

그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기

2. 유아 편



목차

자료집 구성 체계	5
여는 말	9
I. 유아가 만들어 가는 그림책 놀이	17
1. 전래동화, 옛 이야기의 유머 속으로	21
며느리도 방귀 끼는데! <방귀쟁이 며느리>	23
“이 책을 왜 고른 거야?” <여우누이>	27
2. 그림책에서 무한한 변신을 즐기는 아이들	31
변신 척척 귀신 <세계 귀신 지도책>, <오싹오싹 크레용>	33
괴물이 나타났다 <괴물들이 사라졌다*>	43
3. 그림책으로 역사에 빠지다*	49
이순신을 우리 반으로 <진짜 대장 이순신>	51
조선시대 왕, 왕비, 신하가 되어 보다 <조선왕조실록>	55
4. 그림책, 우리 반의 놀이가 되다*	61
우리 교실에도 100층 만들자 <바다 100층짜리 집>	63
5. 이야기 짓기에서 책 만들기로	75
유아의 경험으로 읽는 그림책*	77
<기차 ㄱㄴㄷ>, <개구쟁이 ㄱㄴㄷ>, <날말 수집가 맥스>, <사과와 나비>	
표지 따라 그리기에서 내 책 만들기로	93
나의 고유함을 드러내는 책	105

II. 특별한 요구가 있는 유아의 그림책 놀이 113

6. 그림책을 만나 성장하는 유하와 스텔라 117

유아와 매미, 고래 그리고 그림책 119

<진짜 진짜 재밌는 곤충그림책>, <진짜 진짜 재밌는 동물그림책>

스텔라의 이야기: 파키스탄어가 모국어인 스텔라가 129

한국어 그림책을 읽어 가는 과정

<팬티를 입었어요>, <꼬마버스 타요 뒤풀이 금연 대작전>

III. 교사가 지원하는 그림책 읽기 135

7. 우리 교실에 도서관을 만들어요 139

우리 반의 반짝 친구 도서관 141

8. 우리 반도 책을 즐기게 되다 147

황 교사의 이야기 149

김 교사의 이야기 159

부록

1. 교수·학습 자료	165
2. 그림책 추천 목록	169
3. 동영상 목록	179
4. 부모교육 카드 뉴스	183
5. 그림책 관련 누리집	187
6. 서울시 어린이도서관 목록	189

* 인쇄 활용 가능한 교수·학습 자료를 제공합니다.

자료집 구성 체계

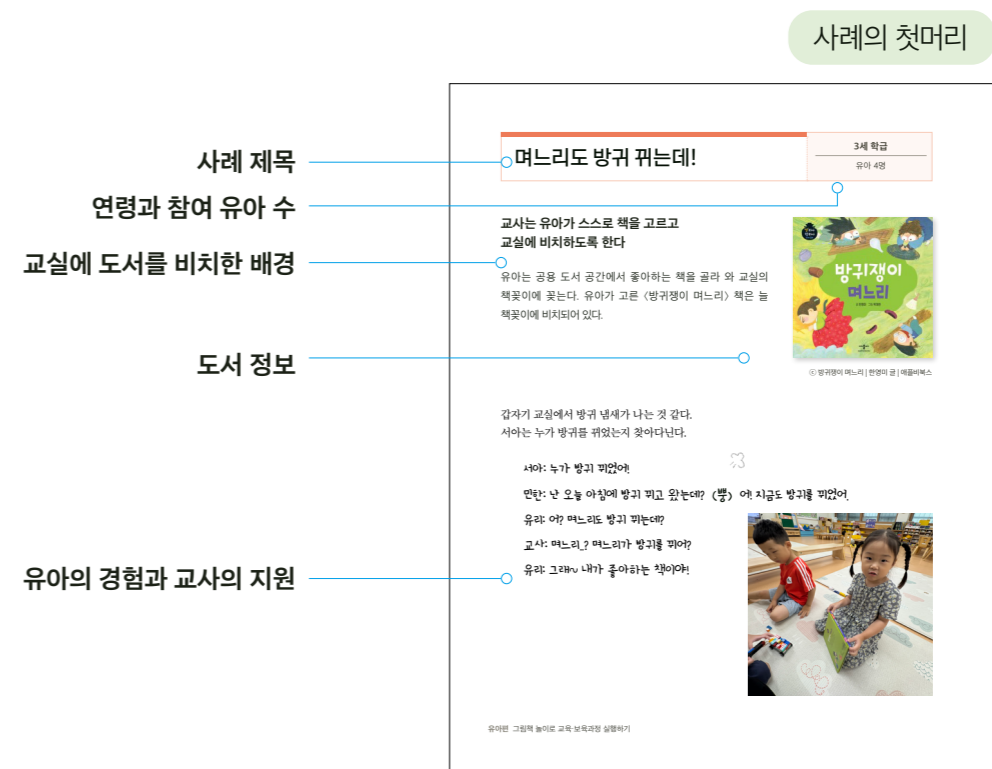
이 자료집은 그림책이 단순한 '읽기 자료'를 넘어 유아의 놀이가 되고 배움으로 이어지는 생생한 과정을 담고 있다. 본 자료집은 크게 세 부분으로 구성되어 있다.

I. 유아가 만들어가는 그림책 놀이는 유아가 그림책을 매개로 자신의 흥미와 관심에 따라 자유롭게 참여하고 주도적으로 놀이하는 과정을 중심으로 구성한다. 사례의 성격에 따라 유아의 놀이 경험을 '개별 유아의 배움으로 이해', '그림책과 연결된 놀이 경험', '개별 유아의 고유한 특성 이해' 라는 세 가지 틀 중 하나를 중심으로 서술한다.

II. 특별한 요구가 있는 유아의 그림책 놀이는 발달적 지원이 필요한 유아와 이주배경(다문화) 유아가 그림책을 통해 세상과 소통하며 관계를 맺어 가는 과정을 중심으로 구성한다.

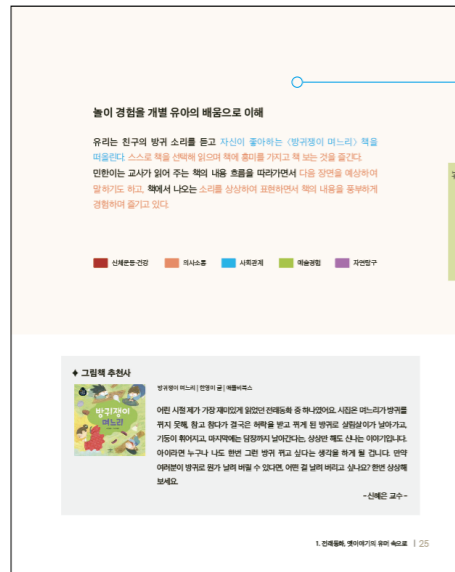
III. 교사가 지원하는 그림책 읽기는 유아의 능동적인 그림책 읽기를 돕고, 그 곁에서 함께 독자로 성장하며 배움을 지원하는 교사의 이야기를 중심으로 구성한다.

사례의 첫머리는 대부분 유사한 구성으로, 사례 제목, 학급(반) 연령과 참여 유아 수, 교실에 도서를 비치한 배경과 도서 정보를 제시한다.



자료집 구성 체계

사례의 끝머리는 개별 유아의 배움 이해, 그림책과 연결된 우리 반 놀이 경험, 개별 유아의 고유한 특성 이해, 사례를 제공한 교사의 이야기로 구성되어 있다.
 각 사례의 성격에 따라서 네 가지 방식 중 하나를 중심으로 제시한다.



놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

- 유아 놀이 경험을 5개 영역의 내용과 연결하여 배움을 이해하며, 특히 책임감과 관련한 배움을 중심으로 기술
- 놀이 경험이 구체적으로 소개된 유아의 배움을 기술

그림책과 연결된 놀이 경험

우리 반의 이야기를 만들어 가는 교실에서 나타나는 놀이 경험

유아는 자신들의 이야기를 짓는다. 책 속의 (여다 100종파리 집을 눈으로만 읽는 것에 그치지 않고, 수백 개의 블록으로 직접 쌓아 올리며 그림책의 이야기를 우리 교실로 가져온다. 높은 건물을 짓기 위해 무게 중심과 균형을 고민하고, 함께 쌓는 과정에서 다른 친구가 블록을 떨어뜨린 기다려야 한다는 것을 알아 가며, 탑을 건드리지 않기 위해 몸을 신중하게 움직인다.

유아는 우리 교실의 공간을 구성하고 변형하여 창조해 간다. 교실 공간은 건축 현상이 되기도 하고, 무대 의상을 만드는 공간이 되기도 하면서, 교실 전체는 점차 우리들만의 개성 있는 이야기 장소로 변해 간다. 한 권의 그림책으로 우리 반 유아 모두가 놀이 경험을 하며 새로운 배움이 만들어진다.

유아는 친구와 끊임없이 눈을 맞추고 생각을 조율하며 협력의 즐거움을 배운다. 서로의 역할에 책임을 다하고 친구의 도전을 진심으로 응원하는 과정 속에서, 유아는 우리가 되는 귀중한 연대감을 느낀다. 친구와 교사의 한 공간에서 같은 시간을 살아가면서 함께 써 내려가는 이야기의 중심에 서게 된다. 한 권의 그림책이 만드는 배움은 계속해서 이어진다.

그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기

사례를 제공한 교사의 이야기

교사 이야기: "아이들 덕분에 저도 성장했어요"



교사가 되기 전부터 그림책에 관심이 많았지만 막상 책을 운영해 보니 유아의 인지 책에 관심을 갖도록 하는 것이 어려웠어요. 저는 나름대로 여러 가지 방법을 시도하는데, 제가 생각했던 유아의 반응이 나오지 않을 때가 가장 힘들었던 것 같아요. 이렇게 시행착오도 겪었지만, 가장 중요한 것은 유아의 의견에 귀를 기울이고, 선택권을 주는 것이라는 사실을 깨달을 수 있었어요.

앞으로 제가 있는 학급의 유아는 그림책과 놀이 경험을 즐길 수 있도록 도울 수 있을 것 같아요! 자유로운 분위기에서 책을 자유롭게 읽고 즐기며, 책에 대해 함께 생각을 나누어 유아 주도적인 책 읽기 환경을 함께 만들어 보고 싶어요.

이 모든 경험이 초임 교사인 저에게 큰 의미가 있었어요. 초임 교사로서 성취감도 느끼고, 한 발자국 더 성장한 것 같아요.



8. 유아연도 책 놀이하기 1 | 157

개별 유아의 고유한 특성 이해

우경이의 고유한 특성 이해

우경이는 책상아리, 공룡, 고릴라와 같이 크고 힘이 센 동물에 큰 관심을 갖고 있으며, 좋아하는 책을 반복해서 읽으면서 깊이 있게 탐구한다. 우경이는 책상아리의 생김새, 공격이나 방어 등 구체적인 특징을 알아 가며, 이를 자신만의 그림책으로 세밀하게 표현하는 것을 즐긴다. 또한 자신이 책상아리에 대해 알고 있는 내용을 그림과 이야기로 구성하여 책상아리에 대한 이해를 넓혀 가고 있다.

우경이는 글자를 소리 나는 대로 문장으로 써 내려가며 생각을 글로 표현하는 데 주저함이 없다. 그러면서 문장 쓰기를 알아 가고 있다. 그리고 우경이는 생각을 글과 그림을 적어주며 자신의 관심사를 깊이 이해하는 특성을 보인다. 또한 능숙하지 못한 것에 대해서 포기하지 않고 꾸준히 연습하며 스스로의 성장을 확인하는 끈기 있는 태도와 무엇보다도 연습하면 할수록 수 있게 한다는 자신에 대한 믿음을 잃지 않고 있다.

우경이는 자신의 배움을 어떻게 평가하고 있었을까?

"처음엔 다 알았을 정도로 그림책이요. 많이 그려나 보니까 느는(늘어나는) 거예요. 원래 실컷했다고 치면은 또 더면 계속 계속 생각해 놓으면서 하는 거예요. 계속하면, 자기가 좋아하는 것도 계속 잘하게 된다고요."

"자기 제일 잘하는 건 그림판만이에요. 농구도 제가 잘해요. 농구도 계속 계속 연습해서 잘하게 된 거예요."

우경이의 배움에 대한 평가는 교사의 기대를 넘어서다. 우경이는 자신이 무엇을 알게 되었는지, 무엇을 잘하는지보다 어떻게 할 수 있게 되었는지를 알고 있다. 유아에 대한 평가에서 5개 영역의 내용 배움을 체크리스트보다 배움의 특성이 무엇이며, 어떤 변화가 있는지에 주목해야 하는 이유를 우경이의 사례를 보며 알 수 있다.

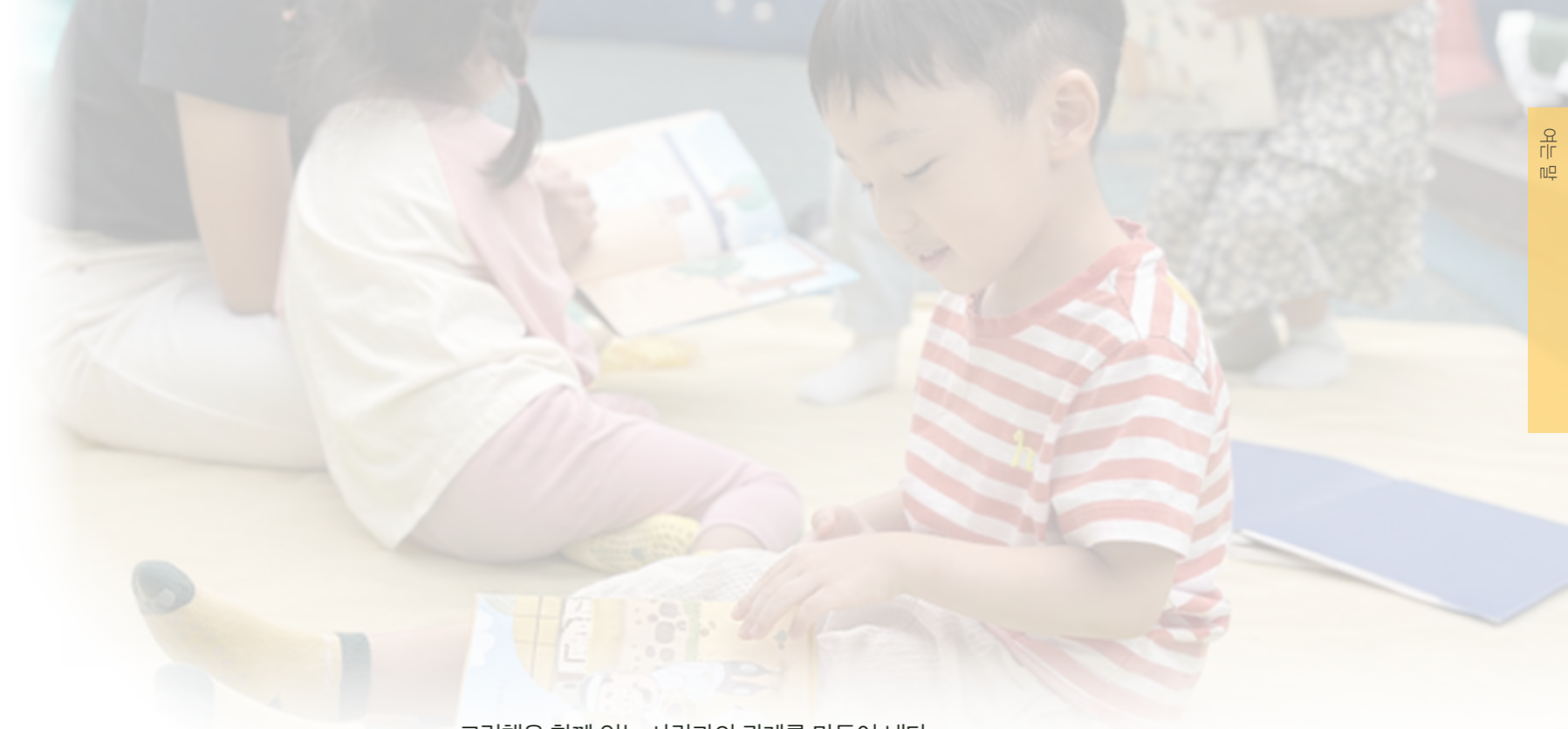
그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기

그림책은 영유아의 삶과 사유를 확장하는 작은 세계이다

그림책은 글과 그림이 밀접하게 상호작용 하여 의미를 만드는 예술 형식이자, 언어와 미술이라는 두 소통 체계가 결합된 독창적인 매체이다. 글과 그림, 여백이 어우러져 하나의 이야기가 되기도 하지만, 글과 그림이 각각의 이야기를 만들어 낼 수도 있다. 그림은 글을 보완하지 않고, 글은 그림을 설명하지 않는다. 두 요소는 나란히 놓여 독자가 보고, 느끼고, 해석하도록 초대한다. 그림책은 완결된 메시지가 아니라 열려 있는 의미의 장이다.

그림책의 이미지, 색, 리듬, 여백은 글보다 감각에 닿아, 이해하기 보다 느끼는 방식으로 의미를 전달한다. 그림책은 영유아에게도, 교사에게도 각기 다른 깊이로 말을 건다.

그림책은 감각과 사유를 동시에 깨운다. 색과 형태, 리듬은 감각을 열고, 이야기와 상징은 생각을 부른다. 이 두 흐름이 만나는 지점에서 그림책은 단순히 지식을 전달하기보다 생각이 자라날 시간을 만든다. 그림책은 영유아에게 여백을 남겨 준다. 한 장면에 머물고, 되돌아가고, 다른 해석을 허용하는 구조는 정답보다 질문과 상상을 존중한다.



그림책은 함께 읽는 사람과의 관계를 만들어 낸다. 함께 읽는 시간 속에서 교사는 영유아의 속도에 귀 기울이고, 영유아는 교사의 존재 안에서 세계를 탐색한다. 그림책은 '가르치는 자-배우는 자가 아니라 함께 세계를 바라보는 존재를 만들어 낸다.

그림책은 삶의 감정을 안전하게 다룬다. 기쁨과 슬픔, 두려움과 상실 같은 복잡한 감정이 이야기에 담겨 독자는 자기 경험을 비추어 보고 다시 삶으로 돌아올 수 있다.

그림책의 의미와 가치는 얼마나 많은 이야기를 담았느냐가 아니라, 영유아와 교사가 얼마나 깊이 머물고, 오래 기억하고, 다시 이야기하느냐에 있다.

그림책은 읽고 끝나는 책이 아니라, 삶과 사유를 천천히 확장하는 작은 세계이다.

그림책은 유아가 이야기 속으로 걸어 들어가 마음껏 상상하고 표현하게 한다

영아에게 그림책이 세상과 만나는 다리였다면,
 유아에게 그림책은 상상과 현실을 잇는 다리이다.
 그림 속 장면을 따라가며 유아는 인물과 사건, 이야기 속으로 걸어 들어가
 마음껏 상상하고, 표현하며 자신의 경험을 만든다.
 유아는 '이야기를 듣는 아이'가 아니라 '이야기를 살아보는 존재'이다.

유아는 이야기를 단순히 듣는 것에 머물지 않고 이야기의 주인이 되어 놀이한다.
 전래동화 속 엉뚱한 상황에 깔깔거리며 유머를 즐기고,
 괴물이나 귀신이 되어 보며 내면의 두려움을 흥미와 즐거움으로 바꾼다.
 때로는 장군이나 왕이 되어 시공간을 초월한 역사 속 인물이 되어 보기도 한다.
 이처럼 유아는 그림책 속에서 무한한 변신을 즐기며 상상의 세계를 현실로 가져와 놀이를 펼친다.

그림책은 유아의 언어를 자라게 한다.
 보고, 느끼고, 말하고 싶은 것을 자신만의 방식으로 표현하게 한다.
 반복해서 읽고, 같은 장면을 다르게 말하며, 유아의 말은 자연스럽게 깊어진다.



그림책은 유아가 감정을 연습하는 안전한 공간이다.
 기쁨, 질투, 분노, 두려움 같은 감정들을 이야기 속 인물에 비추어 바라보며
 자신의 마음을 알아차리고 타인의 마음을 상상하는 힘을 기른다.

그림책을 읽는 즐거움은 곧 만드는 기쁨으로 이어진다.
 유아는 글자를 가지고 놀이하고, 이야기를 짓는 즐거움을 느끼며,
 자신의 책을 만들어 가기도 한다.

유아에게 그림책은 글자를 읽고, 글의 내용을 알아가는 읽기 자료를 넘어선다.
 그림책은 유아에게 의사소통 영역의 배움을 넘어서는 다채로운 배움을 제공한다.

유아의 그림책 놀이는 ‘읽기’를 넘어서는 다채로운 배움의 장이다

그림책 놀이란

책을 읽고 무엇을 하는 것이 아니라,
이야기 속에서 유아가 자신만의 방식으로 놀아 보는 경험이다.

유아는 그림책을 보며 이야기를 따라가기보다
장면을 바꾸고, 인물이 되어 보고, 인물을 만들기도 하고,
말과 몸짓으로 이야기를 다시 만들기도 한다.

그림책은 유아에게 무엇을 할지를 알려 주는 존재가 아니라 상상의 출발점이다.

그림책 읽기는 몸짓이 되고,
이야기는 역할놀이와 그림, 움직임으로 확장된다.
그림책은 활동의 재료가 아니라 놀이가 시작되는 세계이다.

그림책 놀이는 유아의 생각과 감정을 표현하게 한다.
유아는 그림 한 장에 오래 머물며, 이야기를 다르게 말해 보고, 자신만의 의미를 만들어 간다.

그림책 놀이는 관계를 만들어 가는 경험을 준다.
유아는 또래와 역할을 나누고, 함께 장면을 상상하며,
타인의 생각을 존중하고, 서로의 이야기를 들어 주는 경험을 한다.
그림책은 유아에게 ‘함께하는 경험’을 준다.

유아는 그림책을 읽으며 글자를 가지고 놀이하듯
글자를 알아 가기도 하고, 이야기를 짓는 즐거움을 경험하기도 한다.
글자는 소통을 위한 도구라는 것도 알게 되고,
소통을 위하여 이야기책을 만드는 경험을 하며, 자신만의 책을 만드는 즐거움도 알아 간다.

유아의 그림책 읽기는 책을 읽는 활동이 아니라 이야기와 함께 놀며 자라나는 시간이다.

그림책 놀이는 유아의 배움을 다채롭게 한다.

유아의 그림책 놀이는 교육·보육과정의 실행이다

유아는 스스로 읽고 싶은 책을 고르고,
또래나 교사와 함께 읽으며, 그림책 읽기를 즐기게 된다.
교사가 판단한 좋은 그림책을 읽어 주기보다
유아가 원하는 그림책을 함께 읽으면서 유아가 그림책 읽기를 즐기도록 하는 것이 중요하다.

유아의 그림책은 유아 놀이의 씨앗이기 때문이다.
그림책 읽기는 그림책 놀이가 되면서 유아는 그림책 읽기를 더 즐기게 된다.
유아의 그림책 놀이는 다양한 해석과 변형이 따르면서 살아 움직인다.
교사의 이해가 중요하다.

전래동화, 역사 그림책, 상상 그림책, 정보 그림책 등 다양한 장르의 그림책을 만나면서
유아의 상상은 더욱 풍요로워지고, 놀이는 더욱 다채로워진다.
교사의 다양한 그림책 지원은 유아의 그림책 놀이를 더 풍요롭게 한다.
유아에게 그림책은 그 자체로도 배움이 되지만,
놀이를 이야기로 살아 움직이며 유아의 배움은 더 커진다.



교사는 유아 그림책 놀이의 든든한 지원자이다.
교사는 유아가 편안하게 책을 즐길 수 있는 환경을 지원하고,
유아가 원하는 책을 직접 고를 수 있도록 선택권을 존중한다.
그림책 놀이에 필요한 놀이 자료를 지원하고, 놀이 경험이 이어질 수 있도록 한다.
교사는 유아의 놀이 경험을 기록하며 유아의 배움을 이해하고 지원한다.
교사의 지원으로 유아의 배움은 더욱 커진다.

유아의 그림책 읽기~유아의 그림책 놀이~유아의 배움~교사의 배움 지원이 어우러져,
교실의 교육·보육과정이 실행된다.

I

유아가 만들어 가는 그림책 놀이

1. 전래동화, 옛 이야기의 유머 속으로
2. 그림책에서 무한한 변신을 즐기는 아이들
3. 그림책으로 역사에 빠지다
4. 그림책, 우리 반의 놀이가 되다
5. 이야기 짓기에서 책 만들기로

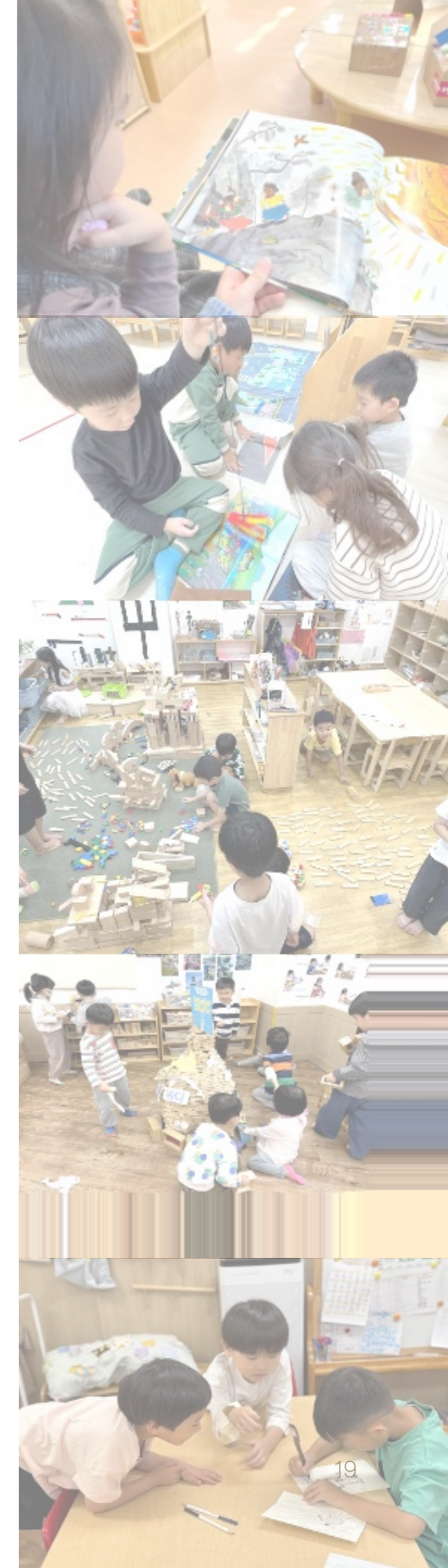
I. 유아가 만들어 가는 그림책 놀이

유아는 그림책을 단순히 눈으로 읽는 독자에 머물지 않는다. 유아는 그림책 속 인물과 사건 안으로 걸어 들어가, 그 이야기를 자신의 놀이로 주도적으로 펼쳐 내는 능동적인 존재다.

유아는 전래동화 속 해학과 풍자를 접하며 유머를 만끽하거나, 괴물이나 귀신과 같이 두려운 대상을 그림책이라는 안전한 거리감을 두고 마주한다. 유아는 놀이에서 직접 괴물로 변신해 보기도 하면서 두려움을 호기심과 즐거움으로 전환한다. 역사 그림책 속의 시공간은 유아의 놀이로 지금, 여기의 생생한 현실이 되기도 한다. 더 이상 추상적인 역사가 아니라, 유아의 삶으로 들어와 살아 움직이는 순간이 된다.

