

「2019 개정 누리과정」 놀이운영사례집

유아의 삶,
 놀이로 물든다.



차례

제1부 놀이운영사례집 개발

I. 놀이운영사례 개발	6
II. 놀이운영사례 개요	16

제2부 놀이운영사례

첫번째 일렁임: 바꿈

01	무엇이든 되는 김장매트	30
02	용암손이 됐어	34
03	블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로	38
04	넙쿨로 무슨 놀이를 할까?	42
05	종이박스 미끄럼틀	46
06	합체해보고 해체해보고	53
07	버스+로켓=우주버스	57
08	나뭇가지 건축가	65
09	정리시간도 즐거워	70
10	에어캡(포장용 뽁뽁이)	73
11	내 옷은 무엇이 될까?	76
12	나 용암 밟았어	79
13	고구마 호일의 변신	83

두 번째 일렁임: 이름

01	무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)	90
02	치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점	94
03	테이프 도로	98
04	페트병으로 날리기	102
05	라켓놀이	106
06	신문지	110
07	팽이놀이 속 다양한 시도와 모험	115
08	아이스 돌	121
09	교실 밖으로 날아간 비행기	127
10	볼링의 규칙은?	135
11	아기돼지 삼형제의 벽돌집	139
12	끈으로 그린 그림	143

세 번째 일렁임: 즐김

01	캠핑을 떠나요	150
02	블록놀이	159
03	오늘은 파이가게를 열자	166
04	더 재미있는 놀이기구	169
05	랄랄라 캠핑놀이	181
06	우리반 영화관	186
07	천연염색	190
08	끈으로 놀기	197
09	우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와(동영상)	200
10	잔디썰매(동영상)	204

네 번째 일렁임: 만남

01	그림자인형극	214
02	우리 반에 대장이 있다면	218
03	우리가 같이 하면	223
04	나 예쁘게 그려줘	226
05	나뭇가지 트리 만들기	228
06	화해 놀이	234
07	시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이	238
08	멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구(동영상)	241
09	텔레비전에 내가 나왔으면(동영상)	249

다섯 번째 일렁임: 자람

01	나무를 심으려면	260
02	나는 태풍이에요	263
03	버릴 게 없는 모과	267
04	배려하며 놀이하며 자라며	271
05	메뚜기를 물어주자	276
06	레고블록, 포켓몬 놀이	278
07	사슴벌레의 집 지어주기	281
08	한겨울의 물놀이	285
09	우리 반에 찾아온 무지개(동영상)	291

제1부 놀이운영사례집 개발 방향

I . 놀이운영사례 개발

1. 놀이운영사례 개발 배경 및 절차

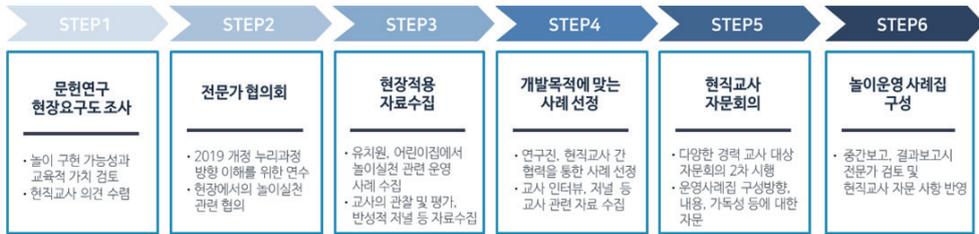
○ 개발 배경

- 2019 개정 누리과정의 개정 방향과 유아교육의 기본 정신인 놀이를 중심으로 유아의 배움을 지원하는 유아중심·놀이중심 교육과정의 실천을 위하여 참고할 수 있는 다양한 현장의 사례를 제시하고자 하였다.
- 2019 개정 누리과정을 운영하기 위해서는 기존 교육과정 운영과는 다른 교육실천이 요구되고 있어 현장 교사들에게 2019 개정 누리과정의 구체적 운영방향과 방법을 지원할 필요가 있어 개발되었다.
- 유아교육·보육 현장 교사들의 누리과정 실행력을 지원하며 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정의 실천을 위하여 개정 누리과정을 적용하면서 참고할 수 있는 현장의 다양한 사례를 제시할 필요가 있어 개발되었다.

○ 개발 방향

- 교사 주도적 활동을 지양하고 유아에게서 시작된 놀이, 유아의 주도로 나타난 놀이의 흐름을 보여주는 놀이사례를 제시하고자 하였다.
- 유아의 관심, 특성, 교육현장의 여건을 감안해 유아와 교사가 함께 만들어가는 교육과정으로 나아가는 일련의 과정을 수집한 사례를 개발하고자 하였다.
- 우리나라의 보편적이며 다양한 유형의 유아교육 기관과 학급(6개 공·사립 유치원, 3개 공립·직장 어린이집)의 특성을 반영한 놀이운영 사례를 포함하여 같은 주제나 소재, 놀이자료라도 다른 모습의 놀이로 나타나는 양상을 보여주고자 하였다.
- 놀이 맥락에서 교사가 놀이를 이해하고 읽어내기 위하여 놀이를 관찰하고 그 과정에서 적절한 시기와 방법으로 놀이를 지원하고자 하는 교사의 고민, 교사의 반성적 사고, 유아가 놀이에 몰입함으로써 배움이 일어나도록 돕는 교사의 지원, 이를 통한 교사의 배움, 놀이운영 사례에 대한 다른 교사의 목소리 등 일련의 과정에 초점을 둔 사례 개발을 통해 현장의 교사에게 도움이 되고자 하였다.

○ 개발 절차



- 1) 문헌연구를 통한 놀이 구현 가능성과 교육적 가치 검토, 현장요구도 조사를 통한 현직 교사의 놀이 중심 교육과정 운영에 대한 의견을 수렴하였다.
- 2) 전문가 협의회에서 연구진, 현장연구 참여 기관과 개정 누리과정 방향에 대한 이해를 위한 연수 및 현장에서 놀이실천 관련 협의를 실시하였다.
- 3) 현장적용 자료 수집을 위하여 유치원, 어린이집에서 놀이 실천 관련 교육과정 운영 사례와 교사의 관찰 및 평가, 반성적 저널 등의 수행 자료를 수집하였다.
- 4) 개발목적에 맞는 사례 선정을 위하여 연구진, 현장교사 간 협력을 통해 적합한 운영 사례를 수집하고, 교육과정 운영을 실천한 교사 인터뷰, 저널 통해 교사 관련 자료를 수집하였다.
- 5) 현직교사 자문회의로, 1차에는 다양한 경력의 현직 교사 3인을 대상으로, 2차에는 다양한 경력의 현직 교사 21인을 대상으로 운영사례집 구성방향, 내용, 가독성 등에 대한 자문을 구하였다.
- 6) 놀이운영사례집 구성 시 현직교사 자문, 중간·최종 보고 시 전문가 검토 내용을 반영하였다.

2. 놀이운영사례 구성

○ 구성 특성

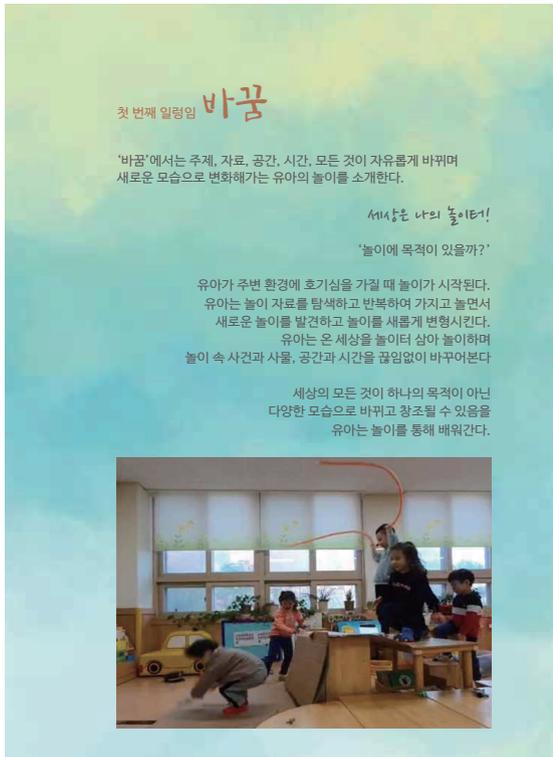
- 2019 개정 누리과정 놀이운영사례집은 6개 공·사립 유치원, 3개 공립·직장 어린이집에서 수집한 놀이운영 사례를 분석하여 놀이의 방향과 목적, 주제 등에 따라 「바꿈」, 「이름」, 「즐김」, 「만남」, 「자람」 등 5개의 범주로 구성하였다.
- 5개의 각 범주마다 짧은 호흡으로 이루어진 놀이와 긴 호흡으로 이루어진 놀이운영사례를 포함한 10개 내외의 사례, 총 53개의 놀이운영사례가 포함되었다.
- 범주별 놀이운영사례는 놀이운영 시기의 순서로 제시하였다.
- 운영사례의 구성은 ① 사례 개요(제목, 검색어(#), 시기 및 일과 중 시간, 대상 유아의 연령, 놀이 맥락, 놀이로드맵(놀이 진행 과정)), ② 놀이 내용(소제목, 대화, 사진, 교사의 고민과 지원), ③ 놀이운영을 통한 교사의 배움, 이해, 운영에 대한 교사의 반성적 평가로 이루어져 있다.

바꿈	끊임없이 움직이는 놀이: 놀이 속에 자료와 공간을 끊임없이 변화시킨다.
이름	새롭게 만든 놀이: 유아는 공간 선택자로서 놀이공간을 조성하고, 새로운 놀이 방법이나 규칙을 만들어낸다.
즐김	경험과 놀이가 모인 잔치: 유아는 개인적 경험, 다른 날의 놀이 경험을 통해 새로운 놀이를 한다. 나와 우리의 경험이 모여 공동의 놀이가 나타난다.
만남	너와 내가 함께하는 놀이: 놀이 속에서 유아들의 관계가 맺어진다. 때로는 또래와, 놀이를 바라보는 교사와, 그리고 가정의 부모도 놀이에 함께한다.
자람	성장의 디딤돌이 되는 놀이: 유아는 놀이를 하며 유능함을 나타낸다. 때때로 시행착오를 겪지만 스스로 유능함에 도달해간다.

○ 놀이운영사례 내용 특징

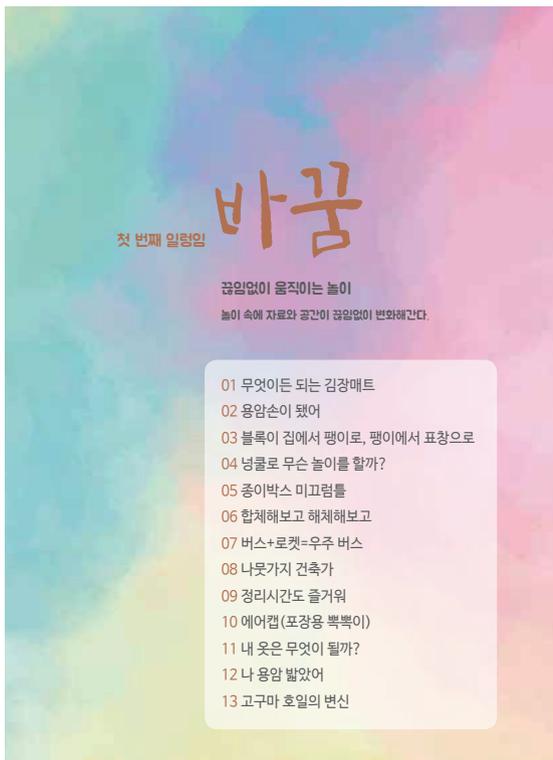
- 긴 호흡, 짧은 호흡의 놀이운영사례 모두 포함하였다.
유아에게서 시작된 놀이는 짧은 시간 동안 또는 하루 종일이나 여러 날에 걸쳐 긴 시간동안 이루어지기도 한다. 호흡은 놀이의 길이를 의미하며, 현장에서 긴 호흡의 놀이가 바람직하다고 여길 수 있어 짧은 호흡의 놀이도 유아에게 의미 있는 놀이였음을 보여주하고자 하였다.
- 학급마다 다르게 나타나는 놀이양상을 포함하였다.
같은 주제나 소재, 놀이 자료라도 학급마다 다른 놀이양상이 나타나는 사례를 함께 제시하여 다름이 틀린 것이 아니라 유아의 놀이 속에서는 자연스럽게 나타날 수 있음을 보여주하고자 하였다.
- 놀이의 연령은 제시하되 연령의 의미는 담지 않았다.
놀이운영사례를 연령별로 분류하지 않았는데, 연령별 놀이가 따로 있는 것이 아니라 유아마다 다르게 나타나기 때문에 연령과 상관없이 참고하도록 하였다. 현장 교사는 자신의 학급 연령을 중심으로 참고하고자 하는 선호와 요구가 있어 놀이배경에서 연령을 제시하였다.
- 놀이를 운영하면서 교사가 배우거나 깨달은 내용을 놀이 흐름 중에 담았다.
유아의 놀이를 관찰하고 지원하면서 교사의 시행착오나 고민, 배움 등에 대해 교사의 목소리를 빌려 제시하고자 하였다.

○ 놀이운영사례 구성 체계



- 범주의 제목
- 5개 범주에 대한 특징을 설명

- 대표 사진과 이미지를 활용하여 범주의 특징 제시



- 범주별 놀이운영사례 목록 제시
- 범주별 특정색을 사용하여 한 눈에 이해하기 쉽게 표시

09 | 텔레비전에 내가 나왔으면



#텔레비전에_놀이 #텔레비전_만들면_되지
#얼떨시창자가_되_코사 #세뭇아_텔레비전_같이_보자

- 시기: 11월 14일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

5세 숲속반 유아들은 재활용물품을 이용하여 놀이하는 것이 매우 익숙하다. 구조화되지 않은 재료로 원하는 것을 만들기를 좋아하는 유아에게 상자는 훌륭한 놀이재료가 된다. 경해진 틀을 벗어나 하고 싶은 놀이를 마음껏 펼치며 놀이할 때에 정말 행복해하며 주도적으로 놀이하는 유아 누리(가영), 오늘도 누리는 무언가를 열심히 만들고 있다.



- 제목: 놀이운영사례의 특성을 보여주는 제목과 사진을 제시

- 검색어(#): 독자가 특정사례만 참고하거나 각 사례를 쉽고 재미있게 접근할 수 있도록 제시

- 시기, 시간, 연령, 놀이 맥락: 시기는 놀이의 길이를 알 수 있으며, 일과 시간대, 유아 연령, 놀이 맥락은 운영사례를 이해하는데 참고할 수 있도록 제시

- 놀이 로드맵: 놀이가 진행되는 과정을 이해하기 쉽게 개념과 도표로 제시

'행이'가 된 자석블록



어느 날, 한 유아가 육각형 자석블록을 행이처럼 붙였다. 그러자 집을 만들던 다른 유아도 자석블록을 가지고 행이놀이를 시작한다.
"이것 봐, 보라색 행이야."
"내 건 빨간색이야." "뚜집이면 테두리가 주황색이다."

"어반엔 두 개를 한 번째"
"어, 잘 안드네."
"몸을 똑같이 짝이 돼."
"균형을 맞춰야 돼, 균형을!"



교사의 고민

놀이 주제의 변화, 그리고 문제 발생, 교사는 언제 개입해야 할까요?
집과 자동차를 구성하던 놀이는 행이돌리기로 바뀌었다.
처음에는 한 개씩 돌리던 블록을 여러 개 겹쳐서 돌려보기를 시도하나 잘 되지 않았다. 유아는 반복적으로 시도해 보지만 여전히 문제는 해결되지 않았다. 교사가 개입해서 알려주어야 할지 고민을 하던 찰나, 옆에서 행이놀이를 하던 한 유아의 도움을 받아 문제를 해결하고 놀이는 계속 이어졌다.

'표창'이 된 자석블록



다른 유아의 미술영역에서 만든 표창을 가지고 행이놀이를 하던 유아에게 보여주자 자석블록은 다시 표창이 된다.
"나 표창 만들어왔다"
"애들이 여기 행이 달고 표창해도 되겠다."

40 | 바꿈

- 교사의 고민, 교사의 지원: 놀이 맥락 중 해당 되는 부분에 교사의 고민, 지원 등에 대한 내용을 제시

- 소제목: 긴 호흡의 놀이는 흐름에 따라 소제목을 달아서 이해를 도움

- 놀이 내용: 유아, 교사의 대화, 놀이과정에 대한 설명과 사진을 통해 놀이의 흐름을 보여줌

교사의 지원

위험해보이긴 하지만 이제 막 놀이가 시작 되었으니 일단은 지켜보자.
대신 아이들 스스로 안전한 환경을 만들 수 있도록 종이박스를 조금 더 마련해줘야겠다.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 유아의 놀이를 관찰하다가 위험하다는 판단이 들면 꼭 옆으로 다가가서 더 주의해서 관찰해야 해요. 하지만 바로 놀이를 멈추게 하여 개입을 하기 보다는 좀 더 지켜볼 것 같아요. 놀이를 관찰하다보면 유아들 스스로 위험하다는 것을 느끼고 행동을 조심하거나 친구와 규칙을 정하고 하거든요.
- 유아의 놀이가 위험해 보일 때 교사의 의견을 제언해야 할지 어떻게 놀이를 만들어 가는지를 더 지켜보아야 할지 항상 고민이 됩니다. 그러나 유아들이 놀이를 즐기려고 놀이를 통해 배우는 시간은 아슬아슬한 경계를 넘나드는 때인 것 같아요. 교사가 다소 위험해 보이는 놀이를 허용하지 않는다면 놀이의 즐거움이 사라질 테니까요. 마음의 여유를 가지고 유아를 믿는 연습을 하는 것도 중요하다고 생각해요.
- 처음에는 옆에서 더 주의를 기울이며 놀이를 지켜보다가 개입을 해야 할 순간에 질문을 하거나 같이 주의를 기울이면서 더 즐겁게 놀이할 수 있는 해결방법을 찾아볼 것 같아요.

- ‘다른 교사들은 어떻게 지원할까?’ : 놀이 맥락 중 발생한 교사의 고민, 지원에 대한 내용 중 다른 경험을 가진 교사라면 이 상황에서 어떤 지원을 할지 3명의 교사 목소리로 예시를 제시함



교사의 배움

유아들은 자석블록으로 표창놀이를 할 수 있는 방법을 나눈다.
"이건 표창아랑 모양이 비슷해."
"블록끼리 얹쳐도 되겠는데?"
"세로 모양 블록으로 해보자."

놀이 주제의 끊임없는 변화, 그리고 스스로 문제를 해결하는 유아들

유아는 한 가지 놀이장을 가지고 다양하게 놀이하는 모습을 보였다. 구성하기에서 조작하기로, 혼자놀이에서 도래와 함께 하는 놀이로, 한 영역에서 하던 놀이가 다른 영역의 놀이와 통합되면서 유아의 놀이는 풍부해졌다.

교사는 놀이감 추가라는 지원을 하면서 좀 더 다양한 구성하기를 기대하였으나 이와 상관없이 유아의 놀이는 자유롭게 이루어졌다. 유아는 자신의 필요와 설정, 관심에 따라 재료의 이름과 용도를 변형해가며 마음대로 사용하고 경험하고 있음을 확인할 수 있었다.

유아는...

실제 사물을 구체적으로 표상하며 자신의 경험을 표현하였고, 행이 잘 돌아가도록 하기 위한 조건을 발견하기 위해 과학적 개념을 적용하였다. 미술영역에서 두꺼운 종이로 만든 표창과 연계하여 자석블록의 용도를 변형하여 다른 놀이로 발전시켰다.
교사가 놀이를 유도하거나 정해지지 않아도 유아는 자신의 놀이를 다채롭게 만들어간다.

- 교사의 배움 : 놀이운영과정에서 놀이에 대한 이해, 고민, 지원, 시행착오 등을 경험한 교사가 작성한 평가를 바탕으로 제시

3. 놀이운영사례 활용방법

- 본 놀이운영 사례집은 다양한 기관과 학급의 사례를 제시하였기 때문에 개별 학급의 상황에 따라 놀이운영 시 나타날 수 있는 다양한 교사의 고민과 놀이 지원을 위한 참고 자료로 활용할 수 있음.
- 본 놀이운영 사례집은 일련의 놀이운영 과정에서 나타나는 교사의 반성적 사고를 담고자 하였기 때문에 교사 학습공동체에서 유아중심·놀이중심 교육과정 운영에 대하여 이해하고 놀이운영과 관련 협의 시 참고 자료로 활용할 수 있음.

II. 놀이운영사례집 개요

○ 놀이운영사례 범주별 개요

- 「바꿈」에서는 기존의 놀이의 주제, 자료, 공간, 시간이 유아의 놀이 속에서 새로운 모습으로 변형된 13개의 놀이운영 사례를 제시하였다.
 - ① 놀이 주제의 변형(「무엇이든 되는 김장매트», 「종이박스 미끄럼틀», 「버스+로켓=우주버스», 「넙쿨로 무슨 놀이를 할까?», 「나뭇가지 건축가」)
 - ② 놀이 자료의 변형(「블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로», 「에어캡(포장용 뽁뽁이)», 「합체해보고 해체해보고」)
 - ③ 놀이 영역의 변형(「용암손이 됐어», 「고구마 호일의 변신」)
 - ④ 놀이 시간의 변형(「정리시간도 즐거워», 「내 옷은 무엇이 될까? 나 용암 밟았어」)
- 「이룸」에서는 유아가 주도적으로 놀이의 방법과 규칙을 새로운 놀이로 만들며 자신의 세상을 이루어가는 12개의 놀이운영 사례를 제시하였다.
 - ① 현실을 초월한 상상 속 인물 되기(「무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)」)
 - ② 관심 있는 놀이 주제를 실마리로 확장된 놀이 이룸(「치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점», 「팽이놀이 속 다양한 시도와 모험」)
 - ③ 유아들만의 놀이 약속 정하기(「아이스 돌」)
 - ④ 놀이의 규칙 만들기(「테이프 도로», 「페트병으로 날리기», 「볼링의 규칙은?», 「끈으로 그린 그림」)
 - ⑤ 놀이할 수 있는 공간 정하기(「라켓놀이», 「신문지», 「교실 밖으로 날아간 비행기», 「아기돼지 삼형제의 벽돌집」)
- 「즐김」에서는 유아가 놀이 속에서 자신의 개인적 경험을 놀이의 소재로 표현하고 공유하며, 모두가 함께 즐기는 놀이로 열어간 10개의 놀이운영 사례를 제시하였다.
 - ① 가정에서의 경험(「캠핑을 떠나요», 「오늘은 파이가게를 열자», 「랄랄라 캠핑놀이», 「우리반 영화관», 「끈으로 만든 놀이」)
 - ② 상상 속 경험(「블록놀이», 「우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와」)
 - ③ 유아교육기관에서의 이전 놀이경험(「라켓놀이», 「더 재미있는 놀이기구», 「천연염색」)

- 「만남」에서는 유아가 놀이하는 과정에서 또래를 만나 함께 놀이하며 생기는 문제들을 유능하게 해결해가며 사회구성원으로 성장해가는 9개의 놀이운영 사례를 제시하였다.
 - ① 놀이친구와의 놀이를 유지하기 위한 배려(「우리 반에 대장이 있다면, 「텔레비전에 내가 나왔으면」)
 - ② 놀이친구와 만들어가는 우정(「우리가 같이 하면, 「나 예쁘게 그려줘」)
 - ③ 함께 협력하여 즐기는 놀이(「그림자 인형극, 「나뭇가지 트리 만들기」)
 - ④ 멀리 떨어진 곳의 친구와 함께 하는 놀이(「멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구」)
 - ⑤ 놀이 속 갈등을 해결하기 위한 놀이(「화해 놀이, 「시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이」)
- 「자람」에서는 유아가 탐구하고, 시도하는 놀이의 과정 속에서 성취감과 시행착오를 경험하며 자신의 유능함을 발현하고 성장해가는 9개의 놀이운영 사례를 제시하였다.
 - ① 유아는 놀이 맥락에서 자신의 행동과 감정을 조절하는 능력(「나는 태풍이에요」)
 - ② 놀이 속에서 만나는 문제를 해결하기 위한 주도성(「나무를 심으려면, 「버릴게 없는 모과」)
 - ③ 다른 생명에 대한 존중과 배려심(「메뚜기를 물어주자, 「사슴벌레의 집 지어주기」)
 - ④ 성인들에게 선호되지 않았던 놀이를 통한 성취감(「배려하며 놀이하며 자라며, 「레고블록, 포켓몬 놀이」)
 - ⑤ 친구와 함께 놀이하며 느끼는 성취감(「우리 반에 찾아온 무지개, 「한겨울의 물놀이」)

○ 동영상 제작 방향 및 소개

- 사례의 이해를 돕기 위해 5개의 동영상을 제공하였다.

🎬 우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와

과거의 경험을 살려 유아는 스스로 놀이를 만들어 간다. 인형극을 한 경험과 만화영화를 본 경험이 만나 유아는 ‘눈송아, 어디 갔니? 찾으러 간다.’라는 내용의 연극을 직접 만들고 자신의 놀이에 친구들을 초대하는 과정의 운영사례가 담겨 있다.

🎬 잔디썰매

산책을 하다가 올라간 언덕에서 문득 ‘재미있게 내려오고 싶다.’는 유아의 생각이 실천되는 놀이 과정이 담겨 있다. 교사와 가정의 지원으로 유아의 잔디썰매는 계속 진화하고 이 과정에서 유아가 갈등, 고민과 시행착오를 경험하는 내용을 보여준다.

㉠ 멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이친구

놀이 지원 방법에 대한 고민을 해결하기 위해 다른 지역 교사와 함께하는 ‘SNS 배움공동체’를 통해 고민을 나누고 여기에서 얻은 정보를 학급의 유아에게 전달한다. 이렇게 시작된 두 기관의 놀이 나눔을 통해 유아의 놀이가 어떻게 풍부해졌는지에 대한 내용이 담겨 있다.

㉡ 텔레비전에 내가 나왔으면

번뜩이는 아이디어로 늘 재밌게 노는 유아, 하지만 늘 혼자인 게 마음에 걸린 교사는 또래들과 함께 할 장을 마련한다. 유아가 만든 TV를 보기 위해 모여 든 친구들과 함께 놀이하는 동안 좌충우돌 속상함과 즐거운 감정들이 수없이 오간다. 유아 혼자만의 놀이가 친구들과 함께할 수 있는 놀이가 되도록 교사가 지원하는 내용이 담겨 있다.

㉢ 우리 반에 찾아온 무지개

햇빛의 반사로 우연히 교실 바닥에 비친 무지개에 관심을 갖게 된 유아는 무지개를 찾아 나서고 더 나아가 무지개를 만들어낸다. 유아의 호기심은 끊임없는 새로운 발견과 움직임을 동반하였고 무지개 찾기에서 만들기로, 나아가 어두운 우주로 놀이가 변화무쌍하게 바뀌어 가는 놀이 과정을 보여 준다.

II. 놀이운영사례 개요

첫 번째 일렁임 **바꿈**

놀이명		놀이 형태						공간	자료
		*놀이 길이	종류	시간					
				실내 놀이 시간	바깥 놀이 시간	일상 생활 시간			
1	무엇이든 되는 김장매트	긴	역할	○	○		교실	김장매트	
2	용암손이 났어	긴	미술	○			교실	클레이	
3	블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로	긴	쌓기	○			교실	자석블록	
4	넙쿨로 무슨 놀이를 할까?	짧	신체		○		산책길	나무넙쿨	
5	종이박스 미끄럼틀	긴	신체, 미술	○			교실	종이박스	
6	합체해보고 해체해보고	짧	쌓기	○			교실	칩블록	
7	버스+로켓=우주 버스	긴	역할, 미술	○			교실	종이박스	
8	나뭇가지 건축가	짧	탐색, 쌓기		○		숲	나뭇가지, 웅덩이	
9	정리시간도 즐거워	짧	정리			○	교실	블록	
10	에어캡(포장용 뽁뽁이)	짧	탐색, 신체	○			강당	에어캡	
11	내 옷은 무엇이 될까?	짧	역할			○	바깥 놀이터	옷	
12	나 용암 밟았어	짧	역할	○			교실	블록	
13	고구마 호일의 변신	짧	탐색, 신체	○	○		교실, 바깥 놀이터	호일	

*긴: 긴 호흡 놀이
 짧: 짧은 호흡 놀이

놀이 내용	
검색어(#)	교사의 고민/놀이 지원
매력적인 놀잇감 무엇이든 되는 김장매트	교사가 제시한 놀이자료를 유아가 의도한 것과는 다르게 활용할 때는?
클레이 놀이 자료의 영역 간 경계 허물기	놀이자료에 맞는 놀이영역이 따로 있을까?
같지만 다른 용도 한 가지 재료의 끊임없는 변화	놀이시간 내내 한 가지 놀이만 사용하는 유아, 지원해야 할까?
산책 넙쿨로 다양한 놀이하기	산책하며 자연물을 탐색한 놀이 지원하기
종이박스 놀이 놀이 안전	교실 내에서의 활동적인 놀이, 위험하지 않을까?
침블록/ 논리·수학적 지식 교사가 가르쳐야 하나?	놀이관찰 중 지식적 개념이 요구될 때, 교사가 놀이에 개입해야 할까?
버스/우주/로켓/우주버스 유아들 에게 지금 무엇이 필요할까?	놀이자료는 하나인데 유아들의 놀이요구가 다를 때, 어떻게 지원할까?
숲, 웅덩이, 나뭇가지 함께 놀기 따로 놀기	숲에서 자유롭게 탐색할 때 안전이 걱정 돼요
정리 시간 여유롭고 즐겁게	놀이 후 정리, 어떻게 해야 할까?
에어캡(포장용 뽁뽁이) 우리가 만든 게임	우연한 매체를 보고 놀이하고 싶어 할 때
바깥놀이를 마치고 이동시간에 애들아 늦게 와도 돼	유아들이 놀이를 마치려는데 다시 새로운 놀이를 시작할 때
놀이와 정리 사이 용암 놀이	정리시간 새롭게 시작된 놀이 그냥 정리하지 말고 놀게 두어야 할까?
호일, 무엇이든 만들어요 눈싸움	유아들이 활동적인 놀이를 하고 싶을 때 놀이공간과 관련된 제한하기

두 번째 일렁임 **이름**

놀이명		놀이 형태						
		*놀이 길이	종류	시간			공간	자료
				실내 놀이 시간	바깥 놀이 시간	일상 생활 시간		
1	무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)	긴	신체	○			강당	리본막대
2	치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점	긴	역할	○			교실	우리동네
3	테이프 도로	긴	쌓기, 역할, 미술	○			교실	테이프, 탈것
4	페트병으로 날리기	긴	과학	○			교실	페트병
5	라켓놀이	짧	신체	○			교실, 복도	라켓, 공
6	신문지	긴	탐색, 신체	○			교실, 강당	신문지
7	팽이놀이 속 다양한 시도와 모험	긴	미술, 신체	○			교실	팽이
8	아이스 돌	긴	탐색		○		바깥 놀이터	돌
9	교실 밖으로 날아간 비행기	긴	신체, 과학	○			교실, 복도	비행기
10	볼링의 규칙은?	짧	신체, 사회	○			교실	볼링핀, 공
11	아기돼지 삼형제의 벽돌집	짧	역할	○			교실	동화, 벽돌, 역할 놀이자료
12	끈으로 그린 그림	짧	미술	○			교실, 복도	다양한 끈

*긴: 긴 호흡 놀이
 짧: 짧은 호흡 놀이

놀이 내용	
검색어(#)	교사의 고민/놀이 지원
체육관 내가 설정한 놀이 공간	같은 방법으로 놀이하는 유아 어떻게 지원할까? 2개 이상의 놀이 공간, 한 명의 교사가 어떻게 운영할까?
우리 동네에 가면 교실의 재구성	유아의 경험을 바탕으로 시작된 놀이, 어떻게 지원할까?
도로 안전운전	놀이 갈등을 해결하기 위한 이야기나누기
날려보기 과학적 탐구활동	유아의 탐구활동을 어떻게 지원할까?
신체활동 복도에서도 하고	교실에서 활동적인 신체놀이가 하고 싶을 때
신문지 다 같이 노는 게임	어떤 놀이를 해야 할지 잘 모르는 유아, 어떻게 지원할까?
매일 같은 놀이 팽이놀이 속 다양한 시도	매일 반복되는 유아의 놀이 들여다보기
흰 돌멩이 우리만의 공동단어	유아들끼리 정한 놀이에 교사가 참여하기
비행기를 날리자 복도에서 놀아도 괜찮을까?	놀이에 열중하느라 다른 반에 방해가 될 때, 어떻게 지원해야 할까?
어떻게 하는거지? 우리가 정한 규칙	게임의 정해진 규칙, 알려줘도 괜찮을까요? 아이들이 만들어가는 규칙이어야 할까요?
영역의 경계는 내가 정한다 놀잇감의 자리는 어디?	영역의 놀이 자료, 영역 간 경계가 허물어질 때
리본끈, 털실, 노끈 그리지 않아도 멋진 작품	넓은 공간을 필요로 하는 미술놀이, 어떻게 지원할까?

세 번째 일렁임 **즐거움**

놀이명		놀이 형태						
		*놀이 길이	종류	시간			공간	자료
				실내 놀이 시간	바깥 놀이 시간	일상 생활 시간		
1	캠핑을 떠나요	긴	역할	○		○	교실	텐트, 간식
2	블록놀이	짧	쌓기	○			교실	링고블록, 라켓
3	오늘은 파이가게를 열자	짧	역할	○			교실	가게놀이, 계산기
4	더 재미있는 놀이기구	긴	쌓기	○			교실	할로우 블록, 상자
5	랄랄라 캠핑놀이	긴	역할	○			교실	텐트, 도구
6	우리반 영화관	긴	역할, 미술	○			교실	극장
7	천연염색	긴	미술, 역할, 과학, 수학	○			교실	염색, 천
8	끈으로 놀기	짧	미술, 신체, 역할	○			교실	끈, 줄, 비닐
9	우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와 (동영상)	짧	역할	○			교실	주말,극장, 인형극
10	잔디썰매(동영상)	긴	신체		○		바깥 놀이터, 언덕	상자, 비료 포대

*긴: 긴 호흡 놀이
 짧: 짧은 호흡 놀이

놀이 내용	
검색어(#)	교사의 고민/놀이 지원
캠핑놀이 역시 텐트지	현재 생활주제와 상관없이 시작된 놀이, 허용, 지원, 평가하기/점심시간이 되었는데 유아들이 놀이에 몰입해 있을 때
놀이관심은 변하는 것 정리 안하고 다른 놀이 해도 되요?	교실의 정리규칙, 어떻게 해야 할까?
내가 갔던 파이 가게 도움 요청	유아가 놀이자료가 필요하다고 도움을 청할 때, 유아가 직접 만들도록 해야 할까?
블록보다 택배 상자가 더 좋아 놀이의 진화	교사가 제시해 준 놀이자료가 아닌 것에 흥미를 보일 때, 더 재미있는 놀이를 위해 고민하는 유아, 어떻게 지원해줄까?
도구 좀 쓸 줄 아는 요리사가 정 지원	유아의 놀이를 지원하기 위해 가정에 놀이자료 협력 요청
주말 지낸 이야기 갑자기 시작된 극장 매점 놀이	갑자기 시작된 유아의 흥미를 지원하는 놀이 환경 구성하기
자연물 물감 직접 염색한 천	우연한 유아의 흥미를 지원하며 시작된 다양한 놀이 전개
끈만 있어도 재밌어요 끈으로 만든 동굴	다른 용도로 제시한 자료, 다르게 놀이할 때
집에서 가져왔어 연극에 필요한 것은	교사가 제공한 놀이자료 없이도 경험을 토대로 놀이의 소재를 찾는 유아
잔디밭에 엄마가 보내준 비료포대	교사가 생각하는 놀이자료를 유아들에게 제안하기에 가장 적절할 때는 언제일까?

네 번째 일렁임 만남

놀이명		놀이 형태						
		*놀이 길이	종류	시간			공간	자료
				실내 놀이 시간	바깥 놀이 시간	일상 생활 시간		
1	그림자인형극	긴	미술, 과학	○			교실	그림자 인형, 빛
2	우리 반에 대장이 있다면	짧	모래, 관계	○	○		교실, 바깥 놀이터	팽이, 모래놀이
3	우리가 같이 하면	짧	미술, 관계	○			교실	폐품
4	나 예쁘게 그려줘	짧	미술, 관계	○			교실	그리기 자료
5	나뭇가지 트리 만들기	짧	미술, 관계	○			교실, 복도	나뭇가지, 줄, 전구
6	화해 놀이	짧	신체, 관계		○	○	바깥 놀이터	흙, 운동장
7	시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이	짧	역할, 관계		○		바깥 놀이터	상담, 청소
8	멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구(동영상)	긴	신체, 관계	○			교실, 복도	스카프, 블록, 방석
9	텔레비전에 내가 나왔으면(동영상)	짧	미술, 역할, 관계	○			교실	블록, 상자

*긴: 긴 호흡 놀이
 짧: 짧은 호흡 놀이

놀이 내용	
검색어(#)	교사의 고민/놀이 지원
그림자 놀이극장 협동 힘들어	놀이 환경을 구성하기 위한 교사의 지원, 적절했을까?
교사의 놀이관찰 우리반 대장	놀이를 주도하려는 유아, 그리고 유아를 따르려는 친구들의 관계를 어떻게 바람직하게 도와줄 수 있을까?
만들기 같이 하지 않을까?	또래와 함께하는 놀이에 대한 교사의 의미찾기
친구와 함께 그림 그리기 관계 맺기	미술놀이 속 관계맺기에 대한 교사의 의미찾기
트리 만들기 교사도 놀이참여자	유아의 놀이를 지원하기 위한 이야기나누기, 교사의 적극적인 놀이참여
놀이하며 싸웠다 화해했다 빙글빙글 화해놀이	놀이 중 발생하는 유아들의 갈등상황, 어떻게 해결하도록 할까?
또래 갈등 중재자 놀이인 듯 놀이 아닌 놀이 같은	유아들의 갈등을 소재로 하는 놀이, 진행시켜도 될까?
SNS 교사배움공동체, 스के이트 우리의 놀이를 소개할게	유아의 놀이를 지원하기 위한 방법, 교사공동체에서 함께 나누기
텔레비전 놀이 열혈시청자가 된 교사	혼자놀이를 좋아하는 유아의 놀이, 어떻게 지원할까?

다섯 번째 일렁임 **사람**

놀이명		놀이 형태						공간	자료
		*놀이 길이	종류	시간					
				실내 놀이 시간	바깥 놀이 시간	일상 생활 시간			
1	나무를 심으려면	짧	과학		○		바깥 놀이터	나뭇가지, 흙	
2	나는 태풍이에요	짧	역할	○			교실	태풍홍내	
3	버릴 게 없는 모과	긴	과학		○		산책	모과, 씨앗, 향기	
4	배려하며 놀이하며 자라며	긴	신체	○	○		교실, 바깥 놀이터	고무딱지	
5	메뚜기를 물어주자	짧	과학, 생명		○		산책	메뚜기, 죽음	
6	레고블록, 포켓몬 놀이	긴	쌓기	○			교실	레고블록, 포켓몬만화	
7	사슴벌레의 집 지어주기	긴	과학, 쌓기	○	○		숲	사슴벌레, 집, 생명	
8	한겨울의 물놀이	긴	과학	○			교실	물, 상자, 에어펌프	
9	우리 반에 찾아온 무지개(동영상)	긴	과학	○			교실	빛, 돋보기, 비닐, 티라이트	

*긴: 긴 호흡 놀이
 짧: 짧은 호흡 놀이

놀이 내용	
검색어(#)	교사의 고민/놀이 지원
나뭇가지를 심고 싶어 해결 방안 찾기	계속되는 시도를 하는 유아의 놀이에 대한 교사의 의미 찾기
놀이와 안전의 경계는 어디? 친구의 놀이 방해	친구의 놀이를 방해하는 과격한 놀이, 어떻게 해야할까?
모과 속에는 씨가 있어요 모과 향수	유아가 매우 흥미 있어 했으나, 반짝하고 사라진 놀이, 교사의 지원 뒷알까?
딱지치기 놀이위해선 배려도 잘 해야	집에서 가져온 상업적 장난감, 놀이자료로 허용해 주어야 할까?
메뚜기 피 안전한 곳	생물에 대한 존중이 나타나는 유아의 놀이에 대한 교사의 의미 찾기
레고블록 만화영화 놀이 괜찮을까?	유아들이 좋아하는 만화영화를 주제로 한 놀이, 괜찮을까?
사슴벌레 걱정	숲에서 탐구하는 유아의 놀이에 대한 교사의 의미 찾기
에어펌프로 물총놀이 우리가 정리할 수 있어요	교실에서 물놀이를 하고 싶어 하는 유아들, 지원해 주어야 할까?
우리 반에 찾아온 무지개 발견 다른 무지개를 친구와 함께 찾아보자	유아의 흥미를 다양한 놀이로 지원하는 과정에서 교사의 의미 찾기

제2부 놀이운영사례집

첫 번째 일령임 **바꿈**

‘바꿈’에서는 주제, 자료, 공간, 시간, 모든 것이 자유롭게 바뀌며 새로운 모습으로 변화해가는 유아의 놀이를 소개한다.

세상은 나의 놀이터!

‘놀이에 목적이 있을까?’

유아가 주변 환경에 호기심을 가질 때 놀이가 시작된다.

유아는 놀이 자료를 탐색하고 반복하여 가지고 놀면서

새로운 놀이를 발견하고 놀이를 새롭게 변형시킨다.

유아는 온 세상을 놀이터 삼아 놀이하며

놀이 속 사건과 사물, 공간과 시간을 끊임없이 바꾸어본다.

세상의 모든 것이 하나의 목적이 아닌

다양한 모습으로 바뀌고 창조될 수 있음을

유아는 놀이를 통해 배워간다.



첫 번째 일러임

바꿈

끊임없이 움직이는 놀이

놀이 속에 자료와 공간이 끊임없이 변화해간다.

- 01 무엇이든 되는 김장매트
- 02 용암손이 됐어
- 03 블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로
- 04 넝쿨로 무슨 놀이를 할까?
- 05 종이박스 미끄럼틀
- 06 합체해보고 해체해보고
- 07 버스+로켓=우주 버스
- 08 나뭇가지 건축가
- 09 정리시간도 즐거워
- 10 에어캡(포장용 뽁뽁이)
- 11 내 옷은 무엇이 될까?
- 12 나 용암 밟았어
- 13 고구마 호일의 변신

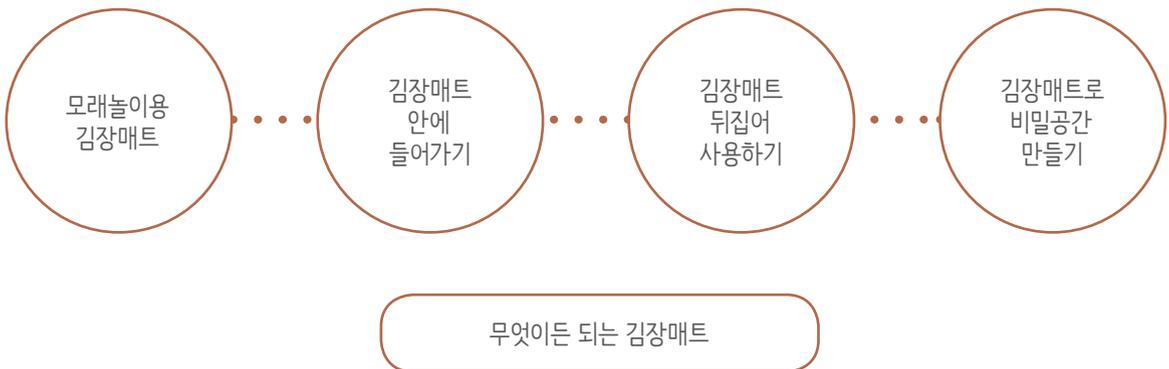
01 | 무엇이든 되는 김장매트



#김장매트 #간단하지만_매력적인_놀잇감 #무엇이든_되는_김장매트

- 시기: 8월 30일 ~ 9월 11일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

놀이 로드맵



실내 모래놀이를 위해 김장매트를 교실에 가지고 갔다. 김장매트를 본 유아들은 이것저것 묻는다.

“이거 집에 있어요.”

“이걸로 뭐 할 거예요?”

“나 써도 돼요?”

‘모래놀이’ 용으로 사용하려고 생각해 둔 것이어서 다른 용도로 사용해도 되는지를 묻는 유아의 말에 고민이 되었다.

“응, 뭐하고 싶은데?”

교사의 고민

교사가 정한 용도와 유아가 정한 용도

모래놀이라는 용도로 김장매트를 준비했지만, 이를 본 유아의 눈빛은 새롭게 무엇인가를 해 볼 생각에 반짝였다. 교사는 잠시 갈등을 겪었지만, 우선은 유아에게 맡겨보기로 했다.

김장매트 안에 들어가기



처음에는 친구와 안에 들어가 앉아 있다가 눕기도 하고 매트에 몸을 비비며 감촉을 느낀다. 한 유아가 음식을 가져오니 자연스럽게 그 안에서 소꿉놀이가 이뤄진다. 잠시 뒤에 김장매트는 수영장이 되었고, 유아들은 옆 텐트에서 음식을 먹은 후, 수영장에 들어가 수영을 한다.



수영장인 김장매트 옆에 다이빙대를 만들어 다이빙을 하는 유아들도 있다. 유아의 경험이 녹아져서 김장매트는 계속 변하기 시작한다.



다음 날, 유아들은 김장매트를 이용해 소꿉놀이를 한다. “여기 방 하자.”는 한 유아의 제안으로 김장매트가 펼쳐지자 유아들은 보자기를 덮고 잠을 자는 시늉을 한다.

며칠 뒤, 김장매트 뒤집어 사용하기



김장매트를 이불처럼 덮는 용도로 사용하기 시작한다. 두 유아는 매트를 뒤집어쓰고 웅크리고 있다. 잠깐 고개를 들고 좌우를 살피더니 토끼처럼 뛰어 역할놀이영역의 음식을 가지고 매트로 돌아온다. 유아들은 두 손으로 음식모형을 들고 입을 가까이 대며 오물오물 음식을 먹으며 마치 토끼인 듯 가작화 놀이를 한다.

다시 며칠 뒤, 김장매트로 비밀 공간 만들기



며칠 뒤, 매트는 신비아파트가 된다.

유아들은 옷걸이의 옷을 다 빼더니 옷장 속으로 들어간다. 쌓기놀이의 동굴 집만큼 안이 어두워 지지 않자, 유아들은 다용도 매트를 가지고 와 옷장 위에 덮는다. 하지만 다용도 매트가 자꾸 미끄러져 떨어진다. 위 과정이 반복되자 한 유아는 옷걸이와 옷걸이 봉 사이에 다용도 매트를 넣어 빠지지 않도록 만든 뒤 매트 속으로 들어가 신비아파트 놀이를 계속한다.

다음 날, 유아들은 어제의 신비아파트 놀이에 이어 가족놀이를 한다.

옷장과 매트를 이용해 지하실을 만들고, 블록을 밖으로 가져와 둘레에 쌓으며 집을 짓는다. 오늘도 김장매트는 다양도로 놀이에 활용된다.



교사의 배움

그동안 놀이 자료로 생각해 본적 없던 김장매트, 이를 가지고 놀이해도 되는지 묻는 유아의 질문에 ‘이제까지 나의 기준으로 놀이 자료를 판단했구나.’라고 인식하게 되었다.

