

유아교육과

놀이중심 교육과정 이해자료



놀이로  
유아교육 본질 찾기

놀이로  
유아교육 본질 찾기

2017

# CONTENT

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

## 놀이 2017

04

### Part I 놀이의 온도

- |                  |    |
|------------------|----|
| 1. 놀이에 대한 교사의 생각 | 10 |
| 2. 놀이에 대한 유아의 생각 | 12 |
| 3. 놀이에 대한 생각의 차이 | 14 |

### Part II 놀이 속 발견

- |                    |    |
|--------------------|----|
| 1. 유아가 말하는 놀이의 요인  | 16 |
| 2. 유아가 말하는 놀이 속 배움 | 28 |

### Part III 놀이의 실천

- |               |    |
|---------------|----|
| 1. 놀이중심교육의 방향 | 42 |
| 2. 놀이중심교육의 실천 | 46 |

# 놀이 2017

## 놀이로 유아교육의 본질 찾기

04

‘놀이 2017’ 자료는 유아중심·놀이중심 교육과정을 정상화하고, 유아교육의 본질회복이 놀이로부터 시작된다는 고민에서 출발하였다.

이에 우리는 지금껏 우리가 잘 알고 있다고 생각하고 말해왔던 놀이의 피상적인 개념으로부터 벗어나 보다 사려 깊은 시선으로 놀이의 본질을 들여다보고자 끊임없이 토론하고 생각을 나누었다.

놀이중심교육이란 무엇일까? 우리 자신과 현장의 교사들에게 질문해 보았다.

“유치원 교육이 놀이중심교육이죠. 하지만 놀이중심교육을 제대로 실천하고 있는지 모르겠어요.”

“학부모들은 유치원에서 어떤 프로그램을 하냐고 물어보시는데, 놀이중심교육을 한다고 하면 아무것도 안한다고 생각하시는 것 같아요.”

“아이들은 놀면서 배운다고 하지만 노는 것만으로도 충분한지 의문이 들어요.”

“주제가 전개되면서 아이들의 흥미는 더 다양해져요. 개별적 유아의 관심에 맞추어 관련 자료를 제공해주어야 하는데 가끔 어떻게 해야 할지 막연할 때가 있어요.”

이에 본 자료는 3장에 걸쳐 놀이의 의미와 가치에 대해 재조명해보고, 놀이중심교육의 방향과 실천방안으로 구성하였다.

## I 장 ‘놀이의 온도’에서는

놀이에 대해 유아와 교사가 어떻게 인식하고 있으며 어떤 차이가 있는지 알아보았다. 교사와 유아가 느끼는 놀이에 대한 생각의 차이로부터 향후 놀이중심교육이 지향해야 할 바를 연결 지어 생각해보고자 하였다.

## II 장 ‘놀이 속 발견’에서는

놀이에 대한 유아들의 생각을 들여다보고, 유아들이 공통적으로 표현하는 놀이의 특징을 찾아보았다. 이러한 과정은 놀이 이론을 통해 익히 알고 있었던 놀이의 개념과 가치를 유아들의 표현 속에서 재발견할 수 있었으며, 이는 이론적 지식과 실천적 지식이 서로 밀접한 관계가 있음을 확인하는 기회가 되었다. 더 나아가 놀이적 요인을 찾아내고, 놀이를 통해 어떤 배움이 일어나는지 알아보았다.

## III 장 ‘놀이의 실천’에서는

놀이와 교육의 관계를 연결 지어 생각해봄으로써 놀이중심교육의 방향을 설정하였다. 놀이를 가장한 배움이 아닌 진정한 놀이중심교육을 실천하기 위해 우리가 무엇을 어떻게 해야 하는지 알아보는데 중점을 두었다.

유아중심 · 놀이중심이라는 유아교육의 본질을 찾아가는 과정에서 깨달은 것은 ‘유아들은 놀이를 통해 앞으로 나아간다’는 확신이다. 그동안 놀이를 경시하고 학습만을 중시하는 사회적 분위기와 유아교육에 대한 잘못된 인식으로 인해 놀이중심 교육을 실현하는데 어려움이 있었다.

최근, 유아중심의 교육문화 조성을 위한 교육패러다임의 전환과 놀이중심 교육과정을 통한 유아의 놀 권리 보장에 대한 재조명으로 교육과정의 정상화를 강조하고 있다.

‘놀이 2017’ 자료는 유아중심 · 놀이중심 교육에 대한 심도 깊은 논의의 시작이며, 놀이의 방향을 놀이주체자인 유아로부터 찾아보려는 실천적 노력의 출발이기에 그 의미는 더욱 중요하다고 본다. 본 놀이자료를 통해 유아들의 의미 있는 놀이가 발휘될 수 있도록 놀이의 중요성과 가치에 대해 다시 한 번 생각해 보고 실천하는 교육현장이 되길 바란다.



Part

I

# 놀이의 온도

교육현장에서 교사가 생각하는 놀이와 놀이의 주체자인 유아가 생각하는 ‘놀이’에는 어떤 차이가 있는지 되짚어보고 만약 유아와 교사간의 놀이에 대한 인식의 차이가 존재한다면 그 간격을 좁힐 수 있는 노력이 필요하다. 지금부터 **교사와 유아가 느끼는 놀이의 온도차이**로부터 향후 놀이중심교육이 지향해야 할 바를 연결지어 알아보자.

“교사와 유아가 느끼는 놀이”



## 「놀이 2017」

놀이중심 교육과정 이해자료

## 교사

- 내가 하는 수업이 정말 놀이 중심인가? 하는 생각이 들어요.  
교사가 생각하는 놀이에 대한 질문을 받았을 때 '자유선택활동'만 떠올랐어요.
- 대집단 시간은...음~~ 놀이 같지는 않은데...그게 놀이 중심인가요?  
이야기나누기, 동시는 놀이가 아닌 것 같아요.
- 교사가 목표를 세우고 내용을 결정하고, 또 교수방법도 정하잖아요. 교사가 주도적으로 하는 것은 놀이가 아니라고 생각해요. 그리고 교사가 주도적이지 않으면 웬지 아이들을 방치한다는 느낌이 들어요.
- 유치원에서 놀이중심, 유아중심은 기본인건데...질문에 답변하자니  
놀이중심으로 수업을 한다는 것을 어떻게 설명할 수 있을지 어렵네요.
- 대집단활동도 놀이라고 생각하는데, 아이들은 미술활동 같이 소그룹으로  
하는 것도 놀이로 생각하지 않는 것 같아요. 이제 다 했으니 놀아도 돼요?  
라고 물어보기도 하거든요.



