

# 교사의 유아·놀이중심 교육활동 지원방안

최은영 외



발 간 등 록 번 호

11-1342000-000475-01

수탁보고 2019-01

## 교사의 유아·놀이중심 교육활동 지원방안

연구책임자 **최 은 영** (육아정책연구소 연구위원)  
공동연구자 **양 미 선** (육아정책연구소 연구위원)  
**김 지 현** (육아정책연구소 부연구위원)  
**엄 지 원** (육아정책연구소 연구원)  
**장 혜 진** (대구대학교 교수)

발간등록번호 11-1342000-000475-01

## 교사의 유아·놀이중심 교육활동 지원방안

발행일 2019년 2월  
발행처 충청남도교육청 교육과정과 유아교육팀  
주소 32255 충남 홍성군 홍북읍 선화로 22 충청남도교육청  
전화 041) 640-7777  
팩스 041) 631-8634  
홈페이지 <http://www.cne.go.kr>  
인쇄처 경성문화사 02) 786-2999

보고서 내용의 무단 복제를 금함.

본 보고서는 육아정책연구소가 충청남도교육청의 연구용역 의뢰를 받아 수행한 연구의 결과입니다. 보고서의 내용은 연구진의 의견이며, 충청남도 교육청의 공식적 입장이 아님을 밝혀드립니다.

# 제 출 문

충청남도교육감 귀하

본 보고서를 충청남도교육청의 『교사의 유아·놀이중심 교육활동 지원방안』에 관한 최종보고서로 제출합니다.

2019년 2월  
육아정책연구소  
소장 백 선 희



# 목 차

<b>I. 서론</b>	<b>3</b>
<hr/>	
1. 연구의 필요성 및 목적 .....	3
2. 연구의 내용 및 범위 .....	4
3. 연구 방법 .....	5
<b>II. 이론적 배경</b>	<b>11</b>
<hr/>	
1. 유치원 교사의 역할 .....	11
2. 교육과정 재구성 .....	15
3. 유아 놀이에 대한 유치원 교사의 인식 .....	17
4. 소결 .....	20
<b>III. 누리과정 지도서 및 연수 프로그램 분석</b>	<b>23</b>
<hr/>	
1. 누리과정 지도서의 놀이 영역 및 활동 형태 .....	23
2. 국외 놀이 관련 연수 프로그램 .....	36
3. 국내 놀이 관련 연수 프로그램 .....	43
4. 해외사례 분석 .....	48
5. 소결 .....	65

**IV. 유아·놀이 중심 교육활동 지원을 위한 동영상 및 연수 프로그램 개발 69**

- 1. 동영상 개발 ..... 69
- 2. 중앙연수 프로그램 개발 ..... 70
- 3. 소결 ..... 76

**V. 정책 방향 및 과제 81**

- 1. 정책 방향 ..... 81
- 2. 정책 과제 ..... 82

**참고문헌 86**

**부록 93**

- 부록 1. 유치원 교육과정(누리과정) 지도서 분석(예시): 만 3세 ..... 95
- 부록 2. 동영상 구성 ..... 105
- 부록 3. 중앙연수 자료집 ..... 110

## 표 목차

〈표 Ⅰ-3-1〉 집합연수 참석교사 시·도별 현황 .....	7
〈표 Ⅰ-3-2〉 집합연수 참석자 교사 경력 .....	7
〈표 Ⅰ-3-3〉 집합연수 참석자 수강분과 .....	7
〈표 Ⅰ-3-4〉 집합연수 참석교사의 놀이중심 관련 연수시간 .....	8
〈표 Ⅰ-3-5〉 집합연수 참석교사의 저경력 대상 연수시간 .....	8
〈표 Ⅱ-1-1〉 교사 역할 관련 개념 및 척도 .....	12
〈표 Ⅱ-2-1〉 교육과정 재구성의 개념 및 중요성 .....	16
〈표 Ⅲ-1-1〉 만 3세 누리과정의 주요 관련 영역 .....	24
〈표 Ⅲ-1-2〉 만 3세 누리과정의 활동 형태 .....	25
〈표 Ⅲ-1-3〉 만 4세 누리과정의 주요 관련 영역 .....	26
〈표 Ⅲ-1-4〉 만 4세 누리과정의 활동 형태 .....	27
〈표 Ⅲ-1-5〉 만 5세 누리과정의 주요 관련 영역 .....	29
〈표 Ⅲ-1-6〉 만 5세 누리과정의 활동 형태 .....	30
〈표 Ⅲ-1-7〉 만 3세 누리과정의 활동 영역 .....	32
〈표 Ⅲ-1-8〉 만 4세 누리과정의 활동 영역 .....	33
〈표 Ⅲ-1-9〉 만 5세 누리과정의 활동 영역 .....	35
〈표 Ⅲ-2-1〉 캐나다 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	36
〈표 Ⅲ-2-2〉 호주 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	37
〈표 Ⅲ-2-3〉 일본 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	38
〈표 Ⅲ-2-4〉 영국 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	38
〈표 Ⅲ-2-5〉 아일랜드 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	40
〈표 Ⅲ-2-6〉 싱가포르 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	40
〈표 Ⅲ-2-7〉 미국 유치원 교원 대상 연수 프로그램 .....	41
〈표 Ⅲ-3-1〉 시·도별 유치원 교원 대상 연수 프로그램(2018년) .....	43
〈표 Ⅲ-3-2〉 시·도별 유치원 교원 대상 연수 프로그램(2017년) .....	46
〈표 Ⅲ-4-1〉 뉴질랜드 Education.govt.nz에 소개된 놀이 홍보용 자료 .....	56
〈표 Ⅲ-4-2〉 National Childhood Network의 Training 내용 .....	59
〈표 Ⅲ-4-3〉 아일랜드 국립영유아네트워크(National Childhood Network) 멘토링 .....	60

〈표 Ⅲ-4-4〉 영유아보육전문성협회 놀이 관련 워크숍 소개 .....	63
〈표 Ⅳ-2-1〉 연수 프로그램 일정 .....	71
〈표 Ⅳ-2-2〉 분과별 워크숍 내용 .....	71
〈표 Ⅳ-2-3〉 놀이중심 관련 연수 및 저경력 대상 연수 평균 이수 횟수와 시간 ..	72
〈표 Ⅳ-2-4〉 연수 만족도 .....	72
〈표 Ⅳ-2-5〉 각 연수 강의별 교육내용에 대한 만족도 .....	73
〈표 Ⅳ-2-6〉 각 연수 강의별 교육방법에 대한 만족도 .....	74
〈표 Ⅳ-2-7〉 가장 도움이 된 연수 내용 .....	75
〈표 Ⅳ-2-8〉 희망 연수 내용 .....	76

## 그림 목차

[그림 Ⅲ-1-1] 만 3세 누리과정 주요 영역 전체 분포도 .....	24
[그림 Ⅲ-1-2] 만 3세 누리과정 활동형태 전체 분포도 .....	25
[그림 Ⅲ-1-3] 만 4세 누리과정 주요 영역 전체 분포도 .....	27
[그림 Ⅲ-1-4] 만 4세 누리과정 활동형태 전체 분포도 .....	28
[그림 Ⅲ-1-5] 만 5세 누리과정 주요 영역 전체 분포도 .....	29
[그림 Ⅲ-1-6] 만 5세 누리과정 활동형태 전체 분포도 .....	31
[그림 Ⅲ-1-7] 만 3세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도 .....	32
[그림 Ⅲ-1-8] 만 4세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도 .....	34
[그림 Ⅲ-1-9] 만 5세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도 .....	35
[그림 Ⅲ-4-1] 핀란드 즐거운 학습센터(Playful Learning Center) 사례 .....	52
[그림 Ⅲ-4-2] 핀란드 즐거운 학습센터에 소개된 동영상 .....	53
[그림 Ⅲ-4-3] 뉴질랜드 Education.govt.nz에 소개된 놀이 아이디어 .....	55
[그림 Ⅲ-4-4] 아일랜드 National Qualification Framework에 교사교육 소개 .....	58
[그림 Ⅲ-4-5] PACEY 놀이 관련 워크숍 소개 사이트 .....	62
[그림 Ⅳ-1-1] 동영상 구성안 .....	70
[그림 Ⅳ-2-1] 연수 만족도 .....	73
[그림 Ⅳ-2-2] 각 연수 강의별 교육내용에 대한 만족도 .....	74
[그림 Ⅳ-2-3] 각 연수 강의별 교육방법에 대한 만족도 .....	74
[그림 Ⅳ-2-4] 가장 도움이 된 연수 내용 .....	75



# I

## 서론

1. 연구의 필요성 및 목적
2. 연구의 내용 및 범위
3. 연구 방법





# I. 서론

## 1 연구의 필요성 및 목적

유치원 교사는 유아의 전반적인 발달을 도울 뿐 아니라 유치원 현장에서 일어나는 문제에 적극적으로 개입하여 지도하고, 유아들을 배려하며 보살펴야 한다(유정이·박성호·유성경, 2003). 교사의 역할은 단순히 유아들을 보호·양육하는 것이 아니라 유아의 발달, 개인차와 특성을 고려하여 교육하며, 창의적 사고 및 문제해결의 과정에 대한 기본적·초보적인 인식, 기능, 태도를 가르치는 것이다(김춘일, 2000; 김호·노영희, 2007; 이은화·배소연·조부경, 1997). 또한 교사는 유아의 발달과 흥미를 고려하여 다양한 프로그램을 제공하고, 부모와의 원활한 의사소통으로 신뢰감을 형성하여야 한다.

구체적으로 살펴보면, 유아교사 역할은 영유아기 교육의 중요성에 비추어 강조되는 교육의 역할과 보호의 역할을 효과적으로 수행함으로써 영유아를 바르게 성장시키는 것이다. 유아교사의 역할은 첫째, 의사결정자의 역할로서 학습의 기회를 설계하고 발전시키는 역할, 둘째, 학습과정 설계자로서 교육적 관점과 관련된 학습과정을 구성하는 역할, 셋째, 교수 조직자로서 교육적 목적에 관련된 활동과 학습에 필요한 자원을 결정하는 역할, 넷째, 진단자로서 유아의 능력에 관련된 것들을 얻고, 제공하며 교수방법의 전략을 평가하고 관찰하는 역할, 다섯째, 학습운영자로서 유아에게 이용 가능한 교육적 경험을 구성하고 학습 환경을 보호하고 제공하는 역할, 여섯째, 상담가·조언가로서 유아가 그들의 감정을 감당할 수 있도록 도와주고 함께 하며, 바람직한 행동을 하도록 돕고 교육하며 감독하는 역할이 있다(Saracho & Spodek, 1993).

이와 관련하여 조부경과 Saracho(1997)는 교육과정 설계자로서의 역할, 일과 계획 및 수행자로서의 역할, 상담자 및 조연자로서의 역할, 연구자로서의 역할, 행정업무 및 관리자로서의 역할 등으로 범주화하였다. 또한 유아교사는 교육과정을 계획·실천하고, 질적인 교육환경을 제공하며, 유아와 상호작용하고, 학부모를 교육하고 상담하는 다양한 역할을 한다(Cho & Saracho, 1997).

이와 같이 유치원 교사는 교육과정을 계획, 실시, 평가하는 주체로써, 그리고 초등학교의 전이 경험을 제공해줄 수 있는 안내자로서 유아들이 초등학교에 안정적으로 적응할 수 있는 발판을 마련해 주는데 중요한 역할을 한다. 이에 현행 교육과정(누리과정)을 교육과정 개편 방향에 맞추어 유아·놀이중심으로 확대 운영하기 위한 교사 교육력 제고를 위한 지원이 필요하다. 그러나 유아 발달 측면에서 다양한 교육활동을 보다 실제적으로 운영·지원할 수 있는 유아 중심 내실화 방안 추진은 미흡한 실정이다. 본 연구를 통해 유치원 교원을 대상으로 유아·놀이중심 교육과정 실행을 지원하기 위해 누리과정 개편 방향을 이해하고, 유아를 인정·지지·지원하는 역할로 변화를 유도하고자 한다. 이를 위해 유아중심 놀이로의 변화를 위해 동영상을 개발·보급하고, 유아중심 놀이의 실천을 위해 중앙연수 프로그램을 기획·실시하고자 한다.

## 2 연구의 내용 및 범위

### 가. 교육과정에 반영된 유아·놀이 중심 교수-학습 활동 분석

유아기 놀이 중심 교육의 가치와 교사의 역할 등에 대한 내용을 선행연구 및 관련 자료를 분석한다. 또한 교육과정(누리과정), 교사연수 과정에 반영된 유아·놀이 중심 교수-학습 활동을 분석한다.

### 나. 교사 역할, 유아·놀이 중심 교수-학습 활동에 대한 요구 분석

유치원 교원을 대상으로 유아·놀이 중심 교육활동을 위한 역할 인식, 교육과정 실행 현황을 분석한다.

### 다. 해외사례 분석

국외출장 및 외부전문가를 통한 국외 놀이 관련 교사연수 프로그램 사례를 수집하고, 분석한다.

### 라. 유아·놀이 중심 교수-학습 활동에 대한 동영상 개발 및 집합연수 프로그램 설계 및 실시

유아·놀이 중심 교육활동 지원을 위한 동영상을 개발하고, 보급한다. 또한 17개 시·도 유치원 교사(3~5년 경력) 대상 집합연수를 실시한다.

## 3 연구 방법

### 가. 문헌 연구

유아·놀이 중심 교육과정에 대한 선행연구, 교사용 지침서 등에 반영된 교사의 교수 역할을 분석한다. 또한 17개 시도교육청 유치원 교사 대상 연수(자격, 직무 연수) 과정 현황을 파악한다.

### 나. 심층 면담

놀이의 본질, 교사역할에 대한 인식 및 개선 요구를 심층면담을 통해 파악한다. 공사립유치원 원장, 교사를 면담(각 2개원, 총 4개원)한다.

### 다. 전문가 자문회의

놀이중심 교육과정 실행, 교사역할에 대한 학계전문가 의견을 수렴하여 연구방향 설정, 동영상 개발, 연수 내용 등에 반영한다.

## 라. 해외사례 수집 및 분석

국외출장 및 외부전문가를 통한 국외사례를 수집하여 유아·놀이 교육활동 실행을 위한 시사점을 도출한다.

## 마. 동영상 개발

유치원 교사의 유아·놀이 중심 교수-학습 실행을 위한 관점의 변화, 공간 및 교육자료 활용에 대한 방향을 공유한다.

## 바. 집합연수 프로그램 설계 및 실시

유아·놀이 중심 교육의 가치, 교사역할 변화에 대한 분야별 연수 내용을 개발하고, 시행한다.

### 1) 집합연수 개요

본 집합연수는 약 3~5년의 경력을 가진 저경력 교사를 대상으로 기획된 것으로, 17개 시·도 교육청에서 각 5명씩 추천을 요청하여 84명의 교사를 대상으로 하였다. 2019년 2월 19일(화) 9:30~17:30에 대전에서 실시하였다. 당일 소속기관의 사정으로 참석하지 못한 교사 5명을 제외하고, 총 79명이 참석하였다.

### 2) 참석자 일반적 배경

집합연수 참석교사의 시·도별 참석자는 2~5명으로 총 79명이며, 상세 현황은 다음과 같다.

표 I-3-1 집합연수 참석교사 시·도별 현황

단위: %(명)

지역	비율	지역	비율
서울	6.3(5)	경기	6.3(5)
부산	6.3(5)	강원	5.1(4)
대구	6.3(5)	충북	6.3(5)
인천	2.5(2)	충남	6.3(5)
광주	6.3(5)	전북	5.1(4)
대전	6.3(5)	전남	6.3(5)
울산	6.3(5)	경북	6.3(5)
세종	6.3(5)	경남	6.3(5)
제주	5.1(4)	계	100.0(79)

주: 참석대상은 총 84명이었으나 당일 불참자 5명 제외한 총 79명이 참석함.

집합연수 일정 종료 후 참석자를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 이하 일반적 배경은 설문에 응답한 77명을 대상으로 분석하였다. 집합연수 참석교사의 경력은 3~5년 89.7%, 1~2년 3.9%, 6년 이상 1.3%로 대체로 3~5년 경력을 가지고 있다.

표 I-3-2 집합연수 참석자 교사 경력

단위: %(명)

1년	2년	3년	4년	5년	6년 이상	무응답	계
2.6(2)	1.3(1)	37.7(29)	20.8(16)	31.2(24)	1(1.3)	4(5.2)	100.0(77)

주: 1) 연수종료 후 설문조사에 참여한 유효응답자 77명  
2) 3~5년 저경력 교사를 대상으로 기획한 연수임

집합연수 오후프로그램인 분과별 워크숍은 3가지로 진행되었으며, 참석교사는 3가지 분과 중 1가지를 수강할 수 있었으며, 1분과 유아놀이 들여다보기, 2분과 놀이 공간 연결하기, 3분과 놀이 일과 변형하기로 구성되었다. 분과별 수강자는 1분과 33.8%, 2분과 35.1%, 3분과 31.2%였다.

표 I-3-3 집합연수 참석자 수강분과

단위: %(명)

1분과 유아 놀이 들여다보기	2분과 놀이 공간 연결하기	3분과 놀이 일과 변형하기	계
33.8(26)	35.1(27)	31.2(24)	100.0(77)

주: 연수종료 후 설문조사에 참여한 유효응답자 77명

집합연수 참석교사의 사전 연수경험을 파악하기 위해 놀이중심 관련 연수시간과 저경력 대상 연수시간을 설문하였다. 먼저 놀이중심 관련 연수시간은 3~5시간(16.9%), 6~9시간(15.6%), 0~2시간(11.7%), 10~15시간(10.4%), 20~40시간(10.4%), 45~60시간(3.9%) 순으로 파악되어, 놀이중심에 관한 연수경험이 응답자 별로 매우 상이하였다.

■ 표 I-3-4 ■ 집합연수 참석교사의 놀이중심 관련 연수시간

단위: %(명)

0~2시간	3~5시간	6~9시간	10~15시간	20~40시간	45~60시간	무응답	계
11.7(9)	16.9(13)	15.6(12)	10.4(8)	10.4(8)	3.9(3)	31.2(24)	100.0(77)

- 주: 1) 연수종료 후 설문조사에 참여한 유효응답자 77명  
 2) 본 연수 이전의 사전 경험에 대한 응답임  
 3) 개방 응답값을 범주화함

집합연수 참석교사의 저경력 대상 연수시간은 0회(27.3%), 1회(27.3%), 2회(16.9%), 3회(11.7%), 4~6회(3.9%), 15회(1.3%)로 저경력 교사를 위한 연수경험은 대체로 0~3회 수준으로 4회 이상 받은 경우는 5.2%로 적은 편이었다.

■ 표 I-3-5 ■ 집합연수 참석교사의 저경력 대상 연수시간

단위: %(명)

0회	1회	2회	3회	4~6회	15회	무응답	계
27.3(21)	27.3(21)	16.9(13)	11.7(9)	3.9(3)	1.3(1)	11.7(9)	100.0(77)

- 주: 1) 연수종료 후 설문조사에 참여한 유효응답자 77명  
 2) 본 연수 이전의 사전 경험에 대한 응답임  
 3) 개방 응답값을 범주화함

# II

## 이론적 배경

1. 유치원 교사의 역할
2. 교육과정 재구성
3. 유아 놀이에 대한 유치원 교사의 인식
4. 소결





## II. 이론적 배경

### 1 유치원 교사의 역할

유치원 교사는 유아의 전반적인 발달을 도모하며 유치원 현장에서 발생하는 문제상황에 적극적으로 개입하여 지도하고, 유아들을 배려하고 보살펴야 한다(유정이·박성호·유성경, 2003). 이 뿐만 아니라 교사는 유아의 발달단계와 흥미를 고려하여 다양한 프로그램을 제공해야 할 필요가 있으며, 원활한 의사소통을 통해 학부모와 신뢰감을 형성해야 한다(허옥희, 2017).

교사 역할 수행 평정 척도(Early Childhood Teacher's Role Rating Scale: ECTRRS)를 개발한 Cho와 Saracho(1997)는 유아교사의 역할을 교육과정 설계자, 일과계획 및 수행자, 상담자 및 조언자, 연구자, 행정업무 및 관리자의 다섯 가지로 범주화를 하였다. 첫째, 교육과정 설계자의 역할로 유아교사는 유아교육기관의 철학을 바탕으로 교육목적을 설정하고 교수계획 및 평가계획을 수립하며 유아발달에 적합한 활동을 선정해야 한다(황선영, 2016). 둘째, 일과계획 및 수행자의 역할로 유아교사는 균형있고 체계적인 일과계획을 세우고 긍정적인 상호작용을 통해 일과계획을 융통성있게 실행해야 한다(황선영, 2016). 셋째, 상담자 및 조언자로서의 역할로 유아교사는 신뢰감 있는 분위기를 조성하고 유아에게 도움을 주어야 하며, 유아행동에 대한 관심을 보여주고 적절한 반응을 제공해야 한다(황선영, 2016). 넷째, 연구자로서의 역할로 유아교사는 지속적인 노력을 통해 새로운 교수방법을 모색하고 유아의 문제행동에 대해 분석하고 반성적 실천을 지향해야 한다(황선영, 2016). 다섯째, 행정업무 및 관리자로서의 역할로 유아교사는 각종 기록을 보관하고 관리하고, 시설설비를 일상적으로 점검하고, 각종 행사들을 준비하고 실시해야 한다(황선영, 2016). 한편, 유아교사는 초등학교의 전이경험을 제공

해줄 수 있는 안내자로서, 유아들이 이후 초등학교 생활에 안정적으로 적응할 수 있도록 발판을 마련해주는 역할 또한 수행해야 한다(정대현·윤진옥·정옥경, 2011).

표 II-1-1 | 교사 역할 관련 개념 및 척도

출처	개념	척도
유치원교사의 직무만족도와 정서적 소진, 역할 수행 간의 관계 구조 분석 (허옥희, 2017)	유치원교사는 유아의 전반적인 발달을 도울 뿐 아니라 유치원 현장에서 일어나는 문제에 적극적으로 개입하여 지도하고, 유아들을 배려하며 보살펴야 함(유정이 외, 2003). 또한 교사는 유아의 발달과 흥미를 고려하여 다양한 프로그램을 제공하고, 부모와의 원활한 의사소통으로 신뢰감을 형성하여야 함.	Cho와 Saracho(1997)의 교사 역할 수행 평정 척도(Early Childhood Teacher's Role Rating Scale: ECTRRS)를 축소, 수정한 것과 이희경·김성수(2000)가 개발한 검사 문항을 토대로 오선영·강병재(2002)가 재구성한 것 중 19문항을 사용함. 관리자로서의 역할(7문항), 연구자로서의 역할(6문항), 일과 운영자로서의 역할(6문항)로 구성함.
유아교사의 효능감 및 직무환경이 역할수행능력에 미치는 영향 (강혜경·문혁준, 2017)	유아교사 역할은 영유아기 교육의 중요성에 비추어 강조되는 교육의 역할과 보호의 역할을 효과적으로 수행함으로써 영유아를 바르게 성장시키는 것임. 유아교사의 역할은 첫째, 의사결정자의 역할로서 학습의 기회를 설계하고 발전시키는 역할, 둘째, 학습과정 설계자로서 교육적 관점과 관련된 학습과정을 구성하는 역할, 셋째, 교수 조직자로서 교육적 목적에 관련된 활동과 학습에 필요한 자원을 결정하는 역할, 넷째, 진단자로서 유아의 능력에 관련된 것들을 얻고, 제공하며 교수방법의 전략을 평가하고 관찰하는 역할, 다섯째, 학습운영자로서 유아에게 이용 가능한 교육적 경험을 구성하고 학습환경을 보호하고 제공하는 역할, 여섯째, 상담가·조언가로서 유아의 감정을 감당할 수 있도록 도와주고 함께 하며, 바람직한 행동을 하도록 돕고 교육하며 감독하는 역할이 있음(Saracho & Spodek, 1993).	Saracho와 Spodek(1993)을 바탕으로 Cho와 Saracho(1997)가 구성한 교사 역할 수행 평정 척도(Early Childhood Teacher's Role Rating Scale: ECTRRS)를 바탕으로 이경애(2010)가 수정한 것을 도구로 사용함. 교육과정 설계자로서의 역할 15문항, 일과계획 및 수행자로서의 역할 14문항, 상담자 및 조언자로서의 역할 12문항, 연구자로서의 역할 12문항, 행정업무 및 관리자로서의 역할 10문항인 총 5개 역할하위 63개의 문항으로 구성되어 있음.
유아교사 인성이 교사역할수행에 미치는 영향 (황선영, 2016)	조부경과 Saracho(1997)는 교육과정 설계자로서의 역할, 일과계획 및 수행자로서의 역할, 상담자 및 조언자로서의 역할, 연구자로서의 역할, 행정업무 및 관리자로서의 역할 등으로 범주화함.	Cho와 Saracho(1997)의 교사 역할 수행 평정 척도(Early Childhood Teacher's Role Rating Scale: ECTRRS)를 이경애(2010)가 수정한 것을 그대로 사용함. 5가지 하위요인으로, 유아교육기관의 철학을 바탕으로 교육목적과 교수계획 수립, 평가계획, 유아발달에 적합한 활동을 선정하는 교육과정 설계자로서의 역할 15문항, 균형있고, 체계적인 일과 계획, 긍정적 상호작용을 통해 일과계획을 융통성있게 실행하는 일과계획 및 수

출처	개념	척도
		<p>행자로서의 역할 14문항, 신뢰감있는 분위기 조성하며 도움을 주는 안내자로, 유아행동에 대한 관심을 보여주고 반응을 제공자하는 상담자 및 조연자로서의 역할 12문항, 새로운 교수방법에 대한 지속적인 노력, 유아의 문제행동에 대한 분석, 반성적 실천자로서의 연구자로서의 역할 12문항, 각종 기록의 보관 및 관리능력, 시설설비의 대한 일상적 점검, 각종 행사준비 및 실시 등의 행정업무 및 관리자로서의 역할 10문항으로 총 63개의 문항으로 구성되어 있음.</p>
<p>유아교사의 문제해결력 수준에 따른 교사역할수행과 교사 효능감 경향 탐색 (허수윤·서현아, 2016)</p>	<p>유아교사는 교육과정을 계획·실천하고, 질적인 교육환경을 제공하며, 유아와 상호작용하고, 학부모를 교육하고 상담하는 다양한 역할을 함(Cho &amp; Saracho, 1997).</p>	<p>조부경과 Saracho(1997)의 '유치원교사 역할수행 평정도구'를 김신덕(2000)과 조혜진(2003)이 수정한 도구를 김은정(2009)이 수정·보완한 도구를 사용함. 6개의 하위요인 총 80문항으로 교육과정 설계자로서의 역할 15개 문항, 일과 계획 및 수행자로서의 역할 14문항, 진단자 및 상담자로서의 역할 12문항, 연구자로서의 역할 15문항, 평가자로서의 역할 7문항, 행정업무 및 관리자로서의 역할 17개 문항으로 구성되어 있음.</p>
<p>유치원교사의 역할수행과 직무스트레스의 관계에서 교사효능감의 매개효과 (김안나, 2014)</p>	<p>-</p>	<p>Saracho(1988)가 제시한 유아교사의 실제역할 차원과 역할에 맞는 항목결정 기준을 토대로 김혜린(1992)이 번안한 척도를 사용함. 진단자, 상담자 및 조연자, 교육과정설계자의 3개 하위요인으로 구성되었으며, 하위요인마다 4문항씩 총 12개 문항으로 구성함.</p>
<p>유·초등 연계를 위한 유아교사역할 평가척도 개발 (정대현·윤진옥·정옥경, 2011)</p>	<p>유아교육기관의 교사는 교육과정을 계획, 실시, 평가하는 주체로써, 그리고 초등학교의 전이경험을 제공해줄 수 있는 안내자로서 유아들이 초등학교에 안정적으로 적응할 수 있는 발판을 마련해 주는데 중요한 역할을 함.</p>	<p>최종 개발된 평가척도는 교수계획(3문항), 부모와의 협력(4문항), 유아의 사회정서지원(8문항), 유아의 학습능력향상(8문항), 유아의 기본생활습관지도(8문항) 요인으로 구성됨.</p>
<p>유아교사의 사고양식과 유아의 창의성 증진을 위한 역할수행의 관계 (이혜영·유연옥, 2011)</p>	<p>교사의 역할은 단순히 유아들을 보호·양육하는 것이 아니라 유아의 발달, 개인차와 특성을 고려하여 교육하며, 창의적 사고 및 문제해결의 과정에 대한 기본적·초보적인 인식, 기능, 태도를 가르치는 것임(김춘일, 2000; 김호노영희, 2007; 이은화·배소연·조부경, 1997).</p>	<p>문미옥(1999)이 개발한 유아의 창의성 증진을 위한 역할수행 검사를 사용함. Guilford의 창의성 구성요소를 기초로 하여 지속성 증진(13문항), 융통성 증진(9문항), 독창성 증진(6문항), 정교성 증진(5문항), 유창성 증진(5문항)의 5가지 하위영역으로 구분하였으며 총 38문항으로 구성함.</p>

- 자료: 1) 강혜경·문혁준(2017). 유아교사의 효능감 및 직무환경이 역할수행능력에 미치는 영향. 유아교육학논집, 21(4), 109-127.
- 2) 김안나(2014). 유치원교사의 역할수행과 직무스트레스의 관계에서 교사효능감의 매개효과. 한국산학기술학회논문지, 15(9), 5553-5563.
- 3) 이혜영·유연옥(2011). 유아교사의 사고양식과 유아의 창의성 증진을 위한 역할수행의 관계. 사고개발, 7(1), 53-68.
- 4) 정대현·윤진옥·정옥경(2011). 유·초등연계를 위한 유아교사역할 평가척도 개발. 유아교육학논집, 15(3), 185-206.
- 5) 허수윤·서현아(2016). 유아교사의 문제해결력 수준에 따른 교사역할수행과 교사 효능감 경향 탐색. 유아교육연구, 36(3), 5-21.
- 6) 허옥희(2017). 유치원교사의 직무만족도와 정서적 소진, 역할 수행 간의 관계 구조 분석. 열린부모교육연구, 9(4), 293-308.
- 7) 황선영(2016). 유아교사 인성이 교사역할수행에 미치는 영향. 유아교육학논집, 20(6), 5-24.

좋은 교사에 대한 정의는 교육을 바라보는 관점과 입장에 따라서 다양하게 내려질 수 있다(신소영·김상희, 2017). 서동미·전우경·엄은나(2008)는 타인을 사랑하고 배려하는 교사, 자기 자신을 사랑하고 존중하는 교사, 협력하는 교사, 잘 가르치는 교사를 ‘좋은 교사’로 보았고, 김희용(2007)은 인격, 전문성, 미래사회가 요구하는 역량을 갖춘 사람을 ‘좋은 교사’로 보았다. 김달효(2016)는 ‘좋은 교사’란 ‘교사에게 요구되는 바람직한 인성과 자질을 갖추고, 전문적 지식과 기술을 습득하며, 학생들과 돈독한 관계를 형성하고, 돌봄과 이해를 바탕으로 학생들을 지도하여 긍정적인 영향을 미치는 교사’라고 개념을 정리하였고, 국내외의 학자들의 견해를 바탕으로 ‘좋은 교사’의 특성을 수업전문성(철저한 수업준비, 전문적 지식, 원활한 수업진행, 유익한 학습 자료), 생활지도(인성지도, 행동지도, 진로지도), 인간관계(존중, 친밀함, 경청, 공감), 학생에 대한 관심(격려와 자극 기대와 사랑, 보살핌, 배려), 사명감(성실함, 공정함, 솔선수범, 열정)으로 규명하였다.

한편 좋은 교사에 대한 개념은 시대와 환경의 변화와 사회문화적 영향으로 다변화할 수 있으며(김병찬, 2005), 현직교사, 예비교사, 원장 등 서로 다른 기대와 견해를 가지고 있을 수 있다. 신소영·김상희(2017)가 현직교사들을 대상으로 조사한 결과, ‘좋은 교사’는 넓고 따뜻한 마음으로 학생들에게 칭찬과 격려를 자주 해주며 꿈과 희망을 심어주는 사람, 학생들이 수업내용을 잘 이해할 수 있게 쉽고 재미있고 열정적으로 가르치는 사람, 자신의 의견을 강요하지 않고 학생들의 자율성을 허용해주는 사람으로 파악되었다. 김경철·정아람·신설아(2015)는 예비 유아교사들을 대상으로 ‘좋은 교사’의 특성을 질문하였는데, 그 결과 예비교사들은 좋은 교사의 특성으로 바른 인성을 가지고 소통하는 교사, 전문성을 가지고 교육

하는 교사, 유아 중심의 가치관을 갖고 실천하는 교사로 응답하였다. 이밖에 이경하·석은조(2010)가 예비교사 66명과 현직교사 191명을 대상으로 조사한 결과, 예비교사와 현직교사 모두 '좋은 유아교사의 자질'로 인성적인 면을 가장 중요하게 생각하고 있었으며 자기계발을 위한 지속적인 노력을 강조하였으나, 유능한 유아교사에 대한 현직교사와 예비교사의 주관적 이해를 분석한 강신영(2010)의 연구에서는 예비교사와 현직교사가 다른 집단으로 묶여 유아교사 양성과정에서 얻은 주관적 이해가 현장과는 차이가 있음을 나타내었다. 어린이집 원장 300명을 대상으로 바람직한 교사상을 조사한 연구도 있었는데, 이들은 교사의 개인적 자질(신체 및 정신적 건강, 인성적 특성, 긍정적 언행)을 가장 중요하게 여겼으며 교사의 자격, 연구자로서의 역할에 대한 인식은 다소 낮게 인식하는 것으로 나타났다(이서현·홍순옥·안영혜, 2014).

## 2 교육과정 재구성

교육과정 재구성은 국가수준의 교육과정이 지향하는 목표를 효과적으로 달성하기 위하여 단위 학교의 교사가 스스로 전문성에 기초해 교육계획 및 교과서를 교실 상황에 맞게 적절히 변형하는 계획과 행위이다(박일수, 2013). 교사의 교육과정 재구성은 교육계획과 교과서의 교육내용 및 교육활동의 재조직화, 수정, 추가, 대체, 보완, 순서 조정, 삭제, 통합 등의 형태로 다양하게 나타날 수 있다(김평국, 2005). 교육과정 재구성은 교육과정의 중앙 집중성에서 탈피하고, 교육과정 구조의 획일성을 극복하고, 교육과정 내용의 적합성을 확보하며, 교육과정에 대한 교사들의 관심을 유도하기 위해서 필요하다(김인숙·황운한, 1998). 우리나라의 경우, 6차 교육과정 시기에 교육과정 결정체제의 분권화 개념이 도입되면서 지역 수준과 학교 수준을 고려한 교육과정의 필요성이 제기되었다(박일수, 2013).

한편 추갑식과 신재한(2015)은 교육과정 재구성의 중요성을 네 가지로 제시하였다. 첫째, 교육과정 재구성은 교과별로 상호 관련되는 내용을 통합하여 제시함으로써 필수적인 교육내용을 선정하는 데 도움을 주고 중복된 내용들을 줄임으로써 학생들이 필수적으로 알아야 할 교육내용을 배울 시간을 확보해줄 수 있다(추

갑식·신재한, 2015). 둘째, 교과들 간의 관련성을 파악하는 데 도움을 주고, 교과 학습과 생활과의 연관성을 높여 교과 학습의 의미를 삶과 관련지어 인식할 수 있게 해준다(추갑식·신재한, 2015). 셋째, 학생들의 흥미와 관심을 반영할 수 있으며 활동 중심 교육과정으로 학생들의 적극적인 참여를 가능하게 하고, 학습동기를 높이고 학습에 대한 책임감을 갖게 할 수 있다(추갑식·신재한, 2015). 넷째, 정보를 유형화하고 관련지어 제시하여 학생들이 교과의 경계를 벗어나 독립적으로 문제를 해결하는 능력과 비판적으로 사고하는 능력을 기를 수 있도록 해준다(추갑식·신재한, 2015).

표 II-2-1 교육과정 재구성의 개념 및 중요성

출처	개념	중요성
초등학교 교사들의 교육과정 인식 및 재구성 실태 조사 (박윤경·정종성·김병수, 2017)	교육과정 재구성(curriculum adaptation)은 학교 및 교실 상황에 맞게 교육과정이 변형 또는 수정되는 것(Blum & Grobman, 1991: 384; Smylie, 1991: 386)을 의미하며, 교육과정 실행 과정에서 나타나는 교육 행위로 볼 수 있음.	국가수준의 교육과정이 지향하는 바가 각 교실에서 충실히 구현되기 위해서는 교육과정의 표준성과 개별 교실의 국지성(locality)을 매개하는 과정이 필연적으로 요청되며, 교실 수업의 최종 실행자인 교사들에게 이러한 역할이 요구됨. 6차 교육과정 이후 기준에 국가가 제시한 교육 내용의 단일한 의미를 찾아내는 방식으로부터 지역, 학교 및 학생의 다양한 특성과 요구를 반영하는 방식으로 교육과정 해석 및 적용에 대한 요구가 바뀌어가고 있음. 현장 교사들이 능동적으로 교육과정을 재구성하고, 교사의 융통성을 발휘할 수 있을 때 학생들에게 교육적으로 의미 있는 경험이 제공될 것임.
교육과정 재구성의 학습효과에 관한 메타분석 (박일수, 2013)	교육과정 재구성은 국가 교육과정의 목표를 효과적으로 달성하기 위하여, 단위 학교의 교사가 교육과정 및 교과서의 교육내용과 교육활동을 교실 상황에 적절하게 변형하는 계획과 행위라고 할 수 있음. 교사의 교육과정 재구성 계획과 행위는 교육과정과 교과서의 교육내용 및 교육활동의 추가, 대체, 순서 조정, 삭제, 통합 등의 형태로 나타남(김평국, 2005: 91)	6차 교육과정 시기에 교육과정 결정 체제의 분권화 개념이 도입되면서, 지역 수준, 학교수준의 교육과정의 필요성이 제기됨. 교육과정 재구성은 교육과정의 중앙 집중성에서 탈피, 교육과정 구조의 획일성 극복, 교육과정 내용의 적합성 확보, 교육과정에 대한 교사들의 관심 유도를 위해서 필요함(김인숙·황윤한, 1998: 13-15).
초등교사가 인식하는 교육과정 통합 및 재구성 유형에 대한 연구	교육과정 재구성이란 교사가 스스로 전문성에 기초해 주어진 교육과정 목표를 효과적으로 달성하기 위해 교육 계획 및 교과서를 재조직화, 수정, 보완, 통합하는 등의 활동을 말함(서명석 외, 2012). 재구성은 원하는 바에 따라서 여러 부분이나 요소를 엮어	첫째, 교과별로 상호관련되는 내용을 묶어 제시함으로써 필수적인 교육내용을 선정하는 데 도움을 주고 교과들 속에 포함된 중복된 내용들과 중복된 기능들을 줄임으로써, 학생들이 배워야 할 필수적 교육내용을 배울 시간을 확보해 줌. 둘째, 교과들 간의 관련성을 파악하는 데 도움

출처	개념	중요성
(추갑식·신재한, 2015)	짜내어 새롭게 구성하는 것이며 통합은 둘 이상의 하나로 모아 합치는 것을 통합으로 보는 것이므로 재구성도 통합 안에 포함되는 하위요소로 볼 수 있으며 본 연구에서 이 둘을 유사한 개념으로 봄. 현장 교사들에게 '교육과정 재구성'은 대체로 교과서 내용을 가르치는 구성이나 순서를 조정한다는 의미로 이해되고 있음.	<p>을 주고, 교과 학습과 생활과의 연관성을 높여 교과 학습의 의미를 삶과 관련지어 인식할 수 있게 해줌.</p> <p>셋째, 학생들의 흥미와 관심을 반영하기 쉬우며 주제나 문제를 중심으로 조직될 때 학생들의 학습 선택권이 확대됨. 또한 대개 활동 중심 교육과정으로 학생의 적극적인 참여를 가능하게 하고 학습동기를 높이며 학습에 대한 책임감을 갖게 함.</p> <p>넷째, 학생이 정보들을 유형화하거나 관련지를 때 효과적으로 학습할 수 있도록 두뇌 작용이 일어난다는 인지심리학의 연구 결과와 일치함. 이러한 경우 서우철 외(2012)는 학생의 비판적 사고 능력뿐만 아니라 교과의 경계를 벗어나서 독립적으로 문제를 해결하는 능력을 길러준다고 주장함.</p>

자료: 1) 박윤경·정종성·김병수(2015). 초등학교 교사들의 교육과정 인식 및 재구성 실태 조사. 초등교육연구, 28(4), 117-143.  
 2) 박일수(2013). 교육과정 재구성의 학습효과에 관한 메타분석. 교육과정연구, 31(4), 142-164.  
 3) 추갑식·신재한(2015). 초등교사가 인식하는 교육과정 통합 및 재구성 유형에 대한 연구. 교사교육연구, 54(1), 120-137.

