

유아교육과

놀이중심교육과정 실천자료

놀이 2018

유아교육, 놀이로 풀다

들여다보기



실천



성장 이야기



경기도교육청

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

2018 Contents



놀이 2018 02

Part I 놀이중심교육과정 들여다보기

- 1. 놀이와 놀이중심교육과정 06
 - 2. 교사들의 고민 바라보기 10
 - 3. 놀이중심교육과정의 요소 15
-

Part II 놀이중심교육과정의 실천

- 1. '계획에서 실행까지' 놀이로 풀기 24
 - 2. 주도성의 조화로 배움 발견하기 44
 - 3. 유아를 존중하는 자유로운 교실 만들기 56
-

Part III 놀이를 실천한 성장 이야기

- 1. 놀이실천가로 성장하는 교사 66
- 2. 놀이연구로 성장하는 유치원 70
- 3. 에필로그 74

‘놀이 2018’은 놀이중심교육을 실천하는 교사를 위한 놀이 이해 자료이다.

놀이중심교육의 지향점은 무엇이고 어떻게 실천할 것인지에 대해 교사 스스로 고민하고 그 답을 찾을 수 있도록 하는 자료라 할 수 있다.

놀이중심교육과정의 운영은 ‘유아 존중’이라는 인식으로부터 출발한다.

유아가 스스로 할 수 있는 놀이와 도움이 필요한 놀이를 구별하고 결정할 수 있는 ‘자율적 선택’의 기회와 선택한 놀이를 유아 ‘스스로 조절’할 수 있는 교육적 역량을 높일 수 있어야 한다.

대부분의 교사는 교육현장에서 유아존중과 자유놀이의 중요성을 인지하고 있지만 실제 교육 과정과 연결 짓기를 어려워하는 것이 현실이다.



“아이들에게 자유를 주어서 어수선한 모습을 볼 때 이렇게 해도 괜찮은 걸까? 하는 고민이 돼요.”

“팽이와 딱지치기를 계속하는 유아들에게 생활주제와 관련한 활동을 어떻게 제시해야 하는지 어려워요. 다른 놀이를 권해도 잠시 후면 다시 아이들은 팽이와 딱지치기를 하며 즐기고 있어요”

“흥미영역을 배치해 놓고 주제에 따라 변화를 주지만 유아들이 선호하는 영역은 항상 자리가 부족해서 문제가 생겨요. 넓혀 주고 싶지만 영역의 수가 줄어도 되는 것인지 의문이 들어요”

“가끔 아이들은 교사의 개입이 없을 때 자신들만의 놀이규칙을 만들며 흥겹게 놀이하곤 해요. 놀이 확장을 위한 개입을 하고 싶는데 놀이의 흐름이 깨질까 걱정될 때가 있어요.”

이에 본 자료는 총 3장에 걸쳐 놀이중심교육과정에 대한 교사들의 고민을 살펴보고 교육 현장에서의 실천 사례와 교사들의 성장 이야기로 구성하였다.

I. 놀이중심교육과정 들여다보기에서는

교사가 느끼는 놀이와 놀이중심교육과정에 대한 생각을 알아보았다. 그리고 교사가 접하게 되는 고민과 생각을 바탕으로 놀이를 실천하면서 발견한 특징을 찾아 놀이중심교육과정의 요소로 정리하였다.

II. 놀이중심교육과정 실천에서는

교사의 융통성과 유아의 능동적 참여를 기반으로 한다. 지나치게 구체화된 교육과정보다는 계획의 단계에서부터 유아의 의견을 수용하고 반영한 놀이중심교육과정을 운영했을 때, 보다 높은 놀이 참여와 교육적 성과를 얻을 수 있다. 본문에서는 이러한 유아의 흥미와 개개인의 의견을 담아 함께 만드는 교육과정의 실천내용을 소개한다. 주제 선정에서의 자유로움, 유아와 교사의 주도성의 조화, 유아를 존중하는 다양한 교실만들기의 사례를 제시하였다.

III. 놀이를 실천한 성장 이야기에서는

놀이중심교육과정에 대한 고민과 실천의 과정에서 성장한 교사들과 유치원의 모습이 담겨져 있다. 놀이중심의 교육과정 운영은 유아와 유아의 상호작용, 유아와 교사의 상호작용, 유아와 놀잇감의 상호작용 이외에 교사와 교사간의 질 높은 상호작용을 유도한다. ‘2017 놀이’를 통해 유아의 배움과 성장이 확인되었다면 ‘2018 놀이’에서는 놀이중심교육과정 운영을 통해 배우고 성장하는 교사의 모습을 확인할 수 있다.

교육의 흐름은 기존의 획일화된 교육에서 벗어나 개별화가 존중되는 패러다임이 요구됨에 따라, 교사의 역할에도 이에 적합한 변화가 필요하다. 따라서 놀이중심교육과정은 연령별 누리과정 교사용 지도서에 대한 의존도를 낮추고 유아 개개인이 가지고 있는 흥미를 관찰하고 유아들의 생각을 듣는 것으로부터 출발해야 한다.

‘놀이 2018’ 자료는 동일한 방식의 가르침보다는 다양한 형태의 배움이 유아의 실생활에 활용될 수 있도록 교사의 유연한 사고를 돕고 놀이중심교육에 대한 이해를 높이고자 하는데 초점을 맞추어 개발하였다.

「놀이 2018」

놀이중심교육과정 실천자료





놀이중심교육과정 들여다보기

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION



I
놀이중심교육과정
들어다보기

01 놀이와 놀이중심교육과정

‘놀이 2017’에서 교사는 놀이를 정의 할 때 ‘주도성’ 여부를 고려한 반면, 유아는 ‘자율적 선택’을 최우선으로 생각하였다.

6

놀이중심교육과정 운영을 위해 교사는 일상생활 속에서 유아들의 자발적 선택과 결정권이 존중될 수 있도록 안내하고 기다려야 한다. 그러나 다른 한편으로 교사들은 유아의 자유로운 놀이를 어디까지 수용할 것인지, 개개인의 자율적 선택을 어떻게 연결 지을 것인지, 학습을 강조하는 학부모에게 놀이로부터 배우는 다양한 교육적 역량을 어떻게 설명할 것인지에 대한 걱정과 부담을 갖게 된다.

교사들이 느끼는 놀이와 놀이중심교육과정에 대한 생각을 들여다보자.



Q. 놀이란 무엇이라 생각하나요?

- 억압되지 않고 유아가 스스로 즐거움을 찾는 것이라고 생각해요.
- 교사의 개입 없이 자유롭게 노는 게 놀이인 것 같아요.
- 자유롭게 탐색하고 발견하는 과정에서 재미를 느끼는 것이에요.
- 만족할 때까지 실패하고 또 실패해도 즐겁게 만들어 가는 것이 놀이죠.
- 놀이는 아이들의 삶이죠. 삶은 살아있는 것이니까 아이들은 놀이할 때 살아있다고 할 수 있어요.
- 누군가 시켜서 하는 게 아니라 자발적인 동기에 의해 시작되는 것이 가장 중요한 것 같아요. 자발적 놀이는 몰입을 가져와요.
- 목적을 가지거나 의미를 가진다기보다는 그 놀이가 진행되면서 점점 의미를 찾아가는 것이죠.



Q. 놀이중심교육과정이란 무엇이라 생각하나요?

- 놀이중심교육을 어떻게 실천해야 하는지 정말 모르겠어요. 내가 하고 있는 게 놀이중심교육과정이 맞는지 의문이 들어요.
- 처음에는 불안감, 규칙의 혼란 등으로 많은 어려움이 있었어요. 아이들과 함께 방법을 찾아보니 해결책을 찾게 되었어요.
- 자유선택활동과 바깥놀이라면 모를까... 다른 활동들은 어떻게 놀이중심으로 교육해야 하는지 너무 어려워요.
- 유아의 놀이에 교육적인 면을 제공하는 것 같아요.
- 유아 주도적인 활동을 진행한다면 교사 역할에 대해 고민 해봐야 할 것 같아요.
- 정해진 틀을 따라 가는 건 아닌 것 같아요. 계속 바뀌는 교육과정, 유아의 흥미를 반영하는 교육과정인 것 같아요.
- 유아들의 의견을 민주적으로 수용하여 문제 상황을 조금씩 꾸준히 변화시켜 나가는 교육과정 같아요.
- 잘하고 싶지만 교사 뜻대로만 되지 않는 것, 충분한 관심을 기울이지 않거나 마음을 쏟지 않으면 흐지부지 되는 것이라고 생각이 들어요.
- 놀이마다 의미가 다르니 교사가 편견을 갖거나 시야를 닫아버리는 실수를 범하지 않는 것이 가장 중요하다는 생각이 들어요.

교사들은 ‘놀이’가 주는 자유로움과 즐거움의 중요성을 인식하고 있었다. 뿐만 아니라 놀이가 주는 교육적 효과에 대해서도 공감하고 있었으며 표현의 방식이 다를 뿐 교사 각자가 생각하는 놀이의 중심에는 유아가 존재하고 있다는 것을 확인할 수 있었다.

반면 ‘놀이중심교육과정’에 대해서는 다양한 의견을 보였다. 어떤 것이 놀이중심 교육과정인지 모르겠다는 놀이에 대한 걱정과 불안에서부터 정해진 틀을 따라가는 것이 아닌 계속 바뀌는 교육과정인 것 같다는 해석까지 그 생각이 다양함을 알 수 있었다. 이렇듯 ‘놀이중심교육과정’을 명확하게 정의내리기는 어려우며 유아 개개인의 놀이의 방식이 다르듯 교사 개인의 교육적 신념에 따라 놀이중심교육과정에 대한 해석도 실천의 과정도 다를 수 있다.

교사들은 놀이중심교육과정을 실천하기에 앞서 많은 고민들을 하고 있다. 공감되는 고민의 내용들을 함께 들여다보자.





I
놀이중심교육과정
들여다보기

02

교사들의 고민 바라보기



누리과정은
놀이중심교육이
아닌가요?

유치원에서 교육과정을 운영할 때는 주제중심으로 해요.

지도서에 있는 주제를 선정하다보니
자연스럽게 지도서에 있는 활동들을 참고하고 있어요.
그러다보니 누리과정을 잘 운영하기 위해서 지도서에 있는 활동을
다 해야 하는 것처럼 생각되어져요.
저도 모르게 지도서에 의존하게 되고 활동들로 뻘뻘해져 갔죠.
이렇게 하는게 아니라는 것을 알지만
어떻게 놀이중심교육과정을 운영해야 하는지 너무 어려워요.
누리과정과 놀이중심교육과정은 다른 것인지 혼란스러워요.

놀이중심교육은
곧 자유놀이인가요?
교사는 무엇을 하죠?



‘놀이중심이니까.. 자유롭게 놀면 되는 걸까?’
‘그럼 아이들은 유치원에서 뭘 배우게 되는 걸까?’
‘유치원에서의 놀이와 가정에서의 놀이가 뭐가 다른 거지?’
‘정말 놀이만 한다면 아이들이 배울 수 있을까?’

놀아준다는 건 자칫하면 아이들의 놀이를 간과하고
방관할 수 있을 것 같은 걱정도 돼요. 아이들의 놀이는 개개인이 다른데,
그럴 때 교사로서 나는 어떻게 해야 할까요?

왜 다시
놀이중심교육이
강조되는 거죠?



유아교육은 원래 유아중심, 놀이중심교육이었어요.
그런데 왜 다시 강조되고 있는지 궁금해요.
그렇다면 지금까지 우리의 교육과정이
놀이중심교육과정은 아니었나요?
다시 강조되는데에는 이유가 있을텐데....
어디에 초점을 맞추어야 할까요?
유아의 흥미를 반영한 새로운 주제를 정해서
프로젝트 접근법으로 수업해야 하나요?
놀이중심교육을 실천하기 위해 또 다른 연수를 받아야 하나요?