유아가 김장매트를 가지고 어떻게 활용할지 궁금함을 가지고 지켜보았더니 역시 유능한 유아들은 멋진 생각을 척척해내고 놀이를 진행하였다.

유아들은 비밀 공간을 만들거나 공간을 구분, 구획 짓는 것을 좋아한다. 김장매트는 이러한 유아의 흥미와 만나 수영장, 집, 신비아파트, 지하실 등 다양한 공간으로 변신하였다.

다음에는 어떤 자료를 가지고 흥미롭게 놀이에 사용할 지 궁금해진다.

02 | 용암손이 됐다



#클레이_놀이 #교실_곳곳에서_클레이_놀이 #자료의_영역_간_경계_허물기

- 시기: 9월 30일 ~ 10월 2일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

놀이 로드맵



미술영역에서는 클레이를 이용한 놀이가 한창이다. 유아는 클레이로 작은 동물들, 물건들을 만들기 시작하더니 이제는 동물과 물건이 들어갈 집까지 클레이로 만든다.



‘클레이를 다른 방법으로 활용할 수는 없을까?’

교사의 지원

교실 곳곳에 점토를 두어 보자.

클레이를 좀 더 다양하게 활용하도록 하기 위해 쌓기놀이영역, 역할놀이영역, 언어영역, 수영역, 과학영역 등 여러 영역에 클레이를 놓아 주었다.

클레이 탐색



유아들은 심심할때나 점토가 놓인 곳을 지나가면서 클레이를 만지기도 하고, 공을 만들어 바닥에 튕겨보거나, 쪽~늘어나는 것에 재미를 느껴 그 과정을 반복한다. 미술영역에서만 하던 클레이를 다른 곳에서 접하자 각자의 방식으로 클레이를 탐색하고 놀기 시작한다.



단순하게 만지작거리거나 혼자서 무엇인가를 만들며 놀이하던 유아는 며칠 뒤 클레이를 가지고, ‘주제’가 있는 놀이를 시작한다.



스파이더맨 놀이



쌓기놀이영역에서는 쭉~ 늘어나는 클레이의 특성을 이용해 스파이더맨 놀이를 한다. 흰색 클레이를 늘려 스파이더맨의 거미줄을 만들며 유아의 놀이에 이야기가 더해진다.

*스파이더맨놀이란, 양손으로 클레이를 쪽잡아 당겨 친구의 옷에 클레이를 묻히면 되는 유아들이 만든 놀이이다.



상상놀이



역할놀이영역에서는

클레이로 인형을 만들고 이야기를 하며 상상놀이를 한다. 혼자서 하거나 때로는 각자가 만든 클레이 인형을 가지고 와 역할 놀이를 한다.



예상치 못한 용암손



어떤 유아는 클레이에 물을 뿌려서 질퍽거리는 클레이 반죽에 손을 넣었다 뺀다.

“나 용암손 됐어.”, “앗, 핫팩처럼 뜨거운 용암손 말야!”

유아는 물과 클레이가 만나면 어떻게 되는지 촉감으로 느끼며 재미있어한다.

“진짜 용암손 됐네. 이리와, 떼어줄게.” 유아들은 다른 클레이를 이용해 친구의 손에 묻은 클레이를 떼어준다.



자유로운 클레이 놀이



다음 날도 쌓기놀이영역에서는 클레이를 사용해 놀이를 한다. (방석모양으로 만든 클레이에 포켓몬을 태우며)

“이거 카시트야 여기 태워.”

“이게 폭신폭신했서 카시트야.”

유아들은 자유자재로 모양이 변하는 클레이의 성질을 이용해 역할놀이영역에서 음식을 만들기도 하고, 쌓기놀이영역에서 필요한 소품들을 바로 만들어 놀이에 사용한다.

교사의 배움

유아들이 너무나 좋아하는 클레이 !

그러나 주로 미술영역에서 만들기 자료로만 사용했었는데 교실 곳곳에 클레이를 놓아 주니 유아들은 교사가 예측하지 못한 방식으로 클레이를 활용하였다. 그 과정에서 유아들은 클레이의 특성을 놀이에 활용하며 정해진 방식이 아닌 다양한 방법으로 놀이를 하였다.

03 | 블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로



- 시기: 10월 14일
~ 11월 5일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

#자석블록 #쌓기놀이 #이름이_정해져_있을까? #같지만_다른_용도 #한_가지_재료_여러_주제로_끊임없는_변화

오늘도 유아는 다양한 모양의 자석블록을 가지고 놀이하고 있다. 여러 가지 모양과 척척 서로 달라붙는 매력적인 자석블록, 유아는 이 놀잇감에 매료되어 놀이를 시작한다. 처음 자석블록을 교실에 제공해 준 날부터 몇몇 유아는 하루 종일 이 블록만 가지고 놀이하였다. 그런 모습을 볼 때마다 쌓기놀이영역에서만 노는 것이 아닌 다른 영역에서도 놀이 할 수 있도록 제안해 주어야 하는 것은 아닌지 고민이 되곤 하였다. 하지만 자석블록을 충분히 탐색한 후, 이를 활용하고 변형하며 놀이에 열중하는 유아를 보면서 한 재료만 놀아도 여러 가지를 할 수 있다는 것을 알 수 있었다.

놀이 로드맵



자석블록 탐색하기

유아들은 쌓기놀이영역에서 교구 바구니를 뒤져가며 다양한 모양과 크기의 자석블록들을 찾아낸다. 그리고 같은 세모모양이어도 크기와 색깔이 다르고, 같은 네모모양이어도 길이와 너비가 다른 자석블록을 분류한다. 다이아몬드, 육각형 등 다양한 생김새의 자석블록뿐만 아니라 함께 제시되어 있는 바퀴, 덮개 등의 구성품을 탐색하며 호기심을 보인다.

“이것 봐. 이거 기다란 네모다.”, “그거 직사각형 블록이야.”, “여기 그것보다 큰 네모도 있어.”
“큰 바퀴랑 작은 바퀴도 있네. 이거로 우리 뭐 만들까?”, “우선 다 연결해보자.”

여러 가지 자석블록을 이용한 집 만들기



쌓기놀이영역으로 달려가 자석블록으로 집을 만들기 시작한다. 사각형의 자석블록들을 연결하여 집의 벽을 세우고, 육각형 블록으로 지붕을 올린다. 여러 가지 모양과 색깔의 자석블록은 점차 집, 자동차의 형태를 갖춰간다. 유아가 만든 건축물은 점점 정교해지고, 구조가 다양해졌다.

교사의 고민

놀이시간 내내 한 가지 교구만 사용해서 놀이하고 있어요.

여러 놀잇감을 가지고 다양한 경험을 해야 하지 않을까? 교사가 놀이에 개입해야 할까? 아니면 다른 영역에서도 놀이할 수 있도록 제안해 주어야 하는 것은 아닐까? 만약 교사가 의도적으로 다른 영역에서 놀이하도록 유도한다면 진행 중인 놀이는 어떻게 마무리해야 할까?

구성물을 만드는데 필요한 자석블록을 조금 더 내어주면 어떨까?

조금 더 지켜보고 유아의 관심이 무엇인지 파악해야겠다. 자석블록 한 세트를 더 제공하고 유아의 놀이가 어떻게 진행되는지 살펴봐야겠다. 놀이하는 모습을 계속 보다보면 유아가 어디에 관심이 있는지 어떤 경험을 하고 있는지를 알 수 있을 것이고, 그러면 적절한 지원을 할 수 있을 것 같다.

'팽이'가 된 자석블록



어느 날, 한 유아가 육각형 자석블록을 팽이처럼 돌렸다. 그러자 집을 만들던 다른 유아도 자석블록을 가지고 팽이놀이를 시작한다.

“이것 봐. 보라색 팽이야.”

“내 건 빨간색이야.”, “뒤집으면 테두리가 주황색이다.”

“이번엔 두 개를 한 번에!”
“아, 잘 안되네.”
“힘을 똑같이 줘야 돼.”
“균형을 맞춰야 돼, 균형을!”



교사의 고민

놀이 주제의 변화, 그리고 문제 발생, 교사는 언제 개입해야 할까요?

집과 자동차를 구성하던 놀이는 팽이돌리기로 바뀌었다.

처음에는 한 개씩 돌리던 블록을 여러 개 겹쳐서 돌려보기를 시도하나 잘 되지 않았다. 유아는 반복적으로 시도해 보지만 여전히 문제는 해결되지 않았다. 교사가 개입해서 알려주어야 할지 고민을 하던 찰나, 옆에서 팽이놀이를 하던 한 유아가 자신의 노하우를 전달해 준다. 혼자서는 문제를 해결하지 못하던 유아는 친구의 도움을 받아 문제를 해결했고 놀이는 계속 이어졌다.

'표창'이 된 자석블록



다른 유아가 미술영역에서 만든 표창을 가지고 팽이놀이를 하던 유아에게 보여주자 자석블록은 다시 표창이 된다.

“나 표창 만들어왔다!”

“애들아 이거 팽이 말고 표창해도 되겠다.”



유아들은 자석블록으로 표창놀이를 할 수 있는 방법을 나눈다.

“이건 표창이랑 모양이 비슷해.”

“널록끼리 합쳐도 되겠는데?”

“세모 모양 블록으로 해보자.”

교사의 배움

놀이 주제의 끊임없는 변화, 그리고 스스로 문제를 해결하는 유아들

유아는 한 가지 놀잇감을 가지고 다양하게 놀이하는 모습을 보였다. 구성하기에서 조작하기로, 혼자놀이에서 또래와 함께 하는 놀이로, 한 영역에서 하던 놀이가 다른 영역의 놀이와 통합되면서 유아의 놀이는 풍부해졌다.

교사는 놀잇감 추가라는 지원을 하면서 좀 더 다양한 구성하기를 기대하였으나 이와 상관없이 유아의 놀이는 자유롭게 이루어졌다. 유아는 자신의 필요와 설정, 관심에 따라 재료의 이름과 용도를 변형해가며 마음대로 사용하고 경험하고 있음을 확인할 수 있었다.

유아는...

실제 사물을 구체적으로 표상하며 자신의 경험을 표현하였고, 팽이가 잘 돌아가도록 하기 위한 조건을 발견하기 위해 과학적 개념을 적용하였다. 미술영역에서 두꺼운 종이로 만든 표창과 연계하여 자석블록의 용도를 변형하며 다른 놀이로 발전시켰다.

교사가 놀이를 유도하거나 정해주지 않아도 유아는 자신의 놀이를 다채롭게 만들어간다.

04 | 넝쿨로 무슨 놀이를 할까?



- 시기: 10월 17일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

10월은 열매가 익어가는 계절이다.
가을이 되면 익어가는 열매와 색색으로 물드는 나뭇잎,
그리고 다 자란 곤충까지 유아들의 놀 거리는 더욱 풍부해진다.
어느 날 산책길에서 넝쿨을 발견한 유아들,
과연 이 넝쿨로 무슨 놀이를 할까?

#산책 #주운_넝쿨 #긴_끈 #달리기 #줄넘기 #림보 #새_집_만들기

놀이 로드맵



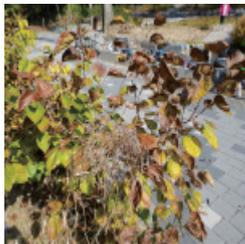
달리기 레이스

넝쿨



새집 만들기

높은 줄넘기



림보



산책길에서 주운 넝쿨은 유아에게 무궁무진한 놀이 자료가 된다.

달리기 레이스

한 유아가 산책길에서 발견한 긴 넝쿨을 손에 잡고 팔을 번쩍 들어 좌우로 흔든다. 다른 유아들이 다가와 그 모습을 보고 크게 소리 내 웃으며 쳐다본다. 쳐다보던 한 유아가 긴 넝쿨의 다른 끝을 잡고 좌우로 흔들기 시작한다. 움직이던 넝쿨은 길고 팽팽한 줄이 된다.



“야! 이번에는 달리기 하자 달리기.”
“저기 나무에 갔다 여기까지 달려오는 사람이 이기는 거야.”
“그럼 내가 잡고 있을게.”
“나도 잡을게.”
“먼저 줄에 닿는 사람이 이기는 거야.”

높은 줄넘기

마른가지들 사이에 있는 넝쿨을 빼내기 위해 넝쿨을 잡아당기던 유아는 넝쿨이 엉켜있어 잘 빠지지 않자 다른 유아에게 도움을 요청한다. 엉켰던 넝쿨이 풀리자 기다란 넝쿨을 끌고 넓은 장소로 나온다. 긴 넝쿨을 보고 또 다른 유아들이 모여든다.

“이거 잡아봐.”
“이거 봐. 이렇게 하면 고무줄처럼 줄넘기 할 수 있어.”
“나 알아. 동생들 하는 거 봤어.”
“야, 조금 더 높게 해서 넘어보자.”



림보

한 유아는 허리까지의 높이로 냅쿨을 들어 올리자 다른 유아가 허리를 구부리며 다리를 세게 들어 올린다. 냅쿨을 넘으려다 냅쿨을 밟는다. 냅쿨이 바닥에 떨어지자 냅쿨을 잡고 있던 유아에게 다가간다.



“이번에는 내가 잡아볼게.”

“나도 잡을게.”

유아는 가슴 높이로 냅쿨을 들어 올린다.

“야, 줄이 너무 높잖아. 어떻게 넘어가?”

“그럼 이렇게 넘어볼까?”

유아는 몸을 뒤로 구부려 줄을 넘는다.

“아~ 나는 벌써 실패했어. 너무 힘들어.”

“나 이거 알아. 림보야.”

새집 만들기

냅쿨을 찾아 한참 주변을 살피던 유아는 낮은 풀들 사이에서 시든 냅쿨더미를 발견하고 기뻐 소리를 친다. 또 다른 유아가 다가와 함께 탐색한다.



“여기 보세요! 냅쿨이 있어요.”

“이거는 더 얇아요.”

“우리, 이걸로 뭐 만들자.”

“새집을 만들까?”

“새집을 만들면 새가 쉬어갈 수 있잖아.”

“어떻게 만들지?”

“자, 봐봐. 내가 해볼게.”

“여기 이렇게 돌려주자.”

“좋아.”

교사의 배움

잎이 시든 넝쿨은 계절의 변화에서 새롭게 나타난 자연의 놀잇감이다. 유아는 새로운 자연물을 탐색하며 스스로 얻은 재료를 이용하여 놀이를 구성한다. 자연은 유아에게 매력적인 놀이 자료로 가득 찬, 벽 없는 교실이다. 교사가 놀이의 이름, 방법, 질서 등을 설명하지 않아도 유아들은 방법과 규칙을 함께 만들며 서로를 알아가고 이해하는 것을 볼 수 있다. 또한 개인의 관심과 사고를 함께 나누며 새로운 경험을 다양하게 즐길 수 있는 놀잇감이다.

줄을 넘을 때 점점 더 높아지는 줄 높이에 유아들이 뒤로 넘어질까 걱정되었지만 줄이 점점 더 높아지자 줄넘기가 다른 놀이로 변환되는 모습을 보며 스스로 안전을 생각하고 있다는 생각이 들었다.

유아는...

자연물을 이용한 탐색놀이에서 협동, 생명존중, 길이 비교, 신체활동 등 다양한 경험을 하였다.

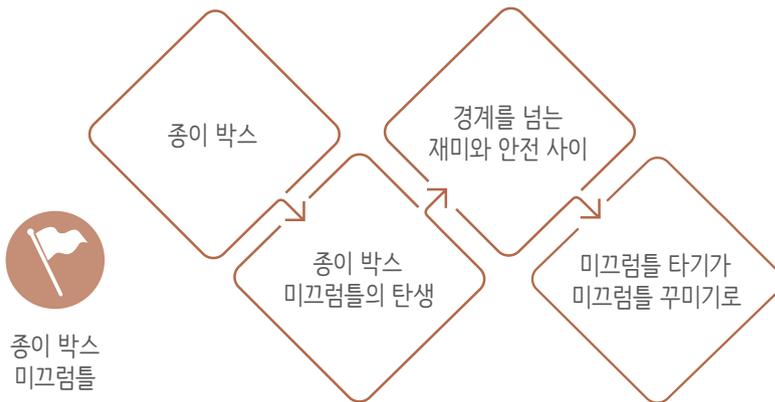
05 | 종이박스 미끄럼틀



- 시기: 10월 31일 ~ 11월 6일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

#종이박스_놀이
 #박스_미끄럼틀
 #물감으로_미끄럼틀_꾸미기
 #충분한_자료_제공
 #선생님이_더_가져왔어
 #놀이_안전
 #여기에_뭘_놔줘야_해요

놀이 로드맵



커다란 종이상자로 이것저것을 만들어 본 경험이 있던 유아들.

이번 주는 교사, 또래와 함께 쌓기놀이영역에서 종이박스로 집을 만들어 놀이하는 중이다. 책상에 테이프로 종이박스를 붙여서 집을 만들고 그 안에서 며칠을 즐겁게 놀이하였다. 그런데 자동차 놀이를 하던 유아들이 종이박스를 길게 펴서 길을 만들기 시작한다.

무엇을 하고 싶은 걸까? 유아가 하는 대로 따라가 보았다.



종이박스 미끄럼틀의 탄생

자동차를 위해 긴 길이 필요하였다. 종이박스 집을 길게 펴서 길을 만들자 유아들은 신이 났다.



“자동차가 재미있겠다!”

자동차 길을 따라 신나게 자동차를 굴리던 유아들은 자신이 직접 타고 싶어진다.

“우리도 탈 수 있어!”



“선생님, 봐 봐요.”

“여기서 이렇게 미끄러지면 되는 거예요.”

유아들은 미끄럼틀을 타기 시작한다. 한 유아의 시작으로 너도나도 박스 미끄럼틀을 타 본다.



교사의 고민

교실 내에서 미끄럼틀 놀이라니 위험하지 않을까?

처음에는 안전에 대한 걱정이 앞섰다. 혹시나 하는 마음에 유아의 놀이에 눈을 떼지 못했다. 하지만 규칙을 따로 정하지 않았는데도 유아들 스스로 위험한 행동에 대해 인지하고 안전한 환경을 만들며 놀이하였다. 걱정을 내려놓으니 교사와 유아 모두 자유롭게 재미있는 놀이가 일어났다.

교사의 지원

위험해보이긴 하지만 이제 막 놀이가 시작 되었으니 일단은 지켜보자.

대신 아이들 스스로 안전한 환경을 만들 수 있도록 종이박스를 조금 더 마련해주어야겠다.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 유아의 놀이를 관찰하다가 위험하다는 판단이 들면 꼭 옆으로 다가가서 더 주의해서 관찰해야 해요. 하지만 바로 놀이를 멈추게 하여 개입을 하기 보다는 좀 더 지켜볼 것 같아요. 놀이를 관찰하다보면 유아들 스스로 위험하다는 것을 느끼고 행동을 조심하거나 친구와 규칙을 정하자고 하거든요.
- 유아의 놀이가 위험해 보일 때 교사의 의견을 제안해야 할지 어떻게 놀이를 만들어 가는지를 더 지켜보아야 할지 항상 고민이 됩니다. 그러나 유아들이 놀이를 즐거워하고 놀이를 통해 배우는 순간은 아슬아슬한 경계를 넘나드는 때인 것 같아요. 교사가 다소 위험해 보이는 놀이를 허용하지 않는다면 놀이의 즐거움이 사라질 테니까요. 마음의 여유를 가지고 유아를 믿는 연습을 하는 것도 중요하다고 생각해요.
- 처음에는 옆에서 더 주의를 기울이며 놀이를 지켜보다가 개입을 해야 할 순간에 질문을 하거나 같이 주의를 기울이면서 더 즐겁게 놀이할 수 있는 해결방법을 찾아볼 것 같아요.

경계를 넘는 재미와 안전 사이

“선생님. 근데 우리가 내려오려면 여기가 넓어지고 밑에 뭘 놔둬야 돼요.”

“뭘 놔두면 좋을까?” 라고 교사가 묻자, 유아는 교구장을 가리킨다.



교사와 유아가 교구장을 함께 옮겨 경사로를 들고 책상 앞, 경사로 밑에 놓는다.

“여기 맞아?”, “네!” “책상이 커야 한다고?”

“네! 내려오려면 여기가 커야 돼요!”

넓어진 경사로 위를 유아들은 자유롭게 올라와 미끄럼틀 타는 놀이를 반복한다.



교사는 여러 장의 종이 박스를 더 가져온다.
 “애들아. 선생님이 새 박스를 더 가져왔어.
 필요하면 더 써도 좋아.”
 “아, 발 아파. 밑에 박스 놓으면 푹신푹신 할 텐데.”
 한 유아의 말을 들은 다른 유아가 경사로 밑에 박스를 쌓는다.



“애들 발 아프지 말라고, 내가 팔아놓은 거예요.”
 박스를 깔자 이제 유아들은 미끄럼을 타는 것이 아니라 점프를 한다.



“야호! 점프, 점프!”, “재밋는데!”



한 유아가 상자를 올리며 점프하는 유아들이 뛰지 못하게 한다. 점프하고 싶은 다른 유아가 화를 낸다.

“야, 비켜봐!”

유아는 교사에게 말한다.

“조금 위험한 것 같아요.”

교사의 고민

유아 간 갈등이 발생했다.

바로 개입을 해야 할까? 개입을 한다면 어떻게 해야 할까?

거칠게 말한 유아에게 먼저 사과하도록 하고 상황을 정리해주어야 할까? 지켜보아야 할까?

이곳에서 놀 수 없다고 주장하는 유아와 놀 수 있다고 주장하는 유아가 서로의 입장을 생각할 수 있도록 함께 이야기 해야겠다.



교사는 유아들과 이야기를 나눈다.

“애들아. 친구가 이 놀이가 위험하다고 했어.

너희는 어떻게 생각해?”

“여기서는 뛰면 안 되고, 미끄러져야 되는데…….”

“점프는 다칠 수 있으니깐 앉아서 타기로 해요.”



이야기를 나누고 유아는 놀이 약속을 정한다. 이전 모든 유아들이 약속에 따라 앉아서 미끄럼을 탄다. 놀이하면서 작은 문제들은 여전히 생기지만 이제 유아들은 자발적으로 협의한다.

“야! 줄 서야지!”, “맞아! 차례 지켜야지.”



미끄럼틀 타기가 미끄럼틀 꾸미기로



며칠 뒤, 미끄럼틀 타기가 시들해진다. 점점 노는 유아는 줄어들고 교실 한 쪽에 덩그러니 미끄럼틀이 놓여 있다. 그러자 미술영역에서 물감으로 종이 박스를 칠하던 유아가 다른 유아에게 미끄럼틀 꾸미기를 제안한다. 다른 유아는 색연필로 박스를 칠하기 시작한다.

“나는 이걸로 막 칠해볼래. 다 칠 할 거야.”

물감으로 박스를 칠하려는 유아의 수가 점점 늘어나고 교사는 휴지와 물감을 책상 위에 더 가져다 놓는다. 유아들은 물감놀이에 몰입한다. 미끄럼틀 타기가 미끄럼틀 꾸미기로 바뀐다.



미술영역에서 물감으로 그림을 그리고 있던 유아들, 물감을 가져와 함께 꾸미기 시작한다.

“야, 이렇게 칠해도 엄청 재밌어.”

“손으로 찍어 봐. 도장 된다.”

한 유아의 제안에 다른 유아가 손에 물감을 묻혀 박스에 찍어본다.



놀이와 안전 사이

놀이 시 가장 고민되는 것은 놀 안전이다. 제한을 해야 할지 약속을 미리 정하고 시작해야 할지 고민이 되지만 일단 지켜보기로 하였다. 만약 내가 제한을 먼저 했거나 유아들이 약속의 필요성을 느끼기 전 먼저 제시를 하였다면 어땠을지 생각해보았다. 유아의 안전이 무엇보다 중요하지만 미리 겁을 먹고 제한하기보다 유아의 힘을 믿고 기다리며 유아들이 안전하게 놀이를 이어나가도록 조력해주어야겠다.

유아는...

호기심과 탐구심을 가지고 창의적인 놀이를 경험했고 문제가 생겼을 때 교사의 도움을 받아 해결해 보았으며 예술 표현을 통해 자신의 생각과 느낌을 표상해보았다.

06 | 합체해보고 해체해보고



#칩블록 #합치면_커져요

#논리_수학적_지식은_교사가_가르쳐야하나?

#수학은_이렇게 #얼마나_커질까

- 시기: 11월 9일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

교사는 직각으로 끼워서 놀이할 수 있는 칩블록을 수·조작영역에 제시하였다. 유아는 칩블록을 끼우며 무엇인가를 만들어 본다. 자신이 만든 것을 소개하고 싶었는지 옆에 앉은 친구에게 말도 걸어보고, 친구가 만든 것을 유심히 관찰하기도 한다. 이 블록으로 유아는 어떤 놀이를 더 할 수 있을까? 교사는 무엇을 해야 할지 고민하며 유아의 놀이를 들여다보았다.

칩블록을 교실에 제공

어떻게 놀이하는지, 무엇을 할 수 있는지에 대한 안내 없이, 수 조작영역에 제시해 주었더니 유아들은 블록으로 무엇인가를 만들기 시작하였다.

유아는 자신이 만든 구성물에 좋아하는 공룡 이름을 붙이기도 하고, 집에서 가지고 놀던 로봇을 연상하며 똑딱똑딱 무엇인가를 만들어낸다. 그러더니 자신이 칩블록으로 만든 작품을 옆 친구에게 소개한다. 친구의 이야기를 귀 기울여 듣고 자신이 만든 것도 소개하며 유아들은 놀이를 공유하기 시작한다.

“티라노 사우르스야. 꼬리 엄청 길지.”

“내 건 프테로사우르스야. 막 날아다닐 수 있어.”

“나는 엄마 티라노 사우르스랑 아기 티라노 사우르스도 같이 만들었어.”

유아는 또래와 칩블록을 끼웠다가 떼었다가를 반복하며 공룡을 만들던 유아들은 자신들의 것을 서로 합치고 분리하며 함께 놀이기 시작한다.

“우리 3단 합체할래?”



유아들은 각자가 만든 공룡을 위, 아래로 연결한다. 다른 유아가 만들어 놓은 로봇도 가져와 합친다.

“이것도 합치자. 5단 합체!”

“4단이지.”

“와, 엄청 커졌어.”

“100단 합체도 되겠네, 그럼.”

교사의 지원

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 유아가 지식적 개념을 모른다고 하더라도 놀이가 잘 진행된다면 그대로 지켜보지만, 숫자를 모르기 때문에 게임이 중단되거나 갈등이 발생된다면 교사가 놀이에 참여하여 도움을 줄 것 같아요.
- 교사가 놀이하는 유아에게 개념을 알려주는 것은 놀이를 통해 발생한 자발적인 배움에 대한 욕구를 끊어버리는 행위라는 생각이 들어요. 이럴 때 비계를 설정할 수 있는 상호작용이 필요하다고 생각합니다.

유아들은 자신이 만든 것들의 합체와 해체를 반복하며 놀이를 계속한다.



이 때 한 유아가 다른 놀이 방법을 제안한다.

“이 위에 사람도 만들어서 태울까?”

“그래. 그럼 여기 위에 거는 떼자.

너무 울퉁불퉁해.”

“5단에서 4단 됐다!”

유아는 합쳐서 만들어 놓았던 놀잇감의 윗부분을 떼어낸다.

■ 활동: 블록으로 만든 구성물 소개하기

놀이가 끝날 때쯤 유아는 자신이 만든 구성물을 친구들에게 소개한다.

처음에 무엇을 만들었고, 여러 친구들이 만든 것을 합체하면서 몇 번의 단계를 거쳤고, 마지막으로 사람을 태우기 위해 적절한 형태로 해체하게 되었다는 것을 말해 준다.

교사의 지원

교사는 유아가 자신이 만든 것을 직접 소개하는 과정에서 구성물의 명칭, 수, 크기의 변화 등에 대해 말해볼 수 있도록 함께 이야기에 참여하였고, 앞으로의 다양한 시도를 격려했다.

- 너희가 만든 것을 친구들에게 소개해 줄 수 있을까?
- 왜 그렇게 이름을 지었니?
- 세 명의 친구들이 만든 것을 모두 합해서 3단 합체가 되었구나.
- 각자 만든 것들을 합체해보니 어떤 점이 달라졌니?
- 다음 놀이시간에는 또 무엇을 만들어 볼 수 있을까?
- 오늘 만든 것을 해체해서 또 다른 걸 만들 수도 있겠구나.

유아는 놀이과정 및 결과물 소개를 통해 놀이시간을 회상하고, 이를 유의미한 경험으로 재구성하게 된다. 특히, 수와 크기, 모양 등을 자신의 언어로 이야기해봄으로써 수학적 개념을 자연스럽게 형성하게 되며, 교사의 언어적 지원은 유아의 인지 형성을 촉진할 수 있다.

교사의 배움

자연스럽게 이루어진 탐구과정을 즐기는 유아들

교사가 개입하여 탐구를 유도하지 않아도, 유아들은 스스로 놀이 중에 자연스럽게 수학적 탐구과정을 즐기는 것이 관찰되었다. 블록을 합체했다가, 해체하는 과정은 유아가 자연스럽게 수와 모양의 크기를 경험하게 하였다.

하지만 이 시기에 필요한 수학적 개념을 유아가 구체적으로 경험하는 것도 필요하다고 생각하여, 놀이 후 자신들이 만든 작품을 친구들에게 소개할 때 합체와 해체의 과정에 대해 이야기를 나누었고, 이 과정에서 수학적 개념을 함께 다룰 수 있었다.

유아는...

실제 사물을 구체적으로 표상하며 자신의 경험을 표현하였고,
합체와 해체의 과정을 통해 수학적 개념을 다루었으며
놀이를 하면서 문제인식 및 해결의 탐구과정을 경험하였다.
그리고 소개를 통해 자신의 생각과 결과물을 언어로 표상할 수 있었다.

07 | 버스+로켓=우주 버스



#교통기관 #버스를_만들자 #우주로_떠나요 #유아들에게_지금_무엇이_필요할까? #로켓으로_변신하자 #우주버스도_만들자

- 시기: 11월 12일 ~ 11월 29일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

숲속반 유아들은 오늘도 똑딱 똑딱, 하루가 짧은 과학자들이다.

그래서 교사는 커다란 종이상자를 부족함이 없도록 준비해놓는 편이었고, 유아가 재단한 종이상자를 원하는 모양대로 잘라 준다. 종이상자와 테이프만 있다면 무엇이든 유아들의 손에서 새롭게 창조된다. 신발, 작은 자동차, TV, 팽이시합장을 완성해 가면서 유아들의 성취감과 자존감은 점점 높아진다. 그러다가 어느 날은 커다란 버스를 만들어보고 싶어진다.





어디로 가는 버스인가요?

유아들은 직접 탈 수 있는 교통기관을 만들기 위해서 커다란 상자가 필요하다고 말한다.

평소에도 유아들에게 많이 제시하는 상자!

그런데 이 날, 유아들이 원하는 아주 커다란 상자가 부족하다.

교사의 고민

커다란 상자는 부족한데 유아들의 생각은 모두 달라요.

유아들이 생각을 나누어 하나의 의견을 정하는 기회를 주어야 할까?

유아들의 모든 놀이가 이루어질 수 있도록 크기가 작은 여러 개의 상자로 잘라주어야 할까?

교사는 유아들에게 고민을 털어놓는다.

유아들은 교사의 고민을 들은 후, 친구들과 이야기를 나눈다.

모두가 들어갈 수 있게 큰 버스를 만들자고 의견을 모은다.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

● 어떻게 해야 할지가 고민될 때는 유아들에게 물어보는 것이 좋을 것 같아요.

유아들은 항상 답을 갖고 있어요.

이야기를 나누는 경험이 반복되자, 유아들은 상자가 부족한 날에는 자연스럽게 어떤 것을 함께 만들어 놀이할 수 있을지 서로 이야기를 나누며 정한다.

오늘은 버스를 만들기로 의견을 모았다. 교사는 옆 반에서 커다란 상자를 가져온다.



유아들은 상자와 의자로 버스를 만들고 교사는 버스 배경 천막을 뒤에 제시해 준다.

완성된 버스를 타고 유아는 역할을 정해 버스놀이를 한다.

교사도 놀이에 참여하기 위해 손님이 된다.

“어디 어디 가는 버스예요?”

“작은 마을, 큰 마을, 거인 마을, 개미 마을.”

“선생님은 개미 마을 갈래요. 어떻게 해야 해요?”

“타세요. 그냥 타면 돼요.”

“집은 어디에 두어야 해요?”

“집은 저울에 올려주세요.”

“집 올리는 것 도와주시면 안돼요?”

“도와주는 사람 없나요?”

“없어요. 여기는 스스로 버스예요.”

“카드 있으면 찍어주세요.” “네. 피익!”

“이용할 수 없는 카드입니다.”

“이용할 수 없는 카드라고요?”

“이걸로 하세요.”

다른 유아가 교사에게 휴대폰을 준다.

“고맙습니다. 그럼 휴대폰은 되나요?”

“(카드 찍는 곳을 가리키며) 네. 여기에.”

교사가 휴대폰을 가져다대자,

“이용할 수 있습니다.”

“다행이네요.”

“출발합니다.”



버스, 로켓으로 변신하다

버스 놀이를 한 지 며칠이 지난 어느 날,
 몇몇 유아들은 다른 반이 놀이하며 상자에 적어놓은 ‘로켓’이란 글자를 발견한다.

“로켓이다!”
 “우리 버스 말고 로켓을 만들자.”
 “그래! 좋아. 로켓으로 변신시키자.”



교사의 고민

갑자기 몇몇 유아들이 버스가 아닌 로켓을 만들고 싶대요. 상자는 부족한데 어찌지?
 유아들끼리 다시 이야기를 나누고 정할 수 있도록 해야 할까?
 버스를 만들던 유아들 생각은 어떤지 내가 물어볼까?

로켓이 아닌 버스를 만들고 싶은 유아가 있다면 유아끼리 놀이를 위해서 의견을 조율하는
 기회가 될지도 몰라.
 다른 유아들도 로켓을 만들고 싶을지도 모르잖아.
 유아들이 어떻게 놀이를 이끌어 가는지 지켜보자!

평소에도 토성, 목성 등의 행성과 우주에 관심이 많아 ‘로켓발사’ 놀이를 즐기던 다른 유아들도 로켓 만들기
 아이디어에 눈이 반짝거리고 상자뿐만 아니라 여러 가지 재료들을 이용해 만들기 시작한다.



“짐칸을 만들어야 해.
 그래야 짐을 넣고 가지.”



“로켓 안에는 이런 것(은박지)도 있어야 하잖아.”
 “여기 좀 잡아줘.”

친구 그리고 교사와 함께 힘을 합해서 로켓을 완성한다.

멋진 로켓 안에서 놀이가 이루어진다. 유아들은 목적지로 정하고 우주여행을 떠나기로 한다.



규칙을 정하고 우주로 떠나요

“산소가 필요해.”, “(플라스틱 컵을 건네며) 산소는 이거야.”

“선생님! 밖으로 나가려면 옷 입어야 하는데 우리는 없어요.”

“어떤 것으로 우주복을 하면 좋을까?”

교사가 묻자 유아는 교실 안에서 적당한 게 무엇이 있는지 찾기 시작한다.



“저 마스크로 해요.”

유아들은 교실 안을 두리번거리다 감기를 예방하기 위하여 교실에 구비해둔 마스크를 가져온다. 유아들은 마스크가 우주복이라고 말하고 로켓 밖으로 나갈 때에는 마스크를 써야한다는 규칙을 만든다.



“이게 우주복이야.”

“이거 써야 로켓 밖으로 나갈 수 있어.”

마스크를 쓰고 로켓 밖으로 나가야한다는 규칙도 있지만, 상자로 놀이하면 먼지가 난다며 공사 중일 땐 마스크를 써야한다는 규칙도 만든다.





“삐삐삐”
 “도착! 도착! 도착!”
 “도착!”
 “난 외계인이다.”
 “지구 도착!”



“산소!” 한 유아가 긴급히 산소가 필요하다고 한다.
 다른 유아는 산소로 정했던 플라스틱 컵을 건넨다.

“산소!” 다시 한 번 유아가 산소를 외치자 교사가
 플라스틱 컵을 유아에게 건넨다.



가까운 행성 먼저 가자!



유아들은 유성매직으로 숫자를 적거나 우주 그림을 그리기도 한다. 여러 번 무언가를 썼다가 지우기를 반복한다. 유아들은 직접 그린 행성들 간의 거리를 비교해보고 먼저 갈 곳을 정한다.

“(유성매직으로 점을 표시하면서) 수성은 여기고, (첫 번째 점보다 더 가까이 그리면서) 목성이 더 가까우니까 목성 먼저!”

“목성 3시간.”, “아니야. 목성 1시간이야.”, “1시간? 오케이. 목성 1시간 예정.”

“근데 금성은 몇 시간?”, “12시간.”

“금성 12시간! 목성은 1시간. (옆에 버튼을 누르는 유아를 바라보며) 금성! 12시간.”

“지금은 태양으로 가고 있습니다. 감사합니다. 핑링링♪”

“기어 한 번 돌려!” 다른 유아가 버튼을 누르는 흥내를 낸다.

“기어 두 번 돌려!” 다른 유아가 버튼을 누르는 흥내를 낸다.

“기어 열 번!” 다른 유아가 버튼을 누르는 흥내를 낸다.



우주에 갈 수 있는 버스?

다음 날도 유아들은 로켓을 타고 우주여행을 떠난다. 하지만 어제 로켓놀이를 하지 않았던 다른 유아들이 친구들의 놀이를 지켜보며 로켓이 아닌 버스를 타고 우주로 가겠다고 말한다.



버스를 타고도 우주에 갈 수 있는 ‘우주버스’가 있다며 만들기 시작한다.

“우리는 로켓 말고 우주에 가는 버스 만들자.”

“그래!! 우리는 우주버스를 만들자.”

“테이프로 여기도 붙여야해.”

“맞아. 나도 테이프로 붙이고 있어.”

우주버스의 목표를 가진 두 유아의 호흡이 척척 맞는다.

“여기는 내가 붙일게. 튼튼해야 하니까.”

“무게 재야하니까 저울도 필요하지 않아?”

“우주버스 완성!”

“우리도 이게 타고 우주로 가자.”



로켓, 우주버스 그 마지막은?

유아들은 일주일 정도 상자로 버스, 로켓, 우주버스 등을 자유롭게 만들며 수없이 여행을 떠났다. 그렇게 놀이하며 상자들은 너덜너덜해졌고 유아들의 손길이 점차 멀어져갔다. 그래서 교사가 물었다. “이제 이 상자 정리해도 될까?”

아이들이 신나게 놀이하고 이제는 흥미가 없어진 상자, 어찌지? 그런데 돌아온 유아들의 대답은 “안돼요! 우리 이걸로 스키 만들 거예요.”

“이게 스키예요.”

유아들은 너덜해진 상자를 찢어 스키라고 하며 새로운 놀이를 시작한다. 한 쪽에서는 상자를 재구성하여 “여기는 우리 집이에요.”라며 새로운 놀이를 시작한다.

교사가 모르는 사이 로켓은
스키로,
집으로 변해
유아들의 놀이 속에 남아있었다.



교사의 배움

버스 놀이를 하던 유아들은 로켓을 만들겠다고 이야기한다. ‘갑자기 로켓을 만들겠다고? 그럼 나는 어떤 지원을 해야 하지?’ 책이나 영상, 사진을 찾아서 보여주어야 하는지 교사로서의 고민이 시작되려던 그 때, 유아들은 서로 힘을 합쳐 상자를 연결하여 우주선을 만들기 시작했고 포장지의 은색 뒷면을 활용하여 우주선처럼 꾸미는 등 자신들의 상상을 자유롭게 펼치며 로켓을 만들어 나갔다.

실제 우주선과 동일하게 생겼는지는 유아에게 중요하지 않다. 그들의 우주선은 어떤 모양도, 어떤 구조도 상관없이 유아의 마음대로 정하면 되는 것이다.

행성들 사이의 거리를 비교하고, 플라스틱 컵을 코에 대고 흡입하는 흉내를 내며 산소마스크를 표현하며, 마스크로 우주복을 표현하던 모습까지 놀이를 주도하고 만들어 가는 유아의 능력은 무궁무진하였다. 우주 탐험을 하듯이 저 멀리 드넓은 자신의 세계를 찾아 떠나는 유아들을 보면서 가르치는 교사에게 유아가 주체적으로 자신의 길을 찾아갈 수 있도록 안내하는 교사가 되어야겠다고 다짐한다.

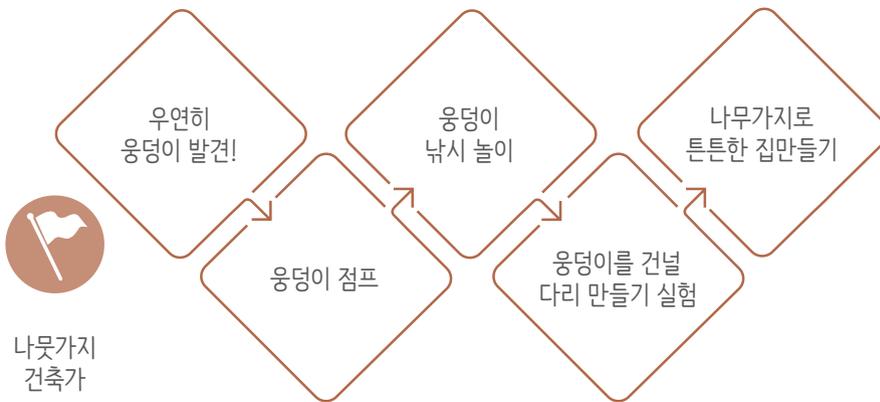
08 | 나뭇가지 건축가



- 시기: 11월 18일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

#숲 #웅덩이 #숲에서의_다양한_실험_시도 # 나뭇가지_건축가 #함께_그리고_따로_놀이

놀이 로드맵



■ 우연히 웅덩이 발견!

오늘도 유아들은 뒷산으로 산책을 간다.

“오늘은 좀 더 멀리 가보자!”, “네!”

좀 더 가자 넓은 공터가 나온다.

유아들은 공터에서 한참동안 탐색을 하더니, 함께 얼음땀 놀이를 한다.

한참을 놀다, “선생님, 저기로 더 가 봐요. 저기 물이 있어요.” 라고 한다.

유아들이 말한 곳에는 어제 비가 와 제법 큰 웅덩이가 있었다.

“그럼 가보자! 출발!”

숲속에서 우연히 발견한 자료로 어떤 놀이가 일어날까?



처음엔 주변의 나뭇가지나
작은 돌멩이를
웅덩이에 던지거나
긴 나뭇가지로
웅덩이 바닥을 긁어본다.



예전에 함께 발견했던
도롱뇽 알이 생각났는지
나뭇가지를 이용해 조심히
도롱뇽 알을 찾아보기도 한다.



교사의 고민

숲에서의 자유로운 탐색은 좋지만 뾰족한 나뭇가지를 가지고 놀다가 다치면 어떻게 하지?
숲에서 발견한 웅덩이에 나뭇가지와 돌을 던진다. 웅덩이에 무엇인가를 던져 보는 것은
자연스러운 탐색 행동이지만, 유아가 다칠까 걱정이 많이 된다.
'우선, 지켜보기로 하자. 가까이에 있다 위험해지면 그때 이야기하자!'

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 아이들은 실험하며 많은 것들을 스스로 배워요. 주변에 아이들이 없는 상태에서 허용해 주겠어요.
- 큰 돌이나 나뭇가지를 던지지 않는 한, 기다릴래요.
- 웅덩이에 돌을 던지는 건 다른 사람에게 위험을 줄 수 있어요. 전 안 된다고 이야기 할래요.

다행히 던지는 행동은 길어지지 않았고 흥미를 잃은 유아는 다른 놀이를 한다.

■ 웅덩이 점프와 낚시 놀이



폭이 좁은 웅덩이 위로 점프를 해 본다.



다른 쪽에서는 낚시놀이가 한창이다.
“이렇게 나무를 흔들어. 이렇게 흔들면 잡혀.”

■ 웅덩이를 건널 다리 만들기 실험

또 다른 쪽에서는 웅덩이를 건널 튼튼한 다리를 만들기 위한 논의가 한창이다. 유아들은 여러 가지 상황을 예측해보고 실험해본다.



“부러질 것 같아. 풍덩 빠질 것 같아.”
유아들은 다시 나뭇가지를 찾는다.
“이거 다리 할 거야, 다리.”
유아는 찾은 나뭇가지를 고랑 사이에 놓는다.



“오, 노! 빠질 것 같아.”
얇은 나무다리가 아직 불안한지, 유아들은 보폭을 크게 하여 한 걸음에 다리를 건넌다.
“휴, 살았다.”



한 유아는 한쪽 다리만 다리에 올린 채, 세계, 약하게 눌러보면서 다리의 견고성을 실험한다.
순간, 나뭇가지가 부러져 웅덩이에 발이 빠진다.
“진짜 진짜 센 걸로 가져갈 걸.”
“안 돼. 요거보다 더 딱딱한 나뭇가지.”
더 굵은 나뭇가지를 찾아보지만 보이지 않는다.

■ 나뭇가지로 튼튼한 집 만들기



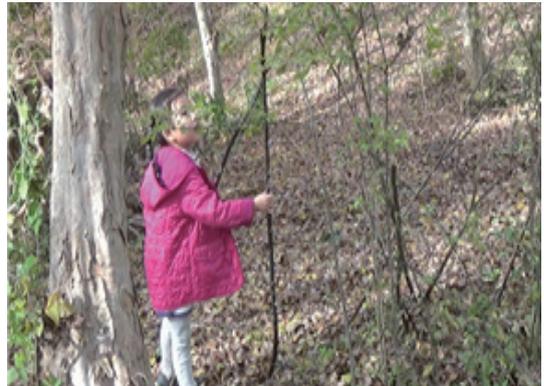
다른 곳에서는 친구들과 선생님이 나뭇가지로 집을 만들고 있다.

“내 집도 만들어야지.”

그 모습을 본 유아는 주변의 나뭇가지를 모으기 시작한다.

유아는 작은 나뭇가지들을 품에 안고 무엇인가를 찾아 두리번거린다. 드디어 중심이 될 나무를 발견한 유아, 집짓기를 시작한다. 유아는 찾은 나무를 중심으로 짧은 나뭇가지들을 세워본다. 짧은 나뭇가지들을 여기 저기 세워보며 가장 적당한 위치를 찾는다. 이번엔 긴 나뭇가지를 가져와 기둥이 되도록 세우고 다시, 짧은 나뭇가지를 가져와 두 기둥 나뭇가지 위에 얹어, ‘ㄷ’ 모양이 되도록 만든다.

“끝이다. 아늑한 집이다!” 유아는 완성 된 집으로 들어가서 큰 소리로 외친다.



교사의 배움

산책길에서 만난 웅덩이에서 유아는 나뭇가지 넣어 흔들기, 뛰어서 건너기, 냇시놀이, 다리 만들기 등 다양한 놀이를 하였다. 다리를 만드는 동안 유아들은 계속 시도하고, 실험하였다. 이런 자발적인 시도, 실험은 유아기에만 경험할 수 있는 것이 아닐까?

