개정 누리과정과 놀이중심 교사의 핵심역량

오 채 선
한국교원대학교

교육과정

계획된

이론 포함 영역

교사

자율권

실행된

실천 포함 영역



교육부 고시 제 2015 - 61호

유아교육법 제13조 제2항에 의거하여 유치원 교육과정을 다음과 같이 고시합니다.

고시문

2015년 2월 24일
교육부장관

부 칙

1. 이 교육과정은 2015년 3월 1일부터 시행합니다.
2. 교육과학기술부 고시 제 2012-16호 유치원 교육과정(2012.7.10.)은 2015년 2월 28일로 폐지합니다.

교육적 의사결정

전문성(페다고지)

실행력



교육과정 실행은 교사가 유아교육 현장의 상황, 환경, 특성 등의 여러 요인을 고려하여 교육과정을 실천하는 전반적인 과정

유아교육과정

계획된

이론 포함 영역

2019 개정 누리과정 고시문	
누리과정의 성격(신설) 제1장. 총론 Ⅰ. 누리과정의 구성 방향 1. 추구하는 인간상 2. 목적과 목표 3. 구성의 중점 Ⅲ. 누리과정의 운영 1. 편성·운영 2. 교수·학습 3. 평가	제3부 영역별 목표 및 내용 해설 Ⅰ. 신체운동·건강 1. 목표 2. 내용 Ⅱ. 의사소통 1. 목표 2. 내용 Ⅲ. 사회관계 1. 목표 2. 내용 Ⅳ. 예술경험 1. 목표 2. 내용 Ⅴ. 자연탐구 1. 목표 2. 내용

교사

자율권

실행

평가

실행된

실천 포함 영역



목 차

Ⅰ. 2019 개정 누리과정 유아. 놀이중심 교육 이해

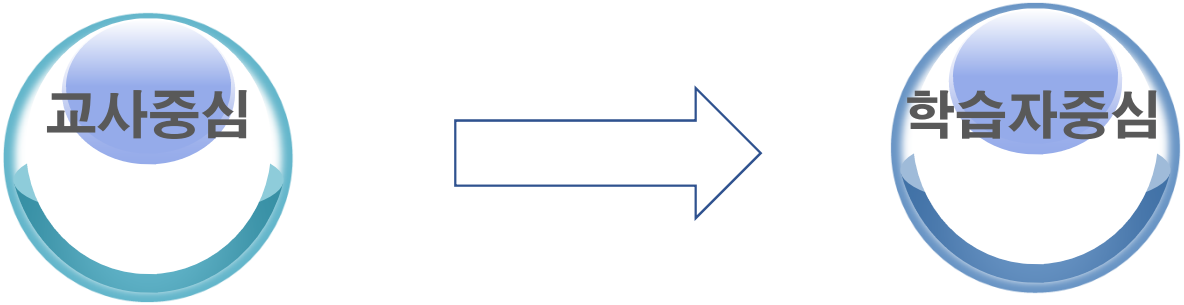
Ⅱ. 놀이 관찰을 통한 지원

Ⅲ. 교육과정 운영에 대한 평가 및 활용

Ⅰ. 2019 개정 누리과정 유아. 놀이중심 교육 이해

1. 유아·놀이 중심 교육과정 실행의 방향

가. 학습자인 유아가 배움의 주체가 되는 교육과정



의미

학습

- **교수자가 학습자의 배움을 예상하여 사전에 조직**
- 일반화된 정보, 정해진 교과적 지식을 유아에게 제공, 습득

- **학습자가 주체가 되는 배움**
- 유아가 놀이를 통해 스스로의 관심과 흥미에 기반하여 배움의 과정을 주도해 갈 수 있도록 지원하는 것을 의미

나. 유아의 놀이가 중심이 되는 교육과정

유아와 놀이를 최우선으로 존중하는 교육과정

유아가 각자 자신에게 가장 적합한 방식으로 스스로 놀이하며 배운다는 점에 주목

유아주도적 놀이 강조

교사는 유아 놀이의 가치와 의미를 이해하고, 유아의 놀이를 통한 배움을 지원

누리과정 성격

나. 유아의 전인적 발달과 행복을 추구한다.

다. 유아 중심과 놀이 중심을 추구한다.

라. 유아의 자율성과 창의성 신장을 추구한다.

편성·운영

라. 하루 일과에서 바깥 놀이를 포함하여 **유아의 놀이가 충분히 이루어지도록** 편성하여 운영한다.

교수·학습

가. 유아가 흥미와 관심에 따라 **놀이에 자유롭게 참여하고 즐기도록** 한다.

나. 유아가 **놀이를 통해 배우도록** 한다.

다. 유아가 **다양한 놀이와 활동을 경험할 수 있도록** 실내·외 환경을 구성한다.

유아·놀이

· 유아 주도적·자발적 놀이 권장

· 놀이 관찰·기록

· 교사-유아 질적 상호작용

다. 교사의 자율성 강조

유아 놀이

예측하기 어렵고, 상황에 따라 다양하게 일어남

이유

학습자 중심의 배움을 실현하는 데
교사의 교육적 판단 이 중요한 역할을 하기 때문

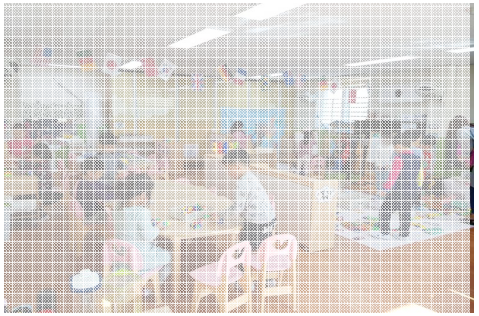
유아의 놀이를 통한 배움을 최대한 지원하기 위해서는
교사의 자율성을 기반으로 상황에 적합한 판단을 해야함

[개정 누리과정]
그동안 놀이 중심 교육과정의 실행을 어렵게 했던
고시문의 세부 지침 등을 간략화함으로써
교사가 좀 더 자율성을 가지고 유아·놀이 중심 교육과정을 실천할 수 있도록 돕고자 함

교사의 누리과정 실행력 지원

인식
(글)

교사



현장
실천

실행력

자율권

지원

- 교사의 과다한 일일교육계획 작성 경감
- 주제와 유아놀이를 일치시켜야 하는 부담감 완화
- 교사의 사전계획을 최소화하여 유아의 놀이를 최우선에 둠

교사의 자신감 회복 지원

자율성과 책무성 강조

2. 개정 누리과정에서의 놀이와 배움 의미 이해

놀이를 통한 배움

고시문	3. 구성의 중점
	라. 3-5세 유아가 **경험**해야 할 내용으로 구성한다.
고시문	2. 교수·학습
	교사는 다음 사항에 따라 유아를 지원한다. 나. 유아가 놀이를 통해 배우도록 한다.
	마. 5개 영역의 내용이 통합적으로 유아의 경험과 연계되도록 한다.

놀이를 통한 배움

가. 놀이에서 경험하며 스스로 배움



■ **경험의 의미**

유아의 경험은 일상생활을 통해 이루어지는데 많은 부분 놀이하면서 경험

이러한 경험은 **유아가 직접 하는 것**이며, **생활하며 직접 체험**한다는 점에서 추상적 지식이 아님

경험을 미리 선조직하기 어려움

■ **놀이에서 경험 주체는 유아**

유아가 놀이하면서 **'경험'하는 주체**가 바로 '**유아**'라는 점에서

개정 누리과정은 유아가 주체가 되는 교육과정

고시문	3. 구성의 중점
	라. 3-5세 유아가 **경험**해야 할 내용으로 구성한다.

놀이를 통한 배움

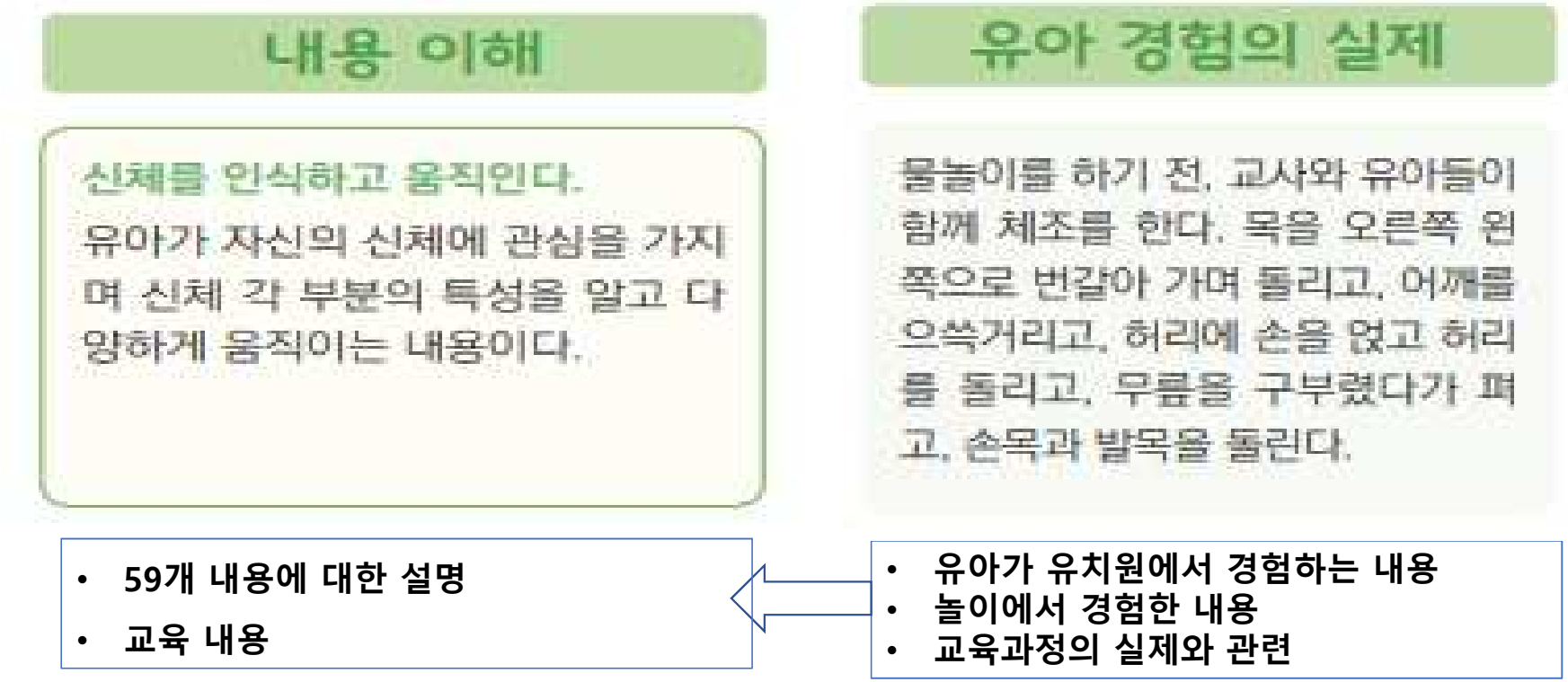
가. 놀이에서 경험하며 스스로 배움



■ 놀이에서 경험한 내용 → 교육과정의 실제와 관련됨 → 5개 영역 내용

고시문	2. 교수·학습
	교사는 다음 사항에 따라 유아를 지원한다. 마. 5개 영역의 내용이 통합적으로 유아의 경험과 연계되도록 한다.

