

플레이 투데이  
가족을 위한 안내서



Ministry of  
Education

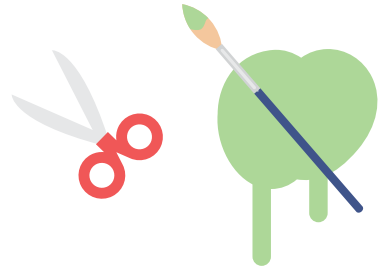
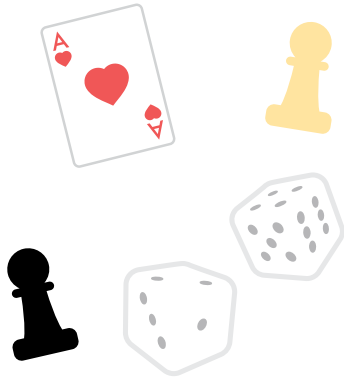
## 감사의 말

교육부는 이 자료 작성에 필요한 모든 지침과 전문 지식을 제공한 마거릿 앤 월리스 매케인 패밀리 파운데이션(Margaret and Wallace McCain Family Foundation)의 제인 버트런드 (Jane Bertrand) 님에게 감사드리고 싶습니다.

Play Today A Guide for Families [Korean]  
Copyright © 2020 Province of BC

# 차례

머리말 . . . . .	3
놀이 . . . . .	4
놀이에 대한 접근법 . . . . .	4
자유 놀이 . . . . .	5
탐구 놀이 . . . . .	8
협력 놀이 . . . . .	12
놀이 학습 . . . . .	16
학습 게임 . . . . .	20
맺는말 . . . . .	23
도움이 되는 정보 . . . . .	24
참고 자료 . . . . .	24





## 머리말

**어**린의 놀이 경험은 성장, 학습, 발달의 모든 영역에 대단히 큰 영향을 줍니다.  
*플레이 투데이: 가족을 위한 안내서*에서는 가족과 보호자가 취학 전 자녀와 학령기 자녀에게 제공할 수 있는 고품질 놀이 경험의 아이디어와 예를 설명합니다.

이 안내서는 만 3세부터 만 8세(약 3학년)까지의 어린이를 위한 놀이 기반 학습에 초점을 맞추고 있습니다.

여기에는 어린이의 학습에 유익한 다양한 놀이 경험의 예가 수록되어 있습니다. 그런 예에는 어린이가 이끄는 놀이 기회와 어른이 지도할 수 있는 놀이 기회가 함께 있습니다. 또한, 학습이 이루어지는 방식도 설명하고 가족 구성원과 보호자로 하여금 가정과 다른 곳에서 놀이를 하며 학습하는 경험의 가치를 고려하게 합니다.

아이와 함께 놀며 즐기세요! 놀이는 모든 학습과 발달을 지원하는 가장 좋은 방법 중 하나이며, 모든 사람에게 평생 계속 기쁨을 줄 것입니다.

**오늘 놀아볼까요!**

# 놀이

때로 아이들은 어른의 참여 없이 스스로 놀이를 주도합니다. 한편 어른이 아이들의 놀이에 동참할 기회를 포착하고 아이들의 아이디어나 이해력, 기술을 늘려줄 때도 있습니다. 어른은 아이들의 놀이를 지도하면서 아이들의 관심사와 기술을 존중할 수 있습니다. 때때로 어른은 학습 목표를 달성하려고 특정 놀이 경험을 설정하기도 합니다. 아이들은 많은 종류의 놀이에서 유익을 누리고 배웁니다.

## 놀이에 대한 접근법

이 안내서에서는 놀이 기반 학습에 대한 다섯 가지 접근법을 설명합니다. 어른의 역할은 존중하는 관찰자와 조력자에서 놀이의 인도자와 안내자에 이르기까지 다양합니다. 이런 경험에서 오는 아이들의 배움도 다양합니다. 아이들은 모든 종류의 놀이 경험에서 유익을 누립니다. 동시에 어린이는 자주 특정한 놀이 접근법을 두드러지게 선호합니다. 여기에 설명된 놀이의 유형은 순서가 없으며, 단순히 놀이 경험의 유형을 설명하는 방법입니다.

### 놀이에 대한 성인의 접근법 유형



Pyle and Daniels(2017)에서 수정 인용<sup>1</sup>

놀이는 집, 유아원, 어린이집, 패밀리 센터, 놀이터, 학교 교실 등 여러 장소와 공간에서 이루어집니다. 어린이의 문화, 공동체, 가족 생활이 놀이를 형성합니다. 놀이 경험은 다양할 수 있지만, 가족이 놀이를 소중하게 여길 때 아이의 학습이 급상승합니다.

**플레이 투데이:** 가족을 위한 안내서는 놀이가 줄 수 있는 학습 기회를 가족이 소중히 여기고 그런 기회를 늘리도록 도와려고 마련된 것입니다.

<sup>1</sup> Pyle, A., & Daniels, E.(2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-289.



## 자유 놀이

이 접근법 중 학습이 이루어지는 방식: 자유 놀이는 아이가 시작하여 주도하는 놀이입니다. 다음에 어떻게 되고 누가 무엇을 하는지는 아이가 결정합니다.

어른들은 어릴 적 놀이 기억을 생각해보라고 하면 자주 장난감이나 인형, 봉제 동물을 가지고 놀던 상상 놀이 장면을 떠올립니다. 친구와 야외의 조그만 덩불을 뒤지며 야생 동물을 찾고, 있는 힘껏 달리고, 벌러덩 자빠져 움직이지 않고, 환호성을 지르던 때를 떠올리기도 합니다. 한편 어른의 지도 없이 달리고 뛰어오르고 친구들과 등산하던 때를 떠올리는 어른들도 있습니다.

