

교사의 눈으로 놀이 살펴보기





학습 성과

- 유아 교과과정의 중심에 놀이를 두기 위해 논거를 작성하라.
- 놀이중심 교과과정의 이행을 위한 모델과 중요한 고려사항들을 기술하라. 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이를 정의하라.
- 인터뷰한 네 명의 교사에 의해 각각 논의된 주요 사항들을 요약하라.
- 자발적 놀이 또는 안내된 놀이와 관련하여 발달에 적합한 실재에 대한 NAEYC의 입장은 어떠한지 설명하라.
- 유아의 학습과 발달을 위한 표준 개발 및 이행과 관련하여 도전과 기회들을 논의하라.
- 놀이중심 교과과정의 질에 있어서 교사의 역할이 결정적인 이유에 대해 설명하라.
- 놀이에 대해 더욱 해박한 옹호자가 되기 위해서 교사가 할 수 있는 여러 가지를 기술하라.

극적인 제스처와 함께 브랜든은 큰 소리로 노래를 부른다. “너는 소의 젖을 짜 수 있니?” 브랜든과 유치원 반 친구들은 “네, 부인” 하면서 활기차게 노래를 마친다. 교사인 애나는 베키와 티노를 불러 그날의 낱짜를 확인하고 등교한 지 며칠째 되었는지 세계 한다(이날은 26일째 되는 날). 다른 아동들이 낱짜 세기에 참여하자, 브랜든은 주머니에서 장난감 자동차를 꺼낸다. 브랜든은 바퀴를 돌리고 돌아서서 크리스에게 자동차를 보여준다. 잠시 후에 브랜든은 손을 뺀 커라의 신발끈에 대고 소근댄다. “나는 짝 짝이가 있어.” 그러더니 자기 신발의 벨크로 스냅을 열었다가 다시 조인다.

애나는 선택 활동 시간이 되었음을 알리고, 아동들을 호명하여 모인 자리를 떠나 각자 선택한 활동을 하게 한다. 브랜든은 바르게 앉아서 놀이를 시작할 준비를 한 채 교사가 호명해주기를 기다리고 있다. 이름이 불리자 브랜든은 크리스와 앤디가 찬장을 열고 있는 소꿉놀이 영역으로 향한다. 브랜든은 말한다. “내가 아침을 만들어줄게.” (브랜든은 주전자를 집는다.) “여기 커피 줄게.” (브랜든은 컵에 붓는 척하고 이를 크리스에게 준다.)

이 반의 새로운 학생인 메리는 애완용 쥐를 안고 소꿉놀이 영역을 배회한다. 브랜든은 아침 준비를 멈추고 메리에게 말한다. “너는 여기에 플러피를 데려와서는 안 돼. 플러피는 우리 가까이에 두어야 해.”

몇 분 지나지 않아서 아동들의 놀이 주제가 먹기에서 불끄기로 바뀌었다. 브랜든과 앤디는 긴 블록으로 만든 ‘호스’ 몇 개를 가지러 블록 영역으로 간다. 거기에서 몇 분 동안 블록 몇 개로 만든 ‘불’에 호스를 가져다 대는 시늉을 한다. 브랜든이 하나를 무

너뜨리자 블록을 만든 발레리와 풀이 화가 나서 소리를 지른다. 그러자 브랜든은 그들을 쫓기 위해 블록 호스를 총으로 바꾼다.

브랜든과 앤디가 블록 영역을 휩쓸고 다니는 동안, 브랜든은 쥐를 계속 안고 있는 메리 옆을 지나가며 이야기한다. “너무 꼭 끌어안았어. 봐, 이렇게.” 브랜든은 메리에게서 쥐를 받아 감싸안고, 그 눈을 바라보면서 토닥인다. “플러피는 방학 동안 우리집에 있었어. 내가 밥을 먹여줬지. 봐, 애가 나를 기억하고 있어.”

브랜든, 앤디와 메리는 그 이후 10분 동안 플러피를 위한 집과 미로를 만드는 데 시간을 보냈다. 브랜든은 한 달 넘게 매일 블록 영역에서 놀이하는 것을 선택했었다. 아동들은 5개의 아치로 지붕을 만들었고, 긴 블록을 수평으로 쌓아 사각형의 공간 위를 부분적으로 덮었는데, 남은 블록이 없어서 2개의 짧은 블록을 나란히 놓았다.

‘지붕’을 만든 다음 브랜든은 로타와 케이아가 이야기를 나누며 그림을 그리고 있는 근처의 테이블로 달려갔다. 브랜든은 종이를 집더니 한가운데에 급하게 뾰족한 휘갈겨 썼다. 그 과정에서 몇 개의 템플릿과 가위를 사용했다. “이건 내 지도야. 미로를 통과할 때 쓸 내 지도야.” 그다음에 브랜든은 미로에 붙일 테이프를 얻으러 선생님에게 간다. 브랜든은 종이에서 두 선이 교차하는 부분을 가리킨다. “내가 X표 해둔 거 보이지? 여기로 플러피가 나가는 거야.” ✂

모든 놀이 관찰은 다차원적인 특질을 보여준다. 아주 짧은 시간 동안 놀이를 관찰함으로써 우리는 브랜든이 사회적으로 발달하는 방식에 대해서 배울 수 있다. 예를 들어 우리는 브랜든이 아침을 만들자고 제안하는 것 같이 적절한 화제를 꺼냄으로써 소꿉놀이 영역에서 놀고 있던 크리스와 앤디에게 합류하는 모습을 본다. 또한 이런 관찰을 통해 우리는 브랜든의 인지 능력 발달에 대해 알 수 있다. 놀이에서 브랜든은 처음에는 호스, 다음에는 총으로 블록을 상징적으로 표상한다. 플러피를 위한 집을 만드는 동안, 브랜든은 2개의 짧은 블록을 사용하는 것이 하나의 긴 블록을 사용하는 것과 동일하다는 수학적 등가 원리에 대한 실질적 지식도 보여준다. 브랜든의 놀이를 관찰해 보면 브랜든이 현실 상황에서 자신의 발달하는 능력들을 어떻게 적용하는지 목격할 수 있다.

이 관찰 역시 아동의 놀이에 대한 교사들의 수많은 질문 중 몇 가지를 제기한다. 집단 교수 상황에서 아동이 놀이할 때 교사는 어떻게 반응해야 하는가? 교사는 어떻게 아동의 자발적 놀이와 교사 계획 활동의 균형을 맞추어야 하는가? 교사는 아동이 날마다 동일한 놀이 자료나 주제를 선정할 때 이들을 다시 안내해야 하는가? 총놀이는 허용되어야 하는가? 아동의 인지적·언어적·사회적·정서적·신체적 발달을 진단평가하고 이해하는 데 놀이가 어떻게 도움을 주는가? 우리가 모두를 위해 형평성과 학업 성과를 장려하는 통합 교과과정을 만든다고 어떻게 확

신할 수 있는가? 놀이중심 교과과정이 어떻게 위임된 틀과 표준을 제시할 수 있는가?

브랜드를 관찰한 것은 이 책이 제시하는 핵심 이슈와 연결된다. 놀이가 왜 유아 프로그램에서 교과과정의 중심이 되어야만 하는가?

발달기반 교과과정의 중심에 있는 놀이

놀이를 교과과정의 중심으로 만드는 구체적인 논거는 무엇인가? 이 책의 전제는 놀이기반 유아 프로그램은 학습자인 유아의 발달적 특성을 교과과정의 중심에 둔다는 것이다. 이 책은 놀이가 유아의 기본적인 활동이자 유아 발달의 핵심적인 힘이라는 근거를 바탕으로 하고 있다. 유아기에 놀이는 본질적으로 유아의 발달을 가능하게 한다.

발달에서 놀이의 힘

이후의 장에서 기술하겠지만 놀이는 자연적인 발달의 양상이자 발달을 위한 에너지의 원천이다. 놀이는 아동의 발달하는 성격, 자기감각, 지적·사회적 능력과 신체 능력의 표현이다. 동시에 아동은 놀이를 통해 스스로 선택한 활동에 투입되는 에너지를 관리하며, 이는 이후의 발달을 자극한다.

놀이는 유아를 위한 최적의 발달과 학습에 있어 본질적인 것이다. 놀이의 특성과 유아의 특성 간 일치하는 발달을 촉진하는 시너지를 내며, 이는 교사 지시적 놀이로는 불가능하다.

그러나 놀이중심 교과과정은 어떤 것이든 허용되는 자유-방임 교과과정이 아니다. 아동의 발달을 촉진하기 위해 놀이의 힘을 사용하는 교과과정이다. 놀이는 출생에서 8세에 이르기까지 유아 발달의 모든 측면인 정서적·사회적·지적·언어적·신체적인 측면들을 키워준다. 이는 아동이 학습했던 것들의 통합과 관련이 있다. 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이와 교사 계획 활동의 균형을 잡는 데 있어서 교사가 능동적인 역할을 취하는 교과과정인 것이다. 놀이중심 교과과정은 모든 환경과 맥락, 실내와 실외 모두에서 일어나는 아동의 발달과 학습을 지원한다.

아동의 놀이를 존중함으로써 우리는 ‘전인(whole child)’을 존중한다. 우리는 아동을 발달하는 ‘전체적’ 인간으로 생각하며, 발달 과정들은 바로 이 전인 속에서 통합된다. 이러한 관점은 유아기 발달이 분리된 별개의 기술에 대한 선행적 습득과 관련된 것이라는 생각이나, 유·초등 저학년 아동은 풍성한 놀이 경험에서 발달적 이점을 얻을 연령대를 이미 벗어났다는 생각과는 대조된다. 이러한 관점들이 연구에 의해 뒷받침되는 것은 아니다.

놀이중심 교과과정을 장려하면서 우리는 아동 발달에 장·단기적으로 투자한다. 단기적으로



놀이는 흥미, 동기부여 및 능동적 참여와 관련이 있다.

놀이는 협응적, 주도적, 지적인 도전을 할 수 있는 교실의 분위기를 만든다. 장기적인 결과를 놓고 볼 때 우리는 놀이가 자기 지시 및 근면과 같은 광범위하고, 통합적인 역량 면에서 아동의 성장을 돕는다는 것을 알게 된다. 이는 부모와 교사에 의해 가치를 인정받는 역량이며, 아동이 우리 사회의 성인으로서 기능하기 위해 발달시켜야 할 필요가 있는 것들이다.

이 책을 통해 우리는 수학, 언어와 문해, 과학, 미술, 사회화 및 테크놀로지와 같은 특정한 영역의 교과들이 어떻게 아동의 놀이를 지지하고 풍요롭게 하는지 강조한다. 이러한 아이디어는 놀이가 단순히 주제와 관련된 역량들을 지지하는 기능을 한다는 광범위한 개념과 대조된다. 또한 우리의 관점은 중간 학년에서 전통적으로 말하는 놀이 개념인 어떤 일을 끝내는 것에 대한 보상으로서의 놀이와도 대조된다.

그렇다고 해서 우리의 눈에 모든 놀이가 똑같다는 것은 아니다. 놀이는 재미있다. 그러나 이는 재미 그 이상의 것이다. 놀이중심 교과과정은 교사들이 한편으로 물러서 있을 기회를 주는 것이 아니라 대단히 유능하고, 적극적으로 개입하며, 목적의식을 가진 교사를 필요로 한다. 결정적인 부분은 아동 자신의 에너지 원천을 사용해서 발달을 장려할 수 있는 여건을 조성하는 것이다. 이후의 장에서 놀이기반 교과과정이 어떻게 아동의 고유한 발달적 힘을 지원하는지 설명할 것이다.

기본적 인간 활동으로서의 놀이

놀이는 문화와 생애 전반에 걸쳐 일어나는 인간적인 현상이다. 멕시코의 부모들은 아기에게 손뼉치기 게임인 ‘토티야(tortillas)’를 가르치고, 아동과 성인들은 ‘로테리아(Loteria)’를 한다. 남아시아의 유아가 노래를 부르며 발을 모아 뛰는 게임을 하는 동안 청소년들은 축구를 한다. 중국의 걸음마기 아동은 할머니를 축하할 일이 있을 때 “나를 집에 데려다주며 즐겁게 공(gong)¹을 울리는” 노래를 부르며 손뼉을 치고, 할머니들은 마작을 한다. 인간으로서 우리는 직접 놀이에 참여하는 것을 즐길 뿐만 아니라 타인의 놀이에도 매혹된다. 엔터테인먼트와 스포츠 산업은 놀이 중인 타인을 관찰하는 일이 인기 있음을 반영한다.

이론, 연구와 현장전문가들의 지혜를 실제의 기초로 삼기

유아 교과과정의 중심에 있는 놀이에 대한 생각은 유아교육의 네 가지 전통적 관점에서 비롯된 업적에 기반을 두었다: (a) 유아교육 현장전문가, (b) 놀이를 연구하는 이론가와 연구자, (c) 발달과 학습 분야의 연구자와 이론가, (d) 교육 사학자. 이 네 가지 전통은 놀이기반 실제에 대한 우리의 견문을 넓혀준다.

