

2022년 우수보육프로그램 사례집

일상생활을

놀이로 지도하기



머리말

안녕하세요.

경기도북부육아종합지원센터 센터장 정혜원입니다.

어느 드라마에서 ‘아이들은 놀아야 한다.’, ‘아이들은 지금 당장 놀아야 한다.’ 라고 합니다. 아~~~주 공감되는 말이었습니다.

지금 당장, 매일, 즐겁게 놀아야 하는 아이들에게 씻고, 먹고, 잠자고 하는 일상생활까지 놀이가 된다면 얼마나 멋진 일일까? 하는 생각에서 이번 공모전이 시작되었습니다. 공모전에 응모하여, 일상이 놀이가 되는 마법에 함께 해주신 어린이집 보육교직원들에게 감사드립니다.

여러분의 아이디어로 만들어진 프로그램을 사례집으로 만들었습니다. 이 사례집을 통해 ‘일상생활을 놀이로’ 프로그램이 경기도 전역에 널리 퍼지기를 기대해 봅니다.

더불어 어린이집 보육활동 전반에 실천적 인성을 개발하고 확산하는 계기를 마련해주신 경기도 보육정책과와 경기도 내 시·군 육아종합지원센터, 공모전에 참여해주신 어린이집 보육교직원께 깊은 감사를 드립니다.

감사합니다.

경기도북부육아종합지원센터장 **정혜원**

CONTENTS

● 우수보육프로그램 공모

대 상	[잘잘잘 : 잘 생활해야 잘 놀고 잘 자란다] 의정부시 경기도청북부청사어린이집 -----	03
최우수	[We(위) Can(캔) 두(豆) 잇(eat)!] 파주시 9사단에버나인어린이집 -----	21
최우수	[볼통을 소통으로 통하게 하는 통통통 놀이] 의정부시 공립어룡어린이집 -----	39
최우수	[날씨를 꿀! 꺾! 삼킨 아이들] 남양주시 시립아이유셀어린이집 -----	57
최우수	[열마디의 선생님의 말 보다 실천력을 높이는 한가지의 놀이] 파주시 시립한울정원어린이집 ----	75
우 수	[노리의 발견 습관 대 발견] 고양시 고양시청직장어린이집 -----	93
우 수	[食식 挑도 樂락] 양주시 공립꿈모아어린이집 -----	109
우 수	[척척! 정리도, 놀이야!] 구리시 시립갈매어린이집 -----	125
우 수	[행복한 점심시간 만들기 프로젝트] 고양시 시립풍동어린이집 -----	139
우 수	[소방차대작전(소변, 방귀, 으랏차차 대변)] 의정부시 의돌이어린이집 -----	157
장 려	[일상 UP 상상 PLUS] 양주시 리첼아이어린이집 -----	173
장 려	[우리들의 놀이 한 스펀, 선생님의 지원 한 꼬집!] 남양주시 시립별가람어린이집 -----	189
장 려	[노래에 놀이를 싣고 일상놀이 속으로 GO! GO!~~] 포천시 시립송우꿈나무어린이집 --	207
장 려	[우리는! 어린이 푸드아티스트] 고양시 시립숲내어린이집 -----	225
장 려	[마음을 여는 건 인사 이지(easy)] 남양주시 시립오남푸르지오어린이집 -----	241
장 려	[전통을 잇는 놀이타래] 고양시 시립호수아이어린이집 -----	257
장 려	[작은 습관부터 하나씩 천천히!] 고양시 필승어린이집 -----	275
장 려	[Hi 행복한 해달별] 파주시 해달별어린이집 -----	291
장 려	[교실에서 놀이 안전] 파주시 시립해솔어린이집 -----	309
장 려	[환경과 인성 행복하나 특공대] 양주시 행복하나어린이집 -----	323

2022년 우수보육프로그램 「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모전

1) 진행과정

- 공모대상 : 경기도북부지역 어린이집
- 공모주제 : 「일상생활을 놀이로 지도하기」
- 프로그램 : 2021년 3월 ~ 2022년 8월 중 3개월 이상 운영 프로그램
 - 공모점수 100점 : 1차 서류심사 60점 선정(※경기도북부 내 육아종합지원센터 놀이학습공동체 참여도 10점 배점)
 - 2차 심사 40점 선정 **최종 100점으로 산출**

심사 절차	일정	선정 수	심사 내용
1차 서류심사	9월 30일(금) ~ 10월 7일(금)	20개 프로그램 선정	서류심사
2차 발표심사	10월 24일(월) ~ 10월 27일(목)	상격 선정	프로그램 발표(영상)

2) 공모결과

수상 내역	어린이집명	지역	프로그램명	훈격
대상	경기도청북부청사	의정부	잘잘잘 : 잘 생활해야 잘 놀고 잘 자란다	경기도지사상
	9사단애버나인	파주	We(위) Can(캔) 두(豆) 잇(eat)!	
최우수상	공립어룡	의정부	불통을 소통으로 통하게 하는 통통통 놀이	
	시립아이유셀	남양주	날씨를 꿀! 꺾! 삼킨 아이들	
	시립한울정원	파주	열마디의 선생님의 말 보다 실천력을 높이는 한가지의 놀이	
우수상	고양시청 직장	고양	노리의 발견 습관 대 발견	
	공립꿈모아	양주	食식:새로운 먹거리를 挑도:도전하며 樂락:즐거움을 경험한다.	
	시립갈매	구리	척척!! 정리도, 놀이야!	
	시립풍동	고양	행복한 점심시간 만들기 프로젝트	
	의돌이	의정부	소방차대작전 (소변, 방귀, 으랏차차 대변)	
장려상	리첼아이	양주	일상 UP 상상 PLUS	경기도북부 육아종합지원센터장상
	시립별가람	남양주	우리들의 놀이 한 스펀, 선생님의 지원 한 꼬집!	
	시립송우꿈나무	포천	노래에 놀이를 싣고 일상놀이 속으로 GO! GO! ~~	
	시립숲내	고양	우리는! 어린이 푸드아티스트	
	시립오남푸르지오	남양주	영아를 위한 일상생활 놀이지도 마음을 여는 건 인사 이지(easy)	
	시립호수아이	고양	전통을 잇는 놀이타래	
	필승	고양	작은 습관부터 하나씩 천천히!	
	해달별	파주	Hi 행복한 해달별	
	시립해솔	파주	교실에서 놀이 안전	
행복하나	양주	환경과 인성 행복하나 특공대		

(어린이집명 기재 : 오름차순 정렬)

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

의정부시
경기도청북부청사어린이집

수 상	대상
프로그램	잘잘잘 : 잘 생활해야 잘 놀고 잘 자란다
원 장	주해란
참여교사	김혜현, 노주영, 이현지

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

- ▶ 제4차 표준보육과정에서 추구하는 인간상이 구현되기 위해서는 ‘놀이를 통해’ 시작되어야 한다. 영유아들에게 놀이는 자신의 소중함을 알게 하며, 건강하고 안전하게 생활하는 경험을 하고 또래 친구와 함께 놀이를 확장하며 창의적인 어린이로 성장하도록 지원한다. 놀이는 영유아가 주체가 되어 놀이를 스스로 선택하고, 놀이를 확장해 나가는 것이 반복될 때 자기 주도적으로 성장할 수 있으며, 삶의 방향과 태도, 가치관을 결정하고 책임지는 긍정적인 정서를 형성할 수 있는 교육적 가치를 가지고 있어서 어린이집에서 놀이는 매우 중요하다.
- ▶ 일상생활 경험이란 건강하고 안전한 생활을 하기 위한 기본이 되는 행동을 의미한다. 특히, 영아기의 일상생활 경험은 사회성 발달에 결정적인 영향을 미치고, 모든 기본생활습관에 기초가 되기에 중요한 의미를 갖는다. 제4차 표준보육과정에서도 영아는 건강하고 안전한 일상생활을 경험하는 것에 중점을 두었으며, 교사는 영아가 일상적인 경험이 즐거운 경험이 되기 위한 지원자가 되어야 함을 강조하였다.
- ▶ 영유아들은 어린이집에서 하루에 대부분에 시간을 보낸다. 어린이집에서 영아들의 하루일과는 등원, 배변, 낮잠, 급·간식, 하원 등 일상생활이 주를 이룬다. 일상생활은 영아에게 건강한 신체와 정서 발달을 위해서 반드시 필요하다. 매일 반복되는 일상생활은 가정에서의 양육 태도와 개인적인 기질에 따라 개인의 욕구가 다르다. 어린이집은 단체생활이지만 영유아의 개별적인 욕구 또한 세심하게 관찰되고 충족해야 하는 책무성을 갖고 있다.
- ▶ 어린이집에서 일상생활과 놀이는 매일 반복되어 진행된다. 매일 반복되는 일상이 지루함이 아닌 놀이를 통해서 즐거움을 발견하고 탐색하는 과정을 통해 일상생활에서의 의미와 가치가 놀이를 통해서 끊임없는 발견 하면서 영유아는 성장한다. 영아의 발달 특성에 맞게 일상생활이 놀이가 되고, 놀이가 일상이 되어, 자연스럽게 배움을 실현해 나아갈 수 있도록 일상생활과 놀이가 균형 있게 지원될 때 영아는 발전하며 자란다.

2. 프로그램의 실시배경(이론적 배경)

- ▶ 어린이집에서는 영유아의 발달을 고려한 유의미한 경험과 성장을 촉진하는 환경을 제공해주어야 한다. 영아는 발달특성 상 언어표현보다 행동으로 의사를 표현하는 경우가 많다. 이때 교사는 영아 관찰을 통해서 개개인의 흥미와 욕구를 발견하고, 지원해주는 역할을 한다. 이때 영아의 발달특성과 기질을 더 정확하게 파악하기 위해서는 가정과의 긴밀한 소통이 중요하다. 가정과 어린이집에서 일관성 있게 영아 개개인에 맞춤 지원을 할 때, 영아는 어린이집을 편안하고 안전한 곳으로 인식하면서 교사와 긍정적인 애착 관계가 형성될 수 있다. 이런 경험은 영아에게 행복감을 경험하게 하므로 영아의 신체적, 정서적으로 모두 성장할 수 있게 한다.
- ▶ 본 어린이집은 가정에서 연계하여 일상을 놀이로 지도하였다. 영아의 기질과 발달특성을 고려한 일상생활에 놀이가 스며들고, 놀이가 일상생활이 되도록 할 때, 가정과 협력하여 일상 놀이의 연계를 통해 배움이 일어나도록 하였다. 영아는 현관에서 엄마와 헤어지고, 선생님을 만나는 등원부터 일상생활이 시작된다. 현관은 엄마와 헤어지지만, 교사와는 즐거운 만남이 되는 공간이 된다. 매일 반복하여 등원하는 장소인 현관에서부터 자신이 좋아하는 인형을 가져와서 등원이 즐거운 놀이가 되기 위해서 교사는 영아의 개별적인 욕구를 충족시켜, 심리적 안정감을 느끼게 된다. 이처럼 영아가 어린이집에서 경험하는 일상생활(등원, 배변, 급·간식, 위생, 안전 등)이 편안하고 즐거움이 되도록 놀이로 풀어갈 수 있도록 교사는 다양한 지원자의 역할을 진행하고, 가정과 양육의 동반자로 함께 소통하였다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간 : 2022년 3월 ~ 2022년 2월

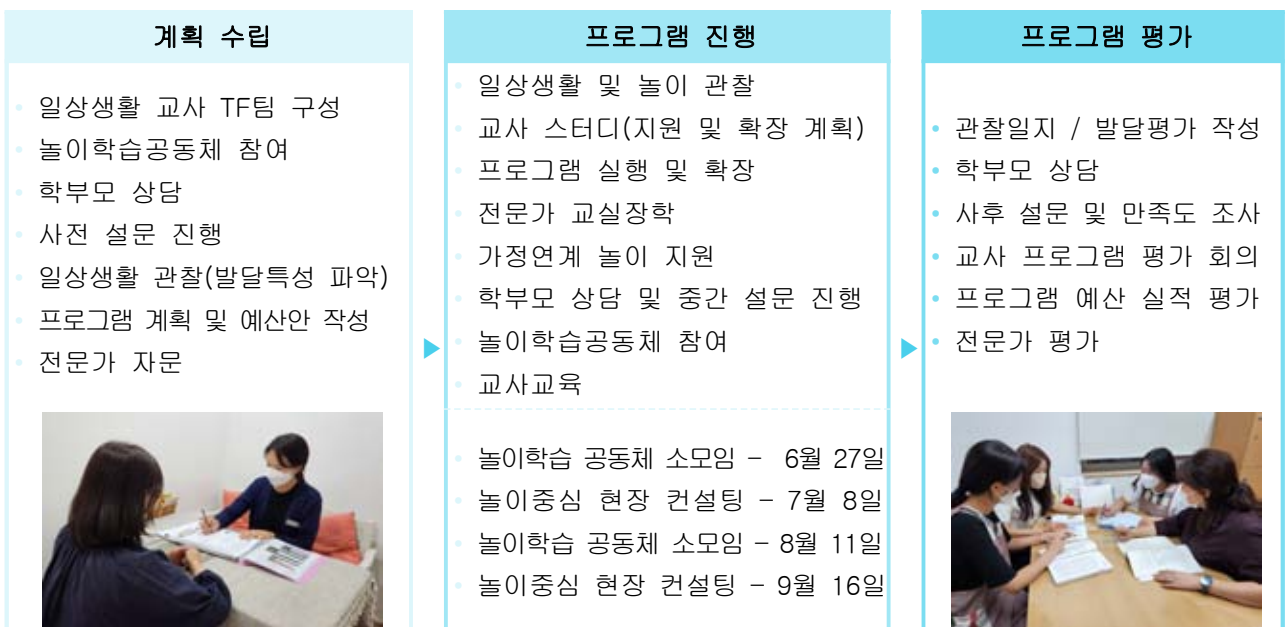
2) 활동대상 : 만 1세 ~ 만 2세

3) 예산 : 9(개월) * 28(명) * 60,000원 = 15,120,000원 (단위:원)

월	예산	세부내역	
3월~ 9월	15,120,000	영유아 교재교구비 12,210,000	<ul style="list-style-type: none"> · 일상생활 놀이 키트 15,000원 * 28명 * 9개월 · 일상생활 교재교구 (가정연계 키트 포함) 200,000원 * 3반 * 9개월 · 일상생활 교실 환경구성 100,000원 * 3반 * 9개월 · 일상생활 현관 환경구성 165,000원 * 1회 * 2개월
		교직원 교육 및 회의비 2,910,000	<ul style="list-style-type: none"> · 전문가 멘토 자문 120,000원 * 1명 * 4회 · 놀이 교육(영아발달과 관찰지원) 70,000원 * 7명 * 3회 · 교사 도서(영아발달과 일상놀이) 15,000원 * 2권 * 4회 · 교사 스터디(멘토 멘티 제도) 10,000원 * 7명 * 9회

▶ 일상생활이 놀이가 되기 위해서는 그에 걸맞은 예산이 책정되어야 하고, 책정된 예산은 바람직하고 균형 있게 사용되기 위해서 노력하였다. 적정한 예산의 기준을 세우기 위해서 누리 과정 1인 비용을 참고하여 월 1인당 60,000원이 되도록 책정되었다. 예산은 크게 두 가지로 구분되는데, 영아에게 직접 지원되는 영아 교재 교구 비용과 교직원들에게 사용되는 간접 지원되는 비용으로 구분하였다.

4) 추진과정



▶ 계획수립 단계에서 교사 학습공동체를 구성하여 프로그램의 목적과 실행방법에 대한 충분한 논의를 거쳐 예산안과 계획안을 작성하고 전문가의 자문을 구하여 프로그램의 신뢰도를 쌓았다. 또 3월에 부모와 긴밀한 상담을 진행하며 가정과 소통을 하였다. 진행단계에서 영아 발달특성의 충분한 관찰이 필요하다고 판단, 교사의 관찰 이외에도 장학을 통한 관찰이 이루어졌다. 일상생활 주제마다 교사의 끊임없는 연구 및 평가가 수반되었고, 가정연계 프로그램을 통해 원과 가정이 소통하고, 중간 평가를 거쳐 프로그램을 수정해가며 점차 프로그램의 완성도를 높여갔다. 평가를 통해 프로그램 실행 전과 후의 영유아들의 발달특성의 변화를 비교해보고 만족도 조사를 실시하였다. 이러한 계획수립, 프로그램진행, 프로그램평가의 추진과정이 일상생활 주제가 바뀔 때마다 반복되어 진행되었다. 현재까지는 3월에서 4월은 등원, 4월에서 5월에는 낮잠, 5월에서 6월에는 급·간식, 6월에서 8월까지 배변이 진행되었으며 프로그램 세부 활동 내용에는 진행 후 프로그램 평가가 실시된 활동을 토대로 기록하였다.

5) 일상생활 프로그램 연간계획안

월	일상생활	일상생활 예상놀이	가정연계
3월	등원	장난감이 가득한 전시회	우리만의 사인으로 인사해요
4월	낮잠	어두워서 즐거운 낮잠 시간	집에서 자는 시간도 즐거워요
5월	급·간식	나만의 가림막에서 먹어요	우리 같이 먹어요
6월	배변	‘뿌웅’ 소리가 나는 응가	내 얼굴이 들어간 화장실 순서도
7월	위생 I	뽀득뽀득 깨끗해진 나의 손	미끌 미끌 비누 놀이
8월	위생 II	쓱쓱쓱 이를 닦아요	양치 순서도를 보며 양치해요
9월	위생 III	아기 인형 목욕 놀이	내 인형을 목욕시켜줘요
10월	자조 I	양말 스케이트를 타요	우리 가족 양말 스케이트 대회
11월	자조 II	내가 스스로 쏙 넣어봐요	혼자서 입어볼래요
12월	안전 I	높은 곳에서 안전하게 놀이해요	함께 안전하게 놀이하는 방법
1월	안전 II	자동차를 안전하게 타요	우리 가족의 자동차 안전 수칙
2월	정리	놀잇감의 집을 찾아줘요	놀잇감 정리 바구니 만들기

▶ 영유아가 표준보육과정에서 추구하는 건강하고 자주적인 사람으로 성장하기 위해선 먹고, 자고, 씻는 등의 일상생활을 스스로 하는 능력이 필요하다. 이에 영유아들이 충분한 시간을 가지고 개별적인 도움을 받아 일상생활 능력을 기를 수 있도록 하루일과에서 중점적으로 경험하는 일상생활 주제들을 선정하였다. 연간계획안은 영유아들의 발달특성과 어린이집의 상황에 따라 기간과 순서가 유동적으로 운영될 수 있다.

6) 활동방법



2. 프로그램 세부 활동 내용

1. 등원을 신나게 잘.잘.잘. (진행기간 : 3월~4월)

▶ ‘등원’이라는 일상생활을 놀이로

새로운 경험이 시작되는 3월, 영아들은 적응 기간을 가졌음에도 불구하고 부모와 격리될 때 격리불안이 나타나기도 하고, 익숙한 집에서 벗어난 낯선 어린이집 환경에 생소함을 느끼며 두려움에 등원을 거부하기도 하였다. 부모는 영아가 품에서 떨어지지 않으려고 하며, 집에서부터 등원을 거부하는 등의 행동을 보일 때 안타까운 눈빛만 보낼 뿐 어떻게 반응해야 할지 모르겠다며 교사에게 도움을 청하였다. 이에 교사는 등원이 즐거운 놀이가 되기 위해 부모 상담으로 영아가 선호하는 놀이를 파악하고 교실에서 영아의 놀이를 관찰하는 시간을 가졌다. 이후 영아가 교사와 애착을 형성할 수 있도록 놀이를 함께하며 자연스러운 스킨십으로 안정감을 느끼도록 하였고, 어린이집을 신나게 놀이하는 곳으로 인식하도록 지원하였다.

▶ 일상이 놀이로 전환되는 과정



[영아관찰 및 발달특성 파악] ‘엄마와 떨어지는 건 싫지만 놀이는 좋아요’

등원 시 눈물을 보이며 부모에게 안겨 떨어지려고 하지 않는 영아들에게 밝게 인사하며 어제 가장 흥미를 보이며 놀이하였던 놀잇감을 보여주자 놀잇감을 잡으려고 울음을 멈추고 손을 뻗는다. 놀잇감을 잡자 마음이 안정됐는지 교사에게도 서서히 안기거나 교사의 손을 잡는 모습을 보인다.



[영아 욕구 파악 및 행동 분석] ‘재밌는게 가득한 장난감 전시회’

영아들을 위해 등원 시 현관에 놀잇감들을 놓아두고, 하원 시에도 영아들이 내일 놀이를 위해 현관에 두고 가는 놀잇감들이 생겨나자 자연스럽게 현관 한쪽에는 장난감 전시회가 열렸다. 영아들은 현관 밖에서부터 놀잇감들을 살펴보며 부모와 교사의 도움 없이 스스로 놀잇감을 탐색하고 선택한다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결] ‘우리가 놀이하는 곳이 바로 놀이터’

영아들은 현관에 있는 놀잇감을 집자마자 놀이를 시작한다. 교사는 영아들의 바로 놀고 싶은 마음을 읽고 매트를 깔아 놀이할 수 있도록 지원한다. 이어 등원한 영아들도 놀고 있는 친구들을 보고 함께 놀이를 시작한다. 영아들은 바로 놀이를 시작함으로써 인사하며 떠나는 부모에게 매달리지 않았고 분리가 수월하게 이루어졌다. 현관에 많은 인원이 몰리는 것을 막기 위해 영아들이 충분히 놀이한 뒤에 교실로 자연스럽게 들어올 수 있도록 놀이하던 놀잇감을 카트로 옮길 수 있도록 지원하여 교실에서도 이어 놀 수 있도록 지원한다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 II] ‘현관은 헤어지는 공간이 아닌 신나는 공간’

영아들에게 현관은 부모와 헤어짐과 일과 시작이 동시에 이루어지는 공간임을 인식하고 안정된 하루의 시작을 위해 현관을 놀이 공간으로 재구성하였다. 약어가 사는 징검다리를 건너 등원하거나, 매달린 문어 풍선을 퐁퐁 튀기며 등원하는 등 영아들은 스스로 걸어서 기분 좋게 등원한다.



[가정연계] ‘우리만의 사인으로 인사해요’

가정에서는 등원 시 영아가 부모와 헤어질 때임을 이해하고 부모가 다시 돌아올 것이라는 믿음을 가질 수 있는 가족만의 인사 사인을 만들 수 있도록 하였다. 이후 부모와 함께 실천할 사인을 실천해 볼 수 있도록 하였다. 등원 시 부모와 영아는 “사랑해!~ 많이~ 많이~” “오늘도 아자아자!” 등의 다양한 구호와 포즈를 정해 헤어지기 전 인사를 나누었다. 영아는 엄마 품에 안겨 있다가도 부모와 인사를 나누며, 이제 헤어져야 할 때임을 알고 안녕 손을 흔들며 교실로 들어가는 모습을 보였다.

▶ 교사의 지원

공간

현관이 부모와 헤어지는 슬픈 공간이 아닌, 다양한 놀잇감을 탐색하는 **놀이 공간으로 인식**하도록 도왔다. 전날 놀이한 놀잇감 전시, 놀이 교구장, 매트 사용해 등원 시간부터 **놀이를 시작할 수 있는 공간으로 재구성**하였다.

일과

교사는 영아가 등원하면 흥미를 느꼈던 놀잇감 이외에도 새로운 놀이를 안내하며 **등원 시간부터 놀이가 자연스럽게 시작**될 수 있도록 하였다. 영아 개별적으로 놀이를 탐색하는 **시간을 충분히 제공**하여 천천히 놀이에 참여할 수 있도록 도왔다.

안전

현관이 외부와 연결되어 있어 교사는 영아의 출입 및 놀이 상황 등 **안전**을 세심히 살폈다. 또 놀이 시 부딪침, 넘어짐을 예방하기 위해 폭신한 매트를 제공 및 위생을 위해 손 소독제를 비치하여 **안전하고 편안한 놀이 공간**이 될 수 있도록 하였다.

상호작용

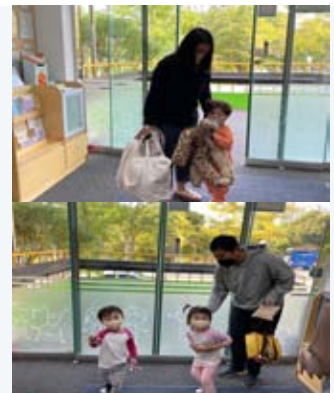
교사는 영아가 부모와의 분리를 힘들어할 때 언어적, 비언어적 표현을 통해 안정감을 가지고 **애착을 형성**할 수 있도록 도왔다. 다양한 놀잇감과 **놀이 안내**를 통해 영아가 놀잇감을 살피며 놀이에 관심을 가지고 즐겁게 등원할 수 있도록 하였다.

▶ 영아의 경험

어린이집 일과의 시작인 등원부터 영아의 흥미를 고려한 다양한 놀이를 통해 교사와 애착을 형성하고 안정감을 느끼며 부모와 분리 후에도 편안함을 경험한다. 또한 재구성된 현관을 즐거운 놀이공간으로 인식하고, 확장된 놀이를 통해 즐거운 감정으로 부모와 인사를 나누는 반복적인 경험을 통해 점차 어린이집 등원에 즐거움을 느끼게 되었다.

▶ 활동평가

놀이공간으로 재구성한 현관을 통해 교사와 부모는 어른들에게는 단순히 신발을 벗어놓는 공간이 영아들에게는 놀이공간이 될 수 있다는 인식의 변화를 일으켰다. 또 영유아들에게는 등원하며 부모와 인사를 나누는 것이 매일 이루어지는 일상생활임을 이해하는 시간이었다. 부모들은 영아들이 어린이집 등원을 거부하여 집과 차에서부터 찢찢했던 상황에서 영아들과 함께 오늘은 현관이 어떻게 변신하여 있을까 기대하며 즐겁게 등원하는 상황으로 변화한 것에 즐거움을 느끼며, 영아들과 밝게 인사하며 헤어지는 모습을 볼 수 있었다. 또한 영아들뿐만 아니라 함께 공용현관을 이용하는 유아들까지도 덩달아 현관에서 즐겁게 등원하는 효과를 볼 수 있었다.



2. 낮잠을 즐겁게 잘.잘.잘. (진행기간 : 4월~ 5월)

▶ ‘낮잠’이라는 일상생활을 놀이로

영아의 수면에 대한 부모 사전 설문 결과에서 영아가 더 놀고 싶어 하며 잠자기를 거부하거나 피곤해서 짜증을 내면서도 눈을 계속해서 부릅뜨며 잠을 자지 않으려고 하는 모습에 영아와 부모가 실랑이하며 서로가 스트레스를 받는다는 응답들이 많았다. 우선 먼저 부모교육을 통해 영아들에게 자는 시간은 자려고 눈을 감으면 부모를 볼 수 없으며 놀이하던 놀잇감과도 헤어지는 시간임을 알고, 세상이 어두워지는 두려운 시간임을 이해하는 시간을 가졌다. 또 영아의 수면은 당일 또는 다음 날 일상생활 컨디션에 큰 영향을 끼치는 요인임을 알고 영아의 잠자리 환경, 영아의 수면 습관, 영아의 심리적 상태 등을 점검해 보는 시간을 갖기로 하였다.

▶ 놀이의 흐름



[영아관찰 및 발달특성 파악] ‘낮잠 자는 시간이 두려워요’

낮잠 시간이 되자 영아들은 싫다는 표현을 하며 속상한 마음을 소파에 누워서 달래거나 놀잇감으로 계속 놀이하며 눕지 않는다. 또한 교사와 함께 자리에 누워도 교사가 잠시 다른 영아들의 이불을 덮어주기 위해 일어나면 가지 말라는 의미로 우는 영아들도 있고, 교사가 불을 끄면 불을 켜기 위해 교사의 손을 잡고 콘센트 쪽으로 끄는 영아들도 있었다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 I] ‘내가 좋아하는 놀잇감이랑 같이 자요’

영아들은 낮잠 시간이 되자 더 놀고 싶어 하며 손에서 놀잇감을 놓지 않는다. 놀잇감을 가지고 더 놀고 싶은 마음을 읽은 교사는 놀잇감과 함께 잘 수 있음을 이야기해주자 영아들은 자신이 좋아하는 놀잇감을 선택하여 자리에 함께 누워 이불을 덮는다. 영아들은 놀잇감을 토닥토닥 재우는 흥내를 내며 함께 잠이 든다. 잠에서 깬 영아들은 놀잇감이 그대로 내 옆에 있음을 알고 미소 지으며 일어난다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 II] ‘낮잠 말고 더 놀고 싶어요’

영아들은 아직 더 놀이하고 싶은 마음이 해소되지 않았는지 이불을 머리끝까지 덮거나 몸에 말며 놀이한다. 또 바닥을 데굴데굴 구르거나 옆드려서 기어 다닌다. 그러다가 이불 속에 숨었다가 교사가 부르는 이름에 얼굴을 찡하고 내미는 놀이가 시작되고, 매트 밑으로 들어가거나 매트를 말아서 통과하기 시작한다. 교사와 함께 이불과 매트를 이용한 숨바꼭질 놀이와 터널 놀이를 하며 더 놀고 싶은 마음이 해소된 영아들은 서서히 잠이 든다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 III] ‘어둠은 두려움이 아닌 즐거운 공간’

매트를 이용한 놀이가 이어진다. 영아들은 매트 속으로 장난감을 가지고 들어가 놀거나 누워서 몸을 굴린다. 이제 매트 속의 어두운 공간은 두렵지 않으며 오히려 영아들에게 자신만의 아늑한 공간이 되었다. 영아들이 낮잠 시간에도 아늑한 느낌 속에서 편안하게 낮잠을 잘 수 있도록 매트와 천 등을 이용해 낮잠 환경을 조성한다. 어두운 곳을 밝게 비추는 손전등 놀잇감을 제공해주니 영아들은 밝을 때는 빛이 잘 보이지 않다가 어두워지면 빛이 더 밝게 빛나는 것을 알고 어둠 속에서 빛을 이용한 놀이가 시작된다.



▼ [가정연계] '엄마, 아빠와 함께 자는 시간도 즐거워요'

가정에서도 잠자리에 들기 전 더 놀고 싶은 마음을 충분히 해소하기 위해 저녁 식사 후 부모와 가정에서 함께하는 이불 썰매, 솜바꼭질 놀이 등을 안내하였다. 수면 환경을 돕기 위해 잠자리 환경을 편안하게 만들고 마사지하는 시간을 갖는 등의 방법도 안내하며, 원과 가정에서 영아들이 선호하는 토닥임, 쓰다듬음과 같은 수면 습관을 공유하였다. 그리고 영아들에게 자면서 에너지를 충전하고 다시 일어나 또 놀이할 수 있다고 이야기해주며 영아들이 아쉬움 없이 안심하고 잠이 들 수 있도록 하였다.

▶ 교사의 지원

공간

집이 아닌 낯선 공간에서 잠을 자게 되는 영아들의 마음에 공감하고 가족사진을 부착하거나 밝기를 어둡게 하는 등의 **아늑한 낮잠 환경을 조성**하였다. 또 영아들이 매트 속, 이불 속을 편안해하는 것을 알아채고 텐트, 매트 등을 이용한 **동굴 같은 느낌의 장소를 제공**하였다.

안전

매트 밑으로 많은 영아가 들어가 서로 부딪히는 사고 또는 매트 속의 친구를 인지하지 못하고 그 위로 지나가 몸이 밟히는 안전사고가 일어날 수 있으므로 놀이할 수 있는 **충분한 공간을 확보**하고 **매트를 넉넉하게 제공**하는 등의 주의가 필요하다.

상호작용

영아마다 낮잠을 자는 습관, 시간 등이 다르므로 **개별적인 상호작용**으로 영아의 개인차를 존중한다. 등을 쓰다듬거나 마사지를 해주는 등 **스킨십을 통해 낮잠을 편안하게** 느낄 수 있도록 지원한다. 또한 스스로 매트를 펼치거나 이불을 놓는 영아들의 행동을 읽어주고 긍정적인 반응을 보인다.

자료

영아의 **애착물을 적극적으로 활용**하되, 애착물이 없으면 영아의 가족사진을 인형에 부착하여 제공한다. 낮잠 인형과 낮잠 관련 동화책을 제공하여 영아들이 교사의 말과 행동을 **모방**하며 **낮잠을 준비하는 방법을 자연스럽게 이해**하도록 지원한다.

▶ 영아의 경험

낮잠을 꼭 자고 난 뒤 자신의 컨디션이 좋아진 것을 느끼며 안정적으로 일과에 참여한다. 낮잠 시간 마사지 또는 토닥임 등 교사와 친근한 스킨십을 통해 안정감을 느끼고 편안하게 잠이 든다. 잠을 자고 나서도 부모 및 교사, 놀잇감 등이 사라지지 않음을 알고, 자고 나서도 또 놀이할 수 있음을 이해한다. 밝은 곳과 어두운 곳에서 손전등을 켜보며, 어두워야 빛이 잘 보인다는 것을 인식한다.

▶ 활동평가

부모들은 부모상담 및 교육을 통해 영아들의 관점에서 수면을 이해해 보는 시간을 가졌다. 부모는 영아의 편안한 수면을 돕기 위한 동화책 읽어주기 등의 프로그램에 적극적으로 참여했으며, 부모들은 아이의 행동을 이해하고 부모가 변화하니 아이들이 먼저 침대에 눕는 모습을 보인다고 하며 만족해 하였다. 영아들은 원에서도 낮잠 시간에 아쉬워하지 않고 스스로 이불 매트를 펼치거나 이불을 옮기고, 좋아하는 인형과 함께 교사가 들려주는 동화를 들으며 스르르 잠든다. 또 빛 놀이 및 터널 놀이 등을 통해 어둠을 하나의 놀이 요소로 생각하고, 먼저 불을 꺼달라고 표현하기도 한다.



3. 급·간식을 재밌게 잘.잘.잘. (진행기간 : 5월~6월)

▶ ‘급·간식’이라는 일상생활을 놀이로

가정에서 식사 시간에 돌아다니거나 미디어를 보여주어야 밥을 먹는 등의 식습관 문제에 대한 부모의 고민이 많았다. 어린이집 급·간식 중에도 놀이하려고 하거나 돌아다니는 등 식사에 집중하지 못하고 밥을 먹지 않는 모습이 관찰되었다. 교사는 영아가 식사에 집중하지 않는 이유에 대해 파악하기 위해 부모 상담을 통해 간식 및 주식 시간을 확인하고, 식사 시간에 공복을 느낄 만큼 동적인 에너지를 발산할 기회가 있는지 살펴보기로 하였다. 그리고 영아가 식사 시간이 재미있는 시간이라고 경험하고, 균형 잡힌 영양 섭취함으로 몸과 마음이 더욱 건강해질 수 있도록 다방면적인 놀이를 지원하였다.

▶ 놀이의 흐름



[영아관찰 및 발달특성 파악] ‘나는 배가 고프지 않아요’

영아가 등원 후 오전 간식 시간이 되어 간식으로 제공된 죽을 제공하였는데 먹기를 거부하고 이후 점심시간이 되어서도 식사를 하지 않고 놀이만 지속하려는 모습을 보인다. 이러한 상황을 하원 시 부모에게 전달하니 등원 전 가정에서 식사하고 와서 배고픔을 느끼지 못했다는 것을 알게 되었다.



[영아 욕구 파악 및 행동 분석] ‘나는야 가림막 디자이너’

놀이를 더 하고 싶은 마음에 놀이하던 놀잇감을 손에 쥐고 밥을 먹으려고 하거나, 밥을 먹는데 놀잇감이 무너지거나 다른 친구가 할까 봐 불안해하며 엉덩이가 들쭉거리는 영아의 모습을 볼 수 있었다. 교사가 놀잇감과 함께 밥을 먹거나 가림막 꾸미기 등 식사 시에도 즐거운 방법으로 먹을 수 있도록 지원하자 영아가 점차 스스로 식사하는 모습을 보였다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 I] ‘오늘은 여기서 먹을래요’

영아는 자신이 만든 빅 블록을 정리하고 싶지 않다고 표현한다. 교사는 영아의 의견을 받아들이고 블록을 사용해 즐겁게 식사할 수 있도록 도왔다. 교사와 영아는 블록을 튼튼하게 구성하고 깨끗하게 소독하고 점심을 제공하니 영아들이 더 재밌게 식사에 참여하는 모습을 보였다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 II] ‘식사 시간에 숨겨진 깜짝 선물’

새로운 공간인 형님 반으로 이동하여 자유롭게 식사해 보았다. 영아는 형님들과 이야기를 나누며 즐겁게 식사하고 함께 먹는 즐거움을 경험해 보았다. 또 영아가 식사 시 놀잇감을 손에 쥐고 있어 스스로 식사를 하기 어려운 부분을 해결하기 위해 식판을 바꿔보았다. 투명 식판 밑에 그림을 붙이고 음식을 제공하니 영아가 새로운 식판에 관심을 가지고 스스로 식기도구를 사용해 먹어 보았고, 영아가 조금씩 먹을 때마다 보이는 그림을 발견하며 즐거워한다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 III] ‘꼬르륵 배꼽시계가 울렸어요’

가정과 소통을 통해 영아의 식사 시간을 확인하고 영아가 동적인 놀이를 통해 식사 시간에 적절한 공복감을 느끼고 식사할 수 있도록 도왔다. 영아들은 충분한 동적 놀이 후 배고픔을 느끼기도 하고, 식사 시간의 즐거운 경험들이 쌓이면서 식사 시간을 즐거운 시간으로 인식하였다.



[가정연계] ‘가족이랑 함께하는 식사 시간이 즐거워요’

가정에서 식사를 준비하는 시간에 아이와 함께 식탁 차리기, 저녁 메뉴 수수께끼 등을 통해서 온 가족이 함께 식사를 준비하고 탐색한 이후에 식사할 수 있도록 안내하였다. 식사 시간에는 가족과 함께 눈을 맞추고 이야기 나누면서 즐거운 식사를 경험하도록 하였다. 또 투명 식판을 가정에도 제공하여 영아가 가정에서도 즐겁게 먹을 수 있도록 하였으며 영아가 관심 있어 하는 관련 사진 자료를 지속적으로 가정에 제공할 예정이다.

▶ 교사의 지원

공간

어린이집 식당에서만 하던 식사를 교실에서 빅블록을 사용해 책상을 만들고, 형님 반에서 형님과 함께 식사하며 **영아의 의견을 반영하여 다양한 공간을 활용하고 재배치**하였다.

자료

영아가 즐겁게 식사를 할 수 있도록 가림막 꾸미기 재료, 책상을 구성한 자료, 투명 식판을 제공하여 영아가 **식사에 흥미를 느끼고 재미를 경험**할 수 있도록 하였다.

일과

식사 시간을 여유롭게 계획하여 영아가 개별적으로 일과를 **편안하게 일과를** 따를 수 있도록 도왔고 영아의 **개별성을 존중**하여 자유롭게 선택할 기회를 제공하였다.

상호작용

영아가 **새로운 환경에서 먹는 즐거움**을 나눌 수 있도록 하였다. 식사 시 또래, 형님, 교사와 이야기를 나누며 먹고, **도구 사용**을 익혀볼 수 있도록 격려하였다.

▶ 영아의 경험

식사 시간에 자신이 먹고 싶은 공간을 선택하기도 하고 좋아하는 인형이랑 같이 먹기, 형님 반에 가서 형님과 함께 식사하기, 식판 밑 숨겨진 그림 찾기 등 급·간식 시간에도 놀이가 이어지는 즐거움을 경험하였다. 영아가 즐겁게 식사에 참여하니 자연스럽게 스스로 도구를 사용하여 음식을 먹는 경험을 통해 성취감을 느낀다. 다양한 음식을 골고루 섭취하며 자신이 무슨 음식을 좋아하는지 알고, 친구 및 가족과 함께 식사하는 즐거움을 경험한다.

▶ 활동평가

식사 시간에 먹지 않는다고 표현하며 종종 식사를 거부하던 영아들은 먼저 인형을 가져와 오늘은 이 인형과 함께 밥을 먹을 거라고 표현하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 식판 밑에 숨겨진 그림에 대해 이야기하면서 자연스럽게 교사와 소통하는 시간이 늘며, 다양한 반찬의 이름을 듣고 인형과 함께 골고루 먹는 등 즐거운 식사가 이루어질 수 있었다. 실제로 잔반이 많이 줄고, 식사 거부 행동 빈도가 줄어든 것을 확인할 수 있었다. 부모들은 가정에서 미디어를 지양하고 부모가 함께 밥을 먹으며 소통하고, 맛있게 먹는 모델링을 보여주는 시간을 가졌다. 또 영아가 식사 시간 밥을 흘리더라도, 영아에게 스스로 수저와 포크를 사용하는 기회를 제공하고 성장하도록 기다려주고 응원해주는 변화를 이끌어냈다.



4. 배변을 편안하게 잘.잘.잘. (진행기간 : 6월~8월)

▶ ‘배변’이라는 일상생활을 놀이로

부모들은 영아의 배변에 대한 거부감으로 인한 지도의 어려움과 어떻게 배변을 지도하면 좋을지 대한 고민을 소통하는 시간을 가졌다. 먼저 배변 훈련을 생후 18개월에서 24개월 무렵이 적기라고 알고 영아들이 성공하지 못하자 걱정하는 부모들의 인식을 바꾸기 위해 부모가 조급해하고 강요할수록 영아들은 부담감을 느끼고 부정적 인식을 가질 수 있으므로, 여유를 가지고 기다림이 필요하다는 부모교육 자료를 제공하였다. 교사는 영아의 개인차에 따라 배변 훈련에 대한 이해와 준비 정도가 다르므로 먼저 개별 원아의 발달 단계를 파악하고 단계에 맞춰 배변과 관련된 놀이로 지도하기로 하였다. 원과 가정이 영아의 배변 습관에 대해 긴밀히 소통하며 영아들이 스트레스를 받지 않게 프로그램을 진행하기로 하였다.

▶ 놀이의 흐름



[영아관찰 및 발달특성 파악] ‘물이 내려가는 변기가 신기해요’

영아들이 화장실의 변기에 관심을 보인다. 영아들은 휴지를 뜯어 변기에 넣고 레버를 눌러 변기의 물이 소리를 내며 사라지고 다시 생겨나는 것을 관심 있게 지켜본다. 또 변기의 뚜껑을 닫거나 열며 변기를 적극적으로 탐색한다.



[영아 욕구 파악 및 행동 분석] ‘나만의 배변습관이 있어요’

박스를 이용한 숨바꼭질 놀이 중 한 영아가 들어가서 가만히 앉아 있다. 잠시 후 영아가 나와 기저귀를 만지며 기저귀를 갈아달라고 표현한다. 다른 영아는 “응가 마려워.”라고 말하며 구석 자리에 쪼그려 앉는다. 영아들은 자신만의 배변습관을 갖고 편안하게 느끼는 곳에서 배변하고 있다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 I] ‘교실에도 변기가 생겼어요’

아직 화장실의 변기가 친숙하지 않는 영아들은 위해 교실 내에 장난감 변기를 제공하고 박스를 이용하여 화장실을 구성하였다. 영아들은 장난감 변기에 많은 관심을 보이며 교사가 읽어준 동화책의 내용대로 힘을 주어 응가를 하고 휴지로 닦는 동작을 따라 해본다. 또 스티커를 이용하여 변기를 꾸며주기도 하고, 양말을 돌돌 말아 변기 안으로 골인도 하며, 공 인형으로 배변 놀이를 하는 등 변기와 함께하는 놀이가 활발히 이루어진다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 II] ‘응가와 놀이하며 친해져요’

영아들은 방귀 소리가 나는 응가 방석에 호기심을 보이며 손으로 만지며 탐색을 시작한다. 응가 위에 우연히 앉았다 ‘뿌웅’ 소리가 나자 어디서 나는 소리인지 찾는 것을 시도하고 응가를 누를 때마다 소리가 나는 것을 안다. 응가 방석을 발로 밟거나 엉덩이로 누르며 소리가 날 때마다 “까르르.” 소리 내며 웃는다. 영아들은 응가 방석을 변기 안으로 넣거나 방석 위로 점프하기도 하고 뿌웅 동작을 흉내 내기도 한다.



[영아의 욕구 충족 및 문제 해결 III] ‘응가와 떨어지는 건 두렵지 않아요’

자신의 몸속에서 변이 떨어지는 것을 두려워하며 기저귀에다가 변을 보고 싶어 하는 영아들의 마음을 읽고, 미끄럼을 좋아하는 영아들에게 응가 머리 띠를 제공하여 “뿌웅.” 하고 미끄러져 나오는 놀이를 해보았다. 영아들도 함께 “뽕!”을 외치며 즐겁게 응가 미끄럼 놀이에 참여하였다.



▼ [가정연계] ‘응가길을 따라 내 얼굴 순서도가 있는 화장실에 즐겁게 가요’

영아의 화장실을 즐겁게 갈 수 있도록 얼굴이 들어간 화장실 사용 순서도와 응가 모양의 스티커 길을 가정으로 배부하고, 영아가 팬티에 친숙해질 수 있도록 함께 팬티를 고르는 시간도 가질 수 있도록 하였다. 영아들은 응가 길을 따라 화장실을 즐겁게 이동하며, 자신의 얼굴이 그려진 화장실 순서도를 보며 변기에 앉는 것에 대한 거부 반응이 많이 사라지게 되었다. 또한 원과 가정에서 영아가 배변 시 보이는 배변 신호를 매일 함께 공유하며 영아의 배변 준비 정도를 파악하였고, 배변 훈련을 성공한 영아들에게 교사와 부모가 함께 칭찬 샤워를 진행하며 영아가 더욱 성취감을 느낄 수 있도록 지원하였다.

▶ 교사의 지원

공간

화장실 변기를 낮설어하는 영아들을 위해 교실 내 장난감 변기를 놓아 화장실 공간을 확보한 후 변기와 친해질 수 있도록 하였다. 또한 영아들의 배변 관련 행동을 관찰하여 편안하게 배변을 경험할 수 있는 구석진 공간을 마련하여 제공하였다.

자료

변기를 친숙하게 느낄 수 있도록 변기 칸막이에 영아가 좋아하는 캐릭터 사진을 붙여서 제공하였다. 그리고 클레이로 응가의 감촉을 느끼고, 장난감 변기 및 방귀 소리 응가 방식 등을 제공하여 배변에 흥미를 갖고 놀이가 활발하게 진행되도록 지원하였다.

안전

영아용 변기임에도 영아의 개인차에 따라 앉을 때 발이 바닥에 닿지 않는 경우가 있어 변기에 앉거나 내려올 때 넘어지거나 떨어지지 않도록 주의하여야 한다. 또한 변기에 앉는 것이 수월하도록 제공한 발판이 미끄러지지 않는 재질로 제공하여야 한다.

상호작용

변기에 앉기를 시도하거나 쉬가 마렵다고 표현해 보는 영아들에게 미소를 보이고, 영아의 행동을 칭찬해주는 등의 긍정적인 반응을 보였다. 또한 배변 자극을 언어적 또는 비언어적 표현으로 표현할 수 있도록 모델링을 하여 지원하였다.

▶ 영아의 경험

배변과 관련된 다양한 놀이를 통해 배변 자극을 느끼고, 배변 과정에 관해 관심을 가지고 친숙하게 느끼게 되었다. 또한 배변에 자극을 느낄 때 “쉬. 쉬.” 등과 같은 표현을 알고 직접 표현해 보았다. 배변에 대해 거부감이 있던 영아들도 배변을 시도하는 다른 영아들을 자연스럽게 관찰하게 되면서 배변 행동을 모방하게 되고, 배변 성공 경험을 통해 뿌듯함과 성취감을 느낄 수 있었다.

▶ 활동평가

화장실은 거부하던 영아들은 친구들의 배변 관련 놀이 모습을 지켜보다가 어느새 친구들과 화장실 변기 앞에서도 놀이하는 화장실과 친숙해진 모습을 볼 수 있었다. 또한 배변 의사를 표현하는 영아들이 늘고, 변기에 앉아 보거나 배변 보는 시늉을 하는 등의 표현이 많아진 것을 확인할 수 있었다. 부모는 교사와의 소통을 통해 아이가 아직 준비단계임을 받아들이고 이해하며, 원에서 제공해 준 자료들로 가정에서도 배변을 놀이로 지도하는데 적극적으로 참여하였다. 부모들은 교사와 소통하며 그동안 눈치채지 못했던 영아의 배변 시그널을 알기도 하고, 함께 칭찬 샤워를 진행하며 변화한 영아들의 모습을 보며 교사에게 감사함을 표현하기도 하였다.



영아발달을 관련한 가정연계 지원

<p>하루 10분, 엄마놀이</p> <p>아이를 크게 키우는 놀이 육아</p>	<p>아이의 수면 교육이 왜 중요한 걸까?</p> <p>아이를 즐겁게 키우는 방법?</p>
<p>부모교육 관련 도서 안내</p>	<p>부모교육 영상 안내</p>
<p>구체적인 지도방법</p> <p>구체적인 지도방법</p>	<p>부모 개별 상담 진행</p>

III. 활동평가

1. 영아 평가

가정과 연계한 일상생활을 놀이로 지도하는 본 프로그램을 통해 영아는 일상생활에서 즐거움을 경험하고 배울 수 있었다. 영아들은 교사의 지원을 통해 자연스럽게 일상생활에서 필요한 기술을 습득하였고, 생활 속 경험을 통해 익히고 배우나갔다. 어린이집과 가정에 긴밀한 소통을 통해 영아는 일관된 지도를 받음으로써 영아들은 프로그램 진행 후 등원, 수면, 식사, 배변 시 심리적 안정감을 가지고 즐거운 분위기 속에서 일과를 참여하였다.

2. 부모 평가

부모교육 및 프로그램 진행을 통해 놀이 속에서 이루어지는 배움을 인식하고 표준보육과정의 이해와 어린이집에 대한 신뢰가 높아졌다. 또한 부모와 교사의 긴밀한 소통을 통해 그동안 모르고 지나쳤던 자녀가 보내는 사인을 알아차려 발달과정을 이해하고 일관성 있는 지도를 위해 노력하는 시간을 가질 수 있었다. 부모는 영아의 일상생활에 대한 중요성을 인식하였고, 자녀의 변화한 모습을 원과 가정이 함께 공유하며 프로그램에 대한 신뢰도와 참여도가 높아졌다.

2-1. 만족도 조사 결과

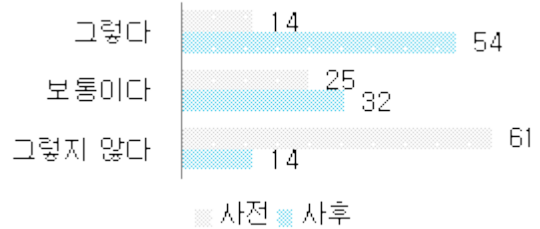
본 설문 조사는 22년 9월 5일부터 22년 9월 8일에 실시되었으며, 만 1세에서 만 2세 28명의 학부모 중 28명 전원이 응답하였다. 학부모 사전·사후 설문 조사 결과 ‘가정에서 등원 지도가 잘 이루어지고 있다.’라는 응답이 **53% 상승** ‘가정에서 수면 지도가 잘 이루어지고 있다.’라는 응답이 **40% 상승** ‘가정에서 배변 지도가 잘 이루어지고 있다.’라는 응답이 **35% 상승** ‘가정에서 식사 지도가 잘 이루어지고 있다.’라는 응답이 **29% 상승**으로 프로그램이 진행된 일상생활 지도가 긍정적인 효과를 나타냈다.

학부모 사전·사후 설문 결과

1. 가정에서 자녀의 어린이집 등·하원 지도가 잘 이루어지고 있습니까?



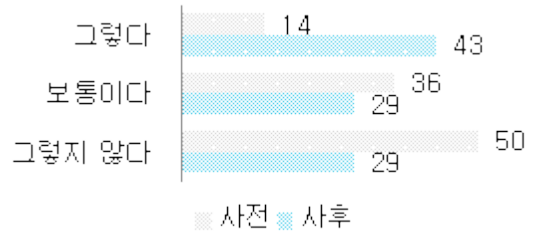
2. 가정에서 자녀의 수면 지도가 잘 이루어지고 있습니까?



3. 가정에서 자녀의 배변 지도가 잘 이루어지고 있습니까?



4. 가정에서 자녀의 식사 지도가 잘 이루어지고 있습니까?



3. 교사평가

영아가 성장하면서 습득해야 할 일상생활이 놀이 속에서 자연스럽게 일어난다는 것을 인지하게 되었다. 처음에는 일상과 놀이가 구분된다고 생각했는데, 프로그램을 진행하면서 배우게 된 것은 놀이가 곧 일상생활이 되었고, 일상생활이 곧 놀이가 되는 경험을 하였다.

본 프로그램을 위해서 원장, 원감, 경력 교사가 함께 섞인 "일상생활 중심 TF팀"을 구성하여 지도 방법 연구에 적극적으로 참여하였다. 프로그램을 진행하면서 영아 개별적인 발달특성과 욕구를 파악하고 이러한 욕구 충족을 통해 문제를 해결해 나가는 과정을 끊임없이 고민하는 과정을 가졌다. 이를 통해 교사는 영아들의 발달특성 및 놀이를 세심하게 관찰하여 개인차가 있는 영아 개별적 발달을 고려한 지원이 이루어졌다. 프로그램을 하면서 부모님들이 교사를 전문가로 인정하면서 영아의 어려운 문제를 해결하기 위해서 도움을 요청할 때는 보람을 느꼈다.

프로그램을 진행하며 영아의 긍정적인 변화를 보며 교사는 본 프로그램의 필요성을 더욱 느끼게 되었으며 교사 자체 회의를 통한 사례 나눔 및 실행으로 본 프로그램의 확장을 위해 힘썼다.

4. 원장평가

본 프로그램의 제목처럼 교사, 영유아, 학부모 모두가 함께 "잘잘잘" 성장하는 경험을 하였다. "잘잘잘" 프로그램이 진행될 때는 모두에게 웃음꽃이 가득한 일과를 경험할 수 있었다. 영아는 자신을 기다리는 현관에 놀이감과 웃으면서 인사하며 놀이감과 함께 등원함으로 영아들은 어린이집에 하루 일과의 시작인 등원 자체를 경험하게 되었다. 또한 즐겁게 등원하는 영아를 바라보며 부모님들은 어린이집과 교사를 더욱 신뢰하게 되었고, 어린이집은 재미있는 곳이고, 따뜻한 곳이라고 인식하게 되었다. 영아와 부모들의 만족도 및 신뢰도가 높아지자 교사는 교사로서의 자긍심을 갖고 더욱더 즐겁게 프로그램을 지원하였다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1. 기대효과

▶ 일상생활에서 놀이로 확대되면서 영유아는 안정적인 정서와 행복감을 경험

본 프로그램은 영아들을 대상으로 어린이집에서의 경험하는 일상을 놀이와 연계하여 일상 경험이 안정되고, 확장하는 과정에서 재미를 느끼고 행복감을 경험하도록 구성하였다. 영아들의 등원부터 흥미롭게 놀이로 시작하기에, 아침부터 미소 지으며 시작해서 하원까지 즐거움을 잃지 않는다. 또한 모든 일과가 단절되게 이루어진 것이 아닌 연속적으로 일어나는 일과 속에서 놀이가 단절되지 않게 하며 영아의 욕구를 반영된다. 이는 영아의 신체 및 정서적인 성장을 이끌었으며, 놀이의 권리가 보장될 수 있다.

▶ 어린이집과 가정과의 긴밀한 소통으로 긍정적인 양육 동반자의 역할 수행

교사는 영아의 욕구에 맞는 지원을 할 때, 교사의 관찰이라는 1차원적인 정보만으로 지원하는 것이 아닌 다각도에서 영아에 대한 이해를 높일 수 있도록, 가정과는 긴밀한 소통이 이루어졌다. 가정과 어린이집의 연계는 영아의 성장에 연속성을 갖게 되므로 안정된 정서와 바른 생활습관을 기르게 되었다. 또한 일상 생활을 놀이로 연계한 프로그램을 가정으로 확장하는 기회를 제공하면서 교사는 부모와 영아에게 바른 놀이 안내자의 역할을 하였고, 긍정적인 양육 동반자의 역할을 기대할 수 있다.

▶ 교사는 놀이관찰 및 놀이 지원가의 역할로 전문성 향상

교사는 영아의 일상생활에서 진행되는 놀이 관찰을 통해 영유아의 개인적인 욕구를 빠르고 섬세하게 알고 대처할 수 있었다. 영아는 빠르게 욕구를 해소해 주는 교사에게 애착이 느끼고 바른 라포 형성이 형성될 수 있었다. 교사는 언어 표현이나 의사 표현이 부족한 영아들에게 다양한 경험을 하게 해주고자 고민하고 놀이를 확장해가면서 유아 교사로 전문성이 향상되는 것을 예상할 수 있다.

2. 2023년 연간프로그램 계획

월	일상생활	일상생활 예상놀이	가정연계
3월	등원	놀잇감이 있는 곳 모두가 놀이터	내가 좋아하는 놀잇감과 등원해요
4월	낮잠	어두워서 더 재미있는 빛	이불썰매 놀이는 재미있어요
5월	급·간식	숨겨진 깜짝 선물을 찾는 시간	함께 먹으면 더 맛있어요
6월	배변	편안하고 아늑한 나만의 화장실	화장실 번기를 꾸며요
7월	위생 I	물과 거품으로 깨끗해지는 손	색이 변하는 비누
8월	위생 II	거울처럼 투명해지는 내 치아	거울따라 양치하는 거울 양치 순서도
9월	위생 III	샤워기를 닮은 물뿌리개 세차	거품목욕은 재밌어요
10월	자조 I	다양하게 변신하는 양말 친구	내가 좋아하는 양말로 인형 만들기
11월	자조 II	쏘옥 쏘옥 끼울 수 있는 내 몸	혼자서 쏘옥 넣어봐요
12월	안전 I	빨강 노랑 초록 색깔 신호등	우리 함께 신호를 지켜요
1월	안전 II	나를 지켜주는 카시트	안전벨트를 매고 출발해요
2월	전이	장난감의 친구를 찾아주는 시간	우리 집 장난감에도 집이 있어요

▶ 2023년 연간 프로그램 계획안은 2022년도에 실시한 결과 영아가 일상생활에서 관심을 가지며 놀이 하였던 것을 기초로 일상생활과 접목한 놀이를 계획하였다. 일상생활은 영아의 발달에 밀접하게 연결되며 긍정적인 자아가 형성하는 데 영향을 미친다. 따라서 일상생활과 놀이를 접목한 본 프로그램을 실행할 때 교사는 영아를 세심히 관찰하고 개별적인 발달 수준을 파악하여 적절한 지원을 해주어야 한다. 본 계획안은 실시하는 영아의 발달과 원의 상황에 따라 유동적으로 운영되어야 한다.

3. 일반화 제언 및 향후 프로그램 확장

▶ 체계적인 교사 교육과 관리

대부분 보육현장에서 일상생활 지도는 영아의 관심이나 흥미가 고려되지 않은 채 계획된 활동 위주로 진행되었다고 해도 과언이 아니다. 교사 중심의 계획보다 일상을 놀이로 풀어갈 때 영아들은 더욱 자발적으로 일상생활을 적극적으로 참여하게 되고 행복한 과정에서 배움이 일어나 참교육이 이루어진다. 따라서 교사들이 일상생활을 놀이로 풀어갈 때는 교사 주도형으로 가지 않도록 끊임없이 반성적 사고와 꼼꼼한 평가가 진행해야 한다. 교사들과 일상생활이 놀이 중심이 되려면 교사의 인식이 변화하고 관련해서 원감, 외부 전문가 등을 통해서 체계적인 교육이 필요하다.

▶ 부모 참여 격차 평준화

본 어린이집 프로그램은 영아의 발달특성과 개별적인 욕구를 충족하도록 일상생활이 놀이로 확장되는 프로그램을 가정과 연계하여 진행하였다. 가정연계프로그램을 진행할 때는 프로그램의 필요성에 대해서 양육자가 공감하고 이해가 선행되어야 한다. 어린이집에서 부모의 참여를 이끌기 위해 부모교육 및 다양한 방법으로 놀이의 중요성 및 가정연계의 필요성을 안내하였으나, 가정 간의 참여도에는 편차가 있을 수 있다. 따라서 일반적으로 프로그램이 보급화되기 위해서는 가정연계가 편차 없이 참여할 수 있도록 다양한 부모교육과 필요성이 강조되어야 한다.

▶ 놀이에 대한 부모 인식 개선

일상이 놀이가 되는 것은 영아들에게는 거부감 없이 다가갈 수 있다. 하지만 일상생활이 놀이와 연계 되기에는 연령에 상관없이 보장되어야 하고 확장되어야 한다. 따라서 유아를 대상으로 일상생활이 놀이 중심이 확대되기 위해서는 부모를 대상으로 놀이에 대한 인식이 개선되어야 한다. 본 어린이집에서 놀이에 대한 설문 조사를 진행할 때, 유아반은 놀이에 대한 선입견이 있었다. 놀이라고 하면 그냥 노는 것이라고 생각하기도 하였고, 일상생활이 놀이로 진행되는 것을 다소 어렵게 느끼기도 하였다. 놀이의 가치와 놀이 속에서의 배움, 놀이에서의 의미를 전달하며 성장하는 과정으로 유아를 대상으로 일상이 놀이지도가 되는 프로그램이 진행될 때는 부모의 인식이 개선되어야 한다.

V. 참고문헌

김은주·신주연·이주영·류주연(2019). 이것이 진짜 아이들의 놀이다. 공동체.

보건복지부(2020). 4차 어린이집 표준보육과정 해설서.

보건복지부, 중앙육아종합지원센터(2015). 존중받는 아이 함께 크는 부모.

보건복지부, 중앙육아종합지원센터(2022). Q&A로 알아보는 제4차 어린이집 표준보육과정.

정혜옥, 김은영, 윤진주, 송정아, 안정원, 정혜원(2019). 놀이 중심 교육과정에서의 교사 역할 바로 알기. 창지사

중앙육아종합지원센터(2020). 제4차 어린이집 표준보육과정 놀면서 자란다 영아(0~2세 보육과정).

한국보육진흥원(2020). 2021 어린이집 평가 메뉴얼(어린이집용).

한국어린이집 총연합회(2020). 전국 우수프로그램 자료집.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

파주시
9사단에버나인어린이집

수 상	최우수상
프로그램	We(위) Can(캔) 두(豆) 잇(eat)!
원 장	고현실
참여교사	김영진, 김지수, 서영주

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

● 건강한 식습관, 교사의 역할이 커진다.

인간발달에서 초기경험의 중요성이 강조되면서 영유아를 대상으로 하는 보육활동은 영유아의 발달적 욕구를 충족시키고 전인발달에 도움을 주는 측면으로 그 필요성이 부각되고 있다(정옥분 외, 2022). 어린이집을 이용하는 영유아의 연령은 만 0세에서 만 5세에 이르며 이 시기는 신체적·정신적 발달과 더불어 신체 활동량이 빠르게 늘어나 에너지를 포함한 다양한 영양소 필요량이 증가하고(정연향, 김정희, 2016) 음식의 기호도가 뚜렷해지면서 점차 식습관이 확립되는 시기이다(김은미, 2017; 허미숙, 최선영, 2106). 최근 영유아 자녀를 둔 학부모와 교사를 대상으로 한 식습관 지도의 필요성을 알아본 연구에서 ‘성장 후에도 좋은 식생활 유지’를 위해 식습관 교육이 필요하다는 결과가 나왔다(함주현, 2021). 영유아기에 확립된 건강한 식습관은 성인기의 식습관에도 영향을 미치고 중년기 이후 건강의 밑거름이 된다는 점에서 매우 중요함을 알 수 있다(홍정민, 2017). 식습관 형성은 인지 및 심리사회적 발달과 타고난 식품 기호, 부모나 또래, 교사와의 경험 등 여러 요인이 복합된 역동적 과정을 통해 형성된다(Loewenstein, Price & Voipp, 2016). 또한 김수란(2019)은 연구에서 보육교사의 건강 관심도와 식습관은 영유아의 식사지도, 식생활지도, 위생지도에 영향을 미치는 것으로 밝혔다. 어린이집을 이용하는 영유아의 수가 점차 늘어나고 하루일과에서 평균 2회의 간식과 1회 급식을 이용하는 만큼 보육기관에서의 식습관 경험과 보육교사의 역할이 중요하다고 볼 수 있다.

● 놀이 속에서 식재료에 대한 긍정적 인식을 확립한다.

그동안 어린이집에서는 식습관 개선을 위해 오감을 활용한 요리활동, 텃밭을 활용한 식재료 탐색과 창의 미술놀이, 부모참여 수업 등 다양한 활동을 모색해 왔다. 어린이집과 교사의 노력에도 불구하고 영유아가 활동 중 일시적으로 관심을 보이기는 하지만 근본적으로 식습관이 개선되는 효과는 미미해 교사의 고민은 계속되었다. 함께 해결 방안을 찾는 과정에서 교사는 영유아의 건강과 행복, 놀이를 통한 배움의 가치를 최대한 존중하며 반영하는 것을 간과했다는 반성에 이르게 되었다. 2019년 개정 누리과정의 세부내용을 보면 ‘바른 식생활 하기’를 명시하고 올바른 식생활 지도와 함께 식습관 형성을 중요한 교육영역으로 지정하고 있다. 이는 급·간식 시간뿐만 아니라 이야기 나누기, 역할놀이, 쌓기 놀이 등 다양한 영역에서 통합적으로 식생활 지도가 이루어져야 함을 시사한다(문지연, 2019). 건강한 식습관 형성을 위한 프로그램을 연구하던 중 유아가 ‘책과 콩나무’ 그림책과 콩 이야기에 흥미를 갖는 모습을 관찰했다. 텃밭에 콩을 키우고 콩을 이용한 놀이에서 유아가 콩과 친해지는 모습을 통해 식재료의 기호도 형성이나 편견으로 인한 음식 기피 현상에 대한 긍정적인 해결 방법을 모색하고, 편식에 대한 새로운 개념을 형성해보면 어떨까 하는 생각에 이르렀다. 본 프로그램은 유아가 오랜 시간을 두고 천천히 콩과 친해지고 놀이하러 이 과정에서 콩이 갖는 본연의 맛을 알아가는 경험 즉 유아의 삶이자, 삶과 배움이 동시에 일어나는 세계인 ‘놀이’ 속에서 건강하고 즐거운 식습관 형성의 답을 찾는 데 그 목적이 있다.

2. 프로그램의 실시배경(이론적 배경)

● 놀이는 유아를 스스로 움직이게 한다.

놀이는 유아의 일상에서 자연스럽게 나타나며 유아가 세상을 경험하고 배워 가는 방식이다. 유아는 온몸의 감각과 기억으로 자연과 세상을 만난다. 유아가 놀이하러 보여주는 독특한 움직임, 표정, 재미있

는 말과 이야기, 그림이나 노래 등은 모두 놀이의 과정이자 배움의 결과물이다. 개정 누리과정에서는 유아가 각자 자신에게 가장 적합한 방식으로 스스로 놀이하며 배운다는 점에 주목하며 유아가 주도하는 놀이를 강조하였다(2019 개정누리과정 해설서). 이는 일상생활지도 또한 놀이와 같이 유아들의 흥미를 기반으로 유아들이 직접 주도하여 경험하고 배워나가면 스스로 올바른 습관을 형성할 수 있음을 의미하기도 한다.

문수영, 조민주(2019)의 ‘열린어린이집을 적용한 만 4세반 교사의 유아식습관 개선에 대한 실행연구’에서 ‘유아 스스로부터의 식습관 개선을 위해 주변의 동기부여가 필요했다. 이에 따라, 교사의 동기부여는 일회성이 아닌 하루일과 안에서 지속적으로 이루어져야 했으며, 식습관 개선에 따른 다양한 동기부여는 놀이형태로 지원되며 유아의 식습관 개선에 긍정적인 영향을 미쳤다.’는 내용은 놀이를 통한 동기부여가 일상생활 지도에 필수적 요소임을 시사하고 있다.

● **유아는 오감을 통해 유의미한 경험을 한다.**

심리학자 Birch와 Malin은 유아가 어떤 음식을 좋아하기까지는 최소 10~20번 정도는 먹어보아야 한다고 말했다. 물론 이 방법이 유아가 모든 음식을 좋아하게 할 수는 없지만 적어도 싫어하지 않게 만들 수 있다고 하였다(문지연, 2019.) 이전까지 낯선 식재료와 친해지는 방법은 조리법을 다양화 해 자주 먹어보는 미각을 중심으로 한 경험이었다면 놀이중심의 보육과정에서는 미각뿐만 아니라 시각, 후각, 청각, 촉각 등의 오감으로 식재료를 경험하며 식재료의 본질적인 특징과 본연의 맛을 찾아가는 것이라 생각한다.

본 어린이집은 콩 관련 그림책과 식목일 행사에 콩을 심으며 발현된 유아들의 흥미를 지속 관찰하였고 유아들이 반복되는 놀이를 통해 콩과 친해지고, 탐구하고, 교감할 수 있도록 지원하며 유아들의 바르고 즐거운 식습관 형성을 돕는 **[위(we) 캔(can) 두(豆) 잇(eat)!]** 프로그램을 실행하였다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간 : 2022. 5월 ~ 2022. 7월

2) 활동대상 : 만 3세 유아

3) 프로그램 연간

2022학년도 만 3세 연간 계획안

3~4월  레고 블록 놀이 ▶ 블록으로 작품화 만들기 ▶ 블록으로 일러스트 프로젝트	5월  콩으로 놀아요 ▶ 채과 콩나무 ▶ 앙콩달콩 (알고보니콩! 달려보여콩!)	6월  콩과 친해졌어요 ▶ 콩을 구출하라 ▶ 내 마음은 콩밭에	7월  콩이 좋아요 ▶ 콩 볶아 재미난다 ▶ 지역사회 연계	8월  점토 놀이 ▶ 점토로 만들어요 ▶ 밀가루, 전분, 팥가루 점토	
9월  벽돌블록으로 만드자 ▶ 집을 만들어요 ▶ 자동차 길 만들어	10월  나무야 나무야 ▶ 나무를 말아봐요 ▶ 나무야 길어 줄지	11월  신나는 물감놀이 ▶ 물감으로 놀아요 ▶ 색 만들어	12월  겨울이 되었어요 ▶ 겨울이 어떤? ▶ 눈여- 친구하씨!	1월  우리 한글 ▶ 한글이 궁금해요 ▶ 한글과 친해져요	2월  형님이 되었어요 ▶ 우리는 6살! ▶ 내 모습이 달라졌어요!

4) 활동 방법



2. 프로그램 세부 활동내용

놀이의 시작 : 책과 콩나무

기대효과

- 콩을 직접 심고 키우며 콩에 대한 관심과 호기심을 가질 것이다.
- 관련된 책과 이야기를 통해 콩에 대한 궁금증을 해소하며 지식을 쌓을 것이다.

1. 마법 콩 심기

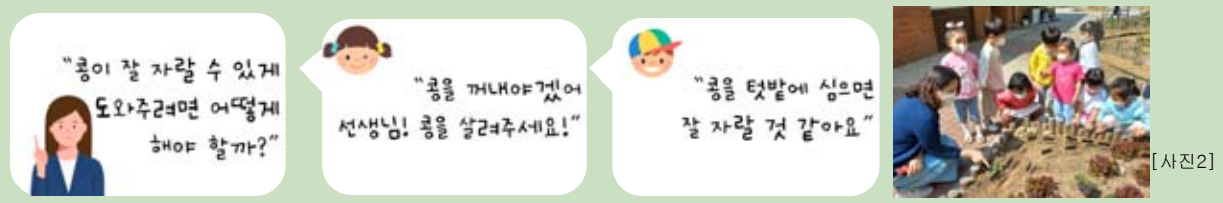
식목일 행사를 맞아 유아들과 무엇을 심을까 이야기 나누다 ‘책과 콩나무’에 나오는 콩을 심고 싶다는 의견이 있어 완두콩 심기를 제공했다.→교사지원(자료)



★ 이후 매일 아침 콩의 성장과정을 관찰하고 물이 부족한지 살피며 콩에 대한 호기심이 높아졌다.

2. 콩 살리기 작전!

교실에서 자라던 몇 개의 콩은 비닐 위로 잎이 나오기 시작했고 햇빛을 충분히 받지 못한 콩은 점점 시들어 가는 모습이 관찰되어 유아와 이야기를 나누었다.→교사지원(상호작용)



★ 유아들의 의견에 따라 콩을 옮겨 심었고 바깥놀이 시 콩을 살피며 콩에 대한 호기심이 이어졌다.

3. 이야기 속 콩

① ‘잭과 콩나무’ 막대 동화

유아들이 ‘잭과 콩나무’ 그림책을 읽고 내용을 기억해 주인공을 막대인형으로 만들어 구연동화 놀이가 시작되었다. 친구에게 동화를 들려주거나 역할을 나누어 콩에 대한 이야기를 이어갔다.

→교사지원(자료:막대인형 재료, 도서)



“콩나무가 하늘 높이 올라갔어!”

[사진3]

② 푹푹 북 타임-‘맛있는 구름 콩’

***부모 지원 : 책 읽기(기타)**

부모의 놀이 지원으로 매주 진행하는 ‘푹푹 북 타임’시간에 ○○어머니가 ‘맛있는 구름 콩’동화를 들려주었다. 유아들은 콩 이야기에 더 집중하였고 콩의 성장과 두부가 만들어지는 과정에 흥미를 갖게 되었다.



[사진4]



“너는 여기 웃고 있는 콩 해, 나는 여기 화난 콩 할게”
“이렇게 콩이 두부가 되는거야, 난 고양이 두부!”



[사진5]

★ 유아들은 어머니가 준비한 독후활동에서 친숙한 음식 속 콩을 찾으며 즐거워했다.

🌱 평가

우연한 기회에 콩에 대한 관심이 발현되었고 교사와 부모의 적극적인 놀이 지원을 통해 유아들의 흥미가 콩에게 집중되며 관련된 것에 궁금증이 높아졌다.

놀이 전개 : 알고보니콩 달라보여콩

🌱 기대효과

- 콩을 관찰하고 분류하며 콩의 특성에 대해 알고 구분할 수 있을 것이다.
- 콩을 놀이의 재료로 사용하며 콩과 친숙해지고 콩에 대해 호감을 가질 것이다.

1. 끼리끼리 모아라~!

유아는 자신이 심은 콩을 상상해 그림으로 표현하며 그 과정에서 진정한 콩 모양과 색에 대한 토론이 이루어졌다.



“콩은 초록색이잖아!”

[사진6]

[사진6]



“아니야 내가 봤는데 검정색이었어!”

★ 자신이 경험한 콩만 ‘콩’이라고 믿는 유아들에게 여러 종류의 식물 콩을 제공해주었고 관련 놀이가 시작되었다.→교사지원(자료)



문제해결
→같이 나누어질 그릇



새로운 방안
→공 분류한 표시



“같은 공끼리 모아보자”
“나는 검정색 너는 초록색해”
“공이 계속 굴러가니까 섞이지 않아?”
“그릇 안에 넣으니까 섞이지 않아!”
“그런데 그릇이 너무 작아서 공을 다 넣을 수 없어”
“그릇이 크니까 공을 많이 넣을 수 있어!”
“나도 같이 할래!”
“우리 다 같이 해보자!”
“이건 어떻게 알아요?”

- ★ 이후 유아들은 공의 이름 글자에 관심을 보였고 공의 맛에 대해서도 궁금해 했다.
- *공 그림 글자 카드 제공→교사지원(자료)

2. 공아! 우리 집으로 가자!

유아들이 분류하던 공을 먹어보겠다는 즉흥적 바람에 자신이 원하는 공을 골라 가정으로 가져가면서 가정 연계가 이루어졌다.→교사지원(기타)



가정연계

- ★ 가정에서 보내준 사진을 친구와 함께 보며 공에 대한 자신의 경험을 설명하였다. 다음 주에 가져갈 공의 종류를 미리 정하는 등 공에 적극적인 모습이 관찰되었다.

3. 공을 날려보자

공을 던지며 놀이하는 유아의 모습에 놀이 재료로 풍선을 제공해 주었다. 풍선에 공을 넣어 날리는 놀이를 즐겼고 몇 명의 유아들은 공을 하늘로 날리고 싶다고 요구해 종이컵 폭죽 재료를 제공하니 폭죽으로 교실에 공을 퍼트리며 적극적으로 놀이하였다.→교사지원(자료)



- ★ 놀이 전 유아들과 공을 날리는 규칙, 시간, 정리 방법을 함께 정하였다.→교사지원(상호작용, 일과)

4. 콩이 우르르~

유아들이 교실에 있는 콩을 쏟아 자유롭게 만지며 쏟고 담기 놀이를 시작하였고 교실 안 무엇인가 담을 수 있는 놀잇감이면 모두 사용해 놀이했다.

① 콩 쏟고 담기가 진행되며 바닥에 떨어지는 콩으로 문제가 발생해 유아들의 고민이 시작됐다.



“문제 발생!!
“바닥에 떨어진 콩을 정리하기 힘들어요”
“바닥에 있는 콩 밟으면 아파요”

[사진11]

② 문제점에 대해 유아들과 이야기 나누었다.

교사가 원에 있는 김장매트 위에서 놀이하는 방법을 제시하자 유아들이 동의하였고 이후 유아들이 원하는 공간에 매트를 깔고 놀이가 진행되었다.→교사지원(상호작용, 자료, 공간)



“매트에서 놀이하니까 정리가 쉽네!”
“바닥에 떨어지지도 않아”
새로운 문제 발생
“그런데 매트가 자꾸 쓰러져”

[사진12]

③ 새로운 문제가 발생하자 한 유아가 해결책을 제시하였고 의견이 수용되며 놀이가 원활해졌다.



[사진13]



“매트 밖에 벽돌블록 쌓으면
무너지지 않아, 보보네!”
“우와~ 정말 편하다!”

★ 놀이가 진행되며 발생한 문제점을 유아가 서로 의견을 조율하며 문제 상황을 스스로 해결하였다.

🌱 평가

유아들이 콩을 탐색하고 분류하며 각 콩의 특성을 반복해 탐구하고 놀이 재료로 사용하며 콩을 좋아하지 않던 유아들도 호기심을 갖고 자발적으로 놀이에 참여하였다. 놀이가 진행되며 콩의 맛을 궁금해 하는 유아가 나타나고 가정으로 가져가며 자연연계까지 이어갈 수 있었다.

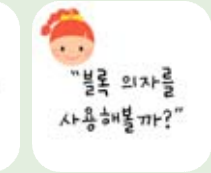
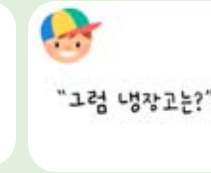
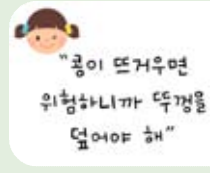
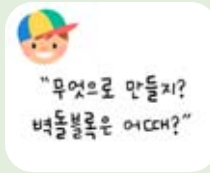
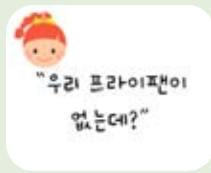
놀이 전개 : 콩을 구출하라!!

🌱 기대효과

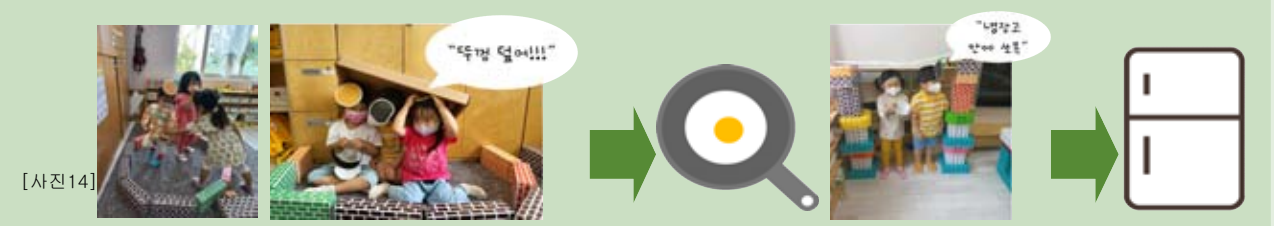
- 다양한 놀이로 유아들의 실제 경험이 표현되며 콩에 대한 호감이 긍정적 인식으로 변화 될 것이다.
- 극 놀이, 게임 등의 놀이를 전개하며 또래 간 소통이 활발해지고 콩을 이용한 놀이에 즐거움을 느낄 것이다.

1. 나도 콩! 너도 콩!

유아들의 흥미를 반영해 ‘나는 콩이에요’ 동요를 들려주었다. 처음에는 단순한 손 유희로 시작된 놀이가 교사가 제공한 콩 머리띠를 쓰며 노랫말에 따른 극 놀이가 되었다. 극 놀이 중 노랫말에 나온 프라이팬과 냉장고가 있는 공간 구성의 필요성을 느끼고 고민이 시작되었다.→교사지원(자료)



교실에는 벽돌블록과 의자로 만든 프라이팬과 냉장고가 생겨났고 ‘나는 콩이예요’ 극 놀이가 반복되었다. 한 유아의 제안으로 상자를 프라이팬 뚜껑으로 사용하기도 하고 프라이팬 안은 뜨겁다고 말하며 구르는 놀이 모습도 보였다.



★ 프라이팬과 냉장고는 이후 시장 놀이와 냉장고 놀이로 발전되며 놀이 구성의 기본이 되었다.

2. 콩 사세요~

‘나는 콩이예요’에서 구성된 냉장고 공간이 판매대로 바뀌며 시장 놀이가 진행되었다. 유아들은 놀이 시작 전 판매자, 구매자, 콩으로 역할을 분담하였고 필요한 소품을 준비해 놀이를 시작하였다. 유아의 요구에 교사도 놀이에 참여하며 놀이가 더 활발해졌다.→교사지원(상호작용)



[사진15]

3. 콩은 냉장고에 넣어야지

콩을 구입한 유아들은 콩을 넣을 냉장고가 다시 필요하다고 하며 ‘진짜 냉장고’ 만들기를 제안했다. 어떤 재료로 만들지 교사와 함께 이야기를 나누었고 분리수거장에서 본 커다란 상자를 이용하기로 의견을 모아 상자를 이용한 냉장고가 만들어졌다.→교사지원(상호작용, 자료)



[사진16]

상자로 만든 냉장고가 자꾸 쓰러져 단단하게 세우기로 했다. 유아들이 서로 협력해 테이프, 끈, 우드락 등 다양한 재료로 튼튼한 냉장고를 완성했다.

★ 놀이가 지속되며 냉장고 속에서 나오지 않으려고 하는 ‘콩’과 데리고 나오려는 ‘주인’의 갈등 상황이 발생했다. →‘콩을 구출하라!!’놀이로 연계

4. 콩을 구출하라!!(게임)

냉장고 놀이에서 생긴 갈등에 대해 유아들과 의견을 나누었고 필요한 규칙을 정하다 게임 형태의 놀이가 만들어지며 콩이 나오지 않는 갈등이 해결되었다.



유아들의 즐거운 게임 진행을 위해 '스톱워치배경음악'을 들려주니 놀이의 속도가 더 빨라지고 활발해지며 지속시간이 길어졌다.→교사지원(상호작용, 자료)



★ '콩을 구출하라' 게임은 유아가 콩과 더욱 친해지는 (결정적) 계기가 되었다.

평가

콩 노래로 시작한 유아들의 놀이는 시장->냉장고->구출하라 놀이로 변화하며 지속되었다. 또한 유아는 문제 해결을 위해 새로운 놀이를 창안해 문제 상황을 즐거움으로 변화시켰다. 유아의 놀이는 계속해서 창조되고 변화를 반복하며 이어졌다.

놀이 전개 : 내 마음은 콩밭에

기대효과

- 콩을 수확하며 직접 키운 콩에 애착을 느끼고 맛에 대해 궁금해 하며 맛보기를 시도할 것이다.
- 꼬투리를 까며 콩의 성장을 경험하고 콩과 꼬투리의 활용방법을 고민할 것이다.

1. 콩 심은데 콩 났다

콩을 수확하는 시기가 되어 직접 콩을 수확하고 콩 꼬투리를 열어보았다. 대부분의 유아가 처음 경험하는 일이라 꼬투리 까는 것을 어려워했지만 교사의 격려로 포기하지 않고 여러 번의 시도 끝에 스스로 방법을 터득해 꼬투리 까기를 성공하며 뿌듯해했다.→교사지원(상호작용)



콩 꼬투리를 까며 완두콩을 먹어보고 싶다는 유아의 바람에 따라 수확한 콩을 세척 한 후 전자레인지를 이용해 콩을 익혀 먹어보았다.→교사지원(기타)

[사진19]



“콩을 깨끗이 씻어야지”
“완두콩 진짜 맛있다! 과자같아!”
“콩 더 먹고싶어요”

전자레인지 조리 tip!
콩물 물에 잠기도록 넣고 소금을 살짝 넣은 후 익히면 맛있게 먹을 수 있음.

2. 콩 꼬투리를 까볼까? - 완두콩

콩 수확이후 유아들은 콩 꼬투리 까는 것을 놀이로 인식하고 즐기며 꼬투리를 또 까고 싶다고 요구했다. 텃밭에서 수확한 양은 제한되어 있어 일부 구매해 제공했다. 유아는 콩 꼬투리 까기 놀이를 즐겨워했으나 점점 남은 콩에 대한 걱정을 시작했다.→교사지원(자료)

[사진20]



“콩 꼬투리 까기 진짜 재밌어요”
“그런데 양이 너무 많아”
“어떻게 하지? 나 다 까고 싶은데?”
“우리 형님반처럼 팔아볼까?”



[사진21]

텃밭 작물을 파는 형님들의 모습을 기억하며 콩을 팔아보고 싶다는 유아의 제안에 따라 판매를 위한 준비가 시작되었고 일과 중 시간을 정해 판매하였다.

★ 어린이집 선생님들은 우리의 놀이에 적극 동참해 주었다.

→교사지원(자료, 일과, 공간, 상호작용)

3. 콩 꼬투리 까기 대장 - 호랑이 콩

완두콩의 꼬투리를 경험한 후 유아들은 다른 콩도 '꼬투리에서 사는지' 궁금해 했다. 유아는 다른 콩의 꼬투리를 요청했고 어떤 콩을 원하는지 의견을 모아 교실에 있는 콩들 중 가장 큰 호랑이 콩으로 결정했다. 호랑이 콩의 꼬투리를 까며 이전 경험한 완두콩과 비교했고 그 맛도 궁금해 하였다.

[사진22]



호랑이콩과 완두콩, 이렇게 달라요!
1. 호랑이콩이 더 커요.
2. 호랑이콩도 알록달록하고 완두콩은 노란색이에요.
3. 호랑이콩 꼬투리가 더 쉽게 까여요.
4. 호랑이콩 맛에 완두콩이 더 많이 들어있어요.

호랑이 콩을 맛본 유아들은 엄마, 아빠에게 호랑이 콩을 소개해주고 싶어 했다. 가정에서는 자녀와 함께 호랑이 콩을 맛본 후 알림장을 통해 소식을 공유해주었다. →교사지원(상호작용, 자료, 기타)

[사진23]



가정연계

4. 콩 깎지! 어디까지 써봤니?

콩 꼬투리를 깎 후 남은 콩각지로 놀이하던 유아들이 콩각지로 토끼를 만들고 싶다고 요구해 미술 재료를 제공해주었다.



[사진24]



[사진25]



★ 완성된 작품은 유아의 의견에 따라 교실 한쪽 공간에 게시되었고 유아가 콩에 대해 긍정적으로 인식하는데 도움이 되었다. →교사지원(자료, 상호작용, 공간)

평가

유아들이 심은 콩을 수확하며 수확의 즐거움과 성취감을 느꼈다. 콩 꼬투리를 까며 연결된 콩의 배꼽에 호기심을 갖고 성장과정을 상상하였다. 콩의 맛을 궁금해 하며 자발적으로 맛보았고 수확한 콩과 꼬투리의 다양한 활용방법을 고민하며 다채로운 놀이가 펼쳐졌다.

놀이 확장 : 콩 볶아 재미난다

기대효과

- 콩이 들어간 음식을 알고 놀이의 소재로 사용하며 주도적으로 상상놀이를 할 것이다.
- 콩과 관련된 식재료를 만들며 콩의 다양한 맛을 상상하고 즐길 것이다.

1. 콩 먹으러 오세요~

콩과 관련된 놀이가 확장될수록 콩이 들어간 음식에 대한 관심이 높아졌고 이를 활용한 콩 식당이 열렸다. 유아의 흥미와 요구에 따라 조리도구 놀잇감을 제공하고 교사의 놀이 참여가 이루어졌다.

→교사지원(자료, 상호작용)



[사진26]

★ 유아들은 단순한 식당 놀이가 아닌 식당 열기 이전의 준비까지 이야기 속에 계획해 놀이했다. 놀이 안에서 서로 의논 후 역할을 정하는 모습이 반복적으로 관찰되며 유아들 스스로 협력을 실천하였다.

2. 콩의 변신 - 콩나물

콩 음식 사진 책을 보며 급식시간에 자주 접했던 콩나물과 두부에 대한 이야기가 활발히 이루어졌다. 반찬으로 나온 콩나물을 보고 한 유아가 “이것도 콩이에요?”라고 묻자 다른 친구가 “이거, 콩 맞아, 나 옛날에 키워봤어”라고 말하며 콩나물 키우기를 제안했다.→교사지원(자료)



“여기 배꼽에서 뿌리가 나온데!”
“어떻게 자랄까?”
“콩나물야 잘 자라라!”



[사진27]

[사진28]

★ 유아들이 키운 콩나물은 조리실로 전달되어 맛있는 ‘아귀찜 콩나물’로 변신해 급식에 제공되었다.
→교사지원(기타 : 조리실에 콩나물 요리 요청)

3. 콩의 변신 - 두부 만들기

식당 놀이가 진행되며 콩나물에 대한 관심과 함께 콩으로 만들어지는 두부를 궁금해 하였다. “두부는 사야 돼요?”, “못 키워요?”라는 유아들의 질문에 교사는 두부 만드는 과정을 보기로 제안했다. 유아는 과정을 보며 만들어 보기를 원했고 직접 콩을 갈아 두부를 만드는 곳을 섭외해 유아들이 두부를 직접 만들어 볼 수 있도록 했다. →교사지원(상호작용, 일과)



① 불린 콩을 맷돌로 갈아요.

② 같은 콩을 끓여 틀 안에 넣어요.

③ 꾸욱 눌러요.

④ 두부 완성!!!!

[사진29]

★ 유아는 직접 만든 두부가 반찬으로 만들어진 모습에 환호했고 부모님은 즐겁게 먹는 자녀의 변화에 놀라워했다.

4. 년 이름이 뭐니?

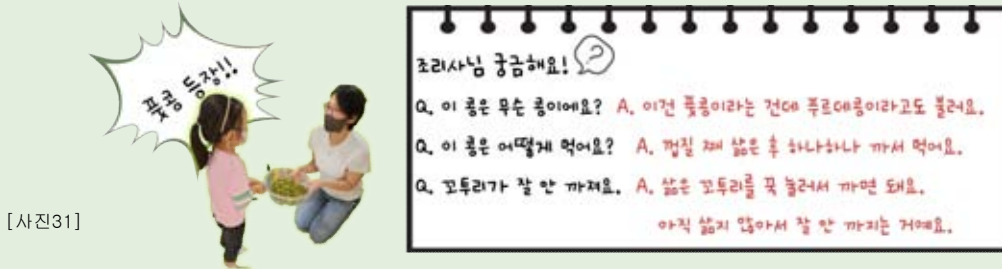
콩 놀이에 대한 부모 지원으로 껍질 콩이 어린이집으로 배달되었다. 콩 꼬투리만 경험했던 유아들은 즐기 꽤 배달된 껍질 콩을 보며 또 다른 호기심을 가졌다. *부모 지원 : 풋콩 제공(자료)



“우와 껍질 콩은 진짜 같다!”
“들어보니까 정말 무거워!”
“책과 콩나무에 나오는 콩 같아!”

[사진30]

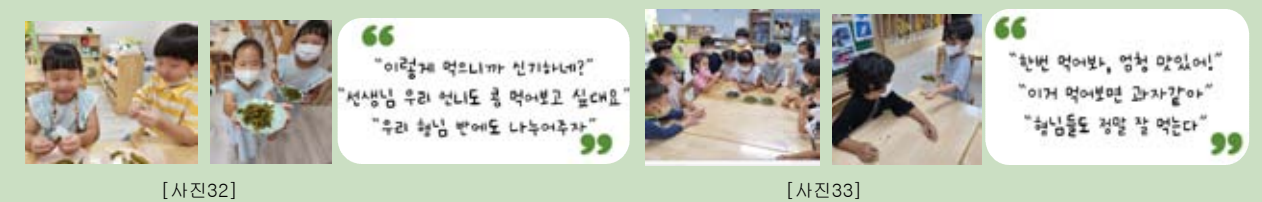
★ 유아는 이전의 경험처럼 꼬투리를 까려고 시도하나 잘 되지 않자 이유에 대해 탐색하였고 교사와 함께 콩의 이름과 까는 방법, 먹는 방법을 조리사 선생님께 묻기로 했다.→교사지원(상호작용, 기타)



5. 맛있는 콩 친구를 소개합니다.

조리사님이 삶아주신 콩이 전달되었다. 유아는 익힌 꼬투리와 콩을 탐색하며 변화된 콩의 색깔 모양 맛에 관심을 보였다. 유아는 콩을 나누어 먹자는 의견을 내고 그릇에 담아 형님반으로 갈 것을 제안해 함께 방법과 시간을 정해 방문했다. 유아는 형님들에게 콩 이름과 먹는 방법을 소개하고 맛보기를 권했다. 형님들은 동생이 가져온 콩에 적잖이 당황했지만 반갑게 맞아주고 콩을 맛보기 시작했다.

→교사지원(기타:형님반과 시간 조율, 상호작용, 일과)



평가

유아는 서로의 경험을 공유하며 콩 메뉴를 정하고 식당 놀이를 주도했다. 또한 일상에서 접했던 콩나물과 두부 만들기를 직접 경험하며 콩에 대한 몰입과 깊은 탐색을 이어나갔다. 이러한 관심은 다른 사람에게도 콩의 맛을 설명하고 권하는 놀이까지 확장되며 유아에게 자긍심을 갖게 했다.

놀이 연계 : [지역사회] 로컬푸드와 전통시장 방문

기대효과

- 로컬 푸드를 방문해 콩이 들어간 음식을 찾으며 반가움을 느끼고 지역사회를 인식할 것이다.
- 콩으로 만든 다양한 상품을 관찰하며 관련 음식에 재미를 갖고 자발적 맛보기를 지속할 것이다.

1. 우리 주변에서 콩을 찾아라!

주변에서 콩이 들어간 음식을 찾는 유아의 모습에 로컬 푸드와 전통시장 방문을 계획했다. 로컬 푸드에서 콩이 진열된 곳을 찾아 어떤 종류의 콩이 있는지 탐색하고 콩이 들어간 식품도 찾아보았다.



★뽕튀기 콩, 콩강정, 두부 과자와 두유 등을 궁금해 해 직접 사와 맛을 보았다.→교사지원(일과, 자료)

2. 콩 튀기기 특공대

유아가 맛 본 콩 중 가장 좋아하는 것은 바삭하고 담백한 맛의 빵튀기 콩이었다. 그동안 경험했던 식감과 다른 콩을 먹으며 어떻게 만드는지 궁금해 하는 유아를 위해 빵튀기 가게 방문을 계획하였다.



[사진35]

★ 콩이 튀겨지는 과정을 경험하고 갓 튀긴 콩을 먹으며 즐거워하였다. 튀긴 콩은 유아의 요구에 따라 가정으로 보내졌고 콩과 함께 행복한 유아들의 사진이 전달되었다.→**교사지원(상호작용, 일과, 기타)**

🌱 평가

우리 주변에서 콩을 많이 접할 수 있는 지역사회 기관을 방문하여 유아들은 콩으로 만들어진 다양한 상품 찾기를 즐기고 콩을 매개로 지역상인과 소통하며 사회관계를 넓혔다. 또한 콩 튀기기를 체험하며 새로운 경험에 들었고 이 맛을 가족에서 소개하고 싶어 몸과 마음이 매우 분주했다.

III. 활동 평가

1. 유아의 변화

- 놀이 전 콩을 거부했던 유아들이 먼저 콩을 찾아 먹게 되었고 콩이 들어간 음식 찾기에 흥미를 보이며 식재료에 대한 탐구가 이어지고 있다.
- 콩 이외의 옥수수 오이고추 당근 등 텃밭 작물에 호기심을 갖고 맛보기를 시도하며 식재료 본연의 맛을 느끼고 표현한다.
- 콩에 대한 긍정적 인식은 버섯, 양배추, 콜라비 등 낯선 식재료에 대한 거부감을 완화시켰다.

2. 교사의 평가

- 놀이를 통한 콩에 대한 관심이 유아들에게 자발적 맛보기를 시도하게 했다는 것이 놀라웠다.
- 유아의 놀이와 일상생활지도를 함께 하는 것이 가능할까? 라는 의문을 갖고 시작한 새로운 도전이었지만 결과에 뿌듯함을 느꼈다.
- 놀이 관찰의 중요함을 알게 되었고 놀이로도 일상생활 지도를 할 수 있다는 자신감이 생겼다.
- 놀이에 대한 부모의 관심이 적은 유아의 경우 식습관 변화의 효과가 미미해 가정연계의 중요성을 깨달았다.
- 놀이를 지원하는 지역자원과 인적자원이 뒷받침된다면 그 효과는 더 커진다는 것을 알게 되었다.

3. 부모의 내러티브(narrative)

- 황★준 엄마 : 콩을 먹기 싫어해서 주지 않았는데 이렇게 콩을 잘 먹는지 몰랐습니다. 앞으로 콩 요리를 자주 해주어야겠어요.
- 박★을 엄마 : 콩 놀이 후 이전보다 콩을 더 잘 먹습니다.
- 이★은 엄마 : 밥에 있는 콩을 먹지 않는데 튀겨온 콩은 잘 먹네요. 놀라워요.
- 서★우 엄마 : 저도 콩을 싫어했는데 아이가 찾아 저도 조금씩 먹고 있어요.
- 안★준 엄마 : 마트에 가면 콩부터 찾는답니다.