## 유아

- 자유롭게 노는 것이 놀이예요. 그러니깐 자유선택활동이 놀이예요.  
내가 하고 싶은 것을 스스로 선택해서 고르는 것이니까 놀이예요.
- 가만히 앉아서 보기만 하는 건 놀이가 아니에요.
- 대집단활동도 놀이가 아닌 것 같아요. 그건 원래 자유가 아니잖아요.
- 대집단 활동도 놀이예요. 재미있고 새로운 생각이 드니까요.
- 이야기 나누기 시간도 놀이예요. 왜냐면 내가 알고 싶은 것을 알아 보는게 재미있었어요.
- 나만의 시간이 필요할 때 모이라고 하면 놀이가 아니에요.
- 이야기나누기 시간은 선생님만 말하잖아요. 그리고 손도 사용할 수 없으니까 놀이가 아니에요.
- 내가 하기 싫은데 계속 해야 되는 건 놀이가 아니에요.
- 놀이는 친구랑 나를 기쁘고 행복하게 해주는 거예요.



**「놀이 2017」**

놀이중심 교육과정 이해자료

**1**

## ‘놀이’에 대한 교사의 생각

교사가 느끼는 놀이에 대한 생각은 놀이의 주도성을 누가 더 많이 가지고 있느냐에 따라 다양하다.

교사들은 유아가 주도적으로 선택할 수 있는 ‘자유선택활동’과 ‘바깥놀이’를 놀이중심 교육이라고 생각한다. 이러한 이유로 대집단 시간은 교사가 주도적으로 이끌어야하기 때문에 상대적으로 놀이가 아니라고 여긴다. 그러면서도 교사가 수업에 대한 주도성을 갖지 못하고 적극적인 개입을 하지 않을 때 유아를 방치하지는 않는지 우려와 걱정을 표한다. 또한 교사의 준비된 계획이 놀이에 몰입하고 있는 유아의 능동적 참여를 방해하는 것은 아닌지에 대한 고민이 있다.

### ‘놀이’에 대한 교사들의 생각을 들어보자.

- ‘놀이’하면 자유선택활동이 제일 먼저 떠오르는데 유아들도 그렇게 생각하는지 궁금해요. 가끔 놀이하기를 원하지 않는 유아들도 있거든요.
- 바깥놀이, 자유선택활동, 신체표현, 음악, 미술 등이 놀이라고 생각해요. 왜냐하면 유아들의 참여도가 높으니까요.
- 동화는 감상위주의 활동이라서 유아들이 흥미를 갖고 있기는 하지만 자발적 선택이 적용되지 않으므로 놀이가 아닌 것 같아요.
- 놀이는 재미가 중요한 요소이기 때문에 교사주도 활동도 재미가 있다면 놀이로 느낄 수 있다고 생각해요
- 주제중심으로 수업안을 계획하다보면 준비하고 가르쳐야할 것들이 많아요. 그래서 점점 놀이가 줄어드는 것 같기도 해요. 어떻게 놀이중심으로 연결하면 좋을지 고민돼요.

많은 교사들은 유아가 주도성을 갖고 선택하는 활동과 참여율이 높은 활동을 ‘놀이’로 인식하고 있다. 또한 놀이의 중요성은 알고 있지만 교사주도의 교육과정과 유아주도의 놀이를 어떻게 연결 지어야 할지 놀이중심교육과정의 실천방법에 대한 고민과 어려움을 갖고 있다.

또한 놀이에 대해 고민을 하고 있는 교사들은 충분한 놀이 환경이 제공되고 유아 스스로 알아가는 과정을 기다려 준다면 집단의 유형과 상관없이 그 자체가 놀이라고 말하기도 한다.

교사가 생각하고 느끼는 ‘놀이의 개념’은 자유선택활동과 바깥놀이처럼 유아의 개별적 선택이 가능하고 유아 주도적으로 놀이에 참여하는 것을 의미한다. 동시에 유아의 주도성과 자발성을 높이는 재미의 요소가 주어진다면 대집단 활동도 놀이가 될 수 있다고 여긴다.



## ② ‘놀이’에 대한 유아의 생각

유아가 느끼는 놀이에 대한 생각은 ‘주도적 선택 속의 자유로움’이다.

유아가 생각하는 놀이의 표현은 다양하고 구체적이다. 유아들이 놀이에서 공통적으로 가장 많이 사용한 단어는 ‘내가 좋아하는 것과 자유로움’ 그리고 ‘재미와 기쁨’이다.

### ‘놀이’에 대한 유아들의 생각을 들어보자.

- 자유선택활동 중 역할놀이는 정말 재미있어요. 생일파티도 하고 주유소놀이도 하고, 캠핑놀이도 하고. 우리가 역할을 정하면서 놀 수 있으니까요.
- 텃밭놀이도 즐거웠어요. 풀도 뽑아주고, 돌도 치우고, 물도 주고. 그리고 꽃에서 작은 수박이 생겨나는 것을 보았을 때 진짜 신기하고 기뻤어요.
- 아나바다 시장놀이요. 왜냐하면 우리가 직접 가져온 물건을 주인이 돼서 파는 게 재미 있었어요. 그리고 손님이 되어 물건을 골라보고 동생이 필요한 것도 사서 행복했어요.
- 풍선 던지는 게임이 너무 재미있었는데 풍선이 바닥에 떨어지려고 할 때 그리고 선생님이 게임시간이 끝나간다고 할 때 심장이 두근두근 했어요. 친구들이랑 함께 노는 게 좋아요

많은 유아들은 비구조화된 놀이에서 친구들과 함께 무언가를 할 때 더 행복하고 즐겁다고 하였다. 그러나 몇몇 유아들은 교사가 생각하는 ‘일’과 유사한 ‘텃밭 가꾸기’를 행복했던 놀이로 기억하고, 교사가 준비하는 과정에서 ‘행사’로 여긴 ‘시장놀이’ 역시 또 다른 즐거운 놀이로 인식하고 있다.

