

## [주제발표 2] 놀이중심 누리과정의 발전적 미래방향

- 문 미 옥 (서울여자대학교 아동학과 교수)

### I. 들어가는 말

2018년 4월 경 누리과정 개정작업이 시작되기 전부터 개정작업에 대해 유아교육계에서는 많은 논란이 있었다. 교육부가 2018년 2월 발표한 유아교육 혁신방안 중 현행 누리과정은 교사중심, 교육내용 중심이므로 향후 놀이중심, 유아중심으로 전환하는 혁신적 개정을 하겠다는 내용 때문이었다. 우리나라 유아교육은 국가수준 유치원교육과정 제정과 표준보육과정 제정 때부터도 이미 놀이중심을 지향해 왔다. 또한 1840년 프리벨이 세계 최초로 유치원을 설립할 때부터도 놀이중심을 강조하였고 특수목적은 제외한 일반적인 세계적 유아교육의 정통성의 특징이 놀이중심교육인 것은 이미 상식에 가깝다. 따라서 교육부의 누리과정 개정 관련 문서에서 이제부터 놀이중심, 유아중심 유아교육으로 혁신해가겠다는 선언은 100년이 넘는 한국유아교육보육의 역사를 한순간에 폄하하는 것으로 오해되거나, 자칫 유아교육보육 학계와 현장 교사를 혁신세력과 적폐대상이라는 잘못된 양분논리로 몰고 갈지 모를 위험이 따르는 일이었다. 이에 오늘을 포함하는 이번 포럼이 합리적 논의를 통해 누리과정 개정이 보다 바람직한 방향으로 가야할 방향키로서의 중심적 역할이 되길 기대한다.

본고에서는 유아교육보육 정체성의 핵심적 단어인 “놀이”의 개념과 우리나라 국가수준 유아교육과정의 변천, 놀이와 일 혹은 학습의 의미와 누리과정, 놀이중심 누리과정의 발전적 미래 방향의 순으로 살펴보고자 한다.

## II. “놀이” 의 개념과 우리나라 국가수준 유아교육과정의 변천

고대 Platon이 『공화국(Republic)』에서 “강요에 의한 학습은 유아의 마음 속에 오래 기억되지 않기 때문에, 유아기 학습은 놀이경험을 통해 이루어져야 한다.”는 주장을 한 바 있다. 그러나 그 후, 17세기 이전의 일정 시기 동안 놀이가 일과 학습에 방해가 되는 어리석은 활동으로 인식되기도 하였다. 18세기에 Rousseau의 『에밀(Emile)』에서도 놀이를 강조하였고, 19세기 Froebel은 놀이를 인간 본성의 자유로운 활동의 표현이며 연습이라고 보고 놀이가 유치원교육의 핵심이 되어야 함을 주장하고 실천하였다. 19세기 말, 20세기 초에 들어서며 이른바 고전적 놀이이론가들이 놀이를 하는 이유와 목적 등을 파악하고자 하였다. 20세기에 들어서며 현대 놀이이론들이 현대 심리학의 영향을 받아 다양한 놀이이론이 체계적으로 발전되며 오늘에 이르고 있다.

19세기 말에서 20세기 초에 활동한 Freud는 어린이들이 무의식 속에 잠재되어 있는 내적 충동을 감소시키기 위해 놀이를 한다고 봄으로서 정서발달에 초점을 두고 놀이를 보았다.

소파 방정환 선생은 어린이의 성장에 가장 중요한 것을 기쁨으로 보고 1923년 5월 1일 첫 어린이날 기념식에서 어린이 해방의 기초조항 3개항을 선언하였다. 제3항은 ”어린이 그들이 고요히 배우고 즐거이 놀기에 족할 각양의 가정 또는 사회적 시설을 행하게 하라“이다. 또한 어른에게 드리는 글 9개항 중 제 8항은 ”어린이들이 서로 모여서 즐겁게 놀만한 놀이터나 기관 같은 것을 지어 주시오“라고 함으로써 어린이에게 기쁨을 주는 놀이의 중요성을 강조하였다(이상금, 2005).

Huizinga는 1938년에 출간한 『Homo Ludens』 즉 ‘놀이하는 인간’이라는 저서에서 놀이가 문화 속에서 발생하는 것으로 보았던 이전 개념을 역전시켜서, ‘놀이를 동물이나 어린아이의 생활에 나타나는 행위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때, 비로소 생물학과 심리학의 경계로부터 벗어나게 된다. 문화를 예의 주시해보면 놀이가 문화의 정립 이전부터 당당한 크기로 존재했음을 알 수 있고, 이어 선사시대 초창기부터 우리가 현재 살고 있는 20세기에 이르기까지 문

화를 수반하면서 그 속에 침투 했다는 것을 알 수 있다’(이종인, 2010)고 하였다.

Piaget(1962)는 놀이의 발달이 인지기능과 밀접한 관련성을 갖는다고 주장했다. 그는, 놀이와 모방은 정신구조를 자발적으로 자연스럽게 표현하는 것이며, 놀이는 평형화 과정 중 조절보다 동화가 우세한 것이며 모방은 동화보다 조절이 우세한 것이고 놀이와 모방은 동시에 일어나는 것이라 보았다. 또한 그는 놀이는 감각운동 연습 혹은 기능놀이(sensory-motor practice or functional play), 상징놀이(symbolic play), 규칙 있는 게임(games with rules)의 단계로 발전해 간다고 보았다.

1990년에 Nachmanovitch는 『놀이, 마르지 않는 창조의 샘』에서 ‘놀이는 창조성의 시작이자 삶의 근본 형태다. 놀이가 없다면 학습이나 진화는 불가능하다. 놀이는 독창적인 예술이 꽃피도록 하는 뿌리이며 예술가가 새로운 기법을 만들고 익히기 위한 원재료다. (중략). 놀이 과정에서 우리는 신체 형태, 사회 형태, 사고 형태, 이미지, 규칙 등을 온갖 방식으로 혼합하고 바꿔본다. 생존을 위한 상황에서는 불가능한 방식으로 말이다. 덕분에 놀이 행동을 하는 생명체는 변화하는 맥락과 조건에 더 잘 적응한다. 놀이는 자유로운 즉흥작업이고 이는 변화하는 세상에 대처할 능력을 연마시킨다’(이상원, 2008)고 하였다.

Elkind(2007)는 아이들의 놀이는 호기심과 상상력, 환상을 피워 올리기 위해 태어나면서부터 지니고 나온 기질이라고 하였다.

이외에도 일일이 열거할 수 없을 만큼 많은 학자들이 놀이의 중요성을 강조하고 있으며 그 핵심에는 놀이는 어린이의 삶 그 자체이면서 어린이의 성장 발달에 기여한다는 공통적 논리가 자리하고 있다. 또한 많은 학자들의 놀이에 대한 개념과 특성을 종합한 Wood(2009)의 견해에 의하면 놀이의 특성은 내적 동기 유발, 긍정적 정서, 상징적 행동, 표상, 비일상성, 적극적 참여, 외부 규칙보다는 내적 규칙에 터한 행동, 스스로의 통제와 자율성, 결과보다는 과정중시, 그리고 놀이 주제와 목표변경의 자유로움을 들고 있다.

사실상 유아교육계에서는 놀이의 긍정적 가치 주장에 대해서 더 이상 특정 학자의 이름이나 특정이론을 들어 설명할 필요 없이, 유아교육보육은 전 세계적으로

로 놀이중심이어야 함에 이견이 없다고 하겠다.