4. 동료교사의 내러티브(narrative)

- 유○희 조리사 : 콩 놀이로 콩을 이렇게 잘 먹게 될지 몰랐어요.
- 김○진 교사 : 요리활동을 많이 해봤지만 식재료에 대한 관심을 지속시키기엔 어려움이 있었어요. 놀이가 답이었네요.
- 이○주 교사 : 식사지도로 아동학대 문제가 많이 나오는데 이렇게 즐겁게 먹는 경험이 바람직하네요.
- 송○연 교사 : 교실 가득 콩이 뿌려진 모습을 보고 아이들이 진짜 놀이를 하고 있구나 느꼈어요.
- 문○경 교사 : 삶은 콩을 선물 받은 우리반 아이들도 콩을 먹기 시작했어요.
- 제○희 교사 : 콩만 보면 ○○반이 생각나요. 콩 홍보대사가 된 아이들을 보면 흐뭇해요.
- 심○아 교사 : 영아반에서도 기본생활 습관 형성에 적용해보면 좋을 것 같아요.
- 이○주 교사 : 놀이 속에서 정리놀이를 해 볼 수 있을까 조언을 구하게 되었어요.
- 김○수 교사 : 콩처럼 놀이와 일상을 연결하는 재미있는 소재가 있는지 찾아봐야겠어요.
- 김○화 교사 : 저도 자극받아서 등원이나 낮잠을 놀이로 풀 수 있는 일상생활 지도를 고민 중이에요.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

이번 콩 놀이로 유아들의 콩에 대한 거부감이 없어지며 건강하고 즐거운 식습관의 기초를 마련하게 되었다. 콩에 대한 긍정적 인식이 확립된 유아들은 낯선 식재료에 대한 거부감보다는 호기심을 먼저 보이고 탐색을 시도하는 모습이 관찰되었다. 유아의 콩에 대한 관심은 놀이가 끝난 지금도 지속되고 있어 이후 지역에서 열리는 ‘○○콩 축제’의 참여를 예정하고 있다. 가정과 어린이집을 포함해 유아들을 둘러싼 더 넓은 사회 속에서 다양한 경험을 할 수 있도록 하는 교사의 고민은 지속될 예정이다. 또한 우리 반의 놀이가 편식을 하는 다른 반 유아에게도 긍정적인 영향을 주었다는 의견이 있어 이후 다른 반과의 연계를 통한 아이들의 건강하고 즐거운 식습관 형성 프로그램을 계획 중에 있다.

콩으로 놀이를 하는 기간 동안 많은 시행착오를 겪었지만 유아와 함께 문제를 풀어나가며 즐겁고 보람된 시간을 보냈다. 놀이를 통한 일상생활의 변화는 놀이중심 보육과정을 진행하는 교사들에게 많은 질문과 도전을 하게한다. 향후 프로그램의 일반화를 위한 제언을 한다면,

첫째, 놀이 속에서 유아가 충분히 경험하고 친해지도록 기다려주는 교사의 자세가 필요하다. 먹는 것에 집중하여 다양한 양념으로 조리된 맛을 서둘러 제공하기보다 유아 스스로 놀이를 통해 식재료와 친숙히 친해지며 본연의 맛을 궁금해 하는 자발적 요구를 기다려주어야 한다.

둘째, 맛보는 과정에서 삶은 콩은 싫어하지만 튀긴 콩에 흥미를 보이는 유아가 관찰되었다. 이는 ‘편식’이라는 단어에 갇힌 교사의 편견을 일깨우는 계기가 되었다. 유아의 개별성을 고려하지 못하고 ‘삶은 콩을 먹지 않는다’는 사실로 ‘편식이 있다’고 단정하는 오류를 범하였다. 교사는 식재료의 조리 방법은 다양하며 유아마다 좋아하는 형태가 있음을 인정하고 유아가 즐겁고 건강하게 먹는 법을 찾아가도록 지원하는 역할을 해야 한다.

셋째, 건강하고 즐겁게 먹기 위한 놀이 속 일상생활 지도를 유지하기 위해 놀이소재 개발에 대한 고민과 놀이에 다가가는 교사의 창의적 사고가 필요하다.

넷째, 놀이에 대한 학부모의 관심이 적은 유아는 식습관 변화의 효과가 미미했던 것으로 평가되었다. 가정에 놀이를 전달하고 부모와 의사소통을 활발히 한다면 더 좋은 결과를 얻을 것이라 생각한다. 놀이의 적극적 홍보, 전달, 안내 등 다각적 시도가 수반되어야 할 것이다.

다섯째, 이번 프로그램은 놀이 속에서 건강하고 즐겁게 먹는 식습관 지도를 다루었지만 이후에는 영

유아가 독립된 인격체로 성장하는 데 기초가 되는 등원, 인사, 낮잠, 자조기술 등 다양한 일상생활을 놀이에 반영해 볼 것을 제언한다.

1. 2023년 연간 프로그램 계획

놀이를 통한 일상생활 지도의 효과를 체감하여 2023년 연간 프로그램에는 놀이 주제와 연계한 등원, 인사, 낮잠 등 다양한 일상생활 놀이를 계획하였다.

2023학년도 만 3세 연간 계획안

월	3월	4월	5월	6월	7월	8월
놀이주제	 안녕하세요?	 공룡이 나타났대	 찾았대! 곤충	 다같이 똘자 동네 안바퀴	 물과 함께 떠나볼래?	 휴과 모래
일상놀이	▶ 똘이 실락 손잡고 ▶ 선생님 발 위에서 움직여	▶ 공룡 발바닥 징고다리 ▶ 공룡알을 굴러다	▶ 곤충들의 낮잠 ▶ 꽃밭에 누워	▶ 이뽀 놀이터 ▶ 낮잠지도를 만들어요	▶ 만약에 물이 없다면? ▶ 깨끗한 물 만들어	▶ 건강한 몸에서 자라요 ▶ 어떤 폭룡왕이 좋아?
요소	등원 / 인사		낮잠		건강 / 위생	
월	9월	10월	11월	12월	1월	2월
놀이주제	 줄과 천	 나랏말싸미	 꿀과 깨	 반짝이는 빛	 도구와 기계	 궁금하다! 영남반
일상놀이	▶ 나만의 요새 ▶ 포개고 집고	▶ 나의 이름은 ▶ 오늘의 뉴스-인터뷰	▶ 우리는 자라세 ▶ 알만음약회	▶ 꼭꼭숨어라 그림자놀이 ▶ 나의 목소리가 들려	▶ 특별한 음식을 쓰래기 ▶ 골고루 그릇	▶ ○○반 레시피 ▶ 영남저장 해봐요
요소	자조기술 / 정리		배려 / 협동		식습관	

V. 참고 문헌

김수란(2019). 어린이집 보육교사의 건강관심도와 식습관이 영유아 식생활 지도에 미치는 영향. 연세대학교 교육대학원 석사학위 청구 논문.

김은미(2017). "어린이 영양지수를 이용한 강화군 영·유아의 식행동 실태 평가" 東아시아食生活學會誌 = Journal of the East Asian Society of Dietary Life, 27(1): 17~28

문수영, 조민주(2019). 열린어린이집을 적용한 만 4세반 교사의 유아 식습관 개선에 대한 실행연구. 영유아교육지원연구 4(1), 69-93

문지연(2019). <토마토>프로젝트 활동을 통한 유아의 올바른 식습관 형성:대구교육대학교 교육대학원 석사학위 논문

보건복지부(2019). 2019 개정 누리과정 해설.

정연향, 김정희(2016). 미취학 아동의 영양지수 평가 및 관련 요인. 대한지역사회영양학회지, 21(1), 1-11.

정옥분 외(2022). 제4차 표준보육과정을 반영한 보육학개론. 서울:학지사.

함주현(2021). 학부모와 교사의 영유아기 식습관 관리 지도 인식에 관한 연구. 인문사회21 10(4), 1149-1161.

허미숙, 최선영(2016). "어린이 영양교육 실태 및 영양상태 분석" 한국식품영양학회지 = The Korean journal of food and nutrition, 29(6): 1070~1078

홍정민 (2017). 학위논문(석사) -- 서울대학교 대학원, 식품영양학과, 2017.8. 지도교수: 윤지현

Loewenstein, G., Price, J., & Volpp, K. (2016). Habit formation in children: Evidence from incentives for healthy eating. Journal of health economics, 45, 47-54.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

의정부시
공립어룡어린이집

수 상	최우수상
프로그램	불통을 소통으로 통하게 하는 통통통 놀이
원 장	김승원
참여교사	송영자, 양보라

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

교육부는 국정과제 구현과 출발선 평등 실현을 위해 2017년 12월 ‘유아교육 혁신방안’을 발표하였다. ‘유아교육 혁신방안’의 주요 내용으로 ‘유아가 중심이 되는 놀이 위주의 교육과정 개편’이 명시되었다. 즉, 현재 유아교육은 ‘놀이’를 배움이 일어나는 가장 중요한 원천으로 보고 있다. 유아의 놀이는 일상 속에서 자연스럽게 나타나며 일상생활 속에서 이루어지고 있다. 따라서 놀이를 통해 유아의 일상생활을 보다 더 건강한 생활로서 성장시킬 수 있다.

유아의 ‘일상생활’은 주어진 환경에 따라 모두 다르다. 바다 근처에 살고 있는 유아라면 ‘바다’를 자주 경험하는 것이 일상생활이 될 수 있으며, 주변 환경이 ‘산’으로 구성되어 있는 곳이라면 유아의 일상생활은 ‘산’과 관련되어 있을 것이다. 그렇다면 ‘장애통합어린이집’에 다니는 유아는 어떨까? 장애통합어린이집에 다니고 있는 유아는 장애유아와 비장애유아가 함께 어울려 지내는 환경이 ‘일상생활’이 될 수 있으며 이러한 일상생활은 유아가 한 개인으로서 성장하는데 영향을 미칠 수 있다.

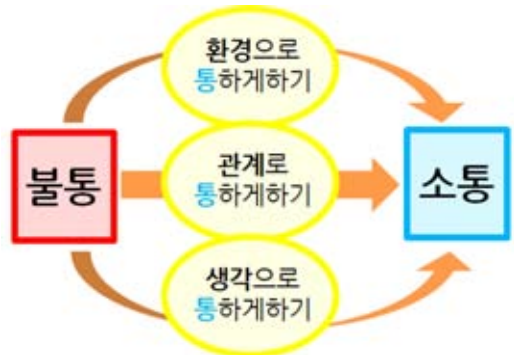
현재 장애통합어린이집에서 이루어지는 통합교육에서 사회성 발달을 중요한 통합의 이유와 성과로 꼽고 있지만 실제로 장애유아와 비장애유아의 사회적 관계의 현실상황은 그 중요성에 비해 긍정적이지는 않다(백상수,2020). 현재 운영하고 있는 장애통합반에서도 ‘장애유아와 짝이 되면 실망하는 비장애유아의 모습, 장애유아가 불편하게 했다고 자주 이르는 비장애유아의 모습’ 등 장애유아와 비장애유아의 일상생활 속 문제점이 자주 나타났다. 왜 이러한 문제상황이 반복되는지에 대해 논의한 결과 문제는 장애유아와 비장애유아의 ‘불통’에서부터 시작되었다는 것을 알 수 있었다. 장애유아는 평소 언어적 의사소통을 어려워하였으며, 비장애유아는 장애유아가 어떤 마음으로 행동하는 것인지 잘 알 수 없었다. 또한 장애유아도 비장애유아의 마음과 생각에 관심을 가지기 보다는 본인의 생각대로 행동하려는 성향이 강했다. 이에 본 프로그램은 장애통합어린이집에 다니고있는 유아의 ‘일상생활’의 문제점인 ‘장애유아와 비장애유아의 불통’을 ‘소통’으로 바꿀 수 있도록 하는 것을 목적으로 두었으며, 이를 개선하기 위해 ‘**불통을 소통으로 통하게하는 통통통 놀이**’를 계획하고 진행하기로 하였다.

▪ 왜 사회적 관계 향상을 강조하는가?

- ① 사회성(sociality)이란 일반적으로 집단생활에 잘 적응하는 능력, 집단을 만들어 생활하려는 인간의 근본 성질을 말하며, 바람직한 대인관계를 형성하고 유지하는 행동이라 할 수 있다. 즉, **사회성은 인간이 살아가는 데 필요한 아주 중요한 요소**로 다른 사람과 친밀한 관계를 형성하고 유지하는 능력이 다(장애아보육,2017).
- ② 2019 개정누리과정에서 추구하는 인간상은 건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, **더불어 사는 사람**이다. 개정누리과정은 유아가 가족, 이웃, 동식물과 주변 환경에 관심을 가지고 소중히 여기며, 서로 배려하는 마음과 태도, 책임 의식을 가진 더불어 사는 사람으로 성장해 갈 수 있도록 돕는다(2019 개정누리과정 해설서,2019).

본 프로그램은 장애유아와 비장애유아의 불통을 소통으로 바꾸기 위해 ‘환경놀이, 관계놀이, 생각놀이’ 3가지의 놀이로 유형을 나누었다. 장애유아와 비장애유아가 원활한 소통이 이루어지기 위해서는 환경적 차원의 상호작용을 촉진시켜야한다. 전체 영유아를 대상으로 질적인 상호작용이 발생할 수 있는 분위기를 만들고, 서로 돕고 존중하는 학급이 될 수 있도록 하기 위해서는, 어린이집에서 진행되는 하루 일과 전반에 걸친 놀이가 필요하다. 따라서 **첫 번째 놀이**로 장애유아와 비장애유아의 사회적 상호작용을 촉진할 수 있는 **환경**을 풍부하게 제공하는 ‘**환경놀이**’를 계획하였다.

유아는 세상의 모든 사람, 모든 것과 관계를 맺고 싶어한다. 유아는 주변의 또래, 교사 등 모든 사람에게 관심을 갖고 소통하려는 경향이 있다. 이러한 소통은 대부분 놀이를 통해 이루어지며 이 과정을 통해 유아는 다른 사람의 감정을 소중히 여기고 서로 필요한 도움을 주고 받을 수 있다. 따라서 **두 번째 놀이**로 ‘함께하는’ 속성을 지닌 놀이를 통해 장애유아와 비장애유아의 **관계**를 긍정적으로 개선할 수 있도록 하는 ‘**관계놀이**’를 계획하게 되었다.



[그림1-1] 불통을 소통으로 통하게 하기

장애유아와 비장애유아가 자연스럽게 긍정적인 소통을 하기 위해서는 학급 내에 서로의 개인차를 인정하고 수용할 수 있는 분위기가 형성되어있어야한다. 따라서 **세 번째 놀이**는 장애인식개선교육을 통해 장애를 긍정적으로 받아들일 수 있도록 하고, 이를 기반으로 한 유아주도적 놀이를 통해 서로를 배려하고 존중하는 **생각**을 기를 수 있도록 ‘**생각놀이**’를 계획하였다.

본 프로그램은 놀이를 통해 장애유아와 비장애유아가 함께 지내는 일상생활의 문제점을 개선할 수 있도록 서로의 사회적 관계 향상을 도모하기 위한 프로그램이다. 목적으로는 첫째, 놀이를 통해 장애유아와 비장애유아가 서로를 존중하고 배려하며 수용하는 과정이 일상생활 속에서 자연스럽게 이루어지도록 한다. 둘째, 함께하는 것 속에 질서가 존재한다는 것을 배우며, 그 안에서 느껴지는 즐거움과 기쁨을 느낀다. 셋째, 본 어린이집의 장애통합 교육의 목적인 ‘장애아와 비장애아가 통합을 통하여 사회성 향상 및 긍정적 자아감 및 존중감이 발달할 수 있도록 돕는다.’에 도달할 수 있도록 한다.

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

1) 일상생활 속 놀이의 중요성

유아에게 놀이는 단순한 경험이 아니라 세상을 살아가며 만나는 수많은 문제를 해결하고 배워 가는 삶과 삶의 방식이다. 따라서 교사는 놀이를 통해 유아의 일상생활을 보다 더 성숙하고 건강한 사람으로서의 일상생활로 성장시킬 수 있다. 교사는 유아의 놀이를 관찰하고 적절히 지원하며 풍요롭고 다채로운 놀이가 될 수 있도록 도울 수 있다. 유아는 그러한 놀이를 통해 성장할 수 있고, 교사 또한 이러한 과정을 통해 질 높은 교사로서 성장할 수 있다.

2) 장애통합교육의 중요성

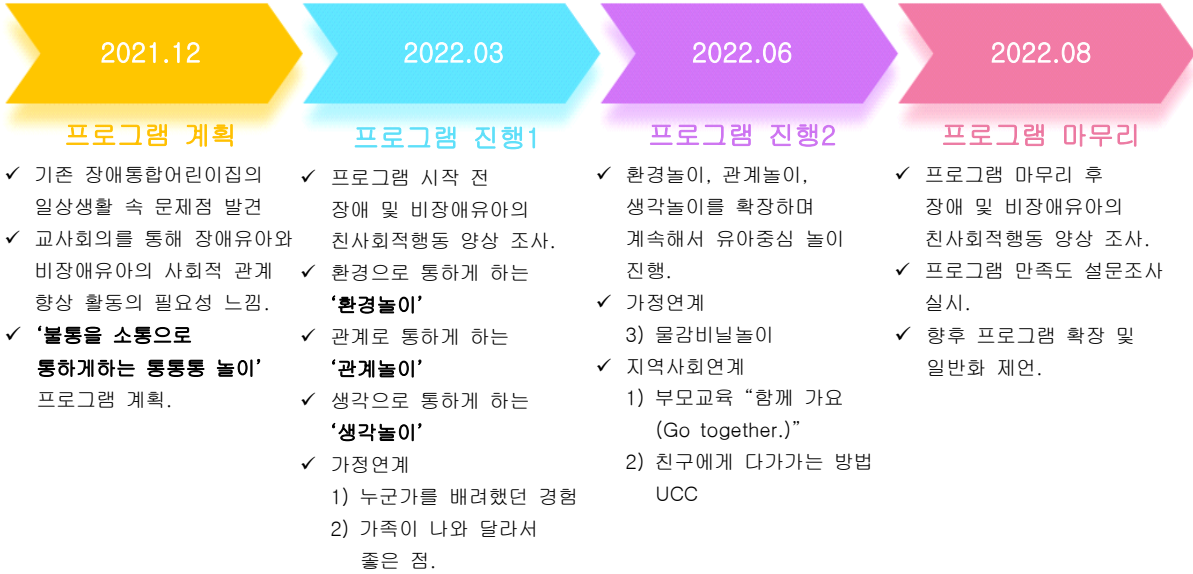
통합교육은 다양한 교육적 필요와 능력을 지닌 영유아들이 함께 교육을 받는 프로그램으로 특징은 장애영유아와 비장애영유아가 사회적 활동이나 교수 활동에서 의미 있는 상호작용을 하는 것이다. 현재 다양한 나라와 문화를 가진 사람들이 함께 생활하고 있는 우리 사회에서는 그 어느 때보다 사회적 통합이 강조되고 있으며 장애통합교육은 영유아기에 나와 다른 구성원에 대한 존중과 이해를 배우며 편견보다는 개별성을 알고 대처하는 방법을 습득할 수 있다. 장애영유아는 통합교육을 통해 또래들의 나이에 적절하고 바람직한 행동을 배울 수 있으며, 인지 및 언어발달이 촉진될 수 있다(장애아보육,2021).

본 프로그램은 일상생활 속 놀이와 장애통합교육이 어우러질 수 있도록 하여, 유아주도적 놀이를 통해 장애유아와 비장애유아가 타인을 존중하고 배려하는 마음을 가지며 나아가 장애에 대한 올바른 이해와 긍정적인 태도를 조기적으로 교육함으로써 함께 더불어 살아가는 마음을 지닌 사람으로서의 성장을 목적으로 두고 있다.

2. 본 론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간



[그림2-1] 프로그램 활동기간

2) **활동대상** : 만 5세 비장애유아 12명, 장애유아 3명을 대상으로 실시하여 진행한 뒤, 점차 가정과 연계하여 가정 속 생활에서도 이루어질 수 있도록 하였으며, 타 어린이집에 UCC를 보내어 캠페인을 진행하는 등 지역사회로 연계하게 되었다.

3) 프로그램 연간

① 프로그램의 구성

<'불통을 소통으로 통하게하는 통통통놀이' 프로그램 구성>

교수방법	놀이명	놀이 예시
환경 구성을 통하여 장애유아와 비장애유아의 사회적 상호작용 촉진	환경으로 통하게 하는 '환경 놀이'	<ul style="list-style-type: none"> - 아침 인사 놀이 (매일 아침 장애유아와 비장애유아가 짝을 이룬 뒤, 함께 노래를 부르고 손뼉을 치며 아침인사를 나눈다.) - 오늘의 반장 (장애유아와 비장애유아 모두가 하루에 한 명씩 돌아가며 반장이 되어 교사 또는 또래유아에게 도움을 주는 경험을 한다.) - 식단 소개하기 (글자를 잘 읽는 장애유아가 비장애유아들에게 매일 '오늘의 식단'을 소개해준다.) - 함께 줄서기 (장소를 이동할 때 비장애유아가 장애유아의 손을 잡고 이동을 돕는다.) <p>→ 모든 활동과 놀이가 매일 매일 이루어질 수 있도록 하여 상호작용을 촉진할 수 있는 환경이 풍부히 일어날 수 있도록 한다.</p>

<p>‘함께하는’ 속성을 지닌 놀이를 통해 장애유아와 비장애유아의 긍정적인 사회적 관계 증진</p>	<p>관계로 통하게 하는 ‘관계 놀이’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 너하고 나하고 로션 놀이 (친구의 손에 로션을 발라주며 자유롭게 놀이한다.) - 은박지 신발 만들어주기 (친구의 발에 은박지를 감싸서 신발을 만들어주고 꾸며준다.) - 칭찬스티커 놀이 (일과 중 친구를 칭찬하고 싶을 때 칭찬스티커를 친구의 몸에 붙여주며 칭찬의 말을 건넨다.) <p>→ 놀이의 소재(로션, 은박지 등)를 풍부히 제공하여 유아주도적인 놀이가 일어난 후 자연스럽게 확장될 수 있도록 하며, 비장애유아와 장애유아가 ‘서로 주고 받는 형태’의 놀이가 이루어질 수 있도록 상호작용한다.</p>
<p>장애인식 개선교육을 기반으로 한 유아주도적 놀이를 통해 타인을 배려하고 존중하는 태도 형성</p>	<p>생각으로 통하게 하는 ‘생각 놀이’</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 배려는 어떻게 하는 걸까? (동화를 보며 친구를 배려하기 위한 방법에 대해 생각해본다.) - 친구를 배려하는 방법 실천하기 (모두 함께 생각해본 ‘친구를 배려하는 방법’을 어린이집 생활 속에서 실천한다.) - (장애인식개선교육) 모두 모두 달라요, 스프링의 뇌 (친구와 나는 다를 수 있음을 인정하고 서로를 존중하는 마음을 가진다.) - 친구와 나는 할 수 있는 것이 달라요 (친구와 나는 할 수 있는 것이 다르다는 것을 알고, 친구가 우리반에서 가장 잘 하는 것을 생각해본다.) - 친구에게 다가가는 방법 (친구가 좋아하는 말과 놀이를 관찰해보고 친구에게 먼저 다가가본다.) <p>→ 장애인식개선교육을 통해 비장애유아의 장애수용태도를 긍정적인 방향으로 변화시킬 수 있도록 상호작용하며, 이를 바탕으로 유아주도적인 놀이가 이루어질 수 있도록 한다.</p>

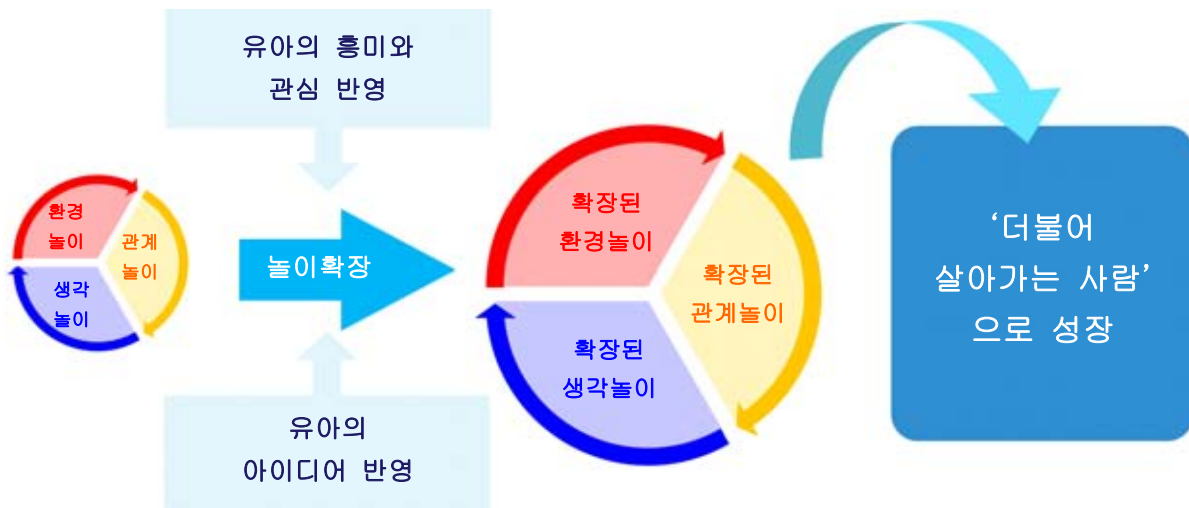
② 프로그램의 연간계획안

<‘불통을 소통으로 통하게하는 통통통놀이’ 프로그램 연간계획안>

월	놀이명	주제	세부 내용
3	생각 놀이	불통의 원인 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - (장애인식개선교육①) 스프링의 뇌 - 나와 내 친구가 느끼는 것은 달라요. - 친구는 어떤 생각을 하는 걸까요? - 말로 표현하는 것 말고도 표현하는 방법이 있어요.
4	환경 놀이	관계를 이해해요	<ul style="list-style-type: none"> - 친구와 나에게는 보이지 않는 경계선이 있어요. - 배려는 어떻게 하는 걸까요? - 친구를 배려하는 방법 - 친구가 무엇을 좋아하는지 관찰해요. - (가정연계①) 누군가를 배려했던 경험
5	관계 놀이	같이 놀면 재미있어요	<ul style="list-style-type: none"> - 친구가 좋아했던 것으로 함께 놀이해요. - 은박지 신발 만들어주어요. - 칭찬스티커 놀이해요.

6	생각 놀이	소통의 방법 찾기	<ul style="list-style-type: none"> - (장애인식개선교육②) 모두 모두 달라요. - 친구와 나는 할 수 있는 것이 달라요. - (가정연계②) 가족이 나와 달라서 좋은 점 - 친구에게 다가가는 방법 - (지역사회연계①) 부모교육 “함께가요, go together.”
7	관계 놀이	친구도 나도 좋아하는 놀이를 해요	<ul style="list-style-type: none"> - 친구에게 다가가는 방법을 실천해요. - 너하고 나하고 로션놀이 - 로션에 물감을 섞어서 놀아요. - (가정연계③) 물감 비닐 놀이를 해요.
8	생각 놀이	소통하는 방법을 널리 알려요.	<ul style="list-style-type: none"> - 친구에게 다가가는 방법을 다른 어린이집 친구들에게도 소개해주고 싶어요. - 친구에게 다가가는 방법 UCC를 만들어요. - (지역사회연계②) UCC를 다른 어린이집 친구들에게 소개해요.
9	관계/생각 놀이	꼭 대화로만 소통해야 할까요?	<ul style="list-style-type: none"> - 말이 아니라 행동으로 표현하는 친구의 감정에 대해 생각해요. - 표정과 행동을 보면 알 수 있어요. - 감정놀이를 해요.
10	생각 놀이	우리가 함께 살아가는 사회	<ul style="list-style-type: none"> - 휠체어를 탄 친구는 놀이터에서 어떻게 놀 수 있을까요? - 우리 동네 놀이터의 문제점 - 모든 어린이가 함께 놀 수 있는 놀이터를 생각해요. - 모두가 함께 놀 수 있는 놀이터 만들기
11	관계/생각 놀이	모두가 평등하고 존중받는 사회	<ul style="list-style-type: none"> - 다르다는건 중요하지 않아요. - 초등학교에서 새롭고 특별한 친구를 만난다면? - 우리는 서로 다르기 때문에 함께일 때 더 재미있다.
12	비고	<ul style="list-style-type: none"> ✓ ‘환경놀이’는 매일 이루어짐으로써 장애유아와 비장애유아의 풍부한 사회적 상호작용이 일어날 수 있도록한다. ✓ 유아의 흥미와 관심에 따라 놀이를 유동적으로 조정한다. 	

4) 활동방법



[그림2-2] '통통통' 놀이 활동 방법

① 환경으로 통하게 하는 “환경놀이”

본 프로그램은 일상생활 속에서 ‘환경놀이’가 매일 매일 이루어질 수 있도록 하는 것에서부터 시작된다. 환경놀이란, 장애유아와 비장애유아가 사회적 상호작용이 자연스럽게 일어날 수 있도록 하는 환경적 요소를 지닌 놀이를 말한다. 환경놀이를 처음 시작할 경우, 장애유아와 비장애유아가 서로에게 도움을 주거나 도움을 받는 상황을 어색해하거나 거부하는 모습을 보일 수 있다. 이때, 교사의 적절한 상호작용과 칭찬으로 유아의 자신감을 상승시키고 동기를 유발할 수 있다. 장애유아와 비장애유아의 상호작용을 촉진할 수 있는 환경을 계속해서 제공하는 환경놀이를 통해 사회적 관계를 긍정적으로 변화시킬 수 있다.

② 관계로 통하게 하는 “관계놀이”

관계놀이는 사람과의 접촉을 기반으로 하는, ‘함께하는’ 경험에 중점을 두는 정서·사회적 놀이이다(백상수, 2022). 장애유아와 비장애유아의 흥미와 관심에 따라 놀이 요소를 정하며, 본 어린이집에서는 로션과 물감, 은박지, 스티커 등을 활용할 수 있었다. 놀이 방법을 계획하여 진행하나, 유아의 흥미에 따라 유동적으로 놀이방법을 조정할 수 있으며, 가장 중요한 것은 ‘함께하는’ 경험이 계속해서 일어날 수 있도록 ‘주고 받는 형태’의 놀이가 이루어질 수 있도록 하는 것이다.

③ 생각으로 통하게 하는 “생각놀이”

장애인식개선교육은 비장애유아의 장애수용태도를 긍정적 방향으로 변화시키는 데 의미있는 효과를 나타내었다(임영심, 전순한, 류기덕, 2013). 생각놀이는 장애인식개선교육을 기반으로 유아주도적인 놀이가 이루어질 있도록 하는 놀이이다. 본 어린이집에서는 ‘스즈짱의 뇌’, ‘모두 모두 달라요.’ 등 장애인식개선교육 동화자료를 사용하였고, 유아의 흥미와 관심에 따라 친구를 배려하는 방법과 친구에게 먼저 다가가는 방법을 생각해 보는 등의 놀이를 진행할 수 있었다.

본 프로그램은 환경놀이, 관계놀이, 생각놀이가 일상생활 속에서 충분히 진행될 수 있도록 하며 유아의 흥미와 관심에 따라 유연한 방법으로 놀이를 확장해 나가는 형태로 진행된다. 이때, 교사는 지식 전달자로서의 전문가가 아니라 유아의 놀이를 잘 알고 있는 전문가가 되어 유아와 함께 성장해 나가야 한다. 교사는 놀이하는 유아가 무엇을 하고 있는지, 놀이를 지속해나가기 위해서는 무엇이 필요한지, 무엇을 배우고 있는지에 대해 끈임없이 관찰해야 하며, 유아의 놀이 지원을 통해 유의미한 배움이 일어날 수 있도록 해야 한다.

2. 프로그램 세부 활동 내용

1) 환경으로 통하게 하는 “환경놀이”

기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 매일 함께하는 환경놀이를 통해 장애유아와 비장애유아가 친숙해지는 경험을 한다. - 친구와 도움을 주고 받는 경험을 통해 친구를 존중하고 배려하는 태도를 갖는다. - 장애유아가 비장애유아보다 잘 하는 것이 있음을 안다. - 장애유아와 비장애유아가 친구로서 동등한 관계가 될 수 있도록 한다.
누리과정	사회관계>나를 알고 존중하기>내가 할 수 있는 것을 스스로 한다.
내용범주	사회관계>더불어 생활하기>친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.

① **아침인사놀이→세세세 놀이**: 매일 아침 친구와 짝을 이루어 노래를 부르고 손뼉을 치며 인사를 나누었다. 이후, 장애유아와 비장애유아가 함께 노래를 부르며 손뼉을 치는 세세세놀이를 확장되었다.



교사의 도움을 받으며 장애유아와 비장애유아가 노래를 부르며 손뼉을 치며 아침 인사를 나누는 모습



교사의 도움없이 장애유아와 비장애유아가 함께 손뼉을 치며 아침 인사를 나누는 모습



(놀이의 확장)
장애유아와 비장애유아가 함께 노래를 부르며 손뼉을 치는 세세세 놀이로 확장됨.

② **오늘의 반장**: 모든 유아가 하루에 한 번씩 돌아가며 ‘오늘의 반장’이 되어서 교사 또는 또래유아에게 도움을 주었다. 반장은 간식시간 행주로 책상 닦기, 하원하는 친구에게 인사하기, 오늘 칭찬하고 싶은 친구 1명 칭찬해주기 등의 역할을 수행하였다.



반장인 비장애유아가 하원하는 장애유아에게 먼저 다가가 인사하는 모습



반장의 역할을 잘 수행하는 장애유아를 보며 친구들이 박수를 쳐주는 모습



반장이 오늘 칭찬해주고 싶은 친구를 1명 칭찬해주는 모습

③ **함께 줄서기, 식단 소개하기**: 줄을 서서 이동할 경우 장애유아의 손을 비장애유아가 잡아주며 안전하게 이동할 수 있도록 도와주었다. 글자를 잘 읽는 장애유아가 비장애유아에게 매일 오늘의 식단을 소개해주었다.



장애유아가 친구들에게 오늘의 식단을 소개해주는 모습



장애유아와 비장애유아가 함께 손잡고 이동하는 모습



비장애유아가 장애유아에게 친근감을 느끼고 편지를 써줌,

놀이 관찰

- 비장애유아의 경우, 놀이 초반에 몇몇은 장애유아와 짝이되면 실망하는 모습을 보이거나 짝이 되는 것을 거부하는 모습을 보였다. 매일 놀이가 진행되자 익숙해지는 모습을 보이며 모든 비장애유아가 장애유아와 짝이 되어도 비장애유아끼리 짝이 된 것과 똑같이 반응하며, 즐겁게 아침인사를 나누는 모습이 관찰되었다.
- 장애유아의 경우, 처음에는 아침 인사를 어려워하였으나 매일 반복해서 아침 인사를 나누자 노래를 흥얼거리며 스스로 짝과 함께 아침인사를 나누는 모습을 볼 수 있었다.

놀이 관찰	<ul style="list-style-type: none"> - 환경 놀이를 통해 비장애유아의 행동을 보며 장애유아가 사회적 기술을 배울 수 있었고, 장애유아와 비장애유아의 사회적 상호작용이 자연스럽게 많이 일어날 수 있었다.
놀이 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 장애유아와 짝이 되는 것에 대해 긍정적인 반응을 보이는 비장애유아부터 장애유아와 짝을 이루어서 아침인사를 진행하였다. 장애유아와 비장애유아가 짝이 되었을 때 장애유아의 작은 변화(예: “**이가 어제는 손뼉을 안 치려고 했는데 오늘은 손뼉을 잘치네?”)도 부각하여 칭찬하며 즐거운 아침 인사 놀이시간이 될 수 있도록 상호작용하였다. - 비장애유아가 먼저 오늘의 반장 역할을 맡을 수 있도록 하여 장애유아가 비장애유아를 보며 사회적 기술을 습득할 수 있도록 하였다. - 비장애유아가 장애유아를 돕는 것 뿐만 아니라 장애유아도 비장애유아를 도울 수 있도록 하여 친구로서 동등한 관계가 될 수 있도록 할 수 있었으며 친구를 존중하고 배려하는 태도를 기를 수 있었다.

2) 관계로 통하게하는 “관계놀이”

기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 관계놀이를 통해 장애유아와 비장애유아가 서로에게 유대감과 즐거움을 느낀다. - 관계놀이를 통해 친구와 함께 놀이하기 위해 지켜야하는 질서를 배운다.
누리과정 내용범주	<p>예술경험>창의적으로 표현하기>다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.</p> <p>사회관계>더불어 생활하기>친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.</p>

① **은박지 신발 만들어주기** : 은박지를 사용하여 친구의 발에 딱 맞는 신발을 만들어주며 놀이하였다. 이후, 비장애유아는 자신의 옷을 은박지로 만드는 놀이에 흥미를 보이며 ‘나만의 은박지 옷 만들기’ 놀이를 하였다. 자신의 옷을 충분히 만들어본 비장애유아는 장애유아에게 은박지로 여러 가지 의류(모자, 완장 등)를 만들어서 선물하며 놀이하였다. 장애유아도 비장애유아에게 선물을 주고 싶어하여서 음식 장난감을 은박지로 포장하여 선물하며 놀이하였다.

		➡		➡
비장애유아가 장애유아에게 은박지 신발을 만들어주는 모습	친구가 만들어 준 은박지 신발		(놀이의 확장 1) 나만의 은박지 옷을 만들며 놀이하는 모습	
		➡		➡
(놀이의 확장 2) 비장애유아가 장애유아에게 은박지 모자, 완장 등을 만들어서 선물하는 모습	(놀이의 확장 3) 장애유아가 장난감을 은박지로 포장하여 선물하는 모습		(놀이의 확장 3) 장애유아가 장난감을 은박지로 포장하여 선물하는 모습	

② **칭찬스티커 놀이** : 일과 중 친구를 칭찬하고 싶을 때 칭찬스티커를 친구의 몸에 붙여주며 칭찬의 말을 건네며 놀이하였다. 이후, 한 명의 친구를 나머지 유아가 모두 칭찬해주는 칭찬샤워놀이로 확장되었다. 칭찬스티커를 받은 장애유아가 기뻐하며 비장애유아를 안아주는 모습이 자연스럽게 나타났다.

		
<p>장애유아와 비장애유아가 서로에게 칭찬스티커를 붙여주는 모습</p>	<p>장애유아가 비장애유아에게 칭찬스티커를 받고 안아주는 모습</p>	<p>(놀이의 확장) 칭찬샤워놀이로 확장됨.</p>

③ **너하고 나하고 로션 놀이** : 로션을 친구의 손에 발라주고 마사지해주며 놀이하였다. 놀이할 때 로션이 부족하지 않도록 풍부한 양을 제공하였다. 장애유아들이 로션의 미끌거리는 촉감과 향기로운 향을 매우 좋아하셔서 놀이가 활발하게 진행될 수 있었다. 유아들은 ‘로션키즈카페’를 구성한 뒤 붓을 사용하여 친구의 손에 로션을 발라주며 놀이하였다. 이후, 로션에 물감을 섞어 놀이하는 것으로 놀이가 확장되었다. 유아들이 많은 양의 로션과 물감을 섞고 싶어하셔서 바닥에 커다란 투명비닐을 깔고 그 위에 로션과 물감을 손으로 마음껏 섞어보며 놀이할 수 있도록 하였다. 물감 놀이를 매우 좋아하는 유아들을 위해 원내 물놀이 행사 중 ‘물감비닐놀이’를 계획하였으며, 학부모님들도 안전요원으로 참여하여 유아와 함께 놀이하였다.

		
<p>장애유아와 비장애유아가 서로의 손에 로션을 발라주며 놀이하는 모습</p>	<p>(놀이의 확장 1) 로션키즈카페를 만들고 붓으로 로션을 발라주며 놀이하는 모습</p>	<p>(놀이의 확장 2) 로션에 물감을 섞어서 놀이하는 모습</p>
		
<p>(놀이의 확장 3) 바닥에 투명비닐을 깔고 로션에 물감을 마구 섞으며 놀이하는 모습</p>		<p>(가정연계) 원내 물놀이 행사 중 ‘물감비닐놀이’로 확장함. 학부모님들도 안전요원으로 참여하여 유아와 함께 놀이함.</p>

놀이 관찰	<ul style="list-style-type: none"> - 비장애유아가 먼저 장애유아에게 은박지 신발을 만들어주거나, 칭찬스티커를 붙여 주며 칭찬하는 등 놀이를 먼저 시도하는 모습을 볼 수 있었다. - 모든 유아가 흥미로워하는 놀이 소재(은박지, 로션 등)로 함께 놀이하기를 시도하자 장애유아도 놀이가 일어나고 있는 공간에 스스로 다가와서 자연스럽게 어울려 놀이하는 연합놀이 형태가 나타났다. - 장애유아의 경우 비장애유아처럼 자연스러운 의사소통이 이루어지지 않았으나, 스티커를 붙여주는 비장애유아를 안아주거나, 음식장난감을 은박지로 포장하여 선물하는 등 비장애유아의 행동에 대한 긍정적인 반응을 나타내는 모습이 관찰되었다. - 관계놀이 중 장애유아가 비장애유아의 마음이 상할 만큼 마음대로 행동하려는 모습을 보이기도 하였다.
놀이 지원	<ul style="list-style-type: none"> - 유아들이 흥미로워하는 놀이 소재를 다양하게 제공하고 그 중 장애유아와 비장애유아가 모두 흥미를 보였던 은박지와 스티커, 로션, 물감 등을 사용하여 관계놀이를 진행하였다. - 비장애유아만 장애유아에게 은박지 선물을 만들어주는 놀이의 형태에 그치지 않고 장애유아도 비장애유아에게 은박지로 선물을 줄 수 있는 것에 대해 계속해서 생각해보고 다양한 방법을 시도한 결과 음식 장난감을 은박지로 포장하여 선물해주는 놀이로 확장할 수 있었다. - 관계놀이 중 장애유아가 비장애유아의 마음을 상하게 했을 때, 교사는 비장애유아와 함께 장애유아가 어떤 마음으로 그랬을 것 같은지 함께 생각해보고 이해하기 위해 노력하였다. 그 후, 장애유아에게도 친구와 함께 놀이할 때 필요한 질서와 예절을 지킬 수 있도록 안내하며 도움을 주었다.

3) 생각으로 통하게하는 “생각놀이”

기대효과	<ul style="list-style-type: none"> - 생각놀이를 통해 비장애유아의 장애수용태도를 긍정적 방향으로 변화시킨다. - 친구를 존중하고 배려하는 방법에 대해 알고, 이를 실천한다. - 먼저 다가가기 힘든 친구에게 다가가는 방법을 생각해본다.
누리과정 내용범주	<p>의사소통>듣기와 말하기>자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.</p> <p>예술경험>창의적으로 표현하기>다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.</p> <p>사회관계>더불어 생활하기>친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.</p>

① **배려란 무엇일까요?** : ‘맛있는 배려’ 동화를 통해 ‘배려’란 무엇인지 생각해보고 친구를 배려하는 방법에 대해 생각해보았다. 동화의 내용을 통해 친구를 배려하기 위해서는 친구가 무엇을 좋아하는지 잘 알아야한다는 것을 알 수 있었으며, 친구를 배려하기 위해서 친구가 좋아하는 말과 놀이를 조사해보고 이를 그림과 글로 표현하여 작품으로 전시하였다. 작품 전시를 통해 내가 조사한 친구뿐만 아니라 다른 친구들이 조사한 친구도 함께 볼 수 있어서 효과적이었다. 조사한 내용을 반영하여 친구를 배려하는 방법을 생활 속에서 실천해볼 수 있었으며, 가정연계 활동으로 가족과 함께 ‘누군가를 배려했던 경험’에 대해 이야기를 나누어볼 수 있었다.



② 친구와 나는 할 수 있는 것이 달라요 : 장애인식개선교육 ‘스즈짱의 뇌’, ‘모두 모두 달라요’ 동화를 통해 친구와 나의 차이를 인정하고, 수용할 수 있도록 하였다. 그 후, 친구와 나는 할 수 있는 것이 다르다는 것에 대해 생각해보고 우리반에서 친구가 가장 잘하는 것은 무엇인지 조사해보았다. ‘나와 타인의 차이가 주는 장점’에 대해 생각해볼 수 있도록 가정에서 ‘가족이 나와 달라서 좋은 점’에 대해 생각해보고 가족과 함께 이야기를 나누어볼 수 있도록 하였으며, 지역사회 연계로 육아종합지원센터에서 진행되는 ‘장애 또는 비장애 영유아를 양육하는 양육자’를 대상으로 하는 부모교육을 진행하였다.



③ **친구에게 다가가는 방법** : 장애유아와 비장애유아가 가까워지기 어려워하는 모습을 보여서 ‘친구에게 먼저 다가가는 방법’에 대해 생각해보고 이를 생활 속에서 실천해보았다. 친구에게 다가가는 방법을 실천하자 비장애유아와 장애유아가 많이 가까워질 수 있었다. 아이들은 ‘친구에게 다가가는 방법’이 매우 좋은 방법이라고 말하며 다른 어린이집 친구들에게도 알려주고 싶어하였고 친구에게 다가가는 방법을 커다란 판 위에 적어서 놀이터에 전시하거나, UCC를 만들어 타 장애통합어린이집에 보내는 등의 지역사회연계활동을 진행할 수 있었다.

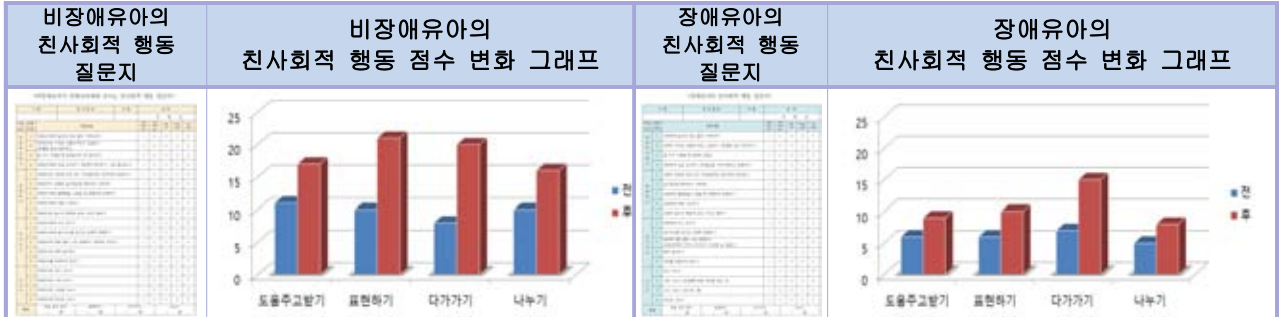


<p>놀이 관찰</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 배려에 대해 알아보며 친구가 무엇을 좋아하는지 알아야 배려할 수 있다는 사실을 알 수 있었다. 친구를 배려하기 위해 친구를 자세히 관찰해보고 친구가 무엇을 좋아하는지 조사해볼 수 있었다. - 장애인식개선교육과 확장된 놀이를 통해 모든 유아가 서로의 개인차를 인정하고 수용할 수 있는 분위기가 형성되었다. - 장애유아에게 먼저 다가갈 수 있는 방법을 생각해보고 이를 실천하자, 실제로 장애유아와 비장애유아의 사회적 관계가 긍정적으로 변화하는 모습을 볼 수 있었다. - 장애유아에게 다가갈 수 있는 좋은 방법을 우리반에서만 아는 것으로 그치지 않고 타 장애통합어린이집에 UCC를 보내주어 정보를 전달하였다. 이를 통해 유아들이 지역사회에 이로운 영향을 주는 활동을 경험해볼 수 있었다.
<p>놀이 지원</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 장애유아가 비장애유아와 비슷한 정도 많이 있으며, 특별한 장점을 가진 존재로 인식할 수 있도록 상호작용하였다. - 친구에게 다가가는 방법을 실천해보며 비장애유아가 장애유아를 친근하게 불러볼 수 있도록 하며, 장애유아와 함께 놀 수 있는 방법에 대해 함께 생각해보고 이를 시도해볼 수 있도록 적극적으로 지원하였다. - 가정과의 연계를 통해 장애에 대한 긍정적인 분위기를 각 가정에서 형성할 수 있도록 하여, 유아의 장애수용태도가 긍정적인 방향으로 변화될 수 있도록 하였다.

3. 활동 평가

1. 프로그램의 실시 결과 및 만족도

1) 교사측면에서의 평가



프로그램 시작 전과 마무리 후 친사회적 행동 질문지를 사용하여 장애 및 비장애유아의 친사회적 행동 양상을 조사하였다. 친사회적 행동 질문지는 ‘전혀 그렇지 않다:1점’, ‘조금 그렇지 않다:2점’, ‘보통이다:3점’, ‘대체로 그렇다:4점’, ‘매우 그렇다:5점’으로 구성되어있으며, 도움주고받기 4항목(총점 20점), 표현하기 5항목(총점 25점), 다가가기 5항목(총점 25점), 나누기 4항목(총점 20점)의 질문으로 이루어져 있다. 프로그램 전과 후 유아의 친사회적 행동 점수 평균값을 비교해보았을 때, 비장애유아의 경우 도움 주고받기가 10점에서 16점, 표현하기가 9점에서 20점, 다가가기가 6점에서 19점, 나누기가 9점에서 15점으로 높아졌으며, 장애유아의 경우 도움주고받기가 5점에서 8점, 표현하기가 5점에서 9점, 다가가기가 6점에서 14점, 나누기가 4점에서 7점으로 높아진 것을 알 수 있었다.

2) 유아측면에서의 평가

① 장애유아의 놀이 변화

친구가 사용하는 놀잇감이나 다른 놀잇감을 가지고 혼자 놀이하는 단독놀이에서 주변의 또래들이 하는 것과 동일한 놀이를 하지만 또래와 함께 놀이를 하지 않는 병행놀이를 놀이가 변화되는 모습이 관찰되었으며, 이후 놀이가 조직적으로 전개되지는 않으나 또래와 함께 놀이를 하는 연합놀이를 변화되었다.



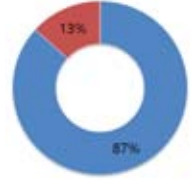


② 비장애유아의 놀이 변화

프로그램이 시작되는 초반에는 비장애유아가 장애유아와 짝이 되는 상황이 발생하면 실망하는 모습을 보이거나, 장애유아가 같이 놀자고 하면 안된다고 하는 모습 등 장애유아에 대한 부정적인 행동이 나타나는 모습을 관찰할 수 있었다. 프로그램이 진행되며 비장애유아는 장애유아와 자연스럽게 어울려 놀이하거나, 장애유아를 칭찬하는 편지를 쓰는 등의 긍정적행동이 나타났으며 이에 장애유아는 비장애유아에게 답장을 써주는 등의 모습을 관찰할 수 있었다.



3) 학부모 측면에서의 평가

① 설문조사 내용

<p>‘불통을 소통으로 통하게하는 통통통 놀이’ 프로그램 진행 후 학부모님의 프로그램 만족도 설문조사를 실시하였다.</p> <p>✓ 조사기간 : 2022.08.26.~2022.08.31.</p> <p>✓ 조사방법 : 설문지</p> <p>✓ 조사대상 : 만 5세 00반 학부모</p> <p>✓ 응답인원 : 15명</p>	<p>1. 본 프로그램을 통해 장애아동과 비장애아동의 사회적 관계가 향상되었다고 생각하십니까?</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ 매우그려함 ■ 그려함 ■ 보통 ■ 그렇지않음 ■ 매우그렇지않음
<p>2. 부모님께서도 어린이집에서 실시하고 있는 ‘장애아동과 비장애아동의 사회적 관계 향상 놀이 프로그램’이 아이들에게 필요하다고 생각하십니까?</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ 매우그려함 ■ 그려함 ■ 보통 ■ 그렇지않음 ■ 매우그렇지않음 	<p>3. 가정에서도 아이가 장애아동과 비장애아동 모두에게 편견없이 대하며 존중하는 태도를 보이고 있습니까?</p>  <ul style="list-style-type: none"> ■ 매우그려함 ■ 그려함 ■ 보통 ■ 그렇지않음 ■ 매우그렇지않음

② 프로그램을 진행하며 느낀점과 앞으로 진행했으면 하는 활동들에 대한 부모님의 의견

- 눈에 쫓 정도로 친구들에게 관심을 받는 게 느껴지는 시간이었어요. 친구들이 장애아동을 대하는 태도도 긍정적으로 변화되는 것 같습니다. 가족과 함께 참여하는 비슷한 프로그램이 계속 있었으면 좋겠습니다.
- 친구들이 장애아동의 이름을 불러주고 인사해주고 손도 잡아주며 함께 어울릴 수 있는 기회가 늘어났던 것 같아요. 특히 비장애아동이 써준 편지는 감동적이었습니다.
- 서로의 차이를 이해해주고 차별 없이 존중받을 수 있는 따뜻한 교실이 된 것 같습니다. 아이는 장애아동에 대해 더욱 긍정적으로 대하게 된 것 같습니다.

4. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

본 프로그램은 장애통합어린이집 유아의 일상생활에서 발생하는 문제점인 장애유아와 비장애유아의 ‘불통’을 ‘소통’으로 개선하고, 긍정적인 사회적 관계를 증진하는데 의미있는 효과를 나타내었다. 유아주도적인 놀이를 통하여 유아의 내재적 동기를 유발함으로써 유아들이 놀이에 재미와 흥미를 느끼며 자연스럽게 참여할 수 있었으며, 장애인식개선교육을 기반으로 한 놀이를 통해 유아의 장애수용태도를 긍정적으로 변화시킬 수 있었다. 놀이에서 발생하는 여러 가지 문제 상황을 유아와 함께 해결해보며 타인을

이해하고 배려하며 존중할 수 있는 과정이 자연스럽게 일어났으며 함께하는 것에 질서가 존재한다는 것을 배울 수 있었고, 친구와 함께하는 놀이 속에서 즐거움과 기쁨을 경험할 수 있었다. 또한 가정과 연계하여 전체 부모들이 장애유아에 대해 긍정적으로 수용할 수 있는 분위기를 각 가정에서 형성해주었고, 그에 따라 유아도 자연스럽게 장애유아에 대하여 긍정적으로 수용할 수 있게 되었다. 유아들은 타 장애 통합어린이집에 장애유아와 비장애유아가 쉽게 가까워질 수 있는 방법 UCC를 제공함으로써 지역사회를 이롭게하는 경험을 할 수 있었고, 이러한 경험은 유아들이 자신이 속한 사회에 관심을 가지고 소중히 여기며 더불어 사는 사람으로서 성장할 수 있는 기회가 되었다. 또한 지역지원체계를 적극적으로 활용하여 장애통합교육에 대한 상세한 교육정보를 부모에게 안내할 수 있었다.

오늘날과 같이 다양한 나라와 문화를 가진 사람들이 함께 생활하고 있는 우리 사회 속에서 서로를 이해하고 존중하는 마음을 갖는 것은 매우 중요하다. 타인의 관점을 이해하는 능력을 발달시키고 더불어 살아가는 민주시민의 기초를 형성하는 것은 유아기가 가장 효율적이며, 이러한 과정은 유아의 일상생활을 변화시키는 것에서부터 시작될 수 있다. 본 프로그램은 ‘장애통합어린이집 유아의 일상생활’이라는 다소 특수한 상황 속에서 유아의 일상생활을 놀이로 지도하였으나, 사회적 관계증진이라는 목적을 토대로 장애유아와 비장애유아 뿐만 아니라 보다 더 폭넓은 상황 속에서 적용할 수 있는 프로그램이 개발될 수 있을 것이다. 요즘 대두되고 있는 ‘느린 학습자’와 ‘경계성 장애유아’의 고립된 사회관계를 확장 시키며 더 많은 친구를 사귄다 수 있도록 하는 프로그램과 신입원아적응기간에 재원한 유아와 처음 온 유아를 대상으로 원활한 신입원아적응을 돕는 프로그램을 예로 들 수 있다. 앞으로도 유아교육현장에서 사회적 관계를 향상시킬 수 있는 놀이가 더 많이 개발되어 ‘사회성 결여 아동’의 문제를 해결하고 모든 사람이 협력하여 더불어 살아가며 보다 더 나은 사회가 만들어지기를 기대해본다.

5. 참고문헌

- 장보람, (2022), 영유아를 중심으로 한 관계놀이 프로그램 효과성 연구, 한성대학교 교육대학원 석사학위논문
- 박은미, (2021), 장애유아 놀이 지원을 위한 어린이집 장애통합교사 학습공동체 경험 탐색, 가천대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이승미, (2020), 장애유아 통합교육에서 놀이중심 교육과정 실천에 대한 교사들의 이야기, 동의대학교 교육대학원 석사학위논문
- 임영심, 전순환, 류기덕, (2013), 장애인식개선 프로그램이 비장애 유아의 장애수용태도에 미치는 영향, 경북대학교 어린이문학교육연구
- 조해리, (2022), 행복반 유아와 교사의 놀이중심 교육과정 실천 경험과 의미, 한국교원대학교 교육대학원 석사학위논문
- 이수경, (2020), 그림책을 활용한 장애인식개선교육 활동이 유아의 장애인식 및 친사회적 행동과 창의성에 미치는 영향, 가천대학교 교육대학원 석사학위논문
- 교육부, 보건복지부, (2019), 2019 개정누리과정 해설서
- 특별보육직무과정 에듀넷, (2017), 장애아보육
- 좋은나무성품학교, (2019), 루아흐 교육동화 맛있는 배려
- 베이비뉴스, (2019), 모두 모두 달라요
- 봄나무, (2019), 스즈짱의 뇌

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

남양주시
시립아이유쉘어린이집

수 상	최우수상
프로그램	날씨를 꿀! 꺾! 삼킨 아이들
원 장	김현희
참여교사	고금비, 김보승, 김희정, 노윤숙, 손지안, 이지수, 허지은

1

놀이의 배경(필요성 및 목적)

하루를 시작하는 아침 등원하는 영아들은 부모님과 헤어짐에 상관없이 날씨의 영향으로 기분과 감정이 달라지기도 한다. 이렇게 날씨는 영아들이 가장 좋아하는 산책과 실외놀이 시간에서도 영아들이 표현하는 감정과 표정들로 생각하지 못했던 마음으로 반영되어 나타난다.

산책 할 때 따사롭게 내리쬐는 햇빛을 보며 “눈이 부셔 눈을 뜰 수가 없네~ 내가 막아줄게!” 하며 자신의 얼굴은 찡그리지만 친구의 눈을 가려주는 행동으로 친구에 대한 애정을 나타내는 영아가 있는가하면, 갑작스런 날씨의 변화로 빗방울이 떨어지는 것을 맞은 영아는 금방 울음을 터뜨릴 것 같은 표정으로 선생님을 바라보며 무언의 도움을 청하기도 하고, 비가 오는 것을 그저 멍하니 바라보며 아무 말도 하지 않고 사색을 하는 듯한 모습을 보이는 영아도 있다.

코로나로 인하여 실외에서 하는 놀이 활동에 한계를 느끼긴 했지만, 눈이 오면 눈을 보는 것만으로도 기뻐했던 영아들과 바람 부는 날엔 몸을 움직여 스스로 바람을 표현하는 영아들의 모습에서 날씨는 자연과 함께 자유, 즐거움, 평안, 위로 등의 다양한 감정을 자연스럽게 배우고 느끼게 하는 좋은 놀잇감이 될 수 있다는 생각이 들었다. 특히 봄, 여름, 가을, 겨울 4계절이 뚜렷한 우리나라의 해, 바람, 비, 눈의 날씨를 오롯이 느낄 수 있는 훌륭한 자연환경을 이용한 놀이야말로 매일 매일 특별한 날로 채울 수 있는 천혜의 조건이 아닐까 생각했다. 일상생활에서 자연스럽게 경험으로 날씨와 접목한 놀이 방법과 변화를 스스로 알아 즐겁게 놀이할 수 있다면 아이들의 감정과 자기조절 능력에도 도움이 되는 놀이로 꼭 필요할 것이다.

우리가 다양한 영양소를 통해 건강을 지켜나가듯 우리 영아들이 실외놀이나 산책 중에 맞이하는 날씨를 자연스럽게 받아들이고, 스스로의 감정을 표현하고 조절하는데 날씨와 접목한 놀이경험과 지원은 영아들이 스트레스를 풀고 마음을 정화시키며 밝고 건강하게 성장하게 하는데 큰 의의가 있다.

또한 실외 날씨 놀이 시 예기치 않은 상황으로 영아들의 놀이에 제약을 줄 경우는 실내에서 날씨 환경 지원을 통하여 자연스럽게 연계하여 놀이할 수 있게 함으로써 놀이의 흐름이 깨지지 않고 연속적인 놀이가 지속될 수 있도록 하는데 목적이 있다고 하겠다.



2

실시 기간 및 대상

- 실시기간 : 2021년 12월 ~ 9월(현재)

- 실시대상 : 만0세 ~ 만2세

코로나의 상황이 조금씩 나아지면서 운영위원회를 통해 아이들의 실외놀이에 대한 수요조사와 찬반 논

의를 통해 실외활동 중 날씨 놀이를 계획하여 실시하게 되었다. 다양한 날씨를 경험하는 것이 어렵고, 실외활동을 통한 다채로운 자연을 경험하기도 어려웠던 시기이지만, 우리의 평범한 일상에서 가장 밀접한 날씨와 자연을 접목한 다양한 신체활동으로 언제든지 기간을 정하지 않고 경험해보며 느낄 수 있도록 계획하여 시행하였다.

영아는 오감으로 자연을 탐색하고 느끼는데 민감한 시기이므로 날씨를 알아가고 자연을 알아가는 것은 연령에 상관없이 동일하게 경험하는 것이 좋다고 생각되어 모든 영아의 연령을 대상으로 하였다.

3 추진과정

단순히 ‘비가 오네? 눈은 차가워. 바람이 분다.’ 등의 언어적 표현에서 벗어나 영아가 직접 피부로 느끼고 다양한 날씨를 자연스럽게 경험하며 스스로의 감정을 알고 조절할 수 있는 놀이로 다음과 같이 계획하여 진행하였다.

날씨 놀이 논의

21년 교사 회의를 통해 날씨 놀이에 대한 영향 및 놀이 활동에 대해 구체적으로 논의

날씨가 매일 변화하기 때문에 어떻게 하면 흐름을 깨지 않고 흥미를 유지하며 놀이를 연계 확장할 수 있도록 지원할지에 대한 교사의 의문과 고민으로 많은 회의가 필요했다. 교사가 직접 놀이를 시뮬레이션해보며 놀이를 통해 영아가 경험할 수 있는 날씨의 특성과 접목한 다양한 놀이가 무엇인지 교사도 논의하며 배워가고 공부하는 소중한 시간이었다.



운영위원회 논의 및 결정

3분기 운영위원회를 통해 실외놀이 찬반에 대한 반별 논의 및 결정

2021년도 3차 운영위원회의 의의록

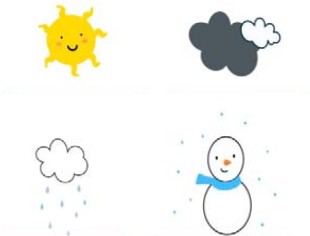
일시	2021년 11월 25일(수)	장소	회의실	주최	주최자	주최자
참석 인원	총 12명	장기	장기	장기	장기	장기
회의 목적	1. 3분기 운영위원회 회의 결과 보고 및 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고					
회의 내용	<p>1. 3분기 운영위원회 회의 결과 보고</p> <p>2. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>3. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>4. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>5. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>6. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>7. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>8. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>9. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>10. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>11. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>12. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p>					
회의 결과	<p>1. 3분기 운영위원회 회의 결과 보고</p> <p>2. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>3. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>4. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>5. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>6. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>7. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>8. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>9. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>10. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>11. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p> <p>12. 12월 10일 예정된 실외놀이 찬반 투표 결과 보고</p>					



날씨 놀이 계획

- 회의에서 결정된 사항을 바탕으로 날씨를 경험할 수 있는 놀이를 계획
- 자료수집
 - 교사회의
 - 연간작성
 - 놀이지원 및 재료 계획

< 날씨의 종류 선택 >



날씨를 골라! 삼킨 아이들 연간 계획안

1월 - 12월			11월 - 2월
해	바람	비	눈
<ul style="list-style-type: none"> - 해를 느껴요 - 그림자를 만들어요 - 해를 가려요 - 얼룩만지 놀이 - 해를 옮겨요 - 해를 표현해요 	<ul style="list-style-type: none"> - 풍바람을 느껴요 - 움직이는 날갯죽을 만들어요 - 움직이지 않거 - 순리순리 마수리 부채 - 나는야 슈퍼맨 	<ul style="list-style-type: none"> - 뽀뽀 풍선이 내리요 - 비가오면 만날 수 있는 친구는 누구일까? - 비야 안녕 - 빗방울방 - 나만의 무비 만들기 - 무지개를 만들어요 	<ul style="list-style-type: none"> - 눈은 느껴요 - 눈사람을 하요 - 눈사람 만들기 - 아이스크림 만들기 - 얼룩덜룩 색깔 눈 - 얼음집을 만들어요

* 날씨의 특성상 특정 기간은 4개월로 하되 눈은 눈이 오는 겨울로 계획하였음.



날씨 놀이 실행 및 지원

- 계획된 놀이에 따라 연령별 연감을 토대로 놀이 실행
- 놀이 실행
 - 실행일지 작성
 - 실행 평가 및 반성
 - 변화하는 환경에 대한 지원
 - 새로운 놀이지원 및 계획



오감으로 탐색하며 알아가는 민감한 시기인 만큼 우리는 영아들에게 어떻게 하면 자연을 온전히 느끼고 표현할 수 있을지에 대해 고민하였다. 매일 변화하는 날씨에 따라 그 순간 직·간접적으로 놀이를 지원하여 자연스럽게 일상에 접목하여 놀이할 수 있을지 고민하며 계획하고 수정해 나갔다.

또한 놀이뿐 아니라 날씨가 우리 건강에 미치는 영향에 대한 언어적 지원으로만 인식하지 않고, 스쳐가는 날들이 아닌 우리의 일상에 꼭 필요한 요소임을 감각적으로 배워갈 수 있도록 활동해 보도록 했다.

4 활동 내용

(1) 놀이 활동계획안

아이들은 모든 놀이와 경험을 통해 쉽게 배우고 받아들인다. 영 유아는 물리적, 사회적 환경에서의 놀이 경험을 통해 즐거움, 기쁨, 성취감, 만족감뿐만 아니라 실패, 소외, 거부, 조절 등의 다양한 감정을 경험하게 된다(이영주, 2010).

이에 우리의 일상놀이 가운데 영아들이 쉽게 접할 수 있도록 계획하고, 경험과 놀이를 중심으로 일상생

활 속에서 다양하게 느끼고 자연스럽게 자연의 현상을 알아갈 수 있도록 계획하였다.

놀이는 영유아들의 학습의 기본형식인데 그 중에서도 실외놀이를 통해서 감각운동능력과 기능을 형성해나간다(김명준, 2000).

실외놀이를 하면서 영유아들은 신선한 공기와 바람, 소리, 햇빛, 그리고 동·식물 등을 경험할 수 있다. 실내보다 실외환경에서의 놀이는 자유를 느끼며 마음껏 소리 지르고, 뛰고, 오르고, 달리며 신체활동을 할 수 있다(강진, 2013). 이처럼 자연과의 상호작용을 경험하는 실외놀이는 영유아들의 신체, 인지, 언어, 정서, 사회성을 발달 할 수 있게 도와준다(이숙재, 2001).



특히 실외활동 및 신체활동을 중심으로 놀이하며, 영아 스스로 일상의 날씨에 관심을 갖게 할 수 있도록 하고, 날씨를 느껴보는 기본 놀이에서 점차 연계 확장 놀이를 할 수 있도록 계획하였다.



날씨를 꿀꺽 삼킨 아이들의 활동계획은 기본생활 경험활동 놀이중심 연계활동의 흐름으로 해, 바람, 비, 눈의 날씨를 영아들이 직접 경험하며 느낄 수 있도록 계획하였다.

	계절에 따라 햇살, 해의 눈부심등의 변화되는 해의 느낌으로 ‘뜨겁다, 따뜻하다, 포근하다’ 등을 바깥놀이 중 경험 놀이를 통해 스스로 느끼고 알아가는 것을 중점으로 계획하여 활동
	부는 방향, 세기 등에 따라 우리의 피부에 느껴지는 느낌을 경험하게 하고, 바람을 활용한 도구놀이와 연계한 대 근육 활동과 영아흥미위주로 놀이하며 표현하도록 함
	영아들이 가장 좋아하는 촉감을 느끼게 하고 놀이 도구로 실내에서부터 궁금증을 해결해 가는 방법으로 비의 모습을 형상화 해가며 친근감을 갖는 놀이와 동시에 물과 연계하여 기본생활 속에서 물을 사용하는 방법, 안전에 대해 알아가며 삶의 지혜를 경험할 수 있도록 계획 바깥 놀이를 통해 비의 다양한 모습을 직접 관찰하고, 비가 오는 날에 할 수 있는 놀이와 방법을 직접 경험해 보도록 함
	21년도는 눈이 거의 내리지 않아 원내에서 눈의 모습을 형상화 한 놀이를 중점으로 진행 22년도는 눈을 직접 경험하며, 겨울에 할 수 있는 놀이와 여름에 만났던 얼음과 눈에 차이를 구별하며 차가움의 다양한 촉감을 경험해 볼 수 있도록 계획함

이처럼 우리는 날씨 놀이를 계획하며 중점으로 두었던 부분은 아이들이 기본적인 생활 속에서 직접 경험하고, 놀이를 통해 스스로의 방법을 찾아가고 이해하는 것이었다. 그리고 날씨와 연계하여 놀이가 확장되어 갈 수 있도록 다양한 지원을 통해 즐거운 놀이를 경험할 수 있도록 하였다. 그저 똑같이 매달 주어지는 정해진 놀이가 아닌 매일 바뀌는 날씨에 따라 계획한 놀이를 영아가 스스로 즐기고 알아갈 수 있게 하며, 기존의 연간계획안에서 벗어나 단순한 놀이를 통해 확장해 가는 것을 목표로 하였다.

(2) 날씨 놀이 활동계획 및 실행 - 놀이 흐름에 따른 지원

날씨는 매일 달라진다. 이 때문에 프로젝트 활동처럼 기간을 정해 놀이하기는 어려운 부분이 있어 우리는 다음과 같이 기본적인 놀이를 계획하고 준비해 두지만 변하는 날씨에 따라 놀이 활동과 주제 활동이 수시로 바뀔 수 있음을 감안해 활동과 지원들이 그때그때 바뀌어 접목해 놀이할 수 있도록 하였다.

01 이야기 나누기

날씨를 느껴보기 전 동화나 그림 자료를 활용한 이야기 나누기로 날씨에 대해 흥미를 가질 수 있도록 하였다. 월령에 따라 언어의 사용이 원활한 만2세의 경우에는 사진 자료를 활용하여 본인이 경험한 느낌에 대해 말해보며 영아가 생각하는 날씨에 대해 말해보고 표현해 보기도 하였다. 이러한 과정을 통해 우리가 살아온 모든 생활 속에 날씨가 중요한 요소임을 알아갈 수 있었다.



다양한 형식의 날씨 카드 놀이로 날씨의 이름, 모양, 색깔의 느낌은 느끼며 놀이



동화 또는 그림 속의 장면을 통해 날씨를 인식하고 날씨의 특징을 인지



언어로 표현이 어려운 영아는 친근감 있는 교사의 목소리 또는 동요, 동화의 소리를 들어보며 날씨를 손짓과 몸짓으로 표현하는 방법에 대해 알고, 그림 자료와 영상을 활용해 날씨를 인지할 수 있게 하였다.

02 날씨를 느껴요.

언어적 지원과 인지 활동놀이를 바탕으로 영아들이 실외놀이의 여러 가지 경험과 실내에서 보이는 바깥 풍경을 통해 직접 오감으로 느끼도록 하였다.



겨울왕국의 올라프가 되어 뽀뽀이에서 나는 소리를 통해 눈의 소리를 탐색



우비를 입고 비가 내려오는 모습을 관찰하고, 만져보며 비의 촉감 경험



바람을 따라 날아가는 비눗방울을 보며 잡아 보고, 따라 걸어보며 바람의 움직임을 느낌



바닥의 열기와 하늘에서의 빛을 통해 태양의 특성을 직접 경험

실내에서 비 오는 날의 소리를 듣고 비가 오는 날에 소리를 들어보는 활동과 우비를 입고 우산을 쓰고 나가 직접 맞아보고 비를 만져보며 비의 촉감에 대해 알아가는 놀이 등을 통해 날씨의 느낌을 직접 감각적으로 느끼며 날씨에 대해 더 알 수 있었다. 이렇게 쌓아진 경험은 그림으로만 알고 있던 날씨에 흥미를 더하여 날씨 놀이를 직접 경험한 영아들이 반복적이 놀이를 통하여 두려움이나 겁내지 않는 자기 조절을 스스로 할 수 있으며 날씨에 관여하지 않고 놀이를 즐겁게 받아들이며 즐길 수 있도록 하는 역할을 더해주었다.

03 날씨랑 놀아요~

이렇게 날씨를 기본적으로 탐색하고 나서야 본격적인 놀이가 시작된다. 날씨에 대해 어느 정도 알고 난 영아는 그렇지 못한 영아의 놀이보다 더 질적, 양적으로 다양한 놀이로 즐기는 모습을 볼 수 있었다. 이렇듯 오감을 통해 인지한 날씨를 나만의 표현으로 즐기며 스스로 다양한 방법으로 익히는 듯한 모습이다.

눈 놀이 - 스키놀이 교사지원



실외에서 할 수 있는 ‘눈’놀이를 계획하였으나 코로나(오미크론)의 확산으로 영아들이 실내에서 할 수 있는 겨울 놀이 중 실내 스키놀이를 제시하였다. 넓은 공간(공동보육실)에 눈꽃모형을 깔아주고 스키장의 분위기를 느껴볼 수 있도록 노래와 겨울 배경을 준비해주었다. 스키를 신어보고 타보는 경험으로 영아들은 눈의 특성인 미끌거림과 하얀색을 인지할 수 있도록 언어와 정서적 지원도 함께 하였다.



눈 놀이는 눈의 특성인 “차가움, 흰색, 겨울(눈)놀이” 등의 탐색과 오감의 느낌을 통한 활동들을 경험하는 과정을 통해서 자연스럽게 알아가는 과정으로 놀이 활동하였다.

만 0세는 기본적으로 눈 자체를 탐색하는 활동으로 눈을 만지며 느껴지는 차가운 느낌 등을 알고 표현하도록 도와주었더니 조심스레 만져보기도 하고 눈이 날리는 것을 쳐다보며 움직이는 모습을 보였다.

만 1세는 눈사람 집게 등의 도구를 제공해 눈을 뭉쳐보고 눈의 성질을 연계하여 경험할 수 있도록 도움을 주었더니 두 손을 이용해 집게를 만지다가 이내 손으로 눈 만지며 뭉쳐보는 모습으로 즐거워했다.



바람 놀이는 바람의 특성인 시원함, 움직임, 공기의 흐름 등 다양한 탐색활동을 시작으로 여러 가지 도구 활동의 지원으로 함께 놀이 할 수 있도록 진행되었다.

만0세는 바깥 놀이 중 바람이 불자 걸음을 멈추고 눈을 감으며 몸으로 느껴보는 모습을 보였고, 산책을 하며 스카프, 부채와 숨자지, 비닐 등을 활용한 바람과 함께하는 활동으로 소리로 표현하며 놀이 했다.

만1세는 영아가 놀이터에서 놀이를 하다가 바람이 불자 “선생님 머리~ 머리!” 라고 말하며 바람에 날리는 친구의 머리를 보고 즐거움을 표현했고, 바람에 날리는 움직임을 스스로 탐색하며 몸을 움직여 따라해 보는 영아들도 볼 수 있었다. 주로 달리는 행동으로 표현하는 위주의 놀이가 진행되었다.

만2세는 영아가 “선생님 바람이 엄청 세게 불어요~ 날아갈 것 같아요” 라고 말하며 두 팔을 벌리고 날아가는 모습을 표현하며 직접 바람이 되어 신나게 뛰며 즐거워했다. 실제로 바람을 만들 수 있는 부채와 선풍기 등을 제공하여 영아들의 확장 놀이를 지원했더니 스스로 자신이 필요한 재료들을 선택하며 자신만의 놀이로 자유롭게 활동하는 모습을 보였다. 영아들은 바람으로 인해 움직이는 다양한 물건들을 탐색해가며 손의 감각으로 바람을 일으키는 놀이로 신나게 놀이 하였다.

비 놀이 - 알록달록 비 교사지원



가정에서 지원받은 비옷과 장화를 신고 어린이집 놀이터의 넓은 공간을 제공하여 “색깔 비가 내려요” 놀이 활동을 지원했다. 교사는 색깔 물주머니를 만들어 줄에 매달아 주고 색 물주머니에 구멍을 내어 비가 내리는 것처럼 해주었다. 손바닥으로 물을 받아 볼 수 있도록 하기도 하고, 물방울을 잡으려는 영아들에게 자유롭게 만지며 표현해볼 수 있게 언어적 지원도 이루어졌다. 색깔 물주머니에서 떨어지는 물을 맞은 영아가 “알록달록 비가 내려요!” 라고 표현해 더 많은 색깔의 물주머니를 제공해 다양한 색깔을 관찰하며 놀이하도록 해주었다.



비 놀이는 영아들이 느낀 것을 마음껏 상상하고, 다양한 방법으로 표현해 보도록 격려하여 비의 특성인 물의 느낌을 위한 주요 놀이로 물놀이를 활용하였다. 특히 물을 이용한 놀이는 실내, 외 놀이에서 쉽게 활용할 수 있는 장점이 있다.

만0세는 실제 비가 오는 날에는 창밖에 내리는 비를 탐색하기 위해 창으로 몰려드는 영아들을 볼 수 있었다. 우산을 교실 천정에 달고 비닐을 사용하여 교실에 비가 오는 모습을 꾸며 비웃을 입고 습자지로 비를 표현해 주었더니 자신의 비웃에 관심을 가지며 습자지를 뿌리며 즐거워했다. 바깥 놀이에서는 물호스를 이용하여 비를 표현해주며 비의 촉감을 느껴 볼 수 있도록 했더니 물을 따라다니며 웃으며 놀이하는 모습을 보였다.

만1세는 비가 내리면 비웃을 입고 가고 싶은 길로, 가고 싶은 곳으로 달리면서 놀이하였다. 물웅덩이를 풀짝 건너보고 첨벙첨벙 밟기도 하고 손을 내밀어 비의 촉감을 느끼는 놀이로 맛을 보는 영아도 있었다. 색깔물주머니를 조물조물 만지며 떨어지는 물을 본 영아들은 “색깔물이 내려요~” 하며 신나는 모습을 보였다.

만2세는 비 오는날 주변에 있는 사물과 놀이를 확장하고 연계하였다. 우산에 떨어지는 빗소리를 들어보고 어떤 소리가 나는지 내 목소리로 빗소리를 따라 해보기도하고, 교실에서 악기를 활용하여 빗소리를

내보며 신체를 이용하여 빗방울의 움직임을 자유롭게 표현하는 창의적인 놀이로 이루어졌다. 또한 비옷을 입고 비에 젖은 땅과 풀 위를 자유롭게 걸어보는 활동으로 자연의 냄새도 맡아보았다.

해 놀이 - 색 얼음놀이 교사지원



영아들이 가장 흥미 있어 하는 물감을 물에 섞고 얼려 색깔 얼음 막대를 만들어 제공하였다. 얼음막대를 가지고 영아 스스로 자유롭게 그림을 그리며 놀이하는 도중 차가운 얼음이 뜨거운 해의 열기에 녹는 것을 관찰하게 하여 얼음이 녹아 물이 된다는 것을 인지하게 하였다. 각기 다른 색깔 얼음이 녹으면서 색깔물이 섞여 다양한 색으로 변하는 것을 탐색하고 인지하며 놀이를 연계하도록 지속적인 언어지원도 해주었다.

'해' 놀이 보물지도

날아올라볼만한 아이들

“해” 놀이 이야기

일상에서 만나는 다양한 환경이 모두 놀이가 되어지는 그날을 기대합니다.

볼 수 있는 놀이
아이들이
꼭꼭 숨어 놀이할
꼭꼭 숨어 놀이할
꼭꼭 숨어 놀이할

뜨거운
불가마놀이

뜨거워라
해물
느껴요.

해랑
놀이

가릴 수 있는 다양한 도구들.

해물
가려요.

색깔판의 색깔
만들기 도구를
놀이하고 놀이하는

셀로판지
선글라스

해물 느껴보니 어때?
“뜨거워요.”라고 말해 뜨거운 것을
찾아보자 생각해낸 것이 불!
그래서 연상된 불을 활용한
일상에서 경험할 수 있는
불로 불가마 놀이를 해봐요.
뜨거움도 즐겁게!
느끼고 생각하는 하랑이들~

햇볕이 강한날 산책을 하며
해가 놀이 떠 있을 때의
느낌은 어때?
더워요! 뜨거워. 덥구나.
우리 하랑이들이 경험한
해에 대해 말해요.
그럼 해를 표현해 보는건 어때?
내가 느낀 해를
색과 그림으로 표현도
할 수 있어요!

해물 가릴 수 있는 것은?
그러자 모자를 쓰고 온 하랑이들!
때로는 그늘을 찾아 숨기도 하고
손으로 가려보지만
태양을 피하기는 힘들어요.
그럼 어떻게 하면
좋을까?

해물 피할 수 없다면 즐기자!
각자 좋아하는 도구를
활용해 즐겁게 뜨거운
해의 열기에 대처해봤어요.
그래도 덥지만
“눈부시지 않아요!”하고
말하며 더위도 이겨내는
씩씩이 하랑이들!!

해 놀이는 해의 특성인 “따뜻함, 뜨거움, 열기, 빨강”등의 다양한 요소를 영아들이 알아가는 과정으로 놀이 활동이 이루어졌다.

만0세는 기본적인 탐색으로 산책하며 해의 따뜻함과 열기를 느껴보고, 더운 날씨에는 동화, 그림 자료로 해의 모양을 인지하고 색은 랜턴이 색판에 비춰져 나오는 색깔과 빛의 모양을 관찰하고 탐색하며 활동하였다.

만1세는 실외활동을 통해 기본적인 해를 관찰하고 교사와 활동을 통해 느껴지는 다양한 느낌들을 대화하며 주어진 언어적 지원을 통해 해의 특성을 인지할 수 있도록 하였다. 또한 해를 좋아하는 캐릭터나 그림으로 만들어 해의 형상화 지원을 통해 조금 더 친근감 있는 느낌을 주어 더운 날에 대한 부정적인 느낌보다는 긍정적으로 받아들이는 듯 해 놀이에 즐겁게 참여하는 모습을 보였다.

만2세는 언어의 충분한 지원으로 매일 일과 중 날씨에서 해가 있고 없음을 알고, 실외활동 시간을 이용하여 오전 시간의 해와 오후 시간의 해에 대해 비교해 볼 수 있는 시간을 활용한 활동으로 영아들은 해도 “달랴요~”라고 표현하며 항상 같은 해가 아니라는 것을 인지하는 듯 했다. 일부 영아는 이를 통해 해가 다른 날씨(구름, 바람)와 만났을 때 더움의 정도가 다를 수 있음을 이해하기도 했다. 앞으로는 계절에 따라 느껴지는 해에 대해서도 인지 할 수 있도록 지원할 예정이다.

날씨 놀이 후 나의 감정과 연계하며 조절하기 확장 활동



영아가 다양한 감정을 알고 감정에 따라 어떻게 표현해야 하는지에 대해 인지할 수 있도록 꾸며놓은 전시관을 방문해 체험할 수 있도록 하였다.



감정의 종류를 알고 어떤 상황에 어떤 감정을 느끼는지에 대한 일러스트 자료 및 감정을 대하는 표현법을 버튼을 누르면 그림으로 종이 인쇄되어 직접적 이해가 가능한 전시물



다양한 날씨 중 원하는 날씨를 고르고 의자에 앉아 카메라로 사진을 찍어 화면에 띄워 내가 좋아하는 날씨에 나의 다양한 표정을 담을 수 있었던 전시물



날씨 놀이를 통해 영아들의 불안감이 낮아지며 낯선 상황에서도 영아 스스로 감정을 표현하며 자신의 감정을 조절하려는 모습이 보였다. 그러나 여전히 감정 표현이 어려운 영아들을 위해 다양한 감정을 쉽게 이해할 수 있게 해주면 좋겠다는 생각이 들었다. 그래서 체험센터 전시실 중 “마음아 안녕?”이라는 전시실을 영아들과 관람하며 사람이 느끼는 다양한 감정과 표현방법에 대해 이야기하고, 영아의 감정이 어떤지 스스로 표현할 수 있도록 언어적 지원도 해보았다. 때마침 비가 오는 날씨여서 관람 중 비 오는 화면에 얼굴을 비추며 이럴 땐 어떤 마음인지 화면에 자신의 얼굴이 나타나 표정으로 표현해 볼 수 있도록 하였는데 의외로 영아들이 비에 대한 감정의 표현을 밝게 하는 모습을 보였다. 날씨에 대한 영아들의 감정을 얼굴 표정으로 표현하며 그 또한 놀이로 즐겁게 받아들이는 모습이었다. 아직 많이 서툴지만 앞으로 계획될 놀이 안에서 영아들이 감정을 자유롭게 표현하고 스스로의 감정을 조절해갈 수 있도록

록 지속적인 지원과 노력도 필요할 것 같다.

(3) 날씨 놀이 한눈에 보기



5 결과 및 평가 (기대효과)

날씨는 우리 생활에서 없어서는 안 되는 가장 중요한 요소 중 하나이다. 그리고 놀이는 우리 아이들의 성장과정에 없어서는 안 되는 꼭 필요한 요소이다. 이렇게 중요한 두 가지의 요소를 우리 아이들의 일상에서 놀이로 당연하고 충분히 경험하고 있다고 생각했다. 그러나 이번 날씨 놀이를 계획하며 아이들이 날씨를 충분히 알고 경험하는 것이 많이 부족했다는 것을 알고, 그 부분을 어떻게 채워야할지 많이 고민해왔다. 그리하여 날씨놀이를 진행하며 눈, 비, 바람, 햇빛 등 하루하루 변해가는 날씨를 느껴보고 날씨와 상관없이 언제든지 바깥놀이를 통해 영아들이 스스로 놀이를 찾아갈 수 있도록 지원해 주려고 하였다. 그 결과 영아들은 놀잇감과 교구 등의 놀이 위주가 아닌 자연이 주는 날씨와 환경에서 자연스럽게 놀이를 주도하고 몰입하며 즐거워하는 모습을 확인할 수 있었다. 또한 기본적인 것에서 시작해 좀 더 확장하고 구체화해 가면서 영아는 경험한 날씨에 대해 자연스럽게 이야기하기도 하고, 놀이 중 날씨에 관해 친구와 말하며 오늘 실외에서 할 수 있는 놀이와 없는 놀이를 구분하는 모습도 발견할 수 있었다. 교사스스로도 그동안 제약을 두었던 비 오는 날의 실외 놀이에 대한 편견을 버리게 되어 날씨에 상관없이 영아들이 원하는 대로 하고 싶은 놀이를 자유롭게 함으로써 그야말로 모든 날씨를 꿀꺽 삼킨 듯 모든 날에 적극적으로 탐색하며 놀이하는 모습을 볼 수 있었다.

이렇듯 영아들은 새로운 놀이에 대한 두려움이 없어지며 날씨에 영향을 받지 않고 자신을 조절하는 모습을 보였고, 날씨를 인지하고 날씨놀이에 먼저 흥미를 보이며 집중하는 모습을 보였다. 날씨와 관련된 다양한 활동으로 신체활동이 활발해지고, 언어표현력이 향상되었으며, 친구와의 대화도 많아져 사회성도 좋아졌다. 지속적인 탐색과 언어적 지원으로 인지하는 능력도 좋아져 그로인한 창의력 향상과 정서발달에도 도움이 되었다. 나아가 환경에 대해 생각하는 계기가 마련되기도 하였다.

부모님과의 면담을 통해서 부모님과 영아와의 관계적인 변화도 느낄 수 있었는데, 영아가 날씨에 관심을 가지고 질문을 많이 하니 부모님과의 활발한 상호작용이 이루어져 영아들의 떼쓰고 고집이 줄어들었다는 의견과 아이가 어린이집의 등원을 기대하고 즐거워하여 등원이 한결 수월해졌다고 하였다.

교사 또한 평소 걱정했던 비, 바람, 눈의 날씨로 인한 바깥놀이에 대한 걱정이 줄게 되었으며, 일상생활 중 그냥 지나쳤던 날씨로도 할 수 있는 놀이가 많다는 것에 놀랐다는 평가가 있었다. 교사들 역시 그동안 정형화된 놀이에 대한 인식변화가 이루어짐을 느끼며 영아들과 더 많은 상호작용으로 뿌듯함을 느낄 수 있었다. 놀이를 통해 영아들의 표정과 감정을 유심히 관찰하며 더욱 친밀감이 생겼고, 놀이에 대해 끊임없이 고민하고 지원함으로써 전문성을 높일 수 있는 계기가 되었다. 또한 영아들의 눈높이에서 함께 날씨놀이에 참여 하며 신체활동이 활발해져 교사의 스트레스 해소에도 도움이 되었다고 했다.

< 영아들의 변화 >

1. 비등 날씨에 대한 두려움이 줄고, 날씨에 영향 받지 않으며 자신을 조절하는 모습을 볼 수 있었다.
2. 날씨를 인지하고 흥미를 보이며, 그날의 날씨에 따라 스스로 다양한 놀이를 하는 모습을 보였다.
3. 놀이의 집중도와 몰입도가 좋아졌다.
4. 신체, 언어, 사회성, 인지, 정서, 창의력 발달에 도움이 되었다.
5. 미세먼지로 인한 공기질의 저하로 실외 놀이가 어려울 때를 자주 경험하게 되니, 자연스럽게 환경보호에 대해 생각하는 계기가 되었다.
6. 비가 오거나 바람이 부는 날 등 날씨에 대한인지와 관심이 “뚝뚝 비와~” 등의 언어표현력이 자연스럽게 많아졌고 풍부해졌다.

< 교사들의 변화 >

1. 정형화된 놀이에 대한 인식 변화가 이루어졌다.
2. 교사가 영아의 눈높이에서 함께 놀이에 참여하며 신체활동이 활발해져 스트레스해소에 도움이 되었다.
3. 날씨놀이를 하며 아이들의 표정과 감정을 유심히 관찰 할 수 있었다.
4. 그날그날 달라지는 날씨에 대한 이야기로 영아들과 더 많은 상호작용이 이루어질 수 있었다.
5. 영아들과 친밀감이 생기고 놀이에 대해 고민하고 노력함으로써 전문성을 높이는 계기가 되었다.
6. 날씨 놀이로 인한 영아들의 감정과 자기조절에 대한 다음 놀이의 계획을 세우는 자신을 발견할 수 있었다.

< 부모님들의 변화 >

1. 아이가 어린이집 등원을 기대하고 즐거워해요.
2. 날씨에 관심을 가지며 질문을 많이 하니 상호작용이 이루어져 영아들의 때가 줄어든 것 같아요
3. 비, 바람, 눈 날씨에 바깥놀이에 대한 걱정을 하지 않게 되었어요.
4. 새로운 놀이에 즐겁게 활동하는 모습에 뿌듯합니다.
5. 아이가 놀이에 집중하여 스스로 놀이함으로써 조금은 편해진 것 같아요
6. 함께할 수 있는 놀이가 그냥 지나쳤던 날씨로도 할 수 있다는데 새삼 놀랐어요.

이러한 평가들을 바탕으로 그저 해, 비, 바람, 눈이 아닌 계절에 따른 해의 모습, 비의 모습, 바람의 모습 등이 어떻게 다른지 봄, 여름 두 계절을 지내며 알아가고 있듯, 앞으로의 가을 겨울 두 계절을 통해서도 해가 그냥 뜨겁기만 한 날씨가 아닌 추운 날씨에도 따뜻함을 주는 고마운 존재로 더 많이 경험하고 알아갈 수 있도록 할 예정이다. 한 가지 아쉬운 것은 코로나로 인해 외부 활동에 제약이 있었기에 더 많이 체험할 수 있는 기회를 놓친 것이다. 그러나 이제는 함께 가야하는 코로나 상황을 토대로 고민하고 계획한다면 제약 없는 일정으로 하나씩 채워가며 어떠한 상황에서도 충분히 놀이를 통해 경험하고, 경험을 토대로 살아가는 지혜를 알아갈 수 있을 것이다.

준비하는 교사의 입장에서의 아쉬움은 주제 활동과의 연계성을 찾는 것에 대한 어려움이다. 지금처럼 지속적으로 서로의 의견을 나누어 주제 활동에 접목할 수 있도록 놀이를 제시한다면 어느 기관이나 공간에 관계없이 즐거운 놀이연계가 될 수 있을 것이라고 생각한다.

우리가 가지고 있는 고정화된 인식을 좀 더 자유롭게 변화시킨다면 날씨의 다양한 변화에 따라 더 다양한 놀이를 경험할 수 있을 것이다. 또한 이러한 경험이 쌓여지면서 낯선 것에 대한 두려움이 기대감과 즐거움으로 변화할 수 있고, 즐거움을 통한 놀이는 영아 스스로 창의적인 놀이와 확장놀이로 발전할 것이다. 이에 성인의 추가적 지원을 통해 신체적 인지적 배움을 증가시키며, 자기조절능력과 스트레스 해소를 경험 할 수 있을 것이다.

우리가 놀이를 진행하는데 유의할 점은 영아들이 놀이 가운데 상호작용으로 원활한 관계성을 형성하는 방법을 알아가지만 날씨에 대해 다소 어려워하거나 두려워하는 영아들의 경우는 그 원아의 기질에 맞게 천천히 기다려주며 다가가주어야 함을 잊지 말아야겠다.

앞으로는 날씨 놀이 전, 후의 영아 감정과 협력 놀이 지원으로 또래 친구들과의 놀이를 중심으로 스스로의 감정을 조절하고 표현할 수 있도록 계획하여 실행해볼 예정이다. 스스로의 감정조절로 배려와 양보를 알고 나에서 너, 우리를 아는 영아들로 건강하게 자라길 기대해 본다.

특별한 놀이가 아니어도 좋다. 그날그날의 날씨에 따라 무엇인가 하고 싶을 때 마음이 가는대로, 하고

싶은 대로 다양하게 놀이하며 그저 즐겁게 즐긴다면 그것이 특별한 놀이가 된다. 날씨는 그렇게 매일의 놀이를 특별한 놀이로 바꾸어 주는 가장 좋은 놀이 도구가 될 수 있을 것이다.

6 참고 문헌

< 도서 >

1. 이상교(2015). 두근두근 날씨!. 고래가 숨 쉬는 도서관.
2. 김형자(2013). 날마다 바뀌는 날씨. 웅진 다 책.
3. 이숙재(2001). 유아 놀이 활동. 서울 : 창지사.

< 논문 >

1. 이용수(2019). 계절별 날씨 변화가 신체활동 참여 수준에 미치는 영향. 한국웰니스학회지. 제14권 1호
2. 김명준(2000). 실외놀이 환경의 질적 수준과 유아의 놀이 행동에 관한 연구. 동아대학교 교육대학원 석사학위논문.
3. 강 진(2013). 신체표현 및 표현활동 중심의 실외놀이가 유아의 자기 효능감, 기초체력, 사회적 능력에 미치는 영향. 원광대학교 일반대학원 석사학위 논문.
4. 이영주(2010). 자연환경과 자연친화 유아교육에 관한 학부모의 인식조사. 인대학교 교육대학원 석사학위 논문.

< 인터넷 사이트 >

1. 네이버. 날씨의 영향. <https://blog.naver.com/onse808/222674328566>
2. 네이버. 날씨가 실외놀이에 미치는 영향. <https://blog.naver.com/jump4122/222615913523>
3. 네이버. 날씨 놀이의 영향. file:///C:/Users/User/Downloads/%EB%86%80%EC%9D%B4%EC%A7%80%EB%8F%84.pdf (방송통신대학교 놀이지도)

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

파주시
시립한울정원어린이집

수 상	최우수상
프로그램	열마다의 선생님의 말 보다 실천력을 높이는 한 가지의 놀이
원 장	채연희
참여교사	김민경, 김현애

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

우리 원은 만 0세~만 5세까지의 영유아들이 함께 생활하는 원으로 2020년 9월 코로나 시대 개원 후 교직원들과 학부모님들의 지속적인 노력으로 안전하고 편안한 환경에서 영유아들이 즐겁게 생활하고 있었다. 그러나 그러한 노력에도 확산하는 코로나19는 막을 수 없었고 우리 원은 2022년 2월 관할지역 최초, 최대의 영유아, 학부모, 교직원 집단감염이라는 가슴 아픈 사건이 발생하였다.

비록 원생, 학부모, 교직원 모두 건강하게 회복하고 현재는 다시 활기찬 어린이집으로 운영되고 있지만, 우리 원은 코로나 집단감염을 겪고 난 뒤 변화됐다. 관점을 새로 하게 된 것이다. 그동안 우리는 영유아들의 안전을 위해 기관 내에서 성인들이 시행하는 소독 및 방역지침에 최선을 다해 왔다. 그러나 개개인의 안전을 지키기 위해서는 무엇보다 영유아들의 능동적이고 자주적인 위생 유지가 중요하다는 사실을 인지하게 되었다.

물론 우리 원이 영유아들의 위생에 집중하지 않은 것은 아니다. 그러나 흥미로운 사실은 교사 주도적으로 “손 씻고 오세요”라고 안내하는 교실과 영유아들이 주도적으로 손을 씻어야 하는 상황을 이해하고 손을 씻거나 청결을 실천한 학급에서의 코로나19 집단감염 발생률에서 차이가 나타났다는 것이다. 통계를 통해 교사 주도적으로 안내하는 일상생활 습관은 영유아들의 발달단계와 적합하지 않은 일상생활 지원 방법이었음을 이해한 뒤 우리는 영유아 중심의 일상생활 지도의 필요성을 인지하고 생애 초기에 성인의 적절한 지원과 배려 속에서 영유아들이 가장 흥미로워하는 놀이를 통해 스스로 일상생활 위생을 실천할 수 있는 능력을 갖춘 어린이로 성장할 수 있도록 돕는 것에 목적을 두고 본 프로그램을 개발하였다.

반	인원	감염률
00반	15	0%
01반	18	11.1%
02반	20	15.0%
03반	16	12.5%
04반	19	10.5%
05반	17	11.8%
06반	18	11.1%
07반	16	12.5%
08반	19	10.5%
09반	17	11.8%

‘왜 00반의 집단감염률이 낮을까?’

