

「2019 개정 누리과정」 놀이운영사례집

만들어가는 놀이 중심 유아교육



| 2019 개정 누리과정 | 놀이운영사례집

만들어가는 놀이 중심 유아교육

| 목차 |

I. 놀이운영사례 개발	6
1. 놀이운영사례 개발 배경 및 절차	6
놀이운영사례 개발 배경	6
놀이운영사례 개발 절차	8
2. 놀이운영사례 구성	11
놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례	11
지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례	13
동영상 사례	13
3. 놀이 사례의 구성 체계	14
4. 놀이운영사례 활용방법	17

II. 놀이운영사례 목록	19
동영상 사례	20
주제 1 : 놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례	22
교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이	22
매체를 활용한 자유로운 놀이	57
상상으로 이어지는 가상 놀이	115
주제 2 : 지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례	164
지역사회 동네 공간에서 만들어가는 놀이	164
지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이	202
지역사회 사람들과 만들어가는 놀이	248
* 부록	306

I. 놀이운영사례 개발

1. 놀이운영사례 개발 배경 및 절차

I 놀이운영사례 개발 배경

- 2019년 7월 고시된 개정 누리과정은 미래 사회에 요구되는 능력을 개발하고자 유아 중심, 놀이 중심 교육의 방향을 제시하고 있음.
- 미래사회가 요구하는 상상력, 창의성, 감수성, 인성을 강화하기 위해 유아의 놀 권리 보장과 학습자 중심의 배움을 실천해야 함.
- 유아가 주도적으로 놀이하며 스스로 배울 수 있도록 충분한 놀이 공간과 시간 및 매체가 지원되어야 함.
- 교사는 유아의 놀이를 잘 바라보고 귀 기울여 지원하면서 놀이와 학습의 연결 과정에 대한 이해의 폭을 넓히고 교사로서의 전문성을 향상할 수 있음.
- 미래 사회의 교육은 가정과 유아교육기관 및 지역사회의 공동체적 연결을 강조하므로 유아에 대한 이해, 유아의 놀이와 성장에 대한 이해를 기관과 지역사회가 공유하고 소통하며 협력해야 함.
- 유아들의 자유로운 놀이가 활성화되는 데 있어 다양한 공간 및 놀이 매체의 활용은 매우 중요함. 또한 유아교육기관을 넘어 지역 연계 및 마을 공동체로 확장되는 놀이실천이 매우 중요함.
- 유아의 놀이가 배움으로 이어지며, 교사가 놀이를 관찰, 기록하고, 놀이공간과 매체를 다양하게 활용함으로써 유아의 놀이를 지원하고, 나아가 유아교육기관은 지역과 연계되어 마을공동체로 확장되는 교육과정을 통해, 만들어가는 놀이 중심 교육과정이 실천될 수 있음.

본 연구는 만들어가는 놀이 중심 교육과정의 현장 적용의 방법으로 유아들의 놀이를 교사의 관찰-기록-이해-지원의 맥락 속에서 실천하여 다양하고 풍부한 놀이운영사례를 개발하였음. 본 연구의 실천적 놀이운영사례를 통해 유아교육현장에서 놀이 중심 교육과정을 운영하고 실행하고자 하는 교사들에게 실제적인 도움이 되고자 함.

2019 개정 누리과정 고시

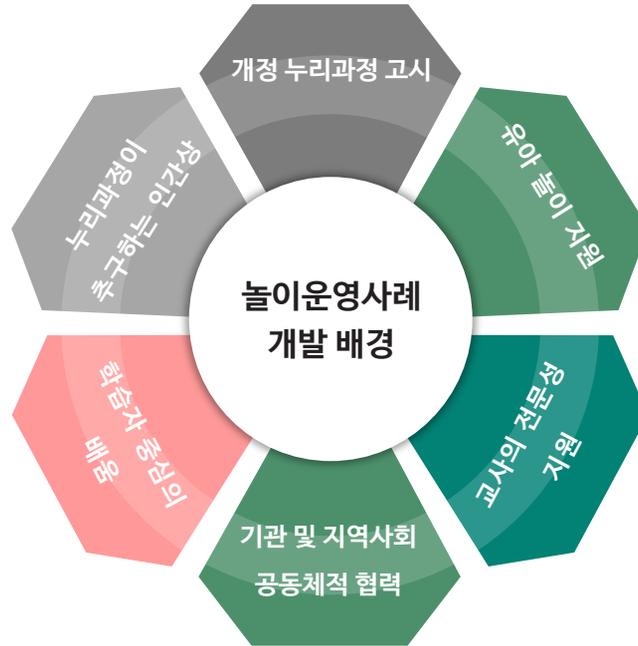
- 유아·놀이 중심 교육 방향

누리과정이 추구하는 인간상

- 건강한 사람
- 자주적인 사람
- 창의적인 사람
- 감성이 풍부한 사람
- 더불어 사는 사람

학습자 중심의 배움 실천

- 유아 주도적 놀이
- 학습자 중심의 배움



유아 놀이 지원

- 교사의 교육계획에 대한 자율성 확대
- 놀이공간, 시간, 다양한 매체 지원
- 교사가 놀이를 관찰, 기록, 지원

교사의 전문성 지원

- 유아의 놀이를 잘 바라보고 귀 기울여 지원
- 놀이와 배움의 연결 과정에 대한 이해
- 만들어가는 놀이 중심 교육과정에 대한 자율성과 실행력 함양

기관 및 지역사회 공동체적 협력

- 가정, 유아교육기관 및 지역사회의 공동체적 연결
- 유아에 대한 이해, 유아 놀이와 성장에 대한 이해
- 기관, 지역사회가 공유하며 협력

I 놀이운영사례 개발 절차

본 놀이 운영 사례는 서울의 유치원(대학부속), 서울과 대전의 어린이집(직장, 공동육아) 각 기관이 갖는 독특성을 기반으로 만들어가는 놀이 중심 교육과정을 다양하게 운영하되, 기관별 배움 공동체를 운영함으로써 각 기관의 고유성을 생산적으로 공유하였음.

- 만들어가는 놀이 중심 교육과정은 그 실행의 중심에 ‘유아와 놀이’가 있으며, 본 연구에서는 3개월 동안 ‘현장교사-연구자-기관-지역’이 협력하여 놀이 중심 교육과정을 실천하였음.
- 놀이관찰, 기록, 평가내용을 기관 내 배움공동체에서 공유하면서 교사들이 반성적 탐구를 통해 만들어가는 놀이 중심 교육과정을 발현해 나감.
이와 함께 본 연구에서는 기관 간 연구공동체를 운영하였음.

기관 내 배움 공동체

기관 간 연구 공동체

유치원

어린이집

놀이

관찰
기록
이해
지원

서울
대학부속
유치원

서울
직장
어린이집

서울
공동육아
어린이집

대전
공동육아
어린이집

연구를 위한
사전 준비

만들어가는
놀이운영
사례개발

현장 · 전문가
검토 및 자문

완료

IRB 심의(연구윤리심의위원회 심의)

연구동의서

- 연구동의서
- 초상권 사용 동의서

교사연수

- 2019 개정 누리과정
- 유아 주도의 놀이 이해
- 적절한 교사의 놀이 지원

놀이 운영사례 개발

- 일과 중 놀이 사례 수집
- 동영상, 사진 기록
- 놀이 관찰-기록-이해-지원
- 기관 내 배움공동체(주1회)
- 기관 간 연구공동체(월2회)

현장 자문 보완

- 현장교사 검토 및 자문 보완

전문가 자문 보완

- 전문가 검토 및 자문 보완



I 기관 내 배움 공동체

- 각 기관에서는 교사들이 주 1회 일 주간의 놀이 기록을 토대로 배움 공동체를 운영하면서 교사들과 연구자가 함께 유아들의 놀이에 어떤 배움이 이루어지는지 의견을 나누고 이후 발전될 교육과정의 가능성을 구체적으로 협의하였음.



I 기관 간 연구 공동체

- 4개 기관의 기관장과 연구진은 월 2회, 각 기관의 놀이 사례 기록을 토대로 기관 간 협력적 대화공동체를 운영하였음.
- 기관 간 연구공동체는 각 기관의 기관장과 연구자들이 만나 놀이중심 교육과정 적용 및 운영 실재를 공유, 평가, 반성적으로 탐구함으로써 교사지원의 방법, 놀이사례의 현장 적용 가능성 등 놀이중심 교육과정 운영과 관련하여 민감하게 고려해야 할 사항 등을 논의, 도출하였음.



2. 놀이운영사례 구성

본 연구의 놀이운영사례 구성은 다음과 같음.

Ⅰ 놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례

- 놀이 중심 교육과정은 놀이 공간구성의 유형과 배치, 운영방식 등을 보다 다채롭고 자율적으로 구성할 수 있도록 지원해야 함.
- 유아의 놀이가 자연스럽게 일어나기 위해서는 유아가 마주치면서 감응하고 감각할 수 있는 다양한 물질, 공간, 환경이 지원되어야 함.
- 놀이 공간과 매체 활용에 있어서 교사는 교실, 공간, 시간, 사물의 조직과 구조, 유아들 사이의 내부작용에 귀 기울여, 놀이에서 어떤 배움 현상이 나타나는지, 어떤 종류의 놀이와 배움을 제공할지 파악해야 함.
- 이를 위해 유아들이 함께 모이는 공간, 교실, 실내, 실외 놀이 공간에서 다양한 놀이 매체로 놀이하는 과정을 따라가면서 놀이 속에서 어떤 경험을 하고, 어떤 방식으로 놀이하며 배우는지, 어떤 다양한 놀이 사례가 이루어지는지 관찰 기록 지원한 결과는 다음과 같음.

- 교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이
- 매체를 활용한 자유로운 놀이
- 상상으로 이어지는 자유로운 가상 놀이

실외

물, 모래, 흙놀이, 바깥 놀이,
몸으로 하는 놀이



텃밭



물, 모래 놀이터



옥상공간



교실



작업 아틀리에



소리 놀이방



빛 놀이방

함께 모이는 실내 놀이 공간

다양한 가상 놀이

실내

작업 아틀리에,
소리 놀이방, 빛 놀이방

교실

- 3차원 구성놀이
- 2차원 구성놀이
- 그림자 극놀이
- 라이트테이블 놀이
- 메시지 및 언어놀이
- 수 조작놀이
- 그리기놀이

| 지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례

- 유아·놀이 중심의 자율적 교육과정은 부모의 참여와 지역사회의 협력 속에서 운영 가능함.
- 지역사회는 자연과 마을을 탐색하고 또래 및 다양한 사람들과 상호작용이 이루어지는 학습 장소임.
- 동네와 마을에서 이루어지는 유아들의 놀이는 사람들을 연결하는 공동체의 기반이 될 수 있음.
- 유아교육기관에서 동네 및 지역사회와 일상적인 관계를 이어가면서 실행한 유아들의 놀이를 관찰, 기록, 지원한 결과는 다음과 같음.
 - 지역사회 동네 공간에서 만들어가는 놀이
 - 지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이
 - 지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

| 동영상 사례

- 재미를 만들어가는 구슬길
- 공룡이 등장하는 공연 놀이
- **쭈우욱~ 무가 나왔어!**: 부모와 함께하는 텃밭 농사
- 엄마, 아빠랑 동네 놀이터에서 놀아요!
- **우리는 숲에서 놀아요!**

3. 놀이 사례의 구성 체계





놀이 흐름도



만들어가는 이야기

온몸으로 자유롭게 만나는 찰흙

유아교육현장에서 일반적으로 이루어지는 찰흙 놀이를 떠올려 볼 때, 찰흙은 유아들이 손으로 작업하는 매체라고 생각하기 쉽다. 나 또한 손으로 앉아서 형태를 빚거나 작품 만드는데 주로 초점을 맞춰 유아들에게 찰흙을 제공해 왔다. 그러나 아주 큰 덩어리 찰흙을 만났을 때도 유아들이 앉아서 손으로 만들면서 놀이할까? 그동안 교사가 유아들에게 찰흙을 제공할 때부터 놀이 방식을 정해두고 제시한 것은 아닐까? 교사로서 나의 질문에 이번 놀이는 더욱 의미 있게 다가왔다. 평소의 놀이 모습이나 나의 예상, 추측과 달리 유아들은 덩어리 찰흙을 만나자 바로 유아의 몸이 즉각적으로 반응하고 감응하는 것을 볼 수 있었다. 찰흙에 스스로 몸을 던지고 뛰어 드는 모습을 보았다. 찰흙 위에서 뛰고, 뒹굴고, 발을 구르고, 엉덩방아를 찧고, 온 몸으로 즐기는 유아는 찰흙과 한 몸이 되었다. 새로운 낯설기 물성을 만난 유아의 몸과 손은 찰흙과 지속적으로 관계하며 자유롭게 내부작용한다.

탐색이 대부분인 찰흙 놀이

유아들이 찰흙을 만나 온 몸과 감각을 활용해 탐색하고, 흙에 대해 알아가는

탐색의 과정조차 놀이로서 즐긴다. 그 동안 유아들에게 매체를 충분히 알아가는 시간과 기회를 주고 기다려주지 못하고 바로 무언가를 만들어 내라는 결과중심적인 놀이를 제안한 것은 아닌가 교사로서 반성하게 된다. 정말 찰흙은 무엇인가 만들어내는 적합한 매체라고 생각해왔다. 찰흙은 교사에게는 결과를 기대하는, 교사 주도의 위험에 빠질 수 있는 재료인 것이다. 찰흙은 재료라는 개념과 함께 공간이라고 정의 내릴 수 있다. 큰 찰흙 덩어리를 땅이라고 보면 각기 다른 공간을 만들어가고, 동시에 그 공간들을 서로 공유하고 연결해가는 모습을 유아들은 보인다. 또한 유아들은 각자의 이야기가 연결 되고 더해져 상상이야기를 이어 간다. 몸으로, 손으로, 점토에 감응하며, 공간을 구성하고 상상의 세계로 펼쳐진다.

뭐든 할 수 있는 놀이

한 유아가 찰흙을 만지며 말한다. "세상에서 제일 큰 뽕이 만들어져!" 옆에 있던 유아가 "사람이 사용하지도 못하는 뽕이 왜 만들어?"라며 반응한다. 건너편에서 듣고 있던 유아가 큰 소리로 말한다. "겉잡아 놀이 뭐든 할 수 있어!" 찰흙이 불러온 감흥 때문인지 언제나 그렇게 생각했는지 모르지만 유아들은 알고 있다. 놀이는 뭐든 할 수 있고, 뭐든 할 수 있음을, 자유롭게 자발적으로 즐긴다...



놀이의 기록

온 몸으로 노는 유아들 (3, 5세)

꼭꼭 발자국 내기, 징검다리 건너기, 콩콩 뛰기
드러눅기, 엉덩이로 앉기, 앞으로 눕기,
구름 위에 앉아있는 것 같아
말기, 손으로 두드리기, 손가락구멍 뚫기, 가늘게 말기
점토가 발을 먹어!

각자 또 함께 놀이하기

우리 같이 뒹 만들자, 굴러가는 길, 테널, 건물, 탑, 뽕이...

놀이를 아는 유아들 (5세)

세상에서 제일 큰 뽕이 놀이를 뭐든 할 수 있어!!!!

일상을 불러오고, 상상이 더해지며 이어진다

처얼썩~ 바다소리, 병원놀이

자연물과 도구를 더하지만... 몸으로 탐색하는 유아들

각자 또 함께 놀이하기

넓게 퍼진 찰흙 덩어리 위에 5세 파란보 유아들은 처음에는 "나 하나만 놀이"라며 함께 무엇인가 만드는 것처럼 보이지만 각자 공간이 원하는 길, 터널, 건, 건물, 엠패드, 강, 아파트, 갯이, 만두 등...이 된다. 각자 자신이 원하는 것을 만든다.



타라놀이 경험

타라놀이길

점토 테널

뽕



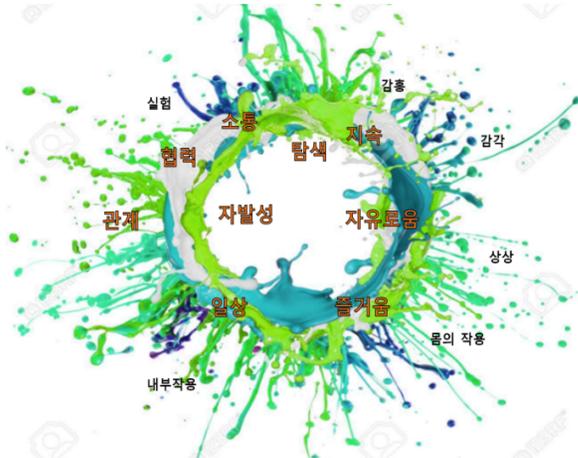
자연물과 도구로 놀이하기

세상에서 제일 큰 뽕

○ 놀이 도구를 빌려와서 놀이하는 모습이 보인다
○ 놀이 도구를 빌려와서 놀이하는 모습이 보인다
○ 놀이 도구를 빌려와서 놀이하는 모습이 보인다
○ 놀이 도구를 빌려와서 놀이하는 모습이 보인다



놀이와 경험 연결하기



놀이와 교육과정 연결하기



영역	내용 범주	놀이 경험
신체운동·건강	신체 활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> · 나무 블록을 활용하여 굴러가는 길을 구성할 때 무너지지 않도록 블록들을 사이에 끼워둠 · 나무블록을 활용하여 공간을 구성하고 적절한 위치에 걸을 아어나남, 공의 움직임을 함께 관찰하여 따라감 · 놀이를 하는 중간이나 끝난 후 바닥에 있는 매체들을 스스로 정리함
의사소통	듣기와 말하기 / 읽기와 쓰기에 관심가지기	<ul style="list-style-type: none"> · 수친구가 새로운 의견을 제시할 때 귀 기울여 들음 · 친구의 의견에 대한 자신의 생각이나 새로운 의견을 자신 있게 말함 · 자신이 상상하는 굴러가는 길을 도형이나 기호로 장애물을 표현해 지도를 표상함
사회관계	나를 알고 존중하기 / 더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 의견이 맞지 않은 상황에서 회를 내지 않고 말고 긍정적으로 해결하려는 모습을 보임 · 다의구성을 할 때 반찰대를 돌아서 친구가 수월하게 구성할 수 있도록 도움 · 자신의 의견뿐만 아니라 친구들의 의견을 존중해주어 모두가 동의한 방향으로 굴러가는 길을 구성함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 나무 블록, 빛 매체, 재활용품, 지관 등을 활용하여 굴러가는 길에 장애물과 다양한 길을 구성함
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 생활 속에서 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> · 굴러가는 길을 구성할 때 왜 공이 굴러가지 않는지, 공이 거부로 굴러가는 이유는 무엇인지 관심을 갖고 관찰할 후회 관찰 · 더 다양한 굴러가는 길을 구성하기 위해 다양한 매체 에 관심을 갖고 활용함



공동체 경험 이야기

혼자는 어렵지만 공동체 안에서 변화해 가기.

이전에는 이러한 이야기의 공유가 나의 잘못이나 실수를 지적하는 듯해 선뜻 꺼내놓을 수 없었다. 하지만 지속되는 공동체의 경험을 통해 이제는 자연스럽게 나의 고민을 꺼내놓으며 조언을 구하고 나아가 다른 교사의 고민을 들으며 나의 주관적인 생각을 꺼내며 다른 이의 피드백을 조화하는 과정을 통해 나 또한 새로운 방법에 대해 알아갈 수 있는 시간이 되었다. 1년의 기간 속 공동체라는 변화 속에서 나는 아직 완벽하지는 않지만 수용적이며 자유롭고 친화적인 사람이 될 수 있었다(L교사).

다른 교사들과 이러한 고민을 나누고 소통함으로써 나는 어느 정도 그 틀을 깨고 나올 수 있었다고 생각한다. 분명 내가 지금 완벽하게 그 틀을 깬다고 할 수 없다. 그렇기에 기관 내 공동체는 단발성이 아닌 지속적으로 꾸준히 이루어져야 한다고 생각한다. 기관 내 공동체를 하며 가장 좋았던 것은 내가 고민에 공감해주고 함께 고민해주는 동료들이 있다는 것을 느낄 수 있다는 점이었다. 앞으로도 기관 내 공동체를 통해 한 번이 아닌 유치원 전체가 함께 협력하고 소통할 수 있기를 기대하는 바이다(C교사).

유아를 이해하는 교사로 답아 가기.

유아들 놀이를 함께 공유하고 나누면서 왜 그렇게 생각했는지, 왜 괜찮다고 느꼈는지 등의 질문이었다. 익숙해져

버린 생각과 습관들로 인해 당연하게 여겨졌던 부분들을 낯설게 볼 수 있는 계기가 되었다. 동료교사들에게 받아보지 못한 외부 연구자의 시선으로 인해 생각지 못했던 부분을 다시 한번 더 생각해보게 되고, 그러다 보면 발견하지 못했던 의미를 새롭게 발견하게 되기도 하고, 여러 피드백과 조언 등으로 다음 놀이 시간에는 조금 더 발전된 시각으로 유아들 놀이를 만나게 되었다. 유아들 놀이를 더 깊이 바라보며, 유아들이 매일 같은 놀이를 하고 있는 것 같아도, 매일 조금씩 다르게 놀이를 연결해 하고 있는 것을 자세히 알 수 있었고, 자발적으로 이루어지는 놀이가 무척 다양하고, 흥미롭게 이루어지며 유아들이 진정으로 집중해 놀이하는 모습을 발견하게 된다. 그리고 그 놀이 속에서 교사의 다양하고 적절한 지원 또한 얼마나 중요한가를 다시 한번 깨닫게 되었다(B교사).

기관 내 공동체를 시작하며, 사실 처음에는 서로 경직되어 마치 업무 보고를 하듯, 긴장된 분위기의 흐름으로 진행되었다. 또한 무언가 그럴듯한 사례를 발표하고 보여줘야 한다는 부담감도 없지 않았을 것이다. 그러나 차차 시간을 거듭하고, 공동체의 경험을 많이 쌓아가면서 조금씩 밖으로 꺼내놓는 놀이의 이야기, 또는 다른 교사들의 반응과 피드백이 점차 자연스러워지고 있다. 뭐랄까 무게감을 조금 덜고 있다는 느낌을 받는다. 교실 속 실제 놀이 흐름, 교사의 현실적인 고민, 놀이의 방향성 또는 정체감, 시행착오 과정 또는 매체 지원 등. 있는 그대로의 고민, 놀이의 모습을 드러내고, 그에 대한 다양한 의견과 생각을 덧붙이거나 새로운 의견을 제시 받는 것이다(K교사).

4. 놀이운영사례 활용방법

첫째, 본 자료집은 4개의 다양한 기관이 3개월간 유아·놀이 중심 교육과정을 실제 운영하며 개발한 사례임

본 자료집에 제시된 놀이 사례들은 자료집 개발이 시작된 10월부터 연구가 마무리되는 시점인 12월까지 약 3개월에 걸쳐 실행된 사례를 수집한 것임. 즉, 개정 누리과정이 안착되는 초기에 교사들이 유아·놀이 중심 교육과정을 이해해 나가면서 교사 스스로 ‘무엇이 유아 중심이고 놀이 중심인지’를 고민하며 실천한 교육과정 운영 사례임. 따라서 유아·놀이 중심 교육과정을 실행하고자 하는 현장 교사들의 초기적 고민 지점에서 문제를 해결해 가며 대안을 찾아가는데 활용될 수 있음.

둘째, 본 자료집에 제시된 놀이 사례 운영 시간은 다양하므로 현장에서 놀이 시간 운영을 자율적으로 실행하는데 도움이 될 수 있음

본 자료집에 제시된 놀이는 짧게는 1-2시간 동안 일어난 놀이, 2-3일 연속된 놀이, 2-3달에 걸쳐 장기간 지속된 놀이에 이르기까지 다양한 시간으로 운영되었음. 따라서 교사들은 짧은 놀이 안에서도 놀이와 배움이 자연스럽게 나타난다는 것을 볼 수 있음. 긴 시간 운영된 놀이 사례를 통해서는 놀이의 흐름에만 주목하지 않고, 놀이 안에서 유아들이 지속적으로 호기심과 관심을 가지고 배움이 이루어지는 과정을 살펴볼 수 있음. 이를 통해 유아의 흥미와 관심에 따라 교사가 놀이시간을 자율적으로 운영하면서 충분한 놀이시간을 제공하는 것이 놀이중심 교육과정 운영에서 매우 중요함을 이해하는데 본 자료집을 활용할 수 있음.

셋째, 본 자료집에 제시된 놀이 사례는 각 기관별로 다소의 연속성이 있어서 유아들의 놀이 경험의 연속성을 이해하는데 도움이 됨

본 자료집에 제시된 각 기관의 놀이 사례의 내용을 들여다보면 놀이가 서로 연결되어 있음. 예를 들면, ‘산에서 일어난 사자성 놀이’가 ‘감따기 놀이’를 하러 간 친구집 담벼락에서 나타나며, ‘음악을 그리자’ 놀이 사례는 ‘공유하며 만들어가는 놀이’ 사례에서 발현됨. ‘철얼썩 바닷소리 같지요?!’에서 한 유아가 모래를 던져 만들어 낸 바닷소리가 ‘놀이는 무엇이든 할 수 있어’의 찰흙놀이에서 벽에 찰흙을 던지는 놀이로 연결됨을 볼 수 있음. 이와 같이 본 자료집은 공간, 매체 및 지역사회 활용의 측면에서 다양한 놀이 사례를 순차적으로 기술했으나, 한 기관 안에서 일어난 놀이 사례들은 상호 연결성을 가짐. 따라서 유아·놀이 중심 교육과정을 현장에서 운영할 때, 교사가 이와 같은 놀이의 연결성을 이해한다면 교사 주도로 놀이를 계획, 진행, 평가, 마무리해야 한다는 고정관념에서 벗어나 유아들이 일상에서 만들어가는 놀이를 새롭게 보면서 풍부하고 다양한 배움을 지원하는데 활용할 수 있음.

넷째, ‘공유하며 만들어가는 놀이사례’를 제시함으로써, 하루 일과 장면에서 교사들의 만들어가는 유아·놀이 중심 교육과정 운영의 한 방안을 제안함

‘공유하며 만들어가는 놀이’ 사례는 교사가 한 학급 전체, 교실 전체 공간, 하루 일과 속에서 유아·놀이 중심 교육과정을 어떻게 실행하는지 전체적인 흐름을 이해할 수 있도록 구성하였음. 따라서 교사가 유아와 놀이를 공유하며 만들어가는 놀이 운영과 지원을 하고자 할 때, 실제 실천해야 할 것이 무엇인지를 다차원적으로 제시해줌으로써, 만들어가는 교육과정을 이해하고 운영, 지원하는데 활용할 수 있음. 이 사례를 통해 놀이하는 유아를 기록하는 교사, 상호작용하는 교사, 공동체와 협의하는 교사의 역할을 알 수 있음.

다섯째, 놀이 사례마다 놀이 운영을 위해 ‘만들어가는 이야기’를 제시함으로써, 열려있는 교사지원과 관련하여 성찰하고 대안을 모색하는데 도움을 줌

‘만들어가는 이야기’에는 교사의 깊은 고민과 성찰 등이 포함되어 있음. 이에 본 자료집을 읽는 교사들이 만들어가는 놀이를 위한 교사 역할 수행의 복잡성과 어려움을 공감하고, 각 놀이 상황에 따른 문제를 해결하기 위한 대안을 모색하는데 본 자료집을 활용할 수 있음. 이외에도 필요한 경우 각 놀이 사례에 다양한 교사의 고민과 지원 내용을 박스 안에 제시하였음.

여섯째, 본 연구에서 개발한 놀이 동영상은 공간과 매체에 대한 세 개의 사례와 지역사회에 대한 두 개의 사례임

‘재미를 만들어가는 구슬길’, ‘공룡이 등장하는 공연 놀이’, ‘쭈우욱~ 무가 나왔어! 부모와 함께하는 텃밭 농사’ 세 개 사례는 공간과 매체에 해당하는 사례이며, ‘엄마, 아빠랑 동네 놀이터에서 놀아요!’, ‘우리는 숲에서 놀아요’ 두 개 사례는 지역사회에 해당하는 사례임.

다섯 개 동영상으로 교실에서부터 유치원 텃밭·동네놀이터에서 숲으로 확장되는 놀이의 변이를 보여줌. 동영상 사례는 놀이 사례에서 담을 수 없는 놀이의 생생함, 날것의 놀이, 놀이의 실용성, 놀이가 갖는 교육적 의미 뿐만 아니라 사회적 의미까지 이해하고 공감할 수 있으므로 부모를 이해시키고 지역사회 및 부모의 공동체적 참여를 안내하는데 활용할 수 있음.

일곱째, 본 자료집은 교사 배움 학습 공동체 운영을 통해 개발된 것으로 교사의 전문성 함양, 조직의 민주적 운영, 공동체적 소통문화를 발전시키는데 활용할 수 있음

본 연구는 기관 내 교사 배움 공동체를 매주 운영하였고, 기관 간 연구 공동체를 1주 또는 2주에 1회씩 운영하였음. 각 공동체를 통해 유아들의 다양한 놀이 상황에서 발생하는 어려움, 교육과정 발전 가능성, 교사의 지원 등에 대해 소통하고 논의를 통해 합의를 도출하였음. 생산적이고도 비판적 대화를 통해 교사로서의 전문성, 연구자들의 소통 능력, 기관장의 리더십에 변화가 나타났음. 따라서 현장에서 기관장과 교사가 놀이 중심 교육과정을 실행하며 비판적 대화가 가능한 공동체를 운영하고자 할 때 모델이 될 수 있음. 교사와 연구자의 공동체 경험 이야기는 부록에 제시하였음.

II. 놀이운영사례 목록

주제 1 : 놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례

교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
우리 캠핑가자! 교실 안팎에서 넘나들며 놀기	3세	2개월	23
쳐얼썩~! 바다 소리 같지요?! 각자의 이야기를 더하며 만들어가는 바다	3세	2주	31
무슨 놀이 했었지? 공유하며 만들어가는 놀이	5세	1일	41

매체를 활용한 자유로운 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
드디어 나에게도 편지가 왔어! 편지를 매개로 한 소통	3세	3일	58
놀이는 뭐든 할 수 있어!! 온몸으로 탐색하는 찰흙	3, 5세	5일	70
똑같이 않은, 심심하지 않은 여러 가지 길! 차이를 만들며 지속되는 놀이	5세	3주	85
미니카마다 이름이 있지~ 색종이로 만드는 미니카 놀이	5세	2개월	98

상상으로 이어지는 가상 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
음악을 그리자! 공간과 마주치며 만들어가는 음악 놀이	5세	3일	116
정말 궁금해서 그래~ 공룡이 등장하는 공연 놀이	3세	2개월	126
비용비용~ 불을 끄자!! 플라스틱관이 불러온 가상 놀이	3세	2개월	139
이걸 어떻게... 진짜로입어~ 지속적으로 상상을 불러오는 웨딩숍 놀이	5세	3주	150

주제 2 : 지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례

지역사회 동네 공간에서 만들어가는 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
새를 잡고 싶어! 산책에서 우연한 만남을 놀이로 이어가기	3세	3주	165
개미도 생명이야! 기차 공원에서 나눈 생명 존중 이야기	4, 5세	1일	174
언니들 또 놀러 오기로 했는데~ 너른 마당 놀이	3, 4, 5세, 초등	1개월	183

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
사자성을 방어하라! 산에서 펼쳐진 상상 놀이	4, 5세	1일	203
다람쥐들을 초대합니다 다람쥐 잔칫상 차리기	5세	1일	219
방법이 있어~ 떨어지기가 방법이야! 자주 가는 산에서의 놀이	4, 5세	1일	230
점점 노랑게, 점점 빨강게 감성이 물들다	5세	1일	238

지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

놀이 사례명	연령	놀이기간	쪽
몇 살이야? 일곱 살, 여섯 살(5, 4세)이요 동네 나들이 길에서의 우연한 마주침과 놀이	4, 5세	1일	249
소방차 보러 갈래? 우와~ 소방차 본 데 새로 생긴 119 안전센터 놀러 가기	4, 5세	2일	263
우와~ 행운이 왔어! 친구 집과 이웃집에서 감을 따고 놀다	4, 5세	3주	279
우리가 버 파마해 주는 거 같아~ 버이삭 훑는 날	3, 4, 5세	1일	294

동영상 사례

동영상 사례명	놀이의 변이	내 용	연령	실행 및 공동체 확장 방안
 <p>재미를 만들어가는 구슬길</p> <p>2019.03.02 ~ 09.25 3세, 교실에서 자유놀이</p>	<p>교실에서 유아와 교사가 만들어가는 구슬길 놀이</p>	<p>구멍 사이로 지나는 구슬의 연속적인 움직임에 흥미를 가진 유아들의 실험을 교사가 적절하게 매체를 지원하며 만들어가는 놀이</p>	<p>3세</p>	<p>구슬길은 3월부터 9월까지 쌓기 공간 안에서 진행된 놀이이다. 교사는 유아들이 구멍과 구멍의 연결, 지속적인 움직임을 만들어 내는 것에 흥미가 있다는 것을 발견하고 그 과정을 관찰, 기록 했다. 이를 기반으로 유아들이 놀이를 지속하면서도 도전을 이어갈 수 있는 자료(모서리 보호대, 휴지심, 페트병)를 지원 해주며 놀이가 다양해졌다. 본 기관은 부모간담회를 통해 유아들의 놀이 모습과 경험을 나눔으로써 놀이에 대한 이해와 참여를 도왔다.</p>
 <p>공룡이 등장하는 공연놀이</p> <p>2019.10.01 ~ 11.26 3세, 교실에서 자유놀이</p>	<p>교실에서 유아와 교사가 만들어가는 공룡 공연 놀이</p>	<p>공룡 흉내를 즐기던 남아들이 공연을 하면서 또래 관객의 반응을 의식하고 의견에 귀 기울여 변화해 가는 공연 놀이</p>	<p>3세</p>	<p>공룡 놀이는 놀이 시간 외에도 일상적으로 보여지는 놀이 중 하나였다. 그러나 공룡을 흉내 내는 유아들의 표현이 과해질수록 교실에서 불편을 호소하는 유아들이 많았고, 이러한 갈등이 가정에 전달되는 일이 잦았다. 이에 남아들의 흥미를 반영하여 놀이해 볼 수 있도록 교사가 제안하게 된다. 본 기관에서는 일일 보고서, 기록, 부모간담회 등의 소통 매체를 적극적으로 활용하여 유아들이 놀이를 시작하게 된 배경, 놀이과정에서 있었던 유아 상호간의 노력, 변화, 의미 등을 부모와 공유하면서 공룡 공연 놀이가 다채롭게 변화해 가는 모습이 담겨있다.</p>
 <p>뿌우욱~ 무가 나왔어! 부모와 함께하는 텃밭 농사</p> <p>2019. 08 ~ 12 3, 4, 5세 유치원 텃밭</p>	<p>유치원 텃밭에서 유아-교사-부모가 만들어가는 텃밭 농사</p>	<p>유치원 유아들과 텃밭 공동체 부모들이 8월부터 12월까지 텃밭에 무와 배추를 심고 재배하여 김치 담그기까지의 즐거운 경험 이야기</p>	<p>3, 4, 5세</p>	<p>본 유치원은 26개 부모 커미티가 운영되고 있다. 그 중 텃밭커미티를 중심으로 텃밭의 봄 농사, 가을 농사가 이루어졌다. 봄 농사가 끝나고 난 뒤, 텃 밭 텃밭에 교사공동체 협의와 부모공동체 제안으로 김장 채소를 유아들과 함께 심기로 하였다. 부모들이 모종을 구하고 심는 방법에 대해 유아에게 소개하였다. 부모와 유아들은 함께 모종을 심고 한 학기 내내 가꾸었다. 유아들이 거둔 무와 배추로 유아, 교사, 텃밭, 김장커미티 부모 모두가 공조하여 재미있게 김치 담그기를 하였다. 이 외에도 본 유치원에는 견학, 음악콘서트, 아뜰리에, 졸업앨범, 유치원 안내, 민속놀이, 재활용, 요리커미티 등 부모들이 선택하여 유치원 일과, 놀이, 행사의 지원에 자발적으로 참여하는 부모공동체가 운영되고 있다.</p>

동영상 사례

동영상 사례명	놀이의 변이	내용	연령	실행 및 공동체 확장 방안
	<p>동네 놀이터에서 부모와 함께 만들어가는 재미있는 놀이</p>	<p>어린이집 부모들이 구청의 '지역사회 마을공동체' 사업에 기관 원장의 권유를 받아 4달 동안 매주 금요일 후 4시부터 6시까지 '깨롱깨롱 놀이터' 라는 놀이마당을 펼친 사례</p>	<p>3, 4, 5세, 초등</p>	<p>본 기관은 부모참여가 매우 적극적으로 이루어지고 있다. 매달 자발적인 부모회 및 어린이집 운영위원회를 운영한다. 매월 부모와 교사가 함께하는 방(반)모임을 통해 유아들의 생활과 놀이에 대해 소통함으로써 부모들의 놀이에 대한 의식을 높이고 있다. 단오잔치, 개원기념잔치, 대보름 행사 등과 같은 어린이집 행사를 부모와 교사가 함께 협력한다. 부모들과의 신뢰 관계 속에서 부모 전원 동의에 의한 CCTV 미설치, 교사회를 통해 수평적인 의사소통이 이루어지는 문화가 본 어린이집의 특성이다. 본 동영상 사례의 경우 원장이 구청의 지역사회 마을공동체 사업을 부모에게 안내하여 부모들의 적극적이고도 자발적인 참여로 이루어진 장기 프로젝트이다.</p>
	<p>지역사회 숲으로 가면서 우연히 마주치며 생성되는 놀이</p>	<p>어린이집 유아들이 지역사회에 있는 숲에 11월에 나들이 가서 경험한 놀이 사례임. 본 동영상에는 유아들이 숲을 올라가서 내려오기 까지 펼쳐지는 우연한 놀이와 도전, 다양한 상상의 이야기가 담김.</p>	<p>4, 5세</p>	<p>본 기관은 동네나 주변의 자연으로 매일 산책을 나간다. 한 달에 1회는 버스로 5분 거리에 있는 산으로 숲 나들이를 간다. 3월에 가까운 숲 나들이를 나가서 짧은 거리를 오르며 숲을 경험한 유아들은 시간이 지나면서 점점 긴 거리를 오르며 산 정상에 오르는 경험을 한다. 숲 나들이는 유아의 경험과 능력에 맞게 천천히 지속적으로 이루어진다. 숲에서 우연히 마주친 꽃잎, 열매, 다양한 소리들은 유아들의 호기심과 감성을 일깨우고, 유아들은 자연스럽게 나무와 마주치고, 어른들이 사용하는 운동기구를 보면서 자신들만의 방식으로 도전하며 놀이한다. 본 동영상에는 2019년 11월 산을 익숙하게 오르는 유아들이 자연을 만나 놀면서 서로를 이끌어주며 협력하고 도전하며 산을 오르고 내려온다. 숲 나들이하는 동안 교사는 놀이하는 유아들의 유능함에 대한 신뢰를 가지고 지원하는 일상의 이야기가 담겨있다.</p>

주제 1

놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례



교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이

1

우리 캠핑가자!

교실 안 밖에서 넘나들며 놀기

2

처얼쓱~! 바다 소리 같지요?!

각자의 이야기를 더하며 만들어가는 바다

3

무슨 놀이 했었지?

공유하며 만들어가는 놀이

교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이

1

우리 캠핑가자!

교실 안 밖에서 넘나들며 놀기

- 2019. 05. 24. ~ 07. 24.
- 3세
- 교실, 실내공용놀이터

교실 밖 실내공용놀이터



교실 안



공간 안에서 넘나들며 이루어지는 놀이 확장과 연결

유아들은 교실 안에서 여러 공간을 오가며 놀이를 한다. 유아들이 즐기는 놀이는 공간이 어디든 유아들의 입장에서 즐겁고 의미있는 놀이로 계속해서 이어지는 듯하다. 교사가 시간적, 공간적으로 유아들의 놀이에 유연한 시각으로 열려있을 때 이러한 순간들이 보이기도 한다. 교사의 의도된 활동이 아니더라도 유아들은 스스로 자신들의 놀이를 이어갈 수 있는 존재임을 깨닫는다.

수영장 놀이



여름이 되자 쌓기놀이에 대해 유아들과 대화하였다.

교사: 여름이 되어서 너무 덥네~어디 시원한 곳 없을까?

소울: 아! 있어요. 그럼 내가 수영장 만들어 줄게요. 수영장에 가면 물이 있어서,
첨벙첨벙 수영할 수도 있고 놀 수도 있잖아요. 아 그리고 수박도 시원하게 만들어 줄게요.



소울이가 경험해 보았던 것들에 대해 이야기를 하며, 쌓기놀이 공간에서 수영장을 만들기 시작한다. 중간에 블럭단이 놓여져 있어, 단을 옆으로 이동시켜 주었다. 그러자 조금 더 길고 큰 수영장을 만들 수 있게 되었다.

소울: 이제 수영장을 만들었으니까, 청소를 할게요! 청소를 해야 해요! 그래야 물이 깨끗하지요.

물 청소를 하는 모습을 보았던 것일까, 소울이는 수영장을 만든 후 블록 하나를 들고 청소하기 시작했다. 그 모습을 보던 친구들도 함께 하고 싶은지 다가온다.

세민: 나도 하고 싶어!

소울: 지금 수영장 청소하고 있으니까 이따가 와!

세민: 나도 수영장 청소하고 싶은데...

소울: 아 그럼 식당을 만들면 되겠다! 여기 옆에 사람들이 배고프면 갈 수 있는 식당.

세민: 그래! 식당을 만들어야지.

소울이는 혼자서 수영장을 완성하고 싶었던 마음이 커보였다. 그래서 친구가 속상하지 않도록 식당을 만들 것을 제안하고, 세민이도 그 제안을 받아들였다.

세민이는 제일 먼저 문을 만들기 시작한다.

세민: *어? 블록이 없어서, 어떤 블록으로 해야하지? 아! 저걸로 하면 되겠다.*

세민이는 나무 블록을 가져와 지나갈 수 있는 통로 문을 만든다. 그러나 계속해서 블록이 쓰러진다. 이를 본 소울이는 “내가 도와줄까? 내가 이렇게 잡아주면 돼!” 라며, 세민이와 함께 문을 만든다.

세민: *선생님 이렇게 지나갈 수 있는 문이에요.*

세민이와 소울이는 식당으로 들어가는 문을 만들고 매우 흡족해하며, 문으로 들어간 후 그 공간을 '식당'이라고 부르며 놀이를 이어간다.



수영장 옆 식당 구성

교사: *이제 수영장에 들어가서 놀고 싶은데, 어떻게 하면 되나요?*

소울: *아! 먼저 물안경을 써야 해요! 내가 만들어 올게요.*

연수: *튜브도 있어야 해요! 우리 집에 튜브 있는데... 나도 튜브를 만들어 올게요!*

공연놀이 때 필요한 소품을 직접 만들어 놀이했던 사전 경험들이 있었기에 소울, 연수는 수영장에서 필요한 물품을 만든다며, 미술 놀이 공간으로 간다.

소울이는 물안경을 만들기 위해 가위를 사용하여 종이를 자른다.

교사: 소울아, 물안경인데 앞을 어떻게 보고 수영할 수 있을까?
소울: 음. 아! 생각났어요. 여기를 시인이가 했던 것처럼 자르면 되겠다.



아! 튜브가 작네... 다시 만들어야겠다!



선생님, 이것 봐 봐요.

연수는 종이로 만들던 튜브를 다리 아래부터 상체로 끼워 올려본 후 다시 미술놀이 공간으로 가서는 좀 더 종이를 이어 붙였다.

캠핑놀이

민하, 하준, 선호가 미술 공간에서 함께 모여 미술 자료를 탐색하고,
놀이하기 위해 서로 이야기를 주고 받는다.

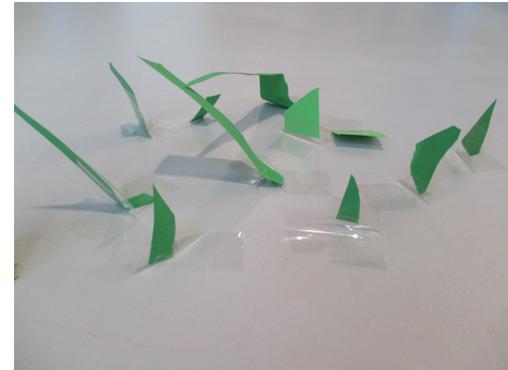
선호: 민하, 하민아, 우리 캠핑 가자!

민하: 그래 좋아! 캠핑 가자!

하준: 그럼 우리 팝콘을 만들자!



유아들은 팝콘을 다양한 플라스틱 재활용 통 안에 넣고 캠핑을 가기 위해 놀이 소품을 만들어 나갔다.
팝콘은 소풍놀이에서 인기있는 도시락 메뉴이다.



선호가 자른 종이조각과 테이프를 가지고 바닥에 주저앉았다. 궁금해하는 교사에게 "풀 만들어요."라고 말했다. 그래서 교사는 비좁은 미술놀이 공간에 앉아있는 선호에게 비어있는 공연놀이 공간을 안내하였다. 그러자 선호는 크고 작은 조각들을 잘라와 풍성한 풀밭을 만들었다. 입체적인 모습으로 변한 풀밭을 본 민하도 관심을 보이며 풀밭을 함께 만들어 나갔다.

민하와 하준이는 오후 실내 놀이터에서 오전 교실의 캠핑놀이를 이어간다.

바퀴없는 자동차를 두 발로 힘차게 밀어 움직이며 소풍에 필요한 여러 소품을 싣고 가면서 필요한 음식을 먹는 모습을 흉내내며 논다.

선호, 민욱이도 큰 블록으로 친구들과 함께 큰 블록을 만들고 탈 것 위에 앉아 어디론가 이동하며 논다.



실내 공용놀이터에서 교실 놀이 맥락 (캠핑놀이)을 이어가는 모습

유아들이 교실 안팎에서 넘나들며 놀이하는 것에 대한 교사들의 이야기

교사1: ... 선호가 놀이를 하면서 잔디를 만들어서 바닥에 붙었을 때는 좀 혼란스러웠어요. 그런데 재미있게 놀이하길래 어떻게 그걸 유지하면 좋을까 하다가 마침 쌓기 공간 쪽이 남아 있었고, 그 당시 아이들이 캠핑놀이, 소풍 가는 놀이를 많이 하는데 그럼 그 쪽으로 가서 만들어 보면 어떨까 생각했어요.

교사2: 달레마인 게 이 아이가 교실 안에서 예측하지 못했던 다른 공간에 가서 다른 자료를 가지고 놀이 해보려고 할 때, 그 아이는 그 의도를 가지고 하지만 주변에 있던 다른 유아들은 이 아이의 의도와 관계없이 놀이 해 버리는 상황들이 생기잖아요. 교사 입장에서는 이걸 보고 읽고 싶지만 다른 상황이 되어버릴 때는 교실도 혼잡해지고 교사도 그 상황에서 어려움을 겪는 거 같아요.

교사1: 어디까지 허용할 수 있는 지를 결정하는 것이 어려운 것 같아요. 이 친구가 재미있는 놀이를 하는 거 같아서 이 친구는 허용했는데 옆에서 다른 아이들이 와야 놀이 하려고 하는 상황에서 그 아이를 제지했을 때 오는 교사들의 불편함? 교사들도 여유롭게 볼 수 있는 시선, 마음가짐이 필요한데 현장에 있다보면 교사들이 힘들어서 막상 제한하는 경우가 많긴 하잖아요. 불편해지고 섞이면 나중에 정리하기 힘들기도 하고... 근데 좀 더 유아들의 흥미를 보려고 하는 교사의 마음이 있다면 조금 더 이런 상황들을 감안해 놀이할 수 있게 하지 않을까 생각해요.

원장: 저는 공간 그 자체에 대한 고민도 필요하다고 생각해요. 이렇게 해야 한다고 하면서 교실은 여전히 쌓기 영역, 역할 영역 등이 구분된 상태에서 그걸 넘나든다는 개념부터 틀을 깰 필요가 있지 않을까 하는 생각이 많이 들더라고요. 교실 안에서 그런 시도를 해보려고 했던 때가 있었어요. 근데 내가 혼자 사는 건 어떻게 해보겠는데, 다른 어떤 요소들과도 나도 같이 걸을 맞춰 가야 하는 부분이 있으니까 혼자 하는 데는 한계가 있다는 생각이 들었었어요. 그러면 놀이를 중심으로 해서 어떻게 펼쳐지는지 시간적인 것뿐만 아니라 공간적인 것들을 자유롭게 넘나드는 게 이상적이라면 실제 교실 운영과 환경 구성을 할 때에도 많이 고려가 되어야 한다고 생각해요.

교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이

2

처얼썩~! 바다 소리 같지요?!

각자의 이야기를 더하며 만들어가는 바다

- 2019. 09. 17. ~ 10. 01.
- 3세
- 모래놀이터, 놀이터 내 벽화 공간



모래놀이터에서
바다를 만나다

처얼씩! 바다 소리 같지요?!

벽화 공간

물고기들이 사는 집
지나가는 너모...
상어 그림자!



깊은 바다

해가 바다에 있는 것 같잖아!



물 속을
색으로 표현하다

벽에
파도 소리를
만들다

소리에 물을
더하다



놀이는 우연히 시작된다. 바다의 형태만을 생각하던 교사의 생각을 **처얼씩~!** 때려주듯이 유아들의 바다는 소리로 모습을 바꾸어 놀이로 나타난다. 모래가 벽과 만나 만들어진 바다소리는 유아들을 바다소리 만들기에 몰입하게 한다. 유아들이 만든 모래소리는 물 소리가 더해지면서 파도치는 소리로, 물 속에 있는 느낌으로 차이를 더하며 반복된다. 유아들이 말한 깊은 바다는 물감으로 표현되고 각자가 느끼는 유아들의 다양한 생각이 얹혀진다. 차이 생성이 지속되는 유아들의 새로운 놀이 발견은 놀이에 대한, 매체에 대한 그리고 유아의 유능함에 대한 교사의 생각을 바꾸게 하였다. 유아들의 자발적인 놀이를 지켜보며 교사 또한 성장한다.

모래놀이터에서 바다를 만나다

유아들은 바깥놀이터에서 모래와 물로 놀이를 즐긴다. 오늘도 유아들은 물 뿌리개로 물을 뜨고 삽으로 땅을 판다. 고랑을 파 물길이 만들어지자 물을 붓기 시작한다. 바다를 만들고 싶은 유아들은 물을 가져와 자꾸 붓는다. 물이 모래에 재빨리 스며들자 힘을 합쳐 물을 붓기 시작한다. 순식간에 커다란 바다를 만든다. 지난 여름의 바다를 떠올리며 바다를 만들고 놀이한다.



지한: 애들아! 바다 물이 다 없어지고 있어!
하진: 물이 더 많아야 해! 우리 물을 더 가지러 가자!



선일: 그럼 내가 이걸로 이렇게 길을 만들게!
하울: 나는? 나는 뭐해?
선일: 하울아 물을 더 많이 갖다 줘! 많이 많이!
유신: 나는 바다가 더 커지게 흙을 팔게!

벽에 파도 소리를 만든다

물을 뜨고 땅을 파며 바다를 만들던 유아들. 그때 유신이가 삽으로 모래를 퍼낸다. 유신이가 퍼낸 모래가 비닐이 붙어있는 벽에 부딪히자 소리가 난다. 유신이는 다시 한 번 모래를 퍼서 벽에 뿌리며 소리를 만든다.



유신: 처얼썩~! 바다 소리 같지요!!

다음날, 유신이는 소리 만들기를 반복한다. 유신이는 다른 친구에게 들려주기 위해 모래 벽에 세차게 뿌린다. 유신이가 들려주는 소리를 들은 후, 다른 유아들도 너나 할 것 없이 삽을 하나씩 가져온다. 모래를 퍼서 벽에 뿌리며 말한다.



선일: 파도가 부딪히는 소리 나요!

하율: 조개 소리가 나요! 조개가 서로 막 부딪히는

지한: 공사하는 소리 같은데....

소리에 물을 더하다

유아들은 계속해서 모래를 퍼서 비닐 벽에 뿌리고 소리를 듣는 행동을 반복하며 놀이를 즐긴다.

윤재: 진짜 바다 소리가 나!

정우: 수영할 때 들을 수 있는 소리아.

민해: 모래가 돌이랑 소리에 부딪히는 소리 같은데?

한웅: 재미있다! 그차?



지한이는 물뿌리개에 물을 담아온다. 바다를 만들며 놀이하던 지한이가 물뿌리개에 물을 가득 담아 온다. 비닐 벽에 물을 뿌리며 말한다.

지한: 물을 뿌려도 바다 소리가 나!

아영: 이건 진짜 바다 소리 같네.

지한: 물이 흐르는 소리가 나요!

아영: 이건 파도가 부딪히는 소리예요.

물속에 있는 느낌이에요!

유아들은 다양한 방식으로 바다 소리를 만들기 시작한다. 모래를 뿌릴 때와 물을 뿌릴 때 서로 다르다.

그 소리의 차이를 각자 표현하고 자신이 경험했던 바다를 회상한다.

조개, 물 속, 파도, 돌 등 자신이 보았던 바다의 모습과 연관 지어 소리를 설명한다.

물 속을 색으로 표현하다

지한: 저 커다란 천은 뭐지?

민선: 물감 놀이 하려나 봐!

하율: 우와~ 재밌겠다~!

민해: 우리 전에 황토로 했던 것처럼 물감으로 하는 거 아닐까?

유아들은 자신이 표현하고 싶은 색을 하나씩 들고는 천에 뿌리기 시작한다. 유아들은 자신의 앞뿐만 아니라 친구가 뿌리고 있는 옆면, 친구가 이미 물감을 뿌린 공간까지 가리지 않고 물감만을 마구 뿌리며 신나게 놀이한다. 그때 민선이 자신의 옆에서 함께 빨간색 물감을 뿌리던 정우에게 말을 건다.



민선: 빨간색이 엄청 많아! 빨간색 바다 같아!

정우: 나는 해를 만들고 싶었어. 해가 바다에 있는 것 같잖아!

빨간색이 아래쪽에 너무 많은데, 우리 위에도 뿌리자!

진짜 해가 나오는 것 처럼!

민선이와 정우는 빨간색 물감을 위쪽에 뿌리기 시작한다.

깊은 바다

옆에 있던 은찬이가 보라색 물감을 천 아래쪽에 뿌리며 말한다.

은찬: 깊은 바다예요!
 깊은 바다는 원래 보라색이나 검은색이잖아요! 그래서 내가 보라색으로~



윤재: 여기에 내가 흰색을 뿌리니까
 하늘색으로 보여!

유아들은 약간의 거리를 유지하고 떨어져서 자신들의 물감놀이를 보며 이야기 한다.

유아들이 하나 둘씩 모여들기 시작한다. 유아들은 자신들이 만든 물감놀이를 보며 생각을 나누기 시작한다.



지한: 우와, 우리가 만든 바다 진짜 멋지다!
 정우: 선생님! 저 우리가 만든 걸 보니 생각난 게 있어요!
 이걸 보니까 오로라가 생각나요! 우리 운동회 이름이었던 오로라요!
 하율: 아! 우리는 무지개팀이었으니까 우리 무지개 바다라고 하는 거 어때요?