라. **3~5세 유아가 경험해야 할 내용으로 구성한다.**



- **59개 내용에 대한 설명**
- **교육 내용**

- **유아가 유치원에서 경험하는 내용**
- **놀이에서 경험한 내용**
- **교육과정의 실제와 관련**

❖ 함께 제시

❖ 교사가 영역별 내 용과 유아의 경험을 바로 연계하여 이해할 수 있도록 구성

[고시문] 1. 구성의 중점

라. **3~5세** 유아가 경험해야 할 내용**으로 구성한다.**

‘가르쳐야 할’ 내용

발달에 따른 연령별 내용으로 구성

369개 내용

유아가 실제 경험하는 내용으로 이해

- **유아가 놀이를 하며 통합적으로 경험하는 것**
- **유아가 경험하며 스스로 배우는 내용(가르치는 내용이 아니라)**
- **유아가 자신에게 가장 적합한 방식으로 놀이하며 배우는 경험**

59개 내용

유아가 스스로 놀이하며 배우는 경험을 중심으로 누리과정 운영

놀이를 통한 배움

나. 배움을 즐기는 유아 : '즐겁게 배우다', '배움을 즐기다'



■ **놀이가 즐겁듯이 배움이 즐거운 유아 : 배움을 즐기다**

- **유아는 놀이하며 자신의 유능함을 드러내고 즐겁게 배우며 성장**
- 유아에게 놀이는 앎이자 삶의 방식

  일상에서 자연스럽게 자연, 사물, 사람 등을 만나며 세상과 교감하는 방식은

  놀이를 통해 깊어짐

유아가 주도하는 놀이는

성인의 간섭과 통제가 최소화되고 유아가 다양한 놀이 환경과 만날 때 활발하게 나타남

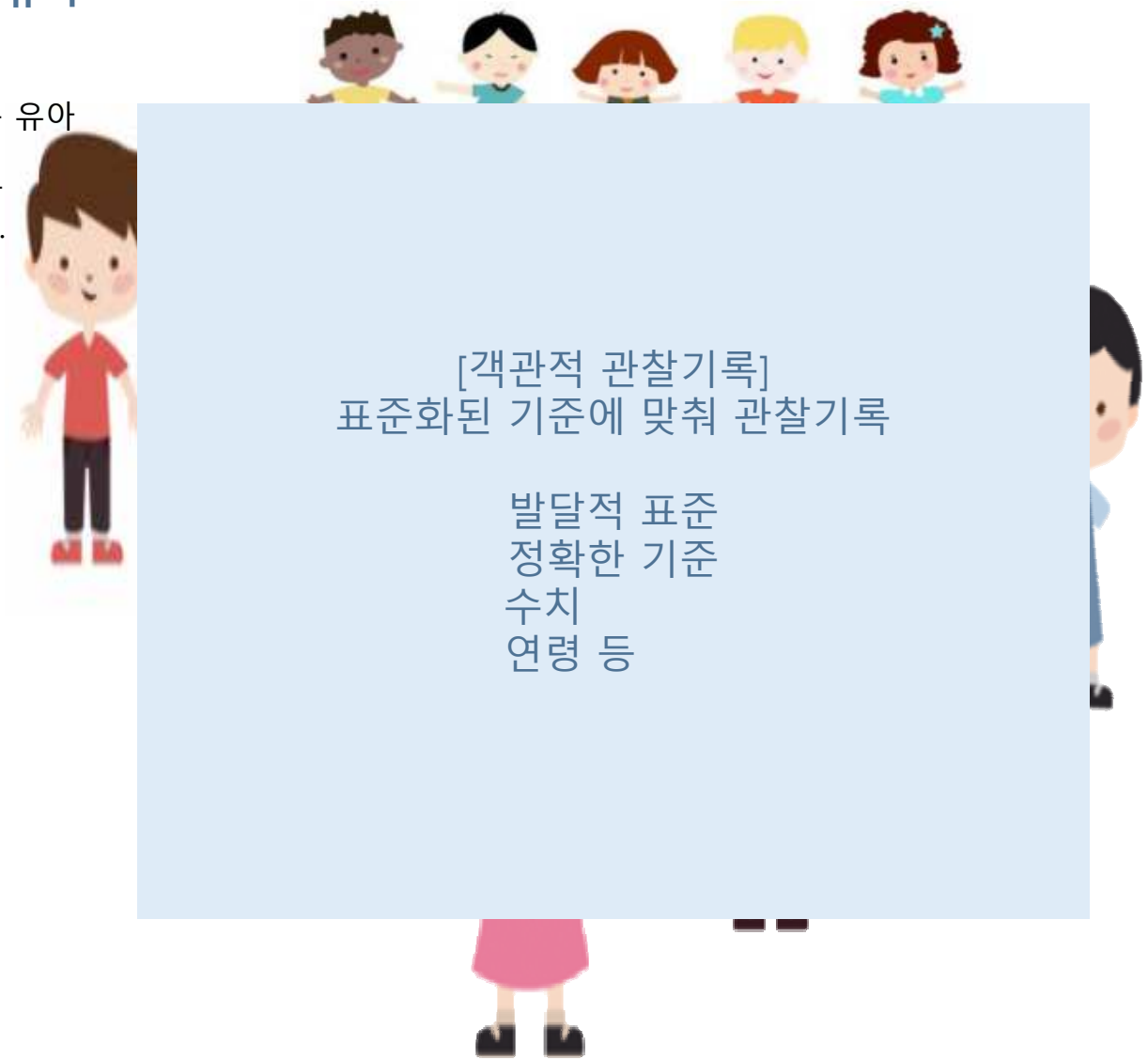
Ⅱ. 놀이 관찰을 통한 지원

1. 유아의 실제 놀이를 기록하기

교사가 평소 경험한 유아

말을 잘 하는 유아
그림으로 생각을 표현하는 유아
조용한 유아
움직이기를 좋아하는 유아
곤충을 좋아하는 유아 등...

특별한 유아
개성이 있는 유아
유능한 유아



[객관적 관찰기록]
표준화된 기준에 맞춰 관찰기록

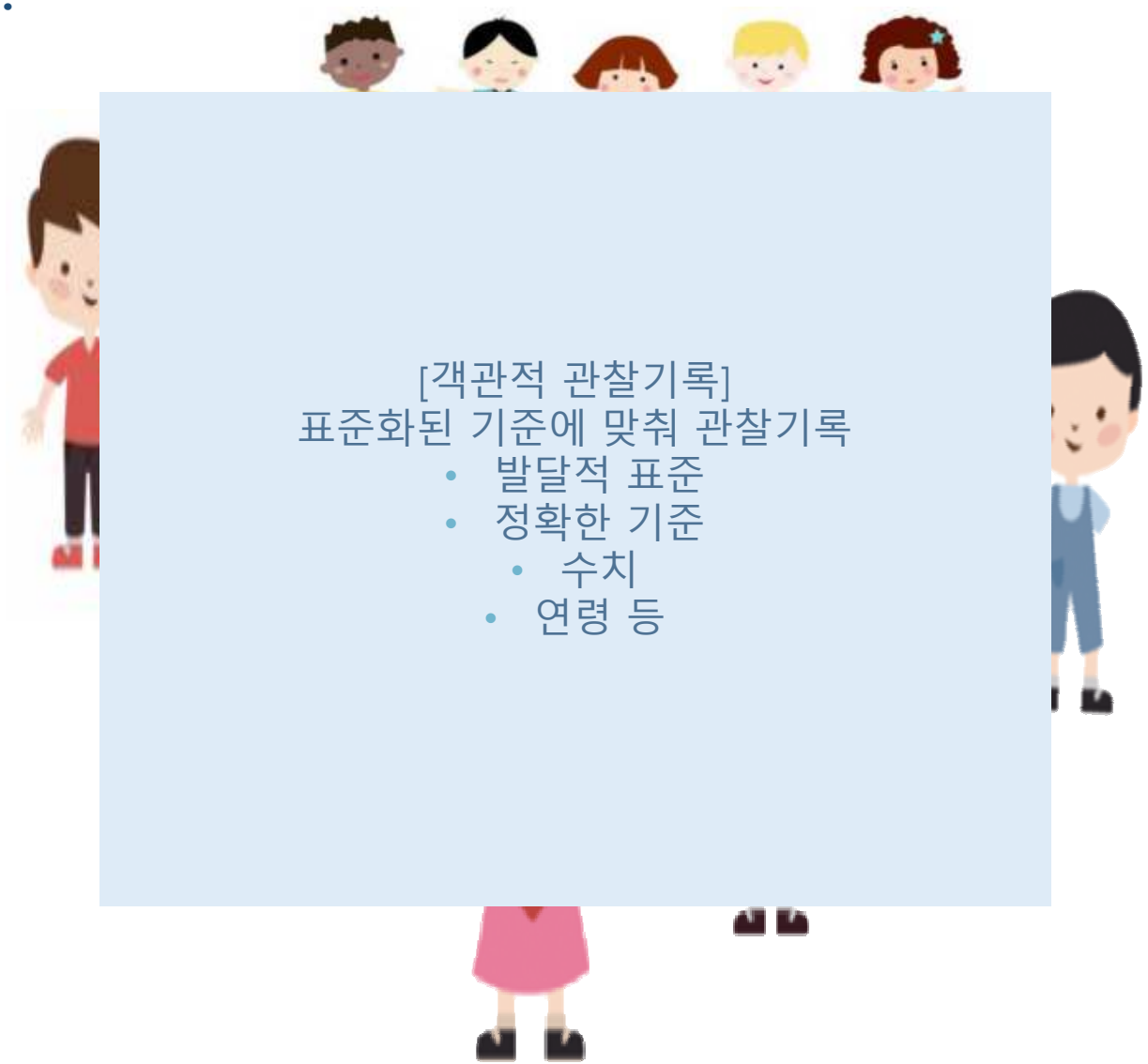
발달적 표준
정확한 기준
수치
연령 등

- 교사는 자신이 경험한 유아의 현재 모습은 무시하고, 학문적으로 객관화된 기준에 맞춰 유아를 측정
- 마음 속으로 자신만의 평균화된 유아상(유아 능력의 평균치, 유아 발달적 전인의 평균치 등)을 가정하고, 자신의 마음 속 평균치에 맞춰 유아를 가르침

괴리감
죄책감
경험과 분리
전문성에 대한 회의

"어차피 평가는 유아의 실제 모습을 반영하는 것은 아니니 이렇게 발전했으면 좋겠다는 교사의 기대 모습을 담아서 평가하자."

이제 걷어 내보자!



[객관적 관찰기록]
표준화된 기준에 맞춰 관찰기록
- 발달적 표준
- 정확한 기준
- 수치
- 연령 등

놀이를 **볼 줄 아는** 교사?

- **교사는 유아의 놀이와 배움을 지원하는 교육과정의 주체이자 유아와 함께 배우고 성장하는 전문가이다.**
- 교사는 유아와 가장 가까이 있는 사람으로, **그 누구보다 유아의 놀이를 잘 아는 전문가**
- 교사는 **유아의 놀이에 대한 의미를 이해하고 지원하며** 유아와 함께 성장하고 배워 나간

고시문	2. 교수·학습
	교사는 다음 사항에 따라 유아를 지원한다. 나. 유아가 놀이를 통해 배우도록 한다.

유아의 놀이를 들여다본다는 것은 ???