이러한 놀이는 1969년 1차 우리나라 국가수준 유치원교육과정 제정 때부터 현행 누리과정까지 강조되어왔다. 문미옥, 김영옥, 나정, 양옥승, 이기숙, 임재택 (2007)이 연구한 교육부 고시 제7차 유치원교육과정 총론 시안 개발 연구 중 표준보육과정과 함께 누리과정의 모태가 된 유치원교육과정의 고시문들을 비교한 다음 표를 보면 놀이에 대한 내용이 고시문에도 명백히 강조되고 있음을 알 수 있다. 특히 아래 <표 3><sup>1)</sup>의 교수학습방법을 살펴보면 1차에서 6차까지 모두 통합교육 강조, 일과운영의 다양성, 흥미와 놀이 유아중심 교수활동, 수용적 교사역할, 주변 물건 및 자료 활용 등을 공통적으로 제시하고 있음을 알 수 있다.

---

1) 표 1, 표 2, 표 3의 2007년 개정 부분은 본고에서 추가 기재하였음



〈표 1〉 교육과정의 성격 비교분석

구분	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	2007년 개정
교육과정의 성격	<p>〈제정 취지〉 유치원 교육의 특수한 목적과 기능을 소중히 여기고 구현하기 위함</p>				<p>제5차</p> <p>〈교육과정의 성격〉 1. 유치원의 교육 목적(교육법 제146조) 및 교육목표(교육법 제147조)를 달성하기 위한 국가수준의 교육과정으로서, 교육법 제155조 제1항에 의거하여 고시한 것이다. 2. 문교부 고시 제 87-9호 유치원교육과정(1987.6.30)을 개정한 것으로, 전국의 유치원에서 1995학년도부터 편성·운영하여야 할 교육과정의 공통적이며 일반적인 기준을 제시한 것이다. 3. 교육과정에 제시된 기준 이외에, 더 필요한 구체적인 편성·운영하여야 할 교육과정의 공통적이며 일반적인 기준을 제시한 것이다.</p>	<p>제6차</p> <p>초·중등교육법 제23조제2항에 의거하여 고시한 것으로, 유치원의 교육목적과 교육목표를 달성하기 위한 국가수준의 교육과정이며, 전국의 유치원에서 편성·운영하여야 할 유치원 교육과정의 공통적, 일반적인 기준을 제시한 것이다. 〈교육과정의 성격〉 1. 국가수준의 공통성과 지역, 유치원, 개인수준의 다양성을 동시에 추구하는 교육과정이다. 2. 유아의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 유아 중심 교육과정이다. 3. 교육청과 유치원, 교원, 유아 학부모가 함께 실현해가는 교육과정이다. 4. 유치원 교육 체제를 교육과정 중심으로 개선하기 위한 과정이다. 5. 교육의 과정과 결과의 질적 수준을 유지, 관리하기 위한 교육 과정이다.</p>	<p>2007년 개정</p> <p>가. 국가수준 공통성과 지역, 유치원, 개인수준의 다양성을 동시에 추구하는 교육과정이다. 나. 유아의 전인적 성장 발달과 행동을 추구하기 위한 교육과정이다. 다. 유아의 자율성과 창의성을 신장하기 위한 유아 심 교육과정이다. 라. 유아의 일상생활과 놀이 속에서 통합적으로 실현해 가는 교육과정이다 마. 교육청과 지역사회 유치원, 교원, 유아 학부모가 함께 실현해 가는 교육과정이다. 바. 유치원 교육의 질적 수준을 유지 관리하기 위한 교육과정이다.</p>
비고	<ul style="list-style-type: none"> <li>법적 근거 제시</li> <li>국가수준의 교육과정은 공통적 일반적 기준을 명시</li> </ul>				<ul style="list-style-type: none"> <li>법적 근거 제시</li> <li>국가수준의 교육과정은 공통적 일반적 기준을 명시</li> <li>지역과 유치원의 다양성을 강조.</li> <li>6차 교육과정의 특징 진술</li> </ul>		

〈표 2〉 교육과정의 구성방법집 비교분석

구분	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	2007년 개정	
교육과정의 구성방법집		<p><b>〈구성방법집〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>유치원은 가정 양육, 학교교육과의 중간인 독자성을 고려한다.</li> <li>발달과업을 충실히 수행</li> <li>독립된 교과지양하고, 통합적으로 달성</li> <li>흥미롭고 다양한 환경을 제공</li> <li>산업화로 인한 환경적 이질성 극복, 공동체 의식을 높임</li> </ol>	<p><b>〈구성의 방향〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>적합한 교육내용 정션</li> <li>초기에 통합적 교육경험이 이루어지도록 하고, 점차 이를 확대, 심화 할 수 있도록 조직한다.</li> </ol>	<p><b>〈구성의 방향〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>고도 산업화, 정보화 시대에 능동적으로 대처</li> <li>국제 관계의 다양한 변화에 추체적으로 대응</li> <li>자유 민주주의 굳건한 바탕 위에 조국의 평화적 통일을 현명하게 주도</li> <li>모든 국민이 쾌적한 환경 속에서 행복한 삶을 누릴 수 있는 터전을 마련</li> </ol>	<p><b>〈구성 방침〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>기본생활을 강조한다.</li> <li>유아의 요구와 흥미, 개별성을 존중한다.</li> <li>놀이 중심의 교육이 이루어지도록 한다.</li> <li>유아의 전인적 성장 발달을 돕는다.</li> </ol>	<p><b>〈구성 방침〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>도덕성과 공동체 의식이 투철한 민주시민을 육성한다.</li> <li>사회의 변화에 대응할 수 있는 창의적인 능력을 개발한다.</li> <li>유아의 발달 특성을 고려하여 교육내용과 방법을 다양화 한다.</li> <li>교육 과정 편성·운영 체제를 개선하여 교육의 질 관리를 강화한다.</li> </ol>	<p><b>〈구성 방침〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>사회적 변화의 흐름을 주도할 수 있는 기본 능력을 길러 줄 수 있도록 교육 과정을 구성한다.</li> <li>교육 내용의 양과 수준을 적정화하고, 유아 발달에 적합한 수준별 교육 과정을 구성한다.</li> <li>유아발달특성을 고려하여 교육내용과 방법을 다양화 한다.</li> <li>교육 과정 편성운영에 있어서 현장의 자율성을 확대한다.</li> <li>교육 과정 평가 체제를 확립하여 교육에 대한 질 관리를 강화한다.</li> </ol>	<p><b>〈구성방법집〉</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>사람과 자연을 존중하고 사랑하는 세계관을 바탕으로 구성</li> <li>지역과 유치원 자율성을 확대하도록 구성</li> <li>유치원 교육의 정체성을 살리며 초등학교와 연계하여 구성</li> <li>유아 발달 특성 고려하여 수준별 교육과정 구성</li> <li>교육과정 평가 체제 통해 교육 질 관리 강화하도록 구성</li> </ol>

(표 2 계속)

구분	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	2007년 개정
비고		<ul style="list-style-type: none"> <li>유치원의 정체성 진술</li> <li>발달과업 강조</li> <li>통합교육 강조</li> <li>산업화 사회에의 적응강조</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육내용과 방법의 기본 방향제시</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>구성 방침으로 개정의 필요성을 진술</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교육목표, 내용과 방법, 편성·운영 체제개선과 질 관리 최초로 진술</li> <li>개정중점을 별도로 두어 강조하는 교육목표와 내용과 방법을 진술</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회 변화 주도할 기본능력, 교육내용의 양과 수준의 적정화, 내용과 방법의 다양화, 현장 적용성 확대, 평가체제 확립과 질 관리 진술</li> </ul>	