다음은 자유 놀이의 두 가지 예입니다: 모래 놀이와 숨바꼭질.



### 모래 놀이

마샤는 두 아이 마빈(만 3세)과 사샤(만 5세)를 데리고 커다란 모래 놀이터가 있는 공원으로 갑니다. 아이들은 각자 삽과 양동이를 들고 갑니다. 마샤가 근처 벤치에 앉아 마빈과 사샤는 즐거운 비명을 지르며 모래 놀이터로 달려갑니다.

사샤는 재빨리 양동이에 마른 모래를 담고 일어나 모래를 놀이터에 다시 쏟아붓습니다. 그러고는 모래 놀이터 반대편에 있는 물 펌프로 달려가 양동이에 물을 채우고 마빈에게 다시 조심스럽게 양동이를 잡고 물이 넘치는지

지켜봅니다. 사샤는 마빈 옆에 앉아 작은 모래 구역에 물을 붓고 재빨리 젖은 모래를 다시 양동이에 넣고 꼭꼭 눌러 다집니다. 조심스럽게 양동이를 뒤집어 옆면과 바닥면을 살살 두드리면서 모래 형상이 양동이 밖으로 빠져나올 때까지 기다립니다. 이렇게 다섯 번 반복하면서 모래 형상 다섯 개를 연속으로 만들어냅니다.

마빈은 모래에 구멍을 파기 시작하고 엄마에게 외칩니다. “엄마, 엄마, 봐봐!”

내가 제일 큰 구멍을 파고 있어.”

마샤가 미소를 지으며 말합니다. “와, 엄청 크네!”

마샤는 사샤가 양동이를 물로 채우고 모래 놀이터를 가로질러 다시 조심스럽게 가져가는 모습을 지켜봅니다. 마샤는 6주 전만 해도 사샤가 물을 운반하면서 계속 흘러 도와달라고 소리치곤 했음을 회상합니다. 마샤는 사샤가 이제 균형을 잡고 조심스럽게 걸을 수 있어 물이 통 밖으로 넘치지 않음에 주목합니다.

마빈은 모래에 있는 사샤가 만든 형상을 바라보며 묻습니다. “그게 뭐야?” 사샤가 답합니다. “요새를 만드는 거야.” 사샤가 계획한 요새는 배낭에 넣어 다니는 두 개의 작은 인형을 위한 것입니다. 그런 다음 모래 놀이터 옆의 나무를 가리킵니다. “네가 도울 수 있어. 저기 나무들 밑에서 나뭇잎과 돌 좀 가져와.” 마빈은 모래 놀이터에서 재빨리 나와 나무로 달려가서 나뭇잎 몇 장을 집어 들고는 다시 달려와 사샤에게 줍니다. 사샤가 말합니다. “좋아. 근데 더 있어야 해. 크게 쌓아야 해.”

마빈은 돌아서서 나무로 다시 가다 이내 멈추더니 양동이를 가지러 달려갑니다. 그런 다음 나무 쪽으로 가서 나뭇잎을 가득 담습니다. 몇몇 잔가지를 발견하고 그것도 양동이에 넣습니다. 마빈이 사샤에게 돌아오니 사샤는 모래 형상 주위에 나뭇잎을 따로따로 쌓고 있습니다.



사샤가 말합니다. “좋아. 이제 그걸 여기에 쏟아” 하면서 형상 옆 공간을 가리키고는 “돌아가서 돌 좀 가져와.” 합니다.

마빈은 나무 밑의 작은 돌밭으로 다시 달려갑니다.

사샤와 마빈은 공원의 모래 놀이터에서 다양한 기술을 연습합니다. 사샤는 과거의 놀이 경험에서 모래와 물로 할 수 있는 것을 잘 압니다. 사샤는 즉시 물 있는 곳으로 향합니다. 사샤의 마음 속에는 요새의 설계도가 있고 짓는 방법도 계획이 있습니다.

마빈은 사샤의 놀이에 동참하면서 자기가 누나의 놀이에 협력할 수 있음을 보여줍니다. 마빈은 누나의 지시가 요새에 관한 상상 놀이 이야기의 일부임을 이해합니다.

마샤는 조용히 앉아 아이들을 지켜봅니다. 아이들이 엄마를 부르면 동참하거나 질문에 대답할 준비가 되어 있지만 먼저 말을 걸지는 않습니다. 마샤는 아이들이 할 수 있는 것에 주의를 기울이고 있습니다. 또한, 아이들이 요새를 짓는 아이디어를 나누는 방식과 지금은 아이들의 협동 능력을 주목합니다.





## 숨바꼭질

2/3학년 반의 여러 아이들이 게임을 하고 있습니다. 1월이고 하늘은 흐리지만, 이슬비만 약간 내립니다. 여러 아이들이 학교 운동장에서 숨바꼭질 놀이를 하고 있습니다. 골판지 상자와 기어들이 노는 커다란 튜브들이 마당에 흩어져 있어 숨을 곳이 다양합니다. 숨바꼭질 규칙은 지난 몇 주에 걸쳐 아이들 사이에 진화했습니다. 숨바꼭질은 현재 아이들이 가장 좋아하는 놀이입니다.

아이들은 자주 선생님에게 함께 하자고 합니다. 선생님 찾기가 이 놀이의 중심 부분입니다. 선생님은 들리면 반드시 쫓겨 달아난 다음 아이들에게 잡혀야 합니다. 선생님은 아이들의 요청이 있을 때만 동참하고 아이들이 정한 규칙을 따릅니다.

모두 엄청 뛰어다니고 웃고 소리 지릅니다.