차이는 일상생활 지도에 있구나!

‘00반의 일상생활(손 씻기 등)위생지도 방법은 무엇일까?’

‘2022년도에는 유아 중심에서 놀이를 통해 일상생활을 지도할 수 있는 프로그램을 계획하여 실행해보자!’

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

영유아는 어린이집에서 하루 대부분 시간을 보내며 가정에서처럼 먹고 자는 등의 생활을 하게 되므로, 교육뿐 아니라 일상적인 일과와 돌봄이 중요하다. (김온기 2020) 그러나 최근 사회적 관심이 높은 기관에서의 아동학대 사례를 살펴보면 일상생활 시간에 발생하는 경우가 많음을 이해할 수 있다. 즉 기관에서의 일상생활 지도란 발달의 결정적 시기에 있는 영유아기에 익혀야 하는 발달과업이며 이를 통해 영유아들의 자존감을 높이고 인격 형성과 사회화 과정에 중요한 역할을 하는 것은 사실이나 영유아들의 개별적인 특성과 습관이 모두 다르고 흥미롭고 재미있는 놀이와는 다르게 영유아들이 하기 싫어하는 일을 지도해야 하는 과정이기 때문에 반복적인 안내, 모델링 보이기 등의 방법만으로는 일상생활 지도가 쉽지 않다는 이야기이다. 또한 『2019 개정 누리과정』 개정의 취지 역시 교사가 주도하는 교육과정 운영에서 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정으로 변화하며 나아가는 취지가 있다. 즉 유아는 유능하고 놀이하며 배우고 있음을 인정하고 유아와 놀이를 분리하지 않고 일상에서 자연스럽게 놀이를 주도하며 스스로 경험하고 배울 수 있도록 놀이를 통한 배움을 지원할 것을 강조하고 있다. 이에 따라 우리는 무엇보다 유아들이 ‘놀이’를 통해 자연스럽게 일상생활 위생 습관 형성을 경험하고 배워나갈 수 있도록 프로그램을 계획하였다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

- 1) 활동기간 : 2022년 3월부터 ~ 2023년 2월까지
- 2) 활동대상 : 만3~4세 혼합반 유아 15명
- 3) 프로그램 연간

* 2022년 03월 계획된 연간교육계획안

* 놀이 흐름에 따른 2022년 08월까지
실제 진행된 연간교육계획안

주제	월	놀이명	실행	놀이 후 확장 및 새롭게 이루어진 놀이
양치	3	프로그램 준비 및 계획	o	
		총치 요괴	o ---->	- '총치 요괴' 동극 놀이해요.
	4	양치 도구 할리갈리	o ---->	- 치아 할리갈리 - 치아에는 이름이 있어요.
		총치를 물리쳐요	x	
	5	양치 DDR 게임	o ---->	- 윷니, 아랫니~! 양치 순서에 따라 밝아요.
치약의 정량을 알아요. (가정연계)		o		
손 씻 기	6	눈으로 확인하는 내 손안의 세균(지역사회연계)	o ---->	- 니트릴 장갑 세균을 잡아라~! - 손에 묻으면 잘 지워지는 것과 그렇지 않은 것
		손바닥 컬링 놀이로 세균을 물리쳐요.	o	
	7	후추와 함께하는 세균 물리치기	o	
		스스로 손 닦으러 가는 길	o ---->	- 우리가 만드는 신나는 손 닦으러 가는 길
	8	나만의 천연 비누 만들기(가정연계)	o	
		음악에 맞춰 손을 닦아요(가정연계)	o ---->	- 이번 주 손 씻기 song을 투표해요! - 컬러 체인징 비누로 손을 닦아요
목욕	9	여기는 우리반 목욕탕!		
		세균 피구를 해요		
	10	욕조 채우기 놀이		
건강 바스볼을 만들어요(지역사회연계)				
11	오늘은 때 미는 날			
	목욕 댄스 컨테스트 (가정연계)			
청 결 한 옷	12	어서오세요. 코인 빨래방(지역사회연계)		· · · 진행 중
		우리반 수선실		
	1	내일의 옷을 안내하는 기상캐스터		
		날씨를 표현한 의복 패션쇼		
2	프로그램 총평가 및 2023학년도 계획			

4) 활동방법

과정	내용
사전준비 및 계획	<ul style="list-style-type: none"> 교사 주도적인 일상생활지도 방법의 문제점 인식하기 유아 중심적인 일상생활지도 프로그램 계획하기
프로그램 실행	<ul style="list-style-type: none"> 관찰을 통해 유아들에게 필요한 지원(공간, 상호작용, 자료, 일과 등)하기 학습공동체를 통한 유아 놀이의 의미 읽기 (매달 2회) 유아들의 놀이 확장 및 새로운 놀이 연계하기
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> 교사 평가 유아 평가

4-1) 추진과정



전체 교직원 1차
프로그램 회의



전체 교직원 2차
프로그램 회의



유아반 교사의
공모전 교육 참여

교사 회의를 통해 교사 주도적인 일상생활 지도의 문제점과 한계점에 대해 인식한 뒤 2022학년도에는 영유아 중심의 일상생활을 놀이로 지도해보기로 하였다. 그 후 전체 교직원은 프로그램 회의를 진행하였고 『2019 개정 누리과정』 취지에 알맞게 계획은 최소한으로 잡고 유아 놀이 관찰과 교직원 학습공동체를 통해 확장해나가기로 하였다.

4-2) 프로그램 진행 과정



4-3) 프로그램 소요 비용 (2022년 03월 ~ 2022년 08월까지)

놀이명	물적 지원	비용
교사 참고 도서	어린이집일상생활(편안하고즐거울일상생활운영)	15,300원
충치요괴	동화 '충치요괴'	11,700원
치약의 정량을 알아요.	전자저울	11,630원
눈으로 확인하는 내 손안의 세균	뷰박스	지역사회연계 (보건소 대여)
니트릴 장갑 세균을 잡아라	니트릴 장갑	5,870원
컬러체인징비누	랩신V3컬러체인징 포밍 핸드워시	11,490원 * 3
나만의 천연 비누 만들기	동물 천연 비누 만들기 키트	지역사회연계 (어린이급식지원센터)

4-4) 놀이학습 공동체를 통한 놀이 배움

회차	보육 과정	내용	교사의 생각	관련사진
1	교육 1회	'놀이 사례를 통한 이해 및 나의 놀이 돌아보기'	영·유아와 교사가 동시에 주체가 되어 만들어가는 교육과정을 위하여 자율성과 책무성의 중요성에 대해 알 수 있었으며 결과보다는 과정 자체에 대한 평가를 강조해야 함을 느꼈다.	
2	소모임 2회	'놀이 학습공동체 운영 안내 및 놀이에 대한 어려움 공유'	'놀이란 아이들의 선택을 통해 함께 즐거움을 알아가는 것이다.'라고 정의를 내려보고 놀이에 대한 방향성을 잡을 수 있어 뜻깊은 1차 대면 소모임이었다. 유아들에게 적절한 지원을 제공하기 위해서는 '놀이 이론'이 바탕이 되어야 함을 알 수 있었다.	
3		'1차 컨설팅 이후 놀이 방식 공유 및 문제 상황 논의 및 문제 해결 방안 모색'	교사는 자율적인 학습공동체를 통해 서로의 고민을 나누는 과정에서 함께 배우고 성장할 수 있음을 다시 한번 알고 방향성을 잡을 수 있었다.	
4	컨설팅 3회	'변화된 교사의 놀이 공유 및 개선 필요 사항 컨설팅'	'놀이 지원'에 대한 고민을 공유해보며 함께 해결방안을 찾아보았다. 놀이란 교사와 유아가 함께 만들어가는 과정임을 이해할 수 있었다. 또한 2차 컨설팅 후 놀이 흐름의 변화를 공유함으로써 현재 놀이의 문제점 및 수용할 수 있는 조언을 나눌 수 있었다.	
총평		놀이 학습공동체를 통하여 '놀이'에 대한 정의를 알고 방향성을 잡을 수 있었으며 8명의 교사와의 소모임 속에서 놀이 흐름을 공유해보며 끝없이 확장되어나가는 놀이의 모습을 직접적 으로 경험할 수 있었다. 진정한 놀이가 실현됐을 때 영유아들 과 교사들도 즐거움을 느낄 수 있음을 알게 되어 뜻깊은 과정 이었다.		
프로그램 적용		일상생활 지도에 대한 고민을 '놀이'로 지도하기 위해서 영유아가 일상생활에서 가장 많이 이루어지는 활동을 고민하고 놀이로 적용하여 영유아가 즐겁게 놀이를 통하여 접근할 수 있도록 돕는다.		

2. 프로그램 세부 활동 내용

눈으로 확인하는 내 손 안의 세균

♣ 놀이의 시작

바깥 놀이후, 일과 중 손을 씻어야 할 때 손을 씻지 않는 유아들의 모습이 자주 관찰되어 손 씻기의 중요성을 놀이로 안내하고자 지역사회와 연계해 ‘뷰박스’를 대여하였음

♣ 놀이의 흐름

준비된 ‘뷰박스’에 관심을 보이며 놀이가 시작됨 -> 손에 사는 세균들은 눈에 보이지 않기에 ‘뷰박스’를 이용하여 관찰해볼 수 있다고 안내한 뒤 형광 로션을 먼저 또는 세균이라 가정하고 손을 넣어 봄 ->손을 관찰한 뒤 화장실로 이동해 나만의 방법으로 손을 씻고 다시 한번 관찰함

♣ 지원자료

손 세정제 검안기 ‘뷰박스’, 형광 로션, 손 세정제, ‘뷰박스’사용방법 자료

♣ 누리과정 관련요소

- 자연탐구 > 탐구과정 즐기기 > 궁금한 것을 탐구하는 과정에 즐겁게 참여한다.
- 신체운동·건강 > 건강하게 생활하기 > 자신의 몸과 주변을 깨끗이 한다.



[형광 로션 바르기]



[내 손 관찰하기]



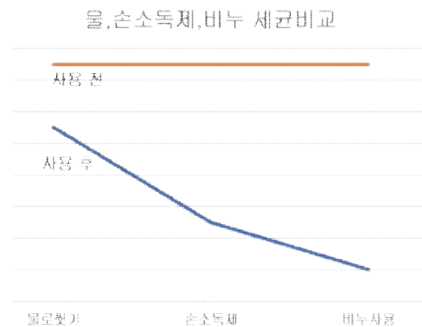
[손 씻은 후 관찰하기]

“00이는 세균(형광 로션)이 그대로 있어요”
 “왜 그럴지?”
 “00이는 물로만 씻어서 그런 것 같아요”

[놀이 속 유아의 대화 내용]

유아의 놀이이해

나만의 방법으로 손을 씻고 난 후 다시 손을 관찰해보며 제각각 남아있는 형광 로션(세균)이 다름을 관찰하게 되었다. 유아들은 그 차이를 탐구하는 모습을 보였고 해답을 스스로 찾아갔다. 물, 손소독제, 비누에 있다는 점을 이해한 뒤 “네가 이번에 손소독제로 해봐, 나는 비누로 해 볼게.”라고 서로 간에 소통하며 함께하기 시작하자 놀이를 더욱 즐거워졌다. 여러 방법으로 손을 씻고 비누를 사용했을 때 가장 형광 로션(세균)이 감소하였음을 이해하게 되었다.



! 교사의 놀이이해

처음부터 ‘비누’를 사용해야 형광물질이 가장 많이 사라진다는 사실에 대한 답을 알고 있었기 때문에 안내하고 싶었지만 ‘놀이’라는 상황을 다시 한번 인지하고 기다려주자 스스로 답을 찾는 유아들의 모습을 관찰할 수 있었다. “비누의 차이야”라고 이야기했다면 ‘뷰박스’놀이는 일회성으로 끝났을지 모른다. 때로는 교사의 기다림이 큰 배움이 될 수 있다는 점을 깨닫게 되었다. ‘비누’의 중요성에 대해 알아보고 관심을 보여 ‘비누’를 이용한 즐거운 놀이가 없을까 고민되었다. 해답은 유아들의 일상생활에서 찾을 수 있었다. 미술 놀이 후 사인펜이 손에 묻은 유아가 비누를 이용해 손을 씻으며 “(손에 묻은 사인펜) 없어졌다” 말하며 즐거워하는 모습을 통해 새로운 놀이를 발견했다.

니트릴 장갑 세균을 잡아라~!

♣ 놀이의 시작

손에 묻은 사인펜을 지우기 위해 비누를 이용하여 손을 씻으며 즐거워하는 유아들의 모습이 관찰되어 비누질 놀이를 지원해 주었음

♣ 놀이의 흐름

물이 담겨 있는 니트릴 장갑에 다양한 세균을 그림으로 표현함 -> 세균이 그려진 니트릴 장갑을 깨끗하게 할 수 있는 방법을 고민하게 됨 -> 교사는 우리 손이 더러워졌을 경우 무엇을 이용했는지 생각해볼 수 있도록 발문함 -> ‘비누’를 떠올린 유아들은 거품 비누를 가져와 니트릴 장갑을 씻으며 놀이가 이루어짐 ->니트릴 장갑뿐 아니라 거품 비누를 이용해 내 손도 씻어볼 수 있었음-> “장갑에 다른 걸로 세균을 만들어도 지워질까?” 유아들은 호기심을 표현함 ->함께 실험해보기로 함->니트릴 장갑에 색연필, 매직, 사인펜, 수채화물감, 아크릴물감, 김치국물 우리 손에 묻을 수 있는 것들을 다양하게 표현함 ->거품 비누로 니트릴 장갑을 씻겨보며 각 물질의 차이를 느낌

♣ 지원자료

니트릴 장갑, 놀이 매트, 거품 비누, 색연필, 매직, 사인펜, 수채화물감, 아크릴물감, 김치국물

♣ 누리과정 관련요소

- 자연탐구 > 생활속에서 탐구하기 > 물체의 특성과 변화를 여러 가지 방법으로 탐색한다.
- 신체운동·건강 > 건강하게 생활하기 > 자신의 몸과 주변을 깨끗이 한다.



[유희실로 공간 이동]



[비누거품으로 세균 잡아요]



[세균 표현하기]

“그렇게 문지르기만 하는 거 아니야!”

“이렇게 해도 없어지잖아”

“그럼 손톱이랑 사이가 안 깨끗해져”

“구석구석 깨끗하게 씻어야 해 ”

[놀이 속 유아의 대화 내용]

유아의 놀이이해

손에 있는 세균과 비누에 대해 흥미를 보이니 교사의 안내가 없어도 자연스럽게 니트릴 장갑 세균을 그리며 놀이가 이어졌다. 교사가 놀이에 참여해 “니트릴 장갑에 더 이상 세균을 그릴 수가 없네 어찌지?” 라고 상호작용하자 유아들은 각 각의 생각을 공유하며 가장 좋은 방법을 찾기 시작했다 휴지, 물티슈를 사용하던 유아들은 비누를 생각해내고 세균을 사라지게 해 보며 그 과정에서 비누의 필요성 손 씻기의 중요성을 인지할 수 있었다. 유아들은 스스로 확장하며 손에 물을 수 있는 다양한 것들을 니트릴 장갑에 표현하기 시작했고 놀이 속에서 물체의 성질에 따라 손 씻기를 얼마만큼 해야 하는지를 이해할 수 있었다.

! 교사의 놀이이해

즉흥적으로 시작된 간단한 놀이가 유아들이 즐거워하는 모습을 보이며 유아들이 느끼는 ‘즐거움’이라는 정서가 가장 큰 배움의 요소가 될 수 있음을 생각하게 되었다. 장갑이 깨끗해진 뒤 놀이가 종료되었지만, 라고 생각했는데 유아들은 스스로 그 안에서 새로운 놀이를 확장하고 연결해나가며 다양한 도구로 표현하는 과정을 통해 놀이 속에서 유아들의 유능함을 느낄 수 있었다.

손바닥 컬링 놀이로 세균을 물리쳐요.

♣ 놀이의 시작

보이지 않는 세균을 없애기 위해서는 비누를 사용한 손 씻기가 필요함을 이해한 유아들이 손 씻는 과정에서 ‘즐거움’, ‘재미’를 느낄 방법을 고민하던 중 놀이가 시작됨.

♣ 놀이의 흐름

넓은 공간에 제시되어있는 손바닥 그림과 비누 거품 스톤, 세균에 관심을 보임 -> 스포츠 경기 '컬링'에 대해 유아들에게 안내 함 -> "저도 본 적 있어요. 컬링!"이라며 손바닥 컬링 이전 알고 있는 컬링의 모습을 흉내 냄 -> 그 모습을 본 유아들은 "알겠다! 이 막대기랑 비누를 밀어서 세균 없애는 거구나?"라며 놀이에 적극적으로 참여하는 모습을 보임 -> 손바닥 컬링을 즐김 -> 교사의 개입 없이도 유아들은 스스로 컬링 게임의 다양한 규칙을 만들어보며 주도적으로 놀이에 참여함

♣ 지원자료

손바닥 컬링 놀이판, 컬링스톤(비누,세균 돌), 브룸(빗자루)

♣ 누리과정 관련요소

- 사회관계 > 더불어 생활하기 > 약속과 규칙의 필요성을 알고 지킨다.
- 신체운동·건강 > 안전하게 생활하기 > 일상에서 안전하게 놀이하고 생활한다.



[넓은 공간에서 손바닥 컬링을 즐기는 모습]

“컬링은 이렇게 막대기로 밀면 돼!”

“비누로 저 세균을 밀어버리자!”

“아직 세균이 두 개나 남았는걸?”

“남은 세균은 나에게 맡겨!”

[놀이 속 유아의 대화 내용]

유아의 놀이이해

신체 움직임을 즐거워하는 00반 유아들의 흥미에 맞춰 진행된 놀이로 유아들은 어느 때 보다 집중하고 진지한 모습으로 컬링 놀이에 참여했다. 서로의 놀이를 지켜보며 긍정적인 호응과 환호를 통해 반응하는 과정에서 놀이 속에서 긍정적인 사회관계 형성을 경험할 수 있었고 놀이를 통하여 손에 있는 세균은 우리의 행위(손 씻기)로 사라져야 한다는 사실을 이해할 수 있었다.

! 교사의 놀이이해

교사가 준비한 물리적 환경에 유아는 관심을 보이며 놀이가 시작되었고 컬링이라는 경기를 관람하여 보고 유아들은 준비된 긴 빗자루에 흥미를 가졌다. 교사가 해당 학급의 유아들의 특성과 흥미 요소를 적절하게 파악하고 놀이를 안내하였기에 유아들이 놀이에 주도적으로 참여한 것 같다. 유아들의 특징, 흥미를 적절하게 파악한 교사의 계획된 놀이도 또 다른 새로운 길이 될 수 있음을 이해할 수 있었고 놀이를 통해 손을 씻는 과정에서 “컬링처럼 세균을 없애자”라고 말하며 놀이와 일상생활을 연결 짓는 유아들의 모습을 관찰할 수 있었다.

스스로 손 닦으러 가는 길

♣ 놀이의 시작

손 씻기의 중요성을 인식하게 되면서 일과 중 자발적으로 화장실에 이동하는 모습이 관찰되었고 화장실 가는 길에 즐거움을 더해주고 손 씻기 방법을 안내해줄 수 있는 놀이를 고민하였고 평소 바깥 놀이에서 즐기던 사방치기를 응용하여 지원해주었음

♣ 놀이의 흐름

바깥 놀이터에서 즐기던 사방치기가 화장실 가는 길에 제시되어있자 관심을 보임 -> “나는 손등 씻는 거 밟아서 가야지”라는 이야기를 하며 손 씻는 방법 그림에 따라 이동하며 놀이함 ->바로 이동하던 유아들은 엎드려서 양팔과 다리가 선에 닿지 않고 이동하며 놀이하기 시작함 ->사방치기를 건널

수 있는 창의적인 방법들이 나오며 여러 방법으로 놀이가 진행됨->화장실에 들어가는 과정은 있지만 나오는 길목은 없다는 문제점을 발견함->우리들이 다시 ‘손 씻기 사방치기’를 구성해보기로 함 ->라인 테이프 색을 다르게 하여서 들어가는 곳과 나오는 곳을 안내하고 한 곳은 사방치기, 한 곳은 줄따라 걸기로 구성하기로 하여 우리들만의 화장실 가는 길이 완성됨

♣ **지원자료**

손 씻는 순서 그림이 있는 사방치기, 라인 테이프

♣ **누리과정 관련요소**

- 의사소통 > 듣기와 말하기 > 상대방이 하는 이야기를 듣고 관련해서 말한다.
- 신체운동·건강 > 건강하게 생활하기 > 자신의 몸과 주변을 깨끗이 한다.
- 자연탐구 > 생활속에서 탐구하기 > 주변에서 반복되는 규칙을 찾는다.



[사방치기]



[화장실로 이동하기]



[새로운 길 만들기]

[유아들이 만든 길]

“너는 어디 났으면서 지나갈 거야?”
 “나는 저기랑 저거”
 “손등 닦는 거랑 손톱 닦는 거?”
 “응 맞아 손등이랑 손톱 닦는 거”
 “그럼 그렇게 지나가서 우리도 그림처럼 손 씻자”

[놀이 속 유아의 대화 내용]

유아의 놀이이해

평소 바깥에서 즐기던 사방치기 놀이가 보육실에 부착돼 있자 공간의 제약으로부터 자유로워진 모습을 보이며 사방치기 놀이를 통해 유아들은 화장실로 이동하는 과정에 ‘재미’와 ‘기쁨’을 느끼는 모습을 보여주었다. 놀이 중 이동의 불편함이 있다는 사실을 인지하고 편리하게 바꿀 방법을 협력하여 찾아내며 우리들만의 화장실 가는 길이 완성될 수 있었다.

! 교사의 놀이이해

놀이를 통해 처음 기대했던 것보다 유아들이 놀이에 몰입하자 더 큰 의미 있는 배움이 나타났다. 화장실로 즐겁게 이동해 손 씻기 방법을 이해하는 것에서 나아가 유아들은 불편함을 느끼고 편리하면서도 즐거운 길을 스스로 만들어나간 것이다.

음악에 맞춰 손을 닦아요.

♣ 놀이의 시작

유아들은 손 씻기의 필요성을 인지하고 손 씻기 방법을 알고 있지만 빠른 시간 내에 손을 닦으며 적정 시간을 지키지 않는 모습이 관찰되었다. 학습공동체를 통하여 유아들이 흥미를 느낄 수 있는 30초 동요를 준비하여 제시함.

♣ 놀이의 흐름

교실에서 흘러나오는 동요에 맞춰 교사가 '손 씻기' 손동작을 유아들에게 안내함 -> 유아들은 동요의 노랫말을 함께 부르며 손동작도 즐기는 모습을 보임 -> "제가 만들어볼래요!"라는 말을 시작으로 우리 반만의 손 씻기 동작을 만들어 봄 -> 노래에 맞춰 우리의 동작으로 손을 닦던 유아들은 "왜 똑같은 노래만 나오지?" 궁금증을 표현함 -> 이야기 나누기를 통해 새로운 손 씻기 노래를 골라보기로 함 -> 많은 종류의 동요 선택지가 나오고 서로 자신이 고른 노래를 듣고 싶어 하는 작은 갈등 상황이 생김 -> '투표'에 대한 사전경험이 있는 유아들은 "그러면 투표하면 되잖아!"라는 이야기를 시작으로 '이번 주 손 씻기 song'을 투표하기로 함 -> 투표 결과에 따라 손 씻기 song을 선정하고 손 씻기를 즐김

♣ 지원자료

다양한 30초 동요, 투표 그래프

♣ 누리과정 관련요소

- 예술경험 > 창의적으로 표현하기 > 노래를 즐겨 부른다.
- 신체운동·건강 > 건강하게 생활하기 > 자신의 몸과 주변을 깨끗이 한다.



[손 동작을 만드는 모습]



[손 씻기 song 선정]



[30초 노래에 맞춰 손 씻기]

"왜 똑같은 노래만 나오는 걸까?"

"우리가 직접 고르는 노래로 손 씻으면 더 재미있겠다!"

"가위바위보로 고를까?"

"지난번에 했던 투표로 고르면 좋을 것 같아"

[놀이 속 유아의 대화 내용]

유아의 놀이이해

익숙한 노래(생일 축하합니다)와 간단한 손동작을 통해 손 씻기 과정에서 필요한 적정 시간의 정도를 이해할 수 있었다. 유아들은 놀이 속에서 더욱 자신들의 주도적인 놀이를 발견하고 개인의 생각만이 중요한 것이 아닌 또래들의 의사도 존중하며 서로 협력하여 민주적인 방법을 통해 문제점을 해결해나가는 모습을 보여주었다. 또한 유아들의 의견을 통해 선정된 손 씻기 song은 유아들의 손 씻기 시간이 즐겁게 변화되게 하였으며 화장실에서는 아름다운 노랫소리가 지속되어졌다.

! 교사의 놀이이해

유아들이 손 씻기의 적정 시간을 이해하기에 타이머, 모래시계 등 제시해줄 수 있었지만, 놀이로 다가가는 방법을 학습공동체를 통해 고민해본 결과 유아들이 좋아하는 동요를 일상생활에 녹여내 보기로 하였다. 이번 놀이 과정에서 유아들이 스스로 놀이에 관심과 흥미를 느끼고 자발적으로 즐겁게 참여하며 민주적인 방법을 통해 새로운 놀이의 흐름을 찾아낼 수 있음을 확인할 수 있었으며 유아들은 또래 친구들과 교사와 함께 협력하며 재미와 기쁨을 느끼고 표현한다는 것을 볼 수 있었다.

그 밖의 우리들의 여러가지 놀이 프로그램



[나만의 동물모양 천연비누 만들기]



[후추로 세균 물리치기]



[30초 컬러체인징 비누로 손을 닦아요]



[복도에 세면대가 있다면? 편리하지 않을까?]

III. 활동평가

1) 유아 평가

1-1) 점점 더 깊고 넓게 확장돼 가는 놀이

만 3~4세 유아들은 손 씻기를 자주 접해왔지만 정확하게 손 씻는 방법에 대해 실천력은 낮았다. 그러나 놀이를 시작으로 손 씻기의 중요성과 필요성을 이해하고 놀이 속에서 서로의 생각을 나누며 유아들은 자연스럽게 자신의 생각을 다시 한번 정교화하고 깨끗하게 손 씻는 방법을 실천할 수 있었다.

1-2) 손 씻기 체크리스트



[6월]

[7월]

[8월]

해당 학급의 유아 15명을 대상으로 매주 1회 3개월간 체크리스트를 진행하였다. 어린이집 일과 중 손 씻기를 진행해야 하는 상황에서 유아들이 자발적으로 참여하는지에 관한 결과를 볼 수 있었다. 체크리스트 결과를 통해 6월보다 8월에는 유아들의 자발적인 손 씻기 참여도가 높아졌음을 이해할 수 있었다.

1-3) 손 씻는 방법 및 시간

월	영유아 관찰 일지	교사의 해석											
6월	<p style="text-align: center;">영유아 관찰 일지</p> <table border="1"> <tr> <td>학급반</td> <td>이름: []</td> <td>생년월일: 20170123</td> </tr> <tr> <td>일시</td> <td>구분</td> <td>관찰내용</td> <td>누리과정</td> </tr> <tr> <td>2022년 6월 14일</td> <td>일상</td> <td>바깥놀이 후 교실에 들어와 물을 마신 뒤 불룩을 꺼낸다. 교사가 [] 우리 바깥놀이 후 손에 세균이 많으면 손 씻어야겠지? 라고 질문 하자 [] 아 맞다라고 답변 뒤 화장실로 뛰어서 이동한다. 화장실로 이동한 [] 수도꼭지를 들고 물이 흐르자 양손을 맞대어 6번 비빈 뒤 수도꼭지를 잠근다. 그 후 페이퍼타올로 물기를 닦고 교실로 뛰어서 돌아온다.</td> <td>신체운동·건강 의사소통</td> </tr> </table>	학급반	이름: []	생년월일: 20170123	일시	구분	관찰내용	누리과정	2022년 6월 14일	일상	바깥놀이 후 교실에 들어와 물을 마신 뒤 불룩을 꺼낸다. 교사가 [] 우리 바깥놀이 후 손에 세균이 많으면 손 씻어야겠지? 라고 질문 하자 [] 아 맞다라고 답변 뒤 화장실로 뛰어서 이동한다. 화장실로 이동한 [] 수도꼭지를 들고 물이 흐르자 양손을 맞대어 6번 비빈 뒤 수도꼭지를 잠근다. 그 후 페이퍼타올로 물기를 닦고 교실로 뛰어서 돌아온다.	신체운동·건강 의사소통	<p>[6월 교사의 안내로 손을 씻는 강00] 손을 씻어야 하는 상황에서 교사의 언어적 안내가 있어야 씻는 모습을 보이며 손을 씻는 과정이 짧고 물만 사용합니다.</p>
학급반	이름: []	생년월일: 20170123											
일시	구분	관찰내용	누리과정										
2022년 6월 14일	일상	바깥놀이 후 교실에 들어와 물을 마신 뒤 불룩을 꺼낸다. 교사가 [] 우리 바깥놀이 후 손에 세균이 많으면 손 씻어야겠지? 라고 질문 하자 [] 아 맞다라고 답변 뒤 화장실로 뛰어서 이동한다. 화장실로 이동한 [] 수도꼭지를 들고 물이 흐르자 양손을 맞대어 6번 비빈 뒤 수도꼭지를 잠근다. 그 후 페이퍼타올로 물기를 닦고 교실로 뛰어서 돌아온다.	신체운동·건강 의사소통										
7월	<p style="text-align: center;">영유아 관찰 일지</p> <table border="1"> <tr> <td>학급반</td> <td>이름: []</td> <td>생년월일: 20170123</td> </tr> <tr> <td>일시</td> <td>구분</td> <td>관찰내용</td> <td>누리과정</td> </tr> <tr> <td>2022년 7월 25일</td> <td>일상</td> <td>바깥 놀이를 다녀온 [] 00이에게 "우리 사방치기 하면서 화장실 가자" 라고 말하며 사방치기 시작 앞으로 이동한다. 00이에게 "내가 먼저 할 게 나는 손 씻는 것만 있으면서 이동할 거야" 라고 말한 뒤 한 발 뛰기로 손 등 뒤는 거품만 발인마와 화장실로 이동한다. 도착한 []는 재민이와 00이, 영은 양과 말한다. 00이가 화장실로 도착하자 [] 우리 손 등 먼저 뒤으면서 손 씻자" 라고 말하며 거품 비누를 붙인 뒤 10초 동안 손 등을 비빈 뒤 행군다.</td> <td>신체운동·건강 의사소통 사회관계</td> </tr> </table>	학급반	이름: []	생년월일: 20170123	일시	구분	관찰내용	누리과정	2022년 7월 25일	일상	바깥 놀이를 다녀온 [] 00이에게 "우리 사방치기 하면서 화장실 가자" 라고 말하며 사방치기 시작 앞으로 이동한다. 00이에게 "내가 먼저 할 게 나는 손 씻는 것만 있으면서 이동할 거야" 라고 말한 뒤 한 발 뛰기로 손 등 뒤는 거품만 발인마와 화장실로 이동한다. 도착한 []는 재민이와 00이, 영은 양과 말한다. 00이가 화장실로 도착하자 [] 우리 손 등 먼저 뒤으면서 손 씻자" 라고 말하며 거품 비누를 붙인 뒤 10초 동안 손 등을 비빈 뒤 행군다.	신체운동·건강 의사소통 사회관계	<p>[7월 놀이를 즐기며 손 씻으러가는 강00] 놀이를 통해 손 씻으러 가는 길을 즐거워하며 적극적으로 참여합니다. 손 씻는 방법을 인지하고 있지만 손을 씻는 시간이 짧습니다.</p>
학급반	이름: []	생년월일: 20170123											
일시	구분	관찰내용	누리과정										
2022년 7월 25일	일상	바깥 놀이를 다녀온 [] 00이에게 "우리 사방치기 하면서 화장실 가자" 라고 말하며 사방치기 시작 앞으로 이동한다. 00이에게 "내가 먼저 할 게 나는 손 씻는 것만 있으면서 이동할 거야" 라고 말한 뒤 한 발 뛰기로 손 등 뒤는 거품만 발인마와 화장실로 이동한다. 도착한 []는 재민이와 00이, 영은 양과 말한다. 00이가 화장실로 도착하자 [] 우리 손 등 먼저 뒤으면서 손 씻자" 라고 말하며 거품 비누를 붙인 뒤 10초 동안 손 등을 비빈 뒤 행군다.	신체운동·건강 의사소통 사회관계										
8월	<p style="text-align: center;">영유아 관찰 일지</p> <table border="1"> <tr> <td>학급반</td> <td>이름: []</td> <td>생년월일: 20170123</td> </tr> <tr> <td>일시</td> <td>구분</td> <td>관찰내용</td> <td>누리과정</td> </tr> <tr> <td>2022년 8월 19일</td> <td>일상</td> <td>바깥 놀이 후 교실로 들어 온 [] 00이에게 "00아 손 씻고 물 먹어 그냥 먹으면 세균이 많아" 라고 말하며 화장실로 이동한다. 자신의 차례에 수도꼭지를 돌려 손에 물을 적신 뒤 비누 거품을 누른다. 그 후 "생일축하합니다" 노래를 부르며 손바닥을 비비고 깍지를 깨 위아래로 움직인 뒤 손가락을 동그랗게 말아 손뭉치를 댄다. 그 후 물로 행군 뒤 개인 수건을 이용해 물기를 닦고 화장실을 나온다.</td> <td>신체운동·건강 의사소통</td> </tr> </table>	학급반	이름: []	생년월일: 20170123	일시	구분	관찰내용	누리과정	2022년 8월 19일	일상	바깥 놀이 후 교실로 들어 온 [] 00이에게 "00아 손 씻고 물 먹어 그냥 먹으면 세균이 많아" 라고 말하며 화장실로 이동한다. 자신의 차례에 수도꼭지를 돌려 손에 물을 적신 뒤 비누 거품을 누른다. 그 후 "생일축하합니다" 노래를 부르며 손바닥을 비비고 깍지를 깨 위아래로 움직인 뒤 손가락을 동그랗게 말아 손뭉치를 댄다. 그 후 물로 행군 뒤 개인 수건을 이용해 물기를 닦고 화장실을 나온다.	신체운동·건강 의사소통	<p>[8월 손 노래 부르며 손 씻는 강00] 바깥놀이 후 스스로 손을 씻기 위해 화장실로 이동하고 손 씻기 song을 흥얼거리며 30초 손 씻는 방법을 실천합니다.</p>
학급반	이름: []	생년월일: 20170123											
일시	구분	관찰내용	누리과정										
2022년 8월 19일	일상	바깥 놀이 후 교실로 들어 온 [] 00이에게 "00아 손 씻고 물 먹어 그냥 먹으면 세균이 많아" 라고 말하며 화장실로 이동한다. 자신의 차례에 수도꼭지를 돌려 손에 물을 적신 뒤 비누 거품을 누른다. 그 후 "생일축하합니다" 노래를 부르며 손바닥을 비비고 깍지를 깨 위아래로 움직인 뒤 손가락을 동그랗게 말아 손뭉치를 댄다. 그 후 물로 행군 뒤 개인 수건을 이용해 물기를 닦고 화장실을 나온다.	신체운동·건강 의사소통										

일상생활 놀이지원 전보다 유아들의 손 씻는 방법과 시간이 늘어났으며, 담임교사의 관찰기록을 바탕으로 일상생활 놀이지원 후에는 놀이를 즐기며 손 씻는 방법과 순서가 지켜지는 모습을 볼 수 있었다.

2) 교사 평가

본 프로그램을 6개월 간 진행한 뒤 담임교사, 보조교사, 연장반 교사, 야간연장반 교사 총 15명을 대상으로 프로그램 평가를 시행하였다. 평가는 설문지 형식으로 이루어졌으며 아래의 그림과 같이 프로그램이 일상생활 지도에 도움이 되었으며 프로그램을 통해 영유아들의 손 씻기, 양치 참여도가 높아졌음을 알 수 있다.



1. 프로그램이 일상생활 지도에 도움이 되었다.



2. 프로그램 전 보다 영유아들의 손씻기, 양치 참여도가 높아졌다.



교사 평가		
김00교사	오00교사	김00교사
기억에 남는 놀이는 '스스로 손 닦으러 가는 길'입니다. 평소 많은 유아들에게 "화장실에서 손 씻자"라고 반복적으로 이야기하고는 했었는데 사방치기 놀이를 지원해두자 교사의 안내가 없어도 유아들이 너무 즐겁게 화장실로 이동하는 모습을 관찰할 수 있었습니다.	평소 일상생활 지도는 재미있는 놀이와 달리 유아들이 하기 싫어하는 일을 지도해야 하는 시간임으로 가장 어렵다고 생각했습니다. 그런데 일상생활에 놀이를 접목시켜 놀이를 통해 이루어질 수 있도록 지도하니 교사와 유아 모두 스트레스 받지 않고 일과가 더욱 즐거워졌던 것 같습니다.	프로그램을 진행할 시 프로그램을 모두 완료해야 한다는 부담감이 있었는데 이번 프로그램은 계획을 최소화하고 유아들의 놀이발자국을 따라가며 실행하니 더욱 활기차고 즐거웠던 것 같습니다. 유아들 또한 스스로 놀이를 개척하고 놀이를 즐기며 그 안에서 손씻기와 양치의 중요성을 알아갈 수 있었습니다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

본 프로그램을 개발하고 실행하는 취지는 영유아들이 가장 즐거워하는 놀이를 통해 보육 현장에서 교사들이 지도에 어려움을 느끼는 일상생활을 교사와 유아 모두 즐겁게 지도해나가기 위해서이다. 우리원은 현재까지 즐겁게 프로그램을 진행하고 있지만, 우리가 느꼈던 애로사항을 바탕으로 프로그램이 더욱 확장될 수 있는 방법을 제시하고자 한다.

1) 모든 선생님의 일상생활 놀이지원 이해

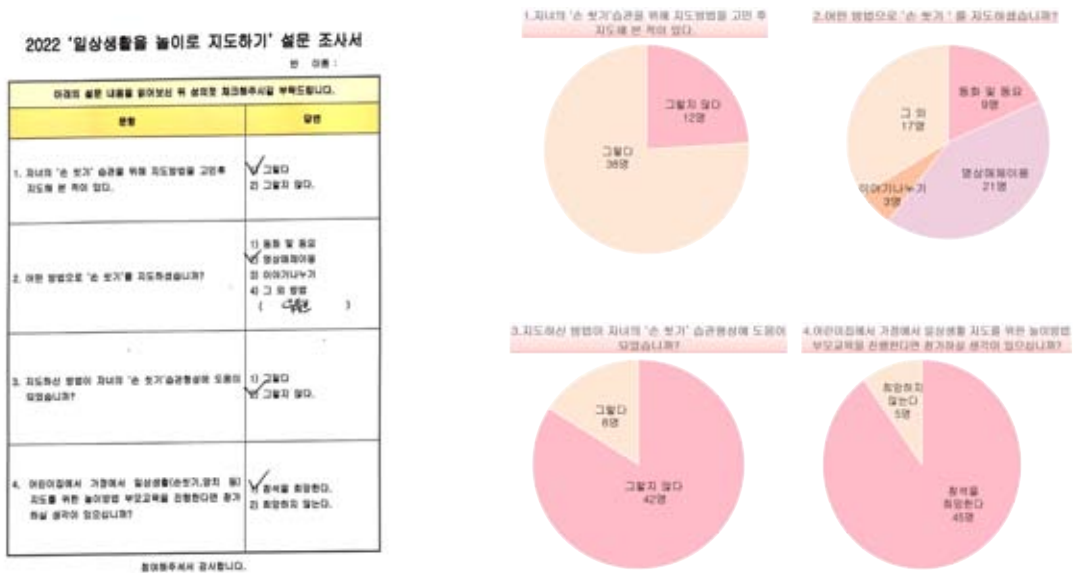
보육시설에는 담임교사, 보조교사, 연장반 교사 등이 함께하고 있다. 프로그램을 개발하고 실행하는 동안 학습공동체에 참가하고 놀이에 대한 충분한 이해가 있었던 선생님들은 진행되고 있는 유아들의 놀이를 존중하고 기다려주는 태도를 보였지만 그렇지 않은 선생님들은 유아들에게 일상생활을 실천할 수 있도록 언어로 지속하여 안내하는 모습을 보이기도 했다. 그러나 이 프로그램의 주도성은 오직 유아에게 있으므로 프로그램 진행 전 해당 원에 근무하는 모든 선생님이 '놀이'에 대한 충분한 이해와 프로그램에 대한 이해가 필요하다고 생각한다.

2) 어제, 오늘, 내일 매일 새로운 교사

‘충분히 놀이를 통해 경험한 것 같은데 오늘도 물로만 손을 씻어요’ 라는 이야기를 학습공동체에서 한 적이 있다. 유아들의 놀이는 매일 변화되고, 깊어지고 있지만, 습관을 형성하기까지는 유아들의 발달 특성상 시간이 필요한 부분이다. 이를 이해하고 매일 오늘이 처음인 것처럼 유아를 인정해주고 반복을 통하여 지원해주는 것 이라고 생각한다.

3) 가정과의 연계

가정과의 연계가 계획되고 실행되었지만, 조금 미흡했던 부분이 있었던 것 같다. 주말이나 연휴가 지나고 오면 유아들의 일상생활 습관이 변화돼 오는 모습을 통해 교직원은 가정연계 더욱 필요하다고 생각하게 되었다.



유아반 학부모 50명을 대상으로 설문 조사를 시행하였고 가정에서 유아들을 대상으로 일상생활 지도를 실행했다는 답변율은 76%로 높게 나타났다. 즉 가정에서도 유아들의 일상생활 지도가 고민이라는 사실을 이해할 수 있었다. 그러나 가정에서의 지도방법은 주로 영상매체(42%)를 이용한다는 결과가 나왔다. 고민이지만 학부모님들이 지도방법에 어려움을 겪고 있다는 사실을 이해할 수 있다. ‘어린이집에서 일상생활 지도를 위한 놀이 방법 부모교육’을 진행한다면 참석한다는 답변율은 높게 나타났다. 이를 통해 우리 어린이집에서는 2학기 부모교육으로 ‘가정에서 일상생활을 놀이로 지도하기’를 준비 중이다. 일상생활 놀이 지도하기를 통해 이 프로그램은 무엇보다 학부모님들의 이해도가 필요한 부분이라는 점이 설문지를 통해 알 수 있었다. 손 씻기 지도에 대한 일상생활 놀이 지도가 가정과의 연계 프로그램으로 기대효과를 더욱 높일 수 있을 것이다.

프로그램을 응용하려고 하는 원에 이야기를 덧붙이고 싶다. 이 프로그램은 일상생활을 놀이로 지도하기 위해 유아들이 즐거워하며 스스로 놀이를 선택하고 몰입했던 놀이를 바탕으로 이루어졌다. 프로그램을 응용하되 프로그램 대상자인 유아들의 모습을 주목하여 관찰하시길 부탁드립니다. 또 다른 다채롭고 흥미로운 놀이의 길이 열리게 될 거라 생각되며 그 길을 따라 걷다 보면 어느 순간 보육실에서 교사의 일상생활 안내 음성은 줄어들고 유아들의 실천력은 높아진 모습을 발견할 수 있으리라 생각된다.

1. 2023년 연간프로그램 계획

2023년도에는 손 씻기 놀이를 통해 나의 신체뿐 아니라 내 주변의 위생실천 놀이를 다양하게 경험해 볼 수 있도록 ‘내 주변을 살피요’ 라는 주제를 추가로 확장해 나갈 수 있도록 계획하였다.

주제	월	놀이명	주제	월	놀이명
손 씻 기	3	눈으로 확인하는 내 손안의 세균(지역사회연계)	목욕	9	여기는 〇〇반 목욕탕
		우리가 직접 만드는 손 닦으러 가는 길			세균 피구를 해요
	4	손바닥 세균 배양		10	건강 바스볼을 만들어요(지역사회연계)
		세균이 사라졌어요. 전반사 실험!			목욕 댄스 컨테스트 (가정연계)
	5	우리들만의 손씻기 Song		청 결 한 옷	11
DIY 손 소독제를 나눔해요(가정연계)		우리반 수선실			
6	총치 볼링 게임	12	내일의 옷을 안내하는 기상캐스터		
	양치 DDR게임				날씨를 표현한 의복 패션쇼
양치	7	우리의 이가 빠지기 시작했어요	내 주 변 을 살 피 요		1
		친환경 고체 치약 만들기		우리어린이집 환경지킴이!	
	8	우리 동네 치과에 방문해요(지역사회연계)		2	함께 사용하고 아껴써요
		양치 컬링 놀이로 총치를 물리쳐요			나만의 정리 방법을 소개해요

V. 참고문헌

- 김온기 외 4인(2022). 어린이집 일상생활 편안하고 즐거운 일상생활 운영. 한길교육연구소
- 이영경(2021). 위생청결 프로그램이 유아의 기본생활습관에 미치는 영향. 부산교육대학교 교육대학원 석사학위논문
- 교육부(2019). 『2019 개정 누리과정』 놀이실행자료
- 정나라,정유진(2019). 놀이중심교육과정. 서울.교육과실천
- 경기도북부육아종합지원센터(2021). 2021년 인성교육우수어린이집 프로그램 사례집
- 한국어린이집총연합회(2021). 2021년 전국우수보육프로그램 자료집

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

고양시
고양시청직장어린이집

수 상	우수상
프로그램	노리의 발견 습관 대 발견
원 장	선수민
참여교사	김상현, 신지애, 이민조, 조윤주, 차이슬, 채수연, 최자현

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

영아기는 기본생활습관의 기초를 다지는 시기이다. 인간은 출생 후 환경과의 상호작용을 통하여 기본생활습관을 형성하게 되며, 이렇게 형성된 기본생활습관은 장래 건강과 성격을 결정짓는 중요한 기초가 된다(안나영, 2012). 한번 형성된 기본생활습관은 성장해 나가는 과정에서 쉽게 바꾸기 어려우므로 결정적 시기인 영아기부터 올바른 기본생활습관을 형성하는 것은 매우 중요하다(정경미, 2002).

오늘날 여성의 활발한 사회진출로 인하여 영유아들의 보육시설 이용은 더욱 늘어나고 있으며 보육시설을 이용하는 연령은 점차 낮아지고 있다. 맞벌이가정의 어머니를 대상으로 한 연구에 따르면 만3세미만 자녀의 주된 보육프로그램으로 부모들은 안전한 보호와 기본적인 생활습관을 원하고 있다는 연구 결과가 나왔다(박금주, 2001). 본원 또한 맞벌이가정이 전체가정의 대부분을 차지하는 직장어린이집으로, 학부모님과 학기 초에 실시한 상담 결과 대부분의 부모님들이 영아의 기본생활습관에 대한 고민이 있었으며, 영아들의 기본생활습관이 바르게 자리 잡힐 수 있기를 기대하고 있었다.

제4차 어린이집 표준보육과정(2020)에서는 기본생활이라는 영역을 따로 마련하고 영아에게 건강하고 안전한 생활습관의 기초를 마련하는 능력과 태도를 기르도록 하고 있다. 이는 영아의 청결, 식습관, 휴식, 배변, 놀이안전, 교통안전 등의 기본생활을 포함하고 있으며, 표준보육과정에서는 이를 지도하기 위하여 교사가 영아의 개별성과 특성 기질 등 개인차를 고려하여 영아의 의사표현을 존중하고 개별적으로 민감하게 반응하여야 한다고 하였으며, 영아들의 놀이를 이해하고 의미 있게 지원해 주도록 하여야 한다고 강조하고 있다.

영아들에게 놀이는 생활 그 자체이며, 영아들은 하루의 대부분의 시간을 놀이로 보내고 있고, 놀이를 통하여 세상을 탐구하고 이해하며 소통하기 때문에, 놀이를 통하여 기본생활습관이 형성되도록 돕는 교사의 지원이 중요하리라 생각한다.

강경아, 홍용희(2014)는 교사들이 다양한 방법을 사용하여 기본생활습관 교육을 하지만 기본생활습관 내용을 포함한 활동을 통한 교육은 상대적으로 적다고 하였으며, 이에 기본생활습관 교육을 위하여 실내외 자유선택활동, 대·소집단활동, 전이활동 등 다양한 유형의 교육활동을 적극적으로 활용해야 한다고 하였다.

본 프로그램은 일상생활 속에서 자연스럽게 반복적으로 이루어지는 기본생활습관지도를 좀 더 효과적으로 영아들이 받아들일 수 있도록, 영아들의 생활 그 자체인 놀이 속에서 영아의 기본생활습관 관련 놀이를 발견하고, 이를 교사가 지원하는 다양한 활동들로 구성되었다. 놀이와 함께 이루어지는 다양한 활동 속에서 영아들에게 기본생활습관이 자연스럽게 내면화 될 수 있기를 기대한다.

2. 프로그램 실시배경(이론적 배경)

기본생활습관이란 ‘한 사회의 구성원으로서 사회의 전통과 문화를 고려하여 삶을 영위해 가는데 바탕이 되는 기본적 생활지식, 태도, 기술에 관한 행동유형’이라고 하였다(신인숙, 유연옥, 2003) 영아기에 형성된 기본생활습관은 쉽게 고착화되는 성향을 보이고 잘 변하지 않으며 성인이 되어서도 동일하게 지속되는 경우가 많다. 따라서 영아기에 성취해야 할 과제로서 기본생활 습관 형성을 위한 지도는 매우 필요하며, 영아기에 어떠한 기본생활습관이 형성되었는가는 영아의 장래에 중요한 성격적 결정요소가 되며(김혜경, 2015), 기본생활습관이 잘 형성되어야 사회적으로 잘 적응하고 협력하여 적극적인 모습으로 삶을 살아가게 된다.

그동안 우리나라 영유아 교육현장에서 이루어진 놀이중심 교육과정을 돌아보면 과거 오랫동안 놀이를 영유아에게 적합한 학습의 기회를 제공하는 중요한 교수방법으로 보고 교육의 도구적 가치를 강조하는

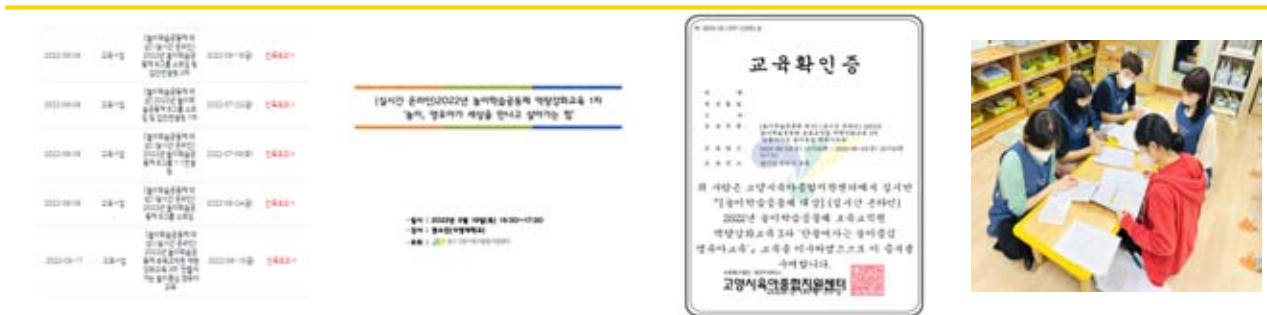
‘놀이의 수단화’를 추구하였다(김희진 2017). 하지만 최근 개정된 교육과정에 근거한 놀이중심 교육과정은 놀이 행위 자체가 가진 순수한 교육의 힘을 인정하고 있으며, 이를 기초로 하여 영유아 주도의 자발적 놀이형태를 추구하고 있다(교육부, 보건복지부, 2019a). 그러므로 놀이중심 교육과정이란 놀이를 통해 배우는 것(learning in play)과 즐거움 속에 배우는 것(learning as joy) 두 가지를 의미하는데 영아가 스스로 주도적으로 만들어가는 놀이 속에서, 보육교사와 영아가 함께 교육의 의미를 찾으려는 자발성, 자유로움, 즐거움이 있는 놀이를 통한 배움을 지향한다(Saracho, 2012). 즉, 영아가 놀이를 통해 교육 내용을 경험하고 배움을 형성할 수 있도록 놀이와 교육과정 요소인 교육목표, 교육내용, 평가, 교사의 역할, 환경 등을 연계하여 조직한 놀이환경을 제공하는 것이다(김호, 2019).

제4차 어린이집 표준보육과정(2020)에서는 영아를 위한 기본생활영역으로 ‘건강하게 생활하기’, ‘안전하게 생활하기’의 두 가지 내용범주로 나누고 있다. 건강하게 생활하기는 청결, 식습관, 휴식, 배변에 관한 내용으로 의식주에 대한 올바른 습관을 길러 건강하게 자라는데 초점을 맞추고 있다. 안전하게 생활하기는 안전하게 놀이하는 것, 교통안전, 위험에 주의하는 것에 대한 내용이며, 이를 통해 안전하게 놀이하고 위험한 상황을 인지한 후에 안전생활을 습관화 할 수 있도록 하고 있다. 기본생활영역은 연령별로 나누어 단계별로 제시되는데 만0~1세는 건강하고 안전한 일상생활을 경험해보고, 만2세는 건강하고 안전한 생활습관의 기초를 형성하는 것을 목표로 하고 있다.

3. 프로그램을 위한 교사지원

프로그램을 구성하기 위하여 고양시육아종합지원센터에서 진행하는 ‘놀이중심 공동체 학습’에 참여하였으며, 이에 참여한 교사가 다른 교사들에게 전달교육을 하였다. 놀이중심 공동체에 참여하는 교사는 4월부터 8월까지 총 8회에 걸쳐 모임에 참여하여 영아의 놀이를 지원하는 교사의 역할은 무엇인지 교육을 받고, 타 기관 교사들과 소모임을 가지며 영아의 놀이에 대한 경험을 공유하였다. 공동체 참여 교사는 이러한 경험을 바탕으로 영아반 교사들에게 놀이중심활동 속 교사의 역할과 영아의 놀이에 대한 교사의 지원방안을 함께 의논하였다. 또한 어린이집 교사들은 정기적인 회의를 진행하며 놀이중심 기본생활습관 교육이 어떻게 이루어지고 있는지 서로 공유하였다.

프로그램 속에서 교사는 개별영아에 따라 각각 다르게 지원하였다. 교사는 영아의 일상생활을 관찰하다가 기본생활습관과 관련된 흥미를 발견하면 이를 놀이로 지원할 수 있는 다양한 방법을 고민하고 이에 적합한 재료와 환경을 제공해주었다. 교사가 제공한 환경 속에서 영아가 어떻게 놀이하는지 관찰하며 적절하게 상호작용해주었으며, 놀이를 확장해 나갈 때 필요한 재료들로 새로운 환경을 만들어주기도 하였다.



▲고양시 육아 종합 지원 센터 놀이 공동체 교육 8회 참여

▲영아반 교사 스터디

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

본 프로그램은 2022년 4월부터 표준보육 과정과 놀이중심 교육과정을 중심으로 영아들의 흥미와 관심이 있는 주제로 프로그램을 진행하였다. 영아는 놀이 속에서 일상생활과 연계한 기본생활습관을 경험해 보고 교사의 놀이 지원과 가정연계를 통해 기본생활 습관을 형성할 수 있도록 즐거움 속에 배움이 있는 놀이로 프로그램을 구성하였다. 프로그램의 추진과정은 아래와 같다.



2) 활동대상

본 원에 재원 중인 만 0세 ~ 만 2세 영아 30명, 학부모, 교직원을 대상으로 프로그램을 진행했다.

본 원에 재원 중인 만 0세 ~ 만 2세 영아 30명

만 0세 (6명)		만 1세 (10명)		만 2세 (14명)	
남아 1명	여아 5명	남아 4명	여아 6명	남아 9명	여아 5명

3) 프로그램 연안

만 0세, 만 1세, 만 2세 기본생활 습관 연안

	만 0세		만 1세		만 2세	
	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안
4월	움직여요/ 눅설여요	편안함을 느껴요	우리들의 봄	줄 서기	따뜻한 봄이에요	줄을 서서 기다려요
5월	움직여요	씻어보아요		깨끗이 씻어보아요	나/가족	차레를 지켜요
6월	느껴보아요/ 눅설여요	먹어보아요	나는 내가 좋아요.		즐거운 배변	배변

7월	느껴보아요	씻으며 놀아요	침범침범 물놀이/ 배변놀이 1	휴식이 필요해요.	즐거운배변/ 시원한 여름	깨끗이 씻어요 (지역사회연계) 들락날락 견학
8월	시원한 물놀이/낮설 어요	편안하게 자요		건강한 식습관	여름/ 캠핑	
9월	놀이는 재미있어요	치카치카 양치놀이해 요	동물 친구들을 만나요	배변/ 건강한 식습관	여러 가지 탈 것이 있어요	스스로 먹어요
10월	놀이는 재미있어요	먹으며 놀아요	탐색하며 느끼는 우리들의 가을	배변/ 안전하게 교통기관을 이용해요.	동물	골고루 먹어요/ 식사할 때 지켜야 할 예절이 있어요
11월	놀이는 재미있어요	안전하게 움직여요		배변/ 스스로 손을 씻어요	알록달록 가을	제자리에 정리정돈 해요
12월	말놀이	안전하게 탈것을 타요	추워졌어요.	배변/ 놀잇감을 정리해요	신나는 겨울	혼자 입고 벗어요

4) 활동방법

노리의 발견 습관 대 발견프로그램은 영아들의 일상생활 속 놀이와 관련된 기본생활습관을 발견하고 교사는 영아들의 놀이를 관찰·상호작용하여 교구·자료 등을 지원한다. 이를 통해 영아들은 반복적인 놀이를 하면서 기본생활 습관을 경험하고 확장놀이를 통해 습관화 할 수 있으며 가정과 연계하여 자연스럽게 습관을 형성한다. 만 0세 -만 1세 영아들은 습관을 일상생활 속에서 경험하고, 만 2세 영아들은 습관의 기초를 형성한다. 놀이를 통한 기본생활습관 형성을 알아보기 위해 이은화 외(1996)가 개발한 '기본생활습관 평가척도 개발연구'를 기초로 서미경(2004)이 수정 보완한 영아의 기본생활습관 검사 도구를 사용하여 만 1세, 만 1세 영아를 대상으로 사전·사후 검사를 실시하였다.

평정척도는 4개 하위요인의 총 40문항으로 되어 있으며, 교사는 영아의 행동과 일치되는 정도에 따라 5점 척도로 평정하였다. 평정 점수가 높을수록 기본생활습관이 형성되었음을 의미한다.

노리의 발견 습관 대 발견 프로그램 활동 방법



2. 프로그램 세부 활동 내용

1) 만 0세 - 식습관



2) 만 0세반 교사의 지원 및 영아놀이 - 미역 탐색하기



교사는 마른미역과 대야와 물을 준비하여 영아들과 탐색해보았다. 영아들이 마른미역을 탐색하며 놀이하는 과정 중 물을 제공하여 미역을 물에 불려보며 놀이해보았다. 영아들은 대부분 미역을 손으로 만지거나 입에 넣어 탐색하며 먹어보기에 바빴지만, **한 영아는 미역을 선생님 주머니에 넣으며 재미있어 하였다.** 아이의 놀이는 다양한 방법으로 흘러가며 미역에 대한 경험을 만들어냈다.

3) 만 1세 - 줄서기



4) 만 1세반 교사의 지원 - 꽃과 개미처럼 화장실 줄을 서요.

“꽃은 안 움직여!”
“꽃처럼 움직이지 않고 가만히 있어봐라지! 꽃처럼 멈춰라~!”
“나도 꽃처럼 있을래!”

영아들은 공원을 산책하며 본 꽃에 관심을 가지며 관찰하였고, 교사와 함께 꽃처럼 제자리에 멈춰보는 놀이를 하였다. 산책하면서 개미를 본 영아는 꽃과 달리 움직이는 모습을 관찰하며 꽃과 개미의 특성을 알아보았다.

“개미는 움직이고, 꽃은 서 있어!”
 화장실 앞에서 줄서기를 어려워하던 영아들은 꽃과 개미의 모습을 통해 화장실을 사용할 때는 꽃 길에 앉아서 줄을 기다리고, 화장실을 사용한 후에는 움직이는 개미길을 따라 걸어보았다. 영아들은 개미와 꽃의 특징을 이해하고 점차 질서를 지키며 줄서기에 익숙해져 갔다.



5) 만 2세 - 배변



6) 만 2세반 교사의 지원 및 놀이 - 뽕망치 응가 잡기

아기 변기에 클레이 응가를 넣어보며 놀이를 하던 영아들은 교실 바닥에 붙여 있던 응가 모양 스티커에 관심을 보이며 교사에게 스티커가 필요하다고 이야기 한다.

교사는 응가 모양 종이를 영아들에게 제공해 주니 영아들은 바닥에 있는 응가 모양 종이를 아기 변기에 붙여 본다.

한 영아가 뽕망치를 두드리며 응가 종이를 잡으려는 모습을 보여 교사는 까슬이 보슬이를 뽕망치와 응가 종이에 붙여주었다.

영아들은 응가 종이와 뽕망치에 붙는 것에 흥미를 보이며 친구와 뽕망치로 응가 잡기 놀이를 한다.

III. 활동평가

1. 영아의 변화

영아기에 형성된 기본생활습관은 장애 건강과 성격을 결정짓는 중요한 기초가 된다.(안나영,2012) 학기 초 상담결과 많은 부모님이 영아의 기본생활습관 형성에 대한 고민이 있었다. 이러한 고민을 토대로 어린이집에서는 영아의 기본생활습관이 어느 정도 형성되었는지 알아보기 위해 1학과 2학기에 이은화 외(1996)가 개발한 ‘기본생활습관 평가척도 개발연구’를 기초로 서미경(2004)이 수정 보완한 영아의 기본생활습관 검사 도구를 사용하여 만1세와 만2세의 기본생활습관의 발달 정도를 측정해보았다.



위의 그래프를 보면 알 수 있듯이 만 1세의 1학과 2학기의 검사가 다르게 나왔다. 만 1세의 경우 모든 항목에서 점수의 변화가 나타났다. 절제 부분이 가장 많은 변화가 있었고, 예절, 질서, 청결 순으로 변화가 나타났다.

특히 절제는 ‘물을 아껴서 사용해요’, ‘변기에서 쉬, 응가 해요.’ 등 영아의 발달에 맞는 교사의 지원과 반복적인 기본생활습관 형성 놀이 및 배변 놀이를 통해 2학기에는 보다 높은 점수가 나타난 것을 확인하였다.



위의 그래프를 보면 알 수 있듯이 만 2세의 1학과 2학기의 검사 결과 또한 다르게 나왔다. 만 2세의 경우 질서에서 1학기 306점에서 2학기에는 464점이 된 것처럼 눈에 띄는 변화가 나타났다. 전반적으로 예절, 청결, 절제 또한 긍정적인 변화가 나타남을 확인할 수 있었다.

만 2세는 기본생활습관 중 질서에서 어려움을 겪었지만, 자동차 줄 세우기, 기차놀이 등 질서와 관련된 다양한 놀이와 자신의 놀잇감을 스스로 정리하고 화장실과 계단을 이용할 때 차례를 지키며 일상생활 속에서 질서와 관련된 기본생활습관을 자연스럽게 습득하다 보니 점차 어려움을 해소하고 가장 높은 점수가 나타난 것을 확인하였다.

영아들이 놀이를 통해 기본생활습관을 형성하는 것에 어려움을 겪을 것이라는 예상과는 달리 놀이를 통해 기본생활습관이 점차 형성되고, 즐거워하며 적극적으로 참여, 발전하는 모습이 보였다. 또한, 놀이할 때도 영아들은 자연스럽게 “줄 서야지.” “손 씻고 먹어야 해.” 같은 자신들만의 언어로 기본생활습관

형성을 언어적으로 표현하였다.

이처럼 1학기에는 미숙했던 기본생활습관이 반복적인 놀이를 통해 점차 형성되어졌으며, 친구, 교사와의 상호작용에도 긍정적인 변화가 나타났다.

놀이는 영아에게 일상 그 자체로써 삶 속 어디에서나 자연스럽게 일어나는 것이다. 놀이를 통하여 영아는 기본생활습관을 경험하며 생활의 일부로 내면화 할 수 있었다.

2. 교사 측면에서의 평가 (교사의 변화)

1) 프로그램을 진행하며 영아들과 긍정적인 애착관계 및 친밀감을 형성할 수 있었다.

교사는 영아의 자율적이고 능동적인 참여를 지지하며 영아의 놀이, 행동에 신속하고 적절하게 반응함으로써 영아와 교사간의 긍정적인 애착관계 형성을 통한 심리적 안정감과 신뢰감을 형성할 수 있었다.

2) 영아의 발달과 흥미에 맞는 놀이 지원과 적절한 개입을 통해 영아의 개별적인 특성에 기초하여 영아를 더 깊게 이해할 수 있게 되었다.

같은 놀이를 하더라도 영아의 발달과 기질에 따라 탐색하는 시간과 방법이 다름을 알게 되었고, 그것을 교육에 반영할 수 있도록 고민하고 실행하였다.

3) 연령에 대한 깊이 있는 연구 및 프로그램 개발로 전문성을 향상하였다.

만0세~만2세 연령별 영아의 발달특성 및 발달단계를 고려한 지속적 프로그램 연구와 협의를 통해 교사의 전문성 향상과 효과적인 교수 방법을 습득하는 기회가 되었다.

같은 주제, 연령별로 연계된 활동을 진행하며, 각 연령별 교사들이 서로의 의견과 경험, 아이디어를 공유하고 반영하여 발전적인 방향으로 프로그램을 이끌었다.

4) 가정과의 연계를 통해 개별 영아의 특성을 이해하고, 학부모와 신뢰감 형성이 이루어졌다.

교사와 부모 간의 지속적인 의사소통을 통해 영아의 개별 특성을 이해할 수 있었으며 매 주 진행된 프로그램 활동사진을 부모와 함께 공유하여 자녀의 어린이집 활동에 관심을 가질 수 있도록 도와 부모와의 긍정적인 관계형성이 이루어졌다.

교사 저널
<p>영아의 자유로운 놀이가 강조되는 놀이중심 교육과정에서 일상생활지도를 포함하여 초반 프로그램을 계획하고 실행할 때 그 중심을 잡는 것에 고민이 뒤따랐다. 놀이로 기본생활습관을 지도할 때 영아 주도의 놀이와의 균형을 어떻게 맞춰나가야할지에 대한 시행착오를 겪었다. 이 시기에 교사의 존재는 영아들에게 절대적이다. 놀이를 통한 배움을 일으키는 과정에서 조금만 개입해도 교사 위주의 놀이로 바뀌게 될까봐 고민하며, 적절한 개입과 놀이 지원에 대해 각 반 담임선생님들과 수시로 의견을 나누고 논의를 통해 계획을 수정하며 실행하였다.</p> <p>영아들은 또래와의 놀이보다 교사와 놀이하거나 혼자 놀이하는 경우가 많아 교사가 놀이를 지원하기 위해 상호작용하거나 자료를 제공해주는 과정에서 교사 주도로 놀이를 지원해주는 것은 아닌지에 대해 유의하며 지원했다. 특히 아직 소통이 잘 되지 않는 영아는 비언어적 표현을 잘 관찰하며 영아의 욕구에 민감하게 반응할 수 있도록 하였다. 무엇으로 확장을 일으켜주어 놀이 속에서 자연스러운 일상생활지도가 이루어질 수 있을지 확장활동의 한계점을 넘는 것 또한 영아반 교사들의 과제였다.</p>

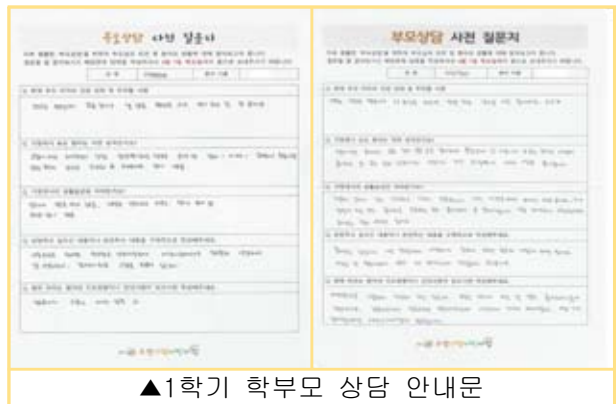
이러한 고민들 속에서 놀이공동체 교육 및 정기적인 소모임 참여를 통해 영아들의 입장에서 놀이를 먼저 이해하고, 왜 이런 놀이를 하는 지, 흥미를 보이는 것은 무엇인 지 등 놀이의 의미를 파악하여 고민을 해소할 수 있었고, 이를 바탕으로 프로그램 진행에 있어 교사의 역할을 수행하는 데 큰 도움이 되었다. 또한 놀이는 영아에게 일상 그 자체이기에 생활에서 경험하는 모든 행동을 놀이로 보고 그걸 인정해줌으로써 원활한 일상생활지도가 가능했다.

영아의 주도적인 놀이를 위하여 먼저 적절한 놀이환경을 제공해주니 그 안에서 기본생활습관요소가 발견되었고, 놀이를 관찰함으로써 적기에 필요한 지원을 통해 기본생활의 경험 및 형성이 이루어질 수 있었다. 하루일과를 보내던 중 어느 날 영아가 교사의 말을 따라하며 놀이하던 친구에게 “OO아 같이하자.” 라고 이야기하는 모습을 볼 수 있었다. 이로 인해 놀이 속에서의 일상생활지도(배움)는 생각보다 작은 것에서부터 일어날 수 있다는 것을 깨달았다.

영아가 놀이를 통한 일상생활에서의 반복적 경험을 통해 행동을 학습하고 건강한 성장을 이룰 수 있도록 일회성이 아닌 지속적으로 놀이의 능동적 참여 안에서 배움이 일어날 수 있도록 해야겠다. 또한, 놀이를 구성하는 과정에서 놀이의 의미를 부여하고 배움이 있는 놀이로 확장할 수 있도록 끊임없이 고민하며 교사의 역할을 수행해야겠다.

3. 학부모의 변화

1학기 학부모 상담에서 “식습관을 어떻게 시작해야 할지 모르겠어요.”, “우리 아이가 잠시도 가만히 기다리지 못해요.”, “배변 훈련을 어떻게 해야 할지 모르겠어요.” 등 영아들의 기본생활습관에 관련된 다양한 질문이 있었다. 각 연령별 교사들은 어떻게 기본생활습관을 형성하면 좋을지 고민하던 중 놀이를 통한 기본생활습관형성 프로그램을 계획하였고, 프로그램 진행 과정에서 사전/사후 설문조사의 결과에 따라 부모들의 인식 변화에 대해 알 수 있었다.

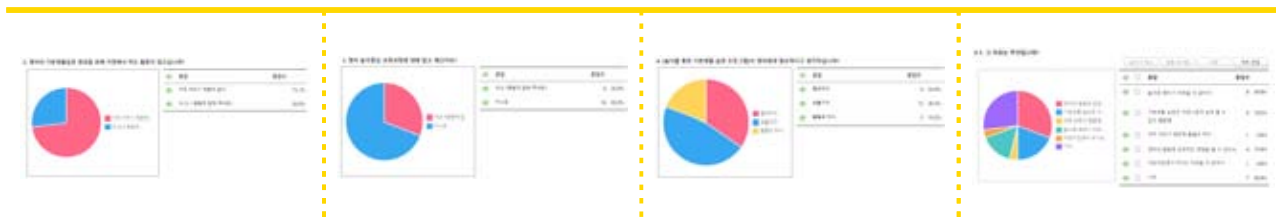


▲1학기 학부모 상담 안내문

부모 사전 설문지의 경우 총 4문항으로 기본생활습관에 대한 학부모의 생각, 가정에서의 활동 여부와 종류, 놀이중심 교육과정의 이해, 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 필요성과 이유를 물어보는 질문으로 구성하였다.

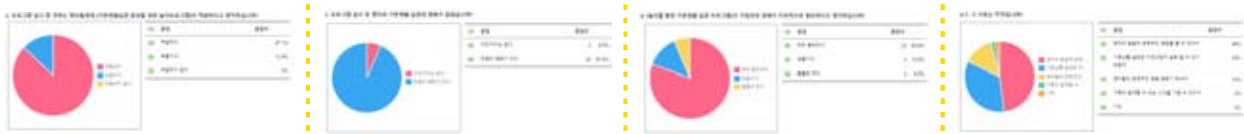
가정에서의 활동 여부와 종류, 놀이중심 교육과정의 이해, 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 필요성과 이유를 물어보는 질문으로 구성하였다.

그중 2번 문항은 기본생활습관 형성을 위한 가정에서의 활동 여부에 대해 물었으나 73% 대다수의 부모들이 영아가 아직 어리기 때문에 없다고 답하였으며, 부모들은 기본생활습관이 아이들의 성장에 따라 자연스럽게 이루어지길 바란다고 해석할 수 있었다. 3번 문항의 놀이중심 교육과정의 이해에서는 69%가 아니요 라고 답해 먼저 부모들에게 놀이중심 교육과정의 이해에 대한 구체적인 지원이 필요함을 알 수 있었다. 또한 4번, 4-1번 문항에서 기본생활습관의 필요성은 보통이다, 불필요하다라고 답한 부모들이 대다수였으며, 그 중 놀이로 배우기 어려울 것 같다는 의견이 30.8%로 나타났다.



부모 사후 설문지의 경우 총 4문항으로 사전과 문항의 개수는 같으나 놀이중심 교육과정의 이해, 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 필요성과 이유, 프로그램 실시 후 영아의 기본생활습관의 변화 여부, 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 지속적인 가정과의 연계 필요성과 이유에 대해 물어보는 질문으로 구성하였다.

2번 문항에서는 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 필요성에 대해 87%가 적합하다고 답변하였고, 그 이유로는 기본생활습관에 도움이 될 것 같아서, 놀이를 통한 경험은 중요하다, 놀이를 하며 배우니 좋을 것 같다 등 놀이중심 교육과정에 긍정적으로 변화된 모습을 볼 수 있었다. 3번 문항의 프로그램 실시 후 영아의 기본생활습관의 변화 여부에서도 93%가 조금의 변화가 있었다에 답변하였으며, 4번 문항의 놀이를 통한 기본생활습관 프로그램의 지속적인 가정과의 연계 필요성에 대해서는 80%가 매우 필요하다고 답변, 이유로는 48%가 영아의 발달에 긍정적인 영향을 줄 수 있어서에 답변하였다.



사전과 사후 설문지 답변의 비교를 통해 부모들은 프로그램 실시 전 놀이중심 교육과정에 대한 낮은 기대감을 보였으나, 프로그램 진행과정에서 영아들의 변화를 느끼며 점차 인식이 개선됨을 볼 수 있었다. 놀이로 기본생활습관 형성이 이루어질 수 있으며, 자연스럽게 내면화될 수 있다는 인식의 변화가 나타났다. 이로 인해 가정에서의 양육환경 및 양육태도에도 긍정적인 영향을 받을 수 있었으며, 영아의 성장과 발달에 대한 지속적인 원과 가정의 소통 및 피드백으로 서로에 대한 이해와 공감이 증진되고, 더욱 건강하고 원활한 연계를 이룰 수 있었다.

영아의 성장과정에서 기본생활습관은 단기간에 형성되는 것이 아니기에 원에서 놀이를 통해 꾸준히 지도해주었으면 한다는 의견이 많아 이를 반영하여 앞으로도 지속적으로 프로그램을 진행하며 원에서의 생활이 이루어지도록 할 계획이다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1. 향후 프로그램 확장

1) 영아 대상 놀이를 통한 일상생활지도 프로그램은 한 해에 그치는 프로그램이 아닌 연령발달에 적합한 활동을 적절한 방안으로 구체화하여 꾸준히 진행될 수 있도록 해야한다. 프로그램의 목적을 다양한 측면에서 생각하며, 2022년도 본 프로그램에 대한 연구를 통한 평가를 2023년도 프로그램 계획 시 반영하고 수정 및 보완의 단계를 거쳐야한다. 또한 프로그램 진행 전 놀이를 통한 일상생활지도에 대한 교사교육을 통해 연령별 영아의 발달에 적합한 프로그램 개발을 도울 예정이다.

2) 영아들은 놀이를 통해 생활을 배워간다. 기본생활과 안전 등 일상에서 자신을 보호하고 건강한 생활을 할 수 있는 기초적인 지식과 습관을 형성할 수 있도록 무엇보다 가정과의 연계가 필수적이며, 가정과 연계했을 때 효과가 높아지는 것을 알 수 있다. 영아들을 대상으로 하는 프로그램을 원과 가정이 연계하여 자연스럽게 체득될 수 있도록 생활 속에서 수시로 진행하고, 자료배부 및 부모교육 등을 연구하여 부모 참여 소통의 창구로 활용할 있는 방안들을 모색할 수 있도록 해야겠다.

또한 원과 가정이 서로 공유하며 놀이 및 활동에 대한 정기적인 평가를 실시하고, 영아들의 행동의 변화에 대한 구체적 관찰을 통해 영아놀이중심, 가정이 주가 되어 참여하는 프로그램으로 확장할 수 있도록 해야겠다.

2. 일반화 제언

1) 프로그램을 계획하고 실행하면서 가장 어려웠던 점은 4차 표준과정의 적용에 있어 놀이중심, 영아중심의 이해였다. 놀이를 지원하다보면 어느새 교사 주도로 진행되거나 자신도 모르게 놀이가 방해되는 과도한 지원을 하는 경우도 맞게 발생하였다. 이에 놀이 활동을 계획하고 지원함에 있어 교사의 놀이에 대한 이해 및 연구가 무엇보다 필요하며, 교사의 지원이 되는 중요한 깃대를 마련하기 위해 교사 개별의 역량 개발 및 지원도 함께 이루어져야하겠다.

2) 가정연계활동에서 적극적으로 참여하는 가정은 다양한 지원을 통해 원활한 놀이가 이루어질 수 있으나 여러 가지 이유로 참여율이 저조한 가정에 대하여 그 이유를 파악하는 등 참여 독려 방법을 연구해봐야 할 필요성이 있겠다.

3) 영아의 놀이를 통한 일상생활지도는 가정과 보육시설에서 이뤄져야 하는 것이 기본이며, 다양한 지역의 기관들과 연계한 프로그램을 진행할 수 있어야하겠다. 현재 지역사회를 통한 유아 대상의 지원 프로그램은 많으나 아직 영아들을 위한 지역사회와의 협력프로그램은 적어 지역의 기관들과도 긴밀한 협조를 통해 영아기의 일상생활지도를 통한 올바른 기본생활습관 형성의 필요성을 공감하도록 노력해야겠다.

3. 2023년 연간프로그램 계획

2023년 만 0세, 만 1세, 만 2세 기본생활 습관 연안

	만 0세		만 1세		만 2세	
	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안	놀이주제 연안	기본생활 습관 연안
4월	우리 선생님이에요	편안하게 생활해요	새로운 곳이 궁금해요	혼자서 나가지 않아요	따뜻한 봄을 만나요	가방과 옷을 제자리에 정리해요
5월	느껴봐요1	도움을 받아 손을 닦아요	탐색하며 느껴요1	혼자서 양말을 벗어요	행복한 우리가족	어른께 두 손으로 받고 드려요
6월	느껴봐요2	도움을 받아 손가락을 잡아요	탐색하며 느껴요2	내 신발을 정리해요	자랑스런 나예요	내 칫솔을 찾아 양치를 해요
7월	움직여요1	기저귀를 기분 좋게 갈아요	놀이할 수 있어요1	응가하고 선생님께 표현해요	재미있는 여름이에요	얼굴과 손을 깨끗이 씻어요
8월	움직여요2	내 침구에 누워요	놀이할 수 있어요2	놀잇감을 던지지 않아요	소중한 동물이에요	물을 절약해요
9월	놀잇감을 만나요1	도움 받아 놀잇감을 정리해요	나는 할 수 있어요	화내지 않고 친절하게 말해요	여러 가지 탈 것이 있어요	화장실에서 차례를 기다려요
10월	놀잇감을 만나요2	식사 전후에 인사를해요	움직이는 것이 재미있어요1	내 순서를 기다려요	알록달록 가을이에요	쓰레기는 휴지통에 버려요
11월	재미있는 놀이를해요1	혼자서 음식을 먹을 수 있어요	움직이는 것이 재미있어요2	식사 도구를 바르게 사용해요	다양한 색과 모양이에요	식사할 때 지켜야 할 예절이 있어요
12월	재미있는 놀이를해요2	도움 받아 양말을 벗어요	좋아하는 놀잇감이 있어요	책상 위에 올라가지 않아요	추운 겨울을 만나요	겉옷을 스스로 벗어요

V. 참고문헌

- 강경아, 홍윙희(2014), 반석어린이집 만3세반 교사들이 경험하는 기본생활습관 교육에 관한 질적연구, 교육과학연구, 45(1), 1-28.
- 김혜경(2015), 텃밭가꾸기가 만2세 영아의 기본생활습관 및 또래 간 상호작용에 미치는 영향, 아주대학교 대학원 석사학위논문.
- 김호(2019). 한 유치원 교사의 교육실천 이야기에 나타난 놀이중심교육의 특성. 교육논총, 39(4), 61-82.
- 김희진(2017), 놀이의 관점에서 본 자유선택활동에 대한 비판적 분석, 육아지원연구, 12(3), 5-23.
- 반성영(2017), 말 리듬 놀이가 만 1세반 영아의 기본생활습관 및 놀이성에 미치는 영향, 총신대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 박금주(2001). 맞벌이 가족 자녀의 보육실태에 관한 연구, 대전대학교 경영행정대학원 사회복지행정학과 사회복지학 석사학위논문.
- 보건복지부(2020), **제4차 어린이집 표준보육과정**. 세종: 보건복지부.
- 신인숙,유연옥(2003), 철학적 탐구 공동체 활동이 유아의 기본생활습관에 미치는 효과, 미래유아교육학회지, 10(1), 269~296.
- 신지연(2021). 놀이중심 교육과정 실천을 위한 유아교사들의 노력과 변화과정. 보육학회지, 21(1), 17-33.
- 안나영(2012). 유아의 기본생활습관과 신체적 발육발달에 관한 연구, 명지대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤선연, 임환미(2021). 학습공동체 작업을 통한 영유아중심, 놀이중심 개정 표준보육과정 적용과정에 대한 탐구. 질적탐구, 7(1), 205-243.
- 이승아(2015). 걸음마기 영아의 놀이특성 및 놀이행동 변화 탐색. 유아교육학논집,19(1), 413-440.
- 정경미(2002). 유아의 기본생활교육 및 수행을 위한 교사와 학부모의 인식 비교 연구, 경기대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 중앙육아종합지원센터(2020). **제4차 어린이집 표준보육과정 놀면서 자란다**. 서울: 중앙육아종합지원센터.
- 황윤세(2021). 놀이교수 효능감과 영아의 어린이집 적응의 관계에서 영아교사 민감성의 매개효과. 아동학회지, 42(2), 233-243.
- Saracho, N. O.(2012). An integrated play-based curriculum for young children. New York, NY: Routledge.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

양주시
공립꿈모아어린이집

수 상	우수상
프로그램	食 식: 새로운 먹거리를 挑 도: 도전하며 樂 락: 즐거움을 경험한다.
원 장	최선숙
참여교사	김경희, 김현정, 계지은

I. 서론 : 食食, 挑도, 樂락

1. 프로그램의 필요성 및 목적

3월, ‘신학기’, ‘신입생’이라는 설레는 마음으로 새로운 학기를 시작하였다. 그 설레임도 잠시 유독 점심 시간이 되면 “안 먹어!”, “먹기 싫어!” 등의 이야기와 함께 바닥에 버려지는 반찬들과 밥이 먹기 싫어 눅거나, 뛰는 영아들을 보며 교사들은 식습관 지도 방법에 대해 필요성을 느꼈다. 영아기는 식습관 형성에서 중요한 시기이며 일생에 걸친 식습관에 장기적인 영향을 준다는 점과 건강에 있어 지대한 영양을 줄 수 있어 올바른 식습관이 형성될 수 있도록 도움을 주어야 한다는 점과 더불어 자율성 발달로 영아 스스로 식사를 할 수 있게 된 이후까지 이어져 단순히 영양소만을 받는 것뿐만 아니라 행위를 통한 좋은 생활 태도를 습득하는 동기가 될 수 있어 일상생활에서 큰 부분을 차지하고 있기에 식습관 지도에 대해 논의하였고, 이와 관련하여 가정에서는 어떻게 진행되고 있는지 설문지 및 면담을 통해 의견을 조사하였다. 조사 결과, 가정에서도 영아의 식습관 지도의 어려움에 공감하시며 도움을 요청하시는 반면에 공통된 의견으로 ‘그런데 먹지로는 먹이지 말아주세요’라는 말이었다. 교사들 또한 이에 공감하며 아이들이 식사 시 무조건적으로 먹는 것보다는 ‘아이들이 식재료에 긍정적인 마음으로 탐색 할 수 있는 방법이 없을까?’를 논의하기 시작하였다. 교사 회의와 여러 논문을 바탕으로 새로운 먹거리를 도전하며 즐거움을 경험 하는 식재료 탐색 놀이를 계획하여 진행하게 되었으며 주된 프로그램 목적으로 [食 식: 새로운 먹거리를 挑 도:도전하며 樂 락:즐거움을 경험한다.]을 정하여 놀이를 진행하였다.

2. 프로그램의 실시배경

새로운 먹거리를 도전하며 즐거움을 경험할 수 있는 프로그램은 무엇이 있을까? 생각하며 영아들이 식사 시 어떤 원인으로 식사를 거부하는지 식사하는 영아를 관찰하였다. 관찰 결과, 첫 번째로 ‘빨간 거 매워 싫어’라고 표현하는 음식의 색에 대한 거부감, 두 번째로 ‘이거는 맛없어 이상해’라고 말하는 음식의 형태에 대한 거부감, 마지막으로 ‘미끌해, 꿀꺽 안돼.’라고 말하는 음식의 식감 및 촉감에 대한 거부감이 있음을 확인하였다. 이를 반영하여 색, 형태, 오감을 활용한 식재료 감각 탐색 놀이로 하기로 하였다. 발달적 특성으로도 만 0~2세 영아는 감각운동기로 감각경험과 운동을 통해 주위환경과의 상호작용을 하면서 세상에 대한 중요한 지식을 얻는 단계임으로 영아기 감각 놀이가 중요하다고 할 수 있다 (안진선, 2011). 또한 표준보육과정의 세부 내용을 살펴보자면, 신체운동 영역에서는 영아가 자신의 대소근육들을 조절하면서 신체의 활동을 탐색하고 활동에 흥미를 느끼며 참여하면서 기초적인 신체조절 능력과 감각 및 운동 능력을 발달시키는 영역이라고 되어 있다. 이처럼 여러 의견을 반영하였을 때, 영아의 전인발달을 위해 감각을 활용한 교육은 매우 중요하며 놀이를 통한 접근은 더욱더 효과적임을 확인하였다. 식재료 선정 또한 교사가 주도하는 것이 아니라 일상생활(식단표 기준)에서 제공되는 식단을 참고하여 영아들이 식사 전에 탐색을 하거나 간식 전에 식재료를 제공하고 탐색 할 수 있는 시간을 가져보았다. 일상생활에서도 표준보육과정에서 추구하는 방향인 놀이 중심 아동 중심에 맞추어 진행될 수 있도록 프로그램을 실시하였다.

II. 본론 : 골고루 놀이

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

3~4월, 신학기 기간 동안 영아들의 식습관을 관찰 후 4월 중순부터 시작하여 현재도 진행 중이다.

2) 활동대상

만 2세의 영아반에서 진행되었으며, 영아 중 편식이 심한 영아들과 밥 먹기를 싫어하여 눅거나 뛰는 영아 등 각 영아별 개인 특성을 고려하여 진행되었다.

3) 프로그램 연간

월	재료	놀이 활동	월	재료	놀이 활동
4	브로콜리	<장미놀이> 브로콜리, 파프리카 만나리 <장미> 브로콜리, 파프리카 '브로콜리, 파프리카 만나리' '브로콜리, 파프리카 만나리'	8	상추	<장미> 상추, 파프리카 '상추, 파프리카 만나리'
	당근	<과자> 파프리카, 당근, 파프리카 <과자> 파프리카, 당근, 파프리카 <장미> 파프리카, 당근, 파프리카 '파프리카, 당근, 파프리카'	9	무, 파프리카, 콩고루, 당근	<과자> 파프리카, 당근, 파프리카 <장미> 파프리카, 당근, 파프리카 <장미> 파프리카, 당근, 파프리카 '파프리카, 당근, 파프리카'
5	파프리카	<장미놀이> 파프리카, 파프리카 <장미> 파프리카, 파프리카 '파프리카, 파프리카 만나리' '파프리카, 파프리카 만나리'	10	콩고루	* 영아들이 좋아하는 다양한 재료로 요리할 예정입니다.
	토마토	<장미놀이> 토마토, 파프리카 <장미> 토마토, 파프리카 '토마토, 파프리카 만나리' '토마토, 파프리카 만나리'	11	콩	
6	콩고루	<장미놀이> 콩고루, 파프리카 <장미> 콩고루, 파프리카 '콩고루, 파프리카 만나리' '콩고루, 파프리카 만나리'	12	무	
	당근	<장미놀이> 당근, 파프리카 <장미> 당근, 파프리카 '당근, 파프리카 만나리' '당근, 파프리카 만나리'	1	상추	
7	파프리카	<장미놀이> 파프리카, 파프리카 <장미> 파프리카, 파프리카 '파프리카, 파프리카 만나리' '파프리카, 파프리카 만나리'	2	당근	

* A~B월까지는 연간계획을 살펴보고, 해당월 단계를 진행하여, 단계를 넘어가는 단계를 주후 1주일 전까지 제공(단, 11월 11일은 제외)합니다.
 * 각 단계를 진행하는 내용은 영아들의 흥미 및 발달 차이에 맞춰서 진행할 수 있습니다.

4) 활동방법

- 채소 도장 찍기

감각에 민감한 영아들을 위해 식재료들을 직접 만지고 냄새를 맡고 자유롭게 탐색할 수 있는 놀이로 도장 찍기를 선택하였다. 브로콜리, 당근, 파프리카 등 다양한 채소의 조리 전 모습과 단면, 씨앗 등 다양한 면으로 탐색하며 채소들의 이름과 특징을 알고 친해질 수 있는 계기가 되었다.

- 요리

영아들이 평소 먹기 어려워하는 식재료가 들어가는 점심 및 간식 식단표를 검토하고 직접 요리하여 식사를 준비하는 과정을 놀이로 제공해보았다. 요리 놀이를 통해 음식을 완성했다는 성취감을 느끼고 맛에 대한 호기심을 가질 수 있었으며, 평소 토마토를 잘 먹지 않던 영아가 해당 놀이를 통해 토마토를 맛볼 수 있는 기회가 되었다.

- 식습관 관련 동화

식습관과 관련된 놀이와 연계하여 관련 동화를 찾아 함께 제공해주었다. 골고루 놀이를 통해 동화책 속에 나오는 다양한 채소의 이름을 말하며 손으로 모양을 따라하는 등 재미있는 독서 활동을 즐길 수 있었으며, 가정에서도 골고루 놀이와 관련된 동화책을 지원해주시며, 가정과 원이 활발한 피드백을 나누고 연계하여 진행 될 수 있었다.

- 식습관 관련 뮤지컬 관람

2022년 경기도 어린이 식생활안전 순회교육으로 진행하는 '엘리아와 함께하는 골고루 먹기 대작전' 뮤지컬 관람 안내를 보고 현재 진행되는 골고루 놀이와 연계하여 진행되면 유익할 것 같아 신청하였다. 뮤지컬 관람을 통해 컬러푸드에 대해 알고 컬러푸드 중 대표적인 음식의 이름과 효능을 알고 찾아서 먹어볼 수 있었다.

- 골고루 파티

채소 모양으로 만들어진 골고루 스티커를 활용하여 반찬 속에 있는 다양한 식재료를 골고루 먹을 시 하나씩 제공하였다. 영아들에게 골고루 스티커를 모두 모으는 날에는 신나고 맛있는 골고루 파티를 할 것이라고 알려주며 기대감과 성취감을 안겨주었고, 골고루 스티커를 다 모은 날 '골고루 파티' 준비를 위해 영아들과 학부모님들께 놀이 준비물에 대해 안내 드리고 4개월 동안 만난 골고루 음식이 모두 들어

간 ‘골고루 피자’를 만드는 시간을 가져보았다.

- 가정과의 연계

학기 초, 영아들의 식습관을 관찰하고 이루어진 학부모 면담을 통해 가정에서도 식사 시간의 어려움을 겪고 있음을 알고 가정과 연계하여 골고루 놀이가 함께 진행되었다. 영아의 개인별 식습관을 고려하여 진행되었으며, 가정에서 할 수 있는 골고루 놀이를 안내하여 진행하여 피드백을 나누거나 혹은 가정에서 지원해주신 동화책을 통해 교실에서 골고루 놀이와 연계하여 읽어보는 시간을 가져보기도 하였다.

-지역사회 연계

경기도 지역에서 주최하는 식습관 관련 방문 교육과 뮤지컬이 진행되어 영아들과 함께 지역과 연계하여 골고루 놀이를 진행해보았다. 또한 골고루 파티 때 아이들이 만든 골고루 피자를 관리사무소, 경비실 등 우리 동네를 지켜주시는 분들께 직접 만들어 제공하고 “골고루 어린이가 되었어요!” 인사 나누며 지역사회와 연계하여 진행되었다.

2. 프로그램 세부 활동 내용

1) 놀이계획 및 안내

영아들이 먹기 힘들어하는 음식을 대표적으로 선정하여 해당 식재료들을 활용한 놀이 계획을 세워보았다. 식재료를 활용하여 할 수 있는 놀이들을 다양하게 계획하고 그 중 영아들의 최근 흥미와 관심 있는 주제에 따라 식재료를 다양하게 접목시켜 자연스럽게 놀이에 녹아들 수 있도록 계획하였다. 또한 영아들의 흥미에 맞춰 놀이가 즉흥적으로 진행 될 수 있도록 가정에 준비물을 미리 안내드렸으며, 학부모님들의 다양한 의견과 아이디어를 수렴하여 가정과 연계하여 진행될 수 있도록 하였다.



2) 채소 도장 찍기

- 브로콜리 : 민들레, 벚꽃나무



봄이 찾아오고 꽃들이 어린이집 주변과 공원을 알록달록 물들이는 계절이 다가오자 바깥놀이를 하면서

영아들이 꽃에 대해 관심을 가지기 시작하였다. 그 중 노란 민들레에 관심을 보이며 민들레를 찾을 때마다 “안녕~” 인사를 나누며 바깥놀이를 즐겼다. 민들레에 관심이 많은 영아들을 위해 꽃밭 꾸미기 놀이, 봄 꽃 사진 징검다리 등 다양한 놀이들을 진행하였고 이에 브로콜리 식재료를 접목시켜 민들레 꾸미기 놀이를 준비하였다.



브로콜리로 놀이하기 전 브로콜리를 만져보고, 냄새를 맡아보고, 으깨보고 찢어보는 등 자유롭게 탐색하는 시간을 충분히 가져보았다. 이후 브로콜리에 민들레 색의 물감을 찍어 민들레를 꾸며보았고 놀이 중 브로콜리를 보며 “브로콜리가 나무처럼 생겼다.” 라고 한 영아가 말하자 너도 나도 “나무가 있네~”, “이거 나무야?” 등의 말을 하며 브로콜리로 나무 놀이를 하였습니다. 이에 놀이를 확장하여 브로콜리로 벚꽃나무 꾸며주기를 준비해주었고 아래와 같이 진행되었다.



브로콜리를 활용한 놀이 이후 반찬 속에 나오는 브로콜리를 찾아서 먹어 보거나 스프 속에 있는 브로콜리를 보고 반기며 스스로 맛있게 먹을 수 있게 되었다.

- 당근 : 당근 모자이크



달에 한 번 씩 방문하는 승마장에서 토끼와 말에게 먹이를 주면서 토끼와 말이 ‘당근’을 좋아함을 알게 되었다. 체험학습 이후 반찬에서 당근이 나오면 “이거 토끼가 좋아하는건데!” 라고 말하며 당근에 관심을 보이는 모습이 보였다. 당근과 토끼, 말에 흥미를 보이는 영아들을 위해 체험학습 사진을 복도에 붙여주거나 토끼 인형으로 역할 놀이를 즐겨보는 등 다양한 놀이와 함께 연계하여 당근을 활용한 놀이를 계획하였다.



영아들에게 당근 그림이 그려진 주머니를 활용하여 만져보고 느낌을 이야기 나누어 보고 당근 모자이크

놀이를 즐겨보았다. 놀이 이후 반찬에 나온 당근을 보며 “당근은 원래 딱딱했는데 이거는 안 딱딱하네!” 라고 말하며 당근의 식감에 대해 탐색해보기도 하고, 평소 채소 반찬은 절대 먹지 않던 영아 또한 “당근은 토끼가 좋아하는데, 나도 토끼니까 먹을거야!” 라고 말하며 처음으로 당근을 맛보는 모습을 보여 주었다.

- 파프리카 : 토끼풀



당근과 토끼에 대해 관심이 많은 시기에 산책을 하면서 보게 된 토끼풀을 발견하고 영아들의 관심이 토끼풀에 집중되었다. 토끼풀의 이름이 왜 토끼풀인지 궁금해하는 영아들에게 토끼가 즐겨먹는 풀이어서 이름이 ‘토끼풀’이라고 알려주자 토끼가 당근 말고 다른 음식을 먹는 것을 신기하다고 말하였고, 이후 바깥놀이를 가거나 산책을 할 때면 토끼풀을 찾아보는 놀이를 즐겼다. 이렇게 토끼풀에 관심을 가지고 탐색하는 영아들을 위해 토끼풀 모양의 식재료인 파프리카와 연계하여 놀이를 준비하였다.



평소 파프리카를 좋아하지 않는 영아가 토끼풀 이야기에 흥미를 가지고 다가와 파프리카 냄새를 맡아보고 씨앗을 만져보는 등 자유롭게 탐색하기를 즐겨볼 수 있었으며, 파프리카의 단면을 활용하여 토끼풀 발 꾸미기 놀이를 즐겨보았다. 놀이 후 반찬으로 제공된 찹 스테이크 속 파프리카와 피망을 찾아보고 “이거는 노란 파프리카야!” 라고 말하며 파프리카를 골고루 즐겁게 먹을 수 있게 되었다.