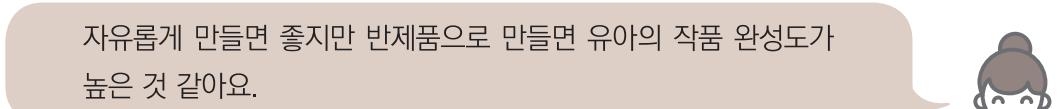
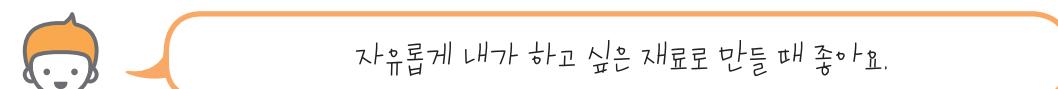
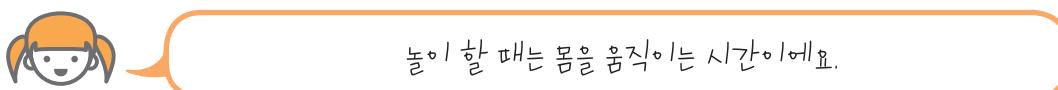
유아에게 있어서 ‘놀이’란 교사의 계획과 의도와는 별개로 유아 스스로 선택하고 주도적으로 참여하며 그러한 과정에서 즐거움과 기쁨을 느낄 수 있다면 그 모든 것이 놀이인 것이다.

유아들이 진정으로 느끼는 ‘놀이의 개념’은 자유로움 속에서 느끼는 단순한 즐거움뿐만 아니라 지속적으로 시간을 들이고 참여하는 가운데 얻어질 수 있는 ‘성취감이 있는 활동’ 또한 큰 놀이의 범주로 생각하고 있다. 동시에 유아 스스로 탐색하고 발견하는 과정에 ‘배우는 기쁨’이 있다면 이 또한 즐겁고 의미 있는 놀이이다.



### ③ ‘놀이’에 대한 생각의 차이

다음은 놀이 상황에 대한 유아와 교사의 서로 다른 생각의 차이를 알아보자.





소개거리를 가져가서 친구들에게 소개해주고 싶어요.

계획된 활동을 하다보면 유아들이 가져온 소개거리를 소개할 시간이 부족해요.



친구가 가져온 책을 보면 모르는 것을 알 수 있어요.

주제에 맞는 책을 가져오면 좋겠어요.



역할놀이와 블록 놀이만 하고 싶어요

유아들이 좋아하는 놀이지만 발달을 위해서 전체적으로 골고루 놀이하면 좋겠어요.



이처럼 교사와 유아들 간의 생각에는 간극이 있음을 알 수 있다. 교사는 놀이중심교육을 실현하고자 하나 교육과정 계획, 안전, 학부모의 요구 등 다양한 여건에 의해 실천의 제약을 받고 있다.

유아교육의 본질을 찾아 교육과정이 정상화되기 위해서는 계획하고 실행하고 평가하는 과정 속에 유아의 존재를 한 번 더 인식하고 놀이중심교육이 실현될 수 있도록 하는 교사의 노력이 필요하다.

이에, 교사주도와 유아주도의 균형을 재조명해봄으로써 유아가 놀이를 이끄는 진정한 교육의 주체가 될 수 있도록 지금부터 알아보자.

Part  
II

# 놀이 속 발견

## ① 유아가 말하는 놀이의 요인

I 장에서 우리는 유아들이 느끼는 놀이에 대한 생각을 알아보았다.

‘유아들이 들려준 놀이에 대한 이야기’ 속에서 우리는 다음과 같은 공통적인 특징을 찾을 수 있었다. 유아로부터 찾은 놀이의 특성을 이해하는 것은 교육현장에서 더 유익한 놀이의 경험을 제공 할 수 있는데 그 의미가 있다. 유아로부터 찾은 놀이의 요인을 알아보자.

“놀이하며 배우며 성장하며”



“그냥 재미있는 게 놀이에요”



“친구랑 같아 재미있게 놀고 있어요.  
놀 때는 너무 신나서 머리카락이 막 서는 것 같아요.”



즐거운 놀이를 상상하며 그린 그림들 속의 유아의 모습은 모두 활짝 웃고 있다. 유아들은 놀이했던 경험을 즐겁거나 재미있다고 표현한다. 또한 즐거움을 느낀다면 교사와의 대집단 활동도 놀이로 기억하는 유아가 많다. 신나게 게임에 참여하거나, 동시에 정말로 재미있게 들었다면 이 또한 놀이라고 생각하는 것처럼 유아에게 놀이의 기준은 즐거움이다. 유아들은 놀이를 통해서 즐거움을 느끼고 즐거운 경험 속에서 부정적인 감정을 해소한다.

“나는 오늘 미술놀이랑 쌓기놀이를 할거예요”



“○ 건 쌓기놀이랑 역할놀이 하는 거예요 미술놀이도 재미있어요.  
내가 매일매일 골라서 놀수 있어요.”

# 선택

자유선택활동은 유아들이 어떤 놀이를 할지 자유롭게 선택하고 얼마나 지속할지도 스스로 결정하는 활동이다. 유아는 자유선택활동 중 스스로 선택한 활동은 놀이로 생각하지만 교사에 의해 주어진 활동은 놀이라고 생각하지 않는다.

유아는 흥미와 요구를 반영하여 놀이를 선택할 때 활동에 더욱 몰입하게 되고 유아 스스로 결정 능력을 존중받았다고 느끼며, 자아존중감과 주도성을 발전시킨다.

“내가 생각한대로 할 수 있어요”

역할놀이



“오늘 은우랑 다른 이랑 역할놀이를 했는데, 내가 엄마고요~ 저쪽은 마트라고 했어요. 은우는 가게 주인이고요~ 음식을 사와서 요리해서 먹을거예요.”