선생님은 아이들이 주도하는 야외 놀이를 위한 시간과 공간을 주십니다. 선생님은 아이들이 스스로 고안하고 주도하는 놀이 경험에 충분한 시간이 필요하다는 것을 압니다. 놀이가 몇 분 만에 중단될 것 같으면 별 유익이 없습니다. 이런 놀이 기회는 어린이의 사회 기술과 신체 기술 정보를 관찰하고 수집하는 데 쓰일 수 있습니다. 이 시간에 아이들을 관찰하면 아이의 기술과 능력을 잘 이해하게 해주는 귀중한 정보를 얻습니다.

아이들은 다른 사람들과 협상하고 협력하는 법을 배울 뿐 아니라 달리기, 점프하기, 피하기 같은 신체 기술도 연습합니다. 아마 가장 중요한 것은 활동 놀이를 하는 이 시간이 아이들의 건강에 필수라는 것입니다. 이런 기술이 향상되면 자신감과 독립성이 길러집니다.

## 탐구 놀이

이 접근법 중 학습이 이루어지는 방식: 탐구란 정보나 새로운 해석을 찾으려고 탐색하는 것을 의미합니다. 탐구 놀이는 관심을 끌거나 의아한 것들을 아이들이 탐색하는 데서 시작합니다. 이런 종류의 탐구는 아이들이 물체, 아이디어, 의미, 상상 사이의 연관성을 이해하는 데 도움이 됩니다. 의문이 많을수록 주변 세계의 작용 방식에 대한 개념과 이론을 알아내게 됩니다.

어른은 아이가 무엇을 알아차리는지 눈여겨보고 아이의 생각을 묻습니다. 아이에게 답을 말해주지 않습니다. 대신 아이가 생각을 더 깊게 하고 발상을 시험해보도록 지원합니다. 탐구 놀이는 과학적 사고 즉, 문제를 식별하고, 가설(이론)을 세우며, 이를 시험하고 변경하고 다시 시험하는 능력을 길러줍니다. 종종 탐구 놀이에는 발상을 그림이나 글, 사진으로 표현하는 것이 포함됩니다.

다음은 탐구 놀이의 두 가지 예입니다: 아이들과 정원 가꾸기 및 큰 건물



### 아이들과 정원 가꾸기

여섯 살 쌍둥이 마이커와 가비는 몇 주간 집에 머무르고 있는 발레리 이모와 함께 뒷마당에 나와 있습니다. 늦은 봄이고 나무에 새싹이 돋고 있습니다. 정원에 튜립이 올라와 꽃이 거의 만발했습니다.

아침 일찍 비가 와 땅도 시멘트 길도 아직 젖어 있습니다. “이모, 봐봐!” 마이커가 외칩니다. “사방에 지렁이가 있어요.” 하며 길을 가리킵니다. “학교에서 우리가 큰 화분에 지렁이를 넣고 콩 씨앗을 심었어요. 지렁이가 식물 기르는 데 좋대요.”



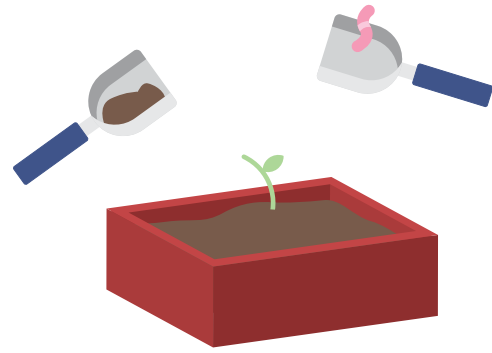
가비가 지렁이를 잡아 정원에 넣고 합니다.  
두 소녀가 경주하듯 지렁이를 모은 다음 흙 속에  
심습니다.

발레리가 묻습니다. “지렁이가 왜 정원에 있는  
것들을 자라게 하는 데 도움이 될 거라고 생각하니?”

“마법의 힘이 있나 봐요.” 가비가 말합니다.

“아니면 특별한 침이 나와서 식물을 자라게 하나  
봐요.” 가비가 덧붙입니다.

발레리가 말합니다. “지렁이가 흙에서 뭘 하길래  
식물에 도움이 되는지 우리가 어떻게 알아낼 수  
있을까?”



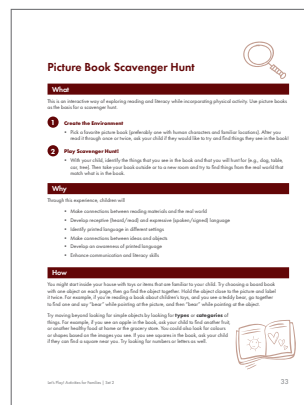
마이커는 지렁이가 사방에 있다고 가리키고 지렁이에 대한 이전 경험을 기억합니다. 전에 배운 것, 즉 학교에서 콩 씨앗이 담긴 화분에 지렁이를 넣은 것을 연관시킵니다.

가비는 마이커의 지식을 현재 상황에 즉각 적용합니다. 두 소녀는 지렁이가 왜 식물의 성장에 도움이 되는지에 대한 이론을 제시합니다.

발레리는 질문을 통해 아이들의 생각, 즉 아이들이 어떤 발상을 하는지 알아내려 합니다. 이모의 반응은 아이들의 이론을 존중하는 것으로 지렁이가 식물을 어떻게 돕는지 탐구할 가능성을 열어줍니다.

### 이 활동을 해보세요!

‘아이들과 정원 가르기’ 활동은 *Let’s Play! Activities for Families(놀아볼까요! 가족을 위한 놀이 활동)*에 있습니다. 이 활동은 Set 3: Identities, Social Responsibility, and Diversity(3권: 정체성, 사회적 책임, 다양성)에서 보실 수 있습니다.