### 3 유아 놀이에 대한 유치원 교사의 인식

#### 가. 일반적인 놀이에 대한 인식

유아교사 14명을 대상으로 면담을 실시한 이승숙·송나리·배지희(2017)의 연구 결과, 교사들은 놀이란 유아가 자유롭게 선택하고 스스로 즐거움을 느끼는 것이라고 인식하고 있었으며, 교사가 의도적으로 계획한 활동이라 하더라도 유아가 즐거워한다면 그 역시도 놀이라고 생각하고 있었다. 백정연·김영주(2017)는 은유적 표현을 통해 영유아교사 179명을 대상으로 놀이에 대한 인식을 알아보았는데, 교사들은 전반적으로 놀이에 대하여 긍정적인 이미지와 인식을 갖고 있었으며 경력이 높을수록 놀이의 교육적 측면뿐만 아니라 정서적 측면, 경험 및 행동적 측면 등 다양한 측면으로 놀이를 인식하고 있는 것으로 나타났다. 이승숙·송나리·배지희(2016)가 서울 및 수도권 소재의 유치원과 어린이집에 근무하는 교사 10명을 대상으로 면담을 진행한 결과, 대부분의 교사들이 유아들에게 자유롭게 놀이를

선택하고 마음껏 즐길 수 있는 환경을 마련해주어야 한다고 동의하였다. 전효훈과 엄정애(2011)는 유치원 경력교사 10명과의 심층 면담을 통하여 연구에 참여한 모든 교사들이 놀이가 유아 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 신념하에 다양한 방식으로 놀이를 활용하고 있었음을 발견하였다.

한편 유아 놀이에 대하여 교사들의 어려움 및 요구를 살펴본 선행 연구들에 따르면, 교사들은 유치원 교육과정에 놀이를 활용하는 데 있어서 교사의 역량과 관련된 어려움, 높은 교사 대 유아의 비율과 시간 부족에서 오는 어려움, 학습을 증시하는 학부모의 요구에서 오는 어려움 등을 겪고 있었다(전효훈·엄정애, 2011). 이승숙·송나리·배지희(2017)의 연구에서도 교사들은 과중한 업무로 인해 놀이를 준비하고 진행할 수 있는 시간이 부족하다고 느끼고 있었으며, 놀이환경이 열악할 때, 자신의 놀이신념과 부합하지 않는 놀이를 진행해야 할 때, 놀이규칙과 유아의 자유로운 선택 사이에서 갈등을 경험하는 것으로 나타났다. 교사들은 유아의 놀이가 보다 활성화되기 위해서는 교사의 놀이 신념 재정립, 놀이에 대한 원장의 인식 재고, 부모교육을 통한 놀이에 대한 부모의 인식 변화, 열악한 놀이환경의 개선, 교육과정 운영에 대한 철저한 관리·감독 및 교사들의 과중한 업무 개선이 필요하다고 언급하였다(이승숙·송나리·배지희, 2016).

## 나. 자유선택활동 시간의 놀이에 대한 인식

서현선·박혜준(2014)의 연구에 따르면 교사들은 유아들이 주도하는 놀이야말로 진정한 놀이의 의미를 가진다고 보았으며, 특히 자유선택활동시간에 이루어지는 놀이가 다른 활동으로 대체될 수 없는 중요한 요소임을 유아들의 반응을 통하여 파악하고 있었다. 여러 가지 놀이 가운데 유아의 쌓기놀이에 대한 교사의 인식을 살펴본 연구결과에 의하면, 교사는 쌓기놀이가 유아에게 중요하며 수·과학 지식 습득과 창의성 및 사회성 발달에 교육적 가치가 있다고 인식하는 것으로 나타났다(김선영·김언경·홍누리, 2015). 한편 손수연·이영미(2018)는 유아의 역할놀이에 대한 교사의 인식을 알아보았는데, 교사들은 전반적으로 역할놀이를 중요하게 생각하고 있었고, 역할놀이가 중요한 교육적 가치를 갖고 있다고 응답하였다. 다만 교사들은 역할놀이가 다양하게 이루어지도록 지도하는 것, 역할놀이가 하기 싫은 유아를 지도하는 것, 유아의 흥미가 유지·확장되도록 지도하는 것에 대하여

어려움을 겪고 있었다(손수연·이영미, 2018). 유아의 전쟁놀이에 관한 교사의 인식을 조사한 연구도 있었는데, 전쟁놀이가 유아 발달에 긍정적인 영향을 미친다는 의견과 부정적인 영향을 미친다는 의견이 반반으로 나타났으며, 이에 따라 교사들이 전쟁놀이를 제한적으로 허용하는 경우가 많았다(최미숙·양시내·최선미·정유진, 2013).

#### 다. 실외놀이에 대한 인식

임진형·김경미·진미선(2017)의 연구결과, 유아교사들은 신체발달을 도모하는 실외놀이, 에너지 발산으로서의 실외놀이, 소통으로서의 실외놀이, 자연과 함께하는 실외놀이의 의미를 인식하고 있었으며, 실외놀이를 통해 유아들이 대·소근육을 발달시키고 사회성 발달의 기회를 가질 수 있으며, 넓은 공간에서 자유롭게 뛰어다니고, 주변에 있는 자연물 탐색 등 자연과 교감할 수 있다고 느끼고 있었다. 김은희·유준호(2012)의 연구에서 교사들은 실외놀이의 의미를 ‘창의적 놀이’, ‘소통’, ‘스트레스 해소’, ‘자연과의 교감’으로 이해했다. 문경미·정혜영·이경화(2011)는 실외놀이에 대한 유치원 교사의 태도를 유아의 사회성 발달을 강조하는 “환경 만족 및 사회성 발달지향형”, 유아의 스트레스 발산을 강조하는 “자유로운 시간 운영 및 스트레스 발산지향형”, 실외놀이의 물리적 환경에 만족하지 못하는 “환경 불만족 및 유연한 계획지향형”, 실외놀이에서 유아와 교사 간 상호작용에 가치를 두는 “계획의 일상화 및 교사 상호작용지향형”, 유아들 간의 활발한 상호작용에 가치를 두는 “프로그램 요구 및 자율적 또래관계지향형”의 다섯 유형으로 분류하였다. 실외놀이 공간에 대하여 유아와 교사 간 인식의 차이가 있었는데, 유아들은 실외놀이 공간을 심리를 표출하는 공간, 일상생활이 확장되는 공간, 관계가 연속적으로 지속되는 공간으로 생각하는 반면, 교사들은 기능적으로 잘 나누어진 공간, 제한적인 공간, 분리된 공간으로 인식하고 있었다(권선영·정지현·박선미, 2017). 실외놀이 중 발생할 수 있는 위험부담 놀이나 거친 신체놀이와 관련하여 교사들은 이러한 놀이가 유아들의 에너지 분출 및 사회성 발달을 위해 필요하다고 생각하고 있었지만, 안전사고의 위험, 기관의 상황, 부모의 불만 등으로 인하여 부분적으로 허용하거나 금지하고 있었다(곽정인, 2013; 서정아·엄정애, 2013).

한편 교사가 인식하는 실외놀이의 어려움을 조사한 선행연구들을 살펴보면,

교사들은 계획과 일치하지 않는 실외놀이 운영, 시간의 부족, 놀이지도 자질의 부족을 어려움으로 제시하였고(임진형·김경미·진미선, 2017), 안전지도와 놀이 참여자 사이의 갈등과 결과 위주의 교육과 과정 중심의 교육 사이의 갈등을 겪는 것으로 나타났다(김은희·유준호, 2012). 교사들은 실외놀이의 활성화 방안으로 생활주제를 중심으로 실내활동과 연계된 실외놀이의 운영, 실외놀이의 지침서 제공, 장학지도 강화, 매력적인 실외놀이 교구 제공, 교사의 인식 개선 등을 제안하였다(김은희·유준호, 2012).

## 4 소결

선행연구 분석을 통해 유아 놀이에 대한 교사의 인식을 살펴본 결과, 놀이란 유아가 자유롭게 선택하고, 스스로 즐거움을 느끼는 것이며, 교사가 의도적으로 계획한 활동이라고 하더라도 유아가 즐거워한다면 그 역시도 놀이라고 인식하고 있음(이승숙·송나리·배지의, 2016)을 확인할 수 있다. 한편 놀이 실행을 위한 교사의 어려움으로 교사의 역량, 시간 부족, 학습을 중요시 하는 부모의 요구, 놀이규칙과 자유선택 사이에서 갈등을 경험하는 것으로 나타나고 있다. 종합하면 유아 교사의 기본적 역량은 인성과 전문성 외에 유아중심의 가치를 우선에 두어야 한다는 특성을 가진다. 이를 위해서는 교사들이 교육과정 실행에 있어서 유아중심의 가치를 실현할 수 있도록 지원할 필요가 있다. 또한 놀이실행에 있어서 교사주도와 유아중심의 가치가 균형을 이룰 수 있는 접근이 필요하다.

# III

## 누리과정 지도서 및 연수 프로그램 분석

1. 누리과정 지도서의 놀이 영역 및 활동 형태
2. 국외 놀이 관련 연수 프로그램
3. 국내 놀이 관련 연수 프로그램
4. 해외사례 분석
5. 소결





### Ⅲ. 누리과정 지도서 및 연수 프로그램 분석

#### 1 누리과정 지도서의 놀이 영역 및 활동 형태

##### 가. 주요 관련 영역 및 활동 형태

만 3세 누리과정 관련 영역 중 가장 많은 분포량을 보이는 것은 자연탐구 영역으로 총 374개(26.5%)였으며 다음은 사회관계 영역으로 339개(24.0%)였다. 가장 적은 분포를 보이는 영역은 의사소통 영역으로 219개(15.5%)에 그치고 있었다. 백분율을 살펴보면 자연탐구 영역과 사회관계 영역을 합치면 50.5%로, 전체 5개 주요 관련 영역의 과반을 웃도는 수치를 나타냈다.

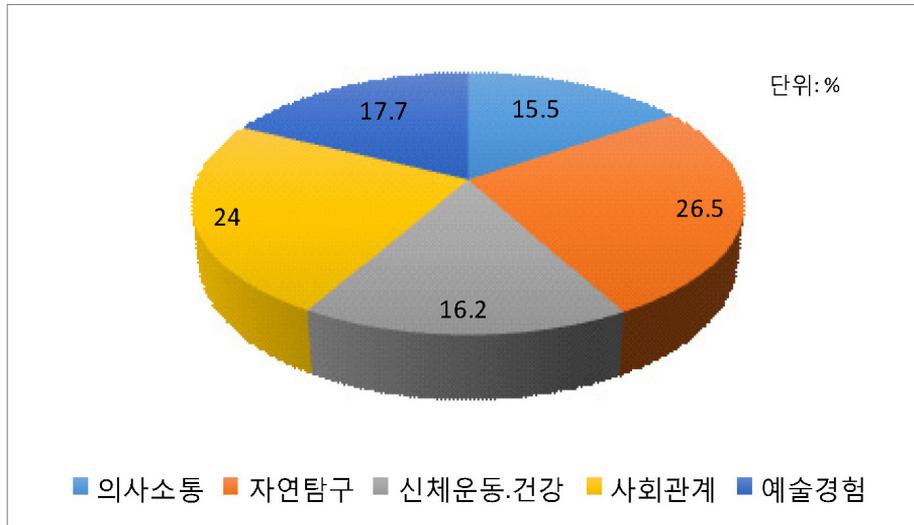
생활주제별로 주요 관련 영역을 좀 더 살펴보면 자연탐구 영역을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘동식물과 자연’, ‘생활 도구’, ‘환경과 생활’, ‘봄, 여름, 가을, 겨울’이었다. 사회관계 영역을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘유치원, 어린이집과 친구’, ‘나와 가족’, ‘우리 동네’, ‘우리나라’였다. ‘건강과 안전’ 생활주제는 신체운동·건강 영역을 가장 많이 포함하고 있었으며 ‘교통기관’ 생활주제는 자연탐구 영역을 가장 많이 포함하고 있었으나 다른 생활주제와 비교했을 때 5가지 영역을 비교적 고르게 포함하고 있었다. 각 생활주제들이 가장 많이 포함하고 있는 주요 영역들은 모두 해당 생활주제와 연관성이 밀접하기 때문인 것으로 보인다.

표 III-1-1 만 3세 누리과정의 주요 관련 영역

단위: 수(%)

구분	누리과정 주요 관련 영역					계
	의사소통	자연탐구	신체운동·건강	사회관계	예술경험	
전체	219 (15.5)	374 (26.5)	228 (16.2)	339 (24.0)	250 (17.7)	1410 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	21	22	22	42	20	127
나와 가족	24	20	22	64	26	156
우리 동네	21	20	8	59	18	126
동식물과 자연	22	69	16	16	35	158
건강과 안전	19	12	61	15	21	128
생활 도구	28	69	24	23	23	167
교통 기관	22	32	12	26	23	115
우리나라	28	24	13	61	29	155
환경과 생활	12	50	17	10	27	116
봄, 여름, 가을, 겨울	22	56	33	23	28	162

그림 III-1-1 만 3세 누리과정 주요 영역 전체 분포도



만 3세 누리과정의 활동 형태를 분석한 결과는 다음과 같다. 대·소집단 활동이 315개로 46.6%, 자유선택활동이 298개로 44.1%를 차지하여 이 두 형태의 활동이 90%이상이었으며 반면에 바깥놀이 활동은 63개로 9.3%에 그치고 있었다. 생활주제별로 살펴보면 바깥놀이 활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘환

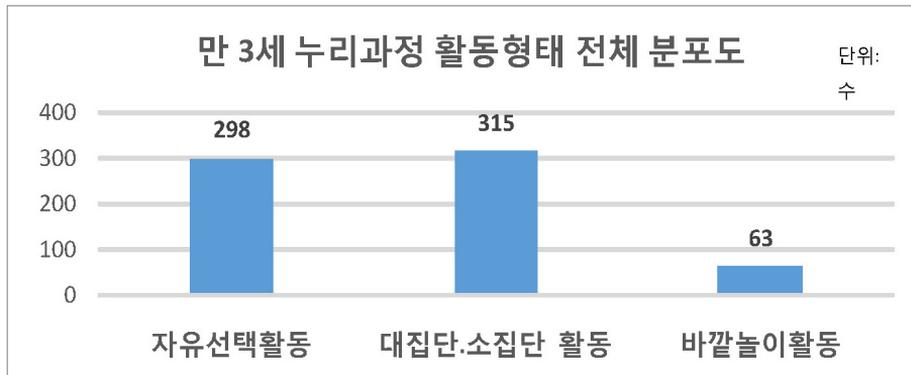
경과 생활'이었으며 그 다음으로는 '동식물과 자연', '봄, 여름, 가을, 겨울'이었다. 바깥놀이 활동을 가장 적게 포함하고 있는 생활주제는 '우리나라'였으며 '우리 동네', '건강과 안전'이 그 다음으로 적은 분포를 보였다. '교통기관' 생활주제는 특히 자유선택활동에 치중된 모습을 보여 60개 중 48개가 자유선택활동으로 구성되어 있었다. '건강과 안전', '우리 동네'는 자유선택활동과 대·소집단 활동이 가장 고르게 분포되어 있었다.

■ 표 III-1-2 ■ 만 3세 누리과정의 활동 형태

단위: 수(%)

구분	활동 형태			계
	자유선택활동	대·소집단활동	바깥놀이활동	
전체	298 (44.1)	315 (46.6)	63 (9.3)	676 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	25	34	4	63
나와 가족	29	44	5	78
우리 동네	27	30	3	60
동식물과 자연	27	35	11	73
건강과 안전	29	29	3	61
생활 도구	36	44	4	84
교통 기관	48	8	4	60
우리나라	25	38	2	65
환경과 생활	19	25	16	60
봄, 여름, 가을, 겨울	33	28	11	72

■ 그림 III-1-2 ■ 만 3세 누리과정 활동형태 전체 분포도



한편 만 4세 누리과정의 관련 영역을 분석한 결과, 가장 많은 분포량을 보이는 것은 사회관계 영역으로 414개(26.3%)였으며 자연탐구 영역이 그 다음으로 393개(25.0%)였다. 가장 적은 분포를 보이는 영역은 신체운동·건강 영역으로 229개(14.6%)였다. 백분율을 살펴보면 사회관계 영역과 자연탐구 영역의 합이 51.3%로 전체 5개 주요 관련 영역의 과반을 웃도는 수치를 나타내어 3세 누리과정과 비슷한 양상을 보였다.

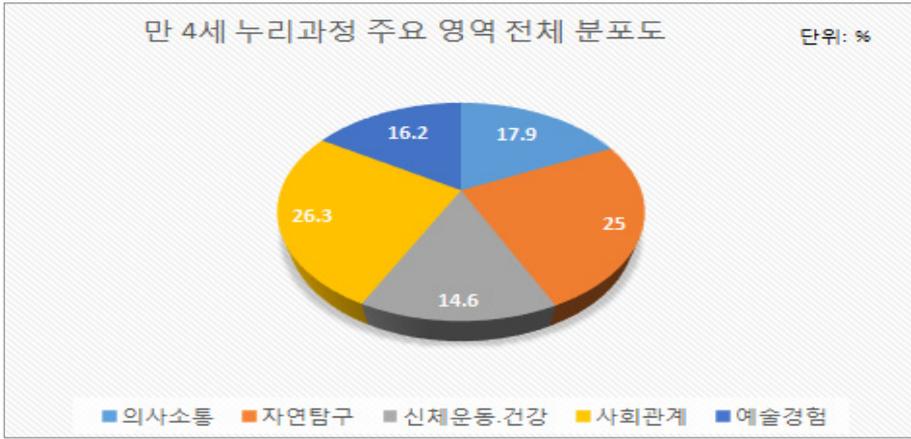
생활주제별로 주요 관련 영역을 살펴보면 사회관계 영역을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘유치원, 어린이집과 친구’, ‘나와 가족’, ‘우리 동네’, ‘우리나라’, ‘세계 여러 나라’로 만 3세 누리과정과 유사한 결과를 보였다. 자연탐구 영역을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘동식물과 자연’, ‘생활도구’, ‘환경과 생활’, ‘봄, 여름, 가을, 겨울’로 역시 3세 누리과정 분석결과와 동일한 모습을 나타냈다. ‘건강과 안전’ 생활주제는 신체운동·건강 영역을 가장 많이 포함하고 있었으며 ‘교통기관’ 생활주제는 자연탐구 영역을 가장 많이 포함하고 있었으나 다른 생활주제와 비교했을 때 5가지 영역을 비교적 고르게 포함하고 있어서 역시 3세 누리과정 분석결과와 동일한 결과를 보여주었다.

■ 표 III-1-3 ■ 만 4세 누리과정의 주요 관련 영역

단위: 수(%)

구분	누리과정 주요 관련 영역					
	의사소통	자연탐구	신체운동·건강	사회관계	예술경험	계
전체	281 (17.9)	393 (25.0)	229 (14.6)	414 (26.3)	255 (16.2)	1572 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	25	21	11	42	20	119
나와 가족	23	21	16	57	28	145
우리 동네	26	15	12	59	20	132
동식물과 자연	28	61	17	20	27	153
건강과 안전	29	18	62	20	15	144
생활 도구	32	72	22	20	26	172
교통 기관	20	34	18	29	18	119
우리나라	19	25	10	59	32	145
세계여러나라	22	20	15	60	27	144
환경과 생활	25	53	16	17	18	129
봄, 여름, 가을, 겨울	32	53	30	31	24	170

그림 III-1-3 만 4세 누리과정 주요 영역 전체 분포도



만 4세 누리과정의 활동 형태를 분석한 결과, 대·소집단 활동이 364개로 48.9%를 차지했으며 자유선택활동이 341개로 45.8%를 차지하여 이 두 활동의 합이 약 95%에 이르고 있었다. 바깥놀이 활동은 39개로 5.2%에 그쳐 만 3세 누리과정보다 더 적은 분포를 보였다.

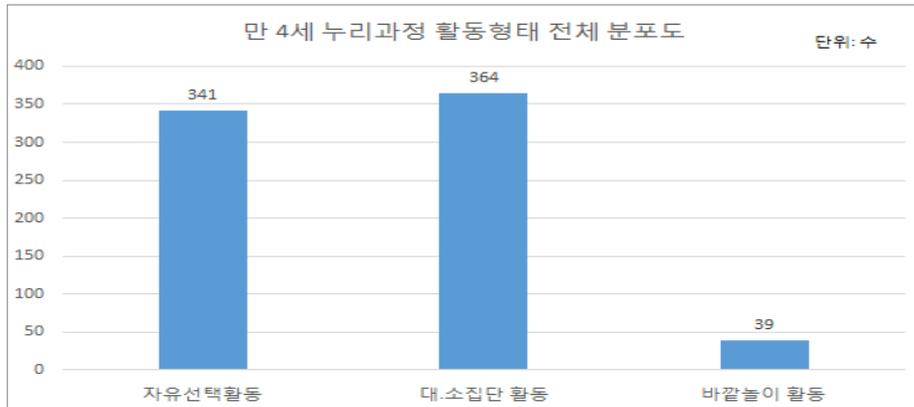
바깥놀이 활동을 상대적으로 많이 포함한 생활주제는 ‘봄, 여름, 가을, 겨울’과 ‘환경과 생활’이었는데 다른 생활주제와 비교했을 때 그 수가 그리 큰 차이가 나지는 않았다. 바깥놀이 활동을 가장 적게 포함하고 있는 생활주제는 ‘우리나라’, ‘세계 여러나라’로 각각 1개씩밖에 포함하고 있지 않았다. 그 밖의 다른 생활주제들은 자유선택활동과 대·소집단 활동을 비교적 고르게 포함하고 있었다.

표 III-1-4 만 4세 누리과정의 활동 형태

구분	활동형태			계
	자유선택 활동	대·소집단 활동	바깥놀이 활동	
전체	341 (45.8)	364 (48.9)	39 (5.2)	744 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	26	35	3	64
나와 가족	31	39	3	73
우리 동네	23	34	3	60
동식물과 자연	31	36	5	72
건강과 안전	31	29	2	62
생활 도구	35	44	5	84

구분	활동형태			계
	자유선택 활동	대·소집단 활동	바깥놀이 활동	
교통 기관	32	25	3	60
우리나라	35	28	1	64
세계여러나라	29	37	1	67
환경과 생활	28	26	6	60
봄, 여름, 가을, 겨울	40	31	7	78

그림 III-1-4 | 만 4세 누리과정 활동형태 전체 분포도



만 5세 누리과정의 주요 관련 영역을 분석한 결과, 사회관계가 360개로 26.0%, 자연탐구가 336개로 24.3%를 차지하여 이 두 영역이 가장 많은 분포를 보이고 있었다. 두 영역의 백분율을 합치면 50.3%로 전체 5개 영역의 과반을 웃돌아 만 3세, 만 4세 누리과정의 주요 영역 분석 결과와 동일한 모습을 보였다. 가장 적은 분포를 보이는 영역은 신체운동·건강 영역으로 159개, 11.5%에 그치고 있었다.

생활주제별로 살펴보면, ‘유치원, 어린이집과 친구’, ‘나와 가족’, ‘우리 동네’, ‘우리나라’, ‘세계 여러나라’ 생활주제가 사회관계 영역을 가장 많이 포함하고 있었고, ‘동식물과 자연’, ‘생활도구’, ‘환경과 생활’, ‘봄, 여름, 가을, 겨울’ 생활주제는 자연탐구 영역을 가장 많이 포함하고 있어서 만 3세, 만 4세 누리과정 분석 결과와 동일한 결과를 보였다. ‘건강과 안전’ 생활주제 역시 신체운동·건강 영역을 가장 많이 포함하고 있어서 만 3세, 만 4세 누리과정 분석결과와 동일한 모습을 보였으며 ‘교통기관’ 생활주제는 의사소통 영역과 자연탐구 영역을 비교적

많이 포함하고 있었다.

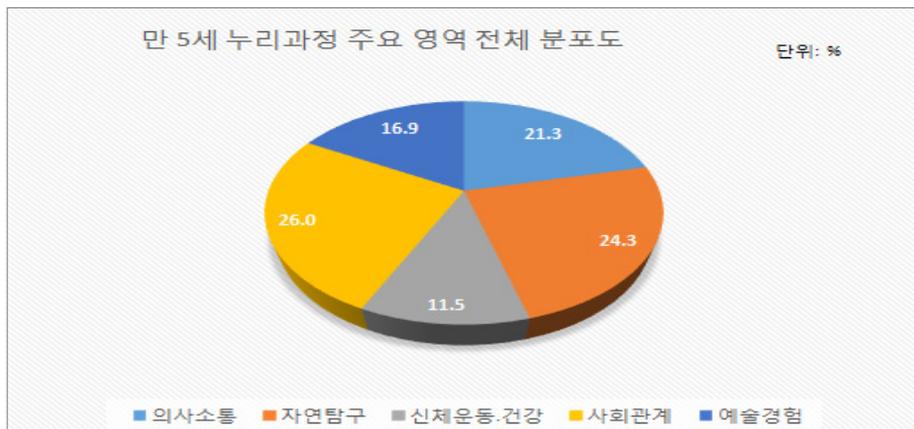
의사소통 영역은 만3세 누리과정에서 15.5%였다가 만 4세 누리과정에서 17.9%, 만 5세 누리과정에서 21.3%로 점점 비중이 늘어나는 모습을 보였다. 이는 유아가 성장하면서 의사소통 기술과 실제에 대한 교육적 관심의 증가로 이해된다. 반면 신체운동·건강 영역은 만 3세 누리과정에서 16.2%, 만 4세 누리과정에서 14.6%, 만 5세 누리과정에서 11.5%로 점점 줄어드는 모습을 보였다.

표 III-1-5 만 5세 누리과정의 주요 관련 영역

단위: 수(%)

구분	누리과정 주요 관련 영역					계
	의사소통	자연탐구	신체운동·건강	사회관계	예술경험	
전체	295 (21.3)	336 (24.3)	159 (11.5)	360 (26.0)	234 (16.9)	1385 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	30	15	10	41	22	118
나와 가족	23	17	9	48	23	120
우리 동네	19	18	6	60	22	125
동식물과 자연	29	44	7	16	20	117
건강과 안전	28	17	56	23	19	143
생활 도구	33	57	17	17	27	151
교통 기관	32	32	13	24	15	116
우리나라	27	20	6	50	27	130
세계여러나라	22	21	9	60	20	132
환경과 생활	20	43	3	5	14	85
봄, 여름, 가을, 겨울	32	52	23	16	25	148

그림 III-1-5 만 5세 누리과정 주요 영역 전체 분포도



만 5세 누리과정의 활동형태를 분석한 결과는 다음과 같다. 대·소집단 활동이 369개로 54%, 자유선택 활동이 278개로 40.6이었으며 바깥놀이 활동은 37개로 5.4%에 그쳐 역시 만 3세, 만 4세 누리과정과 유사한 모습을 보였다.

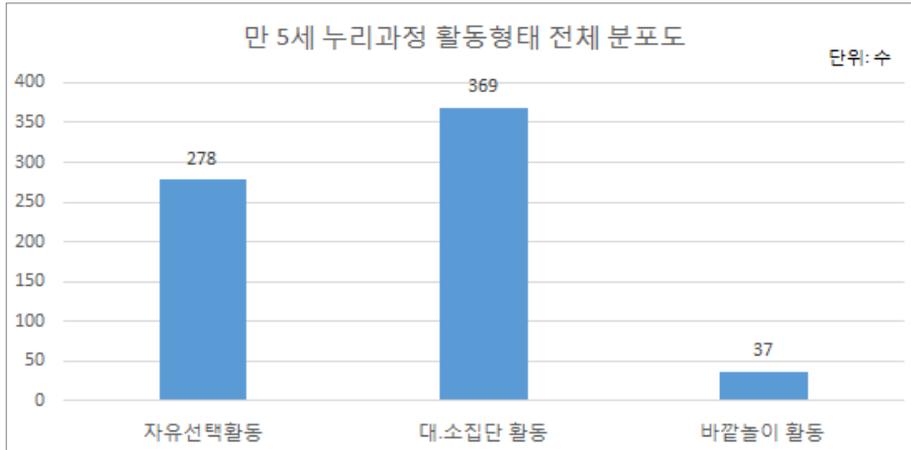
바깥놀이 활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘건강과 안전’, ‘생활도구’였고 가장 적게 포함하고 있는 생활주제는 ‘우리나라’와 ‘환경과 생활’이었는데 특히 ‘우리나라’ 생활주제의 경우 바깥놀이 활동을 전혀 포함하지 않고 있었으며 ‘환경과 생활’ 생활주제도 1개에 그치고 있었다. ‘유치원, 어린이집과 친구’ 생활주제와 ‘환경과 생활’ 생활주제는 특히 대·소집단 활동을 많이 포함하고 있었다.

■ 표 III-1-6 ■ 만 5세 누리과정의 활동 형태

단위: 수(%)

구분	활동 형태			계
	자유선택 활동	대·소집단 활동	바깥놀이 활동	
전체	278 (40.6)	369 (54.0)	37 (5.4)	684 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	18	41	3	62
나와 가족	26	31	3	60
우리 동네	31	24	5	60
동식물과 자연	28	30	2	60
건강과 안전	22	33	8	63
생활 도구	28	42	6	76
교통 기관	26	32	2	60
우리나라	32	31	0	63
세계여러나라	25	36	3	64
환경과 생활	13	34	1	48
봄, 여름, 가을, 겨울	29	35	4	68

그림 III-1-6 만 5세 누리과정 활동형태 전체 분포도



### 나. 주요 놀이 영역

만 3세 누리과정의 놀이 영역 중 가장 많은 분포를 보이는 것은 미술활동이었으며 그 다음으로 수·조작과 바깥놀이가 많은 분포를 보였다. 가장 적은 분포를 보이는 것은 동극 활동으로 전체 679개 중 7로 1.0%에 그치고 있었으며 그 다음으로 적은 것은 현장체험으로 16개, 2.4%에 그치고 있었다.

생활주제별로 살펴보면 ‘우리 동네’, ‘동식물과 자연’, ‘건강과 안전’, ‘생활도구’ 생활주제는 동극 활동은 전혀 포함하지 않고 있었고 다른 생활주제들도 1개 또는 2개에 그치고 있었다. ‘유치원, 어린이집과 친구’, ‘환경과 생활’ 생활주제는 현장 체험 활동을 전혀 포함하지 않고 있었다. ‘환경과 생활’ 생활주제는 현장 체험 활동 뿐 아니라 쌓기 놀이, 역할놀이를 전혀 포함하지 않고 있었다. 미술활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘나와 가족’, ‘봄, 여름, 가을, 겨울’이었고 수·조작 활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘우리나라’였으며 바깥놀이 활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘환경과 생활’이었다.

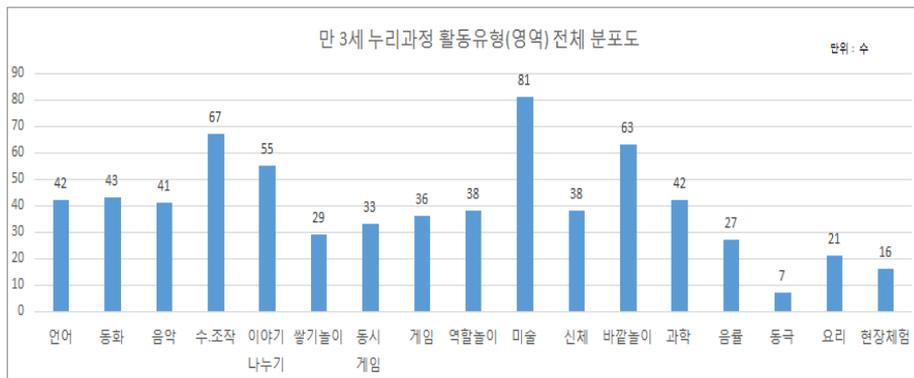


표 III-1-7 만 3세 누리과정의 활동 영역

단위: 수(%)

구분	활동 유형(영역)																	계
	언어	동화	음악	수·조작	이야기나누기	쌓기놀이	동시	게임	역할놀이	미술	신체	바깥놀이	과학	음률	동극	요리	현장체험	
전체	42 (6.2)	43 (6.3)	41 (6.0)	67 (9.9)	55 (8.1)	29 (4.3)	33 (4.9)	36 (5.3)	38 (5.6)	81 (11.9)	38 (5.6)	63 (9.3)	42 (6.2)	27 (4.0)	7 (1.0)	21 (3.1)	16 (2.4)	679 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	4	3	6	6	8	3	4	3	4	7	4	4	3	2	1	1	0	63
나와 가족	5	6	5	4	9	4	3	4	5	10	5	5	3	4	1	4	1	78
우리 동네	6	4	2	5	5	3	3	4	4	7	4	3	3	3	0	3	2	61
동식물과 자연	3	5	7	4	4	2	3	3	5	8	5	11	5	1	0	2	4	72
건강과 안전	6	5	4	7	5	4	3	4	4	6	2	3	3	2	0	1	2	61
생활 도구	5	4	5	10	11	3	4	7	6	9	4	4	4	4	0	2	2	84
교통 기관	7	1	1	9	1	8	1	1	6	8	1	4	5	6	1	1	1	62
우리나라	1	10	3	13	4	0	5	3	1	7	6	2	3	1	1	2	3	65
환경과 생활	1	3	4	2	3	0	3	4	0	9	3	16	7	2	1	2	0	60
봄, 여름, 가을, 겨울	4	2	4	7	5	2	4	3	3	10	4	11	6	2	2	3	1	73

그림 III-1-7 만 3세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도



만 4세 누리과정의 놀이 영역을 분석한 결과, 3세 누리과정과 마찬가지로 미술 활동이 92개, 12.3%로 가장 많았다. 그 다음으로는 수·조작 활동과 이야기 나누기 활동이 동수로 77개, 10.3%씩을 차지하고 있었다. 가장 적은 분포를 보이는

것은 동극활동 12개, 1.6%였으며 현장체험 활동이 그 다음으로 적은 19개, 2.5%로 만 3세 누리과정과 동일한 결과를 보였다. 만 3세 누리과정과 비교해 봤을 때 이야기 나누기 활동의 분포가 증가했는데 이는 유아의 성장에 따른 언어발달에 대한 관심의 반영으로 보인다.

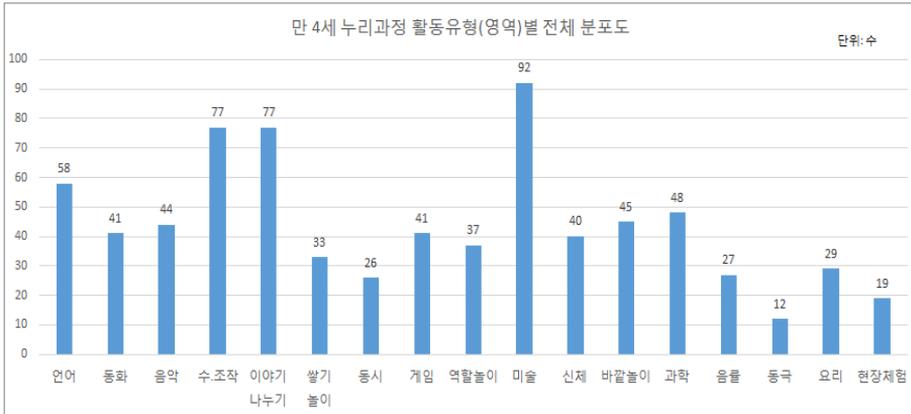
생활주제별로 살펴보면 ‘우리나라’, ‘나와 가족’ 생활주제가 가장 많은 미술 활동을 포함하고 있었으며 수.조작 활동을 가장 많이 포함한 생활주제는 ‘우리나라’, 이야기 나누기 활동을 가장 많이 포함하고 있는 생활주제는 ‘동식물과 자연’, ‘환경과 생활’이었다. ‘교통기관’, ‘환경과 생활’ 생활주제는 동극 활동을 전혀 포함하지 않고 있었으며 ‘우리나라’ 생활주제는 현장체험 활동은 전혀 포함하지 않고 있었다. 그밖에 ‘환경과 생활’ 생활주제는 쌓기놀이와 역할놀이를 전혀 포함하지 않고 있었다. ‘나와 가족’ 생활주제는 특히 미술 활동에 많이 치우치고 있었고 ‘우리나라’ 생활주제는 수.조작, 미술 활동에 특히 많이 치우쳐 있었고 ‘환경과 생활’ 생활주제는 이야기 나누기와 과학 활동에 특히 많이 치우쳐 있었다.

