

성 속 자 교수지도

석사학위 청구논문

유치원 만 4세 유아의 모래놀이에
관한 문화 기술적 연구

2006

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

봉진영

유치원 만 4세 유아의 모래놀이에
관한 문화 기술적 연구

성 속 자 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함

2005년 11월

성신여자대학교 대학원

유아교육학과

봉진영

인 준 서

봉진영의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

심사위원 _____ (인)

성신여자대학교 대학원

논문개요

본 연구의 목적은 유아의 모래놀이를 보다 잘 이해하기 위한 것으로 교육기관에서의 실외놀이 중 모래놀이장을 중심으로 유아들의 놀이를 관찰하며 모래놀이장은 유아에게 어떤 의미가 있는지, 유아들이 모래놀이를 어떻게 경험하고 있는지 알아보고자 하였다. 이를 위해 참여 관찰과 면담을 통한 문화 기술적 연구를 실시하였다.

연구문제는 다음과 같다.

1. 모래놀이장은 유아들에게 어떤 의미가 있는가?
2. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이양상은 어떠한가?
3. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 상호작용은 어떠한가?

본 연구는 서울에 위치한 A유치원의 만 4세 유아 27명과 담임교사를 대상으로 하였으며 연구기간은 2005년 4월부터 2005년 7월까지 3개월간 유아들의 모래놀이를 중심으로 참여관찰(총 32회)을 실시하였다.

자료 수집은 모래놀이장에서의 참여관찰과 기록, 교사·유아와의 면담, 사진 및 비디오 촬영, 각종 문서고찰을 통해 이루어졌다. 자료 분석을 위해 현장 노트, 면담내용 기록, 비디오 전사본, 각종 문서자료 등을 분류, 조직, 범주화하는 과정을 거쳤다.

본 연구를 통해 얻어진 주요결과를 연구문제에 따라 기술하면 다음과 같다.

1. 모래놀이장은 유아들에게 어떤 의미가 있는가?

모래놀이장은 유아들이 자유롭게 편안하게 모래놀이를 할 수 있는 곳이며 다양한 구성물을 만들어 견고하게 하고 부수기도 하면서 힘을 과시하고 에너지를 발산하는 곳으로서의 역할을 하고 있었다. 또한 유아의 흥미에 따라 언제든 새롭게 시작할 수 있고 무엇이든지 원하는 대로 만들 수 있으며 자신이 애착을 가지고 만들어 낸 결과물에 대해 만족하고 자랑스러워하는 노력의 열매를 거두는 풍부한 놀이공간으로서 모래놀이장의 의미를 찾아 볼 수 있었다.

2. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이양상은 어떠한가?

모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이양상을 크게 상상놀이, 구성놀이, 과학놀이의 세 부분으로 나누어 살펴보았다.

첫째, 모래는 유아들의 놀이 속에서 다양한 의미로 상징화되었다. 모래놀이장에서 유아들은 감각적 인식에 근거하여 대상을 상징화하고 생각의 전환을 통해 의미를 변화시키며, 생활의 경험을 반영한 다양한 주제로 놀이를 전개하였다. 유아가 놀이 속에서 대상을 상징화할 때 함께 놀이하는 유아는 상징화된 의미에 대해 맥락 안에서 추측하거나 질문을 통하여 그 뜻을 이해하고자 하였다. 또한 의미해석의 차이로 유아 간에 갈등이 일어날 때, 유아들은 놀이 상황에 대해 이야기하거나 상징화된 것을 실제사물과 연결하여 설명하였으며, ‘가짜로’라는 말을 사용하여 친구를 이해시키고자 하는 모습을 보였다.

둘째, 구성놀이에서 유아는 놀이 연출가로서의 모습과 새롭고 재미난 생각을 펼치는 유아의 모습을 나타내었다. 유아는 자신의 놀이에 진지하게 몰입하여 구성물을 만들고 그것을 사실적으로 그럴 듯 하게 표현해 내고자 하였으며 놀이과정 중에 생각을 첨가하고 확장하여 구성물을 다양하게 변화시키면서 놀이를 하였다.

셋째, 유아들은 모래놀이를 하면서 과학의 과정을 경험하고 있었다. 유아들은 놀이과정에서의 구체적 경험을 통해 현상을 관찰하고 비교·분류하기도 하였으며 다양한 예측과 실험을 통해 새로운 현상을 발견하기도 하였다. 유아들은 다양한 시도를 통해 나온 결과에 대해 자기 나름대로의 해석을 덧붙이고 추론하며 새롭게 알게 된 지식을 또래와 공유하는 모습이 보였다.

3. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 상호작용은 어떠한가?

모래놀이를 하면서 유아들은 친구의 놀이행동과 말에 민감하게 반응하며 그것을 모방하고 응용하여 자신들의 놀이에 적용하였다. 유아들은 모래놀이장에서 또래와 협력하고 놀이 도구를 같이 나누어 쓰면서 긍정적으로 놀이를 함께 하였다. 또한 유아들은 모래놀이를 하면서 친구의 놀이맥락에 맞는 적절한 행동을 취함으로써 자연스럽게 또래의 놀이에 참여하였고 긍정적으로 친구에게 반응하며 놀이를 더욱 활발히 전개해 나갔다.

목 차

I. 서 론	1
1. 연구의 필요성 및 목적	1
2. 연구문제	3
3. 연구자	4
II. 이론적 배경	6
1. 실외놀이	6
2. 모래놀이	8
3. 또래와의 사회적 상호작용	12
III. 연구방법	16
1. 문화 기술적 연구	16
2. 연구대상	17
3. 연구절차 및 자료수집	21
4. 자료 분석 및 해석	24
IV. 모래놀이장이 유아에게 주는 의미	26
1. 무엇이든지 만들 수 있는 곳	26
2. 편안함 속에서 즐길 수 있는 자유로운 곳	27
3. 힘의 과시, 에너지를 발산하는 곳	28
4. 다시 시작할 수 있는 곳	29

5. 노력의 열매를 거두는 곳	31
V. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이 양상	33
1. 상상의 나래 펼치기	33
2. 다채로운 구성의 세계	48
3. 과학자 되기	54
VI. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 상호작용	67
1. 놀이행동 따라하기	67
2. 맥락에 따른 행동으로 놀이 함께 하기	68
3. 놀이도구 나누어 쓰기	71
4. 협력하여 놀이하기	72
5. 긍정적으로 반응하여 놀이 함께 하기	73
VII. 결론 및 논의	76
1. 결론 및 논의	76
2. 제언	80

참고문헌

ABSTRACT

부 록

표 목 차

<표> 하늘반 유아들의 하루일과	20
-------------------------	----

사진목차

<사진 1> 유치원의 2.5층 모래놀이장의 모습	19
<사진 2> 유치원의 잔디밭 모래놀이장의 모습	19

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

놀이는 유아의 삶에서 가장 중요한 부분으로, 이는 유아가 자신이 살고 있는 세계를 경험하고 이해하며 전인적 발달을 이루도록 하는 매개체가 된다. 유아들은 놀이를 하면서 즐거움을 경험하고 또래와의 상호작용과 협력을 통해 언어능력과 사회적 기술을 습득한다. 또한 놀이에서 일어나는 신체적 활동을 통해서 유아의 운동능력을 기르고, 놀이과정에서의 다양한 경험을 통하여 정보를 습득하고 확장해나가면서 인지발달을 이루게 된다. 김광웅(1982)은 유아의 성장 발달에 놀이가 중요한 역할을 담당하며 이러한 놀이를 통해 유아들은 형식적 교육에서 달성하고자 하는 많은 교육목표들을 학습하게 된다고 하였다. 유아의 능력과 수준에 맞는 놀이 활동은 유아의 통합적 발달을 이끄는 효과적인 방법이 되며(최세진, 2003) 동시에 정서적 발달과 사회적 학습의 기회를 제공해 준다(전풍자, 1981).

유치원에서의 실내놀이 뿐 아니라 유아들이 즐겨하는 실외놀이는 발달을 돕는 중요한 가치를 지닌 것으로, 교실 밖 공간은 유아들이 마음껏 뛰놀고 탐색하고 새로운 경험을 할 수 있는 중요한 학습의 장이다. 정은경(1999)의 연구에서 실외공간은 유아들의 자유로운 선택과 활동적인 움직임을 통해 유아들에게 보다 많은 선택권이 주어짐으로써 학습의 주도권이 유아에게 전이되며 자기 선택적 활동기회를 더 많이 제공해준다고 하였다. 또한 실외놀이 공간에서 유아는 자신이 가지고 있던 지식, 개념, 경험을 자유롭게 펼치게 되며 이러한 자기 선택적 활동을 통해 유아는 융통성, 주도성, 독립성을 발달시킨다고 하였다.

실외 놀이영역은 여러 영역으로 나누어 볼 수 있는데 일반적으로 개방된 영역, 휴식영역, 지붕이 있는 놀이 영역, 자연생태 관찰 영역, 모래놀이 영역, 물놀이 영역, 목공놀이 및 작업대의 일곱 개의 영역으로 나누어진다.(Fowler, 1980). 이 중에서 모래놀이는 유아들이 특히 선호하는 놀이영역으로 모래는 정해진 형태가 없고 가공되지 않아 유아에게 놀이하고자 하는 자발적 동기를 유발시킨다. 유아는 모래를 쌓고 헐고 밟고 물을 뿌리거나 쏟고 휘젓는 등의 활동을 통해 정서적 안정감을 찾으며 이러한 활동은 유아의 흥미와 호기심을 자극하여 다양한 탐색을 하게 한다. 이러한 탐색을 통해 유아의 창의력과 문제 해결력이 발달하며(이숙재, 1997), 모래놀이를 하면서 유아들은 언어표현을 확장하고 또래와 협동하여 놀이함으로써 사회성이 발달하게 된다. 또한 다양한 방법의 모래놀이는 사물의 개념을 인지하고 통합하며 발달시키는 경험을 제공하고 물리적 지식과 논리, 수학적 지식을 획득하는데 도움을 준다(안승순, 1982).

이처럼 모래놀이의 교육적 가치가 크다고 여겨짐에도 이를 검증하는 연구들은 많지 않다. 모래놀이에 관한 연구는 정서적이거나 치료적 가치를 논하는 연구(곽희숙, 2003; 채영순, 2000; 함경희, 2003)가 대부분이며 그 외에도 모래놀이 시에 소품이나 물의 제공 유무에 따른 놀이형태를 살펴본 연구(김경연, 1998; 양현주, 2003; 인나영, 1998)와 모래놀이가 발달에 미치는 영향에 관한 연구(박진옥, 1986; 천은영, 2004), 모래놀이를 통한 개념변화를 본 연구(곽향림, 2004; 정낙숙, 1986)가 주로 이루어졌다.

지금껏 모래놀이와 관련하여 이루어진 연구들은 대부분 일정한 양식의 체크리스트를 사용하여 결과를 수치화 하는 양적 연구방법을 택하고 있다. 이렇듯 통계적 방법을 통해 분석하여 이루어지는 양적 연구는 유아들의 상호작용이 일어나는 맥락과 나타나는 행동의 의미들을 잘 이해하기 어렵다는 제한점을 가지고 있다. 실외놀이 활동 중 모래놀이 영역에서는 유아들의 놀

이행동과 또래간의 상호작용 및 협력활동이 더 자연스럽게 일어날 수 있어 유아들의 행동을 더 잘 이해하기 위한 방법으로 흥미롭게 다루어볼 수 있는 주제임에도 모래놀이 영역에서 이루어지는 유아들의 놀이에 관한 문화 기술적 연구는 거의 이루어지지 않은 실정이다.

놀이가 이루어진 장소의 문화와 일상에서 실제로 이루어지고 있는 놀이의 현상을 통해 놀이의 진정한 의미를 찾을 수 있다(Nicolopoulou, 1993)고 한 것처럼 현장에서 이루어지는 유아들의 모래놀이에 관한 총체적인 이해를 위해서는 유아가 속한 곳의 맥락적 상황 안에서 유아의 실제적 경험을 묘사하고 해석하여 그 속의 의미를 찾아가려는 문화 기술적 연구가 필요하다고 생각한다.

따라서 본 연구의 목적은 문화 기술적 방법을 통하여 자연스런 상황에서 유아의 모래놀이가 어떻게 이루어지고 있는지를 알고, 현상의 이면에 있는 유아들의 모래놀이 경험에 대한 심층적인 의미를 찾아보는데 있다. 본 연구를 통해 모래놀이영역에서의 유아들의 행동을 맥락적 상황 안에서 재조명함으로써 유아가 경험하는 모래놀이에 대한 이해를 넓히고자 한다.

2. 연구문제

본 연구는 하절반 만 4세 유아들의 모래놀이가 어떻게 이루어지는지 알아보기 위한 연구로서 연구문제는 다음과 같다.

1. 모래놀이장은 유아에게 어떤 의미가 있는가?
2. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이 양상은 어떠한가?
3. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 상호작용은 어떠한가?

3. 연구자

어릴 적 나는 밖에 나가 놀이하는 것을 매우 좋아했다. 동네에는 내 또래의 아이들이 많이 있었는데, 나는 그 친구들과 같이 놀이터 구석에 앉아 흙장난을 많이 했었다. 두껍이 집을 누가 더 크게 만드나 경쟁하기도 하고 큰 모래 산을 만들어 나뭇가지를 꽂아 놓고 누가 나뭇가지를 쓰러뜨리지 않고 모래를 더 많이 가져가나 시합하면서 마치 소중한 보물을 모으듯 내 앞에 가득 모인 모래를 보며 흐뭇해하였다. 또 주변에 떨어진 목련 꽃잎이나 다른 나뭇잎들을 구해 와서 돌로 빵거나 모래 위에 얹어 놓아 장식하며 분주하게 음식 만드는 흉내를 내면서 시간가는 줄 모르고 놀았던 기억이 난다.

중학교시절, 체육시간에 운동장에 나가면 틈나는 대로 삼삼오오 모여서 운동장 바닥에 쭈그리고 앉아 친구들과 이야기를 나누며 손가락으로 그림을 그리고 모래로 손장난을 하며 놀았던 기억도 난다. 특별히 어떤 놀이를 하려는 목적 없이도 무의식적으로 모래가 있는 곳에서는 모래를 만지고 모아 보고 하며 편안함을 느꼈었다.

유치원 교사로 아이들과 생활할 때, 실외놀이 시간은 유아들에게 큰 즐거움이자 기다림의 시간이었다. 유아들과 실외놀이를 할 때, 나는 기구를 사용하거나 뛰어다니며 놀이하는 아이들에 대한 걱정이 앞서 아이들의 안전에만 신경을 쓰느라 유아들과 함께 같은 공간 안에 들어가 놀이하며 유아들의 놀이행동에 대해 세심하게 관찰하는 기회를 갖지 못했다. 특히 대체적으로 안정된 분위기로 교사의 특별한 도움이나 주의가 필요 없이 자유롭게 놀이하는 모래놀이장의 유아들에게 세심한 주의를 기울이지 못한 것이 사실이다. 그 때문에 유아들이 모래놀이장에서 어떤 놀이를 하며 놀이를 어떻게 전개해 나가는지 그 안에서 또래와 어떻게 관계를 맺고 상호작용 하는지에 대해 알지 못하고 유아들이 놀이하는 모습을 멀찍이서 피상적으로만 관찰했었다.

대학원에 와서 나는 수업이 없는 날에 학교 부속유치원에 가서 부담임으로 일하며 유아들과 함께 생활하였다. 담임교사와 유아들이 함께 실외놀이를 나갈 때면, 나는 교사로서 유아들의 안전을 살피며 놀이를 지켜보기도 하고 때로는 놀이 참여자로서 하나의 역할을 맡아 유아들과 함께 놀이를 하기도 하였다. 함께 놀이하며 관찰하게 된 모래놀이장의 유아들은 보다 적극적이고 긴장감 없이 주도적으로 놀이에 참여하는 모습을 보였다. 또한 이전에 생각하지 못했던 창의적인 방법으로 흥미진진하게 놀이를 발전시키고 그 안에서 또래와 활발한 상호작용을 하고 있었다. 이러한 모습을 보며 ‘모래는 유아들에게 어떤 의미일까?’ ‘유아들은 왜 이곳을 좋아하며 이곳에서 어떤 경험들을 하고 있는 것일까?’ 하는 궁금증을 갖게 되었다.

이러한 궁금증이 동기가 되어 유아들의 모래놀이에 관심을 가지고 연구를 시작하였다.

II. 이론적 배경

1. 실외놀이

인간의 성장과 발달은 주변 환경과의 상호작용을 통해서 이루어진다. 유아들은 실외에서 자유롭게 탐색하고 활발하게 움직이며 여러 가지 놀이를 하는 가운데 신체적 발달은 물론 자연세계에 대한 많은 것을 학습하게 된다. Castro(1996)는 유아들은 야외장난감, 놀이기구들과 상호작용하며 자연과 동화되고, 제공된 실외놀이 공간으로부터 자유와 도전을 발견함으로써 기술적·사회적·인지적 능력을 발달시킨다고 하였다.

실외놀이 환경은 다른 사람을 모방하고 탐구·실험·구성을 해볼 수 있는 기회를 제공하는 곳으로서(Sutton-Smith, 1990) 유아의 전인적 성장·발달을 촉진시키는 복합기능을 수행하는 장소이다. 또한 실외는 실내에서 할 수 있는 대부분의 활동이 가능할 뿐 아니라 실내공간보다 교육적으로 더 많은 가치가 있는 공간이다(이숙재, 1997). 유아들은 호기심이 많아 끊임없이 주변을 탐색하고 반응하면서 발달해 나가므로 유아의 발달을 돕기 위해서는 주변 환경을 다양하게 조성해 주는 것이 필요하다.

그러나 대부분의 교사들이 실내 활동과 달리 실외놀이 활동을 단순히 뛰어 노는 것만으로 생각하여 실외놀이 활동에 대한 교사의 계획이 필요하지 않은 것으로 여기기 때문에 실외놀이는 시간 때우기 식의 활동 정도로만 활용되는 경향이 있다(한임순 외, 1992). 그러나 실외놀이 활동은 실내놀이 활동의 연장이며, 실내보다 더 활발한 상호작용과 풍부한 놀이가 이루어진다.

실외놀이의 교육적 가치를 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 실외환경에서는 실내 환경과는 달리 움직임의 범위가 크고 대근육 운동이나 신체적 활동에 대해 덜 제한적이기 때문에 신체적 발달을 위한 보다 많은 기회를 가질 수 있어(노현주, 1995) 유아의 운동기술을 향상시킨다. 실외놀이는 실내 활동에서의 여러 제약에서 벗어나 큰소리와 움직임이 큰 활동의 기회를 제공하여(Frost, 1992) 실내에서의 공간적 제약과 소음 등 여러 이유로 실내놀이 상황에서 하지 못했던 씨름놀이나 전쟁놀이 등 실내놀이 상황에서 허용되기 힘든 거친 성격의 놀이도 경험할 수 있다(지혜련, 1980).

둘째, 유아들은 실외에서 놀이하면서 날씨의 춥고 따뜻함, 바람의 세기 및 습도의 높고 낮음을 느낄 수 있으며(이숙재, 2005), 바깥 환경에서 들리는 다양한 소리를 듣고 사물을 만지고 느끼고 냄새 맡는 등의 다양하고 풍부한 감각적 경험을 할 수 있다. 유아들은 실외에서 자연과 접하고 상호작용 함으로써 자연학습의 경험을 가질 수 있다(지혜련·김온기, 1990).

셋째, 실외놀이는 실내의 제한된 공간 속에서의 긴장과 심리적인 압박감에서 벗어나 정서적 만족감을 얻고 자유로움을 경험할 수 있다. 유안진(1995)에 의하면 실외의 신선한 공기와 탁 트인 자연공간은 유아를 긴장과 억압된 감정들로부터 해방시켜 건강한 신체와 함께 정서의 순화를 가져온다고 하였다. 또한 실외놀이는 유아들에게 만족감을 주고 다양한 경험을 통해 자신감과 용기를 부여한다.

다섯째, 실외놀이는 또래와의 상호작용에서 선택과 사회적 상호작용의 기회를 높여주고, 친사회적인 행동을 학습하는 데도 효과적이다. 유아들은 놀이기구나 시설물을 사용하기 위하여 차례를 지키며 놀잇감을 나누어 쓰기도 하고 그네, 정글짐, 미끄럼틀에서 서로 손을 잡아주거나 밀어주는 등 협동적인 놀이 경험을 한다(이숙재, 2005). 유아들은 실내보다 실외에서 더 많이

협동놀이를 하므로(지혜련, 1980) 실외놀이는 유아의 또래문화를 발전시키는데 영향력이 크다(Ladd, Price & Hart, 1998).

여섯째, 유아들은 실외에서 보다 빈번하게 언어적 상호작용을 하게 된다(Tizard, Philips & Plewis, 1976). 유아들은 실내 공간의 제한성에서 벗어나 실외라는 넓고 자유로운 공간에서 또래집단과 어울려 놀이하면서 보다 활발한 언어적 상호작용의 기회를 가질 수 있다.

일곱째, 실외놀이 공간은 유아에게 보다 흥미롭고 다양한 구성놀이의 기회를 제공한다. 이러한 놀이는 공간개념과 구성력을 증진시키고 따라서 창의적인 표현도 길러 줄 수 있다(소애선, 2000).

이렇듯 실외놀이의 교육적 가치가 많음에도 많은 교사들이 실외놀이의 중요성을 인식하지 못하고 단순히 뛰어 노는 것으로만 생각하여 실외놀이 활동에 대한 교사의 계획과 준비가 잘 이루어지지 않는 경우들이 있다. 그러나 실외놀이 활동은 실내놀이 활동의 연장으로써 실외놀이 활동도 실내에서의 활동과 마찬가지로 자연스럽게 유아의 학습이 이루어 질 수 있게 준비하고 계획하는 것이 필요하다(한임순 외, 1992).

2. 모래놀이

1) 모래의 특성

모래는 유아들이 주변에서 쉽게 접할 수 있는 것으로 유아에게 좋은 느낌을 주고, 유아의 호기심을 자극함으로써 유아의 탐구심을 키워준다(Hill, 1995). 모래놀이에는 옳고 그른 방법이 없기 때문에 유아들은 자유롭게 놀며 탐색하는 가운데 놀이 할 뿐만 아니라, 유아에게 긍정적 느낌을 갖도록 하며 유아들이 다양한 탐색을 할 수 있도록 유도한다. 모래는 유아들이 마

음대로 조성하고 결합하고 재구성 하는 등 변화의 가능성이 무한하므로 다양한 방식으로 융통성 있게 놀이할 수 있다.

