OPEN 출처표시 상업용금지 변경금지
공공누리 공공저작물 자유이용허락

발 간 등 록 번 호
11-1342000-000567-01

유아·놀이 중심
누리과정
운영을 위한

놀이실천
교사 수기

교육부
충청남도교육청 CHUNGCHEONGNAMDO OFFICE OF EDUCATION
육아정책연구소 Korea Institute of Child Care and Education

유아·놀이 중심
누리과정
운영을 위한

놀이실천
교사 수기

본 자료집의 사진은 자료집 제작을 위해 구성된 것으로,
어떠한 용도로든 사용하는 것을 엄격히 금지합니다.

contents

우수상

"놀이에 대한 생각을 바꾸면 우리 아이들은 더 행복해질 수 있다."

인천송명초등학교병설유치원 **이영희** • 004

'구슬길 놀이' 너와 나의 연결고리

동신초등학교병설유치원 **김은경** • 014

장려상

교사와 유아 모두가 행복한 수업을 꿈꾸며

충남 부여유치원 **정은희** • 024

신나게 놀기, 흥이 나게 놀기

제주삼성초등학교병설유치원 **노효준** • 034

유아의 놀이와 삶, 교사의 역할

복정초등학교 병설유치원 **채민영** • 046

잘 노는 것
(well-playing)이 힘이다!

대구초등학교병설유치원 **강주연** • 056

'나의 수업'에서
'우리가 함께하는 놀이'로

서울옥인유치원 **박은정** • 068

놀이와 유아,
그리고 영역

서울윤서유치원 **장유연** • 074

자연 속
놀이교실

충북동명푸른솔유치원 **조보람** • 084

진정한 놀이의 발견을 위한
희망 징검다리 이야기

경기보라초등학교병설유치원 **양선화** • 092

잘 노는 교사?
잘 놀아주는 교사?

경기답내초등학교병설유치원 **문소연** • 100

'놀이와 쉼'으로 아이들은
행복하였다

강원속초유치원 **성소민** • 108

놀이를 먹고 자라는
행복한 아이들

경기방교초등학교병설유치원 **김은정** • 116

우수상

"놀이에 대한 생각을 바꾸면 우리 아이들은 더 행복해질 수 있다."

인천송명초등학교병설유치원

이영희

유아교육을 하는 교사로서 나에게 꼭 해야 할 과제가 있다면
바로 우리 아이들에게 놀 권리를 주는 것이다.

교사의 놀이에 대한 생각을 바꾸면 우리 아이들도 행복해질 수 있다. 유치원에서의 자유선택활동시간이나 실외놀이시간은 아이들이 진정한 놀이의 자유를 펼칠 수 있는 값진 시간이다. 유치원에서는 지금까지 유아중심의 놀이중심 교육을 실천하고 있었는데 이제 와서 굳이 놀이중심 교육과정으로 전환하고자 하는 목소리가 조금은 의아했다. 하지만 직접 운영해보고 시행착오를 겪는 과정에서 우리가 유치원 현장에서 흔히 말했던 놀이 형태는 진짜 놀이가 아닌 가짜 놀이가 많았다는 것을 깨달았다. 진짜 놀이를 했던 모든 아이들은 즐거워해야 하지만 즐거움보다 부정적인 감정들이 앞선 아이들도 있었다. 다시 말해 내가 생각했던 놀이가 일로 여겨진 아이들이 있었다는 것이다.

모든 아이들이 100% 만족하는 놀이중심 유치원을 실현하기까지는 충분한 시간이 필요하다. 그만큼 아이들이 진심으로 행복해하는 유치원을 만들기 위한 교사의 도전도 끊임없이 이루어졌으면 하는 바람이다. 놀이중심 유치원을 운영하는 내내 '과연 내가 아이들에게 온전하게 놀이의 주도권을 주었는지?',

'지시형 놀이 태도를 보이지 않았는지?', '놀이가 다소 학습적이지 않았는지?', '아이들은 교사가 생각하는 놀이 안에서 정말 행복했는지?' 등 여러 가지 방향으로 놀이과정을 반성해봤다. 그러자 교육과정을 평가하는 기준에 있어 예전과 다른 점이 발견됐다. 예전에는 교사가 준비한 활동이 목표에 충분히 도달했는지를 평가했었다면 이제는 아이들이 놀이를 통해 즐거움과 흥미를 가지고 몰입하였는지를 평가하게 됐다. 이렇게 교사의 놀이 평가의 기준은 서서히 바뀌고 있었다.

이번에 유아중심·놀이중심 유치원을 운영하면서 가장 인상 깊었던 것은 아이들에게 교사의 계획이 최대한 배제된 유아 주도의 놀이를 실현하기 위해 '놀자데이'를 운영했던 것이다. '놀자데이'를 통해 아이들과 함께 소통하고 즐기는 과정을 경험하며 "유치원 현장에서의 진짜 놀이가 바로 이것이 아니었을까?"하는 믿음이 생겼다.

"나는 과연 아이들에게 진정한 놀이의 자유를 주었을까?"

'놀자데이'를 운영하기 전날 내일 하루는 어떤 주제에도 얽매이지 않고 아이들에게 하루 종일 마음껏 놀 수 있는 자유를 주겠다는 마음으로 아이들과 상호작용하는 시간을 가졌다. 정해진 규칙과 일과에 익숙한 아이들은 막상 자유가 생기자 어디서, 어떻게 놀아야 할지 막막해 하기도 했고 마음껏 놀자는 것에 대해 궁금해 하며 많은 질문들을 봇물 터지듯 쏟아냈다. 그래서 아이들과 '놀자데이'에 대한 생각을 정리해봤다. 아이들과 함께 정한 '놀자데이'의 제목은 바로 숲놀이였다. 아이들과 다양한 자연체험활동을 하다 보니 아이들에게 숲놀이가 꽤 익숙해진 것 같았다. 우선 아이들에게 숲놀이를 어디서 하면

좋을지를 물어봤다. 아이들과의 이야기를 통해 유치원 앞과 학교 운동장 그리고 학교 옆 공원에서 숲놀이를 하기로 했다. 그리고 어떤 놀이를 하면서 놀 것인지 물어 봤다. 아이들이 하고 싶은 놀이의 놀잇감들은 자유선택놀이의 인기 있는 교구들도 아니었고 엄마, 아빠에게 사달라고 조르던 매력적인 장난감도 아니었다. 심지어 놀잇감이 없이도 가능한 놀이들이 많았고 대부분의 놀잇감은 우리 주변에서 흔히 발견할 수 있는 소소한 자연물들이었다. '놀자데이'가 이루어진 날은 미세먼지가 없는 맑은 날이었고 아이들은 실외에서 마음껏 숲놀이를 했다. 하고 싶은 놀이들을 하면서 즐거워하는 모습들을 보다가 두 시간이 금방 지나갔고 점심시간을 앞두고 놀이중간에 정리하자는 말을 꺼내기가 정말 미안했다. 점심식사 15분 전에 핸드벨을 흔들어 아이들을 모았다. 아이들이 충분히 놀았다고 생각했지만 아이들은 유치원으로 들어가는 시간을 너무 아쉬워했다. 점심을 먹은 후 아이들과 '놀자데이'의 숲놀이에 대해 평가하는 시간을 가졌다. 아이들은 매일 매일 '놀자데이'를 하면 좋겠다고 한다. 그리고 선생님이 놀이를 그만하고 정리하자고 했을 때와 유치원 교실로 들어가자고 했을 때 너무 슬펐다는 말도 했다. 결론적으로 아이들에게 '놀자데이'라는 자유놀이시간은 꽤 성공적인 도전이었다.

"아이들이 놀이를 학습적으로 받아들인 것은 아닐까?"

'놀자데이'를 교실에서 맘껏 놀기, 바깥에서 맘껏 놀기, 숲에서 맘껏 놀기 등 여러 형태로 운영하면서 아이들이 놀이를 자발적이고 유아 주도적으로 실천해가고 있다고 생각했다. 또한 아이들의 표정에서 읽을 수 있는 즐거움을 발견하면서 유아중심·놀이중심 유치원을 운영하는 방향을 조금씩 알아가게

되었다. 하지만 학기 초에 편성한 생활주제 중심 교육과정의 틀 안에서 놀이를 찾는 과정은 여전히 많은 시행착오가 있었다. 물론 유아중심·놀이중심 유치원을 운영하기 전에 교육과정을 어느 정도 재편성하기는 했지만 모든 것을 놀이 중심으로 이끌어 가는데 어려움이 있었다. 예를 들어 자유선택영역 중 미술, 과학, 바느질, 종이접기 영역 등에서 상호작용을 하다보면 이 영역에 관심이 없는 아이들은 억지로 놀이하고 있다는 생각이 들었고 그 이유는 그리거나 만드는 것이 누군가에게는 흥미 없는 일과 같은 과제로 느낄 수 있기 때문이었다. 그 뿐 아니라 자유선택놀이계획표에 계획을 했거나 혹은 놀고 싶은 영역에 놀 자리가 없어서 어쩔 수 없이 관심 없는 영역에 이름표를 붙이고 활동을 하는 아이들을 발견했다.

이렇게 자유선택놀이가 흥미 없이 계속 진행되는 것은 의미가 없을 것 같아 아이들과 이야기하는 시간을 통해 앞으로 자유선택놀이계획표를 하지 않고 놀이를 할 때 이름표도 붙이지 않기로 했다. 또한 인기가 많은 역할과 쌓기놀이 공간에 더 많은 아이들이 놀이할 수 있도록 영역을 확장해 주었고 교실이 아닌 교실 밖에서도 놀이가 가능하도록 자유선택놀이공간을 확대했다. 대집단활동시간을 줄여 자유선택놀이시간을 예전보다 더욱 길게 운영했다. 또한 학습이라고 생각될 수 있는 언어, 미술, 과학 등의 활동이 하기 싫은 아이들에게 하지 않아도 된다는 진정한 자유선택의 기회를 줬다. 아이들에게 놀이시간을 조금 더 자유롭게 허용해주면서 아이들은 유치원에 오는 것을 더욱 즐거워하는 것 같았다. 동시에 허용적인 분위기 속에서 의견충돌 및 문제상황이 잦아지면서 아이들은 그런 상황을 스스로 해결해야 할 기회가 늘어났고 그에 따른 교사의 역할도 중요해졌다.

"혹시 내가 아이들의 놀이를 주도하지는 않았을까?"

우리 유치원에서의 교육과정 중에서 가장 교사 주도적인 활동은 무엇이었을까? 유치원 특색활동인 과학활동을 토대로 유아중심·놀이중심 유치원을 운영했지만 그에 따른 어려움이 많았다. 물론 과학활동을 통해 원리를 알고 그 속에서 놀이를 찾고자 하는 의도는 좋았지만 과학이라는 소재에서 아이들이 자발적인 흥미를 가지고 즐거움을 찾기에 많은 제약이 있었던 것도 사실이다. 이런 경우 교사의 역할이 정말 중요했다. 우선 과학활동 자체가 활동을 통해 얻고자하는 목표가 뚜렷하기 때문에 교사 주도형의 놀이가 될 수 있었다. 그럼 교사 주도형 과학활동을 어떻게 하면 유아 주도형으로 바꿀 수 있을까? 시행착오를 겪은 활동들이 많았지만 그로 인해 얻은 것들도 많았다. 한 번은 아이들과 트로피 모형의 반사되는 과학 교구를 가지고 과학놀이를 했다. 거울처럼 보이는 트로피 모형의 윗부분을 돌리면 아래 받침대 위에 있던 그림이 트로피 모형에 비춰지면서 그림들이 실제로 움직이는 것처럼 보이는 놀이였다. 아이들이 생각보다 활동 자체에 흥미를 가지고 집중했고 아이들은 미리 준비된 그림 말고 내가 원하는 그림들을 그려 넣으면 좋을 것 같다는 제안을 했다. 그래서 아이들에게 과학교구틀에 맞는 종이를 충분히 준비해줬다. 아이들이 종이에 자신만의 그림을 그리고 있을 때 갑자기 창가 쪽의 한 영역이 소란스러워지면서 아이들이 모이기 시작했다. 아이들이 모인 곳으로 가보니 창 밖에서 교실 안으로 들어 온 빛이 트로피모형에 반사되어 만들어진 반짝이는 형체에 모든 아이들이 집중하고 있었다. 아이들에게 놀이의 관심사가 바뀐 것이다. 예전 같았으면 소란스러운 아이들을 자리에 앉혀 활동 중인 그리기 작업에 집중하도록 유도했을 텐데 유아중심·놀이중심 유치원을 운영하다보니 아이들의 관심사에 교사가 적극적으로 움직이게 되었다.

아이들은 반짝이는 형체가 더욱 잘 보이는 방법을 찾아내기 위해 더욱 소란스러워졌고 선생님에게 몇 가지를 제안했다. 우선 교실을 더 어둡게 하기 위해 창가 블라인드를 내려 달라고 했고 숲체험 때 사용하던 거울이 필요하다고 했다. 마침 스팡클이 가득 달린 옷을 입고 온 아이는 자신의 몸을 움직여 반짝이는 형체를 만들며 아주 즐거워했다. 교사 주도로 시작한 과학놀이가 유아 주도로 전환되면서 다소 지루할 뻔 했던 과학활동이 즐거움으로 교실을 가득 채웠다.

"비구조화된 놀잇감은 아이들에게는 주도적인 놀이가 가능하게 했고 교사들에게는 놀이 시 허용적인 분위기에 관대해지게 했다."

유아중심·놀이중심 유치원을 운영하기 전에는 과학놀이를 통해서 과학의 원리를 깨닫고 창의성을 키울 수 있다는 것에 큰 의미를 두었다. 또한 가정에서 접하기 어려운 과학활동을 유치원에서 운영한다는 자체만으로도 학부모님들에게 꽤 환영받을 만한 일이었다. 하지만 과학활동 속에서 구조화된 놀잇감이 주는 한계점이 늘 아쉬웠다. 그래서 아이들과 과학의 원리나 과학동화 속에서 다양한 놀이를 찾기 시작했고 아이들에게 더 많은 놀이의 소재를 찾게 할 수 있는 자연물과 재활용품을 충분히 제공하고 활용했다.

아이들과 함께 재활용품을 담을 수 있는 대형상자를 만들어 유치원 누리마당(유희실)에 두고 재활용품을 수시로 모을 수 있도록 했다. 그리고 자유선택놀이시간에 필요한 재활용품을 자유롭게 이용할 수 있도록 했다. 미술영역에서 놀던 아이가 나에게 이런 질문들을 했다. "선생님! 미술영역에서 만든 것을 역할영역이나 쌓기영역으로 가지고 가서 놀아도 되나요?", "교실 쌓기

영역에서 만든 것을 누리마당 블록영역에 가지고 가도 되나요?", "미술영역에서 만든 자동차를 교실에 두고 갔다가 내일도 가지고 놀아도 되나요?" 한 아이가 질문을 하기 시작하니 다른 아이들의 궁금증도 폭발했다. 아이들에게 일일이 대답을 하면서 느낀 점은 내가 아이들에게 자유로운 놀이를 제안하면서도 놀이에 제약을 둔 부분이 있었다는 것이다. 생각해보면 아이들도 예전보다 놀이가 더 자유로워졌다는 것은 이해했지만 이미 몇 년 동안 교실 내 자유선택활동 시 지켜야 할 약속과 규칙에 익숙해져 있어 조금 더 허용적인 놀이 분위기가 어색했나보다. 선생님에게 와서 놀이 방법에 대해 수시로 허락받는 태도를 보면서 놀이에 있어 교사의 관대함이 더 많이 필요할 것 같았다. 이것은 실내놀이보다 실외놀이를 할 때 더욱 두드러지게 나타났다. "위험해!", "이것은 만지지 말자!", "저 쪽으로는 가지 말자!" 등의 위험한 공간에 대한 제약이었지만 더 크게 나가면 안전사고를 예방하기 위해서였다. 한편으로는 아이가 위험한 상황을 직접 마주하고 스스로 해결하는 경험도 아이들에게 또 다른 안전교육이 될 수 있다는 생각도 했다. 가만히 생각해보면 학교 내에서는 크게 제약을 둘 만큼 위험한 요소가 없었을지도 모른다. 하지만 놀이안전교육을 해야 하는 교사의 의무와 자녀의 안전을 염려하는 학부모님들의 입장을 고려하면 작은 안전사고가 일어날 수 있다는 모든 가능성에 항상 주의를 기울일 수밖에 없는 것도 놀이중심유치원 운영에 어려움이었던 것도 사실이다. 놀이중심의 교육과정을 운영하다보면 교사는 안전사고에 조금 더 관대해질 필요가 있는데 아이들이 다칠 수 있는 다양한 상황에 대한 학부모 교육도 병행해서 이루어져야 할 것 같다.

"아이들은 놀이 속에서 진정한 즐거움을 찾았을까?"

아이들이 정형화된 놀이에서 벗어나 창의적인 놀이를 만들어 가는 과정에서 행복해하는 모습이 보였고 월요일마다 주말을 지낸 이야기를 나눌 때 TV프로그램을 보거나 스마트폰 게임을 하면서 가족들과 즐거운 시간을 보냈다는 이야기들이 서서히 줄고 유치원에서 했던 놀이들을 엄마, 아빠와도 함께 해봤다는 이야기를 들으면서 유치원 뿐 아니라 가정에서도 가짜 놀이가 아닌 진짜 놀이를 하고 있다는 생각에 뿌듯해지기 시작했다. 유아 뿐 아니라 교사들도 아이들의 놀이를 관찰하고 평가하는 과정을 가지면서 변화되는 유치원 분위기에 점점 즐거워졌다. 어느 날 아이들과 놀이를 하고 나서 어떤 기분이 들었는지 이야기 하는 시간을 가졌다. 아이들과 놀이를 하고 난 후 상호작용을 해보면 아이들은 누군가가 계획한 놀이가 아닌 말 그대로 자유놀이 안에서 더욱 즐거워했고 그 놀이가 끝나는 것에 크게 아쉬움을 표현했다. 생각해보면 아이들이 즐거워하는 놀이라는 것은 정말 대단한 계획이 필요한 것은 아니었다. 교사들이 유아중심·놀이중심 유치원을 운영하기 위해 지나치게 체계적인 계획, 실천 과정에 대한 실적, 모든 과정을 정리한 결과 보고에 큰 부담감을 안고 있을지도 모른다. 모든 유치원이 아이들에게 즐거움을 줄 수 있는 진정한 유아교육을 실현하기 위해 과중 업무가 없는 교사들의 근무환경에도 큰 배려를 할 필요가 있다.

"유치원에서 진짜 놀이가 이루어지기 위해 앞으로 교사들은 무엇을 해야 할까?"

우선 아이들을 잘 관찰하고 기록하는 습관을 가져야 한다. 아이들은 놀이를 통해 자신의 감정을 나타내고 표현한다. 교사가 놀이의 가치를 이해하고 놀이하는 모습을 관찰하는 과정을 통해 놀이를 촉진하는 역할을 해야 한다.

또한 아이들에게 놀이시간을 많이 줘야 한다. 아이들은 놀이에 몰입하는 과정을 통해 집중력을 기르게 된다. 점점 학습연령이 낮아지고 있는 요즘, 교재교구에 지나치게 의존한 교육에 익숙한 아이들은 놀이시간이 주어져도 노는 방법을 몰라 자유롭게 노는 시간을 두려워하기도 한다. 유아기에는 친구들과 함께 하는 협동놀이 안에서 또래와의 의견 충돌 시 문제를 해결하고 극복하는 능력을 키우고 사고력과 판단력도 기를 수 있다. 놀이를 하면서 이루어지는 타협, 의논, 의견을 교환하는 과정은 아이들의 사회성을 형성하게 도와주는 통로가 되기 때문에 아이들에게 충분한 놀이시간을 제공할 필요가 있다. 일과를 계획할 때 놀이의 가치를 이해한 교육과정을 편성해야 한다. 대집단활동을 줄이고 자유놀이시간과 바깥놀이시간을 확장한 일과를 운영하고 교재교구보다는 사람과의 상호작용에 중점을 둔 교육과정을 편성해야 한다. 교육과정 안에서 아이들은 다양한 상상놀이와 역할놀이를 하며 그 속에서 좌뇌와 우뇌를 자연스럽게 발달시킬 수 있다. 더불어 오랜 시간 놀이에 몰입하는 과정을 통해 집중력도 향상된다. 사회성과 자기효능감 향상은 놀이가 아이들에게 줄 수 있는 가장 큰 장점이다. 유치원 교육과정 안에서 유아중심의 놀이중심 교육 즉 진짜 놀이가 이루어진다면 특별한 교육이 없이도 이 모든 발달과정은 자연스럽게 형성될 것이다. 앞으로 올바른 놀이중심유치원 운영의 확대로 유아들이 진심으로 행복할 수 있는 유아교육이 실현될 수 있기를 바란다.

우수상

'구슬길 놀이' 너와 나의 연결고리

동신초등학교병설유치원

김은경

나는 만 5세를 3년째 맡고 있는
13년차 교사이다.

그동안 수차례 같은 연령을 맡아온 만큼 나의 행동은 능숙하다. 아니 매뉴얼이 있는 것처럼 같은 수업, 비슷한 행사 등을 효율성 있게 처리해오고 있었다. 특별한 문제는 없었으나 교사도 사람인지라 같은 양식은 지루하기도 하고 왠지 '교사로서의 나'는 없고 '행정가 같은 나'가 있는 것 같았다. 그렇게 한 학기가 흐르고 2학기가 시작되었다. 여름방학 동안 대학원을 다니면서 뭔가 지금과는 다른 것을 해보고 싶었다. 그래서 선택한 것이 '아이들에게 새로운 놀이를 주자'였다. 내가 생각해 낸 새로운 놀이는 간단한 도구를 사용하거나 도구 없이 하는 놀이였는데 생활주제 '우리나라'를 진행하면서 전통놀이를 유아들에게 가르쳐주는 것으로 시작하였다. 처음에는 순조롭게 진행되는 듯하였다. 8자 놀이도 하고 산가지 놀이도 하고 비석치기도 하였다. 하지만 곧 이것 또한 나에게 지루함을 주었다. 놀이를 가르치는 것은 이전 나의 방식과 크게 다르지 않았기 때문이다.

그러다 나에게 운명처럼 보인 놀잇감이 있었다.

그건 투명한 유리구슬이었다. 사실 이 유치원에 전근 왔을 때부터 보이긴 했지만 특별히 의미 있게 다가오진 않았다. 유리구슬은 나를 초등학생 어린 시절로 안내하였다. 운동장과 한 몸이 되어 구슬치기를 하고 남들에게 빼앗길라 유리구슬을 으스러지듯이 쥐고 있던 남자친구들의 반짝이던 눈동자가 떠올랐다. '그래! 이거야! 우리반 아이들이 아주 좋아할 그것!' 유리구슬을 보니 나도 가슴이 뛰는 듯 했다.

다음날부터 구슬치기를 아이들과 하였다. 예상대로 구슬치기는 우리반에서 선풍적인 인기를 끌었다. 유리구슬은 참말로 매력적이었다. 작고 동그란 것이 부딪히면 소리도 나고 번개처럼 재빠르게 움직였다. 그와 함께 아이들의 요령도 늘어갔다. 구슬을 맞추기 위해 몸을 낮추고 구슬과 손의 힘, 그리고 각도를 조절했다. 구슬이 너무 멀리 가지 않도록 홀라후프를 구슬치기 경기장으로 이용했다. 아이들은 구슬이 홀라후프 끝에 붙으면 어떤 방향으로 쳐도 홀라후프를 따라 구슬이 굴러가 무조건 맞출 수 있는 것도 발견하였다. 다양한 발견이 진행되는 가운데 구슬치기를 하며 가장 걱정되었던 것은 아이들이 구슬을 삼키는 것이었다. 구슬치기를 하기 전 가장 큰 약속은 구슬을 입 근처에도 가져가지 않는 것임을 항상 상기시켰다. 게임약속은 대략적인 것만 정했기 때문에 작은 문제들이 곳곳에서 일어났다. 구슬을 몇 개씩 가질 것인지, 구슬을 따면 가질 수 있는 것인지, 멀리 튀어나간 구슬은 어떻게 할 것인지 등등 아이들끼리 또는 나와 해결해야 할 것들이 많았다.(이 때의 경험들은 얼마 후 있을 '구슬길 놀이'의 밑거름이 되었다.)