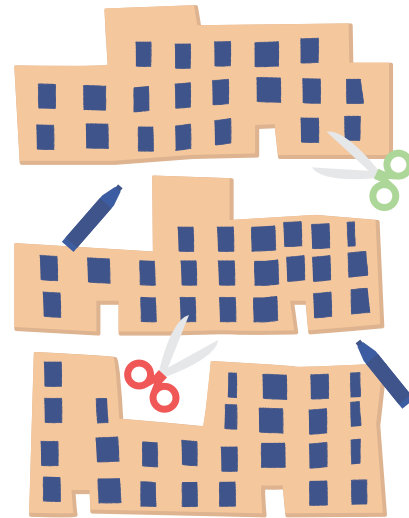


## 큰 건물

한 무리의 취학 전 어린이들이 옆 콘도 건물 공사를 구경합니다. 아이들은 울타리에 서서 콘크리트 혼합기, 굴착기, 로더, 크레인의 행렬을 지켜봅니다. 세 살 난 코너는 자동차만 가지고 놀며 세발자전거에 앉아 앞뒤로 움직이면서 평소처럼 부르릉부르릉 소리를 냅니다. 다른 아이들은 세발자전거와 유아용 왜건을 타고 코노와 합류합니다. 그런 다음, 여러 아이가 커다란 집짓기 블록과 골판지 튜브, 커다란 빈 상자, 안전모를 창고에서 가져오기로 합니다. 아이들은 “큰 건물”이라고 하는 건물을 열심히 짓기 시작합니다.

여러 날이 지나자 아이들의 공사장에는 블록, 튜브, 상자, 그림, 글씨 표지 등으로 만든 구조물들이 들어섭니다. 아이들은 공사 차량에 지시를 내리고 위험 경고를 하며 양동이와 샅을 나눠 주고 모래 놀이터의 모래를 주변으로 운반합니다. 이따금 유아 교사인 야스민이 놀이에 참여합니다. 야스민은 건물이 넘어지지 않도록 아이들이 어떻게 관리하는지, 건축 근로자들이 무엇을 하고 있는지 질문을 많이 합니다.

어느 날 야스민은 실외 놀이 시간을 연장하기로 합니다. 그녀는 큰 종이 몇 장을 가져와 근처 테이블 위에 테이프로 붙입니다. 그런 다음 아이들에게 건축 현장 그림을 그리게 합니다. 아이들 네 명이 테이블에 와서 야스민이 놓아둔 매직펜을 집어 들고 그림을 그리기 시작합니다. 야스민은 아이들에게 건축 현장을 살펴보고 장비의 세부 사항과 땅에 있는 큰 구멍을 생각해 보게 합니다.



아이들은 공사 차량과 작업자들이 사용하는 수많은 연장에 관해 질문을 점점 더 많이 합니다. 네 살배기 에밀리는 물과 전기가 어떻게 건물에 들어가는지 알고 싶어 합니다. 야스민은 지역 도서관에서 건축에 관한 그림책을 여러 권 가지고 옵니다. 그녀는 아이들에게 자기는 답을 모르지만, 책에서 더 많은 정보를 찾도록 도와줄 수 있다고 말합니다. 하산은 아이들에게 도서관에서 인터넷으로 정보를 더 찾아보라고 제안합니다. 여러 아이들이 건물 건축에 관한 그림을 그리며 “콘도미니엄”, “굴착기” 같은 단어의 철자가 어떻게 되는지 묻습니다. 야스민과 아이들은 이제 매일 아침 사진을 찍고 그들이 관찰하는 공사 진도를 “큰 건물”이라는 제목으로 만들고 있는 책에 기록합니다.

다음 주에 야스민은 다시 근처 테이블에 종이와 매직펜을 갖다 놓고 아이들에게 그림을 그리게 합니다. 그녀는 아이들의 장비와 건축 현장 삽화에서 아이들이 그림을 훨씬 더 자세하게 그리고 있음을 알게 됩니다. 야스민은 코너를 테이블로 데려와 로더를 그려보게 합니다.

실외 놀이로 건축 근로자와 중장비에 관한 묘사가 계속 발전하자 야스민은 아이들에게 놀이 대본을 함께 써보라고 제안합니다. 아이들은 직접 글을 쓰고 그림을 그리고 컴퓨터로 옮깁니다. 그들은 힘을 합쳐 놀이방이 많이 있는 아주 큰 건물을 짓는 놀이를 준비하는데 여기에는 공기로 부풀리는 커다란 바운시 캐슬도 있습니다.



야스민은 아이들의 관심사와 아이디어에 반응합니다. 질문하며 아이들의 생각을 알아냅니다. 질문으로 아이들의 호기심을 자극하여 건축 현장을 탐구하고 더 많이 이해하게 하며, 아이들의 아이디어를 사진과 극놀이로 표현해보게 합니다. 야스민은 물과 전기에 대한 아이들의 탐구에 참여합니다.

아이들은 문제 해결, 계획, 자원 사용 방법을 배우며, 사물의 작용 원리를 알아봅니다. 새로운 어휘 및 단어와 삽화로 아이디어를 표현하는 방법을 배웁니다.



## 협력 놀이

이 접근법 중 학습이 이루어지는 방식: 협력 놀이는 아이들이 자기 놀이(자유 놀이)를 주도하고 어른은 기회를 보아 아이들의 놀이에 동참하여 학습 기회를 늘릴 때 이루어집니다. 어른은 놀이를 떠맡거나 수정하지 않습니다(안전상 이유 제외). 어른은 특정 기술(예: 종이를 잡고 원을 잘라내는 방법)을 설명하거나 특정 자료(예: 책)를 소개할 수 있습니다.

다음은 협력 놀이의 두 가지 예입니다: 그림책에 나오는 물건 찾기와 크레인



### 그림책에 나오는 물건 찾기

알렉스는 기계의 작동 원리에 관한 책을 여섯 살 아들 마누엘과 읽습니다. 마누엘은 학교 도서관에서 집에 가져갈 책을 골랐습니다. 이 책은 믹서기, 진공청소기, 세탁기, 컴퓨터, 휴대 전화, 헤어드라이어 등 많은 가정에서 흔히 사용하는 기계를 그림과 설명을 곁들여 자세히 다룹니다.