모래의 특성을 정리해보면 첫째, 모래는 쉽게 젖고 빨리 마르며 쏟아질 수 있고 무게·부피·견고성을 지니고 있으며, 불투명하고 감촉으로 느낄 수 있는 성질을 갖고 있다(박진옥, 1986). 모래는 유아로 하여금 다독거리려 보고 그릇에 담았다 쏟아 보거나, 손가락 사이로 흘려 보는 등의 감각적 경험을 제공함으로써 유아의 호기심과 흥미를 끄는 독특한 특성을 지닌다(김경연, 1998; 천은영, 2004).

둘째, 모래는 ‘무정형’의 특성을 가짐으로써 매우 유동적인 놀이 자료다. 모래는 여러 형태로 조각이 가능하여 원하는 대로 모양을 형성할 수 있고 통제가 용이하다. 이러한 특징은 유아가 자유자재로 무언가를 구성하도록 이끈다(Hill, 1995).

셋째, 모래는 용도가 고정되어 있지 않아 여러 가지 놀이자료 중 비구조적인 특성을 지닌다(김경연, 1998; 천은영, 2004). 이러한 비구조적인 자료는 구조성이 높은 장난감에 비해 다양한 방법으로 이용이 가능하다(Pelper & Ross, 1981). 지성애(1985)는 미조립 상태의 놀이자료인 모래는 유아의 능력에 맞게 탐구하고 창의적으로 표현할 수 있다고 하였다.

Cohen(1971), Day(1983), Piaget(1962), Scarfe(1962)는 유아들이 현실 세계와 조화를 이루면서 보다 나은 자신의 삶을 건설하고 건강하며 행복한 사람으로 성장하려면 물이나 모래, 흙과 같은 자연적 놀이 재료를 가지고 놀아 보아야 한다고 하였다. 특히 콘크리트 문화가 발달해 있는 요즘 모래놀이는 유아에게 지구의 소중함을 깨닫게 해주고 자연스럽게 자연물을 탐구할 수 있는 학습 경험을 제공해 주므로 더욱 가치가 크다고 할 수 있겠다(천은영, 2004 재인용).

2) 모래놀이와 유아발달

모래는 고정화된 방법 없이 유아들로 하여금 자유롭게 놀이하도록 하기 때문에 자기 주도적으로 융통성 있게 놀이를 할 수 있도록 한다. 유아들은 모래를 모으고 쌓고 두드리면서 다양한 구성물을 만들고 자신의 목적에 맞게 놀이하면서 만족감과 기쁨을 느끼며 정서적 안정감을 갖는다. 유아들은 모래를 가지고 구성물을 만들거나 그릇에 모래를 담아 찍어내기, 삽으로 모래파기 등의 활동을 통해 물리적 힘을 발견하고 다양한 방식과 형태로 놀이함으로써 마른 모래와 젖은 모래의 점성을 경험하게 된다(Dinwiddie, 1993; Taylor, 1980). 유아들은 모래를 가지고 다양한 시도를 하면서 인지적 갈등을 경험하게 되는데 이를 통해 유아들은 문제해결 능력과 창의력을 기르게 되며 여러 가지 다양한 개념들을 학습하게 된다. 또한 모래놀이장에서 친구들과 여러 가지 방법으로 상호작용하고 협력하여 놀이하면서 사회성을 기르게 되고 신체발달 및 언어발달까지도 이루게 된다.

모래놀이의 교육적 가치를 유아의 발달영역별로 살펴보면 다음과 같다.

첫째, 모래놀이는 유아의 인지발달을 돕는다.

Chagel와 Olmsted(1982)는 유아들이 모래를 가지고 쏟아 붓기, 삽으로 퍼내기, 가득 채우기, 평평하게 하기, 쌓아 올리기, 가볍게 두드리기, 담기, 쏟아내기, 고르기 등의 활동으로 자발적인 놀이를 하는 가운데 인지 갈등을 자극받게 되므로 인식력의 역동과 변형을 가져오게 된다고 하였다. 모래놀이는 유아들이 모래를 가지고 놀이하면서 주변 사물을 인식하고 개념을 이해하고 통합하여, 발달시킬 수 있는 기회를 제공한다. 이러한 경험을 통해 유아들은 물리적 지식과 논리, 수학적 지식을 획득할 수 있다(김경연, 1998). 또한 모래는 성형과 조작이 쉽고 용도가 무한하기 때문에 유아의 흥미와 호기심을 자극하여 다양한 탐색을 하게 되고 창의력과 문제해결력을 발달시킨다(안승순, 1982). 뿐만 아니라 모래놀이를 하면서 유아들은 자신

의 경험과 생각을 표현하고 의미화 함으로써 상상력을 발휘하고, 사물을 상징화하여 표현하는 능력을 기를 수 있게 되어 유아의 인지적 발달을 이루게 된다(김경연, 1998).

둘째, 모래놀이는 유아의 정서발달을 돕는다.

Piaget와 Cohen에 의하면 물과 모래 놀이는 자연세계를 이해하고 건강한 정서 발달에 중요한 가치가 있다고 하였다(지성애, 1985). 모래놀이는 사용법이 고정되어 있지 않은 놀잇감이므로 유아에게 전혀 부담을 주지 않으며(인나영, 1998), 모래를 두드리고 만들고 파고 옮기고 하는 동안에 유아의 부정적인 감정과 긴장을 해소하고 안정감을 가질 수 있게 된다(Taylor, 1980). 모래는 저항이 없고 신축성이 있으며 유동적이어서 놀이하러 유아에게 성공감과 만족감을 맛볼 수 있게 한다. 또한 반복적이며 다양한 시도를 가능하게 해주므로, 유아들이 좌절 없이 도전할 수 있어 유아의 자아개념을 발달시킬 수 있다(Lindberg & Swedlow, 1985).

셋째, 모래놀이는 유아의 사회성 발달을 돕는다. 모래밭에서는 집단놀이가 많이 이루어지는데 이런 놀이 경험을 통해 어린이는 사회구성원으로 함께 어울릴 수 있는 능력을 기르게 된다. 어린이들이 함께 모래놀이를 하면서 다른 친구의 의견을 존중하고 서로 협동하는 마음을 가지며 규칙을 지킴으로써 남과 더불어 즐겁게 생활하는 능력이 증진된다(이숙재, 2005). 즉 모래놀이 활동과정에서 유아들은 또래들과 놀이자료나 도구를 나누어 쓰고 생각을 교환하는 사회적 상호작용의 기회를 갖게 되고 상호협동 활동을 통해 다른 친구의 소유물이나 생각, 의견을 존중할 수 있게 된다.

또한 감정대립 갈등에서 융합하는 방법을 배우고 서로를 인정할 줄 알게 되며 또래협력을 통한 사회생활에 필요한 다양한 가치나 태도 기술을 습득하게 되어 대인관계에서 적응방식을 터득하게 된다(김영옥 외, 2000).

넷째, 모래놀이는 유아의 언어발달을 증진시킨다. 모래놀이를 하는 동안에

유아들은 많은 언어표현을 하며 자신의 구성물에 대해 또래 친구나 교사와 상호작용 하는 가운데 유아의 언어적 표현능력이 발달하게 된다. 특히 자신이 구성한 것에 이름을 붙여 보고, 이를 극적놀이 형태로 전환 할 때 활발한 언어적 상호작용이 일어나게 되며, 어휘력 또한 상당히 증가하게 된다(박진옥, 1986; Lindberg & Swedlow, 1985).

다섯째, 모래놀이는 유아의 신체발달을 촉진시킨다. 모래놀이를 하는 동안 유아는 대근육과 소근육을 사용하게 되며 눈과 손의 협응력 및 신체 각 부분간의 협응력이 향상되어 신체조정능력이 발달된다. 또한 모래를 주무르고 모양을 만들고 옮기고 하는 것을 통해 유아의 감각기능이 자극된다(박진옥, 1986; 조희순, 1992).

지금까지 모래놀이의 가치를 요약해 보면 모래놀이는 유아의 인지적, 정서적, 사회적, 언어적 발달뿐 아니라 신체발달을 도움으로써 실외놀이 환경을 더욱 교육적인 공간으로 조성한다. 따라서 모래놀이는 유아의 전인발달을 촉진시키는데 중요한 놀이라고 볼 수 있다.

3. 또래와의 사회적 상호작용

1) 사회적 상호작용의 정의 및 유형

사회적 상호작용이란 한 유아가 다른 유아를 상대하는 의도적인 행위와 이에 대한 다른 유아의 반응으로 이루어지는 대인간의 사회적 과정을 말한다. 사회적 행동을 사회적 의미가 내포된 하나의 행동으로 정의한다면 사회적 상호작용은 행동을 시작한 유아와 이에 대한 반응을 한 유아를 포함하여 두 사람 이상간의 언어, 신체, 정서적으로 서로 영향을 주고받는 행동으로 정의 할 수 있다(김신옥, 1995). 다시 말해 상대방을 향한 미소나 장난감

제공과 같은 유아가 일방적으로 나타내는 행동에 초점을 두는 것을 사회적 행동이라 하고, 이보다 발달된 사회적 기술로서 두 유아의 행동상태에 관심을 가지고 그들 상호간에 주고받는 행동에 초점을 맞추는 것을 사회적 상호작용이라고 한다.

또래와의 사회적 상호작용의 유형은 학자마다 약간씩 다르게 구분하고 있는데 흥미영역에서 유아의 사회적 행동특성을 관찰한 이성희(1991)는 긍정적 상호작용과 부정적 상호작용의 측면으로 사회적 상호작용을 구분하였다. 또래간의 상호작용에서 긍정적 상호작용으로는 관심 있게 보기, 이야기하기, 제안하기, 칭찬하기, 협력하기, 신체적 접촉이 있었고 부정적 상호작용으로는 비난하기, 방해하기, 신체적 공격, 물건 빼기가 있었다. 유아의 기질과 놀이실 행동의 관계를 연구한 김수지(1996)는 또래와의 상호작용을 긍정적 상호작용, 의존적 상호작용, 부정적 상호작용으로 구분하였다. 긍정적 상호작용에는 친사회적 행동, 대화하기, 미소 짓기, 애정적 신체접촉, 자기의견 제안하기가 있었으며 의존적 상호작용에는 도움요구, 승인, 인정요구가 있고 부정적 상호작용에는 신체적 공격, 언어적 공격, 거절하기, 방해하기가 있었다.

2) 사회적 상호작용의 발달과 중요성

유아는 출생부터 주변과의 관계 속에서 끊임없이 상호작용하며 성장한다. 유아의 사회적 상호작용은 출생초기 양육자에게 울기, 응시하기, 미소 짓기 등으로 표시하는 행동으로 시작하여 연령이 증가함에 따라 그 양상이 다양하고 복잡해진다. 출생초기에는 부모나 주위의 성인들과 상호작용을 하며 영향을 받지만 유아가 자라면서 그들이 접하게 되는 사회적 상호작용의 대상은 가족을 넘어 또래집단으로 점차 확장되게 된다. 이러한 상호작용을 통

해 유아들은 또래에게 익숙해지며 점차 많은 시간을 또래집단의 놀이에 참여하면서 보내게 된다(이명진, 1999).

유아의 또래 상호작용은 연령이 증가하면서 점차 다른 형태로 나타난다. 생후 6개월의 영아는 또래와의 상호작용을 시도하려 하며 이때의 상호작용은 대부분 비상호적으로 이루어진다. 1~2세의 영아는 서로의 행동에 대해 보다 적절히 반응을 하기 시작하며 2세 유아들의 또래 간 상호작용은 더 복잡해지고 다양해진다. 3-4세경에는 또래와의 상호작용에서 상당한 양의 공유, 빌려주기, 순서 지키기, 다른 또래의 활동에 주의 기울이기, 대화의 증가가 나타난다. 4세 정도가 되면 유아의 또래와의 상호작용이 점차 증가하여 우정관계가 성립되기도 하고, 이때부터 6세까지 또래와의 상호작용은 더욱 지속적이며 안정적이 된다. 이 시기에는 선물, 관심, 수용 등과 같은 긍정적 행동을 나타냄으로 친밀감을 형성하며 때로는 공격적 행동을 보이기도 한다(이애경, 2002).

유아는 성인과의 상호작용과는 다른 평등한 관계로서 또래와의 놀이를 통해 서로 영향을 주고받으며 친밀감을 형성하고 관계를 유지한다. 유아가 또래간의 상호작용을 유지시키기 위해서는 다른 유아의 생각, 느낌을 이해해야 하며 다양한 요구를 고려해야 하기 때문에 또래와의 상호작용경험은 자기중심성 탈피에 결정적인 역할을 한다. 또한 유아들은 또래와의 갈등을 스스로 해결하는 과정에서 사회, 인지적으로 성장하게 된다(김숙, 1995).

또래간의 상호작용은 유아가 동등한 관계 속에서 사회적 기술을 발달시키고 연습해 볼 수 있는 기회를 제공하고, 보다 넓은 사회에서 살아갈 수 있는 자질을 길러줄 뿐 아니라 유아의 정체감, 가치, 신념을 형성시키고 자아개념을 형성하는 데에도 큰 영향을 미치게 된다(Youniss,1980).

최정희(1997)는 어린시기 유아가 또래와 많은 상호작용 경험을 갖지 못할 경우 유아는 또래집단에 잘 적응하지 못할 뿐 아니라 사회적 능력도 부

족하여 자기중심적 태도와 행동에서 벗어나지 못하게 되므로 또래집단에 수용되는 데에 어려움을 갖게 되고 이는 또 다른 부적절한 사회적 행동을 유발하므로 또래집단 내에서 수용도가 낮아지게 된다고 하였다. 또한 Ladd와 Kochenderfer(1996)는 또래집단에서 인정받은 유아들은 친구들의 활동이나 놀이에 활발히 참여하게 됨으로써 소속감, 가치감, 유능감을 더 느끼게 되는 반면 이 시기에 또래에게 받아들여지지 않고 집단 활동에 참여할 기회가 없었던 유아는 친구들의 활동에서 제외되므로 고립감, 불편감, 무능감을 느낄 가능성이 높다고 하였다.

이를 통해 볼 때 유아들의 또래와의 상호작용 경험은 유아의 사회적 능력 발달에 매우 중요한 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 따라서 성인은 유아들이 건전한 또래와의 상호작용을 통해 보다 유능한 사회적 기술을 습득해 나가도록 유아의 사회적 상호작용을 격려하는 환경을 마련하고, 유아들 간에 사회적 상호작용을 할 수 있는 기회를 제공해주는 것이 필요하다.

Ⅲ. 연구방법

1. 문화 기술적 연구

교육에 있어서의 질적 연구는 사회적 문화적 현상으로서의 교육적 상황에서 사람들이 그것을 어떻게 인식하고 거기에 어떤 의미를 부여하고 있는가를 이해하고자 하는 연구로(김윤옥 외, 2001) 문화 기술적 연구란 그 문화에 참여하고 있는 사람들이 당연하게 받아들이고 있는 의미를 파악하여 새롭게 이해하도록 그려내는 것이다(Bogdan & Biklen, 1982). 문화 기술적 관점은 유아들을 이해하고 그들의 눈을 통해 세상을 보기 위한 접근으로(Fine & Sandstrom, 1988) 삶의 일상적인 행위에서 사람들 간에 구성되는 의미를 찾고자 인간의 활동에 의미를 주는 문화 상황 속에서 사고, 행위, 움직임을 이해하고자 하는 것이다(Walsh, 1998).

유아들의 삶은 단순한 것이 아니라 매우 복잡하게 얽혀 있다. 유아들을 바르게 이해하기 위해서는 유아들이 생활하는 복잡한 삶의 현장 속에서 유아들을 맥락적으로 이해해야 할 필요가 있다(홍용희, 1998).

지금껏 모래놀이에 관한 연구가 이루어져 왔지만 부분적인 모래놀이의 현상에 대해 다루었을 뿐 모래놀이장에서 유아들이 어떻게 놀이하며 어떠한 경험을 또래와 공유하는지에 대한 맥락적 이해를 돕는 연구는 이루어지지 않았다. 문화 기술적 연구는 유아의 삶의 현장으로 들어가 그 안에서 일어나는 현상을 관찰하고 해석하며 그에 대한 깊이 있는 이해를 돕는 방법으로, 유아가 일상에서 쉽게 접하고 많은 시간을 보내게 되는 모래놀이장에서의 유아의 놀이에 대한 심층적 이해를 돕기 위한 방법으로 문화 기술적 연구가 필요하다고 생각된다. 따라서 본 연구자는 유아들의 유치원 일과 중 실외놀

이 시간에 모래놀이 영역에서 유아의 놀이가 어떻게 이루어지는지 알아보기 위하여 문화 기술적 연구방법을 사용하였다.

연구자는 관찰기간 동안 유치원에서 유아들과 함께 생활하면서 래포를 형성하고 때로는 친구처럼, 때로는 조력자로서의 역할을 하며 유아들과 긍정적인 관계를 맺었다. 또한 모래놀이 영역에서 유아들의 놀이를 관찰하면서 유아들이 모래놀이 영역에서 보이는 놀이행동, 몸짓, 표정 등 보여지는 유아들의 모습을 있는 그대로 기술해 나가고자 노력하였다. 또한 모래놀이 영역에서 유아들이 의미있게 만들어 가는 자신만의 세계를 이해하고자 개방적이고 반응적인 자세로 참여 관찰하였고 활동 속에서 나타나는 유아의 사고, 감정, 지식을 이해하며 유아교육기관에서 유아들의 모래놀이가 갖는 의미에 대해서도 함께 이해해 나가고자 노력하였다.

2. 연구대상

1) 연구기관

본 연구는 서울시에 소재한 A 대학 부속유치원을 연구대상지로 선정하였다. A유치원은 서울시내의 A 대학 캠퍼스 내에 위치한 4층의 단독 건물이다. A대학 내에 있지만 이용하는 출입구가 다르며 독립적이고 안정된 분위기이다. 총 5개반(만 5세 2학급, 만 4세 2학급, 만 3세 1학급)이 운영되고 있었으며 교사진은 원장님과 원감님을 비롯하여 각반은 1명의 담임교사와 1명의 부담임 교사가 학급을 맡아 운영하고 있었다.

A 유치원의 건물 지하 1층에는 세미나실과 식당이 있고 건물 1층에는 원장실과 교사실, 유희실이 있다. 2, 3층에는 각각 2개의 교실과 참관실이 있고 4층에는 1개의 교실과 참관실, 옥상과 연결되어 바깥놀이 장으로 나갈

수 있는 통로가 연결되어 있다.

반일반의 일과운영은 1시간의 시차를 두어 만 5세 반과 4세 반 두 반은 9시에서 12시까지 일과가 이루어지며, 다른 만 3세, 4세, 5세 학급 세 반은 10시에서 1시까지 일과가 운영된다. 일주일에 두 번은 도시락 지도가 있는 날이라 그 날은 하루 일과가 1시간 연장된다. 종일반은 오후 통합형으로서 1시에서 6시까지 운영된다.

본 연구의 관찰학급은 만 4세 반인 하늘반의 27명의 유아로 남아 14명과 여아 13명이었다. 하늘반의 교사는 2년의 경력이 있는 담임교사와, 부담임 교사, 1명의 실습교사가 있었다.

실외놀이 활동 시 반 아이들을 두 그룹으로 나누어 하루 30분씩, 교대로, 한 그룹은 교실에서 담임교사와 소집단 활동을 하고 다른 한 그룹은 부담임교사와 실외놀이 활동을 하였다.

2) A 유치원의 실외 모래놀이장

A 유치원의 실외 모래놀이장은 2층과 3층 사이에 있는 단독 모래 놀이장과 잔디밭 옆에 있는 모래놀이장 두 곳이 있다. 모래놀이장은 다섯 반이 같이 사용하기 때문에 시간대가 겹쳐지지 않도록 번갈아 가며 모래놀이장을 사용하도록 하고 있었다.

교실에서 바깥놀이터로 통하는 문으로 나와 계단을 올라가면 왼쪽으로 2층과 3층 사이에 있는 모래놀이장이 보인다. 2층과 3층 사이에 있는 모래놀이장에는 수도가 설치되어 있고 모래놀이장 한 가운데에는 나무통로가 놓여 있다. 모래놀이장 입구 맞은편 우측에는 모래놀이 도구를 꺼낼 수 있는 도구함이 있다. 도구함에는 그릇, 삽, 물 조리개, 물레방아, 찍기 도구, PVC 관, 장난감 쇠스랑, 장난감 부삽, 장난감 트럭, 자동차, 깔대기, 체, 조리, 바

가지 등이 구비되어 있다.

잔디밭과 함께 구성된 모래놀이장은 타이어로 동그랗게 모래놀이영역을 구분해 놓았고 옆에는 놀이집이 조그맣게 구성되어 있다. 4층으로 통하는 계단 옆에는 유아들이 모래놀이 시 도구를 사용할 수 있도록 2.5층에서와 같은 도구들이 준비되어 있다.

<사진 1> 2.5 층 모래놀이장의 모습



<사진 2> 잔디밭의 모래 놀이장의 모습



3) 하늘반의 하루일과

<표 1> 하늘반의 하루 일과의 예

10:00~10:05	등원 및 인사
10:05~10:15	하루 일과 계획
10:15~11:20	놀이계획 및 실내자유선택활동
11:20~11:35	정리정돈 및 놀이평가
11:35~11:50	간식
11:50~12:20	소집단활동-이야기나누기 및 동시(I 집단)·바깥놀이(II 집단)
12:20~12:50	소집단활동-이야기나누기 및 동시(II 집단)·바깥놀이(I 집단)
12:50~1:00	하루일과 평가 및 귀가

하늘반의 하루일과를 살펴보면 다음과 같다. 오전 9시40분부터 도보로 등원하는 유아들이 하나 둘 유치원에 오고, 먼저 온 유아들은 유치원 버스를 타고 오는 친구들이 도착할 때까지 교실에서 조용하게 놀이를 한다. 유치원 버스를 타고 등원하는 아이들은 55분경에 유치원에 도착하여 교실로 올라온다. 담임교사는 교실 앞에서 아이들과 반갑게 인사를 나누고, 인사한 유아들은 걸옷을 벗어 옷걸이에 걸고 교실로 들어온다.