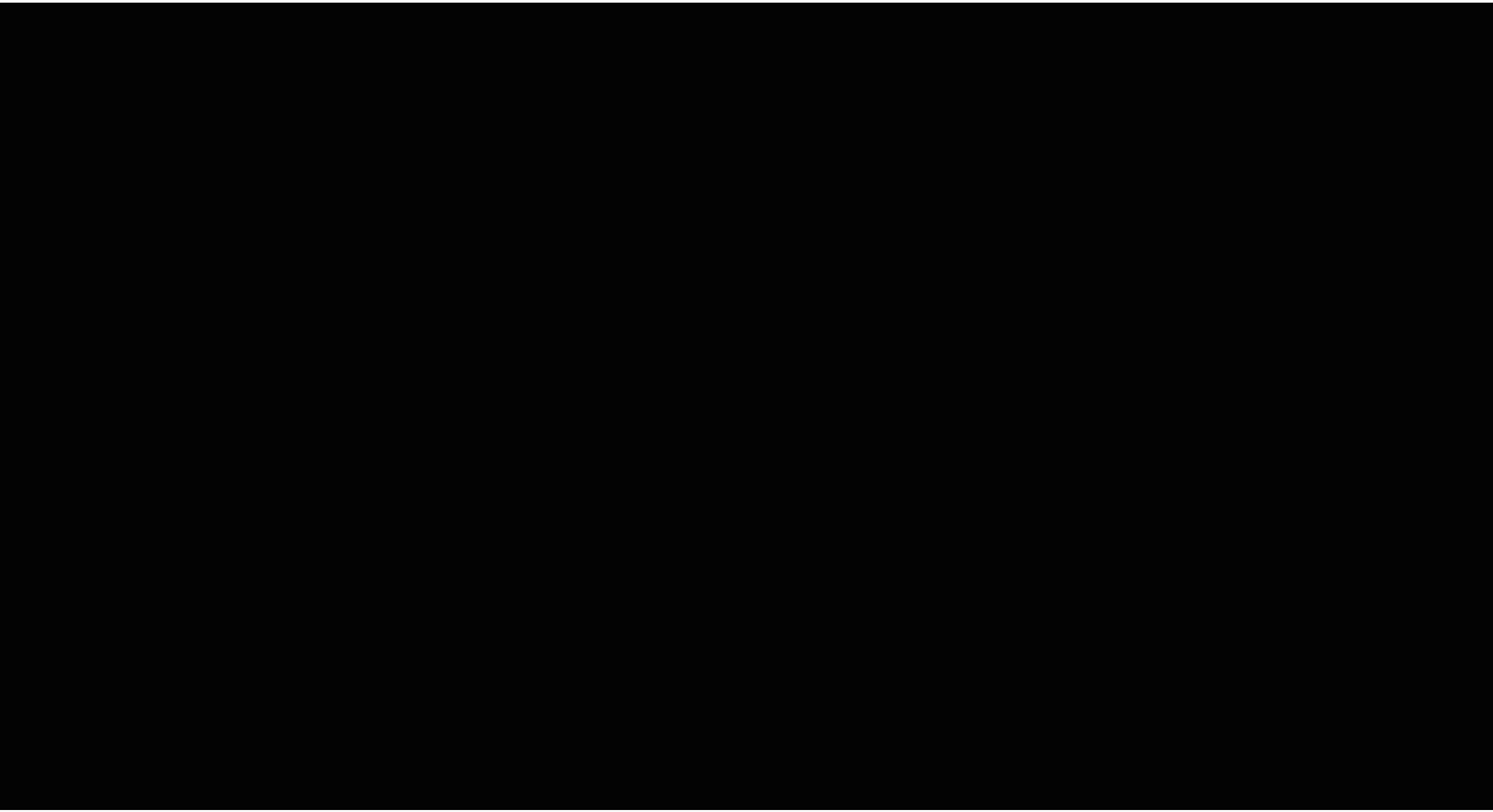
유아의 놀이를 ‘본다’는 것, ‘관찰한다’는 것은 무엇을 의미하는가?

‘관찰자’로서 ‘나 ' 는 누구인가?

장치의 ‘일부 ' 인가?

'본다는 것'은 단순히 쳐다보는 것, 관객으로 무엇인가를 수동적으로 보는 것이 아니다.
과학실험에서 **‘본다’는 것은 행위(doing)와 반복적 실천(practising)에 의해 학습되는 것**이다(Taguchi, 2018).

- See & Look & Watch
- 있는 그대로 바라보기 - > 유아가 이 상황을 어떻게 경험하는가?
- 바라봄으로써 이해하려면 - > 구체적으로 기록하기(기록의 풍부화)



❖ **관찰자로서 교사**

✓ 놀이하는 유아의 경험을 담고, 그 속에서 유아 경험이나 체험에 대한 교사의 의도와 해석, 유아에 대한 선 개념까지를 담아 **주관적으로 관찰하는 사람**

✓ 교사가 찍은 사진과 교사는 서로 분리할 수 없음

✓ 교사가 놀이를 관찰하고 기록하는 '**행위**'와 교사가 놀이를 관찰하는 '**경험**' 그 자체를 서로 분리할 수 없음

✓ 교사는 놀이를 관찰하고 기록하면서 교육적 기록 작업으로 남기고, 교육적 기록 작업을 수단으로 하여 앎의 생성 속에서 서로 떼어 낼 수 없게 뒤얽히게 됨

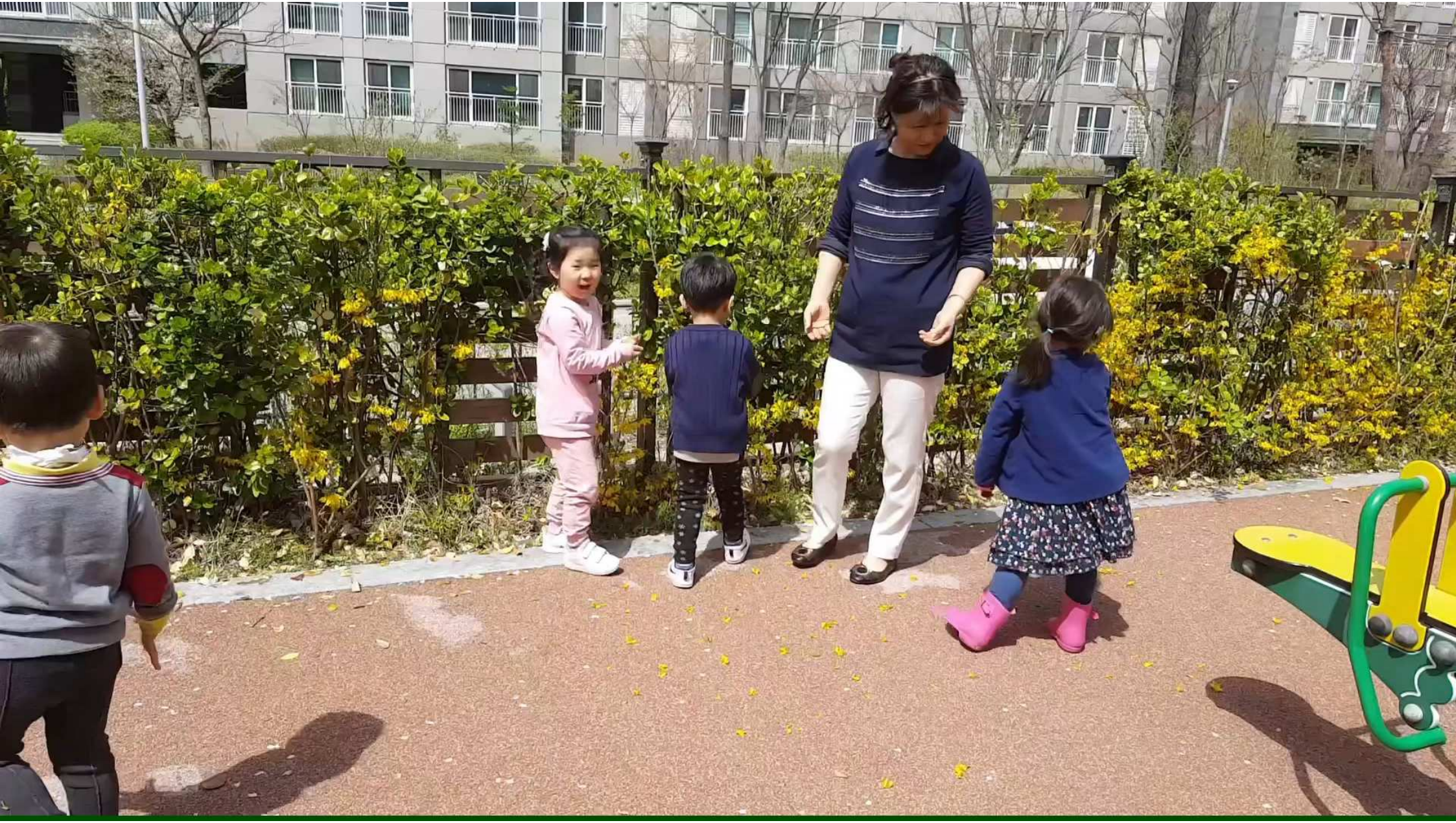
✓ 그 어떤 관찰도 서로 얽힌 과정 속에서 관찰자와 관찰 장치 모두에 의해 만들어진 물질-담론적 상호 접속(interconnections)으로부터 '자유롭거나 객관적일 수 없음(Taguchi, 2018)

✓ **교사는 놀이를 관찰하면서 자신도 함께 얽혀서 경험하는 주관적 존재**

가. 유아의 실제 놀이가 나타나는 기록

❖ **개정 누리과정과 관찰 기록**

- 개정 누리과정에서도 **유아가 각자 자신에게 가장 적합한 방식으로 스스로 놀이하며 배운다는 점에 주목**하여 유아가 주도하는 놀이를 강조
- [놀이]
  - 놀이는 유아의 일상에서 자연스럽게 나타나며, 유아가 세상을 경험하고 배워 가는 방식
  - 유아는 온몸의 감각과 기억으로 자연과 세상을 만남
  - **유아가 놀이하며 보여 주는 독특한 움직임, 표정, 재미있는 말과 이야기, 그림이나 노래 등은 모두 놀이의 과정이자 배움의 결과물**
- 유아의 놀이는 예측하여 계획하기 어렵기 때문에 **교사는 유아의 놀이를 따라가며 유아 놀이에서 배움이 무엇인지를 이해하는 방식으로 관찰할 필요가 있음**



유아의 경험 들여다보기

동영상 속 유아의 놀이경험을 떠올려 보아요.

- 유아가 무엇을 하고 있었나요?
- 어떤 것들이 기억에 남나요?
- 내가 본 것은 무엇이고 보지 않은 것은 무엇인가요?

유아의 경험 들여다보기

유아의 놀이 경험에 대한 자신의 기록을 다시 볼까요?

- 자신의 기록을 보면서 추가로 떠오르는 것을 기록합니다.
- 자신의 기록을 다시 보며 유아의 경험을 들여다보아요.

  - 무엇을 보았나요?
  - 유아가 무엇을 하고 있었나요?
  - 내가 본 것은 무엇이고, 보지 못한 것은 무엇인가요?

유아의 경험 들여다보기 – 나의 기록







파랑이가 꽃잎을 따서 던지더니 "축제다! 축제야" 라고 외치며 친구들을 불러 모은다. 하양이에게 다가가서 꽃잎을 던져준다. 하양이는 꽃잎을 던지는 것을 "수리수리 마수리"라고 한다. 파랑이는 하양이와 꽃잎을 몇 번 던지더니 미끄럼틀 밑으로 숨는다. 미끄럼틀 밑에서 역시 파랑이는 아이들을 부른다. 몇몇 아이들이 밑으로 들어오자 꽃잎을 모아 만들기 놀이를 하자고 제안한다. 그러다 교사를 발견하자 "찾아 버렸어."라며 다른 곳으로 자리를 옮긴다.

유아의 경험 들여다보기–실제 교사의 기록

**와 &&이가 밖에 핀 개나리를 보고 관심을 가짐. 꽃을 따서 머리 위로 날리며 "축제"라고 함. 친구들과 함께하려고 친구들을 모았음.

다른 친구들 관심을 보이지 않자,

⇒술래잡기함. 술래가 없음. 누구인지 모름.

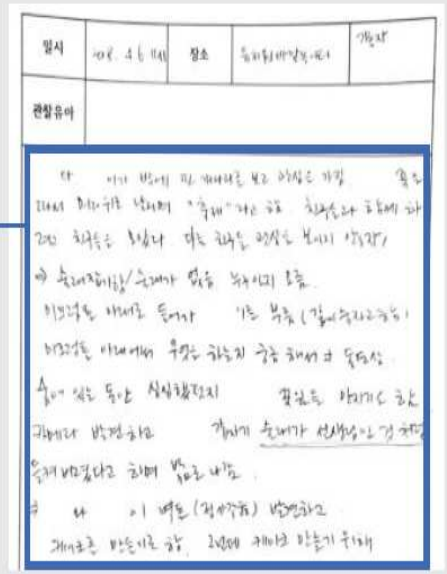
미끄럼틀 아래로 들어가 **이를 부름(같이 숨자고 함)

미끄럼틀 아래에서 무엇을 하는지 궁금하여 동영상

&&있는 동안 심심했던지 꽃잎을 만지기도 함.