그림책은 교실의 시간과 공간 그리고 친구들을 하나로 연결하는 구심점이 되어 개별 유아를 '우리'로 묶어 주기도 한다. 개인의 읽기 경험이 교실 전체의 놀이로 확장되는 과정에서 유아는 타인의 생각에 귀 기울이고 의견을 조율하며, 우리 반만의 고유한 문화를 함께 만들어 가는 소속감과 연대감을 경험한다.

그림책에서 통해 얻은 영감은 유아의 고유한 경험과 만나 새로운 창작의 욕구를 불러일으킨다. 유아는 그림책 속 글자와 그림에서 영감을 받아 자신의 이름이나 관심사를 담은 '나만의 책'을 만든다. 작가가 되어 신타래처럼 이야기를 짓고, 자신의 고유함을 표현하며 성장한다.



1. 전래동화, 옛이야기의 유머 속으로



유아는 읽고 싶은 책으로 전래동화를 선택한다.

좋아하는 장면을 다시 펼쳐 본다.

엉뚱한 이야기 속에서 크게 웃는다.

전래동화 속에서는 말도 안 되는 일이 아무렇지 않게 일어난다. 호랑이가 자기 껍데 속에 넘어가고, 욕심 많은 인물은 우당탕탕 넘어지며, 주인공은 방귀를 계속 똥다. 동화 속의 과장과 엉뚱함은 유아에게 유머와 재미를 더해 준다. 전래동화는 말놀이의 즐거움도 경험할 수 있다.

유아는 유머와 재미가 가득한 전래동화 읽기를 즐긴다. 유아가 읽고 싶은 그림책으로 전래동화를 고르는 이유이다. 유아는 전래동화의 내용이 현실에서 가능한지를 가늠하며 '이해하기'보다, 옛이야기가 만들어 내는 유머를 만끽한다. 유아는 내가 좋아하는 '그' 장면을 다시 만나려고 전래동화를 반복해서 읽는다.

교사는 유아와 웃음을 나눌 수 있는 전래동화 함께 읽기를 즐긴다. 교사는 표정과 몸짓, 목소리의 과장으로 이야기를 실감 나게 펼치고, 유아가 상상 속 장면에서 더 깊이 머물며 다시 보고, 흥내 내고, 놀이를 이어 갈 수 있도록 곁에 머문다.

며느리도 방귀 뀌는데!

3세

유아 4명

교사는 유아가 스스로 책을 고르고 교실에 비치하도록 한다

유아는 공용 도서 공간에서 좋아하는 책을 골라 와 교실의 책꽂이에 꽂는다. 유아가 고른 <방귀쟁이 며느리> 책은 늘 책꽂이에 비치되어 있다.



© 방귀쟁이 며느리 | 한영미 글 | 애플박스

갑자기 교실에서 방귀 냄새가 나는 것 같다.
서아는 누가 방귀를 뀌었는지 찾아다닌다.

서아: 누가 방귀 뀌었어!



민한: 난 오늘 아침에 방귀 뀌고 왔는데? (뽕) 어! 지금도 방귀를 뀌었어.

유리: 어? 며느리도 방귀 뀌는데?

교사: 며느리?... 며느리가 방귀를 뀌어?

유리: 그래~ 내가 좋아하는 책이야!



유리와 서아는 책꽂이로 달려가 <방귀쟁이 며느리> 책을 꺼내 교사에게 함께 읽자고 한다. 교사가 책을 읽자, 다른 곳에 있던 민한이와 채아가 다가온다.



교사: (책 읽는 중) ... 그리고는 배나무에 대고 엉덩이를 치켜들었어요.

민한: 윤제 방귀 뀌는 거 아니야?

채아: 그럼 새로 날아가는 거 아니야? 으하하하!

교사: 준비~ 시작!

유아: 뽕우우우웅~



민한이와 서아는 팔에 입을 대고 크게 숨을 내쉬며, 입 밖으로 나오는 공기가 팔과 부딪혀 나는 소리로 방귀 소리를 만들며 재미있어한다.

채아: 근데 소리가 별로 안 큰데?

교사: 그래? 더 크게 뿌우우웅!

민한: (팔 위에 입을 대고 교사와 함께 숨을 내쉰다) 뿌우우웅!

유아는 서로의 방귀 소리를 들으며 함께 깔깔깔 웃는다.



놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

유리는 친구의 방귀 소리를 듣고 자신이 좋아하는 <방귀쟁이 며느리> 책을 떠올린다. 스스로 책을 선택해 읽으며 책에 흥미를 가지고 책 보는 것을 즐긴다.

민한이는 교사가 읽어 주는 책의 내용 흐름을 따라가면서 다음 장면을 예상하여 말하기도 하고, 책에서 나오는 소리를 상상하여 표현하면서 책의 내용을 풍부하게 경험하며 즐기고 있다.

신체운동·건강 의사소통 사회관계 예술경험 자연탐구

◆ 그림책 추천사



방귀쟁이 며느리 | 한영미 글 | 애플비북스

어린 시절 제가 가장 재미있게 읽었던 전래동화 중 하나였어요. 시집온 며느리가 방귀를 끼지 못해, 참고 참다가 결국은 허락을 받고 끼게 된 방귀로 살림살이가 날아가고, 기둥이 휘어지고, 마지막에는 담장까지 날아간다는, 상상만 해도 신나는 이야기입니다. 아이라면 누구나 나도 한번 그런 방귀 끼고 싶다는 생각을 하게 될 겁니다. 만약 여러분이 방귀로 뭔가 날려 버릴 수 있다면, 어떤 걸 날려 버리고 싶나요? 한번 상상해 보세요.

- 신혜은 교수 -

“이 책을 왜 고른 거야?”

4세

유아 6명

교사는 유아가 스스로 고른 책을 교실에 비치한다

그림책 읽기를 즐기지 않던 유아는 자신이 읽고 싶은 책을 고르면서 그림책 읽기를 즐기게 된다. 읽고 싶은 책으로 전래동화를 고른 유아에게 선택 이유를 묻고, 친구들과 공유한다. 유아는 서로가 고른 책에 더욱 관심을 가지며 함께 그림책을 읽는다.



© 여우 누이 | 강은경 글 | 그레이트박스

교실로 가져온 책 중에서 지금 바로 읽고 싶은 책으로 <여우 누이>가 선택된다.

“표지에 나오는 여자가 왠지 달의 여신같이 생겨서요.”



예진이는 <여우 누이> 책을 꺼내 교사에게 건네고 함께 읽는다.



© 방귀시합 | 양대승 글 | 그레이트박스

여기서 계속 방귀를 뀌는 내용이 나오는데 그게 웃겨서요! 그림도 재미있어요.

해님이랑 구름이랑 바람이 나오는데 결국 두더지가 제일 세요. 그래서 두더지랑 결혼을 해요.



© 사윗감을 찾아 나선 두더지 | 정민수 글 | 그레이트박스



다음 날에도 하빈, 태호, 예진이가 <여우 누이>를 함께 읽는다. 하루에도 여러 번 반복하여 읽는다.



반복해서 <여우 누이> 책을 읽던 하빈이는 “여우가 노려봤다.”라는 문장에
궁금증을 가진다.

“노려보는 게 뭐예요?”

교사는 눈을 치켜뜨고 노려보는 표정을 보여 준다.

“이런 게 노려보는 거야!”

“저도 하고 싶어요!”

책을 읽던 하빈, 준호, 연아, 태호는 각자 눈을 치켜뜨고 손으로 눈 끝을 올리며
여우 얼굴처럼 노려보는 표정을 짓는다.



놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

예진이는 그림책의 표지를 보고 떠오르는 이미지를 바탕으로 그림책의 선호를 정하고,
좋아하는 책을 반복적으로 혼자 혹은 또래와 함께 보면서 전래동화 읽기를 즐긴다.

하빈이는 교사가 읽는 그림책의 내용에 주의를 기울이고, 단어의 의미를 물어 교사와
소통하면서 그림책의 내용을 알아 간다. 또한 교사의 표정과 몸짓을 따라 하면서 그
단어의 의미를 배우고 있다.

- 신체운동·건강
- 의사소통
- 사회관계
- 예술경험
- 자연탐구

◆ 그림책 추천사



방귀시합 | 양대승 글 | 그레이트북

이 이야기는 '방귀'라는 친숙하고도 웃음을 불러오는 소재를 통해, 몸의 자연스러운 변화와 감정을 숨기지 않고 드러내 보게 합니다. 방귀를 재미있는 이야기와 놀이의 한 장면으로 풀어내며 아이들에게 편안함을 전합니다. 영유아는 <방귀시합>으로 통해 몸의 감각과 감정이 이상하거나 틀린 것이 아니라, 함께 웃고 나눌 수 있는 경험을 알게 됩니다. 막연하고 민망하게 느껴졌던 몸의 반응이 이야기 속에서 과장되고 뒤집히며, 아이들은 이를 두려워하기보다 말해 보고, 흉내 내 보고, 놀이로 풀어내게 됩니다. 이 전래동화는 영유아가 자신의 몸과 감정을 자연스럽게 받아들이고, 관계 속에서 표현해 볼 수 있도록 돕는 따뜻한 이야기입니다.

- 연구진 -



사윗감을 찾아 나선 두더지 | 정현수 글 | 그레이트북스

이 그림책은 비슷한 사건이 연쇄적으로 반복되다가 다시 처음으로 돌아가서 끝이 나는 되는 전형적인 회귀적 형식의 전래동화입니다. 세상에서 가장 힘센 사윗감을 찾아 해님, 구름, 바람, 돌부처에게까지 가지만 돌부처를 쓰러뜨릴 수 있는 두더지가 세상에서 가장 힘이 세다는 걸 알게 되어 결국 두더지를 사윗감으로 맞는 이야기이지요. 해님에서 돌부처까지 이어지는 힘 대결의 묘미와 설득력, 아이들과 한참 신나는 놀이처럼 이야기를 만들어 보아도 좋습니다.

- 신혜은 교수 -

2. 그림책에서 무한한 변신을 즐기는 아이들



그림책 속 괴물은 아이가 되고, 아이들은 괴물이 된다.
서로의 존재가 뒤섞이며 이야기가 생성된다.
유아는 무한한 변신의 순간을 즐기며, 세상의 모든 존재가 되어 본다.

귀신이나 괴물이 등장하는 그림책은 유아에게 단순히 무서운 이야기가 아니다. 유아의 마음속 감정을 표현하고 상상력을 펼치는 장이 된다. 현실에서는 피하고 싶은 두려움과 불안을 그림책이라는 안전한 울타리 안에서 마주하며, 유아는 자신의 감정을 표현하고 조절하는 힘을 기른다. 그리고 말로 표현하기 어려운 감정을 간접적으로 드러내며 이야기를 확장해 간다. 이 과정에서 유아는 낯설고 다른 존재를 자연스럽게 받아들이는 경험을 한다.

유아는 '무섭지만 궁금한' 감정 사이에서 독특한 경험을 한다. 두려운 대상을 안전하게 마주하며 스스로 감정을 다스려 보고, 괴물에 맞서는 주인공을 보며 용기와 자신감을 얻는다. 어떤 유아는 괴물을 무서워하면서도 계속 보고 싶어 하고, 어떤 유아는 괴물을 힘센 친구로 받아들이기도 한다. 유아들은 이처럼 저마다의 방식으로 이야기에 몰입하며 상상 세계를 넓히고, 두려움을 호기심과 즐거움으로 전환하는 경험을 한다.

교사는 유아가 느끼는 두려움이나 흥미 등 모든 감정을 있는 그대로 존중 해준다. 등장인물의 마음을 함께 읽으며 유아의 생각이 확장되도록 돕고, 괴물 이야기가 상상의 문을 여는 열쇠가 될 수 있도록 열린 질문을 한다. 또한 유아가 즐겁게 변신 놀이를 할 수 있도록 가면, 망토, 손전등, 천 등의 다양한 놀이 자료를 지원한다. 무엇보다 교사는 유아의 무서움이 용기로 바뀌는 빛나는 순간을 놓치지 않고 따뜻하게 격려해 주는 든든한 지지자가 되어야 한다.

변신 척척 귀신

4세

유아 6명

교사는 민속촌에 다녀온 경험을 그림책과 연결하여 읽는 것을 따라간다

도준이는 친구들에게 추석 연휴 동안 민속촌에 다녀와 만난 귀신 이야기를 한다. 자신이 본 몽달귀, 달갈귀 등을 그림책에서 찾아 친구들에게 소개하며 함께 책을 읽는다.



© 세계 귀신 지도책 | 페더리카 마그랭 글 | 콤포터

도준이는 교사에게 관심이 있는 귀신을 손으로 가리키며 설명한다.



내가 만든 귀신이야

도준이는 초록색, 주황색, 흰색 종이를 이어 붙이고, 귀신 그림을 그린 후 귀신의 이름을 짓는다.

- 도준 : 이거 다 귀신이에요.
- 교사 : (초록색 색지를 가리키며) 모두 귀신이야?
- 도준 : 이거 고양이 증기 귀신!
- 교사 : 아! 그래서 흰색이구나~ 두 번째 귀신은?
- 도준 : 이거는 거미 메두사 귀신!
- 교사 : 마지막은?
- 도준 : 메두사! 눈을 쳐다보면 돌이 돼요~



이튿날, 도준이는 전시해 둔 자신의 그림을 가지고 책상에 앉아, 그림을 설명한다.

도준 : 애는 거미 귀신이거든요. 거미 메두사 귀신!
그런데 거미를 보면.. 거미를 보면 엄청 강해져요.
교사 : 그러면 우리에게 안 좋은 거야?
도준 : 그런데.. 거미 말고 다른 곤충을 놓으면 죽어요.
교사 : 아~ 그렇게 무찌를 수 있는 거구나~
도준 : 네!



민수도 그림을 그리고, 교사에게 다가와 설명한다.

민수 : 이건 이상한 메두사예요. 눈이 6개나 있네!
교사 : 으! 너무 무서운데? 꿈에 나오면 어떡하지?
민수 : 어쩔 수 없죠~ 이 메두사를 무찌를 수 있는 방법은 없거든요!



교사는 유아가 관심 있어 하는 그림책을 비치한다

귀신, 요괴 등 오싹한 주제의 그책과 놀이를 즐기는 유아에게 그림책 <오싹오싹 크레용!>을 지원한다. 빅북 그림책인 <오싹오싹 크레용!>은 유아의 호기심을 더욱 불러일으킨다.



© 오싹오싹 크레용! | 에런 레이놀즈 글 | 토토북

우리가 오싹오싹 크레용이 되어 보는 거야

다울이, 수민이는 교사와 빅북 그림책 <오싹오싹 크레용!>을 함께 읽는다.

크레용이 번기에 빨려 들어가는 장면에서 책장을 멈춘다.



다울이와 수민이는 그림책 속 크레용이 되는 상상을 하며 이야기를 이어 간다.

다울 : 저는 오싹오싹 크레용이랑 같이 갈 거예요.

다울이는 엷드린 채 빅북 속 변기 그림에 머리를 가져다 댄다.

다울 : 으악! 수민아!

다울과 함께 머리를 가져다 대는 수민.

교사 : 오싹오싹 크레용이랑 같이 빨려 들어가는 거야?

다울과 수민은 고개를 들며 이야기한다.

다울 : 아니요. 너희들 더러운 하수구에.. 근데 진짜 생각해 봐.

우리가 여기 진짜 들어가면 어떡해? 하수구에?

수민 : 우리 몸이 크잖아!

다울 : 만약 우리가 오싹오싹 크레용이 되어 가지고 우리가

떠내려가면 어떡해?

교사 : 그림 우리 어디로 가게 될까?

다울 : 바다!

수민 : 하수구?

우리 같이 들어가자!



오싹오싹 귀신 도감을 만들 거야

도준이는 색종이마다 귀신을 그려 '요괴 도감'을 만든다.

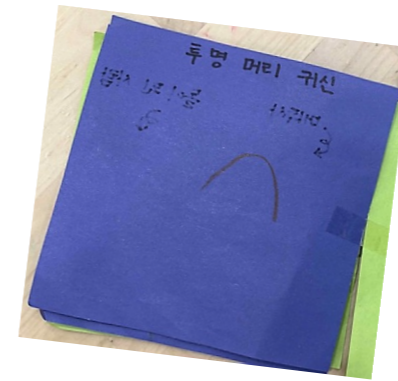
다른 유아도 관심을 보이며 다양한 귀신이 탄생한다.



머리카락만 보이는 투명 머리 귀신,

눈이 많은 메두사 귀신,

색이 다른 무지개 귀신



도준 : (주황색 색연필로 'h' 모양을 그리고)

이걸로 오싹오싹 귀신 도감을 만들 거예요.

이것 봐! 머리밖에 없어.

교사 : 그건 무슨 귀신이야?

도준 : (전시된 머리카락 레고 블록을 가져오며)

이 귀신이랑 똑같은 귀신이에요.

교사 : 아 머리카락만 있는 귀신이야?

도준 : 네!

도준이는 자신이 만든 그림을 보며,

“이건 진짜 무서울 것 같아.”, “나는 착한 요괴야”라고 말한다.

그림을 모아 '사슴반의 귀신 도감'을 제작한다.

도준이는 간식으로 나온 방울토마토를 보고,
새로운 귀신을 상상해 자신이 만든 '오싹오싹 귀신' 책에 추가한다.
이는 귀신 퀴즈 놀이로 이어진다.

도준 : 토마토를 많이 먹으면 생겨나는 귀신!

교사 : 토마토 투명 귀신?

도준 : 아니 땀!

교사 : 토마토....

도준 : 토마토는 안 붙여져요.

교사 : 의자 귀신? 투명 귀신!

도준 : 정답.

교사 : 왜 투명 귀신이야?

도준 : 왜냐면 투명하고 토마토를 다
가져가서 먹어요.



현규는 '오싹오싹 요괴 도감'을 만든다.



필리팔라
으르주피 귀신
우물루



오싹오싹 송충이가 되어 올 수도 있어!

바깥놀이터에서 송충이를 발견한 유아는
<오싹오싹> 그림책 내용을 떠올리며 상상하고 이야기를 나눈다.

다울 : (아영이와 로운이가 나뭇가지를 가지고 오자)

으악! 송충이를 죽이면 안돼!

아영 : 죽이려는 게 아니라 숲으로 옮겨 주려는 거야~

다울 : 알겠어~ 죽이면 안돼!

왜냐면 오싹오싹 송충이가 되어서 복수하러 올 수 있잖아!

다울 : 맞아!

오싹오싹 당근이

계속계속 돌아오는 것처럼

송충이도 돌아올지도 몰라!



무서운 이야기책을 만들어야지

주호 : 보라색 책을 만드는 거예요.

저는 귀신 책은 안 만들어요.

교사 : 그럼 주호는 무슨 책 만드는 중이야?

주호 : 저는 무서운 이야기책을
만들 거예요.



주호 : (오른쪽 색종이에도 같은 색의 동그라미를 그리고)

선생님 동그라미 밑에 '바뀌고 있다.'라고 써 주세요.

교사 : 뭐가 바뀌는 거야? 지금은 똑같이 생긴 동그라미 같은데?

주호 : 아니~ 무서운 책이라고 했잖아요.

이게 사람 얼굴이에요. 기다려 보세요~

주호는 연필을 가져와 왼쪽 동그라미에 눈, 코, 입을 그린다.

주호 : 얼굴이 바뀌고 있는 거예요.

마법 때문에 눈, 코, 입이 사라지게 된 사람이예요.



놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

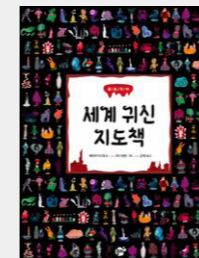
도준이는 자신의 경험(민속촌 방문)을 그림책의 내용과 연결하여 교사와 또래에게 소개하고, 자신이 만든 캐릭터의 이름과 특징(고양이 증기 귀신, 거미 메두사 귀신, 머리카락만 보이는 투명 머리 귀신, 색이 다른 무지개 귀신, 눈이 많은 메두사 귀신)을 언어로 말하고 퀴즈 놀이를 하며 책 보는 것을 즐기고 상상하는 재미를 느낀다. 또한 상상 속의 캐릭터를 미술 재료를 활용하여 시각적으로 표현하고, 이를 엮어서 '요괴 도감'을 만들면서 자신의 생각을 창의적으로 표현하는 과정을 즐긴다.

다울이는 그림책 속 인물이 되어 책에 얼굴을 대고 그림 속으로 빨려 들어가는 것처럼 움직이고, 가상의 상황(만약에 더러운 하수구에 들어가면?, 우리가 떠내려가면?)을 설정하여, 상상을 언어와 몸짓으로 나타내면서 책의 내용을 풍부하게 알아가고 있다. 또한 바깥놀이터에서 송충이를 보고 오싹오싹 당근이 계속 돌아오는 그림책의 내용과 연결하여 상상하면서, 주변의 자연물을 이야기 속의 존재로 생각하며 탐구한다.

주호는 자신이 만들고 싶은 책의 주제를 정하고, 자신의 생각과 상상을 기초로 하여 새로운 이야기를 말과 그림으로 만들어 가는 과정을 즐긴다. 또한 자신이 상상한 이야기를 교사에게 "바뀌고 있다라고 써 주세요"라고 고운 말을 사용하여 요청한다.

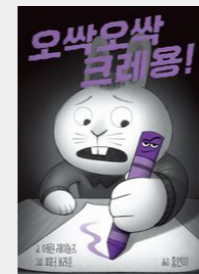
신체운동·건강 의사소통 사회관계 예술경험 자연탐구

◆ 그림책 추천사



세계 귀신 지도책 | 페더리카 마그랭 글 | 꿈터

이 책의 장점은 공포를 자극하기보다 이야기를 이해의 대상으로 바꿔 준다는 점입니다. 귀신은 더 이상 무서운 존재가 아니라, 그 시대 사람들이 설명할 수 없던 자연현상과 사회적 불안함을 담아낸 문화적 산물이었음을 보여 줍니다. 그래서 영유아는 귀신 이야기를 두려움에서 웃음과 호기심으로 전환하여 읽습니다. 또한 세계 여러 나라의 귀신 이야기로 문화의 다양성과 지역적 특징을 자연스럽게 접할 수 있도록 돕는 책입니다.



오싹오싹 크레용! | 에런 레이놀즈 글 | 토토북

이 책의 가장 큰 힘은 '무서움을 없애려 하지 않는다'는 것입니다. 대신 아이가 상상하고, 그려 보고, 웃으며 넘길 수 있도록 하여 감정을 조절하는 연습을 자연스럽게 돕습니다. 크레용이라는 친숙한 도구는 영유아에게 '내가 다룰 수 있는 세계'라는 안정감을 주어 영유아가 오싹함을 즐기게 만듭니다.

-연구진-

괴물이 나타났다

4세
유아 6명

교사는 그림책의 내용과 다르게 읽는 유아를 따라가 본다

교사는 괴물을 좋아하는 유아에게 <괴물들이 사라졌다> 그림책을 읽어 준다. 그림책은 환경에 관한 내용을 담고 있다. 교사는 유아가 그림책을 환경 문제로 읽을지, 혹은 괴물 이야기로 읽을지 궁금해하며 유아와 함께 책을 읽는다. 교실의 털실 놀이와 연결될지도 궁금해하며 유아의 그림책 놀이에 귀를 기울인다.



© 괴물들이 사라졌다 | 박우희 글 | 책읽는곰

교수·학습 자료

상상 속 괴물이 살고 있는 세계지도



여러 명의 유아가 <괴물들이 사라졌다> 책을 함께 읽는다.



“이무기는 한국에 사는 괴물이잖아.”
“맞아, 근데 갯파는 일본에 살아.”
“갯파는 머리에 물이 떨어지면 힘이 약해지니까 먼저 인사하면 이길 수 있어.”

승준이가 그림책 위에서 제기과 털실을 이용해 ‘바다의 괴물 크라켄 잡기 놀이’를 시작한다.



“지렁이를 끼워서 크라켄을 잡는 거야.”
“맞아, 크라켄이 바다의 왕이잖아.”

승준이는 점토를 꺼내 들고 그림책 속 괴물을 만들기 시작한다.
그림책의 괴물이 교실의 놀이자료와 만난다.



예티, 갖과, 모스맨 등 다양한 괴물들이 만들어지자,
이를 지켜보던 유아가 “나도 만들래요.” 하며 모여든다.
그러나 점토로 괴물의 형태를 만드는 데 어려움을 느끼며 속상해한다.



교사의 배움 지원(자료)

교사는 그림책의 괴물을 입체적으로 만들어 보고 싶어 하는 유아에게 괴물을 좀 더 쉽게 만들 수 있는 작은 꾸미기 소품 (날개, 다리, 눈, 모자 등)과 점토를 제공한다.



“이건 박쥐 인간이에요.”
“피자 맨이에요. 먹으면 괴물 돼요.”
“애는 하수구 괴물이에요.”
“한국 괴물도 있어요.”

교사의 배움 지원(자료)

교사는 완성된 괴물을 어떻게 하면 좋을지 유아에게 묻는다.

“지도에 붙이고 싶어요.”

“어떻게 지도에 붙여?”

“책 뒤에 지도에 붙이면 되잖아요.”

교사는 유아가 책 뒤에 나온 괴물 세계지도에 자신들의 괴물을 추가하고 싶어 한다고 이해하고 교실 벽에 붙어 있던 큰 세계지도를 떼어 트레이 위에 제공한다.



“애는 미국에 살아.”, “애는 캐나다 괴물이야.”,

“애는 이름 없는 바다 괴물이야. 까만 바다에도, 파란 바다에도 살아.”



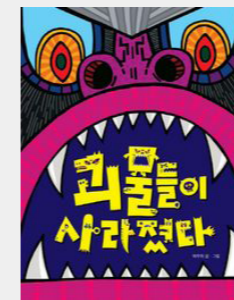
괴물 그림책 놀이 경험

유아는 괴물의 뜻이나 교훈보다 괴물의 낯선 이름, 기이한 소리, 독특한 생김새 그 자체를 즐긴다. ‘오싹오싹’과 같은 말맛, 기묘하게 조합된 얼굴과 몸은 유아의 호기심을 자극하는 최고의 놀이자료가 된다. 유아는 이러한 감각적 요소를 입으로 반복하고 몸으로 흉내 내며, 책 읽기를 신나게 경험한다.

유아는 괴물 그림책을 교실이라는 안전한 공간, 믿을 수 있는 교사와 친구들 곁에서 읽으며 괴물을 만난다. 환한 대낮에 괴물을 마주하는 안정감은 괴물 이야기를 위협이 아닌 즐거움으로 바꾸어 준다. 덕분에 유아는 두려움 없이 웃고 상상하며 괴물의 세계를 탐험할 수 있다.

유아는 괴물 그림책 읽기를 자연스럽게 놀이로 이어 간다. 유아는 이야기를 다시 쓰고, 그것이 되어 보며 놀이한다. 이 과정에서 괴물은 공포의 대상이 아니라, 얼마든지 변형하고 조절할 수 있는 존재가 된다. 유아는 괴물에게 이름, 정체성을 부여하고, 클레이, 털실, 종이 등의 재료로 괴물을 만들며, 괴물에 생명력을 불어넣는다. 유아는 괴물을 계속해서 변신시킨다. 괴물 그림책은 놀이 경험을 더욱 풍부하게 한다.

