



## 저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

교 육 학 석 사 학 위 논 문

유아의 그림에 나타난  
놀이공간으로서의 교실의 의미 분석



2020년 8월

부 경 대 학 교 교 육 대 학 원

유 아 교 육 전 공

공 혜 영

교 육 학 석 사 학 위 논 문

유아의 그림에 나타난  
놀이공간으로서의 교실의 의미 분석

지도교수 이경화

이 논문을 교육학석사 학위논문으로 제출함.

2020년 8월

부 경 대 학 교 교 육 대 학 원

유 아 교 육 전 공

공 혜 영

공혜영의 교육학석사 학위논문을 인준함.

2020년 8월 28일



|   |   |      |         |
|---|---|------|---------|
| 주 | 심 | 문학박사 | 권연희 (인) |
|---|---|------|---------|

|   |   |       |         |
|---|---|-------|---------|
| 위 | 원 | 교육학박사 | 황희숙 (인) |
|---|---|-------|---------|

|   |   |       |         |
|---|---|-------|---------|
| 위 | 원 | 교육학박사 | 이경화 (인) |
|---|---|-------|---------|

# 목 차

## Abstract

|                       |    |
|-----------------------|----|
| I . 서론 .....          | 1  |
| 1. 연구의 필요성 및 목적 ..... | 1  |
| 2. 연구문제 .....         | 6  |
| II . 이론적 배경 .....     | 7  |
| 1. 놀이의 의미 .....       | 7  |
| 2. 유아와 놀이 .....       | 11 |
| 3. 유아의 놀이공간 .....     | 17 |
| III . 연구방법 .....      | 23 |
| 1. 연구참여자 .....        | 23 |
| 2. 자료수집 .....         | 25 |
| 3. 자료분석 .....         | 30 |
| IV . 연구결과 .....       | 33 |
| 1. 관계의 공간 .....       | 33 |
| 2. 배움의 공간 .....       | 39 |
| 3. 창조의 공간 .....       | 44 |
| 4. 실험의 공간 .....       | 49 |

|                         |           |
|-------------------------|-----------|
| 5. 잠재성의 공간 .....        | 53        |
| <b>V. 논의 및 결론 .....</b> | <b>58</b> |
| 1. 요약 및 논의 .....        | 58        |
| 2. 결론 및 제언 .....        | 61        |
| <b>참고문헌 .....</b>       | <b>63</b> |
| <b>부    록 .....</b>     | <b>70</b> |



## 표 차례

|                           |    |
|---------------------------|----|
| <표-1> 연구 참여 유아 현황 .....   | 24 |
| <표-2> 자료수집 과정 .....       | 26 |
| <표-3> 질문목록 .....          | 27 |
| <표-4> 유아 그림 제목 .....      | 28 |
| <표-5> 교실 공간의 주제와 범주 ..... | 32 |



## 그림차례

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| [그림6-1] 01. 악기 연주 놀이 .....         | 34 |
| [그림29-1] 02. 친구와 함께 놀이 .....       | 34 |
| [그림10-1] 03. 블록 쌓기 놀이 .....        | 36 |
| [그림19-1] 04. 가위바위보 놀이 .....        | 36 |
| [그림12-2] 05. 숫자만큼 끼우는 놀이 .....     | 38 |
| [그림36-1] 06. 레고 놀이 .....           | 38 |
| [그림25-1] 07. 벽돌 블록 볼링 놀이 .....     | 40 |
| [그림17-1] 08. 블록 볼링 놀이 .....        | 40 |
| [그림4-1] 09. 동물 색칠 놀이 .....         | 41 |
| [그림21-1] 10. 동물 책 만들기 놀이 .....     | 41 |
| [그림7-2] 11. 한자 공부 놀이 .....         | 42 |
| [그림21-2] 12. 구슬치기 놀이 .....         | 42 |
| [그림22-1] 13. 다른 반 동생이랑 인형 놀이 ..... | 45 |
| [그림32-2] 14. 슬라임 파티 놀이 .....       | 46 |
| [그림42-2] 15. 과자 파티 놀이 .....        | 46 |
| [그림34-1] 16. 피구 놀이 .....           | 47 |
| [그림40-1] 17. 그네 타기 놀이 .....        | 47 |
| [그림2-1] 18. 놀이공원 교실 놀이 .....       | 50 |
| [그림28-2] 19. 바닷속 그리기 놀이 .....      | 50 |
| [그림37-2] 20. 곤충 잡기 놀이 .....        | 50 |

|                                        |    |
|----------------------------------------|----|
| [그림24-2] 21. 미로찾기와 보물찾기 놀이 .....       | 52 |
| [그림27-2] 22. 미로찾기 놀이 .....             | 52 |
| [그림6-2] 23. 쌓기, 구슬치기, 퍼즐, 산가지 놀이 ..... | 54 |
| [그림38-2] 24. 스케이트와 화살 놀이 .....         | 54 |
| [그림14-1] 25. 미술로 만들어서 역할놀이 .....       | 56 |
| [그림31-2] 26. 레고 블록 놀이 .....            | 56 |



# An analysis on the placeness of playful classroom in the children's pictures

Kong Hye Young

Early Childhood Education Major  
Graduate School of Education,  
Pukyong National University

## Abstract

Children's play continues from the past to the present, and for children, play is life itself. As the importance of play has emerged due to the revision of the kindergarten curriculum, changes have also begun in the field of education due to the operation of the 2019 revised Nuri curriculum. However, in the field of early childhood education, research on the space where the autonomy of the children is guaranteed, that is, playing on the outside playground and outside space is called play, and the study on the kindergarten classroom where the infant spends a lot of time is insufficient. Therefore, this study was conducted to find the meaning of the kindergarten classroom in which children play through the pictures of children and to provide the necessary foundation for supporting children's play. What is the meaning of the kindergarten classroom as a play area in the infant's pictures drawn? In order to find out about this research problem, 50 children aged 5 years and older were randomly selected and drew twice in April and October 2019. And the pictures drawn by the children were analyzed from a phenomenological point of view. As a result, the kindergarten classroom appeared as a space of relationship, learning, creation, experiment and potential.

1. As a space of relationship, the kindergarten classroom appeared as a

place to establish relationships with friends, to meet with early childhood plaything.

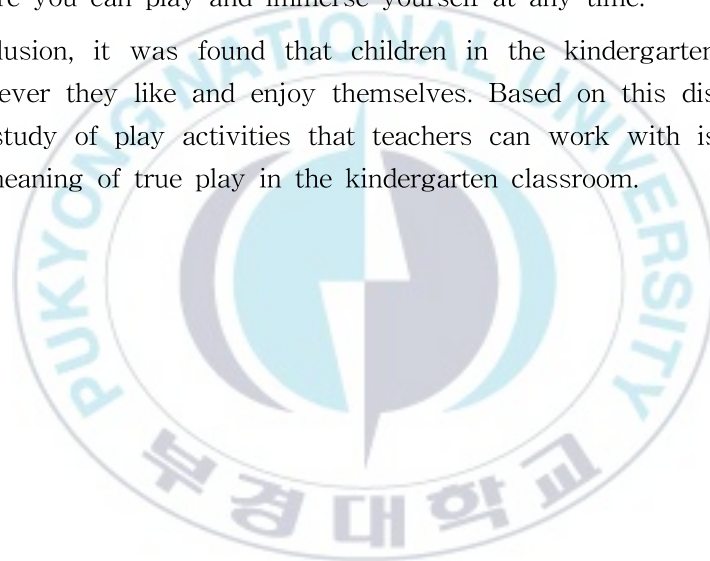
2. As a space for learning, the kindergarten classroom was a place to imitate and learn, and a place where knowledge was created.

3. As a space for creation, the kindergarten classroom appeared as a place where playtime was created and a space free of boundaries.

4. As a space for experimentation, the kindergarten classroom was a place where imagination was made and an adventure unfolded.

5. As a space of potential, the kindergarten classroom appeared to be a place where you can play and immerse yourself at any time.

In conclusion, it was found that children in the kindergarten classroom play whatever they like and enjoy themselves. Based on this dissertation, a practical study of play activities that teachers can work with is needed to find the meaning of true play in the kindergarten classroom.



# I. 서론

## 1. 연구의 필요성 및 목적

놀이란 무엇인가? 놀이에 대해 한마디로 규정하기는 쉽지 않다. 그러나 놀이는 유아의 삶에서 큰 비중을 차지하며, 유아의 성장에 필요한 매우 의미 있는 행위임에는 분명하다. 이렇듯 성장 발달에 필수적이고 가치 있는 놀이를 유아는 거의 모든 일상 속에서 행하고 있다. 유아는 놀면서 자신의 주변 세계와 사물에 대해 배우고, 친구들과 사귀며 노는 가운데 신체를 발달시키고 정서를 안정적으로 유지한다. 그야말로 놀이는 유아에게 생활 그 자체이며 발달과 학습에 필수적인 요소이다. 이렇듯 놀이는 유아의 삶이자 유아의 교육에 있어 핵심인 것이다. 독일의 교육철학자 Fröbel이 놀이가 기본적으로 어린이의 성장 발달을 위한 수단으로써 학습의 발달 효과, 인지적 사회 발달의 증진, 전인적 발달을 이끄는 수단 등 교육 매체로서의 의미가 있다고 피력하였듯이(서석남, 1995), 유아는 놀이를 통해 삶에서 필요한 것을 배운다.