표 III-1-8 | 만 4세 누리과정의 활동 영역

단위: 수(%)

구분	활동 유형(영역)																	
	언어	동화	음악	수· 조작	이야 기나 누기	쌓기 놀이	동시	게임	역할 놀이	미술	신체	바깥 놀이	과학	음률	동극	요리	현장 체험	계
전체	58 (7.8)	41 (5.5)	44 (5.9)	77 (10.3)	77 (10.3)	33 (4.4)	26 (3.5)	41 (5.5)	37 (5.0)	92 (12.3)	40 (5.4)	45 (6.0)	48 (6.4)	27 (3.6)	12 (1.6)	29 (3.9)	19 (2.5)	746 (100.0)
유치원, 어린이집과 친구	4	3	6	6	7	3	5	2	3	9	4	4	3	2	1	1	1	64
나와 가족	6	5	4	5	5	4	2	6	4	12	5	3	4	2	1	2	3	73
우리 동네	5	2	3	4	7	2	1	3	6	7	5	3	2	3	2	3	4	62
동식물과 자연	5	5	4	5	10	4	1	4	4	9	3	8	3	2	1	2	2	72
건강과 안전	7	4	2	8	8	3	2	2	4	7	2	2	4	2	1	2	2	62
생활 도구	5	4	3	6	9	3	3	7	5	11	4	5	6	5	2	3	3	84
교통 기관	7	2	4	10	6	3	3	2	3	6	3	3	3	2	0	2	1	60
우리나라	3	4	6	14	3	3	2	3	1	13	2	1	2	0	1	6	0	64
세계여러나라	5	4	5	5	7	4	2	6	3	6	5	1	4	3	2	4	1	67
환경과 생활	4	4	3	6	10	0	1	2	0	6	3	6	11	2	0	1	1	60
봄, 여름, 가을, 겨울	7	4	4	8	5	4	4	4	4	6	4	9	6	4	1	3	1	78

■ 그림 III-1-8 ■ 만 4세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도



만 5세 누리과정의 놀이 영역을 분석한 결과는 다음과 같다. 가장 많은 분포를 보이는 활동은 이야기 나누기로 137개, 19.9%를 차지하여 약 1/5에 해당하는 분포를 보이고 있었다. 그 다음으로 많은 활동은 미술 활동 63개, 9.1%로 이야기 나누기와 비교적 큰 수적 차이를 보여주었다. 만 3세, 만 4세 누리과정의 놀이 유형과 달리 만 5세 누리과정의 놀이유형은 이야기 나누기에 특히 치우쳐 있으며 그밖에 다른 활동들은 비교적 고른 분포를 보이고 있었다. 가장 적은 것은 현장체험 활동이 8개, 1.2%였으며 그 다음으로 적은 것은 요리 활동이 18개, 2.6%에 그치고 있었다.

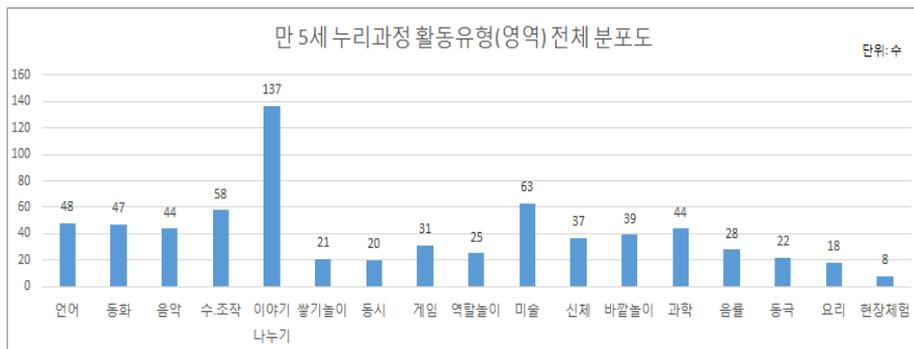
생활주제별로 살펴보면 이야기 나누기 활동은 모든 생활주제에서 가장 많은 비중을 차지하고 있었으며 특히 '생활과 환경' 생활주제는 이야기 나누기가 1/3을 차지하고 있었다. '우리나라' 생활주제는 가장 많은 미술 활동을 포함하고 있었다. '유치원과 친구', '나와 가족', '우리 동네', '세계여러나라', '생활과 환경', '봄, 여름, 가을, 겨울' 생활주제들은 현장활동을 전혀 포함하지 않고 있었으며 '나와 가족', '생활과 환경' 생활주제는 요리 활동을 전혀 포함하지 않고 있었다. 그밖에 '나와 가족' 생활주제는 음악 활동을, '우리동네', '동식물과 자연' 생활주제는 동시 활동을, '우리나라' 생활주제는 음률활동을, '생활과 환경' 생활주제는 쌓기놀이 활동을 전혀 포함하지 않고 있었다.

표 III-1-9 만 5세 누리과정의 활동 영역

단위: 수(%)

구분	활동 유형(영역)																	계
	언어	동화	음악	수·조작	이야기나누기	쌓기놀이	동시	게임	역할놀이	미술	신체	바깥놀이	과학	음률	동극	요리	현장체험	
전체	48 (7.0)	47 (6.8)	44 (6.4)	58 (8.4)	137 (199)	21 (3.0)	20 (2.9)	31 (4.5)	25 (3.6)	63 (9.1)	37 (5.4)	39 (5.7)	44 (6.4)	28 (4.1)	22 (3.2)	18 (2.6)	8 (1.2)	690 (100.0)
유치원과 친구	6	2	7	2	18	2	1	4	2	5	3	3	2	2	1	2	0	62
나와 가족	4	5	0	8	12	1	1	2	3	7	4	3	3	4	3	0	0	60
우리동네	5	2	1	7	9	3	0	4	6	4	4	5	3	4	1	2	0	60
동식물과 자연	4	7	5	5	11	1	0	1	1	5	2	3	7	5	3	1	2	63
건강과 안전	4	4	6	5	11	2	1	3	3	3	3	8	3	2	2	2	1	63
생활도구	3	7	6	2	13	2	5	2	2	8	5	6	6	2	3	2	2	76
교통기관	7	3	3	9	16	1	2	1	1	4	3	2	2	2	1	1	2	60
우리나라	6	3	5	7	11	2	1	1	2	12	4	1	3	0	2	2	1	63
세계 여러나라	3	6	4	4	12	3	2	5	3	5	4	3	3	3	2	2	0	64
생활과 환경	1	5	3	2	16	0	3	4	0	4	1	1	5	1	2	0	0	48
봄, 여름, 가을, 겨울	5	3	4	7	8	4	4	4	2	6	4	4	7	3	2	4	0	71

그림 III-1-9 만 5세 누리과정 활동유형(영역) 전체 분포도



## 2 국외 놀이 관련 연수 프로그램

### 가. 캐나다

캐나다는 질 높은 놀이 환경을 유아에게 제공하고자 유치원 교원을 대상으로 한 놀이 관련 연수 프로그램을 실시하고 있었다. 수업과 놀이를 통합시키는 프로그램과 자연을 활용하는 실외놀이에 대하여 알아보는 프로그램 등이 진행되고 있었으며, 구체적인 내용은 <표 III-2-1>와 같다.

표 III-2-1 캐나다 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
캐나다	Edmonton Regional Learning Consortium	교실에서 놀이 찾기	수업과 놀이를 통합시킬 수 있는 실용적인 아이디어를 제공함. 유아 발달과 관련 있는 12가지의 놀이 형태를 탐색함. “놀이 기반 교실”의 구성요소를 살펴보고 교실에서 어떻게 놀이를 적용하고 재설계 할지 알아 봄. 놀이 기반 환경과 관련하여 동료, 관리자 및 학부모의 질문들에 답하기 위해 필요한 문서들도 다룸. 놀이 기반 교실을 활성화하기 위한 교사 역할에 대하여 논의함. 놀이를 통해 유아기 학습 능력을 향상시킬 수 있는 사례들을 살펴 봄.	6.5시간	Pre-K 부터 1학년 교사 및 강사	집합
		유아기 실외놀이: 학습, 웰빙과 자연을 위한 연결점	실외 자연놀이와 관련한 연구들을 살펴보고 장점에 대해 배움. 실외 자연놀이를 수업 중 어떻게 적용할지에 대한 실용적인 아이디어를 제공함.	3시간	Pre-K 부터 2학년 교원, 관리자, 학부모	집합
	Nova Scotia Community College (Kingstec Campus)	실외 자연 놀이	유아의 놀이감각을 길러주는 환경이 무엇을 의미하는지 탐색하고 자연주의 교수법을 살펴 봄. 실외놀이 및 자연주의 교수법의 핵심 요소를 살펴보고 유아 교육 철학과 실재를 탐색함.	2시간	-	집합

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
	Government of Saskatchewan	놀이 및 탐색 워크숍 (1, 2단계)	연령에 적합하며 질 높은 놀이 기반 학습 경험을 다양한 현장에서 유아에게 제공함. 유능한 학습자로서의 유아에 대한 이해를 증진시킴. 대인관계와 유아 학습환경에 대한 중요성에 대하여 배움.	6시간 (1단계), 6시간 (2단계)	영유아 보육 및 교육기관 종사자	원격 (1단계) 및 집합 (2단계)

자료: 1) Edmonton Regional Learning Consortium 홈페이지 <http://www.erc.ca/programs/>에서 2018. 4. 13. 인출.  
 2) Nova Scotia Community College(Kingstec Campus) 홈페이지 <http://aurora-lee.ca/ECDSC/2018/03/outdoor-and-nature-play/>에서 2018. 4. 13. 인출.  
 3) Government of Saskatchewan 홈페이지 <https://www.saskatchewan.ca/government/education-and-child-care-facility-administration/training-and-workshops-for-teachers-and-educators/play-and-exploration-workshops>에서 2018. 4. 13. 인출.

## 나. 호주

호주는 놀이와 관련하여 영유아기 활동적인 놀이와 자연놀이에 대해 배울 수 있는 교원 연수 프로그램을 진행하고 있었다. 구체적인 내용은 <표 III-2-2>에 제시하였다.

표 III-2-2 | 호주 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
호주	Australian Capital Territory Government	놀이하는 유아, 활동적인 놀이	기본적인 동작들을 가르치는 방법을 배움. 자신감 있고 재미있으며 상호교류적인 방식으로 활동적인 놀이를 독려하는 방법을 배움.	2시간 (기본), 5시간 (심화)	모든 유치원 교사	원격 (기본) 및 집합 (심화)
	New South Wales (NSW) Education Standards Authority	영유아기 자연놀이	자연놀이가 영유아기 발달을 어떻게 돕는지 연구를 살펴 봄. 서비스 프로그램과 자연놀이를 통합시키는 방법을 배움. 자연놀이의 장점과 유형에 대하여 알아봄.	2시간	영유아 교사, 센터장 및 운영진 등	원격

자료: 1) Australian Capital Territory Government Teacher Quality Institute 홈페이지 <https://teachereducation.tqi.act.edu.au/>에서 2018. 4. 13. 인출.  
 2) New South Wales(NSW) Education Standards Authority Teacher Training Australia 홈페이지 <https://online.tta.edu.au/courses/nature-play-in-early-childhood>에서 2018. 4. 26. 인출.



## 다. 일본

일본은 유치원 및 초등학교 교원을 대상으로 ‘사물과 놀자, 사물로 생각하자’라는 놀이 관련 연수프로그램을 실시하고 있었다. 이 프로그램을 통하여 교사들은 유아기 놀이와 초등학교 저학년의 배움과 연계해서 살펴보고, 사물을 이용한 놀이를 진행하는 법을 배울 수 있다(표 III-2-3 참조).

표 III-2-3 일본 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
일본	Sensei Portal	‘사물’과 놀자, ‘사물’로 생각하자	유아의 ‘놀이’에서부터 초등학교 저학년의 ‘배움’까지 연계해서 살펴 봄. “물건에서 태어난 배우”라는 주제로 기초 강연을 실시함. 워크숍을 통해 ‘사물’과 관련된 놀이를 실천하는 방법에 대하여 배움.	7시간	유치원 교사, 초등학교 교원 등	집합

자료: Sensei Portal 홈페이지 <https://senseiportal.com/events/35913>에서 2018. 4. 26. 인출.

## 라. 영국

영국은 연수프로그램을 통하여 영유아 기관 종사자들을 대상으로 상상놀이, 실외놀이, 실내·외 물놀이 및 모래놀이, 지지분한 놀이 등 다양한 종류의 놀이들을 소개하고 있었으며 각 놀이의 장점 및 적용방법에 대하여 가르치고 있었다. 또한 아동의 놀이 패턴을 나타내는 도식과 관련된 이론들을 배워보는 프로그램도 마련되어 있었으며, 교육으로서의 놀이를 발전시키는 전략을 공유하고 탐색해보는 프로그램도 있었다. 구체적인 내용은 <표 III-2-4>와 같다.

표 III-2-4 영국 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
영국	Lancashire County Council	실내·외 물놀이 및 모래놀이	촉감을 자극시키는 놀이를 학습현장에서 적용시키는 실용적인 아이디어를 제공함.	2시간	영유아 기관 종사자	집합
		상상력 풍부하기	상상놀이의 역할 및 종류에 대하여 탐색함. 상상놀이를 촉진하고 발전시키는 방법에 대하여 배움.	2.5시간	영유아 기관 종사자	집합

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
	Learning Curve Group	실외 놀이	실외놀이의 장점 및 실외 놀이공간의 중요 요소를 알아 봄. 5세 미만 아동이 건강하기 위해 필요한 신체 활동 및 실외환경에 대하여 배움. 숲 학교에 대하여 탐색함.	-	영유아 기관 종사자	원격
	Professional Association for Childcare and Early Years (PACEY)	도식: 아동 놀이의 패턴	아동의 학습 및 발달에 있어서 도식의 중요성에 대해 살펴 봄. 도식과 관련된 이론을 배움. 도식의 다양한 종류를 탐색함.	-	영유아 기관 종사자	원격
	Bristol City Council	놀이를 통해 함께 학습하기	영유아 전문가 및 기관 종사자들이 학습 현장에서 교육으로서의 놀이를 발전시킬 수 있는 전략 및 아이디어를 탐색하고 공유함.	2시간	영유아 기관 종사자	집합
	Achieving for Children	지저분한 놀이	영유아 기관 종사자들이 놀이를 이해하고, 실내외에서 지저분한 놀이 관련 아이디어를 발전시킬 수 있도록 돕는 실용적인 워크숍임. 지저분한 놀이의 중요성 및 관련 이론에 대하여 배움.	3.5시간	영유아 기관 종사자 및 가족 등	집합
	Newcastle City Council	아동의 상상놀이 및 가상놀이 지지하기	상상놀이와 가상놀이의 중요성을 이해함. 상상놀이와 가상놀이를 할 수 있는 기회를 어떻게 제공해야할지 알아봄. 아동 발달을 돕기 위해 상상놀이와 가상놀이를 어떻게 적용해야하는지 배움.	3시간	유아 기관 종사자	집합

- 자료: 1) Childcare Online Training 홈페이지 <https://childcareonlinetraining.co.uk/course/understanding-the-value-of-play-in-the-early-years/>에서 2018. 5. 10. 인출.  
 2) Lancashire County Council 홈페이지 <http://www3.lancashire.gov.uk/corporate/web/?siteid=2997&pageid=12924&e=e>에서 2018. 5. 10. 인출.  
 3) Learning Curve Group 홈페이지 <https://elearning.learningcurvegroup.co.uk/teaching-childcare-education/childcare/cache-outdoor-play/>에서 2018. 5. 10. 인출.  
 4) Professional Association for Childcare and Early Years(PACEY) 홈페이지 <https://www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-from-pacey/free-training-for-members/schemas-free-training/>에서 2018. 5. 10. 인출.  
 5) Bristol City Council 홈페이지 <https://www.bristolearlyyears.org.uk/wp-content/uploads/2017/07/North-Network-Terms-56-17-18.pdf>에서 2018. 5. 10. 인출.  
 6) Achieving for Children 홈페이지 [https://www.afccpdonline.co.uk/earlyyears/courses/bookings/c\\_detail.asp?cid=4801&iscancelled=0&curpage=&keyword=&ds=1&unconfirmed=&cs=&subid=228&keystages=&locationid=&sdate=10/May/2018&searchcode=&asearch=&tutid=&estid=&sdays=&smoth=&year=&targetid=&cal=&calday=&calmonth=&calyear=&caldate=&submonth=&subyear=&list=&palist=&frompage=&a=&b=&c=&d=&s\\_lead=](https://www.afccpdonline.co.uk/earlyyears/courses/bookings/c_detail.asp?cid=4801&iscancelled=0&curpage=&keyword=&ds=1&unconfirmed=&cs=&subid=228&keystages=&locationid=&sdate=10/May/2018&searchcode=&asearch=&tutid=&estid=&sdays=&smoth=&year=&targetid=&cal=&calday=&calmonth=&calyear=&caldate=&submonth=&subyear=&list=&palist=&frompage=&a=&b=&c=&d=&s_lead=)에서 2018. 5. 10. 인출.  
 7) Newcastle City Council 홈페이지 <https://www.newcastle.gov.uk/education-and-learning/training-and-development-for-the-childrens-workforce/early-years-training-programme>에서 2018. 5. 10. 인출.



## 마. 아일랜드

아일랜드의 놀이 관련 유치원 교원 연수 프로그램은 ‘실외놀이’로, 유아 기관 종사자들에게 3~5세 아동 발달을 증진시키는 실외놀이 경험의 중요성을 살펴보는 시간을 제공해주고 있었다. 구체적인 내용은 <표 III-2-5>에 나타나 있다.

표 III-2-5 | 아일랜드 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
아일랜드	National Childhood Network	실외놀이	3-5세 아동 발달을 증진시키는 실외놀이 경험의 중요성을 살펴 봄.	3시간	유아 기관 종사자	집합

자료: National Childhood Network 홈페이지 <https://www.ncn.ie/index.php/training/cpd-training>에서 2018. 5. 11. 인출.

## 바. 싱가포르

싱가포르의 놀이 관련 유치원 교원 연수 프로그램은 ‘노래 부르고 춤추며 놀자!’로, 음악을 활용한 놀이를 배워보는 프로그램이다. 본 프로그램을 통해 교사들은 노래, 손유희(fingerplay), 박수 게임, 율동, 노래부르기 게임 등을 배워볼 수 있고 다양한 타악기 연주 및 음악/율동 프로그램 만들기를 체험해 볼 수 있다. 구체적인 내용은 <표 III-2-6>와 같다.

표 III-2-6 | 싱가포르 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
싱가포르	Association for Early Childhood Educators	노래 부르고 춤추며 놀자!	노래, 손유희(fingerplay), 박수 게임, 율동, 노래부르기 게임 등 다양한 자료를 제 공함. 다양한 타악기 연주법과 음악/율동 프로그램 만드는 법을 배움.	12시간	영유아 교사	집합

자료: Association for Early Childhood Educators (Singapore) 홈페이지 <https://www.aeces.org/wp-content/uploads/2018/04/Lets-Sing-Dance-Play.pdf>에서 2018. 5. 11. 인출.

## 사. 미국

미국은 영유아 기관 종사자들을 대상으로 다양한 놀이 관련 연수 프로그램들을 제공하고 있었다. 영유아기 놀이의 중요성 및 역할을 알려주는 프로그램들부터 실외놀이의 중요성과 수업시간에 실외놀이를 증진시키는 방법, 표현놀이와 상상놀이의 개념 및 중요성 등을 배울 수 있는 프로그램들이 실시되고 있었다. 구체적인 내용은 <표 III-2-7>에 언급하였다.

표 III-2-7 미국 유치원 교원 대상 연수 프로그램

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
미국	Child Care Education Institute (CCEI)	영유아기 놀이의 중요성	영유아기 모든 영역에서 최상의 발달을 증진시키기 위한 놀이의 중요성을 알아 봄. 놀이의 장점 및 유형에 대하여 배우고, 아동의 삶 속에서 더 많은 놀이를 증진시키기 위한 방법에 대하여 살펴 봄.	2시간	영유아 기관 종사자/ 중급 단계	원격
		표현 놀이 및 예술성 발달에 초점 두기	표현놀이에 집중하여 영유아기 발달에 있어서 다양한 형태의 놀이가 갖는 중요성에 대해 알아 봄. 표현놀이의 주요 요소인 그림 그리기와 관련하여, 그림 그리기 기술의 전형적인 발달과정을 살펴보고 그러한 기술들이 영유아 발달과 어떠한 관련이 있는지 배움.	2시간	영유아 기관 종사자/ 중급 단계	원격
	The Care Courses School, Inc.	야외에서 놀자	실외 놀이공간의 설계와 공간 활용 연계하기, 실외 놀이공간에서 자연물 활용하기, 자연을 활용하여 아동의 사회적·정서적 웰빙 및 언어적·과학적 이해력 증진시키기, 음악활동 및 율동을 위해 야외공간 활용하기 등을 다룸.	10시간	영유아 기관 종사자	원격
		놀이의 마법	아동 발달에서 놀이의 역할, 놀이와 학습간의 관계, “놀이를 통한 학습”, 아동의 동기 부여하기, 상상놀이 지지하기, 활동적이고 거친 놀이의 역할, 놀이터에서 놀이 계획하기 등에 대하여 다룸.	12시간	영유아 기관 종사자	원격
		놀이에서의 상상	아동 정서 발달에서 가상놀이의 중요성, 가상놀이의 장점, 아동의 가상놀이에서 어른의 역할, 일상에서 아동의 상상력 지지하기, 건강함/건강하지 못한 상상놀이 평가하기, 교사를 위한 연극활동 팁, 이야기 재연하기 활동에서 교사의 역할, 재연하기 활동에 적합한 이야기들 등에 대하여 다룸.	6시간	영유아 기관 종사자	원격

국가	기관	제목	연수 내용	시간	대상 /단계	운영 형태
	Michigan Registry	실외 놀이의 중요성	구조화된 실외 놀이의 중요성, 밖으로 나가기 꺼리는 아동의 흥미 일으키는 방법, 놀이경험을 더 의미 있게 만드는 방법을 다룸.	2.5시간	영유아 기관 종사자, 부모 등	집합
		지저분해 지기	지저분한 놀이(messy play)의 장점과 일상생활에 개방적인 경험(open-ended experiences)을 포함시키는 전략에 대하여 알아 봄.	2시간	영유아 기관 종사자, 부모 등	집합
	Collaborative for Children	야외에서 더 놀게 해주세요: 실외 놀이의 중요성	실외 놀이의 장점과 일상적인 커리큘럼에서 실외놀이를 우선시하는 방법을 배움. 놀이터 설치기준, 점검 및 장비 등 실외놀이의 안전과 관련된 부분과 함께 교수방법에 대해서도 알아 봄. 실외놀이를 증진시키고, 계획하고, 관찰하는 방법을 제시함.	2시간	영유아 기관 교원	원격
		영유아기 놀이의 역할 이해하기	놀이의 긍정적인 측면을 다룸. 놀이의 개념과 관련한 정의 및 이론들을 배움. 적절한 놀이 도구 및 영유아기 교실에서 놀이와 학습을 지지하는 방법을 알아 봄. 아동의 놀이경험을 지원하기 위하여 아동의 연령에 적합한 전략들을 발전시킴.	2시간	영유아 기관 교원	원격

- 자료: 1) Child Care Education Institute 홈페이지 <https://www.cceionline.com/catalog-preschool/>에서 2018. 5. 17. 인출.
- 2) The Care Courses School, Inc. 홈페이지 <https://www.carecourses.com/Ecommerce/CourseDetail.aspx?ItemID=349>에서 2018. 5. 17. 인출.
- 3) Michigan Registry 홈페이지 <https://go.miregistry.org/CourseDetails.aspx?CID=105792-4009>에서 2018. 5. 17. 인출.
- 4) Collaborative for Children 홈페이지 <http://collabforchildren.tamu.edu/courses/courseListByCatID.php?category=40&pCatTitle=Collaborative%20for%20Children&subtitle=Child+Growth+and+Development>에서 2018. 5. 17. 인출.

### 3 국내 놀이 관련 연수 프로그램

2018년 시·도별로 진행되고 있는 놀이와 교육과정 관련 연수 프로그램을 조사한 결과, 대부분 원격연수 프로그램들로 연수가 이루어지고 있으며, 아이들의 권리이자 본능으로서의 놀이, 다양한 놀이 활동과 관련된 내용으로 구성되어 있다. 한편 집합연수 프로그램은 전남과 세종에서 놀이를 방법적으로 활용한 연수가 실시되고 있음을 확인할 수 있다.

표 III-3-1 시·도별 유치원 교원 대상 연수 프로그램(2018년)

시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
강원도 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '땡큐! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	20일
광주광역시 교육연수원	놀이의 반란	유아를 위한 다양한 놀이의 종류와 방법을 알고, 유아에게 다양한 놀이감을 활용하여 놀이 활동하는 법을 학습한다.	원격	15차시	15일
경상북도 교육청 연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '땡큐! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	18일
대구광역시 교육연수원	함께 만드는 놀이환경	유아를 위한 교수학습 자료의 이해, 발달에 적합한 교수학습 자료 살펴보기, 유아를 위한 교수학습 자료의 분류 알아보기, 일반적인 교수학습 자료 다시 이해하기, '그림책'을 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 주변의 놀이감 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 자연물로 놀이하기, 전통놀이감으로 놀이하기, 로봇과 함께 놀이하기, 신발로 놀이하기, 마음과 마음으로 놀이하기, 사진으로 놀이하기, 유틸리티 프로그램 활용하기, 무비	원격	15차시	26일



시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
		메이커로 놀이하기, 놀잇감 없는 교실에서 놀이하기			
	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '뚝!쿵! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	26일
대전 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '뚝!쿵! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	21일
인천광역시 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '뚝!쿵! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	25일
전라북도 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	'아이들의 권리이자 본능, 놀이', '학교에서의 놀이', '하나씩 짚어보기', '뚝!쿵! 바닥에 앉아 놀기', '실과 손으로 상상하며 놀기', '치열한 두뇌 싸움! 고누', '편을 나눠서 놀아요', '색다른 규칙으로 신나게 놀기', '땅에 그림을 그리고 신나게 놀기', '학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이', '재미 가득 교실 가위바위보 놀기', '도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이', '누구나 이길 수 있는 운동장 놀이', '교구를 활용해 색다르게 놀기', '우리 반이 함께하는 운동장 놀이', '운동장에서 즐기는 전래놀이'	원격	15차시	20일

시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
충청남도 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	‘아이들의 권리이자 본능, 놀이’, ‘학교에서의 놀이’, ‘하나씩 짚어보기’, ‘딱!콩! 바닥에 앉아 놀기’, ‘실과 손으로 상상하며 놀기’, ‘치열한 두뇌 싸움! 고누’, ‘편을 나눠서 놀아요’, ‘색다른 규칙으로 신나게 놀기’, ‘땅에 그림을 그리고 신나게 놀기’, ‘학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이’, ‘재미 가득 교실 가위바위보 놀기’, ‘도망개! 잡아라! 신나는 술래놀이’, ‘누구나 이길 수 있는 운동장 놀이’, ‘교구를 활용해 색다르게 놀기’, ‘우리 반이 함께하는 운동장 놀이’, ‘운동장에서 즐기는 전래놀이’	원격	15차시	15일
탐라교육원 (제주도)	우리 함께 놀자! 놀이를 깨닫는 인성교육	협동과 소통, 창의인성놀이가 답이다. 인성노트와 고미안칭 스피치를 통한 자기성장, 관찰과 관심으로 친밀해 지는 우리, MBTI 프로젝트 학습으로 우리를 이해한다, 진심어린 칭찬으로 커지는 우정, 인성놀이활동, 꾸준히 천천히 함께 그리고 즐겁게, 친구, 자세히 보아야 아름답다, 협동, 손으로 배운다, 10대 도덕가의 생각, 학습과 협동, 두마리의 토끼를 잡다, 1+1 = 공부의 시너지 효과를 경험하라, 수업시간 3분 안에 웃음을 터트려라, 활동중심수업, 공부에 재미를 더하다, 이야기로 다듬어지는 인성, 마음으로 깨닫는 인성, 대화하며 서로를 통해 배우는 인성, 연극으로 비춰보는 나의 대화법, 함께 어울리며 함께 익어가는 우리, 마음을 열 어라, 내 감정 살피기 활동, 자성, 인성, 감성을 키우는 수업, 인성교육에 활용할 수 있는 다양한 활동, 손과 발로 익히는 인성, 우리는 하나, 하나된 모듬 세우기 놀이, 축구, 피구 남녀 함께 해서 더 즐겁다, 활기찬 모듬 활동을 위한 게임놀이, 관계를 돈독하게 하는 협동 미션활동, 우리는 놀아야 한다. 놀면서 크는 아이들, 체육시간에 재미를 더 할 놀이활동, 담임선생님배 워자지컬 운동회, 명불허전 고전게임으로 팀웍 기르기	원격	30차시	20일
전라남도 교육연수원	놀이 활동수업	그림책을 활용한 놀이수업, 놀면서 감정을 표현하는 감성 놀이수업, 미술 놀이수업, 스토리텔링이 있는 수학 놀이수업, 신체활동을 통한 놀이수업	집합	15차시	5일
세종특별 자치시 교육연수원	유아 연극놀이	유아의 발달적 특성을 알아보고, 그에 따른 연극놀이 접근방법을 알아본다. 옛이야기, 그림책 등 이야기를 소재로 한 이야기극화(Story Dramatization) 수업 구성의 원리를 이해한다. 유아에게 적용할 수 있는 지도방법을 익히고, 이야기극화 프로그램을 고안하여 모의수업 한다.	집합	15차시	2일

자료: 1) 강원도 교육연수원 홈페이지. <http://www.geti.or.kr/>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 2) 경상북도 교육연수원 홈페이지. <http://www.gbeti.or.kr/>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 3) 광주광역시 교육연수원 홈페이지. <http://eduup.gen.go.kr/>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 4) 대구광역시 교육연수원 홈페이지. <http://edu.deti.or.kr/>에서 2018. 4. 12. 인출.



- 5) 대전 교육연수원 홈페이지. <http://www.teti.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 6) 서울특별시 교육청 교육연수원 홈페이지. <http://www.seti.go.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 7) 세종특별자치시 교육연구원 홈페이지. <http://sjti.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 8) 인천광역시 교육연수원 홈페이지. <http://www.ieti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 9) 전라남도 교육연수원 홈페이지. <http://www.jeti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 10) 전라북도 교육연수원 홈페이지. <http://jbstudy.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 11) 충청남도 교육연수원 홈페이지. <http://www.ceti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.
- 12) 탐라교육원(제주도) 홈페이지. <http://www.tamna.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.

2017년 실시된 시·도별 놀이와 교육과정 관련 연수 프로그램을 살펴본 결과도 대부분 원격연수 프로그램들로 연수가 이루어지고 있는 것으로 나타났으며, 연수 내용은 아이들의 놀이 본능, 놀이의 효과, 교수학습 자료로서의 놀이감 등과 관련된 내용으로 구성되어 있다. 한편 집합연수 프로그램은 놀이와 통합교육, 유아와 함께 하는 협력놀이 등 포괄적인 관점에서 연수 프로그램이 진행되었음을 확인할 수 있다.

【 표 III-3-2 】 시·도별 유치원 교원 대상 연수 프로그램(2017년)

시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
강원도 교육연수원	놀이의 반란	'놀이, 아이들의 본능', 놀이의 새 창, 놀이의 진실, 놀이의 효과, '놀이, 아이들의 비타만', 기본 놀이, 땅놀이, 패 놀이, 놀이감 놀이, 생각하며 하는 놀이	원격	15차시	20일
	함께 만드는 놀이환경	유아를 위한 교수학습 자료의 이해, 발달에 적합한 교수학습 자료 살펴보기, 유아를 위한 교수학습 자료의 분류 알아보기, 일반적인 교수학습 자료 다시 이해하기, '그림책'을 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 주변의 놀이감 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 자연물로 놀이하기, 전통놀이감으로 놀이하기, 로봇과 함께 놀이하기, 신발로 놀이하기, 마음과 마음으로 놀이하기, 사진으로 놀이하기, 유틸리티 프로그램 활용하기, 무비메이커로 놀이하기, 놀이감 없는 교실에서 놀이하기	원격	15차시	20일
경상남도 교육연수원	함께 만드는 놀이환경	유아를 위한 교수학습 자료의 이해, 발달에 적합한 교수학습 자료 살펴보기, 유아를 위한 교수학습 자료의 분류 알아보기, 일반적인 교수학습 자료 다시 이해하기, '그림책'을 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 주변의 놀이감 교수학습 자료로 다시 들여다보기, 자연물로 놀이하기, 전통놀이감으로 놀이하기, 로봇과 함께 놀이하기, 신발로 놀이하기, 마음과 마음으로 놀이하기, 사진으로 놀이하기, 유틸리티 프로그램 활용하기, 무비메이커로 놀이하기, 놀이감 없는 교실에서 놀이하기	원격	15차시	28일

시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
세종특별자치시 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	‘아이들의 권리이자 본능, 놀이’, ‘학교에서의 놀이’, ‘하나씩 짚어보기’, ‘땃!콩! 바닥에 앉아 놀기’, ‘실과 손으로 상상하며 놀기’, ‘치열한 두뇌 싸움! 고누’, ‘편을 나눠서 놀아요’, ‘색다른 규칙으로 신나게 놀기’, ‘땅에 그림을 그리고 신나게 놀기’, ‘학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이’, ‘재미 가득 교실 가위바위보 놀기’, ‘도망개 잡아라! 신나는 술래놀이’, ‘누구나 이길 수 있는 운동장 놀이’, ‘교구를 활용해 색다르게 놀기’, ‘우리 반이 함께하는 운동장 놀이’, ‘운동장에서 즐기는 전래놀이’	원격	15차시	19일
부산광역시 교육연수원	놀이, 학교에 행복을 더하다	‘아이들의 권리이자 본능, 놀이’, ‘학교에서의 놀이’, ‘하나씩 짚어보기’, ‘땃!콩! 바닥에 앉아 놀기’, ‘실과 손으로 상상하며 놀기’, ‘치열한 두뇌 싸움! 고누’, ‘편을 나눠서 놀아요’, ‘색다른 규칙으로 신나게 놀기’, ‘땅에 그림을 그리고 신나게 놀기’, ‘학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이’, ‘재미 가득 교실 가위바위보 놀기’, ‘도망개 잡아라! 신나는 술래놀이’, ‘누구나 이길 수 있는 운동장 놀이’, ‘교구를 활용해 색다르게 놀기’, ‘우리 반이 함께하는 운동장 놀이’, ‘운동장에서 즐기는 전래놀이’	원격	15차시	14일
탐라교육원 (제주도)	놀이, 학교에 행복을 더하다	‘아이들의 권리이자 본능, 놀이’, ‘학교에서의 놀이’, ‘하나씩 짚어보기’, ‘땃!콩! 바닥에 앉아 놀기’, ‘실과 손으로 상상하며 놀기’, ‘치열한 두뇌 싸움! 고누’, ‘편을 나눠서 놀아요’, ‘색다른 규칙으로 신나게 놀기’, ‘땅에 그림을 그리고 신나게 놀기’, ‘학생들의 시선을 하나로! 주의 집중 놀이’, ‘재미 가득 교실 가위바위보 놀기’, ‘도망개 잡아라! 신나는 술래놀이’, ‘누구나 이길 수 있는 운동장 놀이’, ‘교구를 활용해 색다르게 놀기’, ‘우리 반이 함께하는 운동장 놀이’, ‘운동장에서 즐기는 전래놀이’	원격	15차시	20일
경기도울곡 교육연수원	교실 속 레크리에이션 (함께하는 교육놀이)	학교수업이 재미있고, 행복한 교실이 될 수 있도록 다양한 교육활동을 전달, 함께하는 다양한 놀이와 리더십활동을 통한 즐거운 학교생활이 될 수 있도록 함, 문제해결활동을 통한 학생들의 문제해결 능력 증진	집합	15차시	5일
충청북도 단체 교육연수원	평화로운 교실 공동체를 만드는 놀이와 통합교육	교실과 학교, 가정과 동네에서 놀이하는 관계를 되살린다. 자연과 마을에서 함께 할 수 있는 나들이나 놀이를 통해 학교, 가정, 마을 공동체를 회복할 수 있다. 강강술래 등 공동체놀이를 지도할 수 있는 기능을 익혀 학급과 학교 전체가 대동놀이를 할 수 있는 힘을 기른다.	집합	30차시	15일

시·도	연수 제목	연수 내용	운영구분	시간	일수
대구광역시 교육연수원	유아와 함께하는 협력놀이로 행복한 교실 만들기 멘토링	유치원 교사의 역할, 교사 마음 코칭, 교육과정 이해와 재구성, 교육과정 재구성의 실제, 자연 놀이 효율적 운영, 자연놀이의 실제, 자연물을 이용한 협력놀이, 유치원 교사로 살아남기, 꿈과 배움에 대하여	집합	15차시	21일

- 자료: 1) 강원도 교육연수원 홈페이지. <http://www.geti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 2) 경기도울곡 교육연수원 홈페이지. <http://www.yulgog.org>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 3) 경상남도 교육연수원 홈페이지. <http://www.gneti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 4) 대구광역시 교육연수원 홈페이지. <http://edu.deti.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 5) 부산광역시 교육연수원 홈페이지. <http://edu.beti.go.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 6) 세종특별자치시 교육연구원 홈페이지. <http://sjti.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 7) 충청북도단체 교육연수원 홈페이지. <http://www.danjae.go.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.  
 8) 탐라교육원(제주도) 홈페이지. <http://www.tamna.or.kr>에서 2018. 4. 12. 인출.

## 4 해외사례 분석

본 절에서는 해외의 놀이 중심 교수-학습 활동을 위한 교사교육 사례를 찾아보 고자 한다. 이를 위해서 각 나라의 교사교육의 일반적 동향과 각 나라에서 유아의 놀이를 어떻게 규정하는지 간략하게 살펴본 후, 유아교사를 위한 놀이 관련 연수 프로그램 사례를 소개하였다.

### 가. 핀란드

#### 1) 현직교사교육의 일반적 동향

교사교육은 예비교사교육을 받고 난 이 후 교사가 현장에서 일을 하는 동안에 일어나는 하나의 학습과정이다. 핀란드에서 현재 교사교육은 학습과정, 기관의 효율성, 전문적 학습공동체 같은 개념에 초점을 두고 있다. 하지만 다른 측면에서 교사 전문성 개발은 교사가 예비교사교육을 받을 때부터 이루어진다고 보는 시각도 있다. 예비교사교육에서 중요하게 인식되는 부분은 질문하고 비판적으로 탐구 하는 접근방식이다. 이는 교사가 자신의 전문성 개발에 대해 더 책임감을 가지도록 하는 것이며 자신의 교수와 학습에 대해 재평가하도록 하는 데 있어 매우 중요한 역할을 한다. 유럽연합(European Commission)은 교사교육을 3단계로 나누어 이 단계에 따라 지원하고 있다. 신규교사교육, 교사양성교육 졸업 후 3-5년차

교사교육, 일반 교사교육으로 나누어서 유럽전체에서 일관되고 전체적으로 체계가 잡힌 교육을 실시하고자 한다. 유럽연합은 교사교육의 연속체를 만드는데 협력하고 있는데 교사교육의 또 다른 목적은 반성적으로 사고하는 교사, 자발적으로 학습하는 교사가 되도록 하기 위함이다(Niemi, 2015).