◆ 그림책 추천사



괴물들이 사라졌다 | 박우희 글 | 책읽는곰

아이의 밤과 상상 속을 가득 채우던 ‘괴물’이 어떻게 사라지는지를 통해, 두려움을 스스로 바라보고 넘어서는 과정을 담아낸 그림책입니다. 무섭게만 느껴졌던 존재들이 점점 힘을 잃는 장면은 아이가 ‘무서움도 변할 수 있다’는 경험을 할 수 있도록 만듭니다. 아이는 괴물이 사라지는 과정을 차분히 따라가며 자신의 상상과 감정을 인식하고 조절해 가는 힘을 키울 수 있습니다. 또한 괴물이 사라진 뒤 남겨진 장면은, 아이에게 사라져 가는 자연과 환경을 떠올리게 만듭니다.

- 연구진 -

3. 그림책으로 역사에 빠지다



역사 이야기가 교실에서 다시 살아난다.
유아는 장군, 왕, 왕비가 되어 말하고 움직이며 놀이한다.
역사 속 인물이 되어 살아보는 경험을 한다.

역사 그림책은 역사적 사건과 인물이 유아의 놀이로 되살아나 유아의 경험을 풍부하게 하는 놀이자료이다. 추상적이고 막연한 역사는 교실로 들어와 유아의 놀이에서 살아 움직이게 된다. 유아에게 역사는 놀이의 소재가 되고, 역사 인물과 사건을 놀이에서 펼치면서 유아의 삶으로 역사가 들어온다. 그림책의 이야기와 놀이가 만나면서 유아는 역사 그림책을 계속 보고 또 보고 싶어 한다.

유아는 역사 이야기를 놀이로 만들며, 조선시대의 왕, 왕비, 장군 등 역사적 인물이 되어 보고, 역사적 사건을 놀이로 경험한다. 유아는 역사 속 인물이 되어 말하고 행동하며 그 시대의 삶을 경험한다. 유아는 놀이를 하다 다시 그림책으로 돌아와 장면을 확인하고, 친구들과 역할을 나누며 이야기를 풍성하게 만든다. 이 과정에서 유아는 역사 속 인물, 사건을 지금, 현재의 시간에서 살아나게 하는 놀이로 만들며 즐거운 서사에 빠져들어 간다.

교사는 유아가 역사 그림책 속 낯선 어휘를 놀이의 맥락 속에서 자유롭게 풀어 놓다가, 더 알고 싶어질 때 다시 책을 펼쳐 확인할 수 있도록 책과 유아를 연결한다. 또한 교사도 함께 역사 속 인물이 되어 말하고 행동하면서, 유아가 역사의 놀이 세계에 몰입하도록 지원한다.

이순신을 우리 반으로

5세
유아 8명

교사는 유아가 흥미 있어 하는 책을 계속 볼 수 있도록 교실로 가져온다

오후 시간에 이순신 동화를 함께 읽은 후, 유아는 쌓기 놀이 공간에서 거북선을 만들며 가상 놀이를 시작한다. 교실에서 이순신 동화를 계속 읽을 수 있도록 책꽂이에 비치하고 유아의 놀이를 따라가 본다.

교수·학습 자료

역사 가상놀이 배경(6종)



© 진짜 대장 이순신 | 안선모 글 | 다락원

이순신 동화를 함께 읽으며, 서로 좋아하는 장면에 대해서 이야기를 나눈다.



지안이와 서인이는 나무 블록으로 거북선을 만들기 시작한다.

지안: 진영을 만들어야 돼.

서안: 병사들은 다 저기 있었는데(거북선을 밀며 초록 매트를 돌아다닌다).

지안: 왕자의 첫 번째가 죽었대.

서안: (공룡 피규어를 움직이며) 공격하라!



지안: 공격하라!

서안: (입으로) 풍! 풍! 선생님한테 대포 쏘어요.

지안: 스스로 불 속으로 뛰어들었대. 지금 목숨을 노리고 있대.

(블록으로 만든 거북선을 바라본 뒤) 물 방어막을 덮어서 저쪽으로 가자!



그림책 속 역사적 사건의 인물이 되었다가,
역사를 설명하는 사람이 되었다를 반복하며
놀이를 이어 간다.

지안: 노를 저어라! 공격하라!

서인: 내가 방어막 만들었어! 우리 못 이길걸요?

화살 준비!

지안: 지금 행주대첩이야.

서인: 이게 우리 배야.

지안: 일본은 멀잖아. 그래서 배를 타고 가는 거지.

서인: (잠시 일본군을 바라본 뒤)

더 만들어야겠다.

화포 준비해!

지안: 공격하라!

노량대첩이야, 시간을 끌어!

이순신 장군을 대피시켜!



더 알고 싶어 책으로 다시 돌아오다

민후는 블록으로 만들기를 하다가 <진짜 대장 이순신> 책을 꺼내서, 소리 내어 읽는다.
놀이하다가 궁금하면, 그 장면을 펼쳐 읽고, 다시 놀이를 이어 간다.



민후: 군사들을 다 무찌를 수 있겠다~!

교사: 책을 보니, 군사를 무찌를 수 있는 방법이
떠올랐어?

민후: 네~ 작전을 세우야겠다!

내가 왕이 되면 나를 공격하는 순간,
쫓병들이 나와서 무찌르게 해야지!

놀이를 하던 시유와 서인도 책을 꺼낸다.



시유: 왜 사람들은 이렇게 표정이...

교사: 어떤 표정인 것 같아?

시유: 표정이...

서인이를 바라보다 서로 눈이 마주치자 웃는다.

서인: 왜 이렇게 입을 오므렸어요? 하하!

조선시대 왕, 왕비, 신하가 되어 보다

교사는 역사에 대한 관심을 이어 갈 수 있도록 관련 책을 제공한다

이순신 장군 그림책을 읽고 놀이하면서, 역사에 대한 유아의 관심은 점점 더 커져 간다. 교사는 더 다양한 역사적 인물과 사건을 알아 갈 수 있도록 <조선왕조실록> 책을 우리 반에 비치한다.



© 조선왕조실록 | 오홍선이 글 | M&Kids

유아는 <조선왕조실록> 책의 역사적 인물과 사건의 내용에 집중하며 책을 읽는다.

시유: 선생님! 왕이 총 몇 명이었게~요?

교사: 음... 스물... 몇 명이었던가?

지안: 27대까지 있었어요.

시유: 여기 광해군이 있다. 군으로 끝나는 건 안 좋은 거예요.

지안: 백성을 버린 왕.



유아는 놀이 속에서 자연스럽게 조선시대의 신분을 반영하여 말투를 바꿔 말한다. 조선시대의 왕, 장군, 신하의 역할이 되어 대화한다.

동훈, 태우: 서후 왕! 내가 왕자 할게.

민후: 너가 왕자 해.

서진: 민후야! 나도!

민후: 너는... 쫄병해.

서진: 아니, 쫄병 말고 장군 할래!

민후: 그래, 좋아.

재윤: 선생님! 저는 두 번째 장군이에요~



태우: 나는 이런 무기가 있어!

민후: 음, 아주 좋다. 무기를 만들면 내가 큰 상을 줄 것이다.

재윤: 민후 왕! 일렉트로닉 불을 만들었습니다.

민후: 어, 마음에 든다. 이 칼은 던질 수도 있나? 하늘로 날릴 수도 있나?

유아의 조선시대 놀이는 일상 속에서도 계속 이어진다.

바깥놀이 시간,

시유: 왕비마마! 민후 왕이...

민후 왕이 이준이 신하가 공격을 해서
쓰러졌습니다!

교사: 전하... 눈을 좀 떠 보십시오.

민후: (궁적하지 않는다.)

시유: 왕이 쓰러졌는데, 그럼 왕 자리는...

동훈: 이제 내가 왕이다! 예~!

시유: 그럼.. 내가 왕비네?



시유: 궁궐의 아침이에요! 이게(돌맹이)
그릇이에요.

교사: 그릇을 깨끗이 닦도록 해라!

시유: 예, 왕비마마!

왕이 쓰러지는 순간, 놀이는 끝나지 않고 새로운 이야기로 넘어간다.
유아는 상황에 맞게 왕과 왕비, 신하와 장군의 역할을 다시 나누고,
그 역할에 걸맞은 말투로 대화를 이어 간다.

점심을 기다리던 중 지안이가 교사에게 나지막이 속삭인다.

지안: 선생님! 저는 반란을 일으킬 거예요.

교사: 뭘이라? 그거 참 재미있어지겠군.

시유: 임지안! 너 다 들었어. 그렇지만 내가 그렇게 되도록 두고 보지만은 않을 거야!

임지안이 왕이 되면 나라가 더 혼란스러워질 거야!

지안: (작은 목소리로) 정서진! 힘을 키워야 해. 그것도 비밀스럽게. 특별훈련.

놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

서인이는 놀이자료(나무 블록, 동물 피규어 등)를 활용하여 **그림책의 인물이 되었다가, 다시 친구들에게 자신의 놀이를 설명하는 과정을 자유롭게 오가며 이야기를 만들어 간다.** 또한 자신의 역할을 더 잘 표현하기 위해 **그림책의 그림을 자세히 관찰하며 내용을 깊이 있게 알아 간다.**

지안이는 그림책의 **인물이 된 것처럼 놀이하기도 하고, 놀이를 친구에게 설명하기도 하면서 그림책 속 이야기를 즐긴다.** 특히 '노랑대첩', '행주대첩', '왕이 27명', '반란' 등 그림책에 나오는 **역사적 사건을 정확하게 기억하고, 이를 놀이 맥락에 맞게 사용한다.** 역사적 언어를 **놀이에서 표현하며 그림책의 내용을 깊이 있게 이해해 간다.**

시유는 일상 속에서도 자연스럽게 **조선시대 말투를 사용하여 그림책의 왕비 역할에 몰입한다.**

민후는 **이순신 장군이 되어 직접 전투를 지휘하고 작전을 세우며, 놀이를 통해 역사 속 왕과 장군의 역할에 대해 알아가고 있다.**

■ 신체운동·건강 ■ 의사소통 ■ 사회관계 ■ 예술경험 ■ 자연탐구



◆ 그림책 추천사



진짜 대장 이순신 | 안선모 글 | 다락원

유아에게 역사 인물을 소개할 때 가장 어려운 점은 '위대함'을 어떻게 전달할 것인가입니다. 이 책은 전투의 승패보다 두려움 속에서도 도망치지 않고 공동체를 지키려 했던 마음에 초점을 두고 있습니다. 그래서 유아는 이순신을 멀리 있는 영웅이 아니라 지켜주는 어른, 믿을 수 있는 대장으로 받아들이게 됩니다. 즉 명령하는 대장이 아니라 고민하고 끝까지 책임지는 리더의 태도를 통해 영유아들이 권력보다 신뢰가 중요하다는 가치를 자연스럽게 느끼도록 돕습니다.



조선왕조실록 | 오홍선이 글 | M&Kids

이 책의 특징은 조선왕조의 영웅적 서술이 아니라 그 시대에 왕이 겪어야 했던 희생과 침묵에 더 집중했다는 점입니다. 아이들이 인간의 상호작용을 이해하고, 정치, 윤리, 젠더 문제까지 통합적으로 생각해 보는 경험을 할 수 있습니다.

- 연구진 -

4. 그림책, 우리 반의 놀이가 되다



그림책이라는 씨줄에, 유아의 흥미와 교사 지원이라는 날줄이 엮인다.
공간과 시간, 놀이와 배움이 촘촘히 짜이며
우리 반만의 이야기가 만들어진다.

그림책은 유아와 유아, 유아와 교사, 교실의 공간과 시간을 유기적으로 연결하여 하나의 살아 있는 흐름을 만드는 매개체이다. 서로의 흥미와 관심, 생각과 감정, 아이디어를 엮어 가게 하고, 서로의 시도와 도전을 알아차려 응원하게 하며, 함께한다는 소속감과 안정감을 느끼게 한다. 이러한 과정은 펼쳐지고 깊어지는 우리 반의 이야기를 만들어 가는 구심점이 된다.

유아는 그림책 속 이미지를 교실 공간에 자신만의 방식으로 재해석하며 즉흥적인 놀이로 만들어 낸다. 자신만의 상상을 친구들의 생각과 엮어, 현실의 놀이로 펼쳐 낸다. 유아는 책 읽는 독자를 넘어, 놀이와 탐구, 예술을 넘나들며 스스로 배움을 생성하고, 우리 반만의 고유한 이야기를 창조하는 능동적인 존재가 된다.

교사는 유아의 흥미가 머무는 지점을 세심하게 관찰하여, 그림책의 이야기와 엮이면서 만들어지는 유아의 놀이를 지원한다. 유아의 놀이가 끊이지 않고 이어지도록 돕는 조력자이자, 교실 전체를 '이야기 무대'로 변화시키고 함께 즐기는 공동 구성자가 된다.

우리 교실에도 100층 만들자

3세

유아 15명

교사는 세로로 보는 책을 제공하여 책 보는 방식을 새롭게 경험하게 한다

〈바다 100층짜리 집〉은 세로로 넘기는 책으로, 페이지마다 층수가 달라지며 이야기가 이어진다. 우리 반 유아가 매우 좋아하여 반복적으로 읽고 있다.

교수·학습 자료

바다 생물 보드게임판, 카드, 주사위



세로로 긴 책이다 보니, 이 책을 읽는 유아의 시선은 위에서 아래로, 책을 넘기는 손짓은 몸 가까이에서 멀리로, 유아는 몸을 쪽 늘였다가 다시 움츠리면서 읽는다.



© 바다 100층짜리 집 | 이와이 도시오 글 | 북뱅크



우리도 100층 만들어봐요

유아는 책에 나온 100층짜리 집을 만들어 보려는 시도를 한다. 책에 나온 100층짜리 집이 원형으로 보인다고 말하며, 동그라미 모양으로 계속 쌓아 간다.

100층짜리 집에 나오는 엘리베이터를 만들기 위한 아이디어를 나눈다.

“옆으로 삐죽 튀어나오게 만들면 어때요?
한 층 한 층 올라갈 수 있겠어요.”



한참을 쌓다가, 몇 층까지 쌓았는지 숫자를 세어 보거나 줄자를 이용하여 확인해 본다.



윤제: 1층, 2층, 3층..... 21층, 23층.
예준: 아니! 21층 다음은 23층 아니야~
어... 어... 22층이라고!
윤제: 맞아... 22층, 23층...

동수: 줄자가 필요해요. 얼마나 높은지 줄자로 재어 봐야 해요.

준호: (줄자를 대보고) 줄자에 60하고 8이에요.
교사: 그럼 68층이라는 뜻일까?
준호: 음...

유아는 100층은 더 높아야 한다며 블록 쌓기를 이어 간다.



“우리 여기서 멈춰요!”
“그렇까? 이제 힘들다...”



'바다 100층짜리 집' 공연도 해봐요

바다 100층짜리 집 뮤지컬을 보고 온 유아는 자신들도 공연을 하고 싶다고 한다.

“우리도 공연하면 안 돼요?”, “100층짜리 집 노래 틀어주세요.”

그리고는 각자 살고 싶은 층과 인물에 대해서 이야기하기 시작한다.

예서: 난 여왕벌. 내가 노란 원피스를 입어서 여왕벌 하는 거예요~

수영: 여왕벌은 58층 사네? 예서야! 너 목걸이 누구한테 받고 싶어?

여왕벌은 무당벌레한테 목걸이 받잖아~

예서: 아... 목걸이! 목걸이가 있어야겠네.



등장인물의 의상을 만들고

그림책 인물의 모습을 살피면서 인물의 특징을 살려 의상을 만든다.

돌고래처럼 비닐 치마를,



해파리니까 긴~ 빨판을,

불가사리가 준 별을
만들어 간다.



무대를 만들고

그림책에서 각 층에 어떤 바다 생물이 살고 있는지 확인하며 그림을 그리고, 층수를 가늠하며 그림을 구조물에 붙인다.



책 속에서 반짝반짝 빛나던 100층짜리 집을 떠올리며 조명으로 구조물을 감싼다.



공연해요!



재하: 대신 이 조개껍데기 가방을 줄게.
 서진: 그래.
 교사: 훌쩍훌쩍 울며 콩이를 찾고 있어요.
 재만: (울상을 지으며) 흑...흑...



모든 바다 생물이 콩이를 여자아이에게 데려다주기 위해 모인다.
 “걱정 마. 우리한테 맡겨!”



우리 반의 이야기를 만들어 가는 교실에서 나타나는 놀이 경험

유아는 자신들만의 이야기를 짓는다. 책 속의 <바다 100층짜리 집>을 눈으로만 읽는 것에 그치지 않고, 수백 개의 블록으로 직접 쌓아 올리며 그림책의 이야기를 우리 교실로 가져온다. 높은 건물을 짓기 위해 무게 중심과 균형을 고민하고, 함께 쌓는 과정에서 다른 친구가 블록을 쌓을 동안 기다려야 한다는 것을 알아 가며, 탑을 건드리지 않기 위해 몸을 신중하게 움직인다.

유아는 우리 교실의 공간을 구성하고 변형하며 창조해 간다. 교실 공간은 건축 현장이 되기도 하고, 무대 의상을 만드는 공간이 되기도 하면서, 교실 전체는 점차 우리들만의 거대한 이야기 장으로 변해 간다. 한 권의 그림책으로 우리 반 유아 모두가 놀이 경험을 하며 다채로운 배움이 만들어진다.

유아는 친구와 끊임없이 눈을 맞추고 생각을 조율하며 협력의 즐거움을 배운다. 서로의 역할에 책임을 다하고 친구의 도전을 진심으로 응원하는 과정 속에서, 유아는 '우리'가 되는 짜릿한 연대감을 느낀다. 친구와 교사와 한 공간에서 같은 시간을 살아가면서 함께 써 내려가는 이야기의 중심에 서게 된다. 한 권의 그림책이 만드는 배움은 계속해서 이어진다.



◆ 그림책 추천사



바다 100층짜리 집 | 이वाई 도시오 글 | 북뱅크

1살, 2살, 3살 이렇게 나이를 먹는 아이들에게 100은 이 세상에서 가장 큰 숫자입니다. 숫자 1, 10, 100이 초기 인류에게 그랬던 것처럼 말이에요. 게다가 바닷속 아래로 100층짜리 집이라니요. 말만 들어도 호기심이 가득 찹니다. 100층까지 내려가며 그 속에 살고 있는 다양한 물 속 동물과 만나면서, 바다 동물의 생태뿐 아니라, 아이들의 상상의 세계는 더더욱 넓어집니다.

- 신혜은 교수 -

5. 이야기 짓기에서 책 만들기로



그림책은 유아의 경험을 불러일으킨다.

유아는 자신의 이야기를 만들게 된다.

그림책의 표지를 보고 내가 좋아하는 것을 책으로 만든다.

나의 고유함을 담은 '나만의 책'이 만들어진다.

그림책은 유아가 자신의 이야기를 담은 책을 만들고 싶어지도록 이끈다. 그림책의 이야기는 유아에게 아이디어와 영감을 제공한다. 그림책 글자 하나가 유아의 이름과 연결되어 유아가 책 만들기를 시작하게 한다. 그림책 속 글자는 유아의 경험과 쉽게 연결되고, 유아가 이야기를 만드는 단서가 된다. 작가의 그림책은 유아에게 작가가 되는 경험을 하게 한다.

유아는 자신만의 말과 그림, 관심사와 상상을 엮어서 각기 다른 '자기만의 책'을 만들어 간다. 유아는 그림책에서 자신의 이름에 있는 자음을 찾아보고, 자음과 모음을 조합해 낱말을 알아 간다. 글자에 대한 호기심은 낱말에 대한 관심으로, 다시 이야기 짓기로 확장된다. 유아가 만든 책에는 저마다의 배움 방식과 속도 그리고 그 유아만의 고유함이 고스란히 담긴다.

교사는 유아가 자신의 고유함을 담아 이야기를 만들어 볼 수 있도록 다양한 쓰기 도구와 빈 종이를 지원하고, 유아가 말하는 이야기를 글과 사진으로 기록한다. 또한 유아의 자음·모음에 대한 관심이 이어지도록 관련 그림책을 비치하고, 자음·모음 자석 블록 등 손으로 조합해 볼 수 있는 자료를 제공하여 유아의 탐색이 이야기 짓기로 이어지도록 돕는다. 그리고 교사는 유아가 만든 책을 친구들과 함께 읽으며, 유아의 성취감과 즐거움을 지지한다.

유아의 경험으로 읽는 그림책

3세

유아 14명

교사는 유아가 글자와 친숙해지기를 바라며 그림책을 교실에 비치한다

언어 소통에 어려움을 겪고 있는 우리 반 유아가 글자와 친숙해질 수 있도록 지원해 주고자 한다. 내용이 어렵지 않고, 유아가 쉽게 읽고 즐길 수 있는 <기차 ㄱㄴㄷ> 책을 선택하여 우리 반 도서 공간에 비치해 둔다.



© 기차 ㄱㄴㄷ | 정호선 글 | 창비

교수·학습 자료

기차 ㄱㄴㄷ 낱말카드, 전자책 만들기 프로그램 'BOOK CREATOR' 사용안내서

근육이의 요청으로 교사가 책을 읽자 다른 유아도 함께 모여 듣기 시작한다.



별님반 유아는

언어로 소통하는 것이 자유롭지 않다. 말로 자신의 이야기나 생각을 전달할 때에 단순한 어휘를 많이 사용한다. 전체 14명의 유아 중 자신의 이름 글자를 보고 따라 쓸 수 있는 유아는 4명 정도이다. 또한 가위질이나 그림을 그리는 것을 힘들어하는 유아가 대부분이다.

내 이름에 있는 기억

근육이는 책에 나오는 자음에서 자신의 이름에 있는 자음을 찾는다.

교사: (표지 제목을 가리키며) 기차 ㄱㄴㄷ~ 기억. 기다란 기차가.

근육: 기억은 근육이 할 때 기억인데.

교사: 맞아. 근육이 할 때 기억이네.

유안: (다가와서) 김유안 할 때 기억이네.

교사: 맞아. 김유안 할 때 기억이네. (페이지 넘김) 니은. 나무 옆을 지나~

유안: 김유안 할 때 니은 들어가는데.



교사: 근육이도 최근육이라서 치웃.

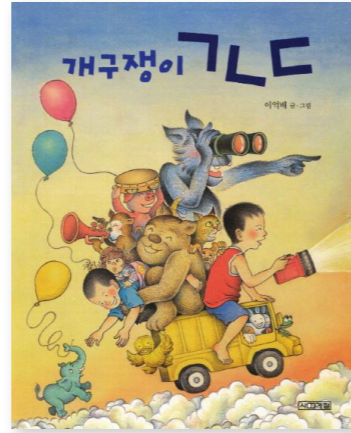
주희: (페이지를 다시 앞으로 넘겨 지웃을 가리키며) 난 이거 들어가는데.

교사의 배움 지원(자료, 활동)

교사는 유아의 자음과 모음에 대한 관심이 이어질 수 있도록 자음 모음 자석 블록을 그림책과 함께 제공한다.

유아가 그림책 속 자음을 자신의 이름과 연결하며 의미 있게 읽어 가는 것을 지원하고자 <기차 ㄱㄴㄷ>와 비슷한 형식의 책인 <개구쟁이 ㄱㄴㄷ> 책을 제공한다.

친구 이름의 자음과 모음을 찾아보는 활동을 계획한다.



© 개구쟁이 ㄱㄴㄷ | 이억배 글·그림 | 사계절



주희는 자음 자석 블록 ㄱㄴㄷ을 붙인다.
“선생님! 이거 기차 ㄱㄴㄷ 똑같지요?”



재아와 근육이는
자음 모음 자석 블록을
자유롭게 붙이며,
자음과 모음을 합쳐 본다.



희영이는 자음과 모음을 자유롭게
조합하여 빼곡히 나열해 본다.

재아는 자음과 모음의 구분
없이 판 위에 놓아 본다.

유아는 자음과 모음에 친숙해지고,
자음과 모음을 조합한 낱말에 관심을 가지기 시작한다.

날말로 만드는 이야기

교사의 배움 지원(자료)

교사는 유아에게 낱말에 대해 관심을 가질 수 있도록 <날말 수집가 맥스> 책을 유아와 함께 읽는다.

교사는 유아에게 적절한 수준의 '날말 카드'를 제공하여 낱말에 대한 관심을 이어 갈 수 있도록 지원한다.



© 날말 수집가 맥스 | 케이트 벅크스 저 | 보물창고



재아와 희영이는 낱말 카드를
쏟아 놓고 카드를 앞뒤로 돌려
가며 그림과 글자를
대응시키고 있다.

재아는 자신이 좋아하는
낱말을 찾아낸다.
“내가 좋아하는 고양이다.”
“나 꽃도 좋아하는데.”

“이거 뭐예요?”
“이거는 유치원 갈 때 메는 거예요.”
다른 친구들도 낱말 퀴즈에 참여한다.
(퀴즈의 정답은 ‘가방’이다.)

유아는 낱말을 설명하기 위해 자신의 경험을 이야기하기 시작한다.

교사의 배움 지원(활동)

교사는 유아가 더 다양한 이야기를 지어 볼 수 있도록, 낱말 카드 2~3개를 연결하여 이야기를 만들어 보는 활동을 한다.



유아는 낱말을 조합하여
간단한 이야기를 만든다.

그러나 유아의 일상과 거리가 먼 낱말이
많아서 다채로운 이야기가 등장하지는 않는다.

교사의 배움 지원(자료)

교사는 끼적이거나 이름 글자를 따라 쓰는 것을 어려워하는 유아에게 친숙하고 좋아하는 것들로 구성된 다양한 ‘붙임딱지(스티커)’를 제공한다. 유아가 좋아하는 스티커를 골라 붙이고 이야기를 만드는 활동을 해 본다.

붙임딱지(스티커)로 만드는 이야기

유아는 원하는 대로 자유롭게 붙임딱지(스티커)를 골라 자신만의 이야기를 만들어 간다.
각자의 이야기가 펼쳐진다.



“궁전에서 왕자와 공주가 춤을 추고 있어요.”



“아파트에 불이 나서 경찰차랑 소방차가 출동해요.”



“아람이가 트럭을 타고 땅 파는 공사를 하러 가요.”



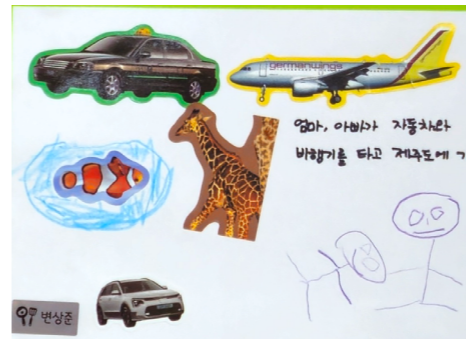
“호랑이가 표범이 싸우는 모습을 새들이 보고 있어요.”



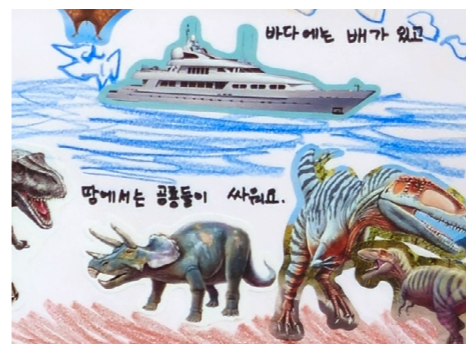
“공주랑 왕자님이 결혼하는 날, 강아지랑 고양이가 춤을 춰요.”