유치원과 어린이집의 공통 교육과정으로서 2012년 누리과정이 도입된 이래로 2015 개정 누리과정(교육부 고시 제2015-61호)에 이르기까지, 유아 교육현장에서 놀이를 ‘자유 선택 활동’으로 그 의미를 이해하는 경향이 있었다. 「3~5세 연령별 누리과정」(교육부 고시 제2015-61호)의 교단 지원 자료(해설서, 지침서, 교사용지도서)를 분석한 이경화(2019)의 연구에 의하면, 교단 지원 자료에서 제시하고 있는 놀이는 교사가 의도를 가지고 계획, 제공하는 ‘놀이 활동’과 혼용되면서 자유선택활동, 계획, 안전 등의 어휘와

함께 나타나는 것으로 보고된 바 있다. 유아 중심, 놀이 중심으로 국가 수준의 교육과정 성격이 전환되면서 2019년 7월 24일 고시된 「2019 개정 누리과정」(교육부 고시, 제2019-18호)에서는 ‘놀이’를 유아가 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 즐겁게 참여하며 배우는 과정이라고 규정한다(교육부, 2019). 즉 놀이는 유아의 삶이자 배우는 방식이며 단순한 경험이 아니라 세상을 살아가며 만나게 되는 수많은 문제의 해결 방법을 배우는 과정 중 하나라는 것이다. 그리고 유아가 주도적으로 참여하는 놀이는 세상에 대해 이미 알게 된 것과 알아야 할 모든 내용을 유아 자신의 방식으로 표현하고 배우는 삶 그 자체라고 보고 있다.

유아에게 놀이가 삶이라면 그 삶은 어떤 공간에서 이루어지는가? 유아의 놀이에서 공간은 어떤 의미가 있는가? 현대 사회의 유아는 하루의 대부분을 유치원이나 어린이집과 같은 유아교육기관에서 보내고 있다. 방과후 과정까지를 포함하면, 유아는 평일 하루 8시간 이상을 기관의 집단 속에서 생활하고 있는 것이다. 교실, 강당, 바깥 놀이터 등 유아가 오랜 시간을 머무르는 유아 교육기관의 놀이공간은 유아에게 관계의 공간이자 사적인 공간, 모험의 공간이고 창조의 공간일 수 있다(이효원, 2018).

유아는 유아교육기관의 여러 공간 속에서 사회적·물리적 환경과 자유롭게 상호작용하며 발달한다. 공간은 본질적으로 인간이 생활하고 존재하는 장(場)으로, 인간 행동의 배경이 되며 인간과 환경의 상호작용을 반영하는 곳이다. Norberg-Schultz(2002)에 의하면 인간이 공간에 대하여 흥미를 갖는 이유는 주어진 환경 속에서 의미를 실현하기 위함이고 의미 실현을 위해 인간 중심으로 주변의 상황을 해석하는 가운데 실존적 공간의 의미를 획득할 수 있다(권선영, 2017, 재인용). 한 인간이 실존적 개념을 통해 주변 환경 사이의 관계를 이해하며 이때 실존을 결정하는 것은 그 주변 환경이 가지고 있는 장소성이다. 장소성(placeness)은 주변 세계와의 관계를 실존

적 공간에 반영함으로써 획득할 수 있는 것으로, 이러한 관점에서 볼 때 유아교육기관의 공간 또한 유아들의 경험과 관계를 통해 장소성을 가지게 되는 것이다. 이러한 장소성으로 인해 유아는 장소에 따라 놀이에 대한 인식이 다르고 놀이를 하는 방법도 다르게 된다.

유아 놀이공간을 주제로 이루어진 국내 연구의 예를 살펴보면, 유아와 교사가 경험하는 실존적 공간으로서 유치원의 장소성(권선영, 2017), 유아교육기관에서 유아들이 체험하는 공간의 의미(이효원, 2018), 교실 공간에 대한 만 5세 유아의 인식과 의미(방시윤, 2018) 등을 들 수 있다. 유치원 공간의 장소성을 분석한 권선영(2017)에 의하면, 유치원 공간은 경험과 관계를 통해 형성하고 확장, 지속할 수 있는 장소, 자아와 타아를 초월한 공동체적 놀이공간으로서의 장소성, 안전과 돌봄을 넘어선 새로운 변화 가능성의 공간, 주체성과 능동성을 발현할 수 있는 공간, 만남을 바탕으로 상호관계를 형성하는 공간이라 보고하였다. 유아들이 체험하는 공간의 의미를 분석한 이효원(2018)은 유치원 공간은 선생님과 친구들로 채워진 관계의 공간, 유아 혼자만 간직하고 싶은 사적인 공간, 자연과 만나고 호기심으로 채워지는 모험의 공간, 유아들이 직접 연출하고 구성하는 창조적 공간이라 하였으며, 교실 공간에 초점을 맞추어 분석한 방시윤(2018)은 교실 공간은 나를 위해 존재하는 공간, 관계를 형성하는 공간, 제약이 있는 공간, 내 방식대로의 공간이라고 그 의미를 제시하였다.

한편, 유치원과 같은 유아교육기관에서 유아가 생활하는 동안 실내, 특히 교실에서 머무르는 시간이 차지하는 비중이 높다는 점에 주목할 필요가 있다. 기본적으로 교실 내에서 이루어지는 일과의 비중이 높으며, 날씨와 환경적 요인 즉, 비가 오거나 미세먼지가 많은 날, 폭한기 및 혹서기에는 통상적으로 바깥 놀이와 실외활동을 지양하고 충분한 공간의 바깥놀이터가 확보되지 않은 환경으로 인해라도 바깥 놀이가 제한되는 경우가 많다. 이

렇듯 교실은 유아교육기관에서 유아가 일과의 대부분을 보내는 중요한 공간이라고 할 수 있다(방시윤, 2018).

그동안 유아의 놀이공간을 주제로 한 연구들을 살펴보면 바깥 놀이터, 숲과 같은 실외 공간에 치중되어 있음을 알 수 있다. ‘내가 놀고 싶은 바깥 놀이터’ 그리기에 나타난 바깥 놀이터의 의미 탐구(이숙희, 정경수, 2018), 초록반 유아들의 산책에 나타난 놀이의 의미(반미령, 2018), 교육공간으로서 유아들이 경험하는 ‘숲’의 의미(임부연, 이정금, 2013) 등의 연구가 그 예이다. 이렇게 실외 놀이공간에 대한 연구가 이루어진데 비해, 실내 및 교실 공간에 대한 연구 관심은 상대적으로 부족하였다. 유아의 놀이에 대한 보다 풍부한 이해를 위해서는 실외 놀이공간 뿐 아니라 유아가 유아교육기관에서 가장 많이 머무르며 놀이 하는 공간인 교실에 대한 연구가 필요하다.

놀이공간으로서의 교실을 바라보는 여러 관점이 있다. 교실의 놀이공간을 흥미 영역으로 구성하여 각 놀이 간의 경계를 뚜렷이 하고 다른 놀이를 하는 유아의 방해를 받지 않고 놀이하도록 영역의 인원수를 제한하였다(이숙재, 2006). 교사에 따라서 흥미영역을 통합하여 놀잇감과 영역을 넘나들 수 있게 허용하고는 있으나 구성된 공간과 인원수의 제한 때문에 확장된 활동을 할 수 없는 상황이다. 유치원에서 생활하는 교육과정 및 방과후 과정 시간 동안 유아는 교사가 준비한 활동과 간식, 식사, 휴식 등을 한다. 결국 모든 활동을 교사와 기관이 정해 놓은 시간과 공간에 맞추어 활동해야 하므로 유아 자신이 하고 싶은 놀이에 온전히 몰입하기 어려울 수 있다.

유아는 흥미와 호기심에 따라 놀이를 선택하고 주도적으로 놀이할 때 즐거움을 느끼고 활동에 쉽게 몰입하게 된다(경기도 교육청, 2017). 유아가 놀이에 몰입하려면 시간적, 공간적 경계를 허물고, 가르치려고 하는 자세가

아닌 유아의 놀이를 들여다보고 지지해 주어야 한다(경기도 교육청, 2019).

국가 수준 유아 교육과정의 개정과 함께 유아의 놀이의 자유와 놀 권리에 관심이 모아면서 교육에서 놀이의 적용이 어떻게 되어야 하는가에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있다(지성애, 2019). 지금까지 유아교육 현장의 교실 공간은 교사의 대·소집단 수업이 이루어지는 곳, 자유 선택 활동을 위한 영역으로 구획 지어진 곳, 교사의 관리 공간으로서의 의미가 지배적이었다고 할 수 있다. 그러므로 국가 수준 교육과정의 개정과 함께 유아의 관점에서 놀이공간으로서 장소성을 지닌 교실 공간이 어떤 의미인지를 살펴볼 필요가 있다. 특히 유아가 놀이하고 싶은 교실 공간을 시각적 차원에서 그림으로 드러냄으로써, 유아가 교실 공간에 대해 갖는 장소성을 보다 구체적으로 이해하는데 도움을 줄 수 있을 것이다. 이를 위해 유아가 교실에서 놀고 싶은 놀이를 그려 봄으로서 교실 공간의 장소성의 의미를 이해하고자 하였다.