놀이와 현장전문가들의 지혜 역사적으로 놀이는 유아 프로그램의 중심에 있어 왔다. 유치원 학생들이 한 시간 정도는 과제에 열심히 집중해서 블록으로 놀이할 수 있을 것이나, 앉아서 알파벳 쓰기 연습은 10분만 시켜도 몸부림을 칠 것이다. 유아 교육자들은 유아가 에너지와 열정을 가지고 놀이에 임한다는 것을 관찰하고, 이를 강조하였다. 놀이는 단지 발달을 가능하게 할 뿐만 아니라 발달과 분리될 수 없는 부분으로 보인다(예 : Paley, 2004, 2010).

놀이의 특성 놀이를 연구하는 이론가들은 놀이의 특성을 기술할 때 유아의 발달에서 놀이가 중요하다고 여겨지는 이유들을 제시한다. 이론가들에 따르면 놀이는 다음 중 하나 이상의 특징이 있다: (a) 능동적 참여, (b) 내적 동기부여, (c) 목적보다 수단에 대한 주의, (d) 비선형적 행동, (e) 외적 규칙으로부터의 자유.

유아가 능동적으로 참여할 때 우리는 이들의 흥미와 주의를 보게 된다. 성인은 아동이 흥미로운 놀이에서 주의를 돌리지 않으려 하는 모습에 놀랄 때가 많다. 예를 들어 브랜든은 애나의 격려 없이도 자신이 하고 있던 것을 계속하려는 진실한 욕구를 보인다. 이것이 우리가 의미한 **내적 동기부여(intrinsic motivation)**, 즉 아동의 내부에서 일어나는, 활동에 참여하고자 하는 욕구에 의한 것이다. 능동적으로 참여하고 내적으로 동기부여되었을 때, 아동은 언어를 사용하

1 금속으로 만들어진 원형의 타악기로 한국의 징과 유사하다.

여 타인과 소통하고, 문제를 해결하고, 그림을 그리고, 달리고, 오르는 등 자신의 능력을 나타낸다. 자율성, 주도성과 근면에 대한 아동의 감각은 내적인 동기부여와 능동적 참여에서 기인한다.

아동이 목적보다 수단에 대한 주의를 기울일 때, 우리는 아동이 목표 달성이나 성과의 성취보다는 활동 그 자체나 그것을 즐기는 데 더 몰두하고 있음을 알게 된다. 유아는 아직 자신이 할 수 없는 어른의 일에 대해 잘 알고 있다. 심지어 아동이 할 수 있을 것으로 기대되는 역량, 예를 들면 간식 기다리기, 공유하기, 가위로 자르기, (책에) 읽는 법 배우기, 더하고 빼기, 간단한 집안일 해내기과 같은 것들도 잘 되지 않아 좌절을 겪을 때도 많다. 반면 놀이에서는 아동이 목적이나 목표 달성 방식을 바꿀 수 있다.

아동이 문제를 해결하는 새로운 방식을 알게 됨에 따라 다양한 수단과 목적을 변경하는 것을 관찰할 때 우리는 대개 아동이 굉장히 즐거운 상태임을 감지하곤 한다. 이처럼 가능성을 모두 열어둔 탐색은 아동이 단일한, '정확한' 반응에 이르도록 설계된 교과과정에는 없는 창의적 사고의 기회를 제공할 수 있다(Monighan-Nourot, Scales, Van Hoorn, with Almy, 1987).

유아의 놀이는 종종 비선형적인 가장놀이이고, 외적 규칙에 의해 엄매이지 않는다. 현실 세계에서 기능하는 것을 배우고 있는 유아에게 이러한 환상놀이는 얼마나 유용한가? 아동의 상징 발달은 가설적으로 '만일'의 상황과 마찬가지로 가장놀이에서의 상징 사용과 창작을 통해 길러진다. 놀이를 통해서 아동은 현실과 상상의 경계, 가능성에 대한 비전 — 발명이라는 바퀴를 돌리는 동력 — 을 발달시켜 나간다.

실제, 연구 및 이론 유아 교육자들은 교육 분야뿐 아니라 심리학, 인류학, 사회학 분야의 이론 및 연구의 안내를 늘 받아 왔다. 교과과정의 중심에 놀이를 둘 것을 지원하는 입장은 발달 및 학습에서 놀이의 역할을 살펴본 많은 학문 분야의 이론가와 연구자들의 작업으로부터 출발한다.

한 세기가 넘도록 이론가들은 이러한 연계를 탐색해 왔다. 이론과 저술들은 이러한 이론가들이 살았던 시기를 반영한다. 그러므로 우리는 발달에 대한 오늘날의 관심과 이해를 반영하는 최근의 관점에서 이러한 이론들을 논의해야 한다. 이후의 장에서 우리는 인지 발달에서 놀이의 중요성을 이해한 피아제(Piaget)와 비고츠키(Vygotsky)의 업적을 살펴보고자 한다. 우리는 아동의 발달하는 자기감각과 사회적 관계를 형성하는 능력에 있어서 놀이의 역할을 이해하기 위해 에릭슨(Erikson)과 미드(Mead)를, 그리고 놀이가 어떻게 문화와 사회의 쟁점을 반영할 수 있는지 이해하기 위해 비고츠키와 에릭슨을 살펴본다.

21세기에 들어서 유아의 놀이에 대한 연구가 활발해졌다. 30년 전에는 아동의 놀이를 다룬 서적이 상대적으로 적었고, 학술지에서 검색되는 논문도 소수에 불과했다. 1993년에 출판되었던 이 책의 초판에서 우리는 이미 아동놀이 분야의 문헌이 증가해 왔음을 지적한 바 있다. 이번

제6판을 위해 관련 연구들을 검토하면서, 우리는 유아의 놀이에 대한 분야에서 경험적 연구와 저술이 급증하였음을 알았다. 국제적 학술지에 실린 논문만 해도 수백 편이고 신간 서적도 수십 권이 나와 있다(예 : Cohen & Waite-Stupiansky, 2011; Elkind, 2007; Fromberg & Bergen, 2006; Hirsh-Pasek, Golinkoff, Berk, & Singer, 2009). 그뿐만 아니라 이 개정판을 통해서 우리는 통합적·다문화적이고 평화로운 교실을 장려하기 위한 유아교육에서의 도전을 제시하는 최근의 결정적인 사고에 대해 논의한다(예 : Falk, 2012; Fennimore & Goodwin, 2011; Levin, 2003, 2013).

놀이와 학교교육의 전통 학교교육(schooling)의 역사에 대한 저술들 역시 유아교육 교과과정의 중심에 놀이를 두도록 우리를 이끈다. 역사학자들은 보다 덜 산업화된 전통적 사회에서 볼 수 있는 비정규 도제구조와 정규 학교교육이 다른 점과 더불어 “학습할 가치가 있는 것은 무엇인가?”나, 좀 더 중요하게는 “누가 학습해야 하는가?”와 같은 이슈들도 고민해 왔다(Dewey, 1915).

중동과 유럽의 초기 학교들은 공식적인 문서들을 작성하는 훈련 등 특정한 목표 및 기대와 함께 진화하였다. 오직 선택된 남아 집단만이 아동기 중기와 청소년기에 학교를 다녔다. 이후에 정식 학교들이 곳곳에 널리 생겨나면서 학교교육의 이유와 마찬가지로 학습되어야 하는 내용에 대한 기대들도 변화하였다. 수 세기 이전에 학교는 종종 특정한 직업을 위하여 학생들을 준비시켰다. 학교에 다니는 학생의 수가 늘어나기 시작하고, 학생의 다양성이 증가하기 시작하였다. 학교교육에 대한 논거와 기대는 계속 변화하였다.

1800년대 후기에는 다수의 성인이 수와 문해의 기본적인 역량을 갖추는 필요가 있었던 반면, 소수의 엘리트 집단은 보다 기술적인 역량을 필요로 했다. 또한 이 시기부터 1900년대 초기까지는, 7~8세 미만의 어린 남아와 여아들이 ‘학교와 같은’ 환경에 들어갔다. 이는 공장 노동자의 자녀들이 유해한 것들로부터 떨어져 있을 수 있도록 설계된 탁아시설이었다. 이와 대조적으로 보다 유복한 가정 출신의 아동을 위한 환경의 경우에는 아동의 발달을 지원하는 목표를 갖춘 보육시설이나 유치원이었다. 이 프로그램의 대부분은 놀이로 구성되었다.

1950년대 중반이 되자 보육시설, 유치원과 초등 저학년 교육의 목적이 점차 혼합되면서 고도로 구조화된 교과과정이나 ‘학업’ 기술이 강조된 프로그램에 대한 압력이 급증하였다(Nourot, 2005). 정규 학교교육 역사의 흐름은 최근의 실체와 마찬가지로 놀이가 유아 교과과정의 중심에 있어야 한다는 입장으로 귀결되고 있다.

유아 교과과정의 중심에 있는 놀이 : 실제를 위한 모델

우리는 이를 유아 교육자들을 위한 중추적 순간으로 본다. 우리의 가장 나이 어린 학생들 중 그렇게 많은 수가 실패하는 교육적 실제를 고집할 수는 없다. 유아는 학교에서만 아니라 가정과 지역사회 환경에서도 실내외를 막론하고 충분히 놀이할 수 있는 기회가 적다.

이는 가능성 면에서 시간적 여유가 있는 것이기도 하다. 연구자들과 현장전문가들은 발달과 상호 연결된 모든 측면(사회정서적·인지적·언어적·신체적)에서 놀이의 중요한 역할에 대해 더 많이 배우고 있는 중이다. 근거에 기반한 유아 관련 문헌들은 놀이의 중요한 역할을 나타낸다. 지금은 교과과정의 중심에 놀이를 두어야 할 시기이며 현장전문가들, 이론가들의 지혜와 연구를 가지고 프로그램 실제를 조정해야 하는 시기이다.

놀이중심 프로그램은 유아의 취약점보다 강점을 바탕으로 만들어지기 때문에 형평성을 촉진한다. 모든 아동의 욕구를 충족하기 위해서는 확고한 놀이중심 프로그램이면서도 **일상생활 활동(daily life activity)**과 일부 교사 지시 활동들로 보완된 유치원 프로그램을 추천한다. 우리는 1~2학년을 교사 계획 활동 시간이 늘어나고 놀이 및 일상생활 활동이 보완되는 전이기로 본다. 초등 저학년 때에 놀이와 일은 점차 복합적이고 확장된 프로젝트로 합병되며, 나아가 통합 놀이와 학업적 학습 영역으로 발전된다.

우리의 관점에서 유·초등 저학년까지의 아동을 위한 교육은 유능한 유아와 유능한 미래의 성인 발달을 모두 촉진할 수 있어야 한다. 이는 자발적 놀이나 교사 계획 활동의 단일한 양식이 아닌 균형 잡힌 놀이중심 프로그램을 통해 최적으로 성취된다. 그림 1.1에 나타난 것과 같이 놀이는 균형 잡힌 교과과정의 중심이다.

이 책에서 기술한 놀이중심 교과과정에서는 이러한 세 가지의 층위 사이에 지속적인 흐름이 발생한다. 우리는 아동이 놀이에서 일상생활과 교사 지시 활동을 어떻게 반복하는지, 교사가 놀이의 힘을 끌어내기 위해서 어떻게 일상생활 활동을 계획하는지, 교사가 어떻게 효과적인 진단평가 전략들을 개발할 수 있는지, 교사가 어떻게 아동의 놀이를 교과과정으로 통합하는지 보여준다. 우리는 유아가 테이블을 차리는 것, 유치원 아동이 정원에 식물을 심거나, 1학년이 처음으로 편지를 쓰고 보내는 것, 2학년이 시간 말하기를 배우는 것 등이 일상생활 활동에 어떻게 포함되는지 보여준다. 우리는 과목 영역 단위와 마찬가지로 프로젝트와 주제중심 단위들을 포함하는 교사 계획 활동의 방법을 살펴본다.

일반적으로 **도구적 놀이(instrumental play)**, 즉 주제중심 목표들을 지지하기 위해 사용되는 놀이를 강조하는 것과는 대조적으로, 우리는 내용 영역에서 교과과정이 어떻게 좋은 놀이를 풍요롭게 하고 지원할 수 있는지를 강조한다. 놀이에 대한 초점이 일상생활 활동에서 교사 계획 활동으로 옮겨감에 따라(그리고 항상 놀이로 되돌아간다), 우리의 관점은 전통적 관점과는 반

그림 1.1

균형 잡힌 교과과정의
중심에 있는 놀이



대가 된다. 아동은 놀이할 때 가장 흥미를 유발하는 대상에 내적으로 동기부여되고, 몰두하게 된다. 또한 아동은 잠재 능력의 경계에서 역량을 연습하고 발달시킨다. 놀이에서 자기 지식적 학습은 모든 아동을 참여하게 하고, 주의를 집중시키며, 자기조절을 발달시키고 자기 통제를 연습하는 수많은 기회들을 제공한다.

편지 쓰기, 이메일 보내기, 청소하거나 신발끈 묶는 법 배우기 등과 같은 일상생활 활동에 참여하였을 때, 아동은 주변에 있는 성인의 삶에서 중요한 것에 참여하게 된다. 일상생활 활동의 목적은 꽤 분명하다. 배워야 하는 절차들과 따라야 하는 사회적 규율이 있는 것이다. 이는 놀이에 필수적으로 적용되는 것은 아니다. 예를 들어 브랜든 같은 아동이 아침에 마실 커피를 만드는 시늉을 할 때는 성인이 커피 만드는 순서를 그대로 따르는 것이 아니다. 브랜든은 원한다면 커피 컵을 오렌지 주스 잔이나 아이스크림 컵으로 바꿀 수 있다. 놀이에도 규칙은 있다. 그러나 아동에게는 규칙을 결정하는 더 큰 힘이 있다.