“공주가 산책하면서 왕관이랑 도너츠를 샀어요.”



“엄마, 아빠가 자동차와 비행기를 타고 제주도에 가요.”



“바다에는 배가 있고, 땅에서는 공룡들이 싸워요.”

교사의 배움 지원(활동)

유아가 자신의 일상 경험을 활용하여 이야기 짓기를 즐기고 있다.

유아가 함께 공유하는 경험인 '1학기 사진'을 활용하여, 제목 짓기 활동을 한다.

우리 반의 1학기 이야기

유아는 사진을 보며 장면 속 모습을 그대로 묘사하면서 그때의 추억을 되살리기 시작한다.
추억을 나누다 보니 재미있는 제목들이 만들어진다.



“퍼즐 다 섞이겠다”



“웃기는 앞구르기”



“으악 지저분해졌다”



“아영이 아빠가 일하고 있어요”



“해적선 놀이”

교사의 배움 지원(활동)

교사는 자신의 경험으로 이야기 짓기를 즐기는 유아를 위해 '주말 지낸 이야기'를 그림으로 그려, 말로 설명하고 기록으로 남기기로 한다.

제목을 붙인 사진들을 복도에 게시하자
유아는 복도를 지나다닐 때마다 이야기꽃을 피운다.

“난 이 사진이 제일 좋아!”

“우리 버스 타고 소풍 갔을 때잖아.”

“여기 또 가고 싶다!”



내가 그리는, 주말 지낸 이야기

1학기에는 말로만 발표했던 주말 지낸 이야기를 직접 그림으로 그려본다.



“사과 농장에서 사과를 따어요.”



“토끼 박물관에 가서 코끼리도 봤어요.”



“마트에 가서 카트도 타고 음식도 샀어요.”



“버스 타고 여행을 떠났어요.”



“할머니 집에서 자고 왔어요.”



“무지개, 미어캣, 알파카를 봤어요.”



“엄마, 아빠, 할머니, 재호랑 시장에 가서 밥 먹고 놀이터도 갔어요.”

유아는 자신의 경험을 그림으로 그리고, 이야기로 전달하는 방법을 알아가고 있다.

교사의 배움 지원(활동)

이야기 짓기에 유능해진 유아와 교사는 ‘글 없는 그림책’을 감상한 후, 이야기 짓기를 해 보기로 한다.

우리의 목소리로 함께 만드는 이야기

교사의 배움 지원(자료)

직관적이고 단순한 그림의 <사과와 나비> 그림책은 유아가 술술 이야기를 지어 보도록 하는 매력이 있다. 교사는 유아가 책 속의 그림을 보며 만든 이야기를 우리 반의 '전자책'으로 만든다. 유아와 함께 지은 이야기를 교사가 말하면, 유아가 따라 말하는 방식으로 녹음한다.

사과와 나비 전자책 정보무늬(QR코드)



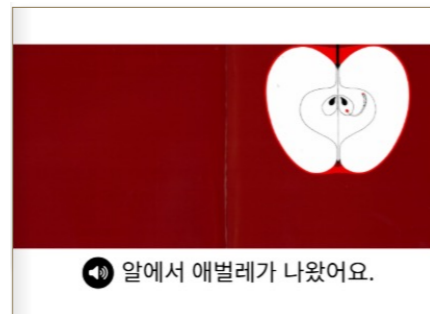
유아가 문장을 잊어버려 잠시 머뭇거리면 교사가 다시 말해 준다.
그러나 유아는 내가 말하고 싶은 대로 문장을 조금씩 바꾼다.
유아는 자유롭게 나의 생각과 경험을 말하며 이야기를 만든다.

“(다 함께) 사과와 나비.”



© 사과와 나비 | 이엘라 마리, 엔조 마리 글 | 보림

“봄이 되어서 나뭇잎이 되가지고 변하니까 나비가 나와요.”
글: 봄이 되어서 나뭇잎이 초록색으로 변하니까 나비가 나와요.

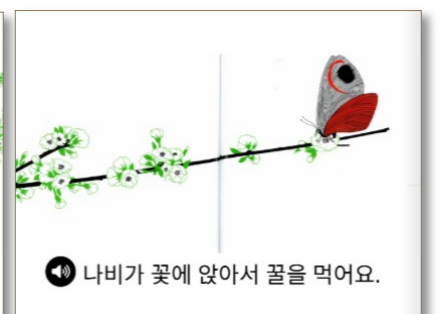


“알에서 애벌레가 나왔어요.”



유하도 선생님과 함께 전자책 녹음에 참여한다.
“예. 뿐. 나. 비. 가. 나. 왔. 어. 요.”

“나비는 꽃을 앉아서 꿀을 먹어요.”
글: 나비가 꽃에 앉아서 꿀을 먹어요.



“배고픈 나비는 꽃을 찾으러 가요.”
글: 배고픈 나비는 꽃을 찾으러 날아가요.



자신의 경험과 연결해 책을 읽고, 이야기 짓기를 즐기는 놀이 경험

유아는 책 속에서 '나'를 발견하고 연결하는 기쁨을 느낀다. 그림책 〈기차 ㄱㄴㄷ〉 속 자음에서 자신의 이름 글자를 찾아내며 비로소 글자와 친숙해진다. “근육이 할 때 기억인데,” “김유안 할 때 니은!”이라고 외치며, 책 속의 언어가 나 자신과 연결된 의미 있는 상징임을 알아차린다. 그리고 자음·모음 자석 자료를 만지고 조합하며 글자를 만들어 가는 경험을 한다.

유아는 낱말 카드와 스티커를 활용하여 나만의 이야기를 짓는다. 이때, 낱말 카드와 스티커는 유아가 자신의 이야기를 좀 더 수월하게 만들어내는 자료가 된다. 쓰기에 대한 부담 없이 놀이하듯 이야기를 짓는 과정에서, 유아는 자신의 생각과 상상을 마음껏 표현한다.

유아는 일상의 순간을 기록으로 남기고 공유한다. 유아는 주말에 가족과 함께한 일이나 친구들과 함께했던 1학기의 시간을 그림, 사진, 글로 남기고 제목을 붙이며, 찰나의 기억을 소중한 이야기로 변환시킨다. 자신의 일상을 소재로 이야기를 구성하면서, 유아는 일상에 의미를 부여하는 시선을 가진다.

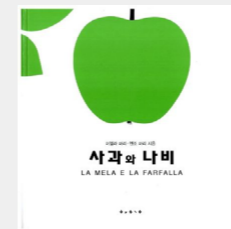
유아는 목소리를 담아 이야기를 완성하며 성취감을 느낀다. 유아는 글 없는 그림책(사과와 나비)을 보며 친구들과 함께 문장을 만들고, 자신의 목소리를 녹음해 '우리 반만의 전자책'을 완성한다. 우리가 만든 이야기가 책이 되고, 함께 보고 듣는 경험을 통해 성취감과 자신감을 가진다.

◆ 그림책 추천사



기차 ㄱㄴㄷ | 정호선 글 | 창비

한글 자모를 소재로 한 ㄱㄴㄷ 그림책의 시조세격인 그림책입니다! 단순하고 간결한 그림과 자연스럽게 이어지는 친숙한 상황과 사물들이 아이 독자를 아주 편안하게 한글과 그림책의 세계로 데려갑니다. 칙칙푹푹 어린이 여러분 빨리 타세요!



사과와 나비 | 이엘라 마리, 엔조 마리 글 | 보림

사과와 나비, 레드와 그린의 대비, 사물과 여백의 대비, 움직이지 않음 속에서 일어나는 움직임의 대비! 이 그림책 속에서는 모든 것이 가만히, 조용히 있는 듯하지만 장면과 장면 사이에서 강한 생명력으로 이어지고 피어납니다. 말과 소리는 없지만 초록과 붉음의 시각적인 교차 또한 아이와 어른 모두에게 압도적인 몰입감을 선사합니다!

- 신혜은 교수 -

표지 따라 그리기에서 내 책 만들기로

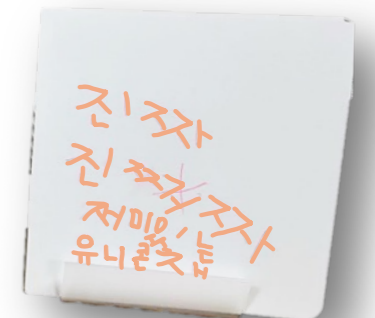
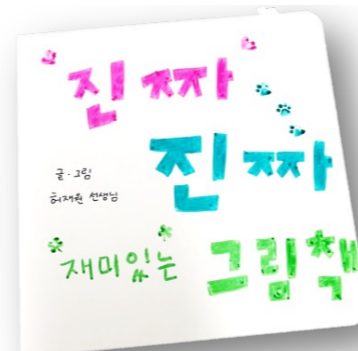
4세
유아 18명

유아는 그림을 그리고, 이야기를 글로 적어 진짜 '책'처럼 만들기 시작한다.
표지를 만들고, 그림을 그리고, 알고 있는 글자도 끼적여 보며,
자신의 경험을 글과 그림으로 모아 '자신'만의 책을 만든다.



유아가 직접 구성한 교실의 도서관 공간에서
유아는 책도 읽고, 평소 좋아하던 책 속의 그림을 보고 그리거나, 표지를 따라 그리기 시작한다.

교사: 책도 만들 수 있겠어.
재민: 책이요? 저 책도 만들어 보고 싶어요!



책 표지를 만들어요

교사의 배움 지원(자료)

교사는 유아가 따라 그린 표지로 직접 책을 만들어 볼 수 있도록 '비어 있는 종이책'을 제공한다.
이때 유아가 가장 좋아하는 책 제목을 활용하여 '진짜 진짜 재미있는 그림책'이라고 표지를 만들어서 함께 제공한다.

유아는 표지만 있는 교사의 책을 보며 직접 이야기를 지어 준다.

“옛날 옛날 허재원 선생님과 숲속반 친구들이 살고 있었어요.
하하하하하!”

유아는 빈 책 표지에 그림을 그려 나만의 책을 만든다.
책 속의 글자를 따라 써 보거나 교사에게 써 달라고 요청한다.
각 유아의 책 표지에서 관심사가 드러난다.

그림으로 내용을 채워 가요

유아는 비어 있는 하얀 종이를 자신의 그림과 글자로 채워 나간다.

도윤이의 이야기책

평소 공룡과 동물, 곤충을 좋아하는 도윤이는 책을 보며 공룡의 이름 글자를 어떻게 읽는지 궁금해한다.

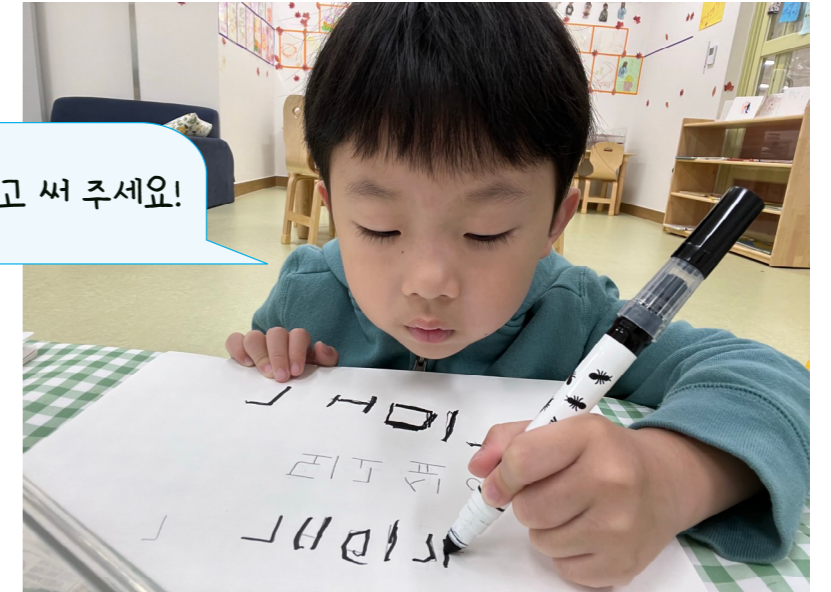
도윤: 이걸 이름이 뭐예요?
어떻게 읽는 거예요?



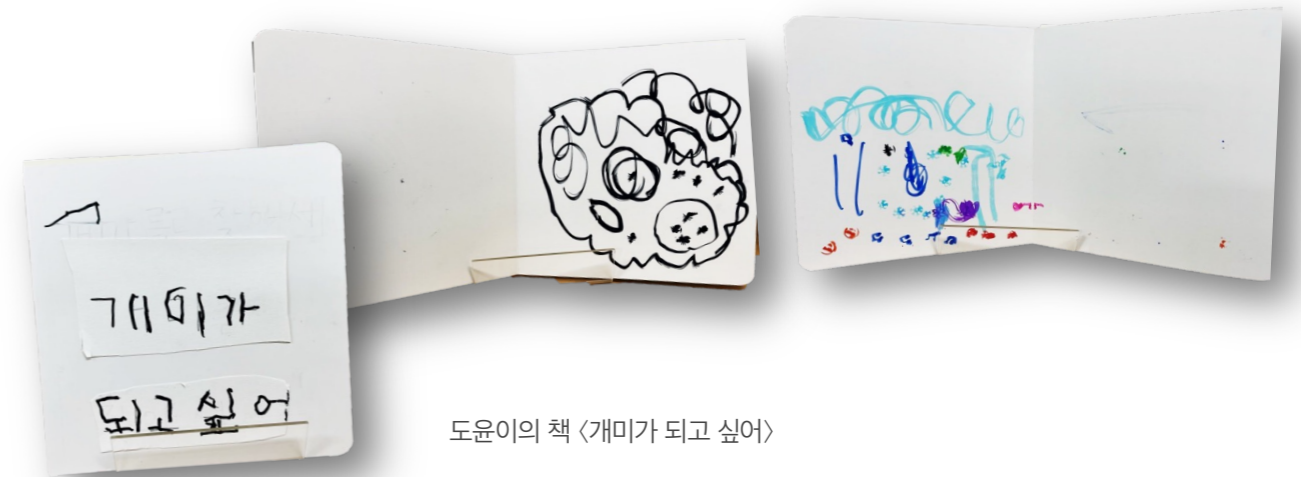
공룡책 표지를 선택하여 따라 그린다.
도윤이는 자신이 좋아하는 '최강 공룡책'의 '최'를 따라 써 본다.



“개미가 되고 싶어”라고 써 주세요!



도윤이가 제목 글자를 써 달라고 요청한다. 교사는 제목을 연필로 써준다.
도윤이는 연필로 쓰인 글자 위에 사인펜으로 따라 써서 표지를 만든다.



도윤이의 책 <개미가 되고 싶어>

승우의 이야기책

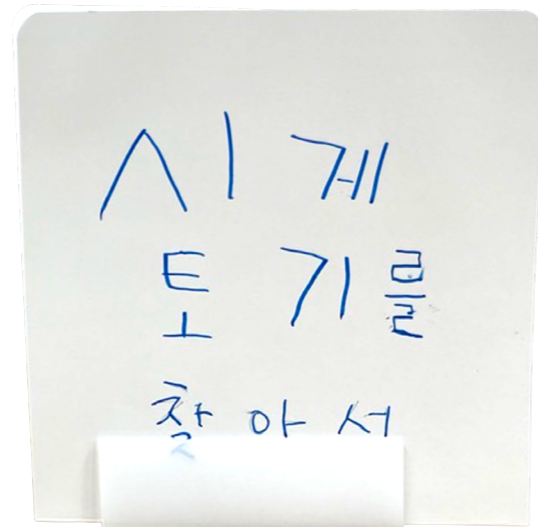
스스로 글자를 읽으며 책을 볼 수 있는 승우는 친구들에게 책을 읽어 주며 함께 보기 시작한다. 평소 친하지 않았던 현후, 태호와 함께 책을 읽는다.

태호: 나도 같이 봐도 돼?

승우: 응. 해도 돼.

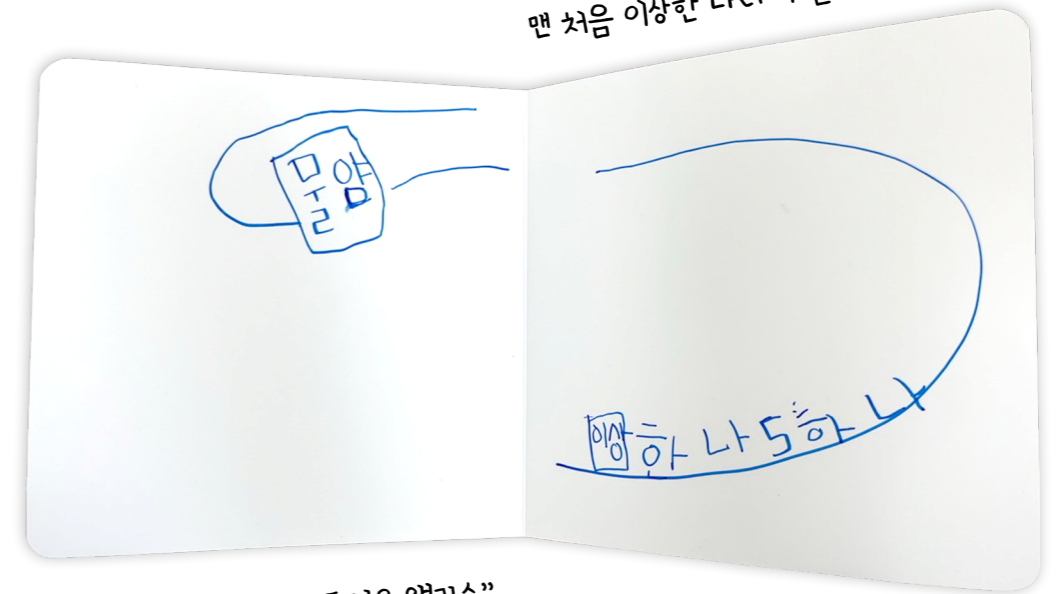
승우는 자신의 이야기책 표지 제목을 스스로 써 본다. 그리고 책 안쪽에 네모와 둥근 선을 그린 뒤, 자신이 아는 글자를 자유롭게 끼적여 본다.

승우는 자신의 책 이야기를 교사에게 들려준다.



책 <시계 토끼를 찾아서>

“저가 시계 토끼를 찾아서,
맨 처음 이상한 나라의 앨리스가!”



“시계 토끼를 찾아서 들어온 앨리스”
“그런데 이상한 숲으로 왔어요.”

내가 말하는 거 글자로 적어 주세요!

재민이의 이야기책

교사에게 책을 만들어 보고 싶다고 했던 재민이는 교사가 만든 '진짜 진짜 재미있는 그림책' 제목에서 아이디어를 얻어 '진짜 진짜 재미있는 유니콘책'이라고 제목을 써 본다.

재민이는 교사에게 이야기를 들려준 후, 이 이야기를 적어 인쇄해 달라고 요청한다.

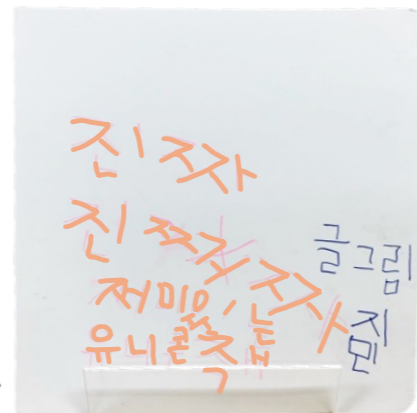
교사의 배움 지원(자료)

유아는 이야기를 글로 남기고 싶어 한다. 유아가 이야기를 말하면 영상으로 남긴 뒤, 전사한 글을 출력하여 제공한다.



재민이는 교사가 준비한 글자를 자유롭게 오려서 책에 붙인다.

재민이의 책 <진짜 진짜 재미있는 유니콘책>

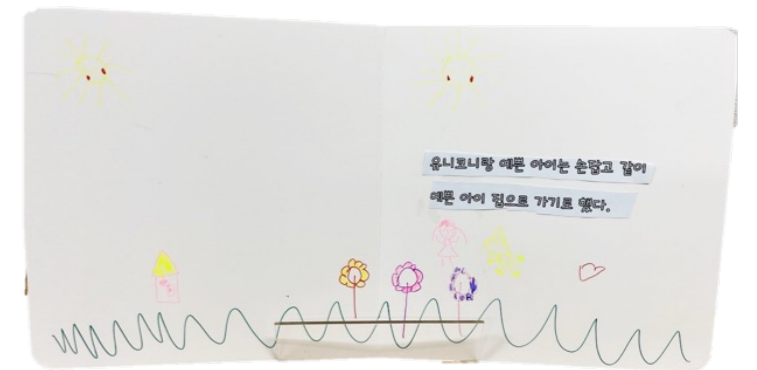


그런데 예쁜 아이가 길을 건너고 있었다.
길을 걸다가 갑자기 유니콘을 만났다.



그래서 예쁜 아이는
유니콘이랑 친해지기로 결심했다.

유니콘이랑 예쁜 아이는 손잡고 같이
예쁜 아이 집으로 가기로 했다.



지아의 이야기책

지아는 표지를 따라 그릴 때 책 제목 글자 따라 그리기에 집중한다.

지아: '동물이 많이 나와요.'라고 써 주세요.

'글, 그림'이라고 써 주세요. 감지아는 제가 쓸게요.

지아는 자신이 쓸 수 있는 이름 글자를 스스로 써 본다.



지아의 책 <아이스크림의 꿈>



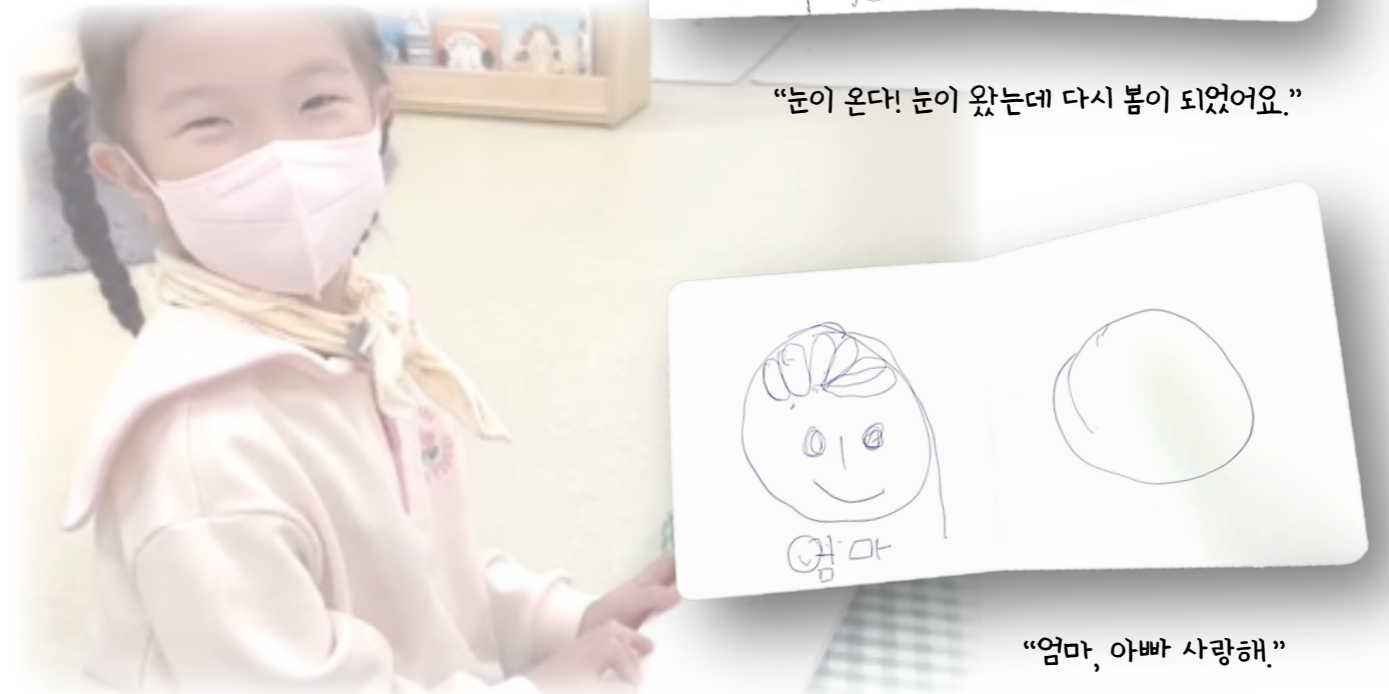
“사자가 으르렁 했어요.”

책이 완성된 후, 지아는 자신이 만든 책을 읽으며, 스스로 만족스러워한다.

“선생님 또 만들래요!”



“눈이 온다! 눈이 왔는데 다시 봄이 되었어요.”



“엄마, 아빠 사랑해.”

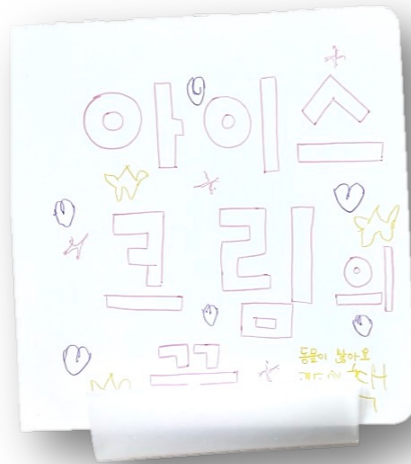
교사는 테두리가 있는 글자 형태로 인쇄를 해 주었는데, 유아는 이것을 '두꺼운 글씨'라고 부른다.

예쁜 아이가 길을 건너고 있었다.

글자를 꾸며요

유아는 글자를 마치 그림처럼 인식하고, 글자의 테두리 선 안을 따라 써 보거나 색칠하며 글자와 친숙해지고 있다.

지아: 선생님, 짝 차게
두꺼운 글씨로 써 주세요!



문장을 통째로 오린 우리는
그것을 세로로 붙인다.

놀이 경험을 개별 유아의 배움으로 이해

도윤이는 자신이 좋아하는 공룡과 동물 책을 읽고, 표지의 제목 글자를 따라 써 보고, 이름 글자에 관심을 가지며 알아 가고 있다. 또한 교사의 도움을 받아 글자를 스스로 따라 써 보려는 시도를 한다. 도윤이는 자신이 좋아하는 재미로 이야기를 만들며 자신의 생각을 글로 표현하는 방법을 알아 가고 있다.

승우는 스스로 알고 있는 글자를 읽으며 책을 보고, 그 과정에서 친구와 함께하며 관계를 맺어 가는 방법을 알아 가고 있다. 또한 승우는 자신이 알고 있는 글자를 직접 써 보며 글자 쓰기를 배워간다.

재민이는 책의 표지에 긴 제목을 직접 써 보며 글자를 끼적이는 즐거움을 알아 가고 있다. 또한 자신의 말한 이야기 내용이 글로 바뀌어 인쇄된 종이를 오려 붙여 책을 만들어 간다.

지아는 그림에 맞는 문장을 지어 넣어 장면을 이어 가며, 자신의 이야기를 만드는 방법을 알아 가고 있다. 또한 지아는 자신이 직접 그리고 끼적여 완성한 이야기책을 보며 스스로에 대해 성취감을 느끼며 자신을 알아 간다.