놀이중심교육과정?
지금도 힘들고 바쁘는데
뭘 더하라는 거죠?

유치원에서의 하루는 어떻게 지나가는지 모르겠어요.
계획 및 평가, 다음 날 일일교육계획안 작성,
수업자료 준비, 환경구성, 교실청결, 학부모 상담전화
이걸 다 하면 칼퇴란(정시에 퇴근이란)..... 있을 수 없는 일이죠.

그런데 여기에 또! 놀이중심교육과정을 하라고요?
그럼 또 새로운 교육계획을 세우라는 건가요?

주제에 관심이
없는 유아는 어떻게
지원해야 하나요?



아이들이 무언가를 만들어서 팔고 싶어하기에
아이들로부터 시작한 가게놀이를 하게 되었어요.
여자아이들은 푹 빠져서 물건을 만들고 팔기에 바빴죠~
저 역시도 아이들과 함께 푹 빠져서 놀이했어요.

그러다! 자주 밖을 나가고 싶어하는 남자아이들이 보였어요.
왜 나가고 싶냐고 물어보니 곤충을 보고 싶다고 하더라고요.
또 교실 구석에서는 딱!딱! 소리가 나는 거예요.
그래서 들여다 보니 딱지를 접어서 딱지치기를 하고 있더라고요.

이렇게 흥미가 다 다른 아이들.....
교사가 전개하는 주제에는 관심이 없는 아이들.....
도대체 어떻게 지원해야 하는 걸까요.....

03

놀이중심교육과정의 요소



I
놀이중심교육과정
들어다보기

유치원에서 놀이중심교육은 앞서 교사들이 고민한 단순한 수업방법의 변화나 새로운 교육방법의 도입을 목적으로 하는 것이 아니다. 놀이중심교육과정을 실천하기 위해서는 유아와 교사, 교육을 다시 들여다보는 것에서 시작하며, 그 출발점이 유아중심 교육철학에 있다.

15



유아중심교육철학을 실천한다고 해서 교사의 개입은 배제되어야 하고, 유아에게 무한한 자유를 주어야 한다는 것은 아니다. 교사의 경험을 앞세워 유아에게 특정개념을 전달하는 것이 아니라 유아가 어떤 경험을 했고, 어떤 방향으로 호기심을 보이는지, 무엇을 더 알고 싶어 하는지에 대해 관찰한 후, 이에 적합한 교육적 목표를 고민하고 유아와 함께 결정하는 것이다.

이를 바탕으로 '놀이 2018'에서는 놀이연구를 위한 전문적학습공동체와 본 자료개발위원 유치원을 중심으로 놀이중심교육과정을 실천해 본 결과 다음과 같은 요소들이 반영되어야 함을 알게 되었다.



놀이중심교육과정은 교육과정 계획과 실행에 있어서
교사의 '자율성'이 우선되어야 한다.

놀이중심교육과정은 교사가 자율적으로 교육과정을 편성하고 운영하는 것을 중요시한다. '그 학급의, 그 유아들'에게 의미 있는 경험으로부터 출발하여, 결국은 교육과정에서 지향하는 내용을 자연스럽게 연결하기 위해서 학급을 담당하는 교사의 자율성이 충분히 발휘되어야 한다.

교사는 누리과정 교사용 지도서에 수록되어있는 생활주제와 교육활동을 그대로 따라 하기보다는 유아의 흥미 중에서 교사의 가치나 유치원의 상황, 교육과정과 연결될 수 있는 주제와 활동을 스스로 찾을 수 있어야 한다.

핵심키워드 교육과정 편성과 운영의 자율성, 주체성



놀이중심교육과정은 유아의 놀이 확장을 위해 교사의 '융통성'이 발휘되어야 한다

놀이중심교육과정에서 교사는 유아와 함께 교육과정을 만들어갈 수 있어야 한다. 교육과정을 만들어간다는 것은 교사가 계획한 교육내용을 충실히 전개하기보다는 유아의 흥미와 관심, 교사의 교육적 필요, 유치원 상황에 따라 유아의 놀이 확장을 위해 융통성 있게 사고하고 결정하는 것을 의미한다. 교사는 유아들의 자발적으로 하는 놀이를 관찰하면서 유아의 흥미과 관심을 파악하고 유아들이 마음을 끄는 활동을 제시할 수도 있어야 한다.

핵심키워드 유아의 흥미와 관심, 상황 고려, 만들어 가기



놀이중심교육과정은 유아를 존중하고
유아의 놀이성을 '수용'해야 한다.

놀이중심교육과정에서는 학습자를 위한 교육을 중요시하므로 교육의 출발점을 유아의 흥미나 요구에 둔다.

유아를 존중한다는 목적을 달성하기 위해서는 유아의 목소리가 누락되는 경우를 경계하고 유아의 목소리에 더 귀 기울여야 한다.

교사는 유아들이 놀이하면서 말하고 행동하는 바를 수용하여 유아들이 다양하게 탐색하고, 구성하면서 표현할 수 있도록 해야 한다. 또한 놀이로 인한 경험 및 결과는 사실적인 정보의 축적이 아니라 끊임없는 학습자 자신의 재해석의 과정과 새로운 의미를 창출하는 것에 의미를 두도록 한다.

핵심키워드 유아 존중, 유아의 목소리 담아내기, 의미 만들기



놀이중심교육과정은 교사의 관찰을 통해 유아의 관심과 흥미가 '발현' 되도록 한다.

놀이중심교육과정에서는 교사가 유아의 놀이를 확장시킬 수 있어야 한다. 유아의 놀이가 확장된다는 것은 상황에 맞춰 놀이 목표, 놀이 내용 및 방법은 언제든지 변화될 수 있음을 의미한다. 교사는 유아들의 흥미를 먼저 발견해야 한다. 유아가 무슨 놀이를 하는지, 어떻게 놀이 하는지, 놀이하면서 무슨 말을 하는지 민감하게 알아차리고 유아의 관심과 흥미가 변화되는 놀이 상황을 제공해야 한다.

핵심키워드 흥미발견, 놀이 확장, 교육활동으로 연계 놀이



놀이중심교육과정은 교사의 놀이 탐구에 대한 지속적인 '역량' 개발이 필요하다.

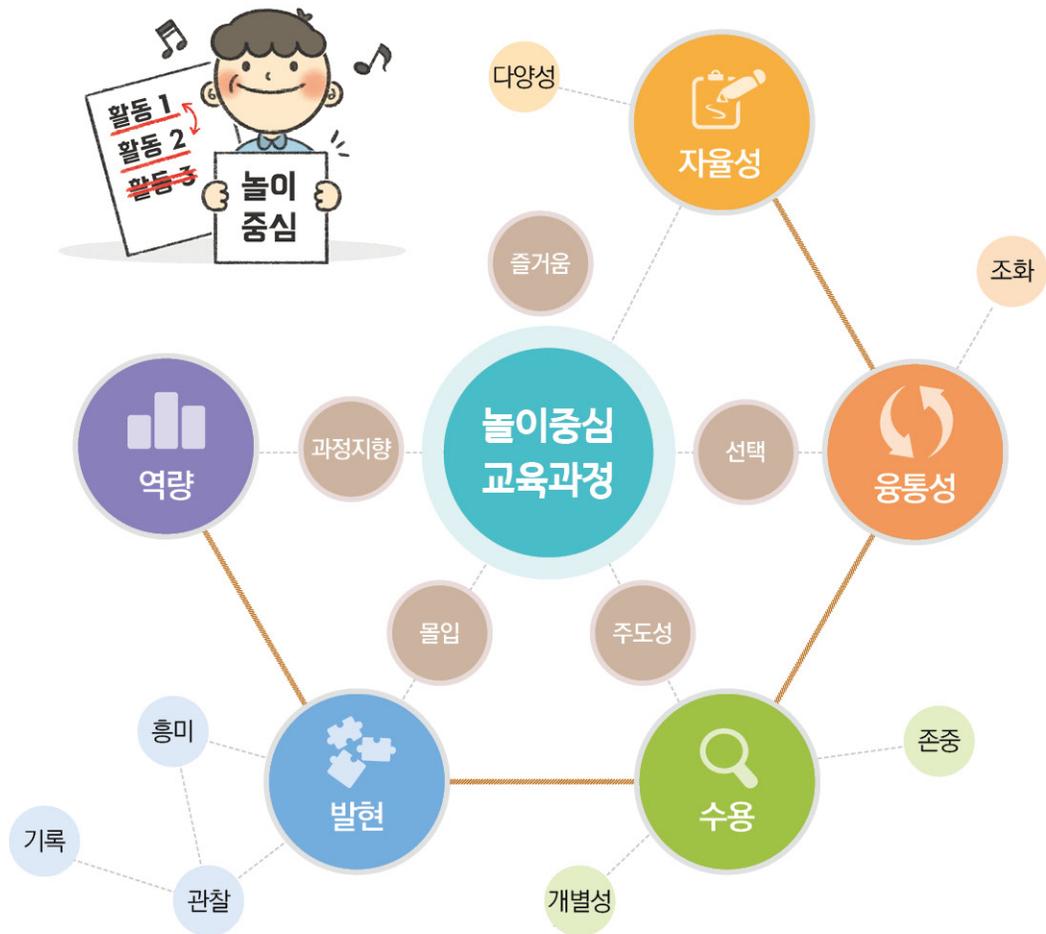
놀이중심교육과정에서는 교사의 놀이역량을 중요시한다. 놀이역량에는 유아와 함께 놀이할 수 있는 능력과 유아의 놀이를 제대로 관찰할 수 있는 능력을 의미한다.

교사는 유아들과 함께 놀면서 놀이과정과 결과에 대한 유아의 생각을 알 수 있도록 기록하고, 주변 교사들과 기록물을 공유하면서 놀이 탐구 능력을 키워야 한다. 그리고 다양한 학습공동체를 구성하여 놀이 활동에 대한 다양한 아이디어를 교환하는 경험을 가져야 한다.

핵심키워드 놀이역량, 함께 놀기, 관찰, 기록, 학습공동체

‘놀이 2017’에서 유아로부터 찾은 「놀이의 요인-즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향」과 ‘놀이 2018’ 「놀이중심교육과정 요소-자율성, 융통성, 수용, 발현, 역량」이 유기적으로 연계되어 있음을 알 수 있다.

유아는 놀이 속에서 성장하고, 교사는 놀이 연구를 통해 놀이 실천가로 성장한다.



「놀이 2018」

놀이중심교육과정 실천자료





놀이중심교육과정의 실천

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION

놀이중심교육과정의 실천을 위해서는 교사가 체계적으로 계획한 교육활동(대소집단활동, 자유선택활동, 바깥놀이 등)들이 유아에게 '놀이'로 인식되도록 하는 것이 중요하다.

따라서 II 장에서는 놀이중심교육과정 실천을 위한 '계획에서 실행까지' 놀이로 풀기, 주도성의 조화로 배움 발견하기, 유아를 존중하는 자유로운 교실 만들기에 대해 사례중심으로 살펴보고자 한다.



II

놀이중심교육과정의
실천

01

계획에서 실행까지,
놀이를 풀기





③
융통성 있는
교육과정
운영하기



④
놀이를 위한
관찰과 기록하기





유아의 흥미를 담은 생활주제 선정하기

교사 고민 1



동네이름, 공공기관,
자연공간도 알아보고,,,
역할놀이는 병원놀이를 할까?
쌓기놀이는 우리동네 건물 만들기를 해야지.
직업의 종류도 알아봐야 하고,
다음 주에 시장놀이 행사도 있는데,,,
놀이중심교육은 유아의 놀이(활동)가 연결되도록
통합적 교육계획을 세워야한다고 했는데,,,
알아보고 가르쳐야 할 게 너무 많아,,,
병원놀이, 건축물, 시장놀이? 흠,,,
연결도 되지 않는 것 같네.