카메라 발견하고 &&이는 갑자기 술래가 선생님인 것처럼 들켜 버렸다고 하며 밖으로 나감.

⇒**이와 &&이 벽돌(정사각형) 발견하고 케이크를 만들기로 함.



<유아의 놀이 경험>

파랑이는 개나리꽃으로 친구들과 함께 축제 놀이를 하기를 원했지만 축제 놀이에 관심을 보인 하양이는 파랑이가 하는 놀이를 '수리수리 마수리'라고 한다.

그러자 파랑이의 축제 놀이는 숨기 놀이로 변화한다. 파랑이는 몸을 움직여 작게 만들어 낮은 미끄럼틀 아래 공간으로 숨고, **에게 함께 숨자고 한다.

숨어 있다가 바닥에 떨어진 꽃잎을 발견하고는 꽃잎으로 만들기를 하자고 **에게 제안한다.

파랑이의 숨는 놀이는 파랑이가 꽃잎을 만나면서 변화한다. 그러던 순간 파랑이는 자신을 관찰하고 있던 카메라를 발견하고 "어떡해, 찾아 버렸어, 찾았다. 찾았어."라고 말하며 비디오를 찍고 있던 교사를 술래로 만들어 버린다.

유아의 경험 들여다보기

같은 장면을 보았는데 기록이 왜 다를까요?

"우리는 줄넘기를 하는 소녀(아름이)를 보는 교사의 방식과 지나가는 사람이 보는 방식을 비교하고 있다. 교사는 학생의 삶에 대해 교육적으로 관심을 가지고 있는 사람이다. 교사는 아름이와 교육적인 관계에 있다. ... 아름이는 자신의 방식으로 행동한다. 그리고 교사는 그런 아름이를 세심하게 지켜보면서 아름이가 학업과 삶을 좀더 조화롭게 이끌 수 있기를 소망한다. 교사는 아름이에게 적절히 영향을 미칠 수 있는 구체적인 방법을 고민한다."

-Van manan, M. (2019). 가르친다는 것의 의미 중-

유아의 경험 들여다보기

“교사로서” 놀이를 들여다 보기

- 나와 유아와의 관계의 특별함 알기
- 나의 교육적 안목(주관)을 믿기
- 유아의 놀이를 기록하다. = 유아에게 주의를 기울이다.
- 기록보다 중요한 것은 그 자리에 머무르는 것

놀이 들여다보기 무슨 일이 일어났을까?

교사는 유아와의 관계 속에서 관심 갖기

- 놀이하는 유아들의 눈빛, 움직임, 행동에 주목하기
- 놀이하는 **유아들의 말에 주의를 기울이기**
- 놀이 중에 유아들이 어떤 **대화**를 주고받는지 잘 들어 보기
- 관계를 살피기(유아들 간, 교사와, 환경이나 물질과의 관계)
- 유아들이 어떤 물건을 가지고 **놀잇감**으로 사용하는지,
  어떤 장소에 자주 가는지, 그 물건으로 **어떤 행동**을 하고,
  어떤 결과물을 만들어내는지 주목

간단한 기록 메모, 사진, 짧은 글 등

가. 유아의 실제 놀이가 나타나는 기록

❖ 유아 놀이에 대한 관찰 기록

✓ **유아에 대한 이해**뿐만 아니라 **교육과정을 실행하는데 주요한 근거**

✓ 새로운 방식이라기보다 **관점을 달리해서 새로운 의미로 실천해야 할 방식**

관찰 기록

✓ **유아가 실제 놀이한 경험과 내용이 드러날 수 있게 기록**되어야 함

✓ 유아의 실제적인 놀이 기록을 통해 유아가 놀이를 통해 스스로 배워가는 것을 이해하고, 추후 교사가 이를 지원해주는 자료로 삼을 수 있음

놀이사례 이야기, 이야기, 또 다른 이야기

놀이에서 경험하며 스스로 배움

- 수연이와 은지가 직접 하는 것
- 수연이와 은지가 생활하며 직접 체험한 것
- 미리 선조직하기 어려운 현재 경험

<유아의 놀이 경험>

수연이와 은지는...

...그러자 실로폰은 위험한 다리가 되고, 위험한 다리를 건너갈 수 있는 슈퍼맨이 등장하는 이야기로 변화한다.

이야기 5. "위험해 여긴 갈라져 있어"

수연이와 은지는 실로폰 두 개를 가져와서 각각 하나씩 앞에 놓고 실로폰 채가 실로폰의 건반 하나하나를 건너는 놀이를 한다.



수연이와 은지는 15분 동안 음률 공간의 코끼리 코 악기, 실로폰 채, 실로폰을 가지고 놀이하며 그들만의 이야기를 만들며 놀이를 한다.

<누리반 일일 기록>

<table>
<tr><td>날짜</td><td colspan="2">2020년 6월 11일</td><td>오늘의 놀이주제</td><td>우리 동네</td></tr>
<tr><td rowspan="2">놀이 경험</td><td>오늘의 놀이 – 일과중 유아 관찰</td><td colspan="3"><코로나19로 인해 개별 놀이>
 
세영이가 음식점을 차렸다. 꿀떡을 팔았다. “떡사세요. 떡사세요.” “얼마에요?” “20원입니다.” “어머 너무 싼거 아녜요?” “그럼 1000원을 주세요.” (그래도 돈의 개념에 대해서는 아는 것 같다.) 일단 분홍색을 준다. 그리고 색을 고르게 한다. 성은이가 관심을 보여서 얼른 찍었는데 가게 놀이에 관심이 아니라 생일 모자에 관심이 있다. 아직 성은이가 친구에게 말을 걸지는 않는다. 선우에게 “안녕?” 하는데 선우는 별로 관심이 없다. 성은이의 언어수준이 어느 정도인지 아직 감이 잡히지 않는다. 아직까지는 단어로만 말을 하는 것 같다. 그래도 의사표현은 정확하게 한다. 그리고 책은 반드시 의자에 앉아서 본다. 오랫동안 천천히 한 장 한 장 그림을 자세히 본다.
 
선우는 놀잇감 탐색을 가장 적극적으로 한다. 자기 책상에서 놀이해야 하는데.. 라고 말하기가 너무 미안해서 그냥 두었다. 지은이와 다희이를 쫓아다니다 보니 어느새 한상 차려놓았다. 너무 귀엽고 잘 차려놓아서 “여기 엄청 맛있는 음식이 있네요.” 했더니 너무 좋아한다. 책상 위에 있는 분홍색 휴대폰에 집착한다. 지난주부터 저 핸드폰이 자기 꺼라고 생각한다. 내가 저기 멀리 있어도 자꾸 전화를 한다. “따르릉 따르릉” 나는 막 정신이 없다가도 전화를 받아준다 “네 안녕하세요?” 내가 대답하면 또 쑥스러워한다. 지난주에 저 휴대폰을 가방에 넣어놨다가 방과후샘이 귀가할 때 발견하고 유치원 장난감은 가져가는게 아니라고 알려줬다고 한다. 뭔가 휴대폰이 의지가 되는 것 같다.</td></tr>
<tr><td>놀이와 함께한 활동</td><td colspan="3">우리 동네 기관 자동차 만들기</td></tr>
</table>

놀이운영사례집 놀이 기록

해적선을 타고 보물을 찾으러 가자!

교실 안


해적선을 움직여보자!


전략1 : 머리로 밀어보기


전략2 : 방해물 치우기


전략3 : 2명 타고 3명 밀기

보물 있는 곳


전략4 : 방귀엔진 가동하기

유아들이 만든 블록은 더 많은 친구들이 타도록 밑면이 넓은 배모양으로 변신한다. 그러자 또 한 유아가 상상력을 발휘하며 배에 이름을 붙인다. '해.적.선' 해적선은 자연스럽게 보물찾기놀이로 이어진다. 유아들에겐 해적선을 움직여 보물섬으로 가는 새로운 목표가 생겼다.

현준 : **이제 해적선이 출발할 거야!**
동현 : **해적선~?**
하은 : 현준아 우리 배가 출발 안 하고 있는데?
현준 : **(머리로 밀며) 박치기~**
(해적선이 움직이기 시작한다.)
유아들 : 우와!! 출발한다~~!
현준 : **잠깐! 의자 좀 치울게요~ 삐빅삐빅!**
유아들 : 빨리 출발해!

3명의 유아들이 탄 해적선을 2명의 유아들이 밀고 있다.

현준 : 으아!!! 슈퍼 파워!!!!!
교사 : 그런데, 너무 무거워서 안 움직이는 거 같은데 어떡하지?
하은 : (해적선에서 내려오며) 어, 그러면 **2명만 타면** 되겠다!
현준 : 밀어. **3명 밀어!**
현준 : (책을 가리키며) 어! 저기, **보물이** 있다! 저기!
동현 : 보물! 내가 차지할 거야.
현준 : 그럼~ 책 고르는 데로 출발!
유아들 : 더 **빨리 달리게 방귀를 뀌어야지! 뿡! 뿌웅!**
현준 : 도착했습니다!
동현 : 와! 내가 보물을 차지했다!

출처 : 놀이, 유아가 세상을 만나고 살아가는 힘

기록 왜 기록하나?

유아이해를 위해 교사 자신에 대한 선입견을 들어내고 숙고하기 위한 준비 과정

- 놀이에서 배움을 발견하기 위해 교사는 **유아의 놀이 경험을 기록**할 수 있음
- 이때 교사는 유아의 놀이를 보면서 자신에게 의미 있는 내용을 **자신만의 방식(메모, 사진, 짧은 글, 동영상 등)으로 기록**

배움을 발견하고 이해하기 위해 기록

왜 기록하나?

유아의 성장을 이해하고 변화를 알려면?

기록

Record

Document

증거나 결정적인 정보를 활용하여

주장을 뒷받침하는 것

유아의 삶을 이해하려면?

기록화

Documentation

기록물 + 기록자가 어떤 경험이나

현상을 기록으로 만들어 내는

과정이나 행위

기록작업

기록화(기록작업)란 교사 자신에 대한 선입견을 들어내고

유아이해를 위해 숙고하기 위한 준비 과정

놀이에서 유아



경험/현상

변화이해

일상적 자료수집

적합한 방법 선택

성장

유아 이해

유아이해를 위한 기록

놀이의 맥락이 중요 : 놀이를 전체적으로 들여다보기

유아를 분절적으로 기록해서 이해하지 않도록 하기

- 각자 의미 있게
- 적합하게 선택
- 유아와 놀이가 보이도록

나. 놀이관찰 기록을 활용하여 교육계획안 작성하기 : 교사 지원 기록 포함

❖ 유아 놀이의 전체적인 맥락과 놀이에서 유아의 배움과 교사의 지원 등을 통합적으로 이해하기 위해

✓ 평소 교사가 분리해서 기록했던 **유아관찰기록과 교육계획안을 하나로 통합하여 작성**하여 이를 평가 자료로 활용할 수 있음

❖ 개정 누리과정을 실행하기 위하여 교사가 작성하는 교육계획안

✓ **유아의 놀이에 근거하여 작성**

✓ 이러한 기록 과정에서 **교사는 자신의 생각이나 판단, 지원 근거 등을 기록**

✓ 놀이관찰 기록과 함께 기록된 교사의 지원 기록을 통해 **교사의 놀이페다고지를 이해**

➢ 이에 교사들은 관찰기록을 별도로 하기 보다는 일일교육계획이나 주간교육계획을 작성할 때 유아놀이나 활동에 대한 관찰기록의 결과를 활용하여 작성

➢ 좀 더 유아의 놀이나 활동에서 이루어지는 유아의 배움을 이해하여 지원하는데 수월

테이프 정리는 즐거워요.

놀이 실행 기록	만5세 민들레반 유아들은 교실 한 켠에 있는 지역의 지도를 자세히 살펴보고, 지도 속 우리 마을과 길에 대해 궁금해 하며 다양한 방법으로 놀이를 시작하였다. 지도 속의 여러 가지 길은 종이에 길 그리기, 바닥에 테이프로 길 만들기, 벽에 테이프로 건물 만들기로 진행되었다. 이어서 길 만들기는 기관의 복도로 까지 연결되어 확장된 길 놀이로 이어졌다.