- 신체운동·건강
- 의사소통
- 사회관계
- 예술경험
- 자연탐구

나의 고유함을 담은 책

5세

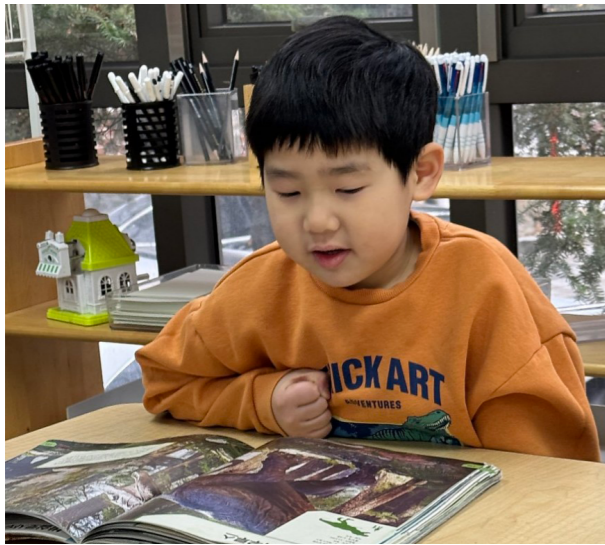
유아 1명

책은 '내가 좋아하는 것'에서 '나'를 담은 장으로 확장된다.

유아는 전보다 더 구체적으로 관심사와 흥미, 내가 알고 있는 것, 일상, 경험을 나만의 방식으로 책에 담아내며 자연스럽게 자기 이해의 과정으로 나아간다. 유아가 만드는 책은 '유아' 자체를 보여 준다. 우리반 유아의 모든 것이 책에 오롯이 드러난다. 유아는 이제 낱장의 종이 그림을 모아서 자신만의 책을 만들기 시작한다. 자신만의 방식과 주제로 그림을 그리고 이야기를 지으며 나만의 책을 만들어 간다.

바다 동물을 좋아하는 우경이

우경이는 바다 동물, 공룡과 같은 동물이 등장하는 책을 즐겨 읽는다.



우경이는 친구들과 함께 바다 동물의 특성이 무엇인지, 얼마나 강한지 대화하며 책을 읽는다.

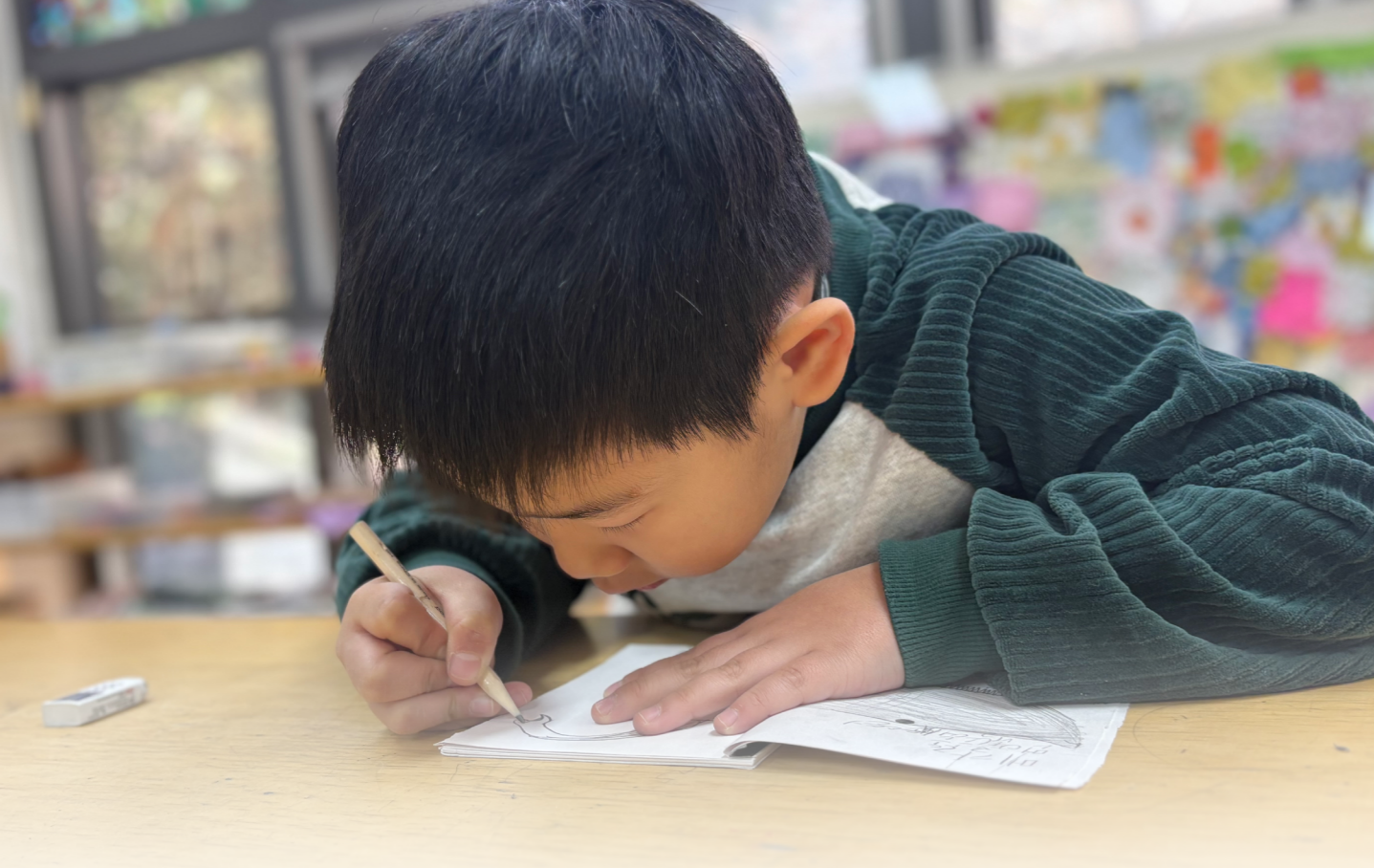
우경이의 사물함에는 공룡, 백상아리 스티커가 붙어 있어 우경이가 좋아하는 것을 한눈에 알 수 있다.



우경이와 지민이는 각자의 책에 그림을 그리며 대화한다. 각자 그림을 그리고 있는 종이를 바라보고 있지만, 서로의 이야기에 귀를 기울이며 대화를 나눈다.



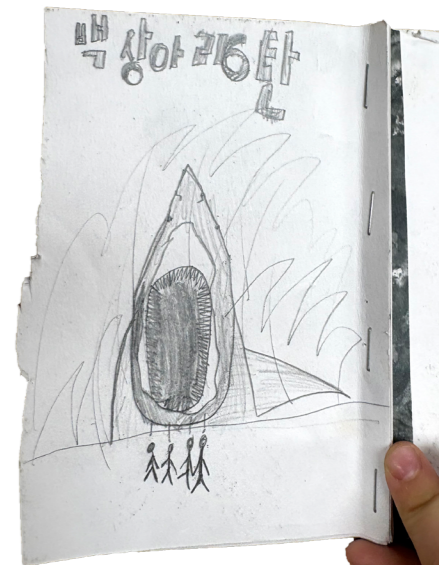
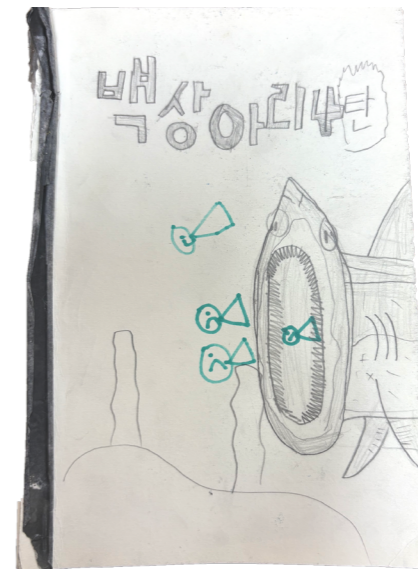
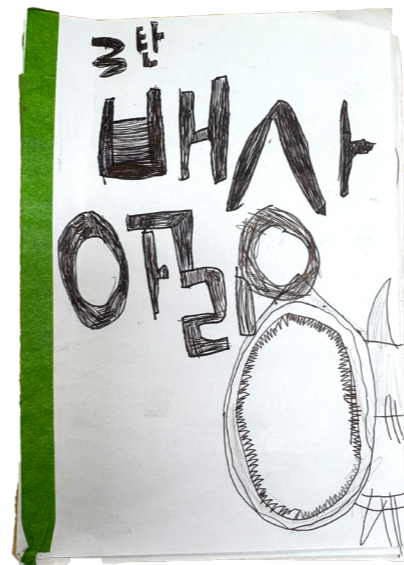
지민: 너가 그려 준 거 뭐였지?
우경: 향유고래? 지금 바다 밑에 향유고래 뼈밖에 안 남아있어.



우경이를 이해할 수 있는 우경이가 만든 책

우경이는 매일 그림을 그리고, 글자를 써서 자신만의 그림책을 만든다. 가장 좋아하는 '백상아리' 책은 시리즈가 되어 1탄부터 6탄까지 있다.

우경이의 '백상아리' 책 표지는 우경이만의 시선이 돋보인다. 흔히 볼 수 있는 상어의 옆얼굴이 아니라, 입을 벌리고 있는 상어의 정면 모습이 그려져 있다. 우경이는 상어가 소리를 지르는 모습을 그렸다고 한다.



우경이는 새로운 장면을 그리고 나면, 신이 나서 교사에게 어떤 장면인지 설명한다. 교사는 우경이에게 백상아리 책을 계속 만드는 이유를 물어본다.

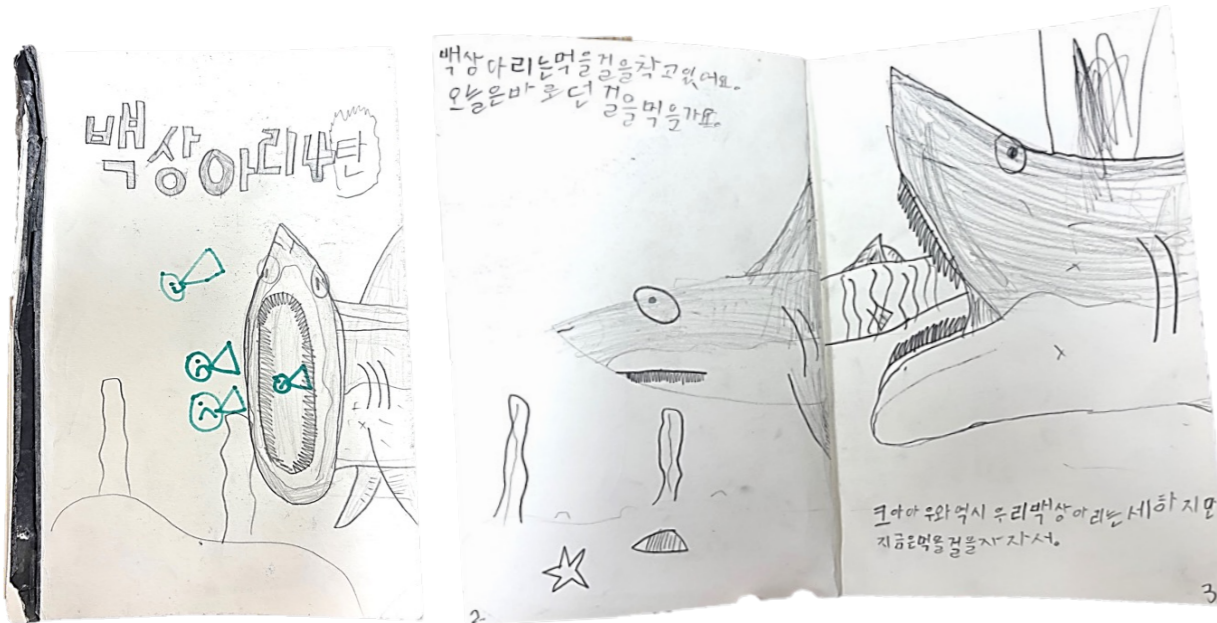
“사실... 어릴 때부터 내가 힘이 센 백상아리랑 고질라가 멋있어서 진짜 좋아했어요.”



“사람들이 걸어가고 있는데, 옆에서 백상아리가 크게 입을 벌려서 ‘깹~’하고 소리를 질렀어요.”

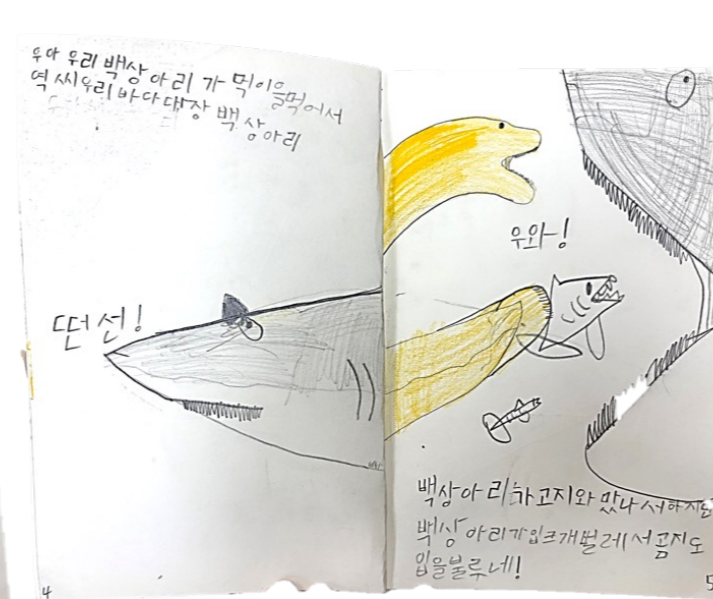
우경이는 자신의 이야기에 적절하도록 백상아리의 옆모습을 그려 이야기를 실감 나게 표현한다.
자신이 알고 있는 글자를 스스로 써 보며, 그림책의 이야기도 스스로 적어 본다.

백상아리는 먹을 걸을 찾고 있어요.
오늘은 바로 던걸을 먹을가요.



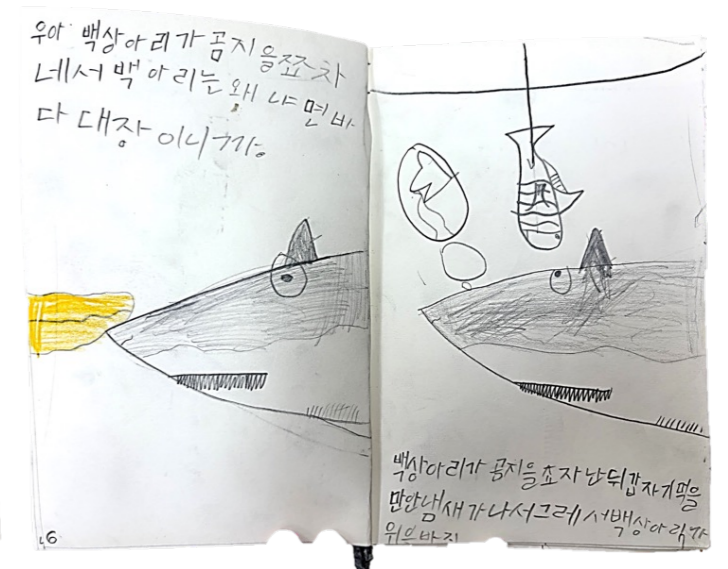
크아아 우와 역시 우리 백상아리는 세하지만
지금은 먹을 걸을 자자서.

우아 우리 백상아리가 먹이를 먹어서
역시 우리 바다대장 백상아리.



백상아리가 고지와 맞나서 하지만
백상아리가 입크개 벌려서 곰지도
입을 블루네!

우아 백상아리가 곰지을 쪼차네서
백아리는 왜냐면 바다 대장이니까.



백상아리가 곰지을 초자난 뒤
갑자기 먹을만안 냄새가 나서
그래서 백상아리가 위을 바지.

우경이의 고유한 특성 이해

우경이는 백상아리, 공룡, 고질라와 같이 크고 힘이 센 동물에 큰 관심을 갖고 있으며, 좋아하는 책을 반복해서 읽으면서 깊이 있게 탐구한다. 우경이는 백상아리의 생김새, 공격이나 방어 등 구체적인 특징을 알아 가며, 이를 자신만의 그림체로 세밀하게 표현하는 것을 즐긴다. 또한 자신이 백상아리에 대해 알고 있는 내용을 그림과 이야기로 구성하며 백상아리에 대한 이해를 넓혀 가고 있다.

우경이는 글자를 소리 나는 대로 문장으로 써 내려가며 생각을 글로 표현하는 데 주저함이 없다. 그러면서 문장 쓰기를 알아 가고 있다. 그리고 우경이는 생각을 글과 그림을 끼적이며 자신의 관심사를 깊이 이해하는 특성을 보인다. 또한 능숙하지 못한 것에 대해서 포기하지 않고 꾸준히 연습하며 스스로의 성장을 확인하는 '끈기 있는 태도'와 무엇이든 연습하면 잘할 수 있게 된다는 '자신에 대한 믿음'을 길러 가고 있다.

우경이는 자신의 배움을 어떻게 평가하고 있었을까?

“처음엔 다 엉망진창으로 그렸어요. 많이 그리다 보니까 느는(늘어나는) 거예요.
원래 실패했다고 지면은 또 하면 계속계속 실력이 늘으면서 하는 거예요.
계속하면... 자기가 못하는 것도 계속 잘하게 된다고요.”

“저가 제일 잘하는 건 그림뿐만이 아니라 농구도 제가 잘해요.
농구도 계속계속 연습해서 잘하게 된 거예요.”

우경이의 배움에 대한 평가는 교사의 기대를 넘어선다. 우경이는 자신이 무엇을 알게 되었고, 무엇을 잘하는지보다 어떻게 잘할 수 있게 되었는지를 말하고 있다. 유아에 대한 평가에서 5개 영역의 내용 배움을 체크하기보다 배움의 특성이 무엇이며, 어떤 변화가 있는지에 주목해야 하는 이유를 우경이의 사례를 보며 알 수 있다.



II

특별한 요구가 있는 유아의 그림책 놀이

6. 그림책을 만나 성장하는 유하와 스텔라

II. 특별한 요구가 있는 유아의 그림책 놀이

국가수준의 교육·보육과정은 ‘모든 유아’에게 적용된다.

모든 유아는 자신의 성, 신체적 특성, 장애, 종교, 가족 구성, 문화, 인종, 지역 등 사회·경제적 배경과 문화적 배경에 의해 배제되거나 차별받지 않아야 한다. 발달이 느리거나 장애를 지닌 유아, 이주배경(다문화) 가정의 자녀 등 다양하고 특별한 요구를 가진 유아는 ‘모든 유아’에 해당한다.

모든 유아는 발달 속도, 학습 성향, 문화적 배경, 정서적 요구 등이 서로 다른 고유한 존재다. 교실이라는 공동체 안에서 또래와 어우러지며 보편적인 배움을 경험하는 동시에, 각자가 지닌 특별한 요구와 필요를 존중받으며 자신만의 속도와 방식대로 성장할 권리가 있다.

특별한 요구가 있는 유아의 그림책 놀이는 각 유아가 자신만의 속도와 방식으로 이야기에 들어갈 수 있게 한다. 예측 가능한 반복, 단순한 이야기 흐름, 분명한 이미지와 여백은 유아의 불안을 낮추고 참여의 문을 열어 준다.

그림책 놀이는 유아가 말로 표현하지 않아도 참여할 수 있다. 가리키기, 몸 움직임, 소리 흉내, 같은 장면 반복 등 유아의 모든 반응은 의미 있는 소통이다. 교사는 모든 반응을 존중하며 유아의 반응을 따라간다.

교사는 유아의 시선이 향하는 곳에 함께 머물고, 반응에 즉각적이되 과도하지 않게 호응하며, 유아의 존재를 환영한다.



6. 그림책을 만나 성장하는 유하와 스텔라



다양성이 더욱 커지는 교실
특별한 요구가 있는 유아
유아는 저마다의 방법과 속도로 그림책을 읽는다.

그림책은 유아가 자신의 경험과 관점에 따라 다양하게 해석할 수 있기 때문에, 발달 속도나 문화적 배경이 서로 다른 모든 유아가 자신만의 속도와 방식으로 읽고 즐길 수 있다. 또한 그림책은 다양한 유아가 함께 참여하고 즐길 수 있는 공통의 경험을 제공하고, 서로의 차이를 이해할 수 있게 한다.

모든 유아는 특별한 요구가 있다. 모든 유아는 관심사, 능력, 발달적 요구 등의 차이가 있다. 또한 모든 유아는 자신의 성, 신체적 특성, 장애, 종교, 가족 구성, 문화, 인종, 지역 등의 차이를 존중받을 권리를 가지고 있다. 유아는 개별 특성에 따라 적합한 방식으로 그림책을 보고, 즐길 수 있다.

교사는 보편적인 교육과정을 충실히 운영하는 동시에 유아 개개인에게 필요한 지원을 병행해야 한다. 교사는 유아가 그림책을 자신만의 방식과 속도로 만나도록 지원한다.

유하와 매미, 고래 그리고 그림책

3세

유아 1명

유하는 3세 입학 당시 ‘아빠’, ‘아니야’, ‘네’와 같은 두세 단어 정도의 언어, 손짓, 표정, 간단한 동작으로 자신의 욕구와 의사를 표현하였다. 또한 유하는 이야기 나누기나 음악, 신체 활동 등 다양한 놀이와 활동에 적극적으로 참여하려는 하는 성향을 지니고 있다.

교사는 부모님께 매주 월요일마다 진행되는 주말 지낸 이야기를 간단한 글이나 그림, 사진으로 준비해 줄 것을 요청한다.

가정에서는 매주 월요일마다 주말 지낸 이야기를 간단한 글과 사진으로 보내 유하의 경험에 대해 교사와 소통하고 있다.



그림책과 자신의 경험을 연결하는 유하

책을 좋아하는 유하는 <진짜 진짜 재밌는 곤충그림책>을 꺼내어 교사 옆에 앉는다. 유하는 곤충 이름을 손가락으로 가리키거나, 흥미로운 그림이 있으면 표정과 동작으로 표현하며 교사와 소통한다. 페이지를 넘기다가 매미 그림이 나온다.

유하: (활짝 웃으며) 매!

교사: 매미.

유하: (손가락으로 매미를 가리키고, 가슴을 손으로 친다.) 맴~맴~

교사: 유하가 저번에 매미 어떻게 했어?

유하: (웃는 표정으로 곤충을 잡는 시늉을 하며) 어, 어!

(손으로 매미가 위에서 떨어지는 시늉을 하며) 위!

(떨어지는 매미를 잡는 시늉을 하며) 에에~

교사: 떨어져서 잡았어? 바닥에 있는 매미를 유하가 잡았어?

유하: (밝게 웃으며) 네.

유하: 아빠... (운전하는 손짓 후 두 손으로 집 모양을 만들며) 집.

교사: 아빠가 매미를 집에 가져와 주셨어?

위

집

유하: 네!

매



처음으로 유하와 의미 있는 대화를 하게 된 순간이다. 유하는 같은 이야기를 반복하며 교사와 계속해서 대화하고 싶어 하고, 교사는 유하가 표현하고 싶은 것을 말로 되돌려주며 소통을 이어간다.

이날 이후, 유하는 수시로 교사에게 곤충그림책을 가져와 매미 이야기를 하고, 점차 말하기에 자신감을 가지고 새로운 단어를 말하며, 더욱더 풍성한 이야기를 하고 싶어 한다.



© 진짜 진짜 재밌는 곤충그림책 | 수잔 바라클로우 글 | 라이카미(부즈뎀)

통합학급 교사와 특수교사의 협력교수

통합학급 교사는 특수교사에게 유하의 최근 관심사와 발달 상황을 전달하고, 유하가 매미에 대해 풍부하게 말하는 영상을 보여 주기도 하며 유하에 대한 지원 계획에 대해 소통한다.

특수교사는 유하가 직접 그림책의 글씨를 보고 써 볼 것을 제안하며 종이와 색연필을 제공한다. 그러자 유하는 글자를 보며 글씨를 따라 쓰고, 글자 밑에 매미 그림을 그린다.



유하는 곧이어 <진짜 진짜 재밌는 동물그림책>을 들고 와 자신이 평소 가장 좋아하는 상어 그림이 있는 페이지를 펼치고 종이와 색연필을 가져온다.

유하: 상어 어려워요.

특수교사: 선생님이 유하가 보고 그릴 수 있게

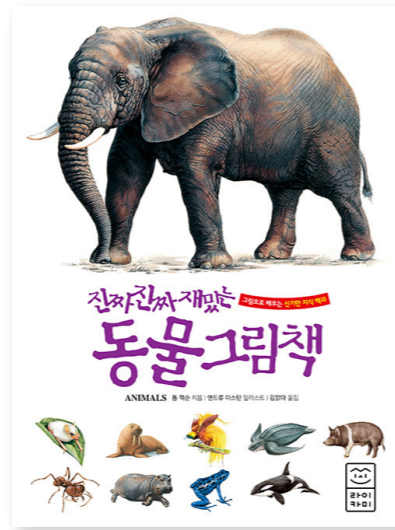
다른 종이에 그려 줄게.

먼저 이렇게 길쭉하게 몸을 그려 봐.

유하: (특수교사의 그림을 보고 꼬리, 지느러미를 그려

완전한 고래상어를 완성한다.)

(밝게 웃으며) 고래상어.



© 진짜 진짜 재밌는 동물그림책 | 통 잭슨 글 | 라이카미(부즈핌)

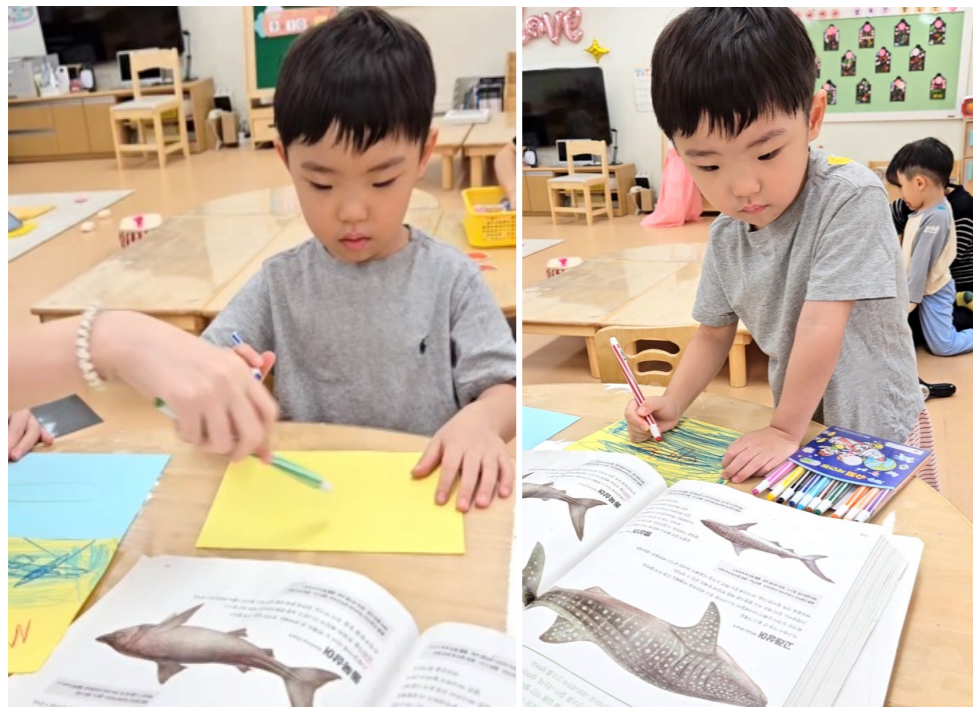
기관과 가정의 소통과 협력

그 이후로 유하는 <진짜 진짜 재밌는 동물그림책>과 종이, 크레용을 가져와 다양한 상어를 그리기 시작한다. 그리고 가정에서도 유하가 부모님께 상어책을 보여 주며 다양한 상어 그림을 그려 달라고 요구한다는 이야기를 전한다.