놀이공간으로서의 교실이 갖는 장소성이 있음을 전제하면서, 본 연구에서는 유아가 생각하는 교실 공간의 놀이를 현상학적인 관점으로 해석해 보고자 한다. 특히, 유아의 관점에서 놀이공간으로서 교실이 갖는 의미를 이해하기 위해 유아가 그린 그림을 분석 대상으로 삼고자 한다. 유아가 표현한 놀이공간으로서의 교실 그림과 그에 대한 유아의 해석을 수집함으로써, 유아의 관점에서 놀이공간으로서의 교실의 장소성에 대해 해석해 보고자 한다. 이를 통해 유아 놀이공간으로서의 교실에 대한 이해를 넓히고, 놀이 지원을 위한 실천적 시사점을 얻는데 본 연구의 의의가 있다.

## 2. 연구문제

유아의 그림에 나타난 교실은 놀이공간으로서 어떠한 의미를 지니는가?



## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 놀이의 의미

#### 가. 놀이에 대한 철학적 관점

놀이는 유아의 진지한 경험적 탐색으로 생활 그 자체이며, 누가 가르쳐 주지 않아도 그들만의 방법으로 많은 것을 배운다(전남련, 최진원, 권경미, 2007). 유아의 생활 그 자체인 놀이에 대한 관심은 고대에서부터 찾을 수 있다. 시대에 따라 놀이에 대한 강조점은 달라져 왔지만 철학사가 우리에게 말해주는 것은 인간은 사유하고 노동하는 동시에 놀이하는 존재라는 것이다(정낙림, 2020).

놀이가 인간의 자연성에서부터 비롯되었다는 것은 Heraclitus, Nietzsche, Fink에서 확인된다. 서양 철학에서 놀이에 관한 출발점은 Heraclitus에서부터 시작된다. 그의 [단편 “B52”]에서 Heraclitus는 삶을 장기 놀이하는 아이에 비유하여 놀이하는 아이가 하늘의 별을 보다 시궁창에 빠진 철학자들보다 훨씬 지혜롭다고 하며 ‘삶의 시간은 놀이하는 아이다.’라고 하였다. 이런 Heraclitus의 통찰은 Platon에 이르러 전혀 다른 방향으로 전환된다. Platon은 놀이가 내포한 우연성, 특수성, 일회성, 가변성은 실재, 즉 이데아(idea)에서 멀리 떨어진 것으로 보고 놀이의 위험을 경고한다. 놀이에 대한 Platon의 부정적 관점에서 놀이가 철학에서 새롭게 조명받게 된 것은 근대에서이다. Kant는 심미적 이성과 놀이를 언급하고 Schiller는 놀이의 충동

은 형식 충동과 감성 충동의 조화에서 비로소 가능한 충동이라 하였다. 현대에서 놀이의 가치에 주목하면서 문화사학자 Huizinga는 1938년에 출간된 「호모 루덴스(Homo Ludens)」에서 ‘문화는 놀이에서 시작되었다’며 자신의 주장에 대한 근거를 실증적 차원에서 제시한다.

20세기에 들어와 현대철학에서 놀이에 대한 새로운 통찰은 Nietzsche에서 비롯되었다. Nietzsche는 “나는 위대한 과제를 대표하는 방법으로 놀이보다 더 좋은 것을 알지 못한다”라고 하였다. Nietzsche는 어린아이의 놀이를 예술의 창조과정으로 해석하고 아이에게 세계는 놀이를 통해 획득하는 창조의 놀이를 이야기하였다.

Nietzsche의 놀이 철학은 프랑스의 Foucault, Derrida, Deleuze 등에 영향을 끼쳤고 많은 영향을 받은 독일 현대철학자 Fink의 놀이 철학의 출발점이 되었다. Fink는 인간은 노동하는 존재이면서도 동시에 놀이하는 존재라 하였다. Fink는 놀이를 인간의 실존을 구성하는 죽음, 노동, 지배, 사랑에 더하여 반드시 추가되어야 할 범주로 파악하였다. Fink는 실존범주로서 놀이를 다시 놀이의 구조 계기라는 ‘놀이의 재미’, ‘놀이의 의미’, ‘놀이공동체’, ‘놀이규칙’, ‘놀이 도구’의 다섯 가지 틀로 분석하였고 이 다섯 가지 틀은 다시 ‘놀이 세계’ 개념으로 통합된다. 이것을 통해 Fink는 놀이가 인간의 삶과 분리될 수 없다고 보았다.

놀이를 교육적으로 적용한 Platon, Kant, Piagets는 놀이가 아동의 인지 발달의 지표가 됨을 말하였고 Nietzsche 역시 교육과 문화 형성에 놀이가 가지는 의미를 이야기하였다. 오늘날 놀이에 대한 중요성은 놀이를 통하여 주도적이고 자율적인 유아를 길러내고자 하는 것에 있다.

## 나. 놀이의 개념 및 특성

인간 활동의 가장 중요한 동력 중 하나는 ‘즐거움’이다. 즐겁고 재미있어야 활동이 시작될 가능성이 매우 크며, 구조나 시스템에 의해 강요된 활동이라도 즐겁거나 재미가 있으면 지속 가능하다. 즐거움과 재미의 형태가 매우 다양함에도 행복하기 위해 인간이 행하는 것은 ‘놀이본능(playing instinct)’이다. 삶을 아름답고 재미있으며 풍요롭고 행복하게 만들어 주는 인간 활동은 ‘놀이’이며, 이런 측면에서 문명의 근본은 놀이다(김남희, 2019).

놀이는 내재적 동기에 의해 발생하는 행동으로 그 자체가 목적이며 가상적인 것으로 현실적으로 수행되는 행동과 다른 형태로 나타날 수 있고, 안전한 환경에서 이루어지는 행동이라고 정의할 수 있다(권혜진 등, 2018). 유아에게 놀이란 자유롭게 선택하고 자발적으로 참여하는 것으로 그 자체가 목적인 즐거움을 수반하는 자기 표현활동이다(임수진 외, 2019).

김남희(2019)가 제시하는 놀이의 성격은 첫째, 순수성과 자발성이다. 놀이는 어떤 것도 염두에 두지 않고 놀이 그 자체가 목적인 특징이 있다. 즉 즐거움과 재미만을 염두에 두고 순수하게 놀고 싶은 마음이다. 자발성은 비생산적이거나 예측 불가능 함에도 불구하고 스스로의 기호나 취향으로 놀이를 선택해서 참가하는 특성을 말한다. 자발적으로 시작되지만 놀이에 빠져들다 보면 몰입하게 되고 놀이 안에 내재된 여러 가지 변수로 인해 우연적이고 즉흥적인 판단과 행동이 끊임없이 일어난다. 이런 과정을 통해 자율성을 함양할 수 있으며 자기 이해의 영역을 넓힐 수 있다.

둘째, 반복성과 규칙성이다. 놀이를 계속하거나 다음에도 다시 반복해서 하게 되는 이유는 즐거움, 즉 재미있기 때문이다. 재미가 주는 카타르시스 효과가 강력해지며, 이로 인해 다양한 가치가 발생한다. 사회적인 측면에서

놀이의 반복성이 드러나는 형태는 축제나 의례가 대표적인 예인데 특정 시기에 반복적으로 행해지는 이러한 공적 놀이 형태를 통해서 공동체를 결속 시키게 만든다. 반복적으로 행해진 놀이는 일정한 패턴을 가지게 된다. 놀이가 진행되는 상태에서는 규칙의 규범성이 강력하지만, 갑작스럽게 중단되거나 쉽게 또 시작될 가능성이 있다는 점에서 놀이의 개방성을 포함하고 있다.

셋째, 경쟁심이다. 재미만큼이나 놀이에 참가하고 그것을 지속시키는 원동력은 경쟁자 보다 잘해서 원하는 결과를 얻고 싶은 욕망이다. 이러한 놀이의 경쟁적 특성은 Nietzsche의 Agon(시합, 경쟁)적 놀이 특성과 같은 맥락이다. 오늘날 스포츠 경기에까지 이어지는 경쟁 놀이는 부담 없이 접근할 수 있는 오락적 요소가 있고 경쟁심이 가진 양면적 특성을 잘 조절함으로써 자기훈련, 자기 조절의 ‘자율성’을 갖출 수 있다.

마지막으로 무상성과 역설의 특성이 있다. 일반적으로 놀이의 단점으로 지적되기도 하는 비생산·무생산의 특성인 무상성으로 인해 놀이가 비현실성·일회성으로 표현되어 부담 없는 심심풀이·오락쯤으로 취급된다. 그러나 여기에 놀이의 풍부한 ‘창조적 힘’이 내재 되어있기에 무상성 또한 놀이의 특성이라 할 수 있다. 놀이에 있어서 역설은 놀이가 지닌 자의적이며 양면적인 특성을 말한다. 가볍고 우연적이며 예측 불가능하고 모호함에도 불구하고 진지하고 신중하게 놀이에 임하며 불안의 과정을 버틴다. 일의 결과가 치명적인 사태를 초래할 가능성이 있는 현실과 달리 놀이는 이 자유로운 ‘역설’의 특성으로 인해 결과에 연연하지 않고 언제든 새롭게 놀이가 이어진다고 할 수 있다.