# 주도성

유아들은 자신의 의지대로 주도적으로 활동할 때 즐거움을 느끼고 놀이라고 느낀다. 대집단 활동 중 많은 유아들이 자신이 주도적으로 참여하는 신체표현이나 게임 활동은 놀이라고 인식하는 것을 보았을 때 놀이인지 아닌지의 구분에 있어서 주도성은 중요한 요인이라 할 수 있다. Erikson은 자신의 삶을 적극적으로 이끌어나가는 능력인 주도성이 유아기에 길러져야 한다고 강조하였다. 유아의 주도성은 긍정적인 또래관계 및 자신감 향상에 중요한 영향을 미친다.

“벌써 정리해요? 아~~~!!!”



“퍼즐을 다 맞췄을 때 진짜 기분이 좋았어요.”

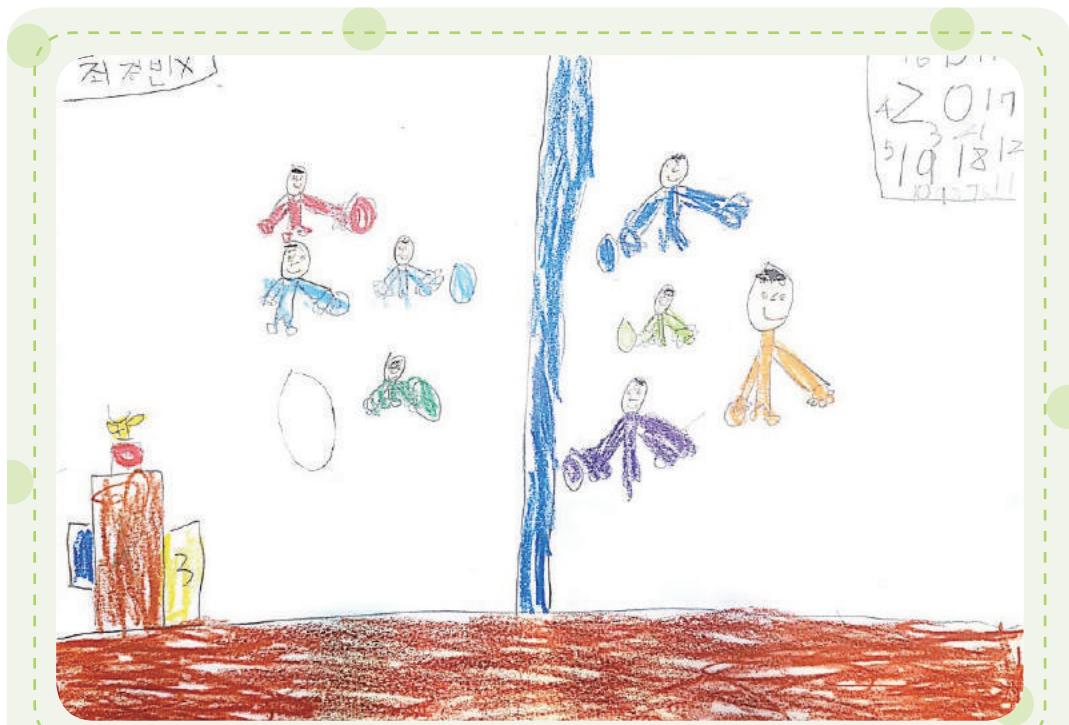


유아는 흥미와 호기심에 따라 놀이를 선택하고 주도적으로 놀이할 때 즐거움을 느끼고 활동에 쉽게 몰입하게 된다. 이러한 몰입의 과정은 새로운 창조의 경험과 노력의 시간으로 유아들에게 성취감을 갖게 한다.

대집단 활동에서 집중력이 부족한 유아의 경우에도 관심 있는 영역에서 놀이에 몰입하는 모습을 종종 보게 된다.

유아들은 몰입의 경험을 통해 놀이의 단순한 즐거움을 넘어 놀이가 갖는 교육적 성과까지 모두 얻을 수 있다.

“이기고 지는 것은 중요하지 않아요”



“게임을 할 때 이기고 지는 건 중요하지 않아요.  
그리고 친구랑 같이 하면 절도 재미있어요.”



유아들은 블록으로 열심히 만든 자신의 작품을 즐겁게 바라보다가도 주저 없이 무너뜨리고는 다시 새롭게 만든다. 이렇듯 유아는 결과물이 주는 것에 성취감을 느끼지만 유아의 더 큰 관심사는 놀이의 그 과정인 것이다.

과정지향적인 태도는 유아들이 좌절하지 않고 다시 시도하며 실패 속에서도 배움을 가능하게 한다.

유아들은 이처럼 자신이 주도적으로 선택한 활동에 몰입함으로써 결과에 대한 부담 없이 새로운 다양한 시도를 할 수 있다.

Part  
II

# 놀이 속 발견

## ② 유아가 말하는 놀이 속 배움

놀이의 가치와 중요성을 알고 있지만, 놀이의 자유로움이 고민되기도 한다. 이러한 고민을 해소하기 위해, 유아들은 놀이하는 가운데 무엇을 배우고 있다고 느끼는지 유아들의 생각을 들어보았다.

“놀이하면서 어떤 것을 배웠니?”라는 물음에 유아들의 대답은 다채롭고 깊이 있었다. 이제 유아들로부터 찾은 놀이 속 배움의 요소를 알아보자.

“놀이하며 배우며 성장하며”



“친구랑 같이 하면 더 좋아요”



“블록으로 성을 쌓는데 정우가 도와줘서 더 높아 만들었어요.”

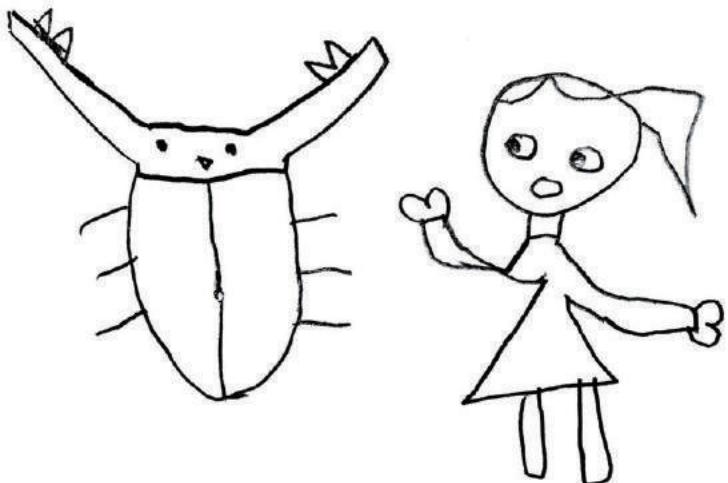


유아들은 놀이하면서 우연한 기회를 통해 친구와 협력한다. 큰 천을 자를 때, 어렵게 가위질 하는 친구를 보고 반대편에서 천을 잡아준다든지, 각자 블록을 가지고 만들다가 옆의 친구와 서로 합쳐 새로운 창작물을 만들며 즐거워한다.