마누엘은 어떤 기계는 플러그에 꽂아야 하는데 어떤 기계는 꽂지 않아도 되는 이유를 많이 질문합니다. 알렉스는 집에서 그런 기계를 찾아 어느 것이 전선과 플러그가 있고 어느 것이 없는지 알아보려고 합니다. 마누엘이 하나씩 찾으면서 켜고 끕니다.

마누엘이 말합니다.”휴대 전화는 벽에 꽂지 않아도 돼요. 전기가 충전기에서 나와요. 전기가 충전기 안에 있어요.”

“흠...,” 알렉스가 반응합니다. “여기 아빠 휴대 전화가 있는데 지금은 충전되지 않았어. 충전기를 쓰지만 벽에 꽂지는 말고 어떻게 되는지 보자.”

마누엘은 충전기를 열심히 아빠의 휴대 전화에 꽂습니다. 그런 다음 다시 책을 보며 다른 기계를 찾고 집에 있는 기계와 없는 기계(예: 제빙기)의 목록을 만듭니다.

한 시간 후, 그들은 책을 다 보고 책에 있는 기계 중 집에 있는 것이 16가지, 없는 것이 12가지임을 알게 됩니다. 알렉스가 휴대 전화가 어떻게 됐는지 확인해 보자고 합니다.

마누엘은 당황한 표정을 지으며 “아빠, 전화기가 아직 죽어 있고 충전이 안 됐어요.”라고 합니다.

알렉스가 대답합니다. “그래, 이제 충전기의 다른 쪽 끝을 전기 콘센트에 꽂아보자.” 거의 즉시 휴대 전화에 불이 들어오고 충전 표시가 화면에 나타납니다. 그는 전기가 어떻게 벽 안에 있는 전선을 통해 집으로 들어오는지 설명합니다. 충전기가 전기를 받아 그 전기로 전화기 충전을 하지만, 충전기 자체에는 전기가 없는 이유를 설명합니다.



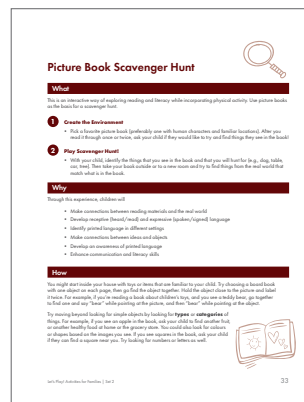
마누엘은 읽기 자료와 그가 사는 세상을 연결합니다. 그는 책으로 사물의 작동 원리를 알아냅니다. 또한, 글에 대한 이해력을 높입니다. 그는 다양한 사물의 속성에 대한 이해와 그런 사물을 분류할 수 있는 방법을 결합합니다. 문제를 생각하고 해결책을 예측합니다.

알렉스는 마누엘이 고른 책을 읽어주며 마누엘과 함께 놀이 경험에 동참합니다. 그는 때때로 “가르칠 수 있는 순간”이라고 하는 것을 사용하여 전기에 대한 마누엘의 부분적인 이해를 휴대 전화 충전기가 전기와 작동하는 방식과 연결합니다.

놀이 학습에는 특정 학습 목표를 염두에 두고 성인이 계획한 놀이 경험이 포함됩니다. 어린이는 놀이에 참여하며 어른이 설정한 구조 안의 놀이 전개 방식에서 능동적인 역할을 할 수 있습니다.

## 이 활동을 해보세요!

‘그림책에 나오는 물건 찾기’ 활동은 *Let's Play! Activities for Families*(놀아볼까요! 가족을 위한 놀이 활동)에 있습니다. 이 활동은 Set 2: Communications and Literacies(2권: 의사소통과 읽고 쓰는 능력)에서 보실 수 있습니다.





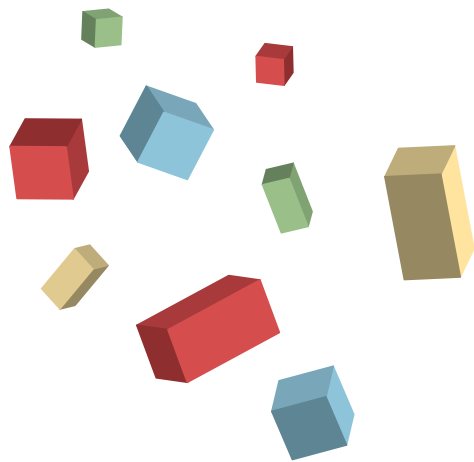
## 크레인

StrongStart BC 프로그램의 교육자인 미카엘라는 세 살 이반과 린지가 구성 놀이 영역에서 조립 블록과 레고에 심취해 있음을 알게 됩니다. 이반은 여러 개의 조립 블록을 바닥에 늘어놓습니다. 그가 높이 쌓은 레고 블록을 블록의 한쪽 끝에 올리자 쓰러졌습니다. 몇 분간 관찰한 후 미카엘라는 이반과 린지가 블록이 쓰러지는 이유를 이해했는지 그리고 어떻게 해결하려는지 알아보기로 합니다.

미카엘라가 묻습니다. “이반, 뭘 하려고 하지?” 이반이 대답합니다. “우리는 정말 큰 크레인을 만들고 있어요.” 린지가 덧붙입니다. “타워에 쓸 콘크리트를 들어 올릴 거예요.” 이반이 미카엘라를 보며 묻습니다. “크레인이 계속 서 있게 도와주실 수 있어요?” 미카엘라가 대답합니다. “그럼. 크레인이 어느 쪽을 향하게 하고 싶지?”