- 연근 : 나비



교실에서 나비 동화를 읽고 따라 불러 본 ‘나비야’ 노래를 통해 영아들이 나비에 대해 관심을 보였다. 이후 교실에서는 동화책 속에서 나비 찾아보기, 셀로판지로 알록달록 나비 날개 만들어보기, 나비가 되어 훨훨 날아보기 등 나비와 관련된 다양한 놀이를 준비하였고, 이를 연근과 연계하여 연근으로 나비 날개 꾸며주기 놀이를 할 수 있도록 재료를 제공해주었다. 날개를 잃어버린 나비 이야기에 관심을 보이는 영아들이 다가와 “내가 나비 날개 만들어서 집으로 보내줄게~” 라고 말하였고, 나비의 날개를 꾸미기 위해 연근이 필요함을 이야기 하자 호기심을 가지고 연근을 탐색하였다. 평소 연근 반찬을 좋아하던 영아는 연근의 실제 모습을 살펴보고는 신기해하였다. 또한 연근의 단면을 자른 후에는 구멍에 관심을 보이며 손가락을 넣어보기도 하고 망원경, 카메라처럼 생겼다고 이야기 하며 구멍으로 선생님과 친구들을 찾아보면서 연근 탐색 놀이를 즐겼다. 탐색 후에는 연근의 단면을 활용하여 날개를 꾸며보았고 연근

반찬이 나오는 날 영아들에게 반찬의 재료가 연근임을 알려주고, 연근을 탐색했던 경험을 이야기 나누자 “나 연근 먹을 수 있는데!” 라고 말하며 스스로 연근을 먹어보기도 하였다.

- 청경채 : 장미꽃다발



장미가 만개하는 5월이 되어 교실 창문 밖에 보이는 장미를 보며 관심을 보이고 한 영아가 “저기 가서 놓고 싶어요.” 라고 말하자 영아들과 함께 장미 나들이를 계획하였다. 장미를 보면서 즐길 수 있는 놀이와 새로운 식재료를 연계하여 할 수 있는 놀이를 연구하여 청경채를 활용한 장미꽃다발 만들기를 준비하였다.

- 샐러리 : 무지개 물고기



여름 날씨가 다가오며 물놀이, 바다 등에 관심을 가지며 상어와 고래 등 다양한 바다 생물에도 흥미를 보여, 바다 환경 구성 및 관련 동화책 제공과 색칠 놀이 등의 다양한 바다 생물 놀이를 계획하였다. 또한 무지개 물고기 동화책을 감상 후 샐러리를 활용하여 할 수 있는 놀이를 준비하였다.



놀이를 통해 샐러리의 느낌과, 냄새, 생김새를 자유롭게 탐색하였으며, 샐러리의 단면을 활용하여 무지개 물고기를 꾸며보았다. 한 영아는 샐러리를 보고 “이거 붓 같아! 붓처럼 해야지.” 라고 말하며 샐러리를 붓처럼 잡고 물고기를 꾸며주기도 하였다.

3) 요리

- 골고루 간식시간 : 내가 만든 토마토 스파게티



여름이 되어 제철 과일로 제공되는 토마토를 영아들이 대체적으로 먹기 힘들어하는 모습이 관찰되었다. 이에 토마토를 활용하여 할 수 있는 놀이에 대해 연구하던 중 영아들이 토마토 재료가 들어간 식단의

메뉴를 직접 요리하여 먹어볼 수 있도록 요리 활동을 계획하였다. 식단표를 확인하여 오후 간식으로 제공되는 토마토 스파게티와 로제 스파게티가 나오는 날 영아들이 직접 토마토를 잘게 썰어보고 소스와 면과 섞어 스파게티를 완성해보았다. 요리 활동 덕분에 영아들은 토마토와 스파게티를 잔반 없이 모두 다 먹을 수 있었다.

- 골고루 점심시간 : 내가 만든 샐러드



골고루 간식시간과 동일하게 토마토가 들어간 샐러드가 나오는 날 영아들이 직접 토마토와 채소들을 썰어서 소스를 섞은 후 내가 만든 골고루 샐러드를 먹어보았다. 평소 토마토를 먹기 힘들어하던 영아들도 스스로 토마토를 골라 먹으며 즐겁고 영양 가득한 점심시간이 되었다.

4) 식습관 관련 동화

- ‘난 채소를 가지고 놀아요.’



골고루 놀이를 진행하던 식재료가 다양하게 들어간 동화책을 만1세반 교사에게 지원 받아 즐거운 동화책 읽기가 진행되었다. 해당 동화책 속에 등장하는 식재료 중 골고루 놀이를 통해 만난 식재료의 이름을 외쳐보거나 인사를 나눠보기도 하고 손과 몸을 활용하여 식재료의 모양을 표현해보기도 하였다.

5) 골고루 파티



골고루 놀이를 시작하고 점심시간 때 마다 섭취할 수 있는 반찬과 식재료들이 다양해지면서 영아들이 성취감을 느낄 수 있도록 골고루 스티커를 제공하였다. 스티커를 모두 모으게 되면 ‘골고루 어린이’가 되었으니 ‘골고루 파티’를 하기로 영아들과 약속 나누었으며, 스티커를 다 모은 날 영아들과 함께 골고루 어린이가 된 기쁨을 이야기 나누고 축하하였다. 또한 아이들이 먹고 싶은 음식에 대해 이야기 나누

셨고 면담에서도 식습관으로 인한 어려움을 호소하셨다. 자료2) 영아는 “맛있는 것만 먹으려 해요.”라고 적어주셨고 면담 시 맛있는 반찬만 먹거나 간식류를 더 선호한다고 이야기하시며 식사 시간마다 씨름을 한다고 이야기해주셨다. 자료3) 영아는 고기 위주의 식단만 먹으며 고집이 세서 다른 음식은 절대 먹지 않아 먹을 수 있는 고기 위주로 식사를 준비해주고 계신다고 이야기 하셨다. 자료4)의 영아 또한 “부드러운 음식만 먹으려 해요.”라고 적어주셨고 면담 시에도 새로운 음식이나 조금만 질긴 음식을 거부하는 모습이 보여 어떻게 하면 다양한 음식을 접할 수 있을지 고민이 된다고 이야기해주셨다.

이러하듯 반 내 영아 절반 이상이 편식이 있거나 좋아하는 것만 먹으려 하여 가정에서 올바른 식습관을 형성하는 데 어려움이 있다는 의견과 새로운 음식에 대한 거부감으로 주로 좋아하는 음식만 먹는다는 의견이 있었다. 면담을 통해 가정에서의 식습관 태도를 알아본 후 현재 원에서 식재료에 관심 갖고 먹는 것의 즐거움을 가질 수 있도록 진행하고 ‘골고루 놀이’를 면담한 내용을 바탕으로 생활 속에서 영아가 다양한 재료와 친해질 수 있도록 가정에서 식재료에 관심 가질 수 있는 방법으로 뷔페놀이, 요리활동을 추천 드리며 식재료와 친숙해질 수 있도록 피드백을 드렸고 가정에서 실천해 본 긍정적인 반응을 온라인 소통창고를 통해 꾸준히 공유하였다.



지속적으로 가정과 소통하며 영아가 평소 먹기 힘들어하는 브로콜리, 당근, 파프리카, 토마토 등을 활용한 놀이를 계획하여 준비하였고 가정에서도 쉽게 구할 수 있는 식재료와 미술재료를 활용하여 진행하였고 활동사진을 함께 공유하며 가정에서의 영아들의 반응도 알 수 있었다. 마지막으로 활동을 마무리하면서 가정에 만족도 설문지를 배부하였고 식습관 지도에 어떤 어려움이 있었는지, 변화된 점을 조사하였다.

‘골고루 놀이’ 전 식습관 지도에서의 어려움	‘골고루 놀이’ 후 변화된 식습관
2-1) 식습관 지도에 어떤 어려움이 있었는지 자세하게 기록해주세요. 먹기싫어하는음식을 늘려 주셔도 반고-놀이 부분입니다. 싫어하는음식이 있으면 밥을 잘 먹지 않으려해서 힘드네요.	2 ‘골고루 놀이’를 통해 우리 아이의 변화된 점은 무엇이 있나요? 직접 재료를 만들면서 조금씩 입에대지않는 채소들을 잘먹는 모습이 보여 놀라웁니다.

해당 영아는 평소 먹기 싫어하는 음식이 있으면 밥을 잘 먹지 않았던 모습에서 ‘골고루 놀이’를 통해 평소 입에 대지도 않았던 채소를 “자발적으로 잘 먹는 모습이 보여 놀라웠다.”는 이야기를 해주셨다.

‘골고루 놀이’ 전 식습관 지도에서의 어려움	‘골고루 놀이’ 후 변화된 식습관
섭취량도 적어 주셔서 친한 먹히고 맛있게 먹는 것 같아도 위장도 안좋고 맛없어서 너무 힘들어서 약간 맛도 변화된 것 같아 기록 할수없는 이야기 듣게되면 놀이 경험하는 이후 작은 아이를 유익하게 만들어주세요 유아 디자이너가 친해 만들어야 할수없는 것 같아요! 채소 관련 레시피서 살짝 맛있게 만들어주세요 아니다 싫어 잘 먹어준다 T.T	관객으로 들어 이해 20. 관련 이름 약하게 숙련자 같아서 약 100 스페이스 100번 행복을 기대합니다. 어떤 놀이는 스페이스를 배워서 같이 놀면서 나타났던 놀이. 문제같은 단는 통째로 먹거나 큰따가 먹기는 힘들어서 스페이스를 결함으로 11. 생각하면 브로콜리 놀이 놀이 만들면서 브로콜리 먹어 아예 아예 내 장래

해당 영아는 편식이 심한 편이며 맛이 없으면 두 손으로 입을 막고 먹지 않으려하고 아주 작은 야채도 입에 들어가면 헛구역질하며 뱉어내었는데 ‘골고루 놀이’를 통해 야채, 채소의 이름을 알게 되었고 아는 식재료가 나오면 명칭을 이야기 하거나 “토마토는 스파게티를 먹을 때 반으로 잘라서 같이 넣어 비벼

먹어요.”라고 말하며 놀이의 경험을 회상하여 이야기하고 “먹지 않았던 당근도 먹게 되었다.”라는 이야기도 해주셨다.

'골고루 놀이' 전 식습관 지도에서의 어려움	'골고루 놀이' 후 변화된 식습관
<p>골고루 먹기 위해 강제도 잘라보고 함께 요리활동을 해보며 맛보여주고 싶었으나 거부하여 항상 먹던 것만 찾는 모습에서 '골고루 놀이'에서 다양한 식재료를 경험하며 모든 채소는 아니지만 채소 이름이나 색깔 등을 이야기하고 먹지 않았던 두부, 고기, 계란류도 먹게 되었다는 긍정적인 반응을 공유해주셨다. 반 내 영아 절반 이상(13명 중 6명)이 '골고루 놀이'를 통해 긍정적으로 변화된 식습관에 대해 평가해주셨고 아직은 편식이 심한 편이나 다양한 야채에 관심을 갖고 친숙해졌다는 평가도 있었다. 놀이를 통해 변화된 점, 가장 만족스러운 활동, 향후에 하고 싶은 놀이(활동)에 대한 의견을 들으며 가정과 연계하여 향후 활동에 대해서도 의견을 반영하여 진행할 예정이다.</p>	<p>모든 채소는 아니지만 이전에 안보였던 채소 이름이나 색깔 색깔을 이야기하며 맛보여주고 싶었으나 맛보여주기? 라는 말도 있고 강제로 먹여주지 않았던 두부, 고기, 계란류도 함께 먹어서 먹기 시작했습니다. 😊</p>

해당 영아는 편식이 심하여 골고루 먹기 위해 잘게도 잘라보고 함께 요리활동을 해보며 맛보여주고 싶었으나 거부하여 항상 먹던 것만 찾는 모습에서 '골고루 놀이'에서 다양한 식재료를 경험하며 모든 채소는 아니지만 채소 이름이나 색깔 등을 이야기하고 먹지 않았던 두부, 고기, 계란류도 먹게 되었다는 긍정적인 반응을 공유해주셨다. 반 내 영아 절반 이상(13명 중 6명)이 '골고루 놀이'를 통해 긍정적으로 변화된 식습관에 대해 평가해주셨고 아직은 편식이 심한 편이나 다양한 야채에 관심을 갖고 친숙해졌다는 평가도 있었다. 놀이를 통해 변화된 점, 가장 만족스러운 활동, 향후에 하고 싶은 놀이(활동)에 대한 의견을 들으며 가정과 연계하여 향후 활동에 대해서도 의견을 반영하여 진행할 예정이다.

- 식습관 관련 동화 지원 : 맛있는 음식



골고루 놀이 진행 과정 및 놀이를 온라인 소통창고를 통해 공유하자 한 부모님께서 야채와 관련된 동화가 있는데 지원해주고 싶다는 의사를 표현하시어 원으로 보내주셨다. 지원해주신 '맛있는 음식' 동화책을 책꽂이에 꽂아놓으니 교사에게 가져와 읽어달라고 표현하였다. 책을 읽어주기 시작하니 영아들이 점점 교사의 앞에 모여 앉아 책 속에 있는 다양한 채소를 가리키며 아는 채소의 이름을 말하며 집중하여 감상하는 모습이였다.

6) 지역사회 연계

-어린이 방문 교육



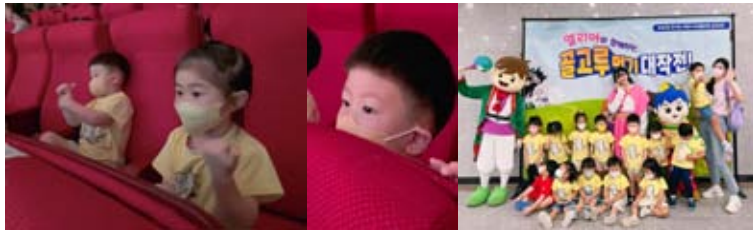
우리는 지역 내에 '골고루 놀이'를 영아들이 쉽고 놀이처럼 연계할 수 있는 곳은 누구보다 영아들의 수준과 발달을 고려하여 다양한 활동을 제공해주는 '어린이급식관리지원센터'라고 생각하였고 다양한 활동과 전문가 선생님께서 직접 이야기해주는 경험의 기회를 가지고자 어린이급식관리지원센터에서 지원하는 '어린이 방문 교육'을 신청하였다. 선생님께서 준비한 활동자료 '우리 몸을 건강하게 해주는 음식과 해로운 음식'을 영아들이 좋아하는 동화를 통해 감상해보고 궁금이 상자에서 들어 있는 여러 음식 중 내가 뽑은 음식을 또래에게 소개하며 몸에 좋은 음식인지, 해로운 음식인지 분류해보는 놀이를 해보았다. 방문 교육을 통해 영아들이 골고루 먹는 습관은 감기에 걸리지 않게 해주고 건강한 바나나 똥을 누

게 해주는 것을 알아보며 즐거워하였다.



어린이 방문 교육 후에는 ‘어린이급식관리지원센터’에서 가정과 연계하여 진행할 수 있는 놀이자료를 배부해주어 영아들이 각 가정에서 당일 배운 활동내용을 회상하며 가족과 함께 놀이로 해 볼 수 있었다. 활동을 한 가정에서는 “너무 좋은 활동지 감사합니다.”, “건강한 음식 찾기 주사위 게임을 했는데 주사위를 굴리고 말을 움직이는 것이 신기한지 잘 참여했다.”라는 긍정적인 반응을 온라인 소통창고를 통해 공유해주시기도 하였다.

-식습관 관련 뮤지컬 관람 : ‘엘리아와 함께하는 골고루 먹기 대작전’



특히 영아들이 ‘골고루 놀이’를 하며 다양한 식재료의 맛과 색, 모양, 냄새 등에 대해 관심을 보였는데 이와 연계할 수 있는 활동으로 어린이급식관리지원센터에서 진행한 ‘엘리아와 함께하는 골고루 먹기 대작전!’ 식습관 뮤지컬 관람을 신청하여 다녀왔다. 평소 다양한 식재료가 나오는 동화책을 읽으며 관심을 보였던 영아들이었기에 뮤지컬에서도 나온 식재료에 흥미를 보이며 집중하여 관람하는 모습을 볼 수 있었다. 또한 뮤지컬 관람을 다녀온 후에는 ‘엘리아와 함께하는 골고루 먹기 대작전!’에서 중점 내용이었던 ‘컬러푸드’에 관심이 있었는지 점심시간에 나온 반찬의 음식 색을 찾아보고 친구와 교사에게 보여주며 함께 맛보고 먹어볼 수 있었다.

- 단지 내 관리사무소 방문



계획한 ‘골고루 놀이’가 마무리되고 골고루 스티커 판도 다 모은 날, 두 명의 영아가 골고루 스티커 판의 식재료 스티커를 다 모은 것을 알려주며 박수를 치며 서로 축하해주었다. 또 다른 영아는 “축하 파티를 해요.”라고 말하며 의견을 말하였다. ‘파티’라는 이야기에 반 영아들이 제자리에서 방방 뛰며 기뻐하였고 의견을 수렴하였고 파티를 계획하기 전 영아들과 어떻게, 어떤 방법으로 파티를 진행하고 싶은지 생각을 물었다. 절반 이상의 영아가 ‘먹거리’ 파티를 이야기하였고 마무리 활동인 만큼 의미 있는 먹거리 파티를 진행하고자 하여 지금까지 탐색하고 놀이한 식재료를 이용하여 만들 수 있는 ‘골고루 피자 파티’를 계획하였다. 피자를 만든 후에는 영아들과 함께 우리가 새로운 식재료의 맛을 알아보고 경험한 것을 누구와 어떻게 함께 나눌 수 있는지 생각해보았다. 동생 반에 나누어주기, 가족들과 함께 나누어 먹기, 감사한 분들에게 선물하기 등 다양한 의견이 나왔고 원 내의 선생님, 동생들과 함께 나누어먹고

우리 동네를 깨끗하게 관리해주시고 어려운 일이 있을 때 도움을 주시는 관리사무소에 방문하여 선물해 드릴 수 있었다.

III. 활동평가

학기 초 우리 반은 점심시간마다 스스로 수저를 잡고 먹는 영아들보다 먹기 싫은 야채가 있다며 “싫어!”하고 식판을 쳐다보지 않거나 자리에 누워있거나 맨밥만 먹는 모습이 반 내의 절반 이상이였다. 손도 대지 않고 먹는 것에 흥미를 보이지 않는 영아들이 조금이나마 먹는 것에 즐거움을 느끼고 재미있는 점심시간이 될 수 있을지 담임교사끼리 일과 중 시간이 날 때마다 의논하여 시작된 것이 ‘골고루 놀이’였다. 그렇게 우리가 생각한 ‘골고루 놀이’의 목표는 ‘食식:새로운 먹거리를 挑도:도전하며 樂락:즐거움을 경험한다.’ 이였다. 무조건 골고루 먹도록 유도하는 것이 아니라 ‘새로운 식재료와 먹거리를 도전해보며 즐거움을 경험해 볼 수 있는 것!’이었고, 먹지 않아도 새로운 재료에 흥미를 가질 수 있는 방법으로 영아들이 가장 좋아하는 물감을 이용한 도장 찍기, 다양한 식재료를 탐색할 수 있는 요리, 평소 동화를 즐겨보는 영아를 위한 동화책 감상 등으로 ‘놀이’를 할 수 있도록 재료를 제공하였다. 주입식 ‘교육’이나 교사 주관적인 ‘활동’이 아닌 ‘놀이’로 진행하기 위해 평소 영아들이 좋아하는 ‘물감’이라는 매개체를 활용하여 첫 시도한 브로콜리로 산책 시 보았던 자연물(민들레)과 연계하여 채소로 도장을 찍어본 도장 놀이는 영아들의 흥미를 유발하는데 효과적이었고 종이 가득 찍었음에도 끝나는 게 아쉬울 정도로 적극적이었다. 그래서 다음날에는 산책하며 벚꽃을 본 후에 물감의 색만 변경하여 꾸며보았고 그 후로 영아들이 ‘브로콜리’라는 채소 이름을 인식하고 점심시간에 반찬 속에 나온 브로콜리에 흥미를 보이며 찾아보고 자발적으로 맛보기도 한 감격스러운 모습도 볼 수 있었다. 이렇게 시작하여 마무리 놀이 ‘골고루 파티’에 오기까지 과정 속에서 영아들이 새로운 채소에 대한 거부감이 학기 초보다 감소하고 처음 보는 채소의 이름도 궁금해 하거나 경험한 채소의 이름을 기억하고 말하거나 가정에서 가족에게 소개하는 모습을 살펴보면 우리가 목표한 이상으로 이루어졌다고 생각한다.

‘골고루 놀이’ 만족도 조사 평가 자료
평소에 피자를 굉장히 좋아하는데 직접 만들어서 피자에 먹지않았다 브로콜리, 옥수수, 태양, 양파등을 첨가한 모습이 만족스러웠습니다.
야채를 사용하여 자연 도장찍기 등 여러가지 활동이 더욱 만족스럽습니다. 선생님들의 변덕이는 아이디어 놀이 활동이 언제나 기대가 되고 아이가 좋아하니 더욱더 좋아합니다
골고루 놀이가 벌써 마무리되었는데 아쉬운 마음입니다. 알면라도 더 재미있는 놀이 계획해주세요~ 선생님들 너무 감사하겠습니다!!

그리고 무엇보다 영아들 자신이 알고 있는 채소의 이름도 많아지고 먹을 수 있다는 자신감과 자존감을 높여줄 수 있었던 프로그램이었다는 것에 대해 교사인 우리도 가장 자부심을 느꼈고 위의 ‘골고루 놀이’ 만족도 조사 평가 자료에서도 프로그램에 대한 만족감과 긍정적인 반응을 이야기 해주시며 프로그램이 마무리되는 것이 아쉽다는 의견도 있어 일상생활에서 지속적으로 할 수 있는 놀이이기에 가정과 연계하여 진행하기로 하였다. 이번 평가를 바탕으로 앞으로도 영아들의 일상생활 속에 놀이처럼 녹아들 수 있는 재미있는 프로그램을 계획하여 영아가 어린이집에 등원하는 것이 즐겁고 하루의 일과가 행복할 수 있도록 노력하는 교사가 되어야겠다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

일	재료	놀이 활동	일	재료	놀이 활동
3	 브로콜리	<활동 설명> 브로콜리지문 사탕 만들고 놀이 <목적> 브로콜리 지문 만들기 <준비> 브로콜리지문 사탕 만들기	8	 오이	<활동 설명> 오이 지문 만들기 <목적> 오이 지문 만들기 <준비> 오이 지문 만들기
4	 당근	<목적> 당근 지문 만들기 / 오이 지문 만들기 <활동 설명> 당근 지문 만들기 <준비> 당근 지문 만들기	9	 사과	<활동 설명> 사과 지문 만들기 <목적> 사과 지문 만들기 <준비> 사과 지문 만들기
5	 브로콜리	<목적 설명> 브로콜리 지문 만들기 / 오이 지문 만들기 <활동 설명> 브로콜리 지문 만들기 <준비> 브로콜리 지문 만들기	10	 가지	<활동 설명> 가지 지문 만들기 <목적> 가지 지문 만들기 <준비> 가지 지문 만들기
11	 사과	<활동 설명> 사과 지문 만들기 <목적> 사과 지문 만들기 <준비> 사과 지문 만들기	11	 바나나	<활동 설명> 바나나 지문 만들기 <목적> 바나나 지문 만들기 <준비> 바나나 지문 만들기
7	 달걀	<목적> 달걀 지문 만들기 / 오이 지문 만들기 <활동 설명> 달걀 지문 만들기 <준비> 달걀 지문 만들기	12	 달걀	<활동 설명> 달걀 지문 만들기 <목적> 달걀 지문 만들기 <준비> 달걀 지문 만들기

V. 참고문헌

김민숙(2021). 식재료를 이용한 탐색 놀이가 영아의 식습관에 미치는 영향. 학위논문(석사), 한국외국대학교

오유라(2017). 감각 놀이 연계 요리 활동이 만2세 영아의 사회 정서 행동과 식습관 및 편식 행동에 미치는 영향. 학위 논문(석사), 중앙대학교 교육대학원

김은혜(2014). 섭식 문제 영유아의 식사 지도를 위한 부모교육 프로그램 전후의 식행동 비교. 학위논문(석사), 이화여자대학교 교육대학원

강미경(2016). 텃밭 가꾸기와 연계한 요리 활동이 영아의 식습관과 놀이성에 미치는 효과. 학위논문(석사), 총신대학교 교육대학원

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

구리시
시립갈매어린이집

수 상	우수상
프로그램	척척!! 정리도, 놀이야!
원 장	박정희
참여교사	김혜란, 조성지

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

사전적 의미에서의 ‘일상생활’이란 평상시의 생활로 우리는 평상시의 생활 속에서 ‘정리’의 상황을 수시로 경험한다. 일부의 연령에서만 경험하는 것이 아닌 영유아기부터 중장년에 이르기까지 일생동안 일상생활 속에서 꾸준히 경험하는 것이다. 영유아기의 ‘정리’란 ‘평상시의 생활’인 일상생활의 경험이다. 사용했던 풀 뚜껑을 다시 닫는 것, 휴지를 휴지통에 넣는 것, 사용했던 놀잇감을 꺼내었던 곳에 넣는 것, 자신이 벗은 옷을 제자리에 가지런히 놓아 보거나, 점토를 사용하고 다음에 다시 사용하기 위해 점토가 마르지 않도록 점토를 다시 통에 넣고 뚜껑을 닫는 것 등 영유아는 일상에서 수많은 정리 상황을 경험한다.

‘정리정돈’이란 흐트러지거나 혼란스러운 상태에 있는 것을 자신만의 기준에 따라 모으거나 치워서 질서가 있는 상태로 만드는 것을 말한다. 자신의 주변을 깨끗하게 만들고 자신만의 기준과 체계에 따라 일을 효율적으로 하기 위해 순서를 짜고 준비하는 것(이혜성, 2009)으로 일생동안 경험하는 ‘정리’상황에서 영유아기의 정리정돈의 습관형성은 단순히 지금 현재 자신의 주변을 정리하는 청결의 개념을 알려주는 것 뿐 아니라 스스로의 생활습관을 개선할 수 있으며 나아가 앞으로 자신의 일을 스스로 계획하고 실천하는 능력도 기를 수 있게 한다. 정리도, 놀이야! 프로그램은 영유아의 일상생활 속에서 실제 경험을 통해 정리정돈의 즐거움을 느껴 영유아가 스스로 반복하고, 즐기는 놀이가 되는 정리정돈의 자연스런 습관화를 돕고자 한다.

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

영아들의 신나는 실내외 놀이 후 우리는 정리노래를 틀고 영아들의 정리를 도우며 매일 ‘어떻게 하면 정리를 잘 할 수 있을까?’를 고민 하였다. 매일의 정리정돈 시간에는 영아들을 따라다니며 “이건 어디에 있었을까?, 이것 좀 넣어 볼 수 있을까?, ○○야 정리하자”하고 이야기하기를 수차례 반복하고 있었으며, 정리노래, 교사의 정리 지원과 상관없이 꺼내기를 반복하는 영아들의 모습에서 동료교사와 ‘정리정돈’도 놀이와 같이 일상생활에서 자연스럽게 경험하는 놀이가 되는 ‘즐거운 정리, 스스로 하는 정리, 정리놀이’에 대한 프로그램의 필요성을 논의하기에 이르렀다.

1) ‘놀이’로서의 실시 배경

제4차 표준보육과정은 영유아가 경험해야 할 내용으로 구성되어 있다. 경험이란 영유아가 주체가 되어 생활하면서 직접 체험하는 보육과정의 실재를 의미한다고 하였다. 보육과정의 실재인 영유아의 경험은 대부분 일상생활과 놀이를 통해 이루어지므로 제4차 표준보육과정은 이러한 고유한 특징을 반영하여 ‘영유아 중심 및 놀이중심’을 강조하고 있다. 영유아는 놀이하면서 세상을 탐색하고 자신을 표현하며 다른 사람과 교류한다. 또한 영유아는 자신의 흥미와 관심에 따라 즐겁게 놀이하는 과정에서 자연스럽게 배운다.(2020. 보건복지부) 영유아는 일상에서 경험하는 놀이를 통해 자신의 유능함을 드러내고 즐겁게 배우며 자라므로 영유아의 일상생활의 경험은 놀이이자 배움이다. 매일 일상생활 속에서 경험해야 하는 ‘정리정돈’이 영유아들의 일상생활 속 ‘놀이’가 된다면 정리정돈은 ‘해야 하는 것’이 아닌 영유아가 주체

가 되어 스스로 즐겁게 하는 놀이가 되며, 정리정돈을 자연스럽게 배우고 즐기게 될 수 있다.

2) 영아 발달특성 및 교실 상황을 고려한 실시 배경

2세의 영아는 주위의 모든 세계가 호기심의 대상이 되며 공간적 탐색을 하고 부분과 전체의 관계에 대해 알기 시작한다. 자신만의 방법으로 놀이하고 놀이 시 다양하게 놀잇감을 활용하며 선호하는 놀이를 반복하고, 도전적인 과제를 시도하는 것을 즐기는 놀이행동을 보인다.(2020, 중앙육아종합지원센터) 이와 같은 2세 영아의 발달과 놀이행동은 본원의 2세 교실에서도 보여 졌다. 놀잇감이 들어있던 바구니의 놀잇감을 다 쏟아내고 바구니에 좋아하는 놀잇감을 담거나, 여러 놀잇감을 섞어 가득 넣고는 바구니를 이리 저리 끌고 다니며 놀이하는 것이 학기 초부터 꾸준히 반복적으로 즐거움이 관찰되었다. 이러한 영아들의 놀이모습은 정리정돈 시에 놀잇감을 담은 바구니를 찾아야 하거나, 놀이 중 놀이가 끝난 영아가 놀잇감을 담은 바구니가 없다며 다른 영아가 놀이중인 바구니를 잡아당기는 등의 놀이와 정리 상황에서 다양한 마찰이 야기 되었다. 이러한 영아들의 발달에 따른 일상적인 놀이와 행동, 빈번하게 일어나는 문제 상황을 이해하고, ‘바구니’, ‘통’, ‘담기’, ‘끌기’등의 선호도 및 교실 정리정돈에 따른 교사의 고민을 수용하여 놀이로 경험하는 정리정돈의 프로그램을 계획 및 실행하게 되었다.

II. 본론

1. 프로그램의 내용

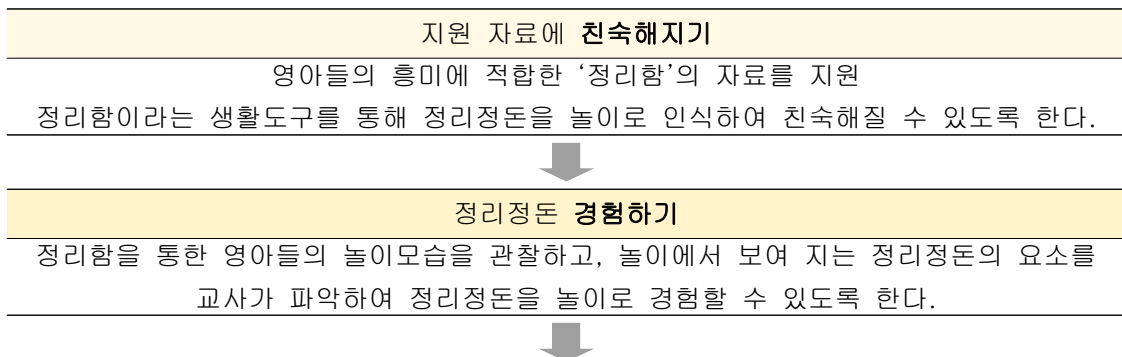
1) 활동기간

2022년 5월부터 시작하여 2022년 9월 현재까지 진행 중

2) 활동대상

2세 원아 14명

3) 프로그램 연간



정리정돈을 놀이로 즐기기


정리정돈을 영아들의 자발적인 놀이로 즐겨 볼 수 있도록 한다.



놀이의 정리정돈 습관화하기

다양한 정리정돈의 놀이가 자연스럽게 습관화가 되어,
영아들의 일상생활에서 정리정돈이 놀이가 되고 즐거할 수 있도록 한다.

[실행 프로그램]

주 제	활 동 명	프로그램 내용
친숙해지기	이게 뭘까?	- 프로그램 지원자료 '정리함' 제공 - 정리함 탐색 및 정리함을 이용한 자발적 놀이
경험하기	무엇이든 담아요	- 정리함, 바구니 등에 물건을 담아보며 정리정돈을 경험한다.
즐기기  습관화하기	어디에 있게??	- 교실 내 놀잇감의 제자리를 알아본다.
	가게 놀이	- 놀이를 통한 정리정돈을 경험한다.
	택배 왔어요!	- 사용한 놀잇감을 제자리에 즐겁게 정리할 수 있다.
	제자리는 여기!!	- 영아들이 직접 정리약속을 정하고 지켜 볼 수 있다.



4) 프로그램 활동방법

본 원에서는 제4차 표준보육과정에 기초하여 영아 주도의 관심과 흥미를 따라가며 프로그램의 주요 목표인 즐거운 놀이의 정리정돈을 실행하였다. 프로그램 실행을 위해 영아들의 주요 관심에 부합하는 정리함을 지원하였으며, 지원 자료인 정리함은 교실에서 영아가 자유롭게 탐색 하고 놀이할 수 있도록 하였다. 정리함을 통한 영아의 자발적 놀이과정에서 교사는 영아의 관심과 흥미, 영아가 보이는 '정리정돈'의 요소를 관찰하고 반영하여 정리정돈의 놀이 프로그램으로 실행하여 바람직한 정리정돈의 습관이 형성되도록 하였다.






2. 프로그램의 세부 활동내용



활 동 명	[친숙해지기] 이게 뭘까?
목 표	영아 주변의 생활도구에 관심을 갖고 즐겁게 탐색한다. 생활도구를 자유롭게 사용하여 즐겁게 놀이한다.
표준보육과정	자연탐구> 생활 속에서 탐구하기> 생활도구에 관심을 가진다. 예술경험> 창의적으로 표현하기> 미술 재료와 도구로 표현해본다.
자 료	손잡이가 있는 정리함, 모양스티커, 매직, 네임펜, 다양한 줄·끈
놀이 사진	
놀이에 따른 영아의 반응	교실에 제공된 정리함을 처음에는 영아들이 인식하지 못하고 바구니를 사용하여 놀이하였다. 시간이 지나자 정리함을 들고 다니거나, 양손으로 짚어 밀고 다니다 좋아하는 놀이감을 정리함 안에 넣고 교실 안을 이동하거나, 의자 또는 모자와 같이 자유롭게 사용하여 놀이하였다.
교사의 프로그램 놀이지원	<ul style="list-style-type: none"> 정리함에 그림을 그리고 싶다는 영아의 의견에 따라 스티커, 매직 등 그리기 재료와 꾸미기 재료를 제공 평소 바구니를 끌고 다니기를 좋아하는 영아들이 통을 손으로 밀고 다녀, 정리함을 끌고 다닐 수 있는 줄을 제공 
평 가	바구니를 즐겨 사용하는 영아들이 정리함을 보면 자유롭게 사용할 거라 예상하였으나 대부분의 영아들이 바구니가 익숙한 듯 교실 안의 바구니를 사용해 놀이하였다. 정리함이 교실에 놓여 있는 시간이 점차 지나자 대부분의 영아들이 ‘이거, 저거, 통’이라고 정리함을 부르며, 실내놀이시 놀이감을 통에 담거나 끌고 다니는 것으로 사용하는 것을 즐겨하며 정리함을 친숙하게 사용하는 모습이 보여 졌다. 정리함을 며칠간 영아 자신의 것이라며 친구의 것과 구분하여 사용하였으나 점차 시간이 지나자 대부분의 영아가 ‘누구의 것’과 상관없이 정리함을 사용하였다.
교사지원고민	영아가 정리함을 사용하여 정리정돈을 즐겁게 경험하려면?

활동명	[경험하기] 무엇이든 담아요.
목표	정리함을 사용하여 즐겁게 놀이한다. 정리함을 사용하여 정리정돈하기를 경험한다.
표준보육과정	기본생활> 건강하게 생활하기> 하루 일과를 즐겁게 경험한다. 자연탐구> 생활 속에서 탐구하기> 물체의 수량에 관심을 가진다.
자료	정리함, 다양한 놀잇감
영아의 관심 놀이 사진	 <p>블록으로 지렁이를 만드는 친구들이 블록이 더 필요하다고 하자 샴푸캡에 넣던 영아가 블록이 다 들어가지 않는 다며 교실을 두리번거리다 “찾았다”하며 정리함을 꺼내온다. 샴푸캡 속의 블록을 모두 쏟아 담고 있는 지렁이를 만들던 곳으로 끌고 가다가 “여기 왔어”한다.</p>
교사의 프로그램 놀이지원	<ul style="list-style-type: none"> 정리노래가 나오자 바닥에 장난감이 너무 많아 정리하는 것이 힘들다고 표현하는 영아에게 정리함을 사용해 놀잇감을 담아 볼 것을 제안 ⇒ 교사의 제안에 따라 영아가 정리함을 사용해 놀잇감을 담자 주변 영아들도 “나도, 나도”하며 정리함을 꺼내 와 주변 놀잇감을 담는다. 
평가	놀잇감을 많이 담기 위해 정리함을 사용하는 영아의 모습을 반영하여 정리정돈 시 사용하였던 놀잇감을 정리함에 담아 보기를 제안하였다. 정리함을 사용하는 영아의 모습에 주변 영아들이 관심을 보이며 모방의 모습을 보였고, 놀잇감을 정리함 안에 담는 것 외에도 자신이 담은 놀잇감을 제자리의 바구니에 정리하기 위해 끌고 가 바구니에 놀잇감을 넣거나, 정리함에 담긴 놀잇감을 빈 바구니에 섞여있는 채로 모두 쏟아 넣어 보기도 하였다. 놀잇감을 구분하여 본래의 바구니에 정리하지 않았어도 영아들이 스스로 하는 정리정돈의 모습을 격려하였다.
교사지원고민	놀잇감을 구분하여 정리하는 것을 익숙해지도록 하려면?

활 동 명	[즐기기·습관화하기] 어디에 있게??		
목 표	<p>놀잇감의 제자리를 찾아 볼 수 있다. 놀잇감 구분하기를 경험한다.</p>		
표준보육과정	<p>신체운동> 신체활동 즐기기> 감각 능력을 활용한다. 의사소통> 읽기와 쓰기에 관심가지기> 주변의 그림과 상징, 글자에 관심을 가진다.</p>		
자 료	<p>놀잇감 사진(벽면에 부착), 여러 가지 놀잇감, 바구니, 정리함</p>		
교 사 지 원	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>바구니, 교구장 등에 놀잇감 사진을 붙여두었으나 “이건 어디야?”하고 매번 묻는 영아들에게 해당 놀잇감의 교구장이 있는 교실 벽면에 놀잇감 사진을 크게 붙여 놀잇감의 위치, 종류를 알 수 있도록 지원하였다.</p>		
지원에 따른 영아의 반응	 <p>영아가 사진과 똑같은 놀잇감을 가져와 사진에 대어본다.</p>	 <p>“이건 과자야, 여기다 넣어요” (놀이에 사용한 블록과 똑같은 블록 담긴 바구니 찾기)</p>	 <p>“이건 어디 있게?” 영아끼리 사진의 놀잇감을 찾아보는 놀이를 한다.</p>
평 가	<p>놀잇감을 꺼내어 오거나, 놀잇감을 정리할 때 영아들이 “이거 어디 있지?, 어디예요?”라고 반복해 묻는 것이 지속되어 영아들이 놀잇감이 있던 위치, 놀잇감의 종류 등을 구분해 보는 것이 필요하였다. 교사는 영아들이 놀이를 하며 자연스럽게 놀잇감의 종류를 구분하고, 놀잇감의 위치를 알 수 있도록 환경을 지원하였다. 영아들은 실물 사진에 관심을 보였고, 실물 놀잇감을 사진에 대어보거나, 똑같은 놀잇감이 담긴 바구니를 찾거나, 사진과 같은 놀잇감을 빠르게 찾는 놀이를 즐겨 하였고 놀잇감이 어디 있는지 묻는 영아들의 모습도 점차 줄어들었다.</p>		
교사지원고민	<p>정리정돈 시에도 영아들의 자발적인 정리정돈의 모습이 나타나려면?</p>		

<p>활 동 명</p>	<p>[즐기기·습관화하기] 가게 놀이</p>
<p>목 표</p>	<p>정리정돈을 놀이로 경험하며 즐겁게 익혀볼 수 있다.</p>
<p>표준보육과정</p>	<p>기본생활> 건강하게 생활하기> 하루 일과를 즐겁게 경험한다. 사회관계> 더불어 생활하기> 또래와 함께 놀이한다. 예술경험> 창의적으로 표현하기> 일상생활 경험을 상상놀이로 표현한다</p>
<p>자 료</p>	<p>정리함, 시장바구니, 통, 놀잇감 그릇, 다양한 놀잇감</p>
<p>영아의 관심 놀이 사진</p>	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>정리시간을 알리는 정리노래가 나오면 영아들이 “정리시간이야”라고 이야기하나 정리를 하지 않고 놀이를 지속하거나, 자신이 놀이하던 놀잇감을 친구들 주변에 놓고 가거나, 교사의 지속적인 격려의 이야기 후에 놀잇감을 정리하는 모습이 보여 지고 있다.</p>
<p>교사의 프로그램 놀이지원</p>	<div style="display: flex;">  <div style="margin-left: 20px;"> <p>정리노래가 나오자 교사가 블록이 놓여 있는 곳에 앉아 “과자 사세요”하고 이야기한다. 관심을 보이는 영아들이 먹고 싶은 과자, 사고 싶은 물건을 이야기하거나 가리키면 과자 또는 물건을 담은 것을 가져와 놀잇감을 사갈 수 있도록 제안하였다.</p> </div> </div>
<p>평 가</p>	<p>영아들이 평소 즐겨하는 가게 놀이의 모습을 정리정돈 시 교사가 반영하여 지원하였다. 정리시간 마다 가게 놀이가 반복되자 정리노래가 나오면 그릇이나 통 등 교실에 꺼내어져 있는 놀잇감을 담을 수 있는 것들을 가져와 놀이하던 친구 또는 교사에게 다가가 “무지개 과자 주세요, 딸기 과자 주세요, 이거 주세요, 여기 많아요”하며 영아들이 물건을 사서 담아 가는 놀이를 하였다. 정리정돈 시 가게 놀이로 꺼내놓은 놀잇감을 바구니에 다시 가져다 놓으나, 놀잇감이 섞여 정리됨이 지속되어지고 있다.</p>
<p>교사지원고민</p>	<p>정리정돈을 놀이로 즐겁게 하면서 놀잇감을 구별하여 정리하려면?</p>

활 동 명	[즐기기·습관화하기] 택배 왔어요!
목 표	정리정돈을 놀이로 경험하며 즐겁게 익혀볼 수 있다. 제자리를 구분하여 정리정돈 할 수 있다.
표준보육과정	의사소통> 듣기와 말하기> 표정, 몸짓, 단어로 의사를 표현한다. 예술경험> 창의적으로 표현하기> 일상생활 경험을 상상놀이로 표현한다
자 료	여러 가지 놀잇감, 바구니, 정리함
영아의 관심 놀 이 사 진	 <p>“빨리 가져다 주세요!” “택배 왔어요” “택배요~” “기다리세요~” “여기에 놓아 주세요”</p> <p>실내놀이를 하며 정리함에 블록이나 놀잇감을 넣어 끌고 다니며 필요한 물건을 친구에게 가져다주거나, 친구가 이야기한 장소에 가져다 놓는 ‘택배’놀이를 하고 있다.</p>
교사의 프로그램 놀이지원	 <p>영아들이 관심을 보이고 있는 택배놀이를 정리정돈 시에도 연계하였다. 정리정돈을 알리는 노래가 나오면 교사가 택배놀이에 따른 언어적 지원을 하며 영아의 프로그램 참여를 도왔다. “이제, 택배가 출발할 시간이야” “이 택배는 포대기 바구니 안에 넣어주세요” “여기 꽃 블록 택배 기사님은 왜 안 오지?”</p>
평 가	정리정돈 노래가 나오면 영아들이 “와, 정리야”하고 외치며 정리함을 끌거나 바구니에 놀잇감을 담아 이곳 저 곳을 뛰어다니며 “네 여기요” 하며 자신이 들고 있던 바구니나, 정리함에 들어있던 놀잇감을 정리하여 넣거나 교구장 앞에 서 있는 교사 또는 친구에게 준다. 서로 조금 더 빨리 하는 것을 즐겨하여 정리함을 빠른 속도로 끌고 다니거나, 뛰어서 놀잇감을 주고 온다. 꺼내져 있던 놀잇감들이 교실에서 빠르게 정리되며 “이제 (정리할 놀잇감) 없어”하고 이야기하거나 정리 안 된 놀잇감을 찾기 위해 교실 주변을 살펴보기도 한다.

활 동 명	[즐기기·습관화하기] 제자리는 여기!!
목 표	<p>약속된 정리 장소가(제자리) 필요함을 느껴 볼 수 있다.</p> <p>영아 스스로 정리약속을 정하고 지켜볼 수 있다.</p>
표준보육과정	<p>의사소통> 듣기와 말하기> 자신의 요구와 느낌을 말한다.</p> <p>사회관계> 더불어 생활하기> 반에서의 규칙과 약속을 알고 지킨다.</p> <p>자연탐구> 생활 속에서 탐구하기> 주변 공간과 모양을 탐색한다.</p>
자 료	색 테이프, 영아가 구성한 놀잇감
영아의 관심 놀이 사진	 <p>블록으로 구성물 만드는 것을 즐거하며 구성한 것을 다음에도 계속하기 위해 교구장 위에 올려 두거나 빈 공간을 찾아 영아들이 자유롭게 놓아 두고 있다. 영아들이 놀이를 하며 구성물로 인해 놀이해야 하는 곳이 좁거나, 놀이를 위해 구성물을 옮기다 부서지거나, 정리정돈을 알리는 노래에 맞춰 가게 또는 택배 놀이를 하며 놓아둔 구성물을 교구 바꾸니 등에 정리하여 마찰의 상황이 반복해 발생되어 지고 있다.</p>
교사의 프로그램 놀이 지원	 <p>정리약속이 필요해 우리들의 약속 ‘제자리는 여기!!’</p> <p>영아들의 구성물이 많아지며, 구성물로 인한 마찰의 상황이 반복되어지고 있어, 영아들이 만든 구성물을 보관하는 제자리 공간의 약속이 필요하였다. 영아들과 함께 구성물을 놓아두는 자리를 정하고, 제자리 공간임을 알리는 방법을 논의하여 영아가 제안한 “잘 보이게”의 의견에 따라 색 테이프로 보관의 공간을 나타내는 정리 약속 만들기를 하였다.</p>
평 가	<p>영아들이 스스로 정리하는 장소가 필요함을 느끼고 표현하는 상황이 반복되어져 영아들과 정리약속 정하기를 하였다. 놀이한 것을 제자리에 정리하는 것 외에도 놀이기 위해 정리하는 것이 필요함을 영아 스스로 느껴볼 수 있었으며, 영아들이 자신의 의견을 표현하여 정리의 약속을 정해 볼 수 있었다.</p>

III. 활동평가

1. 영아평가

정리함을 사용한 놀이모습, 택배놀이, 가게 놀이 등의 영아들의 모습을 사진으로 보여주며 무엇을 했는지 영아의 의견을 들어보고, ‘모두 제자리’노래가 나오는 시간에는 무엇을 하는지 물어보는 것을 통해 영아가 해당 프로그램을 놀이로 느끼며 즐겁게 참여하고 있는지 평가를 해 보았다. 참여인원은 2세반 원아 총14명이 참여하였다. 각 사진을 보며 과자를 팔고 있거나, 물건을 가져다주는 등의 사진에서 보이는 모습을 표현하는 영아 11명, 모른다고 답한 영아가 3명이었으며, 각 사진을 보며 당시의 기분을 묻는 질문에 ‘재미있었다.’ 6명, ‘웃겼다’ 6명, ‘(물건을 빨리 가져다 달라고 해서)힘들었다’라고 2명이 답하였다.

정리시간임을 알리는 ‘모두제자리’ 노래가 나오면 무엇을 하는지 묻는 질문에는 ‘빨리 쫓는다.’고 답한 영아가 5명, ‘통(정리함)을 끌고 다닌다.’ 6명, ‘모두 제자리 노래를 따라 부른다.’ 3명으로 영아들이 ‘모두 제자리’노래가 나오는 정리시간에도 ‘정리’라는 표현 보다는 영아들이 경험한 것을 표현하고 있음에 따라 정리정돈을 놀이로 경험하고 즐거워하고 있음을 알 수 있었다.

2. 교사평가

프로그램을 실행하며 프로그램에 대한 교사평가를 실시하였다. 해당 반 보육교사 2명이 참여하였으며 프로그램의 적절성과 프로그램 실행에 따른 정리정돈의 변화, 영아의 정리정돈 습관화 등으로 프로그램을 평가하였다.

정리도, 놀이아! 프로그램 평가서

항목	내용	양호	보통	불양호
1	프로그램을 영아들이 즐거워했나요?	✓		
2	프로그램이 영아들 정리정돈을 놀이로 인식하고 즐거워하는 것에 도움이 되었나요?	✓		
3	프로그램이 영아들이 정리정돈 습관화에 도움이 되었나요?	✓		
4	프로그램을 통해 정리정돈에 대한 영아의 흥미가 높았는지 나타났나요?	✓		
5	프로그램이 진행 방법을 적절하였나요?	✓		
6	정리정돈을 영아가 놀이로 즐겁게 경험하기 위한 교사의 지원이 적절하였나요?	✓		
교사 비고	- 정리정돈을 놀이로 인식하여 정리정돈을 즐겁게 경험하는 영아들이 많이 있었음. 정리정돈을 놀이로 인식하여 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈을 놀이로 인식하여 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈을 놀이로 인식하여 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈을 놀이로 인식하여 정리정돈 습관화에 도움이 되었다.			

정리도, 놀이아! 프로그램 평가서

항목	내용	양호	보통	불양호
1	프로그램을 영아들이 즐거워했나요?	✓		
2	프로그램이 영아들 정리정돈을 놀이로 인식하고 즐거워하는 것에 도움이 되었나요?	✓		
3	프로그램이 영아들이 정리정돈 습관화에 도움이 되었나요?	✓		
4	프로그램을 통해 정리정돈에 대한 영아의 흥미가 높았는지 나타났나요?	✓		
5	프로그램이 진행 방법을 적절하였나요?	✓		
6	정리정돈을 영아가 놀이로 즐겁게 경험하기 위한 교사의 지원이 적절하였나요?	✓		
교사 비고	이번주와 비교하여도 정리정돈 습관 습득에 긍정적인 변화가 있는 교사와 영아들이 많이 있어 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈 습관화에 도움이 되었다. 정리정돈 습관화에 도움이 되었다.			

[2022 정리도, 놀이아! 프로그램 교사 평가서]

프로그램 평가서를 통해 프로그램을 실행한 교사는 해당 프로그램이 2세 영아에게 적절하였으며, 프로그램의 실행을 통해 영아들의 정리정돈이 이전보다 변화하였고, 정리정돈의 습관화에 도움이 된다고 보았다. 프로그램을 진행하며 교사는 영아들의 관심과 흥미를 따라가며 프로그램의 지원방법을 변화하였으며 그러한 지원방법이 영아가 정리정돈을 놀이와 같이 즐기는 것에 효과적이었다고 생각하였다. 실제로, 정리정돈 시간에 대부분의 영아들이 즐기는 택배, 가게 놀이를 하고 싶어 하지 않은 영아들도 있어

영아들의 놀이주제에 따라 여름에는 교사가 놀잇감을 아이스크림이라고 부르며 아이스크림을 팔거나, 낚시 놀이를 즐겨하는 영아에게는 물고기를 낚시대에 수를 세며 걸어주는 등의 개별적 지원을 통해 영아의 개별적 욕구를 이해하고 존중하여 '정리'라는 일상생활을 놀이로 보다 많은 영아들이 편하고 즐겁게 경험할 수 있게 노력하였다. 이러한 교사의 노력은 프로그램의 결과를 떠나 영아의 발달과 성장을 돕는 교사의 긍정적 경험으로 작용하여 교사의 성장을 돕는다고 하였다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1. 영아들의 일상경험을 관찰하여 프로그램을 계획 및 실행, 평가한다.

프로그램을 지속하는 과정에서도 영아들은 익숙한 시장바구니를 사용하여 놀이를 하거나, 정리함을 사용해 영아들만의 방법으로 '정리'와는 전혀 다른 놀이를 하고, '모두 제자리' 노래가 나오자 노래를 따라 부르며 정리함을 사용하기 보다는 벽돌블록을 자신의 양손에 4~5개 등등 친구보다 많이 쌓아서 들고 가는 것을 재미있어하는 새로운 방법의 정리정돈을 시도한다. 여전히 교구 바구니에 있는 놀잇감을 교실에 쏟아 붓거나 정리함에 넣어 이 곳 저곳에 쏟았다가 담는 등의 시시각각 변화하는 다양한 놀이와 정리의 모습을 보이고 있다. 이에 따라 교사는 영아가 관심과 흥미를 보이고 있는 놀이와 행동 특성을 관찰하여 정리정돈에 의미 있는 경험이나 행동특성을 찾으려 하는 영아 관찰이 필요하다. 이러한 일상 경험의 관찰은 프로그램의 실행 전, 실행 중, 실행 후에도 꾸준히 하도록 한다.



시장바구니로 하는
가게 놀이



정리함을 깨끗이 닦아주자



벽돌블록을 제자리에~



정리함으로 투호놀이를



여기에서 저기로
쑥~ 쏟아보고, 모아보고



맛있는 음식이 있어!

2. 영아들의 욕구 및 개별적 발달을 고려한 다양한 매체와 방법의 지원

본 원의 영아들은 쏟기, 담기, 끌기, 바구니, 통과 같은 놀이행동과 놀이매체에 관심과 흥미가 지속되

어 주변에서 흔히 사용할 수 있는 ‘정리함’을 프로그램의 놀이 매체로 사용하게 되었다. ‘정리함’은 영아들의 욕구에 부합하여 끌고 다니거나, 놀잇감을 맘껏 쏟아 붓거나 담는 것에 용이하였으며 정리함을 두드리며 놀이하거나, 다른 놀이를 할 때 보조 놀이 자료로도 유용하게 사용되었다. 프로그램의 매체와 방법을 지원하기 위해 교사는 대상 영아의 욕구와 개별적 발달사항을 고려하여 적절한 지원을 하는 것이 필요하다.



3. 가정 및 지역사회와의 연계방안

영아의 일상생활이란 가정 및 지역사회와 분리될 수 없으며, 정리의 경험 또한, 영아들의 가정에서도, 어린이집 집을 오가는 등하원과 산책의 길에도 매일 일어나는 일상이다. 부모상담 시 어린이집에서의 모습을 부모님께 전달하면 가정에서는 볼 수 없는 모습이라며 어린이집과 원에서의 다른 행동 모습을 보이는 영아들의 이야기를 들은 경우가 있을 것이다. 본 프로그램은 일상생활의 경험을 놀이를 통해 긍정적으로 경험하고자 하는 것으로 어린이집과 가정, 지역사회 모두에서 보여 지는 영아의 일관되고 바람직한 정리정돈의 습관화라는 프로그램의 궁극적 목표를 위해 프로그램의 목표와 내용, 활동방법을 가정에 안내하여 가정의 프로그램에 대한 이해를 돕고, 어린이집의 보육 철학과 특성을 반영한 가정연계 프로그램을 실행하기와 사회사회의 환경과 자원을 연계하여 실행하기를 제안한다.



알림장을 통한 가정안내



매월 미션을 통한 가정연계



매월 지역사회연계 활동

V. 참고문헌

이혜성(2009). 내 아이를 변화시키는 놀라운 정리 습관. 미디어월.
 2020. 놀면서 자란다. 중앙육아종합지원센터2020.
 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서. 보건복지부

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

고양시
시립풍동어린이집

수 상	우수상
프로그램	행복한 점심시간 만들기 프로젝트
원 장	고은배
참여교사	박말순, 박민지, 주단아, 최현정

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

1) 프로그램의 필요성

만4세 ○○반에는 유독 왜소한 아이 ○○이가 있다. ○○이는 친구들과 재잘재잘 이야기하는 것도 좋아하고, 놀이할 때는 적극적으로 참여하며 목소리를 높이기도 하고, 친구들을 이끌기도 한다. 하지만 점심시간이 가까워지면 어깨를 축 늘어뜨리고 행동이 느려지며 말수가 없어진다.

배식 시간. 또래들은 ‘고기반찬 많이 주세요’ ‘김치는 조금만 주세요’ 각자의 선호도에 따라 배식을 받지만, ○○이는 말이 없다. 교사가 ‘○○이는 얼마큼 좋까요?’ 물으면 작은 목소리로 ‘조금이요’ 이야기할 뿐이다. ○○이는 식사 시간도 길어 다른 친구들이 식사를 다 끝내고 놀이할 때까지 절반도 채 먹지 못한다. 교사는 옆에서 함께 먹으며 권유해 보기도 하고, 양을 조절해 주기도 하고, 격려하기도 하지만 좀처럼 나아지지 않는다. 식생활의 중요성을 알기에 동료 교사들에게 고민을 털어놓자 “우리 반에도 있어요.” 같은 고민을 이야기했다.

우리 아이들에게 행복한 점심시간을 줄 수는 없을까?

“골고루 먹어야 건강해지지, 채소를 먹어야 대변을 잘 볼 수 있어” 우리는 음식을 소개하며 음식의 효능 및 가치 등을 전하지만 아이들은 좀처럼 와닿지 않는 모습이다. 대부분의 식생활 개선프로그램은 영아들을 대상으로 식재료 오감놀이를 통해 친숙함을 주고, 편식을 예방 또는 개선한다고 되어있다.

그렇다면 이미 음식이나 식재료에 호불호가 생긴 우리 유아들을 위해서는 어떻게 하면 좋을까?

같은 고민을 하는 교사들끼리 모여 ‘행복한 점심시간 만들기 프로젝트’를 계획하였다. 교사들은 행복한 점심시간을 ‘놀이’로 접근하는 것이 가장 적절하다는 의견이었다.

유아들에게 놀이는 삶이며, 배움 그 자체이다. 놀이를 통해 행복한 점심시간을 만든다면 우리 아이들에게 어떠한 변화가 생길까?

진짜 놀이는 아이 스스로 놀이를 선택하는 자발성, 아이가 놀이를 주도해나가는 주도성, 놀이를 통해 얻고자 하는 목적이 없어, 순순히 놀이 자체를 즐길 수 있을 때 이루어진다. 우리는 식생활 개선이라는 목적을 뒤로하고, ‘행복한 점심시간’ 안에서 유아 스스로 자신의 식습관을 알고, 올바른 식생활을 습관화 하고자 하였다.

2) 프로그램의 목적

어린이집 급식(영양)관리의 중점 사항은 영유아의 영양 필요량을 고려한 균형 잡힌 급·간식의 제공이다. 우수한 품질의 식자재 및 자연식품과 계절 식품을 사용하고, 인스턴트식품을 지양하며 화학조미료를 사용하지 않고, 저염식으로 직접 조리하여 제공하고 있다. 그러나 이러한 노력에도 불구하고 매해 음식물 쓰레기양은 늘어나고 있으며, 편식하는 유아들의 수가 증가하여 환경문제와 더불어 신체 및 인지 발달이 왕성해지는 유아기에 가정과 기관에서 올바른 식습관을 형성하기 위한 노력이 절실히 필요하다.

○○이만 보아도 알 수 있듯이 어릴 때부터 어떤 음식을 먹고 어떻게 식생활을 습관화하였는지에 따라 아이의 성장에 큰 영향을 미친다. 편식이 시작되는 시기는 밥을 본격적으로 먹기 시작하는 3~4세부터이다. 아이들은 특정 음식의 맛, 냄새, 질감, 식감 등 여러 가지 이유로 좋아하는 음식과, 싫은 음식을 나눈다. 편식 습관은 대부분의 아이들에게 흔히 나타나는데 어른들은 “크면 괜찮겠지” 생각하는 경우가

많다. 하지만 어릴 때부터 생긴 편식 습관은 쉽게 바뀌지 않아 성장하면서 그대로 굳어질 수 있다. 편식의 가장 큰 문제는 영양 불균형으로 성장이 더디고, 병균에 대한 저항력과, 면역력이 약해져 잔병치레가 많아진다는 것이다. 또한 인지, 정서, 사회적인 결함으로 이어질 수 있다.

이러한 식습관의 중요성을 유아의 눈높이에 맞게 어떻게 하면 쉽게 접근할 수 있을까?

식재료를 다양하게 접할 수 있는 환경, 식재료의 효능 및 가치의 설명은 유아들에게 ‘이런 재료가 있구나’, ‘이걸 먹으면 건강하게 해 준대’ 등의 정보제공은 가능하나 그 정보를 토대로 유아 스스로 섭취할 수 있는 경험으로 이어주는 쉽지 않다. 이에 우리는 유아들이 만들어낸 다양하고 구체적인 놀이를 통해 음식 및 식재료에 대한 편견을 깨고, 유아 스스로 선택하여 섭취함으로써 ‘먹어주는 것’이 아닌 ‘먹는 것’으로 유아의 권리를 존중하고, 자발적으로 식생활을 개선하는데 목적이 있다. 우리는 얼마큼 먹느냐보다 ‘어떻게 먹느냐’에 대해 목적을 두고 ‘아동권리존중을 바탕으로 한 행복한 점심시간 만들기 프로젝트’를 유아의 올바른 식습관과 음식에 대한 긍정적인 경험을 가질 수 있도록 돕는 새로운 방식의 접근방법으로 실행하고자 한다.

2. 프로그램의 실시배경

하루의 대부분을 기관에서 보내는 유아들에게 일상생활 전반에 걸친 욕구와 관심을 인정하고 충족시켜주는 아동 권리 존중은 나날이 그 중요성이 높아지고 있다. 하지만 아직도 급·간식 시간에는 ‘균형잡힌 영양 제공’이라는 명분 아래 ‘유아의 권리 존중’과 ‘교사의 식생활 지도’는 대립하고 있다. 학부모도 “○○이는 당근 싫어하니까 오전 간식 주지 마세요”, “○○이 집에서는 김치 안 먹으니까 어린이집에서는 꼭 먹을 수 있게 해 주세요” 저마다의 가치관으로 교사를 더욱 혼란스럽게 한다.

이에 본 어린이집 교사들은 기나긴 회의 끝에 균형잡힌 영양섭취도 중요하지만 유아의 권리 존중이 최우선이라는 결론을 내렸다. 대신 교사를 중심으로 한 ‘식습관 지도’의 개념에서 벗어나 유아가 자발적이고, 주도적으로 놀이를 통해 식생활을 개선할 수 있는 방법을 모색하고자 하였다.

유아에게 있어 점심시간은 단순히 ‘먹는 시간’이 아니다. 유아들에게 점심시간은 밥을 먹는 시간인 동시에 또래들과 함께 끊임없이 대화를 나누는 즐거운 놀이시간이다. 유아들이 즐겁게 식사하며 편안한 휴식의 시간이 되는 행복한 점심시간을 누리게 된다면, 유아의 식사 태도의 긍정적인 변화가 있다는 연구결과도 있다. 유민희(2015) 교사들의 공통된 의견은 유아가 주체가 되어 점심시간을 이끌어 나가는 자발적인 활동을 통해 “점심시간은 정말 편안하고, 즐겁고 행복하구나”를 느끼게 해주고 싶었다. 더 나아가 사회적 발달뿐 아니라 정서, 인지 발달에도 의미 있는 시간임을 인지하고 기존 점심시간을 유아들에게 보다 의미있는 시간으로 만들어주자는 의견이 모아졌다.

본 프로그램은 유아가 주체가 되어 일상생활을 이끌어 나가는 놀이를 통해 유아들이 만들어 가는 “즐겁고 행복한 점심시간”의 모습과 그 과정에서의 경험과 의미는 무엇인지 알아보고, 이를 통해 유아들이 마음 편안하고 행복한 점심시간을 누릴 권리를 찾아 가는데 의미가 있다. 또한, 점심시간에 대한 교사의 인식변화를 통해 아동 권리 존중을 바탕으로 유아 중심의 점심시간 운영을 실천하고자 한다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

- 1) 활동기간 : 2022년 4월~현재
- 2) 활동대상 : 만4세 장애통합반 유아 16명, 만5세 장애통합반 유아 22명
- 3) 프로그램 연간




행복한 점심시간 만들기 프로젝트


월	주 제	활 동 명
4	나의 식습관	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 좋아하는 음식, 싫어하는 음식 함께 놀자 : 무지개 텃밭에서 <p>핵심어 좋은음식 싫은음식 채소 소개</p> <p>가정연계 우리 가족이 좋아하는 음식, 싫어하는 음식</p> <p>체험놀이 식단표에서 좋아하는 음식, 싫어하는 음식 찾기</p>
5	즐거운 식사시간	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 내가 좋아하는 그릇 함께 놀자 : 여기서 먹자! <p>핵심어 그릇 소풍 음식 느낌</p> <p>가정연계 내가 좋아하는 그릇에 먹어요</p> <p>체험놀이 '달레이송' 부르며 음식 먹기</p>
6	지구를 지켜라!	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 먹을 만큼 담아보자! 함께 놀자 : 남은 재료로 무엇을 할 수 있을까? <p>핵심어 조절 식재료 먹이 놀이</p> <p>가정연계 우리 가족 꼬마 선생님 (가족배식 돕기)</p> <p>체험놀이 빗물 저금통 만들기</p>
7	좋은음식, 힘든음식	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 친해지고 싶어! 함께 놀자 : 맛있게 먹을 수 있는 방법 <p>핵심어 좋아하는 맛있는 힘든 노력</p> <p>가정연계 먹기 힘든 음식 맛있게 먹는 레시피 알아보기</p> <p>체험놀이 먹기 힘든 재료들의 재탄생</p>
9	나는야 꼬마농부	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 무지개 텃밭에서 만나자 함께 놀자 : 어떻게 하면 잘 자랄까? <p>핵심어 텃밭 채소 환경 사랑</p> <p>가정연계 우리 가족이 함께 키우는 채소</p> <p>체험놀이 수확의 기쁨 맛보기</p>
10	식재료를 이용한 놀이	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 우리반의 선택은? 함께 놀자 : 말랑말랑 쫄쫄득득 톡톡 <p>핵심어 음식 선택 푸드아트 마음</p> <p>가정연계 좋아하는 음식에 싫어하는 식재료 하나 넣기</p> <p>체험놀이 유아들이 선정한 식재료를 이용한 오감놀이</p>
11	무력무력 자라자	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 00마켓으로 오세요 함께 놀자 : 우리가 키운 채소와 함께 놀자 <p>핵심어 협동 수확 00마켓 보람</p> <p>가정연계 내가 수확한 채소를 이용한 우리 가족 요리</p> <p>체험놀이 우리동네 로컬푸드</p>
12	나누면 나눌수록	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 00반으로 초대합니다. 함께 놀자 : 배달이 왔어요! <p>핵심어 감사 초대 배달 김장</p> <p>가정연계 우리 가족의 김치 이야기</p> <p>체험놀이 수확한 재료를 이용한 김장체험</p>
1	어떻게 사용할까	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 젓가락의 달인 함께 놀자 : 00식당에서 지켜야 할 예절 <p>핵심어 식사도구 예절 달라진 생각</p> <p>가정연계 2023년 처음 만나는 우리 가족 음식</p> <p>체험놀이 좋은음식, 싫은음식 우리반의 선택은?</p>



4) 활동방법


과 정	내 용
사전준비 및 계획	<ul style="list-style-type: none"> 만 4, 5세 대상으로 ‘행복한 점심시간 만들기 프로젝트’ 계획 및 연구 유아 음식 선호도 조사 및 통계 전문교육기관에서 진행하는 식습관 관련 교사 교육 수료 유아의 식습관 개선을 위한 효과적인 운영방안 참고자료 수집 및 검토
활동 실행	<ul style="list-style-type: none"> ‘행복한 점심시간 만들기 프로젝트’ 실행 유아들과 초대장(놀이 주제) 만들며, 주도적 놀이 지원 가정통신문, 놀이계획안, 키즈노트 등으로 가정과 활발한 소통 및 연계 활동 실시 지역사회와 연계한 활동 진행
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> 매주 금요일 교사 회의를 통해 활동 평가 및 월요일 반영된 활동 실시 교사 및 부모 평가

2. 프로그램 세부 활동 내용

주 제	나의 식습관	함께놀자	무지개 텃밭에서
활동기간	4월 1주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	유아들이 먹기 힘든 음식에 대한 거부감을 줄이고자 식재료(작물)를 직접 길러보며, 애정과 책임감을 갖는다.		
놀이의 시작	“나는 오이 싫은데..” “너도? 나도 오이 싫어!” 유아들의 싫어한다는 채소의 종류가 비슷하는 것을 알고, 우리반이 싫어하는 채소에 대해 이야기 나누었다. 그리고 직접 심어 관찰해 보기로 했다.		
놀이방법	1. 유아들이 서로 먹기 힘든 식재료에 대해 이야기를 나누어본다. 2. 식재료(작물)들의 씨앗, 모종을 보며, 키우는 방법에 대해 알아본다. 3. 내가 먹기 힘든 식재료(작물)을 직접 심어보며 길러본다.		
	씨앗 관찰하고 발아하기 	오이심기 	감자심기 
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> 직접 만지고 심어보며 먹기 힘들어하는 식재료(작물)에도 관심을 가지는 모습이였다. 내가 심은 식재료(작물)에 애정을 보이며 “빨리 자랐으면 좋겠다!” 이야기하며 기대감을 드러내는 모습을 보였다. 물을 너무 많이 줘 작물이 죽자 규칙을 정해 물을 주는 방법을 마련하였다. 		









주 제	즐거운 식사시간	함께놀자	여기서 먹자!
활동기간	5월 2주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	유아 스스로 식사하고 싶은 공간을 정하고, 구성하여 식사하는 경험을 통해 즐거움을 느낀다.		
놀이의시작	<p>“우리 소풍 가서 돛자리에서 밥 먹을 때 재미있었지?”, “엄청 엄청 맛있었어!” 유아들의 이야기를 듣고 교실에서도 즐겁게 점심을 먹기 위해 돛자리를 제공하였다. 그러자 아이들은 “의자에서 먹으면 어때요?” “나는 폭신한 쿠션에 기대서 먹을래” 점차 식사공간을 확장하는 모습이였다.</p>		
놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 정해진 공간 외에 점심을 먹고 싶은 공간을 생각해본다. 2. 점심 식사 시 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다. 3. 유아 스스로 점심 먹고 싶은 공간을 정하고 가림막을 설치하여 식사를 한다. 4. 점심 식사를 하고 난 느낌, 생각에 대해 이야기 나눈다. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 자신이 정한 공간에서 먹기 </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div>		
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 식사 공간의 재구성만으로도 ‘점심시간’ 자체에 흥미있어하는 모습을 보였다. • 다음에는 누구와 어디서 먹을지에 대해 고민하며 또래에 대한 호기심도 확장되는 모습이였다. • 먹기 힘든 반찬을 잘 먹는 친구를 보며 용기 내어 맛을 보기도 하였다. • 먹기 힘든 반찬을 ‘같이 먹지 말자’ 이야기하는 유아도 있어 교사도 친구로 참여해 함께 먹으며 맛을 볼 수 있도록 격려하였다. • 코로나19 상황이기에 조심스러운 부분도 있었으나 유아 스스로 가림막 속에서 간단히 이야기하며, 친구들과의 눈맞춤만으로도 즐거운 점심시간을 가질 수 있었다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • 집에서 자유롭게 먹고 싶어요! 가정과 연계해 평소 식사하는 공간이 아닌 다른 장소와 공간에서 식사해볼 수 있도록 안내하여 매일 반복되는 식사 시간이지만, 공간의 변화로 즐거운 분위기에서 식사하는 경험을 해볼 수 있도록 하였다. • 우리 여기서 먹자! 점차 공간을 확대하여 교실뿐 아니라 복도, 공동놀이실, 작은 도서관 등 어린이집 전체로 영역을 확장하여 진행하였다. 		

주 제	즐거운 식사시간	가정연계	내가 좋아하는 그릇으로 먹어요
활동기간	5월 4주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	정형화된 식판이 아닌 ‘내가 좋아하는 그릇’으로 식사를 하며 긍정적인 시각효과로 즐거운 식사 시간을 가진다.		
놀이의 시작	“선생님! 자동차 그릇 가져올까요?” “로봇 그릇에 먹으면 꿀맛이에요” 자유롭게 식사 자리를 구성하며 점심을 먹던 중 자연스럽게 식기에 대해 관심을 가지게 되었고, 자신만의 그릇에 대해 이야기하는 모습을 보였다.		
놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 유아들이 가지고 온 그릇들을 소개한다. 2. 내가 가지고 온 그릇에는 어떤 것을 담아서 먹을지 생각한다. 3. 자율배식하여 먹고 싶은 음식, 양을 담고 즐거운 식사 시간을 가진다. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> 내가 좋아하는 그릇으로 먹어요 </div> 		
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 식사 공간에서 식기에 관심을 확장하며 좋아하는 그릇을 이용해 점심을 먹으며 즐거운 점심시간을 가질 수 있었다. • 원하는 반찬을 그릇에 직접 담으며 평소에 먹기 힘들어했던 반찬에도 관심을 가지는 모습이였다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들 그릇이 원지 다 보면서 밥 먹고 싶어요! 친구들의 그릇을 궁금해하던 유아의 의견에 따라 동그랗게 둘러앉아 점심을 먹을 수 있도록 하였다. • 내가 먹은 그릇은 내가 닦아볼래요! 식사를 마친 후 그릇을 직접 닦아보고 싶어 하는 유아들을 위해 수세미와 세제를 제공 하였다. 유아들은 자신의 그릇에 애착을 가지고, 스스로 챙기며 씻는 과정에서 책임감과 성취감을 맛볼 수 있었다. <div style="text-align: right; margin-top: 10px;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; display: inline-block;"> 내 그릇은 내가 닦을래요! </div>  </div>		

주 제	지구를 지켜라!	초대장	먹을 만큼 담아보자!
활동기간	6월 1주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	유아 스스로 배식하며 음식의 양을 조절하고, 다 먹은 후 성취감을 느껴본다. 음식물 쓰레기를 줄이며 환경을 생각해 본다.		
놀이의 시작	유아들은 내가 좋아하는 그릇에 음식을 담고, 먹으며 책임감과 성취감을 느끼는 모습이였다. 이에 ‘자율배식’으로 확장해 유아 스스로 음식을 조절하고, 환경에 대해 생각해 보는 시간을 가졌다.		
놀이방법	<p>1. 유아들과 자율배식에 대한 기본 규칙을 정해 본다. 1) 집게 혼용하지 않기. 2) 김치 2개, 나물 2개 등 기본 양 이상 먹기</p> <p>2. 식단표를 보고 오늘의 식단에 대해 이야기 나누며, 스스로 먹을 양을 생각해 본다.</p> <p>3. 스스로 먹을 만큼 반찬을 가져간다.</p> <p style="text-align: center;">먹을 만큼 가져가요</p> 		
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 좋아하는 음식과 먹기 힘든 음식들을 스스로 구별하며 “나는 안 좋아하는 음식이여서 조금만 가져갈꺼야! 대신 남기지 않아야지” 라고 이야기하며 자신이 좋아하는 음식을 조절해서 가져가는 모습을 볼 수 있었다. • 유아들이 집게를 사용하므로써 소근육 발달에 도움이 되었다. • 먹기 힘든 음식을 담지 않으려고 하는 경우가 있어 규칙을 정한 만큼은 가져갈 수 있도록 하였다. (먹는 것은 자율로 하자 안 먹는 경우가 많았음.) • 식사를 다 마치고 “난 남기지 않았어 이거봐봐” “내 덕분에 지구가 안 아프겠지?” 하며 다 먹은 식판을 친구에게 보여주며 성취감을 느낄 수 있었다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘의 식단 알리미! “친구들한테 오늘 반찬 이야기 해 줄래요!” 식단을 궁금해하는 유아들이 많자 오늘의 식단을 친구들에게 알려주는 알리미 놀이를 진행하였다. • 나는야! 꼬마 선생님 “제가 도와줄게요!” 자율배식을 어려워하는 친구를 지켜보고 있던 유아들이 서로 도와주겠다고 해 ‘꼬마 선생님’을 정해 자율배식을 도와줄 수 있도록 하였다. 		

주 제	좋은 음식, 힘든 음식	초대장	친해지고 싶어
활동기간	7월 1주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	텃밭에 심은 작물들을 수확하며 수확의 기쁨을 느끼고 탐색하는 시간을 갖는다.		
놀이의 시작	“상추가 손바닥 만하네! 고기랑 먹어도 되겠어요!” “토마토도 점점 빨개지고 있어!” 무지개 텃밭에 심은 작물을 탐색하며 수확의 시기에 관심을 가지게 되었다.		
놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 무지개 텃밭에 심은 작물에 물을 주고, 가위를 이용해 상한 가지를 잘라준다. 2. 무지개 텃밭에서 잘 자란 상추, 토마토, 파프리카를 수확한다. 3. 수확한 작물을 씻어서 맛본다. 4. 수확한 작물을 교실로 가지고 와서 다양한 방법으로 관찰해본다. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">무지개 텃밭 수확하기</div> 		
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 바깥놀이 시 무지개 텃밭에 심은 작물에 많은 관심을 보이며 물을 주고 상한 가지를 잘라주며 애정을 담아 돌보는 모습이 보였다. • 잘 자란 토마토, 상추를 보고 “우리가 키운 거니깐 한입 먹어볼까?” 하며 용기 내어 맛보는 경험을 하였다. • 수확한 작물을 반으로 잘라 속을 관찰해보며 “토마토 속 안에 물렁거렸던 게 씨랑 즙 때문이었어!” 이야기하며 먹기 힘든 음식에 대해 호기심을 보이기도 하였다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • 무지개 텃밭 선물의 선물 “내가 심은 거 집에도 가지고 가고 싶어요” 이야기하는 유아들이 있어 재활용 컵을 이용해서 상추를 옮겨 심어 가정에서도 작물을 키우기로 하였다. <div style="text-align: center; border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;">가정 연계로 확장된 작물 키우기</div> 		

주 제	좋은 음식, 힘든 음식	함께놀자	맛있게 먹을 수 있는 방법
활동기간	7월 1주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	유아들이 먹기 힘든 음식을 맛있게 먹을 수 있는 방법을 알아보고, 직접 만들어 맛보며 거부감을 줄여본다.		
놀이의 시작	<p>“토마토는 팍 터져서 싫어요”</p> <p>수확한 토마토를 또래에게 나누어 주며 이야기하는 유아와, 토마토가 터지지 않게 먹을 수 있는 방법은 무엇이 있을까 이야기나누어 보았다. 햄버거에 있는 토마토는 먹을 수 있다는 유아의 이야기를 듣게 되며, 우리가 키운 토마토로 햄버거를 만들어 보기로 하였다.</p>		
놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. ‘미니토마토 버거’를 어떻게 만들지에 대해 이야기 나누어 본다. 2. 텃밭에서 수확한 방울토마토, 상추를 포함한 ‘미니토마토 버거’ 재료를 준비한다. 3. 재료들을 먹기 좋은 크기로 잘라본다. 4. 잘라진 재료를 꼬치에 자유롭게 끼워 미니토마토 버거를 만든다. 5. 완성된 요리를 먹어본 후 음식의 맛을 이야기해본다. 		
	방울토마토를 이용한 ‘미니토마토 버거’를 만들어 먹어보아요		
			
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 먹기 힘들어하는 식재료에 대해 이야기 나누며 다양하게 느껴지는 식감의 차이를 알 수 있었고, 다양한 방법으로 먹을 수 있다는 것을 알게 되었다. • 요리를 통해 싫어하는 식재료의 식감을 바꾸어 거부감을 줄이는 등 먹을 수 있는 방법에 대해 생각할 수 있었던 시간이었다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • 토마토를 느껴보자! ‘토마토’에 관심을 가지며 “토마토는 왜 팍 터져요? 손으로 눌러 보고싶어요!”, “ 발로 밟아 보고 싶어요”라며 촉각으로 느껴보고 싶어하는 유아들을 위해 토마토를 이용한 촉각놀이를 진행하며 ‘토마토’라는 식재료와 친해질 수 있었다. 		
	‘토마토’를 이용한 촉각놀이		
			

주 제	좋은 음식, 힘든 음식	가정연계	먹기 힘든 음식 맛있게 먹는 요리방법 알아보기			
활동기간	7월 3주	활동대상	만 4, 5세			
교사의 기대	먹기 힘든 음식을 이용해 만들 수 있는 요리를 알아보고, 가족과 함께 만들어보며 음식과 친해지는 경험을 쌓는다.					
놀이의 시작	<p>“어제 토마토스파게티 먹었는데, 고기인 줄 알고 먹었더니 고기가 아니라 버섯이라는 거 있지. 나 완전 버섯 싫는데 버섯인줄 모르고 먹었잖아.”</p> <p>“나는 엄마랑 야채 작게 잘라서 볶음밥 만들어 본 적 있는데! 야채 완전 많았는데 다 먹었어. 골라 낼 수가 없었어”</p> <p>유아들의 대화를 듣고 가정과 연계해 먹기 힘든 음식을 맛있게 먹는 요리방법에 대해 알아보고, 만들어 먹어보기로 했다.</p>					
놀이방법	<ol style="list-style-type: none"> 1. 평소 먹기 힘든 음식에 대해 이야기 나눈다. 2. 먹기 힘든 음식을 맛있게 먹을 수 있는 방법에 대해 알아본다. 3. 가족과 함께 먹기 힘든 음식을 이용해 요리해본다. 4. 친구들에게 어떤 요리를 만들었는지, 맛은 어땠는지 소개하는 시간을 갖는다. 					
	<table border="1"> <thead> <tr> <th>가정에서 요리 만들기</th> <th>친구들에게 요리 소개하기</th> <th>가정연계활동 결과물</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td></td> <td></td> <td></td> </tr> </tbody> </table>	가정에서 요리 만들기	친구들에게 요리 소개하기	가정연계활동 결과물		
가정에서 요리 만들기	친구들에게 요리 소개하기	가정연계활동 결과물				
						
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들의 소개를 듣고 “나도 먹어보고 싶다.” 이야기하며 다른 친구의 요리, 및 식재료에 관심을 보였다. • 소개하는 유아들도 “토마토가 조금 좋아진 것 같아.” “버섯을 작게 잘라서 넣더니 맛이 안 났어.” 하며 긍정적인 반응을 보였다. • 부모도 “집에서는 먹으라고 해도 안 먹었던 토마토를 거부감 없이 잘 먹어서 보기 좋았어요.” “주말마다 아이랑 요리하는 시간을 가지기로 했어요.” 하며 만족도가 높았다. 					
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> • ○○반 요리책 유아들의 다양한 요리방법을 모아 책으로 만들어 교실에 게시하고, 원하는 요리는 가정으로 배부해 친구의 요리 방법을 공유해 보기도 하였다. 					

주 제	좋은 음식, 힘든 음식	함께놀자	먹기 힘든 재료들의 재탄생
활동기간	7월 4주	활동대상	만 4, 5세
교사의 기대	평소 먹기 힘든 음식을 직접 구입해 보고, 요리활동을 통해 다양한 식재료를 맛있게 먹어 볼 수 있다.		
놀이의 시작	가정연계 활동으로 진행한 ‘○○반 요리책’을 함께 보며 다양한 요리에 관심을 가지고 자신의 경험을 이야기 나눈다. “여기에 있는 거 우리가 싫어하는 거 다~ 넣으면 어떻게 될까?” 유아의 호기심으로 놀이는 시작되었다.		
놀이방법	1. 먹고 싶은 음식과, 먹기 힘든 식재료에 대해 이야기 나눈다. 2. 로컬푸드에서 재료를 구입해 본다.		
	로컬푸드에서 식재료 장보기		
			
놀이방법	3. 재료를 내가 먹을 수 있는 알맞은 크기로 자르며 조금씩 맛본다. 4. 식빵 위에 토마토소스를 바른 후, 자른 식재료와 치즈를 올려 오븐에 굽는다. 5. 피자를 먹어보며 피자를 만들기 전 식재료의 느낌과 피자를 완성해서 먹어본 맛을 비교하며 이야기 나눈다.		
	‘무지개 채소 피자’ 만들기		
			
결과 및 평가	<ul style="list-style-type: none"> “작게 자르니까 먹을 수 있는데”, “피자로 만들어서 먹으니깐 맛있다!” 등 긍정적인 반응을 보였다. ‘무지개 채소 피자’ 만들기 요리 활동을 통해 먹기 힘든 음식을 만져보고, 잘라보고 맛보며 한걸음 더 친해질 수 있었다. 		
놀이확장 및 추후활동	<ul style="list-style-type: none"> 건강한 피자 가게 역할놀이를 하며 다양한 만들기 재료들을 이용해 “시금치 피자입니다”, “가지 피자입니다” 다양한 재료의 피자를 만드는 모습을 보였다. 먹기 힘들어하던 재료도 좀 더 친숙하게 다가가는 모습을 볼 수 있었다. 		

III. 활동평가

유아기는 음식에 대한 호불호가 나타나며, 개별적인 맛에 대한 선호도가 생기는 시기이다. 자신이 좋아하는 음식에 대해서는 자신있게 “더 주세요” 이야기하지만, 선호하지 않는 음식은 “나 이거 싫어해요” “엄마가 먹지 말랬어요” “고기만 먹을래요” 등 음식에 대한 거부 반응을 보이기도 하였다. 이에 지난 4월부터 유아들과 식재료에 대한 거부감을 줄이고 행복한 점심시간을 만들기 위한 프로젝트를 계획·실행하였다.

1. 유아의 변화

프로그램 초기, 유아들은 놀이를 통해 직접 체험하고 경험하며 먹기 힘든 음식을 억지로 먹기보다 습관 개선이 왜 필요한지를 스스로 깨닫고, 음식에 대한 좋은 감정을 갖게 되는 긍정적인 모습을 보였지만, 음식을 먹고 즐기는 것은 어려워하였다.

유아들은 좀 더 자유롭고, 좀 더 즐거운 변화를 필요로 했다. 새로운 식문화를 조성하기 위해 단조로운 교실 책상에서 벗어나 내가 원하는 장소(교실 바닥, 의자 위, 휴식영역, 공동놀이실, 어린이집 마당 등)에서 먹기, 책상을 원형으로 연결하여 다른 친구들의 얼굴을 보면서 먹기 등 공간의 재구성만으로도 유아들의 점심시간의 공기는 가벼워지고, 식사 시간도 단축되는 모습을 보였다. 또한 ‘나만의 그릇’을 가정에서 지원받아 식기로 제공하자 점심시간의 분위기가 밝아지며 흥미로워하는 모습을 보였다. 편안하고 즐거운 분위기의 점심시간은 실외놀이 시 물을 주던 텃밭의 작물에게까지 관심을 보이게 하였다. 우리 반이 싫어하는 채소 1,2,3등 인 오이, 파프리카, 토마토에게 이름을 붙여주고, 물을 주며 얼마만큼 자랐나 관심을 기울이자 작물은 무럭무럭 자랐다. 시시각각 변화하는 채소에 관심을 보였고, 냄새를 맡아보고, 수확해 맛보며 오감으로 즐기는 즉흥적인 먹거리에 유아들은 점심시간을 기대하였고, 변화가 나타났다. 대부분 유아들의 식사 시간이 비슷하게 이루어졌고, 섭취량이 증가 되는 모습을 보였으며, 행복감과 만족감뿐 아니라 식사를 즐기는 태도와 편식이 줄어드는 모습을 확인할 수 있었다.

자율배식을 통해 내가 무엇을 좋아하고 싫어하는지를 정확하게 알고, 스스로 자신의 욕구를 인정하고 조절하는 모습도 보였지만 간혹 친구를 따라 많은 음식을 담거나 싫어하는 음식은 먹어보려는 시도조차 하지 않으려는 모습도 보여 남은 음식물을 어떻게 해결할 수 있을까 논의해보기도 하였다.

교사: “우리 ○○반이 식사하는 모습을 보니까 싫어하는 음식은 아주 조금 담고, 좋아하는 음식은 많이 담아서 다 먹지 못하는 친구들이 있는데 어떻게 하면 좋을까?”

유아 1: “그럼, 진짜 진짜 자기가 먹을 만큼만 담아요.”

유아 2: “욕심부리지 말고요”

유아 3: “아까 처음에는 진짜 많이 먹을 수 있을 것 같았는데.. 근데 먹으니까 배가 아팠어요.”

유아 2: “그럼 한번 먹고, 또 먹고 싶으면 또 먹고, 또 먹고, 하면 어때요?”

교사: “오~. 좋은 생각인데! 그럼 우리 처음에 한 번만 뜨고, ○○이 말처럼 또 먹고 싶으면 한 번 또 뜨고, 또 먹고 싶으면 또 뜨고, 여러 번에 나누어서 먹고 싶은 만큼만 덜어서 먹어 볼까?”

유아 4: “난 근데 야채는 안 먹고 싶은데”

유아 1: “그럼 먹고 싶은 만큼만 조금만 담아”

유아 4: “야채는 완전 안 먹고 싶은데. 얼마큼 조금?”

유아 3: “그럼 아주아주 조금만 먹어봐. 아주 조~~금 2개? 한 개 뜨면 외롭잖아”

[유아관찰 2022.05.]

유아들은 대화를 통해 주도적인 해결책을 찾아내었고, 건강을 위해 골고루 먹어야 한다는 지식을 공유하며 또래를 지지해 주는 모습도 보였다. 또한 먹고 남은 음식은 텃밭의 달팽이나 지렁이에게 되돌려 주는 재사용으로 환경오염과 지구를 보호해야 한다는 인식의 변화와 우리 지역에서 생산한 식재료를 사용하여 맛있는 음식으로 요리해주시는 부모님과, 조리사님께 고마움과 감사한 마음을 가지며 내가 아닌 타인을 이해하고 배려하는 이타적인 마음으로 ‘나-너’와 같은 미시적 관점에서 ‘우리-가족-지역사회’라는 거시적인 관점으로 확대되는 모습을 보였다.

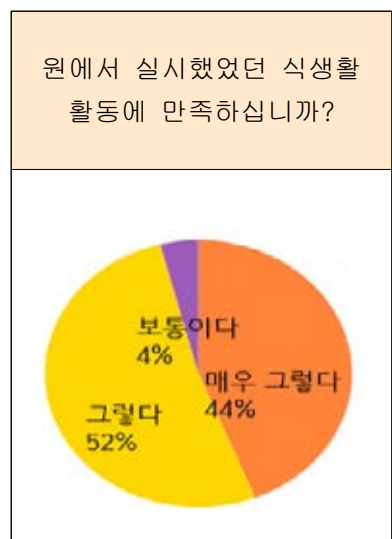
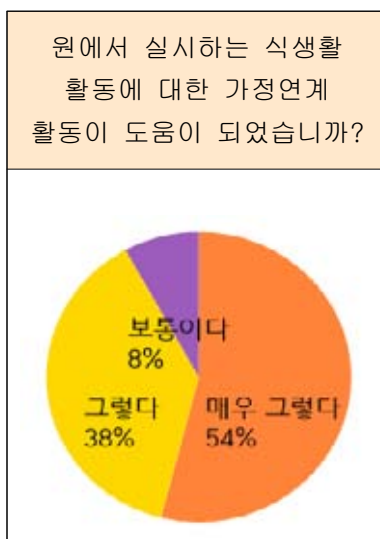
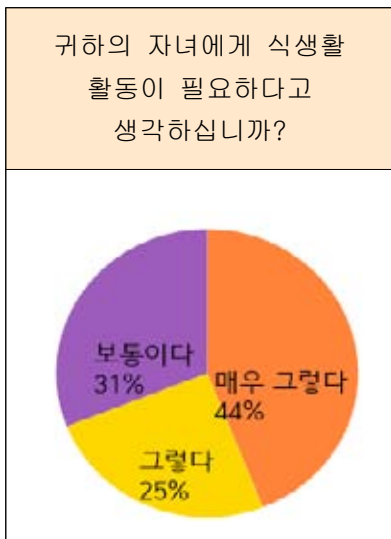
2. 교사의 변화

정기적인 모임을 통해 학습공동체를 운영하며 각자 다른 선호도를 가진 유아들의 음식 성향을 파악해 보며 대부분의 유아가 채소를 싫어하고, 독특한 색깔, 식감 때문에 선호도가 결정된다는 것을 알게 되었다. 또한, 장애 통합 유아 중에는 한 가지만 먹는 섭식장애와 도구 사용을 거부하는 유아가 있어 어떻게 지원해야 할지에 대해 고민하고, 먹기 힘들어하는 식재료에 대해서는 어떤 놀이를 통해 거부감없이 접근할지 통계를 내고 구체적인 활동으로 연구하여 적용해 볼 수 있었다.

이러한 과정에서 육아종합지원센터 및 한국보육진흥원, 급식관리지원센터등에서 진행하는 식습관과 관련된 다양한 교육을 접하고, 동료 교사들과 함께 의견을 나누며 유아에 대한 생각과 행동을 공감하고 수용하는 자세와 프로그램을 계획하고 적용하여 실천하는 전문성이 향상되었다.

3. 가정의 변화

편중된 식생활이 유아들의 건강을 해치는 것에 알고, 식생활의 중요성을 인식하고 있으나 일회성으로 끝나는 식습관 개선에 어려움이 있다는 의견이 대부분이었다. 유아가 올바른 식습관을 형성하는데에는 부모의 의식변화와 지속적인 노력이 필요함에 따라 유아가 먹기 힘들어하는 식재료를 목록화하여 한 달에 한 번 ‘내가 좋아하는 음식에 싫어하는 음식 하나 넣기’ 활동을 실행해보고 식생활 활동 만족도를 실시해 보았더니 아래의 그래프와 같이 식습관 개선에 도움되었다고 대답하였다.



IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

일상생활 중 점심시간을 놀이로 접근하는 방법을 모색하며, 다양한 놀이와 환경 등을 구성하고, 유아들에게 적용하고 실행하였다. 유아들에게 거부감이 있는 먹거리를 즐겁게 섭취하도록 하는 변화를 가져오는 것은 오랜 시간의 노력과 유아들의 직접적인 경험과 인식변화가 요구되었다. 향후 프로그램을 계획 및 확장할 때 다음 사항을 참고하여 계획하였다.

첫째, 유아들은 채소들이 몸에 좋은 것도 알고, 편식하지 않아야 한다는 것도 알지만 각자의 개인 취향과 선호도가 달랐으며 식재료 특유의 색깔과 질감에 거부감을 느낀다고 표현하였다. 같은 재료지만 요리법에 변화를 주어 좀 더 새로운 식감과 맛, 향의 변화를 모색하여 방안을 마련한다면 유아의 섭취에 긍정적인 변화를 줄 수 있을 것이다.

둘째, 유아기는 기관에서 생활하는 시간이 많으므로 식습관에도 많은 영향을 받는다. 부모 참여 활동, 식습관 교육 등 가정과의 연계활동이 다각도로 필요하다. 이동식 화분에 유아가 키우고 싶은 식물을 심고 가꾸며 내 아이의 성향과 식습관을 파악하고 목록화하여 ‘내가 좋아하는 음식에 싫어하는 재료 한 가지 넣어 요리하기 (이전활동 연계)’ ‘내가 키운 채소 넣어 요리하기’ 등의 적극적이고 지속적인 가정 연계활동을 할 계획이다.

셋째, 우리 지역은 도시와 시골이 공존하는 자연 친환경적인 전원도시이다. 이러한 특징을 살려 현재 진행하는 소규모 텃밭에서 확장해 지역과 연계해 대표 농산물인 ‘열무’를 심고 가꾸는 활동을 계획하였다. 유아는 식물 가꾸기를 하는 동안 꾸준한 사랑과 정성, 노력에 따라 성장 속도, 수확량이 달라지는 것을 알게 되고, 감사하는 마음으로 이어져 음식을 남기지 않고 먹는 올바른 식습관 변화를 보일 것이다. 이러한 실천 과정을 통해 유아는 사회적 유능감과 자주성, 자연의 소중함과 협동심, 배려심은 바른 인격을 형성할 수 있다.

넷째, 경기도는 [신선한 과일로 어린이의 건강을 책임집니다]라는 슬로건으로 2019년 3월부터 전국 최초로 경기도 어린이 건강 과일 공급 사업을 펼치고 있다. 정기적으로 신선한 제철 과일을 제공함으로써 어린이들의 식습관 개선과 건강 증진을 도모하는 것에 주안점을 두고 있다. 현재 우리 어린이집에서는 제공된 과일을 맛보는 것에 한정되어있어 향후에는 과일을 다양한 방법으로 제공하고, 경험 할 수 있도록 계획함으로써 내가 속한 지역에 대한 긍정적인 소속감과 향토에 대한 애郷심을 가질 수 있도록 할 예정이다. 이러한 작은 변화는 내가 성장하는 우리 지역에 감사한 마음으로 배려와 나눔을 배우며 주변 세상을 둘러볼 수 있는 이타적인 마음을 가질 수 있게 될 것이다.

이와 같은 내용을 반영한 2023년 연간프로그램계획은 다음과 같다.