어느 정도 시간이 지나니 재미있는 생각으로 똘똘 뭉친 우리반 아이들은 유리구슬을 구슬치기에만 이용하지 않았다. 드디어 구슬을 굴리기 시작한 것이다. 블록에도 굴리고 긴 홈이 있는 곳에도 굴렸다. 구슬은 잘 굴렀지만 생각보다 빨리 끝나 아이들은 아쉬워하였다. 뭔가 길을 연결하여 역동적으로

움직이는 구슬을 보면 좋을 것 같다는 생각이 들었다. 그래서 교실 옆에 물품을 정리하는 장을 찾아보았다. 나의 행동이 궁금한 아이들 몇 명이 따라왔다. '선생님! 뭐해요?' 라고 묻자 나는 '길을 찾고 있어. 구슬이 달릴 수 있는 길….'이라 답하였고 눈으로 찾기 시작했다. 거기서 찾은 것은 축구골대의 틀인 안이 비어있는 흰색 봉과 나무 블록이었다. 축구골대는 운동 주제가 끝나 다시 제자리로 간 것이었고 나무블록은 던지면 다칠 것 같아 몇 년 전에 정리해둔 블록이었다. 나를 따라온 아이들과 함께 찾은 것들을 교실에 풀어두었다. 교실 가운데로 모여든 아이들이 흰색 봉들을 연결하기 시작했고 나무블록은 미끄럼틀처럼 만들었다. 모두 구슬이 지나길 수 있는 길이었다. 아이들은 구슬을 끝까지 움직일 수 있도록 경사로를 만들었고 구슬이 끝까지 가면 환호성을 질렀다. 나도 마찬가지로 옆에서 환호성을 질렀다. 우리가 명명한 진정한 '구슬길 놀이'의 탄생이었다.

수업을 마치고 교무실로 왔다. 업무를 시작하기 전 인터넷을 열고 구슬길이 될 만한 것을 찾아보았다. 축구골대는 나름대로 괜찮은 구슬길이긴 했지만 몇 가지 문제가 있었다. 첫 번째는 흰색 봉이 투명하지가 않아 구슬이 움직이는 모습이 전혀 보이지 않았다. 아이들이 관찰할 수 있도록 투명하거나 단면이 반구의 형태를 띠면 좋겠다는 생각이 들었다. 두 번째로 흰색 봉을 연결하는 이음새의 각도가 이미 정해져있었기 때문에 유아들이 원하는 방향으로 만들어지지 않았다. 처음 구슬길 놀이를 시작하는 유아들에게 맞지 않을 것 같다는 생각이 들었다. 유아들이 자유자재로 원하는 대로 만들어졌으면 좋을 것 같았다. 그래서 수로를 검색해보았다. 물길놀이에 사용되는 수로는 어느 정도 나의 요구에 들어맞았기 때문이다. 곧 검색해 나온 유아 물놀이용 수로는 나의 구미를 당겼다. 하지만 가격이 문제였다. 내가 원하는 양만큼 사려면 30만원도 넘을 것 같았다. 그건 아니었다. 처음 놀이를 마음먹었을 때의 간단한

도구·놀잇감과 거리가 멀었다. 수많은 검색과 고민 끝에 내가 찾은 것은 전선을 보호하는 몰딩이었다. 몰딩의 가격은 10개씩 사도 3만 원 정도 밖에 되지 않았다. 마치 큰 보물을 찾은 것처럼 기뻤다. 빨리 내일이 되어 이 사실을 아이들에게 알리고 싶었다.

다음날 자유선택활동 시간에 아이들이 구슬길 놀이를 하자마자 나는 자랑스럽게 내가 찾은 구슬길에 대해 이야기를 했다. 아이들은 신기해하였고 도대체 언제 우리에게 오는지 궁금해 하였다. 나는 '그건 품의를 올려야 되고 원장선생님이 결재를 하시고 행정실에서 구매하고 그런 다음 택배로 오는거야.' 라는 마음속 말을 뒤로 하고 아이들에게 '인터넷에서 구매해서 택배로 올 거야. 조금만 기다려보자.'라고 말했다. 하지만 지금은 그 날의 일들이 조금은 후회가 된다. 아이들이 구슬길을 찾아보는 즐거운 과정을 나는 허락하지 않았기 때문이다. 여러 가지 구슬길이 될 만한 것을 사용해보고 함께 찾아봐도 되었을 것이다. 이미 전선 몰딩은 유치원 교실 곳곳에 자리 잡고 있었다. 처음부터 너무 완벽한 것을 주니 아이들은 더 이상 구슬길의 재료를 찾으려는 노력을 기울이지 않았다.

여하튼 며칠 뒤에 전선 몰딩이 도착하였다. 아이들이 다치지 않도록 전선 몰딩의 끝을 다듬고 구슬길 놀이의 도구로 사용하도록 놔두었다. 구슬길을 대하는 아이들은 흥분으로 가득 찼다. 구슬길을 연결하고 또 연결하였다. 두 구슬길이 연결되는 곳이 어긋나지 않도록 벽돌블록이나 나무블록으로 고정시켰다. 구슬은 롤러코스터를 타는 것처럼 신나게 움직였다. 교실의 공간이 부족했는지 아이들은 복도까지 확장하기를 원했다. 내가 복도는 주사님이나 동생이 지나다닐 수도 있는 곳이라고 했더니 자신들이 통행금지판을 만들겠다고 나섰다. 인터넷에서 통행금지판을 보여주었더니 종이에 그리고 쓱싹쓱싹 오려 금세 통행금지 표지판을 완성했다. 우리반

외에는 다닐 수 없는 복도에는 세상에서 제일 긴 구슬길이 놓여졌다. 그 즈음 세계 여러 나라 주제를 하고 있었는데 그 때문인지 황량한 구슬길 주변을 남대문, 에펠탑, 만리장성 등 세계의 건축물로 꾸며주었다.

한동안 구슬길은 별 변화 없이 교실의 가로, 세로를 길게만 차지하고 있었다. 그러던 어느 날 구슬길이 가지를 치기 시작했다. 두 길, 세 길로 나눠지기도 하고 이중으로 만들기도 했다. 나는 출발점과 도착점이 같은 이중 구슬길이 굉장히 신기하여 아이들에게도 이 점을 이야기해주었다. 그랬더니 며칠 뒤에는 3중으로 겹쳐진 구슬길을 만들어 냈다. 나는 아이들에게 '너희는 진정한 구슬길 설계자야. 정말 대단해!' 란 말을 할 수 밖에 없었다.

그 후 아이들의 구슬길은 점점 더 역동적으로 변하였다. 구슬이 악기에 부딪히면 소리가 나는 것에 착안해 구슬길 중간 중간에 실로폰, 탬버린, 봉고 등을 끼워 만들기도 하고 구슬이 위에서 떨어지면서 점프할 수 있도록 점프대도 설치했다. 또 굴곡 있는 나무블록을 이용해서 구슬이 회전하여 휘돌아 나오게도 하였다. 이쯤에서 나는 아이들이 구슬이 움직이는 원리를 알고 있는지 궁금해졌다. 그래서 아이들에게 '구슬이 더 빨리 움직이려면 어떻게 해야 할까?, 구슬은 왜 가다가 멈추었니?, 어떤 쪽 구슬길이 더 빠르니? 왜 그럴까?' 하는 질문들을 해보았다. 아이들은 어느 정도 구슬이 움직이는 과학적 원리들을 알고 있었다. 아이들은 구슬이 움직이려면 경사가 필요하고 경사의 기울기에 따라 구슬의 속도는 다르다는 것을 알았다. 또 구슬이 굉장히 빠르면 구슬이 휘어지지 않고 직진하기 때문에 구슬길의 간격을 약간 떨어뜨려도 똑바로 굴러간다는 사실도 알았다. 실로 과학자 같은 면모가 보였다. 하지만 더 위대한 점은 아이들은 실패해도 이 실험을 포기하지 않았다. 지치지도 않는지 자유선택활동 시간 내내 더 빠르게, 더 재미있게, 더 긴 시간을 움직이는 구슬길을 만들기 위해 실험을 하였다. 나는 옆에서 유아들의 실험을 관찰하고

기록하고 격려하기에 바빴다.

자유선택활동이 끝나고 아이들이 제일 기다리는 시간 중 하나가 작품 소개 시간이었다. 그것은 정리정돈이 끝난 후 이루어졌는데 구슬길도 하나의 소개 작품이었다. 보통 구슬길은 혼자가 아닌 여러 아이들이 함께 만드는 경우가 많았다. 구슬길이 만들어지는 크기가 보통의 블록작품보다 크고 여러 아이들이 아이디어를 합쳐 만들기 때문이다. 그 시간 동안 아이들은 자신의 구슬길 솜씨를 뽐내었다. 작품의 제목을 '삐뚤삐뚤 구슬길, 회전하는 구슬길, 점프하는 구슬길, 자동 악기 구슬길 등' 으로 소개하고 직접 구슬이 움직이는 것을 시연하였다. 관객들도 소개하는 친구들의 구슬길을 신기해하고 재미있어 하였다. 이 시간에 소개된 새로운 아이디어는 다음에 만들 구슬길의 방법 중 하나가 되었다.

아이들이 이 구슬길 놀이를 계속 하게 만드는 원동력은 무엇일까?
나는 왜 이 놀이를 계속 하라고 독려하고 있는가?

사실 구슬길 놀이를 하면서 그런 의문들이 생겼다. 뭔가 의미가 있지 않을까 생각해보았다. 왜냐하면 의미를 찾지 않으면 그냥 재미있는 놀이에 불과할 것 같았기 때문이다. 또 솔직히 학부모들이 어떻게 반응할지 두려움이 있었다. 그것은 나의 걱정과 마찬가지로 구슬가지고 하루 종일 놀기만 하는 것이 아닌지에 대한 부정적 반응이다. 그래서 나 나름대로 질문에 대한 답을 찾아야 했다. 누군가 물어본다면 첫째로 놀이에 대한 것, 둘째로 유아가 지식을 구성하는 과정, 셋째로 아이들과 나를 연결해주는 활동이라고 답을 할 것이다. 구슬길 놀이는 놀이로써 상당히 매력적이었다. 구슬은 정직하게 움직이지만 조그마한 변화는 구슬을 내가 원하지 않는 다른 곳으로 보내버렸다. 아이들은

그 변화에 민감하게 반응하고 구슬길을 미세하게 움직여 나만의 구슬길을 만드는 데 몰입하였다. 또한 훌륭한 구슬길이 완성되려면 구슬과 구슬길에 대한 과학적 지식을 알고 있어야 했다. 우리가 고등학교 때 배운 위치에너지, 운동에너지, 마찰열 등에 대한 물리적 내용을 알아야 했다. 물론 우리반 아이들은 높다/낮다, 빠르다/느리다, 멈추게 한다 등 다른 표현으로 말했지만 말이다. 그래서 하나의 구슬길은 하나의 작은 이론이었다. 마지막으로 구슬길 놀이는 나로 하여금 아이들의 놀이를 계속 관찰하게 만들었다. 그저 '잘 놀고 있네.'가 아니라 '어떻게 잘 놀이하는지, 무엇이 변화했는지'이다. 구슬길 놀이는 나와 놀이에 빠진 우리 아이들을 연결해주는 강력한 고리가 되었다. 질문에 단단히 무장을 했지만 아쉽게도 어떤 학부모도 그것에 대해 물어보지 않았다. 집에서도 아이들이 구슬을 사달라고 해서 재미있게 하고 있고 심지어 전선 몰딩을 사셨다는 분도 계셨다.

그렇게 2학기 내내 구슬길 놀이는 이어졌다. 겨울방학을 마치고 개학을 한 자유선택활동시간에 한 아이가 나에게 물었다. '선생님, 갈대 사용해도 돼요?' 나는 '(교실에 왠 갈대?) 갈대가 뭐니?'라고 물었고 그 아이는 '갈!색!막!대! 갈대!'라고 했다. 구슬길의 색이 갈색이었고 긴 막대의 형태였다. 한바탕 웃으면서 당연히 사용해도 된다고 말했다. 다시 우리반만의 구슬길 놀이의 향연이 시작된 것이다.

수기를 쓰기 시작하면서 한 학기 동안 진행된 아이들과 나의 구슬길 놀이를 되돌아보았다. 그동안 구슬길 놀이는 교실 안, 자유선택활동 시간에만 보통 이루어져왔다. 졸업이 다가오니 이 즐거운 놀이를 바깥이나 다른 활동과 통합해서 해보았으면 어땠을까 하는 아쉬움이 가득하다. 그랬다면 우리반 아이들은 굉장한 구슬 롤러코스터를 설계했을 것이다. 분명히 기대감에 가득 찬 목소리로 나를 불렀을 것이다. '선생님! 이것 좀 보세요. 우리가 만든

거예요.'하고 말이다. 이런 안타까움도 있지만 구슬길 놀이는 놀이에 대한 교사로서의 자존감을 회복하는 계기가 되었다. 가르치기만 하는 놀이는 겉돌기만 할 뿐 진정한 놀이가 되지 못했다. 구슬길 놀이를 하며 아이들의 흥미와 요구를 따라가 보는 경험은 경이롭고 생경한 느낌을 주었다. 이제 새롭게 만나는 아이들에게 어떻게 놀이로 한 걸음 다가갈까에 대한 나의 고민을 이 '구슬길 놀이'가 덜게 해주었다. 미래의 너와 나의 연결고리 '어떤 놀이가 될까?' 다음이 기대된다.

구슬치기 하는 아이들

복도에 길게 늘인 구슬길

3중으로 만든 구슬길

회전하는 구슬길

장려상

교사와 유아 모두가 행복한 수업을 꿈꾸며

충남 부여유치원

정은희

수업시간에 벌떡 일어나 돌아다니고 바닥에 눕고,
저희들끼리 깔깔대며 도무지 집중하지 못하는
아이들을 보며 나는 슬슬 짜증이 나기 시작했다.

'아휴~ 정말 갈수록 힘이 드네. 도무지 집중을 하지 않으니…….'

항상 이야기 나누기 시간은 이렇게 채 30초도 되지 않아 소란스러워졌다.

내가 한 마디를 하면 아이들은 열 마디, 스무 마디를 하며 수업과는 상관없는 소란스러움으로 나를 당혹스럽게 만들었다. 유치원교사로 10년 이상 아이들을 가르쳐 왔는데, 아직도 형편없는 나의 수업을 보며 나는 점점 더 수업에 자신감이 없어졌다.

"얘들아~ 좀 조용히 하자!", "◎◎야! 선생님 보세요." "손 무릎 했나요~" 등등
나의 교수 언어는 점점 지시적이고, 통제하는 언어가 많아지기 시작했다.

'어떻게 하면 아이들을 집중시킬 수 있을까?'
'좀 더 재미있는 수업을 하려면 어떻게 해야 하지?'
나는 이렇게 수업의 벽에 부딪히며 좋은 수업에 대한 내 안의 물음들과

마주하게 되었다.

누리과정으로 교육과정이 변화되면서, 교사용 지도서에는 기존과 다르게 CD가 수록되어 있었다. 교사용 지도서 안의 내용들이 나의 수업에서 교과서가 되었고, 그 안의 내용들은 반드시 가르쳐야 하는 정답으로 인식되었다.

점차 나는 지도서 안의 CD를 재생하고, 클릭만 하는 "클릭형 교사"가 되어갔다.

누리과정지도서 사용에 관한 오해는 나를 수동적이며 무기력하게 만들었고, 그 결과는 아이들에게서 '놀이'를 빼앗는 결과가 되었다. 나의 수업은 지루하고 재미없는 시간이었다.

누리과정은 국가가 공정한 교육의 기회를 보장하기 위해 제공하는 교육과정이고, 누리과정 지도서는 현장의 교사들이 활동을 계획하고 운영할 때 참고로 할 수 있는 참고 자료로서의 성격을 지니는데, 나는 누리과정 지도서에 있는 그대로를 가르치고 있는 실수를 범하고 있었다.

나의 수업에는 놀이가 빠져있었고, 수업이 끝난 후 '보람 있는 하루였다~'라는 기분보다는 '이건 아닌데~'라는 씁쓸함과 아쉬움이 항상 밀려왔다.

'나의 수업은 과연 무엇이 잘못되었을까?',
'왜 우리 아이들은 내 수업에 관심이 없을까?',
'재미있는 수업을 하려면 무엇부터 바꾸어야 하지?'

이런 고민들을 하며 나는 교사와 아이들 모두가 신나고 행복한 수업을 만들고자 내 수업을 바꾸기로 결심 하였다.

먼저, 나는 내 수업의 문제점이 무엇인지를 알아보기 위해 수업을 촬영하였다.

촬영된 영상 속 나의 수업은 부끄럽기 짝이 없었다.

비디오 속 교사는 수업 목표를 향해 부지런히 달려가고 있으나, 아이들의 관심은 수업과는 다른 곳에 있는 듯 보였다. 수업시간에 돌아다니는 아이, 떠드는 아이들, 뒤돌아 앉아 있는 아이, 카메라를 향해 일어나 바지를 수십 번도 더 추켜올리는 아이까지…. 나의 수업시간은 지루함과 소란스러움이 가득했다.

지루함이 가득한 이야기 나누기 수업은 몇몇의 예의바른(?) 유아들과의 핑퐁식 대화에 그쳤고, 다른 유아들은 수업에 조금도 관심이 없었다. 그 이유는 수업의 내용이 아이들의 흥미와 관심에서 벗어난 내용이었기 때문이다. 수업 영상을 관찰한 후 비로소 나는 내 수업의 문제점을 발견할 수 있었다.

내 수업을 관찰한 후에 나는 인근 유치원의 원장선생님께 수업 컨설팅을 받기로 하였다.

원장선생님께서는 내 수업의 문제점을 지적해 주시며 그간 잊고 있었던 유아중심의 수업, 놀이중심의 수업에 대해 다시 한 번 이야기를 해주셨다. 누리과정 지도서는 결코 교과서가 아니며, 수업은 유아들의 흥미를 고려하여 재구성해야 한다는 것을 강조하여 말씀해 주셨다. 나는 수업 컨설팅을 받으며 수업에서 동기유발이 중요함을 알 수 있었다. 그래서 유아에게 의미 있는 수업이 되기 위한 동기유발 자료를 준비하게 되었다.

수업의 시작은 유아들이 좋아하는 스토리텔링을 통한 동기유발로 이루어졌다.

'이야기와 놀이'는 긴밀한 연관성이 있다. 추상적인 학습 개념들을 이야기에

녹여내면, 유아들이 쉽게 원리를 이해하고 발견할 뿐 아니라, 다양한 활동을 하고 싶도록 이끄는 힘을 가지고 있기 때문이다. 이야기는 곧 유아들을 놀이로 이끄는 강력한 힘을 지니고 있었다.

나는 스토리텔링 수업을 하며, 퍼펫 인형, 손편지, 택배상자, 막대 인형, 동영상 등을 제작였고, 이를 활용한 이야기를 통해 유아가 자연스레 놀이로 옮겨갈 수 있도록 다양한 스토리텔링을 활용하였다.

이야기 나누기 시간에 지루해 하던 유아들이 점차 나의 수업에 흥미를 보이기 시작했다. 아이들이 관심을 갖고 호응을 하자, 나도 덩달아 수업이 재미있어졌다. 그래서 지속적으로 수업 컨설팅을 이어 나가며, 내 수업에서 부족한 부분들을 채워나가기 시작했다.

"열매반 친구들 안녕? 나는 ○○ 엄마란다.
아줌마는 대한민국과 아주 가까이에 있는 중국에서 태어났어. 아줌마는 8년 전에 지금의 ○○아빠와 결혼을 하고 대한민국에서 살게 되었지. 아줌마가 결혼하기 전까지 가장 좋아하는 취미가 있었는데 그건 바로 세계 여러 나라를 여행하며 그 나라의 유명한 장소를 가보고 퍼즐을 모으는 거란다. 그 중에는 아줌마의 고향인 중국의 만리장성 퍼즐도 있지. 아줌마는 중국에 가고 싶을 때마다 그 퍼즐을 보며 그리움을 달래곤 했단다. 하지만 요즘은 직장일이 바빠서 퍼즐을 정리를 못했더니 퍼즐이 섞이고 말았어.
그런데, 오늘 아침에 텔레비전에서 친구와 함께하는 퍼즐 맞추기 대회를 한다는 거야. 게임의 방법은 주사위를 던져서 숫자만큼 퍼즐 조각을 가져가 맞추는 거라는데 아줌마는 그 대회에 나가서 꼭 우승을 하고 싶어. 열매반 친구들이 퍼즐 맞추는 모습을 찍어서 보내주면 아줌마가 친구들과

연습하는데 많은 도움이 될 것 같아. 열매반 친구들~ 아줌마 좀 도와줘!"

- 다문화 엄마의 동영상 편지 중에서 -

수업의 도입을 우리 반 다문화 학부모의 동영상 편지로 시작하였다. 친구 엄마의 이야기는 유아들의 놀이를 이끌어내는 훌륭한 매개체가 될 수 있었다. 유아들은 "어? ○○ 엄마다~.", "선생님, 우리가 퍼즐 맞추기 도와줄래요."라고 이야기 하며, 교사가 계획했던 수학 놀이 활동에 즐겁게 몰입하는 모습을 볼 수 있었다.

처음에는 이렇게 스토리텔링 수업을 하는 것이 무척이나 어려웠다. 어떤 때에는 말이 안 되는 황당한 이야기가 꾸며지기도 했고, 목표와 동떨어진 이야기가 생뚱맞게 꾸며지기도 했다. 그럴 때마다, 나는 동료 교사들과 함께 수업을 고민하며, 서로의 의견을 나누고, 수업에 도입해 보았다.

수업 내용의 선정 및 방법에 관해서도 많은 고민을 하였는데, 부족한 부분은 수시로 동료 장학과 함께 수업컨설팅을 통해 수정해 나갔다. 누리과정을 전개하며, 유아들에게 다소 어려운 내용들은 우리반 유아들의 수준에 맞게 수정한 후 놀이식 수업으로 변경하였다. 실제로 수업컨설팅 과정에서 너무나 많은 분량의 개념을 유아들에게 가르쳐 주려고 하는 것에 대한 문제점이 지적되기도 하였다. 이에 컨설턴트는 유아중심의 통합수업을 계획한 후 유아 스스로가 배움이 일어날 수 있도록 쉽게 가르칠 것을 해결방법으로 제안하였다. 이렇게 일 년 동안 여러 번의 수업컨설팅과 공개수업이 이루어졌다.

그러던 어느 날 산만하고 들떠있는 오후 2시에 대규모(?)의 수업공개를 하게 되었다.

지역 교육지원청의 장학사님, 수석선생님, 원장·원감선생님, 동료 선생님들 등 교실에 일곱 분이나 되는 선생님들이 참관하는 그야말로 부담스러운 수업을 하게 된 것이다.

나는 평소 수업에서 산만함을 보이던 우리 아이들이 어떻게 반응할지 너무 걱정되었다. 그런데 막상 수업을 시작하니 이게 웬일인가……. 아주 놀라운 일이 벌어졌다. "띵동! 택배가 도착했어요."라며 옆반 선생님으로부터 택배상자를 전달받으며 시작된 수업에 이전과는 다른 수업 태도를 보이는 것이 아닌가…….

택배 상자 안에 함께 온 새봄이의 편지는 아이들을 수업에 몰입하도록 만들었다.

열매반 친구들아 안녕?
나는 새봄이라고 해. 나는 일곱 살 여자아이야. 얼마 전에 내가 엄마한테 야단을 맞고 내 방으로 쫓겨났었어. 나는 너무 속이 상해서 내 친구 곰돌이를 꼭 껴안고 잠이 들었지 뭐야? 어? 그런데 곰돌이가 나를 톡톡 건드려 깨우는 거야. 그날 밤 나한테 무슨 일이 일어났는줄 아니? 나한테 일어났던 일을 이 택배 상자 안에 책으로 보냈단다. 그런데, 얘들아~ 나는 글씨를 아직 못 읽어.
너희들이 내 이야기를 책으로 읽고 나를 좀 도와줘!

- 수학빙고놀이 수업의 스토리텔링 일부 -

이날 수업을 하며 느낀 것은 수업은 고민한 만큼 더 좋은 수업이 된다는 것이다. 아이들도 내가 수업을 고민하고 또 고민한 것을 느낀 걸까? 수업에

흥미를 가지고 열심히 하는 모습을 보니 덩달아 신이 나는 느낌이었다.