유아들이 자유롭게 실험하고 시도해 볼 수 있도록 여유를 가지고 기다려주는 것도 교사의 역할일 것이다. 특히, 다리 만들기에 대한 아쉬움이 남았던 한 유아는 스스로 '집 만들기'라는 과제를 설정하여, 신중하게 실험하며 그 과정에 몰입하였다. 평소 목소리가 크지 않은 유아이지만 집을 다 만든 뒤, "끝이다. 아늑한 집이다." 라며 큰소리로 외치는 유아에게서 스스로 설정한 과제를 완수한 것에서 오는 성취감과 해방감을 느낄 수 있었다.

09 | 정리시간도 즐거워



#정리시간 #정리시간에도_놀이_관찰_중 #여유롭고_즐겁게 #아직_더_놀래요

- 시기: 11월 18일
- 시간: 정리시간
- 연령: 5세반

하루 일과 중 정리시간이 되면 유아가 아쉬워하는 모습이 자주 관찰된다. 정리시간도 즐거운 경험이 될 수는 없을까? 어느 날 한 유아는 교실 바닥 여기저기 흩어져 있는 블록을 정리하기 시작한다. 정리하는 줄 알았는데, 이 유아의 정리는 곧 블록 탐색과 놀이로 이어진다.

교사의 고민

놀이 후 정리, 어떻게 해야 할까?

더 놀고 싶어 하는데 언제 정리해야 할까?

놀이 내용이 고스란히 남아있는 결과물들 그대로 두는 것이 좋지 않을까?

그래도 정리정돈의 습관이 유아들에게 필요하지 않을까?

정리를 위해 놀이를 멈추면 놀이 흐름이 끊어지지 않을까?

교사의 지원

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 놀이를 진행하면서 정리에 대한 유아들의 의견을 수용해주어요. 그리고 정리가 되지 않았거나 놀이 후 결과물을 그대로 두었을 때 등 유아들이 경험하는 문제가 발생하면 함께 해결방법을 생각하고 유아들이 제시한 해결방법에 따라 실행하면서 또 어떤 문제가 발생하는지를 살펴보는 과정이 중요하다고 생각해요.
- 정리시간은 필요하다고 생각해요. 유아들이 놀이시간을 알 수 있도록 도표나 그래프로 표시해주면서 이 때 정리시간도 함께 표시해주어 눈에 보이는 공간감으로 시간을 예상하면서 자신의 행동을 조절해 가게 합니다.
- 놀이시간에는 놀이의 흐름이 이어지도록 하고, 충분한 놀이시간 후 정리정돈도 놀이의 형식으로 할 수 있도록 도와줍니다. 유아들과 이야기를 나누어 전시가 필요한 결과물은 남기고, 불편함을 주는 놀이자료는 정리할 수 있도록 해요.



정리 중, 한 유아는 블록을 차곡차곡 높이 쌓는다. 정리하지 않고 갑자기 쌓기놀이를 하는 유아, 이 유아는 높이 쌓은 블록 위에 턱을 대고 맨 아래쪽의 블록까지 한꺼번에 들어올린다.

“애들아 나 진짜 많이 쌓았지?”

그 모습을 본 다른 유아도 블록을 높이 쌓은 후 턱에 블록을 대고 들어올리기 시작한다. 정리시간이 갑자기 누가누가 더 많이 한 번에 드는지 시합장이 된다. 정리해야 하는데 유아들은 다시 놀이를 시작하는 듯 보였다. 한 유아가 블록을 들어 올리자마자 블록이 무너진다. 친구들은 서로 마주보고 웃음을 터트린다. 다시 블록을 정리하기 시작한다. 누가누가 더 많이 드는지 시합을 하면서, 정리시간은 즐거운 놀이 시간이 되었다.

교사의 배움

교사의 반성적 저널의 일부

정리를 놀이처럼 즐겁게 하는 유아를 보며 정리시간도 또 다른 놀이의 시간이 될 수 있음을 느꼈다. 정리는 또 다른 놀이로 이어졌고 유아는 정리하면서 놀이시간에 활용하지 못했던 놀이 자료를 탐색하고 순간순간 짧은 놀이를 이어가고 있었다. 사용한 놀이 자료를 빠르게 정해진 방법으로만 정리하는 '결과'의 시간이 아닌, 정리하는 '과정'에 관심을 가져야 할 필요가 있음을 알 수 있었다.

10 | 에어캡(포장용 뽁뽁이)



- 시기: 11월 20일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

#에어캡(포장용_뽁뽁이)
#우리가_만든
#게임

관심의 시작

원장님이 복도에서 택배상자를 정리하는 모습을 유아들이 유심히 살피고 있다. 이 유아들은 택배상자 안에서 나온 에어캡을 가리키며 서로 소곤소곤 이야기 나눈다.

“저거 터뜨리면 엄청 재미있는데…….”, “뽁뽁이로 놀고 싶다.”, “원장님한테 달라고 할까?”

교사의 지원

유아의 관심이 포장용 에어캡에 있음을 알아차리고 유아에게 제안을 했다.
“원장님께 뽁뽁이가 필요하다고 말씀드려보는 것은 어떨까?”

유아들은 교사의 제안에 따라 원장님께 뽁뽁이로 놀이하고 싶다고 이야기를 하고, 교실로 뽁뽁이를 가지고 온다.

놀이의 시작



뽁뽁이를 바닥에 편다.

“뽁뽁이를 바닥에 깔아서 얼음을 만들 거예요.”

어떤 유아는 바닥에 깔아놓은 뽁뽁이 위에 손을 대고 매직을 사용해서 손 모양대로 따라 그려본다.

그러나 뽁뽁이를 신나게 탐색하기에 교실은 좁았다.

“뽁뽁이는 이렇게 큰데.”

“너희가 다 펼쳐놓으면 나는 어디서 해?”

“넓은 데 가자.”

“활동실로 갈래?”

“선생님 우리 활동실 가서 해도 돼요?”

유아들은 활동실로 가자며 제안을 하고, 교사와 유아들은 활동실로 이동한다.



공간에 따라 달라진 놀이 내용

교실에서 활동실로 장소를 이동하자, 유아의 놀이의 내용이 달라진다.



몸에 감아 보고,
에어를 터뜨려 보고,
키 만큼 높이 들어 얼굴에 대어보며 탐색한다.



엄청 긴 뽁뽁이를 바닥에 길게 깔아보기도 한다.

바닥에 깔 뽁뽁이를 밟으며 탐색을 한다.

“토토톡! 소리가 나!”

“느낌 좋아.”



양말을 벗어던지고 신나게 뛰어놀기 시작한 유아들.

뽁뽁이를 이용해 새로운 놀이기구를 만든다.

계단에서부터 뛰어오면서 뽁뽁이의 촉감과 에어가 터지는 느낌을 발바닥으로 느껴보기도 한다.

유아의 흥미에서, 그리고 유아가 주도적으로 시작한 놀이의 힘

뽕뽕이라는 소재에 흥미를 보이고, 직접 구하고, 놀이를 계획하고, 실행하는 전 과정을 모두 유아가 주도하였다. 교사가 무언가를 제시한 것이 아니라 유아들이 자발적으로 흥미를 보이고 스스로 먼저 시작한 놀이라 그런지 유아들이 더욱 주도적으로 놀이자료를 활용하였다. 실제로 뽕뽕이 놀이는 3시간 정도 진행되었음에도 불구하고 유아와 교사 모두 시간가는 줄도 모르고 즐겁게 놀이를 하였다. 구성물을 만들고 놀이를 진행하는 과정에서도 유아들이 자신들만의 놀이 규칙을 만들어 그런 부분을 지키려고 노력하였다.

유아는...

자신의 일을 스스로 해결해보는 경험을 하였고
주변에 관심을 가지고 사물을 감각적으로 탐색해 보는 경험을 하였다.

11 | 내 옷은 무엇이 될까?



#바깥놀이를_마치고_이동시간에 #들어가기_전에_잠깐만요! #애들아_늦게와도_돼

- 시기: 11월 26일
- 시간: 전이시간(바깥놀이 후 실내 이동)
- 연령: 5세반

바깥놀이가 끝나고 다른 친구들이 오기를 기다리면서 유아들이 앉아 있다. 그러나 유아는 기다리는 동안에 또 다른 놀이를 시작하였다. 교사는 교실로 들어갈 준비를 하는 짧은 시간 동안, 외투에 풀과 먼지를 묻혀가며 또 놀이를 시작하는 유아들을 제지해야 하는가 고민되는 찰나였다.

옆에 떨어져 있던 나뭇가지로 벗어둔 외투를 털어내며 빨래놀이를 하기도 하고, 외투를 바닥에 깔아 돛자리로 사용하며 소풍놀이를 하기도 한다.

바깥놀이 시간이 끝난 후, 교실로 들어가기 위해 다른 친구들이 모이기를 기다리고 있다.

먼저 도착한 유아들은 앉아서 덤다고 벗어둔 외투를 챙긴다.



한 유아가 나무막대기를 들고 자신의 겹옷을 툭툭 두드리며, 옆의 친구와 이야기를 나눈다.

“이거 지금 빨래하는 거야, 빨래.”

“어떻게?”

“이렇게 하면 얼룩진 게 없어져.”

“이거 나뭇잎이랑 풀이 묻어서 더 더러워질 것 같은데?”

“이따가 또 쳐서 떨어뜨리면 되지.”

교사의 고민

유아들이 바깥놀이를 마치고 교실로 들어가려는데 다시 새로운 놀이를 시작했어요. 정리하고 들어갈 준비하는 시간임을 알려줘야 할까? 놀이시간을 더 주어야 할까?

다른 친구들이 모이기를 기다리는 시간 동안 놀이를 허용해주자! 놀이에서 중요한 건 시간이 아니라, 순간순간 나타나는 흥미와 상상력이야.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 부득이한 사유(예, 행사 일정, 날씨변화 등)가 아니라면 새롭게 시작된 놀이를 환영하며 시간을 충분히 제공할 것 같아요. 유아로부터 시작된 흥미로운 놀이의 기회를 보장해 주는 것이 곧 배움의 기회를 보장해 주는 것과 같으니까요.
- 갑자기 발생한 놀이를 인정하고 교사가 융통성을 발휘해야 한다고 생각해요. 하지만 식사나 낮잠 등 꼭 지켜야 할 시간 등을 지켜야 할 필요성을 알고 그 시간은 제한하는 것도 유아들에게 필요하다고 생각합니다.
- 만약 시간을 더 줄 수 없는 상황이라면 유아들에게 그 상황을 설명하고 다음 날 등 시간이 가능한 시간에 다시 놀이하기로 약속할 것 같아요.



그 모습을 본 다른 유아가 자신의 외투를 바닥에 깔고 앉는다.

“내 옷은 뭇자리야.”

“오, 소풍 온 것 같다.”

“응, 엄청 폭신한 뭇자리지.”

교사가 교실로 들어가자고 부르자 유아들이 외투를 들고 일어선다.

“너 것도 털어줄까?”

“응. 이거 교실 가지고 가서 또 하자.”

잠깐 동안 새롭게 시작된 놀이는 교실 이동으로 마무리되었으며 장소를 바꿔 계속 되었다.

교사의 배움

일과 중에 교사가 흔히 지칭하는 ‘놀이시간’이란 정해져 있는 것인가에 대한 의문이 들었다. 유아들은 시간과 공간에 구애받지 않고 주변에 보이고 손에 닿는 것으로 언제든지 어떤 놀이든 진행할 수 있다. 교실로 들어가는 짧은 이동과 준비시간마저 놀이의 기회로 삼고 이를 더 이어가려는 계획을 세우는 유아의 능력이 성인보다 더 뛰어나다고 느껴졌다.

12 | 나 용암 밟았어



#놀이와_정리_사이 #용암_놀이 #놀이의_시작과_끝을_나눌_수_있을까?
#끝나도_끝난게_아니야 #애들아 #너희가_치울_거지?

- 시기: 11월 29일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

유아들은 오늘도 택배놀이를 하며 블록을 쌓기놀이영역에서 역할놀이영역으로 옮겨 쌓는다. 잠시 뒤, 택배놀이 대한 흥미가 시들해졌고 정성들여 쌓은 블록 댐이 무너져 바닥에 어지럽게 널려있다. 교사가 '정리를 해야 하는데…….' 라고 생각을 할 때 그곳에서 새로운 놀이가 시작되었다.

택배놀이 후 어지럽게 널려 있는 블록을 보고 한 유아는 징검다리처럼 건넌다. 그것을 보고 다른 유아도 따라서 건넌다.



평소 용암그림을 매일 그리던 한 유아가 말한다.

“나 용암 밟았어. 용암이야.”

그 말에 옆에 있던 유아가 말한다.

“용암 밟으면 안 돼.”

순간 블록 징검다리 건너기는 상상놀이로 바뀐다.

“뜨거워, 으아!”

“용암이야. 밟으면 안 돼 으아!”

유아들은 뜨거운 용암에 빠지지 않기 위해 블록만 밟으며 이동한다.

한 유아가 새로운 규칙을 제안한다.

“야, 평하고 터지면 좋은 게 있어.”

“우리가 그 돌을 밟으면 다른 데로 갈 수 있어.”

그 말에 유아들은 블록을 더 가져와 바닥에 놓는다. 블록만으로는 부족했는지 의자, 스티로폼 등을 찾아와 바닥에 놓으며 길을 만들기 시작하고 교실은 점점 혼란스러워진다.

교사의 고민

교실의 상태는 엉망인데 정리해야할까 그냥 두어야 할까?
흥미가 떨어진 곳에서 새롭게 시작된 놀이, 그러나 교실은 점점 난장판이 되어가고, 정리를 하자고 해야 할지, 놀이를 계속 하게 해야 할지 고민이다. 많은 유아는 상상놀이에 참여하고 있다. 교사 혼자 조용히 한쪽 구석부터 조금씩 정리하기 시작하지만 유아의 놀이는 여전히, 아니 더욱 활발히 진행 중이다.



“이거 터지는 거야!”

지켜보던 한 유아는 바닥에 플라스틱 집게를 뿌린다.

“폭탄이 여기 있다!”

“너 거기 있으면 터져. 너 용암에 빠지면 끝이야.”

“으악, 용암이다!”

유아들은 더 흥분한다.

...

한창 용암놀이를 하던 유아들은 또 다시 놀이 주제를 바꾼다.



유아들은 교실의 모든 물건을 사용하여 징검다리를 길게 만들고 건너기를 반복한다.
이번에는 나란히 줄지어 이동하며 친구와 속도를 맞춘다.



교사의 배움

한창 놀다 어느새 놀잇감만 어지럽게 널려 있다면 “**반 쌓기놀이 한 친구들 모여보자.”라고 외쳤다. 그러면 다른 영역에서 놀이하고 있던 유아들이 “선생님, 아직 다 안 놀았어요. 이따가 쌓기놀이 더 할 거예요.”, “그래도 정리하고 놀아야지.”, “다시 올 건데…….” 이런 대화들이 이어졌다. 유아는 놀이가 중단된 게 불만이었고, 어지러운 교실을 바라보는 교사의 마음은 심란했다.

‘오늘은 다르게 반응해보자!’ 라는 마음으로 지켜보았다.

교사의 관점에서 놀이 후 정리가 안 되어 어지럽게 놓여있는 블록은 유아의 눈에는 징검다리, 용암으로 보였고 유아는 이를 새로운 놀이로 연결시켰다. 유아들의 놀이는 끝난 것처럼 보이다가도 다시 시작되고 이어졌다.

그동안 성인의 논리로 유아들의 놀이에 시작과 끝이 어디인지를 나누려고만 하지는 않았는지, 놀이의 끝을 판단하는 건 유아들의 몫이 아닐지 생각해본다.

13 | 고구마 호일의 변신



- 시기: 12월 13일
- 시간: 실내놀이와 바깥놀이 시간
- 연령: 4세반



- #호일
- #무엇이든_만들어요
- #동글동글
- #눈싸움

놀이 로드맵



■ 군고구마를 싼 호일이 신기해



얼마 전 간식으로 나온 군고구마를 싼 호일에 몇몇 유아는 관심을 보인다. 반짝거리는 호일, 만지면 점토처럼 모양이 변하는 호일 또한 유아에게 매우 신기한 현상이다.

호일에 관심을 보이는 유아를 위해 교사는 놀이 자료로 호일을 제공하였다.

과연 유아는 이 호일로 어떤 놀이를 펼칠까?

교사의 지원

교사가 계획하지 않은 놀이 자료, 괜찮을까?

그동안 놀이 자료는 꼭 교사가 계획하여 준비된 것만 유아들에게 제공해줘야 한다고 생각을 했었다. 하지만 유아의 관심에 따라, 흥미를 잃어주고 수용해주었다. 호일에 관심을 보이는 유아들에게 호일을 제공해주시니 촉감 탐색부터 다양한 만들기까지 놀이가 이어졌다. 이를 보며, 꼭 교사가 미리 준비하지 않아도 유아의 관심에 따른 소재로도 놀이할 수 있다는 것을 느꼈다. 유아를 관찰하여 그들이 관심을 보이는 자료를 파악하는 것도 교사의 중요한 역할인 것 같다.

유아의 탐색에 따라 호일은 다양한 형태로 변신하고, 놀잇감으로 사용된다.



■ 군고구마 놀이 하기

호일을 동그랴게 말아 본다.

“이거는 음식이에요.”

“우리가 먹었던 고구마지롱.”

라고 말하며 접시 위에 올려놓는다.



■ 호일로 반짝이는 글자 만들기

“이렇게 하면 니은이예요.”

“그럼 너 이름도 만들어봐.”

호일을 이용하여 글자를 완성한다



■ 역할놀이 소품 우산 만들기

호일을 머리 위에 씌본다.
 “야! 여기 밑으로 들어와.”
 호일 밑으로 들어가 이야기를 한다.
 “우산이야 우산.”

다른 자료로 합쳐져 호일은 멋진 꾸미기 재료가 되기도 한다.

■ 반짝이는 자동차 만들기



상자를 호일로 싸 자동차를 만든다.

“여기에 우리 미사일이 나갈 수 있도록 만들자.”, “그럼 이렇게 만들어야해.”
 “바퀴도 만들었으니깐 여기에 번호판을 그려야지.”, “너는 얼른 여기에 호일을 싸.”
 교실에 있던 상자에 번호판을 그린다. 상자 바닥에는 호일을 깬다.
 “여기에다 호일 놓자. 폭신평신평 방석처럼.”, “나는 여기에 핸들을 만들게.”
 친구들과 함께 생각을 모아 반짝이는 자동차가 완성된다.



호일을 구겨 동그랗게 만든다.
 “야. 이거 봐. 내게 엄청 커졌지? 이걸로 눈싸움하자.”
 “오, 나도 할래.”
 지켜보던 교사가 제안을 한다.
 “교실에서 눈싸움하기에는 너무 좁지 않을까?”
 “그럼 밖에 나가서 해요! 진짜 눈싸움처럼!”

교사의 지원

유아의 놀이 흐름을 관찰한 후 놀이 공간과 관련된 제안을 하였다.
 유아들이 활동실이나 밖에서 호일 눈싸움을 할 수 있도록 하자!
 좁은 교실보다는 넓은 공간에서 더 활동적으로 놀이 할 수 있을 거야.

■ “뭉치니까 눈 같아” 눈싸움 놀이!



“더 반짝반짝 거려.,” “신기하지?”

햇빛 때문에 반짝거리는 호일을 보며 자신이 발견한 사실을 친구들과 공유한다. 크고 작은 호일공을 들고 눈싸움을 하면 실내에서 실외로 넘나들며 유아의 놀이는 계속되었다.

교사의 배움

우리 주변에는 매력적인 놀잇감이 많다

쉽게 구겨지는 재질에 반짝거리는 호일은 유아에게 매력적인 놀이 소재였다.

호일을 가지고 놀이하는 유아를 보며 한글에 관심이 있는 유아, 상자를 보고 자동차를 떠올리는 유아, 유아의 개별적인 흥미와 관심사, 수준 등을 알 수 있었다. 겨울이 오면 항상 눈에 관심이 많았었는데, 펄펄 내리는 눈을 간절히 기다리는 유아들에게 호일 눈싸움 놀이는 눈에 대한 기다림을 해소 할 수 있는 특별한 소재였다.

‘바꿈’에서는 기존의 놀이의 주제, 자료, 공간, 시간이 유아의 놀이 속에서 새로운 모습으로 변형된 놀이를 소개하였다.



유아의 놀이는 변화무쌍하다. 그 모습을 바꾸어가면서 다채롭게 펼쳐진다. 유아의 놀이에서 놀이 주제가 바뀌기기도 하고(「무엇이든 되는 김장매트, 「종이박스 미끄럼틀, 「버스+로켓=우주버스», 「넙쿨로 무슨 놀이를 할까?, 「나뭇가지 건축가」), 놀이 자료가 바뀌기도 하였으며(「블록이 집에서 팽이로, 팽이에서 표창으로, 「에어캡(포장용 뽁뽁이)」, 「합체해보고 해체해보고」), 놀이 영역(「용암손이 됐어, 「고구마 호일의 변신」)과 놀이 시간(「정리시간도 즐거워, 「내 옷은 무엇이 될까? , 「나 용암 밟았어」)도 다양한 모습으로 바뀌며 새로운 놀이로 재탄생되었다.

두 번째 일렁임 **이룸**

‘이룸’에서는 유아가 주도적으로 놀이의 방법과 규칙을 만들며 자신의 세상을 이루어가는 사례를 소개한다.

나는야 놀이 창조자!

“내 마음대로 할래요!”

“꼭 그렇게 놀아야 해요?”

“이렇게 노는 게 더 재미있어요.”

놀이는 단순한 호기심에서 시작되나 곧 유아가 폭 빠져들어 몰입하게 만들고, 목적을 가지고 주도적으로 무엇인가를 이루어낼 수 있는 에너지를 만들어낸다.

유아가 하고 싶은 놀이를 스스로 선택하고 자발적으로 만들어 낼 때, 유아의 눈빛은 반짝거리고, 표정은 심각해진다.

유아는 이러한 진지함 속에서 과학자, 예술가, 문학자, 사업가, 운동선수가 되어 마음껏 자신의 소망을 이루어 간다.

유아에 의하여 단순한 사물은 놀이 속에서 매우 특별한 놀이 자원으로 태어난다. 그리고 혼자 또는 친구들과 함께 놀이를 하기 위한 새로운 공간이나 필요한 약속도 만들어 진다.



두 번째 일렁임

이름

새롭게 만든 놀이

유아가 선택한 자료와 공간은 새로운 놀이로 태어난다.

- 01 무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)
- 02 치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점
- 03 테이프 도로
- 04 페트병으로 날리기
- 05 라켓놀이
- 06 신문지
- 07 팽이놀이 속 다양한 시도와 모험
- 08 아이스 돌
- 09 교실 밖으로 날아간 비행기
- 10 볼링의 규칙은?
- 11 아기돼지 삼형제의 벽돌집
- 12 끈으로 그린 그림

01 | 무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)



#체육관 #그때그때_달라요 #내가_설정하_놀이_공간 #내가_아직도_체육관으로_보이니?

- 시기: 6월 18일 ~ 6월 21일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

숲속반 교실은 체육관(강당) 바로 앞에 위치해 있기 때문에 유아의 놀이에 따라 종종 교실과 체육관을 동시에 개방하여 놀이 공간으로 사용한다. 유아들은 자신이 하고 싶은 놀이가 활동적이거나 넓은 공간이 필요한 경우에는 자연스럽게 체육관에 가서 놀이하는 것에 익숙해져 있다.

놀이 로드맵





단조로운 리본 놀이



옆 반 친구들의 리본 놀이를 본 유아들이 교사에게 리본을 가지고 놀고 싶다고 요청하였고, 체육관에서 리본을 활용한 놀이가 시작되었다. 하지만 리본을 활용한 놀이는 흔들기, 돌리기 등이 단순하게 반복되어 이루어지기만 한다.

교사의 고민

유아가 리본으로 놀이하고 싶어 하지만, 같은 방법으로 리본을 흔들기만 해요.
교사가 리본을 사용하는 방법이나 다양한 방법을 보여줄까?
유아들이 새로운 방법을 생각해 낼 때까지 기다릴까?
그러다가 재미없어서 흥미가 떨어지면 어쩌지?

교사의 지원

유아의 리본을 활용해 다양한 움직임 표현할 수 있도록 매체 활용하기

동영상을 이용해서 리본을 가지고 놀 수 있는 다양한 방법을 보여주자!
아이들이 더 많은 관심과 흥미를 가질 수 있고, 보다 쉽게 접근할 수 있을 거야.
말로 설명해 주는 것보다, 실제로 보여주는 것이 더 효과적일 것 같아.

다른 교사는 어떻게 지원할까?

- 유아가 리본을 흔드는 것만으로도 즐거움을 느끼고 있다면 먼저 탐색과 놀이가 충분히 이루어지도록 시간을 넉넉하게 제시하며 지켜볼 것 같아요.
- 놀이를 지켜보면 아이들의 소리가 들려요. 놀이를 지켜보다가 리본 외에 함께 놀이할 수 있는 새로운 자료를 제시해 줄 수도 있을 것 같아요.
- 교사도 교실 공동체의 일원으로서 놀이에 참여하고 놀이에 제안할 수 있다고 생각해요. 먼저 교사가 리본을 이용해서 다양한 시도를 해보거나 제안을 하고, 유아들이 자유롭게 다양하게 놀이를 풀어갈 수 있도록 지원할 것 같아요.

영상을 활용한 리본 놀이



어느 날, 교사는 놀이를 시작하기 전에 유아들에게 손연재 선수의 리듬체조 동영상을 보여준다.

“손으로 돌렸어, 발로도 돌렸어.”

“요가 훌라후프야.”

한 유아가 영상에서 본 것처럼 리본을 들고 빙글빙글 돌린다.

“나 손연재 선수야.”

리본 대회장이 된 체육관

이제는 유아들이 각자의 방법으로 다양하게 리본을 이리저리 돌리고 움직이며 신체표현을 한다. 한 유아가 시청했던 손연재 선수의 경기 영상을 떠올리며 리본 대회 놀이를 제안한다.



“우리 리본 대회 할래? 여기가 무대야.”

“(벽에 기대어 앉으며) 그럼 나는 심사위원 할래.”

“그래. 다음 선수는 저쪽에서 기다려.

기다리는 곳이야.”

유아들은 공연 순서를 정하고

다른 친구들은 의자에 앉아 리본 공연을 감상한다.

발레 학원으로 공간 확장



리본 대회가 한창인 대회장 옆에서는 다른 유아가 발레리나처럼 리본을 흔들며 춤을 추고 있다. 그 모습을 본 친구들이 “선생님, 가르쳐 주세요.”라며 다가온다.

“그럼 여기가 발레 학원이야.”

체육관은 이제 발레 학원이 되었다.

2개 이상의 놀이 공간, 교사가 혼자일 때 어떻게 운영해야 할까?

유아가 교실과 체육관으로 나뉘어 놀이할 때 교사의 위치는 어디여야 하며, 역할은 무엇일까? 유아들에게 놀이 공간을 선택할 수 있는 자유와 스스로 생각하고 결정할 수 있는 기회를 주면서도 안전 부분에 대한 고민은 계속된다. 교사의 시야에 다 담을 수 없는 놀이 공간을 어떻게 운영하면 좋을까?

지금은 두 공간이 가까워 번갈아 가면서 살펴보는 것이 최선일 듯하다. 교사가 유아와 안전을 위해 공간을 함께 살펴볼 뿐만 아니라, 유아들이 주의사항을 숙지하고 실천함에 따라, 유아들끼리 놀아도 큰 문제는 발생하지 않고 있다.

놀이를 다양하게 하는 것은 다양한 경험이 중요하다.

유아의 단조로운 놀이에 변화를 주는 방법으로 다른 매체를 활용한 것이 주효하였다. 다양하게 창의적으로 표현해 보도록 단순히 격려하는 것이 아니라, 놀이에 반영되도록 사진과 영상을 보여주거나, 그림책, 명화 등의 자료를 통해 유아가 간접 경험을 하게 한다면 그것이 오롯이 유아의 놀이 속에 녹아 나타나는 것을 확인할 수 있었다.

02 | 치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점

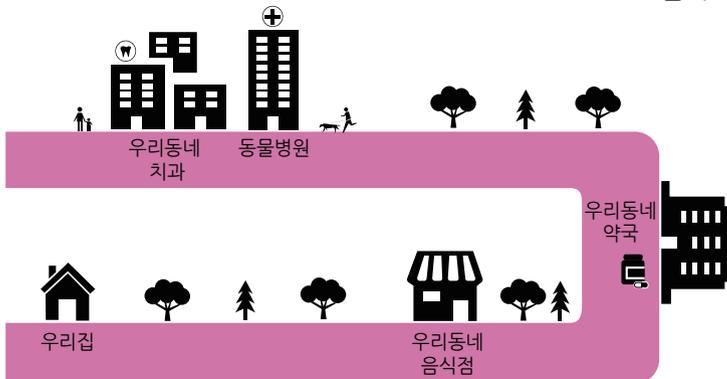


#역할놀이 #우리_동네에_가면 #교실의_재구성 #어디까지_가_봤니?

- 시기: 7월 2일 ~ 7월 5일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

생활주제 ‘우리 동네’가 진행되면서 교실 전체가 ‘우리 동네’가 되었다. 유아들은 자기가 본 동네의 구성과 위치를 교실에 그대로 옮겨왔고, 점점 놀이가 진행될수록 영역과 공간 구분은 허물어졌다. 유아들은 쌓기놀이영역에 있던 블록을 이용해 치과를 만들어 치과놀이를 시작했고, 또 다른 유아는 그 옆에는 동물병원을 만들었다. 치과에서 시작된 놀이는 약국, 죽을 파는 음식점, 유아가 사는 집으로 이어졌고, 유아는 그 안에서 자유롭게 이동하며 놀이한다. 교실은 바로 유아들이 사는 동네 그 자체가 된다.

놀이 로드맵





우리 동네 치과와 동물병원



유아들은 벽돌 블록을 이용해서 환자가 누울 의자와 침대를 만들어 놓고 치과 놀이를 시작한다.

“안 아프게 해줄게요. 이가 썩었네요.”

“너무 아파요.”

“조금만 참으세요.”

“여기 옆에는 동물병원이에요.”

교사의 고민

유아들의 경험을 바탕으로 우리 동네를 구성했어요.

교사는 어떻게 놀이를 지원할 수 있을까?

우리 동네를 자세히 알 수 있도록 사진, 지도 등의 자료를 제공해주면 놀이가 더 활발해지지 않을까?

유아가 동네에서 경험했던 일들에 대해 이야기를 나눌까?

병원 옆에는 약국이 필요할텐데... 말해 주는 것이 좋을까?

교사의 지원

동네 주민이 되어 아이들의 놀이에 직접 참여해보자!

필요하거나 궁금한 것들을 물어보며 자연스럽게 놀이 확장을 도울 수 있어.

다른 선생님들은 어떤 지원을 할까요?

- 나는 아이들이 스스로 동네를 구성하고 놀이하는 과정을 먼저 관찰하며 기다릴래요.
자기 경험을 바탕으로 놀이에 참여하다가 어려움이 생기면 교사에게 도움을 요청 할 거예요.
- 나는 아이들이 놀이에 활용할 수 있는 교수를 다양하게 제공해줄래요. 청진기, 계산대, 장바구니 등등이요. 실물자료가 놀이에 더 효과적일 때도 있어요.
- 나는 아이들이 놀이공간을 넓혀가되, 서로 방해가 되지 않도록 놀이약속을 정하겠습니다. 교실 전체가 우리 동네로 바뀌면 통행과 안전에 어려움이 있을 것 같네요.

교사는 놀이자로서 유아의 놀이 속에 들어간다.

“안녕하세요. 이가 아파서 치과에 왔는데, 어디로 가야 하나요?”

그러자 유아들은 잠시 기다리라고 한 뒤, 동물병원 옆에 접수대를 만든다.

“여기로 오세요. 이름 적어주세요.”

“아, 원래 다 끝나면 약국으로 가야하는데.....

내일은 약국도 만들자.”



치과 옆에는 약국도 있고, 음식점도 있어요



치과 놀이에 이어서 수·조작영역에 약국이 만들어진다.

“다 끝난 다음에는 약국으로 오세요.”

다른 유아들은 약국 옆에서 죽을 파는 음식점 놀이를 한다.

“죽 사세요. 배달도 됩니다.”

“우리 병원 갔다가 죽 먹고 가자.”

“그래, 무슨 죽이 있어요?”

“메뉴판 만들어 줄게요.”

이어서 미술영역에서는 죽 집 메뉴판이 만들어진다.



우리 동네가 된 교실

역할놀이영역에서 소꿉놀이를 하던 유아들은 놀이 중 쌓기놀이영역의 치과로 이동해 진료를 받고 간다.



“우리 집에서 밥 먹자.”

“치과 갔다 와서 너네 집에서 밥 먹을게.”

“아니면 우리 죽 집에서 시켜먹을까?”

“그래, 좋아. 내가 주문하고 갈게.”

유아들은 음식을 먹은 후 이 닦는 시늉을 하고, 치과놀이를 하던 유아들도 그 옆의 과학영역에서 칫솔 모형으로 이 닦는 흉내를 내며 놀이를 이어간다.

“이렇게 닦으세요.”

“의사 선생님을 따라해 보세요.”

교사의 배움

놀이지원자로서 교사의 성찰

유아 한 명의 의견으로 동네가 구성된 것이 아니라, 각자의 경험이 모여서 공간이 만들어지고 놀이가 진행된다는 점이 인상적이었다. 교사는 동네 주민으로 함께 놀이에 참여함으로써 필요한 장소를 자연스럽게 언급해 주며 놀이를 지원하였고, 이는 곧 자발적인 놀이의 확장으로 이어졌다. 이러한 지원 외에도, 유아의 경험이 놀이에 반영되는 동시에 그 놀이가 유아의 또 다른 경험으로 이어질 수 있도록 지원할 수 있는 방안을 더 고민해봐야겠다.

유아는...

자신의 경험을 표상하였고 사회적 지식을 배울 수 있는 경험을 하였으며 또래와 한 주제로 놀이하며 서로의 생각을 공유하고 소통하며 협력하는 경험을 하였다.

03 | 테이프 도로



- 시기: 8월 23일 ~ 9월 11일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

자동차 길을 만들며 유아는 ‘교실이 너무 좁아요.’, ‘차길 넘어가지마.’ 라는 말을 많이 했다. 어떻게 하면 유아가 마음껏 길을 만들어 볼 수 있을까?

#절연테이프 #도로 #우리_교실 #회전교차로 #사고_없는 #안전운전

놀이의 시작, 그리고 민원 발생

유아들은 생활주제 ‘탈 것’을 진행하면서 교사가 제시한 길, 자동차 등에 관심을 보였다. 하지만 여러 유아가 길게 이어진 길을 만들고 자동차를 움직이며 놀이하기에는 교실은 좁았고, 유아는 불만을 제기하였다. 교사는 유아에게 어떻게 하면 좋을지 이야기를 나누었다.

교사의 지원

유아의 의견을 수렴하고자 이야기를 나누었다. 교사의 물음에 유아들은 다양한 생각을 들려주었다.

“자동차 가지고 놀이하는 활동을 어떻게 하면 좋겠어요?”

“저기까지 하고 싶어요.” (공간의 확장)

“미니카로도 놀아보고 싶어요.” (유아가 종이 접기 한 작은 자동차)

“우리 마을처럼 만들어보고 싶어요.” (원형의 회전교차로가 있는 동네)



유아가 만들어 가는 놀이 공간



“선생님 책상 밑게요. 여기까지 길이 있어야 돼요.”

유아는 교실의 공간 구성을 바꾸면서 길을 넓혀 나가고 주차장을 만든다.

“여기는 작은 자동차들이 주차할 수 있는 곳이라서 이렇게 표시한 거예요.”

교사의 지원

절연테이프를 활용해 바닥에 길과 건물을 만드는 유아를 보고, 유아들이 더 풍부하게 교실 안 도로를 만들 수 있도록 재료를 추가로 제공하기로 하였다.

색 테이프 말고도 어떤 재료를 가지고 도로를 꾸미면 좋을지 이야기를 나누어 보면 더 재미있게 놀이를 할 수 있을 거야.

놀이하는 유아들과 함께 작은 이야기나누기 활동을 진행하였고, 유아는 테이프 보다 그리기 도구가 바닥에 더 잘 표현할 수 있을 것 같다고 제안하였다.

하지만 바닥에 매직으로 그림을 그리면 안 지워질텐데?

무엇을 줄지 고민이 되었고, 쉽게 지울 수 있는 펜이 무엇이 있는지 검색한 후에 유아에게 윈도우마커를 제공하였다.



유아들은 윈도우마커¹⁾로 교실 바닥에 그림을 그린다.

“나무가 쪽 있잖아.”, “여긴 병원이 있었어. 여기는 빵집이야.”

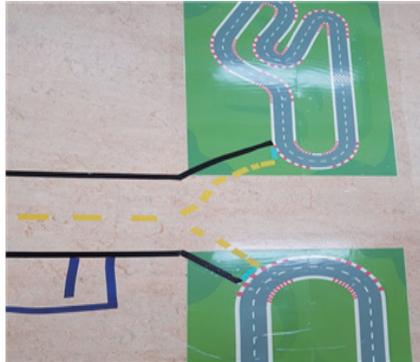
유아는 기억을 되살려 우리 마을을 만들기 시작한다. 점점 도로는 정교해지고, 마을은 형태를 갖추어 간다.

“이쪽을 가는 길을 만들어야지.”, “동그란 길 있잖아.”

“선생님, 여기 우리가 만들고 있는 거 뭔지 아세요?”

회전교차로를 만들던 유아들은 길이 끝나는 곳에는 자동차 놀이를 할 수 있는 경주장이 있으면 좋겠다고 이야기하고, 경주장 판을 가져와 도로 끝에 설치한다.

1) 윈도우마커(네온마커): 창문이나 블랙보드에 쓸 수 있고 물티슈나 휴지로 손쉽게 지울 수 있음.



길이 완성된 뒤 자동차 경주



쌓기놀이영역에서 자동차를 가져온 유아들은 길을 따라 자동차 경주를 시작한다. 자동차의 무게 중심을 위해 아이클레이를 엮기도 하고, 교통교칙을 준수하면서 놀이를 진행한다.

“횡단보도는 천천히 가세요.”

“네. 여긴 천천히 갈게요.”

자동차 경주장을 구성한 몇몇 유아들은 호버크래프트를 만든다.

“우리 이거 만들어서 해보자.”

“이걸로 하면 더 빨리 가겠지?”

“비 오는 날도 떠서 가는 거야. 하하하!”

호버크래프트가 더 빨리 나갈 수 있는 방법을 고민하며 이것을 이용하여 자동차 경주에서 어떤 전략을 쓸지도 토론하였다. 정정당당하게 게임할 수 있도록 규칙을 정하였다.

“(종이로 만든) 미니카랑 호버크래프트랑은 따로 따로 하자.”

“(쌓기놀이영역에서 가져온) 자동차들은 그 다음에 출발하자.”

“미니카에 이거 붙여볼까?”

종이자동차에 호버크래프트를 접목시키는 방법에 대한 고민은 지속된다.



교사의 배움

그동안 교사는 그 날의 교육과정 운영을 마친 후, 다음 날 계획한 놀이를 위한 준비로 많은 시간을 보냈다. 그런데 교사가 아닌 유아가 놀이 공간을 꾸미고 직접 놀이 자료를 찾아 나갈 수 있게 하자 유아는 더욱 진지하게 탐색하고 몰입하였고, 교사는 유아를 관찰하고 함께 놀이하는데 더 많은 시간을 보낼 수 있게 되어 마음이 여유로워 졌다.

쌓기놀이영역의 공간을 넘어서 더 넓은 곳을 누리며 놀이하고 싶은 유아의 마음을 읽어주고 쌓기놀이영역에 있는 탈것뿐만 아니라 여러 가지 탈것으로 도로를 다닐 수 있게 하니, 유아들은 미술영역에서 접었던 종이 자동차와 얼마 전 함께 만들어보았던 호버크래프트를 융합하는 과학자가 되었다. 더 빨리 가는 탈 것, 물이 있어도 갈 수 있는 탈 것 등 다양한 방법을 함께 토의하고 멋진 발명품을 만들어내는 과정이 자연스럽게 나타났다.

유아들과 토의를 하며 유아가 의도한 바를 구현할 수 있게 지원하는 것, 이것이 진정한 유아를 위한 놀이의 시작이고 유아의 배움이 아닐까 하는 생각이 든다.

2) 호버크래프트: 물 위에 떠서 달리는 고속정(배)

04 | 페트병으로 날리기

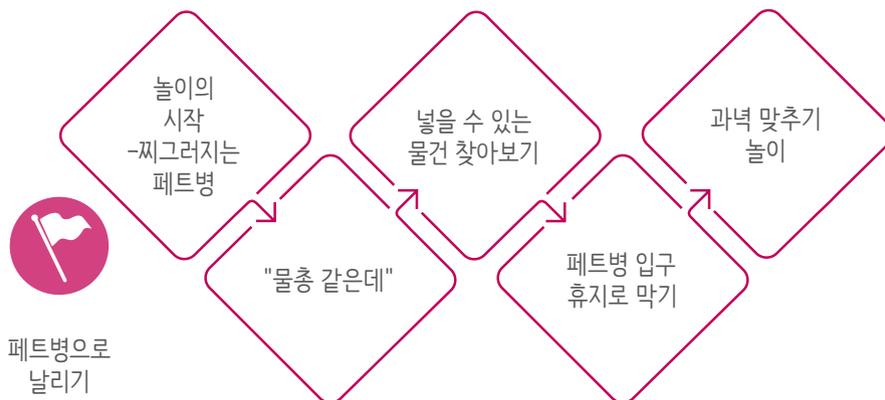


#멀리멀리 #날려보기 #과학적_탐구활동 #놀이지원

- 시기: 10월 10일 ~ 10월11일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

평소엔 폐품을 가지고 주로 꾸미기 놀이를 하였다. 그러나 이 날 한 유아가 만들기를 하려고 했던 페트병 페트병을 세게 누르자 페트병이 찌그러지는 것을 발견하면서 미술 놀이가 아닌 다른 놀이들이 시작된다. 우연히 페트병 입구에 입을 대고 페트병을 누르자 그 안에 있던 공기가 밖으로 나오는 것을 알아차린 유아는 페트병 입구를 여러 가지 물건으로 막아보며 무엇인가를 날리기 위해 다양한 실험을 한다.

놀이 로드맵



놀이의 시작- 찌그러지는 페트병



유아는 페트병의 입구에 입을 대고 누르자 병이 찌그러진다는 것을 발견한다.

“후흡!”

페트병에서 소리가 나며 찌그러진다.

“오! 페트병 찌그러졌어.”

“손 놔 봐.”

“페트병 봐. 웃기지?”

“물총 같은데”



다른 유아는 자신이 발견한 다른 방법도 알려준다.

“페트병 입에 안 넣고, 그냥 손으로 눌러도 찌그러져.”

페트병을 손으로 누르자 공기가 나가는 소리가 들리며 찌그러진다.

“안에서 공기 나와.”

“뿌슈슈~”

“어? 이거 물총 같은데?”

“잠시만!”

새로 발견한 사실에 유아들은 여러 가지 물건을 입구에 넣어본다. 하지만 페트병 입구가 작아 들어가지 않는다.

“아무것도 안 들어가.”

“이거 맞는 거 없어?”



교사의 고민

페트병 입구에 넣을 수 있는 물건을 제안해줘도 될까?

교사 주도의 놀이가 되지는 않을까?

교사가 준 물건으로만 사용하면 어떻게 하지?

어디까지 도와줘야 하는 걸까?

만약 도움을 주지 않는다면 지금 하고 있는 놀이에 흥미를 잃지 않을까?

넣을 수 있는 물건 찾아보기

페트병을 막기 위한 유아의 시행착오를 한참 관찰하던 교사가 한 가지 제안을 한다.

“페트병 입구에 딱 맞는 게 교실에 있을까?”

입구에 맞게 모양이 바뀌는 걸 찾아보는 건 어때?”

페트병 입구 휴지로 막기

교사의 제안에 유아들의 고민이 다른 방향으로 나타난다.

“물은 교실 엉망 되겠다. 뭐가 있지?”

“휴지는 어때?”

“휴지! 휴지는 교실이 엉망진창 안 되겠다.”

과녁 맞추기 놀이

유아는 페트병 입구를 휴지로 막고 힘을 주어 누르자 휴지가 튀어나가는 것을 발견한다. 이 모습을 보던 한 유아가 종이에 과녁을 그려서 가져온다.

“우리 점수 맞추기 할래?”

“여기가 선이야.”

유아들은 한 번씩 돌아가며 과녁에 휴지를 쏘고, 표시한다.

“표시 잘해.”

“나 아까 여기 맞췄고..... 이번에는 여기.”

“나도야. 너 몇 점이야?”



교사의 배움

놀이지원에 대한 교사의 고민이 담긴 반성적 저널의 일부

미술 활동으로 페트병을 자유롭게 꾸밀 수 있도록 해주었다. 그러나 유아들은 페트병을 꾸미기 보다는 페트병 안에 있는 공기의 힘에 관심을 가졌다. 페트병에 무언가를 넣었다가 (공기의 힘으로) 튀어나오게 하고 싶어 했지만 아직 크기의 가늠이 어려워서 그런지 적절한 것을 찾지 못하였다. 교사가 생각할 거리를 던져주자 유아는 그에 맞춰 사고를 조절하고 마침내 적절한 것을 찾아냈다. 교사가 직접 알려주어도 좋았겠지만 유아가 스스로 생각하고 찾아보는 과정을 경험한 것이 유아에게 더 큰 성취감을 주었을 것이라 생각된다. 이후에 놀이는 좀 더 정교해졌고, 유아는 페트병으로 할 수 있는 멋진 놀이를 만들어냈다.

한편으로 '만약 휴지가 아닌 다른 것을 페트병에 넣어주었다면 어떤 놀이를 하였을까?'라는 생각이 들기도 하였다. 적절한 놀이 지원이란 어떠한지 고민이 많아진다.

05 | 라켓놀이

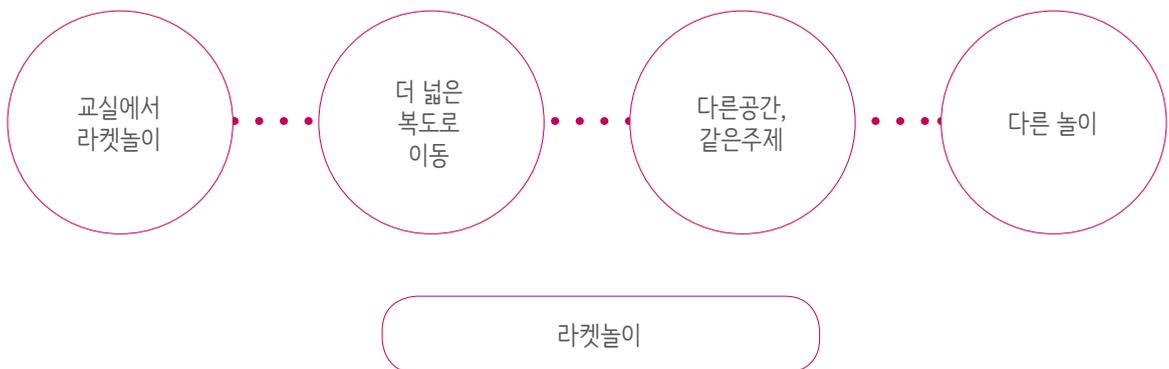


#신체활동 #어디에서_해봤니? #우리_선생님은 #문을_열어주시던데 #교실에서도_하고 #복도에서도_하고

- 시기: 10월 23일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

교실 안에서 공놀이하던 유아들, 공간의 제한으로 공놀이가 매끄럽게 이어지지 못하자 불편함을 표현한다. 다른 놀이하던 친구들도 방해가 된다고 표현한다. 유아들의 이야기를 들은 교사는 유아가 자유롭게 이동하여 놀이할 수 있도록 공간(복도)을 개방해놓는다. 그랬더니 어떤 놀이가 이루어졌을까?