## 2. 유아와 놀이

### 가. 유아의 권리로서의 놀이

「아동권리협약」에는 이 세상 아동이라면 어느 국가, 어느 부모에서 태어나고 자라든지 누구나 마땅히 누려야 할 권리가 있다고 명시하고 있으며, 아동의 생존의 권리, 보호의 권리, 발달의 권리, 참여의 권리 등의 내용을 담고 있다(국가인권위원회, 2018). 「아동권리협약」에서 말하는 아동권리란 아동이 어른과 마찬가지로 사람으로서 가지는 기본적인 권리를 가지고 있으며, 이에 더하여 아동은 아직 신체적, 정신적으로 발달하는 단계에 있기 때문에 어른이 될 때까지 건강하게 자랄 수 있도록 특별한 보호와 보살핌을 받을 권리가 있다는 것을 말한다. 「아동권리협약」의 54개 조항 중 제31조, 놀이와 문화를 즐길 권리에서 유아의 놀 권리를 찾을 수 있다. 「아동권리협약」 제31조 1항은 아동이 놀이와 휴식, 여가를 즐길 권리를 규정한다. 놀이와 휴식, 여가에 대한 권리는 아동에게 중요한 의미이고 특히 ‘놀이를 즐길 권리’는 아동에게 중요한 권리이다. 놀지 못하는 아동은 사회적, 대인적 측면에서의 중요한 능력이 결여될 수 있기 때문에 놀이를 즐길 권리는 아동발달을 위해 필수적이다(국가인권위원회, 2018). 놀이를 유아의 권리로 인정하는 것은 유아에게 놀이가 얼마나 중요한가를 보여준다(구가령, 2020). 유아에게 놀이는 당연한 권리이며, 성장과 배움에 있어서 매우 중요하다(김미소, 서영숙, 2018). 유아는 생활의 대부분을 놀이를 하고 지내며, 놀이시간은 다른 어떤 시간보다 유아들이 몰입하고 자유로움과 즐거움을 만끽하는 시간이 된다(나은숙, 한수정, 2011). Hughes(2003)는 놀이를 정의하는 세 가지 기준으로 선택의 자유, 개인적 즐거움, 결과가 아닌

과정 자체에 초점을 두는 것으로 제시하고 있다(김미소, 서영숙, 2018). 유아에게 놀이란 자유롭게 선택하고 구성하며 자발적으로 참여하는 그 자체가 목적인 즐거움을 수반하는 자기표현 활동이다(임수진 외, 2019). 유아의 놀이는 누군가가 시켜서 하는 놀이가 아니라 스스로 놀고 싶기 때문에 자발적으로 선택하여 놀이한다. 그러므로 명령에 의한 놀이는 이미 놀이가 아니다(Huizinga, 1981). 유아가 능동적으로 놀이에 참여해야 놀이를 하고 있다고 할 수 있고 교사나 다른 성인 또는 또래 친구가 시켜서 억지로 시작하는 활동은 진정한 놀이가 될 수 없다(박민정, 2019). 즉 유아는 스스로 자유롭게 놀이를 선택하여 결과보다는 과정에 초점을 두고 그 자체에 만족감을 느끼며 놀이한다. 놀이의 특성 중 가장 분명한 것은 재미와 즐거움이다(엄정애, 2001). 이런 유아의 놀이가 유아교육 현장에서 학습만을 중시하는 사회적 분위기와 유아교육에 대한 잘못된 인식으로 유아 중심 놀이로 실현하는데 어려움이 있었다. 최근, 유아 중심의 교육문화 조성을 위한 교육 패러다임의 전환과 놀이 중심 교육과정을 통한 유아의 놀 권리 보장에 대한 제조명으로 교육과정의 정상화를 강조하고 있다(경기도 교육청, 2017).

#### 나. 유아의 발달을 위한 놀이

놀이가 유아의 발달에 영향을 주는 것과 관련하여 다양한 연구들이 있다. 고대 그리스 철학자 Platon은 놀이가 학습 매개가 된다고 하며 놀이의 중요성을 강조하면서 유아들의 인성에 도움을 준다고 하였다(지성애, 2019). Vygotsky(1967) 또한 놀이가 유아의 개념발달을 촉진한다고 하며 가상놀이를 통해 다양한 역할을 경험할 때 자기조절능력이 발달한다고 보

았다. 또 놀이에서 나타나는 즉흥적 언어가 내면화된다고 하였다(Vygotsky & Luria, 1994). 이 외에도 많은 연구를 통해서 놀이가 유아의 인지, 언어, 사회성, 정서, 신체 등 전인 발달의 매개가 됨을 발표하였다(김보경, 2015).

유아의 발달적 측면에서 유아는 신체놀이를 함으로써 신체 성장이 촉진되고, 기본 운동능력이 증진된다. 놀이를 통해 유아는 바른 자세를 형성할 수 있게 되며, 활동적인 놀이를 통해 비만을 예방할 수도 있다(Goldstein, 2012). 유아는 놀잇감을 이용하여 비구조화된 방식으로 자유롭게 놀이하면서 문제를 해결해 나가고 창의적으로 생각하며 추론하는 인지 능력을 발달시킨다(Coolahan, Fantuzzo, Mendez, & McDermatt, 2000). 놀이와 발달간의 또 다른 관계는 논리-수학적 지식의 구성이라 할 수 있다. 유아는 물리적 활동을 통해 인과 관계(cause-and-effect relationship)를 구성한다. 블록 놀이, 자전거 타기, 물놀이, 모래 놀이는 모두 공간 관계와 중력 및 다른 물리적 개념을 이해하는 구성을 촉진한다. 실제 생활경험 하나 하나가 유아의 미래에 대한 이해, 문제 해결 능력에 중요한 역할이 된다. 유아의 놀이는 주변 세계를 숙달(master)하고 적응할 수 있으며, 놀이를 통해 감정을 경험하고 표현하게 한다. 또 적대성과 공격성을 조절함으로써 정서를 조절할 수 있는 방법을 배우게 한다. 유아는 놀이에서 다양한 경험을 통해 또래와의 관계, 교사와의 관계를 인식하고 그 관계를 유지하기 위해서 요구되는 다양한 정서적 능력을 발달시켜 나간다. 또 놀이 경험 속에서 발생하는 다양한 사회적 관계를 통해서 유아는 정서 지식을 획득하고, 획득한 정서 지식을 기초로 다양한 정서 표현을 구별하게 된다. 그리하여 정서적 원인 및 결과를 이해하게 되어 결과적으로 타인에게 긍정적이고 적절한 방법으로 반응하는 능력을 향상시켜 나가게 된다(유영의, 2006). 유아는 성인이 다양한 관점에서 문제에 직면하고 결과를 상상하며 대안을 이야기하듯

동일한 방식으로 유아도 자신의 아이디어를 통해 놀이하게 된다. 이 과정은 유아 자신의 경험에 대해 더 깊이 생각하고 놀이함에 따라 새로운 질문을 발견하게 된다(박민정, 2019). 즉 유아는 놀이를 통해 실제 현실에서 시도할 수 없는 여러 가지 방법과 기술을 시행착오를 통해 여러 번 시도함으로써 문제를 해결하고 사회성 발달을 도모한다(지성애, 2011). 이렇듯 놀이 참여 과정을 통해 유아는 신체, 인지, 정서, 사회성 등 전인적인 발달을 이루어 간다(이숙재, 2018).

반면, Jones와 Walker(2011)는 놀이의 교육적 수단을 강조하는 것을 경계하며 놀이가 그 어떤 목적을 달성하거나 유아 발달의 성취수단으로 이해되어서는 안된다고 하였다. 또 한 이들은 놀이를 유아발달 과정에서 유아가 자연스럽게 누려야 할 경험이면서 동시에 유아에게 주어져야 할 권리로 인식해야 할 것을 촉구하였다(이승숙, 송나리, 배지희, 2016). 최근 들어 유아에게 놀이의 자유, 놀 권리에 대한 관심이 부각 되면서 교육에서 놀이 적용에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있다. 현재 교실에서 놀이라고 여겨지는 자유 선택 활동은 제공된 교구, 영역, 인원 에 대한 제한, 안전에 대한 규칙, 놀이 방법 등이 교사의 제시에 따라 이루어지고 있기에 이는 자유 놀이가 아닌 안내된 놀이에 해당한다고 하였다(김미소, 서영숙, 2018). 놀이는 선천적으로 비구조적이기 때문에 이처럼 주제에 맞춰, 커리큘럼대로 만들어지는 놀이는 유아들에게 진정한 의미의 놀이가 될 수 없다. 특히 최근 유아교육에서 교육과정의 개정으로 인해, ‘진짜 놀이’와 ‘가짜 놀이’라는 주제로 놀이에 대한 논쟁이 뜨겁다(지성애, 2019). 그러나 놀이의 교육적·발달적 가치를 고려해 볼 때 유아교육에서 놀이는 효과적인 교육 수단이 될 수 있으며, 유아에게 다양한 학습기회를 제공하는 교육의 매체로 적극 활용되어야 한다(엄정애, 2004). 그러기 위해서 교사는 유아의 놀이를 관찰하고 필요한 재료를 제공하며 유아의 놀이가 활성화 되도록 지원하는

인적 자원이 되면서 적절한 놀이 환경을 제공해 줄 수 있어야 한다(조성연, 2011).