유아들은 자신들이 만든 바다에 대한 감상을 이야기 한다.



마치 처음부터 계획한 것처럼 유아들은 자신들이 표현한 벽화 안에서 나름의 이유를 담아 바다를 설명한다. 유아들은 자신들이 표현한 벽화 안에서 자신들만의 바다를 찾고, 이야기를 연결 지어 가며 즐거움을 느낀다. 자신이 기대한 것과는 다른 결과물에 당황하고 실망하고 있는 교사와는 달리.

은찬: 저기 빨간 색은 바다에 햇빛이 비친 거예요!

은잔: 저걸(분무기)로 한 거는 파도, 하얀색 거품 같아요!

하잔: 파란색이랑 하얀색이랑 섞이니까 바닷속 같아 보여요!

선알: 색깔이 섞인 게 아니라 파도가 치는 거야!

아인: 저거(초록색)는 해초예요! 해초! 물고기들이 사는 집이에요!

채운: 이거(주황색 물감이 뿌려진 곳을 가리키며)는 니모가 지나가는 거예요!

윤재: 저기 진한 파란색은 상어가 나타나서 그래요! 상어 그림자!

만들어가는 이야기

우연한 마주침에서 생성되는 놀이

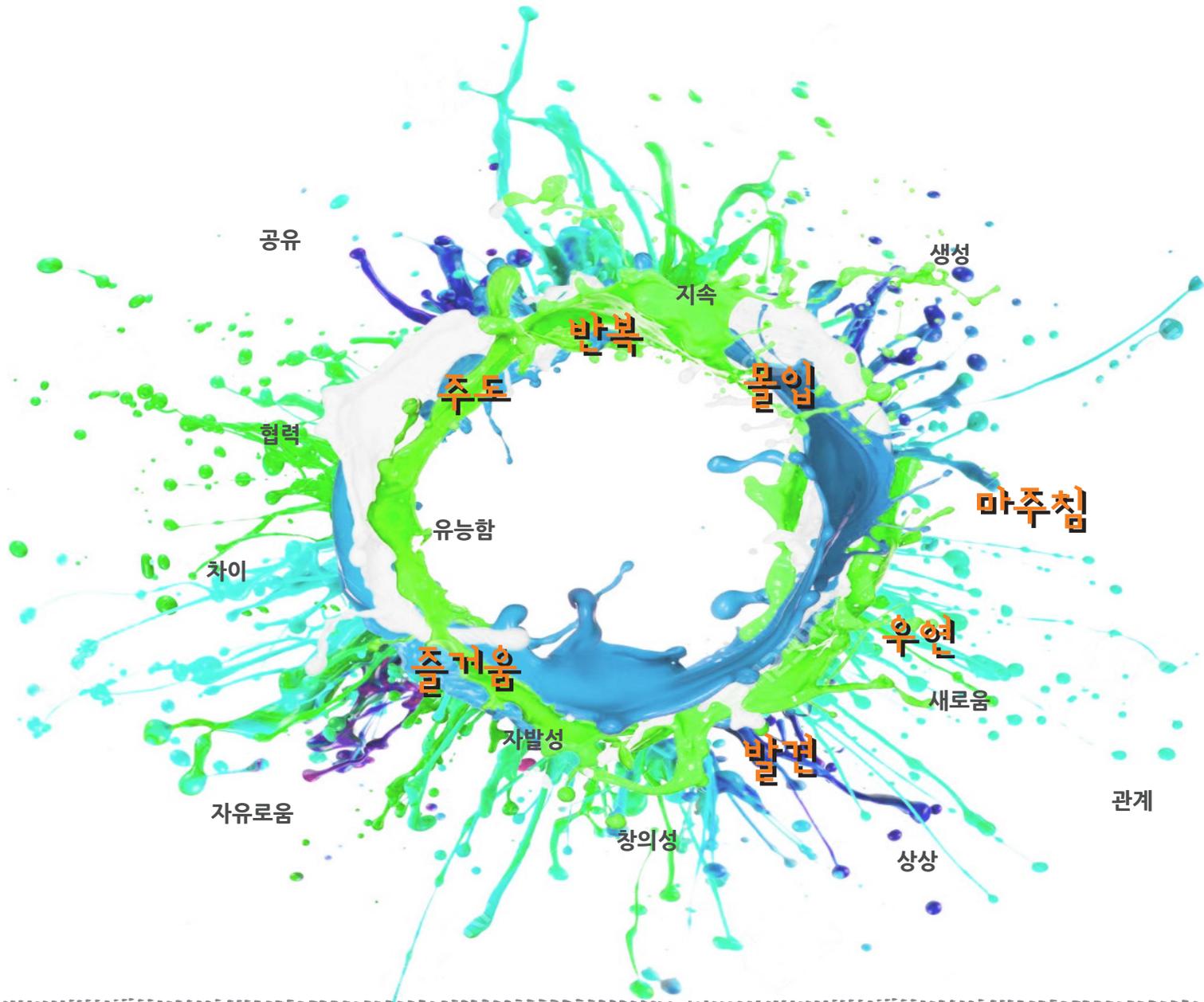
나는 교사 경력 3년 차이다. 올해 처음 놀이 중심 교육과정을 접한 나는 이날 몹시 혼란스러웠다. 도대체 나는 유아들의 어떤 부분을 기록해야 하는지, 어떤 것들을 지원해주어야 하는지, 아무 것도 가르쳐주어서는 안 되는지, 매일 같은 놀이를 이어갈 수 있게 알려주어야 하는지, 다른 놀이를 권유를 해야 하는지 정말 망망대해에서 헤엄치는 느낌이었다. 3세 교실에서 3, 4월을 보내고 점차 유아들과 생활을 하며 한 가지 깨달은 것이 있다. 교사의 앞선 걱정, 두려움, 고민은 유아들의 놀이 속 말과 행동에서 답을 찾고 내일의 놀이를 계획할 수 있다는 것이다. 분명 유아와 함께 놀이하는 교사들은 나와 같은 혼란스러움과 고민을 겪을 것이지만, 결국은 유아들의 놀이를 따라가면서 놀이 속에서 유아들의 유능함과 놀이하며 배우는 유아들을 발견하게 될 것을 지금은 믿는다. 내가 그랬듯이. 유아들이 놀이터에서 만드는 바다는 새롭게 변화해갔다. 땅을 파고 물을 부어 만들던 바다는 유신이가 만든 소리와 만나면서 다른 바다로 이어갔다. 그 동안 교사가 생각한 바다는 형태로 재현되는 바다였다. 유신의 발견은 교사와 유아 모두에게 새로운 바다를 마주하게 함으로써 나의 정형화 된 사고를 깨닫게 해 주었다.

다채로운 생각이 더해지면서 만들어가는 바다

방학 동안 바다에 다녀온 유아들은 바다에 관한 관심이 커지면서 교사가 준비한 바다 사진을 함께 보고 자신이 다녀온 바다를 생각하며 이야기를 나누었다. 교사가 유아들에게 기대하는 바다는 물과 모래 등 우리가 생각하는 사실적인 바다였다. 바다의 물질과 형태를 생각했을 뿐 소리에 대해서는 특별히 관심을 갖지 않았다. 바다의 색 또한 단순히 파란색과 가끔 하얀색이 섞여 있는 것으로 유아들이 표현할 것이라 생각했다. 그러나 유아들은 바다 경험을 이야기 하고 물감 놀이를 하면서 다양한 색이 필요하다고 하였다. 그래서 교사는 보다 과감하게 여러 자기 색을 내 주는 것이 좋을 것 같다는 생각을 했다. 단순한 바다는 유아들이 만든 소리가 더해지고, 유아들이 표현한 초록, 보라, 빨간, 주황색 등으로 다채로워졌다. 유신이의 바다 소리 만들기과 지한이의 물 뿌리기를 보면서 교사는 다양한 물감을 민감하게 연결시켜 줄 수 있었던 나의 지원을 다행스럽게 생각한다.

각자 가지고 있는 자신만의 의미

모래놀이터에서 유신이가 발견한 바다소리는 바다를 다양한 감각으로 마주하게 되는 전환점이 되었다. 유아들이 다같이 협력하여 바다를 구성하는 것이 의미있다고 생각이 들어 동영상을 찍고 있었는데, 유신이가 찾은 소리에 깜짝 놀라 카메라를 유신이 쪽으로 돌렸던 게 생각난다. 소리를 다양한 바다소리와 관계 짓는 것을 보면서 그들의 상상력과 창의성에 깜짝 놀랐다. 유아들이 표현한 바다는 내가 생각했던 형태를 갖춘 바다와는 천허 달라서 당황하고 실망하기까지 했다. 나는 아직 교사로서 결과 중심 유아교육을 버리지 못했다는 것을 깨달았다. 거칠어 보이는 색깔을 뒤섞이며 자유롭게 자신의 생각을 표현하고 신나게 놀이하는 유아들에게 계속해서 질문하며, 유아들이 지금 표현하는 것이 바다라는 것을 잊지는 않을까 걱정했던 태도가 부끄러웠다. 그렇게 만들어진 바다에는 교사의 생각을 뛰어넘는 유아의 자유로운 의미가 있었다.



교실을 넘어서 이어지는 자유로운 놀이

3

무슨 놀이 했었지?

공유하며 만들어가는 놀이

- 2019. 09. 30.
- 5세
- 교실 안과 밖의 놀이 공간

팽이를 치기를 하다 보니까
틈으로 자꾸 빠져요~



바깥놀이
모래놀이하자!
텃밭에 물을 주자!

내일 한 번 해보자!



그리기
창문에 이어
그림 그리자!



나는 연필로 먼저 그려야겠다.

무슨 놀이
했었지?



어제, 무슨
놀이 했었지?

라이트테이블놀이
음악을 그려자!

교실 앞
팽이를 치자!

수놀이
고운아, 우리가 간대!

구성놀이
민속놀이 해보자!

메시지·언어놀이
글자 퀴즈 만들자!



이건 뭘지 아는 사람?

교사는 유아의 놀이 지원을 어려워한다. 몸으로 노는 유아의 놀이를 교사가 머리로 계획하고 지원하는 것이 어려운 것은 어쩌면 당연하다. 교사가 놀이나 지원을 계획하기보다 유아의 놀이 흔적을 기록하며 따라 가다 보면 유아가 얼마나 흥미와 관심에 따라 놀이를 선택하고 디자인하며 만들어가는지 알 수 있다. 놀이하며 배우는 유아가 유능한 존재이듯 유아의 시각에서 같이 유아와 놀 줄 아는 교사는 놀이를 공유하며 만들어간다. 놀이 지원은 계획하는 것이 아니라 함께 만들어가는 것이다.

놀이 전 회상하기 어제, 무슨 놀이 했었지?

오늘도 유아들은 새로운 놀이에 대한 설렘을 가득 안고 유치원 교실에 들어 온다. 놀이 전 회상하는 시간, 벽면에 부착된 모니터를 통해 어제 했던 놀이 장면을 보면서 새로운 놀이에 대한 생각과 아이디어를 떠올린다. 놀이를 회상하는 동안 각자 오늘의 놀이를 계획한다.

어제, 무슨 놀이 했었지?

고운이까지 가려면 몇 칸이 더 필요한지 알고 싶어요.

고운아 우리가 간다~!

우리가 이야기 나누었던 것처럼 라이트테이블에

음악이 나올 수 있게 바꾸어 놓았어~.

음악감상 하면서 표현하기로 했어요~.

음악 듣고 그려보면 재밌겠다!

창문에 이어그림 그릴거야.

투호놀이 할거야. 팽이놀이 함께 하자.



어제, 글자 퀴즈 누가 만들었지?

놀이 선택하기

놀이 회상 시간이 끝난 후, 유아들이 놀이를 선택하도록 교사는 자유롭게 놀이 공간을 외치며 출발신호를 보낸다.

유아들은 자신이 하고 싶어 하는 놀이를 자유롭게 선택하여 원하는 공간으로 이동한다.

창문에 이어 그리기 출발~

음악을 그리자 출발~

줄자 만들기 출발~

글자 퀴즈 만들기 출발~

민속놀이 출발~



교실의 놀이 전경

놀이를 회상하고, 선택한 유아들이 교실의 각 공간으로 흩어져 놀이를 시작한다. 그리기 공간의 창문에 이어 그림 그리기, 라이트테이블 공간의 음악을 그리기, 수놀이 공간의 고운아, 우리가 간다! 메시지·언어 공간의 글자 퀴즈 만들기, 구성놀이 공간의 민속놀이가 펼쳐진다.



그리기
해적보물지도를 그릴거야.



라이트테이블
하늘에 둥둥 떠다니는 느낌...



수놀이
고운아, 우리가 간다!



메시지·언어놀이
고양이야 이젠!



구성놀이
출발선이 생겼어.

교실 앞 및 바깥놀이 팽이를 치자! 텃밭에 물을 주자!

- 주현, 중훈, 태웅이가 교실 밖 복도 공간에서 팽이치기 놀이
팽이가 계단 틈으로 떨어지는 상황, 다른 주변 공간에 팽이가 들어가는 경우 문제 발생 - 경기장처럼 공간의 경계나 울타리를 치자는 의견 제시
- 모래놀이터에서 공룡온천장 만들기, 텃밭에 물주기

그리기 창문에 이어 그림 그리자!

- 창문에 함께 우리들이 그린 그림들을 전시하며 이야기를 이어가기
- 연선이가 흰 종이에 1차적 표상 - 1차 표상 위 OHP 필름지를 올려 수정 및 따라 그리기 - 뒤집어 펜 번지지 않게 색 채우기
- 라연, 유한, 로운이가 함께 따라하기 시작

구성놀이 민속놀이 해보자!

- 오늘 다른 영역에 새로운 흥미를 보이는 유아들이 많이 분산됨.
따라서 구성영역에서 달리 놀이가 이루어지지는 않음
- 이전에 주현와 유성이가 높이 쌓아 올려 난이도를 높인 투호놀이. 유성이가 다시금 놀이 - 투호의 높이와 출발선의 위치에 따라 놀이의 레벨 조절 가능



라이트테이블 음악을 그리자!

- 유선, 라연, 유한, 유성, 로운이가 음악감상 후 다양한 색과 선, 이미지로 표현
- 음악의 선율에 따라 다양한 느낌과 떠오르는 생각을 나타냄
- 나타낸 이미지를 서로 공유하기

메시지·언어놀이 글자 퀴즈 만들자!

- 이전에 만든 친구들의 그림/글자 퀴즈를 함께 공유
- 놀이 회상하기 시간 함께 체크하기
- 성진, 승지, 현승, 하문, 수민 - 더 많은 그림/글자 퀴즈 문제 기출
- 선정한 몇 가지 문제 함께 풀어보기

수놀이 고운아, 우리가 간다!

- 고운이에게 도달하기 위한 목표 - 미란, 지형, 동인, 준영, 윤슬이가 숫자 이어 줄자 늘리기
- 지형, 미란이가 교실에서부터 고운이까지 줄자 시도 - 초롱반까지 도착
- 도착지점 기록 표시 '474칸'

교실의 각 놀이 환경은 유아들의 놀이 흐름에 따라 항상 변형해 감.

놀이

그리기 공간 창문에 이어 그림 그리자!

유아들이 그린 그림들이 창문에 붙어 있다. 붙어 있는 그림을 보고 자신의 생각을 덧붙여 상상한 이야기를 그림으로 그린다. 이야기가 어디로 이어질지 누구도 모른다. 마치 유아들이 하고 있는 놀이처럼... 그 다음 이야기가 궁금하다.



무슨 그림을 그릴까?

이거 봐~. 나는 해랑 나무 그렸어~. 너는?
나는 연필로 먼저 그려야겠다.
그래야 틀려도 다시 할 수 있잖아~.

놀이를 관찰·기록하는 교사

연선이는 흰 종이에 상상하는 그림을 그리고 그 위에 OHP필름을 올려 따라 그린 후 뒤집어서 색을 채운다. 왜 뒤집어서 칠해? 라고 묻자 번지지 않게 색을 채우는 것이라고 말한다. 이 방식을 라연, 유한, 로운이도 놀이처럼 따라한다. 놀이는 전해져 물 들고 놀이하는 방식도 유아들은 서로 배운다.

라이트테이블 놀이 공간 음악을 그리자!

다양한 장르의 음악을 듣고 유아들은 느낌을 그림으로 표현한다. 교사는 지난 시간에 음악 공간이 필요하다는 유아의 의견을 받아 들어 라이트테이블 공간에 음악과 그리기 재료를 준비한다.

진하다가 은은한 느낌, 밑에 진한 음도 있는 것 같아.

약간! 아이스크림 같이 달콤해~.

오로라가 뜬 날에 비가 왔는데 가로등이 물에 젖은 거예요.

노래가 슬펐어요. 혼자 남은 느낌이 들어서요.

쭈고, 으슬으슬 하고, 비가 오는 느낌이에요.



바다에 둥둥 떠다니는 느낌이야~.

콩콩콩~. 약간 바다에 있는 느낌?

하늘에 둥둥둥 떠다니는 느낌...



교사공동체를 통한 지원

음악과 함께 몸을 들쭉이며 라이트테이블 위에 드러나는 유아들의 재미있는 표현을 보면서 두 교사는 몸을 움직일 수 있는 넓은 공간으로의 놀이확장을 협의한다. 아틀리에 공간에 큰 아세테이트지를 적절한 길이에(벽화 공간 높이) 맞추어 준비하고, 물감과 큰 붓 등의 도구를 함께 지원하면 어떨지 전체 교사공동체에서 협의해야 겠다(놀이사례 '음악을 그리자!'에서 자세한 놀이 전개를 볼 수 있다).

수놀이 공간 고운아, 우리가 간다!



토끼 고운이에게 도달하기 위한 목표가 구체적으로 이루어진다. 미란, 지형, 동인, 준영, 윤슬이가 숫자를 쓰면서 줄자의 길이가 늘어나고 있다.

지형 : (449 다음의 450의 가운데를 가리키며) 음... 선생님 왜 5예요?

교사 : 지형아 그럼 450 다음에 뭐를 써야 할까?

지형 : (고개를 가우뚱하며 500을 적는다) ... 500??

교사 : (옆에 있는 미란에게) 미란아.

(앞서 줄자에 쓴 350과 351를 가리키며)

지형이가 350에서 왜 35로 됐는지 모르겠다.

(줄자의 450 숫자를 가리키며)

지형이가 450에서 나아가야 하는데 헛갈린대. 미란이가 도와줄 수 있나?



미란 : 지형아! 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9가 뒤에서 반복되는 거야!

봐, 내가 한 번 적어볼게!

450, 451, 452, 453, 454, 455, 456, 457, 458, 459.

이 다음은 지형이 너가 해봐!

지형 : 4...60?

미란 : 맞아!

지형 : (계속해서 숫자를 쓴다). 내가 474까지 했어!!

상호작용하는 교사

숫자가 점점 커지면서 혼자서 큰 숫자를 쓰기 어려워하는 유아가 많아졌다. 스스로 써보려고 애쓰는 유아들도 있지만 적절한 순간에 숫자의 난이도를 고려하여 숫자를 잘 아는 친구가 효율적으로 도와줄 수 있도록 안내해야겠다고 생각한다.

메시지·언어놀이 공간 글자 퀴즈 만들자!



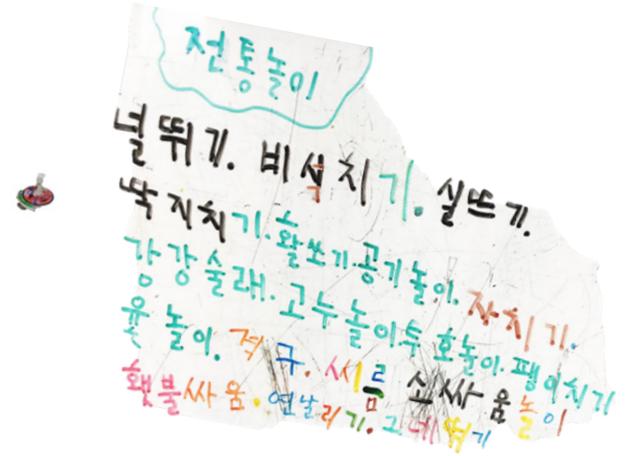
다른 유아가 이전에 만든 그림과 글자와 카드로 퀴즈를 내며 자연스럽게 글자를 알아간다. 유아들에게는 쉽지 않은 많은 글자 퀴즈가 놀이를 통해 친숙하게 다가온다. 퀴즈를 낸다는 구체적인 모습에서 자신감이 나타난다. 또 글자를 읽고자 하는 열심과 퀴즈를 맞추고자 하는 귀 기울임이 유아를 진지하게 만든다.

이건 무슨 자동차일까?
 OO 자동차인데~.
 너한테만 답을 알려줄게~.
 이건 뭐지 아는 사람?
 펜!
 땡땡땡~.



구성놀이 공간 민속놀이 해보자!

추석이 지난 지 얼마 되지 않아 구성놀이 공간에서는 유아들이 민속놀이에서 즐겨 하던 투호 던지기와 팽이 돌리기를 한다. 수민이는 활쏘기 과녁의 위치를 바꾸기 위해 고심한다. 태웅이는 투호 통의 높이를 조정하고, 긴막대를 놓아 출발선을 만들어 놀이한다.



교실 앞공간 팽이를 치자!

구성 놀이 공간에서는 투호놀이를 주로 하기 때문에 팽이 치기는 점점 공간을 확장하여 교실 앞 공간에서 놀이기 시작했다. 교실 공간이 비좁다고 생각한 주현, 종훈, 태웅이는 교실 밖으로 이동하여 팽이 치기를 한다. 계단 틈으로 팽이가 떨어져서 들어가기도 하고, 강하게 팽이를 돌리자 문을 통해 다른 공간으로 들어가기도 한다. 팽이를 세차게 돌릴 수록 움직임의 반경이 점점 커지면서 예상하지 못하는 공간으로 옮겨가는 상황을 즐긴다.



방법이 엄청 많아!
오래 돌기, 멀리 가기, 돌아오기,
부딪혀서 살아남기!



계단 틈으로 팽이가 떨어졌어!
원장님 방으로 들어갔어.

놀이 공유하기 오늘, 무슨 놀이 했었지?

놀이가 끝나면 유아들은 함께 모여 각자 놀이한 내용을 이야기 한다. 오늘도 놀이를 통해 우연하게 일어난 사건과 경험 속에서 배우는 유아들을 발견한다. 놀이 공유는 자연스럽게 다음 놀이 계획으로 이어진다. 다음 놀이를 계획하는 유아들의 기대가 사뭇 진지하다.

(그리기 공간 창문에 이어 그림 그리자!)

반지 않게 (OHP필름지를) 뒤집어서 색을 칠했어요.

(라이트테이블놀이 공간 음악을 그리자)

라이트테이블에서 음악을 듣고 그림이나 선으로 표현했어요!
바다가 생각났어요~ 하늘에서 둥둥 떠다니는 것 같았어요...
나도 그런 느낌이 나는지 들어봐야 겠다.

(수놀이 공간 고운아, 우리가 간다!)

오늘 4,7,4까지 갔어~ 동생반 앞까지야~.
몇칸이 있어야 고운이에게 갈 수 있을까? 100칸? 20칸?
내일은 한 줄에 몇 칸이 있는지 살펴볼까?



(메시지·언어놀이 공간 글자 퀴즈 만들자!)

글자를 (네모칸)안에 넣어서 맞추는 거예요!

(구성놀이 공간 민속놀이 해보자!)

출발선을 만들어 던져 보았어요!

(교실 앞 공간 팽이를 치자!)

팽이를 차기를 하다 보니까 틈으로 자꾸 빠져요~.
팽이가 원장선생님 방으로 4번이나 들어갔어요.
우리만의 경기장을 만들어보면 어떨까요??



바깥놀이 모래놀이하자, 텃밭에 물을 주자!

놀이 공유하기가 끝나고 실외놀이 시간, 동생반 유아들과 함께 모래놀이터에서 '공룡의 온천장'을 만든다. 공룡의 발자국을 찍으며 작은 모래 언덕에 무늬를 그린다. 물 뿌리개와 양동이, 바가지 등을 가지고 분주히 텃밭에 심은 채소에게 물을 준다. 푸릇푸릇 자라난 배추 잎을 보며 겨울 김장에 대한 기대감을 갖는다.



만들어가는 이야기

공유하며 만들어가는 놀이

우리반은 아침마다 놀이 회상 시간을 갖는다. 이 시간에 교사가 준비한 놀이 기록 영상을 보면서 유아들은 어제 놀이를 기억하고 오늘 놀이를 계획한다. 이러한 시간을 준비하는 일은 교사에게 쉽지 않은 하루 일과 중 하나이다. 하지만 이전의 놀이 평가 시간은 놀이를 단순히 나열하여 이야기 나누는 것에 그쳐서 다음 놀이를 어떻게 이어가야 할지 교사도 유아도 생각할 기회가 적었다. 유아 각자의 독특한 놀이의 흐름이 드러나지 않고, 놀이가 일시적으로 분산되어 해석될 수 밖에 없었다. 그러나 놀이 회상 시간을 가지다보니 굳이 교사가 놀이를 계획하고 지원하지 않아도 자연스럽게 놀이는 흘러간다. 놀이를 만들어가는 유아의 주도적인 모습이 연속적으로 읽혀진다. 놀이 나눔 속에서 다음 놀이를 계획하는 순환적 과정을 거치기 때문에 교사 주도의 계획이나 놀이 지원이 아니라 유아 중심의 자발적인 놀이가 이루어진다.

놀이의 흔적 찾기로서의 기록

이전의 일지 중심의 기록은 흔히 교사 중심의 계획, 목표 기술, 활동 내용으로 이루어진 단위활동 계획서였다. 유아의 놀이에 귀 기울이고 따라가는 기록을 통해 개별 유아 놀이의 흐름과 상호작용을 알 수 있으며, 놀이의 전체과정을 들여다 볼 수 있다. 따라서 연속되는 놀이를 재 기록하고 살펴보고 지원하는 데 유용하다. 이전의 일지 형태는 시간대 별 놀이의 기록이어서 놀이를 한눈에 보기 어렵다는 단점이 있었다. 반면 놀이의 흔적을 따라가는 기록 형태는 유아들의 매일 매일의 다채로운 놀이를 드러낸다. 또한 유아의 놀이와 경험을 연결하여 볼 수 있어서 교사의 놀이 평가 및 놀이 지원을 체계적으로 할 수 있는 협의와 연구 자료가 된다. 기록은 미리 계획하는 자유선택활동에서 벗어나 놀이를 지원하는 교사의 실행역량 함양을 위해 필요하다. 유아들에게 놀이의 자유를 준다는 것은 교사가 방임하는 것이 아니라 놀이를 기록하면서 적절한 지원을 고민하고 실천하는 것을 의미한다.

놀이를 한눈에 보는 시각

다양한 공간에서 일어나는 놀이가 한 눈에 더 잘 보인다. 수평적 공간 일지를 기록하다 보면 기록하는 교사 또한 오늘의 의미 있었던 놀이가 왜 일어나게 되었는지 어떤 방향으로 흘러가고 있는지, 어떤 지원을 이루어주면 더 풍성한 놀이가 될 지 고민하는 시간을 가지게 된다. 이러한 과정을 반복하며 자연스럽게 놀이에 대한 이해가 높아지게 된다. 전체 교실 놀이를 한 눈에 볼 수 있는 수평적 공간 기록을 통해 각 공간별 놀이 상호작용과 놀이의 발현과 과정들을 구체적으로 들여다볼 수 있다. 또한 교사의 눈에 띄는 한 놀이만 집중하여 기록하는 것이 아니라 교실에서 이루어지는 전체 놀이를 골고루 관찰하고 기록할 수 있는 장치가 된다.

유아에 대한 이해와 누리과정 운영 평가를 위해 일지 바꾸어 가기

놀이의 흔적을 따라가는 기록과 일지는 유아에 대한 이해와 누리과정 운영, 평가를 동시에 할 수 있다. 유아의 놀이를 더 자세히 한 눈에 볼 수 있는 안목을 갖게 함으로 유아의 발달과 관심사, 생각, 친구 관계, 상호작용 등을 엿볼 수 있어서 유아에 대한 이해가 자연스럽게 높아진다. 쉽게 한 눈에 들어오는 놀이 기록은 놀이 맥락을 파악할 수 있어서 유아의 놀이 방향을 예측, 지원, 협의하는 귀중한 자료가 된다. 또한 유아의 놀이를 교육과정의 영역별 내용과 쉽게 연결해 볼 수 있어서 5개 영역이 통합되는 놀이를 통한 배움이 일어난다는 것을 이해할 수 있었다. 그리고 하루의 수직적 시간 일지와 수평적인 놀이 공간 전체를 평가함으로써 누리과정의 운영을 효율적으로 실행, 평가할 수 있었다.

하루 일과의 흐름 (2019.9.30.)

시간	놀이유형	내용	공간 및 매체 활용
9:00~9:10	등원	등원 및 인사 나누기	시간을 지켜 등원할 수 있도록 안내
9:10~9:30	일과 소개 및 간식	하루 일과 소개 및 간식	하루 일과 소개 후 전체적으로 간식 시간 갖기
9:30~10:00	대집단 놀이 경험	소리 아뜰리에 - 장단 만들기	소리 아뜰리에 공간 활용, 다양한 악기
10:00~10:50	놀이 회상 및 놀이	놀이공간별 놀이 창문에 이어 그림 그리자! 음악을 그리자! 고운아, 우리가 간다! 글자 퀴즈 만들자! 민속놀이 해보자! 팽이를 치자!	놀이 기록 자료 파일 폴더링 그리기 공간 라이트테이블 놀이 공간 수놀이 공간 메시지 · 언어놀이 공간 구성놀이 공간 교실 앞 공간
10:50~11:00	공유 및 평가	정리정돈, 놀이 내용 공유	오늘 놀이를 공유하고 내일의 놀이를 만들어가기 기록 및 작업물 복사본 준비
11:00~12:00	실외 놀이 및 탐색	실외 놀이터, 모래놀이 및 텃밭 물주기	모래놀이 도구 정리 규칙 재차 안내
12:00~13:00	점심 식사	점심 식사 및 양치	배식 후 더 원하는 유아들이 재배식을 받고서 남기는 경우가 많아 적당량을 배식받을 수 있도록 이야기 나눌 것
13:00~13:30	안전교육	약물 예방교육 - 약을 바르게 먹어요	화면 스크린, 재생기기, 관련 플래시 자료
13:30~14:00	평가	일과 공유 및 평가	정리 및 하루 일과를 되돌아보고 내일의 계획 상기할 수 있는 나눔 시간 갖기
14:00	하원	하원	평소보다 5분 정도 이르게 하원 층별 시간에 맞추어 하원 하도록 할 것

주제 1

놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례



매체를 활용한 자유로운 놀이

1

드디어 나에게도 편지가 왔어!

편지를 매개로 한 소통

2

놀이는 뭐든 할 수 있어!!

온몸으로 탐색하는 찰흙

3

똑같지 않은, 심심하지 않은 여러 가지 길!

차이를 만들며 지속되는 놀이

4

미니카마다 이름이 있지~

색종이로 만드는 미니카 놀이

매체를 활용한 자유로운 놀이

1

드디어 나에게도 편지가 왔어!

편지를 매개로 한 소통

- 2013. 03. 04. ~ 05. / 2019. 11. 19.
- 3세
- 교실 메시지 놀이 공간

편지로 마음 주고 받기

상대에 대한 수용

야야 선물
선생님 선물~

싸이판 가지
말라고 쓴 거야

“야!”라고 해서
미안해, 사랑해

매일 매일
나한테 뽀뽀해줘

“야”라고 해서
속상했어

너무 보고 싶다고
그래서 쓴거예요,
좋아했어요?

3세 학기 초의 시작



매년 2월은 한 해를 잘 마무리하고 새로운 해를 준비해야 하기에 무척 중요하고 바쁘다. 서로 함께 지내본 적 없는 아이들이 3세반에서 함께 지내는 것으로 결정된 순간부터 아이들의 이전 경험을 이해하는 시간이 필요했다. 나이를 한 살 더 먹고, 반이 바뀌고, 구성원이 달라져도 아이들의 경험은 이어지기 때문이다. 2세 때 담임교사들과 많은 이야기를 나누고, 교사의 관찰기록을 읽어가며 우리반 아이들을 맞을 준비를 했다. 교사는 2세 때 아이들 간에 편지에 대한 경험이 꽤 흥미롭고 의미 있게 이루어지고 있음에 주목했다. 연속성있는 경험 안에서 우리는 어떻게 관계를 맺어가고, 경험의 깊이를 더해갈지 기대가 되었다.



그래서 교실의 한 부분에 편지를 담을 수 있는 개인 편지함과 함께 종이와 여러가지 자료들을 마련해주어 아이들이 경험을 자연스럽게 이어가기를 기대했다. 새로운 교실이지만 이전 경험을 자연스럽게 떠올릴 만한 환경을 마련하고 새롭게 만난 우리의 경험으로 만들어가기를 기대하고 놀이를 지켜보기로 했다. 대상이 있을 때 종이에 끼적이고, 그리고, 다양한 자료를 붙이는 등의 모든 행위가 유아들에게는 편지쓰기였다.

야야 선물, 선생님 선물~

혼자 조용히 그리고 무언가를 하고 있던 세미. 교사가 다가가자 멈추며 감추려 하길래 떨어져 있었다.

한참 후에 세미가 가지고 와 보여주고 흐뭇한 미소를 지으며 "야야, 선물~." 이라고 하며 야야(애착인형)한테 전해주었다.

또 다시 무언가 오리며 하고 있었는데, 가위로 오린 것들을 가져와 "선생님, 선물~." 하며 내밀었다.

교사가 기뻐하며 받아 들고는 세미가 좋아한다는 노란색으로 토끼를 그려 선물로 주니 세미는 더 활짝 웃었다.

세미와 나는 마음의 소통을 시작한 듯 했고 세미는 이러한 과정으로 친해지기를 시도하는 것 같았다.

아마도 세미가 '야야 선물'을 만들어 준 것은 아직 낯선 상황에서 익숙한 방식의 놀이로 자신에게

친숙한 대상이 함께 있음을 확인하며 적응해가는 과정의 일부가 아니었을까?



편지가 또 하나 왔네요

“드디어 나에게도 편지가 왔어!”라며 어제 오후 기뻐하던 승재. 오늘 오전에 교사와 함께 메시지 공간에 앉아 놀이를 시작했다. 종이에 그림을 그리더니 조각조각으로 오렸다. 그리고 다른 종이에 하나씩 붙였다.

승재: 선생님 편지가 하나 왔네요? (하나를 더 붙이며) 선생님 편지가 하나 왔네요?

교사: 와~이거 선생님 편지예요? 이야~ 멋지다~ 선생님은 초록색 좋아해요.

승재: 나는 노란색을 좋아해요.

얼마 후..

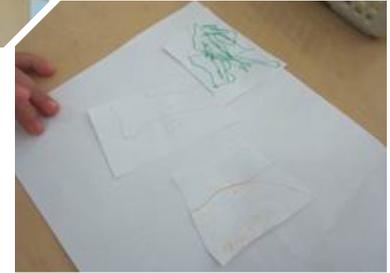
승재: 이것 봐! 초록색이야! 선생님이 좋아하는 거네요?

교사: 외! 그러네?

승재는 조각 하나에 초록색으로 그리고 붙여주었다. 그리고는 자신이 좋아하는 노란색으로도 그려서 그 조각도 붙여주었다.

교사: 승재야, 고마워. 근데 승재 편지는 무슨 이야기해주는 거예요?

승재: 몰라요.



승재는 편지함에 교사가 편지를 넣어주는 모습을 흐뭇하게 바라보며 편지가 또 왔다고 즐거워했다. 그리고 종일 수시로 편지함을 확인하고 손에 꼭 쥐고 다니며 보고 즐거워한 승재다.

사이판 가지 말라고 쓴 거야



사랑하고 좋아하는 마음을 주고받는 유아들의 편지에 익숙해진 교사의 생각을 깨뜨려준 편지도 있었다. 영희는 준우와 같이 놀고 싶었지만 이미 다른 친구들과 놀이하던 준우는 함께 놀 수 없다고 말했다. 몇 차례 거절 당한 영희는 속상하고 화가 났다. 그리고 사진을 붙인 첫 번째 편지를 준우에게 전해주었다.

다시 영희가 펜을 꺼내 들고 앉았다. 무언가 열심히 끼적이고 있었다.
속상한 마음이 아직 풀리지 않았는지 표정이 좋지 않았다.

교사: 영희야, 편지 써? 뭐라고 쓰는 거야?

영희: 준우 응가...

처음엔 무슨 이야기냐 했다. 하나를 다 쓰고 또 한 장을 꺼내어 또 쓰기 시작했다.

영희: 옛날에 사이판 갔었거든요 거기 재미있는데 박준우는 사이판 가지 마라고 쓴 거야.



순간 머리를 탁 치는 것 같았다. 준우 응가라는 편지, 사이판 가지 말라는 편지, 둘 다 준우한테 속상한 마음을 가득 담은 편지였다. 작년부터 각별하게 지내온 친구였기에 몇 번의 거절이 너무나 속상했던 것 같다. 속상하다는 직접적인 말은 아니었지만, 그 마음이 고스란히 느껴졌다. ‘그래, 편지는 속상한 마음을 담아 전할 수도 있지!’ 하는 생각이 바로 들었다.

매일매일 나한테 뽀뽀해주



덤덤하게 준우에게 다가가 시큰둥하게 편지를 건네고 영희가 돌아서자 준우는 '또 편지네?' 하는 표정으로 받아 들고 살짝 웃음을 지었다. 영희의 속 사정을 모른 채.

오후 놀이시간, 영희와 준우가 함께 메시지 공간에서 편지를 쓰고 있었다. 준우는 오전에 영희에게 받은 편지에 대한 답장을 보내는 듯했다. 그러다 자신의 편지함에서 오전에 영희가 줬던 편지를 꺼내왔다.

교사: 준우야, 영희가 뭐라고 편지 보냈어?

준우: ...

영희: 줘봐. 하나는 '박준우 사랑해.' 한 거고
 하나는 '매일매일 나한테 뽀뽀해줘.' 한 거야.

오전에 썼던 편지 내용과는 달라졌다.



선생님, 어때요? 세미가 좋아했어요?

세미가 궁금한 표정으로 편지함에서 꺼내 본 편지에는 세미 얼굴과 수정이 사진이 가득 붙어 있었다. 이 두 유아는 서로에게 애정이 많은 친구였는데 3세가 된 초기 시점에서 수정이는 일주일 간, 세미는 3일간 등원하지 못해 한달 간 보름 이상을 만나지 못하다 오늘 만났다.

교사: **와! 세미한테 수정이가 편지를 썼나 봐!**

수정: **네! 맞아요. 내가 전에 세미 안 왔던 날! 세미 너~~무 보고 싶다고 그래서 쓴 거예요.**

(교사를 바라보며) **선생님, 세미가 좋아했어요?**

세미: (교사를 바라보며) **그런데 아무 말도 안 했다.**

세미의 말을 들은 수정이는 크게 속상해하거나 동요하지도 않았다.



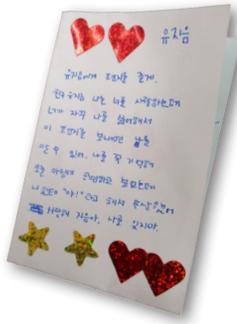
이건 어떤 마음이었을까?

생각엔 둘 만의 미묘한 감정선의 표현이 아닐까 싶다. 아이들이 자라면서 점차 좀 더 세분화된 감정들을 경험하고 표현하는 것 같다. '좋다'는 감정 안에서도 좋지만 섭섭한 마음, 나보다 더 날 좋아해주기를 바라는 마음 등 좀 더 복잡미묘한 감정들이 드러나는 건 아닐까?

그만큼 2년을 꼬박 함께 지낸 유아들 사이의 감정은 깊고 풍부하다.

“야!”라고 해서 속상했어

유은이는 집에서 만든 편지지를 가지고 등원했다. 아침부터 내내 누구에게 이 편지를 줄지 고민했다. 그러다 놀이 시간 중에 교사에게 말하는 내용을 써달라고 하여, 교사는 유은이의 말을 듣고 받아 적어주었다. 이 편지에는 유은이의 속상했던 마음이 담겼다. 같이 공연 놀이를 하고 싶었는데 지음이가 “야!”라고 해서 속상했던 마음. 거절에 대한 속상함이었던 것 같다. 유은이는 조심스레 자신의 마음을 표현하는 듯했다.



유지음에게 편지를 줄게.
친구 유지음 나는 너를 사랑하는데 너가 자꾸 나를 싫어해서
이 편지를 보내면 나를 알 수 있어. 나를 꼭 기억해.
오늘 아침에 공연하고 싶었는데 나한테 “야!”라고 해서 속상했어.
사랑해 지음아. 나를 잊지마.



지음에게 편지를 전하려 할 때는 떨린다며 조심스러워 하고 몇 번을 망설이다가 조심스럽게 건넸다.

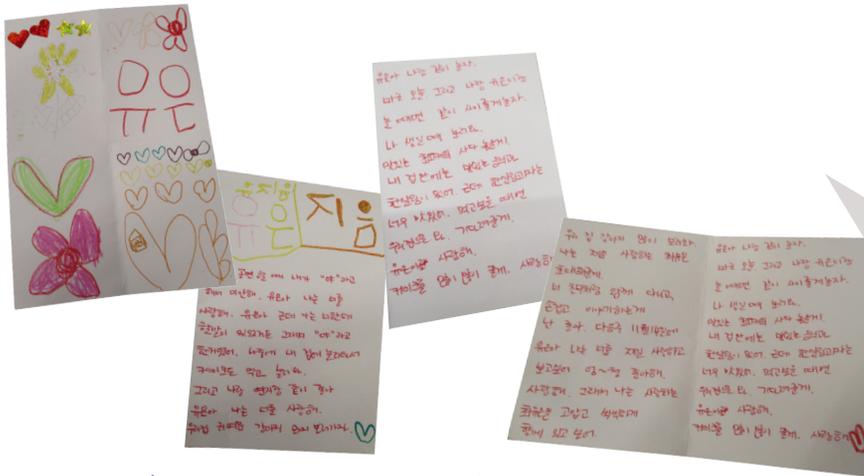
유은: 아 어떡해~. 지음이가 안 좋아할 것 같아.

지음이는 하던 놀이에 집중하고 있던 터라 바로 편지를 확인하지는 않았다.

“야!”라고 해서 미안해. 사랑해



그리고 오후, 지음이는 유은이의 편지가 갑자기 생각났는지 찾으며 교사에게 읽어달라 했다. 교사가 내용을 읽어주니 살짝 웃다가, 멧쩍은 듯 살짝 입을 삐죽거렸다. 그리곤 종이와 펜을 가져와 답장을 쓰기 시작했다.



지음: 선생님 빨간색으로 편지 써주세요. 하트도 꼭 그려요~.

지음이는 차근차근 유은이에게 하고픈 말을 하며 편지에 담았다.

유은아, 공연할 때 내가 “야!” 라고 해서 미안해. 유은아 나는 너를 사랑해.
 유은아 근데 나는 너한테 할말이 있었거든. 그래서 “야!”라고 한 거였어.
 나중에 내 집에 놀러 와서 케이크도 먹고 놀러 와. 그리고 너랑 연수랑 같이 좋아.
 유은아 나는 너를 사랑해. 우리 집 귀여운 강아지 모찌 보러 가자.
 유은아 나랑 같이 놀자. 바로 오늘. 그리고 나랑 유은이랑 놀 때면 같이 사이 좋게
 놀자. 나 생일 때 놀러 와. 맛있는 초코 케이크 사다 놓을게. 내 집 안에는 맛있는
 음식과 한살림이 있어. 근데 한살림 과자는 너무 맛있어. 먹고 싶을 때면
 우리 집으로 와. 기다려줄게. 유은이를 사랑해. 케이크를 많이 많이 줄게. 사랑해.
 우리 집 강아지 많이 보러 와. 나는 제일 사랑하는 유은이를 초대해줄게.
 함께 다니고, 손 잡고 이야기 하는 게 난 좋아. 다음주 11월 14일에.
 유은아 나는 너를 제일 사랑하고 보고 싶어. 엄~청 좋아해. 사랑해.
 그래서 나는 사랑하는 유은을 고맙고 씩씩하게 함께 있고 싶어.



유은: 와! 고마워~. 지음이! 너 이거 엄청 힘들게 만든 거지? 그림도 너가 그린 거야?

지음이의 편지를 받은 유은이는 너무나 행복해 보였다. 기대하며 편지를 열어 보고, 내용을 듣고 지음을 끌어 안고...



서로를 이해하는 것은 스스로 자신을 드러낼 때 시작될 수 있다. 유은이는 편지에 자신의 감정을 진솔하게 담아 드러냈다. 그리고 지음이는 나와 다른 마음이었던 친구를 이해해보려하고, 친구와 기쁘고 행복한 기분을 나누고 싶다는 마음을 표현했다. 결국 우리는 이렇게 누군가와 관계를 맺고 함께 행복하길 바라는 것 아닐까 하는 생각을 했다. 편지를 어떻게 썼는지 보다는 그것을 매개로 어떤 소통을 했고, 그럼으로 우리의 관계는 어떻게 달라지고 있는지.... 계속해서 소통하며 변하고 느끼면서 살아가는 게 우리의 모습인 것 같다.

만들어가는 이야기

긴 시간의 흐름 안에서 지속되는 놀이의 가치

종이에 끼적인 무언가를 편지라고 주고받는 모습은 아주 오래전부터 지금까지 유아들 사이에서 빈번히 나타난다. 몇 년 전에 유아들의 편지 주고 받는 기록과 올해의 기록을 연결 지으면서 그들의 편지 쓰기에 대해 더 깊이 이해해볼 수 있었다. 매일 모든 유아들이 적극적으로 편지를 쓰고 그것을 매개로 소통하며 표현을 즐기는 것은 아니다. 그러나 일상에서 반복되는 편지놀이는 교사가 주목할 필요가 있다고 생각된다. 일상은 유아들이 경험하고, 생각하고, 깨닫고, 알아가는 생활의 맥락이기 때문이다.

새로운 환경에서 지난 경험을 바탕으로 관계 맺기

새로운 구성원과 시작하는 학기 초반에 유아들의 정서를 충분히 알아차리기는 쉽지 않다. 교사가 유아들과 생활하며 이해해야 하는 부분이었기에 시간이 필요하다. 편지를 주고받는 것이 즐겁다는 것은 상대와 내가 소통하고 있다는 느낌 때문 아닐까. 특별한 메시지를 담지 않아도 상대가 좋아하는 색, 형태만을 담아도 서로의 소통을 통해 내가 존재한다고 느끼는 것 같다.

무엇보다도 유아들의 감정, 정서가 생각보다 훨씬 세분화되어 나타나는 것 같다고 느꼈다. 우리는 감정, 정서에 관한 내용을 교육과정 안에서 다룰 때 몇 가지 예상 가능한 범주로 국한시키는 경우가 많다. 단순히 좋고, 싫고, 기쁘고, 슬프고, 화남 이상의 복잡한 감정이 사이에서 나타남을 보면서 교사로서 이러한 정서를 어떻게 읽고, 유아들과 나누어야 할지 많은 고민이 되었다. 때때로 유아들의 부적절하거나 부정적인 감정이 표현되는 경우도 있다. 그럴 때 유아들이 잘못되었다고 쉽게 단정하기보다는 유아들이 자신의 감정을 충분히 표현하고 들여다볼 수 있도록 교사가 공감하고 기다려주는 것이 필요하다. 특히 자신의 마음을 표현하고 드러낼 수 있는 충분한 시간과 공간, 그리고 적절한 기회를 제공해주는 것이 매우 중요하다.

유아들이 저마다의 느낌을 충분히 드러내고 이해해보는 경험을 해 간다면 훨씬 더 건강하게 자신과 친구의 감정을 이해하는 마음을 키워갈 수 있지 않을까 생각된다.

매체를 활용한 자유로운 놀이

2

놀이는 모든 할 수 있어!!

온몸으로 탐색하는 찰흙

- 2019. 11. 15. ~ 11. 19.
- 3세, 5세
- 교실 밖의 놀이 공간



아주 납작한 식빵을 만들자

자연물과 도구를
더하지만...

온몸으로 노는 유아들

꾹꾹 발자국 내기,
징검다리 건너기,
콩콩 뛰기



드러눅기,
엉덩이로 앉기,
앞으로 눕기

점토가
발을 먹어!

일상을 불러오고,
상상이 더해지며
이어지다

처얼석~
병원놀이야~

놀이는
무든 할 수
있어!!

손으로 두드리기,
구멍 뚫기,
가늘게 말기

말기... 달팽이되기



괜찮아 놀이잖아!

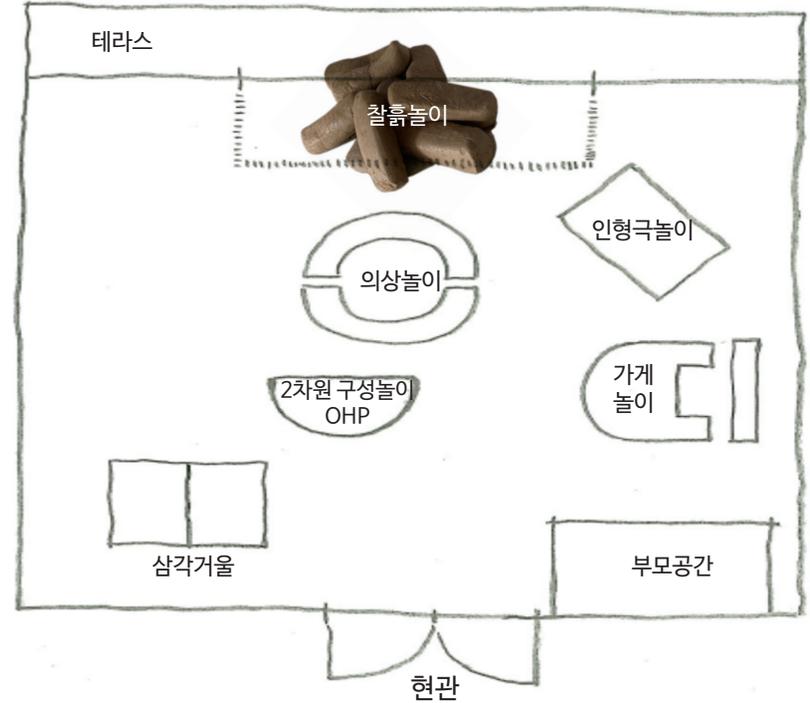
놀이를 아는 유아들

각자 또 함께
놀이하기



찰흙이라는 흔한 재료가 덩어리로 유아들과 만날 때, 유아들은 온몸으로 찰흙을 만나고 반응하며 놀이한다. 찰흙을 만난 유아는 온 몸으로 끌어안고 눕고 뒹굴며, 발로 밟고 뛰고 건너 다닌다. 손으로 움켜지고 뚫고 말고 두드리는 자유로움을 드러낸다. 예전에 흔히 볼 수 없던 감흥이 넘치는 움직임은 즐거움과 기쁨도 불러온다. 찰흙은 유아의 움직임에 즉각적으로 반응한다. 유아들은 모두 무언인가 만들어야 하는 압박감에서 벗어나 자유롭다. 유아의 상상이 더해지며 찰흙은 지속적으로 변형된다. 찰흙은 즉각적으로 유연하게 반응하고 무한하게 변신하는 매력을 뽐낸다. 유아들의 몸과 감각과 만나면서, 자연물을 더해보지만 여전히 유아는 찰흙과 내부작용하며 놀이에 빠져든다. 유아들은 말한다 “놀이는 무든 할 수 있어!”

함께 모이는 실내 놀이 공간 전경



유치원 현관에 들어서면 함께 모이는 놀이 공간이 펼쳐진다. 삼각거울, OHP가 있는 2차원구성놀이, 의상놀이, 인형극 놀이, 가게 놀이, 부모를 위한 공간이 자리하고 있다. 의상놀이 공간과 테라스 사이 바닥에 매트를 깔고 찰흙놀이 공간을 마련하였다. 더러워지는 것을 막기 위해 테라스 앞 유리문과 양쪽 나무 벽에는 비닐을 씌워두었다. 매트 위에는 도예토 10덩어리가 유아들을 기다리고 있다. 테라스 유리문으로 들어오는 자연광이 찰흙 덩어리에 내리 쬐인다. 찰흙 덩어리의 모양과 색깔이 자연과 어우러지면서 정겹다.

온 몸으로 노는 유아들

1층과 2층 교실 사이 공간, 큰 찰흙 덩어리 몇 개가 쌓여 있다. 유아들의 손길을 기다리듯 놓여 있다.

찰흙 덩어리와 마주친 유아들은 자발적으로 위로 올라가 발로 밟고 뛰어다니기도 한다.

손으로 세계 두드려 보기도 한다.



처음, 3세 유아들은 앉아서 조심스럽게 찰흙을 조금씩 뜯어서 만지거나 눌러본다. 그리고 무엇인가 만들려고 시도한다. 친구들이 무엇을 만드는지 궁금해 하며 물어본다. 이내 유아들은 커다란 덩어리 찰흙 위로 올라가 밟기 시작한다. 손이 아닌 발로 찰흙을 느끼던 유아들은 이내 콩콩 뛰며 찰흙에서 전해지는 온도와 감각을 말한다.



지수: 미끌미끌해.

준정: 근데 점토가 왜 이렇게 시원하지?

지수: 아. 너무 차가워.

준정: 너무 끈적끈적해.

연희: 시원해. 아 차가워.

꼭꼭 발자국 내기, 징검다리 건너기, 콩콩 뛰기

유아들은 놀이 공간에 커다란 카펫을 밟듯이 찰흙에 올라가서 있기도 하고, 몸이 움직이면 찰흙에 어떤 자국을 만드는지 슬쩍 슬쩍 보면서 몸을 크게 움직인다. 미끌거리는 찰흙 위를 마치 얼음 위를 걷는 것처럼 조심스럽게 친구의 손을 잡고 걷는다.



점토가 발을 먹어!

유아들은 찰흙 위로 올라가 발로 밟기도 하고 뛰어다니기도 한다. 발자국을 만든 자리에 발가락에 힘을 주어 구멍을 내기도 한다.



차가운 느낌이 나!
먹는 느낌!
점토에 (발이)빠지면서 먹어서.
점토가 발을 먹어!

드러눅기, 엉덩이로 앉기, 앞으로 눕기

눅기도 하며 찰흙을 온몸으로 느낀다. 유아들은 찰흙 위로 올라가 앉아 있거나 몸을 크게 펼쳐 눅기도 하고 소파에 기대듯 몸을 비스듬히 눅는다. 배를 대고 누워 하늘을 나는 것처럼 손을 크게 앞으로 펼치기도 한다.



유신: 차가운 느낌이 들어.

아영: 구름인 것 같아.

은찬: 구름 위에 앉아있는 것 같아.

말기 ... 달팽이되기

발로 밟아 납작해진 찰흙을 희승이와 정우는 말기 시작한다.
점점 동그랗게 말린 몸통에 뿔을 만들어 붙인다.



희승: 굴리고 있는 거야. 달팽이 집 만들려고.
정우: 애들아, 그럼 달팽이 친구들도 만들어야지!

손으로 두드리기, 구멍 뚫기, 가늘게 말기

발로 밟아 납작해진 찰흙을 두드리거나 손가락으로 구멍을 낸다. 떼어 내어 양손으로 비벼 가늘게 만든다.