우리 반 아이들이 주말에 유치원
옆 공원에 간 이야기를 많이 하던데,,,
생활주제를 '우리동네' 대신에
'마을공원'으로 정해볼까?





유치원 교육과정이 통합교육과정이라는 사실은 누구나 잘 알고 있으며 실천하고 있다고 생각합니다. 그렇지만 주제와 관련된 활동들을 제공하는 것만으로 통합교육 과정이 실행되고 있다고 할 수는 없습니다.

놀이중심으로 통합교육과정을 운영하려면, 주제와 활동의 통합뿐만 아니라 발달 영역간의 통합, 놀이경험의 통합으로, 유아의 놀이나 경험이 지속적으로 이어지는 교육계획을 세워야 합니다. 즉, '유아 경험의 연속성'을 고려하여 주제와 활동 간의 연결성 있는 통합이 이루어져야 할 것입니다.

놀이는 유아들의 흥미와 관심으로부터 시작됩니다.

따라서 놀이중심교육과정을 운영한다는 것은 누리과정 지도서에 제시된 생활주제나 활동을 그대로 활용하기보다는, 유아들의 흥미가 반영된 생활주제를 자율적으로 선정하거나 재구성해야함을 의미합니다.



교사 고민 2



마을공원?
 마을공원 이름을 알아보고, 공원의 역할,
 공원의 종류, 공원에서 일하는 사람들,
 공원에 있는 것들을 알아보고....
 또 뭘 알아봐야하지??
 그런데 수업자료들이 너무 없는데,,,
 이 주제로 몇 주를 끌어갈 수 있을까?



선생님!
 어떤 공원들이 있는지 저는 궁금하지 않아요.
 저는 우리동네 공원이 좋아요. 공원에서 할 수
 있는 것을 가르쳐주지 않아도 돼요. 내가 해보면
 알 수 있어요. 나는 생각할 수 있고 내가 해낼 수
 있어요! 내가 가보고 해볼 수 있게
 시간을 주세요.





지도서의 생활주제가 아닌 새로운 생활주제를 선정했을 때 어떻게 풀어나가야 할지 막막하죠. 또 생활주제 안의 주제와 소주제를 결정하는 것도 어렵습니다.

교사들이 일반적으로 주제와 소주제를 떠올릴 때 경험의 결과에 중점을 두어 지식의 체계에 따라서만 생각하기 때문은 아닐까요?

교사들은 유아들과 함께 마을공원으로 정했지만 공원에 대한 개념을 전달하려고 합니다. 유아들이 원하는 것은 개념과 지식 전달보다는 직접 탐색해 보고 충분히 놀이해볼 수 있는 활동으로 전개되기를 바랍니다.

생활주제 마을공원을 진행하면서 유아들이 궁금한 것은 무엇인지, 직접 알아보고 경험해 보고 싶은 것은 무엇인지에 대해 떠오르는 것을 단어로 기록하여 소주제로 결정하는 것은 어떨까요?





여유 있는 교육활동 계획하기



선생님!!
캠핑놀이 어디 갔어요?
나 오늘도 하고 싶었는데,
이제 못해요?

이번 주 주안에 또 캠핑놀이를 적으면
안 될 것 같아서 가게놀이를 바꿨는데,,
주안에는 활동별로 골고루 넣어야 할 것 같고,
칸이 비어있으면 학부모들이 유치원에서
아무것도 안한다고 생각할 것 같아 부담된다,,
주제를 좀허 잡으니까 가르칠 것도 없는 것 같고,
칸을 채울 활동도 부족한 것 같아,,





교사들은 일과활동을 진행하면서 주제와 연관된 이야기 나누기를 꼭 해야 된다는 부담과 함께 1~2개의 대집단 활동도 해야만 교사로서의 역할을 다 한 것 같은 안도감을 갖게 됩니다.

또한 몇몇 교사는 놀이 계획하기와 놀이에 필요한 약속정하기, 우발적으로 발생한 상황에 대한 이야기나누기를 하게 되면 마치 수업에 소홀한 것은 아닌가 하는 일종의 죄책감이 든다고도 말합니다. 이와 같은 고정관념이 오히려 놀이중심 활동을 방해하는 원인이 될 수 있습니다.

놀이중심교육과정을 운영하려면 유아가 놀이에 몰입할 수 있도록 하는 충분한 시간이 필요하고, 놀이가 서로 연속적으로 이어지는 경험의 기회를 제공해야 합니다. 교사에 의해 교육계획이 사전에 이루어졌다 할지라도 발현되는 놀이상황에 따라서 유아들의 흥미는 예상과 다른 형태로 나타나고 또 새로운 놀이 방식을 요구하기도 합니다.

따라서 실행과정에서 언제든지 활동이 변경되거나 추가 될 수 있다는 생각을 가지고 여유 있게 계획해보세요!

여유 있는 계획을 세우자니 주간교육계획안 작성에 어려움이 생기지요. 계획안은 고정된 양식이 있는 것은 아닙니다. 문서의 형식보다는 놀이중심교육과정이 잘 실천될 수 있도록 교사의 고민과 생각을 자유롭게 작성하고 이에 따라 계획안 형식의 변화를 시도하는 것도 좋겠습니다.

다음은 계획안 작성의 변화를 시도한 예시입니다.

주간교육계획을 여유있게 작성하기(예시)

유아의 흥미를 반영한 생활주제	생활주제	마을공원					
	주제	마을공원 놀이 (0월 0주)					
주제를 전개하는데 실제로 필요한 놀이활동으로 계획하기	교육목표	<ul style="list-style-type: none"> •공원 산책놀이에 필요한 것들을 알아본다. •친구들과 협력하여 마을공원 놀이를 해본다. 					
	날짜(요일)	20(월)	21(화)	22(수)	23(목)	24(금)	
	소주제 활동	공원놀이 계획하기			공원 산책놀이		
	자유선택 활동	쌓기	공원 길 구성하기				
		역할	공원으로 산책을 가요				
		언어	안내장 만들기 / 공원에서 볼 수 있는 글자 찾기				
		수, 조작	패턴놀이				
		과학	공원에서 발견했어요				
		미술	마을공원놀이에 필요한 것들 만들기(운동기구, 표시판, 간판 등)				
	음률	'우리공원 이름은' 악기연주					
대·소 집단 활동 대	이야기 나누기	공원놀이를 준비해요 / 안전교육 / 공원놀이 약속을 정해요					
	언어활동 <동화동시·동극>	동화 북적북적 우리동네 / 공원에서 동시 산책하는 날					
	표현활동 <음악 미술 신체 게임>	미술 공원지도 만들기 음악 '우리동네'개사하기 게임 징검다리 건너기					
	바깥놀이 기타활동	마을공원 산책하기					
	기본생활습관	차례를 지켜요					

생활주제	마을공원		
주제	마을공원 놀이 (0월 0주)		
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> •공원 산책놀이에 필요한 것들을 알아본다. •친구들과 협력하여 마을공원 놀이를 해본다. 		
요일	소주제	활동	변경활동 기록
월	공원놀이 계획하기	마을 공원 놀이에 필요한 것 알아보기 (역할, 물건, 장소 등)	이야기나누기 - 공원 안의 여러 가지 길 (자전거 길, 징검다리, 구름다리, 터널 등..) 이야기나누기 - 공원놀이 약속을 정해요
화		공원지도, 안내서, 운동기구 만들기(미술, 언어) 공원 구성하기(쌓기, 역할)	
수		우리반 마을공원 이름 정하기 간판 만들기(미술)	
목		마을공원 놀이하기(쌓기, 역할) '우리동네'개사해서 부르기(음악)	
금		징검다리 건너기(게임) 공원에서 볼 수 있는 글자찾기(언어)	

● 소주제 작성
집단활동, 자유선택활동 구분 없이 하루의 중점 활동 위주로 작성하기

● 진행과정에서 유아의 흥미와 관심에 따라 추가되거나 변경되는 활동을 추후에 기록할 수 있는 공간

월간교육계획으로 여유있게 작성하기(예시)

생활주제별 교육 활동 계획안 (만5세)			
생활주제	달 전개기간 0월 00일 ~ 0월 00일(4주간)		
목표	<ul style="list-style-type: none"> 여러가지 종류의 달에 관심을 가지고 살펴본다. 달춤에 대해 알아본다. 달춤을 추며 즐거움을 느낀다. 		
자유선택활동	<table border="1"> <tr> <td> 자유선택활동 쌀기 역할 언어 수·조작 음률 미술 바깥놀이 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 달춤 무대 만들기 달춤을 추어요 달을 쓰고 마음을 표현해요 달이 궁금해요 달 이름 빙고게임 초대장 꾸미기 달 퍼즐맞추기 달을 맞추어요 우리가 가장 좋아하는 달 전통악기 연주하기 달춤을 배워요 달 만들기 달 로켓 태워주기 떡지 만들기 민속놀이 (투호,사방치기,떡지) </td> </tr> </table>	자유선택활동 쌀기 역할 언어 수·조작 음률 미술 바깥놀이	<ul style="list-style-type: none"> 달춤 무대 만들기 달춤을 추어요 달을 쓰고 마음을 표현해요 달이 궁금해요 달 이름 빙고게임 초대장 꾸미기 달 퍼즐맞추기 달을 맞추어요 우리가 가장 좋아하는 달 전통악기 연주하기 달춤을 배워요 달 만들기 달 로켓 태워주기 떡지 만들기 민속놀이 (투호,사방치기,떡지)
자유선택활동 쌀기 역할 언어 수·조작 음률 미술 바깥놀이	<ul style="list-style-type: none"> 달춤 무대 만들기 달춤을 추어요 달을 쓰고 마음을 표현해요 달이 궁금해요 달 이름 빙고게임 초대장 꾸미기 달 퍼즐맞추기 달을 맞추어요 우리가 가장 좋아하는 달 전통악기 연주하기 달춤을 배워요 달 만들기 달 로켓 태워주기 떡지 만들기 민속놀이 (투호,사방치기,떡지) 		
기본생활습관	<ul style="list-style-type: none"> 올바른 이닦기(청결) 		
대·소집단 활동	<table border="1"> <tr> <td> 이야기 나누기 동화 동시 음악 신체 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 어떤 달인지 궁금해요 여러 가지 달춤 달춤을 추려면 필요해요 달을 만들어요 공연을 준비해요 어떤 달인지 궁금해요 아무도 모를거야, 내가 누군지 샌님과 호랑이 봉산달사자춤 달 동시짓기 정말 멋쟁이 어깨춤 달춤추세 사물놀이 연주 달춤추세 (한삼춤) 달 쓰고 반환점 돌아오기 </td> </tr> </table>	이야기 나누기 동화 동시 음악 신체	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 달인지 궁금해요 여러 가지 달춤 달춤을 추려면 필요해요 달을 만들어요 공연을 준비해요 어떤 달인지 궁금해요 아무도 모를거야, 내가 누군지 샌님과 호랑이 봉산달사자춤 달 동시짓기 정말 멋쟁이 어깨춤 달춤추세 사물놀이 연주 달춤추세 (한삼춤) 달 쓰고 반환점 돌아오기
이야기 나누기 동화 동시 음악 신체	<ul style="list-style-type: none"> 어떤 달인지 궁금해요 여러 가지 달춤 달춤을 추려면 필요해요 달을 만들어요 공연을 준비해요 어떤 달인지 궁금해요 아무도 모를거야, 내가 누군지 샌님과 호랑이 봉산달사자춤 달 동시짓기 정말 멋쟁이 어깨춤 달춤추세 사물놀이 연주 달춤추세 (한삼춤) 달 쓰고 반환점 돌아오기 		