유하는 아빠가 그려 준 상어 그림을 유치원에 들고 와서 교사와 친구들에게 보여 주기도 한다.



유하가 가정으로 가져간 다양한 상어 그림



가정에서 유하와 부모님이 함께 그린 상어 그림

그리고, 쓰고, 상상하고, 이야기를 즐기며 소통하는 유하

매일 다양한 상어를 반복적으로 그리던 유하는 이제 바다 위에 떠 있는 배를 그리고, 배에 탄 가족에게 일어나는 상황에 대해 상상하며 이야기하기를 즐긴다.

유하: 바다. 배. 아빠, 엄마, 이유은(형제).

교사: 유하네 가족이 모두 타서 뭐 하는 거야?

유하: 낚시. (바다 밑에 상어 그림을 그리며) 백상아리.

교사: 유하네 가족이 백상아리 낚시를 하고 있는거야?

유하: (밝게 웃으며) 네!



주로 혼자 놀이하거나 성인과 상호작용 하던 유하는 그림으로 소통이 가능하다는 것을 알게 된 이후로 친구에게 먼저 다가와 자신의 그림을 보여 주고, 손가락으로 그림을 짚으며 상어의 이름을 말하기도 한다.

자신만의 방법으로 친구에게 다가가고, 자신의 관심사를 소개하며, 즐거움을 공유하고자 하는 것이다.

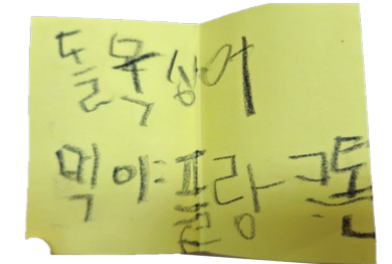
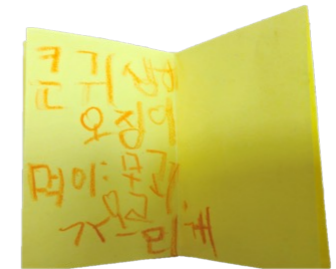
유하는 이제 자신이 좋아하는 상어에 대한 관심과 흥미를 글로도 표현하고 있다. <진짜 진짜 재밌는 동물그림책>과 색연필, 종이를 가져와 자신이 좋아하는 상어 이름을 적기도 하고, 먹이에 대한 설명을 쓰기도 한다.

별님반에서 유아를 지원하는 통합학급 교사, 특수교사, 특수교육 실무사는 이러한 유하의 흥미, 발달 상황, 놀이의 과정 등을 수시로 공유하며 일관성 있게 지도하고 있다.



유하가 종이에 한 줄로 상어 이름을 길게 적자, 특수교육 실무사는 종이를 작은 책으로 접어 보여 준다.

유하는 이내 좋아하는 바다 생물들의 이름과 먹이를 한 장, 한 장에 적는다. 유하가 좋아하는 바다 동물책이 완성된다.



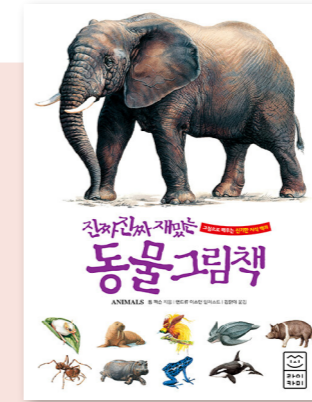


교사 이야기: 유하와 교육 공동체의 그림책 여정

우리 반에는 언어 발화에 어려움을 겪는 유하가 있습니다. 저는 유하의 유치원 생활 전반과 눈에 띄는 변화를 부모님과 수시로 공유하고, '주말 지낸 이야기'를 글과 사진으로 준비해 달라고 요청하는 등 가정과 긴밀히 연계하며 유하를 이해하려고 노력해 왔습니다.

이 과정에서 우연히 유하의 사전 경험과 현재 흥미가 그림책으로 연결되는 순간이 찾아왔습니다. 학기 초부터 반 아이들에게 인기가 많았던 <진짜 진짜 재밌는 곤충그림책>을 유하가 제게 가져와 함께 읽게 된 것입니다. 유하는 책 속의 매미 그림을 보며 주말에 매미를 잡았던 경험을 떠올렸고, 짧은 말과 바쁘게 움직이는 손짓으로 자신의 경험을 표현하려 애썼습니다. 저는 부모님이 보내 주신 사진과 글을 통해 유하의 경험을 이미 알고 있었기에, 유하가 전하고자 하는 의미를 단번에 이해할 수 있었습니다.

유하의 손짓을 보며 제가 완전한 문장으로 표현해 주자, 유하는 기쁘게 웃으며 "네!" 하고 반응하고 계속해서 저와 이야기를 나누고 싶어 하였습니다. 이 짧고도 강렬한 소통의 순간을 통해 유하와 저는 정서적으로 깊이 교감했습니다. 그날 이후 유하는 점차 자신의 생각과 마음을 표현하고 싶어 했고, 이야기를 나눌수록 발음도 정확해졌습니다. 자신감 있게 두세 글자의 단어를 말하더니, 11월 이후로는 문장으로 말을 하기 시작했습니다.



저는 이와 같은 의미 있는 순간과 유하의 발달 상황을 특수교사와 공유하며 자연스럽게 협력교수를 실행했습니다. 특수교사는 유하가 곤충그림책에 보이는 흥미를 개별화 교육계획과 연결 지어 매미를 그리고 써 보도록 지원했습니다. 유하는 자신이 관심 있는 대상을 그리고 씬으로써 성취감을 느꼈고, 이는 유하가 가장 좋아하는 '상어' 그림을 그리는 데까지 확장되었습니다. 그림책이 의사소통과 언어 발달 그리고 개별화 교육을 잇는 강력한 매개체가 된 것입니다.

나아가 유하는 그림책의 그림으로 타인과 소통할 수 있음을 깨닫게 되었습니다. 이전에는 혼자 놀이하는 시간이 많았지만, 이제는 친구에게 먼저 다가가 자신의 그림을 보여 주며 소통하려는 시도를 하게 되었습니다. 개별화 교육 계획에서 수립했던 '자신의 관심, 경험, 상상, 의사를 표현하는 목표'를 통합적으로 성취해 나가게 된 것입니다.

한 학기 동안 그림책으로 유하의 배움을 따라가며, 다양한 교육적 요구를 지닌 유아에게 귀 기울이고 그 배움을 적절하게 지원하는 것이 얼마나 중요한지 다시금 깨닫게 되었습니다. 무엇보다 유하가 보여 준 발달적 성취의 배경에는 교사와 가정, 특수교사 그리고 유아 간의 끊임없는 소통과 협력이 있었습니다. 그림책은 그 소중한 연결 고리가 되어 주었습니다.

스텔라의 이야기

4세

유아 1명

파키스탄어가 모국어인 스텔라가 한국어 그림책을 만나는 과정

3살 무렵 한국에 온 스텔라는 부모님의 출근으로 인해 매일 아침부터 저녁 하원까지 유치원에서 지내고 있다. 일상에서 한국어를 듣고 이해하는 데에는 능숙하나, 자신이 원하는 것을 한국어로 표현하는 데에는 어려움이 있다. 한글을 모르는 스텔라는 영아와 비슷한 방식으로 그림책을 읽어 나간다.

sách tranh

كتاب مصور

rasmlar kitobi

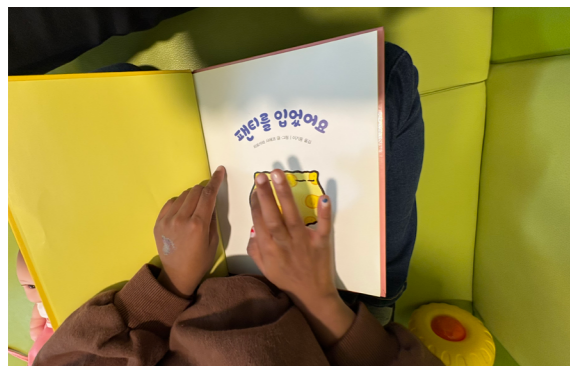
หนังสือภาพ

تصويرى كتاب

繪本

경험과 연결하며 읽는 그림책

자신의 이름 글자 쓰기에 관심이 많은 스텔라는 요즘 그림책에도 관심이 많다. 스스로 읽고 싶은 책을 골라서 읽는다.



© 팬티를 입었어요 | 히로카와 사에코 글 | 길벗어린이

스텔라: 어? 팬티! 스텔라 팬티!
교사: 스텔라도 팬티 입었어?
스텔라: (고개를 끄덕인다.)

다음 장을 넘기자 아기의 모습이 나온다.
스텔라는 아기 인형을 가지고 온다.

“아기~”



사운드 북을 발견한 스텔라는 이것저것 버튼을 눌러 본다.
생일 축하 노래가 나오자 박수를 치면서 따라 부르기를 즐긴다.

“생일~ 축하합니다~”

“나 이거 좋아!”





책을 읽으며 알아 가는 글자

© 꼬마버스 타요 뒤풀이행금연 대작전 | 보건복지부

스텔라는 계속 책을 보다가,
갑자기 가방장으로 달려간다.



책을 읽으며 알아 가는 사물의 이름

스텔라가 <타요> 그림책을 들고 책을 읽고 있는 친구와 교사 옆에 앉는다.
함께 읽으며 자신이 알고 있는 버스 캐릭터의 이름이 '타요'라는 것을 알게 된다.

스텔라: 나 이거 좋아해.

교사: 스텔라 타요 좋아해?

스텔라: 어? (타요를 못 알아들은 것 같다.)

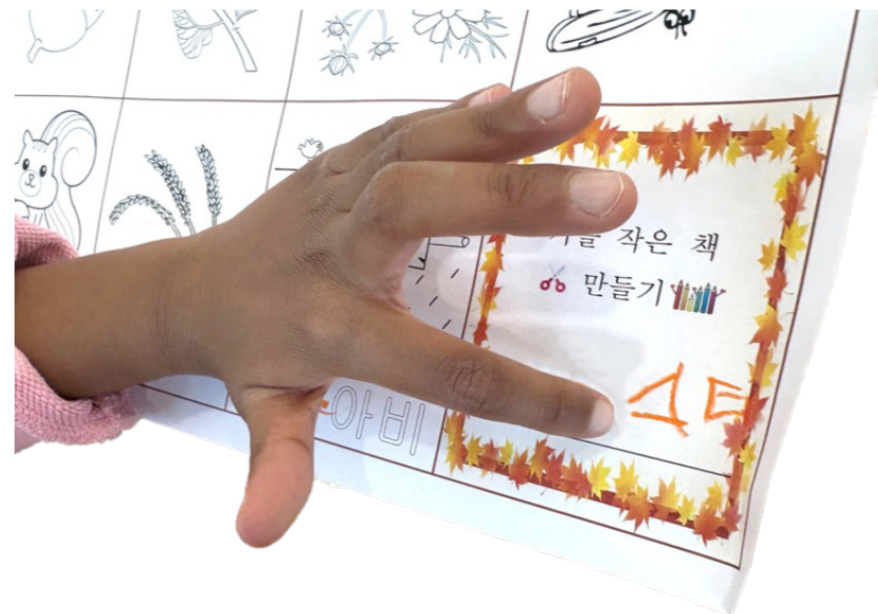
교사: 스텔라가 좋아하는 애(타요 그림을 가리키며) 이름이 타요야!

스텔라: 아~ 애는? (옆에 있는 다른 색의 버스를 가리킨다.)

교사: 애는 랑이! 노란색이라서 랑이. 옆에는 로기! 선생님은 로기를 좋아해.

스텔라: 나는 타! 요! 좋아해~

가방에서 자신의 이름을 적어 두었던 종이를 가져온다.
스텔라는 그림책 속의 '스'와 자신이 쓴 이름 글자의 '스'이
똑같다는 것을 찾아내고, 굉장히 기뻐한다.



“어? 선생님! 스텔라야,
스텔라!”

교사 이야기: “자신만의 속도로 읽고 있었습니다”



파키스탄어가 모국어인 스텔라는 한국어 표현이 서툴렀습니다. 어떻게 지원할지 어려웠는데, 스텔라가 책을 대하는 모습을 가만히 지켜보며 한 가지 사실을 깨달았습니다. 한국어가 능숙하지 않은 다문화 유아의 모습은 마치 한국어를 배워 가는 영아의 경험과 무척 닮아 있었습니다. 즉 스텔라의 그림책 경험은 한국어가 모국어인 영아의 그림책 경험과 유사했습니다. 이 점을 이해하자 지원의 길이 보였습니다.

스텔라는 그림과 실물을 연결하고, 자신의 경험을 덧입혀 이야기를 이해하는 ‘자신만의 방식’으로 읽고 있었습니다. 그래서 저는 스텔라가 ‘지금 어떻게 읽고 있는지’에 관심을 기울이며 그 과정을 있는 그대로 지지해 주기로 했습니다.

스텔라는 이야기 속에서 자신의 경험을 떠올리고 의미를 찾아가고 있었습니다. 저는 스텔라가 ‘자신만의 고유한 속도로 읽어가고 있다’고 생각합니다. 조금 더 천천히 그리고 반복적으로 함께 읽으며 스텔라의 호흡에 저를 맞췄습니다.

스텔라가 스스로 책장을 넘기고, 잠시 멈추어 그림을 들여다보고, 다시 앞 장으로 돌아볼 수 있도록 충분한 시간을 주며 기다렸습니다. 그림책 속 그림을 교실의 실물이나 자신의 경험과 연결하며 즐거워할 때, 재촉하지 않고 함께 즐겼습니다. 그러자 스텔라의 말문이 트이는 놀라운 순간을 마주할 수 있었습니다.

III

교사가 지원하는 그림책 읽기

7. 우리 교실에 도서관을 만들어요
8. 우리 반도 책을 즐기게 되다

III. 교사가 지원하는 그림책 읽기

모든 교사는 유아가 그림책을 즐기는 모습을 기대한다. 하지만 좋은 그림책을 선정하여 교사가 주도적으로 읽어 주려 할 때, 아이들이 따라오지 않거나 관심사가 달라 흐름이 끊기는 어려움에 직면하기도 한다. 여러 방법을 모색해 보지만 유아가 자발적으로 책 읽기를 즐기는 모습을 끌어내기는 어렵다. 교사는 고민에 빠진다.

우리가 무엇을 놓치고 있는 것일까?

유아가 직접 읽고 싶은 책을 고를 수 있도록 선택권을 주어야 한다. 그림책은 교사가 일방적으로 읽어 주는 것이 아니라, 유아가 원하는 책을 유아의 눈길, 손길, 몸짓, 이야기와 함께 읽는 것이다. 유아의 속도에 맞추고, 때로는 내용과 관계없는 엉뚱한 말도 그들의 경험과 연결된 것임을 인정하며 함께 읽는 것이다.

교사가 지원하는 그림책 읽기는 유아와 '함께 즐기는 것'이다. 유아와 동글게 모여 앉아 그림을 짚어 가며 소통하고, 책을 매개로 서로의 생각과 감정을 나눌 때, 유아는 비로소 그림책을 사랑하는 독자로 성장한다.



7. 우리 교실에 도서관을 만들어요



‘읽는 공간을 넘어, 만드는 공간으로’

유아의 상상력으로 채워진 도서관은 매일매일 새로운 공간으로 만들어진다.

유아가 만드는 도서관 **공간**은 단순히 책을 모아 놓은 고정된 공간이 아니라, 자신의 일상 경험이 얹히고, 친구의 경험이 얹히고, 교사의 경험이 얹히는 ‘살아 있는 장’이 된다. 이곳은 유아가 자신들에게 가장 편안한 환경으로 만들어 가는 자율적인 공간이자, 책을 매개로 소통하는 공간이며, 자신들의 흔적을 남기는 공간이 된다.

도서관에서는 정해진 활동 시간에 맞추어 책을 읽기보다는, 유아가 스스로 머무르고 싶은 만큼 머무를 수 있는 **시간**이 자연스럽게 생성된다. 어제 보았던 책을 다시 꺼내 다른 장면에 눈길을 주기도 하고, 친구와 함께 보며 이야기를 겹쳐 가기도 하면서, 유아는 책과 또래 그리고 공간과 관계 맺는 경험을 누적해 간다.

유아는 스스로 공간을 구성하고 변형하는 주체가 된다. 도서관에서 혼자 읽으며 몰입하거나, 함께 읽으며 소통하는 즐거움을 자유롭게 선택하면서 책 읽기를 즐긴다. 또한 책을 읽는 것에서 머물지 않고, 그림책과의 경험을 자유롭게 표현하기도 하면서 경험을 확장해 간다.

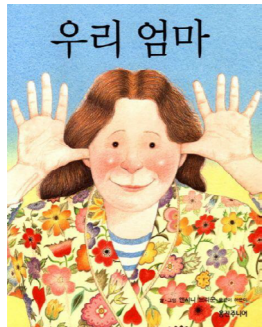
교사는 자신들에게 가장 적절한 공간을 만들어 가는 유아의 유능함을 지지한다. 또한 도서관이 책을 즐기고, 서로의 이야기를 나누고, 문화를 공유하는 배움의 장이 되도록 지원한다.

우리 반의 반짝 친구 도서관

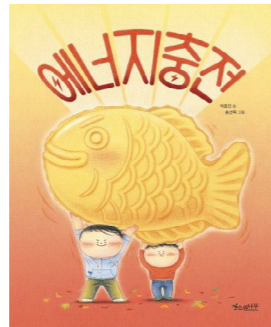
4세

유아 14명

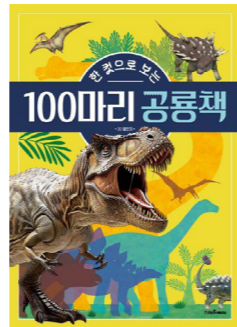
유아가 도서관에서 직접 책을 골라서 와요



© 우리 엄마 | 앤서니 브라운 글·그림 | 웅진주니어



© 에너지충전 | 박종진 글·송선옥 그림 | 소원나무



© 한 컷으로 보는 100마리 공룡책 | 홍우식 글·3D 웰드잇 그림 | 예림당



수민: 우리 반에도 도서관이 있으면 좋겠어요.
교사: 도서관을 만들기 위해 무엇이 있으면 좋을까?

도서관 공간을 만들어요

유아는 책상과 의자를 함께 옮기며, 자신들이 만들고 싶은 도서관을 구성한다.



도서관에서 내가 원하는 방식으로 책을 읽어요

도서관에서 원하는 책을 꺼내 혼자 읽기도 하고, 모여서 함께 책을 읽기도 한다.





친구가 읽어 주는 그림책 내용을 듣고 이야기를 덧붙이면서, 함께 책을 보며 즐거워하기도 한다.



공룡책을 보면서 화이트보드에 좋아하는 공룡을 그리기도 한다.



좋아하는 그림책을 가져와서 표지에 필름지를 올리고, 따라서 그리기도 한다.

도서관을 꾸며 볼래요



필름지에 그린 그림을 도서관 벽면에 전시하고,

‘반짝 친구 도서관’ 간판을 매달고, 낙엽과 사진 등으로 도서관을 꾸민다.



교사 이야기: “도서관을 만든 것은 유아였습니다”

학기 초, 우리 반 유아는 공룡 놀이에 깊이 몰입해 있었습니다. 공룡 모형으로 놀이하며 공룡의 이름과 특징을 서로 묻고 답하거나, 관련 그림책을 찾아 또래와 함께 비교하며 읽는 모습이 자주 관찰되었습니다. 이러한 과정은 유아의 놀이와 연결된 그림책 제공이 놀이의 확장과 책 읽기 시도로 자연스럽게 이어질 수 있음을 보여 주었습니다.

추석 연휴를 앞두고 유아가 그림책과 더 자주, 더 깊이 만날 수 있는 환경을 고민하게 되었습니다. ‘책을 어떻게 읽게 할지’보다 ‘책이 자연스럽게 머무는 공간은 어떤 모습일지’를 떠올리다가, 도서관을 우리 교실로 가져와 보기로 했습니다. 제가 경험한 도서관의 모습과 느낌을 유아와 나누자, 유아는 우리 반에도 도서관이 있으면 좋겠다고 이야기했습니다.

이후 도서관을 만드는 과정은 교사가 계획한 활동을 따라가는 시간이 아니라, 유아가 선택하고 결정해 가는 시간으로 이어졌습니다. 어디에 만들지, 어떤 이름을 붙일지, 어떤 책을 둘지에 대해 유아는 스스로 의견을 내고 함께 정해 나갔습니다. 이 과정에서 유아가 공간을 바꾸고 구성할 수 있는 주체임을 분명히 느낄 수 있었습니다.

도서관이 만들어진 뒤 유아는 혼자 읽고, 함께 읽으며, 서로에게 책을 읽어주기 시작했습니다. 글자를 비교적 능숙하게 읽는 유아는 또래의 요청을 받으며 친구와 함께하는 즐거움을 경험했고, 그림에 관심이 많은 유아는 책 표지와 그림을 따라 그리며 자기 방식으로 책과 관계를 맺었습니다.

저는 이 과정을 통해 도서관이 책을 모아 둔 공간에 그치지 않고, 유아의 경험과 관계, 이야기가 쌓여 가는 자리임을 다시 보게 되었습니다. 그리고 그 도서관을 만든 것은 유아였습니다.



8. 우리 반도 책을 즐기게 되다



책 읽기를 즐기지 않던 유아가
책 읽기를 즐기게 되기까지의 선생님 이야기

그림책은 유아·놀이 중심 교육과정을 운영하는 과정에서 놀이를 자연스럽게 발전시키는 매개체가 되기도 하고, 교사가 유아의 놀이를 지원하는 놀이자료가 되기도 한다.

교실 풍경을 자세히 들여다보면, 대부분의 유아반에는 언어 혹은 도서 영역이 있고 책꽂이에 여러 권의 그림책이 꽂혀 있다. 놀이나 활동을 지원하기 위하여, 혹은 교육적 의도를 효과적으로 전달하기 위하여 교사는 유아에게 그림책을 읽어 주기도 한다. 어떤 교실에서는 독서 습관 형성을 위해 등원 후나 점심 식사 후 책 읽는 시간을 지정하기도 한다.

유아는 그림책을 즐기고 있을까? 정해진 시간에 정해진 양의 책을 읽고 “이제 놀아도 되죠?” 묻는 유아, 빨리 놀이하고 싶어서 형식적으로 페이지를 넘기는 유아, 교사가 대집단으로 읽어 주는 책 이외에는 자발적으로 책을 읽지 않는 유아, 유아가 왜 책을 읽지 않는지, 어떠한 상황에서 책을 즐겁게 읽는지, 어떤 책을 좋아하는지 궁금해진 교사는 유아에게 직접 물어보기로 한다.

황 교사의 이야기

4세
유아 10명

책을 읽지 않는 우리 반 아이들

나는 신규 교사이다. 요즘 가장 큰 고민은 책에 대한 유아의 흥미를 높이는 방법이다. 학기 초부터 간식을 먹은 후 책을 두 권 읽기로 정해 두고 생활하였는데, 정해진 두 권을 읽고 나면 종일 책에 관심을 갖지 않고, 두 권을 읽을 때에도 대충 페이지를 넘기며 “선생님, 이제 다 읽었으니까 놀아도 되죠?”라고 물어본다. 정해진 시간에 정해진 권수를 읽는다는 규칙 때문에 유아가 책 읽는 것을 놀이가 아니라고 생각하는 것 같기도 하고, 책과 멀어질까 걱정이 되기도 한다.

책에 대한 유아의 생각을 알아보기 위하여 이야기 나누기를 해 본다.



그림책도 놀이가 될 수 있을까?

교사: 책으로 어떤 놀이를 할 수 있을까?

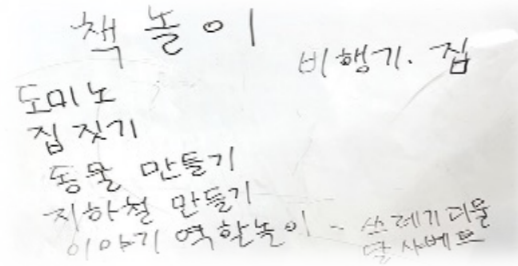
윤성: 도미노요!

연웅: 집 만들고 싶어요.

준연: 지하철 만들지요!

세희: 책에 나오는 이야기대로 놀고 싶어요.

교사: 그럼 이제부터는 아침에 책을 두 권씩 읽지 말고, 자유롭게 읽거나 놀이해 보자.



연웅이는 이야기 나누기 후 “나는 책으로 집 만들 거야.”라고 말하고 책장에서 책을 여러 권 꺼내어 집 모양을 만들기 시작한다. 한두 명씩 관심을 가지고 다가와 함께 집을 만든다.

준연: 뭐 만들어?

연웅: 집.

집 위에 지붕을 얹으려고 하는데 자꾸 무너진다.

연웅: 좋은 생각! 여기에 책을 얹어서 안 넘어지게 하고 세모를 세우는 거야.

집 모양 위에 책을 평평하게 얹은 후 지붕을 올리니, 안정적으로 집이 만들어져 뿌듯해한다. 책을 가지고 놀이하는 변화가 일어난다.



왜 여전히 읽지 않는 것일까?

2주가 지났다.

예상과 달리 스스로 책을 꺼내어 읽는 유아는 매우 소수였다. 유아는 “선생님, 책 안 읽고 바로 놀이해도 돼요?”라고 자주 물었고, 놀이 시간에 책을 읽고 오겠다고 말하는 친구에게 “이제 책 안 읽어도 돼~”라고 말하기까지 했다.

유아가 책 읽기도 놀이로 인식하고, 놀이 시간에 자율적으로 책을 읽었으면 좋겠다는 바람이 있었지만 생각처럼 잘 되지 않아 유아에게 직접 물어보기로 했다.



교사: 우리가 그동안 자유롭게 책을 읽어 보았는데
놀이 시간에 책을 자주 읽었던 사람 있나요?
린아: 별로 없는 것 같아요.

교사: 그렇다면 왜 책을 안 읽은 것 같아?

주은: 책이 재미가 없어서요.

윤성: 책 읽기를 하면 놀이를 하고 싶어도 자꾸 시간이 늦어지니까요.

교사: 책은 놀이가 아니라고 생각하니?

유아: 네.



“우리 동그랗게 모여 앉아서 자기가 고른 책이 무엇인지,
왜 고르게 되었는지 소개해 보자.”

교사: 그럼 어떻게 책을 읽고 놀이할 때 재미있었니?

주은: 저는 <피터 팬>을 읽고 제가 텅커벨, 언니가 윈디를 맡아서 논 게 재미있었어요.

우영: 저는 엄청 웃기는 그림이 나오는 책을 보면 계속 웃음이 나와요.