각자 또 함께 놀이하기

넓게 퍼진 찰흙 덩어리 위에 5세 유아들은 처음에는 “우리 같이 뭐 만들자!”라며 함께 무엇인가 만드는 것처럼 보이지만 공이 굴러가는 길, 터널, 집, 건물, 에펠탑, 강, 아파트, 케익, 만두 등... 각자 자신이 원하는 것을 만든다.



우리 같이 뭐 만들자!



공이 굴러가는 길



길 위의 터널



건물



여행가서 본 내가 좋아하는 에펠탑이야.



세상에서 제일 큰 변기



케이크야. 나는 10층 케이크를 만들어야지.
여기는 빵집이야. 지금 친구가 올때까지
기다리고 있어.
친구가 와서 같이 케이크를 먹어.

놀이를 아는 유아들

찰흙 놀이에는 유아들의 일상이 드러난다. 굴러가는 길 위에 구르는 공, 여행지에서 만난 탐과 강...

점점 찰흙의 물질과 친숙해 지자 고대의 변기, 바다가 더 넓은 땅과 같이 이야기가 담긴 구성물들을 만든다. 찰흙의 유연한 성질은 상황이나 사물을 그대로 재현하는 놀이를 넘어 유아 자신만이 만드는 상상의 세계를 보여준다. 유아들은 놀이를 알고 있다.

놀이는 뭐든 할 수 있어!!!



찬수: 여기는 바다고 여기는 땅이야.

민호: 원래 바다가 더 넓어.

찬수: 알아. 하지만 여기에선 그래.



석중: 고대의 변기야. 엄청 커다란 똥을 쌀 수 있어.

세상에서 제일 큰 변기야!

찬수: 사람이 진짜 쌀 수도 없잖아.

성진: 관찮아 놀이잖아! 놀이는 뭐든 할 수 있어!!!!



일상을 불러오고, 상상이 더해지며 이어지다

3세 유아들의 찰흙 놀이에서도 일상이 이어진다. 평소 숫자를 즐겨 쓰던 지인이는 손바닥을 마주 대고 비벼 찰흙을 얇게 말아 숫자를 바닥에 적듯 만든다.

지인: 선생님, 3이에요. 3!



찰흙 위에 앉아 있던 하진이가 트럼폴린을 타듯 엉덩이를 들썩거리다. 몸으로 느끼는 촉감이 상상을 불러온다. 너도 나도 상상을 더한다.

하진: **이거는 어떤 재미있는 곳을 만드는 거야! 에버랜드처럼!**

희승: **여기 에버랜드 아인데. 피터팬 사는 곳인데.**

민선: **에버랜드에 피터팬도 살아.**

희승: **후크 선장도 있어!**

민선: **웬디도 있어!**

유아들이 찰흙에 눕자 교실에서 했던 병원놀이가 이어진다.



처얼씩~ 바다 소리를 찰흙으로 불러오다

벽에 붙여놓은 비닐 위에 영후가 찰흙을 뭉쳐 붙인다. 다른 유아들도 함께 벽에 찰흙을 던지고 붙이며 놀이가 계속된다. 바깥놀이터에서 모래를 뿌려서 '처얼씩' 바다소리를 만들었던 유신이는 유리 문을 향해 찰흙을 붙이고 떼어내며 소리내기를 반복한다. 은찬이와 윤재가 유신이를 따라 찰흙을 붙인다. 다른 유아들이 다가와 "똥을 붙이자!"라고 말하며 찰흙을 붙이고 떼는 놀이를 반복한다.

원중: 똥이 왜 여기 붙어져 있지?

은찬: 똥이 흘러내린다!



자연물과 도구를 더하지만 ... 몸으로 탐색하는 유아들

찰흙에 자연물과 도구를 더해주면 유아들은 어떤 놀이를 할 것인지 궁금하다. 아뜰리에에서 찰흙과 함께 나뭇조각과 나뭇가지, 조개, 돌멩이, 깃털 등의 자연물을 제공해주었다. 그러나 덩어리 찰흙을 만난 유아들은 자연물로 꾸미는 놀이보다 찰흙을 탐색하는데 더 몰입한다. 여전히 대부분의 유아들은 점토의 유연한 특성을 탐색하거나 줄곤을 이용해서 덩어리의 점토를 납작한 형태로 자르는 일에 열중한다.



아주 납작한 식빵을 만들자.

관심을 받지 못하는 자연물들...

소수의 여자 유아 또는 3세 유아들의 경우는 나뭇조각과 나뭇가지, 조개, 돌멩이, 깃털 등을 찰흙에 더하며 상상 나라를 만든다. 유아들의 상상이 자연물과 만났을 때, 찰흙의 유연한 특성처럼 더 많은 모습으로 변신한다.



조개박물관



나무가 꽃힌 바다

조개 케이크 나라



토끼. 이름은 진흙이야. 산책을 왔어.



여기 곰이 살아.
여기가 곰이 사는데야?
곰은 이쪽에 살아.
여기 곰이 갓혔어.
왜?
그냥. 나쁜 곰이라서.

만들어가는 이야기

온몸으로 자유롭게 만나는 찰흙

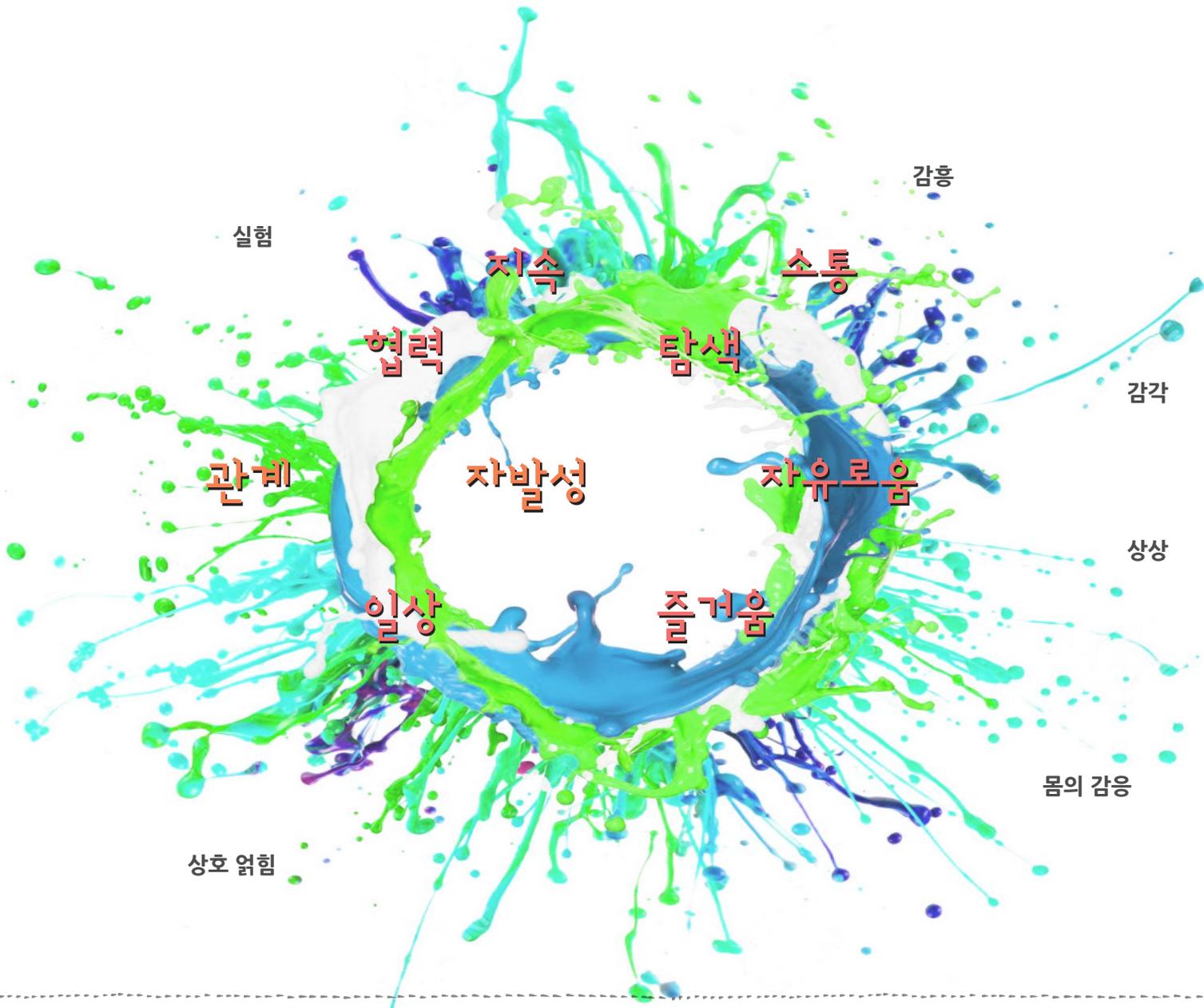
유아교육현장에서 일반적으로 이루어지는 찰흙 놀이를 떠올려 볼 때, 찰흙은 유아들이 손으로 작업하는 매체라고 생각하기 쉽다. 나 또한 손으로 형태를 빚거나 작품 만드는데 주로 초점을 맞춰 유아들에게 찰흙을 제공해 왔다. 그러나 아주 큰 덩어리 찰흙을 만났을 때 유아들의 놀이는 전혀 달랐다. 그동안 유아들에게 놀이 방식을 정해두고 찰흙을 제시한 것은 아니었을까? 평소의 놀이 모습이나 나의 예상, 추측과 달리 유아들은 덩어리 찰흙을 만나자 바로 온몸으로 반응하고 감응하는 것을 볼 수 있었다. 찰흙 위에서 뛰고, 뒹굴고, 발을 구르고, 엉덩방아를 찧으며 찰흙과 한 몸이 되었다. 새로운 낯것의 물성을 만난 유아의 몸과 손은 찰흙과 지속적으로 관계하며 자유롭게 내부작용한다. 유아의 즐거운 표정을 보면서 놀이의 진정한 가치를 볼 수 있는 소중한 시간이 되었다. 유아에게 찰흙은 놀이자요 이상임을 알 수 있다. 찰흙이라는 물질과 소통하며 자유롭게 탐색하는 기쁨과 즐거움을 느끼듯, 찰흙과의 마주침은 교사로서 한층 더 성장하고 배워가는 기쁨을 느낄 수 있었다.

탐색이 대부분인 찰흙 놀이

유아들은 찰흙을 만나 온 몸과 감각을 활용해 탐색하고, 흙에 대해 알아가는 탐색의 과정조차 놀이로서 즐긴다. 그 동안 유아들에게 매체를 충분히 알아가는 시간과 기회를 주고 기다려주지 못하고 바로 무언가를 표현하고 만들어 내라는 결과중심적인 놀이를 제안한 것은 아닌가 교사로서 반성하게 된다. 정말 찰흙은 무엇인가 만들어내는 적합한 매체라고 생각해 왔다. 찰흙은 교사에게는 결과를 기대하는, 교사 주도의 위험에 빠질 수 있는 재료인 것 같다. 몸으로, 손으로, 점토에 감응하며, 공간을 구성하고 탐색하며 상상의 세계로 펼쳐진다. 친구의 상상 이야기에 자신의 아이디어를 덧붙이고, 서로 이야기를 이어나가며 풍성한 구성과 재미를 느끼는 유아들의 놀이 모습이 어떤 결과물보다 가치있다. 유아들은 교실 공간에서 각자 놀이하듯 보이지만 어느새 함께 어우러지는 놀이의 연속성을 보여 준다. 찰흙이 흔적 없이 두 덩어리가 하나의 덩어리로 유연하게 합쳐지듯 유아들의 놀이는 지속적으로 변하는 찰흙의 성질과 유사하다.

뭐든 할 수 있는 놀이

한 유아가 찰흙을 만지며 말한다. “세상에서 제일 큰 번기를 만들거야!” 옆에 있던 유아가 “사람이 사용하지도 못하는 번기를 왜 만드냐?” 라며 반응한다. 건너편에서 듣고 있던 유아가 큰 소리로 말한다. “괜찮아! 놀이는 뭐든 할 수 있어!!!” 찰흙이 불러온 감흥 때문인지 언제나 그렇게 생각해왔는지 모르지만 유아들은 알고 있다. 놀이는 뭐든 될 수 있고, 뭐든 할 수 있음을. 자유롭게 자발적으로 즐겁게….



실험

감흥

지속

소통

협력

탐색

감각

관계

자발성

자유로움

상상

일상

즐거움

몸의 감응

상호 존중

매체를 활용한 자유로운 놀이

3

똑같지 않은, 심심하지 않은 여러 가지 길!

차이를 만들며 지속되는 놀이

- 2019. 10. 18. ~ 11. 13.
- 5세
- 교실의 3차원 구성 놀이 공간



더 어렵게! 미끄럼, 언덕,
지그재그, 터널 길...

꼬불꼬불하면
더 재밌겠다!

굴러가는 길을 그려보다

길이 길어지다

중심을 잡다

똑같지 않은,
심심하지 않은
여러 가지 길!

놀이는 계속된다

똑같지 않은
심심하지 않은
여러 가지 길이요!

방해할 순 없잖아!
다자로 바꾸자!

다양한 공간을
창안하다

재미있는 모양을 만든다

터널이 생기다

골인 방법을
다양하게
실험하다

골인하고, 통통
튀고, 굴러가고...

교사들은 예측되는 틀에 따라 유아들이 놀이하는 것처럼 보곤 한다. 유아의 놀이를 따라가다 보면 어느 순간 달라져 있는 놀이를 발견하고 당황해 하며 놀란다. 흔히 공을 굴리는 것이 중요한 목적인 것처럼 생각하는 굴러가는 길 놀이는 꼬불꼬불한, 언덕, 지그재그, 터널이 생기고 길어지며 다양한 공간을 만든다. 길어진 길이 친구들의 놀이를 방해하면 과감하게 다자로 변형된다. 공이 골인하는 재미있고 다양한 방법을 실험하며 놀이는 계속된다. 유아들은 말한다. "똑같지 않은 심심하지 않은 여러 가지 길!"을 만든다고. 단순히 공간적 즐거움으로만 놀이를 해석했던 교사는 똑같지 않은 재미있는 길을 만드는 다양한 방법이 유아들을 놀이에 몰입하게 하며 지속시킨다는 것을 알아간다. 놀이는 지금도 새로움을 만들며 지속되고 있다.

꼬불꼬불하면 더 재밌겠다!

전날, 그림자 놀이의 배경을 바꾸며 놀이하던 동민이가 유니트 블록을 스크린 앞에 쌓기 시작했다. 어느새 동민이가 가슴 높이 만큼 쌓인 블록 위에 모형블록을 올려 놓았다. 줄 끝에 사 람모형블록을 매달아 움직이며 놀이하였다.

어제 그림자 놀이의 배경으로 쌓아 올렸던 블록 구성물이 교실 한 쪽에 높게 자리 잡고 있어 눈에 띈다. 유심히 그 구성물을 보던 성진이는 그 구조물 옆으로 긴 나무 판을 연결하여 이어 지도록 한다.

성진이는 다리처럼 길게 세워진 나무 판에 작은 나무막대를 양쪽 옆으로 난간을 세워 기다란 길을 만든다. 옆에서 지켜보던 태웅이는 어디선가 탁구공을 찾아와서 기다란 길 끝에 놓는다. 공은 성진이가 만들어놓은 일자 길을 따라 천천히 굴러간다. 성진이와 태웅이는 공이 굴러가는 모습을 살펴본다. 반복해서 공을 놓고 굴러가는 공을 지켜본다. 직선 형태에 무엇인가 덧붙여서 길의 형태를 변형하기 시작한다.



더 어렵게 만들어! 꼬불꼬불하면 더 재밌겠다!



더 어렵게! 미끄럼, 언덕, 지그재그, 터널 길...

다음날, 성진이와 태웅이는 길을 만들게 된 이유를 이야기한다.

태웅: 공연장을 크게 만들다가 잘 안 나와서 거기에 그냥 길을 만들기 시작했어.
(길을 만드니까) 뭔가 지나가게 하고 싶어져서.. 탁구공을 굴러가게 해봤어.

성진: 길을 처음엔 일자로 만들었는데.. 그러다가 그러면 너무 쉬워가지고
울퉁불퉁하게 만들었어. 꼬불꼬불하게.

태웅: 그리고 성진이가 터널을 만들다가...

성진: 터널이 한 개가 부서졌어요.

태웅: 탁구공 보관소도 만들게 됐어. 왜냐하면 공이 길을 부실 수 있고
공이 떨어질 수 있으니까 보관소를 만든 거야.

전날 참여해보지 못한 유아들에게 새롭게 놀이 하는 방법을 이야기 한다. 유아들은 저마다 다양한 형태의 길을 만들고 공을 목표 지점까지 굴리는 방식을 게임처럼 생각하며 놀이를 이어간다. 자신의 능력을 시험하며 도전하고 싶은 마음을 담아 점점 어렵고 복잡한 길을 제안한다.



태웅: 지그재그? 연선: 터널길? 로운: 더 어렵게!



주현: 지그재그 앞으로, 지그재그 앞으로!

수민: 울퉁 불퉁한 길!

연선: 아니면 고속도로를 만들어도 되고

하문: 길을 엄청 길~게 해도 되겠어.

준영: 아 생각났다! 올라가서 미끄럼틀처럼 내려갔다가 올라갔다가!

태웅: 그럼 속도가 너무 느릴 수 있으니까 딱반으로 시작하면 되겠다.

연선: 미끄럼갔다가 언덕갔다가 지그재그, 터널~ 이렇게 연결해도 좋겠다.

굴러가는 길을 그려보다

굴러가는 길에 대한 생각이 다양해지자 유아들은 놀이를 하면서 다르게 표현하는 방법을 찾아낸다. 자신이 설계한 길의 모습을 그리고, 설명하며, 길의 이름을 붙인다. 저마다 더 재미있다고 생각하는 다양한 모양의 길을 종이에 그린다. 서로의 길을 이야기하던 유아들은 친구들과 길의 그림을 퍼즐처럼 이어 붙이기 시작한다. 점점 공이 오래 굴러가는 길을 생각에서 구체적인 그림으로 만들어진다. 이 굴러가는 길 그림은 이후 종종 길을 만들 때 참고 자료가 되어 이용한다.



- 성진: 장애물이 있는데.. 선인장, 나무막대기를 뚫고 나가야 하는 세모 길이야.
- 종훈: 울퉁불퉁해서 올라갈 때 힘든 길. 천천히 가서 사고가 안나는 길이야.
- 태웅: 미끄럼 탄 다음에 꼬물꼬물한 길을 지나, 울퉁불퉁한 길을 건너 뛰어 터널을 지나가.
- 윤슬: 엄청나게 쉽게 했어. 쉬운 길.
- 주현: 빠르게 가는 길인데. 마법이 있어서 울퉁불퉁해도 잘 갈 수 있어.

길이 길어지다

놀이를 공유하는 시간에, 유아들은 성진과 태웅이의 굴러가는 길 놀이 영상을 본다. 함께 길을 만들고자 유아들이 3차 구성 놀이 공간으로 모이기 시작한다. 유아들은 너도나도 모여 길을 연결하고 긴 나무 판을 연결하며 계속해서 이어지는 긴 길을 만든다. 끊어지는 곳곳에 높이만큼 블록을 쌓아 기둥을 세우고, 길 위에는 납작한 나무막대를 올려 양쪽에 난간을 만든다. 그 과정 사이사이에 다양한 상호작용과 배움이 일어나는 것을 발견한다.



중심을 잡다

유니트 블록으로 기둥을 쌓던 주현이는 간혹 기둥이 기울었던 것을 느끼고, 높이를 맞추기 위해 고민하더니 길의 난간으로 쌓던 얇은 나무막대를 하나 올려 본다. 이후 새로운 가능성을 찾았는지 막대 두 개를 더 가져와 높이를 일정하게 맞추고 또 하나의 기둥을 완성한다.



여기 중심을 맞춰야 할 것 같아!!

이렇게 (길의 난간) 두 개씩 쌓아야
공이 안 떨어져~.



(기둥 아래 양쪽에 높고 둔탁한 블록을 받치며)

무거운 걸 두자!

재미있는 모양을 만든다

나무 판 위의 길은 각기 다른 형태를 보인다. 쪽 뻗은 길, 지그재그로 구성하여 길을 따라 꼬불꼬불하게 굴러가는 길 등 각 구역마다 형태를 달리하는 길을 만들어낸다.



쪽 뻗은 길



지그재그 길

다양한 공간을 창안하다

길의 곳곳에 다양한 공간을 창안한다. 공을 보관하는 보관소, 공이 지나갈 수 있는 터널, 마지막 멈춰서는 도착 장소 등. 새로운 요소를 덧붙여서 공이 굴러가기에 쉽지 않도록 하고 싶은 유아들. 그렇기에 더욱 놀이가 높은 수준이 되고 굴러가기가 쉽지 않는 길의 모양에서 유아들은 스스로 문제를 만들어 내고 도전하는 것에 흥미를 느낀다.



연선: 경주장을 만들어도...
태웅: 방지턱을 만들면 좋겠다.
라연: 아니면은 장애물을 만들면은?

태웅: 탁구공 보관소도 만들게 됐어. 왜냐면 공이 길을 부실 수 있고 공이 떨어질 수 있으니까 보관소를 만든 거야.

방해할 순 없잖아! ㄷ자로 바꾸자!

처음 길게 일자로만 쪽 이어지던 길 때문에 다른 유아들이 이동하거나 옆에서 놀이하기에 불편함을 호소한다. 길 위의 다양한 형태를 만드는 것에 집중하던 유아들이 세워진 길의 형태를 변화시킬 필요성을 느낀다. 유아들은 일자형 길의 형태를 바꾸어보기로 한다. 유아들은 길을 넓히고 형태를 변형하면서 다양한 시행착오를 겪기도 한다. 일자형이었던 길이 안쪽 공간을 향할 수 있는 ㄷ자형으로 탈바꿈한다. 기둥의 높낮이 문제에 부딪히면서 새로운 기준과 해결방법을 스스로 제시해 나간다.



(빈 부분을 얇은 막대로 쌓아 채우며)

그럼 이렇게 하면 되겠다!!
아 좋아! 박하문! 너 잘~ 생각했어.
이렇~게! 박하문 박사야. 박사! 그치!



아~. 애를 앞으로 밀어야겠어.



안돼~. 그럼 여기가 구멍이 뚫려!



터널이 생긴다

굴러가는 공을 굴리기 위한 길이지만 공간에 따라 길은 놀이 공원의 기구처럼 높게 솟은 모양으로 바뀐다.
놀이 기구의 터널 같은 길을 만든다.



이쪽을 좀 더 높게 하면 되잖아!
얘들아~ 여기가 더 높아!
그래야 저기까지 더 올라갈 수 있어!



골인하고, 통통 튀고, 굴러가고...

단순히 길을 만들어 공을 굴리는 놀이에 그치지 않는다. 유아의 놀이의 욕망은 공이 굴러가서 골인하는 지점에 집중한다. 굴러가는 공이 목표 지점 앞에서 경사의 길을 미끌어져 내려가 공을 골인하게 만든다. 이어서 골인 지점의 바구니를 깊숙한 양철통으로 바꾸고, 공이 통통 튀면서 들어가도록 계단을 만들기도 한다. 공이 골인하는 방식도 난이도가 있도록 방법을 다양하게 하여 실험한다. 유아들은 게임이라도 하듯이 놀이를 만들어 간다. 단순한 굴러가는 길이 목표 지점에서 계속 바뀌며 굴러가는 길을 변신시킨다. 놀이가 운동이며 실험임을 보여준다.



이렇게 위로도 튕 수 있잖아!
이렇게 만들자.

공이 양철통 속에 잘 들어가지 않자 골인 전략을 바꾼다. 반으로 자른 지관을 목표 지점에 놓는다. 지관이 움직이자 고정시켜서 공이 목표 지점에 들어갈 수 있도록 만든다.



그럼 테이프로 빨리 붙여보자!!

여기 이렇게 들어가잖아!

골인 방법을 다양하게 실험하다

공을 목표 지점에 넣는 다채로운 아이디어들이 유아들에게서 나온다. 하나씩 아이디어가 실험된다. 목표 지점이 나무통으로 바뀌기도 하고 바구니로 교체되기도 한다. 목표 지점이 바뀌면서 길도 조금씩 조금씩 할로우 블록과 여러 가지 색 플라스틱 블록을 이용해서 변형된다.



(올라가는 힘이 부족하자 출발위치를 가리키며)

(경사지게) 여기를 더 휘자!

떨어지면 더 많이 빠르게 움직여! 올라갈 힘이 필요해!
출발 쪽을 더 높여야 해! 그래야 더 에너지가 생겨.
더 높아서 떨어져야 빨리 갈 수 있는 힘이 돼.
속도가 빨라져!

똑같지 않은 심심하지 않은 여러 가지 길어요!

교사는 유아들이 지속적으로 놀이하는 열정이 궁금하다. 따라다니면서 공을 굴리는 것을 왜 계속하는지 묻는다.

유아들은 "똑같지 않은 심심하지 않은 여러 가지 길어요!"라고 말한다. "그래서 함정도 만들거예요!"라고 이야기를 한다.



이거봐!! 완전 재미있는 길이야!!



아니야! 이게 이거랑 연결이 안 돼서 못 하잖아!



아! 그럼 이걸 이렇게 내려서 터질!

놀이는 계속된다

서로 의견을 조율하여 모두가 원하는 결과물이 나와 길에 공을 굴려본다. 굴러가는 길을 탐험하며 개척하는 유아들. 그리고 또 다른 문제를 발견한다. 이 놀이는 지금도 계속된다. 유아들의 상상이 여러 가지 매체와 만나 놀이의 욕망은 계속 뛰고 있다.



애들아 그런데 문제가 있어!!!
그런데 여기가 꺾여서 공이 튕겨져 나가거나 공이 멈춰!

놀이하는 유아

놀이를 만들어가는 유아

친구가 만들어진 길 위에 무심코 탁구공을 가져와 굴려본다. 길을 따라 굴러가는 공. 유아들은 길을 따라 움직이는 공을 보고 새로운 흥미를 느낀다. 이러한 모습들을 전체 유아들에게 공유하자, 유아들은 자연스럽게 구성놀이 공간으로 모여든다. 이어 몇몇의 유아로부터 새로운 놀이가 시작된 것이다. 유아들을 통해 ‘굴러가는 길’이라는 하나의 놀이 주제가 만들어지고, 구성 공간은 굴러가는 길로 뻗어 나간다.

각자의 방식으로 놀이하는 유아

유아들은 길과 공을 활용하여 다양하게 놀이한다. 충분한 시각 매체를 탐색하고, 놀이 과정에서 갖가지 시행착오와 문제해결의 과정을 거치기도 한다. 길을 구성하며 기둥의 높이와 중심, 균형 맞추기에 집중하기도 하고, 장애물이 있는 길, 여러 난이도가 있는 길, 내려가고 올라가는 길 등 다양한 코스의 길을 만들어내기도 한다. 그 과정에서 공이 굴러가는 힘, 공이 튀어 올라오는 속도, 높이에 따른 공의 골인 방법 등을 나눈다.

스스로 규칙을 만들고 해결해 가는 유아

가장 중요한 점은 모든 발견과 변화가 유아들의 놀이 과정 속에서 일어났다는 것이다. 함께 문제를 제기하며 해결책을 찾고, 새로운 고민에 대하여 의논하며, 다양한 개념을 발견하기도 한다. 무엇보다 이 놀이의 발현이 가장 의미로운 이유는, 유아들로부터 시작된 놀이이며, 자발적으로 매일 놀이에 참여하여 모든 놀이 과정을 즐기며 흘러왔다는 것이다. 따라서 놀이 속 모든 경험들이 유아들에게 더욱 특별한 의미와 배움으로 가득 채워졌으리라 기대한다.

바라보는 교사

수학적 물리적 개념에 대한 교사의 틀

성진이와 태웅이의 놀이 모습을 보고, 다른 유치원에서의 경험들이 스쳐 지나갔다. 그 유치원에서도 비슷한 놀이 경험이 있었기 때문이다. 그 때, 그 당시, 유아들은 다양한 지관을 활용하여 공이 저절로 굴러갈 수 있는 균형이 맞춰진 길을 만들고자 했고, 이는 프로젝트화 되어 장기간 많은 탐구가 이루어졌다. 그 과정에서 아이들과 지관의 길이, 크기, 형태, 원기둥의 높이, 중심 균형, 공이 굴러가는 속도, 굴러가는 힘에 대한 위치와 운동 에너지도 다루어졌다. 이전의 놀이는 과학적, 수학적 개념과 지식을 따라가다 보니 교사인 나 자신도 그 과정에서 어려움을 느끼기도 하였다. 그래서인지 두 유아의 놀이가 발현 되었을 때, 선입견의 틀 속에서 이 놀이를 예측했는지도 모르겠다.

‘과학활동’에서 벗어나기

유아들이 공을 굴리기 시작했을 때부터, 나 스스로 수학적, 과학적 지식 학습에 대한 압박감과 피로감을 느꼈다. 고민 끝에 나는 이 놀이를 한 걸음 뒤에서 지켜보기로 하였다. 유아들은 교사의 예상을 벗어나 확연히 다른 모습으로 놀이를 끌고 나갔다. “우리가 공을 계속 따라다녀도 상관없어” 라는 유아들의 태도와 “심심하지 않은 여러 가지 길을 만들 거예요”. 라는 유아들의 이야기는 나에게 신선한 충격과 자극이 되었다. 그렇다. 유아들의 놀이에 답은 없었다. 내 목적지가 그곳이라고 해서 유아들도 그곳으로 갈 필요는 없다. 이 놀이를 통해 오래된 나의 습관이나 행동들을 돌아보며 새롭게 환기하는 기회가 되었다.

매체를 활용한 자유로운 놀이

4

미니카마다 이름이 있지~

색종이로 만드는 미니카 놀이

● 2019. 10. ~ 12.

● 5세

● 교실



미니카 전시회

이름 붙이고 전시회 하면 되겠네

미니카마다 이름이 있지

미니카 복합 구조물 놀이



이건 미니카 본부야

이거 만드는 거 알려줄까? 배워 볼래?



내사랑 미니카~



계속되는 미니카 놀이



미니카 경주 놀이



미니카 학교 놀이



미니카 장사 아니거든요



미니카 집 만들기

내 사랑 미니카~



성빈이의 미니카 보물 상자

유아들은 색종이로 팻이, 꽃, 자동차, 개구리들을 즐겨 접는다.

우리 방의 성빈이는 미니카 접기를 좋아한다.

그래서 성빈이의 개인 바구니에는 혼자서 접은 다양한 미니카가 가득하다.

미니카를 보관하기 위한 보물상자도 별도로 있다.

동생들도 자주 물려와 성빈이의 미니카를 구경하곤 했다.

성빈이는 친구나 동생들에게 미니카를 접어주거나 접는 방법을 곧잘 알려주었다.

이거 만드는 거 알려줄까? 배워볼래?



등원 후 우탄이와 성빈이는 다시 바구니 안에 가득한 미니카들을 구경하고 있다.

우탄: 와~ 이거 멋지다.

성빈: 멋지지? 우탄아, 이거 만드는 거 알려줄까? 배워볼래?

우탄: 응. 좋아.



놀이시간이 되자, 성빈이는 미술놀이 공간에서 우탄이와 함께 색종이를 꺼내 미니카를 접기 시작한다.

우탄이는 성빈이를 따라서 차근차근 접어나간다. 완성 단계에 접어들자 종이접기가 점점 복잡해진다.

성빈: 이제 학 접는 방법이란 똑같은게 나오는데 좀 어려워. 아주 반듯해야 하거든.

우탄: 이렇게 하는 거야?

성빈: 잠깐만. 나 먼저 접고 도와줄게.

다 완성한 우탄이는 무척 뿌듯해 하며 좋아한다.

미니카 장사 아니거든요



놀이시간, 성빈이가 자기 바구니에서 미니카를 하나하나 꺼내 바닥에 늘어놓는다.

영지: **성빈아 뭐해?**

성빈: **한번 다 꺼내보려고.**

영지: **꼭 미니카 장사하는거 같다.**

성빈: **야~~ 미니카 장사 아니거든요~.**

성빈이가 늘어놓은 미니카의 수가 점점 더 많아지자 유아들도 관심을 보이며 한 두 명씩 성빈이의 곁으로 다가왔다.

유순: **미니카 전시네~.**

지웅: **어? 이걸 나 없는 건데. 이거는 나도 있고...**

교사: **이건 조금 다르게 생겼네.**

성빈: **이건 미니카 트럭이야. 미니카를 옮겨줄 때 사용하는 거예요.**



미니카를 옮길 때 사용하는 트럭이야.



트럭에 미니카를 실은 모습



성빈이 미니카를 모두 다 꺼내 진열한 후 이리저리 쳐다보고 구겨진 것이 있으면 잘 펴주었다.
그것을 지그시 바라보며 고개를 끄덕이더니 성빈이는 다시 하나씩 바구니 안에 넣었다.

교사: 우와~ 미니카 정말 많다. 모양도 다 다르고,

엄청 다양하네.

성빈: 네! 다 달라요~.



이름을 붙이고 전시회를 하면 되겠네



성빈이가 미니카를 늘어놓은 것을 지켜보자 교사는 문득 선물로 받은 미니카들이 생각났다.

성빈이가 제일 먼저 교사 곁으로 다가와 미니카를 하나하나 가리키며 각 미니카의 특성을 설명해준다.

성빈: **어? 이건 방어 미니카예요. 여기로 방어를 할 수가 있거든요.**
이건 웨이브 미니카예요. 어? 이건 파워미니카잖아요.

교사는 미니카들마다 이름이 있다는 것을 그제서야 알았다.

교사: **아~ 미니카마다 이름이 있구나?**

성빈: **아, 이름이 다 있지요.**

교사: **정말? 그럼 너무 고맙지.**

성빈: **그럼, 이름을 붙이고 정말 전시회를 하면 되겠네.**



성빈이가 미니카를 늘어놓은 것을 지켜보자 교사는 선물받은 미니카들을 성빈이처럼 펼쳐보고 싶었다. 그래서 커다란 우드락 판에 하나씩 올려놓았다.

성빈: **여기에 적어 줄까요?**





성빈은 우드락판 밑에 [미니카 전시회]라고 적는다

교사가 가져다 준 포스트일에 미니카 이름을 하나하나 적어 미니카 아래에 붙인다.
원래 책에 있던 이름도 있고, 성빈이가 새롭게 지어준 이름들도 많다.
문득 성빈이는 이렇게 많은 미니카를 어떻게 접을 줄 알았는지 궁금했다.
미니카에 열심히 이름을 붙이고 있던 성빈이에게 물었다.

성빈: 종이접기 책을 보고 따라 했어요.
성빈: 나처럼 많이 접으면 할 수 있어요.

이렇게 다양하고 많은 미니카를 접었던 성빈이의 이야기를 듣고
성빈의 미니카 사랑을 느낄 수 있었다.

나도 미니카 이름 적어줘도 되요?

성빈이와 함께 교사의 미니카를 우드락 판에 붙이는 걸 보고 다른 유아들이 함께 하고 싶어했다.

문영: (다가와서 바라보며) 우와~ 미니카가 이렇게 많은 지 몰랐어~.
(잠시 바라보다가) 나도 미니카 이름 적어줘도 되요?

교사: 그럼, 되고 말고.

성빈: 미니카 이름은 다 멋있게 지어줘야 해. 그래야 미니카가 좋아해.

문영: 미니카를 여기다 내준 사람 이름도 적어야 하지 않을까요?

교사: 아! 그래도 좋았겠다. 그런데 오래 전부터 여러 친구들이
선물해 준거라 누가 준 건지를 잘 모르겠어.

문영: 그럼, 어쩔 수 없네요.

성빈이는 문영이에게 미니카의 특성을 이야기하며 이름을 지어주고 네임카드를 함께 만들었다.

성빈: **애는 하트 미니카야.**

문영: **그럼, 하트가 있어야 하트 미니카지.**

성빈이가 '하트 미니카'라고 적은 네임카드에 정선이가 하트를 그려준다.

성빈: **연한 색깔 미니카는 여자 미니카야. 진한 색깔 미니카는 남자 미니카야.**



여자 미니카



남자 미니카

미니카 전시회가 어느 정도 준비되자 성빈이가 갑자기 벌떡 일어나 친구들을 향해 큰 소리로 전시회를 소개한다.

성빈: **내일부터 미니카 전시회 오픈이다. 보러 오세요~.**

성빈이와 문영이 외에 다른 유아들도 이름을 적어준다. 우드락 판 위의 미니카들이 점점 많아지자 은수는 미니카가 가득 든 주머니를 들고 오더니 교사에게 미니카를 선물해 주고 싶다고 한다.

여기에 없는 미니카 선물해 줄까요?



은수: 미니카 더 선물해 줄까요?

교사: 정말? 그럼 좋지~.

은수: 그럼, 여기에 없는 미니카 선물해 줄게요.

은수는 주머니에서 미니카를 꺼내 똑같은 것이 있는지 없는지 비교해 본 후 교사에게 선물한다. 은수는 무척 반듯하게 미니카를 접었고, 아빠와 엄마가 접어준 미니카도 있었다.

은수: 이걸 아빠가 접은 거고, 이걸 엄마가 접은 거고...

교사: 아~ 아빠랑 엄마가 접어준 걸 나한테 선물로 줘도 괜찮아?

은수: 네! 괜찮아요 난 또 접어 달라고 하면 되요.

은수가 선물해 준 덕분에 우드락 판 위의 미니카들은 더욱 많아지고 다양해졌다.

우리 미니카도 붙여줘

그 뒤로 며칠 동안 이 작업은 이루어졌다. 친구들에게 미니카 접는 법을 배우는 유아들이 늘었고, 자기 미니카를 접어 전시판에 붙여 달라는 유아들도 늘어났다. 성빈이의 제안으로 시작한 미니카 전시회는 한 유아의 작품이 아닌 여러 유아들의 작품과 손을 거쳐 완성되었다. 전시회 소문을 듣고 온 어른들, 동생들, 친구들 등 많은 사람들이 미니카 전시회를 구경했다.



미니카마다 이름이 있지~



유아들이 함께 붙이고, 이름을 지어 준 미니카들

미니카 합체 놀이

자~ 공격~ 친구, 다시 날아가서 싸우자

10일쯤 지난 후 우탄이와 지현이는 미니카를 합체해서 가지고 놀았다. 유닛 블록으로 미니카 본부와 놀이터를 만들고 그 위에 미니카를 올려 놓고 미니특공대 노래를 흥얼거리며 미니카 전투놀이를 했다.

지현: 자~ 공격~.

우탄: (블록을 넘어트리며) 파~팍~파~.

준민: 안되겠다. 우리가 나서야겠다.



지현이는 다른 미니카를 가지고 와 우탄이가 세운 블록 쪽으로 간다.

우탄: (다른 미니카를 들며) 아니야. 내가 나가야겠다.

(블록을 넘어트리며) 피웅~~.

주현: 위험해. 피해. 조심해.

우탄: 빨리 도망가!

주현: 어떡하지. 부서져 버렸네.

우탄: (다시 만들기 시작한다) 자~. 친구~. 우리 다시 날아가서 싸우자.

주현: 피웅~.

두 유아는 상상을 더해가며 미니카 공격놀이를 재미나게 했다.



여러 개를 합체하면 힘이 세져

교실 내 다른 놀이 공간에서 성빈이는 친구들과 함께 색종이 미니카 여러 개를 계속 이어붙이며 합체하기 시작한다.



성빈: 여러 개 계속 합체~. (옆에서 보고 있는 태웅이를 보며)

여러 개를 합체하면 힘이 더 세져. 이걸 플라이트 미니카!!!!

나 미니카 창고까지 있어.

우탄: 맞아. 성빈이 진짜 창고 있어.



남자 유아들이 미니카 합체 놀이를 하면서 “자, 친구 우리 다시 날아가서 싸우자.”라는 말을 자주 하면서 놀았어요.

이럴 때 교사로서 미니카 놀이가 싸움놀이라고 생각되지는 않았나요? 그래서 놀이를 말려야겠다고 생각하지 않았나요?

미니카 합체를 하고 놀이할 때 싸움놀이라고 생각하지는 않았어요.

전투놀이식이라 생각했고 유아들도 서로 불편함을 주며 놀이하거나 하지 않고, 단순히 미니카로 누군가를 공격한다고 상상하는 상황 속에서 이곳 저곳을 왔다갔다하며 날아오르고, 떨어지고, 부숴지고 하는 대화들이라 자연스럽게 받아들여지게 된 것 같아요.

이건 미니카 본부야

블록으로 미니카 구조물 만들기

은수와 성빈이가 함께 유니트 블록으로 미니카 본부를 만들고, 그곳에 미니카를 주차해 놓고 놀기 시작한다.

놀이의 형태는 우탄이가 했던 미니카 합체 전투놀이와 비슷했고, 미니카를 손가락으로 튕겨 멀리 보내는 놀이로 발전되었다.



한 쪽에서는 여전히 미니카를 접는 유아들이 많았고, 미니카를 이용해 노는 유아들이 많았다.
 유아들은 블록을 이용해 자기 미니카 집을 따로 만들고, 미니카 본부와 미니카 아파트를 만들었다.

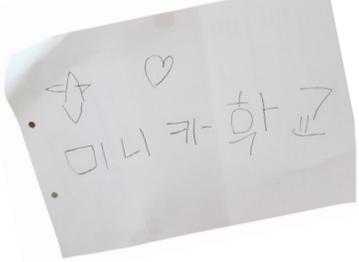


여자 유아들은 유니트 블록으로 찾길을 만들어서, 미니카를 가져다가 놀았다. 남자 유아들도 와서 여자 친구들이
 만든 길 위에서 자기 미니카로 가고 싶은 길로 가다가 장애물이 있으면 날아가기도 하고 다른 길로 가기도 하였다.



미니카 학교 놀이

성빈이는 미니카 접기를 배우고 싶은 친구들을 위해 미니카 학교를 열었다. 민아가 학교 간판을 달아주었고, 우탄이가 첫 학생으로 등록했다. 곧이어 아란이와 은청이도 등록했다. 성빈이는 선생님과 학생 이름표가 있어야 한다고 해서 교사가 이름표를 만들어 달아주었다.



선생님인 성빈이가 자신만의 미니카 전시장을 만든다.

성빈이는 혼자서 블록을 아예 빈 교구장에 배치해 놓고 미니카들을 여기저기에 주차해 두었다. 아주 만족한 표정으로 전시장 옆에서 계속 미니카를 접으면서 친구들이 와서 물어보면 틈틈이 미니카를 소개해주었다.



만들어가는 이야기

일회성 색종이의 소중한 변신!

색종이 접기를 좋아하는 많은 유아들! 짧게 갖고 논 후 무심히 버려진 색종이 장난감들. 그런데 미니카 접기를 좋아하고, 접은 미니카를 이용해 놀고 미니카를 보관하며 소중히 여기는 우리반 아이들의 능력에 경이로움을 느꼈다.

진짜가 아니어서 더 좋은, 미니카

‘만약 다양한 모양의 장난감 미니카가 어린이집에 있었다면 어땠을까?’ 유아들이 이렇게 잘 가지고 놀았을까? 처음에는 호기심으로 잘 가지고 놀았으리라 본다. 하지만 스스로 만든 미니카는 그 어떤 비싼 미니카보다 유아들에게 소중하게 느껴지는 것 같다. 이렇게 스스로 놀잇감을 만들어 노는 것이 더 의미 있지 않을까 다시 한번 생각해보게 된다. 또한 너무 많은 놀잇감들은 아이들의 무한한 상상력을 제한하기도 한다고 생각한다.

한 유아의 미니카 사랑이 전체 유아들에게 번지고, 놀이가 확장되다

남자 유아들 모두가 미니카를 좋아했고, 틈만 나면 미니카를 접었다. 유아들은 성빈이 주변에 모여 미니카 접는 방법을 배우거나, 서로 접은 것들을 보여주며 그 모양과 특징에 대해 이야기를 나누었다. 다행스럽게도 성빈이가 친구들에게 기꺼이 자기가 알고 있는 미니카 접는 방법을 알려주었다. 그렇게 한 유아가 시작한 미니카 놀이가 남자 유아들에게 번졌고, 색종이 접기에서 이름 붙여주기, 전시회, 복합 구조물 만들기로 놀이가 확장되면서 여자 유아들도 즐겁게 참여하게 되었다.

매뉴얼에 따른 색종이 접기가 창의적인 미니카 놀이로

우탄이는 처음에 성빈이가 가르쳐 준 대로 미니카를 접어 손에 쥐자 뿌듯해 했다. 이제 원하는 대로 미니카 모양을 변형시켜 접을 수 있고, 내가 노력한 만큼 멀리 나가게 할 수도 있고, 그러면서 친구들과 시험도 할 수 있고, 언제든 만들 수 있고….

성빈이나 유아들은 미니카 접기 기본을 배운 후에는 다양한 종이접기 방식을 추가하여 모양을 변형시켰다.

그래서 서로 접은 미니카들을 보여주며 그 모양과 특징에 대해 이야기를 나누었다.

교사가 보기엔 똑같은 모양의 미니카도 전문가인 유아들은 누가 접었는지도 알아냈다.

대개 종이접기는 매뉴얼에 따라 접기때문에 창의적인 놀이라고 생각하지 않지만, 아이들의 미니카 놀이는 그렇지 않았다.

유아들의 미니카는 너무 가지고 놀아서 헤지고, 색깔이 바뀌었지만 그런 채로 아주 소중하게 유아들만의 보관함에 항상 주차되어 있다.

주제 1

놀이공간과 매체가 살아있는 놀이 실천 사례



상상으로 이어지는 가상 놀이

1

음악을 그리자!

공간과 마주치며 만들어가는 음악 놀이

2

정말 궁금해서 그래~

공룡이 등장하는 공연 놀이

3

비용 비용~ 불을 끄자!!

플라스틱관이 불러온 가상 놀이

4

이걸 어떻게... 진짜 입어~

지속적으로 상상을 불러오는 웨딩숍 놀이

상상으로 이어지는 가상 놀이

1

음악을 그리자!

공간과 마주치며 만들어가는 음악 놀이

- 2019. 09. 30. ~ 10. 02.
- 5세
- 교실, 아뜰리에, 빛놀이방

음악을 그리자!

“악기 악기 공간이 있으면 좋겠어!”

교실에서

클래식과의 만남

동요와의 만남

팝송과의 만남

넓은 공간에서

숲의 곤충 파티로

향해하는 배 위의 댄스

빛 놀이 공간에서



한 유아의 “악기 공간이 있으면 좋겠어!” 라는 제안으로 교실에는 음악그리기 놀이가 시작된다. 클래식, 동요, 팝송 등 다양한 음악을 차례로 만나면서 음악의 선율은 유아들의 다채로운 색과 선으로 표현되었다.

또한 넓은 아뜰리에 공간에서 다시 음악과 만나 크게 크게 몸을 움직이며 표현해 보는 기회를 가졌다. 음악을 들으며 표현해보는 경험은 빛놀이방 안에서 빛과 만나 상상을 더하여 신비스럽고 오묘한 느낌의 축제의 장이 되었다. 유아들의 놀이는 숲의 곤충 파티로, 향해하는 배 위의 댄스 놀이로 비상한다.

교실에서

교실에는 이발 악기, 메시지, 민속놀이, 구성놀이, 그리기, 미니 아뜰리에, 라이트 테이블, 수 놀이 공간이 구성 되어 있다. 유아들은 오늘의 놀이를 제안한다. 색 실험, 액세서리 공방, 날씨 그리기~, 전통놀이!, 미로 만들기 어때? 그 중 한 유아가 외친다.

지형: 어두운 곳에서 눈을 감고, 우리가 원하는 세상을 음악으로 표현해보는 건 어떨까?

주현: 몸으로? (신체표현, 댄스)

라연: 색으로 기분 좋은 걸 표현하는 건? (감상하고 느낌을 색으로 표현)

주현: 선? (감상하고 느낌을 이미지로 표현)

교사는 음악감상과 노래 등 음악에 대한 여러 가지 경험이 있던 유아들에게 익숙하면 서도 쉽게 선율 변화가 들리는 음악을 고민한다. 모차르트의 「작은별」, 「호두까기 인형」, 감상한 적이 있는 「비창 소나타」와 「동물의 사육제」 등. 교사들은 클래식만을 선호하는 것은 아닌지 협의하였고, 팝송, 민요, 가요 연주곡 등을 다채롭게 준비하기로 한다. 유아들은 음악의 구성요소인 리듬, 가락, 화성, 형식, 셈여림, 빠르기, 음색에 따라 분위기, 느낌, 이미지를 언어로 표현하며 다양한 색과 선이 담긴 그림으로 표현 한다.

클래식과의 만남

「비창 소나타」

연선: 진하다가 은은한 느낌, 밑에 진한 음도 있는 것 같아. 약간!

유한: 아이스크림 같이 달콤해~.

로운: 오로라가 뜬 날에 비가 왔는데 가로등이 물에 젖은 거예요. 노래가 슬펐어요.

혼자 남은 느낌이 들어서요. 춥고, 으슬으슬 하고, 비가 오는 느낌이에요.



악기 악기 공간이 있으면 좋겠어!

승지: (음악의 강약을 색의 농도로 표현하였음을

자랑하듯 말하며) 어떤 화가가 이렇게 미로처럼 만드는 생각 같다.

「호두까기 인형」

로운: 바다에 둥둥 떠다니는 느낌이야~.

라연: 콩콩콩~ 약간 바다에 있는 느낌?

유한: 하늘에 둥둥둥 떠다니는 느낌...

동요와의 만남

유아들은 동요에서 들리는 선율에 대한 차이나는 느낌을 이야기하고 그림으로 그린다.

「작은 별」음악을 들으며

라연: (붓을 콕콕 찍으며) 노래가 나왔다 안 나왔다가 하는 것처럼 콩콩콩!

「머리 어깨 무릎 발」동요를 들던

승지: (승지는 컸졌다 작아지는 원으로, 리듬을 타며 이리 저리 찍어지는 선형을 그림)

노래가 끊겼다가 나오는 것처럼 느껴져서 이렇게 표현해 봤어.

팝송과의 만남

교사는 성인에게는 익숙하지만 유아들에게는 다소 생소한 팝송을 듣다. 음악이 바뀌면서 유아들의 몸이 먼저 반응한다. 팝송이 교실에 울리자 반 전체 유아가 들썩 들썩 노래에 맞춰 몸을 흔들기 시작한다. 항상 그리기 공간에서 자동차, 마법사, 전쟁 등의 그림을 그리던 승지가 리듬에 반색하며 음악 그리기 공간으로 다가 온다.

승지: 나 음악 표현 할래!!

로운: 오늘은 음악에서 영어가 나와요! 더 멋진 거 같아!! 신나~!!

승지는 팝송에 맞춰 몸으로 리듬을 탄다. 몸으로 리듬을 타면서 느낌을 그림으로 자연스럽게 표현하기 시작한다. 구체적인 형태를 즐겨 그리던 승지의 그림이 오늘 추상적인 표현으로 바뀌게 된 것은 그저 음악이 있기 때문일까? 음악이 불러온 감응 때문일까? 음악에 반응하는 몸의 감응은 팝송의 리듬을 타며 몸을 자유롭게 흔들고 즐거운 그림을 만들어 간다. 음악의 분위기를 타고 자유롭게 머리와 몸을 움직이며 즐겁게 놀이하는 승지의 새로운 모습은 교사 뿐만 아니라 다른 유아들까지 하나 둘 음악 그리기 공간으로 이끈다.



넓은 공간에서

라이트테이블의 크기로 제한되었던 종이는 유아의 표현을 다 담아내기에 다소 부족함이 있었다. 팔의 움직임도 그 종이를 벗어나지 못한다. 다음날, 아뜰리에 공간에는 전지 8장을 이은 종이가 깔린다. 같은 크기의 아세테이트지를 그 위에 넓게 붙이고 유아들 팔 길이 만한 긴 붓과 물감도 함께 준비한다.

자발적으로 그림을 그리던 유아들이 넓은 공간에 펼쳐진 큰 종이를 만나자 잠시 머뭇거리다. 「생상스의 동물의 사육제」 선율이 흐른다. 음악이 흘러나오자 유아들은 몸을 움직이며 아뜰리에의 넓은 공간에 뛰어든다. 유아들은 넓은 도화지 위에 맘껏 몸을 움직이며 음악의 이미지를 드리운다. 음악의 선율에 따라 몸의 움직임이 점차 커진다. 들려오는 음의 높낮이에 따라, 소리의 강약에 따라 붓을 든 손이 새로운 움직임을 만들어 간다. 지속적으로 생성되는 유아들의 차이나는 움직임은 이전과 다른 상상과 내러티브를 불러온다. 유아들의 이야기는 시가 된다.



현승: 밤에 산책하는 거야.



연선: 나무가 점점 자라나는 것처럼 느껴졌어!

로운: 별이 떨어지는 것 같이 느껴져서
이렇게 표현했어!



동인: 음이 높아졌다가 낮아졌다가 하는 거야!



주현: 하늘에 뚱뚱 떠다니는 느낌이야.



미란: 새가 날고 있는 느낌이 들었어.



수민: 밤에 도둑이 물건 훔치는 것 같았어.

“밤에 도둑이 물건 훔치는 것 같았어.” 라는 수민의 재미있는 년센스는 다른 친구들의 색다른 감성을 자극한다. 유아들의 재미있는 상상은 음악을 타고 지속적으로 이어진다. 너도 나도 친구의 그림을 평한다.

승지: 여행가는 느낌을 받았어. 비행기 타고~~.

성진: 노을이 지는 느낌 표현한 줄 알았는데!

승지: 사람이 바다를 뛰어다니는 거 같은데?

라연: 축제 같아!

그림이 불러오는 상상은 축제를 떠올린다. 축제는 빛과 잘 어울린다. 유아들의 축제 이야기는 빛 놀이방으로 퍼져간다.

빛 놀이 공간에서 상상의 축제를 열다

숲의 곤충 파티로

축제에 한껏 흥이 오른 유아들은 어떤 놀이를 펼쳐갈까? 어떤 매체가 더해지면 유아들이 매력적인 축제를 열까? 유아들이 말한 새가 날고 있는 축제, 나무가 점점 자라나는 것 같은 느낌, 하늘에 둥둥 떠다니는 분위기, 비행기를 타는 신남, 노을이 연상되는 감성, 사람이 바다를 뛰어다니는 마술 같은 축제가 될 수 있을까? 그리고 그 중심에는 음악이 있다. 유아들이 좋아하는 빛놀이방의 빛 날개는 어떻게 축제의 흥을 돋을 수 있을까? 빛 날개는 날아다니는 나비, 무당벌레, 새 등을 가작화할 수 있는 형상으로 만들어져 빛놀이방의 놀이 매체로 곧 잘 쓰인다. 전날 아뜰리에에서 들었던 동일한 음악 「생상스의 동물의 사육제」를 빛 놀이방에서 만날 때 유아들은 또 어떤 새로운 놀이를 만들어갈까?

음악의 소리와 유아들의 몸은 함께 빛을 만난다. 빛은 음악과 유아들의 몸을 신비하게 만든다. 빛과 상상으로 펼치는 축제에서 춤추는 나비가 되고 뛰어다니는 곤충이 된다. 춤추는 나비의 날개짓은 우아한 백조의 춤으로 바뀌고 뛰어다니는 곤충의 몸짓은 축제장을 가로지르는 발레리나로 변형된다. 날개짓과 몸짓이 만드는 그림자는 새가 되어 파티장을 날아 다닌다. 유아들은 관객이 되고 손님이 되고 주인공이 되어 상상의 축제를 즐긴다.

