놀이는 강당에 있는 고무공(크기와 재질 동일)을 높은 곳으로 가져간 후 막대 모양 신체 도구로 각자 가진 공 한 개를 치는 놀이였다. 유아들은 '낚시놀이'라면서 "이건(공)물고기고요. 이건(막대 모양 신체 도구) 낚시대예요."라고 했고, 신체 도구 막대로 공을 물고기 삼아 이리저리 굴렸다. 유아는 배라고 부르는 매트나 미끄럼틀 위에서 공을 조절하며 굴렸으나 공이 멀리 굴러갔기 때문에 주워오는 것을 반복하였다. 또 유아는 막대로 공을 한 번에 잘 맞추지 못하고 헛스윙을 몇 번 한 후 맞추기도 하였다.



놀이 진행 과정
놀이 상황 및 교육적 지원에 따른 놀이의 흐름 변화 제시

제목
놀이의 특성이 잘 드러나는 제목 제시

놀이 상황
놀이 내용이 잘 드러나도록 유아가 한 말과 사진을 활용해 서술

교사의 고민

관찰을 기반으로 한 유아 및 놀이에 대한 교사의 고민 서술

교사 공동체 논의

교육적 지원 방향 및 내용에 대해 동료 교사와 나눈 경험과 고민 서술

교육적 지원

놀이가 잘 이루어지도록 교사가 제공한 교육적 지원 서술

교사의 고민

- '배'를 만든 유아는 자신의 배 내부가 다른 유아들에게 보인다고 느껴 가리고 싶어 하므로 지원 방법을 고려함
- 공굴리기와 공간 구성하기를 좁은 공간에서 같이 하고 있으므로 서로의 놀이를 방해하지 않도록 넓은 장소를 제공할 필요가 있는지 고민함

교사 공동체 논의

- 막대기를 활용해 만든 공간이 단순한 울타리 형태를 띠고 있지만, 유아는 이를 외부와 분리된 새로운 자신만의 공간으로 인식하고 있음
- 교사가 이동할 장소를 제안하는 것보다 유아들이 적절한 장소를 선택하도록 기회를 주는 것이 필요함



교육적 지원

- [자료] 유아가 "뿔려있다 더 보인다."라고 불만을 표현했으므로 선(線) 형태의 막대기 특성을 보완할 면(面) 형태의 천(다양한 재질과 색)을 지원하기로 함
- [함께 놀이하며 제안] 막대기뿐만 구성된 공간이 다 들여다보여 불편해하는 유아에게 적절한 장소를 찾아보도록 격려함

교육적 지원		내용
상호 작용	관찰	유아의 흥미와 관심을 파악하고 놀이를 이해하고자 관찰
	함께 놀이하며 제안	함께 놀이에 참여하며 배움이 일어나도록 제안
	함께 놀이하며 질문	함께 놀이에 참여하며 배움이 일어나도록 질문
	정서적 지원	유아의 생각과 느낌, 경험을 공감, 격려하는 표현
환경	시간	놀이가 잘 이루어지도록 시간 지원
	공간	놀이가 잘 이루어지도록 공간 지원
	자료	놀이가 잘 이루어지도록 자료 지원
활동	활동유형	놀이와 연결하여 교사가 계획하거나 유아가 제안한 활동

4. 평가: 놀이를 통한 배움

3세

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> · 막대기를 이용해 신체의 움직임을 조절할 수 있게 됨 · 막대기를 안전하게 사용하는 방법을 알고 실천할 수 있게 됨
신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> · 경기에 필요한 규칙을 정한 후 이를 다른 사람에게 말해 볼 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> · 경기에 필요한 약속과 규칙을 알고 지킬 수 있게 됨 · 친구들과 협력하여 공굴리기 경기장 코스를 구성하는 과정을 즐기게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> · 도구를 사용해 코스 구성에 필요한 그림을 표현할 수 있게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> · 막대기와 공의 특성에 관심을 두게 됨 · 놀이에 사용된 다양한 막대기의 길이나 굵기를 비교해 볼 수 있게 됨 · 경기에 필요한 다양한 규칙과 방법을 모색하며 문제해결력이 향상됨

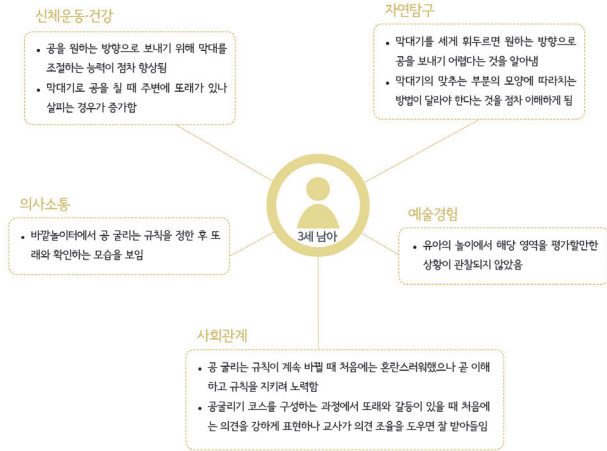
누리과정 평가

놀이를 통해 학습의 유아에게 어떤 배움이 일어났는지 누리과정을 기준으로 교육 과정을 평가하고, 가장 관련 있는 인간상, 목표, 영역을 진하게 표시

유아 개인평가

- 개인 유아에게 어떤 배움이 일어났는지 일상생활, 놀이, 활동의 전체적인 맥락에서 누리과정을 기준으로 평가
- 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가
- 모든 놀이에서 모든 개인 유아를 평가할 필요는 없으므로 본 사례집에서는 연령별 남녀 유아 한 명의 평가를 예시로 제공

유아 개인평가



유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

5. 동영상 제작 방향 및 소개

- 본 사례집은 사례의 이해를 돕기 위해 5개의 동영상을 제공한다.
- ‘도토리과 겨울잠’: 산책길의 자연물은 유아에게 좋은 놀잇감이 되기도, 배움의 매개가 되기도, 더 큰 세상과의 연결고리가 되기도 한다. 본 영상은 3세 유아들(13명)이 도토리로 놀이를 하며 점차 동물의 생태를 이해하고, 생명을 존중하게 되기까지의 교사의 고민과 지원 과정을 담았다.
- ‘막대기 놀이-막대기 공굴리기 놀이’: 제한된 방법으로만 사용되었던 도구가 유아에게는 새로운 놀잇감이 되기도 한다. 본 영상은 교사만 사용했던 막대기를 3세 유아들(18명)이 주도적으로 자유롭게 갖고 놀이하는 과정에서 함께 고민하며 지원했던 교사 공동체의 이야기를 담았다.
- ‘놀이 속 우리 교실’: 교사가 어떤 환경을 제공하는지에 따라 유아의 놀이가 변화하기도 하지만, 때로는 유아의 놀이와 참여로 환경이 바뀌기도 한다. 달팽이의 산란에 대한 5세 유아들(15명)의 관심은 교사가 제공한 가을 곡식을 이용한 달팽이 놀이로 이어졌다. 그러나 달팽이 놀이가 활발해지면서 점차 기존의 놀이 공간이 비좁게 느껴졌다. 본 영상은 유아와 함께하는 놀이와 환경의 변화 과정에서의 교사의 고민과 지원을 담았다.
- ‘복도로 나간 놀이터’: 교실에서의 놀이는 일과 진행에 의해 종종 흐름이 끊어진다. 그러나 교실 외 공간의 활용은 이러한 공간과 시간의 한계를 극복할 수 있도록 돕는다. 본 영상은 5세 유아들(28명)이 교실에서 시작한 구슬 굴리기 놀이가 복도로, 그리고 다시 교실 혹은 복도의 다른 공간으로 옮겨지는 과정과 교사의 지원 내용을 담았다.
- ‘한 학급에서 일어난 크고 작은 놀이들’: 한 학급 안에서도 유아의 놀이는 다양한 주제로, 다양한 수준으로, 크고 작게 이루어진다. 그러나 동시에 모든 놀이를 지원할 수 없기에 교사는 고민에 빠지곤 한다. 본 영상은 사례집에 수록된 ‘새 동지/건축물 - 그 밖의 놀이들’ 사례의 내용 일부를 바탕으로 제작한 것으로, 5세 학급(유아 22명)에서 일어난 다양한 놀이 그리고 그 속에서의 교사의 고민과 지원을 담았다.

II

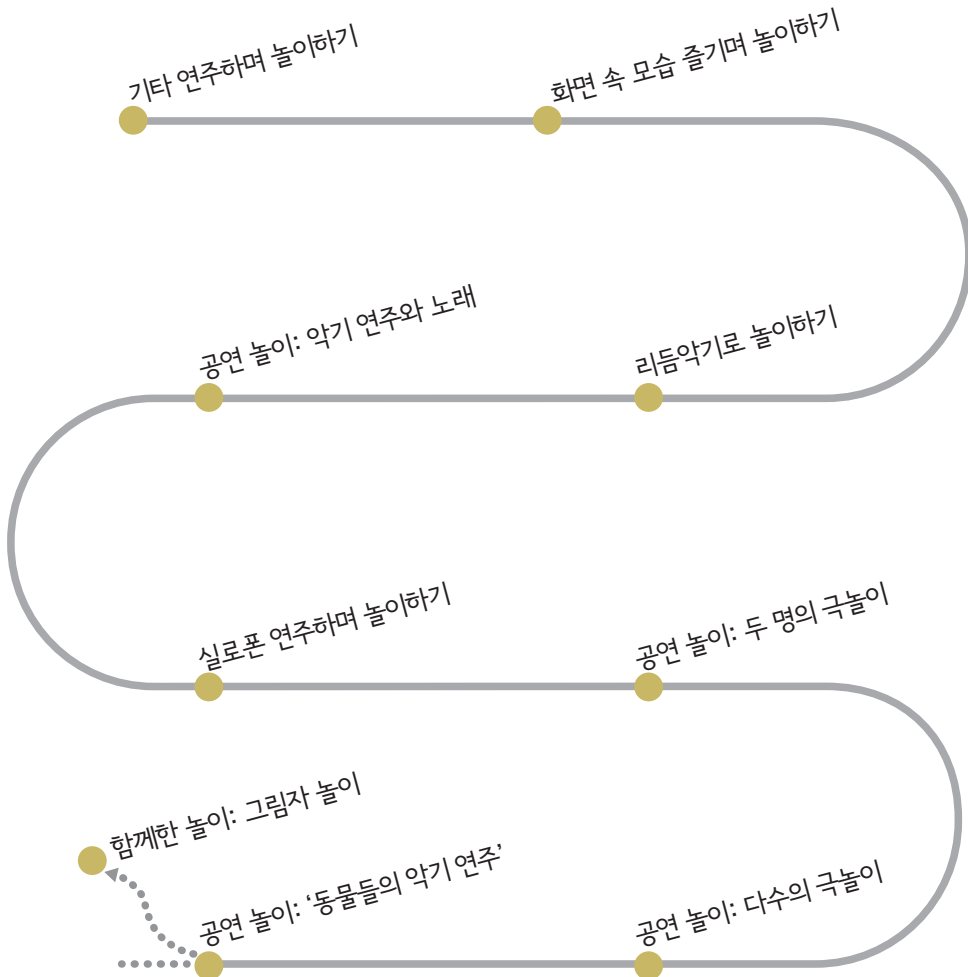
교사의 놀이 지원 사례

3세

1. 공연 놀이
2. 도토리과 겨울잠
3. 막대기 놀이1 - 막대기 공굴리기 놀이
4. 막대기 놀이2 - 막대기로 공간 구성하기
5. 소풍을 떠나자
6. 털실 놀이

공연 놀이

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 여름 주제를 마무리하고 유아의 놀이를 관찰하며 새로운 놀이 주제를 고민 중이었음
- 유아가 자신의 놀이나 작품을 사진으로 찍고 확인하기를 좋아하여 교실에 캠코더와 빔프로젝터를 연결해서 자신의 놀이 모습을 화면을 통해 볼 수 있도록 지원해주었음

교사

다수
유아

- 바자회에서 구매한 기타를 탐색하며 연주하기
- 혼자 악기 연주하거나 친구와 함께 악기 연주하며 놀이하기
- 화면에 나오는 자신과 친구 모습을 즐기며 놀이하기



일부 유아

- 블록으로 로켓, 기차 등 다양한 구성물을 만들며 놀이하는 유아
- 일상적인 역할놀이(소꿉놀이, 생일파티 등)를 하는 유아
- 색종이 접기, 그리기, 만들기를 하는 유아

1. 시작 배경

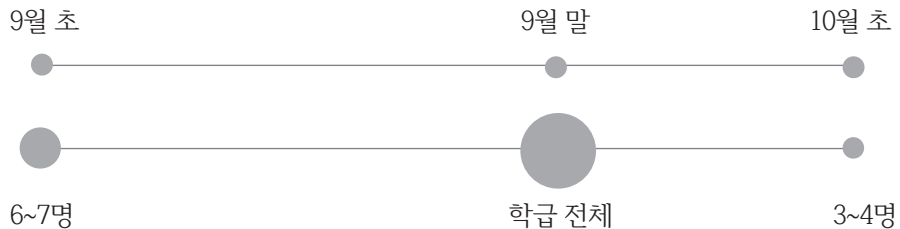
연령 / 학급인원 3세 / 20명

시기 2학기 초반

사전 경험

- 3월 초 노래 부르며 놀이하는 유아가 있어 교실에 마이크를 제공한 적이 있음
- 여름방학 동안 공연을 보고 온 유아가 많음

놀이 지속 기간 약 5주



놀이 참여 인원

6~7명

학급 전체

3~4명

2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

유아는 바자회에서 구매한 기타에 매료되었고, 기타에 관한 관심은 다양한 악기 연주로 이어졌다. 대부분의 유아는 화면 앞에서 친구들과 함께 악기를 연주하고 노래 부르며 즐겁게 놀이했다. 평소 악기 연주와 노래를 좋아하는 유아가 충분히 놀이할 수 있게 지원해주고, 놀이하는 자신과 친구의 모습을 보며 함께하는 즐거움을 느낄 수 있게 하기 위해 공연 놀이를 지원하기로 하였다.

1. 유아가 자발적으로 놀이하며 즐거움을 느끼고 있음
2. 평소 유아의 관심사와 연결되어 유아의 흥미가 지속할 가능성이 큼
3. 다양하게 표현하는 경험을 제공할 수 있음
4. 친구와 경험을 나누며 소통하는 기회를 가질 수 있음
5. 놀이 성향, 발달 수준과 크게 관계없이 모든 유아가 참여할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 기타 연주하며 놀이하기

놀이 상황

바자회에서 함께 산 기타는 많은 유아의 관심을 불러일으켰다. 평소 악기에 관심이 많은 유아는 기타 줄을 하나씩 튕기면서 “어? 소리가 다르네!”라며 기타로 낼 수 있는 소리를 탐색하거나 줄을 튕겨야 하는 기타의 연주방법에 관심을 보였다. 기타 줄을 튕기며 노래를 부르는 유아도 있었지만 지속시간은 짧았다. 캠코더 앞에 기타를 들고 서서 화면 속 자신의 모습을 감상하기도 했다. 놀이가 시작되면 음률 영역으로 달려가 기타를 선점하려는 유아가 생기며 갈등도 생겼다.



“어? 소리가 다르네?”



기타에 관심을 보이는 유아



교사의 고민

- 새로 생긴 기타에 관심을 가진 유아가 많아서 갈등이 많아짐. 기타를 차지하는 것보다는 악기를 연주하는 일에 관심을 갖도록 지도할 방법을 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 유아가 차례를 지켜 놀잇감을 사용할 수 있도록 도움을 주고, 차례를 기다리는 유아에게 교사가 다른 악기를 함께 연주하기를 제안하여 유아가 갈등 없이 다양한 악기를 연주하며 놀이하도록 지원함

2 화면 속 모습 즐기며 놀이하기

놀이 상황

- 캠코더와 빔프로젝터가 연결되어 유아는 자신과 친구들의 모습을 큰 화면으로 볼 수 있었다. 유아 대부분은 화면 속 자신의 모습을 보며 즐거워했고, 화면 속 자신의 모습을 바라보거나 악기를 흔드는 자신의 모습을 감상하며 놀이했다. 화면 속 자신의 모습에 신이 난 몇몇 유아는 친구들과 함께 소리를 지르며 방방 뛰기도 했다. 어떤 유아는 빔프로젝터 앞에 서서 몸으로 그림자를 만들어 화면을 가리며 즐거워했다.



“와! 나다!”



“아~ 봐봐! 우리 나온다!”

교사의 고민

- 유아가 화면에 나오는 자신과 친구의 모습에 관심을 보이며 즐거워하기만 하는데, 어떻게 놀이로 지원해 줄 수 있을지 고민함
- 유아가 캠코더와 빔프로젝터를 활용하여 어떤 놀이를 하고 싶어 할지 궁금해짐

교육적 지원

- [자료/관찰] 교실 중앙만 비추던 캠코더의 방향을 교사가 그때그때 조정하여 유아가 화면을 통해 친구의 다양한 놀이를 볼 수 있게 하고 유아의 놀이 양상과 변화를 관찰함

3 리듬악기로 놀이하기

놀이 상황

세 명의 유아가 역할놀이 영역 옆의 긴 나무 의자 위에 앉아 악기를 두드리며 함께 노래를 부르기 시작했다. 교사가 캠코더의 방향을 조정하여 유아가 큰 화면에 나오게 하자 화면을 보며 신이 난 듯 “우와! 나다! 우리다!” 하며 더 큰 목소리로 노래를 부르고 악기를 두드렸다. 노래가 끝나면 다른 노래가 시작됐다. 다른 놀이를 하던 유아도 화면을 쳐다보며 관심을 보였다. 한 유아는 옆으로 다가와 친구들의 악기 연주와 노래를 감상하다가 함께 참여했다. 노래가 끝난 뒤 신이 난 유아는 악기를 들고 뛰어다니며 화면 속 자신의 모습을 즐겼다. 몇몇 유아는 역할놀이 영역에서 여러 악기를 진열한 뒤 “악기 사세요~”라고 외치며 악기 가게 놀이를 했다.



악기로 친구와 즐겁게 놀이하는 유아

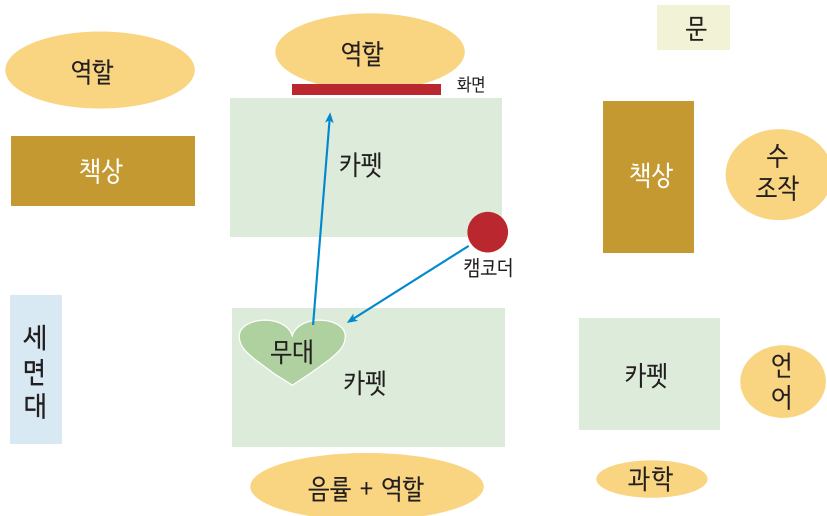
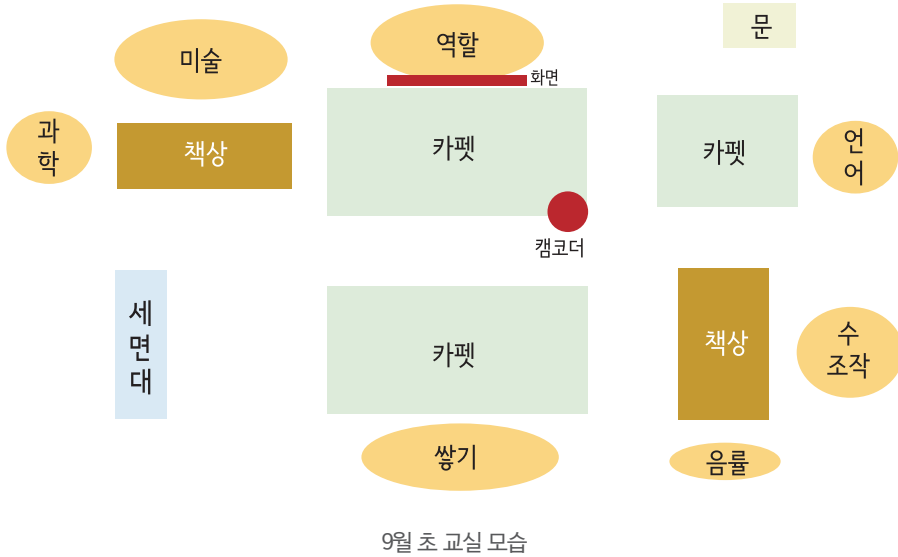
교사의 고민

- 캠코더와 빔프로젝터의 위치 이동이 제한적이라 역할놀이 영역에서 이루어지는 다양한 놀이를 화면에 비추기 어려워서 영역의 위치를 바꾸어야 하나 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] ‘요즘 내가 좋아하는 놀이’에 대해 이야기를 나누면서 교사는 유아의 관심과 흥미를 파악하고, 유아에게는 요즘 재미있게 하는 놀이와 앞으로 하고 싶은 놀이를 생각해 보는 기회를 제공함
- [공간] 유아의 의견대로 역할놀이 영역의 위치를 바꾸고 음률 영역과 통합하여 유아가 화면을 보며 하고 싶은 놀이를 할 수 있게 함

- [자료] 역할놀이 영역에 긴 나무 의자 3개를 끈으로 묶어 고정한 후에 유아가 자유롭게 무대로 활용할 수 있도록 지원함
- [자료] 역할놀이 영역에 다양한 동물 머리띠와 드레스, 자켓을 제공하여 놀이에 활용할 수 있도록 지원함



4 공연 놀이: 악기 연주와 노래

놀이 상황

긴 나무 의자로 만든 무대 위에 오른 유아는 각자 악기를 연주하고 노래를 부르며 놀이했고 화면에 나오는 자기 모습을 볼 수 있게 되었다. 친구를 구경하러 온 유아가 의자를 가져오면서 관객석도 생겼다. 친구들이 각자 열심히 노래 부르고 악기 연주를 하는 상황에서 한 유아가 “친구들 많이 모여~”, “친구들 많이 모이면 공연 시작합니다~”라고 외쳤다.



무대 위에서 각자 악기 연주하고 노래 부르며 놀이하는 유아

드레스와 동물 머리띠로 치장한 유아가 무대 위에서 공연을 시작했다. 한 유아가 “곰 세 마리가~”라며 노래를 시작하자 옆에 있던 유아도 같이 따라 부르기 시작했다. 노래가 끝나자 다른 유아가 “우리 이번엔 반짝반짝 작은 별 할까?”라고 했고, 유아는 다 함께 노래 ‘작은 별’을 불렀다. 그런데 한 유아가 교사에게 “나도 토끼 머리띠 하고 싶은데 없어요.”라며 속상해했다.



무대 위에서 친구와 함께 악기 연주하고 노래 부르며 놀이하는 유아

교사의 고민

- 현재 음률 영역의 악기가 대부분 리듬악기이기 때문에 간단한 멜로디 악기를 제공하면 공연 놀이가 더 활성화될 수 있다고 생각하지만, 3세에게 멜로디 악기가 적절한지 고민함
- 유아의 공연 놀이를 지원하기 위해 어떤 자료를 더 제공하면 좋을지 생각함. 또한 교사가 자료를 모두 제공할 것인지 유아와 함께 찾아보거나 만들어 보는 것이 좋을지 고민함

교육적 지원

- [자료] 실로폰과 몸에 매달 수 있는 방울을 제공하여 유아가 다양한 악기로 놀이할 수 있도록 지원함
- [미술] 공연장에 무지개가 있으면 좋겠다는 유아의 생각대로 손바닥 찍기를 활용하여 무지개 배경을 제작함
- [자료] 반짝이는 천 등의 다양한 옷감과 나비넥타이를 제시하여 유아가 공연 놀이에 소품으로 활용할 수 있도록 지원함



유아와 함께 꾸민 무대배경



제시된 반짝이는 천 등의 다양한 옷감

5 실로폰 연주하며 놀이하기

놀이 상황

많은 유아가 실로폰에 큰 관심을 보이며 모여들었고 자유롭게 연주하며 즐거워했다. 5세가 사용하던 음계 표시 색깔 스티커에 관심을 보이는 유아가 있어 간단하게 노래를 만드는 소리의 이름에 관해 이야기해 주었다. 한 유아는 “저 반짝반짝 작은 별 칠 수 있어요! 집에서 누나랑 했어요!”라며 실로폰으로 ‘작은 별’을 연주했다.

그러나 유아 대부분은 자유롭게 연주하며 멜로디를 탐색했다. 실로폰 채를 망치 두드리듯 세게 두드리며 연주하는 유아와 옆에서 마음대로 연주하는 소리가 함께 섞여 버리는 일도 생기게 되었다.



실로폰을 탐색하고 연주하며 놀이하는 유아

교사의 고민

- 악기를 자유롭게 탐색하는 것도 좋지만, 바르게 연주하는 방법도 알려주는 것이 적절하지 않을까 고민함
- 3세 유아에게 멜로디 악기 연주는 아직 어려운 일이지만, 발달 수준과 사전경험에 따라 놀이양상이 달라서 어떻게 지원해야 할지 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 실로폰 채를 너무 세게 두드리는 유아에게 채를 통통 튕기듯이 두드려 나가는 소리를 들려주며 어떤 소리가 듣기 좋은지 비교해 볼 수 있도록 지원함
- [자료] 공명 실로폰이나 계단형 실로폰에서 ‘도, 미, 솔’ 기본 화음의 음판만 제공하여 두 명이 함께 마음대로 연주해도 어울리는 소리가 나도록 지원함

6 공연 놀이: 두 명의 극놀이

놀이 상황

놀이 초반 이야기나누기를 할 때 무대 위에서 극놀이를 하고 싶다는 유아도 있었지만, 그동안 유아는 무대 위에서 악기 연주하고 노래를 부르며 놀이했다. 그런데 어느 날 드레스를 입은 유아가 “선생님 공연 보러 올래요?”라고 물었다. 교사가 “무슨 공연?”이라고 하자 유아는 “백설공주 공연이에요. 10분 뒤에 시작하니까 보러 오세요!”라고 했다. 교사는 다른 유아에게 공연을 홍보하며 관객석에 앉았다. 공연을 홍보하던 두 명의 유아는 무대 위에 올라 마이크를 손에 들고 “10분 뒤에 백설공주 공연 시작합니다~”라고 말했다. 관객이 어느 정도 모인 뒤에도 유아는 무대 위에 올라 “10분 뒤에 공연 시작합니다~”라고 하고 다시 무대를 내려갔다.



열심히 공연을 홍보하지만 정작 공연을 시작하지 않는 유아

교사의 고민

- 발달상 아직 스스로 극놀이를 시작하는 것은 유아에게 어려운 일이라 교사의 지원이 필요하지 않을까 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 교사가 “사회자는 누구예요?”라고 하자 잠시 고민하던 유아는 “없어요. 선생님이 해주세요!”라고 하여 교사가 사회자 역할을 맡아 극놀이가 시작되고 진행될 수 있도록 도움

7 공연 놀이: 다수의 극놀이

놀이 상황

백설공주 극놀이가 진행되며 난쟁이 역할이 필요해졌다. 사회자 역할을 맡은 교사는 “누가 난쟁이 해줄래?”라고 했고, 교사의 말이 끝나자마자 7명의 유아가 “저요!”라고 외치며 모여들어 난쟁이의 역할을 하였다. 왕자 역할이 필요해졌을 때 교사는 다시 한번 “누가 왕자님 해줄래?”라고 했고, 근처에서 친구들의 놀이를 지켜보던 남아가 수줍게 “제가 왕자님 해볼게요.”라며 극놀이에 참여했다.



즉흥적으로 극놀이에 참여하는 다수 유아

첫 번째 백설 공주 극놀이가 끝난 후에, 백설공주 극놀이가 반복되었고 한 유아의 주도 아래 라퐁젤 극놀이도 이루어졌다. 유아는 반짝이 천을 무대 위에 깔거나, 친구가 반짝이 옷을 입을 수 있도록 도와주거나, 관객으로서 놀이에 참여하며 자발적으로 다양한 역할을 맡아 놀이했다.



자발적으로 공연 놀이에 필요한 역할을 하며 놀이하는 유아

교사의 고민

- 평소 역할놀이를 즐기지 않는 유아도 극놀이에 참여하며 여러 친구와 다양한 놀이를 하는 기회를 얻게 된다는 점에 의미가 있으므로 더 많은 유아가 참여할 수 있도록 지원할 필요가 있다고 생각함
- 드레스를 입은 여아를 중심으로 공주 관련 극놀이가 이루어지고 있는데, 남녀 유아 다수가 비중 있는 역할로 참여할 수 있게 지원할 필요가 있다고 생각함
- 동극놀이가 이루어지면 더 의미 있을 것 같음

교육적 지원

- [동화] 유아의 관심사를 반영하여 다양한 동물이 악기를 연주하고 노래를 부르며 공연하는 내용의 동화 ‘동물들의 악기 연주’를 창작하여 들려줌
- [동극] 남녀 유아가 참여하고, 악기 연주와 극놀이를 함께 할 수 있는 동극 활동을 진행함
- [자료] 역할놀이 영역에 ‘동물들의 악기 연주’ 자료를 제시하여 유아가 자유롭게 극놀이를 할 수 있도록 지원함



‘동물들의 악기 연주’ 동극을 하는 유아



역할놀이 영역에 제시된 극놀이 자료

8 공연 놀이: '동물들의 악기 연주'

놀이 상황

무대 위에서 '동물들의 악기 연주' 극놀이가 활발하게 이루어졌다. 극놀이가 진행 중인 가운데도 참여를 원하는 유아가 있으면 자유롭게 참여했다. 유아는 새롭게 제시된 동극용 머리띠와 악기 외에도 기존에 제시되어 있던 동물 머리띠와 다른 악기를 활용하여 새로운 역할을 만들어 내며 극놀이를 했다.



'동물들의 악기 연주' 극놀이를 하는 유아

유아 대부분이 역할 맡기를 원하게 되어 상대적으로 관객석은 비어있는 경우가 많았다. 교사가 “그런데 관객석에 사람이 많이 없네!”라고 하자 한 유아가 “그럼 원장선생님 와서 공연 보라고 하는 거 어때요?”라고 했다.

교사의 고민

- 다른 교사나 다른 반 유아를 초대하여 공연을 보여준다면 유아가 자신들의 놀이를 다른 사람들에게 알리며 뿌듯함을 느낄 기회가 될 것 같다고 생각함. 그러나 3세 유아가 공연을 홍보하고 형식을 갖춰 공연하는 것은 무리가 아닐까 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 우리 반의 공연을 누구에게 보여주고 싶은지, 어떻게 초대할 수 있는지 이야기를 나눔
- [함께 놀이하며 제안] 놀이 중에 이루어지는 극놀이 공연을 자연스럽게 관람할 수 있도록 공연을 시작하기 전에 옆 교실이나 원장실에 가서 손님을 초대하는 방법을 제안함

9 함께 한 놀이: 그림자 놀이

놀이 상황 1

캠코더와 빔프로젝터를 연결하여 자신의 모습을 큰 화면으로 볼 수 있게 되자 3~4명의 유아는 자신의 몸으로 화면을 가리는 일에 재미를 느꼈다. 하지만 화면을 보고 노래 부르며 악기 연주를 하던 유아는 “저리 비켜! 선생님! 친구가 자꾸 화면 가려요.”라고 하며 불편해했다.

이즈음 다수의 유아는 무대에서 극놀이를 하고 있었으며 화면에 나오는 자신의 모습을 보기 보다는 관객을 바라보며 공연 놀이를 했다.



몸으로 그림자를 만들며 즐거워하는 유아

교사의 고민

- 몸으로 그림자를 만들어 화면을 가리는 행동을 친구를 방해하는 행동이 아니라 즐거운 놀이가 될 수 있도록 지원할 수는 없을까 고민함

교육적 지원

- [공간] 극놀이를 할 때는 빔프로젝터가 중요하게 활용되고 있지 않으므로 빔프로젝터를 과학 영역으로 옮겨 유아가 자유롭게 그림자 놀이를 할 수 있도록 지원함
- [과학] 손 그림자로 다양한 동물을 표현하는 방법을 보여주고 시도해보도록 지원함

놀이 상황 2

그림자로 나비나 꽃게를 만들어 보는 유아도 있었지만, 유아 대부분은 다양한 그림자를 만들기보다는 여전히 몸으로 화면을 가리며 놀이했다.



몸으로 그림자를 만들며 즐거워하는 유아

교사의 고민

- 유아가 손으로 그림자를 만들며 놀이하는 것은 아직 어렵겠지만, 교사가 도움을 주면 가능하지 않을까 생각함
- 손으로 만드는데 그림자 이외에 빛과 그림자의 관계를 탐색하거나 그림자를 만들어 보는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 과학 영역에 쉬운 손 그림자 사진을 게시하여 보고 만들어 보도록 격려함
- [자료] 막대 인형을 제공하여 유아가 다양한 그림자 놀이를 해볼 수 있게 지원함

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

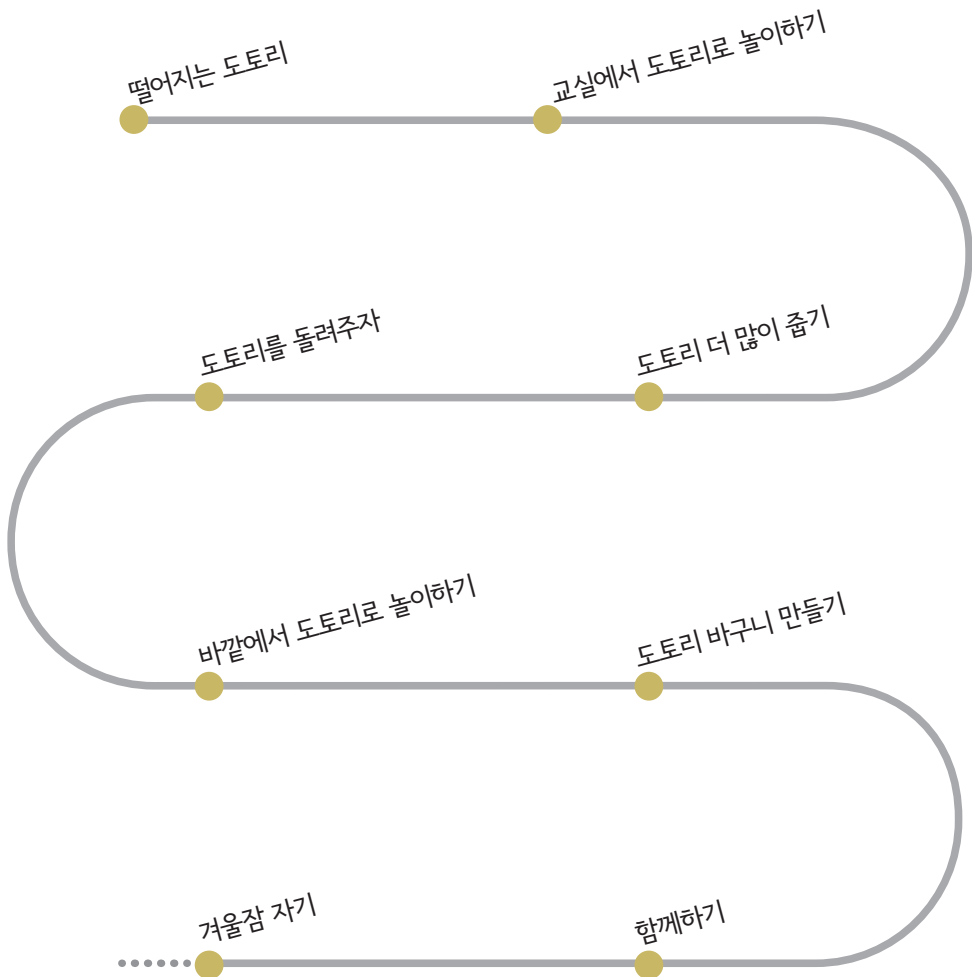


영역별 평가

- | | |
|---------|---|
| 신체운동·건강 | <ul style="list-style-type: none"> • 악기를 연주하며 소근육을 조절하는 능력을 기르게 됨 |
| 의사소통 | <ul style="list-style-type: none"> • 친구와 경험을 나누며 소통하게 됨 |
| 사회관계 | <ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협력하여 놀이하게 됨 • 자신의 놀이를 다른 사람에게 보여주며 성취감을 느끼게 됨 |
| 예술경험 | <ul style="list-style-type: none"> • 자기 생각이나 느낌을 자유롭게 표현하며 즐거움을 느끼게 됨 • 음악, 동극 공연을 통해 상상력과 창의력을 기르게 됨 • 무대를 꾸미고 소품을 준비하는 과정을 통해 미적 감각을 기르게 됨 |
| 자연탐구 | <ul style="list-style-type: none"> • 그림자 놀이를 하며 주변 환경의 모양을 탐색하게 됨 |

도토리와 겨울잠

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 가을이 되면서 계절의 변화를 느낄 수 있는 환경을 구성하였음
- 기관 행사('아빠와의 산책')를 준비하면서 가정과의 연계 방법을 고민 중이었음

교사

다수
유아

- 산책, 바깥놀이 등 실외 활동을 매우 즐기는 대부분의 유아
- 산책 시 주워온 나뭇잎, 열매 등을 모아 집으로 가져가는 유아



일부 유아

- 블록으로 팽이 만들어 놀이하는 것을 즐기는 유아
- 일상적인 역할놀이를 하는 유아
- 동물 관련 그림책을 즐겨 읽는 유아

1. 시작 배경

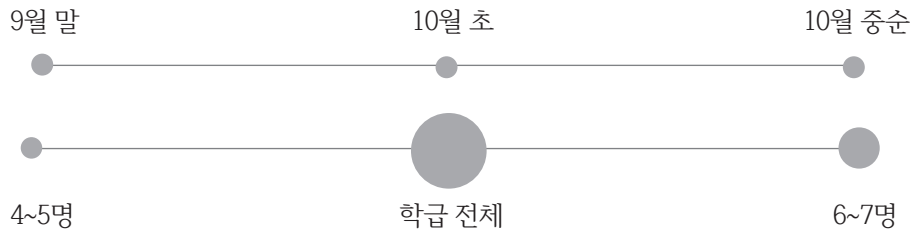
연령 / 학급인원 3세 / 13명

시기 2학기 초반

사전 경험

- 주변의 공간이 다양하고 여유로운 편이라 날씨가 좋은 날 자주 산책함
- 늦여름부터 떨어진 나뭇잎이나 열매를 채집하는 것을 즐기는 유아가 많았음

놀이 지속 기간 약 3주



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

산책길에 흔히 발견되는 가을 열매는 유아의 발걸음을 멈추게 할 만큼 매력적인 놀잇감이었다. 산책하며 다양한 종류의 자연물, 곤충과 동물 등을 자주 접하는 유아가 최근 가장 선호하는 자연물은 ‘도토리’로, 손이나 주머니에 한가득 주워서 교실로 돌아가곤 했다. 유아가 일상적으로 접하는 도토리를 통해 동식물의 특성, 생태계의 속성, 생명 존중 등을 이해하는 기회가 될 것으로 생각하고 교사는 도토리에 관한 관심을 놀이로 지원하기로 했다.

1. 주변에 호기심을 갖고 다양하게 탐색하는 경험을 가질 수 있음
2. 계절의 변화와 그에 따른 동식물의 특성을 살펴볼 수 있음
3. 자연과 생명을 존중하는 태도를 얻을 수 있음
4. 도토리 같은 자연물은 유아의 상상력을 촉진하고 주도적으로 놀이하는 것을 가능하게 함

3. 놀이 진행 과정

1 떨어지는 도토리

놀이 상황



“이아, 도토리 떨어진다!”



“나 머리에 맞았어!”

가을바람이 부는 어느 날, 산책하던 유아는 “토도독 통~” 소리를 듣고 소리가 나는 쪽을 살펴보았다. 도토리가 떨어지는 것을 보고, “떨어졌다! 저쪽이다. 가자!”라고 외치며 모든 유아는 바닥에서 튀어 오르는 도토리를 주우러 달려갔다. 바람이 멈추자 유아는 나무 아래에 서서 또 다시 도토리가 떨어지기만 기다렸다. 그러나 도토리를 특정 나무의 열매라고 생각하지 못하고 다른 나무 밑에서 기다리며, “여기 이게 다 나무인데 왜 여기에는 (도토리가) 없지?” 하며 의아해하였다.

교사의 고민

- 모든 나무에서 도토리가 떨어지는 것은 아니라는 것을 모르고 있는 유아에게 도토리가 열리는 정확한 나무의 명칭(신참나무, 굴참나무, 갈참나무, 떡갈나무, 상수리나무 등 참나무류)과 특징에 관한 정보를 교사가 설명해주는 것이 유아의 수준에 적합한지 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 질문] 교사는 유아와 함께 도토리를 찾아다니다가 주변에 떨어진 상수리나무의 가지를 발견하고 나무의 특징과 열매를 유아가 살펴볼 수 있도록 질문함
- [자료] 산책에서 주워 온 도토리가 달린 상수리나무의 나뭇가지, 주변에서 주운 다른 나뭇가지와 나뭇잎, 열매와 관찰에 필요한 도구(돋보기, 그릇 등)를 제공함



2 교실에서 도토리로 놀이하기

놀이 상황

또래들과 도토리를 탐색해 본 유아는 교사의 제안 없이도 교실에 돌아와 자기가 주운 도토리를 꺼내서 놀이에 활용하여 또래들과 놀이하기 시작했다. 도토리에서 나온 굼벵이를 관찰하기도 하고, 평소에 선호하는 놀이(팽이놀이, 역할놀이 등)가 분명했던 유아는 도토리를 활용하여 자신이 주로 하던 놀이를 보다 풍부하게 확장했다. “(도토리) 끝이 뾰족한 게 더 잘 돌아.”, “피자에 도토리를 올리고, 휴지로 만든 치즈를 뿌리자.”, “도토리가 모자를 쓰고 있어요. 도토리 가족이에요.” 다른 유아는 엘리베이터와 미끄럼틀을 만들어 도토리의 굴러가는 모습이나 굴러갈 때 나는 소리를 재현하며 놀이하였다. “이건 엘리베이터야, 승~ 빨라.”, “떼굴떼굴, 도토리가 내려갑니다.” 산책 후 주머니 속에 또는 개인 장에 넣어두기만 했던 도토리가 재미있는 놀이감이 될 수 있다는 사실에 유아는 즐거워했다.

그러던 중 가지고 놀이할 도토리가 부족했던 한 유아가 도토리와 생김새가 유사한 편백나무 구슬을 역할놀이 영역에서 가지고 와 섞어서 놀이했다. 그러자 다른 유아도 너도나도 “선생님, 저도 (편백나무 구슬) 필요해요.”라고 말했다.



도토리에서 나온 굼벵이를 관찰하는 유아



도토리로 팽이를 돌리는 유아



도토리로 피자를 만들어 놀이하는 유아



도토리와 각정으로 놀이하는 유아



도토리 엘리베이터를 만드는 유아



미끄럼틀을 만들어 도토리를 굴리는 유아

교사의 고민

- 도토리를 활용한 놀이에 많은 유아가 관심을 보이기 시작하면서 놀이에 필요한 양에 비해 도토리 수가 충분하지 않아 또래 간의 갈등이 자주 생기고, 놀이 소재가 제한적이어서, 놀이가 짧게 끝나는 모습이 보임

교육적 지원

- [자료/공간] 유아의 요구에 따라 편백나무 구슬을 도토리와 섞어서 큰 쟁반에 담아 제공함. 역할놀이와 쌓기놀이 공간 사이에 도토리 쟁반을 넓게 배치하여 다양한 영역의 놀잇감과 도토리를 함께 가지고 놀이하기 쉽게 함
- [자료] 산책 시 주워온 자연물에 관한 도서와 화보를 제시하여 유아가 관심 있는 자연물에 대해 구체적으로 알아보는 기회를 제공함



도토리와 편백나무 구슬



편백 나무 구슬과 도토리를 섞어 놀이하는 유아

3 도토리 더 많이 줍기

놀이 상황

다음 산책 날, 도토리를 놀잇감으로 활용했던 경험을 한 유아는 도토리를 더 많이 주워 교실에 가져가고 싶어 했다. “팽이 돌리려면 빠른 도토리도 많이 필요해.”, “걱정이 있는 도토리 있으면 저에게 주세요. 도토리 가족 모을 거예요.”, “난 백 개 주워 올 거야.” 유아는 처음에는 손으로만 담다가 더 많이 담는 방법을 찾게 되었다. “모자에 담았더니 열 개나 담았어.”, “나는 모자가 없어서 주머니에 넣으니까 손에 넣은 것보다 많이 담았어.”, “난 10개도 넘어.” 유아는 서로 누가 더 도토리를 많이 줍는지 경쟁하기 시작했다.



교사의 고민

- 재미로 줍는 도토리가 야생 동물에게는 소중한 먹이이고, 무분별한 채집으로 생태계의 균형이 파괴될 수 있다는 문제점을 교사가 일방적으로 이야기하지 않고 유아가 스스로 생각해보는 방법을 고민함

교육적 지원

- [게임] ‘도토리 옮겨 두고 오기’ 게임을 통해 먹잇감이 부족한 겨울철을 대비해 도토리를 모으는 다람쥐가 되어 봄
- [자료] 겨울잠 자는 동물들의 먹이활동에 관한 그림책을 제공함



게임 ‘도토리 옮겨 두고 오기’

4 도토리를 돌려주자

놀이 상황



“가져가면 안 돼!”

평소처럼 기관 주변을 산책하던 중, 동물 관련 그림책 읽기를 좋아하는 한 유아가 “애들아! 내가 우리 반 책에서 봤는데, 우리가 도토리를 가져가면 다람쥐랑 청설모가 아무것도 못 먹어! 가져가면 안 돼!”라고 말했다. 도토리를 주워 가는 것이 다람쥐와 청설모의 먹이를 가로채는 일이라는 것을 인식하게 된 유아는 “어찌지? 나 많이 주웠는데.”라고 말하며 고민하다가 “그러면… 도토리 가져가지 말아야겠다.” 하고는 주운 도토리를 숲으로 던졌다.



“나는 딱 한개만 가져가고 다 뿌릴래.”



“나는 모자에 담은 거 다 놓고 갈게.”

유아가 도토리를 뿌렸더니 잠시 후에 어디선가 부스럭거리는 소리가 들렸다. “이게 무슨 소리야?”, “어, 저기! 누가 우리 도토리를 먹는다!” 가까이 다가가서 확인했더니 숲에서 청설모 한 마리가 거짓말처럼 나타나 도토리를 손에 쥐고 ‘아작’ 깨물고 있었다. 그 모습을 본 유아와 교사는 깜짝 놀랐다. “(도토리가) 진짜 청설모 먹이였네.”, “도토리를 손에 쥐고 간다.”, “이제 우리 도토리 가져가지 말자.”라고 이야기하며 유아는 서로에게 다짐했다.



청설모와의 우연한 만남

교사의 고민

- 또래에게 듣고, 책에서 확인했던 정보가 눈앞에 실제로 펼쳐지자 모든 유아의 관심이 집중됨. 우연한 기회를 통해 흥미가 고취되는 것을 관찰한 교사는 유아가 궁금해하는 것에 대한 정보를 직접 수집하고 탐색하도록 지원하는 방법을 고민함

교육적 지원

- [시간] 기존에 계획했던 산책 시간을 연장하여 유아가 몰입한 대상인 청설모의 행동을 관찰하고, 또래 및 교사와 상호작용할 수 있는 충분한 시간을 제공함
- [동화] 산책에서 돌아온 직후 낮잠 준비 시간을 활용하여 동화 ‘왜 다람쥐는 도토리를 모을까요?’를 읽어 겨울잠을 자는 동물의 먹이인 도토리에 대해 생각해 볼 수 있도록 지원함
- [자료] 교실에 동물의 월동준비와 겨울잠에 관한 책, 겨울잠을 자는 동물 모형과 역할놀이 소품을 제공하고, 동물의 서식 환경을 조성하여 놀이할 수 있도록 지원함



청설모를 관찰하는 유아



동화 ‘왜 다람쥐는 도토리를 모을까요?’를 듣는 유아



관련 도서



동물의 서식 환경



겨울잠을 자는 동물 소품 제시

5 바깥에서 도토리로 놀이하기

놀이 상황

도토리가 겨울을 준비하는 청설모에게 필요한 먹이라는 것을 알게 된 유아는 다음 산책부터 도토리를 교실 내로 가져가지 않고 밖에서 신나게 놀이하고 두고 오기로 자발적으로 결정했다. “나는 오늘 도토리를 주워서 놀다가 다시 내려놓고 손 털고 교실로 돌아갈 거야.”, “도토리 이제 교실에 안 가져가니까 지금 재미있게 놀면 되지.” 실제로 유아는 교실에 가져가 놀이하는 대신 바깥에서 다양한 방법으로 도토리를 가지고 놀이하기 시작했고, 주변의 자연물을 함께 활용하여 더욱 풍부하고 창의적인 놀이를 하였다.



도토리로 미끄럼틀 놀이를 하는 유아



도토리를 건지며
낚시놀이를 하는 유아



도토리를 굴러 구멍에 넣는
골프놀이를 하는 유아



“도토리는 손님이야.
부산 가는 기차에 손님이 많아서
오늘 기차는 길어.”



도토리로 만든 아빠 얼굴



경사로에서 도토리를 굴리고 잡는 유아



도토리를 이용해서 빨간 열매를 까는 유아



각정이를 밟는 유아

교사의 고민

- 도토리를 주워 가지 않기로 한 결정이 생태계에 미치는 긍정적인 결과에 관해 알려주고, 유아 자신들이 한 자발적 결정을 지속적으로 실천 할 방법을 고민함

교육적 지원

- [정서적 지원] 스스로 자연을 생각하는 마음과 태도를 보인 유아를 칭찬하고 계속 실천하도록 격려함
- [이야기나누기] 관심 있는 유아와 함께 뉴스와 신문 기사에 실린 관련 보도를 읽고, 자연을 보호하는 다양한 방법을 생각할 수 있게 함
- [시간] 도토리를 가지고 바깥에서 충분히 놀이할 수 있도록 산책 시간을 평소보다 길게 계획함



'내 소중한 도토리인데' 신문 기사를 읽는 유아

6 도토리 바구니 만들기

놀이 상황

도토리 놀이를 끝내고 교실로 돌아오던 중 유아는 바구니에 모은 수북한 도토리를 발견했다. “이게 뭐지? 도토리가 가득 있네.”, “여기 다람쥐 그림이 있으니 다람쥐 것인 것 같아.”, “저렇게 바구니에 넣어두면 다람쥐가 도토리 찾으러 다니지 않아도 되고, 낙엽 사이를 뒤지지 않아도 되겠다.”라고 이야기했다.