1. 2023년 연간프로그램 계획

우리 모두 행복한 ‘점심파티’ 프로젝트

월	주 제	활 동 명
4	우리반 식습관	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 좋아하는 음식, 싫어하는 음식 함께 놀자 : 누구를 닮았어? 누구 누구 닮았지!
	핵심어	<ul style="list-style-type: none"> 좋은음식 싫은음식 채소 소개
		<ul style="list-style-type: none"> 가정연계 우리 가족이 좋아하는 음식, 싫어하는 음식 체험놀이 전단지에서 좋아하는 음식, 싫어하는 음식 찾기

5	너랑나랑 우리함께	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 도시락 여행! 함께 놀자 : 여기서 먹자! <p>핵심어 소풍 즐거움 행복 만족</p>	<p>가정연계 내가 좋아하는 그릇 가져와서 먹어요</p> <p>체험놀이 내가 좋아하는 공간을 찾아요</p>
6	나는야 꼬마농부	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 무지개 텃밭에서 만나자 함께 놀자 : 달팽이야 안녕? 지렁이야 뭐하니? <p>핵심어 텃밭 채소 땀 노력</p>	<p>가정연계 우리 동네에서 만나는 달팽이! 지렁이!</p> <p>체험놀이 채소를 이용한 캐릭터 만들기</p>
7	열무야 놀자~	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 보리야, 열무야, 반가워! 함께 놀자 : 쓱쓱삭삭 맛있게 먹는 방법 <p>핵심어 새로운 열무 보리 요리</p>	<p>가정연계 열무를 이용한 우리 가족 레시피</p> <p>체험놀이 수확의 기쁨 맛보기</p>
9	몸 튼튼 마음 쑥	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 친해지고 싶어! 함께 놀자 : 푸트아트의 세상 <p>핵심어 푸트아트 놀이 도전 식재료</p>	<p>가정연계 우리 가족이 함께 키우는 채소</p> <p>체험놀이 먹기 힘든 음식의 재탄생</p>
10	지구야, 사랑해!	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 먹을만큼 담아보자 함께 놀자 : 내가 지켜줄게! <p>핵심어 음식 거름 환경 마음</p>	<p>가정연계 우리집 식물에 천연비료 주기</p> <p>체험놀이 씨앗폭탄 만들기</p>
11	몸에좋은 먹기힘든	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 00마켓으로 오세요 함께 놀자 : 우리가 키운 채소, 과일 <p>핵심어 건강한 수확 성취감 협동</p>	<p>가정연계 우리 지역 농산물 알아보기</p> <p>체험놀이 우리동네 로컬푸드</p>
12	함께하는 김장놀이	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 배추랑 무랑 결혼해요 함께 놀자 : 김장놀이 <p>핵심어 조화 협력 감사 김장</p>	<p>가정연계 우리 가족의 김치 이야기</p> <p>체험놀이 수확한 재료를 이용한 김장체험</p>
1	자연이 키워요	<ul style="list-style-type: none"> 초대장 : 콩나물 행진곡 함께 놀자 : 물, 공기, 햇빛 <p>핵심어 새로운 정성 달라진 자조</p>	<p>가정연계 2024년 처음 만나는 우리 가족 음식</p> <p>체험놀이 교실에서 콩나물 키우기</p>

V. 참고문헌

- 유민희(2015) 「유아들이 만들어 가는 ‘행복한 점심시간’ 프로젝트 사례연구」 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 임지희(2016) 「유아의 식습관 개선을 위한 효과적인 방안에 대한 실행연구」 이화여자대학교 교육대학원 석사학위논문
- 교육과학기술부(2019) 개정 누리과정 이해 해설서.
- 네이버 블로그 영양 정보 강남센터 2022.3.28.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

의정부시
의돌이어린이집

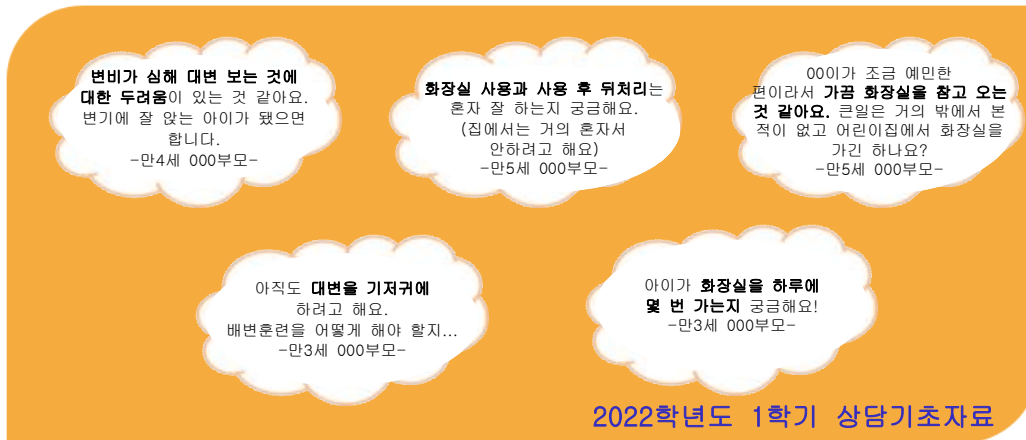
수 상	우수상
프로그램	소방차대작전 (소변, 방귀, 으랏차차 대변)
원 장	신선희
참여교사	김성희, 김지은, 박현지, 서민영, 오유경, 홍현정

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

♥ 유아 배변 고민

-1학기 학부모 상담을 진행하며 변비가 있는 아이, 낮선 화장실 이용이 어려운 아이, 유아임에도 기저귀에 대변을 보는 아이, 변을 참는 아이, 뒤처리에 어려움을 느끼는 아이 등등 다양한 유형의 문제를 마주하며 유아 배변에 대한 여러 부모님들의 고민과 어려움을 접하게 되었다. 영아 뿐 아니라 유아들, 그리고 초등학교 입학 앞둔 만5세 유아들까지도 **지속적으로 배변실수와 화장실 이용 등에 대한 고민**을 갖고 계신 부분으로, 매년 비슷한 고민을 토로하시는 부모님과 유아들의 상황을 통해 프로그램 계획의 필요성을 느꼈다. 본 어린이집은 학부모 상담 후 문제에 대해 공감하고 교사 회의를 통해 논의를 거쳐 **유아 배변활동에 도움이 될 수 있도록 프로그램을 계획하는데 목적**을 두었다. 시원한 물줄기로 불을 꺼주는 소방차처럼 몸 속의 **소변, 방귀, 대변(으랏차차 대변)**를 배출해 줄 수 있는 놀이를 통해 **화장실을 친밀하게 느끼고 배변 고민을 조금씩 해소할 수 있도록 도움**을 주기 위해서였다.



2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

♥ 유아 배변 교육



대소변 조절과 관련되는 근육이 발달하면서 유아들은 대소변을 자발적으로 통제할 수 있는 능력을 갖는다. 그러나 **대소변을 잘 가리던 유아들도 신체적·심리적·환경적 요인에 따라서 실수 할 수 있다는 것을 인식**해야 한다. 더욱이 유아의 발달을 고려하지 않은 강압적인 훈련은 유아에게 스트레스로 작용하여 정신 건강이나 성격 형성에 해롭기 때문에 따뜻한 격려와 함께 점진적으로 자연스럽게 접근하는 것이 좋다. 영유아들이 어린이집에서 지내는 시간이 길어지며 **영유아들의 배변 지도는 부모 뿐 아니라 교사들에게도 필요한 역할로서 자리매김** 하였다.

♥ 유아 놀이 교육

Erikson(1963)과 Lieberman(1993)은 **불안을 조절하고 새로운 대상과 상황을 오히려 즐길 수 있게 되는 데 놀이의 역할이 크다고 강조**하고 있다. 놀이란 불안을 조절하는 데 중요한 방법인데 놀이 속에서 영유아는 자기 스스로 주체가 되어 상황을 만들고 결정하고 해결하면서 자신에게 일어나는 일들에

대해 적극적으로 대처할 수 있는 계기를 마련해 준다. 또한 놀이는 과거의 사건과 대상에 대한 반복적인 확인과 연습의 과정을 통해 새로운 대상과 상황에 대한 구체적인 생각을 할 수 있는 기회를 제공하며, 놀이 속에서 만들어진 재미로 인해 새로운 대상과 상황에 친해지며 자발적으로 그러한 대상과 상황에 가까워질 수 있는 계기를 마련해 준다고 하였다. 그렇다면 영유아의 배변학습과정을 돕고 지원하기 위해 우리는 영유아의 입장에서 놀이의 의미를 파악해 내는 것이 필요하겠다. 양육자 혹은 교사가 영유아의 입장에서 이러한 의미를 파악해 낸다면 놀이를 통해 어떻게 배변학습을 주체적으로 해 나가는지를 이해할 수 있을 것이다. 그래서 놀이를 적극적으로 활용하여 안정적인 배변 습관의 필요성을 느끼게 되었다.



♥ 유아 식생활 교육

영.유아기는 신체적 성장뿐만 아니라 신체활동량이 크게 증가하기 때문에 균형 잡힌 영양공급과 올바른 식습관의 형태를 구축하는 것이 필요하다. 늦은 저녁식사 및 잦은 인스턴트의 섭취로 인해 유아들의 채소에 대한 편식에 영향을 주고 이로 인해 충분히 섬유소를 섭취하지 못하는 환경은 유아 배변 문제에도 영향을 줄 수 있다. 특히 유아기에는 소화기관의 용량이 커지고 소화능력도 상당히 발달한다. 신체 기능의 조절 능력과 운동 능력, 사회 인지 능력 기능 및 정서면도 영향을 미치기 때문에 바른 식생활을 매우 중요하게 다뤄야 한다. 특히 유아들이 다양한 작물을 직접 심고 기르고 수확하는 텃밭 활동은 다양한 식재료에 대한 거부감을 줄이고 채소에 대한 흥미를 키울 수 있다. 유아 식생활



교육으로 유아들의 식습관, 음식에 대한 인식 및 태도, 음식·사랑·자연과의 관계 인식이 긍정적으로 변화되므로 건강하고 올바른 식습관을 가져 배변 문제에 도움을 줄 있도록 텃밭을 연계한 유아 식습관 교육이 필요하다.

♥ 유아 숲 교육

배변의사가 있음에도 부끄러움을 느끼거나 감정표현이 서툴러 표현하지 못하는 유아들이 있고, 낮선 환경이나 어린이집 공간에서 정서적 불안감으로 인해 배변을 하지 못하는 유아들도 있다. 숲 활동을 경험한 유아들은 언어표현력이 증진되며 자연친화적 태도에 긍정적인 효과를 보여준다. 또한 숲활동은 유아의 인성과 정서능력을 향상시키는데 효과가 있어 유아들의 불안감을 해소해주고 나 뿐 아니라 다른 아이들의 감정 인지 및 수용에도 도움을 주므로 숲이 주는 에너지는 유아의 정서적 안정감과 스트레스 해소, 표현력의 향상을 통한 유아 배변문제에 도움이 될 것이다.



♥ 물리적 환경의 중요성

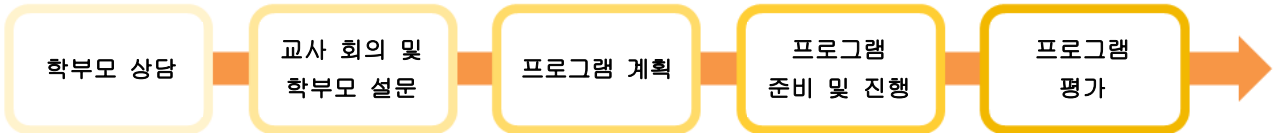
영유아들은 발달적 특징상 주변의 환경에 끊임없는 흥미와 호기심, 왕성한 활동력을 가지고 적극적으로 주변 환경을 탐색하고 반응하며 발달을 이루므로 물리적 환경은 매우 중요하다고 보았다. 또한 유아교육기관에서의 물리적 환경과 놀이성간에는 관계가 있으며 융통성, 편의성, 자존성, 이동성, 심미성과 유아 놀이성간에 관계가 있음을 알 수 있다. 영유아는 유아교육기관 안의 물리적 환경과 끊임없이 상호 작용 하여 경험과 지식을 쌓고 성장을 하기 때문에, 유아교육기관에서는 영유아의 성장을 촉진하고 경험을 더 풍부하게 하는 환경을 조성할 필요가 있다. 최적의 물리적 환경은 교육의 질을 결정할 수 있는 중요한 요인이 될 수 있으며, 최적의 물리적 환경이란 기본적 시설·설비뿐만 아니라 공간 구성 등 제반 여건을 포함하며 나아가 영유아의 요구에 반응할 수 있게 적응된 환경이어야 한다.



II. 본문

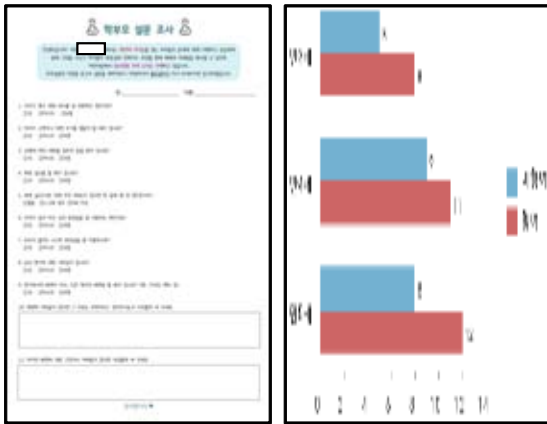
1. 프로그램 내용

♥ 프로그램 추진과정



♥ 학부모 설문

II 설문 배부 및 결과 취합 II



배변에 어려움을 겪는 아이들의 문제에 대해 이해하고 공감하며 함께 고민을 나누고 아이들이 화장실과 친해지는 과정을 통해 배변의 어려움을 해소할 수 있도록 의견을 듣고자 설문을 실시하였다. 학부모 설문 취합 총 결과 52명 중 31명이 설문에 응답해주셨으며 먼저 교사에게 말을 꺼내진 않았지만 유아 배변과 화장실 문제로 인한 고민을 가진 가정이 있었고, 선택형의 질문에서는 배변에 대한 고민도가 낮게 느껴진 반면, 자유롭게 적어주신 의견을 통해 유아 배변 문제에 대한 부모님들의 고충을 느낄 수 있었다.

II 문제해결을 위한 고민 II

화장실 문제는 특히 민감한 문제로 원인이 아이들의 기질과 환경, 부모의 양육방식 등에 따라 다양하기 때문에 어린이집에서는 지속적이고 긴밀한 상담을 통해 원인을 파악하고 놀이를 통해 친근하고 재미있게 이 문제에 대해 접근할 필요성을 다시 한 번 느꼈다. 또한 유아기 배변문제의 유형과 원인에 대해 파악하며, 유아의 환경과 정서를 이해하고 유아를 있는 그대로 존중하는 태도를 가지며 스트레스 해소를 위한 다양한 놀이 제공, 가정과의 연계가 중요함을 알게 되었다.”

II 문제 유형에 따른 원인 파악하기 II

문제 유형	원인 파악하기
변을 참는 아이	▶ 변비, 관심의 유도, 식습관 문제, 화장실 환경에 대한 불안, 신체활동의 부족, 스트레스 등
배변 실수를 하는 아이	▶ 유뇨증, 유분증, 스트레스 등
화장실 이용을 거부하는 아이 (or 친숙한 화장실만 사용하는 아이)	▶ 적응의 어려움, 가정의 갈등, 스트레스 등

♥ 프로그램을 위한 준비

도서 구입  <p>기존에 구비된 관련 도서 외에 추가 도서 구입</p>	활동자료 구입  <p>놀이를 위한 방귀방석&점토 등 구입</p>	어린이집 화장실 환경 개선  <p>유아들이 좋아하는 친숙한 캐릭터로 화장실 분위기 개선</p>
--	--	---

♥ 교사 교육 참여

유아 존중을 위한 교육	
<국민권의 행정법률 연구회> 아동학대 예방 및 아동권리 존중 교육	<중앙육아종합지원센터 이러닝> (부모용) 아이를 존중하는 긍정양육
<중앙육아종합지원센터 이러닝> 아동학대예방을 위한 영유아와 교사의 정신건강: 행복한 교사되기	<000시육아종합지원센터> 영유아를 위한 올바른 상호작용

스트레스 해소를 위한 놀이 교육	
<경기도북부육아종합지원센터> 제4차 표준보육과정해설서 교육	<000시육아종합지원센터> [놀이학습공동체-교사편: 놀이의 재발견 / 놀이의 신: 원장편]
<000시육아종합지원센터> (취약보육) 제4차 표준보육과정에 따른 장애영유아 놀이현장 지도방법 (이론과 실제)	<000시어린이집연합회 공립 법인 직장분과> 보육교직원 숲체험 연수

기타 교육	
<000시육아종합지원센터> [안전교육]영유아 성행동문제지도 워크숍 「성장길잡이」 / 가정소통 문서교육	<에듀케어아카데미> 건강·영양교육

1) 활동기간

♥ 2022년 5월~9월

♥ 4월 학부모 상담 이후 계획, 5월부터 활동을 진행함.

2) 활동대상

유아 만3~5세 총 52명	교사 (전체 교사 6명)	학부모 (전체 학부모)
-------------------	------------------	-----------------

3) 프로그램 연간계획안

월	어린이집		가정연계	지역사회연계
	놀이	현장학습		
5월	-그림책 -땃발/ 식습관 놀이	-딸기농장 -벽초지수목원	-학부모 설문조사	-000시어린이급식관리지원센터 “건강하고 안전한 급식” 챌린지 참여 “면역력을 찾아 떠나는 여행 -튼튼왕팔찌 만들기” “채소톡 부모교육자료” -00공원 이용 -급식관리지원센터 “채소톡 안내”
6월 - 7월	식습관 놀이 -숲/산책 놀이 -방귀, 소변, 대변, 배변 놀이 	-가나아트파크 -경기북부 어린이박물관 -키즈카페	-가정연계활동 “화장실과 친해지는 음식” -부모교육자료 “아동학대예방안내문” -가정연계활동 “긍정양육 교육 안내 및 129 챌린지” -가정연계활동 “우리가족만의 스트레스 해소법”	-000시청 위생과 “어린이식품안전교실” -어린이집연합회 “밀키트 배부” -00공원 이용 -000시어린이급식관리지원센터 “식습관상담소”안내
8월 - 9월		-신세계CGV “뿌까의 짜장면 파티”관람 -삼헌행복농원 (포도체험) -별내팜스쿨 (고구마체험) -키즈카페	-가정연계활동 “화장실 놀이-놀이재료 배부” -땃발활동 -부모교육자료“유아기성교육” -추석맞이 식혜차	-경기도식품안전체험관 000센터 -한국어린이예술학교 원내공연 “마음대로 먹지 않기로 약속해요” -000시 도시농업과 연계 “땃발관리사 땃발활동” -00공원 이용 -000시어린이급식관리지원센터 “엄마가 뽑은 우리 급식소 최고의 메뉴” “학부모참관프로그램 (주방순회,어린이교육참관)

4) 활동방법

♥ 4차 표준보육과정 (개정누리과정) 연계

건강한 사람	숲에서 오감을 느끼며 숲놀이 및 산책활동 & 땃발/식습관 놀이
자주적인 사람	유아의 흥미를 파악하여 유아 주도적 배변 놀이
창의적인 사람	자연물, 재활용품, 놀잇감을 이용 다양한 창의 표현
감성이 풍부한 사람	배변 그림책을 이용해 다양한 감정을 경험 및 풍부한 감성
더불어 사는 사람	선생님, 친구, 가족과 어우러져 함께 하는 놀이



교육과정과 연계한 놀이로 화장실 문제의 원인에 따른 대처법을 자연스럽게 경험

♥ 그림책 놀이

그림책
놀이



- ★ 배변 그림책을 통해 다양한 감정을 경험하며 **풍부한 감성**을 기르고 **식습관 개선**에 도움
- ★ 유아에게 현재의 환경 안에서 그들의 모습, 관계, 감정과 사고를 반영하는 거울을 제공하며 **정서적 지지감**을 경험
- ★ 여러 가지 관점으로 감정을 탐색하도록 도와주며 **화장실 환경에 대한 불안감을 해소**



♥ 텃밭 / 식습관 / 숲 / 산책 놀이

텃밭/
식습관
놀이



- ★ 텃밭에서 다양한 작물을 길러보며 **식재료에 대해 흥미**를 갖고 **식습관 개선**
- ★ 자연친화 활동으로 **스트레스를 완화 및 해소**
- ★ 급간식 시간의 자연스러운 건강·영양교육을 통해 감각적 경험 및 **소화활동에 도움**
- ★ 음식 놀이를 통해 일상생활 속에서 다양한 식재료에 대한 거부감을 줄이고 친숙히 여기게 됨



숲/산책
놀이



- ★ 인근의 공원 자원을 활용하여 정기적으로 숲놀이 및 산책하며 **건강한 몸과 마음**
- ★ 자연물을 오감으로 느끼며 감각능력과 지적 호기심을 기르고 **언어 및 표현력 향상**
- ★ 자연이 주는 소중함을 깨달으며 생명을 존중하고 인간과 자연이 함께 어우러짐
- ★ 숲 놀이를 통해 또래간의 동심을 온몸으로 체험하며 자연의 경이로움을 알고 **정서적 안정감**을 기르며, **체력을 증진**



♥ 현장학습

현장학습



- ★ 식재료, 숲, 텃밭 관련 다양한 현장학습 장소(딸기농장, 포도농원, 영화관람, 수목원 등)에서 오감을 기르고 **활발한 신체활동**을 통해 **소화-배변 과정에 도움**
- ★ 다양한 장소(박물관, 키즈카페 등)에서의 경험을 통해 즐거움을 느끼며 **스트레스 해소**
- ★ **어린이집이 아닌 곳에서의 화장실 이용을 자연스럽게 경험**하며 화장실 적응의 어려움 해소



♥ 어린이집- 배변 놀이

배변 놀이



- ★ 다양한 배변 놀이를 통해 **교사-양육자와 유대감**을 기르며 **사회성이 향상**됨
- ★ 다양한 자료를 활용한 놀이를 함으로써 **창의적 사고 및 표현력이 확장**됨
- ★ 놀이를 통해 스스로를 **존중**하고 **마음의 안정감**을 기르게 됨
- ★ **영양소와 우리 몸의 관계**를 이해하고 놀이를 통해 표현하게 됨



2. 프로그램 세부 활동 내용

방귀 놀이

▶ 놀이 Point.

누구나 끼는 방귀이지만 저마다 다양한 방귀 냄새(뽕, 뽕욱, 부욱, 푸쉬쉬~)와 소리(시큼한 냄새, 독한 냄새, 구수한 냄새 등)를 갖고 있어요. 방귀는 왜 생길까요? 방귀 소리와 냄새로 우리의 건강 상태를 알 수 있을까요? 방귀를 끼지 않고 참으면 어떻게 될까요?



방귀 책 읽기

방귀 관련 다양한 도서를 읽으며 **스토리**에 관심을 갖고, **글자의 형태와 소리와 관계**를 이해하고 **이야기의 흐름에 흥미**를 가졌다. 흥미로운 도서는 반복하여 읽어보고 **인형** 등을 이용해 **이야기를 재구성**하여 “방귀를 끼었어요 뽕!뽕”, “아냐 더 크게 끼어야지! 뽕~이렇게” 하며 극놀이로 표현하였다.



방귀 방식 놀이

얕거나 뚫으면 소리가 나는 방귀 방식 을 탐색하며 소리를 들어보고 **압력과 누르는 위치에 따른 방귀 소리**가 달라짐에 **흥미**로워 하였다. 반복적으로 방귀 방식 놀이를 하며 친구들과 **서로의 방귀 소리와 크기를 비교**하고, 그림책을 읽으며 **그림책의 내용에 맞춰 방귀 소리를 내**보기도 하며 자유롭게 놀이가 이루어 졌다.



비눗방울 놀이

바람과 만나면 점점 부풀어오르는 비눗방울을 탐색하고, 손으로 비눗방울을 건드려 터트려보며 비눗방울이 터지는 모습과 소리에 흥미로워하였다. **바람의 방향과 세기에 따라 비눗방울의 크기가 어떻게 달라지는지 비교**하며 즐거워하였다.



풍선 놀이

풍선을 불었다가 입구에서 손을 조금 떼면 방귀와 비슷한 소리가 남을 재미있어하며, 다양한 방귀 소리를 **흉내내어 표현**하였다. 풍선 놀이를 통해 **누구의 방귀가 더 크고 센지 비교**하고 “엄청 멀리 날아갔어요!”, “방귀를 세게 끼었나봐요”, “방귀소리가 푸스스 하고 났어요”하며 이야기하며 방귀 냄새에 대해서도 표현하며 친구와 어울려 놀이하였다.

소변 놀이

▶ 놀이 Point.

소변의 색은 왜 다를까요? 소변의 색에 따라 건강 상태가 다른 걸까요? 소변 줄기는 왜 세기가 다를까요? 성별에 따라, 그리고 앉아서 소변을 볼 때와 서서 소변을 볼 때 우리 몸은 어떻게 반응할까요? 소변의 양과 오줌주머니(방광)은 관계가 있을까요? 소변을 참았다가 보면 어떻게 될까요?



물풍선 놀이



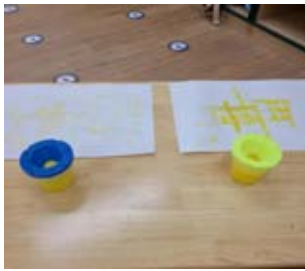
풍선에 물을 담아 물풍선을 만들어 소변이 가득 찬 방광을 표현해보고, **물의 양에 따른 물풍선의 크기와 촉감**을 탐색하였다. 물풍선을 자유롭게 탐색하거나 던지며 **신체발달**을 돕고 “물풍선을 던지니까 재미있어!”, “나 엄청 멀리 던졌어~”하고 **스트레스를 해소**함으로써 정서적 안정감도 기를 수 있었다.



물풍선 소변 놀이



소변(물)의 양에 따라 방광이 얼마나 커지는지 과정을 탐색하며, “오줌주머니(방광)이 커졌으니까 빨리 화장실 가야겠어”. “우와 엄청 크다. 이 안에 오줌이 많이 들었나봐. 화장실, 화장실!” 하며 **소변이 마려울 때 화장실에 가야 하는 이유**를 자연스럽게 이해 하였다. 물풍선에서 나오는 물을 소변기에 뿌려보며 **변기와 친해지는 경험**을 하였다.



소변 색 그림그리기



건강한 소변의 색상을 탐색해보고, **물감을 이용해 다양한 농도의 소변을 표현**한 뒤 자유롭게 그림을 그렸다. 유아들은 “물감을 조금 넣었더니 색깔이 흐려”, “나는 00을 그려보고 싶어”하고 적극적으로 언어표현 하며 그림을 그렸다.



소변 양, 색깔 비교



다양한 색상의 물감을 섞어 다양한 소변의 색깔을 표현하며 “나는 갈색 소변도 본 적이 있어”, “노란색이랑 갈색을 섞으면 조금 더 어두운 색이 될 것 같아” 이야기하였다. 또한 **저울을 이용해 소변 양에 따른 무게를 탐색, 비교**하였다.

대변 놀이

▶ 놀이 Point.

똥은 왜 색과 모양이 다를까요? 똥의 색과 모양으로 건강을 알 수 있을까요? 바나나똥을 누르면 어떻게 해야 할까요? 구리구리 지독한 똥 냄새로도 우리 몸의 문제를 알 수 있을까요? 왜 똥을 부르는 말이 많을까요?(똥, 대변, 응가, 끄가) 동물들도 똥을 놀까요? 동물의 똥은 어떻게 생겼을까요?



점토로 만든 대변



다양한 점토를 이용하여 대변을 표현하였다. “나는 긴 똥을 눈 적이 있어”, “내 똥은 갈색 똥이야”, “설사도 응가야”하며 여러 색상과 형태의 대변을 만들어보고 별, 하트 모양 등 자신이 누고 싶은 똥의 형태를 자유롭게 표현하며 친숙해졌다. 또한 어떤 영양소를 먹어야 대변이 잘 나오는지 놀이를 통해 표현하였다.



자연물 대변 놀이



모래, 진흙, 돌멩이와 나뭇잎 등 주변에서 볼 수 있는 다양한 자연물을 이용해 똥을 만들어 놀이하였다. 또한 솔방울, 도토리, 긴 나뭇가지 등 응가를 닮은 자연물을 찾아보며 교실뿐 아니라 야외 공간에서도 자연스럽게 똥을 경험하였다.



동물 대변 관찰하기



교실 내 달팽이, 물달팽이, 물고기, 올챙이, 장지뱀 등 다양한 동물의 똥은 어떻게 생겼는지 관찰하며 모두 다른 색과 형태, 질감의 똥을 눈다는 것을 알게 되었다. 나아가, 다른 동물들은 어떤 똥을 누는지에 대해서도 관심 갖게 되어 그림책, 영상, 사진자료 등을 통해 탐구하게 되었다.



응가송



똥 머리띠를 착용하고 응가송을 부르며 자유롭게 악기 연주를 하였다. 노래를 통해 좀더 긍정적으로 대변을 인식하고 표현하게 되었으며 추후 율동으로도 확장되어 활발한 음악놀이가 이루어졌다. 응가송 뿐 아니라 유아들이 좋아하는 ‘엉덩이탐정’ 만화 노래의 율동도 즐겨 표현하였다.

배변 놀이

▶ 놀이 Point.

남자 화장실과 여자 화장실은 어떻게 구분할까요? 변기 종류는 무엇이 있을까요? 화장실을 멋지게 꾸민 곳도 있나요? 화장실에서는 어떤 냄새가 날까요? 화장실에 왜 누르는 벨이 있을까요? 휴지의 종류는 무엇이 있을까요? 어떻게 닦아야 변이 깨끗이 닦일까요?



화장실 만들기



블록과 재활용품을 이용해 화장실을 구성하고 변기에 앉아 변을 보거나 화장실 놀이를 하였다. 소변기, 좌변기, 화변기 등 **다양한 형태의 변기가 있음을 알고 표현**하고 점토로 만든 똥을 변기에 넣어 물 내리는 시늉을 하며 자유롭게 극놀이 하였다. 또한 남자, 여자 화장실 표시도 그림으로 표현하여 붙였다.



캐릭터 의상 놀이



변기와 대변이 그려진 캐릭터 의상을 입고 자유롭게 놀이하였다. 처음엔 의상을 거부하던 유아들도 점차 의상을 입은 자신과 친구의 모습을 살피며 “너한테 똥이 있어!”, “옷이 화장실이야~”하며 흥미를 갖고 재미있어 하였다. **의상을 통해 변기와 대변에 더욱 큰 관심**을 갖고 자연스럽게 여기게 되었다.



기저귀/팬티 입혀주기



아기 인형을 돌봐주며 기저귀와 팬티를 갈아주고 입혀주었다. “아기가 똥을 싣대”, “기저귀를 갈아줘야 돼”, “아가야 팬티 입자. 엄마가 입혀줄게!” 하고 감정 이입하여 역할놀이를 통해 똥을 닦아주기도 하고 팬티와 기저귀를 착용시켜주며 **자연스럽게 팬티를 올리고 내리는 방법 및 뒷처리 하는 경험**을 하였다.



화장실 꾸미기

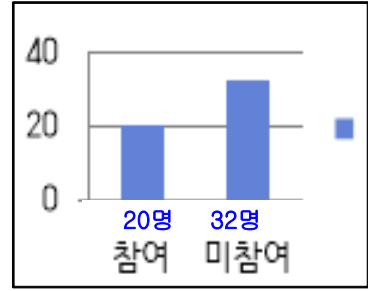


유아들이 좋아하는 캐릭터(포켓몬, 티니핑, 엉덩이탐정, 콩순이 등)와 그림을 색칠하고 오려 화장실에 붙였다. **유아들이 직접 다양한 그림들로 화장실을 꾸미며, 성취감을 갖고 화장실 공간을 친숙히 여기며 배변 시 안정감**을 기를 수 있었다.

III. 활동평가

♥ 활동 사후 평가

프로그램 종료 뒤, 프로그램을 통해 유아들의 배변 관련 흥미도가 높아지고 문제 해결에 도움이 되었는지 학부모 평가가 이루어졌다. 학부모님들은 평가 판별에 스티커 붙이기 및 평가 메모 활동을 통해 자유롭게 의견을 표현하였다. (의견을 적어주신 분들에게 배변에 도움을 주는 유아 주스선물 증정)



<평가>



- 최근에는 혼자 볼일보려고 해요. 혼자 계단 놓고 번기에 앉는 연습중이에요
-만3세 부모-
- 재미있게 진행해주셔서 감사해요^^
-만4세 부모-
- 00이가 잘 하고 있어요. 좋은 활동 감사합니다.
-만5세 부모-
- 00이가 잘 하고 있어요. 좋은 활동 감사합니다.
-만5세 부모-
- 00, @@인 배변 후 손씻기, 스스로 뒤처리, 배변시 의사표현을 잘 하게 되었어요.
-만3세, 만5세 부모-
- 보내주신 키트로 집에서 즐겁게 활동했어요~ 감사합니다. 00이가 좋아했어요^^
-만4세 부모-
- 놀이 때 소변을 참아 실수하는 일도 있었는데 이전 참지 않아요.
-만3세 부모-
- 배변 참는 습관이 줄었어요
-만3세 부모-

♥ 전체 평가



- 유아 배변문제가 해당 가정만의 고민이 아님을 알고 **열린 마음으로 상담 및 활동에 참여**하게 됨
- 가정연계활동을 통해 놀이로도 배변문제에 대해 접근할 수 있음을 알게 되어 **놀이의 가치**를 알게 됨
- 어린이집에서의 교육에 관심** 갖게 됨
- 교사와 지속적으로 상담하며 **어린이집에 대한 신뢰감**을 갖게 됨

교사 평가

- 유아 배변문제에 대해 이해하고 자연스럽게 인식하게 되며 배변 용어를 자연스럽게 사용하게 됨
- 가정연계, 지역사회연계를 통한 교육적 효과를 인식하게 됨
- 4차표준보육과정(개정누리과정)과 연계하여 놀이중심, 유아중심으로 즐겁게 놀이하게 됨
- 교사의 역할과 지원, 상호작용을 고민하고 노력하며 전문성이 증진됨

해마다 배변실수를 하거나 유독 어린이집에서 변을 보지 못하여 어려움을 겪는 아이들을 경험하였다. 특히 만3세는 유아이지만 과도기적 연령이라 걱정스러운 부분이 있었는데 이번 프로그램을 통해 좀 더 깊게 연구하고 즐겁게 놀이로서 경험하며 아이들이 똥, 방귀, 오줌 등을 친밀하게 느끼고 편안한 배변에 도움이 될 수 있었던 것 같다.

-만3세반 담임 교사-

낮선 장소 또는 기관에서의 배변을 어려워하고 참는 유아들이 있어 이번 놀이활동을 통하여 거부감을 줄이고 배설 욕구를 편안하게 할 수 있는 경험을 가정과 연계하여 노력할 수 있었다. 특히 대소변, 방귀를 더럽게만 생각하고 장난스럽게 받아들였다면 우리 몸속 건강과의 연관성을 식습관도 더불어 배우고 실천 할 수 있는 유익한 시간이었다.

-만4세반 담임교사-

초등학교 입학을 앞두고 부모님들께서도 대변처리나 새로운 장소에 대해 민감한 유아들은 대소변을 참는다는 것에 걱정이 있었는데 이번 화장실 놀이를 통해 스스로 대변처리하는 연습도 놀이속에서 진행해보고 화장실과 자연스럽게 친해질 수 있어 유익한 놀이가 되었다.

-만5세반 담임 교사-

유아

- 방귀, 소변, 오줌, 대변에 대한 거부감이 줄고, 즐겁고 자연스러운 것이라 인식하게 됨
- 어린이집과 외부 현장학습지 등에서의 화장실 이용이 자연스러워짐
- 급간식시간에 경험한 건강·영양 교육을 유아들이 놀이속에서 재경험하면서 영양소와 건강의 관계를 이해하고, 배변활동이 원활해짐

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

♥ 프로그램 발전 방향 및 향후과제

|| 다양한 놀이를 위한 노력 ||

-이번 프로그램에서 진행된 활동 외에도 다양한 극놀이나 미술놀이, 배변 뒤처리 놀이, 배변과 건강과의 관계에 대한 다양한 놀이, 화장실 디자인 등에 대한 놀이 등 유아들이 즐겁게 놀이를 확장해가며 화장실과 친해질 수 있는 놀이들이 더 진행되면 좋을 것 같다. 교사는 배변 관련하여 더욱 다양한 그림책과 놀이 자료를 제공하고 깊이 있는 연구와 교육 등을 통해 전문성을 신장하고자 한다.

|| 체계적인 가정연계활동 계획 ||

-가정에서 할 수 있는 배변 관련 놀이 안내 및 부모님과 함께 하는 텃밭활동을 주기적으로 실시하고자 한다. 다만 잦은 가정연계 활동에 부담을 느끼시는 분들이 있어, 2달에 한 번 활동을 제공하면 좋을 것 같다. 또한 체계적으로 부모교육 자료 제공과 외부 강사를 초빙한 강연회 및 간담회 등의 기회를 마련하여 부모님들이 교사 외 전문가와도 배변 문제에 대해 터놓고 대화하며 궁금증을 해소

하고 가정에서의 역할을 이해하고 실천할 수 있도록 도움이 되고자 한다.

♥ 일반화 제언

Ⅱ 다양한 설문 및 평가방법을 통한 참여 유도 Ⅱ

-부모님들의 생각과 의견을 듣기 위해 설문지 배부 및 판넬 평가 등의 방법 및 참여에 대한 상품을 제공 등의 방법을 사용하였는데 참여가 저조하여 의견 취합에 어려움이 있었다. 추후 프로그램을 보완 및 발전시키는데 부모님의 의견과 평가가 중요한만큼, 적극적인 참여를 유도할 수 있도록 다양한 방법을 모색해 볼 필요가 있다.

Ⅱ 가정과의 지속적인 상담과 협력 Ⅱ

-학기 초 상담을 통해서도 유아 배변 문제에 대해 표현하지 않았던 가정에서, 설문을 통해서도 유아 배변 문제에 대한 고민이 있음을 알 수 있었다. 유아 배변 문제는 일상적이면서도 신체, 정서 등 다방면에서 매우 중요한 부분이므로 교사는 유아들의 배변 상황을 면밀히 살피고 사소한 부분이라도 부모님과 상시 긴밀히 상담하고 논의하며 유아들의 건강한 생활을 위해 가정과의 협력을 지속해야겠다.

1. 2023년 연간프로그램 계획

월	어린이집		가정연계	지역사회연계
	놀이	현장학습		
3월 -4월	-배변습관놀이 (나의 배변 스케줄은?)	-딸기농장 -수목원	-학부모 설문조사 -부모교육자료	-000시어린이급식관리지원센터 “챌린지 및 유아 교육 참여” -시청도시농업과연계“텃밭가꾸기” -경기도식품안전체험관000센터 -00공원
5월 -6월	-방귀 놀이 (독가스를 물리치자)	-어린이 영화관람 -키즈카페	-부모교육(간담회) -가정연계활동(놀이 안내) -텃밭활동	-000시청 위생과 “어린이식품안전교실” -시청도시농업과연계“텃밭가꾸기” -00공원
7월 -8월	-소변놀이 (건강한 소변의 색과 양)	-어린이박물관 -키즈카페	-부모교육(강연회) -부모교육자료 -가정연계활동(놀이 안내)	-000시청 위생과 “어린이식품안전교실” -시청도시농업과연계“텃밭가꾸기” -00공원
9월 -10월	-대변 놀이 (건강한 대변)	-포도농장 -고구마농장	-부모교육(강연회) -부모교육자료 -가정연계활동(놀이 안내) -텃밭활동	-000시청 위생과 “어린이식품안전교실” -시청도시농업과연계“텃밭가꾸기” -00공원 -육아종합지원센터 연계 교육
11월 -12월	-화장실놀이 (아름다운 우리만의 화장실 만들기)	-어린이 영화관람 -어린이 박물관 -키즈카페	-부모교육자료 -가정연계활동(놀이 안내) -텃밭활동	-0000유아숲체험원 -시청도시농업과연계“텃밭가꾸기” -00공원 -육아종합지원센터 연계 교육
1월 -2월	-배변뒤처리 놀이			-육아종합지원센터 연계 교육

V. 참고문헌

- 노희연, 「영아의 배변학습 과정에서 나타난 '놀이'의 의미 탐색」, 2010
 양시내, 「유아교육기관 일과에서 유아가 경험하는 화장실 공간의 의미」, 2007
 하정연, 임재택, 「유아를 위한 식생활 교육 프로그램 개발 및 적용」, 2006
 이시연, 「유아교육기관 물리적 환경과 유아 놀이성 간의 관계」, 2017
 이인숙, 「숲 체험활동이 유아의 언어표현력 및 자연친화적 태도에 미치는 영향」, 2008
 장경미, 백지숙, 「숲 체험활동 프로그램이 유아의 인성 및 정서능력에 미치는 효과」, 2019
 그 외- 표준보육과정 해설서 / 현대사이버평생교육원 / 한국아동청소년심리상담센터 / 베이비뉴스 등

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

양주시
리첼아이어린이집

수 상	장려상
프로그램	일상 UP 상상 PLUS
원 장	장미희
참여교사	박미애, 박지혜, 오명옥, 이선희, 이소영

I. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

영유아는 하루 일과에서 놀이를 통해 다양한 경험을 한다 (제 4차 어린이집 표준보육과정 해설서, 2020). 영아들의 하루 일과를 들여다보면 대부분의 시간을 놀이에 열중하는 듯 보이지만 이에 못지않게 식사, 낮잠, 배변하기와 같은 일상생활에도 많은 시간을 보내는 것을 알 수 있게 된다. 영아들의 하루 일과 중 상당 부분을 차지하는 일상생활은 영아의 발달과 밀접하게 연관되며 영아가 자신에 대한 자아개념을 긍정 혹은 부정적으로 형성하는데 영향을 미친다. 그렇기 때문에 일상생활 속에서 영아들의 개별적인 요구와 발달의 차이를 이해하고 세심하게 관찰하여 영아의 행동에 민감하게 반응하며 적절한 지원을 하는 것은 영아들의 가장 기본적인 욕구를 해소하면서도 건강하고 즐거운 성장의 발판이 되는 중요한 의미를 가진다고 할 수 있겠다.

본 어린이집에서는 일상 생활의 중요성에 초점을 맞추어 영아들이 어린이집에서 일상생활을 놀이로 경험을 하기 위한 하나의 방법으로 **그림책놀이를 통한 접근**을 시도해 보았다.

그림책 놀이를 통한 기대효과는 다음과 같다.(성은숙외, 2020)

- 1) 무한한 상상력의 세상을 경험한다.
- 2) 귀 기울여 듣는 힘이 길러진다.
- 3) 감정이입을 통한 공감 능력이 생긴다.
- 4) 바른 인성을 갖는다.

2. 프로그램 실시 배경

1) 영아 놀이와 발달

인간의 발달은 전 생애에 걸쳐서 이루어지는데 특히 영유아기의 발달은 이후 발달의 근본이 되기 때문에 다른 어느 시기보다 중요하다고 할 수 있겠다. 이러한 중요성 때문에 영유아의 발달에 관해서는 이미 오래전부터 끊임없는 연구가 이루어져 왔고 많은 학자들이 ‘놀이’가 영유아의 발달과 매우 밀접한 관련이 있다고 보고하고 있다.

영유아의 발달을 연구하는 많은 학자들은 자신의 이론에 따라 놀이를 정의하고 있는데 특히 Piaget(1962)는 놀이가 새롭고 복잡한 사물들과 사건들에 관하여 배우는 방법, 개념과 기술을 통합하고 확대하는 방법, 생각과 행동을 통합하는 중요한 방법이라고 하였다. 또한 Erikson(1963)은 놀이를 ‘가상적 상황’을 창조함으로써 경험을 다루고, 실험과 계획에 의해 현실을 조절하는 ‘인간 능력에 관한 유아기적 형태’라고 보았고, 영유아의 문제 행동을 치료하기 위해 놀이치료 요법을 발전시킨 Anna Frued(1965)은 놀이는 영유아가 원하는 바를 표현하며 바라는 것을 충족시키는 수단으로써 정신적 충격을 주었던 사건과 관련된 부정적 감정을 제거하는 정화 효과를 가진다고 하였다.

이를 종합하면 놀이는 영아들에게 하고 싶고 재미있는 즐거운 행동일 뿐 아니라 영아의 성장과 발달에 직접적인 영향을 주는 매우 중요한 발달의 과정임을 알 수 있다. (김양숙 외.2022)

2) 일상생활과 놀이

영아들의 하루 일과 중 먹고 자고 배변하는 등의 일상생활을 제외하면 대부분의 시간은 놀이로 채워져 있다. “영아들은 왜 놀이를 하는 것일까?”라는 고민을 하다보면 영아들에게 놀이가 주는 즐거움의 효과가 매우 크다는 것을 알 수 있게 된다. 그렇다면 놀이를 제외한 하루 일과의 상당 부분을 차지하고

있는 일상생활(먹고 자고 배변하기 등)도 놀이로 지도한다면 영아들은 일상생활에서도 즐거움을 경험할 수 있지 않을까?

본 어린이집에서는 영아들의 일상생활을 놀이로 지도하면서 영아들이 어떠한 즐거움을 느끼고 이를 통해 영아들의 일상생활에 어떠한 변화가 나타나는지 “일상 UP 상상 PLUS” 프로그램을 진행하며 알아보기로 하였고 영아들이 가장 쉽고 재미있게 접할 수 있는 “그림책”이라는 수단을 활용해 일상생활을 놀이로써 지도하는 방향을 잡아 보기로 하였다.

II. 본 론

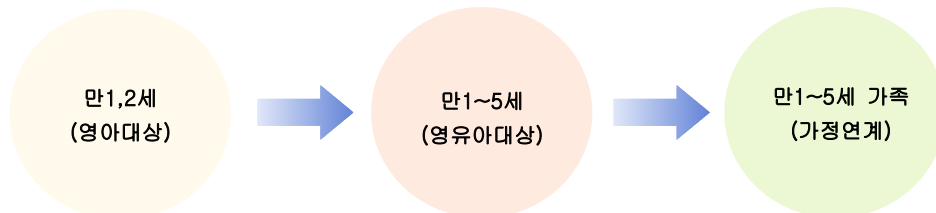
1. 프로그램 내용

1) 활동기간

본 프로그램은 2022년도 5월부터 2022년도 8월까지 진행한 내용을 중심으로 작성하였다.

2) 활동대상

영아 대상(만1~2세)으로 시작하였으나 놀이가 확장이 되고 행사로 이어지면서 점차 연령대를 넓혀 졌으며 가정에서도 함께 할 수 있도록 가정과 연계하여 실시하게 되었다.



3) 프로그램 연간

2022년도 본 어린이집 영아반(만1~2세)은 그림책으로 통한 놀이를 계획하였으며 그림책을 진행하는 과정에서 영아들의 흥미도를 반영하여 진행하였다. 이번 프로그램 진행 시 그림책을 더욱 활용하며 영아들과 다양하게 접근을 하며 놀이로 연결하여 보았다.

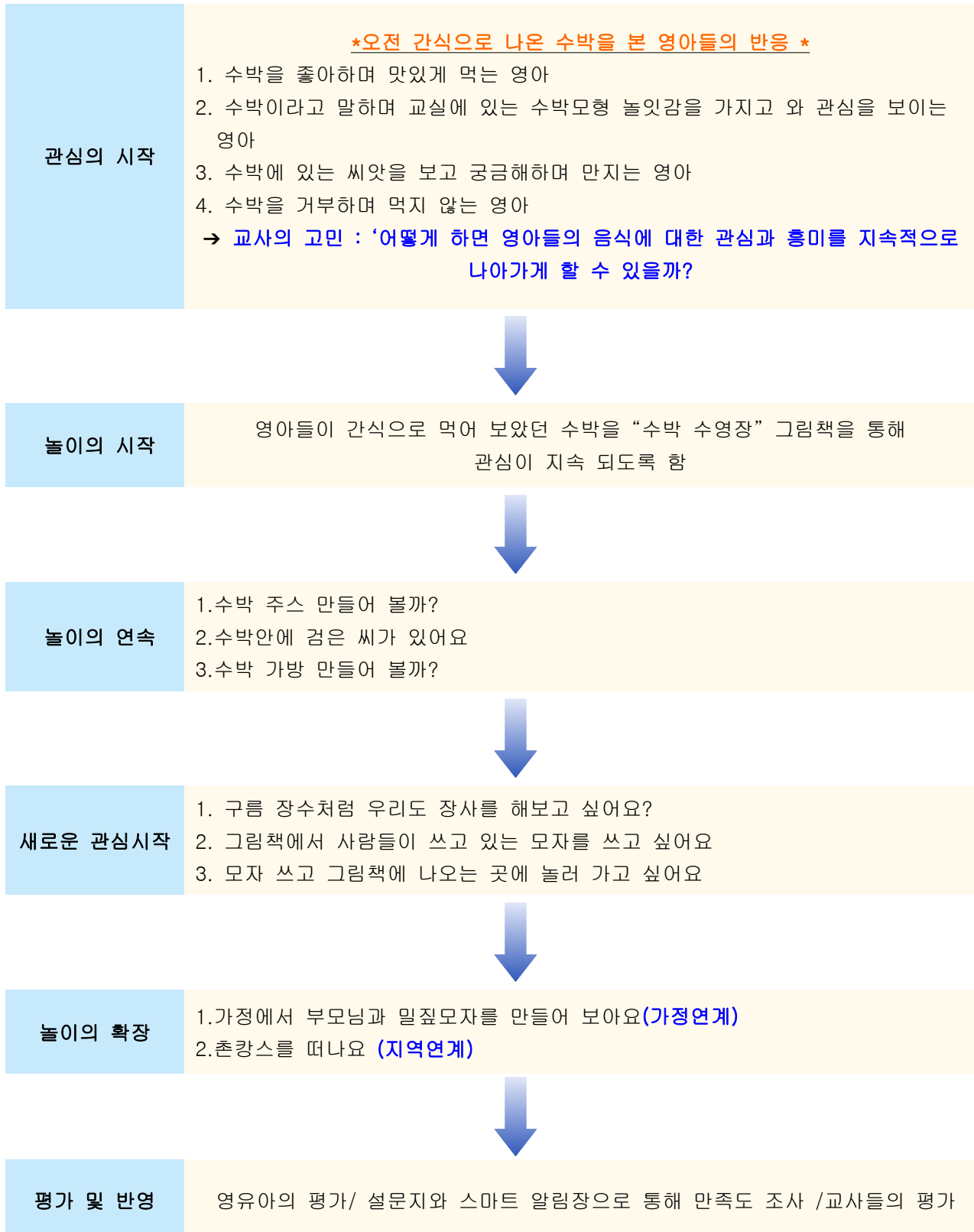
연간계획안은 다음과 같다.

2022학년도 만 1~2세 그림책 연간 계획안

월	책 제목	책 소개	월	책 제목	책 소개
3	너는 어떤 씨앗이니?		9	다람이와 도토리불멍	
	아기 돼지 삼형제			곰사냥을 떠나요	
4	재미있는 내 얼굴		10	사과가 뭉어	
	누가 내머리에 풀밭어			햄버거 소풍	
5	우리엄마		11	흑삼꾸러기생쥐와 빨간사과	
	행두			겨울이 찾아오	
6	수박 수영장		12	산타 할아버지와 크리스마스	
	수박을 쪼개면			첫눈	
7	아이스크림이 꿀 꿀		2023 1	오직 오직 켄디	
	아 비른다~			내 친구 하마는 어쭙해	
8	비야 놀자 ~!		2023 2	유치원에 가기 싫어	
	비다속으로 풍덩			안돼 데이빗	

6월에 계획한 그림책을 5월에 영아들이 수박에 관심을 보이기 시작하여 앞당겨 진행하였음

4) 활동방법



1. 프로그램 세부활동 내용

1) 수박으로 시작한 그림책 놀이

수박 주스를 만들어요		활동 대상	만1~2세
기대 효과	-여름 과일에 관심을 가져본다 -수박을 다양한 방법으로 탐색해 본다 -수박 주스를 직접 만들어 맛보며 수박에 관심을 가진다		
표준보육과정 관련요소	기본생활>건강하게 생활하기>음식에 관심을 가지고 즐겁게 먹는다 신체운동>감각과 신체 인식하기>감각적 자극에 반응한다 신체운동>신체활동 즐기기>대소근육을 조절한다 자연탐구>생활 속에서 탐구하기>물체의 수량에 관심을 가진다.		
놀이 과정	 <ol style="list-style-type: none"> 1. '수박 수영장' 그림책을 읽던 영아가 "나도 수박 수영장 가고 싶다!"라고 하는 의사표현을 하였는데 이를 반영하여 수박 수영장(수박 주스) 만들기 놀이가 계획되고 진행된다. 2. 수박 주스를 만들기 위한 재료를 준비한 후 영아들에게 잘라지지 않은 수박과 잘라진 수박을 각각 제공한 후 영아들이 수박의 겉과 속의 모습을 자유롭게 충분히 탐색할 수 있도록 한다. 3. 영아들이 자르기 쉬운 크기로 나눈 후 빵칼을 이용해 영아들이 수박을 직접 잘라보고 맛보는 과정을 통해 수박의 촉감과 맛을 경험한다. 4. 영아들이 자른 수박을 지퍼백에 넣어 으깨어서 수박 주스를 만들고 속이 빈 수박 속에 넣어 수박 수영장을 표현해 본다. 		
교사의 관찰 및 지원	영아들이 흥미를 보이는 그림책 '수박 수영장'을 읽는 과정에서 수박 수영장을 궁금해하는 영아들이 있었고 이러한 영아들의 의사를 반영해서 수박 주스 만들기 놀이가 진행되게 되었다. 평소에 수박을 잘 먹지 않던 영아들은 자신이 직접 잘라본 수박의 맛이 궁금해서인지 수박 먹기를 시도하였고 또 수박 주스도 마셔보면서 수박의 맛과 촉감이 어떤지 경험해 볼 수 있었고 또한 하나의 수박이 여러 개의 작은 수박으로 나누어지는 경험을 통해 수량의 변화에도 관심을 가져보았다		

기대 효과

- 여름 과일에 관심을 가져본다
- 수박의 겉과 속을 탐색한다.

표준보육과정
관련요소

- 자연탐구>생활 속에서 탐구하기>친숙한 물체의 특성과 변화를 감각으로 탐색한다.
- 신체운동>감각과 신체 인식하기>감각 능력을 활용한다.
- 예술경험>창의적으로 표현하기>미술 재료와 도구로 표현해본다

놀이 과정



1. '수박 수영장' 그림책 속에서 할아버지가 씨앗을 빼는 장면을 보며 수박안에 씨앗을 있다는 것을 알아보고 수박 씨앗을 보았던 경험을 이야기로 표현한다.
2. 수박 모양 책을 제공하여 수박의 겉과 속을 탐색한다.
3. 수박 속의 모습을 색칠하고 씨앗을 붙여 본다.

교사의 관찰
및 지원

'수박 수영장' 그림책 속에 할아버지가 수박 씨앗을 빼는 장면을 보며 수박의 씨앗이 있음을 인지하며 수박안에 씨앗이 많으면 먹기가 힘들다고 표현하는 영아도 있었다. 수박의 겉과 속을 탐색하고 색칠하는 과정에서 속을 빨간색을 칠하는 영아가 있는 반면에 초록색으로 색칠하는 영아도 있었다. 씨앗을 붙이는 과정에서 작은 씨앗을 스티커를 떼어 붙이는 과정에서 어려움을 가지기도 하였다. 동그란 수박 책자가 부채 같은지 책자를 부채질하며 놀이를 하였고, 씨앗을 검은 색연필로 콕콕 찍어 표현하는 영아의 모습이 보여 씨앗을 물감으로 찍어 표현 할 수 있도록 면봉과 물감을 제공하여 수박 부채를 만들어 볼 수 있도록 제공하여 주었다.

확장



씨앗을 물감으로 찍어 표현하는 과정에서 스티커로 붙여서 표현했을 때보다 더욱 흥미를 느끼고 즐기는 모습을 볼 수 있었다.

수박 가방을 만들어요

연령

만1세

기대 효과

- 여름 과일에 관심을 가져본다
- 수박 가방 만들기를 통해 수박의 특징을 인지할 수 있다.

표준보육과정 관련요소

기본생활>건강하게 생활하기>음식에 관심을 가지고 즐겁게 먹는다
자연탐구>생활 속에서 탐구하기>친숙한 물체에 감각으로 탐색한다
예술경험>창의적으로 표현하기>미술 재료와 도구로 표현해본다
신체운동>신체활동 즐기기>대소근육을 조절한다

놀이 과정



1. ‘수박 수영장’ 그림책을 읽으며 수박의 겉은 초록색이고 속은 빨간색이며 수박에는 씨가 있다는 것을 인지한 영아들과 함께 수박의 특징을 살린 수박 가방 만들기 미술놀이를 계획하여 진행한다.
2. 수박 가방 만들기를 위한 재료를 준비한 후 영아들과 다시 한 번 수박 그림책을 보며 수박의 특징을 관찰한다.
3. 붓과 펜 등을 이용해 수박 가방을 만들어 보며 수박의 특징을 영아들이 인지한다.

교사의 관찰 및 지원

영아들과 함께 수박 가방 만들기를 하면서 수박의 특징을 인지하는 시간을 가져 보았다. 초록 빨강 등의 물감으로 수박의 겉과 속을 표현하며 검은색 펜으로 수박씨까지 표현하고 나니 영아들이 ‘이건 수박이야!’라고 말하며 수박의 모습을 확실히 인지하게 된 모습을 보여주었다. 가방을 만든 후 몇 명의 영아들이 가방 안에 파인애플, 사과 등이 과일 놀잇감을 담아서 교사에게 가져온 후 “사과예요”라고 말하며 사과를 건네주기에 교사가 돈을 지불하는 흥내를 내고 “고맙습니다”라고 말하며 과일을 받았더니 영아들이 재미있어 하였다. 과일을 주고 받으며 돈을 건네는 놀이에 흥미를 보이는 영아들과 과일가게 놀이를 진행하며 놀이가 확장이 되었고 이러한 놀이의 확장은 ‘수박 수영장’을 읽으며 그림책 속 구름 장수처럼 장사를 해보고 싶어 했던 영아들의 관심을 놀이로 반영한 것이라 할 수 있겠다. 더 나아가 영아들의 가게놀이를 유아반 형님들의 시장놀이와 연계하여 함께 진행할 수 있도록 제공하여 다시 한번 놀이를 확장하였다

확장



시장놀이에 관심을 보이는 영아들은 유아반과 함께 시장놀이를 하며 놀이의 즐거움을 느낄 수 있었다.

2) 그림책 속의 장면이 놀이로 이루어져요

촌캉스를 떠나요		활동 대상	만1세~만5세
<p>새로운 관심의 시작</p>	<p>그림책 속에 할아버지가 쓰고 있는 밀짚 모자와 그림 속 풍경에 관심을 가지며 “할아버지가 쓰고 있는 모자 우리 집에도 있는데” “여기는 어디예요?” “버스타”라는 등 영아들이 그림 속 장면엔 흥미를 보이며 그림을 본다</p> <p>→ 교사의 고민 : 그림 속의 장면을 영아들이 느껴 볼 수 있게 할 수 있는 방법이 무엇일까?</p> <p>→ 의견 수립 : 그림책 속에 풍경을 느낄 수 있는 시골로 놀러 가 영아들이 시골 체험을 해 보는 기회를 제공하고자 계획하였고 시기에 맞춰 여름 캠프를 “촌캉스를 떠나요”로 정함.</p>		
<p>사전 준비 1</p>	<p style="text-align: center;">밀짚모자를 만들어요(가정연계)</p> <p>1. 밀짚모자와 밀짚모자에 꾸밀 재료들을 가정에 제공하여 아이와 함께 만들어 캠프 가는 날 착용하기로 하였다.</p> <p>2. 가정에서 캠프에 대한 기대감을 아이와 함께 나누며 밀짚모자를 만들었고 원에서 제공한 재료뿐만 아니라 각 개성을 살려 나만의 밀짚모자를 만들어 보았다.</p>		
<p>사전 준비 2</p>	<p style="text-align: center;">여름캠프 때 입을 나만의 티셔츠를 만들어요</p> <p>1. 여름캠프 때 입을 티셔츠를 각 반별로 반 이름에 맞춰 그림을 그리거나 색칠하여 꾸며보았다.</p> <p>2. 캠프의 장소에 대해 이야기를 나누며 하고픈 놀이에 대한 이야기를 나누며 캠프에 대한 기대감을 가져보았다.</p>		

놀이
과정



1. ○○ 시 ○○ 면에 위치 한 시골 풍경이 느껴지는 곳으로 원아들이 사전에 준비한 티셔츠와 밀짚모자를 착용하고 여름 캠프를 떠났다.
2. 캠프장에 도착한 영유아들은 교사들과 함께 준비체조로 몸을 풀고 각반별로 이동하며 나누어진 체험 코스를 한다.
3. 미꾸라지 잡기, 물놀이, 모래놀이, 옥수수 따기 등을 체험을 하며 자유롭게 놀이를 즐겼다.
4. 즐겁게 놀이 후 원에서 제공한 선물인 단체 실내복으로 갈아입고 체험한 옥수수와 미꾸라지를 가지고 하원 하였다.

평가

시골을 풍경을 느낄 수 있는 장소를 섭외하여 영아들이 그림책 속에 풍경을 직접 느껴 볼 수 있었다.

그곳에 계신 사장님이 밀짚모자를 쓰고 영아들을 반겨주셨는데 영아들이 그림책에 장면이 생각났는지 “수박 할아버지다”라고 외치기도 하였다.

다양한 체험들을 준비하여 영유아들이 시간이 지나가는 줄 모르고 즐겁게 즐기는 모습을 볼 수 있었다.

자연 속에서 영유아들이 자발적으로 놀이를 하는 모습 속에서 놀이의 즐거움을 몸소 체험해 보았다.

사후
놀이



여름 캠프 후 유아들도 “수박 수영장” 그림책에 관심을 보여서 유아반 교사와 함께 그림책을 읽어 본 후 그림책 속 “수박 수영장”을 재현해서 놀이를 진행하였다.

유아들이 만들어 놓은 수박 수영장에 영아들이 함께 참여해서 놀이를 하며 “수박 수영장” 그림책 놀이를 마무리 하였다.

III. 활동평가

1. 프로그램 평가 및 적용

1) 부모의 평가

프로그램에 대한 부모님들의 평가는 스마트 알림장이나 학부모 대상 프로그램 만족도 설문지를 통해



[표 1-1] 부모 평가

영아들이 어린이집에서 ‘수박 수영장’이라는 그림책을 읽고 관심을 보이며 가정에서도 ‘수박 수영장’에 대한 이야기를 많이 한다는 학부모님들이 답변이 있었고 일상생활 속 그림책을 통한 영아들의 변화를 보며 가정에서도 혼자서 찻솔질을 하거나 스스로 배변하는 등의 일상에서 필요한 능력을 습득하기 위해서 그림책을 활용해 보아야겠다는 답변도 찾아볼 수 있었다. 일상생활 속 놀이 지도를 위한 프로그램 중 가정연계를 위해 밀짚모자를 가정으로 보낸 후 스마트 알림장을 통해 영아와 함께 밀짚모자를 만드는 과정을 인증 사진으로 보내며 영아와 함께 즐거운 경험을 할 수 있게 해 주어서 감사드린다는 답변도 있었다.

프로그램 활동 중 지역연계 활동의 일환으로 여름 캠프를 가기 전 조금은 먼 거리의 캠프 장소에 대한 걱정이 있었지만 물고기 잡기, 물놀이, 옥수수따기 등의 평소에 쉽게 접할 수 없는 다양한 경험을 할 수 있게 해 주어서 감사드린다는 답변도 많이 찾아볼 수 있었다.



[표 1-2] 부모 평가

2) 영유아의 평가

‘일상 UP 상상 PLUS’ 프로그램을 마무리하면서 영아들과 함께 그동안 우리가 놀이했던 모습들이 담긴 사진을 함께 보는 시간을 가져보았다.

프로그램을 시작하면서 제일 첫 단계로 영아들이 접했던 ‘수박 수영장’ 그림책을 읽는 모습이 화면 속 사진으로 나오자 영아들이 손가락으로 화면을 가리키면서 우리가 함께 읽었던 그림책이었다는 것을 상

기하는 모습이었는데 처음 수박을 접했을 때 수박 먹기를 거부했던 한 영아가 “수박 주스 맛있었어”라고 말하며 수박 주스를 만들어서 맛을 보았던 기억을 떠올리는 모습이였다. 그러자 다른 영아가 “수박은 씨가 있지? 검은색 씨?”라면서 수박의 모습을 인지하고 있음을 이야기 하였다. “수박 주스 맛있었어”라고 말하며 수박 주스를 만들어서 맛을 보았던 기억을 떠올리는 모습이였다. 또 다른 영아는 형님들과 함께 했던 시장 놀이에서의 사진을 보면서 “나는 생선 샀어”, “과자 살 때 돈 줬지?”라면서 시장 놀이를 했던 경험을 이야기 하며 물건을 사기 위해서는 돈을 지불해야한다는 기초적인 경제 개념을 인지한 모습을 보여주기도 하였다. 프로그램의 마지막 활동이 되었던 여름 캠프의 다양한 놀이 사진들을 보면서 여러 명의 영아들이 목소리 높여 자신이 캠프 하던 날 경험했던 여러 가지 놀이들을 이야기 했는데 이러한 일상생활 속 다양한 놀이들이 영아들에게는 즐거운 경험으로 자리 잡았음을 알 수 있었다.

3) 교사의 평가

“어떻게 하면 영아들의 음식에 대한 관심과 흥미를 지속적으로 나아가게 할 수 있을까?”라는 고민에서 출발한 이번 ‘일상 UP 상상 PLUS’ 프로그램은 ‘수박 수영장’이라는 그림책을 만나면서 작게는 먹어보려는 시도조차 하지 않았던 수박이라는 여름 과일에 대한 영아들의 인식을 전환할 수 있는 계기가 되었고 이러한 작은 변화는 이후, 영아들이 새로운 음식이나 환경에 대한 무조건적인 경계나 거부보다는 새로운 것에 대한 호기심을 가져볼 수 있는 출발점이 되었다는 점에서 큰 의미를 갖게 되었다고 생각한다.

영아들의 건강한 생활과 호기심 충족을 위한 교사들의 고민에서 출발한 ‘일상 UP 상상 PLUS’ 프로그램은 단순히 ‘수박’에 관련된 놀이에서 멈추지 않고 형님들과 함께 하는 시장놀이, 자연 속에서 진행되었던 여름캠프 등과 같이 ‘수박’이라는 작은 주제를 연계·확장하는 일상생활 속의 놀이과정을 통해 또래, 가족, 자연과 더불어 놀이하며 사람과 자연을 존중하고 배려하며 다양한 모습이나 배경을 가진 사람(또는 자연)과 소통하는 경험을 해볼 수 있었고 이러한 즐거운 놀이경험은 영아들이 새로운 환경이나 사물에 대한 호기심과 탐색 욕구를 불러일으키고 함께 영아들의 상상력과 창의력을 자극할 수 있는 충분한 계기가 될 수 있었다고 생각한다. 실제로 낮선 공간에 대한 두려움이 많았던 영아가 있었는데 인위적이거나 반복적이지 않은 자연환경을 자주 경험하게 되니 더 이상 낮선 환경에 두려워하는 모습을 보이지 않게 되었음을 이번 프로그램을 통해서 확인할 수 있었다.

제 4차 어린이집 표준 보육과정에는 ‘건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, 더불어 사는 사람’을 표준 보육과정이 추구하는 인간상이라고 말하며 이에 맞는 교육과정을 해야함을 제시하고 있는데 영아의 행동을 지원하기 위한 교사의 고민에서부터 시작된 이번 ‘일상 UP 상상 PLUS’ 프로그램이 제 4차 표준 보육과정이 추구하는 인간상을 위한 하나의 길이 될 수 있지 않을까 생각해 보게 되었다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1. 2023년 연간프로그램 계획

‘수박 수영장’이라는 그림책을 매개로 시작된 ‘일상 UP 상상 PLUS’ 프로그램은 결과적으로 영아들의 그림책에 대한 관심과 흥미를 높이게 되었고 그림책 놀이에서 확장된 다양한 프로그램들은 영아들의 전인적인 성장을 위한 발판을 마련해 주었다는 점이 큰 의미를 갖는다고 할 수 있겠다.

프로그램을 마친 후 이전보다 그림책을 가까이하는 영아들의 모습을 보면서 이후에도 지속적으로 그림책을 통한 놀이지도를 계획해 보게 되었고 2023년도에는 영아뿐만 아니라 전체 원아와 학부모들과 함께 하며 그림책놀이를 더욱 체계적으로 운영할 계획이다.

2023년 본 어린이집은 그림책과 관련한 계획은 다음과 같다.

구분		계획
교육	부모	- 어린이집에서 이루어지는 그림책을 학부모에게 안내하고 가정에서도 연계하여 놀이할 수 있도록 자료를 제공함. - 원장님과 함께 하는 그림책 힐링 교육을 실시하여 부모들이 그림책에 대한 관심을 가질 수 있도록 함
	교사	- 그림책에 대한 전문성을 기르기 위해 전 보육교직원 그림책 연수 실시 - 선정된 그림책을 가지고 영유아가 흥미있게 놀이 할 수 있도록 교사들이 그림책놀이연구소를 구성하여 영유아들에게 놀이를 지원함

그림책 놀이 진행 과정	그림책 선정	- 영유아들의 일상생활 속을 관찰하고 흥미를 발견하여 연관된 그림책을 선정한다
	시작	- 선정된 그림책을 수시로 볼 수 있도록 비치해 둠 - 영아는 그림책을 복사하여 바닥이나 벽면에 부착하여 볼 수 있도록 함
	전개	- 영유아들이 질문들과 관심을 보이는 장면, 인물, 대사들을 관찰하고 놀이로 지원해줌
	마무리	- 영유아들이 흥미를 가지고 활동한 작품들과, 나만의 그림책을 만들어 전시하여 영유아들의 창의적인 활동을 지원해주고 성취감을 느끼도록 함

- 1) 전문성을 기르기 위해 전체 보육 교직원들이 ‘그림책’ 연수를 계획하고 있다.
- 2) 연수를 토대로 주제를 정하고 영아들에게 접근시킬 수 있는 방법에 대한 논의를 한 후 책을 선정하여 연간 계획을 작성한다.
- 3) 영유아들의 흥미도에 따라 책을 선정한 기간을 조절할 수 있도록 한다.
- 4) 영유아들이 책 속에 찾은 다양한 놀이, 관심사들을 이용해 활동을 해 보도록 계획한다.
- 5) 영유아들의 흥미를 가지고 활동한 작품 - (그림책 꾸미기, 그림속 주인공이 되어 보기, 나만의 그림책 만들기등)을 가정과 연계, 지역사회와 연계해 확장해 나가도록 계획하였다.

2. 일반화 제언

본 어린이집에서는 그림책이 영유아들에게 미치는 긍정적인 영향력을 이번 ‘수박 수영장’ 그림책 놀이를 통해 경험하게 되었다. 이에 따라 본 어린이집은 2023년도에도 그림책 프로그램을 진행하기로 하였고 2023년도에는 좀 더 영아들의 주도적인 놀이가 진행될 수 있도록 여러 방법으로 논의해 보고 있으며, 그림책 프로그램 운영이 원에서만 지원되는 것이 아니라 가정과의 연계, 더 나아가 지역사회와의 연계로 확장되어 나갈 수 있도록 계획하고 있다

‘그림책을 통한 일상생활 지도’라는 주제는 어린이집에서 다양한 방법으로 놀이에 접목시킬 수 있으며 일상생활이라는 주제가 ‘그림책’을 통해 영아들에게 더 친근감 있게 다가갈 수 있다는 장점에서 본 어린이집은 다음과 같은 제언을 하고자 한다.

1) 영아들과 함께 ‘그림책’을 선정할 때 그림책을 통해 영아들에게 전달하려고 하는 것이 무엇인지를 교사들이 우선 인지해야 한다. 또한 영아들이 흥미를 가지고 놀이를 지속적으로 전개해 나갈 수 있는 방법에 대해 고민해 보면서 그림책을 선정해 나가야 할 필요성이 있다.

2) 그림책 놀이 프로그램을 진행하면서 제철 과일을 직접 만져 보고 맛을 보는 등의 오감을 이용한 놀이를 해본 결과 영아들은 먹어보기를 거부했던 채소나 과일을 놀이라는 수단을 통해 경험하는 과정에서 그동안 먹지 않았던 채소나 과일에 대한 거부감이 호기심으로 전환되는 것을 볼 수 있었고 또한 몇 명의 영아는 거부하던 과일을 맛보는 경험을 하게 되기도 하였다.

이렇듯 영아들의 일상생활에서 놀이라는 수단을 통한 지도가 긍정적인 효과를 발휘함을 알 수 있기에 각 원에서 영아들의 일상생활 중 어느 부분에 대한 지도가 필요한지 우선 파악한 후 이에 적합한 놀이 프로그램을 선정한다면 보다 재미있고 흥미있게 영아들의 일상생활 지도가 가능할 것이다.

3) 그림책을 통한 일상생활의 놀이지도 과정에서 영아들의 여러 일상생활에 긍정적인 변화가 나타났는데 이러한 긍정적인 측면을 지속시켜 나가기 위해서 본 어린이집서는 가정과의 연계, 더 나아가 지역사회와의 연계 방법에 대한 많은 고민을 하였고 실제로 적합한 연계 과정을 통해서 영아들의 흥미가 지속됨을 알 수 있었다.

영아들의 일상생활 지도를 위해서는 무엇보다 일회성에 그치지 않는 지속적이고 꾸준한 고민이 필요하고 이는 가정과 지역사회와의 연계 속에서 더욱 확장될 수 있겠다.

V. 참고문헌

- 김숙희 외(2022).영아보육.에듀케어아카데미
- 김양숙 외(2022).영아보육과정.에듀케어아카데미
- 보건복지부(2020).제4차 표준보육과정 해설서
- 성은숙 외(2020).그림책놀이 82.교육과 실천

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

남양주시
시립별가람어린이집

수 상	장려상
프로그램	우리들의 놀이 한 스펀, 선생님의 지원 한 꼬집!
원 장	이 진
참여교사	박희지, 송인애, 윤광선, 임희진

1. 서론

1 프로그램의 필요성과 목적

현대 사회 가정은 맞벌이 부부, 저소득층, 다문화, 일반 가정 등 다양한 형태로 구성되며 그 자녀들이 영유아시기에 어린이집 생활을 시작하고 있다. 이는 유아들의 건강과 영양에 대한 교육이 가정에서 유아 교육기관으로 전이되는 것을 뜻하며, 제4차 어린이집 표준보육과정에서도 건강, 영양, 안전에 관한 지식과 기술을 습득하고 바르게 생활하는 태도를 갖추도록 하는 내용을 찾아볼 수 있다. 만2세의 ‘건강하게 생활하기’ 내용 범주의 내용을 자세히 살펴보면 ‘음식에 관심을 가지고 즐겁게 먹는다.’로 구성되어 있다. 영아가 위생적인 환경에서 다른 사람과 더불어 다양한 음식을 즐기며, 건강한 식사 습관의 기초를 형성하는 내용이다.

24개월 이후 음식에 대한 선호도가 점차 생기기 시작한다. 이때 형성된 편식은 영양소 섭취의 균형이 깨지고, 미각의 폭이 좁아지는 등의 문제가 야기된다. 영유아기는 식욕과 식품의 기호가 불안정하여 식품의 성분, 조직, 맛에 대한 선호가 쉽게 변할 수 있는 시기이므로 부모와 교사가 각별한 관심을 가지고 교정해주어야 한다(영유아건강교육, 유미림 인재천, 2018).

아직 균형 있는 영양 섭취의 필요성을 잘 이해하지 못하고 자기중심적인 경향이 강한 특징을 지닌 영아에게 교사는 음식을 골고루 먹어볼 수 있는 경험을 제공할 필요가 있다. 영아기는 음식에 대한 선호, 식사 예절, 위생적인 식습관 등 바른 습관의 기초를 형성하는 시기이므로 다양한 음식의 맛과 향, 질감을 제공하는 것이 바람직하다(영유아건강교육, 유미림 인재천, 2018).

따라서 본 어린이집은 다양한 식재료의 맛과 향, 질감을 탐색하기 위한 방법으로 놀이 중심교육과정과 접목하였고, 놀이를 통해 다양한 식재료를 이용한 다양한 탐색으로 즐거운 경험을 쌓고, 그 경험으로 긍정적인 능동적인 식습관 개선과 건강한 신체로 성장할 수 있기를 기대해본다.

2 프로그램의 실시 배경 (이론적 배경)

식생활 습관이란 식품에 대한 편견이 없던 영유아가 성장하면서 식품에 대한 편견을 갖게 되고 여러 가지 환경요인에 의해 각기 다르게 형성됨을 뜻한다. 올바른 식생활 습관의 형성은 단시간 내에 이루어지는 것이 아니므로 어릴 때부터 올바른 식습관 형성을 키우는 것은 건강하게 살아가는 지름길임을 강조하고, 영유아 시기부터의 바른 식생활 습관을 갖추는 것이 중요하다고 말한다(전문숙, 2006). 영유아기의 식생활 특징으로 음식 기호에 대한 변화가 잦으며, 식욕은 변덕스럽고, 예측하기에 어려워 특히 편식 등과 같은, 바람직하지 못한 식사 행동을 나타내기도 하고, 하루 3끼의 식사 외에 영양공급을 위한 보충식(간식)이 필요하기 때문에 영유아의 식생활 특성을 잘 이해하고 적절한 도움을 주어야 한다고 하였다. 현대 사회에서 국민소득 증대와 가속화된 가족 지형 변화로 인한 생활 수준의 변화를 이유로 가장 두드러진 특징은, 단연 식생활로 꼽을 수 있다. 편의주의 식생활의 보편화로 인한 가공식품과 정크푸드 이용 증가, 과도한 나트륨 섭취로 인한 영양과다, 잘못된 식습관의 형성 등이 문제점으로 대두되고 있다. 이는 영유아들의 영양불균형을 초래할 수 있기에 염려의 소리 또한 높아지고 있다. 영양과잉으로 인한 비만 및 만성질환이 발생하고 건강위험도 증가에 따라 올바른 식습관에 대한 경각심이 대두되고 있다(경기북부우수보육프로그램사례집, 2020). 이에 어린이집에서 바람직한 식생활을 가르침으로써 영유아들의 식생활 교육이 이루어져야 할 필요가 있다.

표준보육과정에서의 보육 과정은 영유아 놀이 중심이며 이는 영유아가 주도하는 놀이를 중심으로 보육과정을 구성하고 운영하는 내용이다. 영유아는 놀이하면서 세상을 탐색하고 자신을 표현하며 다른 사람과 교류한다. 또한 영유아는 자신의 흥미와 관심에 따라 즐겁게 놀이하는 과정에서 자연스럽게 배운

다. 이러한 이론적 배경을 근거로 일상생활 중 가장 자연스러운 것인 식생활 즉, 식재료를 놀이로 접근하여 풀어보았다. 영아는 직접적으로 경험되어지는 다양한 놀이와 일상생활 관련 활동을 통해 의미 있는 배움, 기술 및 태도를 형성해 나아간다. 즉 매체에 대한 자유로운 탐색과 놀이 속에서의 다양한 배움을 얻어가는 과정이라고 할 수 있겠다.

➤ **교사 역량 강화**

개정원 과정에서는 영유아의 놀이와 배움을 지원하는 교사의 역할을 강조하고 있다. 교사는 영유아의 놀이를 관찰하고 기록하며 특성, 의미, 가치를 이해하고 적절한 지원을 하여 놀이하며 배우는 경험을 지원 하고, 환경구성, 상호작용을 지원하여 영유아가 놀이에 몰입하고 놀이를 확장하도록 돕는 역할을 한다 (어린이집 표준표육과정해설서).

개정원 놀이 과정의 실천과 지속적인 개선을 위해서는 교사 연수가 필수적이다. 본 원은 분기별 ‘배움 공동체’ 참여와 매달 실시되는 원내 자체 ‘교사 놀이연구회’를 통해 놀이에 대한 이해, 사례공유, 고민 나누기를 하며 교육과정의 운영을 개선할 수 있도록 했다.



II. 본론

1 프로그램 내용

1) 활동기간

➤ 2022. 03 ~ 2022. 09

2) 활동대상

➤ 만1세~만2세 총 24명을 대상으로 하였다. (2022년 9월 기준)

연령	만1세	만2세
원아	10명	14명
교직원	2명	2명

3) 프로그램 연간

<p>남남 밥은 맛있어!</p>	<p>✔ 자원 쌀밥, 쌀, 쌀 튀밥, 뽕튀기, 다양한 주방 도구, 재활용품</p> <p>✔ 교사의 기대 영아에게 일상생활 속에서 가장 편안하고 자연스러운 일과인 '밥 먹기'에서 밥, 쌀과 관련된 탐색 활동을 하고 감각을 사용하여 정서를 조절하며 소근육 놀이를 즐긴다.</p>	<p>노랑 노랑 고구마</p>	<p>✔ 자원 고구마, 다양한 식기 도구, 식품 건조기</p> <p>✔ 교사의 기대 겨울철 간식 중 고구마에 대해 다양한 도구와 방법으로 탐색해보고 소근육 발달 및 맛에 대한 언어표현, 긍정적인 식습관 개선을 기대해본다.</p>
<p>알록달록 다양한 채소</p>	<p>✔ 자원 오이, 당근, 감자, 다양한 주방 도구, 재활용품, 빨대, 밀가루, 도마, 점토 도구</p> <p>✔ 교사의 기대 영아들에게 익숙한 요리 재료인 채소를 감각을 통해 탐색하고 여러 가지 방법으로 변화된 모양과 질감을 탐색함으로써 호기심을 자극하고 탐구력 증진한다. 야채에 대한 거부감이 놀이를 통해 친숙해지는 계기를 마련한다.</p>	<p>데굴데굴 밤과 도토리, 또르르 나뭇잎</p>	<p>✔ 자원 나뭇잎, 나뭇가지, 가을 열매</p> <p>✔ 교사의 기대 가을이 되어 자연의 색이 노랑/주황/황토/갈색의 알록달록한 색으로 변화하였음을 느낀다. 또 가을 열매들의 서로 다른 색, 모양, 맛, 씨앗을 경험하며 호기심을 자극한다.</p>
<p>새콤새콤 청귤!</p>	<p>✔ 자원 청귤, 공굴리기 놀잇감, 투명관, 즈 짜개, 식품 건조기</p> <p>✔ 교사의 기대 초록색 귤을 처음 본 영아들이 일반적인 귤과의 차이점을 경험해보고 여러 가지 다른 매체와 함께 놀이하며 오감 자극을 통해 조절 능력 및 문제해결 능력을 향상시켜본다.</p>	<p>까꿍~ 콩!</p>	<p>✔ 자원 여러 가지 콩, 다양한 크기의 그릇, 지관, 깔때기, 투명 컵, 레고</p> <p>✔ 교사의 기대 껍데기를 벗기지 않은 상태의 여러 가지 콩을 지원해주고 어떻게 탐색을 시작하는지 관찰한다. 껍데기를 벗기고 속 알맹이를 발견하며 호기심과 성취감을 느끼고 소근육을 발달시킨다. 다양한 매체를 접목하여 놀이의 확장을 살펴본다.</p>

4) 활동 방법

계절과 관심도에 따라 식재료를 제공하여 영아의 놀이를 관찰, 기록한다. 교사는 놀이 특성을 분석하고 필요한 교육적 지원을 한다. 영아는 다양한 매체와 식재료로 놀이를 하며 여러 가지 방향으로 놀이가 확장되고 놀이 시 문제점이 발견되면 수정하거나 다른 놀이로 전환한다.





놀이 흐름 한눈에 보기



교사의 놀이 지원

놀이의 시작

마라카스에서 소리가 나는 것을 탐색하다 동요를 틀어주니 노래에 맞추어 즐겁게 몸을 흔든다. 교사는 영아가 직접 마라카스를 만들어 소리 탐색을 할 수 있도록 지원하였고, 재료를 탐색하는 과정에서 쌀에 흥미를 보이며 만지고 맛보는 영아들이 관찰되었다.

공간

- 쌀, 야채, 청귤 등 자유롭게 탐색할 수 있게 교실 구성을 바꾸어가며 넓게 확보해주었다.
- 채소를 관찰하고 수확하기 위해 실외 텃밭으로 이동하여 장소를 확장하였다.
- 채소를 세척 할 때 개수대로 공간을 이동하여 영아들이 직접 세척해 보았다.

자료

- 영아들이 만지고 먹어도 안전하고, 시기에 맞는 재료, 쉽게 상하지 않고 오랫동안 놀이가 지속될 수 있는 것으로 고민하여 제공하였다. (쌀, 팽튀기, 당근, 땅콩, 감자, 오이, 청귤, 밀가루 등)
- 식재료와 만나는 매체를 선정할 때 교사가 직접 놀이해보고 적절한지를 판단하고 제공해주었다.

일과

- 오전 놀이 시간 이외에 오후 간식 후, 간식과 함께 청귤 주스를 먹는 시간을 가지며 일과에서 융통성 있게 활용하였다.
- 일과 속에서 영아들의 놀이를 관찰하고 기록하며 놀이가 끊기지 않게 하기 위해 계획안을 수정 보완하였다.

안전

- 식재료를 탐색할 때, 처음부터 맛을 보는 것에 초점이 맞춰지는 것을 예방하기 위해 점차적으로 재료를 선보였고 영아들과 맛을 보는 규칙을 함께 정하며 안전하게 놀이할 수 있게 하였다.

놀이 지원 계획 및 평가

- 월 1회 자체 놀이연구회를 통해 현재 놀이에 대해 공유하고 고민을 나누며 주간계획을 수정하고 반영하였다.
- 매주 주간교육계획안에 첨부되는 놀이 발자국, 주간보육 평가, 놀이별 사례평가를 통해 다음 놀이에 반영하였다.

2 프로그램 세부 활동 내용

놀이1 쌀로 놀아요. [쌀 오감 놀이]

✓ 놀이 배경

마라카스에서 소리가 나는 것을 탐색하다 동요를 틀어주니 노래에 맞추어 즐겁게 몸을 흔든다. 교사는 영아가 직접 마라카스를 만들어 소리 탐색을 할 수 있도록 지원하였고, 재료를 탐색하는 과정에서 쌀에 흥미를 보이며 만지고 맛보는 영아들이 관찰되었다.



마라카스 소리에 흥미를 보임



쌀을 넣은 나만의 마라카스 만들기를 지원



교사의 고민

영아들이 생쌀을 먹어도 안전한가?



“높은 곳에서 떨어지니까 소리가 툇도둑 난다!”

“툇도둑??” (쌀을 손으로 잡고 쏟아본다.)

“채반에 받쳐서 떨어뜨려 볼까?”

✓ 교사의 놀이 지원

· 쌀을 충분히 탐색할 수 있도록 플레이 매트와 다양한 도구를 지원해주어 자유롭게 탐색하도록 하였다.

자료의 지원

· 아직 언어발달이 더딘 영아들이 소리에 대한 표현을 하기 어려워하여 교사가 “툇도둑, 주르르, 스르르~” 등 의성어를 많이 사용하였다.





상호작용의 지원




놀이1 쌀로 놀아요. [냠냠 맛있는 쌀 튀밥]

놀이 배경

쌀 오감 놀이할 때 생각보다 쌀을 먹는 영아가 많다 보니 교사는 재료에 대해 고민을 하였다. 그러던 중 쌀로 만든 튀밥과 뽕튀기를 지원해주자 영아들의 관심을 끌기에 성공하였다. 영아들 모두 튀밥 재료에 흥미를 보이며 놀이가 시작되었고 먹는 것에만 집중할 것을 예상하여 교사가 참여자로서 모델링을 보여주었고, 교사를 모방하기 시작한다.



-  “이건 쌀로 만든 과자야 냠냠 무슨 맛일까?”
-  (쌀 튀밥을 손으로 집어 먹어본다.)
-  “뽕튀기 그릇에 담아서 맛있게 먹어보자.”
-  “이거.. 이거..”(뽕튀기 접시에 쌀 튀밥을 올리고 선생님께 보여준다.)

-  “튀밥 이가 뽕~! 나왔네? 하하”
-  “바스락~ 뽕튀기를 먹을 때 무슨 소리가 나네?”
-  바스락~바스락!(뽕튀기를 먹으며 소리를 탐색한다.)



교사의 고민

말을 못 하는 영아들에게 언어적 도움을 어떻게 주면 좋을까?

교사의 놀이 지원

- 쌀보다는 쌀 튀밥이 먹어도 소화하는데 안전하므로 쌀튀밥과 뽕튀기로 재료를 변경하였다.
- 영아들이 놀이를 모방할 수 있게 뽕튀기 그릇에 담아보기, 채반에 받치기 등 놀이 모델링을 하였다.

자료의 지원

상호작용의 지원

놀이2 채소로 놀아요. [오이]

✓ 놀이 배경

평소 음식 모형 놀잇감에 흥미를 보이며 채소나 과일 이름을 한 글자씩 말하기도 하고, “이거 뭐야?”하며 질문을 하기도 한다. 교실 자석판에 채소 사진을 붙여주자 영아들이 관심을 가지며 교사가 알려주는 채소 단어를 한 글자씩 따라 이야기한다. 똑같은 음식 모형을 찾아와서 “똑같아~ 똑같아” 하고 말한다. 영아들의 흥미로 놀이가 시작되어 실제 채소를 지원하였다.



음식 모형에 관심







채소 사진 지원



실제 오이 지원



-  “흠~ 오이 냄새는 이렇구나!”
-  오!!(오이를 코에 대고 냄새를 맡는다.)
-  “탁탁..(도구를 사용하여 오이를 자르는 흉내를 낸다.)
-  “길쭉한 오이를 통에 넣었구나.”

교사의 고민

새로운 재료에 관심이 없는 몇몇 영아는 어떤 놀이 방법을 지원해 주어야 할까?

✓ 교사의 놀이 지원

- 영아들의 흥미를 이끌어줄 수 있도록 실제 오이를 제공해주었다. 종이봉투 속에 담아서 어떤 채소가 있는지 궁금증과 호기심을 이끌어주었다.
- 종이봉투, 도마, 칼 등을 다양한 도구를 제시해주어 영아들이 자유롭게 놀이할 수 있도록 하였다.

자료의 지원

자료의 지원

놀이2 채소로 놀아요. [감자]

✓ 놀이 배경

어린이집 텃밭에서 3월에 심었던 감자를 수확하였다. 텃밭에서 직접 캔 감자를 닦지 않고 흙이 묻은 채로 제공해주자 감자에 묻은 흙에도 관심을 보인다. 또한 교사의 개입이 없이도 도마와 칼을 활용하여 감자를 손가락에 올려보거나 칼로 자르는 흉내를 낸다. 어떤 영아는 감자의 껍질을 손으로 벗기며 감자 속 색깔을 관찰하는 모습을 보인다.



텃밭에서 감자를 수확함.

“감자야 어디 있니??“

“우와! 감자다! 감자!”

“동글동글 감자야 감자!”



교사의 고민

감자를 공처럼 생각하고 던지는 놀이를 하는데, 위험한 순간이 발생하기도 한다. 안전하게 놀이할 수 있도록 어떻게 지원해야 할까?

“우와! 감자가 공이다!”

“선생님 아~ 맘마!”

✓ 교사의 놀이 지원

- 실외활동을 나가 영아들과 직접 심은 감자를 수확해보고 탐색하는 시간을 가졌다.
- 밭에 심은 고추, 방울토마토, 감자 등 영아가 “이게 뭐예요?” 하고 호기심을 가져, 채소의 이름을 이야기하며 익힐 수 있도록 하였다.
- 수확한 감자를 교실로 가져와서 요리도구와 놀잇감을 이용하여 놀이를 확장하도록 지원하였다.

공간의
지원

상호작용의
지원

자료의
지원

놀이2 채소로 놀아요. [당근]

놀이 배경

토끼 상자에 당근 놀잇감을 넣고 빼며 반복놀이를 즐긴다. 다른 동물 상자보다 토끼 상자의 당근모형에 더 관심을 보여 교사가 실제 당근 하나를 지원해주며 놀이가 시작되었다. 영아들이 당근에 호기심을 보이자 교사는 더 많은 양의 당근을 지원해주기로 하였다.



관심의 시작



당근 지원 후 감각 탐색 놀이 즐기기



당근을 믹서에 갈아보고 맛과 질감을 탐색하였다. 밀가루와 섞어서 어떻게 변화되는지 관찰해보았고, **밀가루 점도 놀이로 확장**되었다.

교사의 고민

믹서, 감자 칼과 같은 물건을 교사만 사용하다 보면 마치 교사 주도적인 활동이 될 수 있지 않을까?

당근의 변화 관찰

교사의 놀이 지원

- 영아들이 놀잇감에 흥미를 보이면 간단한 단어와 짧은 문장으로 상호작용하여 놀이를 지속할 수 있게 하였다.
- 스티로폼에 구멍을 뚫고 색을 칠하여 당근을 구멍에 꽂고 꺼내는 놀이를 통해 땅속에서 자라는 뿌리채소임을 간접 경험하였다.
- 당근을 직접 씻고, 맛보고, 말려서 변화된 모습을 관찰하며 다양한 방법으로 탐색하는 방법을 경험하였다.
- 밀가루와 당근 같은것을 섞어서 영아들과 함께 밀가루 반죽을 만들어보았다.
- 믹서를 사용할 때 안전하게 가정을 관찰할 수 있도록 약간의 제한을 두고 참여하게 하였다.

상호작용
지원

자료의
지원

안전
지원

놀이2 채소로 놀아요. [땅콩]

놀이 배경

당근 놀이의 흥미가 점차 떨어지면서 잘 무르지 않고, 지속적인 놀이가 될 수 있는 채소를 찾는데 많은 고민이 필요했다. 그러던 중 친구 한 명의 호주머니에서 땅콩이 나오자 영아들이 모두 “모야?” 하면서 관심을 보였고, 교사가 땅콩을 지원해주며 놀이가 시작되었다.



“흠~ 고소한 냄새가 나!”



“땅콩은 어떤 맛일까?”



“딱! 소리 나게 껍질을 까자!”

교사의 고민

식재료를 지원해줄 때 먹는 것에만 관심이 높아 먹려고만 하는데 어떻게 하면 놀이로 이끌어줄 수 있을까?



“집게로 땅콩을 하나씩 옮겨요.” “지푸라기 속 땅콩을 찾아라!”



교사의 놀이 지원

- 우연히 발견한 땅콩에 호기심을 보이는 영아들을 위해 걸썩질이 있는 땅콩을 지원하였다.
- 의성어, 의태어, 맛을 나타내는 단어와 같이 간단하고 재미있는 단어를 반복하여 사용함으로써 영아들이 모방하여 말하는 등 언어표현을 할 수 있게 하였다. “딱! 소리 나게 껍질을 벗기자!”, “아이 고소해~”, “쏘옥~ 쏘옥~”
- 다양한 크기의 용기와 도구를 지원해주고 소근육을 조절하여 옮겨보았다.

자료의 지원

상호작용의 지원

자료의 지원

놀이3 청굴로 놀아요. [청굴? 넌 누구니?]

✓ 놀이 배경

텃밭의 방울토마토와 고추를 관찰하고 아직 덜 익은 초록색 토마토를 따서 먹어보려는 등 열매에 관심을 보인다. 과일책을 읽어주자, 굴 그림을 보며 “굴, 굴”하고 언어로 표현한다. 영아들이 관심을 보이는 굴 중 제철인 청굴을 지원하였다. 영아들이 단단한 청굴에 대한 사전 경험이 없어서 호기심을 보이며 탐색을 시작한다.



관심의 시작



청굴 지원



놀이1. 청굴 탐 싹기

동그란 모양 때문에 싹는 것에 어려움이 있다. 교사는 투명관을 책상다리 부분에 끼워주고 위로 싹을 수 있게 지원해주자 싹고 무너 뜨리고를 반복하거나 숟가락을 세며 싹는 영아도 있다.



놀이2. 담아요! 담아요!

청굴을 담을 수 있는 도구라면 어디든 굴을 담는다. 서로의 굴을 비교하기도 하고 와르르 쏟아보기도 한다. 담을 수 있는 자료는 보자기, 그릇, 장바구니 등 뭐든 가능하다.



놀이3. 데구르르 굴러라~

청굴을 처음 본 영아는 공인 줄 알고 던지는 놀이를 한다. 교사가 굴리기 놀이감을 지원해주자 자연스럽게 던지는 모습이 소거되고 굴리는 놀이로 전환되었다.

✓ 교사의 놀이 지원

- 보통 과일은 잘 무르고 놀이 후 처리가 부담되었는데 청굴은 잘 무르지 않고 단단하여 놀이 자료로 오래 사용할 수 있었다.
- 충분한 탐색이 될 수 있도록 교실 공간을 확장하고 다리를 뺀 책상을 뒤집어서 청굴을 제시해주었다.
- 영아들의 요구도를 최대한 수용하여 제한하지 않았고 다른 놀이감(공굴리기)과 결합하여 놀이할 수 있도록 하였다.

자료의
지원

공간의
지원

자료, 상호작용의
지원



놀이3 청귤로 놀아요. [새콤, 새콤, 아이셔~]

✓ 놀이 배경

단단한 초록 청귤의 껍질을 벗기자 영아들이 관심을 보인다. 냄새를 맡는 영아에게 교사는 “그럼 깨끗하게 닦아서 먹어볼까?”하고 영아들과 청귤을 씻은 뒤, 과육을 탐색하였다. 평소 자주 먹어본 짠맛, 단맛이 아닌 신맛이라 얼굴 표정을 찡그리기도 하고 가까이 다가오지 않는 친구들도 관찰된다. “아이셔~”하고 신맛을 언어로 안내해주고 놀이를 관찰하였다.



청귤 씻기



과육 냄새 탐색



과육 맛 탐색

- “쁘득쁘득 씻자!”
- 뿌득! 뿌득!
- “무슨 냄새지?”
- “으!”(냄새를 맡는다.)



과육 으깨어 관찰



슬라이스 모양 관찰 건조된 청귤 맛보기



교사의 고민

영아들이 신맛에 거부감이 강한 편이라 청귤에 대한 흥미가 점점 떨어지는데 어떻게 하면 좋을까?

✓ 교사의 놀이 지원

- 영아들이 즈을 내기에 어려움이 있어서 지퍼백에 과육을 넣어 쉽게 으깨볼 수 있게끔 하였다.
- 청귤을 가로, 세로로 잘라 여러 가지 단면을 관찰하였고, 식품 건조기에 넣고 말린 후의 모습과 맛을 탐색해볼 수 있었다.

자료의 지원

- 청귤을 세척하기 위해 세면대로 공간을 확장하였다.

공간의 지원

놀이3 청귤로 놀아요. [신맛도 맛있어!]

✓ 놀이 배경

신맛을 맛보고 거부감이 커져버린 영아들이 청귤 재료만 보아도 멀쩡이 서서 바라보기만 한다. 설당을 손에 털어주며 관심을 유도하자 더 맛보기 위해 다가온다. 교사는 설탕과 올리고당의 단맛과 청귤의 신맛을 섞어서 새콤달콤한 맛에 관심을 가질 수 있게 하였더니 좋아하며 잘 먹는 모습이였다.



즙짜개로 청귤을 짜보기



청귤청 만들기

“우와! 꺾꺾 눌러보자! 주르르륵~ 주스가 나오네!”

“까르르!! 아이~!!!(손으로 꺾 누르며 소리를 낸다.)

“달콤한 설탕을 한 손갈 넣어보자.”