놀이 실행 기록	테이프로 길 만들기가 기관 복도로 까지 이어져서 놀이가 확장되었으나 복도에서 무질서한 상황이 발생하고, 놀이 참여도도 낮아졌다. 유아들은 길을 따라 뛰어다니고 테이프를 떼어내기도 했다. "선생님 애들이 자꾸만 뛰어 다녀요." "다른 반 애들이 테이프를 떼어냈어요." 게다가 유아들은 테이프가 아깝다고도 했다. 그러면서 "그런데…재미있지""라는 이야기를 하였다.
교사 지원	교사는 유아의 놀이참여도가 낮아지고, 복도에서 무질서한 상황이 발생하자 교사는 유아의 의견을 물어 놀이를 마무리하기로 하였다. 따라서 테이프 정리의 방법도 유아의 의견을 물어 함께 정하였다. 이후 교사는 유아가 떼어낸 테이프를 공처럼 만들었고, 테이프 공을 사용하여 새로운 놀이를 시작하자, 정리시간이 즐거운 놀이가 되도록 충분한 시간을 제공하였다.

출처 놀이실행자료집(교육부, 보건복지부, 2019a, p.107)

〈누리반 일일 기록〉

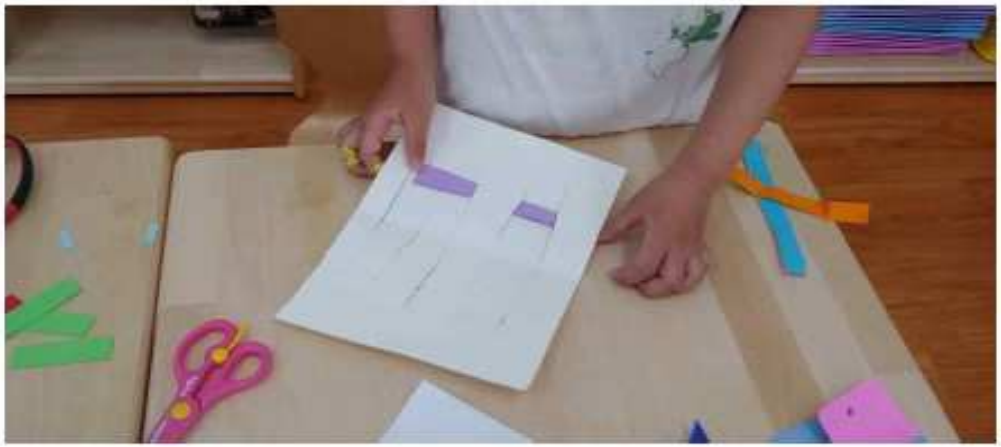
날짜	2020년 5월 28일	오늘의 놀이주제	등원 개학 첫날 주제는 우리 동네
놀이 경험	오늘의 놀이 - 일과중 유아 관찰	〈코로나19로 인해 개별 놀이〉 - 소연: 아침에 울고 왔는데 블럭이 있다는 이야기를 하자 울음을 그치고 교구장을 찾아보면서 블록 장을 찾아봄 처음에 나무 블록을 꺼내어 놀다가 숫자변신로봇을 발견하고는 조립하였다. 실무샘이랑 잠시 로봇을 맞추어보다가 실무샘이 가자 나를 불러 로봇을 맞춰달라고 하였다. 로봇 샘플 그림을 실물과 매칭하면서 로봇의 구조 등을 어느새 파악하고 있었다. - 세영: 마치 원래 유치원에 다녔던 유아처럼 익숙하게 놀잇감을 책상으로 가져와서 놀이하고 정리하고를 반복하였다. - 선우: 식당 놀이, 미용실 놀이, 병원놀이 등 역할 놀잇감을 주로 가지고 놀이를 한다. 식당 놀이를 하면서 한 상 차려놓자 성은이와 지은이가 관심을 보였는데 성은이에게는 "내꺼야!"라며 만지지 못하게 하였다. 정리는 있었던 자리를 그대로 기억하여 꼼꼼하게 하였고 내가 도와주려고 하면 본인 스스로 하려고 "내가 할거야"라는 말을 자주 하였다. - 지은: 놀잇감 등 유치원의 모든 것을 입으로 탐색하였다. (물을 마실 때도 혀를 먼저 내밀어 탐색한 뒤 마신다.) 빠른 걸음으로 교구장 위에 놀잇감을 탐색하기도 하는데 그 중에 꽂히는 것이 있으면 바로 입으로 가져간다. 오늘은 봉제로 된 시장놀이 교구, 음식 교구를 주로 가지고 있었고 그중에 플라스틱으로 된 샌드위치와 카레 모양 교구에 집착하였다. 계속 입에 물고 돌아다닌다. 가끔 내려놓은 틈에 씻어 소독하고 제자리에 놓으면
	놀이와 함께한 활동	유치원 첫 인사 나누기, 자기소개, 선생님과 유치원, 우리반 소개 - 소개 후 "친구를 소개해요"책 만들기 미술활동 이야기 나누기 등의 활동은 하지 못함	
예상 관심	공통의 관심놀이를 갖기 힘든 상황이기 때문에 아이들의 놀이를 개별적으로 어떻게 이어지게 할 수 있을까?에 대하여 고민해 본다.		

교사 지원 사항	- 등원 첫날이라 유아의 유치원 적응에 중점을 두었다. - 개별 책상, 개별 놀잇감을 사용해야 하는 상황이라서 한 바구니의 놀잇감을 가져와서 놀이하고 사용한 바구니는 소독 후에 다시 교구장에 넣어 사용하였다. - 등원 첫 날이라 교실의 교구에 대해 탐색 해보는 시간이 필요했으나 오전에 지은이를 계속 안고 있거나 울고 뒤집어지는 것을 제지하는 상황이었기 때문에 아이들에게 누리반의 구석구석을 소개해줄 틈이 없었다. 인사도 겨우 나누고 서로 소개도 실무샘 덕분에 겨우 했다. 그래도 아이들은 각자가 눈에 띄이거나 마음에 드는 놀잇감을 잘 선택하였다. 아이들을 좀더 세심하게 관찰할 수 있도록 해야겠다.
기타	- 오늘 제일 고민되는 부분은 지은이가 놀잇감 다 쓴아놀고 입에 넣고 하는 상황에서 방역이 우선인가 유아의 요구에 맞는 놀이가 우선인가 하는 부분이다. 오늘은 첫날이라 그 두 가지 모두를 제대로 하지 못하였다. 지은이에게 마스크를 씌우는 일은 불가능한 것 같다.

2020. 6. 10. 수.

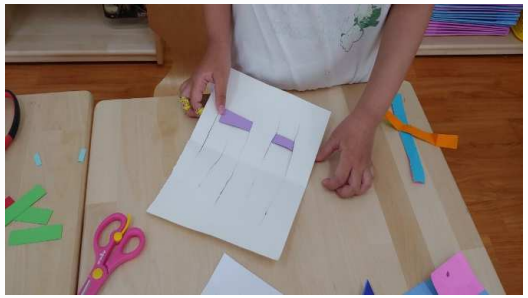
1. 종이놀이

지호는 아침에 오면 꼭 그림을 그리거나 종이로 무언가를 만들고 있다. 그리고 또 다른 아이들이 왔다갔다 하면서 종이를 접어보기도 하고 종이에 그리기도 하고 가위로 오리기도 하고 펀치로 뚫어보기도 한다. 그렇게 하루가 지나고 다음날이 되면 종이가 수북하게 쌓인다. 종이가 아깝다는 생각이 좀 더 많이 든다. 그렇다고 종이를 풍부히 주지 않으면 표현에서 제약이 따른다. 이것도 안되고 저것도 안되고 오늘은 이만큼만 사용하고 ...그러면 하기 싫어진다. 자투리 종이를 정리했다. 이 자투리 종이로 미술놀이를 할 만한 것을 찾아보려고 한다. 그러고 있는데 지호가 와서 종이를 오리고 있길래 어제 자유놀이에 소개하려고 했던 것이 떠올랐다.



옛날에도 직조짜기라고 많이 했는데..여기에서 다른건 직선으로 오리지 않는다는 것이다. 먼저 하얀종이를 반으로 접어서 아이들이 가위로 자른다. 직선으로 곡 하지 않고 곡선, 삐뚤삐뚤...마음대로 끝부분만 남기고 자른다. 그리고 색종이로 잘라서 사이사이로 넣는다.

기록 1

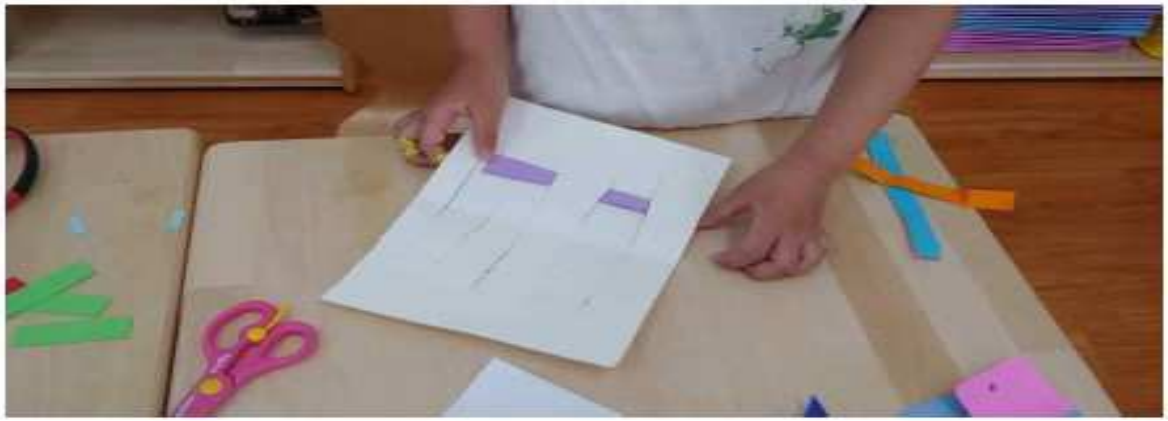
놀이 주제	우리 동네	날짜	2020. 6. 10. 수
유아 놀이	지호는 아침에 와서 종이로 무언가 만들고 있다. 그리고 또 다른 아이들이 왔다갔다 하면서 종이를 접어보기도 하고 종이에 그리기도 하고 가위로 오리기도 하고 펀치로 뚫어보기도 한다. 		
교사 지원	■ 아이들이 종이로 자유롭게 놀이(오리기, 펀치로 뚫기 등)를 하고 나면 다음날이 되면 종이가 수북하게 쌓여, 종이를 낭비하지 않을까 우려됨. 그렇다고 종이를 풍부히 주지 않으면 표현의 제약이 따르지 않을까 고민이 됨 ■ 아이들에게 자투리 종이를 활용한 직조짜기 활동을 소개해주었음. 가위가 안전 가위여서 좀 더 잘 오릴 수 있는 가위를 내주는 것을 고려해봐야 함		
안전	■ 안전한 가위 사용		
기타			

기록 2

2020. 6. 10. 수.

1. 종이놀이

지호는 아침에 오면 꼭 그림을 그리거나 종이로 무언가를 만들고 있다. 그리고 또 다른 아이들이 왔다갔다 하면서 종이를 접어보기도 하고 종이에 그리기도 하고 가위로 오리기도 하고 펀치로 뚫어보기도 한다. 그렇게 하루가 지나고 다음날이 되면 종이가 수북하게 쌓인다. 종이가 아깝다는 생각이 좀 더 많이 든다. 그렇다고 종이를 풍부히 주지 않으면 표현에서 제약이 따른다. 이것도 안되고 저것도 안되고 오늘은 이만큼만 사용하고 ...그러면 하기 싫어진다. 자투리 종이를 정리했다. 이 자투리 종이로 미술놀이를 할 만한 것을 찾아보려고 한다. 그러고 있는데 지호가 와서 종이를 오리고 있길래 어제 자유놀이에 소개하려고 했던 것이 떠올랐다.