생활주제별 전개기간에 따라 3주~5주간으로 계획하여 작성

집단활동, 자유선택활동 등 구분은 유지하고, 중점활동 위주로 작성해서 배부하는 주제망 형태

생활주제별(월간)로 작성하면서 주별로 구분지어 작성

매주의 주제 계획하기

주별 중점되는 활동 위주로 작성 지속되는 활동은 통합해서 작성

진행과정에서 유아의 흥미와 관심에 따라 추가되거나 변경되는 활동을 추후에 기록할 수 있는 공간

월간 교육계획안 (만3세)				
생활주제	색깔	전개기간	9월 3주~10월 2주(4주간)	
교육목표	<ul style="list-style-type: none"> 주변에 있는 여러 가지 색에 관심을 가진다. 색의 변화와 혼합에 대해 알아보고 경험한다. 색의 느낌과 색이 주는 상징에 대해 알아본다. 			
주활동	1주	2주	3주	4주
주제	여러 가지 색	색깔을 찾아봐요	색깔로 놀아요	색으로 말해요
활동내용	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 색깔의 이름 알기 내가 좋아하는 색 소개하기 색깔 책 만들기(언어) 	<ul style="list-style-type: none"> 유치원에서 발견한 색깔들 만약 세상이 모두 파랗다면? 자연에서 색깔찾기(바깥) 	<ul style="list-style-type: none"> 색 밀가루 반죽놀이(미술) 색판뒤집기(게임) 색 섞어보기(과학) 	<ul style="list-style-type: none"> 따뜻한 색, 차가운 색 색이 말을 대신해요 색깔로 말하는 나의 기분
변경활동 기록	-색깔음식점놀이(역할) -달팽이 관찰하기(과학) - 색깔성 만들기(쌓기)			자연에서 찾은 색을 모아 색상화로 만들기(미술) 색깔 신호대로 움직이기(게임)

계획안을 ‘교육활동 사후안내문’으로 대체하기(예시)

6월 4주 (6월 28일~ 7월 2일)

★★반 이야기

월드컵을 주제로 한달 간 신나는 시간을 보냈습니다. 특히 남자 아이들이 많이 즐거워했고, 여자 아이들도 신체적인 활동에 좀 더 흥미를 가지고 참여하는 계기가 되었습니다.



‘내가 만약 골을 넣는다면?’ 신체표현 ▶

골 세레모니에 대해서도 영상을 통해 알아보고, 축구선수가 되어 세레모니를 해 보기도 했습니다. 공을 굴려 하는 피구도 꾸준히 즐기며 하고 있고, 주제의 마지막 마무리로 ‘월드컵 골든벨’을 했는데 마지막까지 남은 유아가 복을 울렸습니다.^^



▲ 공을 굴려 하는 피구



▲ ‘월드컵’ 골든벨

** 다음주부터는 ‘물’을 주제로 3주간 운영 됩니다. 1주는 물에 대한 자신의 경험, 느낌을 이야기 나누고, 비와 물에 대한 기본적인 정보에 대해서도 알아 볼 예정입니다.

● 매주 주요 교육활동을 이야기와 사진으로 풀어서 배부

● 다음 주 활동 소개 및 필요한 준비물 등을 안내

계획안을 ‘교육활동 사후안내문’으로 대체하기(예시2)

2018.10.16.~10.20

★★반의 이야기

‘민속촌’이렇게 알아보았어요!

마을 사람들이 왜 모였을까요?

숨겨져 있던 퍼즐을 찾아서 조각을 맞춘 후 사진을 보고 마을사람들이 모인 이유를 추측해보았어요. 우리들의 궁금증을 바탕으로 생활풍속에 대해 알아보았습니다.



“고추를 말리느라 모였을 것 같아요. 여기 줄에 고추가 달려있잖아요!”

“마을에 큰 불이 나서 불을 끄기 위해 사람들이 모였을 것 같아요.”

“과일들이 높이 쌓여져 있어서 돌상인 것 같아요.”

교실에서 하는 민속촌 놀이

민속촌을 다녀온 후 아이들은 교실에서 어떤 놀이를 하고 있을까요? 자유선택활동시간에 아이들이 하고 있는 놀이를 소개합니다! 다양한 놀이를 통해 민속촌에 대해 더 즐겁게 알아가고 있습니다. ^^



옛날물건을 관찰해요



천연염색을 해요



전통음식을 만들어요



블록으로 마을을 만들어요

다음주에는!

교실에서 하던 민속촌 놀이를 친구들에게도 소개해주고 싶어요. 강당에 우리가 직접 민속촌 마을을 꾸며서 다른 반 친구와 동생들을 초대해 함께 놀이하는 시간을 가질 예정 입니다.

2주 내지 4주 등 배부 일정을 정하여 주요 교육활동의 진행과정을 중심으로 이야기와 사진으로 풀어서 배부

다음 주 활동 계획 또는 다음 생활주제를 안내



융통성 있는 교육과정 운영하기



공원에 가니까 새도 있고,
나비도 있고, 벌레도 있었어요!!
또 무당벌레도 있는데 만지니까 날아갔어요.
또 뭐가 있었냐구요?
민들레도 있고 강아지풀도 있었는데....

선생님! 오늘 동화 듣고
게임하는 거 맞죠?
우리 엄마가 그랬어요~

공원에 있는 곤충이나
식물에 대한 활동은 계획하지 않았는데,
아이들은 온통 곤충이야기잖아!!
활동을 바꾸자니 주간교육계획안을
이미 보냈는데...
눈치 보이네..





교사의 의도에 따라 계획안을 작성했지만 놀이가 진행되는 동안 유아들이 보이는 흥미나 관심은 예상을 벗어날 수 있습니다. 놀이중심교육과정을 운영하다보면 실제 계획한 주제의 순서가 달라지기도 하고 계획하지 않았던 새로운 주제가 추가되기도 합니다. 이때, 계획을 수정·보완하여 재구성하는 일은 필수불가결한 과정입니다. 놀이중심의 교육과정을 운영하려면, 계획에 얽매이기 보다는 유아들의 흥미에 따라 계획을 변경하고 수정하는 융통성이 필요합니다.

▶ **예상하지 못한 부분에 아이들이 흥미를 느낀다면?**

이러한 이유로 여유로운 교육계획을 세우는 것이 필요합니다.

만약 한주간의 활동이 촘촘히 계획되어 있을 지라도 유아의 관심을 반영하기 위해 교사의 계획을 변경하는 유연성을 발휘할 수 있어야 합니다.

▶ **유아들이 주제에 관심을 가지지 않는다면?**

만약 대다수의 유아가 주제에 관심을 보이지 않는다면 그것은 교사의 교육내용 선정과 교수학습방법이 유아들에게 적합하지 않다는 뜻입니다.

이와 같은 경우 진행되고 있는 교육내용과 방법을 현재 유아들의 특성에 맞게 변경하는 노력이 필요하며, 생활주제를 다시 계획할 수 있어야 합니다.



놀이를 위한 관찰과 기록



선생님!
쌓기놀이에서 친구들과 며칠동안
열심히 만들었어요. 부수면 안돼요.
꼭 사진 찍어 주세요.

지난번에 레고로 만든 집을 만들었는데,
오늘은 쇼파랑 화장대로 만들어놨어요.
작은 블록으로 힘들었지만
잘 만든 거 같아요. 친구들이 볼 수
있도록 전시할래요.

지금까지 평가 계획에 의해서만
평가를 했는데..
놀이가 확장되기 위해서 관찰과
기록이 필요한데 아이들의
일상적인 모습에서 수시로
평가를 하는게 부담스러워요.





교사라면 누구나 관찰의 중요성을 잘 알고 있습니다. 그러나 교사 대비 유아수의 높은 비율을 이유로 유아 관찰을 어렵고 힘들어 합니다. 관찰이 어렵다고 하는 또 다른 이유는 특정 활동을 선정한 후 계획한 관찰내용을 모든 유아에게 일괄, 적용시키려는 데 원인이 있습니다.

놀이중심교육의 실천을 위해서는 교사의 관찰과 기록이 반드시 필요합니다. 교사의 관찰은 유아의 현재 수준을 파악하고 유아가 무엇에 관심을 가지고 있는지를 알 수 있을 뿐만 아니라 적절한 놀이개입의 시기와 상황을 결정하는데 도움이 되기 때문입니다.

▶ **그렇다면 관찰과 기록에서 반영되어야 할 것은 무엇일까요?**

교사로부터 계획된 평가에서 벗어나 유아가 하고 있는 놀이의 의미, 놀이를 통한 변화와 성장, 유아의 생각 등이 기록에 담겨져야 합니다. 또한 관찰과 기록에서 끝나는 것이 아니라, 이를 바탕으로 놀이가 확장될 수 있도록 지원해야 합니다.



“계획에서 실행까지” 놀이로 풀기

(실천사례1)



아이들의 흥미를 담아 우리반만의 스토리를 계획해 보자.

“나와 가족을 4주 안에 끝내려니까 나의 몸, 감정, 가족...
 이렇게 하려니까 연결도 안되고 아이들도 재미없어 하는 것 같아요.”
 “모든 걸 다 다루지 말고 결혼부터 시작해서 가족의 탄생과정에 초점을 맞추면 어때요?”
 “아이들이 결혼식장에 다녀온 경험도 많이 있을 것 같고
 부모님 결혼사진을 가져와서 소개해보게 하면 관심이 많아질 것 같아요”
 “그럼 「가족의 탄생」이라고 생활주제를 잡아요.”



우리 엄마아빠의 결혼식 이야기



엄마아빠의 결혼식 사진을 소개하는 활동으로 시작하거나, 결혼식에 다녀온 경험을 이야기 나누는 것으로 주제를 시작하였다.

유아의 경험에서 시작하여 결혼식 동영상, 여러 종류의 예식장면 등 다양한 정보와 자료를 제공하여 놀이가 확장될 수 있도록 도움을 줌



결혼식 놀이를 하려면?

“주례사 해주는 사람도 있고요~
 사진도 찍어줘야돼요”
 “카메라도 있어야 되고 꽃이랑 촛불도 있었어요”
 “식권도 받아서 밥도 먹고왔어~”
 “그럼 선생님이 부케랑 옷은 준비해줄게
 다른 건 너희들이 만들어볼래?”





역할놀이영역에서 결혼식 놀이가 시작됐어요



“부케 던지는 것도 해보자!”
 “난 사진 찍어주는 사람 할래”
 “선생님! 우리 입장할 때 저번에
 결혼행진곡 배운거 틀어주세요!”



축혼행진곡 감상활동, 결혼식 명화감상, 새들의 결혼식 음악, 청첩장 만들기 등 다양한 관련 활동을 계획해서 놀이의 흥미가 지속되도록 도와주었다.



꽃가루도 뿌리고 싶어요!



“반지도 필요한데 멀로 만들지?”
 “방근으로 만들어보자”
 “선생님 꽃가루 뿌리는 것도
 해볼래요!”



놀이가 진행되고 관련된 정보와 자료를 접할 수 있게 되자 더 필요한 것들이 생겨났다. 아이들이 흥미영역에서 스스로 만들어 활용해 볼 수 있도록 하였다.

교사는 결혼과 관련된 음악, 미술활동 등을 계획하고, 유아들의 놀이를 관찰하여 확장될 수 있도록 지속적으로 도움



엄마아빠가 결혼해서 내가 태어났어요



누구일까?
 튼튼이

일주일 간 결혼에 대한 주제로 다양한 놀이를 해보았고, 다음주에는 가족이 생겨서 내가 탄생한 이야기나누기를 진행했다. 아기 때 사진을 가지고 와서 태명을 소개하는 시간을 가졌고 '나'에 대한 주제로 전개하였다.

“계획에서 실행까지” 놀이로 풀기

(실천사례2)



놀이의 시작! “지하철을 타 본적 있니?”

2학기에 있을 지하철 여행을 준비하기 위해 지하철을 타본 경험에 대해 이야기 나누어 보았다.



“지하철은 엄청 길어서사람들이 많이 있는데 모두 앉을 정도로 넓어~”
“나도 지하철 타본 적 있는데!”
“난 지하철 갈아타 본 적도 있어!”