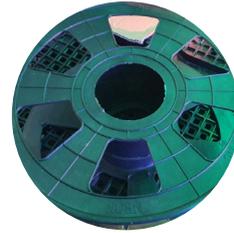


날개를 달고 날아보는 거야~!
나비에요~. 나비!!!
다 곤충이 됐어!!

파티장에요~ 파티!

항해하는 배 위의 댄스

바다 물빛으로 물든 빛 속에서 유아들은 선원이 된다. 선원들은 바다 위 항해하는 배를 띄운다. 플라스틱 박스는 배로 둔갑한다. 종훈이는 바퀴살 형상의 플라스틱 심을 발견해 가져오고 잠시 갈등이 있었지만 운전대로 하기로 한다. 유아들은 너도나도 다양한 모양의 블록과 서로 다른 크기의 상자를 가져와 배의 형상을 만들어간다. 태웅이의 비상 버튼도 등장한다. 배는 운전대를 달고 바다 위를 항해한다. 배 위에는 음악이 흐르고 축제가 열린다. 축제가 한창인 배 위에서 유아들은 무도회를 즐긴다. 어느 틈엔가 손을 맞잡은 라연이와 유한이는 핑크빛 스카프를 가져와 머리 위에 쓰고 댄스를 즐긴다. 음악은 유아를 화가로 만들고, 항해사로, 무용가로 변신시킨다. 음악은 유아를 자유로운 미지의 세계를 상상하며 놀이하게 한다.



하문: **이걸 운전대로 하자!**
태웅: **이건 비상버튼이야!**



종훈: **이건 배예요~.**

라연: (배 위에서) **우리 춤을 추는 중이야~!**



만들어가는 이야기

학기 초부터 우리반 유아들은 노래, 음률, 악기, 장단 등 음악에 대한 관심과 흥미 많은 편이었다. 유아들이 가장 즐기는 놀이의 유형은 그리기이다. 우리반 친구들은 감수성이 풍부하고 섬세한 놀이 성향을 가지고 있다. 일상에서 만나는 느낌과 떠오르는 생각을 자유롭게 그림으로 그리고 다양하게 표현하기를 즐긴다. 표현 놀이에 각자 상상하는 이야기를 더하여 함께 이어가는 놀이가 교실에서 흔히 이루어져 왔다.

유아의 놀이 회상과 제안

방학을 마치고 2학기에 접어들면서 교실의 놀이공간 중 정제된 놀이는 없는지, 특정한 놀이만 지원되고 있진 않은지, 유아들이 원하는 놀이가 있는지 등 새롭고 재미있는 놀이 지원에 대해 교사는 고민을 시작하게 되었다. 추석과 함께 부모 커뮤니티와의 민속놀이가 이루어지고, 민속놀이의 장단에 대한 유아들의 놀이 욕망을 읽을 수 있었다. 교실에서 이전 놀이경험을 유아들과 함께 회상하면서 생각을 나누었다. 유아들은 좋아하는 음악을 즐기며 놀이할 수 있는 다양한 방안을 제안하였다. 유아들의 놀이 제안은 음악 놀이를 다양하게 지원하는데 돌파구가 되었다.

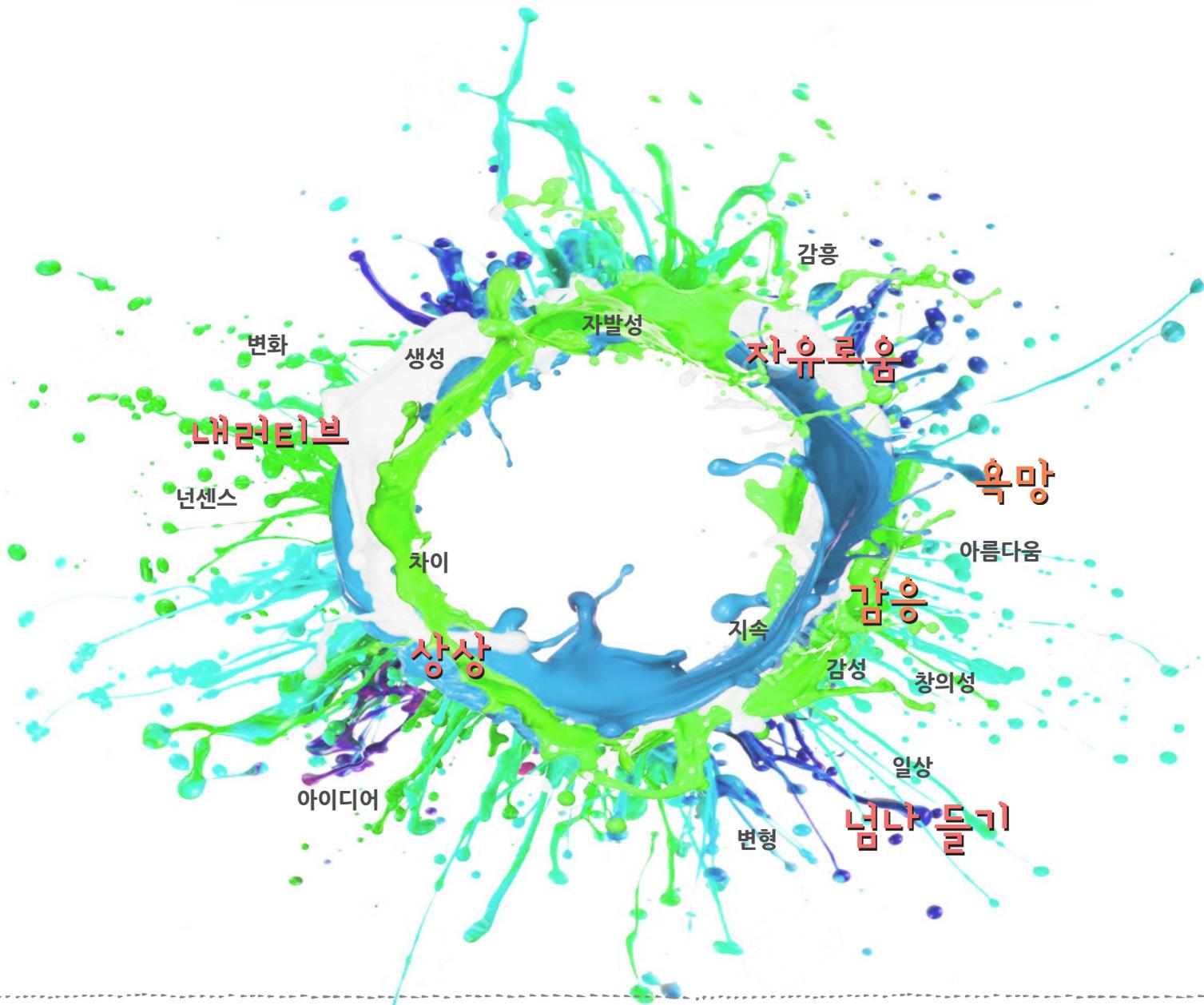
유아들의 자유로운 주도로 이루어지는 놀이, 교사의 지원과 귀기울이기

로운이의 "악기공간이 있으면 좋겠어!"로 시작된 음악놀이는 유아들의 놀이 제안을 수용하여 음악과 그리기가 조합된 새로운 놀이로 발전되었다. 교사는 유아들의 생각을 따라가면서 적절하게 공간, 도구와 매체를 지원하였다. 유아는 놀이를 주도하여 만들어가고 교사는 지켜보고 기록한다. 유아들은 재미있는 상상의 이야기와 다양한 표현을 드러내며 놀이한다. 음악을 다양하게 표현할 수 있다는 유아들의 생각은

재미있었다. 선율에 따라 다양한 점, 선, 도형을 표현하기도 하고, 몸을 움직이며 음악의 분위기와 떠오르는 이미지를 그리기도 한다. 음악에 대한 여러 요소들을 놀이 속에서 자유롭게 경험할 수 있도록 유아는 각자의 방식으로 여러 형태로 음악을 표현할 수 있는 놀이를 만들며 다양한 방향을 제안한다. 놀이 지원은 교사의 머리로 하는 것이 아니라고 생각한다. 우리 교실에서는 유아들과 전날의 놀이를 회상하고 오늘의 놀이를 계획한다. 유아들의 계획에 따라 영역별 놀이가 발전되고 다양한 놀이가 지금도 이루어진다. 교사는 놀이를 경청하면서 놀이장면을 기록한다. 놀이 후에는 기록 영상을 함께 보면서 놀이를 공유, 평가하며 다음날의 놀이로 이어진다.

공간의 경계를 허물며 다층적 놀이 만들어 가기

놀이는 교실 공간에서만 이루어지지 않는다. 교실 놀이가 다른 공간으로 경계를 넘으며, 흥미로운 자극이 되었다. 공간에 따라 음악에 따라 차이나는 감응을 몸과 감각으로 표현하면서 새로움을 생성하는 놀이를 만든다. 공간은 유아가 주도하는 자유로운 표현과 자발적인 참여를 불러온다. 유아들은 공간이 달라지면 몸을 다르게 움직이고, 주변 사물에도 새로운 아이디어를 내보인다. 필요 시, 교사의 지원과 환경, 때로는 구조적인 매체와 얽히면서 즐거운 놀이로 이어진다. 음악 장르만 바뀌어도 유아들은 선을 다르게 표현한다. 항상 유아들은 다양한 부분에서 주변 많은 대상들과 관계하고 변화했을 것이지만 교사가 채 알아채지 못한 부분도 많았을 것이다. 앞으로 교사는 유아들과 함께 놀이를 만들어 나가는 공동 놀이자로서 즐거움과 기대감을 가지고 놀이를 대해야겠다. 놀이 속에서 교사 또한 유아와 함께 성장하므로.



상상으로 이어지는 가상 놀이

2

정말 궁금해서 그래~

공룡이 등장하는 공연 놀이

- 2019. 10. 1 ~ 11. 22.
- 3세
- 교실놀이



참았던 울음,
터지다

엄마와 함께
만들어 온
공룡 머리띠

공연자로서의
관객 인식

왜 재미가
없냐 하면...

크아앙~
점박이다

관객, 등장하다

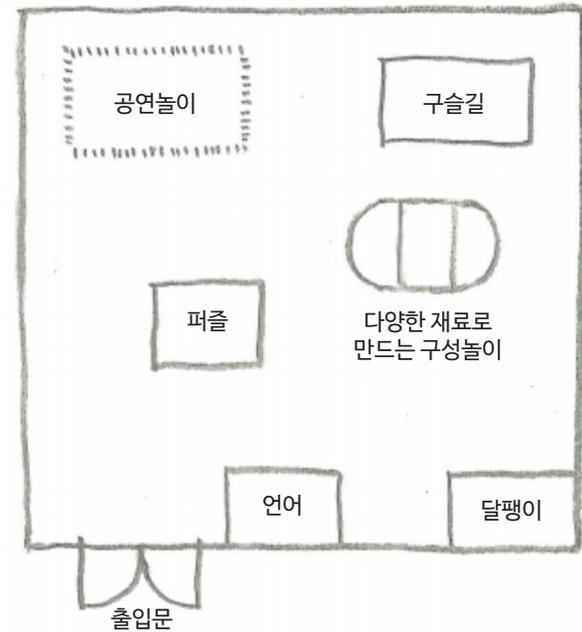
이러면 좋을 것 같아요

준비 시작할 때,
이렇게 하는게 어때?

같이 할래?



공룡 공연 놀이가 이루어지는 교실 전경



교실에서 공연놀이 공간은 유아들에 의해 악기가 있는 음률 공간과 역할놀이 공간이 자연스럽게 합쳐진 곳이다. 이 곳에서 유아들은 노래부르기, 춤추기 등을 하거나 간단한 스토리가 담긴 이야기 공연을 즐긴다. 구슬길 공간에서는 구슬길 놀이를 비롯한 다양한 블록 놀잇감을 통한 놀이가 이뤄진다. 다양한 재료로 만드는 구성놀이 공간에서는 종이, 재활용 재료로 만들고 싶은 것을 자유롭게 구성한다. 언어 공간에는 유아들 흥미에 따라 도서, 친구들 간에 주고 받는 편지(그리기와 쓰기), 나만의 이야기 책 만들기 등이 이뤄진다. 달팽이가 있는 공간에는 애정을 갖고 돌보는 달팽이집, 관찰 도구, 가정과 연계하는 자연노트 등이 있다.

크아앙~ 점박이다



오전 놀이 시간. 선호와 강준이는 까르르 서로 보고 웃고, 마주보다 웃겨 넘어지기를 반복한다.

교사: 애들아 너희 근데 뭐하고 있는 거야?

강준: 장난치고 싶어서요. (말해놓고 살짝 놀란 듯)아... 아니요.

교사: 장난? 무슨 장난을 치고 싶은데?

선호: (눈치 봄)

교사: 정말 궁금해서 그래~. 만약에 너희가 재미있는 게 있으면 그걸로 놀이하볼 수 있잖아.

교사는 정말 유아들의 장난치고 싶은 마음이 궁금했다.

그렇게 이야기를 나누던 중간에 준열이가 “크아앙~ 점박이다” 하며 공룡소리를 내며 나타난다.

준열이의 말을 듣고 강준이와 선호는 신나 하며 공룡 공연 준비를 하겠다고 한다.

유아들의 행동 안에는 그들이 재미있게 느껴서 하고 싶어하는 것들이 있을 것이고 누군가를 해치거나 불편함을 주는 게 아니라면 무조건 장난으로 여겨 못하게 할 것이 아니라 흥미 있는 것들을 놀이로 지원해주는 것은 어떨지 등을 고민하며 관찰하는 순간이었다. 명확한 것은 지금 이 유아들은 공룡에 관심이 많고 자신의 신체적 에너지를 발산하는 것들에 늘 많은 요구가 있어 왔고 그런 것들을 해소시켜 줄 만한 놀이도 지금 이 유아들에게 필요하다는 생각이 들었다.

준비 시작할 때, 이렇게 하는게 어때?



갑자기 분주해진다.

준열이는 물에 사는 공룡도 있기 때문에 물이 필요하다며 파란색 천을 펼쳐 바닥에 깔고, 강준이는 화산도 있어야 한다면서 갈색 천을 모자 위에 올려놓자 선호가 빨간색 우비를 가져와 용암이라며 위에 덮어 올린다.

선호: **그 때, 화산 폭발을 했다.**

강준: (선호의 말소리에 맞추어 우비를 살짝 끌어 내림)

선호: **준열아, 강준이가 이렇게 했어.**

준열: **안돼~~.**

강준: (모자를 뒤집어 놓으며) **준비 시작할 때 이렇게 하는 게 어때?**

(손을 위로 올리며) **푸우우 나오는 거야.**

준열: **안돼...** (다시 모자를 두 겹 쌓은 뒤 빨간색 우비를 올림)

강준: (갈색 천을 가져와 그 위에 덮으며) **이건 연기야. 연기.**

강준이는 화산 폭발한다는 선호의 말에 맞추어 용암이 흐르는 것처럼 우비를 끌어내렸으나 그 의도를 몰랐던 준열이는 만들었던 것을 흐트렸다고 생각하는 듯 했다. 이 때 강준이는 모자를 뒤집어 놓고 화산 폭발할 때 그 안에서 푸우우- 화산이 나오게 하는 것은 어떨지, 천을 더 덮어 연기를 나게 하는 것은 어떨지 계속해서 제안해본다. 강준이는 놀이하면서 좀 더 연출적인 세심한 부분에도 신경을 쓰고 있는 듯 했다.

같이 할래?



선호: 애들이 근데 개네는 원래 무리 지어서 살잖아.



강준: 응 맞아 근데 공격할 수도 있어.

꾸우우우우우우우.

준열: 뽀우우우우우우우.

강준: (테이지노사우르스 표현하려고 팔 벌려 다님)

나 이제 벨로크랍토야. (손가락 오무려서 뽀)



선호: 근데 벨로크랍토르 원래 무리 지어서 살아. 같이 할래?

강준: 응, 너가 대장해. 내가 부하할게.

강준, 선호: (함께 빙글게 원을 그리며 돌음)



강준: (팔 한쪽을 올리며) 모사사우르스는

이렇게 해야 해. 으으 이렇게.

선호: (강준이와 똑같은 모습으로 팔을 한쪽올림)

강준: 으에에에. (양팔을 다시 들어올리며 소리를 냄)

물장구 더 만들까?

(천을 더 넓게 펼침)



관객, 등장하다

오늘도 선호, 준열, 강준이는 공룡 놀이를 이어나간다. 어제는 공룡 놀이를 하면서 직접적으로 닿지 않게 힘과 손의 움직임을 조절 하는 듯 했지만 놀이가 진행되면서 더 흥분해서 힘이 들어가 서로 불편해했다. 준열이는 공격 당하는 공룡 역할을 맡은 듯 했고 선호, 강준이의 행동이 조금 격해지면서 교사는 조마조마 했다.



선호: 그 때 테리노가 나타났대.
강준: (자신의 손 모양을 보여주며) 테리노는 발톱 길잖아 테리노 육식 아니라 초식이야.
테리노 할퀴어 막.



준열: (입 모양을 벌리며 다가옴)

강준: 육식이야?

준열: 응. 나 티라노사우르스야.

선호, 강준: (머리로 살짝 밀며 공격하는 듯 흥내)

준열: 바다까지 빠뜨리겠다. (내려가서 손을 갈퀴처럼 세워 휘두름)

강준: (강도가 세지자 불편해 하며 밀어냄) 하지마~.

준열: (쓰러진 듯 손발을 부드럽게 움직임)

놀이기기는 하지만 준열이가 아프지는 않을지 되문자 준열이는 자신은 괜찮다고 이야기 한다.

평소였다면 굉장히 불편해했을 상황이지만 자신들이 현재 공룡이고 공룡으로 풀어나가는 놀이에서 이야기의 한 장면이기에 그런 불편쯤은 괜찮다는 의미로 느껴졌다.

공연자로서의 관객인식



유은: (친구들의 놀이 모습을 보고 다가와 관객이라며 자리에 앉음) 어머니~. 귀여워.

강준: 만지면 안됩니다. 공룡들은 ~. 여기 영화입니다. 그래서 티비로 보는 거예요.

선호: 오늘 공룡 뼈의 모습을... 저 공룡들이 죽을 때면 어떻게 사는지 볼 겁니다.

유은이가 관객이라며 오자 강준이랑 선호가 다가와 공연 전 무엇인가를 설명해주는 듯한 모습을 보인다.

어제는 친구들이 관심을 보여도 크게 개의치 않아하는 모습이었는데 오늘은 좀 더 의식하는 모습이다.

유은이가 자리에 앉자 다른 여자 친구들이 의자를 가지고 다가와 무대 앞에 앉는다.



관객을 하던 여자 유아들은 잠시 다른 공간에 갔다가 다시 웃으며 자리에 와서 앉았고 선호, 강준, 준열이는 더 의식하면서 공룡 흉내를 낸다. 관객들의 관심을 끌려는 듯 관객이 앉아있는 곳으로 다가가 귀여운 모습을 보여주기도 하고(공룡이 무서워서 갔다고 생각했던 것인지 유독 아기 공룡이라고 하며 귀여운 목소리와 포즈를 보인다), 더 큰 소리로 동작을 크게 해보기도 한다.

그러나 그 것도 잠시 관객들은 공연에 집중하지 않았고 이를 선호는 계속 의식하면서 바라본다. 강준이와 선호는 자신들의 방식으로 계속 공룡의 모습을 친구들에게 보여주지만 그렇게 한다고 관객들이 관심을 갖지는 않는다는 것을 느낀 듯 친구들에게 조용히 해보라고 말한 뒤 관객들에게 다가가 말을 건넨다. 관객들은 자리를 떠나고 다시 앉아서 잠깐 보지만 다시 자리를 떠난다.

교사: 애들이 근데 그렇게 가버리면 공연한 친구들이 너무 속상할 것 같아.

재미 없으면 뭐가 재미없는지도 이야기 해주면 좋겠어.

이러면 좋을 거 같아요



준열 : (친구들을 바라보며) 조용히 해, 뛰지 말고 걷자.

준열 : 선생님, 제 생각에는 그런 것 같아요. 관객들이(보았을 때 우리가) 너무 광광 뛰고 "까~, " 소리 내서 너무 시끄러워서 가는 것 같아요.

(공룡 손동작을 하지만 살짝 걸음) 이렇게 이렇게 하고 (작은 목소리로) "카앙, 카앙." 이러면 좋을 것 같아요.

준열이는 평소 자신의 요구와 스타일대로 놀이하기를 좋아하지만 이 공연 놀이에서는 관객인 친구들을 의식하고 주목하였다. 아마도 친구들과 함께 어울려 놀이하고 싶은 마음이 더 큰 것 같았다.

왜 재미가 없냐 하면...



지음: 우리가 왜 재미가 없냐 하면...

너희가 자꾸 (무대) 밑으로 들어가잖아. 시끄럽게 쿵쿵! 거리고
자꾸 앞으로 막 오고 그래서 난 싫어.

준열: 내 말이 맞잖아... (속상한 표정 지으며 벽을 만짐)

강준: 원래 그렇게 있어야 해요!

지음: 아니야 공룡은 살금살금 거리는 공룡도 있어.



지음이가 떠나고 난 뒤...

지음이의 솔직한 의견에 처음에는 속상해하기도 하고

짜증이 난 듯도 했지만 관객들이 다 떠나간 빈 자리를 보며 잠시 생각하는 듯 했다.

강준: (속상한 듯) 재미 없다고 하나까 다른 공연할래...

준열아 그럼 너가 예전에 만들었던 공룡 그걸로 하면 어때? 그걸로는 괜찮을 걸.

준열: 그거 나와도 괜찮을까? 크앙! 시끄럽잖아...

강준: 괜찮을 거 같아... 약간 작은 목소리로 해야 될 것 같아요.

몸으로 하는 거 아니고 준열이가 예전에 만들었던 안킬로사우루스 그런 걸로요.

준열: 아, 그럼 소리가 못 내잖아.

강준: 재미있지 않아 그런 거...

준열: 그건 내 공연 이잖아...

강준: 해봐. 재미있을 것 같아.

참았던 울음, 터지다



그 사이 관객을 했던 친구들이 다가와 다시 재미없다고 큰 소리로 이야기 하자 선호의 참았던 눈물이 터진다. 공연을 하면서 계속 관객을 의식하면서 공연을 했던 선호는 참았던 속상함이 터진 것 같았다.

우리반 유아들은 현재도 공룡 놀이라고 하면서 일상에서도 무조건 크게 소리 내거나 발을 구르거나 하는 경우가 사실 많다. 또 누군가는 이를 불편해하기도 하고, 공연에서도 마찬가지로인 것 같았다(표현의 방식에 있어서 공룡이라는 특성상 어쩔 수 없는 부분도 있기는 하다).

하지만 지음이 말했듯 공룡 중에는 살금살금 걷는 공룡도 있는 것처럼 관객들의 반응을 바탕으로 어떤 공룡의 이야기와 모습으로 공연을 해 나갈지는 강준, 준열, 선호가 생각하고 선택할 수 있는 것이다. 이 때 했던 자신들의 공연 영상과 이에 대한 관객들의 반응을 유아들(강준, 준열, 선호)에게 되돌려주고, 이를 듣고 속상했지만 그래도 공연을 수정해서 매력적으로 만들어 나가고자 했던 강준, 준열, 선호의 노력과 시도를 읽어준다면 지금의 쿵쿵 발을 구르고 소리를 크게 지르는 것이 더 주가 되는 현재의 공연 놀이 안에서 한 단계 더 성장이 있지 않을까?

이후 유아들의 공연이 궁금해진다.

엄마와 함께 만들어 온 공룡 머리띠



공룡 공연놀이에 대한 내용을 부모간담회에서 나눈 후
강준이 어머니께서 주신 피드백

2학기 동안 강준이의 놀이 변화를 보면서 아이가 더욱 빠르게 자라나는 구나
를 느끼고 있었는데요...

(중략)

특히 감사드릴 부분은, 일일 보고서를 통해서 전달해주셨던 기관- 가정과의
상호작용이었습니다. 저도 출퇴근을 하면서 일일보고서를 형식적으로 확인하
고, 작성할 때가 많았는데요. 선생님께서 하루의 있었던 일과를 정리해주시고,
이런 자극, 이런 대화가 집까지 이어졌으면 좋겠다 라는 의견을 지속적으로 주
셨을 때, 아이에게 더 집중하게 되더라고요. 아이가 기관에서 했던 놀이와, 느
꼈던 감정들이 좀 더 긍정적으로 발전될 수 있도록 집에서 지원하시는 느낌으
로 이야기 나누었던 것 같아요. 이전에는 하루 일과에 대해 좀 피상적으로 이야
기 나누었던 거에 비해, 전달해주신 정보로 "오늘 공룡공연은 친구들이 재미있
어했어?" 좀더 구체적으로 물어보니 아이와 조금은 더 깊은 대화를 나눌 수 있
었던 것 같아요. 정말 감사했습니다.

강준 엄마



만들어가는 이야기

일부 유아들의 흥미였던 공룡, 그러나 교실 안에서 불편함을 초래하는 상황들 다시 바라보기

교실 안에서 일부 유아들은 굉장히 재미있어하나 다른 유아들은 불편해 하는 상황, 모든 유아들이 함께 생활하는 곳이기에 이런 상황에서 교사 역시 불편해지고 문제 상황처럼 여겨져 마치 해결해야 할 것만 같은 기분이 들 때가 있다. 그러나 교사가 바로 자신의 권위로 유아들 간의 문제 상황을 해결하여 종결시킬 때 보다 유아들 스스로 자신들 앞에 놓여진 불편한, 서로의 마음과 요구가 상충하는 이 상황을 어떻게 받아들이고 해결해가는데 대한 경험이 더 의미 있는 배움이 될 것이라 생각하였다. 교실의 문제 상황처럼 여겨지는 부분을 불편하게만 느끼기 보다는 그 안에 있는 오히려 배움의 가능성을 보려 하고 이를 기회로 관점을 전환하였던 것이 이 놀이의 시작이었던 것 같다. 그러던 어느 날 우연히 공연 공간에서 장난을 치고 싶다고 하다가 공룡 공연을 하겠다고 이야기 한 순간 교사는 이 상황을 포착하여 공룡 공연 놀이의 판을 펼쳐주기 시작했다.

(가정)

전달사항	어제 하원 길에 "친구들이 재미없다고 해서 속상해"라며 공연 놀이를 재미있게 하고 싶어하는 강준이였어요. 여러 아이디어를 생각해 보다 공연 소품을 만들어 더 생동감있게 공연에 사용해 보기로 했어요. 선호,준영이가 좋아하는 공룡도 만들어줍니다. 부디 오늘은 아이들이 즐겁게 공연을 하고 관객 친구들도 재미있어 하면 좋겠네요 ~.
------	--

가정에서도 이어지는 놀이에 대한 고민과 이야기, 함께 만들어 가는 놀이 우리 기관은 부모와의 다양한 소통매체가 있지만 그 중 매일 가정과 일일보고서를 통해 교류한다.

교사는 유아들이 공연 놀이를 하며 주로 느낀 속상한 감정과 일부 상황을 가정에 가서 이야기 할거라 예상하였다. 부모들 또한 이 부분에 대해 궁금해 할 수 있다고 생각되었다. 교실 안에서의 놀이 상황이나 놀이에 대한 교사의 생각과 견해, 유아들이 놀이 안에서 느꼈던 감정 등에 대해 부모님들과 공유하였다. 친구들이 공연을 잘 봐주지 않아서 속상한데 어떻게 하면 더 나은 공연을 할 수 있을까에 대한 강준이의 고민은 가정에서도 이어졌고, 교사의 관점이나 놀이를 헤아리고 있던 부모님도 이에 대해 자녀와 이야기 나누며 가정에서 필요한 자료를 만들거나, 더 멋진 공연을 위한 방법들을 유아와 소통하며 가정-기관에서의 경험이 이어졌다.

(기관)

전달사항	강준이의 아이디어라 어머니의 송사가 함박 되었네요! 준영이는 공룡시머 이야기가 담긴 책을 가져와서 준비하여 서로 진지하게 어떻게 해 볼지 나누더라고요! 강준이는 잘 실행(연습)해서 관객들에게 깐! 하고 보여 주고 싶었나봐요. 오늘은 실행하는 날이라며 연습하더라고요. 기관에서 이야기 나누며 강준이가 금노 말을
------	---

적어주시고 공유해 주시면 좋을 것 같아요!)

상상으로 이어지는 가상 놀이

3

써용 써용~ 불을 끄자!!

플라스틱관이 불러온 가상 놀이

- 2019. 09. 11. ~ 11. 05.
- 3세
- 교실의 다양한 놀이 공간



기침약, 상처에
좋은 약...

으악!
숲에 불이 났어!

소화기가
필요해



엄청 큰 호스가
필요할 것 같아



저기 불을 끄자!!

모든 병을 다
고칠 수 있는
약이야

열이 많이
나네요

비용 비용~
불을 끄자!!

저기 높이 있는
불도 꺼야 하는데...



마스크랑
방독면이 필요해



지금 19점이에요

병원을
좀 더
넓게 만들었으면
좋겠어

유아는 주변 물질과 관계하며 놀이하고 변형한다. 놀이 속에서 놀이 방법을 변형 하듯 유아들은 소방관이 되고 의사가 되고, 약사가 된다. 놀이를 지속시키기 위해 유아는 끊임없이 역할에 필요한 물건을 창안한다. 놀이에 대한 욕구는 주변을 탐색하여 변형하고, 망토를 찾은 마술사 유아는 놀이에 지속적인 차이를 불러온다. 마주치는 사물이 가지고 있는 색과 모양, 질감 등의 특성은 변신을 불러오며, 변신은 실험으로 이어진다. 놀이의 모험에 마술사는 탐험가가 된다.

으악! 숲에 불이 났어!

평소 지수는 OHP 숲 배경을 올려놓고 그 위에 만든 나비를 놓아가며 잘 논다. 시경이는 필름통에서 불꽃 사진을 발견하고 OHP기기 위로 올려놓는다. 순간 평화롭던 지수의 숲이 순식간에 화재 현장으로 탈바꿈된다. 그러자 모였던 유아들이 일제히 소리를 지른다.

으악! 불이 났어, 나비 숲에 불이야!

유아들은 활활 타오르는 불의 모습에 진짜 불이 난 것처럼 몰입하여 불이 났음을 소리치고, 상상 놀이에 빠져든다.

지수: (숲 사진 필름을 OHP기기 위에 올려놓으며)

와~. 나비숲이다~ 나비가 날아 다녀!

시경: (다른 필름지를 뒤적이다가) 어? 불이다!

정빈: 어디? 어디? 진짜 불이네! 불이다! 불이 났다!

지수: 으악! 불이 났어! 나비 살려! 나비 살려!

지애: 진짜 불이네. 봐봐 애들아 나비 숲에 불이 났어. 나비 살려! 나비 살려!

준정: 내가 도와줄게!

준상: 나도 도와줄게! 잠깐만 으악! 잠깐 기다리세요!



소화기가 필요해!

유아들은 재활용센터와 미니 아뜰리에를 오가며 플라스틱 페트병과 휴지속 등 다양한 매체를 가져와 자신만의 소화기 만들기에 열중한다. 소화기를 만들면서 유아들은 소화기가 어떻게 생겼는지를 떠올리고, 교실과 복도에 있는 소화기의 모습을 자세히 탐색하는 모습을 보인다. 유아들은 스스로 다른 매체를 사용하여 문제점을 보완하여 좀 더 튼튼한 소화기를 만들려고 시도한다.



시경: 나는 소화기가

빨간색이니까
빨간색 종이를 붙였고,
검정색 손잡이도
만들었어!
너는 어떻게 만들거야?



영후: 잘 봐, 이쪽이 호스라서

이렇게 잡고 불을 꺼야해.



정빈: 나는 호스를 더 길게 휴지속 두 개를 사용할거야.

손잡이는 초록색으로 만들거야!

소화기가 완성됐으니까 이제 불을 끌 수 있겠다.

엄청 큰 호스가 필요할 것 같아

유아들은 호스를 들고 있는 소방관들의 벽면 사진에 관심을 보인다. 원중이가 OHP위에 유치원 사진과 불이 난 사진을 올려놓고 유치원에 불이 났다고 외친다.

- 경빈: **에 여기 사진이 있어. 소방관 사진이네.**
- 라일: **저기 소방관들이 들고 있는 게 뭐지?**
- 영후: **저건 호스인데. 물이 나와서 끄는 거잖아!**
- 원중: **애들이! 유치원에 불이 났어. 엄청 큰 불이야.**
- 시경: **그러면 엄청 큰 호스가 필요할 것 같아.**
- 상미: **맞아. 큰 호스가 있어야 불을 다 끌 수 있어!**

그때 시경이가 기다란 플라스틱 관을 이용하여 호스를 만들자는 의견을 내었고, 유아들은 플라스틱 관을 이어서 커다란 호스를 구성하기 시작한다. 유아들은 플라스틱 관을 연결하여 끼우는 것을 어려워 하는 것을 힘들어하는 친구를 도와주면서 커다란 호스를 완성한다.



- 시경: **이것 봐. 이걸로 만드는 건 어때?**
이렇게 연결하면 엄청 길게 호스를 만들 수 있어!
- 경빈: **나도 만들래. 어떻게 연결 하는 거야?**
- 시경: **두 개 중에 한 개를 그 안에 넣으면 돼!**

- 원중: **여기도 만들자.**
- 시경: **여기를 눌러서 이렇게 넣으면 돼. 됐다!**
이거 많은 사람이 필요할 것 같은데?
- 영후: **불을 끄자. 불을 끄자.**
- 시경: **출동한다. 이거 호스야. 너무 긴 거 아니야?**

저기 불을 끄자!! 산소통과 소화기가 필요해

OHP로 불이 난 사진을 교실 벽에 비춘다. 유아들은 플라스틱 관으로 만든 커다란 호스를 함께 들어 불을 끄는 모습을 연출한다. 벽면의 소방관 사진과 너무나 닮아 있어서 놀란다.

경빈: 뽕뽕 뽕뽕. 자. 저기 유치원 불을 끄자!
 시경: 자, 이 호스로 엄청 크게 불을 끄는 거야.
 준상: 저기도 불이 났어!
 정빈: 저기는 내가 끌게!



유아들은 소방관 놀이를 계속 하면서 소방관 사진에서 산소통을 발견한다. 재활용센터에서 산소통의 크기에 맞는 플라스틱 병을 가지고 산소통을 만들어 놀이한다. 연기가 코와 입으로 들어간다는 가상의 상황은 마스크를 떠올려 종이로 마스크를 만든다. 사진은 유아들의 발견을 안내하여 적절한 매체를 찾게 하고 도구를 만들어 소방관 가상 놀이를 이어간다.

준상: 어? 여기 소방관이 메고 있는 건 뭐지?
 혜주: 소화기인가?
 사랑: 소화기랑 색깔이 다른 것 같은데?
 혜주: 우리 산소통이 필요해!
 준상: 그러면 재활용 센터로 가서 만들자!



사랑: 선생님 여기 끈 좀 매주세요!



저기 높이 있는 불도 꺼야 하는데... 계단을 만들자

교실 한편에서는 OHP로 벽면에 불이 난 사진이 비춰지고 유아들은 저마다 자신의 방법과 도구로 불을 끄는 가작화 놀이를 한다. 링거줄을 소방 호스로 변형하여 불을 끄는 준정이는 호스를 높이 들면 계속 힘을 받지 못해 떨어질 것 같아 난감해 한다. 잠시 생각하던 준정이는 종이 블록들을 가지고 와서 계단을 만들기 시작한다.

준정: 저기 높이 있는 불을 꺼야 하는데 호스가 자꾸 내려와.

계단이 필요할 것 같아요.

준상: 준정아. 뭐 만들어?

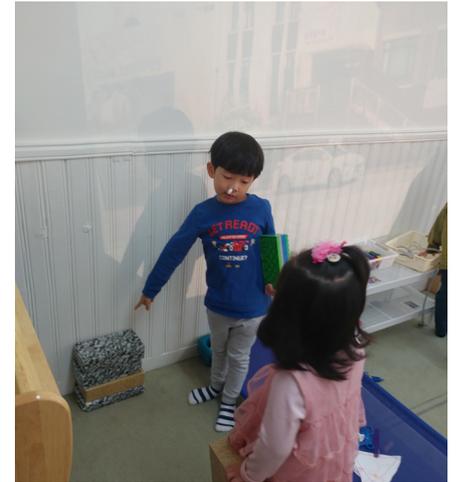
준정: 지금 위에 있는 불을 끄려고 계단 만들고 있어.

준상이는 준정이가 종이 블록을 쌓은 것을 보고 너무 높다는 이야기를 하면서 낮은 계단 부분도 필요할 것 같다는 의견을 낸다. 4명의 유아들이 함께 계단을 만들었고, 3명의 유아가 계단 위로 올라가서 호스로 불을 끄는 놀이를 한다.



원중: 여기랑 여기랑 블록이 같아야 올라갈 수 있어.

준정: 계단 완성했다!



준상: 근데 이 계단은 너무 높아서 못 올라 갈 것 같아.

여기 밑에 낮은 계단도 만들어야 할 것 같아.

원중: 내가 만드는 것 도와줄게, 준정아.



준정: 원중아. 저기 있는 불 올라가서 꺼줘.

원중: 알겠어!

마스크랑 방독면이 필요해

유아들은 화재로 인한 연기를 상상하여 놀이를 하던 중에 연기가 코와 입으로 들어간다는 것을 발견하고 마스크를 종이로 제작한다. 유아들은 사진을 탐색하여 재미있는 발견을 하고 적절한 매체를 찾는다. 실험하여 만든 도구들은 새로운 놀이를 불러온다.

혜주: 그런데 연기가 들어가잖아!

준상: 그러면 마스크가 필요한데...

혜주: 우리 마스크 만들자.

준상: 좋아. 종이를 잘라서 만드는 건 어때?

유아들은 사진 속 마스크와 자신들이 만든 마스크를 비교하며 다른 부분을 찾고 부족한 부분에 대해서 이야기를 한다. 불이 나면 연기가 나는데 코를 막을 수 있는 부분이 없다고 하며 종이컵으로 방독면을 새롭게 만들었다.

원중: 어? 여기 있는 마스크는 코도 덮고 있네?

라일: 맞아. 그러면 연기가 코로 들어가겠어!

원중: 이 종이컵으로 코에도 연기 안 들어가게 만들어야겠어.



병원을 좀 더 넓게 만들었으면 좋겠어

소방관 놀이를 하던 유아들은 불이 났을 때 친구들이 다쳤다고 하면서 병원으로 가서 치료를 해야 한다고 이야기 한다. 유아들은 병원이 없다고 하면서 병원을 만들자는 의견을 내었고, 재활용 센터에서 커다란 상자를 가지고 와서 병원 공간과 간판을 만든다.

수린: 병원을 좀 더 넓게 만들었으면 좋겠어.

병원을 튼튼하게 만들면 좋겠는데...

원중: 여기는 병원이야. 아픈 친구들이 여기 누워 있어.

이건 소아과야. 근데 소아과인지 모르겠네. 여기 소아과 글씨를 써서 붙여야겠다.

(교사 쓴 글씨를 따라 쓴 소아과 글씨를 붙인다) 애들아, 여기 소아과야. 아픈 친구들 다 오세요.

어디가 아파서 왔어요?

영후: 여기 화상 입었어요.



열이 많이 나네요, 지금 19점이에요

병원을 만든 공간 옆에는 정빈이와 시경이가 불을 끌 수 있는 소방차를 블록으로 만들면서 소방관 놀이를 한다. 정빈이와 시경이는 불로 다친 원율이와 준정이는 병원으로 이송하면서 치료를 받게 한다. 의사와 간호사가 되어 환자인 원율이와 준정이를 치료해 준다. 유아들은 역할을 바꾸어가면서 놀이를 계속한다.



정빈: 어~ 여기 사람이 다쳤어.

시경: 병원으로 열른 데려가자!

정빈: 여기 환자 왔어요.



영후: 환자 여기 누우세요. 지금 심장이 안 뛰어요. 수술을 해야겠어요.

원중: 그럼 여기 주사를 놓아줄게요.



지섭: 어디가 아파요?

원율: 불이 나서 연기를 많이 마셨어요.



정빈: 지금 열을 좀 썰게요. 열이 많이 나네요. 지금 19점이에요.

라일: 그럼 제가 약을 갖다 줄게요!

상미: 여기 주사도 있어요.

모든 병을 다 고칠 수 있는 약이야, 약가방도 필요해!

병원놀이를 하던 유아들은 환자에게 약이 필요하다는 것을 알게 된다. 약을 만들기 위해 미술 공간에 가서 종이와 재활용품 등을 이용하여 약을 만든다. 일상에서 경험하였던 약의 모양, 종류, 쓰임새 등을 생각하며 약을 만든다.

영후: 내가 만든 것은 단감 맛이 나는 알약이야. 다쳤을 때 약을 먹으면 상처가 나아.

하루에 하나씩 물이랑 같이 꿀꺽 먹어야 나아.

정빈: 이걸 모든 병을 다 고칠 수 있는 약이야.

지수: 가루약인데 아침, 점심, 저녁 나눠서 만들었어. 하나씩 뜯어서 물에 섞어 먹어.

연희: 나는 통이랑 물약을 만들었어. 이 약을 먹으면 배 아픈 게 사라져.



시경이와 혜진이는 약을 들고 다니기에 너무 크다는 문제에 빠진다. 시경이는 약을 넣을 약 가방이 필요하다고 하며 쇼핑백을 이용하여 약 가방을 만든다. 약 가방을 완성한 유아들은 직접 만든 소아과와 약을 가지고 놀이를 지속한다.

시경: 나는 소아과도 만들고, 약도 만들었는데 여기 약 가방에 약을 꺼내면...

잔! 이걸 화상 입었을 때 바르는 약이고, 이걸 상처입었을 때 바르는 약이야.

혜진: 내가 만든 약도 있어. 저건 먹는 약이야.

영후: 우와~ 나라면 맛있는 약을 만들 텐데. 기침약이 쓰면 싫으니까!

은세: 날씨가 추워지니까 기침을 낫게 하는 약도 필요할 것 같아.

혁이: 배가 아픈 것을 낫게 하는 바나나약을 만들어도 좋을 것 같은데...

시경: 약병을 만들어야겠다. 이걸 화상에 필요한 약이고, 이걸 바르는 약이야. 가방도 만들어야.

혜진: 나도 만들어야지. 나는 먹는 약 만들어야.



기침약, 상처에 좋은 약, 절구로하면 좀 더 작고 많아져

유아들은 약 실험실에서 자신이 만들고 싶은 약 종류를 정한 후 여러 가지 색을 띤 물약을 만들며 놀이한다. 유아들은 물약을 제작하는 과정에서 물과 물감을 섞으면서 색이 흐려지는 현상과 여러 가지 색의 혼합이 어떻게 이루어지는지 관찰한다. 한 유아가 목공 놀이 공간에서 고글을 가져와 쓰자, 너도 나도 고글을 착용한다. 준정이는 농도가 다른 색 물감을 섞어 병에 넣고는 약병에 약의 이름을 더 상세하게 적어 완성한다.



준정 : 약 다 만들었어. 이걸 기침약이야 점심에 먹어.

약 실험실 한 칸에 가루약, 알약을 제작할 수 있는 공간이 있다. 리유는 절구를 사용하여 다양한 나뭇잎을 뿔아 가루약을 제작한다. 절구로 잘 부서지지 않는 것은 어떻게 가루를 만들 수 있을지 고민한다. 옆에 있던 연재가 나뭇잎을 손으로 찢었고, 리유는 손과 절구로 나뭇잎을 잘게 부순다.



리유 : 이 나뭇잎은 잘 부서지지 않아.

연재 : 그럼 손으로 하면 돼. 이렇게 (손으로 잘게 부순다).

리유 : 손으로 한 게 조금 더 큰 것 같아.

절구로 하면 조금 더 작고 많아진 것 같아.



혜주 : 이걸 상처에 좋은 약이야.

만들어가는 이야기

2차원 구성놀이를 활용하여 상황을 가작화하는 유아들의 상상

우리반의 이전 화산폭발 놀이는 소방관 놀이로 이어졌다. 소방관 놀이가 가능하였던 것은 유아들이 평소 쉽게 다루던 OHP를 적절하게 2차원 벽에 투사하여 화재 현장을 연출하였기 때문이다. 일상의 매체를 놀이에 적극적으로 활용하는 유아들의 잠재력이 언제나 교사의 상상을 뛰어 넘는다. 화재의 현장은 실제 무섭고 겁이 나는 것이지만, 유아들의 놀이에서 화재 상황은 자유롭고 자발적인 재미를 불러온다. 불을 끄고 사람들을 구조하는 긴박한 상황을 주도적으로 연출하는 유아들의 놀이를 보면서 나는 새로운 경험에 대한 유아의 끊임없는 도전감에 대해 생각하게 되었다. 교실에 불이 나고, 환자가 발생하여, 병원에 데려가며 약을 만드는 일련의 놀이 상황은 무궁무진한 상상과 활발한 내러티브를 생성하였다.

놀잇감을 만들고 노는 창의적인 유아

유치원에 큰 불이 났다는 상황을 가정하여 놀이하던 유아들은 커다란 호스를 만들기 위해서 적절한 매체를 찾다가 기다란 모양의 플라스틱 관을 발견한다. 그리고 사진의 소방관처럼 커다란 호스로 플라스틱 관을 연결하여 구성하기 시작한다. 유아들은 상황에 맞추어 적합한 매체를 찾아내고, 필요한 물건이 없을 때에는 매체를 변형하거나 재활용을 활용하여 놀잇감을 만들어 낸다. 또한 만든 놀잇감을 이용하여 놀이를 창조해 내는 능동적인 놀이 개발자가 된다. 소화기와 마스크, 방독면, 계단, 약과 약가방 등의 다양한 놀잇감을 만드는 이유는 불을 끄고, 사람을 구하며 살리는 소중한 역할에 필요하기 때문이다. 특히, 높은 곳에 난 불을 끄기 위해 계단을 만들면서 계단의 모양이 실제로 올라가

기에는 너무 높다는 문제점을 발견하고 직접 올라 갈 수 있는 계단을 함께 구성할 때에는 유아들은 끊임없이 문제를 스스로 파악하고 해결하는 놀이 해결자가 된다. 유아들이 약을 만들고 놀이하는 것을 보면 단순히 미술 재료들을 꾸미고 만들던 것과는 다르게 물과 색의 혼합을 통해 차이를 만들어가는 놀이 실험자임을 발견하게 된다.

서로 다른 놀이 욕망을 합쳐서 놀이하는 유아들

기다란 호스관을 연결하는 과정에서 연결을 어려워하는 친구들을 도와주며 유아들은 '협력'을 배운다. 놀이를 확장하면서 협력하는 관계는 상호의존적인 성격을 띠고 있다. 인접한 공간에서 이루지고 있는 소방관 놀이와 병원놀이를 유아들은 자연스럽게 연합하며 자신들의 놀이를 발전시키고 재미를 더한다. 유아들은 생활 속에서의 병원 경험을 떠올리며 환자, 의사, 간호사가 되어 놀이한다.

병원놀이는 불이 나서 환자가 발생하였다는 상황을 가정하여 환자를 이송하면서 소방서와 병원이라는 공간을 연결을 한다. 유아들 스스로 생성하는 놀이의 새로움을 보면서 기록을 통해 끊임 없이 연구하는 교사로서의 역할에 도전을 받는다.

상상으로 이어지는 가상놀이

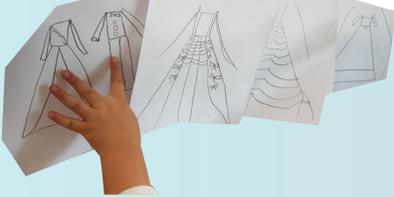
4

이걸 어떻게... 진짜로 입어~

지속적으로 상상을 불러오는 웨딩숍 놀이

- 2019. 10. 11 ~ 11. 5.
- 5세
- 교실

종이에 드레스 그리기



민아 : 주말에 예식장 다녀옴
(교사를 초대하며) 우리 웨딩샵에 올래요?

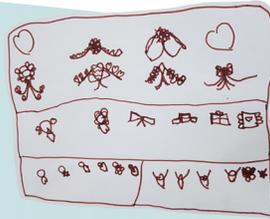
종이 드레스 입고 사진찍기

이걸 어떻게 진짜 입어~



나 좋은 생각이 났어. 이거 입고
사진 찍을 수 있는 방법!

별꽃 신랑감을 찾습니다.



손님 아직도 신랑감을
못 구하셨나요?

네.

레이니 결혼식장 열다.



예쁜 게 많아요.
한 번 골라보세요.



먼저 화장을 하실래요?

그런데 남자 옷이 별로 없네요.

레이니 결혼식장, 다시 문 열다.



별꽃, 오늘도 웨딩샵 올래?

저 신랑이랑 함께 왔어요.

결혼식 폭죽 뿌리기



신부님도 마음에 드는 색깔을 고르세요.



다양한 매체로 목재 인형 드레스 꾸미기

우리 웨딩샵에 올래?

종이에 드레스 그리기

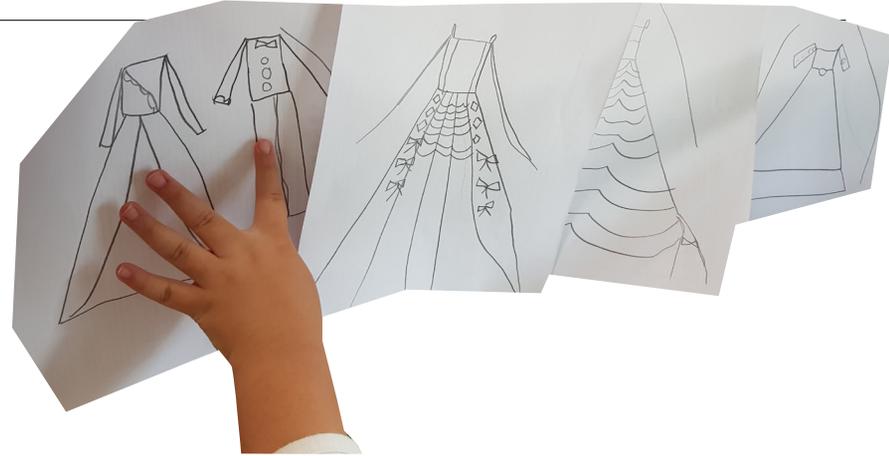
민아는 주말에 예식장을 다녀왔다. 아침에 민아와 지숙이는 역할놀이 영역에서 신발을 진열해 놓고, 종이에 드레스 그림을 그려 놓은 후 교사를 초대했다.

민아: **별꽃(교사)! 우리 웨딩샵에 올래요?**

교사: **그래. 같게~그런데 꼭 결혼할 사람만 가야해? 나 결혼할 신랑이 없는데...**

민아: **아니. 그냥 혼자 와도 돼. 예쁘게 꾸미고 사진 촬영도 할 수 있어요.**

교사: **그래! 좋아 (웨딩숍 안으로 들어간다).**



유아들의 초대를 받아 웨딩숍 안으로 들어갔더니 드레스와 구두를 소개한다.

지숙: **그럼! 먼저 발에 맞는 구두를 신으세요~.**

교사: (구두 하나를 골라 신는다.)

민아: (드레스 그림을 보여주며) **손님! 여기에서 마음에 드는 드레스를 골라보세요.**

이걸 어떻게 진짜 입어~



종이 드레스를 입다

유아들이 그린 드레스는 각각 다른 모양이었고, 모두 다 예뻐다. 그 중 하나를 교사가 골랐다.

교사: 아~ 이거 정말 예쁘다. 진짜 입어보고 싶어.

민아: (웃으며) 이걸 어떻게 진짜 입어~ 종이 인형에는 입힐 수 있겠지요.

교사: (드레스를 잠시 보다가) 아! 나 좋은 생각이 났어.

이거 입고 사진 찍을 수 있는 방법!

민아, 지숙: (얼굴을 서로 바라보며 까르르 웃으며 어깨를 으쓱한다) 응~?



종이 드레스 입고 사진찍기

교사는 유아들이 고른 드레스를 가위로 오렸다. 유아는 카메라에서 멀리 떨어져 서 있고, 종이 드레스를 카메라 가까이에 대고 사진을 찍었다. 유아들은 신기해 하며 사진을 본다.

사진을 보고 다른 여자 친구들도 다가와 옷을 입어보고 싶다고 하고,
드레스를 그려보는 여자 친구들이 하나 둘씩 늘어갔다.



교사는 사진을 출력해서 액자로 만들어 웨딩숍에 가져다 주었다.
민아와 지숙이는 환하게 웃으며 액자를 벽에 붙였다.

별꽃(교사) 신랑감을 찾습니다

민아는 드레스를 그리다 말고 교사에게 다가와 물었다.

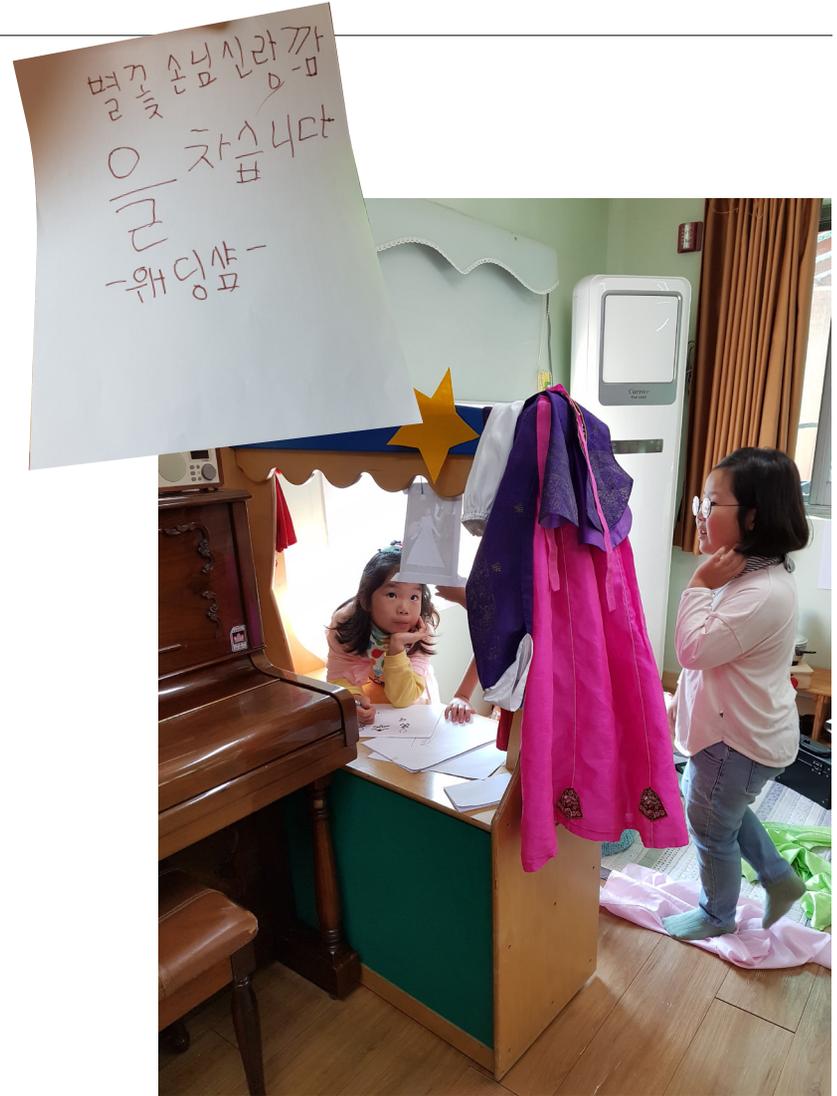
민아: **손님** 아직도 신랑감을 못 구하셨나요?