핀란드에서도 교사교육을 연속체의 개념으로 보고 있다. 예비교사교육이 교사교육의 기저가 되며 이를 바탕으로 교사의 전문성이 연속적으로 성장되는 것으로 본다. 핀란드 예비교사교육이 다른 여러 나라와 다르게 중요한 특이점은 교사교육에 있는 연구에 대한 배움이다. 모든 학생은 연구세미나 혹은 연구 프로젝트에 참여해야 하며 교육연구에서 활용할 수 있는 다양한 종류의 연구방법을 배운다. 이런 활동의 목적은 지식을 창출하고 과학적으로 비판할 수 있는 사고방식을 배우는 것이다. 이러한 과정을 통해서 학생들은 최신의 연구결과로부터 지식을 습득하고, 어떤 것을 가르치고 배우는 것에 대한 최근의 연구에 익숙해지게 된다. 결국 이런 과정은 교사가 연구에 기반한 태도로 자신의 업무에 임할 수 있도록 한다. 여기에서 가장 중요하게 학생이 배우는 것은 비판적 사고, 독립적인 사고, 탐구, 과학적인 문해력, 현상이나 지식에 대해 질문하기 등이다(Niemi, 2015).

핀란드의 현직교사교육은 다양한 형태를 지니고 있다. 공식적으로 모든 교사는 매년 3일간의 의무인 현직교사교육을 받아야 하나 실제로는 지방에 따라 다양한 방식으로 이루어진다. OECD(2013)에 의하면 핀란드의 현직교사교육 시간은 다른 나라에 비해서 많지 않다. 하지만 이런 결과는 순수한 현직교육시간 외 학교기반성장 프로젝트가 있기 때문이다. 앞서 예비교사교육에서도 연구자로서의 교사역할을 중요시하였는데 현직교사교육에서도 각 기관에서 교사의 전문성과 동료간 학습을 기반으로 하는 프로젝트들이 이루어지고 있다. 이러한 프로젝트는 공적자금으로 지원이 되고 있다. 핀란드에서는 개별적으로 교사교육을 받는 것으로부터 보다 지속적인 성장 프로젝트 쪽으로 옮겨가는 강한 추세를 찾을 수 있다. 이런 성장 프로젝트가 효과성 측면에서 더 오래 지속되는 효과를 가진다고 인식한다. 이런 프로젝트를 지원하기 위하여 여러 대학과 교사가 협력하는 경우가 많다.

현직교사교육의 긍정적인 4가지 사례를 소개하고자 한다. 첫째, 다양한 전문가들의 협력을 통한 경계 가로지르기(Crossing boundaries toward multi-professional cooperation)이다. 이 사례는 한 기관에서 프로젝트를 만들어 참

여하는 동안 그 기관의 교사뿐만 아니라, 사회복지사, 심리학자, 건강 관련 전문가 등 여러 전문가들이 모여서 그들의 전문적 영역을 공유하는 것이다. 기관의 교사들이 가지는 어려움을 분석하여 여러 전문가의 아이디어와 해결방안이 공유되고 논의되는 과정을 거친다. 이 사례에서 이루어진 프로젝트의 제목은 양극의 과정(bi-polar process)으로 아래에서 위로의 접근과 위로부터 아래로의 접근을 동시에 취하였다. 이 과정 중에서 중요한 것은 교육적 리더십과 기관장의 헌신이었다. 기관 전체가 이 프로젝트를 함께 연결하는 과정으로 보고 기관이라는 사회 안에 참여와 상호 대화의 문화가 존재하도록 하였다. 이 프로젝트는 한 개인의 전문성 신장을 기관의 성장과 연결시킨 것이다. 교사가 자신의 성장을 기관 성장의 한 부분으로 본 것이 중요한 부분이다. 가장 중요했던 것은 기관에서 상호 소통적, 협력적인 근무 문화를 가졌던 것으로 보고되고 있다. 둘째, 계획 기반 접근을 활용하는 혁신적인 기관 공동체(Innovative school community a design-based approach)이다. 이는 기관에서 여러 지역사회와 연결하기 위해서 새로운 의사소통기법이나 정보통신기술을 활용해보는 것이었다. 셋째, 연구기반 예비교사교육과 현직교사교육을 과학, 기술, 수학 영역에서 연결하기(Connecting pre-service and in-service research-based teacher education in science, technology, and math)다. 이 사례는 학습자가 과학, 기술, 수학 영역에 동기를 가지게 할 뿐만 아니라 더 나은 학습성과를 성취할 수 있도록 도와주기 위해서 시작되었다. 한 공간에서 예비교사와 현직교사가 만나 그들의 전문성을 교환하는 것인데 만 3세에서 19세를 대상으로 하는 과정을 개발하였다. 끝으로, 신규교사를 더 잘 지원하는 것(Towards induction)으로 개인 멘토를 지정하여 신규교사의 전문성을 개발하고자 하는 것이다(Niemi, 2015).

예전에는 핀란드에서도 교사교육이나 연수가 연수 날짜에 정해진 교육을 하고 짧은 코스의 강좌를 수강하는 방식으로 이루어졌다. 현재도 이러한 방식이 남아있기는 하지만 현재는 보다 총체적이고 통합적인 접근으로 나아가고 있다. 이런 추세 안에서 교사는 기관이라는 작은 지역사회 안에서 하나의 개발자(developer)로 인식되는 것이다. 이를 통해서 살펴보면 핀란드의 교사교육 추세는 예비교사교육과 현직교사교육을 연결하여 전문성 신장을 위하여 두 기간을 연결하여 인식하는 것이며, 교사교육이 한 개인이 어떤 프로그램을 듣는 것보다는 교사가 속한

기관에서 만드는 프로젝트를 수행하면서 이루어지고, 이러한 프로젝트가 연구기반 접근 방식으로 이루어지면서 교사만 참여하는 것이 아니라 여러 전문가와 함께 이루어지는 것이다. 연구자로서의 교사 역할이 매우 중요한 부분이 흥미로운 부분이다. 끝으로 소통과 협력의 문화 및 기관장의 교육적 리더십이 바탕이 되어 이러한 교사교육이 이루어짐을 알 수 있다.

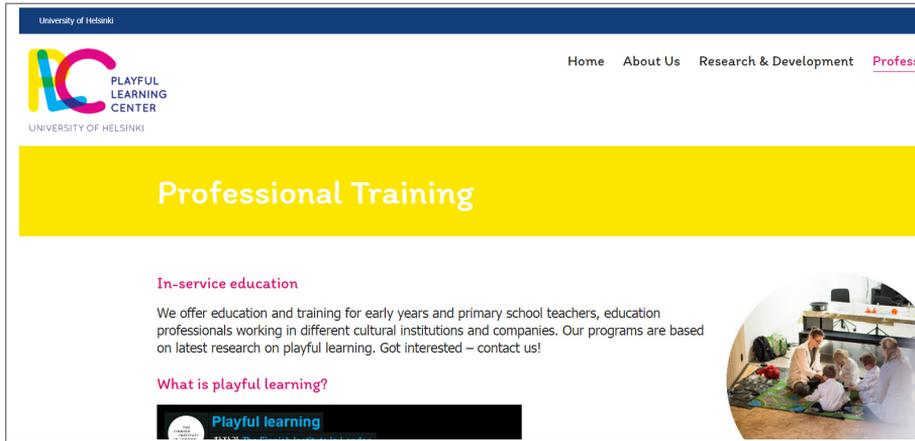
## 2) 놀이에 대한 관점

핀란드의 유아교육보육기관에서 일어나는 대부분은 놀이, 자유발견, 협력, 상호작용, 유아주도, 집중, 자신의 행동에 책임을 지는 것을 배우는 것들로 이루어져 있다. 유아는 기관에서 성공의 기쁨과 학습의 즐거움을 경험한다. 잘 알려진 대로 놀이를 통한 학습과 교육보육기관에서의 비공식적인 교육이 혼합된 독특한 형태가 핀란드 교육의 특징적인 모습이라 볼 수 있다(Education Finland, 2019).

## 3) 놀이 관련 교사교육 사례

핀란드의 사례는 헬싱키 대학(University of Helsinki)에서 영유아기 및 초등학교 교사, 다른 여러 기관 및 회사에서 근무하는 교육전문가들에게 연수를 제공하는 즐거운 학습센터(Playful Learning Center) 사례다. 즐거운 학습센터는 연구, 개발, 교육적 실제를 위한 생태시스템으로 학문과 교육적, 문화적 기관과 산업을 연결하는 역할을 하고 있다. 아래 그림을 보면 본 센터에서 제공하는 즐거운 학습에 대한 최근의 연구를 바탕으로 하고 있다(Playful Learning Center, 2019).

그림 III-4-1 핀란드 즐거운 학습센터(Playful Learning Center) 사례

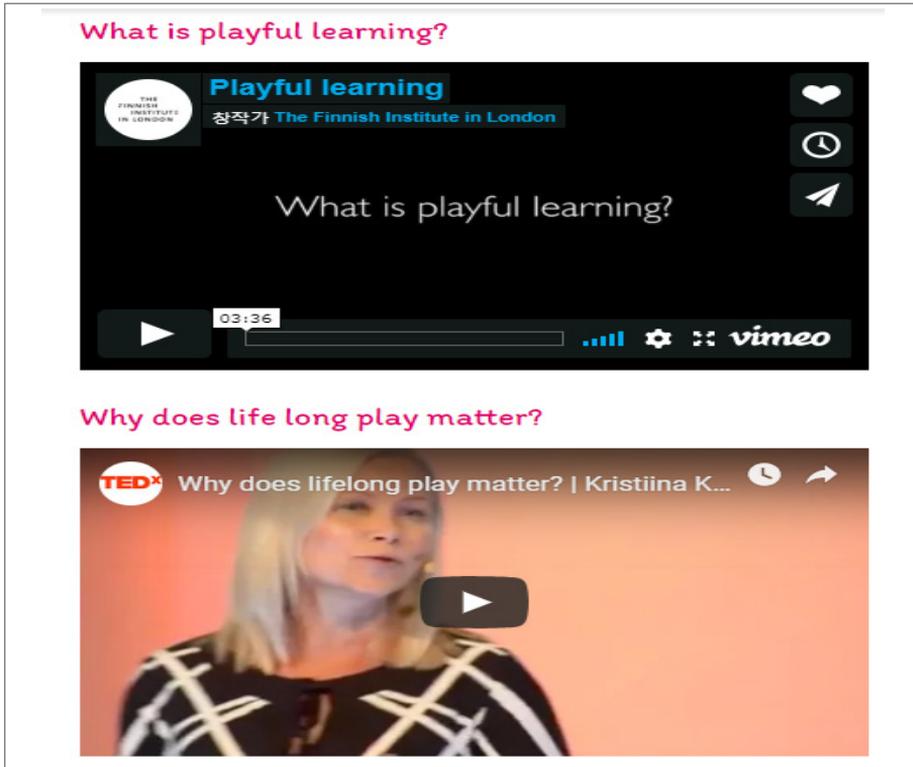


출처: Playful Learning Center, (2019) <https://plchelsinki.fi/professional-training/>에서 2019. 1. 5 발췌함.

또한, 즐거운 학습센터에서는 다양한 프로젝트를 수행하고 있는데 놀이와 관련된 것은 ‘놀이로 가는 길(Pathways to play)’이다. 프로젝트에 대한 소개 내용을 보면 이 프로젝트의 연구 목적은 놀이 속에서 보이는 학습에 대한 유아의 관점과 시각을 이해하는 것이다. 이 프로젝트 안에서 연구자는 다른 관찰 도구를 가지고 유아를 따라다니며, 유아교육보육기관에서 놀이 기반 활동에 대해 유아가 공유하는 생각을 알기 위해서 개별적으로 혹은 집단으로 인터뷰를 한다. 이 연구는 사회문화적 학습 패러다임과 참여적 교육에 초점을 두고 있다(Playful Learning Center, 2019). 앞서 핀란드에서는 개별적인 교사교육에서 교사가 연구자로서 프로젝트에 참여하는 경향으로 변하고 있음을 밝혔는데 이에 대한 사례를 보여 준다.

이 웹사이트에서는 현직교사교육을 소개하면서 ‘즐거운 학습이란 무엇인가?’와 ‘왜 놀이가 평생 동안 중요한가?’라는 동영상을 탑재하여 현직교사교육으로 소개 되는 내용을 교사가 더 잘 이해할 수 있도록 돕고 있다.

|| 그림 III-4-2 || 핀란드 즐거운 학습센터에 소개된 동영상



출처: Playful Learning Center, (2019). <https://plchelsinki.fi/professional-training/>에서 2019. 1. 5 발췌함.

## 나. 뉴질랜드

### 1) 현직교사교육의 일반적 동향

뉴질랜드에서는 영유아 기관에 있는 교사를 대상으로 최근 20여년 동안 계속적으로 많은 교사교육의 기회를 제공하고 있다. 이는 정부 주도의 개혁안에서 출발한 것으로 현장에서 자격을 갖춘 대학졸업자의 수를 증가시켰으며 연구를 기반으로 하는 교사의 수도 늘어나도록 만들었다. 교사들은 주로 정책이 주도하는 단기간의 전달 방식으로 이루어지는 교육에 의문을 가졌으며 체계적이며 계획된, 잘 조정되었고, 지속적으로 수행 가능한 것으로, 지원은 되지만 아래로부터의 접근 방식으로부터 시작된 교사교육을 원하고 있다. 이런 상황에서 교사교육은 학습자가 주도하는 학습을 강조하는, 이른바 함께 만들어가는 공간을 창조하고 있

으며 계속적으로 자신들의 실재를 비판적으로 반성해보려는 틀 안에서 토론하고자 하는 방향으로 나아가고 있다(Oberhuemer, 2013).

## 2) 놀이에 대한 관점

뉴질랜드에서 유아의 놀이는 다른 나라에 비해 심도 있게 논의되고 있음을 여러 문헌에서 찾아볼 수 있다. 단순히 놀이의 중요성을 개념적으로 강조하고 있는데 그치지 않고 유아의 놀이를 구체적으로 지원하고자 한다. 놀이를 통한 예술적 교수(the art of teaching through play)를 설명하면서 이를 자유놀이와 구별하고 놀이를 강조한다는 것이 때로는 교실에서 교사가 기술이나 전문적 지식을 필요로 한다는 사실을 놓치고 있음을 지적한다. 오히려 교사 주도의 활동과 유아 주도의 활동 간의 세밀한 선을 만들어 나가야 한다고 제안한다. 이는 흔히 놀이중심의 학습이라고 했을 때 유아의 아이디어나 흥미를 따라서만 수업을 해야 한다는 식으로 편향되게 이해하지 않도록 도와준다(Education Review, 2017).

오히려 교사의 역할을 매우 강조하고 있는데 놀이 기반 학습환경에서 교사의 주도를 잘 활용하는 것이 필요함을 강조한다. 지원받지 못한(unassisted) 놀이 경험이 많아지면 유아가 자신의 학습을 성장시켜 나가기가 어렵고 새로운 지식이나 능력을 경험하는 것에도 한계를 가진다. 놀이를 통한 성공적인 학습에서 계속해서 강조하는 것은 유아 주도 놀이와 교사의 사려 깊은 행동 간의 균형이다(Education Review, 2017).

또한, 교사의 능력 중에서 교사가 놀이를 계속적으로 반추하고 관찰하는 능력을 중요시하고 있다. 교사는 유아가 놀이할 때 어떤 학습이 일어나는지를 관찰할 수 있어야 한다. 교사에게 놀이에 대한 주도권을 넘기는 것도 아니며 유아가 명령하는 대로 교육과정을 운영하는 것도 아닌 것으로 협력적인 학습관계로 나아가야 함을 설명한다.

유아의 놀이를 지원하기 위해서 교사의 능력과 함께 교사의 자율성을 강조하고 있다. 교사는 놀이와 교육과정의 학습 영역뿐만 아니라 주요역량이나 개념, 교육과정의 원리 등과 연결할 수 있어야 한다. 이를 위해서는 교사의 역량과 함께 자율성이 필요함을 주장한다.

### 3) 놀이 관련 교사교육 사례

뉴질랜드에서는 우선 교사교육보다는 정보 공유의 형태에 가깝기는 하나 정부 교육부 사이트(www.education.govt.nz)에 다양한 자료를 이용한 놀이에 대한 아이디어를 제공하고 있다.

■ 그림 III-4-3 ■ 뉴질랜드 Education.govt.nz에 소개된 놀이 아이디어

## Play idea: Water play - Korikori wai

Water play is a fun, soothing activity, where children can play and learn alone or with others. All children can take part in water play.

**Water play can help children to:**

- develop hand-eye coordination
- learn to lift, pour and control water
- understand measuring, estimating and volume
- understand heavy/light, float/sink, full/empty and shallow/deep
- learn to concentrate and solve problems
- learn to share and cooperate with others.

**Adults can support children by:**

- making sure they are safe
- protecting them from the sun with hats and sunscreen
- adding warm water on cold days
- talking with them about what is happening
- encouraging them to ask questions and explore with water.

RUNNING A SERVICE
LICENSING AND REGULATIONS
FUNDING AND DATA
TEACHING AND LEARNING
Te Whāriki
Assessment for learning
Transitioning children with learning support needs into school
Learning tools and resources
Commemorating World War I for early learning services
Awareness days/weeks
Play ideas for playgroups
Adventure and junk play
Blocks
Books and storytelling
Carpentry

출처: Education.govt.nz(2019). <https://www.education.govt.nz/early-childhood/teaching-and-learning/learning-tools-and-resources/play-ideas/>에서 1월 29일 발췌함.

다양한 자료로 소개되고 있는 것은 모험과 폐품 놀이, 블록, 책과 스토리텔링, 목공, 클레이, 콜라주, 가족/역할놀이, 정보통신기술, 학습, 조작용 놀이, 수학, 지저분한 놀이, 음악, 자연 자원, 그림, 물리적 활동 놀이, 밀가루 반죽, 손가락 인형, 퍼즐, 모래, 과학과 자연, 방문하고 야외에 나가보기, 물놀이이다.

이 각 주제별로 각 놀이가 주는 혜택, 유아를 지원하는 방법, 필요한 각종 도구 이용방법 등을 소개하고 있다. 예를 들면 위 그림에서 보듯이 물로 하는 놀이를 설명하기 위해서 물로 하는 놀이가 유아에게 주는 혜택, 성인이 유아를 지원하는 방법, 물놀이를 지원하는 방법, 물놀이 관련 각종 도구 설명과 이를 교육과정인 Te Whāriki와 연결 짓는 부분까지 제시하고 있다. 각 주제별로 내용을 다운로드 하여 사용할 수 있도록 아래와 같은 양식으로 배포하고 있다. 놀이 홍보용 자료 중 물놀이 부분을 예시로 소개한다.

표 III-4-1 뉴질랜드 Education.govt.nz에 소개된 놀이 홍보용 자료

물놀이	
<p>교육과정(Te Whariki)</p> <p>물과 함께 하는 놀이는 영유아 교육과정(Te Whariki) 모든 요소(strand)에 해당하는 학습을 지원한다. 특히, 이 놀이는 탐색 요소를 지원할 수 있는데 여기에서 유아는 자신감을 얻고, 자신의 몸을 조절하는 것을 배우고, 적극적인 탐험과 사고, 추론을 위한 전략을 배운다. 물 놀이는 다른 또래와 함께 놀면서 갈등이 일어나고 문제해결의 기회를 연습할 수 있는 기회, 즉 기여 요소의 한 부분으로써 유아에게 유용한 사회적 기술을 발전시킬 기회를 제공한다. 소속의 요소 측면에서는 허용가능한 행동의 한계와 범위에 대한 개념을 발전시킨다.</p>	
<p>▣ 물놀이는 유아를 도울 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 손과 눈의 협응력을 발달시킨다.</li> <li>- 물을 들어올리고, 붓고, 통제하는 법을 배운다.</li> <li>- 측정, 어림, 부피를 이해한다.</li> <li>- 무거운/가벼운, 뜨고/가라앉는, 가득 찬/빈, 얇은/깊은 의미를 이해한다.</li> <li>- 집중하고 문제를 해결하는 방법을 배운다.</li> <li>- 타인과 공유하고 협동하는 것을 배운다.</li> </ul>	<p>▣ 물 제공하기</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물놀이는 야외의 설 수 있는 마루나 현관에서 잘 이루어진다. 물과 함께 가까운 곳에 모래를 두는 것은 유아가 더 흥미를 가지도록 해준다. 물놀이를 위해 수조나, 아기 욕조, 수납물건, 플라스틱 수납통을 이용할 수 있다. 깨끗하고 건조한 모래나 톱밥, 새 모이가 물대신에 사영될 수도 있다. 새 모이를 사용하는 경우 알려지 유무를 확인해야 한다.</li> </ul>
<p>▣ 성인은 아래와 같이 유아를 지원할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아의 안전을 확실히 한다.</li> <li>- 모자와 선스크린으로 유아를 보호한다.</li> <li>- 추운 날에는 온수를 첨가한다.</li> <li>- 무엇이 일어나고 있는지에 대해 유아와 대화한다.</li> <li>- 유아가 질문하고 물을 탐색하도록 격려한다.</li> </ul>	<p>▣ 갖추어야 할 것들</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물을 담을 수조, 아기 욕조 등</li> <li>- 부서지거나 녹슬지 않는 플라스틱, 나무, 금속 물건</li> <li>- 컵, 숟가락, 병, 소쿠리, 체, 갈때기 등</li> <li>- 스펀지, 수차, 물이 있는 캔</li> <li>- 쥐어짤 수 있는 병(예. 삼푸통)</li> <li>- 자연 재료(조개, 돌, 미역, 물에 뜨는 나무 조각 등)</li> <li>- 비누방울을 만들 수 있는 비누나 세제</li> </ul>

출처: Education.govt.nz(2019). <https://www.education.govt.nz/early-childhood/teaching-and-learning/learning-tools-and-resources/play-ideas/water-play/>에서 2019. 1. 27 발췌하여 번역함.

## 다. 아일랜드

### 1) 현직교사교육의 일반적 동향

아일랜드의 유아교육보육기관 현직교사교육은 시·자치주보육위원회(City and County Childcare Committees)와 국가보육조합(National Voluntary Childcare Organisations)을 통하여 아동청소년부(Department of Children and Youth Affairs)가 재정적으로 지원하고 있다. 재정적 지원은 유아교육보육 현장의 인력

을 지원하기 위하여 다양한 범위의 활동을 촉진하고 있다. 여기에는 짧은 기간의 전문성 실제 코스(예. 응급처치훈련, 유아 보호), 연수 세미나, 인가받은 연수 프로그램이 속한다. 또한, 아일랜드어 교육, 영재아 지원, 특수적 요구에 관련 된 프로그램 등 여러 연수가 멤버십으로 운영되는 조직과 특수이익집단에서 제공되고 있다.

현직교사교육에 참여하는 것은 교사가 자발적으로 하고 있다. 아일랜드에서도 교사가 교육이나 연수를 받을 시 현장에서 겪는 어려움이 있어 교육이나 연수에 대한 선택사항을 보다 융통적으로 변화시키고 있다. 현장 기반 학습을 함으로써 유아교육보육에서 보다 접근성을 높이는 가치 있는 메커니즘으로 인식하고 있다 (Eurydice, 2019). 2018년 4월 아일랜드의 유아청소년부 장관은 유아교육보육 교사를 위해 새로운 교사교육안의 중요성을 주장한 바 있어 아일랜드에서도 현직 교사교육의 중요성에 대한 공감대가 형성되어 있다.

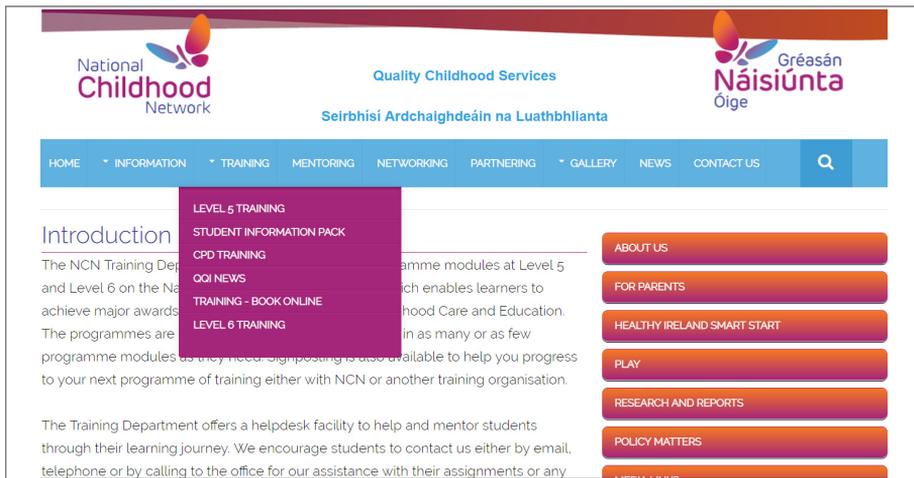
## 2) 놀이에 대한 관점

놀이는 유아기와 매우 밀접하게 관련된 개념으로 아일랜드에서는 유아의 놀이와 연결하지 않고서는 유아기가 구성된다는 사실을 인정하지 않을 정도로 강조하고 있다. 그러나 예전과 달리 가족이 핵가족화되면서 유아가 혼자 보내는 시간이 많아지면서 놀이할 수 있는 시간이 줄어들고 있다는 데 우려를 나타내고 있다. 학계에서도 계속적으로 놀이에 관심을 두었던 바 놀이에 대한 많은 정보가 있는데 대부분 교육과정 안에서의 놀이 위치와 관련된 것이다. 놀이가 유아의 발달이나 제공되어야 할 교구 등을 지원하는 개념적인 것으로 인식되면서 실제로 유아가 어떻게 놀이를 경험하는지 대해서는 크게 알려진 바가 없다. 그래서 아동이 경험하는 놀이의 변화에 대해서도 논의한 내용이 거의 없다. 놀이의 위치나 역할에 대해서는 이견이 없지만 실제로 아동이 놀이를 어떻게 경험하는지에 대한 자료가 필요하다는 것이 현재 공유하고 있는 놀이에 대한 관점 중 하나이다(Centre for Early Childhood Development and Education, 2005).

### 3) 놀이 관련 교사교육 사례

아일랜드에서 교사교육이 대표적으로 이루어지는 사례를 국립영유아네트워크(National Childhood Network)에서 찾아볼 수 있다. 이 웹사이트에서는 아래 그림에서 보는 것과 같이 연수, 멘토링 등에 대한 자료를 찾을 수 있다. 연수에 대한 내용 중에서 놀이와 관련된 부분은 5단계 연수(Level 5 Training) 중 하나의 모듈로 구성되어 있다. 하지만 웹사이트에서 놀이 연수 자체의 구체적 내용은 확인할 수 없도록 되어있다. 5단계 연수라고 하는 것은 아일랜드 국가자격체제(National Qualification Framework)에 의거하여 5단계에 해당하는 것임을 말한다.

■ 그림 III-4-4 ■ 아일랜드 National Qualification Framework에 교사교육 소개



출처: National Childhood Network(2019). <https://www.ncn.ie/index.php/training>에서 2019. 1. 27 발췌함.

현직교사교육으로 이루어지고 있는 코스를 살펴보면 다음과 같다. 유아의 놀이 지원과 관련 있는 교육 내용은 ‘Aistear와 맞추어 유아의 학습과 성장을 지원하기’에서 다루고 있다. 전체 18시간으로 구성되어 있는 수업으로 다양한 놀이 자료를 사용하도록 하고, 놀이가 유아에게 미치는 영향을 심도 있게 인식하고, 교사의 역할을 놀이파트너로 규정하면서 놀이가 장기적인 효과를 가질 수 있도록 지원하고 있다. 영아를 위한 감각놀이 경험과 유아를 위한 바깥놀이 경험도 교사교육에서 이루어지고 있다.

표 III-4-2 National Childhood Network의 Training 내용

프로그램	목적	기간
Siolta 기준 워크숍 (Siolta Standard workshops)	- 교직원의 Siolta 내 각 기준에 대한 이해와 실행을 향상시키고 적절하게 Aistear와 연결하도록 안내하고자 한다.	총 32시간
유아와 상담하기	- 교직원이 현장에서 유아의 목소리를 더 잘 들을 수 있도록 해주는 지식과 기술을 형성하고자 한다. - UN 아동권리협약 아래 아동의 권리 보장 증진을 위함이다.	3시간
써클 타임 (Circle time)	- 그룹으로 만나 말하고, 듣고, 살펴보고, 참여하고, 상호작용하고, 이슈를 함께 공유할 때 교직원과 아동이 구조적, 정기적인 만남을 할 수 있도록 지원한다. - 유아의 흥미를 반영하는 써클 타임을 제공하고자 한다. - 학습을 위한 도구로 써클 타임을 발달시키고자 한다.	-
전문적 실제 (Professional Practice)	- 현직교사교육에 대한 이해를 향상시키고자 한다.	2시간
교육과정 개발과 실행 프로그램(Aistear)	- 교육과정 문제에 대한 심도 있는 초점을 아래 내용과 관련하여 제공하고자 한다. : Aistear의 원리와 주제 유아의 학습 과정을 개발시키고 문서화하기 - 아동의 흥미를 따르고, 추적하고, 상상시키기/아동 주도 학습 - 학습을 계획하고 확장시키기 - 각 유아를 위한 개별적인 교육 계획 개발하기	12시간
Aistear와 맞추어 유아의 학습과 성장을 지원하기	- 3가지 국가수준 체제(Siolta, the Child care regulation, Aistear)의 맥락 안에서 주요 놀이 경험을 검토하고 탐색하고자 한다. - 다음과 같은 자료와 함께 놀이를 경험한다: 모래, 물, 밀가루 반죽, 클레이, 물감, 폐품 예술, 블록, 가상놀이 재료 - 현장의 교사가 놀이를 지원하고, 확장하고 유아의 '놀이 파트너'로서 행동하는 중요성을 더 잘 인식하도록 한다. - 유아의 두뇌와 몸 둘 다 놀이 시 어떻게 활동하는지를 강조한다. - 유아가 교실 현장에서 놀이경험과 활동에 의해 어떻게 영향을 받는지를 강조한다. - 어떻게 양질의 놀이 경험이 유아의 학습과 성장에 장기적인 효과를 갖는지를 강조한다. - 놀이를 위해 개방적 자료를 어떻게 더 잘 제공할 것인지에 대한 실제적인 사례를 보여준다. - 각 Aistear 주제에 있는 바와 같이 유아의 각 놀이 경험이 아동의 발달을 어떻게 지원할 수 있는지를 보여준다.	18시간
3세 미만을 위한 놀이 (현재 개발중)	- 감각 놀이 경험이 Aistear 주제와 함께 어떻게 영아(3-12개월)의 발달을 증진시키는지 강조한다. - Aistear 주제를 활용하는 가운데 영아(12개월-3세) 발달을 증진하는 기본적인 놀이 경험을 강조한다.	12시간
3-5세 유아를 위한 바깥놀이 (현재 개발중)	- Aistear 주제를 활용하는 가운데 3-5세 유아의 발달을 증진하기 위한 중요한 바깥놀이 활동을 강조한다.	3시간



프로그램	목적	기간
방과후 서비스를 위해 고무적인 놀이경험 제공 (현재 개발중)	- 학령기 유아(4-12세)에게 바깥놀이 경험을 제공한다.	6시간
음악과 동작을 통해서 유아의 발달 증진(3세 이하, 현재 개발중)	- Aistear 주제를 활용하는 가운데 음악과 동작을 통해 어떻게 영아의 발달을 증진시키는지 강조한다.	6시간
음악과 동작을 통해서 유아의 발달 증진(3세 이상, 현재 개발중)	- Aistear 주제를 활용하는 가운데 음악과 동작을 통해 어떻게 유아의 발달을 증진시키는지 강조한다.	6시간
음악과 동작을 통해서 방과후 서비스 증진	- 음악과 동작을 통해 어떻게 연령대가 높은 학습자의 조정, 조절, 자아존중감을 증진할 수 있는지 강조한다.	2.5시간

출처: <https://www.ncn.ie/index.php/training/cpd-training>에서 2019. 1. 14 발췌하여 번역함.

한편, 아일랜드에서 특이한 교사교육은 멘토링이다. 국립영유아네트워크(National Childhood Network)의 첫 번째 질 보장 프로그램(Quality Assurance Programme)이 개발되고 실행된 이후로 멘토링은 기관에서 질적 기준을 충족시키도록 지원하는 국립영유아네트워크의 중요한 부분이 되고 있다. 멘토링은 어떤 것을 정의내리고, 실행하고, 배우는 결과를 낳는 대화를 위한 공간을 창출하는 사람들 간의 모임이라고 정의내릴 수 있다. 국립영유아네트워크의 멘토는 다음과 같은 지원을 제공한다(National Childhood Network, 2019).

표 III-4-3 | 아일랜드 국립영유아네트워크(National Childhood Network) 멘토링

구분	멘토 지원내용
코칭하기	필요에 기반한 기술에 반응하며 타인을 격려하고 타인이 해낼 수 있도록 돕는다.
안내하기	타인에게 힘을 실어주는 방향으로 지식을 공유한다.
모델링하기	행동이나 태도를 성공적으로 모델링하고 성공적인 전략을 보여준다.
가르치기	타인이 지식을 일상생활에 통합하도록 자극을 주고, 열광하게 하며 도와준다.
조언하기	특별한 지원의 원천이 되어준다.
상담하기	반성적인 청자로서 행동하고, 타인이 그들 스스로 문제에 대한 해결책을 찾도록 한다.
이끌어주기	그들의 비전을 개발시키고 이를 다른 사람과 소통하고 결과를 전달하도록 한다.

출처: <https://www.ncn.ie/index.php/mentoring>에서 2019. 1. 14 발췌하여 번역함.

Siolta QAP에 참여하겠다고 서명을 한 기관은 먼저 Siolta 멘토의 현장방문을 받는다. 멘토링을 받고 난 이후 결과는 사진, 비디오, 유아 작품, 계획서 등을 통해 공유될 수 있다. 이와 같은 멘토링을 놀이 관련 교사교육에 대입해보면, 교사교육의 형태가 대집단교육을 벗어나 놀이에 대한 개념, 놀이를 통한 학습방법 등을

전달받는 식이 아닌 멘토링을 통해 이루어질 수 있다.

## 라. 영국

### 1) 현직교사교육의 일반적 동향

영국의 유아교육보육기관에서 일하는 교사의 예비교사교육과 현직교사교육은 1997년과 2010년 사이 큰 변화를 겪었다. 이 변화는 신노동당의 시대에 유아교육보육의 역할이 사회의 경제적, 사회적 목표를 성취하도록 지원하였다. 이 기간 동안 교사교육은 현직교사교육에 중점을 둔 것이 아니라 교사가 학위를 취득하도록 하는 과정을 장려함으로써 더욱 활성화되었다. 다른 OECD 국가와 달리, 영국의 현직교사교육은 고용자의 참여가 부족하였고, 공식적인 연수 코스에 의존하는 경향이 있었으며, 실제로 기관에서 이루어지는 멘토링이나 온/오프라인 혼합학습 방식이나 온라인 학습이 부족하였다고 볼 수 있다(Hordern, 2013).

현직교사교육에 대한 관심이 높아짐에 따라 교사들은 지역수준에서 유아와 관련된 주요 이슈를 찾아 그룹을 만드는 형태를 취하고 있다. 이는 하나의 큰 개혁의 한 부분으로도 평가되고 있다. 하지만 이와 함께 다른 학교급과 달리 교사의 자율성이나 권위가 부족한 부분이 현직교사교육에서도 잘 보완이 되지 않는 편이다(Hordern, 2013).

### 2) 놀이에 대한 관점

영국에서의 놀이에 대한 관점은 국가수준 교육과정에 해당하는 영유아기 기본단계체제(Framework for the early years foundation stage)에서 살펴보았다. 기본단계체제는 모든 교육보육기관에서 갖추어야 할 7가지 학습 및 발달 영역을 제시한다. 주요영역은 의사소통과 언어, 물리적 발달, 개인적·사회적·정서적 발달이며 네 가지의 구체화된 영역은 문해력, 수학, 세상에 대한 이해, 표현적 예술과 디자인이다. 이 7가지 학습 및 발달 영역을 지원하는 교사의 역할에 놀이에 대한 관점이 드러나 있다.

각 학습 및 발달 영역은 계획되고 유목적적인 놀이를 통해서 실행되어야 하며 성인 주도와 유아 주도 활동이 혼합된 형태로 이루어져야 함을 반복적으로 설명

하고 있다. 놀이는 유아가 탐색하고 문제에 대해 생각해보고, 다른 사람들과 관련 짓는 것을 배우면서 자신감을 형성해주기 때문에 유아 발달에서 매우 본질적인 부분으로 인식되고 있다. 유아는 자신만의 놀이를 이끌면서 배우고, 성인에 의해 안내되는 놀이에 참여하게 된다. 이 과정 중에 유아가 주도하는 활동과 성인이 주도하거나 안내하는 활동 간의 균형에 대한 지속적인 판단이 교사에 의해 이루어져한다. 교사는 각 유아에게 생겨나는 흥미를 수용하고, 따뜻하고 긍정적인 상호작용을 통해 그들의 발달을 안내해야 한다. 유아의 연령이 올라갈수록 성인에 의해 주도되는 활동이 조금씩 더 많아지기를 기대하고 있다. 이는 이 후의 보다 형식적인 교육에 유아를 더 잘 준비시키기 위한 것이다(Department for Education, 2017).

### 3) 놀이 관련 교사교육 사례

현직교사교육으로 영유아보육전문성협회(PACEY, Professional association for childcare and early years)에서는 다양한 워크숍을 제공하고 있다.

|| 그림 III-4-5 || PACEY 놀이 관련 워크숍 소개 사이트



출처: <https://www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-in-wales/workshops-in-wales/>에서 2019. 1. 7 발췌함.

영유아보육전문성협회는 여러 정책을 알리거나 정부와의 논의에 응하는 것까지 중앙 및 지방 수준의 정부와 함께 작업한다. 현재 이 기관은 중앙 및 지방 수준 정부로부터 유아교육보육 교사들에게 연수를 제공하라는 업무를 위임받았다.

웨일즈에서 제공하는 워크숍을 예로 살펴보면, 놀이와 관련된 워크숍은 2가지로 '놀이를 통한 학습'과 '탐구와 놀이'라는 제목으로 개설되어 있다. 각 워크숍의 설명은 다음과 같다.

표 III-4-4 | 영유아보육전문성협회 놀이 관련 워크숍 소개

워크숍 제목	설명
놀이를 통한 학습	<p>이 워크숍의 주된 중점은 유아가 어떻게 배우고, 사고기술을 개발하고, 학습에 긍정적으로 접근하도록 유아를 도와주는 데 있다. 우리는 기본단계(Foundation Phase) 원리가 어떻게 효과적인 실제의 바탕이 되는지와 이 원리들이 어떻게 우리의 실재를 알려주고, 더 나은 방향으로 나아가게 해주는지를 함께 살펴볼 것이다. 이 워크숍은 계획과 실행을 위한 실제적인 아이디어와 양식을 제공할 것이다. 이 워크숍을 통해서 당신은 아래와 같은 사항을 할 수 있을 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 기본단계 원리에 입각하여 효율적인 실재를 확인할 것이다.</li> <li>- 실제에 영향을 미치는데 어떻게 기본단계 원리들이 활용되는지를 확인할 것이다.</li> </ul>
탐구와 놀이	<p>이 워크숍 동안 우리는 보물 바구니 놀이와 발견적 놀이의 장점을 탐구할 것이다. 이 세션이 끝날 무렵 당신은 아래와 같은 사항을 할 수 있을 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 보물 바구니 놀이와 발견적 놀이의 의도를 확인할 것이다.</li> <li>- 보물 바구니 놀이와 발견적 놀이의 차이점을 알 것이다.</li> <li>- 성인의 역할을 정의할 것이다.</li> <li>- 영유아의 학습과 발달을 위한 장점을 확인할 것이다.</li> </ul>

출처: <https://www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-in-wales/workshops-in-wales/>에서 2019. 1. 7 발췌하여 번역함.