〈표 3〉 교수·학습방법 비교분석

구분	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	2007년 개정
교수 학습 방법	<p>〈지도상의 유의점〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합교육운영</li> <li>2. 흥미유구고려</li> <li>3. 일과 활동의 다양성</li> <li>4. 긴장과 이완 고려한 일과계획</li> <li>5. 가정과 긴밀한 연락</li> <li>6. 시설설비 교재교구 고루 마련</li> <li>7. 자율적 유치원 생활</li> <li>8. 안정된 분위기 조성</li> <li>9. 스스로 생각하고 행하게 함</li> <li>10. 바른생활습관을 위한 교사모범</li> <li>11. 충분한 시간과 자료 통해 상상력 창조성 싹트게 함</li> <li>12. 가정, 지역사회 협조</li> </ol>	<p>〈지도상의 유의점〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동중심</li> <li>2. 놀이중심</li> <li>3. 적합한 발문</li> <li>4. 낮은 과제에서 높은 과제</li> <li>5. 흥미 욕구관심 고려</li> <li>6. 과정 중심</li> <li>7. 개인차 고려</li> <li>8. 스스로 선택</li> <li>9. 스스로 경험</li> <li>10. 생활전반을 통해 언어발달 중시</li> <li>11. 생활에서 쉽게 구할 수 있는 물건을 교구로 사용</li> <li>12. 연간 월간 주간계획 유 기적 수립</li> <li>13. 일회 지도가 아니라 순환적 반복지도</li> </ol>	<p>〈운영지침 : 지도〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합</li> <li>2. 개인차고려</li> <li>3. 개별적 지도</li> <li>4. 놀이</li> <li>5. 쉬운 것에서 어려운 것으로, 구체적인 것에서 추상적인 것으로, 구체적인 것에서 추상적인 것으로</li> <li>6. 생활 주변 여러 자료 활용</li> <li>7. 아동 상호작용</li> <li>8. 가정과의 긴밀한 유대관계와 학부모들을 보 조자로 도움 받 음</li> </ol>	<p>〈지도상의 유의점〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합교육</li> <li>2. 다양한 활동</li> <li>3. 흥미 관심 요구.</li> <li>4. 구체적인 태</li> <li>5. 구체적인 경험과 놀이</li> <li>6. 아동 상호작용</li> <li>7. 가정과의 긴밀한 유대관계와 학부모들을 보 조자로 도움 받 음</li> </ol>	<p>〈방법〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합</li> <li>2. 다양한 활동으로 여러면</li> <li>3. 민주적 수용적 분위기</li> <li>4. 일과 활동의 다양성</li> <li>5. 흥미영역</li> <li>6. 구체적 직접적 경험을 주는 실</li> <li>7. 구제적 활용 : 학습지 문제지는 사용하지 않는다.</li> <li>8. 유아의견 수용, 개별식질문</li> <li>9. 대화, 토의, 발견</li> <li>10. 극놀이 관찰 실</li> <li>11. 점 등 다양한 방법</li> </ol>	<p>〈교수학습 방법〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 통합</li> <li>2. 1, 2수준을 적절한 방법으로 운영</li> <li>3. 다양한 활동</li> <li>4. 발표, 토의, 관찰 등 다양한 수업방법 활용</li> <li>5. 놀이중심, 흥미영역</li> <li>6. 일과 활동의 다양성</li> <li>7. 아동교사교구간 상호작용</li> <li>8. 중일반, 오진활동</li> <li>9. 반복 아니라 균형 있게 이루어질 수 있게 이루어짐</li> <li>10. 구체적 직접적</li> <li>11. 실물자료 사용</li> </ol>	<p>〈교수학습방법 및 평가〉</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아 발달 흥미 고려하여 놀이중심의 통합적인 교육활동 전개</li> <li>2. 하루 교육활동운영은 동적인 활동 정적인 활동 실내활동과 실외활동 개별활동과 소 집단 대집단활동 유아주도 활동과 교사주도활동 등이 균형있게 이루어지도록 한다.</li> <li>3. 유아의 표현과 교사 및 주변환경과 다양한 상호작용을 할 수 있도록 한다.</li> <li>4. 긍정적이고 수용적이며 사랑과 정성이 담긴 언어와 태도로 유아를 대한다.</li> <li>5. 교육 활동별 특성에 따라 다양한 질문을 하여 창의적 사고를 유도한다.</li> <li>6. 개별 유아의 잠재력이 최대한 발휘될 수 있도록 유아를 지속적으로 관찰하고 적절한 지원을 한다.</li> <li>7. 주변의 다양한 자료와 자연물을 적극 활용 하여 유아들이 직접적이고 구체적인 경험을 할 수 있도록 한다.</li> <li>8. 흥미영역을 계획 주제 행사 및 유아의 요구 등에 따라 재구성한다.</li> </ol>

(표 3 계속)

구분	제1차	제2차	제3차	제4차	제5차	제6차	2007년 개정
교수 학습 방법	13. 우리나라 자방 반공통일학습 14. 자발적 참여	14. 안정된 학습분위기 조 성 15. 가정과의 연대 16. 세심한 관찰과 개별적 특별지도			9. 특수 대상은 전 문의 도움을 받 도록 함	9. 교사의 긍정적 지지적 언어와 태도 10. 확산적 질문 11. 특수교육대상전문가 도 음받음	9. 시간 연장 종일제의 오후 일과는 오전 교 육활동을 그대로 반복하거나 지식 및 기능 위주 교육하기보다는 편안한 휴식과 함께 비밀놀이의 개별 유아의 특성을 충분히 고 려한 놀이중심활동으로 구성한다.
비 고	통합에 대해: 편의상 5개 생활영역으로 구 분하나 아무 구분없이 혼연된 통합체로서 유 치원 교육이 특질을 살릴 수 있도록 운영하 고 강조하여 진솔함						

또한 김희진(2017)은 우리나라 국가수준 문서인 표준보육과정과 누리과정 고시문, 해설서 분석을 한 연구에서 “3~5세 누리과정 해설서(교육과학기술부, 보건복지부, 2013)의 5개 영역에 걸쳐 유아의 주도적인 경험과 놀이가 통합적으로 이루어지도록 구성(p.17)하고, 유아의 발달특성 및 경험을 고려하여 놀이를 중심으로 누리과정을 편성하고 운영하며(p.22), 놀이를 중심으로 교수학습활동이 이루어지도록 하고(p.27), 놀이를 통해 경험하게 했는지를 반영하여 누리과정 운영을 평가(p.33)하도록 되어 있다”고 밝히고 있다. 또한 제3차 어린이집 표준보육과정 해설서(보건복지부, 2013)에도 영유아는 일상생활이 편안하고 학습과 경험이 놀이 중심으로 이루어질 때 최대의 능력이 발휘된다고 전제한 후(p.16), 영유아의 발달 특성 및 개인차, 경험을 고려하여 놀이를 중심으로 편성하고(p.30), 놀이를 통해 경험하게 했는지를 평가(p.39)하도록 되어 있다고 밝히고 있다.