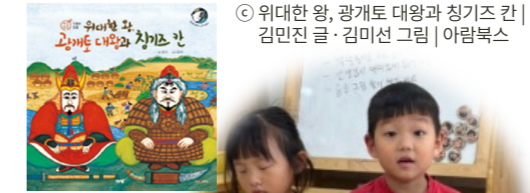
연웅: 저는 엄마가 형이랑 저한테 책을 읽어 줄 때 재미있었어요.

현아: 우리 집에는 숨은그림찾기 책이 있는데 그 책은 엄청 재미있어요!

윤성: 저는 동물을 원래 좋아해서 집에 동물책이 많아요. 상어랑 공룡도 있어요.

세희: 저는 전래동화를 좋아해요. 차에서 소리로 듣기도 하고 집에서 엄마가 읽어 줘요.

교사: 좋아하는 책이 다양하구나. 그럼 도서 대여하는 교실에서 읽고 싶은 책이나,
친구에게 소개하고 싶은 책을 골라 보자!



© 모양 가게로 오세요! | 전경숙 글 · 정세연 그림 | 아람북스



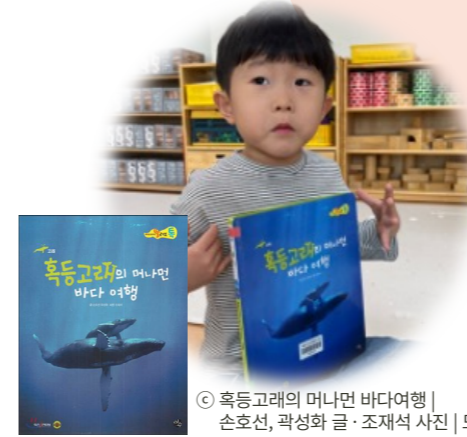
“광개토대왕이 나와서 골랐어요.”

© 슈퍼거북 | 유철화 글 · 그림 | 책읽는곰



“<슈퍼거북>인데 마지막에 결국
토끼가 이기는 게 재미있어요.”

“동그라미, 세모, 네모 그림이
그려진 책이 재미있어 보여서요.”



© 혹등고래의 머나먼 바다여행 | 손호선, 광성화 글 · 조재석 사진 | 도서출판 이수



혼자 읽기도 하고

읽어 달라고 요구하기도 하고

나란히 앉아서 읽기도 하는 유아



책 읽는 공간도 함께 바꿔 보자!

하루 중 자유롭게 책을 읽을 수 있게 하고, 유아가 직접 유치원 도서관에서 책을 골라서 교실 책꽂이에 비치할 수 있도록 하면서 책에 대한 유아의 관심이 이전에 비해 높아졌음을 느낄 수 있었다. 긍정적인 변화가 조금씩 눈에 보이니 이번에는 유아가 조금 더 편안하게 책을 읽을 수 있도록 공간의 변화를 주고 싶다는 생각이 들었다. 마침 해님반의 도서 영역 소파가 낡아서 교체가 필요했고, 유아와 함께 어떤 소파를 구매할지, 또 도서 영역을 어떻게 꾸미면 좋을지 이야기를 나누었다.

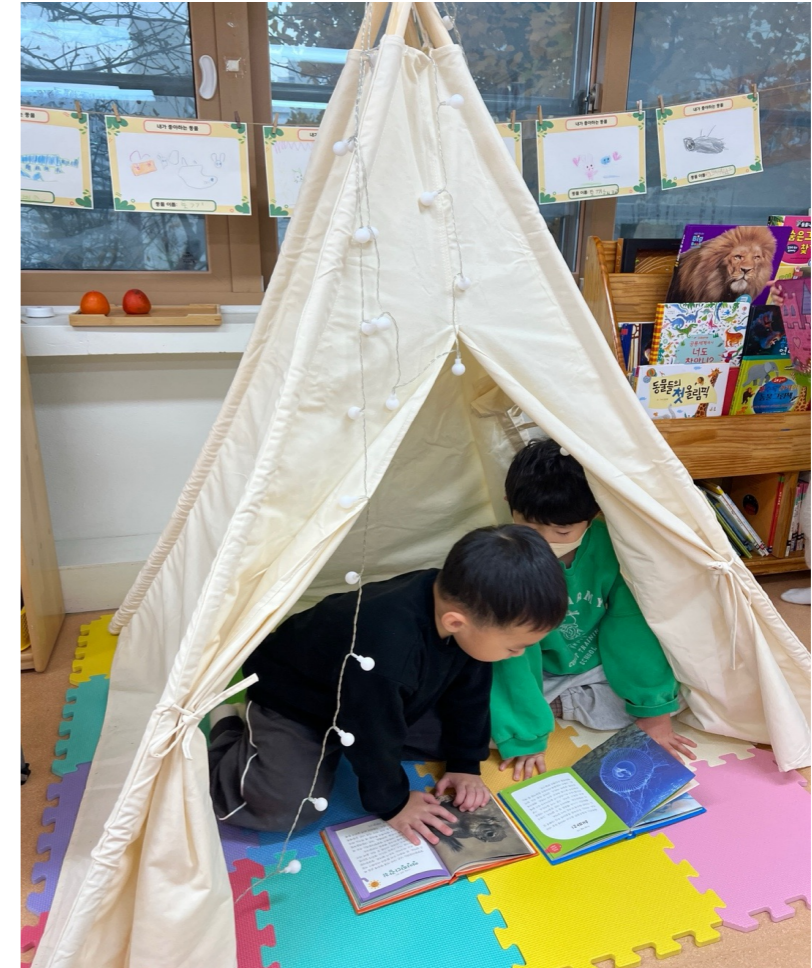


“딱딱한 의자 말고 폭신한 걸로 바꾸고 싶어요!”
 “긴 소파인데 침대처럼 누울 수 있는 것으로요.”
 “예쁜 모양 방석이 많이 있으면 좋겠어요.”
 “바닥에 폭신한 잔디 같은 걸 깔고 꾸미고 싶어요.”
 “캠핑장처럼 반짝반짝하게 전등도 달고 싶어요.”



그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기

이제 스스로 책을 꺼내어 읽는 유아



유아가 원하는 대로 환경이 구성되자, 소파나 텐트 안에서 책을 읽는 시간이 늘어난다. 평소 놀이 시간에 블록 놀이에만 열중하던 유아도 텐트 안에서 자신이 고른 책이나 친구가 고른 책을 함께 읽는 모습이 눈에 띈다.

책에 대한 선택권과 주도권을 유아에게

그 이후로는 교실 책꽂이에 꽃아 돌 도서를 고르는 주기와 방법에 대해서도 유아와 이야기를 나누어 2주마다 유치원 도서관에서 책을 빌려 오기로 했다. 그리고 유아가 읽은 책 위에 붙임딱지(스티커)를 붙이도록 하여 인기 있는 책은 교실에 남겨 두고, 나머지 책은 반납하고 새로운 책을 빌려 온다.



교사 이야기: “아이들 덕분에 저도 성장했어요”



교사가 되기 전부터 그림책에 관심이 많았지만 막상 학급을 운영해 보니 유아가 먼저 책에 관심을 갖도록 하는 것이 어려웠어요. 저는 나름대로 여러 가지 방법을 시도하는데, 제가 생각했던 유아의 반응이 나오지 않을 때가 가장 힘들었던 것 같아요. 이렇게 시행착오도 겪었지만, 가장 중요한 것은 유아의 의견에 귀를 기울이고, 선택권을 주는 것이라는 사실을 깨달을 수 있었어요.

앞으로 제가 맡는 학급의 유아는 그림책과 늘 가깝게 지낼 수 있도록 도울 수 있을 것 같아요! 자유로운 분위기에서 책을 자발적으로 읽고 즐기며, 책에 대해 함께 생각을 나누어 유아 주도적인 책 읽기 환경을 함께 만들어 보고 싶어요.

이 모든 경험이 초임 교사인 저에게 큰 의미가 있었어요. 초임 교사로서 성취감도 느끼고, 한 발자국 더 성장한 것 같아요.



김 교사의 이야기

4세

유아 6명

책과 점차 멀어지는 유아

나는 4세 학급 담임교사이다. 막연히 책 읽기를 강조하거나, 책 읽는 시간과 읽는 양을 정하면 유아가 더욱 거부감을 느끼게 될 것 같아서, 특별한 노력을 하지 않는다. 그런데 교사가 책에 큰 관심이나 주의를 기울이지 않으니 유아는 더욱 책과 멀어지는 것 같다. 그래서 여러가지 시도를 해 보기로 한다.

첫 번째 시도, 유아가 직접 책 고르게 하기

유아와 함께 유치원 도서관에서 책을 골라 교실로 가져온다. 아이들이 직접 고른 책과 교사가 선정한 책을 교실에 배치해 두었으나, 책장에 꽂힌 책에 관심을 두는 유아는 없다.



두 번째 시도, 환경 바꾸기

유아가 스스로 책을 꺼내 읽었으면 하는 바람으로, 책이 유아의 눈에 더 잘 띄고 손에 닿기 쉽도록 책장 위치를 교실 한가운데로 배치한다.



세 번째 시도, 대집단으로 책 매일 읽어 주기

교사가 읽어 주는 책에는 흥미를 보이며 주의 깊게 듣는 유아의 모습을 관찰하고, 가능한 한 매일 그림책 한 권씩 읽어 주려고 노력한다.



네 번째 시도, 원하는 책을 원하는 시간에 읽어 주기

매일 책을 읽어 주자, 유아가 스스로 책을 선택하여 읽어 달라고 가져오기 시작한다. 그런데 책을 읽는 동안 자꾸 앞으로 다가와 책을 만지고 싶어 하고, 특히 다문화 유아인 하딘은 페이지를 넘길 때마다 그림을 손으로 가리키며 교사를 바라본다.



시간이 흐르자 유아가 책과 함께 머무는 시간을 즐기는 것을 볼 수 있다.



다섯 번째 시도, 둥글게 앉아 함께 읽기

유아가 책을 만질 수 있는 거리에서 동그랗게 둘러앉아 함께 책을 읽는다. 하딘은 책의 그림을 손가락으로 짚으며 보거나 가까이 들여다보면서, 그림에 더 집중하며 내용을 이해하려는 모습을 보인다.



교실의 모든 책을 읽은 후

책장의 책을 거의 다 읽은 상황이라, 유아에게 어떤 책을 더 읽고 싶은지 물어본다. 유아는 ‘괴물’, ‘고양이’, ‘드래곤’이 나오는 책을 보고 싶다고 한다. 교사는 관련 그림책을 추가로 구입하기로 한다.

“이런 책을 읽고 싶어요!”



© 도서관 고양이 | 최지혜 글 · 김소라 그림 | 한울림어린이



© 진짜 진짜 재밌는 괴물그림책 | 게리 맥클, 크리스 맥넵 글 | 라이카미(부즈펍)



© 데미지와 감정 드래곤 | 프랜시스 스티클리 글 · 애너벨 템페스트 그림 | 파스텔하우스

교사 이야기: 노력 끝에 얻은 깨달음



유아가 책을 즐길 수 있도록 다양한 노력을 하면서 느낀 점이 있습니다.

첫 번째로 아이들이 그림을 만지며 볼 수 있도록 가까이서 등글게 앉아 읽으니 책을 더욱 깊이 있고 풍성하게 읽을 수 있었습니다. 그림책의 그림 하나하나에 관심을 갖고, 손으로 가리키며 친구와 함께 재미 요소를 찾기도 하고, 교사의 말보다는 그림과 분위기 등 다양한 요소에 주의를 기울이는 모습을 볼 수 있었습니다.

두 번째로 매일 한 권씩 그림책을 읽어 주자 유아가 책 읽는 시간을 기대하며 기다리게 되었습니다. 매일 아침 일과를 소개할 때 언제 그림책을 읽어 줄 것인지 묻기도 하고, 일과 운영 중 시간이 남을 때나 자유 시간에 수시로 그림책을 읽어 달라고 가져옵니다.

세 번째로 책을 고를 수 있도록 하자 유아는 적극적으로 책을 찾았고, 교실에 책이 많아졌습니다. 매주 유치원 도서관에서 유아가 원하는 책을 가져오기도 하고, 유아에게 새로운 관심사가 생겼을 때나 주제가 바뀌었을 때 필요한 책에 대해 이야기 나눈 후 구입하고 있습니다. 그러자 우리 교실에 책이 훨씬 많아져 책장을 한 개 더 구비했습니다.

환경이나 도서 비치에 변화를 주고, 교사가 읽거나 소개하는 시간을 두어 유아가 책에 관심을 갖도록 하는 것이 중요하다는 사실을 깨달았습니다. 그리고 이전까지는 놀이 주제와 관련된 책을 선정하여 읽어 주었는데, 주제와 상관없이 다양한 책을 읽어 주는 것이 중요하다고 생각합니다. 유아가 어느 포인트에서 재미를 느낄지 모르기 때문입니다. 이러한 경험을 하며 저는 이전보다 그림책을 편하게 대하게 되었고, 잘 읽어 줘야 한다는 부담보다 아이들과 소통하면서 책을 읽는 재미를 느끼게 되었습니다.

교수·학습 자료는 본 사례집에서 교사가 유아의 그림책 놀이의 배움을 지원하기 위하여 마련되었습니다.
 활용법은 자료의 첫 장에 안내되어 있습니다.

상상 속 괴물이 살고 있는 세계지도

[교수학습자료] 상상 속 괴물이 살고 있는 세계지도
 유아의 상상 속 괴물들이 세계 어디에 살고 있는지 함께 찾아보세요.

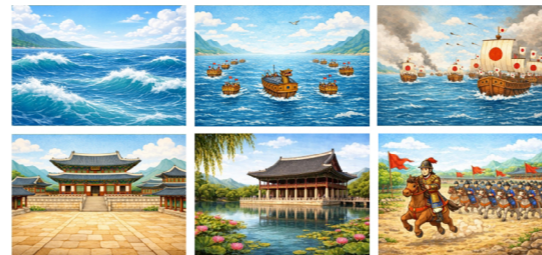


‘괴물이 나타났다’ 43

역사 가상놀이 배경(6종)

[교수학습자료] 역사 가상놀이 배경

유아들의 역사 가상놀이에 활용할 수 있는 배경 이미지입니다. 크게 인쇄하거나 TV 화면에 크게 띄어 가상놀이를 지원해 보세요.
 * 본 이미지 자료는 생선형 인공지는 기술을 활용하여 제작되었으며, 현장에서 그림책 읽기와 교육·보육과정 실행에 활용할 수 있도록 구성된 자료입니다.



‘그림책으로 역사에 빠지다’ 49

바다 생물 보드게임판, 카드, 주사위



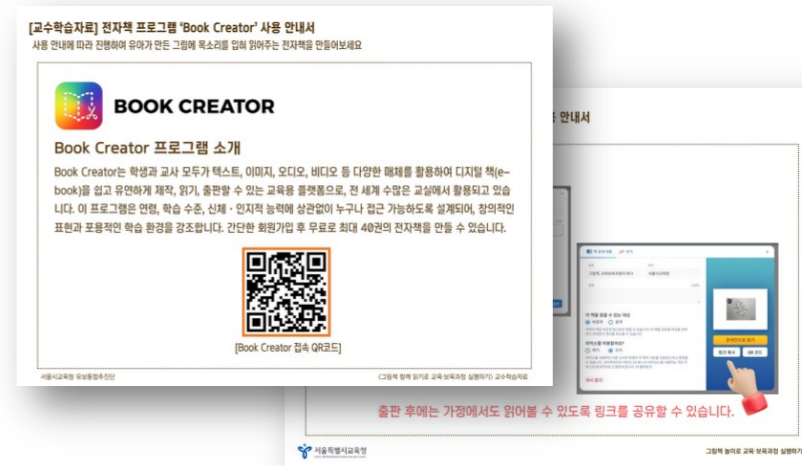
‘우리 교실에도 100층 만들자’ 63

기차 ㄱㄴㄷ 낱말카드



‘유아의 경험으로 읽는 그림책’ 77

전자책 만들기 프로그램 ‘BOOK CREATOR’ 사용안내서



‘유아의 경험으로 읽는 그림책’ 77

부록 2. 그림책 추천 목록

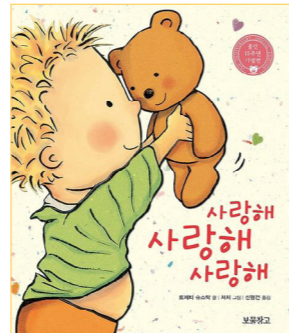
그림책을 추천해요!
영유아가 좋아하는 그림책



달님 안녕
(하야시 아키키 저, 한림출판사)



부릉부릉 달 것 사운드북
(샘 태플린 저, 어스본코리아)



사랑해 사랑해 사랑해
(버나뎃 로제티 슈스탁 저, 보물창고)



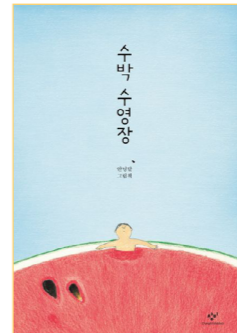
알사탕
(백희나 저, 스토리보울)



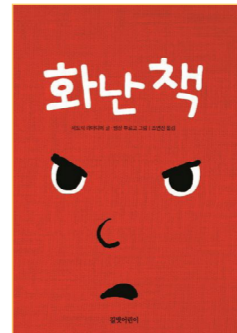
이상한 손님
(백희나 저, 스토리보울)



이상한 엄마
(백희나 저, 스토리보울)



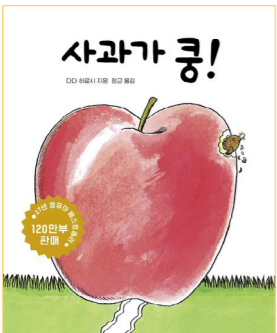
수박 수영장
(안녕달 저, 창비)



화난책
(세드릭 라마디에 저, 길벗어린이)



감정 호텔
(리디아 브란코비치 저, 책임는곰)



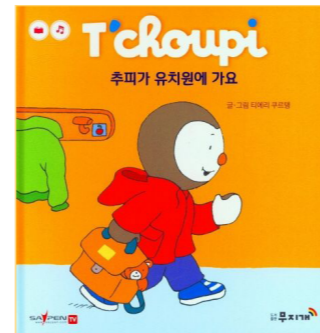
사과가 쿵!
(다다 히로시 저, 보림)



고구마구마
(사이다 저, 반달)



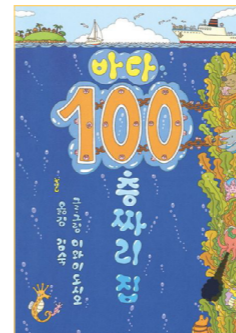
노래로 배우는 우리는 조선왕
(완두콩 저, 키즈엠)



추피 이야기 시리즈*
(티에리 쿠르텡 저, 무지개)



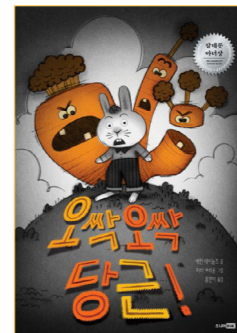
수박씨를 삼켰어!
(하야시 아키키 저, 한림출판사)



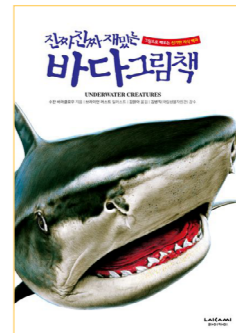
바다 100층짜리 집
(이와이 도시오 저, 북뱅크)



네 기분은 어떤 색깔이니?
(최숙희 저, 책임는곰)



오색오색 시리즈
(샘 태플린 저, 어스본코리아)



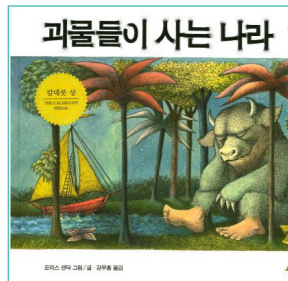
진짜 진짜 재밌는 그림책 시리즈*
(버나뎃 로제티 슈스탁 저, 보물창고)

* 책 표지는 대표 1권만 첨부함.

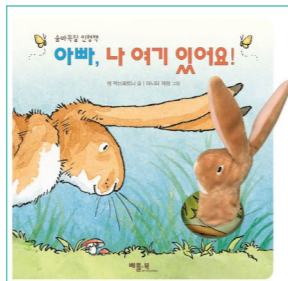
* 책 표지는 대표 1권만 첨부함.

부록 2. 그림책 추천 목록

그림책을 추천해요!
우리 반 선생님이 고른 그림책



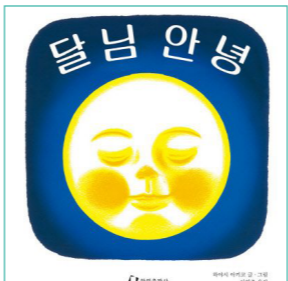
괴물들이 사는 나라
(모리스 샌닥 저, 시공주니어)



아빠, 나 여기 있어요!
(샘 맥브래트니 저, 베툴북)



브로콜리지만 사랑받고 싶어
(별다름·남다름 저, 키다리)



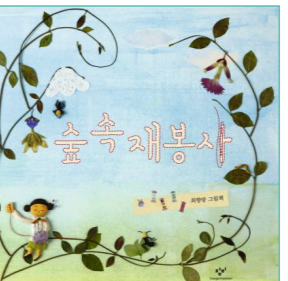
달님 안녕
(하야시 아키코 저, 한림출판사)



곰 사냥을 떠나자
(마이클 로젠 글, 시공주니어)



쿠키 한 입의 인생수업
(에이미 크루저 로젠탈 저, 책읽는곰)



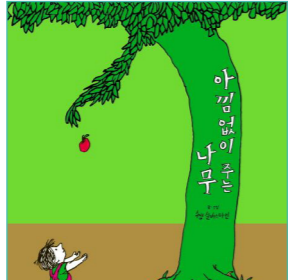
숲속 재봉사
(최향량 저, 창비)



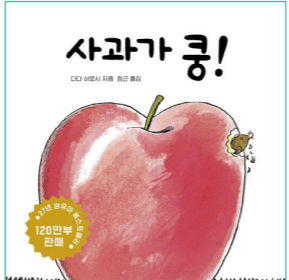
알사탕
(백희나 저, 스토리보울)



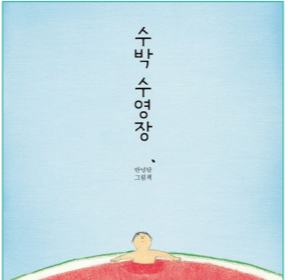
팔빙수의 전설
(이지은 저, 웅진주니어)



아낌없이 주는 나무
(셸 실버스타인 저, 시공주니어)



사과가 쿵!
(다다 히로시 저, 보림)



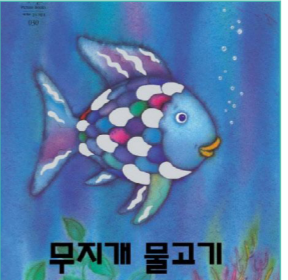
수박 수영장
(안녕달 저, 창비)



구름빵
(백희나 저, 스토리보울)



장수탕 선녀님
(백희나 저, 스토리보울)



무지개 물고기
(마르쿠스 피스터 저, 시공주니어)

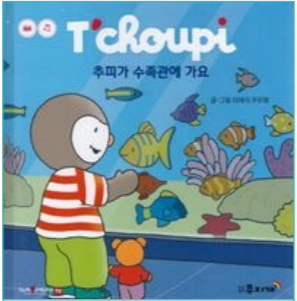


마술 연필
(앤서니 브라운 저, 웅진주니어)

그림책을 추천해요!
우리 반 선생님이 고른 그림책



달 샤페트
(백희나 저, 스토리보울)



추피 이야기 시리즈*
(티에리 쿠르탱 저, 무지개)

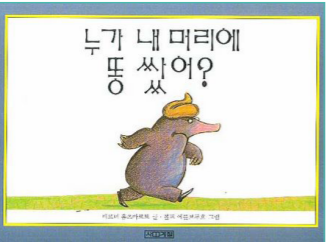


이파라파 나무나무
(이지은 저, 사계절)

* 책 표지는 대표 1권만 첨부함.



아주아주 배고픈 애벌레
(에릭 칼 저, 시공주니어)

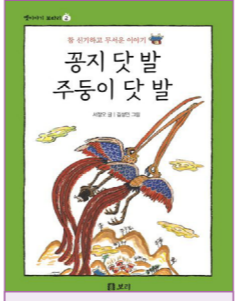


누가 내 머리에 똥 썼어?
(베르너 홀츠바르트 저, 사계절)



파도야 놀자
(이수지 저, 비룡소)

그림책을 추천해요!
부모님이 말하는 우리 아이가 좋아하는 그림책



공지 닳발 주둥이 닳발
(서정오 저, 보리)



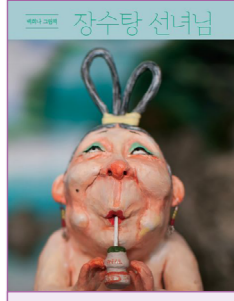
안녕, 마음아
(김지연 저, 걸음동무)



아주아주 큰 백과
그림책 시리즈*
(툼 잭슨 저, 예림당)



이상한 엄마
(백희나 저, 스토리보울)



장수탕 선녀님
(백희나 저, 스토리보울)

* 책 표지는 대표 1권만 첨부함.



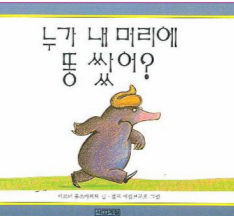
공공 시대 체험학습
가는 날
(존 헤어 저, 행복한 그림책)



알사탕
(백희나 저, 스토리보울)



개구쟁이 특공대 시리즈
(유키노 유미코·우에노
요시 저, 꼬마대통령)



누가 내 머리에 똥 썼어?
(베르너 홀츠바르트 저, 사계절)



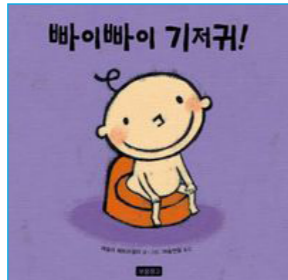
베베 코알라 시리즈
(그레이트 북스)

* 절판되어 구매할 수 없는 그림책은 제외하였습니다.