### 마. 시사점

해외사례로 살펴본 네 국가 모두에서 놀이를 통한 학습을 강조하였다. 하지만 이 놀이는 자유놀이와는 구분되는 개념으로 교사주도 놀이와 유아주도 놀이 간에 균형이 필요하다는 데 동의하였다. 우리 유아교육 현장에서 놀이가 접근할 때 지금까지와는 다른 놀이 활동을 한다는 생각으로 놀이 기반 학습이 지나치게 유아주도 활동으로 진행되지 않도록 해야 함을 알 수 있다.

놀이를 통한 학습에서 무엇보다 교사의 역할이 중요한데 이 중에서 예전에 비해 더 강조되는 역량은 교사의 관찰 능력과 비판적 사고능력이다. 교사는 유아가



무슨 활동을 하고 있는지, 어떤 활동에 흥미가 있는지, 유아의 놀이에서 어떻게 학습이 일어나는지, 유아가 놀이를 어떻게 변화시키거나 확장해나가는지 등을 관찰할 수 있어야 한다. 적절한 좋은 개입을 위해서는 교사의 관찰이 필수적으로 요구된다.

또 다른 역량은 비판적 사고능력으로 교사가 자신의 교수 실재를 되돌아보는 능력이라 할 수 있다. 놀이에서 아동의 의견을 중시하고 계획서에 의거하여 활동을 실행해야 한다는 관점에서 벗어날 수 있으나 교사의 유아 놀이에 대한 평가는 매우 중요하다. 이는 다음 학습을 계획하고, 유아의 흥미를 발견하여 교육과정과 연결시키는 데에 필수적인 역량이며 유아의 놀이를 관찰하고 평가하는 교사 역할의 중요성을 보여준다.

예전에는 연수가 대집단 강의로 된 전달식으로 이루어졌으나 현재는 연수의 형태나 방법이 다양해지고 있다. 여전히 프로그램을 듣고 참여하는 방법이 남아있기는 하지만 해외 사례에서는 비슷한 고민을 하는 사람들끼리 프로젝트를 만들어 연구에 참여하거나 자신이 필요로 하는 부분에 대해서 멘토를 초청하여 멘토링을 받는 경우가 더 많아지고 있다.

놀이기반 수업을 한다는 것은 교사가 교육과정에 대한 아이디어를 바탕으로 유아의 흥미와 맥락에 따라 자유롭게 교육과정을 구성하는 것을 필요로 한다. 이런 상황에서 교사의 전문성과 자율성이 필요한데 교사의 전문성을 신장시키기 위한 방안으로 자율성을 지원하고 있다. 놀이 자체가 유아의 경험, 흥미나 삶과 분리될 수 없기 때문에 아무리 좋은 놀이라 하더라도 일률적으로 적용될 수 없다. 또한 유아가 스스로 놀이를 만들어가고, 확장할 수 있도록 도와주기 위해서는 교육과정 운영에서의 융통성이 함께 고려되어야 한다.

끝으로 많은 연구들은 놀이 중심의 학습을 위해 원장의 지지가 필요함을 언급하고 있다. 원장은 구성원들 간에 공유된 공통된 놀이에 대한 철학이나 개념을 만들어가야 할 책임을 갖고 있다. 이를 위해서는 구성원들 간의 평등한 소통이 필요하며 상호토론을 통해서 놀이 중심의 교육을 구체화해야 함을 시사한다.

## 5 소결

이상의 결과를 요약하고, 논의하면 다음과 같다. 첫째, 3~5세 누리과정의 주요 관련 영역을 연령별로 분석한 결과, 만 3~5세 모두 다른 영역에 비해 자연탐구 영역과 사회관계 영역의 비중이 다소 높은 경향을 보인다. 만 3세의 경우, 자연탐구와 사회관계 영역의 비중이 2배 이상으로 나타나고 있으며, 만 5세의 경우, 신체운동·건강 영역의 비중이 상대적으로 낮았다. 만 3~5세 유아의 균형적 발달을 지향하기 위한 영역별 활동의 균형을 고려할 필요가 있다.

둘째, 3~5세 누리과정 지도서에 나타난 활동 형태를 분석한 결과, 바깥놀이 활동의 비중이 자유선택활동과 대소집단 활동에 비해 현저하게 낮았다. 연령이 높을수록 자유선택활동보다 대소집단 활동의 비중이 높아지는 것으로 나타났으며, 만 5세의 경우 대소집단의 비중이 자유선택활동보다 10%p이상 높았다. 교사주도 활동과 유아중심의 활동의 균형을 위한 활동 유형의 고려가 요구된다.

셋째, 유아교사를 대상으로 한 국외 놀이 관련 연수 프로그램을 분석한 결과, 수업과 놀이의 통합, 놀이기반 교실 활성화, 실외 자연놀이에 대한 아이디어, 상호교류적인 방식으로 놀이 독려, 교육으로서의 놀이, 실외놀이 경험의 중요성, 연령에 적합한 아동경험의 지원 등 다양한 내용을 다루고 있는 것으로 나타났다.

넷째, 국내 놀이 관련 연수 프로그램을 분석한 결과, 연수 프로그램의 형식에서는 집합연수보다는 원격연수 프로그램이 많았고, 원격연수 프로그램은 17개 시도가 프로그램의 내용을 공유하여 시행하고 있는 것으로 나타났다. 연수 내용 측면에서는 다양한 놀이의 종류와 방법, 발달에 적합한 교수학습 자료, 그림책을 활용한 놀이, 미술 놀이, 수학 놀이 등 교수학습의 방법으로써의 놀이 활용에 대한 내용을 주로 다루고 있었다. 한편 최근 2년간 놀이 연수 프로그램의 내용을 분석할 결과도 동일 내용이 연속해서 시행되는 경우가 많았고, 이전 연도 연수 내용의 연계와 심화를 다루는 내용은 발견하기 어려웠다. 현장 교사의 요구에 기반한 연수 프로그램의 내용 다양화, 연계 심화가 이루어질 필요가 있다.

다섯째, 놀이에 대한 관점을 국외사례를 통해 분석한 결과, 놀이의 의미로 자유발견, 협력, 상호작용, 놀이를 통해 성공의 기쁨과 학습의 즐거움을 경험할 수 있다는 점이 강조되고 있다. 핀란드는 참여적 교육에 초점을 두고 있으며, 뉴질랜드

는 교사주도의 활동과 유아주도의 균형을 강조하고, 유아 놀이를 지원하기 위한 교사의 능력과 자율성을 강조하고 있다. 아일랜드는 유아가 놀이를 어떻게 경험하는지에 대한 자료 축적이 필요하다는 것에 대한 논의가 활발하며, 영국에서도 성인지도와 유아주도의 활동의 균형을 강조하고 있다.

한편 놀이 관련 교사교육 사례를 살펴본 결과, 아일랜드는 놀이 관련 연수를 5 단계(국가자격체계와 연동)로 구성하여 단계별로 진행하고 있으며, 교사교육의 방법으로 멘토링을 적극적으로 활용하고 있다. 영국에서는 교사교육 방법으로 다양한 워크숍을 제공하고 있으며, 놀이를 통한 학습, 탐구와 놀이를 강조하고 있다. 종합하면 놀이에 대한 참여적 관점, 교사주도와 유아주도의 균형, 교사의 전문성과 자율성을 강조하면서 이를 지원하기 위해 멘토링, 워크숍 등을 통해 교사교육을 실시하고 있음을 할 수 있다.

# IV

## 유아·놀이 중심 교육활동 지원을 위한 동영상 및 연수 프로그램 개발

1. 동영상 개발
2. 중앙연수 프로그램 개발
3. 소결





## IV. 유아·놀이 중심 교육활동 지원을 위한 동영상 및 연수 프로그램 개발

### 1 동영상 개발

#### 가. 동영상 개발 방향 및 목적

본 동영상은 유치원 교원을 대상으로 유아·놀이중심 교육활동에 대한 인식을 제고하고, 교육과정 개편 방향에 따른 유아중심 놀이 활동을 지원하기 위한 교사의 역할에 대한 반성적 사고를 도출하고자 하였다.

#### 나. 동영상 개요

본 동영상은 크게 놀이에 대한 유아의 생각을 통해 유아중심의 놀이가 되기 위해서 유아의 놀이의 깊이 들여다보고, 유아의 놀이를 확장하기 위해 공간과 놀잇감을 활용하는 방법에 대한 제안을 담았다. 이를 위해 놀이의 가치, 놀이에 대한 유아의 생각, 놀이에 대한 새로운 시각을 확장하기 위한 일본의 유아중심 놀이의 실재를 살펴보고, 유아중심의 놀이가 되기 위한 교사의 역할에 대해 질문을 제기하였다. 이를 통해 교육과정 실행자로서의 교사 역할보다는 유아와 함께 놀이하고, 유아의 놀이를 확장하기 위해 관찰하고, 이를 놀이 활동과 연계하기 위한 방법에 대한 고민이 필요함을 제시하였다. 동영상의 세부 구성 내용은 부록에 제시하였다.

■ 그림 IV-1-1 ■ 동영상 구성안

구성	소재목	설명	영상구성 요소
INTRO	놀이란	<ul style="list-style-type: none"> <li>놀이에 대한 다양한 생각</li> <li>- 유치원에서의 아이들의 다양한 놀이 장면</li> <li>- 유아 인터뷰(놀이란?)</li> <li>- 전문가인터뷰(교육기관에서의 놀이란?)</li> </ul>	촬영 영상, 그래픽, 내레이션 활용
BODY1	진정한 놀이의 본질 -아이들 마음에서 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이들의 마음에서 읽은 놀이</li> <li>- 등원 후 아이들의 자유놀이 장면</li> <li>- 유아 인터뷰(어떤 놀이가 재미있어요?)</li> <li>- 전문가 인터뷰(진정한 놀이란)</li> </ul>	
BODY2	일본의 유아중심 놀이 사례 (교사역할, 유치원의 노력 등)	<ul style="list-style-type: none"> <li>일본의 유아중심 놀이 사례를 통한 시사점 도출</li> <li>- 원장 인터뷰(유아중심 놀이를 위한 유치원의 노력)</li> <li>- 일본 유치원 장민(공간 열기, 자연의 안락 재현, 아이들의 놀이중중, 지나치게 통제하지 않음)</li> <li>- 부원장 인터뷰(교사의 놀이참여, 교사의 놀이관점, 교사의 역할)</li> <li>- 아이들의 다양한 놀이장면(중복한 자유놀이, 아이들 시선에서 기다림)</li> </ul>	
BODY3	놀이, 기존의 틀 깨기 - 놀이공간 열기 - 일상의 물건을 놀이감화 하기 - 유아놀이 바라보기	국내외 다양한 사례를 통한 기존의 틀 깨는 방법론 (제한적인 공간과 한정적인 놀이가 아닌 다양성을 추구하기 위해 변화를 시도하는 교사와 유치원의 모습) 1. 놀이공간 열기 - 교사 인터뷰(과거의 고민, 어려움), 공간열기 사례 - 전문가 인터뷰(놀이공간 열기의 힘의) 2. 일상의 물건을 놀이감화 하기 - 주변의 모든 것으로 아이들이 마음껏 즐길 수 있음을 보여줌 3. 유아놀이 바라보기(놀이 관점 바꾸기) - 아이들이 놀이의 주체가 될 수 있도록 교사가 놀이를 바라보는 것의 중요성 강조 - 교사 인터뷰(아이들의 놀이와 그 상호작용 속에서 교사의 역할 등)	
OUTRO	놀이, 변화의 시작	아이들의 진정한 놀이를 이해하는 변화의 시작 -새로운 시도와 다양한 놀이 속에서 아이들이 행복해 하는 모습, 진지하게 몰입한 놀이장면 등 -아이들이 진짜 원하는 것이 무엇인지 놀이에서 살피고 -아이들과 함께 놀이하며 그 마음에 공감하고 -아이들의 눈으로 놀이 바라보기	

2 중앙연수 프로그램 개발

가. 연수 프로그램 개발 목적

본 연수에서는 유치원 교사의 유아·놀이 중심 교수-학습 실행을 위한 관점의 변화, 공간 및 교육자료 활용에 대한 방향을 공유하고자 한다. 이를 위해 유아·놀이 중심 교육의 가치, 교사역할 변화에 대한 분야별 연수 내용을 개발하고, 시행한다.

나. 연수 프로그램 개요

연수 프로그램은 본 연구에서 개발한 동영상 시청을 도입으로 해서 누리과정 개정에 따른 유아·놀이중심 교육활동을 실행을 지원하기 위해 일본의 유아중심 놀이활동의 실재를 고찰함으로써 시사점을 얻고자 한다. 또한 유아·놀이중심 교육과정을 실행하기 위해 변화를 시작해야 하는 부분, 유아의 놀이를 바라보고, 유아의 놀이를 확장하기 위해 공간과 놀잇감을 활용하는 방법에 대해 공유하는 장을 마련하였다.

표 IV-2-1 연수 프로그램 일정

시 간	내 용		담 당 자
09:30~09:50	등 록		
09:50~10:00	- 개회식 - 국민의례		사회: 최은영 (육아정책연구소 연구위원)
10:00~10:10	놀이와 유아교육의 미래		권지영 (교육부 유아교육정책과장)
10:10~10:20	동영상 시청		
10:20~10:50	놀이하며 배우는 누리과정		임부연 (부산대학교 유아교육과 교수)
11:00~11:50	일본의 유아중심 놀이: 아이가 「하고 싶은」 것이 발휘되는 환경 (子どもの「やりたい」が発揮される環境の在り方)		宮里暁美 미야사토 아케미 (일본 분교구립 오차노미즈여자대학 교수/ 어린이원 원장)
11:50~13:30	점심 식사		
13:30~14:15	놀이중심 교육과정으로의 초대		오채선 (한국교원대학교 유아교육과 교수)
14:15~14:30	휴식 및 분과이동		
14:30~17:30	분과별 워크숍		
	[1분과] 유아 놀이 들여다보기	[2분과] 놀이 공간 연결하기	[3분과] 놀이 일과 변형하기
강사	우민정 (경민대학교 유아교육과 교수)	김현정 (제주한라대학교 유아교육과 교수)	김호 (경인교육대학교 유아교육과 교수)
17:30	설문지 작성 및 이수증 배부		

표 IV-2-2 분과별 워크숍 내용

구분	주제	방식	내용	강사
1분과	유아 놀이 들여다보기	워크숍	놀이중심 교육과정 재구성에 있어서, 유아관찰과 기록, 이를 기초로 교육과정 주제나 개별 유아의 발달, 교육내용으로 연계를 통해 유아를 이해하고, 교육과정을 다시 계획·구성하는 이론적 내용으로 구성	우민정 (경민대학교 유아교육과 교수)
2분과	놀이 공간 연결하기	워크숍	기존 교육환경 토의를 통한 재구성, 기존 교사 역할에 대한 토의를 통한 새로운 교사역할에 대한 대안 마련 등 워크숍	김현정 (제주한라대학교 유아교육과 교수)
3분과	놀이 일과 변형하기	워크숍	놀이중심 교육과정 재구성을 통한 주제안 구성(월간 주제 안), 놀이 소식지(주안의 개념) 작성 등의 이론적 내용으로 구성	김호 (경인교대 유아교육과 교수)

### 다. 연수 프로그램 만족도

본 연수는 3~5년 경력 교사로 17개 시도에서 5명씩 추천받아 총 84명이 신청하였고, 최종 참석자는 79명이었다. 참석자 중에서 이전 놀이 관련 연수를 이수한 횟수는 평균 2.06회였고, 이수한 시간은 12시간이었다. 저경력 대상 연수 이수 횟수는 평균 1.75회, 이수 시간은 20시간으로 나타났다.

표 IV-2-3 놀이중심 관련 연수 및 저경력 대상 연수 평균 이수 횟수와 시간

단위: 회, 시간(명)

구분	평균 이수 횟수	평균 이수 시간
놀이 관련 연수	2.06(72)	12(53)
저경력 대상 연수	1.75(68)	20(47)

연수의 구성 내용별로 만족도를 조사한 결과, 교육 내용에 관해서는 매우 만족이 75.3% 가장 높았고, 다음으로 대체로 만족이 22.1%로 만족(매우+대체로)한다고 응답한 비율은 97.4%로 나타났다. 강사의 자질/전문성에 대해서는 매우 만족이 88.3%, 대체로 만족이 10.4%로 만족(매우+대체로)한다는 응답이 98.7%였다. 연수 교재와 관련해서는 만족(매우+대체로)한다는 응답이 94.8%, 연수시간의 배분은 만족(매우+대체로)한다는 응답이 81.9%, 연수 장소 및 환경은 만족(매우+대체로)한다는 응답이 97.7%, 전반적인 만족도는 96.1%로 나타났다.

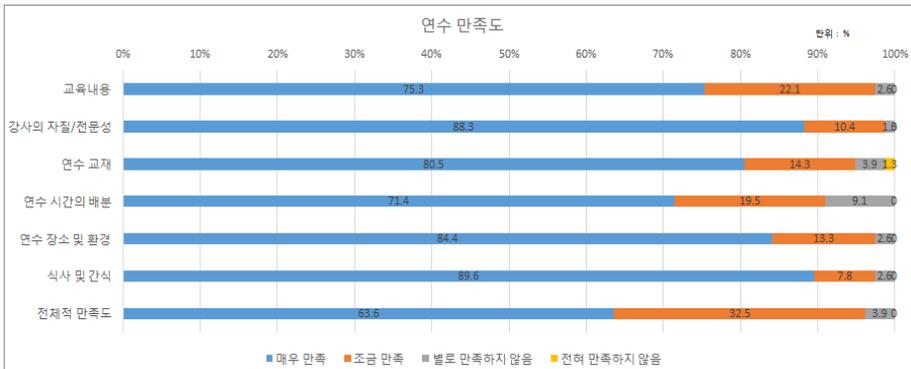
표 IV-2-4 연수 만족도

단위: %(명)

내용	매우 만족	대체로 만족	별로 만족하지 않음	전혀 만족하지 않음	전체
교육 내용	75.3(58)	22.1(17)	2.6(2)	0.0(0)	100.0(77)
강사의 자질/전문성	88.3(68)	10.4( 8)	1.3(1)	0.0(0)	100.0(77)
연수 교재	80.5(62)	14.3(11)	3.9(3)	1.3(1)	100.0(77)
연수 시간의 배분	71.4(55)	10.5(15)	9.1(7)	0.0(0)	100.0(77)
연수 장소 및 환경 (강의실, 분임실 등)	84.4(65)	13.3(10)	2.6(2)	0.0(0)	100.0(77)
식사 및 간식	89.6(69)	7.8( 6)	2.6(2)	0.0(0)	100.0(77)
전체적 만족도	63.6(49)	32.5(25)	3.9(3)	0.0(0)	100.0(77)

연수의 만족도가 가장 높은 항목은 강사의 자질 및 전문성이었으며, 가장 낮은 항목은 연수시간의 배분으로 나타났다. 오픈응답 항목을 분석한 결과, 17개 시도에서 이동하다 보니 귀가 시간이 늦어지는 경우를 고려해달라는 의견이 있어 향후 중앙연수 계획 시 장소의 편의성과 접근성을 조금 더 충분히 고려할 필요가 있다.

■ 그림 IV-2-1 ■ 연수 만족도



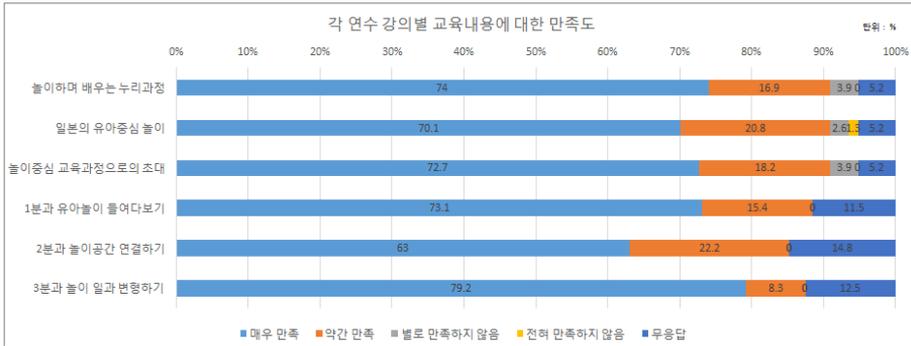
강의 내용별 만족도를 분석한 결과, 놀이하면서 배우는 누리과정과 일본의 유아중심 놀이에 대한 만족도(매우+대체로)가 각각 90.9%로 높았고, 분과별 워크숍의 만족도(매우+대체로)는 1분과 유아놀이 들여다보기가 88.5%로 가장 높았다.

■ 표 IV-2-5 ■ 각 연수 강의별 교육내용에 대한 만족도

단위: %(명)

연수 내용	매우 만족	대체로 만족	별로 만족하지 않음	전혀 만족하지 않음	무응답	전체
놀이하며 배우는 누리과정	74.0(57)	16.9(13)	3.9(3)	0.0(0)	5.2(4)	100.0(77)
일본의 유아중심 놀이	70.1(54)	20.8(16)	2.6(2)	1.3(1)	5.2(4)	100.0(77)
놀이중심 교육과정으로의 초대	72.1(56)	18.2(14)	3.9(3)	0.0(0)	5.2(4)	100.0(77)
1분과 유아놀이 들여다보기	73.1(19)	15.4( 4)	0.0(0)	0.0(0)	11.5(3)	100.0(26)
2분과 놀이공간 연결하기	63.0(17)	22.2( 6)	0.0(0)	0.0(0)	14.8(4)	100.0(27)
3분과 놀이 일과 변형하기	79.2(19)	8.3( 2)	0.0(0)	0.0(0)	12.5(3)	100.0(24)

그림 IV-2-2 각 연수 강의별 교육내용에 대한 만족도



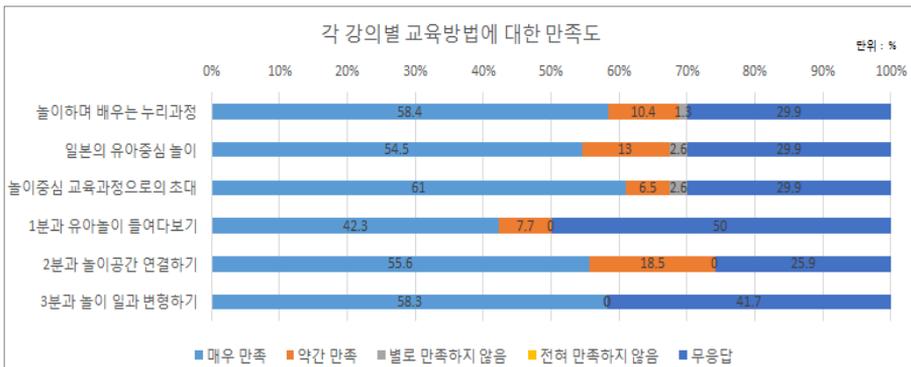
강의별 교육방법에 대한 만족도를 분석한 결과, 놀이하면서 배우는 누리과정의 만족도(매우+대체로)가 68.8%로 가장 높았으며, 분과별로는 2분과 놀이공간 연결하기의 만족도(매우+대체로)의 응답 비율이 74.1%로 가장 높았다.

표 IV-2-6 각 연수 강의별 교육방법에 대한 만족도

단위: 명(%)

연수 내용	매우 만족	대체로 만족	별로 만족하지 않음	전혀 만족하지 않음	무응답	전체
놀이하며 배우는 누리과정	58.4(45)	10.4( 8)	1.3(1)	0.0(0)	29.9(23)	100.0(77)
일본의 유아중심 놀이	54.5(42)	13.0(10)	2.6(2)	0.0(0)	29.9(23)	100.0(77)
놀이중심 교육과정으로의 초대	61.0(47)	6.5( 5)	2.6(2)	0.0(0)	29.9(23)	100.0(77)
1분과 유아놀이 들여다보기	42.3(11)	7.7( 2)	0.0(0)	0.0(0)	50.0(13)	100.0(26)
2분과 놀이공간 연결하기	55.6(15)	18.5( 5)	0.0(0)	0.0(0)	25.9( 7)	100.0(27)
3분과 놀이 일과 변형하기	58.3(14)	0.0( 0)	0.0(0)	0.0(0)	41.7(10)	100.0(24)

그림 IV-2-3 각 연수 강의별 교육방법에 대한 만족도



가장 도움이 되었다고 응답한 연수 내용을 조사한 결과, 놀이하며 배우는 누리 과정이 24.4%로 가장 높았고, 다음으로 3분과 놀이일과 변형하기가 19.2%로 나타났다. 1순위와 2순위 응답을 종합한 결과, 놀이중심 교육과정으로의 초대가 21%로 가장 높았으며, 다음으로 놀이하며 배우는 누리과정이 19.8%로 나타났다.

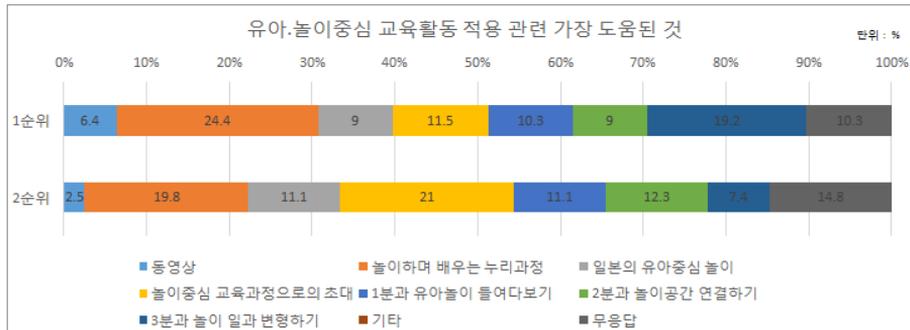
▣ 표 IV-2-7 ▣ 가장 도움이 된 연수 내용

단위: %(명)

구분	동영상	놀이하며 배우는 누리과정	일본의 유아 중심 놀이	놀이중심 교육과정으로의 초대	1분과) 유아 놀이 들여다보기	2분과) 놀이 공간 연결하기	3분과) 놀이 일과 변형하기	무응답	(수)
1순위	6.4(5)	24.4(19)	9.0(7)	11.5( 9)	10.3(8)	9.0( 7)	19.2(15)	10.3( 8)	(78)
2순위	2.5(2)	19.8(16)	11.1(9)	21.0(17)	11.1(9)	12.3(10)	7.4( 6)	14.8(12)	(81)

주: 복수응답으로 전체 합계가 77을 넘어 1순위 합이 78, 2순위 81

▣ 그림 IV-2-4 ▣ 가장 도움이 된 연수 내용



향후 희망하는 연수 내용에 대해서 조사한 결과, 놀이중심 교육과정의 실제 운영 사례, 놀이중심 교육과정의 구체적인 방법(계획서 작성 예시, 발문 등), 교육과정 재구성 방법 등이 있었으며, 본 연구에서 기획·시행한 연수 프로그램 중 오후 분과 프로그램 중 참여하지 못한 분과 내용에 대한 연수 요구가 있었다.

표 IV-2-8 | 희망 연수 내용

추가 희망 연수 내용
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀이중심 교육과정의 다양한 사례 또는 활동</li> <li>- 유아-유아, 유아-교사, 유아-부모 간에 할 수 있는 간단한 다양한 놀이</li> <li>- 놀이중심 기본 이론뿐 아니라 실제 교육활동을 적용할 수 있는 예를 다룬 강의 (유치원 생활을 하면서 교사들 스트레스 해소, 긍정적인 사고로 변할 수 있는 연수 등)</li> <li>- 일본의 유아중심 놀이 강연처럼 다양한 놀이사례 등 다른 유치원, 유아교육의 놀이 문화</li> <li>- 놀이중심 교육과정 실제 운영 사례(일과, 계획안, 교사 발문, 실제 수업 영상, 평가 사례 등)</li> <li>- 놀이의 실제, 수업에 대한 실제(경험의 연속성)</li> <li>- 실제 놀이중심 교육과정을 운영한 교사의 사례 중심 연수</li> <li>- 놀이중심 교육과정 운영 사례</li> <li>- 참석하지 않은 분과 워크숍</li> <li>- 유아 놀이 들여다보기, 유아 놀이 관련</li> <li>- 다른 유치원(현장)의 실제적인 놀이 모습을 볼 수 있는 기회</li> <li>- 놀이중심 교육과정을 현장에 적용한 구체적 예(교육과정(계획) 작성 예시, 주간교육계획안 예시)</li> <li>- 놀이공간 연결하기</li> <li>- 놀이의 중요성에 대해 모든 교사들이 공감하고 있는데 실질적으로 놀이중심 교육과정을 유치원과 교실에 어떻게 적용하고 접근하면 좋을지에 관한 연수</li> <li>- 놀이중심 교수-학습 방법 실천사례 공유</li> <li>- 현재 유치원에서 운영하고 있는 이야기나누기, 신체활동 등을 놀이중심 교육과정으로 재구성하는 방법</li> </ul>

### 3 소결

본 장에서는 유치원 교원을 대상으로 유아·놀이중심 교육활동에 대한 인식을 제고하고, 교육과정 개편 방향에 따른 유아중심 놀이 활동을 지원하기 위해 동영상을 개발한 결과를 제시하였다. 또한 유치원 교사의 유아·놀이 중심 교수-학습 실행을 위한 관점의 변화, 공간 및 교육자료 활용에 대한 방향을 공유하기 위해 연수 프로그램을 기획·운영한 결과를 기술하였다.

연수 프로그램을 운영한 결과, 연수의 만족도가 가장 높은 항목은 강사의 자질 및 전문성이었으며, 가장 낮은 항목은 연수시간의 배분으로 나타났다. 구체적인 이유를 알아보기 위해 오픈응답 항목을 분석한 결과, 17개 시도에서 이동하다 보니 귀가 시간이 늦어지는 경우를 고려해달라는 의견이 있었다. 향후 중앙연수 계

획 시 장소의 편의성과 접근성을 조금 더 충분히 고려할 필요가 있다.

한편 가장 도움이 되었다고 응답한 연수 내용(1+2순위)으로 놀이중심 교육과정으로의 초대가 가장 높았으며, 다음으로 놀이하며 배우는 누리과정으로 나타나 워크숍 중심의 실제적인 내용보다 교육과정 변화, 누리과정 실행에 조금 더 큰 관심이 있음을 확인할 수 있었다. 향후 연수는 현장의 요구를 고려하는 것은 물론 연수 방법에 있어서도 강의와 워크숍을 혼합한 형태로 연수를 진행하여 이론과 실천을 연계할 수 있는 방식으로 계획하는 것이 바람직할 것이다. 또한 본 연구에서 기획·시행한 연수 프로그램 중 오후 분과 프로그램 중 참여하지 못한 분과 내용에 대한 연수 요구가 있었다. 연수 프로그램에 대한 요구를 고려하여 분과별 내용에 대한 후속 연수가 계획될 필요가 있다.



# V

## 정책 방향 및 과제

1. 정책 방향
2. 정책 과제





## V. 정책 방향 및 과제

본 연구는 유치원 교원을 대상으로 유아·놀이중심 교육과정 실행을 지원하기 위해 누리과정 개편 방향을 이해하고, 유아를 인정·지지·지원하는 역할로 변화를 유도하고자 한다. 이를 위해 유아중심 놀이로의 변화를 위해 동영상 개발·보급하고, 유아중심 놀이의 실천을 위해 중앙연수 프로그램을 기획·실시하였다. 연구의 결과를 토대로 유아·놀이중심 교육과정 실행 지원을 위해 다음과 같이 제안하고자 한다.

### 1 정책 방향

첫째, 교사주도 놀이와 유아주도의 놀이의 균형적 접근을 강조한다.

본 연구에서 해외자료를 분석한 결과에서도 유아의 놀이는 자유발견, 상호작용, 유아주도라는 지향점에는 공통점을 가지는 것을 확인할 수 있다. 이를 기반으로 참여적 학습으로서의 놀이, 교사주도 놀이와 유아주도 놀이의 균형을 강조하고 있다. 해외사례로 살펴본 네 국가 모두에서 놀이를 통한 학습을 강조하였다. 우리 유아교육 현장에서 놀이가 접근할 때 지금까지와는 다른 놀이 활동을 한다는 생각으로 놀이 기반 학습이 지나치게 유아주도 활동으로 진행되지 않도록 해야 함을 확인할 수 있다. 유아·놀이중심 교육과정 실행을 위해서는 유아중심의 가치관을 공유하는 것이 선행되어야 한다.

둘째, 교사의 교육과정 재구성을 위한 자율성과 책무성을 강화한다.

교육과정(3-5세 누리과정)은 교사의 교육과정 재구성을 위한 기초자료로 연령에 따른 영역별 활동의 균형, 자유선택놀이와 교사주도 활동의 균형을 고려하여 설계될 필요가 있다. 이와 더불어 교육과정 문서는 교육활동의 계획-실행-평가를

위한 획일적인 적용이 아니라 가이드라인으로써 교육과정의 재구성이 가능할 수 있도록 설계되어야 한다. 유아교육의 근본 철학인 놀이는 유아의 경험, 흥미나 삶과 분리될 수 없기 때문에 획일적인 방법으로 적용되기 어렵다. 또한 유아가 스스로 놀이를 만들어가고, 확장할 수 있도록 지원하기 위해서는 교육과정 운영의 융통성이 보장되어야 한다. 놀이기반 수업을 한다는 것은 교사가 교육과정에 대한 아이디어를 바탕으로 유아의 흥미와 맥락에 따라 자유롭게 교육과정을 구성하는 것을 전제로 한다.

셋째, 교사의 관찰과 비판적 사고 능력을 강조한다.

교사는 교육과정 실행의 주체로서 전문성을 가지는 것은 물론 유아중심 놀이 실행을 위한 능력을 겸비해야 할 것이다. 유아중심 놀이의 실행을 위해서는 교사의 관찰과 비판적 사고 능력이다. 교사는 유아의 놀이에서 어떻게 학습이 일어나는지, 유아가 놀이를 어떻게 변화시키고, 확장하는데 관찰을 통해 적절한 개입을 할 수 있어야 할 것이다. 놀이를 통한 학습에서 무엇보다 교사의 역할이 중요한데 이 중에서 예전에 비해 더 강조되는 역량은 교사의 관찰 능력과 비판적 사고능력이다. 교사는 유아가 무슨 활동을 하고 있는지, 어떤 활동에 흥미가 있는지, 유아의 놀이에서 어떻게 학습이 일어나는지, 유아가 놀이를 어떻게 변화시키거나 확장해나가는지 등을 관찰할 수 있어야 한다. 적절한 개입을 위해서는 교사의 관찰이 필수적으로 요구된다. 또 다른 역량은 비판적 사고능력으로 교사가 자신의 교수 실재를 되돌아보는 능력이라 할 수 있다. 놀이에서 아동의 의견을 중시하고 계획서에 의거하여 활동을 실행해야 한다는 관점에서 벗어날 수 있으나 교사의 유아 놀이에 대한 평가는 매우 중요하다. 이는 다음 학습을 계획하고, 유아의 흥미를 발견하여 교육과정과 연결시켜보려는 교사에게도 도움이 될 수 있다.

## 2 정책 과제

### 가. 교사주도와 유아중심 활동의 균형적 접근 고려

본 연구에서 놀이에 대한 관점을 국외사례를 통해 분석한 결과, 놀이의 의미로 자유발견, 협력, 상호작용, 놀이를 통해 성공의 기쁨과 학습의 즐거움을 경험할

수 있다는 점이 강조되고 있다. 핀란드는 참여적 교육에 초점을 두고 있으며, 뉴질랜드는 교사주도의 활동과 유아주도의 균형을 강조하고, 유아 놀이를 지원하기 위한 교사의 능력과 자율성을 강조하고 있다. 아일랜드는 유아가 놀이를 어떻게 경험하는지에 대한 자료 축적이 필요하다는 것에 대한 논의가 활발하며, 영국에서도 성인지도와 유아주도의 활동의 균형을 강조하고 있다.

3-5세 누리과정 지도서에 나타난 활동 형태를 분석한 결과, 바깥놀이 활동의 비중이 자유선택활동과 대소집단 활동에 비해 현저하게 낮았다. 연령이 높을수록 자유선택활동보다 대소집단 활동의 비중이 높아지는 것으로 나타났으며, 만 5세의 경우 대소집단의 비중이 자유선택활동보다 10%이상 높았다. 교사주도 활동과 유아중심의 활동의 균형을 위한 활동 유형의 고려가 요구된다.

#### 나. 놀이에 대한 철학과 개념 공유를 위한 자율학습공동체 지원

본 연구에서 분석한 핀란드 교사교육 사례를 살펴보면, 모든 학생은 연구세미나 혹은 연구 프로젝트에 참여해야 하며 교육연구에서 활용할 수 있는 다양한 종류의 연구방법을 배운다. 이러한 과정을 통해서 학생들은 최신의 연구결과로부터 지식을 습득하고, 어떤 것을 가르치고 배우는 것에 대한 최근의 연구에 익숙해지게 된다. 결국 이런 과정은 교사가 연구에 기반한 태도로 자신의 업무에 임할 수 있도록 한다. 현직교사교육에서도 각 기관에서 교사의 전문성과 동료 간 학습을 기반으로 하는 프로젝트들이 이루어지고 있다.

많은 연구들은 놀이 중심의 활동을 위해 원장의 지지가 중요함을 언급하고 있다. 원장은 구성원들 간에 공유된 놀이에 대한 철학이나 개념을 공유할 수 있도록 지원할 책임이 있다. 이를 위해서는 구성원들 간의 평등한 소통이 필요하며 토론을 통해서 놀이 중심의 교육을 구체화할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

#### 다. 연수 프로그램의 내용과 방법 다양화

최근의 연수는 대집행 강의로 된 전달식보다는 경력과 관심이 유사한 사람들끼리 자발적으로 프로젝트를 만들거나 멘토링을 통한 맞춤형 지원을 강조하고 있다. 여전히 프로그램을 듣고 참여하는 방법이 남아있기는 하지만 비슷한 고민을

하는 사람들끼리 프로젝트를 만들어 연구에 참여하거나 자신이 필요로 하는 부분에 대해서 멘토를 초정하여 멘토링을 받는 경우가 더 많아지고 있다.

아일랜드는 놀이 관련 연수를 5단계(국가자격체계와 연동)로 구성하여 단계별로 진행하고 있으며, 교사교육의 방법으로 멘토링을 적극적으로 활용하고 있다. 영국에서도 교사교육 방법으로 다양한 워크숍을 제공하고 있으며, 놀이를 통한 학습, 탐구와 놀이를 강조하고 있다. 놀이에 대한 참여적 관점, 교사주도와 유아주도의 균형, 교사의 전문성과 자율성을 강조하면서 이를 지원하기 위해 멘토링, 워크숍 등을 통한 다양화가 고려되어야 한다.