옛날에도 직조짜기라고 많이 했는데..여기에서 다른건 직선으로 오리지 않는다는 것이다. 먼저 하얀종이를 반으로 접어서 아이들이 가위로 자른다. 직선으로 꼭 하지 않고 곡선, 삐뚤삐뚤...마음대로 끝부분만 남기고 자른다. 그리고 색종이로 잘라서 사이사이로 넣는다.

교사 지원

놀이 관찰

[아이들] 종이로 자유롭게 접고, 오리고, 펀치 뚫기
[지호] 종이 오리기, 만들기

교사 고민

종이 낭비
풍부한 자료 제공 ?

교사 제안

직조짜기 활동

다. 간략하면서 의미 있는 기록으로 흔적 남기기

❖ 교사가 유아의 놀이를 관찰하고 기록할 때

✓ 이때 기록은 **간단한 메모, 사진, 짧은 글 등**도 가능

✓ 유아의 놀이를 보면서 **자신에게 의미 있는 내용을 자신만의 방식(메모, 사진, 짧은 글, 동영상 등)으로 기록**

→ 이러한 과정을 **교육적 기록 작업**으로 이해

❖ 구체적으로 **어떤 유형의 기록 작업을 생성하고 수집할 것인가가 중요**

✓ 사진, 비디오필름, 관찰기록, 어린이가 행하거나 만든 것에 대한 스케치, 혹은 구성물 그 자체 등

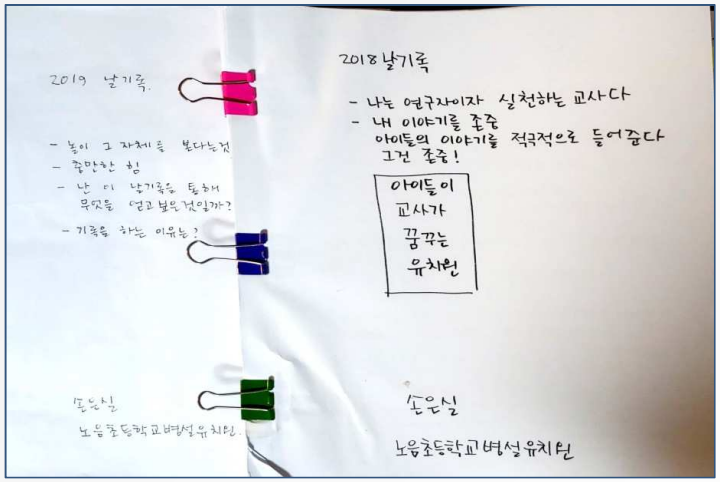
❖ 관찰 장치를 어떻게 사용할 것인지(예: 카메라를 어떤 방향으로 향하게 할 것인지), 무엇을 적을 것인지, 어떤 도구를 사용할 것인지 등의 선택이 모두 중요

✓ 모두가 우리가 이해하고 알게 되는 것에 중요한 영향을 줌

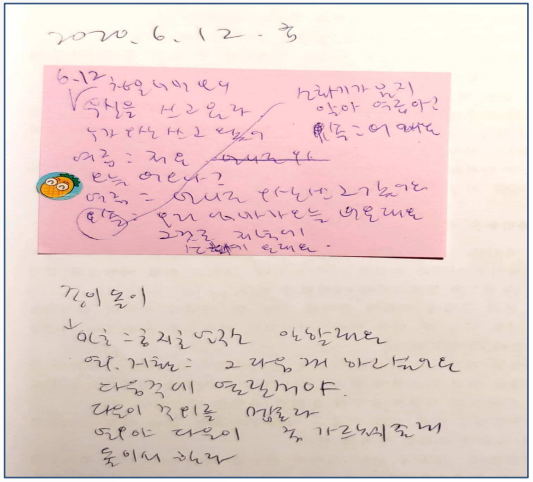
흔적 남기기 : 나만의 기록 발견하기

유아의 놀이를 관찰하고 자신만의 방식으로 기록합니다.

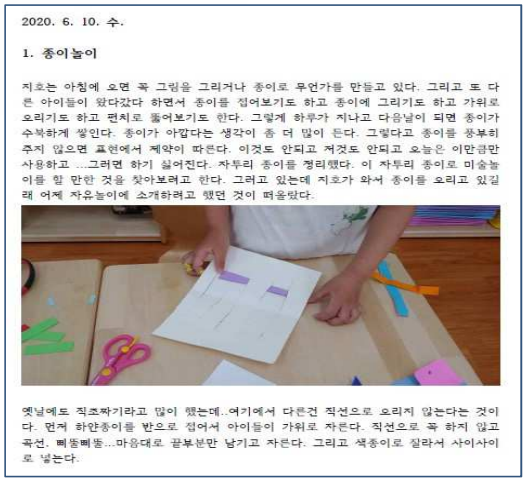
ㅇㄹㅇ



ㅇㄹㅇㄹ



ㅇㄹㅇ



2020. 6. 10. 수.

1. 종이놀이

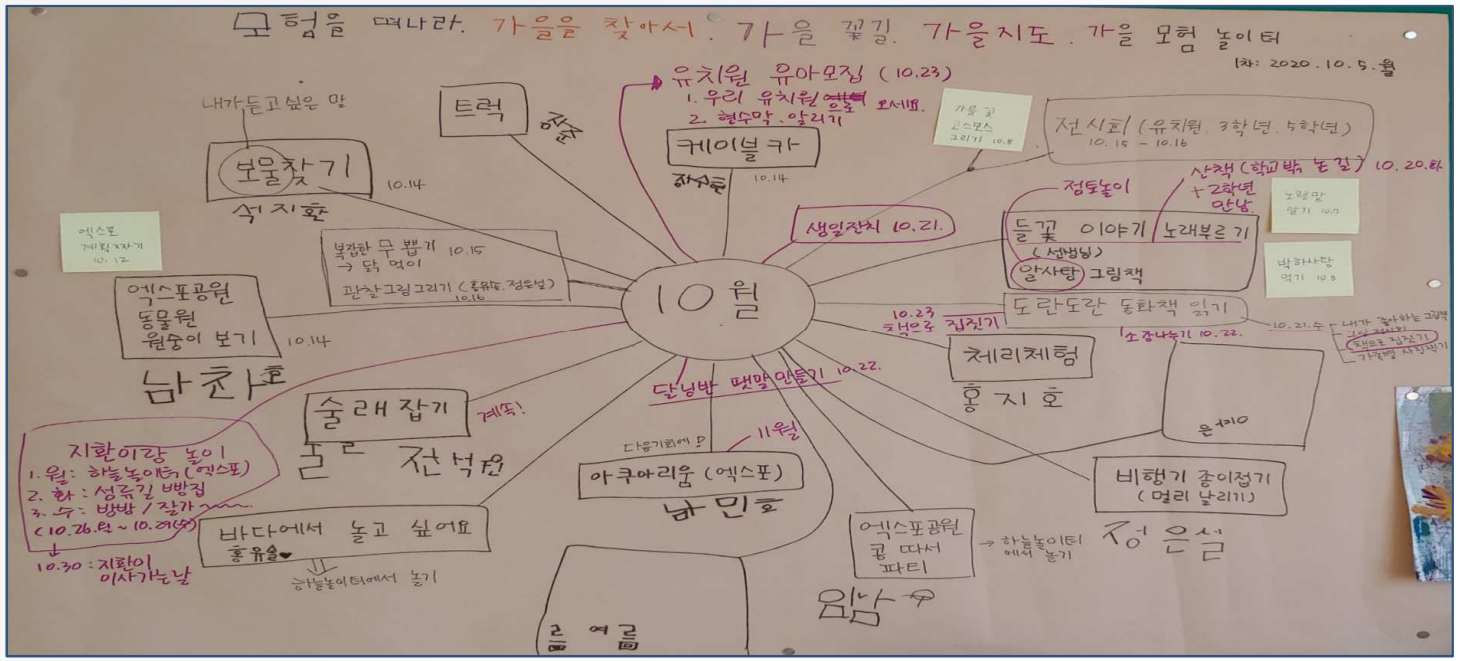
지호는 아침에 오면 꼭 그림을 그리거나 종이로 무언가를 만들고 있다. 그리고 또 다른 아이들이 왔다갔다 하면서 종이를 접어보기도 하고 종이에 그리기도 하고 가위로 오리기도 하고 펀치로 뚫어보기도 한다. 그렇게 하루가 지나고 다음날이 되면 종이가 수북하게 쌓인다. 종이가 아깝다는 생각이 좀 더 많이 든다. 그렇다고 종이를 풍부히 주지 않으면 표현에서 제약이 따른다. 이것도 안되고 저것도 안되고 오늘은 이만큼만 사용하고 ....그러면 하기 싫어진다. 자투리 종이를 정리했다. 이 자투리 종이로 미술놀이를 할 만한 것을 찾아보려고 한다. 그러고 있는데 지호가 와서 종이를 오리고 있길래 어제 자유놀이에 소개하려고 했던 것이 떠올랐다.

옛날에도 직조짜기라고 많이 했는데..여기에서 다른건 직선으로 오리지 않는다는 것이다. 먼저 하얀종이를 반으로 접어서 아이들이 가위로 자른다. 직선으로 꼭 하지 않고 곡선, 삐뚤삐뚤...마음대로 끝부분만 남기고 자른다. 그리고 색종이로 잘라서 사이사이로 넣는다.

나는 주로 짧은 메모와 사진(놀이 장면, 아이들의 결과물)을 바탕으로 줄글로 기록한다.

흔적 남기기 : 나만의 기록 발견하기

유아의 놀이를 관찰하고 자신만의 방식으로 기록합니다.



아이들의 기록을 그대로 활용하기도 한다.

다. 간략하면서 의미 있는 기록으로 흔적 남기기

❖ 기록 작업으로 얻는 사진, 메모지, 제작물 등

✓ 재료/질료의 측면에서 이해할 수 있지만, 고정된 본질을 가진 고정된 물질이 아니라 내부 작용의 수행(intra-active performances)과 되기(becoming)의 과정 속에 있는 실체, 즉 **'물건(thing)이 아니라 '행위(doing)'**라는 사실이 중요

✓ 교육적 기록 작업이란 기록하는 순간에 있었던 실제의 재현(representation)으로서 실제를 기록하는 것이 아니다. 오히려 **교육적 기록 작업이란 생성되는 교육실제와 연관하여 적극적으로 행위하고 수행하는 것**이다 (Taguchi, 2018).

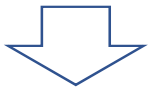
2. 유아의 배움을 발견하기 : 기록 다시 읽기

가. '놀이를 통한 배움 ' 발견

❖ **유아의 놀이는 교사의 지원을 통해 더욱 유의미한 배움이 될 수 있음**

❖ 교사는 유아의 놀이를 배움의 과정으로 이해하고 유아의 놀이를 지원해야 암

❖ 이에 교사가 유아의 놀이 경험을 배움으로 이해하려면, 먼저 유아의 놀이를 들여다보고, 놀이에서 어떠한 배움이 나타나는지를 이해할 필요가 있음



➢ 이를 위해 교사는 **놀이관찰 기록을 다시 읽는 과정**이 필요

➢ 이러한 **기록 다시읽기**는 그 자체로서(in itself) 담론 지식을 생성하는 능동적 행위주체자(agent)임을 의미한다. 이는 메모, 사진, 비디오필름 등의 관찰을 통한 물질적 결과물을 만들어가면서 **유아의 학습에 대한 의미를 구성해 가는 과정의 일부**이다(Taguchi, 2018).

가. '놀이를 통한 배움 ' 발견

- 놀이기록이 많다고 해서 배움을 발견하는 것은 아님
- 배움을 발견하고자 한다면, 짧은 기록일지라도 교사가 모아 놓은 몇 개의 기록들을 다시 읽으면서 숙고해보는 과정이 필요함.