나뭇가지에 걸린 도토리 바구니를 발견한 유아

기관에 비슷한 모양의 바구니가 있는 것을 기억한 유아는 “우리도 모아주자!”, “우리도 저런 바구니 있잖아요! 우리도 바구니 가져와서 나무에 두고 다람쥐에게 도토리를 먹으라고 주면 좋겠어요.”라고 말하며 다람쥐를 위한 도토리 바구니 만들기를 제안했다.

교사의 고민

- 유아가 도토리 바구니를 설치한 주제와 목적을 추측하는 방법을 생각함
- 동물을 위해 도토리를 모아 주려는 유아의 적극적인 실천 의지를 지원할 방법을 모색함

교육적 지원

- [함께 놀이하하며 질문] 유아와 함께 도토리 바구니와 종이컵을 살펴보며 도토리 바구니를 설치한 주제와 목적을 추측할 수 있도록 관련 질문을 함
- [자료] 기관 내 자료실을 방문하여 바구니의 크기, 재질, 모양을 탐색해 용도에 맞는 바구니를 유아가 선택할 수 있도록 함



자료실에서 용도에 맞는 바구니를 찾는 유아

놀이 상황

다음 산책 날, 유아는 아침부터 들뜬 모습을 보였다. “선생님, 얼른 나가요. 얼른 도토리 모아서 바구니에 놔줘요, 네?”, “나 도토리 진짜 많이 주워서 다람쥐가 배불러서 겨울잠 잘 수 있게 해줄 거야.” 산책하러 나간 유아는 도토리를 주워 가져간 네 개의 바구니에 잔뜩 담았다.

교사의 고민

- 현장에 대한 이해 및 청설모와 다람쥐의 습성을 반영하여 유아가 스스로 바구니를 놓을 적절한 장소를 생각해 보는 방안을 고민함

교육적 지원

- [장소/이야기나누기] 교실이 아닌 상수리나무가 울창한 숲속에서 돛자리를 깔고 모여 앉아 유아와 생생한 이야기를 나눈 후, 나무가 울창한 숲으로 이동해 유아의 의견을 반영한 장소(나무 구멍에 있던 다람쥐가 쉽게 가져갈 수 있는 나무 구멍 옆의 가지, 새끼 다람쥐도 주워 갈 수 있는 땅바닥)에 도토리 바구니를 놓을 수 있도록 지원함



도토리 바구니 놓을 장소를 정하는 유아



유아의 의견을 반영해 나무 위와 바닥에 놓은 도토리 바구니

7 겨울잠 자기

놀이 상황

미세먼지와 태풍이 있던 여러 날이 지나가고, 날씨가 다시 좋아져서 드디어 도토리 바구니를 확인하러 갈 수 있게 되었다. 여느 때보다 부지런히 바구니가 있는 장소로 달려간 유아와 교사는 며칠 전 자신들이 놓고 간 도토리보다 훨씬 많은 도토리가 바구니에 담겨 있고 또 기존에 없던 종이컵까지 놓여 있는 것을 보고 깜짝 놀랐다. 유아는 소리를 치며 폴짝폴짝 뛰며 기뻐했고, “이게 뭐야! 엄청 많아졌잖아!”, “우리는 바구니에만 낚는데 컵도 생겼어!”라고 하며 흥분했다. 유아는 바구니에 도토리를 누가 더 넣었는지, 누가 종이컵을 놓았는지를 추측했다.



바구니 속 도토리의 수를 확인하는 유아



늘어난 도토리

“컵은 사람이 (사용하고) 먹는 거잖아. 사람이 했어.”, “학교에서 공부하는 언니들이 (우리 바구니에) 더 넣은 거 아니야, 애들아?”, “우리가 하나까 같이 하고 싶었나 봐요!”, “도토리가 부족할까 봐 그런 것 아니에요?”, “우리도 이제 더 많이 모으자! 나 엄마랑 아빠랑도 와서 넣을 거야!”

교사의 고민

- 엄마, 아빠에게 자신들이 한 일을 알리고, 함께 도토리를 넣고 싶은 유아의 바람을 지원할 방법을 생각함

교육적 지원

- [가정연계] 곧 다가올 기관 행사인 ‘아빠와 함께 산책하기’ 진행 시 바구니를 놓아둔 곳을 지나가도록 산책 코스를 계획하여 유아가 아빠와 함께 경험을 공유하도록 지원함



행사 ‘아빠와 함께 산책하기’

8 함께하기

놀이 상황

‘아빠와 함께 산책하기’ 후에도 유아는 산책하러 나갈 때마다 도토리를 바구니에 담아주고, 도토리의 양이 변화가 있는지 확인하였다. 한편 몇몇 유아는 산책하러 나가서 겨울잠을 자는 동물들의 땅속 구멍이나 나무 구멍을 찾는 등 겨울잠을 자는 장소에 대해 관심을 두기 시작했다. “여기 나무 구멍을 찾았어! 다람쥐가 여기에서 밥 먹나? 밥 다 먹고 남은 건 이 구멍에 숨겨 놓을까?”



동물들이 겨울잠을 잘 땅속 구멍을 만드는 유아



나무 구멍을 살펴보는 유아

교사의 고민

- 도토리에 관한 관심이 동물의 겨울잠으로 이어지는 듯 보이나, 놀이가 진행되던 10월 초는 아직 겨울잠을 자는 계절의 특성을 유아가 실제로 경험할 수 없는 시기이기에 놀이에 한계가 있을 것을 우려함

교육적 지원

- [관찰] 겨울잠에 관한 관심이 지속적이지 유아의 놀이를 지원하면서 지켜보기로 함
- [자료] 일부 유아가 만들기 재료로 제공한 상자를 사용해 동물이 겨울잠을 자는 장소를 만드는 것을 보고 다양한 크기의 상자, 입체 구성물을 만들 수 있는 다양한 블록을 제공함



입체 구성물이 가능한 블록



다양한 크기의 상자

놀이 상황

입체 구성물을 만들 수 있는 블록과 상자가 제공되자 유아는 처음에는 동물 모형이 들어가는 작은 크기의 땅속이나 동굴 속, 나무 구멍 속을 구성하며 놀이했다. 그러다 한 유아가 “선생님, 저도 이 속에 들어가고 싶어요.”라고 말하며 상자에 몸을 집어넣으려고 시도했다.



이후 유아는 블록으로 더 큰 입체물 만들기를 시도했다. 구성물이 커지자 유아는 놀이에 참여하고 있지 않던 다른 유아도 초대하였다. “내가 여길 더 넓게 만들게. 너도 들어올 수 있게.”, “여기는 산 속 동굴이에요. 동굴에서 겨울잠 잘 곰들은 들어오세요.”



교사의 고민

- 동굴 속에서 유아가 직접 동물이 되어 겨울잠을 잔다는 놀이 설정이 비교적 단순하고 정적이어서 유아의 흥미가 서서히 줄어들고 겨울잠 놀이는 오래가지 않았음
- 겨울잠 놀이와 유아의 새로운 경험(독감 예방 접종을 위해 병원을 찾은 유아가 많음)이 반영되며 동굴 속에서 체온이 떨어지거나 다른 동물에게 물려 치료가 필요한 동물을 병원으로 데려가 진료하는 놀이가 나타나기 시작함. 동물 치료 및 구조와 관련된 환경을 지원해주며 놀이를 좀 더 지켜보기로 함

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> 바깥놀이에 적극적으로 참여하게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 자신의 경험과 생각을 친구들에게 말할 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 사는 지역에 관심이 높아짐 자연보호를 위해 할 수 있는 것을 생각하고 실천하려고 노력함
예술 경험	<ul style="list-style-type: none"> 계절의 변화를 느끼고 즐기게 됨 자연물을 이용하여 생각을 다양하게 표현하게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> 자연에 관해 호기심을 가지고 탐구하는 과정에 즐겁게 참여하게 됨 궁금한 것을 탐구하는 과정에 적극적으로 참여하게 됨 자연과 생명을 존중하는 태도를 보이게 됨

■ 유아 개인평가



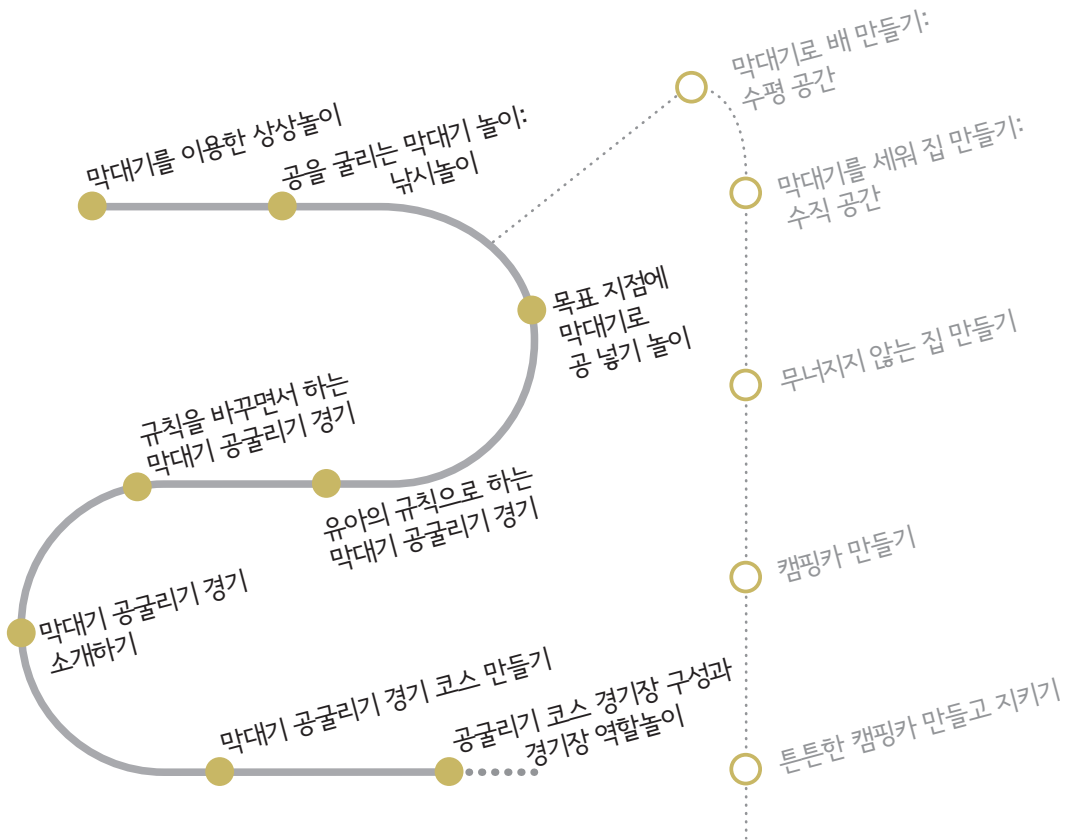
■ 유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

막대기 놀이 1

- 막대기 공굴리기 놀이 -

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 교사만 사용하거나 정해진 용도로만 사용하게 한 놀잇감에 대해 교사가 다른 관점을 갖게 됨
- 우천으로 실내에서 신체 놀이를 즐기는 시간이 늘어났음
- 가을을 맞아 '그림책' 주제와 관련된 놀이를 전개할 예정이 있음

교사

다수
유아

- 강당에서 신체 놀이를 마친 후 정리할 때에 유독 막대 모양의 신체 교구에 관심을 보임
- 가을 소풍에서 자연물을 채집한 후 나뭇가지를 이용한 놀이가 활발히 이루어짐

일부 유아

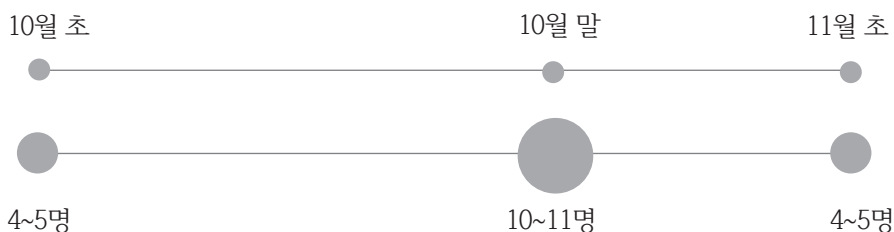
- 큰 블록으로 집을 만든 후 그 안에서 놀이를 즐기는 유아
- 교실 내 다양한 자연물로 상상놀이를 즐기는 유아
- 종이에 그림을 그려 친구들과 주고받는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 3세 / 18명

시기 2학기 중반

놀이 지속 기간 약 1개월



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

막대 모양 신체 도구는 유아의 안전을 보장하고자 교사가 형태를 만들어 준 후, 교사가 제안한 방식대로만 유아가 이용하도록 하였다. 그러나 놀이 후 막대 모양 신체 도구를 정리하지 않고, 바닥을 두드리거나 흔들며 계속 놀려는 유아의 모습이 지속해서 나타났다. 교사는 다음과 같은 이유로 막대 모양 신체 도구를 활용하여 놀이하는 것을 지원하기로 했다.

1. 여러 유아가 막대 모양 신체 도구에 관심을 보임
2. 사용 방법이 정해져 있지 않아 유아가 다양한 놀이를 시도해 볼 수 있음
3. 기관이 보유하고 있어 유아에게도 친숙한 자료임
4. 실내·외를 오가며 다양한 놀이를 즐길 수 있음



교사가 만들어준 방식대로만 사용하는 유아

3. 놀이 진행 과정

1) 막대기를 이용한 상상놀이

놀이 상황

유아가 자유롭게 사용할 수 있도록 막대 모양 신체 도구를 내어주자 다양한 놀이가 시작되었다. 유아는 다양한 동물이나 사물로 명명하여 가작화 놀이를 하였는데, 긴 모양 때문인지 낚시대, 야구 배트, 스키 폴 등으로 활용하였다.



낚시하는 유아



야구하는 유아



“이아래로 지나가 봐!”

가장 오래 한 놀이는 강당에 있는 고무공(크기와 재질 동일)을 높은 곳으로 가져간 후 막대 모양 신체 도구로 각자 가진 공 한 개를 치는 놀이였다. 유아들은 ‘낚시놀이’라면서 “이건(공)물고기고요. 이건(막대 모양 신체 도구) 낚시대예요.”라고 했고, 신체 도구 막대로 공을 물고기 삼아 이리저리 굴렸다. 유아는 배라고 부르는 매트나 미끄럼틀 위에서 공을 조절하며 굴렸으나 공이 멀리 굴러갔기 때문에 주워오는 것을 반복하였다. 또 유아는 막대로 공을 한 번에 잘 맞추지 못하고 헛스윙을 몇 번 한 후 맞추기도 하였다.



“낚시놀이 하고 있어요!”

교사의 고민

- 유아가 표면적으로 ‘낚시놀이’를 즐기는 것처럼 보였으나 물고기를 낚아 올리지 않고, 막대를 이용해 물고기인 공을 이리저리 굴림
- 유아는 높은 공간(배)에서 내려가지 않도록(물에 빠지지 않도록) 공을 자신의 근처에서 오고 가게 하려 했으나 헛스윙이 많고 멀리 간 공을 주워오는 상황이 많아짐
- 교사는 일자 모양의 막대 교구보다 공을 잘 맞힐 수 있는 골프채나 게이트볼채를 제공해야 할 것인지 고민함

교사 공동체 논의

- ‘낚시놀이’일 수 있으니 막대에 줄을 매달아 주거나 자석을 부착해 주는 것을 타 학급 교사가 제안함. 담임 교사는 유아가 자석 낚시놀이 경험이 있음에도 불구하고 공(물고기)을 잡거나 낚아 올리는 것에는 관심이 없고 공이 굴러가는 것이나 한 개의 공과 막대기만으로 놀이하는 것에 관심이 있음을 설명함
- 현재는 한 종류의 막대와 공만 제공하였으므로 여러 방식으로 공굴리기를 해볼 수 있도록 다양한 막대와 공을 제공해보기로 함
- 유아가 막대기와 공의 속성을 파악하는 중이므로 골프채나 게이트볼채는 추후에 지원하기로 함

교육적 지원

- [자료] 다양한 길이와 굵기의 막대 및 다양한 크기와 재질의 공을 제공하여 막대와 공의 특성에 따라 달라지는 힘과 방향, 조절의 정도를 경험해 볼 수 있도록 함
- [공간] 유아는 계속 놀이하고 싶어 했으나 다른 학급이 강당을 사용할 시간이 되었기에 교실로 옮겨 계속 놀이하기로 함
- [이야기나누기] 공을 잘 치는 방법, 멀리 보내는 방법을 이야기로 나누어 봄



다양한 길이와 굵기의 막대



다양한 크기와 재질의 공

2 공을 굴리는 막대기 놀이: 낚시놀이

놀이 상황

유아는 각자 치고 싶은 공과 막대기를 선택한 후 교실의 원하는 장소에서 원하는 방향으로 공을 굴려 보내기에 집중하였다.



교실에서 공을 굴리는 유아

길고 단단한 막대로 공을 굴리던 유아는 공을 움직이며 몇 번 허우적거린 뒤, “이건 너무 무거워서 굴리기가 어려워.”, “나는 이걸(짧고 가벼운 막대)로 할래!”라며 바꾸어 놀기 시작하였다. 다른 유아는 “아! 난 저기에 보낼 건데 자꾸 다른 데로 가.”라며 어려움을 호소했다.



“이건 너무 무거워서 굴리기가 어려워.”



“이게 훨씬 잘 돼요.”

또한 블록 놀이를 하던 유아가 “공 때문에 내 거 다 쓰러졌어요.”라며 불평하기도 했고 “여기(책상 아래) 내 공이 들어가서 안 나와요.”라며 ‘자기의 공’을 멀리서 주워와야 하거나 공을 못 찾는 불편함을 표현하기도 했다.



“공 때문에 자꾸 레고가 망가져.”



“공이 어디로 갔는지 못 찾겠어요.”

몇 명의 유아는 공을 계속 들고 다녀야 하는 것이 불편했는지, 휴지심을 가져와 “내 거는 여기에 둘 거야!”라며 올려 두었다.

교사의 고민

- 막대기에 대한 관심이 많았으나 무거운 막대기는 사용하지 않았고, 공의 종류나 크기에도 관심이 적었음
- 3세의 발달 특성상 막대를 이용하여 힘과 방향을 조절하는 것이 어려워 나타나는 불편과 갈등이므로 서로 방해하지 않을 수 있는 넓은 공간을 제공할 것을 고민함



유아들이 보관한 공

교육적 지원

- [자료] 유아가 놀이하다 자신의 공을 보관하고 싶어 했으므로 작은 통을 제공하기로 함
- [자료] 무겁고 긴 막대기는 유아가 불편해하며 사용하지 않으므로 가볍고 두꺼운 스펀지 막대기와 다양한 종류의 플라스틱 막대기를 지원하기로 함
- [이야기나누기] 실내 공간의 좁음과 다른 놀이를 하는 또래와의 갈등에 관해 이야기한 후, 어느 공간에서 놀이할지 찾아보기로 함

3 목표 지점에 막대기로 공 넣기 놀이

놀이 상황

기관의 실내·외 공간을 돌아본 후, 유아는 각자 놀고 싶은 곳에서 공굴리기를 시작했다. 복도와 현관문 등에서 막대기로 공굴리기를 하며 놀던 유아들은 점차 목표 지점을 정하여 공을 굴려 넣기 시작하였다. “문 밑에 공을 넣고 싶어요.”, “여기(수레) 안에 넣어볼까요?”라며 특정 지점을 정해 공을 넣는 것에 흥미를 보이며 여러 차례 시도하였다.



“문 밑에 공을 넣고 싶어요.”



“현관 밖으로 보내볼래요.”



“수레 안에 넣어볼까요?”



“문 사이로 보내자!”

실외에서도 목표를 정한 후 공을 굴리는 놀이가 진행되었다. 유아는 “풀 사이에 넣어볼래요.”, “여기 모래 구멍에 넣고 싶어요.”라며 공을 굴렸다. 그러나 일자형 막대기여서 그런지 방향 조절에 어려움을 겪기도 하였다. “선생님 저기로 공이 잘 안 가요.”라며 엉뚱한 곳으로 보내거나 헛스윙하기도 했다.



“모랫구멍 안으로 넣고 싶어요.”



“풀 사이로 넣어볼래요.”

몇몇 유아는 기관 입구의 경사로 위에서 “저 아래(경사로 아래)까지 굴릴 거예요.”라고 공을 굴렸으나 방향 조절에 어려움을 겪었다. 또한 내리막길이라 공이 빠르게 내려가자 “재미없다. 우리 위로 보내자!”라며 공을 다시 위로 올려보내려고 하였다. 그러나 공이 올라가다가 자꾸 다시 내려오자 “못 내려오게 막아보자!”라며 플라스틱 막대기를 가로로 놓아 공이 못 내려오게 막았다. 경사면에서 공굴리기에 흥미를 잃은 유아들은 평지로 다시 돌아가 다양한 목표 지점에 공을 굴려 넣는 놀이를 하였다.



“공이 너무 빨리 굴러가서 재미가 없어요. 위로 다시 보낼 거예요.”



“공이 자꾸 내려와. 밑으로 못 내려오게 막아보자!”

교사의 고민

- 유아들은 일자 모양의 막대기를 사용하여 공을 목표 지점에 보내거나 넣는 것을 어려워하거나 좌절함
- 유아가 원하는 곳에 공을 보낼 수 있게 지원하는 것이 필요한지 고민함

교사 공동체 논의

- 다양한 장소에서 굴리기를 하고 자발적으로 목표 지점을 정하여 굴리는 것이 인상적임. 교사와 유아 모두 한 번도 놀이해 보지 않은 장소(복도, 현관 등)도 놀이 공간이 될 수 있음을 경험함
- 내리막길에서 공이 굴러 내려가지 않도록 다른 막대기로 막는 행동은 경사와 공의 관계에 주목한 의미 있는 행동이었으나 길게 지속하지 않아 추가 관찰이 더 필요한 상황임
- 공을 잘 맞히도록 공이 닿는 면적이 넓은 골프채와 게이트볼채를 제공하는 것이 필요함



교사 공동체 논의 모습

교육적 지원

- [자료] 공에 닿는 면적이 넓은 골프채, 게이트볼채를 추가 제공하기로 함



게이트볼채와 골프채

4 유아의 규칙으로 하는 막대기 공굴리기 놀이

놀이 상황

유아는 새로 내어준 골프채와 게이트볼채를 보고 흥미로워하며 ‘망치, 청소기, 지팡이’와 같다고 한 후, 공굴리기를 다시 시작하였다.



한 유아가 또래에게 다리를 벌려 달라고 부탁한 후 다리 사이로 공을 굴려 넣자 “와! 공 넣었어!”라며 기뻐하였다. 다른 유아들도 함께 몇 차례 반복하더니 ‘다리 사이에 공이 들어가면 1점’이라는 규칙을 만들었다.



“다리 벌려봐. 그 안에 공 넣어볼게!”

또한 “나 1점이야!”, “내가 이겼다!”라며 서로 이기고 지는 승부에 관심을 보였다. 그러나 다리를 벌리는 정도, 공을 놓는 위치, 거리, 점수의 혼동 등으로 승부에 대한 갈등이 발생하기도 하였다.



“내 공이 더 멀리 굴러갔어!”



“여기서부터 출발해야지.”

교사의 고민

- 달는 면이 넓은 골프채와 게이트볼채를 사용하여 공을 목표 지점에 더 쉽게 굴려 넣게 되었으나 유아가 다리를 넘히는 정도나 공을 두는 거리로 인해 갈등이 발생함
- 3세 유아가 여러 명의 점수를 세고 기억하기에는 어려움이 있으므로 기록한 후 확인할 수 있도록 지원할 필요가 있음

교육적 지원

- [자료] 유아용 게이트볼의 게이트를 제공하여 목표 지점의 넓이를 비교적 균일하게 조절할 수 있도록 함
- [자료] 굵은 색분필을 제공하여 바닥에 공을 놓는 위치를 설정하거나 점수를 기록할 수 있도록 하여 규칙이 눈에 보이도록 지원함



게이트



굵은 색분필

5 규칙을 바꾸면서 하는 막대기 공굴리기 경기

놀이 상황

승부에 관심을 가진 유아들은 교사가 내어 준 분필로 “여기가 경기장이에요.,” “화살표로 공 자리를 만들었어요.”라며 화살표와 출발 지점을 표시하고, 4개의 게이트 옆에는 해당 점수를 적었다. 처음에는 출발점과 가까운 곳부터 1점→2점→3점→4점을 배정하였지만 4점을 얻기 어려워지자 규칙을 바꾸어 출발점과 가까운 곳부터 4점→3점→2점→1점을 배정하였다. 놀이 중 경기장 옆에서 자전거를 타는 유아들로 놀이가 방해되자 자전거 그림과 X자를 그려 ‘자전거는 지나다니면 안 돼요!’라는 메시지를 담았다.



게이트마다 다른 점수를 써넣는 유아



출발점과 가까운 곳에 가장 많은 점수 [4점]를 배정하고 자전거 금지 표시를 해서 완성한 최종경기장

교사의 고민

- 경기하는 유아와 자전거 타는 유아 간의 갈등이 계속 생겨 경기장을 이동해야 할지를 고민함
- 규칙 없이 개별적으로 놀이하다가 규칙을 지키고 경기하는 형태로 발전함
- 3세 유아들이 점수와 승부에 지속적으로 관심을 가질지 관찰할 필요 있음

교육적 지원

- [공간] 놀이 장소를 자전거 도로가 아닌 안전한 장소로 이동



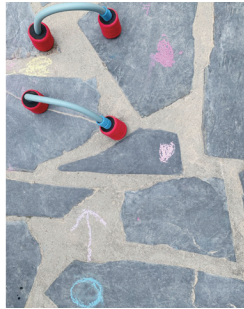
6 막대기 공굴리기 경기 소개하기

놀이 상황

자전거 도로에서 불편함을 느낀 유아들은 모래놀이터 옆으로 장소를 옮겼다. 유아는 바닥에 게이트를 세우고 점수 대신 하트를 그린 후 “여기 들어가면 하트 1개를 받을 수 있어요.”라고 새 규칙을 세워 경기하였다. 공이 들어간 유아는 “와, 나 하트!”라면서 좋아하였다.



“여기가 출발하는 데예요.”



“공 넣으면 하트를 받아요.”



“와! 하트 받았다!”

4세 유아가 관심을 가지고 다가오자, 유아들은 자신이 만든 놀이 규칙(공 고르기, 공 놓는 장소, 하트 얻는 법)을 설명하고 함께 경기하였다.



“언니, 공 골라봐.”



“여기서 시작하면 돼.”

유아들은 놀이가 끝난 후 유치원 안에도 공놀이 경기장을 만들자고 교사에게 제안하였다.

교사의 고민

- 유아들이 하나의 고정된 규칙으로 놀이하기보다는 놀이 상황이나 참여하는 유아에 따라 새로운 규칙을 만들고 있으므로 관찰이 필요함
- 분필과 게이트로 만들었던 실외 경기장을 실내에서 구현하도록 유아를 어떻게 도울지 고민함

교사 공동체 논의

- 놀이에 참여하는 유아들에 의해 자발적으로 놀이규칙이 생성되고 편의에 따라 놀이규칙이 변화한 것이 인상적임. 유아들에 의해 변화되는 규칙을 지속해서 관찰하고 지원할 필요 있음



교육적 지원

- [이야기나누기] 실내 공간 중 방해하거나 방해받지 않고 경기할 수 있는 공간에 대해 이야기를 나눔
- [자료] 출발선이나 위치 표시를 위한 색 테이프, 그리기 도구, 도구통, 경기장을 알릴 수 있는 재료를 유아와 함께 찾음
- [게임] 규칙이 있는 게임을 경험해 볼 수 있도록 공들과 돌아오는 게임을 해봄

7 막대기 공굴리기 경기 코스 만들기

놀이 상황

유아들은 교실 앞 복도를 선택해 “여기에 만들면 좋겠어!”라며 경기장을 만들기 시작했다. 평소에는 단순히 이동이나 전이를 위해 이용하던 복도 공간을 경기장으로 바꾸었다.



출발점을 표시하는 유아



코스를 구성하는 유아들



직접 놀이해 보며 수정하는 유아들

실외에서는 출발선과 게이트에 공을 통과시키면 하트를 얻는 경기였으나 복도에서는 “우리 저기(푸른솔반) 문 앞까지 가게 해야 해!”라며 게이트를 통과한 후 멀리 보내는 규칙을 추가한 경기를 하였다. 유아들은 색 테이프로 출발점을 표시하고 직선으로 길게 테이프를 붙였다. 유아들은 공을 색 테이프 길을 따라 굴려 푸른솔반 문 앞까지 보내려고 시도했다. 공은 문을 지나 복도 끝까지 굴러간 후 벽을 맞고 되돌아오기도 했다. 여러 번의 시도 후 유아들은 공을 점점 멀리 보낼 수 있게 되었고 “더 멀리 쪽 가게 하고 싶어요. 바깥놀이터에서도 해볼래요.”라고 말했다.



“우리 저기(푸른솔반) 문 앞까지 가게 해야 해.”



“더 멀리 쪽 가게 하고 싶어요.”

교사의 고민

- 단순히 게이트를 통과하는 경기에서 두 곳 이상의 목표 지점을 통과하는 ‘코스’를 가진 경기로 확장됨에 따라 점수 체계가 복잡해짐. 유아들이 점수에 큰 관심을 보이지 않는 상황에서 점수판을 제공해야 하는지에 대해 고민함
- 실외에서 공굴리기와 공을 띄워서 넘기기 놀이를 동시에 할 공간을 찾는 것을 고민함

교육적 지원

- [자료] 실외에서 공굴리기 코스 구성을 위한 선 긋는 도구들, 표시판을 제공하기로 함
- [이야기나누기] 충분히 긴 코스에서 공굴리기 놀이를 할 수 있는 실외 공간에 대해 유아들과 이야기를 나눔
- [공간] 충분히 긴 코스에서 공굴리기 놀이를 할 수 있는 실외 공간을 유아와 함께 찾음



놀이 상황

유아들은 바깥놀이터를 둘러본 후 긴 코스를 구성할 수 있는 공간이 충분한 장소(후문 쪽 빈 곳)를 선택하였다. 한 유아가 출발점을 표시하자 다른 유아가 “공이 지나가는 길을 만들자!”라며 줄넘기를 이용해 코스를 만들기 시작했다. 처음에는 직선 형태의 단순한 코스를 구성하다가 코너 부분에서는 줄을 구부려 다소 복잡한 코스를 구성했다.



“여기가 공이 지나가는 길이야.”



“여기서 공을 멀리 보낼 거야.”

줄넘기로 코스를 만들자 다른 유아들도 “이 동그라미에서 시작하자!”, “여긴 터널이야.”, “여긴 동굴이야.”라고 여러 중간지점을 골라서 복잡한 코스를 만들었다. 그 중 한 유아는 “여기는 공이 다가오면 문이 열리고 공이 지나가면 문이 닫혀.”라고 막대기로 바를 만들었다. 그러자 다른 유아는 “여기 세모 성도 지나가야 해.”라고 하였고 다른 유아는 “벽도 무너뜨리고 지나가야 해.”, “여기 손가락에 부딪히면 도착이야!”라고 하였다. 실내에서는 2단계였던 코스가 실외에서는 7~8개의 단계를 통과해야 하는 복잡한 코스로 발전하였다.



출발점

“이 동그라미에서 시작하자!”



“여기 티널을 지나서”



“여기는 울퉁불퉁한 구멍길이라 어려워.”



“동굴로 들어가고”



“이 문은 열렸다, 닫혔다 해.”



“세모 성을 지나서”



도착점

“숟가락에 부딪히면 도착!”



“이 벽을 무너뜨리고”

유아들이 구성한 경기 코스

코스가 완성되고 경기가 진행되면서 코스를 잘 모르는 다른 유아들이 어떻게 노는지 알고 싶어 하였다. 코스를 만든 유아들은 “너 손님 해!”라고 말한 후 “나는 점수를 알려주는 사람이야.”라고 자연스럽게 역할을 정했다. 그러자 옆의 유아가 “잘 안되면 내가 도와주는 거야. 내가 도와주는 사람이야.”라고 하며 공굴리기 경기 방법을 말해주었다. 또 다른 유아는 “돈을 내야 해. 내가 계산하는 사람이야.”라며 놀이터에 있던 놀잇감을 계산대로 활용하였다.



“나는 잘 안 될 때 도와주는 사람이야.”



“나는 손님 할래.”

“나는 돈을 받고 시간을 알려 줄 거야!”



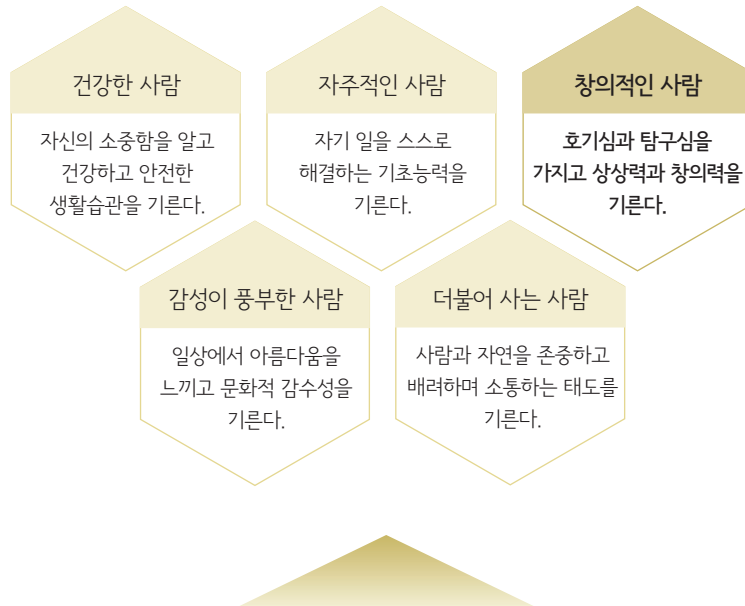
“나는 점수를 알려주는 사람이야.”

막대로 공굴리기 놀이에서 유아들은 경기장 놀이로 관심이 옮겨가 경기장 주인, 손님, 돕는 사람 등의 역할을 스스로 정하며 약 일주일 정도 역할놀이에 집중하였다. 놀이 중에 많은 유아가 경기장 주인으로 계산하려는 역할을 맡고 싶어 하여 자연스럽게 손님 역할을 하려는 유아의 수가 줄어들게 되었다. 그렇게 경기장 놀이의 관심이 줄어들었고 그사이 외부공연을 보고 온 뒤 무대에서 연극하는 놀이에 관심이 생기면서 무대를 꾸며서 등장하는 놀이에 관심이 옮겨가게 되었다.

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 막대기를 이용해 신체의 움직임을 조절할 수 있게 됨 • 막대기를 안전하게 사용하는 방법을 알고 실천할 수 있게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 경기에 필요한 규칙을 정한 후 이를 다른 사람에게 말해 볼 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 경기에 필요한 약속과 규칙을 알고 지킬 수 있게 됨 • 친구들과 협력하여 공굴리기 경기장 코스를 구성하는 과정을 즐기게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 도구를 사용해 코스 구성에 필요한 그림을 표현할 수 있게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 막대기와 공의 특성에 관심을 두게 됨 • 놀이에 사용된 다양한 막대기의 길이나 굵기를 비교해 볼 수 있게 됨 • 경기에 필요한 다양한 규칙과 방법을 모색하며 문제해결력이 향상됨

■ 유아 개인평가



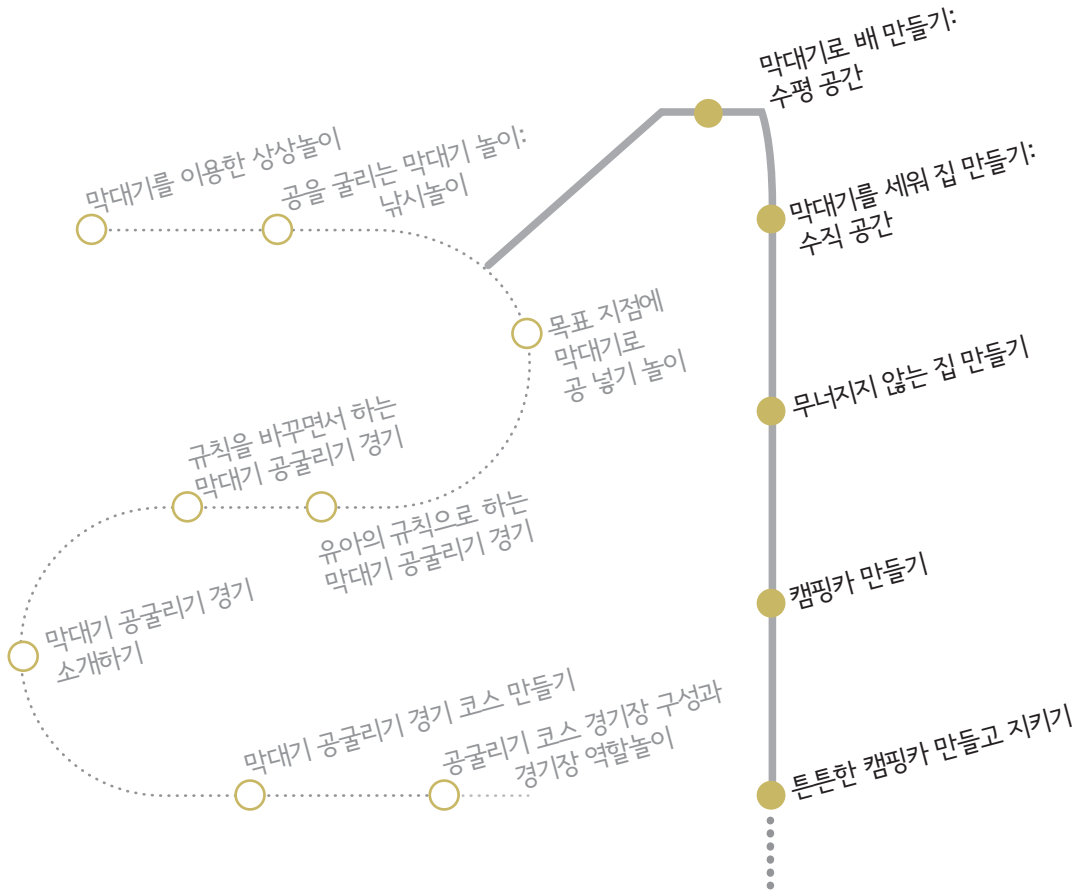
■ 유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

막대기 놀이 2

- 막대기로 공간 구성하기 -

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 유아가 막대기를 자유롭게 사용하게 되면서 막대기를 이용한 다양한 놀이가 나타나고 있음
- 놀이를 지원하기 위해 유아가 공간과 자료를 사용할 때 주도권을 주려고 노력함

교사

다수
유아

- 막대기를 이용해 공을 굴리는 놀이가 이루어짐

일부 유아

- 막대기로 배를 만들며 공간을 구성하려는 유아
- 가족 놀이를 즐기는 유아
- 점토로 아이스크림과 솜사탕을 만들어 사고파는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 3세 / 18명

시기 2학기 중반

사전 경험 교사의 허락 하에만 사용했던 막대 모양 신체 도구를 유아들이 자유롭게 사용하여 공 굴리는 놀이를 한 경험이 있음

놀이 지속 기간 약 1개월



놀이 참여 인원

2~3명

4~5명

7~8명

2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

다수의 유아는 막대로 공을 굴리는 놀이를 계속했지만, 소수의 유아는 막대와 콘을 이용해 공간(배)을 구성하는 새로운 놀이를 시작했다. 교사는 다음과 같은 이유로 막대 모양 신체 도구(이하 막대기)를 활용하여 공간을 구성하는 놀이를 지원하기로 하였다.

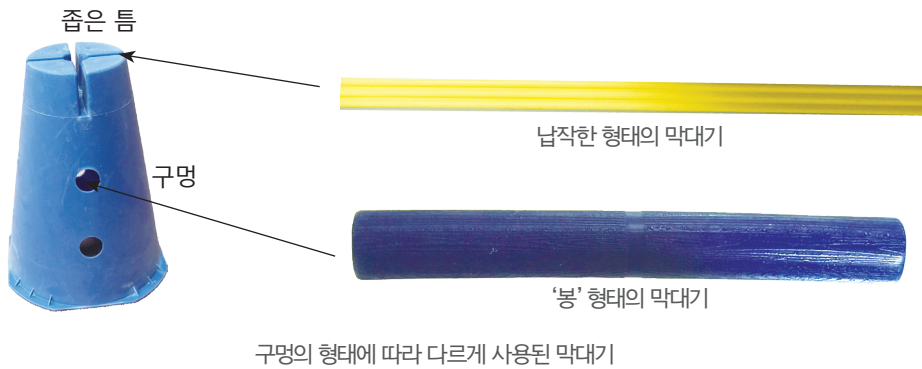
1. 막대기를 이용한 놀이에 대한 유아의 관심과 흥미가 지속함
2. 유아는 자신만의 공간을 만들고자 했는데, 막대기는 공간을 구성하는데 적절한 재료임
3. 유아의 의도에 따라 다양한 공간 구성이 가능함
4. 막대기와 콘의 무게가 가벼워 공간 구성을 위해 옮기거나 다루기 쉬움

3. 놀이 진행 과정

1) 막대기로 배 만들기 -수평 공간

놀이 상황

다수의 유아는 막대기로 공굴리기 놀이를 했지만, 한 유아는 교실에 있던 콘과 막대기를 이용한 ‘배’를 만들었다. 유아는 콘에 있는 구멍과 틈에 막대기를 끼웠는데, 좁은 틈에는 납작한 막대기를 끼웠고 동그란 구멍에는 봉 형태의 막대기를 끼웠다.



“막대기를 여기에 이렇게 끼워서 배를 만들고 있어요.”

“여긴 제 배예요. 저는 배를 운전하는 사람이에요.”라고 말한 유아는 ‘배’에서 눕거나 음식을 먹으며 오랫동안 놀이했다. 다른 놀이를 하던 유아들이 ‘배’에 관심을 보이며 다가오자 유아는 갑자기 “근데 이 배는 너무 뚫려있어서 다 보여. 선생님 여기를 가리고 싶어요.”라고 말했다. 그러자 다른 유아가 “저기(구석)로 가자.”라고 제안하였다.

교사의 고민

- ‘배’를 만든 유아는 자신의 배 내부가 다른 유아들에게 보인다고 느껴 가리고 싶어 하므로 지원 방법을 고려함
- 공굴리기와 공간 구성하기를 좁은 공간에서 같이 하고 있으므로 서로의 놀이를 방해하지 않도록 넓은 장소를 제공할 필요가 있는지 고민함

교사 공동체 논의

- 막대기를 활용해 만든 공간이 단순한 울타리 형태를 띠고 있지만, 유아는 이를 외부와 분리된 새로운 자신만의 공간으로 인식하고 있음
- 교사가 이동할 장소를 제안하는 것보다 유아들이 적절한 장소를 선택하도록 기회를 주는 것이 필요함



교육적 지원

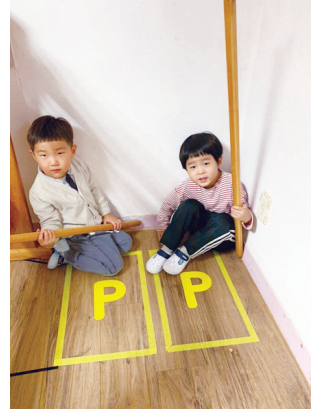
- [자료] 유아가 “뚫려있어 다 보인다.”라고 불만을 표현했으므로 선(線) 형태의 막대기 특성을 보완할 면(面) 형태의 천(다양한 재질과 색)을 지원하기로 함
- [함께 놀이하며 제안] 막대기로만 구성한 공간이 다 들여다보여 불편해하는 유아에게 적절한 장소를 찾아보도록 격려함

2 막대기를 세워 집 만들기: 수직 공간

놀이 상황

공간 구성에 흥미가 있는 유아들은 지혜롭게도 이미 막혀있는 면이 있는 교실 출입문 뒤의 자동차 주차장을 골랐다. 그 공간에서 한 명은 막대를 지팡이 삼아 “나는 할아버지예요.,” “애는 같이 사는 친구예요.”라며 함께 놀기 시작하였다.

“우리는 할아버지인데
이 집에 살아요.”



유아들은 집을 만들기로 하고 “지붕이 있으면 좋겠어.”라며 막대기를 바닥으로부터 수직으로 세운 후 다양한 방법(예: 천을 막대기 위에 걸치기, 풀이나 테이프로 벽에 붙이기)으로 지붕을 만들어 보았다.



“지붕이 있으면 좋겠어.
이렇게 들어야지.”



“너무 무거워.
벽에 붙여보자.”



“그냥 막대기로 세워보자.”



“풀로 붙이자. 잘 안 붙네.”



“막대기를 여기에 꽂아볼까?”



유아들이 만든 지붕이 있는 할아버지 집

교사의 고민

- 지붕 역할을 하는 천의 무게와 막대의 불안정성 때문에 자꾸 쓰러지거나 흘러내려 유아의 놀이가 중단되므로 어떻게 지원할지 고민함
- 유아들이 아늑하고 폐쇄된 공간에서 노는 것을 원하므로 인디언 텐트를 지원하는 것도 고려해보아야겠음
- 유아들이 선택한 공간이 협소해서 같이 놀고 싶어 하는 다른 유아를 수용하지 못하기 때문에 더 넓고 쾌적한 장소로의 이동을 고민함

교사 공동체 논의

- 유아들이 스스로 문제를 해결해서 만든 공간 대신 인디언 텐트와 같은 기성품을 제공하면 유아의 자발성을 저해할 수 있음
- 유아가 출입구 뒤의 좁은 공간을 선택한 이유(예: 두 벽으로 막힌 아늑한 공간)를 존중하여 넓은 공간으로 옮기는 것은 추가 관찰 후 결정하기로 함

교육적 지원

- [자료] 인디언 텐트 대신 벽면에 천을 고정할 수 있는 자료(예: 다양한 길이의 굵은 막대, 다양한 무게와 크기의 천, 벽면에 천을 고정할 수 있는 고리)를 제공함

3 무너지지 않는 집 만들기

놀이 상황

유아들은 천의 무게 때문에 자꾸 쓰러지는 막대를 고정하고자 다양한 노력(예: 기둥 하나 더 세우기, 테이프로 붙이기 등)을 하였다. 유아의 노력에도 불구하고 막대기와 천은 계속 쓰러졌는데, 한 유아가 우연히 고리를 발견하고 교사에게 “고리 여기에 붙여 주세요.”라고 요청하였다. 교사의 도움으로 고리에 천을 걸자 안정적으로 고정되었다.



“기둥 하나를 더 세워야겠어요.”



“테이프를 붙일 거예요.”



“저 고리에 걸었더니 튼튼해졌어요.”

이후 유아는 종이테이프로 막대기 기둥과 벽을 연결해서 기둥이 쓰러지지 않게 고정했다.



“이렇게 기둥을 테이프로 붙이면 기둥이 쓰러지지 않아요.”

또한 유아는 종이테이프로 놀이집과 교실 출입문을 연결해 문이라고 명명하고 의자와 방석을 가져와 집안을 꾸미고 놀이했다. 두세 명의 유아가 다가와 “나도 할래!”라고 했지만, 공간이 협소해 참여할 수 없었다.



“우리도 들어가고 싶은데
너무 좁아”



“문을 잠갔어요.
더는 들어오면 안 돼요”



“테이프로 벽을 꾸밀 거야.”

교사의 고민

- 유아 스스로 공간을 만들도록 교사가 천과 고리를 제공한 것은 적절한 지원이었음. 그러나 유아가 점차 더 크고 튼튼한 집을 짓고자 하였으므로 어떻게 지원할지 고민함
- 집을 지은 유아들은 출입문 뒤의 좁은 공간에 만족감을 느끼나 참여하고 싶은 다른 유아와 갈등이 생기므로 해결 방법을 유아들과 찾을 필요가 있음

교육적 지원

- [이야기나누기] 출입문 뒤의 협소한 공간에서 어떻게 같이 놀 수 있을지 유아들과 의논함
- [자료] 다수 유아가 참여해서 크고 튼튼한 건물을 지을 수 있는 충분한 수의 막대기, 천, 콘, 고리 등을 지원함
- [산책] 집(방) 이외의 다양한 공간 또는 건축물을 볼 수 있도록 기관 근처의 숲으로 산책하러 감



“여기에 집이 있어.”

4 캠핑카 만들기

놀이 상황

유아들은 기관 근처의 숲에서 대나무와 짚을 사용해 만든 움막을 보았다. 유아들은 “첫째 돼지 집 같아요.”라고 말하면서 햇빛을 차단해주는 아늑한 느낌의 움막에 관심을 보였다.

“이안은 시원하다.”



“첫째 돼지네 집 같아.”

기관에 돌아와 유아들은 여러 명이 살 수 있는 집을 지을 수 있는 장소에 대해 논의했는데, “우리도 바깥에 지어요.”라는 한 유아의 제안에 모두 찬성하였다. 유아들은 필요한 자료를 실외로 힘을 합해 옮겼다. “이걸로 기둥을 세우자.”라며 콘 위에 막대기를 수직으로 끼웠고 “이 구멍에도 끼울래요.”라며 콘 옆면의 구멍에 막대기를 수평으로 연결하여 공간을 구성한 후 투명 천을 씌워서 지붕을 만들었다.



“이걸로 기둥을 세우자.”



“이 구멍에 끼울래요.”



“이걸로 지붕을 만들까?”



“그쪽을 잡아봐.”

콘에 막대기를 수직 또는 수평으로 끼우니 구조물은 더욱 견고해졌다. 한 유아는 콘에 세로로 끼워져 있던 막대기에 클립을 사용해 가로로 연결했다. T자 모양으로 조합된 것을 본 다른 유아가 “와, 자동차 핸들 같다”라고 말하자 유아는 “그럼 우리 여기(집)를 캠핑카로 하자!”라고 제안하였고 다른 유아들도 동의하여 캠핑카 놀이가 시작되었다.



“자동차 핸들 같아요.”



“더우면
모자 여기에 벗어놔.”



“신발은 벗어서 여기에 놓아야 돼.”



“옷은 여기에 걸자.”

유아들은 캠핑카 내부와 외부에 다양한 시설을 만들기 시작했다. 옷을 거는 곳, 신발과 모자를 두는 곳 등을 마련한 후 교실에서 매트를 가져와 캠핑카 바닥을 만들기도 했다.



“다 완성됐으니까 청소를 하자.”



“캠핑카라고 이름을 쓰자.”

캠핑카 안에서 유아들은 청소하기, 순서 정해 운전하기, 밥 짓기, 모닥불 피우기 등의 놀이를 하였다. 캠핑카를 운전하고 싶은 유아들 간에 “내가 먼저 할 거야”라며 갈등이 발생했는데, 교사가 어떻게 하면 좋을지 묻자 유아들은 순서를 정해 운전하기로 스스로 결정했다.



“세차하고 있어요.”



“밥 만들 거예요. 쌀 씻고 있어요.”



“난 운전할 거야.”



“이제 밤이야. 자야 해.”



“모닥불 피워요.”