교사: 네~.

민아와 다른 친구들이 모여 종이에 무언가를 적어 벽에 붙인다. 가까이에서 보니 **[별꽃 손님 신랑감을 찾습니다. -웨딩샵-**이라고 적혀 있다. 실제 교사는 결혼했고, 아들이 동생반에 재원 중이다. 유아들은 이 사실을 알고 있으면서도 교사를 웨딩숍 놀이에 초대했고 신랑감 찾는 광고를 붙였다.

민아는 한복을 한쪽에 걸어 두며 “이건 아이들용이야.”라고 한다.

유아들은 이후에도 웨딩숍 놀이를 계속 하고 싶다며 드레스 그린 그림을 한 곳에 모아 두었다. 그리고 날장의 드레스 그림을 빈 파일 넣어 모아 드레스북을 만들었다. 이후 유아들은 각자 그린 드레스 그림을 빈 파일에 넣어서 드레스북을 만들었다.



‘레이니 결혼식장’을 열다

오후가 되자 웨딩숍 놀이가 다시 이루어졌다. 오전에 교사가 “그런데 여기 웨딩숍이 무슨 웨딩숍인지 모르겠어요.”라고 이야기한 것을 기억하고, 유아들은 웨딩숍 이름을 고민했고, 간판을 만들어 달았다. 그리고 드레스 샘플 사진 액자를 모두 붙이고, 액세서리 세트도 고를 수 있는 그림도 붙여 놓았다.

민아: (교사에게) 손님 저희 웨딩숍에 또 오실래요?

교사: 네~. 웨딩숍이 이사를 했네요.

어? 그런데 무슨 웨딩숍인지 잘 모르겠어요.

지숙: 아! 잠깐만요!

지숙이는 그리기 놀이공간에서 종이를 꺼내 웨딩숍 간판을 만들어 붙였다. 종이에는 ‘레이니 결혼식장’이라고 적혀 있었다.



액세서리 세트

예쁜 게 많아요, 한 번 골라보세요



교사가 웨딩숍에 들어가니 유아들이 반갑게 맞이한다.

민아: 어서 오세요. 여기 보시면 예쁜 게 많아요. 한번 골라보세요.

교사는 드레스 샘플들을 찬찬히 살펴보다가 중간에 있는 드레스 하나를 골랐다.
유아들은 다른 드레스들도 소개했다.

문영: 여기 뒤에도 더 많아요. 뒤에도 한번 보세요.

교사: 아~ 네~ 그렇군요. 아~ 그런데 남자 옷이 별로 없네요.

나중에 신랑이랑 오면 고를 옷이 하나밖에 없어서 아쉬워요.

문영: 아... 제가 아직 남자 것은 그릴 수는 있지만 추천은 잘 못해드려요.

영지: 그럼 내가 그려올게.

영지는 신랑옷을 그리려고 그리기 놀이 공간으로 가고, 문영이도 영지를 뒤따라갔다.

남아있는 유아들은 교사에게 이것저것 신부에게 필요하다고 생각한 것을 소개해주었다.

지속이는 천으로 된 놀이감을 가져와 손으로 꼭꼭 누르며 향수를 뿌려주었다.

지속: 향수도 뿌리실래요?

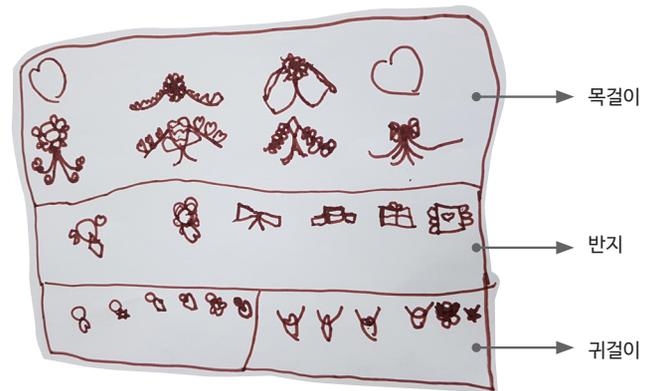
민아: 여기에서 악세사리를 고르세요.

교사: 우와~. 악세사리를 고를 수도 있고 너무 좋네요. 그리고 너무 예뻐요.

지속: (머리띠 그림 하나를 가리키며) 요즘 이게 제일 많이 팔려요.

민아: (귀걸이, 목걸이도 가리키며) 이것도 이것도 제일 많이 팔리는 거예요.

교사는 마음에 드는 것을 하나씩 고른다.



먼저 화장을 하실래요?



마침 옆에 있던 주현이(남자 유아)가 신랑을 해주어서 결혼식놀이를 했다.

와~결혼식 구경 가야지 하고, 민아가 얘기하고 웨딩숍 놀이를 하던 유아들이 모두 몰려와 결혼식하는 것을 보며 까르르 웃는다.

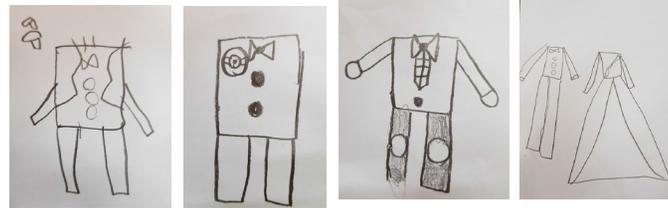
민아: 손님! 저기 사진처럼 꾸며드릴까요? 그럼 먼저 화장을 하실래요?

교사: 네, 좋아요.

민아는 블록을 이용해 교사 얼굴 이곳 저곳을 칠하며 화장을 해준다.

그 사이 리자와 문영이는 남자 옷을 그린 그림을 보여준다.

그 중에서 마음에 드는 남자 옷을 골랐다.



레이니 결혼식장, 다시 문 열다

스카프로 만든 드레스를 입다

다음날 [레이니 결혼식장]은 또 다시 문을 열었다. 문영, 은정, 민아, 지숙이가 분주하게 웨딩샵을 꾸미기 시작했다. 이번에는 화장대, 의상, 신부대기실, 폭죽 등을 준비해 이전보다 더 세심하게 꾸며놓았다.

민아: **별꽃! 오늘도 웨딩샵 올래요?**

교사: **오~ 좋아.**

문영: **오늘은 신랑 있으신가요?**

교사: **아! 잠시만요~** (옆에 있던 은수야) **은수야, 내 신랑 해 줄 수 있어?**

은수: (쑥스러운 듯 웃으며 고개를 끄덕인다)

교사: **저 신랑이랑 함께 왔어요~.**

문영: **자~. 그럼 여기가 화장대니까요. 여기 앉으세요.**

역할놀이 공간에 있던 다양한 음식 모형들을 화장품으로 올려놓고 화장대를 만들었다.



신부 대기실



화장대



의상



화장대 측면 모습

저 먼저 해주세요, 저는 신부 언니거든요



스카프로 드레스를 꾸미다

화장 순서를 기다리는 동안 스카프로 교사를 꾸며주었다.

문영: 그럼 신부님도 여기 있는 옷 중에 마음에 드는 색깔을 고르세요.

교사: (스카프 색깔을 고른다)

문영: 하나는 치마로 두르고요, 하나는 어깨에 묶어 드릴 거예요.

유아들은 스카프를 드레스로 멋지게 차려 입었다. 먼저 스카프로 예쁘게 옷을 꾸며 입은 유순이가 화장대 앞에 재빨리 앉았다.

유순: 저 먼저 해주세요. 저는 신부 언니거든요 (교사를 보며 눈을 찡긋하며 웃는다).

문영: 네~았으세요.

파 모형 놀잇감으로 입술을 바르고, 다른 것들로 얼굴을 톡톡 두드리며 화장을 해준다.

문영이가 신부 언니인 유순이에게 화장해주는 시간이 오래 걸렸다.

교사: 너무 오래 걸리네요. 신부를 예쁘게 꾸며줘야 하는데 언니를 더 예쁘게 꾸며드릴 거 아니예요?

민아: 신부도 예쁘게 꾸며드릴 거예요.

영지: (옆에서 보고 있다가) 결혼식장에 오는 사람들은 다 예쁘고 멋있게 꾸미고 와야 하는 거거든요.

교사: 아~~그렇군요~.



결혼식 놀이로

민아는 달팽이 끈과 천을 활용해 신부 가발을 만들었다.

민아: 그리고 이 머리도 하실래요? 저희가 직접 땀은 거랍니다.

교사: 네~좋아요. 너무 예쁘네요.

교사를 다 꾸민 뒤 유아들은 까르르 웃으며 즐거워한다.

신랑인 은수에게도 망토를 돌려준다.



신부 가발

교사: 그럼 저희 결혼식 해도 될까요?

민아: 네! 저희가 폭죽을 뿌려 드릴게요.

은수와 교사는 손을 잡고 신랑신부 행진처럼 유아들 앞을 걸어나갔다. 유아들은 며칠 전 마을 축제에서 주워 온 폭죽 종이를 한아름씩 들고 신랑, 신부를 향해 뿌려준다.

인형 드레스 꾸미기 : 목재 관절 인형, 천, 리본을 내어준다

유아들의 웨딩숍 놀이는 자연스럽게 결혼식 놀이와 연결되어 이루어졌다.

그리고 유아들이 다양한 드레스를 디자인하는 모습을 보고 목재 관절 인형과 다양한 천, 리본 등을 내어주니

유아들은 인형에게 입혀줄 드레스를 다양하게 꾸며주기도 했다.

그리고 꾸민 인형을 웨딩숍 놀이의 드레스 마네킹으로 활용해 쓰기도 했다.



만들어가는 이야기

교사가 직접 결혼식 놀이에 참여해보니...

‘우리 놀이이기에 무엇이 필요한지 생각이 잘 났어요.’

민아가 주말에 예식장을 다녀온 경험으로 드레스를 그리기 시작해 시작된 웨딩숍 놀이! 교사가 손님으로 초대되다. 교사가 손님이 되어서 “그런데 여기 웨딩샵이 무슨 웨딩샵인지 모르겠어요”라고 이야기하자, 유아들은 웨딩샵 이름을 고민했고, 간판을 만들어 달았다.

그리고 “남자 옷이 없어 신랑 옷을 고를 수가 없네요”라고 아쉬움을 표했더니, 유아들은 손님을 만족시키기 위해 남자 옷을 그렸다. 사실 문영이는 남자 옷 그리기를 자신 없어 했는데, 손님을 위해 남자 옷을 그린 후 자신감을 갖게 되었다.

이후 여자 드레스만 그리던 여자 유아들한테 남자 옷을 그리는 모습이 자주 보였다.

만약 교사가 웨딩샵 손님이 되지 않았다면 이런 생각이 났을까?

실제로 교사가 유아들과 함께 논 우리 놀이이기에 아이들에게 무엇이 필요할지 생각이 잘 났다. 바로 이것이 교사가 해줄 수 있는 지원이 아닐까?

생각에 생각이 더해져 변형되고, 이어지는 놀이의 경험

종이 드레스 사진촬영이나 목재인형 옷 디자인놀이는 유아들과 함께 놀면서 생각났던 교사의 아이디어였다. 놀이의 당사자가 되어 교사가 아이디어를 제안하고 유아들을 지원해주었는데, 더 많은 유아들이 놀이에 흥미를 보이며 참여했다. 또한 함께 놀이하는 친구들이 많아지니 더 많은 생각들이 모이면서 놀이가 더욱 다양하고 재미있는 방향으로 전개되었다.

그래서 웨딩숍 놀이는 하루만의 놀이로 끝난 것이 아니라 며칠 동안 지속되었고, 결혼식 놀이로 연결되고, 신랑 옷 그리기, 목재 인형 옷 디자인하기 놀이로도 확장되어 지속되었다.

교사의 직접적 참여... 혹시 교사가 놀이를 주도한 건 아닐까?

유아들 놀이에 직접 참여하면서 때로는 언어적 지원으로, 때로는 물질적 지원으로 자연스럽게 교사는 그 놀이에 필요한 지원을 적절하게 해 줄 수 있어 참 좋은 것 같다. 하지만 한편으로는 적절하게 지원을 해 준 건지, 내가 유아들 놀이를 주도한 건 아닌지, 혹시 교사의 과도한 지원이 있었던 건 아닌지 생각해 보게 된다. 이런 의문과 걱정이 들면서 다시 한번 웨딩숍 신부로 참여했던 교사 자신의 경험을 되돌아본다. 가짜가 아닌 진짜 손님으로, 진짜 신부로 교사의 마음을 가게 주인에게 전달해주었고, 요구했고, 서비스를 받았던 그 경험은 가짜가 아닌 ‘웨딩숍 손님’과 ‘신부’로 참여했던 진정한 경험이었다. 가끔 유아들의 놀이에서 교사 주도적 놀이가 아닌지 의문이 들면 이때를 떠올린다. 교사의 지원으로 유아들 놀이가 어떤 방향으로, 어떻게 이루어졌는지를 회상하면서 교사의 놀이 주도에 대한 대답을 찾곤 한다.

주제 2

지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례

지역사회 동네 공간에서 만들어가는 놀이

1

새를 잡고 싶어!

산책에서 우연한 만남을 놀이로 이어가기

2

개미도 생명이야!

기차 공원에서 나눈 생명 존중 이야기

3

언니들 또 놀러 오기로 했는데~

너른 마당 놀이

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

1

새를 잡고 싶어!

산책에서 우연한 만남을 놀이로 이어가기

- 2019. 10. 24. ~ 11. 12.
- 3세
- 어린이집 주변 동네 공원



새를 잡고 싶어!

실외 놀이 시간. 여기 저기 흩어져서 놀이하던 유아들이 한 곳으로 모여들었다.
그리고 한 곳으로 향하는 시선을 따라갔더니 공원 공터 앞에 있는 조형물의
꼭대기에 비둘기가 앉아 있었다.



유아들은 조형물 위를 기어 올라가려고 한다.

교사: **애들이 너희 여기 왜 올라가고 싶어?**

강준: **잡으려고요...**

선호: **난 구해주려고요.**

유정: **잡고 싶어요.**

강준: **가까이에서 보고 싶어서...**



살짝 기울어져있고 미끄러운 원형의 조형물. 아무리 유아들이 기어 올라가보려고 해도 계속 미끄러져 내려오고 끝까지 올라가기란 쉽지 않다는 것을 느낀 듯 유아들은 계속 오르기를 시도하다 자리를 뜬다. 유정이는 새를 바라보며 크게 소리친다.

유정: **새 두 마리야!! 거기 있지 말고 내려와!!! 내려오라고!**

**왜냐하면 이거는 사람들이 만든 조각들이니까 사람들이
이쪽에 비둘기가 있으면 으악 할지도 몰라요.**

비둘기를 큰 목소리로 부르면 자신들에게 올 것이라고 생각했을까? 그러나 비둘기는 꿈쩍 않는다. 이에 선호는 돌을 집어 든다. 돌을 새에게 맞추려는 것일까? 선호의 행동을 잠시 지켜보았다. 선호의 돌은 비둘기를 맞추려고 향하지 않고 그 아랫부분에 던져 쿵쿵 소리가 나며 떨어진다.

선호: **돌을 던지면 새가 쿵 소리에 놀라서 내려 올 것 같아.**

선생님 가서 새를 데리고 와요

새는 반대편으로 날아가 버리고 유아들은 새가 날아가 버린 쪽을 향해 뛰어간다. 그러나 새가 앉은 곳은 땅이 아닌 길 건너 전깃줄 위고 그 아래로는 차가 지나다니고 있어 자신들도 어찌할 수가 없는 듯 잠시 바라본다.

소율: 선생님 가서 새를 데리고 와요.

교사: 전깃줄 위에 있어서 못 데려 올 것 같은데. 어떻게 해야 새가 우리쪽으로 올 수 있을까?



새가 우리에게 다가오게 하려면?



소울: 새가 그러면 "아 무서워. 떨어지면 어떡하지, 어떡하지..."

할 수 있으니까 동지를 먼저 만들어야 해요.

교사: 그래, 동지를 만들면 정말 새가 "내 집인가?" 하고 올 수도 있겠다.

근데 뭐로 만들어주려고?



강준: 알을 만들면 "어? 저게 뭐지, 내 새끼인가?" 하고 와서

기다릴 수도 있어요.

선호: 동지에 돌을 넣으면 알 인줄 알고 새가 올 거예요.



소울: 나뭇잎으로 하면 새가 살기 작으니까 돌로 만들려고요.

강준: 난 나무가 될 거예요.

소울: 새가 살기에 너무 작아. 더 넓게 만들어야 해!



연수: 그래!! 돌을 더 가져오자.

강준: 새들마다 동지가 달라. 어떤 새는 나무에다가 짓고

어떤 새는 바다에다 짓고 그래요.



잠시 땅에 내려 온 새에게 다가가는 유아들...

교사: 어? 새가 도망갔네.... 도망갈까 봐 하민이가 살금살금 다가간 것 같은데....

강준: (살금살금 다가갔던 동작을 보여줌)

선호: (살금살금 새에게 다가가는 모습을 보여줌)

윤재: 난 새가 오면 이렇게 보고 있을 거야.... 가면 새가 다 가니까.

새 둥지를 만든다



까치 둥지



비둘기 둥지

풀을 덮으면 폭신평신타져요

몇 마리의 새 움직임 보던 유아들이 한 칸에서 둥지를 만들기 시작했다.

하민 : (풀을 가져와 쌓으며) **이걸 해줘야 폭신평신타져요.**

소울 : **이걸 납작하게 눌러줘야 새가 와요. 새는 크잖아요. 작으면 새가 못 와요.**

주변의 풀을 뜯어와 집을 만들던 하민, 소울, 세민이. 한참을 둥지를 만들었으나 그 장소에 계속 유아들이 만든 둥지를 놓을 수는 없기에 유아들이 만들었던 둥지 재료들을 봉지에 챙기고, 혹시 둥지를 만들기 위해 더 필요한 재료가 있으면 챙겨서 교실에 가서 둥지를 또 만들기로 했다.

공원에서 가져온 자연물 외에도 교사는 판과 점토를 지원해 주었다.



소울 : **점토는 안에 넣어주려고요. 그리고 풀을 덮으면 폭신평신타져요.**

하민 : **새는 폭신평신타는 거 좋아해요. 침대예요 침대.**

소울 : **여기 티비도 있어요. (돌로 만든 의자 가리킴) 새가 간식 먹으면서 티비 보라고요.**

새가 정말 이 집에서 산다면 무엇이 필요할까?

유아들에게 어제 몇몇 유아들이 만들었던 둥지를 소개해주고, 함께 살펴본 후에 실외에서 둥지를 만들 수 있도록 판, 점토를 챙겨 실외로 나갔다. 실외에서 하던 작업은 실내로도 옮겨와 그대로 이 어가기도 했다.



강준: (나뭇가지를 가리키며) 여기에서 나쁜 수증기를 빼주는 거야.

새들이 숨쉬기 힘들까 봐 그리고 이게 나쁜 수증기는 못 오게 해줘요.

선호: 난 새 비행기 만들고 있어. 새들이 날고 싶어 할까 봐.

시은: 야~! 새는 이미 날개 있어서 날 수 있어.

선호: 아니야! 아기 새들은 아기라서 날기 힘들어.

강준: (점토로 그릇을 만들어 진짜 물을 담아옴) 새가 목 마를까 봐요.

연수: 새는 잔디밭을 좋아해서

이걸 붙이는 거예요.

시은: 왜냐하면 새들은 풀이

있는 곳에 많이 있잖아요~.



꼭싹꼭싹한 새 집



새 침대가 있는 새 성



새 병원

유아들이 '새가 정말 이 집에서 산다면 무엇이 필요할까?'를 생각하며 만든 집은 밖으로 가져가 다시 자연환경의 일부로 어우러질 수 있도록 하고자 한다. 밖에서 유아의 구상물과 새가 만날 수 있도록 했을 때 유아들은 어떤 생각과 반응을 보일까? '둥지를 만들면 새가 올 것이다', '새에게 필요하고, 좋아하는 것으로 집을 만들었다' 라고 했던 유아들의 생각은 어떻게 이어질까?

만들어가는 이야기

자연환경에서의 우연한 만남을 놀이로 이어가기

자연에서 새, 나비, 고양이 등등 동물을 만나면 언제나 반가워하며 다가가는 유아들이다. 하지만 그 만남을 지속하기란 쉽지 않기 때문에 단편적 경험으로 끝나는 경우가 많다. 그렇지만 우연한 발견, 호기심, 흥미를 교사가 알아차리고 그 순간을 읽어주고 지지한다면 유아들은 그 경험을 조금 더 이어가려고 한다. 그럴 때 유아들의 흥미로부터 시작되는 놀이는 순식간에 집중되며 흥미로운 이야기 거리로 이어지는 경우가 많다. 새를 발견함이 아닌 발견한 새에게 다가가려고, 혹은 새를 다가오게 하려고 여러 시도를 하는 유아들에게 주목하고 그 모습을 읽어주었기 때문에 유아들 스스로 새를 다가오게 하는 방법을 모색하고 우리가 할 수 있는 것을 찾아 시작했던 것 같다. 그리고 그 경험은 실외공간에서 뿐만 아니라 교실로도 이어졌다. 우연한 만남을 우리의 놀이로 이어가는 것, 실외에서의 경험이 교실로도 이어져 자유롭게 오가는 것. 이런 연결은 연속성 있는 우리의 삶과 닮아 있는 모습 아닌가 생각이 들며, 결국 유아들의 놀이와 배움도 이러한 연결 안에서 깊어지는 것 아닐까... 계속해서 진행될 유아들의 이야기가 궁금하다. 유아들이 만든 새 집을 다시 밖으로 가져가 새가 다가오는지 지켜보려 하는데, 이 과정에서 유아들은 또 어떤 것들을 생각하게 될까.

내 입장에서의 생각으로부터 새 입장에서의 생각으로 이어지기까지

새의 마음을 헤아리지 않고 우리의 의지와 우리의 방식으로만 다가가면 오히려 새는 도망가고, 그게 최선의 방법을 아님을 유아들도 조금은 느낀 듯 했다. 그리 길지 않은 시간이었지만 새를 부르기 위해 참 많은 것들을 생각하고 시도를 하고 있었다. 특별히 교사가 어떤 것을 더해보자고 제안하거나 계획했던 것이 아님에도 유아들이 새를 바라보는 마음이 어떤지 공감하고 읽어주며 그 동안의 관련한 경험들을 교사가 이해하고, 자신들의 생각을 더 이야기 해보고 이어갈 수 있도록 해주는 것만으로도 짧게 스쳐갈 수 있는 순간도 많은 경험을 만들어 내고 있었다.

유아들이 생각하는 집에 대하여

새의 동지를 만드는 것에 집중하기 시작하면서 자연스럽게 집과 관련한 유아들의 생각이 드러나는 듯했다. 새가 다가오게 하기 위한 방법으로 동지를 떠올린 건 어쩌면 우리가 집에 있을 때 느끼는 행복하고 따뜻한 기분을 생각하며 새 역시 그것을 원할 거라 생각한 건 아닐까. 그 이미지를 염두에 두고 구성을 고려한 거라 생각된다. 폭신폭신향거나, TV가 있거나, 아기의 공간을 따로 고려한다거나... 이러한 모습은 유아들이 생각하는 집의 모습과 꽤 닮아 있다. 유아들의 고려하는 내용이 이렇게 이어지는 것이 흥미롭다.

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

2

개미도 생명이야!

기차 공원에서 나눈 생명 존중 이야기

● 2019. 10. 22.

● 4, 5세

● 기차 공원

지렁이야? 송충이야?

나뭇가지로 벌레 건드리기

거미와 거미줄 그리기

거미줄을 지워버리자!

거미줄 위로 진짜 개미 등장

야 이거 가짜야

개미 잡으면 안돼! 생명이야!

체력단련기구에서 놀기

돌맹이, 풀, 나뭇가지 가지고 놀기

무궁화 꽃이 피었습니다

뛰어다니기

여기 저기 왔다 갔다 하기

평소 자주 나들이를 가는 기차 공원에서 유아들은 나무와 풀, 여러 곤충을 만나고 산책 나온 동네 사람들과 함께 강아지도 만난다. 유아들은 그 곳에서 만나는 다양한 대상에 대해 관심을 가지고 탐색하며, 놀이와 연결하여 상상의 나라를 펼치곤 한다. 이 날은 공원 바닥에 그림을 그리다가 우연히 나타난 벌레를 발견하고, 그 벌레를 탐색하며 놀다가 벌레의 생명에 대해서까지 이야기를 나누게 되었다.

야! 이거 지렁이 아니야?

기차 공원에서 바위에 붙어 있는 벌레를 발견한 유아들~
이 벌레가 무슨 벌레인지 의견이 분분하다.



수진: 야 이거 지렁이 아니야?

정철: 이거 지렁이 아니야! 지렁이는 이것보다 더 길어.

교사: 송충이 아니야?

형민: 송충이는 더 털이 많아야 해요.

민수: 지네 같아! 지네.

수진: 여기 지금 못 내려 가나 봐.



교사와 혜진이의 이야기를 들은 민수는 나뭇가지에 올라탄 벌레를 그대로 바닥에 내려둔다.

교사: 애를 길에 그냥 두면 지나가는 사람들이 밟으면 어떻게 해?

민수: (벌레를 들지도 못하고, 자리를 떠나지고 못한 채로 쪼그려 앉아 벌레를 바라보며 소리친다)

지네다! 지네~.

그 이야기를 들은 안나가 다가오며

안나: 괜찮아 겁낼 것 없어.

현화: 맞아.

민수는 나뭇가지로 벌레를 들어 옮기려 하다가 벌레가 움직이는 방향 앞에 나뭇가지를 대고 기다린다.
결국 나뭇가지에 벌레 올리기를 성공하고 옆에서 그 모습을 본 혜진이가 발을 동동거리며, 소리를 지른다.



민수: 올라왔다! 올라왔다!

교사: 응! 이제 애를

어떻게 하지?

어떻게 하면 좋을까?

수진: (흥분한 상태) 던져~

던져!

교사: 어디로 던져?

어! 저기 다쳤나 보~

민수와 수진이는 벌레를 가만히 들여다본다. 수진이는 벌레를 자세히 들여다보며 이야기하고, 민수는 새로운 나뭇가지를 구하러 한걸음 옆에 있는 화단 아래로 이동했다가 나뭇가지를 들고 다시 다가온다.



수진: 어 저기 다쳤나봐. 봐봐! 다쳤잖아!

유아들은 벌레 가까이로 고개를 가져간다. 그때 가까이서 보던 민수가 이야기 한다.

민수: 피네….

교사: 피나? 애 왜 허리 세우고 있어?

민수는 들고 있는 나뭇가지를 벌레 가까이 가져가지만 대지는 않는다.

민수: 피 나서요.

잠시 교사와 유아들은 벌레가 엉덩이를 세우고 있는 모습과 이유에 대해

이야기 하며 “방구 꺾는가?” “똥을 싸나?” 하며 이야기를 나눈다.

안나: 죽은 것 같애~ 봐! 꼼짝도 안 하잖아.

민수는 좀 더 가까운 거리에서 벌레를 확인하고자 상체를 바닥에 가까이 가져다 대며 벌레를 들여다보고, 벌레를 향해 입으로 바람을 후 불어본다.

민수: 꼼짝도 안 해.. 그러면 죽은 것 같아.

안나: 다 죽었다.

민수: 다 죽었네….



그때 멀리서 뛰어오던 성현이에게 교사가 말한다.

교사: 애가 안 움직여.

안나: 너가 나뭇가지로 해서 죽었잖아.

성현: 죽었어??? 아휴~ 떨어져 죽었네.

교사: 떨어져서 죽은 거야?

안나: 아니 나뭇가지 때문에 그래서 죽은 거야.

성현: 그럼 여기 중에서 나뭇가지를 들고 있는 김민수가 만져서….

현화, 안나: (소리내어 한숨을 푹 내쉰다.) 아휴~~.

그리고 나뭇가지로 인해 벌레가 죽은 것으로 이야기가 흘러간다.

안나: 나뭇가지로 해서 죽어버렸잖아. 지네가~.

그러니까 애가 죽었잖아

민수는 아무 말이 없다... 그리고 이어지는 벌레의 소식.



수진: **에! 여기 피났다.**

성현: **에! 여기 황금색인데가 (벌레 옆줄) 옆으로 가야 되는데 위로 뒤집어져 있어.**

교사: (말수가 줄어든 시언이를 위로해 보고자) **설마 애가 죽은 척 하는 거 아닐까?**

수진: **그렇다면 독가스를 내서 상대방...**

여기 주황색 피다.

성현: **똥이야~.**

수진: **아니야 독이야. 독!**

벌레의 이름을 두고 의견이 분분하다.

유아들의 의견이 분분한 사이, 벌레를 보고 있던 교사.

교사: **어머 저기가 찢린 건가 보다.**

성현: **야! 김민수 너...**

수진: **나뭇가지 때문에 찢린 거야.**

성현: **김민수 너 그러니까 나뭇가지로 왜 만졌어.**

수진: **그러니까 애가 죽었잖아.**

성현: **최혜진 너 말이 맞았어! 피나는 거야.**

교사는 나뭇가지를 벌레 가까이 가져가며



교사: **그럼 이렇게 다치지 않게 살짝 해서 애가 가장 살기 편하고
마음이 편한 풀숲으로 보내줄게~. 괜찮아?**

유아들: **네~. 네~.**

수진: **피 닦아야겠다.**

교사: **너 이름은 잘 모르지만 니가 마음 편한 곳에 가서 잘 살아라.**

교사는 벌레를 풀숲으로 데려다 주고 유아들은 풀숲으로 들어가는 벌레를 본다.



안나: **그거 때문에 죽었잖아.**

마지막 원망을 쏟아내듯 이야기 하자 민수가

시무룩하게 한걸음 걸어가다 갑자기

민수: **왜 다 나 때문이라 그래?**

성현: **야! 김민수 때문이라고 맨날 그러지마.**

교사: **그래, 그럼 민수는 또 속상하긴 하겠다. 민수야 다음에는 세계 찢러지는 말아줘.**

처음부터 같이 있던 수진이와 안나는 그런 교사와 민수의 얼굴을 번갈아 가며 바라보고 서있다.

민수: (풀이 죽은 모습으로) **네...**

교사: **이 벌레도 좀 아플 수 있잖아...**

잡지마~ 생명이야!

교사는 바닥에 거미 그림을 그리며 이야기를 이어간다. 수진이가 교사와 친구들 틈으로 들어와 관심을 보인다.



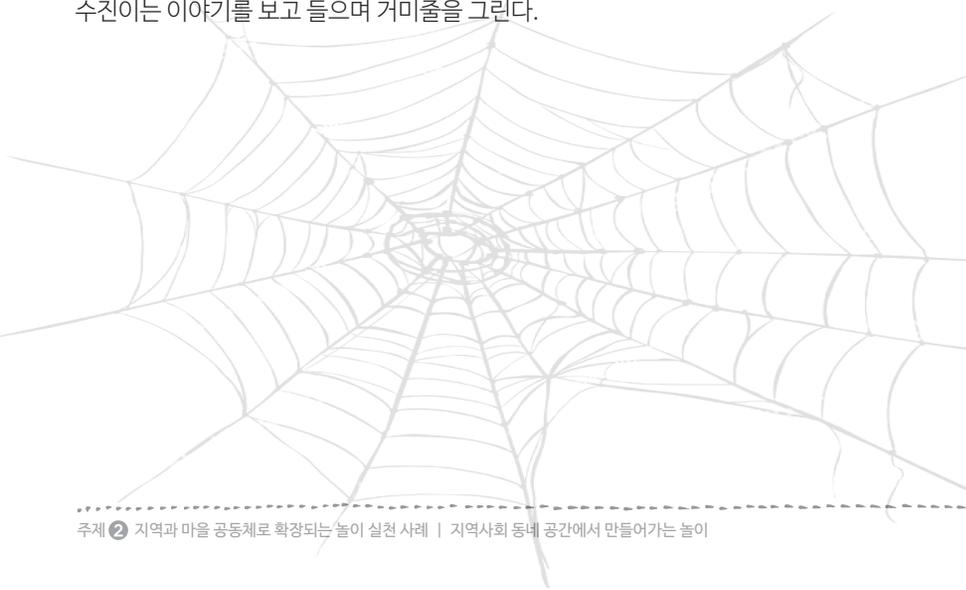
수진: 햇살(교사) 나도 그림 그리고 싶어.

안나: 이제 거미 그리는 거야?

교사가 바닥에 거미 그림 그리기를 시작하자 수진이는 그림을 물끄러미 내려다본다.

가연: (거미를 가리키며) 이제 여기서 실이 나오는 거야.

수진이는 이야기를 보고 들으며 거미줄을 그린다.



그 때 우리의 거미줄과 거미 그림 위로 진짜 개미가 나타난다.

안나가 그림 그리기를 멈추고 손가락으로 개미를 가리킨다.

안나: 이런 개미 같은!!!

교사: 진짜 개미가 거미한테 놀러 왔나 봐.

야! 근데 개미야, 너 여기 거미줄에 걸려~.

유아들은 교사의 말에도 별 신경 쓰지 않고 거미그림에 눈을 그려 넣거나 움직이는 개미를 따라가며 잡으려 한다.

수진: 잡지 마~. 생명이야!

(진짜 개미를 잡으려는 윤이에게 미간을 찌푸리며) 생명이야 잡지 마~.

유아들은 잠시 멈추어 개미의 움직임을 바라본다.

개미야! 너 거미줄에 걸려라!

옆에 있던 기범이가 개미 옆으로 다가온다.



기범 : (분필을 들고 바닥에 끼적거리며) **개미 어딴어?**

현화가 기범이의 손을 잡고

현화 : **죽이지 마. 죽이지 마! 개미 생명이야!**

기범 : (끼적거리는 분필그림을 멈추지 않고)

이쪽에 거미줄 좀 만들어야 돼!

현화 : (따지듯 묻는다) **야! 그러면 거미줄!**

(목소리가 작아지며) **개미 죽어!**

기범이가 끼적이던 것을 멈추고 분필을 들어

수진이에게 내보이며

기범 : **야! 이거 가짜야!**

기범, 현화, 수진이는 발걸음을 옮겨 개미집을 들여다보고, 움직이는 개미를 바라본다.



바닥에 그림 그리는 교사를 본 가연이가

가연 : **뭐해?**

교사 : **나 여기에다가 거미줄을 그려서,
개미를 잡아야겠어!**

안나 : **나도!**

가연 : **나도!**

하며 거미줄을 그리기 시작한다.

교사 : **개미야, 너 거미줄에 걸려라!!!**

기범 : **안 걸려요~.**



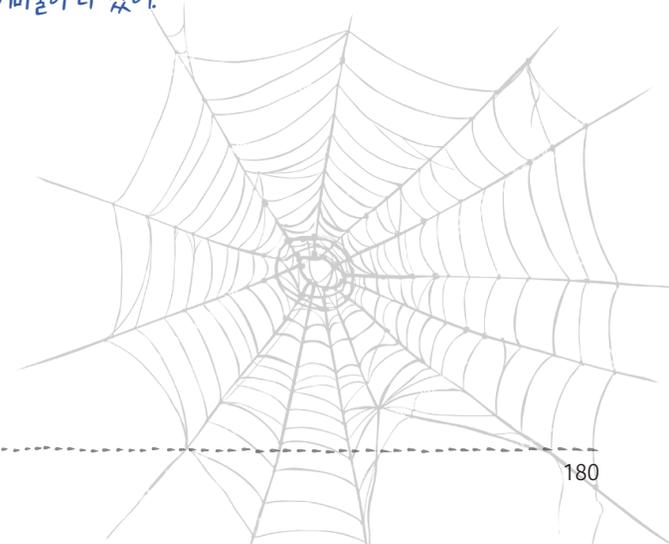
수진이와 현화는 멀뚱히 바라보고 수진이가 다가온다.

수진 : **나도 같이 그려자 햇살!**

(그림을 그리며) **나는 거미줄에 예쁘게 색칠해줄래.**

안나 : **여기 거미줄 또 있다.**

가연 : **거미줄이 다 있어.**



거미줄을 X해 버리자!

유아들이 지나가는 강아지를 보느라 그리기를 잠시 멈춘다.
가연이의 이야기로 거미줄 그림이 다시 시작된다.



가연: (교사를 보며) 뭐하고 있어요?

교사: 나 거미줄 좀 그리고 있어! 개미 좀 잡으려고.

수진: (미간을 찌푸리며) 이제 거미줄 그만 그려요.

그러다 개미 다 죽으면 어떻게 해요.

교사는 거미줄 그림을 계속 그린다.

교사: 그럼 이렇게 잘 피해가라고 화살표를 그려줄까?
잘 보고 갈 수 있게, 이렇게 따라가라고~.

교사는 화살표를 바닥에 그리고 유아들은 교사가 그리는 화살표를 내려다본다.

교사: (장난스럽게) 그래서 내가 이렇게 유인해야겠다.

으흐흐흐 거미줄로! 오게! 움하하하하하
개미가 화살표 따라가다 거미줄로 오게!!!



멀리서 놀이하던 하준이도 다가온다.

하준: 뭐해요?

교사: 우리 개미 잡아.

유아들이 거미줄 가까이 모여 앉은 채 관심이 커지자, 수진이가 평소 모습과는 다르게 언짢고 화가 잔뜩 난 목소리와 표정으로 말한다.

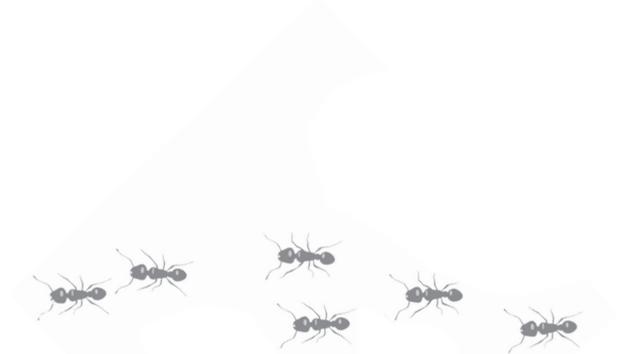
수진: 개미 잡으면 안돼! 생명이야!
그만 그려!



이후 수진이는 화살표도 그려보고, 거미집도 그려 보다가 말한다.

수진: 그거야! 좋은 생각이 없었어! 개미 우리 거미집을 그려주고,
개미 나가라고 화살표를 그려주고,
거미줄을 아예 엑스 해버리자.

이내 수진이는 거미줄 앞으로 다가갈 발끝으로 거미줄을 지우려 애를 쓴다.



만들어가는 이야기

정보 습득보다 중요한 것은 관심

유아들은 벌레를 만나는 순간! 벌레의 세계로 쪽~ 빨려 들어 가며 몰입한다. 그리고 서로서로 많은 이야기들을 주고받는다. 지렁이나 송충이와는 다른 자태를 뽐낸 벌레 덕에, 유아들은 이 벌레가 지렁이나 송충이는 아님을 확인하며 알아간다. 교사가 벌레의 이름을 알려주면 좋으려만, 교사도 모르는 벌레 앞에서는 어쩔 도리가 없다.

유아들과 똑같이 "이거 아닐까? 저거 아닐까?" 하며 마구마구 의견을 던져본다. 그리고 유아들은 확실히 아닌 것은 아니라고 대답해준다. 답을 알려주면 새로운 정보가 생기고, 또 그에 따른 이야기가 펼쳐지겠으나, 벌레 이름을 몰라서 못 알려주어도 괜찮았다. 유아들은 지렁이와 송충이에 대한 기존의 정보를 확실히 했고 언젠가 이 벌레의 이름을 알아내는 그 어느 순간에는 새로운 정보를 얻는 기쁨을 맛 볼테니 말이다.

벌레에 대한 관찰과 탐색의 허용 범위는 어디까지 일까?

유아들이 벌레와 꽃과 풀을 만날 때 간혹 동물과 식물의 생명을 해치며 탐색과 관찰을 하는 모습을 볼 때가 있다. 그런 탐색과 관찰을 얼마만큼 허용해야 할지... 사실 고민에 빠진다. 놀랍게도 오늘 유아들이 곤경에 처한 벌레에 대해 나누는 이야기를 들으면서 그 '얼마만큼...'에 대해 교사는 고민을 내려놓게 되었다.

유아들은 이름도 모르는 벌레의 분비물, 느껴지는 움직임과 나뭇가지를 들고 있던 친구의 모습을 보면서 마음속 깊은 곳에 있던 생명을 지켜주고자 하는 마음을 각자의 언어로 표현했다. 민수에게는 벌레를 가지고 노는 것에 대해 다시 생각할 기회를 주었다. 또한 개미를 잡겠다며 바닥에 그리는 거미줄과 그에 집중되는 관심들로 개미의 안녕이 염려스러웠던 수진도 "개미줄 좀 그만 그려~ 그러다 개미가 다 죽겠어~" 라고 말했다. 그리고는 거미집에 화살표를 그려서 개미를 나가게 한 후 집을 없앴(X)으로써 개미에게 생명의 자유를 주었다.

개미와 놀며 생명의 소중함을 배우다

안전교육을 통해 '생명은 소중해요'라고 접근하는 방식도 유아들에게 많은 정보를 주지만 옆구리 터진 벌레 한 마리와, 바닥에 그린 거미줄 위를 지나가는 진짜 개미 한 마리로도 생명이 소중하다는 체험적 경험이 유아들 속으로 들어갔다는 생각이 든다. 유아들이 누리는 놀이 시간 안에서 교사가 유아들의 눈높이로 들어가니 '생명은 말이야~. 소중히 대하자! 괴롭히거나 아프게 하지 말자!' 라고 하는 유아들의 언어가 들린다. 교사도 유아에게 해주는 말인데, 유아도 교사에게 같은 말을 해준다. 서로서로 주고받는 말을 통해 교사도 유아도 생명에 대해 함께 생각한다.



지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

3

언니들 또 놀러 오기로 했는데~

너른 마당 놀이

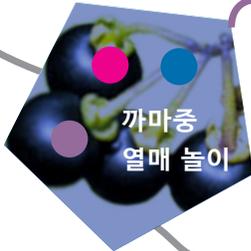
- 2019.10.
- 3, 4, 5세
- 어린이집 앞 동네 공원



무궁화
꽃이
피었습니다

숨바꼭질
잡기놀이

바위 뒤에 숨은 까마중 열매
유아들에게 다가온 자매



까마중
열매 놀이

뭔가 있다, 까마중이다.
이 열매, 먹어도 되는 거야?



옆에서 하는 놀이

구슬치기

다시 놀러 온 자매
구슬치기 해 볼래요.



언니와 함께
손가락으로
땅파기

바위에
올라가기

언니와 손을 함께
넣었다 뺐다

자리가 좁아서...



신발
던지기

자매가 신발을 주워오다.

- 유아들
- 동네 언니들
- 부모

너 큰 마당 놀이에 마을을 초대하기



동네 유아들 모여라, 신나게 놀자.

1일차

2일차

3일차

며칠 후

너른 마당을 소개합니다

우리 기관은 아주 작은 뒷마당은 있지만 실외 놀이터가 없다. 대신에 우리 기관 바로 앞에 있는 구청 소유의 놀이터를 실외 놀이터로 사용하고 있다. 이 놀이터의 공식명칭은 윗관들 공원이고 유아들과 교사가 지은 이름은 너른마당이다.

대부분의 실외 놀이터가 복합놀이 기구나 운동기구 등으로 꽉 차있는 모습과 달리, 너른마당은 말그대로 넓게 펼쳐진 공간이 전부인 그런 곳이다. 너른마당에는 대부분 흙으로 덮인 마당과 주변에 약간의 나무를 심어 놓은 조경시설이 전부다. 너른마당은 2018년 리모델링 공사를 했는데, 그 과정에서 유아들이 마음껏 뛰어 놀 수 있는 공간으로 만들고자 어린이집 부모회가 많은 노력을 기울여 지금의 공간을 갖게 되었다.



너른마당에서 주로 하는 놀이

놀이기구가 없는 대신에 유아들이 마음껏 뛰어놀 수 있는 공간이 있다는 장점 때문에 교사는 유아들과 함께 오래전부터 너른마당에서 다양한 공동체 놀이를 해왔다.

유아들이 주로 했던 공동체 놀이는 비석치기, 달팽이 놀이, 사방치기, 신발던지기, 구슬치기, 술래잡기 등이다. 뿐만 아니라 너른마당은 우레탄 바닥이 아닌 모래 바닥이어서 유아들은 모래 구멍파기, 소꿉놀이, 케이크 만들기, 물길 만들기 등의 놀이를 즐겨한다. 너른마당은 유아들이 마음껏 놀 수 있는 소중한 공간이다.

너른마당에서 동네 유아들과의 관계를 보게 된 이유는

우리 기관의 유아들은 주로 낮잠 자고 일어나서 오후에 너른마당에서 논다. 너른마당이 공공 놀이터이다보니, 방과후 오후에 동네 유아들도 너른마당에 와서 자유롭게 논다.

너른마당에서 우리 기관 유아들과 동네 유아들이 함께 놀 수 있을지, 관계를 맺을 수 있을지 관심을 갖고 놀이를 지켜보기로 하였다.



1일차. 까마중 열매 따먹기로 시작된 관계



너른마당에 나오면 유아들은 주로 모래 놀이를 하거나 교사와 함께 '신발던지기, 무궁화 꽃이 피었습니다' 를 하면서 논다.

이날도 유아들은 오후 시간 너른마당에서 '무궁화 꽃이 피었습니다' 놀이를 한다. 놀이하는 동안 한 살 많은 해강이와 하나가 놀이에 함께 참여한다. 처음에 인하가 솔래였다.



은세가 "무궁화 꽃이 피었습니다"라고 말한 후에 고개를 돌렸는데, 아롱이가 앞으로 걸어나오다가 솔래인 은세에게 들킨다.

은세 : 아롱이 너 걸어 왔어. 다 봤어.

아롱 : 아아~ 알겠어.

이제 아롱이가 솔래가 된다.





아롱: **꼭꼭 숨어라 머리카락 보인다. 모두 모두 숨었네?**
 갑자기 유아들이 **와** 하면서 뒤쪽 바위로 도망가 숨기 시작한다.
 아롱: **어디 갔지? 어디 갔지?**
 아롱이는 다른 유아들을 찾기 시작한다.

유아들은 몸만 숨기고 머리를 내놓은 채 아롱이가 자기네 쪽으로 다가오는 것을 지켜본다.
 아롱이가 가까이 오자 해강이가 먼저 소리치며 소나무 언덕 쪽으로 도망가기 시작한다.
 다른 유아들도 우르르 해강이를 따라 달린다. 헤림이도 웃으며 잡으러 간다.

뭔가 있다! 까마중이다



갑자기 숨바꼭질 하던 유아들이 수돗가 뒤쪽으로
 몰려가더니 한참 동안 나오지 않는다.
 가까이 가보니 까마중 열매를 발견해 따 먹고 있다.

열매가 까매서 까마중인가?



뭔가 있대! 까마중이다.

이 열매 먹어도 되는 거야?

유아들이 뛰어노는 모습을 관찰하던 동네에 사는 자매가 유아들에게 다가온다.
까마중 열매를 따서 먹는 유아들을 걱정스런 눈으로 바라본다.



자매: 그냥 먹으면 안 되는데... 씻어 먹어야 되는데...

지운: (교사에게 다가와 까마중을 가리키며)

이거 먹어도 되는 거예요?

저 언니가 이거 그냥 먹으면 안 된대요.

교사: 어제 비가 와서 그냥 먹어도 될 것 같은데?

동네에 사는 자매의 의심을 풀어주기 위해 교사도 먹어보기로 한다.

교사: 음~ 맛있는데.



그제서야 동생은 의심을 풀고 열매를 한 알 따서 조심스럽게 먹어본다.

동생: 음~ 맛있다.

언니도 조심스럽게 한 알을 따서 입에 넣고 천천히 씹어본다.

언니: 난 좀 이상한 맛이야. 음 내 스타일은 아닌데...

지운이는 까마중 열매를 따서 바위 위에 누워있는 나랑이에
게 달려가 먹인다. 나랑이는 아파서 누워있는 놀이를 하다가
열매를 먹고 일어나 앉아 열매를 더 달라고 한다.



나랑엄마: 와~ 이거 까마중이잖아.

교사: 어? 까마중 아세요?

나랑엄마: 어릴 때 엄청 먹었어요. 맛은 저 어릴 때하고 똑같네요~.

이거 따서 엄마 주려고요

유아들과 놀이를 정리하고 들어가려는데, 자매가 다시 와서 까마중을 한 움큼 따간다.

교사: 더 먹으려고?

자매: 아니요, 엄마 주려고요. 가져가다가 흘렸어요. 다시 따서 주려고요.

아빠와 함께 하원하려던 정인이는 친구들 옆에 와서
까마중 열매를 따먹는다.

정인아빠: (정인에게) 이거 뭐야?

정인: 까만줄!

아빠: 까만...?

정인: 까만줄!!

교사: 까.마.중.

정인아빠: 정인아, 아빠도 한 개 줘봐~.

달지도 않고 별 맛은 없는데...

그래도 편식심한 정인이가 이런 걸 잘 먹으니 신하네요.



2일차. 구슬치기



이쪽으로 와봐 인사해~

잠시 후 자매가 달려온다. 반가운 마음에 교사의 목소리가 커진다.

교사: 애들아~.

자매: 어? 안녕하세요?

교사: 그때 열매 같이 따먹었던 동생이 너희들 찾았는데...

자매: 정말요?

교사: 그래. 이쪽으로 와 봐. 인사해~.

지운이가 놀고 있는 쪽으로 자매와 함께 갔다.

그런데 자매를 보자 막상 지운이는 수줍어 하며 “안녕?” 이라고 짧게 인사한 후 친구들과 모래놀이를 계속한다.



언니들이 안 보이는데...

너른마당에 나온 지운이는 화요일에 함께 까마중 열매를 따 먹었던 자매를 찾는다.

지운: 언니들 또 놀러오기로 했는데, 어디 있어요?

교사: 글썄... 오늘도 왔는지 한 번 찾아 봐야겠네.

지운: 어, 안 보이는데...

교사: 오늘은 안 오나 보다.

지운이는 자매를 잊은 채 친구들과 모래놀이를 하러 간다.



관계는 자연스럽게 맺어진다

지운이가 너른마당으로 나오자마자 자매를 찾았다. 그 순간 교사도 잠시 잊고 있던 자매가 기억났다. 그러면서 ‘오늘도 또 올까’ 하는 기대감 속에서 기다렸고, 마침 자매가 웃으며 너른마당으로 들어올 때는 반가웠다. 막상 자매가 오니 지운이는 자매보다는 온통 자신의 놀이에 신경이 가 있었다. 자매도 유아들의 놀이에 바로 들어가기보다 탐색하는 시간을 가졌다. 이런 모습을 보면서 이런 상황에서 교사가 무엇을 해야 할 지 몰라 난감했다.

알고 보니 자매는 근처 초등학교에 다니고 있고, 미술학원이 끝난 후 너른마당에 놀러 온다고 했다. 언니는 성효, 동생은 헤림이다. 교사가 자매에게 자신을 ‘양배추’라는 별명으로 소개했다. 처음 만났을 때보다는 서먹함과 거리감이 덜하다. 자매도 우리 기관 유아들의 놀이에 관심을 보이며 궁금한 것을 물어본다.

어떻게 하는 거예요?

교사(양배추)가 자매에게 함께 구슬치기 할 것을 권하자 놀이방법에 대해 물어본다.
다른 반 교사인 토끼가 구슬치기를 설명해준다.

혜림(동생) : 어떻게 하는 거예요?

교사 : 해볼래?

혜림(동생) : 아니요.

교사 : 구슬을 가지고 가서 가운데 구멍에 걸려 넣는 거야.

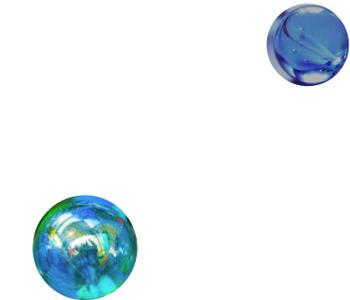
자기 구슬이 들어가면 다른 유아들이 던져 놓은 구슬을 따가는 거지.



동생 혜림이는 구슬치기를 하지 않았지만 구슬에는 관심을 보인다.
구슬을 꺼내서 땅을 판 곳에 넣고 흙으로 덮어 보이지 않게 한다.

잠시 후 언니 성효가 오더니 동생 혜림이가 구슬을 가지고 가고 싶어 한다며,
교사에게 가지고 가도 되는지 묻는다.

교사가 '어린이집 놀이감이라 안 된다' 고 했지만, 혜림이는 가지고 싶은 마음에
물로 구슬을 씻어 치마 속에 넣는다. 교사가 혜림이에게 '다음에 또 구슬치기하려면 놀고
난 후 잘 모아놓아야 한다' 고 설명하자, 혜림이는 못내 아쉬워하며 구슬을 돌려준다.



구슬치기 해 볼래요

자매는 마음이 바뀌었는지 구슬치기를 하겠다고 한다.



헤림(동생) : 구슬치기 해 볼래요.

성효(언니) : 저도 해 볼래요.

교사(양배추) : 그래, 저기 동생들 옆에 서서 토끼(다른반 교사)가
차례를 알려주면 구슬을 굴리는 거야.



자매는 동생들 사이에서 구슬치기 놀이를 시작한다.

처음에는 잘 안 들어갔다. 몇 번 반복하더니 요령이 생겼는지 구멍 가까운 곳으로 구슬을 굴린다. 동생 헤림이가 먼저 성공하자 언니 성효도 성공하면서 구슬치기 놀이를 즐긴다.

자매는 너른마당놀이가 끝날 때까지 함께 구슬치기 놀이를 하다가 돌아갔다.

3일차. 신발던지기

자매가 신발을 주워오다

너른마당에서 유아들과 신발던지기를 하는데 자매가 봉어빵을 사 먹고 가는 길에 놀러 왔다. 이번에도 지운이가 먼저 알아보고 “언니들이다!” 하며 반갑게 아는 척을 했다.



동생 헤림이는 유아들이 하던 신발던지기를 하고 싶어 해 함께 하게 되었다.

동생 헤림이가 신발을 발 끝에 걸고 던졌는데, 신발이 발 앞에 바로 떨어지기도 하고, 뒤로 넘어가기도 해서 신발이 마음 같지 않게 멀리 날아가지 않았다.



자매 옆에 있던 정인이는 포기하지 않고 여러 차례 신발을 던졌다. 그런데 정인이가 신발을 던져놓고는 제자리에 서서 ‘신발, 신발’을 외칠 뿐 멀리 날아간 신발을 주우러 가지 않았다. 그러자 옆에 있던 헤림이가 정인이의 신발을 가져다 신는 것을 도와주었다.

교사 : 와! 헤림이가 동생 신발 가져다 주었네. 정인아 언니 고맙다~. 그치?