위의 내용을 좀 더 보완하고자 2007년 개정 유치원교육과정 해설서 내용 중 놀이 관련 부분을 살펴보면 “유치원 교육은 교과서를 가지고 교과별로 학습이 이루어지는 초중등 교육과 달리, 생활 속에서의 경험을 중심으로 이루어진다. 유아의 일상생활의 경험을 최대한 활용하면 놀이를 중심으로 교수 학습 과정이 이루어지도록 계획한다.”(2007 개정 유치원교육과정 해설서 「총론」, 2008)와 같은 내용이 있음을 알 수 있다.

3장 유치원교육과정의 편성 운영 중 운영에서는 “가. 유치원은 다음과 같은 사항에 유의하여 유치원교육과정을 운영한다. ①유아의 일상생활과 놀이를 중심으로 교육과정을 통합적으로 운영한다: 유치원은 독립된 교과별 운영은 지양하고, 일상생활과 놀이를 중심으로 통합하도록 운영하여야 한다. (중략) 유치원교육과정에서는 가르치고자 하는 교육내용을 유아가 등원이나 간식 먹기 등 유치원의 일과나 놀이의 맥락 속에서 자연스럽게 경험하도록 함으로써...(생략)”라는 내용이 있다.

또한 교수학습방법 및 평가 부분에서는 “가. 유아의 발달과 흥미를 고려하여 놀이중심의 통합적인 교육활동을 전개한다. 유아교육의 정체성을 대표하는 표현이 놀이중심의 통합적인 교육과정 운영일 것이다. 유치원 교육에서 놀이는 유아

에게는 학습의 수단이면서 동시에 교사에게는 교수의 방법이 된다. 유아는 특별한 교수 계획이 없이 자연스럽게 유치원 일과 중에서 놀 수도 있다. 그러나 놀이 속에 제시되는 자료나 교수 등의 학습 환경과 게임이나 율동 등 놀이와 같은 형식으로 구성되는 교수활동은 분명한 교육적 목표를 가지고 편성 운영된다. 간혹 제시되는 환경이나 활동이 유아의 흥미나 관심과 거리가 있고 유아의 일상생활과 관련이 없는 맥락에서 제시되는 경우 외형적으로는 유아가 놀이를 하고 있는 것처럼 보이나 면밀하게 분석해보면 유아에게 공부(work)를 시키고 있는 경우가 있다. 유아의 발달수준보다 지나치게 높거나 유아가 전혀 관심 없는 내용인 교수 및 자료나 활동은 유아에게 도움을 줄 수도 없고 유아를 몰입시킬 수도 없다. (중략) 놀이의 가장 중요한 조건은 유아에게 즐거움을 주어야 한다는 것이다. 재미가 있어서 유아가 스스로 시작하고 확장시켜 나가는 것이 놀이이다. 재미가 있기에 유아는 자신의 모든 능력을 동원하여 놀이에 참여한다. “노는 것”이기에 유아는 실수에 대한 부담감이나 실패에 대한 두려움 없이 놀이 속에서 여러 가지 시도를 하면서 생각의 폭과 깊이를 확대해 갈 수 있다. 놀이이기 때문에 맞는 것도 틀리는 것도 없다. 실수를 하거나 틀렸어도 그것이 재미있었다면 그 즐거움만으로도 충분한 것이다. 유치원 교육에서 계획되고 실시되는 교육 활동은 기본적으로 이와 같은 놀이의 조건을 갖추고 있어야 한다. 유아는 누구에게서 배우는 것이 아니라 자신이 좋아하는 활동을 즐겁게 하는 가운데 인지적 신체적 사회적 발달을 하게 된다. 또한 놀이 상황에서 부딪히는 문제를 가장 효율적으로 해결할 수 있는 전략을 생각해 내고 만족감과 성취감을 느끼게 된다. 즉 놀이 속에서 건강, 사회, 표현, 언어, 탐구의 세 생활영역에 걸쳐 통합적인 경험을 하는 것이다. 유치원 교육에서 이루어지는 모든 활동을 순수한 의미에서의 놀이의 형식으로 제시하는 것은 쉽지 않다. 유아가 교육활동을 놀이처럼 경험할 수 있도록 하는 맥락이 무엇인지를 파악하고 그러한 맥락이 지속되도록 계획하여 실시하는 교사의 능력에 따라 유치원 교육의 질이 결정된다.”는 내용이 있음을 알 수 있다.

다음으로 2012년 5세 누리과정 해설서의 기본 구성방향에서의 내용은 다음과 같다.

“다. 5개 영역을 중심으로 주도적인 경험을 강조하고, 놀이 중심의 통합과정으로 구성한다. 5세 누리과정은 유치원교육과정과 어린이집 표준보육과정에 기초하여 5세 아의 발달과 생활 경험이 통합된 5개 영역으로 구성하였다. 즉, 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구 5개 영역으로 구성하였다. 유아교육보육을 대표하는 지도 방법은 ‘유아의 주도성’과 ‘놀이 중심의 통합적인 교육보육과정 운영’이라고 할 수 있다. 유아에게 있어 놀이는 재미있고 즐거운 활동으로 유아 스스로 시작하고 주도적으로 할 수 있게 한다. 자신의 흥미와 관심에서 비롯된 놀이 속에서 유아는 실수나 실패에 대한 두려움 없이 다양한 시도를 할 수 있고, 이를 통해 새로운 학습을 하고 목표를 성취하게 된다. 유아는 자신이 좋아하는 놀이를 하면서 신체적, 정서적, 사회적, 인지적 발달을 이루게 된다. 놀이하는 과정에서 신체를 움직이고, 자신의 감정을 알고 조절하며, 다른 사람들과 소통하고, 사회적 관계를 맺고, 문제 해결에 적합한 전략을 고안하고 활용하며, 서위감과 만족감을 맛보게 된다. 즉, 유아 스스로 놀이를 주도해 가면서 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 모든 영역에 걸쳐 통합적인 경험을 하게 된다”(교육과학기술부, 보건복지부, 2012).

이와 같이 2012년 5세 누리과정 해설서는 5개 영역을 중심으로 유아의 주도적인 경험과 놀이 중심의 통합과정을 강조하여 구성하였다.

다음으로 2013년 3-5세 누리과정의 놀이에 대한 주요 해설이 있는 총론의 편성부분과 교수방법 부분을 상세히 제시하면 다음과 같다.

먼저 편성의 일부이다. “유아의 발달 특성 및 경험을 고려하여 놀이를 중심으로 편성한다. 유아는 발달 특성상 문자를 중심으로 한 추상적인 학습방법보다 생활 속에서 사물을 직접 다루는 놀이 활동을 통해 가장 잘 배우므로 유아가 흥미를 가지고 자발적이고 지속적으로 참여하는 놀이중심의 교육보육활동을 편성한다. 유아는 스스로 놀이를 주도해가면서 신체운동 건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 모든 영역에 걸쳐 통합적인 경험을 하게 된다.”

교수학습방법에서는 “가. 놀이를 중심으로 교수학습활동이 이루어지도록 한다.



놀이는 유아의 생활이자 학습 그 자체라고 할 수 있다. 놀이를 하면서 유아는 다른 사람들과 관계를 맺고 주변에 대한 지적 호기심을 충족시키며 삶에 필요나 지식 기능 태도를 익히고 사고를 확장해 간다. 놀이는 즐거워서 자발적으로 하는 것이므로 유아가 정서적 긴장이나 두려움 없이 많은 것을 배우고 익히는 학습의 기회가 된다. 따라서 놀이를 통해 가르치고 배우는 것이 유아기에 가장 적합한 교수학습 방법이 된다. 놀이 중심으로 교수학습활동이 이루어지기 위해서는 교사의 교육적인 의도가 중요하다.