유아들이 캠핑카에서 즐긴 놀이

5~6명의 유아가 놀이하던 중 다른 유아들도 참여하길 원했으나 “안돼! 안이 너무 좁아. 무너질 거야.”라며 반대했다. 참여하길 원했던 유아들이 “그러면 더 크게 만들자.”, “우리 앞차에 뒤차를 붙이자.”라는 의견을 제안했고 받아들여졌다. 유아들은 교실에서 매트를 가져와 기존 캠핑카 뒤에 펴고 막대와 콘, 클립, 천 등을 활용해 캠핑카를 더 크게 확장했다. 캠핑카를 확장하는 과정에서 교사가 내어준 막대기가 부족하여지자 대걸레 자루를 활용하기도 하였다. 이제 많은 유아가 함께 놀 수 있게 되었다.



“너무 좁아. 무너지겠어.”



“매트가 더 필요하겠어.”



“짐을 실어 옮기자.”



“막대기도 더 필요해.”



“막대기가 모자라. 대신 이걸 끼우자.”



“더 넓어지니까 훨씬 좋다.”



교사의 고민

- 반투명 소재의 천으로 된 지붕은 빛을 투과해서 유아들이 눈부셔했기 때문에 이를 보완할 방법을 고민하였으며 다양한 날씨나 상황에 사용할 수 있는 천을 찾아보기로 함
- 경험이 부족한 유아는 캠핑카를 만드는 데 어려움이 있어 정보를 제공할 필요를 느낌

교육적 지원

- [자료] 가벼우면서 빛이 투과되지 않는 천을 찾아서 지원하였으며 부족한 막대기를 추가로 제공할 때 길이가 일정한 플라스틱 막대기 대신 유아가 원하는 길이로 재단할 수 있는 나무 막대기를 지원함

5 튼튼한 캠핑카 만들고 지키기

놀이 상황

유아들이 완성한 캠핑카 지붕 역할을 하는 천의 무게 때문에 천을 받쳐 놓은 막대기가 자꾸 쓰러졌다. 한 유아가 막대기를 꽂은 콘을 흔들면서 “이게 자꾸 움직여. 안 움직이게 해보자.”라고 말했다. 축구공을 가져와 콘의 빈 곳에 끼우려 했으나 공이 커서 들어가지 않았다. 이번에는 땅을 파서 콘을 묻으려고 했지만, 점성이 없는 모래는 자꾸 흘러내렸다.



“공이 너무 커서 안 들어가.”



“땅을 파서 묻어볼까?”



“여기에 줄넘기를 끼우고”

다른 유아가 캠핑카를 밝히는 전깃줄로 썬던 줄넘기를 가지고 왔다. “이걸로 꽉 묶어요.”라며 콘의 구멍에 줄넘기 줄을 끼운 후 줄을 고정할 무겁고 단단한 물체를 찾았다. 마침내 신발을 보관했던 우유 상자를 가져와 줄을 고정하자 콘의 무게가 보강되어 더욱 견고해졌다.



“이 줄넘기를”



“이거랑 꽉 묶어주세요.”



“이제 안 움직여요!”

튼튼한 지붕이 있는 캠핑카에서 놀이하던 중한 유아가 “저녁에 비 온대요.”라고 말했다. 캠핑카가 비로 인해 망가질까 걱정된 유아들은 우산을 씌우기로 했다. 유아들은 기관에 있는 우산을 모두 가져와 캠핑카 주변에 세워놓았다. 이번엔 다른 유아가 바람이 불어서 날아가면 어떡해요?”라고 걱정하였다. 유아들은 “여기 기둥에 붙여요.”라고 이야기하며 종이테이프로 우산을 기둥에 고정시켰다.



“캠핑카에 우산을 씌우자.”



“이러다 바람 불어서 날아가면 어떡해?”



“우산을 여기 기둥에 붙여야 해.”



“비가 와도 튼튼한 캠핑카가 완성됐어요.”



“우리 CCTV도 달자.”

유아들은 완성된 캠핑카 안에서 캠핑을 소재로 한 다양한 역할놀이를 계속했다. 캠핑카에 다른 요소를 추가하거나 더 넓게 확장하는 놀이는 더이상 일어나지 않았다. 그러면서 캠핑카 구성이나 확장에 대한 유아들의 관심은 자연스럽게 소멸되어 갔다.

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

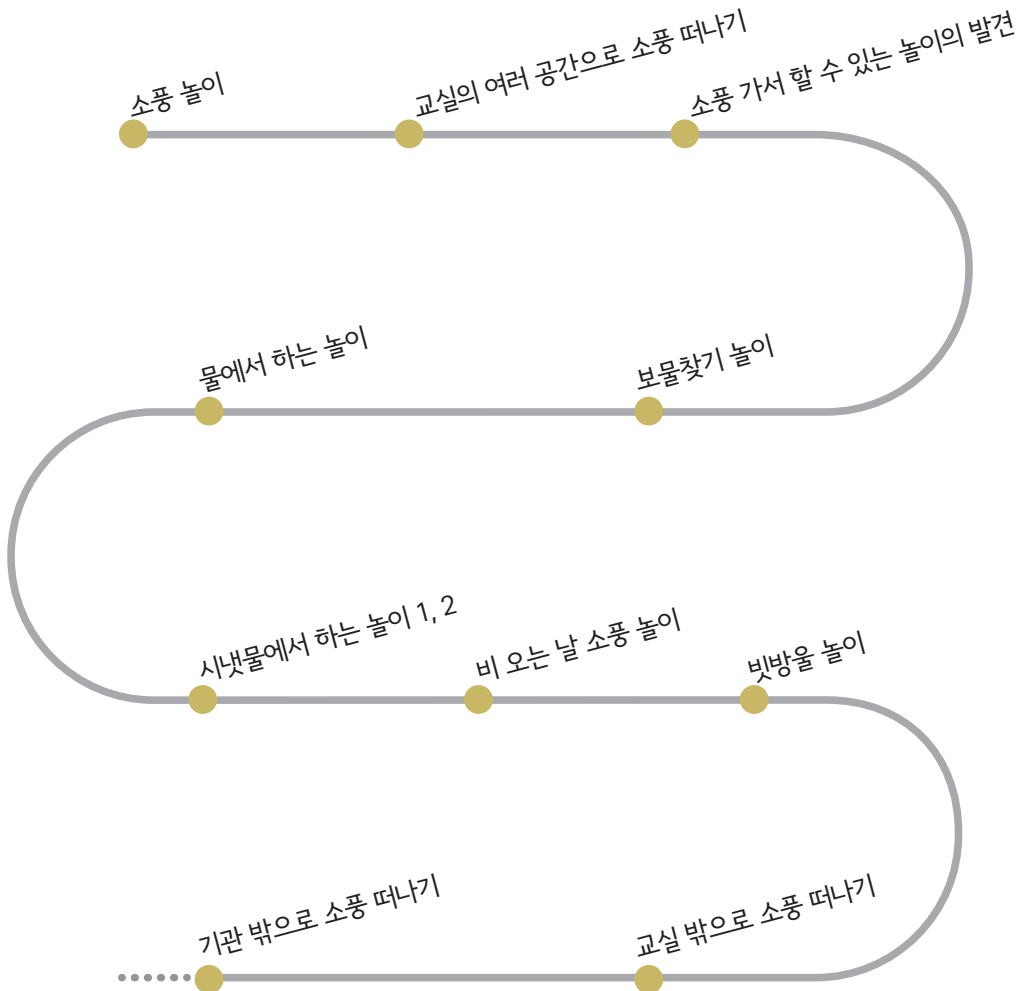


영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 안전하게 놀이하는 방법에 관심을 두고 실천할 수 있게 됨 • 날씨와 다양한 상황에 맞게 적절히 대처할 수 있게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 공간을 구성하기 위해 친구와 서로의 느낌과 생각을 듣고 말하는 능력이 길러짐
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협동하여 공간을 구성하는 과정을 즐기게 됨 • 친구와의 갈등을 긍정적인 방법으로 해결하는 능력이 길러짐
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협동하여 공간을 구성하는 과정을 즐기게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 공간의 기초개념을 형성하고 공간을 이루는 데 필요한 요소에 관심을 두게 됨 • 공간을 구성하기 위해 간단한 도구를 활용하는 능력이 길러짐

소풍을 떠나자

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 아쿠아리움으로 현장학습을 다녀온 후 이를 회상하여 그림으로 표현하고 있었음
- 과일가게 놀이를 할 수 있도록 다양한 모형 음식과 그릇 등이 제공되어 있었음

교사

다수
유아

- 다양한 모형 음식으로 소풍 놀이를 함
- 바구니와 바닥에 깔 수 있는 천을 활용하며 역할놀이 영역 안에서만 소풍 놀이를 함

일부 유아

- 블록으로 비행기, 로켓을 만들어 놀이함
- 그림을 그리거나 종이접기를 함

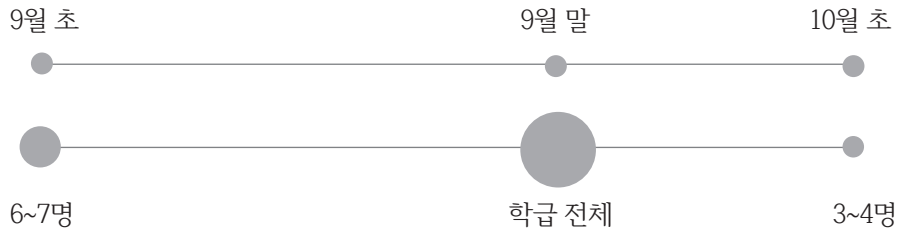
1. 시작 배경

연령 / 학급인원 3세 / 19명

시기 2학기 초반

사전 경험 아쿠아리움으로 현장학습을 다녀옴

놀이 지속 기간 약 5주



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

아쿠아리움으로 현장학습을 다녀온 후 소풍 다녀온 것을 즐거워하며 이야기하는 유아가 많았다. 놀이 시간에도 여러 명의 유아가 역할놀이 영역에서 음식과 천을 가지고 가서 소풍 놀이를 하기 시작했다. 유아의 소풍 놀이를 관찰한 결과 역할놀이 영역에서만 똑같은 형식으로 계속 이루어지는 경우가 많아 친구와 어울려 다양한 상상놀이를 할 수 있도록 소풍 놀이를 지원하기로 했다.

1. 소풍 놀이는 다수의 유아가 함께 할 수 있는 놀이임
2. 상상놀이를 통해 유아의 상상력을 자극할 수 있음
3. 놀이를 하면서 친구와 의견을 나누어보는 경험을 할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 소풍 놀이

놀이 상황

역할놀이 영역에서 놀이하는 것을 즐겨 하던 유아는 새롭게 제공된 다양한 모형 음식과 장바구니를 활용하여 소풍 놀이를 시작했다. “우리 같이 소풍 가자!”, “내가 음식을 챙길게. 너는 바구니를 가져와.” 소풍 놀이를 하는 유아를 지켜보던 한 유아가 다가가 “어디로 소풍 갈 건데?”라고 하자 다른 유아가 역할놀이 영역의 카펫을 가리키며 “여기!”라고 말한다. 유아의 소풍 놀이는 역할놀이 영역에서 모형 음식을 차리고 먹는 똑같은 형식으로 반복하여 이루어졌다.



역할놀이 영역에서 소풍 놀이를 하는 유아

교사의 고민

- 다양한 상황의 놀이가 일어나지 않고 늘 똑같은 패턴으로 놀이하는 모습을 보고 그대로 지켜보기만 해야 할지에 대해 고민하게 됨
- 유아가 다른 공간에서도 소풍 놀이를 할 수 있도록 지원할 방법을 생각함

교육적 지원

- [공간] 유아가 공간 제한 없이 놀이할 수 있도록 교실 내에 있는 모든 카펫을 연결함
- [자료] 다양한 소풍 장소에 관해 생각해 볼 수 있게 소풍에 관한 그림책을 제공하고 바다, 산, 강, 시내 사진을 게시함
- [자료] 소풍 간 것처럼 느끼며 놀이할 수 있도록 돛자리를 제공함



2 교실의 여러 공간으로 소풍 떠나기

놀이 상황

소풍 관련 그림책을 보던 한 유아가 “저 여기로 소풍 갈 거예요!”라고 말하며 역할놀이 영역이 아닌 다른 곳에 돛자리를 펴고 모형 음식을 차리기 시작했다. 그리고 친구들에게 “여기는 바다야. 오고 싶은 사람은 와도 돼.”라고 이야기했다. 다른 유아도 책과 자신의 경험을 바탕으로 다양한 장소로 소풍을 떠나기 시작했다. “우리는 저기로 소풍 갈 거예요”, “저번에 갔던 서울숲 갈 건데 같이 갈래?” 산, 숲, 바다, 계곡 등으로 소풍을 떠난 유아는 역할놀이 영역에서 했던 소풍 놀이처럼 여전히 모형 음식을 차리고 먹는 놀이를 반복적으로 하였다.



다양한 공간에서 소풍 놀이하는 유아

교사의 고민

- 다양한 장소로 소풍 갔음에도 불구하고 유아의 소풍 놀이가 똑같은 형식으로 이루어지는 것을 보고 놀이 형태의 변화를 위한 지원방법에 대해 고민함
- 유아마다 소풍에 대한 경험이 달라서 또래와 함께 소풍 놀이를 즐겁게 할 수 있을지에 대해 고민하게 됨

교육적 지원

- [자료] 개방적인 놀잇감인 천을 제공하여 다양한 놀이에 활용할 수 있도록 지원함
- [관찰] 반복되는 놀이 형태가 변화하는 시점을 찾아서 적절히 지원하기 위해 유아의 소풍놀이를 관찰하기로 함

3 소풍 가서 할 수 있는 놀이의 발견

놀이 상황

소풍 놀이를 하던 유아가 모형 음식 하나가 없어진 것을 알고 “분명 가지고 왔는데 여기 어디 있는 것 같아!”라고 말하며 돋보기를 들고 찾기 시작했다. 그때 한 유아가 다가와 “너희 보물 찾기 해? 나도 같이하자!”라고 말하면서 보물찾기와 비슷한 물건을 숨기고 찾는 놀이를 시작되었다. “난 여기에 숨겨야지. 와, 내가 숨긴 물건 찾았다!” 유아의 물건 찾기 놀이는 주로 자신이 숨긴 물건을 자신이 찾는 형식으로 ; 유아는 물건이 숨겨지지 않아서 속상



없어진 놀잇감을 찾는 유아



물건 찾기 놀이를 하는 유아

교사의 고민

- 자신이 숨기고 찾는 놀이가 아니라 보물찾기의 규칙을 쉽게 이해하고 흥미를 느낄 수 있도록 지원하는 방법을 고민함
- 물건의 크기가 커서 숨기기 어려워하는 유아를 어떻게 지원할 수 있을지 생각함

교육적 지원

- [게임] 보물찾기의 규칙에 관해 소개하고 교사가 미리 숨긴 보물을 찾거나, 유아가 눈을 가리고 노래를 부르는 동안 몇 명의 술래가 보물을 숨기게 한 후에 찾아보는 게임을 통해 보물찾기의 규칙에 대해 쉽게 알 수 있도록 지원함
- [함께 놀이하며 질문] 보물찾기를 하며 어떤 물건이 숨기기 좋고 찾기는 어려운지를 질문하여 유아가 스스로 숨기는 물건의 크기에 대해 생각할 수 있도록 지원함

4 교실의 여러 공간으로 소풍 떠나기

놀이 상황

보물찾기하는 유아가 많아지면서 유아는 작은 블록이나 자신의 이름표를 친구들이 찾기 어려운 곳에 숨기려고 노력하였다. “내 이름표 숨겼으니까 찾아봐!”, “어디 있는지 모르겠지?” 교실 전체를 돌아다니며 물건을 숨기고 찾으러 다니느라 영역에서 놀이하는 다른 유아를 방해하여 갈등이 생겼다. 이 과정에서 숨기기 좋은 공간을 서로 차지하려는 유아 사이에 갈등이 생기기도 하였다. “너 왜 내가 숨긴 보물 꺼내?”, “여기에는 내가 숨길 거야!”



친구가 눈을 가리고 있는 동안 보물을 숨기고 찾는 규칙을 지키며 보물찾기 놀이를 하는 유아

교사의 고민

- 보물을 숨기고 찾는 과정에서 다른 친구의 놀이를 방해하게 되는 점에 대한 해결 방법을 고민함
- 한 가지 놀이에 많은 유아가 집중하는 모습을 보며 보물찾기 놀이처럼 소풍 가서 할 수 있는 새로운 놀이를 찾아볼 수 있도록 지원해줄 방법을 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 보물찾기 놀이를 하는데 적합한 공간에 관해 이야기를 나눔
- [공간] 책꽂이와 긴 의자, 쿠션 등이 있는 언어 영역이 숨길 곳이 많다는 유아의 생각을 반영하여 보물찾기 놀이 공간으로 재구성함
- [동화] ‘바다가 좋아’를 듣고 바다로 소풍 가면 어떤 놀이를 할 수 있을지 생각해 보도록 지원함



보물찾기하는 공간을 꾸미는 유아

5 물에서 하는 놀이: 수영 놀이, 목욕 놀이

놀이 상황

한 유아가 돛자리 옆에 파란 천을 깔며 “여기가 바다야. 나는 수영해야지.”라고 하였고 또 다른 유아는 “나랑 넷가로 놀러 갈래? 가면 목욕도 할 수 있어.”라고 말하며 파란 천과 레고로 만든 비누를 가지고 놀이를 했다. 하지만 천의 크기가 크지 않고, 하나뿐이어서 천을 차지하기 위해 유아 간에 갈등이 생겼다.



바다에서 수영하는 유아



넷물에서 목욕하는 유아

교사의 고민

- 다수의 유아가 놀이할 수 있는 바다나 넷물을 만드는 방법에 대해 고민함
- 크기가 큰 천은 바닥에 고정이 되지 않아 유아가 놀이하다가 미끄러질 수 있어서 안전하게 천을 사용할 수 있는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 바닥에 색지와 아세테이트지로 바다나 넷물을 연상할 수 있도록 구성하여 넓은 공간에서 자유롭게 놀이하도록 지원함
- [자료] 크기가 큰 천을 벽에 걸어 여러 유아가 안전하게 놀이하도록 함
- [자료] 목욕 놀이를 즐겁게 할 수 있도록 다양한 목욕용품을 제공함



수영 놀이하는 유아



벽에 고정한 천을 이용해 놀이하는 유아

6 시냇물에서 하는 놀이 1

놀이 상황

넓은 바다에서 수영하던 유아가 “저기까지 헤엄쳐 갈 수 있어요. 보세요.”라고 말한 후 헤엄을 쳤다. 이 모습을 본 다른 유아도 멀리 헤엄쳐가는 놀이를 했다. 한 유아가 벽면에 제시된 시냇물 그림을 가리키며 “여기 바다랑 저기 보물찾기하는 곳까지 헤엄칠 수 있는 시냇물을 만들 거예요.”라고 말하며 벽돌 블록으로 길게 시내를 만들었다. 하지만 다른 유아가 지나다니며 만들어 놓은 블록이 계속 무너지게 되었다.



그림을 보며 시내를 만드는 유아



교사의 고민

- 블록으로 만든 시내가 무너지지 않고 유아가 냇가에서 즐겁게 놀이하는 방법에 관해 모색함
- 교사가 시냇물을 만들어 제공하는 방법과 유아와 함께 색칠하여 만드는 방법 중 어떤 방법이 적절할지 고민함

교육적 지원

- [공간] 3세 유아이므로 물감을 칠하고 마른 후에 시내가 구성된다면 시냇물에서 놀이하려는 흥미가 사라질 수도 있다고 생각함. 색지와 아세테이트지로 교실을 가로지르는 긴 시내를 구성하여 지원함



7 시냇물에서 하는 놀이 2

놀이 상황

유아는 냇가에서 수영하기도 하고, 냇물에 물건을 굴리며 “사과가 떠내려간다 잡아줘!”라며 상상놀이를 하였다. 또한 물에 빠지는 시늉을 하며 “나 떠내려간다, 누가 구해줘.”라며 놀이를 했다. 시냇물에서 하는 몇몇 놀이는 반복되었고 차츰 유아는 시냇물을 하나의 길로만 이용하였다.



떠내려가는 물건을 잡는 유아



시냇물에 빠진 친구를 구해주는 유아

교사의 고민

- 시냇물에서 하는 놀이는 단순한 형태로 반복되다가 유아의 흥미가 줄어들면서 놀이가 지속하지 않음. 바닥에 구성된 시내를 없앨 것인지 시냇물에서 할 수 있는 다양한 놀이에 관해 소개해야 할지 고민함

교육적 지원

- [관찰] 유아가 냇가에서 하는 놀이보다 다른 놀이에 흥미를 느끼는 모습이 관찰되어 다른 놀이를 지원하기로 함
- [공간] 바닥에 고정한 시냇물을 제거하고 책상과 카펫 등을 이전대로 배치함

8 비 오는 날 소풍 놀이

놀이 상황

소풍 놀이를 하던 중 한 유아가 “비가 와요!”라고 말하며 바구니를 머리에 썼다. 이 모습을 본 다른 유아도 바구니, 놀잇감을 담은 통, 돛자리 등으로 비를 피하기 시작했다. 이후로 유아는 소풍 놀이를 하다가 비가 온다며 비를 피하는 놀이를 즐겼다.



다양한 방법으로 비를 피하는 유아

교사의 고민

- 비가 오는 상황에 즐거움을 느끼는 유아를 보며 소풍 놀이와 비가 오는 상황을 연계하는 방법에 대해 고민함
- 유아의 상상놀이를 지원하기 위해 교실 환경을 비가 오는 것처럼 꾸미는 방법에 관해 생각함

교육적 지원

- [미술] OHP 필름에 매직으로 색칠을 하고 빗방울 모양으로 오려 비가 내리는 것처럼 천장에 매달아 놓음
- [자료] 역할놀이 영역에 우산을 제공하여 비가 오는 상황에 대한 상상놀이가 다양해질 수 있게 지원함



비를 맞으며 놀이하는 유아



우산을 쓰며 놀이하는 유아

9 빗방울 놀이

놀이 상황

유아는 빗방울을 머리에 달게 하여 “비 맞는다!”라고 말하고, 우산을 쓰고 빗방울 사이로 지나가기도 했다. 유아는 “나, 이거 손에 닿는다.”, “나는 저거 칠 수 있어”라며 높이 뛰어올라 빗방울을 치고 즐거워하였다. “이것 봐요! 비가 담겼어요.”라며 바구니나 우산 안에 빗방울을 넣으려고 시도하기도 하였다.



빗방울을 손으로 치는 유아



빗방울을 우산에
담는 유아

교사의 고민

- 유아가 비 오는 상황에만 흥미를 느끼는 것을 관찰한 후 소풍과 연계하지 않고 비가 오는 상황에 대한 상상놀이 자체를 즐길 수 있도록 지원해야 하는 것이 아닐까 고민함
- 유아가 빗방울을 단순히 보는 것이 아니라 만져보며, 직접 가지고 놀고 싶어 하는 것을 보고 빗방울을 가지고 노는 방법에 대해 생각함

교육적 지원

- [자료] 다양한 높이로 빗방울을 매달아서 유아가 난이도를 조절하여 빗방울을 치며 놀이할 수 있도록 지원함
- [자료] 벨크로 테이프를 이용하여 빗방울을 원하는 높이로 매달거나 떼어낼 수 있도록 제공함



빗방울을 붙이며 놀이하는 유아



빗방울을 손으로 치는 유아

10 교실 밖으로 소풍 떠나기

놀이 상황

교실에서 다양한 소풍 놀이를 하던 중 유아가 “선생님! 소풍 놀이하니까 진짜 소풍 가고 싶어요.”, “우리 소풍 또 언제가요?”라고 말했다.

교사의 고민

- 유아가 진짜 소풍처럼 느낄 수 있도록 교실이 아닌 기관의 다른 공간으로 소풍 가는 것은 어떨지 고민함
- 다른 공간으로 소풍 가는 유아와 교실에 남아 있는 유아를 담임교사와 보조교사가 어떻게 분담하여 지원할 것인지에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 교실이 아닌 다른 곳으로 소풍 간다면 어디로 가고 싶은지를 이야기 나눔
- [공간] 진짜 소풍을 떠나는 즐거움을 느끼기 위해 유아가 이야기한 다양한 공간으로 소풍을 떠날 수 있도록 공유공간 사용이나 다른 학급 방문에 대해 교사회의에서 협의하고 지원함
- 교실 밖으로 소풍 가는 유아의 수나 장소에 따라 담임교사의 동행을 결정함



복도로 소풍을 떠난 유아



강당으로 소풍을 떠난 유아



다른 학급으로 소풍을 떠난 유아

11 기관 밖으로 소풍 떠나기

놀이 상황

유아는 교실이 아닌 기관의 다양한 공간으로 소풍을 떠나며 즐겁게 놀이하였다. “와! 여기로 소풍 오니까, 진짜 좋다.”, “진짜 소풍 온 것 같아요.”, 2층 복도를 가리키며 “우리 이번에는 저기로 가요.”라고 이야기하였다.

교사의 고민

- 기관 내 공간임에도 불구하고 교실 밖으로 소풍 가며 즐거워하는 유아를 보고 진짜 소풍을 떠나보는 것은 어떻게 고민을 하게 됨

교육적 지원

- [공간] 기관 밖으로 소풍을 떠나는 즐거움을 느낄 수 있도록 조금 멀리 떨어진 놀이터로 소풍을 떠남
- [자료] 소풍 가서 하고 싶었던 놀이를 할 수 있도록 놀잇감(비행기, 보물찾기용 소풍, 책, 돋보기 등)을 가져감



기관과 떨어진 놀이터로 소풍을 떠난 유아

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 상상한 것을 표현하기 위해 신체 움직임을 조절할 수 있게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 함께 놀이하면서 서로 의견을 주고받게 됨 • 자기 생각과 경험을 이야기할 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들과 함께 놀이하는 즐거움을 알게 됨 • 다른 사람의 감정과 생각을 수용하게 됨 • 놀이기 위해 함께 지켜야 할 규칙을 만들 수 있게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 장소 및 날씨에 대한 상상력을 발휘할 수 있게 됨 • 몸으로 표현하는 것에 대한 즐거움을 느끼게 됨 • 다양한 재료를 이용하여 장소를 구성할 수 있게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 문제해결을 위해 다양한 방법을 생각하게 됨 • 교실의 공간, 교실 외 공간 등 다양한 공간을 놀이에 활용할 수 있게 됨

털실 놀이

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- '긴 것'을 주제로 하여 놀이를 3주 정도 진행하던 중 유아들의 흥미가 서서히 줄어들어가고 있어 다른 활동을 고려 중이었음
- 교실에 구조적인 놀이 자료 위주로 제시되어 있어 이 부분을 보완하기 위하여 개방적인 자료를 제시하고자 계획하고 먼저 다양한 털실을 제공함

교사

다수
유아

- '긴 것'과 관련하여 제시해준 자료 중 털실에 관심을 보이는 유아
- 다양한 재질과 색깔의 털실로 상상력과 창의력을 발휘하며 놀이에 몰입하는 유아

일부 유아

- 블록으로 자동차를 만드는 유아
- 숫자와 관련된 놀잇감으로 놀이하는 유아
- 미술놀이를 즐겨 하는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 3세 / 14명

시기 2학기 초반

- 사전 경험
- 블록 길게 이어보기, 테이프로 교실-복도-현관까지 길을 만드는 놀이로 놀이 공간의 변화를 경험하였음
 - 소량의 털실을 탐색해본 적 있고, 털실을 미술 재료로 활용하기도 하였음

놀이 지속 기간 3주



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

교실에 있는 놀이 자료가 대부분 딱딱한 재질이거나 상업적인 제품이어서 교사는 이를 보완하기 위해 색 테이프, 털실, 자연물 등 개방적인 자료를 내어주었다. 유아들은 그중에서 털실에 관심을 가지고 여러 가지 방법으로 탐색하기 시작하였다. 유아들은 지난 3주간 길게 이어지는 놀이를 하면서 자석 블록을 길게 이어 붙이거나 테이프로 복도까지 이어진 기찻길을 만들어 본 경험이 있어서인지 길게 풀어지는 털실을 재미있어했다. 교사는 새롭지만 익숙한 면이 있는 털실로 자유로운 놀이가 이루어질 수 있을 것으로 생각하고 털실에 대한 유아들의 관심을 지원하기로 했다.

1. 이전에 이루어진 놀이와 연계된 경험이 반영될 수 있음
2. 가볍고 활용이 다양한 털실의 속성을 이용하여 창의적 표현이 가능함
3. 자발적 흥미로 시작되어 다수의 유아가 관심을 가짐

3. 놀이 진행 과정

1. 털실의 발견

놀이 상황

등원하여 교실에 가장 먼저 들어온 유아 2명이 교실에 배치된 털실공을 발견하고 조심스럽게 만져보았다. 한 유아가 민트색 털실공을 가져와 교사에게 보여주고 바로 놀이를 시작하자 다른 유아들도 자연스럽게 털실공을 하나씩 집어 놀이를 시작하였다.



바구니에 내어준 털실



털실을 발견한 유아

교사의 고민

- 교사는 유아가 새로운 놀이 자료인 털실을 발견했을 때 바로 놀이를 하지 않고 조심스럽게 만지며 교사의 허락을 구하는 듯한 모습을 관찰하고, 교사의 허락이나 개입 없이 유아들이 주도적으로 놀이를 시작할 수 있도록 지원할 방법을 고민함

교육적 지원

- [정서적 지원] 교사는 유아에게 긍정적인 표정을 보이며 털실을 발견한 유아들의 행동을 관찰하였고, 유아가 털실에 관심을 보이면 미소, 감탄 등으로 격려해줌

2 털실 탐색하기

놀이 상황

유아들은 각자 마음에 드는 색깔의 털실 뭉치를 굴리거나 풀면서 놀이를 시작하였다. 털실 공이 구르는 모습을 보며 고양이를 떠올려 고양이 흉내를 내기도 하였다. “야옹야옹”, “우리는 실 가지고 노는 야옹이들이야.”, 털실공을 보고 고양이를 떠올린 유아들이 고양이 흉내를 내면서 털실공을 굴리며 놀이하였다. 이리저리 털실공을 굴리다가 털실이 조금씩 풀리는 모습을 보고 유아들이 신나게 털실을 풀기 시작하였다.



털실공이 굴러가는 모습에 관심을 두는 유아



좋아하는 색깔의 실을 던지며 놀이하는 유아

털실공을 푸는 것을 발견한 후에는 손에 실뭉치를 잡고 제자리에 서서 풀거나 걸어가면서 푸는 등 자기 나름의 방식을 발견하여 실을 길게 풀어내며 놀이 하였다.



“털실이 계속 계속 풀리네.”



“작은 공이었는데 자꾸 실이 나온다.”

교사의 고민

- 유아들의 털실놀이가 활발해지면서 기존의 놀이영역을 방해하는 일이 발생하여 놀이공간의 문제를 어떻게 해결할지 고민함
- 유아들이 놀이할 수록 털실이 풀어지고 엉켜서 놀이 후에 어떻게 정리하고 보관할지를 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 털실놀이를 하는 소수의 유아들과 어디에서 놀이하는 것이 좋을지 이야기 나누어서 스스로 결정해보게 함
- [공간] 좀더 넓은 공간을 마련해주면 상상놀이가 더욱 풍부해질 것이라고 생각하여 책상의 위치를 옮기거나 장을 밀어서 공간을 넓혀 주었음
- [자료] 놀이에 참여하는 유아가 점점 늘어났으므로 털실을 좀더 풍부하게 제공해주고 풀어진 실뭉치를 다시 감아 놓는 것은 흥미를 떨어뜨릴 수 있으므로 영킨 채로 두어 보기로 함

넓은 공간이 확보되자 털실을 풀고, 던지고, 끌고 다니는 놀이 행동이 크고 활발해졌다.



넓어진 공간에서 놀이하는 유아

놀이 자료가 풍부해지자 실을 모아서 눕거나 끌어안으며 폭신한 실의 느낌을 느꼈다.



풍부한 털실로 놀이하는 유아

3 털실 썰매 타기

놀이 상황

줄다리기해 본 경험이 있는 유아들이 털실 뭉치의 한쪽을 잡아당기며 놀이하였다. 줄다리기 놀이를 하던 중 우연히 영킨 털실 뭉치 위에 엎드려 있던 유아가 끌려오는 것을 발견하면서 썰매를 끄는 놀이가 시작되었다.

썰매를 끄는 유아가 진행 방향을 바꾸며 돌다가 썰매에 탄 유아의 몸이 털실로 돌려 끌려가지 않거나 네 명이 탄 썰매를 한 명의 유아가 끌었을 때 끌려가지 않는 일도 있었다. 썰매가 끌리지 않는 상황이 올 때마다 유아들은 친구에게 도움을 요청하거나 썰매가 끌려가지 않는 이유를 서로 알려주며 놀이를 하였다.



“한꺼번에 당기니까 뒤로 넘어지잖아.”



“네 명은 무거워. 한 명은 내려줘.”

교사의 고민

- 털실 뭉치에 매달리고 잡아당기며 썰매놀이 하는 유아들을 관찰하다 보니 유아의 발목이나 목 등 몸에 실이 감겼을 때 털실이 당겨지면 위험한 상황이 될 수 있음

교육적 지원

- [관찰] 유아들의 놀이 흐름이 끊기지 않도록 바로 개입하지 않고 유아들을 관찰하며 간혹 신체 부위가 털실에 걸릴 때만 실을 뺄 수 있도록 도움
- [이야기나누기] 놀이가 마무리된 후 유아들과 안전에 관한 이야기나누기를 통하여 ‘털실을 잡아당길 때는 친구의 몸에 실이 감겨 있지 않은지 확인하기’로 최소한의 안전규칙을 정하였음

4 털실 잡아당기기

놀이 상황

한 유아가 “나는 파란 줄 풀어야지!” 하고 영킨 실 더미 안에서 마음에 드는 털실을 한 가닥 잡아 풀려고 하자 다른 유아들도 “난 민트색 실 풀 거야.” 하고 털실 더미 주변으로 모여 마음에 드는 색깔의 털실을 한 가닥씩 잡고 풀어본다. 털실들이 단단히 엉켜있어 잘 풀리지 않자 유아들이 각자 자신이 잡은 털실을 잡아 빼려고 뒤로 당기기 시작하면서 놀이가 시작되었다.



털실 풀기를 시작하는 유아

유아 두 명이 털실 당기는 것을 멈추지 않고 “어디까지 가나 더 당겨 볼까?” 하며 교실 문밖까지 계속 털실을 당기자, “나도 같이 하자” 하고 다른 유아들이 함께 교실 밖으로 이동하게 되었다.



유아들은 교실 문턱을 넘어 복도, 유희실, 다른 교실 앞을 지나 털실을 끌고 나갔다. 앞에서 당기는 역할과 중간을 팽팽히 이어주는 역할을 나누어 바빠 움직이고 실뭉치들이 엉켜서 만들어지는 모양과 색의 조합을 발견하였다.



실을 현관까지 끌고 가는 동안 시작-중간-끝의 역할을 나누어 협력하는 유아들

현관까지 도달하여 더는 나갈 수 없게 되자 한 유아가 현관문 손잡이에 털실을 묶었다. 털실이 고정된 후, 유아들이 현관에서 교실까지 실을 잡아당기기 시작하면서 털실이 팽팽해져 허공에 떠 있는 모습이 되었다. 이를 본 다른 유아들이 자신이 교실에서 끌어온 털실을 현관문 손잡이에 묶으면서 공중에 떠 있는 털실이 늘어났고 놀이가 활발해지면서 유아 대부분이 놀이에 참여하였다.



현관문에 실을 묶는 유아

교실 쪽으로 털실을 끌어가는 유아, 현관문 손잡이에 털실을 묶어 고정하는 유아, 팽팽해진 털실 위로 점프 놀이를 하거나 밑으로 기어서 지나다니는 유아 등 교실부터 현관까지 길게 당겨진 털실을 따라 여러 가지 놀이가 이루어졌다.



중간중간 실뭉치가 만들어 낸 특별한 색과 모양, 놀이

교사의 고민

- 교실 밖으로 나가는 유아들의 놀이를 허용하면서 유아들이 매번 나가고 싶어 할 때마다 허용할 것인가에 대해 고민함

교육적 지원

- [공간] 유아들의 자발적인 놀이를 지원하고 놀이의 주도성을 가질 수 있도록 영아반의 낮잠 시간이나 다른 반의 유희실 사용 등 특수한 경우를 제외하고, 공간 활용이 가능한 대부분의 경우에 교실 밖으로 나가는 유아들의 놀이를 지원하고자 함

5 털실로 길이 재기

놀이 상황

유아들이 교실 문에 털실을 묶으려고 하다가 잘 안 돼서 교사에게 도움을 요청하였다. 교사가 교실 문에 털실을 묶어주자 유아들은 교실 문에 털실이 고정된 채로 털실을 잡아당기며 복도를 따라서 다른 반 앞을 왔다 갔다 하면서 놀이하였다.

교사의 고민

- 털실을 잡아당기며 기관 안을 돌아다니는 것을 즐기는 유아들이 털실을 통해 자신들이 이동하는 거리를 스스로 알 수 있도록 지원하는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 털실을 잡은 유아들을 따라 함께 기관 안을 돌아다니면서 유아들이 특정 장소(다른 반 문 앞, 조리실 앞 등)에 도달하면 색 테이프로 털실 위에 표시하는 것을 제안함.
- [자료] 유아들이 장소별로 표시를 달리하여 길이를 구분할 수 있게 여러 가지 색깔의 색 테이프를 제공함



색 테이프를 붙이는 유아



“조리실보다
한별반이 더 가까워!”

“가람반이
제일 길다”

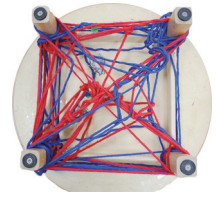


6 털실 거미줄

놀이 상황

털실을 잡아당기는 것을 즐겨 하던 유아 중 한 명이 털실을 책상 다리에 걸어서 당기며 놀이를 하였다. “애들아, 이것 봐. 거미줄 같아!”, “선생님 거미줄 만들고 싶어요!” 주변에 있던 유아들이 털실로 거미줄 만드는 것에 관심을 보였다. 유아가 책상 다리에 실을 걸기 위해서 낮은 책상을 뒤집겠다고 하여 함께 책상을 뒤집었다.

책상 다리에 털실을 감는 것은 여러 유아의 협력이 필요했다. 털실이 바닥으로 흘러내리지 않도록 실을 감는 동안 다른 유아는 감겨 있는 실을 잡아 주어야 한다는 것을 스스로 알아갔다.



털실로 거미줄을 만드는 유아



책상 다리에 털실을 걸어 거미줄을 완성한 후 유아들은 거미줄에 걸린 곤충을 표현하고 싶어 하였다. 다른 놀이영역에 있던 곤충 모형을 가지고 와 거미줄에 걸린 것을 상상놀이를 하며 거미와 곤충에 관해 이야기를 주고받았다.



완성된 거미줄로 놀이하는 유아

“오늘은 무슨 먹이가 있을까?”
“애는 메뚜기인가?”
“털실에 진짜처럼 매달려 있어.”
“거미줄에 걸렸어요, 도와주세요.”
“곤충들이 오면 거미가 묶어요. 그래서 못 움직여요.”



털실 거미줄에 걸린 곤충

“위에 떠 있어야 거미줄 같아져.”
“사마귀를 매달리게 하려면 실을 더 잡아
당겨야 해.”

한 유아가 털실 거미줄에 있던 털실 한 가닥을 길게 빼서 악기가 걸려있던 고리에 걸며 놀이를 하였다. “저 거미줄에는 거미들만 살아요. 곤충들은 원래 정글 숲에 살아요.”



털실을 잡아당겨 다른 공간을 제한하는 유아

그 말을 들은 유아들이 하고 싶은 놀이에 대해 교사에게 이야기하기 시작했다. “교실에 정글을 만들어요.”, “책상을 다 뒤집고 우리가 이렇게 이렇게(손짓으로 연결하는 흉내) 하는 거 어때요?”, “이쪽이랑(교실 문손잡이), 이쪽이랑(화장실 문손잡이) 연결하고 싶어요.”

교사의 고민

- 유아들의 의견을 수용하는 동시에, 유아들이 교실 전체를 털실로 연결할 방법을 스스로 찾을 수 있도록 하고, 이러한 유아들의 놀이를 지원하는 데 필요한 것이 무엇인지 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 털실로 교실에 정글을 만드는 방법을 유아들이 스스로 찾아낼 수 있도록 이야기를 나누고, 놀이 방법에 대한 다양한 생각을 모을 수 있도록 지원함
- [자료] 유아들이 교실 안에서 자유롭게 털실을 연결할 수 있도록 영키지 않은 새로운 털실들을 추가 제공함



7 털실로 만든 정글

놀이 상황

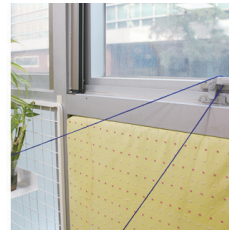
유아는 뒤집힌 책상을 교실의 원하는 위치에 놓고 책상 다리와 털실을 걸 수 있는 곳을 찾아 연결하기 시작하였다. 유아들은 교실을 돌아다니며 털실을 묶거나 걸고 당겼을 때 고정이 되는 곳을 찾아냈다.



“탐버린 고리에 걸면 되겠다.”



“바구니는 힘이 없어.”



“창문에 묶는 건 선생님이 도와주세요.”

유아들은 원하는 색깔의 실을 골라 원하는 위치에서 놀이를 시작하였고 책상 다리를 위주로 털실을 엮는 유아도 있었다. 털실을 엮다 보니 그 공간의 주요 털실 색이 눈에 잘 띄어 파란색 털실로 공간을 엮은 유아들은 ‘연못’, 검은색 털실로 공간을 엮은 유아들은 자신이 만든 곳을 ‘숲속 동굴’이라고 표현하였다. 교실 전체가 털실 정글이라는 상상놀이의 공간으로 점점 바뀌고 있었다.



교실 전체를 털실 정글로 상상하며 놀이하는 유아들

털실 정글이 완성된 이후에는 모든 유아가 이전의 거미줄 놀이를 연상하며 자신이 직접 곤충, 거미, 개구리가 되어 놀이하였다. 한 유아가 불을 꺼보자고 제안하였고 불을 끄고 커튼을 쳐서 교실을 어둡게 해보았다.



“불 끄니까 진짜 동굴 같아.”



“이제 우리가 곤충이 되자.”
“나는 아기 개구리야.”

교사의 고민

- 짧은 털실과 긴 털실, 가는 털실과 두꺼운 털실을 탐색하며 유아들이 차이점과 공통점을 자연스럽게 알 수 있게 해주어야 하는지 고민함
- 털실로 엉켜진 교실을 정리할 때 놀이를 지속하면서 필요한 공간을 정리하는 문제를 고민함

교육적 지원

- [놀이에 참여하면서 제안] 정글 놀이를 함께 하면서 낮잠 공간을 어떻게 만들지 유아들에게 제안해 봄. 뭉쳐진 털실은 잘라내면서 정리하기로 하고 짧아진 털실과 긴 털실, 기존에 영킨 채로 놀이하던 털실 뭉치, 가는 털실, 굵은 털실 등을 함께 제시하여 자연스럽게 비교해볼 수 있도록 지원함



“두꺼운 실이 안 잘려.”



“하나씩 잘라야 해.”



“자른 건 여기에 담자.”

8 짧아진 털실로 놀이하기

놀이 상황

기존에 제시해주었던 긴 털실 바구니 옆에 유아들이 잘라서 짧아진 조각 털실들을 모은 바구니를 함께 놓아두자, 유아들이 자연스럽게 자신들이 자른 털실을 가지고 놀이를 하였다. 길이가 긴 실에 대해서는 약 2~3주에 걸쳐 놀이하며 충분한 탐색이 이루어진 상태이므로, 유아들은 짧아진 털실에 더욱 관심을 가지고 놀이를 하였다. 털실을 필요에 따라 직접 가위로 잘라 놀이하거나 미술 재료로 사용하는 등 자유롭게 털실을 활용하여 한동안 놀이를 지속하였다.



“트랙터 바퀴가 움직이고 있다.”



“큰 파도, 작은 파도다. 태풍이 분다.”



“쌀국수예요.”

털실로 진지한 탐색과 상상놀이를 계속하는 한 유아

한 유아는 거미줄 놀이의 경험과 연결하여 짧은 털실로 거미다리를 꾸미기도 하였다. “거미줄을 만들고 있는 거미예요. 다리에 털이 있어요.” 다른 유아는 라면 밥상을 차리기도 하였다.



특별히 무언가를 만들지 않아도 자신의 몸과 털실만으로도 충분히 놀이할 수 있었다. 손목에 걸어 팔찌를 만들고, 이마에 묶어 머리띠로 꾸미기도 하고 목에 걸어 목걸이를 연상하였다. 호호 불어 입김으로 날리며 솜사탕을 연상하기도 하였다.



자신의 신체와 실의 만남만으로 놀이를 즐기는 유아

교사의 고민

- 영긴 털실 뭉치를 이용한 놀이나 털실 거미줄 놀이, 털실 잡아당기기 놀이 등 유아들이 즐겨 하던 놀이의 빈도가 감소하였고, 전반적인 털실에 대한 유아들의 흥미도 줄어들고 있음
- 짧은 털실을 이용한 놀이도 간헐적으로 진행되고 있으며 털실을 이용하여 놀이하는 유아의 수도 줄어들어, 유아들을 관찰하며 놀이를 마무리하는 시점과 새로운 흥미를 찾아 지원하는 방안을 고민함

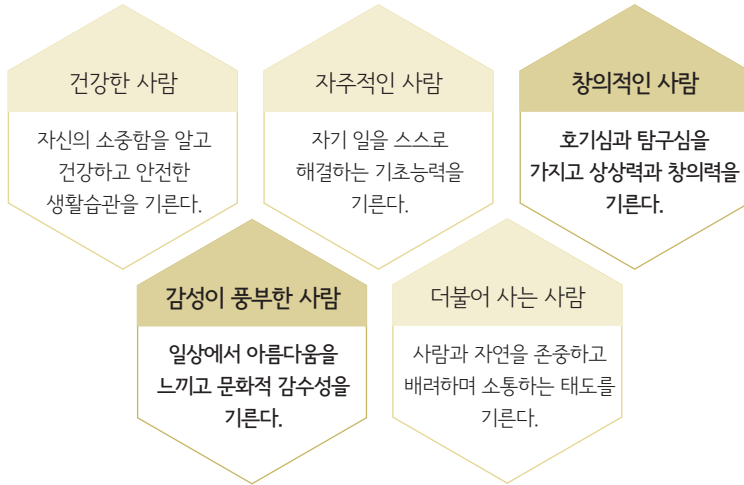
교육적 지원

- [자료] 유아들과 의논하여 놀이하지 않는 긴 실은 먼저 치우고, 짧은 실은 필요할 때 사용할 수 있도록 바구니에 담아 미술 자료장에 놓아줌
- [관찰] 몇몇 유아가 교실로 비춰 들어오는 빛과 그림자에 관심이 있고 계절의 변화와 연계된 경험이 어떻게 나타날지, 이전에 놀이한 털실의 경험이 어떻게 영향을 끼칠 것인지 관찰하고자 함

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강

- 털실을 이용한 신체 놀이에 자발적으로 참여하게 됨
- 길이가 긴 털실로 신체 놀이를 할 때 안전하게 사용할 수 있게 됨

의사소통

- 털실과 털실 놀이에 관한 자신의 느낌, 생각, 경험을 말할 수 있게 됨

사회관계

- 친구들과 협동하여 놀이하게 됨
- 친구들과 함께 놀이할 때 내가 할 수 있는 일을 스스로 찾아 할 수 있게 됨
- 털실을 이용한 놀이 방법을 함께 찾아보며 내가 하고 싶은 일을 선택하는 경험을 하게 됨

예술경험

- 털실의 색, 모양, 질감 등에 관심을 두고 탐색하게 됨
- 털실을 이용하여 일상생활의 경험을 다양한 극놀이로 표현하게 됨

자연탐구

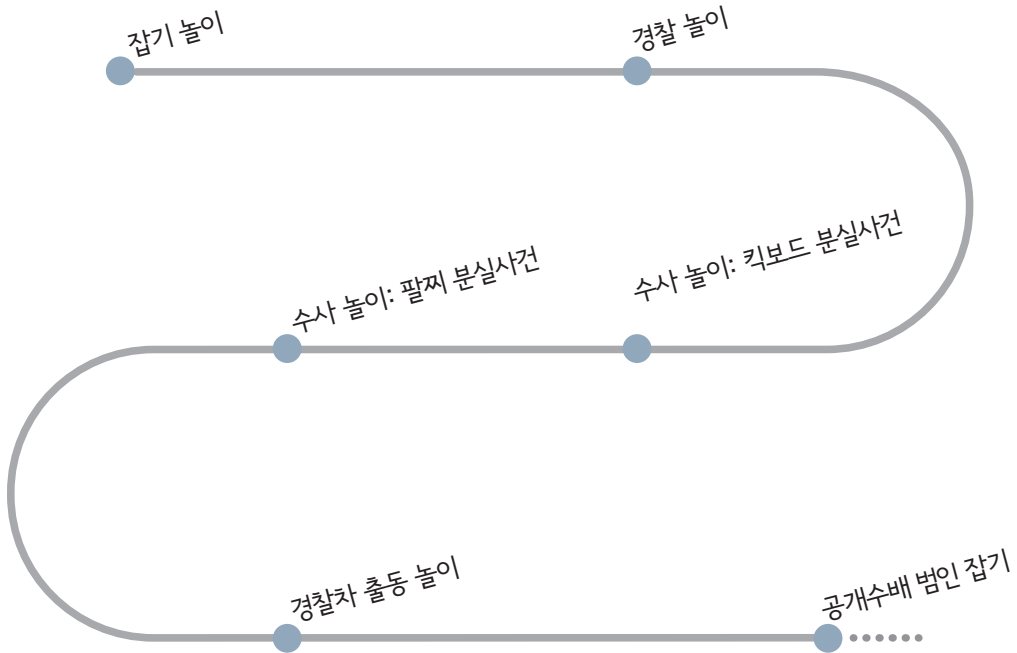
- 놀이를 통하여 탐구과정을 즐기며 털실의 특성을 알게 됨
- 털실을 이용하여 놀이하는 과정에서 길이와 거리에 대한 기초적인 측정을 경험하게 됨
- 거미줄과 곤충, 정글 등 자연에 대해 호기심을 가지게 됨

4세

1. 경찰 놀이
2. 곤충 놀이터
3. 무지개 공길 놀이
4. 종이접기 놀이
5. 함께 바꾸는 일상생활

경찰 놀이

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 가을 운동회에 관련한 놀이가 활발히 진행되다가 점차 마무리되어 유아의 새로운 흥미에 대해 관찰 중이었음
- 성 고정관념을 가진 유아가 있어 다양한 관점으로 사고할 수 있도록 지원이 필요하다고 판단함

교사

다수
유아

- 동성 친구와만 놀이하는 경향이 점차 강해지고 있음
- 몇몇 남아는 거친 신체 놀이를 즐겨 하고 이로 인한 갈등이 생겨남



일부 유아

- 글쓰기나 그림 그리기를 즐기는 유아
- 블록으로 구성물을 만들어 놀이하는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 4세 / 22명

시기 2학기 초반

사전 경험 1학기에 종합병원 놀이를 하며 역할놀이를 활발하게 한 경험이 있음

놀이 지속 기간 약 1개월

10월 초 10월 중순 11월 초

놀이 참여 인원

4~5명

학급 전체

2~3명

2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

1학기에 지역사회에 관한 관심이 종합병원 놀이로 이어져 역할놀이를 활발하게 한 경험이 있었다. 유아 대부분은 성별과 상관없이 역할을 맡았으며 함께 어울려 놀이했었다. 그러나 시간이 지나갈수록 진행될수록 남아와 여아가 나뉘어 놀이하는 성향이 두드러지게 보였다. 그중 몇몇 남아는 실내에서 뛰어다니며 잡기 놀이에 관심을 보였다. 유아는 자신들이 경찰 놀이를 하고 있다고 말했으나 단순히 도망치고 잡는 놀이의 형태만을 보였다. 결국 놀이는 도망 다니던 유아가 잡히면서 불편함을 표현하며 또래 간 갈등으로 이어지곤 했다. 교사는 다음과 같은 이유로 유아의 경찰에 관한 관심을 놀이로 지원하기로 했다.