정인 : (웃으며) 네.

언니가 도와줄까?

유아들과 신발 던지기 놀이를 몇 번 하던 자매는 유아들이 바위 쪽으로 놀이장소를 옮기자 따라갔다. 은세가 바위 위로 올라가 앉자 나랑이도 올라가고 싶어했다. 하지만 혼자 올라가기가 힘든지 끄끙거리며 안간힘을 쓰고 있다. 옆에서 지켜보던 언니 성효가 나랑이에게 묻는다.



성효 : 올라가고 싶어?

나랑 : 응.

성효 : 도와줄까?

나랑 : 응. 언니가 도와줘.



언니 성효가 나랑이를 안아서 바위 위에 앉혀준다. 나랑이는 웃으며 좋아한다. 동생 헤림이도 그 옆에 앉아 보려 하지만 자리가 좁아 올라갈 수 없어 포기한다.

언니와 손을 함께 넣었다 뺐다 : 손가락으로 땀파기



교사가 잠시 자리를 비운 사이 자매는 먼저 와서 은진이의 맞은 편에 앉아서 은진이가 미리 파 놓은 구멍에 손가락을 넣어 열심히 땅을 파고 있었다. 유아들은 구멍이 서로 연결되었는지 궁금해 하며 손을 넣었다 뺐다 한다. 교사도 손을 넣어보니 아직 두 구멍이 통하지는 않았다. 어떤 과정으로 모래놀이에 함께 하게 되었는지 알 수 없었지만 큰 거부감 없이 놀이에 들어간 것 같다.

그리고 나서 며칠 후... 다시 오후 너른마당 놀이 시간

오늘은 헤림(동생)이 혼자서 너른마당에 놀러 왔다.

헤림이가 먼저 교사를 발견하고는 손을 흔들며 인사를 한다.

헤림 : 선생님~.

교사 : 어? 헤림아. 오늘은 혼자 왔어? 언니는?

헤림 : 언니 아파요.

교사 : 왜?

헤림 : 감기 걸려서 열나요.

교사 : 저런~. 헤림이도 감기 걸리지 않게 조심해.

언니인 성효 이야기를 하며 놀이터로 갔다. 헤림이가 놀이기구에 올라간다. 교사도 다른 유아들이 노는 곳으로 향한다. 이제 헤림이는 너른마당에 와도 교사에게 의존하지 않고 스스로 놀고 싶은 곳을 찾아가며, 어린이집 유아들과 자연스럽게 어울린다. 낙엽놀이를 하느라 머리에 낙엽이 묻어있는 동생을 보고는 낙엽을 털어준다.



헤림 : 머리에 뭐가 있어. 가만히 있어봐.

은진 : (꿈쩍 않고 있다.)

그러다 헤림이가 큰일이 난 듯 눈을 동그랗게 뜨고, 흥분한 목소리로 교사에게 말한다.



헤림 : 선생님 근데 있잖아요,

아까 어떤 동생이 넘어졌는데, 친구들이 막 웃었대요.

헤림이는 친구들의 행동이 나빴다는 표정으로 말하고 있었다.

교사 : 그래, 맞아. 아까 5살 동생들 사이에서 그런 일이 있었어.

그런데 그 이야기를 동생이 헤림이한테 했어?

헤림 : 네.

그사이 서로를 걱정하는 마음을 나눴구나!

겉으로 표현하지는 않았지만 속으로는 굉장히 깜짝 놀랐다. 함께 어울려 노는 것을 넘어 이제는 만나서 속상한 이야기를 하기도 하고, 그것에 공감하고 이야기를 전하는 유아들의 모습을 보면서 마음이 따뜻해졌다. 왜냐하면 서로를 걱정해주고 챙겨주는 마음이 느껴졌기 때문이다.

더 많은 동네 유아들을 초대할까요?

교사회에서 너른마당에서 노는 유아들에 대해 이야기를 나누던 중, 자연스럽게 동네 유아들 이야기가 나오게 되었다.

다른 교사들도 오후 너른마당에 나가보면 헤림이와 성호 자매처럼 놀이터로 놀러 온 동네 유아들을 자주 보게 된다고 했다. 뿐만 아니라 동네 유아들은 우리 기관 유아들이 노는 놀이를 구경하거나 곁에서 다른 놀이를 하거나 하는데, 유아들의 표정에서는 놀이에 대한 궁금함과 참여하고 싶은 마음이 느껴지기도 했다는데 모든 교사들이 동감했다.

어차피 펼쳐지는 놀이마당에 더 많은 유아들이 와서 함께 즐겁게 놀면 좋겠다는 생각에 교사회는 오후 놀이마당을 동네 유아들에게도 열어놓기로 해서 우리 기관 앞에 현수막을 달았다.

동네 유아들 모여라, 신나게 놀자

너른마당 놀이에 마을을 초대하다

너른마당 놀이에서 자매와 함께 놀았던 즐거움을 기억하며, 동네 유아들을 너른마당에 초청해서 함께 놀기로 했다. 그리고 현수막을 만들어 동네 유아들을 정식으로 초청하였다. 지금은 동네 유아들이 많이 모이기를 기다리고 있다.



더 많은 동네 유아들이 놀러 오지는 않았지만

현수막을 걸고 나서 더 많은 유아들이 너른마당에 놀러 오는 것은 아니었다. 늘 오던 유아들이 와서 놀잇감을 빌려 쓰거나 공간을 함께 사용하고 있다. 그런데 현수막을 통해 공식적으로 열린 놀이마당을 알리고 나니 놀이에 관심을 보이는 유아가 있으면 참여를 적극 유도하고, 말 한마디 더 붙여보려는 변화가 우리 내부에서 생겼다. 같은 동네에 산다는 4세 남자유아가 와서 긴줄넘기에 관심을 보이며 하고 싶어했다. 교사는 차례를 기다리는 자리를 알려주고 그 유아에게도 기꺼이 줄을 돌려주었다.

만들어가는 이야기

놀면 그 뿐인 것을...

자매와 유아들이 같이 놀았지만 많은 대화는 없었다. 보이지 않는 거리감과 서먹함 때문일까?

옆에서 구슬치기 하던 유아들에게 자매에 대해 물어봤다.

교사: **아까 언니들이 옆에서 구슬치기 같이 했잖아.**

우주: **네.**

교사: **언니들 본 적 있어?**

우주: **아니요.**

교사: **모르는 언니들인데 옆에서 구슬치기 같이 하는 것 괜찮았어?**

우주: **네.**

유아들은 놀이상대가 많이 아는 사람이든 조금 아는 사람이든 개의치 않는 것 같았다. 그저 놀이상황에 함께 하는 것만으로도 충분함을 느끼는 것 같았다.

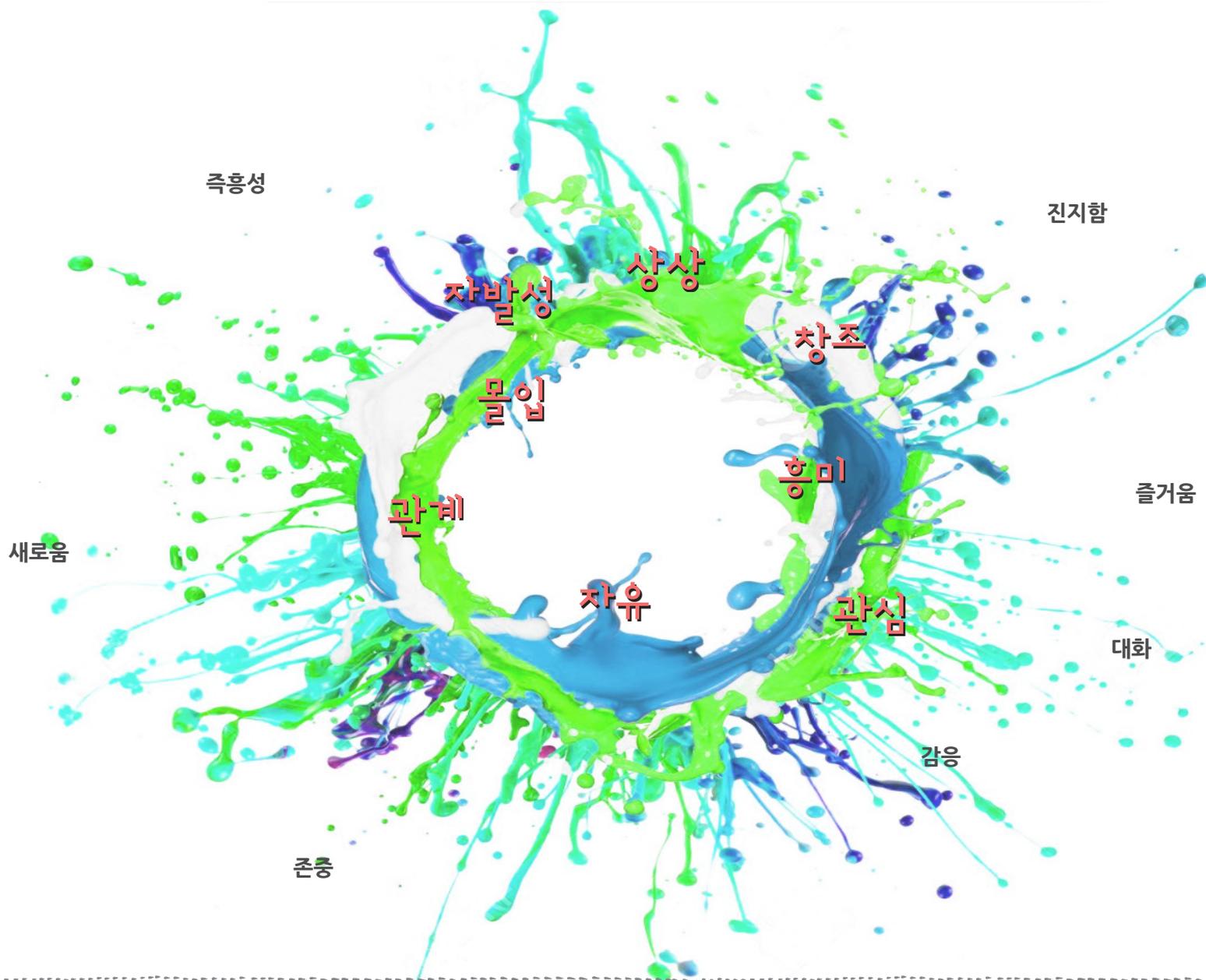
“선생님 그동안 왜 안보였어요?” : 또 다른 성효와 헤림이를 기다리며~

몇 주 정도 실내에서 유아들을 돌보느라 오랜만에 너른마당에 나갔다. (참고로 우리 기관은 교사들이 2주씩 돌아가면서 실외놀이와 너른마당 놀이를 운영하며 유아들을 함께 돌본다.)

헤림이가 나한테 그 동안 왜 안 보였는지 인사말을 전했다. 나도 너른마당으로 나오면서 헤림이가 왔나 궁금했는데... 헤림이와 이렇게 마음을 나누자니 반가워서 마음 한 켠이 간질간질했다. 서먹했던 시간을 지나 이제는 서로의 안부를 궁금해하는 동네 사람으로 알고 지내게 된 과정들이 파노라마처럼 지나가 웃음이 났다.

요즘은 날씨가 추워져 너른마당에 동네 유아들의 발길이 뜸하다. 하지만 봄이 오면 현수막을 다시 내걸고 또 다른 성효, 헤림이가 오길 기다릴 것이다. 오면 반갑게 맞이하되 서두르지 않고 천천히!

놀이를 통해 함께 노는 동네 사람이 되어 갈 것이다.



주제 2

지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례



지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

1

사자성을 방어하라!

산에서 펼쳐진 상상 놀이

2

다람쥐들을 초대합니다

다람쥐 잔칫상 차리기

3

방법이 있어~ 떨어지기가 방법이야!

자주 가는 산에서의 놀이

4

점점 노랗게, 점점 빨갛게

감성이 물들다

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

1

사자성을 방어하라!

산에서 펼쳐진 상상 놀이

- 2019. 11. 01.
- 4, 5세
- 어린이집 동네 산 중턱과 전망대

요즘 계속 어린이집에서 선풍적인 인기를 끌고 있는 놀이가 체스 놀이이다. 산에서 갑자기 나타난 사자성 놀이. 유아들은 실내를 넘어 체스판을 마당으로, 나들이 가는 공원으로 가지고 나가 놀기 시작했다. 이날 산 나들이에서 나타난 '사자성을 방어하라'는 산중턱에서 꼭대기 전망대까지를 배경으로 유아들이 실제 체스 말이 되어 성을 방어하고 왕과 왕비의 무덤을 찾아 나서는 놀이로 변형되어 펼쳐졌다.



사자성을 방어하라!!

날씨가 좋은 가을 내내 우리는 동네산으로 나들이를 다녔다. 오늘도 산으로 간 유아들이 산중턱에 먼저 도착하여 뒤따라오는 교사를 기다린다. 산중턱에 오르자 교사를 발견한 유아들이 갑자기 양팔을 벌려 막아 서서 "사자성을 방어하라" 라고 말하며 성을 지키는 병사가 되어 놀이를 시작한다.



준석: 방어하라!

민수가 맨 먼저 앞으로 나와 양팔을 벌리고 교사를 막아선다. 유아들도 우르르 몰려 나와 교사를 손가락으로 찌러 보거나 양팔로 민다.

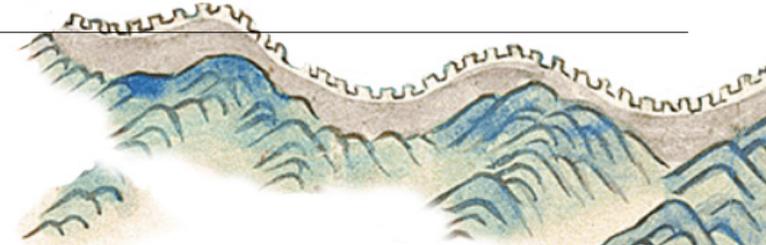
준석: 우리의 성을 방어하라.

교사: 나는 기운이 빠졌다. 올라오다가 사래가 들려 힘도 든다. (항복의 표현)

가희와 준호는 방어하는 유아들 틈을 비집고 나오며 교사의 손을 하나씩 잡고 자신들의 진지로 초대한다.

준호: (교사에게) 들어오세요.

가희: (교사에게) 올라 와요.



진지로 들어서는 교사를 보고 유아들은 소리 높여 외친다.

준호: 사자성을 방어하라!

준석: 방어하라!

교사: 저는 사자성을 뚫는 방법을 알고 있습니다. 저에게는 시원하고 맛있는 배가 있습니다.

유아들이 사자성을 막아내느라 배에 별 관심이 없자 가희가 소리친다.

가희: 그럼 너희는 배 먹지마~.

교사: 어쩔 수 없지요~. 그럼 여기서 준비해온 선물을 먹겠습니다.

몇 명의 유아가 배를 먹기 위해 모여 들었지만, 나머지 유아들은 여전히 산중턱에서 사자성을 방어하느라 바쁘다.

공격하라!!



종은: 사자성을 방어하라!

윤성: 사자성을 공격하라~!!

종은: (손에 들고 있는 나뭇가지를 들어 내보이며) 받아라~. 햇살을 공격하라!! 이것은 마취총이다~.

그 뒤에 있던 유아들도 저마다 나뭇가지를 들고 총이라고 한다.



기범이와 민수는 주위에 흩어져 있는 나뭇가지들을 집어 들어 자세히 살펴본다.

민수: 이거 진짜 크다.

기범: (긴 나뭇가지를 끌고 가서 풀숲에 던지고 내려오며) 대포를 맞아라!

기범이는 굵은 목소리로 팔을 뻗어 방향을 지시하며 계속 대포를 발사하는 동작을 한다.

나이트 출동~



윤성: 뽀뽀밤 탐! 힘! 대!

기법: 모두 다 힘을 내자~.

윤성이가 주먹 권 손을 하늘높이 올리면서 가파른 산길에 도착한다.

윤성: 사자성을 방어해야 돼! 햇살이 사자성을 공격할지도 몰라!

윤성을 뒤따라 가파른 산길을 오른 아이들이 너도 나도 외친다.

진철: 너 사자성 팀 할래 공격팀할래?

준석: 왕을 따라서!

진철: 사자성을 지켜라~

교사: (산기슭 위에서 유아들을 향해 외친다) 사자성의 방어를 뚫렸다.

윤성: (다급하게) 사자성을 방어하라~~ 까악!

준석: (큰 소리로) 사자성을 방어해야 한다.

기법: 싸우자! 싸우자!

유아들은 큰 소리로 사자성 방어를 외치며 두 발과 두 손을 동원하여 온 힘을 다해 오르막을 오른다.



윤성: 사자성을 침입했다.

교사: 자~ 사자성은 방어막이 뚫렸다.

자! 나이트(체스말) 출동하라! 출동하라!

준석: 나이트 출동 나이트!

준석이가 나이트로 나서자 유아들은 "사자성을 방어하라! 로보트!"라고 말하며 자신들의 공간을 방어하는데 힘을 쓴다.



배를 먹겠다는 유아들이 있어 잠시 배를 나눠주는 동안에도 유아들은 자신들의 영역 지켜내기에 한창이다.

일부 유아들은 사자성을 지키며, 시원한 배를 먹는다.

종은: 기관총 발사!

윤성: 사자성을 방어하라!

여기는 감옥이다!

사자성 놀이를 하는 유아들을 지켜보던 다른 유아들도 이제는 나뭇가지를 들고 사자성 놀이에 합류한다. 주도적으로 놀이를 이끌어 가는 윤성은 두 손으로 주먹을 쥐고 다가오는 교사의 몸을 밀어내며 외친다.

윤성: **사자성을 방어하라!**

교사: **똥겠다.**

유아들: **잡아라! 잡아라!**

유아들은 갑자기 교사를 가파른 길 아래로 밀기 시작한다.



윤성: **여기는 감옥이다!**

준석: **선생님이 지하 감옥에 온다.**

교사를 잡은 유아들은 갑자기 교사를 잡고 감옥에 넣기 시작한다.

교사: (감옥에 가지 않으려고 화제를 돌리며) **너희들의 왕과 왕비는 어디 있냐?**

윤성: **왕과 왕비 몰라! (잠시 생각하다) 왕과 왕비는 하늘에 있어.**

감옥에 가기 싫은 교사가 꾸물거리고 서있자 유아들은 다시 교사를 밀며

윤성: **빨리 감옥으로 내려가라!**

유아들은 신이 나서 외친다.

준석: **햇살이 지하 감옥에 온다! 햇살이 지하 감옥에 온다!**



준석: **당장 지하 감옥에 가두어라! 햇살을 영영
지하 감옥에 가두어라! 좀 더 지하 감옥 안쪽으로!**

민수: 우린 지하 감옥 지키고 있는 거지?

준석: 우린 지하 감옥 지킴!

준호: 햇살 지하 감옥에 오고 있다.

준석: 야 햇살한테는 여기가 감옥인 걸 비밀로 하자!

그때 교사가 감옥에 들어온다.

준석: 하하! 지하 감옥에 오신 걸 환영합니다.

감옥 앞에 있는 유아들은 분주히 움직이기 시작하고, 몇몇 유아들은 교사를 에워싸고 감옥에 넣기 위해 안간힘을 쓴다. 유아들은 교사가 감옥으로 향하는 모습을 보며 신이 난다.

온 힘으로 교사를 밀어 넣는 유아들. 교사는 점차 힘이 들어 유아들의 놀이를 전환해보고자 “감옥에 가서 좀 쉬어야겠다.”라고 말해보지만 교사의 마음만큼 놀이는 전환되지 않는다. 할 수 없이 교사는 감옥으로 들어간다. 너무 힘이 들어 놀이가 전환되거나 잠잠해지면 좋겠다는 생각을 가지고.... 유아들은 놀이에 흠뻑 빠져들었다.

준호: 햇살 내가 구해줄게.

혜진: 내가 같이 들어 가줄게~.

경훈과 석준: 감옥을 지켜라!



그렇게 감옥놀이는 숲 속에서 한창 흐름을 타다가 “감옥이 저기다 여기다!”

하며 의견이 분분해지더니 감옥놀이는 잠시 표류한다.

새로운 감옥을 찾아 유아들은 가시덩굴을 찾아 헤매고, 여기저기를 탐험하기도 한다.

햇살(교사) 구출 작전

준석: **저쪽에 길이 있어!**

가희: **나 따라와!**

유아들은 갑자기 산을 오르기 시작하고 교사도 그 길이 무슨 길인지 알아내기 위해 감옥을 벗어나기 시작한다. 그렇게 사자성 놀이는 감옥 찾기로 갑자기 전환되었다.

종은, 준호: **햇살 구출작전.**

민수: **이쪽으로~ 이쪽으로!**



놀이는 이제 교사 구출작전으로 변한다.

그리고 우리는 감옥을 모두 벗어나 오르막 길을 오른다.



윤성: **햇살 이쪽으로!**

손짓하며 새로운 장소로 이끈다.



가희가 윤성이 앞을 가로막은 나뭇가지를 자신이 가지고 있는 긴 막대로 눌러서 길을 내어준다.

왕과 왕비의 무덤을 찾아라



준석: 여기 왕과 왕비의 무덤이 있어!
 기범: 싸우자!
 수진: 왕과 왕비의 무덤을 발견했다!
 유아들: 왕과 왕비의 무덤을 찾아라!!!!
 그 소리를 들은 유아들은 뛰어가기 시작한다.



봉긋한 모양

먼저 뛰어 올라 간 아이들은 돌과 쓰러진 나무를 보며 왕과 왕비의 무덤이라고 이야기를 나눈다.

중은: 왕과 왕비의 두 번째 무덤이네?

교사: 어딘데요?

준석: (갑자기) 왕과 왕비의 무덤이 사라졌다.

중은: (봉긋하게 올라온 곳을 향해) 왕과 왕비의 무덤은 이거다!

윤성: 야! 이거 무덤 아니야~.

유아들은 어느새 무덤 앞으로 속속 모여든다.

윤성: 무덤이 사라졌다. 여기 말고 다른데 있을 수 있잖아!

말이 끝나기 무섭게 유아들이 슬금슬금 다시 이동하기 시작한다.

교사: 새로운 왕과 왕비 무덤 찾으면 나도 알려줘!

윤성: 나 어딘지 알아요.

준석: 지하 감옥이야.

윤성: 아니야 저 산 위에야.

형민: 우리 CCTV를 봤는데 없다.



유아들은 자신들이 CCTV가 있다고 정해 놓을 곳을 향해 걸어 내려간다.
그곳에서 유아들은 모여 앉아 왕과 왕비의 무덤에 대하여 이야기 나눈다.

준호: 야~ 사라졌다.

윤성: 야 이준호 똑바로 있는데?

민학: 그럼 가보자! 가자.

형민: 계속 있다.

유아들은 본격적으로 산 정상을 향해 달려가기 시작한다.



민학: (자신이 가고 있는 방향으로 손을 흔들며) **햇살 이쪽으로 와요!**

교사: **어단가요? 그 무덤은 어단가요?**

성현: **조금만 더 가면 될 것 같아요.**

유아들은 뒤도 돌아보지 않고 속도를 내어 올라간다.



그렇게 유아들은 한 방향으로 달려가고 전망대를 향해 올라간다.

조금만 더 가면 될 것 같아



산 정상은 가까워지고, 앞서는 유아들이 왕과 왕비의 무덤을 찾겠다며 힘차게 오르는 모습을 보고 뒤따르던 교사와 수진이는 의견을 내며 간다.

수진: **왕과 왕비는 어디예요?**

교사: **어딜까? 왕과 왕비는 어디 있을까?**

수진: **결국 찾아낼 건가?**

교사: **크크 그래 결국 찾아낼 건가 보다.**



유아들은 전망대에 올라 왕과 왕비의 무덤에 대하여 이야기를 나누며 두런두런 모여 있다.

가희: **왕과 왕비의 왕관은 여기 있대.**

형민: **왕관이 없어.**

윤성: **사라졌다.**

준석: **조금만 더 가야 돼!**

왕과 왕비의 무덤을 찾았어!!



유아들은 다시 전망대 옆 벤치로 달리기 시작한다.

뒤이어 오르던 유아들도 벤치 있는 곳으로 이동하고 준호가 뛰어오며 소리친다.

준호: **헛살! 왕과 왕비의 무덤을 찾았어!**

교사: **찾았어???**

준호: **이리와 봐요!**

자신이 찾은 장소로 향하여 몸을 돌리며 손짓을 하고 냅다 뛰다. 유아들도 교사도 함께, 준호가 찾았다고 외친 왕과 왕비의 무덤을 향해 빠르게 달려간다.

쿵쿵 쿵쿵!!! 두근 두근 두근.... 그리고 왕과 왕비의 무덤을 만난다!



만나기 2초 전!



만나기 1초전

왕과 왕비의 무덤을 찾았어!!



유아들은 나무벤치를 계속 두드리거나, 바라보며 나의 반응을 기다린다. 교사는 더 이상의 반응은 유아들의 상상의 세계에 방해될까 싶어 “여기야? 우와~.” 이상의 말을 못한다.

유아들은 고즈넉한 경치가 펼쳐진 벤치에 앉거나, 서서 작게 보이는 집들과 차들, 멀리 앞 산을 바라본다. 산과 자신의 상상의 세계를 마음껏 오가고, 넘나들며 만난 왕과 왕비의 무덤에서.

기대를 잔뜩 안고 올라가니
유아들이 반짝이는 눈으로 교사를
바라본다.

교사 : 어디야?

유아들 : 여기요!

여기!

교사 : 여기야! 어머...

만들어가는 이야기

어린이집과 자연을 넘나들며 유아의 놀이 욕구 연결하기

더운 여름이 지나가고 선선한 바람이 불기 시작하면서 유아들은 알리지 비염이 심하거나 체력이 떨어지는 등 개별적으로 몸 상태에 변화가 오기 시작했다. '아침열기(이야기나누기)' 시간 유아들이 나들이 장소를 정할 때 실외 보다는 실내가 거론되기 시작했고, 먼 곳 보다는 가까운 곳을 이야기하였다.

다리가 아파! 멀리 가기 싫어! 교실에서 놀고 싶애! 나는 가까운 마당이 좋아!

교사는 유아들의 욕구를 들으며, 유아들이 떨어지는 체력을 감각적으로 느끼는 구나 라는 생각이 들었다. 유아들의 몸 상태의 조절, 변화하는 계절적응을 위해 당분간은 유아들의 의견을 받아 주기로 했다. 무엇보다 실외는 좋다, 산은 좋다, 무조건 나가면 좋다, 라는 다소 설득력 없는 생각 안에 유아들을 가두어 두고 싶지 않았다. 바깥이 좋은 것을 부정 할 수가 없지만 실내 역시 나쁘지 않은 곳이지 않나? 유아들에게는 어린이집의 실내나 바깥 모두 훌륭한 놀이 장소이니 전체적인 유아들의 건강 상태를 고려하여, 실내와 실외를 유연하게 넘나들며 유아들의 욕구를 따라가는 것이 좋을 것 같았다. 그렇게 유아들은 한동안 교실에서 '체스 왕중왕전'에 오르기 위한 체스두기에 한창이었고, 블록으로 총과 칼, 로봇을 만들어 놀았다. 그리고 날이 선선해지면서 다시 산에 오르기로 했다.



실내에서의 체스 놀이가 산에서의 역할 놀이로

가을 산을 오르기 시작하던 어느 날 유아들은 갑자기 “사자성을 방어하라! 방어하라!”를 외치며 놀이를 시작하였다. 교사는 처음 보는 유아들의 놀이 모습을 보며 실내에서 했던 체스놀이판과 체스 말의 특징이 떠오르면서 아이들의 놀이가 체스게임으로 느껴졌다. 사자성을 지킬 때 중간 중간 나타난 칼과 로봇, 총은 교실에서 놀았던 블록 놀이가 연상되었다. 사자성을 방어하라 놀이가 교사에게는 체스판으로 보여 교사도 체스말이 되어 “방어를 뚫겠다!” 나이트(체스말 명칭) 용어를 사용하며, 놀이 안으로 들어갔다. 느닷없이 보인, 그러나 사실 실내 체스놀이의 확장판이었던 산에서의 사자성을 방어하라 놀이는 체스판에서 왕과 왕비를 방어하는 병사(폰=체스말명칭) 역할로 시작하여 ‘감옥에 가두어라’로 변하며 자신들의 성을 침략한 교사를 감옥에 가두고, 다른 전략을 위해 시간을 본다. 체스 대결을 할 때, 유아들은 자신의 말이 공격 받는 순간에 상대의 말을 잡으러 가기 위해 전의를 불태운다.

그러다 갑자기 유아들은 교사를 다시 구출한다. 길을 찾았다는 새로운 제안에 솔깃해서 모두가 함께 이동하려니 교사를 풀어주어야겠다는 생각이 들었나 보다. “햇살을 구출하라!!” 유아들은 교사를 풀어준다. 체스에서도 나의 말이 잡히면 속상하지만, 다시 공격하여 상대의 말을 잡고 나면 좀 여유로워지고 미소를 되찾는 유아들의 모습을 본다. 나를 가둘 때와 풀어줄 때 유아들의 모습은 자신의 말이 잡혔을 때 전의를 불태워 복수하려는 모습이었고, 자신이 상대 말을 잡았을 때는 기쁨에 후하게 웃으며 여유를 부리던 그 모습이었다.

평소 탐험하며 가파르게 올랐던 깊고, 험하고 위험한 특성을 잘 아는 유아들은 자신의 상상과 더해 지하 감옥을 만들어 냈고 거기에 교사를 가두고 다시 구출하였다. 유아들은 기물이 잡혔을 때와 상대방 말을 잡았을 때의 감정으로 오르막과 내리막의 산을 오가며 온 몸을 이용하여 자신의 에너지를 풀어내고 있다.

유아들의 상상으로부터 새로운 시야를 연다

전망대를 향해 산을 오를 때는 유아들을 따라가는 교사의 마음과 왕과 왕비의 무덤을 찾는 유아들의 마음이 많이 닮았을 거라고 생각하며 갔다. 교사도, 유아도 ‘계속 오르는 그 끝에는 뭐가 있을까?’ 궁금해 했을 거라고. 하지만 마지막 내려올 때는 서로 다른 마음이었다는 것을 알게 되었다. 교사는 오르는 내내 ‘과연 있을까?’ ‘내가 뭐라도 정해줘야 하나?’에 가까운 마음이었다면 유아들은 ‘있어! 있어!’ 확신에 찬 마음이었던 것 같다. 유아들은 뭐라도 스스로 찾아냈을 것이다. 교사와 유아의 마음은 닮아있었지만 확실히 달랐다.

평소에는 산에 오르는 내내 힘들다고 두어 번은 툭툭 거리고 중간에 좀 쉬었다 가자고 하는 유아들이었는데 오늘은 왕과 왕비의 무덤을 찾겠다며 뒤도 돌아보지 않고 올라갔다. 평소 속도가 느렸던 유아들, 힘들어 쉬자고 요청했던 4세 유아들도 설레여 하며 뒤따라 갔다. 유아들이 무엇을 찾을지... 무슨 말을 할지... 교사 또한 설레임과 궁금함을 가지고 뒤따랐다. ‘결국 찾아내려나 봐!’하면서 말이다

그리고 유아들이 찾아낸 산 전망대 옆 고즈넉한, 전망 좋은 곳에 자리 잡은 왕과 왕비의 무덤 앞!!! 교사는 그저 놀랄 뿐이다. 왕과 왕비의 무덤이 나무 벤치였음에 놀라고, 그 나무 벤치가 왕과 왕비의 무덤이라고 말할 때 반짝이고 설레는 유아들의 살아있는 눈빛에 놀란다. 유아들의 놀이 흐름을 따라오다 보니, 평소 산에서 쉬었다 가라고 둔 벤치가 왕의 무덤이고, 왕비의 무덤으로 변한다. 교사에게는 그저 나무벤치였는데, 그것이 왕의 무덤이 되고, 왕비의 무덤이 되다니. 유아들의 상상력은 정말 무한한 것 같다.

유아들은 높은 곳에 서서, 혹은 벤치에 앉아서 왕과 왕비가 되어 산 아래 장난감 같은 작은 아파트를 바라보고, 작아진 자동차를 바라본다. 유아들의 눈에 시내의 모습은 그저 시내로만 보였을까? 유아들의 놀이를 따라가다 보니, 그들의 상상으로부터 교사는 새로운 시야 하나를 이렇게 또 얻어간다.

창조

도전

즉흥성

유연성

자유로움

몰입

상상력

변형

영분

탐험

몸의 감응

전환

흐름

만남

접촉

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

2

다람쥐들을 초대합니다

다람쥐 잔칫상 차리기

- 2019. 10. 21.
- 4, 5세
- 동네 뒷산

다람쥐
잔칫상 준비



식탁 돌

그릇
(도토리 모자)



타조풍선 나무

다람쥐
밥상 차리기



앉을 자리 마련



꽃가루 음식



다람쥐
들어오는 문

아까 그 다람쥐들
초대할까?



손가락 만들기



다람쥐를 발견하다

산을
내려오며...

다람쥐
밥상 완성



다람쥐들이 엄청 좋아하겠지?

다람쥐 잔칫상을 차리기까지

우리 기관은 매일 주변 산으로 나들이를 가고, 한 달에 한번은 멀리 숲나들이를 간다. 이번 숲나들이는 버스로 5분 거리에 있는 산으로 갔다. 유아들은 정상으로 올라가는 길에 도토리, 밤 껍질, 나무껍질, 돌 등을 하나하나 주워 모았다. 산 정상에서 놀 때 필요할지 모르니 맘에 드는 것들을 발견할 때마다 챙겨 두었다. 유아들은 산 정상에 도착하자 손에 쥔 재료들을 모두 모아 다람쥐 생일상을 차려주었다.

다람쥐다!

등산하는 길에 지숙이가 다람쥐를 발견하였다. 지숙이의 외침에 유아들은 발걸음을 멈추고 우르르 몰려들어 다람쥐가 사라질 때까지 지켜보았다.

지숙: **다람쥐다!**



이후로도 또 다른 다람쥐와 마주쳤고 유아들은 한참을 머물며 다람쥐가 가는 대로 시선을 따라 움직인다. 산 정상으로 향해 가는 길 내내 다람쥐 이야기를 나누며 올라갔다.

나도 만들어줘

산을 올라가며 유아들은 도토리랑 밤을 주워서 교사에게 맡긴다. 산 위에 가서 소꿉놀이를 할 터이니 보관해 달라고 한다. 교사는 유아들이 주는 것을 가방에 넣는다. 그리고 교사가 발견한 밤 쪽정이를 가지고 나뭇가지를 끼워 작은 손가락을 만들어 주었다.



밤 껍질로 만든 손가락

정인: 어? 진짜 손가락이네~.
 이것도 이따가 같이 써야겠다.
 우주: 별꽃!(교사) 나도 만들어줘요.
 영지: 나되! 난 작은 손가락으로요.



유아들이 주워 모은 도토리, 밤들

아까 그 다람쥐들 초대할까?

영지는 작은 돌멩이를 주워서 교사에게 보여준다.

영지: 나 이 거(돌멩이) 이따가 음식 차릴 때 상으로 써야겠다. 좋겠지요?

교사: 응! 정말 좋은데!



교사: 그럼 우리 그 위에 도토리랑 밤으로 음식 차리고 누구 초대할까?

영지: 좋아! 누구 초대할까요?

교사: 글썸, 도토리랑 밤을 좋아하는 게 누가 있을까?

지숙: 다람쥐지~ 아! 우리 아까 그 다람쥐들 초대할까요?

영지: (어이없다는 듯 웃으며) 다람쥐를 어떻게 초대해요~.

교사: 왜~ 너무 좋은 생각인데! 우리가 차려 놓으면

다람쥐들이 맛있는 냄새를 맡고 오지 않을까?

지숙: 맞아요. 다람쥐들이 와서 음식이 너무 많아서 깜짝 놀랄 거 같아요.

교사: 그러게. 오늘이 무슨 잔치날인가 하고 생각할 거 같아.

지숙: 아! 생일잔치! (크게 소리치며) 다람쥐들아~ 친구들 많이 데리고 와~.

유아들은 산 정상에서 다람쥐 생일상 차려줄 생각에 힘든 기색도 없이 즐겁게 올라갔다.

다람쥐 잔칫상 준비

영지는 다람쥐 생일 잔치 식탁으로 꾸밀 돌들을 주워서 교사에게 보여준다.

이외에 침대, 의자 등으로 쓸 돌들을 두 손 가득 들고 올라간다.



영지: **별꽃!**이 식탁, 침대로도 된다. 그리고 이걸 사다리예요.

교사: 아~ 그럼 그중 침대인 거야?

영지: 네! 밑에는 놀 수 있는 곳을 만들어 줄 거야. 의자도 있어요.

교사: 오~ 좋은 생각이야.

영지는 자신이 주워온 돌을 어떻게 쓸지 교사와 이야기를 나누다가 새로운 아이디어가 떠올랐다.

영지: 아~ 아니면 이따가 음식을 만들고 나서 다 먹으면 그 **그릇**(도토리 모자) 들 가지고 놀게 되려야겠다.



이 때 교사는 특이하게 생긴 나무 조각을 주워 들었다.

교사: **오! 이 나무 정말 신기하게 생겼다.**

지속: **오리 풍선 같아요.**

(다시 들여다보더니) **아니다. 타조 같아요. 타조 풍선이라고 하자.**



영지: **응! 우리 이것도 이따 밥상 차릴 때 쓰자.**

문영: **그래! 풍선이라고 하면 어때?**

파티에는 풍선이 빠지면 안 되지.

다람쥐 밥상 차리기

정상에 도착해 점심식사를 한 후 유아들은 올라오는 길에 주워온 재료들을 꺼내 다람쥐 밥상을 꾸미기 시작한다.

다람쥐 앉을 자리 마련하기



문영이와 영지는 네모판자에 나뭇가지와 주워 온 돌을 올려 놓는다.

지속: **어? 그럼 너무 좁아. 우리 여기 한가운데에 놓는 거 어때?**
그래야 다람쥐들이 또르르르(동그랗게 손을 그리며) 앉을 수 있지~.

지속, 문영이는 나뭇가지와 돌을 옆으로 옮긴다.

지속이가 어디선가 큰 네모판자를 주워 와 바닥에 놓는다.

지속: **이거 있으면 이제 집은 따로 필요 없겠다.**



다람쥐 음식과 자리

문영이와 지숙, 영지는 각자 할 일을 정한다. 문영이와 지숙이는 집안을 꾸미고, 영지는 돌로 꽃을 썰어 꽃가루를 만든다.

영지: (꽃잎을 들고 앉으며) **애들아, 나는 이걸 썰 테니까 너네는 그걸 만들어, 애들아, 나는 이거 꽃가루를 만들게.**

문영: **어~.**

유아들은 다람쥐가 앉을 자리를 마련하느라 분주하다. 갖고 있는 한정된 재료로 다람쥐 의자를 얼마나 놓아야 할지도 의논했다.

문영: **그런데 영지야! 의자가 없어도 되겠는데? 이렇게 둥그랴게 그냥 앉으면 되잖아.**

영지: **아니야.**

문영: **그럼, 의자에 앉은 사람만 먹을 수 있는 거잖아.**

영지: (의자로 사용할 돌을 들어 올리며) **으랏차~ 그럼, 의자를 쪼개 버리자~.**

문영: (까르르 웃는다)



다람쥐 들어오는 문 만들기

유아들은 함께 웃으며 다람쥐가 앉을 의자를 바닥에 두고 문영이와 지숙이는 돌과 나무를 배치하고, 영지는 음식을 상 위에 올려 놓는다. 지숙이는 다람쥐 집에 문을 만들기 위해 고심한다.
나무 두 개를 교사에게 연결해 달라고 부탁한다.



지숙: 이걸 들어오는 문으로 하면 되겠다.
그런데 어떻게 세우지?



이리저리 주변을 살펴보다가 작은 나무판 하나를 더 가져와 그 사이에 문으로 사용할 나무를 끼워서 세운다.

다람쥐들이 엄청 좋아하겠지?

다람쥐 잔칫상이 완성되자 유아들은 손뼉을 치며 좋아한다. 자신들이 차려놓은 잔칫상을 물고래미 바라본다. 이제 하산해야 할 시간. 유아들은 다람쥐 잔칫상을 뒤로 하고 산을 내려가며 “다람쥐가 정말 먹으러 올까?”, “다른 사람들이 치우면 어떻게 하지?”, “다람쥐들이 엄청 좋아하겠지?” 하고 이야기를 나누며 산을 내려 온다.



만들어가는 이야기

다람쥐와 교감하는 유아들

산을 오르며 발견한 자연물들을 놀이할 때 사용하기 위해 보관하고 챙기는 아이들!

또 그 재료들을 어떻게 사용할지 이리저리 궁리하고, 올라가는 것도 힘든데 무거운 돌들을 양손 가득 소중히 들고 가는 모습을 보니 흐뭇한 미소가 지어졌다.

어떤 잔칫상이 만들어질까? : 다람쥐 잔칫상의 창조적 변형

산을 오르면서 유아들은 다람쥐 잔칫상에 필요한 자연물들을 이것 저것 챙겼다. 돌, 도토리, 나뭇가지, 도토리 모자...

유아들이 모은 저 재료들로 어떤 잔칫상이 만들어질까 무척 궁금하고 기대가 되었다.

유아들은 놀잇감을 하나씩 주워 모으며 산을 올라가서 그런지 무척 길고 가파른 길임에도 불구하고, 정상까지 전혀 힘든 기색없이 무척 즐거운 표정으로 올라갔다.

그렇게 자신이 찾은 재료들로 놀면서 유아들은 자신의 생각과 다르게 만들어져도 전혀 속상해 하지 않았다.

자신의 생각에 친구들의 생각들을 보태서 한정된 재료를 가지고 이리저리 변형시켜 친구들과 함께 다람쥐 잔칫상을 만들어 나갔다.

따뜻한 유아들의 마음을 느끼며...

산을 오르며 만난 다람쥐를 반가워하고, 그런 다람쥐를 위해 맛있는 생일상을 차려주고,

다람쥐들이 와서 꼭 먹어 주길 바라는 유아들의 마음을 보며 마음 한 켠이 따뜻해졌다.

지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

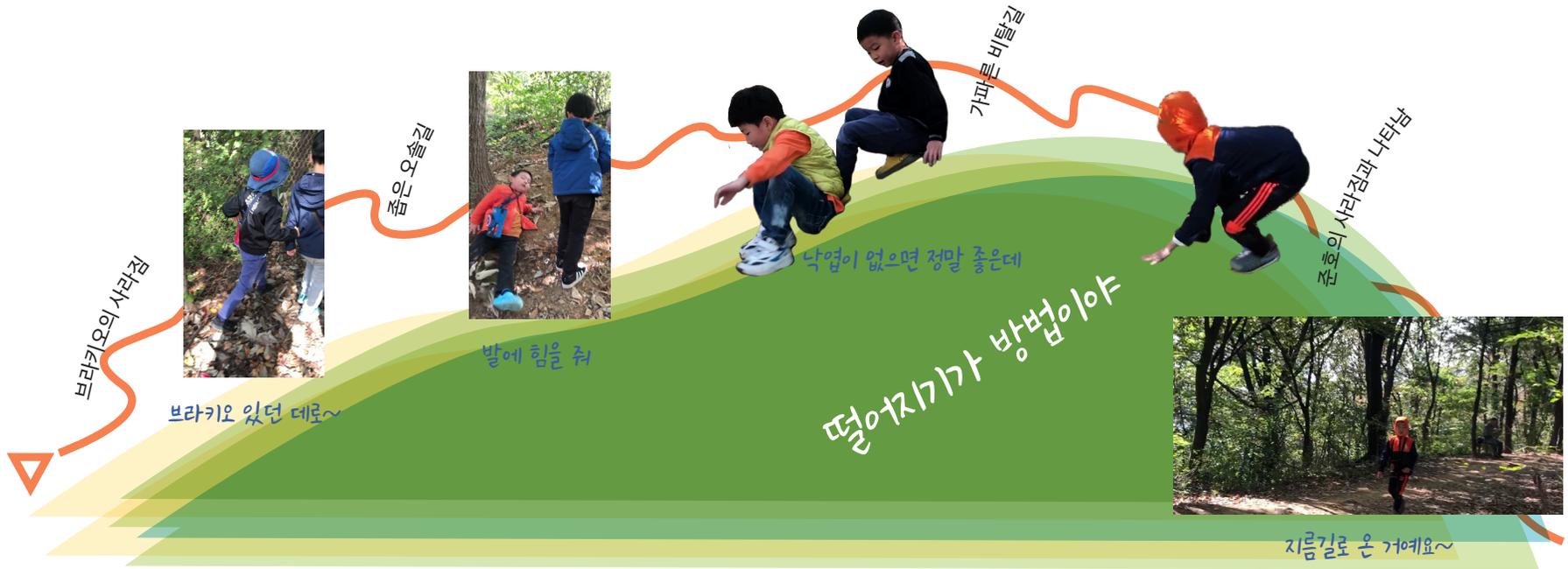
3

방법이 있어~ 떨어지기가 방법이야!

자주 가는 산에서의 놀이

- 2019. 10. 16.
- 4, 5세
- 어린이집 동네 산 중턱

어린이집 뒤쪽으로 조금만 가면 동네 산이 나온다. 유아들은 자주 이곳으로 나들이를 간다. 산 초입부터 시작되는 계단이 끝나는 곳이 산중턱이다. 자주 이곳에 와서 놀던 유아들은 장소에 얽힌 추억을 꺼내 이야기도 나누고, 낙엽이 쌓인 비탈길을 구르고 미끄러지며 다치지 않게 오르내리는 방법을 몸으로 찾아낸다. 일상적으로 동네 산을 오가며 유아들은 시간이 쌓여 만들어지는 추억을 만나고 그들만의 추억의 장소에서 즐겁게 논다.



내 추억의 친구야!

산 중턱에 가면 죽어 있는 나무가 철조망에 반쯤 누워있던 장소가 나온다. 유아들은 그 나무를 브라키오라고 불렀다. 그 모양이 공룡을 닮아서다. 얼마 전 구청에서 산에 있는 쓰러진 나무를 정리하면서 브라키오가 사라졌다. 하지만 유아들은 그 나무가 있던 장소에서의 추억을 떠올리며 오늘도 그 곳으로 향한다.

나도 다섯 살 때...

세 살 때도 봤고, 다섯 살도 봤고,
여섯 살도 봤고, 일곱 살 때까지 봤는데!

브라키오 있던 데는 내 추억의 친구야.



발에 힘을 주고 가면 돼요

유아들은 각자 이야기를 하며 좁은 오솔길을 다시 오르기 시작한다.



유아들을 따라 오르던 민수가 미끄러지려고 하자 나무를 잡고 몸을 바닥에 엮드린 채 그대로 내려온다.

교사: 민수~. 괜찮아? 내가 잡아줘?

민수: 아니요.

진철: 민수야~ 크록스니깐 미끄러워서 그래.

나는 운동화여서 쉽게 올라갈 수 있어.

진철이는 운동화 신은 발을 들어 보여주고 성큼성큼 다시 비탈길을 올라간다.



민수: 저 이제 안 미끌미끌해요.

교사: (앞서 성큼 성큼 올라가는 민수에게) 어떻게 방법을 터득했어?

민수: 발에 힘을 주고 가면 돼요.

민수는 뒤돌아보고 몇 걸음 내려오면서 조심스럽게 나무를 한 손으로 잡고 기대어 이야기 한다.

교사: 오~ 진짜? 오와~ 발에 힘을 주고 간다!

민수: 발에 힘을 주면서 살살...

이야기 하면서 나무를 기댄 손을 놓고 내려오던 민수는 주르르 다시 미끄러진다.

교사: 오구 오구~ 괜찮아? 발에 힘을 빼시면 어떻게 해요해요~~.

민수는 일어나서 엉덩이를 탈탈 털고 다시 오솔길을 오른다.



아~ 낙엽만 없으면 진짜 좋는데...

민수는 다시 올라가다가 또 미끄러진다. 준호와 성현이도 엉덩이로 미끄러져서 내려오고 있고 가희도 큰 소리를 치면서 주르륵 한다.



아~ 낙엽만 없었으면 진짜 좋는데...
근데 여긴 겨울에 와도 낙엽이 많아요.



경훈이와 준호, 성현 등 아래에 내려가 있던 여섯 살 남자유아들이 올라온다.

하준: 아~ 거기 가면 모기 겁나 많아! 아마 모기 집이 있을 걸?

교사: 여기 모기 집인데. 모기 집 건드려봐. 벌집처럼.

하준: 안돼 우리 그럼 죽어요.

안돼. 그러려면 어 아주 딱딱한

소방관 옷을 입고 해야 돼요.

교사: 민수야~ 빨리 와 거기 모기 소굴이래~.

(미끄러지는 아현을 보며) 가희야! 엉덩방아~.

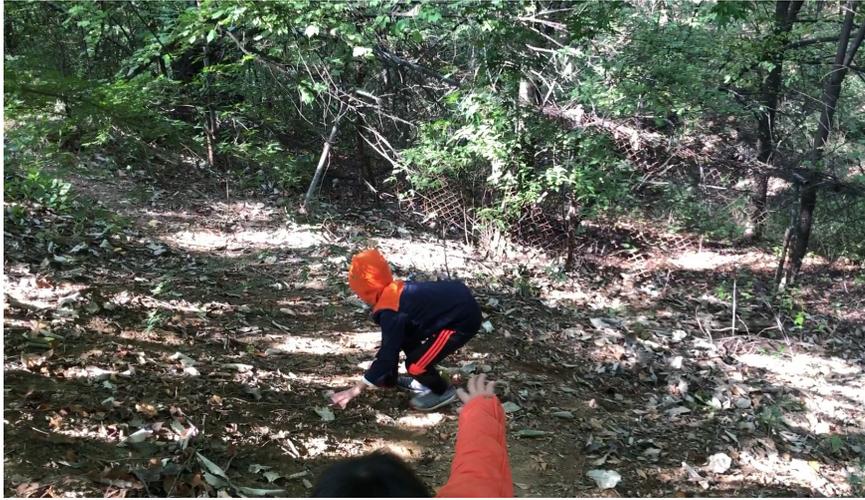
하준: 푸~~~~(웃음).

가희: 나 엉덩방아 안 찼었는데?

가희는 멧쩍은 듯 웃고, 교사 있는 쪽으로 다가오며 유아들과 장난을 친다. 서로 부딪쳐서 미끄러트리는 놀이가 시작된다.

교사도 함께 소리치며 올라가고 남아 있던 다른 유아들도 소리치면서 올라간다.

방법이 있어. 떨어지기가 방법이야!



산 정상으로 가기 위해 흩어져 놀던 유아들이 모였다. 주르륵, 퍽! 마른 풀잎에 털썩하는 소리가 나고 교사가 뒤돌아보니 종은이가 우리 쪽으로 오려고 비탈길을 오르다 미끄러졌다.

교사: (종은이가 가까워지자) **괜찮아? 우리가 여기 밧줄 보내줄까?**

교사를 따라 종은이가 있는 쪽으로 온 민수

민수: (바닥의 긴 나뭇가지를 종은에게 내밀며) **이것 좀 봐. 이거 잡아!!**

종은이는 뒤돌아서 한 발을 길게 뻗어 살살 내려가면서 비탈길 아래쪽을 보고 말한다.

종은: **방법이 있어**(엉덩이를 낮추고 내려가다가 미끄러져서 양 손으로 바닥을 짚고 멈추면서).

떨어지기가 방법이야.

민수: (종은이가 내려가는 모습을 응시하면서 외친다) **발에 힘을 줘~.**



민수가 미끄러진다. 민수는 일어나지 않고 그대로 엉덩이를 밀며 내려간다.

교사: **민수처럼, 엉덩이로 내려와도 돼~** (종은이에게) **빨리 와!**

종은: **알겠어요! 잠깐만~.**

교사: **어디로 가는 거야?**

종은: (조금 완만하지만 멀리 돌아 오는 길을 가리키며) **저기로 가는 거예요.**

교사: **어~ 다른 길을 알고 있네~ 종은이가~.**



오~ 종은이는~ 지름길로 온 거야?

민수는 종은이가 가는 것을 확인한 후 아까 종은이에게 던져줬던 나뭇가지를 잡고서 비탈길로 다시 올라온다.

교사: 민수야, 잡아줄까?

민수는 끝까지 나뭇가지를 잡고 비탈길 끝까지 혼자 올라온다.

교사: 오~ 민수! 도사 같아~지팡이 짚고

민수는 지팡이를 들고 친구들이 모인 등산로로 뛰어가고, 조금 완만한 다른 길 쪽으로 갔던 종은이가 곧바로 나타난다.

교사: (대견하다는 목소리로) 어? 종은아, 어디서 나타났어?

오~ 종은이는 지름길로 온 거야?

종은: 지름길로 온 거예요~.



지름길로 온 거예요~.

만들어가는 이야기

자연과의 만남은 긴 호흡으로

유아들이 산을 만나는 방법! 유아들이 산을 어떻게 만날까? 유아들은 어디에서든 잘 논다. 산에서도 잘 노는 유아들의 이야기와 놀이를 들여다보니, 오르락내리락 입체적인 만남과 긴 시간 쌓여진 안정감이 있다. 입체적이고도 안정감 있는 경험들이 커커이 쌓인 울타리 안에서 이루어지는 유아들의 새로운 시도들은 또 다른 놀이가 된다.

브라키오가 있던 장소에 가면 윤성이는 나무가 없어진 이유를 설명하고 하준이는 세 살부터 3년의 경험을 기억해 낸다. 이 특별한 장소는 유아들에게는 3년의 시간이 쌓인 장소, 추억을 되새김하는 장소이다. 그래서 이 장소에 가면 윤성이는 마음이 동해서 걸음은 빨라지고, 익숙한 발걸음으로 누구보다 깊숙이 내려가 본다. 익숙한 그 길을 굽이굽이 따라가며 변한 것도, 여전한 것도 눈으로 금세 파악한다. 그리고 이 곳에서 뭐하고 놀지 친구들에게 큰소리로 아이디어를 쏟아낸다. 친구들과 함께 놀이를 금새 펼칠 만큼 익숙한 곳이다. 익숙한 공간은 친구를 찾은 것 같은 기분을 느끼게 한다. 늘 찾아가는 산은 한결같으면서도 많은 것을 보여주는 친구가 될 수 있다.

새로운 방법도 재미난 놀이가 되는 곳

미끄러운 비탈길에서 무사히 오르는 방법을 찾으면서 유아들은 친구끼리 도움을 주고 받아가며 자신의 안정감을 찾아가는다. 아직은 말과 생각과 실행이 삐걱거리기도 하지만 몸으로 생각을 실현해내기도 하고, 친구의 말에 아이디어를 얻기도 한다. 각자의 방법을 찾다가 무심코 주르르륵 미끄러지는 것의 즐거움을 발견하지만 때론 방법을 찾지 않고 그냥 즐기는 것, 그것이 방법이 되기도 한다. 새로운 시도의 긴장감과 실패로 인해 얻어지는 우연한 발견, 즐거움이 뒤섞이는 경험을 한다. 여럿이 함께 만드는 놀이의 묘미이다. 미끄러운 길을 올라오는 종은이는 실패하고 싶지 않다. 그래서 자신만의 방법을 찾는다. 미끌미끌 오르고 싶은 길을 미끄러지면서 유아는 “**잠깐만!**” 하고 스스로 해내려고 한다. “**방법이 있네 주르르~**” 거의 다 내려왔는데 종은이는 “**떨어지는 게 방법이야!**” 하고 외치면서 결과를 받아들인다. 그런 유아의 모습이 기특하다. 어쩌면 우연한 경험이 새로운 방법을 찾는 배움의 기회였을 수도 있겠다는 생각이 들었다. “**지름길로 온 거야?**” 하고 물으니 당당하게 “**지름길로 온 거예요~**” 한다. 지켜봐주는 교사의 따뜻한 눈빛이 있는 좋은 놀이와 경험 속에는 새로운 지혜가 있다.