우리가 아동의 활동에 대한 논거를 비교할 때 놀이, 일상생활 활동, 교사 계획 활동에서 아동의 참여는 차이가 있다. 아동은 자신의 내적인 흥미 때문에 놀이한다. 놀이에서는 성인이 아동에게 부과한 ‘단일 과제’가 없다. 아동은 성인의 기대를 충족하기 위해서 의지를 사용하거나 어떤 목적이 있는 의도를 사용할 필요가 없다. 의지는 한 사람의 선택에 의한 것이 아니라 일상생활 활동이나 과제를 성취하기 위해 필요하다. 이것이 자기조절이다. 교사 계획 활동들이 발달적으로 아동의 수준에 맞지 않는다면 아동이 과제를 고수하는 것은 어렵다. 아동기 중기 이전에 대부분의 아동은 읽기나 쓰기 같은 성인의 역량을 학습하기에 충분한 의지를 지속하는 데

어려움을 겪는다.

아동기 중기 동안 아동은 일상생활의 역량에 점점 더 흥미를 갖게 되고 이를 숙달하게 된다. 역사상 보다 전통적인 문화권의 아동들도 정규학교에 다니는 아동들과 마찬가지로 이러한 과제가 기대되기 이전의 나이는 7~8세(아동기 중기가 시작되는 나이)였다. 실제로 오늘날까지도 수많은 국가에서 교육자들은 형식적 읽기나 수학 수업을 도입하기에 앞서 아동이 7~8세가 될 때까지 기다린다. 아동기 중기까지는 주제중심 역량에 대한 비형식적 발달의 기회들이 풍성한 프로그램을 만드는 것이 강조된다.

놀이의 연속적 과정

유아 환경에서 놀이는 종종 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이로 기술된다. 우리는 이 용어들을 각기 다른 범주로 간주하는 대신 놀이의 가장 특징적인 요소들을 강조하는 데 사용하고자 한다.

- **자발적 놀이(spontaneous play)**는 내적 동기부여에서 비롯된 행동들을 지칭한다. 이는 자기 지시적이며, 아동 자신의 고유한 흥미와 욕구의 표현을 나타낸다.

4세 그레이스와 소피아는 마당의 가장자리에 있는 은행나무 주변을 산책한다. 때는 10월 하순이고, 나뭇잎들은 모두 떨어져 있다. 소피아는 나뭇잎들을 발로 찬다. 그레이스가 나뭇잎들을 줍기 시작하자, 소피아도 함께한다. 아동들은 몇 분 동안 빨간색, 주황색, 황금색 나뭇잎들을 모은다. 소피아가 하나를 떨어뜨리고, 아동들은 그것이 땅으로 흩날리며 떨어지는 것을 지켜본다. 아동들은 나뭇잎들을 흩어버린 다음, 더 많이 집어 든다. 커다란 황금색 나뭇잎이 빙글빙글 돌며 땅으로 떨어지자 그레이스가 신이 나서 소리친다. “저건 헬리콥터야.” ☞

놀이의 특징은 자발적 놀이에서 가장 잘 드러난다. 이 짧은 일화는 이러한 모든 특성을 반영한다: 내적 동기부여, 능동적 참여, 목적보다 수단에 대한 주의, 외적 규칙으로부터의 자유, 비선형적 행동.

- **안내된 놀이(guided play)**는 성인이 의도한 방식에 영향을 받는 아동의 놀이를 지칭한다. 교육적인 용어로 안내한다는 것은 누군가의 사고나 활동에 영향을 준다는 것을 뜻한다. 이 예에서 아동들은 능동적으로 참여하였다. 참여 자체는 아동들이 선택한 것이지만, 로즈앤이 활동을 시작하고 안내한다.

다섯 명의 유치원 아동이 커다란 테이블 주변으로 모여, 바다와 언덕의 해안선을 나타내는 콜라주를 구성하고 있다. 교사인 로즈앤은 두꺼운 방습지에 간단한 스케치를

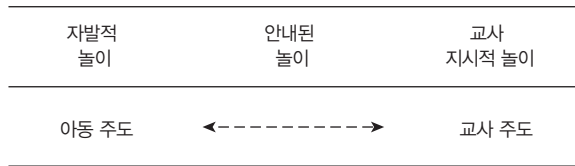
하고, 색지들과 말린 꽃, 깃털, 조개껍데기 등을 포함하는 작은 사물들을 준비한다. 또한 밝게 색칠된 도화지, 가위, 스틱 풀 등을 꺼내두었다. 로즈앤은 아동들이 이러한 재료들을 사용하여 콜라주를 만들 것을 미리 염두에 두고, 다른 재료들도 항상 이용할 수 있도록 가까운 선반에 준비한다. 활동을 계획하고 재료들을 선정하면서, 로즈앤은 주의력결핍장애가 있는 로건을 마음속에 떠올린다. 로건은 밝고, 촉감이 두드러진 재료에 풀을 바르고 붙이는 것을 좋아한다. 로건은 오팔색이 나는 여러 개의 조개껍데기들을 주의 깊게 고르고, 그것을 파도에 붙인다. 로즈앤은 제이든이 몇 분 동안 로건을 지켜보고 있음을 알아차린다. 로건은 재료들을 살펴보면서, 몇 개의 조개껍데기 위로 손을 움직이며 멈칫거린다. 조용히 로즈앤은 로건에게 살짝 기대어 물었다: “어떤 조개껍데기를 먼저 붙이고 싶니?” ☞

- **교사 지시적 놀이(teacher-directed play)**는 노래 부르기와 같이 글자 그대로 성인이 지시하거나 통제하고, 구성하는 아동의 놀이를 지칭한다. 여러 가지 선택이 주어지거나 부드러운 어조로 표현된다 하더라도 교사의 의도는 분명하고 구체적이다. 교사의 지시나 안내에도 불구하고 활동의 특성은 여전히 놀이로 정의될 수 있다. 성인에 의한 목적 지향적 활동이므로 자발적 놀이보다는 안내된 혹은 지시적 놀이이다. 다음은 지시적 놀이의 명백한 예이다.

몰리가 가르치고 있는 2학년 반의 모든 아동들은 키득거리는 것처럼 보인다. 몰리와 예석의 어머니인 김 부인도 그렇다. 지난주에 김 부인은 아동들과 함께 잡채를 만들었고, 젓가락을 주었다. 몇몇 아동은 투명한 쌀국수, 채소와 콩을 쉽게 먹었지만, 대부분의 아동과 몰리에게 이것은 어려웠다. 수업이 끝난 후 김 부인은 흔히 사용하는 것보다 더 가늘고, 더 짧은 한국식 젓가락의 사용법을 아동들에게 가르쳐주려 다시 오겠다고 자원하였다. 그래서 오늘 말린 강낭콩을 가지고 다시 온 것이다. 몰리는 개인용 쟁반을 준비하여 콩들이 교실 안을 굴러다니지 않도록 했다. 김 부인은 아동들에게 젓가락을 잡고 한 번에 콩 하나씩 잡는 법을 보여준다. 처음에는 하나를 잡고, 다음에는 한 번에 2개, 그다음에는 3개를 잡는 것을 직접 보여준다. 눈과 손, 소근육 협응에 있어 꽤 도전이 되는 일이다. 겨우 몇몇의 아동만이 쉽게 젓가락을 사용하지만, 모두가 주의를 기울이고 참여하는 중이다. 이든은 자신이 한 번에 하나를 집을 수 있고, 다음에는 한 번에 2개, 그다음에는 한 번에 3개를 집을 수 있다는 것을 알게 된다! 다른 아동들은 이든의 기술에 매혹되었다. 이든이 하나를 잡고, 다음에는 2개, 그다음에는 한 번에 3개의 콩을 집자 김 부인은 박자를 맞춰 세기 시작한다. “하나, 둘, 셋!” 오래지 않아 모두가 “하나, 둘, 셋!”을 소리 내어 세기 시작하고, 키득거리기 시작한다. ☞

그림 1.2

놀이의 연속적 과정



자발적 놀이, 안내된 놀이와 교사 지시적 놀이의 개념은 놀이의 세 가지 분리된 영역을 구별하는 것에서 처음 나타날 수 있다. 그러나 그림 1.2에 제시한 것과 같이 우리는 이를 아동이 시작하는 것에서 교사가 시작하는 것까지 하나의 연속적 과정에서 발생하는 것으로 개념화한다.

실제 현장에서 이러한 세 가지 맥락이 분리되어 있는 경우는 드물다. 예를 들어 우리는 흔히 아동이 자발적 놀이에서 일상생활의 수학적 측면들을 어떻게 통합하는지를 본다. 마찬가지로 교사는 이러한 아주 동일한 개념에 대한 아동의 이해를 확장시키기 위해 흔히 활동을 계획한다. 유아 프로그램을 관찰하면 놀이가 교사 계획 활동을 만들어내고, 또 역으로 교사 계획 활동이 종종 놀이로 이어지기도 한다는 것을 알 수 있다.

이 책을 통해 우리가 강조하고자 하는 것은 놀이의 세 가지 유형인 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이 간의 균형은 발달 수준과 아동의 흥미, 가족의 문화와 학교의 문화 등 다수의 요인에 달려 있다는 것이다. 유아 교육자들은 모든 아동의 요구를 다룰 수 있는 적절한 교사 지시적 전략과 함께 놀이의 균형을 맞추어야 한다. 예를 들어 글자-소리 관계나 기본 수 개념으로 어려움을 겪고 있는 1학년들은 자발적 놀이의 맥락 안에서 발달하는 이해를 통합시키기 위해 더 많은 기회를 필요로 할 뿐만 아니라 더욱 직접적인 성인의 교수를 필요로 할 수 있다.

아동의 학교 교과과정은 반드시 아동의 삶의 맥락에서 조망되어야 한다. 아동 보육 기관에서 학교로 오는, 집에서 저녁에 TV를 보는 아동들은 일주일에 2일 어린이집에 등원하거나 대부분의 시간을 밖에서 놀이하는 아동들과는 놀이에 대한 요구가 다르다.

교사는 유아의 놀이를 어떻게 조망하는가

다음의 논의에서 우리는 브랜든의 일화와 교사인 애나와의 인터뷰로 돌아온다. 또한 우리는 다른 유치원과 1학년 교사들을 인터뷰하여 교사들이 놀이중심 교과과정을 어떻게 이행하는지도 알아보았다.

교사의 눈을 통해 본 놀이

교사인 애나는 브랜든의 성장과 발달에 대한 통찰을 얻기 위해 놀이를 관찰한다.

놀이는 브랜든이 스스로 선택하여 활동을 고를 수 있는 기회를 준다. 나는 브랜든이 놀이하듯 지켜보면서 브랜든에 대해 많은 것을 배우고 있다. 브랜든은 이 30~40분이라는 시간 동안 여러 영역을 돌아다니는 경향이 있다. 그러나 나는 브랜든이 가끔 꽤 오랜 시간 동안 불끄기와 같은 극적인 주제에 머무르거나 하루 중의 몇 차례는 동일한 주제로 돌아온다는 것을 알게 되었다. 브랜든은 구조화된 수업을 제시할 때보다 오늘처럼 내가 수 세기 기술을 소개하는 집단 활동 시간에 좀 더 집중한다.

브랜든은 분명히 우리 집단에서 보다 언어적인 아동 중 하나이다. 브랜든의 사회적인 기술들은 향상되고 있고, 브랜든은 자주 다른 아동을 배려하는 태도를 보인다. 또한 오늘 브랜든이 플러피에게 매우 양육적인 태도를 취한다는 것도 알았다. 브랜든은 플러피 돌보는 일에 힘을 보태는 것을 아주 좋아한다. 브랜든이 플러피를 집에 데리고 간 뒤로 다소 소유욕을 드러내기는 하지만, 나는 이것이 브랜든의 책임감을 발달시키는 훌륭한 기회라고 느낀다. 브랜든은 정말로 플러피에게 애착을 가지고 있다. 브랜든은 쥐에 대해서 더 많은 것을 배우는 것과 도서관에서 책을 빌리는 것, 그림을 따라 그리는 것에 관심이 있다. 선택 활동 시간은 브랜든을 비롯한 다른 아동들에게 각자의 관심을 발달시킬 수 있는 더 많은 기회를 제공한다.

브랜든은 일반적으로 다른 아동들과 잘 지내지만 어떤 때, 가령 누군가의 블록을 넘어뜨릴 때에는 공격적이 될 수도 있다. 올해 브랜든은 작년에 그랬던 것처럼 직접적인 신체적 충돌에 거의 말려들지 않았다. 나는 계속해서 이에 대한 관찰 기록을 하고 있으며, 이러한 공격적인 행위들은 브랜든이 돌진하거나, 주변에 너무 많은 사람이 있을 때 발생하는 경향이 있는 것으로 보인다. 블록을 총처럼 사용하는 것이 포함된 오늘의 에피소드는 분명히 전쟁놀이에 대한 나의 고전적인 질문을 떠올리게 했다: “내가 이것을 막아야 하는가?” 나는 가끔 무엇을 해야 할지 확신이 없는데, 오늘처럼 순간적인 주제일 때 특히 더 그렇다. ☞

애나의 이야기는 계속된다.