1. 경찰의 역할에 대해 이해할 수 있음
2. 놀이를 통해 유아의 성에 대한 고정된 인식을 개선할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 잡기 놀이

놀이 상황

평소 유아들은 교실 내에서 도망 다니며 뛰거나 쫓아 달러가는 놀이를 즐겼다. “내가 경찰이야.” 유아는 경찰 놀이를 하고 있다고 말했지만, “도둑 잡아라! 잡았다!”라고 말하는 것 외에 구체적인 상황 표현은 보이지 않았다. 또한 유아 대부분은 잡는 역할만을 맡으려고 해서 갈등이 고조되고, 놀이가 금방 끝나곤 했다. 그 모습을 보고 한 여아가 “애들아, 그럼 우리 다 같이 경찰이라고 하면 어떨까? 보물이 없어졌다고 하고, 우리 다 같이 찾아보자!”고 제안했다. 그 이야기를 듣고 다른 유아가 “여자 경찰? 본 적이 없는데?”라고 의문을 제기했다. 그러자 “여자 경찰 있어!”, “그래, 나도 본 적이 있어!”, “나도 TV에서도 보고, 길에서도 봤어!” 하며 다른 유아들이 반박했다.



교사의 고민

- 유아가 가지고 있는 경찰에 대한 성 고정관념을 감소시키고, 융통성 있는 성 역할 개념을 가질 수 있도록 지원하는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 경찰 놀이 소품(경찰복, 무전기 등)을 유아가 자료실에서 찾을 수 있도록 지원하고, 그 밖의 필요한 것을 직접 만들도록 제안함
- [이야기나누기] 경찰에 대한 유아의 사전 경험을 파악하고, 경찰의 역할에 대한 유아의 이해를 돕기 위해 이야기를 나눔. 또한 성별에 관계없이 개인의 고유한 특성과 능력에 따라 직업을 가질 수 있다는 것을 유아가 이해할 수 있도록 지원함

2 경찰 놀이

놀이 상황

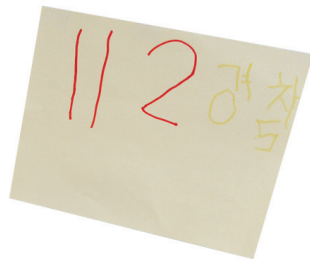
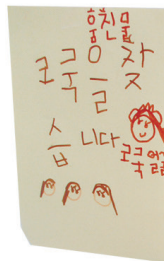
경찰에 관해 이야기를 나누는 중 유아는 “경찰서에 가본 적 있어요. 손가락에 그거(지문) 등 록하러 갔어요.”, “어제 뉴스에 경찰 나왔어요. 시위할 때도 경찰이 출동하죠?”라고 말하며 각 자의 경험을 공유했다. 이어진 놀이시간에 자료실에서 찾아온 놀잇감을 사용하며 많은 유아가 경찰 놀이를 활발히 하였고, 이전에 잡기 놀이만 반복할 때보다 다양한 상황을 상상하며 경찰 놀이를 하였다. “나쁜 사람을 잡을 때는 숨어서 몰래 해요. 저는 지금 잠복 경찰이에요.”, “(그림을 그리며) 이 도둑을 찾으면 112에 신고하세요!”, “여기 도둑이 남긴 발자국이 있어!”, “도둑이 거짓말을 말할 수도 있어. 그러니까 거짓말탐지기도 필요해.”



신고를 받고 사건 접수하는 유아



출동 후 사건을 조사하는 유아



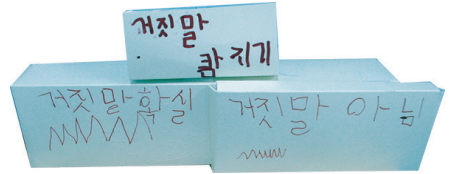
도둑을 찾기 위해 벽보를 만든 유아

교사의 고민

- 경찰이 증거 수집과 분석을 위해 활용하는 기기(거짓말탐지기, 지문 확인기 등)에 대한 유아의 관심이 높아졌음. 기기의 작동 원리나 사용법을 교사가 일방적으로 설명하는 것보다 발달 수준에 적합한 방법으로 유아가 이해할 수 있는 방법을 고민함

교육적 지원

- [자료] 증거 수집과 분석을 위한 기기 만들기 재료 (재활용품 상자, 여러 가지 그리기 도구)와 관련 정보책을 제공함
- [함께 놀이하며 질문] 거짓말탐지거나 지문 확인기 만들기에 관심 있는 유아와 함께 만들며 작동 원리와 쓰이는 상황에 대해 질문함



재활용품으로 거짓말탐지기를 만드는 유아



지문 확인기로 지문등록 놀이하는 유아

3 수사 놀이: 킥보드 분실사건

놀이 상황

경찰 놀이를 통해 증거를 모으고 이를 기반으로 사건을 해결하는 과학적 수사에 관해 유아의 관심이 높아졌다. 유아는 “여기 증거가 있어요. 거짓말하면 안 됩니다. 거짓말을 하면 삐뽕! 소리가 납니다.”, “여기 CCTV에 다 찍혔어요!”라고 말하며 정확한 증거를 모으고 수사하는 놀이를 즐겼다. 그러던 중 우연히 한 유아가 ‘주인 없는 킥보드’를 발견하고 교실로 가져왔다. “지난주부터 계속 지하 주차장에 있었어요. 누가 잃어버린 것 같아요.”



범인을 조사하는 유아



지하 주차장에서 발견된
주인 없는 킥보드

‘주인 없는 킥보드’의 등장으로 많은 유아의 관심이 집중되었다. “누구 거지?”, “나, 이거 봤는데? ○○ 거 아냐?”, “아니야. ○○ 거는 여기 뒤에 브레이크가 달라.”, “잃어버린 사람은 속상하겠네.”, “왜 잃어버렸지?” 유아는 킥보드를 잃어버린 사람에 대해 추측하기 시작했다. 한 유아가 킥보드와 자기 키를 비교·대조하며 말했다. “이거 초등학교 것 아니에요? 되게 큰데.” 그러자 다른 유아가 교실에 있는 자를 가져와 킥보드 길이를 측정하려고 했다. 그러나 자가 짧아서 여러 번 더해야 하는 어려움이 있자, 유아는 교사에게 긴 자를 요청했다. “선생님, 더 긴 거(자) 없어요?”



킥보드를 자기 몸에 대보며
주인의 키를 추측하는 유아

4 수사 놀이: 팔찌 분실사건

놀이 상황

킵보드 분실사건의 벽보를 보고 바로 다음 날 킵보드를 잃어버린 유아가 새솔반으로 찾아왔다. 주인이 고마움을 표현하자, 유아는 자신들이 주도적으로 문제를 해결한 것에 대해 큰 성취감을 느꼈다. “역시 형님 것일 줄 알았어요. 찾아서 다행이에요.”, “우리가 킵보드 어디 것인지 맞춰서 ○○ 형아도 놀랬대요!”

게다가 킵보드 주인이 자신들이 예측한 대상(남아, 형님)과 같고, 잃어버린 경위(하원 하는 길에 바빠서 주차장에 두고 감), 상표와 모델명도 추측한 대로라 유아는 증거 수집과 분석의 중요성을 느끼게 되었다.



분실한 킵보드를 찾게 된 유아

그러던 중 한 유아가 기관의 지하1 층 복도에서 보석 팔찌 유실물을 또 발견했다. 먼저 지하1 층에 있는 학급에 잃어버린 사람이 있는지 찾아가 보았으나 주인은 나타나지 않았다. 유아는 “이럴 수가! 또 이런 사건이 생기다니!”, “우리가 또 주인을 찾아주면 되겠다!”라고 말하며, 이전에 킵보드 사건을 해결한 경험을 바탕으로 능숙하게 팔찌의 특성을 조사하기 시작했다. “하나, 둘, 셋… 구슬 개수가 11개야.”, “구슬 안에 하얀 무언가가 들어있어요.”, “형님 것인지, 동생 것인지 알게 팔찌 크기를 재어 봐요! (자를 가져와서 재어보고는) 4예요!” 팔찌의 주인을 추측하는 과정에서는, “보석 팔찌니까 주인이 여자일 것 같아요.”, “똑같은 것 2개이니까 쌍둥이일까요? 아니면 언니랑 동생이 쓰는 건가?”라며 말했고, 유아 대부분이 팔찌의 주인은 여아일 것으로 생각했다.



팔찌의 특성을 조사하고 기록하는 유아

유아가 수집한 정보를 바탕으로 벽보를 만들어 붙인 3일 뒤, 팔찌 주인이 새솔반에 찾아왔다. 유아의 예상과는 달리 팔찌 주인은 동생반의 남아였다. “앗! 우리가 틀렸네. 남자가 주인이었네.”, “난 당연히 여자일지 알았는데.” 유아는 자신의 추측이 틀렸다는 것에 놀라면서도, 곧 자신이 경험한 다양한 이야기를 들려주었다. “남자도 보석을 좋아할 수 있지.”, “저번에 우리 엄마랑 미용실 갔는데 거기 선생님도 팔찌하고 있었어.”, “그래, 머리 긴 남자도 있어.” 비록 예상했던 팔찌 주인과는 달랐지만, 유아는 “그렇지만 주인을 찾았으니 다행이야.”라고 말하며 연속으로 사건을 해결한 것에 성취감을 나타냈다.



벽보를 보고 찾아온 팔찌 주인 유아

교사의 고민

- 팔찌 주인이 남아였다는 사실에 당황한 유아가 많았음. 무의식적으로 가지고 있는 성 고정적 인식을 변화시킬 수 있는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 유아의 성에 대한 고정관념을 수정할 수 있도록 함께 이야기를 나눔
- [자료] 고정관념과 편견에 관한 내용이 담긴 책을 제공함(예: 돼지책, 종이 봉투 공주 등)

5 경찰차 출동 놀이

놀이 상황

킵보드와 팔찌 분실사건을 해결하면서 경찰에 대한 유아의 관심은 한층 높아졌다. 그중 몇몇 유아는 ‘경찰차’에 많은 흥미를 보였다. 유아는 교실에 비치된 경찰 관련 책과 화보를 보면서 경찰이 하는 일에 따라 다양한 경찰차가 있음을 조사하고 또래와 이야기를 하였다. “오토바이는 가장 먼저 빠르게 출동할 수 있어.”, “형사들이 출동할 때는 큰 차가 필요해서 SUV 자동차야.” 이후 유아는 교실에서 공간 블록으로 경찰차를 만들어 놀이에 활용하기 시작했다. 자신이 알고 있는 지식을 반영하여 사건에 따라 다른 역할을 하는 경찰차를 표현하며 놀이했다. 하지만 급한 신고를 받고 출동을 하려고 할 때 블록으로 만든 자동차가 무너지는 상황이 자주 발생했다.



경찰차에 관해 알아본 후 블록으로 경찰차를 만드는 유아

유아는 무너지지 않는 큰 경찰차를 만들고 싶어 했고, 종이상자를 연결해 붙여 세우고 안에 의자를 배치해서 놀이하기로 의견을 모았다. 유아는 교사와 함께 자동차 책과 화보를 보고 이야기 나누며 자동차를 만들기 위한 계획을 세웠고, 각자 하고 싶은 부분을 맡아 제작하였다. 특히 여아보다 남아가 경찰차 만들기에 많은 흥미를 보였다.



재활용품과 놀잇감으로 경찰차를 만드는 유아

교사의 고민

- 경찰차 만들기가 적극적으로 진행되었으나 대부분 남아가 참여하였음. 일부 관심 있는 여아가 있었으나 놀이에 참여하고 싶어 주변을 서성이다가 결국 다른 놀이를 하러 떠나는 모습을 보임. 관심 있는 여아의 참여를 이끄는 방법을 고민함

교육적 지원

- [미술] 평소 미술놀이를 즐겨하는 여아에게도 경찰차 소품을 함께 만들자며 제안함. 재료(재활용품 상자, 그리기 재료)를 제공하여 필요한 소품(경찰 마크, 사이렌 등)을 여아와 남아가 함께 만들 수 있도록 지원함



경찰차를 꾸미는 유아

6 범인 잡기 놀이

놀이 상황

경찰차를 꾸미면서 경찰 놀이에 점차 많은 여아가 참여하게 되었다. 그중 그림 그리기를 좋아하는 몇몇 여아가 범인의 모습, 발자국, 손바닥 자국을 그림으로 그리고, 범인을 숨긴 후 친구들과 찾는 놀이를 하기 시작했다. 범인을 숨긴 유아는 발자국이나 지문 등을 범인 주변에 남겼고, 경찰을 맡은 유아는 이러한 증거를 찾아가며 범인을 쫓았다. “(카메라로 사진 찍는 흉내를 내며) 증거다! 여기 발자국을 따라가면 도둑이 있을 거야. 범인이 이 근처에 있을 거야.” 발자국과 손바닥 자국, 그리고 교사가 준비해 준 출입금지 테이프 등의 소품에 많은 유아는 호기심을 보이며 범인 잡기 놀이가 활발하게 전개되었다.



공유 공간에서 범인을 찾는 유아

교실 내에 범인을 숨길 새로운 장소가 더는 없자 유아는 다른 장소에서 놀이하고 싶어 했다. “이제 교실은 재미없지? 계단을 따라서 1층으로 가는 건 어때?”, “선생님, 범인이 교실 밖으로 나가서 창문으로 탈출했다고 하면 어때요?”

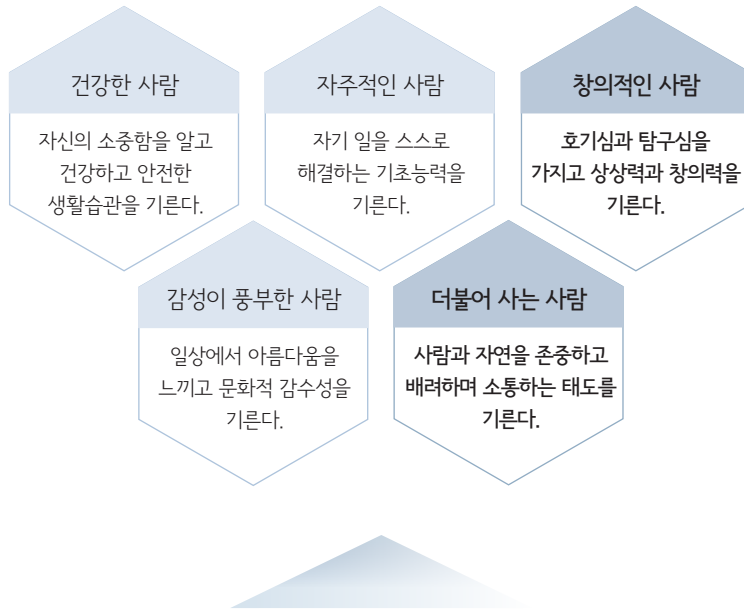
교사의 고민

- 유아가 다양한 공간을 활용하며 주도적으로 놀이할 수 있도록 지원할 필요성을 느낌. 교실 밖에서 놀이를 진행할 때 다른 학급에 피해를 주는 것은 아닌지 생각해 보고 어디까지 허용해야 할지에 대해 고민함
- 범인 잡기 놀이가 실내(학급이 위치한 복도, 각 층 계단, 현관, 강당)에서부터 바깥(산책로)까지 이어졌으나 점차 낙엽과 단풍에 더 많은 관심을 보이며 범인 잡기 놀이가 자연스럽게 소멸됨

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

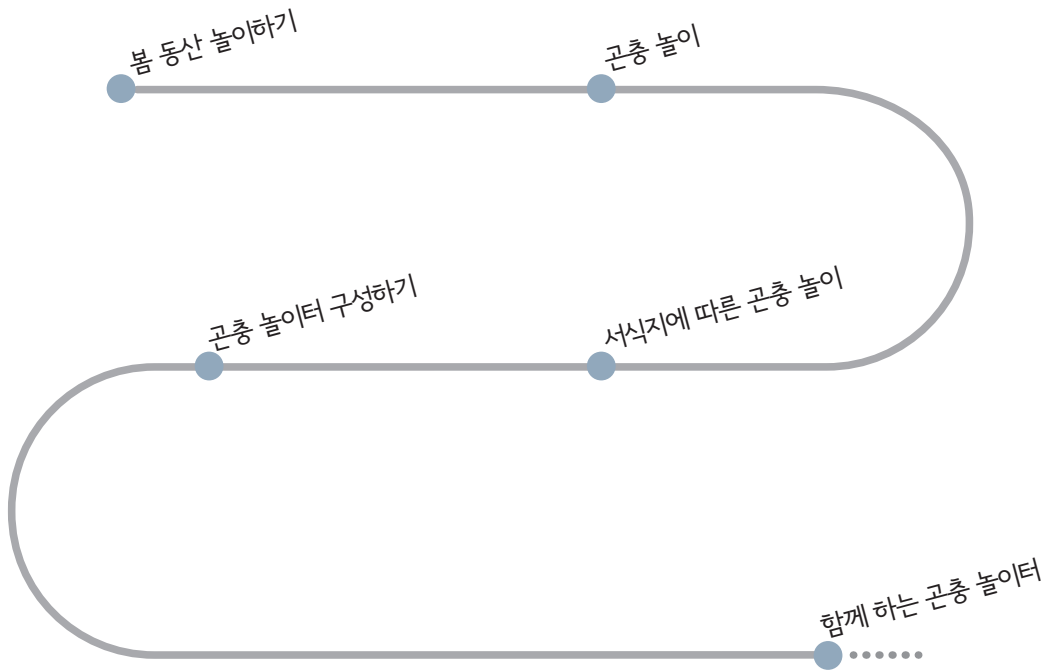


영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 눈과 손을 섬세하게 협응하며 다양한 도구를 활용하게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 표현하고자 하는 바를 날자나 단어 중심으로 쓰는 시도를 하게 됨 • 자신이 탐구한 결과에 관해 다른 사람에게 문장으로 설명할 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 지역사회에서 경찰이 하는 다양한 일에 관해 관심을 두고 그 역할을 이해하게 됨 • 친구와 협력하여 문제를 해결하는 과정에서 서로 다른 생각과 행동을 존중하게 됨 • 놀이 중 필요한 약속을 정하고 준수하는 태도를 보이게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 그림자 놀이를 하며 주변 환경의 모양을 탐색하게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 비표준 단위나 표준 단위의 도구를 활용해 물체를 측정할 수 있게 됨 • 2개 이상의 물체의 특성을 비교·대조할 수 있게 됨 • 문제 상황에 대해 원인과 결과에 대해 추론할 수 있게 됨

곤충 놀이터

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 봄이 되어 봄에 관련된 주제를 염두에 두고 있었음
- 바깥에서 쉽게 볼 수 있는 봄꽃과 곤충에 대한 유아의 관심이 증가함에 따라 어떻게 지원해줄지 고민함

교사

다수
유아

- 산책 중 쉽게 볼 수 있는 꽃과 곤충에 많은 관심을 보임
- 특히 꽃가루를 옮겨주는 곤충의 역할에 관심을 두는 유아
가 많음



일부 유아

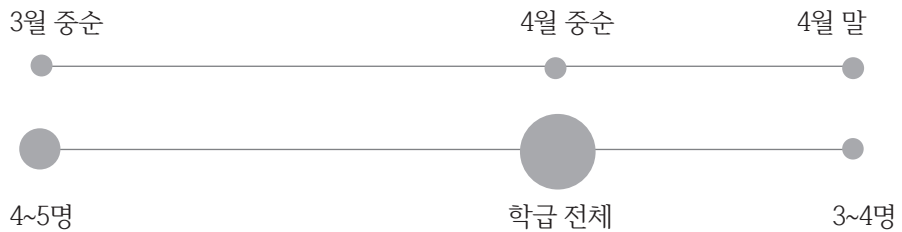
- 폐품으로 작품을 만드는 유아
- 역할놀이 영역에서 가족 놀이하는 유아
- 쌓기놀이 영역에서 블록으로 자동차 길을 만드는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 4세 / 19명

시기 1학기 초반

놀이 지속 기간 약 1.5개월



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

따스한 봄날, 산책길에 유아는 길가에 핀 봄꽃을 유심히 살펴보던 중 꿀을 빨아 먹고 있는 곤충(나비, 벌)을 발견했다. 꽃 위에 앉아서 꿀을 먹는 모습, 날갯짓하며 날아가는 모습을 주의 깊게 관찰했다. 하늘에 머물던 시선은 땅으로 향했고 유아는 땅 위와 땅속에 사는 작은 벌레에게도 관심을 두기 시작했다. 이후 교실로 돌아온 유아는 곤충 그림 그리기, 곤충 관련 책 찾아보기, 곤충 수수께끼 내기 등 자신의 관심을 다양한 놀이로 풀어나갔다. 이를 본 교사는 곤충 관련 놀이를 지원해준다면 주변 세계를 이루고 있는 다양한 생물 중 곤충에 대한 유아의 흥미를 심도 있게 확장해 줄 수 있을 것으로 판단했다.

1. 곤충에 대한 관심이 많고 궁금한 것이 많아 곤충 관련 개념들을 놀이 속에서 자연스럽게 알아갈 수 있음
2. 계절상 곤충을 쉽게 접해볼 기회이므로 직접경험을 통해 놀이로 연결하기가 용이함

3. 놀이 진행 과정

1 봄 동산 놀이하기

놀이 상황

산책을 마치고 교실로 돌아온 유아는 꽃가게를 열었다. 블록으로 가게를 구성하고, 역할놀이 영역에 있는 모형 꽃과 미술 영역에서 직접 만든 꽃을 사용하여 가게를 완성했다. 유아가 “꽃 사러 오세요.”라고 말하자 곤충 모형으로 놀이를 하던 유아가 “꿀을 빨아먹자.”라고 말하며 놀이에 합류했다. 이후 꽃가게 놀이를 하던 유아도 곤충 모형을 가지고 와서 꽃가게를 꽃밭으로 재구성한 뒤, “여기 꽃에 있는 꿀을 모으자.”라고 말하며 함께 곤충 놀이를 이어갔다.



교사의 고민

- 시나리오가 없는 단순 행동(꿀 빨아먹기, 날아다니기 등)을 반복하는 형태로 극놀이가 짧게 이루어져 곤충에 대한 지식을 자연스럽게 확장해 줄 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 곤충에 관한 지식을 확장해 주기 위해 곤충 관련 그림책과 곤충 화보를 제공함

2 곤충 놀이

놀이 상황

유아는 곤충에 관한 그림책을 읽으며 곤충의 다양한 습성에 관한 지식을 습득하고 새롭게 알게 된 지식을 교사나 또래와 공유하기를 원했다. “선생님, 제가 문제 널 테니까 무슨 곤충인지 맞춰봐요.”라고 하며 자신이 알게 된 곤충 관련 정보를 서로 수수께끼 형태로 문제를 내고 맞히기를 즐겼다.

곤충의 생김새에도 관심이 생긴 유아는 교실에 있는 개미를 돋보기로 자세히 관찰하기도 하고, 다양한 곤충의 세밀화를 반복해서 그렸다. 폐품을 활용해서 자신이 좋아하는 곤충을 만들기도 했다. 이후 유아는 “이거(뚜껑)는 개미산이 나오는 주머니예요.”, “이거는 잠자리 날개에 있는 무늬예요.”라고 말하며 자신이 만들기로 표상해낸 곤충의 특징을 말로 설명하였다.



개미를 관찰하는 유아



곤충 세밀화를 그리는 유아



폐품으로 곤충을 만드는 유아



역할놀이 영역에서 가족 놀이를 반복하던 유아도 가족 놀이에 곤충 놀이를 결합하여 ‘곤충 가족 놀이’를 하기 시작했다. 유아는 “나는 아기 나비야. 선생님이 엄마 나비 해주세요.”, “나는 애벌레 할래. 애벌레는 나무에 붙어있어야 하는데...”, “나무는 이걸(유니트 블록)로 만들까?” 라고 말하며 역할을 가작화하고, 블록을 사용하여 필요한 놀이 배경을 만들었다. 일부 유아는 유니트 블록으로 공간을 나누고 곤충을 비슷한 종류끼리 구분 지었다. 이후 “사마귀가 온다! 모두 방으로 들어가!”라고 하며 곤충의 천적 관계에 관한 지식도 놀이 속에 반영하였다.



유니트 블록으로 곤충 집을 만드는 유아



천적끼리 구분하여 만든 곤충 집

교사의 고민

- 유아가 놀이 속에서 곤충 관련 정보를 자연스럽게 내면화할 수 있도록 다양한 유형의 활동으로 관련 지식을 풀어낼 방법을 고민함
- 유아가 곤충 집을 만드는데 시간이 오래 걸려서 놀이가 충분히 이루어지지 않아 곤충 집을 만드는데 오래 걸리지 않는 자료를 제공하고 부수지 않고 연장해서 놀이할 방법에 관해 고민함

교육적 지원

- [자료] 견고하게 집을 구성할 수 있는 끼우기 블록(크레이지 폴트), 서식지에 따른 곤충에 관한 도서를 제공함
- [함께 놀이하며 제안] 유아가 현재 알고 있는 곤충에 관한 이야기를 함께 나누고 추가로 알아보고 싶은 부분에 관해 가정에서 조사해오기로 함
- [신체] 나비가 되기까지의 일생을 신체로 표현함

3 서식지에 따른 곤충 놀이

놀이 상황

놀이를 통해 지식을 내면화한 유아는 놀이에 더욱 실재를 반영하기 시작했다. “나비랑 잠자리는 날 수 있는 곤충이니까 집이 높아야지.”라고 말하며 날 수 있는 곤충의 집은 비교적 높게 구성하고, “그런데 집이 뚫려있어서 밖으로 나가지 않을까?”라며 교실에 비치된 천으로 집 벽면을 둘러 집을 꾸몄다. 또한 “개미들은 먹이를 모아 놓기 때문에 먹이 저장소도 따로 필요해.”라고 말하며 곤충들의 습성과 그에 따른 서식지를 구분하여 놀이하는 모습이 나타났다.



유아는 또래와 놀이하며 함께 구성한 곤충 집에서 곤충들이 놀이할 수 있는 놀이 공간을 만들기 시작했고, 놀이가 즐거울수록 정리 시간을 매우 아쉬워했다. 특히 곤충 집을 정성껏 만들기 위해 많은 시간을 할애했으나 교실 공간상 정리를 할 수밖에 없어 교사로서도 무척 아쉬운 생각이 들었다. 유아는 “이 놀이를 동생들도 할 수 있으면 좋겠다.”, “나는 우리 엄마랑 하고 싶어.”, “공유공간에 곤충 놀이터를 만들면 곤충 놀이 하고 싶을 때 언제든지 할 수 있어.” 등의 반응을 보였다. 그리하여 즐거운 곤충 놀이를 다른 사람들과 공유할 수 있고, 원하면 언제든지 놀이할 수 있도록 공유 공간에 곤충 놀이터를 만들기로 했다.

교사의 고민

- 공유 공간 중 곤충 놀이터를 만들기에 가장 적합한 장소에 관해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 곤충 놀이터를 만들기에 가장 적합한 공유공간에 관해 의견 나누기를 함
- [자료] 다양한 미술도구, 재료와 그림을 투시해서 그릴 수 있는 OHP 기기, 전지, 코팅 파지 등을 제공함



OHP 기기를 활용하여 개미집을 그리는 유아

4 곤충 놀이터 구성하기

놀이 상황

유아는 기관에 있는 모든 공유 공간을 돌아다니며 곤충 놀이터를 만들기 위해 가장 적합한 장소를 물색했다. 유아는 지하 1층 계단 밑에 있는 공간을 가리키며 “여기가 가장 좋겠어요.”, “어두우니까 진짜 땅속에 있는 개미집 같아요.”라고 말했다. 이어서 옆에 있는 오름대를 가리키며 “이거는 나무처럼 꾸미면 되겠다.”, “나무에 매달리면 애벌레 같겠다.”라고 말했다.



곤충 놀이터로 적합한 장소를 찾고 있는 유아

유아는 교실로 돌아와서 곤충 놀이터를 어떻게 꾸밀 것인지 이야기를 나누었다. 먼저 곤충 놀이터에 어떤 곤충이 있으면 좋은지 결정하기로 하였다. 유아는 “저는 모든 곤충이 살 수 있는 놀이터를 만들고 싶어요.”, “저도 모든 곤충으로 놀이하고 싶어요.”라며 그동안 놀이에 활용되었던 모든 곤충을 서식지별로 나누어 만들고 싶어 했다. 유아들의 토의 결과 곤충 놀이터는 개미집, 꽃밭, 개울, 숲으로 크게 나누어서 구성하기로 했다. 유아는 다양한 미술 재료를 활용하여 놀이터에 필요한 배경과 소품을 제작하기 시작했다.



숲을 그리는 유아



개울을 그리는 유아

유아는 놀이 시간마다 틈틈이 만든 배경과 소품을 공유 공간으로 옮겨서 곤충 놀이터를 구성하였다. 투명한 아세테이트지 위에 그린 배경을 흰 벽면에 부착하여 숲, 개울, 꽃밭을 만들었고, 계단 밑 공간에는 유닛 블록으로 개미 방을 만들었다. 유아는 “여기 개미 방 안에 우리가 만든 개미를 넣어 놓자.”, “여기는 개미가 먹이를 보관하는 방이라고 하자.”라며 자신이 알고 있는 지식에 기반하여 개미집을 만들었다.



커피 가루로 개미집을 만드는 유아



공유 공간에 곤충 놀이터를 구성해나가는 유아

곤충 놀이터를 완성하고 난 이후, 유아는 “동생반에 돌아다니면서 소개해줘요.”, “포스터를 만들어서 붙여요.”, “방송해요.” 등 다양한 홍보 방법에 관해 이야기했다. 그중에서도 가장 많은 유아가 방송으로 홍보하기를 원하였다. 그리하여 소개말을 함께 의논하여 정한 뒤, 여러 번 연습 과정을 거쳐 방송실에서 홍보했다. 홍보를 마치고 난 후, 유아는 “엄청 떨렸어.”, “우리 목소리 잘 들렸어요?”라고 말하며 성취감을 느끼는 모습이였다.



교사의 고민

- 곤충 놀이터가 완성되고 난 이후에도 곤충에 대한 유아의 관심이 끊기지 않고 지속할 수 있게 지원하는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [시간] 유아가 자신이 직접 만든 공간에서 또래와 함께 충분히 놀이해 보는 기회를 수시로 제공함

5 함께 하는 곤충 놀이터

놀이 상황

유아는 기관에 오고 갈 때 자신이 만든 곤충 놀이터에서 보호자와 함께 놀이하며 즐거움을 공유했다. “선생님, 아침에 엄마랑 개미놀이터에서 여왕개미처럼 결혼 비행 놀이 했어요.”, “이따가 할아버지랑 곤충 수수께끼 놀이하다 갈 거예요.” 곤충에 대한 유아의 관심은 이후로도 계속되었고, 기관 내 다른 연령의 유아도 자유롭게 곤충 놀이터에서 놀이하는 모습이 지속해서 관찰되었다.

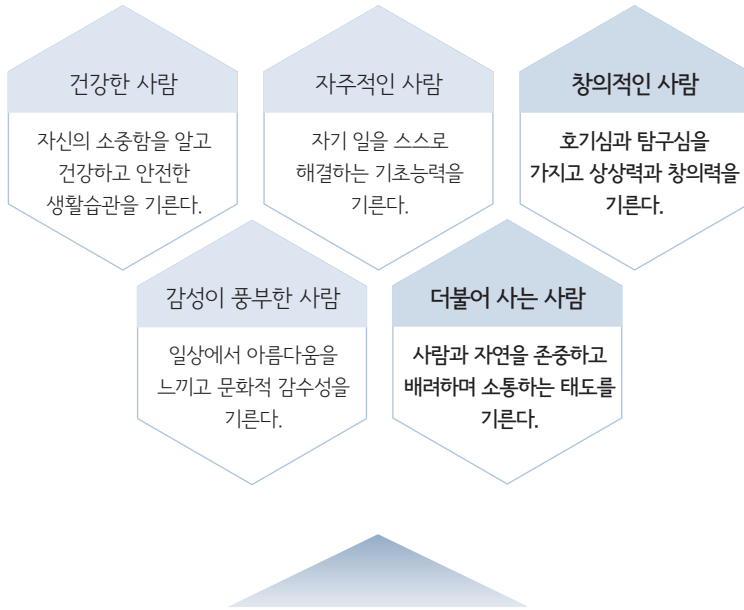


이후 교실에 새로운 블록과 다양한 교통기관의 놀잇감이 제공되자, 교실 밖 곤충 놀이터로 나가고 싶어 하는 유아가 점차 줄어들었고 다른 놀이에 더 많은 관심을 보이기 시작했다.

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

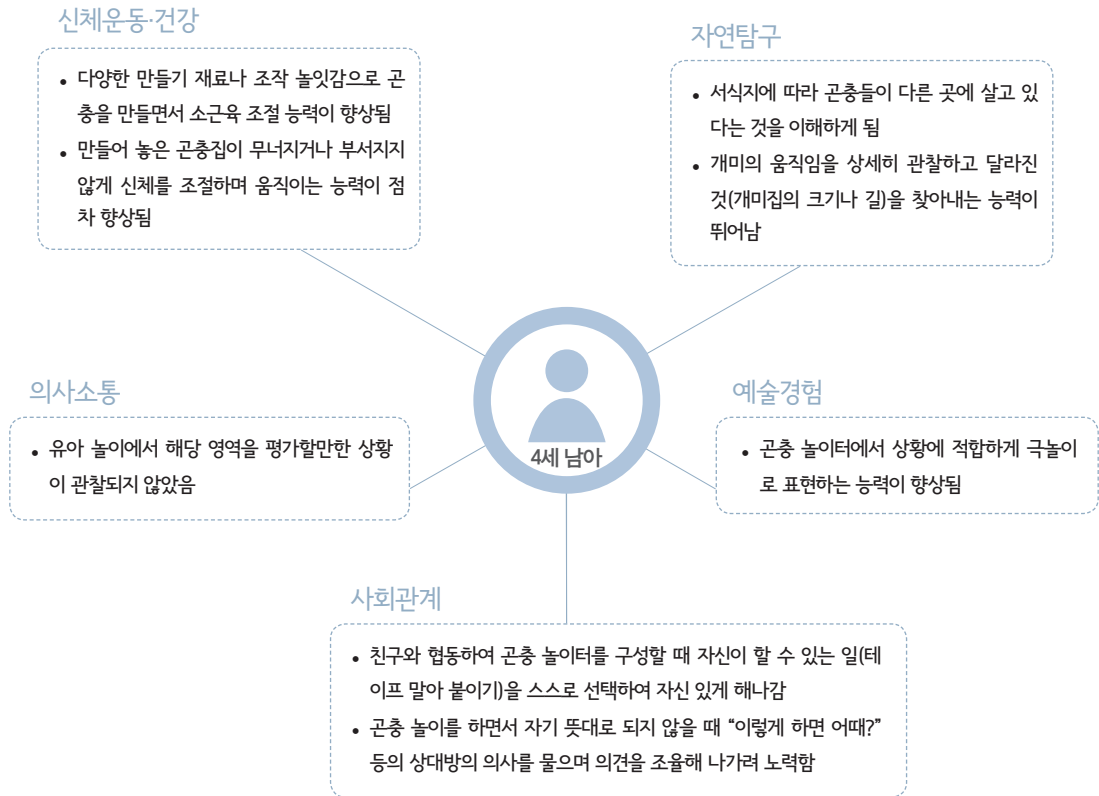
추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 신체를 조절하여 곤충의 움직임을 표현함
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 협동 작품을 만들며 자신의 의견을 적절한 문장을 사용하여 이야기함
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 역할을 맡아 놀이하며 긍정적인 또래 관계를 형성함 • 협력하여 놀이하는 과정에서 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중함
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 미술 재료와 도구로 자기 생각과 느낌을 표현함
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 알아보고 싶은 곤충을 자세히 관찰하고 탐구함 • 다양한 곤충에 대해 관심을 가짐

■ 유아 개인평가

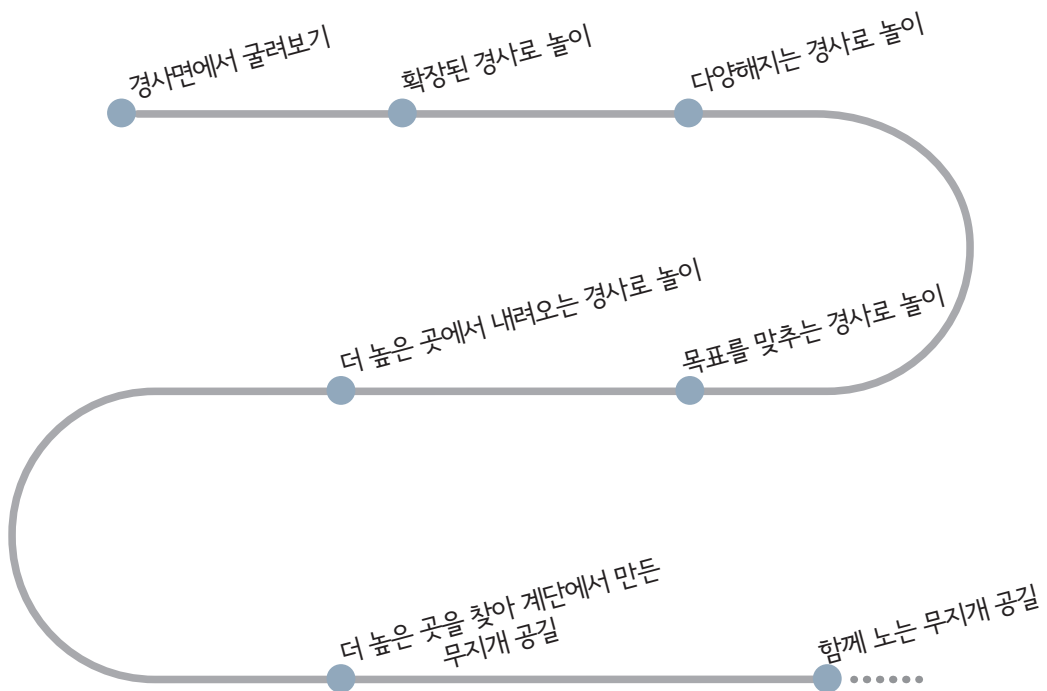


■ 유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

무지개 공길 놀이

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 계절을 반영하여 '가을'과 관련된 주제를 염두에 두고 있었음
- '교통기관' 주제가 2주간 진행되고 있었음
- 유아의 흥미와 관심으로 자발적으로 이루어지는 놀이가 무엇인지 관찰하고 있었음

교사

다수
유아

- 3~4명의 유아가 블록으로 찾길을 만든 뒤 자동차를 움직여 여행하는 놀이를 함
- 2~3명의 유아가 라이트 테이블 위에서 색공을 굴리거나 비춰보는 놀이를 함

일부 유아

- 색종이 접기 책을 보고 원하는 것을 접어 보는 유아
- 블록으로 로봇이나 자동차를 만드는 유아
- 다양한 재료로 팽이를 만들어 돌리는 유아
- 노래 부르고 악기 연주하는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 4세 / 24명

시기 2학기 중반

사전 경험 개정 누리과정이 발표되기 이전인 6월에 '공과 운동' 주제 진행 시 공을 경사로에서 굴러보는 활동을 한 경험이 있음

놀이 지속 기간 약 2개월

10월 초 10월 중순 12월 초

놀이 참여 인원

3~4명

학급 전체

3~4명

2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

유아는 유니트 블록으로 단순한 길을 만들다가 할로우 블록을 추가하여 경사가 있는 길을 만들어 자동차를 굴렸다. 유아가 경사로에서 자동차를 더욱 빠르고 멀리 보내는 방법을 이야기 하며 경사로를 수정하는 것이 지속해서 관찰되었다. 교사는 경사로 놀이를 다음과 같은 이유로 지원하기로 하였다.

1. 유아가 경사를 조정하여 자동차를 빨리 굴리는데 더욱 흥미를 보임
2. 경사로 놀이는 무게, 속도, 각도 등 다양한 변인을 고려해야 하는 놀이임
3. 친구들과 경사로의 구성에 대해 토의하며 의사소통 능력과 협력의 과정을 경험할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 경사면에서 굴러보기

놀이 상황

유아는 할로우 블록과 유니트 블록을 연결해서 경사로를 만들어 자동차를 굴렸다. 한 유아가 라이트 테이블 위에 있던 색 구슬을 가져와서 굴려보았고 “와, 이거 되게 빨리 가!”라고 하자 다른 유아도 구슬을 가져와 경사로에 굴렸다. 경사로를 조금씩 더 추가하며 코스를 길게 만들던 유아는 “여기(경사로)에서 저기(교실 벽) 끝까지 굴러가면 더 재미있겠다.”라며 경사로를 더욱 길게 만들고 싶어 했다.



“더 빨리 내려가면 좋겠다.”



“구슬이 더 잘 내려가는 거 같아!”

교사의 고민

- 유아가 삼각 할로우 블록(▲) 자체의 경사면만 이용하여 놀이하므로 다양한 경사가 있는 다른 블록을 제공할지 고민함
- 현재는 카펫 안에서만 쌓기놀이를 한다는 규칙이 있었는데 더 자유롭게 놀 수 있도록 규칙을 없애야 할지 고민함

교육적 지원

- [자료] 유니트, 할로우 블록의 양을 늘리고 그 외에도 유아가 쉽게 경사로를 구성할 수 있는 다양한 종류의 블록(종이벽돌 블록 등)을 제공함
- [자료] 공의 속성을 비교하며 놀이하도록 다양한 크기와 무게의 공을 제공함
- [공간] 영역 제한 없이 공간을 통합하여 확장된 놀이를 할 수 있도록 지원함

2 확장된 경사로 놀이

놀이 상황

공간 제한이 없어지자 유아는 쌓기놀이 매트를 벗어나 경사로를 더 길고 크게 만들기 시작하였다. 처음에는 매트 안에서만 만들었으나 점차 교실 문 앞까지 확장되었고 이 과정에서 더 많은 유아가 함께 놀기 시작했다.



“내가 여기까지 연결했어요.”



“길이 여기(교실 문)까지 길어졌어요.”



“구슬이 여기로 모이는 거예요. 안도망가요.”

여러 종류의 공을 굴려보던 유아는 공이 경사로에서 떨어져서 교실 이곳저곳으로 굴러가자 “자꾸 다른 데로 공이 가요.,” “여기로(경사로 길) 안 가네.”라며 불편함을 호소하였다. 유아는 공이 떨어지지 않게 하는 방법을 의논한 후 경사소에 벽을 세우기 시작하였다. 또한 경사로의 끝 지점에 공을 담을 수 있는 바구니를 놓거나 블록으로 3면을 막아 공이 도착하는 공간을 만들었다.



“공이 다 도망가네, 어떡하지?”



“공이 저 아래로 똑바로 굴러가면 좋겠는데 마음대로 굴러가.”



“구슬이 흘러내리지 못하게 막아볼까?”
“저 끝도 막을까? 그래야 공이 안 도망가.”



“구슬이 다 도망가서 여기를 막아야겠다!”

구슬은 경사로를 따라 굴러가다가 벽에 부딪히거나 홈에 걸리면서 속도가 줄어 멈추곤 하였다. 유아는 “자꾸 가다가 멈춰요.”, “쭈~ 갔으면 좋겠어.”라며 구슬을 세계 굴러보기도 하였다. 경사로가 확장되면서 다른 유아의 놀이 공간을 침범하거나 이동(예: 화장실 가기)하다 경사로를 건드려 무너뜨리기도 하였다. 또한 유아는 “나 비행기 만들어야 하는데 블록이 없어요.”, “여기서 놀고 싶은데 자리가 없어요.”라는 등의 불만을 제기하였다.



“우리 책 읽는데 다 막아버렸어요!”

교사의 고민

- 공이 중간에 서지 않고 잘 굴러갈 방법과 자료에 대해 고민함
- 경사로 놀이에 참여하는 유아와 참여하지 않는 유아가 서로에게 불만을 품지 않고 놀이를 하는 방법에 대한 논의가 필요함

교육적 지원

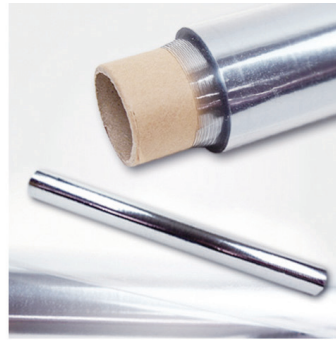
- [이야기나누기] 경사로로 인한 공간 사용의 불편함을 해결할 방법과 블록 이외의 자료로 경사로를 구성할 방안에 대해 유아와 논의함
- [자료] 공이 중간에 멈추지 않고 길을 따라 잘 굴러가게 하는 자료를 유아와 찾아보기로 함

3 다양해지는 경사로 놀이

놀이 상황

유아는 이야기나누기를 통해 경사로 놀이는 교실 한쪽 벽면에서 시작하여 반대쪽까지 사용하고, 나머지 공간은 다른 놀이를 하는 유아가 사용하도록 결정하였다.

또한 구슬이 멈추지 않게 굴러갈 수 있고 부족한 수의 블록을 대체할 자료를 찾기 위해 유치원 내, 외부 창고와 자료실을 돌아보았다. 그러던 중 유치원 창고 안에 있는 수로를 보더니 “저기에 굴리면 좋겠어요.”라고 선택하였다. 몇몇 유아는 “우리는 더 긴 게 있으면 좋겠어요.”라며 비슷한 모양의 긴 아세테이트 속심을 자료실에서 가지고 와서 수로를 만들기 시작하였다.



유치원 내의 창고에서 수로와 아세테이트 속심을 발견한 유아

유아는 새롭게 가져온 수로와 아세테이트지 속심으로 경사로를 구성했다. 구슬이 멈추지 않고 굴러가게 되면서 경사로 놀이가 더욱 활발해졌다.



“여기(수로와 속심)에서 공이 더 빨리 내려와요!”
“어, 이쪽(속심)이 더 센데?”
“너가 거기(끝)를 들었잖아. 그러니까 속! 내려가지.”

새로운 자료를 사용하면서 경사로도 다양해졌다. 한 유아는 경사로를 잊지 않고 틈을 만든 후 “여기에서 점프하게 만들 거예요.”라고 하였다. 교사가 “길이 끊어졌는데 여기를 지나갈 수가 있다고?”라고 묻자 유아는 끄덕였다. 여러 번의 시도 끝에 구슬이 점프하는 경사로를 만든 후 유아는 “공이 쭈르륵 내려오다가 여기서 탁!하고 넘어가는 거예요.”라며 매우 기뻐하였다.



점프 구간이 있는 경사로



오르막이 있는 경사로

또 다른 유아는 “나는 구슬이 내려가다 올라가는 길을 만들었어!”라며 오르막이 있는 경사로를 소개하였다. 구슬을 굴리는 것을 관찰하던 교사가 “이 구슬이 못 올라가네?”라고 하자 유아는 “선생님 그건요~ 큰 공은 무거워서 잘 올라가는데, 작은 공은 가벼워서 못 올라가는 거예요.”라고 자신만의 이론을 설명하였다. 놀이가 진행될수록 유아는 각자의 아이디어를 반영하여 다양한 코스가 있는 경사로를 만들었고 계속 놀고 싶다고 요청하였다.

교사의 고민

- 경사로 놀이가 확장되고 다양한 실험이 이루어지면서 놀이 시간이 부족하다고 느끼는 유아
가 많아 놀이 시간 조정에 대하여 고민함

교육적 지원

- [시간] 실내 놀이를 보통 1시간 정도 계획하였으나 유아의 요청을 수용해 놀이 시간을 더 늘
리기로 함

4 목표를 맞추는 경사로 놀이

놀이 상황

수로로 만든 경사로에서 힘 있게 떨어지는 공의 모습을 본 유아는 골인시키는 것을 목표로 플라스틱 바구니를 놓았다가 “이제는 블록을 넘어뜨리자!”라며 경사로 끝에 블록을 세웠다. 잠시 후 다른 유아가 “이번엔 주르륵 넘어지게 도미노 하자!”라고 도미노를 세웠고, 경사로를 내려온 공이 여러 개의 도미노를 한 번에 넘어뜨리는 것을 보고 환호하였다. 유아는 곧 교실에 있는 다양한 물건(예: 구슬, 터치 핸드벨, 상자 뚜껑, 실로폰 등)을 가져와 공으로 맞추는 놀이를 시작하였다.

“우리 여기 바구니에 골인시키자!”
“여기에 골인해야 100점이야.”



“이 통들 우리가 만든 길에 합체시키자.”

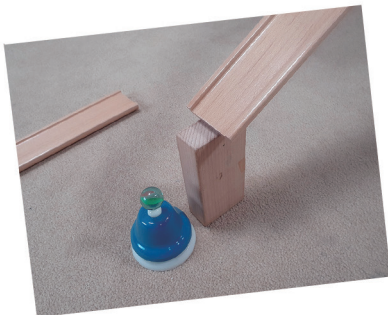


“공이 여기를 탁 때리면 우리가 했던 구슬 놀이처럼 자동으로 퍼질 거야.”



“공이 도미노를 모두 쓰러뜨렸어!”

“공이 핸드벨을 치고 ‘땡’ 소리를 냈어.”



“공이 큰 상자 뚜껑도 쓰러뜨릴 수 있겠지?”



“공이 실로폰을 꾸르륵!
우와, 소리가 섞여서 나와.”



“더 높게 만들고 싶어요.”

유아는 공이 경사로를 내려오며 발생시키는 힘에 관심을 두게 되었고, 빠르게 내려온 공이 물건을 쓰러뜨리거나 소리를 내는 등의 변화를 보일 때 특히 즐거워하였다. 공을 빠르게 굴리기 위해 유아는 “더 높은 데서 해보자.”라며 주위를 둘러보고 경사로를 올려놓을 곳을 찾거나 스스로 경사로를 들어 올리는 등의 시도를 하였다.