유아들이 교실로 다 들어오면 교사는 피아노를 치며 유아들이 하던 놀이를 정리하도록 신호를 주고 부담임 교사는 유아들이 정리하는 것을 돕는다. 정리를 다한 유아들은 자유롭게 카페트에 앉거나 의자에 앉아 피아노 소리에 맞추어 노래를 부른다. 자리정돈이 되면 하늘반 유아들은 ‘안녕’ 노래와 함께 아침인사를 하고 오늘 결석한 유아가 있는지 알아본다.

담임교사는 유아들에게 오늘 하루의 일과를 알려주고 그 날 자유선택 영역에 새롭게 제시될 놀이를 소개한다. 또한 친구에게 소개하고 싶은 물건을 가져온 유아가 있을 때에는 그 유아가 앞에 나와 가져온 물건을 친구들에게 소개한다. 소개된 물건들은 유아들이 함께 볼 수 있도록 전시된다.

하루 일과소개가 다 끝나면 유아들은 놀이계획을 세운 후 자신들이 직접

만든 이름표를 가지고 놀이하고 싶은 영역으로 가서 이름표를 붙이고 놀이를 시작한다. 모든 활동은 주간계획안에 따라 주제와 통합되어 구성된다.

자유선택활동시간이 끝나면 교사가 피아노로 정리음악을 치고 음악과 함께 유아들은 정리를 시작한다. 정리를 한 유아들은 화장실로 가서 손을 씻고 교실에 들어와 카페트에 모여 놀이를 평가하는 시간을 갖는다. 놀이평가를 마친 후 교사가 이름 불러주는 유아는 일어나 간식대 앞에 선다. 유아들은 부담임 교사가 나눠 주는 간식을 접시와 컵에 받아와 자유롭게 책상에 앉아 먹는다.

간식을 다 먹으면 담임교사는 하늘반 유아들을 두 그룹으로 나누어 한 그룹은 담임교사와 소집단 활동을 하고 다른 한 그룹은 부담임 교사와 밖에 나가 실외놀이를 하거나 유희실에서 기구를 가지고 놀이를 한다. 30분이 지나면 교대로 활동을 바꾸어 한다. 50분이 되면 모두 교실로 들어오는데 실외놀이를 했을 경우 유아들은 밖에서 모래를 털고 현관에서 신발을 벗어 신발장에 정리하고 손을 씻고 교실로 들어온다.

아이들이 모이면 오늘 하루 유아들이 어떠한 놀이를 하고 놀았는지, 놀이할 때 재미있던 점, 속상했던 점을 이야기하는 시간을 갖는다. 그리고 가정통신문이나 도시락 편지 등 유아들이 가정으로 가져가야 하는 물건들을 나누어 준 후 교사와 함께 인사를 하고 교실을 나온다.

3. 연구절차 및 자료수집

1) 연구절차

연구자는 연구주제와 연구대상을 찾던 가운데 연구자가 부담임으로 근무했었던 A유치원에 연락을 하였다. 연구에 대한 대략적인 설명을 전화로 한

후 유치원을 직접 방문하여 연구 목적과 내용, 절차 등을 서면으로 제출하고, 본 원의 원감님과 담임교사로부터 연구실시에 대한 허락을 받았다. 처음 1주간은 예비 관찰기간으로 하늘반 만 4세 학급에서 유아들과 함께 지내며 친근감을 형성하고 실외놀이 시간의 모래놀이영역과 이와 관련한 놀이에 관심을 두고 관찰하였다. 그리고 연구기간 동안에는 일주일에 세 번 유치원을 방문하여 유아들과 함께 유치원에서 일과를 같이하며 실외놀이시에 모래놀이 영역에서 유아들의 놀이를 관찰하였다.

2) 자료수집

자료 수집은 2005년 4월 15일부터 2005년 7월 15일 까지 참여관찰과 면담을 통해서 이루어졌다. 4월 15일부터 22일까지 일주일 간 예비관찰을 통해 유아들과 래포 형성을 하였으며 효율적인 메모훈련과 비디오 실험녹화를 실시하였다.

예비관찰에 이어 본 연구는 4월 22일에서 7월15일까지, 총 32회의 참여관찰과 교사와의 형식적 면담 2회, 그밖에 비형식적 면담으로 이루어졌다. 1회 관찰 소요시간은 1 집단, 2 집단이 각각 30분씩, 한 시간이었으며 교사와의 면담 소요시간은 약 20분 정도였다. 연구자는 유아들의 모래놀이 시 유아들의 모래놀이 행동과 상호작용을 기록하기 위해 현장약기와 사진 및 비디오 촬영을 하였다. 비디오 촬영은 총 15회 실시되었다. 또한 이들을 기초로 현장노트, 면담 전사본, 연구일기를 작성하였다. 그 외 A유치원의 연간계획안, 주간 교육계획안, 교육안내문, 행사계획안, 원아 관찰기록지 등을 수집하였다.

(1) 참여관찰

공식적인 참여관찰 횟수는 총 32회로 일주일에 세 번 유치원에 와서 유아들과 함께 지내며 실외놀이 시 유아의 모래놀이를 관찰하였다. 연구자는 모래놀이 영역에서 Spradley(1980)가 제안한 9가지 관찰대상¹⁾을 중심으로 유아들의 모래놀이를 관찰하고, 관찰한 것을 수첩에 기록하였다. 동시에 유아들의 모래놀이장면을 비디오 촬영하였으며, 비디오 촬영으로 유아의 행동과 그 당시의 표정을 더욱 자세히 알 수 있었다. 녹화나 기록된 것은 그 날 그 날 전사되었다.

참여관찰 하는 동안 연구자는 교사로서 적극적 개입을 하기보다는 유아들이 도움을 청할 때에 반응해 주는 정도로만 참여하며 유아들의 자연스러운 모래놀이 상황을 관찰하였고 유아가 보이는 놀이 행동에서 궁금한 것이 있을 때에만 간략하게 질문하는 정도로 놀이를 관찰하였다.

(2) 면담

면담은 교사와 하늬반 유아들을 대상으로 실시하였다. 교사와의 면담에서 형식적 면담은 총 2회 20분씩 하였고 비형식적 면담은 의문사항이 있을 때 수시로 이루어졌다. 유아와의 면담은 놀이시간이나 간식시간 등 일과를 방해하지 않는 범위 내에서 이루어 졌다. 유아와는 주로 비형식적 면담을 하였고 집단면담과 개인면담을 함께 사용하였다. Graue와 Walsh(1995)는 유아들이 성인과 혼자 있을 때보다 친구와 함께 있을 때 더 편안하고 자연스럽게 면담에 참여한다고 하였는데 실제 유아들과 면담 시 유아들이 혼자 있을 때보다는 여럿이 함께 이야기 할 때 더 적극적으로 이야기하는 것을 볼 수 있었다. 연구자가 한명에게 질문하여 유아 혼자 놀이 상황에 대해 이야

1) 공간: 물리적 장소, 행위자: 연구현장에 관련된 인물들, 활동: 참여자가 보여주는 일련의 관련된 행위, 행위: 참여자가 하게 되는 행동, 물체: 연구현장에 현존하는 물건들, 사건: 참여자가 보여주는 일련의 관련된 활동들, 시간, 목적: 참여자가 달성하고자 하는 대상, 느낌: 참여자가 느끼거나 표현하는 감정들

기를 할 때는 ‘몰라요’, ‘그냥요’ 라는 식의 대답으로 면담을 마칠 때가 많았던 반면, 그룹별로 놀이하는 중이나 간식 먹을 때 질문을 하면 친구의 생각에 동의하거나 자신의 이야기를 덧붙이기도 하고 다른 의견을 내는 등 더 적극적으로 면담에 참여하는 것을 볼 수 있었다.

(3) 문서수집

연구주제와 관련지어 내용분석을 위한 참조자료로 사용하기 위해 A유치원의 연간계획안, 주간 교육계획안, 교육안내문, 행사계획안, 원아 관찰기록지 등을 수집하였다.

(4) 사진 및 비디오 촬영

현장에 대해 보다 근접하고 확실한 장면, 증거, 그리고 정보를 수집하기 위하여 본 연구에서는 모래놀이 상황에서의 장면을 사진 촬영하고 비디오로 녹화하여 자료 분석 시 내용과 해석을 재검토하는 자료로 사용하였다. 비디오 녹화는 총 15회 실시되었다. 연구초기에 연구자가 유아들의 놀이상황을 비디오로 녹화 할 때에는 유아들이 가까이 와서 관심을 보이고 뭐하는 거냐고 질문을 하기도 하였으나 시간이 지나면서 점차 비디오 촬영을 의식하지 않고 자연스럽게 놀이를 하였다.

4. 자료 분석 및 해석

자료 분석이란 연구자의 관심사에 대한 이해를 높이고 연구자가 발견한 내용을 다른 사람에게 제시할 수 있도록 수집한 면접 전사본이나 현장기록 등을 체계적으로 탐구하고 정리하는 과정이다(신옥순, 1991). 질적 연구에서 분석과 자료 수집은 상호보완적이고 통합적인 관계에 있으며(Glaser &

Strauss, 1967; Miles & Huberman, 1984) 오랜 시간을 끌수록 연구자의 관점이 흐려지고 미결된 부분을 해결하는 일이 어려워지므로 분석은 자료수집과 함께 병행하여 진행되어야 한다고 하였다(Bogdan & Biklen, 1982). 따라서 연구자는 전사한 현장노트를 읽으면서 그때그때 떠오르는 생각이나 단어, 일차적 해석들을 현장노트 옆에 적어놓았다. 또한 각 사례별로 제목을 정한 후 접착용 메모지를 사용하여 부호화하고 공통된 것들끼리 모아 부호화 된 것들을 유목화하여 범주를 만들었다. 또한 각각의 범주로 나뉜 사례를 컴퓨터로 작업하여 각 범주에 따라 분리한 후 분류된 사례들을 읽고 해석하는 작업을 하였다.

연구자는 연구 중간 중간에 관찰학급의 담임교사에게 본 연구의 관찰사례와 그에 대한 설명, 해석에 대한 검토를 거침으로써 자료의 의미와 분석의 왜곡을 피하고자 하였다. 또한 질적 연구를 수행하였던 유아교육자와 유아교육 전문가 1인과 함께 본 연구의 분석과 해석에 대해 이야기를 나누며 ‘구성원 검토’ 과정을 거쳤다. 이는 본 연구자의 주관적 관점에서의 해석으로부터 벗어나 조금 더 객관적으로 유아들의 놀이를 볼 수 있도록 하였고, 연구자가 놓쳤던 관점을 상기시키고 새로운 아이디어를 제공해주었다. (김영천, 이용숙, 1998)

IV. 모래놀이장이 유아에게 주는 의미

1. 무엇이든지 만들 수 있는 곳

모래놀이장에서 유아들은 끊임없이 새로운 것을 만들어 의미를 부여하고 새로운 이야기를 만들어내었다. 하늘반 유아들은 모래놀이장에서 산, 집, 이글루, 만두, 케익, 공사장, 바다, 성, 산길, 터널, 자동차길, 탱크 등등 다양한 것들을 만들면서 흥미롭게 놀이를 전개하였다.

‘유아들이 모래놀이를 왜 좋아하는지’에 대해 유아들과 소그룹으로 면담을 한 결과는 다음과 같다.

준하: 응... 공사도 할 수 있고 커피도 만들 수 있고...

민우: 두껍이 집도 만들 수 있잖아요.

현서: 선생님.... 나는요 유치원 말고 집에서도 할 수 있어요. 그래서 더 좋아요.

정현: 만들기 할 수 있으니까 좋아요

연구자: 어떤 만들기를 할 수 있는데?

정현: 응... 다요~

민우: 진짜예요. 내가 만들고 싶은 거 다 만들 수 있어요.

(유아 면담, 2005. 6.15)

유아들은 모래놀이장에서 유아의 흥미에 따라 다양한 놀이를 할 수 있고 놀이 속에서 자신이 주체적으로 무언가를 만들 수 있으며 어떤 것이든 자신이 만들고자 하는 것을 그 안에서 다 만들 수 있다는 이야기를 하였다. 이를 통해서 알 수 있듯이 유아들은 무엇이든 원하는 대로 만들어 내고 놀이할 수 있는 풍부한 놀이공간으로서 모래놀이장을 인식하고 있었다.

2. 편안함 속에서 즐길 수 있는 자유로운 곳

모래놀이장에 있는 유아들은 자유스러워 보인다. 유아들은 무언가를 만들어야 한다는 생각과 부담감없이 모래를 가지고 탐색하고 즐기며 그들이 속한 자신만의 세계, 자신들만의 공간을 만들고 그 안에서 많은 경험을 해나간다.

모래를 체에 넣고 치면서 떨어지는 모래를 손으로 받아 모래의 느낌을 느껴보고 마른 모래를 한 움큼 쥐어 손가락 사이로 빠져나가는 모래를 관찰하기도 한다. 물을 부어 흥건한 진흙물에 손을 넣고 휘저으며 즐거워하고 물이 있는 모래밭에 마른 모래를 던져 하얗던 모래가 점차 검게 변해 가는 것을 신기해하기도 한다. 진흙탕에 있던 모래를 건져서 이쪽 저쪽 손에 옮겨가며, 형태가 없던 모래가 물이 마르면서 점차 동그란 모양이 만들어지는 변화과정을 몸으로 즐기며 탐색하기도 한다. 또 물을 내리는 비탈진 판에 마른 모래를 내리면서 폭포처럼 떨어지는 모래를 보거나 물레방아에 모래가 내려가 물레방아가 돌아가는 모습을 보며 즐거워하기도 한다. 찍기 틀에 모래를 담아 같은 모양을 여러 번 찍어내며 나온 모양을 자랑하기도 하며 모래 위에 자신의 이름을 쓰거나 그림을 그리기도 하고 발자국 손자국을 찍어 보며 자유롭게 즐긴다. 이 때의 유아는 생기가 넘치며 즐거움이 충만해 보인다.

모래놀이장에서 놀이하는 유아들의 모습에 대해 하늘반 교사의 이야기를 들어보았다.

아이들이 한명하명 노는 모습을 보면 아이들만의 새로운 세상이 있는 것 같아 재미있어요. 마른 모래와 젖은 모래의 다른 촉감을 느껴보기도 하고 물과 섞어서 다양한 형태를 만들어내고 이야기도 만들어내고.... 모래는 다루기 쉽고 제한되어 있지 않으니까 아이들이 모래를 가지고 더 다

양하게 자기들의 방식대로 놀 수 있는 것 같아요. 그리고 모래놀이는 실외에서 주로 이루어지니까 아이들이 자연과 어우러져 더 활동적이 되는 것 같고요. 교실에서는 지켜야 할 약속들이 너무 많잖아요. 제한된 교실 공간, 구분되어 있는 영역들, 지켜야 될 약속들... 아무래도 나름의 긴장감이 있지 않나 해요. 모래놀이장에서는 아이들이 그런 긴장감에서 조금 벗어나 있다는 생각이 들어요. 놀잇감의 제한 없이 아이들이 필요한 만큼 모래를 모아 자신이 하고 싶은 것들을 하며 놀잖아요. 자기 앞에 모래를 가득 쌓아 놓고 만족스러운 듯 여러 가지 방법으로 자기만의 공간을 만들며 놀아요. 꼭 뭔가를 잘해야 한다는 부담 없이 마음 가는대로 그 순간을 즐기는 것 같아요.

(교사 면담, 2005. 7.13)

하늘반 교사는 유아들이 실내에서의 긴장감에서 벗어나 모래 놀이장에서 더 편안하고 자유롭게 자신들만의 방식대로 놀이를 즐긴다고 생각하고 있었다.

3. 힘의 과시, 에너지를 발산하는 곳

하늘반 유아들은 모래놀이장에서 모래를 가지고 놀이를 하면서 무언가를 만들고자 하는 충동을 느끼며 그것을 친구의 것보다 더 크고 단단하게 만들고자 하였다. 구성물을 다 만든 후에는 서로가 만든 구성물의 크기와 튼튼함을 자랑하기도 하였다. 또한 그렇게 만든 구성물이라도 시간이 조금 지나면 입으로 충돌하는 소리를 내면서 주먹으로 산산이 부수기도 하고 모래를 뭉쳐 던지거나 발로 세게 밟아 부수는 행동을 보이기도 하였다. 유아들은 그러한 행동을 함으로써 자신의 힘을 과시하고 에너지를 발산하며 즐거워하였다.

다음은 유아들이 모래 산을 만들고 모래를 뭉쳐 던지며 모래 산을 허무는 사례이다.

사례 1)

인호는 모래를 모아 산 모양을 만든다.

인호: 이 뽕족한 건 백두산!!

인호가 모래를 뭉쳐서 "파샤~ 파샤~"하며 던지자 산의 뽕족한 부분이 허물어진다. 정빈이가 다시 산모양의 꼭대기를 뽕족하게 만들고는

정빈: 뽕을 뿌시자~(하며 모래를 뭉쳐 던진다.)

모래산의 뽕족한 부분이 정빈이가 뭉쳐서 던진 모래에 맞아 허물어졌다.

영민: 와 다 부서졌다~

영민이와 정빈이는 다시 모래 산을 뽕족하게 만든다. 그리고는 한참동안 모래 산 부수는 일을 반복한다.

영민이, 인호, 정빈이는 모래를 쌓아올려 백두산이라고 이름 짓고 모래를 뭉쳐 세계 던짐으로 산을 무너뜨리는 놀이를 하고 있었다. 세 아이들은 모래를 뭉쳐 던질 때마다 “파샤 파샤~” 하며 힘이 표출되는 소리를 입으로 표현했다. 산이 허물어지면 무너진 산을 다시 토닥여 세우고 계속해서 모래 덩어리를 던져 산의 윗부분을 맞춰 무너뜨리며 힘을 발산하고 그것에 만족함을 나타내었다.

4. 다시 시작할 수 있는 곳

유아들은 모래놀이를 하면서 자신들이 만든 것이 맘에 들지 않을 때는 언제고 다시 부수고 새로운 것을 만들 수 있다는 것에 여유와 편안함을 느끼는 듯 하였다. 유아들은 자신이 이미 만든 것에 새로운 시도를 하고 구성물이 맘에 들지 않을 때는 수정하거나 처음부터 다시 시작함으로써 더 만족스러운 구성물을 만들었다.

다음은 유아가 두껍이 집을 지은 후 그것을 새로 만들기 위해 두껍이 집을 허무는 사례이다.

사례2)

정빈이는 두껍이 집을 커다랗게 만들었다.

정빈: 내겐 디게 크다. 되게 튼튼해~~

정빈이는 만든 두껍이집을 계속 높이 쌓다가 잠시 후 주먹으로 팽팡 내리쳐서 부순다.

정빈: (부서진 모래를 보며) 와~~ 다 부서졌어..(하며 웃는다.)

민우: 야.. 왜 부서뜨려?

정빈: 다시 만들려고 그래

민우: 같이 만들려고?

정빈: 응...

민우: 그래 우리 힘을 합해서 다시 만들자

모래놀이는 형태를 만들고 부수고 다시 만들고 변형하는 것이 자유로워 유아들이 부담 없이 놀이에 참여할 수 있도록 유도하는 매체이다. 처음에 정빈이는 자신이 만든 두껍이집을 매우 좋아했고 그 견고함을 자랑하기도 하였다. 시간이 지나서는 다른 새로운 구성물을 만드는 것으로 목표를 바꾸면서 튼튼하다고 자랑했던 두껍이 집을 주먹으로 쳐서 무너뜨리고 새롭게 다시 만들고자 하는 모습을 볼 수 있었다.

다음은 유아가 만든 터널이 부서졌을 때 친구에게 다시 만들면 된다는 것을 이야기하며 안심시키는 사례이다.

사례3)

준하와 민수가 함께 터널을 만들었다.

준하가 터널 위를 만지다 모래가 약간 허물어졌다.

준하: 야~ 정민수 구멍이 막혔어..

민수: 어? 알았어.. (민수는 다시 조심스럽게 터널 안으로 손을 넣어 모래를 판다.) 여기 됐다. 구멍이 막히면 나한테 말해

준하가 터널 위를 다시 살짝 두드리자 위에 흙이 무너져 내린다.

준하: 야 이젠 아예 뿌러졌어..

민수: (무너진 걸 보고는) 에이~~ (잠시 보다가) 야냐. 괜찮아 다시 '두

꺾어' 하면 돼.

민수는 '두껍아' 노래를 부르면서 두껍이집을 다시 만든다. 준하도 옆에 와서 모래를 덮으며 함께 토닥인다.

민수는 준하와 함께 터널을 만들었다. 터널을 만든 후 민수가 터널과 연결된 길을 만들어 나가는 사이 준하가 터널을 만지자 구멍이 막히고 심지어 터널이 무너졌다. “에이~” 하며 잠시 실망감을 나타내던 민수는 “아냐~ 괜찮아 다시 ‘두껍아’ 하면 돼” 하는 말로 친구를 안심시켰다. 그리고는 무너진 터널을 다시 만들기 위해 두껍이 집을 다시 만들었다.

모래는 변형이 자유롭고 새롭게 시작하는 것이 가능하기 때문에 언제든지 다시 시작할 수 있는 것으로서, 유아들은 모래놀이장에서 더 편안하고 여유롭게 놀이를 하였다.

5. 노력의 열매를 거두는 곳

모래놀이장에서 유아들은 자신의 의도대로 구성물을 만들어 내기 위해 시간과 노력을 들인다. 만들던 것이 무너지면 아쉬워하고 더 견고하게 만들기 위해 친구와 힘을 합하기도 한다. 여러 생각을 더하여 첨가해 보고 더 흥미롭고 매력적으로 구성해 나가기 위해 많은 노력을 기울인다. 그러한 노력의 결과로 구성물이 완성되면 유아들은 자신이 만든 것에 대해 만족감을 나타내고 자랑스러워한다. 그래서 주변에 있는 친구들과 교사에게 자신이 만든 것을 보여주고 자랑하기도 하며, 만든 사람의 이름을 말하고 소유권을 주장하기도 하는 모습이 보였다.