역의 주변 환경, 공간의 크기, 환승, 기호에 대한 해석 등 다양한 개념과 경험을 유아로부터 끌어 내어 다양한 놀이 활동으로 확장



블록으로 지하철역을 만들어요

“어떻게 하면 진짜 지하철역 같을까?”
“지하철역에 자판기가 있던데 그림으로 그려서 붙여줄까?”
“그럼 나는 지하철에 문도 만들고~ 볼도 들어 올 수 있게 해줄래!”



쌓기영역은 아이들에게 익숙한 중앙역이 되었고, 놀이는 계속 이어졌다.



점점 길어지는 지하철역, 바깥에서 놀이해요



“안산-공단-고잔-중앙-한대앞...
다 연결해서 만들고 싶어.”



중앙역을 중심으로 아이들은 자신들이 알고 있는 4호선 역들을 모두 연결해서 지하철 길을 만들어 놀이를 한다.

지하철 놀이

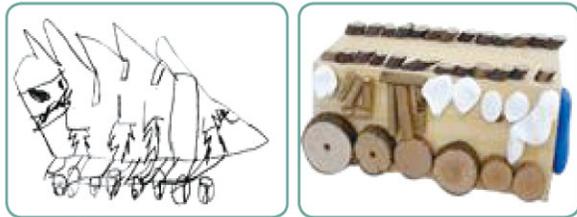


지하철역이 점점 길어지고, 정리하면 사라지고, 다시 만들어야 하는 문제를 해결하고자 바깥놀이로 확장시켜주고 장소를 제공



나만의 지하철을 디자인해요!

“스파이더맨 지하철 만들고 싶다!”
 “동그라미를 여기에 붙이고 싶은데,
 이렇게 하면 지하철이 되잖아요!”
 “아! 나무나 그런 거로 만들 수
 있는데~”



저마다 타고 싶은 지하철을 그림으로 표현해 본 후 다양한 재료로 지하철을 만드는 미술활동으로 확장되었다.

아이들의 흥미와 관심을 이어갈 수 있도록 다양한 요구를 반영하여 자유선택활동 및 집단활동으로 연결지어 활동을 제공



지하철에 대한 나의 이야기

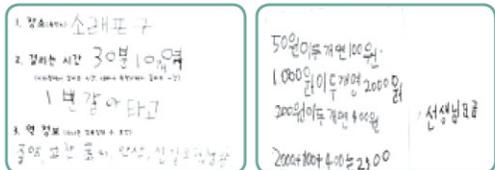


노선에 대한 이야기를 나누던 중 아이들은 역 이름뿐만 아니라 자신이 경험했던 특별한 이야기를 함께 기록하고 싶어 하였다.

“오이도역에는 바다가 있어!”
 “혜화역에서는 공연을 볼 수 있어.”



지하철 여행을 준비해요



“우리 어디로 여행을 가면 좋을까?”
 “조사표를 만들어요!”
 “무엇이 필요하지?”
 “6살보다 어린 어린이들은 돈을 안낸대.”
 “우리 반은 26명이니까 얼마가 필요한거지?”



II

놀이중심교육과정의
실천

02

주도성의 조화로 배움 발견하기

가. 교사 주도적 활동에 놀이적 요인 반영하기

44

교사 주도적인 활동이라도 놀이적 요인을 최대한 포함시키고자 노력한다면 유아는 활동을 놀이로 인식한다. 놀이적 요인을 반영한다는 것은 특별한 교수기술을 의미하지는 않는다.

놀이중심교육이 이루어지기 위해서는 활동계획 및 실행을 하는 동안 유아들로부터 찾은 놀이적 요인인 즐거움, 선택, 주도성, 몰입, 과정지향 등이 반영되도록 한다.



즐거움

- 아이들의 발달수준, 흥미, 특성을 고려하여 수업방법을 개선하는 것.
- '아이들은 무엇을 좋아하지?' '어떤 것을 재미있어야하지?'를 생각해 보는 것

선택

- 대다수 아이들의 주의집중이 떨어지면 수업을 마무리하는 것
- 직접 경험해보고 움직여보고 말해보고 만져볼 수 있게 기회를 주는 것
- '내가 해보고 싶다!'라는 마음이 생기도록 이끄는 것

주도성

- 유아의 생각이나 의견을 최대한 반영해주는 것
- 전달자가 아닌 조력자가 되는 것
- '일상과 놀이 속에서 유아의 주도성이 필요한 부분은 어떤 것일까? 생각해 보는 것

몰입

- 놀이적 요인이 충분히 반영되면 저절로 따라오는 것
- 충분한 놀이시간, 관찰과 탐구의 시간이 주어졌을 때 나타나는 것

과정지향

- 기대하는 바를 성취했는지에 중점을 두지 않는 것
- 맞고 틀리고를 지적하지 않는 것
- '놀이 활동 중에 충분히 즐기고 만족하고 있는가?' 생각해 보는 것

가-1

이야기나누기를 놀이처럼



Before

독도에 대한 플래시동화를 듣고 독도에 대해 알아본 후, 그 곳에 사는 생물들을 그림으로 살펴보는 이야기나누기.



After

할머니가 들려주는 옛날이야기처럼 독도 이야기 들려주기.

독도에 사는 생물 그림 자료를 뽑아 교실 내에 보물찾기처럼 숨겨두고 찾아온 그림을 보며 독도에 사는 생물들을 알아보는 이야기나누기.



“유아들의 수준에 맞지 않는 플래시 동화밖에 없고, 사전정보가 없는 아이들에게 독도에 대한 관심을 어떻게 끌어낼까 고민하다가 옛날이야기를 들려주는 할머니처럼 독도를 지키는 우리나라 이야기를 도입으로 풀었거든요, 그랬더니 아이들이 몰입하고 흥미롭게 듣더라구요. 스토리를 좋아하는 건 어른 뿐만 아니라 아이들도 같으니까요”

“앞아서 하는 이야기나누기를 보다 자유롭게, 적극적으로 참여할 수 있게 보물찾기처럼 시작해봤는데 조금 산만하기는 했지만 아이들에게 기대했던 목표, 독도 생물에 대한 흥미와 관심은 200% 달성한 것 같아요”

가-2

게임활동을 놀이처럼



Before

한 팀에 두세 명씩 나와서 게임을 하고, 다른 유아들은 기다리면서 응원하는 게임활동.



After

판 뒤집기 게임자료를 보고 어떻게 게임을 하면 좋을지 의견나누기

“보물찾기 했을 때처럼 우리가 판을 숨겨서 해요!”
아이들의 의견을 받아들여 교실 공간을 모두 활용하여 전체 유아가 동시에 하는 게임으로 변형하기



“게임은 항상 본 활동을 시작하기까지 시간이 너무 오래 걸렸어요.
게다가 게임을 하더라도 한번 하려면 열 번을 기다리고 응원을 해야 하니...
아이들 말을 듣고 즉흥적으로 방법을 바꿔본 건데 한번 할 것을 서너번씩 할 수 있었고,
훨씬 재미있어 하더라고요”

“처음에는 안전문제가 걱정되었는데, 아이들은 생각보다 스스로 안전하게 움직이더라고요.
또 미리 정한 규칙을 지키지 않으면 게임이 재미없어진다는 것을 자기들끼리 얘기하며 알게
되니, 그다음에는 스스로 조절하는 모습을 보였어요.”

가-3

음악활동을 놀이처럼



Before

새노래 배우기가 놀이가 아니라는 아이들의 이야기.

“노래배우기는 그만 부르고 싶어도 목이 아플 때까지 불러야 하잖아요~”



After

노랫말을 그림자료로 이야기처럼 들려주기.
노래를 즐겁게 부르는 것에 목표를 두고,
OO단어가 들어간 말은 소리 내지 않기,
동극처럼 각색해서 등장인물이 되어 불러보기 등 다양한 방법을 활용하기.



“새노래 배우기를 즐겁게 느끼지 않는 아이들을 보면서 사실 노래를 즐겨 부르는데 목표를 두면 되는데 너무 음정박자를 맞추고 노래를 익히는 데만 초점을 맞춘 것 같았어요”

“요즘엔 그냥 플래시동요로 많이 보여주고 익히게 하는데 교사로서 죄책감도 들고, 어떻게 수업을 변화시켜볼까 생각하다가 다른 유형의 활동이랑 접목시키거나 게임식으로 불러보니 아이들이 이제는 새노래도 놀이시간이라고 해요”

가-4

동극활동을
놀이처럼



Before

우리 동네 공공기관에서 하는 일에 대한 멀티자료를 클릭하여 보여주는 이야기 나누기.



After

여러 기관에서 하는 일에 대한 이야기 나누기를 동극활동으로 연계하기

‘빨간모자’ 이야기를 각색하여 빨간모자가 할머니댁으로 가는 길에 공공기관을 거쳐가는 내용으로 동극활동을 전개하기



“애들아 빨간모자가 소방서에 갔대~
빨간모자가 뭐하는 곳인지 물어보면 너희는 뭐라고 대답해줄거야?”
“불이 나면 달려가서 불을 꺼준다고요~”
(중략)
“그럼 이 이야기를 동극으로 만들어서 해볼까?”

“지식이나 정보를 전달해야 하는 활동도 있잖아요. 그런 이야기나누기를 좀 더 재미있게 알아보고 능동적으로 익힐 수 있는 방법을 생각해보다가 빨간모자 동화를 각색해서 동극처럼 해봤어요. 그렇게 하니까 저절로 역할놀이까지 확장되고 놀이 자체가 풍성해지더라구요”

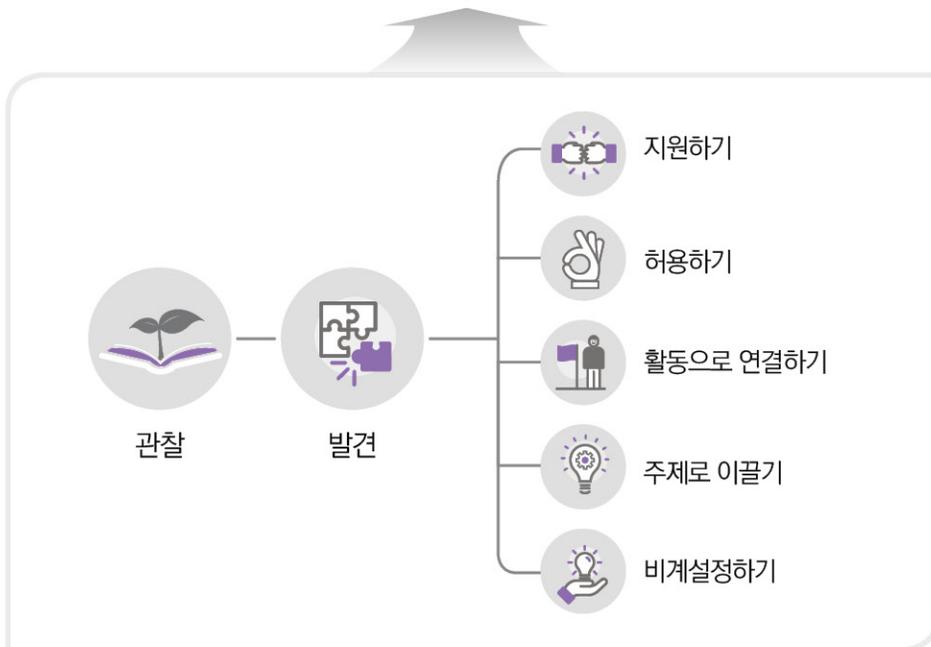
나. 유아주도적 활동을 배움으로 이끌기

유아의 놀이는 그 자체만으로도 교육적 가치를 지닌다. 놀이가 의미 있는 교육적 가치로 발전되기 위해서는 유아의 자유놀이와 교사의 계획된 교육이 유기적으로 연결되어야 한다.