“**‘쌍기놀이’ 할 때 친구가 큰 통을 만들었는데 나는 그 안에 넣을 것을 만들어서 합쳐서 놀았더니 엄청 재미있었어요.’**

그리고 편 게임을 하면서 상대방과 경쟁하여 이기는 것보다는 협력하는 전략이 더 중요하다는 것을 알게 된다. 놀이 속 협력과정을 경험한 유아들은 이기고 지는 건 중요하지 않다는 것을 스스로 알게 된다. 서로 도움을 주고받는 과정에서 유아들은 문제를 해결하고 더 발전적인 놀이의 경험을 갖는다.

“새롭게 알게 되는거 재미있어요”



“우리반에 있는 사슴벌레 집을 관찰하고 있는데 사슴벌레가 짹짓기를  
했어요. 사슴벌레가 어떻게 짹짓기 하는지 알게 되어 신기했어요.”

# 탐구

유아는 놀이 속에서 무엇을 탐구하게 될까?

유아들은 교사가 계획한 수업이 아닐 경우에도 다양한 공간에서 놀이를 하며 알지 못했던 것을 발견하고 새롭게 알아나가는 과정을 경험한다. “선생님! 이 나뭇잎은  
보세요. 배울 간색도 있고 노란색도 있고 연두색도 있어요. 다 섞여있어요!” 스스로 관찰하고 탐구하면서 새롭게 알게 된 것을 자랑스럽게 여긴다.

교사는 유아들에게 배움을 직접적으로 제공해 주는 것 뿐 만 아니라 유아 스스로 탐구하고 발견할 수 있는 교육환경과 기회를 제공할 수 있어야 한다. 유아의 놀이는 스스로 관찰하고 탐구해 나가는 배움의 시간이다.

“친구랑 같이 놀면 재미있고,  
슬플 때도 위로 해 주요”



“놀아다가 속상해서 울고 있을 때 친구가 달래줘서  
마음 풀리고 기분 좋게 놀려는 마음이 생겼어요.”

# 공감

공감하기는 사회적 관계에서 중요한 요소이다. 다른 유아의 마음을 읽고 공감하는 것은 혼자보다는 친구와 함께 있는 사회적인 맥락 안에서 가능하다.

유아들은 또래와의 놀이 상황 속에서 서로 다투기도 하고 갈등상황을 해결하는 과정에서 타인의 마음을 읽는 공감능력이 발달하게 된다. “나는 주원이랑 놀이만 놀고 있는데 윤경이가 속상해 할까봐 다른 놀이를 찾아서 같이 했어요.”

혼자 남게 될 친구의 마음을 공감하고 배려하는 마음은 누군가 말로 가르쳐 주지 않아도 놀이 속에서 자연스럽게 배우게 되는 것이다.

“약속을 배우게 되었어요”



“캠핑카 텐트에 친구들이 다 들어가면 너무 좁아요. 그래서 1름을 적고 기다려요.  
내 차례가 언제 올지 의자에 앉아서 기다리면 마음이 두근두근 해요.”

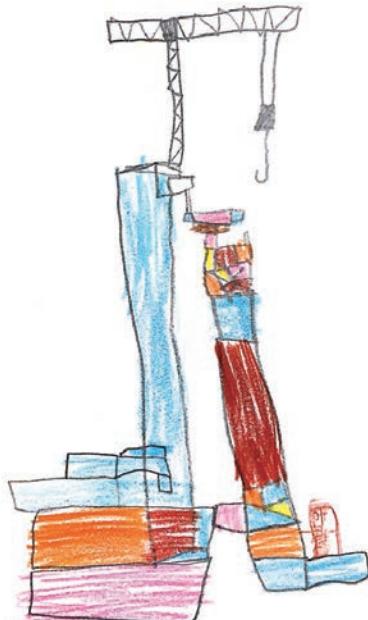


유아들은 놀이 속에서 즐거움을 얻는다. 이러한 즐거움이 유지되기 위해서는 놀이 약속을 지키는 조절능력이 필요하다.

유아들은 놀이를 통해 함께 정한 약속을 지키고 자신의 차례를 기다리며, 다른 친구를 위해서 양보하는 상황을 받아들이고 스스로 생각과 행동을 조절한다.

“*공에 맞으면 나가서 기다려야 돼요. 규칙을 지키지 않으면 재미가 없어져요.*”  
이처럼 자기조절은 외부에서 오는 규칙을 습득하는 것이 아니라, 유아들이 놀이 속에서 서로 합의하는 과정을 거쳐 자기조절력을 키우게 된다.

“놀이감으로 새로운 것을 만들어요”



“건물을 높고 튼튼하게 세우는 방법을 생각해냈어요.”

## 창의성

유아들은 같은 놀잇감을 다르게 사용하며 새로운 것을 계속해서 생각해 낸다. 놀잇감만 있는 것은 놀이가 아니라고 말한 유아의 이야기처럼 블록이 놀잇감으로 교구장 속에 있을 때는 놀이가 아니지만 나의 생각대로 내가 만들고 싶은 방식으로 건축물을 만들었을 때 진정한 놀이가 된다. “돌건을 놀릴 수 있도록 새로운 생각을 했어요.” 놀이 속에서 새로운 것을 구상하고 표상하는 경험을 통해 유아들의 창의성은 더욱 향상하게 된다.

Part  
**III**

# 놀이의 실천

유아들에게 있어 놀이는 즐거움을 넘어선 삶 그 자체이며, 유아는 놀이 속에서 성장한다. 따라서 유아교육기관에서는 많은 교육활동들을 놀이중심으로 계획하고 실행한다. 놀이중심교육에서는 교육목표에 의해 체계적으로 계획된 ‘활동’이 유아중심의 놀이로 전개되어야 하며, 놀이의 결과가 활동목표의 성취로 이어져야 한다.