사례4)

선규, 준하 둘이 손을 마주 놓고 '두껍아 두껍아' 노래를 부르며 두껍이 집

을 토닥인다. 두껍이집에서 손을 빼자 양쪽에 구멍이 생긴다.
 준하: 선생님 터널 만들었어요.
 (선규가 구멍사이로 고개를 숙여 보더니 양쪽의 구멍이 막혀 있는걸 보고)
 선규: 아직 안뻐어.. 더 파야 돼..
 선규는 두껍이 집에 손을 넣어 모래를 판다. 양쪽에 구멍이 뚫리자
 선규: 준하야~구멍 뚫었어
 준하: 어디??? 와~~진짜 터널이야 성공!! 차가 구멍으로 내려가서 이쪽으로 나오는 거야~
 선규: (반대쪽으로 가더니) 이차들은 지금 여기서 오는 거야
 선규는 "부웅~부웅"하며 손으로 길을 파서 만든다. 준하는 선규가 만드는 길에 이어서 같이 손으로 흙을 판다.
 준하: 부웅....
 준하:선규: 뻐다... 선생님 길이 완성됐어요.
 선규: 희연아 우리가 고생해서 이거 만들었다~
 선규는 자랑스럽다는 듯 웃으며 터널 만든 곳을 손가락으로 가리킨다.

선규와 준하는 두껍이 집이 여러 번 무너지는 것을 경험하다가 결국은 두껍이 집을 완성시켰다. 두껍이집 입구 반대쪽에도 구멍을 내고서 둘이 손을 집어넣고 다시 모래를 토닥여 터널을 완성했다. 가운데에 구멍이 뚫리자 준하는 “진짜 터널이야 성공” 하면서 기뻐하고 완성되어진 터널을 교사와 친구에게 자랑했다. 선규는 “고생해서 만들었다” 면서 그 안에 들인 노력과 수고, 보람을 이야기하였다. “고생해서 만들었다” 고 자랑하는 선규의 말속에서 유아가 그 안에 들인 노력과 그 결과를 얼마나 자랑스러워하며 기뻐하고 있는지 알 수 있었다.

V. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 놀이 양상

1. 상상의 나래 펼치기

1) 상징화하여 의미부여하기

(1) 모래에 대한 상징화의 다양성

모래는 유아들의 놀이 속에서, 다양한 의미로 사용되며 여러 가지 다른 이름으로 상징화되어 불리어지고 있었다. 모래는 설탕, 소금, 밀가루, 쌀, 콩, 떡, 케익, 과자, 눈, 비, 물, 돌멩이, 시멘트, 밀가루 반죽, 커피, 마늘, 얼음 등 유아들에 의해 다양하게 상징화되었다. 유아들은 모래를 상징화할 때 아무 것으로나 대치시키지 않고 그 안에서도 나름대로의 규칙성을 가지고 의미화하는데 적용하고 있었다. 유아들은 형태가 비슷하거나 비슷한 느낌을 가진 것으로 대상을 대치시켜 연상하고 모래를 상징화하여 놀이하는 모습을 볼 수 있었다.

마른 모래는 주로 부드럽고 하얗다는 느낌으로 생크림, 밀가루, 소금, 설탕, 크림, 펄펄 내리는 눈, 흐르는 폭포, 물로 연상되었고, 젖은 모래는 덩어리, 끈끈함, 딱딱함의 느낌으로 떡, 얼음, 시멘트, 콩, 반죽, 돌멩이 등으로 연상되어 의미화 되었다.

다음은 모래의 속성에 따라 달리 의미화 되는 사례이다.

사례5)

은정: 이건 접시모양 케익~~ (하데 접시에 담은 모래를 보여준다.)

하연: 우리 여기에 하얀 모래 뿌리자~

은정: 그래~ 하얀 모래는 크림이야~

하연: 응(하데 웃는다.)

유아들은 놀이를 하면서 시각과 촉각을 사용한 감각적 인식에 근거하여 대상을 의미화하고 상징화하였다. 이러한 상징화는 시작부터 목적있게 나타나는 경우도 있지만 놀이를 하면서 갑작스럽게 떠오른 생각이나 느낌으로 인해 즉흥적으로 상징화되기도 하였다.

다음 사례는 유아가 모래를 가지고 놀다가 무심코 한 행동의 결과로 나타나는 현상을 보고 연상하여 상징화하는 사례이다.

사례6)

영태는 젖은 모래 안에 손을 묻고 모래를 울리고 토닥인다. 영태가 손을 빼려하자 손위에 편편하게 있던 모래가 갈라진다. 영태는 빼려던 손을 다시 넣고 손을 살짝 들어올리며 옆에서 놀이하고 있는 은혁에게 큰소리로 이야기 한다.

영태: 야~ 이거 봐 땅이 갈라지고 있어~ 지진이야~~

은혁: 어?

영태: 이거 봐 지진이야~

은혁: 지진?

영태: 화산이 폭발할 때 지진이 날수도 있지~~

은혁: 어...

사례7)

은혁이는 PVC관(지름 10cm)을 세워서 모래 위에 눌러 동그라미 모양을 찍어낸다.

은혁: 선생님 동그라미, 동그라미를 그렸어...

하며 자신이 찍어낸 것을 손가락으로 가리킨다. 그리고 계속해서 동그라미모양을 찍는다. 모래 놀이장에 동그라미 모양 네 개가 찍혔다. 손으로 그것을 가리키면서

은혁: 이거 봐~ 신호등~ 신호등이에요.

사례 6) 에서 영태는 모래를 주무르기도 하고 손가락으로 그림을 그려보기도 하면서 여러 가지 형태로 놀이를 하다가 모래를 손위에 얹어 토닥이는 행동을 한다. 그러다가 영태가 손을 들러하자 손등에 판판하게 놓여있던 모래가 갈라진다. 손등 위에 모래가 갈라지는 모습을 보고 그 순간 영태는 땅이 갈라지는 모습을 연상하여 지진이라고 상징화하였다.

사례7)에서 은혁이는 모래 놀이장에 PVC 관을 세워 누르고 찍혀 나온 동그라미 모양에 흥미를 보였다. 한 개, 두 개, 세 개, 같은 모양이 계속해서 나오는 모습을 보고 즐거워하던 은혁이는 동그라미 4개가 찍혀 나오자 신호등을 연상하고 찍힌 동그라미 네 개를 신호등이라고 명명하였다.

은혁이는 이날 친구들이 PVC관을 사용하여 놀이하는 것을 보고 처음으로 PVC관을 사용해서 찍기를 시도하였다. 그림을 직접 그리지 않고도 PVC관을 세워서 누르기만 하면 모래위에 동그라미 모양이 만들어진다는 사실이 신기한 듯 은혁이는 자신이 찍어낸 동그라미 모양을 교사에게 보여주기도 하였다. 위의 사례에서 은혁이의 처음 관심은 신호등을 만드는 것에 있지 않았다. 단지 모래 위에 동그라미를 직접 그리지 않고도 다른 방법으로 동그라미 모양을 만들 수 있다는 것에 흥미를 가지고 있었다. 하지만 동그라미가 연속해서 옆으로 네 개가 찍히자 신호등을 연상해 내고 그것을 교사에게 표현하였다.

은혁이는 교실에서의 자유선택 시간에도 블록영역에서 주로 찾길을 만들고, 도로와 교통신호 표시 장난감을 가지고 이름을 명명하며 놀이를 자주 하였다. 평소 그러한 관심으로 인해 동그라미 네 개가 연속으로 찍힌 모습을 보고 신호등이라고 더 쉽게 연상한 것이 아닌가 싶다.

이처럼 유아들은 감각적인 인식에 근거하여 순간적이고 즉흥적으로 대상에 대한 연상을 하고 그에 대해 의미를 부여하며 놀이를 진행시켜 나가는 것을 볼 수 있었다.

(2) 상상의 전환

모래는 유아들이 자유롭게 탐색하고 다양한 생각을 하며 의미부여할 수 있도록 하는 매력적인 소재이다. 유아들은 모래놀이를 하면서 대상에 대해 의미를 부여하고 생각의 계속적 전환을 통하여 상징화된 것을 전혀 다른 것으로 새롭게 전환하는 모습을 보였다. 언제, 어떤 것이든 유아들이 원하는대로 대상에 대한 의미전환이 가능하기 때문에 유아들은 더욱 모래놀이에 매력을 느끼는 듯 했다.

다음의 사례는 친구의 이야기로 관심이 이동하면서 이전에 의미부여 되었던 것이 다른 의미로 전환되는 예이다.

사례8)

찬영: 아~ 나 소금 만들었어 (하며 통에 체로 친 모래를 보여준다.)

민호: 나두 소금 여기 있어(하며 소쿠리에 담은 모래를 가리킨다.)

찬영: 이게 다 소금이냐? 고운 모래가 소금이지...넌 큰 돌이 되게 많잖아

민호: 너도 소금 아닌걸... 너두 여기 돌 있잖아

찬영: 넌 더 많잖아..

주찬: 맞아. 너는 가짜 소금이야

찬영: 맞아 우리가 진짜 소금이고... 나는 계속 계속 모래를 만들어야지~~

민호: 넌 소금 아냐~ 설탕이야~ 난 소금...

찬영: 에에~~

잠시 후 민선이가 민호 옆에서 모래를 토닥이다가 민호를 보더니

민선: 이거 케익이야 케익~(하며 모은 모래를 보여준다)

민호: (민선이가 쌓아놓은 모래더미를 보더니) 그게 케익이야?

민선: 어...

민호: 케익이 이상하다...(고개를 갸웃거리며) 케익은 원래 둥그란 건데...

너겐 이상해~ 내겐 아주 멋진 케익인데~

민호는 조금 전까지 소금이라고 말하며 둥그란 소쿠리에 담아놓은 모래를 두 손으로 토닥인다.

민호는 자신이 진짜 소금을 만들고 있는 것이라고 친구와 입씨름을 하며 모래를 그릇으로 떠서 소쿠리에 담고 있었다. 그러던 중에 민선이가 자신이 쌓은 모래를 ‘케익’이라고 소개하자 민호는 민선이의 케익은 동그랗지 않기 때문에 이상하다고 이야기한다. 그리고는 동그란 소쿠리에 담아놓은 모래를 토닥이며 자기 것은 ‘아주 멋진 케익’이라고 소개하였다. 유아의 흥미와 관심이 이동하면서 그전까지 ‘소금’이라고 하던 모래가 ‘케익’으로 전환되는 모습을 볼 수 있었다. 유아들은 모래놀이를 하면서 대상을 다양하게 상징화 하며 상징화한 것은 유아의 그때그때 흥미에 따라 다른 것으로 상징화되고 의미부여 되었다.

(3) 생활의 반영

유아들은 생활 속에서 직, 간접적으로 체험했던 일들이나 개념적으로 알고 있는 사실들에 대해 놀이로 표현하면서 자신들이 살고 있는 세계를 반영하여 나타낸다. 하늘반 유아들은 모래를 가지고 상상하여 놀이하는 중에 유아들의 생활에서의 경험, 혹은 생활 속에서 보았던 어른들의 일들을 놀이화하는 다양한 모습을 보여주었다.

유아들은 모래놀이를 하며 쌀 씻기, 커피 타기, 빵아 찢기, 얼음 얼리기, 꽃에 물 주기 등 가정에서 경험할 수 있는 일들을 표현하거나, 삽질 하기, 수레에 모래 실어 나르기, 상징화된 도구를 사용하여 건물을 부수고 땅을 파는 등 공사장에서 공사하는 모습을 놀이화하기도 하였다. 또한 장난감 쇠스랑으로 밭 갈기, 모종 심기, 씨 뿌리고 물 주기 등 농사짓는 모습을 흉내 내거나 아이스크림가게, 방앗간, 피자집, 택배, 빵가게, 과자점 등 음식점 놀이와 가게 놀이를 통해 유아들의 주변에서 일어나는 생활의 모습들을 반영하여 놀이하였다.

다음은 모래놀이터에서 유아들이 실제 생활을 반영하여 놀이하는 예이다.

사례9)

여자아이들(서경,윤서,가은)이 모래놀이터 놀이 집 옆에서 놀고 있다.
아이들은 잔디밭에 있던 민들레꽃을 따와서 모래에 다시 심고 모래를 토
닥인다.

가은: 선생님 우리 민들레 꽃 심었어요

윤서: 우리 하나씩 다 심었어요.

서경이가 모래를 토닥이다가 일어나 모래놀이 도구함에서 조리개를 가져
온다. 그리고는 조리개 안에 모래를 담고 자기가 심은 민들레 꽃 위에
조리개를 기울여 모래를 뿌린다.

서경: 내가 너네 것도 물 뿌려줄게 (하며 가은이 꽃에 뿌린다.)

가은: 물을 뿌려야 더 잘 자라지~~ (하며 모래를 토닥인다.)

사례10)

놀이집 안에 윤서와 서연이가 함께 놀고 있다.

서연: 엄마 내가 마늘 찢어 줄게요~

하며 얇은 PVC관을 가지고 절구통 안에 든 모래를 쿵쿵 찢는다.

윤서는 서연이가 하는 행동을 보고 그릇 안에 모래를 넣고 따라하며

윤서: 선생님 저는 뭐 찢는지 알아요? 양파 찢어요~

서연:(윤서를 보며)엄마~ 저어주기도 해야 돼요~그래야 곱게 찢어져요

하며 PVC관을 세워서 절구통 안에 넣고 바닥에 닿도록 누른 후 돌리며
문지른다.

사례9)와 사례10)은 우리 생활 주변에서 쉽게 볼 수 있는 일들이다.

사례9)에서 유아들은 민들레꽃을 따서 화분에 심고 조리개에 모래를 담
아 뿌리며 꽃을 심고 가꾸는 놀이를 하고 있었다. 유아들은 꽃에 물을 주어
야 잘 자란다고 이야기하며 자신의 놀이 행동의 중요성에 대해 언급하면서
일상적인 생활 속 일들을 반영하여 놀이하였다.

사례10)은 유아들이 가정에서 쉽게 접할 수 있는 일이다. 어릴 때 어머니
아빠가 마늘을 찢고 계시면 뺏어서 찢어보기도 하고 더 잘게 빻기 위해 절
구를 절구통에 문지르며 으깨기도 한 경험은 누구나 한 번쯤은 다 있었을
것이다. 사례10)에서 볼 수 있듯이 놀이과정 속에서 서연이의 말이나 행동

은 매우 구체적이다. 이처럼 유아의 실제적 경험들은 놀이 속에 더 구체적이고 자세하게 표현되는 것을 볼 수 있었다. 또한 실제적인 경험 없이 책이나 매체를 통해 간접적으로 경험한 것들도 유아들의 놀이 속에서 자주 나타났는데 이러한 경우 유아들은 이미 알고 있는 사실에 자신의 생각을 덧붙여 놀이하면서 더욱 상상적인 요소를 첨가하여 놀이를 진행시켜 나갔다.

이처럼 하늘반 유아들은 가정이나 생활 가까이에서 직, 간접적으로 경험하는 사건들을 놀이 속에서 모방하고 재연하며 즐거움을 찾고 있었다.

2) 상징화를 통해 의미공유하기

유아들은 놀이과정 중에 연상된 것을 상징화하고 자신이 상징화한 것을 놀이 속에 첨가시켜 놀이를 전개해 나갈 때가 많다. 그런데 유아들이 상징화 한 것을 놀이 속에 적용할 때에 자신이 생각한 것에 대해 함께 놀이하는 친구에게 충분한 설명을 하지 않는 경우가 많았다. 하늘반 유아들은 이 시기의 자기중심성으로 인해 자신이 연상한 것에 대해 나 아닌 다른 친구도 자신과 같은 생각을 가졌으리라 생각하고 친구에게 구체적인 설명을 하지 않고 상징화 한 것을 적용하여 놀이를 진행해 나가기도 하였다.

유아의 이러한 상징화되고 의미부여 된 행동이나 말들은 친구들의 공감을 가져오기도 하고 친구에게 거부되기도 하였는데 이러한 모습은 놀이 속에 반복적으로 나타났다. 유아들은 놀이를 진행시켜 나가면서 자신의 의도에 대해 또래 친구가 알 것이라고 여기고 설명의 대부분을 생략하였다. 같은 공간 안에서 공통된 관심사를 가지고 놀이를 함께 한 친구들의 경우 놀이 상황 속에서 친구의 이야기를 듣고 공감하기도 하며 친구의 행동이나 말로 유추해보기도 하면서 그 의미를 맥락적 상황 안에서 이해하려는 모습을 보였다. 그러나 때로 유아들이 상징화 한 것에 관하여 함께 놀이를 하지 않았

거나 의미전달이 구체적으로 이루어지지 않은 경우 놀이가 중단되거나 충돌이 생기기도 하였다. 또래에게 의미전달이 안됨으로 충돌이 일어날 때 하늘반 유아들은 상황에 대한 설명과 가상적인 상황을 명명함을 통해 갈등의 문제들을 해결해 나가고자 하는 모습을 볼 수 있었다.

(1) 친구의 상징화 이해하기

맥락 속에서 짐작하기

유아들은 친구의 상징화에 대한 설명이 불충분할 때에도 유아들이 놓여져 있는 현재의 상황적 맥락과 유아가 표현하는 언어적 표현 안에서 친구가 부여한 의미에 대해 짐작해 보려 하는 모습들이 보였다.

다음은 놀이 공간에 함께 있던 친구에게는 자신의 의미화 한 것에 대해 명명하여 동의를 구했지만 놀이 밖에 있던 친구에게는 자세한 설명 없이 생략하여 내용을 전달한 사례이다.

사례 11)

민석: 여기 화분 가져왔어. 여기다 (모래)담어.

현서와 민석이 모래를 담다가 작은 돌을 발견한다.

민석: 이거 봐. 작은 돌이야

현서: 어....근데 이 돌을 씨앗이라고 하자.

민석: 그래.. 씨앗을 여기에 담아

작은 돌들을 넣은 후 모래로 덮는다.

현서: 우리 이거 집에 갖다 놀래?

민석: 그래

하며 모래놀이장 옆에 놀이 집으로 간다. 놀이집 안에는 지원이와 가운이가 모래놀이를 하며 놀고 있다.

현서는 놀이 집에 있는 선반에 화분을 놓으면서

현서: 가운아 이거 심었으니까 잘 보관해

가운: (가운이는 화분을 힐끗 보고는) 그래 햇빛 있는데다 뉘

하고 자기 할 일을 한다. 현서가 화분을 놓고 간 후 가은이에게 그것이 무엇인지를 물었다.

연구자: (화분을 가리키며) 이게 뭐야?

가은: 어...(하며 생각하더니 연구자를 보며) 몰라요...

현서가 그 소리를 듣고는 뒤돌아보며 큰소리로

현서: 그거 민들레야 (하자)

가은: 민들레래요.. (한다.)

민석이가 놀다 와서 화분을 토닥이자

가은:지원: 막 만지면 안돼~~

민석: 나도 알아

위의 사례에서 민석이와 현서는 서로의 동의하에 돌맹이를 씨앗으로 생각하기로 하고 화분 안에 심는 행동을 한다. “이거 심었으니까 잘 보관해”라고 한 현서의 말은 놀이과정을 지켜보지 못했던 가은이와 지원이에게 그것이 무엇인지 상징화한 것을 구체적으로 나타내 주지 못하고 있다. 하지만 가은이는 ‘심었다’라는 친구의 언어적 표현을 통해 추측하여 화분 안에 있는 것이 기를 수 있는 식물일 것이라고 생각한 것 같다.

“햇빛 있는 데다 놔”라고 대답한 가은이에게 ‘현서가 놓고 간 것이 무엇인지’를 물었을 때 가은이는 구체적으로 그것을 명명하지 못하고 “몰라요”라고 대답하였다. 하지만 현서가 ‘민들레’라고 이야기 해주자 가은이는 놀라거나 별다른 신기한 반응을 보이지 않고 “민들레래요”하며 간단히 식물의 이름에 대해 연구자에게 이야기하였다. 이러한 상황적 맥락으로 이해해 볼 때 가은이는 현서가 놓고 간 것이 구체적으로 무엇인지 몰랐지만 현서가 전달한 화분과 ‘심었으니까’라는 말로 인해 그것이 기를 수 있는 식물이라는 것을 맥락 속에서 짐작한 것 일거라 생각된다.

되묻기

친구의 의미부여 된 놀이행동에 대해 유아가 이해하지 못했을 때 대상 유아는 상징화 된 놀이에 대하여 친구에게 질문을 던짐으로써 친구와 의미를 공유하여 함께 놀이하고자 하는 모습을 보였다. 다음은 친구의 상징화된 놀이행동의 이해를 위해 다시금 친구에게 질문하는 사례이다.

사례12)

찬영이가 컵에 물을 담아 모래가 담긴 양동이에 넣는다.

찬영: 아~ 식기 전에 버무려~~(하데 모래를 주무른다.)

민석: (찬영이의 행동을 옆에서 지켜보다가) 이게 뭐야?

찬영: 밀가루!! 만두 만들거야

민석이는 찬영이가 만드는 것을 보다가 계속 하던 놀이를 한다. 아이들 이 함께 만들어주지 않자

찬영: 아~~ 밀가루가 너무 많다~ 아~ 이것 좀 같이 만들자~

민석: 그래~ (하데 따라서 모래를 주무른다.)

사례12)에서 찬영이의 행동은 그것이 구체적으로 무엇을 하기 위한 행동인지 알기가 어려웠다. 찬영이는 만두를 만들기 위해 먼저 밀가루에 물을 넣고 반죽하는 행동을 하면서 “식기 전에 버무려”라고 말하였지만 옆에 있던 민석이는 찬영이의 행동이 어떤 것을 의미하는지 이해하지 못했다. 민석이는 찬영이의 놀이를 이해하기 위해 “이게 뭐야?”라고 이해되지 않는 부분을 친구에게 묻는다. 민석이의 질문에 찬영이는 의미부여 된 자신의 놀이를 말로 풀어 설명해줌으로써 민석이와 의미를 공유하고 함께 놀이에 참여할 수 있도록 하였다.

하늘반 유아들은 친구의 상징화에 대해 이해하고 함께 놀이하기 위해서 친구에게 궁금한 것을 묻고 의미를 공유하고자 하였다. 놀이 과정 속에서 상징화된 놀이에 대한 유아의 언어적 표현(상대를 향한 말이나 혼잣말)은

상대 유아가 친구의 의미부여된 것에 관심을 갖고 맥락 속에서 더 쉽고 빠르게 상황에 대해 이해할 수 있도록 도움을 주었다.