놀이 로드맵





교실에서 라켓놀이



두 유아가 공 주고받기를 한다.

“이게 잘 안 되냐?”

“너무 세게 던져서 그런가?”

생각처럼 공 주고받기가 순조롭게 되지 않자
유아들에게 교사가 묻는다.

“다시 던져볼까?”

“나는 잘돼요.”

“나는 안돼요.

(옆에 서있는 또래를 살짝 밀어내며)

여기 사람이 너무 많아서 그래.”

교사의 고민

유아들이 공간이 좁다고 한다. 교실에서의 공놀이, 허용해야 할까?

공놀이를 허용한다면 나머지 유아들은 어찌지?

활동적인 놀이를 하다가 다치지는 않을까?

공놀이를 원하는 유아들과 교실에서 조용히 놀이하길 원하는 유아들의 요구를 충족하는 방법은 없을까?

아! 복도! 복도 공간을 활용하자!

교사가 복도로 통하는 문을 열어놓는다.



더 넓은 복도로 이동

“선생님이 문을 열어 놓았는데?”

“그래요?”

“우리 그럼 나가보자!”

“여기 좋은데?”

“아, 이쪽으로도 날려봐.”

유아들이 넓어진 공간을 탐색하며 공놀이를 시작한다.

교실에서 교사와 새로운 공을 만든 유아들이 교실을 누비며 공차기를 시도한다.

“친구들이 더 넓은 곳으로 가서 공놀이를 하고 있네.”

“그러면 우리도 가보자.”

교사의 안내로 새로운 공을 만든 유아들이 복도로 이동한다.

보다 넓어진 공간으로 이동한 유아들은 마음껏 활용할 수 있는 공간이 마음에 든다.





다른 공간, 같은 주제, 다른 놀이



복도로 나간 유아들은 더 마음껏 라켓을 휘두르고, 더 멀리 풍선을 던질 수 있게 된다.

“여기서는 이거(라켓)로 쳐도 괜찮네.”

“넓으니까 좋다.”



공을 다루는 거리와 방법을 변형하기도 한다.

“조금 더 멀리서 보내볼까?”

“뒤로! 조금 더 뒤로!”

공을 치는 다양한 방법을 생각해낸다.

“너 골프 알아? 골프?”

“어, 알아. 골프.”

“그럼 골프처럼 해볼까?”

“좋아!”

교사의 배움

복도라는 교사의 눈 밖을 벗어난 공간을 활용한다는 것에 안전에 대한 우려와 함께 망설임이 있었지만 놀이할 공간을 제공하는 것과 유아들에 대한 신뢰가 필요한 시점이라는 생각이 들었다. 복도 공간으로 경계를 넘어서게 해주니 단순히 짧은 거리에서 공을 주고받는 것만 이루어졌던 놀이가 다양한 방식의 공놀이로 확장되는 것을 볼 수 있었다. 유아들은 공을 치는 방식, 거리 등을 또래와 협의하여 조절하고, 새롭게 만든 방식으로 공놀이를 즐겼다.

06 | 신문지

- 시기: 10월 29일 ~ 11월 1일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

#신문지 #유아와_만나_어떤_놀이자료가_될까?
#공 #다같이_놀자 #게임활동

이면지가 부족해서 신문지를 제공하였다. 그런데 그림을 그리거나 하는 용도로 사용되던 이면지와 달리 신문지는 다른 형태의 놀이가 나타나게 하였다.



놀이 로드맵



신문지로 무엇을 할까?



이면지 대신 교사가 제공한 신문지.
이 신문지를 본 유아는 신문지를 이불 삼아 덮는다.
상상놀이가 시작된다.

“아함, 우리 조금 자자. 여기 이불 덮자.”

“두 개 펼쳐.”

“나 눈감고 잘 거야. 방해하지 마.”

아늑한 신문지



유아들이 책상 위에 신문지를 펼쳐놓고 책상 아래로 들어간다.
몸을 웅크리며 서로 귓속말을 한다.

“선생님, 우리 집 보세요!”

“이야, 편안해 보이네.”

“네. 여기는 안전해요.”

“우리 신문지에 있는 거 자르자.”

“오오, 이거 느낌 좋대! 너도 해봐.”



“진짜 느낌 좋네.”

“너 이걸로 뭐 만들 거야?”

“나는 여기 집 자를 거야.”

“나는 자를 거 없어.”

몇몇 유아는 가위를 들고 신문지를 자른다. 신문지로 무엇을 만들지, 무엇을 자르는지 모르는 유아는 친구를 바라본다. 이 모습을 본 교사가 제안한다.

“신문지를 잘 살펴보자. 꼭 그림이 없어도 될 것 같은데? 여기 있는 커다란 글씨를 잘라볼까?”

교사의 지원

하고 싶으나 무엇을 해야 할지 잘 모르는 유아 지원하기

교사는 유아의 말과 행동을 관찰하고 어려움이 생겼을 때 지원을 한다. 친구가 하는 것을 따라 해 보고 싶으나 어떻게 해야 할지 잘 모르는 유아에게 교사는 제안을 함으로써 유아가 무엇을 할지 선택할 수 있게 한다.

공이 된 신문지



몇몇 유아는 신문지를 구겨 뭉치를 만든다.

이를 본 유아는 따라서 공을 뭉쳐 본다. 이렇게 뭉친 공은 유아의 신체활동 놀잇감이 된다.

“짠! 공 같지?”

“나도 할래.”

교실은 너무 좋아요



신문지를 뭉쳐 공을 만든 유아들이 모여 벽에 던지기를 한다.

“나도 하고 싶어.”, “그래!!”

신문지를 던지던 유아들의 신문지 공이 너무 많아 서로 엉키자 한 유아가 제안을 한다.

“너무 많이 던지지 마! 몇 명씩만 나와서 던져.”

“아, 그리고 매트 안에 들어가기 없기.”

“준비~ 던지자!”

“너무 쉽다. 가까워. 벽 너무 가까워.”



벽을 향해 던지던 유아들은 쉽게 맞춘다며 아쉬워한다.

“더 넓은 곳에서 하고 싶다.”

“선생님, 우리 넓은 곳에서 하고 싶어요.”

“넓은 곳? 바깥이랑 강당을 말하는 거니?”

“바깥은 신문지가 날아가.”

“강당 가자.”

“선생님 강당가고 싶어요.”

교사는 유아들의 요청에 강당을 갈 계획을 세운다.

교사의 고민

몇몇 유아가 교실이 아닌 넓은 곳에서 놀이를 하고 싶다고 요청했어요.

신문지 던지기를 그만하자고 할까?

새로운 놀이를 하자고 제안할까?

다른 놀이를 하던 유아는 어떻게 하지?

유아만 강당에 보낼 수 없으니 모두가 놀이를 할 수 있는 방법이 있는지 이야기 나누어 보자.

아이들 모두 던지는 것이 흥미를 느끼고 재미있어하니 모두 다같이 할 수 있는 놀이 방법을 제안해 보자.

몇몇 유아가 만든 놀이 규칙을 알려주고 게임 활동으로 진행해 보면 어떨까?



신문지 게임

신문지 공을 넓은 곳에서 던지고 싶은 유아의 요청에 따라 강당으로 이동하였다. 먼저 강당에서 신문지 공을 가지고 어떤 게임을 할지 규칙을 정하고 활동을 진행하였다. 유아들이 시작한 첫 번째 활동은 높이, 멀리 던지기였다. 앞으로 위로 던지면서 신문지 공이 얼마나 멀리 나가는지, 어떻게 하면 높이 올라가는지 다양한 시도를 하는 모습이 나타났다.

두 번째 활동은 축구 골대 골인시키기이다. 강당 한쪽에 있던 축구 골대를 발견하고 새로운 규칙이 만들어졌다. 힘을 주어 신문지공을 골대 안으로 넣자, 힘껏 힘을 준 신문지공 때문에 골대가 뒤로 넘어간다.



“와, 천장까지 닿았어!”



“오예, 나 성공!”
“하하, 넘어갔어. 계속 던져.”

교사의 배움

놀이 자료의 가능성과 규칙은 유아가 스스로 정할 수 있다.

이면지가 없어 제공해준 신문지는 유아들의 훌륭한 놀잇감이 되었다. 이면지 대용으로 넣어준 것인데 유아들은 각양각색의 모습으로 신문지를 활용하여 놀며 놀이의 다양함을 보여주었다. 특히, 신문지로 공을 만들고 교실 안에서 던지고 놀이를 하였을 때 ‘던지고 놀이 하는 것이 위험하지 않을까?’ 라는 생각을 하며 고민이 되는 순간이 있었다. 하지만 우선 제지를 하지 않고 기다렸더니 유아들은 나름대로 “여기까지는 선 넘으면 안 돼. 친구한테 던지면 안 돼.” 라고 약속을 정했다. 이 놀이는 교실 전체로 퍼졌고 결국 넓은 강당에서 골대에 신문지 공 넣는 놀이로 확장되었다.

유아는...

스스로 놀이를 창조하고 규칙을 생성해 내는 유능함을 보여주었고
자신의 생각을 창의적으로 표현하였으며
수학과 과학적 탐구과정을 통해 배움을 경험하였다.

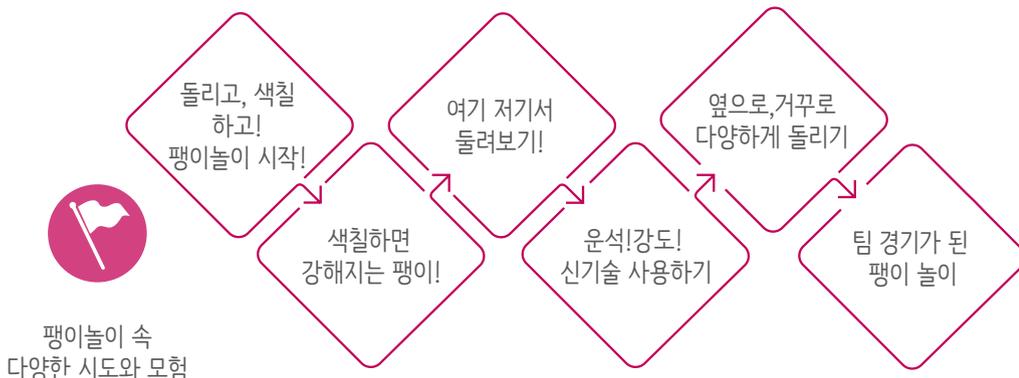
07 | 팽이놀이 속 다양한 시도와 모험



#팽이놀이 #매일_같은_놀이 #지겹지_않니? #팽이놀이_속_다양한_시도

- 시기: 11월 1일 ~11월 3일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

놀이 로드맵



오늘도 하루 종일 팽이만 돌리며 노는 유아들!

도대체 팽이놀이에서는 어떤 일이 일어날까? 유아들은 왜 매일 매일 팽이놀이를 할까?

오늘은 유아들의 팽이놀이에서 어떤 일들이 일어나는지 따라가 보기로 했다.

오늘도 역시나 팽이놀이 시작!



돌리고, 색칠하고! 팽이놀이 시작!

돌리고,
색칠하고, 또 돌리고, 색칠하고



색칠하면 강해지는 팽이!

궁금해서 유아들에게 물어보았다.

“너희 왜 팽이에 색칠을 하는 거야?”

“팽이가 더 세져요. 여기 (팽이 끝 부분에 노란색 크레파스를 칠하며) 전기!! 팽이!”

“색을 많이 칠하면 강해져요.”

“(파란색 팽이를 들며) 포세이돈! 팽이!”

다양한 팽이를 가지고 어떻게 노는지 본격적으로 따라 가보자.



여기 저기서 돌려보기



상자로 만든 시합장에서

책상을 뒤집어 팽이 시합을 하던 유아들은 “야! 시합장 다 만들었어.” 라는 친구의 말을 듣고, 이동하여 다시 팽이 돌리기를 시작한다. 생각보다 팽이를 돌리기 불편했는지 유아들은 팽이를 들고 주변을 서성인다.



바구니 안에서 바구니를 뒤집어서



레고판 위에서



큰 경사로에서



작은 경사로에서



책상을 뒤집어서



운석! 강도! 신기술 사용하기

팽이시합을 하며 유아들은 무엇을 상상하고, 어떤 이야기들을 만들었을까?

유아들이 이야기하는 ‘기술’ 몇 가지를 소개하면,

필살기: 공격이 성공하면 상대방의 팽이를 하나 더 가질 수 있는 기술.

분신술: 팽이가 하나 더 생기는 기술.

강도: 도둑이라고도 함. 강도 팽이가 이기면, 시합에서 진 팽이를 가져갈 수 있음.

운석: 팽이를 공중에서 돌리며 떨어뜨리는 방법.



옆으로, 거꾸로 다양하게 돌리기



옆으로 돌리기



손잡이를 아래로 하여 거꾸로 돌리기



누워있는 토끼 피해서 팽이 돌리기!



또, 유아들은 여러 가지 방법으로

팽이를 돌린다.

유아들의 팽이놀이는 역할놀이 속에서 이어진다.

“엄마 없는 동안 장난 안하고 있으면 팽이 사줄게.”

유아들은 놀이 엄마가 나간 사이 또 팽이 시합을

시작한다.



팀 경기가 된 팽이놀이

유아들의 다양한 팽이 놀이 전략은 팀 경기로 이어진다. “쓰리, 투, 원, 고! 슛!”

외침 소리와 함께 경기가 시작된다. 심판을 맡은 유아는 마지막까지 도는 팽이 팀에게 자석을 붙여 준다. 그때 한 유아가 심판 유아에게 이야기한다. “전에 우리 승리한 거 안 붙이냐?”

“그때 반칙해서 뺐어.”, “그게 아니라 늦게 돌렸을 뿐이야.”, “늦게 돌리면 안 돼. 그게 반칙이야.”

유아는 친구들과 경기를 하며 ‘반칙’과 ‘규칙’에 대해 알아간다.



이번엔 옆으로 돌리기 경기 시작! “쓰리, 투, 원, 고! 슛!”

예상보다 팽이가 오래 돈다. 조금 지루했는지, 한 유아가 ‘찢득이(클레이를 팽이판에 붙여 방해하는 전략)’를 사용하려고 하자, 유아들이 막으며 이야기한다. “야, 찢득이 안 돼. 안 쓰기로 했어.”

이번엔 새로운 규칙을 적용한다. “거꾸로 2점이야.”, “난 못해. 거꾸로 잘못 해.”

하지만 끝이어서 시작된 외침에 못한다고 하던 유아는 얼떨결에 경기를 시작한다.

“이번엔 완전 마음대로 4점 시합이다! 쓰리, 투, 원, 고! 슛!”

“와! 내 팀이야!” 승패가 가려지자 심판 유아는 총점을 내고, “**팀 승리!” 라고 말한다.



유아들은 좋아하기도 잠시, 다시 경기를 이어간다. 팽이시합은 자유롭게, 옆으로, 거꾸로, 2번 연속 돌리기 등 다양한 방법으로 계속 진행된다.

교사의 배움

매일 매일 팽이놀이만 하는 몇몇 유아들! 팽이놀이가 그렇게 재밌나? 똑같은 놀이인데..... 뭐가 재밌지? 그대로 놔둬도 되는 걸까? '다양한 놀이를 하도록 유도해야 하는 건 아닐까? 이런 걱정으로 유아들의 팽이놀이를 바라보았었다.

교사의 입장에서 팽이놀이는 얼핏 보기엔 매일 같은 놀이였다. 하지만 유아들의 팽이놀이는 계속 다양하게 변형되었고, 놀이의 규칙은 정교해졌다. 놀이의 내용 속에는 논리적인 이유가 있었고, 돌리는 방법부터 팀 대결까지 그 속에서 유아들은 정말 다양한 시도를 하였다.

이러한 유아들의 자발적인 다양한 실험, 시도가 팽이 놀이의 진짜 의미가 아닐까?

08 | 아이스 돌

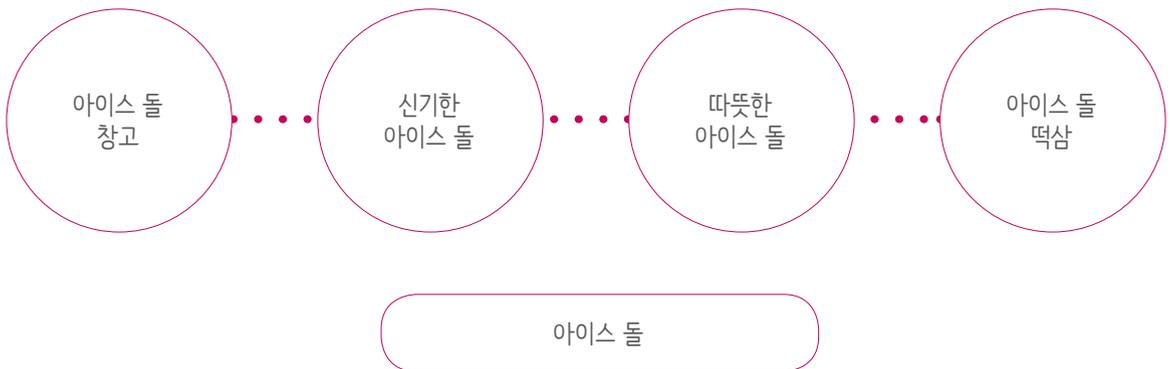


#흰_돌멩이 #바깥놀이터에서_발견한 #같은_이름_다른_놀이 #우리만의_공통단어 #선생님도_알려줄래?

- 시기: 11월 20일 ~ 11월 25일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

어느덧 겨울로 접어드는 시기임에도 바깥놀이는 여전히 활발하게 진행된다. 차가운 바람이 부는 날씨에도 유아들은 계절에 따른 자연의 변화에 따라 자유롭게 놀이하는 모습을 보인다. 요즘 유아들이 밖에서 발견하는 가장 재미있는 놀잇감은 흰 돌멩이이다. 이것을 모두들 ‘아이스 돌’이라고 부른다. 며칠 동안 유아는 바깥놀이에서 같은 재료로 다양각색의 놀이를 만들어낸다.

놀이 로드맵





아이스 돌 창고

언덕에서 구르기를 하며 폭탄놀이를 하던 한 유아가 언덕 위에 무언가를 모아두고 교사를 부른다.

“선생님 이거 보세요. 이거 아이스 돌이에요.”

함께 놀이하던 유아들도 교사에게 와서 흰 돌멩이를 보여주며 말한다.

“선생님 이거 아이스 돌이에요.”

“진짜 차가워요. 지금 깨내 온 거예요.”

“창고에서 깨냈으니깐 그런 거예요.”



교사의 지원

‘아이스 돌’은 어디에서 왔을까?

교사에게 설명해주는 기회를 통해 유아들은 더 자신감을 가지고 자기만의 놀이를 할 것 같아. 자연스러운 질문으로 참여하면서 유아의 눈을 따라가 보자!

“창고는 어디에 있나요?”

교사가 묻자 유아의 흥미에 관심을 보였다. 유아는 언덕 아래로 교사를 이끈다.



언덕아래 통로에는 흰색 돌들이 길을 따라 모아져 있었다.

“선생님, 여기 있는 아이스 돌이 제일 차가워요.”

바깥놀이터 언덕 위에서 구르기, 폭탄놀이, 혼련놀이 등 여러 가지 놀이를 하면서도 많은 유아들은 틈틈이 교사에게 아이스 돌을 소개해 주었다.

실외놀이터에서 함께 놀이하던 동생반의 한 유아가 앉아서 다른 친구들의 놀이를 지켜보고 있다.

“언덕에 앉아서 무엇을 하고 있니?”

“형아들 아이스 돌 지켜주는 거예요.”

5세반 유아뿐만 아니라 함께 놀이하는 동생반 유아도 아이스 돌을 알고 있다.



교사의 고민

유아들은 ‘아이스 돌’에 왜 관심과 흥미를 보일까? 먼저 생각해보자.

누가 이름 붙였을까? 돌로 유아는 무엇을 하고 싶은 걸까?

‘아이스 돌’을 가지고 놀이하면 어떤 점이 좋을까?

‘아이스 돌’에 대해 유아들이 많은 관심과 흥미를 보이는데, 어떻게 지원해 줄 수 있을까?

놀이의 특별한 소재가 되는 것 같진 않은데..... 놀이 모습을 자세히 관찰해보자. 교사의 언어적 지원을 통해 유아들이 ‘아이스 돌’에 대한 새로운 발견을 할 수 있지 않을까?

신기한 아이스 돌



통나무놀이터에서 놀이하던 유아들이 지나가는 교사를 보고 달려와 흰 돌멩이를 보여주며 이야기한다.

“선생님, 이거 보세요. 이 아이스 돌은 신기해요.”

“우리가 인삼을 찾다가 이 아이스 돌을 찾았어요.”

교사의 지원

‘아이스 돌’이 왜 신기하다고 생각했을까? 유아들은 자신이 생각한 것에 대해 그 이유와 배경을 설명할 수 있을까? 교사의 질문에 대답하는 과정을 통해 주변을 자세히 탐색하며, 보고 느낀 것을 지식으로 재구성할 수 있도록 해야겠다!

“어떤 것이 신기하니? 너희가 발견한 것을 선생님에게 얘기해 줄 수 있을까?”



“이거 보세요. 네모난 무늬가 보여요.”

“아마 이 돌이 깨지면 이 무늬대로 깨질 것 같아요.”

“맞아. 쪼개지는 줄이야. 정말 신기하죠?”

“(다른 돌을 가리키며) 이 돌은 네모난 모양으로 쪼개질 거 같아.”

“이건 아이스 돌 중에 가장 신기한 아이스 돌이에요.”

“그럼, 이건 행운이야.”

“이 아이스 돌을 더 찾아보자!”

따뜻한 아이스 돌

정자에서 놀이를 하던 유아에게 교사가 다가가자 자신이 찾은 아이스 돌을 소개한다.

“선생님 우리 여기에서 이야기하고 있어요.

그런데 여기에 아이스 돌 진짜 많아요.

이거 만져보세요. 정말 따뜻해요.”



교사의 지원

유아가 놀이 중에 인지하고 있던 사실과 다른 새로운 것을 경험했구나!
새로운 경험을 발견의 기회로 삼으려면 어떻게 상호작용해주는 것이 좋을까?
주변을 살펴보고, 생각해볼 수 있는 시간을 마련해 주자.
“아이스 돌은 시원한 돌이 아니니? 왜 이 아이스 돌은 따뜻할까?”

그러자 유아들이 햇빛 아래 정자 쪽을 가리키며 이야기한다.

“그런데 이 아이스 돌은 따뜻해요. 저기 있는 아이스 돌은 모두 따뜻한 아이스 돌이에요.”

“우리가 이야기하고 있을 때 여기는 햇빛이 드니까 아이스 돌이 따뜻해졌어요.”

“저기 그늘에 있는 아이스 돌은 차가워서 손이 시려요.”



아이스 돌 떡삼



정자 옆에서 음식 만들기를 하고 있던 유아가 교사에게 와서 자신이 만든 것을 보여준다.

“선생님 이거 한번 드셔보실래요?”

아이스 돌 떡삼이에요. 아이스 돌 넣고 모래를 넣고 나뭇잎에 돌돌 말면 바로 아이스 돌 떡삼이 돼요.”

같은 재료, 다른 놀이

유아들의 놀이 주제는 모두 달랐지만, 각각의 놀이 속에서 공통점을 발견하였다. 바로 흰 돌을 가지고 아이스 돌이라고 이야기하며 놀이한 점이다. 유아들끼리 약속이라도 한 것처럼 자신들만의 언어로 부르고 있었으며, 그것은 곧 다양한 놀이로 확장되는 작은 시발점이 되었음을 알 수 있었다. 유아들 사이에서 그들만의 유행이 되어 공통된 언어로 불리고 있는 자체로도 충분한 놀이의 소재가 됨을 알 수 있었다.

유아는...

작고 흰 돌멩이를 가지고 놀면서 수학과 과학적 개념을 경험하였고, 상상놀이의 좋은 재료가 되었으며, 흰 돌멩이와 주변 상황을 관찰하고 탐구하면서 인과관계를 분석하여 자신의 생각을 논리적으로 이야기하는 경험을 하였다.

09 | 교실 밖으로 날아간 비행기



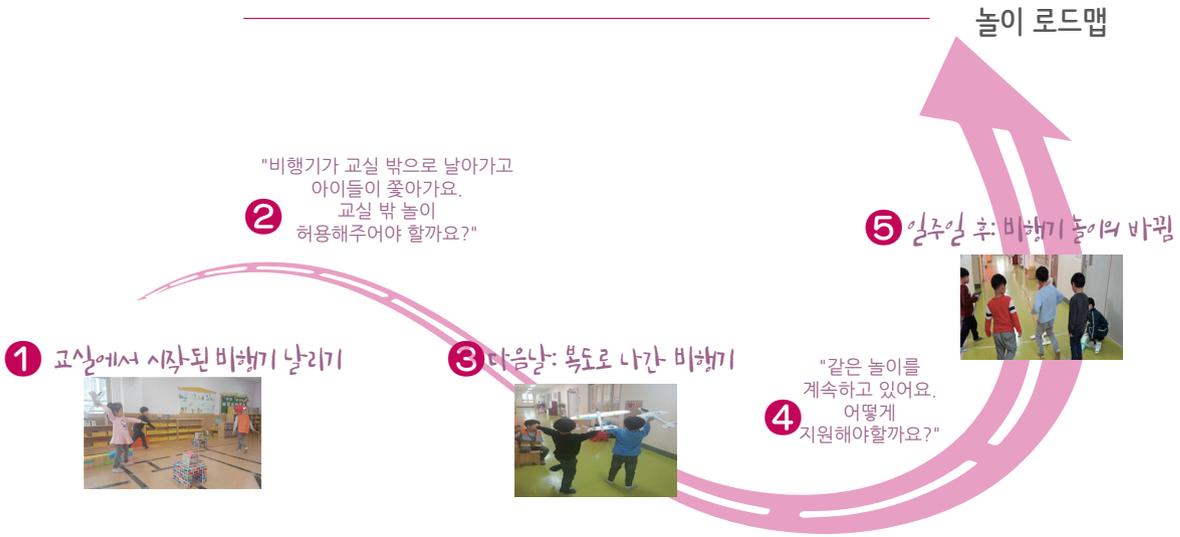
#교통기관
#비행기를_날리자
#복도에서_놀아도_괜찮을까?
#발로_차볼래요
#저기까지_날려볼까?

- 시기: 11월 6일 ~ 11월 21일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

여러 가지 탈것에 대해 활동하던 중, 유아는 자신이 하고 싶은 놀이가 있다며 교사에게 지원을 요청하였다. 자동차 경주놀이, 배 만들기, 비행기 날리기 등…….

이 중에서 비행기 날리기를 하고 싶던 유아들은 색종이로 종이비행기를 접어 날리며 놀이하고, 교사는 스티로폼으로 만든 비행기를 제공해준다.

교사가 제안한 놀이가 아니라 자신이 하고 싶은 놀이를 할 때 유아들은 더 주도적으로 놀이하고, 적극적으로 놀이를 위한 의견을 말한다. 교사는 유아들이 낸 의견을 반영하기 위해 유아의 놀이를 자세히 들여다보며 어떤 지원을 할 수 있을지 고민한다.





교실에서 시작된 비행기 날리기

스티로폼 비행기를 본 유아들은 블록으로 공항을 구성하고 비행기를 날린다.
소방관 옷을 입은 유아는 비행기가 멀리 날아가면 주워다 준다.



교사의 고민

유아들이 공항을 구성했어요.

공항놀이를 할 수 있도록 자료를 제시해 주어야 할까? 제시해 준다면 어떤 자료를 준비해 주어야 할까? 아이들이 공항놀이에서 역할을 할 수 있도록 개입해야 할까?

교사는 유아들이 공항을 구성한 것을 보고, 안전요원 의상, 안전봉, 헬멧, STOP 표지판 등의 자료를 준비해 주었다.



유아들은 자연스럽게 비행기를 날리는 유아, 출발신호를 하는 유아, 안전요원 유아의 역할을 정하여 비행기 날리기 놀이를 한다.

“스톱이야 스톱! 날리지 마!”

“뒤를 봐, 뒤를. 이제 날려도 돼!”

안전요원 역할의 유아는 출발 신호를 준다. 그러자 의자에 앉자 대기하고 있던 유아들이 비행기를 날린다.

비행기 날리기 시험은 여러 날 반복되고, 유아들은 비행기를 더 멀리 날리기를 시도하다 결국 비행기는 교실문 밖으로까지 날아가게 된다. 교실이라는 공간을 벗어난 비행기를 본 유아들은 흥분한다. 비행기를 쫓아 유아들은 복도로 이동한다.

“도서관까지 갈 것 같아요.”

교사의 지원

비행기가 교실 밖으로 날아가고 아이들이 쫓아가요.

교실 밖 놀이 허용해야 할까?

유아들이 복도에서 비행기를 날릴 수 있도록 하자!

아이들이 복도에서 비행기를 날리게 되면 더 활동적으로 놀이할 수 있고, 비행기가 점점 더 멀리 날아가도록 신체의 힘을 이용하는 법을 알 수 있게 될 거야.

어떻게 안전하게 놀이 할 수 있는지 아이들과 이야기 해보아야지.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 교실 밖에서도 유아들이 재미있게 몰입하여 놀 수 있다면 허용할 것 같아요. 하지만 선생님의 도움이 필요할 때 도움을 요청하는 방법, 다른 반에 피해가 가지 않도록 하는 방법 등 새로운 공간에서 놀이할 때는 유아들과 꼭 필요한 규칙을 만들어야 해요.

다음날: 복도로 나간 비행기

교실에서 비행기를 날리던 유아들은 이제 기다란 복도에서 자유롭게 비행기를 날린다.



다음날, 놀이시간 유아들은 너무나도 당연하다는 듯이 스티로폼 비행기를 들고 복도로 나간다. 누구의 비행기가 더 멀리 날아갔는지는 유아들에게 매우 심각한 논쟁거리가 된다. 게다가 비행기 날리기에 열중하느라 옆 반 친구들의 통행을 방해하고 있는지도 모르고 있다.

교사의 고민

비행기 날리기에 열중하느라 옆 반 친구들의 통행을 방해하고 있어요.

놀이를 멈추고 이야기 해 주어야 할까?

공공예절이 중요하니까 지금 이야기를 해 주어야 할까?

불편한 아이들이 이야기 하는 상황이 될 때까지 지켜보아야 할까?

출발선을 만들어보자고 하자!

그러면 옆 반의 친구들에게도 방해되지 않고 비행기가 날아가는 거리도 측정할 수 있는 계기가 될지도 몰라.

“(다른 반 유아들을 가리키며) 그런데 친구들도 있잖아. 그러니까 선을 지켜서 하자.

출발선을 표시를 하자. 우리 교실에서 출발선 표시할 거 가지고 올래?”

교사의 제안에 한 유아가 얼른 교실에서 종이테이프를 가져온다.

“출발선 어디로 할 거야? 시작하는 지점?”, “여기요!”

교사는 테이프의 시작 부분을 붙인 후 유아에게 건넨다. 유아는 친구들과 함께 바닥에 종이테이프를 붙여 출발선을 완성한다.



“내꺼 진짜 잘 날아!
저기까지 날려볼까?”

다시 유아들은 출발선에 서서 비행기를 날리기 시작한다. 한 유아는 비행기를 든 팔을 한껏 뒤로 제쳤다가 앞으로 뻗으면서 비행기를 던진다. 팔을 힘껏 제쳐 비행기의 추진 거리를 늘려서 비행기가 날아가는 동력을 최대화한다.

다른 유아는 출발선 앞에서 뛰면서 도움닫기를 통해 달리면서 비행기를 날린다. 내 몸이 진행되는 속도의 방향과 비행기가 진행되는 속도의 방향이 같도록 하여 비행기의 추진속도를 최대화한다. 유아들은 복잡한 힘의 작용법칙을 몸으로 자연스럽게 익히고 있다. 멀리 날아가는 비행기를 보며 아이들은 더, 더 멀리 비행기를 날리고 싶어 한다.



일주일 후: 비행기 놀이의 바뀜

일주일째, 유아들은 매일 매일 복도에 머물며 비행기를 날리고 있다. 비행기 날리기 실력이 늘어감과 함께 비행기의 외관도 알록달록 화려하게 꾸며진다. 비행기에 대한 애정도 듬뿍 채워지고 있다.



복도에 모인 유아들! 가위, 바위, 보로 비행기를 날릴 순서를 정한다.

비행기를 힘껏 날리기 위해 온힘을 쏟아 팔을 휘둘러 비행기를 날린다.

“내가 일등이다!”

비행기가 멀리 날아간 것이 그저 즐거워서, 오직 그 즐거움 때문에 비행기 날리기는 반복된다.



교사의 고민

같은 비행기 날리기를 며칠째 계속하고 있어요.

변함없이 반복되는 놀이, 어떻게 지원하여야 할까요? 아이들이 다른 방법을 찾을 때까지 지켜보는 게 좋을까? 새로운 자료를 추가해 주어야 할까?

다른 방법으로 놀이할 수 있는지 이야기 해보자!

교사가 묻는다. “비행기를 날리는 또 다른 방법이 있을까?”

“우리, 발로 한번 차보자.” 발로 찼는데도 비행기가 공중에서 뜬 채로 날아간다. “우와~!!!!”

발로 차는 방법으로도 멀리 날아가자 유아들과 교사는 깜짝 놀란다. “선생님! 발로 찼는데 저만큼 갔어요.”

유아들은 비행기를 앞으로 멀리 날리기 위해서 차는 발의 방향을 조절하기도 하고, 차기 전에 발을 뒤로 더 멀리 뺐다가 차보기도 하며, 힘과 방향을 실험해본다.



두 다리를 굽히고 허리를 숙인 채로 발로 비행기를 찬다. 비행기는 낮게 떠서 날아가다 멈춘다.



오른발로 왼쪽 방향을 향해 찬다. 비행기가 왼쪽으로 회전하며 날아간다.



양 팔을 벌려 균형을 잡은 후 발을 뒤로 뺐다가 앞으로 힘껏 찬다. 비행기는 낮지만 멀리 날아간다.

그렇게 발로 비행기를 차면서 놀이를 반복하던 중,

“어! 꼬리가 부러졌다.”

“꼬리가 없으니까 비행기가 멀리 안 날아요!”

“나처럼 꼬리가 있어야 비행기가 잘 나는 거야.”

예기치 않은 문제가 발생하지만 유아들은 비행기 날리기 놀이를 통해 또 하나의 비행 원리를 발견해낸다.



이주일 후: 날개 달린 비행기

또 다시 일주일이 지났다. 여전히 복도는 유아들의 비행장이다.
유아들은 매우 능숙하게 다양한 비행기 날리기 실험 중이다.



유아들은 비행기를 앞으로, 옆으로, 위로...
다양한 방향으로 날린다.
유아들은 비행기가 더 잘 날아갈 수 있는 조건들을 생각해본다.
색을 칠해보기도 하고, 조각을 붙여 꾸며보기도 한다.
그 때, 누군가가 새로운 가설을 세운다.



“날개에 색종이 붙이면 더 잘 날아가!”
“우리 비행기 날개에 이거 오려서 붙여볼까?”
유아들은 포장지를 길게 오려 날개에 붙인다.
유아들은 자신들이 꾸민 꼬리 있는 비행기가
더 잘 날 수 있다고 믿으며 다시 날려본다.

그 결과! “선생님, 날개에 이거 붙이니깐 안 붙인 비행기보다 땅에 더 늦게 떨어졌어요!”



이 소식을 들은 다른 유아들도 서둘러 미술영역으로 가서 비행기를 제각기 꾸미기 시작한다. 뿌듯한 표정으로 날개를 단 비행기를 손에 든 유아들은 복도 비행장에서 다양한 모습의 비행기를, 다양한 날리기 방법으로, 더 멀리 날려본다.

교사의 배움

비행장 놀이, 멀리 날리기, 발로 차기, 비행기 꼬리 붙이기 등 여러 번 반복하여 놀이를 즐긴 덕분에 비행기들은 더 멀리 날았다. 유아들은 자신의 신체를 조절하기도 하고, 비행기를 변형시키기도 하면서 더 멀리 날릴 수 있는 방법을 찾아갔다. 작은 질문 하나에 유아의 놀이는 정교해져 갔으며, 유아는 문제해결을 위해 스스로 노력하는 유능함을 보여주었다.

특히, 처음으로 교실을 벗어나 복도에서 놀이하는 상황이었기 때문에 처음에는 유아들이 안전하게 놀이할 수 있을지 고민이 되었다. 그러나 유아들이 스스로 정한 출발선을 지키며 안전하게 놀이할 수 있을 것이라 믿었고, 안전하게 잘 놀이하고 있다. 이제는 복도도 하나의 놀이공간으로 자리를 잡았다.

10 | 볼링의 규칙은?

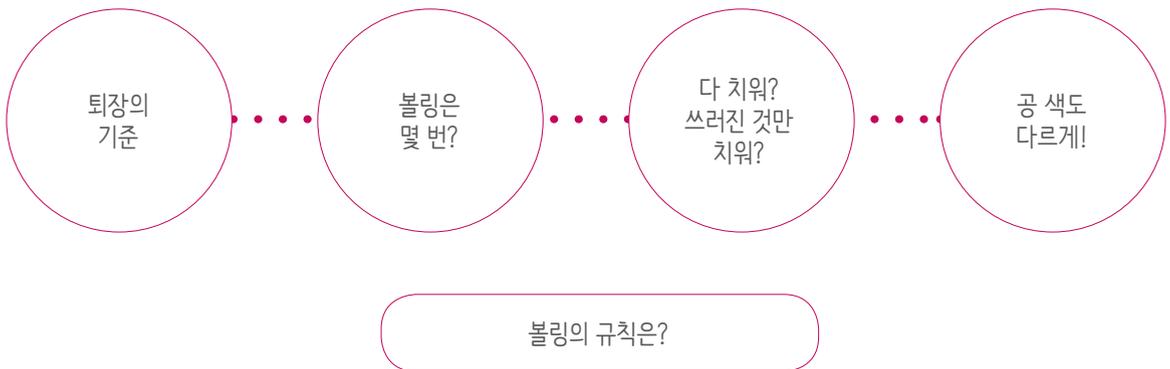


#볼링 #어떻게_하는_거지? #내가_정한_규칙 #선생님이_알려준_규칙

- 시기: 11월 18일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

어느 날 한 친구가 볼링핀을 바닥에 세우기 시작했다. 일렬로 나열하고 쓰러지자 다시 세우는 유아를 본 교사는 볼링 게임을 할 때 볼링핀은 열 개를 사용한다는 설명을 하였고, 유아는 볼링핀을 세어본다. 숫자를 세는 소리는 새로운 놀이의 시작을 알리는 카운트다운이 되었고, 볼링 놀이에 대한 규칙은 점점 정교해진다.

놀이 로드맵





퇴장의 기준

거울 옆 쪽 빈 공간에 있던 볼링핀을 한 유아가 바닥에 나열해 세우며 숫자를 세자 아이들이 모여들었다.

“하나, 둘, 셋, 넷..... 열! 열 개야 열개!”



공 던질 준비를 하는 유아에게 핀을 세우던 한 심판 유아가 외친다.

“공을 굴리지 않으면 퇴장이야.”

자연스레 줄을 선 아이들이 생기고, 바로 다음 선수인 유아에게 알린다.

“퇴장이 있어.”



볼링은 몇 번?

선수 유아가 한 번 공을 치고 핀이 남았다. 볼링장에 가 본 경험을 가진 심판 유아가 큰 소리로 설명한다.

“얘들아 볼링은 두 번 하는 거야. 내가 해봐서 알아!”, “한 번 했어! 한 번만 더 하는 거지?”

선수 유아가 한 번 던진 볼링공을 가지고 간다.

“너 이제 딱 한 번만 기회 더 있어. 딱 한 번!”





다 치워? 쓰러진 것만 치워?

공을 던졌는데 한 개도 못 쓰러트렸을 때와 몇 개를 쓰러트렸을 때의 차이를 정하고, 기회를 더 주어야 할 것인지 아닌지를 정한다. 줄을 선 친구들을 순서대로 이름 불러주는 사람, 중간 규칙을 유지하고 공을 세워주는 사람도 자연스럽게 정해진다.

선수 유아가 공을 한번 던지고 두 번째 던지려는데, 핀 세우는 유아들이 볼링핀을 모두 세워주고 다음 선수 유아는 준비를 한다.

“애들아, 두 번째는 다시 세워주는 것이 아니라 쓰러진 것을 치워주고, 나머지 서 있는 것만 다시 하는 거야. 남아있는 볼링 핀에만 다시 던지는 거야.”, “이것만 세우는 거래.”



바로 다음 순서에서 볼링핀을 치우는 것과 치우지 않는 규칙에 대해 실랑이가 벌어진다.

“아니, 내가 볼링에서 봤는데, 안 치웠어!”, “선생님이 치우라고 했잖아.”

볼링핀을 세우던 또 다른 유아가 설명한다.

“선생님이 첫 번째는 모두 서있고, 두 번째는 쓰러진 것을 치워주는 거랬어.”

교사의 지원

유아에게 알려준 게임 규칙 때문에 갈등이 일어났어요.

고정적인 규칙을 말해줘도 되는 걸까요? 아이들이 만들어가는 규칙이어야 할까요?

볼링게임은 일종의 스포츠 게임이고, 우리의 놀이와 함께 사회에서 통용되는 정식 스포츠이므로, 교사는 게임의 룰에 대해 유아가 이해하기 쉽게 설명해준다. 하지만 우리의 놀이가 볼링 시합을 하는 것이 아니므로 놀이에서의 규칙은 함께 하는 놀이친구들 간에 합의가 된다면 문제가 없음도 알려준다.



공 색도 다르게

한 유아가 의견을 낸다.

“공을 두 번씩 치는 거니까 한번은 노랑 공, 한번은 주황 공으로 치는 건 어때?”

모두들 동의했다. 뒤에서 대기하던 친구가 선수 유아에게 설명해준다.

“있잖아, 넌 주황 공 했으니까 노랑 공으로 한 번 더 하면 돼!”

한참을 볼링을 치는 방법을 익히느라 진지하게 볼링을 열심히 쳤다.

볼링장에 다녀온 경험이 있는 심판 유아는 또 세워야 할 규칙은 없는지, 이곳저곳 분주하게 움직이며 살핀다.



교사의 배움

교사의 반성적 저널 중 일부

‘평상시 정확히 어떻게 해야 하는 것인지를 설명보다는 유아 스스로 알아내고 규칙을 만들어 놀이하도록 권장하던 편이었는데 볼링이라는 스포츠에서 사용되는 규칙을 정확히 알려주어야 할까? 아니면 우리만의 놀이이니 서로 합의하는 놀이 규칙을 만들어도 된다고 알려주어야 할까?’

아무리 놀이여도 마음대로 해도 된다면, 사회적 지식과 규범, 규칙은 어떻게 배울 수 있을까? 최대한의 자유를 보장하는 것이 때로는 이런 분란을 만들어내기도 하는 것 같다. 이런 상황에서 슬기롭게 해결하는 방법 또한 유아가 경험해야 할 일이지 볼링을 어떻게 하는 것인지 유아와 함께 조사해 보거나 실제로 경험한 유아의 의견을 경청하는 모습을 보여준다면 정해진 규칙 있는 게임에 대해 이해할 수 있을 거라 생각된다.

11 | 아기돼지 삼형제의 벽돌집



#바람_불어도_끄떡없는_튼튼한_벽돌집 #영역의_경계는_내가_정한다
#놀잇감의_자리는_어디? #고정되지_않는_다용도

- 시기: 11월 20일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

날씨의 변화에 따라 ‘바람’ 주제를 진행하며 교사는 교실 곳곳에 바람을 느낄 수 있는 장치들을 심어 놓았다. 그러던 어느 날, 쌓기놀이영역에서 얼마 전에 들었던 동화 ‘아기돼지 삼형제’에 대한 극놀이가 시작되었다. 두 명이 시작한 이 놀이는 주변의 다른 친구들이 모여들면서 놀이 공간은 자연스럽게 확장되었다.

놀이 로드맵



교사의 지원

‘바람’ 주제와 관련된 환경을 구성하고 교구를 제시하였다.

음률 영역에는 스카프와 미니 선풍기, 스탠드 바람개비를 가져다 놓았고, 역할놀이영역에는 바람에 빨래가 잘 마르도록 빨랫줄과 빨래집게를 설치해 놓았으며, 쌓기놀이영역 천장에는 바람의 움직임을 확인할 수 있는 한지 구름을 매달아 두었다.

한 유아가 공구놀이의 톱을 가져와 벽돌에 시멘트를 바르는 흉내를 내며 쌓기놀이영역에 벽돌집을 만들며 놀이를 시작한다. 얼마 전에 들었던 동화 ‘아기돼지 삼형제’의 벽돌집을 짓고 있다. 그 모습을 본 역할놀이영역에서 놀던 다른 유아들도 벽돌집을 찾아온다.

“늑대가 후~ 불어도 안 날아가겠네.”

유아가 벽돌의 옆, 위아래를 톱날 면적 부분으로 문지른다. “싹싹 발라야 돼.”

다른 유아는 쌓기놀이영역 천장의 한지 구름을 가리킨다.

“여기서 바람 불어도 안 무너지겠다.”

또 다른 유아는 역할놀이영역 빨랫줄에 널린 옷을 가리킨다.

“거기서 바람 불면 이게 다 마르지.”

벽돌집을 만들던 유아는 쌓기놀이영역과 역할놀이영역 경계에 지어진 벽돌담을 넘나들며 소꿉놀이를 시작한다. “이제 여기서 놀자. 안전해.”



교사의 놀이 들여다보기

유아의 놀이는 여러 가지 경험이 합쳐져서 자연스럽게 통합이 되었다.

얼마 전에 들었던 동화 내용 ‘늑대의 입김에도 날아가지 않는 튼튼한 벽돌집’과 ‘바람’ 주제와 관련된 교구와 소품들을 서로 연결 지어 표상하며 극놀이를 하고 있었다. 여러 교과와 개념과 지식이 놀이를 통해 배움이 일어나고 있는 장면이었다.



아기돼지 삼형제 놀이를 하던 유아들이 교사를 초대해 함께 놀이할 것을 제안한다.

“선생님! 늑대는 누가해요?”

“선생님이 해요. 초대할게요.”

교사는 유아의 초대를 받아 아기돼지 삼형제 벽돌집 안으로 들어가며 말한다.

“오늘은 돼지 친구들과 같이 밥 먹고 놀려고 왔어요.”

“음식이 너무 많아서 책상에 다 놓을 수가 없네.”

교사의 말을 들은 한 유아가 쌓기놀이영역에 있던 벽돌블록을 역할놀이영역으로 가져와 테이블을 만든다.

“벽돌로 더 만들어요. 너무 좋아요.”

“이걸로 더 넓게 만들면 되잖아요.”



교사의 지원

유아가 문제점을 인식하도록 교사는 질문한다.

“그런데 책상이 좀 흔들리는 것 같아. 어떻게 하면 좋을까?”

“의자가 없는데... 어디에 앉으면 돼?”



교사의 질문에 유아는 바로 문제를 해결한다.

유아는 쌓기놀이영역에서 벽돌블록을 더 가져와 쌓는다.