# “놀이중시교육의 방향과 실천”



## 1

## 놀이중심교육의 방향

유아중심 교육철학을 바탕으로 한다.



놀이중심교육은 유아를 존중하며 유아가 배움의 주체가 되어야 한다. 유아의 특성을 고려하고, 배움과 실천의 과정에서 유아가 주도적인 역할을 할 수 있도록 설계된 교육과정은 삶의 의미와 가치를 스스로 발견해 가는 행복한 삶의 주체로서 성장할 수 있는 토대가 된다.

놀이중심교육을 위해서는 놀이적 요인이 활동 속에 반영되어야 한다.



유아가 말하는 놀이적 요인이라면 ‘즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향성’이다. 유치원 교육활동은 이와 같은 놀이적 요인의 포함 여부에 따라 유아가 놀이로 여길 수도 있고 아닐 수도 있게 된다. 유아들은 활동을 하더라도 놀이를 할 때처럼 스스로의 흥미에 따라 활동을 선택하고 자연스럽게 활동에 몰입하여 스스로 해내었다는 만족감을 느낄 수 있어야 한다.



배움이 있는 놀이가 이루어지기 위해서는  
교육이 지향하는 바가 놀이 속에 반영되어야 한다.



유아의 놀이는 그 자체만으로도 가치가 있다. 그러나 유아들의 놀이가 유치원 교육과정에서 추구하는 배움이 일어나도록 하는 경험이 되기 위해서는 놀이와 교육과정이 유기적으로 연결되어야 한다. 유아의 놀이 경험 및 결과가 의미 있게 생산될 수 있는 교육적 놀이가 되도록 교사는 교육과정에 대한 이해를 바탕으로 적절한 안내와 지원을 하여야 한다.



**『놀이 2017』**

놀이중심 교육과정 이해자료

유아 경험의 연속성을 고려한  
주제와 활동 간의 통합이 이루어져야 한다.



통합교육과정을 실행함에 있어 유아 경험의 연결과 통합을 고려하지 않은 주제와 활동 간의 통합은 교사중심적인 교육과정으로 운영될 소지가 크다. 이런 경우 유아가 놀이에 지속적으로 몰입하기 어렵고 주도성이나 즐거움을 잃어 버리기 쉽다. 의미 있는 놀이중심교육이 이루어지기 위해서는 유아가 경험한 것, 그리고 앞으로 경험할 것들이 연계되도록 교육과정의 전 영역을 유기적이고 통합적으로 구성하여야 한다.

유아주도와 교사주도의 균형,  
놀이와 교육의 균형을 고려해야 한다.



유치원에서 이루어지는 활동은 놀이적 요인의 정도에 따라 유아주도적 활동과 교사주도적 활동으로 나눌 수 있으며, 활동의 특성과 목표에 따라 놀이와 교육이 균형 있게 이루어져야 한다. 유아주도적 활동에서는 놀이적 요인이 훼손되지 않도록 하면서도 유아들의 놀이가 교육적 의미를 갖도록 하며, 교사주도적 활동에서는 놀이적 요인이 최대한 반영될 수 있도록 노력해야 한다.





놀이중심교육이란 유아중심 교육철학을 기반으로 하며, 유아가 활동과 놀이에 자발적으로 참여하고, 즐거운 몰입의 경험을 통해 배움이 일어나도록 실천해가는 과정이다. 이렇듯 배움이 있는 놀이중심교육이 실현되기 위해서는 유아경험의 연속성을 고려한 교육과정 전 영역의 통합 및 놀이와 교육의 균형이 이루어져야 한다.

## ②

## 놀이중심교육의 실천

놀이중심교육의 실천을 위해서는 교육목표에 의해 체계적으로 계획된 교육활동들이 유아에게 놀이로 인식되도록 해야 하며, 계획하지 않았지만 유아 스스로 만들어내는 놀이에서도 교사는 교육적 의미를 찾아내어 배움이 일어나도록 도와야 한다.



가

## 놀이중심교육을 위한 **총합**, 어떻게 계획할까요?

“지도서에 있는 내용들을 모두 다 해야 할 것 같은 책임감이 들어요. 뭐라도 빠뜨리면 교사로서의 역할을 다 하지 않는다는 죄책감이 생겨요. 그러다 보면 유아의 개별적 흥미나 관심을 반영 할 여유가 없어요.”



“그때그때 유아들의 흥미를 반영한 활동을 해야 한다는 건 알고 있지만 미리 짜여 있는 교육계획 때문에 반영하기 힘든 경우가 많아요. 어떤 학부모님은 주간교육계획에 있는 대로 안하면 유치원에서 그냥 논다고만 생각하시기도 하고요. 주간교육계획의 모든 칸을 채워야 하는 것 때문에 주제와 관련된 활동 찾기에 급급합니다.”

## 유아의 몰입을 돋는 주제를 선정하자

주제 선정 및 활동계획 시 유아의 경험이 연속적으로 이루어지도록하기 위해서는 주제를 중심으로 한 활동들 간에 유기적인 연결을 맺는 것이 중요하다. 경험의 연속성이 이루어질 때 유아는 놀이에 몰입하고 즐거움을 느끼며 주도적으로 참여하게 된다.

교사는 많은 지식이나 개념 등을 다루기 위해 여러 활동을 단편적으로 제공하기보다 유아가 놀이에 몰입하여 깊이 있게 알아가고자 하는 부분에 대해서는 충분한 환경과 시간을 제공해야 한다. 이를 위해 작은 단위의 주제를 생활주제로 선정하거나, 기존 생활주제 중 일부를 재구성하는 것, 그리고 새로운 주제를 통해 교육과정을 구성하는 것도 효과적인 방법이다.