나는 작성한 기록과 더불어 브랜든의 포트폴리오에 또 어떤 것을 포함시킬지 결정하려는 중이다. 오늘 나는 지도를 보관하는 것에 대해 생각했다. 브랜든이 지도를 집에 너무 가져가고 싶어 해서 나는 보관용 사본을 만들기로 했다.

나는 놀이로 아주 많은 것을 실험하고 있다. 그것은 점진적인 과정이다. 아동의 행동을 관찰하면 내가 제대로 가고 있다는 느낌이 든다. 나의 프로그램이 불과 3~4년 전과

얼마나 다른지 믿기 어려울 정도이다. 나는 각 아동을 위한 책상을 가지고 있었고, 전체 교실의 활동이나 센터에서 나의 '실내 활동'은 모두 교사 지시적이었다. 지금 나의 프로그램은 분명 놀이중심적이다. 보다 지시적인 활동에서 내가 사용하는 일부 재료들을 포함해서 나는 문해, 수학, 미술과 사회적 발달을 키워주는 재료들을 이용한다. 지금 우리는 작업 테이블을 가지고 있고, 개방된 공간을 더 많이 가지고 있다. 첫 번째로 내가 한 일은 블록 주문이었다. 내가 이곳에 있었던 12년 동안 이 유치원에는 블록이 없었다. 여기에 가장 오래 있었던 유치원 교사는 자신의 오래된 블록 세트가 아마도 구내 창고 어딘가에 아직 있을 거라고 했다.

또한 나는 소꿉놀이 영역을 확장했다. 초기에 소꿉놀이 영역은 아주 작았는데, 사실 나는 그곳을 아동들이 어떤 다른 활동을 끝마쳤을 때 갈 수 있는 특별한 영역 이상으로 전혀 생각하지 못했다. 이제 나는 놀이집이 얼마나 중요한지 알고 있다. 놀이집이 이민자인 아동들에게 더욱 매력적으로 보이도록 만들면서 나는 굉장히 즐거웠다. 나는 아동의 가족 사진, 다양한 문화의 사람과 장소들을 보여주는 이국적인 달력 사진, 다양한 민속 의상을 입은 인형, 밥그릇과 젓가락처럼 아동의 본래 환경에서 익숙한 물건들을 더 많이 포함시켰다. 나의 교실에서 아동은 집과 같은 편안함을 느끼는 것처럼 보였고, 자신들이 알고 있는 것으로 놀이할 수 있다.

어쨌든 나는 프로그램이 좀 더 교사 주도적이었을 때보다 아동들이 더욱 창의적이고 사고가 풍부하다고 생각한다. 아동들의 이야기와 일지에서 이를 확인할 수 있다. 작년에 나의 반이었던 학생 중 절반이 지금 크리스틴의 반이다. 크리스틴은 지난주에 내게 차이를 알았다고 이야기했다. 나의 반이었던 아동들은 특히 더 의욕적으로 프로젝트를 시작하고, 더 오랫동안 확장시켜서 머무르는 경향이 있다. 또한 크리스틴은 그들이 친한 친구뿐 아니라 반의 모두와 협력하는 방식 또는 서로의 작업을 존중하는 방식에도 차이가 있다는 것을 알았다. ☞

애나는 세라의 어머니 또한 차이를 알았다고 언급하였다. 몇 년 전 애나는 선행독자와 워크시트가 있는 매우 구조화된 독서 프로그램을 따랐다. 올해 아동들은 개학 첫날 각자 자신의 일지를 작성하기 시작했다. 애나는 교실 곳곳에 종이와 연필을 두어 아동의 글쓰기를 장려했다. 애나는 음소 인식도 가르치지만, 이제 더 다양한 전략을 구사하고 있다.

세라의 어머니는 애나가 드디어 읽기를 가르치는 것이 매우 만족스럽다고 말했다. 실제로 세라는 집에서 많이 읽고 쓴다. 애나는 자신이 형식적인 읽기 수업만을 따르고, 학생들이 워크북을 가지고 작업하던 5년 전 세라의 언니가 자신의 반에 있었다는 것을 깨달았다. 애나는 이 두 자매의 이야기가 결론적으로 어떤 것을 입증하는 것은 아니지만, 대체로 지금의 학생들

이 읽기와 쓰기에 훨씬 더 자기 지시적으로 임한다고 판단했다. 애나는 자신이 선택 활동 시간(choice time)이라고 지칭하는 시간[애나는 놀이시간(play time)으로 부름] 중에는 언제든지 읽거나 쓰는 활동을 하는 아동이 약 3분의 1은 될 것이라는 점에 주목했다.

이 짧은 인터뷰에서 브랜드의 교사는 놀이중심 교과과정에 대한 핵심적인 이슈들 — 우리가 이 책을 통해 살펴보고 싶은 이슈 — 을 언급했다. 애나는 아동의 관심과 발달을 이해하기 위해 아동을 주의 깊게 관찰하면서 프로그램의 개발을 논의한다. 애나는 작성한 관찰과 놀이 사진을 진단평가 프로그램의 일부로 사용하고, 브랜드의 지도와 같이 놀이에서 만들어진 결과물들을 학생의 포트폴리오에 넣는다. 애나는 아동의 놀이에 자신의 중재가 미치는 효과에 대해 심사숙고한다. 예를 들어 “전쟁놀이에 대해 교사는 무엇을 해야 하나?”라든가 “이민자 아동들이 교실에서 좀 더 편안하게 느낄 수 있도록 어떻게 도울 것인가?” 등 스스로 질문을 던져보는 것이다. 또한 애나는 문해의 발현과 개념적인 수학의 발달을 지원하기 위해 놀이를 사용하는 것과 같은 교과과정에 관한 아이디어들도 실험한다.

전국적으로 유·초등 교사들은 프로그램에서 놀이의 역할을 지속적으로 살펴본다. 교사들은 모두의 역량을 더욱 강화할 수 있는 프로그램을 만들고자 한다. 이는 아동과 가족의 모든 다양성을 포용하는 것이며, 아동의 발달적 요구를 충족시키는 것이다. 이 책의 개정판을 쓰면서 우리는 수많은 학교에 있는 교사들과 행정관들을 찾아가 이야기를 나누고, 아동의 놀이에 대한 이해와 최근 실제 현장의 다양성을 관찰하였다. 우리는 브랜드의 학교에서 교사와의 대화를 의도적으로 강조한다. 유치원과 학교에 있는 1학년 교사들은 교사 지시적인 기술기반 프로그램을 따르는 사람들에서 랜디, 팻, 크리스틴과 같이 놀이중심 교과과정을 이행하는 사람들까지 광범위한 스펙트럼을 대표하기 때문이다. 이 교사들과 우리가 나눈 대화는 교사가 보다 놀이중심적인 교과과정을 이행하는 과정에서 제기하는 전형적이지만 중요한 아이디어와 염려들을 나타내는 예가 된다.

랜디는 유치원 교사로 아동 개인의 사회적·정서적 요구를 충족시키는 놀이의 역할을 강조한다. 유치원 교사인 팻은 “좋은 놀이란 무엇인가?”라는 질문과 진단평가의 이슈를 제기한다. 교사 2년 차인 1학년 교사 크리스틴은 아동의 발달을 위한 선택의 중요성에 초점을 두고, 학생들이 편안한 환경에서 발달하는 학업 기술을 사용하는 데 있어 놀이 교과과정이 어떻게 도전이 되는지를 논의한다.

랜디 : 유치원 아동의 개인적 요구 충족하기

나는 놀이가 아동에게 각자 나름의 선택과 결정을 할 기회를 만들어준다고 생각한다. 놀이가 제공하는 사회화의 기회 역시 매우 중요하다. 아동은 놀이를 하면서 서로 감정과 생각을 나눈다. 이는 거의 모든 아동이 특별한 요구를 지니고 있는 나의 프로그램에

서는 특히 중요한 부분이다. 많은 아동의 경우 영어는 모국어가 아니다. 예를 들어 놀이는 아동에게 집단 활동 시간에서보다 덜 형식적이고, 좀 더 편안한 상황에서 자신을 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 또한 놀이는 아동이 자신의 언어를 유창하게 사용하고, 비언어적 방식으로 생각을 표현할 수 있는 기회를 제공한다. 아동이 자기 가치에 대한 개념을 발달시킨다는 면에서 이는 중요하다.

내가 가진 의문 중 하나는 “제2언어로 영어를 배우는 학생들을 위해 나는 최선을 다하고 있는가?”이다. 극놀이에서 아동들의 대화를 따라갈 수 없다는 것은 나에게 힘든 일이다. 브랜드 같은 아동을 떠올리면, 나는 공격적인 놀이를 어떻게 다루어야 할지 여러 의문이 생긴다. ✕

팻 : 워크시트와 책상에서 유치원의 블록과 거품까지

나는 스스로 읽기처럼 성인의 지시 없이 아동이 결정하여 하는 것은 무엇이든 놀이로 간주한다. 만일 스스로 선택한 것이라면, 논리적으로 볼 때 아동은 그것을 즐길 수밖에 없는 것이다. 놀이는 유아에게 언어 기술을 발달시키고, 또래들과 함께 어울리고, 선택을 하고, 이에 책임을 질 수 있는 시간을 제공한다. 이는 내가 아동이 하는 것을 보고, 아동이 정말로 관심 있어 하는 것을 알아내며, 아동에 대해 더 많은 것을 배울 수 있는 기회가 된다. 또한 내가 각각의 아동과 개인적으로 상호작용하는 시간도 된다.

내가 실제로 일어나기를 바라는 것이나 ‘좋은 놀이’로 여기는 것은 아동에게 달려 있다. 어제 나는 마리스가 평소 내가 마리스에게 좋은 놀이라 여기던 것을 하는 것을 보았다. 마리스는 항상 다른 아동들을 따르는 듯 보인다. 그러나 어제 마리스는 작은 놀이집을 가지고 놀고 있었다. 스스로 자신이 하고 싶은 일을 선택했던 것이다. 마리스는 혼잣말을 많이 하며 집중된 상태로 있었다. 스스로 활동을 선택하고 활동에 머무르는 것, 이것은 마리스에게 새로운 행동이다.

나는 기꺼이 관찰한 내용들을 기록했다. 나는 관찰할 때 살펴야 하는 것에 대해서 좀 더 배울 필요가 있다. 또한 나는 아동이 ‘정답이 무엇인지’ 생각하지 않고 대답할 수 있도록, 아동이 정말로 생각하고 있는 것이 무엇인지 알아낼 수 있는 질문을 던지고 싶다. 마치 내가 중재 방식을 배우는 새로운 단계에 있는 듯한 기분이다. ✕

크리스틴 : 1학년 아동이 자신만의 속도로 발달하게 하기

자유선택시간 동안 아동은 블록, 레고와 다른 교구, 페인트와 마커 같은 미술 재료 및 소꿉놀이 영역을 이용할 수 있다. 이는 또한 아동이 교사나 자원한 부모님들에게 이야기를 받아쓰게 하거나, 단어의 철자를 만들고 있는 또래들에게 나름의 도움을 줄 수 있

는 시간이기도 하다.

나는 아동이 스스로 선택하여 자신만의 속도로 개념을 발달시키는 시간을 가질 필요가 있다고 생각한다. 바로 지금도 수많은 쓰기 작업이 진행 중이다. 어떤 아동은 글자를 쓴다. 다른 아동은 완성된 문장을 쓴다. 다른 영역과 마찬가지로 언어 영역도 그 능력의 범위가 천차만별이다. 자유선택시간 동안 아동은 각자 편안한 수준에서 작업한다. 작년에 나는 아동에게 주는 놀이시간을 늘려 보았다. 지금은 주로 이른 오후 무렵으로 하루에 최소 30~40분 정도를 계획한다. 학습에 대해 스스로 선택할 시간을 충분히 가졌을 경우, 아동은 일과를 마칠 무렵 예정된 사회나 과학 활동에 훨씬 더 집중할 수 있게 된다. 나의 또 다른 목적은 부모님과 효과적으로 프로그램을 논의하는 것이다. 우리 지역에서 놀이는 1학년 교과과정의 전통적 부분이었던 적이 없다. 부모님들은 흔히 아동이 2학년이 될 준비를 해야 하는데 정말 놀이를 할 시간이 있냐고 내게 묻는다. ☞

학교를 방문하는 동안 우리는 놀이, 아동의 발달, 교육 실제 및 주 표준에 관한 질문을 들었다. 교사들이 너무나 많은 이야기들을 공유해준 덕에 이번 방문은 즐거웠으며, 교사들이 통찰을 보여주고 여러 이슈를 제기하는 모습은 인상적이었다. 이 책에서 우리는 이러한 이슈를 다루고, 우리가 하려던 이야기뿐 아니라 우리와 이야기를 나눈 교사들에게서 들었던 이야기들도 공유하고자 한다. 우리는 놀이성이 있는(playful) 방식으로 놀이를 다루는 이론과 현장 실제, 연구 간의 교량을 만든다.



아동의 발달은 사회적인 삶과 연결되어 있다.