이러한 일을 계기로 나의 수업은 180도 바뀌게 되었다.

그동안 나의 모습은 마치 누리과정이 정답인 냥 그대로 답습하여 가르치는 무기력한 교사였다. 부끄럽지만 나의 수업은 ICT 자료와 ○○교수학습 사이트에 의존한 수업이었다.

그러나 수업컨설팅을 계기로, 나의 수업은 유아와 함께 하는 유아중심, 놀이중심의 수업으로 바뀌게 되었다. 누리과정의 주체가 교사에서 유아로 바뀌게 되었고, 내용과 목표 또한 지식 위주가 아닌 유아들의 실생활과 연계한 내용으로 선정하게 되었다. 이러한 변화들로 인해 수업에서 기쁨과 행복을 유아들과 함께 느낄 수 있게 되었다.

언제부터였는지 기억나지 않지만, 바쁜 일상 속에서 나는 수업에 대해 심각하게 고민하지 않았다. 수업에 ICT 자료와 활동지들이 주를 이루었고, 우리반 아이들은 지루한 하루하루를 보냈을 것이다. 그러던 중 너무나 산만한 아이들의 수업 태도를 보며 나의 수업에 대해 다시 한 번 돌아보는 계기를 갖게 되었다.

나는 수업 안에서 무언가를 꼭 알려주려고 노력하는 인지주의적 교사가 되어가고 있었다. 그것은 마치 침대와 사람의 키를 대어 보아서 침대보다 키가 큰 사람은 발을 자르거나 머리를 잘라 죽이고, 침대보다 작은 사람은 침대 길이만큼 잡아 당겨서 죽인 프로크루스테스의 침대의 이야기처럼 나는 아이의 감각이나 지각력을 자르는 교사가 되어있었다.

"좋은 교사"는 지식을 일방적으로 전달하는 권력적인 교사가 아니라 유아의 감성과 상상력에 응답하며 함께 놀이할 줄 아는 교사라는 진리를 깨닫게 되었다.

나 스스로의 생각이 변화하고 수업에 임하게 되자, 수업이 재미있고, 신이 났다.

아이들이 조금씩 수업에 몰입하고 내게 다가오는 모습을 보며 행복함을 느낄 수 있었다.

오늘도 나는 교사와 아이들 모두가 즐겁고 행복한 수업을 꿈꾼다.

"얘들아~ 선생님은 너희들이 즐거워하는
좋은 수업 만들기 위해 항상 노력할게."

장려상

신나게 놀기, 흥이 나게 놀기

제주삼성초등학교병설유치원

노효준

유치원 교사들은 대부분 유아교육과 입학과 동시에
대부분의 교과목에서 유아 '놀이'의 중요성에 대해
반복적으로 듣고 배운다.

특히 '유아놀이지도' 라는 교과목이 있을 정도로 4년 동안 놀이를 글로, 때로는 실습으로 익히고 배우며 현장의 유치원 교사가 된다.

교사는 열심히 놀이를 준비 하는데 마음대로 놀이하는 유아들

9년 전 시골의 공립유치원에 첫 발령받은 신규교사 때 11명의 아이들을 담임하며 놀이라는 것이 이론과 실제가 같으면서도 다르다는 것을 직접 체감했다. 도심지역에서 실습했던 경험들을 토대로 한 7개 영역의 교구들은 유아들에게 10분 정도의 호기심만 불러일으켰다. '이래선 안되겠다!' 싶어 각 영역별 주요활동에 대해 교사로서 안내하고, 포스터 자료를 부착하며 다양한 교구, 규칙, 방법 등을 열심히 소개한 결과, 유아의 흥미가 지속되며 겉으로 보이는 효과가 입증되었다. 그러나 아이들은 노는 듯 하다가 금방 그 교구들을 이용하여 다른 놀이를 하고 있었다. '내가 준비한 교구는 저런 놀이를 하는 게

아닌데, 왜 저렇게 놀지?', '내가 잘못 안내를 했나? 분명 첫 날 좋아했는데….' 너무 이상했다. '도대체 뭐가 문제였을까?'라는 반성과 함께 유치원 교사라는 직업에 대한 회의감이 들었고 고민이 시작되었다. 내가 계획한 놀이는 억지로 진행하면서 자유선택활동시간에 의미 있는 놀이를 하루에 한 개만이라도 제대로 시켜 보자라는 생각을 했다.

그렇다면 유아들이 하고 싶은 놀이는?

내가 초임지로 발령 받은 곳은 해안도로 바로 앞에 있어서 바닷가의 게들이 교실까지 들어오고, 운동장 모래가 검은 모래로 뒤덮혀 있는 바닷가 옆에 붙어있는 유치원이었다. "애들아, 너희는 선생님이랑 뭐하고 싶니?"라고 물어보면 유아들은 "선생님, 우리들이랑 같이 꽃게 잡으러 가요.", "와, 재밌겠다."라고 대답했다. 유아들이 제안한 놀이를 가지고 3월초에 수립했던 기존의 유치원 학사일정 계획을 변경했다.

과업과 놀이 사이, 유아들의 흥미가 우선이다!

5월 '나와 가족' 생활주제로 쌓기영역에서 '나의 키만큼 쌓아보기' 활동을 계획하고 쌓기놀이에 들어갔다. 자기 키만큼 쌓아본 유아는 "선생님, 다했어요. 이제 자동차 만들거예요."라고 이야기했다. "그럼 다른 블록으로 쌓아보겠니?"라고 권유하자 역시 금방 쌓은 후 "다 했어요. 이제 놀게요."라고 말하는데 할 말을 잃었다. 분명 나와 쌓기 놀이를 하고 있었는데 왜 이제야

놀겠다고 말하는지 궁금했고, 그 동안 내가 열심히 계획하고 준비한 것들이 아이들에겐 놀이가 아닌 하나의 과제였던가라는 생각이 들었다.

그래서 아이들에게 물어보았다. "너희들은 유치원에서 노는 게 어떤 거라고 생각하니?" 유아들의 대답은 "그냥 재밌는 거요", 이에 "선생님이 준비한 놀이는 재미있지 않았어?"라고 다시 묻자 유아들은 "좀 재밌기는 한데 우리 마음대로 노는 것이 더 재밌거든요." 이 대답에 놀이의 자발성이 중요하다는 것을 새삼 깨달았다. 그리고 아이들의 놀이를 열심히 관찰하게 되었다.

정해진 놀이 방법 준수보다, 유아들만의 놀이방법이 효과적이다

내가 새로운 교구들을 준비하면 유아들은 일단 호기심을 가지고 접근하여 어떻게 하는지 교사에게 물어보고, 주어진 방법대로 놀이하였다. 그러다 자신의 흥미가 떨어지면 영역에 있는 다른 교구들로 새롭게 놀이를 하다가 다시 교사가 준비한 교구와 함께 새로운 놀이방법을 고안하여 그들만의 놀이로 진행하고 있었다. 예를 들어 언어영역에서 반대말 나무 블록을 서로 맞춰보는 놀이를 제시했는데, 유아들은 이 블록을 가지고 도미노 놀이를 하기도 하고, 적목 놀이를 하기도 했다. 시간이 지나자 반대말 순서대로 도미노 놀이를 하거나, 서로 반대되는 글자블록을 순서대로 쌓는 등 다양한 방법을 연출하였다. 이 때 반드시 교사가 개입해서 정해진 방법대로 놀이를 강요할 이유는 없다. '반대말 나무 블록' 놀이의 교육 목표는 '반대말이 무엇인지 알고 찾을 수 있다'인데 내가 제시한 방법이든 유아들끼리 자유롭게 하는 놀이든 결국 최종 목표는 같았던 것이다. 나는 유아들이 스스로 교구들과 소통하며 놀이방법을 터득하고 세상을 탐구할 수 있다는 능력을 이론으로만 알고 있었지

실제 교육현장에서는 유아에게 즐거운 내적 동기화된 활동이 아닌 방법으로 잘못 적용했던 것이다. 놀이의 기본적 이론을 실제와 연계하여야겠다고 깨닫게 되는 순간이었다.

스스로 주제를 정하고 계획하고 행동에 옮기는 유아들

누가 뭐라고 시키지도 않았는데 유아들은 삼삼오오 자신들만의 계획을 세우고 이미 유치원에서 자신들의 놀이를 시작하고 있었다. 꽃게를 잡는다고 미술영역에서 재료를 찾아보고 부족한 것(양파망, 대나무)은 직접 집에서 들고 와 잠자리채(?) 같은 꽃게 채를 만들었고, 언어영역에서 꽃게와 관련된 책이 없다고 교사에게 사달라고 했다. 그래서 나는 도서관에서 게와 관련된 과학 도서를 찾아 언어영역에 비치했다. 몇 마리의 게를 잡을건지 서로 비교하고, 꽃게 이름을 지어보자, 키우자, 꽃게탕을 해 먹자, 집에 가서 엄마에게 자랑하자 등등 그들만의 토론이 이루어지고 있었다.

놀이에 대한 교사의 진정한 역할은 유아들의 의견을 모으는 데 도움을 주고, 현재 이 놀이에 필요한 것이 무엇인지를 판단하여 그것들을 적재적소에 배치해주는 것이 아닐까 하는 생각을 다시 한 번 해보는 계기가 되었다. 유아들은 스스로 놀이를 하면서 이미 유치원 교육과정 5개 영역의 세부내용에 걸맞게 활동을 자연스럽게 이루어 나가고 있었다.

꽃게를 잡는 날에는 이미 스스로 준비물을 잘 챙겨와 자신들이 정한대로 키울 사람 또는 가져갈 사람이 되어 활동했고, 활동이 끝난 후에도 아이들은 계속 꽃게로 여러 놀이를 하였다. 요리방법을 서로 비교하기도 하고, 꽃게 역할놀이와 꽃게 관찰을 하는 등 자기주도의 확장활동까지 어느새 하게

됨으로써 게 잡는 현장체험활동 전·후 4주 동안 유아들이 스스로 흥미를 갖고 발현된 프로젝트화가 지속되었다.

교사의 사전 계획된 것에서 때로는 유아의 흥미가 발현되기도

이런저런 계기로 놀이 계획 시 유아들에게 무엇을 하고 싶은지 먼저 묻는 습관을 갖게 되었다. 어느 날은 생활주제 '우리나라'에서 원래 계획한 대로 애국가를 배우고 있었는데 가사에 한라산 단어가 나오자 몇몇 유아들이 한라산을 다녀온 이야기를 하였고, 이에 갑자기 한라산으로 관심이 모아져서 바깥놀이터 주변에 있는 이것저것들을 이용하여 한라산을 만들다 최종적으로 영실이라는 한라산 고지까지 갔다 오자는 계획을 세우게 되었다. 결국 유아들과 날을 정하여 왕복 산행 5시간이 걸리는 긴 코스를 아무런 불평 없이 완주까지 하였다. 이것이 진짜 살아있는 유아중심의 놀이가 아닐까?

누리과정의 시행으로 놀이의 의미를 잠시 잊다

2년간 군복무를 마치고 와보니 근무지가 바뀌었고 유치원 교육과정이 누리과정으로 바뀌어 있었고 세부적인 지도서와 연령별 세부내용에는 놀이가 많이 절제되어있었다.

새로운 교육과정이라는 생각에 누리과정의 연령별 지도서 그대로 주간교육계획을 세우고는 매년 그렇게 똑같이 수업을 하고 있는 나를 발견했다. 누리과정에 조금 익숙해질 즈음이었다. 바깥놀이를 하는 중 한

유아가 우리 유치원 빈 화단에 들어가 떨어진 꽃과 꺾어진 나뭇가지를 심었고, 또 다른 유아는 그 곳에 물을 주고 있었다. 그 모습을 보는데 갑자기 신규 때 나의 모습이 떠올랐다. '맞아, 유아중심의 놀이!'

유아들 속에서 흥미를 이끌고 교육과정을 재구성하다

아이들에게 물었다. "애들아, 여기에 우리가 살아있는 생명을 키워볼까?"라고 하니 아이들이 환호성을 질렀고 표정에 활기가 가득차기 시작했다. 아이들은 무엇을 심고 어떻게 가꿀지 자신들만의 계획을 세웠다. 단순히 화분만 사서 식목 행사 및 1인 1화분 가꾸기 등으로 실시하려던 유치원 기본운영계획이 다시 변경되었다. 유치원의 화단을 꽃 구역, 텃밭 구역, 나무 구역으로 나누고 나무, 꽃, 농작물에 대한 책을 보며, 직접 팻말도 만들고, 순서대로 물주는 역할 분담과 함께 관찰일지도 직접 쓰고 그리는 아이들의 모습을 볼 수 있었다. 첫 근무지였던 유치원에서 유아들의 자유로운 놀이 상황을 경험하지 않았다면 나는 지금도 똑같은 상황을 반복하고 있을지도 모른다. 그러나 그 때 발현된 놀이과정들이 있었으므로 현재의 누리과정 세부내용도 역시 자연스럽게 재구성 할 수 있는 여유가 생기지 않았나 하는 생각을 해본다.

아무리 교육과정이 바뀌어도 놀이의 본질은 변할 수 없듯이 나는 다시 다양한 놀이에 초점을 두어 항상 유아들의 작은 의견을 있는 그대로 존중하며 그들과 함께 활동하며 든든한 지원자와 조력자의 역할을 하고 있다. 유치원 아이들이 좋아하는 '제니보' 강아지 로봇을 가지고 그리기·동시 대회를 나가 수상도 하고, 바깥에서 유치원 올림픽도 하고, 주변의 귤도 따고, 재배한 식물들로 요리도 하며 다시 한 번 놀이 속에서 행복해지는 유아들과 함께

보내게 되었다.

문화 속에 존재하는 다양한 유아의 흥미와 놀이, 그리고 보편성

나는 중국 칭다오 재외한국학교에 1여년을 근무하게 되는 기회를 갖게 되었는데 처음 만나게 될 유아들의 놀이는 어떨지 호기심과 함께 매우 기다려졌다.

나의 소개가 끝난 첫날부터 유아들과 놀이를 시작하였다. 다행히 학교가 공원 옆에 위치해 있어 자연스럽게 공원에서 유아들이 원하는 숨바꼭질과 자연물 탐험 등 다양한 숲 놀이를 하였다. 그리고 중국 만화 프로그램 주인공을 가지고 그 캐릭터를 사용한 물건들을 모아 시장놀이, 그리기 대회, 중국과 우리나라의 다른 점과 같은 점을 찾아가며 글자비교하기, 같은 발음 찾기 등 대부분의 활동이 놀이로 시작하여 놀이로 끝나는 일과들이 진행되는 가운데 특별함을 깨닫게 되는 순간이 있었다. 바로 그 지역만의 독특한 문화, 그리고 유아들이 직면한 환경에 따라 흥미와 놀이 방법이 조금씩 달라진다는 것, 즉 그 문화만의 독특한 놀이 모습이 존재한다는 것이다.

하지만 가만히 관찰해보니 그 근원은 우리와 비슷했다. 바로 유아들은 놀이를 스스로 만들어 가는 능력이 선천적으로 내재되어 있었고, 놀이를 통해 세상을 알아가고 있다는 것과 교사의 역할 또한 다르지 않았다. 유아들이 도움이 필요할 때 적시에 지원을 해 주고, 항상 지켜보며 관찰하다 유아의 흥미를 발견하고 놀이를 확장시킬 수 있도록 도와주는 역할은 그 나라라고 특별하지 않음을 깨닫는 계기가 되었다.

매일 유치원에서 즐겁게 놀이한다는 유아의 모습을 보다

이러한 매년의 놀이와 유아들이 중심이 되는 유치원생활을 운영하면서 우리 아이들의 모습이 달라지는 것을 체감한다. "유치원에서 노는 게 진짜 좋아요, 최고에요, 방학하지 마요, 초등학교 가기 싫어요, 이렇게 매일 놀거예요,"라고 정말 해맑게 웃고 놀이에 집중하며 자신의 느낌을 이렇게 표현하는 아이들을 보면 '놀이로 접근하고 있는 게 맞구나'라는 생각을 하게 된다.

그리고 학기 초 학부모 상담 때 여러 부모님들께서 말씀하신다. "선생님, 애가 맨날 유치원에서 놀고 온대요, 어린이집이나 다른 유치원에서는 공부도 한다고 했는데, 초등학교 가서 뒤처질까봐 걱정이에요." 부모님들의 이러한 반응은 나에게 행복한 비명을 지르게 했다. 나는 자신 있게 학부모에게 말한다. "놀이하며 즐겁게 유치원 생활을 하고 있다는 건 그만큼 열심히 세상을 탐구하며 사회성이 길러지고 있다는 증거입니다."라고. 그리고 쉽게 덧붙인다. 놀이가 얼마나 중요한지를. 나의 설명과 함께 유아들이 놀이하며 커가는 과정을 꼼꼼히 메모해 놓은 아이의 기록지를 보고는 우려했던 표정들이 이내 살며시 미소를 되찾는다.

스스로 놀이를 계획·구성하고 평가하는 유아들

3월 초, 유아들과 여러 흥미영역 놀이를 하는 동안 각 영역에서의 규칙, 인원수 제한 등 다함께 민주적 절차를 이행하며 즐겁게 자유선택활동을 하고 있었다. 어느 날, 유아들이 이야기를 했다. "선생님, 놀이 바꾸는 종 그만 쳐주면

안돼요? 우리가 알아서 할게요." 아이들에게 다양한 영역의 경험을 위해 20분이 되면 영역 이동의 신호로 종을 쳐서 영역변경을 했는데 이것이 아이들에게는 놀이에 집중하지 못한 결과로 이어졌고 그 사실을 깨달은 즉시 유아들과 지금 하는 자유선택활동에서의 문제점에 대해 토론했다. 놀이를 계획하는 건 좋은데 시간제한을 하지 말라는 유아들의 요구가 대다수였다. 그래서 유아들이 원하는 대로 시간제한 없이 놔두었는데 신기한 광경이 목격되었다. 놀이를 계획했던 영역에 시간이 길어지기도 하고 짧아지기도 하는 자율성이 생겼고, 몇몇 유아는 자신이 기존에 계획했던 놀이계획을 갑자기 변경하고 자기가 새롭게 할 놀이를 시작하는 것이었다. 대다수의 아이들은 놀이를 기존처럼 골고루 하고 있었다. 20분마다 영역이동의 신호를 한 것이 내가 놀이의 기본적인 자율성을 뺏은 것은 아니었을까?

놀이계획부터 평가까지 일련의 과정들에서 유아에게 스스로 끝까지 해보는 자율적인 기회 부여로 교사의 역할이 점점 줄어들게 되었고, 이러한 과정은 유아들과 질문하고 평가하며 알게 된 것과 즐거웠고 힘들었던 것들을 소상히 주고받으며 자연스럽게 이루어졌다.

이 아이들의 능력은 어디까지 일까?

놀이 속에서 함께 성장하는 교사

유치원 교사로 있는 지금, 유아교육은 역시 놀이임을 깨달으며 그 놀이를 통해 성장하고 있다. 또한 길지 않은 경력에서 얻은 경험들을 토대로 다시 실천하기를 반복하고 있다. 현재 나의 유치원은 벚꽃거리 바로 옆에 있어 봄이

시작되기 전에 매일 꽃비를 맞으며 아이들과 산책하고 벚꽃을 이용하여 신체활동, 벚꽃 찍기, 물들이기, 미술, 책 읽기 등 여러 활동을 하며 봄을 따라나선다.

매년 놀이 속에서 성장하는 유아들을 보고 있으면 어느새 나도 미소를 지으며, 여태껏 한 나의 고민이 헛되지 않았음을 다시 한 번 느끼게 된다. 내년에는 또 어떤 놀이를 하게 될까? 놀이의 끝은 어디일까? 새 학기 3월이 벌써 기다려진다.

장려상

유아의 놀이와 삶, 교사의 역할

복정초등학교 병설유치원

채민영

유치원 교사가 되고 학부모 상담을 하며
나를 당황하게 했던 질문은
"유치원에서 너무 놀기만 하는 건 아닌가요?"라는 질문이었다.

이는 놀이에 대한 부정적인 인식을 드러냄과 동시에 예비교사시절 4년간 유아교육의 기본이자 핵심은 '놀이'임을 배운 나에게는 굉장한 혼란을 주는 질문이었다. 유치원 교사들은 놀이를 통해 유아의 전인발달이 이루어질 수 있고 누리과정을 중심으로 유아가 다양한 놀이를 계획하고 실행하는 것의 중요함을 알고 있다. 하지만 교육현장에서 많은 부모들은 유아들의 다양한 표현능력보다 조기 영어교육, 한글교육 등의 인지적 능력의 선행학습에 대한 조급함을 갖고 있고 이에 따라 유치원 선택 기준이 다양한 특기적성 프로그램이 되기도 한다. 나 또한 대학교에서 놀이지도 과목에 대해 깊이 있게 공부하고 실습을 했고 끊임없이 연구했지만 현장에서 자꾸만 우리반 아이들이 뒤처지면 어쩌나 하는 걱정에 아이들에게 지식을 가르치고 주입하려고 하는 나의 모습을 보며 놀이 중심 교육에 대한 교사로서의 확신이 아직 부족함을 깨닫게 되었다.

유치원에서 유아들의 인지적인 학습을 원하는 학부모님들의 다양한 의견을 어떻게 반영할지에 대한 혼란, 그리고 교사로서 교육적 신념과 실제 가르침이 일치하지 않는 내 자신을 보며 자꾸만 자존감은 낮아지고 유아들에게는 늘

미안한 마음이 들었다. 그래서 유아들에게 느끼는 그 미안한 마음에서부터 교사가 바뀌어야겠다는 반성적 성찰을 시작하였다.

1. 교사 : 계획의 중요성을 알고 끊임없이 고민하기

유치원 교사들은 국가수준의 교육과정인 '누리과정'을 토대로 교육계획을 작성하고 교육을 실행한다. 누리과정 지도서는 다양한 생활주제별 활동을 제시하고 있고 좋은 활동 내용도 많지만 활동방식이 주로 놀이 위주가 아닌 교사주도적인 학습 측면의 활동도 많다는 생각이 들었다. 따라서 지도서만으로 현장에서 놀이중심 교육에 적용하는 데 실제적인 어려움이 있었다. 나의 학급운영에서 가장 큰 문제점은 '놀이'의 중요성에 대한 신념과 실제 유아들에게 적용하는 어려움에서 오는 혼란이라고 생각했다. 이에 따라 유치원에서 이루어지는 모든 활동의 기본이자 활동방식은 유아들이 가장 좋아하고 자신 있게 참여할 수 있는 놀이처럼 즐겁게 해야 한다는 전제를 두었다. 그렇다면 어떻게 유아의 삶, 일상생활과 놀이를 같은 선상에 두고 통합할 수 있을까? 교육을 실행하는 교사에게 가장 중요한 첫 번째 역할은 계획자로서의 역할이다. 유치원에서 이루어지는 1년 동안의 모든 교육은 유치원 교육과정 안에 연간교육계획을 통해 자세히 작성되어야 한다. 즉, 교사가 누리과정 지도서를 기본 토대로 하여 다양한 놀이관련 전문서적, 장학자료 등을 참고하여 학급의 교육과정을 다시 재구성할 때 유아들의 특성에 맞는 특색 있는 놀이중심 교육과정을 운영할 수 있는 것이다. 나는 제일 먼저 누리과정의 생활주제를 중심으로 연간교육계획을 상세하게 작성하였고, 교육청에서 발간된 장학자료와 도서관에서 읽어볼 수 있는 다양한 놀이서적을 참고하여

누리과정의 활동들을 수정 및 보완하였다. 다음으로는 유치원 교육과정을 중심으로 학급 유아들의 놀이 성향을 자세히 관찰하고 개개인의 특성을 분석하였다. 그 결과로 우리 학급 유아들은 외동과 외벌이 가정이 많았고 전체적인 학급 분위기는 밝고 명랑한 편이며 유아들은 전반적으로 개성이 강하고 자기주장이 뚜렷하다는 점을 알게 되었다. 그리고 유아들에게 가장 큰 영향을 미칠 수 있는 학부모님들의 의견을 분석한 결과로는 다양한 방식의 자기표현활동과 초등학교 학습을 대비한 한글교육 시간이 교육활동 안에 있기를 희망하였다. 이러한 유아와 학부모님의 개인적인 요구분석이 이루어진 후에는 지역사회의 지원 방안도 모색해보았다. 유치원 인근 노인종합복지관의 전통놀이 프로그램과 연계하여 유치원에는 부족한 다양한 교구들을 유아들이 사용하여 즐겁게 놀이할 수 있었고, 할머니 할아버지 선생님들과 함께하며 유아들이 중요한 인성적 가치인 '효'에 대한 예절도 알 수 있었다.