(수저로 설탕을 떠서 조심스럽게 넣는다.)

“청귤 주스가 왔어요! 떡이랑 함께 먹어볼까?”

“음~!!!!(신맛을 느끼며 얼굴을 찌푸린다.)

“어떤 맛이 나니?”

“글 맛있어요!”



청귤즙, 청귤청에 단맛을 섞어서 주스로 마시기

✓ 교사의 놀이 지원

- 청귤의 맛에 호기심을 보이는 영아들을 위해 영아들이 참여할 수 있는 수준의 도구와 요리 과정(즙짜개, 청귤청 만들기)을 준비하였다.
- 신맛에 대한 거부감을 줄이기 위해 단맛(설탕, 올리고당)을 섞어 맛을 보았다.

자료의 지원

- 오후 간식 시간에 청귤 주스를 간식과 함께 마실 수 있게 지원해주었다.

일과의 지원

III. 활동 평가



영아들은 다양한 식재료를 탐색하며 여러 가지 방법으로 놀이를 즐기기 시작하였다. 교사는 식재료를 지원할 때 어떤 것으로 지원하면 좋을지에 대한 고민을 중점적으로 고려하였다. 교사가 매체에 대해 고민했던 부분은 1.안전성, 2.자연물, 3.지속가능성, 4.주도성이다. 이러한 부분을 고려하여 손쉽게 구할 수 있고 영아들에게 익숙한 밥의 재료인 쌀, 단단하고 잘 무르지 않아 보관기간이 긴 당근, 감자, 오이, 땅콩, 그리고 청굴을 선정하게 되었다. 이전에는 먹거리 재료를 지원할 경우, 영아들이 먹는 것에만 집중하게 되어 어디까지가 놀이인지, 교사가 개입해야 하는 시점은 어디까지인지, 그 한계를 설정하는 것이 고민되었다. 그래서 이번 놀이 지원에서는 재료를 처음 제공할 때 단계적으로 지원하기로 계획을 세웠다. 첫 번째는 소량의 재료만을 탐색하여 호기심 자극하기, 두 번째는 반복적인 상호작용 지원(예: 주황색이네?, 청굴은 새콤하다~), 세 번째는 개별적으로 탐색할 기회를 제공하는 것이다. 이 단계로 시도해보니 재료에 익숙함이 생겼고 점차 많은 양을 지원해주어도 영아들이 먹는 것에만 집중하지 않았고, 교사도 놀이 후 정리의 부담감이 줄어들었으며, 영아들의 놀이 속도를 여유롭고 천천히 할 수 있게 되었다. 예를 들어 오늘 당근 씻기를 한다면 한번 씻고 그만하는 것이 아닌, 반복적인 경험의 반응을 관찰하기, 탐색하기, 씻기, 맛보기, 썰기 등 점진적인 확장 놀이로 진행했다. 또한 며칠 지나더라도 똑같은 탐색을 원하면 허용하고 필요한 도구를 지원하는 것에 아끼지 않았다. 그러다 보니 놀이 후반부에는 영아 스스로 다른 놀잇감과 결합하여 놀이가 확장되는 모습을 관찰할 수 있었다.

단 것, 짠맛에 노출되기 시작하는 영아기에 식재료에 대한 탐색 놀이를 통해 재료에 대한 맛을 느끼고, 친숙해져 감을 관찰할 수 있었다. 특히 고소한 맛, 신맛, 새콤한 맛 등 이전에는 맛보지 못한 맛의 다양성을 놀이를 통해 경험할 수 있었으며, 급·간식 시간에 우리가 놀이한 재료를 찾아보고 맛보며 즐거운 식사 시간을 만들 수 있는 기회를 제공하였다고 평가한다.

놀이 안내 및 평가



놀이발자국 가정 안내



일일 놀이 평가



놀이 사례 기록



월1회 교사 놀이연구회

IV. 향후 프로그램 계획

영아들은 식재료를 이용한 놀이를 통해 유아들 못지않은 놀이의 유능감을 관찰할 수 있었다. 여러 가지 다양한 매체를 접목시켰더니 놀이가 점차 확장되는 것을 볼 수 있었다. 교사의 모델링으로 놀이가 진행되었던 모습에서 영아 주도적으로 놀이하는 방법을 찾고 즐거움을 경험하였다.

본 어린이집은 내년도 연간프로그램을 계획할 때 놀이 주제 속에 계절을 내포하고, 영아들의 흥미를 반영하여 식재료와 자연물로 범위를 좀 더 포괄적으로 설정하여, 자연물과 다양한 매체를 결합하였을 때 어떤 놀이로 전개되는지 살펴보고자 한다.

1

2023년 연간프로그램 계획

<p>만나서 반가워요!</p>	<p>✔️ 자원 씨앗, 상추, 진달래, 개나리, 식용 꽃, 썩, 달래, 냉이, 썰러리</p> <p>✔️ 교사의 기대 처음 만나는 3월, 어린이집에서 적응기를 가지며 어린이집에 긍정적인 마음을 갖고 즐겁게 생활한다. 봄에 만나는 자연물에 관심을 가지고 관찰하며 자유롭게 탐색을 즐긴다.</p>	<p>가을걷이</p>	<p>✔️ 자원 감, 배, 밤, 도토리, 땅콩, 호두, 보리, 쌀, 대추, 키, 물레방아, 절구, 핸드믹서, 밀가루</p> <p>✔️ 교사의 기대 가을이 되어 수확되는 다양한 곡식과 야채, 과일을 지원해주고 이를 탐색하는 과정에서 호기심을 증진 시키고 탐구력을 향상하여 놀이를 통한 영아들의 유능감을 발현시킨다.</p>
<p>빨간 과일야 모두 모여!</p>	<p>✔️ 자원 토마토, 수박, 딸기, 사과, 수영장, 뽕망치, 투명관, 지퍼백, 투명컵, 과일꼬지</p> <p>✔️ 교사의 기대 영아들에게 익숙한 과일을 오감을 통해 탐색하고 주방 도구를 이용하여 변형, 재창조하며 생각을 확장 시켜 나간다.</p>	<p>호호 따뜻한 겨울</p>	<p>✔️ 자원 팥, 굴, 고구마, 배추, 봄동, 시금치, 여러 가지 끈, 고리</p> <p>✔️ 교사의 기대 겨울철에 만나는 다양한 재료와 끈, 고리를 연결하여 놀이해보고 야채에 대한 거부감을 줄이고 편식하지 않는 식습관을 형성해본다.</p>

V. 참고문헌

유미림 인재천(2018). 영유아건강교육.

전문숙(2006). 식습관 지도를 위한 반성적 토의 수업이 유아의 식품기호도 및 식행동에 미치는 효과

경기북부우수보육프로그램(2020). 경기북부육아종합지원센터

경기북부우수보육프로그램 콘텐츠 공모전 자료집(2021). 경기도 어린이집 연합회

제4차 어린이집 표준보육과정 해설서.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

포천시
시립송우꿈나무어린이집

수 상	장려상
프로그램	노래에 놀이를 싣고 일상놀이 속으로 GO! GO! ~~
원 장	황남경
참여교사	이미경, 이해나, 이혜원

1. 서론

가. ‘노래에 놀이를 싣고 일상놀이속으로 GO! GO!’ 필요성 및 목적

2018년 어린이집 개원 후 영아반을 운영하면서 정서·신체 발달이 민감하고 빠른 영아들에게 성장에 도움이 될 수 있는 맞춤형 프로그램 개발의 필요성을 크게 느끼고 있었다.

하지만, 계획된 프로그램을 실행하면서 언어와 신체 발달이 아직은 미숙한 영아들이 교사의 설명을 이해하고 따라 하는 것이 쉽지 않았고, 당연히 교사도 지도에 어려움을 겪었다. 특히, 교사마다 지도 방법이 다른 것도 문제점으로 파악되었고, 아울러 한 반에 다수의 영아를 보육하고 있어 영아 개개인의 발달정도나 기질을 반영한 지도에는 분명 한계가 있었다.

이에 따라, 영아의 발달 정도에 맞는 특별한 교수법의 필요성을 느끼고 있었다. 그러던 중 이번 ‘일상생활을 놀이로 지도하기 공모전’을 계기로 영아의 발달 수준에 부합하는 교수법을 개발하고 체계적인 일상생활 지도 프로그램을 만들기로 결정하였다. 이러한 프로그램을 각 반별로 일관성 있는 교수법을 적용하여 영아의 일상생활 기술의 발달을 돕고, 아울러 교사의 일상생활 지도에 도움을 주고자 하였다.

일상생활지도 방법을 개발하기 위해, 교사들이 자발적으로 학습공동체를 결성한 후 논문 자료, 학술지 등 다양한 자료를 검색하고 포천시 육아종합지원센터 주관 ‘놀이학습공동체’ 교육 수강을 통해, 영아의 발달 정도와 기질을 프로그램에 어떻게 반영할지를 논의하고 연구했다.

그러던 중 ‘노래를 통한 지도 방법’이 영아의 발달 수준에 적합한 방법이라는 것으로 의견이 모아졌다. 노래를 이용한 지도 방법을 선택한 이유는 영아는 일상의 소리에 관심을 갖고 흥얼거리는 특성이 있어 리듬 있는 말이나 노래를 좋아하고 특별한 지도 없이도 잘 따라 할 수 있다.(임부연, 최남정, 2009.)는 연구결과를 토대로 ‘노래를 통한 일상생활 놀이’를 시작하게 되었다.

나. 이론적 배경

1. 일상 생활을 위한 기본 생활 습관 지도

사회적으로 평균적인 사람이 하루 동안 일상생활을 할 때 활동하는 정도를 일상 생활이라고 하며 영유아가 속한 사회에서 건강하고 안전한 일상생활을 위해 필요한 기본적인 지식, 기술, 태도와 같은 행동양식을 기본 생활 습관이라고 한다. 기본 생활은 인간이 사회적으로 생활하는데, 근본이 되는 행동 또는 활동을 말한다 (강현석, 황윤세, 2004). “습관”은 반복된 행위로 저절로 익혀지는 행동 방식이다(국립국어원, 2017). 표준보육과정에서의 “기본생활습관”은 “건강하고 안전한 일상생활을 위해 기본이 되는 행동양식”로 정의하였다 (보건복지부, 2017).

2. 노래 부르기 및 개사하기 활동

노래 부르는 유아가 노래의 가사와 가락을 이해하여 곡의 구조와 선율의 의미를 느껴 단순히 소리를 내는 것이 아닌 자신의 목소리를 이용해 음악의 의미를 만들어 가는 활동이다(이민정, 2002). 개사하기는 기존 노래의 가사를 영유아의 직·간접적인 경험과 일상생활에서의 흥미로운 소재를 선택해 노래 내용에 알맞은 어휘나, 노랫말 부분 또는 전체를 바꾸는 활동이다(배진나, 2005).

노래를 이용한 일상놀이 지도 프로그램에서의 개사한 노래 부르기 활동은 만 1~2세 영아들의 음악 특성을 고려하여 일상생활에서 경험한 일들을 바탕으로 기본생활습관 교육의 내용을 담고 있는 노랫말을 교사가 개사하여 노래 부르는 것으로 정의한다.

3. 놀이와 영아 발달과의 관계

놀이는 유아에게 있어서 생활의 전부라고 할 수 있을 만큼 자연스러운 활동이다. 또한 놀이는 유아의 모든 발달 영역에 자연스럽게 영향을 미친다. 즉, 놀이를 통해 유아는 자신과 주변 사람을 이해하게 되고, 의사소통하며, 사회화하고, 미래의 삶을 위한 유용한 기술을 습득하게 된다(김수영외,2007). 영아의 놀이는 바로 이러한 세상에 대한 이해를 돕기 위한 매우 적절한 좋은 수단이 될 수 있으며, 영아는 놀이를 통해 자발적 학습을 하고 있는 것이기 때문에 영아의 놀이 특성은 중요하다.

II. 본 론

가. 실시 기간 : 2022년 3월 ~ 2023 년 1월(11개월- 진행 중)

나. 활동 대상

반 명	연두반	분홍반	파랑반
연 령	만 2세	만2세	만0,1세 혼합반
인 원	5명	5명	2명

다. 진행 방법

교사들과 학부모님의 사전 조사를 통해 일상생활 지도의 필요성 및 방법에 대해 알아보고 “일상생활 놀이”를 주제로 활동 계획하기

1. 교사 지원

교사 학습공동체	놀이 학습공동체 교육 참여	가정과의 연계				
일상생활지도 사례 연구 일상생활지도 교사 회의 일상생활지도 계획 >적용할 노래 찾기 및 기사 일상생활지도 적용 활동 평가 및 평가 재 반영 영아 변화 측정 및 평가	놀이로 함께 배움 1회기 놀이로 함께 배움 2회기 놀이로 함께 배움 소모임 1회기 놀이로 함께 배움 소모임 2회기	일상생활 노래 공유 일상생활 활동내용 공유 부모재능기부 일상생활 교육 가정에서 실행 일상생활 평가 챌린지 참여				
			교사회의	학습공동체 활동		놀이로 배움-소모임
			놀이로 함께 배움 (1회기)	놀이로 함께 배움 (2회기)	놀이로 함께 배움(소모임 1회기)	놀이로 함께 배움(소모임 2회기)
포천시 육아종합지원센터 교사 놀이학습 공동체 교육 참여 (원장 및 대표교사 2명 참여)-10월 소모임3회 예정						

마. '노래에 놀이를 싣고 일상놀이 속으로 Go! GO!' 활동 주요내용

인사 놀이

1단계 | 탐색하기

- '배꼽 인사 송' 들어보기 및 따라 불러보기
- 인사에 관련된 동화 들어 보기
- 개별 영아들이 표현하는 반가움의 표시 몸짓언어 관찰하고 적용하기
- 나만의 인사법 만들고 소개하기

배꼽 인사 송 들어보기	나만의 인사법		동화책 읽어보기

2단계 | 이해하기

- '배꼽 인사 송' 불러보기
- '거만한 여우' 테이블 동화 들어보기
- 막대 인형을 이용해 인사하기 놀이하기

배꼽 인사 송 부르기	거만한 여우 테이블동화	막대 인형을 이용하여 인사하기 놀이	

3단계 | 실행하기


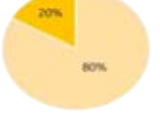


- '배꼽 인사 송에 맞춘 인사 패션쇼'를 통한 인사왕 뽑기
- 신체 표현으로 "나처럼 해봐요"를 '나처럼 인사해'로 개사하여 표현하기
- 일상생활 속에서 친구들과 어른들께 바르게 인사하기

인사 패션쇼 '인사왕'뽑기	노래 개사해 부르기	바르게 인사하기	

'노래에 놀이를 싣고' 일상 놀이 활동 대표 사례

인사 놀이			
활동명	인사해요	활동대상	만 1~2세
활동목표	고개를 움직이며 인사놀이를 해본다. 인사할 때 표정을 듣고 말소리로 따라 해본다.		
표준부유 과.....정	· 신체운동> 신체활동 즐기기> 대소근육을 조절한다. · 의사소통> 듣기와 말하기> 상대방의 이야기를 듣고 말한다.		
활동형태	소집단 및 개별	활동시간	자유놀이 영역 및 등,하원시
활동자료	음악cd, cd플레이어, 손가락 인형, 동화구연 녹음자료		
역.....부	<p><배꼽인사송> -가사 오른손 팔팔리 왼손도 팔팔리 배꼽인사 예쁘게 "안녕하세요" 우리 모두 웃으면서 인사해요 하하 웃으 하하 웃으 나는 인사왕 "배꼽인사 안녕하세요" "안녕하세요" "배꼽인사 안녕하세요" "안녕하세요"</p> <p><출처 : 핑크퐁 "배꼽인사 송"> 싣고 반복되는 가사와 리듬을 정어서서 영아들이 쉽게 따라할 수 있는 음악으로 찾아서 들려주었음.</p>		
활동방법	<p>부모 사전활동: 영아가 가정에서 인사하기에 대한 태도를 부모님의 사전 설문지를 통해 알아보고 어떤 문제점이 있는지 파악 후 교사 협의를 통해 목표를 설정하고 활동의 방향을 잡는다.</p> <p>① 등·하원, 자유놀이시 "인사송" 노래를 들어본다 -노래를 들으면서 반복되는 단어를 불러보며 자유롭게 몸을 움직여 인사를 해본다. -OO는 대꾸후후~ 구르면서 친구에게 반갑다고 인사를 하네~ -OO는 영아들을 흔들면서 인사를 하네요~"안녕" -교사가 들려주는 "기만한 여우 구연동화를 들어본다.</p> <p>② 목이 다친 여우가 고개를 숙이게 되지 OO에게 인사를 하네요. - 인사하는 여우 인형을 이용하여 말하기를 시도한다. -(줄을 당기지 고개를 숙이는 인형을 움직이며) "안녕하세요" - 영아들의 사진을 넣어 막대 인형으로 제공해주어 말하기를 시도한다. -OO가 고개를 숙이며 인사를 하네요. "안녕하세요" -아이들의 사진이 있는 막대인형을 이용해 움직이며 인사를 한다. -OO가 OO에게 다가가 인사를 하네요~ "반가워 안녕" ③ 노래를 들으며 막대 인형으로 자유롭게 인사를 하며 놀이해본다. 부모 사후 활동: 이 활동을 통해 영아의 인사하기 태도가 어떻게 변화되었는지 사후 설문지를 통해 알아본다.</p>		
가정과의 연계	-가정으로 부모님들께 안내 자료와 원에서 들려주는 음악을 듣고 활동한 영상 파일을 보내드리 등 하원시 영아들이 즐겁게 인사 경험할 수 있도록 안내드림.		
활동사진			
확장활동	<p><가정과의 연계 사전활동: 영아들이 선호하는 자신만의 인사법을 부모님께 안내하고 등원시 인사판에 만들어 주어 다양한 인사 놀이를 경험해볼 수 있도록 안내함></p> <p>1. 부모님이 보내주신 나만의 인사 사진을 인사판을 만들어 주어 다양한 인사법을 살펴보고 영아들이 자신 있게 표현할 수 있는 인사 경험을 해본다.</p>		
활동평기	<p>평소에 우리 아이들에게 자주 접근할 수 있는 인사하기이지만 개별적 성향에 따라 인사하는 것에 매우 거부하거나 인사를 하고 싶을때만 하는 경우가 있어 놀이를 통해 인사하는 즐거움을 느끼고 습관화할 수 있도록 했다. 특히 영아들에게는 노래를 통한 놀이 활동이 인사 활동하기에 더 근접하기 쉬운 관심을 가지고 탐색할 수 있었고 동화를 들려주어 흥미를 이끌어 준 후 가정과의 연계를 통해 영아가 반가움을 표현하는 방법을 파악하고 사진으로 만들어 인사판을 제공해주니 조금씩 흥미를 느끼고 몸으로 표현을 하며 인사하는 모습을 보였다. 탐색을 하면서도 노래를 부르며 인사하는 언어표현이 자연스럽게 이루어지고 주변이오들래도 마주치며 인사를 나누는 것에 영아들이 인사태도가 조금씩 바뀌어가게 변화된 모습을 보며 놀이를 통해 일상생활 활동이 인사를 왜 하는지에 대해 이해하고 재미를 느끼면서 자신감을 가지고 인사하는 영아들이 늘어난 것을 확인할 수 있었다.</p>		

4단계 | 평가하기

	<p>인사교육에 따른 태도 변화</p>  <p>●항상이었다 ●때때로 한다 ●항상되지 않았다</p>	<p>일상놀이 지도 효과</p>  <p>●효과가 있다 ●역전 효과가 있다 ●효과가 없다</p>	<p>아이의 인사습관</p>  <p>●할 수 있다 ●대부분 할 수 있다 ●하지 않는다</p>
	<p>인사 놀이 후 학부모님들의 사후 설문지 평가를 보면 인사 놀이 후 영아들이 조금 더 적극적으로 인사하려고 하는 태도로 변화하였다가 80% 이상 나왔고, 이러한 변화가 일상 생활 놀이 지도의 효과라고 생각하는 부모님들의 의견이 90% 이상 이었다. 또한 아이의 인사하는 습관이 인사를 스스로 할 수 있다가 사전조사 때는 50% 이하 였는데 인사 놀이 후 70%로 증가하였고 매번은 아니어도 가끔 인사를 하는 경우도 10%에서 20%로 증가하였다. 이러한 결과를 봤을 때 인사 놀이가 아이들의 인사에 대한 인식을 바꾸고 자연스럽게 반가움을 인사로 표현하는 긍정적인 효과가 있었다고 보인다. 아직도 인사를 하지 않는 10%의 아이들의 경우 꾸준한 인사 지도를 통해 인사를 잘 할 수 있도록 지도할 예정이다.</p>		

가정과의 연계

영아들 개별적으로 표현하는 반가움의 표시를 가정으로 알리고 인사의 궁극적인 목적은 반가움의 표시라는 안내문을 키즈 노트로 배부하였다. 이후 좀 더 사회화된 인사로 발전하면서 '배꼽 인사 송'과 인사놀이 활동 결과를 가정과 공유하여 가정에서도 노래 부르면서 인사를 해 볼 수 있도록 연계하였다.

			
부모님과 함께 나만의 인사해 보기	관찰된 나만의 인사 가정으로 안내	인사 패션쇼 및 배꼽 인사 송 공유	인사 놀이 활동 내용 가정과 공유

식사 놀이

1단계 | 탐색하기

- '골고루 송' 노래 들어보기 따라 불러보기
- '남남 식사 놀이' 동화책 읽어보기
- 음식 재료랑 친해져요.
(야채 스틱 모양 찍기, 식빵 얼굴 꾸미기)

			
골고루 송 들어보기	동화책 읽기	야채 탐색 및 모양 찍기	식빵 얼굴 꾸미기

2단계 | 이해하기

- 다양한 야채를 탐색해 본다.
- 텃밭 활동을 통해 야채를 직접 재배해 음식으로 만들어 먹어본다.
- '건강 숲돌이판'에 '놀이'를 통해 음식 공을 넣으며 골고루 먹는 것이 중요하다는 것을 인식한다.
- '동물 먹이 주기 활동'을 통해 먹는 것의 즐거움을 인식한다.

			
야채 탐색하기	건강 숲돌이판	텃밭 활동	야채를 먹여주기

3단계 | 실행하기




- 내가 좋아하는 모양과 색깔의 식사 방식에 맞는 놀이를 해본다.
- 튀긴 야채 칩을 간식으로 먹어보면서 야채 고유의 맛을 탐색해 본다.
- 엄마 음식 기부 뷔페 놀이

사전 설문을 통해 영아들이 먹기 힘들어하는 식재료를 파악한 후 먹기 힘든 식재료로 다양하게 조리한 요리를 가정에서 기부 받아 상차림하고 영아들이 선택하여 먹어본다.

- 여러 가지 야채들을 탐색하고 피클 만들기 활동을 해본 후 가정으로 가져가 먹어본다
- 나의 자리에 바르게 앉아서 골고루 송을 들으면서 골고루 먹어본다.

			
나만의 식사 방식	야채 칩 먹기	가정 음식 기부 '엄마표 뷔페 놀이'	
			
엄마표 뷔페 놀이	오이 피클 만들기	식판 사용놀이	즐겁게 식사하기

'노래에 놀이를 싣고' 일상 놀이 활동 대표사례

활동명	식사하기		
활동대상	만 1~2세		
활동목적	음식을 골고루 먹으며 건강한 생활을 경험한다. 식사시간에 식탁도구를 바르게 사용해서 음식을 골고루 먹어야 한다는 것을 안다.		
표준 목표	<ul style="list-style-type: none"> - 기본생활>건강하게 생활하기>음식에 관심을 가지고 즐겁게 먹는다. - 자연탐구>생활속에서 탐구하기>생활 도구에 관심을 가진다. 		
활동형태	초집단 및 개별	활동시간	
활동재료	음악cd, cd플레이어, 식판, 젓가락, 숟가락, 음식모형, 실제 과일과 야채, 전지	자유놀이 영역 및 점심식사	
역분	<p><골고루 송> -가사 "잘 먹었습니다 -"</p> <p>꼬꼬꼭 찜어찜어 꼬꼬꼭 골고루 꼬꼬꼭 찜어찜어 골고루 먹어요 (가장) 만식하여 언대요 골고루 먹어요 두절하여 언대요 골고루 먹어요 브로콜리 토마토(토마토) 양파 피망 겉은 껍 채사리에 얹어서 맛있게 먹어요 (오제) (골고루 골고루 골고루 먹어요)</p>	<p><송치 : 핑크퐁 "골고루 송"> 쉽고 반복되는 가사와 리듬을 장하여서 영아들이 쉽게 따라할 수 있는 음악으로 찾아서 들려주었음.</p>	
활동방법	<p>부모 사전활동: 영아기 가정에서 식사하기가 대한 태도를 부모님의 사전 설문지를 통해 알아 보고 어떤 문제점이 있는지 파악 후 교사 협의를 통해 목표를 설정하고 활동의 방향을 잡는다.</p> <p>① 골고루 된 식판과 식기 도구를 자유놀이시간에 제공해 주어 놀이를 경험하면서 식사 경험에 대해 이야기 나눈다. -어젯은 무엇일까요? 음식을 담을 수 있는 식판이구나, 음식을 먹을 수 있는 젓가락과 숟가락도 있네요. -OO는 여러 가지 야채도 식판에 담고 골고루 담았구나 -맛있는 음식을 먹어볼 경험어 있니? ② 관심을 보이는 영아와 놀이 시간과 점심시간에 골고루 송을 듣는다. -영아들이 골고루 송에 관심을 갖을 수 있도록 반복해서 노래를 들려준다. -노래가 익숙해지면 함께 따라 불러본다. ③ 실제 야채와 채소들도 제공해주어 식판에 음식을 담으며 놀이를 경험한다. -초록색 피망은 어떻게 생겼어요... 어떤 노래가 낱까? -OO는 어디 있지 여기? 노래를 개사하여 "야삭야삭 초록 피망 어디 있을까?" 노래를 불러주어 새로운 야채에 관심을 갖으며 이름을 알아보고 맛을 보며 탐색해본다. -OO식판에는 오이와 고기 게만도 넣었구나 -OO는 오이 스틱도 먹어 보았는 말까? 보니 어떤 노래가 들었나요? ④ 다양한 채소를 탐색한 후 자유롭게 도장을 찍어본다. ⑤ 식사 시간 노래 들으며 식사 시간을 가져본다. 부모 사후 활동: 이 활동을 통해 영아의 식사하기 태도가 어떻게 변화하였는지 사후 설문지를 통해 알아본다.</p>		
가정과의 연계	-가정으로 부모님들께 안내 자료를 앞에서 들려주는 음악을 듣고 활동한 영상 파일을 보내드리 식사시간에 가정에서도 영아들과 함께 불러보며 즐거운 식사시간을 경험할 수 있도록 안내드림.		
활동사진			
확장 활동	<p><가정과의 연계 사전활동: 영아들이 일상생활 식사하기에서 실제 맛있는 음식을 먹으며 즐거운 식사 경험 들을 수 있도록 가정에 아이들이 잘 먹는 음식을 안내해 부모님이 만들어 주신 뷔페 놀이를 안내함.></p> <p>1. 부모님이 만들어 주신 "야채로 만든 뷔페 음식"에 다양한 음식을 탐색하고 관심을 가진 영아는 스스로 도구를 이용해 음식을 식판에 담을 후 먹어본다. -다양한 음식을 시각, 촉각, 후각으로 탐색하여 맛있게 먹어본다.</p>		
활동평가	<p>일상 생활 속에서 자연스럽게 이루어지는 식사 하기 활동을 영아들이 쉽게 접근할 수 있도록 노래를 통한 활동을 하였더니 영아들이 관심을 가지며 새로운 재료에도 관심을 갖기 시작하였다. 어린이집 생활 및 가정 생활 속의 이루어지는 식사하기지만 새로운 재료, 음식에 영아들이 많이 낯설어하는 하여 식사하기를 거부하던 영아들도 종종 볼 수 있었다. 즐겁게 노래를 부르며 시각, 촉각, 미각, 후각 등 오감을 가지고 활동을 가져보니 식사 시간의 즐거움을 느끼고 놀이를 통해 식사예절 훈련도 자연스럽게 이루어질 수 있었다. 영아들이 노래를 통한 놀이를 통해 자주 경험하고 직접적으로 실행하여 음악과 놀이가 즐겁게 참여할 수 있었다.</p>		

4단계 | 평가하기

	<p>영아의 식습관</p>	<p>영아의 식사 태도</p>	<p>식사교육에 따른 태도변화</p>
<p>식사 놀이 사후 설문지</p>	<p>식사 놀이 활동 이후에 영아의 식습관은 편식을 하는 영아가 사전 조사 때에는 60%였는데 50%로 10% 감소하였고 편식을 하지 않는 영아들은 사전조사 10%에서 25%로 증가하였다. 편식의 경우 단시간 내에 개선되어 지지 않는 것을 고려할 때 앞으로도 지속적인 식사 놀이가 진행되어야 할 것으로 보인다.</p> <p>영아들의 식사 태도의 경우에는 사전 조사 때에는 바르게 앉아서 먹는 영아들의 경우 30%에서 60%로 증가하였고 때때로 앉아서 먹는 경우는 60%에서 30%로 변화하였는데 줄어든 30%는 바르게 앉아서 먹는 쪽으로 바뀌어 식사 놀이 이후에 식사 태도가 많이 좋아졌음을 알 수 있었다. 식사 교육에 대한 긍정적인 영향에 대해서는 90% 이상의 부모님들께서 인정하여 식사 놀이가 식생활 개선에 효과적이었던 것으로 생각된다.</p>		

가정과의 연계

식사 놀이에서 부를 '골고루 송' 노래를 가정과 연계하여 가정에서도 관심을 갖고 노래를 불러볼 수 있게 한다. 영아들 개별적인 음식 선호도를 관찰하여 가정과 함께 공유한다. 아울러 싫어하는 음식 재료들을 선호하는 다양한 조리법으로 조리하여 먹게 하면 더 잘 먹을 수 있다는 것을 알리고 '엄마표 요리'을 가정으로부터 신청 받는다. 미리 '엄마 음식 기부 뷔페 놀이'를 공지하고 '엄마표 요리'를 응원할 때 받아 상차림한 후 아이들이 선택하여 먹을 수 있도록 뷔페 놀이를 실행한다.

요리활동으로 야채들을 영아들이 직접 피클로 만들어보고 가정과 연계하여 가정에서 아이들과 맛보는 기회를 가진다.

<p>골고루 송 안내하기</p>	<p>'음식 기부 뷔페 놀이'</p>		<p>야채 피클 만들기</p>



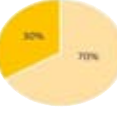
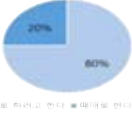
손씻기 & 양치 놀이

1단계 | 탐색하기

- '손 씻기 송', '치카 송' 노래 들어보기 따라 불러보기 및 관련 동화 읽어보기

<p>손 씻기 송 들어보기</p>	<p>동화책 읽어보기</p>	<p>치카 송 들어보기</p>	<p>동화책 읽어보기</p>

4단계 | 평가하기

	<p>성결교육에 따른 태도 변화</p>  <p>● 향상되었다 ● 해로운 없다 ● 향상되지 않았다</p>	<p>활동 후 손 씻기 태도</p>  <p>● 스스로 하려고 한다 ● 해로운 없다 ● 하지 않는다</p>	<p>활동 후 양치하기 태도</p>  <p>● 스스로 하려고 한다 ● 해로운 없다 ● 하지 않는다</p>
<p>손씻기 & 양치놀이 사후설문지</p>	<p>손 씻기와 양치 놀이의 경우 매번 영아 스스로 하려고 한다가 60%이고 매번은 아니지만 참여하려고 한다가 40%로 100%의 영아들이 손 씻기 & 양치질하기에 대한 태도가 긍정적으로 바뀐 것으로 보인다.</p> <p>손 씻기 활동의 경우 사전 조사에서 스스로 하는 경우가 60%였는데 활동 후에는 70%로 10% 향상되었음을 알 수 있었다. 양치질하기의 경우 사전 활동에서 스스로 하려고 하는 경우가 60%였는데 활동 후에는 80%로 증가하였고 가끔씩 하려고 하는 경우는 30%에서 20%로 감소하였는데 이 경우 스스로 하려고 하는 경우로 긍정적으로 바뀐 것으로 보이며 사전 조사에서 전혀 하지 않으려고 하는 영아 10%의 경우에도 스스로 적극적으로 참여하는 것으로 바뀐 것을 알 수 있었다. 이 결과로 보아 손 씻기 & 양치질하기 활동의 경우 실제 영아들의 태도와 습관에 긍정적인 영향을 미친 것으로 생각된다</p>		

가정과의 연계

음악을 전공하신 부모님의 재능기부를 받아 아이들이 즐겁게 노래를 부를 수 있도록 치카 송을 작사 작곡하고 노래로 녹음한다. 키즈노트를 통해 가정으로 '치카 송'과 '손 씻기 송'을 안내하여 가정에서도 적용할 수 있도록 한다.

올바른 손 씻기 및 양치하기 미션을 통해 바르게 양치하고 손 씻는 가정으로 건강 칫솔과 영아용 치약, 손 세정제를 배부하여 가정에서도 바르게 지도할 수 있도록 독려한다.

실제 어린이집에서 활동한 손씻기 송을 부르면서 손을 닦는 방법과 치카 송을 부르면서 양치하는 방법을 동영상으로 제작하여 가정 배부하고 가정에서도 같은 방법으로 손 씻기 & 양치 지도를 해볼 수 있도록 한다.

			
<p>부모 재능기부로 제작한 '치카 송' 악보 및 음원</p>	<p>활동 노래 부모 안내 손세정제 및 칫솔 배부</p>	<p>'치카 송'과 양치하는 방법 동영상 가정 연계</p>	<p>'손 씻기 송'과 손 씻는 방법 동영상 가정 연계</p>

배변 놀이

1단계 | 탐색하기

- "작은 별" 노래를 들어본다.
- 배변 훈련에 관련된 동화책을 읽어본다.
- 노래를 배변 놀이에 맞춰 '똥맞이 송'으로 개사하여본다.

작은 별 노래 들어보기	개사하기	동화책 읽기	

2단계 | 이해하기

- 개사한 '똥맛이송'을 부르면서 변기 교구를 배변활동을 놀이로 경험한다.
- 점토를 이용해 '나만의 똥'만들기 활동을 해본다.
- 말랑말랑 똥 놀이를 통해 배변 활동에 대한 긍정적인 인식을 높인다.
- 신체 활동으로 똥 촉감 판 알아보기 활동을 해본다.

변기 놀이	똥 만들기	말랑말랑 똥 놀이	똥 촉감 판 알아보기

3단계 | 실행하기

- 실제 변기에서 '똥맛이송'을 부르면서 대소변 보기를 시도해 본다.
- '누가 내 머리에 똥 썼어?' 동화 내용에 맞춰 동극 놀이를 해본다.
- 배변 의사를 표현할 수 있는 '배변 팻말'을 이용해 배변해 본다.
- 기저귀 파티를 통해 대소변 가리기에 대한 자신감과 성취감을 느껴본다.

노래 부르면서 배변놀이	동극 놀이	기저귀 파티	

'노래에 놀이를 신고' 일상 놀이 활동 대표사례

배변 놀이			
활동명	활동의 노래	활동대상	연 1~2세
활동 목표	동화책과 보며 이야기하며 관심과 호기 노래로 불러준다. 노래로 불러보며 언어의 기본생활습관형성에 도움을 줄 수 있다.		
활동 목적	· (동화책읽기) 언어적 표현하기, 리듬 있는 소리로 반응하기 · 기본생활습관(건강하게 생활하기), 건강한 일상생활하기		
활동 방법	스프링 및 개편	활동 시간	놀이 활동 및 개편 희망실 적
활동 재료	동화책이 만든 봄'들로, 기사한 그림자료		
개요	<p>배변놀이 위한 봄</p> <p>활동의 노래(동화책이 만든 봄)상징 봄의, 봄의, 나만의 기사에서 나만의 세상나 봄 봄의 봄 어린 봄을 만났나요? 봄의, 봄의, 나만의 기사, 기사 나만의</p>		
활동 방법	<p>부모 사전활동(언어가 가정에서 배변에 대한 태도를 부모님의 사전 설문지를 통해 알아보고 어떤 문제점이 있는지 확인 후 교사 참여로 통해 목표를 설정하고 활동의 방향을 잡는다.)</p> <p>① 동화책 읽기 보다는 언어의 표현을 살펴본다. · ○○의, 동화책을 보고 읽어주세요! · 동화 제목은 '내가 만든 봄'이야. · (동화 표지를 본다) 친구가 무엇을 하고 있나요? ② 동화책 읽고 내용에 대해 상호작용한다. · ○○의, 이야기는 어디에서 볼 놀이해요? · 우리 가족은 어디에서 볼 놀이해요? · 우리집은 어디에서 볼 놀이해요? ③ 동화 속에 나오는 동물로 변해해서 불러보며 읽어 본다. ④ 동화(책)가 나오면 노래를 부르거나 해준다. · 동화(책) 나오면 내가 노래해요? · 책에 읽어 책 읽어주세요? ⑤ 영아가 "동화책고, 읽어주세요", "읽어주고 읽어주세요" 그림으로 표현하여 자신의 의사를 표현할 수 있도록 해준다. · 동화가 바뀌면 책이름 등 모양, 방향을 통해 자신의 의사를 스스로 표현해보도록. 부모 사전 활동이 활동과 함께 언어의 배변 태도가 어떻게 변화되었는지 사전 설문지를 통해 알아 본다.</p>		
가정에서의 연계	<p>· 가짜와 진짜를 구별하기 위한 언어들은 부모님과 협의하여 놀이를 통해 가짜와 진짜를 자연스럽게 할 수 있도록 해준다. · 동화책의 노래로 가정으로 해오도록 함에 유의할 수 있도록 해준다.</p>		
활동 사진			
백상 활동	언어가 있어 이야기하는 놀이를 해보며 다른 언어 관련 책들에도 관심을 보이고 특히 "같이읽기" 책을 읽고 언어놀이 책이 좋아하며 책을 좋아하는 모습을 보여줌...		
활동 평가	만1세 ~2세 영아들이 발달적 특징상 가짜귀 매기에 적절한 시기라서 부모님들이 매우 적극적으로 어떤 어질과 연계하여 활동이 잘 이루어졌다. 실제 두 달에 가까운 배변에 관련한 일상생활 활동을 통해 가짜귀를 만1세-2세 영아들 중 2명을 제외한 모든 영아가 대소변 가리기를 완료하였고 남은 2명의 영아들도 배변 활동에 흥미를 보이며 대소변 가리기 활동을 진행하고 있다. 영아가 스토레스 없이 배변에 관심을 갖고 스스로 대소변 가리기를 할 수 있도록 노래를 이용하여 활동하였더니 교사들과 부모와 영아가 모두 즐겁게 활동 할 수 있었다. 그 외에 다른 방법도 의논하여 다양하게 활동을 시도하여 대소변 가리기를 완료하는 좋은 결과를 낼 수 있었다. 영아들은 가짜귀 매기라는 발달의 큰 과업을 이루면서 스스로 자신감과 성취감을 얻으며 성숙한 모습을 보였다. 조금 아쉬웠던 것은 배변은 영아의 발달단계에 따라 크게 격차가 벌어져 있어 준비가 되지 않은 영아들은 활동중 대소변 가리기를 완료하지 못했고 뒷방이 가짜귀 경우 가짜귀와 연계가 잘 되지 않아 아쉬웠다...		

4단계 | 평가하기

배변 놀이 사후 조사지	배변 의사 표현 여부	가정에서의 배변훈련 실행 여부	활동 후 배변훈련 상황
배변 놀이 사후 조사지	<p>● 표현한다 ● 표현하지 않는다</p>	<p>● 수행하고 있다 ● 가공하고 있다 ● 하지 않는다</p>	<p>● 배변훈련 완료 ● 배변훈련 진행 중 ● 배변훈련 미시행</p>
	<p>배변 놀이 이후 100%의 영아들이 배변 의사를 표현하는 것으로 나타났는데 80%의 영아들이 용변을 보기 전 항상 배변 의사를 표현하였고 나머지 20%의 영아들도 매번은 아니지만 자주 배변 의사를 표현하는 것을 볼 수 있었다. 사전 조사에서는 90%의 가정에서만 배변 훈련을 시도하고 있었는데 배변놀이 후 10% 증가하여 모든 가정에서 배변 훈련을 실행하고 있었다. 가정에서의 배변 훈련은 배변놀이 후 10명의 영아가 배변훈련을 완료하여 남은 10%의 영아들만 가정에서 지도하고 있었다.</p> <p>배변 훈련 완료한 경우 사전 조사에서 70% 영아가 배변 훈련이 가끔 실수는 있지만 완료되었다고 작성하였고, 배변 훈련 중인 영아가 30%로 나타났다. 사후 설문지에서는 배변 놀이 후 배변 훈련이 미완료된 영아가 10%로 줄어들었음을 알 수 있었다. 또한 평가 설문지를 받은 이후에도 지속적으로 배변 놀이를 통해 지도하고 있어 배변 훈련이 미완료된 영아들도 거부감없이 배변 훈련 마무리 단계에 있다. 이런 결과를 바탕으로 배변 놀이가 배변 훈련에 긍정적인 영향을 미쳤다고 생각된다.</p>		

가정과 연계

개사한 '똥맛이 송'을 키즈노트를 통해 가정과 연계하여 가정에서 배변 지도 시 활용해 하였고, 영아 개별적 특징에 맞춰 가정에서도 어린이집에서의 배변 지도와 같은 단계로 지도해 보도록 연계하고 부모와 배변 지도 상담을 통해 진행 단계를 확인한다.

배변 훈련이 완료된 영아들은 기저귀 파티하면서 같이 축하해주면서 성취감을 느껴보도록 하고 가정에 활동 동영상은 배부하여 배변 훈련과정을 공유한다.



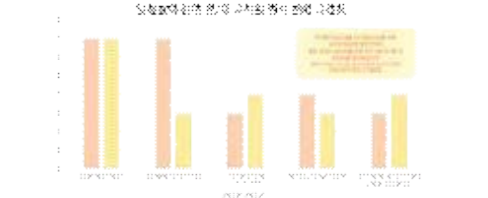
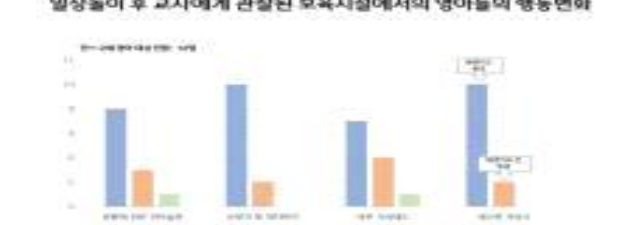
<p>똥맛이 노래</p> <p>똥아 똥아 나와라 어서어서 나와라 바나나 똥 토끼 똥 어떤 똥을 만날까? 똥아 똥아 나와라 어서 어서 나와라</p>			
<p>노래 안내 (동화 '내가 만든 똥' 삽입)</p>	<p>동극 활동 안내</p>	<p>기저귀 파티 안내</p>	

III. 활동 평가

1. 평가 방법

가) 설문지를 통한 평가

사전 사후 설문지를 통해 놀이를 통한 일상생활 교육에 대한 인식 변화 및 영아 행동 변화에 따른 효과성을 비교하여 평가한다.

		
<p>일상 놀이 활동을 하기 전부터 교사들은 일상 생활지도에 대한 중요성을 인식하고 있어 교사들의 중요성에 대한 인식 변화는 차이가 없었다. 특히 교사들은 영아들의 특성상 자연스럽게 흥미를 가지고 참여할 수 있는 노래와 놀이를 통해 이루어지는 것이 효과적일 수 있다는 것에 대해 공감하고 있었는데 활동을 진행하면서 노래와 놀이를 통한 지도 효과가 사전에 생각했던 것보다 높다는 것으로 인식 변화가 일어났다.</p> <p>일상 놀이 활동을 계획하는 과정에서는 자료를 통해 프로그램 연구하는 방법도 중요하지만 자료와 프로그램 실행을 바탕으로 교사들의 경험을 나누고 반성적인 사고를 하면서 프로그램을 수정 보완해 나가는 과정이 더 중요하다는 인식을 하게 되어 교사들 간에 소통과 협력을 바탕으로 한 학습 공동체의 필요성을 인식하게 되었다.</p> <p>또한 일상생활지도를 노래와 놀이로 하면서 실제로 영아들의 일상 활동 기술이 향상되어 교사들이 영아들을 지도하는 보육활동이 수월하게 진행될 수 있었고 영아들의 발달에도 긍정적 영향을 미쳤다고 평가했다.</p>		
<p>일상놀이 후 교사에게 관찰된 보육시설에서의 영아들의 행동변화</p> 	<p>교사들이 일상 놀이 활동을 진행하면서 관찰한 결과 사후 조사에서 노래를 통한 일상 놀이가 영아들의 일상 생활 기술에 미치는 영향에 대해 전반적으로 긍정적인 영향을 미쳤다고 평가했다.</p>	
<p>인사 놀이의 경우 참여 영아 12명 중 11명의 영아들이 자발적인 인사가 이뤄졌고, 그중 8명의 영아는 항상 밝은 표정으로 스스로 인사하는 모습을 보였다. 아직 스스로 인사하는 습관이 형성되지 않은 1명의 영아도 활동이 꾸준히 인사 놀이지도를 진행한 결과 이제는 상황에 맞게 스스로 인사하는 습관이 조금씩 길러지고 있다.</p> <p>손 씻기와 양치하기 활동도 영아들이다 보니 활동 방법을 익히는 것과 양치하는 시간과 손씻는 시간을 참는 것을 어려워하던</p>		

자연스럽게 유도하여 일상생활 지도를 긍정적으로 수용하고 일상생활에 필요한 기술을 익힐 수 있을 것이라 생각된다. 첫째 인사 놀이 활동에서는 노래와 함께 인사 놀이를 하면서 자연스럽게 흥미를 갖게 될 수 있다. 인사가 상대방을 반기는 의미를 가지고 있다는 것을 알게 되어 자발적인 인사가 늘고 인사에 대한 인식이 긍정적으로 바뀔 수 있고 자연스럽게 사회화된 인사로 변화해 갈 수 있다.

둘째 식사 놀이에서는 노래를 통해 골고루 먹기를 흥미를 가지고 행동으로 구체화하여 먹기 싫은 음식이라도 조금씩 먹어볼 수 있도록 유도하여 친숙해 질 수 있는 기회를 줄 수 있다.

음식먹는 태도의 경우 처음에는 놀이를 방식놀이를 인식하면서 재미를 느끼고 스스로 선택한 방식에 앉아서 움직이지 않고 먹다가 횡수와 지속시간을 긍정적인 피드백과 함께 조절하면 하면 자연스럽게 바른 식사 태도를 지도할 수 있다.

셋째, 손 씻기와 양치 놀이의 경우 노래를 부르면서 동시에 활동을 할 수 있어 가장 효과적으로 적용할 수 있다. 손 씻는 시간과 양치질하는 시간에 손 씻기 송이나 치카 송을 부르면서 손을 씻고 양치질을 하면서 노랫말을 반복해서 듣고 행동을 구체화하게 되어 효과적으로 지도할 수 있다.

넷째, 배변 놀이를 노래와 놀이로 진행하면 낮선 변기에서 대소변을 보는 것을 거부하는 영아들에게 호기심을 가지게 할 수 있다. 또한 대소변을 보는 시간 동안 부르는 노래를 통해 낯선 곳에서 하는 대소변의 긴장감을 줄여줄 수 있을 것이라 생각된다.

Ⅳ. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

노래와 놀이를 통한 일상생활지도는 교직원과 부모님 모두 실제 일상생활 지도에 효과가 있는 것으로 평가되었다. 하지만 아직 일상생활 놀이지도가 진행 중이라 종합적인 평가를 하지 못했다는 제한점이 있다. 또한 아직은 일상 놀이에 흥미를 덜 보이는 영아들이 있어 지속적이고 꾸준한 지도가 필요하겠다. 23년도에는 일상 놀이 주제마다 필요한 기간이 다를 수 있다는 점을 반영하여 1년 동안 꾸준하게 편식지도와 같이 장기 계획이 필요한 활동과 배변 지도와 같이 배변 훈련이 필요한 연령에 맞춰 단기간에 활동할 수 있는 계획을 구별하여 활동기간에 적용하여야 하겠다. 또한 가정과 연계의 중요성을 인식하여 부모의 참여를 높일 수 있도록 부모학습동아리와 같은 방법을 추가하여 가정과 연계를 강화할 예정이다. 올해 활동하지 못한 0세반 아이들도 참여할 수 있도록 노래를 통한 지도 이외에 좀 더 짧고 쉽게 익힐 수 있도록 리듬말놀이 활동을 추가하여 계획할 예정이다.

이 프로그램을 유아반이 있는 어린이집에서 적용할 때에는 인사 놀이의 경우 우선 사회화된 놀이를 먼저 경험하고 확장 활동으로 창의적인 나만의 인사법을 발견하도록 순서를 바꾸어 진행거나, 배변 활동의 경우 배변 훈련이 아닌 배변 후 뒤처리하는 방법을 놀이로 응용하여 지도하여도 좋을 것이다.

Ⅴ. 참고 문헌

- 구자미(2016). 개사한 노래 부르기 활동이 만2세 영아의 기본생활 습관 형성에 미치는 영향. 아주대학교 대학원 석사 학위 논문.
- 박정옥(2009). 교수방법이 유아의 연령에 따라 유아의 기본생활습관에 미치는 영향. 대구카톨릭대학교 교육대학원 석사 학위 논문.
- 배진나(2005). 노랫말개사 활동이 유아의 어휘력과 창의성 향상에 미치는 영향. 계명대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 전경애(2013). 어머니와 만2세 영아 간의 생활동화 읽기에 대한 질적 탐구. 성신여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 이민정(2002). 음악활동에 대한 교사의 태도에 영향을 미치는 변인에 관한 연구. 미래유아교육학회지, 9(2), 159-187

강현석, 황윤세 (2004). 유치원의 기본생활교육 내용분석을 통한 교육과정- 114 -통합화 방안 탐구. 한국영유아보육학회지, 39, 39-67.

국립국어원 표준국어대사전 “습관”, <http://stdweb2.korean.go.kr/main.jsp>.(2017. 3. 25).

김성균(1994). 유아음악: 교육의 실제. 서울: 현대 출판사.

보건복지부 (2013). 만 2세 영아를 위한 표준보육과정. 보건복지부.

보건복지부(2020). 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서. 보건복지부.

임부연,최남정(2009).유아교실에서 교사가 활용하는 ‘노래’의 의미탐색.미래유아교육지.16(4).335-360.

김수영,김수임,김현아,정정희(2007).놀이지도,서울:양서원.

전인옥,이숙희(1997). 유아음악교육. 서울: 한국방송통신대학교 출판부

전인옥,이숙희(2006). 유아음악교육. 서울: 한국방송통신대학교 출판부.

기무라,유이치(2017). 꾸벅 인사놀이. 웅진 주니어.

기무라,유이치(2017). 남남 식사놀이. 웅진 주니어.

기무라,유이치(2017). 쓱쓱 손씻기 놀이. 웅진 주니어

기무라,유이치(2017). 싹싹 이닦기 놀이. 웅진 주니어

기무라,유이치(2017). 끽끽 응가놀이. 웅진 주니어

베르너 홀츠바르트, 볼프 에를브루흐(2010). 누가 내머리에 똥쌌어?.사계절.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

고양시
시립숲내어린이집

수 상	장려상
프로그램	우리는! 어린이 푸드아티스트
원 장	윤혜정
참여교사	송하영, 정지민, 주연희, 홍용진

I. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

유아기는 다양한 식재료를 처음 접하는 시기이자 자기표현이 분명해지는 시기로 이 시기에는 개인의 음식에 대한 호불호가 분명해지고 기본적인 식습관이 형성된다. 이 시기에 형성된 식습관은 청소년기를 지나 성인기까지 유지될 가능성이 높고, 유아기에 올바른 식습관과 영양교육이 이루어지지 않으면 새로운 음식에 대한 거부감이 생기거나 특정 식재료에 대한 편견이 곧 편식으로 이어질 수 있다.

2019 개정누리과정에서 이야기하는 바와 같이 유아가 심신의 건강과 조화로운 발달을 이루기 위해, 또 이를 통해 바른 인성과 민주 시민의 기초를 형성하기 위해서는 유아의 신체·정서가 모두 건강하고 조화롭게 발달해야하고 이 조건을 형성하기 위해 유아는 반드시 균형잡힌 영양섭취가 이루어져야 한다.

다양한 식재료를 활용한 미술활동을 경험한 유아들이 비교집단의 유아들보다 편식 평균 점수가 의미있게 향상되었다는 논문을 바탕으로 명화를 이용한 영양교육이 유아기 바른 식습관 형성에 효과적인 방법이라는 것이 증명되었다.

<찰칵! 맛있는 명화>프로그램은 놀이중심을 기반으로 유아들의 다양한 영양소를 섭취할 수 있도록 식재료와 관련된 놀이를 명화와 연계하여 계획하였다. 교사의 안내가 필요한 놀이이나 아이들의 흥미가 지속될 수 있도록 월·주를 나누어 계획하지 않고 다양한 명화를 중심으로 계획을 수립하였으며, 유아들이 주도적으로 시작하여 전개되는 공동 놀이주제에 부합하는 프로그램을 진행하여 유아들이 놀이를 능동적으로 전개하고 주도함과 영양지식을 습득하고 올바른 식습관을 형성할 수 있다.

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

기본생활습관은 남과 더불어 사는 궁극적인 인간관계를 형성하는 기본적인 자질로서 인간의 행복이나 성공과 관련된 중요한 요인이 된다. 성장과 발달 속도가 빠르고 감수성이 예민한 유아기에 적절한 생활경험을 통해 기본생활습관이 형성될 때 비로소 자기 판단력과 의사결정 능력을 갖춘 민주 시민으로서의 인격체가 될 수 있다.

성장과 발육이 모든 면에서 가장 빠르게 이루어지는 영유아기의 영양 섭취는 유아기를 넘어 청소년기의 성장과 발육에도 영향을 주고, 영양의 불균형은 성인이 된 후의 건강과 지적능력까지 영향을 미친다. 영유아기의 영양은 인간의 총체적 발달에 영향을 주기 때문에 건강한 삶을 유지하기 위해 매우 중요하다.

2019년 이루어진 그림책을 활용한 영양교육 활동이 유아의 식습관과 영양지식에 미치는 효과를 알아본 실험(최차란/김현정)에서 영양교육 활동이 유아들의 식습관 전체와 위생 인식, 식사예절, 식사태도 등 식습관 하위요소에서 긍정적인 영향을 주었다고 밝혔다.

유아기 가장 심각한 영양 문제로 꼽히는 편식은 아동들이 식품을 골고루 섭취하지 못하고 편중되게 하여 영양 섭취의 균형이 깨져 올바른 식습관 형성이 불가능해지고 신체적·심리적 건강상태에 악영향을 줄 수 있다. 이 시기의 올바른 식습관의 지도와 관심을 갖는 이유는 한창 성장할 청소년과 성인기까지 영향을 주게 되기 때문이며 올바른 식생활은 가능한 어려서부터 바르게 지도되어야 한다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

2022년 3월 ~ 2022년 8월

2) 활동대상

- 유아반(만3세~만5세)

재원생 중 유아반 원아를 대상으로 프로그램이 실시되었으며 학습공동체를 바탕으로 연령의 발달 차이를 고려하여 프로그램의 확장과 변화여부를 고려하여 운영하였다.

3) 프로그램 연간

작품	활동내용
<p>에바 알머슨 <활짝 핀 꽃></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동명 : 맛있는 꽃이 활짝 피었습니다 • 식재료 : 딸기, 바나나, 키위 등 과일과 적포도, 무순, 썩갓 - 영화를 감상하며 다양한 꽃에 대해 이야기 나눈다. - 과일과 채소를 이용하여 영화 속 꽃의 모양 표현해본다.
<p>레오나르도 다빈치 <모나리자> 몽크 <절규></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동명 : 표정 샌드위치 • 식재료 : 식빵, 양상추, 치즈, 오이, 메추리알, 파프리카 등 - 영화 속 인물의 표정을 보고 다양한 표정을 지어본다. - 빵 위에 여러 가지 채소와 과일을 이용하여 다양한 표정을 표현해 본다.
<p>주세페 아르침 볼도 <여름></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동명 : 과일로 표현하는 우리들의 '여름' • 식재료 : 블루베리, 무, 오이, 브로콜리, 방울토마토, 버섯 등 - 영화 속 과일과 채소를 보고 내가 좋아하는 과일과 채소는 어떤 것이 있는지 이야기 나눈다. - 다양한 과일과 채소를 탐색한 뒤, 친구(짜꿍)과 함께 서로의 얼굴을 꾸며보는 놀이로 영화를 재구성해 본다.
<p>빈센트 반 고흐 <해바라기></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동명 : 유부초밥 해바라기 • 식재료 : 유부, 당근, 오이, 맛살, 치즈, 깻잎, 카레가루 등 - 영화를 통해 해바라기의 생김새와 특징을 알아본다. - 여러 가지 재료를 손질하는 경험을 통해 식재료를 탐색하고, 손질한 재료를 이용하여 해바라기의 형태를 표현해 본다.
<p>그랜마 모지스 <생일 케이크></p> 	<ul style="list-style-type: none"> • 활동명 : 우리도 파티세 • 식재료 : 빵, 사과잼, 고구마, 샤인머스켓, 복숭아 등 과일류 - 영화를 감상하며 케이크에 대해 이야기 나눈다. - 여러 가지 과일과 재료를 맛보고 자신이 원하는 모양으로 나만의 생일케이크를 디자인한다.

4) 활동방법

유아들에게 올바른 영양지식을 습득하고 균형잡힌 식습관을 형성할 수 있도록 해주기 위해 <찰칵! 맛있는 영화>프로그램을 계획하여 놀이중심을 기반으로 유아들의 다양한 영양소를 섭취할 수 있도록 식재료와 관련된 놀이를 영화와 연계하여 실행한다. 유아들의 놀이흐름을 중심으로 교사는 유아의 배움에 필요한 지원 내용을 생각하고, 준비하며 다양한 식재료를 다양한 방식으로 탐색을 하고 영화를 감상하고 창의적이고 독창적인 방법으로 표현할 수 있도록 한다.

교사는 「놀이학습공동체」를 통해 다른 교사들과 놀이의 진행과정에 대해 꾸준히 이야기를 나누고, 유아들의 놀이를 관찰한 것을 기반으로한 지속적인 의견 나눔으로 보다 다양한 교수학습방법을 고안한다. 유아들은 놀이를 통해 스스로 배우는 유능한 존재라는 것을 인식하고 유아들이 영양지식과 올바른 식습관 형성의 중요성을 놀이를 통해 느낄 수 있도록 지원한다. 프로그램을 진행하며 유아가 여러 가지 식재료에 대한 거부감을 줄이고 동시에 새로운 접근방법으로 탐색할 수 있도록 하는 것을 중점에 둔다.

2. 프로그램 세부 활동 내용

학기초 유아들의 놀이배경

[음식점 놀이]

학기 초 유아들은 음식 교구로 자신이 먹고 싶은 음식을 만들어 상을 차린 후, 친구들과 맛있게 먹으며 역할극을 하는 놀이를 가장 익숙하게 즐기며 반복했다.

유아의 상차림과 요리놀이가 구체적으로 표현되어 나타날 수 있도록 메뉴판과 역할놀이 자료를 반별로 풍부하게 제공하였고, 연령별로 다양한 놀이가 전개되었다. 어린 연령일수록 상차림에 집중된 모습이었고, 만5세 유아들은 메뉴판을 보고 주문을 하고 주문한 음식과 같은 모형을 찾거나 만들어서 제공하는 등 구체적인 표현을 관찰할 수 있었다.

“우리 맛있는 음식 만들자.”
“엄마가 요리해줄게~”



“음.. 나는 피자 시켜야지~
여기 피자 하나 주세요!”

“여기 피자 나왔습니다~”



<교사의 지원>

유아들은 놀이를 하며 자연스럽게 매일의 식단에 관심을 갖기 시작하였다. 처음에는 식단을 알려주며 점심시간에 배식되는 음식을 함께 확인해보았고, 이후 유아들이 식단을 확인하는 것에 익숙해진 후에는 오늘의 식단을 그림 퀴즈, 색깔 퀴즈 등을 통해 유아에게 소개하여 유아들이 식재료와 음식의 특징에 관심을 가질 수 있도록 상호작용하였다.

익숙해진 후에는 유아들이 친구들에게 퀴즈를 내보기도 하였고, 유아가 원하는 식단은 무엇인지 구성해 볼 수 있도록 식판을 놀잇감으로 제공하여 놀이를 지원하였다.

놀이전개

[식단표 놀이]

유아들은 식판에 먹고 싶은 음식을 그려보며 자신만의 식단을 구성하였고, 인스턴트 음식을 비롯한 좋아하는 음식으로 식단을 구성하거나 평소 배식되는 것과 비슷하게 밥과 국을 그림으로 그려 식판을 채워보기도 하였다.



“00아, 여기는 국이고, 여기는 밥을 그려야지!



“나는 내가 좋아하는 것만 먹을래.



“나는 케이크만 먹을거야”
“진짜 밥도 이렇게 맛있는 것만 나왔으면 좋겠다~”

<교사의 지원>

유아들이 그리는 음식의 종류가 쉽게 접할 수 있는 인스턴트 혹은 밥과 국으로 한정되어 여러 종류의 음식을 떠올려 볼 수 있도록 어린이집 식단 사진과 음식 그림이 있는 잡지를 제공하였다. 놀이가 오래 지속되어 서로의 그림에 관심을 갖기 시작하였고 서로가 좋아하는 음식에 관심을 갖고 또래와 소통하는 경험을 제공하기 위해 서로가 그린 그림 맞추기 놀이를 제안하였다.



「식단표를 그리고 퀴즈를 맞춰보고 있다.」

음식 맞추기 퀴즈가 진행된 후 유아들은 서로가 좋아했던 음식에 대해 지속적으로 이야기하며 식사시간을 보다 즐겁게 느끼는 모습을 보였다. 식단에 대한 퀴즈 맞추기는 모든 유아가 참여할 수 있도록 이루어졌으며 퀴즈를 내기 위해 유아들은 배식되는 음식의 색과 모양뿐만 아니라 식재료와 영양성분에도 관심을 갖게 되었다.

유아들이 새로운 영양지식을 서로 소통하는 것으로 습득하게 되었으며, 좋아하는 음식과 싫어하는 음식 중 몸에 좋은 음식과 나쁜 음식은 어떤 것이 있는지도 구분해 볼 수 있었다.

여러 가지 식재료를 이용해 계절을 상징하는 꽃 표현하기

- **활동명**<유부초밥 해바라기>
- **작품명**<빈센트반 고흐 '해바라기'>



활동목표

- 식재료를 활용하여 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.
- 다양한 식재료로 꽃을 표현하는 놀이에 즐겁게 참여한다.

활동재료

- 카레가루, 해바라기씨 초콜릿, 오이, 깻잎, 당근, 맛살, 치즈, 유부초밥

①

교사가 미리 준비해둔
카레 밥을 탐색하고 맛보며
이야기 나눈다.
“밥이 왜 노란색이에요?”
“이거 냄새맡으면
카레 냄새가 나요!”



②

요리 재료를 잘라보며
탐색했어요.
“당근 자르면 그림있어.”
“이거 모양으로 해봐!”

③

카레 밥과 잘게 썬
재료들을 섞었어요.
“우와~ 색 예쁘다.”
“이거 카레밥이랑
똑같은 맛일지 궁금해”



④

잘 섞은 재료를
유부 안에
넣어보았어요.

⑤

유아가 만든 유부초밥을 모아
해바라기 모양을 만들었어요.
남은 재료로 해바라기를 꾸밀 수 있는
방법을 이야기 나누고, 남은 채소들로
꽃과 곤충들도 표현해 보았어요.



⑥

유부초밥으로 만든 해바라기 작품을 감상한 뒤,
유부초밥을 맛있게 먹었어요.
“너는 여기 야채 넣었다고 안 먹는다고 그랬잖아.”
“근데 내가 작게 잘라서 괜찮아! 나 먹을 수 있어.”



활동평가

- 재료(오이, 당근 등)를 스스로 잘게 썰어 넣어보며 편식하는 아이들도 친구들과 함께 맛보기를 시도하였으며 유부의 식감을 거부하는 유아도 스스로 넣는 유부초밥을 먹어 보았음.
- 남은 재료들로 해바라기 꽃과 곤충들을 꾸며보며 미적 아름다움을 느낄 수 있었고, 채소에 대한 부정적인 인식을 해소할 수 있는 기회가 되었음.

놀이전개2

[놀이확장-텃밭에 채소 모종 심기]

식판 구성하기 놀이 후 아이들은 채소의 종류가 다양하다는 것에 관심을 갖고 탐색하였다. 채소와 관련된 그림책과 과학책을 제공해주자 흥미는 채소가 자라는 과정으로 이어졌다.



“채소가 진짜 자라면 귀여울 것 같지?”

“선생님! 우리도 아기채소 심어보지요!”



“그럼 우리 책에서 찾아보자!”

아이들이 심고싶은 채소 목록을 함께 정하고 모종을 텃밭과 화분에 직접 심어보았다.



「텃밭과 화분에 채소 모종을 심는 모습」



<수확한 오이>

놀이연계

[샌드위치 가게 놀이]

화분에 심은 채소가 자라서 어린이집 앞을 오가며 다른 연령의 유아들도 채소가 자라는 모습을 관찰하고 자란 후 직접 따먹는 경험을 할 수 있었다. 유아반 교사들은 학습공동체 논의를 통해 사전에 계획했던 프로그램 중 <표정 샌드위치> 프로그램을 텃밭에서 자란 채소 수확과 연계하여 진행하기로 하였다. 사전 활동으로 요리사 놀이자료와 함께 샌드위치 모형을 제공해주었고, 유아들은 놀이하던 가게놀이에 새롭게 샌드위치 가게가 생겼다며 놀이를 전개하였다.



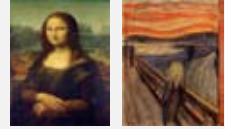
“너는 왜 샌드위치에 무슨 빵만 있어?”
“나는 빵만 좋아해. 야채는 싫어.”

“채소랑 고기도 먹어야지
몸이 힘이 나는 거겠어. 너도 넣어봐.”



텃밭에서 수확한 채소로 표정 샌드위치 만들기

- **활동명**<표정 샌드위치>
- **작품명**<레오나르도 다빈치 ‘모나리자’, 몽크 ‘절규’>



- 활동목표**
- 식재료를 활용한 푸드 아트를 통해 자신의 생각을 창의적으로 표현할 수 있다.
 - 다양한 식재료와 도구를 이용하여 얼굴 표정 샌드위치를 만든다.
 - 여러 가지 식재료를 탐색하고 표현하는 과정에 즐거움을 느낀다.

- 활동재료**
- 샌드위치 빵, 치즈, 케찹, 마요네즈, 오이, 양상추, 메추리알, 바나나, 파프리카, 방울토마토, 슬라이스햄



①
텃밭에서 수확한 채소를 탐색하며 이름, 맛과 색, 생김새 등에 대해 이야기 나눈다.



②
빵칼을 이용하여 재료를 잘라보며, 단면을 관찰한다.



③
재료를 이용하여 다양한 표정을 표현해본다.

“나는 얼굴 만드는게 재미있어서 웃고 있어요~!”



④
유아들이 만든 표정 샌드위치를 모아, 어떤 표정을 만들지 이야기 나눈다.



⑤
유아가 만든 표정 샌드위치를 감상&평가하는 시간을 갖는다.

활동평가

- 유아가 직접 심고 수확한 채소들을 재료로 요리활동을 경험함으로써 다양한 채소를 재료로 사용하여 요리활동을 하는 모습을 볼 수 있었음. 수확한 채소 이외에도 여러 색의 채소를 제공하여 유아가 얼굴 꾸미기에 적극적으로 활용함.
- 평소 식사시간에 야채를 먹지 않던 유아들도 직접 기른 오이라고 표현하며 오이를 재료로 사용하는 모습을 보였으며, 남은 재료들을 활용할 수 있는 방법에 대해 이야기 나누고, 달팽이 먹이 주기로 확장이 이루어짐.
- 작품을 공유하여 감상하는 시간을 가지며, 유아가 사용하지 않은 재료를 다른 친구들은 어떻게 활용 했는지, 어떤 맛이 났는지 간접적으로 체험할 수 있었음.

새로운 놀이

[시장 놀이]

바깥놀이 중 마트가 보이자 유아들이 바깥에 보이는 과일을 이야기하며 함께 들어가보고 싶다고 이야기한다. 이를 후, 지역사회연계 활동을 계획하여 마트에 방문했을 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기를 나누고 구입할 품목을 미리 정하여 마트에 방문한다.



「유아들과 함께 마트를 방문한 사진」

이후 유아들의 관심은 음식점과 마트 놀이로 집중되었고, 유아들은 미술재료를 이용하여 음식만들기 놀이에 흥미를 보이거나 장을 보고 온 후 요리를 하는 모습을 극놀이로 표현하였다.



“근데 우리 교실에는
과자랑 아이스크림이
없네. 내가 만들게”



“햄버거 먹으세요~
감자튀김 있습니다~”

“엄마랑 아빠가 피자
가게에 가서
고구마 피자를 샀대.”



“간판도 붙이자!
내가 여기에 그려서
붙여줄게.”



<교사의 지원>

유아들과 함께 마트에 갔던 사진을 보며 어떤 물건을 파는지, 어떻게 분류되어 있었는지 이야기 나눈다. 유아들의 흥미가 지속되고 확장될 수 있도록 교실의 교구장과 책상을 재구성하여 놀이를 지원한다. (공간의 변화/교실 내 공간 재구성)



“물건 사세요~”



“저는 이걸로 주세요~”



“여기는 음료수도 있습니다~”

「교구장과 책상으로 교실의 공간을 재구성하고 유희실로 놀이 공간의 확장이 이루어짐」

계절관련 현장체험학습 - 놀이연계

[건강쥬스 가게 놀이]

제철과일을 알고 과일을 직접 수확하는 경험을 하기 위해 계절관련 체험학습으로 체리농장에 다녀왔다. 평소 과일을 작 먹지 않던 유아도 나무에 달린 체리를 직접 따서 먹는 체험에 흥미를 보이며 적극적으로 참여했다. 체험활동 후 유아들의 흥미는 과일에 집중되었고 교구장에 과일을 올려놓고 과일따기 모습을 표현하거나 점토로 여러 가지 과일을 만들어보고 과일 모형을 바구니에 가득 담아 과일바구니를 들고 소풍을 가는 등의 역할놀이가 관찰되었다.



「체리농장 체험 사진」

<놀이 속 배움>

덧밭과 체리농장 체험을 직접 경험하며 제철 식재료에 대해 이야기하며 새로운 영양지식을 습득하게 되었고, 면역력을 높이고 몸의 피로를 없애주는 과일의 대표적인 영양성분인 비타민의 효능에 대해 알게 되었다.



한 유아가 투명한 컵에 작은 과일모형을 담아 과일쥬스를 만들기 시작한다. 처음에는 다른 유아들의 관심이 적었으나 친구들에게 과일쥬스를 선물이라고 건네며 놀이하기를 반복하자 5-6명의 유아가 모여 쥬스가게 극놀이를 시작하였다.



“네! 이건 몸에 아주 좋은 주스라서 어린이들에게 공짜입니다!”



“어른도 비타민을 많이 먹어야해!”
“과일에는 비타민이 많아! 우리 이거 알지!”

“이거 쥬스 공짜인가요~?”



“저도 쥬스가 먹고싶어요!”(교사)



놀이에 참여한 교사는 "고마워요~ 비타민을 잘 먹어야 면역력이 높아져서 감기에 걸리지 않는군요!"라고 언어로 아이들의 이야기를 다시 한 번 정리해주었다. 유아들은 몸에 좋은 과일과 채소의 이름으로 메뉴를 만들고, 건강 쥬스 가게 놀이를 하였다.

- **활동명**<맛있는 꽃이 활짝 피었습니다>
- **작품명**<에바 할머니 ‘활짝 핀 꽃’>



- 활동목표**
- 식재료를 활용해 자신의 생각을 창의적으로 표현해본다.
 - 과일과 채소를 탐색하며, 다양한 식재료를 맛보는 경험을 한다.

- 활동재료**
- 딸기, 바나나, 키위, 오렌지, 적포도, 방울토마토, 무순, 미나리or썩갓
 - 식탁비닐, 위생장갑, 명화 그림자료

①
재료를 탐색하며
재료의 이름, 맛, 색, 생김새
등에 대해 이야기 나눈다.



“나 이거 오렌지
좋아해요!”
“빨간색도 있고, 주황색,
노란색, 초록색도 있네~”
“무순은 좀 맵다!”



②
빵칼로
과일/채소를
잘라보며, 단면을
관찰해 보았어요.



③
재료를 이용하여
꽃을 표현해
보았어요.



④ 작품을 공유하여 감상하며, 꽃의 이름과 맛 등에 대해 평가하는 시간을 가졌어요.

활동평가

- 교실에 명화를 게시하여 명화에 대한 자유로운 해석이 충분히 이루어진 뒤, 유아와 함께 재료와 방법을 결정해 봄으로써 유아들이 흥미를 가지고 적극적으로 참여함.
- 바나나 꽃, 딸기꽃 등 과일 꽃, 여러 과일을 잘라 표현한 꽃, 과일 채소 악세서리 등 다양하고 창의적인 표현이 나타났음.
- 미디어 매체를 통해 작품을 공유하여 감상, 평가하며 자신의 작품을 언어적으로 표현해 보는 과정에서 언어능력 향상을 기대해 볼 수 있음.
- 다양한 색의 야채와 과일을 준비하여 다채로운 결과물이 완성되어 유아들의 만족도를 높일 수 있었으며, 평소 잘 먹지 않던 과일과 채소도 맛보는 모습을 보였음.

놀이학습공동체

유아의 영양식사와 올바른 식습관 형성을 놀이로 지도하기를 목적으로 학습공동체를 운영하였다. 교사들은 학습공동체에서 수립한 놀이의 지원계획을 반영하여 자신의 학급 유아의 놀이를 지원하고 그 결과를 다음 회기의 학습공동체에서 지원 내용을 평가하며 서로를 도울 수 있었다.

[영아반의 놀이]

색을 주제로 놀이하던 영아들의 관심이 색깔 과일로 확장되어, 유아반의 과일 꽃 요리 활동을 공유하여 다양한 색의 과일을 탐색하고 맛보며 친숙해지는 경험을 할 수 있었다. 또한 옥수수를 편식하는 영아들의 사례를 공유하여 옥수수의 껍질, 수염, 알갱이 탐색, 미술활동, 옷 만들기로 옥수수에 대해 긍정적인 인식을 가지고 맛봄으로써 거부감을 줄일 수 있었다.



「만 2세 학습공동체로 놀이가 진행된 사진」

만 3세 교실에서는 달팽이에 먹이를 주는 경험을 통해 아이들의 호기심이 발현되어 형태를 관찰하고 다른 활동으로 확장되어 표현되는 등 놀이학습공동체를 통해 새로운 놀이가 발현되었다.



「만 3세 놀이저널(가정에 안내) - 학습공동체로 시작된 놀이주제가 공동놀이주제로 전개됨」

가정연계활동(감자요리)

매월 진행되는 그린뉴딜 캠페인과 접목하여 척박한 환경에서도 싹을 틔울 수 있는 감자가 온실가스 배출이 적은 식물임을 안내하고 감자를 이용한 다양한 요리활동을 진행하였는데, 각 가정에서 다양한 감자 요리 활동이 이루어졌으며 활동사진을 함께 공유하며 의미 있는 시간을 가져볼 수 있었다.



III. 활동평가

유아들의 놀이흐름을 관찰하며 선정된 공동놀이주제와 연계하여 실행되었기 때문에 프로그램에 대한 흥미와 관심이 매우 높았다. 다양한 놀이를 이어가며 유아들의 영양지식 등 놀이속의 배움이 커져감을 알 수 있었다.

고양시어린이급식지원 영양교육을 통해 새로운 영양지식을 습득하는 것에 흥미가 생긴 유아들은 음식에 대한 개념으로 음식을 먹는 이유와 고른 영양소의 섭취의 중요성을 알게 되었다. 음식에 대한 거부감이 크던 유아들도 푸드아트 활동을 통해 음식재료에 들어있는 영양소에 대해 이야기하며 다양한 음식을 먹으려 시도하는 모습이 관찰되었다.

또한 다양한 놀이활동을 통해 우리 몸에 좋은 음식, 건강한 음식과 건강하지 않은 음식에 대해 이해하기 시작하였으며 점차 건강한 음식에 대해 구분하며 “우리 몸이 건강해져요.”, “튼튼해져요.”, “키가 커요.” 등 음식을 먹으면 자신들의 몸이 건강해진다는 것을 이야기하는 모습이 보였다. 채소(배추, 상추, 양배추 등)가 반찬으로 나왔을 때 유아들이 관심을 갖고 먹어보려는 시도가 증가하였으며 적은 양이지만 스스로 먹었다는 것에 성취감을 갖는 모습을 볼 수 있었다. 이를 통해 급식지도를 통해 유아들이 영양소와 각 영양소가 몸에 미치는 영향을 이해했음을 알 수 있다.

유아들의 흥미로 시작된 텃밭활동은 매일 등·하원하며 채소의 성장에 관심을 보이며 텃밭의 식물들을 지속적으로 관찰하는 놀이로 지속되었고, 텃밭의 채소를 가꾸는 동안 관찰력이 증진되고 식물에 대한 정보나 영양지식이 향상되는 것을 볼 수 있었다. 또한 텃밭에서 수확한 채소를 통해 음식의 재료에 대한 소중함을 느끼며 먹어보려는 시도가 의미있게 증가하였다.

가정과의 연계활동으로 매월 진행되는 그린뉴딜 캠페인과 접목하여 척박한 환경에서도 싹을 틔울 수 있는 감자가 온실가스 배출이 적은 식물임을 안내하고 감자를 이용한 다양한 요리활동을 진행하였는데, 각 가정에서 다양한 감자 요리 활동이 이루어졌으며 활동사진을 함께 공유하며 의미 있는 시간을 가져 볼 수 있었다.

또한 다양한 놀이와 푸드아트 활동에 대한 부모님들의 의견을 조사하여 유아들의 식습관의 변화정도를 알아보았다. 총 4가지 항목에 대해 조사한 결과 아래와 같은 결과가 도출되었다.



IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

향후 푸드아트를 활용한 놀이활동은 식습관의 하위요소인 ‘식사위생’, ‘식사에절’, ‘식사행동’ 에도 긍정적인 변화가 나타날 것으로 예상된다. 이는 표준보육과정에서 제시하고 있는 영양교육 내용을 바탕으로 푸드아트라는 매체를 접목하여 영양교육에 대한 내용을 보다 쉽게 전달하여 이해를 도울 수 있을 것이다. 또한 색재료를 이용한 놀이활동에 참여함으로써 다양한 음식에 대한 관심 갖기, 음식의 중요성 및 건강과의 관계, 식사를 할 때 지켜야 할 규칙과 예절들에 대해 관심을 갖는 계기가 될 것으로 보인다.




유아들의 놀이관찰을 통해 선정된 공동놀이주제와 연계되어 실행되었기 때문에 프로그램에 대한 흥미와 관심이 높아 편식습관 개선과 영양지식 습득에 더욱 효과적이라고 판단되며, 프로그램 진행 이후 점심 시간 기준 전체 잔반량을 기준으로 판단하였을 때 각 반의 잔반량이 유의미하게 감소되었다. 또한 교사의 관찰에서 유아들이 골고루 영양섭취를 해야 하는 이유를 알고 친구에게 권유하는 모습을 볼 수 있었으며, 음식에 대한 거부감이 큰 유아가 “원래 안좋아했지만 하나 먹어볼게요.”라는 표현을 하는 등 주도적인 개선 시도를 확인할 수 있었다.



또한 교사학습공동체를 통하여 함께 고민한 내용을 유아의 놀이 현장에 적용하면서 놀이의 변화가 일어났다. 이는 ‘협력’의 과정에서 집단창의성이 발현되는 것을 의미한다.

구성원 간에 정서적으로 서로 지지하고 지원하는 환경을 조성하여 학습공동체를 통해 함께 학습하고 실천하며 교사들은 성장하게 된다. 교사들은 학습공동체를 통하여 지식과 효율적인 지원방법 등에 대해서 배우기도 하지만 정체성을 확립하고 정서와 느낌을 다른 구성원들과 나누기도 함을 확인할 수 있었다.

1. 2023년 연간프로그램 계획

<그림책을 활용한 영양교육활동>

동화	요리명	활동내용
 그레이스 린 <달 케이크>	햇케이크	- 동화를 읽고 달의 모양이 변하는 이유, 변화되는 달의 모양과 닮은 음식에 대해 이야기 나눈다. - 햇케이크를 달의 모양처럼 만들어 본다.
 케이티 허드슨 <토끼의 당근 당근>	당근 샌드위치	- 줄기가 있는 당근을 탐색하며 뿌리채소인 당근에 대해 알아보고, 뿌리와 줄기를 직접 만져본다. - 당근을 잘라 단면을 탐색해 보며 영양소를 알아본다. - 재료를 활용하여 당근 샌드위치를 만들어 본다.
 요시타케 신스케 <주무르고 놀리고>	인절미	- 찰쌀밥을 절구에 넣어 찼어본 뒤, 반죽을 주무르며 탐색한다. - 반죽을 이용하여 다양한 형태의 떡 모양을 만들고, 콩가루를 묻혀 인절미를 완성한다.

 <p>하정산 <조금씩 방울토마토></p>	<p>토마토 스파게티</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 삶기 전의 면과 삶은 후의 면을 탐색한다. - 토마토를 탐색한 뒤, 다양한 형태로 잘라본다. → 토마토 소스에 자른 토마토를 넣고, 삶은 면과 함께 섞어 토마토 스파게티를 완성한다.
 <p>에이미 크루즈 로젠탈 <젓가락 짝꿍></p>	<p>5대 영양소 꼬치</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 5대 영양소에 대해 알아본다. - 떡, 닭가슴살 큐브, 큐브 치즈, 토마토, 올리브오일과 견과류로 만든 소스로 꼬치를 만들어 본다.

V. 참고문헌

- 김성재,이정숙(2008). 유아기 건강생활과 관련한 기본생활습관 실태 연구, **한국아동학회지**,12(2008), 103-104.
- 류희자(2007). 요리활동이 유아의 영양지식 및 식습관에 미치는 영향, 중앙대학교 교육대학원 석사학위 논문.
- 문수재, 이기열, 김형수, 손경희, 이양자, 곽동경(1979). 미취학아동의 영양교육을 위한 사전연구, **대한 가정학회지**,3(17), 23-34.
- 장소영(2002). 영양교육프로그램이 유아의 영양지식 및 식습관에 미치는 영향, 서울여자대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 윤진(2021). 식재료를 활용한 미술활동이 만3세 유아의 미술표현력, 창의성, 식습관에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 최차란·김현정(2019). 그림책을 활용한 영양교육 활동이 유아의 식습관과 영양지식에 미치는 효과. **동아 인문학회지**,49(2019), 363-392.
- 최필금(2004). 유아의 생태적 식생활을 위한 부모교육프로그램 개발 연구, 부산대학교 교육대학원, 석사학위논문.

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

남양주시
시립오남푸르지오어린이집

수 상	장려상
프로그램	영아를 위한 일상생활 놀이지도 마음을 여는 건 인사 이지(easy)
원 장	김효진
참여교사	김다슬, 박민옥, 이미정, 이예지, 정명희, 조선주

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

처음 만나는 사람과, 누군가를 마주 대하거나 헤어질 때 우리는 인사를 나눈다. 인사는 상대를 향한 존중의 마음이 담긴, 마음의 문을 여는 열쇠이며 즐겁고 명량한 사회생활과 대인관계의 기초가 되는 중요한 생활습관이다.

‘세 살 버릇 여든까지 간다’라는 속담, ‘제2의 천성인 습관이 제1의 천성을 파괴한다’는 파스칼의 말은 어릴 때 익힌 생활습관이 얼마나 중요한가를 강조하는 말이다. 생활지도는 성장과정에서 자연스럽게 습득되어지는 생득적인 것이라기보다는 교육적 개입을 통해 인성의 바람직한 기초를 형성하는 것과 다른 사람과 함께 살아갈 수 있는 사회구성원으로서 사회적 유능감을 키울 수 있도록 지도하는 것이다. 한 사람이 태어나서 일정한 성장기간을 거치는 동안 사고 방식이나 생활방식을 형성하게 한다. 그 중 특히 영유아기와 아동기는 일생을 통해 기본생활습관과 모든 발달의 기초를 형성하는 가장 중요한 시기라고 할 수 있다. 사회의 가장 기본단위인 가정을 통해 인간관계의 기초와 생활습관을 형성하고 또한 집단생활의 시작인 유아교육기관에서 많은 시간을 가족 이외의 사람들과 상호작용을 통해 자신과 타인에 대한 지각을 발달시키며, 사회적 기술을 습득하는 중요한 시기이기 때문이다. 무엇보다도 이 시기에 습득된 행동과 습관은 이후 발달에도 영향을 미친다.

따라서 영아기부터 일상생활 속에서 만나는 사람들과 인사를 나누는 습관을 통해 타인에 대한 관심을 가지고 건강한 사회관계를 형성하며 일상생활과 사회생활에 필요한 기술들을 습득할 수 있도록 반복적인 놀이를 통해 지원할 필요가 있겠다.

또한 손인형, 인사동화책, 역할놀이, 등하원, 실외활동, 지역사회연계활동, 열린어린이집의 날 등 일상생활과 행사 시에도 자연스럽게 인사가 놀이처럼 이루어질 수 있도록 다양한 방법과 음률을 활용하여 인사를 나누고 가정연계도 인사가 즐겁게 이루어 질 수 있도록 가정통신문과 협조안내등을 지속적으로 지원할 필요가 있다.

2. 프로그램의 실시배경(이론적 배경)

도덕성 발달에 대한 인지적 접근: 피아제와 콜버그

도덕성에 대한 인지적 접근은 도덕적 행동 그 자체를 직접적으로 다루지 않는다. 인지적 접근은 인간의 행위 그 자체보다 도덕적 사고·도덕적 추론을 도덕성의 본질적 기준으로 전제하고, 환경·타인과의 상호작용을 통해 인지구조를 변화시키면서 도덕추론 능력이 발달하는 것을 도덕성이 발달하는 것으로 본다. 도덕성에 대한 인지적 접근은 피아제와 콜버그의 이론이 대표적이다. 도덕성 발달에 대한 피아제와 콜버그의 기본 입장은 거의 유사하지만, 콜버그는 피아제의 이론을 보다 정교하게 구체화하고 체계화했다. 도덕성 발달에 대한 인지적 접근은 다음 몇 가지 공통된 특징을 지닌다.

첫째, 도덕성의 가장 본질적이고 핵심적인 요소는 ‘인지(cognition)’이다. 도덕성의 핵심은 정서나 행동이라기보다는, 도덕적 인지이며 그것은 도덕원리나 추론으로 나타난다. 도덕을 내용으로 보는 것이 아니라 구조화된 도덕원리로 보는 것이다. 이러한 입장에서는 특정한 관습이나 규범과 같은 구체적인 규범을 가르침으로써 학생들의 도덕성을 발달시키는 것이 아니라, 구체적인 행위에 내재한 도덕원리의 수준을 높여 도덕발달단계를 향상시킴으로써 도덕성을 발달시키고자 한다.

둘째, 주체적이고 능동적인 인간관을 전제한다. 인간이란 자극-반응이라는 조건화 매커니즘에 의해 학습하는 수동적 존재가 아니라, 주체적이고 능동적인 학습자로 간주된다. 인지적 도덕발달론은 인간이란 어떤 무의식적인 내적 충동들에 의해 조종되거나 전적으로 환경에 의해 통제 내지 주도되는 존재가 아니라, 스스로 환경을 개척하고 창조하는 능동적인 존재라고 믿는다.

셋째, 도덕판단이나 도덕원리의 형성에 대해 인식론적 구성주의 입장을 취한다. 정신분석학이나 행동주의, 사회학습이론에서는 도덕발달을 동일시, 보상, 벌 등이 작용하여 부모의 가치나 문화적 규범을 내면화한 산물로 본다. 하지만 도덕발달에 대한 인지적 접근은 도덕에 대한 개념과 인간에 대한 전제에서부터 정신분석학이나 행동주의와 분명히 다른 특징을 가지고 있다. 인지적 도덕발달론에서 개인은 능동적으로 환경과 상호작용하며 스스로 자기발달을 도모하는 자기 구성적 존재이다. 즉, 도덕판단의 원리는 스스로 결정하고 규율을 준수하는 행위자로 간주되는 사람들 사이의 역동적인 상호작용 과정에서 구성되는 것이다. 이러한 관점에서 도덕원리의 형성은 능동적인 상호작용의 과정이라고 말할 수 있다.

II.본론

1.프로그램 내용

1)활동기간

2022년 3월~ 2022년 현재

2)활동대상

만1세, 만2세

3) 프로그램 연간

월	활동내용
3월	선생님과 음률을 넣어 인사하기 (선생님의 인사 모습에 관심 가져요)
4월	친구들과 인사를 해요1
5월	친구들과 인사를 해요2 (친구들의 이름을 부르며 인사해요)
6월	스스로 인사해요 (생활습관 조작책 “안녕하세요?”)
7월	놀이를 통해 인사해요
8월 / 9월	놀이를 배워보는 다양한 인사말
10월	상황에 따른 인사말이 있어요 (상황에 따른 인사 방법을 알아봐요. 만날 때 인사/ 헤어질 때 인사)
11월	누구와 인사할까요? 1 (놀잇감, 자연과 인사 나누기)
12월	누구와 인사할까요? 2 (만나는 사람들과 인사를 나눠요)
1월 / 2월	어떻게 인사할까요? (언어와 행동, 표정으로 표현하며 인사해요)

2. 활동방법


1) 프로그램 진행단계







단계	내용	세부내용	실시기간
1단계	준비	<ul style="list-style-type: none"> - 교사회의를 통해 연간사업 계획을 회의 하며 '일상생활교육과 인성교육을 동시에 할 수 있고 영아들에게 가장 반복적인 놀이가 될 수 있는 '인사' 주제 설정  <ul style="list-style-type: none"> - 입학전 교직원들의 인사영상 제작 각 가정에 전송 	2월
2단계	자료수집	- '인사' 관련 자료조사	
3단계	프로그램 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 영아흥미에 따른 노래 및 그림책, 방법 등 고민하기 - 프로그램 운영계획 수립하기 	
4단계	프로그램 진행	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이속에서 '인사'가 자연스럽게 이루어지도록 진행 - 지역사회 및 가정연계 활동 진행 - 교사교육 및 부모교육 진행 	22년3월 ~23년2월
5단계	평가	<ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 평가 (2022년 9월)   <div style="display: flex; justify-content: space-around; margin-top: 10px;"> 교사평가 부모평가 </div>	9월

2) 활동의 실제

3월			
활동명	선생님과 음률 인사하기	대상	만 1, 2세
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> · 신나는 억양을 넣어 반복적으로 음률인사를 나눠본다. · 부모와 교사가 인사하는 모습에 관심을 가진다 · 부모와 함께 인사하는 것을 경험한다. · 인사를 통해 교사와 애착을 형성하고 안정적으로 적응한다. 		
교육과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강>건강하게 생활하기>건강한 일상 생활하기 · 의사소통>듣기와 말하기>표정, 몸짓, 말소리로 의사를 표현한다. · 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기>다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도 기르기 		
활동 방법			
 <p style="text-align: center;">등원한 영아와 부모님을 교사가 반가운 인사로 맞이한다.</p>		 <p style="text-align: center;">부모님과 교사, 영아가 함께 인사를 나눈다.</p>	
 <p style="text-align: center;">영아의 어린이집 생활을 격려하며 포옹, 하이파이브, 뽀뽀 등의 다양한 방법을 이용해 부모님과 영아가 인사를 나눈다.</p>		 <p style="text-align: center;">선생님과 영아가 교실로 향하며 다른반 선생님들께도 음률 인사를 나눈다.</p>	

4월			
활동명	친구들과 인사를 해요1	대상	만 1, 2세
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> ·친구에게 관심을 가진다. ·다양한 방법으로 친구에게 인사하기를 시도한다. ·함께 지내는 친구들에게 관심을 가진다. ·친구에게 인사를 나누며 친밀함을 형성한다. 		
교육과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> ·신체운동·건강>건강하게 생활하기>건강한 일상 생활하기 ·의사소통>듣기와 말하기>표정, 몸짓, 말소리로 의사를 표현한다. ·사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기>다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도 기르기 		
활동 방법			
우리반에 있는 친구들을 탐색한다		친구를 따라 놀이한다.	
친구랑 함께 눈을 마주친다.		친구와 놀이하며 눈을 마주치며 친밀감을 표현한다.	
			
친구의 이름을 알아본다.		만나고 헤어질 때 친구와 반갑게 인사한다.	

5월			
활동명	친구들과 인사를 해요2 (친구들의 이름을 부르며 인사해요)		대상 만 1, 2세
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> ·도래에 관심을 가진다. ·선생님과 함께 인사 했던 친구의 이름을 부르면서 친구들과 반갑게 인사한다. ·친구와 인사를 나누며 친밀감을 형성한다. 		
교육과정 관련요소	신체운동·건강>건강하게 생활하기 >건강한 일상 생활하기 의사소통 > 듣기와 말하기 > 표정, 몸짓. 단어로 의사표현을 한다. 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기 >다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도 기르기		
활동 방법			
교실로 들어가 먼저 등원 한 친구들에게 인사를 나눈다.		교실로 들어오는 친구들에게 인사를 나눈다.	
같이 놀자 친구야		번개맨이 되어 인사를 해요	
친구에게 친밀감을 표현한다.		친구랑 함께 놀이하러 “고마워” 표현한다	
낮잠을 자기 전 친구들과 낮잠인사를 나눈다.		하원하는 친구에게 하트 인사를 나눈다.	

6월			
활동명	스스로 인사해요 (생활습관 조작책 “안녕하세요?”)		대상 만 1, 2세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> ·책을 통해 인사하는 자세를 알아보고 따라해본다. ·영아가 스스로 인사하는 습관을 가진다. ·부모님과 등원했을 때 교사에게 “선생님 안녕하세요”라고 인사해보고, 부모님께 “다녀오겠습니다”라고 인사해본다. 		
교육과정 관련요소	신체운동·건강>건강하게 생활하기 >건강한 일상 생활하기 의사소통 > 듣기와 말하기 > 표정, 몸짓. 단어로 의사표현을 한다. 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기 >다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도기르기		
활동방법			
뽀로로 인사 동화책을 탐색해본다.		뽀로로 동화책의 인사방법을 모방한다.	
바른자세로 인사하는 방법을 알아본다		회상하며 책에서 보았던 “안녕하세요, 감사합니다, 미안합니다” 등을 표현해본다.	
인사하기를 스스로 시도한다		스스로 지나가는 모든 교직원에게 인사를 한다.	

7월			
활동명	놀이를 통해 인사해요	대상	만 1, 2세
활동목표	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이속에서 인사말을 해본다. · 역할을 바꾸며 인사해 본다. · 일상생활에서 즐겁게 인사하기를 실천한다. 		
교육과정 관련요소	신체운동·건강>건강하게 생활하기 >건강한 일상 생활하기 의사소통 >듣기와 말하기 >표정, 몸짓, 단어로 의사표현을 한다. 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기 >다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도 기르기		
활동방법			
역할놀이로 인사 “다녀올게요”		엄마아빠 역할놀이 아~먹어 “고마워”	
인형에게 인사 “안녕”		아가야 잘 잤어?	
놀이하며 “잘먹겠습니다.”		전화로 인사해요 “할머니안 녕하세요”	

<p>활동명</p>	<p>놀이로 배워보는 다양한 인사말</p>		<p>대상</p>	<p>만 1, 2세</p>
<p>활동목표</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 일상생활 속에서 상황에 맞는 다양한 인사말을 알아본다. · 다양한 상황에 따른 인사말을 알고 표현해 볼 수 있다. · 일상생활에서 상황에 적절한 인사말을 사용한다. 			
<p>교육과정 관련요소</p>	<p>신체운동·건강>건강하게 생활하기 >건강한 일상 생활하기 의사소통 > 듣기와 말하기 > 표정, 몸짓, 단어로 의사표현을 한다. 사회관계>다른 사람과 더불어 생활하기 >다른 사람과 즐겁게 지내기 위한 태도 기르기</p>			
<p>활동 방법</p>				
<p>사운드 북을 이용해 다양한 인사말을 들으며 알아본다.</p>		<p>교사와 함께 친구들에게 상황에 맞는 인사말을 표현해 본다</p>		
<p>위로의 인사말을 전해요 괜찮아 호~</p>		<p>병원놀이를 하며 감사의 인사를 해봐요</p>		
<p>놀이를 통해 다양한 상황에서의 인사말을 시도해 본다.</p>		<p>명절에도 색다른 인사 나누기</p>		
<p>즐겁게 광복절 인사를 나누려 가요</p>		<p>전화놀이를 인사해봐요.</p>		

지역사회 활동에 반영된 사례

산책길에 만난 어른들과 인사를 나눠요



‘지문등록’을 위해 방문한 선생님께 인사



산책길에 만난 어른께 인사



노인정을 방문하여 인사를 나누기



지역기관 ‘태권도장’을 방문 인사



경비실을 방문해 감사 인사를 드려요



가정연계 - 가정에서 인사를 실천하는 모습을 공유하는 글과 사진을 보내주셨어요^^



고은1번 하경호 어머니♡
안녕하세요. 선생님.
권호는 엄마한테 "안녕하세요 하고 인사해야지~"하며 알려주기도 했었고, 밥 먹을 때 "잘 먹겠습니다"하고 인사해요.
저녁밥 먹으며 인사를할래 생각나서 영상찍으며 다시 해볼까 했더니 고개만 숙이고, 말도 하겠더니 이번엔 정말 말만 하네요 ㅎㅎ
아이들 동학년때 스스로로 인사 예절 알려주시고 아이들과 눈맞춤 하며 인사해주신 교직원분들께 감사인사 전합니다^^



상태	건강	양호 / 보통 / 나쁨	일어있음 / 있음	재온	번	상태	건강	양호 / 보통 / 나쁨	이유()
식사	저녁				(O Δ X)	식사	간식	식단함조(그 외)	
	그외				(O Δ X)		점심	식단함조(그 외)	
	아침				(O Δ X)		간식	식단함조(그 외)	
배변	회(시간:)	양호 / 보통 / 좋지않음				배변	회(시간:)	양호 /	
수면			(숙면 / 보통 / 부족)			수면			
투약	증상:	(보호자:)	번			투약	의뢰하신대로 투약하였습니		
의뢰	약의 종류 및 용량:	(투약시간:)				보고	투약시간:		
전달사항: 이비호에 있어서.. 이비호에 타거나 신카를 할때도 아이가 인사하러. 그날도 모른 인사는 밖에 되었어요~ 이비호도 "안녕" 후 인사하니 인사하는 사람도 중학교에 아이에게 키스를 보아주었. 귀기예정시간: 시 분 (귀기보호자:) 내일의 준비물:					전달사항: 귀기예정시간: 시 분 (귀기보호자:) 내일의 준비물:				

일생활 2022년 9월 16일 하요일

상황 날씨

가정

기분 좋음 / 보통 / 나쁨

건강 양호 / 보통 / 나쁨

이유()

저녁

그외

아침

전달사항:
 지난번 하원하면서 경미하게 그분이 함께 서계셨는데 그분이랑 함께는 물론이러 '안녕하세요' 고쳐서면서 인사하러가요. 거기까지가 너무 좋아서. 저든 기분좋게 하원하고 싶은 거 같아요. 모든 선생님들께 감사해요. ~♡♡♡ 안으로 감사하게 더 잘 하겠습니.
 감사합니다.!!!