놀이와 발달에 적합한 실제

우리와 이야기했던 어떤 교사들은 자신의 프로그램이 주로 놀이 — 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이 — 로 구성되어 있다고 이야기했다. 크리스틴과 같은 다른 교사들은 교과과정에 놀이를 더 많이 포함시키는 실험을 하고 있다. 또 교사들은 어떤 놀이가 적합한 것인지, 어떤 종류의 놀이를 얼마나 많이 하는 것이 적합한지 궁금해한다. 이들은 모두 자신이 가르치는 아동의 요구를 충족시키는 데 있어서 놀이의 역할에 대한 질문에 답을 구하고자 노력한다.

발달에 적합한 실제(developmentally appropriate practice, DAP)는 미국유아교육협회(National Association for the Education of Young Children, NAEYC)에서 아동 발달 이론과 연구에 근거하고, 아동의 발달적 요구를 충족시키기 위해 설계된 프로그램을 설명하고자 사용한 용어이다(Copple & Bredekamp, 2009). NAEYC의 가장 최근의 출판물이자 단체의 입장 성명인 유아 프로그램에서의 발달에 적합한 실제 : 출생에서부터 8세까지의 아동 대하기(*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs : Serving Children from Birth Through Age 8*)에서는 발달과 학습에 있어서 놀이의 중심적 역할을 매우 강조하고 있다. 코플과 브레드캠프는 이러한 가장 최근의 입장 성명이 연구를 통해 구축된 현재의 지식과 아동의 삶의 맥락을 포함하는 보다 넓은 사회적 맥락의 중요성에 대한 인식을 반영하고 있다고 설명한다. 2009년의 성명은 유아교육자들의 핵심 가치 중 하나를 반영하고 있다. 아동기는 학습을 위한 시기이자 “웃음, 사랑, 놀이와 큰 즐거움”을 위한 시기이기도 하다는 인식이 바로 그것이다(p. x).

놀이는 언어, 인지 및 사회적 역량과 마찬가지로 자기조절을 발달시키는 중요한 수단이다. …… 높은 수준의 극놀이는 기록된 바와 같이 인지적·사회적·정서적 이점을 만들어낸다. 그러나 성인 지시적 활동과 미디어 사용에 더 많은 시간을 보내는 아동의 놀이 형태는 상상과 풍성한 사회적 상호작용이 감소하는 듯 보이는 것이 특징이다. …… 놀이는 학업적 학습에서 주의를 돌린다고보다는 이러한 학습에 잠재되어 있는 능력들을 지원하여 성공적인 학교 생활을 촉진하는 것으로 보인다. (pp. 14-15)

우리와 이야기를 나눴던 교사 대부분은 이러한 발달과 학습이 자신이 가르치는 실제의 측면에서 다양한 아동과 가족의 요구를 어떻게 충족시키느냐에 대한 설명을 필요로 한다는 입장을 취한다. 예를 들어 로즈마리는 자신의 프로그램에 대해 논의할 때 이중언어학습자인 아동의 특별한 요구²뿐 아니라 3세와 4세의 전형적 발달을 모두 고려한다. 넓은 작업기억에 영향을 미치

2 특별한 요구(special needs) : 대부분의 책에서는 간단히 장애로 번역하나, 장애 이외에도 아동의 연령과 발달에 따른 고유한 요구를 지칭하는 넓은 의미를 가지며, 특히 유아기는 발달의 속도와 수준이 각기 다르므로, 이 책에서는 특별한 요구로 번역하여 장애아동이 아닌 각 아동이 지닌, 다양한 범위의 고유한 요구라는 의미를 강조하였다.

는 학습장애를 가진 것으로 확인된 로버트 같은 아동의 개인적 요구를 비롯하여, 6세와 7세의 요구를 감안한다. 놀이중심 교과과정은 특히 유치원과 학령 전기를 통한 전인적 아동의 성장을 지원하는 데 있어 본질적인 통합적 맥락을 제공한다. 다음 항목인 가족 다양성: 아동의 경험을 기반으로 하여 학습 장려하기는 아동이 놀이에서 새로운 우정을 쌓고 문제를 해결하면서 자신의 경험과 배경을 이용하는 방법을 보여준다.

놀이중심 교과과정에서 표준 설명하기

우리는 유아 프로그램에 참여하는 아동이 무엇을 얻기 바라는가? 유아 교육자들은 생애 초기가 발달에 결정적이라는 것을 알고 있다. 그러므로 우리가 돌보는 각각의 아동뿐 아니라 프로그램과 교육자인 우리 자신에 대해서도 기대하는 바가 크다. 유아 교육자들은 학생의 발달과 기질, 그리고 학습에 대한 기대치를 어떻게 결정하는가? 모든 아동에게 유익하고, 발달의 모든 영역을 지원하는 교과과정에 대해서 우리는 어떻게 결정을 내려야 하는가?

유아교육과 보육의 역사를 살펴보면 유아의 발달과 학습, 교과과정에 대한 다양한 관점, 학생의 진보와 성취를 진단평가하는 다양한 방식에 대해 다양하면서도 때로는 상충하는 기대들이 있었다(Almy, 1975).

메이즐스(Meisels, 2011)는 공통핵심주표준(Common Core State Standard)을 논의할 때 로드맵이라는 은유를 사용한다. 교육적 관점에서 기대(expectations), 표준(standards), 벤치마크(benchmarks)라는 용어는 목적지를 지칭하는 데 사용된다. 우리는 목적지를 알아야 경로를 결정할 수 있고, 가야 하는 곳이 얼마나 먼지, 언제 도착할 수 있는지도 알 수 있다. 우리가 이행하는 교과과정은 곧 아동이 목적지로 가기 위해 택할 경로이며, 진단평가는 학생이 그 경로상에서 어디쯤인지, 언제 도착할 것인지에 대한 근거가 된다(즉, “우리 아직 도착 전이야?”).

메이즐스의 은유는 표준, 교과과정, 진단평가를 연계시켜야 하는 명백한 필요성을 강조한다. 표준은 그 질문에 대답하려는 시도이다. “학생이 배워야만 하는 것은 무엇이고, 학생이 배워야만 하는 때는 언제인가?” 그 비유는 또한 우리가 오늘날의 논란들을 역사적 관점에 두고, 다양한 관련자, 교육자, 가족, 전문 교육 단체와 정책결정자들에 의한 현재의 표준에 대해 다양한 관점을 이해하도록 돕는다.

놀이중심 교과과정을 이행하는 유아 교육자들은 다양한 환경에서 일한다. 어떤 프로그램에서는 교사가 아동에게 적합한 것을 결정하기 위해 학생의 학습을 위한 기대나 벤치마크를 알아본다. 그런 다음 이러한 기대에 기반한 교과과정 활동과 진단평가를 계획한다. 프로그램에 따라서는 교육자들이 프로그램 교과과정과 주 정부에 의해 채택된 표준이나 기대들을 다루는 진단평

가족 다양성

아동의 경험을 기반으로 하여 학습 장려하기

우체국에서 일하는 리사와 피터는 ‘필리핀에 보내기 위한’ 소포들을 포장하고 있다.

리사 : “우리가 이 소포들(책 세 권)을 포장하기에 충분한 종이를 가지고 있니? 이 책들은 세부에 계신 베네시아 할머니에게 보낼 거야.” 피터는 신문 두 장을 집어 든다.

피터 : “우리가 이것들을 같이 테이프로 붙일 거야. 기다려, 테이프 여기 있어. 내가 이걸 붙잡고 있을게.” 아동들은 테이프를 자른 다음 2개의 작은 조각을 붙여 신문지 한 장을 다른 한 장과 수평으로 나란히 이어 붙인다. 그런 다음 테이프를 길게 끊으려 하는데 테이프가 꼬여버린다. 리사는 테이프를 네 조각으로 잘라 종이를 함께 붙인다.

리사 : “됐어. 여기에 책을 놓자.” 아동들은 책을 포장하고, 소포 가장자리들을 뽀족하지 않게 만들려고 하지만, 책들이 모두 같은 크기가 아니기 때문에 이는 어려운 과제이다. “이거 비쌀 거야. 1톤은 나간다고 봐.”

아동들은 교사가 만든 비표준화된 측정 차트와 온스³를 나타내는 숫자가 있는 저울에 소포를 올려놓는다. 교사가 만든 차트는 세 가지 색으로 각각 다른 세 가지 무게를 표시하고 있다.

피터 : “봐. 초록색이야. 이건 무거워. 3달라는 나갈 거야.” 피터는 별 도장과 패드를 가져와서 소포의 왼쪽 상단에 3개의 초록색 별을 찍는다. “기다려. 너 여기에 할머니 주소를 적어야 해.”

리사는 얇은 파란색 마커를 들고 천천히 ‘벤세스 할머니 632 시부(베네시아 할머니 632 세부)’라고 쓴다. 그런 다음 두꺼운 빨간색 마커를 신중하게 골라 주소의 왼쪽에 나비와 하트를 그린다. ✂

이 에피소드에서 리사는 자신의 새로운 반 친구와 학교에 사랑하는 할머니와의 관계를 연결하는 놀이 주제를 시작한다. 올해 초에 리사는 편안하고 유창하게 자신의 가족 구성원들과 모국어인 비사야어⁴로 이야기했지만, 다른 아동들과 영어로 이야기하는 것을 주저했다. 리사의 놀이를 보면 어휘뿐 아니라 문장 길이가 늘어나고 복잡해진 것으로 보아 언어 숙달을 포함하여 영어 구사 능력이 극적으로 향상되었음을 알 수 있다. 리사는 이제 또래들과 영어로 대화를 시작하고 발전시키는 것이 편안하다.

리사와 피터는 일상의 상황에서 수학을 적용하는 기본적인 정보를 자신들이 어느 정도 알고 있음을 보여준다. 아동들은 소포를 보내기 전에 무게를 잴다는 것을 알고 있고, 무게의 개념에 대해 초보적으로 이해하고 있다. 리사와 피터 모두 소포의 무게가 우편의 가격과 관련이 있음을 이해하고 있다는 것을 보여준다. 또한 리사는 자신이 주소를 쓰는 데 사용했던 숫자들을 인식하고 있음을 보여준다. 리사와 피터는 또한 이 소포를 포장하려면 얼마나 많은 종이 필요한지 계산할 때 기하학과 공간 관계에 대해 알게 된다. 우체국에서 아동은 무게, 가격, 주소와 지역에 대한 정보들을 습득할 수 있으며, 정보들을 조합하고 적용한다.

리사와 피터를 지켜보면서 우리는 아동들이 20분 이상 협동놀이를 지속할 수 있음을 알았다. 이 시간 동안 리사와 피터는 여러 가지 문제에 직면한다. 예를 들어 피터는 종이 한 조각이 소포를 포장할 만큼 충분히 크지 않다는 것을 알게 된다. 리사는 테이프로 문제를 해결한다. 그때마다 어느 한 사람 또는 둘이 같이 상대방이 받아들일 만한 해결책을 찾아낸다. 리사와 피터의 놀이는 복합적이고, 협력적이며, 상상적이고 즐겁다.

3 온스(ounce) : 무게를 나타내는 단위로 1온스는 약 28.35g

4 비사야어(Visayan) : 필리핀에서 사용되는 언어

가 도구를 개발해야 하는 경우도 있다. 일반적으로 유치원 교육자들은 유아학습표준의 일정한 형식에 따른다. K-2학년의 아동과 함께 일하는 교육자들은 주의 유아학습표준뿐만 아니라 언어, 미술과 수학에 대한 K-12 공통핵심주표준을 고려한다. 헤드 스타트(Head Start)나 하이 스코프(High Scope)와 같은 프로그램은 각자의 고유한 전국적 표준을 가지고 있다.

유아들을 옹호하는 유아 교육자들로서 우리는 자신의 개인적 관점이 무엇이든 표준에 대해 알아야 하고, 표준의 이행이 요구되는지 아닌지를 알아야 할 필요가 있다. 그러므로 이 책에서 우리는 발달에 적합한 표준의 개발 및 이행과 관련된 결정적 이슈들을 논의한다. 이후의 장에서 우리는 교사가 놀이중심 교과과정에서 표준을 다루는 방식을 보여주는 일화들도 포함한다.

유아에게 적합한 표준 개발의 원리

표준 운동은 다양한 교육 철학과 다양한 정치적 관점에 그 뿌리를 두고 있다. 표준 운동은 1980년대에 시작되어 K-12 프로그램에서 효과를 나타냈지만, 2000년까지 많은 국가 단체와 주의 교육 부서들은 유치원 아동을 위한 표준을 고려하지 않았다. 2001년 낙오아동방지법안(No Child Left Behind)과 유아를 위한 표준을 개발하려는 발의안은 각종 표준이 반드시 유아에게 유익해야 한다는 노력으로 이어졌다. 2002년 공동 입장 성명, 유아학습표준 : 성공을 위한 조건 만들기(*Early Learning Standards : Creating the Conditions for Success*)에서 NAEYC와 주 정부 교육부서 유아 전문가들의 국가적 연합(NAEYC/SDE, 2002)은 유아를 위한 표준 개발 및 이행과 관련된 쟁점들을 논의한다. [NAEYC의 모든 입장 성명은 NAEYC 웹사이트(www.naeyc.org)에서 확인할 수 있다.] 이 핵심적인 성명은 다음의 네 가지 조건이 이행될 경우 유아학습표준이 유아에게 유익한 양질의 교육적 경험으로 귀결될 수 있음을 전제로 한다.