#### 다. 유아의 배움과 놀이의 관계

‘놀이를 통한 배움’이라는 전통적 구조주의 아래에서 이 둘의 관계는 서로 접속하고 이어지며 예측하지 못한 방향으로 뻗어나가고 다시 만나는 과정에서 복잡한 연결고리를 가지고 있다(임부연, 손연주, 2019). 아이들의 놀이는 결과물이나 평가에 관계없이 모든 맥락과 시간의 흐름에 따른 사건의 발생이 배움이자 사유의 과정으로 볼 수 있다. 그렇기에 우리는 아이들의 배움을 모두 알 수 없고, 그것은 아이들의 신체 속에 망각된 경험으로 잠재되어 있다가 어느 날 홀연히 나타날 수도 있는 비예측적이고 ‘역량적인’ 배움이라고 볼 수 있다. 유아의 놀이에 대한 관점은 성인들이 생각하는 놀이와는 다르다. 유아는 자발적 놀이를 통하여 주변 세계를 인지하고 재구성하게 되므로 놀이와 학습은 유아의 즐거움 속에서 이어져 있다고 볼 수 있다(오현주, 2019). 따라서 교사는 순수한 놀이의 특성을 방해하지 않으면서 교육적으로 가치 있는 유아의 놀이가 교육현장에서 많이 활용될 수 있도록 해야 한다(엄정애, 2014).

경험이란 유아가 생활하며 직접 겪은 모든 일을 말한다(교육부, 2019). 유아의 경험은 넓고 풍부한 의미를 가지며, 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 포함하여 유의미한 내용을 담고 있다는 것에서 배움이라고 할 수 있다. 유아의 놀이에는 개정 누리과정 5개 영역의 내용이 포함되며, 그 내용을 넘어서는 자연스러운 배움도 존재한다. 개정 누리과정에서는 유아의 내면적인 배움과 복잡성을 존중하면서, 배움의 과정으로서 유아 주도의 놀이

가 살아나고, 놀이를 통한 배움을 풍부하게 지원하는 것을 유아·놀이 중심 교육과정의 핵심으로 삼고 있다. 그렇기 때문에 이제까지의 놀이 환경과 놀이 특성을 단순히 유아 놀이의 발달 과제적 측면이나 교수 매체로 인식하던 방임적 태도에서 벗어나 유아의 내면적 자유를 고려하는 동시에 유아 각 개인의 주관적인 경험의 내용과 질까지도 이해할 수 있는 현상학적 시각에서 바라볼 것과 놀이를 유아의 인격 형성에 깊이 관련되는 삶이라는 점에서 신중하게 제고 할 필요가 대두되고 있다(Vandenberg, 1998). 유아의 놀이 활동을 현상학으로 보는 것은 유아의 놀이 모습에 대해 현상학적 관점에서 유아의 놀이 현상 그 자체의 모습으로 분석하는 것으로, 유아의 생활세계인 놀이 활동을 어떤 원인이나 기능에 따라 분류하여 경향이나 법칙성을 찾자는 것이 아니라, 유아의 놀이 모습 본래의 현상 특성과 의미를 이해하려는 것이다(김춘화, 2005).

2019 개정 누리과정에서도 유아 중심과 놀이 중심을 재차 강조하는 이유는 ‘놀이’의 본질과 가치를 다시 한번 생각해 보기 위해서다(교육부, 2019). 놀이는 유아의 일상에서 자연스럽게 나타나며, 유아가 세상을 경험하고 배워가는 방식이다. 유아는 온몸의 감각과 기억으로 자연과 세상을 만난다. 유아가 놀이하듯 보여주는 독특한 움직임, 표정, 재미있는 말과 이야기, 그림이나 노래 등은 모두 놀이의 과정이자 배움의 결과물이다(교육부, 2019). 유아는 놀이하듯 다른 사람과 관계를 맺고 세상의 중요한 구성원으로 성장해 나간다. 그러나 그동안 교육현장에서 교사용 지도서에 의존하여 누리과정을 획일적으로 운영하거나 교사가 계획한 자유 선택 활동을 중심으로 놀이를 운영하여 유아가 자유롭게 주도하는 놀이를 실천하는데 한계가 있었다. 또한 교육과정, 교육환경, 운영관리, 건강안전, 교직원영역등의 유치원 평가로 인해 유치원에서 교사의 계획에 의한 시간배분으로 유아의 놀이시간이 제한되었고 이에 유아의 놀이에 귀를 기울이고 유아가 주도하는 놀이

를 강조하게 되었다. 2019 개정 누리과정을 통해서 교사가 유아 놀이의 가치와 의미를 이해하고, 유아의 놀이를 통한 배움을 지원할 수 있도록 하였다.

### 3. 유아의 놀이공간

#### 가. 공간의 장소성

공간은 그곳에 머무르는 사람들로 인하여 의미가 새롭게 창조되는 공간이다. 유아도 스스로 생활하는 공간을 활용하고 이해하는 주체적인 존재로서 물리적 공간, 심리적 공간 그리고 사회적 공간을 경험한다(서유미, 2017). 이는 유아 보육, 교육기관의 공간이 주체인 유아와의 경험과 분리될 수 없는 관계임을 뜻한다(임부연, 양혜련, 송진영, 2012).

공간의 중요성은 유아교육에서 오래 전부터 강조되어 왔다. Kindergarten이라는 단어에서 Garden은 은유적 표현으로 유치원이 정원이라는 공간에서 시작되고 있음을 보여준다(Clark & Moss, 2011). 레지오 에밀리아에서는 교육은 인간과 공간과의 관계를 통해서 최적화 된다고 보고, 공간을 교육의 핵심 요소 중의 하나로 인식한다(강지애, 2019). 성인과 사고 체계가 다른 유아의 경우 공간을 인지적 또는 객관적으로 만나는 것이 아니라 공간을 몸으로 체험하며 장소에 대한 경험, 사유, 감정들을 형성하며 공간을 실제적으로 만난다. 즉 유아는 공간의 객관적인 특징보다 자신이 경험한 바를 기초로 공간에 나름의 의미를 부여하며 공적인 공간을 자신의 사적인 공간으로 의미화한다(이효원, 2018). 유아는 자신에게 주어진 공간을 자신

만의 삶의 맥락에서 특별한 의미를 지닌 장소로 만들고, 또 그 장소를 자신의 의도와 목적에 맞게 재창조하기도 한다. 이는 유아가 어른들이 만들어 놓은 ‘홈페인 공간’을 지속적으로 자신들만의 ‘매끈한 공간’으로 바꾸어 놓는 것을 의미한다(박승규, 2004). 이것은 유아가 일상 속에서 어른들이 만들어 놓은 공간을 그대로 받아들이지 않고 자신들의 삶에 적합하게 공간을 새롭게 생산하며 그곳에 자신의 감정을 부여하는 것을 의미한다(강지애, 2019). 이러한 과정을 통해 유아는 비로소 그 공간을 소유한다. 즉 어른들에 의해 규정되어 있는 공간들을 유아 자신이 가치를 투영해 새롭게 재창조함으로써 자기만의 공간으로 변화시키는 것이다(정혜영, 2016).

인간은 세상에 혼자 살 수 없는 사회적 동물이기에 타인과 마주하며 사회라는 커다란 공간 속에 맞물려 살아가는 존재이다. 그러기에 공간은 사회적으로 구성되는 동시에 사회는 공간적으로 구성되기 때문에 공간과 사회의 구성은 상호 침투해서 존재한다(조명래, 2013). 장소는 일반적으로 ‘어떤 행동과 사건들이 발생하는 곳(take place)’을 가리킬 때 사용한다(권선영, 2017). 장소성(placeness)이란 그렇게 하여 일정한 공간이 갖게 되는 성격을 말한다. 최병두(2002)는 장소성에 대해 “특성사회의 구성원들이 집단적 생활을 영위하는 과정에서 생활의 기반이 되는 장소에 대해 가지는 사회적 의식”이라고 하였다. 그에 따르면 장소성에는 자연·인공 환경에 대한 개인적 차원의 의식뿐만 아니라 집단적 차원의 의식도 포함되어 있다. 공간은 그렇게 개별적으로 독자적인 관계에 의해 형성됨으로써 장소로서의 성격을 갖는다. 인간을 축으로 중심화 된 공간이 곧 행위의 장소, 즉 특정한 활동이 수행되는 장소이며, 사회적인 상호작용이 일어나는 장소인 것이다(권선영, 2017). 따라서 장소는 공간, 환경과 관련하여 실존적 존재인 인간을 생각하게 하는 개념이다. 인간은 스스로의 정체성을 공간에서 찾고자 하는 욕구를 지닌 존재이다. 그리고 그러한 욕구는 공간이라는 추상적 개

념보다 장소라는 구체적 개념을 바탕으로 실현될 수 있다. 장소성은 장소를 체험하는 사람들이 만들어 내는 정신적 이미지에 그 근거를 두고 형성되기 때문이다.