❖ **유아가 놀이에서 경험하며 스스로 배우는 내용을 발견하고 이해**할 수 있음

- 그 과정에서 교사는 이전에 자신이 알고 있었던 유아에 대한 모습과 현재 모습 간의 차이를 스스로 발견하게 됨

❖ 교사자신에게 의미 있는 기록, 자신에게 적절한 기록, 맥락을 이해할 수 있는 기록을 하는 것이 중요

놀이기록 다시 읽기



20**. 3. 22.
친구들의 놀이 제안을 왜 거절했는지 물으니 "오늘은 그냥...혼자서 만들고 싶어서요. "라고 말하였다...

20**. 4. 4.
지성이가 만든 구성물을 사진으로 남기지 못하였다. 무엇을 만들었는지 이야기해줄 수 있느냐고 물었더니 높이가 더 낮은 구성물이 '나쁜 편 기지', 더 높고 근사해보이는 구성물이 '우리 편 기지 ' 라고 말하였다....

나. 5개 영역 경험과 연관하여 배움을 이해하기

❖ **놀이 기록을 다시 읽음**으로써, 교사는 개정 누리과정에 포함된 5개 영역의 내용이 유아가 놀이를 하며 통합적으로 경험하는 것임을 이해할 수 있음

✓ **놀이관찰 기록을 읽는 과정**에서 교사는 개정 누리과정에서 **5개 영역 내용을 유아 배움과 연계하여 이해**할 수 있음

✓ 이는 유아의 놀이 경험을 59개 내용과 일대일로 연결하여 찾아보거나 확인하라는 의미가 아니라, **유아가 놀이에서 경험하며 스스로 배우는 내용을 발견하고 이해**할 수 있다는 의미

놀이관찰기록 다시 읽기



놀이 배움과 5개 영역
그리고 더 풍부한 배움
통합적 경험함을 이해

"나 잘하죠?"

바깥 놀이터에서 4세 반과 5세 반 유아들이 함께 놀이하고 있다. 유아들은 모래를 파 커다란 구덩이를 만들었다. 4세 은제는 모래 구덩이를 뛰어넘다가 모래 구덩이 속에 빠진다.



은제 (모래 구덩이를 바라보며) 아, 이거 어려운데….

은제는 한쪽 다리를 크게 들어올려 모래 구덩이에서 위로 올라온다. 그러다 옆에서 소꿉놀이를 하던 수하의 얼굴에 모래가 튄다.

은제 (수하의 표정을 살피며) 수하야, 미안해.

4세 수하는 얼굴을 찡그리더니 말없이 얼굴에 묻은 모래를 털어 낸다. 옆에 있던 5세 지원이가 말한다.

지원 음…. 나는 이거 할 수 있을 것 같은데…. 하얏!

지원이는 모래 구덩이를 가볍게 뛰어넘는다. 지원이는 모래 구덩이의 가장 긴 거리를 뛰어넘고, 반대편에서 또 다시 뛰어넘기를 반복한다. 지원이는 모래 구덩이 뛰어넘기를 성공할 때마다 웃는다.







지원이를 지켜보던 은제가 모래 구덩이 뛰어넘기를 다시 시도한다. 은제는 모래 구덩이 가장자리 끝을 뛰어넘었지만, 두 발로 서서 착지하지 못하고 넘어졌고, 두 손으로 바닥을 짚고 곧바로 일어난다. 그리고 손바닥과 무릎에 묻은 모래를 툭툭 털어낸다.
지원이와 은제의 모습을 보고 있던 4세 수하가 소꿉놀이를 멈추고 벌떡 일어난다. 그리고 금세 모래 구덩이를 풀쩍 뛰어넘는다. 그리고 활짝 웃으며 말한다.

수하 "나 잘하죠?"

신체운동·건강

- 신체활동 즐기기 **신체를 인식하고 움직인다.** 유아는 모래 구덩이에서 올라올 때 다리를 넓게 벌려야 한다는 것을 앎. 유아는 넘어졌을 때 손바닥과 무릎에 묻은 모래를 툭툭 털어 냄. **신체 움직임을 조절한다.** 모래 구덩이를 뛰어넘을 때 자신의 팔과 다리, 허리 등의 움직임을 조절함. **기초적인 이동운동, 제자리 운동, 도구를 이용한 운동을 한다.** 유아들은 한 곳에서 다른 곳으로 점프하며 몸이 움직이는 방향과 공간에 대해 느끼며, 힘과 빠르기를 다르게 하여 몸을 이동함. **실내외 신체활동에 자발적으로 참여한다.** 유아들은 스스로 모래 구덩이를 뛰어넘으며 신체활동에 즐겁게 참여함.
- 안전하게 생활하기 **일상에서 안전하게 놀이하고 생활한다.** 유아들은 모래 구덩이의 크기와 너비를 살펴보고, 자신이 잘 뛰어넘는 방법에 대해 생각하며 놀이함. 모래가 튀어서 친구의 얼굴에 묻거나 눈에 들어가면 위험할 수 있다는 것을 알고 행동을 조심함.

의사소통

- 듣기와 말하기 **말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.** 유아는 소꿉놀이를 하면서 친구들을 관심 있게 지켜봄. **자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.** 유아는 교사에게 자신의 경험과 느낌, 생각을 말함.

사회관계

- 나를 알고 존중하기 **나를 알고 소중히 여긴다.** 유아는 모래 구덩이 뛰어넘기를 성공하며 성취감과 만족감을 느낌. 유아는 모래 구덩이를 훌쩍 뛰어넘을 수 있는 자신의 능력을 알고, "나 잘하죠?"라고 말하며 자신을 가치 있는 존재로 느낌.
- 더불어 생활하기 **서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.** 유아는 활짝 웃으며 모래 구덩이를 훌쩍 뛰어넘은 기쁨을 표현함. 이와 달리 실패한 유아는 성공한 유아가 부럽고 한편으로 속상하지만 모래 구덩이 뛰어넘기를 다시 도전함. 유아는 친구의 얼굴에 모래가 튀었을 때, 친구의 찡그린 얼굴 표정을 보고 친구의 감정을 알아차렸고, 미안한 마음을 적절한 말로 상황에 맞게 표현함. 유아는 말없이 얼굴에 묻은 모래를 털어 내면서 친구의 실수를 이해해 줌.

자연탐구

- 생활 속에서 탐구하기 **일상에서 길이, 무게 등의 속성을 비교한다.** 유아들은 자신이 뛰어넘을 수 있는 모래 구덩이의 너비를 비교한 뒤 자신이 잘 뛰어넘을 수 있는 거리를 선택함.

유아의 놀이 다시 들여다보기 – 교사 예시(10. 26.)



상미랑 세영이가 의자를 만들고 놀이했는데 성은이가 그 의자에 앉고 싶어하자 보미가 2인용의자를 만들었다. 그러더니 갑자기 의자부터 돌다리 건너기가 되었다. 보미가 계속해서 이야기를 만들어 냈는데 "불맵", "나무맵", "피(HP)를 채워야 된대." 등 게임 용어가 많았다.

그리고 계속 돌다가 다리 밑에 떨어지면 바다라서 '피가 떨어진다.'(게임에서 HP가 방전되는 것을 말하는 것 같았다.) 보미는 역할 영역에서 빨간색 동그란 손잡이를 가져오더니 알약이라며 먹고 '피를 채웠다.' 몇 바퀴를 돌다가 아이들은 즐거웠는데 나는 좀 지루해진 것 같아서 중간에 길을 막고 가위바위보 미션을 했다.





보미는 떨어진 척하고 구해달라고 연기를 하기도 했다. 성은이는 보미의 미션에 따라 놀이의 흐름에 잘 참여 하였다. 길을 같이 만들고 돌아보기도 하였다. 돌봄에 나오는 네 친구들이 있을 때 내가 집중해서 놀이에 함께 참여할 수 있어서 좋았다.

신체운동·건강
- 신체활동 즐기기
- 신체 움직임을 조절한다.

창의적인 사람
- 책과 이야기 즐기기
- 말놀이와 이야기 짓기를 즐긴다.

상대

었는데 성은이가 그 의자에 앉고 싶어하자 보미

러더니 갑자기 의자부터 돌다리 건너기가 되었다. 보미가 계속해서 이야기를 만들어 냈는데 "불맵", "나무맵",

"피(HP)를 채워야 된대." 등 게임 용어가 많았다. 처음에는 내가 건너갈 수 있도록 다리를 연결해주었

는데 보미의 스토리텔링에 따라 점점 그 범위가 넓어졌다. 결국

고 계속

자연탐구
- 생활 속에서 탐구하기
- 물체의 위치와 방향, 모양을 알고 구별한다.

라서 '피가 떨어진다.'(게임에서

다.) 보

예술경험
- 창의적으로 표현하기
- 극놀이로 경험이나 이야기를
- 표현한다.

란 손잡이를 가져오더니 알약

돌다가

지루해진 것 같아서 중간에 길을 막고 가위바위보 미션을 했다. 보미는

떨어진 척하고 구해달라고 연기를 하기도 했다.

흐름에 잘 참여

하였다. 길을 같이 만들고 돌아보기도 하였다.

사회관계
- 더불어 생활하기
- 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.

유아의 놀이 다시 들여다보기 – 교사 예시

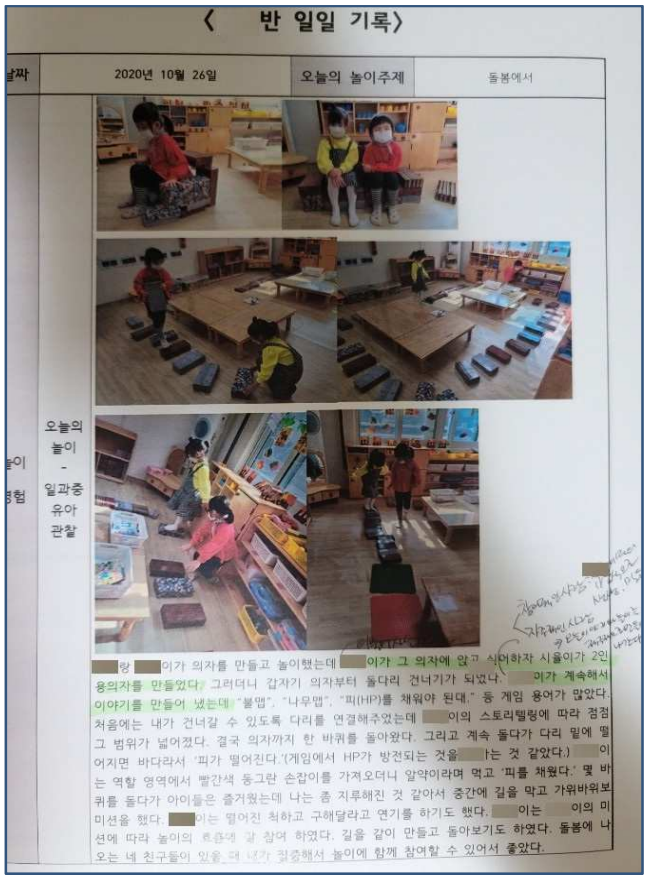


〈누리반 일일 기록〉

날짜	2020년 10월 26일	오늘의 놀이주제	돌봄에서
놀이 경험	오늘의 놀이 - 일과중 유아 관찰		

상미랑 세영이가 의자를 만들고 놀이했는데 성은이가 그 의자에 앉고 싶어하자 보미가 2인용 의자를 만들었다. 그러더니 갑자기 의자부터 돌다리 건너기가 되었다. 보미가 계속해서 이야기를 만들어 냈는데 "불맵", "나무맵", "피(HP)를 채워야 된대." 등 게임 용어가 많았다. 처음에는 내가 건너갈 수 있도록 다리를 연결해주었는데 보미의 스토리텔링에 따라 점점 그 범위가 넓어졌다. 결국 의자까지 한 바퀴를 돌아왔다. 그리고 계속 돌다가 다리 밑에 떨어지면 바다라서 '피가 떨어진다.'(게임에서 HP가 방전되는 것을 말하는 것 같았다.) 보미는 역할 영역에서 빨간색 동그란 손잡이를 가져오더니 알약이라며 먹고 '피를 채웠다.' 몇 바퀴를 돌다가 아이들은 즐거웠는데 나는 좀 지루해진 것 같아서 중간에 길을 막고 가위바위보 미션을 했다. 보미는 떨어진 척하고 구해달라고 연기를 하기도 했다. 성은이는 보미의 미션에 따라 놀이의 흐름에 잘 참여 하였다. 길을 같이 만들고 돌아보기도 하였다. 돌봄에 나오는 네 친구들이 있을 때 내가 집중해서 놀이에 함께 참여할 수 있어서 좋았다.