(2) 의미해석의 차이에 대한 유아의 갈등 해결방안

유아의 놀이 상황 속에서 이루어지는 상징화는 놀이 맥락에 따른 유아의 행동이나 말로 인해 공감되기도 하고, 상대유아가 맥락적 상황 안에서 짐작하고 친구에게 질문을 던지기도 하면서 그 의미가 공유되었다. 그러나 때로 유아들이 상징화 한 것에 관하여 의미전달이 구체적으로 이루어지지 않은 경우, 놀이가 원활히 진행되지 않고 친구의 놀이 맥락을 끊는 행동이나 말로 인하여 놀이가 중단되는 경우도 있었다.

의미공유가 원활히 이루어지지 않아 일어나는 갈등상황에 대해 하늘반 유아들은 자신이 의미부여 한 것에 대해 친구가 납득할 수 있도록 여러 가지 방법으로 설명하여 이해시키고자 하는 모습이 보였다.

자신이 현재 하고 있는 일에 대해 밝히기

유아들은 자신이 의미부여 한 것에 대해 친구가 알지 못하고 맥락에서 벗어난 행동을 하였을 때 자신이 현재 하고 있는 놀이에 대해 설명하면서 친구의 이해를 돕고자 하는 모습을 볼 수 있었다.

다음은 유아가 놀이하고 있는 상황에 새롭게 친구가 들어왔을 때 진행되고 있는 놀이상황을 설명하며 갈등을 해결하는 사례이다.

사례 13)

정현: 이제 조금 있으면 케익이 돼~(하며 그릇 안에 모래를 담는다.)

예린: 정현아~ 이거는?

정현: 이거 햇빛에 말려야 하니까 여기다 놔둬

예린: 그래(하며 햇빛비치는 곳에 그릇을 놔둔다.)

(중략)

이제 막 놀이집에 들어온 준하와 상준이는 정현이가 만들어놓은 케익을
삽으로 두드린다.

정현: 그렇게 하면 안돼...

준하: 왜에~~ 너만 쓰냐?

정현: 이거 케익.. 햇빛에 말리고 있는 거거든

준하: 그래?(하며 손으로 바람을 일으켜 말리는 시늉을 한다.)

준하의 행동을 보며 정현이도 따라한다.

준하: (정현이를 보며) 야~ 설탕 여기다가 조금 따라야지~

하며 살살 모래를 뿌린다.

정현이는 또래와 충돌하여 갈등상황을 지속시키기보다는 진행되고 있는
놀이에 대한 설명을 함으로써 친구가 놀이를 돕는 협력자로 함께 참여할 수
있도록 하였다.

상징화 된 것을 이야기하기

놀이 속에서 상징화 된 것이 친구에게 잘 이해되지 않아 갈등이 일어나게
되었을 경우 하늘반 유아들은 또래에게 자신이 실제 사물을 상징화된 무엇
으로 바꾸어 생각하고 놀이를 진행시켜 나간 것이라고 이야기하여 설명함으
로써 갈등을 완화하고 함께 놀이를 하고자 하는 모습을 보였다.

다음 사례는 현서와 민석이가 화분 안에 돌멩이를 민들레 꽃씨로 의미부
여 하여 친구에게 맡겨놓은 것을 그 곳에 있지 않던 제3의 유아가 이야기를
전해 듣고 화분을 가져가서 안에 심겨진 꽃을 찾는 상황이다. [사례11 참고]

사례14)

민우: 이거 뭐야?

가은:지원: 민들레래.

민우: 나도 좀 줘봐 (하며 들고 다시 모래 놀이장으로 가져간다.)

준하:(화분을 들고오는 민우를 보고) 그건 뭐야?

민우: 여기에 민들레 심었다
 하며 모래를 손으로 꺼낸다. 화분을 뒤집어엮더니 모래만 쏟아지자
 민우: 에이 없어. 민들레도 아냐~
 그와 동시에 놀이 집에 민석이와 현서가 와서
 현서: 화분 어딴?
 하고 묻자 가운데는 "가져갔어"하며 모래 놀이장에 있는 민우를 가리킨다. 민우가 화분 속에 모래를 쏟아내는 것을 보더니
 현서: 야~~ 꽃 만지면 안돼
 민석: 야~~(하며 민우에게 달려간다.)
 민우: 꽃이 없잖아 (하며 빈 화분을 털어 보인다.)
 현서: 아냐~ 돌을 꽃씨라고 한거야. 그래서 그 안에 심었어
 하며 울상을 짓는다.
 민우: 그래? 난 몰랐지~~
 현서: 에이... 얘기해줄걸 그랬네... 다시 심을까?
 민우: 그래...
 민석: 그래. 그럼 우리 뿌리부터 넣자
 하며 옆에 있던 지푸라기들을 가득 넣는다.
 현서: 야~ 이민우 여기 있어(하며 작은 돌을 주워준다.)
 민우: 그래 여기에 넣자(하며 같이 화분에 심는다.)

현서와 민석이는 민우가 화분을 다 쏟아낸 것을 보고 매우 놀라는 모습을 보였다. “꽃 만지면 안돼” 하는 말에 “꽃이 없잖아” 라고 대답하는 민우를 보며 현서는 민우와 자기들 간에 서로의 이해방식이 달랐음을 인식하게 된다. 그래서 단순히 그 안에 꽃을 심었다고 생략하여 설명하지 않고 좀더 구체적으로 ‘자신이 돌을 가지고 꽃씨라고 상징화하였으며 그것을 화분에 심은 것’ 이라고 상징화 한 것을 이야기하였다. 또한 “얘기해 줄걸 그랬네” 하면서 서로 의미를 공유하지 못한 것에 아쉬워하며 민우에게 다시 화분에 꽃씨를 심자고 제안하였다. 평소 현서와 민우는 교실에서도 함께 잘 노는 친구다. 평소에 함께 지내고 공감대가 형성된 것이 서로의 생각이 달랐음에 일어난 실수에 대해 좀 더 너그럽게 이해할 수 있었던 이유가 되지 않았을까 싶다.

이렇듯 의미화 과정에서 서로의 이해 차이로 갈등이 생길 때 유아들은 상징화한 것을 실제 사물과 연결하여 명명함으로써 자신의 행위가 가상적인 행동임을 밝히는 모습이 보였다. 이해의 다름으로 생기는 갈등은 또래의 설명으로 해결되었으며 상대 유아가 그 의미화에 대해 이해하고 적절한 반응을 보였을 때는 친구와 함께 하는 놀이로 확장되어 놀이가 계속 이루어지는 것을 볼 수 있었다.

가상으로의 초대 ‘가짜로’

모래를 가지고 상상하여 놀이를 할 때 유아 자신은 대상에 대한 상징적 의미를 가지고 이야기를 하지만 듣는 사람은 상징적 의미가 아닌 그대로의 사물을 명명하여 반박함으로써 갈등이 일어났다. 이때 긴 설명이 필요 없이 가장 쉽게 이해하도록 하는 말이 ‘가짜로~’ 라는 것이었는데 유아들의 ‘가짜로’ 라는 말은 대상유아가 더 이상 다른 이의를 제기하지 않고 자신의 가상의 세계에 함께 공감하여 들어오도록 하는 가장 간단하고도 명확한 표현방법이 되었다. ‘가짜’ 라는 말은 ‘거짓으로 만든 것, 참이 아닌 것을 참인 체 하는 것’ 이라는 뜻으로(새국어사전, 2001) 현실세계와 가상세계에 대한 불일치는 때로 ‘가짜로’ 라는 말로 인해 이해되고 납득이 되었다. 가상의 세계 속에 지금 내가 있다는 것을 밝히는 의미로 ‘가짜로’ 라는 말은 유아들의 상징화에 대해 친구에게 설명하는 방법으로 가장 빈번히 나타났다.

다음은 친구의 상징적 놀이행동을 이해하지 못하고 사실적으로 해석함으로써 반박하여 갈등이 일어나는 사례이다.

사례 15)

선규가 컵에 모래를 담는다.

선규: 야~ 아이스크림!!

준하: 그게 뭐 아이스크림이냐?

선규: 가짜로 먹는거다...

옆에 있던 영민이가 다가오더니 먹는척하고는 쏜다.

선규: 야~~가짜로 먹는거야~

영민: 원래 다 먹구는 쏜는거야~

사례15)에서 선규는 컵에 모래를 담아 아이스크림을 만들고는 친구들이 먹어주기를 기대하였다. 준하가 “그게 무슨 아이스크림이냐” 하며 상징화한 것을 반박하자 선규는 ‘가짜로’ 라는 말을 사용해서 자신이 주는 것이 진짜 먹는 아이스크림이 아닌 가상의 놀이 행동임을 이야기하였다. 영민이는 선규의 의도를 이해하고 아이스크림을 먹는 척하고는 다 먹었다는 표현의 의미로 안에 담겨있던 모래를 쏜는 행동을 보였다. 그것을 본 선규는 영민이가 자신의 상징적 의미를 이해하지 못한 것이라 생각하고 ‘자신이 만든 것은 진짜로 먹는 것이 아닌 가짜로 먹는 것’ 이라며 다시 한번 ‘가짜’ 라는 것을 강조하였다. 영민이가 자신이 아이스크림을 그냥 버린 것이 아니라 ‘다 먹은 표현으로 먹었다고 가정하고 그릇을 비운 것’ 이라는 것을 설명하자 선규는 그에 수긍하며 더 이상 부정적 반응을 보이지 않았다.

다음은 또래에게 가상의 놀이를 하고 있음을 알리는 또 다른 사례이다.

사례16)

예린: 선생님 이 쪼그만 길은 두더지가 먹이 찾으러 가는 길이에요.

지원: 저기는 두더지가 사는 집이래요~

예린: 여기는 여자두더지가 사는 곳이고 저기는 남자두더지가 사는 곳이야~~

그때 영민이가 모래밭으로 다가온다.

예린: 야~ 영민아~ 이거 밟으면 안돼.. 여기는 너가 사는 땅이 아냐~~

지원: 맞아 나가~~ 여기는 두더지가 사는 땅이랄 말야... 여기 들어오지 마~~

영민: 그럼 너네가 두더지냐?

예린: 아니~~ 가짜로 있다고 하는거야~ 여기는 두더지가 사는 집이고 여기는 먹이 구하러 가는 길이야~~

영민이가 두더지 집을 한참 보더니 두더지집이라고 만든 구멍이에 모래를 넣는다.

예린: 안돼~~ 두더지 집에 모래를 넣으면 두더지가 숨을 쉴 수 없데~~

영민: 그래?

사례16)에서 예린과 지원이는 두더지집을 만들며 그 공간을 두더지가 사는 세계로 가정하였다. 놀이를 지켜보지 않았던 영민이는 예린과 지원이가 만든 두더지가 사는 곳으로 들어오려 하고 예린이는 그 행동을 제재하며 갈등이 일어났다. “그럼 너네가 두더지냐?” 하며 반박하는 말에 예린이는 영민이에게 ‘가짜로’ 두더지가 사는 집이 있다고 가정하여 놀이하는 것이라는 것을 설명하였다. 이러한 설명으로 영민이는 두더지가 사는 땅에 함부로 들어가지 않고 친구들의 놀이에 방해가 되지 않도록 행동을 조심하는 모습을 볼 수 있었다.

이처럼 유아들이 가상으로 놀이를 하고 있다는 의미에서 ‘가짜로’라고 이야기하는 아이들의 표현은 놀이 속에서 빈번히 나타났고 그러한 말들은 이해가 달랐던 또래에게 쉽게 받아들여지는 모습을 볼 수 있었다.

2. 다채로운 구성의 세계

1) 놀이 연출가로서의 유아

‘연출가’란 연극·영화·방송극 따위에서, 대본에 따라 배우의 연기나 무대 장치·조명·음향 효과 등을 지도하고, 전체를 종합하여 하나의 작품이 되도록 돕는 사람이다(새국어사전,2001). 유아들은 놀이 속에서 자신이 의도한 놀이에 따라 전체적인 구성을 하고 대상을 그럴듯하게 만들어 가는 작

업을 해 나간다. 그러한 과정을 해나가는 동안 유아의 표정은 진지하며 이때의 유아들은 자신의 놀이 속에서 전문가가 된다. 유아들은 그 어느 때보다 진지하게 자신이 만들어 가는 세계에 동화되어 간다. 전문가는 어른들만이 될 수 있는 것이 아니다. 놀이세계에서 유아들은 진정한 연출가이고 전문가이다.

(1) 몰입하는 유아

유아들이 모래를 가지고 구성해 나가는 것을 보면 유아들이 그것에 가지는 열정과 진지함을 발견할 수 있다. 다음은 선규라는 아이가 지하 터널을 만드는 모습이다.

사례 17)

선규가 두껍이 집을 만들고 있다. 두껍이 집이 완성이 되자 넣었던 손을 빼고 두껍이집 입구 반대편으로 가서 조심스럽게 구멍을 낸다. 두껍이집이 무너지지 않도록 손가락으로 구멍을 넓히고 천장에 자신의 손이 닿아 무너지지 않도록 조심조심, 천천히 손을 넣어 모래를 판다.

구멍이 다 뚫리자 몸을 낮추고 고개를 숙여 구멍을 통해 반대편을 본다. 그리고는 두껍이집 입구에서부터 앞으로 길게 모래를 파서 길을 만든다. 반대쪽에도 길을 낸다.

연구자: 뭐 하는거야?

선규: 굴 만드는 공사하는 거예요...

하고 짧게 답하고는 손으로 계속 길을 파나간다.

선규는 장난기 많고 웃음이 많은 아이이다. 그러나 자신이 만드는 구성물에 애착을 가지고 그것을 더 성공적으로 만들어 내기 위한 선규의 행동에서는 어떠한 장난스러움도 찾아 볼 수 없었다. 구성물을 만들어 가는 선규의 모습은 신중함과 진지함을 보였다.

유아들은 그들 스스로 놀이를 선택하고 구성물을 만들어 나가는 과정 속에서 책임감을 가지고 누구보다 몰입하여 자신의 의지대로 구조물을 완성시켜 나가는 모습을 볼 수 있었다.

(2) 실제처럼 그럴듯하게

유아들은 주변에서 보아 왔던 것, 혹은 책에서나 다른 매체를 통해 알게 된 것들을 사실적으로 표현해 내고자 하였다. 다음은 유아가 화산이 폭발하는 모습을 구성물로 만드는 장면이다.

사례 18)

재우는 모래를 모아 산을 만들고 있다. 산이 다 만들어지자 옆에 있는 화단으로 가서 긴 풀을 하나 뽑아 자신이 만든 산 위에 꽂는다.

연구자: 이게 뭐야?

재우: 화산이예요 이렇게 생겼어요

연구자: (풀을 손으로 가리키며) 이건 뭔데?

재우: 화산이 폭발하는 거예요. 마그마가 올라와서 흐르는 거예요. 아빠랑 책에서 봤어요.

유아들은 자신이 경험하고 본 것 외에도 책이나 영화 등 여러 매체를 통해 보고 알게 된 지식들을 놀이를 통해 표현하고자 하였다. 모래를 가지고 구성놀이를 할 때 유아들은 자신이 만드는 구성물이 실제 대상과 비슷하게 표현될 수 있도록 하나 하나의 요소에 집중하는 모습을 보였다.

2) 재미있는 생각 펼치기

유아들이 만들어 가는 놀이 속의 세상은 끝이 없다. 유아들은 놀이를 하면서 하나의 생각에 새로운 생각을 첨가하면서 계속해서 놀이를 확장해 나

간다. 유아들의 새로운 흥미나 아이디어는 유아들로 하여금 즉흥적이고 충동적으로 그것들을 시도해 보도록 만들며 새로운 첨가로 확장된 놀이는 유아의 놀이를 더욱 흥미롭고 다채롭게 한다.

모래놀이는 유아들이 즉흥적으로 떠오른 생각이나 아이디어를 실패의 염려없이 시도해 보면서 다양한 생각을 펼칠 수 있도록 하는 장이 된다. 모래는 유아들에게 무한한 놀이 가능성을 제공해주므로 모래놀이를 하는 유아들은 그 속에서 더 유능하고 책임감 있게 자신의 놀이세계를 구축해 나간다.

(1) 생각의 첨가와 확장

유아들은 모래로 여러 가지를 만들면서 떠오르는 생각과 순간적 느낌들을 반영하여 구성놀이를 한다. 구성놀이에서 유아의 순간적으로 떠오른 생각과 느낌들은 놀이를 더욱 발전된 형태로 만들어간다. 유아들은 구성놀이를 할 때 목적인 것을 계획한대로 만들어 가기도 하지만 만드는 과정 속에서 떠오르는 즉흥적 생각들을 시도하고 확장시켜가면서 더 복잡하고 흥미롭게 구성물을 만들기도 하였다.

유아의 구성놀이에서는 하나의 생각에 새로운 생각이 덧붙여져 놀이가 더욱 흥미롭고 복잡한 양상을 띠게 되는 것을 볼 수 있었다.

다음은 유아가 연상하여 의미부여한 것을 더욱 정교하게 만들고 이어 계속적으로 떠오르는 생각들을 첨가하여 구성물이 더욱 복잡하고 흥미롭게 만들어지는 사례이다.

사례 19)

진흙 만들기를 하며 놀던 곳에 물이 빠져나가자 흙 구덩이만 남았다.

윤수: 물이 다 빠져 나가 버렸어...

하며 구덩이를 쳐다보던 윤수는 옆에 있던 모래를 모아서 웅덩이 가장자리에 모래를 쌓아 약간 높게 테두리를 두른다.

윤수: 선생님 이거보세요~

연구자: 그게 뭐야?

윤수: 집.. 개미집... 이게 대문이에요~

하며 구덩이 가장자리에 두른 모래벽 가운데에 조그만 구멍을 낸다.

윤수: 여기로 개미가 나오는 거예요~

윤수는 조그만 구멍을 따라 나와 손가락으로 모래밭을 헤치며 길을 만든다. 한참 길을 만들던 윤수는 굵은 PVC관을 가지고 와서 길이 끝나는 지점의 모래밭에 세우고는 구웁 눌러 찍는다. 모래위에 동그라미가 찍혀 나온다.

윤수: 이건 개미의 멋진 놀이터... 개미가 놀 수 있는 놀이터예요...

윤수가 무언가를 구성하기 전에는 그것은 작은 구덩이였을 뿐이다. 윤수는 빈 구덩이를 보며 개미집을 연상하고 구덩이 가장자리에 모래를 쌓아 벽을 만들었다. 그리고는 모래 벽에 구멍을 뚫어 개미가 다닐 수 있는 문을 만들어주고 이어서 개미가 지나다닐 수 있는 길을 만드는 것으로 놀이를 확장하였다. 또한 길과 만나는 곳에 개미들의 놀이터를 만들어 줌으로써 처음에 생각했던 것보다 훨씬 멋지고 매력적인 개미들이 사는 세상을 만들어내었다.

(2) 변화의 다채로움

유아들은 구성놀이를 하면서 새로운 이야기를 만들어 내고 재미있는 생각을 더해가며 놀이를 전개해 나갔다. 계속적으로 생각을 더해 가는 과정 속에 유아들은 흥미롭고 재미있는 소재들을 발견하여 놀이에 변화를 주기도 하였으며 이러한 다양한 시도를 통해 새롭고 재미난 결과물들을 계속해서 만들어 내었다.

다음은 유아들이 빵 만드는 공장을 만들고 그 안에서 여러 가지 빵과 케익을 만드는 장면이다.

사례20)

희연이와 가운이는 길게 수로를 연결한다. 그리고 위로 구멍이 나 있는 PVC관을 중간 중간에 넣었다.

가운: (구멍을 차례로 가리키며) 여기는 밀가루 넣는 곳이고 여기는 설탕 넣는 곳이래...

희연: 어.. 여기(물길)는 빵이 만들어 질수 있게 밀가루가 옮겨지는 곳이야.

가운이와 희연이는 그릇에 모래를 담에 수로에 골고루 뿌린다.

가운: (그릇으로 모래를 밀며) 밀가루가 이동한대... 희연아 설탕 넣는 곳에 설탕 좀 넣어줄래?

희연: 알았어...(하며 모래를 손으로 떠서 구멍에 넣는다.)

가운: 빵이 만들어 지고 있습니다~~

희연이는 수로 끝까지 온 모래를 그릇에 담아 편편하게 누른 다음 화분 받침에 뒤집는다.

희연: 가운아 이것 봐봐~~(하며 뒤집은 그릇을 연다.)

가운: 케익 완성~~ 우리 또 만들자

가운이는 수로위에 모래를 붓고 다시 옮겨서 그릇에 담는다. 그릇의 모래를 편편하게 다듬는다. 편편한 그릇을 보더니 손가락 하나를 모래 속에 집어넣고 꾸욱 누른다.

가운: 눈같이...

하며 또 옆에 손가락으로 구멍을 낸다. 눈 밑에 코와 입도 그린다

가운: 희연아~ 이것 봐~

희연: 얼굴모양 과자네?? (하며 서로 보고 웃는다.)

가운: 선생님 얼굴모양 과자 만들었어요...

가운이는 눈코입이 그려진 모래담긴 그릇을 보여준다.

희연: 선생님 여기는 케이크 만드는 곳이에요

가운: 희연아 우리 곰들이 식구 케익 만드니까?

희연: 어...

가운: 곰 세마리가 한집에 있어...

하며 노래를 부른다. 가운이가 곰 세마리 노래를 부르자 희연이도 따라 부른다. 담을 것 세 개를 가져다 놓고 모래를 채우며 노래를 부른다.

담는 세 개의 그릇의 크기가 다르다. 아빠 곰 케이크는 초록 바가지에 제일 크게 담았다. 노래를 부르며 그릇에 차례로 모래를 담더니 그릇 안에 모래를 편편하게 만든다.

가은: 와~~ 곰들이 가족 케익 다 만들었다!!! 하고 외친다.

가은: 선생님 일루 와 봐요~~ 이것 봐요?? 아빠곰이랑, 엄마곰이랑, 애기곰 케이크예요...

(중략)

가은: 선생님 이것 좀 보세요.

교사: 구멍이 뽕뽕 뚫려있네? 이건 뭐야?

희연: 아몬드 케익이예요(하며 웃는다.)