이와 같은 유아, 학부모, 지역사회 분석을 통해 다음과 같은 목표를 설정하였다.

1. 유아들이 서로 존중하고 배려하며 친밀감을 표현할 수 있는 인성적 덕목들을 습관화할 수 있는 놀이중심의 교육과정 수립한다.
2. 유아교육의 기본토대 안에서 학부모님들의 의견도 충분히 반영하여 다양한 표현 활동을 계획하여 실행한다.
3. 지역사회의 전통놀이 프로그램 활용하여 다양한 전통놀이를 체험할 기회를 제공한다.

유아의 뇌 발달 측면과 신체, 정서, 인지, 언어 등 전인발달 측면에서 놀이가 발달과 학습의 가장 중요한 역할을 한다는 점에서 놀이의 중요성은 더욱 강조된다. 놀이와 반대되는, 단순히 암기하고 반복하며 흥미와 의미가 없는 행동들은 유아를 교실의 활동에서 더욱 더 멀어지게 한다. 따라서 교사가 세운, 교실에서 가장 중요한 원칙은 유아들이 기다리거나 지루함을 느끼지 않도록 모든 일상과 놀이가 함께 해야 한다는 점이었다. 교사는 매일의 규칙적인 일과 활동 속에서 흥미영역별로 유아가 계획하고 선택할 수 있는 자유선택활동을 통한 놀이와 교사와 친구들과 함께하는 언어, 미술, 음악, 바깥활동, 게임 등의 다양한 대·소집단 활동에서 놀이가 균형 있게 이루어질 수 있도록 계획해야 한다. 교사가 계획한 활동 이외에도 유아들이 원할 때는 언제든지 융통성 있게 놀이 계획을 변경하여 유아들의 관심사, 흥미를 반영하도록 하였다. 하지만 주어진 놀이 계획과 유아들의 놀이 주제 제안이 통합되어 운영될 때 자칫 일정한 규칙이 없이 산발적으로 놀이가 이루어지며 유아들에게 혼란이 올 수 있다는 문제점이 발생할 수 있다. 따라서 교사는 이러한 놀이 중심의 교육과정 안에서도 일정한 놀이 계획을 세워 그 안에서 유아들이 충분히 선택하여 창의적인 놀이를 하며 몰입할 수 있는 기회를 제공해주려고 노력하였다. 예를 들면 매주 월요일은 달리기와 줄넘기, 훌라후프 등의 체육 기구를 활용한 신체활동을 하는 날, 화요일은 자연물과 다양한 미술재료를 활용한 오감각 미술놀이, 수요일은 도서관에서 좋아하는 동화책을 읽으며 책과 함께하는 독서활동, 목요일은 리듬악기를 활용한 악기놀이, 금요일은 생활주제별로 유아들이 생각하고 제안한 음식 또는 수요일에 도서관의 책 속에서 보았던 음식으로 유아와 함께하는 요리활동이다. 이와 같이 교사가 의도하고 계획한

놀이, 유아 주도적으로 스스로 고안하여 이끌어가는 놀이, 교사와 유아가 함께 구성해나가는 놀이 이외에도 교사는 일상생활에서 모든 것을 놀이처럼 즐겁게 이끌어가고자 하였다. 학부모님들은 초등학교의 학습을 미리 대비하기 위해 유아들이 한글에 관심을 가질 수 있기를 희망하였다. 5세 누리과정 의사소통 영역의 세부내용에도 '쓰기에 관심가지기'와 같은 친숙한 글자를 읽고 써보는 경험을 해볼 수 있도록 제시되어 있기 때문에 유치원의 한글교육은 무조건 선행학습으로 금기시되고 부정적으로 인식할 필요는 없다고 판단했다. 또한 놀이, 생활, 경험중심의 유아교육의 핵심적 가치도 중요하지만 이와 더불어 교육의 주체인 부모의 의견도 충분히 반영하여 함께 이루어가는 교육과정을 실행하는 것도 필수라고 생각했다. 유아들도 3월 학기 초에 아직 이름을 몰라 자신의 물건을 찾는데 어려움이 있었기 때문에 글자노래를 만들어 등·하원 시간에 자연스럽게 함께 불러볼 수 있도록 하였다. 뿐만 아니라 언어영역에 유아 사진을 붙인 이름카드와 흥미로운 쓰기도구 제시하기, 역할놀이 영역에서 간판 만들기, 친구에게 롤링페이퍼 쓰기, 친구 이름 찾기 등의 다양한 게임과 놀이와 접목한 활동으로 한글에 대한 관심을 확장시켜 나갔다. 학기말에는 유아들이 한글에 대해 더 알고자 호기심과 관심을 나타내었고 친구이름도 능숙하게 읽을 수 있게 되었으며 언어능력이 발달함에 따라 사고 및 표현하는 방식도 더욱 깊이 있게 변화했음을 교사가 느낄 수 있었다.

3. 학부모 - 교사를 믿고 놀이중심 교육과정을 지원하기

유치원은 교사 혼자서 고군분투하며 운영해나가는 것처럼 느껴질 때가 많지만, 효과적인 놀이중심 교육과정의 운영을 위해서는 교사와 유아, 그리고

부모가 하나가 되어 함께 가야 한다. 이를 위해 학기 초에 개별 오리엔테이션을 통해 유아와 부모와 함께 만남의 시간을 갖고 유아의 기본적인 특성과 성향에 대해 알아가는 시간을 가졌다. 학급을 운영하는 교사의 교육관과 신념, 즉 모든 활동은 놀이를 중심으로 이루어질 것이며 과도한 선행학습이나 교사 주도의 활동은 지양함에 대해 분명하게 설명하고 학부모님들이 이해할 수 있도록 협조를 구하였다. 처음에는 교사의 교육 운영에 대한 의문이나 오해도 있었다. 하지만 나는 매주 1회 이상 학부모님들과 함께 유아의 놀이에 대해 평가하고, 유아의 활동 결과물에 대해서도 격려하고 더 나은 방향으로 발전할 수 있는 방안을 학부모님들과 함께 모색하였다. 또한 가정과 유치원이 연계하여 유아의 놀이를 지원해줄 수 있는 방안에는 무엇이 있는지에 대해서도 피드백을 제공하려고 노력하였다. 점차 학부모님들도 심리적으로 교사를 지원해주었고 교사도 편안한 마음으로 유아들의 전인발달을 위한 다양한 놀이를 계획하여 유아들과 함께 이를 실행해나갈 수 있었다.

전 2018년 우리○○이를 보며 많은 것을 느낄 수 있었습니다. 아이에게 지나치게 학습을 시키지 않아도 조금의 자극과 넘치는 칭찬만으로 아이를 크게 키울 수 있다는 사실을요. 선생님께서 생각하시는 교육 가치관, 1년 동안 아이의 성장과정을 보며 전 지지합니다.

<2019.1.7. 만4세반 학부모님의 편지>

1년 동안 교사로서 오로지 놀이중심 교육과정을 충실히 실행하기 위한 도전의 발자취들은 교사에게 유아들의 이야기에 더 귀 기울이게 하고, 유아의

발달과 수준에 적합하거나 조금 더 도전할 수 있는 놀이를 함께 구성해나가야겠다는 반성적 사고 속에서 다음 해의 교육 계획을 더 발전시킬 수 있는 토대가 되었다. 놀이중심 교육과정을 계획하고 운영하고 평가하는 유치원 교사들이 더 높은 전문성과 역량을 발휘하기 위해서는 다각적인 측면의 지원이 필요하다. 먼저 다양한 수업장학과 교육지원청의 수업 컨설팅 지원을 통해 다른 교사들의 수업을 분석하고 놀이중심 교육과정 운영의 어려움 및 성공적인 사례들을 공유할 수 있다. 그리고 유아의 놀이를 지원하기 위해서는 활동 결과물 분석, 체크리스트 등 다양한 측면에서 유아를 관찰해야 함을 알고 이러한 관찰 결과를 토대로 학부모님과 지속적으로 함께 협력하며 소통해야 한다. 현장의 유치원 교사들은 수업뿐만 아니라 행정업무, 학부모 상담, 유아 생활지도, 교실 환경 구성 등의 다양한 역할을 동시에 수행해야 하는 어려움이 있다. 교사가 행복해야 유아들도 행복할 수 있듯이 교사가 오롯이 유아에게 집중할 수 있도록 교사의 업무가 경감되고 수업에 집중할 수 있는 교육적 분위기와 환경이 조성되어야 한다.

이러한 지원과 더불어 가장 중요한 것은 교육을 실행하는 주체인 교사 자신의 노력과 인식의 전환이다. 교사는 때로는 혼자서 모든 것을 감당해야 한다는 어려움과 유아들에 대한 미안한 마음, 유치원 내에서 다양한 사회적 관계 속에서 오는 갈등과 딜레마 등으로 심리적인 어려움을 겪을 수 있다. 그러나 그 안에서 교사가 자신의 가장 중요한 역할이 무엇인지를 다시 한 번 되돌아볼 필요가 있다. 놀이를 통해 유아들은 자신의 삶을 재구성하고 탐구하고 배워가는 것의 즐거움을 경험할 수 있으며 이러한 경험의 축적은 알고자 하는 용기와 의욕의 밑바탕이 된다. 교사는 이러한 놀이의 중요성에 대해 다시 한 번 비판적으로 사고해야 한다. 누리과정을 토대로 교사의 놀이중심 교육계획을 위한 연구와 더불어 유아의 자발적인 놀이 탐색과 제안을

존중하고 격려할 때 비로소 유아의 발달에 적합한 교육을 실행할 수 있게 되는 것이다. 유아들의 인지발달이라는 미명 하에 많은 사교육 프로그램들이 성행하고 있지만 이에 대해 교사가 올바른 교육적 신념과 바른 인식을 가지고 놀이의 가치와 중요성을 설명할 수 있을 때 유아와 교사, 부모가 함께 가는 교육을 이룰 수 있다. 따라서 놀이중심 교육과정은 거창한 프로그램이나 주제가 아닌, 유아교육의 핵심이자 기본으로 돌아가는 것이다. 유아를 하나의 인격체로 존중하는 부모와 교사의 마음가짐과 올바른 인식을 토대로 유치원과 교사, 유아, 부모가 협력하며 유아의 발달에 적합한 놀이를 중심으로 교육과정을 함께 구성하고 운영해나갈 때 유아가 행복한, 유아교육의 혁신의 시작이 실현될 수 있을 것이다.

장려상

잘 노는 것(well-playing)이 힘이다!

대구초등학교병설유치원

강주연

2018년 2월, 대구광역시교육청에서
방과후 놀이유치원을 공모한다는 공문이 접수되었다.

방과후 놀이유치원에 관한 공문을 살펴보며 우리 유치원의 역사가 오래된 만큼 놀이 유치원에 선정이 된다면 노후된 시설을 개선하여 아이들에게 조금 더 나은 매력적인 환경을 제공해 줄 수 있지 않을까 하는 마음과 정말 아이들이 좋아하고 마음껏 뛰어 놀 수 있는 유치원이 되어 교사도, 유아도, 학부모도 신나는 유치원으로 한번 만들어 보고 싶다는 놀이중심 교육과정의 실천에 대한 소망과 기대를 가지고 지원하게 되었고 선정되었다.

처음 방과후 놀이유치원에 선정되어 업무를 추진할 땐 무엇을, 어떻게 풀어나가야 할지 막막함이 앞섰으나 시교육청의 적극적인 지원과 컨설팅을 시작으로 30년 이상의 놀이 유치원으로 굳건히 자리 잡고 있는 일성, 대원 유치원에 참관을 다녀온 후 우리 유치원 실정에 맞는 놀이 환경으로 바꾸어 나가자는 데 모든 교직원들의 의견이 모아지게 되었다.

이 후 우리 유치원의 놀이 환경 개선의 일환으로 아이들이 가장 좋아하는 모래놀이터에 항상 물놀이가 가능하도록 수도를 설치하기로 했다. 늘

모래놀이를 할 때 물이 가까이 있으면 아이들이 얼마나 좋아할까, 놀이에서 획기적인 변화를 보일 텐데 하는 아쉬움을 가지고 있었기에 가장 먼저 수도를 설치하여 물모래놀이를 할 수 있는 환경을 만들어주기로 했다. 또한 6월만 되어도 뜨거운 햇볕으로 인해 모래놀이터에서 모래놀이를 하는 것이 사실상 불가능하여 늘 시원한 나무그늘 밑으로 찾아다녀야 했기에 무엇보다 간절한 것이 그늘막이었다. 대원유치원 원장선생님께서 아주 멋진 그늘막을 추천해주셨는데 무엇보다 자연친화적이면서도 그늘을 잘 차단해주고 필요에 따라서는 그늘막을 걷어낼 수도 있어서 우리 유치원에서도 사계절 맘껏 놀이가 가능한 자연친화적인 그늘막을 달기로 했다.

#1. 물놀이 시설이 생겼어요.

굵직굵직한 환경 개선점에 대한 협의를 끝낸 후 바로 공사가 시작되었고 5월 마지막 날 유치원에 출근하는데 아주 귀엽고 예쁘게 생긴 수도꼭지 5개가 나란히 있는 모습을 보았다. 드디어 물놀이를 함께 할 수 있는 수도시설이 생긴 것이다. 아이들도 등원하면서 저마다 외쳤다. "선생님! 놀이터에 수도가 생겼어요~~~"

그날 바로 맘껏놀이 시간에 물모래놀이를 할 때의 약속에 대해 이야기 나눈 후 처음으로 수도시설을 사용해보기로 했다. 아이들은 생각만 해도 좋은지 마냥 신이 나서 들뜬 모습이었다.

아이들과 함께 수도를 사용할 때는 차례차례 줄 서기, 사이좋게 놀이하기, 수도꼭지를 틀고 잠그기에 대한 약속을 다시 한 번 상기하며 놀이를 시작했다.

아이들은 수도를 틀자 콸콸 쏟아지는 물을 보며 흥분을 감추지 못했다.

여기저기에서 양동이나 물조리개에 물을 받아와서 모래 위에 콸콸 쏟아 붓는 행위를 계속 했다. 어느 때보다 아이들의 목소리와 웃음소리는 컸으며, "이야 신기하다!", "나도 해볼래."하는 소리가 끊임없이 들렸다. 그러나 이내 놀이가 진행되어 가면서 예상치 못한 일들이 발생하기 시작했다.

양동이, 물조리개가 아이들 개수만큼 돌아가지 않자 기다리는 아이들의 볼멘소리가 나오기 시작했고, 기다리다 지친 아이들은 결국 울상이 되어 "선생님 저도 물조리개 쓰고 싶어요."라고 말하며 속상해했다.

"많이 사용한 친구들은 아직 한 번도 못 쓴 친구에게 양보할까요?"하며 돌아가며 쓰기를 유도했지만 물 조리개를 가지고 있는 아이들 역시 물을 받아 쏟아 붓고 하는 놀이가 재미있어서인지 "싫어요!"하며 계속 쓰기를 원했고 그렇다고 교사가 임의대로 나눠 줄 수도 없어 난감했다. 놀잇감이 부족해서 발생한 문제 상황에서 조금씩 배려하며 모두가 한 번씩 공평하게 사용하면 좋겠지만 그렇다고 해서 무조건 양보만 강요하는 것은 아주 즐겁게 놀이에 몰입하고 있는 유아에게도 바르지 않은 것 같아 일단 부족한 놀잇감을 보충하는 것이 급선무라는 생각이 들었다.

또한 모래놀이에 물놀이가 더해지면서 갑작스런 놀이 변화에 따라 잠깐 놀이했을 뿐인데도 아이들의 옷과 신발이 물에 젖은 모래와 뒤엉켜 엉망이

되어가고 있었다. 갈아입힐 옷도, 신발도, 몸을 닦일 수건도 제대로 준비되어 있지 않았는데 아이들은 그걸 아는지 모르는지 완전 신이 나고 교사들의 걱정은 쌓여만 갔다. 일단 너무나도 즐겁게 이루어지고 있는 놀이를 옷과 신발이 더럽혀졌다는 이유로 제재하는 건 아닌 것 같아서 좀 더 아이들의 놀이를 지켜보기로 했다. 처음에는 아이들의 더럽혀진 옷, 진흙과 뒤엉켜버린 운동화 걱정에 이러지도 저러지도 못하고 안절부절못하고만 있었는데 에이, 기왕 이렇게 된 거 아이들 일단 신나게 놀고 나서 하나씩 수습하자는 마음을 딱 먹고 나서 보니 그제서야 아이들의 표정이 하나 둘 씩 눈에 들어왔다. 세상 신난 표정, 친구와 함께 물을 쏟아 부으며 큰 소리로 호탕하게 웃는 아이들의 웃음소리, 너무 너무 즐거운 표정으로 행복한 미소를 띤 채 완전 놀이에 빠져 있는 아이들의 모습.

조금은 충격이었다. 14년 동안 바깥놀이를 늘 해왔었지만 아이들의 표정이 이렇게 환할 수가 있다니, 아이들의 웃는 모습이 참 예쁘다는 생각을 그 순간 했었다. 그리고 아이들이 정말 즐거워 에너지가 팔딱 팔딱 살아 숨 쉬는 느낌! 뭔가 가슴이 벅차올랐다.

아이들이 정말 신나게 놀고 있구나! 아이들이 진정으로 원하는 놀이가 바로 이런 거구나 하는 것을 느낌으로 알 수 있었다. 후에 놀이를 마치고 아이들의 발을 씻기고 옷을 털어내고 하는 수고로움이 있었지만 그 순간 나는 생각했다.

'자, 이제 내일부터 맘껏놀이를 위해 수도꼭지 하나에 긴 호스를 달아야겠다. 그리고 아이들 발을 닦일 수건을 좀 더 넉넉히 준비해오고, 아이들과 오늘 해 본 놀이를 평가하며 내일 우리가 좀 더 스스로 지켜야 할 약속들은 무엇인지 함께 이야기 나누어봐야지.'라고. 그리고 내일도 아이들이 세상 신난 표정으로 놀 것을 기대하니 혼자 입가에 스르르 미소가 번졌다.

#2. 맘껏 놀잇감의 확충, 작지만 큰 변화!

아이들에게 맘껏 놀이터에서 물을 함께 사용하는 일은 이제 제법 익숙해졌다. 신기하게도 시간이 지날수록 몇 번의 물, 모래 놀이 경험을 거치며 아이들 스스로 신발이나 옷이 물에 많이 젖으면 스스로도 불편하다는 걸 경험해봐서인지 신발이 많이 젖지 않도록 조절하기까지 했다.

교사들도 처음에는 너무 과격하게 물을 사용하는 모습에서 정말 혼란스럽고 어떻게 아이들을 지도해나가야 할지, 놀이를 지켜봐야 할지, 이 모습으로 하원했을 때 부모님들의 반응이 어떨지 등 여러모로 고민이 많아 노심초사 했던 놀이 초기의 모습과는 달리 불과 1~2주가 지났을 뿐인데 좀 더 아이들의 놀이를 믿고 관찰하며 기다려 주는 모습에서 아이들도 성장하지만 교사도 조금씩 놀이를 바라보고 기다려주는 마음의 힘이 자란다는 것을 느낄 수 있었다.

놀잇감 부족으로 인해 빈번하게 일어나는 갈등을 줄여주고자 다양한 맘껏 놀잇감을 충분히 구입하여 확충해주었다.

아이들은 일단 기다리지 않아도 항상 풍족한 놀잇감이 바구니에 있다는 사실만으로도 행복해했다. 그리고 일단 "좀 빌려줄래?", "조금만 기다려줘." 하지 않아도 될 만큼 충분한 놀잇감이 있어 더 이상 놀잇감 부족으로 인한 다툼이나 갈등은 현저하게 줄어들었다. 그러고 나니 오히려 아이들이 이제야 내가 무엇을 만들지, 어떻게 만들지를 고민하며 친구들과 이야기를 나누며 놀이에 더 집중하는 모습도 관찰할 수 있었다. 또한 늘 작은 바구니에 놀잇감을 정리하니 많이 불편했었는데 커다란 정리바구니에 그림 이름표까지 붙여 주어 보다 쉽게 정리할 수 있도록 해주자 아이들이 교사 도움 없이도 스스로 정리까지 척척 해내는 것을 볼 수 있었다. 그걸 보며 아이들에게 충분한 놀잇감을 제공하는

것이 가장 우선인데 늘 부족한 놀잇감으로 항상 양보와 배려만 강조한 나의 모습을 보며 교사로서 깊이 반성하게 되었다. 아주 작은 환경의 변화임에도 아이들의 놀이에서는 생각지도 못하게 큰 질적인 변화가 일어나는 게 느껴졌다. 놀잇감의 확충 및 정리환경의 변화는 아이들이 놀이에서 자주 나타나던 갈등이 현저히 줄어들었고 보다 새로운 놀이에 몰입할 수 있었으며, 아이들 스스로 주인이 되어 놀잇감을 쓰고 정리까지 척척 해내는 모습으로 나타나 교사로서 뿌듯한 마음도 느낄 수 있었다. 아이들에게 놀잇감을 양보하며 놀아라, 서로 싸우지 마라, 함께 배려하자 라는 백 마디 말보다 때로는 왜 아이들의 갈등이 끊임없이 일어나는지, 혹시 그 원인이 놀잇감이 부족한 것은 아닌지 만약 부족하다면 좀 더 확충해주어야 하는 것은 아닌지 점검해봐야 할 것이다. 또한 아이들 스스로 정리를 잘 하지 못한다면 그것은 혹시 정리하기 불편한 환경은 아닌지 어떻게 하면 환경을 바꾸어 도와줄 수 있는 지 이런

부분에서 교사가 유아의 입장에서 아이들의 시각으로 좀 더 고민하고 반성해본다면 좀 더 나은 놀이 환경을 만들어 줄 수 있다는 것에 백배 공감한다. 왜냐하면 놀이를 실천하는 과정에서 나 역시도 그랬으니까! 그런 불편과 갈등이 줄어든 자리에 아이들의 놀이가 점차 발전되어가고 즐겁게 몰입하는 모습으로 꽉 차 들어가는 것을 경험했으니까 말이다.

#3. 놀이에 대한 고민이 더해지다

"선생님, 오늘도 맘껏놀이 나가죠?",
"그럼~~~!",
"야~~~ 오늘도 맘껏놀이 나간다, 야호~~~."

오늘도 아이들의 신나는 외침소리와 함께 맘껏 놀이를 하러 나갔다.

맘껏 놀이 한다고 하면 아이들은 자동적으로 함성을 지르고 온 몸으로 기쁨을 표현한다. 그만큼 좋은가 보다.

아이들은 너, 나 할 것 없이 어제 만들어놓은 물길을 이어서 만들기 시작했다. 미끄럼틀 쪽으로 물길이 나와 있어서 아이들에게 미끄럼틀 타는 친구들이 위험하지 않을까? 했더니 엘리와 진서, 그리고 주변에 있는 친구들이 "우리는 이렇게 해서 이쪽으로 방향을 바꿀 거예요."라고 말하며 물길의 방향을

바뀌나가기 시작했다. 아이들이 힘을 합해 미끄럼틀 쪽으로 흐르는 물은 높은 모래언덕으로 가로막아 더 이상 물이 흐르지 못하게 하고 삽을 가져오거나 손이 더 편하다며 엘리는 손으로 흙구덩이를 파며 물길을 다른 쪽으로 내기 시작했다. 다른 친구들은 여전히 물조리개나 양동이에 물을 담아 퍼 나르고 있었고, 지훈이와 예조는 주변에 있는 개미와 공벌레를 관찰하느라 여념이 없었다. 신우, 시훈이, 모건이, 건희는 늘 하듯이 술래잡기에 한창이었다.

그런데 5~6월 한 달 동안 수도가 생기고, 그늘막이 생겨 매일 매일 맘껏놀이를 하게 되었고, 놀잇감을 대폭 확충해주고, 쉽게 정리할 수 있도록 정리바구니도 크고 넓게 만들어주면서 대대적인 놀이 환경의 변화로 인해 아이들의 물모래놀이터에서도 큰 변화가 일어났던 것은 사실이다. 하지만 오늘 아이들의 놀이를 가만히 관찰해보며 드는 생각은 어제의 놀이와 오늘의 놀이에서 더 이상 새롭게 진전이 된다거나 다른 놀이로 확장되어 가지 않는다는 것!