“그럼 2층으로 더 쌓으면 되죠.”

그리고 벽돌블록을 더 가져와 작은 의자를 만든다.

“이것도 만들면 되지.”

교사의 배움

정해진 놀이 영역은 유아에게 필요하지 않다.

유아는 서로 다른 영역에 있으면서도 교류하며 놀기도 하고, 영역을 옮겨 다니며 놀이를 이어갔다. 영역의 경계는 놀이에 따라 뚜렷해지기도 하고 모호해지기도 한다. 유아에게 놀이의 영역 구분은 크게 의미가 없는 것처럼 보였으며, 오히려 유아 자신이 만드는 놀이 공간이 더 유의미한 경계로 작용하였다.

교사의 지원=유아의 놀이와 배움 활성화

쌓기놀이영역의 한지 구름과 역할놀이영역에 걸쳐 있는 빨래는 유아들이 바람을 상상하고 추측하게 하는 장치가 되었다. 직접적으로 함께 놀이하거나 질문하지 않아도 환경구성과 같은 소극적인 교사의 지원 또한 유아가 놀이에 몰입할 수 있는 중요한 매체가 됨을 알 수 있다. 교사가 함께 놀이하면서 던진 질문은 유아에게 문제 상황을 인식하게 하고 스스로 답을 찾을 수 있도록 격려함으로써 유아에게 자발적 배움이 일어나도록 지원한다.

교사는 또 한번 유아의 놀이에서 배우다.

놀이영역, 매체의 규칙을 유아에게 강요하지 않는다면 유아의 놀이는 더 자유롭고 활발하게 이루어질 수 있다. 놀잇감의 정리 공간 또한 교사가 고정된 영역으로 지정해 줄 필요가 없을 것 같다. 주변을 활용할 줄 아는 유아의 상상력과 문제해결력은 교사의 생각보다 더 유능했고 자유로웠다.

12 | 끈으로 그린 그림



#리본끈_털실_노끈 #미술활동 #그리지_않아도 #멋진_작품

- 시기: 12월 11일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

그림그리기를 좋아하고 평소에도 자주 즐기는 유아들.

어느 날 교실에 있는 털실과 줄을 이용해 놀이를 하던 유아들이 줄을 가지고 물감 그림을 그리고 싶다고 교사에게 요청한다.

어떤 작품이 나올까?

끈을 사용한 그림은 그려본 적이 없는데 잘할 수 있을까?

교사는 기대와 걱정을 함께 안고, 유아들에게 놀이 장소와 재료를 제공해주었다.

놀이 로드맵

물감과 끈의
만남

끈이 지나간
자리

얇은 줄로는,
넓은 줄로는

줄로 그리는
그림!

끈으로 그린 그림



물감과 끈의 만남



털실과 줄을 이용해 자유롭게 놀이하던 중, 한 유아가 교사에게 새로운 놀이를 제안한다.

“선생님, 이 줄을 가지고 물감으로 그림 그려보고 싶어요.”

“와, 새로운 생각이구나. 어떻게 그런 생각이 들었어?”

“한 번도 해본 적이 없잖아요. 재밌을 것 같아요.”

교사의 고민

어디에서 물감 놀이를 해야 할까? 정리가 너무 오래 걸리는 않을까?

책상 위에만 할 수 있도록 조그맣게 제공을 해줄까? 교실에서 활동을 꼭 해야 할까?

교실에서 놀이를 하는 유아들을 방해하면 어떻게 하지?

유아들이 복도에서 미술 활동을 할 수 있도록 하자!

교실 바로 앞이니 내가 쉽게 관찰할 수도 있고, 공간이 넓으니 마음대로 그림을 그릴 수 있을 것 같아.



끈이 지나간 자리

교사는 유아의 요청대로 물감놀이를 준비해 준다. 교사가 복도에 종이를 깔고 물감과 끈을 준비해 놓는다. 그림을 그리고 싶은 유아는 복도에 나와 놀이를 시작한다. 종이 위에 물감을 묻힌 끈을 올려놓으니 물감의 흔적이 생긴다.

“지나가는 곳마다 물감이 생긴다.”, “이렇게, 이렇게 움직여봐. 리본막대 같아.”



교사의 지원

다양한 길의 끈을 제시해 주었는데 유아는 있는 그대로의 끈을 사용하다 보니 불편해 보였다. 그래서 길이를 조절할 수 있도록 도구를 제공하였다. 유아들에게 테이프와 가위를 제공해주어 끈의 길이를 자유롭게 움직여 그림을 그려 볼 수 있도록 하자!



얇은 줄로는, 넓은 줄로는



줄을 길게 늘어뜨린다. “자꾸 움직이네. 테이프로 붙여야겠다.”
테이프를 이용하여 줄과 줄을 이어본다.

“야, 애들아 여기 봐 길이야 길!”, “나도 같이 하자.”
다양한 넓이의 줄을 종이 위에 올려놓고 함께 물감을 찍는다.



줄로 그리는 그림



한 유아는 동그란 고무줄 두 개를 들어 종이 위에 올려놓는다.

“짜잔! 이렇게 하면 눈사람. 여기에 목도리도 해줘야지.”

복도에서 물감놀이를 하고 돌아온 유아가 교실에 줄을 놓고 놀잇감을 옆에 나란히 둔다.

“하나, 둘, 셋...일곱, 일곱 개다! 이번엔 더 길게 만들어야지.”

교사의 배움

미술 소재의 선택은 유아가 했으나, 교사가 종이 크기와 활동 공간 등을 지원하였더니 유아의 놀이는 더 풍성해졌고, 적극적으로 재료를 탐색하고 표현하는 모습을 보였다.

줄을 이용해 물감을 찍어내던 유아들은 생각하지 못한 줄의 모습을 보며 즐거움을 느꼈다. 물감 놀이를 하는 중간 중간 줄이 움직이지 않게 손으로 고정하기도 하고, 줄이 아닌 다른 물건을 이용해 찍어내는 것을 볼 수 있었다. 유아는 재료의 특성을 잘 이해하고 탐색하며 다양한 시도를 통해 자신만의 놀이 세계를 구현하였다. 고무줄이나 자신의 손을 찍어 생각나는 것을 이야기 하고 표현하는 모습은 평소 미술활동과는 다른 재미를 느끼고 있는 것 같았다.

단순하게 줄만 가지고 물감 놀이를 하는 것이 아니라 다른 물건들도 함께 물감에 찍어 놀이하는 모습은 유아 스스로 놀이를 다양하게 확장시키며 놀이에서 자신이 주인임을 보여준다.

‘이룸’에서는 유아가 주도적으로 놀이의 방법과 규칙을 새로운 놀이로 만들며 자신의 세상을 이루어가는 사례를 소개하였다.



유아들은 놀이 상황 속에서 작은 가능성을 발견하고 새로운 놀이를 생성하였다. 더 즐거운 놀이를 위한 유아의 생각은 놀이 방법과 놀이 속 약속으로 실현되어 이루어졌다. 놀이 속에서 유아들은 현실을 초월한 상상 속 인물이 되거나(「무엇이든 될 수 있는 체육관(강당)」), 관심 있는 놀이 주제를 실마리로 하여 확장하기도 하고(「치과 옆에는 약국, 약국 옆에 음식점」, 「팽이놀이 속 다양한 시도와 모험」), 유아들만의 놀이 약속을 정하거나(「아이스 돌」), 놀이의 규칙을 만들거나(「테이프 도로」, 「페트병으로 날리기」, 「볼링의 규칙은?」, 「끈으로 그린 그림」), 놀이할 수 있는 공간을 스스로 정하며(「라켓놀이」, 「신문지」, 「교실 밖으로 날아간 비행기」, 「아기돼지 삼형제의 벽돌집」) 놀이의 창조자가 되었다.

세 번째 일렁임 **즐거움**

‘즐거움’에서는 유아들이 놀이 속에서 자신의 개인적 경험을 표현하며, 각자의 경험이 모여 공동체가 함께 즐기는 놀이로 열리는 사례를 소개한다.



나는야 언제나 주인공!

“어제 엄마와 파이가게에 갔어요.”
“우리 그 때, 악어 놀이 했잖아.”

자신의 경험을 표현하고,
친구의 경험을 함께 공유하는 일은
유아에게 큰 즐거움을 준다.

유아의 경험은 중요한 놀이 소재이자 놀이의 틀이 된다.
그리고 각자의 경험이 모여서
우리의 놀이가 된다.

유아는 자신이 경험한 이야기를 놀이에 반영하여
또 다른 새로운 세계를 열어간다.
놀이의 맥락은 유아의 경험을 펼치는 마당이나
무한한 시도를 허용하는 안전기지가 된다.

유아는 놀이 속 주인공이 되어
자기의 세상을 넓혀가기도 하고,
각자의 세계가 놀이 속에 모이면
공동체가 함께 즐기는 향연이 열리기도 한다.



세 번째 일렁임

즐거움

경험과 놀이가 모인 잔치

나와 너의 경험이 모여 우리의 놀이가 이루어진다.

- 01 캠핑을 떠나요
- 02 블록놀이
- 03 오늘은 파이가게를 열자
- 04 더 재미있는 놀이기구
- 05 랄랄라 캠핑놀이
- 06 우리반 영화관
- 07 천연염색
- 08 끈으로 놀기
- 09 우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와(동영상)
- 10 잔디썰매(동영상)

01 | 캠핑을 떠나요

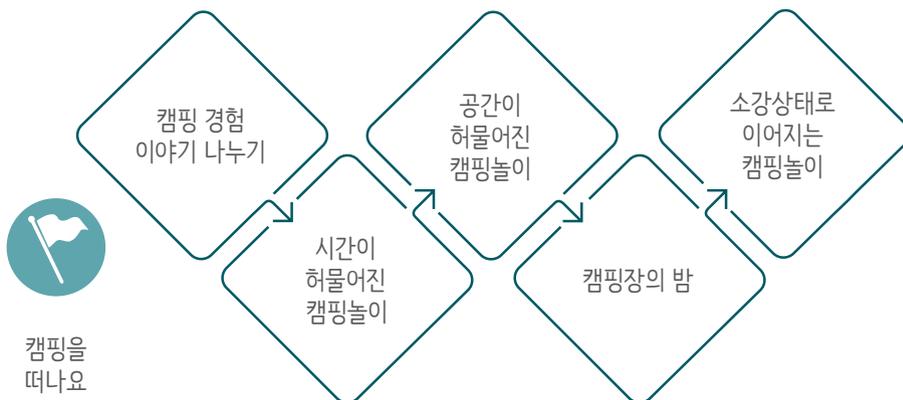


#어디까지_해봤니? #캠핑은_즐거워 #역시_텐트지

- 시기: 7월 8일 ~ 7월 12일
- 시간: 실내놀이 시간과 점심시간
- 연령: 4세반

이야기나누기 시간, 캠핑에 대한 유아의 경험 이야기로 캠핑 놀이가 시작되었다. 한 유아의 이야기에서 시작된 캠핑 놀이는 여러 유아의 경험이 모여서 놀이가 점점 커지고 깊어졌다. 함께 했던 가족들, 같이 놀았던 캠핑장, 텐트, 즐거웠던 추억 등이 유아들에게 친근한 기억으로 자리하고 있었으며 놀이 속에 이런 추억이 담겨졌다. 이러한 캠핑 경험이 유치원 교실 안에서 놀이로 이어지며 또 다른 추억으로 자리한다.

놀이 로드맵





첫째 날: 캠핑 경험 나누기에서 시작된 놀이

즐거운 캠핑 동요를 부른 후, 한 유아가 캠핑이 무엇인지 물어봄으로써 캠핑에 대한 이야기 나누기가 시작되었다.

“캠핑이 뭐야?”

“캠핑은 차 타고 멀리 가서 텐트치고 자는 거야.”

“엄마, 아빠, 언니랑 캠핑 가서 물고기를 잡으려고 했는데 물고기가 다 도망가서 언니랑 튜브타고 놀았어.”

“할아버지 집 가서 계곡 가서 물놀이도 하고, 돌로 물도 막았어.”

“오빠, 엄마, 아빠랑 텐트치고 소라, 조개 잡은 후 조개도 구워먹었어.”

“엄마, 아빠랑 캠핑 갔는데 비가 오고, 천둥번개, 바람이 불어서 고기도 못 구워먹고, 텐트가 날아갈 뻔 했어.”



유아들이 자신들의 경험을 나눈 후, 쌓기놀이영역에서 캠핑 놀이를 시작한다. 미술영역에서는 캠핑에 필요한 물건을 만들며 캠핑을 준비한다.

쌓기놀이영역에서는 블록으로 울타리를 만들고 돛자리를 깎는다. 역할놀이영역에서 수건과 작은 책상, 음식, 그릇 바구니를 가져와서 캠핑장을 만든 후, 역할을 정한다.

“너 언니야. 나 엄마 할게.”





한 유아가 수·조작놀이 영역에 있는 나무 블록을 가져온다.

“선생님, 불 피울 거예요.”

캠핑 놀이를 하는 유아들은 음식을 만들어 상을 차린 후 먹는다. 잠시 뒤 이젠 밤이라고 누워서 잠을 잔다.

교사의 지원

현재 주제와 상관없이 시작된 캠핑 놀이 허용하고 놀이 지원하기

유아의 캠핑 경험에 대한 이야기나누기 시간을 가짐으로써 자연스럽게 캠핑 놀이가 시작되었고 놀이 공간의 구분 없이 캠핑 놀이가 진행되었다. 특히 미술영역의 경우, 캠핑에 필요한 만들기를 하거나, 자유롭게 각자 하고 싶은 미술활동을 할 수 있도록 하였다. 교사가 미술영역을 ‘미술 체험장’이라고 부르니, 유아들은 캠핑 놀이 도중에 미술 체험장으로 가서 필요한 것을 만들어온다며 캠핑 놀이와 연계해 미술활동이 더 활발히 진행되었다.

숲 그림, 계곡 등 배경 자료가 제시되면 유아들이 더욱 몰입해서 놀이할 수 있을 것 같다. 내일은 유아들의 활발한 캠핑 놀이를 위해 필요한 물품이 무엇인지 잘 살펴보고 적절하게 준비해줘야겠다.



둘째 날: 시간이 허물어진 캠핑 놀이

오늘도 유아는 캠핑 놀이를 준비한다. 돛자리를 깔고 블록으로 울타리를 만들고 음식을 준비하며 필요한 책상을 자신들의 캠핑장으로 옮긴다.



캠핑 놀이를 준비 중인 곳에서 유아들이 이야기를 나누고 있다.

“나도 캠핑 놀이하고 싶어.

나도 같이 하자.”

“싫어. 너는 우리랑 같이 안 만들었잖아.”

“많이 들어오면 무너진단 말이야.”

교사의 지원

유아들이 놀고 있는 캠핑장에 다른 친구가 와서 놀이 참여를 요청한다. 그러나 유아들은 친구의 참여를 거부하고 유아들 간에 이 상황이 해결되지 않았다.

이를 지켜보던 교사가 놀이 밖에서 머뭇거리고 있는 유아에게 한 가지 제안을 한다.

“그럼 너만의 캠핑장을 직접 만들어 보는 건 어때?”

새로운 캠핑장 구성을 제안한 교사의 말을 듣고, 유아가 다른 블록으로 캠핑장을 만들기 시작한다. 그것을 보고 다가온 유아와 자연스럽게 놀이 친구가 된다.

“나도 이거 할래. 같이 해도 돼?”

“그래, 좋아.”



교사의 고민

점심시간이 다 되었는데 여전히 캠핑 놀이에 몰입해 있는 유아들, 어떻게 해야 할지 고민이다.

어차피 식사는 식당가서 먹으니까, 유아가 놀던 것을 그대로 두고 가자.

그러면 식사를 마친 후에 좀 더 놀이를 이어갈 수 있을 거야.



점심시간에도 교사의 말을 시작으로 놀이는 이어진다.

“캠핑장에서 안내 방송 드립니다. 오늘 점심은 음식점 식당에서 먹도록 하겠습니다.”, “그럼 우리 캠핑장 그대로 놓고 가도 되겠다.” 점심을 먹고 난 후, 한 유아가 점심 후식으로 나온 주스를 들고 교사에게 묻는다.

“선생님, 이게 교실로 가져가서 먹으면 안 돼요?”

교사의 고민

유아들이 식당이 아닌 교실에서 후식을 먹고 싶다고 해요. 허용해줘야 할까요?
유아가 원하는 대로 모두 다 수용하면 질서와 규칙이 깨지지 않을까?
식사와 간식은 정해진 곳에서 먹는 것이 올바른 식습관 아닐까?
이번에 허용해주면, 앞으로도 계속 유아가 요구하지 않을까?

교사의 지원

유아들이 요구하는 것을 경청하고 우선 시도해보자.
후식을 들고 이동하는 것이 어려운 유아는 교사나 친구가 도와준다면 크게 위험하지는 않을 거야. 교실로 이동한 후, 문제나 갈등이 발생할 경우에는 아이들과 함께 이야기를 나눠 해결할 수 있어.



유아들은 점심 후식으로 나온 주스를 교실로 가지고 와서, 자신들이 만든 캠핑장에서 먹는다.

“오늘따라 여기에서 파티 하는 것 같다.”

“그래, 주스 파티!”

교사의 놀이 들여다보기

놀이 지원을 위한 평가하기

점심시간이 되어 놀이하던 것을 그대로 두고 식사하러 이동하였다. 점심 또한 놀이의 연속선상에서 교사가 캠프장 안내방송처럼 멘트를 하고, 오늘 점심은 음식점 식당에서 먹는다고 말하자 유아는 하던 놀이가 중단되는 것을 아쉬워하지 않고 줄을 서기 시작하였다. 또, 점심 식사 후 후식으로 나누어준 주스를 교실로 가져와 먹고 싶다는 유아들의 의견을 수용하여 교실 캠핑장에서 먹게 하였다. 놀이시간에만 캠핑 놀이가 진행되고 끝난 것이 아니라, 점심식사 후까지 캠핑 놀이는 계속되었다.

교사는 유아의 입장에서 놀이를 이해하고 수용하려는 태도를 갖는 것이 필요함을 느꼈다. 하루일과를 계획한대로, 통상 그래왔던 방식으로 진행하는 것이 교사의 생각이고 입장이었다면, 놀이를 하는 유아의 입장에서는 생각이 다를 수 있다. 유아의 생각에는 가능할 수도 있는 일이 왜 안 된다고 하는지 이해할 수 없게 된다. 교사가 좀 더 유연하게 가능한 범위 내에서 하루 일과를 조정하는 것은 다른 어떤 지원보다 쉽지만 더 중요한 놀이지원일 수 있다.

셋째 날: 공간이 허물어진 캠핑 놀이



유아들이 텐트를 활용한 캠핑 놀이를 하고 싶어 하였다.

“선생님, 우리 반에 진짜 텐트 있으면 좋겠어요.”

“옆 반에서 텐트 빌려와요.”

교사의 고민

텐트를 빌려달라는 유아의 요청을 즉각적으로 수용해 주기 어려웠다. 다른 반에서 사용하고 있었기 때문에 빌릴 수 없었고, 텐트를 대신할 만한 것은 없을지 유아의 놀이가 끊어지지 않게 자료를 제공해 줄 방법에 대해 고민이 되었다.

텐트를 사용하고 있어 빌릴 수 없다는 이야기를 들은 한 유아가

“블록으로 엄청 크게 차곡차곡 만들어요.”

“장난감 장으로도 만들어요.”라며 멋진 제안을 한다.

유아들은 지붕이 있고 커다란 공간을 블록이 아닌 다른 가구를 활용해 만들기 시작한다.

한쪽에서는 다양한 방법으로 캠핑 놀이가 이루어진다.
 “여기 자동차 타고 캠핑장 가자!
 여기 자동차 타!”



캠핑장 옆에 물놀이장이 만들어진다.
 유아들은 미술영역에서 물놀이 가방을 만들고 가방
 속에 음식, 수영복, 물병, 돛자리를 담아 물놀이
 채비를 한다.



이어서 몇몇 유아는 캠핑을 가서 했던 낚시를 떠올린다.

“나 아빠랑 낚시했어.”

캠핑장 옆 물놀이장, 물놀이장 옆 낚시터가 만들어진다. 유아는 자석블럭을 연결하여 낚시대를 만들고 물놀이장 옆에서 낚시놀이를 시작한다. 교사가 물고기 스티커를 내어주자 유아들은 물고기를 자석 낚시대에 붙게 하는 방법에 대해 고심하고 여러 가지 시도를 한다.

“이 낚시대가 자석이니까 물고기 붙을 거야. 아, 안 붙네.”

“이거 스티커 떼서 끈적끈적한 곳에서 대보자.”

“이거 물고기 나무자석에 붙여놓고 잡아보자.”



교사의 놀이 들여다보기

놀이 지원을 위한 평가하기

캠핑 놀이가 매일매일 진화하였다.

유아가 만든 공간은 점점 변화되었고, 놀이내용에 따라 공간들이 확장되고 의미가 생겨났다. 블록으로 캠핑장을 만들어 그 안에서 진행되었던 캠핑 놀이는 텐트와 자동차, 물놀이장과 낚시터로까지 이어지며 유아의 놀이는 점점 풍부해졌다. 유아들에게 정해진 영역이나 공간의 제한은 크게 의미가 없었으며, 자신들이 필요한 곳에 다양한 방법으로 구성된 공간이 곧 즐거운 놀이터가 되는 것을 볼 수 있었다.

특정 주제의 놀이를 위해 필요한 재료는 정해져 있는 것이 아니라 유아의 유연한 사고를 통해 무엇이든 놀이의 재료가 될 수 있었다. 교사가 그 주제에는 그 놀잇감이 있어야 한다는 고정관념을 버려야 하지 않을까 하는 생각이 들었다.



넷째 날: 캠핑장의 밤

오늘은 저녁 무렵의 캠핑 놀이로 놀이가 시작된다.

미술영역에서 캠핑용 램프를 만든 후, 유아는 램프를 들고 캠핑 놀이를 한다.

교사의 지원

좀 더 생생한 캠핑장의 밤을 경험할 수 있도록 환경을 제공해주자!

저녁이 연상되는 물리적 환경을 접하면 유아들의 생각이 좀 더 다양해지고, 풍부한 놀이가 전개될 거야. 교실은 어둡게, 자연 속에 있는 것 같은 배경음악을 준비해 주자.

캠핑장은 지금 밤이라는 상황이 설정되어 교실의 불을 끄고 블라인드를 내려주었다. 어두워진 교실에서 램프가 더욱 빛을 발하고 저녁 캠핑장 놀이가 시작된다.

“이제 저녁이야. 저녁밥 준비하자.”

“이제 물놀이 그만하고 텐트로 돌아와.

이제 잘 시간이야.”

“이제 씻고 잠 잘 준비하자.”



교사가 풀벌레 소리를 배경음악으로 틀어준다.

“와, 진짜 조용한 밤 같다.”, “이제 진짜 자야 해! 쉬! 지금 잠잘 시간이야. 조용히 해.”



다섯째 날: 소강상태로 이어지는 캠핑 놀이



오늘은 어제보다 적은 수의 유아들이 캠핑장 안에서 놀이하고 있다.

“이제 밤이야. 선생님 어제 들었던 벌레 소리 또 들어주세요.”

한 유아가 캠핑장 주위를 폴짝폴짝 뛰어다닌다.



“캠핑장에 개구리가 나타났다!”

적은 수의 유아만 놀면서 캠핑놀이는 마무리된다.

교사의 배움

교사의 저널 중 일부

교사의 적절한 지원, 즉 과하지 않되 유아의 놀이가 풍성해질 수 있도록 지원한 전략은 유아에게 만족감을 주었고, 유아의 상상놀이는 점점 더 무르익었다.

이제 앞으로는 어떤 캠핑장으로 설정이 될지, 유아가 펼칠 상상의 나라가 벌써 기대된다. 잘 관찰하고 유아의 마음을 읽는 것은 생각보다 어렵지만 작은 것부터 하나씩 해나간다면 이번 캠핑 놀이와 같은 효과가 있지 않을까?

02 | 블록놀이



#놀이관심은_변하는_것 #선생님_정리_안하고_다른_놀이_해도_되요?
#원래하던_놀이가_더_재밌네 #링고블록

- 시기: 10월 23일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

유아에게 블록놀이 장소는 모이고 흩어지는 공간이다. 블록놀이를 통한 또래들의 상호작용은 상상을 통해 표상되고, 다양한 방식으로 표출되며, 새로운 몸짓과 언어가 된다. 다른 유아들이 복도에서 라켓놀이에 집중해 있는 시간, 비어있는 교실의 넓은 공간은 링고블록 놀이를 하는 유아에게 더없이 넓은 장소로 활용되어지고 흩어졌다 다시 모이는 흥미로운 놀이 공간이 된다.

놀이 로드맵



쌓기영역에서
시작된 놀이



교실을 누비는 블록



블록의
응용



다른 놀이로
이동



다시 돌아온
블록

함께하는
블록 놀이





쌓기놀이에서 시작된 놀이

쌓기놀이 공간에서 유아 각자 블록놀이에 몰입 중이다. 그 중 한 유아는 링고블록에 관심을 갖고 놀이 중이다. 다른 유아가 링고블록에 관심을 가지고 묻자 자랑스럽게 설명을 해 준다.

“이게 뭐야? 기차야?”

“타보자!”



“나는 얼굴이 큰 용신이야~”

용신으로 이름 지어진

길고 긴 링고블록을

두 개로 나누어 비교해본다.



“애가 더 커~ 형이 애라고~”

“얼굴 큰 용신은 힘이 더 세고~”

몇 명의 유아들이 지나가며 커다란 용신에 대한 관심을 표현한다.

“이쪽이 머리야?”

“나도 만들어 볼래.”



지나가던 다른 유아가 온 몸으로

멋있다는 표현을 해준다.

“우와! 거인~~~ 피쓰!!”

뿌듯해진 유아는 거인만큼 커다란 용신으로 이름 붙인 블록을 움직이며 다른 친구들에게 간다.



레고블록을 가지고 놀던 친구와 만났다.

“내가 애를 먹어 치울 거 같애!”

먹어버리면 안 된다며 다른 유아가 용신 링고블록 위에 타고가도 되는지 제안한다. 로토라는 이름을 가졌던 레고블록은 탑승모드로 변신하겠다고 한 후, 한동안 탑승모드로 변신 중이다.



“로토도 탄대. 변신!!” 오랜 시간 기다려 주다가 “빨리 타. 출발할거야.”라며 친구를 재촉한다.

레고 로토를 탑승시킨 다른 유아는 어디로 가는지 묻는다.

“우리 집으로 가지! 어디로 가!”

자신이 만든 로토 레고를 태운 용신 링고블록을 말없이 바라보던 다른 유아는 무엇인가를 다시 만들러 가버린다. 그래서 용신 링고블록은 혼자서 집을 찾아 떠난다.



교실 곳곳을 누비며 놀이하다



교실을 누비며 가는 길에 친구에게 멋진 용신을 자랑하기도 하고, 뱀처럼 길고 얼굴은 용처럼 멋진 용신 링고블록이 되도록 중간 중간 변신하면서, 피카츄 놀이를 하는 친구네에 도착한다.

“피카츄네 집이라서 좁다!”

작은 피카츄네 집에 들어갈 궁리를 하느라, 몸을 감았다 풀었다를 반복하면서 용신 링고블록을 한동안 이리저리 살핀다.

“얼굴 먼저 들어가야지! 들어가!”



자유로운 응용이 가능한 블록놀이



기분 좋아진 유아는 링고블록으로 새로운 만들기를 한다.

“아, 목걸이.”

“왕관 만드는 건 힘드네!”

잠시 쉬면서 다른 친구들의 놀이를 지켜보던 유아는 라켓놀이에 흥미를 보인다. 링고블록으로 이것저것 만들며 놀던 유아는 놀던 것을 내려놓고 다른 놀이를 시작한다.



“라켓놀이도 재미있겠다!”



다른 놀이를 시작하다

교실에서 라켓놀이를 관심 있게 보다가 비닐봉지 풍선을 치면서 노는 유아를 바라본다.

그러더니 교사에게 가서 자신도 공이 필요하다고 한다.

“투명한 공이 필요해요!”

“투명한 공은 지금 바람이 없는데 어떻게 하지?”

“제가 불어볼게요.”

유아는 교사에게 공놀이 방법을 듣고 혼자서 공놀이를 연습한다.



라켓놀이 움직임이 커지자 유아는 복도로 나간다.

“내가 먼저 쳐줄게.”

“봐봐 잘 봐. 이렇게 치라고.”

공을 잘 못 치는 유아에게 공치는 방법을 알려주며 함께 하거나 혼자서 다양한 방법으로 라켓놀이를 한다.

“내가 골프해볼까?”

교사는 라켓 놀이에 대한 규칙을 간단히 설명하고 정리하는 방법을 알려주며 다른 라켓이 있음을 알려준다.

“어? 나 다른 걸로도 해 볼래.”

여럿이 하기도 하고, 둘이 하기도 하고, 혼자서 하기도 하는데 교실에서 부른다.

“이거 용신 내가 놀아도 돼?”

“아니, 아니. 내가 갈 거야.”



다시 돌아온 블록놀이

피카츄 집에 들어가 있던 용신 링고블록을 다른 유아가 교실로 옮겨 놓았다. 유아는 블록으로 돌아가 다시 놀이를 시작한다. “어? 깨내놨네. 다시 머리를 만들 거야.”

링고블록에 용신의 이름이 붙은 이유는 용의 머리처럼 멋진 블록 머리를 만들어서이다.

가장 먼저 머리 모양을 살핀다. 그리고 새로운 길을 떠나며 놀이를 계속한다.





친구와 함께하는 놀이

링고블록을 가지고 놀고 싶었던 한 유아는 남은 블록이 적어서 놀 수가 없었다. 그래서 다른 놀이를 이어가며 놀이하는 친구를 지켜보다가 그 유아가 도움이 필요할 때 자연스럽게 놀이 속으로 들어갔다.



혼자서 용신 링고블록을 이끌고 길을 나섰다가 블록 중간이 끊어졌다. 그걸 보고 함께 놀이하고 싶던 다른 유아가 다가와 용신 링고블록을 이어주고 들어준다.

“용신이 빠졌어?”

“꼬리는 내가 들었어.”

다른 유아가 뒤에서 도와도 용신 링고블록이 계속 끊어진다.

“어? 또 빠졌어!”

“그럼, 그만큼은 내가 움직여! 여기는 내가 움직일게!”

“양쪽으로 움직이자.”

기다란 용신 링고블록이 나눠자 자기 몫을 챙긴다.

“나도 이제 용신맨!”

한참을 말없이 자신에게 주어진 링고블록을 탐색하며 만들기를 반복한다. 그리고 또 말없이 둘의 링고블록을 이어준다.

“이제 다시 합체!”



각자의 블록놀이는 함께 어우러지기도 하고, 나만의 놀이로 집중되기도 한다.

이러한 놀이의 흐름은 블록놀이의 특성을 잘 보여주는 것이기도 하다.

끝이 날 듯 끝나지 않는 놀이이며, 다양한 형태로 놀이를 이어가고 그 안에서 몸짓과 언어로 소통하며 혼자 또는 함께하는 놀이가 이루어진다.



“여기를 다시 만들어보자.”



“몸이 커졌어.”

“먹어줘야 해~”

“어우~ 맛있어!

맛있어!”



“이제 배부르다.”

교사의 배움

교실의 정리 규칙, 유아에게 맞추다.

그동안 유아의 정리 습관을 위해서 놀이 장소를 이동할 때는 놀았던 장소는 정리를 한 뒤에 다른 놀이로 이동하자고 규칙을 정하였다. 하지만 정리의 규칙을 강요하지 않고 정리보다 놀이를 더 허용해 주니, 유아는 다른 곳에서 놀다가도 원래 하던 놀이로 되돌아와 계속 이어서 놀이하는 모습을 보였다.

놀이 장소를 이동하면 놀이의 흐름이 끊어진다고 생각했는데 그렇지 않았다. 유아는 하루 중에 다른 소재의 놀이를 번갈아 하면서도 놀이의 주제를 이어가는 힘을 갖고 있었으며, 그 놀이 안에는 풍부한 경험이 담긴 언어유희도 나타났고, 혼자 놀아도 함께 놀아도 즐거운 놀이를 보여주었다.

03 | 오늘은 파이 가게를 열자



#내가_갔던_파이_가게 #예약은_필수 #계산기가_필요해 #도움_요청 #역시_선생님

- 시기: 11월 3일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

매일 매일 OO가게가 열리는 우리 반, 오늘은 또 무슨 가게가 열릴까?

오늘의 가게는 '파이 가게'이다. 파이를 만들어 팔기 위해 유아들은 분주하다. 오늘은 유아들이 어떤 놀이 너울을 펼쳐나갈지 기대된다.

자신들이 가봤던 파이 가게를 떠올리며, 역할놀이영역에서는 파이 가게 놀이가 진행 중이다. 파이를 만들기 위한 주방, 식재료 보관장, 테이블을 두고, 유아는 놀이에 필요한 역할을 하나씩 정해간다.



“다 먹었어요? 그럼 그릇 치울게요.”
 “쟁반이라도 있으면 좋겠다.”
 유아가 교구장에서 나무 받침대를 가져온다.
 “내가 할게.”
 “그럼 너가 주문받고 알려줘.”
 “요리는 우리가 할게.”

“그럼 계산은 누가 해? 아, 선생님 계산기는 어떻게 해요?”

교사의 고민

유아의 도움 요청, 어떻게 문제해결을 도와줄 수 있을까?
 유아가 스스로 계산기를 만드는 방법을 생각해내도록 지원해야 할까?
 열린 교사가 갖고 있는 실제 계산기를 제공하여 놀이가 지속되도록 하는 게 좋을까?
 교사가 답을 정할 필요는 없지! 유아에게 물어보자!
 자기 생각을 이야기하는 과정에서 해결 방법을 생각해낼지도 몰라.
 유아의 의견을 수용하며 놀이를 지원하는 것이 중요해.

교사는 예전에 계산기를 사용했던 경험을 회상하며 유아에게 질문한다.

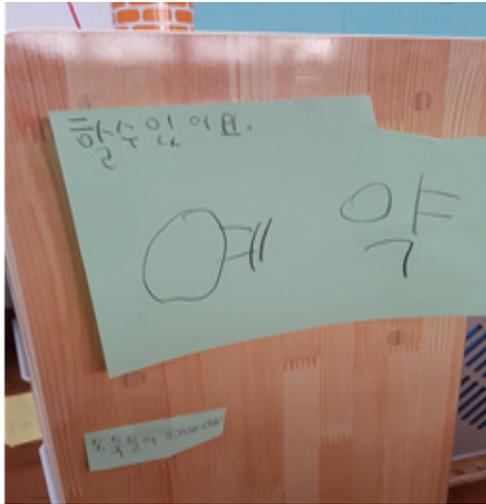
“어떻게 하면 좋을까? 이전에는 어떻게 사용했었지?”

“그 전에는 만들어서 사용했는데
 오늘은 만들 재료가 없어요. 여기
 조금 넓은 게 없어요.”



“그럼 오늘은 선생님이
 가지고 있는 계산기를
 내어줄까?”
 “네. 이번에는.”
 “다음에는 만들어 볼게요.”
 “아니면 우리 옆 반에서 빌려오자.”

교사의 지원을 받아 유아는 서빙하는 사람, 요리하는 사람, 계산하는 사람 등 각자의 역할을 정해가며 파이 가게 놀이를 신나게 한다. 놀이 속에서 유아는 전에 가게를 가보았던 자신의 경험을 기억하며, 이를 파이 가게 놀이에 반영하기도 한다.



다른 유아가 교구장에 예약 문구를 써 붙인다.

“예약도 받자.

더 빨리 만들고 먹을 수 있어.”

교사의 배움

개인의 경험이 쌓이고 쌓여 또 다른 놀이가 펼쳐지다.

유아의 개인적인 경험들이 모여 놀이의 깊이가 더해졌다. 매일의 놀이 경험은 유아가 무엇을, 어떻게 놀이해야 할지 바로바로 결정하도록 돕는다. 별도의 준비 시간 없이도 진행되는 유아의 놀이는 바로 유능함 그 자체임을 알 수 있었다.

때로는 즉시 놀이를 지원하다.

유아는 이전의 놀이 경험을 바탕으로 필요한 것을 교사에게 요청하였고, 교사는 무조건 유아가 스스로 해결해 나가도록 유도하기보다는 상황에 따라 즉각적으로 지원하여 유아의 놀이가 끊어지지 않고 이어지게 해야 한다.

04 | 더 재미있는 놀이기구



#할로우_블록 #블록보다_택배_상자가_더_좋아 #놀이의_진화
#교사가_믿고_지켜봐주는_것도_중요한_놀이지원
#이보다_더_재미있는_거_없을까?

- 시기: 11월 1일 ~ 11월 29일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

11월의 어느 날, 교사는 유아들에게 할로우블록을 깜짝 선물한다. 상자째 배달된 블록은 유아에게 호기심을 불러일으키고, 멋진 구성물을 만들어 낼 거라는 기대감을 가졌다. 하지만 유아는... 내용물이 아니라 다른 것에 더 관심을 보였다.

유아의 경험이 놀이 속에 나타났고, 유아의 생각은 어디로 튈지 모르는 공처럼 교사의 생각을 멋지게 물리쳤다. 상자와 블록으로 유아는 얼마나 유능한 놀이 디자이너인지 보여주었고, 할로우블록은 이전의 놀이와 통합되어 다시 새로운 놀이로 탄생하였다.



택배가 도착했어요

어느 날, 교실에 택배상자가 배달된다.

“열자, 열자!”

“우와, 꺼내 봐.”



“이거 (속이) 빈 블록이네! 집 쌓는 거 아닌가?”

유아들은 상자 속에서 블록을 꺼내
바닥에 내려놓는다.



그러나 유아들에게는 정작 블록보다는 블록 사이에
끼워져 있던 스티로폼과 택배 상자가 더 흥미로운 놀이
자료가 된다.



유아들은 택배 상자 속에 들어갔다 나왔다 하며, 신나게 놀이한다.



또 다른 유아들은 택배 상자 속 스티로폼을 가져간다. 스티로폼 위에 그림을 그리고, 편지를 쓴다.



■ 블록이 있던 상자로 택배놀이를 했어요

집에서 택배를 받아 본 경험이 유아들의 즐거운 놀이가 된다.



택배 상자 속에 내가 그린 그림, 내가 만든 작품을 넣고 상자를 꾸미거나 주소를 써서 택배 보내는 놀이를 한다.



교사의 고민

유아의 반응에 잠시 당황하였지만, 이것 또한 유아의 관심이고 흥미이기에 박스와 택배 놀이를 하는 유아들을 존중해 주었다. 억지로 블록에 관심을 유도하지 않았고, 스스로 관심을 가지도록 기다렸다.



할로우 블록 놀이

■ 징검다리 건너기

드디어 한 유아가 바닥에 늘어놓은 블록에 흥미를 보인다.



흠어진 블록을 밟고 건너가는 놀이를 하는 유아에게 교사가 말한다.

“오, 징검다리가 됐네.”



다른 유아도 블록 징검다리를 건너본다.

교사의 놀이 들여다보기

정해진 답이 없는 놀잇감이기에 유아가 탐색하고 놀이하는 것을 지켜만 보고, 놀이를 그대로 읽어주었다. 어떻게 노는 것인지, 무엇을 할 수 있는지 유아가 스스로 만들어 내기를 기대하며 관찰하였다.

어떤 유아는 징검다리처럼 건너가는 도구로, 어떤 유아들은 자신들의 경험이나 상상을 표상하는 구성물을 만들기 시작했다. 누군가의 제안으로 놀이는 자꾸 바뀌어 갔고, 점점 정교해지기 시작했다.

■ 피카츄 성 쌓기



또 다른 유아들은 블록을 높이 쌓아 피카츄 성 놀이를 한다.
 “여기 안으로 들어가.”
 “우와, 개내 봐.”



한 유아가 교구장에서 플라스틱 컵을 가져와 블록 사이에 세운다. 다른 유아들도 성 곳곳에 컵을 세운다.
 “그쪽만 세우지 말고 여기도 세워야지.”
 한 친구의 조언을 듣고 균형을 맞춰 컵을 세운다.

모두 함께 성 곳곳을 멋지게 구성하다가 누군가가 말한다.

“얘들아, 우리 이 집 다 망치면 더 재미있겠다!”

그 친구의 말을 듣고 와르르르, 유아들은 정성껏 쌓아올린 성을 한 순간에 부수어 버린다. 성을 부수면서 아이들은 깔깔깔 웃는다.



그리고는 아무 일도 없던 듯이 다시 블록을 길게 늘어놓아 기다란 길을 만들고 큰 소리로 외친다.

“이젠 놀이를 시작합니다!”

■ 길 따라 잡기 놀이

다시 놀이가 시작된다. 유아들은 할로우블록으로 길을 만들고 작은 블록이 길을 따라 도망가고 잡는 상상놀이를 한다.



교사의 놀이 들여다보기

놀이에 규칙이 생기고, 이야기가 생겼다. 혼자보다는 함께 할 때 더 즐거운 놀이가 가능함을 보여준다.

■ 징검다리 건너리 + 개 뼈다귀 놀이



“가위, 바위, 보! 비켜!”

“여기 동그라미들이 악어야. 내가 정했어.”

다음 날은 할로우블럭과 자석블록으로 교실을 가로지르는 다리를 만들고 양 옆에서 가위, 바위, 보를 해서 이긴 사람이 지나가는 놀이를 만든다.

얼마 전에 했던 개 뼈다귀 놀이가 할로우블록을 만나 이렇게 다르게 이루어진다.



아이들은 교실의 소파를 끌어와 다리의 높낮이를 다르게 하고 다시 놀이한다.

“가위, 바위, 보!”

“까악! 무서워.”

“악어한테 먹힐 뻔 했어.”



교사의 놀이 들여다보기

이전 놀이와 연계되고 통합되면서 유아는 실외에서 하던 신체활동을 실내로 끌어들었다. 알려진 적이 없는데도 유아는 스스로 놀이를 만들어 내는 탁월한 능력을 보여주었다.

미끄럼틀 만들기

■ 블록으로 만든 미끄럼틀



그 날 오후 방과후 시간, 할로우블록 놀이는 계속 된다. 한 유아는 교실의 소파와 낮은 책상, 그리고 할로우블록을 연결하여 미끄럼틀을 만들고, 미끄럼틀을 탄다.

■ 이불+미끄럼틀

어제 블록으로 미끄럼틀을 만들었던 유아가 이불을 가져와 경사로에 깔다.

“우리 전에 썰매 탈 때도 뭉클 깔고 타니까 더 재미있었잖아”

“와악! 미끄러워!”

경사진 할로우블록 위 이불은 재미있는 놀이기구가 된다.



■ 재미있는 놀이기구 만들기

다음 날, 다른 유아가 할로우블록으로 미끄럼틀을 만든다. 그 위에 이불을 깔고, 미끄럼틀을 탄다.

일어나서 타고,



앉아서도 타고,





거꾸로도 타본다.

유아가 블록 미끄럼틀 타는 것을 보고 있던 다른 유아가 혼잣말을 한다.

“이것보다 더 재미있는 게 없을까?”



교사의 지원

재미있는 놀이 기구를 만들기 위해 고민하는 유아
유아의 고민을 도와주고 싶은데 자료나 질문으로 지원해 주어야 할까?
좀 더 지켜봐줄까?
내가 아이디어를 주면 놀이가 더 확장되지 않을까?
놀이가 확장되는 것이 중요한 것이 아니라 스스로의 흥미에 맞게, 스스로의 속도로 해나가는
게 중요할 것 같아.
대신 나는 응원의 눈빛을 보내고 과정을 사진으로 찍어주며 신뢰하고 있는 마음을 보여줘야지.



블록 미끄럼틀을 여기저기 둘러보며 더 재미있는 놀이기구를 만들고 싶은 두 유아는 블록장에서 블록을 더 가져와 재미있는 놀이기구 만들기에 도전한다.

큰 경사로 옆에 작은 경사로를 이리저리 놓아보던 유아는 큰 경사로가 끝나는 지점과 작은 경사로가 시작되는 지점의 높이가 맞지 않는다는 것을 발견한다.

“근데 이게 여기는 안 맞고, 여기로 하면, 여기가 안 맞아.”

고민하며 작은 경사로 블록을 이리저리 둘러보던 유아는 경사로를 마주보게 하고, 친구에게 자신 있게 이야기한다.

“아, 그러면 이렇게 하면 되겠다. 이거를 앞으로 한 다음, 여기에 이 다리를 건너가서 여기를 미끄러져서 오게 하는 거야.”



다른 유아도 더 재미있는 놀이기구를 만들기 위한 새로운 생각을 더한다.



“이렇게 내려간 다음, 다시 돌아가지고…… 다시 건너가는 거야.”



두 유아는 놀이기구 만들기에 대한 서로의 생각에 합의하고, 생각을 실행에 옮긴다.

“이거 먼저 밀자.”

두 유아는 힘을 합쳐 놀이기구를 옆으로 민다. 그리고 각자의 역할을 분담한다.

“너는 뒤에서 오는 거 하고, 나는 앞에서 가는 거 할게.”

한 유아는 블록을 더 가져와 앞부분을 만들고, 다른 유아는 미끄럼틀의 뒷부분을 꾸민다.



두 유아는 생각과 힘을 모아 ‘더 재미있는’ 순환형 놀이기구를 만들고, 유아는 징검다리를 건너보며 놀이기구가 잘 만들어졌는지 점검한다. 또 다른 유아는 마지막 작업으로 경사로 위에 이불을 깐다.



그리고는 자신이 만든
놀이기구에서
직접 놀이해 본다.



교사의 지원

교사는 놀이가 더 잘 이루어지게 하기 위해 놀잇감의 양을 좀 더 늘려주면 어떨까하는 생각에 할로우블록 한 세트를 추가해 주기로 하였다.

■ 4단 미끄럼틀



며칠 후,

다른 유아가 블록을 4단으로 쌓아 더 높은 경사의 미끄럼틀을 만든다. 미끄럼틀이 더 잘 미끄러지게 하기 위해 얇은 나무블록을 깔고 미끄럼틀을 탄다.



다시 몸의 방향을 바꾸어 거꾸로 타본다

교사의 배움

오랜 시간 동안 할로우 블록을 사용한 놀이는 다양하게 바뀌어 갔다. 유아들은 재미있는 놀이를 만들기 위해 지난 9월부터 탸던 썰매타기, 10월 전통놀이로 배운 개뼈다귀 놀이 등 자신들의 놀이 경험을 이 놀이 속으로 끌어왔다. 유아들이 '더 재미있는 놀이기구'를 만들기 위해 고민하고 시도하고 몰입하는 과정에서 교사인 내가 지원을 해야 하는지 아닌지에 대한 고민이 있었다. 그러나 나는 그냥 지켜보았고, 유아들은 자신들의 목표를 이루었다. 유아들은 스스로 해결할 수 있는 유능한 존재이며, 내가 믿고 지켜봐주는 것도 중요한 놀이지원이라고 생각했다.

05 | 랄랄라 캠핑놀이



#캠핑장_가봤니? #도구_좀_쓸_줄_아는_요리사 #가정_지원 #뜨거우니까_조심해

- 시기: 11월 5일 ~ 11월 22일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

자동차 모형 안에서 정비소 놀이를 하던 유아가 이야기 한다. “선생님, 카라반 아세요?” 집에 카라반이 있는 유아가 주말에 다녀온 캠핑 이야기를 시작으로 교실 역할놀이영역에 있는 정비소 자동차가 캠핑카로 바뀌고 새롭게 놀이가 시작된다.