위의 사례에서 가은이와 희연이는 수로를 연결하여 케익 만드는 공장을 만든다. 유아들은 케익을 만드는 빵 공장을 만들고 계속적으로 이야기를 확장해서 밀가루를 넣을 수 있는 곳과 설탕을 넣을 수 있는 구멍을 구분해서 만든다. 모래를 밀면서 밀가루가 옮겨지는 것처럼 표현하고 옮겨온 모래를 그릇에 담아 케익과 과자를 만든다. 동그란 모양의 케이크, 얼굴모양 케이크, 아빠곰 · 엄마곰 · 애기곰 케이크를 각자 다른 크기의 그릇에 담아 만들어냈다. 유아들은 계속적으로 생각을 보태고 이야기를 확장하여 놀이를 더 풍요롭고 다채롭게 변화시켜나갔다.

3. 과학자 되기

유아들은 모래를 가지고 놀면서 여러 가지 방법으로 모래를 탐색하고 다양하게 놀이를 해나갔다. 모래를 가지고 다양하게 놀이를 하면서 유아들은 관찰하기, 비교하기, 분류하기, 예측하기, 실험하기, 추론하기, 결과에 대한 토의하기와 같은 과학의 과정을 경험하고 있었다.

1) 놀이 속에서 과학의 과정 경험하기

(1) 관찰하기

사례21)

준하는 마른 모래를 체로 치며 체 사이로 빠져 내려가는 모래를 본다. 체 위에는 돌맹이만 남아 있다. 준하는 그릇을 찾아와 돌맹이를 담고 다시 모래를 한줌 집어 체로 친다.

사례22)

영태는 마른 모래를 한줌 집고 손가락 사이로 빠져나가는 모래를 본다. 영태는 손가락 사이로 빠져나가는 모래의 느낌이 재미있는지 웃으면서 얼굴로 그 행동을 반복했다.

사례23)

주찬: (물을 가득 떠오더니) 진흙이 간다~~

하며 민호와 현서가 진흙을 만들고 있는 진흙탕에 물을 붓는다.

현서: 진흙 더 만들자~

현서는 저 멀리 마른 모래를 한 움큼 집어 물이 흥건한 모래 놀이장에 던진다.

모래가 젖으면서 하얗던 모래가 점점 어두운 색으로 변하자

현서: 이거 봐~ 진흙이 되고 있어(하며 가까이서 본다.)

사례21, 22, 23에서 유아들은 각자 다른 놀이를 통해 현상을 관찰하고 있었다. 사례21)에서 준하는 모래를 체에 넣어 치면서 입자가 고운 모래는 잘 빠져나가고 입자가 굵은 모래나 돌맹이들은 빠져나가지 않는 것을 관찰하였다. 사례22)에서 영태는 마른 모래가 손가락사이로 빠져나가는 모래의 모습을 관찰하였다.

사례23)에서는 물이 흥건한 모래놀이장에 마른 모래를 던짐으로써 하얗던 모래가 점차 어두운 색으로 변해가는 과정을 유아들이 관찰하였다. 이밖에도 모래놀이를 하며 유아들은 다양한 놀이 속에 보여지는 현상들을 관찰하고 관심을 가지는 모습을 볼 수 있었다.

(2) 비교하기

사례24)

서경이와 수민이가 두껍이 집을 크게 만들고 있다.

연구자: 애들아, 지금 뭐하는 거야?

수민: 두껍이집 만들어요. 친구한테 선물 할꺼예요^^

연구자: 어떻게 이렇게 크게 잘 만들었어?

수민: 모래를 이런 모래로 해야 돼요~젓은 모래요~ 그래야 안 무너져요

서경: 그래야 안 부서지고 안 흘러 내려요~

사례25)

현우는 물 조리개로 물을 뿌리고 서경이와 민우, 정현이는 진흙이 담긴 물이 흥건한 물웅덩이에서 진흙을 건진다. 서경이는 물이 흥건한 곳에서 건져낸 모래를 가지고 이쪽저쪽 손으로 옮기면서 흙에 물기가 빠져 둥그렇게 모양이 만들어지는 것을 본다. 그리고 둥그란 모양이 만들어지면 그것을 수로 위에 얹어 토닥인다.

(중략)

수도를 잠그자 잠시 후...물웅덩이에 고여 있던 물이 모래밭 아래로 스며 들어서 고여 있던 물이 없어지고 젓은 진흙만 남게 되었다.

물웅덩이에 앉아서 물이 흥건한 진흙을 손으로 왔다 갔다 옮기며 흙을 둥그렇게 만들던 서경이가 다시 웅덩이에 남은 젓은 흙을 손으로 퍼서 이쪽저쪽 손으로 옮긴다. 그러자 젓은 모래가 물이 마른 관계로 다 흘러지고 부서진다.

서경: 선생님 (모래가) 더 말랑말랑 해야 돼요~ 물이 더 필요해요~

사례24)에서 수민이와 서경이는 젓은 모래로 두껍이집을 크게 만들었다. 유아들은 ‘젓은 모래로 두껍이 집을 만들어야 부서지지 않고 흘러내리지 않는다’ 며 마른 모래는 잘 흘러내리고 잘 부서지지만 젓은 모래는 흘러내리거나 잘 부서지지 않는다는 모래의 속성을 비교하여 이야기하였다.

또한 사례25)에서 서경이는 물이 가득한 모래밭에 모래를 한 줌 집어 이쪽저쪽 손으로 옮겨가며 모래에 물을 뺀 후 수로 위에 젓은 모래를 얹고 토닥여 수로를 고정시키며 놀이를 하였다. 수도에 물을 잠근 후 서경이가 모

래를 떠서 이제껏 한 방법대로 모래를 옮겨보지만 물기가 많지 않은 관계로 갈라져 부서져버린다. 모래가 말랑말랑해야하기 때문에 물이 더 필요하다는 서경이의 말에서, 서경이는 물이 흥건하게 젖어 있었을 때는 말랑말랑하게 모양이 잘 만들어 졌지만 물이 거의 없을 때는 그렇지 않다는 모래 상태의 차이를 비교하고 있음을 알 수 있었다.

(3) 분류하기

사례26)

아이들은 진흙물이 고인 웅덩이에 삽을 넣어서 휘휘 젓는다.

주찬: 우리 이물이 없어질 때까지 파자~

하며 웅덩이 안에 고인 물을 떠낸다.

민호: 그럼 판 물은 어디다 놓지? 내가 물을 넣을 데를 찾아올게..

하고는 그릇을 들고 온다.

민호: 진흙물을 여기다 놔줘...

정빈: 야~ 진흙물은 저기다 담고 진흙은 저기 옆으로 치워~ 여기다 물을
집어 너..

주찬이와 민호는 삽으로 물을 떠서 그릇에 넣고 정빈이는 계속해서 웅덩이 벽을 헐어서 모래를 밖으로 버리고 웅덩이를 넓혀간다. 판 모래는 웅덩이 옆에 쌓아둔다.

유아들은 모래놀이를 하면서 다양한 분류하기 경험을 하였다. 모래를 체로 쳐서 고운 모래와 굵은 모래를 분류하기도 하였고 마른 모래와 젖은 모래를 분류하기도 하였다. 또한 아이들이 만든 모래떡과 케익, 만두를 분류하여 놓아두기도 하였다. 위의 사례에서 유아들은 웅덩이에서 나온 물은 그릇 안에 넣고 젖은 흙은 웅덩이 옆으로 치웁으로써 놀이 속에서 분류하기를 경험하고 있었다.

(4) 예측하고 실험하기

모래놀이를 하는 중에 유아들은 여러 가지 문제 상황을 만나게 된다. 이때 유아들은 자기 나름대로 가설을 세우며 결과를 예측해보고 다양하게 실험함으로써 자발적으로 문제를 해결해 나가고자 하였다. 다음은 유아들이 모래성을 높이 쌓기 위해 계획을 세우고 실험하면서 문제를 해결해 나가는 사례이다.

사례27)

가은: 나 성 만들어야지~~

하며 마른 모래가 있는 곳에서 성을 만든다.

마른 모래라서 높이 쌓이지는 않고 계속 흘러내린다.

가은: 에이~~ 자꾸만 떨어지네

윤서: 좀더 해봐~

하며 모래를 올려보지만 계속 흘러내려 높이 쌓아지지 않는다. (중략)

가은이와 윤서는 다시 한 손으로 모래를 올린다.

또 다시 미끄러지는 모래..

가은: 안돼...

선규: (옆에서 보고 있다가) 이렇게 하면 돼 두 손으로...

하며 두 손으로 모래를 퍼서 모래산 위에 얹는다. 선규는 마른 모래 밑에 젖은 모래를 퍼서 얹었기 때문에 흘러내리지 않는다.

가은: 어? 되네

가은이가 두 손으로 마른 모래를 퍼서 올린다. 다시 흘러내린다.

계속해서 과정을 지켜보고 있던 윤서가

윤서: 야~ 하얀 모래는 다 떨어져. 검은 모래로 해봐~

가은이가 마른 모래 밑에 젖은 모래로 올리니까 흘러내리지 않는다.

가은: 어... 진짜~~ 부드러우니까 자꾸 떨어지나봐~ 이걸 진짜이니까 안 떨어져

윤서: 어... 젖은 모래니까

멀리 있던 주찬이가 친구들이 노는 모습을 보고 와서 마른 모래를 얹으려 하자

선규: 야~ 하얀 모래는 안돼 (주찬이가 올린 모래가 흘러내리는 것을 보고) 이거 봐 떨어지잖아

가은이와 윤서는 성을 만들기 위해 모래를 모아 올려보지만 마른 모래라서 계속 흘러내릴 뿐 높이 쌓아지지 않았다. 가은이는 계속 모래성이 쌓아지지 않자 ‘에이 자꾸만 떨어지네’ 하며 실망감을 표현한다. 그것을 보던 선규는 ‘두 손으로 모래를 올리면 흘러내리지 않고 잘 쌓아질 것이다’ 라는 예측을 하고 두 손으로 모래를 펴서 모래 위에 올린다. 선규는 ‘젖은 모래로 쌓아야 흘러내리지 않고 성을 잘 쌓을 수 있다’ 는 것을 알지 못했고 다만 두 손으로 모래성을 쌓아야 잘 만들어질 것이라는 생각으로 두 손으로 모래를 펴서 었었다. 선규는 모래놀이를 하고 있던 중이었기 때문에 위에 있던 마른 모래가 아닌 밑에 있던 젖은 모래를 었었고 올린 모래는 흘러내리지 않고 높이 쌓였다. 가은이는 아까와 다른 결과에 신기해하며 ‘두 손으로 모래를 올리면 높이 쌓아진다’ 는 사실을 다시 확인하기 위해 두 손으로 마른 모래를 올려보았다. 하지만 마른 모래는 다시 흘러내리고 그 과정을 지켜보던 윤서는 친구들이 모래산에 올리는 모래의 색에 주의를 기울이게 되었다. 윤서는 ‘마른 모래는 아래로 떨어지지만 젖은 모래는 높이 쌓일 것이다’ 라는 가설을 세우고 가은이에게 검은 모래로 다시 시도해 보라고 하였다. 가은이가 다시 젖은 모래를 손으로 펴서 모래산 위에 올리자 이번에는 모래가 흘러내리지 않고 높이 쌓였다. 가은이는 ‘왜 마른 모래는 잘 쌓아지지 않았을까?’ 를 생각하게 되었고 마른 부드러워서 잘 흘러내리기 때문에 높이 쌓아지지 않았고 젖은 모래는 점성이 있어 흘러내리지 않고 높이 쌓아진다는 것을 추론하였다. 모래놀이를 하며 유아들은 문제를 해결하고자 다양한 가설을 세우고 실험을 하였다. 이러한 실험과정에서 또래의 다양한 생각은 문제를 해결해 나가는데 많은 도움이 되었다. 유아들은 문제를 해결해 나가는 과정에서 예측과 실험하기를 경험하고 있었다.

(5) 추론하기

사례28)

지영이는 모형수레 위에 체를 받쳐 놓는다. 그리고는 젖은 모래를 한 움큼 집어서 체 위에 놓고 골고루 퍼서 내려가도록 한다.

지영: 설탕이 왜 이렇게 안나오지?

윤서: 설탕이 안 내려가? 엄마가 해볼게...

하며 체위에 모래를 꼭꼭 눌러보지만 모래가 젖어서 잘 내려가지 않는다.

교사: 윤서야~ 지영아... 저번에 윤서가 모래에 체를 거를 땐 모래가 잘 내려갔었는데.. 지금은 왜 이렇게 안 내려가는 걸까?

윤서: 이거는 진흙 같은 거라서 그래요. 마른 모래는 부드러워가지고 쭉욱 내려가요.

하며 모래를 내리는데 젖은 모래라 체 사이로 잘 내려가지 않는다.

지영: 우리 마른 모래로 담자...

윤서: 어... 그럼 더 잘 나오지~

하며 마른 모래를 담아서 손으로 퍼주자 한번에 잘 내려간다.

윤서: 와~ 잘 내려간다.

윤서: (모형수레에 쌓인 모래를 보며) 선생님 벌써 이만큼 났어요~~

지영: 진짜 잘 내려가죠?

교사: 마른 모래로 하니까 젖은 모래로 할 때보다 잘 내려가니?

윤서: 네~

지영: 마른 모래는 진짜 보슬보슬해요. 그래서 아주 잘 내려가요~

“마른 모래는 보슬보슬해서 잘 내려간다” 라는 말에서 지영이는 마른 모래의 속성에 대해 분명히 알고 있는 것을 알 수 있다. 그러나 놀이 속에서는 자신이 알고 있는 것을 명확히 인지하여 모래를 구분하여 놀이를 하지 않는 모습이 보였다. 처음 지영이는 체 위에 마른 모래를 올리지 않고 손에 잡히는 아무 모래나 체에 얹어 내리려 했다. 그리고 모래가 내려가지 않자 “이게 왜 잘 안 내려가지?” 하며 질문을 제기하고 모래가 더 잘 내려가도록 모래를 흠여보기도 하고 눌러보기도 하며 문제를 해결하고자 하였다. 이때 유아의 행동은 마른 모래와 젖은 모래의 속성을 잘 인지하고 있지 못하

고 있다는 느낌이 든다. 그러나 유아들은 교사의 질문을 통해 문제 상황에 대해 다시 한번 인지하게 되고 이전 경험들 속에서 추론하고 문제의 해결점을 찾는다. 유아들은 이미 알고 있었지만 인식하지 못했던 사실들을 새로운 문제 상황이나 새롭게 제기되는 질문을 통해 재인식하고 새롭게 자신의 지식으로 구성해 나감을 볼 수 있었다.

(6) 결과에 대해 공유하기

사례29)

희연이가 물레방아 놀이도구에 젖은 모래를 넣는다. 깔때기에 담긴 젖은 모래를 손가락으로 누르다가 모래가 잘 안 내려가자 도구를 팡팡 바닥에 내려친다. 가운데이가 오더니 "그거 마른 모래로 해야 돼. 젖은 모래로 하면 잘 안 내려가" 하면서 마른 모래를 그곳에 담아 희연이에게 준다. 희연이는 넣었던 젖은 모래를 털어내고는 가운데이가 담아다준 마른 모래를 기구에 넣는다. 그러자 모래가 깔때기의 좁은 구멍으로 빠져나가며 물레방아가 세게 돌아간다.

희연: 진짜~ 잘 내려간다...(하며 가운데이를 보고 웃는다.)

젖은 모래를 깔때기에 부으면 모래가 뭉쳐져서 잘 내려가지 않고 마른 모래를 담아야 좁은 구멍사이로 잘 빠져나간다는 사실을 가운데이는 자신의 이전 경험을 통해 알고 있었다. 깔때기에 젖은 모래를 넣음으로 물레방아가 돌아가지 않자 희연이는 물레방아 도구를 바닥에 팡팡 내리치며 모래를 내리려하였다. 그런 희연이를 보고 가운데이는 마른 모래를 넣으면 젖은 모래로 할 때보다 쉽게 모래가 내려가서 물레방아가 잘 돌아간다는 사실을 알려주고 문제해결 방법을 공유하였다. 유아들은 모래 놀이를 하면서 봉착하게 되는 여러 문제들을 해결하기 위해 다양한 시도를 하며 알게 된 사실을 다음 놀이에 적용하기도 하고 그것을 친구와 공유하고자 하는 모습을 보였다.

2) 유아의 호기심 따라가기

다음은 유아가 놀이를 하면서 주어지는 상황에 호기심을 가지고 질문을 제기하고 질문에 대한 답을 스스로 찾아가고자 계속해서 실험을 계획하고 실행하는 사례이다.

사례30)

흙구덩이에 물을 말리려면?- 1차 실험

현우는 모래놀이장에서 삽으로 모래를 깊숙이 판다.

선규: 현우야 나 물 가져왔어

현우: 여기다 넣어...

선규는 현우가 만든 모래 구덩이에 물을 붓는다. 구덩이에 물이 고이자 현우는 옆에 있는 모래를 모아 그 위를 덮는다.

현우: (혼자말로) 물이 잘 말르라고 모래를 덮는거야~

선규도 함께 모래 덮는 일을 돕는다.

선규: 선생님 이거 봐요~ 원래는 물구덩이였는데 모래를 넣으니까 물이 다 없어졌어요.(하며 웃는다.)

현우: 이제 됐다.. 이제 다시 파자~~(하며 모래를 파낸다.)

새로운 시도

다시 구덩이를 만들고 있는데 찬영이가 체를 들고 온다.

찬영: 나 체 가져왔어~

현우: 나 이거 필요해~ 같이 쓰자

찬영: 그래

찬영이는 현우가 판 구덩이 위에 체를 걸쳐놓는다. 그리고는 모래를 뿌린다.

현우: 어... 내려간다...

하지만 모래가 젖은 모래라 체를 통해 슬슬 빠져 내리지는 않는다.

장난감 체 위에 젖은 모래를 내리려면?- 2차 실험

현우는 옆에 들통에 물이 들어있는 것을 보고는 들통에 물을 그곳으로 떠서 체에 붓는다. 그러자 체에 부은 물이 내려가며 그 위에 있던 모래

도 따라 내려간다.

현우: 야 이것 봐~

찬영: 와~ 모래가 막 내려가~

실험 결과 확인하기- 새로운 문제 인식

걸쳐있던 체를 빼자 방금 내려 고였던 물이 점차 아래로 흡수되어 사라진다.

찬영: 오글생명²⁾이 말라버렸어...

현우: 맞아...

물이 다 없어지자 현우는 다시 구멍이 만든 자리에 물을 붓는다. 물이 잠시 고이더니 곧 다시 아래로 흡수되어 사라진다.

현우: 흙이 힘이 강해서 물이 자꾸만 없어져.. (하며 울상을 하고는 혼잣말을 한다.)

내린 물이 없어지지 않게 하려면?- 3차 실험

선규: (그때 선규가 그릇을 찾아오더니) 우리 이거 여기다 놓자...

현우: 그래

현우와 선규는 구멍이 판 곳에 그릇을 넣어둔다. 그리고 위에 체를 얹어 다시금 체 위에 물을 붓는다. 선규는 물을 내리자마자 체를 들고 그릇 안을 본다. 그릇 안에는 방금 내린 물이 들어있다.

선규: 인제 물이 안 없어지네??

새로운 시도 - 4차 실험

현우: 야... 좋은 생각이 있어...

현우는 그릇에 담긴 물을 버린 후 그릇을 다시 구멍이에 넣고 체를 덮는다. 체 위에는 모래를 올린다. 현우는 바가지에 물을 떠서 구멍이 쪽으로 가지고 온다. 바가지에 물을 체 위에 붓자 물이 내려가며 체 위에 있던 모래도 조금씩 따라 내려간다. 굵기가 작은 모래들은 따라 내려가고 굵은 모래는 체 위에 그대로 있다.

2) “오글생명이 뭐야?”하고 연구자가 묻자 찬영이는 “오글생명? 힘을 불어넣어주는거죠~ 씨앗도 물을 먹고 크잖아요. 그건 다시 살아나게도 할 수 있고 더 강해지게 만들어줘요.”하고 이야기했다.

현우가 체를 들어 그릇 안을 본다.

현우: 야~ 여기 봐~ 진흙물이야~

선규: 와~~

현우: 여기 체에 모래를 깔고 물을 넣으면 돼... 그러면 이 밑으로 진흙이 내려와서 진흙물이 생기는 거야~ 재밌지?

새롭게 알게 된 사실에 대해 친구와 공유하기

현우가 물이 가득 찬 그릇을 웅덩이에서 꺼내는 동안 선규는 새 그릇에 물을 담아 웅덩이에 넣는다. 물이 담긴 그릇을 보고

현우: 야~ 있잖아 이 물은 처음에 필요 없어...(하며 물을 버리고 다시 빈 그릇을 묻는다.)

현우: 빈 그릇을 여기다 넣고 이렇게 체를 올리는 거야~ 이걸 몰랐지? 그리고 이 위에 진흙을 넣고 물을 부으면~~

하며 아까의 행동을 순서대로 이야기하며 보여준다. 그리고는 마지막으로 체를 들어내고 안에 진흙물을 보더니

현우: 와~ 봐 진흙물이 있지? 만져봐~ 안에 진흙도 만져져

선규: (그릇 안에 물과 바닥에 깔린 진흙을 만지며) 진짜 진흙이다...

유아는 끊임없는 호기심으로 질문을 제기하고 새로운 가설을 설정하고 실험을 계속 해나간다. 다음의 몇 차례 걸친 유아들의 실험은 하나의 작은 호기심으로 시작되었다. 유아들이 하나의 궁금증을 해결해 나가는 과정에서 또 새로운 의문이 생기고, 그러한 궁금증은 유아들로 하여금 실험을 계속해서 계획하도록 만들었다.

유아는 모래 구덩이에 물을 넣고 모래를 덮어 물을 없애는 행동을 하며 물이 흥건하던 구덩이에 모래를 넣음으로써 고였던 물이 사라지는 것을 관찰하고 신기해하였다.

물을 없애는 실험 후에 유아들은 구덩이 위에 체를 걸쳐놓고 모래를 내리고자 하였다. 젖은 모래가 체 사이로 잘 내려가지 않자 유아들은 ‘체 위에 물을 부르면 어떻게 될까?’ 라는 궁금함을 가지고 새로운 시도를 하였다.