지역사회 자연 공간에서 만들어가는 놀이

4

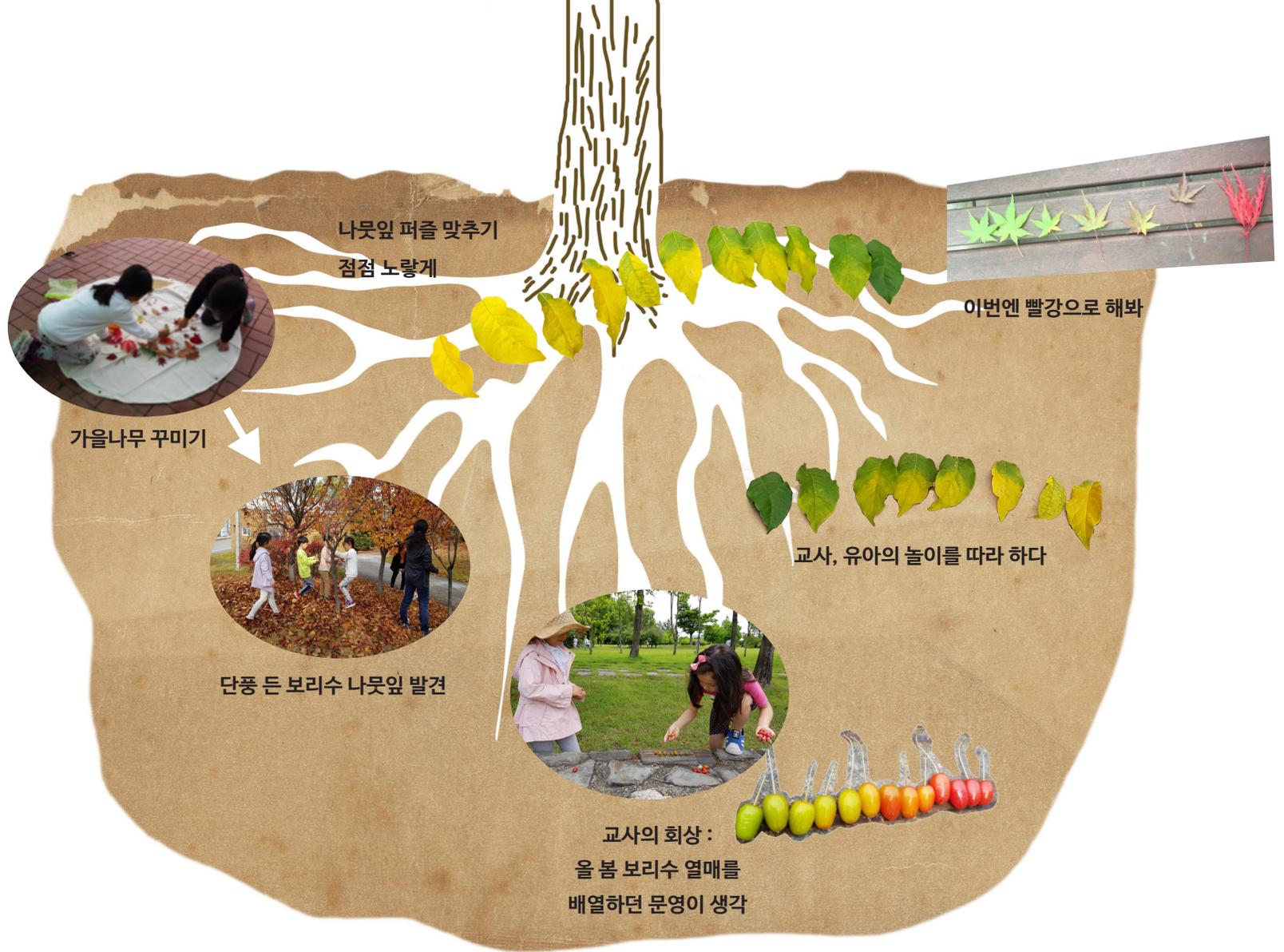
점점 노랗게, 점점 빨갛게

감성이 물들다

● 2019. 11. 12.

● 5세

● 우다다 공원



우다다 공원으로의 나들이

우다다 공원에는 인라인스케이트를 탈 수 있는 시설이 여러 개 설치되어 있다. 유아들은 이 시설물 위로 달려가거나 내려오며 논다. 이때 시설물에서 ‘우다다’하는 소리가 나서 유아들과 교사는 이 공원을 우다다 공원이라고 이름 지었다.

우다다 공원으로 가는 길에 교사는 유아들에게 갈대를 잘라주었다. 유아들은 갈대로 길을 쓸거나 우산처럼 쓰면서 걸어갔다. 빨갭게 무르익은 열매를 따서 손에 쥐고 가는 유아들도 있었다.

우다다 공원에 도착해서 교사는 나무 그림이 프린트 된 둥근 보자기를 공원 바닥에 펼쳐 놓았다. 유아들은 너나할 것 없이 다양한 색과 모양의 나뭇잎과 열매들을 주워 모아 보자기에 프린트된 나무 그림 위에 놓으며 가을 나무를 자유롭게 꾸몄다.

둥근 보자기



제각각 물든 보리수 나뭇잎을 발견하다

교사는 유아들과 함께 이 나무 저 나무 밑으로 옮겨다니며 나뭇잎을 찾던 중 다른 나무의 잎들은 대부분 비슷하게 물이 들어 있는데 보리수 나뭇잎은 제각각 물이 들어 있는 모습을 발견하게 되었다.



유아의 놀이를 교사가 따라하다

올 봄에 이곳에 놀러 왔을 때 문영이가 보리수 열매를 색깔별로 배열하던 게 생각이 나서 교사는 나뭇잎을 가지고 문영이가 놀았던 대로 따라해 보기로 했다.



봄에 보리수 열매를 초록에서 빨강으로 배열하던 문영



보리수 열매의 아름다운 색깔 배열

보리수 나뭇잎 퍼즐



보리수 나뭇잎을 주워다가 이렇게 저렇게 색깔을 비교해가며 초록색에서 점점 노랗게 물들어가는 순서로 배열해 보았다.

나뭇잎 퍼즐 맞추기 : 점점 노랗게

교사는 나뭇잎을 모은 뒤 문영이를 불렀다.

교사: 문영아~ 나, 나뭇잎 퍼즐 만들었는데 한번 맞춰볼래?

문영: 좋아요~~.

교사는 완성된 보리수 나뭇잎 퍼즐을 문영이에게 보여준 뒤 뒤섞었다.

문영이가 나뭇잎 퍼즐을 맞추기 시작하니 지운, 아란, 영지, 은정이가 다가와서 함께 본다.



은정이는 자신이 가지고 있던 보리수 나뭇잎을 내밀며 퍼즐을 더 어렵게 만들었다.

은정: 별꽃(교사)~ 이것도 하나 놓을까요?

교사: 응. 그래도 되겠다.

문영: 으~ 그럼 더 어려워지잖아요~.

교사: 문영이는 그래도 할 수 있을 걸.

문영이는 색깔대로 나뭇잎을 놓고는 어깨를 으쓱해 보인다.



유아들이 맞춘 나뭇잎 퍼즐

나도 해 볼래

옆에서 보고 있던 영지도 나뭇잎 퍼즐을 맞추고 싶어했다.

영지: 나도 해 볼래요. **별꽃**(교사)이 한번 섞어봐요.

교사가 나뭇잎을 섞으니 영지는 그것을 차례대로 놓은 뒤 교사에게 맞는지 확인해 달라고 한다. 처음이라 그런지 색깔 순서가 다른 부분이 있었다.

교사: 오~ 잘 했는데~ 그런데 이 나뭇잎이랑 이 나뭇잎이랑 어떤 게 초록이 더 많아?

영지: 이거요!

교사: 그차~ 나도 그런 거 같아.

영지: (씩 웃으며) 그럼 이거랑 자리 바꿔야지.

영지는 나뭇잎 자리를 바꿔 다시 놓는다.

영지: **별꽃!** 또 섞어봐요.

교사: 그래. 그럼 이번엔 이 순서대로 뒤에 숫자를 써 놓을게. 영지가 다 하고 나서 맞는지 한번 봐봐.



각각의 보리수 나뭇잎 뒤에 볼펜으로 순서를 적어 놓는다.

영지는 다시 한번 맞추고 나뭇잎을 뒤집으며 스스로 잘 놓았는지를 확인해 본다.

영지: 재미있다.



이번엔 빨강으로도 한번 해봐

영지의 퍼즐 맞추기를 곁에서 지켜보던 아란이가 더 어려운 단계를 제안한다. 자신감을 얻은 영지는 흔쾌히 도전한다.



아란: **별꽃!** 이번엔 빨강으로도 한번 해봐요.

영지: 좋아~.

교사(별꽃): **그래볼까? 빨간 나뭇잎이 어디 있더라~.**

영지, 아란이가 빨간색 나뭇잎을 찾는다. 옆에 아주 빨강게 잘 물든 나뭇잎이 있었지만 그건 모두 다 빨강게 물들어 퍼즐로 사용할 수가 없었다. 다시 둘러보다가 단풍잎을 발견하였다.

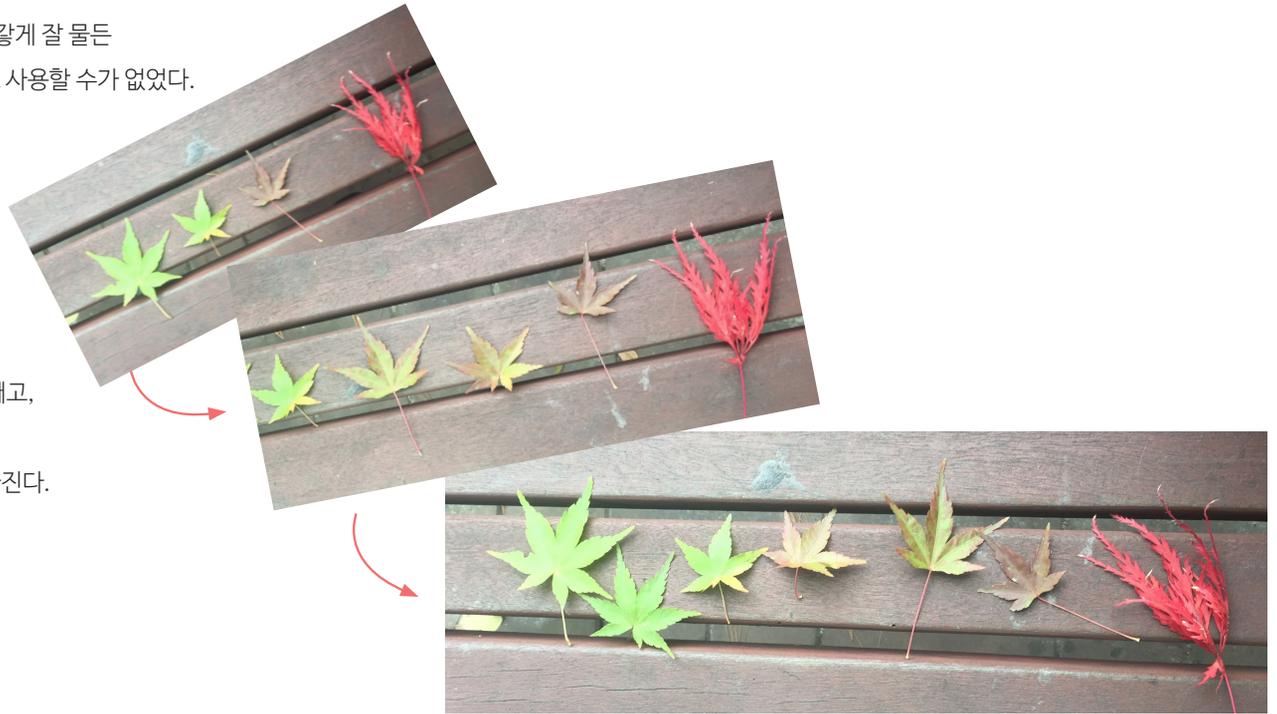
교사: **어? 저 나뭇잎 좋다.**

영지: **나도 찾아 줄게요.**

영지와 아란이가 서로 다른 나뭇잎을 찾아준다.

함께 찾은 단풍잎을 바닥에 펼쳐 놓고 비슷한 색깔은 빼고, 차이가 나는 나뭇잎을 쪽 배열해 놓는다.

색깔이 너무 예뻐서 보고 있는 것만으로도 기분이 좋아진다.



점점 어려워지는 단풍잎 퍼즐

교사는 조금 전 유아들이 가지고 놀던 둥근 나무 보자기가 생각이 나서 그것을 뒤집어 길게 접고 그 위에 단풍나뭇잎을 올려 놓았다. 그냥 바닥에 두었을 때보다 색깔이 더 선명하게 잘 드러났다.



교사는 단풍잎 10개를 초록에서 빨강으로 쪽 배열했다.
완성된 단풍잎 퍼즐을 보여준 뒤 영지에게 맞춰보라고 하니 도전했다.
영지는 단풍 나뭇잎도 순서대로 놓아보며 즐겁게 놀았다.

만들어가는 이야기

교사가 먼저 발견한 나뭇잎 놀잇감

다양한 색깔의 나뭇잎을 모으는 유아들을 보며 교사도 주변 나무들을 하나하나 바라보게 된다. 그리고 유아들과 함께 또 다른 색깔의 나뭇잎, 또 다른 모양의 나뭇잎을 찾으러 다니다가 한 나무에 색이 똑같이 바랜 나무와 제각각 다르게 물들어 있는 나뭇잎을 발견하게 된다. 제각각 다르게 물들어 가는 나무를 바라보고 있으니, 나도 모르게 점점 노랗게 물들어 가는 대로 시선이 나뭇잎 하나하나에 따라간다. 그리고 시선이 머물러 있던 나뭇잎들을 따다가 순서대로 바닥에 놓아본다. 특별한 놀잇감을 준비해 가지 않아도 자연 속에는 늘 많은 놀잇감들이 준비되어져 있다. 때로는 그 놀잇감을 유아들이 먼저 발견하기도 하지만 때로는 교사가 먼저 발견하기도 한다.

교사가 제안한 놀이가 유아들의 놀이 속에 물들다

나들이를 갔을 때 아란이가 분주히 나뭇잎을 모으더니 교사를 부른다. 아란이에게 다가 가니 벤치에 나뭇잎을 쭉 펼치며 나뭇잎 퍼즐을 맞추어 보란다. 안경을 들썩이며 퍼즐을 맞추느라 애쓰는 교사의 모습을 보며 아란이는 흐뭇하게 웃음을 짓는다. 그 모습을 바라보며 교사가 제시한 놀이가 어느새 자연스레 유아들에게 번진다는 것을 새삼 느껴본다. 교사와 유아가 서로 놀이를 주고 받으며 자연스럽게 물들기를...

교사의 생태적 감수성 키우기

요즘 유아들과 나들이를 하다 보면 곳곳에서 숲 체험 교사가 마이크를 잡고 여러 명의 유아들을 모아놓고, 자연물로 무언가를 열심히 하고, 열심히 설명하는 모습을 종종 보게 된다. 선생님의 설명에 따라 열심히 활동하는 유아들, 다른 곳에 관심 갖는 유아들, 그런 유아들을 계속 집중시키는 교사의 애씀... 그리고 나서 교사가 제시한 활동을 한 후 바로 기관으로 향하는 유아들의 모습 등이 안타깝게 느껴질 때가 많았다.

유아들의 시선으로 자연 안에서 놀잇감을 찾는 일이란 참 쉬운 일이다. 어른들은 그렇지 못하다. 하지만 교사나 어른이 유아들의 감수성을 흡수하려고 할 때 교사의 생태적 감수성은 발현되는 것 같다. 나의 경우 보리수 열매를 색깔별로 놓았던 문영이가 나의 생태적 감수성을 일깨워 주었다.

나 또한 아직 많이 부족한 부분이 있지만 교사의 생태적 감수성이 자연스레 유아들의 감수성을 깨우는데 도움이 된다고 믿기에, 꾸준히 공부하고, 연수 받고, 나들이를 즐기며 그 안에서 이것저것 호기심을 갖고 궁금해 하고 찾아가며 알고 느껴보고자 노력해 나가고 있다.

주제 2

지역과 마을공동체로 확장되는 놀이 실천 사례

지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

1

몇 살이야?
일곱 살, 여섯 살(5,4세)이요

동네 나들이 길에서의
우연한 마주침과 놀이

2

소방차 보고 갈래?
우와~ 소방차 본 대

새로 생긴 119 안전센터 놀러 가기

3

우와~ 행운이 왔어!

친구 집과 이웃집에서 감을 따고 놀다

4

우리가 벼 파마해 주는 거 같아

벼이삭 훑는 날

지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

1

몇 살이야? 일곱 살, 여섯 살(5, 4세)이요

동네 나들이 길에서의 우연한 마주침과 놀이

- 2019. 10. 15.
- 4, 5세
- 어린이집부터 기차공원까지의 동네



유아들은 매일 동네로 나들이를 나간다. 오늘도 자주 가던 기차공원으로 가서 놀기로 했다. 오늘은 평소 가던 길과 다르게 동네 골목길을 이리저리 돌아 먼 길로 가보았다. 유아들은 갈림길 앞에서 어디로 갈지 고민도 하고 선택도 하였다. 유아들은 오고 가는 길 위에서 사람과 나무, 가게와 자동차, 개와 고양이를 우연히 만나 인사를 나누며 재미있게 놀았다.

골목을 돌아다니다 기차공원으로 갈 거야



오늘은 기차공원 가는 길에 지DCCGD 편의점을 지나, 카센터를 지나, 씨DCCD 편의점을 지나, 우유 대리점을 지나, 햇살(교사) 집을 지나, 골목을 돌아다니다가 기차공원으로 갈 거야~.



성현: 아~ 여기 피자집 앞에!

하준: 화덕 피자! 나도 여기서 먹었는데.

성현: 아~ 여기! 나 여기 알아~ 여기 피자집이야~.

중은: 피자, 나도 여기서 피자 먹었는데.



교사: 이쪽으로 가면 준호네 집이다.

성현: 맞아요. 이쪽으로 가서. 이쪽으로 가면 준호네 집이에요.

교사: 차 온다. 이쪽으로. 햇살 있는 쪽으로~.

어~ 햇살 집이다



멀리서 오는 차가
속도를 점점 늦추더니
우리 앞에서 멈추고 창문을 내린다.

교사: 안녕하세요? 강이 할아버지다.

응글방 (영아반) 강이 할아버지.

할아버지: (차 안에서) 안녕~~.

교사: 자, 감사다~.



조금 가니 햇살 집이 보인다.

준호: 어~ 햇살 집이다.

혜진: 여기가 햇살 집이에요?

교사: 응 여기가 햇살 집이에요.

햇살 집 담벼락의 자리공 열매를 따서 자주색 즙을 낸다.

교사가 자주색 수업을 그려주자 아이들의 눈빛에 호기심이 어린다.

이 길로 갈까? 저 길로 갈까?

교사: **이리로 가야 기차공원이 가까울까요?**

아니면 저리로 가야 가까울까요?

준호: **이쪽!**

성현: **저 쪽 이예요.**

성현이가 가리킨 방향으로 길을 잡는다.

성현: **오 예~~** (기분 좋게 점프를 하고, 주먹을 하늘을 향해 힘차게 올린다).



조금 걷다가 다시 갈림길을 만났다.



교사: **이 길로 갈까? 저 길로 갈까? 어디로 갈까?**

준호: **이쪽! 이쪽! 이쪽! 이쪽!**

성현: (다른 길을 가리키며) **이쪽! 이쪽!**

교사: **그럼 저 쪽으로 갈 사람은 구름(누리교사)이랑 갈래?**

난 이쪽으로 한 번 가 볼게.

교사: (구름에게) **기차 공원에서 만나요.**

자~ 이쪽으로 갈 사람은 햇살 쪽으로.

햇살은 출발. 이따 만나~~.

아냐~ 빵집이 나올 수도 있어

두 팀으로 갈라진 유아들은 서로 다른 골목 탐험을 한다.



강인: 감나무~(큰소리로 외친다).

준호: 진짜네.

강인: 어! 이거 대추나무다.

형민: 우리 집 바로 앞에도 대추나무 있어요.



교사: 어디로 갈까요? 쪽 갈까?

혜진: 아냐, 이쪽!

혜진이가 가리킨 방향으로 가 본다.



준호: 아 ~ 진짜!!!

이리로 가면 길 잃어버릴 수도 있어.

준호: (갑자기 기대감에 들뜬 목소리로) 아냐~ 빵집 나올 수도 있어.

우리 친구들 몰래 먹고 그냥 가면 되잖아요~.

교사: 빵집이 나오면 좋겠다.

이거 무슨 빵 이예요?

다시 힘차게 골목길을 걷는다.

교사와 유아들 : **안녕하세요?**

동네 할아버지와 할머니도 멈춰 서서 반갑게 유아들과 인사를 나누어 주신다.

준호 : **아~ 여기! 나 여기 알아!**

여기 우리 할머니 친구네 가는 길이에요.

교사 : **우리 그 때 여기 과배기 먹으러 왔던 데잖아.**

준석 : **맞아요! 여기.**

혜진 : **과배기 먹고 싶다. 우리 과배기 먹어요.**

나 과배기 많이 먹어~.

교사는 혜진의 바람대로 빵을 사야겠다고 생각한다.



점점 빵 가게는 가까워지고...



준호 : (큰 소리로) **여! 저기 빵이! 빵집이다!**

교사 : **우리 빵 살까? 어떤 거 살까?**



교사 : **안녕하세요? 이거 무슨 빵 이예요?**

빵 아저씨 : **이거 밤 페스트리, 이걸 1000원, 이걸 2000원.**

이건 쌀빵이예요.

교사 : **그러면 팔 빵 3개, 밤 페스트리 2개 주세요.**

몇 살이야

친구들이 와 있네, 안녕~



횡단보도를 안전하게 건너기 위해 당부를 하려는데,
지나가던 아저씨가 아는 척을 하신다.

아저씨: **몇 살이야?**

유아들: **일곱 살, 여섯 살이요.**

아저씨: **하하하.**

아저씨의 너털웃음과 미소를 뒤로하고 형민이가 가리킨
방향을 향해 우리는 횡단보도를 건넌다.



교사: **저기~ 친구들과 와 있네. 안녕~.**

종은: **안녕~.**

유아들은 구름과 함께 미리 도착해 있는
친구들을 향해 소리를 지르며 뛰어간다.

빵을 판다, 줄 서세요

유아들은 저마다 흠어져 각자의 놀이에 빠진다.

체스 놀이



줄 놀이



나무랑 놀기



열매 모으기

빵 가게 아줌마가 된 현화는 빵을 판다.

교사는 9월에 등원한 현화에게 빵 가게 아줌마 역할을 권했다.



준석: 빵을 판다. 줄 서세요.

윤성: 야~ 뒤로 가 줄 서.

수진: 근데 얼마예요?

교사: 몰라, 아줌마한테 물어봐야지.

준호: 천 원이에요.

현화는 자기가 먹을 한 조각을 남기고 빵을 모두 팔았다.

어린이집으로 출발~

물통과 모자를 챙기고 출발~



오늘도 0000대학 경비아저씨가 쫓그려 앉아 유아들을 보시며 인사를 건네주신다.



아저씨 : **안녕하세요?**

유아들 : **안녕하세요?**

아저씨 : (가연이의 안경을 보고)

외 안경 멋있는데!

가연이는 쑥스러워 시선을 돌린다.

교사와 유아들 : **감사합니다.**

여기 봐~ 배추 아냐?

어린이집으로 돌아가는 길에 담벼락 텃밭을 보고 시선이 멈춘다.



교사: **여기 봐~ 배추 아냐?**

성현: **현화네 집 건가 보다.**

하준: **현화네 건가 보다. 배추가.**

교사는 현화가 빵 가게 아줌마 역할을 한 효과일까? 하는 생각으로 묻는다.

교사: **왜 현화네 배추야?**

하준이가 큰 소리로 멋쩍어하듯 웃으며 말한다.

하준: **장난이예요~.**

이제 아픈 다리도 좀 쉬고, 물도 마셔야 할 시간이다. 동네 빌라 뒤편 작은 빈터로 들어갔다.



여기라면 골목길에 다니는 자동차로부터 안전하다. 여기서 유아들은 물을 마시고, 앉아서 쉬기도 한다. 기범이와 강인이는 담벼락에 다리 높이 올리기 놀이 중이다.

어린이집은 조금만 더 가면 돼



준호: **어! 고양이이다. 저기.**

유아들: **야~~옹, 야~~옹~~~.**

고양이는 심드렁히 한 번 쳐다볼 뿐!



조금 더 걸어 올라가 나들이 길의
출발과 도착을 아는 척 해주는 노란 대문집
개 짖음 소리를 듣는다.

왕! 왕!

유아들: **멍멍! 멍멍!**

유아들 틈에 걸어가던 강인이는 “아~ 무서워!” 라고 말하며 걸음을 재촉한다.



만들어가는 이야기



유아들이 선택하는 기차 공원으로 가는 여러 다른 길

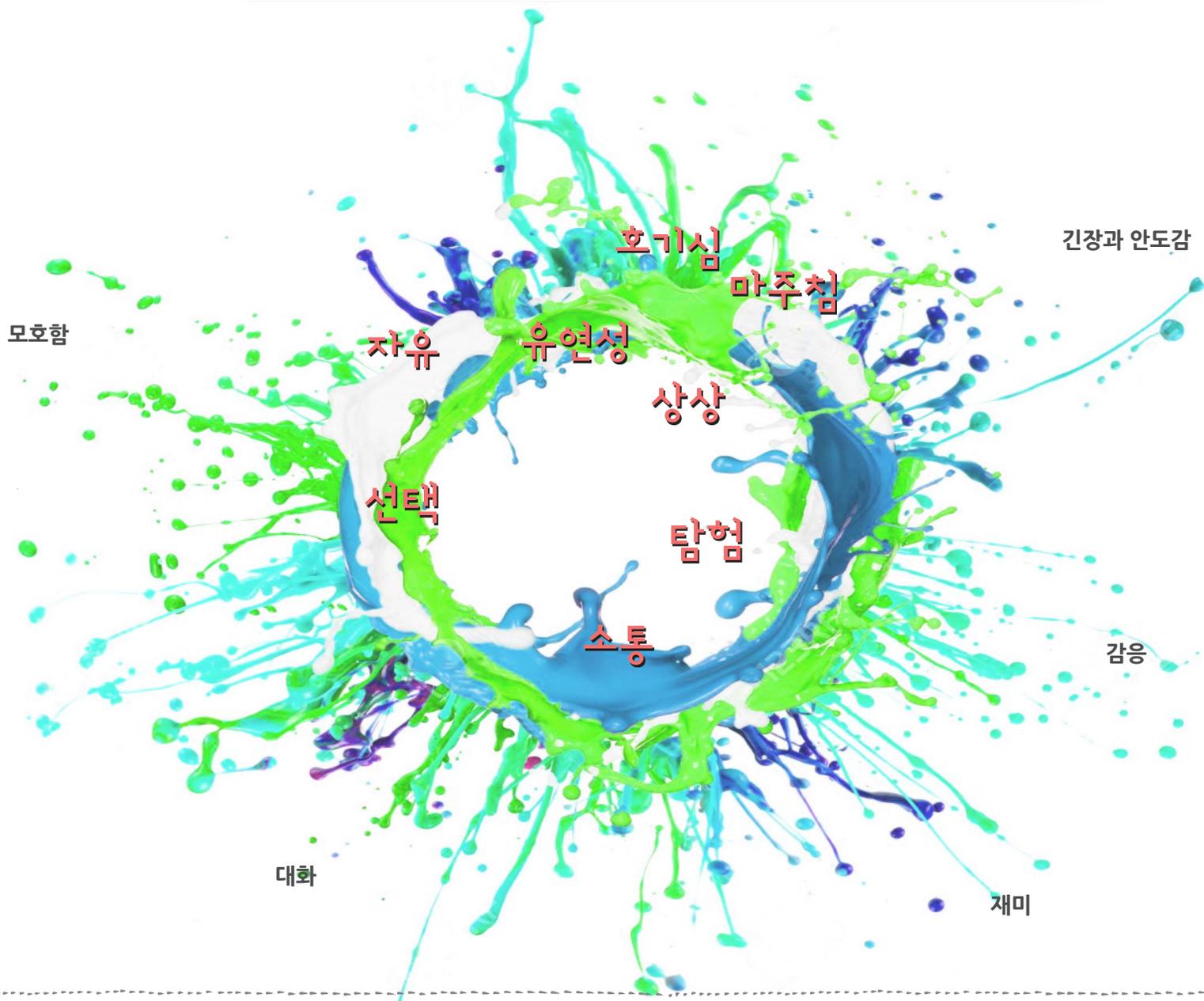
오늘은 '기차공원으로 가는 여러 다른 방향의 길!' 을 생각하며 다녀왔다. 동네 골목길을 이리저리 다니며, 순간순간 나오는 갈림길에서 유아들은 자신의 욕구를 표현해 볼 수 있는 선택의 시간을 누려본다. 이쪽으로 갈까 저쪽으로 갈까 생각하면서 유아들은 짧은 시간이지만 자신만의 궁리를 한다. 그리고 궁리 끝에 자신의 판단에 따라 선택하는 경험을 한다. 자신의 선택과 이동하는 방향이 같으면 “여~” 환호성 지르며 기뻐하고, 반대로 자신의 선택과 다른 방향일 때는 “에이~~” 하며 아쉬워한다. 그럼에도 얼굴은 활짝! 갈림길이 나올 때 마다 설레이며 만나는 나들이 길이었다.

선택을 위한 유아들의 궁리, 판단, 확신, 선택 후의 자신감, 성취감

교사에게는 선택의 결과에 따라 다르게 나타나는 유아들의 생생한 반응이 흥미로웠던 나들이 길이었다. 그 생생한 반응은 유아들의 생각을 존중하며 최대한 유아들의 선택대로 상황이 펼쳐지도록 지원했기에 가능했던 일이라는 생각이 든다. 동네 골목 이곳 저곳을 누비고 다니다 보니, 유아들은 길을 잃을까 걱정도 한다. 아는 곳이 나오면 반가워하고, 그러다 확실하게 기차공원으로 향하는 길이 명확해지면 “**이쪽, 저쪽**”이라고 하다가, 더 또렷하고 정확하게 “**직진 좌회전**” 이라고 자신의 확신을 표현하기도 한다. 그 순간 교사는 기차공원으로 멀리 돌아가는 동네 나들이가 ‘유아들에게 확신과 자신감을 주는 계기가 되었구나’ 하는 생각이 든다. 이렇게 1시간 30분 동안 동네를 돌아 나들이를 다녀오면서 유아들은 궁리, 고민, 판단, 선택, 확신, 불안감, 자신감, 성취감, 안도감 등등을 직접 경험했다.

동네 길 나들이의 안전에 대한 부담과 고민

대체적으로 즐겁게 마무리 되는 유아들의 나들이 길이 교사에게는 부담으로 다가올 때가 있다. 교사도 한적한 골목길에서 만큼은 여유롭고 편안함을 느낀다. 그러나 길을 건널 때나 인도와 차도가 구별되지 않은 길에서 차가 지나갈 때 유아들의 안전을 지키느라 긴장하며 온 감각을 곤두세운다. 혹시라도 안전사고가 발생하게 될지도 모르는 부담으로부터 교사는 자유로울 수만은 없다. 책임의 소지가 상당부분 교사에게 있기에 교사 입장에서는 지역사회 안에서의 놀이 또는 나들이가 마냥 반갑지 만은 않다. 그러나 동네가 유아들에게 주는 경험의 풍성함을 알기에 교사는 또 고민하고 판단하고 선택한다. 마치 교사도 골목길 갈림길에 서서 어디로 갈지 고민하는 유아들처럼...



지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

2

소방차 보고 갈래? 우와~ 소방차 본 대

새로 생긴 119 안전센터 놀러 가기

● 2019. 11. 05. ~ 11. 27.

● 4, 5세

● 동네 119 안전센터



동네 초밥집 화재



저 밑에 안전센터 생겼잖아~
우리, 가 볼까?



소방관 아저씨~
우리 놀러 왔어요



신축 안전센터에
대한 관심

3주 후
어느 날 빵을 굽다가



안전센터 재방문

또 가고 싶어~



선물도 준비하자!
고래D은 꼭 사야 돼!



유아들의 실외 놀이터인 운동공원 바로 옆에 119 안전센터가 완공되었다. 유아들은 어린이 집에 등하원을 하면서, 나들이를 오가면서, 가족들과 마트를 가면서 119 안전센터가 어떻게 지어지는지, 소방차는 언제 들어오는지 꾸준히 관심을 보여 왔다. 며칠 전에 소방차가 안전 센터에 주차해 있는 것을 발견하고 유아들과 새로 생긴 안전센터에 놀러 가 보기로 했다. 이 옷집을 방문하듯 친구 집에 놀러 가듯 동네에 있는 관공서에 다녀온 이야기이다.

저기 밑에 안전센터 생겼잖아~



우리 동네에는 오랫동안 소방서가 없었다. 동네 사람들의 기대 속에 119 안전센터가 완공되었다.

유아들은 공사 시작 때부터 완공 될 때까지 관심이 많았다. 건물이 지어지자 유아들은 안전센터 안에 책상이 있다거나 대기 중인 소방차와 구급차를 보았다거나 하며 설레 했다.

유아들은 시시각각 바뀌는 안전센터 상황에 대한 이야기만 나누다가 서서히 안전센터를 직접 가보고 싶다는 말들을 하기 시작했다. 그러던 중 어제 밤에 동네 식당에서 불이 났다.



아침 이야기 나누기 시간, 밀납양초를 켜고 매일 아침 함께 부르는 노래를 부른 후...

교사: 우리에게 빛을 밝혀주는 촛불 이예요. 잘못해서 불이 폭 넘어지면 불이 커지면서 불이 날 수 있으니까~ 어제 저 아래 초밥집에도 불이 났대~.

하준: 그럼, 소방관 아저씨들이 와요.

교사: (고개를 끄덕이며) 그러니까 우리 불을 조심히 다루어 줘시다.

교사와 유아들은 동시에 '후~~~'하고 촛불을 끈다.

경훈: 촛불 나라에 불이 났다.

교사: 사람 나라에 불이 나면 어떻게 되나요?

저기 밑에 안전센터 생겼잖아. 소방차 들어왔다!

윤성: 근데 아직 다 짓지는 않았어요.

교사: 얼마 전에 지나가다 보니까 소방관 아저씨들이 책상을 쌓아 놓기는 하셨던데... 소방관 아저씨 못 봤는데, 본 사람?

유아들 여럿이 손을 든다.

교사: 어? 그럼 우리 오늘 가서 보는 거 어때?

경훈: 안 오면 어떻게 해요? 휴가여서.

중은: 그러면 우리 편지를 거기 붙여 놓고 가는 것도 방법!



교사: 근데 너희가 선물 사고 싶은 거 있다고 그랬잖아?

유아들: 비타00! 고래O! 바나나! 사과! 바나나!

유아들은 저마다 자기가 좋아하는 것들을 선물로 주고 싶다고 말한다. 유아들이 사고 싶다는 많은 선물 중에서 고래O은 우리반 유아들이 가장 좋아하는 간식이다. 고래O 과자의 진한 맛 만큼 유아들의 고래O에 대한 애정도 진하다. 교사는 다른 것은 몰라도 고래O 만큼은 잊지 않고 꼭 사서 소방관 아저씨께 드려야겠다고 생각했다. 소방관 아저씨들께도 유아들의 마음을 꼭 전하고 싶었다.

교사: 소방서까지 가는 길에 (손가락으로 길을 가는 흉내를 내며) 000마트가 있어.

거기에서 고래O이랑 바나나O을 살 수 있어. 그러다 다시 길을 건너서 조금 내려가잖아.

그러면 빨간 천막이 있는 빙수 만들고 굴도 팔고 하는 과일집이 있어.

거기서 바나나랑 사과를 살 수 있어. 그리고 조금 더 내려가다가 길을 건너잖아?

그러면 000 약국에서 비타00을 살 수 있어.

그리고 나서 철길을 지나가지고 다시 길을 건너잖아. 빠바밤 빠바밤~.

유아들: 소방서.

교사: 응 119. 그래서 우리 오늘 거기를 가볼까 하는데.. 만약에 아무도 안 계시면 어떻게 할까?

종은: 편지 써서 거기 놓고 와요.

교사: 계시면 뭐라고 하면서 드릴까?

윤성: 소방서 아저씨. 힘내세요.

종은: 소방관 아저씨 고맙습니다. 우리를 위해 불 꺼줘서.

교사: 자~ 그래서 오늘 소방관 아저씨들한테 응원하고 감사 인사 드리러 갈 텐데 같이 가실 분?

유아들: 저요! 저요!

바나나O과 고래O을 선물로!



골목길에서 만난 아저씨께 인사도 하고, 며칠 전 현화네 배추라며 관심을 가진 담장 텃밭 배추도 확인하며 걷는다.



OOO마트에 들어간다.



안녕하세요?

얘들아~이렇게 한 봉지씩 사면 돼!

천 구백원입니다.



햇살~에 여기 있어요.

과일 가게 가는 길~



이제 어디로 가요?
우리 바나나랑 사과 사기로 했는데.



길가다 멋진 모자를 쓰신 할아버지를 만나
인사를 드린다. 할아버지도 반가우신 듯
손을 들어 인사해 주신다.

안녕하세요?



저 차(구급차) 우리동네건가?

여기, 사과 발견!



교사: 저희 사과 좀 주세요.
 준석: 바나나도 팔아요?
 주인 아주머니: 바나나는 없어요.



주인 아주머니: (봉지에 든 사과를 가리키며) 요거는 오천원이고...
 교사: 2개 하나 주세요. (봉지에 담긴 사과를 고른다)
 거스름돈과 사과를 받고
 교사와 유아들: 안녕히 계세요.



어디선가 들리는 “이준호~~”,
 그들이 길에서 준호 할머니를 만났다.
 준호: 어? 할머니. 할머니 안녕~.
 할머니 어디가요?



유아들은 길 건너편 할머니께 손을 흔들고 할머니도 반갑게 손을 흔들어 인사해 주신다. 할머니는 팔을 머리 위로 올려 하트 모양을 만들어 주신다.

와~ 비타00이다!

좁은 약국에서는 조용히 하자는 당부를 하고 들어갔다.



내가 한 번 들어보고 싶어요.
내가 들으래요.

민학: 와~ 비타00이다.

교사: 애들이 열 개 들어있네. 한 박스면 될까?

중은: 두 개(박스)요.

교사: 소방관 아저씨들 엄청 좋아하시겠다.

약사: 소방관 아저씨한테 가세요?

소방관 아저씨 좋겠다. 이거 누가 들고 가요?



교사는 한 박스씩 든 비닐봉지를 5세 유아 두 명에게 나누어 들게 한다.

소방관 아저씨! 불 꺼줘서 고맙습니다~



우와~ 소방차 두 대나 있는거 봐!

소방관 아저씨 불 꺼줘서 고맙습니다.



유아들이 인사하며 사온 선물을 드린다.

소방관 : 어디 어린이집이야?

유아들 : 000 어린이집이요.

소방관 : 000! 알았어. 야! 면회 한 번 같게. 하하하하.

교사 : 다음에 저희 어린이집에 놀러 오세요.

소방서장 : 소방차 보고 갈래?

강인 : 우와~ 소방차 본대.



안녕하세요?

구급차 지금 출동 나갔어!



왜 두 대 밖에 없어요?
구급차 지금 출동 나갔어.



우리 사진 한 장 찍을까요?



안녕히 계세요~ 감사합니다.



소방관 아저씨와 인사를 나누고 소방서 바로 옆 우리들의 놀이터 운동 공원에 도착한 유아들은 공원을 향해 신나게 뛰어 간다.

아~~ 또 가고 싶다! 또 가면 되지~

119 안전센터를 다녀온 지 3주가 지났다.

우리 교실에는 학부모가 빌려준 빵 만드는 기계가 있다. 여름 내내 유아들과 빵을 구워 먹었는데 요즘은 좀 뜸했었다. 빵기계를 닦는 중이었는데...

유아들: **헛살** (교사) 뭐해요?

교사: 응~ 빵 기계에 먼지가 많아서 닦고 있는 중이야.

민수: 우리 날도 추운데 빵 구워서 먹어요!

교사: 그럴까? 오랜만에 한번 구워볼까?

기범: 우와 맛있겠다.

성현: 넘 뜨거워서 손에서 붙날 것 같아.

멀리서 바라보고 있다가 성현이의 이야기를 듣고 걸어온 안나

안나: 붙이 난다고? 우리 동네 소방서 있잖아! 붙을 꺼달라 그러자~.

민학: 야! 어떻게 손에 붙을 소방서 아저씨가 꼬냐?

준석: 아~ 우리 그때 소방관 아저씨한테 간식 선물로 드렸었는데... 아~~ 또 가고 싶다.

윤성: 야! 또 가면 되지~ 헛살 우리 갈 수 있어요?

교사: 또 갈 수 있지! 간식도 드리고 싶어!

갑자기 모여든 유아들

유아들: 네~ 우리 빵 만들어서 소방관 아저씨 줘요! 드려요!

혜진: 나도 소방관 아저씨께 따뜻한 빵 드리고 싶어!

교사: 그럼 우리 빵 만들어서 소방관 아저씨께 드리고 오자.

그렇게 우리들의 소방서 다시 가기가 이어진다.



빵은 낮잠 시간이 되어서야 완성이 되고, 낮잠을 자지 않고 일과를 보내고 있는 5세 유아들과 소방서로 나선다.

그럼 빨리 가요~



갓 구워진 빵을 들고 소방서에 가는 길

교사: 소방서에 소방관 아저씨들 안 계시면 어떻게 할까?

준석: 그럼 걸어 두고 와요.

교사: 문에 다가?

하준: 네!

또 한참 걸어 내려가다가 쌀쌀한 날씨에 빵이 식지 않으려나?

하는 생각에 유아들에게 묻는다.

교사: 빵이 식지 않을까?

윤성: 그럼 빨리 가요.

중은: 달려 달려~.

교사: 달려가야 할까?

유아들: 네~ 달려요!

유아들은 빠른 걸음과 달리기 중간쯤의 속도로 골목을 빠져나간다. 걸어가는 동안 유아들은 손에 빵을 들고 싶어하면서 서로 들겠다고 쟁탈전이 소소히 일어나고, 번갈아 가면서 빵 담은 종이백을 나누어 든다.



아... 아무도 없나 봐!

따뜻한 빵을 들고 도착한 소방서!



아...아무도 없나 봐!



이거 침입 아니에요?

침입 아니야~

교사: 우리 그럼 어떻게 하지? 우리가 만든 빵이랑
이거 어떻게 하지?

중은: 여기에 두고 가면 소방관 아저씨가 가져가지 않을까요?

교사: 근데 여기다 빵만 두고 가면 누가 이거 든지 모르잖아.

준석: 000 어린이집이라고 써두고 가요!

교사: 그럴까? 그럼 편지 이렇게 쓰고 갈까?

유아들: 네! 000 어린이집이 보내준 거라고~.

어린이집에서 온 거야?



아무도 없는 소방서 사무실에서 교사의 도움을 받아 아이들과 함께 편지를 쓰고 있는데, 2층에서 작업 하시던 소방관 아저씨가 내려오셨다.

소방관 아저씨께 우리가 만든 빵을 전달 드리자 소방관 아저씨는 봉투를 열어 빵을 보신다.

옆에 계시던 동네 아저씨는 유아들의 모습을 보며 미소를 보이신다.

동네 아저씨: 어린이집에서 온 거야? 학교에서 온 거야?

교사: 어린이집이요~ 저가~.

유아들이 이 빵 드린다고 만들어서 왔는데, 안 계셔서 지금 편지 쓰는 중이었어요.



유아들이 벽면에 있는 모니터에 관심을 보인다. 이야기를 나누자 소방관 아저씨께서 유아들에게 모니터에 보이는 지도와 주소를 설명 해주신다.

소방관아저씨: 자기 집주소 모르는 사람?

하준: 저요!

중은: 저는 알아요!

교사: 우리 주소 외웠지? 최근에~.

힘내세요~



소방관 아저씨가 유아들을 향해 질문하신다.

소방관아저씨: 자~ 자기 집에 불이 났다! 한번 신고해봐요.

종은: 서울특별시 서대문구 포방터 000.

종은이는 차근차근 주소를 말한다. 소방관 아저씨는 종은이 이야기를 끝까지 들으신 후

소방관 아저씨: 어 그렇게 침착하게 119에 신고해서, 어디서 불 났어요? 라고 물으면
집주소를 알려줘야 해요. 그래야 소방관들이 집주소 보고 찾아가는 거예요!

소방관 아저씨는 모니터를 가리키며 차근차근 설명해주신다.

가희: 서대문구 000 000.

소방관 아저씨: 그렇지 그렇게 알고 있어야 해요.

교사: 우와~ 소방관 아저씨가 아주 중요한 정보를 알려주신다.

교사: 감사합니다. 따뜻한 빵 드시고 힘내세요.

유아들: 힘내세요~.

안녕히 계세요.
감사합니다.
안녕히 계세요.

또 와요~ 다음에는 소방차 있을 때 촬영도 하시고~



준석: (운동 공원을 가리키며) 우리 저기서 놀다 가요~.

유아들은 다시 놀 공리를 시작한다.

만들어가는 이야기

안전센터 방문에 대한 교사의 고민

유아들이 관심을 갖고 지켜보던 안전센터가 거의 완성되자 교사의 고민은 시작되었다. 유아들의 안전센터에 대한 호기심과 관심을 알고 있던 교사는 언제 갈까... 미리 연락을 드려야 할까? 그냥 가도 될까? 소방관 아저씨들이 바쁘실 텐데 방해가 되지않을까 걱정하는 마음이 있었기 때문이다. 그래서 사실... 망설여졌다.

우연한 동네 화재가 안전센터 방문의 계기가 되다.

우연은 필연의 시작이라 했던가! 우연의 상황들은 일상 곳곳에서 어느 날 갑자기 나타나더니 우리들의 일상을 단단하게 메어주고 엮어준다. 안타까운 소식이지만 어느 날 동네 초밥집에서 불이 났고 화재 진압으로 도로상황이 복잡해지면서 어린이집 등원이 늦어진 유아들이 있었다. 그날 오후 유아들은 불이 난 이야기부터, 어느 동네 소방차가 출동했는지 궁금해하면서 자연스럽게 관심은 새로 완공된 안전센터와 소방관 아저씨에게로 향한다. 어떻게 방문할까, 언제 방문할까 하던 교사의 고민이 해결된다. 그렇게 동네를 오가며 스쳐 지나쳤던 안전센터와 소방관 아저씨와의 만남이 시작되었다.

서로 이끌고 따르는 교사와 유아들의 관계

유아가 교사를 따라갈 때 얻는 것이 있듯, 교사도 유아들의 마음결을 따라갈 때 계획하지 않았던 새로운 재미를 찾게 된다. 교사에게 새로운 재미를 알게 해준 유아에게 믿음과 신뢰가 생긴다. 빵을 구워 소방관께 드리고 싶은 마음, 또 가고 싶다는 마음, 또 가면 되지라는 유아들의 신뢰가 교사에게 온전하게 전달된 것이다.

교사는 유아들의 마음을 따라가되, 유아들의 안전을 언제나 생각한다. 유아들은 자신들의 마음으로 교사를 이끌어 주고, 교사는 흔쾌히 유아들을 따른다. 이끌고 따름이 우연한 교사와 유아의 관계는 서로 기다려 주고 당겨줄 수 있는 관계가 되어간다.

유아들은 나들이 길에서 어디로 갈지, 그 다음은 어느 가게를 갈지 설레이면서도, 목적지를 알기에 들떠있지 않았다. 설레지만 안정된 아이들의 발걸음은 곧 교사에게도 안정감으로 전달된다. 유아들의 수가 많아도 안정감이 느껴질 때는 교사도 나들이 가는 발걸음이 가볍다. 아이들을 믿을 때 누릴 수 있는 교사의 자유가 아닐까 싶다.

119 센터를 이웃집 방문하듯, 소방관 아저씨들을 이웃집 어른 만나듯, 유아들은 소방관 아저씨들께 감사의 마음을 간식에 담아 진하고, 담백하게 고스란히 전한다.

“소방관 아저씨 고맙습니다.”

지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

3

우와~ 행운이 왔어!

친구 집과 이웃집에서 감을 따고 놀다

● 2019. 10. 14. ~ 11. 05.

● 4, 5세

● 친구네 집 마당 / 동네 할아버지 집 마당 / 어린이집

안나 아빠의 초대

은사과 따기

뒤뜰탐험

사자성 놀이

감따기



아이스홍시 맛있다~

동네 할아버지의 초대

간식 먹기

감따기

어린이집에서



감이랑 모래랑 섞으면?

어린이집이 있는 동네에는 집집마다 감나무가 많다. 가을이 되자 붉어지는 감은 동네 골목 나들이를 다니던 유아들의 관심을 받기 시작했다. 매년 감 따러 놀러 오라고 초대해 주시는 동네 할아버지와 우리 반 친구 아빠가 올해도 초대를 해주셨다. 친구집과 동네 할아버지 마당에서 따온 감은 교실 한 칸에서 익어가고, 유아들은 감을 쳐다보고, 찢어보고, 먹어보고, 모래에 섞어 보았다. 그리고 아이스홍시도 만들어 보았다.

감나무에 감이 많이 달렸어요

가을이 되면 우리동네 집집마다 감나무의 빛깔은 그 붉은 색깔 만으로도 유아들의 관심을 받는다. 안나, 성현이네 집은 유아들이 산을 갈 때 지나가는 길에 있는데, 마당의 감은 우리반 유아들에게도 관심의 대상이었다. 가을이 되자 안나 아빠가 유아들을 초대 해주셨다.



안나아빠 : 저희 집 감나무에 감이 많이 열렸어요. 유아들과 한번 오세요!

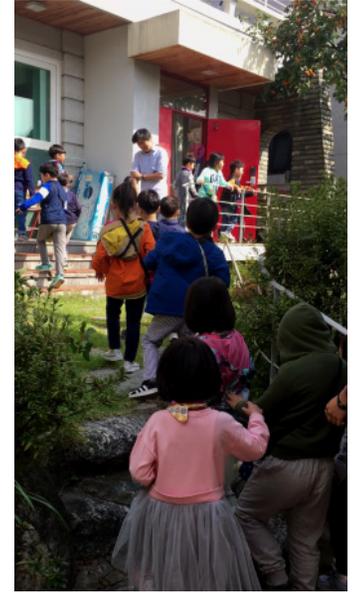
교사 : 우와~ 유아들이 좋아하겠어요~ 감사합니다.

안나아빠 : 저는 월요일은 시간이 다 돼요.

교사 : 네 알겠습니다. 초대해주셔서 감사합니다.

월요일이 돌아와 안나 아빠네 집으로 간다.

대문을 들어서며 유아들은 마당으로 뛰어 들어간다.



유아들 : 초대해 주셔서 감사합니다.

교사 : 안녕하세요. 어? 애들이 며칠 새 감 색깔이 진해졌다.

안나아빠 : 안나야 안녕! 성현아 안녕! 수진아 안녕!

교사 : 아빠 또 만났네~.

아빠를 다시 만난 안나와 가연이는 아빠가 반갑다.

세계 잡고 당겨~

유아들이 우르르 집으로 들어오자 안나 아빠는 소매를 걷으며 감나무로 향하고 유아들은 마당 이곳 저곳을 누빈다.



세계 잡고 당겨~



맞다!! 옳지~~

감을 딴 유아들은 테라스에 올라서서는 안나 아빠를 향해 “사자성을 방어하라!” 를 외친다.



사자성을 방어하라~



안나 아빠는 유아들이 감을 딸 수 있도록 도와주느라 여전히 분주하다.

교사는 사자성 놀이를 하는 유아들의 모습을 보며 가야 할지 더 있어야 할지 고민한다.

교사: **애들아 저 감 하나는 색이 좀 진하다. 저게 까치가 먹을 수 있겠다.**

유아들: **이번 성벽은 뚫리지 않는다!**

유아들은 자신의 놀이 의지를 확고히 한다.

교사: **애들아 너희 이제 이 감으로 뭐할 거예요?**

윤성: **감으로 막 던져서 폭탄 만들 거예요!**

하준: **맞히기 과일!**

중은: **나 햇살(교사)팀 할 거예요.**

교사: **나는 이거 안 던질 거야! 나는 잘 익혀서 먹을 거야!**

교사는 계속 감과 관련된 이야기로 유아들을 이끌고자 하지만 유아들은 계속 사자성 놀이를 하고 있다.

어머, 무슨 열매가 있네

그때 갑자기 강인이가 마당에 있는 은사과 나무를 가리키며



강인: **헛살!** 저기 대추나무가 있어요.

교사: **어머 무슨 열매가 있네?**

안나 아빠: **은사과 나무! 미니 사과! 미니 사과!**

라고 이야기를 하자 그제서야 '사자성을 방어하라' 놀이를 하던

유아들이 은사과 나무 아래를 향해 이동한다.



하준: **저 따 볼게요.**

안나 아빠: **이것도 하나씩 가져가 볼래?**

하준: **이거 먹을 수 있어요?**

안나 아빠: **잘 씻어서 먹으면 되는데, 맛이 좀 시큼하기는 한데~.**

유아들이 갖는 호기심에 답변을 해주면서, 은사과 나무가지들을 잘라주기 위해 안나 아빠는 가위가 달린 긴 막대를 가지고 나온다.

나도 가져가고 싶다

교사와 유아들은 처음 보는 도구를 이용하여 은사과 나뭇가지를 잘라내는

안나 아빠의 모습을 보며 놀라움을 표현한다.

안나 아빠는 유아들에게 은사과가 나무가 주렁주렁 달린 나뭇가지를 전해준다.

테라스 위에서 유아들이 우르르 내려오자

안나 아빠 : **몇 개 더 따드릴까요?**

교사 : 네네네~!

정글의 법칙에서 나 저 도구 봤어.



안나 : **나도 가져가고 싶다.**

안나 아빠 : **너는 집에 있는데 뭐 하러 가져가!**

안나는 친구들이 보이는 관심 덕분에 자기집 마당의 은사과 나무에 더 애정을 느끼는 듯하다. 유아들은 잘려진 나뭇가지에 달린 은사과를 떼어내고, 몇몇의 유아들은 안나 아빠 곁에서 자신에게도 차례가 오기를 기다린다.

뒷뜰 탐험



강인: 이거 가지 채로 가져가요!

교사: 그래 그럼 가지 채로 가져가자.

점점 많아지는 은사과 나뭇가지를 본 유아들은 어린이집 동생들을 챙기기 시작한다.

진철: 동생반에 가져 갈래요.