배변	회(시간:)	양호 / 보통 / 좋지않음				배변	X 회
수면			(숙면 / 보통 / 부족)			수면	13:
투약	증상:	(보호자:)	번			투약	의뢰
의뢰	약의 종류 및 용량:	(투약시간:)				보고	투약
전달사항: 선생님, 안녕하세요~ 세월은 교편에서 아홉 달이 새를 이루 줄했네요. 어떤분은 새알을 아끼게 생각 하든 날려주시고~중~ 새알이 선생님 온 꼬옥~ 좋아하셨답니다. 선생님께 새알이 없게 너무 아쉬웠네요. 새알은 애미가 새알이 줬답니다~ 귀기예정시간: 시 분 (귀기보호자:) 내일의 준비물:					전달사항: 귀기예정시간: 시 분 (귀기보호자:) 내일의 준비물:		

연락장 날씨

가정에서

기분 좋음 / 보통 / 나쁨

건강 양호 / 보통 / 나쁨

이유()

저녁

그외

아침

전달사항:
 <안녕하세요>
 <안녕하세요> 할때는 꼭 인사하러 가요. 거기까지가 너무 좋아서. 저든 기분좋게 하원하고 싶은 거 같아요. 모든 선생님들께 감사해요. ~♡♡♡ 안으로 감사하게 더 잘 하겠습니.
 감사합니다.!!!

한에서

기분 좋음 / 보통 / 나쁨

건강 양호 / 보통 / 나쁨

이유()

저녁

그외

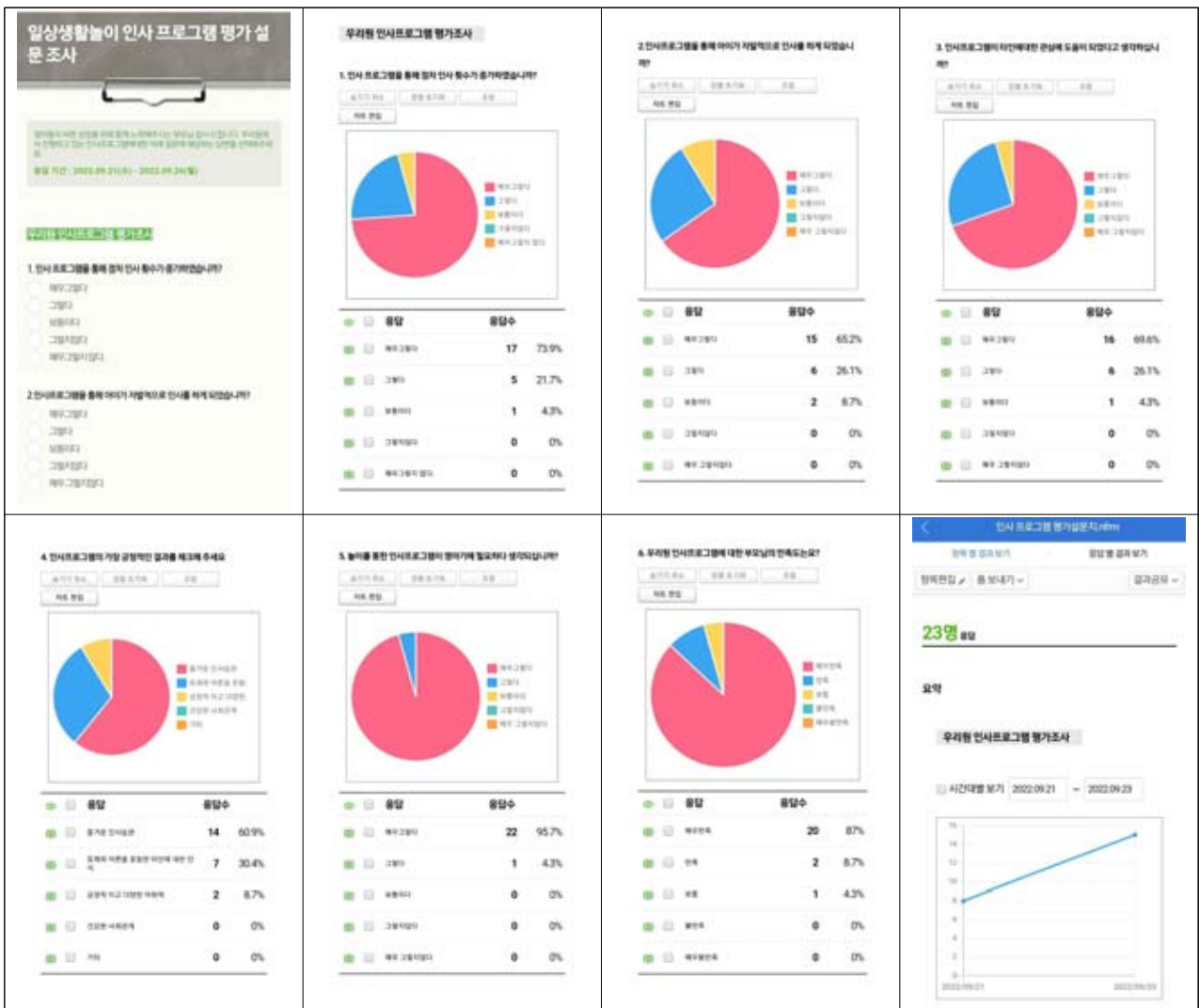
아침

전달사항:
 하원하면서 경미하게 그분이 함께 서계셨는데 그분이랑 함께는 물론이러 '안녕하세요' 고쳐서면서 인사하러가요. 거기까지가 너무 좋아서. 저든 기분좋게 하원하고 싶은 거 같아요. 모든 선생님들께 감사해요. ~♡♡♡ 안으로 감사하게 더 잘 하겠습니.
 감사합니다.!!!

III. 활동평가

1) 학부모평가

22년 9월 21일~ 26일까지 일상생활놀이인 “인사” 프로그램 관련하여 영아반 총 26명가운데 23명의 학부모인 88%가 응답하였다. 부모평가가 결과 학부모 95%는 영아의 인사횟수가 증가하였다고 응답하였고 91%가 인사프로그램을 통해 아이가 자발적인 인사를 하게되었다고 응답하였다. 또한 응답자의 95%가 인사프로그램을 통해 타인에 대한 관심에 도움을 받았고 100%가 영아기에 필요한 프로그램이라고 답하여 영아기에 적합한 프로그램으로 평가 되었다. 또한 인사 프로그램전반에 대한 만족도가 95%로 응답되었으며 가장긍정적 변화에 대한 설문에서는 즐거운 인사습관 60.9%, 또래와 어른을 포함한 타인에 대한 인식 30.4%, 긍정적이고 다양한 어휘력 8.7%로 세 개의 항목에 긍정적 결과를 가져온 것으로 평가하였다.



2) 교사평가

- 만1세 교사 : 처음 인사하는 것을 힘들어하고 교사에게 안겨 교실로 들어가려고 하였던 영아들도 선생님과 부모님이 서로 인사하는 것을 보며 울면서도 어린이집에 있는 선생님들께 눈으로 인사하며 조금

씩 관심을 보이는 모습을 보였고 어른에게 인사하기가 힘든 영아들이 자연스럽게 인사를 할 수 있도록 친구들의 이름을 부르며 “00아, 안녕.” 하며 매일 반복하여 놀이처럼 인사를 하며 교사가 모델링을 하니 영아도 친구의 이름을 부르며 인사를 하는 경험을 가져보며 인사에 관심을 가지고 즐겁게 모방하는 시간이 되었다.

- 바깥놀이를 나가 처음 만나는 어른들과 인사를 나눌 때 학기 초에는 교사가 인사하는 모습만 바라보던 영아들이 시간이 흐르면서 밝게 웃으며 자연스럽게 인사를 나누는 긍정적인 변화를 볼 수 있었다. 어른들 또한 표정없이 길을 지나시다가 영아들의 인사를 받으시고 밝게 웃으시며 함께 인사해주시고 칭찬해주는 모습을 보여 영아들만이 아닌 성인에게도 긍정적인 효과가 있음을 느낄 수 있었다.
- 만2세 교사 : 친구들과 인사가 자연스러워진 영아들은 선생님들에게도 고개를 까딱하거나 눈을 마주 보며 인사를 하는 모습을 보였고, 교사가 “고개 숙여 인사 해볼까?” 하며 교사를 따라 고개 숙여 “안녕하세요” 라고 하며 쉽게 인사를 하는 영아도 있었고 아직 어색해하며 “선생님이 해.” 하며 교사 뒤로 숨는 영아도 있었지만 교사의 모델링이 영아의 행동 변화에 많은 도움이 될 수 있도록 꾸준한 노력이 필요함을 느낄 수 있었다.
- 영아들이 인사가 자연스러워질 수 있도록 일과시간에 ‘책, 손유희, 손인형..’ 등을 지원하여 관심을 보이면 인사말과 함께 인사놀이를 하며 다양한 인사말 언어와 행동으로 표현하며 놀이처럼 자연스럽게 인사를 하였다. “조리사님께 인사 해볼까?”, “원장님은 어디 계시지?” 하고 하면 대상을 찾아 자리에 서서 배꼽 손을 하고 “안녕하세요” 하며 인사를 하고 빠른 친구들은 응원하면서 본 것들이나 어제 즐거웠던 일들을 이야기하며 인사를 할 수 있을 정도로 인사를 하는 것이 자연스러워졌고 놀이중심으로 인사와 친숙해 질 수 있도록 다른 놀이 활동자료들을 지원하고 교사가 좋은 모델링이 되어야겠다는 생각이 들었다.

3) 아이들의 변화

- 인사하는 교사의 표정과 행동에 관심을 보임.
- 또래간 상호작용과 타인에 대한 관심이 많아짐.
- 교사의 언어적·행동 지원으로 인사를 실천함.
- 등·하원 시 또는 산책 시 스스로 인사를 실천함.
- 인사의 즐거움을 느끼며 인사를 실천함.

IV.향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

발달 수준에 따라, 흥미에 따라 차이가 있을 수 있겠지만 영아뿐 아니라 유아들에 적용한다면 다른 여러 나라들의 인사말과 몸인사 하이파이브, 수화, 나만의 인사를 정해 다양한 인사놀이를 시도하고 경험할 수 있는 프로그램을 추진해보아도 좋을 거 같다. 기본생활습관으로 인사를 선택하여 집중해 본다면 영아들에게 모든 타인들이 인사에 대해 모델링이 되어주고 반응자가 되어주기 때문에 더욱 적합한 주제였다고 느끼게 될 것이다.

이번 프로그램을 통해 교사들에게도 놀이를 통한 일상생활이 자연스럽게 이루어지도록 하며

일상생활속 '인성'과 사회성발달에 중요한 인사에 대한 효과성을 통해 더욱 중요성과 책임감을 심어주었다. 너무 어려서 '힘들다', '어렵다'는 생각은 내려놓고 놀이로부터 시작하여 자연스럽게 일상생활에서 시도할 수 있도록 '인성'과 기본생활습관을 접목해 볼 수 있는 통합 놀이로 진행해보는 것을 권면한다.

또한 인사놀이는 어느상황에서든 적용이 가능하여 이번 프로그램을 통해 지역사회에도 긍정적인 모습을 관찰할 수 있었기에 영아들과 함께, 가정, 지역사회와 연계한 '인사 캠페인'을 진행하여 영아가 타인과 더 나아가 영아가 속한 사회공동체안에서 긍정적인 관계를 맺을 수 있도록 지원해야겠다.

V.참고문헌

- 전종희, 김선중, 양은희 (2017). 인간관계 중심 인성교육. 어가
정창우 (2016). 인성교육의 이해와 실천. 교육과학사
황현주·유은정·박혜정·신현정·이찬숙·정다운 (2011). 아동생활지도. 파란마음
제4차 어린이집 표준보육과정 (2020). 보건복지부

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

고양시
시립호수아이어린이집

수 상	장려상
프로그램	전통을 잇는 놀이타래
원 장	이미희
참여교사	왕운옥, 장미진, 장송미

1. 서론

1. '전통을 잇는 놀이타래' 필요성 및 목적

우리나라는 산업화와 현대화가 세계 그 어느 나라보다 빠르게 진행되었고 사회, 경제, 교육의 변화도 함께 급속하게 변화하며 여성의 사회 참여율이 높아져 영아보육에 대한 요구가 증가하고, 그 필요성이 매우 중요하게 인식되고 있다.

영아기는 태어나서 만 0~2세 즉, 생후 3년 동안의 시기로 인간발달의 결정적 시기이며 가장 민감한 시기, 성장 급등기를 뜻한다. 출생 후 영아는 양육자의 도움을 받으며 뒤집고, 기고, 앉고, 서고, 걷고, 달리며 신체발달을 이룬다. 이 시기 영아는 자신의 몸 자체를 놀잇감으로 탐색하며 신체적, 정신적 독립의 과정에서 성취감을 느끼고(경기도보육교사교육원연합회, 2017) 긍정적 자아개념을 형성한다. 이 과정에서 영아는 양육자와의 긍정적이고 민감한 상호작용을 바탕으로 신뢰감을 형성하고 안정적인 애착을 이루며 이는 사회성 발달에 중요한 역할을 하게 된다.

표준보육과정에서 영아는 놀이를 통해 심신의 건강과 조화로운 발달을 이루고 바른 인성과 민주시민의 기초를 형성할 수 있도록 하는 데에 목적을 두고 있다(보건복지부, 2020).

본 원은 만 0세 영아 5명, 만 1세 영아 9명, 만 2세 영아 7명, 총 정원 21명의 영아와 보육교직원 9명으로 구성된 어린이집이다. 만 0세에 어린이집을 경험하는 영아들은 가정에서 부모라는 사회를 벗어나 처음으로 만나게 되는 사람이 보육교사이며 보육교사는 영아에게 그 누구보다 중요한 영향을 미치는 세계가 된다. 부모와 떨어져 어린이집을 경험하는 영아들은 처음엔 울음으로 자신의 감정이나 기분을 표현하며 보육교사와의 다양한 신체 상호작용과 놀이의 과정을 거쳐 선생님과 또래, 어린이집 환경에 적응한다. 이 적응 과정에서 영아들은 다양한 개인차를 보이고 영아의 기질과 가정 양육환경에 따라 적응의 속도도 심한 편차를 보인다.

어린이집에서는 영아들이 어린이집에 입소하여 새로운 환경에 적응하며 불안감을 해소시키고 안정적인 애착을 형성하며 건강하게 자랄 수 있도록 하는 다양한 방법의 놀이를 통해 영아기 신뢰감이 형성될 수 있도록 한다. 이 과정에서 교사는 영아들을 안아주고, 업어주고, 토닥여 주고, 쓰다듬어주고, 열러주시던 우리들의 어머니, 아버지, 할머니, 할아버지의 포근하고도 정겨웠던 전통적인 일상의 놀이가 가장 빨리 영아들의 울음을 그치게 하고, 미소짓게 하며 편안하게 잠들게 한다는 것을 알게 되었다.

이에 본 어린이집에서는 전통육아법인 '단동십훈(檀童十訓)' 교육법과 전통놀이를 접목한 '전통을 잇는 놀이타래' 프로그램을 계획하여 놀이의 전통을 잇되 본 어린이집만의 기본 철학과 목표가 담긴 우리들의 놀이로 해석하여 융통성 있고 창의적인 놀이로 재탄생될 수 있도록 하였다.

또한, 영아들의 흥미와 관심에 따라 놀이가 반복될 수 있도록 하여 영아들이 놀이의 한 고개, 한 고개를 넘으며 일상생활이 놀이가 되도록 하고, 놀이타래를 푸는 실천을 통해 만 0세의 안정적인 애착과 건강한 신체발달을 이루는 데 목적을 두었다.

2. '전통을 잇는 놀이타래' 실시배경(이론적 배경)

우리의 문화는 '끈'으로 연결된 문화이다. 엄마의 뱃속에서 아기와 연결된 최초 생명의 끈 탯줄부터 시작하여 저고리의 웃고름, 갓 끈에 이르기까지 모든 연결이 '끈'으로 맺어져 있다. 길게 딸아 늘인 머리 카락과 땀기, 주머니의 끈과 대님의 끈, 장식물이 그렇고 아기를 업는 포대기의 끈, 이 끈이야 말로 운명을 잇고 역사를 잇고 '너'와 '나'의 인연을 맺는 생명의 끈인 것이다(이여령, 2022, 흙 속에 저 바람

속에). 이 생명의 끈들이 우리 문화에서는 애착으로 표현되었다.

애착은 엄마와 아이 사이의 보이지 않는 끈이다. 애착은 아기가 태어난 후 3년 동안 형성되며, 이 시기에 경험하는 엄마와의 애착은 아기의 전 생애에 걸쳐 영향을 미치게 된다. 이러한 애착의 중요성은 이미 오래전부터 전해 내려오는 전통 육아 방식에도 깃들여 있는데, 이를 대표하는 가장 대표적인 방식이 포대기이다.

농경사회의 우리 문화에서는 목화로 만든 광목천의 포대기로 아기를 안아주면 안는 띠가 되고, 뒤로 업어 묶어주면 포대기가 되며 엄마 아빠가 양쪽을 잡고 흔들어 주면 그네가 된다. 광목 포대기 그네 속에서 잠든 영아의 배 위를 덮어주면 엄마, 아빠의 냄새를 맡을 수 있는 따뜻한 이불이 되고, 젖을 먹일 때 돌돌 말아 다리에 받치면 엄마의 허리를 보호하고 아기를 편안하게 하는 베개 모양의 쿠션이 된다. 포대기로 업힌 영아는 엄마의 등에서 엄마와 같은 곳의 세상을 바라보며 심장 소리의 따스함을 느끼고, 인간과 자연을 품어주는 ‘품는문화’에서 인격을 존중하고 인간의 도리를 다하는 전통적인 애착육아가 이루어진다. 신체접촉을 통한 애착 형성은 3세까지의 영아들에게는 생명처럼 매우 중요한 것으로 과학적 연구를 통해 밝혀졌으며(안지애, 2002) 서양에서도 영아와 신체접촉을 통한 애착육아에 대한 관심이 늘며 우리의 전통 육아에 대한 관심이 집중되고 있다.

이어령 초대문화부 장관이 발의하여 설립한 ‘세살마을연구소’의 정미라 전 원장은 포대기로 몸을 감싸는 자체로 아기는 엄마와 밀착되는 느낌을 받고 정서적 안정감을 갖게 된다고 하였다. 이는 엄마가 아기를 업고 인식하면서 일하는 동안 아이 또한 엄마와 상호작용 한다는 ‘엄마와 아기의 상호작용’의(이어령, 2022, 한국인 이야기 탄생·너 어디에서 왔니, 파랑북) 중요함을 알게 해 준다.

서구식 육아법이 아이들의 독립성이나 조기교육에 초점을 맞추고 있다면, 한국의 전통육아법은 정서함양, 부모 아이 간 사랑, 교감 등이 중심이 된다(박덕승, 2012). 이것이 바로 전통 육아의 핵심이다.

전통육아법인 ‘단동심훈’은 출생 후 영아들이 부모와 가장 먼저 할 수 있는 놀이로 정서발달(애착)과 신체발달에 도움을 준다. 놀이를 통해 영아들은 부모와의 신체접촉이 늘어나 운동기능과 뇌 신경발달 향상에도 긍정적인 영향을 미치고 1훈 ~ 10훈까지 각각의 놀이 고개마다 담긴 인간과 자연중심 전통육아의 깊은 뜻은 영아들이 놀이로 하여금 심신이 건강하게 자라도록 한다. 반복적인 동작에 우리 특유의 전래 음을 붙여 구전으로 내려온 놀이는 과거와 미래를 잇는 오래된 미래의 교육이다(EBS 다큐프라임, 2012). 영아는 전래놀이를 이용한 접촉활동을 통해 신체적 발달 및 성장을 이루게 되고, 접촉활동은 상호작용, 의사전달로써의 의미 등 삶의 다양한 영역에서 중심이 될 뿐 아니라 접촉활동을 통해 영아는 심리적으로 안정되며 양육자에 대한 애착이 증진된다(김진옥, 2017).

‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램은 단동심훈의 교육법을 토대로 본 원 만 0세 영아 발달 단계와 흥미에 맞춰 융통성 있고 창의적인 놀이로 재탄생하였으며 놀이의 한 단계, 한 단계를 고개로 표현하여 영아들의 성장이 단계적으로 이루어질 수 있음을 나타내었다.

교사는 부모를 대신해 영아들과 놀이를 진행하고 관련된 다양한 놀이방법을 구상하여 가정에 안내함으로써 가정과 원이 하나의 목표로 영아들의 성장과 발달을 도모할 수 있도록 하였다.

II. 본론

1. ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램 내용

1) 활동기간: 2022년 3월 ~ 2023년 2월

‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램은 2022년 3월부터 현재(2022년 9월)까지 영아들의 흥미와 관심이

지속되는 2주~4주의 간격을 두고 안정적인 애착과 신체발달의 기본 목표를 가지고 2022년 9월 현재 진행 중이며 2023년 2월까지 진행할 계획이다.

2) 활동대상: 만 0세(사랑반 영아 5명)

본 어린이집에 재원 중인 만 0세 영아 5명을 대상으로 프로그램을 실시하였다.(2022년 9월 기준)

3) 프로그램 연간 계획안

영아들의 발달 속도 및 개인차로 인해 20차시 놀이를 연간 계획하되 영아의 흥미 및 발달에 따라 2주~4주 기간으로 놀이하였다. 교사교육 ‘놀이학습공동체 컨설팅’을 반영하여 미리 계획된 연안에 따라 놀이를 진행하기보다는 영아 중심, 놀이 중심으로 놀이를 수정·계획하여 실행 중이다.

‘전통을 잇는 놀이타래’의 연간 계획안은 다음과 같다.

‘전통을 잇는 놀이 타래’ 프로그램 연간 계획안					
차시	놀이 고개 명	놀이 명	차시	놀이 고개 명	놀이 명
1차시	불아불아 고개	한 발, 한 발 떼어 보자	11차시	포대기 고개	자장자장 우리 아가
2차시	시상시상 고개	선생님 무릎에서 흔들흔들	12차시	업비업비 고개	에비에비~ 위험해요.
3차시	까꿍 고개	보자기로 까꿍!	13차시	나는 고개	날아라, 날아라, 훨훨~
4차시		딩동! 누구세요?	14차시	까꿍 고개	꼭꼭 숨어라!
5차시	약손 고개	배야, 배야~ 똥배야! 선생님 손은 약손!	15차시	호수 고개	호수공원에서 훨훨~!
6차시	나들이 고개	어야~ 가자!	16차시	여우 고개	애들아! 애들아! 뭐 하니?
7차시	기저귀 고개	기저귀 놀이	17차시	썰매 고개	이불 썰매
8차시	까꿍 고개	들강달강	18차시	대문 고개	문지기 문지기 문 열어라!
9차시	곤지곤지 고개	곤지곤지 짹짹, 도리도리 짹짹	19차시	돌아돌아 고개	강강술래
10차시	다리 고개	이거리 저거리 각거리	20차시	단지 고개	단지 팔기

4) 활동방법

‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램은 2022년 2월, 만 0세 사랑반 3월 입소 예정인 영아 부모와의 사전 전화상담을 통해 영아들의 발달 단계를 고려하여 연간계획을 수립하였다.

놀이의 질을 높이고자 다양한 교사교육으로 ‘경기도북부 육아종합지원센터-공모전 서류작성 이해 교육’을 시작으로 ‘고양시 육아종합지원센터-놀이학습공동체’ 교육에 매회 참여하여 컨설팅을 반영한 새로운 관점에서의 사고의 재구성으로 프로그램을 실행하였다.

어린이집에서 놀이하는 영상이나 사진 자료 등을 가정으로 안내하여 맞벌이 가정이나 영아 부모의 어려운 육아 현실에 도움이 될 수 있도록 하였다. 놀이가 진행되며 ‘영아발달 체크리스트’ 중 신체발달 영역과 애착과 연계된 사회·정서발달 영역을 확인하여 영아들의 발달 정도를 확인하였다.



교육기관	월	교육명	참여교사
고양시육아 종합지원센터	3월	보육교직원 역량강화교육 사례로 풀어낸-영아 부적응에 대한 적절한 지원방법	장O미, 장O선, 이O윤, 김O아
		아동권리 존중 및 아동학대 예방 교육	이O희, 장O미, 이O윤, 김O아, 왕O옥, 장O진, 하O지, 정O경
		신입교사 역량강화교육 두근두근 첫발 떼기	왕O옥, 장O선, 이O윤
	4월	보육교직원 역량강화교육- 마음을 사로잡는 부모 상담	이O윤, 왕O옥, 장O진
		제4차 표준보육과정 연수 표준보육과정 해설서 교육 3차	장O선, 장O진
		보육교직원 역량강화교육 사례로 풀어낸 - 유아부적응에 대한 적절한 지원방법 알아보기	김O아, 왕O옥
		제4차 표준보육과정 연수 표준보육과정 해설서 교육 4차	장O미, 이O윤
		4월 표준보육과정 ‘놀면서 자란다’	장O선
		놀이학습공동체 ‘놀이로 함께 배움’ 설명회	장O미
	5월	아동학대 신고 의무자 교육	장O미, 장O진
		아동권리 존중 및 아동학대 예방 교육	이O희
		놀면서 자란다(0~2세 보육과정)	이O윤
		함께 준비하는 평가제 매뉴얼 교육(1.4영역)	장O진
		아마존 육아법	이O희
		장애인식 개선 교육&발달장애 조기발견 교육 ‘아람키움’	이O희, 이O윤, 하O지, 김O아, 장O진
		2022년 놀이학습공동체 보육교직원 역량강화 교육 1차 ‘놀이 영유아가 세상을 만나고 살아가는 힘’	장O미
		놀면서 자란다(0~2세 보육과정)	장O미, 이O윤
		아동권리존중 및 아동학대 예방 교육	장O미
		2022년 놀이학습공동체 보육교직원 역량강화 교육 2차 ‘놀이를 지원하는 교사의 역할’	장O미
	6월	2022년 놀이학습공동체 보육교직원 C그룹 소모임	장O미
		생태교육 자연과 바깥에서 놀기 산책과 바깥 놀이	이O희
		2022년 놀이학습공동체 보육교직원 역량강화 교육 3차 ‘만들어가는 놀이 중심 영유아 교육’	장O미
		교사학습공동체를 통한 어린이집 자율장학	이O희
	7월	2022년 놀이학습공동체 C그룹 1:1 컨설팅	장O미
		2022년 놀이학습공동체 C그룹 소모임 및 집단컨설팅 1차	장O미
	8월	2022년 놀이학습공동체 C그룹 소모임 및 집단컨설팅 2차	장O미
	9월	열린 어린이집 설명회 3차	이O희, 장O미
자연담음 공모전 관련 교육-생태프로그램 연구 보고서 작성법		이O희, 장O미, 김O아	

교육기관	월	교육명	참여교사
<한국보육 진흥원- 마음성장 프로젝트>	3월	신학기를 맞은 아이들을 어떻게 이해하고 도울까?	장O미, 왕O옥
	4월	한국사회 변화 트렌드와 공감 레터링	이O희
		부모참여수업을 위한 아이와 함께 그림책 만들기	이O윤
	5월	자기돌봄	이O희
		어린이집과 연계한 ESG교육	이O희
	6월	테마가 있는 영화 인문학	장O진
		사계절 자연 빙고	이O희, 정O경
	7월	행복에 관한 인문학 고찰	이O희
		유엔아동권리협약으로 본 아동권리	이O희, 장O미
		번아웃과 스트레스 케어를 위한 글쓰기 테라피	이O희
	8월	리더의 mcr 법칙	이O희
		너무 재미있어 잠 못 드는 미술 이야기	이O희
		보육교사 인권 - 학부모와의 실제 사례를 중심으로	이O희
		어린이집과 연계한 ESG교육	장O미, 장O진, 이O윤, 김O아, 하O지
영유아 환경교육 - 그림책이 들려주는 나무 이야기		이O희, 김O아	
	놀이 중심 보육과정 운영사례와 부모교육의 다양한 방법	이O윤, 장O진	
	나의 성격 이해-MBTI, H-T-P 그림검사를 활용	이O희	

<부모참여 활동>



<나들이 고개(봄소풍)-어아 가자!>



<업비업비고개(소방다파훈련)-에비에바- 위험해요>



<나는 고개(응원메시지)- 날아라 날아라 활활>

<지역사회연계 활동>



<어버이날-우리가 만든 과일청>



<경기북부육아종합지원센터-뷰 박스 체험>



<추석-식혜, 송편을 만들었어요>

2. 전통을 잇는 놀이타래 '전통을 잇는 놀이타래' 세부 활동 내용 (예시)

3~4차시

까꿍 고개 - 보자기로 까꿍! / 덩동! 누구세요?

놀이고개의 시작



보자기로 까꿍!

보자기에 관심 가지고 탐색하는 영아와 함께 까꿍 놀이를 진행하였다. 교사가 보자기로 얼굴을 가리며 사라졌다가 나타나는 모습을 보고 영아가 소리 내어 웃는다.

놀이고개의 실제



덩동! 누구세요?

'보자기 까꿍' 놀이를 즐겨워하는 영아의 놀이를 반영하여 보육실 거울에 펠트지로 영아가 열 수 있는 문을 만들어 주자 거울의 문을 열고, 닫으며 거울 속 자신의 모습을 탐색한다.

가정과의 놀이타래



키즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '까꿍' 놀이를 하며 '있다, 없다'를 경험한 놀이를 영상으로 만들어 가정에서도 부모님과 놀이할 수 있도록 놀이 영상을 제작하여 지원하였다.



키즈노트 - 가정에서의 놀이 모습 공유

까꿍 놀이자료를 만들어 가정에 보내 드렸더니 다문화 가정의 영아가 부모님과 함께 가정에서도 '까꿍' 놀이를 즐기는 영아의 모습을 키즈노트에 공유하고 부모님과 소통하였다.

놀이 팁!

이 시기의 영아들은 '있다'와 '없다', 물체가 없어지는 상황에 관심을 보입니다. 감각운동기 시기에 획득하는 중요한 능력인 '대상 영속성'은 영아가 사람이나 사물이 보이지 않더라도 계속 존재하고 있다고 인식할 수 있는 능력입니다. 어린이집이나 가정에서 엄마와 아기의 신체나 보자기, 스카프, 손수건 등 주변을 다양한 사물을 이용하여 반복해서 놀이해 주세요. 장소에 구애받지 않고 어느 장소에서나 쉽게 놀이할 수 있기에 하루 일과 중 언제나 놀이가 가능합니다.

놀이고개의 시작



오리다! 가까이 가서 만지고 싶어요 (지역사회연계)
 바깥 놀이를 나가 어린이집 주변 호수공원 수변로를 산책하다가 육지로 올라와 햇빛에 털을 말리는 오리를 만났어요. 영아가 오리를 만지려 손을 뻗기도 하고 일어나려 엉덩이를 들썩인다.

놀이고개의 실제



에비에비! 위험해!
 영아들이 '만질 수 있는 것과 없는 것'을 구분하며 놀이할 수 있도록 놀이자료를 준비하여 함께 놀이해 본다.
 “에비에비, 위험한 건 만지면 안돼요”

가정과의 놀이타래



키즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내
 어린이집에서 '엄비엄비' 놀이를 하며 위험한 것을 알아보는 모습을 놀이 영상으로 제작하여 키즈노트로 안내하였다.



부모님과 함께하는 소방대피 훈련 (부모참여활동)
 부모님들의 운영지원을 받아 부모참여 수업으로 소방대피 훈련을 실시하여 영아들이 불이 난 위험한 상황을 경험하며 실제 대피하는 시간을 가져보고, '불은 뜨겁고 위험하다는 것'을 경험해 보았다.

놀이 팁!

이 시기의 영아들은 안전한 장소와 상황에서 놀이하며 일상생활에서 안전을 경험하고 몸에 익히게 됩니다. 하지만 영아들이 만나는 세상에는 움직이는 것과 새로운 것, 위험한 것이 많습니다. 영아들이 새로운 세상에 호기심을 갖고 탐색하고 싶어 하는 시기이기도 합니다. 영아들의 탐색을 격려해 주되, 늘 안전이 우선이 될 수 있도록 “에비, 에비~ 위험해요.”라고 말하며 영아들이 위험한 상황을 알고 조심해야 함을 알 수 있도록 반복하여 알려 주세요.

1차시

놀이놀이 고개 - 한 발, 한 발 뒤편에 오자

놀이고개의 시작



혼자 서기 시작해요

교사나 사물을 잡고 서기 시작하면 영아거나 초
차 서는 것에 관심을 가지고, 교사가 손을 잡아
주면 첫발을 내딛 시도한다.

놀이고개의 실제



놀이놀이, 다리 흔들 걸어요

놀이놀이 놀이를 반복하며 다른 활동 거르고,
교사의 도움을 받아 한 발씩 떼는 것에 자신감
을 가지며 신뢰감을 형성한다.

가정과의 놀이타래



커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '놀이놀이' 놀이를 하며 초차 걷기, 첫발을 떼는 걸음과 놀이를
거실에서도 부모님과 놀이할 수 있도록 놀이 영상물 커즈노트로 안내하였다.

놀이 방법

이 시기의 영아들은 백이나 주변의 사물을 잡고 일어사거나 교사가 잡아 주면 걸음을 시도하
는 발달된 시기도, 다리의 힘을 거는 게 중요합니다. 교사가 영아의 거드말이 닿게 손을 넣어
주면서 걷고 걸음에 흥미를 가지게 하거나 놀이놀이 "놀이놀이- 놀이놀이- 무궁화"에 걸머
지, "놀이놀이, 놀이놀이" 노래를 부르주며 놀이를 하면 놀이를 통해 자연스럽게 다리에 힘을
거는 게 되고, 이는 곧 영아의 걷기능 발달에 도움이 됩니다. 또한 영아가 초차 서면 교사가
조금씩 거리를 만들어 영아가 첫발을 떼어 교사에게 한걸음 신뢰감을 형성할 수 있습니다.

5차시

익은 고개 - 배어, 배어, 잘배어- 선생님 손은 익은!

놀이고개의 시작



선생님 손은 익은

변 실행거 움직일 영아를 위해 교사가 영
아의 배를 붙여 주며 "배어, 배어- >이 배는
올래, 선생님 손은 익은!" 노래를 부르 주자 영
아가 편안하게 낯을 시간을 경험한다.

놀이고개의 실제



여기 선생님을 붙여 주어요

선생님과 놀이하던 경험을 가지고 영아가 인형
의 배를 붙여 주며 "배어, 배어- >이 배는
올래, 선생님 손은 익은!" 노래 부르 주자 영아가 여기 인
형의 배를 붙여 주거나 보기에 주며 놀이한다.

가정과의 놀이타래



커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 "배어, 배어- 잘배어!" 놀이를 하며 선생님의 손길을 느끼고
교사의 눈을 맞추며 영아가 형성되고, 이를 모방 놀이하는 모습을 촬영하여
거실에서도 놀이할 수 있도록 놀이 영상물 제작하여 커즈노트로 안내하였다.

놀이 방법

이 시기의 영아들은 교사의 언어적, 비언어적인 감정적 상호작용을 통해 교사의 애착을 형성
하게 됩니다. 교사가 "배어, 배어- 잘배어!" 노래를 부르 주며 손으로 영아의 배를 친친히 붙
여 주는 스킨십과 따뜻한 눈 맞춤을 하고 미소 지어 주고, 이들을 붙여 노래를 부르 주는 놀
이를 통해 선생님의 따뜻한 손길을 느끼며 영아가 더욱 긍정적인 애착이 형성될 수 있습니다.

4차시

나들이 고개 - 여아 거차 (부모참여 / 지역사회연계)

놀이고개의 시작



배꼽에는 새잎은 새 잎어요

부모차를 타고 배꼽 놀이를 나가서 걸음 파스
행자는 볼 놀이와 볼을 흔들 탐색하는 것에 특
격적이다. 영아가 부모차에서 내리 받을 탐색하
려 한다.

놀이고개의 실제



같이서 여아 거차

선생님과 손을 잡고 한 발, 한 발 친친히 걸음
며 탐색하기를 시도한다. 부모차에는 앉 수 없
었던 공룡을 탐색하면서 놀이놀이 즐겁다.

가정과의 놀이타래



커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '나들이 놀이' 놀이를 하며 놀이 놀이 시 영
아가 볼 놀이 하고 놀 수 있는 것들을 탐색하고,
스스로 자발적으로 탐색하기를 시도하는 것을 사
진 자료로 안내하였다.



부모참여/지역사회연계 - 볼 스톱 및 미니 걸음

부모참여 수업으로 걸음과 함께 어린이집 주변
호수공원을 볼 스톱(나들이놀이) 미니 부모님,
선생님과 다양한 신체 놀이를 경험하였다.

놀이 방법

이 시기의 영아들은 감각적인 자극으로 세상을 탐색하고 알아가게 됩니다. 놀이놀이(볼 스톱)
를 계획하여 따뜻한 물에 넣고, 물고, 놀 수 있는 것들을 탐색할 수 있도록 합니다. 내가 살고
있는 지역사회의 주변 공간을 알아보고 부모님, 선생님과 손을 잡고 나들이하여 교통안전공
회 및 숲은 무료 체험할 기회도 영아들의 일상생활에서 연계하여 실시할 수 있습니다.

6차시

거차기 고개 - 거차기 무새

놀이고개의 시작



거차기 무새에서 배아어 나왔어요

영아 얼굴 사선이 보여진 속감 거차기를 탐색
하며 놀이한다. 영아가 선생님이 말하며 주는
거차기 부채 바람을 느끼고, 스스로 자신의 거
차기를 붙여 활활활한 흥분이 된다.

놀이고개의 실제



거차기 무새가 오자로 변신!

거차기로 놀이하던 영아가 거차기를 단련해 쓰
기를 시도하며 교사가 도움을 주어 오자로 처
보고, 보자기나 스킨십 등도 쳐 보낼 시도한다.
"나 거차기 오자 맞췄어요?"

가정과의 놀이타래



커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

영아가 어린이집의 일상생활로 "거차기를 잡거나" "거차기로 놀이할 때의 모습들
놀이 영상물로 제작하여 커즈노트로 안내하였다.

놀이 방법

이 시기의 영아들은 친숙한 사물을 탐색하고 즐기며, 오감을 자극하는 일러스트로 세상을 탐색
합니다. 영아가 해당 사물을 사용한 친숙한 거차기를 탐색하며 부드러운 속감의 다양한 거차기의 그
림, 무늬가 많은 끈 등에 대해 상호작용을 주시고, 거차기를 붙여 바람을 만들어 보며, 머리
를 쓰거나 발을 붙여 영아 보게 될 다양한 놀이를 함께해 보며 선생님과 신체 상호작용을
시도하고 흥미를 가지며 놀이를 즐깁니다.

84사

깨문 고개 - 동강달걀

놀이교재의 시작



스커트 속 어떤 물체요?

바깥 놀이를 나가 말뚝의 끈을 잡고 시작하여 영아가 지속적으로 흥미를 갖고 놀이하는 것을 놀이와 연계한 '동강달걀' 놀이를 하며 말뚝을 활용한다.

놀이교재의 실제



어디에 숨었지?

스커트, 이불, 쿠션 등의 밑에 영아들이 좋아하는 놀이교재를 넣어 숨기고 찾아보며 놀이한다. 영아 스스로 내가 좋아하는 놀이교재 숨겨고 찾으며 반복 놀이할 수 있다.

가정과의 놀이사례



영양인 놀이책 - 깨문 고개달걀 놀이

영양인 놀이책 - 깨문 고개달걀 놀이
1. 놀이 목적: 손가락의 힘과 손의 협동력을 기르는 것
2. 놀이 방법: 스커트 속 놀이교재 찾기
3. 놀이 교재: 스커트, 이불, 쿠션 등 밑에 숨겨놓은 놀이교재
4. 놀이 시간: 10~15분
5. 놀이 장소: 실내/실외均可

커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 선생님의 '동강달걀- 동강달걀~' '노부스키와 함께 놀이교재 숨기고 찾으며 대상 접촉감을 인지하는 모습'을 영상으로 제작하여 커즈노트로 안내하였다.

놀이 팁

이 시기의 영아들은 점차 대상 접촉감을 획득하여 내 눈앞에서 놀이교재 사라져도, 없어진 게 아니라는 것을 인지하고 사라진 놀이교재를 찾기 위해 주변을 무리하게 뒤적거릴 수 있습니다. 이러한 '놀이' 단계의 적합한 '동강달걀' 놀이를 해 보며 놀이교재를 숨기고, 찾는 것을 반복하면 스스로 놀이교재를 숨기고 찾길 시도하는 모습도 볼 수 있습니다. 동강달걀 반복되는 노래와 영아도 같이 내서 귀를 놀이를 즐기며 신체활동이 이루어집니다.

94사

근자근자 고개 - 근자근자 행진, 도리도리 책꽂이

놀이교재의 시작



크레셀을 손바닥에 찍자

적각이거를 천다가 크레셀을 손에 찍고 반대편 손바닥에 찍어 찍는 모습을 보여 교사가 '근자근자' 노래를 불러주자 놀이를 지속한다.

놀이교재의 실제



노래에 맞춰 책꽂이 찍어 줘요

선생님이 '근자근자' 노래를 불러 주자 영아가 노래에 맞춰 '근자근자 행진, 도리도리 책꽂이'를 하며 스스로 손과 대상을 움직여 놀이한다.

가정과의 놀이사례



영양인 놀이책 - 근자근자 행진, 도리도리 책꽂이

영양인 놀이책 - 근자근자 행진, 도리도리 책꽂이
1. 놀이 목적: 손가락의 힘과 손의 협동력을 기르는 것
2. 놀이 방법: 스커트 속 놀이교재 찾기
3. 놀이 교재: 스커트, 이불, 쿠션 등 밑에 숨겨놓은 놀이교재
4. 놀이 시간: 10~15분
5. 놀이 장소: 실내/실외均可

커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '근자근자' 놀이를 하며 눈과 손의 협동력을 기르고, 자신의 몸을 이용한 놀이를 영상으로 제작하여 커즈노트로 안내하였다.

놀이 팁

이 시기의 영아들은 눈과 손의 협동으로 소근육을 조절하는 능력이 저위입니다. '단풍잎총총(단풍잎)' 속의 적합한 전통놀이인 '근자근자 행진, 도리도리 책꽂이' 놀이를 하며 손가락으로 찍어 손바닥에 찍어 보고, 손을 휘둘러 칠기도 하고, 두 손바닥을 맞닿게 짚수도 쳐 보며 소근육을 발달하고, 대상을 도리도리 총총대 대근육을 이용한 놀이를 확장하여 신체 움직임 기를 수 있도록 해 주세요. 교사가 '근자근자' 노래 부를때 '말뚝에 근자근자 - 뽕송이 근자근자 - 대리대 근자근자 - 딸아이 근자근자 -'라고 상호작용해 주면 영아가 자신의 신체에 관심 가지며 반복 놀이할 수 있습니다.

104사

다리 고개 - 여거리 차거리 각거리

놀이교재의 시작



다리를 움직여 놀이하는 게 재미있어요

자유롭게 자신의 신체를 움직이며 놀이하는 영아들이 무척 다리를 굽힌다거나 하며 움직여 나 다리를 풀어 풀리는 등의 움직임을 보인다.

놀이교재의 실제



보딩보드, 다리를 세요

영아가 다리를 움직이며 놀이하는 것을 흥미를 보여 선생님과 함께 다리를 꼭 하고 있어 '여거리 차거리 각거리' 놀이를 해 본다.

가정과의 놀이사례



영양인 놀이책 - 여거리 차거리 각거리 놀이

영양인 놀이책 - 여거리 차거리 각거리 놀이
1. 놀이 목적: 다리의 힘과 손의 협동력을 기르는 것
2. 놀이 방법: 스커트 속 놀이교재 찾기
3. 놀이 교재: 스커트, 이불, 쿠션 등 밑에 숨겨놓은 놀이교재
4. 놀이 시간: 10~15분
5. 놀이 장소: 실내/실외均可

커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '다리 세기'를 이용한 '여거리 차거리 각거리' 놀이를 하며 선생님이 영아들의 다리를 천하게 손으로 잡아주며 다리 움직임을 조절해 보며, 간혹 놀이와 흥미를 결합해 보는 모습을 놀이 영상으로 제작하여 가정에서도 놀이할 수 있도록 커즈노트로 안내하였다.

놀이 팁

이 시기의 영아들은 자신의 주요 신체 부위의 움직임을 탐색하고, 다양한 신체 움직임을 조절하고 시도하게 됩니다. 자신의 다리를 활용하는 것을 관심 갖고, 다리를 활용 거꾸로 애 관심을 다양한 신체 놀이로 표현합니다. 영아가 다리를 천하게 잡아 보고, 풀어 보고, 어른, 형제, 자매 등의 다리도 만져 보며 서로의 신체접촉을 통한 놀이로 신체와 정서발달에 모두 이바지할 수 있도록 도움 주시길 바랍니다.

114사

포대기 고개 - 차장차장 무리 여거

놀이교재의 시작



여거 만원과 포대기로 놀이요

여거 만원과 포대기에 관심을 갖고, 여거 만원과 포대기를 함께 교차해 내달려 자신의 놀이를 표출하고 정적으로 의사 표현한다.

놀이교재의 실제



포대기로 편안하게 놀이요

영아들의 놀이 흥미를 반영하여 실재 포대기를 준비해 주었다. 영아들은 선생님과 함께 신 병널과 함께 같은 세상을 보고, 편안함과 다른 활동을 느끼며 정서적 안정을 경험한다.

가정과의 놀이사례



영양인 놀이책 - 여거리 차거리 각거리 놀이

영양인 놀이책 - 여거리 차거리 각거리 놀이
1. 놀이 목적: 다리의 힘과 손의 협동력을 기르는 것
2. 놀이 방법: 스커트 속 놀이교재 찾기
3. 놀이 교재: 스커트, 이불, 쿠션 등 밑에 숨겨놓은 놀이교재
4. 놀이 시간: 10~15분
5. 놀이 장소: 실내/실외均可

커즈노트 - 부모교육 놀이 영상 안내

어린이집에서 '포대기'를 이용하여 여거 만원으로 놀이해 보고, 실재 포대기로 선생님과 함께 놀이해 보기도 하는 모습을 놀이 영상으로 제작하여 커즈노트로 안내하였다.

놀이 팁

이 시기의 영아들은 '자신 모양'이 나타나 오물 보고 경험한 것이 시간이 지난 후 놀이로 발전합니다. 그런 교사와 여거 만원으로 놀이해 보았던 것을 이용해 영아 스스로 여거 만원과 포대기를 꺼내 놀이하는 영아들의 발달과 흥미를 고려해 실재 포대기를 이용해 더욱 확장된 놀이를 지원하고, 영아들이 교사에게 긍정적인 태도를 형성할 수 있습니다. 포대기는 가장 안전한 놀이교재입니다. 간혹 이용해 교사들이나 여거를 연결해 주어 영아가 편안하게 교사들과의 몸과 영아 편안함을 느끼며 사랑을 느낄 수 있습니다. 우리의 포대기는 '장'이 '고'와 '교'와 '고'와 '사'입니다.

III. 활동평가

만 0세 영아들의 놀이 특성상 미리 놀이를 계획하여도 계획대로 놀이가 진행되지 않는 어려움이 있었다면 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램은 영아의 발달 단계와 흥미에 따라 놀이를 계획하고 진행하기가 오히려 수월하였다. 연강이 계획되자 교사들은 유년 시절 자신들이 경험하여 알고 있던 놀이타래를 풀어내며 만 0세 영아들에게 전해줄 다양한 놀이와 확장 자료들이 쏟아져 나왔다. 놀이를 지속하며 이 프로그램은 영아-교사, 영아-부모의 끊임없는 신체 상호작용이 필요하여 교사들이 영아를 더 안아주고 품어주고, 손잡아주며 놀잇감으로써의 제공자가 되었고, 반복되는 노래를 통해 영아가 교사의 목소리를 반복하여 들으며 안정감을 느낄 수 있었다.

만 0세 담임교사가 아니어도 영아들이 놀이하는 모습이나 선생님들의 노랫소리를 듣고 만 1, 2세 선생님과 영아보조 선생님, 연장반 선생님, 원장님, 조리사님까지 언제든지 영아들의 놀이에 반응하고 놀이 지원자가 될 수 있다. 부모님들도 영아들의 놀이 영상이나 사진 자료, 노래를 듣고 바로 놀이에 참여 가능하며 이러한 놀이가 꼬리에 꼬리를 물고 영아들에게는 어린이집의 다양한 선생님들을 만나 애착을 느끼며 신체발달이 이루어지는 계기가 되었다.

경기북부육아종합지원센터가 계획하고 고양시육아종합지원센터에서 진행한 ‘놀이학습공동체’ 교육은 교사가 교육에 참여하며 실제 놀이진행과 프로그램 진행의 방향을 잡을 수 있는 계기가 되었고, 교사가 교육 후 전해주는 컨설팅 내용을 만 1, 2세의 놀이에도 적용할 수 있도록 교사회의 시간에 전달 연수가 이루어져 어린이집과 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램의 질을 향상시킬 수 있는 계기가 되었다. ‘보육의 질은 교사의 질을 넘지 못한다’는 말처럼 만 0세 영아들의 놀이를 계획하고 실행하는데 어려움을 느끼던 0세 교사들에게는 ‘놀이학습공동체’의 교육은 단비와도 같았다.

1. 교사평가

1) 장송미 교사 평가(사랑 1반)

만 0세 영아들은 각 월령마다 이루어야 할 발달 과업이 존재하고, 그 발달 과업에 따라 단계적으로 성장하며 한 달 사이에도 다양한 변화를 하게 된다. 월령 차이로 인해 가만히 앉아 있기도 버거운 영아와 잡고 서는 영아, 걷는 영아들이 만 0세 보육실에서 함께 만나 생활하며 신학기에는 영아와 교사 모두 한 교실이 울음바다가 된다. 그야말로 스펙터클 한 보육현장이다.

본 교사는 수년간 만 0세 담임교사를 경험하며 같은 보육실에서 생활하는 각기 다른 발달 시기의 영아들을 위한 개인차를 고려한 보육 프로그램을 계획하며 매해 솔한 고민을 하였다. 국가 수준의 표준보육과정을 따라 발달단계를 조절하여 ‘만 0세 표준보육과정’과 ‘만 1세 표준보육과정’을 실행해 보기도 하고, 감각운동기 시기의 영아들의 특성을 고려해 오감을 자극하는 탐색 및 활용할 수 있는 프로그램들을 실행해 보기도 하였다. 다양한 프로그램들을 계획 및 실행하며 깨닫게 된 공통점은, 어떤 프로그램을 진행하더라도 영아들이 개월 수에 따른 시간 차가 있을 뿐이지 일반적인 발달 과업의 뒤집기, 앉기, 잡고 서기, 걷기 등과 우리나라의 전통놀이인 ‘곤지곤지, 잼잼, 도리도리, 짹짹, 자장자장 우리 아가’ 등의 놀이에 관심 갖고 자발적으로 반복하여 놀이하는 모습을 발견한다는 것이었다. 아이들의 발달 차로 인해 놀이의 순서가 바뀌더라도 전통적으로 내려오는 우리들의 놀이문화는 우리 아이들과 함께 성장하고 변화하며 전승되고 있었다.

‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램을 계획하며 한 다큐 프로그램에서 우리나라의 포대기 문화에 세계가 열광하고, 과학적으로 검증이 되는 현실이 교사인 나에게 너무 놀라운 깨달음의 순간이었다. 엄마 뱃속에서부터 태교를 진행하고 뱃속의 나이까지 계산하였던 우리 조상들은 미래를 알고 우리 아이들을 ‘단동심훈’이라는 전통 놀이로 양육자와 신체적 상호작용이 이루어지는 놀이교육을 하였던 것이다. 교사인 내가 어렸을 적 엄마, 할머니께서 잠을 잘 때 업어주며 불러 주셨던 “자장자장 우리아가” 노래와 아픈

배를 쓸어 주시며 투박한 손으로 “배야, 배야, 똥배야~!”를 불러주시던 할머니의 악손 노래가 우리 아이들의 신체발달과 정서 발달에 좋은 최고의 놀이 교육이었던 것이다.

본 어린이집에서는 만 0세 영아의 발달 단계에 맞춰 놀이를 재해석하여 우리만의 놀이로 풀어내었다. 놀이를 진행하며 교사는 더 많은 시간 영아들과 신체적 상호작용을 하며 놀이시간이 늘어나고, 영아들은 자연적으로 몸을 자유롭게 움직이며 교사에게 더 빨리 안기고, 애착이 형성되고 있음을 알게 되었다.

전통 놀이로 놀이를 계획·실행하다 보니 교사의 수업 준비에 대한 부담감도 한결 가벼워지고, 교사가 경험하였던 유년 시절의 놀이를 바탕으로 더 자연적이고, 더 자연스러운 진정한 놀이로의 발전이 이루어졌다. 또한, 전통 놀이와 함께 구전되어 내려오는 전래동요나 구전동요를 교사가 미리 알고 있어 아이들의 이름이나 놀이 활동의 내용으로 노래를 개사하여 부르기도 너무 용이하고, 반복하여 노래 부르며 놀이하셔도 지루함이 없었다. 우리에게 우리의 전통 놀이와 우리의 노래가 찰떡궁합인 것이다.

지나간 어느 광고에서 “우리의 것은 소중한 것이여~!”라고 말하였던 어르신의 말씀이 지금 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램으로 전통 놀이를 계승하는 우리에게 딱 맞는 말인듯하다. 우리는 이번 프로그램을 진행하며 회차가 진행될수록 더 탄탄하고 재미있는 프로그램으로 틀이 완성되고 있음을 확신한다. 또한, 내년에도 올해의 프로그램을 바탕으로 더 신나고 즐거운 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램으로 확장해 나갈 수 있을 것을 기대한다.

2) 장미진 교사 평가(사랑 2반)

처음 ‘단동심훈’ 전통육아법을 이용한 전통 놀이를 계획하고 준비하며, 기존의 경험하지 못한 놀이 과정을 영아들과 ‘과연 잘 해낼 수 있을까?’ 하는 걱정 반, 기대 반의 마음으로 놀이를 시작하였다. 처음 어린이집을 등원하며 부모님과 분리로 인해 많이 울고 힘들어하는 영아들이 놀이에 회차를 경험할수록 어느새 교사와 눈을 맞추고, 교사의 익숙한 노랫소리와 놀이에 반응하는 모습에 전통 놀이의 힘이 이것이구나~! 놀이 속에 우리 아이들을 달래주고 안아주는 힘이 있다는 것을 느꼈다.

특별하게 정형화된 놀이감 없이도 전통 놀이 노래를 부르며 어릴 적 엄마가 나에게 해주셨던 따뜻하고 정겨웠던 놀이 모습이 되살아나면서 엄마의 손과 할머니의 노래가 지금의 나를 웃음 짓게 하고, 건강한 교사로 아이들과 함께할 수 있도록 하였다. 우리 아이들에게도 어린이집에서 경험하는 다양한 ‘전통을 잇는 놀이타래’들이 따뜻한 기억으로 남기를 바라게 되는 시간이었다.

영아들에게 놀이는 생활 그 자체가 배움이고 놀이라고 생각한다. 처음 기관 생활을 하는 만0세 영아의 경우는 교사와의 애착형성과 놀이에 있어 더욱더 그러한 생각이 들어 책임감이 많이 들기도 하였다. 걸음마를 하지 못하는 영아의 다리에 힘을 줄 수 있도록 ‘섬마섬마’ 노래하며 영아가 몸의 중심을 잡고, ‘불아불아’ 노래에 맞춰 몸을 움직이고, 선생님의 손을 잡고 마음으로 의지하며 한 걸음씩 발자국을 떼고 걷는 영아가 일상생활 속에서 놀이를 통해 신뢰감이 쌓이고 세상을 배우며 성장하는 시간이었다.

이러한 전통육아법을 이용한 전통놀이의 끈을 교실뿐만 아니라, 가정과 연계하여 함께 공통의 목표를 가지고 육아를 할 수 있도록 놀이 영상과 사진 자료 등을 만들어 부모님들께 안내하며 우리들의 작은 노력이 영아들의 안정적인 애착과 신체발달에 좋은 프로그램으로 자리 잡아 발전하는 모습을 그려보게 되었다. 올해의 경험으로 내년에도 열씨구~~!!!

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

우리나라의 출산율은 0.81명으로 남녀 둘이 결혼하여 1명의 아이를 출산하는 것에도 어려움을 보이고 있다. OECD 국가들 가운데 출산율이 1명 이하인 나라는 우리나라가 유일하다. 전 세계적으로 가장 빠른 출산률 감소를 보이고 있으며, 아이들의 수가 줄어들고 있다는 것은 우리들의 미래도 없다는 것을 의미한다. 여러 가지 정치, 경제, 사회, 교육 등 한 가지의 문제로 귀결될 수 없는 복잡하고 미묘한 문

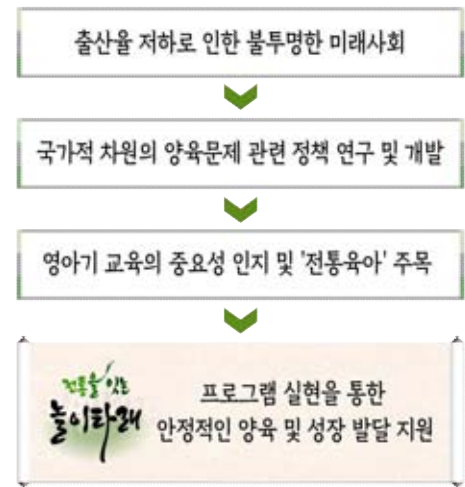
제들이 우리 사회를 유지 시키는 출산의 문제로까지 이어지고 있다. 다양한 출산 장려 프로그램과 정치 공약들이 무색할 만큼 투자하는 정책들 모두가 출산율을 끌어올리지 못하고 있다. 이는 육아 문제를 개인의 양육문제가 아닌 국가에서 책임지고 아이들을 성장시킬 수 있도록 하는 정책의 연구와 개발이 필요하다.

또한, 어린이집 등의 보육·교육 기관에서 아이들이 건강하고 안정적으로 자랄 수 있도록 하는 보육 서비스의 질을 높이는 것도 필요하다. 현재 우리들의 주된 서양식(미국식) 놀이법은 엄마 중심의 육아법이다. 엄마한테서 영아들을 분리시키고, 영아가 스스로 울음을 그치게 하는 독립심을 기르는 육아라고 하지만 이는 우리의 문화와 정서에 맞지 않고, 영아기 신뢰감을 형성하는 가장 밑거름이 되는 시기의 육아법으로는 맞지 않는 육아법이다. 특히 만 0세 영아들은 자신의 생각이나 감정들을 표현하거나 표상해내는 능력이 부족하고 언어발달도 아직 이루어지지 않은 시기로 주 양육자나 어린이집에서 만나는 보육 교사에 의해 세상을 만나고 처음을 경험하게 된다.

‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램은 영아기 안정적인 애착과 신체발달뿐만 아니라 또래관계, 언어발달, 창의성, 협동심 등 영아들의 전인발달이 이루어지게 돕고 그 안에서 우리 민족의 지혜와 역사를 배우게 한다. ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램의 확장과 일반화를 위한 제언은 다음과 같다.



▲ 향후 프로그램 확장



▲ 일반화 제언

전 세계적으로 K-팝과 영화, 드라마, 만화, 음식, 한복 등 우리 문화가 세계의 중심에 서고 있다. 다양한 문화콘텐츠가 세계 속에 한국을 알리고 우리 것에 대한 소중함과 우리 문화에 대한 위대함이 세계를 물들이고 있다. 이제 우리의 전통 육아를 세계가 주목한다.

우리 속담에 ‘세 살 버릇 여든까지 간다’는 말이 있다. 우리 조상들은 세 살까지의 시기, 영아기의 중요성을 미리 알고 있었다. 영아기의 교육이 너무 중요해서 이 시기 영아가 올바르게 세상을 접하고 마주하는 모든 것의 진리를 세 살 안에 익히게 된다는 의미이다.

고(故) 이어령 교수는 아이를 잉태해서 출산해 키우는 3년 동안이 80년의 한국 미래를 품고 있는 것이다. 3년만 투자하면 80년이 달라진다. 80년 뒤의 한국을 보려면 오늘 우리는 세 살 먹은 아이들이 어떻게 자라는지 보면 된다(이어령, 너 어디에서 왔니, 파랑북)고 하였다.

지금 우리 앞에서 놀이하는 이 아이들이 80년 뒤 세계의 주인이다. ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램이 아이들을 건강하고 안정적으로 자라게 한다.

우리는 지금~! ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램으로 80년 뒤 대한민국 국가와 민족의 경쟁력, 힘을 지닌 아이들을 키워내고 있다.



1. 2023년 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 연간프로그램 계획

2022년 ‘전통을 잇는 놀이타래’ 프로그램을 반영하여 2023년 연간 계획안을 계획하였다. 2023년 2월 새롭게 입소할 영아들의 발달 단계를 조사하여 수정하고 실천할 수 있도록 할 계획이다. 2023년 연간 계획안은 아래와 같다.



V. 참고문헌

- 김진옥(2017). 전래놀이를 통한 접촉활동이 만 1,2세반 영아-교사 애착형성에 미치는 영향, 배재대학교 대학원 유아교육과 석사학위 논문
- 박덕송(2012). 한국 전통사회 육아의 현대적 의의(The Journal of Hanyoung Theological University)
- 보건복지부(2020). 보건복지부 고시 제2020-75호에 따른 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서
- 안지애(2002). 영아기 전래놀이노래에 관한 연구, 숙명여자대학교 교육대학원 석사학위 논문
- 경기도보육교사연합회(2017). 영아보육의 이해, 양서원
- 윤옥주(2009). 전통놀이 활동이 유아의 기본운동능력과 창의적 신체표현에 미치는 영향. 계명대학교 유아교육대학원 유아영재교육학과 석사학위 논문
- 이어령(2022). 한국인 이야기 탄생·너 어디에서 왔니, (주)파람북
- 이어령(2022). 흙 속에 저 바람 속에, 문학사상
- EBS 다큐프라임 김광호,조미진(2012). 오래된 미래, 전통 육아의 비밀, LION BOOKS
- 정미식(2021). 한국전통놀이의 문화콘텐츠 개발 연구-아동 놀이를 중심으로 세명대학교 대학원 국어국문학과 문학박사학위 논문

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

고양시
필승어린이집

수 상	장려상
프로그램	작은 습관부터 하나씩 천천히!
원 장	박명아
참여교사	박수빈, 엄초롱

1.서론

1)프로그램의 필요성

지구 온난화로 인한 기후변화, 해수면 상승, 자원고갈과 플라스틱 폐기물 증가, 바다 사막화 현상 등 다양한 환경문제를 겪으면서 이제는 환경을 지키기 위해 친환경을 선택이 아닌 필수로 생각하는 ‘친환경’을 넘어선 ‘필환경=必(반드시 필)+환경’ 시대가 다가왔다.

환경보호가 선택이 아닌 필수가 된 필(必)환경시대를 살아가기 위해 사회 구성원인 유아에게도 중요한 역할과 책임이 있음을 알고 환경문제에 대한 인식과 문제를 해결해나가는 다양한 실천 경험을 통해 올바른 환경 가치관의 초석을 다지게 되는 중요한 계기가 된다.

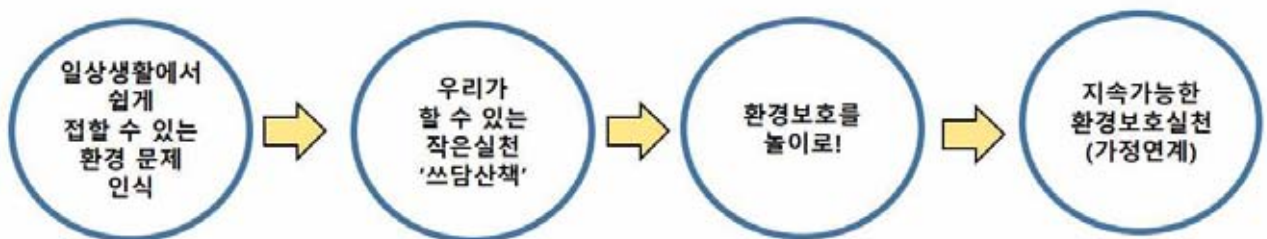
따라서 기존의 구조화된 환경교육에서 벗어나 환경보호를 놀이로 새롭게 발견하고 만들어가면서 지속가능한 환경보호를 실천할 수 있는 프로그램의 필요성을 느끼게 되었다.

2)프로그램의 목적

유아는 일상생활 속에서 어린이집 주변에 버려진 쓰레기에 관심을 가지고 쓰레기로 지저분해진 산책길과 쓰레기 때문에 불편한 상황들은 인식해나가면서 사람들이 쓰레기를 버리게 되는 원인과 쓰레기가 없는 깨끗한 공간이 되는 방법에 대해 함께 고민하기 시작하였다. 유아들은 내가 할 수 있는 작은 것부터 실천해 나가면서 환경보호는 일부의 노력이 아닌 모든 이의 실천이 중요하다는 것을 인식하게 되었다.

이러한 경험을 지원하기 위해 교사는 유아들의 눈높이에 맞추어 유아가 흥미와 관심을 가지고 주도적이고 자발적으로 즐겁게 참여하는 놀이 속에서 실천과 지속이 가능한 환경보호 방법을 함께 고민하고 찾아보게 되었다.

따라서 이 프로그램은 우리가 살아갈 환경을 위해 고민하는 유아들의 작은 생각들이 놀이를 통해 발현될 수 있도록 돕는 것을 목적으로 하며 더 나아가 프로그램을 통해 가정, 지역사회와 연계하여 지속가능한 환경보호 방법을 실천 및 생활화에 한 걸음 다가갈 수 있으리라 기대해본다.



3)프로그램의 실시배경(이론적 배경)

유아기는 인격 형성의 기초가 되는 결정적 시기로서, 이 시기에 형성된 생활 습관과 가치관은 성인기에 많은 영향을 미친다(홍은주, 2005, 재인용). Browne(1991)은 만 3세에 이미 아이들은 환경에 대한 태도를 형성한다고 하였고, 정은우·최경희(2013)는 유아 환경 교육을 빠르게 시작할수록 단시간에 교육 목표를 잘 성취하고 지속적인 효과를 이끌어 낼 수 있다고 하였다(윤현순, 2019)

또한 유아기에 형성된 가치관 및 생활 태도는 성인기까지도 지속적인 영향을 주기 때문에 유아기에 적절한 환경 교육을 실시하는 것은 필수적이라고 하였다(이혜란, 2016). 이러한 연구 결과에 비추어 보면 유아 환경 교육은 전 생애에 걸쳐서 환경에 대한 태도 및 가치관을 형성하고 행동을 결정하는 데 지대한 영향을 미친다(박희숙, 2009, 재인용). 이에 미래사회의 주축이 될 유아들이 환경에 대한 긍정적인 가치관과 태도를 형성할 수 있도록 유아 환경 교육이 이루어져야 한다. 유아 환경 교육은 유아가 자신과 주변 환경의 관계를 올바르게 인식하고 환경을 보전할 수 있는 지식, 기능, 태도를 익히며 환경보전의 실천을 습관화하는 교육을 의미한다(한국어린이육영회, 1994).

즉, 유아 환경교육은 유아가 자연환경과 친숙해지고 인간과 환경의 상호 관련성을 인식하여 환경에 대한 올바른 가치관 및 태도를 바탕으로 환경보전을 위한 실천력을 기르는 것을 목적으로 한다. lozzi(1989)는 환경 교육은 학습자의 정의적 영역의 특성에 중점을 두어야 함을 강조하고 특히나 환경에 대한 긍정적 태도를 형성하는 것은 어린 시절에 이루어지기 때문에 유아기 환경 교육의 중요성을 주장하였다(강원형, 2017, 재인용). 환경부(2006)에서도 유아 환경 교육은 유아가 적극적이고 주도적인 역할을 수행할 수 있도록 이루어져야 하며, 자연스러운 일상생활 속에서 접근해야 하고, 환경 교육의 과정에 초점을 두어야 한다고 말한다(고민수, 2016).

본 어린이집은 개정누리과정을 기초로 하는 놀이중심교육을 실시하고 있으며, 개정누리과정의 목적인 ‘유아는 자신이 속해 있는 사회에 소속감을 느끼고, 다른 사람과 생명을 존중하고 자연과 더불어 살아가며 보다 나은 사회를 만들기 위해 사회문제에 관심을 갖고 협력하는 민주시민으로 자랄 수 있도록 도와야 한다’에 초점을 맞추어 유아와 놀이를 최우선으로 존중하고 유아가 경험하고 놀이하며 스스로 배울 수 있도록 돕고 있다.

따라서 환경보호에 대한 사회적인 흐름에 맞추어 유아들이 환 문제에 대해 올바르게 인식하고 책임감을 바탕으로 작은 일상에서부터 꾸준히 환경보호를 실천할 수 있도록 놀이중심의 환경보호 프로그램을 실시하게 되었다.

II.본론

1.프로그램 내용

1)활동기간:22년 5월~22년 9월

-22년 5월부터 22년 9월까지 진행 중이며, 23년 2월까지 진행할 계획이다.

2)활동대상:만5세

-활동 대상은 만5세로 계획하였으나, 프로그램 진행 과정 중에 만3~4세 유아들이 환경보호에 관심을 가지고 참여하게 되었고 이에 따라 활동 대상이 만3~5세로 확장되어 진행되었다.

2. 프로그램 진행과정

1단계	2단계	3단계	4단계
문제인식 어린이집 주변 쓰레기 인식	단순참여형놀이&홍보 단순참여놀이 홍보하기	개방형놀이&실천 개방형질문에 대한 유아들의 대답을 토대로 환경보호놀이 진행	가정연계 및 알리기 가정연계 및 동네 이웃들에게 알리기



1단계	문제인식	<ul style="list-style-type: none"> • 선생님~쓰레기가 있어요! • 쓰레기를 줍기 위해 필요한 것이 있어요
2단계	단순참여형놀이&홍보	<ul style="list-style-type: none"> • '쓰레기는 쓰레기통에' 홍보하기 • 엄마,아빠 우리와 함께 쓰담산책(플로깅)해요
3단계	개방형놀이&실천	<ul style="list-style-type: none"> • 우리는 쓰레기특공대!(동생들과 함께 하는 쓰담산책) • 쓰레기 줍기를 놀이로 • 우리동네에는 OO쓰레기가 많아요! • 재미있는 쓰레기 버리기
4단계	가정연계및 알리기	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이집 앞에 쓰레기통이 생겼어요! • 쓰레기통 비우기 챌린지 • 가정에서도 함께하는 쓰레기 비우기

3. 프로그램 세부활동

1단계:문제인식

● EP 01. 선생님! 여기 쓰레기가 있어요

실외 놀이시간. 산책하던 아이들이 어딘가로 뛰어가더니 쓰레기를 주워오기 시작한다.



- C1: "선생님~ 여기에 쓰레기가 버려져 있어요!"
 C2: "쓰레기 여기에도 있어요!"
 C3: "쓰레기가 엄청 많이 있다! 저쪽에도 가 보자!"
 C4: "이건 무슨 쓰레기지?"

다음날 실외활동 시간에도 쓰레기를 주워오는 유아들.

- C1: "선생님! 손으로 쓰레기를 주우니깐 손이 더러워져요!"
 C2: "장갑을 끼면 좋을 거 같아요"
 C3: "쓰레기를 버리는 봉투가 있으면 좋을 거 같아요!"

⇒지저분한 쓰레기를 줍기 위해 '장갑과 쓰레기봉투'가 필요함을 인식한 유아들. 다음 실외활동 시간에는 장갑과 쓰레기봉투를 준비해 산책하러 나가기로 하였다.



● EP 02. 집게와 쓰레기봉투가 있어서 편리해요!

쓰레기를 줍던 중, 어린이집 단지 내에 청소하시는 분들이 집게로 쓰레기를 주우시는 것을 본 유아들이 집게의 필요성을 인식하게 된다. 따라서 쓰레기를 줍기 위해 **집게**가 추가되었다.



C1:“봉투가 있어서 쓰레기를 더 많이 주울 수 있어!”
 C2:“집게가 있어서 더러운 것도 주울 수 있어!”
 C3:“나는 담배꽂초같이 작은 것도 주울 수 있어!”



C1:“내가 주운 쓰레기 엄청 작지?”
 C2:“과자봉지가 내 얼굴만 해!”
 C3:“나 벌써 다섯 개나 주웠어.”
 C4:“나는 열한 개! 내가 여섯 개나 더 많지?”

⇒유아들은 집기 어려운 쓰레기들을 주우며 성취감을 느끼고 쓰레기 크기와 길이를 비교하고 내가 주운 쓰레기의 수량에 관해 이야기 나누면서 쓰레기 줍는 과정에 즐겁게 참여하기 시작하였다.

2단계:단순참여형 놀이&홍보

● EP 03. ‘쓰레기는 쓰레기통에’ 홍보하기

“우리 동네에는 왜 쓰레기가 버려져 있을까?”⇒ “누가 우리 동네에 쓰레기를 버리는 걸까?” ⇒ “동네 사람들이 쓰레기를 버리지 않으면 우리 동네가 깨끗해지지 않을까?”와 같이 쓰레기에 관한 생각이 꼬리에 꼬리를 물게 되었다. 따라서 교사는 ‘홍보, 캠페인’이라는 방법을 제안하였고 유아들은 우리 동네 사람들을 대상으로 **쓰레기는 쓰레기통에 버리자**는 슬로건을 정한 후, 어린이집 주변 아파트단지를 걸어 다니며 홍보를 하기 시작하였다.



[쓰레기는 쓰레기통에! 홍보하는 아이들의 모습]

● EP 04. ‘엄마, 아빠 우리랑 같이 쓰레기 주워요!’(쓰담산책=플로깅)

쓰레기는 쓰레기통에! 홍보 효과가 없자 “우리 말고는 아무도 쓰레기를 안 주워!”라며 쓰레기 줍기에 점차 흥미를 잃어가는 유아들의 모습이 관찰되었다. 따라서 교사는 ‘함께 쓰레기를 줍고 싶은 사람’이라는 주제로 유아들과 이야기를 나누었고 이 과정에서 ‘엄마, 아빠와 함께 하는 쓰레기 줍기’ 활동을 계획하게 되었으며 (쓰레기를 줍고 환경을 쓰담한다)는 의미로 **쓰담산책**이라는 이름을 붙여 부모님을 초대하여 부모님과 함께하는 **쓰담산책=플로깅**이 진행되었다.



C1: “집계를 아래를 향해 사용하면 돼요!”
 C2: “저 따라 와보세요, 여기에 쓰레기가 많아요!”
 C3: “우리 진짜 많이 걸었다. 운동하는 거 같아!”
 C4: “많이 걸으면 살도 빠지고 오래 살 수 있대”

[엄마와 함께 **쓰담산책** 하는 아이들의 모습]

⇒ 유아들은 부모님께 집계의 사용방법과 어느 곳에 쓰레기가 많은지 안내하는 모습을 보였고 더 나아가 쓰담산책(플로깅)을 하면서 신체운동이 됨을 인지하고 점차 쓰레기줍기 활동의 장점을 느끼기 시작하였다.

3단계: 개방형놀이&실천

● EP 05. 우리는 쓰레기 특공대! (동생들과 함께하는 쓰담산책 시작)

“선생님! 우리가 이름을 지었어요” “바로 **쓰레기 특공대!**”

유아들은 정리시간에 듣던 정리특공대 노래제목을 인용하여 자신들을 ‘쓰레기 특공대’라고 부르기 시작하였다. 우리 원은 오전간식 시간 후, 매일 10분씩 똑똑 북타임 시간이 이루어지는데 형님들이 동생반에 와서 자유롭게 책을 읽어주는 시간을 갖는다. 동생반에서 책을 읽어주던 유아들이 **쓰레기 특공대**에 대해 이야기 나누며 자연스럽게 5살 동생 친구들에게 쓰담산책을 소개하고 초대하게 되었다. 그렇게 동생반과 함께 하는 쓰담산책이 시작되었다.



‘동생들과 쓰담 산책 후 인터뷰’ 中

Q:동생들이랑 함께 쓰담산책을 하니 어떤 점이 좋았어?

- 동생한테 내가 쓰레기 잡은 거 주는 게 좋았어요
- 동생과 쓰레기 같이 찾는 게 좋았어요
- 동생들이랑 쓰담산책 짝궁해서 좋았어요
- 동생이랑 손잡고 길을 찾아가면서 쓰레기 줍는 게 재밌었어요

Q:어떤점이 어려웠어?

- 페트병을 집는 게 어려웠어요
- 땅바닥에 붙어있는 마스크나 껌 줍는 게 어려웠어요
- 그래서 동생들도 줍는 게 어려웠을 것 같아요.

Q:오늘은 어떤 쓰레기가 많이 발견했니?

- 담배꽂초/마스크/과자봉지

Q:다음 쓰담산책에는 무엇을 준비하면 좋을까?

- 쓰레기통 -> 쓰레기를 바로 주워서 넣을 수 있으니까/쓰레기 봉지가 너무 얇아서
- 우리가 쓰레기통을 만들어주면 사람들이 쓰레기를 쓰레기통에 넣을 거 같아요!

3단계:개방형놀이&실천

● EP 06. 쓰레기를 줍는 과정을 놀이로! 쓰레기를 놀이 도구로!

쓰담산책이 일상이 되면서 유아들은 쓰레기를 줍는 과정을 놀이로 인식하고, 쓰레기를 놀이 도구로 활용하기 시작하였다. 우연히 일어난 상황과 떠오르는 생각들을 놀이로 발전시켜 재미있는 신체놀이가 되었고 놀이 과정에서 유아들이 스스로 규칙을 정하고 해결방법을 모색하는 모습을 보였다.

1.쓰레기를 놀이 도구로!

● 페트병 축구놀이



[놀이상황]

- 1.쓰담산책 도중 페트병을 발견한 유아.
- 2.페트병을 발로 굴리던 유아가 페트병을 발로 차서 멀리까지 보낸다.
그러자 옆에 있던 친구가 따라서 페트병을 멀리 치며 누구의 페트병이 더 멀리 갔나 확인한다.
- 3.페트병을 발로 굴리던 유아가 “야! 내가 패스할 테니까 받아!”라며 친구에게 페트병을 발로 전달한다.
- 4.관심을 보이며 다가온 친구들에게 “우리같이 페트병으로 축구할래?”라며 축구놀이 할 것을 제안한다.
- 5.개인전으로 축구놀이를 하던 유아들이 점차 2대2로 팀을 이루어 축구놀이를 하기 시작한다.

◎ 병뚜껑 팽이 놀이→병뚜껑 멀리 튕기기 놀이



[놀이상황]

- 1.페트병의 병뚜껑을 분리한 A유아가 “나 이걸로 팽이 돌릴 수 있다!”라고 외치며 뚜껑을 팽이처럼 돌린다. 생각보다 병뚜껑이 빠르게 돌아가지 않자 B유아가 “이거 손가락으로 튕기면 멀리 날아가!”라며 손가락을 튕겨 병뚜껑을 날아가게 한다. → 병뚜껑 멀리 튕기기 놀이가 시작됨.
- 2.시작하는 기준이 정해져 있지 않자 “너무 앞으로 가지마, 그러면 너 병뚜껑만 더 멀리 갈 수 있잖아!”라며 갈등이 생긴다.
- 3.그러자 C유아가 돌을 가지고 와 바닥에 선을 그어 시작하는 출발선을 만든다. “여기에서 시작하자!”라며 출발선에 앉아 병뚜껑을 손가락으로 튕겨 누구의 병뚜껑이 멀리갔는지 시합한다.

3단계:개방형놀이&실천

● EP 06. 쓰레기를 줍는 과정을 놀이로! 쓰레기를 놀이 도구로!

2.쓰레기 줍는 과정을 놀이로!

◎ 꼭꼭 숨겨라! 쓰레기 보인다



[놀이상황]

- 1.쓰레기를 찾던 중 A유아가 플라스틱병을 나무 뒤에 숨긴다. 그런 다음 “내가 플라스틱 숨겼어! 찾아봐!”라고 외치자 유아들이 “나도 찾을래!”라며 A유아가 숨긴 플라스틱병을 찾기 시작한다.
- 2.플라스틱 병을 찾은 B유아가 “이번엔 내가 숨길래!”라며 “내가 숨길 동안 너희는 눈 가리고 있어!”라고 말한다.
- 3.유아들이 뒤를 돌아 눈을 가리자 B유아가 플라스틱병을 숨기며 꼭꼭 숨겨라! 쓰레기 보인다 놀이가 진행된다.

◎ 쓰레기 꽃이 피었습니다!



[놀이상황]

- 1.쓰담 산책 도중 “무궁화 꽃이 피었습니다!놀이하고 싶다!”라고 외친 A유아.
- 2.그러자 B유아가 “우리 지금 쓰레기 줍고 있으니깐 ‘쓰레기 꽃이 피었습니다!’로 하자”라고 제안한다.
- 3.유아들이 “그건 어떻게 하는거야?”라고 B유아에게 묻자 B유아가 “[쓰레기 꽃이 피었습니다!] 라고 하면 쓰레기를 줍다가 멈추는거야!” 라고 방법을 소개한다.
- 4.술래가 [쓰레기 꽃이 피었습니다!]라고 외치는 동안 쓰레기를 찾던 유아들이 술래가 뒤를 돌아보자 멈춘다! 다시 술래가 구호를 외치는 동안 쓰레기를 주우며 술래를 향해 앞으로 나아간다.

3단계:개방형놀이&실천

● EP 07. 우리 동네에는 어떤 쓰레기가 많을까?

쓰레기 줍기 활동이 반복되면서 다양하게 버려지는 쓰레기들을 알게 되었고 이 중에서 가장 많이 보이는 쓰레기를 인식하기 시작하였다. 일주일 동안 기간을 정하고 쓰레기를 주울 때마다 어떤 쓰레기를 주웠는지 표시해보며 우리 동네에 가장 많이 버려지는 쓰레기를 알아볼 수 있었다.



● EP 08. 담배꽂초 쓰레기통을 만들어요!(담배꽂초는 여기에 버려주세요)

가장 많이 발견되는 쓰레기인 담배꽂초를 우리가 계속 줍기에 한계를 느낀 유아들이 ”선생님 여기에 담배꽂초 버리라고 쓰레기봉투를 놔두고 가는게 어때요?“라고 의견을 내기 시작하였고 이에 따라 재활용품을 이용하여 담배꽂초 쓰레기통을 따로 만들게 되었다. 더 나아가 담배가 환경에게 주는 부정적인 영향에 대해 궁금해하기 시작하였고 이에 대해 함께 알아보았다.



[유아들이 직접 만든 쓰레기통]

[유아들이 정한 쓰레기통 위치]

[가정협조 안내]

1. 담배꽂초 쓰레기통 위치 정하기

T:“담배꽂초 쓰레기통을 어디에다 두면 좋을까?”

C1:“바닥에 두면 지나가는 고양이들이 담배꽂초 먹을 수 있어요!”

C2:“위에 걸어두는 게 어때요?”

[의견수합]

→ 담배쓰레기통 한 개는 나무에 걸어두기/ 한 개는 담배꽂초가 가장 많이 발견된 벤치 옆에 두기 (고양이가 먹을 수 있으니 뚜껑 닫기)

2. 담배꽂초 쓰레기통 관리는?

-쓰레기통 관리도 중요함에 대해 유아들과 이야기 나누며 유아들과 담배꽂초 쓰레기통을 어떻게 관리 하면 좋을지 생각을 모아보았다.

[의견수합]

⇒나무에 걸려있는 담배쓰레기통: 나무반이 치우기 벤치에 있는 쓰레기통: 부모님과 청소하시는 분이 치우기!

3. 담배꽂초가 환경에 미치는 영향은?

[수질오염]

길바닥에 버려진 담배꽂초는 비가 오는 날 하수도로 흘러 들어가거나 하수구에 버린 담배꽂초들이 강으로 흘러가서 바다까지 가게 된다. 이 과정에서 담배의 많은 해로운 물질과 미세 플라스틱의 양을 늘려서 환경을 파괴하게된다.

[토양오염]

담배꽂초에 남아있는 니코틴은 땅으로 흡수되어 토양이 오염될 수 있다. 이 오염된 토양에서 자란 식물을 먹고 자란 동물들은 유전자 변이가 일어나거나 암에 걸릴 확률이 높아진다.

C1:“하수구에 담배 많았는데! 비가 오면 담배꽂초들이 바다까지 가게 된대!”

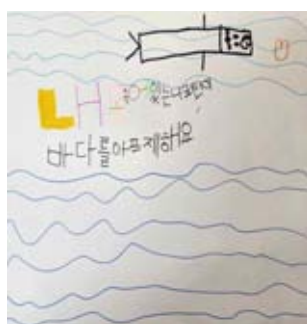
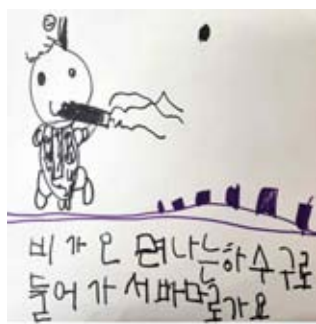
C2:“그러면 상어랑 물고기들은 담배꽂초들을 먹게 되는 거잖아!”

C3:“나 니코틴 알아! 니코틴은 우리 몸에 안 좋은거야”

C4:“담배는 정말 우리 몸에도 안좋아”

C5:“우리 아빠 담배 많이 피우는데, 아빠한테 알려줘야지!”

4. ‘담배꽂초를 아무 곳에 버리지 않아요’ 책 만들기 & 동생들에게 읽어주기



[담배꽂초가 바다로 가면? 책 일부분 中]



[동생들에게 책을 읽어주는 유아들의 모습]

⇒담배꽁초가 환경에 미치는 영향에 대해 알아본 후, ‘담배꽁초를 아무 곳에 버리지 않아요’를 책으로 만들어 동생들에게 읽어주며 길가에 버려진 담배꽁초가 환경에 어떤 영향을 주는지 알려주었다.

3단계: 개방형놀이&실천

● EP 08. 쓰레기통이 필요해요!

“선생님! 우리 동네에는 쓰레기통이 없어요!”

(항상 산책하고 지나다니던 길이였지만 어린이집 주변 아파트단지에는
쓰레기통이 없다는 것을 인식하게 됨)



쓰레기통이 필요해요!(주민센터에 문의)

(“우리 어린이집 주변에 쓰레기통이 없어서 쓰레기가 길가에 많이 버려지는 거 같아요”)

(“쓰레기통을 만들어 주실 수 있나요?”)



주민센터: 요즘 추세는 ‘길거리에 쓰레기통을 설치하지 않는다’입니다.

쓰레기통을 설치할 순 없지만 재활용품 전용봉투를 드릴게요.



[주민센터에서 재활용품 전용봉투를 받은 아이들]

재활용품 전용봉투는 무엇인가요?

-플라스틱류, 캔류, 비닐류를 혼합해서 모을 수 있는 재활용품 혼합용 봉투



오늘은 재활용품 쓰레기를 모아보자!

C1:“선생님, 이것도 플라스틱이에요?”

C2:“선생님, 이거 비닐이니깐 여기에 넣어도 돼요?”

C3:“선생님, 종이는 여기에 넣으면 안 되죠?”



⇒어떤 쓰레기가 재활용품 쓰레기인지 구별하기 어려워하는 모습을 보이는 유아들과 재활용품 분리하기 교구를 통해 연습해 볼 수 있었고, 교실에서 직접 분리수거를 해보며 재활용과 분리수거에 대한 개념을 익힐 수 있었다.

3단계:개방형놀이&실천

● EP 09. 쓰레기 버리기는 재밌어!

[놀이상황]

교실에서 쓰레기를 버리던 유아가 “슛 골인!”이라며 쓰레기를 버린다. 쓰레기를 버리려고 다가온 또 다른 유아가 “나도 해볼래!”라며 쓰레기통과 살짝 떨어진 곳에서 쓰레기를 던져서 버린다. 쓰레기가 들어가자 “오 성공!”이라며 큰소리로 외치자 몇몇 유아들이 관심을 가지고 참여하기 시작한다. 유아들의 관심은 **쓰레기 버리기 게임으로 확장**되었고 교사는 유아들이 공평하게 시작할 수 있도록 출발선에 대한 아이디어를 제공하자 색테이프로 출발선을 만든 후 **쓰레기 버리기 게임**이 시작된다.



“이번에는 더 멀리가서 던져볼까?”, “가위바위보해서 누가 먼저 할지 순서 정하자!”



“재미있는 놀이방법은 동생들과도 함께 나누고 싶어!” (동생반에게 소개)



“동생들도 스스로 쓰레기 버리기 게임을 해요”



⇒형님들이 소개해준 쓰레기 버리기 놀이에 많은 관심을 가지고 동생반에서 쓰레기 버리기 놀이가 이루어졌다. 특히 만3세 꽃반에서는 미술활동 후, 바닥에 떨어진 쓰레기를 스스로 주워 정리하지 않는 유아들의 모습이 지속적으로 관찰됨에 따라 교사들의 고민이 있었으나 형님반이 알려준 쓰레기 버리기 놀이를 통해 쓰레기 버리기에 흥미를 느끼고 자발적으로 버리는 모습을 보였다. 이처럼 쓰레기 버리기가 놀이로 연결되면서 아이들로 하여금 자연스럽게 올바른 ‘버림’을 실천하고 배울 수 있는 환경이 마련되었다.

4단계:가정연계 및 알리기

● EP 10. 어린이집 앞에 쓰레기통이 생겼어요!

그동안 쓰담산책을 통해 어린이집 주변에 쓰레기통이 필요함을 인식하게 되었다. 따라서 어린이집앞에 쓰레기통을 비치하여 어린이집 주변에서 발생하는 쓰레기를 자유롭게 버릴 수 있는 환경을 만들었다. 쓰레기통을 사용하는 대상은 어린이집 유아들, 가정 더 나아가 단지 내 주민으로 자연스럽게 확대되기 시작하였다.



● EP 11. 쓰레기통 비우기 챌린지

①“선생님! 쓰레기통이 가득 찼어요. 비워야 할 거 같아요”라며 가득찬 쓰레기통에 자발적으로 관심을 가지는 유아들과 쓰레기를 누가, 어떻게 버리면 좋을지 이야기 나누었다.

따라서 나무반에서는 쓰레기를 버린 유아가 쓰레기를 버릴 **다음 친구를 지목**하는 방식의 ‘**쓰레기통 비우기 챌린지**’가 시작되었다.

⇒교사는 가정과 연계하여 유아들의 행동이 더욱 강화되고 지속할 수 있는 방법을 고민하게 되었고 ‘쓰레기통 비우기 챌린지’를 가정과 함께하는 방법으로 대상을 확대하였다.

②**가족과 함께하는 쓰레기통 비우기 챌린지**는 환경보호 실천을 가족과 함께하는 하나의 놀이로 진행되었고, 어린이집에서의 활동이 가정과 협력하여 유아, 부모 모두가 참여하는 지속적인 과정이 될 수 있도록 계속해서 진행해나가고 있다.



[가정에서 보내주신 '가족과 함께하는 쓰레기통 비우기 챌린지' 사진]

III. 활동평가

1) 유아의 인식 변화

1. 지속가능한 쉽고 재미있는 환경보호 실천

‘쓰레기’에 대한 관심과 인식의 변화로 일상생활 속에서 환경보호를 위한 작은 실천들이 실행되었다. 스담산책부터 시작된 환경보호의 실천은 쉽고 지속가능한 환경보호로써 유아들은 환경보호를 어렵지 않고 재미있는 것으로 인식하기 시작하였다. 또한 환경보호를 실천하는 과정에서 쓰레기를 이용한 다양한 놀이를 주도적으로 생각하고 실천하며 환경보호가 놀이가 되었고 놀이가 환경보호가 되었다.

2. 친사회적 행동 증가

환경보호는 일부의 노력이 아닌 모든 이의 실천이 중요하다는 것을 인식하게 된 유아들은 동생들과 함께 환경보호를 실천하고 싶어하였다. 이 과정에서 형님반 유아들은 동생반 유아들에게 환경보호의 방법을 소개해주며 배려, 양보, 나눔을 하였고 동생반 유아들은 형님들의 배려, 양보, 나눔을 통해 감사함을 느끼며 공동체 생활 속에서 친사회적 행동이 증가되었다.

3. 새로운 놀이를 만들어가는 주도적인 유아

환경보호를 교사가 계획하고 제시하는 것이 아니라 유아가 주체가 되면서 환경보호 방법에 대해 생각하고 놀이를 발전시키면서 놀이의 주도성을 가지게 되었다. 더불어 내가 하는 모든 것이 놀이가 될 수 있음을 인식하고 놀이를 자유롭게 즐길 수 있게 되었다. 유아는 놀이에 필요한 것들을 모으고 교사에게 요구하는 것들이 능숙해졌으며 놀이 욕구를 충족하는 것에 성취감을 느끼고 열정적으로 놀이하는 모습이 나타났다.

2)교사의 인식 변화

1.환경보호에 대한 관심과 실천

교사들은 프로그램 계획에 앞서 유아기 환경교육의 중요성을 인식하게 되었다. 더 나아가 교사는 사회의 구성원으로서 환경보호를 실천할 방법을 생각하게 되었고 작은 것부터 실천하기 시작하였다. 이러한 교사의 관심과 실천은 유아들이 스스로 환경 문제를 인식하는 데 많은 영향을 끼쳤으며 환경보호에 대한 교사로서의 역할과 책임을 알고 놀이를 지원하였다.

2.놀이중심의 중요성 인식

지속가능한 환경보호를 실천하기 위해서는 유아들이 환경보호 문제를 인식하고 생각하며 자발적으로 놀이로 발전시키는 것이 가장 중요함을 인식하였다. 교사가 계획한 활동이 아닌 아이들과 함께 만들어가는 놀이가 처음에는 걱정이 되었지만 점차 교사의 걱정과 고민을 내려놓고 유아들의 이야기에 집중하면서 교사의 생각과는 다른, 유아들의 풍부한 아이디어와 생각들을 통해 새롭고 창의적인 놀이가 이루어졌다. 이러한 환경보호 놀이는 지속가능한 환경보호 실천의 작은 기틀을 마련하게 되었다.

3)가정의 반응

“생각이 변했어요. 매번 집으로 만들어 가지고 오던 재활용품, 종이들이 귀찮게만 느껴졌지만, 프로그램 활동을 통해 아이와 함께 쓰레기를 분리수거도 하고, 집 앞 산책을 하며 쓰레기를 주우면서 아이와 웃으면서 대화할 시간이 많아졌어요. 그리고 쓰레기를 버리고 줍는 게 스트레스가 아니라 하나의 재미있는 요소가 되었어요”
-나무반 김OO 학부모-

“우리 아이들은 더 깨끗한 자연 속에서 풍부하게 누리고 살았으면 좋겠다는 생각을 막연하게 했는데 깨끗한 자연 속에서 우리 아이들이 살아가기 위해서는 환경보호 실천이 선행되어야 함을 인식할 수 있던 시간이었습니다. 환경보호가 어렵게만 느껴져 미뤄왔지만, 담배꽂초 버리기, 쓰담 산책하기와 같이 작은 것부터 소소한 거부터 실천하며 아이들의 모델링이 되어야겠습니다”
-나무반 이OO 학부모-

이처럼 가정에서도 환경보호에 대한 생각의 변화가 일어나기 시작하였다. 환경보호를 더는 귀찮고 미워야 할 부분이 아닌 일상생활 속에서 작고 소소하게 실천하는 것으로 인식하였으며, 프로그램 활동을 통해 자녀와의 공감대가 늘어나면서 대화가 늘어나게 되었고 따라서 자녀와의 긍정적 관계가 증진될 수 있었다. 또한 어린이집과 프로그램을 연계하면서 프로그램에 대한 신뢰와 함께 놀이에 대한 이해를 돕고 놀이에 대한 부모의 신뢰감이 향상되었다.

IV.참고문헌

2022 ‘녹색어린이집 만들기’

박희재(2019). 유아환경교육을 위한 통합적 활동이 유아의 친환경적 태도에 미치는 영향. 한국교원대학교. 대학원학위논문최연희(2019). 자원 재활용 환경교육활동이 유아의 환경친화적 태도와 환경보전지식에 미치는 영향.

한국교원대학교 교육대학원. 석사학위논문

이혜란(2016) 만4세 유아환경교육의 효과적인 운영방안에 관한 실행연구. 이화여자대학교 교육대학원. 석사학위논문

개정누리과정(2019) 놀이지도서

한국직장어린이집 위원회. 2021년 한국직장어린이집위원회 우수프로그램 및 운영사례

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

파주시
해달별어린이집

수 상	장려상
프로그램	H1 행복한 해달별
원 장	김혜순
참여교사	김수진, 노효진, 신연희, 이희수, 전민주

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

▣ 프로그램의 필요성

사람은 자신의 감정을 표현하면서도 타인의 기분도 중요하다는 것을 이해하고 어떤 상황에 놓여 있을 때 어떤 행동을 하면 좋을지 사회적 관계 안에서 더불어 살아가며 사회성을 배워 나갑니다. 코로나19 팬데믹 시대를 살아가고 있는 요즘 사회적 거리두기가 단계적으로 이루어지고 있게 되면서 사람들과의 사회적 관계 안에서 사회성이 길러지는 중요한 시기인 영유아기에 사람들과의 관계 형성을 위해 인성교육은 더욱 필요해 지고 있습니다.