#### 나. 놀이공간으로서의 교실

교실 공간은 교육을 가능하게 해 주는 조건으로서 학습자들에게 교육의 목적을 효과적으로 달성하기 위한 장으로 이해되어왔다. 이는 교육의 기능적 수단으로서의 교실 공간을 의미하는 것으로 이때 교실 공간은 교육과정을 지원하는 체계적 요소의 하나로 존재한다. 이러한 교실 공간의 의미는 과학적 합리성, 객관성, 절대성, 보편성들이 중시된 관점을 통해 형성된 것으로 한용진(2008)은 이러한 교실 공간을 ‘근대적 교육공간’이라고 명명하였다. 그러나 발달에 적합한 실제에서는 유아의 전인적 발달을 도모하기 위해 유아의 자연스러운 발달이 교육적 기초가 되어 발달단계에 맞는 구체적인 경험을 제공해 줄 수 있는 교육적 환경을 제공해야 한다고 주장한다(강지애, 2019). 특히 유아는 주변환경과 긴밀한 상호작용을 통해 학습하고 발달하므로 교육목표의 실현을 위해 유아 교육기관의 교육환경을 어떻게 구성 및 제공할 것인가는 중요한 문제로 인식된다(권선영, 2017).

유아는 유아교육 현장의 대부분의 시간을 교실에서 보낸다. 그러나 교실 공간은 교사가 구성 및 활용하는 주체로 있어 유아들은 자유롭게 공간을 확장할 수 없으며 오히려 제한을 경험한다(조채영, 하정연, 2006). 유아의 자유로운 놀이를 위해서는 교실 공간은 유아와 교사가 함께 만들어가는 장소로 인식되어 유아가 자신이 원하는 공간을 효과적으로 반영하여 환경을 조성할 수 있도록 배려되어야 할 필요가 있다(강지애, 2019). 즉, 유아가 교

사의 주관적인 생각으로 일방적으로 구성된 환경에서 활동하는 것이 아니라, 유아 역시 교실의 한 구성원으로서 주체가 되어 그들의 실제적인 요구가 반영된 교실 공간에서 생활할 기회가 주어져야 할 것이다. 현대 사회에서 유아 교육기관을 사용하는 유아의 연령은 과거에 비해 낮아지고 이용시간은 증가하고 있다(보건복지부, 2013). 일과 중 많은 시간을 보내는 유아 교육기관은 유아에게 가정만큼 중요한 공간이다. 이는 단순히 많은 시간을 보내기 때문이 아니며, 그곳에서 일어나는 다양한 배움의 행위들과 더불어 또 다른 삶의 행위 양식들이 연출되는 생활터전이기에 중요한 의미를 가진다.

특히 교실 공간은 유아들의 직접적인 생활이 이루어지는 공간으로 유아들은 그 속에서 끊임없이 소통하고 체험하며 그것을 토대로 상상하고 꿈을 꾸다. 유아 교실은 그들 세계의 중심이며 뿌리가 되는 곳으로 유아들은 그 안에서 웃고, 울고, 배우며 성장한다(박은혜, 김희진, 이지연, 2002). 이런 점에서 교실 공간은 학습을 위한 공간의 의미를 넘어 삶의 공간으로 해석되고 재조명될 필요가 있다(양옥승, 2002).

유아교육기관의 공간을 실존적 관점이나 포스트 휴머니즘 사상을 반영하여 다양한 의미로 해석할 필요가 있다. 실존적 관점에서 보는 공간은 체험적 공간이다. 체험적 공간은 물리적 공간의 의미가 아니라 인간에 의해 체험되는 구체적인 공간을 의미하는 것으로(서유미, 2017), 실제적인 삶이 이루어지는 공간을 지향한다. 그러한 공간은 삶의 연관에 의한 의미들로 채워지는 유의미한 것이며, 비동질적이고 스스로 선택하고 즐길 수 있는 공간이다. 그 자체로 의미를 지니고 있으면서 동시에 그 공간 내의 요소들과 관계로부터 새로운 의미를 생성해 내는 공간인 것이다(양혜련, 송진영, 2012).

포스트 휴머니즘 관점에서 보는 공간은 유아의 놀이 및 학습을 안내하고

확장하는 능동적 행위자이다. 공간은 학습자의 학습을 돕는 매개로써 물리적 환경 요소로서만 작용하는 것이 아니라 학습자의 배움을 이끌고 안내하는 능동적인 행위자 역할을 한다. 즉, 인간만이 주체이고 다른 모든 존재는 객체로 인간의 필요에 의해 사용되고 소모되는 휴머니즘(인간중심주의) 관점과 달리 포스트 휴머니즘 관점에서는 모든 존재(예, 인간, 사물, 자연, 공간 등)를 동등한 객체이자 능동성을 가진 주체로 간주한다(박휴용, 2019). 포스트 휴머니즘 관점에서 유아교육 공간은 의미의 공간, 관계의 공간, 심미의 공간으로 재조명할 수 있다(김남희, 2019).

의미의 공간으로서 유아교육의 공간은 유아가 다양한 관계를 맺고 자신의 한계를 넘어서는 새로운 경험을 하며 무한한 가능성을 실험하고 흥미 영역의 경계를 넘어 새로운 공간을 변형, 생성해 내는 다층적 의미를 지닌 공간을 이야기한다. 이때 새로운 공간의 창출은 단순히 공간의 물리적 변화만을 의미하는 것이 아니라 공간에 대한 끊임없는 의미부여와 해석의 창출(서도식, 2008)이 수반되는 구성원 간 협의된 의미의 공간 창출인 것이다. 유아교육의 공간은 유아 자신과 주변의 모든 존재들과의 새로운 관계를 만들어내는 공간이다. 유아교육의 공간은 고정 불변의 절대적 공간이 아니라 유아와 관련된 모든 존재들(사물, 놀잇감, 친구 등)과의 다양한 관계 맺음을 통해 가변적이고 변형, 생성되는 특성이 있는 관계적 공간으로 해석해 볼 수 있다. 즉 유아의 놀이공간은 유아와 유아 주변의 모든 존재들 간 다양한 관계 맺음을 통해 새로운 공간이 만들어지고 그 공간에서 유아는 끊임없이 새로운 관계를 만들어 가는 것이다. 유아교육의 공간은 심미적 체험을 통해 창의적으로 생성, 변형되는 공간이다. 유아가 동화를 듣고 미술 활동을 통해 완성된 것을 공간에 배치하여 의미를 부여하여 새로운 놀이로 확장한다면 유아의 놀이공간은 유아의 상상력을 자극하는 심미적 대상이자 심미적 경험의 표현이며 새로운 놀이공간이 된다.

유아가 경험하는 교실 공간의 의미를 이해하는데 목적을 둔 현상학적 연구로 유아 교실 공간에서의 유아의 활동에 대한 연구를 살펴보면 교실 공간은 유아로 하여금 교실 공간에 적합한 몸을 만들어 주는 역할을 하고 유아에게 기억의 저장소 역할을 하였다. 또 유아가 스스로 교실의 주체임을 확인시켜주는 역할을 하고 유아에게 무엇이든지 될 수 있는 무한한 변형 가능성을 제공해 주는 역할을 하고 있었다(임부연, 양혜련, 송진영, 2012).

공간은 유아의 놀이에 많은 영향을 미치는 요소로서 오랫동안 유아교육에서 다루어졌다. 유아의 즐거운 놀이가 이루어질 수 있는 공간이 되기 위해서 물리적인 환경과 더불어 심리적인 분위기가 조성되어야 할 필요가 제기되었다(구가령, 2020). 교사들은 놀이공간으로의 교실에서는 유아의 자발성과 주도성을 바탕으로 즐거운 놀이가 행해져야 한다고 생각하고 있다. 하지만 다양하게 나타나는 현실적인 현장의 상황 탓에 교실에서는 유아 주도 보다는 교사 주도적인 놀이를 행하거나 유아의 놀이를 제한하는 등의 어려움을 겪고 있다. 이에 따라 유아 교실을 다시 놀이를 위한 공간으로 돌아가자는 움직임이 활발하게 이루어지고 있으며, 「2019 개정 누리과정」이 이전의 누리과정에 비해 보다 놀이 중심적이고 유아 중심적인 교육과정으로 변화를 예고하고 있기에 즐거운 놀이가 활발하게 일어나는 교실로의 변화를 꾀할 수 있을 것으로 기대된다. 이에 본 연구는 유아가 오랜 시간 생활하는 교실 공간에서 유아가 하고 싶은 놀이에 대한 현상학적 연구를 통해 교실공간의 의미를 이해하고 유아교육 현장의 교실에서 유아가 중심이 되는 놀이를 실행하는 것에 도움이 되고자 한다.

### Ⅲ. 연구방법

#### 1. 연구참여자

본 연구는 부산광역시에 소재하고 있는 2개 유아교육기관에서 연구에 참여할 유아를 선정하였다. 연구자가 임의 선정한 A 사립유치원, B 공립유치원(초등학교병설)에 재원하고 있는 만 5세 유아 50명(남아 31명, 여아 19명)이 연구에 참여하였다.