본 연구에서 기획·시행된 연수 프로그램에서 가장 도움이 되었다고 응답한 연수 내용(1+2순위)으로 놀이중심 교육과정으로의 초대가 가장 높았으며, 다음으로 놀이하듯 배우는 누리과정으로 나타나 워크숍 중심의 실제적인 내용보다 교육과정 변화, 누리과정 실행에 조금 더 큰 관심이 있음을 확인할 수 있었다. 향후 연수는 현장의 요구도를 고려하는 것은 물론 연수 방법에 있어서도 강의와 워크숍을 혼합한 형태로 연수를 진행하여 이론과 실천을 연계할 수 있는 방식으로 계획하는 것이 바람직할 것이다.

## 라. 연수 프로그램의 연계성 및 지속성 강화

본 연구에서 최근 2년간 시도별 놀이 관련 연수 프로그램들을 살펴본 결과, 대부분 원격연수 프로그램으로 진행하고 있었으며, 놀이를 교수학습 방법으로 활용하는 내용이 주를 이루고 있음을 확인할 수 있었다. 원격연수 프로그램 특성상 연수 내용이 2017년과 연속해서 이루어지고 있으며, 시도에 확대되고 있는 경향을 보인다. 교사의 역량 강화를 위해서는 놀이 관련 연수 내용의 다양화와 더불어 기존의 놀이 관련 연수 내용의 심화와 확장이 필요하다.

## 마. 유아의 충분한 놀이를 보장하기 위한 교사의 업무 경감

놀이 관련 선행연구를 분석한 결과, 놀이 실행을 위한 교사의 어려움으로 교사의 역량, 시간 부족, 학습을 중요시 하는 부모의 요구, 놀이규칙과 자유선택 사이에서 갈등을 경험하는 것으로 나타나고 있다. 선행연구들에 의하면 유아교사의

기본적 역량은 인성과 전문성 외에 유아중심의 가치를 우선에 두어야 한다는 특성을 가진다. 이를 위해서는 교사들이 교육과정 실행에 있어서 유아중심의 가치를 실현하고, 집중할 수 있도록 지원할 필요가 있다.

## 참고문헌

- 강신영(2010). 유능한 유아교사에 대한 현직교사와 예비교사의 주관적 이해 분석: Q-방법론을 활용하여. 유아교육학논집, 14(6), 177-202.
- 곽정인(2013). 유아의 위험부담 놀이에 대한 교사의 인식. 어린이문학교육연구, 14(4), 667-689.
- 권선영·정지현·박선미(2017). 유아와 교사가 인식하는 유아교육기관 바깥놀이 공간의 의미 탐색. 한국산학기술학회논문지, 18(1), 85-94.
- 김경철·정아림·신설아(2015). 예비 유아교사들이 인식하는 좋은 유아교사의 특성 탐색. 열린유아교육연구, 20(5), 185-203.
- 김달효(2016). '좋은 교사'의 특성이 교사평가에 주는 시사점. 교육문화연구, 22(5), 5-25.
- 김병찬(2005). 현대 교사상 탐색을 위한 질적 분석 연구. 한국교육, 32(4), 57-90.
- 김선영·김언경·홍누리(2015). 쌓기놀이 영역 지도에 대한 유아교사의 인식과 현황. 미래유아교육학회지, 22(1), 47-72.
- 김은희·유준호(2012). 유아교사가 인식하는 실외놀이의 어려움과 활성화 방안. 유아교육학논집, 16(4), 27-52.
- 김인숙·황윤한(1998). 주제단원중심 통합교육과정 개발: 교육과정 재구성을 중심으로. 초등교육연구, 13(1), 9-97.
- 김평국(2005). 중등학교 교사들의 교과 내용 재구성 실태와 그 활성화 방향. 교육과정연구, 23(4), 91-130.
- 김희용(2007). 좋은 교사의 자질. 교육철학, 38, 27-46.
- 문경미·정혜영·이경화(2011). 바깥놀이에 대한 유치원교사의 태도 분석. 열린유아교육연구, 16(4), 89-115.
- 박일수(2013). 교육과정 재구성의 학습효과에 관한 메타분석. 교육과정연구, 31(4), 142-164.

- 백정언·김영주(2017). 은유를 통해 본 영유아 교사의 놀이에 대한 인식. *어린이 미디어연구*, 16(3), 123-151.
- 서동미·전우경·엄은나(2008). 교사로 성장하는 과정을 통해 본 '좋은 교사'의 의미 탐색. *한국유아교육·보육행정연구*, 12(2), 261-303.
- 서정아·엄정애(2013). 거친 신체놀이에 대한 유치원 교사의 생각과 교수전략. *유아교육학논집*, 17(3), 201-224.
- 서현선·박혜준(2014). 자유선택활동시간의 놀이에 대한 교사와 어머니의 인식: 영상자료를 활용한 심층면담. *육아지원연구*, 9(2), 147-176.
- 손수연·이영미(2018). 역할놀이 영역 운영에 대한 유아 교사의 인식 및 요구. *육아지원연구*, 13(1), 221-244.
- 신소현·김상희(2017). 좋은 교사에 대한 인식 연구: Q 방법론적 접근. *주관성 연구*, 36, 27-44.
- 유정이·박성호·유성경(2003). 상담자와 초등교사의 심리적 소진 관련 변인 연구. *청소년상담연구*, 11(2), 111-120.
- 이경하·석은조(2010). 예비교사와 현직교사가 생각하는 좋은 유아교사의 자질. *열린유아교육연구*, 15(5), 167-187.
- 이서현·홍순옥·안영혜(2014). 어린이집 원장이 인식하는 바람직한 보육 교사상. *아동교육*, 23(3), 385-408.
- 이승숙·송나리·배지희(2016). 유아교육기관에서의 유아 놀이에 대한 교사의 인식 및 지원 요구. *한국육아지원학회 학술대회지*, 99-106.
- 이승숙·송나리·배지희(2017). 유아교육기관에서의 놀이에 대한 유아교사의 생각과 갈등. *육아지원연구*, 12(4), 215-240.
- 임진형·김경미·진미선(2017). 유아교육기관 실외놀이 운영에 대한 교사의 경험 분석. *한국산학기술학회논문지*, 18(1), 467-474.
- 전효훈·엄정애(2011). 유치원 교육과정에서 놀이의 활용에 관한 경력 교사의 경험과 어려움의 해결방안. *유아교육학논집*, 15(5), 305-334.
- 정대현·윤진옥·정옥경(2011). 유·초등연계를 위한 유아교사역할 평가척도 개발. *유아교육학논집*, 15(3), 185-206.
- 최미숙·양시내·최선미·정유진(2013). 유아 전쟁놀이에 대한 실태와 교사의 인식. *열린유아교육연구*, 18(2), 311-333.

- 추갑식·신재한(2015). 초등교사가 인식하는 교육과정 통합 및 재구성 유형에 대한 연구. *교사교육연구*, 54(1), 120-137.
- 허옥희(2017). 유치원교사의 직무만족도와 정서적 소진, 역할 수행 간의 관계 구조 분석. *열린부모교육연구*, 9(4), 293-308.
- 황선영(2016). 유아교사 인성이 교사역할수행에 미치는 영향. *유아교육학논집*, 20(6), 5-24.
- Cho, B. K. & Saracho, O. N. (1997). The development of the early childhood teacher's role rating scale in Korea. *International Journal of Early Childhood Education*, 2, 19-36.

#### 〈웹사이트〉

Achieving for Children 홈페이지

[https://www.afccpdonline.co.uk/earlyyears/courses/bookings/c\\_detail.asp?cid=4801&iscancelled=0&curpage=&keyword=&ds=1&unconfirmed=&cs=&subid=228&keystages=&locationid=&sdate=10/May/2018&searchcode=&asearch=&tutid=&estid=&sday=&smmonth=&syyear=&targetid=&cal=&calday=&calmonth=&calyear=&caldate=&submonth=&subyear=&list=&palist=&frompage=&a=&b=&c=&d=&s\\_leaid=](https://www.afccpdonline.co.uk/earlyyears/courses/bookings/c_detail.asp?cid=4801&iscancelled=0&curpage=&keyword=&ds=1&unconfirmed=&cs=&subid=228&keystages=&locationid=&sdate=10/May/2018&searchcode=&asearch=&tutid=&estid=&sday=&smmonth=&syyear=&targetid=&cal=&calday=&calmonth=&calyear=&caldate=&submonth=&subyear=&list=&palist=&frompage=&a=&b=&c=&d=&s_leaid=)에서 2018. 5. 10. 인출.

Australian Capital Territory Government Teacher Quality Institute 홈페이지

<https://teachereducation.tqi.act.edu.au/>에서 2018. 4. 13. 인출.

Bristol City Council 홈페이지

<https://www.bristolearlyyears.org.uk/wp-content/uploads/2017/07/North-Network-Terms-56-17-18.pdf>에서 2018. 5. 10. 인출.

Centre for Early Childhood Development and Education (2005). *Early Childhood in Ireland: Evidence and Perspectives*. Dublin: Centre for Early Childhood Development and Education.

Child Care Education Institute 홈페이지

<https://www.cceionline.com/catalog-preschool/>에서 2018. 5. 17. 인출.

- Childcare Online Training 홈페이지  
<https://childcareonlinetraining.co.uk/course/understanding-the-value-of-play-in-the-early-years/>에서 2018. 5. 10. 인출.
- Collaborative for Children 홈페이지  
<http://collabforchildren.tamu.edu/courses/courseListByCatID.php?category=40&pCatTitle=Collaborative%20for%20Children&subTitle=Child+Growth+and+Development>에서 2018. 5. 17. 인출.
- Department for Education(2017). Statutory framework for the early years foundation stage.
- Education.govt.nz(2019).  
<https://www.education.govt.nz/early-childhood/teaching-and-learning/learning-tools-and-resources/play-ideas/water-play/>
- Education Finland(2019).  
<https://www.educationfinland.fi/what-we-offer/early-childhood-education-and-care>.
- Education Review(2017).  
<http://educationreview.co.nz/play-misunderstood-the-divide-between-primary-classroom/> 에서 2019. 1. 27. 인출.
- Edmonton Regional Learning Consortium 홈페이지  
<http://www.erc.ca/programs/>에서 2018. 4. 13. 인출.
- Eurydice(2019).  
[https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/continuing-professional-development-teachers-working-early-childhood-and-school-education-34\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/national-policies/eurydice/content/continuing-professional-development-teachers-working-early-childhood-and-school-education-34_en).
- Government of Saskatchewan 홈페이지  
<https://www.saskatchewan.ca/government/education-and-child-care-facility-administration/training-and-workshops-for-teachers-and-educators/play-and-exploration-workshops>에서 2018. 4. 13. 인출.
- Hordern, J. (2013). A productive system of early years professional development. *Early Years*, 33(2), 106-118.

Lancashire County Council 홈페이지

<http://www3.lancashire.gov.uk/corporate/web/?siteid=2997&pageid=12924&e=e>에서 2018. 5. 10. 인출.

Learning Curve Group 홈페이지

<https://elearning.learningcurvegroup.co.uk/teaching-childcare-education/childcare/cache-outdoor-play>에서 2018. 5. 10. 인출.

Michigan Registry 홈페이지

<https://go.miregistry.org/CourseDetails.aspx?CID=105792-4009>에서 2018. 5. 17. 인출.

National Childhood Network 홈페이지

<https://www.ncn.ie/index.php/training/cpd-training>에서 2018. 5. 11. 인출.

National Childhood Network 홈페이지

<https://www.ncn.ie/index.php/mentoring>

National Childhood Network(2019).

<https://www.ncn.ie/index.php/training>에서 2019. 1. 14 인출.

Newcastle City Council 홈페이지

<https://www.newcastle.gov.uk/education-and-learning/training-and-development-for-the-childrens-workforce/early-years-training-programme>에서 2018. 5. 10. 인출.

New South Wales(NSW) Education Standards Authority Teacher Training Australia 홈페이지

<https://online.tta.edu.au/courses/nature-play-in-early-childhood>에서 2018. 4. 26. 인출.

Niemi, H. (2015). Teacher professional development in Finland: Towards a more holistic approach.

Nova Scotia Community College(Kingstec Campus) 홈페이지

<http://aurora-lee.ca/ECDSC/2018/03/outdoor-and-nature-play/>에서 2018. 4. 13. 인출.

Oberhuemer, P. (2013). Continuing professional development and the early years workforce.

OECD (2013), A Teachers' Guide to TALIS 2013: Teaching and Learning International. Survey, available at <http://dx.doi.org/10.1787/9789264216075-en>.

PACEY(Professional Association for Childcare and Early Years) 홈페이지.  
Workshops in Wales.  
[www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-in-wales/workshops-in-wales/](http://www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-in-wales/workshops-in-wales/)

Playful Learning Center(2019).  
<https://plchelsinki.fi/research-development/projects/>.

Professional Association for Childcare and Early Years(PACEY) 홈페이지  
<https://www.pacey.org.uk/training-and-qualifications/training-from-pacey/free-training-for-members/schemas-free-training/>에서 2018. 5. 10. 인출.

Sensei Portal 홈페이지 <https://senseiportal.com/events/35913>에서 2018. 4. 26. 인출.

The Care Courses School, Inc. 홈페이지  
<https://www.carecourses.com/Ecommerce/CourseDetail.aspx?ItemID=349>에서 2018. 5. 17. 인출.





## 부록

부록 1. 유치원 교육과정(누리과정) 지도서 분석(예시)-만 3세

부록 2. 동영상 구성

부록 3. 중앙연수 자료집



부록 1. 유치원 교육과정(누리과정) 지도서 분석(예시): 만 3세

3세 누리과정 / 2. 나와 가족

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
2. 나와 몸과 마음 가족	(1-1)내 키만큼 놓기		쌓기 놀이	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 키와 키를 재는 방법에 대해 이야기 나눔	33
						2) 블록을 이용해 키 재는 방법을 알아보고 나와 친구의 키를 알아봄	
	(1-3)나의 몸 알아보기		언어	신체운동·건강, 사회관계	자유선택 활동	1) AIP로 만든 작은 책을 보며 우리 몸에 대해 이야기 나눔	39
						2) 책을 감치면서 사람의 전신을 완성해봄	
	(1-5)신기한 비밀상자		과학	신체운동·건강, 자연탐구	자유선택 활동	1) 우리 몸의 감각기관과 촉감에 대해 알아봄	45
						2) 촉감을 이용하여 물건을 맞추어 봄	
	(1-6)내가 꾸민 얼굴		미술	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 나의 감정에 대해 이야기를 나누고 과자로 얼굴 표정을 만들	47
						2) 완성작을 사진으로 촬영하고 활동한 것을 정리, 평가함	
	(1-7)내 몸은 신기한 악기		음악	신체운동·건강, 예술경험	자유선택 활동	1) 신체 부위를 활용하여 소리를 내어봄	50
						2) 신체부위로 소리 내는 그림카드를 보며 우리 몸을 이용하여 소리를 내어봄	
(1-13)나의 손으로		음악	신체운동·건강, 예술경험	대·소집단 활동	1) '오!저기' 노래를 부르며 손을 찾아봄	66	
					2) 손과 발이 할 수 있는 일을 알아봄		
(1-14)신문지공 놀이		신체	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) 신문지공을 탐색하고 신문지공으로 할 수 있는 놀이를 알아 봄	69	
					2) 신문지공으로 던지고 받아보는 놀이를 함		
					3) 훌라후프 안에 신문지 공 넣기 놀이를 함		

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
		(1-16)고구마 경단	요리	신체운동·건강, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 생고구마와 찐고구마를 탐색하고 고구마로 만든 요리에 대해 이야기 나눔 2) 고구마 경단에 대해 말하고 고구마 경단을 만드는 재료와 도구를 살펴봄 3) 고구마 경단을 만들어보고 이야기 나눔	75
		(1-18)끼리끼리 모여라	바깥 놀이	신체운동·건강, 사회관계	바깥놀이 활동	1) 놀이 소개 (빠르기, 강약 등) 다양한 음악에 맞춰 약속된 장소에서 자유롭게 걸어다님→교사가 호루라기를 불면 두명씩 짝을 짓고 그림카드에 제시된 신체부위끼리 마주잡→다시 음악소리가 나면 자유롭게 걸어 다님)	81
		(1-2)내가 아끼였을 때	역할 놀이	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 유아들이 가져온 아기 때의 사진을 보며 이야기를 나눔 2) 아기용품물 살펴보고 아기용품이 필요한 이유에 대해 이야기함 3) 아기 돌보는 방법에 대해 알아보고 역할놀이를 함	36
		(1-4)누구의 어릴 적 모습일까요?	수·조작	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 어릴 적 사진을 보며 누구인지 예측해 보고 현재 사진과 비교해 봄 2) 나의 미래 모습에 대해 상상해봄 3) 놀이 소개(아기 때 얼굴이 위로 올라온 카드의 그림을 살펴보고 맞추기 놀이를 하고 싶은 그림카드를 고름→누구일지 예측해보고 현재 유아의 얼굴 사진을 살펴봄→예측한 것이 맞았는지 확인)	42
		(1-9)년 우리의 소중한 보물이란다	동화	의사소통, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 보물에 관해 이야기를 나눔 2) 동화 '년 우리의 소중한 보물이란다'를 듣고 회상함	55
		(1-11)다섯 살	동시	의사소통, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 나이에 관해 이야기를 나누고 동시 '다섯 살'을 소개함 2) 다양한 방법으로 동시를 읊어보고 자신의 생각과 느낌에 대해 이야기 나눔	60
		(1-15)어른으로 변신하기	게임	신체운동·건강, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 어른 옷을 보며 이야기를 나눔 2) 개인 소개(두 명의 유아기 신화 소리에 맞춰 출발→빈화장에 가서 입고 싶은 어른옷을 입은 후 출발점으로 돌아옴→입고 온 옷을 벗어 바꾸기에 됨)	72
		(1-8)놀아요! 싫어요!	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 자신의 감정에 관해 이야기를 나누고 감정을 얼굴로 표현해 봄 2) 좋은 감정과 싫은 감정이 생기는 상황에 대해 이야기 나눔 3) 다른 감정에 대해서도 알아 봄	52

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
소중 한 나	(1-10)마음이 간질간질	(1-10)마음이 간질간질	동시	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 친구들과 가지엄 태우기를 해보고 '간질간질'에 대한 느낌을 나눔	58
						2) 동시 '마음이 간질간질'을 소개하고 느낌을 이야기 나눔 후 율어 봄	
						3) 제니보가 들려주는 동화 '기분이 좋아졌어요'를 듣고 이야기 나눔	
	(1-12)기분이 좋아졌어요	(1-12)기분이 좋아졌어요	동극	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 동극에 필요한 것에 대해 이야기 나누고 역할과 규칙을 정함	62
						2) 제니보의 해설에 맞춰 동극을 한 후 평가함	
						3) 제니보의 감정에 관해 이야기를 나누고 재료를 탐색함	
	(1-17)미끌미끌 그림그리기	(1-17)미끌미끌 그림그리기	미술	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 색깔로 그림 그리기 활동을 하고 정리 및 평가함	78
						2) '여유' 마음이 '어머니?' 놀이에 대해 알아보기고 노래를 들려준 후 함께 부름	
						3) 놀이 소개(슬래를 정하고 슬래는 여우 머리띠를 쓴 후 여우자리에 가서 기다림)→다른 친구들은 노래를 부르면서 슬래 앞으로 조금씩 감→ 지금은 마음이 어머니?라고 묻고 여우가 '좋다'하면 옆 친구를 안고, '싫다'하면 도망감→여우는 정해진 행동을 하지 않은 사람을 찾고 걸린 사람이 슬래가 됨)	
	(1-19)여유야, 마음이 어머니?	(1-19)여유야, 마음이 어머니?	비빔놀이	신체운동·건강, 사회관계	비빔놀이 활동	1) 스케이트 타는 동영상을 보고 우리 몸을 보호해주는 물건에 대해 이야기함	84
						2) 보호 장비를 착용한 사진과 보호장비 사진을 보고 짝지음	
						3) '소중한 나의 몸' 동화를 듣고 위험상황에서 내 몸을 지키는 법에 대해 말함	
(2-4)내 몸을 보호해요	(2-4)내 몸을 보호해요	수·조각	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) '소중한 나의 몸' 동화를 듣고 위험상황에서 내 몸을 지키는 법에 대해 말함	95	
					2) 여러 상황에 따라 유아들이 어떻게 말하고 행동해야 하는지 표현해 봄		
					3) 그림자료를 보여주며 이야기를 나누고 제니보의 이야기를 들어 봄		
(2-8)소중한 내 몸을 지켜요	(2-8)소중한 내 몸을 지켜요	이야기 나누기	신체운동·건강, 의사소통	대·소집단 활동	1) 화상실 사용규칙과 바른 예절에 관해 이야기를 나눔	105	
					2) 제니보를 이용하여 화상실 사용예절을 들어봄		
					3) 막대 인형 동화 '이럴 땐 싫다'고 말해요' 들음		
(2-9)화장실에서는 이렇게 해요	(2-9)화장실에서는 이렇게 해요	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) '합부로 따라가면 안돼요' 그림을 보여주며 교사가 노래를 불러줌	107	
					2) '합부로 따라가면 안돼요' 그림을 보여주며 교사가 노래를 불러줌		
					3) 더함께 노래를 불러보고 느낌을 나눔		
(2-13)따라가면 안돼요	(2-13)따라가면 안돼요	음악	신체운동·건강, 예술경험	대·소집단 활동	1) 무대 사진을 보며 이야기를 나누고 무대에서 내가 할 수 있는 것을 알아봄	117	
					2) 유아들을 위한 무대를 만들어 보고 이야기를 나눔		
					3) 유아들을 위한 무대를 만들어 보고 이야기를 나눔		
(2-1)나를 위한 무대	(2-1)나를 위한 무대	쌓기놀이	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 무대 사진을 보며 이야기를 나누고 무대에서 내가 할 수 있는 것을 알아봄	87	
					2) 유아들을 위한 무대를 만들어 보고 이야기를 나눔		
					3) 유아들을 위한 무대를 만들어 보고 이야기를 나눔		

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
						3) 유아들이 무대 위에서 잘 할 수 있는 것을 자유롭게 표현하도록 함 4) 무대를 쌓기놀이 영역에 설치하여 유아들이 자유롭게 표현하도록 함	
	(2-2)봄내기		역할 놀이	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 사진 자료를 제시하며 유아기 잘 할 수 있는 일에 대해 이야기를 나눔 2) 모형 마이크를 준비해 주어 자신이 잘하는 것을 극놀이로 표현해 봄 1) ‘울지 말고 말하렴’ 동화를 듣고 회상함 2) 좋아하는 것과 싫어하는 것에 대해 어떻게 표현할 수 있는지 이야기 나눔 3) 유아들이 좋아하는 것과 싫어하는 것에 대한 요구사항을 말로 표현하도록 이야기 나눔	89
	(2-11)울지 않고 말할 수 있어요		동화	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 유치원/어린이집에서 유아기 잘 할 수 있는 일에 대해 이야기 나눔 2) ‘잘 할 수 있어요’ 사진카드를 보며 신체로 표현함 3) 활동 소개(5개의 플라후프를 놓고 안에 잘 할 수 있어요’ 카드를 각각 돌→5명의 유아기 사진카드에 어떤 모습이 있는지 확인하고 몸으로 표현함)	113
	(2-14)잘 할 수 있어요		신체	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) 오거트 샐러드 사진들 보며 오거트 샐러드에 대해 이야기 나눔 2) 재료와 도구를 소개하고 요리 활동 동영상을 보며 만드는 방법을 알아봄 3) 오거트 샐러드를 완성하고 먹은 후에 평가	120
	(2-17)오거트 샐러드		요리	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) 오거트 샐러드 사진들 보며 오거트 샐러드에 대해 이야기 나눔 2) 재료와 도구를 소개하고 요리 활동 동영상을 보며 만드는 방법을 알아봄 3) 오거트 샐러드를 완성하고 먹은 후에 평가	128
	(2-19)내가 좋아하는 음식		비밀 놀이	신체운동·건강, 사회관계	비밀놀이기 활동	1) 유아기 좋아하는 음식에 대해 이야기를 나눔 2) 모래로 좋아하는 음식 만드는 법을 알아보고 비주얼리터에서 만들어 봄 3) 모래로 좋아하는 음식을 만들어 본 느낌에 대해 이야기 나눔	134
	(2-3)내가 받고 싶은 선물		언어	의사소통, 사회관계	자유선택 활동	1) 선물을 받은 경험에 대해 이야기 나누고 사진 선물 카드를 살펴 봄 2) ‘내가 받고 싶은 선물’ 음원을 듣고 해당하는 선물사진 카드를 붙여봄 3) 내가 받고 싶은 선물 카드를 붙여 보고 이야기를 나눔	92
	(2-5)나와 친구 얼굴		과학	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 반 친구들의 사진 중에서 내 사진을 찾아 살펴보고 이야기 나눔 2) 다른 유아의 사진을 찾아서 살펴보고 이야기를 나누고 내 사진과 비교함	98
	(2-12)짧은 귀 토끼		동화	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) ‘짧은 귀 토끼’ 동화를 듣고 특별한 요구를 가진 사람을 본 경험을 나눔 2) 특별한 요구를 가진 사람을 만났을 때 어떻게 해야 할지 이야기 나눔	115

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
소중한 가족	(2-6)청소도구 만들기	미술	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 빗자루와 쓰레받기를 제시하며 이야기 나누고 만들 때 필요한 재료를 소개	100	
					2) 색종이로 빗자루와 쓰레받기를 만들어보고 활용방법에 대해 이야기 나눔		
	(2-10)내가 할 수 있는 일	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 아침에 일어나서 무엇을 했는지 이야기 나눔	110	
					2) 유치원/어린이집과 집에서 유아기 스스로 할 수 있는 일에 대해 말해 봄		
	(2-16)소지품을 정리해요	게임	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	3) 사진 자료를 보며 유아기 할 수 있는 일에 대해 이야기 나눔	125	
					4) 유아기 스스로 할 수 있는 일을 했을 때의 기분에 관해 이야기 나눔		
	(2-7)혼자서도 할 수 있어요	음률	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 유치원/어린이집에 올 때 필요한 물건에 관해 이야기 나눔	102	
					2) 게임 소개(출발선에 가방, 도시락, 출석카드를 준비해놓고 교사가 “유치원/어린이집에 가지”라고 외치면 유아는 가방에 도시락, 출석카드를 넣고 가방을 멘 후 “유치원/어린이집에 다녀오겠습니다”라고 인사한 다음 출발→끝인 지점에서 “선생님 안녕하십니까?”라고 인사함)		
	(2-15)스스로 옷을 입어요	신체	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	2) 게임 소개(출발선에 가방, 도시락, 출석카드를 준비해놓고 교사가 “유치원/어린이집에 가지”라고 외치면 유아는 가방에 도시락, 출석카드를 넣고 가방을 멘 후 “유치원/어린이집에 다녀오겠습니다”라고 인사한 다음 출발→끝인 지점에서 “선생님 안녕하십니까?”라고 인사함)	122	
					1) ‘혼자서 할 수 있는 일’ 그림카드를 보여주며 이야기 나눔		
(2-18)도우미 옷 만들기	미술	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	2) ‘혼자서도 할 수 있어요’ 노랫말을 ‘곰 세 마리’ 음에 맞추어 불러 봄	131		
				3) 의성어 부분을 악기로 연주해보고 의성어에 악기 그림카드를 붙임			
(3-1)할아버지, 할머니 집을 지어요	쌓기 놀이	사회관계, 지언탐구	자유선택 활동	4) 동요를 부르며 의성어가 있는 곳에 악기를 연주해 봄	136		
				1) 스스로 옷을 입고 벗는 방법에 대해 이야기를 나누고 신체로 표현함			
(3-2)가족 놀이 하기	역할 놀이	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	2) ‘입어요 벗어요’ 노래에 맞춰 옷을 입고 벗는 모습을 표현하고 느낌을 나눔	138		
				1) ‘나는야 도우미’ 동시를 듣고 도우미에게 무엇을 해줄 수 있을지 말해 봄			
					2) 재료를 보며 이야기를 나는 후 도우미 옷을 만들어보고 소개함		
					1) 할아버지, 할머니 집에 가 본 경험을 나누고 블록으로 구성해 봄		
					2) 유아들이 구성된 할아버지, 할머니집에 대해 이야기를 나누고 감상 및 평가		
					1) 그림 자료를 보며 이야기를 나누고 준비한 가족놀이 소품을 소개		
					2) 가족이 하는 역할에 대해 유아들의 경험을 나누고 가족 놀이를 준비		
					3) 하고 싶은 역할을 정하고 소품을 활용하여 역할놀이를 함		

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
		(3-4)우리 가족을 찾아오	언어	의사소통, 사회관계	자유선택 활동	1) 그림판을 보고 어떤 그림이 숨어 있는지 예측해 봄 2) 이중 틀에 부분 그림판을 넣어보고 나타나는 그림이 무엇인지 이야기 나눔 3) 그림 밑에 적힌 가족 호칭 글자를 교사와 함께 읽어 봄 4) 그림판을 움직여 다른 그림이 나오게 함	143
		(3-9)'내 동생' 노래를 악기로 연주해요	음악	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 사진 활동으로 유아기 만든 마라카스를 소개 2) 마라카스 연주법을 알아보고 노래를 들으며 마라카스를 흔들며 봄 3) 마라카스를 흔들며 노래를 불러 본 기분을 말해보고 악기를 정리	158
		(3-10)우리 가족을 소개해요	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 유아들의 가족사진을 보여 가족 구성원을 소개 2) 친구를 가족에 대한 궁금한 점을 이야기 나눔	161
		(3-18)가족 명화 감상하기	미술	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 르누아르 막대 인형을 이용해서 그림을 소개 2) 그림 속 가족들에 대해 이야기 나누고 '화기의 가족' 명화를 감상 3) 유아들의 가족에 대해 이야기를 나눔	184
		(3-20)בללה하기	비밀 놀이	신체운동·건강, 사회관계	바깥놀이 활동	1) 더러워진 옷을 입고 있는 손 인형을 이용하여 이야기 나눔 2) 벨레에 필요한 도구를 소개하고 벨레하는 순서에 대해 알아봄 3) 벨레 놀이 규칙을 정하고 벨레 놀이를 한 후, 정리하고 느낌을 나눔	191
		(3-3)בללה 개기	역할 놀이	신체운동·건강, 사회관계	자유선택 활동	1) 가족을 위해 집에서 내가 할 수 있는 일에 대해 이야기 나눔 2) 옷을 개는 방법을 알아보고 직접 개어본 후 평가	141
		(3-6)밥상에 수저를 놓아요	수·조작	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 밥상 게임판을 보여 이야기를 나눔 2) 게임 소개(순서를 정해 주사위를 굴린 후 나온 그림만큼 게임판에 젓가락, 숟가락을 놓음→이미 놓여있는 수저 그림이 나오면 주사위를 한 번 더 던짐→게임판 위에 숟가락, 젓가락을 모두 놓으면 게임을 재시작)	149
		(3-7)오이 마사지를 해요	과학	사회관계, 자연탐구	자유선택 활동	1) 오이에 대해 수수께끼를 낸 후 오이를 이용한 요리에 대해 이야기 나눔 2) 오이를 탐색하고 오이 마사지를 하기 위해 준비해야 하는 것을 알아봄 3) 오이 마사지를 받을 유아와 해 줄 유아를 정하고 오이 마사지를 함 4) 친구가 오이 마사지를 준 내 모습을 손거울을 통해 살펴 봄	152

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
		(3-11)부모님을 기쁘게 해 드려요	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 엄마 막대 인형을 이용하여 '절미의 이야기'를 읽어 줌 2) 부모님을 위해 할 수 있는 일에 대해 이야기를 나눔 3) 부모님을 기쁘게 해 주었던 경험을 나누고 가정에서 가족을 위해 할 수 있는 일에 대해 알아 봄 4) 유아들에게 호도쿠폰을 소개하고 가정에서 활용할 수 있도록 이야기 나눔	163
		(3-12)말 안 듣는 창개구리	동화	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 말 안 듣는 창개구리 동화를 듣고 창개구리처럼 행동한 적이 있는지 말함 2) 가족 간 예절에 대해 이야기 나누고 예절을 지키면 좋은 점에 대해 말해 봄	166
		(3-15)재미있는 인마놀이	신체	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 인마기를 이용해 인마에 대해 소개하고 이야기 나눔 2) 동영상을 보며 인마 동작을 해보고 이야기 나눔 3) 노래를 들으며 다양한 방법으로 친구에게 인마해 보고 느낌을 나눔	175
		(3-16)우리 가족 신발을 정리해요	게임	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) 신발을 바꾸니에 넣어 보자기로 가린 후 소개 2) 다양한 크기의 가족의 신발을 보며 이야기 나눔 3) 게임 소개(신호가 들리면 신발이 있는 바꾸니까지 달려가 한 켤레를 잡아서 들고 반환점까지 달려감→반환점에 있는 다양한 신발 크기의 시트지 중 맞는 크기의 시트지 위에 신발을 놓고 다시 출발선으로 돌아옴)	178
		(3-5)나를 얼마나 사랑하는지 알아요	언어	의사소통, 사회관계	자유선택 활동	1) 우리반 가족 동영상을 보고 다른 친구 가족의 동영상을 함께 봄 2) 동영상 속에서 들었던 이야기를 말해보고 본 후의 느낌을 말해 봄	146
		(3-8)감사 카드를 꾸며요	미술	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 가족이 고마웠던 경험에 대해서 이야기 나눔 2) 가족에게 고마운 마음을 표현하는 방법에 대해 이야기 나누고 재료 탐색 3) 카드 만드는 순서에 따라 카드를 완성하고 집으로 가져가 누구에게 선물하고 싶은지 이야기 나눔	155
		(3-13)엄마, 아빠가 좋아요	동시	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 막대인형을 등장시켜 동시 '엄마, 아빠가 좋아요'를 소개 2) 동시를 들어본 느낌을 나누고 함께 읽어 봄 3) 유아들이 가족들이 좋았을 때의 경험에 대해 이야기 나눔	170

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽	
행복한 우리 집		(3-14)누구일까?	음악	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 부모님이 좋을 때가 언제인지 이야기를 나누고 '누구일까' 노래를 들어봄 2) 노랫말에서 나를 가장 사랑해주는 분이 누구인지 이야기 나눔 3) 다양한 방법으로 불러 보고 느낌을 나눔	173	
		(3-17)히트 샌드위치	오리	사회관계, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 가족에게 감사하는 마음을 어떻게 표현할지 이야기 나눔 2) 히트 샌드위치를 만들어 봄	181	
		(3-19) 할아버지, 할머니를 초대해요	현장 체험	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) 조부모 참여 수업을 진행하고 등원을 위한 준비를 함 2) 일과 소개 및 이야기를 나누고 간식을 먹음, 정리정돈 및 화장실을 다녀옴 3) 신체 활동을 하고 평가	187	
		(4-1)집짓기 놀이		쌓기 놀이	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 다양한 집의 사진을 제시하여 관심 유도 2) 벽돌 블록 또는 스티크 블록으로 원하는 집 형태를 구성 3) 집짓기 활동을 하면서 약속을 정하고 완성된 집에서 놀이해봄	193
		(4-3)소중한 우리 집		언어	의사소통, 사회관계	자유선택 활동	1) 상황 그림카드를 보면서 이야기를 나눔 2) 점이 없다면 어떤 일이 생길지 이야기 나눔 3) 집 안에 있는 행복한 아이의 모습을 보며 이야기 나눔	197
		(4-4)아기띠지삼형제 집 찾아가기		수·조작	의사소통, 자연탐구	자유선택 활동	1) '아기 띠지 삼형제' 동화를 들려주고 이야기 나눔 2) 게임 소개(출발선에 딱지 세 마리를 세우고 주사위에 나온 것을 좋아하는 딱지를 집 쪽으로 한 칸 옮김→모든 딱지가 집에 도착하면 게임 종료)	199
		(4-5)방(거실, 부엌) 꾸미기		미술	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 집의 생활공간 그림을 보면서 이야기 나눔 2) 비어있는 그림 사진을 보며 이야기를 나눔 3) 접지에서 각 생활공간에 필요한 가구, 물건 사진을 보며 이야기 나눔 4) 접지에서 가구와 물건을 잘라 방 그림에 붙여 봄	201
		(4-8)우리 집은 어디일까요?		이야기 나누기	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) '길 잃은 아이' 이야기를 들려주고 이야기를 나눔 2) 유아들과 부모님의 전화번호, 아파트 이름, 주소에 대해 이야기 나눔 3) 가정 연계 활동을 안내하고 배부	208
		(4-13)우리 집을 지읍시다		음악	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) '우리 집을 지읍시다' 노래 1절을 듣고 불러봄 2) 유아들과 함께 가사를 만든 후 노래를 부름	223

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
		(4-14)잘자라 우리 아가	음악	의사소통, 예술경험	대·소집단 활동	1) 자장가를 들려준 후 자장가에 대한 경험을 나눔 2) 아기가 자장가를 듣는 그림을 보며 이야기를 나눔 3) 여러 가지 자장가를 들려주고 이야기를 나누고 자장가 놀이를 함	225
		(4-18)우리 집을 꾸며요	미술	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	1) 준비한 상자 모양 집을 보며 어떻게 꾸밀지 이야기 나눔 2) 집을 꾸밀 재료를 선택하여 꾸민 후 완성된 집을 평가	235
		(4-20)두꺼비 집짓기	비갈 놀이	예술경험, 자연탐구	비갈놀이 활동	1) 흙이나 모래 속에 한 손을 파묻고 다른 한 손을 파묻힌 손 위로 쌓음 2) 흙이나 모래를 쌓으면서 두들겨서 단단하게 두꺼비집을 만들 3) 두꺼비집을 만들며 노래를 부르고 누가 지은 집이 더 크지, 더 깊는지 내기	241
		(4-2)가족 밥상 차리기	역할 놀이	의사소통, 예술경험	자유선택 활동	1) 집에서 가족과 함께 밥을 먹은 경험을 나눔 2) 다양한 음식 사진을 보며 이야기를 나누고 친구와 가족구성원을 정함 3) 모형음식으로 밥상을 차리고 함께 먹는 놀이를 함	195
		(4-6)가족이 함께하고 싶은 일	미술	사회관계, 예술경험	자유선택 활동	1) 가족이 함께 하는 모습의 그림을 보고 가족과 함께했던 일에 대해 말함 2) 가족과 함께 하고 싶은 일에 대해 이야기를 나누고 그림카드를 선택 3) 가족 얼굴을 그려 그림 카드위에 붙이고 꾸민 액자에 넣음	203
		(4-7)주방 악기 놀이	음률	예술경험, 자연탐구	자유선택 활동	1) 유아들과 함께 준비된 주방 도구를 살펴봄 2) '주방 음악회' 동화를 듣고 주방도구를 활용하여 여러가지 소리를 탐색	205
		(4-9)놀이동산에 가요	이야기 나누기	신체운동·건강, 의사소통	대·소집단 활동	1) 놀이동산 사진을 보며 이야기 나눔 2) 가족과 놀이동산에 가 본 경험을 이야기 나눔 3) 놀이동산에서 길을 잃어버렸을 때 어떻게 해야 할지 이야기 나눔	211
		(4-11)우리 집의 특별한 날	동화	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) 동화 '우리 집의 특별한 날'을 듣고 이야기 나눔	215
		(4-15)집에서 하는 일을 표현해 봐요	신체	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	1) PPT 자료를 보며 가족들이 집에서 함께 하는 일에 대해 이야기 나눔 2) 가족들이 집에서 함께 하는 일을 동작으로 표현해 봄 3) 음악을 들으며 자유롭게 동작으로 표현하고 활동을 평가함	227

생활 주제	주제	활동명	활동유형 (영역)	누리과정 주요 관련 영역	활동 형태	활동 방법	쪽
		(4-17)바나나 사벳 만들기	요리	사회관계, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 가족과 함께 요리해 본 경험과 바나나를 먹어 본 경험에 대해 이야기 나눔	233
						2) 동영상을 보며 요리재료에 대해 말해보고 바나나 사벳 만드는 법을 알아봄	
						3) 요리를 한 후 맛있게 먹고 평가	
		(4-10)첫 생일을 맞이했어요	이야기 나누기	사회관계, 자연탐구	대·소집단 활동	1) 생일 축하 노래를 들려준 후 이야기를 나눔	213
						2) 그림을 보며 우리나라 돌잔치와 다른 나라의 돌잔치에 대해 이야기 나눔	
						3) 우리나라와 다른 나라 돌잔치를 비교해 봄	
	(4-12)우리는 한가족이야	동화	의사소통, 사회관계	대·소집단 활동	1) '우리는 한가족이야' 동화의 첫 장면을 보며 이야기를 나눔	218	
					2) 동화를 듣고 이야기를 나눈 후 우리 가족에 대해 말해 봄		
					1) 색깔 카드를 소개하고 마스킹 테이프로 표시한 색깔 집을 살펴 봄		
	(4-16)우리 가족 모여라	게임	신체운동·건강, 사회관계	대·소집단 활동	2) 게임 소개음악이 나오면 제자리에서 춤을 추고 멈추면 바닥에 있는 카드 한 장을 가짐→카드와 같은 색깔의 집으로 가고 가족이 모두 모인 림은 자리에 앉음→카드의 그림을 보며 자신이 누구인지 소개하고 가족이 모두 손을 잡고 제자리에 돌아옴	230	
					1) '동그라미 가족과 세모 가족' 동화를 들려주고 이야기를 나눔		
					2) 유아들에게 동그라미와 세모 모양을 보여주고 꾸미기를 함		
	(4-19)동그라미 가족과 세모 가족	미술	사회관계, 예술경험	대·소집단 활동	3) 크기가 다른 동그라미와 세모 모양을 이용해 다양한 가족을 구성해 봄	237	

## 부록 2. 동영상 구성

# |육아정책 연구소

아이들의 마음에서 읽은 놀이  
**진정한 놀이 이해의 출발**




대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
I N T R O	# 아이들 다양한 놀이 모습/ # 타이틀 발생 	#아이들의 마음에서 읽은 놀이 진정한 놀이 이해의 출발	
	# 노는 아이들 	아이들의 삶 자체이자 일상에 중요한 영향을 미치는 '놀이'	아이들의 삶 자체가, 일상에 중요한 영향을 미치는 놀이. 그런데, 놀이란 무엇일까요?
	# 아이들 INT 	Q 놀이가 뭐라고 생각해요?	"몰라요." "아직 생각 못 했어요." "재밌는 거요." "즐거운 거요." "(놀이는) 끝나지 않는 거요."
	# 임부연 교수 INT 		교육기관에서 놀이란 그 자체가 배움인데, 선생님이 어떤 교육적 목표를 이루기 위해 놀이를 활용했을 때에는 방법이 되는 것이고, 그런데 아이들이 놀이하는 안에서는 놀이가 분리가 안 된다는 점에서 놀이는 아이들의 삶이고 목적 그 자체라고 봅니다.