이러한 인성교육은 영유아들에게는 글에서의 배움이 아닌 경험을 통해 배우고 성장해 나가는 것이 바람직하다고 보며 영유아들 또한 일상생활 속에서 놀이를 다른 사람과의 올바른 사회적 관계를 이루어나가는 것을 쉽게 받아들여지게 됩니다.

사회관계 형성에 가장 기본이 되는 **인사나누기**는 영유아들이 일상생활에서 가장 쉽게 이루어질 수 있었으나 마스크 착용이 일상화 된 요즘의 영유아들은 오히려 인사나누기를 어색해 하고 긴장하며 어려워 하고 있습니다.

이러한 시대 상황에 따라 일상생활에서의 인사나누기는 더욱 더 필요함을 가집니다.

▣ 프로그램의 목적

영유아들이 성장해 나가면서 반드시 필요한 부분은 사회적 관계 형성입니다.

『**마음 인사나누기**』 프로그램을 통해 인성교육의 의미를 담고 있는 인사말을 계획하고 『**마음 인사나누기**』를 함으로써 **일상생활 속에서 인사하기 습관을 기르는 것과 동시에 놀이를 통해 인성교육이 함께 이루어짐으로써 다른 사람과 올바르게 더불어 살아가는 데 그 목적을 둡니다.**

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

[인성교육 진흥법]

제1조(목적) 이 법은 「대한민국헌법」에 따른 인간으로서의 존엄과 가치를 보장하고 「교육기본법」에 따른 교육이념을 바탕으로 건전하고 올바른 인성(人性)을 갖춘 국민을 육성하여 국가사회의 발전에 이바지함을 목적으로 한다.

제2조(정의)

이 법에서 사용하는 용어의 뜻은 다음과 같다.

1. "인성교육"이란 자신의 내면을 바르고 건전하게 가꾸고 타인·공동체·자연과 더불어 살아가는 데 필요한 인간다운 성품과 역량을 기르는 것을 목적으로 하는 교육을 말한다.

제5조(인성교육의 기본방향)

① 인성교육은 가정 및 학교와 사회에서 모두 장려되어야 한다.

② 인성교육은 인간의 전인적 발달을 고려하면서 장기적 차원에서 계획되고 실시되어야 한다.

③ 인성교육은 학교와 가정, 지역사회의 참여와 연대 하에 다양한 사회적 기반을 활용하여 전국적으로 실시되어야 한다.

인성교육을 진흥하기 위하여, 2015년 1월 20일 공포되어, 7월 21일부터 시행 중인 법률.

낮을 많이 가리는 아이들은 처음 보는 사람들에게 인사하는 것을 힘들어합니다.

인사는 강제로 시키지 않아야 합니다. 억지로 인사를 시키는 행동은 아이가 인사하는 상황에 대한 부담감과 거부감이 더욱 커지게 합니다.

영유아들이 언제 어디서든 예의 바르게 인사할 수 있도록 가정에서부터도 영유아들에게 관심을 가져야 합니다.

최초의 예절교육은 보통 가정에서 비공식적으로 이뤄지며 어린이집에 등원하면서 사회적 관계 안에서 쉽게 인사하게 되는 기회와 경험을 시작하게 됩니다. 또 학교에 진학하면 바른 생활, 도덕 등의 수업을 통해 배우게 됩니다.

인사나누기는 인성교육 진흥법을 바탕으로 한 인성교육의 기본이 되며 일상생활 속에서 놀이를 통해 경험하게 됩니다.

II. 본 론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

: 2022년 3월 14일 ~ 2022년 8월 31 (진행 중)

2) 활동대상

: 만4세 (햇살반) : 15명(16명)

3) 프로그램 연간

2022학년도 『마음 인사나누기』 인사말 연간계획안

월	주 제	세부내용	
3	소통과 경청	영유아 인사	행복한 해달별 서로 소통하겠습니다.
		가족인사	서로 소통하는 가족이 되겠습니다.
4	책임과 약속	영유아 인사	행복한 해달별 책임을 다하는 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	책임을 다하는 가족이 되겠습니다.
5	배려와 절제	영유아 인사	행복한 해달별 서로 배려는 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	서로 배려하는 가족이 되겠습니다.
6	존중과 양보	영유아 인사	행복한 해달별 서로 존중하겠습니다.
		가족인사	서로 존중하는 가족이 되겠습니다.
7	예의와 겸손	영유아 인사	행복한 해달별 예의를 잘 지키겠습니다.
		가족인사	예의바른 가족이 되겠습니다.
8	협동과 양보	영유아 인사	행복한 해달별 서로 돕겠습니다.
		가족인사	서로 돕는 가족이 되겠습니다.

2022학년도 『마음 인사나누기』 인사말 연간계획안

월	주 제	세부내용	
9	효와 사랑	영유아 인사	행복한 해달별 효도하겠습니다.
		가족인사	웃어른을 공경하겠습니다.
10	정직과 신뢰	영유아 인사	행복한 해달별 정직한 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	정직한 가족이 되겠습니다.
11	지혜와 공감	영유아 인사	행복한 해달별 지혜로운 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	지혜로운 가족이 되겠습니다.
12	감사와 나눔	영유아 인사	행복한 해달별 감사하는 마음을 가지겠습니다.
		가족인사	감사할 줄 아는 가족이 되겠습니다.
2023 1	성실과 노력	영유아 인사	행복한 해달별 성실한 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	성실한 가족이 되겠습니다.
2023 2	용기와 자신감	영유아 인사	행복한 해달별 용기 있는 어린이가 되겠습니다.
		가족인사	용기 있는 가족이 되겠습니다.

4) 활동방법

: 등원 및 하원을 할 때 다른 사람과 만나면 하게 되는 인사는 일상생활 속에서 항상 이루어진다.

- ❶ 일상생활 중 영유아들이 등원할 때와 하원할 때를 비롯하여 가족과도 인사를 할 때 등 인성덕목의 주제를 바탕으로 한 월 별로 계획된 인사말을 하며 서로 인사를 나눈다.
- ❷ 교실에서 아침인사를 하며 하루를 시작할 때 인사말을 하면서 주제에 대해 이야기 나누며 인성덕목의 의미를 이해한다.
- ❸ 영유아들은 자유놀이를 하며 인성 덕목이 가진 의미를 놀이 안에서 경험하고 실천한다.
- ❹ 놀이 되돌아보기를 하면서 일상생활에서 우리가 실천했던 인성덕목의 의미를 되짚어본다

2. 프로그램 세부 활동 내용

가정연계활동 2022년 3월 마음 인사나누기 인사말			
월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 서로 소통하겠습니다.
3	소통과 경청	가족 인사	서로 소통하는 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

❶ 놀이 찾기

소통의 의미를 알고 유아들이 직접 선정한 놀이를 할 때는 어떻게 소통하면 좋을지 생각해 봄.
 새로 만난 친구들과 선생님의 이름을 알아보면서 서로의 이름을 잘 알지 못하자 “내 이름을 oo이야!”라고 알려 주면서 자신의 이름을 스스로 소개하며 알림, 새롭게 알게 된 친구와 선생님의 이름에 대해 관심을 가짐.

Ⅰ 놀이 발견

유아들은 서로의 이름을 쉽게 기억하기 위해 게임을 해보자고 제안하였고 자신들은 이름표 쪽지를 찾아 누구의 이름인지 맞추어 보는 게임을 시작하였다.

놀이의 흐름

Ⅰ 이렇게 놀이 했어요

새로 만난 친구들의 이름표를 찾으려 하며 유아들은 “보물 찾았어!”라고 하며 보물찾기 놀이를 연결 되었다. 다음날 유아들은 자신들이 직접 가방장과 교실 앞 사진에 있는 사진과 이름을 보면서 직접 적어보면서 친구들의 이름에 관심을 가지게 되었고 교사의 이름은 어떻게 쓰는지 질문하며 글자에 대한 관심을 가지기 시작하였다.

유아들은 다른 반으로 흩어진 친구들의 이름의 글자도 알아보고 싶고 어린이집 선생님의 이름과 반 이름의 글자를 궁금해 하며 이름표를 만들기 시작하였다.

유아들은 TV프로그램 “런닝맨”에서 서로의 이름표를 떼는 게임을 기억하고 교사에게 붙였다 뗄 수 있는 이름을 만들어 주기를 제안하였고 다른 선생님께 인사하는 것을 어색해 하고 낯설어하는 유아들에게 교사는 이름표 보물찾기와 “런닝맨” 게임을 병행하기로 함. 미리 붙이고 있는 반 이름표와 교사의 이름표를 받기 위해서는 『마음 인사 나누기』 인사를 하면 받을 수 있는 게임의 규칙을 제안하였다.

놀이의 과정

[런닝맨! 이름표를 찾아라~ : 소통과 경청]



보물 이름표 찾기

마음 인사 나누고
교사에게 이름표 떼기

찾아 온 이름표
확인해 보기

교사의 놀이지원

- ① 사전에 교사회의를 통해 유아들의 놀이 지원을 요청하였다.
- ② 몇 개의 이름표는 유아들의 키와 눈높이에 맞추어 붙여 두었으며 몇 개는 교사의 높이에 붙여두고 이름표를 획득하기 위해서 자신이 원하는 것을 자신감을 가지고 표현할 수 있도록 하였다.

놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기	
놀이의 변화	유아들이 스스로 놀이를 찾아가는 과정에서 자신의 생각을 서로 나누면서 소통하는 과정을 경험하게 되었다.
교사의 변화	유아의 의견을 반영하여 놀이를 지원할 수 있도록 교사회의를 진행하였다.
유아의 변화	어린이집이 낯선 신입 유아들은 재원 유아들과 짝을 이루어 다니면서 낯선 어린이집에 적응할 수 있는 시간을 가지면서 자신감을 가지게 되면서 모르는 친구와 교사에게도 적극적으로 인사를 하게 되었다.

가정연계활동 2022년 4월 마음 인사나누기 인사말

월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 책임을 다하는 어린이가 되겠습니다.
4	책임과 약속	가족 인사	책임을 다하는 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

■ 놀이 찾기

런닝맨 게임 놀이를 한 후 유아들은 요즘 자신들이 흥미를 갖고 있는 『슈퍼마리오 게임』을 해 보자고 제안함.

■ 놀이 발견

식목일을 맞이하여 교실에서 키우게 된 버섯을 보면서 슈퍼마리오 게임에서도 버섯을 따서 먹으면 단계를 넘어갈 수 있다며 우리도 슈퍼마리오처럼 버섯을 직접 키워서 먹으면 마리오가 될 수 있을 것 같다고 버섯 키우기 슈퍼마리오 게임을 시작하게 됨.

놀이의 흐름

■ 이렇게 놀이 했어요

슈퍼마리오 버섯 키우기 놀이를 하면서 영유아들이 직접 키우는 식물에게 “양이양이”라는 이름을 지어주고 서로 돌아가면서 사랑과 정성으로 버섯이 건강하게 자라도록 함.

유아들이 의논하여 버섯이 잘 자라게 하려면 어떻게 해야 하는 지 집에서 가족들과 버섯을 키우는 방법에 대해 조사를 해 오기도 하였음.

버섯을 잘 자라게 하기 방법에 대해 의견을 나눈 후 물을 주고 “사랑한다” 말하는 등 좋은 말 들려주기, 자주 들여다보며 인사하기 등 정성을 다해 버섯 키우기 놀이를 하였음.

다양한 방법들로 정성스럽게 버섯을 키운 후 자라고 있는 버섯을 관찰하며 모둠별로 표상활동 놀이를 하였으며 다 자란 버섯을 모습에서 버섯의 변화된 모습을 관찰하였다. 우리가 키운 버섯을 조리실로 보내 식단 식재료로 쓰기로 함.

놀이의 과정

[슈퍼 마리오 stage 1 “버섯 키우기” : 책임과 약속]



교사의 놀이지원

- ❶ 버섯 키우기를 개별놀이나 모듬놀이로 진행할지 유아들과 의논하여 선택 할 수 있도록 제안함.
- ❷ 버섯을 잘 키우기 위한 방법을 알아보기 위해 “버섯 키우는 법 조사하기” 가정연계 진행.
- ❸ 슈퍼마리오 게임을 stage별로 이어지게 되면서 미션을 클리어 할 때마다 마리오 동전을 모으기로 하였음.
- ❹ 마리오 동전은 일상생활에서 유아들과 정한 약속을 지켰을 때, 버섯 키우기 등 자유놀이 시간에 유아들이 스스로 만든 미션을 클리어 할 경우 받기로 함.

놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기	
놀이의 변화	유아들은 자신들이 하고 싶은 놀이에 대해 서로 의견을 나누면서 정함. 놀이를 진행하는 과정에서 변화를 수용하고 놀이를 확장해 나감.
교사의 변화	유아들이 자신들의 생각을 정확하게 전달하지 못하거나 생각이 잘 나지 않은 경우 교사는 다양하게 방법을 제안함.
유아의 변화	여러 가지 제안한 방법을 유아들이 정하면서 자신의 생각을 전달할 때 점점 자신감을 가져가고 있음 유아들이 스스로 정한 약속을 지키며 책임에 대해 직접 경험함.

가정연계활동 2022년 5월 마음 인사나누기 인사말

월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 서로 배려는 어린이가 되겠습니다.
5	배려와 절제	가족 인사	서로 배려하는 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

■ 놀이 찾기

버섯을 수확하면서 유아들은 버섯을 따서 먹으면서 마리오는 최종적으로 공주를 구하러 가는 것이라는 점에서 유아들은 공주가 사는 궁전을 만들어보자는 제안을 함.

■ 놀이 발견

누벨맥스 놀이 자료 중 미로 찾기 자료를 지원하여 유아들이 궁전으로 공주를 구하러 갈 때 미로를 통과하여 공주를 구하는 구출작전 놀이를 하기로 계획함

놀이의 흐름

■ 이렇게 놀이 했어요

유아들은 누벨맥스 포장 상자를 이용하여 버섯 모양의 집을 만들어 공주가 사는 궁전으로 표현하고자 함. 유아들이 직접 그림을 그리고 꾸며서 누벨교재 상자를 연결하여 버섯 집을 구성함.

미로 길을 조립하면서 영유아들은 버섯 길로 꾸며 보자는 의견을 제시하였고 미로 길에 다양한 버섯그림을 그리고 꾸며서 버섯 미로 길로 만들어 감.

놀이 중 미로 길이 짧다는 의견이 나왔고 유아들은 의자와 책상을 활용하여 더욱 길고 꼬불꼬불한 미로 길을 만들어 보자는 의견을 유아들이 제안함..

놀이의 과정

[슈퍼 마리오 stage 2 “미로 길을 지나 버섯 집 공주 구하기 작전” : 배려와 절제]



교사의 놀이지원

- 1 공주가 사는 버섯 모양의 궁전 집을 만들고자 하였고 유아들이 직접 들어 갈 수 있었으면 좋겠다는 의견을 반영하여 교재를 담았던 상자들을 지원함.
- 2 짧은 미로 길을 더 길고 복잡한 미로 길로 확대하기 위해 책상과 의자를 활용 하고자는 유아들의 의견을 반영하여 안전에 유의하여 길을 만들어 볼 수 있도록 환경을 지원함.

놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기	
놀이의 변화	유아들을 놀이에 직접 참여하면서 놀이 중 부족하거나 불편 했던 부분을 서로 의견을 나누면서 놀이를 변화해 나감.
교사의 변화	유아들이 안전하게 놀이하기 위해 주변을 정리해 주고 안전하게 놀이가 진행될 수 있도록 안내 함.
유아의 변화	개별로 해결 하지 못하는 것을 친구들과 의견을 조율해 나가면서 놀이에 참여하게 됨. 놀이를 통해 다른 사람과의 협력이 어떤 도움을 주는지 경험하게 됨.

가정연계활동 2022년 6월 마음 인사나누기 인사말

월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 서로 존중하겠습니다.
6	존중과 양보	가족 인사	서로 존중하는 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

■ 놀이 찾기

유아들이 놀이를 마무리 해 가는 과정에서 “진짜 공주는 없어!” “아니아~ 가난한 공주는 없는 거야~”라는 이야기를 서로 이야기하는 모습을 보임. 또 다른 친구들은 공주는 성에 갇혀 있어서 우리가 구해 줘야해! 라고 하며 슈퍼마리오 게임에 대한 서로 다른 생각을 갖게 됨.

■ 놀이 발견

그 동안 놀이를 통해 모아 왔던 마리오 동전을 어떻게 쓰이면 좋을지 의견을 나누어 봄.
내가 사고 싶은 것 사기, 다시 나누어서 놀이를 처음부터 하기, 갇혀 있는 공주를 구하는 데 쓰기 등 다양한 생각을 나누게 되었고 공주를 구하기 위해 동전을 어떻게 쓰면 좋을지 교사에게 조언을 구함.
교사는 도움이 필요로 하는 우리 동네 공주나 왕자를 직접 도움을 주면 어떤지 제안함.

놀이의 흐름

■ 이렇게 놀이 했어요

우리 동네 지역사회에 우리의 도움이 필요한 분들에게 우리가 모은 마리오 동전을 기부(도네이션)하기로 함. 마리오 동전을 모으기 위해 빈 우유팩을 활용하여 직접 만든 저금통을 열어 유아 개개인이 지금까지 모은 마리오 동전의 수를 세어봄.
동전의 수를 세어보면서 친구와 수를 비교 해 보기도 함.
직접 자신이 모은 동전의 수를 칠판에 적어 우리 반 전체가 모은 마리오 동전의 수를 알아봄.
마리오 동전이 실제 돈으로 어떻게 바꿀지에 대해 생각을 나눔.
어린이집 근처에 있는 노인복지회관에 마리오 동전을 기부하기로 함.
마리오 동전은 담임교사와 원장님이 실제 화폐로 교환 지원해 주기로 함.

놀이의 과정

[슈퍼 마리오 stage 3 “마리오 동전 모으기 도네이션” : 존중과 양보]

슈퍼마리오 미션 후
모아 온
마리오 동전 확인하기



마리오 동전 모으기
지역 어르신께 도네이션

교사의 놀이지원

- 1 마리오 동전 저금통을 열 때 우유팩이 두꺼워 유아들이 안전하게 스스로 열 수 없어서 교사가 동전이 뺄 수 있을 정도의 크기로 구멍을 내어 줌.
- 2 원장님과 의논하여 그동안 유아들이 최선을 다해 모은 마리오 동전을 현금으로 교환하여 지역사회 기관에 기부하는 것을 지원함.

놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기	
놀이의 변화	어떤 놀이를 할지 유아들은 친구들과 의견을 나누고 다른 사람의 의견을 적극 반영하여 놀이를 하는 변화를 보임. 놀이 중에 경험하게 되는 인성덕목의 의미를 인지하기 시작함.
교사의 변화	유아들이 스스로 찾아 하는 놀이에 적극적인 지원을 하기 위해 유아들의 놀이를 더욱 유념하여 관찰하게 됨.
유아의 변화	유아들은 처음에는 동전을 모으기 위해 놀이에 적극적인 참여를 하기 시작하였지만 놀이를 마무리 하는 시점에 유아들은 자신이 해야 할 일에 책임을 다하는 습관을 가지게 되는 변화를 보임.

가정연계활동 2022년 7월 마음 인사나누기 인사말

월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 예의를 잘 지키겠습니다.
7	예의와 겸손	가족 인사	예의바른 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

■ 놀이 찾기

언어영역에 지원되어 있던 마트 전단지를 oo이가 꺼내어 보면서 “나, 여기 가봤어”라고 하였고 유아들은 “나도 거기 가봤어!”라고 하며 공통의 경험을 가진 영유아들이 흥미를 보이기 시작함.

■ 놀이 발견

유아들은 마트 전단지를 보며 우리 “마트놀이 할래?”라는 의견을 제시하게 됨.
 “마트 놀이 할 사람 요기 요기 붙어라~ 987654321~”이라고 말을 하며 놀이에 참여 할 친구들을 모으기 시작함.

놀이의 흐름

■ 이렇게 놀이 했어요

유아들이 마트 전단지를 보면서 “난 이거 팔래” “난 다른 거 팔건데?”라고 하며 서로 팔고 싶은 물건이 달라서 의견이 나누어짐.

교사에게 난 과일가게 하고 하고 싶은데 애는 아이스크림 가게 한데요~ 라고 하며 교사에게 서로 다른 의견에 대해 조율을 해 주기를 원함.

교사는 마트에는 다양한 코너가 있음을 이야기 나누고 서로 사고 팔 수 있는 방법에 대해 생각해 보기로 함.

각자가 팔고 싶은 가게를 만들고 손님을 데려 오기로 함.

옷가게도 하고 싶은데 “옷이 많이 없어요” 라는 의견에 해결방안으로 직접 옷을 만들어 팔아보기로 함.
 옷을 만들려면 원단이 있어야하지만 우리가 직접 원단으로 만들 수 없어 종이를 활용하여 우리가 입을 수 있는 옷으로 만들어 팔아보기로 함.

미용실에서는 샴푸코너를 만들어 머리를 감겨 주기도 함. 마트에서 장을 본 영유아들이 미용실에 들러 머리를 감으면서 마트에서 시작하여 다양한 가게 놀이로 확장 됨.

물건을 살 때는 돈이 필요하다는 의견을 내어 영유아들 스스로 마리오 동전 코인을 활용하여 화폐단위를 만들기도 함.

물건을 산 후 계산 하는 코너를 별도로 만들어 물건을 파는 가게만 하는 것이 아니라 계산만 해 주는 자리를 만들어 은행놀이로 확장 됨.

전화로 물건을 주문 받아 배달 서비스를 시작하게 됨.

배달서비스를 시작하게 되면서 전화 주문하는 코너가 새롭게 생김.

처음 배달을 시작할 때는 장바구니에 넣어 직접 배달을 해 주었으나 빅 블럭을 활용하여 자전거를 만들어 우유배달을 시작하였고 스마트 폰을 활용하여 네비게이션을 직접 만들어 배달하게 되면서 놀이가 점차 확장되어 이루어지게 됨.

놀이의 과정

[“특별한 마트에 놀러오세요” : 예의와 겸손]



교사의 놀이지원

- ❶ 옷가게를 하기 위해 직접 옷을 만들어 보고자 하는 유아들을 위해 다양한 종이를 지원함.
- ❷ 유아들이 가게 이름을 적어서 붙이고 싶다는 의견을 반영하여 글자를 모르는 유아들을 위해 직접 보고 적을 수 있도록 칠판에 글자를 적어 지원함.
- ❸ 다양한 마트 전단지를 충분히 지원하기로 함

놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기	
놀이의 변화	유아들은 놀이를 진행 중에도 친구의 의견을 나누면서 놀이를 확장함.
교사의 변화	유아들이 놀이 중에 예의와 겸손에 대해 경험 할 수 있도록 의미를 전달함
유아의 변화	마트놀이를 통해 영유아들은 다른 사람을 맞이할 때 친절하게 대하고 서로 간의 예의를 갖추어야 한다는 점을 경험하게 됨.

가정연계활동 2022년 8월 마음 인사나누기 인사말

월	인성덕목	영유아 인사	행복한 해달별 서로 돕겠습니다.
8	협동과 양보	가족 인사	서로 돕는 가족이 되겠습니다.

놀이의 시작

■ 놀이 찾기

마트놀이 중 배달 서비스를 시작하게 되면서 자연스럽게 탈 것에 관심을 보임

■ 놀이 발견

친구가 만든 블록자전거를 보면서 “나도 같이 만들자!” “나도 태워줘~”라고 하면서 탈것에 대해 흥미를 보이기 시작함.

놀이의 흐름

■ 이렇게 놀이 했어요

유아들이 직접 탈 수 있는 것들을 만들기 시작함.

교실에 상시로 제공되어 있던 블록으로는 부족함을 느낀 유아들이 빅 블록을 지원해 줄 것을 요청함.

다른 반 교실에 있는 빅 블록들을 영유아들이 다른 반 교사에게 지원해 줄 것을 요청하기 위해 직접 다른 반 교실로 감. 동생반 교실에 있던 빅 블록을 지원 받으면서 동생들은 형님들의 놀이에 관심을 보여 놀이에 참여하기도 함.

다른 반 교실에서 지원 된 다양한 빅 블록을 활용하여 탈 것들을 만들기 시작함.

혼자 만들기 힘들기 시작한 영유아들은 친구들과 협력하여 여러 사람이 탈 수 있는 탈 것을 만들기 시작함.

탈 것들을 크게 만들어 가면서 영유아들을 “더 이상 너무 커서 지구에서 탈 수 없어~ 우주로 가자!”라고 하며 우주기차, 우주자전거, 우주 배 등 우주로 다니는 탈 것을 만들기 시작하였고 “우주는 먼 곳이니까 실 수 있는 정류장이 있어야 해!” 라고 하며 놀이가 확장 됨.

놀이의 규모가 커짐에 따라 영유아들은 친구와 협력하여 놀이를 하기 시작함.

놀이의 과정

["무엇을 타고 우주로 가지?" : 협동과 양보]





교사의 놀이지원

- ❶ 사전에 다른 반 교사에게 유아들이 필요로 하는 교구가 있으면 지원을 해 줄 것을 부탁함.
- ❷ 지원 받는 블록들의 양이 많아지면서 동생들과 함께 블록을 옮기게 됨.
- ❸ 다른 반 블록을 옮길 때 안전하게 이동할 수 있도록 안내함.

	놀이 속 아이들의 즐거움과 배움 들여다보기
놀이의 변화	놀이의 중심이 함께 하는 놀이를 변화 되고 있음.
교사의 변화	유아들의 놀이 지원에 있어서 주변 환경을 활용하려고 함.
유아의 변화	놀이를 시작할 때는 “뭐하고 놀지?”를 생각하지만 유아들은 놀이 안에서 “같이 놀자!” 라고 이야기하며 「함께」라는 마음이 기본 바탕으로 가지게 되었음. 놀이를 점차 진행하면서 협력과 양보는 습관이 되었고 다른 사람의 의견을 적극 수용하는 변화를 보임

III. 활동평가

영유아들은 일상을 살아갑니다.

이러한 일상생활 속에서 놀이는 이제 해야만 하는 것이 아니라 자연스럽게 이루어지고 있는 생활이 되었습니다.

놀이가 곧 일상이 된 요즘 영유아들의 배움과 경험은 놀이에서 이루어집니다.

놀이를 통해 알게 된 정보와 지혜로움은 학습을 통해 알게 된 것 보다 더 깊이 자리 잡게 됩니다.

인성 교육 또한 별개의 가르침이 아닌 놀이 속에서, 일상생활 속에서 이루어져합니다.

놀이가 곧 일상이고 일상이 곧 인성교육이 되어야 함을 당연해 지고 있다고 생각합니다.

상반기 놀이를 통해 영유아들의 많은 변화를 보이며 성장하였습니다.

나만의 중심에서 다른 사람과 더불어 살아가고 있음을 인지하게 된 점이 가장 큰 변화입니다.

앞으로도 우리 아이들은 더 많은 성장과 변화가 있을 것입니다.

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1. 2023년 연간프로그램 계획

2023학년도 어린이집 놀이를 통한 마음 인사나누기 연간계획안

	1	2	3	4	5
3월 친구가 좋아요 소통과정형 연일형 놀이	소주제 친구가 좋아요	무엇이 좋아요	놀이를 하며	나의 친구	친구에게 전하는 마음
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	친구가 어려워함				
비고	소통의 상호간에 전달하고 하는 의미를 정확하게 전달하는 것에서 나아가 서로 공유하는 것				
4월 친구로써 놀이 행동과정형 연일형 놀이	소주제 놀이 놀이 놀이	놀이를 하며	놀이를 하며	놀이를 하며	놀이를 하며
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	놀 + 소 놀				
비고	해당된 내가 할일 할때 끝까지 한다는 것 약속은 약속으로 실행 이행해가며 서로 칭찬해 주는 것				
5월 소중한 우리 가족 비행과정형 연일형 놀이	소주제 나의 놀이 놀이 놀이	소중한 나	내가 할 수 있는 것	소중한 가족	
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	나의 가족 + 사랑				
비고	해당된 나만의 생각한 마음을 반으로 쓰게 하여 놀이해 주는 것. 즐거운 놀이				
6월 특별한 우리 동네 행동과정형 연일형 놀이	소주제 우리 동네 자유놀이 주제	우리 동네 생활	해마다 이웃	우리 동네 고유한 문화	우리 동네 전통과 문화
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	우리 동네				
비고	존중은 귀중하게 생각하는 것. 다양한 다른 사람들 먼저 생각하는 것				
7월 여름 속으로 행동과정형 연일형 놀이	소주제 우리 여름이 자유놀이 주제	여름 놀이 놀이	여름에 인사 놀이	여름 놀이 놀이	
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	여름				
비고	여름의 사람이 옷차림이 할 기면. 여름의 자신을 소개 및 나누는 것				
8월 달것과 사랑들 행동과정형 연일형 놀이	소주제 달것이 좋아요 자유놀이 주제	달것이 좋아요	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	달 것				
비고	달것은 달것과 사랑들 나누는 것. 다른 사람들 나누는 것				

	1	2	3	4	5
9월 가을, 세계 속으로 행동과정형 연일형 놀이	소주제 추.석 자유놀이 주제	무엇이든 사랑해요 놀이 1	무엇이든 사랑해요 놀이 2	세계 어떤 나라 사랑해요 놀이	
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	무엇이든 + 추석				
비고	무엇이든 사랑해요는 것. 무엇이든 기쁘게 나누는 것. 무엇이든 자유롭게 생각하는 것				
10월 즐거움 행동과정형 연일형 놀이	소주제 가을을 느끼는 자유놀이 주제	가을 놀이 놀이	가을이 주는 놀이	가을을 놀이	
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	가을				
비고	즐거움은 가을이 주는 기쁨과 즐거움. 가을이 주는 기쁨을 나누는 것. 가을을 즐기며				
11월 즐거움 행동과정형 연일형 놀이	소주제 놀이 자유놀이 주제	즐거움 놀이	즐거움 놀이	즐거움 놀이	즐거움 놀이
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	즐거움				
비고	즐거움은 마음과 마음을 나누는 것. 마음과 마음을 나누는 것. 마음과 마음을 나누는 것				
12월 가을 행동과정형 연일형 놀이	소주제 가을을 느끼는 자유놀이 주제	가을 놀이 놀이	가을을 나누는 놀이	가을을 놀이	
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	가을				
비고	가을은 가을이 주는 기쁨과 즐거움. 가을이 주는 기쁨을 나누는 것. 가을을 즐기며				
2023 1월 달것과 행동과정형 연일형 놀이	소주제 달것이 좋아요 자유놀이 주제	달것이 좋아요	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	달 것				
비고	달것은 달것과 사랑들 나누는 것. 달것과 사랑들 나누는 것. 달것과 사랑들 나누는 것				
2023 2월 달것과 행동과정형 연일형 놀이	소주제 달것이 좋아요 자유놀이 주제	달것이 좋아요	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이	달것과 사랑들 놀이
	자유놀이 주제	내 일대일 놀이 주제			
놀이	달 것				
비고	달것은 달것과 사랑들 나누는 것. 달것과 사랑들 나누는 것. 달것과 사랑들 나누는 것				

현재 가정과의 연계로 가족인사를 진행하고 있지만 좀 더 적극적인 가정연계 프로그램을 확장해 나가는 것 제언합니다.

본 원에서도 교사 회의를 통해 구체적인 프로그램에 대해 의견을 나누고 있습니다.

향후 내년도에는 가정과의 연계 및 지역사회와의 『마음 인사나누기』 프로그램을 연계해 나아갈 수 있도록 다각도 프로그램을 활성화 하고자 합니다.

V.참고문헌

서울시교육청

인성교육진흥법

한국민족문화대백과

내 아이를 위한 인성수업

영유아 인성교육 만세

초등학생이 되었다 [바른 마음]

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

파주시
시립해솔어린이집

수 상	장려상
프로그램	교실에서 놀이 안전
원 장	유진희
참여교사	정세빈

1. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

유아에게 놀이란 마치 숨 쉬는 것과 같이 자연스럽게 나타나는 일상이자 즐거운 활동이다.

놀이를 통해 자신을 표출하며 주변 세상을 이해하고 새로운 기술과 능력을 습득하게 되어 인지, 사회, 신체, 정서 등의 전인적 발달과 성장을 촉진시킨다.

그러나 유아기는 영아기보다 신체적 능력과 인지적 능력이 조금 더 발달하여 주변 사물이나 환경에 대한 호기심이 증가하며 놀이에 대한 도전감이 높아지는 시기이기 때문에 발달 특성상 놀이에 의한 안전 사고 가능성이 높아지는 시기이기도 하다.

비록 어린이집에서의 안전사고 비율이 가정보다 적게 보고 되고 있으나 최근들어 가정에서 생활하는 시간보다 기관에서 맡겨져 있는 시간이 길어지면서 기관의 역할과 책임이 상당히 높아졌기 때문에 어느 곳보다 놀이 안전에 만전을 기하여야 한다.

안전사고를 예방하는 방법은 크게 두 가지가 있는데 첫 번째는 사고가 일어날 수 있는 환경적 요인을 개선하는 것이고, 두 번째는 교육을 통해 안전의식이 생활화되게 하여 사고가 일어날 수 있는 상황을 판단하고 이를 미연에 방지하는 것이 있다.

대부분의 기관에서는 평가제와 시군구의 점검을 통해 사고가 일어날 수 있는 환경적 요인들이 많이 개선이 되고 있고 영유아뿐 아니라 교사, 학부모를 대상으로 안전교육도 꾸준히 이루어지고 있다.

그러나 유아에게 일어나는 위험한 모든 상황들을 안전하게 행동하도록 교육을 통해서만 가르치는 것은 교육적 효과를 보기 어렵기 때문에 놀이를 하면서 일어나는 여러상황을 통해 안전에 대해 자연스럽게 인지하고 학습할 수 있도록 해야 한다.

놀이는 유아의 생활인 동시에 학습과 연결 시켜주는 중요 매개체이기 때문에 놀이에 집중하는 동안 발생하는 다양한 위험 상황을 경험하면서 안전사고가 일어나는 원인을 알고 예방할 수 있는 방법과 문제 해결 능력을 배운다면 유아는 교육을 통해서만 배우는 것 보다 안전의식이 생활화되어 무의식적으로도 안전지향적인 행동이 표출될 수 있을 것이다.

2. 프로그램의 실시배경(이론적 배경)

최근 누리과정이 교사주도의 교육방식에서 유아주도·놀이 중심을 지향하는 교육과정으로 개정되었다. 놀이는 유아가 자발적으로 선택하고, 개방적으로 즐길 수 있는 활동으로 교육과정의 교수·학습 방법도 교사가 유아를 지도하는 것이 아닌 유아가 흥미에 따라 놀이를 자유롭게 표현할 수 있도록 지원하는 역할로 바뀌었다.

그러나 유아기는 발달특성상 자유롭게 놀이를 표현하면서 흥미를 갖는 사물, 놀이방법 등에서 위험이 따르는 경우가 많이 나타나는 것을 볼 수 있다. 발달특성에 따라 발생할 수 있는 안전사고에 대해 정리해보겠다.

신체 및 운동발달에서는 대근육, 소근육 발달로 많은 운동기능을 획득하면서 더욱 적극적인 대근육 운동을 즐기고 가위질, 젓가락 사용하기 등 좀 더 정교한 소근육 활동이 이루어지기 때문에 부주의할 경우 사고가 발생하기도 한다.

사회성 발달으로는 유아기는 자아의식과 더불어 공동체 의식의 발달 되면서 사회적 행동이 발달하는

시기로 사회극놀이, 규칙의 의한 게임, 협동놀이 등 또래와의 놀이가 많이 이루어지는데 놀이과정에서 갈등과 분쟁이 일어날 수 있고 그에 따라 공격적인 행동이 나타나면서 사고가 발생하기도 한다.

정서발달로는 유아기에는 호기심이 극도로 높아지는 시기로 유아는 새롭고 신기한 것과 의문 나는 점을 탐구하려는 정서를 가지고 있다. 어느정도 알고있는 지식도 충분히 알고자 하는 마음을 갖고 있기 때문에 위험한 물건을 가지고 놀이를 하다가 사고가 발생하기도 한다.

인지발달로는 피아제가 말한 인지발달 단계의 전조작기에 해당하는 시기로 인지발달 특징이 상징적 기능의 증가, 자기중심적사고, 미숙한 보전개념, 변환전 추론, 비가역성, 미숙한 유목화 등이 있다고 한다. 이러한 특징으로 유아는 사고를 예측하지 못하고 이에 대한 예방과 대처에 미숙하여 사고가 발생하기도 한다.

이러한 유아기 발달 특징에 따라 꾸준한 안전교육이 이루어져야하고 더불어 일상생활 중에서도 유아 스스로 인지하고 안전예방과 대처방법에 대해 터득할 수 있도록 해야한다.

또한 기관 내에 환경이나 놀잇감, 놀이도구는 유아들의 연령 및 발달특징을 고려하여 물리적 환경으로 인한 피해를 최소화할 수 있도록 구성되어있기 때문에 위험 상황에 대한 무조건적인 제지보다는 유아가 자연스럽게 경험하면서 스스로 안전사고 예방에 대해 인지하고 위험 상황에 따른 적절한 대처방안을 학습할 수 있도록 해야 한다.

본 프로그램은 교사주도의 안전교육이 아닌 유아 주도 놀이 중심 교육과정에 맞춰 일상생활 중 유아들이 스스로 생각하고 터득하며 안전의식이 생활화 될 수 있도록 이끌어주는 상호작용방법이다.

놀이 중심으로 진행하면서 유아들의 창의성과 유능함을 발견하였고, 안전문제 상황을 무조건 제지하지 않고 유아를 믿고 생각할 수 있도록 끌어내준다면 유아는 스스로 안전문제를 발견하고, 안전문제에 대해 대처하거나 해결할 수 있는 방법을 찾아낼 수 있을 것이라는 확신을 갖게 되어 이 프로그램을 실시하게되었다.

4단계의 방법으로 생각할 수 있도록 상호작용해주고, 이것이 반복적으로 이루어진다면 유아들이 교사의 상호작용이 없어도 안전에 대한 생각을 할 때 자연스럽게 4단계의 방법을 통해 생각하게 되면서 안전의식이 생활화 될 수 있을 것이다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

2022년 6월~ 2023년 2월

2) 활동대상

만4세 9명, 만5세 3명 총 12명

3) 프로그램 연간

월	예상 생활주제	일상생활 프로그램 '안전'	프로그램 내용
3	어서와 열매반은 처음이지?	놀잇감을 안전하게 사용해요	놀잇감을 안전하게 사용하는 방법 알기
4	봄이 왔어요	도구를 안전하게 사용해요	도구의 올바른 사용법과 관리법 알기
5	소중한 우리 가족	신나는 놀이터! 안전하게 놀이하려면~	놀이기구를 이용할 때 안전약속 알기
6	정겨운 우리동네	교실에서 안전하게 생활해요	교실에서 안전하게 생활하는 방법 알기
7	건강한 여름을 보내요	친구의 안전도 중요해요	친구의 안전을 지키기 위한 지켜야할 약속 알기
8	교통기관과 안전	도움이 필요해요	안전을 지키기 위해 도움이 필요함 알기
9	세계 속의 여러나라	화장실에서 장난은 위험해요	화장실을 이용할 때 안전약속 알기
10	열매반 환경지킴이	즐거운 견학이 되려면?	견학지에서의 안전 약속 알기
11	알록달록 가을이에요	안전한 모래놀이를 해요	모래 놀이를 할 때 안전약속 알기
12	추운 겨울이 왔어요	의자에 바르게 앉아요	의자에 앉을 때 바른 자세를 해야하는 이유 알기
1	한 살 더 먹었어요	어떻게 해야할까요?	놀이상황에서 일어나는 문제 상황 적절하게 대처하기
2	안녕, 열매반	안전 도우미가 되어주세요	안전지식 활용하여 도우미가 되어보기

4) 활동방법

* 1단계: 경험해요

-놀이를 하면서 발생하는 안전문제를 경험한다.

* 2단계: 불편해요

-안전문제의 상황을 경험했을 때 불편 했던 점에 대해 이야기한다.

T: ~ 일이 있어서 불편했던 점이 무엇이니?

* 3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야할지 유아가 스스로 생각해보게 한다.

T: ~ 일이 일어나지 않으려면 어떻게해야할까?

* 4단계: 약속해요 (이야기해요)

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T: ~방법을 사용하면 ~일이 일어나지 않을 거 같아. 우리 한 번 잘 지켜보도록하자.

2. 프로그램 세부활동 내용

*프로그램 활동 기간: 2022년 6월 1일~ 2022년 9월 23일

*프로그램 활동 기간 놀이흐름



*놀이 중 일어난 안전 문제

- ① 책상 위에 올라가면 다칠 위험이 있다.
- ② 책상을 두 개로 쌓아 올려 유아뿐만 아니라 책상이 떨어질 위험이 있다.
- ③ 책상을 옮기고 이동하다가 다칠 위험이 있다.
- ④ 놀이 중 친구 들기, 친구 밀기, 뺏기, 잡아당기기 등으로 다칠 위험이 있다.
- ⑤ 정리 되지 않은 장난감으로 인해 다칠 위험이 있다.
- ⑥ 놀이 이불을 꺼낸 후 이불장 문을 닫지 않아 머리를 부딪히는 위험이 있다.

* 프로그램 실행 내용 ② 책상을 두 개로 쌓아 올려 유아뿐만 아니라 책상이 떨어질 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-책상을 이용하여 다양한 형태를 구성해보며 책상의 특성을 알게 되었다.

2단계: 불편해요

-책상을 이용하여 놀이를 하면서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:책상으로 침대를 만들면서 놀이를 했을 때 어떤 점이 불편했니?

C:선생님 뛰지 않았는데도 책상이 조금 흔들거려서 무서워요.

2층 책상에서는 내려오는게 무서워요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:책상 위에 올라가면 흔들거려서 무섭고, 내려오는 것도 무서운데 어떻게 하면 좋을까?

C:친구들 많이 올라오면 안돼요.

내려오기 쉽게 계단을 만들면 좋겠어요.

T:선생님이 보기에 2층 책상이 떨어질까봐 너무 걱정이 되는데 어떻게하면 좋을까?

C:안 떨어지게 천천히 움직일게요.

책상 올라가기 전에 책상다리가 책상 밖으로 빠져나오지 않았는지 잘 살펴볼게요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:책상은 너희가 말한 것처럼 무겁고, 책상 위에 올라가면 흔들리는 것처럼 느껴지기 때문에 다칠 수 있고 조심해야해.

우리 그럼 너희가 책상으로 놀이할 때 다치지 않기 위해서 이야기했던 방법들을 약속으로 정하고 잘 지켜보자.



* 프로그램 실행 내용 ① 책상 위에 올라가면 다칠 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-책상에 올라가 움직이면서 반원 모양 책상이 많이 흔들리는 것과 책상 위에서 뛰었을 때 책상이 많이 흔들리는 것을 경험하였다.

2단계: 불편해요

-책상 위에서 놀이를 하면서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:책상 위에서 놀이를 했을 때 어떤 점이 불편했니?

C:선생님 동그라미 책상은 많이 흔들려요.

책상 위에서 뛰면 금방 떨어질거처럼 흔들렸어요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:책상 위에 올라가서 흔들거리면 무서운데 어떻게 하면 좋을까?

C:책상 위에서는 뛰면 안돼요. 떨어질 수도 있으니까요.

동그라미 책상은 너무 많이 흔들리니까 안 났을래요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:책상에 올라가서 움직이면 너희가 말한 것처럼 흔들려서 떨어져 다칠 수 있어 조심해야해.

우리 그럼 너희가 책상 위에서 놀이할 때 뛰지 않겠다고 했던 약속을 지켜보도록 하자.

* 프로그램 실행 내용 ③ 책상을 옮기고 이동하다가 다칠 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-책상으로 구성하기 위해 혼자 옮기며 책상이 무겁고, 놓쳤을 때 위험성이 있음을 경험했다.

2단계: 불편해요

-책상을 옮기면서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:책상 옮길 때 어떤 점이 불편했니?

C:선생님 책상이 너무 무거워요.

처음에는 안무거운데 계속 들고 옮기다보면 놓칠까봐 무서웠어요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:맞아 책상은 선생님이 들기에도 무거워. 그리고 책상을 놓치다 보면 너희 발이나 손이 꺾서 크게 다칠 수 있는데 어떻게 하면 좋을까?

C:선생님이 도와주세요. 선생님도 무거우니까 같이 들면 안 무거워요.

T:그래. 선생님이 도와줄게. 근데 혹시 선생님이 다른 친구를 도와주고 있으면 어떡하지?

C:그럼 친구한테 도와달라고 해요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:책상을 혼자 옮기는건 정말 위험해. 그럼 너희가 생각한대로 책상을 옮길 때 선생님이나 친구의 도움을 받는 걸로 정하자.

그리고 책상으로 놀이할 때는 항상 조심해야 한다는 것도 잘 기억해야해.



* 프로그램 실행 내용 ④ 놀이 중 친구 들기, 친구 밀기, 잡아당기기 등으로 다칠 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-친구와 놀이하면서 힘을 주어 들고, 밀고, 잡아 당기기를 하면서 넘어지거나 부딪히는 등 안전문제를 경험하였다.

2단계: 불편해요

-친구를 들면서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:친구한테 매달리고 친구를 안았을 때 어떤 점이 불편했니?

C:무거워서 넘어졌어요.

넘어질 때 아팠어요.

친구가 안아주면 재밌긴 한데, 떨어질까봐 무서워요.

-친구와 밀고 잡아당기며 놀이하면서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:친구랑 힘으로 밀고 잡아 당기면서 놀이할 때 어떤 점이 불편했니?

C:책상에 부딪힐뻔 했어요.

넘어질거 같았어요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:맞아. 어른처럼 힘이 세거나 몸이 크지 않아서 친구를 들면 다칠 수 있어.

너희 서로 다치지 않으려면 어떻게 하면 좋을까?

C:그럼 매달리지 않고 안아요.

바닥에서 발을 떼지 않고요.

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야 하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:맞아. 서로 힘을 주다가 한 사람이 힘을 빼면 넘어져서 크게 다칠 수 있어.

그럼 너희가 다치지 않으려면 어떻게 하면 좋을까?

C:밀지 (잡아 당기지) 않을래요. 넘어지면서 다칠거같아요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:너희가 서로 좋아하는 표현을 하는 건 좋지만 다치면 속상하니까 너희가 생각한대로 안아줄 땐 매달리지 않고 안아주자.

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:그래. 밀고 잡아당기는 건 살살 해도 다칠 수 있어.

너희가 생각한대로 우리 약속을 해보자.

* 프로그램 실행 내용 ⑤ 정리 되지 않은 장난감으로 인해 다칠 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-정리되지 않은 장난감과 도구를 밟거나 밟아서 미끄러지는 문제를 경험하였다.

2단계: 불편해요

-사용했던 놀잇감이 바닥에 있어서 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:우리가 사용했던 놀잇감이 바닥이 있으니까 어떤 점이 불편했니?

C:저 밟아서 미끄러졌어요.

여기 지나갈 때 발에 걸려서 불편해요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:맞아. 선생님도 지나가다가 모르고 밟아서 장난감이 망가진적이 있었어.

그럼 어떻게 하면 좋을까?

C:놓고 나면 바로 정리해요.

T:선생님이 불편할 때마다 친구들한테 알려줬었는데도 정리가 잘 안되었는데 어떡하지?

C:그럼 약속을 해서 여기 벽에 붙여놔요. 약속 안지킬 때마다 약속 보여줘요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:그래. 너희가 볼 수있게 약속을 적어놓으면 깜빡했다가도 약속을 보고 기억할 수도 있겠다.

그럼 우리 약속을 적어서 벽에 붙여놓자.

* 프로그램 실행 내용 ⑥ 놀이 이불을 꺼낸 후 이불장 문을 닫지 않아 머리를 부딪히는 위험이 있다.

1단계: 경험해요



-이불장에서 놀이이불을 꺼내고 문을 닫지 않아 모서리에 머리를 부딪히는 문제상황이 일어났다.

2단계: 불편해요

-이불장을 열어놓았을 때 불편했던 점에 대해 이야기 한다.

T:이불장이 열려있으니까 어떤 점이 불편했니?

C:지나가다가 머리 부딪혔어요.

3단계: 생각해요

-불편했던 점이 개선되려면 어떻게 해야하는지 유아 스스로 생각해보게 한다.

T:맞아. 머리를 부딪히게 되지. 그럼 어떻게 하면 좋을까?

C:마지막으로 꺼낸 친구가 문을 닫아요.

T:혹시 마지막으로 꺼낸 친구가 깜빡하고 그냥 갈 땐 어떻게하면 좋을까?

C:그럼 열려있는 거 보는 사람이 닫아줘요. 친구들 다칠 수도 있으니까요.

4단계: 약속해요

-유아가 스스로 찾은 방법을 가지고 실천할 수 있도록 지지해주며 유아와 약속한다.

T:친구들을 생각해서 닫아주는 마음이 참 예쁘겠구나. 그래. 그럼 마지막으로 꺼낸 친구가 닫고, 혹시 깜빡했을 때는 열려있는 걸 발견하는 사람이 닫아주기로 하자.

III. 활동평가

1단계를 진행하면서 교사가 무조건 개입하거나 제지하지 않고, 안전사고가 일어나지 않는 선에서 지켜보며 유아들이 안전문제를 충분히 경험하고 스스로 생각해볼 수 있는 시간을 주었다. 유아들이 경험하면서 안전문제를 충분히 인지할 수 있었고, 스스로 안전하게 놀이할 수 있는 방법을 고민하고 해결하려고 하는 모습을 보였다.

2단계로 넘어가 문제에 대한 불편한 점을 질문해주었을 때 놀이하면서 느끼고 고민했던 부분을

언어로 표현하게 되면서 안전문제에 대한 유아의 생각을 한 번 더 정리해보며 인지해 볼 수 있었다. 또한 교사의 눈으로 바라보았을 때 보였던 안전문제와 유아가 생각하는 안전문제가 다르게 나타나기도 하였다. 유아가 인지하지 못한 안전문제에 대해서는 I-message 대화법을 통해 교사의 걱정되었던 마음을 표현하며 한 번 더 생각해볼 수 있도록 유도해주었다.

3단계 상호작용에서는 이 전 단계에서 유아가 안전문제에 대해 충분히 인지를 한 후였기 때문에, 해결방안에 대해 더 적극적으로 고민하였고 놀이를 변경하기 보다는 조금 더 안전해질 수 있는 방법을 찾아내는 모습을 보였다.

4단계에서는 교사가 정해준 규칙이 아닌, 유아들의 경험을 통해 직접 스스로 만든 약속이고 대처방법이기 때문에 잘 이루어지는 모습이 보여졌고, 유아 또는 친구와 같이 정한 대처방법이 지켜지지 않을 때는 주변에서 알려주며 지켜지도록 도와주기도 하였다.

이 4단계의 상호작용 프로그램을 진행해본 결과 네가지의 단계가 여러번 반복되면서 안전해질 수 있는 방법을 찾을 수 있었고, 시도해보았는데도 스스로 안전하지 않다고 느껴지면 놀이의 방법을 수정하는 모습을 보였다.

프로그램을 적용하기 전에는 유아의 흥미는 위험 요소가 있는 부분에서 많이 나타난다고 생각했는데, 위험요소가 있는 부분에서 흥미가 나타나지만 스스로가 안전할 수 있어야 그 흥미가 유지될 수 있다는 것을 느꼈다.

본 프로그램은 유아 중심 교육과정에 잘 맞는 안전교육이었고, 유아가 놀이에 대한 흥미가 일어나고 흥미에 집중하는 중에 깨닫게 된 방법이기 때문에 안전교육의 효과가 더 잘 나타날 수 있었다.

또한 유아들이 고민하고 결정한 선택을 보며 유아의 창의성은 모든 영역과 상황에서 발휘된다는 것을 느끼며 한 번 더 유아의 유능함을 느껴볼 수 있었다.



안전사고 없이 서로의 안전을 지켜주며 즐겁게 놀이하러 열매반

IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

앞서 소개한 4단계 상호작용 프로그램은 간단한 내용으로 현장에서도 충분히 이루어질 수 있는 상호작용이지만, 유아들의 머릿 속에 쉽게 인식될 수 있도록 이름을 붙이고 상호작용의 순서를 정하여 혼란이 있을 수 있는 안전문제 상황에서도 기억될 수 있도록 구성하였다.

또한 유아 스스로의 경험과 생각을 통해 터득할 수 있게 돕는 상호작용이기 때문에 안전교육 뿐 아니라 다양한 일상생활의 상황에서 상호작용으로 확장 되어 적용할 수 있다.

친구와의 갈등 상황이 일어났을 때로 예를 들어본다면 1단계: 경험하기- 갈등 상황이 일어남, 2단계: 불편해요- 어떤 점이 갈등을 일으켰는지 생각하게 함, 3단계: 생각해요- 유아의 불편한 마음 상태를 어떻게 하면 해결할 수 있을지 생각하게 함. 4단계: 약속해요/이야기해요- 생각을 서로에게 표현하며 함께 문제를 해결함. 이렇게 일상생활의 상황에서 확장 될 수 있다.

유아교육 기관 만큼 안전에 대한 적절한 상호작용이 필요한 곳은 가정이다.

상황에 따른 적절한 상호작용을 어려워하는 부모들이 많기 때문에, 다양한 상황에서 적용할 수 있는 상호작용 프로그램을 상황별로 정리하여 부모 교육으로 확장 시킬 수 있다.

유아에게도 간단한 문구로 쉽게 떠올리며 생각할 수 있게 돕지만, 상황에 따른 적절한 상호작용을 어려워하는 부모님들에게도 쉽게 떠올려 적용할 수 있을 것이다.

이렇게 다양한 일상생활 상황에서 사용할 수 있고 교사 뿐만 아니라 부모님도 사용할 수 있는 것처럼, 다른 유아교육 기관에서도 ‘유아는 스스로 해결 방법을 찾을 수 있는 유능함을 가졌다’ 라는 믿음을 갖고 상호작용 프로그램을 적용한다면, 어렵지 않게 이 프로그램을 통한 생활 속 교육이 이루어지는 것을 볼 수 있을 것이다.

1.2023년 연간프로그램 계획

월	예상 생활주제	일상생활 프로그램 ‘안전’	프로그램 내용
3	어서와 열매반은 처음이지?	도구를 안전하게 사용해요	도구의 올바른 사용법과 관리법 알기
4	봄이 왔어요		
5	소중한 우리 가족	신나는 놀이터! 안전하게 놀이하러면~	놀이기구를 이용할 때 안전약속 알기
6	정겨운 우리동네	교실에서 안전하게 생활해요	교실에서 안전하게 생활하는 방법 알기
7	건강한 여름을 보내요		
8	교통기관과 안전	친구의 안전도 중요해요	친구의 안전을 지키기 위한 지켜야할 약속 알기
9	세계 여러나라/추석		
10	열매반 환경지킴이	안전한 모래놀이를 해요	모래 놀이를 할 때 안전약속 알기
11	알록달록 가을이에요		
12	추운 겨울이 왔어요	어떻게 해야할까요?	놀이상황에서 일어나는 문제 상황 적절하게 대처하기
1	한 살 더 먹었어요	안전 도우미가 되어주세요	안전지식 활용하여 도우미가 되어보기
2	설날 / 안녕, 열매반		

V. 참고문헌

현장 중심 영유아 안전교육. 박은혜·조혜선·이성희·황보영 지음. 파란 마음
 유아의 놀이 및 놀이중심 교육과정에 대한 유치원 교사의 인식. 김가은 학위논문. 국회도서관
 유아교육기관의 놀이안전교육을 위한 기초조사 및 프로그램개발. 이화영 학위논문. 국회도서관

2022년 우수보육프로그램
「일상생활을 놀이로 지도하기」 공모

양주시
행복하나어린이집

수 상	장려상
프로그램	환경과 인성 행복하나 특공대
원 장	이수연
참여교사	김아라, 이은지

I. 서론

1. 프로그램의 필요성 및 목적

새로운 학기를 맞이해 유아들의 일상생활 지도 중 가장 중점 두어야 할 것들이 무엇인지 교사 회의를 통해 논의해보았다. 최근 기후문제, 환경문제가 전 세계의 큰 문제로 대두되고 있음을 느끼며 2020년 여름 일어난 침수사태 등 환경문제가 우리 가까이에 다가왔음을 실감하며 환경문제에 대한 교육의 필요성을 느꼈다. 환경문제 해결을 위해선 특정 나라나 개인이 아닌 전 세계 모두가 고민하고 해결할 문제이며 무엇보다 미래를 살아갈 우리 유아들에게 지구 환경을 물려주기 위한 궁극적 방법은 유아들의 일상생활 속에서 실천해 환경문제를 예방하는 방법이 가장 좋다는 의견이 모아졌다. 유아들이 환경문제에 대해 심각성을 느껴보고 일상적 교육을 통해 자연스럽게 실천할 수 있도록 지도하는 것이 좋겠다는 결론에 이르렀다.

교사들은 매 달 환경의 주제에 알맞은 그림책과 연계해 환경문제에 대한 문제점을 알아보고 유아들과 실천 방안을 생각해 일상생활 속에서 실천해 환경문제에 대한 올바른 태도와 가치관을 가질 수 있도록 놀이와 환경을 제공하고 월 말 주제에 맞는 환경을 제공한 ‘환경과 인성’프로젝트를 진행하게 되었다.

2. 프로그램의 실시배경 (이론적 배경)

인류의 삶의 터전이자 기반인 환경에 문제가 생기고 있다. 유해속은 이러한 환경문제를 해결하기 위해 과학기술, 법률 등 환경정화기술, 규제강화의 방법을 사용하였지만 단기적이고 피상적인 해결책에 불과하다. 이를 통해 알 수 있듯이 환경문제는 예방이 최선의 해답이며 올바른 태도와 가치관을 가지고 개인의 행동을 수정할 수 있도록 교육의 힘을 빌어야 한다고 하였다. 특히 유아교육의 시기는 기본 생활습관형성의 기초적 시기이며 결정적 시기기 때문에 유아기에 형성된 가치관과 습관이 삶의 태도의 큰 영향을 미치기 때문에 유아기 자연에 대한 올바른 인식을 갖게 하는 것이 환경문제를 해결하는 장기적이며 근본적인 대안이 될 수 있다고 주장하였다.

유해속의 주장은 지속가능발전 지향 환경교육에 대한 주장과 일치한다. 지속가능발전 지향 환경교육은 지속가능성을 방해하는 환경적인 문제를 해결하고 지속가능한 삶의 태도와 생활방식을 실천할 수 있는 인재 양성과 모든 생태계의 안정과 균형을 이루도록 하는 것이며 이는 지구의 지속 가능성을 말하며 지속가능한 미래사회의 민주시민으로 필요한 역량을 함양하는 것이라고 지옥정은 주장하였다.

이처럼 생활습관형성의 기초적 시기이자 결정적 시기인 영유아들에게 환경에 대한 올바른 가치관과 습관을 심어주기 위해 환경교육을 따로 실시하는 것이 아니라 각 반에 그 달에 환경 책을 지원하여 영유아들의 자유선택놀이 시간 즉, 일상속에서 자연스럽게 녹여들여간 ‘일상지도’에서 이루어져야 함을 인식하며 프로그램을 계획해 실시하게 되었다. 다양한 환경 동화책을 읽고 마치는 것이 아닌 다양한 프로그램, 활동 및 가정과의 연계를 통해 어린이집에서 배운 것을 가정에서도 실천할 수 있도록 지원하였습니다.

II. 본론

1. 프로그램 내용

1) 활동기간

‘환경과 인성’프로그램은 2022년 3월부터 2023년 2월까지 실행, 계획되어있으며 유아들의 환경 감수성 함양, 환경문제에 대한 올바른 가치관을 심어주기 위해 실행하고 있다.

2) 활동대상 : 어린이집 전체

원아 연령	만0세	만1세	만2세	만3세	만4-5세
인원수	6	9	14	10	11




3) 프로그램 연간

월	주제		월	주제	
3 미세먼지	이달의 도서	잠시, 후	9 생태계 '열종동물'	이달의 도서	마지막 큰별산양
	이달의 인성	협동		이달의 인성	사랑
	가정연계 미션	마스크 끈 끊어서 버리기		가정연계 미션	생태계를 사랑하고 지키기
4 대기 오염 '탄소'	이달의 도서	초록자전거	10 분리수거	이달의 도서	버릴까? 말까?
	이달의 인성	절제		이달의 인성	예절
	가정연계 미션	가까운 거리 걷기 챌린지		가정연계 미션	플로깅
5 재활용	이달의 도서	도둑잡은 고물들	11 도양오염	이달의 도서	땅 속 마을의 수상한 이웃
	이달의 인성	나눔		이달의 인성	효
	가정연계 미션	아나바다 운동		가정연계 미션	행복하나 텃밭 수확 김치로 만든 김장김치 나눔
6 해양 오염	이달의 도서	바다야, 미안해	12 수질오염	이달의 도서	오염물이 터졌다!
	이달의 인성	배려		이달의 인성	책임
	가정연계 미션	플라스틱 줄이기		가정연계 미션	가정 내 오염물 줄이기
7 정크푸드	이달의 도서	무시무시한 버거대왕	1 산불	이달의 도서	희망
	이달의 인성	규칙		이달의 인성	책임
	가정연계 미션	정크푸드 줄이기		가정연계 미션	내가 만든 불조심 포스터 붙이기
8 지구온난화	이달의 도서	이상한 휴가	2 방사능	이달의 도서	방사능 마을의 외톨이 아저씨
	이달의 인성	소통		이달의 인성	정직
	가정연계 미션	실내 적정 온도 지키기		가정연계 미션	정직한 어린이 챌린지



4) 활동방법

<p>1 프로그램 선정</p> <ul style="list-style-type: none"> - 주제 관련 문헌 연구 - 선행 프로그램 고찰 - 우리 어린이집 적용 <ul style="list-style-type: none"> - 가정연계 미션 선정 	<p>2 수정 및 보완</p> <ul style="list-style-type: none"> - 프로그램 계획 수립 - 연령별 특성 반영 놀이 활동 계획 	<p>3 프로그램 실행</p> <ul style="list-style-type: none"> - 그림책을 통한 환경 문제 인식 - 환경문제 해결을 위한 실천방안 탐구 및 실천 - 가정과 연계 및 부모교육 	<p>4 프로그램 평가</p> <ul style="list-style-type: none"> - 교사 회의를 통한 프로그램 평가 - 학기별 프로그램 평가
---	---	---	--

재미있는 환경과 인성 놀이 방법 및 일상생활 실천 미션			
월	놀이1	놀이2	부모교육 및 가정연계 미션
3월			
	미세먼지 거미줄을 없애라!!	미세먼지를 잡아라!	마스크 끈 잘라 버리기

4월			
	초록자전거야 달려!	탄소 발자국을 없애라!	탄소를 줄여라
5월			
	나는야 분리수거 대장!	재활용품으로 만든 마라카스	아나바다 운동
6월			
	나는야 분리수거의 달인!	치약과 베이킹 소다로 만든 세정제!	천연세제를 사용해요
7월			
	정크푸드는 싫어요!	정크푸드는 몸에 좋지 않아요.	휴가지에서 만들어 먹는 건강 음식
8월			
	북극곰아 내가 집을 지어줄게!	물고기들이 내가 깨끗하게 만들어줄게!	지구 온도 1도 낮추는 방법

2. 프로그램 세부 활동 내용

놀이 세부활동 내용	
관찰 및 놀이선정	<ul style="list-style-type: none"> · 흥미와 관심 살펴보기 <p>오전 일과 시간 오늘 미세먼지 농도에 대해 교사와 먼저 이야기 나누기를 통해 오늘의 미세먼지 농도는 어떠한지 좋음, 나쁨, 매우나쁨 미세먼지 농도판을 활용하여 유아들이 직접 미세먼지 농도를 관찰, 탐색함. 미세먼지가 나쁨, 매우나쁨일 때 우리 몸에 미치는 영향에 대해 호기심을 보여 영유아들이 쉽게 이해할 수 있도록 그림, 실제 자료를 지원하였음.</p>
	<ul style="list-style-type: none"> · 놀이의 관심 관찰하기 <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

	<p>“미세먼지가 사라져라!” “미세먼지 농도가 나쁨이야, 내가 마스크 씌워줄게~” -미세먼지가 좋음에서 나쁨으로 변화한 날 실외놀이가 이루어지던 중 실내로 이동하며 미세먼지 농도에 따른 우리들의 대처방법에 대해 이야기 나누어보았음. -미세먼지가 많은 날 외출하게 될 경우 호흡기에 이상징후가 생길 수 있고 건강에 해로움을 알아봄 -영유아들이 미세먼지에 대해 호기심을 보이며 “미세먼지가 손에 붙어 있으니까, 먼지가 사라질 수 있게 손을 깨끗하게 씻어야겠다”라고 이야기하며 영유아 스스로 세정제를 사용하여 손을 씻었음. -영유아들이 미세먼지의 다양한 농도에 대해 관심을 보여 미세먼지 관련 동화책 ‘잠시후,’ 책을 지원하였음. 영유아들이 자유롭게 ‘잠시후,’ 책을 보며 자연스럽게 미세먼지에 대해 더 깊게 궁금해하고 관찰하는 모습을 보임 -미세먼지의 모습을 ‘거미줄’과 닮았음을 표현하는 영유아들이 반에 있는 조작 실을 활용하여 ‘미세먼지 거미줄’을 표현하여 놀이하는 모습을 보임. -조작실을 활용하여 곳곳에 연결하여 ‘미션임파서블’처럼 실을 몸에 달지 않고 통과하는 놀이가 이루어짐.</p> <p>·놀이선정 -영유아들이 지속적으로 미세먼지 거미줄 통과하기 놀이에 흥미와 관심을 보여 더 길고 넓은 공간에서 놀이를 즐길 수 있도록 지원함. -미세먼지 농도에 따른 유아들의 대처방법을 게임을 통하여 경험할 수 있도록 공간과 다양한 자료를 지원함.</p>
<p>놀이 속 교사</p>	<p>영유아들의 개별적인 요구와 흥미와 질문에 대해 민감한 반응을 보여주며 미세먼지에 대해 더 자세히 탐색하고 싶음을 표현한 유아들을 위해 미세먼지 거미줄, 미세먼지 농도 게임, 미세먼지를 줄일 수 있는 방법에 대해 유아들과 함께 탐색하고 관찰하였음. 또한, 영유아들이 일상생활에서 자연스럽게 ‘미세먼지’와 관련된 환경을 보호하기를 실천할 수 있도록 가정과 연계하였음.</p>

<p>놀이의 흐름 1</p>	<p>미세먼지 농도에 따라 대처하는 방법은?</p>
<p>실외놀이 시 미세먼지 농도에 따라 실외놀이터에서 놀이할 수 있는 여부에 대해 질문하며 자연스럽게 영유아들이 미세먼지 농도에 따른 변화와 유아들의 대처방법에 대해 관심을 보이는 모습을 보였음. 미세먼지 농도(좋음, 나쁨, 매우나쁨)에 따라 변화하는 환경의 모습을 직접 관찰과 이야기를 통하여 미세먼지 농도판을 움직이며 탐색함. 실외놀이터에서 놀이하기를 좋아하는 유아들이 “선생님 미세먼지를 줄이기 위해서 우리가 무얼 하면 될까요?”라고 질문하며 미세먼지 줄이기 방법을 유아들이 먼저 교사에게 실천하기를 제안하였음,</p>	
<p>·교사의 고민</p>	
<p>영유아들과 함께 미세먼지 줄이기 대처방법을 어떤 방법으로 실천하면 더 높은 흥미와 관심을 보일까?</p>	
<p>·놀이 지원</p>	
<p>지속적인 관찰을 한 결과 유아들이 미세먼지를 거미줄과 닮았음을 표현하여 자유선택 놀이시간 미세먼지 거미줄 통과하기를 표현하여 더 넓은 공간과 더 긴 길고 미세먼지와 비슷한 모습으로 표현하기 위해 슝 자지를 길게 오려 미세먼지 거미줄을 표현하여 구성하였음.</p>	
<p>놀이의 흐름 2</p>	<p>미세먼지 거미줄을 피해라!</p>



영유아들이 동화책 ‘잠시 후’ 책을 탐색하던 중 ‘미세먼지 거미줄’이라고 표현하는 모습을 보여 지속적인 관찰을 한 결과 미세먼지 거미줄 통과하기 놀이가 지속적으로 이루어져 더 넓고 긴 공간을 구성하였음.

놀이의 흐름 3

미세먼지야 사라져라!

미세먼지 나뽀일 때 유아들이 스스로 실천할 수 있는 여러 가지 방법에 대해 알아본 후, 다양한 청소도구를 활용하여 미세먼지를 없애보는 놀이를 즐겨보았음.



놀이의 흐름 4

가정연계-이오난사 키우기

놀이를 통해 영유아들이 직접 환경을 보호할 수 있음에 대해 뿌듯함을 느끼고 “나는야 환경을 보호하는 환경 지킴이야”라고 이야기하는 모습을 보임.



놀이 세부활동 내용

- 흥미와 관심 살펴보기
- 놀이의 관심 관찰하기

관찰 및 놀이선정



“탐소 발자국을 없애라”



“비닐봉지 사용을 줄이고
에코백을 사용해요”

- 영유아들이 미세먼지 농도 줄이기 놀이에 큰 관심을 보인 영유아들이 새로운 환경 보호에 관심을 보임,
- ‘초록자전거’ 동화책 속에 등장하는 ‘탄소’에 관심을 보인 영유아들과 함께

	<p>‘탄소’에 대해 자세히 알아보는 시간을 가져보았음.</p> <p>-‘탄소 줄이기’ 방법에 대해 알아보던 중 유아들이 ‘탄소 발자국’에 대해 흥미를 보여 게임을 통하여 탄소 발자국 줄이기 놀이를 지원하였음.</p> <p>-영유아들이 탄소를 줄일 수 있는 또 다른 방법에 대해 궁금해하여 교사와 함께 탄소 줄이기를 알아보던 중 ‘장바구니 사용하기’가 방법으로 제시되어 있어 유아들만의 장바구니 만들기(에코백 꾸미기)를 즐겨봄.</p> <p>·놀이선정</p> <p>-영유아들이 탄소에 대해 쉽게 이해할 수 있도록 다양한 탄소 모형과 그림자료, 이야기 자료를 벽면 곳곳에 제공하여 자유선택활동 시간 자유롭게 탐색할 수 있도록 지원함,</p> <p>-탄소 발자국에 관심을 보인 유아들을 위해 탄소 발자국 놀이를 지원하여 유아들이 쉽게 이해할 수 있도록 놀이와 환경을 지원하였음.</p>
놀이 속 교사	<p>미세먼지 놀이가 이루어졌던 모습과 동일하게 영유아들의 요구와 지원을 꾸준히 관찰하고 지원하였음. 영유아들이 미세먼지 보다 탄소를 이해하는 것에 어려움을 보여 다양한 탄소 모형과 동화책 탄소 줄이기 방법을 시각적 요소를 제공하여 놀이를 통해 탄소에 대해 알아보고 탄소 줄이기 방법을 경험할 수 있도록 지원하였음.</p>

놀이의 흐름 1	‘초록자전거’ 탄소는 무엇일까?
----------	-------------------

미세먼지에 관심을 보이던 유아가 또다른 환경오염에는 무엇이 있는지 관심을 보이는 모습을 보였음. 책장에 있는 ‘초록자전거’ 속에 등장하는 ‘탄소’에 관심을 보이며 ‘탄소’가 환경을 오염하는 모습에 대해 관심을 보였음. 또한, 탄소가 생기는 원인에 대해 교사가 제시한 다양한 그림자료, 실제 사진을 관찰하며 스스로 깨달아 봄.

놀이의 흐름 2	탄소를 줄일 수 있는 방법은?
----------	------------------

“선생님 탄소는 어떻게 하면 없어져요?”, “저도 탄소 없애는 환경지킴이가 될래요”라고 이야기하며 환경을 보호하는 것에 재미와 흥미를 느낀 유아들을 위해 유아들이 모두 하원한 후, 탄소 줄이기 방법을 찾아본 후, 개인 자동차 사용을 줄이고 대중교통 이용하기, 자전거 이용하기, 비닐봉지 사용줄이기, 콘센트 뽑기 등 다양한 탄소 줄이기 방법을 사진, 그림자료를 프린트하며 벽면에 제공함. 교실 속에서 콘센트가 꽂혀있는 곳에 관심을 가지고 등원할 때 부모님과 함께 차를 타고 올 때 탄소가 발생함을 깨닫고 교사에게 먼저 다가와 사용하지 않는 콘센트를 뽑아야함을 요구하고 부모님께 걸어서 등원하기로 약속하며 일상생활에서 탄소 줄이기에 참여하는 모습을 보임.

놀이의 흐름 3	나만의 장바구니 만들기
----------	--------------

주말을 지내고 난 후, 주말지낸 이야기를 할 때 마트에 다녀왔던 자신의 경험을 이야기하며 “선생님 우리 엄마는 장바구니가 없어서 비닐봉지를 사용했어요 그러면 나쁜 탄소가 나온다고 얘기해줬어요”라고 이야기하며 비닐 봉지 사용을 줄여야 환경이 보호됨을 일상생활에서 깨닫고 장바구니 사용에 관심을 보

놀이 세부활동 내용	
관찰 및 놀이선정	<ul style="list-style-type: none"> ·흥미와 관심 살펴보기 ·놀이의 관심 관찰하기



“실외에서도 나는야 분리수거왕!”

“재활용품으로 만든 우주선을 소개해요!”

-점심시간에 나온 요구르트 병에 껌질을 분리하면서 비닐, 플라스틱은 일반쓰레기가 아닌 분리수거가 이루어져야하는 것임을 깨달아봄,
 -분리수거에 관심을 보여 교실 안에 분리수거함을 지원하였음.
 -점심시간에 나온 요구르트 병, 쥬스병, 빨대 등을 영유아들이 스스로 세척하여 분리수거 하는 모습을 보임.
 ·놀이선정
 -영유아들의 일상생활 속에서 분리수거 하는 모습을 보여 실내외에서 영유아들이 스스로 분리수거하도록 지원함.
 -교실 한 공간에 분리수거장을 마련해주어 영유아들이 자연스럽게 분리수거하는 방법과 분류하는 체험을 즐길 수 있도록 지원함.
 -영유아들이 실제 분리수거장에서 분리수거 하기를 요구하여 ‘환경지킴이’ 안전띠를 영유아들과 함께 만들어 착용한 후, 아파트 단지내에 분리수거장에서 플라스틱, 비닐, 종이를 분류해 봄.

놀이 속 교사

영유아들이 분리수거 하는 것에 관심을 보여 교실 한 공간에 분리수거 장을 구성하여주었음. 플라스틱, 비닐, 종이 분리수거 칸 자리를 표시하여 놀이 시간에 사용하며 체험할 수 있도록 지원함.

놀이의 흐름 1

분리수거가 뭐지?

여 영유아들만의 장바구니 만들기를 지원하였음.

점심 식사를 마친 후, 식판과 식기도구 요구르트 병을 유아 스스로 정리하였음. 영유아들이 식기도구와 식판을 정리한 후, 요구르트 병을 정리하는 방법에 대해 교사에게 질문하여 교사가 먼저 요구르트 병을 정리하는 방법을 모델링하여 소개하였음. 영유아들이 스스로 요구르트 병에 세겨진 절개선을 찾으며 비닐을 뜯어낸 후, 요구르트 플라스틱 병을 분리하였음. 음식물이 묻은 재활용품을 사용하기 불가함을 소개하자 유아들이 직접 화장실로 이동하여 요구르트 이물질을 쏟아내어 물로 헹군 후에 물기를 제거한 후, 교사가 지원한 정리함에 정리하였음.

놀이의 흐름 2

스스로 정리할 수 있어요

점심식사 시간에 나온 요구르트 병을 재활용 할 수 있는 방법을 스스로 실천해보면서 영유아들이 일상 생활에서 사용한 잉크가 다 떨어진 매직, 부러진 장난감, 책이 담겨진 비닐, 사용을 마친 종이는 일반쓰레기가 아닌 분리수거로 이루어져야함을 깨달음. 영유아들이 교사에게 전달한 재활용품을 모아 교사가 분류하자 “선생님 이건 플라스틱이네요! 플라스틱은 콜라병이 버려지는 곳에 버리는 거데!”라고 이야기 하며 유아 자신도 분리수거를 할 수 있음을 표현하였음. 영유아들도 분리수거를 하며 환경을 보호하고 싶음을 표현하여 교실 한 공간에 분리수거장을 구성해주기로 약속함.

놀이의 흐름 3

행복하나 분리수거장

영유아들이 교실 일상생활에서 자유롭게 분리수거 체험을 즐길 수 있도록 교실 한 공간에 분리수거장을

구성해주었음. 플라스틱, 종이, 비닐 함, 집게를 따로 마련해주었음. 분리수거 놀이를 하며 영유아들 스스로 환경을 보호하고 있음을 친구와 함께 이야기 나누어보며 뿌듯해하는 모습을 보였음. 실내에서 분리수거 놀이가 이루어지던 중 영유아들이 직접 분리수거장에 나가 분리수거하기를 요구하여 영유아들과 함께 원에서 사용한 물건, 즉 버려지는 재활용품을 모으기 시작하였음. 영유아들과 함께 모은 재활용품을 재활용품 함에 담아 아파트 단지 내에 있는 분리수거장에서 집게를 활용하여 직접 분리수거를 하였음.

놀이 이름 4	재활용품도 작품이 될 수 있어요
---------	-------------------

분리수거를 하며 재활용품에 관심을 보이던 영유아가 페트병에 매직으로 그림을 그리기 시작하였음. 새로운 질감에 그림 그리기에 흥미를 보인 영유아가 다양한 재활용품에 그림을 그리고 테이프를 활용하여 연결하며 우주선의 모습을 구성하는 모습을 보였음. 그 모습을 본 다른 영유아들도 재활용품을 활용하여 토끼, 우주선, 행성, 공룡 등 다양한 모습을 구성하기 시작함. 그 중에서도 영유아들이 재활용품으로 작품 만들기에 관심을 보이며 큰 구성물을 만들고 싶음을 표현하여 영유아들과 함께 아파트 단지내에 있는 분리수거장에서 사용할 만한 재활용품을 찾아 유아들과 함께 협동 작품을 만들어 보기도 하였음.

놀이 세부 활동 내용	
관찰 및 놀이 선정	<p>·흥미와 관심 살펴보기</p> <p>교실에 해양오염 환경문제 관련 그림책 ‘바다야 미안해’를 지원해주어 영유아들이 그림책을 읽으며 자연스럽게 해양오염에 대해 관심을 가지게 되었음. 교사가 한 번 더 유아들에게 그림책을 들려주며 해양오염 문제에 대해 함께 이야기 나누어 보았음.</p> <p>·놀이의 관심 관찰하기</p>
	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">“바다의 쓰레기를 낚자~” “깨끗해진 바다에서 수영도 즐기고 물고기도 잡고! 일석이조”</p> <p>-영유아들이 해양오염에 관심을 보여 관련 기사와 해양오염으로 인해 생겨나는 문제들을 교실 벽면에 게시하여 지원하였음. 영유아들이 자유롭게 해양오염 문제 사진들을 관찰하며 교사에게 해양오염에 대해 더 질문하는 모습을 보임.</p> <p>-가장 대표적인 해양오염 문제 중 바다에 쓰레기가 많아 물고기가 죽는 모습을 보고 유아들이 바다에는 쓰레기들이 많다고 이야기하며 낚시 놀잇감 이용해 물고기를 잡는 것이 아니라 쓰레기를 건지는 놀이가 이루어짐.</p> <p>·놀이 선정</p> <p>-영유아들이 쓰레기 낚시 놀이에 지속적인 흥미를 느껴 진짜 바다에서 쓰레기를 건지는 느낌을 느낄 수 있도록 환경을 바다처럼 구성하여 지원함.</p> <p>-영유아들과 간식으로 먹는 우유갑을 모아 함께 재활용품 배를 만들어 배에서 바다낚시를 즐길 수 있도록 지원함.</p> <p>-유아들이 바닷속 쓰레기를 깨끗하게 치워주어 더 넓고 깨끗해진 바다를 지원해주며 그 속에서 물고기도 잡아보고 수영해보았음.</p>

놀이 속 교사	영유아들이 쓰레기를 낚시하는 자발적인 놀이를 하며 지속적 흥미를 느끼는 모습을 보여 해양오염에 근본적인 환경문제를 생각하며 쓰레기를 낚시하는 것에 그치지 않고 낚시한 쓰레기를 분리수거 해보는 놀이까지 이루어졌음. 또한 영유아들과 해양오염을 해결하기 위해 우리가 할 수 있는 일이 있는지 찾아보고 어린이집에서 함께 해양오염을 문제를 줄이기 위해 실천할 수 있는 것 중 플라스틱 빨대 사용하지 않기, 분리수거 하기를 실천하기로 해보았음. 영유아들과 함께 천연세정제도 만들어 가정에서 사용할 수 있도록 연계하였음
---------	---

놀이의 흐름 1	해양오염을 해결하기 위해 내가 할 수 있는 일은?
----------	-----------------------------

해양오염 문제 기사와 사진을 보며 친구들과 이야기 나누고 왜 그럴까 상상해보는 유아들의 모습을 볼 수 있었음. 영유아들이 깨끗하지 않은 바다의 모습과 죽어있는 해양생물들을 보고 안타까워하며 해양오염을 해결하기 위해 스스로 할 수 있는 것이 있는지 교사에게 질문하였음

·교사의 고민

해양오염이라는 쉽지 않은 환경문제를 영유아들의 수준에 맞춰 흥미와 관심을 유지하려면 어떤 놀이의 지원이 필요할까?

·놀이 지원

영유아들이 깨끗한 바다를 만들기 위한 놀이를 하고 있어 환경을 바다로 구성하여 놀이에 흥미를 느낄 수 있도록 지원하였고 바다에 뭐가 있는지 영유아들과 함께 이야기 나누다가 탈 것인 배가 있어 협동하여 재활용품 배를 만들어 배 낚시 놀이를 지원하였음. 깨끗했던 바다를 상상하며 유아들과 손바닥으로 푸른 바다를 표현해보고 교실 벽면에 붙여 깨끗한 바다를 배경으로 놀이하는 모습을 볼 수 있었음. 유아들이 쓰레기를 치워 바다가 깨끗해진 모습을 보여주며 뿌듯함을 느끼게 해 주기 위해 큰 폴장에 파란 습자지와 볼풀공 해양생물 놀잇감을 지원해주며 바닷속에서 수영도 해보고 쓰레기가 아닌 물고기를 잡으며 놀이할 수 있도록 지원하였음. 최종적으로 영유아들이 좋아하는 물놀이를 하며 시원한 물속에서 물고기도 잡고 놀이를 점차 확장 시킬 수 있었음.

놀이의 흐름 2	바다의 쓰레기를 건져라!
----------	---------------

영유아들이 바다에 쓰레기가 더 많다며 쓰레기 낚시를 하는 모습을 보여 바다 환경구성을 지원하고 낚시한 쓰레기를 분리수거 놀이까지 연계해보았음.



쓰레기를 치워 깨끗해진 습자지화 파란비닐 환경으로 꾸민 바다에서 수영도 해보고 쓰레기가 아닌 물고기를 잡으며 놀이하였음. 실제 물놀이를 하며 시원한 물속에서 물고기도 잡고 놀이를 확장시키니 놀이를 즐기는 유아들의 모습을 볼 수 있었음.

놀이의 흐름 3	깨끗해진 바다에서 물고기 잡기!
----------	-------------------



놀이의 흐름 4 | 가정연계-천연수세미로 설거지하기, 직접 만든 세정제 사용하기

어린이집에서 함께 천연 세정제를 만들어 집에 가져가 사용하며 가정과 연계해보기도 하고 집에서 천연 수세미로 설거지도 해보았음. 또한 어린이집에서는 꾸준이 유아들과 일회용 빨대 사용하지 않기, 교실에서 분리수거하기를 새로운 교실 규칙으로 정하며 놀이가 일상에서도 이어질 수 있도록 하였음.



놀이 세부활동 내용

·흥미와 관심 살펴보기
오전 일과 시간 오늘 좋아하는 음식에 대해 교사와 먼저 이야기 나누기를 통해 좋아하는 음식들 중에서 우리 몸에 좋은 음식 나쁜 음식을 알아보며 분리해보며 관찰과 탐색이 이루어졌음.

·놀이의 관심 관찰하기



“우리몸에 해로운 음식!!”



“우리몸에 좋은 음식을 먹어요 ~!”

관찰 및 놀이선정

-영유아들이 좋아하는 음식인 패스트푸드와 같은 음식에 관심을 보여 패스트푸드에 관련 동화책 ‘무시무시한 버거대왕’ 책을 지원하였음. 영유아들이 관심 있어하며 ‘무시무시한 버거대왕’책을 읽어보고 탐색해보며 느낌점을 이야기해보는 시간을 가져보았음

-소꿉놀이 놀잇감을 이용해 음식을 준비해서 주며 영유아들끼리 좋은 음식과 나쁜 음식을 만들어 놀이하는 모습을 보임.

-좋은 음식 나쁜 음식을 분리해보고 음식에 대한 이야기를 나누며 용판 위에 붙였다 떼었다를 반복하며 분류해보는 놀이가 이루어지는 모습이었음

·놀이선정

-영유아들이 지속적으로 좋은 음식 나쁜 음식 놀이에 흥미와 관심을 보여 신체놀이가 함께 이루어질 수 있는 넓은 공간에서의 놀이를 지원함.

-직접 우리 몸에 좋은 음식의 재료를 이용해 요리를 통해 맛보며 몸에 좋은

	음식과 더욱 친밀해질 수 있는 경험을 제공함.
놀이 속 교사	영유아들이 지속적으로 흥미 있어하였던 좋은 음식과 나쁜음식, 평소 즐겨먹었던 페스트푸드에 나오는 쓰레기에 대한 지속적인 관심과 질문을 통해 영유아들이 간접적인 경험을 해볼 수 있도록 유부요리만들기, 신체 놀이를 접목한 좋은 음식, 나쁜 음식을 분류해보는 놀이를 지원하였음. 간접적인 경험을 통해 유아들이 일상생활에서 자연스럽게 페스트푸드의 쓰레기에 더욱 관심을 가질 수 있도록 가정과 연계하였고 좋은 음식을 즐겨먹음을 격려하며 바르고 골고루 먹어볼 수 있는 식습관에 대한 교육을 확장하여 지도하였음.

놀이의 흐름 1 | 페스트푸드는 어떤 음식일까?

‘무시무시 버거대왕’책을 지원하여 자유롭게 읽어볼 수 있도록 하니 영유아들이 교사에게 다가와 ‘페스트푸드에는 햄버거가 포함이 되는거예요? 어떤 종류가 있나요?’ 질문하며, 페스트푸드의 종류와 우리 몸에 좋은 음식과 나쁜 음식에 대해 분류해보는 시간을 가져보았음. 다양한 페스트푸드의 종류와 페스트푸드에 나올 쓰레기를 이야기해보며 탐색해보았음. 유아들이 좋아하는 음식에 많은 양의 페스트 푸드가 있다는 것을 이야기하며 영유아들이 먼저 ‘지구를 위해서 페스트 푸드를 줄이면 좋을 것 같아요’라고 이야기하는 모습이었음.

·교사의 고민

영유아들과 함께 페스트푸드를 먹는 것을 줄여야하는 것과 함께 더불어 평소 좋아하지 않는 몸에 좋은 음식을 친밀하게 접할 수 있는 방법은 무엇이 있을까?

·놀이 지원

놀이를 관찰하니 유아들이 소꿉놀이 놀잇감을 이용한 음식에 대한 좋은 음식 나쁜음식을 분류해보며 놀이를 하는 모습이 지속적으로 이루어짐. 영유아에게 다양한 음식을 용판에 지원하니 직접 분류해보며 우리 몸에 좋은 음식을 자세히 탐색할 수 있는 놀이가 이루어짐.

놀이의 흐름 2 | 빠르게 징검다리를 건너가 좋은 음식 나쁜음식 분류하기!



영유아들이 다양한 음식을 분류하며 이야기를 지속적으로 나누는 모습을 보여 관찰을 한 결과 몸에 좋은 음식 나쁜 음식을 분류하는 놀이가 지속적으로 이루어져 더 넓은 공간에 신체 놀이도 함께 해볼 수 있는 놀이를 지원하였음.

놀이의 흐름 3 | 우리 몸에 좋은 재료로 맛있는 유부샐러드~!



우리 몸에 좋지만 먹고 싶지 않은 음식에 대해서 이야기를 나누었음. 영유아들의 이야기를 들은 후 요리재료로 유아가 좋아하는 음식과 평소 즐겨먹지 않는 몸에 좋은 음식인 “파프리카, 단무지, 방울토마토,

유부”를 함께 지원해주어 요리활동을 통해 재료를 손질해보며 재료의 후각과 촉감에 익숙해지는 시간을 가짐. 다 만든 후에는 직접 먹어보며 “맛있다!”라고 이야기하거나 “또 먹고싶다” 등 직접 만든 음식을 맛보며 좋아하는 모습이었음

놀이의 흐름 4 | 가정연계-몸에 좋은 음식 부모님께 함께 만들어보고 먹어보기!



III. 활동평가

1.교사평가

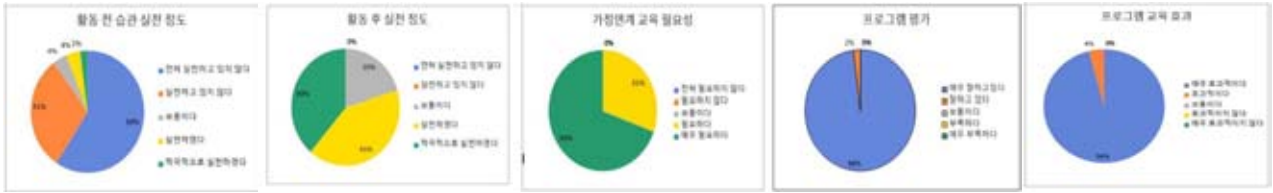
- 고운산새반 교사(만1세) : 지금 현 시대에 있어 가장 고민해보아야할 환경에 관련된 동화책을 통하여 영유아 관심을 가져볼 수 있는 좋은 기회라는 생각이 들었다. 동화책을 통해 우리가 일상생활에서 노력해보야할 것을 함께 이야기 나누어보고 환경과 관련된 신체 활동을 통해 놀이 속에서 환경에 도움이 될 부분들을 자연스럽게 깨달을 수 있는 부분들이 영유아에게 간접적인 좋은 경험이 이루졌다고 생각이 되었다. 가정에서도 연계되어 실천해보는 일상생활 속의 환경을 생각하는 활동을 통해 각 가정에서도 관심을 가지고 노력해보며 환경을 더욱 생각해볼 수 있는 시간이 된 것 같다. 일상생활 속에서 환경을 생각해보고 실천해볼 수 있는 부분들에 대한 교육을 지속적으로 연구하는 부분들이 필요함을 느꼈다.
- 초록잎새반 교사(만3세) : 그림책 내용으로 놀이하고 그림책 주제 환경문제를 가정과 연계하여 아이들과 한번더 가정에서 환경문제를 인식하며 환경을 보호하는 활동을 해보니 영아들고 어린이집 생활속에서도 물과 휴지를 아끼며 환경문제에 더욱 관심을 가지는 모습을 볼 수 있었다. 아직 영유아들에게는 어려운 환경 문제들이 많지만 우리 아이들이 살아갈 미래를 위해 환경을 위해 함께 교육하며 자연스럽게 놀이로 풀어갈수 있는 방법이 필요 하다고 느꼈다

2.유아평가

- 숲속반 김00 유아 : 우리가 환경을 지킬거예요.
- 숲속반 김00 유아 : 미세먼지가 많은 날엔 손을 더 자주 씻어야 해요.
- 숲속반 김00 유아 : 정크푸드는 우리 몸에 나쁜 영향을 끼쳐요. 골고루 먹어야해요.
- 숲속반 김00 유아 : 물을 아껴서 사용해요. 물을 사용 안할 땐 물을 잠궜요.
- 숲속반 김00 유아 : 나무는 우리를 지켜줘요.
- 초록잎새반 김00 유아 : 지구를 지키려면 쓰레기를 아무 곳이나 버리면 안돼요.
분리수거 해야 해요.
- 초록잎새반 강00 유아 : 몸에 좋은 음식을 골고루 먹어야 해요.
- 초록잎새반 김00 유아 : 버거대왕은 나빠요. 골고루 먹어서 우리 몸을 건강하게 만들고 나무도 지킬거예요

3.학부모평가

1학기 마무리 후 환경과 인성 프로그램에 대한 인식 및 만족도 조사가 이루어졌다. 환경프로그램을 진행하며 가정연계 미션을 함께 진행하였는데 만족도와 프로그램을 어떻게 평가하는지 알 수 있었다.



조사 결과를 원형차트로 표현해보았다. 가장 눈에 띄는 점은 활동 전 습관 실천 정도와 활동 후 실천 정도가 눈에 띄는 정도로 증가하였다는 점이었다.

전혀 실천하고 있지 않다, 실천하고 있지 않다는 90%의 학부모들이 환경과 미션 실천 후 실천하고 있지 않다는 0%로 80%의 학부모들이 환경문제에 대한 습관을 적극적으로 실천하고 있음을 알 수 있었다.

- 숲속반 김00 학부모 : 가정연계 미션을 실천하며 붙여지는 스티커를 보고 즐거워하면서도 엄마, 아빠와 함께하니 더 즐겁게 실천하는 모습을 보여요.
- 숲속반 박00 학부모: 편식이 심하여 늘 걱정이 많았는데 환경을 보호하는 방법 중 음식물을 남기지 않는 것이 정말 많은 도움이 된다는 것을 깨달아 편식이 정말 많이 줄어들었어요.
- 숲속반 최00 학부모: 저는 기본생활습관을 별로 중요하지 않다고 생각하였는데, 변화하는 아이의 모습을 보니 저도 아이를 통해 배웠던 것 같아요^^
- 초록잎새반 강00 학부모 : 가정연계 미션이 아니더라도 환경과 인성 활동을 하고 난 후 집에 오면 오히려 아이들이 부모를 가르치며 환경 문제 해결을 위해 적극적으로 실천하는 모습을 보여요. 부모들이 무심코 지나가던 일들이 아이들의 눈에선 심각한 문제로 받아들이며 환경을 위한 습관을 가져가는 모습이 보이네요.
- 맑은샘물반 김00 학부모 : 쓰레기를 버릴 때 분리수거를 꼭 해서 버려야 한다고 해요. 저보다 더 분리수거를 잘 하는 것 같아요.

***원 내 프로그램 활동 및 가정연계**

재미있는 환경과 인성 놀이 방법 및 일상생활 실천 미션			
4월			
5월			
6월			



IV. 향후 프로그램 확장 및 일반화 제언

1) 환경문제의 관심 지속

생활습관형성의 결정적 시기인 유아기에 환경 문제에 대한 올바른 가치관과 습관을 심어주기 위해 교사들은 환경 문제에 항상 관심을 기울여야 할 것이다. 교사의 환경 문제에 대한 민감성이 영유아들에게 자연스럽게 일상지도까지 영향이 미치며 자연스럽게 환경문제를 인식하고 실천할 수 있는 기회가 자주 제공될 것이다.

2) 환경 문제의 일상생활화

영유아들의 일상생활지도가 주입식 교육이 아닌 유아의 일상 속 환경 문제를 통한 놀이에서 발산되어 유아가 스스로 적극성을 보이며 환경 습관을 실천하는 효과를 볼 수 있었다. 교사는 환경 문제와 일상 생활지도를 분리해 생각하는 것이 아닌 환경문제를 일상생활화 해 일상속에서 지속적으로 실천할 수 있도록 지도해야 할 것이다.

2) 가정연계 프로그램 도모

가정연계 미션을 이용해 가정과 연계하여 이루어지니 영유아들의 습관이 형성에 효과적이었으며 부모들의 만족도도 높았음을 만족도 조사를 통해 알 수 있었다. 학부모 또한 환경문제에 대한 민감도를 높일 수 있도록 지속적인 부모교육과 함께 가정연계 미션을 이어가며 가정에서도 환경문제를 일상생활화해 지도할 수 있도록 꾸준히 지원을 이어가도록 한다.

1. 2023년 연간프로그램 계획

월	환경 지킴이
봄오름 달 3	유치 아껴 쓰기
일새 달 4	물비누 사용 줄이기
푸른 달 5	꽃 기르기 - 꽃밭을 위해
누리 달 6	나무를 아끼고 사랑하기
견우직녀 달 7	대중교통 이용하기 - 자가용 안 타기 도전! 이산화탄소 발생 줄이기 - 차전거 매들하기
타오름 달 8	직접 채소 키워 먹기
열매 달 9	우리 교실 쓰레기 줄이기
하늘엔 달 10	여름철 실내온도 조절하기 - 에어컨 사용줄이기 음식은 먹을 수 있는 만큼 덜어서 먹어요!
미름 달 11	배달음식 줄이기
매듭 달 12	식물성 식품 많이 먹기
해돋음 달 1	유기농 식품 먹기
시샘 달 2	음식물 쓰레기 줄이기
	재사용, 재활용하기
	물건 나누어 쓰기
	분리수거를 잘하자!
	무명 패트병 분리 배출하기
	일회용품 사용 줄이기
	종이 아껴쓰기
	전기를 절약해요.
	쓰지 않는 전기제품은 전원을 꺼두기
	땀대를 사용 줄이기
	겨울철 실내온도 조절하기

V. 참고문헌

- 유혜숙 (2014). 유아 환경교육 프로그램이 생활태도에 미치는 영향. 중부대학교 일반대학원 유아교육 전공
- 지옥정, 조부경, 서유희(2016). 유아교사의 환경교육 경험, 환경지식, 환경친화적 태도가 환경교수효능감에 미치는 영향. 어린이미디어연구

2022년 우수보육프로그램

공모전 사례집

「일상생활을 놀이로 지도하기」

인 쇄 2022년 11월

발 행 2022년 11월

발행인 정혜원

발행처 경기도북부육아종합지원센터

주 소 (11780) 경기도 의정부시 추동로 140, 3층

인쇄처 성진인쇄사

※본 사례집 내용은 저작권법의 보호를 받는 저작물이므로 무단복제를 금합니다.