1. 유아학습표준의 내용과 결과는 아동 삶의 상황과 경험뿐 아니라 아동의 현재 발달 능력에도 발달적으로 적합하다(pp. 4-5).
2. 수많은 관계자들이 유아 표준을 개발하고 검토하는 데 참여하고 있다. 관계자들은 부모와 다른 지역사회 대표들, 유아 특수교육 전문가들을 비롯한 유아 교육자들을 포함한다(p. 6).
3. “유아학습표준은 모든 아동의 발달을 윤리적이고 적합한 방식으로 지원하는 이행과 진단 평가 실재를 통해 효용성을 얻는다.”(p. 6) 이는 교수 실재가 사회적 상호작용과 참여 및 심층적 탐색을 촉진하는 교과과정을 향상시킴을 의미한다.

“유아의 진보를 진단평가하기 위한 도구들은 표준에 제시된 중요한 학습과 분명하게 연계되어야만 한다. 실질적·발달적·문화적으로 타당해야만 한다. 포괄적이고, 유용한 정보를 산출해야만 한다.”(p. 7)

4. 표준에는 유아 프로그램에 대한 적극적 지원이 수반되며, 여기에는 전문가 및 전문적 발달에 적합한 지지와 아동 교육의 파트너로서 가족에 대한 존중과 지원도 포함된다(p. 7-8).

가장 중요한 유아학습표준 확인하기 NAEYC는 유아에게 발달적으로 적합한 ‘큰 개념’과 중요한 과정들을 밝혀내고자 미국 내 다른 교육 단체들과 10여 년간 협력해 왔다. 다수의 국가 교육 단체들은 K-12의 학업 주제 지향 기틀과 표준을 개발했다. 이들은 국제읽기협회(IRA), 미국수학교사협의회(NCTM), 미국예술교육단체연합(CNAEA), 미국과학교사연합(NSTA), 미국사회과학협의회(NCSS), 미국교육기술연합(ISTE) 등을 포함한다.

NAEYC는 NCTM뿐 아니라 IRA와 함께 공동 성명을 발표했다. 양측은 모두 교사 지시적 활동에서뿐 아니라 아동의 자발적 놀이에서 이 큰 개념과 과정들을 재검토할 수많은 기회를 아동에게 제공하는 교과과정의 중요성을 강조한다. 이 공동 성명은 위에서 요약된 NAEYC의 네 가지 조건을 지지하는 것이며, 이는 유아학습표준의 개발 및 이행에 관한 것이다. 유·초등 저학년 아동을 위한 내용 표준은 의미 있는 것이어야 하며 아동의 능동적·적극적 참여 경험을 장려해야 한다. 표준은 학교뿐 아니라 가정과 지역사회에서 아동의 이전 경험에 기반하여 만들어져야 한다. 표준은 아동의 특별한 요구들을 충족시키는 보다 통합적인 교과과정으로 이어져야 하며, 아동과 가족의 문화 및 언어를 반영해야 한다. NAEYC 성명은 우리가 이 책을 통해 옹호하는 유형의 교과과정을 지원한다. 이는 보다 교사 계획적인 활동뿐 아니라 아동이 주도하는 놀이에서 이 큰 개념과 과정을 다시 돌아볼 수 있는 기회를 아동에게 제공하는 심층적인 참여형 교과과정이다.

표준의 개발과 이행 : 도전과 가능성

2002년 이후 K-12와 유아학습표준의 채택과 이행은 유아교육 공동체 안에서 광범위한 논의를 이끌어냈다. 유아 교육자들과의 논의에서 우리는 그들이 우려하는 사안이 NAEYC의 네 가지 원리와 연관된 것임을 발견했다. 예를 들어 교육자들은 표준이 유아의 문화적·개별적 차이뿐 아니라 유아의 발달과 학습이 특징인 통합된 과정에 대한 적합한 이해를 반영하고 있지 않다는 점을 우려한다. 많은 교사들은 자신이 좀 더 교사 지시적 교수와 언어 예술 및 수학에만 초점을 맞춘 교과과정 쪽으로 떠밀리고 있다고 느낀다.

교육자들은 반드시 사용하도록 요구되는 진단평가가 발달적으로 적합하지 않은 경우가 많다는 사실에 깊은 우려를 표한다. 특히 부모에게 자녀가 1학년이 될 준비가 되지 않았다고 말하는 것같이 ‘고부담 검사’를 사용하여 ‘부담이 큰’ 결정을 내리는 경우가 그에 해당한다. 사실 NAEYC와 NAECs/SD의 공동 입장 성명인 유아학습표준 : 성공을 위한 조건 만들기(*Early Learning Standards : Creating the Conditions for Success*, 2002)’는 “표준과 관련된 진단평가의 이러한 오

용은 전문가들의 윤리적 수행 규칙에 위배됨”을 강조한다(p. 7).

유아 교육자들과 연구자들 사이에서는 K-12학년의 언어 예술 및 수학을 포함하는 2010년 공통핵심주표준 발의안으로 인해 우려 수준이 높아졌다. 공식적인 목적은 모든 50개 주에서 학습에 대한 일관적 기대를 제공하는 것이고, 고등학교를 졸업하면 대학과 직장으로 이어지는 것을 보장하는 것이다. 원칙적으로 공통핵심주표준은 경험적 근거에 기반하여 개발되고 이행되었다. 표준은 어떤 학습이 가장 중요한 것이며, 학생의 인지 능력을 높은 수준으로 끌어올릴 수 있는지 판별할 수 있어야 한다.

때마침 2010년의 공동 성명에서 NAEYC와 NAECS/SDE는 공통핵심주표준이 전인적 발달에 초점을 두고 있는 유아 교과과정의 범위를 좁히는 등 의도하지 않은 결과를 야기할 수 있다는 우려를 표현했다. 2010년 이래로 사용되었던 진단평가 기법과 과정의 개발 및 이행에 대한 기반으로서 경험적 연구의 부족에 초점을 둔 공통핵심주표준에 대한 수많은 결정적 분석과 반응들이 있었다(예 : Meisels, 2011; Miller & Carlsson-Paige, 2013). 공통핵심주표준에 대해 가장 널리 알려진 비평 중 하나는 1991년부터 1993년까지의 전임 미국 교육부 차관보이자 표준 운동의 최초 설계자 중 한 명인 다이앤 래비치(Diane Ravitch)의 비평이다. 래비치는 공통핵심주표준이 학생, 교사나 학교에 어떻게 영향을 미칠 것인지에 대해 아무도 모른다는 사실에도 불구하고, 이 나라의 아동에게 도입되었다는 것을 지적하였다(2013, n.p.).

유아 교육자들과 연구자들에 의해 작성된 다수의 비평은 유아 프로그램에서 놀이에 대한 강조가 적어지게 된 점을 우려한다. 뛰어난 연구자이자 학자인 고프닉(Gopnick, 2011)은 자신의 논문 ‘왜 유치원이 학교와 같아서는 안 되는가 : 새로운 연구는 더 어린 연령에서 유아를 가르치는 것이 더욱더 엉뚱한 결과를 낳을 수 있다는 것을 보여준다’에서 관련된 연구 결과를 제시한다.

2013년이 되면서 수학 및 언어 예술을 위한 공통핵심주표준은 거의 모든 주에서 채택되었고, 같은 해에 K-12 차세대 과학 표준(Next Generation Science Standards)이 채택을 위해 공개되었다. 점차적으로 주는 표준을 이행하기 위한 발의안과 교과과정 및 진단평가를 조정하는 매우 중요한 도전에 참여하게 되었다.

NAEYC의 2012년 보고서, 공통핵심주표준 : 유아교육에 대한 경고와 기회(*The Common Core State Standards : Caution and Opportunity for Early Childhood Education*)는 유아 교육자들에게 표준의 가능한 영향력들을 설명하기 위해 작성되었다. NAEYC의 경고는 “공통핵심의 측면들은 유아교육에 위협이 될 수도 있다.”는 사실을 지적한다(p. 2). NAEYC의 기회 관련 논의는 유아 교육자들이 주 정부와 지역의 이행 과정에 참여하는 결정적 시기가 지금이라는 것에 주목한다. NAEYC는 유아학습표준 : 성공을 위한 조건 만들기에서 확인된 네 가지 필수 조건에 대한 분석에 기반을 둔다(NAEYC/SDE, 2002). 2012년의 보고는 네 가지 조건 모두에 대한 체계적 검토를

제공하고, 각각에 대한 NAEYC의 심각한 우려를 나타낸다. 세 번째 조건에 대한 논의는 특히 균형 잡힌 놀이중심 교과과정과 관련이 있다.

유아학습표준은 아동의 발달을 윤리적이고, 적절한 방식으로 지원하는 진단평가 실제와 이행을 통해 효용성을 얻는다. …… 특히 결정적인 것은 접근의 범위를 포함하는 교수 기법들을 유지하는 – 소집단과 대집단 교수를 모두 포함하는 것뿐만 아니라 놀이의 사용을 포함하는 – 것이다. 이는 유아에게 발달적으로 적합한 것으로 고려된다.(NAEYC, 2012a, n.p.)

우리는 유아의 교육에 대해서 우려하는 모든 사람이 ‘공통핵심 발의안에 대한 유아 건강 및 교육 전문가들의 공동 성명(Joint Statement of Early Childhood Health and Education Professions on the Common Core Initiatives)’뿐만 아니라 NAEYC의 전체 보고서를 읽을 것을 추천한다(Alliance for Childhood, 2013). 이를 가능하게 하는 바탕은 오직 놀이의 힘을 활용하는 균형 잡힌 교과과정, 즉 통합된 교과과정을 장려하는 적절한 정책을 교사들이 옹호할 수 있다는 세심한 분석뿐이다. 이는 놀이중심 교과과정의 이행을 위해 일하는 모든 교사를 지지하기 위해 우리가 이 책의 전반에 걸쳐 취하고 있는 접근이다.

교사의 결정적인 역할

만일 놀이가 유아 교과과정의 중심에 있다면 교과과정은 어떻게 개발되는가? 놀이중심 교과과정은 지속적으로 진화하는 발전적 교과과정이다. 교사는 놀이중심 교과과정의 핵심이다. 전문 지식을 갖춘 교사는 자발적 놀이에서부터 안내된 놀이, 지시적 놀이, 보다 주제 지향적인 교수를 거쳐 다시 놀이로 회귀하기까지의 흐름을 세심하게 편성하는 다양한 기법을 활용한다. 이러한 흐름은 교실 내 아동 개개인의 발달적 요구와 조화를 이루며, 이로부터 기인한다.

교사는 어떻게 문해, 수학적 사고, 예술적 표현, 사회화, 자아존중감, 과학적 사고와 다른 개념, 기질, 유아교육에서 가치 있는 기술들을 함양할 수 있는가? 교사는 어떻게 통합되고, 의미 있는 방식으로 표준을 설명할 수 있는가? 예를 살펴보자.

스콧은 스스로를 “방금 유치원으로 발령된 3학년 교사”라고 소개했다. 올해는 스콧이 “놀이를 내 프로그램의 중요한 부분으로 만들기 위해…… 어떤 놀이든 통합”하고자 애썼던 첫해였다. 다른 프로그램을 방문할 기회가 적었던 스콧은 그 해에 자신이 헤엄을 치면 칠수록 가라앉는 것처럼 느끼기 시작했다. “가라앉고 있는 상태에서 나는 구명보트처럼 교사가 구조화한 활동에 매달렸다. 그게 안전하게 느껴졌다. 그것이 내가 알고 있는 교과과정 같았다.”

스콧은 그 해의 대부분을 학생이 활동을 통해 놀이를 선택하고 지속할 수 있는 환경을 구성하는 데 보냈다. 스콧은 놀이가 진정한 유아들의 발달 지표라는 것을 스스로 확신하기 위해 충분히 읽어야만 했다. 그 이후에 스콧은 확신에 기반한 변화를 만들기 시작할 수 있었다.

스콧은 다음과 같은 결론을 내렸다. “올해는 내게 가장 지적으로 도전적인 한 해였어요. 나는 어떻게 놀이를 계획하는지, 학생의 성장을 진단평가하기 위해 어떻게 놀이를 사용하는지에 대해 배우고 있습니다. 나는 진화하는 교과과정이라는 개념을 좋아하지만, 그것이 매일 가능하기 위해서는 창의성뿐만 아니라 인내심이 필요합니다. 항상 내가 상상했던 대로 일어나지는 않으니까요.”

“나는 경험이 있는 숙련된 교사였기 때문에 때때로 내가 이것을 당장 할 수 있어야만 한다고 느낍니다. 그러나 이것은 그런 방식으로 해결되지 않아요. 내가 프로그램을 구조화하는 방식뿐 아니라 내가 사고하는 방식에서도 중요한 변화가 수반되어야 합니다. 패러다임의 변화죠.”

스콧은 또한 ‘윗학년’을 가르치는 동료들이 자신의 반에 왔을 때 어떻게 느꼈는지를 언급했다. “다들 내가 ‘그냥’ 놀이한다고 생각한다는 걸 알아요. 나는 놀이가 왜 그렇게 중요한지를 설명하면서, 결국 내가 하고 있는 것을 정당화할 수 있다고 느끼지요.”

“나는 하향식 놀이보다 상향식 놀이를 하고 싶다고 농담을 했었지요. 나는 부모님들에게 이것이 자녀에게 얼마나 유익한지 보여주고 싶었어요. 우리는 지난주에 처음으로



놀이중심 교과과정은 신체적 발달을 지원한다.