그렇게 서로 가지고 놀려고 인기폭발이었던 장난감 자동차와 불도저는 더 이상 아이들에게 매력적이지 않았으며 아이들의 관심 밖으로 밀려나 바구니 속에 여전히 자리 잡고 있었고 많은 삽과 찍기틀도 바구니에 가득했다. 몇 몇 아이들은 여전히 물길 만들기에 집중하고 있었지만 더 이상의 놀이 진전이 없다는 생각이 들었다. 이유가 뭘까? 분명 아이들은 신나게 놀고 있는데…. 심심해하는 것도 아닌데…. 늘 물길만 만드는 아이들에게 다른 놀이로 확장해 줄 수 있는 방법이 뭘까?

뭔가 다시 새로운 고민이 시작되는 느낌!

그러다가 수업을 다 마치고 동료 교사와 이야기를 나누는 중 나의 이런 고민을 이야기 하게 되었다. 아이들의 놀이가 계속 똑같이 이어지는 것 같아 조금 더 확장해주고 싶은 생각이 오늘 들었다고. 그러면서 우리는 4월 초 놀이

유치원에 참관 다녀온 경험을 떠올리게 되었다.

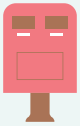
"선생님, 그때 우리가 거기서 봤던 대나무 막대기, 이런 비구조적 놀잇감은 어때요?" "맞아요! 용도나 형체가 정해져 있지 않은 비구조적 놀잇감은 아이들이 사용하기에 따라 달라지니 너무 좋을 것 같은데요."
동료 교사와 이야기를 나누던 중 마음속에서도
바로 그거야! 하는 생각이 스쳤다.

장난감 자동차, 삽, 찍기틀, 이런 구조적 놀잇감 말고 비구조적 놀잇감을 아이들에게 제시해준다면? 그걸로 아이들이 집도 짓고 텐트도 만들고 물길을 트는 데 이용한다면? 더 다양한 방법으로의 놀이 아이디어가 아이들에게서 나오지 않을까? 아이들의 생각은 무궁무진하니까!

이런 고민을 하면서 구조적 놀잇감의 한계에 대해 잠시 느끼고 생각해보게 되었다. 그러면서 아이들에게 놀이 방법이나 형태가 정해져있는 것 보다는 아이들의 생각 속에서 무궁무진하게 펼칠 수 있는 놀잇감과 환경의 제공이 더 중요하구나를 느끼게 되었고 교사의 역할이란 그 속에서 아이들의 변화를 잘 관찰하고 지지해주며 이끌어주는 것이라는 생각을 하게 되었다. 생각을 즉시 실천하며 바로 어떤 비구조적 놀잇감을 주면 좋을지 찾아보면서 우리 반 아이들에게 또 다른 놀이의 변화를 줄 수 있겠구나!라는 마음에 다시 가슴이 뛰고 설레기 시작했다.

#4. 혼자가 아닌 함께이기에 가능했던 놀이유치원

늘 아이들과 함께 놀이중심의 교육을 하고 있었다고 생각했는데 막상 방과후 놀이유치원으로 맘껏 놀이를 펼치라고 했을 때 뭔가 새로운 것을 해야하나? 하는 막막함이 없었던 것은 아니다. 하지만 평소 이러한 교사로서의 고민과 생각들을 동료교사와 허심탄회하게 나누며 하나씩 실천해가면서 더디지만 그 날 그 날의 반성과 개선점을 찾아 다음 놀이에 수정하며 조금씩 아이들이 원하는 놀이의 모습을 찾아가게 되었다. 또한 우리가 과연 맞게 나아가고 있는지에 대한 두려움과 불안감이 스멀스멀 올라올 때 즈음 시교육청 및 교육부 컨설팅을 통한 지도, 조언은 가뭄에 단 비가 되어 부족한 부분은 보완하고 궁금한 점이나 모르는 부분은 속 시원히 해결할 수 있는 계기가 되었다. 방과후 놀이유치원을 운영하며 교육과정과 방과후과정은 더욱 더 긴밀하게 연계가 되어 내실화 있는 '맘껏놀이 중심의 유치원교육과정'을 운영했다는 점에서 가장 큰 쾌거가 아닐까 싶다. 또한 아이들의 놀이를 깊이 관찰하며 평소 내가 가지고 있던 '아이들의 놀이'에 대한 생각과 신념에 대한 전반적인 반성 및 성찰이 이루어져 교사로서 작은 성장이 있었다는 것 또한 소중한 경험이었다. 이 모든 것은 교사의 생각과 도전에 늘 지지적이고 적극적으로 지원을 아끼지 않으셨던 원장, 원감선생님, 동료교사들이 함께했기에 가능한 일이었다. 지금 다시 또 출발선에 섰다. 새학기를 앞두고 아이들이 행복한 유치원, 아이들이 진정 신나는 놀이 유치원으로 한걸음 더 거듭나기 위해 다시 새로운 시각에서 놀이에 대한 '틀을 깨는 작업'을 할 것이다. 그 속에서 새롭게 놀이를 발견하고, 놀이 속에서 다양하게 배움을 이끌어나갈 나의 모습을 상상해보며 2019 행복한 출발을 설레는 마음으로 기다려본다.



장려상

'나의 수업'에서 '우리가 함께하는 놀이'로

서울옥인유치원

박은정

생존기와 불리는 초임 시절을 마무리하며,
수료를 앞둔 아이들에게
일 년 동안 가장 즐거웠던 일을 물었다.

아이들에게 다양한 대답이 나왔지만, 교사인 내가 이른바 힘을 준 수업들에 대해서는 언급조차 되지 않았다. 그러려니 하고 이번에는 가장 아쉬웠던 점에 대해 물었다.

한 아이가 손을 번쩍 들더니
"놀이가 안 끝났는데 정리하는 게 싫었어요."라고 대답하였다.

가장 즐거웠던 것도 놀이, 가장 아쉬운 것도 놀이라는 당연한 대답이었지만, 그 당시 나는 부끄러운 치부가 드러난 느낌이 들었다. 아이들에게 미안했고, 생각이 많아졌다.

아이들에게 부끄럽지 않은 교사가 되자던 나의 다짐은, 다양한 사람들의 요구와 기대에 부응하고자 애쓰며 점점 희미해졌다. 계획된 행사와 외부활동을 위해, 가정에 가져갈 작품을 위해, 꽉 채워진 교육계획안을 실행하고자 하는

교사의 욕심 때문에 아이들의 충분히 놀 권리는 조금씩 등한시 되었다.

유아교육은 유아중심의, 놀이중심의 교육이 이루어져야 함을 알면서도 막상 내가 교사가 되니 내 수업에 갇히게 되었다. 아이들이 자유롭게 놀기보다는 교사가 준비하고 계획한 놀이를 하길 바랐고, 나의 수업시간이 계획대로 이루어짐에 안도감을 느꼈다. 중간 중간 '이게 맞는 걸까?'라는 의문이 들었지만, 최선을 다하고 있으니 아이들에게 분명 교육적인 의의가 있을 거라고 생각하며 그 순간을 넘겼다. 그 순간에 한 번 더 생각하고, 방향을 수정했어야 했는데 일 년을 마무리하는 순간에서야 반성적인 사고를 하게 되었다.

새 학기 교육계획을 수립하기 전, 다시 놀이지도 책을 펼쳐보고 놀이와 관련된 논문 등을 찾아보았다. 학부생 때는 크게 걸리는 부분이 없던 용어와 개념들이, 이제는 하나하나 마음에 걸리는 동시에 와 닿았다. 그동안 나는 놀이와 수업을 별개로 인식했고, 놀이가 갖는 힘을 과소평가했음을 다시 한 번 깨달았다. 유아들에게 필요한 교육 목표를 가지고 수업을 계획하고, 비록 그 과정에 충실하였더라도 교사 수업 위주의 교육은 바람직한 방법이 아님을 느꼈다. 그리고 같은 실수를 반복하지 않고자, 새로운 학기는 수업에 대한 욕심을 덜어내고, 그 빈 공간을 아이들의 즐거운 놀이로 채우고자 다짐하였다.

놀이 중심의 수업 운영, 충분한 자유 놀이 시간 확보를 다시금 다짐 하며 새 학기를 시작하였다. 새 학기 규칙을 정하고, 친구들에 대해 알아보는 활동부터 앉아서 이야기 나누기 보다는 직접 몸을 움직이며 놀이상황에서 느낄 수 있도록 하였다. 자유놀이 시간도 한 시간 이상 꼭 이루어지도록 노력하였다. 하지만 모든 것이 쉽지는 않았다. 매일 자유놀이 시간을 확보 하는 것, 놀이를 통해 수업이 전개 되는 것, 교사가 놀이의 지시자가 아닌 참여자가 되는 것 등 쉽게

되는 것이 하나도 없었다. 또 다시 의문이 들었고, 고민이 되었다.

그러나 놀이가 유아 주도로 확장되는 모습을 점차 발견하게 되었고, 아이들의 행복한 웃음이 다시금 확신을 주었다. 쉬운 길은 아니지만 추구해야 하는 방향이 맞음을 느꼈다. 이전에는 놀이를 미리 계획하고, 바구니 가득 자료를 준비해 아이들에게 소개해줬다면 이제는 최소한의 계획만 준비하였다. 아이들과 함께 어떤 놀이를, 어떻게 할지 정했으며 놀이를 준비하는 과정에도 유아들이 주체가 되었다.

빽빽한 계획안과 무거운 바구니를 내려놓자, 아이들과 함께 놀이할 힘과 시간이 생겼다. 아이들만 놀이에 몰입하고 즐거운 것이 아니라 교사도 진정으로 놀이에 즐겁게 참여하게 되었다. 여전히 알려주고 싶고, 전달하고 싶은 지식적인 부분이 많았고 그것을 참기란 어려웠다. 하지만 대집단으로 앉아 있는 시간을 최소화 하고자 노력하였고, 우리 반이 함께 모여 앉는 주된 이유는 어느새 '놀이'가 되었다. 함께 놀이를 계획하고, 놀이를 준비하고, 놀이를 통해 느낀 것을 나누는 시간이 되었다.

사실 교사 주도의 계획된 학습에서, 융통성과 자율성을 가진 놀이로 무게 중심을 옮기고자 했을 때, 많은 것을 내려놓을 각오를 했다. 학부모로부터 "유치원에서는 놀기만 하나요? 뭘 배우기는 하나요?"라는 말을 듣게 될 수도 있겠다고 생각했다. 활동의 결과물이 작년보다 빈약해질 거라고 생각했다. 하지만 한학기가 지나가기도 전에 나의 무지에서 나온 기우였음을 깨달았다. 놀이의 주체가 됨으로써 학습의 주체가 된 유아들은 자발적으로 활동에 참여하며, 학습 주제에 대해 스스로 탐구 하였고, 교사의 생각을 뛰어넘으며 활동을 확장해나갔다. 당연히 결과물 또한 이전보다 두드러졌으며, 아이들의

학습 주제에 대한 이해도도 높아졌음을 알 수 있었다.

그리고 아이들의 놀이가 확장되고 놀이시간이 늘어나면서 유아 간 갈등 또한 다양하게 발생하였다. 갈등이 생기는 점 또한 놀이가 주는 이로운 점이라 생각한다. 아이들은 놀이를 통해 나와 친구가 다른 생각, 다른 행동을 보일 수 있음을 배웠다. 그리고 나의 감정과 요구를 긍정적으로 표현하는 방법을 배울 수밖에 없었다. 그래야 놀이에 대한 몰입이 끊이지 않고, 더욱 재밌어지기 때문이다. 물론 그 과정이 교사에게도 아이들에게도 많은 인내를 요구하는 시간이었지만, 꼭 필요한 시간이었다. 놀이를 매개로 다양한 사회적 기술을 습득할 수 있었다.

그저 수업에 대한 강박과 욕심을 내려놓고,
아이들의 놀이에 귀 기울이고 함께 놀이하고자 했을 뿐인데
정말 많은 것들이 달라졌으며, 더욱 행복한 우리 반이 되었다.

유아교육에 확실한 정답은 없다는 이야기를 들은 적이 있다. 그 말에 동의하면서도, 놀이만큼은 최적의 교육활동이라고 이야기 하고 싶다. 처음부터 깨달았으면 좋았겠지만, 이제라도 놀이의 힘을 경험했음에 감사하다.

아직 나는 교사로서 넘어야 할 산과, 배워야 할 점들이 무수하게 많다. 많은 것을 느꼈다고 이야기 했지만 여전히 부족한 교사다. 하지만 놀이에 대해 되돌아보고, 노력했던 이 시간이 앞으로 교사로서 전문성을 키워 나가고, 아이들을 위한 교육을 할 때에 단단한 발판과 든든한 거름이 되어줄 것이라고

생각한다.

회의감을 느끼고 놀이에 대해 되돌아본지 일 년이 지난 지금, 우리 반은 그동안 즐거웠던 놀이와, 해보고 싶었던 놀이를 다시 계획하고 있다. 쌓기 놀이 영역은 더욱 넓어졌으며, 역할 놀이 영역은 주제에 따라 흥미에 따라 다양한 활동이 전개되고 있다. 주제 없는 진정한 자유 놀이도 이루어지고 있다.

아이들과 보낼 하루하루가 부담이 아니라 기대가 된다. 아직 나아갈 길이 멀지만 아이들과 함께 놀이하는 시간이 값지고 행복하다. 앞으로도 내가 중심이 되는 수업이 아닌 우리가 중심이 되고, 놀이가 중심이 되는 유아교육을 펼치고 싶다.

장려상

놀이와 유아, 그리고 영역

서울윤서유치원

장유연

유아들의 놀이 속, 유아들의 공간 교실 속에서
'영역'이란 과연 무엇일까?
쌓기영역, 역할영역, 과학영역, 요리영역….

상급학교의 과목을 대체하는 것일까? 혹은 필수적으로 구성을 해놔야 하는 교사가 생각하는 단순한 필수요소일까? 이 이야기는 우리 반의 놀이 속에서 교사가 '영역'에 대해 되돌아보며 다시 생각하게 된 이야기이다.

우리의 시작.

본 교사는 이제 2년차를 마무리하고 3년차가 되어가는 투담임제 7세반의 깊은샘반 담임이다. 우리 깊은샘반에는 '유토영역'이 있는데 이 '유토'란 굳지 않고 계속 재사용이 가능한 점토로 유아들은 유토를 구성하고 다시 부시거나 수정하며 재구성하는 과정을 유토영역에서 경험할 수 있었다.

점토를 탐색하고 작품을 만드는 것을 좋아하던 유아들이 이 영역에 한참이고 머물기도 하고, 혹은 간혹 가다 들러 유토를 괜스레 만져보기도 하며 많은 친구들이 다양한 이유로 찾아주던 영역이었다.

그러던 어느 날이었다. 한창 1학기가 마무리되던

무렵, 자유선택놀이시간 동안 유토영역에서 불평, 불만의 목소리가 퍼져 나왔다.

"나도 하고 싶어!" "지금 자리 없으니까 안 돼!"
"왜 계속 너만 해?" "내꺼 부시면 안 돼!"

유토영역을 찾아오는 유아들의 인원이 늘어나자 들려오는 소리였다.

유토의 양은 한정적이었고, 또한 재사용이 가능할 수 있다는 점은 유아들이 자신의 작품을 계속해서 수정이 가능하다는 장점으로 작용되었지만 또 한편으론 자신의 작품을 끝까지 보존하기는 어렵다는 단점이 있었다. 다른 친구가 유토를 사용하기 위해선 다른 친구의 작품에 쓰이고 있던 유토가 필요할 때도 있었기 때문에 유토 작품은 온전히 보전되기가 어려웠다. 그리고 또는 먼저 작품을 만들었던 유아들이 자신이 사용하고 있는 유토가 자기가 주인인 마냥 자신만 계속해서 변형해서 사용하고 다른 친구들이 필요한 상황일 때 나눠주지 않으려고 하거나 혹은 자신이 가지고 있다는 이유로 "그럼 넌 이만큼만 써."라며 암묵적인 권력을 행사하는 계기가 되기도 했다.

교사는 이러한 유토영역에서의 유아들의 모습을 관찰하고 난 후, 깊은샘반 친구들 모두와 이 상황에 대해서 이야기를 나눠보았다. 유토영역의 갈등상황에 대해서 유아들이 객관적으로 어떤 상황인지 인식해보고, 또한 자신들의 생각, 의견을 함께 나누며 타인의 시각을 공유할 수 있는 시간이 될 것이라고 예상했기 때문이었다.

"유토영역에서 계속 갈등이 일어나던데…." 교사가 말을 떼기가 무섭게 유아들은 유토영역에서 자신이 경험했던 일들, 감정들을 토로했다.

"지금 아주 불공평해!" 유토영역에서 놀고 싶었지만 놀지 못했던 유아들은

그 유아들의 나름대로, 유토영역에서 이미 놀고 있던 유아들은 그 자신의 나름대로 자신의 입장을 피력하며 갈등은 고조되는 양상을 보였다,

교사는 다시 질문을 했다. "그럼 이 상황을 어떻게 해결하면 좋을까?" 그러자 유아들은, "유토영역에서 놀이를 할 방법을 만들어야 해요."라고 답했다. 아무런 규칙 없이 유토영역에서 자유롭게 놀이하자 자꾸 이 같은 갈등이 반복해서 생기니 우리 모두가 놀이할 수 있는 '규칙'(방법)을 만들어야 한다고 이야기했다. 때문에 유아들은 자신들의 전략을 구성하게 되었다.

첫 번째 전략 '뽑기'

그 첫 번째 전략은 '뽑기'였다. '네임카드'를 사용해본 적 있던 유아들은 네임카드 속에 깊은샘반 전부의 이름이 하나씩 들어가 있다는 사실을 떠올리고 이 네임카드 속에서 '뽑기'를 하면 누구든 한 번씩 뽑힐 수 있다는 생각을 하게 된 것이었다. 그래서 유아들은 '뽑기'로 자신들이 유토영역 속에서 놀이하기에 적당하다고 생각하는 인원인 3명씩, 10분 동안 놀이를 하기로 했다. 그리고 실제로 그렇게 진행을 했다.

하지만 막상 이렇게 진행하자 유토영역은 텅 비어있게 되는 기이한 현상을 보이게 된다.

"저 나중에 놀이할래요." "전 안할래요." "왜 친구들이 아무도 없어요?"
이 상황에 대해서 이야기를 나누자 또 새로운 목소리가 들려온다.
"나는 유토영역에서 놀이하고 싶지 않은데 왜 놀이하라고 해?"
"왜냐니. 그래야지 공평하잖아. 공평하게 모두 한 번씩 해야지."

"내가 억지로 놀아야 하는 게 공평한 거야?"

"…"

사실 깊은샘반에는 자신의 흥미에 따라서 유토영역에서 놀이하고 싶은 유아, 또 다른 영역에서 놀이하고 싶은 유아들이 있었고 유아들은 '불공평한 상황'을 '공평'하기 만들기 위해 모두가 1번씩 할 수 있는 전략을 만들었지만, 사실은 이것은 1번씩 할 수 있는 전략이라기보다 모두가 1번씩 해야 하는 전략을 만들게 된 것이었고, 유아 자신들이 가지고 있는 흥미에 대해서 간과한 것이었다. 따라서 '억지로' 하는 것에 대해서 과연 이게 공평한 것인지 다시 생각하게 된 유아들은 다시 생각에 빠지고 자신들의 전략을 수정하게 되었다.

두 번째 전략 '조'

'하고 싶은' 친구들만 '조'를 편성해서 유토놀이를 하기로! 이러한 전략을 구성하는 유아들의 생각들은 아주 기발했다. 교사가 생각지도 못한 방법들로 자연스럽게 스스로 전략들을 구성해갔다. 하고 싶은 친구들의 인원을 조사하고, 1조당 인원은 '유토영역'에 있는 책상의 크기를 고려해서 유아들이 최대로 앉을 수 있는 인원을 합리적으로 추론하는 과정을 거쳤다.

"직사각형의 책상이야." "긴 쪽에는 3명, 짧은 쪽엔 2명이 앉을 수 있어. 한쪽은 벽 때문에 막혀있으니까 7명이 한 번에 앉을 수 있어." "시간은 우리가 놀이하는 시간, 1시간의 반인 30분이 적당해."

때문에 유아들은 '조'를 만들어서 유토영역에서 놀이를 하게 되었다. '이번엔 우리 깊은샘반 친구들이 모두 유토영역에서 즐겁게 놀이를 하겠지?' 라고 교사는 생각했다.

하지만 결론적으로 유토영역은 다시 비어있게 되었다. 놀이시간인데도 불구하고, 이젠 그 어떤 친구도 유토영역에 오지 않게 된 것이다.

교사는 이러한 상황에 대해서 당황하게 된다. 사실 교사가 처음 유토영역의 상황을 관찰하면서 가지고 있었던 가설에는 유아들이 자신들의 해결하기 위한 여러 전략들을 펼칠 것이라는 가정이 존재했다. 자신들의 삶에서 능동적인 유아들은 경험하고 있던 갈등 및 불편함을 해결하기 위해 자신들의 지식을 이용하고 전략들을 구성할 것이라고 예상했고, 실제로도 전략을 구성해나갔다. 하지만 이러한 전략을 구성할수록 처음처럼 유토영역에서 놀이하고자 했던 유아들은 점점 사라지게 되는 모순적인 상황을 맞이하게 된 것이었다. 자신들이 구성한 전략에 따라 즐겁게 놀이할 것이라고 생각했던 교사의 예측과는 달리 아주 정반대의 상황에 놓인 깊은샘반….

사실 유아들의 놀이 속 '영역'은….

따라서 교사는 다시 생각하게 되었다. 교사 스스로가 이 놀이 속에서 놓치고 있는 것이 무엇인지가 그 생각의 핵심이었다. 이 상황이 흐지부지되지 않게, 유아들에게 어떠한 질문을 또는 제안을 던지면 좋을지에 대해서 고민하던 교사는 이 상황을 되돌아보면서 이 전략 속에서 빠졌던 1가지를 떠올리게 된다.

바로 놀이 속 유아들의 '흥미'. 유아들이 구성한 전략에는 자신들이 자유롭게 탐색하고 조작해볼 수 있는, 자율성을 가진 흥미가 빠져있었다. 방법 속에서 자신의 차례가 되었을 때, 정해진 시간 안에서 놀이를 해야 한다는 상황에 유아의 자율성은 존재하지 않게 되었던 것이었다. 우리는 유토영역에서 재미있게 놀이하기 위해서 '전략'을 구성했던 것인데, 정작 '전략' 속에서는 우리의 '재미'를 보장할 수 없는 상황이었던 것이었다. 교사는 놀이 속에서 유아들의 능동성이 '전략'을 통해 보일 것이라고 생각했지만 사실 그것은 유아들의 능동성이 발휘되는 놀이에 대해서 교사의 시야가 아직 넓지 못했던 생각이었다. 마치 뒤통수를 얻어맞은 듯 이러한 유아들의 전략 속에 유아들의 '흥미'가 없다는 사실을 의식하게 된 교사는 유아들에게 건넬 질문을 생각했다. 어려운 질문은 아니었다. 유아들에게 더 이상의 전략을 필요하지 않았다. 그저 유아들의 진짜 마음이 필요했을 뿐이었다.

"깊은샘반 친구들은 왜 유토영역에 가지 않아요?"

"재미가 없어요." "방법을 정해놓고 하니까 재미가 없는 것 같아요."

그 동안 우리가 만든 전략 속에 유아들의 흥미가 없다는 것을 의식하게 된 교사의 귀에 이제 유아들의 마음이, 흥미가 들리기 시작했다. 사실 유아들은 이미 그 동안 자신의 마음을 계속 표현하고 있었지만, 교사에게는 아직 그것을 볼 시야가 넓지 않았던 이유로 그것을 발견하지 못했었던 것이다.

교사는 이제 유아들의 그 마음에 대해서 이야기를 하고자 했다. 유아들이 자신의 마음을 의식할 수 있도록.

"재미가 있다는 건 어떤 걸까요?"

"재미가 있는 건 계속 놀이를 하고 싶은 거예요. 1시간이고 한 달이고 1년이고 계속 하는 거예요. 저는 미니어처를 한 달 동안 만든 적도 있어요."