유아에게 의미 있는 배움이란 삶에 필요한 역량을 키우는 것을 의미한다. 이는 창의력, 호기심, 탐구능력, 공감능력 등 유아가 삶 속에서 무엇인가를 알고 실행할 수 있는 실천적인 능력을 뜻한다. 이러한 실천적인 능력은 놀이의 핵심가치인 협력, 탐구심, 창의성, 공감, 자기조절력 등과 그 맥을 같이한다.

따라서 교사는 놀이상황을 주의 깊게 관찰하여 의미 있는 상황을 발견해 내고, 놀이가 확장되어 배움이 일어날 수 있도록 적절한 물리적, 언어적 지원을 제공해야 한다.

"배움이 있는 놀이"



나-1

물리적 지원으로 놀이 확장하기



“상자 하나로 인형극놀이가 시작되었어요”

“우리는 토끼를 그리고 있는 중이에요!
나는 엄마 토끼를 만들 거예요!”
“빨대를 붙이면 인형놀이도 할 수 있어요.”
‘이 상자로 인형극 틀을 만들어볼래?’



큰상자를 찾아 구멍을 뚫어 아이들에게 주니 인형극 틀을 꾸밀 구름, 꽃, 해를 덩달아 만들기 시작한다.

“선생님! 인형극 보러오세요!!”
“제목은 토끼들의 소풍이에요!”

“구부러진 자동차길을 만들고 싶어요!”

“나는 길을 잡고만 있는 게 힘들어!”
“길이 일자로만 이어지니까 재미없어!”
“건드리면 자꾸 망가지니까 기분이 안 좋아!
어떻게 하지?”

“구부러지는 길을 만들고 싶니?
이걸로 연결해볼래?”

“움직이지 않게 고정하고
미끄럼틀같은 길도 만들자~”
“자동차가 잘 지나가도록 지지대를
만들자~”



나-2

허용적인 교사의 태도로 놀이 확장하기



무너질 수 있어
블록에 안맞게
조심해



내가 무너지지 않게
잡고 있을게 너도
조심

“ 높은 건물을 만들 거예요! ”

블록으로 건물을 쌓기 시작하는 아이들.
건물이 높아지자 의자를 가지고 와 올라가기
시작한다.

‘의자는 쌓기영역에 가져오면 안되는데..
저러다 넘어지면 다칠텐데
의자는 가지고 오지 말라고 할까?’

그렇지만 아이들은 스스로 조심해야 하는
상황을 인지하고 조심성을 보인다.

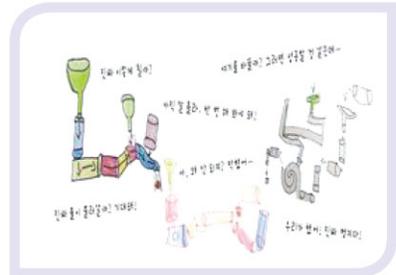
“아이들은 스스로 조심하며 놀고 있구나!”

“구슬길에 물을 부어보고 싶어요!”

“우리가 만든 구슬길에 물을 부어봐도 돼요?”

‘물을 부으면 교실이 엉망이 될텐데..
뒷감당을 할 수 있을까? 그렇지만 아이들이 놀이에
몰입하고 있으니 한번 해보자!’

아이들이 직접 설계도를 구성하고, 매체를 고정하고
연결하는 시행착오를 겪으면서 물이 쏟아지지 않는 길을
구성하였다.



나-3

놀이 소재를 집단 활동으로 연결하기



“우리의 놀이를 친구들에게 보여 주고 싶어요!”

“선생님, 역할놀이에서 하는 돌잔치에 친구들에게 보여주고 싶어요!”

“그럼 우리 친구들과 함께 돌잔치 놀이를 동극으로 해 볼까?”



나도 하고 싶다

“우리가 협동해서 만든 것을 동생들에게 소개하고 싶어요.”

“선생님, 동생들에게도 우리길 놀이터에서 놀아보게 해주고 싶어요!”

“동생들에게 길 놀이터를 소개할 수 있는 방법을 다 같이 이야기 나누어 볼까?”



나-4

놀이 소재를 새로운 생활주제로 이끌기



“ 높은 건물을 만들 거예요! ”

요즘 우리반 아이들이 심취한 놀이는 비행기 날리기

“무거워서 잘 안나는 것 같아”

“아니야 날개가 비뚤뚤해서 그래”

“잘 나는 것들을 살펴보자!”

“진짜 비행기도 앞이 뾰족하고 레이싱카도 앞이 뾰족하잖아요”

“맞아 ktx도 뾰족해”

“우리반 아이들이 비행기에 대한 관심과 흥미가 높아지고 있으니, 놀이가 더 탐색되고 확장될 수 있도록 다음주 생활주제는 비행기로 계획해볼까?”

미로찾기에 대한 관심을 ‘길’로 연결해요.

“동물판을 뒤집으니깐, 미로같다. 그치?”

“진짜네, 미로놀이 재미있는데..”

“우리 미로 만들어보자.”



“미로에 대한 관심이 높아지더니, 지도만들기와 블록으로 길 만들기까지 연결되었네. 또 다른 경험으로 연결짓기 위해 미로에 대한 소재를 생활주제 ‘길’로 확장해 볼까?”



나-5

발달수준에 맞는 적절한 비계설정하기



“고양이 그리는 건 나한테 어렵다구요!”



“나 고양이 그리고 싶은데 못그려요”
 “한번 그려봐 할 수 있어!”
 “못그리겠어요”
 “아니야 못그려도 돼, 그냥 해봐,
 할 수 있어!”
 “나 못그리는데.....엉엉”

“모든 아이들이 그릴 수 있을 거라고 생각했는데, 왜 할수없다고 했을까?”
 “고양이를 탐색하는 것부터 시작해 볼까?”
 “무조건 자유롭게 해보라고 하는 것이 유아의 자발성을 보장하는 것일까?”
 “아이들의 경험의 차이를 적절하게 지원해 주는 방법은 무엇일까?”

교사는 유아에게 ‘스스로 자유롭게 하라’고 말하는 것만으로 유아에게 자유로움을 주었다고 생각할 수 있지만 위의 사례처럼 유아들의 능력과 발달 수준에 적절하지 않은 것을 요구할 때도 있다. 따라서 교사는 유아 개인의 능력과 현재수준을 이해하고 있어야 하며 관찰을 기초로 한 적절한 지원과 다음단계로의 비계설정을 해야 한다.



II

놀이중심교육과정의
실천

03

유아를 존중하는 자유로운 교실만들기

가. 유아의 의견을 반영하여 교실 운영하기

56

교실 운영에 있어서 유아들의 의견은 얼마나 존중되고 반영되는지 생각해보자.

우리는 종종 교사의 편리성, 교실의 안정감을 위해 유아들이 앉을 자리를 지정해주곤 한다. 가령 평화로운 점심시간을 위해서 책상에 유아들의 얼굴을 붙여 놓거나 이름표를 붙여놓기도 한다. 이때 교사는 친한 유아들을 따로 앉도록 배치하기도 하고 남자와 여자의 비율을 맞추어 자리를 정해주기도 한다.

과연 유아들도 교사가 정해진 자리가 마음에 들었는지 생각해보자. 교실 속에서 사소한 것이라도 유아들의 의견이 반영되도록 하기 위해서는 다음과 같은 고민이 필요하다.

“일상생활 속 유아들의 작은 욕구를 들어주었나?”
“교실 속에 있는 많은 약속들은 과연 누구를 위한 약속일까?”
“교실 속 문화가 교사의 편의를 중심으로 이루어지지 않았나?”

가-1

유아 스스로 이름표 붙이기



“매년 학기초마다 유아의 신발장과 가방장의 이름표를 교사가 꼭 정해 주어야 할까? 유아들이 선택할 수는 없을까?”



“선생님. 신발 어디에다 놔요? 가방은요?”



“신발장과 가방장을 너희들이 원하는 자리에 붙여보는 것은 어떨까?”



“나는 맨날 맨 뒷칸이었어요. 그래서 신발을 꺼내려면 까치발을 들고 꺼냈어요. 그래서 나는 이번에는 맨 밑에 칸에 넣었어요. 그랬더니 쉽게 신발을 꺼낼 수 있었어요.”



가-2

유아들이 정한 흥미영역



선생님, 우리 교실에 게임영역, 청소영역, 춤추는 영역이 있었으면 좋겠어요.”

“선생님, 수과학 영역에서는 무슨 놀이해요?”

“쌓기영역은 친구들이 많아서 너무 좋아요. 더 넓었으면 좋겠어요.”



“조작영역, 언어영역, 수과학영역 등 어려운 흥미영역의 이름을 유아들은 이해할까?”

“교실 안에 모든 흥미영역이 반드시 구성되어야 하는가?”

“생활주제에 맞는 교재교구가 교구장에 모두 채워져 있어야 할까?”

“유아들의 흥미와 관심이 반영된 영역으로 유아들이 직접 만들 수는 없을까?”



“조작영역은 게임을 많이 하니깐 게임영역으로 이름을 바꿔요.”

“게임영역은 친구들이 함께 놀아야 하니깐 바닥이 좋아요.”

“게임영역에서 놀 수 있는 새로운 놀잇감을 만들어서 놀거예요.”



나. 일상생활을 놀이처럼 운영하기

유치원의 등원 순간부터 하루일과를 마칠 때까지 유아의 연속적인 삶을 놀이라고 볼 때 교사의 통제성과 개입의 적절성에 따라 놀이가 단절되기도 하고 놀이의 즐거움이 더욱 깊어질 수도 있다.

또한 교사는 자유선택활동을 비롯해 바깥놀이는 놀이라고 생각하지만 **이닦기, 줄서기, 식사하기 등은 활동보다는 생활지도로 분리하여 생각하는 경우가 많다.** 하지만 이러한 부분도 놀이적 접근을 통해 유아의 일상생활이 놀이처럼 즐겁고 자율적으로 이행될 수 있도록 하는 생각의 전환이 필요하다.

유치원의 모든 일상생활이 놀이처럼 운영하기 위해 다음과 같이 고민을 해 보자.

“놀이처럼 즐겁게 이 닦이 지도를 할 수는 없을까?”
 “우리 반 아이들은 불필요한 줄서기는 하고 있지 않을까?”
 “점심시간은 단순히 밥 먹는 시간이라고만 해야 할까?”



“점심시간은 유아들이 밥을 잘 먹게 하기 위해 잔소리를 하게 되고, 놀이시간처럼 자유를 주기 보다는 제한을 많이 하게 되네.”
 “점심시간이 놀이시간이 될 수는 없을까?”



“선생님, 우리 교실을 레스토랑처럼 꾸미면 밥을 더 잘 먹을 수 있을 것 같아요.”
 “레스토랑처럼 매트를 주세요, 노래도 들어봐요.”
 “선생님 교실 불 좀 꺼주세요. 레스토랑은 어둡거든요”



“레스토랑에서 밥을 먹으니깐 더 빨리 먹을 수 있었어요”
 “선생님이 맨날 조용히하고 먹으라고 했는데 친구랑 작은소리로 얘기하면서 즐겁게 먹을 수 있었어요”



다. 시간과 공간의 틀 깨기

유아가 놀이에 몰입하기 위해서는 충분한 시간과 마음껏 놀이 할 수 있는 공간이 제공되어야 한다. 이를 위해서는 교사의 수용적 태도와 시간과 공간의 틀 깨기에 대한 지지가 필요하다. 유아들은 당일의 기분과 놀이 상황에 따라 정적인 놀이와 동적인 놀이를 하고 싶어한다. 그러나 안정성의 이유로 교사는 교실 또는 실외만을 계획함에 따라 유아 개개인의 욕구가 반영되지 못하는 경우가 발생한다.

또한 계획된 놀이 시간이 종료 될 경우 교사는 정리 신호를 하게 되는데 이 때 유아들은 아쉬움의 탄식을 내게 된다. 이렇듯 유아가 인식하지 못한 일방적인 놀이의 종료는 원활하지 못한 정리정돈과 놀이의 몰입도를 방해하는 요인이 된다.