교사의 고민

- 유아가 경사로의 기울기에 관심을 보이므로 안전문제로 금지했던 교실 내 높은 공간들(교구장 위, 피아노 위 등)의 사용에 대하여 고민함

교사 공동체 논의

- 유아가 교실 안의 자료와 놀잇감을 자유롭게 이동하여 사용하도록 하는 것이 중요함에 대해 논의하고 제한을 없애기로 합의함



교육적 지원

- [공간] 유아의 사용이 제한되었던 교구장 위, 옷장, 피아노 위 등의 공간을 자유롭게 경사로 놀이에 활용할 수 있도록 지원함
- [함께 놀이하며 질문] 어떻게 경사로를 만들면 구슬이 더 빨리 또는 세게 굴러와서 목표물을 맞힐 수 있을지 질문함

5 더 높은 곳에서 내려오는 경사로 놀이

놀이 상황

경사로의 기울기에 따라 구슬의 빠르기와 힘이 달라진다는 것을 자연스럽게 깨달은 유아는 기존보다 더 높은 위치인 교구장 상단부터 경사로를 구성하기 시작했다. 일부 유아는 “의자 위에 블록 세워도 돼요?”, “책상도 해보자.”라며 더 높은 곳을 활용해 경사를 높게 만들었다.



교구장 상단에서 시작하는 경사로를 만든 유아



의자로 높낮이를 조절한 경사로

교실 내에서 높은 곳들을 최대한 활용하여 경사로를 구성하던 유아는 “더 높은 데서 굴리고 싶어요.”라고 말하였다.



피아노와 의자, 블록을 쌓아 높은 경사로를 만드는 유아



선반에 쌓은 블록 위에서 시작하는 경사로를 만드는 유아



교구장 상단에서 시작된 경사로 전체의 모습

교사의 고민

- 교실의 다양한 놀잇감과 자료, 교구장과 비품 등을 활용해 경사로를 만들던 유아는 더 높은 곳을 찾고자 함. 실내에서는 활용할 수 있는 공간에 한계가 있으므로 교실 밖 공간 활용에 대하여 고민함

교사 공동체 논의

- 유아가 교실의 높은 공간을 다 활용하였으므로 교실 밖 공간을 찾아볼 필요가 있음
- 교실 밖에서 놀이할 때의 위험 요소에 대비하기 위해 추가 인력 배치를 고려하기로 함



교육적 지원

- [공간] 기관 곳곳을 둘러보며 원하는 경사로를 만들 수 있는 공간을 찾아서 놀이하도록 지원함
- [정서적 지원] 경사면의 각도와 속도에 관한 관심에 공감하고 격려함
- [현장체험] 5세 학급이 만든 놀이동산의 롤러코스터에 다양한 경사와 코스가 있었음. 롤러코스터에서 놀아보면서 경사로에 대한 아이디어를 얻을 수 있도록 지원함

6 더 높은 곳을 찾아 계단에서 만든 무지개 공길

놀이 상황

유아는 더 높은 경사를 찾아 기관을 둘러보다 3층으로 가는 계단을 선택하였다. 계단에서 구슬이 점프하며 튀어 내려가는 모습을 보고는 “와! 구슬이 콩콩콩콩 내려가요!”라며 신기해 하였다. 유아는 교실에서 사용하던 블록과 수로, 속심, 강당에서 사용하던 신체 놀이 도구 등을 사용하여 계단에서 경사로를 만들었다.



“여기다 놓을까? 구슬이 안으로 굴러가겠다.”



“여기 밑에 잘 받쳐야 돼.”



계단에 경사로를 구성하는 유아

유아는 계단의 경사를 활용하거나 블록을 이용하여 경사로의 각도도 조정하였다. 교실에서는 2~3명이 각각 경사로를 만든 반면 계단에서는 함께 경사로를 구성하였다. “여기는 내가 받쳐 줄게.”, “유니바도 필요한 거 같지?”, “저기에 동그란 걸 놓자!”라고 서로 의논하면서 경사로의 코스를 만들었다.

유아는 초기에 사용하던 자료(예: 블록, 수로 등)뿐 아니라 의자를 뒤집어 경사로를 만들기도 했다. 또 도착 지점에 콘을 뒤집어 ‘골인 바구니’라 칭한 후 “여기는 그냥 해도 날아와서 들어가요.” 하며 경사로를 거치지 않고도 들어감을 설명하였다.

다 함께 처음 만든 경사로에 ‘무지개 공길’이라는 이름을 붙인 후 애착이 더 생긴 유아는 놀이하다 경사로가 무너져도 짜증 내지 않고 몇 번이고 수리하였다. 몇몇 유아가 “형님 반도 여기서 놀라고 했으면 좋겠어요.”라는 의견을 내자 다른 유아도 “그러면 다른 반 선생님이랑 친구들을 불러요.”라고 동의했다.



처음 완성한 무지개 공길
전체 모습



놀이하다 무너져서 두 번째 만든
무지개 공길



구슬을 처음 굴리는 부분



콘을 뒤집어 만든
골인 바구니

교사의 고민

- 무지개 공길에서 다른 반 유아들과 함께 놀 수 있게 하는 방법에 대해 고민함

교사 공동체 논의

- 교실에서는 개별적으로 또는 소수의 유아가 함께 만들었는데 계단에서는 여러 명의 유아가 협력하여 만드는 것이 인상적임
- 다른 학급과 함께 놀이하는 방법을 유아 주도로 결정하도록 하는 것이 중요함

교육적 지원

- [정서적 지원] 함께 놀고 싶은 마음에 대해 격려함
- [미술] 무지개 공길이 생겼음을 알릴 초대장을 만들 수 있도록 지원함

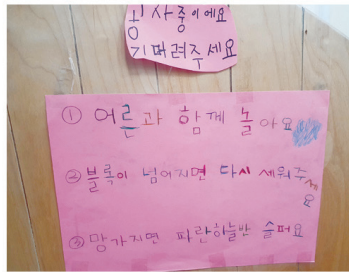
7 함께 노는 무지개 공길

놀이 상황

다른 학급 유아도 무지개 공길에서 놀아보면 좋겠다는 의견이 있어 유아와 다른 학급에 어떻게 소개할지 이야기를 나누었다. 처음에는 각 학급을 방문하여 말로 소개했으나 각 학급에서 공통된 질문(예: “언제 놀이할 수 있어?”, “무너지면 어떻게 해?”)을 반복하자 질문에 대한 답을 종이에 써서 붙여 놓기로 했다. 이후 놀이 시간에 여러 학급에서 놀러 왔고, 등, 하원 시간에는 부모님을 모시고 가서 자랑하며 함께 놀이했다. 유아는 “동생들이 또 놀러 왔어요! 재미있나 봐요.”라고 하며 좋아했다.



1층 현관에 세운 안내문



무지개 공길 안내문



유아들이 만든 초대장 포스터



“푸른솔반 친구들이 놀러 왔어요!”



“깊은바다반 형님들도 놀러 왔어요!”

무지개 공길이 만들어지고 약 6주가 지났다. 유아는 새로운 놀이를 하면서도 일주일에 한두 번씩은 무지개 공길에 나가서 공 굴리기 놀이를 즐겼다. 한 가지 달라진 점은 무지개 공길이 무너지면 옆 학급(5세 학급)과 함께 수리한다는 점이다. 교실에서 새로 시작한 ‘파란하늘 음식 가게’ 놀이와도 자연스럽게 연결되어 무지개 공길에서 주문하면 음식을 배달해 주기도 하였다.



“무지개 공길 손님들
빵 배달왔습니다.”



“오빠 이걸 여기 놓으면
진짜 무지개 길 같지 않을까?”



무지개 공길을 수리하는
옆 학급(5세) 유아

교사의 고민

- 교실 내에서는 경사로 놀이가 거의 이뤄지지 않지만 계단에서의 무지개 공길 놀이는 꾸준히 지속됨. 계단을 사용하는 것이라 보행에 불편(예: 오르내릴 때 조심해야 함)을 초래하기도 했으므로 언제까지 둘지 고민함

교사 공동체 논의

- 여러 학급의 유아가 무지개 공길 놀이를 아직도 즐기고 있으므로 유아의 흥미가 떨어질 때까지는 유지하면 좋겠음
- 무지개 공길을 보수할 필요가 있을 때는 유아가 주도하도록 격려할 필요가 있음

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

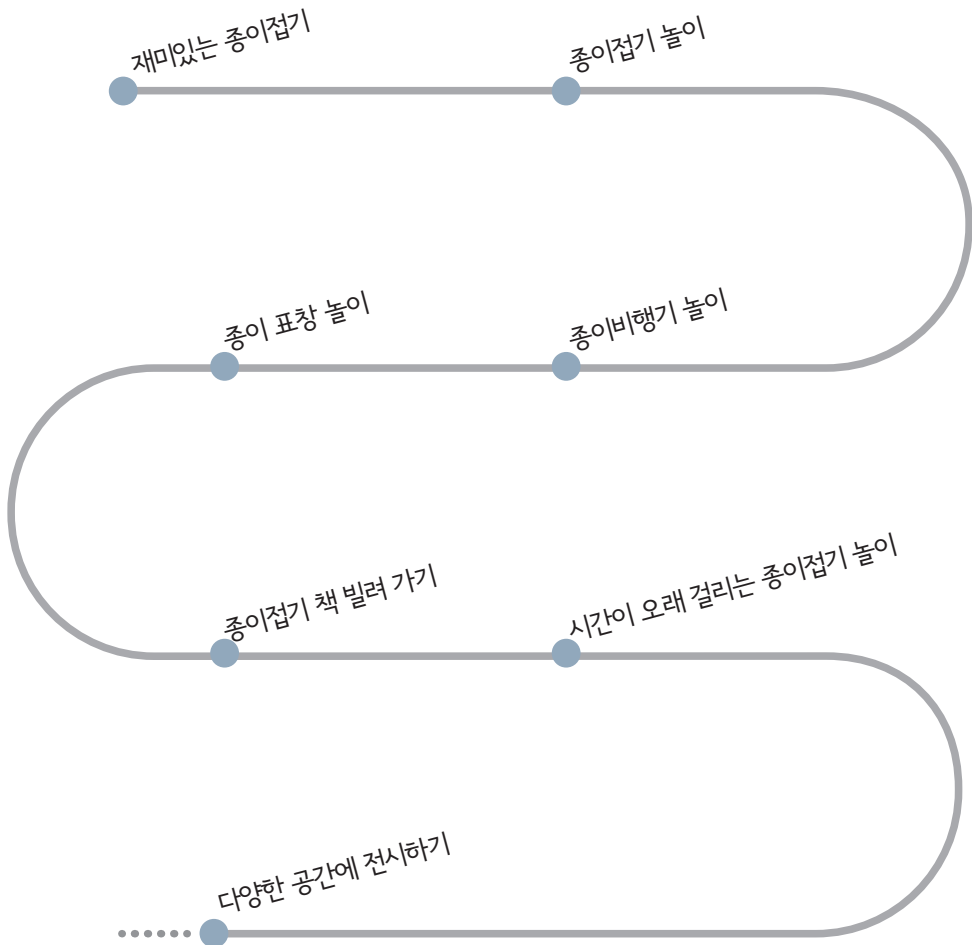


영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 대, 소근육을 사용하여 신체 움직임을 조절할 수 있게 됨 • 기초적인 이동 운동, 제자리 운동 능력이 길러짐 • 일상에서 안전하게 놀이하고 생활하는 습관이 길러짐
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 경험, 느낌, 생각을 표현할 수 있게 됨 • 상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말하는 능력이 길러짐 • 자기 생각을 글자와 비슷한 형태나 글자로 표현할 수 있게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 약속과 규칙의 필요성을 알고 지키게 됨 • 친구와 서로 도우며 문제를 해결하는 능력이 길러짐 • 내가 할 수 있는 것을 스스로 할 수 있게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 예술적 요소에 관심을 두고 찾아보게 됨 • 다양한 미술 재료를 이용하여 자기 생각과 느낌을 표현하는 능력이 길러짐
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 궁금한 것을 탐구하는 과정에 적극적으로 참여하게 됨 • 물체의 위치, 방향, 모양을 알고 구별할 수 있게 됨 • 경사로 놀이를 하며 물체의 길이, 무게, 등의 속성을 비교하는 능력이 길러짐 • 탐구과정에서 서로 다른 생각에 관심을 두게 됨

종이접기 놀이

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 실외놀이보다는 실내에서 정적인 놀이하기를 좋아하는 유아를 위한 지원방법을 고민함
- 혼자서 만들기, 그리기에 집중하는 유아가 친구와 함께 놀이할 수 있도록 지원할 필요를 느꼈음

교사

다수
유아

- 그림 그리기, 그림편지 쓰기를 하는 유아
- 종이를 접고 꾸미는 활동을 즐기는 유아



일부 유아

- 블록으로 길을 만들어 공 굴리기를 하는 유아
- 자석 블록으로 변신 로봇을 만드는 유아
- 고양이 돌보기 놀이를 하는 유아
- 미용실 놀이를 하는 유아

3. 놀이 진행 과정

1 재미있는 종이접기

놀이 상황

비가 와서 실외놀이를 나가지 못한 날 다수의 유아는 “오늘은 바깥놀이 안 나가서 종이접기를 많이 했어요.”라며 기뻐하였다. 종이접기 책을 보며 “선생님, 하트 팔찌 어디 있어요?”라며 다른 것을 접어보고 싶어 하거나 “선생님, 이렇게 접는 것 맞아요?”라며 교사의 도움을 구하는 유아도 있었다. 1학기부터 지속해서 몇 가지 종류의 종이접기만 했던 유아는 “이건 쉬워요, 책도 안 보고 접을 수 있어요.”라며 다른 종이접기 방법에는 관심을 보이지 않았다.



교사에게 만든 것을 보여주는 유아



“저 딱지는 잘 접는데 이걸 잘 못 접어요.”



“여기는 어떻게 접어요?”

교사의 고민

- 유아가 접고 싶은 것을 교사가 모두 접어주는 것이 적절한지에 대한 의문이 생김
- 매일 같은 것만 접는 유아의 놀이가 정체되어 있다고 느끼고 이를 어떻게 지원할 수 있을지 고민이 됨

교육적 지원

- [음악/이야기나누기] ‘종이접기’ 노래를 부르며 색종이로 어떤 것을 접고 싶은지 이야기를 나누고 결과를 적어 함께 공유함
- [자료] 종이접기 과정을 촬영한 동영상 자료를 보며 스스로 접어볼 수 있도록 함
- [함께 놀이하며 제안] 같은 종류의 종이접기를 하고 싶은 유아와 교사가 함께 모여 접으며 어려운 부분은 알려주며 지원함
- [함께 놀이하며 질문] 유아와 책을 보고 접으면서 기호를 알려주고 안내대로 접은 뒤 어떤 모양이 만들어질지 물어보며 유아가 스스로 형태를 인식하고 예상할 수 있도록 지원함



동영상을 보며 접는 유아



교사와 함께 접는 유아

토끼반 종이접기				
16일(월)	17일(화)	18일(수)	19일(목)	20일(금)
모켓 신기한 바퀴	4개 의자	배지 의자	의자 의자	한드론
사슴발 의자	포인팅 의자		의자 의자	강아지 공룡

유아가 접고 싶은 것을 기록하고 공유함



“이렇게 세모로 접어요?”

2 종이접기 놀이

놀이 상황

유아는 새롭게 접을 수 있게 된 종이접기 결과물을 교사나 다른 유아에게 보여주기를 좋아하였다. 다른 유아가 만든 것을 보고 “나도 그거 접고 싶어요.”라고 하며 접는 방법을 알아본 뒤 똑같은 것을 만들어가기도 하였다. 어느 날 유아가 종이를 만든 것을 가지고 “선생님, 이것 보세요, 오토바이 핸들이에요. ‘위-잉’하면서 갈 수 있어요.”라며 운전하는 흥내를 내거나 자신이 만든 것을 가지고 와서 “이건 기차인데 엄청나게 길어서 다 탈 수 있어요.”라며 블록 사이를 다니며 움직이는 흥내를 냈다.

유아 대부분은 친구들과 교사에게 보여준 뒤 개인장이나 가방에 보관하였는데 복도에 종이접기한 것이 떨어져 있으면 “선생님 이거 누구 거예요?”라며 가지고 오기도 하고, 자기가 만든 것이 장에 없다며 속상해하는 일도 몇 차례 발생하였다.



친구가 만든 것에 관심을 보이는 유아



놀이 방법을 알려주는 유아

교사의 고민

- 유아가 만든 것을 친구와 공유하게 하고 싶은데 종이접기한 날 집으로 가져가므로 시간이 한정적이며, 여러 친구에게 보여줄 수 없어서 아쉬움
- 만든 것으로 놀이하기보다 가져가는 것을 더 좋아하는 유아가 종이접기한 것을 놀이 소재로 사용할 수 있는 방법을 고민함
- 장에 둔 종이접기가 사라지면서 유아 간 갈등 요인이 되어 이를 해결할 방안이 필요함

교육적 지원

- [정서적 지원] 종이접기한 것으로 놀이하는 방법을 교사에게 알려 준 유아를 칭찬하며 이야기한 방법대로 함께 놀이함
- [자료] 종이를 이용한 전시대를 만들어 자신이 만든 것을 자유롭게 전시하여 소개할 수 있도록 지원함
- [동화] 색종이로 접은 것을 움직이며 놀이하는 동화를 보며 유아가 종이접기한 것으로 이야기를 구성하며 놀이할 수 있도록 지원함
- [이야기나누기] 유아가 종이접기한 것으로 놀이하는 방법을 앞에 나와서 보여주게 하거나 유아의 독창적인 종이접기 결과물을 소개하여 친구와 공유할 수 있도록 지원함

“이건 파리채야.
이렇게 탁하고 치면 잡을 수 있어.”



스스로 자신이 만든 것을 전시대에 올려놓는 유아



만든 것을 모아둔 종이접기 전시대

3 종이비행기 놀이

놀이 상황

유아는 여러 가지 비행기 접기에 관심을 두고 색종이 외에도 자료 장에 있는 도화지나 이면지를 사용하여 비행기를 접은 뒤 전시대에 올려놓았다. 어느 날 한 유아가 교실에서 만든 비행기를 날리기 시작하였다. 그러나 책상이나 장에 부딪혀서 금방 바닥으로 떨어지자 “잘 안 날아가네.”라며 책상 사이 빈 곳이나 벽을 향해 던지는 등 교실을 돌아다니며 날릴 수 있는 장소를 탐색하였다. 동시에 추석을 맞이하여 유치원의 복도에는 민속놀이가 펼쳐져 있어 유아는 수시로 복도에 나가 놀이를 하고 있었다.



비행기를 접은 뒤 교실에서 날리는 유아

교사의 고민

- 사람이나 물건이 있는 곳으로 날릴 때 유아의 안전이 염려됨
- 비행기를 날려보고 멀리 날아가지 않자 유아는 놀이를 금방 마무리하였음. 종이의 재질, 크기와 형태에 따라 날아가는 거리가 다를 수 있다는 것을 유아가 경험을 통해 스스로 깨닫게 해야 할지, 교사가 도움을 주어야 할지 고민함

교육적 지원

- [공간/놀이하며 제안] 종이비행기를 멀리 날릴 수 있도록 복도, 기관의 앞마당, 바깥놀이터 등의 장소를 제안함
- [자료] 날릴 수 있는 출발선을 표시하여 거리를 측정할 때 기준점이 필요함을 알 수 있도록 도움
- [자료] 바깥놀이 시 자신이 만든 종이비행기를 담아가고 정리할 수 있는 바구니를 제공함
- [함께 놀이하며 질문] 유아가 비행기를 날리고 난 뒤 떨어진 위치를 확인할 수 있도록, 또 어떤 비행기가 가장 잘 날아갔는지에 대해 질문하여 종이의 재질과 크기 및 형태, 던지는 방법에 따라 날아가는 거리가 다르다는 것을 경험할 수 있게 지원함

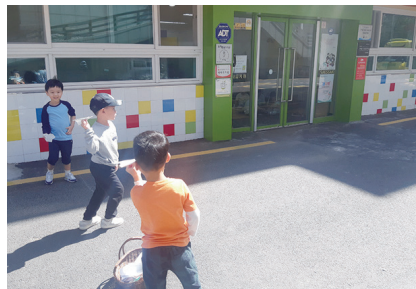


비행기를 접은 뒤 여러 장소에서 날리는 유아



“나는 열 발 날아갔어.”
“나도 열 발이야!”

“팔을 똑바로 하고 너무 세게
던지면 안 돼.”



4 종이 표창 놀이

놀이 상황

많은 유아가 종이접기 책을 보면서 표창 접기를 하였다. 몇몇 유아는 표창을 접을 수 있지만, 표창이라는 물건의 기능과 사용법을 모르고 있었다. 표창에 대해 알고 있는 유아가 “이건 던지는 거야. 던져서 맞추는 거야.”라며 알려주었다. 하지만 유아가 던진 표창에 다른 유아가 맞거나 만든 것에 부딪혀 불만을 표현하는 유아도 생겼다.



유아가 접은 종이 표창



표창을 던지는 과정에서 갈등이 생긴 유아

교사의 고민

- 놀이가 진행되면서 유아가 종이 표창을 던지며 공격하는 말을 하는 것을 보고 놀이로 적절한 활동인지 고민이 되고 안전하게 놀이하는 방법을 안내할 필요를 느낌
- 많은 유아가 종이 표창을 접고 던지는 데 즐거움을 느끼고 있으나 종이 표창에 맞는 유아와의 갈등으로 놀이를 계속하지 못하는 문제가 생겨서 고민함

교육적 지원

- [게임] 종이 표창으로 목적물을 맞히는 게임을 통해 사람이 아닌 특정한 물건을 맞추는 데 재미를 느낄 수 있도록 지원함
- [자료] 우레탄 블록에 숫자 카드를 붙여 유아들이 맞출 때 점수를 세며 게임처럼 즐길 수 있도록 지원함
- [자료] 다양한 두께, 재질, 크기의 표창을 접어 비교하며 목적물을 맞힐 수 있도록 지원함
- [공간] 다른 유아를 방해하지 않고 종이 표창 던지기 놀이를 할 수 있도록 공간을 정함
- [정서적 지원] 종이 표창을 던져 목적물을 맞히는 즐거움을 교사가 함께 공감하며 지속해서 놀이가 이루어질 수 있도록 지원함



“제가 두 개 쓰러트렸어요.”



다양한 방법으로 쌓은 뒤 넘어트리는 유아

“분홍색은 (한지로 접은 표창) 물렁
물렁해서 잘 안 돼,”

“이건 (색지로 접은 표창)
딱딱해서 잘 쓰러져.”



종이 표창으로 원을 맞히며 놀이하는 유아



5 시간이 오래 걸리는 종이접기 놀이

놀이 상황

종이접기 놀이가 점점 활발해지면서 유아 대부분은 놀이 시간에 종이접기 놀이에 참여하였다. 다양한 종류의 종이접기를 할 수 있게 되고 접고 싶은 종이접기의 난이도가 높아지자 완성하는데 많은 시간이 걸리게 되었다.

교사가 정리 시간을 알리면 이곳저곳에서 “어~” 하는 소리와 함께 “나 아직 다 못했는데.”라며 울음을 터트리는 유아도 있었다. 다른 놀이를 먼저 한 뒤 종이접기를 나중에 한 유아는 원하는 색의 색종이가 없거나 만들던 것을 완성하지 못해 구겨진 색종이를 가방에 넣기도 하였다.



교사의 고민

- 현재 유아에게 주어진 1시간 정도의 놀이 시간은 유아들이 종이접기를 완성하고 놀이하는데 부족하므로 시간을 연장할 필요를 느끼게 됨. 그러나 다른 활동이나 점심시간 등을 고려할 때 어려운 점이 있어서 고민함
- 주어진 시간 안에 접을 수 없을 때 해결하는 방법을 교사가 제시하는 것이 바람직한지 혹은 유아가 제시한 방법을 듣고 수용할 수 있을지 의문이 듦

교육적 지원

- [시간] 일과 계획을 생략하거나 하루에 실행하는 집단 활동의 수를 줄여 유아가 충분히 놀이할 수 있도록 기존의 놀이 시간보다 30분 이상 연장함
- [자료] 유아가 종이접기 놀이를 활발하게 하므로 색종이와 다양한 종이를 좀 더 제공함
- [이야기나누기] 기관에서 완성하지 못한 종이접기를 더 하는 방법에 관해 이야기를 나누고 문제점을 스스로 해결할 수 있도록 지원함. 도서관에서 책을 빌려본 유아가 종이접기 책을 빌려가는 것에 관해 이야기했고 다른 유아도 빌려가는 것을 원함
- [가정연계] 원하는 종이접기 책을 주말 동안 가정으로 빌려 갈 수 있도록 지원함

6 종이접기 책 빌려 가기

놀이 상황

주말에 집으로 종이접기 책을 빌려 간 유아는 집에서 접은 것을 가져와서 친구들에게 자랑하며 놀이를 하였다. 그러나 빌려 가지 못한 유아가 더 많았고 차례를 기다리기에는 학급에 있는 책이 많이 부족하였다.



집에 빌려 갈 책을 고르는 유아



집에서 접은 것을 가져와 놀이하는 유아

“이걸로 팽이를 치면 더 잘 돌아가요.”

교사의 고민

- 학급의 종이접기 책은 3권으로 많은 유아가 빌려 가기에는 수가 부족함
- 색종이를 많이 제공하자 마음껏 사용하면서 구겨서 버리거나 낭비하는 경우가 생겨서 적절한 지도 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 유아가 각 반을 다니며 책을 모아서 빌릴 수 있도록 하고 기존의 책 중 두꺼운 것은 분철하여 더 많은 유아가 빌릴 수 있도록 지원함
- [자료] 유아가 집에서 접어보고 싶은 종이접기 방법을 스캔하여 홈페이지에 게시함
- [가정연계] 유아가 소장한 종이접기 책을 지원받아 함께 대여함
- [이야기나누기] 종이를 만드는 원료와 낭비했을 때 발생하는 문제에 관해 이야기를 나누고 유아가 스스로 낭비하는 종이를 줄이는 방법을 찾을 수 있도록 함



각 반을 다니며 빌려 가고 싶은 종이접기 책을 모으는 유아

7 다양한 공간에 전시하기

놀이 상황

많은 유아가 종이접기하거나 전시하면서 “벽이랑 책상이랑 가까워요. 지나갈 때 부딪혀서 (전시한 것이) 떨어질 것 같아요.”라고 걱정하거나 “여기(자료장)에 종이접기 책이랑 테이프랑 색종이랑 다 있으니 너무 좋아요.”라고 불편한 점을 이야기하였다.

전시대에 전시하는 유아가 많아지면서 공간이 부족해지자 다른 친구의 작품과 함께 올려놓는 일도 있었다. 유아는 “판(전시대)에 내 것만 전시하고 싶어요.”라고 표현하기도 하였다.

교사의 고민

- 한 교구장에 종이접기 책과 색종이가 함께 있어서 여러 유아가 꺼내는 과정에서 갈등이 자주 발생하였고 이를 해결할 방법을 고민함
- 유아는 전시대에만 작품을 전시할 수 있다고 생각하고 있어서 갈등이 일어나고 있음. 다양한 공간에 전시할 수 있다는 것을 어떻게 알려줄 수 있을까 고민함



서로 필요한 물건을 꺼내려는 유아



올려놓을 자리가 없는 전시대

교육적 지원

- [공간] 색종이와 종이접기 책의 위치를 다르게 하여 한 곳에 많은 유아가 한꺼번에 몰리지 않도록 함
- [공간] 자료 장과 책상의 거리가 가까운 곳은 간격을 넓혀 이동이 편리하게 함
- [함께 놀이하며 질문] 유아와 교실 및 복도에서 놀이하는 중에 종이로 만든 결과물을 전시할 수 있는 장소에 대해 질문하고 유아와 함께 찾아봄
- [정서적 지원] 새로운 공간에 전시하고자 하는 유아를 격려하고 스스로 붙여 수 있도록 함



스스로 창문에 전시하는 유아



색종이와 종이접기 책의 위치를 조정함

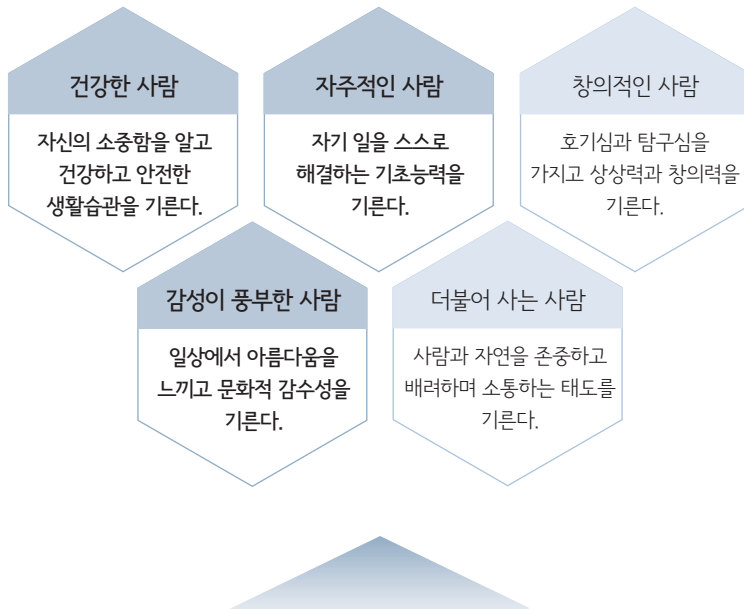


다양한 장소에 전시한 종이접기 결과물

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

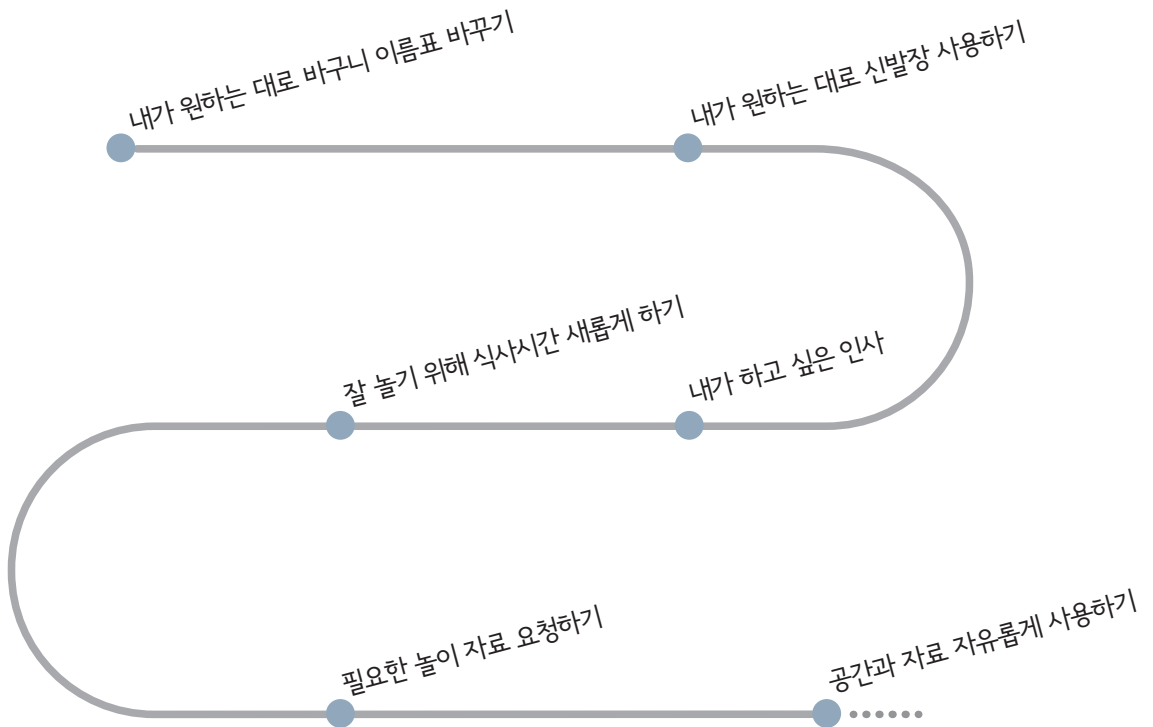


영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 소근육을 조절하는 능력이 향상됨 • 실외놀이에 즐겁게 참여하게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣고 모르는 것을 질문하며 이해하게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 자기가 하고 싶은 것을 계획하고 스스로 해보려는 태도를 보이게 됨 • 친구와 도움을 주고받으며 협력하는 태도를 기르게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 자기 생각을 표현하기 위해 재료의 특성을 고려하여 사용할 수 있는 능력을 기르게 됨 • 자신과 친구가 만든 종이접기 결과물을 감상하며 아름다움을 느끼고 존중하는 태도를 기르게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 종이접기하는 과정을 통해 도형, 대칭, 방향을 이해하게 됨 • 놀이 중에 발생하는 문제를 스스로 해결하려는 태도를 기르게 됨

함께 바꾸는 일상생활

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 교사는 관련 학술대회, 지역사회 교사연수, 기관 내 자율적인 학습모임 등에 자발적으로 참여하여 놀이 중심 교육과정을 이해하고 적용해보기 위해 노력하고 있음
- 초임 교사로 새로운 교육과정을 독자적으로 적용하는 데 어려움을 겪고 있으므로 원장 및 동료 교사들과 의논하면서 유아 중심 교실을 만들어 보기로 함

교사

다수
유아

- 학급의 일상생활 패턴, 규칙을 바꾸는 데 관심을 가지고 적극적으로 참여하는 유아
- 자발적으로 의견을 내면서 학급의 변화에 즐거움을 느끼는 유아

일부 유아

- 일과 흐름과 일상생활의 변화에 특별한 관심을 보이지 않는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 4세 / 15명

시기 2학기 중반

놀이 지속 기간 약 3주

10월 중순

11월 초



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

지금까지는 주제 중심의 교육내용과 매일 같은 시간대에 같은 일과가 이루어지며 교사의 계획을 실행하는 교육과정으로 운영하고 있었다. 교사는 놀이 중심 교육과정에 따라 유아의 놀이가 좀 더 충분히 이루어지고 일과에서 유아의 선택과 주도성이 높아지게 해주려고 노력하고 있다. 일과의 운영에서 주제에 따른 놀이계획과 주제 중심의 집단 활동을 줄이고 놀이를 제한하는 규칙을 최소화하는 등 변화하는 과정에 대해 유아가 관심과 호기심을 보였다. 또한 놀이 과정에서 교사에게 필요한 재료를 요구하기도 하고, 하고 싶은 활동을 제안하기도 하였다. 이에 유아가 놀이 이외에도 일과 속에서 더 적극적으로 자기 생각을 이야기할 수 있도록 지원해주어야겠다고 생각했다. 특히 유아가 서로 의견을 나누며, 자기와 다른 생각도 듣고 존중해주는 기회가 될 수 있을 것으로 생각했다. 그래서 유아와 일상을 함께 변화해볼 수 있도록 지원하기로 했다.

1. 어린이집의 일상생활 중에서 유아가 주도적으로 변화해볼 기회를 제공함
2. 서로의 생각과 느낌을 이야기 나누며, 다른 사람의 생각과 행동을 인정하고 존중하는 태도를 형성할 수 있음
3. 상호 협동하여 적극적이고 긍정적으로 문제를 해결할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 내가 원하는 대로 바구니 이름표 바꾸기

놀이 상황



유아들이 기존에 쓰고 있던 사물함 바구니와 개인 이름표

자신의 물건이나 여벌 옷을 넣어두는 바구니에서 한 유아의 이름표가 사라졌다. 교사는 이름표를 금방 만들어 붙여줄 수가 없어서 유아에게 오늘은 스스로 만들어보라고 제안하였다. 유아는 그러겠다고 하고 이름을 쓸 수 있는 종지와 유성 펜을 가지고 와서 자신의 이름표를 만들기 시작했다. 만드는 모습을 보고 몇몇 유아들이 “선생님, 연우 뭐하는 거예요?”라고 물으며 관심을 보였다. “나도 내 이름표 만들고 싶어요.”, “나는 그림으로 이름표 만들 거예요.”



한 유아에서 시작된 이름표 만들기에 함께 참여하고 있는 다른 유아

자기가 만든 이름표를 바구니에 붙인 몇몇 유아는 다른 유아들에게 자랑하거나 교사에게 보이고 싶어 하였다. 이전까지 획일적인 이름표에는 특별한 관심이 없었으나, 자신의 의미를 담아서 만든 것이어서 그림에 숨은 의미를 이야기 나누며 즐거워하였다.



“이것 봐, 내가 만든 거야.”

교사의 고민

- 다른 유아들이 보이는 관심을 모두 수용해서 이름표를 바꾸는 것을 허용할지, 자기만의 독특함을 표현하는 방법을 어떻게 제안할지 고민함
- 이름표를 바꿔보는 것이 놀이처럼 즐겁고 자발적으로 진행되면서 이후 놀이의 자발성에도 영향을 끼치게 할 수 있을지 고민함

교육적 지원

- [자료] 도안이 없는 일반 도화지를 제시해주어 정해진 틀 없이 자유롭게 이름표를 만들 수 있도록 지원해주었음. 또한 이름을 쓰거나 그림, 좋아하는 물건을 사진으로 찍기 등 형식에도 제한을 두지 않도록 하여 자신만의 이름표를 만들 수 있도록 지원함
- [미술] 흥미를 보이는 유아들과 개별적으로 상호작용하며 유아들이 원하는 이름표에 관한 생각을 듣고 스스로 만들 수 있도록 도움
- [놀이에 참여하며 질문] 유아가 자신을 특별하게 표현할 수 있는 내용과 방법을 찾을 수 있도록 원하는 유아에게 질문하며 상호작용함



그림을 그리거나 글씨를 써서 만든 이름표



자기가 만든 작품이나 좋아하는 놀잇감을 사진으로 찍어서 만든 이름표

2 내가 원하는 대로 신발장 사용하기

놀이 상황

사물함 바꾸니의 이름표를 바꿔 본 유아들은 옷장의 이름표, 현관 신발장의 이름표에도 이전과는 다른 관심을 보였다. 교사가 획일적으로 붙여준 이름표에 자신만의 상징을 표시하기도 하고 새롭게 만들어 붙이기도 하였다.

기관의 바깥놀이 신발장에도 이름표가 붙어 있고 신발을 놓아야 하는 자리가 정해 있었다. 신발의 크기와 모양이 다름에도 불구하고 신발을 놓는 위치와 간격이 일정하게 정해 있어서 유아들이 신발을 넣고 뺄 때 불편해하는 일이 자주 발생하였다. 몇몇 유아가 바깥놀이 신발장의 이름표를 바꾸는 과정에서 이름표의 본래 위치까지도 바꾸고 싶어 하였다.



교사가 신발 놓을 위치와 간격을 정해준 신발장

유아는 바깥놀이 신발장의 이름표가 이름의 가나다순으로 붙어 있어서 위 칸에 넣는 유아는 늘 위 칸만, 아래 칸에 넣는 유아는 늘 아래 칸만 사용해야 하는 것이 불편하다고 하였다. 교사는 유아가 선호하는 신발의 크기나 특별한 신발을 신고 온 날에도 정해진 자리에 꼭 넣어야 하는 것을 불편해한다는 것을 알게 되었다.

“나도 위 칸에 넣고 싶어요.”



교사의 고민

- 신발장의 이름표만 바꾸는 것이 아니라 신발 놓는 위치도 바꾸어 보는 것을 시도해도 되는지, 다른 불편함이 생기지 않을지에 대해 고민함
- 신발을 놓고 싶은 곳에 놓아보는 것을 놀이처럼 즐겁게 할 방법은 무엇인지, 이후 놀이의 자발성에도 영향을 끼치게 할 수 있을지 고민함

교육적 지원

- [질문] 유아들이 스스로 결정할 기회를 주기 위하여 신발장을 어떻게 사용할지 의논하였으며 유아가 결정한 대로 신발장에 이름표를 붙이지 않고 자유롭게 놓고 싶은 곳에 놓아보기로 하였음.
- [관찰] 신발장에 신발을 놓는 과정이 불편함이 없는지, 유아의 반응이 어떻게 나타나는지 관찰하고 적절한 지원방법을 생각해 보기로 함

“제일 잘 보이고 첫 번째 자리라서 빨리 꺼낼 수 있을 것 같아요.”
 “저는 서빈이가 좋아서 서빈이 옆에 넣을 거예요.”
 “제 신발은 커서 넓은 자리에 넣어야 해요.”
 “이 자리가 제일 잘 보이는 것 같아요.”



좋아하는 친구 옆에 신발을 넣는 유아



신발 크기에 따라 적당한 칸에 넣는 유아

3 내가 하고 싶은 인사

놀이 상황



정해진 한 가지 방법으로 인사하는 유아

한별반의 유아들은 등·하원 시 두 손을 앞으로 모으고 허리를 숙이는 자세로 인사를 하고 있다. 교사는 다른 교사들과 유아의 일상에 자발적인 변화를 주는 방법을 찾아보던 중, SNS에서 특별한 방법으로 인사하는 다른 나라 사례의 동영상을 보고 유아들에게 제안해보기로 하였다.

한 유아가 “선생님!”이라고 부른 뒤, 손으로 하트 모양을 만들어 인사를 하는 모습을 보고 제안해볼 적절한 순간이라고 판단했다. “그렇게 인사해도 선생님 기분이 좋구나. 나도 하트 인사해 줄게.” 등원하는 유아들에게 교사가 제안하자 몇몇 유아는 즐겁게 반응하며 재미있게 표현하였다. 유아들의 의견을 반영하여 이후 인사를 하면서 등원 분위기가 다른 날보다 즐겁게 이루어졌다.

“요세하녕안~ 거꾸로 인사하고 싶어요.”
 “헬로 티처! 이렇게 영어로 하고 싶어요.”
 “전 그냥 배꼽 인사하고 싶어요.”



“선생님이랑 손바닥 마주칠래요.”



“하트 손 하면서 인사해요.”

교사의 고민

- 인사하는 방법을 다양하게 하는 것을 유아에게 강요하지 않으면서 학급의 재미있는 규칙으로 정하는 방법이 무엇인지 고민함
- 인사하는 방법을 독창적으로 생각해 보는 것이 다른 일상생활에서도 자율성을 갖게 하고 놀이와 활동의 주도적 참여에도 영향을 끼치게 할 수 있을지 고민함

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 교사는 개별 유아들로부터 재미있고 독창적인 방법의 인사 나누기에 대한 의견을 들어보며 즐거운 분위기로 다른 유아와도 나누어 보게 함
- [이야기나누기] 유아들과 현재의 인사방법에 대해 말해본 뒤, 각자 하고 싶은 인사방법은 무엇인지 이야기 나누었음. 이야기나누기를 토대로 유아들이 매일 자신이 원하는 방법으로 자유롭게 인사할 수 있도록 하기로 하였음
- [관찰] 며칠간 등 하원 시에 유아-유아 간, 유아-교사 간 다양하게 인사하는 것을 관찰해보다가 유아들의 흥미가 매우 많다고 판단하여 인사방법을 사진이나 그림으로 표현해서 게시해보기로 함
- [정서적 지원] 미소를 지으며 유아들의 원하는 인사방법에 맞추어 함께 인사를 나눔



유아가 낸 의견을 사진으로 찍어서 붙여준 모습

4 잘 놀기 위해 식사시간 새롭게 하기

놀이 상황

일과 중 점심시간은 한 시간가량 걸리는 중요한 일과인데 유아에 따라서 식사량과 식사시간이 다름에도 불구하고 교사가 정한 규칙만을 따르도록 했었다. 일상생활의 변화가 진행됨에 따라 유아들은 눈에 띄게 활발해지고 기존의 규칙도 바꿔보려는 의도가 많아졌다. 몇몇 유아는 기존의 점심 배식 방법은 교사가 배식을 해주는 방식이었으나, 각자 먹고 싶은 것을 먹고 싶은 양만큼 담아보는 것을 제안하자 그렇게 하겠다고 했다.

처음에는 밥만 스스로 담아보았으나 차츰 익숙해진 몇몇 유아는 반찬도 스스로 담아보기를 원하였다. 반찬 배식 통이 한 군데일 경우 기다려야 하는 불편함이 있어서 반찬 배식 통을 여러 개 마련하여 각 책상에 나누어 올려주자 유아들이 간편하게 반찬을 담을 수 있었다.



스스로 배하는 보는 유아

교사의 고민

- 점심 시간에 일관된 규칙을 적용하지 않을 때 기본생활습관에 문제가 발생하지 않을지 고민함
- 식사의 다양한 방법을 찾아보는 과정이 오히려 놀이시간을 축소하게 되지 않을지 우려되면서 개별 식습관을 존중하면서 일과 중 충분한 놀이시간 확보에 도움이 될 수 있을지를 염두에 둠

교육적 지원

- [교사 공동체 논의] 교사는 놀이의 진행에 따라 필요한 경우 점심 식사하는 방법과 장소에 변화를 주는 문제에 대해 원장, 다른 교사들과 의논해 보았음. 교사들과 나눈 아이디어를 필요한 경우 일상생활에 적용해보기로 함

- [환경] 식사시간에 낮은 배식 책상을 제시해주어 유아들이 자신에게 적당한 양의 밥과 반찬을 스스로 배식할 수 있도록 하였음. 또한 식사를 마친 후에 추가로 배식을 원하면 스스로 배식할 수 있도록 함

점심을 먹기 위해 놀이를 정리하면 놀이가 연계되기 어려운 날, 동생반의 허락을 얻어 동생반에서 식사하게 되었다. 유아들에게는 교실 외의 공간에서 생활해보는 특별한 경험이 되었다. 또한 동생들에 관한 관심이 커졌으며 다른 날 유희실과 같은 공유 공간에서 만났을 때 함께 놀이하려는 의도가 나타났다.



동생반에서 함께 식사하는 유아

놀이 진행상 정리와 마무리 시간에 차이가 나는 유아들은 다른 친구들을 기다리는 것이 아니라 원장실에서 점심을 먹어보도록 하였다. 원장과 유아 모두에게 뜻밖의 즐거운 점심시간이 되었을 뿐 아니라 유아들은 기관의 다른 공간에 관한 관심을 가지게 되었다.



원장실에서 함께 식사하는 유아

“원장님 방은 조용하네요.”
 “원장님은 매일 혼자 먹어요?”
 “원장님 방에 또 와도 돼요?”

5 필요한 놀이 자료 요청하기

놀이 상황

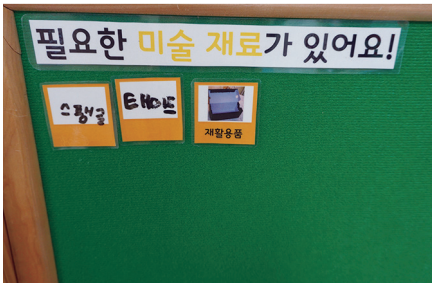
불필요한 규칙을 없애고 허용적인 분위기 속에서 교사와 유아가 함께 이야기 나누는 과정을 통해 유아는 점차 한별반의 진정한 주인이 되어갔다. “해도 돼요?”라고 묻던 유아가 이제는 “궁금해요.”, “하고 싶어요.”, “해보고 싶어요.”라고 말하는 등 자신의 의견을 자유롭게 말하게 되었다. 일과 속에서 자신의 바구니 이름표를 바꾸는 작은 일에서부터 시작되었지만, 유아에게 이제 자신이 선택한다는 것은 일상이 되었다. 그리고 그러한 모습들은 일상생활뿐만 아니라 놀이에서도 나타나고 있다. 이전에는 교실에 제시된 놀이 자료 중에서 선택하며 놀이하였으나 필요한 놀이 자료를 요구하는 경우가 많아졌다.

교사의 고민

- 놀이 자료에 대한 요구가 빈번하지만, 교사 한 명이 한 학급을 돌보아야 하므로 요구를 기억하며 들어 주기 어려워서 유아 존중적이면서도 효율적인 방법을 고민함

교육적 지원

- [자료] 유아가 자신의 요구를 즉각적으로 적어서 표현할 수 있는 공간과 자료를 제시해주고 유아가 필요한 것을 기록할 수 있게 지원함



필요한 놀이 자료를 써서 붙이는 유아

6 공간과 자료 자유롭게 사용하기

놀이 상황

유아들은 이전과는 달리 놀이하는 공간의 제약에서 벗어나 교구장을 스스로 옮기거나 영역과 상관없이 놀이 자료를 옮겨서 놀이하였다. 놀이 자료의 사용법에 대해서도 교사에게 확인하지 않고 자신이 하는 놀이에 따라 변형하여 자유롭게 놀이하였다. 유아들의 놀이에서 공간과 자료의 사용에 대한 자율성과 주도성이 뚜렷하게 드러났다.

유아들은 악기를 연주하고 관객을 초대하기 위해 넓은 공간이 필요하여 쌓기놀이 영역에서 놀이하기로 하였다. 블록을 쌓아서 탁자를 만들고 악기를 가져와 올려놓고 악기 연주 놀이를 하였다. 쌓기놀이 영역에서 주로 사용하는 방법이 아닌 자신들만의 방법으로 블록을 사용하였고 악기가 있는 영역에서만 악기 놀이를 하던 유아들의 놀이에 변화가 일어났다.



쌓기놀이 영역에 악기를 가져와서 상상놀이를 하는 유아

유아는 식당 놀이를 하면서 역할놀이 영역에 꾸민 식당에 식탁이 필요하였다. 유아들은 가까이 있는 교구장을 식탁으로 가상하며 놀이하였다. 언어 영역의 책꽂이에 있던 그림책을 가져와 메뉴판이라고 하며 식당 주인과 손님으로 역할을 나누어 놀이하였다. 놀이 자료의 사용에 대한 유연성이 많아졌다.



교구장을 식당 놀이의 식탁으로 사용하는 유아



책상과 의자를 옮겨
극놀이를 만들어
놀이하는 유아

전날 함께 관람한 발레극 ‘호두까기인형’을 재연하는 놀이를 하였다. 공주, 왕자, 마왕의 역할을 나누어서 놀이하던 세 명의 유아가 다른 유아들을 초대하기 위한 공간을 만들었다. 기존의 책상 배치에서 의자를 꺼내 와 늘어놓고 관객석을 만들었고 책상을 무대로 사용하면서 친구들에게 공연을 보여주었다.



한동안 유아들이 블록이나 재활용품 재료로 팽이를 만들어 놀면서 다양한 팽이를 많이 만들기 시작했다. 유아들 스스로 팽이 돌리기 대회를 하는 등 놀이가 활발해지고 팽이는 점점 많아졌다. 팽이를 전시할 공간이 부족해지자 교사와 유아들은 적당한 공간을 찾아보기로 했고, 마침내 책꽂이를 눕혀서 전시장으로 사용해보기도 하였다.



책꽂이를 눕혀서 팽이를 전시한 모습

바닥에 공간을 구분하던 깔개가 없어지자 공간의 활용은 더 다양하게 이루어졌다. 교실의 어느 공간이나 놀이에 따라 새롭게 연결하며 놀이하였다. 이전에 정해진 공간에서는 공간에 대한 다툼이 빈번하였지만, 이제는 유아들이 스스로 타협하고 나누면서 놀이하였다.



놀이 공간을 스스로 만드는 유아



여러 가지 소품으로 음식 놀이를 하는 유아

유아들이 블록으로 울타리를 만들어 스스로 놀이 공간을 만들고 역할놀이 그릇과 소품으로 음식을 차려 먹으면서 놀이하였다. 구슬꿰기 놀이 자료의 하나인 색 구슬을 가지고 와서 여러 가지 맛이 나는 아이스크림으로 가상하며 놀이하였다.