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
I N T R O	# 5 	아이들을 위한 진정한 놀이	아이들을 위한, 진정한 놀이란 어떤 의미일까요?

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 1	# 6 	오전 9:00 숙명여자대학교 부속 풍무숙명유지원	아이들의 마음을 읽기 위해 놀이를 좀 더 들여다보기로 했습니다.
	# 7 # 아침 등원하는 아이들 		오전 9시, 유지원 등원으로 하루를 시작하는 아이들
	# 8 # 원하는 영역에서 자유놀이 하는 	이 노래 진짜 신난다~!	그리고 잠시 후... 각자 원하는 곳에서 자유놀이를 시작합니다.
	# 9 # 자유놀이 상황 	Q유지원에서 어떤 놀이 하는게 제일 재밌어요?	아이들의 놀이를 들여다볼까요?  "저기 성에서 노는 거요." "장난감 같은거 만드는 게 제일 재밌어요." "친구랑 같이 노는 거랑 클레이 하는 거요."

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 1	# 아이들 놀이 SK  # 임부연 교수 INT 		선생님들이 생각하는 놀이와 아이들이 생각하는 놀이가 왜 차이가 날까요?  <i>선생님들의 이런 행동을 '놀이에 대한 불안'이라고 볼 수 있는데, 사실 아이들의 놀이 속 그 자체에 내용이 있는 것이죠.</i>
	# 아이들 야외 놀이 SK 	진정한 놀이란 아이들이 원하는 놀이를 스스로 충분히 즐길 수 있게 하는 것	아이들이 원하는 놀이를 스스로 충분히 즐길 수 있게 하는 것이 중요한 것도 이 때문입니다.

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 2	# 일본 유치원 아이들 놀이장면  	이곳의 놀이를 한번 지켜볼까요?  진정한 놀이를 위한 특별한 노력	
	# 미야사토 아케미 원장 INT 오차노미즈여자대학 무속 유치원 		<i>이런이런 놀이터가 매우 좁아서 아이들이 충분히 뛰어놀며 자연과 어울릴 수 있도록 어린이원 밖에 있는 공간을 활용하고 있습니다. 그렇게 한 이유는 첫 번째가 운동을 위해서이고 두 번째가 자연과의 어울림 그리고 세 번째가 사람과의 만남을 중요하게 생각하기 때문입니다.</i>
	# 일본 유치원 스틸  	아이들의 놀이를 존중하고 아이들의 놀이를 기다려 주는 것	나무에 그늘을 달아 난간을 없애는 가 하면, 교실 간 경계를 없애고 자연의 언덕을 그대로 재현한 유치원!  이 유치원의 중요한 교육 철학은 아이들에게 자유를 주고 지나치게 통제하지 않는다는 것입니다.  때론 넘어지고 다지면서 세상을 배울 수 있기 때문입니다.
	# 커미사카모토 메리 부원장 INT 오차노미즈여자대학 무속 유치원  	교사도 유아와 함께 놀이를 즐길 수 있는 것	<i>여기 교사들은 아이들이 잡기 놀이를 하거나 만들기를 할 때, 선생님들도 매우 즐겁게 함께 생각하고 집중합니다.</i>  <i>교사가 '아이를 받지 않으면 안된다.' 무언가를 하지 않으면 안된다'는 생각으로 상호작용하게 되면, 보이지 않는 것이 있습니다.</i>  <i>교사가 스스로 몸과 마음을 열고, 아이들이 지금 하고 있는 것을 풍부하게 느끼고 집중할 수 있도록 하면 좋겠습니다.</i>

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 2	# 넘어지고 다치고 / 자유롭게 뛰어노는 모습 SK 		이곳 선생님들은 아이들이 자유롭게 놀이할 수 있도록 여유를 가지고 먼저 지켜봅니다.  아이들의 시선에서 아이들이 충분히 놀이하도록 기다려주는 것이지요.

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 3	# 우리나라 - 파주 유치원 놀이 장면 		우리나라에서도 일부에서 이러한 노력이 시작되고 있는데요.
	# 아이들 노는 sk #신영진 교사 INT 		<i>(이전 유지원에서는) 밖으로 자꾸 나오는 아이들을 교실 안으로 끌고 '여기는 놀이공간이 아니야'라고 제한하면서 생활을 했었어요.</i>
	# ① 놀이공간 열기 	놀이공간 열기 놀이공간을 제한하지 않고 어디든지 놀이 공간이 될 수 있게 열어주는 것  보다 자유로운 놀이공간이 확보되는 효과가 있습니다.	먼저 가장 눈에 띄는 건, '놀이공간'을 제한하지 않고, 아이들이 놀이하는 곳은 어디든지 놀이공간이 될 수 있게 열어주는 것인데요.  보다 자유로운 놀이공간이 확보되는 효과가 있습니다.
	# 부산대 임부연 교수 INT 		<i>교실도 될 수 있지만, 놀이 공간을 조금 더 아이들이 마음껏 자유롭게 놀 수 있는 열린 공간으로 넓혀 주시는 게 유아의 놀이 환경이 아닌가 생각을 하고, 규칙과 규범을 가지는 것을 아이들이 무자연스럽다고 생각하거든요. 그래서 규칙과 규범을 최소화하고 아이가 자유롭게 놀 수 있게끔 공간을 만들어 주는 거죠.</i>

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
B O D Y 3	# 21 # ② 일상의 물건을 놀이감화 하기 	일상의 물건을 놀이감화 하기  어떤 공간에서도, 어떤 놀잇감으로도 아이들은 마음껏 즐길 수 있습니다.	아이들이 즐겁게 놀이하는 데 있어 중요한 건, 교사의 준비도, 상품 같은 교구도 아닙니다.  자연의 흙, 돌, 바람, 주변의 모든 것이 아이들이 즐길 수 있는 놀이자료가 됩니다.
	# 22 # ③ 유아놀이 바라보기 아이들이 열심히 주도해서 노는 모습 	유아놀이 바라보기	마지막으로,  아이가 놀이의 주체가 될 수 있도록 교사가 놀이를 바라보는 것이 중요하네요.
	# 23 # 신영진 교사 INT 아이들과 함께 노는 장면  # 김숨이 교사 INT 아이들과 함께 노는 장면 		될 수 있으면 교사는 목표를 드러내지 않고 그냥 아이들에게 자연스럽게 '이건 어떠냐'라고 소개하는 정도. 그리고 '어떻게 할 수 있을까?', '너희들의 생각은 어떤?', '너희들이 이걸로 무엇인가 한번 해보자'라고 제안하는 정도로 하고 있습니다.  (놀이를 통해 아이들과) 상호작용을 하면서 이 아이가 어떤 것에 관심이 있는지 그것에 대해서 관찰을 많이 하면서, 또 기록으로도 남겨서 '이 아이가 어떤 것에 정말 흥미가 있는가', 그래서 '내가 어떤 것을 지원해주는 것이 맞는가'를 교사는 놀이 속에서 많이 고민을 하고 있는 것 같아요.
	# 24 교사 기록지 장면 /주관활동 예상인/ 환하게 웃는 아이들 		결국, 아이들이 즐겁게 즐기는 놀이여야 진정한 의미의 놀이가 될 수 있기 때문입니다.

대분류	Video (화면)	Caption (자막)	Audio (BGM & Narration)
O U T R O	# 25 # 아이들 놀이하는 모습 		아이들이 진정으로 원하는 놀이를 어떻게 알 수 있을까요?
	# 26 # 진지하게 놀이에 집중하는 아이들 모습 	아이들이 진짜 원하는 게 무엇인지 놀이에서 살피고  아이들과 함께 놀이하며 그 마음에 공감하고  아이들의 눈으로 놀이를 바라보는 것	
	# 27 # 진지하게 놀이에 집중하는 아이들 모습 	그것이 아이들의 진정한 놀이를 이해하는 길이 아닐까요?	그것이 아이들의 진정한 놀이를 이해하는 길이 아닐까요?
	# 28 # 육아정책연구소 로고/교육부 로고 		

### 부록 3. 중앙연수 자료집

세미나자료 2019-02

유아·놀이중심 교육활동 지원을 위한

# ‘놀이, 아이들로부터 배우자’ 중앙연수



일 시 : 2019년 2월 19일(화) 9:30~17:30  
 장 소 : 대전 롯데시티호텔, 1층 크리스탈볼룸



유아·놀이중심 교육활동 지원을 위한

## ‘놀이, 아이들로부터 배우자’ 중앙연수

일 시 : 2019. 2. 19(화), 9:30 ~ 17:30  
 장 소 : 대전 롯데시티호텔, 1층 크리스탈볼룸

시 간	내 용	담 당 자
09:30~09:50	- 개회식 - 국민의례	시화, 최은영 (유아정책연구소 연구위원)
09:50~10:00		김지영 (교육부 유아교육정책과장)
10:00~10:10	놀이의 유아교육의 미래	
10:10~10:20	중앙상 시청	
10:20~10:50	놀이하며 배우는 누리과정	임부연 (부산대학교 유아교육과 교수)
11:00~11:50	안부의 유아중심 놀이: 아이가 ‘학교 성은, 것이 발휘되는 환경 (子どもが「やらない」が発揮される環境の在り方)	황미희(매미 미디어산본 아카데미 원본 발표구분 오차노비유자대학 어린이원 원장)
11:50~13:00	점심 식사	
13:00~13:30	휴식 및 이동 (휴식은 오후 일정을 타임을 세팅을 진행하므로 1층 로비 및 2층 로비지 등을 이용 바랍니다)	오재신 (한국고려대학교 유아교육과 교수)
13:30~14:15	놀이중심 교육과정으로의 초대	
14:15~14:30	휴식 및 분과이동	
	<b>분과별 워크숍</b>	
14:30~17:30	[1분과] 놀이 놀이 놀이 [2분과] 놀이 놀이 놀이 [3분과] 놀이 놀이 놀이	[3분과] 김호 [3분과] 놀이 놀이 놀이
간식	김민정 (경민대학교 유아교육과 교수)   박주연(대학교 유아교육과 교수)	
17:30	점심 식사 및 이수증 배부	

※ 상기 연수 일정표는 신청에 따라 변동될 수 있습니다.  
 ※ 연수신청자에 대한 교통비 및 숙박비는 별도로 지급하지 않습니다.  
 ※ 이수증은 분과별 워크숍 종료 후(17:30 이후) 배부됩니다.

## CONTENTS

유아·놀이중심 교육활동 지원을 위한  
『놀이, 아이들로부터 배우자』 중앙연수

■ 놀이하하며 배우는 누리과정 .....	1
임부연 교수 (부산대학교 유아교육과)	
■ 일본의 유아중심 놀이: 아이가 「하고 싶은」 것이 발휘되는 환경 (子どもの「やりたい」が発揮される環境の在り方) .....	21
송영미·美 미야사토 아케미 원장 (인본 분교구립 오차노미즈여자대학 어린이원 원장)	
■ 놀이중심 교육과정으로의 초대 .....	41
오채선 교수 (한국교육대학교 유아교육과)	
■ 분과별 워크숍	
● [분과 1] 유아 놀이 들여다보기 .....	59
우민정 교수 (경민대학교 유아교육과)	
● [분과 2] 놀이 공간 연결하기 .....	83
김현정 교수 (제주한라대학교 유아교육과)	
● [분과 3] 놀이 일과 변형하기 .....	113
김홍 교수 (경인교육대학교 유아교육과)	
■ 참석자 명단 .....	137

— | 『놀이, 아이들로부터 배우자』 중앙연수 | —

• • • • •

## 놀이하하며 배우는 누리과정

임부연  
(부산대학교 유아교육과 교수)

놀이, 아이들로부터 배우자' 중영연수

### 2019 개정 누리과정

- 2019. 2월 정책연구 마무리
- 2019. 3월 ~ 시범 운영
- 2019. 9월 고시문 고시
- 2020. 3월 전면 시행

### 놀이와 교육과정

- 교과목에서 '놀이' 를 중심에 놓은 미래형 교육과정
- 놀이는 유아의 특이성, 상징, 정체성, 신념, 가치, 분리불가능
- 모든 교육은 놀이를 통하는 것이 가장 좋다.
- 인간은 놀이 할 때 가장 인간다워 진다 (호이징가)

4 \*\*

| 놀이하며 배우는 누리과정 |

### 놀이하며 배우는 누리과정

임부연  
부산대학교

**교육부의 '유아교육 혁신안' (2017. 12. 27 발표)**

- 유아가 중심이 되는 유아중심 교육과정으로 개  
개선
- 놀이가 살아나는 놀이 중심 교육과정으로 개  
선  
> **유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 누리과정으로 개선**

\*\* 3

## 놀이에 대한 고민과 노력

- 유아교육의 기본 정신의 회복
- 놀이와 배움
- 놀이의 유형과 놀이의 성질

## 놀이와 누리과정

- 유아들은 잘 놀이하고 있는가?
- 충분히 놀이하고 있는가?
- 놀이를 통한 배움은 어떠한가?
- 놀이에 대한 선생님들의 불안은 없는가?
- 놀이와 학습은 다른 것인가?

## 교육과정이 구현되는 과정

형식적 교육과정	계획된 교육과정	실행된 교육과정	학습된 교육과정
<ul style="list-style-type: none"> <li>- 문서화됨</li> <li>- 누리과정 고 서본</li> <li>- 국가</li> <li>- 지역교육청</li> <li>- 유치원</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교육계획 간</li> <li>- 연간, 월간, 주 간</li> <li>- 일안</li> <li>- 단위활동 등등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 교사수준</li> <li>- 교사수준</li> <li>- 교육행위의 질 제</li> <li>- 하위질과 진행 등등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아수준</li> <li>- 경험된 교육과 질</li> <li>- 내적작용 등등</li> </ul>

- 학습자 중심 ----- 교수자 중심  
놀이 수업
- 경험 중심 ----- 계획 중심  
경험을 선 조직 한다.



### 두이: 경험, 놀이, 교과

- 경험: 놀이와 삶에서 조직되지 않은 감각적 특성
- 경험 ----- 교과지식  
 생생하고 발전 이념을 추월하며 다룬 것  
**성과 영성, 놀이** 논리적 조직  
 출구통과 삶 개념화 된 것  
 산만하고 비 조직적임 추상적이고 일반화 된 것  
 학습자(유아) 교사, 교수

- 교사중심 ----- 학습자 중심
- 가르침 ----- 배움 중심
- 교육내용 ----- 학습 방법

## 2. 누리과정 개정(안)

- 1) 개정 요구 및 방향
- 2) 누리과정 개정 방향

- 새 정부 교육혁신 방안과 누리과정 혁신방안의 내용을 반영하고자 함
- 성격, 인간성, 교육부속 목표 등 기존 체계에서 누락된 내용을 보완하여 생생한 놀이를 중심으로 구성해온 유아교육의 기초를 유지하고, 현장의 돌봄을 최소화하고자 기존의 누리과정 구성 체계는 유지함
- 핵심교사가 교사양지도서가 아닌 교사문을 통해 교육과정을 설명할 수 있도록 5개영역 교육내용을 조정하는 등의 교육과정 선행해 교위에 중
- 유아중심 및 놀이중심의 교육과정 혁신방안을 최대한 반영함
- 미래사회 역량 중심의 내용 최대한 반영함
- 미래로 부터의 누리과정 개정 및 교사의 사물관을 존중하고자 함



## 2019 개정 누리과정

- 2019. 2월 정책연구 마무리
- 2019. 3월 ~ 시범 운영
- 2019. 9월 교시문 고시
- 2020. 3월 전면 시행

놀이, 아이들로부터 배우자' 중점연수

**교육과정과 놀이는 늘~ 붙어 있어야 함**

- 놀이와 경험, 기억, 그리고 배움
- 교육과정이 된 놀이
- 놀이가 된 교육과정

**놀이: 인지함과 비 인지함의 경계**

- 노동-일-놀이-취미-관
- 일-놀이-학습
- 인지함 - 비 인지함
- 경험적 - 비 경험적 (경계외)
- 정신성 - 비 정신성 (경계외)
- 현실성 - 비 현실성 (경계외)
- 부정적 강제적

- 가상과 존재, 모성과 원형이라는 틀 속에서

- 인지함: 효율적/생산성/가치/물질성/가시성/우용성만이 존중 받음

- 놀이라는 인간의 현 존재가 맺는 세계 담론의 심층함을 파악함

12 \*\*

| 놀이하며 배우는 누리과정 |

**놀이와 배움의 스펙트럼 확장여기**

자유놀이 (발현적 놀이) 자기 놀이와 관찰하기	함께 하는 놀이 놀이 서적하기 놀이로 수업하기	계획한 활동 놀이로 수업하기
------------------------------------	---------------------------------	-----------------------

**일상(경험) - 자유놀이 - 진짜 재미있는 놀이**

증만한 상상력과 창의력

**가장 중요한 교육과정 - 진정한 배움**

\*\* 11







### 놀이와 유아중심 누리 과정

- 가지지 않: 아름다움, 생명, 평화, 관계, 돌봄, 사랑, 배려...
- 새로운 유형의 역할: 상상력, 융합적 사고, 창조성
- 학습자가 느끼고 배우는 즐겁한 교육과정
- 많이 움직이기와 놀기
- 놀이, 예술, 지식 배움의 분리 불가능성
- 이미지, 신체, 사물, 이야기

“ 놀이 때는 아이들이 움직이가 안고 있는 어린이들보다 훨씬 더 잘 보고, 잘 생각하고, 경험하고, 건강하다. 그들은 이미 존재한 탐험의 영역을 건넌다고, 상상력이 이끄는 이야기는 그들에게 영감을 주거나 새로운 것을 창조할 수 있도록 도와 줄 수 있다. 다만 그저 신나게 놀고, 자유롭게 놀러야 하는 것이 아니다. 그들이 놀아가는 공간은 특별한 것이 아니고 그저 우리가 알고 있는 세상과 똑같은 특별한 것이 아니 놀이터이다. 그곳에서 아이들은 그 자체로 ‘놀아가는’ 아이들이다. 그 것을 잘 바라보고 귀기울림 줄 아는 어른들에게 의해 보호받고 존중 받고 있다.



### • 놀이와 미래형 교육과정

- 놀이를 살리는 누리과정 만들어 가기...

### 아이가 「하고 싶은」 것이 발휘되는 환경



2019.02.19 (화)  
오차노미즈여자대학 교수  
분쿄구립 오차노미즈여자대학 어린이원 원장  
미야사토 아케미

### 목 차

1. 「센스 오브 월드」에서 배우기
2. 아이들의 모습에서 배우기
3. 유아기에서 아동기로 연결
4. 「하고 싶은」 것을 지원하는 환경 및 보육자의 역할

## 일본의 유아중심 놀이: 아이가 「하고 싶은」 것이 발휘되는 환경 (子どももの「やりたい」が発揮される環境の在り方)

宮里 明美 미야사토 아케미  
(일본 분쿄구립 오차노미즈여자대학 어린이원 원장)

놀이, 아이들로부터 배우자, 중앙연수

### 1 「센스 오브 윈더」에서 배우다

스중함 것이  
중요한 의미를  
깨닫게 해 준  
한 권의 책



「일본의 유아중심 놀이: 아이가 학교 방문, 것이 바뀌는 환경」

“만약 내가 모든 아이의 성장을 지켜보는 신랄한 오징어에게 맡을 걸 수 있는 능력을 가지고 있다면, 전세계 아동에게 평생 사라지지 않을 「센스 오브 윈더=신비로움과 불가사의에 눈을 뜨는 감성」을 물라고 부탁할 거예요.”



“이 감성은 마지않아 어른이 되면 생기는 권태와 환멸, 우리들이 자연이라는 힘의 원천으로부터 멀어지는 것, 시시한 인공적인 것에 빠져게 되는 것 등에 대한 해독제가 됩니다.”

### 아이들이 경험했으면 하는 시간·체험에 관하여

「센스 오브 윈더, 레이첼 카슨



“아이들의 세계는 상상 행동과 감각, 신비하고 아름다운 것, 불의움과 감격으로 물러옵니다.”

“안타깝게도 우리들 중 대부분은 어른이 되기 전에 많은 통찰력과 아름다운, 경이해야 할 것에 대한 직관력이 둔해지거나 때로는 완전히 잃어버리게 됩니다.”

“오징어의 힘에 의지 하지 않고, 본래 가지고 있는 아이의 「센스 오브 윈더」를 언제나 생생하게 유지할 수 있도록 하기 위해서는 우리가 살고 있는 세상의 기쁨, 감각, 신비함을 아이와 함께 재발견하고, 감동을 서로 나눌 수 있는 어른이 되어도 한 명 곁에 있을 필요가 있습니다.”

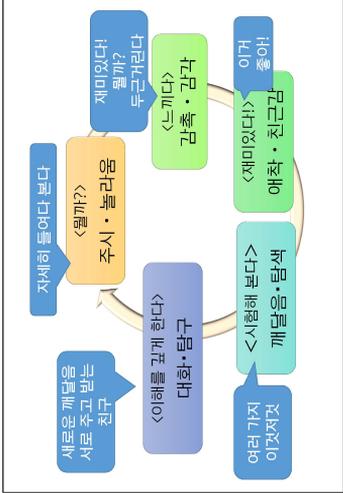
많은 부모들은 열정적이고 섬세한 아이들의 호기심과 마주할 때마다 다양한 생물들이 사는 복잡한 자연계에 대해 자신이 아무 것도 모른다는 것을 깨닫고, 어떻게 해야 할지 알 수 없게 됩니다. 그리고 「내 아이에게 자연에 대해 알려줘야 합니다, 나는 그곳에 있는 새 이름조차 모르는데!」와 같은 부모의 허탄스러운 목소리도 있습니다.”

“아이에게 있어서도, 어떻게 아이를 교육해야 할지 고민하고 있는 부모에게 있어서도 ‘아는 것’은 ‘느끼는 것’의 절반도 중요한 것이 아니라고 나는 굳게 믿고 있습니다.



아이들이 마주하는 사실 하나하나가 그대로 지식과 지혜를 낳는 씨앗이라 한다면 다양한 정서나 풍부한 감수성은 이 씨앗을 기르는 비옥한 토양입니다. 어린 시절은 이 토양을 일궈 시기입니다.”

“아름다운 것을 아를단다고 느끼는 감각, 새로운 것이나 미지의 것과 마주하였을 때의 감격, 배려, 연민, 찬탄, 애정 등의 다양한 형태의 감정이 한번 일어나다면 다음은 그 대상에 관하여 좀더 잘 알고 싶다고 생각하게 됩니다. 그렇게 해서 찾아낸 지식은 완전히 제 것이 됩니다.”

### 「하고 싶은 것이 발휘되기 위하여」

- ① 「저건 뭐야?」라고 둘러보는 것에서 시작!
- ② 손을 뻗어 느끼고, 그 아이 다음 집근을 소중한
- ③ 안심되는 어른이 옆에 있기에 할 수 있는 것
- ④ 발견에 대한 놀라움 함께 즐기는 또래/친구는 탐구 시작
- ⑤ 일상 속에서「하고 싶은 것」을 소중한 여기는 풍토
- ⑥ 「하고 싶은」기쁨이 드는데 있어서 필요한 <소재·자연·도구·또래/친구>

| 일본의 유아중심 놀이: 아이가 '하고 싶은, 것이 발휘되는 환경' |

**겨울에 메뚜기를 발견하고... 만이세야 2월**





「뭐지?」 멈춰 선다  
「어?」 웅크리고 앉는다



「만지고 싶어!」  
살짝 다가간다

\*\* 29

\* 놀이, 아이들로부터 배우자, 중앙연수

**2 아이들의 모습에서**

작은 움직임에  
눈을 멈추고 . . .



아이들의 마음은 더없이 흥미하며, 더없이 짧다.  
질은 마음, 오래된 마음은 누구라도 간과하지 않는다.  
짧고 짧고 짧은 마음을 간과하지 않는 사람만이  
아이와 함께 있는 사람이다.

- 쿠라하시 소조의 「마음」

아이가 느끼는 것, 아이가 마음을 두고 있는 것,  
그것은 잘 보고 있지 않으면 알 수 없다.  
아이가 보고자 하는 것을 보고, 아이가 알고자 하는 것을 알려고 한다.  
쉽게 보이는 것에만 눈을 두는 것이 아니라  
쉽게 어려운 것, 알기 어려운 것에 눈을 둔다.  
그 때, 시간은 천천히 흐르고, 보이지 않던 것이 보인다.

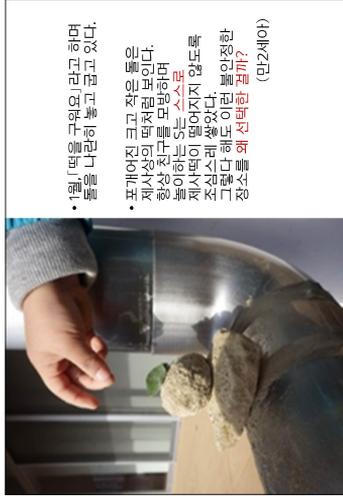
28 \*\*



「와! 움직인다!」  
메뚜기의 움직임에 맞춰 걷는다



메뚜기! 를 느끼는 시간, 메뚜기와 나



- 1월 「메뚜기 구워요!」라고 하며, 들을 나란히 놓고 먹고 있다.
- 포개어진 크고 작은 통은, 제사상의 딱지칠 목이다. 항상 친구를 모방하며 놀이하는 **5인 스승**은, 제사딱이 떨어지지 않도록 조심스레 했었다. 그렇다 해도 이런 놀이장한 장소를 **왜 선택한 걸까?** (만2세아)

놀이, 아이들로부터 배우자, 중앙연수



작은 매미를 알게 된  
여름, 산책을 할 때 마다  
「매미 어딤어?」라고  
찾는다.  
매미 허물을 손에  
올려 보자 놀라며 **확  
뜯어뜨린다.**  
공기를 내어 잡지만  
몸의 조짐이 어려워  
오스더느니다.  
경험을 쌓아가며, 이것  
봐요! **결핵 잡게  
되었어요.**  
(만나세아)

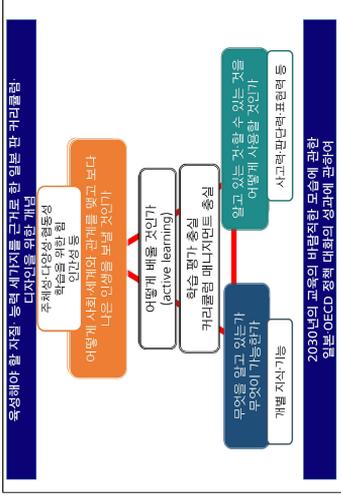
### 3 유아기에서 아들기모 연결되는 것

유아기에 놀이하며  
축적된 것은 이후의 생활 또는  
태움과 이룰게 연결될까요?



32 \*\*

일본의 유아중심 놀이: 아이가 '하고 싶은, 것이 발휘되는 환경'!



### 4 「하고 싶은」 것을 지원하는 환경

아이는 「느끼는」 존재.  
주위에 있는 것에서  
다양한 것을 감지한다.  
그렇다면...



**무담뻐레  
발견했어!**

\*\* 33

< 환경의 바람직한 모습 POINT >

- ① 낮낮이 차이와 명암, 좁음 넓음 등 변화가 풍부하다
- ② 환경 속에 스며들어 그곳에서 지낼 수 있다
- ③ 마음이 담긴 것(물체: 놀이도구, 자연물, 재료 등)을 남길 수 있다

① 낮낮이 차이와 명암, 좁음 넓음 등 변화가 풍부하다



② 환경 속에 스며들어 그곳에서 지낼 수 있다



③ 마음이 담긴 것을 남길 수 있다



놀이, 아이들로부터 배우자. 중앙연수



**<보육자의 바람직한 모습 POINT>**

- ① 「보고,」 「접하고,」 「느끼는,」 것을 지원하는 일
- ② 아동이 시작한 것을 소중히 여기기
- ③ 아동과 함께 지내며, 함께 느끼기

36 \*\*

1 일련의 유아중심 놀이: 아이가 「해고 보은,」 것이 발휘되는 환경 |

**① 「보고,」 「접하고,」 「느끼는,」 것을 지원하는 일**



**② 아동이 시작한 것을 소중히 여긴다**



\*\* 37

놀이, 아이들로부터 배우자, 중앙연수



③ 아동과 함께 지내며, 함께 느낀다

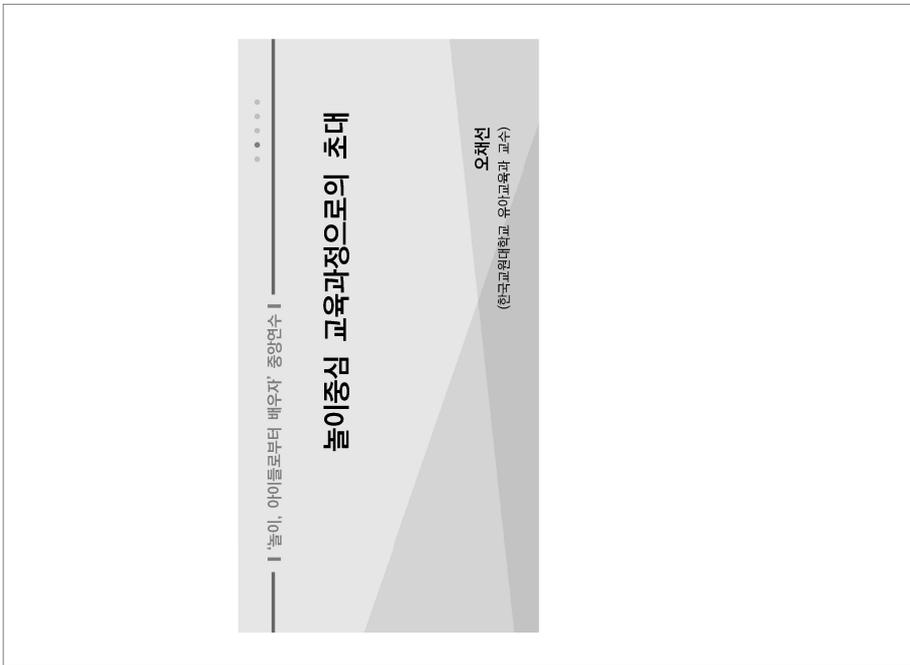
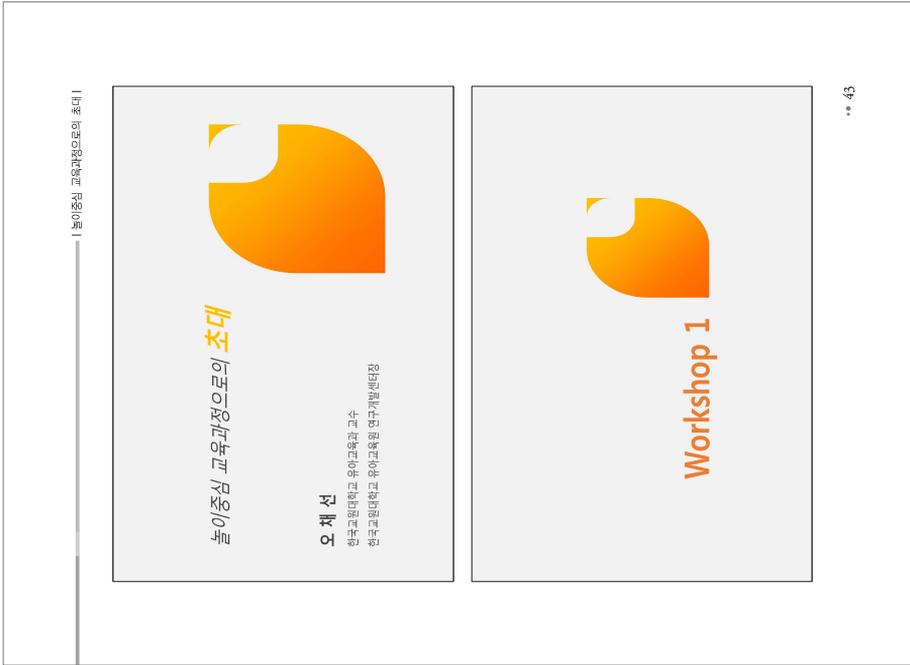


38 \*\*

일본의 유아중심 놀이: 아이가 하고 싶은, 것이 발휘되는 환경!



\*\* 39



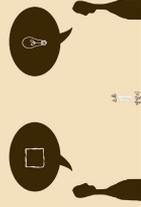
### Workshop 1

활동 1

질문으로  
놀이해보세요.



소통이라는 것  
새로가 통찰이 아닌  
다름을 인정하는  
순간부터 시작된다.



조별로 이야기를  
나누는 시간입니다



놀이,  
누구나 던?



유아만 놀이할까?

### 동물의 놀이



사회화 관계 규칙  
의사소통 협동 의도  
포레집단 적응

### 유아의 놀이



뇌 발달의 비결은 쥐들이 갠 영우이  
영리치는 디엔브, 장난감 등  
기호고 놀았다.  
다들 쥐들과 영우성을 할 것 기 때문  
'놀이'가 뇌 발달의 열쇠



In seminal studies during the 1960s,  
Diamond demonstrated that enriched environments like  
this rat cage with toys and companions enhance learning.  
Merian Diamond photo, 1964

### 유아는?

놀이를 통해 세상을 배운다.

### 어른은? 놀이는 계속된다.



놀이들은 통해 평생 지속가능한 새로운 뉴런을 생성

### 놀이란?



### 놀이의 특성



자유로운 선택

내적 동기

적극적 참여  
(과정지향적)

현실 유보  
(가장)

긍정적 감정(즐거움)

놀이, 아이들로부터 배우자. 중앙연수

**그래서 놀이는?**

활동이라기 보다 '마음의 상태'입니다.

- 놀이의 본질적 특성을 기억한다면, 놀이는 즐거움을 주고, 자의식과 시간 개념을 정지시키며, 목적이 없어 보입니다.
- 놀이는 자꾸만 또 하고 싶은 마음이 들고 스스로 동기를 부여하게 만듭니다.

교사

유아 중심

**놀이는 '주는 것'이 아니라 '하는 것'이다.**

내가 무엇을 할까?

무엇을 원할까?