"밥 먹을 때도, 잠을 잘 때도 계속 생각나는 게 재미있는 거예요."

"구슬길을 만들 때 구슬길이 더 어렵게 할 수 있도록 실험하는 게 전 재미있어요."

"유토영역에서 제가 머릿속으로 생각하는 걸 진짜로 만드는 게 재미있어요. 아주 아주 똑같게 만들어야 해요."

"전개도 영역에서 종이를 접어서 누워있던 게 세워지도록 만드는 게 재미있어요."

우리가 가지고 있는 재미는 어떤 놀이를 만나느냐에 따라 천차만별로 달라졌지만 공통적으로 계속 하고 싶어지고, 생각난다는 '연속성', 그리고 '시행착오'가 존재하고 있었다.

그렇다면 이러한 나의 재미를, 흥미를 가질 수 있으려면 깊은샘반은 앞으로 어떻게 해야 할까?

"유토영역이 너무 좁으니까 친구들이 불편해했어요. 유토영역을 더 크게 만들어요."

깊은샘반이 찾은 답은 '영역'에 있었다. 전략, 방법을 정하는 것이 아닌, 우리가, 우리의 흥미가 조절되어야 하는 것이 아니라 우리의 흥미를 발휘할 수 있게 우리의 놀이가 존재하는 '영역'이 바뀌는 것이었다. 유아교육에서의 '영역'은 단순한 초등의 교육과정 및 과목을 대체하는 요소가 아닌, 유아들이 진정으로 탐색할 수 있고 자신의 흥미를 펼칠 수 있는 탐구의 장으로 고정적인 것이 아니라 유아의 흥미에 따라 그 때 그 때 수정이 가능한 유동적인 것이었던 것이다. 그 동안 '영역'이라고 함은 쌓기영역, 음률영역, 역할영역 등등의 정해져있는 활동이 있고, 또 역할영역은 넓고 쌓기영역과 붙어있어야 하는 등의

영역 구성이 기본이라고 생각했던 교사는 이러한 유아들의 놀이와 삶을 통해서 교사가 가지고 있던 '영역'이라는 것에 대해서 새로운 의미를 구성하게 되었다. 따라서 교사와 깊은샘반 유아들은 이 '영역'을 다르게 보기로 했다. 자신들이 가지고 있는 흥미에 따라 자신들의 교실을 되돌아보고 더욱 커졌으면 좋겠다거나 이동해야 하는 영역에 대해서 자신들의 생각을 표현하게 된 것이다. 그리고 교사는 유아들과 함께 의논하며 실제로 그러한 유아들의 생각이 교실에 반영될 수 있도록 함께 영역을 수정하며 교실을 구성해가며 유아들과 놀이한다.

이것은 교실의 주인은 누구일지, 그리고 놀이의 주인공은 누구인지에 대해서 다시 생각해보며 유아들의 진정한 흥미와 놀이를 위해 교사는 자신이 가지고 있는 생각을 계속 되돌아보고 재구성하는 시간과 의지를 가져야 한다는 것을 느끼게 된 한 교사의 이야기이다.

장려상

자연 속 놀이교실

충북동명푸른솔유치원

조보람

학부 때 다윤 수업은 '관인산'에서 한다는
교수님의 이야기에 흠칫 놀랐던 기억이 난다.

수업이 일찍 끝나지 않을 것 같다는 불안함과 산에서 배우는 것들이 중간고사 시험 치는 데 도움이 될까 라는 생각에. 안타깝게도 그땐 몰랐다. 그 순간 바라보며 선명히 각인된 가을 단풍잎의 색, 이슬을 가득 머금고 눅눅해진 나뭇잎을 밟으며 푹신했던 느낌, 경보 시합을 해 송골송골 맺힌 땀을 식혀주던 커다란 나무 그늘…. 신나게 산행을 마치고 내려와 먹었던 따끈한 호떡의 맛, 그리고 사진 몇 장. 이 모든 경험은 돌아보며 행복한 추억이 되고 되돌릴 수 없는 이 추억은 초임 교사가 되고 경력 교사가 되어서도 우여곡절을 겪는 나에게 커다란 교훈을 주고 있다. '놀 줄 아는 교사가 되어야지.'라고 말이다.

토독토독 봄비가 그친 다음 날. 미세먼지 가득 하던 희뿌연 하늘도 고운반 친구들의 호기심 가득한 발걸음 소리를 들었는지 파랗게 얼굴을 내밀고 친구들을 맞이한다.

'달팽이' 생태프로젝트를 시작하며 생김새, 모습, 먹이 등에 대해 관심을 부쩍 가지고 이것저것 관찰 하던 아이들과 신기함이 가득한 바깥세상으로 나갔던 어느 날. 그 중 유독 달팽이를 사랑하고 챙기던 한 친구의 걸음걸이는 매우 조심스럽다. 한쪽 손에 교실에서 키우던 달팽이가 들려있었기 때문이다. "나는 달팽이 친구 만들어 줄래!", "집 꾸며주기로 했잖아!", "먹이도 주자!" 나는 나뭇가지를 달팽이통 안에 비스듬히 세우며 "이건 달팽이가 타고 노는 미끄럼틀!"이라고 외쳤다. 다른 아이가 너무 멀지도 너무 가깝지도 않은 곳에 돌멩이를 넣으며 "이건 미끄럼틀 타러가는 계단!"이라고 말한다. 다음 아이도 다슬기를 잡아와 달팽이의 친구라며 다른 한편에, 또 다른 아이도 들판에 널려있던 풀잎 한 잎을 뜯어와 밥이라며 또 다른 한편에. 두 번째 아이는 교사와 첫째 아이의 집 꾸미기에 영향을 받고, 그 다음 아이도 마찬가지로 앞의 아이들에게 영향을 받는다.

누구인들, 세상의 어느 것인들 주위의 것들에게 영향을 받지 않고 살 수 있을까? 엉망진창이 된 달팽이의 집은 의견을 조율하고 다시 힘을 합쳐 재구성하면 그 뿐. 그 과정을 통해 관계를 느끼도록 하고, 그 관계 안에서 서로

배려하고 이해하며 자유롭기를 기대한다. 나뭇가지가 모여 의자가 되고 민들레꽃으로 장식도 해주며 달팽이가 좋아서 움직이는 것 같다고 말하는 아이들. 함께한 작업의 의미를 느끼고 어우러져 아름답기까지 하니 스스로의 존재에 대해 긍정적으로 느끼는 기회가 된다. 달팽이집이 나의 생각처럼 예쁘게 완성되지 않아 조급하기도 하고,

그래서 더 좋은 방법을 제시해보고, 수용된 나의 의견이 마음에 들어 아이들과 함께 기뻐하며 '달팽이 집꾸미기'에 푹 빠져 매력적인 놀이가 되는 그 순간 모두의 마음은 움직인다. 각자 느껴지는 대로 자유롭게.

夏 열매가 빛을 넣어두는 달 즐거움에 넘치는 달, 7월

"줄 맞추세요!", "조심하자!", "어, 어- 그건 안 돼~그것도 위험해~!"

숲유치원에 근무하며 내가 2년차 때 까지만 해도 아이들과 숲에서 놀아보겠다고 나가서는 매번 입에 달고 지냈던 말이다. 푸른 하늘 아래서 흙을 밟으며, 나무, 꽃, 풀, 곤충 등의 온갖 자연과 마주하는 자연 속 놀이 세상에서 아이들은 얼마나 많은 호기심과 설렘을 느꼈을까. 하지만 그 당시 나에게 언덕은 미끄러져 넘어질 것 같은 곳으로, 곤충은 만지면 무조건 이롭지 못한 존재로, 나뭇가지는 가지고 놀면 꼭 어디 한 군데 다칠 것 같아 위험한 자연물로 취급되었다. 그런데 이런 자연 속 놀이에 대한 불안한 나의 마음가짐이 점차 성장할 수 있었던 것은 뜻이 맞는 동료와 연구하고 실행하며 시행착오를 겪는 언제나 고민의 여지가 놀이가 중심이 되는 환경 속에서 교육경험을 쌓을 수 있었기 때문일 것이다. 또 선행학습이 너무도 당연한 이 시대 속에서

학습보다는 놀이라는 것을 외치고 그 외침에 응답하여 함께해주시는 부모님, 간혹 학습적인 것에서 벗어나지 못하고 헤맬 때 바로 잡아주는 유치원의 한결같은 가치관. 참 고마운 존재이다.

우리 유치원은 한 달에 두세 번 '자연데이' 라는 날을 지정해 자연 속에서 특별히 더 신나게 놀이하곤 한다. 무더운 여름, 자연데이를 계획하며 물총과 튜브를 이용한 매일 반복되는 물놀이를 보다 더 즐겁게 만들어보고자 인터넷, 유아교육사이트를 총 동원하여 정보를 얻은 우리는 또 계획을 실행한다. 직접해보지 않아 알 수 없는 여러 애로사항을 감수하며 말이다. 그러던 중 무분별하게 버려지는 페트병을 의미 있게 재사용 하는 방법을 고민하다 만들어진 페트병 배, 일명 '지혜호!' 이번 자연데이 놀이주제는 폐품을 이용한 배 만들기로 연계시켜본다. 각자 집에서 가져온 페트병으로 아이 3~4명은 거뜬히 탈 수 있는 크기의 커다란 배를 만들어 서로 머리에 이고 자연학습원 '물놀이터'로 향한다. "야, 진짜 뜰까?", "아~안 뜨면 어떻게 하지?", "아냐 떠, 떠." 제법 무거울 텐데 배를 띄울 생각에 흠뻑 취해 떨리고 기쁘다 보니 무거움도 못 느끼는 모양이다. 드디어 모두의 기대를 한 몸에 받으며 물 위에 두둥실 떠오른 지혜호!! 그 순간 아이들과 함께 기쁨의 함성을 마구 지른다. 그렇게 나는 조금씩 더디게 나아갔다. 열매가 가을을 기다리며 빛을 가득 머금고 서서히 변해가듯, 아이들과 함께하는 즐거운 시간 속에서 말이다.

秋 잎이 떨어지는 달, 10월

치원 뒷산에는 아이들이 숲을 오가며 이름 지어놓은 '숲놀이터'가 있다. 나무들 사이로 늦가을의 햇살이 가득 새어 들어온다. 그 햇살만큼이나

숲놀이터에는 소나무 잎이 가득이다. 아이들은 모두 모여 소나무 잎을 모으기 시작한다. 손으로 조금씩 나르던 한 아이가 주변에 기다란 나뭇가지를 주어와 비질을 하듯 잎을 모으는 것에 열중한다. 그러자 다른 아이가 그 옆자리에 소나무 잎을 또 모은다. 어느새 동글동글 수북이 쌓인 소나무 잎 뭉치가 눈사람 같다며 서로 좋아한다. 그리고 이번엔 주변의 다른 낙엽도 모으기 시작한다. 그런 아이들 주변으로 더 많은 친구들이 모여 너도 나도 낙엽 더미를 끌어온다. "힘들다, 그렇지?" 이야기 하면서도 그만두지 않는 아이들이 많다. 누군가에 의해 강요되지 않았고 외적 목표에 구속되지 않았기 때문일까. 한 아이가 좀 쉬자며 쌓인 낙엽 위에 벌러덩 눕는다. 아이가 누웠던 자리는 낙엽이 흐트러져 흙바닥이 보인다. "어, 집이다 집." 바라보던 다른 아이의 한마디에 그토록 수북이 쌓은 눈사람 같던 낙엽더미는 금세 흙바닥이 훤히 드러나는 집이 된다. 몇 분을 땀 흘려 만든 집을 흐뭇하게 보던 예찬이가 "땅속이야. 그래서 개미가 된 것 같아. 개미놀이 할까?"하고 제안한다. 함께 있던 많은 아이들은 개미가 되어 음식을 구해오고 집에다 저장하는 놀이를 반복한다. 새로운 아이디어, 생각, 행동이 새롭게 만들어 지고 변형되며 진정한 놀이로 거듭난 것이다.

"집이 없어지면 어쩌죠?",

"동물들이 와서 자려나?", "바람 불어서 망가지나!" 한다. 점심을 먹기 위해 교실로 향하는 내내 신경을 썼다. 아이들에게 낙엽은 더 이상 쓸모없어 버려지는 가치 없는 것이 아니다. 낙엽은 작게는 개미집이 되어 아이들의 놀잇감이 될 것이며 흙이 되고 그 흙이 나무를 키울 것이다. 그리고 아이들이 뛰어 놀 숲이 될 것이다.

겨울 마음 깊은 곳에 머무는 달, 1월

놀이는 아이의 생활이다. 놀이를 하는 놀잇감, 놀이 방법에 성인의 지시나 의도가 들어간 활동은 놀이로 보이지만, 유아에게는 구조적인 학습 과제나 지시에 따르는 활동이 된다(Elkind, 2007).

'누리과정에 제시된 것들을 어떻게 놀이에 녹여낼 수 있단 말인가?'라는 딜레마에 빠진 적이 있다. 바깥놀이를 해야 신체가 건강해지고, 실험을 해야 과학적 요소를 접목시킨 것이며, 숫자를 세거나 헤아려봐야 수 활동을 했다고 생각하던 때였다. 어느 날은 창 밖에 눈이 펑펑 내려 아이들과 함께 하던 걸 모두 멈추고 무작정 밖으로 나갔다. 아마도 이 날부터였던 것 같다. 소복하게 쌓인 눈 위를 밟으며 제각각 나는 소리에 귀 기울이고, 꽁꽁 뭉친 눈덩이를 있는 힘껏 던져보기도 하며, 내리는 눈을 하염없이 바라보다 새노래를 흥얼거리는 아이들. "하얀 눈이 펑펑펑~하늘에서 내려오면~~온 세상은 아름다운 한 폭의 그림 되어요~" 그런 아이들에게 다가가 음악을 틀어주며 함께 분위기에 취해 노래를 부르던 그 날부터였다. 이 모든 것을 아우르는 자연 속 놀이세상이 존재한다는 것을 느낀 순간 말이다.

놀이는 유아의 생활이다. 많은 사람들이 놀이는 휴식으로 인식하며 유아기

놀이에 교육적 가치를 두지 않는다. 또한 대부분의 교육기관에서는 학업적 기술과 개념을 매우 지시적인 방법으로 가르치는 것에 익숙해 있다. 나 또한 그랬다. '놀 줄 아는 교사'가 되기 위해 노력하지만 쉽지만은 않은 현실이기도 하다. 하지만 놀이가 가지고 있는 고유한 특성뿐 아니라 놀이 상황에서 자연스럽게 이어지는 사회 정서적 발달, 언어적 의사소통, 신체 활동, 창의적 문제 해결력, 또래와의 협력 및 사회적 기술 등의 다양한 경험은 유아의 발달에 매우 중요함은 분명하다.

정말 흥미로운 것은 다 유아기를 거쳐 성인이 된 나, 다 큰 줄 알았던 나 또한 아이들과 함께 성장해 간다는 것이다. 함께 만든 작품이 누군가로 인해 망가졌을 때 진심으로 속상함을 느껴보며, 그래서 티격태격 다투다가도 서로 눈이 마주쳐 웃음 지으며, '얼음 땡 놀이 할 사람 여기여기 붙어라! 십, 구, 팔, 칠….' 모아지는 아이들의 손위에 내 손을 함께 포개며 말이다.

창의·인성이 꾸준히 중요시되고 있는 요즘 아이들의 세상은 책상이 아님을 느낀다. 유아교사는 놀이의 가치와 그 효과에 대해 인식하고 유치원 현장에 적용함으로써 유아들이 지속가능한 미래를 준비하는 인재로 성장하도록 도울 수 있어야 할 것이다.

'무엇이 내 가슴을 뛰게 하는가.'(한비야)
일 년의 모든 추억이 마음 깊은 곳에 머무는
달 1월이면 다시금 생각해보는 문구이다.
마음 깊은 곳에 새겨 두어야지.
'무엇이 내 가슴을 뛰게 하는가.'

장려상

진정한 놀이를 발견하기 위한 희망의 징검다리 이야기

경기보라초등학교병설유치원

양선화

나는 스무 명의 아들과 딸을 둔 '유치원 엄마'다.
내가 유치원 엄마가 된지는 어느덧 16년,
우리 반 아이들은 나를 '유치원 엄마'라고 부른다.

지금 나는 내가 아이들의 '유치원 엄마'여서 너무 고맙고 행복하다. 그러나 나의 유치원 교사 생활이 처음부터 이렇게 행복하지는 않았다. 불과 몇 년 전의 나는 주간교육계획안에 있는 모든 활동을 소화하기 위해 늘 바빴고, 계획했던 활동을 다 못하면 아이들을 재촉하곤 했다. 많은 활동을 준비해야 했기에 늦게까지 유치원에 남아있었고, 나는 늘 바쁜 선생님, 피곤한 선생님으로 살고 있었다. 그때까지만 해도 나는 열심히 아이들에게 무엇인가를 많이 가르쳐야 한다고 생각했었고, 포트폴리오와 교실 벽면에는 아이들의 작품으로 가득 차있어야 한다는 중압감에 시달렸다. 나는 과연 좋은 교사일까? 나는 열심히 가르치는데 왜 이렇게 힘들기만 하지? 어디서부터 잘못된 걸까?' 답답한 마음에 나는 은사님께 조언을 구하기로 했다. 그런데 의외로 은사님의 답은 간단했다. "답은 선생님 교실에 있어요. 선생님이라면 그 실마리를 잘 찾을 수 있을 거예요."라고 말씀하셨다. 그래서 나는 그 해답을 찾기 위해 우리 반 아이들의 일상을 자세히 들여다보며 문제해결을 위한 실마리를 찾기 위해 노력했다. 나는 그제야 우리 반에서 진정한 놀이가 빠져있었음을 알게 되었다. 유아의

놀이와 삶, 내가 그것을 잘 지켜주지 못했던 것이다. 그것을 알아차리기까지 십 년이라는 안타까운 세월이 흘렀다.

지금부터 나는 놀이의 가치를 발견하고 행복을 찾아갔던 나의 지난 이야기를 시작하고자 한다. 나의 이야기를 통해 놀이의 진정한 가치를 발견하고 어린이들과 그 기쁨을 함께 맛보는 행복한 선생님들이 많아지길 바란다.

나를 행복한 유치원 엄마로 이끌었던 희망의 징검다리는 무엇이었을까?

내가 놀이의 진정한 가치를 발견하게 된 첫 번째 징검다리는 '마음의 귀(耳)'다. 아이들에게서 진정한 놀이를 발견하는 첫 번째 단계는 아이들이 무슨 이야기를 하는지를 열심히 들어서 무슨 의도인지, 무엇을 원하는지를 파악하는 것이다. 내가 '귀'가 아닌 '마음의 귀'라고 말한 것은 교사의 입장이 아닌 '아이들의 마음으로 경청'하는 것이 중요하기 때문이다. 제지하고, 명령하는 일방적인 사람과는 놀이하기 어렵다. 아이들의 눈높이에 맞춰 듣고 이해한다면 이해하지 못할 것도 없다. 아이들의 이야기를 듣다 보면 기억해야 할 중요한 순간들이 있다. 나는 아이들의 이야기를 잘 기억하기 위한 수단으로 동영상 촬영을 자주 활용한다. 몇 해 전에 우리 반에 이런 일이 있었다. 간식시간에 아이들이 귤을 먹고 있었는데, 귤을 맛있게 먹고, 책상 위에 있는 귤껍질에서 모양을 찾아 노는 아이를 발견했다. 연*라는 아이는 귤껍질로 유모차를 만들어서 "야, 이거 봐. 이거 무슨 모양이게?"하며 친구와 놀고 있었다. 나는 얼른 그 모습을 동영상으로 담고, 귤껍질을 버리지 않고 모아서 놀이시간에

만들기 재료로 활용할 수 있도록 해주었다. 물론 가위로 오려서 소꿉놀이를 하고자 하는 아이들도 있어서 좋은 생각이라고 격려해주었다. 이러한 격려 덕분인지 아이들은 자기 주도적으로 노는 재미를 알아가기 시작했다. 물론 교실은 더욱 시끌시끌~ 내가 아이들의 목소리를 들을수록 아이들의 목소리는 더 커져갔고, 교실의 울림이 커진 만큼 나의 마음은 행복으로 채워지는 것을 느꼈다.

내가 놀이의 진정한 가치를 발견하게 된 두 번째 징검다리는 '마음의 눈-시선(視線)'이다. 아이들의 눈으로 교실을 바라보았다. 아이들의 눈으로 시선을 바꿔보니 교실은 항상 깨끗하게 정리되어 있었으며, 아이들은 선생님이 정해 둔 규칙대로 움직였다. 이러한 나의 규칙들이 아이들의 놀이에는 방해가 될 수 있겠구나 라는 생각이 들었다. 그래서 나는 놀이 시간을 최대한 확보하고, 하루 활동의 중심을 자유선택활동 시간에 두기로 했다. 기존에는 다른 활동을 마쳐야 놀이를 시작했고, 놀이시간에도 아이들을 두세 명씩 불러서 내가 계획했던 활동을 하기도 했다. 그래서 아이들은 항상 놀이 시간이 부족하다고 말했고, 정리시간이 되면 "선생님, 조금만 더 놀면 안돼요?"라고 이야기하는 아이들에게 나는 항상 미안한 마음이 들 수밖에 없었다. 하루 활동의 중심을 놀이시간에 두니 "선생님 우리랑 같이 놀아요."라고 아이들이 나에게 제안할 때 그 제안을 편안한 마음으로 받아들일 수 있었고, 아이들과 함께 놀면서 나의 역할이 안내자가 될 것인지, 참여자가 될 것인지, 그 다양한 역할에 대해서도 연구하게 되었다. 그런데 신기한 것은 아이들이 온전하게 한 시간을 재미있는 놀이로 소요하고 나면 정리시간에도 더 놀면 안 되는지 물어보는 아이들도 줄어들었고, 다음 활동도 더욱 즐겁게 참여하게 되는 것을 느끼게 되었다. 그동안 아이들에게 놀이시간이 얼마나 부족했는지 느끼면서 왜 진작 그러지

못했는지 아쉬운 생각이 많이 들었다.

내가 놀이의 진정한 가치를 발견하게 된 세 번째 징검다리는 '공간(空間)의 변화'다. 아이들은 '제대로', '잘' 놀아야 한다. 진정한 놀이는 아이들에게 놀 수 있는 시간 확보뿐만 아니라 제대로 놀 수 있는 공간을 만들어주는 것이 필요하다. 나의 교실을 둘러보니 아이들의 작품은 나의 정해진 틀 안에 갇혀 있었고, 아이들의 공간인데도 불구하고 아이들이 만든 공간이 없었다. 그동안의 나의 교실은 포가티(Fogarty)의 흥미영역 배치도에 따라 교사가 만들어둔 장소에 불과했었던 것이다. 유치원은 '유아의 삶의 공간'이 되어야 한다는 중요한 점을 그동안 간과했던 것이다. 유아들에게 의미 있는 공간이 되기 위해서 나의 교실은 어떤 변화를 해야 하는지 고민하면서 기존의 흥미영역과 그 영역 내에서 지켜왔던 규칙들을 수정해나갔다. 역할영역과 언어영역을 통합해보니 유아들은 더 편안한 마음으로 놀이하면서 책도 보고, 책을 이용해서 더 재미있는 놀이도 하게 되었다(유아들이 지내는 집을 떠올려보면 유아들은 거실에서든 아이방에서든 어디에서나 책을 읽는다. 책을 읽는 공간이 따로 정해진 것은 아니라고 생각했다).