놀이 로드맵





유아의 경험에서 시작된 캠핑

“선생님 카라반 아세요? 토요일에 엄마, 아빠랑 카라반 타고 캠핑 갔었어요.”



한 유아의 캠핑 다녀온 이야기는 다른 유아들 사이에서 큰 관심을 불러일으켰다. 유아들은 캠핑 가서 무엇을 하는지 서로의 경험을 이야기하면서 놀이를 시작한다. 역할놀이영역에서 하던 정비소 놀이는 시들해지고, 정비소 자동차는 캠핑카로 변신한다.

교사의 고민

정비소놀이에서 캠핑카로 유아의 관심이 전환 되면서 시작된 캠핑놀이.

교사는 어떻게 효율적으로 지원할 수 있을까?

지금 바로 준비할 수 있는 것은 그릇과 도자리 정도인데, 다른 물품을 준비하는데 얼마나 시간이 걸릴까? 유아의 관심에 따라 일어난 놀이의 흐름이 깨지지 않도록 빨리 지원할 수 있는 방법은 없을까?

가정에 협력 요청

쪽지 편지를 이용해 가정의 지원을 받아보자!



캠핑장에서 유아의 놀이

■ 캠핑 요리



유아는 역할놀이영역에 있는 음식모형과 그릇을 책상으로 가져온다. 도마 위에 음식모형을 잘라 그릇에 넣으며 요리를 한다.

“우리 뭐 만들까?”

“응, 어묵탕!”

“이것도 넣으면 맛있어!”

■ 불 피우기

한 유아는 캠핑을 하는 공간을 블록을 이용하여 만든다. 의자 위에 그릴을 올려놓고 고기 사진을 올린 후 잠시 뒤 맛있게 먹는 시늉을 한다.



“우와 맛있다.”

“애들아 고기 먹으러 와.”



“우리 나무에 불 붙여서 뜨겁게 먹자.”

“불나면 어떡해?”

“빨간 종이로 만들면 되지!”

“그런데 고기를 구워먹을 수 없어.”

■ 캠핑도구 사용하기



“그럼 우리 불을 그릴 안에 넣을까?”

“조심해. 뜨거워. 집게로 뒤집어.”

유아는 그릴 위에 야채 모형을 올리고, 집게를 가져와 야채를 하나씩 뒤집으며 맛있게 굽는다. 지나가던 한 유아가 테이블에 앉는다.

“맛있는 거 주세요.” 유아는 집게를 이용해 그릇에 음식을 하나씩 담는다.

“음식 다 했어. 맛있게 먹어.”



교사의 놀이 들여다보기

유아의 경험이 놀이로 되살아나다.

가족과 캠핑을 갔을 때 불 위에 음식을 구우며 집게를 사용하였던 것, 뜨거웠던 것을 상기하며 도구를 사용하는 모습을 볼 수 있었다. 직접 불을 사용하지 않았지만 불을 표현하여 화로를 만들기도 하면서 자신의 경험을 놀이 속에 녹여내었다.

유아는...

유아 자신의 경험을 표상하고

경험에 기반한 사회적 지식을 바탕으로 한 가작화 놀이를 즐겼으며,

상황에 따라 필요한 환경을 스스로 구성하며 주도적으로 놀이에 참여하였다.



텐트가 생긴 캠핑장



가정의 협력으로 여러 가지 캠핑용품이 갖추어졌다. 그 중에서 텐트는 교실의 넓은 공간에 설치하였다. 유아들은 텐트 안에 긴 의자 두 개를 붙여 넓은 식탁을 만들고, 그 위에 그릇과 냄비를 펼쳐 놓는다.

“고기 먹어도 돼요?”

“다 익을 때까지 기다려야 됩니다.”

“고기는 이렇게 손으로 잡고 먹어야 돼.”



“지금은 저녁이 됐다고 하자.”(램프 불을 켜다.)

“추우니까 커피를 마셔야겠어.”

놀이의 중단은 언제 누가 할까?

5일째 되던 날, 캠핑놀이는 모든 유아들이 참여하는 대규모의 놀이로 진행되지는 않았지만, 끝나지 않고 잔잔하게 이어지고 있었다.

여기에서 정리해야 할까?

아니면 소수의 유아가 노는 것도 존중해 주어야 할까?

교사의 고민은 계속된다. 하지만 오늘까지는 놀이하고 있으니, 내일쯤 유아와 상의해 보는 것도 좋을 듯 싶다.

유아는...

자신의 경험을 표상하였고

사회적 지식을 배울 수 있는 경험을 하였으며

또래와 한 주제로 놀이하며 서로의 생각을 공유하고 소통하며 협력하는 경험을 하였다.

시간과 공간에서 주도권을 가지며 유아의 놀이는 지속적으로 이어졌으며

수학과 과학적 개념을 놀이 속에서 경험할 수 있었다.

06 | 우리반 영화관



월요일에는 주말동안 유아가 경험한 이야기 보따리가 펼쳐진다. 지난 주말, 좋아하는 애니메이션이 개봉해 극장에 다녀온 유아들이 많았다. 같은 주제로 자신의 이야기를 서로 먼저 하려고 바쁘다.

놀이시간 중 한 유아가 커다란 네모 자석블록 세 개를 이용해 사각뿔모양을 만들어 교사에게 가져온다.

“선생님 이거 샌드위치예요.
이따 영화 볼 때 가져가요.”

이렇게 갑자기 영화를 상영하게 되었고 유아들은 극장을 준비하느라 바빠졌다.

#주말_지낸_이야기
#갑자기_시작된_극장_매점_놀이
#어떤_지원이_필요할까?
#무대는_위험하지만_조심_조심

- 시기: 11월 25일 ~ 11월 28일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반



극장 준비하기 : 매점



미술영역에서 유아가 무엇인가를 만들기 시작한다.

“이거 통에 넣으니까 팝콘 같다.”

“난 버블티.”

교사의 지원

많은 유아의 관심이 영화, 극장에 있는 것을 파악하고 교사는 즉석에서 극장놀이를 할 수 있게 지원한다. 미술영역에서는 극장놀이를 위한 소품을 만들 수 있도록 자료를 제공하고, 검은 천과 책상을 준비하여 환경을 구성한다.

“여기는 매점이에요.”

“우리도 매점가자.”

“매점에는 샌드위치 말고, 팝콘도 있고,
콜라도 있어.”

만든 것들을 매점 선반 위에 올려놓으며 판매할
준비를 한다.

“가서 더 만들어 오자.”

“여기는 매점이에요.”

“팝콘도 있고 콜라도 있어요.”





극장에서 영화 상영하기

교사의 지원

영화관 환경으로 꾸미기

교사는 유아의 만들기를 지원한 재료가 모두 소진되고 매점놀이의 크기가 점점 작아질 때 천정에 검정 천을 양 쪽 끝에 고정하여 극장 같은 분위기로 꾸며주었다. 이는 유아의 놀이를 다른 방향으로 전환시켰다. 유아는 극장의 매점 판매자와 구매자에서 영화 출연자로 변신하였다.



“우와! 영화관 같아요.”

“영화관은 어둡잖아. 불 끄자!”

불을 끈 교실에서 한 유아가 다가와 스크린 앞에 서자 그림자가 나타난다.

유아는 공룡모형을 가져와 비쳐본다.

“이것 봐, 그림자가 생겨.”

“어! 니 머리도 있어!”

“애들아, 나 좀 봐.”



스크린의 하단에 그림자가 생기자 유아는 더 높은 곳으로 올라가기를 시도한다. 의자를 가져와 스크린 앞에 두고 한 명씩 올라가 본다. “의자 놓고 올라가볼까?”, “야, 좁아.” 한 유아가 길게 이어진 벤치형 의자를 끌고 와 다른 의자들 옆에 놓고 올라선다. 주변에 있던 유아들이 그 의자 위에 올라선다

교사의 고민

교사는 여러 명의 유아가 스크린 앞에 올라서기를 시도하자 안전이 걱정되었다.

인원수를 제한할까?

긴 의자를 안전하게 이어지도록 배치해 줄까?

교사가 이런 고민을 하던 중 유아들은 이미 조심스럽게 놀이를 시작하였다.



“여기 보봐.”

의자에 올라간 유아는 각자 자기가 하고 싶은 말을 큰소리로 말한다.

“헬로 헬로 나의 친구 카봇~”

의자에 올라간 유아들이 합창을 시작한다.

잠시 뒤, 각자의 영화를 상영하던 유아들은 역할놀이에서 다른 소품을 찾아와 또 다른 영화를 개봉한다. 한 유아는 마이크를 들고 노래를 부르고, 다른 유아는 선글라스를 끼고 종이를 말아 입에 대고 노래를 한다. 또 다른 유아는 춤을 추며 노래를 한다. 노래 소리를 듣고 다른 놀이를 하던 유아가 메가폰을 가지고 와 함께 노래를 하고, 음률영역에서는 이들의 노래에 맞춰 북을 친다.



교사의 배움

유아의 경험에서 시작된 우연한 놀이, 그리고 이어지는 놀이들.

유아의 관심과 흥미는 유수와 같다. 천천히 반복놀이가 진행되기도 하고 교사의 준비를 기다려주지 않고 지나갈 때가 있다. 교사의 지원 속도에 따라 유아 놀이의 흐름과 크기에 영향이 있을 수 있다. 교사는 교실을 유아가 관심 있어 하는 영화관 환경으로 꾸며주면서 유아의 놀이를 지원하려 했지만 영화관 환경에서 그림자를 발견하고 의자 하나로 무대가 마련되면서 누구도 예상치 못한 큰 무대가 열렸다.

누구에게 보여주기가 아닌 우연히 발견한 흥겨운 놀이

나 자신을 꾸미고 내가 표현하고 싶은 대로 몸을 움직이며 함께 화합하며 만든 영화관 놀이. 유아들은 흥겹게 놀이하면서 마음속에 '재미있다'라는 느낌이 남게 된 놀이로 오늘 하루가 마무리되었다.

유아는...

자신을 표현해 보고 자신의 경험을 표상해 보았으며
음악과 춤을 통해 예술적 경험을, 빛과 그림자를 통해 과학적 원리를 경험하였다.

07 | 천연염색



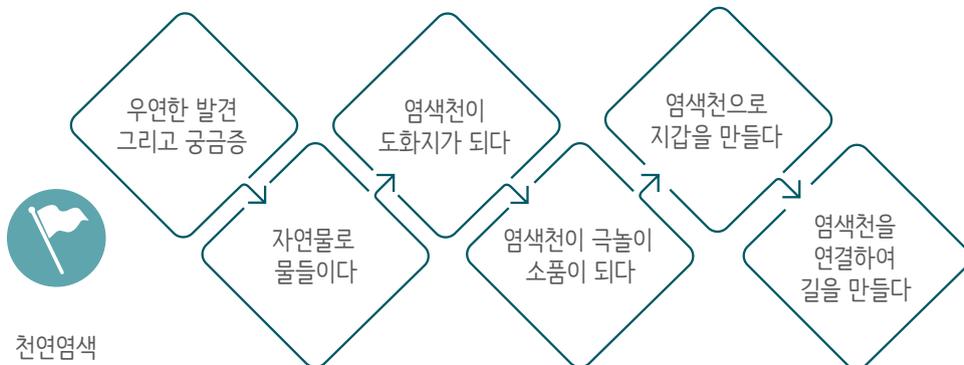
- 시기: 11월 28일 ~ 12월 16일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 4세반

#우연히_발견한
#자연물_물감
#직접_염색한
#천
#다양한_놀이

기관의 주변에서 흔히 관찰할 수 있는 나뭇잎, 산수유, 솔방울, 풀 등을 유아들이 바깥놀이를 할 때마다 채집한다. 채집한 자연물로 다양한 구성물을 만들어 보기도 하고, 교실로 가져가서 관찰을 하기도 한다.

어느 날, 한 유아의 발견과 호기심에서 시작된 염색활동은 다른 놀이의 재료가 되어 무궁무진한 놀이 세상이 펼쳐진다.

놀이 로드맵





우연한 발견... 그리고 궁금증



“선생님, 산수유를 만지면, 아니, 만지는 게 아니라 손으로 꼭 누르면 산수유가 터지면서 손이 빨간색으로 변해요. 꼭 빨간색 물감 같아요. 자연물도 물감으로 쓸 수 있을까요?”

교사의 지원

한 유아의 우연한 발견과 궁금증을 듣고 교사는 유아에게 자연물을 이용한 물감놀이를 해보자는 계획을 세웠다. 유아와 함께 어떤 색, 어디에 그림을 그려볼지 이야기를 나누어 보자!



자연물로 물들이다



염색하는 방법을 조사한 후 유아와 함께 물들이기를 한다.

“우와! 진짜 신기하다! 꼭 단무지같이 노란색이 되었네?”
“난 다른 색도 섞어볼래. 노란색과 초록색을 섞으면 무슨 색이 나올까?”



한 유아가 타이즈를 신은 채, 염색물이 든 통으로 들어간다.
“발로 밟으면 염색이 더 잘될 것 같아. 이렇게 발로 꼭꼭 밟아서 하자!”
“우와! 물이 따뜻해.”

교사의 고민

유아가 염색물통 안에 들어갔어요.

빨리 나오도록 이야기를 해야 할까? 옷이 다 젖을 텐데...

옷까지 젖게 되면 시간이 오래 걸릴 수 있으니 타이즈나 양말을 벗고 원하는 다른 유아들도 염색물통에 들어가 염색을 할 수 있도록 해보자.



교사가 타이즈를 벗고 활동할 수 있도록 하자, 다른 유아들도 염색물이 든 통에 들어가 발로 밟아 염색하기를 시도한다.

“선생님, 이렇게 하니깐 정말 재미있어요.

꼭 물놀이를 하는 것 같아요”

염색을 마친 유아들은 친구들과 함께 광목천을 꼭 비틀어 쥘다.



염색천이 도화지가 되다



염색한 천이 마른 뒤, 천을 가지고 놀이를 시작한다.

“선생님 이거 가지고 놀아도 돼요?”

“그림 그려도 돼요?”

자유롭게 놀이를 해도 된다고 이야기하자 원하는 색의 천을 고른다.



“해피 할로윈”

“매직으로 그림 그릴거야.”



한 유아가 염색한 천의 끝을 가위로 살짝 자르고 손으로 벌려 천을 자르는 모습을 보고 교사가 이야기한다.

“우와, 천을 자를 수도 있네?”

“네. 이렇게 하면 쉽게 잘라져요.”

교사와 유아의 대화를 들은 주변의 유아들이 관심을 가지기 시작한다.



“선생님, 저 잘라서 엘사 머리 만들래요.”

“잘라오면 선생님이 도와줄게.”

“여기요.”



내가 만든 염색천 놀이 소품

■ 염색천이 극놀이의 소품이 되다.



“저는 엘사입니다.”

최근 개봉한 영화 내용을 대본 삼아 벽돌블록으로 왕국을 세우고, 사람들을 초대할 준비를 한다. 언어영역에서 이전에 만들어 본 적 있던 번호표를 참고삼아 초대장을 만든다.

“나는 ‘초대합니다. 아렌델 왕국으로 오세요.’라고 썼어.”

교사의 지원

교사는 티슈통을 제공하여 유아가 초대장을 만들고 뽑아 볼 수 있게 도와주었다. 주변에서 쉽게 구할 수 있는 물건으로 유아의 놀이를 즉각 지원해 주었더니 놀이가 끊어지지 않고 이어질 수 있었다.

■ 염색천으로 지갑을 만든다.

한 유아는 천을 여러 조각으로 나누어 자르고 테이프로 이어 붙인다.



“여기에 테이프 붙여야지.”
“나 테이프 필요한데,
테이프 어디 있어?”
“지갑 만들었어요. 여기
손가락
넣는 곳도 있어요.”



염색천이 길이 되었어요

다른 유아는 길게 자른 천을 테이프로 붙여 긴 줄을 만든다.



“선생님, 여기로 오세요.
저 도와주세요. 너무 긴데. 이거.”



교실의 화장실에서 시작한 줄은 여러 영역을 돌아
입구까지 간다.

“선생님 여기 거울부터 화장실까지 해도 엄청
남아요.”

“우와, 염색천 한 장으로 엄청 긴 줄을 만들었구나?”

“더 긴 줄을 계속 만들 거예요.”

“그럼 줄이 우리 교실 밖까지도 나갈 수 있을까?”

5세반으로 이어진 염색천을 보더니
천을 더 가져와 옆으로 이어 붙인다.

“이번에는 활동실까지 해볼래요.”



교사의 질문에 유아의 염색천 줄은 복도로 향한다. 이 모습을 호기심을 가지고 지켜보던 다른 유아들도 함께 복도를 가로질러 건너편 5세반까지 천을 이어 붙인다.

“선생님, 저 이거 붙이러 왔어요. 붙여도 돼요?”

“이거 뭐야? 엄청 길다.”염색천과 테이프를 이용해 활동실까지 천을 이어 붙인다.

“선생님 천 좀 잘라주세요.”

“다 됐다! 저는 이제 교실로 갈게요!”

염색천을 잘라 만든 기다란 줄은 교실과 형님반을 건너 활동실까지 이어져 있다.



유아의 호기심에서 시작

바깥놀이를 하며 항상 자연물을 접한 한 유아의 단순한 호기심이 천연염색놀이를 진행되었다. 천연염색놀이를 하며 단순히 염색이 된다는 사실 뿐만 아니라, 자연에서 얻을 수 있는 다양한 색이 존재한다는 점, 천연염색놀이를 통해 자연의 색을 직접 체험하며 색채에 대한 예술적 감각을 몸소 느낄 수 있었던 시간이었다.

염색에서 뻗어나간 다양한 놀이 내용

유아들에게 염색한 천을 제공했을 때, 유아들이 과연 어떤 놀이를 할지 매우 궁금하였다. 염색 천의 특성상 천에 그림을 그리는 미술활동이 전부이지는 않을까 생각했던 것과는 달리 염색천을 자유롭게 자르고, 찢고 다시 붙이는 과정에서 새로운 놀이가 탄생했다. 특히, 한 유아의 '염색천 한 장으로 가장 긴 길 만들기'는 놀이는 평소 영역을 구분 지으며 유아들의 놀이를 관찰하는 교사 자신의 모습을 반성하게 되었다. 이러한 맥락에서 놀이라는 것이 분절되어 이루어지는 것이 아니라, 여러 영역이 통합되어 나타난다는 것을 알게 되었다.

유아는...

자연물을 통해 아름다움을 느끼고
과학, 수학적 개념과 탐구과정을 배웠으며
같은 소재, 다른 내용으로 창의적인 놀이를 경험하였다.

08 | 끈으로 놀기

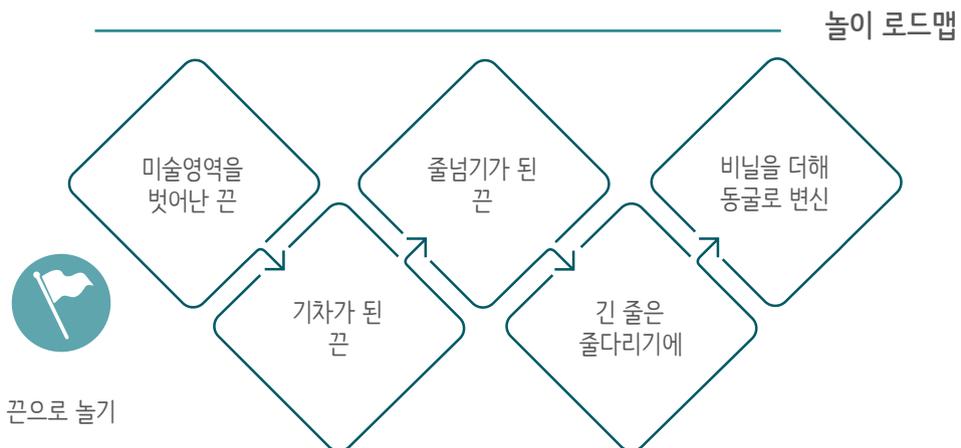


#끈만_있어도 #재밌어요 #한_소재_다양한_놀이 #끈으로_만든_동굴

- 시기: 12월 5일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

자신이 직접 만들며 놀이하는 것을 좋아하는 유아들은 다양한 재료와 폐품을 이용해 놀잇감을 만들기도 한다. 하지만 때로는 변형 없이 있는 그대로의 재료를 가지고 다양한 놀이가 만들어진다.

어느 날,
크리스마스 장식을 위해 준비한 끈으로
유아들은 생각하지 못한 다양한 놀이를 하기 시작했다.





끈으로 놀이를 한다고?

■ 미술영역을 벗어난 끈

크리스마스가 다가오며 여러 가지 다양한 끈으로 크리스마스 장식을 꾸미려고 교실에 여러 종류의 끈을 가져다 두었다. “선생님, 이게 뭐예요?”, “이걸로 놀아도 돼요?”

알록달록 화려한 끈들은 유아의 관심을 끌었고, 놀이 재료로 사용하고 싶다고 요청하였다.

끈으로 유아는 어떤 놀이를 할까?

교사의 고민

꾸미기 용도로 제시한 끈, 그러나 유아는 다른 용도로 놀이한다.

유아가 요청한 것이니 두고 봐야할까?

원래 용도도 알려주면 좋지 않을까?

신체활동을 하는데 끈을 사용하면 위험하지 않을까?



끈으로 어떻게 놀이 할 수 있을까?



■ 기차가 된 끈

“이걸로 우리 기차 만들자. 같이 도와줘.”

“이거는 우리 바퀴라고 하자.”

기다란 고무줄과 동그란 고무줄로 기차를 만든다.



■ 줄넘기가 된 끈

“여기 좁다 그치 복도에서 할까?”

“우리 복도에서 줄넘기 하자.”

유아들이 리본 끈을 이용하여 줄넘기를 한다. 줄넘기를 하기에는 교실이 좁다고 느꼈던 유아들은 끈을 가지고 복도로 나가 줄넘기를 한다.



■ 긴 줄은 줄다리기에!

“우리 줄다리기 하자.”

다른 유아들도 복도로 나와서 끈으로 줄다리기를 한다.



■ 비닐을 더해 동굴로 변신

교구장과 교구장을 끈으로 연결하여 문을 만들고 림보놀이를 하던 유아들이 교실에 있던 비닐로 동굴을 만들자고 하였다.

“선생님 도와주세요.”

끈으로 고정되지 않자 교사에게 도움을 요청하여 함께 동굴을 완성해갔다.

교사의 배움

유아의 요구에 따라 제공된 끈! 다양한 놀이 내용을 끌어내다.

단순히 크리스마스 장식으로 꾸밀 재료였는데, 끈 하나로 여러 가지 놀이가 일어나는 것을 보며 어른들이 보기에는 단순한 사물이라도 유아들에게는 매력적인 놀잇감이며 흥미로운 탐색의 대상이 되는 것 같다. 끈은 특정한 형태나 상징으로 고정되어 있지 않은 특성을 가지고 있기 때문에 유아의 의도에 따라 하나의 사물이 전혀 다른 사물들로 상징화되곤 하였다. 이렇게 재료 한 가지가 유아들의 놀이 속에서 다양한 주제나 소재로 변신할 수 있다는 것을 느꼈다.

끈 하나는...

목걸이와 가방이 되었다가, 기차를 표상하는 재료로 사용되기도 하고, 꼬리잡기나 줄넘기, 줄다리기, 림보와 같은 신체활동의 소품이 되기도 한다. 끈과 끈을 연결하여 교구장 사이를 잇는 줄은 동굴을 위한 기둥이 되면서 유아의 상상놀이 공간으로 변신한다.

9 | 우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와



#겨울왕국2_봤니? #집에서_가져왔어 #누구누구-나왔더라 #연극에_필요한_것은 #초대합니다

- 시기: 12월 9일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

유아가 집에서 가지고 온 겨울왕국 케이크 상자를 소재로 연극놀이가 시작되었다. 평소에도 겨울왕국 노래를 부르면서 놀이 중 자주 이야기를 나누던 유아들이 오늘은 케이크 상자를 배경으로 연극놀이를 한다. 각자의 기억을 더듬어 등장인물을 생각해내며 연극은 겨울왕국 영화 내용에 유아들의 상상력이 더해져 전개된다. 필요한 인물을 직접 만들 뿐만 아니라, 제목도 초대장도 모두 유아의 손을 거쳐 완성된다.

시작은 겨울왕국에서 출발했지만, 공연 인물도, 내용도, 제목도 모두 유아의 경험과 상상에 따라 준비되었다. 유아의 경험은 놀이의 기반이 되며 경험들이 모여 놀이는 자유롭게 이어진다.

유아가 가져온 겨울왕국 케이크 상자를 배경으로,
등장인물 사진을 가지고 놀이가 시작된다.



“난 러시아에 있는데.”

“여기는 아렌델 있는데~”

“여기에 눈송이 있는 거 봤어요?”

“우리 더 필요한 거 만들어 올까?”

필요한 등장인물을 만들러 유아들은 함께
미술영역으로 이동한다.

“거기에 나오는 가장 나이 많은
할머니를 그릴까?”

“그럼 난 제일 어린 애를 그릴게.”

“이렇게 그리고 오르면 되지.”



나무막대까지 붙여 완성한 막대인형으로
유아들은 즉석에서 놀이하기도 한다.

“안녕”

“잘 있어요, 친구!”



등장인물 만들기에 몰입한 유아는 손에 사인펜이 묻은 것도,
친구가 다가오는 것도 모른 채 집중한다.



드디어 연극 준비 끝!



필요한 등장인물과 눈송이 만들기를 마친 유아들은
친구들에게 나눠줄 초대장을 만들기 시작한다.

“이제 초대장을 만들자!”

“그래, 애들한테 나눠주자. 선생님한테도 주고.”

“선생님한테는 내가 줄게.

너가 다른 애들한테도 줘.”

“알겠어. 종이는 여기 있어.”



“제목은 뭐라고 할까?”
 “눈송아, 어디 갔니? 찾으러 간다.”
 “그래그래.”
 “우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와!”

교사의 배움

유아는 주어진 놀잇감 없이도 경험과 상상으로 놀이한다.

연극 <눈송아, 어디 갔니? 찾으러 간다!>를 위해서 교사가 특별히 제공해준 놀잇감이나 재료는 아무것도 없었다.

유아들은 주변에 특별한 도움을 요청하지 않고도, 기존에 늘 유치원에서 사용하던 종이, 사인펜, 나무막대(설압저) 등으로 자신들만의 놀이를 준비해갔다. 필요한 것을 인식하고, 스스로 해결해가는 과정은 이미 그간의 놀이 경험을 통해 익숙해져 있음을 느꼈다.

유아는...

가정에서의 경험을 바탕으로 놀이의 소재를 찾아내었고,
 친구와의 소통을 통해 필요한 소품과 인물을 만들었으며,
 각자의 흥미로운 상상을 더하여 이야기를 완성했다.

경험과 생각을 모으고 준비하는 과정에서 유아들이 즐겁게 몰두하는 모습을 관찰하면서,
 그들이 겪는 모든 순간이 곧 놀이가 될 수 있다는 것을 알 수 있었다.

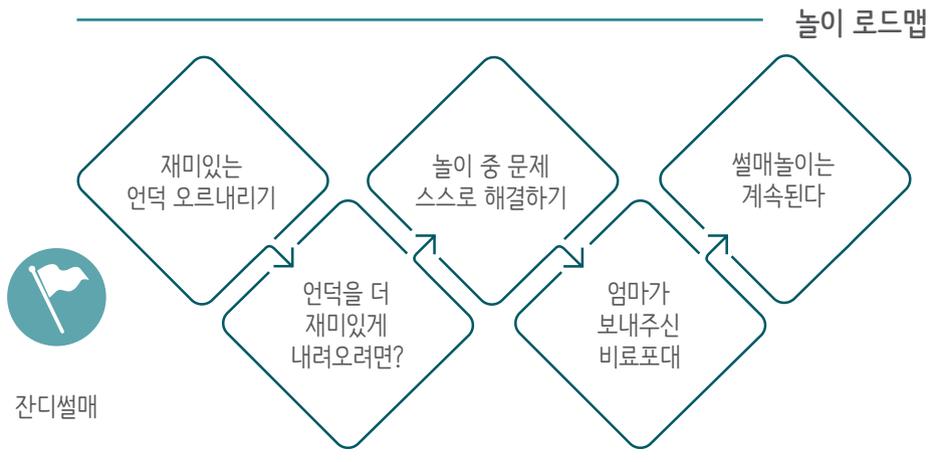
10 | 잔디썰매



#잔디썰매 #종이박스 #엄마가_보내준_비료포대 #언덕에서_더_재미있게_내려가고_싶어요 #어떻게_재미있게_내려갈_수_있을까?

- 시기: 8월 27일~11월 28일
- 시간: 산책시간
- 연령: 5세반

오전 산책시간, 유아들은 산책길을 걷다 언덕을 발견하면 언덕을 걷거나 뛰어 오르내리며 놀이하였다. 한참을 언덕에서 놀이하던 유아들이 언덕을 더 재미있게 오르내리고 싶다며 재미있는 언덕 놀이 방법에 대해 고민하기 시작하였다.



■ 재미있는 언덕 오르내리기

유아들은 열심히 언덕을 오르고 걸어서, 뛰어서, 그리고 앉아서 미끄러지며 자신만의 방식으로 언덕을 내려온다. 내려오기 무서워하는 친구가 있다면 “내 손 잡아!” 친구가 잘 내려올 수 있도록 손을 내밀어 도움을 주며 함께 놀이한다.



■ 언덕을 더 재미있게 내려오려면?

언덕 오르내리기에 한창이던 유아가 새로운 제안을 한다.

“선생님. 언덕을 더 재미있게 내려오고 싶어요.”

“그래? 어떻게 하면 재미있게 내려갈 수 있을까?”

교사와 유아는 유치원 주변을 돌며 사용할 만한 것이 있는지 같이 찾아본다.



교사와 유아들은 유치원 재활용장에서 빈 상자들을 발견한다.



보물을 찾은 유아들. 종이상자를 머리에 쓰고, 몸에 끼우고 잔디 언덕으로 달려간다.

잔디썰매 놀이를 즐기던 유아들은 썰매의 재질에 따라 속도가 다르다는 것을 깨닫게 되고 더 재미있는 썰매를 골라 타고 싶어 한다.



“마법 양탄자를 타고
내려오는 것 같아.”



유아는 종이 상자에
앉아서, 누워서,

그리고 혼자서,
둘이서, 셋이서
함께 내려오며



다양한 방법으로
잔디썰매를 탄다.

■ 놀이 중 문제 스스로 해결하기

놀이하다 보면 자연스럽게 문제 상황이 펼쳐진다.



교사는 다른 친구에게 제안해보라고 권유한다.

“친구한테 바꿔서 타자고 이야기 해보면 어때?”



그러자 또 다른 친구가 썰매를 바꿀 필요가 없다며 문제를 해결해준다.

“나 이거 어제 탔는데, 이것도 엄청 빨라.”

또한 유아들은 썰매를 더 안전하고 신나게 타기 위해문제를 스스로 해결해 간다.

썰매의 형태를 바꾸기도 하고,



“선생님, 여기를 좀 뜯어주세요.”

달리는 썰매를 멈추는 방법을 발견하기도 한다.



“선생님, 봤어요? 제가 멈추는 거 봤어요?”



잔디썰매를 타다 보면 넘어지거나 부딪히기도 한다. 유아들은 모든 친구가 안전하게 썰매를 탈 수 있도록 위험표지판을 만들자는 제안을 한다. 유아들은 언덕 밑 텃밭에 직접 만든 안전표지판을 설치하고 다시 썰매 타기를 이어간다.

■ 엄마가 보내주신 비료포대



신나게 종이상자 썰매를 탔다는 이야기를 들은 한 유아의 어머니가 깨끗이 씻어 말린 비료포대를 유아들에게 선물했다.

유아들의 썰매놀이는 더욱 신나게 이어진다.

“애는 브레이크가 없어!”

“썰매타기가 너무 재밌어서

심장이 쿵쿵쿵 뛰어요.”



■ 썰매놀이는 계속 된다!



계절이 바뀌어도 유아들의 썰매놀이는 계속된다.

교실에서 가져온 종이상자와 비닐포대를 합쳐 새로운 썰매를 만든다.



재미있게 타던 새로운 썰매가 움직이는 집으로 바뀌어 유아의 놀이 속에 등장하기도 한다. 썰매를 만든 종이상자와 비닐포대가 다시 카페트로 변해 방이 되기도 한다.



교사의 배움

유아들에게 놀이 자료를 주기에 가장 적절한 때는 언제일까?

유아들이 호기심이나 흥미를 가지고 놀이를 새로운 맥락으로 전환하려는 모습을 보였을 때 놀이 자료를 제공해주었다. 그러자 유아들은 놀이에 푹 빠져들면서 스스로 놀이를 변형해나갔다. 유아에게 놀이자료를 제공할 때 교사는 유아의 흥미를 앞서가도 안 되고, 호기심이 생겨났을 때를 알아차리지 못하여 늦어져도 안된다는 생각이 들었다.

유아들이 언덕을 재미있게 내려오기 위한 방법을 찾을 때 함께 종이상자를 찾고, 썰매의 재질과 속도의 차이를 인식하게 된 유아들에게 학부모가 비닐포대 썰매를 마침 선물해주셨을 때, 이처럼 유아들은 무언가를 찾아내고 탐구해나가는 과정에서 놀이 자료는 적절히 제공되어야 한다. 이 후 유아들은 상자와 비닐포대를 합쳐보거나 움직이는 집을 만들고 자전거와도 결합하여 타보는 시도를 해보면서 놀이를 변형하였고, 매일의 산책길에서 만났던 평범했던 언덕은 4개월간 우리의 놀이터였다.

유아는...

적극적으로 신체놀이에 참여하며 자신의 신체를 긍정적으로 인식할 수 있었고 재질에 따른 속도의 차이를 인식하며 탐구심과 호기심을 길러보았으며 문제상황에서의 해결책을 스스로 찾아 볼 수 있었다.

‘즐김’에서는 유아가 놀이 속에서 자신의 개인적 경험을 놀이의 소재로 표현하고 공유하며, 모두가 함께 즐기는 놀이로 열어간 사례를 소개하였다.



유아가 살아가는 삶은 놀이 그 자체이다. 유아의 놀이 속에는 기쁨과 즐거움, 그리고 성냄과 슬픔이 존재한다. 유아는 자신이 경험했던 사건들과 느낀 감정을 놀이의 형태로 재구성하고 표현하기를 즐긴다. 유아들은 가족과 함께 했던 경험을 놀이의 주제로 하여 친구들과 즐기기도 하고(「캠핑을 떠나요」, 「오늘은 파이가게를 열자」, 「랄랄라 캠핑놀이」, 「우리반 영화관」, 「끈으로 만든 놀이」), 상상적 내러티브를 다양한 놀이로 열어가며(「블록놀이」, 「우리 연극에 초대할게. 꼭 보러와」), 유아교육기관에서 이전에 경험했던 놀이들을 또 다른 놀이로 만들어 가면서(「라켓놀이」, 「더 재미있는 놀이기구」, 「천연염색」) 놀이의 즐거움을 만끽하였다.

네 번째 일렁임 만남

‘만남’에서는 또래와, 교사와, 부모와 함께 놀이 속에서 만나 함께 배워가는 공동체로서 관계를 만들어 가는 놀이사례를 소개한다.

나의 놀이 + 너의 놀이 = 우리 놀이



유아는 관심과 흥미에 따라 나만의 놀이를 한다.
그러다가 친구의 놀이가 궁금해지면 친구의 놀이를 들여다보면서
그것을 모방하기도 하고, 함께 어울려 새로운 놀이를 창조해내기도 한다.
그러나 유아들이 함께 하는 놀이 중에는 종종 여러 가지 갈등이 생기고,
친구와 배려하고 협력해야만 놀이를 유지하고 즐거움을 만끽할 수 있음을 깨닫게 된다.
나와 너, 우리가 함께 만든 놀이 속에서
유아는 사회적 문제들을 해결하며 한 뼘 더 성장한다.

네 번째 일렁임

인남

너와 내가 함께하는 놀이

놀이 속에서 유아는
친구, 교사, 부모와 관계를 맺는다.

- 01 그림자인형극
- 02 우리 반에 대장이 있다면
- 03 우리가 같이 하면
- 04 나 예쁘게 그려줘
- 05 나뭇가지 트리 만들기
- 06 화해 놀이
- 07 시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이
- 08 멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구(동영상)
- 09 텔레비전에 내가 나왔으면(동영상)

01 | 그림자인형극

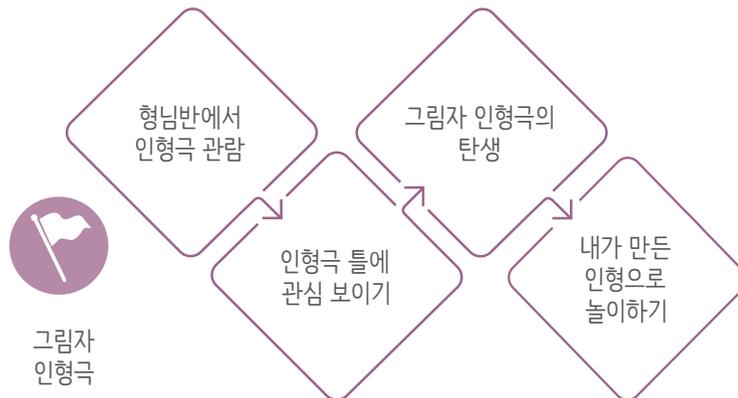


- 시기: 11월 4일 ~ 11월 8일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

#그림자_놀이극장 #인형극_틀 #후레쉬 #막대인형 #나비 #협동_힘들어 #나도_해보고_싶어

형님반에 초대를 받아 그림자인형극을 관람하였다. 여기에서 시작된 인형극에 대한 관심, 어디로 흘러갈까?

놀이 로드맵



형님반에서 인형극 관람



형님반 인형극 관람 후 그림자인형극에 대한 관심이 높아졌다. 교실에 있던 인형극 틀을 이용하여 자연스럽게 인형극이 시작되었다.

인형극 틀에 관심 보임



유아들은 형님반의 공연을 보고 돌아온 후, 교실에 있는 인형극 틀을 이용해 놀이기 시작한다.

“안녕, 난 꼬끼리야.”

“안녕, 난 괴물이야. 쿵!”

교사의 고민

인형극 틀과 막대인형에 관심을 가졌지만 이야기 구성이 짧아!

공연과 같은 환경으로 구성해줄까?

인형극 틀에 종이를 붙이고 손전등, 막대인형을 함께 제시해 주면 형님반에서 봤던 것처럼 놀이하지 않을까?

교사는 형님반에서 보았던 것과 유사한 환경을 구성해 주었다. 교사의 지원으로 단순했던 인형극 놀이가 그림자 인형극으로 발전하였고, 유아는 역할을 나누고 그림자를 탐색하며 나만의 공연을 만들어 나가기 시작한다.

함께 할 때 더 재미있는 놀이

그림자 인형극에서 누군가는 빛을 만들어 주어야 하는데 유아는 모두 그림자를 직접 만들어 보기를 원했다. 유아가 빛에 관심이 있는지, 그림자에 관심이 있는지 관찰하고 유아의 의도를 파악한 후 놀이를 지원해 주었다라면 유아가 놀이에 좀 더 몰입하며 재미있는 놀이가 나타났을 거라는 생각이 들었다.

그림자 인형극의 탄생



“이게 뭐예요? 우와!”
“우와 형들이 했던 그림자 인형극이다.”
손전등을 들고 위 아래로 흔들어 보기도 하고 인형극 틀에 비추어 본다.



“야 잘 비춰봐. 이렇게 하는 건가?”
“보여?”
“나도 해볼래. 니가 이거 들어!”

유아들은 서로 역할을 바꾸며 그림자를 만들어 보며 놀이를 한다. 그러나 여전히 극내용은 짧고, 빛과 그림자 만들기에 열중한다.

내가 만든 인형으로 놀이

교사가 제시한 막대인형을 보고나서 스스로 놀잇감을 만들어 놀이하는 유아가 나타났다. 미술영역에서 그림을 그리고 선을 따라 오려서 뒤에 빨대를 붙여 인형극 인형을 만든다.



“야, 누가 빛 좀 비춰줘.”
 “내가 해줄게.”
 “이것 봐! 이렇게 하면 나비가 돼.”
 “이게 무슨 나비아?”
 “앞에 가서 봐봐.”
 “우와 진짜 나비네.”

교사의 지원

서로 인형 조작을 원하는 유아를 위해 교사는 교구장을 이동시켜 교구장 위에 손전등을 올려놓아 주었다. 다른 유아가 들어주지 않아도 함께 인형을 조작하며 그림자를 만들어 볼 수 있게 되었다. 교사가 물리적 환경을 조금 변형해 주자 유아의 놀이는 좀 더 풍성해졌다.

손전등을 들고 있던 유아가 손전등을 내려놓고 온다.

“나도 해 볼래. 이번에 네가 들어.”

“싫어. 나도 나비 만들어 볼 거야.”

“그럼 어떡해? 그림자가 안 생기잖아.”



교사의 배움

환경 구성에서 교사의 지원 반성하기

교사가 그림자인형극 틀을 제시하고 놀이 환경을 직접 조성해 줌으로써 그림자 인형극 놀이를 하도록 유도하였다. 만약 교사가 지원하기 전에 유아에게 방법을 묻는 질문을 했더라면 어떻게 진행되었을까? 교사가 조급한 마음에 선부른 지원을 해 줌으로써 유아들이 스스로 알아내는 기쁨을 막은 건 아니었는지 반성하게 되었다.

유아는...

자신의 생각과 경험을 말과 그림으로 표상하였고, 빛과 그림자라는 과학적 원리를 탐색하였으며, 또래와 협력을 할 때 인형극놀이가 완성될 수 있음을 경험하였다.

02 | 우리 반에 대장이 있다면



#교사의_놀이관찰 #우리반 대장 #대장이_하는_말이라면_모두_따르는_유아들 #이대로_문제없나

- 시기: 11월 4일 ~ 11월 8일
- 시간: 실내놀이와 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

5세 숲속반은 지난달부터 교사가 주도하는 놀이보다 유아 주도의 놀이시간을 갖고 있다. 그래서 교사는 좀 더 주의 깊게 유아의 놀이를 관찰하며 놀이지원을 위한 방법을 모색하였다. 그런데 놀이를 관찰하다 보니 유아 한 명, 한 명이 보인다.

그 중 많은 친구들이 함께 놀고 싶어 하는 남아가 있다. 두리는 재미있는 놀이를 잘 생각해내고 블록으로 만들기도 잘 하며 웃기는 이야기를 잘 하기 때문에 친구들이 좋아한다. 그런데 2학기가 되면서부터 두리가 마음대로 행동하려는 모습이 보였다. 교사는 두리와 유아들이 놀이하는 모습을 지켜보며 어떤 도움을 줄 수 있을지 고민이 되었다.

아침 등원시간 두리의 주변에 친구들이 모여 레고로 만들 팽이로 놀이하고 있다.

친구들의 팽이에 대해 두리가 의견을 낸다.

“이렇게 하면 잘 안돌아가.

야, 내 말이 맞지 않아?”

“응, 맞아.”, “그래.”

친구들은 두리의 의견에 동의한다.



두리가 화이트보드에 그림을 그리기 시작한다. 친구들도 팽이놀이를 멈추고 두리를 따라 화이트보드에 그림을 그린다.

“너 이거 할래?”

레고 팽이를 만들던 유아가 두리가 달라고 하지도 않았는데 레고블록을 건넨다.



교사의 고민

놀이를 주도하려는 유아, 그리고 유아를 무조건 따르려는 친구들의 관계

놀이를 마음대로 하려는 두리의 태도와 그것을 따라가는 친구들의 태도가 좋은 친구관계가 아니라는 것을 알려줘야 할까? 교사는 이전에도 유아들이 두리와 함께 놀이하고 싶어 한다는 것은 알고 있었지만 다른 유아들이 자신의 놀이에 열중하기 보다는 두리의 마음에 들기 위해 하는 모습을 보고 이것을 어떻게 풀어나가야 할지 고민하게 되었다.

교사의 놀이기록

교사는 놀이기록지에 두리와 친구들의 관계에 대한 고민을 기록한다.

2학기부터 두리가 서열이 올라가면서 마음대로 행동하려는 모습이 보이고 다른 아이들도 “두리는 잘 해.”라고 생각하며 두리의 마음에 들도록 행동을 해서 교사로서 고민이 많았다. 동화책을 들려주거나 개인적으로 이야기를 하거나, 두드러지는 일에는 두리를 의도적으로 제외하거나 했었다. 두리의 마음에 이러한 행동이 바람직하지 않다는 것을 와 닿게 하는 방법이 없나 고민을 해보지만 아직도 잘 모르겠다.

교사의 고민

동료 교사와 고민 나누기: 두리의 담임교사는 현재 교육경력 2년차로, 옆 학급의 교육경력 15년차인 동료교사와 매일 시간을 갖고 학급의 문제에 대해 협의하며 함께 해결방안을 찾아 가는 교육공동체를 함께 한다.

- 담임교사: 선생님, 아이들의 놀이를 보다 보니 두리와 친구들의 모습이 걱정이 되어요.
- 동료교사: 저도 작년에 비슷한 일로 일 년 동안 아이들과 이야기를 나누었어요. 아이들이 놀이하다 보면 놀이를 잘 하는 유아나 좋은 생각을 하는 유아들과 놀이하고 싶어 하고 그러다 보니 서열이 생기는 것도 자연스러운 모습이더라고요. 그럴 때마다 수시로, 또 학급 유아 전체로 이야기를 많이 나누었어요. 그런데 유아들과 이야기 나눌 실마리는 놀이를 자세히 들여다보면 보일 때가 많았어요. 무엇이든 자세히 보아야 무엇이 문제이고, 어떻게 해결하면 좋은지를 알 수 있잖아요.

동료교사와 이런 고민을 나눈 이후 교사는 유아들의 놀이를 더욱 자세히 들여다보았다.

오늘 두리는 바깥놀이터에서 폭포놀이를 하고 있다.

교사와 친구를 초대해 놀이를 설명하는 두리는 언뜻 보기에는 놀이를 이끌어 가는 것 같아 보였다.



“선생님 여기 와 봐요.”



“애들아, 우린 손 씻는 거 만들었어.”



“와, 완전 폭포야, 폭포!”



“이것 좀 누가 잡고 있어.”

그러나 유아들의 폭포놀이를 자세히 들여다보니 놀이를 원활하게 이끌어 가는 유아는 두리가 아닌 다른 유아였다.



“여기 물이 너무 많아. 그래서 잘 내려가니까 길을 뚫어야 해.”, “봐봐, 여기를 잘 매워야 해.”



“내가 여기 길 좀 만들어 놓을게.”



“(물이 흐르는) 이쪽을 막아놓아야 해.”

교사의 지원

교사의 놀이기록

오늘 관찰을 통해 **의 새로운 면을 찾았고 아이들의 관계에서도 생각해보게 되었다. 다른 사람이 보기에는 두리가 폭포 길을 만들고 있어 두리가 놀이를 이끄는 것처럼 보였지만 자세히 들여다보니 **가 섬세하게 이끄는 말들을 하며 놀이를 주도해 나갔다. 사실 두리가 우리반 인기아이고 힘도 세서 서열이 있어서 이 문제를 어떻게 풀어야 할지 고민이었다. 아이들이 두리에게 좋은 레고를 준다던지 두리에게 맞추는 행동들을 많이 했었다.