시간과 공간이라는 틀로 인하여 유아들의 놀이가 제한을 받고 있지는 않을까 고민해 보자.

“유치원의 놀이공간과 시간은 누구에 의해 정해지는가?”

“유아들이 진정으로 원하는 시간과 공간은 어떤 것일까?”

“교사가 계획한 활동을 위해 유아들의 몰입을 방해하고 있지는 않은가?”



다-1

정해진 놀이 시간의 틀 깨기



“자유선택활동, 목공놀이, 책읽기 등 시간을 반드시 정해 놓아야 할까?”
 “활동의 시작시간과 끝을 유아들이 결정한다면 어떤 변화가 일어날까?”

“쌓기 놀이 할 때 찾길이라 주차장 만들고 가면 정리시간이어서 놀 수가 없었는데, 오늘은 다 만들고도 시간이 남아서 찾길에서 많이 놀 수 있었어요”
 “친구들과 함께 노는 시간이 많아서 좋았어요.”



다-2

정해진 놀이 공간의 틀 깨기



“우리 유치원의 모든 공간을 놀이공간으로 활용해 볼 수 없을까?”

“걸어다니는 계단을 놀이터로 만들고 싶어요.”
“놀이터는 재미있어야 해요.
블랙홀은 한번 빠지면 나올 수 없으니, 블랙홀 놀이터 어때?”

“계단이 미끄러우니깐 두꺼운 매트가 있어야 해요.
그리고 움직이지 않게 선생님이 묶어주었으면 좋겠어요.”
“계단 미끄럼틀에서 부딪칠 수 있으니깐 올라가는 길을 따로 만들자.”
“이젠 계단도 재미있는 우리만의 놀이터예요!
동생들에게도 소개하고 싶어요.”



memo

「놀이 2018」

놀이중심교육과정 실천자료





놀이를 실천한 성장 이야기

GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION



III

놀이를 실천한
성장 이야기

01 놀이실천가로 성장하는 교사

66

기본적인 학급관리도, 업무도 너무 많은데 놀이중심 교육을 실천하려니 뭘 더하라는 건지 처음엔 **부담감**이 들었어요. 교육과정 운영시간은 점점 늘어나고 해야 할 일도 많아져서 수업에 대한 고민과 준비는 점점 뒷전으로 밀리게 됐구요.. 그러다보니 지도서에 있는 그대로 수업하고, 매년 같은 주제와 활동을 반복하게 되는게 현실이니 죄책감도 들고.. 최대한 놀이중심으로 수업을 하려고 하는데 수업에 집중할 시간은 없고 마음이 무거운 때가 있어요.



놀이중심교육을 실천하면서 **교사 혼자만의 의지로는 할 수 없다는 생각**이 들었어요. 놀이중심교육은 교사의 노력에 비해 가시적으로 보여지는 것이 없어서 학부모들은 단순히 놀고 온다고만 생각하게 되는 것 같아요. 학부모들은 다양한 인지프로그램, 특성화 활동을 원하세요. 그러다보니 원장선생님은 그런 의견을 무시할 수도 없고, 교사는 원장 선생님의 교육관, 교육방법을 따를 수밖에 없어요. 유아교육에 대한 전반적인 인식 변화가 필요해요.

 놀이중심교육을 실천하면서 동료 선생님들의 눈치가 보일 때가 있어요. 옆반은 정돈이 항상 잘 되어 있고, 모여 앉아하는 수업도 많고, 예쁘게 완성된 결과물을 가정으로 보내니까 비교되잖아요? 우리 반만 아무것도 안 한다고 생각할까봐 신경이 쓰여요. 어느 정도 맞춰가는 것도 필요하니까... 놀이중심교육에 대해 함께 생각해보고 방향을 맞춰가야겠다는 생각이 들었어요.



 예전에는 수업을 계획하고 내가 계획한 대로 아이들을 이끌어 가는 것이 중요했던 것 같아요. 하지만 놀이중심교육을 실천하면서 유아를 인격체로 존중하려는 마음이 들고, 수업에만 눈을 두었던 과거와는 달리 **아이들에게 더 집중하게 되는 것을 느낄 수 있었어요.**

 처음에는 아이들에게 많은 자유와 주도권을 주려고 하는 것에 초점을 맞추다 보니 교사가 방향을 정해줘야 하는 부분에서도 ‘내가 이렇게 해도 되나? 아이들의 자유를 제한 하는 것 아닌가?’하는 생각이 들어 개입 자체가 조심스러워졌어요. 스스로 중심이 사라진 기분이고 **교사로서의 역할이 무엇인지 혼돈이 되기도 했었어요.** 하지만 무조건적 자유가 아이들에게 좋은 것만이 아니라는 것을 느낄 수 있었어요. 놀이중심교육에서는 **교사가 목표와 방향을 갖고 ‘유아와 교사가 상호주도하는 교육과정’ 운영이 필요하다는** 생각이 들어요.



🌱 놀이중심으로 수업은 하고 싶는데 할 일은 많고.. 그래서 **지금 하는 일중에 불필요한 걸 없애보려고 생각했어요.** 교실환경 꾸미기에 많은 시간을 할애하는 것, 수업자료 만들때도 코팅하고 우드락 붙이고..모든 걸 그렇게 할 필요는 없는 것 같아요. 작품이나 결과물이 나와야 한다는 것에 집착하는 것, 아무 생각없이 '항상 했으니까' 라면서 했던 일회성 행사들도요. 인식을 같이 바뀌려면 좋겠어요.



🌱 아이들의 흥미를 반영하고 경험이 이어 지도록 하기 위해서는 **충분한 시간과 여유가 필요해요.** 궁금한것을 알아볼 시간도 필요하고, 새롭게 생기는 궁금증도 많아 지고요. 사전에 계획한 활동을 줄인다고 줄였는데도 실제로 놀이하다보면 그때그때 해야 할 활동들이 많이 생기더라구요. 그리고 아이들의 흥미를 반영하다보니 계획이 수정되는 부분이 많은데 이미 나간 주안이 신경 쓰이구요. **놀이중심교육이 잘 담길 수 있는 계획안이나 안내문이 있으면 좋을 것 같다**는 생각이 들었어요.

🌱 교육계획안을 작성할 때 **'내가 활동에 참여 하는 유아라면?, 어떤 것에 흥미를 가지고 재미있어 할까?'**이라는 생각을 먼저 하게 된 것이 가장 큰 변화인 것 같아요. 이런 과정과 고민을 통해서 아이들의 시선에서, 함께 수업을 만들어가는 과정을 존중하고 즐기게 된 것 같아요.



🌱 놀이중심교육이 새롭고 큰 변화라기보다는 어떻게 보면 사소한 부분에서의 변화라는 생각이 들더라고요. 교사가 내용이나 방법을 먼저 제시하기보다 아이들이 선택할 수 있는 기회를 준다거나 재미있어 하는 부분을 조금씩 넣어주려고 해요. 물론 소란스럽고 때론



생각하지 못한 방향으로 흘러가서 당황스러울 때도 있었지만, 점점 그 과정을 즐기게 되는 것 같아요. **작은 부분의 변화지만 아이들의 생각을 모아 반영하다보니 참여도도 높아지고, 아이들도 훨씬 즐거워해요.**

☘ 무엇보다 아이들과 함께 노는 것이 가장 중요한 것 같아요. 아이들의 놀이 속에 들어가 보니 제가 생각했던 것보다 아이들이 가진 능력과 힘이 크다는 것을 느꼈어요. 서로서로 놀이 방법을 제안하기도 하고 문제 해결 방법도 찾아내고요. **저도 아이들이 제안한 방법대로 같이 놀아봤는데, 너무 새롭고 재밌었어요.** 아이들도 자기들이 제안한 방법대로 어른인 제가 함께 놀며 즐거워하니 **부듯해하고 보람을 느끼는 것 같았어요.**



☘ 아이들이 하고 있는 놀이가 어떤 맥락인지 **깊어 주었을 때** 스스로가 하고 있는 놀이 자체가 되게 **의미 있는 놀이**라고 생각하게 되는 것 같아요. “00는 지금 00놀이를 하고 있구나! 이번에는 새롭게 00을 하고 있네”하고 아이들의 놀이를 인정해주고, 상기 시켜주는 것이 중요하다고 생각해요.

☘ 저는 가장 좋은 건 같이 노는 거라고 생각해요. 같이 놀이하면서 필요한 안내자가 되어 주는 것. 그냥 같이 놀다가 아이들이 하는 말에서 캐치를 해서 **적절한 매체를 찾아 지원해주는 것**이 중요한 것 같아요. 그리고 아이들이 **놀이한 흔적들을 환경적으로 남겨주면 아이들의 놀이가 확장되는 것** 같아요. 아이들의 놀이 속에서 필요로 하는 것을 발견하고, 놀이가 적절한 방향으로 흘러갈 수 있도록 돕는 교사의 역량이 정말 중요하다고 생각해요.





III

놀이를 실천한
성장 이야기

02

놀이연구로 성장하는 유치원

70

‘생각 더하기’ 나눔 공동체(가온호수 유치원, 새아란 유치원)는 교실 속에서 다양한 매체를 이용해 굴러가는 구슬 길을 구성해가는 놀이를 시작으로 튼튼하면서도 복잡한 경사로를 만들기 위해 모두가 함께 공동의 목표를 가지고 아이들이 다양한 시행착오를 겪으면서 문제를 해결해 나갈 수 있도록 지원하였다. 두 곳의 유치원 교사들이 함께 아이들의 놀이 과정에서 제기된 문제점을 해결하기 위해 협의하기도 하고, 서로의 놀이를 소개하며 확장될 수 있도록 하였다. ‘생각더하기’ 나눔 공동체는 교사와 유아가 함께 문제를 해결하고 이루어가는 과정을 통해 아이들의 놀이를 지원하고 있다.



‘경의유치원’에서는 유아들의 흥미를 담은 생활주제 선정을 위해서 나뭇잎의 변화가 눈에 띄는 계절 가을을 맞이하며 기존의 포괄적인 ‘가을’주제가 아닌 ‘나뭇잎’을 활동 주제로 선정하여 유아들과 숲에서 놀이하며 가을을 온몸으로 느껴보고자 하였다. 아이들이 숲에 좀 더 호기심을 갖고 자발적으로 참여 할 수 있도록

동기를 부여 해주기 위해 ‘숲 속 마을과 나쁜 요정’이라는 이야기로 활동에 놀이적 요인을 반영하였으며, 사라진 무지개 반쪽을 채워주는 놀이를 통해 나뭇잎의 색을 탐구하였다. 계절을 그림과 사진으로 배우는 것이 아닌 숲에서 즐겁게 놀며 자연의 변화를 느낄 수 있도록 하였다.

‘서원유치원’은 매년 2학기에 있을 지하철 여행을 준비하면서 아이들의 사전 경험을 바탕으로 지하철과 관련된 놀이가 다양하게 이루어질 수 있도록 지원하였다. 교사들은 아이들이 어디에 관심이 있는지 살피고, 충분한 놀이 공간을 확보하는 등 물리적, 환경적 지원을 통해 아이들의 놀이가 더욱 확장될 수 있도록 하였다. 지하철 놀이를 통해 유아의 경험과 관심이 통합적 놀이를 통해 유아의 삶으로 이어지도록 하고 있다.



‘성결대부속유치원’에서는 여유있는 교육 과정 운영으로 유아의 흥미와 의견이 반영될 수 있도록 하였다. 기존의 촘촘했던 주간 교육 계획안 대신 대략적인 계획을 반영한 월간 교육계획안으로 바꾸었으며, 활동내용과 방법을 교사가 사전에 구체적으로 계획하기 보다 교육의 방향성 안에서 유아들과 함께 만들어가는 탄력적인 교육과정을 진행하고자 하였다.