유아의 자발적 놀이가 자연스럽게 학습경험으로 연계되도록 하는 것도 교사가 사전에 염두에 두고 있는 교육목표와 내용이 있을 때 가능하다. 뿐만 아니라 교사는 의도하는 교육목표와 내용에 부합하며 유아가 자발적이며 적극적으로 참여할 수 있는 놀이를 계획하여 제공하는 것이 필요하다. 교사는 생활주제와 유아의 발달수준을 고려하여 다양한 놀이를 준비하고 유아가 놀이를 통해 자연스럽게 교육활동 주제에 몰입하고 학습할 수 있도록 안내자 및 촉진자의 역할을 해야 한다. 또한 교사는 유아가 놀이계획 선택 및 수행 평가의 기회를 가질 수 있도록 지도한다.”(교육과학기술부, 보건복지부, 2013)는 내용이 있다.

지금까지 살펴본 2012년 5세 누리과정과 2013년 3-5세 유치원교육과정 및 표준보육과정 모두 놀이중심 교육과정을 근본으로 하고 있음을 알 수 있다. 특히 2007년 개정 유치원교육과정의 해설서에서는 놀이의 형태처럼 보이지만 학습(공부)의 형태로 변질되면 유아에게 도움도 되지 못하고 유아의 몰입을 방해한다는 점을 강조하고 있다. 또한 놀이의 조건으로 즐거움, 재미, 실수, 실패와 무관한 뒤가 열린 시도, 몰입 등이 강조하고 있음을 알 수 있다.

또한 놀이를 통한 교수방법이 2007년 개정 유치원교육과정 해설서에서보다 2012년, 2013년 누리과정에서 설명의 양이 줄었으며 순수놀이의 놀이성에 대한 강조가 다소 약화된 것을 알 수 있다. 특히 5세 누리과정에서보다 3-5세 누리과정에서 놀이의 즐거움 주도성 부분의 설명이 축소되고 “교사의 계획과 의도, 교사는 유아가 놀이계획 선택 및 수행 평가”라는 내용이 첨가되었음을 알 수 있

다. 2007년 개정 유치원교육과정에서의 순수놀이의 조건을 강조하는 해설부분이 누리과정에서 분량이건 내용이건 축소된 점은 여러 사유가 있을 수 있으나 2007년 개정 유치원교육과정의 총론 해설서는 138페이지에 해당하는 것에 비해 3-5세 누리과정 해설서의 총론은 18페이지이고 5세 누리과정 총론 해설서는 9페이지 분량으로, 총론 해설이 상대적으로 간략화 되었음과도 관련이 있다고 하겠다. 이는 누리과정은 표준보육과정과 유치원교육과정을 통합하는 것 자체에 보다 큰 의미를 두었고, 둘 간의 공통되는 부분으로 구성함에 초점을 둔 것의 결과라고도 볼 수 있다.

### III. 놀이와 일 혹은 학습의 의미와 누리과정

누리과정 개정과정에서 제기된 놀이와 관련된 주요 쟁점은, 현행 누리과정은 놀이중심이라고 하지만 교사의 교육계획안 작성도 놀이의 속성을 저해하는 것이며, 지도서에서 제시하는 활동예시들도 교사 주도적 학습활동에 머물게 하는 것으로 본다. 이러한 비판적 시각은 순수놀이 외에는 교사의 개입이 들어간 놀이-그것이 활동이라고 불리건 자유선택활동이라고 불리건-는 진정한 놀이중심교육일 수 없다는 것이다.

임부연(2017)은 현행 누리과정이 고시문에서 교육계획안 작성을 진술한 점, 교수학습방법에서 지식, 기술, 태도를 언급한 점, 초등학교 학습과 연계된 용어를 사용한 점, 지도서의 발문형태와 구조가 교사가 묻고 유아가 반응하고 교사가 맞다, 틀리다로 평가하는 구조주의 발문형태인 점 등이 즐거움이 있어야 하는 놀이성을 방해한다고 지적하고 있다. 또한, 현행 누리과정의 고시문이 현장에서는 암기해야 하는 정전이 되었고 지도서 활동을 그대로 재현하고 있음을 지적하고 있다. 따라서 누리과정 개정에서 지식, 기술, 태도, 흥미영역 등의 단어는 놀이를 규범화 할 수 있으므로 삭제하고, 흥미영역에서 조작놀이는 놀이를 구조화, 인지화 시키므로 자연물 놀이감과 책, 만들기와 블록 같은 놀이감으로 대체

하여, 초등교육과정의 국어와 수학을 핵심교과로 배치하듯 유아교육에서는 자유 놀이와 바깥놀이를 핵심교과 혹은 핵심활동으로 배치하고 자유놀이는 소꿉놀이 나 역할놀이 자연물 등 비지시적 열린 놀이감을 중심으로 하며, 바깥놀이는 계획서 없이 할 것 등을 제안하고 있다.

누리과정 개정에서 논의되는 놀이 관련 핵심은 놀이중심이라고 표방하지만 교사가 학습 또는 공부를 시키도록 안내하고 있지 않느냐 놀이의 본질을 회복하자는 것이라 본다.

놀이와 공부의 개념에 대해 Dewey(1934)는 놀이와 일을 혼돈(chaos), 놀이(play), 일(work), 고된 일(drudgery)라는 4 단계의 연속선으로 제시하였다.

Sponseller(1974)와 Bergen(1988)은 놀이와 학습은 연속선의 양 끝에 위치하는 것으로, 놀이의 유형은 자유놀이, 안내된 놀이, 지시된 놀이, 놀이로 가장된 학습, 학습 5가지로 보았다. 자유놀이는 가정이나 놀이터에서 흔히 볼 수 있으며 모든 것을 스스로 결정한다. 자유놀이는 어디서든 일어날 수 있지만 풍부한 환경이 제공되면 높은 수준의 놀이가 잘 이루어진다. 안내된 놀이는 자유롭게 놀 수 있지만 지켜야 할 교실 규칙이 있고 교사가 보다 적극적으로 참여하여 계획도 한다. 지시된 놀이는 교사의 지시에 따라 하는 놀이를 말한다. 놀이로 가장된 학습은 교사 중심적이고 과제중심적인 활동으로 특정개념을 배우기 위한 암기활동 반복적인 연습활동들이다. 형태는 놀이이지만 유아는 이를 놀이로 여기기보다 학습으로 간주한다. 학습(일)은 특정 목표를 위해 이루어지는 활동으로 교사의 강도 높은 지시와 과제수행이 이루어진다.

Elkind(2001)은 영유아기의 놀이는 일과 유사한 것도 아니고, 그렇다고 일의 반대도 아니라고 하며 놀이와 일은 적응과정에서 보완적인 부분이며, 적응 과정에는 동화로서의 놀이와 조절로서의 일 둘 다 필요하다고 주장하였다. 그는 영유아의 일이 놀이에 선행하기도 하고, 때로 놀이가 일에 선행하기도 하며, 때로는 놀이와 일이 동시에 일어난다는 것을 깨닫는 것이 놀이와 일의 관계를 이해하는 적절한 방법임을 강조하였다.