교사: 동생반에 가져갈 거야? 그래! 그럼 이걸 동생반에 주고, 이걸 우리반에 두고...

유아들은 점점 더 신이 나는 모습이다.

급기야 뒷뜰에도 가겠다고 교사에게 요청한다.

교사는 뒷뜰에 가고 싶다는 유아들의 이야기를 애써 못들은 척 하지만.... 안나 아빠는 탐험까지 허락해 주신다.

유아들은 뒷뜰로 들어가 이것 저것 살펴보고 담장 꼭대기에도 올라가 본다.



아빠~ 감사합니다.

안녕히 계세요.

유아들은 놀고 싶은 마음을 받아 주는 어른들의 마음을 받는다.

그렇게 우리는 감나무에서 딱 감과,

은사과 나뭇가지를 한 가득 들고 집을 나선다.

내 친구(동네 할아버지)가 감 따러 오라는데?

안나네 집을 다녀온 지 며칠 후 퇴근길 편의점 앞에서 진철이 할아버지를 마주친다.
진철이 할아버지 친구인 동네 할아버지 집에서 초대해 주셔서 유아들은 해마다 감을 따러 갔었다.

올해도 할아버지네 감을 따야 할 텐데..라는 생각을 하던 중에 우연히 편의점 앞에서 진철이 할아버지를 만났다.

진철이 할아버지 : 내가 안 그래도 이야기 하려던 참이었는데

올해도 내 친구가 감 따러 오라는데!

교사 : 우와~ 감사합니다. 유아들 좋아하겠어요.

진철이 할아버지 : 언제가 좋을까?

교사 : 마지막 주 화요일이나 수요일에 저희 갈 수 있어요~.

진철이 할아버지 : 그래! 그럼 그때쯤 감 따러 와요.

나는 여행 가느라 없는데 아마 그 양반이 될 거여~.

어느 날이 되는지 내가 그 집에 물어볼게!

교사 : 네~ 날짜 확실히 정해지면 저희에게 알려주세요~. 감사합니다.



반가워요~ 어서와요



할아버지~
할아버지~
할아버지~

10월 마지막 주 수요일, 동네 할아버지 집으로 감을 따러 간다.

매년 초대해주시는 할아버지는 어느 때와 마찬가지로 유아들을 반갑게 맞이해 주신다.

마당 테이블 위에는 유아들을 위해 과일과 사탕, 초콜릿을 준비해 두셨다.

마당으로 들어간 유아들은 놓여진 간식에 눈이 휘둥그레 진다.

이렇게 잡고 당기세요!



자~ 이렇게 잡고 당기세요!



안나 집에서 마음대로 돌아다니며 놀던 것과는 달리, 감을 한 명씩 따고 난 다음에 동네 할아버지 집에서는 준비된 과일과 간식을 먹으며 친구들을 기다린다.



행운이 왔어!



마지막 민수까지 감 따기는 끝났다. 두 개의 감을 따게 된 민수의 얼굴에도, 도와주신 할아버지의 얼굴에도 환한 미소가 번진다.



우와~ 행운이 왔어!!!



나도~

너희들 내년에도 와라!

감사합니다.

복 많이 받으세요.



나도 행운이 왔어.



유아들과 할아버지, 교사는 다같이 내년을 또 다시 기약한다.

‘눌러볼까?’ ‘찢어볼까?’ ‘냄새는 어떨까?’

유아들은 자신들이 따온 감을 눌러보고, 찢어보고, 들어서 옮겨보고, 냄새를 맡아본다. 찢어보기를 시도한 민수, 감이 툭 터지자 민수는 모르는 체 돌아서 간다. 터진 감을 발견한 성현이는 누가 찢었는지 탐정이 되어 찾아본다. 민수는 성현이의 말과 움직임에 집중하느라 제대로 놀지 못하고 전전긍긍 하며 성현이 주변을 서성인다. 이 모든 상황을 본 교사는 눈을 감아 준다.



나 저 감이랑 모래랑 섞어 보고 싶어

윤성¹과 준석²이는 감 앞에서 이야기를 나누더니 교사에게 다가온다.

윤성: **헛살 나 저거 모래랑 섞어도 될까요?**

성현: 모래랑?

윤성, 준석: **응 우리 그거 해보고 싶어요.**

교사: **그래? 그럼 마당 놀이 하러 가서 한번 섞어보자.**

윤성, 준석: **오예~!**

유아들은 한 걸음 물러나고

교사도 유아들의 반응이

궁금해지기 시작한다.



윤성: **오악~ 헛살이 해봐요.**

교사: **한번 해 봐~.**

모래와 감을 섞기 전 비명을 지르고, 망설이던 윤성¹이는 활짝 웃으며 적극적으로 섞기를 시작하고, 하준³이는 뒤늦게 내려와 모래와 감을 섞는 친구들에게 말한다.

하준: **여기 고운 모래 할건데 여기다 왜 섞어~ 야 그만해!**

그러나 윤성¹이는 별 대꾸 없이 모래와 감을 섞는데 집중한다.

윤성¹이는 소리를 지르며 섞기 시작하고, 종은⁴이 표정은 일그러진다.

나뭇가지로 감을 쿡 찢어보던 민학⁵이는

민학: **아우~ 나 토 나올 것 같아!**

교사: **ㅋㅋㅋㅋ.**



감과 모래를 섞던 윤성이는 한 삽 떠서 갑자기 일어난다.

윤성이는 평소 개미집 놀이를 하던 모래 통으로 가서 감이 섞인 모래를 통에 담고 다시 돌아온다.

교사: (궁금해하며) **윤성아 그 홍시 섞은 모래를 왜 개미집에 넣었어?**

윤성: **개미 많이 오라고요.**

교사: **아~~.**

그리고 윤성이는 한 삽 또 떠서 빠른 걸음으로 개미집으로 가서 달콤한 홍시와 섞은 모래를 담는다.

감을 갖고 노는 유아들은 저마다 궁리가 달랐다. 구상도 달랐고, 계획도 달랐다.

아이스홍시 맛있다!

아이스홍시 만드는 과정을 설명한 뒤



진철: 아거 우리 할아버지 감이지?

현화: 진철이 할아버지 친구집!

준석: 안나, 가연이 집도 있잖아.



한 번 먹어 볼래?



맛이 어때?



최고!

아이들은 교사가 아이스홍시 만드는 과정을 지켜보고, 다 얼려진 아이스홍시를 맛본다.
그렇게 유아들은 교사와 함께 맛있는 아이스홍시를 먹었다.

만들어가는 이야기

다양한 경험

동네 할아버지 집에서 감을 딸 때와 안나 아빠 집에서 감을 딸 때는 서로 방식도 다르고 환경도 다르고 사람도 달랐다. 서로 다른 방식을 유아들은 자연스럽게 만났고 경험하였다. 아빠와 동네 할아버지는 여러 가지 면에서 달랐지만 유아들과 나누고 싶은 마음은 같았다. 유아들을 집에 초대해서 감을 직접 따보게 하는 경험을 해주고 싶은 마음은 유아들에게 고스란히 전해지지 않았을까 하는 생각이 든다.

마음 바쁜 어른들 vs 궁리하기 바쁜 유아들

아이들이 따온 감은 교실에 그대로 있었지만 서서히 익어가는 감을 바라보는 어른들의 마음은 바쁘다. ‘익었는데, 어찌려고?’, ‘저거 먹어야 하지 않아?’, ‘어떻게든 먹어.’, ‘오늘 점심 먹고 유아들 먹게 해.’ 우리반 교실을 드나드는 어른들은 유아들의 마음과는 달랐다. 언제 그 감을 먹을지, 더 두었다가 낭패를 본다는 등, 어떻게 하려고 하냐는 등 걱정들만 꺼내 놓는다. 교사는 교실을 드나드는 어른들과 유아들의 극명한 반응을 모두 접했다. 같은자리에 있는 똑같은 감을 보고 전혀 다르게 해석하고 바라보는 유아들과 어른들의 반응은 흥미로웠다. 어른들은 유아들 만큼 여유롭게 기다리지 못해 급했고 그래서 궁리하지 못하는 모습이다. 궁리 할 틈이 없었다. 반대로 유아들은 익어가는 감을 보며 탐색했고, 궁리했고, 시도했고, 기대에 못 미치는 실패의 경험을 했고, 실패의 경험을 새로운 놀이로 이어갔다. 서로 다른 어른과 아이의 모습을 보면서 교사에게 그런 유아들의 모습은 감탄이고 감사였다. 유연하게 넘나드는 생각과 시도가 부러웠고 멋졌다고나 할까?

교사가 적극적으로 안내할 때 더 잘 노는 유아들도 있다.

우리 반 유아들 중에는 스스로 잘 노는 유아들도 있지만 교사 곁에서 더 잘 노는 유아들도 있다. 원장님과 함께 아이스홍시를 만들어 먹는 활동에서도 이 유아들의 참여가 높았다. 나머지 유아들은 자신들의 흥미를 찾아 노느라고 홍시 만들기는 관심도 없었다. 자유로운 환경 보다는 교사가 안내해 주는 환경에서 안정감을 느끼며 편안하게 노는 유아들도 있는 것 같다. 그런 아이들의 욕구를 충족시키기 위해 교사 안내로 진행된 아이스홍시 만들기는 적합하였던 것이 아닌지 긍정적으로 생각해 본다.

지역사회 사람들과 만들어가는 놀이

4

우리가 벼 파마해 주는 거 같아

벼이삭 훑는 날

- 2019. 10. 22.
- 3, 4, 5세
- 어린이집 앞 텃밭

기관 앞에서
벼 기르기



동네 기관
유아들을 초대하다



또또 할아버지와 벼훑이



지푸라기 말리기



달이 우리 일하는 거
보고 있어



뒷정리



우리가 벼 파마
해 주는 거 같아

우리가
엄마인 것 같아

어금니로 깨물어서
껍질을 벗기고 먹어

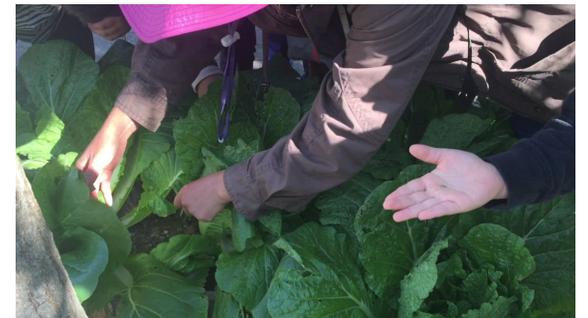


가로수 밑에서 벼 기르기

우리 기관은 아파트 한 가운데 위치하고 있다. 다른 기관도 비슷하겠지만 도심 한가운데서 무엇인가를 심고 거두고 하는 일이 그리 쉽지는 않다. 하지만 개원한 이래로 우리 기관 앞에 있는 가로수 밑을 활용하여 상자 텃밭을 만들었다. 거기에 배추나 푸성귀 같은 텃밭을 가꾸면서 고무통에 벼를 심어 기르고 있다.



올 봄에도 유아들과 함께 고무통에 모를 심었다. 모가 있는 고무통을 우리 기관 앞 가로수 옆에 놓아두었고, 여름 내내 고무통이 마르지 않도록 물을 대주었다. 가을이 되어 벼꽃이 피고, 벼가 영글어 가니 메뚜기며 노린재가 찾아오고 참새들이 모여들어 허수아비도 세워 놓았다. 유아들은 그렇게 곡식이 익어가는 과정을 지켜보았다.



동네 기관의 유아들을 초대하다

여름과 가을 내내 유아들은 배추에 있는 애벌레를 잡아서 너른마당 건너편에 있는 풀섬에 놓아주고, 배추 속이 잘 들도록 지푸라기로 묶어주었다. 고무통 눈에 물을 대주고, 벌레와 참새가 많이 찾아오자 허수아비도 세워서 벼가 잘 자랄 수 있도록 돌보았다.

텃밭이 가로수 밑에 있다 보니 우리 기관의 것만이 아니라 동네 유아들과 어른들, 다른 기관들의 텃밭이기도 했다. 그래서 이웃 기관 유아들도 우리 기관 앞에 있는 너른마당으로 나들이 오는 길에 상자 텃밭과 고무통 눈에 들러 벼가 자라는 모습도 관찰하고 허수아비 앞에서 사진도 찍고 배추가 크는 것도 구경하였다.



가을이 되자 벼가 무르익어 수확할 시기가 다가왔다. 우리 기관 옆 노인정 어르신들과 의논하여 벼 추수하는 날을 정해 평소 상자 텃밭에 방문했던 '이웃 기관'을 초대했다. 우리 기관의 벼 베기와 벼훅이 계획에 대해 알려주고 참여하고 싶으면 나들이 길에 들르라고 말했다.

드디어 벼 훑는 날, 이웃 기관 영아들과 교사들은 시간에 맞춰 상자 텃밭 앞에 마련한 타작마당에 도착했다. 마침 이 기관에는 우리 기관 유아들의 동생들이 많아 어른들이 반갑게 맞이했다. 우리 기관 유아들도 아는 동생들인지라 가볍게 인사를 나눴다. 유아들은 자기 선생님과 함께 우리 기관의 2세반 유아들 옆에 앉았다.



이제 벼베기와 벼훑이에 참여할 유아들이 다 모였고, 이것을 도와줄 우리 기관 옆에 있는 경로당 할머니, 할아버지들도 유아들 옆에 앉아서 벼훑이를 도와주셨다.

우리 기관 옆에 경로당이 있는데 평소 이곳 할머니, 할아버지들과 같이 다양한 활동을 하며 어울리고 있다. 유아들은 할머니, 할아버지들에게 ‘오바마 할아버지’, ‘또또 할아버지’, ‘꽃분이 할머니’, ‘오리 할머니’, ‘하트 할머니’ 등 이름을 지어주었다. 일주일에 한번씩 할머니, 할아버지들은 유아들의 손을 잡고 나들이를 가거나, 텃밭을 돌보는 일, 우리 기관 부모나 졸업생들과 함께 저녁 먹는 ‘한끼 나눔’ 등에도 참여하고 있다. 이외에도 소소하게 교육활동에 필요한 도움을 주고 있다.

추수하는 날, 또또 할아버지와 벼훅이

경로당의 또또 할아버지, 오바마 할아버지와 교사가 먼저 벼를 베었다. 또또 할아버지는 여름 내내 고무통 논에다가 부지런히 물을 대주셨고, 우리 기관의 텃밭 농사에 많은 도움을 주고 계셨다.



이웃 기관 유아들의 벼훅이



벼를 베고 계시는 또또 할아버지와 오바마 할아버지

또또 할아버지는 유아들에게 벼훅이를 소개하기 위해 나들이 갈 때 나뭇가지를 주워와 손수 훅태를 준비하셨다. 벼를 베고 나서 할아버지와 할머니들은 나뭇가지로 만든 훅태로 벼 훅는 법을 시연해 주셨다. 유아들은 벼를 훅는 모습을 지켜보았다. 체험하고 싶은 유아들은 돛자리에 앉아 교사의 안내에 따라 벼이삭을 훅었다.

교사: 리자야 재미 있냐?

리자: 네, 재미있어요!

세황: (옆에 있다가) 껌뭉(교사), 나는데요?

교사: 어, 세황이도 재미있게 잘하네!

이웃 기관 유아들도 평소 너른마당 놀이터에 와서 놀기도 하고, 벼가 자라는 모습을 봐서 그런지 자연스럽게 참여하였다. 벼 이삭 훑이는 금새 끝나고, 이웃 기관 유아들은 가벼운 인사를 남기고 교사들을 따라 돌아갔다.

우리 유아들은 남은 벼를 마저 훑었다. 그리고 체험이 끝난 유아들은 너른마당으로 가서 놀았다.



홀테로 벼이삭 훑기



우리가 엄마인 거 같아. 지푸라기 말리기

또또 할아버지와 함께 교사는 벼 이삭을 훑고 남은 지푸라기를 정리하였다.
이 지푸라기를 어디에 활용하면 좋을지 궁금해 할아버지께 여쭙었다.

또또 할아버지: **청국장 띄우려면 이 지푸라기를 넣어야 잘 떠져.**

교사: **아 그래요? 벼는 정말 버리는 게 하나도 없네요.**

그런데 지푸라기는 **“바짝 말려야 쓸 수 있다.”**고 하시며 또또 할아버지는 벼 이삭을 털은 지푸라기를 담장에 비스듬히 기대 놓으셨다.

교사: **왜 말려요?**

또또 할아버지: **그냥 쓰는 게 아니야.**

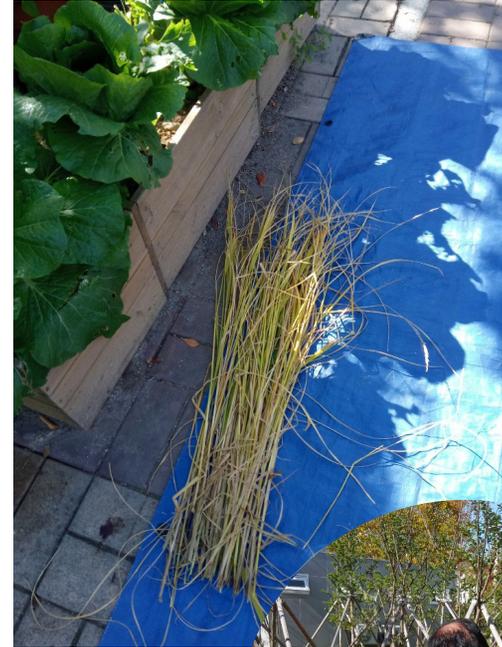
말려야 새끼도 꼬고 발효도 잘 돼.

벼훑이를 하면서 문영이는 힘들었는지 교사에게 말을 건넸다.

문영: **우리가 엄마인 거 같아요.**

교사: **왜?**

문영: **계속 하나까요.**



지푸라기를 정리하고 계시는 오바마 할아버지



우리가 벼 파마해 주는 거 같아

문영이는 처음 본 흄태가 신기한지 벼를 훑다가 이런 저런 이야기를 나눈다.

문영: 이거 놀이할 때 쓰고 싶어요.

교사: 뭐로 사용하고 싶은데?

문영: 먹는 것가락.

교사: 그래. 놀이감으로 사용해도 돼.



문영: (흄태를 들어 보이며) 어, 이거 파마할 때 이렇게 하는 거 같아요.

우리가 벼 파마해 주는 거 같아요.

교사: 짝 퍼졌네. 스트레이트 파마 같은데!

또또 할아버지는 지푸라기를 정리하시며 옛날에 지푸라기를 어떻게 사용했는지 경험을 나눠 주셨다.

또또 할아버지: 이 지푸라기로 초가집 새끼를 과, 가마니를 짜,
끈을 묶어서 배추를 묶어. 청국장에 넣으면 발효가 잘 돼.

교사: 애들아, 우리 이거 다하고 새끼 꼬는 것도 배워볼까?

달이 우리 일하는 거 보고 있어

은정이는 벼훅이를 끝내며 힘들었는지 문득 하늘을 쳐다보았다.
그러다 반달 모양의 낫달을 발견했다.

은정: 재미있다. 어, 이제 할 게 없어요.

(하늘에 떠 있는 달을 보며) 달이 우리 일하는 거 보고 있어요.

교사: 어디?



낫달을 발견한 은정



벼이삭을 맛보는 은정

어금니로 깨물어서 껍질을 벗기고 먹어

낫달을 올려다보던 은정이는 자기가 훅은 벼 이삭을
입에 넣으며 맛을 보았다.

평소 유아들은 나들이 갈 때 열매를 따서 맛 보기도
해서 벼 이삭의 맛이 궁금해진 것 같다.



은정: 한번만 먹어볼게요.

교사: 어떤 맛이냐?

은정: 맛있어요.

교사: 그래, 어떻게 먹어?

은정: 어금니로 깨물어서 껍질 벗기고 먹어요.



뒷정리

유아들은 배이삭 훑이가 끝난 후 너른마당 놀이터로 달려가 놀고 또또 할아버지, 오바마 할아버지와 함께 뒷정리를 했다.

훑은 낱알들은 돗자리에 펴서 햇볕에 말리고 지푸라기도 말렸다. 벼를 지켜주던 허수아비도 철거하였다.



뒷정리하시는 할아버지들



낱알 말리기



지푸라기 말리기



만들어가는 이야기

정든 허수아비를 떠나보내며...

한 달 이상 매일 보던 허수아비가 없어지니 허전한 마음이 든다. 그 사이 허수아비와 정이 들었나 보다. 상자 텃밭은 이제 긴 휴식 시간을 가질 것이고 겨울이 되면 가끔 얼음이 얼어 유아들의 발길을 붙잡을 것이다. 살아있는 것도 아닌 그 허수아비가 그동안 유아들과 교사의 마음 속에 생생하게 살아있었음을 느낀다.

모든 것을 내어주는 벼, 참으로 고맙다.

벼를 수확했지만 그것으로 끝나는 것이 아니었다. 낱알을 말려서 껍질을 벗겨 밥을 지어 먹을 일이 기다리고 있다. 지푸라기는 지푸라기대로 쓸 일이 많을 것이다. 지푸라기는 청국장 띄울 분들에게 나누어 드리고, 그것으로 김장할 배추도 묶고, 새끼도 파서 간줄넘기로 쓰고, 대보름날 달집태우기 할 때 소원지를 걸을 줄로 사용하면 좋겠다.

벼에게, 생명에게, 그리고 자연에게 고마움을 느끼면서 '이렇게 한 해가 또 지나가는구나...'하는 생각이 들었다.

선생님들의 선생님, 또또 할아버지!

텃밭가꾸기를 마무리하면서 다시금 또또 할아버지께 감사한 마음이 든다. 또또 할아버지의 부지런함과 텃밭에 대한 관심이 없었다면 오늘의 벼 수확은 많은 어려움이 있었을 것이다. 또또 할아버지가 주말이나 휴일은 자청해서 고무통 눈에 물을 대주시거나 거름을 주셔서 벼가 잘 자랄 수 있었다. 그리고 주말 동안 있었던 텃밭 상황에 대해 교사에게 이야기 해 주셔서 앞으로 어떻게 돌봐야 할지 도움을 주셨다.

고무통에 물을 담아 모를 심을 때부터 벼이삭을 훑고, 말리고, 절구로 찧고, 껍질 벗겨 밥을 지어 먹는 모든 과정을 기계가 없던 옛날 방식 그대로 소개해 주셔서 유아들이나 교사들이 즐겁게 경험해 보았다. 특히 나들이 길에 나무를 꺾어와 손수 만들어주신 흙태를 써 본 것은 무척 새로운 경험이었다. 이를 통해 도구를 손쉽게 사용한 조상의 지혜를 엿볼 수 있는 시간이었다. 또한 또또 할아버지와 경로당 어르신 덕분에 지푸라기가 다양한 용도로 사용되는 것도 알게 되니 쓰레기로만 생각되었던 지푸라기가 참 소중한 보물처럼 느껴진다.

부 록

놀이와 교육과정 연결하기

우리 캠핑가자! 교실 안 밖에서 넘나들며 놀기

영역	내용 범주	놀이 경험
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 교사, 친구들의 이야기를 듣고 유아 자신이 하고 싶은 놀이를 시작하고 놀이가 진행됨에 따라 자연스럽게 이야기가 섞이면서 함께 놀이하게 됨 • 혼자 충분히 놀고 싶은 소용이는 자신의 마음을 놀이 맥락에 담아 표현하고 세민이에게 식당을 만들 것을 제안함
사회관계	나를 알고 존중하기 / 더불어 생활하기 / 사회에 관심 가지기	<ul style="list-style-type: none"> • 일상 안에서 가족과 경험한 캠핑놀이, 수영장놀이를 친구들과 준비하며 놀이를 즐김 • 내가 하고 싶은 놀이를 위한 선택을 하며, 공간 안에 준비된 여러 자료들을 적극적으로 활용 함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 미술 재료로 자신의 놀이에 필요한 소품을 만들어 활용함(팝콘/ 잔디 등) • 교실 내 여러 공간(구슬 길)을 활용하여 수영장 놀이에 필요한 소품도 직접 설치하며 놀이를 이어감
자연탐구	탐구과정 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> • 수영장 만들기 놀이에서 수영장 문에 들어가기 위한 문을 만드는 데 블록의 길이를 비교하여 고려함

드디어 나에게도 편지가 왔어! 편지를 매개로 한 소통

영역	내용 범주	놀이 경험
의사소통	듣기와 말하기 / 읽기와 쓰기에 관심 가지기	<ul style="list-style-type: none"> • 편지 쓸 때 편지를 전한 후 반응에 귀 기울이며 관심 있게 들으려 함 • 친구와의 관계에서 느끼는 긍정적인거나 부정적인 생각, 감정을 드러내며 편지를 통해 표현하고, 소통하려고 함. 영희, 유은이는 자신의 경험을 토대로 느끼고 생각하여 상대방에게 하고자 하는 말을 담기도 함 • 편지를 주고받는 맥락 안에서 친구 또는 교사와 대화를 이어가기도 함 • 편지를 쓸 때 ○, l, —같은 형태를 반복하며 글자를 쓰듯이 하고 문자의 상징체계로 썼음을 말하기도 함
사회관계	나를 알고 존중하기 / 더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 편지, 선물을 받는 친구나 교사가 기뻐할 것을 예상하고 전달함. 세미, 승재가 교사에게 편지를 전하는 과정에서 관계를 돈독히 해감을 즐거워 함 • 영희는 속상한 자신의 마음을 알고 편지를 통해 마음을 표현함. 이후 감정이 해소되었을 때 애정의 마음을 친구에게 드러내 표현하기도 함 • 편지를 통해 서로 다른 친구에게 전하고픈 생각을 분명히 전하고, 친구의 생각과 감정을 존중하고 이를 고려하며 긍정적인 소통을 이어감
예술경험	아름다움 찾아보기 / 창의적으로 표현하기 / 예술 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> • 편지에 담기는 표현의 아름다움에 관심을 가짐. 색, 형태 등에 심미감을 느끼고 고려함 편지에 담기는 표현을 위해 그리고, 오리고, 붙임. 편지 받는 상대를 고려하여 자신의 생각을 표현하기도 함 • 서로의 편지에 담긴 표현을 존중하고 관심 있게 들여다 봄. 편지 받는 상대를 고려하여 표현을 달리 하기도 함

똑같지 않은, 심심하지 않은 여러 가지 길! 차이를 만들며 지속되는 놀이

영역	내용범주	놀이경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> · 나무 블록을 활용하여 굴러가는 길을 구성할 때 무너지지 않도록 작은 블록들을 사이에 끼워둠 · 나무 블록을 활용하여 공간을 구성하고 적절한 위치에 길을 이어 가면서 공의 움직임을 함께 관찰하며 따라감 · 놀이를 하는 공간이나 끝난 후 바닥에 있는 매체들을 스스로 정리함
의사소통	듣기와 말하기 / 읽기와 쓰기에 관심 가지기	<ul style="list-style-type: none"> · 친구가 새로운 의견을 제시할 때 귀 기울여 들음 · 친구의 의견에 대한 자신의 생각이나 새로운 의견을 자신 있게 말함 · 자신이 상상하는 굴러가는 길을 도형이나 기호로 장애물을 표현해 지도를 표상함
사회관계	나를 알고 존중하기 / 더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> · 친구들과 의견이 맞지 않은 상황에서 화를 내지 않고 긍정적으로 해결하려는 모습을 보임 · 길의 다리를 구성 할 때 받침대를 들어주어 친구가 수월하게 구성을 할 수 있도록 도움 · 자신의 의견뿐만 아니라 친구들의 의견을 존중해주어 모두가 동의한 방향으로 굴러가는 길을 구성함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 나무 블록, 빛 매체, 재활용품, 지관 등을 활용하여 굴러가는 길에 장애물과 다양한 길을 구성함
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 생활 속에서 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> · 굴러가는 길을 구성할 때 왜 공이 굴러가지 않는지, 공이 거꾸로 굴러가는 이유는 무엇인지 관심을 갖고 관찰한 후 해결함 · 더 다양한 굴러가는 길을 구성하기 위해 다양한 매체에 관심을 갖고 활용함

정말 궁금해서 그래~ 공룡이 등장하는 공연 놀이

영역	내용범주	놀이경험
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> 친구들과 같이 서로의 생각을 주고받으며 자신들이 관심있는 공룡스토리가 담긴 공연이야기를 만들며 표현하고자 함 관람자로 공연을 지켜본 친구들과의 소통(말, 몸짓) 시도 가상의 놀이 상황 안에서 갈등을 해결해보려는 모습이 나타남
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> 함께 놀이하는 친구들끼리도 재미있고 관객들에게 인정받는 공연이 되기 위해서 점차 공연의 내용에서 여러가지를 의식해서 고려해 나감 직접적으로 놀이에 참여하지 않은 또래의 의견을 경청하여 자신의 놀이 상황에 반영 함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> 교실 공연 공간의 부분과 전체, 소품 등을 적극적으로 활용하면서 자신의 생각을 움직임으로 표현함(바다-파란색 천, 용암-빨간 우비 등) 다양한 극놀이 내용으로 공룡 공연 놀이를 표현함(화산 폭발한 공룡 마을, 물장구 치는 공룡, 초식-육식공룡)
자연탐구	탐구과정 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 관심 있고 알고 싶은 공룡에 대해 지속적으로 호기심을 가지며 이를 책에서 확인하기도 하고 실제 몸으로 표현해보며 공룡의 종류에 따른 습성을 말과 몸으로 표현함

비용 비용~ 불을 끄자!! 플라스틱 관이 불러온 가상 놀이

영역	내용 범주	놀이 경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기/ 안전하게 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 불이 난 상황을 가정하고, 불을 끄기 위한 자발적인 신체 움직임을 보임 • 불이 난 상황에서 “불이야!”라고 외치며, 소화기로 불을 끄거나 소방서에 신고하며 대피하는 등 불이 났을 때 대처하는 방법을 잘 알고 행동함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 시간 중 스스로 만든 소방관 놀이 도구의 제작방법, 사용법 등을 친구들과 공유함 • 친구의 소방관 놀이 도구 설명에 관심 있게 듣고 도구에 대한 자신의 느낌, 생각, 경험 등을 말로 표현함
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 기다란 호스관을 연결하는 과정에서 어려움이 있는 친구를 도와 함께 협력하여 소방호스를 제작함 • 자신이 새롭게 발견한 소방도구 만드는 방법을 친구들과 나누고, 서로의 생각을 더해 함께 만들어 놀이함 • 소방호스로 놀이할 때 친구가 뒤에 있지 않은지 살피고, 방해되지 않게 사이렌은 한 번만 울리며, 계단을 한 명씩 올라가는 등 놀이에 필요한 안전규칙을 함께 놀이하는 친구들과 합의해 만들고 지킴
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 주변을 살펴서 놀이 상황에 사용할 수 있는 적합한 매체를 찾아내고, 필요한 물건이 없을 때에는 매체를 변형하거나 재활용품을 활용하여 놀이감을 만들어 놀이에 사용함
자연탐구	생활 속에서 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> • 소방관, 의사, 약사가 사용하는 실제 도구에 관심을 가지고 직접 만들어 놀이하고 싶어 함 • 직접 만든 놀이 도구와 실제 소방관, 의사, 약사들이 사용하는 도구를 비교하여 실제 도구에 비슷하게 놀이 도구를 변형시키는 방법에 대해 적극적으로 탐구함

새를 잡고 싶어! 산책에서 우연한 만남을 놀이로 이어가기

영역	내용 범주	놀이 경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> • 발견한 새에 다가가기 위해 움직임을 조절함. 빠르게 달려가거나, 조형물을 위로 올라가려 몸을 조절해 움직이거나, 살금살금 천천히 작은 움직임으로 다가가려 함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 새를 가까이 오게 하기 위한 방법에 대해 나누는 친구의 이야기를 관심 있게 들어봄 • 새를 가까이 오게 하기 위한 방법을 생각해 말하고, 또 다른 방법들을 계속해서 생각하며 말함 • 교사가 새가 다가오게 하는 방법에 대해 한 번 더 짚어 질문하며 이야기하자 생각을 전환하여 이야기를 나눔. 새의 입장에서 다가오고 싶은 생각을 가질 만한 방법을 생각하여 말하고 관련해서 이야기를 서로 나눔
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 공원에서 찾은 자연물과 미술재료(점토)를 활용하여 새 동지를 만들어 봄. 동지를 만들 때 편안하게 휴식할 수 있는 집의 이미지를 떠올리며 재료들을 활용해 자유롭게 구성하여 표현함. 이 때 표현하고자 하는 것과 재료의 특성을 고려(폭신폭신하게 하기 위한 짙, 넓은 집을 위한 큰 돌 등)하여 구성함
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 생활 속에서 탐구하기 / 자연과 더불어 살기	<ul style="list-style-type: none"> • 실외놀이를 하며 만나는 새, 자연물 등을 포함한 주변을 유심히 살피며 알고 싶어하고 다가가려 함 가까이에서 만나기를 원하지만 직접 다가가기 어려움을 알아차리고, 새가 직접 다가오도록 하기 위해 새가 좋아할 만한 것을 떠올려보고 조심스럽게 다가가보려 하기도 함 • 새 동지를 만들기 위해 돌, 나뭇잎 등 자연물을 찾아 분류하여 선택해서 사용함. 새가 살 수 있을 만한 동지를 만들기 위한 자료를 선택함. 돌의 크기 비교 분류, 나뭇잎의 종류에 따라 분류 등 나름의 기준으로 자료를 분류하고 선택함

개미도 생명이야! 기차 공원에서 나는 생명 존중 이야기

영역	내용 범주	놀이 경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> • 벌레를 이동시키기 위해 나뭇가지라는 도구를 이용하는 등 신체 움직임을 조절함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 벌레를 탐색하는 과정에서 색깔, 모양, 이름 등에 대해 서로의 말을 잘 들으며 의견을 주고 받음 • 벌레가 죽은 이유에 대해 상황을 파악, 유추하면서 자신의 생각을 말하고 서로 의견을 나눔 • “잡지마! 생명이야.”라고 말하며 자신의 의견을 분명하게 말함
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 탐색하는 과정에서 벌레가 죽자 그 벌레를 나뭇가지로 찌르던 유아에게 그러지 말라고 말하며 다른 생명에 대한 예의를 알려줌 • 벌레를 무서워하는 친구에게 “괜찮아 겁낼 것 없어”하며 격려해 줌 • 비난 받아 속상한 마음을 “왜 다 나 때문이라고 그래?”라며 표현함 • 또래들의 비난에 속상해 하는 친구를 위로하며 다른 친구들에게 비난 하지 말라고 말함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 공원의 돌 바닥에 색분필을 이용하여 거미줄, 거미 등을 창의적으로 그림
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 자연과 더불어 살기	<ul style="list-style-type: none"> • 바위에 붙어 있는 벌레를 발견하고 무슨 벌레인지 자신이 알고 있는 정보를 나눔 • 벌레가 기어가는 모습을 관찰하며 생김새와 기능에 대해 토론함 • 벌레를 나뭇가지로 유인하여 화단에 놓아주거나 개미를 잡지 말라고 친구에게 말하는 등 생명을 존중함

다람쥐들을 초대 합니다 다람쥐 잔칫상 차리기

영역	내용범주	놀이경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 몸을 조절하며 산을 올라감
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> · 영지는 다람쥐 식탁으로 꾸민 돌들을 주워 침대나 사다리로 쓸 거라고 이야기함 · 작은 돌멩이를 주워 다람쥐 생일상을 차려 주기 위한 방법에 대해 서로의 의견을 나누며 이야기함 · 특이한 나무조각을 발견하여 ‘풍선 같다’, ‘타조 풍선 같다’고 자신의 의견을 이야기함 · 네모판자와 나뭇가지, 돌을 가지고 다람쥐 앉을 자리를 마련하기 위해 서로의 의견을 이야기함
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> · 다람쥐 식탁을 차리기 위해 꽃가루 만들기, 자리 마련하기 등의 역할을 정하여 놀이함 · 다람쥐 앉을 자리가 좁고, 의자에 앉은 사람만 먹을 수 있다는 문제가 생기자 의자로 사용할 돌을 쪼개자는 해결책을 제안함
예술경험	창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> · 교사가 주운 특이하게 생긴 나무 조각을 보며, ‘풍선 같다’, ‘타조 풍선 같다’라고 이야기하며 나무 조각의 생김새를 감상함 · 자연물을 활용하여 다람쥐 식탁을 아름답게 꾸밈
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 자연과 더불어 살기	<ul style="list-style-type: none"> · 산에 올라가는 길에 다람쥐를 발견하고는 귀엽다고 이야기하며 생명에 관심을 가짐 · 산을 올라가며 도토리, 밤, 돌멩이 등에 호기심을 갖고 계속 주우며 감 · 다람쥐를 초대하여 음식을 대접하려는 마음을 가짐으로 생명을 소중히 여김 · 영지는 주운 돌을 어떻게 쓸지 지속적으로 호기심을 가지며 새로운 아이디어를 떠올림 · 다람쥐 집에 문틀 만들기 위해 고심하다 두 개의 나무판 사이에 나무 문을 끼워 넣어 세우는 방법을 생각하여 해결함

점점 노랗게, 점점 빨갱게 감성이 물들다

영역	내용범주	놀이경험
신체운동·건강	안전하게 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 우다다 공원에서 나무열매와 나뭇잎, 나뭇가지들을 관찰하고 주울 때 자연물과의 부딪힘이나 친구들과의 부딪힘을 유의하며 안전하게 놀이함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 보리수 나뭇잎 퍼즐이 재미있음을 교사에게 말하고, 이것과 다르게 빨강색 퍼즐인 단풍잎 퍼즐을 만들어줄 것을 요청함 • 유아들이 교사에게 나뭇잎 퍼즐을 내줄 때 교사가 나뭇잎 퍼즐이 어렵다고 말하는 것을 듣고, 나뭇잎 색깔이 어떻게 변하는지 그 차이를 설명함
예술경험	아름다움 찾아보기 / 창의적으로 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> • 단풍이 든 나무의 다채로운 색이 아름다움을 느끼고 가을의 정취를 즐김 • 예쁘게 물든 나뭇잎과 열매를 주워서 친구들과 함께 ‘동근 보자기’의 나무를 가을나무로 꾸밈 • 나뭇잎들을 노란색, 빨간색 색깔별로 배열하여 자연의 아름다움을 느낌
자연탐구	생활 속에서 탐구하기 / 자연과 더불어 살기	<ul style="list-style-type: none"> • 보리수 나뭇잎이 초록에서 노랑으로 물들어가는 색의 변화를 섬세하게 분류할 수 있음 • 보리수와 단풍잎의 모양, 색깔 등을 비교하여 분류할 수 있음 • 나뭇잎 색 변화과정을 이용해 나뭇잎 퍼즐을 만들 • 나뭇잎의 아름다움을 느끼며 생태적 감수성을 경험함

우와~ 행운이 왔어! 친구 집과 이웃집에서 감을 따고 놀다

영역	내용범주	놀이경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> • 감을 따기 위해 나뭇가지를 당기거나 도구를 이용하면서 신체 움직임을 조절함 • 사자성 놀이, 뒤뜰 탐험 등 마당을 자유롭게 뛰고 걸으며 신체 활동을 함 • 감과 모래를 섞고 개미모래통으로 옮기기 위해 삽을 이용함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 감을 따기 위해 방문한 안내네와 동네 할아버지네 집에서 어른의 말씀을 잘 듣고 감따기를 해 봄 • 안내네 마당에서 사자성 놀이 중 적절히 대화를 나눠 놀이를 전개시킴 • 교사가 감으로 무엇을 할 거냐고 묻는 말을 잘 듣고 놀잇감으로 이용할 거라고 대답함 • 뒤뜰에 놀러 가보고 싶다는 요청을 교사에게 말로 전달함 • 은사와 열매를 가져다 동생들 방에 선물로 주고 싶은 마음을 말로 표현함 • 동네 할아버지께 감과 간식에 대해 감사함을 인사말로 표현함
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 안내네 아빠와 동네 할아버지께 예의 바르게 인사하고 말씀을 잘 듣고 따름 • 안내네 아빠와 동네 할아버지께 감사의 마음을 전함
예술경험	아름다움 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> • 마당에 있는 감나무와 사과나무 등을 보며 아름다움을 느끼고 즐김 • 감나무를 받은 느낌을 행운이라고 표현함
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 생활 속에서 탐구하기	<ul style="list-style-type: none"> • 감나무, 은사와 나무의 차이를 발견하고 관찰하며 이름을 알게 됨 • 따온 감을 교실에 두고 눌러보고 찢어보고 옮겨보고 맛보고 냄새 맡으면서 감의 특성에 대해 알아감 • 모래와 섞었을 때를 상상해 보고 실제 섞은 상태를 확인함 • 감을 아이스홍시로 만들어 물질의 변화를 경험함

우리가 벼 파마해 주는 거 같아 벼이삭 훑는 날

영역	내용범주	놀이경험
신체운동·건강	신체활동 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> • 훑태로 벼를 훑으며 신체 움직임을 조절함 • 벼 이삭을 훑고 남은 지푸라기를 정리하며 주변을 깨끗이 함
의사소통	듣기와 말하기	<ul style="list-style-type: none"> • 벼 훑기를 소개하는 또또 할아버지 설명을 관심있게 듣고, 벼 훑는 모습을 관심있게 지켜 봄 • 벼 훑기를 하던 희선은 ‘우리가 엄마인 것 같아’라고 표현하며 자신의 벼 훑기 경험을 이야기함 • 훑태를 들어보며 ‘우리가 벼 파마해 주는 거 같아’라고 상상하여 이야기함 • 훑태를 ‘뭘로 사용하고 싶은 지’ 를 교사가 묻자, 놀잇감 중 ‘먹는 것가락’으로 사용하고 싶다고 자신의 의견을 관련하여 말함
사회관계	더불어 생활하기	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이집 옆 노인정 어르신들과 의논하여 추수하는 날을 정하고 평소 텃밭에 방문했던 이웃 기관을 초대함 • 이웃 어린이집 동생들과 경로당 어른들을 만나 반갑게 인사하며 예의 바르게 행동함 • 이웃 어린이집 영아들과 어린이집 유아들이 함께 앉아서 벼 훑기에 참여함 • 또또 할아버지의 벼 훑는 모습을 지켜본 후 체험하고 싶은 유아들은 교사의 안내에 따라 벼 이삭을 훑음
예술경험	아름다움 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> • 벼 훑기를 끝내며 하늘을 쳐다보고 낮 달을 발견함
자연탐구	탐구과정 즐기기 / 자연과 더불어 살기	<ul style="list-style-type: none"> • 고무통에 모를 심고 벼가 익어가는 과정을 호기심을 갖고 지속적으로 경험하며, 벼의 성장과정을 관찰함 • 배추에 있는 애벌레를 잡아서 풀섬에 놓아주고, 배추 속이 잘 자라도록 돌봄 • 고무통 눈에 물을 대주고, 허수아비도 세워서 벼가 잘 자랄 수 있도록 돌보며 생명을 소중히 여김 • 낮 달을 발견하고 ‘달이 우리 일하는 거 보고 있어’라고 말하며 자연과 교감함

공동체 경험 이야기

공동체 안에서 변화해 가기

부담감으로 다가오다

기관 내 공동체를 시작하며, 사실 처음에는 서로 경직되어 마치 업무 보고를 하듯, 긴장된 분위기의 흐름으로 진행되었다. 또한 무언가 그럴듯한 사례를 발표하고 보여줘야 한다는 부담감도 없지 않았을 것이다. 그러나 차차 시간을 거듭하고, 공동체의 경험을 많이 쌓아가면서 조금씩 밖으로 꺼내놓는 놀이의 이야기, 또는 다른 교사들의 반응과 피드백이 점차 자연스럽게 이루어지고 있다. 뭐랄까 무게감을 조금 덜고 있다는 느낌을 받는다. 교실 속 실제 놀이 흐름, 교사의 현실적인 고민, 놀이의 방향성 또는 정체감, 시행착오 과정 또는 매체 지원 등. 있는 그대로의 고민, 놀이의 모습을 드러내고, 그에 대한 다양한 의견과 생각을 덧붙이거나 새로운 의견을 제시 받는 것이다(교사).

공감하며 나를 보다

다른 교사들과 이러한 고민을 나누고 소통함으로써 나는 어느 정도 그 틀을 깨고 나올 수 있었다고 생각한다. 분명 내가 지금 완벽하게 그 틀을 깬다고 할 순 없다. 그렇기에 기관 내 공동체는 단발성이 아닌 지속적으로 꾸준히 이루어져야 한다고 생각한다. 기관 내 공동체를 하며 가장 좋았던 것은 내가 고민에 공감해주고 함께 고민해주는 동료들이 있다는 것을 느낄 수 있다는 점이었다. 앞으로도 기관 내 공동체를 통해 한 반이 아닌 유치원 전체가 함께 협력하고 소통할 수 있기를 기대한다(교사).

가장 크게 발견한 건 놀이를 주도하는 유아 외에 주변에서 함께 참여하고 있는 유아들이었다. 항상 앞에서 노래하는 유아들에게만 집중되고 박수쳐 주고, 그 유아들에 대한 생각들만 주로 있었다. 그런데 동영상 기록을 보니 공연놀이에 관심이 별로 없다고 생각했던 유아들 뒤에 노래를 같이 부르고, 공연하다 무대가 망가지면 쓰러진 불력을 세워주

기도 하고, 함께 울동도 슬쩍슬쩍 하며 무척 즐거운 표정으로 끝까지 함께 하고 있었다. 그 동안 유아들 놀이를 관찰할 때 너무 보이는 것에만 집중했구나 하는 생각, 세심하게 관찰하지 못했구나 하는 반성이 들었다(교사).

단 하나의 정답이 있는 고민은 아닐 테지만 고민하는 시간만큼 '유아에 대한 이해'는 무엇인가 답을 다양하게 찾을 수 있을 것이다. 이 과정을 통해 '교사'로서 나는 '유아'를 어떤 방법으로 어떻게 이해하고 있고, 그것이 무엇을 통해 뒷받침되고 있는가를 스스로 묻고, 모순되는 내 안의 이야기 또한 알아채기도 하는 시간이었다. 그 시간을 경험한 후에 나를 정리한 것은 내가 그 유아를 '잘 모른다는 것을 알게 되었다.' 였다. 이후 매일 접하는 우리 반 유아들에 대한 관찰 또한 자연스럽게 변화했다. 동영상 찍고 저장해 둔 채 관찰 일지를 채우던 업무 중심에서 벗어나 찍은 관찰 기록을 여러 번 돌려보면서 다른 '몰랐던 모습'을 발견하면서 또 '모른다는 것'을 다시 알게 된다(교사).

나를 드러내다

이전에는 이러한 이야기의 공유가 나의 잘못이나 실수를 지적하는 듯해 선뜻 말을 꺼낼 수 없었다. 하지만 지속되는 공동체의 경험을 통해 이제는 자연스럽게 나의 고민을 꺼내놓으며 조언을 구하고 나아가 다른 교사의 고민을 들으며 나의 주관적인 생각을 꺼내며 다른 이의 피드백을 조합하는 과정을 통해 나 또한 새로운 방법에 대해 알아갈 수 있는 시간이 되었다. 1년의 기간 속 공동체라는 변화 속에서 나는 아직 완벽하지는 않지만 수용적이며 자유롭고 친화적인 사람이 되어가는 것 같다(교사).

유아를 이해하는 교사로 닦아 가기

유아로부터 놀이를 배우는 교사가 되다

교사가 유아들을 믿을 때, 그리고 교사가 유아들을 기다려 줄 때, 유아들의 선택을 교사가 따라갈 때 유아들은 크고 넓은 놀이세계로 갈 수 있었고, 그 안에서 유아들 고유의 힘들로 균형감을 찾아갔는데, 유아들은 그 모습을 놀이 안에서 여실히 드러내었다. 유아들의 기획되어진 놀이가 아닌, 자발적인 놀이욕구와 그것을 풀어내는 모습은 살아있었고, 변화무쌍하였고, 많은 교육 목표가 생생하게 담겨져 있는 교육과정 그 자체였다. 나는 그 모습을 보는 것 만으로도 반성과 고민을 하였으며, 유아들의 놀이를 오롯이 바라보게 되었고, 자연스럽게 기록하게 되었다. 결국 유아들이 교사를 살아 움직이게 해주었다. 어른들은 각자의 경험과 지식과 정보들로 유아들에게 알려주려 하고, 가르치려 한다. 교사를 시작하면서는 사실 가르친다는 행위에 대한 매력으로 유아들과 만났지만. 연구를 마치면서는 유아들을 향한 믿음. 기다려주는 마음의 교사가 되려고 한다(서교사).

유아들 놀이를 함께 공유하고 나누면서 왜 그렇게 생각했는지, 왜 괜찮다고 느꼈는지 등의 질문이 이어졌다. 익숙해져 버린 생각과 습관들로 인해 당연하게 여겨졌던 부분들을 낯설게 볼 수 있는 계기가 되었다. 동료교사들에게 받아보지 못한 외부 연구자의 시선으로 인해 생각지 못했던 부분을 다시 한번 더 생각해보게 되고, 그러다 보면 발견하지 못했던 의미를 새롭게 발견하게 되기도 하고, 여러 피드백과 조언 등으로 다음 놀이 시간에는 조금 더 발전된 시각으로 유아들 놀이를 만나게 되었다. 유아들 놀이를 더 깊이 바라보며, 유아들이 매일 같은 놀이를 하고 있는 것 같아도, 매일 조금씩 다르게 놀이를 연결해 하고 있는 것을 자세히 알 수 있었고, 자발적으로 이루어지는 놀이가 무척 다양하고, 흥미롭게 이루어지며 유아들이 진정으로 집중해 놀이하는 모습을 발견하게 된다. 그

리고 놀이 속에서 교사의 다양하고 적절한 지원 또한 얼마나 중요한가를 다시 한번 깨닫게 되었다(서교사).

공동체 문화 만들어가기

기관 간 공동체에서 공유하는 놀이사례들을 마주할 때마다 견고한 틀이 되어버린 지식과 개념을 내려놓고 유아의 놀이를 들여다보는 것은 혼란스러운 시간들이었고, 의식하지 않으면 여전히 개념과 지식적인 부분으로 분석하게 되었다. “유아들이 그걸 모르면 안 되나요?” 라는 질문은 그동안 “무엇을 가르칠 것인가, 왜 가르칠 것인가?, 어떻게 가르칠 것인가?”에 대한 나의 생각을 멈추게 하는 전환점이 되었다. 특히 자연에서 자유롭게 노는 유아들의 놀이 사례들은 더욱 그랬다. ‘저렇게 놀아도 되는걸까...?’, ‘저렇게 놀아도 되는구나...’, ‘이 기관에 보내는 학부모들은 어떤 생각을 하고 있는 사람들일까...?’ 회차가 거듭될수록, 다양한 놀이 사례들을 공유할수록 진정한 놀이의 자유로움이 눈에 들어오기 시작했다. 기관 내 공동체를 하기에라도 일상은 바쁘게 흐르지만, 정기적으로라도 서로 다른 유형의 기관 간 공동체를 하는 것이 유아들을 바라보는 시각을 더 확장시키는 것 같다는 생각이 들었다. 주 1회 기관 내 공동체, 2주에 1회씩 이루어지는 기관 간 공동체를 지난 3개월 동안 씬 없이 달려왔다. 가장 값진 경험은, 짧은 시간 동안 유형이 다른 기관의 놀이사례들을 접할 수 있었다는 것이다. 그리고 더 큰 고민은 기존의 정형화 되어있는 교사 주도의 모의수업 지도를 어떻게 바꾸어야할지, 예비교사교육과정에서 공동체 속 놀이 문화를 어떻게 연습하고 배우게 할 것인지에 대한 고민이다(서연구원).

기관간 경계 넘기 그리고 놀이 문화 공유하기

우리의 기관 간 공동체의 첫 만남에서 받은 인상은 각 기관 마다 유형도 다르고 그래서 운영의 모습도 차이가 있었다는 것이다. ... 만남의 횟수가 늘며 공동체 관계가 점점 깊게 형성되면서 각 기관의 문화차이에 따른 유아들의 놀이 사례의 다름도 이질적인 특이성으로 느껴지기보다 자연스럽게 각 기관의 특성 안에서 오늘을 살아가는 유아들의 다양한 놀이모습이구나라는 생각을 하게 되었다. 유아가 중심이 되어 놀이가 살아있도록 하려면 교사의 기존 교육과정 운영방식에서 어떠한 점들이 달라져야 할까? 기관 간 공동체에서 함께 나누고 고민하며 진행한 방식인, 만들어가는 교육과정의 운영을 위한 기관의 다양한 시도와 그에 따른 실천이 필요하다는 생각이 들었다.

기관 간 공동체 경험을 통해 원장으로서 나를 돌아보면서 원 운영에 대한 아이디어와 자극도 받았다. 예를 들면 공간 매체 활용에 있어서도 교실 안의 자료뿐만 아니라 기관 내 다양한 공간, 매체를 통한 유아들의 경험(놀이)를 읽어내며 지원해가는 교사의 역할, 시민으로의 유아가 삶의 공간인 지역사회의 다양한 자원을 활용하며 관계 맺고 소통하며 의미 있는 배움을 느낄 수 있도록 하는 사례 등이 그것이다. 유아들의 놀이가 살아있는 사례를 우리가 3개월의 기간 동안 여러 기관에 도움을 줄 수 있도록 의미가 담긴 놀이사례로 들어낼 수 있을까 하는 부담감으로 이 연구를 수행한 것도 사실이다. 하지만 개정된 누리과정의 고시문을 함께 읽고 생각을 나누며 시작한 이 공동체 경험은 지금 와서 생각해보면 유아들의 놀이처럼 다른 안에서 서로를 이해해가며 또 서로 힘을 받아 발전해가며 배웠던 큰 경험 이었다고 생각한다.(Y기관장).

만들어가는 놀이 중심 유아교육

연구책임자	김은희 교수(한양여자대학교)	사례 제공 기관	뿌리와새싹어린이집
연구참여자	양수정 원장(아모레퍼시픽서울어린이집) 오채선 교수(한국교원대학교) 이부미 교수(경기대학교) 이은정 겸임교수(한양여자대학교)		산마루어린이집 아모레퍼시픽서울어린이집 한양여자대학교부속유치원
연구보조원	김보미 원감(아모레퍼시픽서울어린이집) 김영미 원장(前, 통일부 하나원어린이집) 성미루 현장교육지원전문가(공동육아) 이예슬 석사과정생(중앙대학교) 황은희 강사(한양여자대학교)		
보조원	김송현 교사(한양여자대학교부속유치원) 김혜경 교사(산마루어린이집) 민보솔 교사(아모레퍼시픽서울어린이집) 박현숙 원장(뿌리와새싹어린이집) 성진영 교사(뿌리와새싹어린이집) 손나연 교사(한양여자대학교부속유치원) 양명희 교사(산마루어린이집)	양현진 교사(뿌리와새싹어린이집) 이오영 교사(前, 아모레퍼시픽서울어린이집) 이태경 원장(산마루어린이집) 조윤경 교사(아모레퍼시픽서울어린이집) 천슬기 교사(한양여자대학교부속유치원)	

<이상 가나다순>

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

펴낸날 2020년 2월

펴낸곳 교육부

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

보건복지부

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

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

발간등록번호 : 11-1342000-000541-01

ISBN : 979-11-90485-39-5 93370



교육부
Ministry of Education



보건복지부
Ministry of Health and Welfare



ISBN 979-11-90485-39-5