A 사립유치원은 부산의 북구에 위치한 종교재단 유치원으로 남아 17명과 여아 8명, 총 25명으로 구성되어 있다. 담임교사는 교육경력 6년차 교사이다. B 공립유치원은 부산의 해운대구에 위치하고 남아 14명, 여아 11명의 총 25명으로 구성되었다가 2학기에 유아 3명이 전학을 가서 2학기에는 남아 12명, 여아 10명으로 총 22명이 연구에 참여하였다. 1학기 담임교사는 교육경력 5년차이고 2학기 담임교사도 교육경력 5년차 교사이다.

연구자는 유치원 총경력이 19년이며, 연구대상인 A 사립유치원에 3년째 원감으로 재직 중이다.

연구 참여 유아 현황은 <표-1>과 같다.

<표-1> 연구 참여 유아 현황

| 연<br>번 | 연구<br>참여자<br>(가명) | 성<br>별 | 유치원     | 연<br>번 | 연구<br>참여자<br>(가명) | 성<br>별 | 유치원     |
|--------|-------------------|--------|---------|--------|-------------------|--------|---------|
| 1      | 도영                | 남      | A 사립유치원 | 26     | 민서                | 여      | B 공립유치원 |
| 2      | 재민                | 남      | A 사립유치원 | 27     | 민재                | 남      | B 공립유치원 |
| 3      | 주현                | 남      | A 사립유치원 | 28     | 리우                | 남      | B 공립유치원 |
| 4      | 태연                | 남      | A 사립유치원 | 29     | 경은                | 여      | B 공립유치원 |
| 5      | 우재                | 남      | A 사립유치원 | 30     | 서훈                | 남      | B 공립유치원 |
| 6      | 다영                | 여      | A 사립유치원 | 31     | 은찬                | 남      | B 공립유치원 |
| 7      | 승현                | 남      | A 사립유치원 | 32     | 이안                | 여      | B 공립유치원 |
| 8      | 지훈                | 남      | A 사립유치원 | 33     | 형준                | 남      | B 공립유치원 |
| 9      | 강현                | 남      | A 사립유치원 | 34     | 혜웅                | 남      | B 공립유치원 |
| 10     | 나은                | 여      | A 사립유치원 | 35     | 세은                | 여      | B 공립유치원 |
| 11     | 수현                | 여      | A 사립유치원 | 36     | 지유                | 여      | B 공립유치원 |
| 12     | 형주                | 남      | A 사립유치원 | 37     | 채빈                | 남      | B 공립유치원 |
| 13     | 유준                | 남      | A 사립유치원 | 38     | 근수                | 남      | B 공립유치원 |
| 14     | 채원                | 여      | A 사립유치원 | 39     | 서진                | 남      | B 공립유치원 |
| 15     | 훈지                | 남      | A 사립유치원 | 40     | 윤서                | 여      | B 공립유치원 |
| 16     | 주안                | 남      | A 사립유치원 | 41     | 준혁                | 남      | B 공립유치원 |
| 17     | 도윤                | 남      | A 사립유치원 | 42     | 하은                | 여      | B 공립유치원 |
| 18     | 선우                | 여      | A 사립유치원 | 43     | 아성                | 남      | B 공립유치원 |
| 19     | 소윤                | 여      | A 사립유치원 | 44     | 연우                | 여      | B 공립유치원 |
| 20     | 승준                | 남      | A 사립유치원 | 45     | 준서                | 남      | B 공립유치원 |
| 21     | 시현                | 여      | A 사립유치원 | 46     | 준영                | 남      | B 공립유치원 |
| 22     | 하령                | 여      | A 사립유치원 | 47     | 수연                | 여      | B 공립유치원 |
| 23     | 윤우                | 남      | A 사립유치원 | 48     | 아인                | 여      | B 공립유치원 |
| 24     | 서원                | 남      | A 사립유치원 | 49     | 혜원                | 여      | B 공립유치원 |
| 25     | 예석                | 남      | A 사립유치원 | 50     | 도경                | 남      | B 공립유치원 |

## 2. 자료수집

먼저, 본 연구를 실시하기에 앞서 연구 방법의 적절성을 검토하기 위해 예비연구를 실시하였다. 예비연구는 연구자의 주제를 “내가 놀고 싶은 유치원”으로 선정하여 A 사립유치원 만5세 유아 23명을 대상으로 2019년 1월 23일에 실시하였다. 유아에게 제시된 질문은 “내가 놀고 싶은 유치원을 그림으로 그려보세요.” 였고, 이에 유아들은 준비된 A4용지를 여러 장 연결하여 다양한 크기와 방향으로 그림 그리기 활동을 하였다. 그 결과 유치원의 외형이 나타나고 그 속에 하고 싶은 놀잇감이 구성되어 있었다.

연구자의 예상과는 달리 연구에 참여한 유아의 그림에는 유치원 건물이나 구조가 나타났다. 용지의 크기도 유아의 성향에 따라 달라서 본 연구에서는 B4 용지를 제공하기로 하였다. 그리고 유아의 놀이에 초점을 맞추기 위하여 주제의 범위를 좁혀서 예비연구를 다시 진행하였다. 이번에는 “교실에서 내가 놀고 싶은 놀이”를 그려보기로 하고 2019년 3월 25일~29일 C 사립유치원 만 5세 유아 11명을 대상으로 그림을 그렸다. 이때 “교실에서 가지고 놀고 싶은 놀잇감을 그려 보세요”, “무슨 놀이를 하고 싶나요?”, “왜 그 놀이를 하고 싶나요?” 등과 같이 질문을 하되 유아의 반응에 따라 질문목록을 작성하기로 하였다. 유아의 그림을 살펴본 결과, 교실에 없는 소방차나 실외놀이터에 있는 놀이기구 및 모래 놀이 도구를 그리는 것을 볼 수 있었다. 유아가 유치원에서 좋아하는 놀이는 바깥 놀이, 모래 놀이 등 실외 공간에서 할 수 있는 놀이라는 것을 알 수 있었고 본 연구자는 유아가 가장 많이 머무르는 공간인 교실에서 하고 싶은 놀이에 대해 알고자 하여 질문목록을 작성하고 본 연구를 진행하게 되었다.

예비연구를 통해 연구질문과 진행 과정을 수정한 후, 2개 유치원의 만 5세 학급을 대상으로 본 연구의 자료를 수집하였다. 연구자는 유치원 교사

와의 사전 면담을 통해 연구 목적, 면담내용에 대한 활용을 설명하고 연구 참여 동의를 얻었다. 그리고 유아의 가정으로 연구 참여 동의서를 보내어 학부모에게도 유아 그림을 연구를 위해 활용하는 것에 대해 동의를 구하였다(부록 참조).

부산의 A 사립유치원 만 5세 유아 25명과, B 병설 유치원 만 5세 유아 25명을 대상으로 1학기 2주간(2019. 4. 8.~2019. 4. 19.)과 2학기 2주간((2019.10.7.~2019.10.18.)에 걸쳐 유아 1인당 2장씩의 그림을 수집하였다. 2학기에 B 병설 유치원 남아 2명과 여아 1명이 전학을 가게 되어 2학기에 는 47장의 그림을 수거하면서 총 97장의 그림을 수집할 수 있었다.

그림을 수집하는 과정에서는 유아에게 충분한 시간을 주고 그림을 그리도록 한 후, 그것에 대해 유아가 언어로 표현하도록 요청하였다. 이러한 과정에서 사용한 질문과 유아의 답변은 모두 전사하였다. 유아가 편안한 상태에서 자연스럽게 이야기할 수 있도록 유아의 신뢰 관계를 형성하고 있는 담임 교사가 연구 진행자로 참여하여 이러한 과정을 진행하였다.

유아의 그림에 대한 설명이 모호한 부분은 교사에게 질문하여 보완하였다. 자료수집의 과정과 질문은 <표-2>, <표-3>과 같다.

<표-2> 자료 수집 과정

| 날짜<br>유치원 | 1차 그림<br>2019.4.8.~2019.4.19 | 2차 그림<br>2019.10.7.~2019.10.18 |
|-----------|------------------------------|--------------------------------|
| A 사립유치원   | 25장(남:17명, 여:8명)             | 25장(남:14, 여:11)                |
| B 공립유치원   | 25장(남:17명, 여:8명)             | 22장(남:12, 여:11)                |

<표-3> 질문목록

| 구분             | 질문                                                                                    |
|----------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| 그림 그리기         | 교실에서 어떤 놀이를 하고 싶은가요?                                                                  |
| 요청 시           | 교실에서 하고 싶은 놀이를 하는 장면을 그려보세요.                                                          |
| 그림에 대한 설명 요청 시 | 1. 무엇을 하고 있는 그림인가요?<br>2. 왜 이 놀이를 하고 싶나요?<br>3. 이 놀이를 하려면 교실에서 필요한 것이나 바뀌어야 할 것이 있나요? |

유아와 면담한 내용은 모두 그림 뒤에 기록하였고 면담 시 비언어적 의사소통, 분위기, 유아의 일반 및 특이사항은 담임교사와의 인터뷰를 통해 파악하고 기록하였다. 유아교육 기관에서 대집단 활동 후, 자유 선택 활동 시간에 유아별로 그림을 그리기도 하고 대집단 활동시간을 이용하여 그림을 그리기도 하는 등 교사의 재량에 따라 유아의 생각을 그림으로 표현하도록 하였고 연구자가 유아의 놀이 환경을 파악하기 위하여 교실 놀잇감을 사진으로 찍어 유아 그림과 함께 수집하였다.