사실 기존의 고정관념대로였다면 역할영역은 시끄러운 영역으로 조용한 언어영역과는 통합되어서는 안 되는 것이었다. 기존의 고정관념을 깨고 영역 간 통합을 통해 유아들이 선호하는 영역은 확장해주고, 나머지 영역들은 통합하면서 유아들의 놀이를 지원했다. 또한, 유아들에게 의미 있었던 이야기들을 모아서 유아들과 함께 공간을 만들어가기 시작했다. 사실 시작하기가 두려웠지 막상 해보니 어렵지 않았다. 내가 역할놀이 소재와 환경을 만드는 것이 아니라 '아이들의 삶을 중심으로 아이들이 놀이를 가치 있게 실현'할 수 있도록 도와주는 나의 역할은 나를 진정한 교사가 될 수 있도록

만들어주었다. 쉬운 예를 들기 위해, 나는 지난여름을 이야기를 하고 싶다. 아이스크림 가게놀이를 더 재미있게 하기 위해서 이동식 아이스크림 가게를 열고 싶다는 아이들의 요구를 받아들여 바퀴가 달린 수납장에 아이스크림 판매대를 내주었다. 그랬더니 아이스크림 가게에는 매일 손님들로 붐볐고, 그 해 여름은 매우 즐거웠던 것으로 기억된다. 교실의 공간을 바꾸고 유아들이 처음 등원한 날을 아직도 난 기억한다. 교실에 들어온 나*, 성*, 태*이가 뛸 듯이 기뻐하며 교실 여기저기를 돌아다니며 환호성을 질렀다. 왜 그렇게 뛰어다니냐고 내가 물었더니 "선생님, 우리 교실 너무 좋아졌어요."라고 말했다. 그렇다. 우리 교실은 놀이하기 좋아졌고, 유아들의 삶의 이야기가 담겨있는 의미 있는 공간으로 조금씩 변화해갔다.

나는 우리 반 아이들이 제대로 잘 놀면서 그들의 삶이 의미 있어지길 바랬고, 놀면서 배우며 성장해가길 희망했다.

나의 눈과 귀를 열고, 유아의 삶의 공간을 바꾸면서 우리 반 아이들의 눈빛은 반짝였고, 호기심으로 가득 찼으며, 기적처럼 나의 마음도 평안해졌다. 내가 앞으로도 계속해서 유아교사의 길을 잘 걸어갈 수 있을까 걱정했던 마음은 사라지고, 그 자리에 아이들을 향한 열정과 사랑이 다시 샘솟게 되었다.

사랑하는 나의 아들딸들아, 봄이 되면 유치원 엄마랑 같이 즐겁게 놀자. 유치원 엄마는 너희들의 소중한 놀이를 지켜주기 위해 앞으로도 온 힘을 다 할 거야. 선생님은 너희들이 놀이할 때 가장 아름답고, 반짝반짝 빛이 난다는 것을 잘 알고 있거든.

너희들이 놀이할 때 부드러운 바람이 불어와 너희를 반겨줄 것이고,
따스한 햇살은 너희들을 더욱 건강하고 아름답게 지켜줄 것이며, 하늘의
반짝이는 별들이 너의 마음을 네 꿈을 응원해 줄 거야.

온 우주의 사랑과 기적이 우리 아들딸들에게
함께 하길 바라는 사랑반 유치원 엄마가.

장려상

잘 노는 교사?
잘 놀아주는 교사?

경기답내초등학교병설유치원

문소연

'놀이는 유아의 삶 그 자체이다.'라는 말은
교사가 되기 전에는 크게 느껴지지 않았다.
놀이자체가 삶이라는 유아는 어떻게 생활하는 것일까?

교사가 되고 나서 이제야 놀이의 'ㄴ'자를 알 것 같다.

놀이의 설렘

올해 임용에 합격하여 첫 발령을 기다리며 지도서도 보고 '어떻게 학급을 운영할까?', '우리 반의 특색은 무엇으로 할까?'라며 머릿속으로 생각도 하고 그림도 그려보았다. 신규교사 연수에서 배운 놀이를 직접해보고, 책에서 본 놀이나 게임들도 유아들과 같이 하면 재미있을 것이라고 생각했다. 또 유아들하고 진짜 재미있게 놀아야겠다고 생각하며 내가 신나면 유아들도 재미있을 것이라는 생각을 했다. 과연 '무슨 놀이를 할까?', '내가 뭘 해야 재미있게 놀 수 있을까?'를 첫 출근 전까지 고민하며 설레는 마음으로 출근하기만을 기다렸다.

입학식을 하고 유아들과 첫 수업시간!! 최대한 밝고 즐거운 표정으로

유아들을 맞이하고 설레는 마음으로 누리과정의 지침서를 보면서 운영을 하려고 하였다. 나는 즐거운 놀이를 할 생각이었지만 어찌되었는지 유아들은 몇 주가 지나도 나와 함께하는 놀이를 게임 외에는 별로 즐거워하지 않았다.

노는 게 제일 쉬웠어요? 유아는 즐겁지 않은 놀이

유아들은 게임만 놀이라고 생각하는 것일까? 아무리 지도서와 놀이 관련 서적을 찾아봐도 이런 문제에 명확한 대답을 주는 자료는 없었다. 그저 교사의 역량이라고만 쓰여 있었다. 그렇다면 내 역량이 부족해서 유아들이 나와 함께하는 놀이를 즐거워하지 않는 것일까? 나는 내가 즐겁고 잘 놀면 유아들도 따라서 즐거워하고 놀이에 참여할 것이라 생각했는데 이 과정은 내 생각처럼 되지 않았다. '무엇이 문제일까'라며 고민을 하기 시작했다.

이런 고민을 하며 2~3달이 지났다. 그 동안 유아들을 관찰했다. 누구와 놀이하는지 어느 영역에서 어떻게 놀이하는지 또 나와 함께 놀이할 때와 유아들끼리 놀이할 때 어떤 점이 다른지를 관찰하고 물어보고 또 관찰했다. 나는 학급에서 일어나는 모든 일에 내가 책임을 지고 잘 운영해야 한다는 부담감에 유아들에게 제지를 많이 하였다. 놀이 중에도 제지, 놀이하기 전에도 많은 약속, 혼합연령학급이라 항상 양보와 배려 존중을 강조하였다. 이러니까 유아들이 나와 하는 놀이에 진짜 재미를 못 느낀 것이다. 유아들은 놀이하기도 전에 지쳐버리고 저 약속을 지키기 위해서 신이 나도 유아들끼리 그러지 말라고 제지를 하기 때문에 재미를 느낄 새가 없었던 것이다. 다시 말하면 유아들은 정말 놀지 않았고 노는 척을 했던 것이었다. 유아들의 놀이를 자세히 관찰하니 유아들끼리 놀이할 때는 일단 논다. 놀이 중에 문제가 생기면 그 순간 어떻게

하기로 할지 정하고 놀이를 한다. 아무도 기분 나빠하지 않고 그 약속을 지키며 놀이가 멈췄는지 모르고 또 놀이를 한다. 그 모습을 발견했을 때 '아! 나와 하는 놀이는 이래서 재미있지 않았던 거야~!'라고 깨달았다. 놀이에는 약속과 규칙이 있지만 누군가 정해주는 약속과 규칙이 아니라 놀이 참여자의 필요에 의해서 생기는 것이 진정한 놀이를 이끌어가게 되는 것이었다. 말하지 않아도 놀이에 참여하는 유아들은 암묵적으로 그런 부분에 동의를 하고 놀이에 참여하는 것이었다. 한 유아에게 "다른 건 왜 약속을 하지 않았어?"라고 물어보니

"그건 원래 그렇게 하는 건데."라고 말을 하였다. 여기서 나는 "아."하는 탄식과 함께 내가 즐겁고 내가 정하는 놀이는 내가 편하게 놀이를 이끌기 위한 놀이지 유아를 위한 놀이가 아니었음을 느꼈다.

내겐 너무 어려운 놀이중심교육

이제야 유아가 생각하는 놀이를 이해하며 조금씩 유아들 놀이 속에 그대로 스며들려고 노력하게 되었다. 문득 '유아들끼리 저렇게 하는 놀이가 교육적일까?', '과연 놀이중심 교육과정이 이런 것일까?', '누리과정에 유아의 흥미를 바탕으로 융통적으로 운영하라고 하는데 그냥 유아들이 놀고 싶은 대로 놀고 바깥 놀이하게 하는 것이 과연 놀이중심일까?' 이런 의문들이 생기기 시작하였다. 이런 의문점들에 대해 멘토 선생님과 동료 교사, 선배 교사와의 대화를 통해 어렴풋이 놀이중심이란 이런 것이구나라고 뜬구름만 그려질 뿐 정확히 알 수 없었다. 틈틈이 전문적학습공동체와 다른 교사의 수업, 동료 교사와의 대화, 질의, 다른 유치원 견학 등을 통해 놀이중심수업은 내가 혼자서

하는 수업은 아니라는 것을 알게 되었다. 그렇다면 누구와 함께 놀이중심 수업을 만들어 가야하나 고민하면서 이에 대한 해답을 교실에서 찾아보기로 하였다.

놀이참여자가 즐거워야 놀이지

그러던 어느 날 학교에서 놀이연수를 한다고 교사를 참석하라고 하였다. 따분하고 재미없는 놀이연수라고 생각했고 강사도 남자분에 중저음이라 지루한 연수라고 생각을 하며 참여하였다. 그러나 연수에 참여하다보니 나도 모르게 엄청 열심히 프로그램에 참여하고 있었다. 강사는 단지 놀이방법 설명을 해주고 연습하고 다시 놀이하고를 반복하고 놀이규칙을 어기면 다시 규칙을 틀린 부분만 설명해주고 놀이를 하였다. 강사는 너무 차분하고 안정적이었고 오히려 신이난건 연수에 참여한 교사들이였다. (참고로 이 연수를 통해 우리 학교 선생님들이 이렇게 흥이 많은지 처음 알았다.) 소개해준 놀이도 다 우리가 어렸을 때 했던 동네 놀이, 누가 만들었는지도 모르는 구전 놀이들이였다. 또한 놀이가 매우 단순했고 게임처럼 팀을 나누어서 경쟁하는 놀이가 아니라 다 같이 한 팀이 되는 놀이였다. 이 연수가 끝날 때 다들 기분이 좋아지고 긴장감도 완전히 사라졌다. 그리고 나도 한 걸음 더 놀이에 가까워진 기분이었다. 또한 나도 모르게 놀이를 함께 한 이 집단에 소속감을 느끼고 있었다. '어떤 놀이를 할까?', '어떤 놀이를 가르칠까?' 이런 고민은 차후에 생각해야할 문제인 것 같다. 이 연수를 통해 나는 교사는 차분하고 안정적이지만 유아들은 즐겁고 신나는 놀이야 말로 진짜 놀이고, 이런 놀이를 할 때 즐겁고 신나지만 느끼는 바가 있다면 이것이야 말로 놀이중심교육이라고

느꼈다. 놀이 강사와 나의 다른 점은 나는 내가 좋아하고 내가 신이 나서 할 수 있는, 무조건 즐거운 놀이, 무조건 뛰고 달리고 에너지를 쓰는 놀이가 놀이라고 생각하고 유아들과 진행했다면 그 강사는 선생님들이 향수를 느끼는 놀이, 그 놀이에서 스스로 규칙을 찾기, 경험과 연관 지어 편안한 마음으로 놀이에 참여할 수 있도록 이끄는 역할을 하였다. 놀이를 할 때 공감도 놀이에서 적극적인 참여를 이끌어내는 중요한 요소임을 깨닫는 순간이었다.

소통하는 놀이, 함께하는 놀이 이게 놀이중심

연수 후 내가 좋아하는 놀이보다는 유아들이 좋아하는 놀이를 찾고 함께 놀이규칙을 만들어 가는 데 중점을 두어 학급을 운영하였다. 혼합연령이라 만5세에게는 쉽지만 만4세에게는 어려운 놀이는 짝꿍을 정해주어 함께 하도록 하였다. 규칙도 스스로 정하고 놀이하다가 난관에 부딪히면 스스로 다시 하려고 하는 모습이 나타났다. 내가 스스로 무엇을 가르치기보다는 많이 느끼고 경험하는 과정들을 놀이화 하려고 노력했다. 바깥 놀이 시 낙엽을 탐색하더라도 그냥 오감을 활용해서 탐색하기 보다는 퀴즈형식, 혹은 낙엽을 가장 많이 다른 모양을 찾아보기, 낙엽으로 다양한 물건 만들기 등을 하기도 하고 "오늘은 낙엽만 가지고 놀이해보자."라고 말한 후 유아들이 자유롭게 탐색하고 놀이를 할 수 있도록 충분한 시간을 주기 위해 노력했다. 내가 하는 수업, 내가 알려주는 지식은 짧고 간단하게, 유아들이 즐기는 시간을 많이 주면서 수업을 진행하였다. 이렇게 학급을 운영하지만 학부모님들이 유치원에서 놀기만 한다고 불만이 있을까봐 걱정도 되었고, 초등학교 가야하는데 아무것도 안 가르치는 건 아닌가 하는 마음 한 구석에 계속

쌓여가고 있었다. 두 달쯤 지났을까 만 4세 유아들이 어느 날부터 글자를 읽고 쓰고, 숫자를 세어가기 시작했다. 또한 만 5세들은 사물이나 물건을 주면 다양한 특성을 관찰하고 어떻게 사용하는지 다른 방법으로 변형을 어떻게 시키면 좋을지를 서로 이야기하면서 자유선택활동시간에는 서로 이야기를 하며 고민하는 모습이 발견되었다. 이러는 중에 교사의 도움이 필요하면 도움을 요청하고 모르는 글자는 읽어달라고나 써달라고 하고 혼자서 힘든 것들은 서로 도와가면서 스스로 놀이를 너무 즐겁게 하고 있었다. 또 쌓기 영역에 남자 유아들의 전유물, 역할은 여자 유아들이 놀이하는 곳이라며 1년 내내 쌓기만 할 줄 알았던 남자 유아들도 역할과 쌓기를 자유롭게 오가고, 자유선택활동의 계획도 스스로 변경하면서 주도적인 놀이를 하는 모습들이 나타났다. 내가 가르치지 않아도 내가 지식을 전달하지 않아도 궁금한 것은 스스로 묻고 찾아보고 서로 알려주는 모습들이 나타났다. 글자를 알아야한다고 가르치지 않았지만 스스로 동시나 동요 가사를 부르고 써보고 싶다고 하면서 한 두 명이 쓰기 시작하자 글자쓰기 놀이라면서 다들 글자를 쓰고 읽어보려고 하면서 수수께끼를 하면서 글자 놀이를 한다. 양보, 배려, 협동 등을 하기 위해서

유아들끼리 내가 잘하는 것과 못하는 것을 이야기하며 역할을 분배하고 활동한다. 또 만 4세가 힘들어하면 형님부심을 자랑하며 도와준다.

이 모든 것이 너무 당연하게 자연스럽게 이루어지면서 1년이 지나갔다. 내가 놀이중심을 위해 한 것은 유아들에게 시간을 많이 준 것 뿐인데 자연스럽게 서로 놀이를 하면 서 그 속에서 내가 가르치는 것보다 더 많은 것을 스스로 배워 행동하고 있었다.

놀이중심이라는 것이 너무 어렵고 아직은 낯설고 잘 운영하고 있는지도

모르겠다. 그렇지만 1년 동안 여러 가지 고민과 시도를 해본 결론은 내가 아닌 우리가 함께하는 놀이, 스스로 찾는 놀이가 놀이라고 생각하고 이게 유아의 삶 그 자체라는 생각이 든다. 쾌락만 있는 놀이는 유흥이지 놀이가 아니다. 놀이는 놀이하면서 느끼는 것, 스스로 주도성을 가진 유아가 되는 것이 놀이중심교육의 시작이라고 생각한다. 아직은 더 많이 고민해야 할 부분이지만 내가 원하는 것이 아닌 유아가 원하는 것, 그것을 하면서 무엇인가 하나라도 배운다면 이것이 놀이중심교육의 씨앗이라고 생각한다.

장려상

'놀이와 쉼'으로 아이들은 행복하였다

강원속초유치원

성소민

1년차 생존기 유치원 교사 생활을 보내고
어느덧 2년차 선생님이 되었다.

'2018년에는 어떤 일들이 나를 기다리고 있을까?'라는 기대감을 안고 있던 중 2018년 강원도 방과후 놀이유치원 공모를 한다는 소식을 접하였다.

1년차에는 해보지 못했던 유아 놀이 중심의 흥미 가득한 수업을 무척이나 해보고 싶어서 방과후 선생님들과 방과후 놀이 유치원의 필요성에 대해 협의하여 노력 끝에 계획서를 작성하였지만 우리가 생각한 계획들이 강원도 교육청에서 생각한 놀이유치원의 취지와 맞을지 걱정되었다.

드디어 결과 발표 날, 우리가 만든 계획서가 채택되었다는 소식을 듣고 무척이나 기뻤다. 하지만 기쁨도 잠시, 우리 유치원에서 계획한 것을 어떻게 유아 놀이 중심으로 운영할지 걱정이 앞섰다.

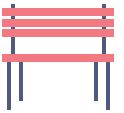
우선, 효율적인 방과후 놀이유치원 운영을 위해 방과후 선생님들과의
소통이 필요하였다. 일주일에 한번 협의실에 모여
서로의 생각을 나누었고 아이디어는 기대 이상으로 무궁무진하였다.

선생님들의 아이디어를 바탕으로 유아들이 놀면서 쉴 수 있는 환경을 제공하기 위해 유치원의 놀이 환경을 개선하기로 하였다.

그리고 유아들이 바깥에서 어떤 놀이 활동을 하는지 관찰해 보았다. 유치원 바닥에 돌로 낙서를 하며 노는 아이, 유치원 바닥에 떨어진 낙엽을 줍는 아이, 친구와 벤치에 앉아 이야기를 하는 아이 등 다양한 형태의 모습으로 놀이를 하는 유아들을 보면서 유아들이 느끼는 놀이는 자유로움 속에서 느끼는 즐거움이라는 것을 알 수 있었다.

바깥놀이 시간, 우연히 유치원 건물 벽에 낙서를 하는 아이를 보았다. 그 아이의 표정은 진지하면서도 즐거움이 가득한 얼굴이었지만 교사로서 유아에게 유치원 건물 벽에 낙서를 하면 안 된다고 하였다. 아이는 낙서를 계속하고 싶다며 불만 가득한 표정으로 나를 쳐다보고 있었다. 유치원 건물 벽이 더러워질 수 있다는 나의 염려 때문에 유아의 행동을 제지했지만 이 아이의 즐거움을 빼앗아간 것이라는 생각이 들었다. 가끔씩 교실에서 칠판에 보드마카로 낙서를 하는 아이들을 많이 보았다. 그렇다면 칠판을 건물 벽에 달아보는 것은 어떨까? 나의 사고가 확장되는 순간이었다. 이를 토대로 여러 방면으로 검색 해 본 결과 경기도에 있는 한 유리강화보드 업체에 연락이 되어 다행히도 유치원 건물 벽에 유리강화보드를 설치하고 유아들은 유리강화보드에 자유롭게 그림을 그리며 놀이를 하였다.

벽에 낙서를 했던 그 아이도 신이 나서 낙서를 하였고 낙서가 그림이 되어 선생님께 설명을 해 주었다. “이것은 꽃이고, 이것은 엄마고” 이런 저런 이야기를 하는데 유아의 표정은 만족 그 자체의 모습이었고 교사로서 유아들의 흥미를 확장했다는 생각에 무척이나 뿌듯하였다.



유아들은 놀이 하면서 친구와 협력을 한다. 그것도 우연한 기회에. 유치원에 정리 용품을 담을 리빙박스가 필요하여 택배를 시켰더니 무척이나 큰 박스가 택배로 왔다. 열정 가득한 2년차 교사인 나는 이 큰 박스를 아이들에게 주면 어떤 일이 벌어질까라는 궁금증이 생겼다. "얘들아, 오늘 선생님이 택배를 받았는데 이렇게 커다란 박스에 담겨져 왔어." 박스를 보는 순간 우리 반 아이들은 "우와! 엄청 크다."라며 놀라움을 감추지 못했다. "이 박스를 어떻게 사용하면 좋을까?" 라고 묻자 집 만들기, 자동차 만들기, 기차 만들기 등 다양한 답변이 나왔다. "집은 어떻게 만들 수 있을까?" "집을 만들고 지붕을 만들고 색칠을 하고 문을 만들어요."

아이들과 함께 밖으로 나가 박스 집을 만들기 시작했다. 박스 집 만들기에 흥미 있는 아이들이 삼삼오오 몰려들었고, "너가 여기를 잡아봐. 내가 테이프로 붙일게." 아이들이 서로 협동 하는 모습을 보였다. 이 얼마나 멋진 모습인가! 반에서 장난감을 먼저 가지고 놀겠다고 다투던 우리 반 아이들이 정녕 맞는가? 반 아이들이 각자 박스를 이리저리 오리고 서로 합치면서 우여곡절 끝에 박스 집이 완성이 되었다. "와! 우리 집이 완성 되었다!" 기쁨도 잠시, 한 아이가 "야! 그런데 집 이름이 없다! 이름표도 만들어주자!"라는 이야기를 하였고 박스를 가지고 쉬지 않고 놀이를 하였다.

"선생님 이것 보세요. 저는 우리가 만든 '아라네'에서 쉬고 있을 거예요."

아이들은 단순히 집을 만들고 끝나는 것이 아니었다. 그리고 유아들이 만든 집은 아이들이 휴식 할 수 있는 공간으로 탄생하였다.

다음날 바깥놀이를 하러 나왔을 때 아라반 형님들이 만든 아라네 박스 집에

동생들이 들어가 놀고 있었다. 동생들도 형님들이 만든 집을 무척이나 맘에 들었나 보다.

옆 반 선생님은 "선생님! 아라반 아이들이 만든 집을 우리 반 아이들이 무척 좋아해요." 이 말을 들었을 때 무척이나 기뻤으나 직접 만든 우리 반 아이들은 어떻게 생각할지 궁금했다. "애들아! 동생들이 우리 반이 만든 집을 사용하고 있는데 어떻게 생각하니?" "괜찮아요! 동생들이랑 같이 쓰고 싶어요." 아이들에게 동생들을 배려하고 양보하는 마음을 가르쳐 주지 않았는데 놀이 속에서 자연스럽게 스스로 배우게 된 것이다.

동생들이 들어간 후 우리 아라반 친구들이 아라네를 차지하게 되었고 오늘은 또 어떻게 사용할지 궁금하였다. 그런데 오늘은 여자 아이들이 아라네에 모였다. "선생님! 모래놀이터에 있는 소꿉놀이 가져와도 돼요?" "아라네에서 소꿉놀이 하면서 쓰고 싶어요." 아이들에게 소꿉놀이도구를 사용해도 된다고 하고 아이들을 유심히 관찰하였다. "내가 여기에 이렇게 밥을 만들어서 너 줄게." "그럼 나는 여기에 빵을 만들게. 같이 식탁을 차리자!"

오늘의 아라네는 휴식용으로 숨어 쉬는 장소가 아닌
소꿉놀이를 하는 가정집으로 변신하여
교실에서 소꿉놀이 할 때와는 다른 모습이 보였다.

교실에서는 아이들이 서로 특정 역할을 하겠다고 다투는 모습을 많이 보았는데 바깥에서의 소꿉놀이는 다투지 않는다. 왜일까? 놀이유치원을 운영하며 바깥에서의 놀이 활동공간이 많아진 것은 사실이다. 유아들이 놀이 공간을 넓게 사용할 수 있게 하는 것은 유아들의 만족도를 높여주는 것 같다.

특히 바깥에서의 자유로운 신체활동은 유아의 부정적인 감정을 해소해

주고 유아가 스스로 관찰하고 탐구할 수 있는 기회가 많아 발전적인 놀이 경험을 쌓을 수 있는 장점이 되었다.

나는 이를 바탕으로 공간이 주는 유아 만족에 대해 흥미를 갖게 되었다. 미세먼지가 많아지고 좋지 않은 날씨로 인해 방과후 놀이유치원의 주 활동인 바깥놀이를 하지 못하게 되는 날이 많아졌고, '실내 체육관이 없는 우리 유치원은 어떤 놀이를 할 수 있을까?', '어떤 공간을 사용하면 유아들이 바깥에서 하는 놀이처럼 만족감을 느낄 수 있을까?'라는 고민이 많아졌다. 방과후 선생님들과의 협의 끝에 복도를 놀이 공간으로 사용하자는 의견이 나왔고 복도놀이를 하는 유치원을 보지도 못했던 나는 어떻게 운영을 할 것인지 두려웠다. 유아들이 복도에서 놀이를 하다 다치지는 않을까, 복도 놀이를 하는 아이들을 어떤 교사가 지도를 하나 등 많은 고민이 앞섰지만 '우리 만5세 아이들은 잘 하지 않을까'라는 희망으로 만5세 복도를 놀이공간으로 조성해 보기로 하였다.