## 활동 간의 유기적인 연결을 고려하자

주제 선정과 이에 따른 활동을 계획할 때 교사는 활동 간 유아의 경험이 연속적으로 이루어지도록 해야 한다. 경험의 유기적인 연결은 분절된 활동으로부터 얻을 수 없는 몰입과 주도적인 태도를 향상시킬 뿐만 아니라 완성도 있는 결과를 통해 성취감을 얻게 된다. 따라서 교사는 유아 경험의 연결을 위해 자유선택활동과 대소집단활동 간의 연계, 놀이영역 간의 연계, 대소집단 활동 간의 연계를 고려하여 모든 활동이 서로 유기적인 연결을 갖도록 해야 할 필요가 있다. 이때 탐색 및 조사하기, 소개 및 발표하기, 문제해결 및 놀이 확장을 위한 이야기나누기는 유의미한 연결을 맺어주는 매개체가 될 수 있다.

## 여유 있는 교육과정을 운영하자

교사는 생활주제를 모두 다루어야 한다고 생각하거나 계획된 활동을 모두 운영해야 하는 생각, 그리고 주제와 관련된 개념과 지식을 전달해야 한다는 부담감이 있다. 그러나 교육에서 지식에 대한 개념은 지식 전달 및 수용이 아닌 학습자에 의한 경험과 관계 속에서 생성된다는 것으로 전환되었다. 이제는 유아가 활동 속에서 스스로 의미를 찾고 배움이 일어나도록 하며, 유아에 의해 발현되는 교육적 상황 역시 교육과정 속으로 들어 올 수 있도록 여유 있는 교육과정 운영이 필요한 때이다.

작은 단위의 주제를 선정하더라도 교육과정 내용요소를 모두 다룰 수 있으며, 다루어야 할 지식이나 내용이 줄어들기 때문에 교사는 교육계획을 여유 있게 수립할 수 있게 된다. 이러한 여유 있는 교육과정 운영은 의도된 계획보다는 유아의 흥미와 관심을 더 많이 반영할 수 있기 때문에 유아에게 의미 있는 놀이중심교육을 가능하게 한다.



## 「놀이 2017」

놀이중심 교육과정 이해자료

나

놀이와 교육의 **균형**, 어떻게 실천할까요?

교사들에게 유치원에서 이루어지는 활동과 놀이의 관계에 대해 질문해보고 교사들의 고민에는 무엇이 있는지 들어보았다.

교사가 생각하는 활동과 놀이의 관계

아이들은 자유선택활동 시간이나 바깥놀이를 좋아하죠. 아이들이 주제 맞지 않는 놀이를 하면 배움이 일어나지 않을 것 같은 부담도 있어요.



자유선택활동은 놀이시간이지만 대집단활동은 그래도 수업에 가까운 활동 아닌가요?  
대집단 활동을 놀이중심으로 하는 방법을 잘 모르겠어요.



이야기나누기는 정적이고 지식전달적인 부분이 있어서인지 아이들이 지루해하는 것 같아요.  
이야기나누기 일과카드가 붙어 있는 걸 보고 한숨을 쉬는 아이들도 있고요.  
이야기나누기를 안할 수도 없고... 정말 고민돼요.



**자유선택활동, 바깥놀이, 게임, 신체표현, 동극, 요리, 과학, 미술, 음악, 동화, 동시, 이야기나누기**



**놀이라고 생각해요**



**놀이가 아니라고 생각해요**

## 교 사주도적인 활동에 놀이적 요인을 반영하자

많은 교사들은 이야기나누기나 동시 등 정적이고 교사주도성이 높은 활동의 경우 유아중심의 놀이와 관계가 적다고 생각을 하고 있다. 그렇지만 교사들은 이와 같은 교사주도적 활동들도 놀이중심으로 전개하고자 노력하고 있으나 교육과 놀이의 균형을 맞추는 것에 어려움을 겪고 있는 것이 현실이다. 우리는 그 해답을 유아들의 생각에서 찾아보고자 한다.

### 이야기나누기 시간은 놀이시간일까?

#### 놀이시간이에요!

궁금한 동물을 많이 알게 돼서 좋았어요.  
이야깃거리를 가져와서 소개하니까  
재미있어요. 얼음 · 미역을 손으로  
만져보기도 하고 냄새도 맡으니까  
좋았어요. 또 해보고 싶어요.

#### 놀이시간이 아니에요!

선생님만 계속 이야기하니까요.  
정해진 자리에 바른 자세로  
앉아있어야 해요.  
말로만 하니까 재미없어요.



유아들의 이야기를 통해 교사주도성이 강한 활동이라도 놀이적 요인(즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향성)을 최대한 포함시키고자 노력한다면 유아가 활동을 놀이로 인식한다는 것을 알 수 있었다. 그러므로 놀이중심활동이 이루어지기 위해서 교사는 활동 계획 시 놀이적 요인이 반영되어 있는지 점검해 볼 필요가 있다.

## 어떻게 하면 활동이 놀이로 여겨질까?

52



## 유아 아주도적인 활동에서 적절한 교사의 역할을 찾아보자

자유선택활동이나 바깥놀이 등과 같은 유아주도성이 높은 활동의 경우에 교사는 놀이에 적극적으로 개입하지 못하는 자신이 모습에서, 교사로서의 충분한 역할을 하지 못하고 있는 것은 아닌지, 또는 유아를 방치하는 것은 아닌지에 대한 부담감을 갖게 된다. 유아들의 놀이를 의미 있는 놀이로 이끌기 위해서는 다양한 교사의 역할이 필요하다. ‘유아들이 그린 놀이 장면 속 선생님의 모습’에서 우리는 놀이중심을 이끌기 위한 적절한 교사의 역할이 무엇인지 찾아보고자 한다.

### 도움주기

유아가 필요로 하는 자료나 도움을 제공하는 방식으로 지원해준다.

“재윤이랑 책만들기  
하는데 모르는 글자는  
선생님이 알려주셨어요.”



## 「놀이 2017」

놀이중심 교육과정 이해자료

**함께 놀기**

놀이자로 참여함으로써 놀이에 필요한 기술,  
적절한 상호작용 방법 등 긍정적인 모델링을 제공한다.

“음식점 놀이를 하고  
있는데요. 선생님을  
초대해서 같이 맛있게  
먹었어요.”

**이끌어가기**

새로운 놀이 주제와 방향을 제안하거나 기존의 놀이가 확장될 수 있도록 다음 단계로의 방법을 소개하는 등의 방식으로 지원한다.

“공놀이를 할 때 동그랗게  
앉아서 여러 방법으로 공을  
전달하는 방법에 대해  
선생님과 함께 이야기 했어요.”