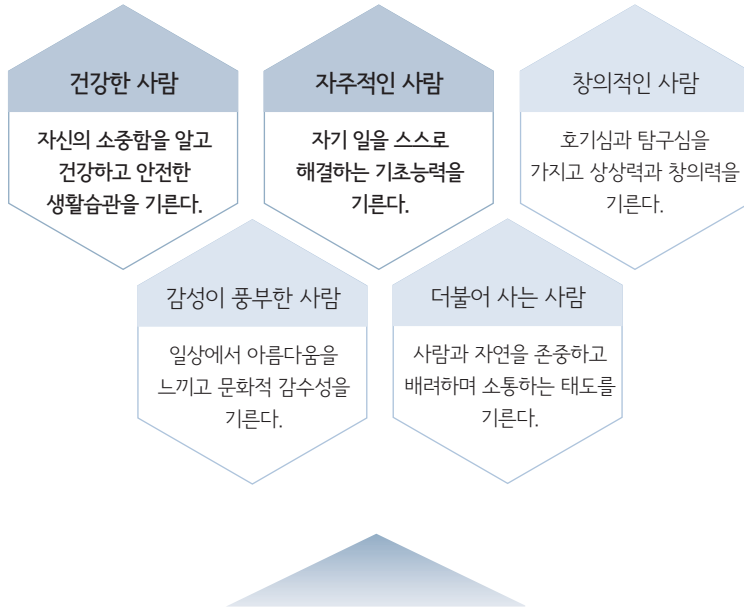


교실에서 놀이 공간과 자료를 자유롭게 사용하여 몰입하는 유아들

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

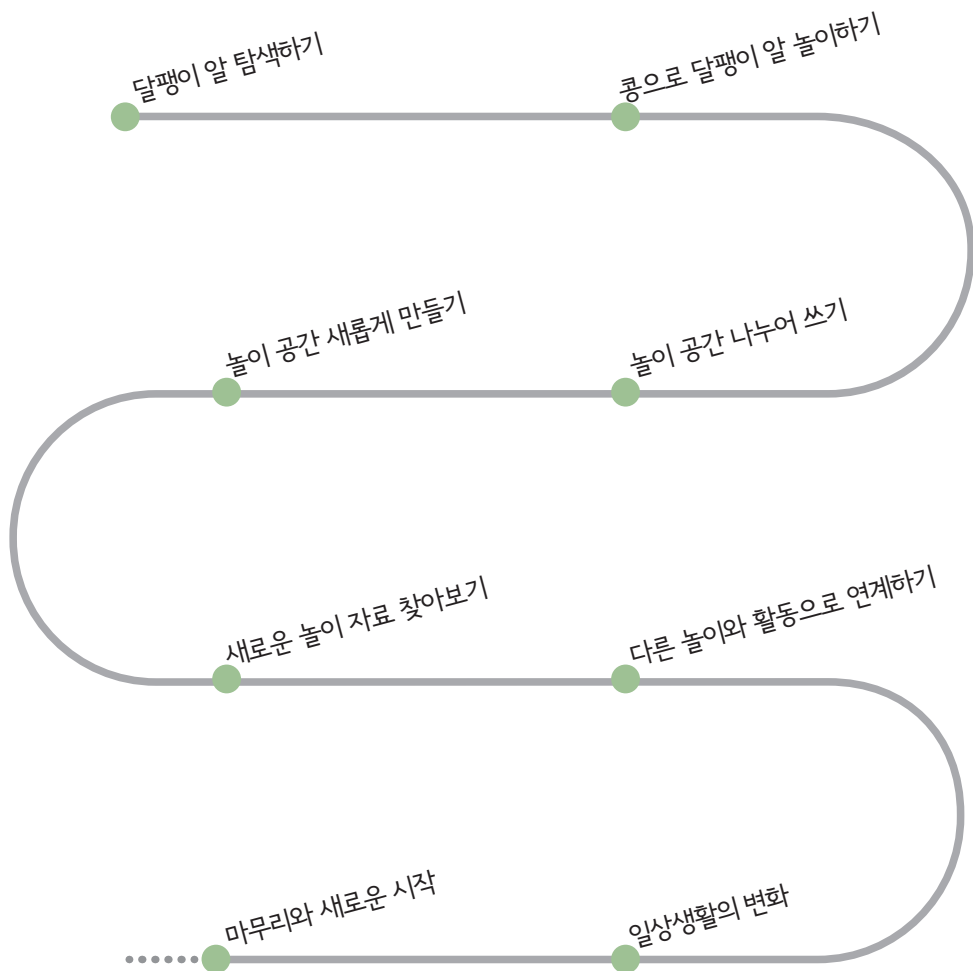
신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 기관에서의 일과에 자발적이고 주도적으로 참여함으로써 건강한 생활습관의 기초를 형성하게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 친구의 이야기를 관심 있게 듣고, 자기 생각을 이야기 나누며 의견을 주고받게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 협력하여 놀이하게 됨 • 자신의 놀이를 다른 사람에게 보여주며 성취감을 느끼게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 친구의 생각과 행동을 인정하고 존중하며 친구와 갈등이 있을 때 함께 협력하여 긍정적으로 해결을 시도하게 됨 • 자신의 다양한 감정을 긍정적으로 표현하고 조절하는 태도가 길러짐
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 탐구과정에서 서로 다른 생각에 관심을 가지려고 노력하게 됨

5세

1. 놀이 속 우리 교실
2. 목공놀이
3. 복도로 나간 놀이터
4. 새 둥지/건축물 - 그 밖의 놀이터

놀이 속 우리 교실

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 교사는 기존의 놀이환경과 놀이 자료에서 유아가 주도적으로 선택할 기회를 만들어주고자 함
- '가을' 주제를 중심으로 놀이환경을 제공하고 있지만, 유아의 놀이를 중심으로 교육과정을 운영해보려고 고민 중이었음

교사

다수
유아

- 달팽이를 관찰하면서 호기심을 다양한 놀이로 표현하는 유아
- 달팽이가 알을 낳는 모습을 본 후 관찰과 탐색이 깊어지는 유아

일부 유아

- 블록으로 로봇 만들기를 여러 날 동안 지속하는 유아
- 공주를 표현하는 만들기, 그리기 놀이를 지속하는 유아

3. 놀이 진행 과정

1 달팽이 알 탐색하기

놀이 상황

교실에서 3개월째 기르던 외래종 달팽이가 알을 낳는 것을 우연히 보게 되었다. 유아는 그동안 별 관심을 보이지 않던 달팽이와 알에 대해 새로운 관심을 보이기 시작했고 호기심과 상상이 쏟아졌다.



“선생님~, 여기 달팽이 집 밑에 하얀색 뭐가 있어요.”



“우리 달팽이가 알을 낳았어.”

교사의 고민

- 달팽이의 알이 소수 유아의 단순한 호기심으로만 그치는 것이 아닐지, 달팽이의 생식적인 특징을 다루는 것이 지나치게 지식 중심의 활동이 되지 않을지, 놀이로 어떻게 지원해주어야 할지 고민함

교육적 지원

- [자료] 교사는 유아가 달팽이를 좀더 잘 관찰할 수 있도록 창가의 밝은 쪽 책상으로 옮겨주고 자세히 볼 수 있도록 돋보기와 달팽이 관련 과학책을 제공해 줌
- [관찰] 유아가 어떤 점에 관심 있어 하는지, 어떤 질문을 하는지 관찰하고 유아의 반응을 기록함



2 콩으로 달팽이 알 놀이하기

놀이 상황

교사가 가을 관련 주제가 진행될 것으로 예상하여 과학 영역에 다양한 곡식을 제시해 둔 것을 보고, 유아는 달팽이의 알이라고 상상하기 시작하였다. 작은 그릇에 강낭콩을 모아 달팽이가 사는 흠이라 하고 하얀 콩은 달팽이 알이라고 하며, 알이 흠에 섞여 있는 것을 가상하며 놀이하였다.



콩으로 달팽이 알을 상상하는 유아

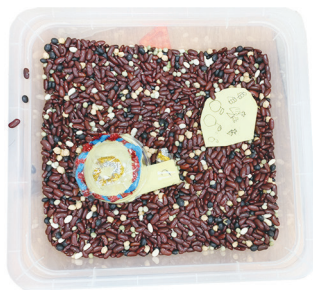
“이거 봐, 달팽이 알이랑 똑같이 생겼다.”, “이건 달팽이 집 흠이랑 똑같은 색깔이야.”, “이걸로 놀이하자!”, “선생님, 콩 더 주세요.” 추가로 콩을 꺼내 주자 바구니에 섞어서 놀이하였다. 색종이로 달팽이를 그려서 바구니에 넣어주었다. 유아는 콩을 모으고 교실의 여러 가지 용기에 옮겨 담아보며 달팽이가 알을 낳은 상황을 꾸며보았다. 그리고 “선생님, 달팽이 집이 너무 좁아요”, “더 큰 집이 필요해요.” 하며 다양한 크기의 용기를 찾아보기도 하였다.



교실의 여러 용기를 비교하며 놀이하기에 적당한 크기를 찾는 유아



달팽이 알과 콩을 비교하며 관찰하는 유아



색종이로 달팽이를 그려서 넣은 모습

교사 공동체 논의

- 음식을 가지고 놀이를 하는 것, 더 많은 양을 지원해주는 것이 옳은 것인가에 대해 고민함. 그리고 더 많은 콩을 제공해줄 때 원장님이나 다른 교직원들에게 예산상의 문제나 놀이 자료로서의 가치에 대해 동의를 구해야 하며 어떤 방법으로 제시하는 것이 적절한 것인가에 대해 고민함
- 콩의 양이 많아지면서 놀이를 책상에서 바닥으로 내려야 하므로 콩을 담는 용기나 위치에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 동료 교사들과의 회의를 거쳐 콩을 통해서 얻어지는 다양한 감각적 경험과 비구조적 자료를 통한 사고의 확장을 지원할 수 있다는 점에서 충분한 교육적 의미가 있다고 판단하게 되었음. 유아의 요청에 따라 더 많은 양의 콩을 지원하기로 함



교사 공동체 논의 모습



많은 양의 강낭콩과 흰콩으로 놀이하는 유아

3 놀이 공간 나누어 쓰기

놀이 상황

바구니와 콩이 많아져서 과학 영역 주변에서 놀이 하기에 공간이 좁아졌다. “선생님! 여기 너무 좁아요. 다른 데서 놀고 싶어요.”, “쌍기놀이 영역 쪽으로 옮겨도 돼요?” 유아들과 의논하여 적당한 공간을 찾았고 쌍기놀이 영역 옆의 역할놀이 영역 쪽으로 이동하여 놀이를 하였다.



역할놀이 영역에서 놀이하는 유아

더 큰 바구니에 많은 콩을 제시해주자 다양한 소품을 추가해 놀이하였다. “여기 그릇에는 알만(흰콩) 담자.”, “색종이로 달팽이 밥그릇 만들었어.” 달팽이 놀이가 확장될수록 놀이 공간이 넓어졌다. 그러자 기존의 쌍기놀이를 하는 유아들과 공간에 대한 다툼이 발생하기 시작하였다.



놀이 공간이 좁아져 불편한 유아들의 놀이 모습



마을을 구성하는 놀이



달팽이 집 만들기 놀이

교사의 고민

- 쿵을 이용한 달팽이 집 놀이에 점점 더 넓은 놀이 공간이 필요해지고 다른 놀이와 공간을 공평하게 나누어 쓰는 문제가 발생함에 따라, 교실에서 놀이영역에 대한 기존의 규칙을 지킬 것인지 놀이영역을 재배치할 것인지 고민함. 또한 그 과정에서 유아에게 결정권을 얼마나, 어떤 방법으로 주어야 하는지에 대한 방법을 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 교사는 학급에서 생긴 공간의 문제를 유아들과 함께 의논해 보자고 제안하였으며 학급 전체 유아들이 모였을 때 유아 스스로 생각해 볼 수 있도록 질문하며 이야기나누기를 진행함
- [공간] 교실에 기존에 구성되어 있던 흥미 영역을 놀이의 진행에 따라 유아 스스로 바꾸어 볼 수 있다는 것을 허용함



이야기나누기 - 놀이 공간에 대해 스스로 결정해보는 유아

“어떻게 하면 더 즐겁게 놀이할 수 있을까?”

“비켜줄 수 있는지 물어봐요.”

“넓은 데로 가서 놀아요.”

“매트가 좁아요! 매트가 더 컸으면 좋겠어요!”

“매트에서 안 놀고 싶을 때는 어떻게 해요?”

“매트가 없었으면 좋겠어요.”

“우리가 안 가지고 노는 것은 없애봐요.”

4 놀이 공간 새롭게 만들기

놀이 상황

유아는 놀이를 더 즐겁게 할 수 있는 공간을 만들기 위해 이야기나누기에서 의논한 대로 스스로 바꿔보기로 하였다. 교구장을 옮기고 매트를 걷어내며 새롭게 놀이 공간을 만들면서 공간의 변화를 확인하였다. 유아들은 다양한 생각과 의견을 나누었고 그 과정을 즐거운 놀이로 받아들였다.



역할놀이 영역의 가구가 놀이에 필요하지 않다며 복도로 가지고 나가는 유아



휴식 매트를 구석으로 옮기고 영역을 가로막았던 장을 벽으로 붙이는 유아



쌓기놀이 영역의 바닥에 깔았던 매트를 치우는 유아



“야, 넓어졌다.”

교사의 고민

- 유아는 공간을 스스로 옮기고 결정권을 가져본 후 다른 일과에서도 스스로 결정해보려는 의도가 많아짐. 교사는 5세 유아에게 어느 정도의 학급 규칙이 필요하다고 생각하고 있었으므로 교사와 유아 간의 주도권을 어떻게 적절히 나누어야 하는지 고민이 됨. 또한 놀이 영역의 경계가 낮아지면서 유아의 활동성을 조절하고 안전에 유의해야 하는 점을 지도하는 것에 대해 고민함

교육적 지원

- [정서적 지원] 교사는 유아가 일과 중에 내는 자발적인 의견을 긍정적으로 수용해주면서 최대한 반영해 주었음. 그로 인해 유아는 놀이하면서 생긴 문제를 다툼으로 해결하기보다는 교사 또는 친구들과 의논해 보려는 경향이 많아짐
- [놀이에 참여하며 질문] 교사도 유아의 놀이에 참여하면서 유아가 놀이 공간을 어떻게 사용하는지 확인하고 스스로 해결하도록 질문하며 상호작용함
- [공간] 교실에 기존에 구성되어 있던 흥미 영역을 놀이의 진행에 따라 유아 스스로 바꾸거나 이동하는 것에 적극적으로 도움을 줌



매트와 교구장으로 분리된 기존의 흥미 영역 구성



복도에 구성된 역할놀이



놀이의 흐름에 따라 융통성 있게 공간을 개방한 구성

5 새로운 놀이 자료 찾아보기

놀이 상황

달팽이의 산란은 이후에도 여러 번 있었고 유아의 달팽이 집 놀이는 기대 이상으로 지속되었다. 개방적인 놀이영역이 구성되면서 놀이할 수 있는 공간이 확보되었다는 것도 놀이 지속성에 영향을 끼쳤다. 이후 유아들은 콩을 담은 놀이 자료(달팽이가 사는 집)에 관심을 두기 시작하였다. 유아들은 유니트 블록으로 집을 만들고 흙이라고 연상하는 강낭콩을 가득 넣으며 여러 가지 재료로 만든 달팽이를 넣었다.



“흙을 넣고 달팽이를 넣으면 이제 알을 낳을 거야. 먹이도 넣어주자.”



달팽이와 알을 분리하여 키웠던 실제 경험

달팽이 집에 흰콩을 뿌리며 알을 낳았다고 표현하였다. 유아들은 실제로 관찰한 것을 상상하며 놀이로 나타냈다.

“드디어 알을 낳았다.”
“이제 알집으로 옮겨야.”
“어미가 알을 먹을지도 몰라.”
“30개도 넘어. 40개도 넘어.”



좁은 바구니는 여러 명이 놀이하기에 불편하였고, 책상 위에 흩어 놓으면 바닥으로 떨어지거나 콩을 모으기 어려웠다. 유니트 블록으로 만든 집은 정리 시간에 제자리로 정리해야 했다.

이전에 책상 다리를 빼 본 적이 있는 몇몇 유아는 교실에서 꺼낸 책상을 뒤집어서 달팽이 집으로 만들어보려고 했다. 책상을 뒤집고 다리를 빼

자 넓고 편평한 달팽이 집이 집이 되었다. 달팽이 집의 크기에 관심이 커진 유아들은 더 크고 이동이 간편한 달팽이 집이 필요하다는 것을 인식했다. “선생님, 우리가 들어갈 만큼 아주 큰 달팽이 집이 필요해요.”



책상을 뒤집어서 달팽이 집을 만든 유아

교사의 고민

- 달팽이 집이 오랫동안 지속될 수 있으며, 유아가 옮기기에 용이하고, 안전하면서도 유아가 직접 들어가서 놀이할 수 있는 적절한 자료가 무엇인지 고민함

교육적 지원

- [놀이에 참여하며 질문] 교사도 유아와 놀이해 보며 어떤 놀이 자료를 찾아야 할지를 질문해 봄. 유아들은 영아반 때 감각 미술놀이를 했던 플레이 매트를 기억하며 그것이 있으면 좋겠다고 제안하였음
- [자료] 영아반 교사와 의논하여 플레이 매트를 빌려서 제공함



플레이 매트를 펴고 콩을 옮기는 유아



플레이 매트에서 더 확장된 놀이를 하는 유아

6 다른 놀이와 활동으로 연계하기

놀이 상황

달팽이 기르기, 달팽이 놀이에 대한 관심은 여러 다른 놀이와 활동에서도 지속되었다. 기관 주변의 공원을 산책하면서 연못가에서 작은 물달팽이를 발견하고 관찰하며 알고 있는 이야기, 새로운 궁금증을 서로 나누느라 분주하였다.

“선생님 여기 달팽이 있어요.”
 “달팽이 색이 우리 달팽이랑 달라요.”
 “이거 우리 달팽이 책에서 봤는데.”
 “그거 물달팽이야.”
 “이것도 가져가서 키우면 안 돼요?”



미술 영역에서는 다양한 재료를 이용하여 달팽이를 만들어 놀이에 사용하기도 하였다.

“달팽이 더듬이는 두 개가 아냐.”
 “네 개 만들어야 해.”
 “더듬이에 눈 붙이면 안 돼.
 더듬이로 빛을 느끼는 거래.”



교사의 고민

- 유아들이 달팽이에 대해 질문하는 것을 어떤 방법으로 알려주어야 하는지, 과학적 지식과 상상놀이를 어떻게 연계해야 하는지 고민함
- 산책에서 발견한 곤충을 채집하여 키우는 것, 교실의 모든 달팽이 알을 다 부화시킬 수 없는 것 등 생명 존중에 대한 문제를 유아들과 어떻게 해결하는 것이 바람직할지에 대해 고민함

교육적 지원

- [관찰] 교사는 일방적으로 지식을 주지 않기 위해서 유아의 관심이 어떻게 나타나는지 유심히 관찰하여 유아가 알고 싶어하는 것을 파악하려고 노력함
- [자료] 달팽이와 산책에서 보고 온 다른 곤충에 관한 책을 제공해주거나 함께 읽어보며 궁금한 점을 스스로 찾아볼 기회를 제공함
- [현장체험] 기관 근처의 어린이 도서관을 방문함



달팽이에 관한 책을 교사와 함께 보는 유아



달팽이를 관찰하면서 달팽이 책을 보는 유아



어린이 도서관에서 달팽이나 곤충 관련 책을 찾아보는 유아



7 일상생활의 변화

놀이 상황

기존의 반복되는 일과 운영이 아니라 유아의 놀이에 따라 융통성 있게 운영함에 따라 일과의 흐름에도 변화가 나타났다. 유아들은 달팽이를 찾으러 가거나 가을 곤충을 더 보기를 원해서 계획에 없었지만 바깥놀이나 산책을 요구하기도 하였다. 놀이시간은 기존의 시간보다 길어졌다.

일상생활에도 변화가 필요했다. 놀이 공간을 확보하기 위해 책상을 줄였기 때문에 점심을 먹을 때 불편하기도 하였으며, 복도나 유희실 등 공유 공간에서 놀이하려는 요구가 많아졌다.

교사의 고민

- 교사가 일과를 미리 계획하는 범위와 유아의 즉각적인 요구를 들어주는 범위에 대해 갈등하는 상황이 자주 발생함. 교실이라는 제한된 놀이 공간 외에 다른 공간에서 놀이하려는 의도가 많아짐에 따라 전체 유아를 관찰하고 안전에 유의하는 문제를 고민함

교육적 지원

- [시간] 일과 운영에 유아의 소리를 좀 더 반영하기로 하고 유아들과 일과를 계획하는 시간을 마련함. 기존의 일과표가 아닌 토론을 통해 일과를 계획해볼 기회를 제공함
- [공간] 점심을 먹기 위한 접이식 책상을 마련하고, 복도나 유희실 등에서 다른 반 유아들과 함께 놀이하며 두 학급의 교사가 협력하며 상호작용하는 기회를 마련해 줌



접이식 책상에서 점심 먹는 유아



복도에서 다른 반과 함께 노는 유아



유아들이 의논할 수 있는 일과표

8 마무리와 새로운 시작

놀이 상황

약 4주간의 달팽이 놀이는 관찰, 상상놀이, 예술적 표현, 읽기와 간단한 쓰기 등 다양한 놀이와 활동으로 나타났고 차츰 다른 놀이로 관심이 옮겨가기 시작했다. 몇몇 유아는 달팽이를 찾아보러 나가 산책에서 발견한 다른 곤충으로 관심이 옮겨가기도 하였다. 많은 유아는 놀이에 따라 공간을 자유롭게 바꾸는 것에 익숙해졌다. 또한 놀이에 대한 지속성과 집중력이 높아졌으며 무엇보다도 놀이하는 동안 자료와 공간에 대한 다툼이 거의 나타나지 않았다.



교사의 고민

- 달팽이를 표현하거나 만드는 놀이는 차츰 줄고 다른 놀이가 진행되고 있지만, 여전히 달팽이에 관한 관심을 보이는 유아가 있음. 외래종 달팽이를 키우면서 자연 환경과 생명체에 대한 가치를 교육과정에서 어떻게 다루어야 할지 고민함

교육적 지원

- [가정연계] 달팽이를 어떻게 잘 키울지 유아들과 의논하여 부화시킬 수 있는 알의 양을 정하고 가정으로 분양하기로 해결점을 찾아봄
- [공간/자료] 달팽이를 기를 수 있는 공간과 자료를 축소하여 마련하고 지속해서 생명의 변화를 관찰하기로 하였음

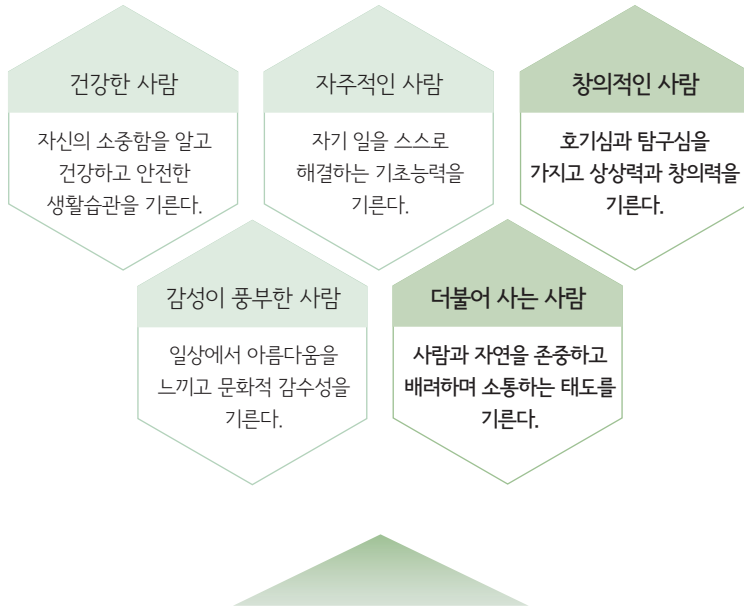


생명체를 키우는 것은 지식과 협력이 필요함을 알아가는 유아

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

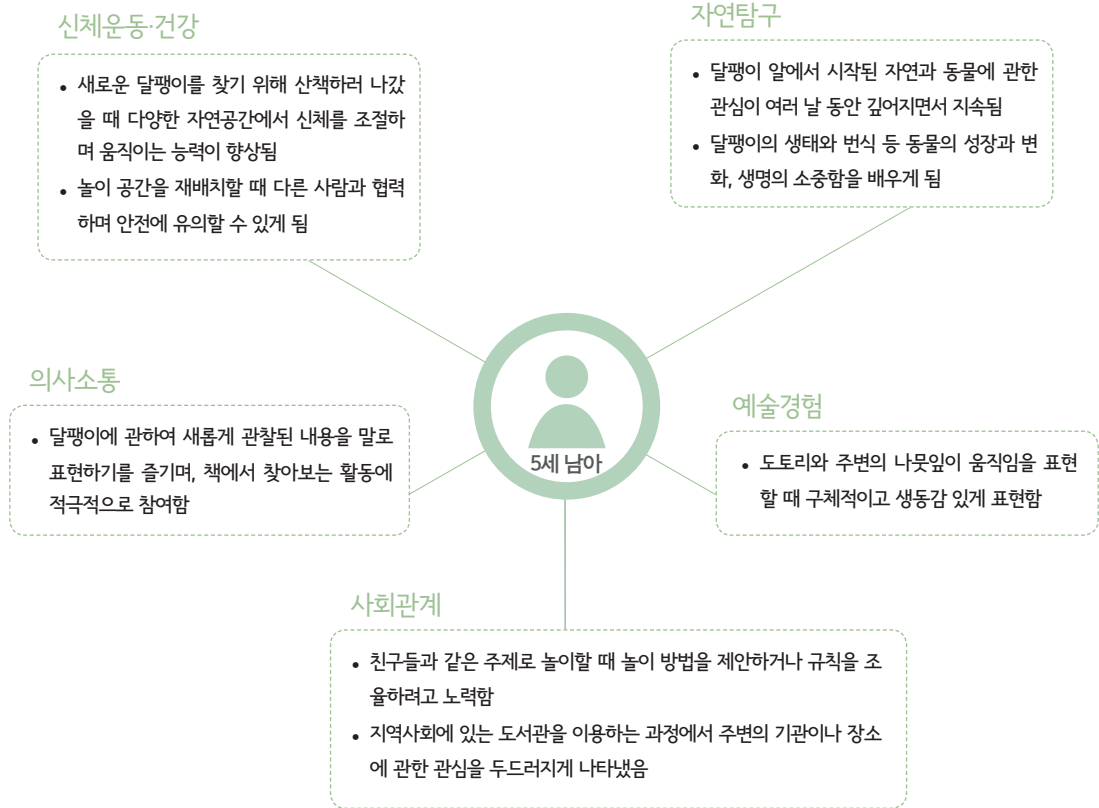
추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> • 기관 주변의 공원을 산책하는 등 신체를 움직이는 자연 체험활동에 즐겁게 참여하였음
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 경험과 느낌을 듣고 말하는 기회가 많았으며 달팽이에 대해 자신이 알고 싶은 것을 찾아보기 위해 책에 관심을 가졌음
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이의 갈등을 긍정적으로 해결하며 친구와 사이좋게 놀이하였음
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> • 달팽이에 대한 자신의 느낌과 생각을 다양한 미술 재료로 그리거나 만들어보았음
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> • 주변 세계와 자연에 지속해서 관심을 두고 즐겁게 탐구하였음 • 달팽이를 키우면서 동물의 생태에 관심을 두고 생명을 소중히 여기는 태도를 배웠음

■ 유아 개인평가

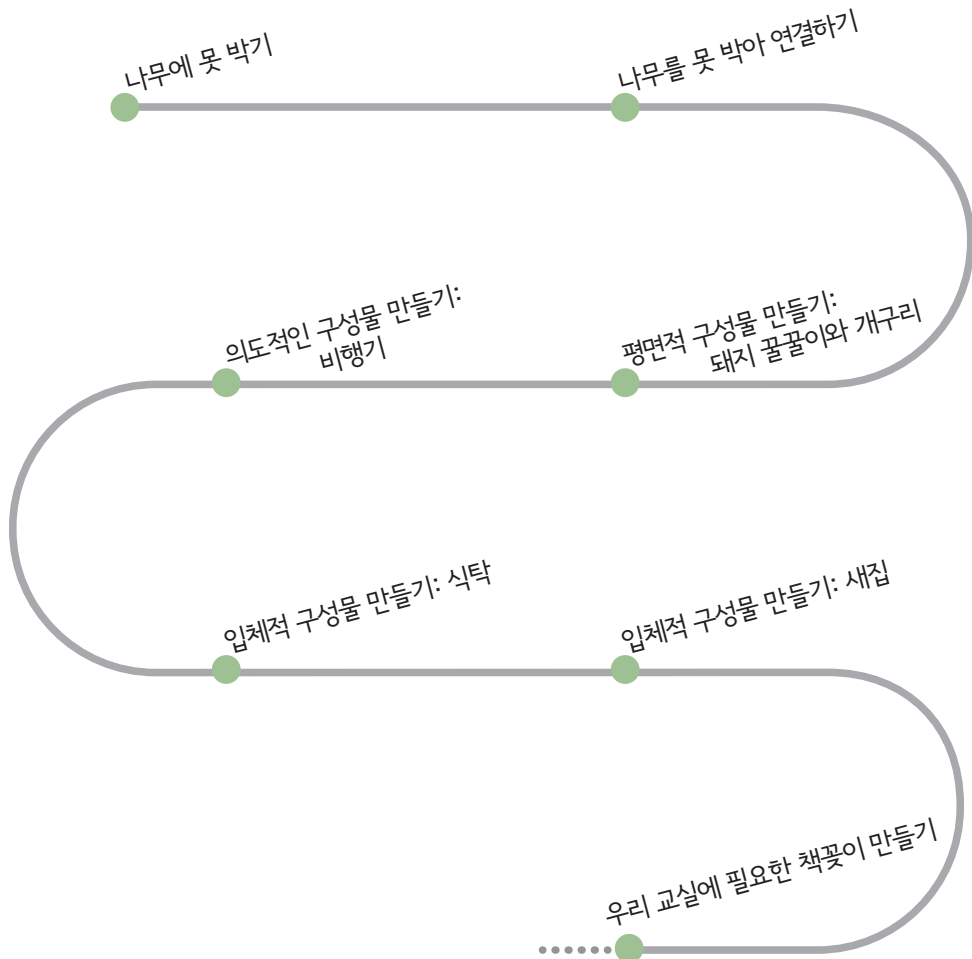


■ 유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

목공놀이

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- '우리나라' 주제 때 배운 사물놀이 공연이 끝난 직후였음
- 계절의 변화에 따라 '가을' 주제를 계획하고 있었음
- 유아들이 다양한 교재 교구와 재료를 자유로이 선택하여 놀 수 있도록 진열해 놓은 공간을 만들었고 유아들과 협의하여 '놀잇감 창고' 라는 이름을 지음

교사



놀잇감 창고

다수
유아

- 놀이터 만들기에서 발전된 놀이동산 만들기를 하면서 다양한 놀이기구를 구성하는 유아들

일부 유아



- 놀잇감 창고에서 나무와 못을 가져와 나무에 못 박기를 하는 유아
- 놀잇감 창고에서 재활용품을 가져와 필요한 물건을 만드는 유아
- 자연물을 활용한 가을 열매 가게 역할놀이를 하는 유아

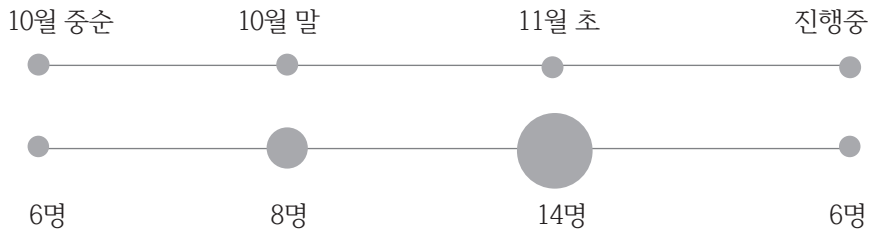
1. 시작 배경

연령 / 학급인원 5세 / 25명

시기 2학기 중반

사전 경험 못과 망치를 사용한 목공놀이 경험 없음

놀이 지속 기간 2개월째 지속 중



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

놀잇감 창고를 유아가 주도적으로 사용하면서 한켠에 쌓여 있는 다양한 크기의 나무조각을 꺼낸 후 교사에게 못과 망치를 달라고 요청했다. 교사는 안전이 우려되긴 했지만 유아의 주도적 놀이를 지원하기 위해 못과 유아용 망치를 내주었다. 유아들은 나무에 못을 박는 놀이에 지속적인 흥미를 보였고, 아래와 같은 이유로 놀이를 지원하기로 하였다.

1. 안전하게 도구를 사용하는 경험을 줄 수 있음
2. 시행착오를 거쳐 원하는 것을 만드는 과정에서 성취감과 자신감을 기를 수 있음
3. 계획한 것을 만드는 과정에서 문제해결 능력, 공간개념, 과학적 탐색 및 창의성을 증진시킬 수 있음
4. 목공도구와 나무로 만드는 과정을 통해 또래간 협력이 이루어짐

3. 놀이 진행 과정

1 나무에 못 박기

놀이 상황

한 유아가 나무조각을 망치처럼 사용해 못을 나무조각에 박아 보려 했으나 잘되지 않았다. 그 모습을 지켜보던 다른 유아가 “못은 망치로 박는 거야.”라며 유아용 망치로 못을 박는 모습을 보여주었다. 그러자 다른 유아들도 망치를 사용하여 못 박기에 집중했다. 교사는 유아들과 안전에 대해 이야기한 후 망치와 못을 사용할 때는 장갑을 착용하기로 하였다.

“이거(나무)로
두드렸더니 (못이)
안 들어가.”



“우린
공사 중이야.”



나무에 못 박기를 시도하는 유아



“못 박는 거
내가 알려줄게.”



“장갑을 끼고 해야
안전해.”

교사의 고민

- 처음에는 나무조각에 못을 박는 것에 집중하고 있으나 구성물을 만드는 것에 관심을 보이는 유아가 생기면 어떻게 도와주어야 할지 고민함

교사 공동체 논의

- 목공 놀이를 처음 하는 것이어서 못 박는 것 자체에만 흥미를 보이는 것은 당연함. 못 박는 과정을 충분히 즐기고 있으며 그것 자체로 의미가 있음. 따라서 구성물을 만들어보도록 유도하거나 도면(예: 집)을 제공하는 것은 불필요함
- 교사의 주도로 완성품을 만들게 하는 것보다 유아의 흥미와 목공 능력이 발전하는 것을 지켜본 후 지원하는 것이 더 의미 있음



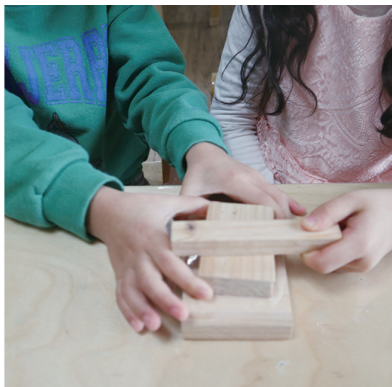
교육적 지원

- [관찰] 교사는 시간을 갖고 나무에 못 박는 것에 대한 유아의 흥미 변화와 목공 능력의 향상을 지켜보기로 함

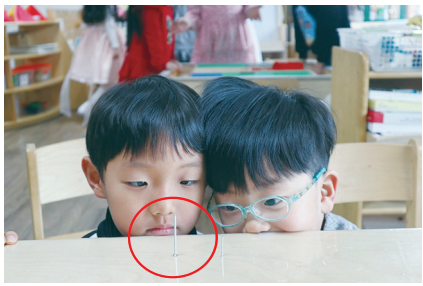
2 나무를 못박아 연결하기

놀이 상황

나무에 못 박는 놀이를 한동안 하던 유아는 나무 두 개를 겹친 후 못을 박아 보려고 하였다. 못을 박아야 하는 나무조각의 두께가 두꺼워져 못이 잘 들어가지 않자 다른 유아가 “야, 아주 세게 힘줘서 쳐야지.”라고 제안을 하였다. 제안을 들은 유아는 힘을 주어 망치질을 여러 번 했고 나무 두 개가 연결되자 매우 기뻐했다. 또 다른 유아는 나무 두 개 위에 못을 박다가 “아 못이 짧아서 연결이 안 된다. 긴 못이 필요해.”라며 나무 두께와 못의 길이를 비교한 후, 맞는 못을 찾아서 박았다.



“이것 봐! 딱 붙었지?”
“오, 정말이네?
안 떨어져.”



“더 긴 못이 필요해요.”

못의 길이를 비교해보는 유아

교사의 고민

- 유아의 흥미가 단순 못 박기에서 나무를 겹쳐 못 박기로 바뀔 때 따라 다양한 길이의 못을 제공할 필요를 느낌
- 현재 사용하는 유아용 망치는 가볍기 때문에 나무를 겹쳐서 못을 박는 목적으로 사용하는 데는 부적합함

교육적 지원

- [이야기나누기] 못질을 할 때 유아들이 겪는 어려움에 대해 이야기한 후 필요한 도구와 재료에 대해 논의함
- [자료] 무게가 있고 안전한 다양한 망치(예: 고무망치, 나무망치 등)와 다양한 길이의 못을 제공함



놀이 상황

두 개의 나무조각을 겹쳐 붙이던 유아들은 다양한 모양의 나무조각을 함께 못질하거나 나무조각의 방향을 달리하여 못질하기 시작했다. 한 유아가 나무조각을 십자 형태로 붙이고 그 위에 조금 더 넓은 나무조각을 올려 못을 박았다. 옆의 유아가 “너 뭐 만들어?”하고 묻자 유아는 “아직 모르겠어…”라하고 생각하더니 “음… 돼지야.”라고 말했다. 옆의 유아가 매직으로 돼지 입을 그려주며 “돼지는 이렇게”라고 하자, 만들던 유아는 뒷면에 “대지 꿀꿀이”라고 이름을 쓰며 즐거워했다.



나무조각을 연결하여 구성한 후 나름의 이름을 붙인 유아들



“음… 이건 돼지야.”

한 유아는 여러 개의 나무조각들을 겹쳐서 박은 후 맨 위에 제일 굵은 못을 다시 박았다. 그리고는 뽕뽕이 두 개를 눈처럼 붙인 뒤 네임펜으로 입을 그리고 “이건 개구리야, 크하하하.” 하고 웃었다.



“뽕뽕이를 눈이라고 해야지.”



“이건 개구리야.
크하하하.”

교사의 고민

- 미리 생각한 후 만들기보다는 만든 후에 무엇인지 명명하는 단계임
- 다양한 목공품을 볼 수 있는 사진이나 도서 자료를 제공하는 것이 적절한지 고민함

교사공동체 논의

- 구성하고 난 후 명명하는 단계가 시작된 초기이므로 미리 생각하고 만들도록 유아에게 제안하기보다는 당분간 지켜보는 것이 적절해 보임
- 유아들이 명명하면 그 이유에 대해 질문함으로써 완성품의 특징과 이름을 연결할 수 있도록 하는 것이 바람직함
- 유아들이 무엇을 만들지 생각하고 만들기 시작할 때 다양한 목공품을 볼 수 있는 사진이나 도서를 제공하는 것이 바람직함



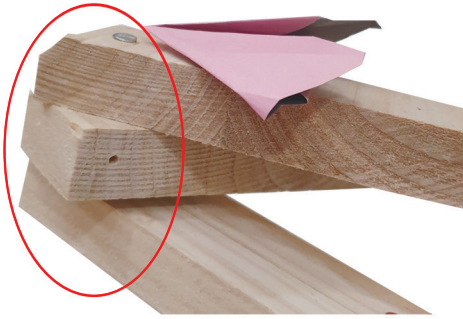
교육적 지원

- [함께 놀이하며 질문] 함께 목공놀이를 하며 질문하거나 의도를 물어봄
- [정서적 지원] 유아들이 만든 후 붙인 이름에 대해 아이디어를 격려하고 칭찬함

4 의도적인 구성물 만들기: 비행기

놀이 상황

색종이로 비행기를 접은 유아가 “나 비행기 만들 건데, 양쪽에 날개도 있어야 해요!”라며 긴 나무조각 세 개를 가져왔다. 세 개의 나무조각을 한꺼번에 겹쳐 못을 박으려 했으나 두꺼워 잘 들어가지 않자 “작은 못으로 해야겠다.”라고 말했다. 유아는 가는 못으로 나무조각 두 개를 겹쳐서 먼저 박고, 세 번째 나무조각을 올린 후 다른 못으로 겹쳐진 두 개의 나무조각 위에 박았다.



먼저 겹쳐놓은 나무조각 위에 세 번째 나무조각을 놓고 길이가 긴 못으로 연결한 유아



세 개의 나무조각을 펼쳐 비행기 모양으로 만든 유아



“비행기 날개를 꾸몄어요.”

유아는 나무조각 세 개를 연결한 후 날개처럼 보이도록 도화지를 붙이며 “펼럭펼럭해야 하거든요.”라고 이유를 설명했다. 마지막으로 스팅클과 색 막대 등으로 날개를 꾸몄다.

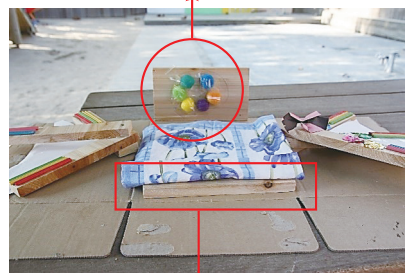
양쪽 날개를 완성한 후 유아는 스카프를 찾아와 나무조각 위에 올려놓았다. 교사가 무엇인지 묻자 “의자요. 비행기 운전하려면 앉는 의자가 있어야 해요.”라고 답하고, 옆의 친구에게 “의자에 예쁜 무늬가 생길 거야.”라며 스카프를 못으로 박았다.



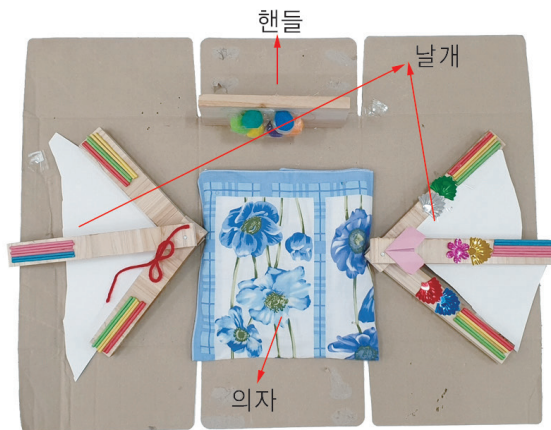
나무조각 위에 손수건을 박는 유아

바깥놀이 시간에도 유아는 만들던 비행기를 들고 나가서 만들었다. “이제 운전하는 곳을 만들어야지. 나무 판에 둥그랴게 해야 하겠다.”라며 작은 나무판 위에 뽕뽕이를 붙여 핸들을 만들었다. 마지막으로 바닥에 상자를 깔아 놓고 타보더니 만족스러웠는지 “다 만들었다!”라고 선언하였다.

뽕뽕이로 만든 핸들



나무조각에 스카프로 못 박아 만든 의자



비행기가 완성된 모습



“내가 비행기 타볼게요. 완성!”

교사의 고민

- 유아들이 의도를 가지고 구성물을 만들게 되면서 목공 놀이 할 시간이 더 필요하게 됨
- 교실에서뿐만 아니라 실외에도 목공놀이를 할 공간이 있으면 유아들이 놀이에 더 집중할 수 있을 것으로 생각됨

교사 공동체 논의

- 유아들이 자발적으로 의도를 가지고 구성물을 만들어가는 과정이 의미 있음
- 유아가 다양한 아이디어를 얻을 수 있도록 교사가 생각했던 자료와 도서를 제공할 시점이 되었음
- 실외 목공 놀이 공간은 다른 학급 유아들도 경험해 볼 기회가 될 수 있으므로 적절함



교육적 지원

- [공간] 교사 공동체의 지원을 받아 실외에 목공 놀이 공간을 구성함
- [자료] 목공과 관련된 도서와 사진을 제공함



5 입체적 구성물 만들기: 식탁

놀이 상황

교사가 제공한 자료를 보던 유아 몇 명은 책에서 식탁이 만들어지는 과정을 보면서 “우리 집 식탁도 나무야, 이거 만들 수 있겠다.”라며 관심을 보였다. 한 유아가 넓은 사각 나무판과 네 개의 나뭇가지를 가져온 후, 나무판의 모서리 끝에 못을 박은 후 나뭇가지를 연결했다.



나무판에 나뭇가지를 박은 모습

다음으로 유아는 다른 나뭇가지를 가져다 먼저 박은 나뭇가지에 대고 높이를 잰다. 교사가 “왜 그렇게 하는 거야?”라고 묻자 “길이가 다르면 다리가 흔들리잖아요.”라며 같은 길이의 나뭇가지를 찾아와서 나머지 모서리 세 개에도 다리를 만들었다. 그리고는 놀잇감 창고에서 식탁보를 갖고 와서 자신이 만든 탁자에 맞춰보고 가위로 식탁보를 잘랐다.



“다리는 같은 길이로 만들어야 해요.”



완성된 식탁



식탁에 맞게 식탁보를 재단하는 유아

놀이 상황 2

“나도 식탁 만들거야, 다리 여섯 개짜리.”라더니 나뭇가지 6개와 넓은 나무조각을 갖고 온다. 교사가 “왜 다리가 6개야?”라고 묻자 유아는 “이거 판이 크잖아요, 그래서 가운데 2개를 더 연결해 줘야 해요. 그래야 튼튼해요.”라고 한다. 유아는 먼저 판에 나뭇가지를 박으려 하나 잘 들어가지 않자 목공본드를 가져와서 나뭇가지에 본드 칠을 해 나무에 붙이고 못을 박았다. 못을 박은 뒤에도 “안 움직이게 할 거야.”라며 나뭇가지 옆에 목공본드를 듬뿍 발랐다. 마지막 한 개의 나무가 잘 연결이 되지 않자 옆 친구에게 도움을 청해 완성한다.



식탁을 완성한 유아들은 “아, 진짜 쉽다. 이제 또 뭘 만들어 볼까?”, “나무로 만들 수 있는 거로 해야지.”라며 계속 만들고자 하였다.

교사의 고민

- 유아들이 나무를 사용하여 원하는 것을 만들어가며 더 도전할 수 있는 구성물을 만들고자 하므로 어떻게 적절히 지원할지 고민함

교육적 지원

- [매체] 다양한 종류의 나무조각이나 판을 제공하여 유아들이 원하는 구조를 만드는 데 도움이 되도록 함



6 입체적 구성물 만들기: 식탁

놀이 상황 1

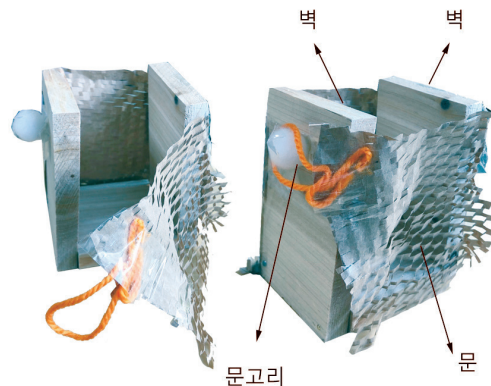
근처 대학교 내에 있는 삼각숲에 산책하러 가서 나무들 사이에 있는 새집을 발견하였다. 유아들은 “어! 저거 새집 아니야?”, “나무로 만들었네.”라고 하며 관심을 보였고, “우리도 새집 만들어요. 진짜 새집.”이라고 하며 새집을 만들자고 하였다.



‘ㄱ’ 모양으로 못을 박는 유아

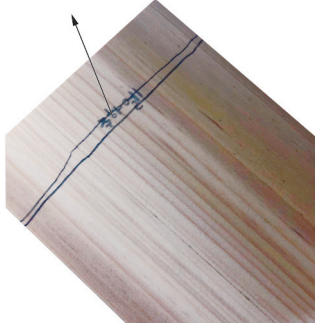
교실로 돌아와 한 유아는 새집을 만들 거라고 하며 나무조각 끝에 못을 박고 다른 나무조각을 연결하여 기역 모양으로 만들었다. 교사가 “그렇게 박는 거 어떻게 알았어?” 하고 물어보니 유아는 “의자에 못이 끼워져 있는 것 봤어요.”라고 대답하였다.

그렇게 3면을 연결하여 ‘U’자 모양으로 못을 박은 후 벌집 모양의 종이와 털실, 뽕뽕이로 문고리를 만들어 새집 문까지 완성하였다.



유아는 교사에게 “(손으로 ▲ 모양을 만들며) 이렇게 지붕을 만들 거거든요? 근데 똑같은 나무 두 개가 필요한 데 없어요.” 라며 “그거 있잖아요. 톱 같은 거 있어요?”하고 묻는다. 그러자 옆에 있던 유아가 “관리 선생님 텡~ 하는 거 있어 내가 봤어.”라고 이야기하였고 유아들과 관리자 선생님을 만나 나무를 필요한 만큼 재단하기로 하였다.

자를 부분을 연필로 표시함



“여기에 연필로
그어놓은 데를
잘라주세요.”

유아는 나무에 원하는 길이를 표시하여 관리자 선생님께 잘라 달라고 부탁드렸고, 잘라준 나무조각을 위에 올리고 못을 박아 고정시켰다.



“우와, 딱 맞는다!”



옆쪽에 못을 박아 고정함



완성된 새집

유아는 다른 조각 두 개를 ▲ 모양으로 만들어 붙이는 것을 여러 번 시도했다. 그러나 잘 안되자 고개를 저으며 “아, 어려워. 그냥 이렇게 해야겠다.”라고 하며 양쪽 끝에 못을 박아 연결하였다. 그리고 교사에게 “이거 보세요, 강아지 머리 같죠?” 하고 웃으며 만족스러워했다.

놀이 상황 2

친구가 만든 새집을 본 다른 유아도 ‘ㄱ’ 모양으로 나무판 두 개를 연결하려 했다. 못을 박을 때 나무판이 흔들리자 옆의 유아가 “내가 좀 잡아 줄까?” 하고 제안하면서 둘은 함께 만들기 시작하였다.

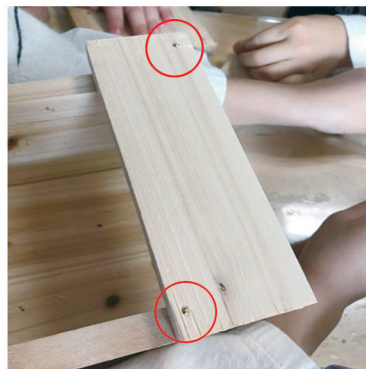


“내가 좀 잡아 줄까?”
“응, 내가 못을 박을게.”

세 번째 나무로 벽을 만들기 위해 네 귀퉁이 모두에 못을 박는 다른 유아들과 달리 이 유아들은 대각선으로 두 군데만 못을 박고 끝냈다. “왜 두 개만 박아?”하고 물어보자 “그래도 안 움직여. 튼튼해.”라고 답하였다.