교사는 유아들의 놀이를 관찰하며 자세히 들여다보지 않았다면 몰랐을 한 유아의 모습을 발견하며 교실 내 서열 문제를 해결해 볼 수 있는 실마리를 찾게 되었다. 교사는 진정한 리더란 친구들을 시키거나 따라하게 하는 것이기 보다는 전체적인 상황을 파악하고 그 상황에 적절하게 다른 사람을 배려하는 것이라는 점을 다른 친구의 예를 들며 함께 이야기 해 보고자 하였다.

다음 날, 교사는 바깥놀이터에서 폭포놀이 했던 사진을 보며 유아들과 이야기를 하였다. 사진을 본 두리는 “내가 했던 거다.” 라고 말한다.

교사는 유아들과 물이 잘 흘러갈 수 있도록 흙을 치우고 길을 만들었던 한 유아 덕분에 폭포의 물이 잘 흘러갈 수 있었음을 이야기한다. 교사의 말에 그 유아는 미소를 지었다. 함께 놀이했던 다른 유아들의 모습도 이야기한다. “무거운 바구니를 움직이지 못하고 계속해서 들고 있는 건 어려운 일일 것 같아. 그 일을 해준 친구들이 있어서 우리가 폭포놀이를 즐겁게 할 수 있었어.”

그 때 한 유아가 작게 박수를 치기 시작하자 다른 유아도 함께 박수를 치기 시작한다. 박수를 받은 유아들은 뿌듯한 표정을 짓는다.

교사의 배움

유아들 사이에 인기아가 생기면서 서열이 뚜렷하게 존재하는 것 같아 고민이 깊어졌다. 그런데 동료교사와 고민을 나누고 유아들의 놀이사진을 보며 회상하는 과정에서 이미 결과를 정해놓고 보고자 하는 것만 관찰한 교사의 모습을 알게 되었다. 인기아에 대한 고민은 어느덧 ‘주변을 더 자세히 둘러보지 못한 나의 시각과 유아를 대하는 교사의 태도와 관련이 있지 않을까?’ 라는 의문으로 바뀌었고 놀이에서 부각되는 장면만 기록하려 했던 나를 돌이켜보게 되었다. 목적을 가진 관찰도 중요하지만 객관적인 관찰과 전체적인 맥락을 관찰하는 것 또한 중요하다는 것을 깨닫게 되었다.

03 | 우리가 같이 하면



#만들기
#협력
#네가_주면_내가_할게
#같이_하지_않을래?

- 시기: 11월 12일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

세계여러나라로 생활주제가 바뀌어도 유아들은 우리나라의 문화재를 기억하고 관심을 이어가고 있었다. 그래서 교사는 우리나라와 관련된 책들을 계속 교실에 비치해 두었다. 유아는 만들기를 위해 이 책을 참고자료로 활용하며 놀이하고 있다.

교사의 지원

주제는 바뀌었지만, 유아의 관심이 지속된다면 우리나라에 대해 유아의 관심이 남아있기에, 이전 '우리나라' 주제와 관련된 자료를 바로 치우지 않고 놀이에서 유아가 활용할 수 있도록 일부는 계속 교실에 남겨두었다.

한 유아가 요구르트병 껍질을 벗긴 후, 네임펜을 이용해 다보탑의 몸통을 꾸미고, 다른 유아는 휴지심을 조각으로 잘라 우유곽 위에 붙이며 불국사를 만들고 있다.



한 유아가 책 속의 다보탑을 가리킨다.
 “여기 윗부분은 어떻게 하지?
 세모 모양. 지붕같이 생겼어.”

다른 유아가 잘라놓은 휴지심 조각을 건넨다.

“불국사 지붕이랑 비슷하네. 너도 이거 써.”

“휴지심 잘라주면 내가 색칠할게.”

“알겠어. 이거 너무 많이 필요해. 이러다 오늘 안에도 다 못하겠어.”



“친구들의 도움이 필요해. 내가 찾아올게.”

“오, 그럼 더 빨리 할 수 있겠다.”

“더 많이 할 수 있지.”

다른 영역에서 놀이 중인 친구에게 다가가 말을 건네며 함께 놀이할 친구, 도와줄 친구를 찾는다.

“같이 하지 않을래? 우리 지금 책 속 문화유산 만들고 있어.”

관심이 생긴 몇몇 유아가 이 놀이에 참여하고, 함께 완성한다.

교사의 배움

놀이는 함께 할 때 더 쉽다.

유아들은 나눠서 하고, 도와주고, 같이 하면 더 빨리, 많이, 잘 할 수 있다는 걸 안다. 교사보다는 또래에게 도움을 요청하고, 내가 잘하는 것을 알려주는 경험을 통해서 유아는 성장한다.

유아는...

또래와 함께 놀이하면서 비계설정자로서의 역할을 수행하고, 함께 더 나은 방향으로 성장한다.

04 | 나 예쁘게 그려줘



#그림_그리기의_의미 #그림_그리기_속_관계_맺기 #친구와_함께_그림_그리기

- 시기: 11월 25일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

유아들은 종종 친구와 함께 그림을 그리며
놀이시간 대부분을 보낸다.

각자 놀이하는 것처럼 보이는데
친구와 함께 그림을 그린다는 것이 무얼 의미할까?
그림을 그리며 무엇을 경험할까?

오늘은 두 유아가 그림을 그린다면
스케치북과 색연필, 크레파스를 가지고 와 함께 앉는다.

“나 너 그릴거야.”
“나 예쁘게 그려줘. 나도 그리고, 너도 그릴거야.”

둘은 각자 그림그리기에 집중한다.



중간 중간, 친구를 관찰하며 친구의 모습을 그린다. 친구가 본인의 모습을 잘못 그리자, 이야기해준다.

“너 (머리카락 묶음) 3개 아니야. 너 4개야.” “4개야?”

친구의 말에 머리카락이 몇 개로 나뉘어져 있는지 만지며 세어본다.

“하나, 둘, 셋, 넷... 4개네.”

유아들은 그림 속 친구의 모습을 어떻게 꾸밀지, 어디에 그릴지 상의한다.

“나도 너 그리는데, (머리카락 묶음) 3개로 그려줄게.”

“너 치마 그려줄까? 바지 그려줄까?”

“바지, 근데 치마해도 돼.”

“이쪽에 그려줄까? 아니면 이쪽?”

서로의 그림 속도가 다르자 “야, 빨리 그려.” 재촉도 하며 속도를 맞추어 그리자고 한다.

서로 집중하여 그림을 그리다가도 자신의 그림을 소개한다.

“나는 나비핀을 했으니까. 나비 그려야지.”

“(그림 속 원피스를 빨강색으로 칠한 뒤) 난 피치야. 난 피치 스타일.”



“나는 염색했다고 할래. 연두색.”

“(그림 속 원피스를 보라색으로 칠한 뒤) 너는 포도 스타일. 너는 보라색 스타일이야.”

“나는 보라색 좋아해. 보라색으로 칠해줘.”

그림을 그리던 유아들은 그림을 다 그리고 함께 다른 놀이를 하러 이동한다.



〈완성된 유아의 그림〉

교사의 배움

‘매일 비슷한 그림만 그리고 미술은 혼자놀이라고만 여겼는데…….’

유아들은 친구와 함께 그림을 그리며 친구의 모습을 관찰하고, 친구를 어떻게 그려줄지, 어느 쪽에 그려줄지 상의도 한다. 각자의 그림에 집중하여 그림을 그리다가도 친구에게 자신이 무엇을 그리고 있는지 소개하기도 한다.

유아들은 단순히 그림만 그리는 것이 아니라 그림을 매개로 친구와 긍정적인 관계를 맺는 방법을 연습하고 있었다. 어쩌면 유아들은 놀이 자체의 즐거움 보다 이러한 관계 맺기를 위해 놀이를 하는 것이 아닐까하는 생각이 든다. 여러 영역을 골고루 하는 것, 교사가 준비한 활동에 몰입하는 것이 아닌 자유롭게 좋아하는 활동을 통해 유아는 자신만의 방법으로 세상과 관계 맺는 기회를 경험하는 것이라는 생각이 든다.

05 | 나뭇가지 트리 만들기



#트리_만들기 #놀이중심_교육에서_교사의_역할은? #교사도_놀이참여자

- 시기: 11월 26일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

놀이 로드맵



나무 트리
뼈대 만들기



트리 장소
정하기

트리
꾸미기



트리
전시하기

예기치 못한
상황

망가진
트리



주말지낸 이야기 중 한 유아가 벽걸이 트리를 만들었다며 작은 트리를 보여주었다.

“우리도 만들어요.” 라는 유아의 말에 트리 만들기가 시작되었다.

유아들은 의욕이 앞서 트리에 달고 싶은 것들을 바로 가져오기도 했고 트리에 붙일 그림을 그려오기도 했다. 함께 트리를 만들기 위해서 의견을 나눌 시간이 필요해 보였다.



나무 트리 뼈대 만들기

교사의 지원

유아의 놀이를 지원하기 위한 이야기나누기 활동 진행

유아가 시작한 트리 만들기를 지원해 줄 필요가 있어 보였다. 교사는 트리 만들기를 원하는 유아들과 모여 이야기나누기 활동을 진행하였다.

“트리를 만들기 위해서 무엇이 필요할까?”

“선생님은 어떤 것을 도와주면 될까?”

이 질문에 유아들은 다양한 생각을 말했고, 재료는 유아가 찾아오고, 교사가 나뭇가지를 줄로 묶어주기로 한다. 그렇게 본격적으로 함께 트리 만들기가 시작되었다.

유아들은 산책 갈 때마다 모은 나뭇가지를 맞대어 보며 길이를 순서대로 놓아본다.



교사와 유아들은 더 짧은 나뭇가지를 얻기 위해 나뭇가지를 두 손으로 잡고 부러뜨리기도 한다.



교사는 털실로 유아들이 만든 나뭇가지 트리를 연결해준다.

빠대가 만들어지자 트리는 유아들의 놀이터가 된다. 유아들은 운동사다리가 된 트리를 재빠르게 건너본다.

만드는 중에도 유아들은 트리에 걸고 싶은 것을 만들어 와 트리에 대본다.



나무트리 걸어 둘 장소 정하기

교사의 지원

트리를 둘 장소와 트리의 크기가 적절한지 알아보기 위해 유아들에게 질문을 던졌다.

“얘들아 이제 다 이어졌는데, 어디에 걸면 좋을까?”

유아는 교실을 둘러보더니 한 장소를 택한다.

“저기 벽이요.”

벽에 걸자던 유아는 문제를 발견한다.

“여기는 이거 때문에 안 되겠다.”



그래서 다시 트리를 걸 장소를 물색한다.

“복도에 걸면 안돼요?”

“여기?”

“네.”



트리 꾸미기

그럼 이제 장소도 정해졌으니, 꾸며볼까?



별도 그리고, 소원도 적어 붙인다.

“여기 양말이요.”
작게 양말 그림을 테이프로 붙인다.



“선생님 나무 등그라미에 뒤에 소원도 적었어요.”

드디어 완성! “와 예쁘다!”



유아들은 스스로 만든 소품을 붙인다.



혼자 하다가도 도움이 필요할 땐 교사를 찾는다.

“선생님 이거 도와주세요. 묶어 주세요.”

완성된 트리를 보며 유아들은 환호한다.

트리 전시하기



이제 아까 정해둔 곳으로 함께 가,
트리를 걸어본다.
“근데, 벽에 걸 수가 없네!”
“저기에 걸어둬요.”
“그래 우선 저기에 걸어두자!”

예상치 못한 상황 발생



잠시 뒤, 교사를 부르는 소리가 들린다.
“선생님 복도 벽에 누가 클레이 공 붙였어요!”
나가 보니, 트리가 걸린 벽에는 초록색 클레이가 붙어 있다. 클레이를 붙인 유아가 당황해 하며, “클레이로 종 만들었어요.” 라고 말한다. 지워지지 않는 클레이 공을 보면서 유아에게 자율을 어디까지 주어야 할지 고민이 되었다.

망가져버린 트리

다음 날, “선생님 복도에 두면 안 되겠어요. 축구할 때 망가져요.”라는 유아의 의견에 트리를 다시 교실로 가지고 왔다. 이미 망가진 트리, 유아와 함께 수리하는 것이 의미 있을 것 같은데 관심을 보이는 유아가 없다. 교사는 혼자, 망가진 트리에 전구와 양말로 장식을 하였다.

교사의 고민

함께 꾸민 의미 있는 작품이니 전시해주고 싶는데 유아들의 흥미가 사라져 트리를 보수하는 데는 아무도 참여하지 않는다.
트리를 꾸며보자고 다시 제안을 해야 할까?
흥미도 없는데 꼭 트리를 꾸미고 전시해야 할까?
트리 꾸미기 자체는 중요하지 않다. 유아들이 트리를 만들면서 보였던 몰입과 즐거움이 중요한 것이다. 교사가 채워서 전시해도 좋을 것 같다.



교사의 배움

놀이중심교육을 하며 공간과 시간의 경계를 무너뜨리고 유아에게 놀이 주도권을 주니, 유아들은 예전보다 더 거침없이 탐색하고 시도를 한다. 놀이를 통해 도전정신과 실험정신이 자연스럽게 길러지는 것이다. 하지만 이와 동시에 생각과 행동의 경계, 제한이 약해지면서 오늘과 같이 처리할 일이 늘어나 어디까지 허용해 주어야 하는지 고민으로 남았다.

또한 유아는 결과보다는 과정에서 놀이의 의미 있는 경험이 일어난다. 친구와 교사와 함께 한 시간이 유아에게는 더 중요한 것이지 트리의 완성도는 유아에게 중요한 것이 아니었음을 깨닫게 된다. 관심과 흥미에 따르는 것이 중요하다는 생각에 혼자서 망가진 트리를 수선하였지만 어쩌면 그대로 두어도 유아에게는 여전히 소중한 작품으로 남았을 것 같다.

06 | 화해 놀이



#놀이하며_싸웠다_화해했다
#빙글빙글_화해놀이
#다_같이_손을_잡으면_좋겠어
#놀이_갈등을_해결하는_방법

- 시기: 11월 26일
- 시간: 점심식사 후 휴식시간
- 연령: 5세반

5세 숲속반은 남아에 비해 여아의 비율이 적어 여아들끼리 더욱 사이가 좋다.

여아는 자신들끼리 공유하는 관심사와 놀이 역사를 갖고 있기에 함께하는 놀이를 좋아하며, 놀이가 시작되면 빨리 몰입한다. 하지만 서로 다른 성향을 가진 또래와 함께 놀이하기에 그 안에서 갈등은 빈번하게 발생한다. 사이가 좋은 만큼 갈등도 빈번한 그들을 교사는 어떻게 도와줄 수 있을까?



우리는 놀이 친구

숲속반 여아들은 오늘도 함께 놀이한다.



어제는
종이 인형극 놀이



오늘은
단어 맞추기 놀이



다툼

점심식사 후 바깥놀이터에서 놀던 친구들 중 세 명이 교사에게 뛰어와 말한다.

“선생님, 친구가 울고 있어요!” 술래잡기의 술래를 정하던 도중 다툼이 발생했다고 한다.

교사는 유아들과 이야기를 나누어 본다.

교사의 고민

나는 어떤 방법으로 유아들이 갈등을 해결하도록 지원할 수 있을까?

예전에 교사는 유아와 일대일로 대화하면서 각자의 시시비비를 가리는 상호작용을 했었다. 그러나 유아는 교사의 권위에 의해 사과를 하더라도 속상한 감정을 말끔히 해결하지 못하는 경우도 있었고, 왜 잘못된 행동인지 이해를 못 하는 경우도 있었다. 그래서 이번에는 다른 방식으로 해결을 지원해 보아야겠다는 생각이 들었다. 그래서 놀이 때문에 속상해진 마음은 놀이로 풀도록 하면 어떨까?



재미있게 화해하는 방법

함께 이야기하며 서로 다시 놀이하고 싶은 마음을 확인한 교사가 제안한다.

“애들아 너희가 화해하는 놀이를 만들어 보면 어떨까?”



잠시 고민하던 유아가 의견을 낸다.

“다 같이 손을 잡으면 좋겠어요.”

유아들은 배시시 웃으며 서로의 손을 잡고 자연스럽게 빙빙 돈다. 저절로 깔깔깔 웃음이 나온다.

한참을 빙빙 돌다가 자리에 앉는다.

“아휴, 힘들어.”



바닥에 꾸그리고 앉자 한 친구가 흙에 손가락으로 그림을 그린다.

“상상하는 걸 그리는 거야.”

자연스럽게 그리기 놀이로 이어진다.



다시 일어나 놀이를 계획한다.

“우리 잡기 놀이 하자.”

“그래. 가위, 바위, 보!”

술래를 정하고, 다른 유아는 도망을 다닌다.



친구를 잡고,

다시 술래를 정하고

놀이는 계속 이어진다.

언제 싸웠냐는 듯이 유아는 함께 놀이한다.

놀이 속에서 유아는 성장한다.

친구들과 함께 놀이하기 위해서는 지켜야 할 점들이 많다. 유아는 친구와 즐겁게 놀이하기 위해서는 내가 하고 싶은 것을 표현하거나 참아야 하며, 나의 생각과 다른 친구의 의견도 수용하거나 타협해야 한다. 그렇지 않으면 함께 놀이할 수가 없다. 이런 많은 것을 유아는 놀이 속에서 자연스럽게 배워나간다.

하지만 때로는 스스로가 해결하기에는 아직 어린 경우가 많다. 내 마음을 몰라주는 친구 때문에 속상하고, 문제가 뭔지 몰라 난감해 하기도 한다. 교사는 늘 하듯이 중재자로서의 역할을 하지 않고 작은 제안을 통해 유아 스스로 해결할 실마리를 찾도록 지원하였다. 직접 시시비비를 가려주는 것이 아니라 유아 스스로 서로의 마음을 읽고 이해할 수 있도록 분위기를 조성해 주었다. 그랬더니 유아는 교사가 어떻게 화해하는지 알려주지 않아도 충분히 감정을 표현하고 조절하며 이해할 수 있는 능력을 가졌음을 알 수 있었다. 유아들이 놀이 중 갈등으로 생기는 어색함과 속상함을 해결하는 가장 빠른 방법도 바로 놀이가 아닐까?

유아는...

놀이하면서 생기는 갈등을 통해서 다른 사람의 생각과 감정을 이해하고 자신의 생각을 효과적으로 주장하며 정서를 조절하고 갈등을 효과적으로 해결하는 법을 배워간다.

07 | 시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이



#또래_갈등_중재자 #놀이인_듯_놀이_아닌_놀이_같은 #우리가_할_놀이는_많으니까

- 시기: 11월 26일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

어느 날, 바깥놀이에서 몇몇 유아가 실외정자에 모여 무슨 놀이를 할지 의논한다. 상담놀이를 하자는 한 유아의 제안에 일사천리 준비를 마친다. 상담에 필요한 테이블과 의자, 선물을 준비해놓고, 친구들이 노는 모습을 관찰하다가 싸우는 친구들을 데리고 와 화해시키려 노력한다. 얼마 뒤, 싸우는 친구들이 없자 유아는 실외정자를 주변을 청소하며 청소놀이로 이어간다. 바닥에 떨어진 나뭇잎과 돌멩이들을 치우고, 테이블 위의 모래도 쓸어 담는다. 누군가 시키면 청소이지만 스스로 할 때는 청소도 놀이가 된다. 이런 건 누가 가르쳐 준걸까?



유아들이 정자를 상담실로 꾸민다. “여기서 상담놀이 하자.”
 “그래. 책상이랑 의자가 필요하지.”
 한 유아가 주변에서 흰 돌맹이들을 주워와 한 곳에 모아놓는다.
 “이건 뭐하게?”, “이따 화해하면 줘야지. 그럼 애들이 좋아할걸.”
 “이제 싸우는 애들 찾아보자.”, “찾으면 여기로 데려와.”

교사의 고민

유아가 갈등 중재 상담놀이를 시작했어요.
 교사는 놀이를 지켜보기만 해도 괜찮을까?
 유아 간 싸움을 소재로 하는 놀이를 진행시켜도 될까?
 유아들의 실제 갈등 상황에 교사가 개입하여 중재해야 하지 않을까?
 유아끼리 잘못된 방법으로 갈등을 해결하지 않을까?
 관찰자가 되어 유아들의 놀이를 지켜보고 기다려주자!
 어떻게 하는지 지켜보자. 놀이처럼 화해하는 경험을 하게 되니 일석이조의 효과가 있을지도 몰라.

놀이 중 갈등을 겪은 친구를 데려와 상담을 시작한다. 친구와 문제가 있었던 유아의 갈등을 상담소에서 멋지게 해결해 준다.



“친구의 이야기를 먼저 들어보세요.”
 “무엇을 잘못된 것 같나요?”
 “(흰 돌맹이를 주며) 이거는 선물이에요.”
 “앞으로는 싸우지 마세요.”
 “안녕히 계세요.”

얼마의 시간이 지난 후, 상담에 참여할 친구들을 찾지 못하자 한 유아는 상담실을 청소할 것을 제안한다.



“그럼 우리 이제 여기 청소하자.”
“그래, 깨끗이 치워놔야지.”
“비켜주세요. 여기 모래 치웁니다.”

바닥과 테이블 위를 쓸어내고
청소하고, 테이블과 의자도 제자리에
 옮겨놓는다.



“이것 좀 같이 들어줄 사람!”
“나!”
“이거 어디에 있었지?”
이렇게 상담소는 종료된다.

교사의 배움

놀이가 곧 삶의 일부로서 경험이 되다.

유아의 놀이는 평소의 경험과 연결되어 시작하고 끝나는 것을 관찰할 수 있었다. 오늘은 유아들이 만든 상담소 덕분에 유아 간 갈등 중재에 교사는 관여하지 않아도 되었다. 갈등과 같은 부정적인 상황은 늘 교사의 몫이라고 생각했다. 유아끼리 해결한다고 하였을 때 순간 교사가 유아들의 갈등을 올바른 방향으로 해결하는 것이 맞지 않을까 고민이 되었다. 하지만 이내 유아들이 대화를 나누며 놀이를 통해 화해하는 모습을 보며 안심이 되었다. 그리고 자연스럽게 유아는 청소로 놀이로 마무리하는 모습을 보며, 일상 중의 모든 경험이 놀이로 연결될 뿐만 아니라 놀이가 유아 삶의 기반이 된다는 것을 느낄 수 있었다.

08 | 멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구

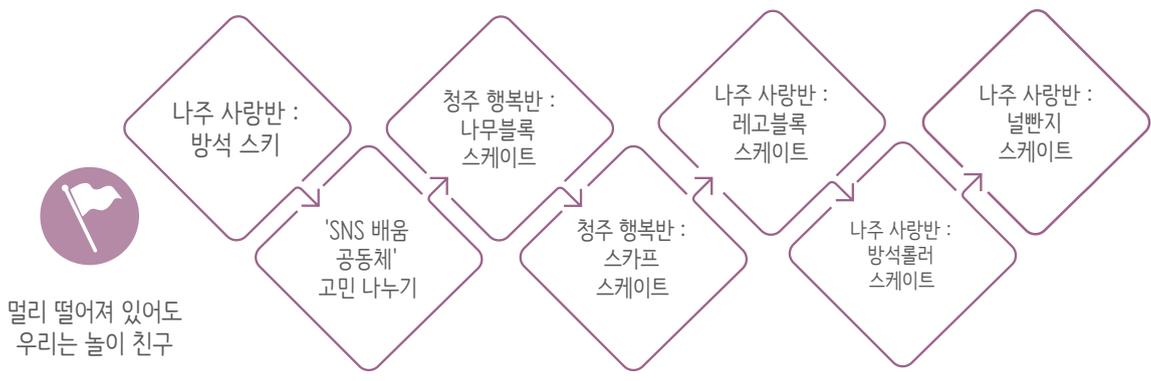


#SNS_교사배움공동체 #스카프_스케이트 #방석_스케이트 #우리의_놀이를_소개할게 #이렇게_다르게_놀이했어

- 시기: 7월 ~ 11월(기관1), 12월(기관2)
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반(기관1, 기관2)

유아의 놀이를 지원하는 방법에 대해 ‘SNS 배움공동체’라는 곳에서 다른 지역 교사들과 함께 고민을 공유한다. 놀이 지원방법을 고민하던 나주의 한 교사는 청주에서 비슷한 놀이를 즐겼던 친구들의 소식이 접하게 되고, 이 친구의 놀이 이야기를 학급에 소개한다.

놀이 로드맵



■ 나주 사랑반 : 방석 스키

나주에 위치한 사랑반에서는 방석과 막대를 이용하여 스키장 놀이를 하고 있다.



기다리는 곳, 출발하는 곳
등으로 공간도 구분하고,



안전규칙도 정해서
안내한다.



그런데 방석 스키가 앞으로 잘 나아가지 않아
유아들은 콩콩 두발 모아 뛰며 스키를 탄다.

■ 'SNS 배움공동체' 고민 나누기



교사는 어떻게 하면 유아들의 스키 놀이를 재미있게 지원해줄 수 있을지 고민하다가 다른 지역교사들과 함께 하는 'SNS 배움공동체'에 도움을 요청한다.



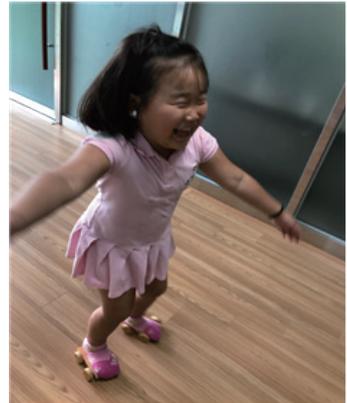
그러자 멀리 청주에서 스케이트를 즐겁게 타보았던 소식이 들려온다. 청주의 교사는 스케이트 놀이를 하던 유아의 영상, 사진 등을 공유한다.

■ 청주 행복반 : 나무블록 스케이트

청주에 위치한 행복반 유아들은 스케이트보드 놀이를 하였는데



스케이트보드는 교실에 하나뿐이라 많은 유아들이 함께 놀이할 수가 없었다.



그래서 원목 자동차를 신고 스케이트를 타기 시작했다.

“선생님! 자동차 차가 젤 재밌어요. 이걸 걸어갈 수도 있어요.”

■ 청주 행복반 : 스카프 스케이트

그러나 나무블록도 많은 유아들이 한꺼번에 놀이하기에는 부족했다.



그러자 한 유아가
“스카프가 미끄럽잖아. 이걸로 스케이트 타보자.”
라고 제안한다.

유아들은 스카프를 가져와 발에 묶어 스케이트를 만들기 시작한다.



“이거 맞아요?”
다른 유아는 교사에게 스카프 묶는 법을 물으며 스카프 스케이트를 신는다.



무더웠던 여름날, 유아들은 나무블록, 스카프, 양말 등 각자의 방법으로 스케이트를 타고 그렇게 복도는 스케이트장이 되었다.

■ 나주 사랑반 : 레고블록 스케이트



나주 사랑반 교사는 여전히 앞으로 나아가지 않는 스키를 타며 놀았던 유아들에게 청주 행복반 친구들의 모습을 소개해주었다. 나주 친구들은 소개받은 놀이를 따라 해보다 조금씩 변형하고 자신들의 생각을 보태어 또 다른 스케이트를 만들어 냈다.



“우와! 알려준 스카프 스케이트 정말 빠르네!”



원목 자동차가 없어 나주 유아는 교실에서 비슷하게 생긴 레고블록 차를 이용해 탔다.

“레고 스케이트는 너무 미끄러워!”

“스케이트를 타다가 파당 넘어지기도 했지만 레고 스케이트는 정말 즐겁네.”

하지만 여기저기에서 레고블록 스케이트를 탄 유아들은 울퉁불퉁한 레고블록 표면 때문에 발바닥이 아프다고 하며 스케이트를 벗는다.



“이건 아니야.”, “아! 발바닥 아파!”

교사가 묻는다. “아프지 않고 잘 나가는걸 어떻게 만들까?”

■ 나주 사랑반 : 방석 롤러 스케이트

그 때
한 유아가
스키로 사용하던 방석을 손바닥으로
밀며 놀이한다.



그 모습을 본 다른 유아는 새로운 생각이 떠오른다.

“내가 좋은 생각이 떠올랐어요!
이걸(레고 자동차를) 이렇게 이렇게
딱 붙여가지고 짹~ (타는 거예요)!!!”

교사는 유아의 새로운 생각을 격려한다.
“오, 좋은 생각인데. 한 번 해보자. 우리!”
교사의 말에 힘을 얻은 유아는 방석에 레고블록을 올려두고 테이프를 잘라 붙여 고정시킨다. 이렇게 유아들은 새로운 스케이트를 만든다.



다른 유아들도 ‘방석 롤러 스케이트’를 만들고 친구의 도움을 받아서 방석과 발을 테이프로 고정시킨다.

유아는 다른 한 발로 바닥을 밀면서
한 발로는 스케이트를 탄다.

“재밌어?”

“응! 재밌어! 재밌어!”



■ 나주 사랑반 : 널빤지 스케이트



어떤 유아는 종이상자를 널빤지처럼 잘라 스케이트를 나는 방법을 생각해 낸다.



유아들은 넓은 복도로 나가 레고블록 스케이트, 스카프 스케이트, 방석 롤러 스케이트, 널빤지 스케이트 등을
타며 신나게 스케이트 타기를 즐긴다.

고민을 나누면 답이 보인다

유아들이 흥미를 가지고 시작한 놀이로 신체 운동 기술 및 과학적 개념이나 문제해결 등을 경험할 수 있는 교육적 가치가 있다고 판단이 됐는데, 실제 놀이에서 스키가 앞으로 잘 나아가지 않아서 흥미를 잃지 않을까 걱정이 되었다. 어떻게 하면 유아들이 재미있게 놀이할 수 있을지 고민하다가 다른 지역 교사들과 고민을 나누게 되었다. 청주 지역 선생님의 도움을 받아 다른 기관에서 이루어진 놀이를 우리 반 유아들에게 소개했다. 그러자 친구들의 놀이를 따라 하거나 변형하기도 하고 새로운 방법을 고안해 내면서 유아들의 놀이는 점점 더 확장되고 세련되게 이루어졌다.

이번 기회를 통해 교사의 고민은 다른 교사들 역시 경험하고 있는 고민이며, 우리가 고민을 나누면 유아들에게 많은 지원과 지지를 할 수 있을 것이라는 생각이 들었다. 또한 놀이에 대한 고민에서 시작된 소통은 교사와 유아들에게 새로운 만남을 선물해주었고 닮음과 다름을 반복하는 놀이 속에서 색다른 즐거움을 얻을 수 있었다.

유아는...

유아는 서로의 놀이를 보며 간접적으로 새로운 놀이를 경험할 수 있다.

그러한 경험을 구현하면서 자신만의 놀이로 변형하기도 하고, 자신만의 독창적인 생각을 놀이 속에 녹여낼 수 있다.

또한 놀이 중 발생하는 여러 가지 문제들 역시 놀이 속에서 놀이를 통해 해답을 찾아 해결을 할 수 있는 힘을 가지고 있다.

09 | 텔레비전에 내가 나왔으면

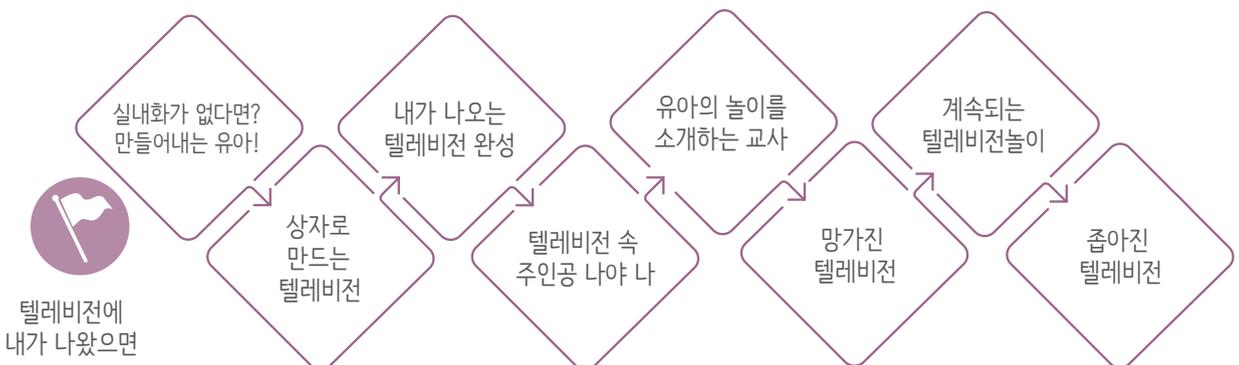


#텔레비전에_놀이 #텔레비전_만들면_되지 #열혈시청자가_된_교사 #애들아_텔레비전_같이_보자

- 시기: 11월 14일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

5세 숲속반 유아들은 재활용품들을 이용하여 놀이하는 것이 매우 익숙하다. 구조화되지 않은 재료로 원하는 것을 만들기를 좋아하는 유아에게 상자는 훌륭한 놀이재료가 된다. 정해진 틀을 벗어나 하고 싶은 놀이를 마음껏 펼치며 놀이할 때에 정말 행복해하며 주도적으로 놀이하는 유아 누리(가명), 오늘도 누리는 무언가를 열심히 만들고 있다.

놀이 로드맵



■ 실내화가 없다면? 만들어내는 유아!

실내화를 챙기지 않은 유아를 보고
화가 나려는데!
유아는 얼마 후,
“선생님 이 실내화도 괜찮지요?”라며 상자로
실내화를 만들어 신고 나타난다.



항상 가장 마지막에 이름을 불러야 모이는 아이.
정해진 활동을 할 때면 심심하다고 말하는 아이.
원하는 놀이를 할 때면 생각지도 못한 아이디어를 쏟아내는 아이.
하지만 대부분 혼자서 놀이하는 이 유아를 지켜보기로 했다.

■ 상자로 만드는 텔레비전

평소처럼 유아들은 상자를 이용해 각자의 놀이를 즐기고 있다.

누리는 네모로 구멍이 뚫린
상자로 무언가를 만들고
있다. 상자들을 연결할 때에는
전기테이프와 가위를 능숙하게
사용하여 붙인다.



누리는 만들던 상자를 들고 블록이 있는 쌓기놀이영역으로 간다. 누리는 종이블록을 쌓은 후 그 위에 자신이
만든 상자를 올린다. 그리고는 전기테이프와 가위를 사용하여 블록과 상자를 고정한다.



■ 내가 나오는 텔레비전 완성



누리는 블록 안으로 몸을 넣어 상자 구멍 사이로 얼굴을 내민다. 그러더니 블록을 연결하여 공간을 확장한다.



그러더니
블록을 더 여러 개 쌓아서
공간을 넓힌다.
그리고는 전기테이프를 잘라
다시 블록들을 고정한다.



누리는 교사에게 상자를 잘라달라고 하여
지지대를 얻은 후 블록에 붙여 텔레비전을
완성한다.



“됐다 TV!”

■ 텔레비전 속 주인공 나야나!

“선생님! TV 완성했어요.
저는 인형 나오게 할 거예요.”

교사는 유아의 초대에 다른
유아에게도 함께 하기를 권유했다.
“애들아, 같이 TV 볼 사람!”



교사는 상자로 만든 리모컨을 조작하여 채널을
바꾸며 놀이에 참여한다.
교사가 놀이하자 다른 유아도 관심을 보이며
참여한다.

친구가 리모컨으로 3번을 누른다.

“3번!” “3번? 3번은 내가
나와야하는데”
누리는 인형을 두고 직접 텔레비전
안으로 들어온다.
“3번은 뭐야?”, “개그콘서트요.”



개그맨이 꿈인 누리는 재미있는 표정을 짓고 춤을 추어 교사와 친구를 웃게 한다. 다른 유아가 재미없다며 채널을 자주 바꾼다. 교사는 자주 채널을 바꾸는 친구에게 계속 보자고 하면서 누리의 놀이를 격려한다.

■ 유아의 놀이를 소개하는 교사

교사는 여러 유아들의 참여를 권유한다.

“애들아, 여기 개그콘서트 한다.”

“개그콘서트 볼 사람?”



그러자 여러 유아들은 텔레비전에 관심을 보이기 시작하고, 모두가 텔레비전 속 주인공이 되고 싶어 한다. 그러나 텔레비전을 만든 누리는 자신만 텔레비전에 나오고 싶어 한다.



그러자

“나 안하고 갈 거야.”

“나도 집에 갈래.”

라며 친구들은 떠나간다.



■ 망가진 텔레비전

여러 친구들이 왔다가자 열심히 만든 TV가 부서진다.



교사는 다시 텔레비전을 블록 위로 올려주며 속상한 누리의 마음을 읽어준다.

■ 계속되는 텔레비전놀이



다시 놀이는 시작되고, 이번에는 친구가 텔레비전 안에 들어간다.



갑자기 누리는 미술영역으로 가서 색종이로 무언가를 오린다. 친구의 뉴스 놀이가 끝날 때까지 기다린 누리는 친구의 방송이 끝나자 “쭈욱 늘어나는 체다치즈” 라며 노란색 색종이를 흔들며 춤을 춘다.

■ 좁아진 텔레비전



그러자 누리는 “너무 불편해. 나와 줘.”라고 말하며 놀이를 중단시킨다. 교사는 유아들이 놀이에서 발생하는 문제를 해결할 수 있도록 지원한다.

“애들아, 어떤 방법이 있을까?”

옆에서 상황을 지켜보던 한 유아가 해결방법을 생각한다.

“선생님! 더 넓혀요. (팔을 뻗으며) 이만한 TV도 있어요.”

라고 말하며 더 커다란 텔레비전을 만들자고 제안한다.

“친구 때문에 너무 좋아요.”

그럼에도 좁다고 표현하는 누리에게 교사가 한 번 더 제안한다.

“더 넓은 TV도 있대. 우리 더 넓게 만들어보면 어떨까?”

교사의 이야기를 들은 누리는 이번에는 고개를 끄덕이며 친구의 제안을 받아들인다.



교사의 배움

교사의 반성적 저널 중 일부

누리는 자유롭게 하고 싶은 놀이를 할 때면 정말 반짝이는 아이디어로 즐겁게 놀이하지만, 자신이 만든 놀잇감이 망가지거나 놀이를 방해받는 것을 싫어해서 주로 혼자 놀이를 하는 편이다. 그런 누리에게 교사는 함께 놀이하는 즐거움도 느끼게 해주고 싶었다.

그래서 누리에게 다가가 물었다.

“혼자 놀이하는 게 재미있니?” “아니요. 그런데 친구들이 부수니까 싫어요.”

“놀이 하다 망가질 때도 있지만 친구들과 힘을 합하면 새로운 놀잇감을 만들 수도 있어. 다른 친구들끼리 함께 놀이하는 모습이 어때 보여?”

누리와 많은 대화를 나누었다. 친구와 함께 나누며 놀이하는 모습을 보일 때면 때를 놓치지 않고 격려를 하고, 친구와 함께 하는 즐거움을 느낄 수 있는 놀이들을 계획하여 제공했다. 이렇게 누리와 한발 한발 리듬을 맞추어 놀이친구가 되어주기도 하고 친구들과 건강한 관계를 맺을 수 있도록 도왔다. 누리는 조금씩 자신의 놀이 속으로 친구들을 초대하는 것을 허용하였다. 그리고 가끔 도움이 필요한 친구들을 먼저 배려하기도 하는 모습도 보였다. 그렇게 누리는 천천히 놀이 속에서 함께하는 즐거움을 맛보는 듯 했고 나는 서두르지 않고 누리와 폭을 맞추어 걸어보기로 마음먹었다.

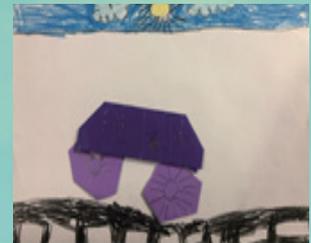
“만남”에서는 유아가 놀이하는 과정에서 또래를 만나 함께 놀이하며 생기는 문제들을 유능하게 해결해가며 사회구성원으로 성장해가는 놀이사례를 소개하였다.



유아가 펼쳐가는 놀이의 장에서 유아가 어떤 놀이친구와 어떤 관계를 맺어가는지를 살펴보는 것은 놀이 의미와 이를 통한 배움을 이해하는 데 매우 중요하였다. 유아는 놀이에서 만나는 놀이친구와의 놀이를 유지하기 위하여 내 마음대로가 아니라, 배려해야 함을 알게 되고(「우리 반에 대장이 있다면」, 「텔레비전에 내가 나왔으면」), 함께 놀이를 하며 우정을 쌓고(「우리가 같이 하면」, 「나 예쁘게 그려줘」), 놀이에서 협력할 때 더 재미있는 놀이가 가능함을(「그림자 인형극」, 「나뭇가지 트리 만들기」) 깨달아 갔다. 때로는 같은 반 친구가 아닌 멀리 떨어진 곳의 친구와 함께 놀이를 하거나(「멀리 떨어져 있어도 우리는 놀이 친구」), 놀이 속 갈등을 해결하기 위한 놀이를 하며(「화해 놀이」, 「시작은 상담놀이, 끝은 청소놀이」) 더불어 사는 사람으로 성장해갔다.

다섯 번째 일렁임 **자람**

‘자람’에서는 유아가 탐구하고, 시도하는 놀이의 과정 속에서 세상을 배우며 자신의 유능함을 발현하고 성장해가는 놀이사례를 소개한다.



시련은 성장의 디딤돌

“왜 자꾸 무너지지?”
“더 멋지게 하려면 어떻게 해야 하지?”

유아는 내재적 동기에 의해 놀이를 시작하고,
그 놀이를 반복하며 자신이 무엇을 좋아하고 잘 하는지를 알아간다.

놀이에서 유아는 자신의 행동과 감정을 조절할 수 있게 되고,
무엇인가 해내었다는 성취감은 또 다른 자극이 되어 놀이를 계속하게 하며,
유아로 하여금 자신이 무엇이든 할 수 있는 능력 있는 존재임을 알게 한다.

그러나 이 과정이 순조롭지 않을 때도 있다. 유아는 때론 실수와 실패를 겪기도 한다. 하지만 놀이 속
시행착오는 놀이를 중단하게 하기 보다는 끊임없이 반복하여 자신의 속도에 맞게 자신만의 방법으로 다시
시도하며 자라갈 수 있게 한다.

다섯 번째 일렁임

자람

성장의 디딤돌이 되는 놀이

유아는 유능하나 때때로 시행착오를 겪으며 성장한다.

- 01 나무를 심으려면
- 02 나는 태풍이에요
- 03 버릴 게 없는 모과
- 04 배려하며 놀이하며 자라며
- 05 메뚜기를 묻어주자
- 06 레고블록, 포켓몬 놀이
- 07 사슴벌레의 집 지어주기
- 08 한겨울의 물놀이
- 09 우리 반에 찾아온 무지개(동영상)

01 | 나무를 심으려면



#바깥놀이 #나뭇가지를_심고_싶어 #해결_방안_찾기 #무엇으로_어떻게

- 시기: 6월 17일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 4세반

바깥놀이 중 한 유아가 나뭇가지를 한 개씩 세워보더니, 곧이어 나무심기 놀이를 시작한다. 흙바닥에 나뭇가지를 세우려고 노력하던 유아는 반복해서 시도해 보지만, 잘 세워지지 않는다. 교사는 유아가 나뭇가지를 세울 수 있도록 직접 도와주려다가, 또래와 함께 스스로 문제를 풀어나가기를 기대하며 제안을 한다.



한 유아가 흙바닥에 나뭇가지를 세우려 시도하며, 옆 친구와 대화를 나눈다.

“나무 심는 거예요. 무럭무럭 자라면 미세먼지를 줄일 수 있어요.”

“물만 주면 돼?”

“사랑도 줘야 돼, 우리가 돌봐주자.”

유아가 나뭇가지 세우기를 시도하지만, 나뭇가지가 세워지지 않는다.

“나 자꾸 쓰러져. 왜 안 되지.”

“내가 해줄게.”

다른 유아가 나뭇가지를 받아 세우기를 시도하지만, 역시 잘되지 않는다.

“이게 왜 자꾸 쓰러져.”

“땅을 더 파볼까?”

“(땅을 판 후, 세워보고 쓰러지자) 그래도 안 되잖아.”

교사의 지원

유아의 계속되는 시도를 관찰하던 교사는 한 가지 제안을 한다.

“어떻게 하면 나무가 쓰러지지 않게 심을 수 있을까? 생각을 모아보자.”

그러자 옆에서 보고 있던 유아가 이야기한다.

“단단하게 하면 돼. 흙 덮어봐.”

“나는 이제 안 쓰러져.”

“나는 그래도 안 되는데.”

옆에서 놀이하던 또 다른 유아가 그 모습을 보고 다가와 나뭇가지 주변에 돌을 세워 놓는다.

“나는 옆에 돌을 하는데. 이렇게 돌하고 흙 많이 덮으면 안 쓰러져.”



짧은 호흡의 놀이 속에서 오늘도 유아는 배운다.

놀이를 하다가 난관에 봉착한 유아들은 문제를 해결하기 위해 여러 번 반복해서 시도하였다.

‘직접 나뭇가지 세우는 것을 도와줘야 할까?’, ‘나뭇가지 세우는 모습을 보여줘야 할까?’ 등 유아가 겪는 문제를 해결해주는 방법에 대해 고민을 하다가, 다른 친구들과 생각을 모아보자고 제안하였다. 그러자 문제해결 경험이 있는 다른 유아가 와서 자신만의 방법에 대해 이야기하였다. 교사는 유아가 스스로 문제를 해결하는 기회를 제공해줌으로써 놀이를 지원할 수 있다.

유아는...

시행착오를 통해 문제해결을 탐구과정을 즐기며

또래와의 의견을 교환하며 다른 사람의 생각을 수용, 존중하는 경험을 하고

자신의 호기심을 자발적이고 자유롭게 실험하는 경험을 통해 스스로 배운다.

02 | 나는 태풍이에요



#나는_태풍이에요 #놀이와_안전의_경계는_어디? #교사의_개입시기 #친구의_놀이_방해

- 시기: 10월 18일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 3세반

화이트보드 뒤에 숨어 있던 한 유아가 갑자기 나타난다. 다른 유아는 이 모습을 보고 소리를 지르며 교실을 가로질러 뛰어다닌다. 유아도 그 뒤를 따라 뛰어간다. 그 모습을 본 또 다른 유아는 “태풍이에요, 태풍이에요! 모두 피하세요!”라고 말한다. 이 말을 시작으로 태풍 놀이가 시작된다.

태풍이 된 유아들은 “휘이익~!” 소리를 내고 팔을 휘저으며 교실을 돌아다닌다. 주변에 있는 유아들은 “으아악~!” 소리를 지르며 피한다. 태풍의 진행 방향을 알 수 없듯이 태풍이 된 유아들도 어떤 형태로 놀이가 변화할지 알 수가 없이 자신들만의 놀이에 몰입한다. 다른 친구의 놀이를 방해하는 유아 태풍들... 놀이는 점점 거칠어지고, 교사는 언제, 어떻게 개입해야 할지 고민한다.



“지금 태풍이 왔습니다. 빨리 대피하세요. 대피소로 피하세요.”

유아가 블록을 높이 쌓는다. 다른 유아도 소리를 지르며 함께 블록을 높이 쌓는다.



또 다른 유아가 옆에 앉아 있다가 블록을 무너뜨린다.

“태풍이 무너뜨렸어.”



두 유아는 앞뒤로 블록을 다시 쌓는다.
다른 유아가 방석을 가져온다.

“여기 지붕도 만들자.”

“그래 폭신하게 여기에도 올리자.”

“이제 숨어!”