## 지지하기

유아의 놀이를 바라보면서 고개를 끄덕이거나  
놀이 장면을 말로 설명해주며 격려한다.

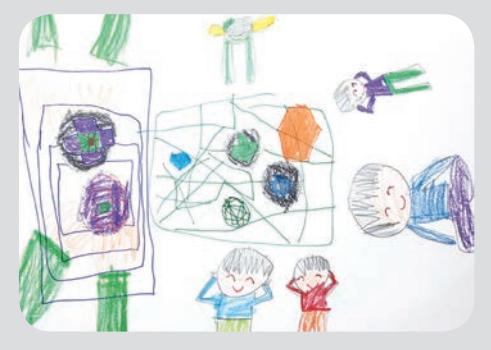
“역할놀이 영역에서  
생일파티 놀기를 해어요.  
선생님은 우리가 노는 모습을  
보고 웃고 계셨어요.”



## 개방적 환경 조성하기

놀이가 확장될 수 있는 환경을 조성해주고, 유아가 자율적으로  
놀이를 탐구하고 몰입할 수 있도록 개방적 분위기를 형성한다.

“팽! 치기는 매일해도  
재미있어요. 선생님은 네모난  
표시를 하여 우리가 계속 놀 수  
 있도록 해주셨어요.”



## 「놀이 2017」

놀이중심 교육과정 이해자료

유아주도적인 놀이상황에서 교사는 유아가 필요로 하는 자료나 도움을 제공해 줄 수 있다. 또한 놀이에 참여하여 적절한 상호작용 및 놀이의 모델링을 제공해 주고, 놀이가 다음 단계로 확장될 수 있도록 새로운 방법을 소개하는 등 다양한 교사역할을 수행한다. 그러나 유아들의 놀이상황에서 교사가 반드시 개입해야만 의미 있는 놀이로 이끄는 것은 아니다.

유아의 놀이를 바라보면서 고개를 끄덕이며 격려해주는 것은 유아에게 교사로부터 놀이를 지지받고 있음을 느끼게 해준다. 언어적으로 “○○이는 ○○놀이를 하고 있구나.” 하며 유아들의 놀이를 있는 그대로 표현해주어 관심을 기울여 주는 것만으로도 유아는 자신이 하는 놀이가 중요하다는 것을 알고 자긍심을 갖게 된다.

56

교사는 유아가 놀이에 몰입하였을 때 특별한 개입이 없어도 놀이를 통한 배움이 유아에게 일어날 수 있다는 확신을 가져야 한다. 따라서 유아가 놀이에 더욱 몰입할 수 있는 자유로운 환경을 구성해주는 것 역시 중요한 교사의 역할이다.

유치원에서 교사와 유아가 느끼는 ‘놀이’의 개념을 재조명하고 구체화하는 과정은 유아교육의 본질에 다가갈 수 있는 유익한 시간이다.

아래의 질문을 통해 교사 자신이 생각하는 진정한 놀이의 개념과 교사의 역할을 스스로 되짚어봄으로써 진정한 놀이중심교육이 실현되기를 기대한다.

- 우리는 간혹 알고 있는 지식을 실천하고 있다고 착각할 때가 있다. 이러한 맥락에서 유아중심·놀이중심의 교육이라는 용어의 익숙함 때문에 마치 교실에서 놀이중심의 교육을 하고 있다고 착각하고 있는 것은 아닐까?
- 교사가 주제에 적합한 교육 내용을 선정하고 재미있는 교수방법을 선택함으로써 스스로 만족스러운 수업을 하였다고 느낄 때 과연 아이들도 교사와 동일한 만족과 즐거움을 느꼈을까?
- 교사와 유아 간에 느끼고 생각하는 놀이의 ‘도 차이’를 최소화시키는데 가장 중요하게 고려해야 할 것은 무엇일까?
- 자유로운 놀이 속에서 유아는 무엇을 배우며 어떻게 성장할까?



## 참고문헌

1. 김태형 (2016). 실컷 놀 아이가 행복한 어른이 된다.  
경기: 갈매나무.
2. 네이버 어학사전
3. 송현숙, 곽희양, 김지원 (2015). 놀이터의 기적.  
서울: 씨앗을 뿌리는 사람.
4. 신은수, 김명순, 신동주, 이종희 (2002). 놀이와 유아.  
서울: 이화여자대학교출판부.
5. 신은수, 김은정, 유영의, 박현경, 백경순 (2011).  
놀이와 유아교육. 서울: 학지사.
6. 진보교육연구소 비고츠키교육학실천연구모임 (2015).  
관계의 교육학 비고츠키. 서울: 살림터.
7. 한국교육방송공사, 놀이의 반란 제작팀 (2013). 놀이의 반란.  
서울: 지식너머.
8. James, E. J. (2006). 놀이, 발달, 유아교육 (이진희, 손원경, 안효진, 유연옥 공역). 경기: 아카데미프레스.
9. Jeffrey, T. S. (2005). 놀이지도 : 아이들을 사로잡는 상호 작용 (송혜린, 신혜영, 신혜원, 조혜진 공역). 서울: 다음세대.



## 놀이중심 교육과정 이해자료

- 기획:** 김기서 (경기도교육청 교육1국장)  
김정례 (경기도교육청 유아교육과 과장)  
최인실 (경기도교육청 유아교육과 장학관)
- 총괄:** 김경성 (경기도교육청 유아교육과 장학사)
- 집필:** 노수자 (미담유치원 원장)  
김연진 (성결대학교부속유치원 원감)  
박현미 (이의초등학교병설유치원 원감)  
박대식 (경기도교육청 장학사)  
진영란 (군포의왕교육지원청 장학사)  
권미나 (성결대학교부속유치원 교사)  
김보희 (이의초등학교병설유치원 교사)  
장지연 (조남유치원 교사)  
이예지 (광문초등학교병설유치원 교사)
- 검토 및 자문:** 김호 (경인교육대학교 교수)

**발행일:** 2017년 12월 31일

**발행인:** 경기도교육감

2017  
년

“즐기는 아이는 배움의 기회를 스스로 열어갑니다”

- 즐기는 아이 · 부모 · 교사의 365 경영 중 -