현우가 물을 떠서 젖은 모래가 올려진 체 위에 붓자 모래가 물을 따라 더 쉽게 빠져 내려갔다. 유아들은 물과 함께 내려간 모래를 보려고 걸쳐놓은 체를 들어 구덩이를 확인한다. 내린 물은 잠시 고이는 듯 하더니 땅속으로 곧 스며들어 없어지고 유아들은 ‘오늘 생명이 말라버렸다’ 며 아쉬움을 나타낸다.

현우는 다시 물을 떠서 체 없이 구덩이에 물을 붓고 또 다시 없어지는 물을 본다. 현우는 ‘흙이 힘이 강해서 물이 없어진다’ 고 하며 흙의 힘이 강하기 때문에 물은 모래놀이장 아래로 흡수된다는 결론을 내린다.

유아들의 궁금함과 그것을 알아가기 위한 시도는 여기서 끝나지 않고 계속 되었다. ‘그릇을 그 안에 넣고 물을 붓는다면?’ 그런 궁금함에서였는지 선규는 그릇 하나를 찾아와 현우에게 주며 그릇을 웅덩이 안에 넣자는 제안을 한다. 유아들은 웅덩이 안에 그릇을 넣고 그 위에 체를 얹어 다시금 물을 붓는다. 결과가 너무나 궁금했던 선규는 물이 체를 통해 빠져 내리자마자 체를 들고 구덩이 안에 그릇을 확인한다. 아까와 다르게 물이 없어지지 않는 것을 확인하고는 “인제 물이 안 없어지네?” 하며 그릇을 넣기 전과 후의 결과가 다를 수 있음을 신기해한다.

‘좀 전의 방법처럼 체 위에 모래를 올린 후 물을 부어 함께 내려도 물이 없어지지 않을까? 그릇 안에는 어떤 일이 생길까?’ 유아들은 또 새로운 궁금증이 생긴 듯 하다. 현우는 조금 전에 했던 방법대로 모래구덩이에 체를 올리고 했던 실험을 다시 반복한다. 구덩이 안에 빈 그릇을 놓고 젖은 모래를 올린 체를 그 위에 얹는다. 그리고 ‘물을 부으면 그릇 안은 어떻게 될지’ 를 다시금 실험한다.

유아들은 실험 결과를 통해 물과 함께 체를 통해 빠져나온 모래는 진흙물이 되어 그릇 안에 고인다는 것을 알게 되었다. 현우는 자신이 실험을 통해 발견한 신기하고 새로운 사실에 대해 함께 있던 친구에게 자랑스러운 듯 차

레로 설명하며 지식을 함께 공유하고자 하였다.

하늘반 유아들은 모래놀이를 하면서 인위적인 실험상황에서 배우는 것과는 전혀 다르게 과학의 과정에 참여하고 있었다. 놀이 과정 속에서 유아들은 과학자들이 실험하는 것처럼 행동하였다. 유아들은 놀이 과정에서의 구체적 경험들을 통해 현상을 관찰하고 질문을 제기하였으며 질문에 답을 찾기 위해 가설을 세우고 다양한 시도함으로써 가설을 검증하고 그에 대한 해석을 하였다.

유아들의 이러한 다양한 시도의 결과와 그 결과를 바탕으로 한 유아들의 해석이 얼마나 사실적이며 과학적인가는 크게 중요하지 않다. 다만 유아들이 모래놀이를 하면서 과학 활동의 기본이 되는 관찰, 예측, 실험설계, 결과를 해석하고 지식을 공유하는 등의 과학 활동의 과정을 자발적으로 즐겁게 경험하고 있었다는 사실에 가치를 두어야 할 것이다. 이러한 경험을 통해 유아는 사물에 대한 이해능력과 탐구적 태도, 문제해결력을 기르게 되고 과학에 대한 긍정적 태도를 배우게 될 것이다.

VI. 모래놀이장에서 나타나는 유아들의 상호작용

모래놀이장에서 유아들은 다양한 방법으로 친구들과 상호작용하고 관계를 맺으며 놀이하고 있었다. 유아들은 친구의 놀이를 모방하고 상황에 알맞은 도움을 주기도 하며 도구를 나누어 쓰면서 친구와 긍정적인 상호작용을 해 나갔다. 유아들은 친구의 생각을 받아들여 자신의 놀이를 더욱 확장하여 전개시켜 나갔으며 놀이의 상황적 맥락에 따른 행동을 취함으로써 자연스럽게 또래의 놀이에 참여하였다. 또한 친구의 놀이행동에 긍정적으로 반응하여 함께 놀이하는 모습도 볼 수 있었다.

1. 놀이행동 따라하기

유아들은 모래놀이장에서 함께 놀이하는 집단 내의 친구나 자신의 주변에 있는 친구의 놀이를 보고 모방하여 자신의 놀이에 적용시켜 놀이를 전개해 나갔다. 유아들은 모래놀이를 하면서 옆에 있던 친구의 놀이주제에 맞추어 자신의 놀이를 변경하기도 하며 친구의 놀이행동을 보고 따라하거나 친구가 쓰는 말을 흉내내면서 자신들만의 공유된 느낌을 갖는 듯 하였다.

다음은 유아들이 주변에 있는 친구들의 놀이에 따라 자신의 놀이를 바꾸어 가며 놀이하는 사례이다.

사례31)

준하, 영민, 민호가 가까운 곳에 모여 앉아 모래를 만지고 있다. 민호와 영민이는 모래를 모아 선 모양을 만들고 있고 준하는 깔대기에 모래를 넣어 구멍사이로 모래를 내리고 있다. 찬영이가 모래놀이 도구함에 가서 그릇 몇 개와 소쿠리를 가져온다.

찬영: 난 만두 만들래(하머 그릇에 모래를 담아 토닥인다.)
영민: 나는 야채만두!!
영민이는 모래를 모아 산처럼 쌓았던 것을 손으로 집어 앞에 있던 그릇에 다시 담아 토닥인다. 준하는 깔대기에 모래를 담고 있다
준하: 나는 케익 만들고 있어
민호: 나두야~
영민: 나두~ 난 초코렛 케익(하머 금세 말을 바꾼다.)
민호: 나도 초코렛 케익
찬영: 나는 생크림 케익
준하: 난 곰돌이 케이크 만들어야지
영민: 난 곰돌이 초콜렛 케익
민호: 나, 나는 곰돌이 초콜렛 생크림케익... 벌써 구웁기만 하면 돼~

위의 사례에서 유아들은 처음에 각자의 놀이를 하고 있었다. 찬영이가 유아들이 모여 있는 곳으로 와서 만두를 만든다고 하자 영민이는 좀 전에 모래산을 쌓던 행동을 변경하여 찬영이와 같이 그릇에 모래를 담으며 자신도 만두를 만든다면서 찬영이의 행동을 모방한다. 옆에 있던 준하가 케익을 만들꺼라고 하자 만두를 만들던 찬영이와 영민이 그밖에 아이들도 케익을 만드는 것으로 자신들의 놀이를 변경하여 다양한 종류의 케익을 만들고 친구들에게 소개한다. 위의 사례를 보면 유아들은 친구의 놀이행동과 말 하나하나에 즉시 반응하여 그것을 모방하고 주제를 공유하며 놀이를 전개시켜 가는 모습을 볼 수 있었다. 유아들은 또래와의 공유된 놀이를 통해 활발히 상호작용하며 즐겁게 놀이를 진행해 나갔다.

2. 맥락에 따른 행동으로 놀이 함께 하기

하늘반 유아들은 친구와 놀이를 함께 하기위해 친구가 하는 놀이의 상황적 맥락에 맞추어 적절히 놀이 속에 개입함으로 자연스럽게 친구의 놀이에

참여하였다. 다음은 유아가 친구들과 놀이를 함께 하기 위해 진행되고 있던 놀이에 맞추어 조심스럽게 개입하여 놀이에 참여하는 사례이다.

사례32)

정아는 주위를 서성이며 친구들의 놀이를 본다. 조심스럽게 모래밭으로 들어가는 정아... 모래를 밟으며 돌아다니다가 수민이가 두껍이집을 짓는 것을 보고 가까이 가서 앉는다. 정아는 수민이 옆에 가까이 다가가 앉아서 두껍이집 짓는 모습을 말없이 한참 쳐다본다.

잠시 후 정아는 옆에 있는 모래를 한 움큼 집어 수민이가 만드는 두껍이집 위에 모래를 얹어준다. 서로 말없이 두껍이집 위에 모래를 얹는다. 두껍이집을 짓던 수민이가 "두껍아 두껍아 헌집 좋게 새집다오~ 두껍아 두껍아 헌집 좋게 새집다오~"하며 두껍이집 노래를 부르기 시작한다.

조금 후에 정아도 수민이가 만드는 두껍이집 위에 모래를 얹고 수민이 손을 토닥이면서 수민이를 따라 노래를 부른다.

정아는 선뜻 놀이를 시작하지 못하고 친구들이 노는 모습을 돌아다니며 지켜보고 있었다. 수민이가 모래로 두껍이집을 짓는 것을 보고 정아는 수민이 옆으로 다가가 앉았다. 정아는 성급하게 친구의 놀이 속에 들어가려 하지 않고 친구가 놀이하는 것을 옆에서 조용히 지켜보았다. 놀이를 함께 하기 위한 적극적 표현 없이 친구의 놀이행동을 말없이 지켜보던 정아는 잠시 후 수민이가 만든 두껍이집 위에 조심스럽게 모래를 얹는다. 놀이의 흐름을 방해하지 않고 놀이 속에 조심스럽게 들어오는 정아의 행동에 대해 수민이는 별다른 부정적 반응을 보이지 않았다. 놀이참여에 대한 별도의 이야기는 없었지만 정아의 개입과 수민이의 모르는 척 자연스럽게 정아의 행동을 받아들이는 상황으로 보아 서로가 놀이를 함께하는 데에 대한 암묵적인 동의가 이루어지고 있음을 알 수 있었다. '두껍이집 노래'를 부르는 수민이와 그것을 정아가 따라 부르며 함께 두껍이집을 토닥이는 모습에서 두 유아가 공유된 하나의 놀이주제로 함께 놀이를 해 나가고 있음을 알 수 있었다.

이처럼 유아들은 친구의 행동이 자신들의 놀이에 부합되는 행동일 때는 부정적 반응없이 친구의 행동을 받아들여 함께 놀이를 하였다. 그러나 놀이의 맥락을 파악하기도 전에 먼저 행동이나 말로 개입하여 놀이맥락에서 벗어나게 되는 경우 이러한 행동은 상대유아의 놀이참여의 거부로 이어지는 경우가 많았다.

다음은 같은 행동이라도 유아의 개입하는 방법에 따라 상대유아에게 그 의도가 다르게 인식되면서 나타나는 유아의 반응이다.

사례33)

영민이가 삽으로 모래를 퍼서 그릇에 담고 뒤집어 모양을 찍는다.

영민: (뒤집어진 모양을 보고) 이거 케익이다 케익~~

영민이의 이야기를 들은 준하와 민호가 영민이가 있는 곳으로 모인다.

준하: 진짜 케익이네... 히히..

그것을 보던 민호가 모래를 집어 영민이 만든 케익위에 솔솔 뿌린다. 그러한 민호의 행동에 영민이는 케익으로 만든 것을 토닥이면서도 별 반응을 보이지 않는다.

연구자: 민호야 방금 영민이 케익에 뿌린게 뭐야?

민호: ...(잠시 아무말이 없다) 그거요 설탕이에요... 맛있으려구...

연구자: (영민이에게 다가가서) 영민아 아까 민호가 케익 위에 뭐 뿌린 건지 아니?

영민: 어.... 아뇨, 몰르겠어요.

민호가 옆에 있다가 그거 설탕이야~

영민: 설탕???

하더 친구들을 둘러보며 크게 웃는다. 옆에 있는 민석, 영민, 선규, 준하도 함께 웃는다. 옆에 있던 준하가 그 이야기를 듣고는 모래를 한 움큼 집어 케익 위에 한꺼번에 뿌린다.

영민: 야~~~~(하더 준하를 세게 민다.)

준하: 야~ 이것도 설탕이야~~~

영민: 그럼 살살 뿌려야지~~(하고 한번 눈을 흘기고는 앞에 케익을 토닥인다.)

위의 사례에서 유아들은 친구의 행동이 자신의 놀이 맥락에서 벗어나지 않을 때는 그 행동을 못하도록 막거나 부정적 반응을 보이지 않았음을 알 수 있다. 민호의 모래를 살살 뿌리는 행동은 영민이와 친구들이 케익을 만드는 놀이에 크게 벗어나지 않는 것이었으며 영민이는 그것이 설탕인줄은 몰랐으나 케익 만드는 것을 돕는 하나의 과정으로 이해하여 받아들였다. 이후 준하의 행동에서 그 행동이 민호와 같은 의도에서 행해졌음에도 불구하고 준하의 본래 의도가 전해지기 보다는 준하가 한 행동이 케익의 모양에 변형을 줄 정도로 많은 양의 모래를 뿌렸기 때문에 상대 유아에게 제재를 당했다. 준하는 자신의 행동이 민호처럼 설탕을 뿌리는 행동이었다는 말을 하고 영민이는 준하에게 그러한 행동을 할 때에는 놀이가 방해되지 않도록 (모형이 변형되지 않도록) 적당히 뿌려야 한다는 충고를 한다.

이처럼 유아들은 친구의 놀이 맥락을 파악하여 자연스럽게 놀이에 개입함으로써 또래의 놀이에 참여할 수 있었으며 때로 적절하지 못한 방법으로 개입하여 또래에게 거부되었을 때 유아는 또래에게 받아들여 질 수 있는 방법으로 자기행동을 수정함으로써 또래와 놀이를 함께 하였다.

3. 놀이도구 나누어 쓰기

유아들은 놀이 도구를 나누어 쓰면서 친구와 자연스럽게 놀이를 함께 하였다. 다음은 놀이 도구를 서로 나누어 쓰면서 놀이를 함께 하는 사례이다.

사례34)

윤주가 찍기 도구에 모래를 담아 놓고 있다. 하연이는 모종삽을 가지고 오더니 가운데다 놓고는 윤주를 쳐다본다.

하연: 윤주야~

윤주: 어? 왜?

하연: 이거 필요하면 써두 돼
 윤주: 알았어.. 근데 너 이거 안 쓸거야?
 하연: 아니 사이좋게 나눠쓰자.
 윤주: 그래.. (하며 삽을 들고 모래를 판다)
 하연: 윤주야~ 그 모래 여기(깔대기)에 조금씩 넣어봐...
 윤주가 모래를 깔대기에 넣자 좁은 구멍으로 모래가 쏟아진다.
 하연: 여기 봐~ 쏟아진다 그치? (하며 웃는다.)
 윤주: 어...^^

위의 사례에서 하연이는 놀이를 하는 윤주에게 와서 자신이 가지고 있던 도구를 나누어 쓸 것을 제안한다. 하연이의 제안을 윤주는 긍정적으로 받아들였고 두 유아는 놀이도구를 나누어 쓰는 것을 통해 또래와 공유된 놀이를 시작할 수 있게 되었다.

4. 협력하여 놀이하기

유아들은 모래 놀이장에서 친구와 협력하여 놀이를 함께 하였다. 유아들은 모래놀이를 하면서 서로의 도움을 필요로 하고 또 도움을 주고자 하였다. 혼자 힘으로 하기 어려운 것은 도움을 요청하고 친구가 어려워하는 것을 보고 먼저 나서서 도와주며 놀이를 이어 나갔다. 유아들은 또래와 협력하여 놀이하면서 ‘우리’라는 공유된 일체감을 느끼고 우정을 쌓아나가고 있었다.

다음은 커다란 두껍이 집을 만들기 위해 친구에게 도움을 요청하고 협력하여 놀이를 하는 사례이다.

사례35)

현우: 선생님 나 두껍이 집 만들건데요~ 하나로 하면 잘 안 만들어지고
 두 개로 해야 더 크게 만들어요~ 근데 내 손을 두 개 다 넣어서

만들 수가 없어요~

교사: 그럼 다른 친구들한테 같이 만들자고 부탁해 보는 건 어떠니?

현우: (옆에 있던 희연에게) 우리 같이 두껍이집 만들자. 크게 만들려면 손을 두 개 넣어야돼...

희연: 알았어. 내가 도와 줄게~~

현우는 두 손을 넣어 받치고 있고 찬영이와 희연이가 함께 모래를 얹어 두껍이 집을 만든다. 손위에 모래가 높이 쌓이자 현우는 손을 뺀다.

희연, 현우, 찬영: 성공~~~~(하며 소리친다.)

현우는 입구 반대쪽으로 거더니 구멍을 판다.

현우: 우리 이거 파서 개미집 만들자

희연: 그래~~

현우는 ‘두 손을 다 넣고 만들어야 더 큰 두껍이 집을 만들 수 있다’며 ‘큰 두껍이 집을 만들기 위해서는 누군가의 도움이 필요하다’는 것을 이야기하였다. 현우는 먼저 교사에게 도움을 청하고 다시 옆에 있던 희연에게 부탁을 하였다. 희연이는 물론 그 옆에 있던 찬영이도 자발적으로 도움을 주면서 현우와 희연이, 찬영이의 공동작품인 커다란 두껍이 집이 완성되었다. 힘을 합해 만든 두껍이 집을 보며 유아들은 무척 기뻐했고 협력하여 하나의 목표를 같이 이뤄냄을 통해 공통된 성취감을 느낄 수 있었다. 유아들은 이후 전개되는 놀이도 친구와 함께 하기를 원하며 “우리~하자”라고 자연스럽게 제안하는 모습을 볼 수 있었다.

유아들은 이러한 놀이경험을 통해 도움을 주고받으며, 협동하여 하나의 목표를 이루어 나가는 친사회적 태도를 익히고 있었다.

5. 긍정적으로 반응하여 놀이 함께 하기

하늘반 유아들은 친구의 놀이행동에 자신의 생각을 덧붙이고 서로의 행동에 긍정적으로 반응하여 장단을 맞추며 함께 놀이를 해나갔다.

다음은 친구가 의미부여한 것을 옆에 있던 친구들이 긍정적으로 받아들여 함께 놀이를 진행해 나가는 사례이다.

사례36)

준하, 도원, 선규는 근처에서 각자 놀이를 하고 있다. 도원이는 얼음 얼리는 통에 모래를 넣어 뒤집어서 찍는다. 옆에서 다른 놀이를 하던 준하가 도원이가 찍어놓은 모양을 보더니

준하: 나 하나만 줄래?

하며 동그란 얼음모양 하나를 들고 간다.

준하:(함께 놀던 선규에게 보여주며) 야~ 나 쿠키 가져왔어.

선규: 그게 쿠키야? (웃음)

준하: 어...

도원: (준하를 지켜보던 도원이가) 내가 쿠키 더 만들어줄까?

준하: 어~

선규: (도원이가 얼음 통에 모래를 담자) 나도 해볼게~~~

하며 도원이를 도와 얼음통에 모래를 담는다. 도원이는 얼음 통을 뒤집고 누른다.

선규: 더 놀러~~

유아: (통을 열어 얼음통에서 찍힌 동글동글한 모양을 보고는) 와~~~~

준하는 도원이와 선규 쪽으로 장난감 수레를 밀고 오면서

준하: 여기 보세요~~~여기 밀가루가 가득해요~~

준하는 아저씨 흉내를 내며, 장난감수레에 모래를 가득 실어 모래를 날라서 가져다 준다. (중략)

선규: 선생님 이것 좀 드세요 쿠키예요~

얼음 통에서 하나를 부서지지 않게 꺼내서 교사의 손위에 올려준다.

도원이는 의자를 가져다 놓고 계속해서 쿠키를 만든다.

연구자: 거기는 어디야 도원아?

도원: 쿠키 만드는 곳

연구자: 도원이는 누구데?

도원: 쿠키 만드는 사람

옆에 있던 선규가 덩달아

선규: 나두 쿠키 만드는 아저씨

처음 도원이는 쿠키를 만들고자 하는 목적 없이 단순히 얼음통에 모래를 담아 모양을 찍어내는 활동을 하고 있었다. 준하는 얼음모양으로 찍힌 동그란 모래를 손에 얹어 선규에게 가져가서 그것을 ‘쿠키’라고 소개하였다. 선규는 준하의 말에 재미있다는 듯이 반응하였고 이를 들은 도원이는 자신의 단순한 찍기 행동을 쿠키 만드는 행동으로 의미부여 하여 친구들에게 쿠키를 만들어 주겠다는 제안을 하였다. 도원이는 단순히 찍기 놀이로 놀이를 시작했지만 친구의 이야기를 듣고 친구의 생각을 받아들여 자신의 하던 놀이에 적용하였다. 선규도 관심을 보이며 도원이의 쿠키 만드는 놀이에 동참하였고 준하도 장난감 트럭에 모래를 담아 나르며 함께 놀이하였다.

처음 도원이가 만든 구성물에 준하는 새롭게 자신이 생각한 의미를 부여하여 친구에게 소개하고 도원이와 선규가 이에 대해 긍정적으로 반응하고 호응하였다. 이렇게 함으로써 계속적으로 상호작용이 이루어지고 놀이가 더욱 확장되는 것을 볼 수 있었다. 친구의 의미화를 받아들이고 적절히 반응하는 것은 친구의 놀이 속에 참여하여 놀이를 더 확장할 수 있도록 하는 계기를 만들었다.

유아들은 놀이를 하면서 모방하기, 도움주고 받기, 놀잇감 나누기, 놀이맥락에 따른 행동으로 함께 놀이하기, 친구의 놀이행동에 긍정적으로 반응하기 등 다양한 방법으로 또래와 함께 놀이를 해 나가고 있었다.

하늘반 유아들은 모래놀이장에서 다양한 놀이를 통해 또래와 긍정적으로 상호작용하며 관계를 형성하고 그 안에서 함께 놀이하는 법을 배워가고 있었다.

VII. 결론 및 논의

1. 결론 및 논의

본 연구의 결과를 요약하고 논의하면 다음과 같다.

첫째, 모래놀이장은 유아들이 자유롭게 편안하게 모래놀이를 할 수 있는 곳으로서 구성물을 견고하게 만들기도 하고 부수기도 하며 힘을 과시하고 에너지를 발산하는 장소였다. 또한 유아의 흥미에 따라 언제든지 새롭게 시작할 수 있고 무엇이든지 원하는 대로 만들 수 있으며 자신이 애착을 가지고 만들어 낸 결과물에 대해 만족하고 자랑스러워하는 노력의 열매를 거두는 풍부한 놀이공간으로서 모래놀이장의 의미를 찾아 볼 수 있었다. 이는 모래가 가진 비구조성으로 유아들은 제한을 받지 않고 유아 자신의 요구나 발달 속도에 알맞게 모래놀이를 자유롭게 할 수 있으며(김경연, 1998) 이러한 모래의 성질은 자신을 둘러싼 환경을 바꾸어 보고 싶어 하는 유아의 욕구를 충족시키는데 도움을 준다는 Cherry(1976)의 견해와 맥락을 같이 한다.