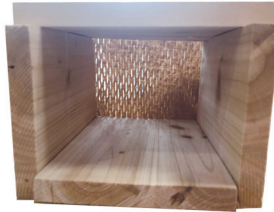
“왜 못을 두 개만 박아?”
“그래도 안 움직여. 튼튼해.”



대각선으로 박은 못

새집을 완성한 유아들은 별집 모양의 종이로 한쪽을 막은 후, 같이 만든 친구에게 “이거 봐. 안이 정말 예뻐.”라며 함께 들여다본다. “우리 더 꾸며주자.,” “진짜 새가 올지도 몰라. 예쁘면 더 들어가고 싶을 거야.”라며 여러 재료로 꾸몄다.

“이거 봐봐.
안이 정말 예뻐.”



새집 안의 모습



완성된 새집

교사의 고민

- 유아들이 만들고 있는 집은 새가 오지 않을 집임. 새가 올 수 있는 집에 관해 이야기를 나누어야 하는지 고민함
- 유아들은 산책할 때 보았던 새집과 비슷한 삼각 지붕을 만들고 싶어 했으나 잘 이루어지지 않아 교사가 삼각 지붕을 만들 수 있게 도와주었어야 했는지 고민함

교사 공동체 논의

- 일부 교사는 유아가 삼각 지붕을 만들지 못하였어도 본인이 만족했으니 교사가 지원할 시점이 아니라는 의견도 있었음. 그러나 유아가 적극적으로 만들고자 여러 번 시도하였어도 방법을 찾지 못하고 있는 과정이므로 교사가 지원하는 것이 적절하다고 논의가 이루어짐. 이에 책과 그림 자료 지원할 것을 제안함
- 유아들의 새집에 대한 현재 관심이 새가 오는 집을 만드는 것보다는 나무, 망치, 못으로 다양한 사물을 만드는 것에 있으므로 기다려 보기로 함



교육적 지원

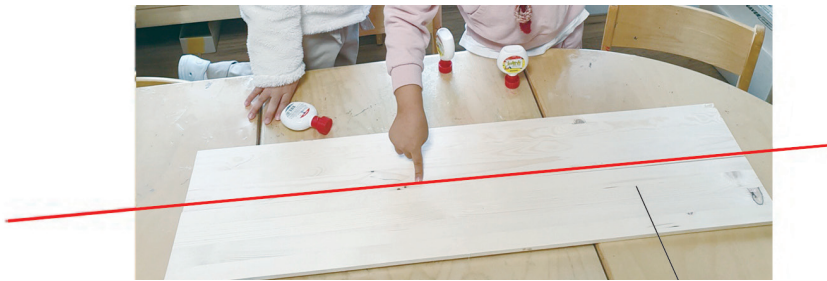
- [자료] 못과 나무판을 이용하여 ▲ 모양을 만들기 어려워하는 유아들이 원하는 모양을 만들기 위해 어떻게 못을 박아야 하는지에 대한 내용이 포함된 책과 그림 자료를 지원함
- [자료] 점차 다양한 구조물을 만들기 원하므로 다양한 크기와 모양의 나무판과 조각을 지원함
- [인적 지원] 유아들이 원하는 모양의 나무조각이 없을 경우 관리자 선생님의 도움을 받을 수 있게 지원함

7 우리 교실에 필요한 책꽂이 만들기

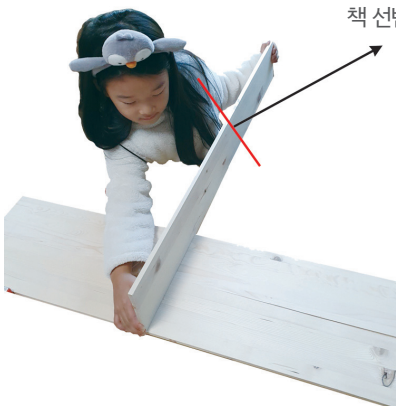
놀이 상황

유아들은 친구들과 보고싶은 책을 기관으로 가져오기도 하는데, 보관할 자리가 부족해지자 5~6명의 유아가 “우리 책꽂이 만들까?”, “책꽂이는 나무로 만들 수 있잖아.”라며 함께 만들기로 하였다.

유아들은 놀잇감 창고에서 “책꽂이 벽 이걸로 할까?”라며 길고 큰 나무판 두 개를 골라왔다. 나무판 두 개를 위아래로 놓고는 “연결하자.”라며 목공본드로 붙였다. 교사가 “왜 붙이는 거야?”라고 묻자 “이거(나무판 한개)는 너무 좁아요. 넓어야 해요.”라고 대답한다.



긴 판 두 개 사이에 목공본드를 칠하여 연결하는 유아



책 선반을 만들기 위해 이 길이만큼 잘라야 한다고 이야기하는 유아

한 유아가 긴 나무판을 가져와 가로질러 올리며 “이렇게 해서 받치는 거지.”라고 했다. 다른 유아도 “아, 선반!”하며 바로 이해하였다. “그럼 이거 여기 표시해 두자.”며 판을 잡았고 다른 한 명은 네임펜으로 바닥면의 길이만큼 표시했다. 관리자 선생님은 유아들이 원하는 대로 잘라주었다.



“그정도 길이가 세개 필요해요.”



책꽂이 선반이 될 판에
목공본드를 바른 뒤 붙이는 유아

유아들은 “못만 박으면 약할 수도 있어.” “그럼 본드로 먼저 붙인 다음에 못 박자.” “책이 무거우니까 아주 많이 칠해야 해.” “(목공본드) 듬뿍 짜.”라며 서로 의논한다. 유아들은 재단해온 나무 옆면에 목공본드를 칠한 후 선반을 세 칸 만들었다



선반이 생긴 책꽂이

한 유아가 “우리 책꽂이 꾸미자.”라고 하자 다른 유아가 “뽕뽕이 같이 튀어나오는 거를 붙이면 책이 안 들어가니까 그림만 그리자.”라고 의견을 말했다. “우리는 깊은바다반이니까 깊은 바다로 꾸미자.”라며 물감과 붓을 사용해 ‘깊은바다’라고 적고, 물고기와 불가사리, 바위, 물개, 돌고래, 인어공주 등을 물감으로 그려서 꾸몄다. 다 꾸민 책꽂이는 물감이 마르도록 실외놀이 터에 놓아두기로 하였다.



“나는 ‘깊은바다’ 쓸게.”



“나는 그림 그릴래.”

완성된 책꽂이에 책을 꽂으려 했지만, 책꽂이의 양옆이 뚫려있어 책이 쓰러졌다. 유아들은 “책이 안 떨어지게 옆에 대는 게 필요해.”라며 나무판을 더 가지고 왔다. 한 명이 판을 잡고 다른 한 명이 못을 박아서 책꽂이 옆 판을 막았으나 가져온 판이 책꽂이 높이보다 짧아서 책꽂이의 제일 윗 부분은 여전히 뚫려 있었다.

유아들은 높이에 맞는 짧은 판을 찾았으나 찾지 못하자 “나무를 반으로 잘라서 붙일까?” “그래, 톱으로 잘라 달라고 하자.”며 의논하여 결정하였다.



“책이 옆으로 떨어지려고 해.”

책꽂이에 책을 꽂아보는 유아

유아들은 관리자 선생님께 가서 “여기만 톱으로 잘라주세요.”라고 부탁해서 원하는 길이로 나무를 잘랐다.



관리사 선생님을 만나 나무를 재단하는 유아

유아들은 뿔려 있던 책꽂이 윗부분에 재단해 온 나무를 박기 시작했다. 경험이 쌓인 유아들은 못 박는 자리 미리 표시하기, 못을 작은 망치로 조금만 박기, 조금만 박은 못을 큰 망치로 힘 있게 막기, 튼튼하게 박기 위해 안과 밖에서 두 번 박기, 못을 박은 후 튀어나온 부분이 없는지를 확인하면서 능숙하게 만들었다.



완성된 책꽂이



책꽂이를 완성한 후에도 유아들은 목공놀이에 계속 흥미를 보이며 연필꽂이, 놀이동산 속 놀이기구(짚라인), 보석함을 만들고 있으며, 크리스마스를 앞두고는 트리 만들기가 진행 중이다.

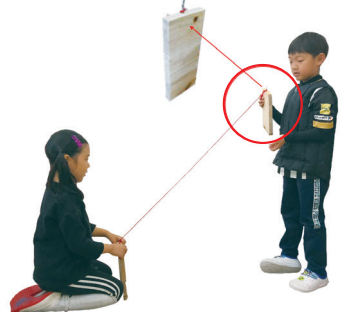
트리 모양에 맞게
못을 박고
털실로 이어
만든 트리



세모 나무조각
두 개를
이어붙여서
만든 트리



못을 반 정도 박아
털실을 감아줌

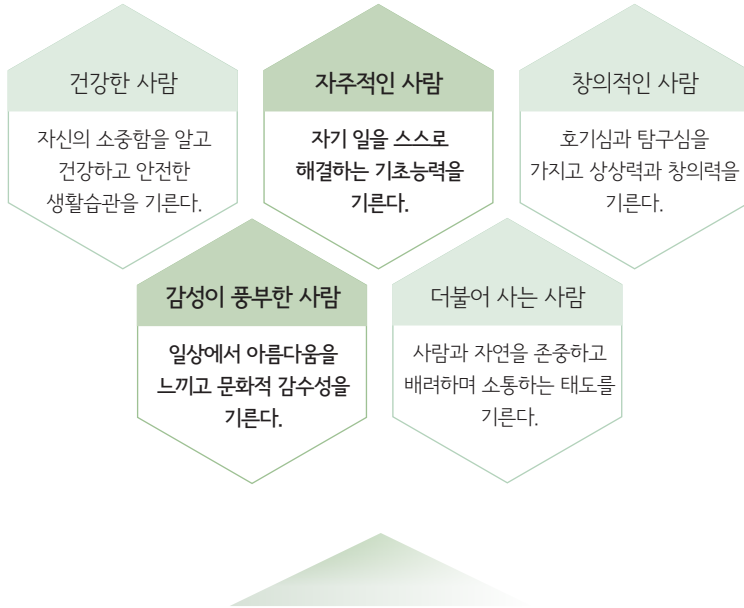


짚라인

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표

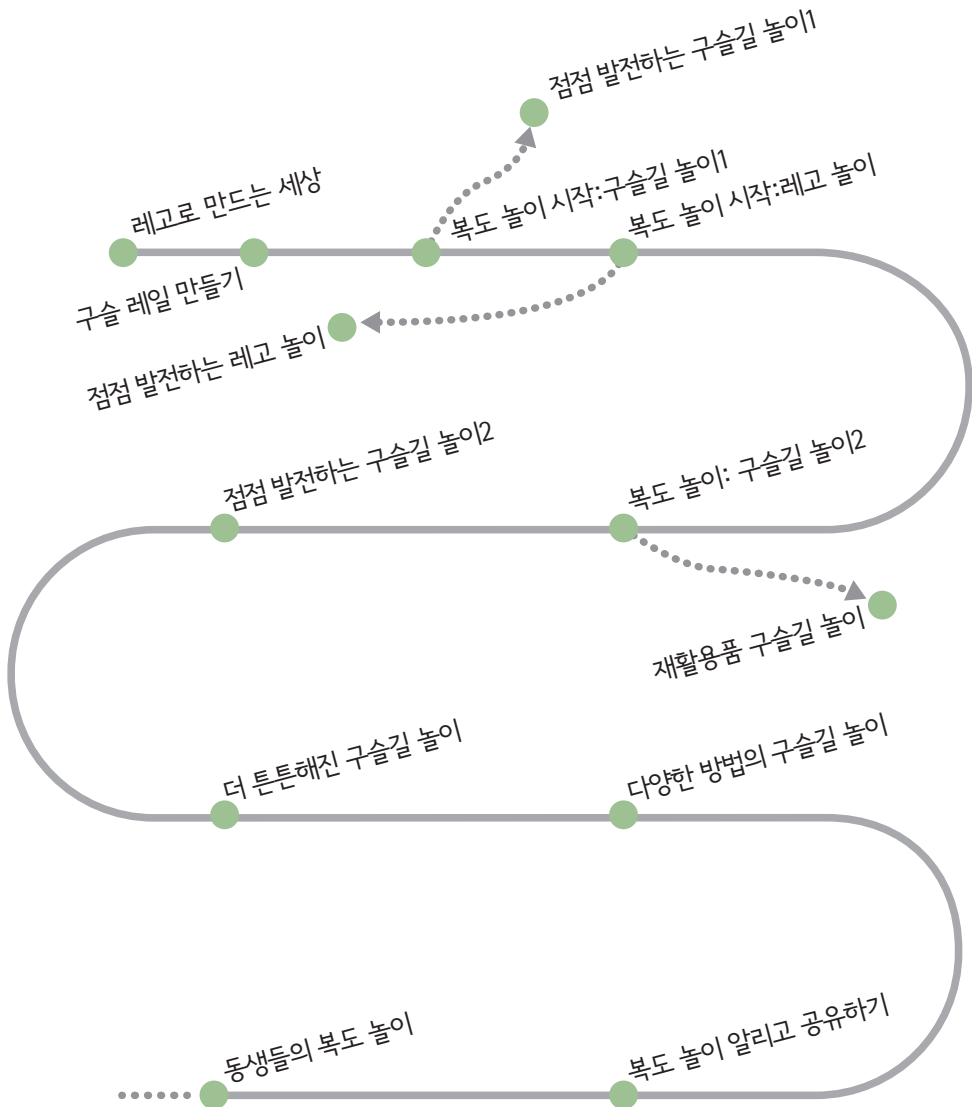


영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> 물리적 목공 놀이 기술을 익히며, 대·소근육을 발달시키고 눈과 손의 협응 능력을 발달시키게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 나무나 도구에 대한 다양한 단어를 익히고, 또래와의 대화를 통해 언어적 표현력을 증진시킴
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> 또래와 협동 작업을 통해 책임감을 느끼게 되고, 협동 능력을 발달시키게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 재료를 사용하여 창의적으로 구성해보며, 표현능력 및 심미감이 길러짐
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> 수세기, 일대일 대응, 공간, 도형, 크기 비교 등을 통한 수학적 개념을 이해하고, 문제해결 능력을 향상함 나무를 비롯한 다양한 재료의 속성을 이해하게 됨

복도로 나간 놀이터

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 2학기 개학 이후 새로운 놀잇감을 교실에 제공하고 유아의 놀이를 관찰한 후에 환경구성을 보충할 생각이었음
- 유아의 놀이에서 시작되는 놀이 주제가 선정될 때까지 교실은 여름, 우리나라 등 시기와 연관된 것으로 구성하였음

교사

다수
유아

- 레고 블록으로 구성물 만들기
- 구슬 굴리기 놀잇감 (아키레일, 스카이레일)으로 긴 구조물을 만들며 놀이함
- 가작화 놀이, 역할놀이는 거의 하지 않으며 구조물 만들기를 즐김



일부 유아

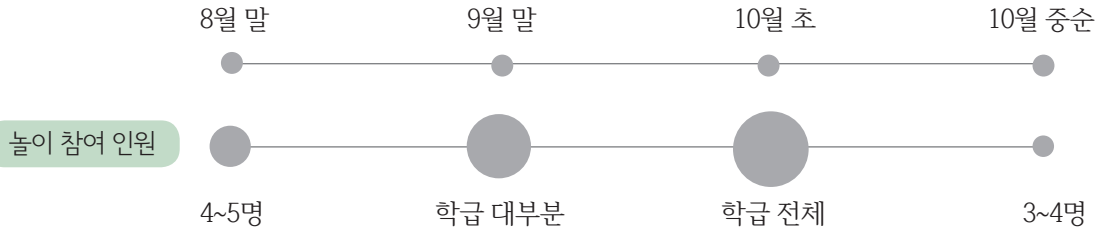
- 미술 영역에서 책을 만드는 유아(종이를 겹쳐 붙인 후 각 장에 그림 그리기)
- 자석 나무 블록으로 로봇을 만들어 놀이하는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 5세 / 28명

시기 2학기 초반

놀이 지속 기간 약 1.5개월



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

레고로 만든 것을 정리하고 싶지 않았던 유아는 교실 한편에 전시하기 시작하였다. 전시 공간이 점점 부족해지고 좀 더 멋지게 전시하고 싶은 마음이 들기 시작했다. “선생님, 전시할 곳이 부족해요. 더 넓게 하고 싶어요.”



레고 구성물은 정리하지 않고 교실 한쪽에 전시하는 유아

구슬이 굴러가는 레일을 길게 만든 유아는 더 길게 만들고 싶어 했다. 하지만 길이도 길고, 조금 더 정교하기도 해서 레고처럼 교실에 전시할 수는 없었다. 그래서 레일을 만든 유아는 복도 한쪽에 전시를 시작했다. “선생님, 그냥 우리가 복도에다가 레고도 전시하고 레일도 크게 만들어요”, “구슬이 길게 굴러가려면 계단 쓰면 돼요.” 유아는 만든 놀잇감을 복도에 전시하면서 복도에서 놀이하고 싶어 했다.



레일은 레고처럼 교실에 전시할 수 없어 복도 한쪽에 전시하는 유아

교사는 다음과 같은 이유로 놀이 공간의 확장을 지원하기로 했다.

1. 유아는 친구와 함께 블록으로 구성하며 구조물을 만드는데 흥미를 보였으며, 전시 및 놀이를 위해 좀 더 넓은 공간이 필요함
2. 상황이나 필요에 의해 공간을 융통성 있게 활용하는 경험을 할 수 있음
3. 친구와 함께 놀이 공간을 구성하면서 서로 의견을 조율하고 협력하는 태도와 기술을 배울 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 레고로 만드는 세상

놀이 상황

예전부터 무엇인가를 만들고 이를 친구와 합해 큰 구성물을 만들어본 경험이 있는 유아는 레고로 구조물을 만든 후에 공동 구성물로 꾸미기 시작했다.

“내 집이랑 니 집이랑 합치자. 그럼 우리 마을 만들어지는 거야.”, “이거 바닥을 잔디로 할까?”, “또 다른 거 같이 꾸미면 좋겠어.”, “이거 정리하지 말고 전시할까? 선생님, 이거 전시할래요. 저기 두면 되죠?”



교사의 고민

- 유아가 단순한 형태에서 벗어나 정교하면서도 튼튼한 구조물을 만들 수 있게 지원할 방법을 생각함
- 전시한 작품이 부서지지 않도록 전시하는 방법에 대해 생각함

교육적 지원

- [자료] 레고 작품 사진을 벽면에 게시하여 친구의 레고 작품을 서로 보면서 지원받을 수 있도록 함
- [자료] 구슬, 피규어 등을 제공하여 좀 더 정교하고 의미 있는 구조물을 만들 수 있게 지원함
- [함께 놀이하며 제안] 또래 간 상호작용을 언어적으로 격려하여 유아가 서로 도움을 주고받을 수 있도록 지원함
- [게임] 보물찾기로 레고를 찾은 후 같은 색깔 레고를 찾은 유아끼리 모여 레고 설계도를 보며 구성해보는 게임을 통해 유아 간 협력하며 레고로 구성해볼 수 있도록 지원함



레고 작품 사진 벽면 게시



유아 상호작용 지원



구슬, 피규어 등 다양한 재료 지원



설계도대로 레고 맞추는 보물찾기

2-1 구슬 레일 만들기

놀이 상황

1학기에 유아는 지관, 책상, 의자, 벽돌 블록, 기존의 구슬 놀잇감 등으로 구슬을 굴리는 놀이를 하였다. 새로운 놀잇감(아키레일, 스카이레일)의 등장으로 유아의 놀이가 활성화되며 좀 더 긴 구조물을 만들게 되었다. 하지만 구조물이 길다 보니 다른 유아의 불만이 나오는 상황이 발생하였다. “아, 선생님, 재가 지나가다가 이거 쳐서 또 무너졌어요.”, “이거 좀 더 길게 하고 싶은데 어디서 할 수 있을까요?”



지관, 블록, 의자 활용해 구슬 굴리기 놀이하는 유아



레일을 길게 완성하는 유아

교사의 고민

- 구조물을 안정적으로 길게 만들 수 있을 만한 공간을 제공하는 방법을 고민함(유아의 의견대로 복도에서 놀이하게 했을 때 다른 학급에 방해가 되지 않는지, 이동이 불편하지 않을지 등)
- 유아 수준에 맞는 지원을 하기 위해 유아 놀이 수준을 정확히 이해할 필요가 있다고 생각함

교육적 지원

- [관찰] 놀이 관찰을 통해 유아의 전반적인 수준을 파악하여 지원 수준을 결정하기로 함
- [이야기나누기] 복도에서 놀이할 경우의 문제점, 어떤 놀이를 하면 좋을지 이야기를 나눔
- [조사] 복도가 놀이하기에 적당한 크기의 공간인지 알아보기 위해 복도의 크기를 대략 조사하도록 지원함



복도 크기를 대략 이해하기 위해
벽돌 블록을 채워 넣는 유아

2-2 구슬 레일 만들기

놀이 상황



속도를 조절하며 놀이하는 유아

다양한 놀잇감을 이용하여 구슬 굴리기 구조물을 완성한 유아가 “선생님, 이것 보세요.” 하며 구슬을 굴렸다. 굴러가던 구슬이 너무 빨라 밖으로 튕겨 나가자, “아, 다시 해봐야겠다.” 라며 구슬을 굴리는 중간에 손가락으로 구슬을 막아 속도를 조절하여 구슬이 밖으로 튕겨 나가지 않게 하였다.



높이 차이가 있는 구슬길을 구성하는 유아

옆에서 다른 아이가 구슬길을 만든 후에 친구를 불렀다. “야, 이거 와서 한번 굴려봐.” 구슬길은 계속 연결되어 있지 않고 중간에 높이 차이를 두고 떨어져 있다. 구슬이 구르다 밑으로 떨어져 밑에 있는 레일에 떨어지도록 설계하였다. 이때 유아는 구슬이 떨어질 때의 힘에 의해 뒤로 밀리는 것을 고려하여 레일을 만들어 내었다.



구슬 통의 각도를 조절하는 유아

이번에는 책상, 지관, 벽돌블록, 레일을 함께 사용하여 구조물을 만든 후에 구슬이 떨어지는 곳에 구슬 받는 통을 설치하였다. 구슬 두 개가 동시에 떨어져 구슬 통이 기울어지고 구슬이 아래로 굴러가지 않자, 유아는 구슬 통의 각도를 조절하여 구슬이 아래로 떨어지도록 하였다.

교사의 고민

- 속도 조절, 구슬이 구르는 힘과 속도의 관계, 각도 조절 등의 과학적 개념에 대해 어떻게, 어디까지 알려줄 수 있을지 고민함
- 유아의 수준에 맞는 지원을 위해 유아 놀이 수준을 정확히 이해할 필요가 있다고 생각함

교육적 지원

- [관찰] 놀이 관찰을 통해 유아의 전반적인 수준을 파악하여 지원 수준을 결정하기로 함
- [함께 놀이하며 제안] 구슬이 굴러가는 길의 각도에 따라 구슬의 빠르기가 어떻게 달라지는지 다양하게 실험해보도록 제안함

3 복도놀이 시작: 구슬길놀이 1

놀이 상황

유아는 복도 중앙에서 레고 놀이를 하면서 긴 벽면을 이용해 스카이레일 구조물을 만들기 시작하였다. 여러 유아가 함께 구성하며 놀이하는 가운데 놀이를 주도하는 유아가 있었다. “윤우야! 이거 더 길게 만들자.”, “어 그거 거기에 기둥 세워야 해.”, “근데 이거 기둥이 자꾸 쓰러지는데 어떡해?”, “이거 더 길게 만들자.”, “선생님, 근데요. 이거 롤러코스터는 만들었는데 구슬이 다 안 가고 중간에 떨어져요.”



교사의 고민

- 스카이레일의 기둥이 들리거나 흔들리는 문제를 교사의 도움 없이 유아 스스로 해결할 수 있도록 지원할 방법을 고민함
- 구슬이 여러 바퀴 도는 레일에 도전하였으나 계속 실패하는 유아를 지원할 때 유아의 이해 수준 내에서 지원할 방법을 고민함
- 아무래도 교실 앞, 복도 공간에서 놀이하다 보니 교실과 복도 두 공간을 교사 한 명이 관리할 수 없어 안전문제가 있을 수 있다는 고민이 생김

교육적 지원

- [실험] 곡선의 레일을 만든 후, 구슬을 굴리기 시작하는 높이에 따라 구슬이 도착하는 지점을 예측해보고 구슬 높이와 굴러가는 길이, 힘, 빠르기에 대해 경험할 수 있도록 지원함
- [자료] 구슬 레일을 길고 복잡하게 만들어 구슬을 굴리는 동영상을 컴퓨터에 제시하여 다양한 레일의 형태를 경험해볼 수 있도록 지원함



레일의 높이 차이에 따른 구슬의 움직임을 실험하는 유아

- [함께 놀이하며 질문] 기둥과 레일을 연결할 때 각도를 조절하여 연결할 수 있음을 발견하고 유아와 함께 레일을 구성하며 유아도 각도를 조절하여 기둥과 연결할 수 있도록 안내함
- [자료] 좀 더 많은 기둥과 레일을 사용할 수 있도록 자료를 제공하고 기둥을 세울 때 테이프나 블록으로 기둥을 고정하도록 지원함
- [공간] 복도를 볼 수 있도록 놀이시간 동안 교실 문을 열어두었으며, 복도 끝의 공간은 교사 실 문을 열고 방과 후 과정 교사가 도움을 주기로 함



레일 고정 기둥을 벽면에 두고 레일을 추가하는 유아

3-1 점점 발전하는 구슬길놀이 1

놀이 상황

복도에서 하는 스카이레일 구슬길을 완성한 유아는 세 번 도는 롤러코스터 레일까지 만들며 신나게 놀이하였다. “이제 세 바퀴 씩씩 돈다.” “진짜 빨리 가지?” 그리고는 다른 곳에 또 만들기를 원하였다. “이제 또 만들어보자, 우리.” “이제 교실에 하면 좋겠다, 그치?” “선생님 교실에도 이렇게 길게 만들래요.”



세 번 롤러코스터를 도는 레일 완성



5세

교사의 고민

- 예전처럼 교실 바닥에 길게 늘어뜨리면 통행에 불편하고 쓰러지는 일이 있으므로 교실 내 다른 장소가 필요하다는 고민이 생김

교육적 지원

- [공간] 이미 정교하게 만들어본 경험이 있어서 교실 공간 중 벽면을 활용할 수 있을 것으로 생각해 교실 쌓기놀이 벽면을 활용하여 만들고 놀이하도록 안내함
- [자료] 벽면에서부터 기둥이 나오도록 테이프로 붙이거나 매직 와이어로 레일을 지탱할 수 있도록 자료를 제공함



벽에 기둥을 붙이고 레일을 연결하는 유아



벽에서부터 매직 와이어를 사용해 레일 중간을 지탱하는 유아

4 복도 놀이 시작: 레고 놀이

놀이 상황

복도에 레고 작품으로 마을을 꾸미고 구슬 레일 길 놀이를 하기로 한 유아는 교실에서 사용하던 긴 나무 의자를 복도 중간에 배치하고 레고 구조물을 전시했다. 마을의 느낌이 더 나도록 다른 나무 의자를 더 옮겨놓고 그 위에 식물 화분을 배치했으며 바닥에 잔디 판도 깔았다.

“선생님! 이거 제가 전시했는데~ 근데 부서졌어요!” “그거 자꾸 잔디가 움직여 떨어져서 그런 거예요.”, “선생님, 저도 전시하고 싶은데, 재가 자기 거 놓는다고 저는 못 놓게 해요!”



교사의 고민

- 레고 전시할 때 사용한 바닥 잔디판이 고정되지 않아서 지나다닐 때마다 움직여 안정적으로 전시할 방법을 찾고자 함
- 복도 중앙에 레고를 전시하면서 복도를 지날 때 너무 복잡하지 않을까, 복도에서 놀이하고 전시하는 유아가 많아지면서 또래 간 갈등상황이 생기지 않을까 걱정이 생김

교육적 지원

- [이야기나누기] 놀이 공간의 배치, 놀이하는 유아와 이동하는 유아가 서로를 방해하지 않는 방법에 관해 이야기를 나눔
- [미술] 마을을 상징하기 위한 잔디 판과 식물 화분 대신에 나무 의자에 레고 마을 배경 그림을 그려서 빼고 레고를 전시함
- [공간] 레고 전시대를 복도 중앙에 설치하고 양옆으로 이동하는 방향에 대해 화살표를 붙여 표시함. 나무 의자 위에 둔 화분을 다른 곳으로 옮겨 전시 장소를 넓게 제공함



나무 의자에 레고 마을 배경을 그리는 유아



통행 방향을 화살표로 표시하는 유아

4-1 점점 발전하는 레고 놀이

놀이 상황

유아는 점점 레고로 다양한 구조물을 만들고 전시하였다. 복도에서 놀이하기도 하고 교실에서도 레고 구조물을 만들어 놀이하는 모습을 보였다. 그 모습은 교통기관, 동물, 레고 마을 등 다양하게 구성하나 그 모습이 비슷한 양상을 보였다.



“우리 여기 집도
만들까 봐.”



“선생님 이것 좀 봐요.
자동차 만들었어요.
이거 저기 찾길에다가
들 거예요.”

교사의 고민

- 단순한 형태에서 벗어나 레고 마을을 좀 더 다양하게 구성할 수 있도록 지원할 방법에 관해 생각함
- 복도 레고 마을에는 전시를 위주로 하기는 하지만 교실과 복도 양쪽에서 모두 놀이하도록 지원하며 레고 구조물을 정교화하도록 지원할 필요가 있음

교육적 지원

- [이야기나누기] 레고 전시 작품, 전시된 레고 마을에 대해 어떤 구조물을 만들었는지, 어떤 방법으로 만들었는지 이야기를 나누는 과정에서 친구들의 레고 작품을 보며 정교하고 다양한 형태의 구성물을 구성하도록 지원함
- [자료] 유아의 레고 작품을 사진 찍어 지속해서 벽면에 게시하여 유아가 서로 다양한 구조물을 보며 상호작용하도록 격려함



5 복도 놀이: 구슬길 놀이 2

놀이 상황

스카이레일 구슬길 놀이를 하는 공간 옆에서 몇 명의 유아가 카프라 블록으로 또 다른 구슬길을 만들기 시작했다. 카프라 블록을 벽에 붙여 만든 길은 폭이 좁아 구슬이 자꾸 밖으로 튀어나갔다. 유아는 카프라 블록으로는 경사가 적은 길을 만들고 마지막으로 떨어져 내리는 부분은 원통 모양의 블록을 이어서 문제를 해결하며 놀이하였다.

다음 날 유아는 카프라 블록이 벽에서 떨어져 있는 것을 발견하였다. “선생님! 어제 우리가 만들었던 거 지금 벽에서 다 떨어졌어요!”, “그래서 우리 이거 다시 만들래요.”, “근데, 또 떨어질 거 같아요…”



카프라 블록으로 벽면에 구슬길을 만드는 유아



전날 놀이가 끝난 후 모습



붙인 카프라 블록이 떨어진 모습

교사의 고민

- 벽면이 벽지라서 아무리 테이프로 꼼꼼히 붙여도 금세 떨어지는 문제가 발생하므로 다른 재질의 벽을 찾을 필요가 있음
- 카프라 블록 길에 구슬을 굴릴 때 구슬이 밖으로 새나가는 경우가 있어 구슬이 밖으로 나가지 않도록 하는 방법을 찾도록 지원할 필요가 있음

교육적 지원

- [조사] 카프라 블록 구슬길을 만들기에 적합한 장소를 찾기 위해 적당한 장소의 조건에 관해 이야기한 후 유치원 곳곳을 돌아다니며 적당한 장소를 조사함(구슬길 만들기 적당한 장소의 조건: 표면이 매끈한 곳, 충분히 넓은 곳, 높이가 적당한 곳, 안전하게 놀이할 수 있는 곳)
- [자료] 구슬이 밖으로 떨어지지 않도록 카프라 블록을 ‘ㄴ’ 형태로 미리 제작해서 제공함



카프라 블록 구슬길 만들 장소를 찾는 유아



구슬을 굴러보며 카프라 블록의 각도를 조정하는 유아

6 점점 발전하는 구슬길놀이 2

놀이 상황

첫날 만든 카프라 블록 구슬길에 유아는 매우 만족하였다. 카프라 블록에 유리구슬이 떨어지는 소리를 들으며 이름도 정해주었다. “선생님, 이거 떨어질 때 툽툽툽 소리가 나니까 ‘툽툽툽’이라고 꼭 써야 해요.”, “그리고 왔다 갔다 하니까. ‘왔다 갔다 구슬’이라고 해요.”, “그럼 둘 다 넣어서 ‘툽툽툽 왔다 갔다 구슬’이라고 쓰는데 왔다 갔다는(손으로 방향을 표시하며) ‘왔다~갔다’ (손가락으로 강조하며) 구! 슬!이라고 써주세요.”

이름을 다 정해서 쓴 후에 놀이하던 유아는 “근데, 이거 더 많이 하고 싶어요. 카프라 블록 더 많이 주세요.”, “그리고 더 복잡하게 만들 거예요.”

교사의 고민

- 유아의 놀이 흐름이 끊어지지 않고 정교화되기 위해 어떤 지원이 필요할지 고민함
- 이미 완성된 곳과 연결하여 높은 위치에도 더 구성할 수 있도록 지원하는 것이 놀이 활성화에는 도움이 되지만 안전문제가 발생하지는 않을지 고민함

교육적 지원

- [자료] 컴퓨터 영역에 카프라 블록으로 만든 구슬길 동영상을 제시하여 정교한 구슬길 만드는 방법을 참고하도록 지원함
- [자료] 높은 곳에도 구성할 수 있도록 발 받침대를 제공하고 안전에 대해서도 안내함
- [자료] ‘L’ 자 모양 카프라 블록을 더 많이 제작하여 제공함



7 재활용품 구슬길 놀이

놀이 상황

교실에 있는 많은 재활용품 중 휴지심을 보던 유아가 “선생님 이거로 구슬 통과하는 길 만들 수 있겠어요.”, “이거 벽에 붙여서 연결하면 돼요.”하고 이야기를 하였다.

교사의 고민

- 복도에서뿐만 아니라 교실에서도 놀이할 수 있어 좋으나 휴지심에 벨크로 테이프를 붙였을 때 단단하지 않고 고정이 되지 않아 놀이 시 어려움이 있을 텐데 유아의 요구에 반응해주는 것이 좋을지 고민이 됨
- 휴지심으로 만든 구슬길은 고정되는 힘이 약해 일반적으로 사용하는 유리구슬의 경우 흔들림이 심하고 계속 밑으로 처지는 경우가 있어 다른 구슬을 제공할 필요를 느낌

교육적 지원

- [자료] 유아 요구대로 휴지심 등 재활용품에 벨크로 테이프를 붙이고 벽면에 구슬길을 만들도록 제공함



휴지심이 흔들리지 않도록 벽돌블록과 색깔 막대로 고정하는 유아

- [자료] 유리구슬보다는 가벼운 플라스틱 공깃돌을 사용할 수 있도록 안내함
- [공간] 넓은 공간이 필요하다는 유아의 의견을 반영하여 휴지심 구슬길을 만들 수 있는 공간을 넓게 제공함



8 더 튼튼해진 구슬길 놀이

놀이 상황

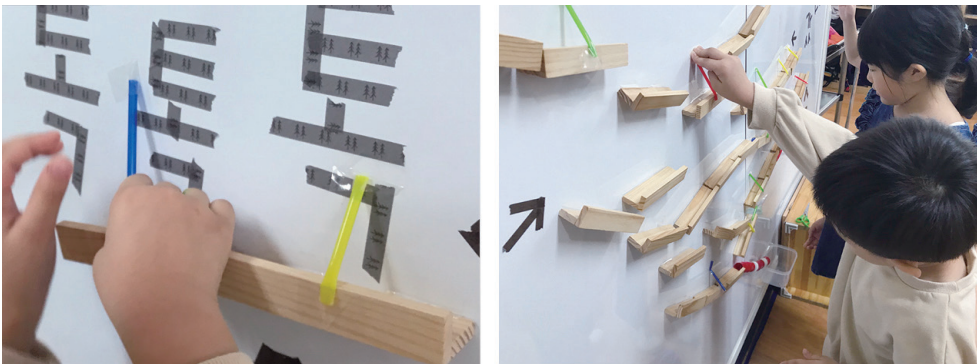
카프라 블록을 스카치테이프로 고정하여 만든 구슬길에 구슬을 많이 굴리다 보니 카프라 블록이 벽에서 살짝 떨어지는 일이 발생하였다. “선생님 구슬이 밖으로 튕겨 나가요.”, “이게(카프라 블록) 이렇게 딱 붙어 있는 게 아니라 살짝 이렇게 되어서 그런가 봐요.”, “이걸 벽에 이렇게 딱 붙여야 해요.”

교사의 고민

- 구슬이 밖으로 튕겨 나올 때마다 교사가 수정해 줄 수 없으므로 유아 스스로 놀이를 수정하도록 지원해야 한다고 생각함. 특히 유아가 스스로 수정할 수 있도록 쉬운 방법을 고안할 필요가 있음

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 빨대를 이용해서 카프라 블록을 좀 더 단단히 고정하도록 제안함



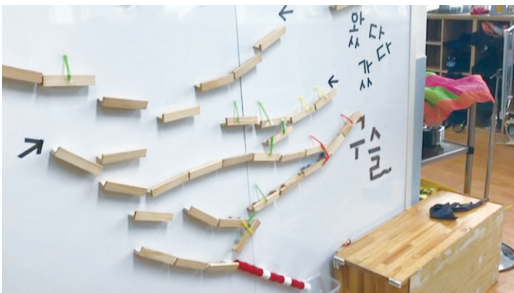
빨대로 카프라 블록 고정하기

9 다양한 방법의 구슬길 놀이

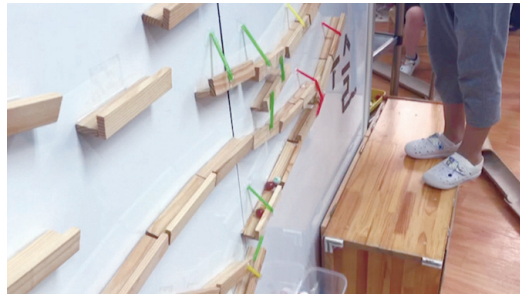
놀이 상황

유아는 카프라 블록으로 만든 구슬길에 유리구슬을 굴리며 다양한 놀이를 개발해내기 시작하였다. “선생님 이거 봐봐요. 여기 구슬 진짜 많이 놓고 한꺼번에 굴리면 소리 진짜 예뻐요.”

놀이를 지속하면서 카프라 블록이 조금씩 움직이자 구슬이 구르다가 중간에 걸리는 일이 발생하였다. 유아는 이 현상을 이용해서 또 다른 놀이를 개발하기 시작하였다. “선생님. 여기 원래 그냥 굴리면 여기 걸리거든요. 그래서 이렇게 중간에 구슬 놓고 떨어뜨리면 이게(걸린 구슬) 떨어져요.”



구슬을 한꺼번에 굴리기



중간에 구슬을 놓고 위에서
다른 구슬로 밀어 떨어뜨리기

교사의 고민

- 유아가 새로 개발한 다양한 놀이를 지속하고 발전할 수 있게 하려면 어떻게 해야 할지 고민이 됨

교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 만든 놀이 방법을 다른 친구에게도 알려 함께 놀이하면서 새로운 놀이를 개발할 수 있도록 격려함

10 '복도 놀이' 알리고 공유하기

놀이 상황

2층 복도에서 놀이하다 보면 오가는 동생이 항상 관심을 두고 함께 하고 싶어 하였다. “선생님, 동생들이 자꾸 계속 쳐다봐요.”, “그냥 동생들 초대할까요?” “우리 놀이 진짜 멋지게 만들어졌잖아요.”

교사의 고민

- 유아가 새로 개발한 다양한 놀이를 학급 유아나 다른 연령의 유아와 공유하는 과정이 유아의 놀이 지속과 발전, 그리고 놀이를 하는 과정에서 배운 지식을 정리하는 데 도움이 될 것으로 생각함. 그러나 과정부터 참여하는 것이 아닌 전시에만 참여하는 것이 진짜 공유일까에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 단순히 놀이만 하고 가는 것이 아니라 놀이를 개발한 방법이나 과정에 대해서 알려줄 방법에 관해 이야기를 나눔
- [미술] 놀이 사진과 글로 안내문을 만들어 복도에서 놀이하게 된 과정을 설명할 수 있도록 지원함



놀이를 만든 과정에 대한 안내



동생들에게 놀이를 소개하며 함께 놀이함



11 동생들의 ‘복도 놀이’

놀이 상황

함께 구성하고 놀이한 복도 공간에 대해 교사와 유아가 함께 회상하며 평가하는 시간을 가졌다. “너희는 ‘모두 함께 복도 놀이’를 언제 정리하고 싶니?”, “그냥 쪽 뒤요.”, “그냥 오늘 정리할까요?”, “10월까지는 두고 그 다음에 11월 1일 되면 정리해요.”, “아니 그냥, 이번 주 금요일까지만 두고 그다음에 정리해요.” 각각 타당한 이유를 들어 정리할 시기를 고민하였다.

이러한 와중에 교실에서는 새로운 놀이가 생겨나 유아의 대부분은 점차 다른 놀이를 즐기기 시작하였다. 카프라 블록 구슬길에 관한 관심이 점점 줄어들어 구슬길이 사라지자 3세 유아들은 너무나 아쉬워하였다. 그리고는 벽돌블록과 플라스틱 공으로 구슬 굴리기 놀이를 시작했다.

교사의 고민

- 레고 전시대나 구슬길에 관한 관심이 줄고 놀이하는 유아가 적은데도 유아는 정리하기를 원하지 않음. 다른 복도 놀이로 자연스럽게 연결될 때까지 그대로 유지해야 할 것인가 고민하게 됨

교육적 지원

- [공간] 레고 전시대의 위치를 복도 가운데가 아닌 복도 함께 벽으로 이동시키고 전시대에 레고뿐 아니라 다른 블록 작품을 전시할 수 있도록 제안함

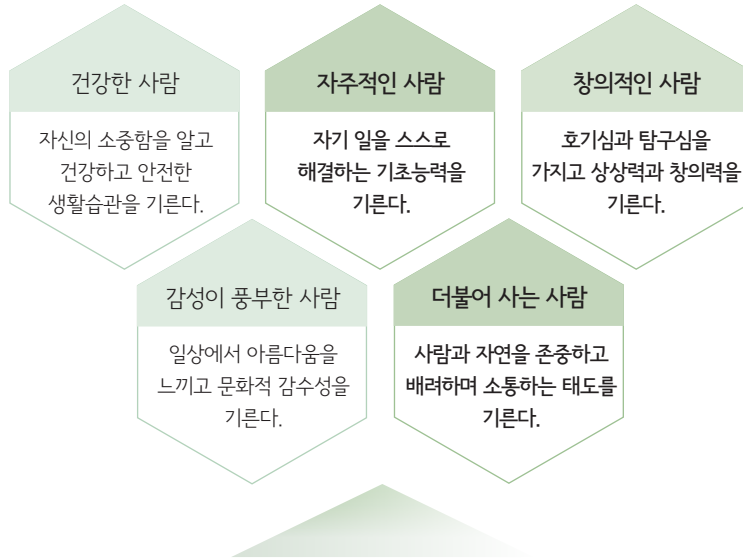


동생들의 구슬길 놀이

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

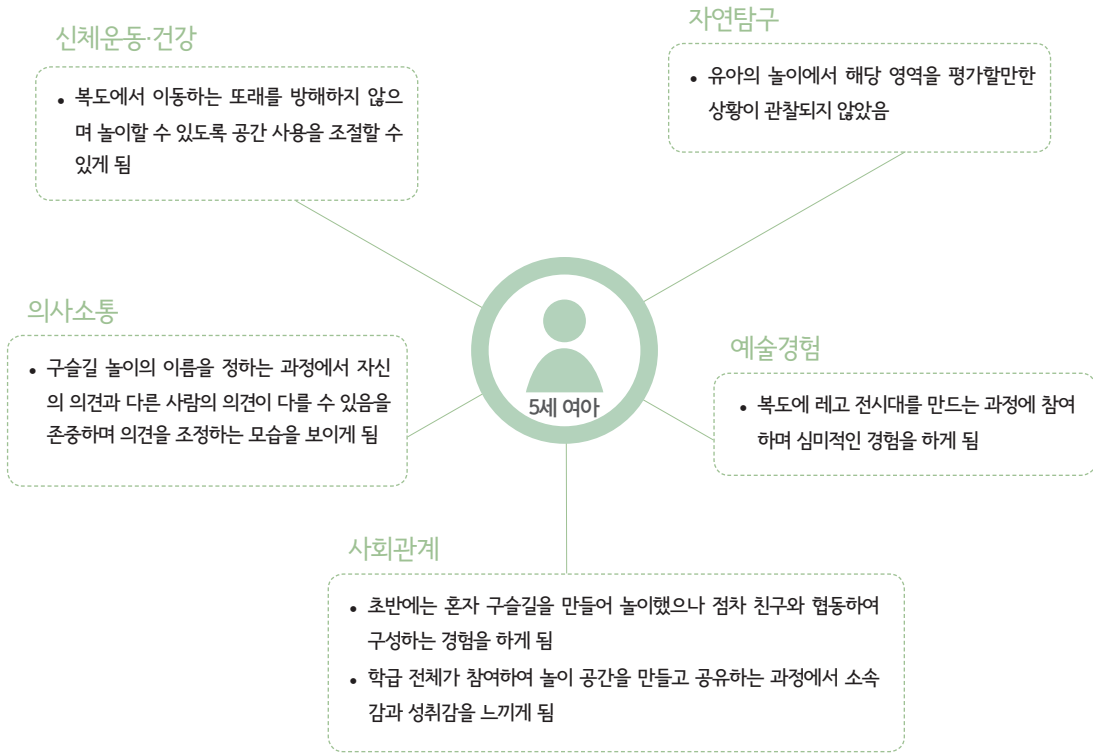
추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강	<ul style="list-style-type: none"> 안전하게 놀이하는 방법을 알고 태도를 기르게 됨
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 놀이하는 과정에서 서로 의견을 주고받을 수 있게 됨 공간을 재구성하는 과정에서 나와 다른 사람의 의견이 다를 수 있음을 이해하고 존중하며 자유롭게 의견을 주고받을 수 있게 됨 문제를 해결하는 과정에서 긍정적인 상호작용을 경험하게 됨
사회관계	<ul style="list-style-type: none"> 친구와 함께 구조물을 구성하는 과정에서 협동하는 경험을 하게 됨 친구와 내가 서로 잘하는 것이 다름을 알고 서로 존중하는 태도를 보이게 됨 자신이 속한 집단에 소속감을 느끼고 자긍심을 느끼게 됨
예술경험	<ul style="list-style-type: none"> 주변과 어울리게 심미적으로 공간을 이해하며 전시하는 경험을 하게 됨
자연탐구	<ul style="list-style-type: none"> 탐구과정에 적극적으로 참여하며 다양한 탐구 기술을 활용하게 됨 놀이를 통해 모양, 도형, 공간에 대해 이해하게 됨 창의적으로 구성하는 놀이를 통해 3차원 공간 지각력을 기르게 됨 구슬이 굴러가는 과정을 통해 힘과 위치의 관계, 마찰력 등 물리적 법칙을 경험하게 됨

■ 유아 개인평가



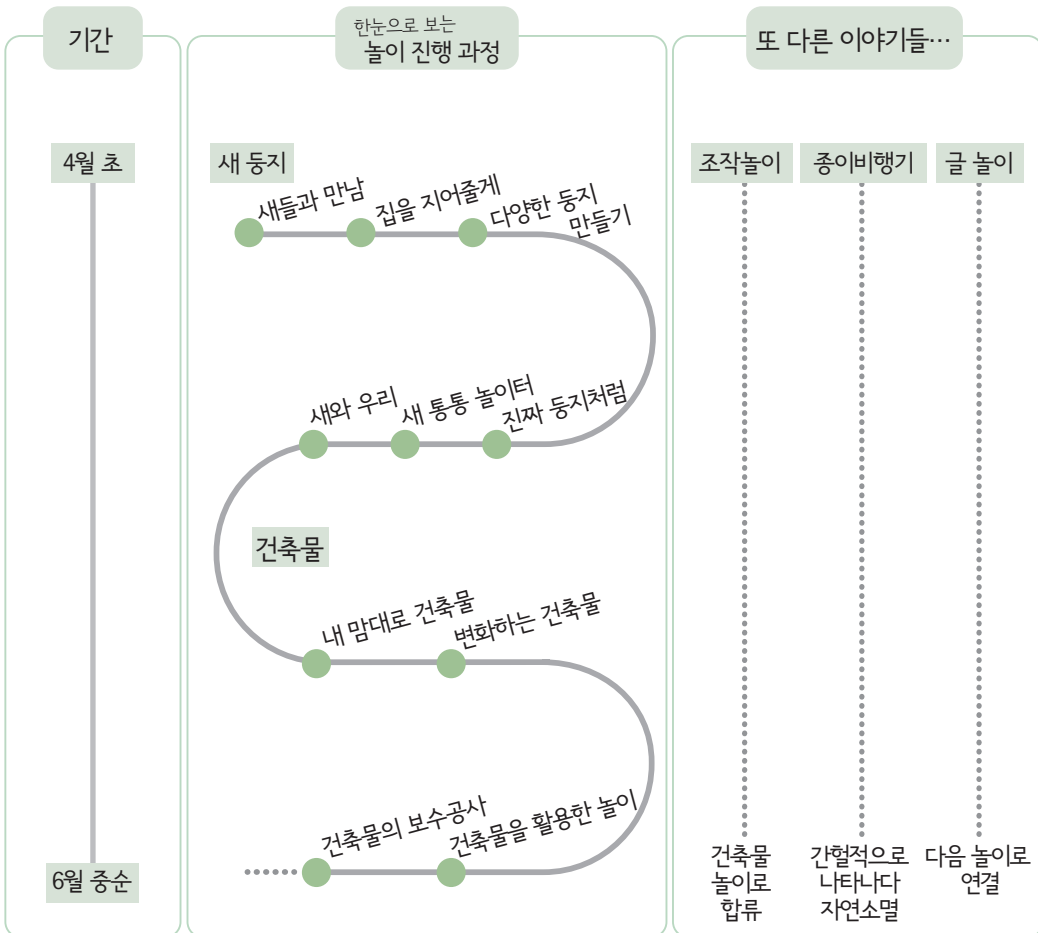
■ 유의점

- 유아에 대한 평가는 일상생활, 놀이, 활동의 전체 맥락에서 이루어져야 함
- 개인 유아가 참여하는 모든 놀이에서 5개 영역을 평가할 필요는 없으며, 유아의 배움이 잘 관찰된 영역을 중심으로 평가할 수 있음

새 둥지/건축물

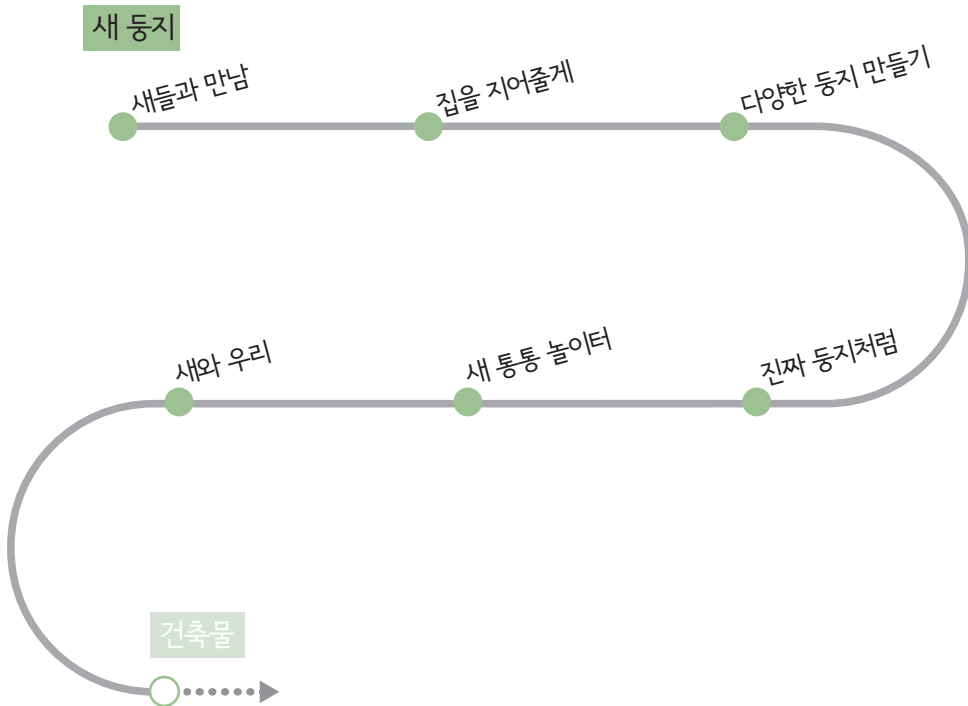
- 그 밖의 놀이들 -

4월 초부터 6월 중순까지 약 2개월 반 동안 '새 둥지'와 '건축물'이라는 주 놀이가 진행되었다. '새 둥지'와 '건축물'의 놀이가 진행되는 동안 교실에서는 또 다른 관심을 보인 소수의 유아도 있었다. 교사는 그 유아를 위해 어떤 지원을 할 수 있을까 고민하였고 각자 원하는 놀이가 자유롭고 흥미롭게 진행되도록 도왔다. 주 놀이 외에 진행된 3가지의 놀이는 '그 밖의 놀이들'로 기록하였다.