이반이 “콘크리트 쪽이어야 해요”라며 나무 블록 옆의 작은 돌 더미를 가리킵니다. 미카엘라가 돌 더미 앞에 있는 블록 위에 타워를 놓습니다. 타워가 쓰러집니다.

미카엘라가 묻습니다. “왜 계속 쓰러진다고 생각하니?” 이반이 말합니다. “블록에 붙지 않아서요.” 미카엘라가 말합니다. “그럼 어떻게 하면 붙일 수 있을까?” 린지가 외칩니다. “풀로 붙여야 해요.”

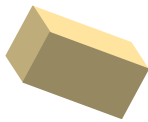


미카일라가 말합니다. “아주 좋은 생각이네. 하지만 그러면 블록에 항상 붙어 있을 텐데. 그 블록을 선반에 어떻게 다시 갖다 놓지?”

이반이 제안합니다. “테이프를 써요. 다하고 테이프를 떼면 돼요.” 미카엘라가 대답합니다. “그 문제에 좋은 해결 방법을 생각해냈네. 테이프를 찾아보자.”



미카엘라는 아이들이 변형할 수 있는 놀이 자료를 사용합니다. 그녀는 아이들의 놀이에 들어가 아이들의 아이디어를 확장함으로써 학습 기회를 확장합니다. 그녀는 아이들의 의도대로 구성하지만, 놀이를 떠맡지 않습니다. 아이들에게 자극을 주어 그들의 문제와 가능한 해결 방법을 생각하게 합니다. 그녀는 크레인을 세워 두는 방법을 알아보라고 하면서 학습자인 아이들이 이해하게 돕습니다.





## 놀이 학습

이 접근법 중 학습이 이루어지는 방식: 놀이 학습에는 특정 학습 목표를 염두에 두고 성인이 계획한 놀이 경험이 포함됩니다. 어린이는 놀이에 참여하며 어른이 설정한 구조 안의 놀이 전개 방식에서 능동적인 역할을 할 수 있습니다.

다음은 놀이 학습의 두 가지 예입니다: 바구니 속 촉감 놀이와 호박 케이크



### 바구니 속 촉감 놀이

메리 진은 “바구니 속 촉감 놀이”를 네 살배기 딸 엘리를 위하여 준비합니다. 낮잠 시간 후에 보여줄 계획입니다. 메리 진은 일상 속 여러 사물(열쇠, 돌, 커다란 솔방울, 숟가락, 스펀지)을 바구니에 넣습니다. 이 물건들은 집 주위에서 가져온 것이고 엘리에게 친숙한 것입니다. 메리 진은 바구니를 작은 담요로 덮습니다.

엘리가 낮잠 후 깨어나 놀이를 할 준비가 되면 엄마가 옆에 앉아 바구니를 내웁니다.

메리 진이 엘리에게 묻습니다. “담요 밑으로 손을 넣고 만져지는 것을 담요를 덮은 채로 말해 줄 수 있니?”

엘리는 흥미로워하며 호기심으로 한 손을 천천히 넣습니다. 스펀지를 잡고 말합니다. “이건 푹신푹신해요.”

엄마가 묻습니다. “그게 무엇인 것 같니?”



엘리가 대답합니다. “내 세수수건인가?” 엄마가 다시 만져보라고 합니다.

엘리는 두 손을 넣고 스펀지 주위를 만져보고는 기뻐서 소리 지릅니다. “알아, 알아. 이건 설거지하는 거야!”

엄마는 미소를 지으며 말합니다. “그래, 맞아. 이것 뭐라고 부르지?”

엘리가 담요 밑에서 그것을 꺼내는데 표정이 얼떨떨해 보입니다. 엄마를 보며 말합니다. “뭐라고 하는지 몰라요.”

엄마가 대답합니다. “이건 스펀지야.”

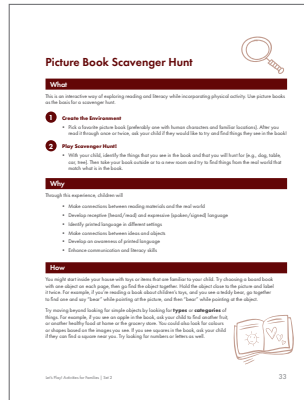
메리 진은 바구니에 있는 다른 물건도 똑같이 한 다음 엘리에게 물건을 혼자 탐구할 시간을 줍니다.



바구니 속 촉감 놀이는 다양한 물체의 특징을 탐구할 기회를 제공합니다. 사물의 용도에 관한 대화를 유도하고 새로운 어휘를 사용하게 합니다.

### 이 활동을 해보세요!

‘바구니 속 촉감 놀이’ 활동은 *Let’s Play! Activities for Families(놀아볼까요! 가족을 위한 놀이 활동)*에 있습니다. 이 활동은 Set 1: Engagement with Others, Materials and the World(1권: 다른 사람들, 재료, 세상과 어울리기)에서 보실 수 있습니다.





## 호박 케이크

어느 초등학교의 방과 후 프로그램에서 다섯 명의 아이가 학교 주방에 있는 수도꼭지 주위에 모여 있습니다. 이 프로그램을 진행하는 교육자인 윌리엄은 호박 케이크 조리법이 적힌 큰 종이를 테이블 뒷벽에 테이프로 붙입니다. 지금은 가을이며, 아이들은 최근에 지역 시장에 갔고 호박이 많이 나와 있었습니다.

아이들과 윌리엄이 함께 조리법을 꼼꼼히 읽습니다. 여섯 살 소피가 “설탕”이라는 단어를 천천히 소리내어 읽고 말합니다. “설탕이 어디 있는지 알아. 내가 가져올게.”

윌리엄이 묻습니다. “설탕이 얼마나 필요할까?”

일곱 살 토마스가 대답합니다. “ $2\frac{1}{2}$  컵이요. 조리법에 그렇게 돼 있어요.”라며 벽에 있는 조리법을 가리킵니다.