둘째, 모래는 유아들의 놀이 속에서 매우 다양한 의미로 상징화되었고, 유아들의 감각적 인식에 근거하여 상징화된 것은 생각의 계속적 전환을 통하여 변화되기도 하였다. 모래놀이장에서 유아들은 생활 속에서 직,간접적으로 경험한 사실을 반영하여 다양한 주제로 모래를 가지고 상상놀이를 하였는데 이는 모래의 비구조적 성질이 상상놀이를 자극한다는 장영희(1991)의 견해와 맥락을 같이 한다.

유아들은 즉흥적으로 떠오른 생각과 느낌을 반영하여 모래를 상징화하여 놀이하기도 하였는데, 이렇게 놀이 속에서 이루어진 상징화에 대해 함께 놀

이하의 유아는 맥락 안에서 추측하고 상징화에 대한 의미를 친구에게 물어 보기도 하면서 의미를 공유하고자 하는 모습을 보였다. 이는 유아가 제공하는 정보를 이해하기 위해서 대상유아는 말하는 사람의 뜻에 대해 일련의 가정들을 구성해야 한다는 Stone(1993)의 견해와 맥락을 같이 한다고 볼 수 있다. 또한 상대 유아가 상징화 된 놀이를 이해하지 못하고 그에 대해 반박하여 갈등이 일어날 때 유아들은 자기 나름의 방식으로 또래를 이해시키고 의미를 공유하고자 하였다. 유아들은 친구에게 놀이상황을 이야기하고 상징화된 것을 실제사물과 연결하여 설명하기도 하였으며 가상의 세계에서 가상적으로 놀이하고 있다는 의미로 ‘가짜로’라는 말을 사용하여 또래를 이해시키는 모습도 볼 수 있었다. 이는 유아들이 실외놀이 시 ‘가짜로’라는 말을 자주 사용함으로써 진행되고 있는 놀이과정이 비현실세계라는 일련의 가정을 구성하였다고 한 정은경(1999)의 연구 결과와도 일치한다.

유아들의 이러한 자발적이며 즐거운 상상놀이 경험은 유아의 상상력과 사고력을 기르며 다양한 표현을 할 수 있는 기회가 된다. 실내에서 뿐 아니라 맥락이 다른 놀이 환경인 실외에서 유아들이 여러 상상적 놀이경험을 함으로써 유아의 놀이가 더욱 활발히 이루어질 수 있도록 교사의 관심과 격려, 지지가 더욱 필요하다고 여겨진다.

셋째, 모래놀이장에서는 구성놀이가 매우 활발히 이루어졌다.

구성놀이에서 유아는 놀이 연출가의 모습과 새롭고 재미난 생각을 펼치는 유아의 모습을 나타내었다. 유아들은 자신의 놀이에 진지하게 몰입하여 사실적으로 그럴듯하게 구성물을 만들려고 하였으며 떠오르는 생각과 느낌을 반영하여 더 복잡하고 흥미로운 구성물을 만들었다. 유아들은 독창적인 생각으로 구성물에 다양한 변화를 주며 놀이를 하였다. 이는 비구조화 된 놀잇감인 모래는 유아들이 다양한 방법으로 탐색하고 학습할 수 있는 자원이므로 놀이

의 발달된 형태인 구성놀이를 이끈다고 한 Lindberg와 Swedlow(1985)의 견해와 일치한다.

유아들이 모래를 가지고 다양한 구성물을 만드는 경험은 유아의 신체 조절능력과 사고의 융통성을 기르며 만족감과 자신감을 얻게 함으로 긍정적인 자아개념을 갖게 한다. 교사는 유아들이 만든 구성물을 다른 유아에게 소개 하거나 사진을 찍어 전시해줌으로써 유아들이 자신이 만든 결과물을 자랑스러워하며 놀이를 더욱 확장시켜 전개할 수 있도록 지원해줄 수 있다.

또한 유아가 구성물을 만들고자 할 때 모래만이 아닌 자연물과 다양한 나무 블록들을 첨가시켜 주어 더 다채로운 구성물을 만들 수 있도록 동기부여 할 수 있다.

넷째, 유아들은 모래놀이를 하면서 과학의 과정을 경험하고 있었다. 유아들은 놀이에서의 구체적 경험들을 통해 현상을 관찰하며 인지적 갈등을 경험하였고 문제를 해결해 나가기 위한 다양한 가설을 세우고 새롭게 실험을 시도하면서 문제의 해결점을 찾아나갔다. 유아들은 다양한 문제해결과정을 통해 나온 결과에 대해 유아의 해석을 덧붙이고 추론하며 새롭게 알게 된 지식을 또래와 공유하는 모습을 보였다. 유아들은 모래놀이를 하면서 과학 활동의 기본이 되는 과학의 과정을 경험하고 있었고 과학에 대한 긍정적 태도를 기르고 있었다. 이는 모래놀이를 통해 과학적 개념이 형성되고 유아의 과학 탐구 능력이 발달하게 된다는 연구결과(천은영, 2004; 곽향림, 2004)를 뒷받침 한다.

교사는 이렇듯 자연스러운 상황에서 일어나는 유아의 과학적 경험들에 관심을 가지고 그 안에서 일어난 일들을 교실에 돌아와 다시 한번 상기시키고 교실 안에서 과학영역의 활동으로 연계시켜 수업을 진행해 볼 수 있을 것이다. 유아들의 관심과 흥미가 지속되어 실외에서의 놀이가 교실 내의 경험으

로 연결되고 확장될 수 있도록 교사는 과학활동을 더 풍부하게 준비하고 계획하여야 할 것이다.

다섯째, 모래놀이를 하면서 유아들은 친구의 놀이행동과 말에 민감하게 반응하며 그것을 모방하고 응용하여 자신들의 놀이에 적용하였다. 유아들은 모래놀이장에서 또래와 협력하고 놀이 도구를 같이 나누어 쓰면서 긍정적으로 놀이를 함께 하였으며 친구의 행동이나 말에서 아이디어를 얻어 놀이를 더욱 확장하여 전개하기도 하였다. 유아들은 모래놀이를 하면서 친구의 놀이맥락에 맞는 적절한 행동을 취함으로써 자연스럽게 또래의 놀이에 참여하였고 긍정적으로 친구에게 반응하며 놀이를 더욱 활발히 전개해 나갔다. 이를 통해 유아들은 또래와 함께 다양한 방식으로 상호작용하며 ‘우리’라는 일체감을 느끼고 우정을 쌓아나가고 있었다. 이는 모래놀이가 유아들이 함께 어울려 놀 수 있는 기회를 제공하고 다른 친구의 의견을 존중하고 서로 협동하는 마음을 가지게 되어(Baker, 1996; Taylor, 1980) 발달된 형태의 협동놀이를 가능하게 한다는 Lindberg와 Swedlow(1985)의 견해와도 맥락을 같이 한다.

본 연구를 통해 모래놀이장이 갖는 의미와 모래놀이장 안에서 이루어지는 유아들의 다양한 놀이 양상, 함께 놀이하며 이루어지는 또래 간의 상호작용에 대해 살펴보았다.

본 연구에서 유아들의 모래놀이 양상을 상상놀이, 구성놀이, 과학하기의 세 부분으로 유목화하였지만 그것이 개별 활동으로 명확히 구분되어 지는 것이 아니라 혼합된 양상으로 놀이형태가 나타나는 것을 볼 수 있었다. 이는 유아의 놀이유형을 제시하면서 유아의 놀이 단계는 어느 정도 중복되며 놀이행동도 병행되어 나타난다고 한 Smillansky(1968)의 주장과 맥락을

같이 한다.

이처럼 유아에게 의미있는 놀이공간이 되는 모래놀이장에서 교사는 유아들의 놀이에 관심을 가지고 적절히 개입하고 반응함으로써 모래놀이 상황을 보다 교육적으로 의미 있게 이끌 수 있을 것이라 생각된다.

또한 모래놀이장은 유아들의 상호작용이 자연스럽게 일어날 수 있는 공간으로서 모래놀이 시 교사의 주의 깊은 관찰을 통해 유아들의 개별적 특성과 성향, 발달상태, 유아들의 친구관계에 대해 더 잘 이해할 수 있게 될 것이다.

2. 제언

본 연구의 제한점과 함께 이에 따른 후속연구를 위해 다음과 같이 제언하고자 한다.

첫째, 본 연구는 자연스러운 상황에서 유아의 모래놀이를 보고자 한 것으로 교사가 개입하여 이루어지는 상황에 대해서는 다루지 않았다. 그러나 유치원 활동에서 교사의 역할이 매우 중요하듯이 모래놀이에 대한 교사의 반응과 개입이 유아의 모래놀이 양상이나 놀이형태에 많은 영향을 줄 것이라 생각한다. 따라서 교사가 관심을 가지고 모래놀이에 반응하고 함께 참여하였을 때 유아들의 놀이양상이 어떻게 나타나는지에 대한 후속연구가 이루어져야 할 것이다.

둘째, 본 연구는 모래놀이장의 의미와 놀이양상, 상호작용을 본 것으로 놀이 유형 하나하나에 더 깊이 접근하여 분석하지 못한 아쉬움이 있다. 따라서 후속연구에서는 자연스러운 놀이 상황에서 유아들의 놀이유형에 초점을 맞추어 교실에서의 놀이 유형과 비교하여 깊이 있게 탐구하는 연구도 이루어져야 할 것으로 생각된다.

참 고 문 헌

- 곽향림 (2004). 구성주의 교실에서 물과 모래의 물리적 현상을 이용한 과학하기-과학의 과정과 개념변화를 중심으로. 유아교육학 논집. 6(1), 87-109.
- 곽희숙 (2003). 정서·행동장애 특성을 보이는 유아에 대한 모래상자놀이 적용 사례연구. 한국교원대학교 석사학위 청구논문.
- 권은희 (2002). 자연친화적인 실외환경에서의 놀이 활동이 유아의 자아개념과 친사회적 행동에 미치는 효과. 대구대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김경연 (1998). 실외 모래놀이 영역의 복합성 수준에 따른 아동의 놀이 행동. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김광웅 (1982). 유아 생활지도. 서울: 학문사.
- 김광진 (2003). 유아의 구성놀이에 관한 연구. 가톨릭 대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김민경 (2004). 부모-아동 상호작용 증진 프로그램이 아동의 또래 상호작용에 미치는 영향. 대구대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김보애 (2003). 모래놀이의 이론과 실제. 서울: 학지사.
- 김수지 (1996). 아동의 기질과 놀이실 행동. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 김 숙 (1995). 유아의 인기도와 놀이상황에 기초한 사회적 상호작용 및 문제 해결 전략과의 관계. 이화여자대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김신옥 (1995). 아동의 사회적 상호작용에 대한 이해발달. 연세대학교 대학원. 박사학위 청구논문.
- 김영옥 외(2000). 유아사회교육의 통합적 운영. 서울: 창지사.

- 김영천 (2003). 교과교육과 수업에서의 질적 연구. 서울: 문음사.
- 김영천, 이용숙 (1998). 교육에서의 질적 연구. 서울: 교육과학사.
- 김은기 (1984). 유아의 상상놀이에 관한 일 연구. 이화여자 대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 김윤옥 외(2001). 질적 연구 방법과 설계. 서울: 문음사
- 김정미 (2004). 모래상자 놀이 활동에서 주제 제시가 유아의 창의성 계발에 미치는 영향. 전북대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 노현주 (1995). 실외놀이터 유형에 따른 유아의 놀이형태. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박지선 (1986). 영유아의 교사 및 또래와의 사회적 상호작용에 관한 연구. 덕성여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박진옥 (1986). 모래놀이, 물놀이가 유아의 인지발달에 미치는 영향. 이화여자 대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 박창욱 (2001). 유아의 창의성과 물, 모래놀이 행동과의 관계. 배제대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 부은영 (2000). 단일연령과 혼합연령 집단에 따른 유아의 사회 인지적 놀이 비교. 전남대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 서민주 (2001). 실내 및 실외 자유놀이 상황에서의 유아의 또래와의 상호작용 분석. 인하대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 소애선 (2000). 유치원 실외놀이 환경의 질적 수준에 관한 연구. 서원대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 안승순 (1982). 흥미영역별 유아의 놀이 지속시간에 관한 연구. 중앙대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 양현주 (2003). 모래놀이에서 소품 및 물의 제공이 유아의 놀이형태에 미치는 영향. 덕성여자 대학교 대학원 석사학위 청구논문.

- 유안진 (1995). 유아교육론. 서울: 창지사.
- 유효순, 조정숙 (1995). 놀이이론과 실제. 서울: 한국 방송 대학교 출판부
- 이명진 (1999). 연령과 성에 따른 유아의 상호작용 유형 차이에 관한 연구.
충남대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 이성희 (1991). 컴퓨터 영역의 운영과 유아의 사회적 행동특성. 이화여자대
학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 이숙재 (1997). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제. 서울: 창지사.
- 이숙재 (2005). 유아를 위한 놀이의 이론과 실제(개정판). 서울: 창지사.
- 이애경 (2002). 유아와 상대 유아의 기질에 따른 사회적 상호작용 분석. 인
하대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 인나영 (1998). 물 공급 유무에 따른 7세 아동의 모래놀이의 내용과 형태.
서울대 대학원 석사학위 청구논문.
- 장영희 (1991). 물놀이 모래놀이에 있어서 교사의 개입. 서울: 한국 어린이
교육협회.
- 전풍자 (1981). 놀이교육론. 유아교육연구, 3, 51-64.
- 정갑순 (1981). 또래 집단에서의 어린이 사회성 발달에 관한 연구. 중앙대학
교 대학원 석사학위 청구논문.
- 정낙숙 (1986). 상상놀이가 유아의 보존 및 조망수용에 미치는 영향-물놀이
모래놀이 영역. 이화여자 대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 정은경 (1999). 유치원 유아들의 실외놀이에 관한 문화 기술적 연구. 이화여
자 대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 조용환 (2002). 질적연구 방법과 사례. 서울: 교육과학사.
- 조희순 (1992). 유아의 모래놀이에 관한 일 연구-모래상자와 블록을 중심으
로. 한국교원대학교 대학원 석사학위 청구논문.
- 지성애 (1985). 유치원 교육 환경으로서의 모래놀이에 관한 연구. 교육개발, 7

- 지혜련 (1980). 한국 취학 전 어린이들의 사회적 행동에 관한 연구. 연세논
총, 17(1). 235-248
- 지혜련, 김운기 (1990). 유아의 실외놀이 이론과 실제. 서울: 교문사.
- 천은영 (2004). 모래놀이 활동에서 교사개입과 보조자료 활용이 유아의 발달
에 미치는 영향. 원광대학교 대학원 박사학위 청구논문.
- 채영순 (2000). 모래상자놀이를 통한 유치원 부적응아의 치료사례연구. 경희
대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 최세진 (2003). 만 3, 4, 5세 유아의 친구관계 형성과 놀이. 이화여자대학교
대학원 석사학위 청구논문.
- 최정희 (1998). 유아의 또래 수용도와 감정조망 수용능력과의 관계. 전남대
학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
- 한애숙 (2003). 유아들의 사회적 상호작용에 관한 질적 연구. 아주대학교 교
육대학원 석사학위 청구논문.
- 한임순 외(1992). 창의적 교육과정. 서울: 창지사.
- 함경희 (2003). 공격성을 보이는 유아의 모래상자놀이 연구. 한국교원대학교
석사학위 청구논문.
- 홍용희 (1998). 참여관찰과 심층 면담: 교육연구의 질적 접근 그 방법과 쟁
점. 교육 인류학 연구회 1998년 춘계 학술대회 자료집, p.33-51.
- Baker, K. R (1996). *Let's play outdoors*. Washington. D.C. :NAEYC
- Bogdan, C. R., & Biklen, K. S. (1982). 교육 연구의 새 접근: 질적연구.
신옥순 (역). 서울: 교육과학사, 1991.
- Cherry, C. (1976). *Creative play for developing child*. Belmont, CA:
Fearon and Pitman Publishers.
- Chagel, J., & Olmsted, J. (1982). *Taking math beyond counting in
preschool: Thinking about the same object, different state*.

Paper presented at the annual meeting of the midwest association for the education of young children (Indianapolis, IN, MAY 6–8).

- Dinwiddie, S. A. (1993). Playing in the gutters: Enhancing children's cognitive and social play. *Young Children, 48*(6): 70–73
- Fine, A. G., & Sandstrom, L. K. (1988). *Knowing children: Participant observation with minors*. Newbury Park: Sage.
- Fowler, W. (1980). Curriculum and assessment guide for infant and child care. Boston: Allyn & Bacon, Inc.
- Frost, J. L. (1992). *Play and playscapes*. N.Y.: Delmar.
- Glaser, B., & Strauss, A. L. (1967). *The discovery of grounded theory: Strategies for qualitative research*. Chicago: Aldine.
- Graue, M. E., & Walsh, D. J. (1995). *Children in context: interpreting the here and now of children's lives*. 135–54. In Qualitative research in early childhood settings, ed. by J. Amos Hatch. Westport: Praeger.
- Hill, D. M. (1995). *Mud, sand, and water*. Washington, DC. : NAEYC.
- Ladd, G. W., & Price, J. M., & Hart, C. (1998). Predicting preschoolers' peer status from their playground behaviors. *Child Development, 59*, 986–92.
- Ladd, G. W., & Kochenderfer, B. J. (1996). Linkages between friendship and adjustment during school transitions, In W. M. Bukowski, A. F. Newcomb, & W.W. Hartup (Eds.), *The company they keep*. Cambridge: Cambridge University Press.

- Levy (1993). 놀이행동의 정의. 이은혜 외 (역), 놀이이론. 서울: 창지사.
- Lindberg, L., & Swedlow, R. (1985). *Early childhood education: A guide for observation and participation*. Boston, MA: Allyn and Bacon, Inc.
- Miles, S.& Huberman,A. (1984). *Qualitative data analysis*. Newbury Park:Sage.
- Pelper, D. J., & Ross, H. S. (1981). The effects of play on convergent and divergent problem solving. *Child Development*, 52. 1202-1210
- Smilansky, S. (1968). The effects of sociodramatic play on disadvantaged preschool children. New York: Wiley&Sons Inc.
- Spradley, J. P. (1980). *Participant observation*. New York: Holt, Rinehart&Winston
- Sutton-Smith, B. (1990). The school playground as a festival. *Children's Environmental Quarterly*, 7, 87-93.
- Taylor, B. (1980). *A child goes forth, 7th ed*. Brigham Young University Press.
- Tizard, B., & Philips, J., & Plewis, I. (1976). Play in preschool centers: play pleasures and their relation to age, sex, and IQ. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 17, 241-264
- Walsh, J. D. (1998). 좋은 연구: 극히 작은 일들에 대한 매우 확장된 깊은 지식. 한국 유아교육 학회 1998년도 연차 학술대회 자료집.
- Youniss(1980). Childrens friendships and peer culture. In M. Woodhead, D. Faulkner, & K. Littleton(Eds.), *Making sense of social development*. London, Great Britain : Routledge.

ABSTRACT

A Study on Sand Plays of Four Year Old Kindergarten Children : An Ethnographic study

Bong, Jin Young

Department of Early Childhood Education

The Graduate School

Sungshin Woman's University

The purpose of this study was to understand what a sand play area means to children and how children experience sand play. This research was done by an ethnographic study through field observation and interview.

The main ideas of this research were categorized into three groups as follows:

1. What does a sand play area mean to children?
2. What aspects of the play were shown in a sand play?
3. What sorts of interaction are shown in the play?

This research was done with 27 children who were all 4 years old and their teachers in a pre-school in Seoul by field observation(total 32 times) in their play with sands for three months from April to July 2005. Data were collected by field jotting, interviewing between teachers and children, taking photographs photographing a video and collecting

document data. And, data analysis was made on the basis of field jotting and recorded videotape, and interview data. The collected data were interpreted by categorization, organization and classification.

The results of this research were categorized into three groups as follows:

1. What does a sand play area mean to children?

A sand play area had following several meanings: the place where children built what they wanted with sands, challenged new stuff freely , gave out their physical strength and energy, the place where they enjoyed their daytime comfortably and were satisfied with the results through such activities.

2. What aspects of the play were shown in a sand play?

The plays of children were observed by three features: imaginative play, instructive play, and scientific play. First, sands were symbolized for several meanings. About such symbolizations, the children personally thought and asked each other, and intended to understand the meaning. When children were in conflict with others over the differences in interpreting meaning, they explained play situation or compared symbolized things to real objects. In addition, children tried to make others understand symbolizations using a special word, 'fake!'. Second, children acted as a play director and amused themselves with new and interesting ideas during the constructive play. They absorbed themselves in their play, they aimed to build construction in realistic way, and they did the constructive play by adding ideas that they already knew to constructions

and transformed previous constructions in various ways. Third, children experienced the process of science during the play. In specific and detailed experiences via play, children accomplished the next process—observance, comparison, categorization. They also discovered new things through prediction and experiment. Children were surprised at the results acquired through trials and errors and they constructed new knowledge by analyzing and inferring their own results. Besides, children tried to explain new things they discovered to their peers and share new knowledge with them.

3. What sorts of interaction are shown in the play?

Children in a sand play area responded sensitively to behaviors of peers and applied what they saw to their own play. They cooperated, shared play materials, and played with peers in positive ways. Besides, children intervened and participated in others' play with an appropriate action, and they showed positive response to others' play and word.

부 록

<부록> 유아의 모래놀이 사진



[사진 1] 물레방아 돌리기



[사진 2] 이글루 만들기



[사진3] 나무 심기



[사진4] 피자 만들기



[사진5] 쌀씻기



[사진6] 조각케익 만들기



[사진7] 새싹 가꾸기



[사진8] 찻 길 만들기



[사진9] 모래산 만들기



[사진10] 케익 만들기



[사진11] 진흙 만들기



[사진12] 수로 만들기