그림책을 추천해요!
사레집에 수록된 그림책



이건 상자가 아니야
(양트아네트 포티스 저, 베틀북)



빠이빠이 기저귀!
(레슬라 페트리셀러 저, 보물창고)



찾았다! 우리 아기
(이상교 저, 그린북)



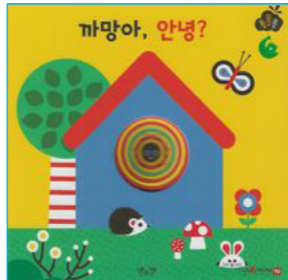
과일
(편집부 저, 블루라빗)



우리집에는요
(편집부 저, 훈민출판사)



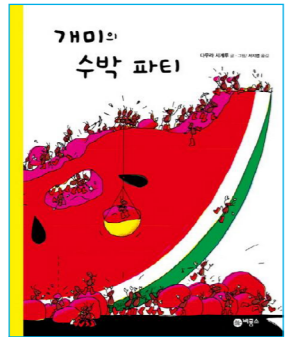
동글동글 동그라미책
(이수연 저, 키즈엠)



까망아, 안녕?
(델피네 세드루 저, 별뿔별)



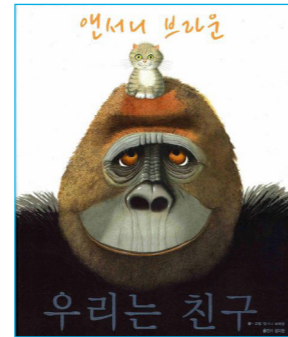
날씨가 좋아
(김미나 저, 그린북)



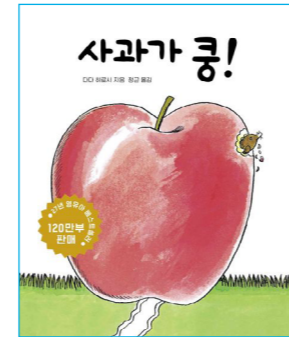
개미의 수박 파티
(다무라 시게루 저, 비룡소)



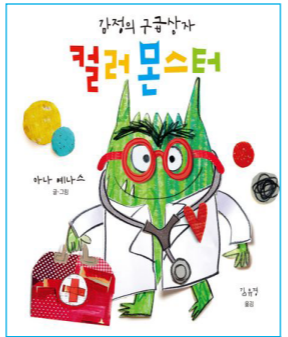
간질간질
(서현 저, 사계절)



우리는 친구
(앤서니 브라운 저, 웅진주니어)



사과가 쿵!
(다다 히로시 저, 보림)



감정의 구급상자 컬러 몬스터
(아나예나스 저, 청어람미디어)



성질 좀 부리지 마, 닐슨!
(자카리아 오희라 저, 소원나무)



조선왕조실록
(오홍선이 저, M&kids)



엄마가 화났다
(최숙희 저, 책읽는곰)

* 절판되어 구매할 수 없는 그림책은 제외하였습니다.

그림책을 추천해요!
사려집에 수록된 그림책



사랑해 꼭 안아 줄 시간
(필리스 거세이터 저, 북뱅크)



기차 기차
(박은영 저, 비룡소)




방귀쟁이 며느리
(한영미 저, 애플비북스)



진짜 대장 이순신
(안선모 저, 다락원)



사윗감을 찾아 나선 두더지
(정현수 저, 그레이트북스)



아트와 맥스
(데이비드 위즈너 저, 시공주니어)



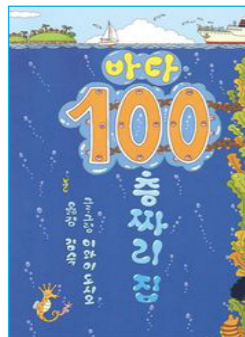
낱말 수집가 맥스
(케이트 벅크스 저, 보물창고)



사과와 나비
(이엘라 마라엔조 마리 저, 보림)



아주아주 배고픈 애벌레의 숨바꼭질 놀이 눈 오는 날
(에릭 칼 저, 시공주니어)



바다 100층짜리 집
(이와이 도시오 저, 북뱅크)




세상에서 가장 시끄러운 그림책
(벤야민 고트발트 저, 초록굴)



진짜 진짜 재밌는 동물그림책
(툼 잭슨 저, 라이카미)



진짜 진짜 재밌는 곤충그림책
(수진 바라클로우 저, 라이카미)




세계 귀신 지도책
(페더리카 마그렝 저, 꿈터)



오싹오싹 크레용!
(에런 레이놀즈 저, 토토북)



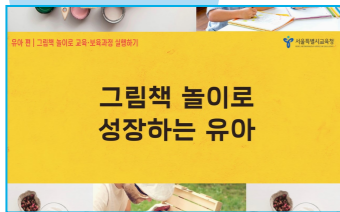
괴물들이 사라졌다
(박우희 저, 이야기꽃)



괴물이 오면
(안정은 저, 이야기꽃)

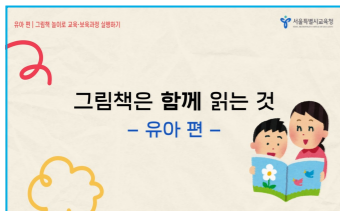
유아

동영상 링크 [유아 편] 그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기



그림책 놀이로 성장하는 유아

유아 편 사례집 전체를 아우르는 영상으로, 그림책과 함께 성장하는 아이들의 놀이와 배움 과정을 조망한다. 사례집의 큰 제목과 소제목이 담고 있는 의미를 사진과 함께 풀어내며, 그림책이 유아의 성장 과정에서 어떻게 자리 잡고 있는지를 보여 준다.



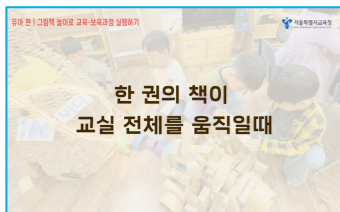
그림책은 함께 읽는 것 - 유아 편 -

유아반 교사의 그림책 읽기 상호작용 사례와 교사 인터뷰를 담은 영상이다. 유아의 경험과 연결 지어 책을 읽는 방식, 실감 나게 그림책을 읽으며 이야기를 확장하는 교사의 실천을 통해, 교사의 읽기 방식이 그림책을 어떻게 '살아나게' 만드는지를 보여 준다. 책을 읽을 때의 질문, 경청, 함께 읽는 방법에 대한 교사의 고민과 실천이 담겨 있다.



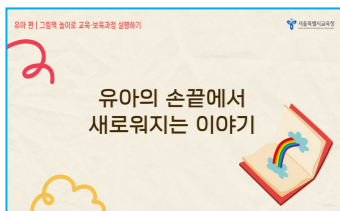
선생님의 고민, 책을 즐기지 않는 유아

교사 인터뷰를 통해, 그림책 읽기와 놀이를 실천하며 느낀 고민과 어려움 그리고 배움을 솔직하게 나누는 영상이다. 교사의 시선에서 그림책 읽기와 그림책 놀이 지원에 대한 현실적인 모습과 고민을 공유한다.



한 권의 책이 교실 전체를 움직일 때

유아가 좋아하는 그림책 '바다 100층짜리 집'을 반복해서 읽으면서, 블록놀이, 역할놀이, 만들기, 동극으로 이어지는 교실 전체의 놀이 과정을 담은 영상이다. 한 권의 그림책이 교실의 놀이 흐름을 어떻게 움직이고 확장시키는지 보여 준다.



유아의 손끝에서 새로워지는 이야기

곧 버려질 그림책(폐도서)의 그림을 오려 새로운 이야기를 만들어 가는 유아의 책 놀이 사례를 담은 영상이다. 유아의 손끝에서 새로운 이야기가 만들어지고 점점 확장되어 가는 과정을 보여 준다.

학부모

동영상 링크 [부모교육자료]



서현 작가의 영상 편지

그림책 '간질간질'의 작가 서현이 전하는 영상 편지로, 교사와 부모들이 자주 느끼는 '그림책 읽기의 어려움'에 대해 작가의 경험을 바탕으로 이야기를 전하고자 한다. 영유아의 그림책을 어떻게 함께 읽을 수 있는지, 그림책을 부담 없이 즐기는 방법은 무엇인지에 대한 메시지를 담아, 교사와 부모 모두에게 그림책 읽기의 출발점을 제시한다.



학부모는 이런 점이 궁금해요! 그림책 읽기 FAQ

설문조사를 통해 수집된 학부모의 그림책 읽기 관련 고민을 질문과 답변 형식으로 구성한 영상이다. 학부모의 실제 질문 6개를 바탕으로, 그림책 읽기에 대한 궁금증과 어려움을 풀어내며, 가정에서의 그림책 읽기를 지원하는 내용을 담았다.

질문1. 매번 같은 책만 읽으려고 해요.

질문2. 우리 아이는 책을 읽을 때 집중하지 못해요.

질문3. 아이와 책을 읽을 때 어떻게 상호작용 해야 하나요?

질문4. 책을 순서대로 보지 않는데 괜찮을까요?

질문5. 우리 아이는 그림책 읽기를 좋아하지 않아요.

질문6. 좋은 책을 고르는 방법이 궁금해요.

영유아

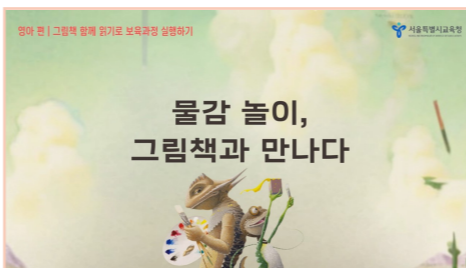
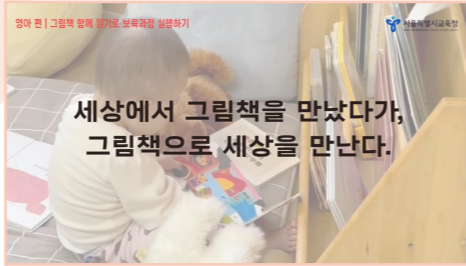
“
내가 고른 책을
읽을 때 좋아요!”

내가 고른 책을 읽을 때 좋아요!

영유아가 “나는 ○○라서 이 책이 좋아.”라고 말하며 자신이 선택한 책과 그 이유를 이야기하는 모습을 담은 영상이다. 영아와 유아 모두 각자의 경험과 관심을 바탕으로 책을 선택하고 의미를 부여하고 있음을 보여 주며, 영유아의 주체적인 책 선택을 조명한다.

[동영상 링크 \[영유아\] 내가 고른 책을 읽을 때 좋아요!](#)

영아



[동영상 링크 \[영아 편\] 그림책 함께 읽기로 보육과정 실행하기](#)

영아는 세상에서 그림책을 만났다가, 그림책으로 세상을 만난다

영아 편 사례집 전체 내용을 아우르는 영상으로, 영아가 일상의 경험 속에서 그림책을 만나고, 다시 그림책을 통해 세상을 확장해 가는 과정을 조명한다.

영아의 다채로운 책 읽기

영아가 책을 읽는 다양한 방식에 주목한 영상으로, 영아가 손으로 만지고, 시선으로 따라가며, 몸 전체로 반응하는 읽기 경험을 소개한다. ‘영아는 책을 읽지 못한다’는 인식을 넘어, 영아만의 적극적인 책 읽기 방식을 보여 준다.

그림책은 함께 읽는 것 - 영아 편 -

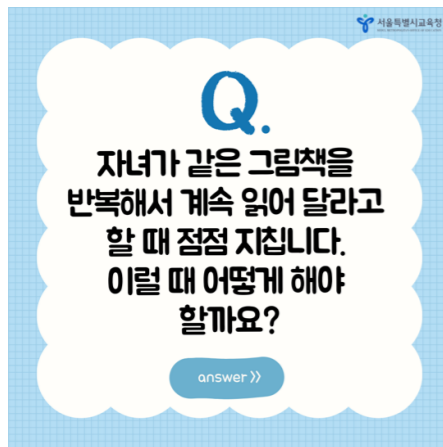
영아반 교사의 실제 그림책 읽기 상호작용 사례와 교사 인터뷰를 담은 영상이다. 영아의 시선과 손짓을 따라가며 책을 읽는 방식, 영아의 경험과 연결 지어 그림책을 읽는 교사의 실천을 통해, ‘함께 읽기’가 무엇인지 구체적으로 보여 주며, 영아와 함께 책을 읽어 가는 방법에 대한 실천과 고민이 담겨 있다.

물감 놀이, 그림책과 만나다

사례집에 수록된 물감 놀이 사례를 영상으로 구성한 자료로, 그림책이 미술 놀이와 만나 확장되는 과정을 보여 준다. 그림책 속 장면과 이야기가 물감 놀이로 이어지는 장면을 통해, 그림책 놀이의 확장 가능성을 제시한다.

본 카드 뉴스는 부모님이 가정에서 자녀와 함께 책 읽기를 즐길 수 있도록 마련되었습니다.
가정연계 부모교육 자료로 활용하실 수 있습니다.

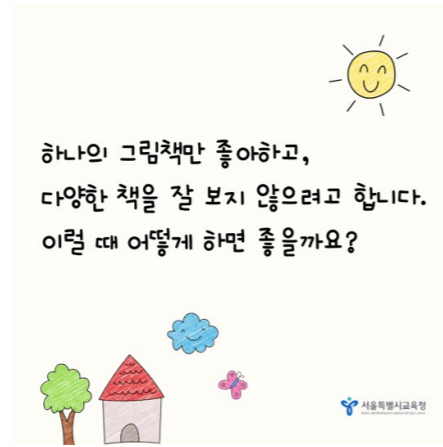
카드뉴스 1



자녀가 같은 그림책을 반복해서 계속 읽어달라고 할 때 점점 지칩니다.
이럴 때 어떻게 해야 할까요?

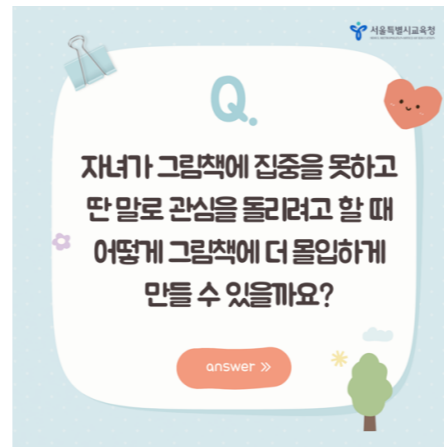
영상

카드뉴스 2



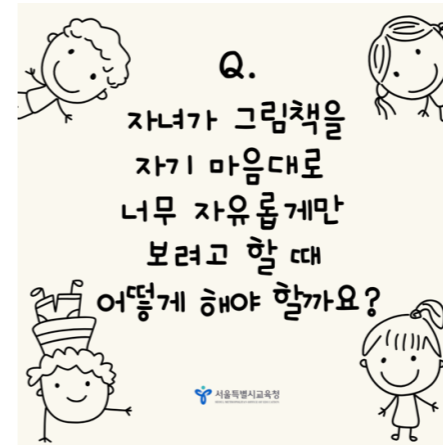
그림책을 하나만 좋아하고, 다양한 책을 잘 보지 않으려고 합니다.
이럴 땐 어떻게 하면 좋을까요?

카드뉴스 3



자녀가 그림책에 집중을 못하고 단말로 관심을 돌리려고 할 때 어떻게 그림책에 더 몰입하게 만들 수 있을까요?

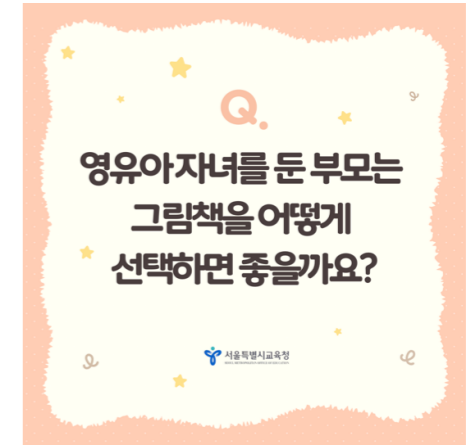
카드뉴스 4



자녀가 그림책을 자기 마음대로 너무 자유롭게만 보려고 할 때 어떻게 해야 할까요?

영상

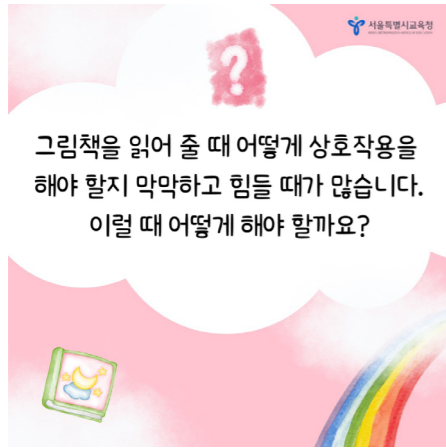
카드뉴스 5



영유아 자녀를 둔 부모님은 그림책을 어떻게 선택하면 좋을까요?

영상

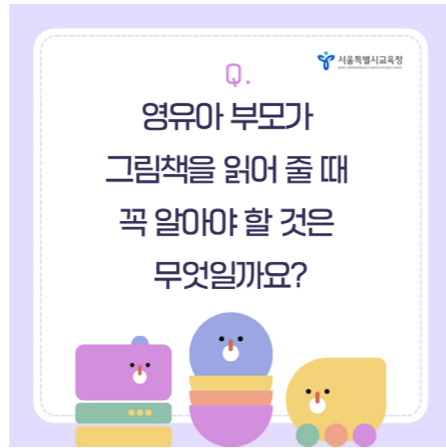
카드뉴스 6



그림책을 읽어줄 때 어떻게 상호작용 해야 할지 막막하고 힘들 때가 많습니다. 이럴 때 어떻게 해야 할까요?

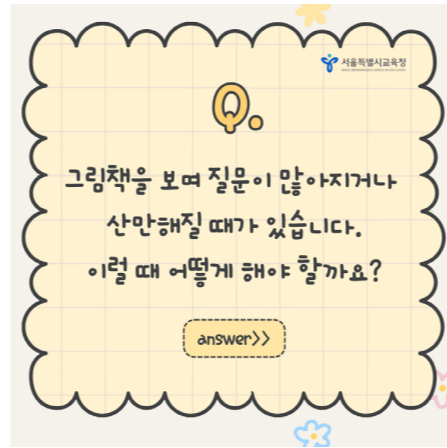
영상

카드뉴스 7



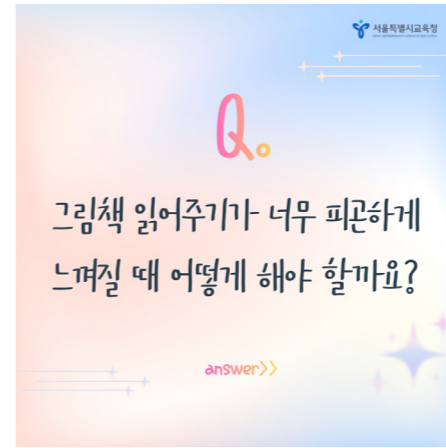
영유아가 부모가 그림책 읽어줄 때 꼭 알아야 할 것은 무엇일까요?

카드뉴스 8



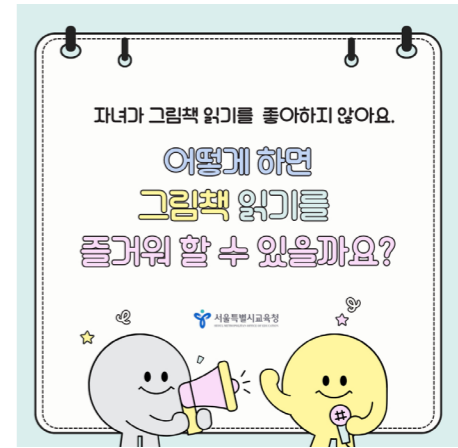
그림책을 보며 질문이 많아지거나 산만해질 때가 있습니다. 이럴 때 어떻게 해야 할까요?

카드뉴스 9



그림책 읽어 주기가 너무 피곤하게 느껴질 때 어떻게 해야 할까요?

카드뉴스 10



자녀가 그림책 읽기를 좋아하지 않아요. 어떻게 하면 그림책 읽기를 즐거워 할 수 있을까요?

영상

* 2, 3, 5, 6, 10번 내용은 동영상 자료 '학부모는 이런 점이 궁금해요! 그림책 읽기 FAQ'에서도 다루고 있습니다.

북스타트 코리아<https://bookstart.org/>

북스타트(Bookstart)는 영유아가 태어나는 순간부터 책과 자연스럽게 만나도록 지원하는 영유아 독서 문화 운동이다. 그림책이 담긴 책 꾸러미를 매개로 영유아와 보호자가 함께 책을 읽고 상호작용 하는 경험을 중시하며, 가정·도서관·지역사회가 함께 영유아의 초기 읽기 환경을 만들어 가는 것을 목표로 한다. 영아기부터의 책 경험이 일상의 관계와 배움으로 이어지도록 돕는 프로그램으로, 영유아의 삶과 발달 특성을 존중하는 독서 접근 방식을 살펴볼 수 있다.

서울북스타트<https://lib.seoul.go.kr/rwww/html/ko/bookStart.jsp>

서울시 북스타트사업은 영유아와 보호자가 책과 함께 생애 초기부터 읽기 경험을 형성하도록 지원하는 공공 독서 문화 사업이다. 2019년부터 서울시가 '서울북스타트' 사업을 추진하여 25개 자치구의 공공도서관을 중심으로 영유아 대상 책 꾸러미 배부와 연계 독서 프로그램 운영 등을 지원하고 있다.

어린이도서연구회<https://childbook.org/>

어린이와 청소년을 위한 책의 가치를 연구하고, 좋은 책을 사회에 널리 알리기 위해 활동하는 비영리 단체이다. 어린이 그림책과 청소년 도서를 대상으로 한 서평과 추천 목록, 주제별 도서 안내를 제공하며, 책을 실제로 읽고 활용해 온 현장 교사의 경험과 관점을 바탕으로 한 글이 축적되어 있다. 어린이의 삶과 배움을 중심에 두고 책을 바라보는 시선을 살펴볼 수 있다.

학교도서관 저널<https://www.slj.co.kr/shop/>

아동과 청소년 도서를 전문적으로 다루는 독서 및 교육 분야 저널로, 그림책을 포함한 다양한 어린이 그림책에 대한 신간 소개와 비평, 추천 정보를 제공한다. 교과 및 주제와 연계한 도서 큐레이션이 체계적으로 정리되어 있으며, 교사와 사서, 교육 현장에서 책을 활용하는 이들을 주요 독자로 정보를 제공하고 있다.

6. 서울시 어린이도서관 목록

기관명(ㄱ-ㄴ순)	설명
가온도서관 어린이자료실	• 사이트: https://www.junggulib.or.kr • 주소: 서울특별시 중구 동호로14길 18
국립어린이청소년도서관	• 사이트: http://www.nlcy.go.kr/ • 주소: 서울특별시 강남구 테헤란로7길 21
궁동어린이도서관	• 사이트: http://lib.guro.go.kr • 주소: 서울특별시 구로구 오리로 1352
꿈꾸는어린이도서관	• 사이트: http://lib.gangseo.seoul.kr • 주소: 서울특별시 강서구 공항대로 615
꿈나래어린이도서관	• 사이트: https://www.songpa.go.kr • 주소: 서울특별시 송파구 올림픽로 105
길꽃어린이도서관	• 사이트: http://lib.gangseo.seoul.kr • 주소: 서울특별시 강서구 금남화로24길 5
글마루한옥어린이도서관	• 사이트: http://lib.geumcheon.go.kr • 주소: 서울특별시 금천구 시흥대로73길 70
남산타운어린이도서관	• 사이트: https://www.junggulib.or.kr • 주소: 서울특별시 중구 다산로 32
노원어린이도서관	• 사이트: https://www.nowonlib.kr • 주소: 서울특별시 노원구 동일로174길 27
대방어린이도서관	• 사이트: https://blog.naver.com/djchlb • 주소: 서울특별시 동작구 대방동길 55
도봉문화정보도서관어린이자료실	• 사이트: https://www.unilib.dobong.kr • 주소: 서울특별시 도봉구 도봉로 552
도봉아이나라도서관	• 사이트: http://www.unilib.dobong.kr/ • 주소: 서울특별시 도봉구 노해로69길 151
동대문구립용두어린이도서관	• 사이트: https://www.ddmlib.or.kr • 주소: 서울특별시 동대문구 무학로 89
마포중앙도서관어린이자료실	• 사이트: https://mplib.mapo.go.kr • 주소: 서울특별시 마포구 성산로 128
못골한옥어린이도서관	• 사이트: https://library.gangnam.go.kr/hchildlib/index.do • 주소: 서울특별시 강남구 자곡로7길 3

기관명(ㄱ-ㄴ순)	설명
방학동어린이도서관	• 사이트: https://www.unilib.dobong.kr • 주소: 서울특별시 도봉구 방학로 173
삼각산어린이도서관	• 사이트: https://www.gblib.or.kr/kids/ • 주소: 서울특별시 강북구 삼양로19길 34
서울상상나라 도서관	• 사이트: https://www.seoulchildrensmuseum.org • 주소: 서울특별시 광진구 능동로 216
서울특별시교육청어린이도서관	• 사이트: http://childlib.sen.go.kr/ • 주소: 서울특별시 종로구 사직로 9길 7
서초구 그림책 도서관	• 사이트: https://picturebook.seocholib.or.kr/ • 주소: 서울특별시 서초구 명달로 150
성북어린이도서관	• 사이트: https://www.sblib.seoul.kr • 주소: 서울특별시 성북구 성북로4길 52
아리랑어린이도서관	• 사이트: https://www.sblib.seoul.kr/arclib/index.do • 주소: 서울특별시 성북구 아리랑로 75
아현어린이도서관	• 사이트: https://mplib.mapo.go.kr • 주소: 서울특별시 마포구 마포대로 195
용마루 어린이 도서관	• 사이트: https://www.yslibrary.or.kr/yongmaru/ • 주소: 서울특별시 용산구 효창원로37길 1
은평구립구산동서관마을	• 사이트: https://www.gsvlib.or.kr • 주소: 서울특별시 은평구 연서로13길 29-23
응암정보도서관 어린이자료실	• 사이트: https://www.epplib.or.kr • 주소: 서울특별시 은평구 응암로 376
이문어린이도서관	• 사이트: https://www.l4d.or.kr/imc/index.do • 주소: 서울특별시 동대문구 천장산로9길 68
장안어린이도서관	• 사이트: https://www.l4d.or.kr/jac/index.do • 주소: 서울특별시 동대문구 장안로26다길 10
종암동새날어린이도서관	• 사이트: https://www.sblib.seoul.kr • 주소: 서울특별시 성북구 종암로19길 60
책읽는엄마 책읽는아이어린이도서관	• 사이트: https://littlelibro.kr • 주소: 서울특별시 성동구 매봉18길 11
통인 어린이 작은도서관	• 사이트: https://blog.naver.com/lib_tongin • 주소: 서울특별시 종로구 자하문로 13길 20

그림책 놀이로 교육·보육과정 실행하기

2. 유아 편

기획
배선미 서울특별시교육청 유보통합추진단 단장
심지은 서울특별시교육청 유보통합추진단 장학관
이혜란 서울특별시교육청 유보통합추진단 장학사

연구책임자 정선아 숙명여자대학교 교수

공동연구원
안소영 인덕대학교 교수
안지혜 국립목포대학교 교수
민행난 반포퍼스티지하늘어린이집 원장
신강은 서울미양초등학교병설유치원 교사

보조연구원 함재영 숙명여자대학교 대학원

보조원
윤조현 숙명여자대학교
위형은 숙명여자대학교
김윤 숙명여자대학교

협력기관
반포퍼스티지하늘어린이집
서초구립누리아미어린이집
죽산초등학교병설유치원

협력교사
김도은 서울새솔유치원 교사
김재인 서울용담초등학교병설유치원 교사
임지영 반포퍼스티지하늘어린이집 교사
최유진 반포퍼스티지하늘어린이집 교사
황신정 서울미양초등학교병설유치원 교사
허재원 서울양원숲초등학교병설유치원 교사

그림책추천사 신혜은 경동대학교 교수

동영상자료
출연: 김도은, 황신정
촬영 및 편집: 함재영
최종편집: 라스트라다

디자인 지뮤즈디자인

발행일 2026년 1월
발행처 서울특별시교육청 유보통합추진단
(03178) 서울특별시 종로구 송월길 48(신문로 2가)
발행번호 서울교육 2026-50