미국의 경우에는 발달적으로 적합한 실제의 개정판(Bredenkamp & Copple,

1997)에는 유아가 더 많은 주도권을 가지는 놀이와 성인이 주도권을 더 갖는 활동을 구분하고 둘 간의 균형을 강조하며 놀이는 놀이의 특성이 보존되게 할 것을 명시하고 있다(Wasik, Bond & Hindman, 2002).

놀이와 학습 혹은 일에 대한 발제자의 의견 제안을 위해 발제자가 어린 시절 골목과 산천초목을 누비며 놀았던 장면을 아래와 같이 기록해 보았다.

아침에 눈을 뜨면 6살배기 은아는 아침밥을 후다닥 먹고는 언제나처럼 골목으로 나간다. 아무도 없다. 너무 일찍 나왔나보다. 땅바닥에 앉아 흙을 긁어모아 높이높이 쌓았다 허물기를 반복한다. 그러다 수북이 쌓은 흙더미에 굴을 파기 시작했다. 이때 동갑내기 지혜가 나오더니 은아가 흙 놀이하는 옆으로 다가와 자기도 흙을 쌓았다 뿌렸다 한다. 지혜는 6살이지만 사방치기를 그리고 숫자도 써넣곤 하는 아이다. 은아는 사방치기 할 때마다 숫자까지 잘 아는 지혜를 부러워하며 자기도 숫자를 혼자서 살짝 그려보기도 하는 터이다. 잠시 후 초등 8살 선희가 와서 은아와 지혜 옆에서 같이 흙을 쌓기 시작했다. 선희는 “우리 흙더미 위에 나뭇가지를 꽂아놓고 누가 나뭇가지를 건드리지 않고 흙 많이 가져가나 하는 놀이할래? 제안했고 세 아이는 흙 가져가기 놀이를 신나게 했다. 잠시 후 뒷집 6살 진아와 초등 5학년 오빠 진성이 등 아이들이 몰려들기 시작했다. 유치원생, 초등생 다해서 7~8명은 된다. 같이 흙 가져가기 놀이를 하던 중 5학년 진성이 산에 가서 오디를 따오잔다. 모두 좋아라하며 보자기나 소쿠리 하나씩을 가져와 따라 나섰다.

썩썩한 전성오빠는 아는 것도 많다. ‘넷물을 건널 땐 이끼가 있는 데는 밟으면 미끄러진다. 가지 풀에 굽히면 상처 난다. 울퉁불퉁 나온 땅은 대부분 두더지 굴이다. 잘 모르겠으면 꼬챙이로 찔러보면 안다. 땅 밑이 비어있으면 확실한 두더지 굴이다. 애기똥풀꽃은 손톱에 바르면 노란 물이 든다. 칩닝쿨은 질겨서 나무에 매달고 줄타기해도 된다.’ 등등 꼬맹이들은 오빠 말을 들으며 진짜 그런가하고 손톱에 발라도 보고 꼬챙이로 찔러도 본다. 꼬챙이로 찔러 보는 게 싫은 아이는 물끄러미 보기만 하고 흐드러진 풀잎과 꽃을 만지작거린다. 그래도 오빠나 다른 아이가 이거하자 저거하자 그러면 할 줄은 몰라도 옆에 끼어 있곤 한다. 중간 중간 목썩빠도 하고 왕과 왕비 공주 시녀도 뽑아 궁궐놀이도 한 판 한다. 내리막 오솔길을 만나 누구 하나가 미끄럼을 타기 시작하면 너도 나도 따라 미끄럼타기 삼매경. 중간에는 산소가 있다. 한 명이 산소에서 미끄럼을 타기 시작했다. 한 명 두 명 따라 탔지만 안전한 은아는 산소가 무섭다며 멀쩡이 서있기만 한다. 물이 거의 다 말라버린 냇가는 가위 바위 보 하며 징검다리를 건넜다. 또 다시 산을 누비며 산 중턱까지 전진했다.

갑자기 후두둑 비가 내리기 시작했다. 아직 산 중턱에 있다는 오디나무 근처에 가지도 못했는데 내낮인데도 하늘은 저녁처럼 컴컴해진다. 놀란 아이들은 왔던 길을

돌아 서둘러 집으로 뛰기 시작했다. 그러나 이미 큰일이 나 버렸다. 물이 말라 있던 냇가가 물이 무서운 속도로 내려가는 깊고 넓은 큰 냇물로 변해있었다. 건너다 물에 휩쓸려 내려갈 정도였다. 그대로 산에 있자니 여름날인데도 추워서 이가 덕덕 부딪치며 죽을 것 같다. 냇물을 건너야만 집으로 갈 수 있는데 건너다 물살에 휩쓸리면 바로 죽을 것 같다. 유치원생들은 엄마를 부르며 울기 시작했다. 좀 큰 아이들은 “아주 큰 바위를 가져다 징검다리처럼 놓고 건너자. 안 된다. 냇물 위로 올라올 만큼 큰 바위는 어른도 들 수 없다. 모두 손잡고 같이 건너자, 그러다 손 놓친다. 그러면 옷을 찢어 끈으로 다 같이 묶은 후 함께 건너자. 소용없다 다 휩쓸린다. 큰애가 작은애를 업고 건너가자. 큰애도 못 버틴다. 업고가다 더 휘청 거린다” 등 머리를 짜내고 있지만 뽀족한 방법이 없다.

그때 아이들 뒤쪽에서 “애들아~~” 하는 소리가 들렸다. 초등학교의 김선생님과 최선생님이 서 계셨다. 아이들은 구세주를 만난 듯이 영영 울며 매달렸다. 선생님 두 분도 어떻게 해야 할지 의논하셨다. 아이들이 생각했듯이 선생님이 아이를 한 명씩 업고 건너자고도 하셨지만 선생님도 아이를 업고 건너는 건 몸을 가누기 힘들어 물살을 못이길 거라며 그 방법은 곧 포기하셨다. 이런 저런 궁리를 하시던 중 최선생님이 “아~~ 줘!” 하며 벌떡 일어나 “애들아, 칩을 길고 두껍게 새끼처럼 꼬자. 줄을 나무에 묶고 내가 먼저 줄을 잡고 건너서 건너편 나무에 줄을 맬게. 그리고 그 줄을 잡고 큰 아이들은 건너고 유치원생들은 선생님이 한명씩 업고 줄잡고 건너 줄게. 울지마. 인제 괜찮아.”

그 후 몇 십 년이 지난 후 암전했던 은아도 어른이 되었다. 지혜로웠던 최선생님처럼 여러 상황을 합쳐 문제해결을 하는 사람이 되어 있다.

위의 장면에서 6살배기 “은아”는 혼자서 자발적으로 놀이를 하기도 하고 다른 놀이를 제안하는 친구의 제안을 받아들여 친구가 하던 놀이를 하기도 하고 나이 든 언니 오빠들의 “프로젝트” 제안에 동참은 하되, 어리고 소심한 성격 탓에 적극적 생각이나 놀이전개보다는 물끄러미 서있는 정도의 참여를 하기도 한다. 또한 선생님의 지시에 따라 무언가를 하기도 한다. 위의 놀이 장면 속에는 순수자유놀이, 또래나 선배 혹은 선생님에 의해 안내된 놀이, 때로는 지시에 따르는 학습에 가까운 활동도 있음을 알 수 있다. 순수자유놀이는 자유성, 개방성을 극대화되지만 그대로만 머물면 더 큰 즐거움을 맛보거나 도전적 놀이는 약할 수 있다. 그렇기 때문에 아이들은 자기 혼자 놀기보다 때로는 자기보다 뛰어난 또는

새로운 창의적 아이디어를 제시하는 친구나 언니 오빠와 놀 때 더 신바람 나는 것이라 본다.