50 \*\*

놀이중심 교육과정으로의 초대 |



유아 주도  
**자유로운 놀이**

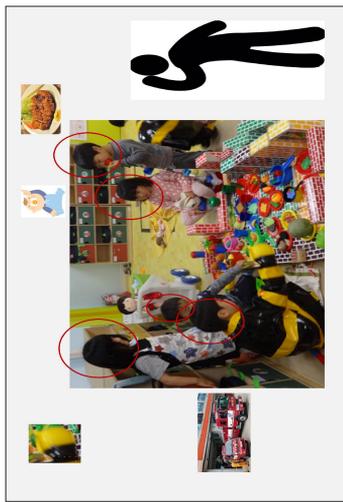
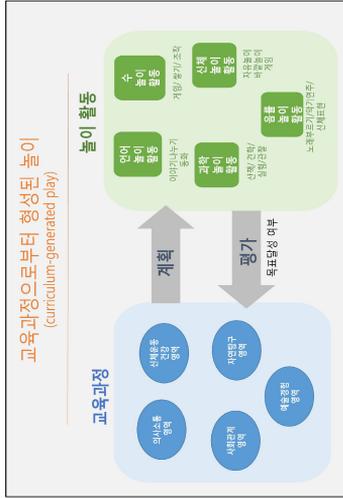


놀이  
**교육적 의도**



놀이,  
**그리고 교육과정**

\*\* 51



| 놀이중심 교육과정으로의 초대 |

### 놀이중심 교육과정 재구성

유아중심  
교육



뒤에  
만드는  
교육과정

### 놀이중심 교육과정 재구성

유아의 가치를 믿고  
우선시하는 교육

유아의 목소리에  
귀 기울이는 교육

유아의 흥미를  
교육의 힘으로 만나하고,  
선택하는 교육현황가로의 교사

유연하며 협력적인  
조직 지향

\*\* 55

| 놀이, 아이들로부터 배우자, 중앙연수 |

교육 유아
교사

배움 학습

가르침



놀이

활동



게임

영합

### 교육과정 재구성의 관점

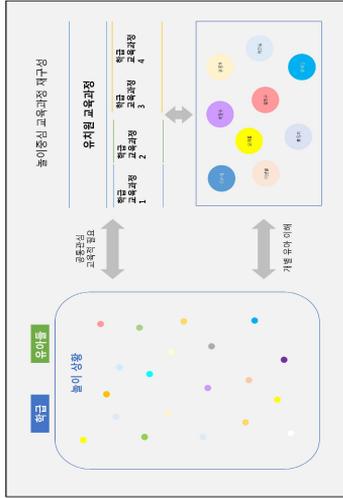
충실도

상호  
작용적

생성적

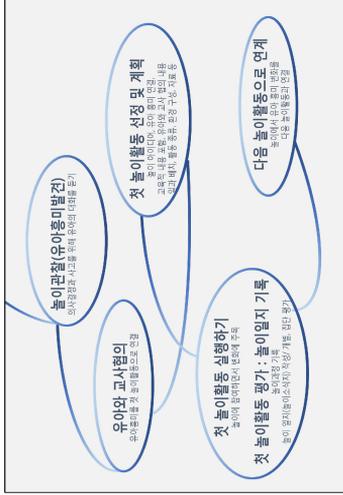
유아의 관점

54 \*\*



놀이중심 교육과정 재구성 시 고려할 점

- 교사와 유아의 성향 및 관계
- 교사와 유아의 사전지식
- 교사의 관찰, 반성, 기록
- 교사와 유아의 환경 변화
- 통해 교육과정 운영
- 계속적인 환경 변화

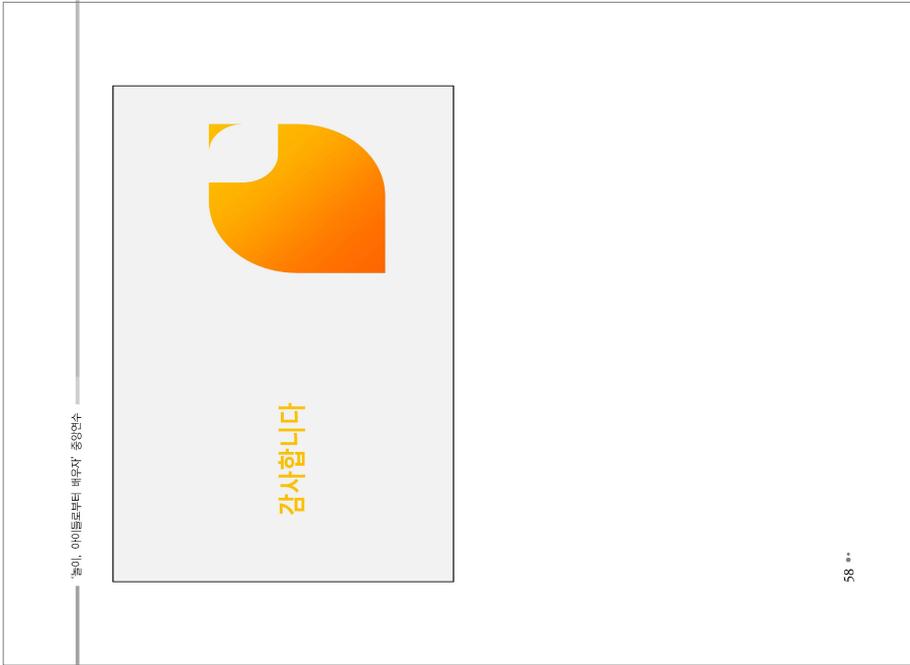


Play is our brain's favorite way of learning.

Diane Aderman

놀이는 우리의 뇌가 가장 좋아하는 배움의 방식이다.

다이앤 애더먼



### 유아 놀이, 들여다보기 : 놀이와 배움 잇기

- 우 민 정 강민대학교 유아교육과 교수
- 이 정 은 한국외국어대학교 유아교육학과 연구원
- 인 권 교 서울특별시교육청 영등포구립 교사

### 놀이와 배움 '잇다'



### Workshop 1 평가, 어떻게 생각하세요?

#### Workshop 1

활동지

평가에 대한  
이미지 말하기



놀이, 아이들로부터 배우자' 중임연수

놀이평가를 위해 가장 중요한 것은 **시간을 마련**해야 한다는 점이다.

우리가 지금 하고 있는 평가

64

|| 본과 기 유아 놀이 놀이 들여다보기 ||

조별로 이야기를 나누는 시간입니다

소통하는 건  
생각과 통찰이 아닌  
다들 공감하는  
순수하게 시작된다.

☆

유아 평가에 대한 교사들의 어려움

- 과도한 업무
- 높은 교사 대 유아 비율
- 형식적인 문서
- 수동적인 평가자
- 문제 행동 중심
- 평가 자료 활용의 어려움
- 분석 및 해석의 부재

65

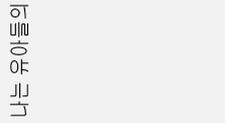
그렇다면...? 유아 평가?

- 개별적으로 깊이 이해할 수 있는?
- 한 가지 방법이라도 제대로?
- 교사에게도 의미 있는?
- 교육과정에 활용될 수 있는?

놀이에서  
찾자!

자세한 놀이 이해는 어렵다  
 그렇 놀이야 사명감스럽다  
 너도 고민하다  
 나태주, 풍관

놀이하는 유아를 들여다본다면

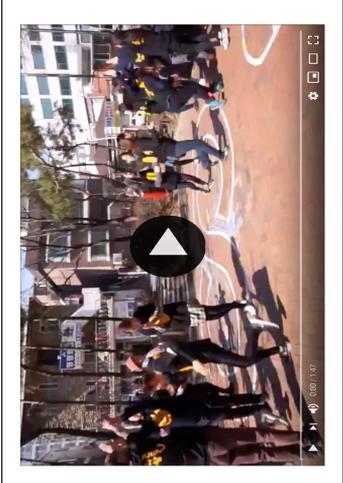


을(를) 알 수 있다.

놀이와 배움을 이어줄 수 있는 유일한 그대!

놀이 배움

놀이, 아이들로부터 배우자\* 중영연수





놀이와 배움을 이어주는  
평가의 실제

68

| 본과 기 유아 놀이 놀이다보기 |

유아의 놀이를 관찰하고,  
놀이 의미를 해석하고  
평가하는 일

개별 유아를 깊이 이해하고,  
또 다른 배움과 성장을 지원하는  
의미 있는 과정

## 놀이와 배움을 잇다



휴식 시간

69



놀이, 아이들로부터 배우자' 중영연수

이유 생각하기

---

**분석(해석)되지 않는 경험은 아무 의미가 없다.**  
-Dewey-

기록 속에서 의미를 발견하여 해석하는 과정이 반드시 필요하다.  
그것이 쉽지 않은 일임에도 불구하고...

## Workshop 2

진호에게 무슨 일이  
일어났을까요?

72 \*\*

| 본과 기 유아 놀이 놀이 들여다보기 |

기록하기

---




**기록은 관건과 동시에 실시할 수도 있고,  
관찰 후 (수집한 정보를 보면서) 기록할 수도 있다.**

반드시 길게 적어야 할 필요는 없다.







## 이유 생각하기

\*\* 71



놀이, 아이들로부터 배우자\* 중영연수



휴식 시간



배움으로 이어주기

76 \*\*

| 본과 11 유아 놀이 들여다보기 |

Workshop 3

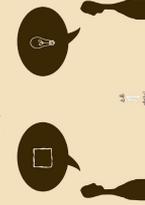
활동 4

진호의  
행동에 대한  
이유 생각해보기

[이유를 생각할 때 주의할 점]

- 진호에게 왜 그런 일이 일어났는지 자료를 다시 읽으면서 나름대로 이유를 생각해 보세요.
- 생각한 것들을 다른 색깔의 펜으로 자료 위에 써 보세요.

소용이 아닌 건  
새로가 흥미의 아닌  
다음을 인정하는  
순간부터 시작된다.



조별로 이야기를  
나누고, 이야기함  
내용을 정리해 보세요.

진호가 왜 그랬을까요?

\*\* 75

놀이와 비움을 잇기 위해 생각해볼 수 있는 질문거리

- 유아 좋아하는 **주제**는?
  - 놀이가 활발하게 이루어지는 **맥락**은?
- 유아가 생각하는 **만족스러운 놀이**는?
- 놀이 속에서 발견되는 유아의 **흥미와 관심**은? • 가장 가까운 **놀이 친구**는?
- 놀이 속에서 발견되는 유아의 **지식, 기술, 태도**는?
- 놀이에 반영되는 유아의 **사전 경험**은?
  - 어떤 **영역**에서 놀이가?
- **놀이감**의 종류와 수는 적절할까?

놀이와 비움을 잇기 위해 생각해볼 수 있는 질문거리

- 가장 **빈번히** 사용되는 놀잇감은? • **놀이 집단**은 어떻게 구성되는가?
- 놀이 상황에서 **도래외의 협동**은? • 어떤 놀이를 **특별히 선호**하는가?
- 선호하는 **놀이 전략**은? • 유아가 **관심을 표현하는 방법**은?
- 놀이상황에서 **문제 발생 시 해결 방안**은?
- **놀이의 양상**은 어떤한가?
  - 확장을 위해 **필요한 것**은?
- **놀이의 마무리**는 어떤하고, **새로운 놀이**는 어떻게 열리는가?

배움으로 이어주기

- 성장과 배움 지원
- 자료에 근거한 유아 지원과 교육적 개선
- 여러 개의 길이 존재
- 교사 스스로 성찰하는 기회



Workshop 4

진호를 어떻게 도와줄까요?

‘놀이, 아이들로부터 배우자’ 중앙연수

소통하는 건  
선택이 아닌  
다름을 인정하는  
순간부터 시작된다.

조별로 이야기를  
나누는 시간입니다

**나기며**

‘유아의 놀이를 관찰하고 기록하는 일은 교사로 하여금 유아들이 현장에서 지식을 어떻게 구성해 가는지를 이해할 수 있도록 돕는다.’  
Marilyn(2014)

‘놀이를 하는 동안 교사는 연구자로서 유아들을 관찰하고 기록해야 한다.’  
교사들은 놀이가 일어나는 지극히 순간 뿐 아니라 다음의 놀이 환경 계획 시 어떻게 유아들의 반응을 예상시켜 유아의 행동을 결정하기 위한 목적을 가지고 유아들의 놀이를 관찰해야 한다.’  
NAEYC & NCTM(2010)

80

| 본과 11 유아 놀이 놀이대보기

**Workshop 4**

**활동 5**

**진호의 첫 놀이 선정**

**【첫 놀이 선정 시 고려할 점】**

- 진호에게 가장 시급한 도움은 무엇인지?
- 진호에게 가장 중요한 놀이를 무엇인지?
- 반복되는 놀이 주제가 있는지?
- 교사가 유아 놀이의 목적과 의미에 대해 이해하고 있는지?
- 놀이에서 더 많은 것들을 발견할 필요가 있는지?

**Workshop 4**

**활동 6**

**진호의 첫 놀이 계획**

첫 놀이 활동	
선정 이유	
간단한 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이 방법</li> <li>• 활동 종류</li> <li>• 인원 수, 집단 형태 등</li> </ul>

79

그런데도  
놀이하니까

우리가  
따스한 시선으로  
우리의 놀이를 바라봐주고,  
믿고 기다려주고,  
권한이 없어도...



우리의 마음이  
유아들의 마음과 만나지  
않을까요?  
그 귀한 마음에 더 가까이 닿을  
수 있지 않을까요?

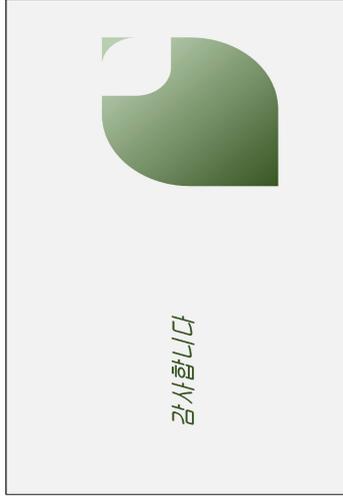
나기며

살이란

그 무언가에

그 누군가에게 정성을 쏟는 일

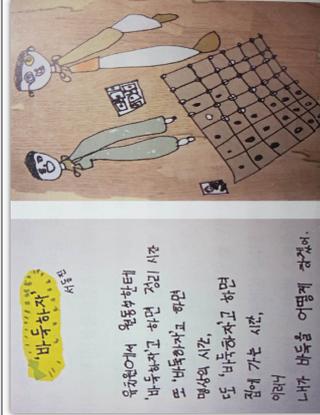
·권우익·



## 놀이 공간, 연결하기



**김 현 정** 제주한림대학교 유아교육과 교수  
**박 선 영** 인천영수초등학교 통합유치원 교사  
**신 설 아** 한국교원대학교 유아교육원 연구원



출처: 신설아 활동 영감의 물리, 새 글쓰기, 2009

## [분과 2] 놀이 공간 연결하기

**김현정**  
 (제주한림대학교 유아교육과 교수)

# I. 놀이 중심 교육과정 운영을 위한 교사의 역할

## 놀이에서의 교사의 역할



- 유아를 단지 놀게 하는 것만으로는 충분치 않음.
- 유아들에게 **놀이 기회와 자료만 제공해서는 안**으로 역할은 더 한 것이 아닌, **성인의 역할** 필요함.
- 유아들은 도구를 사용하는 것을 배우고 자질을 가지게 창조하는 것을 배울 필요가 있으며, 또한 **도움이 나 중재를 시기 적절하게** 할 교사가 **결정** 있어야 함.
- 이는 **놀이**를 촉진시킬 뿐만 아니라, **놀이의 수준**을 보다 높여 줌.

## 적절한 교사의 역할에 따른 효과



- 교사-유아 간 **진밀한 인간관계**를 형성할 수 있음.
- 놀이의 **지속 시간**이 늘어나게 되어 놀이가 보다 장교함됨
- 교사가 유아들의 놀이에 관심을 보이며 **적다보거나** 옆에 아무르지만 해도 놀이시간이 증가됨.
- 적절한 놀이자료로 유아의 **놀이지속 시간이 약 2배** 증가하고 이에 따라 **주요집중 시간**도 길어짐.



(백찬우, 정남미, 박현주, 2010)

## 놀이에서의 교사의 역할



놀이, 아이들로부터 배우자 중앙연수



## Workshop 1

**Workshop 1**

놀이에서  
개인 정도에 따른  
교사의 역할  
해 보기

관찰자

평등  
놀이자

무대  
권당자

지시자

놀이  
리더

응답  
놀이자

| 본과 의 놀이 공간 연출하기 |



**생각 나눔의  
시간입니다.**

**놀이에서의 교사의 역할**

관찰자

- 유아들의 놀이를 관찰적임 주장하며 관찰하는 방법
- 교사는 놀이영역 가까이에서 유아들이 놀이하는 것을 바라봄
- 관심을 보이고 고개를 끄덕이거나, 진솔한 놀이기 용요청을 인정하는 비언어적인 표현과 언어적 표현을 함
- 예: 양자손가담을 지켜보기, "잠 재워있구나."



"내가 무얼 하는지 궁금해,  
관심 있게 지켜보고 있구나."

### 놀이에서의 교사의 역할

- 놀이환경 구성을 지원하는 방법
- 놀이상의 개개에서 놀이를 위한 준비를 하고 배경을 꾸미는 것을 도움
- 놀이에 참여하지 않고 놀이를 위한 제안과 도움용 중



교사는 무더미를 선택하는 사람  
유아는 무더위 주인공

무대  
관객자

### 놀이에서의 교사의 역할

- 교사가 유아와 직접적인 상호작용을 하지 않으나, 놀에서 동일한 놀이자료를 가지고 놀이하는 방법
- 자신의 놀이가 가지 않는 활동이라는 것을 간접하여 놀이에 몰두하게 함.
- 교사는 미지 범용성 도둑과 같이 보일들이 기술, 전략 습득.



"전공(전문)으로 이렇게 하니까  
강이 단단하게 만들어지잖"

병행  
놀이자

### 유아의 생각

유원나와 응중혜(2014)의 연구

김예린: 선생님아 여기서처럼 으서서 이(아기)해 주고 도와주시면  
스런이 좋을 것 같아요.  
연구자: 왜?  
김예린: 진짜 기계처럼 해 주니까 고마워서요.

강지연: 그건 놀이 시간이 돌아올 것 같아요.  
연구자: 왜 이 시간이 좋아드는데?  
강지연: 그걸 만 들어야 하니까.  
연구자: 만드는데 중요한 물건을 하지 못하게 한다는 거냐?  
강지연: 네, 그래서 빨리 빨리 돌려 줄 거 같아요.

교사가  
무대관리자로  
참여했을 때

### 놀이에서의 교사의 역할

- 성인이 유아의 놀이에 돌출한 퍼트너(진구)로 참여하는 방법
- 중점 역할은 유아가 주도록 하고 교사는 주변의 역할을 맡음.
- "선생님도 놀이에도 되냐?"라고 말하면서 개입하는 것보다 자연스럽게 개입하여 놀이의 흐름을 깨지 않는 데 유의함



"안녕하세요, 따뜻한 녹차 한 잔  
주세요"

움  
놀이자

### 유아의 생각

유원나와 임정혜(2014)의 연구

신생님이 오면 친구들이 더 많아지니까 좋아요.  
예를로 역할을 좋아하는 것도 있는데, 신생님은 그냥 재워야 할까  
는 거 해 주실 수 있었어요.

이 속 (신생님이 오셔서 같이 놀이하면) 조금 재미있을 것 같아요.  
연구자: 양은준 (재미있을 것 같아?)  
이 속: 친구연이면 좋겠는데.  
연구자: 아, 신생님만 아는 친구가 있어서 같이 놀이하면 좋겠니?  
이 속: 네, 친구가 으면 많이 좋고, 신생님이 으면 받 좋해요.

교사가 공동놀이자로 참여했을 때

### 놀이에서의 교사의 역할

- 유아들의 놀이를 이끌며 적극적으로 참여하는 방법
- 유아들에게 새로운 놀이수준을 제안하거나 놀이를 촉진시키기 위해 새로운 소품이나 규칙 요소를 첨가하는 등 의도적으로 개입함.



"거대한 물이 나더래!"  
물마가 스텝하는 놀이에 심해소생함!

놀이 리더

### 교사의 놀이개입에 대한 유아의 생각

유원나와 임정혜(2014)의 연구

이재진: (신생님이 오셔서 이렇게 놀이해서) 딱 제멋대로 것 같아요.  
연구자: 왜 더 재미있을 것 같아?  
이재진: 안 해 봤던 걸 하니까요.

이서진: (신생님이 같이 놀이해서) 딱 조금 재미있었을 것 같아요.  
연구자: 왜 조금 재미있을 것 같아?  
이서진: 우리끼리 생각해서 하면 더 좋을 것 같아요.

교사가 놀이리더로 참여했을 때

### 놀이에서의 교사의 역할

- 교사가 유아에게 놀이에서 무엇을 할 지 지시하는 방법
- 교사가 역할을 지정해주거나 놀이 전개를 지시하기도 함.
- 성인이 지시와 통제에 하기 때문에 놀이 자유의 영역이 함.



"음식점 놀이를 해볼까?"  
"오늘 놀이를 더할까?"  
"오늘 놀이를 더할까?"  
"오늘 놀이를 더할까?"

지시자

### 놀이에서의 교사의 역할



- 놀이 진행 중 의미 있는 행동이 일어날 때 잠시 기다리는 방법
- 놀이 친구에서 잠시 교사로 변하는 역할임
- 놀이 후에 방해 받지 않는 상황에서 수, 과학 등과 같이 개념이나 과정을 인본해 줄 필요가 있을 때 잠시 사용하는 방법임.
- 이 역할을 계속 하면 놀이는 교사의 것이 되어버림.

*"게임규칙을 내가 나누어줘야하면  
앞 쪽극으로 갈라볼까?"*

*"노란색 동강엔 빨간색 동강을  
섞었더니 어떤 색이 되었어?"*



### 교사의 놀이개입에 대한 유아의 생각

- 교사의 민감하고 반응적인 지원은 유아가 다양한 놀이를 할 수 있게 하고 이를 통해 놀이의 교육적 가치를 실현시킬 수 있게 함.
- 교사의 놀이 개입이 유아에게 어떤 의미인지 알아보고 자유놀이시간에 유아가 교사에게 기대하는 바가 무엇인지 파악하는 것은 교사에게 민감적인 놀이 개입 행동에 대한 반응의 기회를 제공하고 유아의 생각과 의견을 파악하여 이를 기초로 바람직한 놀이 개입 전략을 모색하는 데 도움을 줄 것임.

### 교사의 놀이개입에 대한 유아의 생각

유원나와 양종혜(2014)의 연구

자유놀이시간에  
유아가  
교사에게  
기대하는  
역할

- 자유놀이시간에 유아가 교사에게 기대하는 역할은 **놀이상대자**(서로 놀고, 과반)와 **관찰자**(놀이 진행을 지켜보고 질문을 할 수 있음)로 나타났다. 또한 놀이 진행을 도와주는 역할(10.2%), 관찰자(10.2%), 놀이 안내자(10.2%)의 순으로 나타났다.
- (놀이상대자: 동반 참여) 놀이 할 때 **소담한 해주면 좋겠어요.**
- (관찰자: 동반 참여) 동반 참여자가 노는 걸 재미있게 봐 줘서거나, 같이 **놀이주면 좋겠을 때 부르면** 와서 놀아주시면 좋겠어요.
- (영양: 동반 참여) 놀고 있는데 **선생님이 중간에 뭐 하라고 하시지 않으면 좋겠어요.**



휴식 시간

## II. 놀이의 가치를 높이는 물리적 환경

### 1. 놀이의 가치를 높이는 놀잇감 고민하기

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감



동물의 도구 사용



인간의 도구 사용

차이?

출처: <http://uk.dreamstime.com/021312109-photo-the-photos-illustration-image>

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 인간은 단순한 물리적 도구의 사용에서 더 나아가 도구를 가지고 **상상하고 놀아내며 창조하는 도구 제작자·사용자**라는 점에서 동물의 차이점이 명확히 드러남(김윤희, 2018).
- 그러므로 인간이 유아기부터 주변의 도구를 단순히 사용하는 것이 아니라, 새로운 것을 제작하고 문제를 해결하며 재미를 느끼고 성취감을 느낄 수 있는 환경과 경험이 마련될 필요가 있음.

- 유치원에서 놀이에 사용되는 도구인 놀잇감이 어떠한 형태와 어떠한 방식으로 사용되는 것이 진정한 놀이를 위한 도구가 될 수 있는지 점검해볼 필요가 있음.

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 사실성(realism), 혹은 심물상이된 용어와 적용되는 개념
- 일반적으로 놀잇감의 사용방법이 고정된 장소, 건물과 물리적 으로 유사한 장소도 혹은 기능적으로 특수한 용도로 사용되는 장치를 의미함.
- 예를 들어 실제 소방차와 매우 유사한 놀잇감은 구조성이 높아 소방차라는 한 가지 용도로 사용되나, 나무 블록에 버퀴를 단 자동차는 놀 구조적이지에서 좋아하는 사람의 의도에 따라 다양한 종류의 할 것으로 변형되기 쉬움(Johnson, Christie, Yewley, 1999).



놀잇감의 구조성 (structure)

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 놀잇감의 구조성과 관련하여 널리 인정되고 있는 사실: 구조적 놀잇감은 특정 용도로만 사용되므로 유아의 상상력을 제한하고 개성을 발휘하나, 구조성이 낮은 놀잇감은 유아의 상상력에 의해 독립적인 놀이 아이디어와 함께 변형을 허용함으로써 유아의 표상적 사고와 가역적 사고를 발달시킨다는 주장(문민준외, 2000).
- 여러 학자들은 구조성이 낮은 놀잇감의 모호함과 추상성이 높 이에서 더 많은 대화를 이끌어낸다고 주장하였음(Fenn & Schwartz, 1986; Traivick-Smith, 1998).

놀잇감의 구조성 (structure)

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 놀잇감의 구조성과 관련하여 널리 인정되고 있는 사실: 구조적 놀잇감은 특정 용도로만 사용되므로 유아의 상상력을 제한하고 개성을 발휘하나, 구조성이 낮은 놀잇감은 유아의 상상력에 의해 독립적인 놀이 아이디어와 함께 변형을 허용함으로써 유아의 표상적 사고와 가역적 사고를 발달시킨다는 주장(문민준외, 2000).
- 여러 학자들은 구조성이 낮은 놀잇감의 모호함과 추상성이 높 이에서 더 많은 대화를 이끌어낸다고 주장하였음(Fenn & Schwartz, 1986; Traivick-Smith, 1998).

놀잇감의 구조성 (structure)



### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 유아의 놀이는 놀잇감의 특성에 따라 영향을 받으므로 놀잇감에 따른 놀잇감 선정 시 구조성에 유의할 필요가 있음
- 2, 3세 어린 유아들의 극놀이는 구조성이 높은 사물적 놀잇감에 의해 확장되지만, 연령의 증가에 따라 사물적 자료에 대한 요구는 감소한다는 보고가 있음(Eider & Pedersen, 1978).

유아의 발달과 놀잇감의 구조성

### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

- 3-4세 이상의 유아들을 대상으로 한 연구에서 구조성이 낮은 놀잇감이 유아의 상상력을 허용하여 놀이에 새로운 재능을 제공하는 유익한 자료라는 것이 여러 학자들의 연구에서 주장된 바 있음(Johnson, 1983; Macgeee, Ehrhidge & Benz, 1984).



### 놀이의 가치를 높이는 놀잇감

구조성에 따른 흥미영역별 놀잇감의 종류(양정애, 2002)

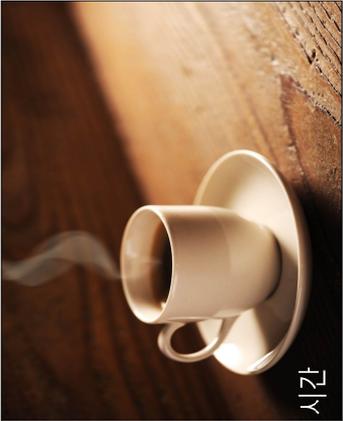
영역	구조성이 높은 놀잇감	구조성이 낮은 놀잇감
활동영역	포크레인, 미니카 자동차, 헬리콥터, 인형의 집	검통, 종이산자, 밀밭지, 종이벽돌블록
영역	의사, 간호사인형, 신발만사포	봉제 인형
영역	수공품이 세트(디스크, 주전자, 거스맨저, 도마, 칼, 뒤집개) 시판가, 장난기, 주사기	남녀 중용의 자켓 상의, 스키프, 조각쟁대기, 팔뚝통, 요구르트 병, 모루, 조각통



| 놀이, 아이들로부터 배우자 | 중앙연수



**생각 나눔의  
시간입니다.**



**휴식 시간**

104 \*\*

| 본과 2 놀이 공간 연출하기 |



**2. 진정한 놀이가 펼쳐지는  
장(場) 마련해 주기**

**좋은 놀이환경의 특성**

"나는 여기가 좋아. 여기서는 뭐든지 할 수 있어.  
생각도 잘 나고 아주 편하거든."

좋은 놀이환경 안에서 유아의 생각.

- 좋은 놀이환경은 교사에게도 즐겁고 마음이 편한 느낌을 갖게 함.

(박현숙, 장남미, 국원주, 2010)

\*\* 105

### 좋은 놀이환경의 특성

- 좋은 놀이 환경이란 어린이의 양면적 성격이 균형 있게 조성되는 환경
- 문화기분(느낌/기분)
- 구조화(행동/패러다임)
- 난이도(단순/복합)
- 활동(행동/비행동적)
- 점토도(전통/현대/놀이/예술)
- 도전성(도전적/안전)
- 집단구성(단체/혼자)

(Senberg & Jalongo, 2001)

### 좋은 놀이환경의 특성

- 자유선택활동 시간에 유아에게 선택의 자유를 주기 위해서는 다양한 교수학습 자원과 교수법을 먼저 개발한 후 유아를 흥미와 요구 기호에 따라 놀이 활동을 선택할 수 있는 사회문화적 환경을 갖추어야 함(양옥중, 2004; Ford, 1993).
- 자유선택활동 시간의 물리적 환경은 유아의 개별 혹은 소규모 집단 중 개별적으로 참여하도록 유도하는 핵심적인 역할을 하며 소속감과 성취감을 느낄 수 있도록 함(양옥중, 2003).

### 좋은 놀이환경의 특성

- 좋은 물리적 환경 구성을 위한 교사의 역할(양옥중, 나옥숙, 2005)
- 유아의 발달 특성에 흥미와 관심을 갖고 있는 지 파악
- 명확적 구별(분리) 제공
- 이 안에서 유아 스스로 흥미와 관심을 표현하여 환경과 자유로이 상호작용할 수 있도록 기회 제공
- 활동과 원리를 최소화하기 위한 환경 구성



Workshop 3

놀이, 아이들로부터 배우자. 중앙연수 | 본과 외 놀이 공간 연결하기 |

**Workshop 3**

놀이 중 지원하는 공간 마련하기



놀이터 중 꼭 있어야 하는 놀이대  
조물 놀이대

보일 3학년  
총원수 72명

우리편 바닥  
모서리 놀이장 없음

**함께 고민해요**

**Workshop 3**

놀이 중 지원하는 공간 마련하기



미세먼지 때문에 바깥놀이를 할 수가 없어요

교실이 너무 좁아 영영구성이 어려워요

아이들이 쌓기 영역에서만 머물러 놀아요.

**함께 고민해요**

**Workshop 3**

놀이 중 지원하는 공간 마련하기



생각 나눔의 시간입니다.

**Workshop 3**

놀이 중 지원하는 공간 마련하기



**함께 고민해요**

### 창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 환경



**아이들은 유치원에서  
진정 창조적이며 자유로운 놀이를 하고 있는가?**

### 창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 환경

- 놀이가 이루어지는 양상에 따라 자유놀이, 안내된 놀이, 자서된 놀이, 학습 내 개의 수준으로 구분할 수 있음(김영숙, 2009).
- 현재 우리 교실에서 놀이라고 하고 있거나 자유선택활동은 제동된 교육, 영아의 재단, 영아의 재단, 안전에 대한 규칙, 놀이 방법 등이 교사의 안내에 따라 이루어지고 있기에 이는 자유놀이가 아닌 **안내된 놀이(guided play)**에 해당함(김미스, 서영숙, 2018).

### 창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 환경

- 서혜정, 이한우(2011)의 연구에서 교사들은 능동적 존재로서의 유아를 머리론만 믿는 것과 모든 교육 과정을 교사가 계획하여 실행하는 것에 대한 고민으로 모든 활동과 놀이를 유아가 주도하도록 권장함. 그 결과 유아들은 공의 놀이와 활동이 생성되고 진중도 또한 높아짐.
- 유아가 어떤 맥락에서 자유선택 활동에 몰입하는지 알아보기 위해 교사의 자서나 관유 없이 유아가 스스로 선택한 활동을 관찰한 이은숙, 한수경(2011)의 연구에서 유아가 무슨 놀이를 하는지 스스로 인식하고, 시간, 공간, 상황에 구애받지 않고 결과보다는 과정에 중점을 두는 놀이 열 경우 유아가 더 몰입함을 보고함.

### 창조적이며 자유로운 놀이를 이끄는 환경

김미스, 서영숙(2018)의 '진짜' 놀이에 대한 연구

- 주제에 따라 구성된 구성된 '선택자유선택활동'이 '진짜' 놀이가 될 수 없는 이유가 여기에 있으며 **유아들에게는 '진짜' 놀이가 필요하다**
- 지금 유아들이 당장 하고 싶은 것 또는 하고 있는 것 그중에서 놀이의 심파리를 찾아야 함
- 연구 결과 유아의 '진짜' 놀이는 **비구조화된 공간, 비구조화된 시간, 비구조화된 놀이값으로 구성되었으며, '진짜' 놀이 경험은 유아에게 새로운 관계를 형성하는 관계 맺기, 놀이를 스스로 만들어 실행하고 마무리 짓는 놀이 정리의 의미가 있는 것으로 나타났다**





놀이, 아이들로부터 배우자' 중임연수

**과거 교육과정 운영 상황 점검**

1901 1792 1859  
1620 1502  
1416 1333 1304 89 1118 2002

**Workshop 1**

118 \*\*

11 분과 3 놀이 일과 변형하기

**현재 하고 있는 활동(행동) 점검**

Question

- 매일 반복되는 활동은 무엇인가?
- 아이들이 좋아하는 놀이행동은 무엇인가?
- 하루 중 꼭 해야 하는 활동은 무엇인가?
- .....

**교사(또는 유치원) 자신의 교육철학이나 신념 검토**

\*\* 117

**Workshop 1**

**활동 1**

유치원에서 현재 하고 있는 활동(행동) 나열하기

**Workshop 1**

**활동 2**

교사와 유아의 입장에 따라 활동(행동) 분류하기

교사가 좋아하고 유아도 좋아하는 행동	교사가 싫어하나 유아는 좋아하는 행동
평가놀이	평가 놀이기
교사가 좋아하나 유아는 하지 않는 행동	교사도 싫어하고 유아도 하지 않는 행동
평가 감성	비단에서 올라이드

**Workshop 1**

**활동 2**

교사와 유아의 입장에 따라 활동(행동) 분류하기

**조별로 이야기를 나누는 시간입니다**

소통이 아닌 서로가 들리지 않는 단어를 사용하는 순간부터 시작된다.

놀이, 아이들로부터 배우자\* 중영연수

**Workshop 2**

**활동3**

나의 교육신념 기록하기

유아상	교사상	학부모상

**Workshop 2**

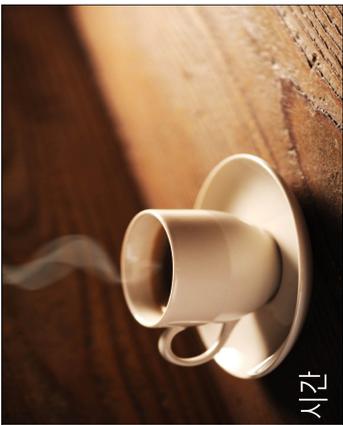
**활동4**

나만의 교육신념 정하기

교육  
신념

122 \*\*

1 | 본과 3 | 놀이 일과 변형하기 |



후식 시간



**Workshop 2**

\*\* 121

**Workshop 2**

**활동 4**

나만의  
고무신님 정하기

 교과도 좋아하고 음악도 하는 활동	교과가 싫어하나 무서운 하루 활동
참가목표	같이 놀리기
교과가 좋아하나 무서운 하지 않는 활동	교과도 싫어하고 무서운 하지 않는 활동
명확한 감상	빈칸에서 글쓰기

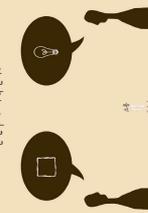
**Workshop 2**

**활동 5**

나만의  
과목신님에 따른  
활동 선정하기

**조별로 이야기를 나누는 시간입니다**

소통하는 것  
선택이 틀림이 아닌  
다름을 인정하는  
순간부터 시작됩니다.



상호  
협력

**놀이중심 교육과정  
재구성을 위한  
빈자리 만들기**



| 본과 3 놀이 일과 변형하기 |

**빈자리를 만들기 위한 노력**

과거 주제목록

+

새로운 주제를 위한 '빈자리'

\*\* 125

| 놀이, 아이들로부터 배우자! 중임연수

**Workshop 3**

활동 6

빈자리  
정하기

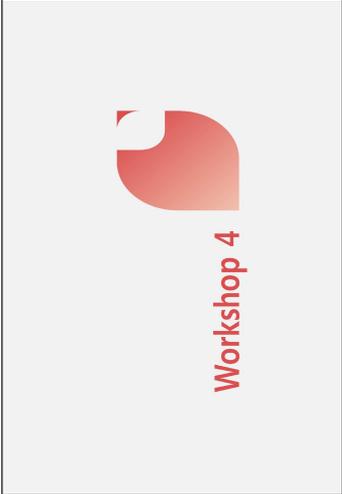
**[빈자리를 채울 때 고려할 점]**

- 유아의 흥미와 관심사 충분히 파악
- 교사의 여건과 유치원의 형편을 충분히 고려
- 교사협의회를 통해 적절한 주제 협의

126 \*\*



| [분과 3] 놀이 일과 변형하기 |



**Workshop 4**

**활동 7**

유아 흥미 및 놀이성취 파악

유아	흥미	놀이성취
김우진		
최미경		
황용기		
이은원		
박광수		

● ● 129

● ● 130 ● ●

● ● 130 ● ●

● ● 130 ● ●

● ● 130 ● ●

● ● 130 ● ●

**Workshop 4**

**활동8**

**첫 놀이 활동  
신청과 계획하기**

첫 놀이 활동	
신청 이유	
간단한 계획	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이 공간</li> <li>• 활동 종류</li> <li>• 인원수, 집단 형태 등</li> </ul>

소통이라는 것  
새로가 통할지 아닌  
다음을 인정하는  
순간부터 시작된다.

**조별 이야기를  
나누는 시간입니다**

**첫 놀이 활동  
실행**

**첫 놀이 활동 실행**

- 첫 놀이를 계획한 후, 실행하면서 실제 어떤 일들이 일어나는지 잘 지켜 보기
- 교사는 유아와 함께 놀이에 참여하며, 대화하기
- 첫 놀이 활동을 기록하고, 반성하기

**첫 놀이 활동 실행을 위한 교사협의회**

놀이, 아이들로부터 배우자\* 중점연수

### 놀이일지 기록

놀이를 실행하면서 나타난  
유아의 흥미와 관심, 유아의 배운 내용,  
놀이의 심화확장, 축소 등의 변화를 기록



첫 놀이 활동에서  
다음 놀이 활동으로  
**연계**

134 \*\*

1. 본과 3. 놀이 일지 변경하기

### 첫 놀이 활동 실행



- 첫 놀이 활동을 실행하면서 다음 질문하기
  - 교사에게 즐거웠던 일/ 놀란 일은 무엇인가?
  - 유아에 대해 궁금한 점은 무엇인가?
  - 유아에게 잘 반응하기 위해 교사는 무엇을 할 수 있는가?
  - 교사가 궁금해 하는 것을 발견하기 위해, 교사는 무엇을 할 수 있는가?

### 첫 놀이 활동 평가를 위한 기록

메모

저널







짧은 놀이 동영상

연속 촬영한 사진

\*\* 133

174

놀이일지 기록



놀이연구 자료  
함께보기



감사합니다





교사의 유아·놀이중심  
교육활동 지원방안