초대 행사를 했습니다. 나는 작년의 파워포인트 슬라이드와 개학 후 첫 2주의 슬라이드를 함께 두었어요. 부모님들에게 놀이가 얼마나 중요한지 ‘살아 있는’ 예를 보도록 하는 것은 아주 큰 차이를 만들었습니다. 자아존중감의 발달에 대해 논의했던 것처럼, 나는 지미와 앤드리아가 자신보다 더 높은 탑을 쌓는 여러 장의 슬라이드를 보여주었어요(비디오 카메라를 가지고 있었다면 더 좋았을 텐데 싶었지요).

또한 슬라이드는 내가 놀이와 사회적 발달에 대해 이야기할 수 있는 기회가 되었어요. 일부러 반의 모든 학생이 포함된 슬라이드를 선택했고, 그래서 부모님들은 놀이가 자녀의 사회적 발달에 얼마나 중요한지에 대한 개인적 메시지들을 얻을 수 있었지요.

물론 나는 아동이 학업적 영역에서 배웠던 것을 사용하는 방식과 놀이를 통해 얼마나 많이 배우는지도 강조했습니다. 나는 아동들이 모래 테이블에서 ‘칠리를 만들고’ 놀면서, 블록을 쌓고, 물을 붓고, 측정하는 슬라이드를 보여주었고, 아동의 수학적 개념 발달에 대해서 이야기했습니다. 나는 아동들이 각자 일지를 쓰고 있는 것, 다른 아동들이 칠판에 끼적거리는 것, 누군가 다른 사람에게 읽어주는 것에 대한 슬라이드를 사용해서 문해 발달에 대해 이야기했습니다. 슬라이드는 부모님들이 놀이와 자녀의 모든 영역 발달 간 연계를 만들도록 도왔습니다.

나는 발달적 진보를 설명할 방법을 강구했습니다. 이렇게 말해도 될지 모르겠지만 네 장의 멋진 슬라이드는 지넷의 블록 구성이 지난해 두 달 동안 얼마나 복잡해졌는지를 보여줍니다.” ☞

이 책에서 기술하고 있는 예들과 같이 놀이중심 교과과정은 교사에 의해 신중하게 편성된다. 이는 단계적인 것이 아니라 교사 배제적인 교훈적 교과과정이다. 결과적으로 이것은 단계적 교과과정의 지침이 아니다. 그러나 우리가 논의한 놀이중심 교과과정은 관찰하거나 중재하는 사람이 아무도 없는, 많은 학교에서의 휴식시간처럼 놀이하는 자유방임주의 접근과 매우 다르다. 놀이중심 교과과정은 교실의 안팎에서 교사의 신중한 계획 및 준비와 관련이 있다. 놀이중심 교과과정은 반영적이고 분석적일 뿐만 아니라 자발적인 것, 참여하는 것, 창의적인 것을 즐기는 놀이성이 강한 교사를 필요로 한다.

놀이에서 실제로 : 교사의 놀이를 아동의 학습과 연계하기(*From Play to Practice : Connecting Teachers' Play to Children's Learning*)에서 저자인 닐과 드루(Neil & Drew, 2013)는 교사가 매력적인 재료들을 가지고 놀이하는 놀이 워크숍에 대해 기술한다. 즐겁고, 창의적인 경험을 통해서 교사들은 그 중심에 놀이가 있는 교과과정에 대해 더 깊이 이해하고 감탄한다. 놀이를 중시하는 교사들은 교과과정을 개발하면서 교사 스스로 명랑해지고 상상력이 풍부해져서 놀이성이 있고, 창의적인 성향을 장려한다.

놀이 옹호하기

Advocate(verb). Origin : from the Latin *advocare* (to summon)

옹호하다(동사). 기원 : 라틴어 *advocare* (불러일으키는)

사람들은 흔히 공식적 의미에서 옹호자가 되는 것에 대해 생각한다. ‘옹호하다(advocate)’라는 단어는 입법 및 사법상 절차에서 형식적 절차들을 기술하는 데 사용된다. 우리가 아는 이 용어는 높은 수준의 대단히 공적인 차원의 옹호, 가령 기자단 앞에 선 국가 대변인의 경우를 기술할 때 사용된다. 실제로 유아 교육자들은 대단히 공적이고, 널리 알려진 방식으로 놀이를 옹호한다. 그러나 이는 옹호 노력의 연속적 과정에서 일부분에 불과하다.

옹호의 연속적 과정

Advocate(verb). Definition : to support, promote, recommend

옹호하다(동사). 정의 : 지지하는, 장려하는, 추천하는

유아 교육자들이 놀이를 옹호하는 많은 방식을 고려하라. 교육자들은 개인적이고 공적인 ‘일상의 옹호 행위’를 인지하여 서로를 지지하고 서로에게서 배운다. 주, 국가, 국제적 수준과 마찬가지로 대인관계의 수준, 프로그램이나 학교 수준, 지역사회 공동체 수준에서의 옹호를 포함하는 옹호 노력의 연속적 과정 혹은 넓은 범위가 있다. 이 장의 일화에서 우리는 각각의 교사들이 놀이를 장려하는 것을 본다. 어떤 때 옹호는 아동의 실외놀이를 장려하는 것에 대해 보조교사와 우리가 나눈 대화이기도 하다. 옹호는 지역의 운동장에 나무그늘을 만들도록 시에 촉구하기 위해 이웃들과 힘을 모으는 일이 될 수도 있다. 또한 이웃 동네의 다른 교사에게 놀이 관련 영상의 링크를 보내줌으로써 놀이를 옹호하거나, 국가의 놀이 단체가 발표한 성명에 서명함으로써, 혹은 신문에 편지를 쓰거나 블로그에 반응함으로써 놀이를 옹호하기도 한다. 보통 우리는 스스로 정보와 지식을 계속 습득함으로써 — 그리고 항상 놀이할 시간을 확실히 보장함으로써 — 놀이를 지지한다.

놀이중심 교과과정을 이행하는 교사는 옹호를 위해 놀이성이 강한 아이디어들을 재현한다. 우리는 서로의 생각을 공유하고 함께 발전시킨다. 초대 행사에 대한 스콧의 생각은 새로운 것이 아니었지만, 스콧은 그것을 자신의 것으로 만들고, 아동과 가족에 대한 자신의 지식을 이끌어냈다. 스콧이 놀이를 지지하고 장려하는 방법은 어떤 것인가? 일화에서 이 간략한 인용문들을 좀 더 면밀히 분석하였을 때 당신이 발견한 것을 보라. 스콧은 가족들에게 좀 더 ‘현실적인’ 놀이, 기쁨과 학습 간의 연계를 만들기 위해서 무엇을 하는가?

…… 나는 작년의 슬라이드와 개학 후 첫 2주의 슬라이드를 함께 두었어요.

…… 또한 슬라이드는 내가 놀이와 사회적 발달에 대해 이야기할 수 있는 기회가 되었어요. 일부러 반의 모든 학생이 포함된 슬라이드를 선택했고, 그래서 부모님들은 놀이가 자녀의 사회적 발달에 얼마나 중요한지에 대한 개인적 메시지들을 얻을 수 있었지요.

…… 물론 나는 아동이 학업적 영역에서 배웠던 것을 사용하는 방식과 놀이를 통해 얼마나 많이 배우는지도 강조했습니다. 나는 아동들이 모래 테이블에서 ‘칠리를 만들고’ 놀면서, 블록을 쌓고, 물을 붓고, 측정하는 슬라이드를 보여주었고, 아동의 수학적 개념 발달에 대해서 이야기했습니다. 나는 아동들이 각자 일지를 쓰고 있는 것, 다른 아동들이 칠판에 끼적거리는 것, 누군가 다른 사람에게 읽어주는 것에 대한 슬라이드를 사용해서 문해 발달에 대해 이야기했습니다. 슬라이드는 부모님들이 놀이와 자녀의 모든 영역 발달 간 연계를 만들도록 도왔습니다.

…… 나는 발달적 진보를 설명할 방법을 강구했습니다. 이렇게 말해도 될지 모르겠지만, 네 장의 멋진 슬라이드는 지녔의 블록 구성이 지난해 두 달 동안 얼마나 복잡해졌는지를 보여줍니다. ☞

놀이에 대해 해박한 옹호자 되기

이 책을 통해서 우리는 놀이중심 교과과정과 지역사회에서 모든 아동의 놀이할 기회를 늘리는 것을 옹호하고 있다. 이 책의 목적은 독자들이 해박한 전문가가 되도록 돕는 것이다. 각 장에서 당신은 정보가 많은, 최신의 참고문헌뿐 아니라 교사가 놀이중심 프로그램을 어떻게 발전시키고 옹호하는지에 대한 예를 발견할 수 있을 것이다.

독자들은 아동을 위한 일들과 관련해 다양한 배경과 경험을 가지고 있을 것이다. 우리 중 일부는 프로그램 수준에서 개인적으로 작업하는 것에 좀 더 흥미가 있거나, 이를 편안해한다. 우리 중 일부는 좀 더 공적인 영역에 참여하는 것을 선호한다. 다음의 놀이에 대해 해박한 옹호자 되기: 놀이 옹호를 위한 도구함은 당신이 효율적이고, 놀이에 대해 해박한 옹호자가 되기 위해 필요로 하는 도구들을 어떻게 수집하고 개발하는지 보여준다.

놀이하며 놀기

- 놀이하라. 놀이는 기본적인 인간의 활동이다. 이론을 실행에 옮겨라. 우리 모두는 아동이 놀이하는 것을 필요로 하는 것만큼이나 성인도 그러하다는 것을 알고 있다. 이 책을 읽으면서 놀이의 중요성에 대한 당신의 지식을 실행에 옮겨라. 놀이할 시간을 가져라. 왜 놀이가 당신에게 중요한가? 당신은 어떻게 놀이를 선택하는가?
- 놀이에 대한 자신의 경험과 기억들은 어떤 것인가? 유아였을 때 당신은 놀이했는가? 당

놀이에 대해 해박한 옹호자 되기

행동으로 옹호하기 : 놀이 옹호를 위한 도구함

우리가 유아를 대신해서 더 나은 옹호자가 되는 것에 대해 생각할 때 “당신이 있는 곳에서 시작하라!”는 좋은 조언이다. 경험과 놀이에 대해 옹호하는 방식이 어떤 것이든지 간에 우리는 잘 알아야 하고, 꾸준해야 하고, 전문적이어야 하고, 헌신적이어야 할 필요가 있다.

과거에 우리의 ‘도구함’은 놀이와 옹호에 대한 자원이 담긴 포트폴리오나 추가할 수 있는 파일이었다. 너무 많은 것들 – 너무나 많은 파일, 카탈로그, 목록, 인쇄물과 연구 및 정책 보고서 – 이 있었다. 우리는 여전히 당신의 놀이 도구함에 실제 포트폴리오나 파일 상자를 포함할 것을 추천하지만 이제 꽤 많은 디지털 자원들이 있다. 덕분에 이제 파일로 만들고 공유하기가 쉬워졌다. 공유가 곧 옹호이다.

옹호를 위한 놀이 도구함은 자원과 정보를 포함한다. 우리의 헌신과 끈기를 북돋워주는 경험과 감정들도 포함한다. 우리는 아동의 건강한 발달과 학습에서 놀이의 역할에 관해 더욱 많이 배우게 되면서, 더욱 해박한 옹호자들이 된다. 우리는 아동의 삶과 우리 자신의 삶에서 놀이를 중시하고 향유함으로써 에너지와 활력을 유지한다. 놀이를 옹호할 때 우리의 지식과 가치 및 감정을 이용함으로써 보다 효율적인 옹호자들이 된다. 아래의 활동과 자원은 초보자들이 쓸 수 있는 옹호를 위한 놀이 도구함이다.

- 신은 어디에서 놀았는가? 누구와 함께 놀이했는가? 영아기부터 오늘날에 이르기까지 자신의 놀이 경험에 대한 사진과 기억을 가상의 파일이나 스크랩북으로 만들라.
- 당신의 가족에게 어떤 종류의 놀이나 게임이 흔하거나 전통적이었는지 알아내기 위해서 나이 많은 가족 구성원을 인터뷰하라. 당신의 가족과 놀이의 문화적 유산을 기술하라. 놀이가 어떻게 가족의 영역, 배경, 문화와 언어를 반영할 수 있었는가?
 - 놀이 지도를 만들라. 당신이 속한 지역사회의 놀이에서 아동과 성인들이 어디에 있는지 기록하고 지도를 만들라. 실외놀이 공간을 확인하라 – 안전한 개방형 공간, 공원과 운동장. 개인적 장소와 공공의 장소를 확인하라. 아동 박물관이나 레크리에이션 센터와 체육관 같은 실내놀이 공간이 있는가? 당신의 지역사회 공동체는 놀이를 지지하기 위해 어떤 것을 필요로 하는가?
 - 유아 교육자들의 일과 그들이 놀이를 옹호하는 방식에 대해 더 많이 배우라. 놀이중심 유아 프로그램을 방문하고, 아동이 놀이하는 것을 10~20분간 상세하게 관찰하고 기록을 작성하라. 그 환경에서 놀이중심 교과과정을 이행하는 데 있어 기회와 도전에 대해 배우기 위해 교사와 비형식적인 인터뷰를 주선하라. 당신이 이 책을 읽으면서 더 잘 알게 되었겠지만, 나름의 관찰과 논의를 지속하라. 이 교사들과 당신의 동료들이 놀이를 옹호하는 방식은 어떤 것들인가?