때로는 나이 차이가 많이 나는 어른이나 선생님의 안내 혹은 지지도 길게 보면 놀이의 좋은 내적 동기의 모델로 작용하지 않는가? 넷가를 건너기 위해 아이들이 못해냈던 생각으로 칩을 꺾어 엮으라고 지시한 선생님의 역할이 나의 놀이 의욕을 소멸하기보다는 인생의 긴 시간동안 적극적이고 창의적으로 문제해결을 해나가는 놀이자로서의 인간으로 이끌었다고 나는 믿는다. 또래나 언니 오빠가 하는 놀이 안내는 내적동기유발을 저해하지 않고 교사의 안내는 절대적으로 방해만 되는가? 내적동기유발 요인은 놀이의 유형에 따라 다르고 아이의 성향, 교사의 태도, 언어, 안내 방식에 따라 다르지 않은가? 때로는 똑똑하고 자기주도성이 매우 강한 또래 영유아의 독단적 놀이 주도가 교사의 놀이 주도보다 다른 또래 영유아의 자발성과 창조성의 의지를 억압하는 경우도 많다. 경험과 지식도 풍부하고 안내도 잘하는 교사역할도 때로는 필요하다. 지식의 종류에 따라 필요와 상황에 따라 언어에 의한 직접적 교육도 도움이 될 때가 있다. Gelbach(1980)은 모든 놀이가 모두 교육적 가치를 가지지도 않으며 반복적인 특성으로 인해 상당히 진부한 활동이 될 수도 있으며, 학습을 실제로 저해할 수도 있음도 지적하고 있다. 이는 영유아의 발달특성으로 인해 순수 자유놀이의 가치를 크게 보더라도 교사의 안내 지도에 의한 놀이나 교육활동에 대해 지나친 편협한 교육적 관점을 축소시킬 것을 시사한다고 본다. 골목에서 놀아본 사람이라면 누구나 공감할 것이라 생각한다.

누리과정 혹은 영유아 교육보육 현장에서 순수놀이만이 진정한 유아중심교육이고 교사의 개입이 있거나 유아가 주도권을 갖지 못하는 놀이는 유아중심 교육이 아니다라는 양비론적 논쟁은 매우 위험하며 놀이의 본질을 외면하는 것이라 본다.

놓치지 않아야 하는 점은 놀이에서건 학습에서건 자발성 혹은 내적 동기유발과 집중, 비판력, 자기조절력, 대인 관계력, 창조적 문제해결력, 협업능력 등의 역량이 단편적 지식과 정보 습득에 의해 상실되지 않도록 하는 교사의 철학과

지혜와 교육기술이라는 점이다. 우리의 관심은 순수자유놀이에서 교사의 적극적 개입이 있는 놀이를 크게 강조하되, 나아가 교사가 거의 주도해야 하는 일련의 과정들마다 교사의 태도와 역할 환경구성 등의 어떠해야 하는 지를 연구하고 이를 교사들에게 인식시키는 것이어야 할 것이다.

김희진(2017)은 우리나라 전공서적 및 국가문서에서 자유놀이, 놀이, 자유선택활동 등의 용어를 정의 없이 섞어서 사용하고 있음을 지적하며 이에 대한 개념 규정과 자유선택활동 시간을 놀이하는 시간으로 해석한다면 교사가 어떤 수준까지 개입해야 하는 지에 대한 논의가 필요함을 강조하고 있다. 이는 분명히 이번 누리과정 개정을 계기로 해결해야 할 부분일 것이다.

이러한 개선점들을 누리과정 고시문에 담아야 할지 해설서, 지도서에서 다룰지의 여부나, 국가수준에서 해설서 지도서를 제시할지 지역단위로 할지 등도 다양하게 해설서 지도서를 제작 보급할지 등은 기술적 문제라고 본다. 그리고 이미 이번 포럼의 김영옥(2018), 이영환(2018) 발제자들이 언급하였듯이 누리과정의 놀이중심 교육이 유아교육보육현장에서 변질되어 시행되고 있다면 이 문제가 고시문 해설서 지도서 중 특별히 어느 부분이 어떻게 변화되었는지, 어떻게 새로 제시되어야 하는지를 정교하게 판단할 필요가 있다. 또한 국가문서 내용 자체에서 비롯된 문제인지, 현장 일부 교사들의 자의적 해석 혹은 평가자들의 경직된 평가 내지 왜곡된 평가준거와 평가 방식의 문제인지도 구분하여 접근해야 하는 것은 자명한 이치이다.

본 발제자가 학회 차원에서 책임을 맡아 개정하였던 2007년 유치원 개정 교육과정과 제정위원으로 참여하였던 2011년 5세 누리과정 제정 연구과정에서도 특히 지도서 제시 형태에 대한 많은 논란이 있었던 것을 기억한다. 어느 정도의 형식이 있어야 초임교사들에게 유용 할 것이다 아니다에 대해 심도 있게 논의한 바 있다. 또한 한 가지 방식의 정형화된 활동계획과 전개의 예시는 교사 및 유아의 자율성과 개방성을 저해할 수 있으니 발현적 프로젝트 전개의 예시도 병행하는 등 두세 가지 유형을 제시하자는 논의도 한 바 있다. 또한 국가수준에서는

고시문만 제시하고 해설서와 지도서는 국가수준이나 지역수준에서도 제시하지 말고 학회나 협회 등의 차원에서 다양하게 제시하게 하자 등의 논의도 한 바 있다. 이번 개정연구에서 이 모든 것이 더욱 활발히 논의되어 좋은 결과가 이루어질 기회라 본다.

#### IV. 놀이중심 누리과정의 발전적 미래방향

##### 1. 온고이지신溫故而知新하며 혁신적 변화를 추구하는 누리과정 개정방향을 설정하자

이전의 것이 언제까지나 진리일 수는 없다. 변화가 곧 진리이다. 변화는 당연한 것이다. 그러나 누리과정 개정에서 이전의 누리과정과 전혀 다른 그 무엇으로 개혁을 하기보다는 이전 것을 토대로 더욱 큰 혁신적 개혁을 할 때 더 큰 결실이 있을 것이라 본다.

앞 절에서 1969년도부터의 우리나라 국가수준의 유치원교육과정과 표준보육과정 그리고 누리과정에 이르기까지 유아교육과정 및 보육과정에서의 놀이의 역할 및 기능이 국가문서에 어떻게 진술되었는지 살펴보았다. 그리고 놀이의 개념에 대한 여러 학자들의 관점도 살펴보았다. 본 발제자가 2007년 개정 유치원교육과정을 학회장으로서 주관하였을 당시 이전 국가수준 유치원교육과정을 검토하면서 놀랍게도 1차 제정 당시의 내용에서 오히려 오늘날에도 강조되어야 할 부분들을 발견한 바 있다. 강한 도전과 추진력과 함께 흑백논리보다는 융합과 통합의 원리로 유아를 위한 창조적인 누리과정 개정이 이루어지길 기대한다.