“그래.” 윌리엄이 말합니다. “토마스, 여기에  $\frac{1}{2}$ 컵짜리 계량컵이 있다. 그걸로 설탕  $2\frac{1}{2}$ 컵을 계량할 수 있을까?”

토마스가 대답합니다. “그걸로 그릇에 세 번 넣어야 해요.”

윌리엄은 1컵짜리 계량컵을 꺼내 토마스에게 다시 묻습니다. 소피가 말합니다. “작은 컵 두 개면 큰 컵을 채울 것 같아요.”



천천히 윌리엄은 모든 재료의 계량을 아이들에게 지도하면서  $\frac{1}{2} + \frac{1}{2} = 1$ 임을 강조합니다. 호박 케이크를 오븐에 넣은 다음 아이들이 조리법 차트를 살펴봅니다.

윌리엄이 아이들에게 나름대로 호박 케이크 조리법 카드를 만들어보라고 합니다. 그는 아이들에게 각 재료를 그림으로 그려서 조리법에 필요한 양을 보여주라고 합니다.



윌리엄은 특정 학습 목표를 염두에 두고 놀이 경험을 설계합니다. 그는 계량 개념을 아이들에게 소개합니다. 시각적 신호와 어휘를 사용하여 계량 개념을 소개하고 연습합니다. 글로 쓴 조리법에 시각적 기호가 있으면 아이들은 글이 의미를 전달한다는 것을 더욱 잘 이해합니다. 윌리엄은 아이들이 집중하게 하는 방식으로 놀이 경험을 위한 자료를 준비합니다.

아이들은 능동적인 참여자입니다. 이들은 재료를 짓는 방법을 함께 정하고 몇 가지 추가 재료를 제안할 수 있습니다. 아이들이 조리법 카드의 그림을 직접 그립니다. 아이들 중에는 숫자를 넣거나  $\frac{1}{2}$ 컵 또는 2컵을 그려 양을 나타내려 하는 아이들도 있습니다.

## 학습 게임

이 접근법 중 학습이 이루어지는 방식: 학습 게임은 지침이 포함된 성인 주도 유형의 놀이입니다. 때로 지침은 게임 방법을 안내하는 규칙 형태로 나오거나 퍼즐처럼 특정 방식으로 사용되는 구조화된 자료로 나옵니다.

학습 게임은 읽기나 수학과 관련한 개념을 소개하고 연습하는 데 도움이 됩니다. 또한, 사회성-정서 학습과 기본적인 신체 운동 기술에도 유용합니다. 아이들은 함께 게임을 할 때 차례 지키기 같은 사회성 기술을 연습합니다. 게임은 또한 아이들에게 주의를 기울이게 하고 어려운 것에 집중하게 할 수 있습니다.

다음은 학습 게임의 두 가지 예입니다: 요가 자세와 숫자열 게임



### 요가 자세

리오나는 세 살배기 로렌의 엄마입니다. 리오나는 1년 전 거주지 커뮤니티 센터에서 요가 수업을 받기 시작했습니다. 그녀는 이제 일과 가족의 요구를 더욱 잘 관리할 수 있게 되었습니다. 또한, 스트레스를 받으면 더 차분해지고 가정이나 직장의 스트레스에 더 효과적으로 대처하게 되었는데 이것이 다 요가 휴식과 몇 가지 자세를 취하는 덕분입니다.

리오나는 하루를 마치고 집에 오면 로렌과 함께 요가 자세를 해볼 시간을 냅니다. 요가 매트를 거실에 꺼내 놓고, 조명을 낮추고, 라디오, TV, 아이패드, 휴대 전화를 끄는 것으로 시작합니다. 리오나는 로렌에게 조용히 앉아 심호흡을 하라고 합니다.

리오나는 천천히, 조용히 말합니다. “눈을 감고 천천히 코로 숨을 쉬어. 그녀는 잠시



멈춘 다음 계속합니다. “몸이 요가 할 준비가 됐는지 느껴봐. 천천히 눈을 떠.” 때때로 로렌에게 묻습니다. “마음의 느낌이 어떠니?” 몸의 느낌은 어떠니? 피곤한 느낌이니, 깨어 있는 느낌이니?”

이제 리오나는 로렌과 몇 가지 자세를 해볼 준비가 됩니다. 어린이 자세부터 시작합니다. “어린이 자세를 해보자.”

리오나는 로렌이 어린이 자세를 하도록 도와며 이마를 바닥까지 낮추고 양팔을 앞으로 뻗도록 지도합니다.

리오나는 로렌이 자세를 잡는 모습을 지켜보고 앉은 자세로 돌아옵니다. 두 가지 자세, 즉 엎드린 개 자세와 나무 자세를 더 마친 후, 리오나는 로렌에게 몇 차례 더 심호흡을 하게 하고 묻습니다. “지금 몸의 느낌이 어떠니? 엄마 처음 집에 왔을 때보다 더 차분하게 느껴져.”

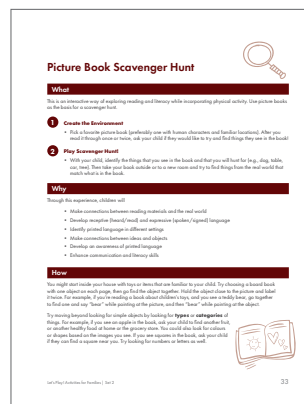


리오나는 놀이 활동을 지도합니다. 그녀는 집에 도착한 후 몇 분간 로렌과 요가를 하는 것을 일상으로 만들며 분위기를 조성합니다. 거실을 정리하여 넓은 공간에서 몸을 편하게 뻗게 합니다. 요가 시간은 긍정적인 대처 기술을 개발하고 감정과 스트레스를 관리하는 특정 목표로 구성되어 있습니다. 그녀는 로렌이 습득하는 새 기술을 바탕으로 자세를 소개합니다. 로렌의 자세 발전에 주의를 기울이고 아이가 자기 몸이 어떻게 느껴지는지 주의를 기울이게 하는 질문을 합니다.