해박한 놀이 옹호자를 위한 자원 : 시작하기

우리는 이 책에서 참고하거나 인용했던 유아 단체들과 책의 일부 목록으로 시작한다. 더 많은 훌륭한 자원들이 이후의 장에 포함되어 있다.

놀이와 유아에 대한 문헌

- 엘카인드(2007). 놀이의 힘 : 자연스러운 학습
Elkind, D. (2007). *The power of play : Learning what comes naturally*. Philadelphia, PA : De Capo Press.
- 허쉬-파섹, 콜린코프, 버크, 싱어(2009). 유치원에서의 놀이성이 있는 학습을 위한 권한 : 근거 제시하기
Hirsh-Pasek, K., Golinkoff, R. M., Berk, L. E., & Singer, D. G. (2009). *A mandate for playful learning in preschool : Presenting the evidence*. New York, NY : Oxford University Press.
- 폴크(2012). 아동기를 보호하기 : 유아 교육의 약속 지키기
Falk, B. (2012). *Defending childhood : Keeping the promise of early education*. New York, NY : Teachers College Press.
- 페니모어, 굿윈(2011). 유아를 위한 사회적 정의 증진하기
Fennimore, B. S., & Goodwin, A. L. (2011). *Promoting social justice for young children*. New York, NY : Springer.
- 프롬버그, 버겐(2006). 출생에서 12세까지의 놀이 : 맥락, 관점과 의미
Fromberg, D. P., & Bergen, D. (Eds.). (2006). *Play from birth to twelve : Contexts, perspectives, and meanings* (2nd ed.). New York, NY : Routledge.
- 레빈(2013). 원격 조정된 아동기 이후 : 미디어 시대에 유아 교수하기
Levin, D. E. (2013). *Beyond remote-controlled childhood : Teaching young children in the media age*. Washington, DC; NAEYC.
- 페일리(2004). 아동의 일 : 환상놀이의 중요성
Paley, V. G. (2004). *A child's work : The importance of fantasy play*. Chicago, IL; University of Chicago Press.
- 페일리(2010). 해변의 소년 : 놀이를 통해 공동체 건설하기
Paley, V. G. (2010). *The boy on the beach : Building community through play*. Chicago, IL : University of Chicago Press.

놀이를 장려하는 단체 아동연합(The Alliance for Childhood)은 유아의 발달과 학습을 육성하기 위한 조건을 만드는 일을 하는 유아 전문가들의 옹호 단체이다. 연합은 놀이에 초점을 둔 많은 발의안을 가지고 있다. 놀이에 대한 자원은 무료이고, 정책의 함의와 연구에 대한 요약뿐 아니라 훌륭한 동영상들도 포함하고 있다[아동연합 웹사이트(www.allianceforchildhood.org) 참조].

놀이연구협회(TASP)는 국가와 연령을 아우르는 놀이 이론에 대한 연구와 관련이 있는 간학문적 단체이다. 회원들은 교육, 민속학, 심리학, 인류학, 레크리에이션 및 예술과 같은 학문들을 대표한다[놀이연구협회 웹사이트(www.tasplay.org) 참조].

미국유아교육협회(NAEYC)는 유아교육 프로그램에서 교사의 놀이 이행을 돕기 위해 놀이에서 실제로 및 원격 조정된 아동기 이후와 같은 최신의 서적을 포함하여 많은 자원들을 출간한다. NAEYC 학술지인 유아, 유아학습연구 계간지와 유아 교수하기 등은 아동의 놀이에 관한 많은 측면에 대해 논문을 게재한다. 놀이, 정책과 실제(Play, Policy, Practice, PPP) 인터레스트포럼은 NAEYC 컨퍼런스에서 프로그램을 후원하고, 연간 회의를 개최하는 NAEYC 회원들의 활동적인 집단이다. PPP는 놀이와 정책에 관련된 최근의 이슈와 실제, 연구와 관련된 이슈들을 다룬다[NAEYC 웹사이트(www.naeyc.org) 참조].

놀이 옹호를 위한 도구함 확장하기

이 첫 번째 장은 놀이 옹호에 관한 대화로 시작한다. 이후의 몇 주 동안 당신은 학교와 지역사회에서의 관찰, 독서와 토의에서 얻은 정보와 즐겨찾기 해둔 온라인 자원을 포함해서 놀이 옹호를 위한 도구함을 확장할 수 있는 많은 기회를 갖게 될 것이다. 우리는 매주 당신이 옹호를 정의하는 방식을 확장해 나감으로써 도구함에 추가할 더 많은 예와 자원을 발견하고, 옹호 기회를 더 많이 발견하게 되기 바란다. 옹호자가 되는 데는 시간이 필요하다. 그러므로 우리는 효과적인 놀이 옹호를 위하여 도구와 자원들을 활용하는 데 초점을 두고 이 책의 마지막 장에서 이러한 옹호 논의를 마무리한다.

요약

- 발달기반 교과과정의 중심에 있는 놀이 교과과정의 중심에 놀이를 두는 논거는 교과과정의 핵심이 되어야만 하는 유아(학습자)의 발달적 특징이다. 이 책은 놀이가 유아의 기본적 활동이자 유아 발달의 핵심적인 힘이라는 사실에 기반하고 있다. 그러므로 발달기반 프로그램이 놀이중심 프로그램이다. 놀이는 발달의 한 측면인 동시에 발달을 위한 에너지의 근원이다. 놀이는 아동의 발달하는 성격, 자기감각, 지적·사회적 역량과 운동능

력의 표현이다. 동시에 놀이를 통해 아동은 자신이 선택한 활동으로 에너지를 유도한다. 이러한 활동들은 이후의 발달을 자극한다.

- 놀이 기반 교과과정은 유아교육 현장전문가들의 지혜, 아동의 놀이에 대한 연구와 이론, 발달과 학습 영역에서의 연구와 이론, 교육 사학자들의 업적이라는 네 가지 유아교육의 전통에 기반을 두고 있다.
- 유아 교과과정의 중심에 있는 놀이 : 실재를 위한 모델 교육자들은 놀이, 일상생활 활동, 교사 지시적 활동을 포함하는 교과과정을 개발한다. 놀이는 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이를 포함한다. 그러나 현장에서 이러한 것들은 분리된 범주가 아니다. 놀이중심 교과과정에서 균형은 아동의 요구뿐 아니라 아동의 발달과 학습에 대한 기대, 관심, 강점에 따라 변화한다.
- 교사는 유아의 놀이를 어떻게 조망하는가 이 부분은 우리가 놀이중심 교과과정 이행의 복합적인 측면을 반영하는 4명의 교사와 함께한 인터뷰에서 가져왔다. 애나는 자신이 어떻게 교실의 배치를 바꾸었는지와 아동의 가정 문화, 문해, 수학, 미술과 사회적 발달을 함양하는 자료들을 포함한 방법에 대해 논의했다. 유치원 교사인 랜디는 아동 개인의 사회적·정서적 요구를 충족시키는 데 있어 놀이의 역할을 강조하였다. 유치원 교사인 팻은 무엇이 좋은 놀이인가에 대한 질문에 답하는 방식이 아동이나 아동의 집단에 따라 다르다는 것에 대해 논의했다. 또한 팻은 놀이중심 교과과정에서의 진단평가에 대해 이야기했다. 1학년 교사인 크리스틴은 아동의 발달에 있어 선택의 중요성과 편안한 환경에서 아동이 발달하는 학업 기술을 사용하는 데 놀이가 어떻게 도전이 되는지에도 초점을 두었다.
- 놀이와 발달에 적합한 실제 발달에 적합한 실제(DAP)는 아동의 발달적 요구를 충족시키기 위해 설계된 아동 발달 이론과 연구에 기반한 프로그램을 기술하고자 미국유아교육협회(NAEYC)에서 사용하는 용어이다(Copple & Bredekamp, 2009). NAEYC의 가장 최신 간행물과 단체의 성명 유아 프로그램에서의 발달에 적합한 실제 : 출생에서부터 8세까지 아동을 대하기(*Developmentally Appropriate Practice in Early Childhood Programs : Serving Children from Birth Through Age 8*)는 발달과 학습에서 놀이의 중요성을 매우 강조하고 있다. 코플과 브레드캠프는 이 가장 최근의 성명이 아동 삶의 맥락을 포함하는, 광범위한 사회적 맥락의 중요성에 대한 인식과 연구에서 비롯된 현재의 지식을 반영한다고 설명한다. 2009년의 성명은 유아 교육자들의 핵심 가치 중 한 가지를 반영하고 있다: 아동기는 학습을 위한 시기이자 “웃음, 사랑, 놀이와 큰 즐거움”을 위한 시기라는 인식(p. x).
- 놀이중심 교과과정에서의 표준 설명하기 현재의 유아학습 및 공통핵심표준은 “학생은

무엇을 배워야 하고, 언제 배워야 하는가?”라는 질문에 대답하기 위한 것이다. 많은 유아 교육자들은 주 정부에 의해 채택된 표준과 기대를 다루어야 할 필요가 있다. 이 부분에서 우리는 유아학습표준과 공통핵심표준의 개발 및 이행과 관련된 주요 기능성의 일부 및 핵심 도전에 대해 논의했다.

- **교사의 결정적인 역할** 우리는 교사가 놀이중심 교과과정의 핵심이라고 주장한다. 이 교과과정은 끊임없이 발달해 가는 중에 있다. 발전적인, 진화하는 교과과정인 것이다. 전문 지식을 갖춘 교사들은 자발적 놀이에서부터 안내된 놀이, 지시적 놀이, 보다 주제 지향적인 교수를 거쳐 다시 놀이로 회귀하기까지의 흐름을 세심하게 편성하는 다양한 기법을 활용한다. 이러한 흐름은 교실 내 아동 개개인의 발달적 요구와 맞물려 있으며, 이로부터 기인한다.
- **놀이 옹호하기** 유아 교육자들은 놀이를 옹호하는 많은 길을 찾는다. 노력의 연속적 과정은 주 정부, 국가 및 국제적 수준뿐 아니라 대인관계적 수준, 프로그램이나 학교 수준, 지역사회 수준에서의 옹호를 포함한다. 우리는 놀이를 옹호할 때 우리의 지식과 가치 및 감정을 이용함으로써 보다 효율적인 옹호자들이 된다. 이 장은 놀이 옹호를 위한 도구함을 만들기 시작하도록 활동을 추천하고 자원을 수록하였다.

지식의 적용

1. 유아 교과과정의 중심에 놀이를 두는 근거를 작성하라.
 - a. 이 장의 일화나 자신의 관찰로부터 예를 설명하라.
2. 놀이중심 교과과정을 이행하기 위한 모델을 기술하라.
 - a. 자발적 놀이, 안내된 놀이, 교사 지시적 놀이를 정의하라.
 - b. 교사가 놀이, 일상생활 활동 및 교사 계획 활동의 균형을 잡을 때 고려하는 두 가지 쟁점을 논의하라.
3. 인터뷰한 4명의 교사에 의해 각각 논의된 주요 사항을 요약하라.
 - a. 교과과정에서 자신의 놀이 사용에 대해 유치원에서 2학년 수준까지의 교사들을 인터뷰하라.
 - b. 교과과정의 중심에 놀이가 있어야 한다고 생각하는 이유를 나타내는 본인 자신의 인터뷰를 작성하라.
4. 자발적 놀이나 안내된 놀이와 관련된 발달에 적합한 실제에 대한 NAEYC의 입장이 어떠한지 설명하라.

- a. 이 장에서 인용된 참고문헌 중 하나를 읽고, 유아의 발달에 적합한 실제에 대한 당신의 관점에 그것이 어떻게 기여하였는지 논의하라.
 - b. 유아 환경에서의 놀이에서 특별한 요구를 지닌 아동을 관찰하라. 당신의 관찰을 NAEYC의 입장과 관련지어라.
5. 유아의 학습과 발달에 대한 표준의 개발 및 이행과 관련된 도전과 기회들을 논의하라.
- a. 주 정부의 유아학습표준이나 공통핵심표준을 이행하는 두 명의 교사와 함께 기회와 도전에 대한 교사의 관점에 대해 이야기하라.
 - b. 이 장에 인용된 표준에 관한 참고문헌 중 하나를 읽고 논의하라. 당신에게 남은 추가 질문은 어떤 것들인가?
6. 놀이중심 교과과정의 질에 있어서 교사의 역할이 결정적인 이유를 설명하라.
- a. 이 장에 나온 두 개의 일화나 당신이 관찰한 몇 가지를 참조하라.
7. 놀이에 대해 해박한 옹호자가 되기 위해 교사가 할 수 있는 몇 가지를 기술하라.
- a. ‘놀이하며 놀기’ 부분에 기술된 활동 중 일부를 수행하고 반영하여 당신의 놀이 도구함에 추가하라.
 - b. 추천 도서 목록에 주석을 달아서 당신의 놀이 도구함에 추가하라.
 - c. 이번 학기에 시작할 수 있었던 두 가지 옹호 실행에 대한 계획을 작성하라.