## 2. 우리 놀이와 우리 아이, 우리 교사로부터 출발한 누리과정으로 발전하여야 할 것이다.

그동안의 우리나라 국가수준 유아교육보육과정 개정연구에서는 그 이론적 근거로 늘상 외국 학자들의 이론과 사례들을 활용해 왔다. 이제는 외국 학자들의 이야기와 외국의 사례를 참고는 하되 우리 이론, 우리 교사, 우리 아이들, 우리 놀이에서 출발하여 세계 시민 역량을 강화하는 주체적 혁신이 이루어지길 기대한다.

또한 유아교육보육과정은 결국은 현장의 교사들과 유아들이 실행하는 것이다. 현행 누리과정이면 차후 개정될 누리과정이면 그 개정 방향의 주도권과 내용이 특정 교수들 및 연구자들의 관점에 치중된다면 교사와 놀이자의 내재적 동기와 수준, 흥미 및 관심에서 출발해 교사와 놀이자가 함께 만들어가는 교육과정을 하고자 하는 의도에 반하는 자기모순이 될 수 있다.

특히 4차 산업혁명시대의 도래와 더불어 미래교육의 주도권을 쥐기 위한 경쟁이 치열해지면서 이를 이끌어갈 인재육성이 더욱 중요해졌다. 인공지능, 로봇기술, 생명공학의 발달이 산업화와 삶의 중심에 자리 잡아 가고 있지만, 이 모든 것들은 인간의 창조성에 의한 가치 창조의 결과물이다. 결국 개인, 국가, 인류공영의 성패는 창조 역량과 소통역량을 지닌 인재에 달려 있다. 창조역량과 소통역량을 중점으로 하는 누리과정 개정이기를 바란다.

## 3. 유아교육보육을 실천할 종합적이고 체계적인 법적 행정적 지원체제에 대한 노력이 이루어질 필요가 있다.

우리나라 유치원과 어린이집은 대부분이 유아가 마음껏 뛰어 놀 수 있는 바깥놀이 공간이 부족하다. 영유아보육법에서는 영유아 50인 이상인 경우에만 실외 놀이터 설치가 의무화되어 있으며, 50인 이상인 경우라 하더라도 인근 100m이 내에 실외 놀이터가 있다면 자체 놀이터가 없더라도 인근 놀이터를 이용할 수

있도록 되어 있다. 또한 2005년 1월 29일 이전에 인가받은 어린이집이 도심지 및 도서·벽지 등 지역의 여건상 놀이터를 설치하기 곤란한 경우로서 보육 상 지장이 없다고 인정하는 경우에는 놀이터를 설치하지 아니하거나 놀이터 설치 기준을 완화하여 변경 인가할 수 있다(영유아보육법 15조의2 놀이터의 설치)고 명시하고 있다. 2016년 전체 어린이집의 21.6%만이 자체 실외놀이터가 있다(김은설, 박진아, 김승진, 2016). 실외 놀이터의 구비 및 확장에 정부나 기관의 지원이 필요하다. 그 밖에도 골목, 길거리, 공원, 주변 숲, 텃밭, 마을, 시장 등의 바깥 공간도 유아에게 매우 흥미롭고 유용한 공간이다. 그러나 안전 문제, 사용 절차 등의 어려움으로 자유롭게 이용하지 못하고 있다. 이를 위한 정부나 기관의 지원이 필요하다.

또한 유치원 어린이집 놀이터 외에도 어린이박물관의 체험교육장인 옥외 공간이나 숲 등은 개발사업 등에서도 최우선적으로 보존 유지되도록 하는 법률제정 및 규제개혁등도 절실하다. 교육부, 국토교통부 등 각 정부부처별 정책이 유기적으로 소통하여 상반되는 정책을 개선해가는 적극적 노력이 필요하다.

또한 현장 교사들이 국가수준의 교육과정을 이해하고, 교육과정의 재구성의 개념과 실천 역량을 갖추기 위해서는 일련의 교육이 필요하다. 누리과정 영역별 내용을 설명하고 지도서 활동의 예를 다루는 등의 대규모 강의보다는, 교육과정 재구성을 주제로 하는 연수, 현장에서 교사들이 실천한 경험을 서로 나누는 학습공동체와 같은 주체적 교사교육이나 모임 등이 활성화 될 필요가 있다.

그밖에도 유치원과 어린이집 그리고 교사의 행정 업무 부담을 줄이는 방안과 지원이 필요하며 유아교육보육 현장의 특성과 맥락에 적합한 다양한 평가체계가 마련되어야 한다.

이번 누리과정 개정은 그 어느 때보다도 충분한 논의를 거쳐 혁신적 개정이 이루어질 여건이 조성되었다고 본다. 역사에 빛날 진정한 놀이중심 유아교육보육을 실천하게 할 누리과정 개정이 이루어질 것을 믿어 의심치 않으며 개정연구진에게 뜨거운 응원과 박수를 보낸다.

## &lt; 참고문헌 &gt;

- 교육과학기술부, 보건복지부 (2012). 5세 누리과정 해설서.
- 교육과학기술부, 보건복지부 (2013). 3-5세 연령별 누리과정 해설서.
- 교육과학기술부 (2008). 2007 개정 유치원교육과정 해설서.
- 김은설, 박진아, 김승진 (2016) 어린이집 설치 기준 개선을 위한 실태조사 최종 보고서. 육아정책연구소 수시 연구보고서.
- 김희진 (2017). 놀이의 관점에서 본 자유선택활동에 대한 비판적 분석. *육아지원연구*, 12(3), 5-23.
- 문미옥, 김영옥, 나정, 양옥승, 이기숙, 임재택 (2007). 교육부 고시 제7차 유치원교육과정 총론 시안 개발 연구. *유아교육연구*, 27(1), 37-72.
- 임부연 (2017). 미래사회 준비를 위한 ‘놀이’중심 국가수준 유아교육과정 개정 방향 모색. *교육혁신연구*, 27(4), 59-78.
- Nachmanovitch, S. (2008). 놀이, 마르지 않는 창조의 샘[Free play]. (이상원 역). 서울: 에코의 서재. (원저 1990에 출판)
- 이상금 (2005). 사랑의 선물. 한림출판사.
- Huizinga, J. (2010). 호모 루덴스- 놀이하는 인간[Homo Ludens].(이종인 역). 경기: 연암서가. (원저 1938에 출판)
- Bergen, D. (1988). Using a schema for play and learning. In D. Bergen (ed.), *Play as a medium for learning and development* (pp. 169-179). Portsmouth, NH: Heinemann.
- Dewey, J. (1934). *Art as experience*. New York: Capricorn.
- Elkind, D. (2001) The adaptive function of work and play. *Play, Policy, & Practice Connections*, 6(2), 6-7.
- Elkind, D. (2007). *Power of Play*. New York: Perseus Books Group.
- Piaget, J. (1962). *Play, dreams and imitation in childhood*. New York: Norton.
- Sponseller, D. (1974). *Play as a learning medium*. Washington, D.C.: National Association for the Education of Young Children.
- Wasik, B., Bond, M., & Hindman, A. (2002). Effective early childhood

curriculum for children at risk. In O, Saracho & B. Spodek (Eds.), *Contemporary perspectives on early childhood curriculum* (pp. 63-89).Charlotte, NC: Information Age Publishing.

Wood, E. (2009). Conceptualizing a pedagogy of Play: International Perspective from the theory, policy and practice. In D. Kushner (Ed.), *Children to red hatters: Diverse images and issues of play* (pp. 166-189). University Press of America.