다른 유아가 “팡!” 소리를 내며 블록을 무너뜨린다.
함께 놀이하던 유아들이 함께 웃는다.



“여기 모래주머니야.

모래주머니도 옆에 놓아야해.”



블록을 무너뜨렸던 유아가 모든 영역에 있는 교구장의 교구를 다 쏟아낸다.

“나는 태풍이야!”

교사의 지원

친구의 놀이를 방해하는 과격한 놀이, 어떻게 해야 할까?

‘태풍 표현’에 몰입하며 즐겁게 놀고 있으니 계속 하도록 두어야 할까?
다른 친구들의 놀이를 방해하고 있으니 멈추라고 이야기해 주어야 할까?

다른 사람을 방해하니 과격한 행동은 멈추되 또 다른 놀이로 연계시켜보자.

정리도 놀이로 연계해보자!

태풍이 우리 교실에 놀이를 못하도록 마비시킨 것을 이야기 나누고 피해복구팀을 꾸려보려고 제안하면 놀이의 흐름이 깨지지 않는 거야!

그리고 태풍을 표현하며 놀이하고 싶은 유아에게 새로운 재료를 제시해 보자.

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 유아가 놀이에 몰입해 있으므로, 놀이를 멈추게 하기 보다는 교사도 놀이 속 기상캐스터가 되어 태풍이 된 유아가 안전하게 이동할 수 있도록 상호작용 할 것 같아요(예를 들면, “태풍이 ~로 움직이고 있어요.”, “태풍이 점점 약해지고 있어요. 태풍이 사라지고 있어요.”).
- 이 상황을 동영상으로 촬영하여 함께 보면서 모두가 함께 즐겁게 놀이하기 위해서는 나의 놀이할 권리와 친구들의 놀이할 권리 모두가 소중함을 이야기 나누는 시간을 가질 것 같아요. 이러한 이야기나누기는 계속되는 놀이시간 운영을 위해서도 꼭 필요하다고 생각해요.
- 유아의 태풍 놀이를 자연스럽게 태풍 안전, 놀이 안전교육과 연결할 수 있을 것 같아요.

교사는 태풍을 표현한 유아들에게 제안한다.

“태풍이 와서 마을이 엉망이 됐어. 어떻게 하지?”

“이제 태풍이 저쪽 마을로 갔으니깐 우리 마을을 처음처럼 만들어볼까?”



“네, 변신.”

양손을 옆으로 벌리고 뱅글 돈다.
그리고 앉아서 정리를 시작한다.

마을이 정상으로 복구가 된 후, 교사는 유아와 바람을 표현할 수 있는 다른 방법은 없을지 이야기를 나눈다. 바람처럼 날리는 스카프로 표현해보면 어떨지 제안한다.



이제 태풍이 되고 싶은 유아는
큰 스카프를 가져와 세차게 흔들며 외친다.

“태풍이 왔어요!”

교사의 배움

유아들은 태풍놀이를 하면서 태풍을 온 몸으로 표현했다. 그러면서 주위에 있는 교구를 모두 바닥에 쏟아 부었다. 놀이에 집중하며 즐거워하는 모습이었지만 다른 놀이를 하고 있는 친구들에게 방해가 되는 건 아닐지, 플라스틱 통이 부셔져 다치지는 않을까 걱정이 되었다.

교사는 친구들과 조금 떨어진 곳에서 다른 방법으로 태풍을 표현해 보도록 제안하였지만 유아의 놀이를 교사의 의도대로 중단, 변형시킨 것은 아닌지 고민이 되었다.

다른 유아가 불편을 호소할 때까지 기다려주어야 하지 않았을까?
유아들 간에 스스로 문제를 해결하도록 기다려주어야 하지 않았을까?

유아의 안전, 놀이 방해에 대한 교사의 판단으로 놀이 맥락을 바꾸어 버린 것 같아 교사의 역할에 대해 다시 생각해 보게 되는 놀이였다.

03 | 버릴 게 없는 모과

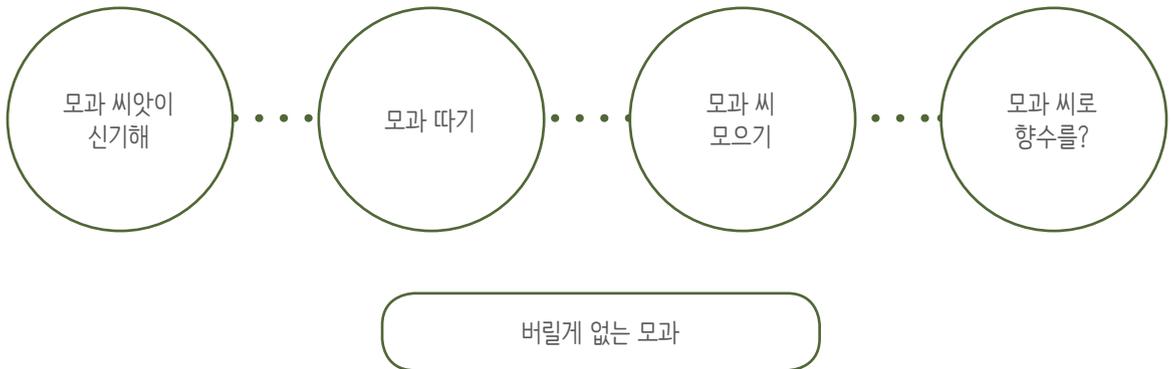


- 시기: 10월 18일 ~ 10월 23일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

숲속반 유아들은 산책길에 모과나무 밑에 떨어져 있는 모과 열매를 주워 관찰하곤 한다. 그런데 오늘 주운 모과는 썩은 모과! 유아는 썩은 모과를 가지고 할 수 있는 재미있는 놀이를 찾아낸다.

#모과를_던지면 #모과_속에는_씨가_있어요 #모과_향수 #호기심

놀이 로드맵





모과 씨앗이 신기해

산책길에 유아는 바닥에 떨어진 모과를 발견하였다. 모과를 주워 코에 갖다 대고 냄새를 맡는다.

“(고개를 좌우로 흔들며) 으악! 썩은 모과는 싫어.”

유아는 갑자기 모과를 바닥에 던진다.

그러자 모과가 깨지면서 열매 속에 있던 모과 씨가 후두둑 떨어진다.



“바닥에 던지니까 모과 씨가 나왔어.”

유아는 모과 씨를 더 모으려고 바닥에 떨어진 썩은 모과를 주어와 교사에게 보여준다.

(썩은 모과를 자세히 살펴보니)

“벌레들이 갇혀먹어서 그런가?”



(부서진 모과를 바닥에 문지르며)

“그럼 나는 모과 바닥에 문질러봐야지.”

(바닥에 모과 씨를 관찰하며)

“진짜 모과 씨가 나온다.”



교사의 지원

교사는 유아의 관심이 모과인지, 씨앗인지, 무엇을 하고 싶은지 좀 더 지켜보기로 하였다.

모과 따기

“나는 싱싱한 모과 씨 모으고 싶어.”

유아들은 싱싱한 모과 씨를 모으기 위해 모과나무로 달려간다. 그리고 바닥에 떨어진 모과를 던져 나무에 달린 모과를 향해 던진다.



모과열매를 던지는 것을 본 교사가 유아에게 묻는다.

“모과를 던져서 맞추는 것 말고 모과를 딸 수 있는 또 다른 방법은 없을까?”

“모과나무를 흔들어요. 그러면 모과가 떨어져요.”

“맞아, 좋은 방법이야!”

유아들은 함께 모과나무를 흔든다.

모과 씨 모으기



“모과가 떨어졌다.”

유아는 바닥에 떨어진 모과를 가지고 다시 딱딱한 바닥이 있는 곳으로 간다.



모과를 다시 바닥에 던진다.



“어? 또 씨가 나왔어.”



모과를 바닥에 또 던진다.



모과 씨로 향수를?

유아들은 밖에서 주워온 모과와 모과 씨를 가지고 교실에 들어온다. 물로 모과 씨를 닦은 후 모과 씨를 휴지에 놓고 물기를 닦는다.

“모과 씨로 무엇을 하려고 물로 닦은 거야?”

“모과 씨로 향수 만들려고요. 향수요.”

유아는 모과 씨로 모과 향수를 만들고 싶다고 말한다.



교사의 배움

유아의 관심은 ‘모과 씨의 향기’에 있었고, 모과의 향이 나는 이유가 씨앗에 있다고 믿고 있었다. 유아의 생각대로 모과 씨로 향수를 만들 수 있을까? 모과 씨가 아닌 모과 과육에서 향이 난다는 것을 가르쳐 주고 모과 향수를 만들 수 있도록 지원해주고 싶은 마음도 있었지만 유아가 먼저 도움을 청하기를 기다리기로 하였다. 그런데 유아는 아쉽게도 모과의 과육은 다 버리고 씨앗만 열심히 모았다. 며칠 뒤, 유아에게 모과 향수는 어떻게 되었는지 물으니 향이 잘 안 나서 버렸단다. 쉽게 사라진 흥미, 혹시 내가 제대로 지원하지 못한 탓일까?

04 | 배려하며 놀이하며 자라며



#등에_번쩍_서에_번쩍_딱지치기 #놀이_위해선_배려도_잘해야해
#놀이로_크고 #놀이로_배우는_아이들 #놀이는_교사도_크게_한다

- 시기: 11월 4일 ~ 11월 8일
- 시간: 실내놀이와 바깥놀이 시간
- 연령: 5세반

숲속반에서는 지난달부터 유아들이 자유롭게 놀이할 수 있도록 기존의 약속들을 없애고 있다. ‘놀이 계획하고 놀기’, ‘정해진 영역에서만 놀기’, ‘교실에서만 놀기’ 약속이 없어지자 교사의 우려와는 달리 유아들은 더 자율적으로 행동하는 모습을 보였다.

그런데 아직 ‘집에서 장난감을 가져오지 않기’의 약속은 남아 있었다. 주말을 지내고 온 뒤 맞이하는 월요일, 실내화, 편지 등 각자의 가방에서 정리할 물건들을 꺼내던 유아들은 집에서 가져온 딱지들을 꺼냈다. 하지만 교사의 눈치를 보며 다시 가방에 넣고, 교사의 눈을 피해 딱지를 가지고 놀기를 시도한다. 교실에서 친구들과 집에서 가져온 장난감을 가지고 놀고 싶은 유아의 마음을 발견한 교사는 고민이 된다.

교사의 고민

집에서 가져온 상업적 장난감, 놀이 자료로 허용해주어야 할까?

이전에도 유아들은 딱지치기를 하고 싶어 했지만 '교실에서 함께 만든 딱지도 아닌, 고무 딱지를 쳐야하나?'라는 생각에 유아들의 요구를 제한하였었다. 그러나 유아가 나의 눈을 피해 몰래 집어넣는 딱지를 보며 어떻게 해야 하나 고민이 머릿속에 자꾸 맴돌았다.

유아들과 좋은 방법을 함께 이야기해 보자.

교사로서 학급에 관련된 문제로 고민할 때 가장 해결 가능한 답을 제시해주던 사람은 바로 유아였다. 내가 왜 딱지놀이를 싫어하는지 생각해 보고 유아의 요구를 들어보기로 하였다.

점심 식사 후 교사는 유아들에게 딱지치기를 하고 싶은지 묻는다. 유아들은 그렇다며 목소리를 높여 이야기한다. 반면 교실에서 치면 시끄럽다는 의견도 있다.

“복도에서 치면 되요.”

교사는 딱지치기를 하고 싶다는 생각도, 딱지치기가 시끄럽다는 생각도 소중하니 다른 사람들에게 피해가 되지 않도록 주의하면서 딱지치기 놀이를 하자고 하였다. 그러자 딱지치기를 하고 싶은 유아들은 스스로 움직이기 시작했다.



역할영역에 있는 소파를 옮긴다.



'딱지방'이라고 써서 복도에 붙인다.



준비가 완료되자 유아들은 신나게 딱지를 친다.

다음 날, 복도에서 평! 평!

딱지 치는 소리가 크게 들린다. 큰 소리 만큼 딱지치기는 열기를 더해간다.

“복도에서 치니까 시원하고 좋다.”

“맞아. 나도.”

“나는 양말 벗고 할래.”



하지만 다음 날, 옆 반에서 딱지 치는 소리가 너무 크다는 민원이 들어온다.

교사는 유아들과 다시 이야기를 나눈다.

“다른 반에 우리 딱지 치는 소리가 너무 크게 들리나봐. 어떻게 하면 좋을까?”

“그래도 복도에서 쳐요.”

“그럼 다시 교실에서 쳐요.”

“근데 아파트에서도 뛰면 안 되잖아. 아랫집 시끄러우니까.”

“그럼 밖에서 하면 안 되나?”

“밖에서 해요! 선생님!”

유치원 놀이터가 공사 중이라, 근처의 초등학교에 가서 딱지를 치기로 했다.

딱지를 치지 않는 유아들은 자신이 원하는 놀이자료를 들고 가기로 했다.



양손에 고무딱지를 잔뜩 들고 의기양양 걸어가고 있는 유아들을 원장선생님이 발견한다.

멀리가지 말고, 원장실 앞 빈 공간에서 딱지치기를 해도 된다고 하자, 유아들이 말한다.

“그럼 원장님이랑 다른 선생님들 일하실 때 시끄럽잖아요.”

놀이를 시작할 때만 해도 다른 사람들은 개의치 않았던 유아들이 이제 다른 사람들의 입장을 헤아리기 시작한다



초등학교에 도착하였다.

“여기서 해요!”

유아들이 큰 플라타너스 나무 밑을 지목한다.

그러나 딱지치기를 할 돛자리가 없어서 유치원 실무사 선생님께 부탁을 드린다. 돛자리가 오기까지 꽤 시간이 걸린다.



“아, 왜 이렇게 안 오시지?”

“선생님이 여기까지

오시는데 멀어서 힘드실 거야.

우리가 꽤 멀리 왔잖아.

좀 더 기다려 보자.”

실무사 선생님이 돛자리를 가져다주신다.

“감사합니다. 힘드셨죠?”

딱지치기를 위해 애써주신 선생님께 어른스럽게 감사의 마음을 전한다.

딱지치기 시작, 그러나 바람 때문에 문제가 생긴다.



“바람 때문에 자꾸 날아가요.”

“딱지도 날아가요. 저기까지 갔어요.”

“딱지 치는 게 힘들어요.”

“그럼 어떻게 하면 좋을까?”



“테이프를 붙여요.”
 “테이프는 여기 없는데.”
 “그럼 나사?”, “나사도 여기 없잖아.”
 “신발을 낚요. 그럼!”
 “아, 신발을!”

유아들은 돛자리 위에 신발을 올려 돛자리를 고정한다.



“애들아 괜찮아?”
 “네! 괜찮아요!”
 “바람을 이겼어요. 신발이.”

바람을 이긴 돛자리 위에서 유아들은 딱지치기를 이어간다.



교사의 배움

놀이를 하며 배려하는 마음을 배울 수 있다.

유아는 집에서 가져온 공산품 고무 딱지를 보고, 유아의 바람을 허용해야 하는지 제한해야 하는지 고민이 되었다. 하지만 유아의 의견을 존중하고 허용하니 유아는 주도적으로 놀이를 하기 시작했다. 소음으로 문제가 생기자 유아들은 딱지치기를 계속 하면서도 다른 반 친구들과, 선생님들에게 피해를 끼치지 않는 방법을 생각해 내었고, 도움을 주신 분에게 감사의 마음을 표현하기도 하였다. 실외에 나가서도 바람이 불어 문제가 생기자 또래들과 고민하며 대책을 생각해 내는 유아의 모습을 보면서 오늘도 한 뼘 성장한 유아가 대견스러웠다.

유아는...

유아들은 놀이하며 생각한다. 놀이를 즐겁게 하기 위한 생각 중에는 다른 사람을 배려하는 방법도 포함되어 있다. 한계에 부딪혔을 때 주저하지 않고 대안을 생각하고 마련한다. 유아는 놀이를 통해 끊임없이 도전하고, 배려하며, 자란다.

05 | 메뚜기를 물어주자



- 시기: 10월 22일
- 시간: 바깥놀이 시간
- 연령: 3세반

동식물에게는 생명이 있다. 이 세상에는 존재의 이유가 없는 생명체는 없다. 유아도 생명체에 대한 존중, 죽음에 대한 안타까움을 느낀다. 바깥놀이시간, 운동장 한쪽 끝에 유아들이 모여 앉아 있다. 죽은 메뚜기를 발견 유아들, 어떻게 처리할지 토의를 시작한다.

#산책 #메뚜기_피 #안전한_곳 #우리들의_방법 #더_아프지_마

“여기 메뚜기가 피가 나고 있어.”

“죽었나봐.”

“누가 실수로 밟았나봐.”

“다른 사람이 또 밟으면 어떡하지?”

놀이하던 유아들이 그 곳으로 모였다. 유아들은 심각한 표정으로 죽은 메뚜기를 보면 처리 방법에 대해 대화를 시작한다.

“우리가 메뚜기 물어줄까?”

“근데 메뚜기 못 만져.”

“누가 메뚜기 손으로 만질 수 있는 사람?”

“그런데 메뚜기 어떻게 옮기지?”

“애들이 나뭇잎으로 옮길 수 있어.”

“나뭇잎에 누가 올려 줄 거야?”

“내가 할 수 있어.

너희들은 어디에 묻으면 좋을지 보고 와!”



“내가 좋은 곳을 찾았어. 여기 어때?”

“원래 무덤은 땅을 파야하는데 여기는 형님들이 땅을 파냈어.”

“여기는 형님들이 많이 오니까 메뚜기를 밟을 거 같아.”

“그럼 다른 곳을 찾아볼까?”

“아, 생각났다! 형님들이 안 오는 곳이 있어!”



“여기는 은행 똥 냄새 때문에 사람들이 안 올 거야.”

“여기에 물어주자.”

“그런데, 땅을 팔 수 없잖아.”

“그럼 나뭇잎으로 가려주자.”

유아는 죽은 메뚜기를 옮겨 놓고 나뭇잎으로 덮어 주었다.

교사의 배움

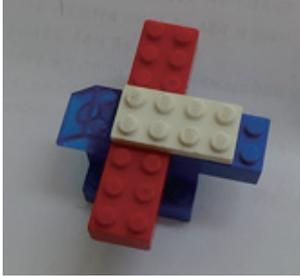
반성적 저널의 일부

유아의 놀이를 관찰하며 죽은 메뚜기에 대한 호기심이 죽은 생명에 대한 가없음으로 변하는 과정을 볼 수 있었다. 죽음을 맞이한 메뚜기를 손으로 직접 만지지 않고 옮길 수 있는 방법을 알아내고, 안전한 곳을 탐색하여 죽은 메뚜기가 더는 아프지 않도록 배려하는 모습에서 생명을 존중하는 마음이 자라고 있음을 알 수 있었다. 또한 자신이 할 수 없는 것에 대해 친구에게 도움을 요청하고, 대신에 자신이 할 수 있는 것을 찾아 실천하면서 서로 협동하여 문제를 해결하는 모습 속에서 우리 유아들이 진정한 협력 공동체, 함께 사는 공동체를 이미 꾸려나가고 있음을 알 수 있었다. 내일은 냄새가 나 사람이 오지 않는 곳, 나뭇잎으로 가려준 곳이지만 유아들이 메뚜기에 대해 가졌던 가없은 마음을 잊지 않도록 무덤 푯말을 만들 수 있는 재료를 준비해 주어야겠다.

·
·
·

다음 날 바깥놀이를 나가서 어제 물어준 메뚜기 무덤에 푯말을 세워 주는 것으로 마무리 되었다.

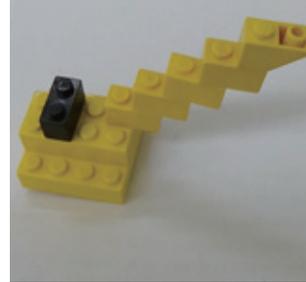
06 | 레고블록, 포켓몬 놀이



이상해씨



리자몽



피카츄

#레고블록 #포켓몬_놀이 #만화_영화_놀이_관찰을까? #만화놀이_좋아요

- 시기: 11월 16일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

요즘 몇몇 유아들이 레고를 이용해 포켓몬 만들기에 푹 빠졌다.
전시 된 포켓몬들은 어느덧 교구장을 꽉 채웠다.

‘만화영화 놀이 관찰을까?’

‘레고로 만들었으니까 관찰지 않을까?’

두 유아는 오늘도 평소처럼 놀이시간에 포켓몬을 만든다.



두 유아는 오늘도 평소처럼 포켓몬을 만들고 있다. 각자 만든 포켓몬을 들고 허공을 가르며 진지한 표정으로 놀이를 한다. “슈~~~웅, 쉬~~~~익”



혼자 놀다 만난 두 유아는 포켓몬 배틀을 시작한다.

“진화하면 엄청 세!”

“그럼, 진화하면 엄청 세지.,” “공격!”

“안 되겠어 변신! 이거는 변신하는 거야.”

유아는 교구장 위의 많은 포켓몬 중 하나를 들며 외친다. “다른 것 나와, 피카츄! 공격해!”

교사의 고민

유아들은 오늘도 포켓몬 놀이를 한다.
만화영화를 주제로 한 놀이, 허용해 주어야 할까?
레고로 만든 것이니까 괜찮지 않을까?

다른 교사들은 어떻게 지원할까?

- 만화영화를 주제로 한 놀이는 유아 생활과 밀접한 관련성이 있어서 놀이에서 표현되는 것 같아요. 사실 교사 입장에서는 교육적이지 않은 것 같아 고민이 될 때도 있지만 만화영화의 부정적인 면이 놀이에 그대로 나타나기 보다는 만화영화의 경험을 토대로 친구들과 함께 놀이하고 몰입하여 놀이하는 것에 의미를 두고 놀이를 바라보는 시각이 필요하다고 생각해요.
- 만들거나 그림으로 표현하는 것은 허용하지만 과격한 언어나 행동이 나타낸다면 제한해야 한다고 생각해요.

포켓몬을 가지고 놀이하는 것과 인형놀이 모두 상상놀이라는 면에서 같지 않을까? 라는 생각에 오늘은 유아들의 만화영화 놀이를 지켜보기로 했다. 함께 놀던 유아들은 이제 각자 자신의 포켓몬을 만든다.

“변신! 여기는 발사!”, “슈우웅~ 여기는 구멍.”

다 만든 뒤, 둘은 자신의 레고 포켓몬을 소개한다.

“여기는 머리 바꾸기, 여기가 머리 바꾸기야.”

“2학년이야 애는 이제.”

다시 포켓몬 놀이가 시작된다. 한 유아는 “(교구장 위 포켓몬을 들며) 나와, 전투캐로벨로스!”
 이 말에 다른 유아도 포켓몬을 바꾸며 포켓몬 배틀이 이어진다. 짧은 포켓몬 배틀이 끝나고, 놀이하며 부서진
 레고를 수리한다. 수리가 끝난 뒤, 둘은 각자 놀다가 다시 함께 놀기를 반복한다.



교사의 배움

유아들은 레고로 포켓몬 세상을 재현하며 그 자체에 몰입하며 혼자 놀다가 친구와 포켓몬 배틀을 하기도 하고, 다시 새로운 포켓몬을 만들기에 열중한다. 놀이 중에 유아는 혼자 놀이와 협동 놀이, 상상놀이와 구성놀이 사이를 자유자재로 오갔다. 교사가 걱정했던 만화영화를 소재로 한 놀이, 포켓몬 세상이라는 놀이 주제는 오히려 유아의 놀이 양상을 유연하게 하였다. 혼자서도 즐겁고, 함께 해도 즐거운 놀이, 이미지를 구체물로 구현해 내고, 여기에 이야기를 담아 상상놀이로 발전시키는 것 자체가 모두 가능하게 하였다. 만화영화를 주제로 한다고 안 되는 이유가 뭐가 있을까? 유아들이 그 속에서 즐거움과 자유로움, 몰입감을 느끼며 자라는 것이 더 중요하지 않을까? 유아의 놀이를 보면서 교사의 관점을 바꿔야겠다는 생각을 한다.

07 | 사슴벌레의 집 지어주기

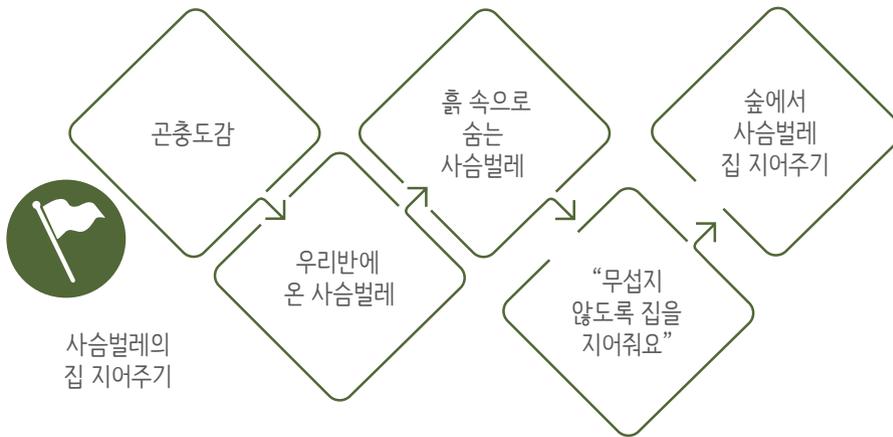


교사는 미세먼지가 심하거나 날씨가 나쁘지 않은 날을 제외하고, 유아들과 함께 종종 근처 산으로 향한다. 어느 날 한 유아가 집에서 키우는 사슴벌레를 친구들에게 소개해주고 싶다며 가지고 왔다. 사슴벌레가 채집통에 담긴 흙 속으로 기어들어가는 모습을 보고 유아의 상상 이야기가 시작되었고, 그렇게 사슴벌레의 집 지어주기 프로젝트가 시작되었다.

#사슴벌레 #집_지어주기 #통나무 #걱정 #괜찮아요 #친구와_함께 #또_올게

- 시기: 11월 19일 ~ 12월 12일
- 시간: 실내놀이와 바깥놀이 시간
- 연령: 4세반

놀이 로드맵



곤충도감



“얘들아, 여기 사슴벌레 좀 봐. 암컷하고 수컷이 있어.”

“우리 집에도 사슴벌레 키우고 있는데 날개도 있어서 진짜 잘 날아!”

유아들이 과학영역에서 곤충도감을 보다가 사슴벌레를 발견하고 이야기를 나눈다.

우리반에 온 사슴벌레

한 유아가 집에서 키우는 사슴벌레를 친구들에게 소개해주고 싶다며 가지고 왔다. 유아들은 사슴벌레통을 한참을 들여다보며 사슴벌레를 관찰한다.

흙 속으로 숨는 사슴벌레



“와! 사슴벌레가 자꾸 흙 속으로 숨는다.”

“무서운가봐. 엄마한테 가고 싶은가? 불쌍하다.”

“아니야, 우리가 무서워서 숨는 거야.

무섭지 않도록 숲속에 집을 지어주자.”



“선생님, 우리 숲 산책 갈 때 이 사슴벌레 놓아줄까요?”

“선생님, 우리 산에 가서 사슴벌레 살 수 있는 집을 만들어주면 좋겠어요.”

유아의 제안에 따라 사슴벌레의 엄마를 찾아 주기로 했다.



무섭지 않도록 집을 지어줘요



산책 나온 어느 날, 유아들은 사슴벌레 집을 만들어 줄 곳을 찾기 위해 숲을 꼼꼼히 살핀다.

숲에서 우연히 통나무 한 무더기를 발견한다.

“애들아, 여기 나무가 있어.”

“이걸로 사슴벌레 집을 만들 수 있을 것 같아.”

“놀이터도 있으면 좋겠는데.”

“통나무로 넓은 집을 만들어야지”



숲에서 사슴벌레 집 지어주기



유아는 통나무로 사슴벌레의 집과 놀이터를 만들어 준다.

한 유아가 막대기를 나무에 기대어 놓은 모습을 보고 교사가 묻는다.

“긴 막대는 왜 나무에 기대어 놓은 거야?”

“사슴벌레가 여기로 올라가서 높은데서 날 수 있도록 만든 거예요.”

“사슴벌레는 흙이 있어야 해.”

“여기다 흙을 놓아주면 숨을 수도 있어.”

유아는 사슴벌레가 편히 쉬고 놀 수 있는 집을 만들기에 집중한다.

“이건 사슴벌레가 비가 올 때 들어가서 쉬는 곳이에요. 지붕도 있어서 이 안에 들어가 있으면 숨을 수 있어요.”



“이렇게 하면 기둥이 될 것 같아. 왜 자꾸 쓰러지지?”

“아! 옆에 작은 나무를 받쳐주면 쓰러지지 않겠다.”



“우리 여기 흙 있는데다가 사슴벌레 올려보자.”, “사슴벌레가 좋아했으면 좋겠다.”

“아, 귀여워. 사슴벌레야, 우리가 네가 살 집을 만들었어.”

사슴벌레의 집이 완성될 즈음 유아는 사슴벌레를 바닥에 놓아준다.

“사슴벌레가 엄청 잘 기어 다닌다. 나무 위에 올려볼까?”, “밖에 나와서 좋은가봐.”

“야, 조심해. 사슴벌레 다쳐.”

유아들은 사슴벌레를 서로 관찰하기 위해 몰려들었다. 막대 위에 올려보기도 하고 통나무 위에 올려보기도 한다. 유아는 작은 사슴벌레가 다치지 않도록 조심스럽게 행동하며 사슴벌레를 집에 놓아준다. 잘 살 수 있을지 걱정도 하면서 사슴벌레의 움직임을 세심히 살펴본다.

“선생님 사슴벌레 잘 안보이게 숨겨줘야 할 것 같아요. 다른 사람들이 잡아가면 어떻게 해요?”

“사슴벌레야 잘 있어. 엄마, 아빠 만나서 행복하게 살아.”

“선생님, 우리 다음 주에 사슴벌레 만나러 다시 꼭 와요.”

교사가 이제 원으로 돌아갈 시간을 알리자 유아들은 아쉬워하며 사슴벌레에게 인사를 한다.

교사의 배움

매주 가는 숲에서 사용하는 놀이 자료는 가정에서 보내준 그릇, 자연에 있는 흙, 통나무 정도여서 시간이 지남에 따라 항상 같은 공간에서 유아들이 계속해서 재미를 느낄 수 있을까?라는 생각을 했다. 하지만 매일이 다른 자연 속에서 유아는 만들어져 있는 놀이터보다 스스로 만들어서 하는 놀이를 더욱 재미있어하는 것을 알 수 있었다.

어느 날 교실에 놀러온 사슴벌레에게 사슴벌레집을 만들어주겠다며 시작한 놀이는 한 달 가까이 진행되었고, 학급 전체 유아가 참여하는 놀이가 되었다. 사슴벌레의 먹이, 사는 곳 등을 조사하고, 기관의 주변에서 사슴벌레 집으로 적절한 장소를 찾아보는 등 튼튼한 집을 지어주기 위해 적극적으로 활동하였다. 유아들은 마침내 숲에서 적절한 장소를 발견하였고, 친구와 함께 무거운 통나무를 나르고, 역할을 정해 집을 꾸미면서 의견을 조율하였다. 또한 친구가 소중히 만든 공간을 침해하지 않기 위해 조심스럽게 행동하고, 세운 기둥이 넘어지지 않고 튼튼하게 서 있을 수 있는 다양한 방법을 시도하며 문제를 해결하기 위한 탐구와 실험 과정을 경험하기도 하였다. 작지만 함께 사는 생명을 소중히 여기는 마음도 가질 수 있어 놀이를 통해 유아의 삶이 다양한 앎으로 채워지는 의미 있는 시간이었다.

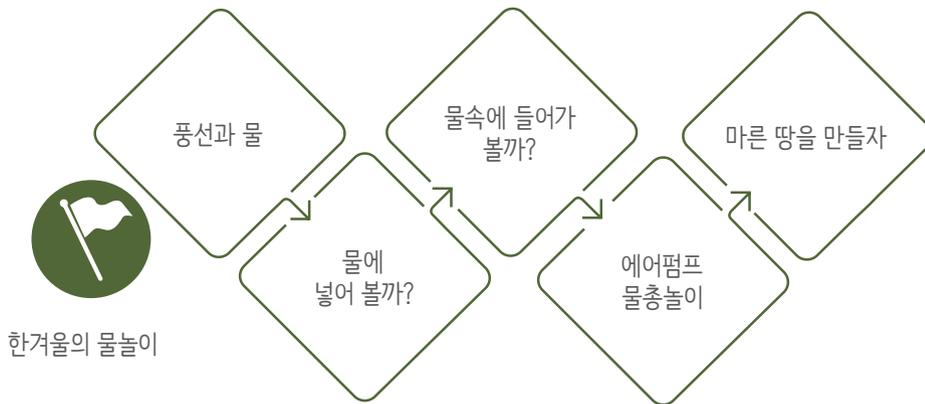
08 | 한겨울의 물놀이



- 시기: 12월 2일 ~ 12월 11일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

#한겨울에_물놀이를_해요 #에어펌프로_물총놀이 #우리가_정리할_수_있어요

놀이 로드맵



풍선과 물

유아들은 요즘 에어펌프 기계로 풍선에 바람을 넣었다가 풍선 속 바람이 빠지면서 위로 날아가게 하는 놀이에 열중하고 있다.

“와, 천장까지 갔어!”, “풍선이 쭈글이가 됐어!”, “바람이 빠지니까 그렇지!”



유아는 점점 더 큰 풍선을 만들고 싶어 한다. 풍선에 바람을 넣는 유아를 보고 친구가 말한다.

“야, 그렇게 바람 많이 넣으면 풍선 터져!”,

“괜찮아. 이거 물이 아니라서. 나 그때 풍선에 물 넣었더니 터져버렸거든.”

“물? 우리 풍선에 물 넣어볼까?”, “선생님 풍선에 물 넣어도 돼요?”, “물?”

교사의 고민

풍선에 바람이 아닌 물을 넣고 싶다고 하는데 여러 가지 생각이 머릿속을 맴돌았다. 우리 교실은 화장실이 가깝지 않아 왔다 갔다 해야 한다. 그러다가 여기저기 물을 떨어뜨리고 다니면 다른 유아의 놀이에도 방해가 될 것 같기도 하고 미끄러져 다칠 수도 있다. 게다가 날도 추운데 옷이라도 젖으면 감기 걸리지 않을까? 유아들의 흥미를 어디까지 허용해줘야 할까? 물을 꼭 내어주어야만 할까? 내어주지 않으면 어떨까? 어느 것이 유아의 배움을 지원하는 것일까?

지난 여름 유아들과 물놀이 했던 기억이 떠올랐다. 물놀이를 하면서 아이들의 얼굴에서 웃음이 떠나가지 않았다. 유아는 물을 참 좋아한다. 문득 유아가 조작할 수 있는 고품의 물체만이 놀이 자료가 아니라는 생각이 들었다. 유아들이 계속해서 흥미를 보이는 바람도, 빛도, 그리고 물도 유아가 항상 관심을 갖고 놀이하는 변화무쌍한 놀이 자료였다.

그래서 유아들에게 물을 내 주기로 하였다. 대신에 화장실까지 거리가 가깝지 않기 때문에 플라스틱 교구 상자를 비우고 그 안에 물을 담아주었다. 무엇을 할 수 있는지 구체적으로 안내하지 않은 채 유아가 어떻게 반응하고 놀이하는지 지켜보았다.

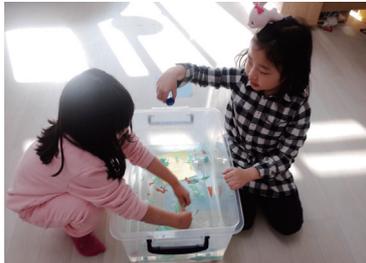


물에 넣어 볼까?

유아들의 왕래가 적은 곳에 교사가 놓아둔 물놀이 상자를 먼저 발견한 유아.
교실에 있는 물건을 이것저것 넣어 본다.



“물편 넣어 봐도 되요?”
“하하하, 물편이 배처럼 똥똥 떠다녀.”



“이거(구슬) 넣어보자.”
“어? 이거 똥똥 안 뜨네.”
다른 유아는 색종이를 가져와 물속에 넣는다. “안 돼, 그럼 종이가 찢어져. 잘 돼.”
빨리 빼.”



유아는 과학영역에 가서 집게를 가져와 색종이를 건져낸다.
“이것 봐, 이렇게 (집게로) 하니까 넣는다. “안 돼, 그럼 종이가 찢어져. 잘 돼.”
빨리 빼.”

“어, 근데 종이가 물에 녹아서 물 색깔이 변했어.”

“얘들아, 이것 봐. 물이 조금 초록색이 됐어.”

다른 유아들이 물놀이 상자로 몰려든다. 물놀이를 하기 위해 색종이 조각, 풍선, 소꿉놀이 통을 들고 온다.



“우리 색종이 더 넣어보자.”
“와, 진짜 물 색깔이 변한 것 같아.”
“색종이 색깔로 물 색깔이 변했어.”
“이건 해초야, 해초.”



“풍선에 물 넣어볼까?” “근데 풍선처럼 커지진 않아.”



물속에 들어가 볼까?

다음 날, 유아는 교사에게 물놀이가 하고 싶다고 한다.

“선생님 물놀이 하고 싶어요. 어제 그 물 넣은 상자 필요해요.”

교사의 고민

유아들은 오늘도 물놀이가 하고 싶다고 한다. 어제는 물속에 이것저것 넣어보는 탐색을 하였는데 오늘은 어떤 놀이를 할지 궁금했다. 유아들에게 놀이 자료로 물을 허용해 주기로 한 이상, 충분히 놀이하는 것이 중요하다는 생각에 오늘은 따뜻한 물을 넣은 물놀이 상자를 두 개를 제공하고, 물이 떨어지는 것에 신경 쓰거나 미끄러지지 않도록 바닥에 수건을 깔아주었다.

교사는 두 개의 물놀이 상자를 제공한다. 상자가 늘어난 유아들에게 새로운 생각이 떠오른다.

“우리 여기에 발 담가볼까?”, “양말 벗어.”, “바지 걷자.”



양말을 벗고 바지를 걷은 유아들은 의자를 가져와 물놀이 상자에 발을 담근다. 유아들은 족욕을 하며 블록도 만들고 책도 읽는다.



에어펌프 물총 놀이

에어펌프로 풍선에 바람을 채우는 놀이를 하던 유아는 또 다른 방식으로 물놀이를 시작한다.



“나도 발 담그고 싶어.”

유아는 에어펌프를 물놀이 상자의 물에 담가본다. 풍선에 바람을 넣듯이 에어펌프를 물에 넣고 피스톤을 당겨본다.

“이것 봐, 물이 튀어 올라와.” “신기하다, 와!”

갑자기 물놀이는 (에어펌프) 물총놀이가 바뀐다. 유아는 에어펌프로 물을 끌어올려 물줄기를 뿜어낸다.



하지만 다른 유아는 생각만큼 잘 안 된다.

“선생님 물이 안 채워져요.”

“어떻게 하냐면 이렇게 거꾸로 넣고, 잡아 당겨! 자, 여기!”

“와! 된다!!!”



여기저기서 에어펌프 분수가 뿜어져 나오고, 에어펌프로 물총을 쏘는 유아의 얼굴에 웃음이 번진다.



마른 땅을 만들자

유아들은 신나게 물총놀이를 하고, 수건으로 주변의 물을 닦는다.



“물바다야.” “마른 땅을 만들자.”

교사의 배움

유아는 스스로 지식을 배울 수 있다.

유아들은 물이 담긴 상자 속에 다양한 물건을 넣어보는 놀이를 하며, 물에 뜨는 것과 가라앉는 것, 물에 젖지 않는 것과 물이 스며들어 흐물흐물해지는 실험, 에어펌프의 공기 부분을 물로 채워 압력을 가하면 물이 구멍을 통해 쏟아지는 실험을 하면서 물리적 지식을 배워갔다. 그동안 과학적 지식은 교사가 계획하여 습득시켜 주는 것이라고 생각했었는데 아이들 스스로 탐구하면서, 그리고 친구와 대화하면서 과학적 지식과 개념을 배워가고 있음을 알 수 있었다.

잠시만 기다려 주면 유아는 스스로 한다.

실내에서 물을 사용했을 때 정리하기가 힘들어 꺼려졌다. 그래서 교사가 주도적으로 활동을 진행하기도 했었는데 유아들은 충분히 놀고 난 후에는 바닥에 흘린 물을 자발적으로 닦으면서 문제를 스스로 해결하는 능력을 보여주었다. 교사가 먼저 나서기 전에 유아가 스스로 할 수 있는 기회를 주는 것이 필요하다는 생각이 들었다.

09 | 우리반에 찾아온 무지개



- 시기: 11월 4일 ~ 11월 29일
- 시간: 실내놀이 시간
- 연령: 5세반

#우리_반에_무지개 #자연현상 #발견 #다른_무지개를_친구와_함께_찾아보자

일상 속 자연현상도 유아들에게는 특별했다. 햇살 좋은 날, 물체에 반사된 빛이 교실 바닥에 무지개로 나타났다. 유아들의 호기심은 찰나의 순간도 지나치지 않았다. 하늘에서만 봤던 무지개가 우리 교실 바닥에 놀러왔고 그렇게 무지개 이야기가 시작된다.

우리반에 무지개가 찾아왔어요



유아들은 교실 바닥에 생긴 무지개를 발견한다.

“선생님, 진짜 무지개예요. 이것 보세요!”

“우와! 이것 좀 봐! 교실 바닥에 무지개가 생겼어.”

“우와, 예쁘다.”

“어디? 어디? 진짜 무지개다. 진짜 신기해.”



유아들은 책상을 밀어내고 옹기종기 모여 앉아 한참을 관찰한다.

“무지개 만져 볼까?”

“무지개가 없어지는데?”

“무지개가 없어지는 건 싫은데... 다른 곳에 무지개가 있는지 찾아보자!”



무지개를 찾아보자, 만들어도 보자



다음 날 유아가 한 손에 나뭇잎을 들고 온다.

“등갯길에 나뭇잎 위, 얼음이 있어서 가지고 왔어요!
무지개가 생겼던 곳에 놓아볼래요.”

“어?? 얼음이 녹아버리네?
따뜻한 햇빛 때문인가?”



한 유아가 일회용 장갑 안에 물을 넣어 햇빛이 있는
곳에 놓아본다.

“선생님, 여기에도 무지개가 보여요!”

“우와! 무지개가 또 찾아왔어!”



“내 손에 무지개 담아볼래요!!”
 손을 뻗어 무지개를 잡아보려 하지만...
 “왜 자꾸 그림자만 생기지?”
 “선생님, 무지개 어떻게 만들어요?
 비올 때까지 못 기다리겠어요.”

그렇게 무지개를 찾던 유아들은 무지개를 만들어보고 싶어 한다.



어디 있니? 무지개야



교사는 CD와 프리즘, 라이트테이블을 제공해준다.

“내가 꼭 무지개를 찾을 거야.”, “여기 위에 올려놔 보자.”

라이트테이블에 올려보기도 하고, 햇빛이 보이는 책상 위에 프리즘과 CD를 올려보기도 한다.

“이렇게 하면 조금씩 보여.”



교실에서 무지개를 찾다가 유희실까지 햇빛을 찾아간 아이들.

“찾았다! 무지개!”

“이렇게 하면 많이 생겨!”

“무지개는 빛으로 만드는 거구나.

우리 반에도 빛을 만들어 보자!”



교실에서 만드는 빛

자연의 빛에서 인공의 빛을 만들어 보고 싶어 하는 유아들을 위해 티라이트를 제공해 주었다.



“우와! 빛이다.”

“활활 타오르는 엄청난 모닥불이지?”

“그런데 빛이 잘 안보이네...”



불을 꺼보기도 하고, 커튼도 내려 보지만
어두워지지 않는다.

“우리 교실을 팜팜하게 해볼까?”

“창문을 다 가려보자!”



검은 비닐로 가린 창문으로 교실이
어두워진다.

“어두워지니까 생각나는 게 있어.”

“나는 우주 생각나는데.”

“나는 목성!”

어두운 교실에서 우주처럼 드넓은
유아들의 놀이세계가 계속 펼쳐졌다.



교사의 배움

창문에 게시 자료를 붙여 놓았는데 우연히 햇빛이 코팅지를 투과하면서 과학영역 바닥에 무지개가 생겨났다. 유아들이 무지개를 발견하고는 교사를 불러서 무지개에 대해 질문하였다. 무지개를 찾고 싶어 하는 아이들을 위해 무지개를 조금 더 쉽게 만날 수 있도록 프리즘과 CD를 제공해주었고, 자연의 빛을 발견한 유아들은 인공의 빛을 만들기 위해 자신들의 익숙한 공간을 변화시켜 나갔다. 공간을 변화시키는 과정 속에서 다른 놀이가 펼쳐지며 유아는 놀이 속에서 또 다른 앎을 찾아냈다.

‘자람’에서는 유아가 탐구하고, 시도하는 놀이의 과정 속에서 성취감과 시행착오를 경험하며 자신의 유능함을 발현하고 성장해가는 놀이사례를 소개하였다.



유아는 놀이를 통해 끊임없이 실험하고 도전하고, 실패와 성공을 경험하며 자라간다. 교사는 유아가 자유롭게 놀이할 수 있도록 지원하고 놀이를 통해 경험하고 느낄 수 있도록 배려함으로써 유아의 삶인 놀이를 삶의 과정으로 이끌어준다. 유아는 놀이 맥락에서 자신의 행동과 감정을 조절하는 능력(「나는 태풍이에요」), 놀이 속에서 만나는 문제를 해결하기 위한 주도성(「나무를 심으려면」, 「버릴 게 없는 모과」)과 다른 생명에 대한 존중과 배려심(「메뚜기를 물어주자」, 「사슴벌레의 집 지어주기」)이 자라갔다. 또한 어른들이 선호하지 않는 놀이나(「배려하며 놀이하며 자라며」, 「레고블록, 포켓몬 놀이」) 유아 혼자 시도하기엔 어려웠던 놀이(「우리 반에 찾아온 무지개」, 「한겨울의 물놀이」)를 통해서도 성취감을 맛보며 자신이 무엇이든 할 수 있는 유능한 존재임을 알아갔다.

[2019 개정 누리과정] 놀이운영사례집

- 유아의 삶, 놀이로 물들다 -

- 연구책임자 김경철 교수(한국교원대학교)
- 연구참여자 고진영 강사(한국교원대학교)
김언경 교수(한국교원대학교)
김은혜 강사(한국교원대학교)
한유진 강사(한국교원대학교)
- 연구보조원 구자옥 원장(정중어린이집)
김윤지 석사과정생(한국교원대학교)
김인애 박사과정생(한국교원대학교)
김지성 교사(서울연천초등학교병설유치원)
신설아 연구원(한국교원대학교 유아교육원)
오도희 박사과정생(한국교원대학교)
이민영 교사(파장유치원)
이지영 석사과정생(한국교원대학교)
전성경 석사과정생(한국교원대학교)
정아림 연구원(한국교원대학교 유아교육원)
정한솔 석사과정생(한국교원대학교)
- 사례 제공 기관
김천유치원
나주빛누리유치원
대전자운대어린이집
세종송원어린이집
세종어진어린이집
천안꿈나무유치원
청주남평초등학교병설유치원
한국교원대학교부설유치원
한국영상대학교부설유치원

<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 11-1342000-000540-01
ISBN 979-11-90485-38-8 93370



교육부
Ministry of Education



보건복지부
Ministry of Health and Welfare



9 791190 485388

ISBN 979-11-90485-38-8