아이들의 목소리가 담긴 교육과정 운영은 동연령에서 같은 주제를 시작하더라도, 시간이 지날수록 아이들의 흥미와 요구에 따른 서로 다른 교육과정으로 진행되었다.



‘송양유치원’은 특별실을 직업체험방을 만들어 아이들이 놀이를 통해 다양한 직업을 체험할 수 있도록 하고자 하였다. 하지만 아이들의 흥미와 놀이성에 맞지 않아 직업체험방은 ‘가도 재미없는 공간’이 되었고, 이에 교사들은 문제점에 대해 많은 고민을 하였다. 아이들의 삶과 다소 거리가 있는 주제와 교사 위주의 세밀한 계획이 오히려 아이들의 놀이성에 맞지

않는다는 시행착오를 겪고, 아이들이 주도적으로 즐기면서 성취감과 만족감을 느낄 수 있는 방법에 대해 고민하고 있다.

‘연성대부속유치원’은 자유선택활동 속에서 놀이의 본질을 찾아보고자 하였다. 교사가 준비한 놀이를 강요하기보다 유아들이 흥미로워하는 것은 무엇인지 아이들의 관심을 따라가고자 하였다. 자유선택활동시간에 관행적으로 해오던 놀이 약속이나 제약에 대해 고찰해보며 아이들의 놀이를 방해하는 불필요한 것은 없애고자 하였다. 또한 아이들의 의견을 반영하여 흥미영역을 재구성해보고, 아이들과 함께 놀이하며 진정한 놀이의 의미에 대해 탐구하는 노력을 하고 있다.



‘영천유치원’은 만들어가는 놀이터라는 주제로 기존의 고정된 놀이터에서 수동적으로 놀이하는 것이 아닌 아이들이 스스로 다양한 매체를 경험하고, 매체에 적합한 놀이터를 계획하고 구성하고 만들어갈 수 있도록 하였다. 놀이터를 함께 만들어 가는 과정에서 문제점을 해결하는 과정을 경험하기도 하고, 변형된 놀이가

생겨나기도 한다. 아이들의 상상력으로 매일매일 새로운 놀이터가 만들어지고, 그 안에서 아이들이 역동적이고 생동감있는 놀이를 할 수 있도록 하였다.

‘청심유치원’에서는 놀이중심교육의 의미와 이를 실천하면서 겪은 고민에 대해 교사들이 함께 나누고 공감하는 과정을 통해 놀이중심교육에서 교사의 역할은 무엇인지에 대해 성찰하고자 노력하였다. 청심유치원 교사들이 생각한 놀이중심교육에서의 교사의 역할은 아이들의 말 속에서 원하는 바를 찾아 지원하는 것, 아이들의 놀이 흔적을 남겨주는 것, 그리고 공유와 회상을 통해 놀이 맥락을 이어 주는 것이다. 더불어 아이들의 놀이를 자세히 들여다보고 의미를 함께 만들어 주기 위해서는 기록이 필요하다는 생각을 공유하였다.



공동체를 운영하였다. 이런 과정을 통해 즐거움, 자유로운 선택, 몰입의 키워드를 가지고 유아들에게 진정한 바깥놀이를 심화 확장하였다.

‘화성생태어울림 공동체’에서는 소규모 병설유치원의 교사로 구성된 생태놀이연구회로서 자연환경을 활용한 생태놀이에 대해 공동연구, 수업나눔을 지속적으로 실천하고 있다. 놀이중심의 생태놀이에 대한 교수학습방법 개선 및 자연속에서의 유아의 놀이성을 신장시키기 위해 노력하고 있다.



에필로그



... 권미나

2년동안 놀이자료를 개발하면서 진정으로 유아를 존중하는 것, 유아들이 원하는 놀이를 하는 것, 유아들에게 필요한 교육을 하는 것이 무엇인지 배우게 되었습니다.

놀이중심교육과정을 고민하면서 유아들이 보이기 시작하였고 유아들의 생각을 들여다보게 되었고 유아들의 목소리에 귀를 기울이게 되었습니다.

놀이중심교육과정은 유아가 놀이로 배우며 행복하고 그런 유아를 교육하는 교사가 교육의 참 기쁨을 느끼는 것이라고 생각합니다.

앞으로도 놀이중심교육과정을 계속 연구하고 고민하는 교사가 되고 싶습니다.

... 이지

놀이중심교육에 대한 자료를 처음 시작했을 때는 막연함과 부담감이 컸습니다. 하지만 놀이중심교육의 중요성을 공감하고 실천하고자 하는 선생님들과 함께 연구하면서 놀이중심교육은 새로운 것이 아니라 유아교육의 본질로 돌아가자는 것을 느낄 수 있었습니다. 그리고 현장의 많은 선생님들이 힘든 업무 속에서도 다양한 모습으로 놀이중심교육을 실천하고자 애쓰고 있으며 그 중심에는 아이들이 있다는 것을 알 수 있었습니다.

이번 자료개발을 통해 아이들의 이야기에 귀 기울이고 놀이를 통해 즐겁게 세상과 소통할 수 있는 배움터를 만들어주는 것이야말로 진정한 놀이중심교육이라는 느낄 수 있었습니다.



... 이하영

저경력교사로서 놀이중심교육과정의 실천에 대한 막연한 고민과 어려움이 있었는데, 처음 자료개발에 참여하면서 여러가지 방법을 도전해보고 다시 생각해보며 놀이에 한걸음 더 다가갈 수 있었습니다. 많이 서툴렀지만 조금씩 유아들을 들여다보려고 시도하는 의미가 있었던 시간이었고 앞으로도 이러한 실천사례를 바탕으로 고민하고 연구하고 실천해보려고 합니다.

저처럼 좌절하고 고민만 하는 병아리선생님들 같이 힘내요~^^

... 임혜지

저는 이번 '놀이 2018 놀이중심교육과정 실천자료'

개발을 함께 하면서 이어달리기를 하는 것 같다는 생각이 들었습니다. 이어달리기는 나 혼자 못하거나 잘해도 다른 선수들의 응원이나 페이스 조절 없이는 함께 하긴 힘든 경기라고 생각합니다. 자료 개발도 마찬가지로 저 혼자 했다면 턱없이 부족하고 막막했겠지만 함께한 개발위원님들 덕분에 많이 배울 수 있었습니다.

또 실천사례인 만큼 협의회를 통한 다양한 생각들을 유치원에서 실제로 적용해보고, 성공 또는 실패해보며 아이들의 목소리에 더욱더 귀 기울여 볼 수 있는 유익한 시간이었습니다. 앞으로 놀이중심교육이 더욱 활성화가 된다면 저희 개발위원들과 가졌던 협의회처럼 유치원 내에서만 학습공동체가 아닌, 다른 유치원과도 교류하는 학습공동체가 진행된다면 더욱더 다양한 교육과정이 생기고 서로의 생각을 공유할 수 있는 계기가 될 것 같습니다.

장지연

놀이중심교육에 대해 고민하면서 처음에는 혼란스럽고, 복잡하고, 이상과 현실의 괴리감도 느꼈습니다. 생각을 공유하고 정리해보니 결국에는 유아교육의 본질로 돌아가야 함을 깨달았고, 놀이중심교육의 시작은 '유아존중'에 있다는 결론에 이르렀습니다.

복잡하게 느껴졌지만 결론은 단순했으며, 이론과 실재는 다르지만 토대는 다르지 않았습니다. 물론 어렵고 힘든 현실도 있지만, 유아교사로서의

마음가짐은 처음이던 끝이던, 이론이나 실재나 같다고 생각합니다.

유아를 존중하는 그 첫 마음을 잃지 않고 유아를 대하는 태도를 조금씩 바뀌어가는 것으로부터 유아중심·놀이중심교육은 시작되고 실현될 수 있으리라 생각합니다.

홍새봄

1년동안 놀이중심교육과정에 대해서 함께 나누고 적용하면서 '유아'라는 것에 더욱 집중하고, '유아의 삶은 곧 놀이'라는 것을 더욱 느끼고 경험했던 것 같습니다. 지식보다는 지혜, 가르침보다는 스스로 성장할 수 있는 원동력을 만들어주는 것이 유아 교사의 역할이라고 생각합니다. 우리 교사들이 이 모든 것이 이루어질 수 있도록 같은 방향을 바라보고 걸어가야겠다는 다짐과 생각이 듭니다.



‘놀이 2018-유아교육! 놀이로 풀다’ 자료는 우리 아이들이 살아가야 될 미래사회의 인재상과 그에 부합될 수 있는 교육적 경험을 제공해야 한다는 유아교육의 ‘방향성’에 대한 교사의 고민과 실천적 자료라 할 수 있다. 재차 강조하지만 놀이는 유아 존중에서 출발해야 하며 그 존중이 자발적 참여로 이어질 때 교육적 효과는 극대화된다.

존 듀이는 장래를 위한 가장 훌륭한 준비는 현재의 삶을 충실하게 하는 것이라고 하였다. 그렇다면 유아시기에 충실한 삶은 무엇일까? 유아가 중심이 되는 놀이가 답은 아닐까?

더 많은 도전적인 놀이와 모험이 유아의 행복을 증진시키고 행복한 유아의 삶은 비로소 행복한 미래 사회를 만드는데 기여할 것이다. 유아가 자신의 삶의 주체로 성장할 수 있도록 하는 놀이중심의 교육과정 설계의 중요성을 인식하고 그 가치가 실현될 수 있는 교육 현장이 되길 바란다.

<참고문헌>

- 경기도교육청(2016). 배움중심수업 2.0의 이해와 실천
경기도교육청(2017). 놀이2017, 놀이로 유아교육 본질찾기
김호(2018). 놀이와 창의성. 국공립유치원교원연합회 ‘안녕하세요’ 발간자료 제2018-10월호
이원영(2018). 어울림유치원 아카데미 직무연수 ‘유아교육철학’
한국교육방송공사, EBS<학교의 고백>제작팀 (2013). 아이의 발견. 서울: 북하우스
Judith, V. H. (2018). 놀이중심교과과정(순진이, 정현심 공역). 서울: 시그마프레스
2018 놀이중심교육과정 실천사례 선정 연구회(10개)

- 경의숲놀이 전문적학습공동체(경의유치원)
- 꿈을 주는 허랑반선생님(송양유치원)
- 놀면서 배우는 동아리(연성대부속유치원)
- 도담도담 놀이터 전문적학습공동체 (영천유치원)
- 생각더하기나눔 공동체(가온호수유치원, 새아란유치원)
- 어린이 일상과 자유놀이 지원을 위한 학습공동체(서원유치원)
- 아지토스 놀이연구(성결대부속유치원)
- 하늘빛 행복놀이씨 어울림(하늘빛유치원)
- 협력을 통한 성장 학습 공동체(청심유치원)
- 화성생태어울림(효행초등학교병설유치원 외 26개원)





놀이 2018 「놀이중심교육과정 실천자료」

기획	김기서	경기도교육청	교육1국장
	최인실	경기도교육청	유아교육과 과장
	최진숙	경기도교육청	유아교육과 장학사
총괄	김경성	경기도교육청	유아교육과 장학사
집필	김연진	성결대학교부속유치원	원장
	이은경	도촌유치원	원장
	진영란	군포의왕교육지원청	장학사
	권미나	성결대학교부속유치원	교사
	이예지	광문초등학교병설유치원	교사
	이하영	구름산유치원	교사
	임혜지	연성대학교부속유치원	교사
	장지연	조남유치원	교사
	홍새봄	성결대학교부속유치원	교사
	도안	김세령	구산유치원
이혜림		아이숲유치원	교사
김인현		창용초등학교	교사
검토 및 자문	김호	경인교육대학교	교수

발행일 : 2018년 12월 발행인 : 경기도교육감

디자인·인쇄 : 디자인펌킨 031-893-8315



놀이 2018

유아교육, 놀이로 풀다



경기도교육청
GYEONGGIDO OFFICE OF EDUCATION