놀이 기록



〈 반 일일 기록〉

날짜	2020년 10월 26일	오늘의 놀이주제	돌봄에서
놀이 경험	오늘의 놀이 - 일과중 유아 관찰		

배움찾기

성은이가 그 의자에 앉고 싶어하자 보미가 2인용 의자를 만들었다.

더불어 사는 사람

보미가 계속해서 이야기를 만들어 냈는데

보미 만의 방식으로 새성, 만듬
자주적인 사람
→ 오늘 이야기와 놀이를 적극적으로 만들어 나간다.

유아의 놀이 다시 들여다보기

상미랑 세영 더불어 사는 사람 성은이가 그 의자에 앉고 싶어하자 보미가 2인용의자를 만들었다. 그러더니 갑자기 의자부터 [illegible] 보미가 계속해서 이야기를 만들어 냈는데 창의적인 사람 "불맵", "나무맵", "피(HP)를 채워야 된대." 등 게임 용어가 많았다. 처음에는 내가 건너갈 수 있도록 다리를 연결해주었는데 보미의 스토리텔링에 따라 점점 그 범위가 넓어졌다. 자주적인 사람 돌아왔다. 그리고 계속 돌다가 다리 밑에 떨어지면 바다라서 '피가 떨어진다.'(게임에서 HP가 방전되는 것을 말하는 것 같았다.) 보미는 역할 영역에서 빨간색 동그란 손잡이를 가져오더니 알약이라며 먹고 '피를 채웠다.' 몇 바퀴를 돌다가 아이들은 즐거웠는데 나는 좀 지루해진 것 같아서 중간에 길을 막고 가위바위보 미션을 했다. 보미는 떨어진 척하고 구해달라고 연기를 하기도 했다. 성은이는 보미의 미션에 따라 놀이의 흐름에 잘 참여 하였다. 길을 같이 만들고 돌아보기도 하였다.

나. 5개 영역 경험과 연관하여 배움을 이해하기

❖ 이때 **5개 영역의 내용을 유아의 경험과 연계하는 방식은 다양**

➢ 유아는 **놀이를 하며 이미 5개 영역을 통합적으로 경험**

✓ 예: 유아는 모래놀이를 하며, 신체를 움직이고, 친구와 대화도 하며, 그림도 그릴 수 있음

✓ 모래와 물을 섞으며 물질의 변화에 대해 호기심과 탐구심을 가질 수도 있음

✓ 유아는 놀이를 통해 여러 가지 영역을 통합적으로 경험하며, 이러한 경험은 영역별로 이루어지지 않음

❖ 이처럼 **유아 놀이기록을 다시 읽음**으로써, 교사는 유아의 배움을 이해할 뿐만 아니라 **유아마다 배움의 특이성이 다르게 나타난다는 것을 깨닫게 됨**

✓ 교사는 모든 유아의 모습이 모두 다르듯이 '이 아이는 세상에 오직 하나다'라는 마음으로 유아의 독자성을 받아들임(van Manen, 2019)

✓ 우리가 이런 존재의 독자성을 받아들일 때, 우리의 관심은 달라짐

3. 교사의 지원 : 놀이와 배움을 지원하기

가. 유아 주도 놀이에서의 배움 지원

❖ 개정 누리과정의 **5개 영역, 59 개의 내용**은 3~5세 유아가 **유치원에서 경험해야 할 의미 있고 가치 있는 배움의 내용**

✓ 이는 교사가 가르쳐야 할 내용 이 아닌 **유아가 즐겁게 놀이하면서 배우는 내용**

✓ 교사는 유아의 놀이에서 나타나는 통합적 경험을 59개의 내용과 연결해 보면서 유아의 놀이를 통한 배움을 이해할 수 있음

❖ 이를 위하여 교사는 **하루 일과를 놀이를 중심으로 융통성 있게 편성·운영**함으로써 유아가 충분히 놀이할 수 있도록 함

✓ 이때 놀이 시간은 놀이시간은 짧게 여러 번 제공하기보다 긴 시간으로 편성하여 놀이의 흐름이 끊기지 않고 유아가 충분히 놀이하고 몰입할 수 있도록 함

충분한 놀이를 지원하기 위한 일과계획

❖ **[놀이관찰기록]**

3월 초 유아들은 실내 자유놀이 시간을 길게 가졌다. 교실 쌓기놀이영역에서 탑 쌓기나 팽이놀이를 주로 하였다. 점심 식사 시간에 유아들은 좋아하는 친구나 앉고 싶은 자리에 앉아서 식사를 했는데, 친구들과 이야기하면서 식사하느라 시간이 조금 오래 걸렸다. 점심을 먼저 먹은 유아들은 쌓기놀이 영역에서 레고 블록으로 만들기를 하거나, 책보기 영역에서 그림책을 읽으며 놀이하다가 유아들이 점심을 모두 먹은 후 바깥놀이터로 나가서 놀이하였다. 올해 학급 유아들은 유난히 바깥에서 놀이하는 것을 좋아한다.

영수, 민호 : 더 놀고 싶어요. 나온지 조금 밖에 안 되었는데요.

윤희 : 선생님, 내일은 빨리 나올 수 있어요?

영수 : 아침부터 나오면 바쁘지 않을 것 같아요.

❖ **[교사지원]**

학기 초는 새로운 교실생활에 익숙하도록 유아들을 지도해야 하는 시기이기에 식사 지도에 많은 시간이 걸렸다. 보조 인력이 부족한 상황에서 점심을 다 먹은 유아들을 순차적으로 바깥에 내보내기 어려웠다. 지난 주와 이번 주 내내 아이들이 바깥에서 더 놀이하고 싶어했다. 아무래도 아이들이 바깥에서 놀이할 수 있도록 충분한 놀이 시간을 확보해주어야 겠다. 마침 날씨도 조금 따뜻해 졌으니 내일은 오전 등원을 바깥에서 시작하면서 바깥놀이를 충분히 지원해 주어야갰다.

충분한 놀이를 지원하기 위한 일과계획

일일교육계획안

■ 3월 1, 2주 일과

08:30-09:00 등원, 인사나누기
09:00-09:30 인사나누기
아침체조
09:30-10:00 간식
10:00-11:30 자유놀이
11:30-12:30 점심
12:30-13:30 바깥놀이

■ 변경한 일과

08:30-09:00 등원
(바깥놀이터 놀이 집)
09:00-11:30 바깥놀이 (간식 포함)
11:30-12:30 점심
12:30-13:30 자유놀이
13:30 – 14:00 귀가지도

나. 놀이와 연계한 활동을 통한 유아의 배움 지원

❖ 활동은 유아가 놀이를 통한 배움을 확장해 갈 수 있도록 돕는 교사의 지원

❖ 교사는 유아가 주도하는 놀이를 지원하기 위해 **필요에 따라 활동을 계획하여 운영**할 수 있음

❖ 교사가 활동을 운영할 때 **유아가 주도하는 놀이의 내용과 연계하여 유아가 즐겁게 배울 수 있도록 지원**하는 것이 중요

❖ 교사는 **유아가 주도해 가는 놀이와 연계하여 활동을 진행**하는 것이 바람직(유아의 흥미나 관심 등을 고려하지 않고 미리 정해진 생활주제에 따라 활동을 진행하기보다)

✓ 예: 현재 유아가 하고 있는 놀이에 부합하면서 유아의 흥미나 관심과 관련된 동화 듣기, 노래 부르기, 요리하기, 게임 등을 제안하여 즐겁게 놀이하는 방식으로 활동을 할 수 있음

✓ 유아가 자신이 하고 있는 놀이를 친구들에게 소개하기, 놀이 규칙 정하기, 특정 관심사에 대해 함께 알아보기 등 상황에 따라 이야기를 나누는 것도 가능

✓ 만일 교사가 유아의 놀이를 지원하기 위해 다양한 활동을 계획했더라도 이는 유아의 관심과 흥미에 따라 얼마든지 수정할 수 있음

놀이를 따라 교사가 활동을 지원한 일과 계획

활동	놀이 공간에 대해 이야기나누기

놀이 기록	유아들은 어버이날 행사를 위해 복도에 마련해 둔 응원술에 관심을 보이면서 놀이가 시작되었다. 교사는 유아들에게 응원술을 제공해주었고, 유아들은 응원술인 반짝이끈을 탐색하고, 보물찾기 놀이나 상상놀이도 하였다. 그러다 차츰 반짝이끈 놀이에 대한 관심이 줄어들기 시작했다. 여전히 반짝이끈 놀이를 하고 싶은 소수의 유아와 다른 놀이로 관심이 옮겨간 다수의 유아들 사이에서 놀이 공간에 대한 의견 차이가 나타났다. 이를 해결하기 위한 이야기나누기 활동을 진행하였다.



놀이를 따라 교사가 활동을 지원한 일과 계획

일일교육계획안

■ 계획한 일과

자유놀이

반짝이끈과 상자로 상상놀이 하기

→ 놀이 공간에 대한 문제 발생

■ 변경한 일과

이야기나누기

놀이에서 생긴 문제를 어떻게 해결할까?

반짝이끈 놀이공간에 대한 갈등상황 토의

자유놀이 교실내 반짝이끈 놀이 공간 재구성

다. 유아의 건강과 안전, 일상생활 습관 지도

❖ 교사는 유아의 건강과 안전을 위해 필수적으로 요구되는 일상생활 습관 지도나 안전 교육을 계획하여 운

❖ 유아가 놀이 안전과 생활 안전을 지키고, 위험한 일이 발생하였을 때 도움을 받아 대처할 수 있는 능력을 기를 수 있도록 안전 교육을 실시

✓ 안전 교육이 필요한 항목으로는 화재안전, 교통안전, 약물안전, 유괴에 대처하는 방법 등

✓ 안전 교육 관련 법령 및 지침 등에서 제안하는 내용을 바탕으로 유아들이 이해하기 쉬운 방식으로 지도

유아의 신체적 리듬을 반영한 일과계획

오늘은 교실에 있을래요.	
놀이상황	아침 등원시간이 좀 늦어진 아이들이 있었다. 어제 다녀온 현장체험학습으로 좀 피곤해서 늦었다는 부모님의 이야기다. 자유놀이시간이 끝나고 정리하자고 하니 정리하기 싫다고 한다. "바깥놀이 안 나갈 거야?" 했더니 "힘들어요. 오늘은 교실에 있을래요." 한다. 그 옆에는 "아니요 아니요 밖에 나갈래요" 한다.
교사 지원	***[교사의 고민]*** 물론 모든 아이들이 피곤해한 것은 아니지만 어제의 체험학습이 오늘에도 영향이 있겠다는 것을 짐작할 수 있다. 그렇게 좋아하는 밖을 포기하다니!! 밖에 나가도 좋지만 아이들을 좀 쉬게 하는 게 좋겠다는 생각을 했다. 이 날은 교실에서 계속 자유놀이를 하는 것으로 일과를 변경하였다.

유아의 신체적 리듬을 반영한 일과계획

일일교육계획안

■ 계획한 일과

08:30-09:00 등원

09:00-10:30 자유놀이

10:30-11:00 현장체험학습 회상하여 표현하기 (사후활동)

11:00-12:00 바깥놀이

12:00~13:00 점심

13:00~13:30 노래부르기 및 방과후과정 연계

■ 변경한 일과

008:30-09:00 등원

09:00-10:30 자유놀이

~~**10:30-11:00 현장체험학습 회상하여 표현하기 (사후활동)**~~

~~**11:00-12:00 바깥놀이**~~ **교실 자유놀이**

12:00~13:00 점심

13:00~13:30 노래부르기 및 방과후과정 연계


감사합니다.