학습 게임은 종종 아이들이 사고 기술, 숫자와 언어 기술, 사회성-정서 기술, 신체 기술을 최대한 발휘하도록 도전하게 하는 놀이 기회입니다. 어른은 게임을 구성하여 그런 도전이 아이가 감당할 만한 것이고 아이가 아는 것이나 도움을 받아 할 수 있는 범위를 넘어서지 않게 할 수 있습니다.

### 이 활동을 해보세요!

‘요가 자세’ 활동은 *Let's Play! Activities for Families(놀아볼까요! 가족을 위한 놀이 활동)*에 있습니다. 이 활동은 Set 4: Well-Being and Belonging(4권: 만족감과 소속감)에서 보실 수 있습니다.







### 숫자열 게임

네 살배기 이드리스가 유아원에 이모와 함께 들어갑니다. 테이블로 즉시 달려가니 새로운 게임이 준비되어 있습니다. 그가 외칩니다. “이모, 이모, 봐봐. 이건 내가 어제 가져온 도토리를 쓰는 거야.”

테이블에는 세 명이 하는 숫자열 게임이 있습니다. 각자에게는 여러 개의 도토리가 있습니다. 아이들은 차례로 큰 주사위를 던진 다음 그 숫자만큼의 도토리를 네모 안에 1부터 10까지 숫자가 써진 자기 숫자열에 올려놓습니다. 아이들이 이것을 할 수 있으면 유아 교사인 임마누엘은 도토리를 추가하고 숫자열을 늘려 게임을 확장할 것입니다.

이드리스가 앉아서 주사위를 던집니다. 2가 나옵니다. 이드리스는 두 개의 도토리를 자기 숫자열에 있는 숫자 1과 숫자 2 네모에 올려놓습니다. 그런 다음 주사위를 다시 던지니 3이 나옵니다.

그는 숫자열의 그다음 네모 세 개를 따라 도토리 세 개를 놓습니다. 임마누엘이 보고 있다 묻습니다. “지금 몇 번까지 왔지?” 이드리스는 미소 지으며 도토리가 놓인 첫 번째 네모에서 5까지 셉니다. 임마누엘은 지켜보고, 미소 짓고, 고개를 끄덕이며 이드리스의 숫자에 대한 이해력에 주목합니다.

임마누엘은 특정 규칙이 있는 게임을 준비했습니다. 이 규칙의 기반은 특정 학습 목표입니다. 이 게임은 아이들에게 셈과 간단한 계산에 관한 수학 개념을 가르치려고 고안되었습니다. 이드리스는 숫자를 구별하고 비교하는 법뿐 아니라 셈과 간단한 더하기도 배웁니다.

이 게임은 아이 개인의 이해력에 맞게 조정할 수 있습니다. 임마누엘은 숫자와 기본적인 셈에 관한 이드리스의 이해력을 평가하고 게임의 난이도를 조정할 수 있습니다.

아이들은 능동적인 게임 참여자입니다. 이들에게 규칙을 알려주고 규칙은 아이의 이해력에 맞게 조정될 수 있습니다. 목표는 아이의 눈높이에 맞게 도전하게 하는 것입니다.

# 맺는말

어린이의 경험은 문화권과 지역 사회마다 다르므로 이들이 하는 놀이가 다양한 환경에서 다르게 보일 수도 있지만, 놀이가 어린이의 마음과 정신을 즐겁게 하고 사로잡는 힘은 어디나 다 같습니다.

놀이는 어린이로 하여금 호기심을 갖고, 창의력을 발휘하며, 몰입하는 평생 학습자가 되게 합니다. 어린이에게 탐구하고, 아이디어를 내고, 다른 사람들과 연결되고, 새로운 가능성을 상상하는 동기를 부여합니다. 놀이는 도전적이고, 즐겁고, 강도 높고, 흥미로울 수 있습니다. 놀이는 또한 마음을 편하고 차분하게 달래줄 수 있습니다. 놀이는 태어나서 성인이 될 때까지 배움의 기반입니다. 고무하는 학습 수단입니다.

이 안내서는 *Play Today: B.C. Handbook*을 기반으로 하며, *Let's Play: Activities for Families*에 수록된 활동에서 발췌한 것입니다. 이 같은 조기 학습 자원에서 놀이 경험의 이점은 두드러지므로 어른들은 놀이 경험이 어린이의 학습과 발달에 소중하다고 확신하게 됩니다.

## 도움이 되는 정보

BC 교육부. (2019). *Play Today: B.C. Handbook*. 출처: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/play-today-handbook.pdf>

BC 교육부. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 1 Focusing on engagement with others, materials and the world. 출처: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-engagement.pdf>

BC 교육부. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 2. Focusing on Communications and Literacies. 출처: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-communication.pdf>

BC 교육부. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 3 Focusing on Identities, Social Responsibility, and Diversity. 출처: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-identities.pdf>

BC 교육부. (2019). *Let's Play! Activities for Families*. Set 4 Focusing on Well-Being and Belonging. 출처: <https://www2.gov.bc.ca/assets/gov/education/early-learning/teach/earlylearning/lets-play-well-being.pdf>

## 참고 자료

McCain, M., Mustard, F., & McCuaig, K. (2011). *Early years study 3*. Toronto, ON: Atkinson Centre, OISE

Pyle, A., & Danniels, E.(2017). A continuum of play-based learning: The role of the teacher in play-based pedagogy and the fear of hijacking play, *Early Education and Development*, 28(3), 274-28







BRITISH  
COLUMBIA

Ministry of  
Education