새 둥지

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 봄에 관련된 꽃과 곤충에 관한 놀이가 활발히 진행되다가 점차 흥미가 사라져 다른 놀이 주제를 염두에 두고 있음
- 날씨가 따뜻하여 교실과 연결된 테라스를 개방하였으나 놀이환경이 마련되지 않아 환경구성에 대해 고민 중임

교사

다수
유아

- 교실 밖의 테라스가 개방되자 밖으로 오가며 친구들과 자연을 관찰하거나 이야기를 하는 유아가 많아짐
- 특히 한 유아가 새에 관심을 보이자 다른 유아들도 점차 관심을 보임



일부 유아

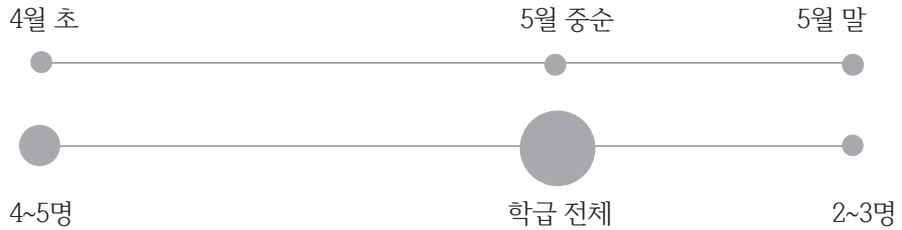
- 블록으로 건물이나 다양한 구성물을 만들어 놀이하는 유아
- 책 읽기나 글씨쓰기를 즐기는 유아
- 레고나 폐품을 이용하여 팽이를 만들어 놀이하는 유아

1. 시작 배경

연령 / 학급인원 5세

시기 1학기 초반

놀이 지속 기간 약 1.5개월



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

날씨가 따뜻해지면서 바깥놀이 시간이 점차 많아지자 유아는 자연의 변화에 많은 관심을 보였다. 특히 식물의 변화보다 움직이는 곤충이나 새 등에 관심이 많았다. 이러한 관심은 교실에서도 이어져 관련 도서를 찾아보거나 친구들끼리 삼삼오오 모여 앉아 수수께끼를 내거나 맞추는 놀이로 이어졌다. 특히 교실과 연결된 테라스를 개방해주자 밖으로 자주 나가 나무의 변화나 생물에 관심을 보였다. 새에 관심이 많은 한 유아가 새가 나타날 때마다 환호하며 친구들에게 큰소리로 알렸고 그때마다 많은 유아가 테라스로 몰려나가 관찰하는 모습이 자주 발견되었다. 교사는 다음과 같은 이유로 새에 관한 관심을 놀이로 지원하기로 했다.

1. 자발적으로 시작된 놀이이면서 다수의 유아가 즐기는 점
2. 새의 종류, 습성 등에 관해 알 기회를 제공함
3. 자연을 보호하고 자연과의 공생을 통해 서로 협력하고 배려하는 마음을 형성할 수 있음

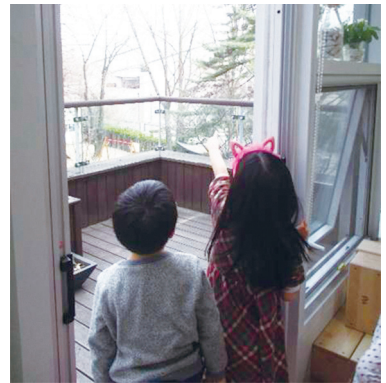
3. 놀이 진행 과정

1 새들과 만남

놀이 상황

유아는 교실 테라스에 종종 새가 놀러 오는 것을 발견하고 새 관찰을 즐겼다. 새가 오는 것이 관찰되면 “와! 새가 테라스 나무에 앉았어. 애들아, 빨리 나와봐!”, “어디, 어디?”하며, 유아는 놀이하던 것을 멈추고 대다수가 새를 관찰하기 위해 몰려나갔다. “에이, 너무 시끄러워서 금방 날아갔잖아~”, “어~ 저기로 간다.” 유아는 새가 날아가는 것을 보고 많이 아쉬워하며 “새야, 또 놀러 와~”라고 말하곤 했다.

“새가 어떻게 하면 놀러 올 수가 있을까?”, “자꾸자꾸 놀러 오면 좋겠지!” 유아는 혼잣말하거나 친구와 이야기하면서 다시 놀다 자리로 돌아갔다.



교사의 고민

- 유아에게 아쉬움이 남지 않도록 지원할 방법에 대해 고민함
- 새가 자주 놀러 올 수 있도록 하기 위한 방법을 유아가 스스로 생각할 수 있는 기회를 마련해주는 것에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 새가 놀러 올 수 있도록 하기 위해 필요한 먹이와 새의 습성 등에 관해 이야기를 나눔
- [자료] 새집을 구성해볼 수 있도록 다양한 재료(재활용품, 자연물 등)를 제공함

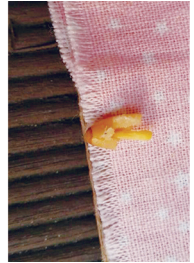
2 집을 지어줄게

놀이 상황

몇몇 유아가 날아가는 새를 관찰하다가 우연히 멀리 보이는 나무에서 까치집을 발견했다. “저기 좀 봐! 혹시 저기에 사는 새들이 놀러 오는 거 아닐까?”, “그럼 우리 테라스에 집을 지으면 놀러 오지 않을까?” 유아는 새들이 자주 놀러 오기를 바라며 집을 지어보고 싶다고 제안했다. 교사는 무엇으로 지으면 좋을지 자유롭게 돌아다니면서 적절한 것을 찾아 지어보자고 이야기하였다. 유아는 상자와 나뭇가지 등을 이용하여 새 집을 꾸미기 시작했다. 새집을 거의 완성했을 때 유아가 “선생님, 먹이도 필요해요! 먹이가 없으면 안 올 수도 있어요.” 하며 제안하여 교사는 기관에 있는 잣을 새의 먹이로 제공했다.



첫 번째 둥지



잣을 쪼아먹은 흔적

교사의 고민

- 새 둥지에 대한 지식이 부족하여 제대로 된 형태가 나타나지 않아 적절한 지원을 통해 유아 스스로 표상해 볼 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 새 둥지 관련 화보 게시, 나뭇가지, 지푸라기, 찰흙 등 다양한 미술 재료 추가 제공함
- [이야기나누기] 새 둥지 만드는 모습을 동영상으로 함께 이야기를 나눔



3 다양한 둥지 만들기

놀이 상황

다음날, 몇몇 유아가 만들어 놓은 둥지에 새들이 방문하였다는 것을 발견하고 (먹이를 먹은 흔적, 배설물 등) 관심이 더해져 유아 대다수가 자발적으로 둥지 만들기를 시작했다. “우리도 만들자.”, “새 그림을 붙이면 어때? 친구가 있는 줄 알고 더 잘 놀러 오지 않을까?”, “진짜 둥지 처럼 지푸라기와 나뭇가지로 지어보자.”, “여기다 놀잇감을 가져다 놓는 건 어때?” 등 다양한 의견을 주고받으며 새 둥지를 만드는데 몰입하였다.



교사의 고민

- 유아는 새가 둥지에 오랫동안 머무르지 않고 먹이만 먹고 금방 사라진다는 문제를 제기함
- 유아가 만든 둥지와 진짜 둥지와의 차이에 대해 알 수 있는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 유아가 만든 둥지와 진짜 둥지의 차이점에 대해 이야기를 나눔
- [자료] 바깥놀이 시 수집해온 마른 풀, 낙엽, 이끼, 나뭇가지를 제공함

4 진짜 둥지처럼

놀이 상황

유아는 이야기나누기에서 얻은 지식을 토대로 바깥에서 다양한 자연물을 수집하고, 그것을 이용해 진짜 둥지처럼 만드는데 매우 큰 흥미와 기대를 보였다. “이번엔 새들이 진짜 집인 줄 알고 여기에서 살지도 몰라. 하하!”, “그럼 우리가 같이 놀아주면 되지.”, “딱딱한 나뭇가지로만 지으면 새 엉덩이가 아플 수도 있어 (깔깔대고 웃음).”, “꼭신하게 찰흙 이랑 이끼를 깔아주지!” 유아는 자신이 좋아할 만한 둥지 만들기에서 점차 진짜 둥지처럼 변해가고 있었다. 유아는 둥지를 만들면서 흥미를 더해갔고 둥지 이외에 새들이 앉아서 쉬 수도 있고 노래를 부를 수도 있으며 먹이도 먹을 수 있는 공간을 만들고 싶어 했다.



자연물로 둥지를 구성하는 유아



교사의 고민

- 유아가 원하는 ‘새를 위한 공간’으로 확장하기 위하여 유아의 생각과 의견을 나누는 것이 필요하다고 생각함

교육적 지원

- [이야기나누기] 새를 위한 공간을 마련하기 위해 다양한 의견을 나눔
- [게임] 신체 활동 기구를 이용한 둥지 주변을 자유롭게 돌아다니며 새 둥지 찾아 올라가는 게임을 함



5 새 통통 놀이터

놀이 상황

유아는 새를 위한 공간을 마련하기 위해 삼삼오오 모여 앉아 다양한 구성물의 형태를 설계하고 교실 밖 테라스에 실제로 구성해보았다. “이렇게 하면 어떨까?”, “우린 동그랗게 만들어보자. 이 동그라미에 새가 통과하면서 좋아할 수도 있잖아~”, “다리 모양으로 만들어서 쉴 수 있는 공간을 만들면 어때?”, “나무에 색실과 천을 감으면 멀리서도 잘 보여서 새들이 더 많이 올 수도 있을 거야.” 유아가 나누는 이야기는 모여 앉아 계획하던 시간보다 훨씬 풍부해지고 융통성 있게 변화되어갔다. 새를 위한 공간이 다 완성된 후 유아는 공간의 이름을 새가 통통 뛰어놀러 온다는 뜻으로 ‘새 통통 놀이터’로 결정하였다.



유아가 구성한 새 통통 놀이터



교사의 고민

- 완성된 놀이터에 이전과 달리 정말로 많은 새가 찾아와 유아는 성취감과 기쁨을 맛볼 수 있었으나 같은 공간에서 유아와 새가 함께 노는 것이 불가능하여 교실 안에 따로 공간을 구성해볼 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [공간] 새 통통 놀이터 곁에서 함께 놀 수 있도록 교실 안쪽에 넓은 공간을 제공하고 자유롭게 구성하여 놀이하도록 함

5 새와 우리들

놀이 상황

유아는 새 통통 놀이터 근처에서 자신들이 새가 되어 놀이할 수 있는 공간을 구성하길 원해 새 둥지를 테마로 공간을 구성했다. “난 직박구리야.”, “난 참새~”, “여기가 우리 집이야. 너희 집은 어디 할래?” 다양한 자료를 이용해 자신들만의 둥지를 만들고 역할극을 하며 놀이를 하였다. 유아는 새 둥지 놀이를 하며 새 먹이 주기, 관찰하기 등이 동시에 지속했고 놀이 공간 구성도 다양해졌다. 그러나 점차 새 놀이에 흥미가 덜해지면서 집이나 건물 등을 구성하는 놀이에 관심이 커지고 있었다.



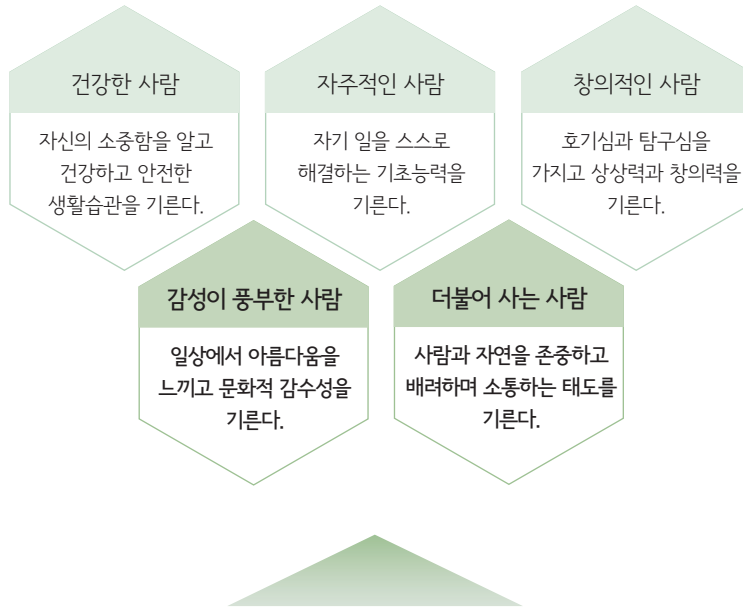
교사의 고민

- 새 둥지 놀이터를 구성하여 놀이가 적극적으로 이루어졌으나 시간이 지남에 따라 흥미가 줄어들어 지속해야 할지 다른 주제로 이어나가야 할지 고민함
- 자연보호, 공생 등에 대해 생각해 보았으나 이전 연령에서 많이 다루었던 주제이기도 하고 놀이로 진행하기엔 무리가 있어 좀 더 지켜보고 결정하는 것이 바람직하다고 생각함

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강

- 공간이나 상황에 맞게 신체를 인식하고 조절하게 됨

의사소통

- 자신의 느낌이나 생각을 말할 수 있게 됨
- 다른 사람의 말이나 이야기를 관심 있게 들음

사회관계

- 친구와 협력하여 등지를 구성하고 놀이하는 과정에서 서로 다른 생각과 행동을 존중하게 됨
- 친구와 놀이를 지속하며 긍정적인 또래 관계를 형성하게 됨

예술경험

- 다양한 재료를 이용해 새 등지를 창의적으로 표현하게 됨
- 서로 다른 예술 표현을 존중하게 됨

자연탐구

- 새와 등지에 대해 관심을 가짐
- 자연을 소중히 여기고 더불어 사는 방법에 대해 알게 됨

건축물 놀이

한 눈으로 보는
놀이 진행 과정



시작 시점의 학급 상황

- 새 등지 놀이를 한 달 넘게 지속하자 점차 흥미가 줄어들어 다른 놀이 주제를 고려 중임
- 새 등지 놀이터를 만드는 과정에서 다양한 재질의 쌓기 놀이감이 추가되자 새 등지 놀이에 관련된 구성물뿐만 아니라 다양한 건축물의 형태가 나타나 이 놀이를 집중적으로 지원하는 것이 괜찮을지 고민함

교사

다수 유아

- 새 등지를 만드는 과정에서 친구와 협력하며 자신감과 성취감을 느끼게 됨
- 다양한 블록이 제공되면서 유아는 자신의 선호도에 따라 구성물을 완성해가고 자랑스러워함
- 점차 구성물을 같이 만들기도 하고 그것을 이용해 게임이나 다른 놀이를 하기도 함

일부 유아

- 소수의 여아는 한 그룹이 되어 거의 매일 반복하여 조작 놀이만을 즐김
- 그림 그리기나 글씨 쓰기(특히 따라 쓰기)를 즐기는 유아
- 새가 날아가는 것에 착안해 종이비행기 날리기를 즐기는 유아

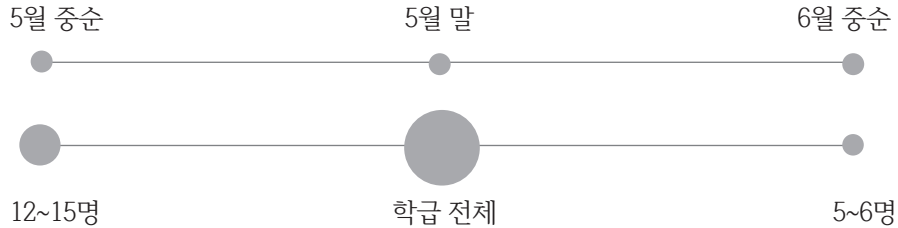
1. 시작 배경

연령 / 학급인원 5세

시기 2학기 초반

사전 경험 소수의 여아는 한 그룹이 되어 거의 매일 반복하여 조작놀이만을 즐김

놀이 지속 기간 약 1개월



2. 교사의 놀이 관찰과 지원 이유

유아는 새 등지를 테마로 구성물을 완성하고 친구들과 활발하게 놀이하면서 점차 자기 생각을 표현하는 건축물의 형태가 폭넓게 나타나기 시작했다. 교사가 추가로 지원해준 다양한 블록과 소품 등으로 구성물을 만들고, 그 구성물을 활용해 적합한 놀이를 해보려는 유아가 점점 많아지고 있었다. 이 기회를 통해 다양한 건축물에 대한 이해를 높이고 창의적인 건축물 구성과 놀이를 경험할 수 있도록 지원해주는 것이 바람직하다고 생각했다.

1. 사전경험을 바탕으로 더욱 풍성한 놀이로 발전할 수 있음
2. 다수 유아가 유사하게 구성하는 건축물의 형태에서 벗어나 창의적인 표현을 할 수 있음
3. 여러 명이 구성하면서 자기 생각과 타인의 생각을 반영하고 조절하여 더욱 다양한 구성물을 만들고 놀이할 수 있음

3. 놀이 진행 과정

1 내 맘대로 건축물

놀이 상황

유아는 교실에 새롭게 제공된 다양한 블록과 소품을 가지고 자신만의 건축물을 구성하기 시작했다. 처음에는 사전경험을 바탕으로 각자 카프라 블록이나 유니트 블록을 이용해 새 동지를 만들기 시작했으나 점점 유아가 모여 순서를 정해 한 개씩 돌아가며 떨어트리지 않고 쌓아가는 놀이로 전환되었다. 이것을 본 한 유아가 “피사의 사탑이다!” 하며 말하니 옆에 있던 유아가 “피사의 사탑이 뭐야?” 하며 물었다. 질문을 받은 유아는 곧바로 자신이 알고 있는 내용에 대해 대답해주었고 다른 건축물에 관해서도 이야기했다. 점차 설명하는 것이 어려워지고 정확한 묘사가 되지 않자 “선생님! 애한테 콜로세움 좀 알려주세요.”라며 부탁해왔다.



교사의 고민

- 유아가 관심 있어 하는 다양한 건축물에 대해 알려주는 기회를 마련하고 건축물을 모방해 만들어보거나 자신만의 건축물을 구성할 기회를 제공하는 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 벽면에 다양한 건축물의 화보를 제시함(엠파이어스테이트빌딩, 에펠탑, 콜로세움, 피사의 사탑 등)
- [자료] 건축물에 관한 도서 및 다양한 형태와 재질의 블록을 추가하여 제공함
- [이야기나누기] 세계의 건축물과 다양한 형태의 건축물 소개 및 만들고 싶은 건축물을 계획해보는 것에 관해 이야기를 나눔



2 변화하는 건축물

놀이 상황

“와~ 엄청나게 높은 빌딩이다! 이게 무슨 빌딩이라고 했지?”, “엠파이어스테이트빌딩! 세계에서 40년 동안이나 가장 높은 빌딩이었는데.” 몇몇 유아가 벽면에 부착된 사진을 자세히 들여다 보며 이야기를 나누더니 “우리도 만들어보자~ 엄청나게 높이!” 하면서 각자 원하는 블록으로 건축물을 만들기 시작했다. 교실 한가운데 높은 건축물들이 완성되자 다른 놀이를 하던 유아가 점차 모여들기 시작했다. “와~ 어떻게 이렇게 높이 쌓았어?”, “우리도 만들자!” 유아는 높은 건물 이외에도 공원, 다리 등 다양한 건축물을 만들기 시작했다. “선생님, 이거 사진 좀 찍어주세요!”, “저도요!” 유아는 자신이 만든 건축물을 바라보며 몹시 뿌듯해했고 사진기록으로 남기고 싶어 했다.



“선생님~ 사진 찍어주세요!”



다양한 자료를 이용해 만든 건축물과 유아



유아가 만든 건축물 사진을 벽면에 게시



점차 정교하고 다양해지는 건축물



조작놀이를 하던 유아의 작품과
합류된 건축물

교사의 고민

- 유아가 건축물을 만들며 서로 자신의 것이 더 좋다고 주장하는 일이 종종 발생하여 경쟁보다는 친구들의 작품을 감상하며 서로 다른 생각과 행동을 존중하는 태도를 함양하는 방법에 대해 고민함
- 건축물 만들기에 대다수 유아가 참여하게 되고 구성물의 형태가 점차 커짐에 따라 공간을 충분히 확보해줄 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [자료] 공간 블록과 공, 끈, 테이프 등 놀이에 필요한 소품을 추가 제공함
- [공간] 교실 전체를 모두 사용하며 놀이할 수 있도록 공간을 지원함
- [이야기나누기] 친구들이 만든 건축물을 사진으로 보여주며 같은 점, 다른 점 등에 관해 이야기를 나누고 감상하는 시간을 가짐



3 건축물을 활용한 놀이

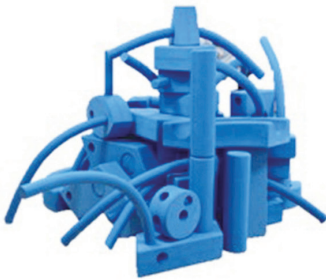
놀이 상황

한 유아가 만들어 놓은 다리에 나무 공을 굴리기 시작했다. 하지만 공이 도중에 굴러가다 멈추거나 다리 밖으로 떨어지는 일이 발생하자 기울기와 다리의 높이, 간격 등을 조정하여 공 굴리기를 성공했다. “야호!” 큰 소리에 주변 친구들이 모여들면서 “나도 해봐도 돼?” 하며 공을 집어 들고 서로 굴리는 놀이에 참여했다. 이후, 유아는 건축물에 끈이나 조작 놀잇감을 이용해 케이블카를 만들기도 했고 높이 쌓은 막대 쌓기 블록에 한 개씩 추가하며 무너트리지 않는 게임을 하기도 했다.



건축물을 이용해 다양한 놀이를 하는 유아

건축물을 활용한 놀이가 다양하게 활발히 진행되고 있던 어느 날 한 유아가 “선생님, 다 같이 높이 쌓기 게임 하면 어때요?” 하며 제안하였다. 옆에 있던 유아도 모두 동의하여 교사는 공간을 보다 확장해서 교실에서 높이 쌓는 한계를 벗어나 마음껏 구성해볼 수 있도록 강당으로 자리를 옮겼다. 처음에는 공간 블록을 이용해 자유롭게 쌓는 놀이를 하다가, “선생님! 높이 쌓기 게임 하기로 했잖아요~”하면서 게임을 다시 제안해 높이 쌓는 게임이 시작되었다.



강당에서 상상 블록으로 진행된 놀이와 게임

이 무렵 기관에서는 1박 2일의 캠프 행사를 앞두고 있었다. 캠프에 필요한 손전등을 준비해와 모으는 과정에서 한 유아가 손전등을 켜는 순간 건축물에 비쳐 그림자가 생겼다. “야! 저것 봐~”, “우와~ 엄청나게 크게 보인다. 천정까지 그림자가 생겼어!” 하고 말했다. 그 순간 너나 할 것 없이 손전등을 켜서 이리저리 비추기 시작했다. 교사는 잠시 망설였으나 좋은 기회가 될 수 있으리라 생각하고 놀이에 활용해보도록 제안했다. 유아는 신나게 건축물의 조명으로 사용하거나 그림자를 만들어 다양한 놀이를 만들어나갔다.



손전등을 이용해 조명과 그림자를 만드는 유아



교사의 고민

- 우연한 기회로 손전등을 이용한 놀이가 활발히 진행되어 건축물에 활용할 수 있는 다양한 방법에 대해 고민함

교육적 지원

- [이야기나누기] 사람들이 신체를 이용해서 다양한 건축물과 교통기관 등을 표현한 그림자공연을 관람(유튜브: '그림자공연 뉴욕')하고 이야기를 나눔
- [정서적 지원] 빛을 창의적으로 건축물에 활용하는 것에 대해 칭찬과 격려를 함
- [함께 놀이하며 질문] 그림자의 크기나 선명도가 다르게 나타나는 이유에 대해 질문함



4 건축물의 보수공사

놀이 상황

유아들이 건축물을 높이 쌓고 장식해가는 과정에서 실수로 건축물이 무너지는 상황이 가끔 발생하였다. “야! 그렇게 하면 어떡해. 우리 이거 만드느나 얼마나 힘들었는지 알아?”, “내가 일 부러 그런 거 아니잖아.”, “선생님~ ○○가 우리가 만든 거 무너트렸어요!”, “내가 미안하다고 했는데.” 그때 한 유아가 “할 수 없지, 우리 다시 만들자! 공사하면 돼.” 하며 의젓하게 의견을 제안했다. 유아는 힘을 합쳐 무너진 건축물을 보수하고 다시 완성했다. 교사는 다음 날 유아들과 함께 자료실에서 공사 놀이에 필요한 놀잇감을 교실로 챙겨와 놀이를 지원해주었고, 유아의 흥미는 공사 놀이로 빠르게 전환되어갔다.



공사에 필요한 자료를 찾는 유아



교사의 고민

- 건축물의 보수공사 놀이가 흥미롭게 진행되는 동안 소수의 유아가 그림 그리기나 글씨쓰기 만을 여전히 즐겨 건축물의 보수공사 놀이에 합류하거나 도움을 줄 방법에 대해 고민함
- 건축물에 관한 놀이가 약 한 달 동안 진행되면서 많은 유아가 놀이에 참여하였으나 점차 흥미가 줄어들고 있어 유아가 새로 관심을 두는 놀이가 무엇인지 살피고 다음 주제로 언제 넘어갈지, 무엇으로 해야 할지에 대해 관찰하며 고민함

4. 평가: 놀이를 통한 배움

■ 누리과정 평가

추구하는 인간상과 목표



영역별 평가

신체운동·건강

- 건축물을 만들고 놀이하는 과정에서 신체를 적절히 움직이고 조절하게 됨

의사소통

- 건축물에 관한 책에 관심을 두게 됨
- 자기 생각과 경험에 대해 말할 수 있게 됨

사회관계

- 친구와 협력하여 건축물을 만들고 놀이하는 과정에서 서로 다른 생각과 행동을 존중하게 됨
- 친구와 놀이를 지속하며 긍정적인 또래 관계를 형성하게 됨

예술경험

- 다양한 건축물을 감상하고 아름다움을 느낌
- 그림자공연 감상을 통해 상상하기를 즐김

자연탐구

- 물체의 특성을 이용하여 건축물을 구성할 수 있게 됨
- 건축물을 구성하며 다양한 방법을 모색하고 문제해결력을 기르게 됨

그 밖의 놀이들

한 눈으로 보는 놀이 진행 과정

조작놀이



종이비행기



글 놀이



그 밖의 놀이

조작 놀이

- 학기 초부터 3~4명의 여아는 다른 놀이에 별로 관심을 보이지 않고 조작놀이를 하면서 수다 떨기를 즐김
- 주변의 놀이를 힐끔힐끔 쳐다보거나 신기한 일이 벌어지면 관심을 보이는 듯하나 다시 자신들이 하던 놀이를 반복하여 진행함
- 다른 친구들과 다양하게 놀이할 수 있는 경험이 필요하다고 생각함

종이 비행기

- 한 유아는 새 동지 놀이를 하면서 새가 날아가는 모습을 보고 종이비행기를 접어 날리기 시작함
- 2~3명의 남아가 종이비행기 날리기에 많은 관심을 보이고 따라 하기 시작함
- 놀이를 제재하기보다 공간을 확보해주고 지원할 방법에 대해 고민함

글 놀이

- 1~2명의 유아는 놀이시간 동안 그림 그리거나 글씨쓰기에 많은 시간을 보냄
- 5세가 되어서 다른 연령에 비해 자발적인 글쓰기가 많이 나타나고 있고 시간이 갈수록 다른 유아들도 많은 관심을 보임
- 다수의 유아가 읽고 쓰기에 관심을 가질 수 있는 놀이를 고민함

1 조작놀이 - 주제와의 합류

놀이 상황

3~4명의 유아가 교실 한쪽에서 조작 놀잇감으로 계속 이야기를 나누며 즐겁게 지내고 있었다. 이 유아들은 친구들이 신나게 블록으로 여러 가지 건축물을 구성하여 놀이하거나 신이 나서 환호하면 잠시 관심을 보이다가 곧바로 제자리로 돌아가 하던 놀이를 이어나가곤 했다. “엄마, 아이스크림 사주세요~”, “자꾸 먹으면 배 아파서 안 돼. 정말 엄마한테 혼나야겠구나! (깔깔 대며 웃음)” 유아는 자신들이 일상에서 경험했던 일들을 극놀이로 표현하며 친구들과의 공감을 형성하기도 했고 때로는 위로를 받는 것 같았다.



조작놀이를 하면서 이야기를 즐기는 유아들

교육적 지원

- [공간] 동일한 자리에서 유사한 놀이를 반복하는 유아들이 다양한 경험을 할 수 있도록 교실 밖 테라스에 인조잔디를 깔아주고 공간을 마련함
- [자료] 새로운 조작 놀잇감과 자연물을 제공함

놀이 상황

새 등지 놀이터를 정리한 후 교실 밖 테라스에서도 조작놀이가 가능할 수 있도록 놀이 공간을 마련하였다. 교실 안에서의 조작놀이만을 즐기던 유아도 달라진 환경에 관심을 보이며 준비해놓은 자연물로 다가갔다. 처음에는 항상 소유물처럼 가지고 놀던 작은 인형을 가지고 나가며 "선생님, 이것도 가지고 나가서 놀아도 되죠?" 하며 물었으나, 다른 유아가 "그냥 두고 와~ 이걸로 놀면 되잖아!" 하였다. 유아들은 자연물을 가지고 놀이를 하면서 여전히 많은 대화를 나누었다. 하루 대부분을 한 장소에서 조작놀이를 보내며 좀처럼 움직이지 않았던 소수의 여아들(모두 상당히 소극적이고 또래 관계의 범위가 협소하나 마음이 맞는 친구들과는 종일 즐겁게 지내는 유아들임)은 또 다른 재미를 알아가고 있었다.



테라스에서 자연물로 놀이하는 유아들



교육적 지원

- [함께 놀이하며 제안] 자연물을 가지고 조형물을 구성하거나 돌맹이 쌓기놀이를 즐기는 유아들에게 교실 안의 친구들이 만들고 있는 건축물 옆에 돌탑을 전시하거나 건축물을 다양한 조작 놀잇감으로 꾸며주는 것이 어떨지에 대해 제안함

놀이 상황

조작놀이만을 즐기던 소수의 유아가 테라스에서 노는 동안 다른 유아들도 새로운 환경에 관심을 두고 모여들어 자연스럽게 함께 놀이하기도 했다. 한참을 테라스에서 놀던 유아에게 “너희들이 만든 것을 교실에 있는 건축물에 꾸며주면 어떨까?”하고 교사가 제안하니 모두 “좋아요!” 하며 큰소리로 대답하고 제공된 자료를 들고 교실로 이동하였다. 그때 교실 안에서는 다른 유아들이 손전등을 활용하여 건축물의 조명을 만들거나 그림자를 만들며 놀고 있었다. 조작놀이를 하던 유아들은 돌멩이와 자연물을 가지고 건축물 놀이에 합류하려다가 “우리도 반짝거리는 돌이 있었으면 좋겠다!”, “돌탑을 쌓아 손전등을 비춰볼까?”, “아니, 손전등을 안에 넣고 돌탑을 쌓으면 어때?” 하면서 의견을 나누었다. 잠시 후 손전등을 넣고 돌탑을 쌓아보려 시도했던 유아는 손전등으로 인해 돌탑이 쉽게 무너지자 아쉬워했다.



돌멩이로 색돌 쌓기를 하는 유아

교사가 교실에 있는 라이트 테이블을 이용해보는 것이 어떨지에 대해 제안하자 유아들은 곧바로 라이트 테이블로 자리를 옮겼다. 교사가 빛이 통과하는 투명한 색돌을 추가해주자 놀이가 더욱 활발히 진행되었다. 유아는 처음에는 꾸미기에만 관심을 보였으나 잠시 후 색돌로 징검다리 만들어 가위바위보를 하면서 징검다리 건너기 게임에 몰두하였다.



색돌로 징검다리 건너기 게임을 하는 유아

교육적 지원

- [자료] 자연물 이외에 구성된 건축물에 장식할 수 있도록 다양한 조작 놀잇감과 교실 내 인조잔디를 부분적으로 깔아줌

라이트 테이블에서 놀이하던 소수의 유아들은 바로 옆에서 건축물을 활용해 놀이하는 유아들에게 관심을 보이기 시작했다. 특히 공을 굴려 놀이하는 것에 관심을 보이더니 “우리도 여기에서 놀아도 돼?”하며 묻고 공대신 작은 인형을 미끄럼 태워주기의 놀이로 변형시켜 놀았고, “정말 미끄럼 같지? 진짜 빨리 내려가게 해볼까?” 하며 기울기를 달리하며 놀이하기도 했다. 점차 서서히 합류되어 놀이가 진행되자 교사는 여아들이 특히 좋아하는 원도우칼라블록을 제공하였다. 단순한 조작놀이만을 즐겨 하던 몇몇 여아는 다른 유아가 만들어 놓은 건축물을 장식하며 훨씬 매력적인 건축물을 완성하는 데 기여하고 기뻐하였다.



인형으로 미끄럼 태워주기



조작 놀잇감과 원도우칼라블록을 이용하여 놀이하는 유아



건축물과의 합류

이후 소수의 유아는 다른 유아들과의 놀이가 점차 활발히 이루어졌고 조작놀이 이외에 다른 활동에도 관심을 보이며 보다 적극적으로 참여하였다.

2 종이비행기 접기와 날리기 - 간헐적으로 나타나다 자연소멸

놀이 상황

새 등지 놀이를 하면서 새가 날아가는 모습을 보고, 한 유아가 종이비행기를 접어 날리기 시작했다. “이것도 새처럼 잘 날라. 쑹~” 하며 날리자 꽤 많은 거리를 날아가다 착륙했다. 몇몇 유아가 곧 비행기 날리기에 관심을 보이며 “나도 비행기 접는 거 알려줄 수 있어?”라고 하자 “종이가져와. 알려 줄게.” 하며 자신감을 보였다. 유아는 저마다 만든 비행기를 교실 안에서 날리기 시작했다. 새 등지 놀이가 진행될 때는 새가 되어 “참새가 날아갑니다~”, “이번엔 비둘기가 날아갑니다~” 하며 친구들이 만들어 놓은 새 등지 놀이터에서 가끔 날리기를 하며 합류하는가 싶었는데 갑자기 놀이가 사라졌다. 그러던 어느 날 건축물의 주제로 넘어오면서 다시 등장한 비행기는 유아의 손에 다시 날려지기 시작했다. “내 비행기는 ‘용이 사는 성’ 꼭대기를 통과했어!” 다른 친구들이 만들어 놓은 건축물을 명명하며 위로, 옆으로, 가운데로 등의 경로를 정해놓고 친구들과 시합을 하며 다시 놀기 시작했다. 유아의 관심은 이전보다 더 많아졌지만, 소수의 유아가 지속해서 관심을 보였을 뿐 대다수 유아는 여전히 건축물 구성하기에 몰입하고 있었다.



종이비행기접기를 하는 유아



건축물 놀이하는 주변에서
목표물을 정해 비행기를 날리는 유아

교육적 지원

- [공간] 비행기 날리기가 건축물을 만드는 데 방해가 되지 않고 공간의 제한에서도 벗어나도록 복도를 허용함
- [자료] 스스로 종이비행기를 접어볼 수 있도록 종이접기 책자와 비행기 관련 도서를 제공함

놀이 상황

1~2명으로 시작된 비행기 날리기는 목표물을 정해 날리거나 멀리 날리는 놀이로 이어지면서 교실뿐만 아니라 다른 공간으로의 확장이 요구되었다. “선생님, 우리 복도에서 해도 돼요?” 비행기를 손에든 유아는 신나게 복도로 자리를 옮겨 날리기 시작했다. “여기서 날리니까 부딪히지 않고 더 멀리 갈 수 있지! 우리 시합할까?” 유아는 순서를 정해 한 명씩 날리기 시작했다. 그때 그중에서 항상 수에 상당한 관심을 보이고 숫자 쓰기를 다른 놀이보다 무척 좋아하는 한 유아가 “선생님, 혹시 줄자 없어요?” 하며 교사에게 도움을 요청했다. 교사는 곧바로 줄자를 가져다주었고 그 유아는 친구들이 날린 비행기의 착륙지점을 표시하고 줄자를 이용해 측정하였다. “김솔하~ 8m 60cm”



교실에서 멀리 날리기



복도에서 멀리 날리기



교육적 지원

- [자료] 날린 거리를 측정할 수 있는 줄자, 출발선 표시를 위한 마스킹테이프, 기록할 수 있는 칠판과 분필 등을 제공함
- [이야기나누기] ‘세계 종이비행기 날리기 대회’ 영상을 보고 이야기를 나눔

놀이 상황

공간을 넓혀 복도에서 비행기 날리기를 즐기던 몇몇 유아는 단순히 멀리 날리기 놀이보다 점점 어려운 미션을 찾아 나섰다. 잠시 후 한 유아가 “우리 이번엔 교실 문 통과하기 게임 하면 어때?”하고 제안하였고 친구들은 동의하여 놀이가 이어졌다. 유아들이 교실 문을 통과시키기



복도 사이의 두 교실을 통과시키는 놀이와 측정



램프 길 및 바깥에서 날리기

위해 점점 문 쪽으로 다가서자 한 유아가 “야, 점점 반칙해서 안 되겠어. 출발선을 만들자!” 하며 색 테이프를 가져와 출발선을 표시했다. 유아들은 순서를 정해 문 통과하여 날리기를 했고 이전처럼 줄자 측정도 계속되었다.

점차 다양한 공간과 놀이가 진행되자 이번엔 복도와 이어지는 램프 길(경사로)에서 날리기를 원했다. “선생님, 램프 길도 돼요?” 교사는 잠시 망설였으나 부

교사에게 도움을 요청하고 놀이 공간을 확장해 주었다. 유아는 신나게 램프 길로 향했고 곧바로 날리기 놀이에 심취되었다. “와~ 아래로 던지니까 훨씬 멀리 나는 것 같아!” 이후 교사는 바깥놀이 시간에도 비행기 날리기가 가능하다는 것을 알려주고 준비해 가져간 비행기를 맘대로 날리며 놀 수 있도록 하였다.

교육적 지원

- [공간] 더 넓은 공간에서 자유롭게 날려볼 기회를 제공함(바람의 힘이 나 날리는 위치에 따라 달라짐을 경험함)
- [함께 놀이하며 제안] 교실과 복도 이외에 유아가 날려보고 싶은 장소를 활용해 날려볼 수 있도록 하고 잘 날릴 방법을 친구들과 공유해보게 함

놀이 상황

램프 길과 바깥놀이 시간에 비행기를 날리고 있을 때 지나가던 동생들이 관심을 가지고 구경했다. “민우 형 비행기가 제일 멀리 갔어! 나도 하고 싶다.” “나도!” 구경하던 동생반 유아가 한참을 쳐다보고 있으니 동생반 선생님이 “그럼 우리도 만들어서 날려볼까?”하고 제안하였다. “좋아요! 그런데 나 비행기 못 접는데요?”, “형들한테 가르쳐 달라고 할까?” 동생반 교사는 형님반 교사에게 부탁하였고 종이비행기를 잘 접는 몇몇 유아가 놀이 시간에 동생반을 방문해 동생들에게 비행기 접는 방법과 날리는 방법에 대해 알려주었다. 동생반 교사는 이를 계기로 램프 길을 활용하여 공유 공간에서 모든 유아가 자유롭게 날리며 놀이할 수 있는 공간이 되도록 유아와 꾸미고 놀이할 수 있도록 하였다.



동생반에서 비행기 접기 알려주기



바구니와 블록을 활용한 비행기 보관함



램프 길에 유아들이
구성한 장애물



거리측정을 위한 숫자 표시판

교육적 지원

- [환경] 램프 길에서 원하는 유아가 비행기를 날려볼 수 있도록 동생을 도와 램프 길을 꾸며 보도록 함

3 글 놀이 - 다음 놀이로 연결

놀이 상황

5세가 되면서 유아는 한글에 많은 관심을 보였다. 특히 2명의 여아는 단짝이 되어 거의 쓰기 놀이에만 집중하고 있었다. 색 도화지에 그림을 그리거나 그린 그림에 사전처럼 이름을 써넣는 놀이를 좋아했다. 종일 교실에 있는 사물이나 놀잇감을 보고, 그리고, 이름을 써서 그림 사전처럼 만드는 놀이였다. “트라이앵글 정말 잘 그렸다!”, “이건 뭐야?”, “팬. 파. 이. 프? 아~이거 이름이 팬파이프야?” 하며 서로가 그린 그림과 글씨에 관심을 가지고 묻기도 하고 설명해주기도 했다. 또 편지쓰기에 몰입할 때도 많았다. 가족을 대상으로 편지쓰기를 하기도 했고, 단짝이나 다른 친구들에게 편지를 써서 주고받기도 했다.



글자 도장 찍기



편지쓰기



글자 도장으로 만든 악기 사전

교육적 지원

- [자료] 도장 찍기 이외에 글자를 이용해 놀이할 수 있는 다양한 교구를 제시함
- [공간] 단짝 이외에 다른 유아와 교류할 수 있도록 왕래가 잦은 복도와 다른 영역으로 확장

놀이 상황

책상에 앉아 그림 사전 만들기와 편지쓰기에 몰입했던 유아는 복도에 준비된 글자자석과 건축물 놀이 근처에 나무글자 블록에 관심을 보이기 시작했다. 한글에 관심이 많은 유아는 등원



복도에서 진행된 자석글자 놀이

관심이 없던 유아도 복도에서 오고 가다가 글자자석에 관심을 보여 유아의 교류가 자연스럽게 이루어졌다. 한 유아는 교실로 들어와 복도에서 경험한 글자 만들기를 토대로 막대자석 블록을 가져와 글자를 만들기도 했다. “선생님, 막대자석 블록으로 ‘예솔반’이라고 썼어요!” 쌓기놀이를 즐기는 유아도 글자를 이용해 구성물을 만들거나 균형을 잡아 세우는 놀이 또는 자신이 만든 건축물에 글자를 이용해 장식하기도 했다.

하면서 복도에 붙은 글자자석을 보며 “선생님~ 여기에도 글자가 있네요?” 하며 좋아했다. “혜진이 좋아하는 글자지? 오늘은 글자자석으로 이름을 만들어보고 교실로 들어와 볼까?” 다른 유아도 먼저 온 친구들이 복도에 만들어 놓은 글자를 보고 자기 이름도 만들고 싶다고 따라 했다. 반대로 글자에



글자를 이용한 쓰기와 균형 잡기



나무글자로 구성물 만들기



막대자석 블록을 이용한 글자 놀이

교육적 지원

- [자료] 마음대로 글자를 써보거나 구성하는 것에서 규칙을 만들어 글 놀이가 가능하도록 단어카드를 제시하고 다양한 방법으로 놀이하도록 지원
- [함께 놀이하러 제안] 같은 글자로 시작하는 말, 같은 글자로 끝나는 말, 끝말잇기 놀이 등을 제안하여 글 놀이에 더 많은 관심을 가질 수 있도록 지원함

놀이 상황

재질과 크기가 다른 글자 모양은 특성에 따라 다양한 형태로 놀이에 활용되었고 글 놀이에 관련된 다양한 교사의 자원으로 유아의 흥미는 더해갔다. 교사는 등원하는 유아에게 “어제 만든 건축물 이름은?”, “오늘은 무슨 요일?” 등 유아의 일상과 놀이에 관한 질문을 했고 질문을 받은 유아는 교실로 들어오기 전에 말로 대답하거나 복도에 있는 자석글자를 이용해 답을 하기도 했다.

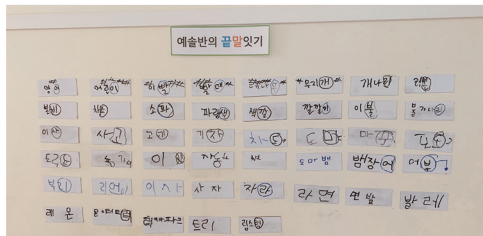
또한 전이 시간을 통해 “‘정’자로 시작하는 말은? ‘원’자로 끝나는 말은?” 등의 시작하는 말과 끝나는 말의 구분이나 끝말잇기 놀이를 통해 다양한 단어를 생각하고 말해보며 발음과 표기(계와 개, 간과 관 등)의 정확성에 대해 자연스럽게 인식해나갔다. 유아들은 건축물 놀이뿐만 아니라 글 놀이에 많은 관심을 보이기 시작했고, 글 놀이만을 선호했던 유아들도 자연스럽게 합류되어 놀이하게 되었다. 글과 말 놀이에 재미를 느끼면서 유아들은 삼삼오오 모여 글을 써서 끝말잇기를 하거나 단어카드를 이용해 글 놀이를 창의적으로 해나갔다.



날말카드 놀이



끝말잇기 놀이



전체 유아가 자발적으로 참여한 끝말잇기 놀이

말 놀이가 한참 진행될 무렵 교실 책상에서 쓰기 놀이를 즐기는 유아 곁에서 몇몇이 종이비행기 접기를 하였다. 쓰기 놀이를 하던 유아도 교사가 제공한 종이접기 책자를 보다가 ‘동서남북’ 접기를 발견하고 “야, 우리 이거 접어서 놀이하자. 우리 형이 가르쳐줬는데 엄~청 재미있어!” 하며 접기 시작하였다. “너 뭐라고 쓸 거야?”, “우리 심부름시킬 거 쓸까?”, “좋아!” 2명의 유아로 시작된 동서남북은 점차 다른 아이들에게 즐거운 놀이가 되어 많이 참여하게 되었다. 시간이 지나갈수록 말놀이에 관심이 더욱 많아진 유아들은 이후에도 수수께끼책 만들기, 스피드 게임 등을 하면서 둘 또는 다수가 한 팀이 되어 즐겁게 놀이를 지속해나갔다. 또한 교사는 놀이에 자연스럽게 합류할 수 있도록 글쓰기가 필요한 상황에 친구들에게 도움을 요청(표지판, 건축물 이름 써서 붙이기 등)하도록 권유하였다. 교실 안에서 다양한 주제로, 다양한 수준으로 일어나는 크고 작은 놀이들에 유아가 즐겁게 참여하고 성장할 수 있도록 지원하고자 교사는 끊임없이 고민하고 있다.



동서남북 종이접기 놀이를 즐기는 유아



「2019 개정 누리과정」 놀이운영사례집

놀이를 지원하는 교사의 역할

유아의 발현적 놀이에 리듬을 맞추는 교사

- | | | | |
|---------|--|------------|--|
| ■ 연구책임자 | 김희진 교수(이화여자대학교)
정혜옥 교수(이화여자대학교) | ■ 연구보조원 | 박재진 박사과정(이화여자대학교)
이순배 박사과정(이화여자대학교)
최혜윤 박사과정(이화여자대학교)
한영미 박사과정(이화여자대학교)
홍누리 박사과정(이화여자대학교)
고은별 석사과정(이화여자대학교) |
| ■ 연구참여자 | 김은영 원감(이화어린이연구원)
김현주 교수(성결대학교)
김혜경 교수(서울여자대학교)
유정옥 원장(새싹유치원)
윤정숙 원장(상암누리어린이집)
최명희 교수(신구대학교)
편은숙 원장(이화직장어린이집) | ■ 사례 제공 기관 | 상암누리어린이집
새싹유치원
서울여자대학교부속유치원
이화직장어린이집
이화어린이연구원 |
| | 강수정 교사(서울여대부속유치원)
김래희 교사(이화직장어린이집)
김미선 교사(아이코리아유치원)
김선영 교사(이화어린이연구원)
김유진 교사(상암누리어린이집)
김희재 교사(상암누리어린이집)
박은주 교사(이화어린이연구원)
박혜진 교사(새싹유치원)
손혜진 원감(새싹유치원)
송정아 교사(이화어린이연구원)
안정원 교사(이화어린이연구원)
유지은 부장교사(서울여대부속유치원)
윤진주 연구교사(이화어린이연구원)
이가은 교사(이화어린이연구원)
이수현 교사(서울여대부속유치원)
이예지 교사(새싹유치원)
전호영 교사(서울여대부속유치원)
정혜원 교사(이화어린이연구원)
조수지 교사(상암누리어린이집)
조아라 교사(새싹유치원)
황인희 교사(서울여대부속유치원)
황혜림 원감(서울여대부속유치원) | | |

<이상 가나다순>

-
- 총괄기획** 이미화 선임연구위원, 김은영 선임연구위원, 이정림 연구위원, 이운진 부연구위원, 신정숙 부연구위원, 신혜영 연구원(이상, 육아정책연구소)
- 연구협력관** 문복진 연구관, 김현지 연구사(이상, 교육부)
오성일 서기관, 김윤구 주무관(이상, 보건복지부)

펴낸날 2020년 2월
펴낸곳 교육부

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

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

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

발간등록번호 11-1342000-000539-01
ISBN 979-11-90485-37-1