아이들에게 어떤 놀이를 하고 싶은지 물어보았을 때 복도에서 블록놀이, 딱지치기 놀이, 공룡 놀이 등 다양한 놀이를 하고 싶다는 의견이 나왔고 만5세 옆 반 방과후 선생님이 몇 유아들에게 복도놀이를 할 수 있도록 하였다. 그 모습을 본 우리 반 아이들은 옆 반 아이들처럼 복도에서 놀고 싶다고 하였다. 아이들의 흥미를 반영하여 아이들에게 복도놀이의 규칙을 알려준 후 유아들이 복도에서 놀이를 할 수 있도록 하였고, 활동 후 유아들에게 물어보지 않았는데도 "선생님! 복도놀이 너무 재미있어요! 다음에 또 하고 싶어요." "무엇이 재밌었는데?"라고 묻자 "옆 반 친구들과 놀이하는 것이 재밌어요."라고 하였다. 3층 복도놀이가 재미있다는 소문이 1층 만3세 동생들에게도 전해진 모양이다. 어느 날부터인가 만3세 유아들도 복도에서 놀이를 하는 모습이

보였다.

아무리 즐거운 놀이라 해도 교사는 안전사고에 대한 염려가 크다. 하지만 복도에서 놀이를 하는 것은 불가능하다고 생각하는 것은 고정관념이라고 생각한다. 복도에서도 유아들이 안전하게 놀이할 수 있도록 교사는 알려주어야 하고 안전하게 놀이를 할 수 있는 지도 방법을 미리 마련하는 것이 필요하다.

공간은 유아의 놀이에 대한 만족감을 높일 수 있으며, 다양한 공간에서 놀이가 이루어질 수 있다는 것을 알게 되었다.

1학기에는 방과후 놀이유치원을 운영하며 이에 맞는 환경을 개선하는 데 앞장섰다. 이를 통해 유치원 실내·외 환경이 많이 변화하면서 유아들이 놀이를 할 수 있는 것들이 많아져서 좋았다.

하지만 흥미도 잠시, 2학기에는 유아들이 정형화된 놀잇감을 사용하며 놀이하는 모습이 줄어들었다. 왜일까? 모르면 아이들에게 질문하는 것이 좋다.

놀이터에서 뛰어노는 아이들에게 물어보았을 때 "그냥 노는 것이 좋아요." 아이들은 스스로 선택한 놀이를 자유롭게 하는 것을 좋아한다. 이를 알기위해 나는 1학기동안 애쓴 것이라고 본다.

아이들이 진정으로 원하는 놀이를 하기 위해 유아 관찰을 하며 아이들과 함께 놀이 하고, 같이 놀다 보면 나도 즐겁다.

이런 놀이 경험을 통해 아이들이 살면서 많은 어려움을 극복하고 함께 살아가는 사회 속에서 즐겁게 살아가는 밑바탕이 되었으면 한다.

2년차 강화기 유치원 교사로서 2년 동안 유아들의 행복을 위해 많은 노력을 하였다. 이번 방과후 놀이유치원을 시범 운영하면서 유아들이 행복해 하는

모습을 보았고 교사로서 유아들에게 놀이와 휴식이 가득한 매일 오고 싶은 유치원으로 만들어 가고 싶다.

장려상

놀이를 먹고 자라는 행복한 아이들

경기방교초등학교병설유치원

김은정

"우리 언제 놀아요?", "오늘은 안 놀았잖아요."라는
아이들의 투정을 한 번도 들어보지 못한
유치원교사는 없을 것이다.

놀이에 대한 사색

체험학습 가는 날에도, 인형극이나 마술쇼를 보며 박장대소를 한 날에도 아이들은 "선생님, 자유놀이는 언제 해요?"라는 말을 꺼내곤 한다. 신규교사 시절, 지금처럼 놀이에 대한 이해와 공감대가 부족했던 교사 때는 이런 말을 들을 때마다 "너희들 방금까지 재밌게 놀았잖아~"라고 말하며 웃음으로 넘기곤 하였다. 그런데 해가 거듭되고 아이들에게서 늘 이런 말을 듣게 되자 내가 한 말이 아이들은 공감할 수 없는 대답임을 알게 되었다.

아이들이 "우와, 오늘 진짜 재밌게 놀았다.", "우리 이거 내일 또 하고 놀까?", "선생님, 조금 더 놀면 안돼요?"라는 말을 언제 하는지 되짚어보면 놀이와 놀이가 아닌 것을 구별할 수 있지 않을까?

그러면 아이들의 매일 매일이 행복하지 않을까 생각해 본다.

나는 아이들이 경험하고 체험하면서 즐거워했다면 형태와 시간, 장소와 관계없이 놀이가 될 수 있다고 생각하였다. 그러나 아이들은 스스로 선택할 수 있는 기회가 주어질 때, 내 마음대로 놀잇감을 가지고 놀 수 있을 때, 배가 고픈 줄 모르고 몰입하여 놀 때 "놀았다"라고 표현하였다. 바로 그러한 놀이시간이 자유선택활동과 바깥놀이시간인 것 같다.

누구나 알고 있는 보물찾기를 대집단활동인 '게임'으로 하게 되었을 때 아이들은 즐겁게 참여하긴 하지만 그 순간만일 때가 많았다. 왜냐하면 게임은 교사가 미리 계획을 하는 활동으로서 아이들의 의견을 반영한다 하더라도 plan이라는 테두리 안에서 수용되기 때문에 아이들이 '놀이'하지 않는 것 같았다. 하지만 보물찾기를 바깥놀이 시간에 유아 스스로 선택하고 계획하여 놀 때는 보물의 종류, 장소, 방법, 규칙 등이 매 상황에 맞게 변형되면서 1주일이 넘게, 혹은 놀이에 따라 1년 동안 지속되는 경우가 있었다.

우리나라 생활주제 때 열두띠에 대해 알아보면서 동그란 나무조각에 12간지에 해당하는 동물과 해당하지 않은 동물을 아이들이 직접 그린 후 12간지 찾기(보물찾기) 놀이를 해 보았다. 12간지 찾기는 먼저 두 팀으로 나눈 후 숨기는 팀이 바깥놀이터에 숨기고 다른 팀이 찾는 놀이이다. 찾은 나무조각 중 12간지는 12개 동그라미에 모아 두고 그 외 동물그림은 바구니에 넣게 하여 12간지를 얼마나 많이 찾았는지를 겨루게 된다. 본래 이 수업은 3주기 유치원평가 공개수업이었고 수업시간은 50분으로 계획되어 있었다. 아이들은 서로 숨기고 찾는 과정에서 집중하고 긴장하기도 하고, 즐거워하거나 안타까워하기도 하며, 때로는 하나도 찾지 못한 친구에게 슬쩍 자기 것을 건네면서 즐겁게 활동하였다. 다음 날 유치원평가가 끝난 후 긴장감에서

벗어난 나는 12간지 나무조각을 잊어버리고 있었다. 정확히 말하면 놀이 자체를 잊어버리고 있었는지도 모른다. 그런데 한참 바깥놀이를 하고 있던 한 아이가 유치원평가 날 찾지 못했던 나무조각을 찾게 되었다. 그리곤 찾은 조각을 나에게 보여주며 나머지 12간지 나무조각을 달라고 말했다. 내가 꺼내준 나무조각으로 아이들은 스스로 팀을 정하고 선생님에게 배운 대로 숨길 장소와 규칙을 정한 후 놀이를 하기 시작했다. 처음에는 3명이 하던 놀이가 5명으로, 그러더니 10명 가까이 참여하게 되었고, 며칠이 지나자 실내자유선택활동 때도 교실 곳곳에 나무조각을 숨기며 12간지 찾기 놀이를 하였다. 이 12간지 나무조각은 겨울이 될 때까지 교구장 한 켠을 차지하게 되었고 아이들은 찾지 못하거나 잃어버린 조각을 대신하여 새로운 동물을 그리거나 만들어서 놀이를 계속 하였다. 나는 생활주제가 바뀌고 주제와 맞지 않아도 아이들의 이 놀이를 제약하지 않았다. 이렇게 놀이를 하던 아이들은 12간지 동물의 이름은 물론 가족의 나이와 띠에 관심을 갖게 되어 규칙성 있는 수에 대한 개념, 시간에 대한 이해 등을 할 수 있게 되었다. 졸업을 맞아 아이들과 교구장을 정리하면서 도미노나 나무블록 사이에 끼워져 있던 12간지 나무조각을 발견하기도 했는데 그럴 때면 아이들은 정말 보물을 찾아낸 듯 무척 신기하고 기쁜 표정을 지었다. 아이들에게 이 놀이와 놀잇감은 '행복'이라는 보물이었다고 생각한다.

지금껏 나는 일회적인 수업을 준비할 때가 많았다. 생활주제에 맞는 대집단활동을 하다보면 정해져있는 활동형태와 교수학습방법, 그리고 자료에 얽매여 나도 재미없고 유아도 재미없는 놀이를 할 때도 있었다. 활동과 놀이가 다르듯 유아가 다음에도 스스로 '할 수 있는' 놀이인지, 또한 '하고 싶은' 놀이인지 생각해본다면 놀이중심 교육과정을 할 수 있을 것이라 여겨진다.

장남감과 놀잇감의 차이

2018년도 우리 유치원으로 발령되어 왔을 때 교실에 있는 교재교구 대부분은 장난감이었다. 시중에 판매되는 ○○○화장품세트, 애완동물병원놀이세트, 레○ 등, 자그마한 블록과 인형, 소품들이 역할놀이와 쌓기놀이 교구장을 가득 메우고 있었다. 3월 한 달 새로운 친구들을 만날 때면 나는 무척 긴장하며 낯선 사람에게 선을 뵈는 마음으로 하루하루를 지낸다. 3월이 지나고 아이들과 서로 편안한 시선으로 바라볼 수 있었을 때 눈에 들어온 교실 풍경은 어느 마트에나 있는 실내놀이터의 모습이었다. 교사로서 할 일을 다 하지 못한 것 같아 아이들에게 미안함 마음만 생겼다.

또한 놀이가 중요하다며 활동지와 특기교육을 하지 않겠노라고
학부모에게 말했던 내가 얼마나 위선이었는지도 반성해 보았다.

그럼 아이들에게 좋은 놀잇감은 무엇일까? 일단 자그마한(소위 창의블록이라고 홍보되어 판매되는 블록) 블록들을 전부 치워버리고 위험하다며 쓰지 않았던 유니트블록을 크기와 모양에 맞게 정리하였다. 또한 몇 개 되지 않던 낡은 종이벽돌블록을 치우고 깨끗하고 튼튼한 종이벽돌블록을 2~3가지 넉넉하게 구입하여 교구장을 채웠다. 마지막으로 다양한 동물 모형과 사람모양블록(다문화, 반편견을 반영한 블록), 그리고 작은 자동차를 바구니에 넣어두었다. 교실이 바뀐 다음 날 아이들은 자기들이 늘 가지고 놀던 블록이 없어지자 당황해하며 놀게 없다고 작게 투정하였다. 그러길 며칠, 평소 동물에 관심이 많던 아이가 동물을 바닥에 세워두고 있었다. 내가 가까이 다가가 무엇을 하느냐고 물었더니 그 아이는 "지난번에 갔었던 산에 이 동물들이 땅

밑에 살고 있을 것 같아요"라고 이야기하였다. 그래서 나는 "동물들이 다 보여서 땅 밑에 있는 줄 모르겠는데……."라고 했더니 아이는 고개를 갸웃거리며 가만히 생각하더니 동물 옆에 종이벽돌블록으로 벽을 만들고 기다란 유니트블록을 그 위에 올렸다. 아이가 말하지 않아도 그것은 땅속이었다. 내가 그 아이가 하는 양을 가만히 보고 있었더니 지나가던 아이들이 관심을 보이기 시작했다.

"그런데 산에는 나무도 있었는데, 나무는 어딨어?"라고 묻더니
"내가 만들어볼까?"라며 같이 하자고 제안도 하였다.

땅속만 표현하려 했던 아이는 친구의 관심에 웃으며 고개를 끄덕였다. 아이들은 서로 힘을 모아 종이벽돌블록으로 큰 나무도 만들고, 작은 유니트블록으로 작은 나무도 만들며 숲을 꾸몄다. 그렇게 시작한 놀이가 자유선택활동시간이 다 되어 정리할 때가 되어도 끝나지 않았다. 아이들은 난감한 눈으로 "선생님, 이거 정리해야 해요?"라며 나에게 물었다. 나는 "아니, 너희들이 더 가지고 놀고 싶으면 그냥 두어도 돼."라고 답했다. 다음 날, 그 다음 날에도 아이들은 숲을 꾸미는 놀이에 푹 빠졌고 처음에는 슬쩍 슬쩍 보기만 하던 다른 친구들도 함께 하게 되어 커다란 숲을 만들게 되었다. 또한 아이들은 그 숲을 만들면서 휴지심, 종이상자, 보자기, 종이, 요구르트병 등을 가지고 와서 호수며(우리 유치원 근처에는 커다란 호수가 있다) 팻말(팻말에는 산불조심, 휴지 버리지 마세요 등을 써 놓았고 물론 들어오지 말고 정리하지 말라는 문구도 적혀 있었다) 등을 만들어 꾸몄다. 이 놀이는 여러 친구들의 관심과 참여로 2주 동안 이루어졌다. 숲을 만드는 동안 쌓기놀이에서 놀이하지 못한 다른 친구들을 위해 교실 중앙 매트로 놀잇감을 옮겨주는 등 교실환경에도

변화를 주었다. 아이들이 계획한 숲 만들기 놀이는 주간교육계획에도 반영되어 봄나들이라는 역할놀이 활동으로 확장되기도 하였다.

나는 아이들이 숲 만들기를 놀이를 하는 동안 내가 할 수 있는 일이 무엇일지 생각해 보았다. 같이 역할을 맡아 놀아주는 것, 함께 숲을 만들어주는 것, 글씨를 대신 써 주고 아이디어를 주는 것, 그러다 내가 내린 결론은 나침반이었다. 아이들의 놀이가 막혔을 때, 더 이상 변화가 없어 시시하다고 생각될 때 새로운 생각을 하지 못해 답답해 할 때 나침반이 되어 길을 알려주는 것 말이다. 내가 손을 이끌고 가는 것이 아니라 가는 방향에 대한 자그마한 힌트를 주는 것, 그것이 내가 할 일이라고 생각했다. 나무를 만들고 있는 아이에게 "이 나무 정말 예쁘다. 잘 만들었구나."라는 칭찬보다 "나무는 이런 모양이 아니잖아. 뾰족뾰족하게 생겼지."라는 비평보다 "나무에 또 무엇이 있었지? 그래 나뭇잎도 있었지. 나뭇잎은 어떻게 만들면 좋을까?" 라는 질문을 하였다. 때로는 아이가 등원 길에 주워온 나뭇잎을 보여주며 "이것을 사용해 보는 것은 어때?"라며 다양한 생각을 할 수 있도록 격려하기도 하였다.

내 마음대로, 그러나 다 함께

나는 놀이에 대한 고민과 연구를 시작하면서 교실 내 흥미영역을 바꿔주기 시작했다. 흥미영역을 바꾸는 이유는 생활주제에 맞는 영역구성을 함으로써 새로운 놀이영역을 확보하고 공간을 다양하게 사용하기 위해서이다. 흙을 주제로 할 때는 미술영역 책상을 줄이고 놀이매트를 깔아 도자기 흙을 내어주고, 시장놀이 프로젝트를 할 때는 교구장을 전부 옆으로 밀고 책상을 이곳저곳에 놓아 가게자리를 마련하였다. 가게놀이 책상은 때론 넓혀졌다고

좁혀지고 없어졌다가 새로 생겨나곤 하였는데 그 모든 것은 아이들의 생각과 요구에 의해서였다. 아이들 2~3명이(가게놀이를 할 때 최소 2명은 함께 해야 한다고 제안하였는데 그 이유는 혼자하면 놀이가 지속될 수 없다고 생각했기 때문이다) 어떤 가게를 어느 곳에 할지 정하면 책상을 놓아주고 아이들은 가게놀이에 필요한 소품을 만들거나 때로는 집에서 물건을 가져와(예를 들어 약국을 한 아이는 집에 있는 비어있는 약상자를 잔뜩 가지고 왔다) 놀이에 사용하였다. 아이들은 교실 뿐 아니라 교실 밖 다양한 공간을 활용하여 놀기도 하였다.

함께 생활하던 많은 날이 지나고 어느 덧 겨울을 주제로 하는 12월이 되었을 때 항상 그러했듯 교구장을 다시 배치하였다. 당시 음률영역에는 기다랗고(2m정도 되는 길이) 두꺼운 줄이 있었는데 처음에는 줄넘기나 림보 등을 하는 데 사용하곤 하였다. 그러던 어느 날 방석에 앉아 줄을 잡고 끌어주고 있는 것을 보고 "어, 꼭 루돌프 사슴이 썰매를 끄는 것 같네."라고 말하자 아이들은 썰매놀이를 하고 싶어 하였다. 그러나 교실에서 놀기에는 너무 좁을 것 같다고 생각했는지, "선생님, 이거 밖에서 해도 돼요?"라고 물어보았다. 우리 유치원은 병설유치원이지만 독립된 공간에 지어져서 유치원 교실과 특별활동실, 교무실 등이 서로 연결되어있고 중앙에는 로비가 있다. 아이들은 바로 이 넓은 공간을 이용하고 싶었던 모양이었다. 처음에는 안전사고 등에 대한 걱정에 내가 주저하였으나 너무 하고 싶어 하는 아이들을 모른 척 할 수 없어 승낙하였다. 아이들은 순서를 정해 끌어주면서 재미있게 놀았고 며칠이 지나자 당기기 놀이, 얼음낚시 놀이 등으로 바꿔 놀곤 하였다. 나는 놀이시간 동안 로비와 교실을 오고가며 아이들을 지켜봐야 하는 어려움이 있었지만 오히려 교실을 넓게 사용할 수 있게 된 아이들이 더 즐겁게 놀이하는 것을 보자 흐뭇한 마음이 생겼다.

겨울놀이에 대해 알아보면서 제일 먼저 아이들이 생각한 것은 빙판이었다. 어떻게 빙판을 만들어줄 수 있을까 고민하다 쌓기놀이영역 매트를 치워버리고 그 넓이만큼 투명아스테이지를 깔았다. 그리고 아이들에게 "선생님이 빙판을 만들었으니 필요한 놀잇감을 스스로 만들어서 놀아보자."라고 말하였다. 그러자 한 아이가 아스테이지를 깔며 나온 뒷면 종이를 들더니 "그럼 저 이거 써도 돼요?"라고 물어보았다.

사용할 수 있단 말을 들은 아이는
제 몸집보다 큰 종이를 기다랗게 자르더니 스키를 만들었다.

물론 이 아이는 한 번에 스키를 만들지 못하고 여러 번의 실수를 거쳐 완성하였고 그 모습을 본 다른 아이들도(그 때를 회상하면 로비에 있던 아이들을 제외한 대부분 아이들이 앉아 종이 등을 오리며 나름대로 겨울놀이 용품을 만들고 있었는데 그 모습이 장관이었다. 내가 만약 전과 같았다면 종이로 온 교실이 더럽혀져있는 모습을 보고 참지 못해 정리를 시켰을 정도였다) 저마다 자신만의 겨울놀이 용품을 만들기 시작했다. 그 중에 한 아이는 스케이트를 만들었는데 완성한 종이 스케이트 위에 태극문양도 그려 넣더니 곧장 빙판으로 갔다. 그리고 평소 같이 놀던 친구들과 이야기를 나누더니 유니트블록 작은 것을 긴 휴지심으로 치며 놀기 시작했다. 그 모습이 너무 궁금해서 물어봤더니 아이스하키라고 설명해 주었다. 아이는 이 경기를 평창동계올림픽 때 텔레비전으로 보았다며 이야기해 주었다. 아이들의 안전을 위해 유니트블록은 소프트블록으로 바꿔주고 휴지심 대신 신문지를 돌돌만 후 테이프로 칭칭감아 내주었다. 그리고 골대가 있는 사진을 보여주며 또 어떤 것이 필요할지 물었더니 아이는 금세 골대그림을 발견하고서 블록으로 골대를

만들었다. 팀을 다시 나누고 공격수와 골기퍼, 규칙(점수 등)을 정하여 놀이를 시작하였다. 땀을 흘리며 노는 모습이 너무 즐거워 보여 나도 한 판을 뛰었다. 그리곤 심판과 해설자과 되어 신명나게 경기중계도 하였더니 어느새 관중도 생기고 후보선수도 생겼다. 이 소리가 교무실까지 들렸던지 다른 선생님들도 보러 오셨다. 신문지로 만든 스틱이 망가지길 몇 번, 겨울 생활주제가 끝나고 졸업식 전날까지 이 놀이는 우리 반의 가장 핫(hot)한 놀이 중 하나가 되었다. 졸업식 전날 아이들은 자신의 소지품을 챙겼는데 처음 아이스하키를 생각해 낸 아이는 자신이 만든 꼬질꼬질한 종이스케이트를 가방에 넣어 집으로 가지고 갔다. 졸업식에서 만난 아이의 엄마는 아들이 종이스케이트를 너무 소중하게 여기는데 왜 그러는지 모르겠다고 궁금해 하셨고 내 설명을 다 듣고는 기특한 눈으로 자녀를 쳐다보았다.

놀이는 내가 할 때, 친구와 같이 할 때,
내 마음대로 할 수 있을 때 더 신명하게 하는 것이라고 생각한다.
그리고 그 놀이는 아이가 살아가는 힘이 될 것이라고 믿는다.

물론 내 마음대로라는 말이 안전과 질서에 반하게 들릴 수도 있으나 함께 하는 속에 마음대로는 안전한 울타리 속에서, 친구와의 관계 속에서 자신의 생각과 상상을 펼쳐나가는 것이라고 생각한다.

이번 경험을 통해 나는 아이들은 믿는 만큼 노는 만큼 성장한다는 것을 알게 되었다. 자신의 놀이를 주도하는 아이는 자신의 안전과 질서도 스스로 지켜나가는 힘이 있기에 놀이 장소와 놀잇감, 놀이 방법에 대해 어른과 교사의 눈으로 제약을 하거나 막으면 안 된다는 것을 알게 되었다.

앞으로 나는

나는 앞으로 자료실의 칸막이를 생활주제별 자유선택활동자료가 담긴 12개 박스로 채우는 것이 아니라 주전자, 다양한 접시와 그릇, 다양한 재질의 옷감과 천, 신발, 재활용품 등 실제 사용하는 생활용품이나 자료들로 채워질 수 있도록 노력할 것이다.

학기 초에 습관적으로 구매하던 교재교구가 놀잇감인지 장난감인지 깊이 들여다보고 내가 "안 돼"라고 하는 상황이 얼마나 많은지 반성해보고, 나도 즐겁게 놀았는지 고찰해 보고자 한다.

아이들에게 물려줘야 할 역사적, 문화적 가치의 놀이는 무엇인지 알아보고 보다 깊이 연구하고자 다짐한다.

그러다 내가 다시 클릭하는 교사가 되고 있을 때 내 어릴 때 골목에서 놀았던 나의 기억을 되새겨 보고 또한 아이스하키의 종이스케이트를 소중히 여긴 아이의 얼굴을 떠올려 볼 것이다.

교사가 즐거워야 아이들도 즐겁고 교사가 행복해야 아이들도 행복하다.
놀이중심 교육과정은 교사가 즐거우며 행복한 교육과정이 아닐 수 없다.
지금 이 순간 놀이를 고민하는 많은 분들과 같이 가는 이 길이
힘들지 않다는 것에 용기를 갖고 이 글을 갈음하고자 한다.

집필진

- **문무경** | 선임연구위원(육아정책연구소)
- **강은진** | 연구위원(육아정책연구소)
- **도남희** | 연구위원(육아정책연구소)
- **박원순** | 부연구위원(육아정책연구소)
- **김희수** | 연구원(육아정책연구소)

연구협력관

- **문복진** | 연구관(교육부 유아교육정책과)
- **김미진** | 교육연구사(교육부 유아교육정책과)

유아·놀이 중심 누리과정 운영을 위한 놀이실천 교사 수기

발행일 2019년 2월

발행처 교육부

30119 세종특별자치시 갈매로 408 정부세종청사 14동
www.moe.go.kr

인쇄처 경성문화사(02-786-2999)

이 책을 무단전재 또는 복제 행위 시 저작권법에 따라 처벌을 받게 됩니다.

유아·놀이 중심
누리과정 운영을 위한
놀이실천
교사 수기

ISBN 979-11-90485-47-0