B 병설 유치원의 황 교사는 2학기에 전근을 가게 되어 새로운 담임인 김 교사가 자료수집을 하였는데 황 교사와 김 교사의 나이와 연차가 같았다. 두 사람이 생각하는 유아의 기본사항 및 특징에 대한 답변과 교육 가치관 및 교육 방향이 비슷하였다. 유아의 그림에 대한 질문을 통해 연구자가 임의로 정한 그림의 제목은 <표-4>와 같다.

<표-4> 유아 그림 제목

| 유아명 | 차시 | 그림 제목                   | 번호   |
|-----|----|-------------------------|------|
| 도영  | 1차 | 팽이 놀이                   | 1-1  |
|     | 2차 | 퍼즐 놀이                   | 1-2  |
| 재민  | 1차 | 놀이공원 교실 놀이              | 2-1  |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이                 | 2-2  |
| 주현  | 1차 | 블록 놀이                   | 3-1  |
|     | 2차 | 로봇 배틀 놀이                | 3-2  |
| 태연  | 1차 | 동물 색칠 놀이                | 4-1  |
|     | 2차 | 바둑놀이                    | 4-2  |
| 우재  | 1차 | 숫자 맞추기와 책보기 놀이          | 5-1  |
|     | 2차 | 레고 블록 놀이                | 5-2  |
| 다영  | 1차 | 악기 연주 놀이                | 6-1  |
|     | 2차 | 쌓기 놀이, 구슬치기, 퍼즐, 산가지 놀이 | 6-2  |
| 승현  | 1차 | 미술놀이                    | 7-1  |
|     | 2차 | 한자 공부 놀이                | 7-2  |
| 지훈  | 1차 | 제기차기 놀이                 | 8-1  |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이                 | 8-2  |
| 강현  | 1차 | 책보기 놀이                  | 9-1  |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이                 | 9-2  |
| 나은  | 1차 | 블록쌓기 놀이                 | 10-1 |
|     | 2차 | 색종이 접기 놀이               | 10-2 |
| 수현  | 1차 | 악기 연주 놀이                | 11-1 |
|     | 2차 | 종이접기 놀이                 | 11-2 |
| 형주  | 1차 | 숫자 나열하는 놀이              | 12-1 |
|     | 2차 | 숫자만큼 끼우는 놀이             | 12-2 |
| 유준  | 1차 | 벽돌 블록쌓기 놀이              | 13-1 |
|     | 2차 | 블록으로 집 만들기 놀이           | 13-2 |
| 채원  | 1차 | 미술로 만들어서 역할놀이           | 14-1 |
|     | 2차 | 투호 놀이                   | 14-2 |
| 훈지  | 1차 | 미술놀이-버스와 선물 만들기 놀이      | 15-1 |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이                 | 15-2 |
| 주안  | 1차 | 공기놀이                    | 16-1 |
|     | 2차 | 곤충관찰 놀이                 | 16-2 |
| 도윤  | 1차 | 블록 볼링                   | 17-1 |
|     | 2차 | 블록 젠가 놀이                | 17-2 |
| 선우  | 1차 | 바둑돌로 알까기 놀이             | 18-1 |
|     | 2차 | 색종이 접기 놀이               | 18-2 |
| 소윤  | 1차 | 가위바위보 놀이                | 19-1 |
|     | 2차 | 노래 부르기 놀이               | 19-2 |

| 유아명 | 차시 | 그림제목            | 번호   |
|-----|----|-----------------|------|
| 승준  | 1차 | 공기놀이            | 20-1 |
|     | 2차 | 오목 놀이           | 20-2 |
| 시현  | 1차 | 동물 책 만들기 놀이     | 21-1 |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이         | 21-2 |
| 하령  | 1차 | 다른 반 동생이랑 인형 놀이 | 22-1 |
|     | 2차 | 구슬치기 놀이         | 22-2 |
| 윤우  | 1차 | 책보기 놀이          | 23-1 |
|     | 2차 | 만들기 놀이          | 23-2 |
| 서원  | 1차 | 윷놀이             | 24-1 |
|     | 2차 | 미로찾기와 보물찾기 놀이   | 24-2 |
| 예석  | 1차 | 벽돌 블록 볼링 놀이     | 25-1 |
|     | 2차 | 탱크 놀이와 장기 놀이    | 25-2 |
| 민서  | 1차 | 별돌 블록 쌓기 놀이     | 26-1 |
|     | 2차 | · (전학)          | ·    |
| 민재  | 1차 | 피구놀이            | 27-1 |
|     | 2차 | 미로찾기 놀이         | 27-2 |
| 리우  | 1차 | 블록으로 집 만들기 놀이   | 28-1 |
|     | 2차 | 바닷속 그리기 놀이      | 28-2 |
| 경은  | 1차 | 친구와 함께 놀이       | 29-1 |
|     | 2차 | 그림 그리기 놀이       | 29-2 |
| 서훈  | 1차 | 공룡놀이            | 30-1 |
|     | 2차 | 여행가는 놀이         | 30-2 |
| 은찬  | 1차 | 팽이 놀이           | 31-1 |
|     | 2차 | 레고 놀이           | 31-2 |
| 이안  | 1차 | 액체 괴물 놀이        | 32-1 |
|     | 2차 | 슬라임과 파티 놀이      | 32-2 |
| 형준  | 1차 | 팽이 놀이           | 33-1 |
|     | 2차 | 슬라임 놀이          | 33-2 |
| 혜웅  | 1차 | 피구놀이            | 34-1 |
|     | 2차 | · (전학)          | ·    |
| 세은  | 1차 | 숨바꼭질 놀이         | 35-1 |
|     | 2차 | 얼음파티 놀이         | 35-2 |
| 지유  | 1차 | 레고 놀이           | 36-1 |
|     | 2차 | 액체 괴물 놀이        | 36-2 |
| 채빈  | 1차 | 팽이 놀이           | 37-1 |
|     | 2차 | 곤충 잡기 놀이        | 37-2 |
| 근수  | 1차 | 팽이 놀이           | 38-1 |
|     | 2차 | 스케이트와 화살 놀이     | 38-2 |

| 유아명 | 차시 | 그림제목            | 번호   |
|-----|----|-----------------|------|
| 서진  | 1차 | 피구와 닭싸움 놀이      | 39-1 |
|     | 2차 | 책 읽기 놀이         | 39-2 |
| 윤서  | 1차 | 그네 타기 놀이        | 40-1 |
|     | 2차 | 슬라임 만들기 놀이      | 40-2 |
| 준혁  | 1차 | 피구놀이            | 41-1 |
|     | 2차 | · (전학)          | ·    |
| 하은  | 1차 | 유치원 역할놀이        | 42-1 |
|     | 2차 | 과자 파티 놀이        | 42-2 |
| 아성  | 1차 | 피구놀이            | 43-1 |
|     | 2차 | 피구와 스케이트 놀이     | 43-2 |
| 연우  | 1차 | 피구놀이            | 44-1 |
|     | 2차 | 무대에서 노래하기 놀이    | 44-2 |
| 서준  | 1차 | 과자 파티 놀이        | 45-1 |
|     | 2차 | 피구놀이            | 45-2 |
| 준영  | 1차 | 팽이 배틀 놀이        | 46-1 |
|     | 2차 | 레고 놀이           | 46-2 |
| 수연  | 1차 | TV 보기 놀이        | 47-1 |
|     | 2차 | 슬라임 가게 놀이       | 47-2 |
| 아인  | 1차 | 술래잡기 놀이         | 48-1 |
|     | 2차 | 무궁화 꽃이 피었습니다 놀이 | 48-2 |
| 혜원  | 1차 | 그림 맞추기 놀이       | 49-1 |
|     | 2차 | 과자 파티 놀이        | 49-2 |
| 도경  | 1차 | 대답하지 않음(난화 표현)  | 50-1 |
|     | 2차 | 노래 부르기 놀이       | 50-2 |

### 3. 자료 분석

본 연구에서 수집한 자료의 분석 방법은 다음과 같다. 유아가 교실에서 놀고 싶은 놀이 그림을 분석하여 유아가 생각하는 놀이공간으로서의 교실의 의미를 분석하고자 본 연구에서 수집한 자료는 다음과 같다. 유아가 직

접 그린 그림 97장과 그림에 대한 유아의 인터뷰 내용과 교사의 인터뷰 내용을 전사한 A4 28장과 유아가 그림을 그리는 시기의 교실 환경 및 놀잇감 사진 47장이다. 그리고 자료 분석은 다음과 같은 과정을 통해 진행되었다.

첫째, 자료 내용 정리 단계에서 수집된 그림과 면담내용을 그림의 고유번호를 붙여 정리하였고 질문을 통해 놀이의 제목도 정하였다. 유아들이 교실에서 하고 싶은 놀이에 대한 질문목록을 구성하여 유아의 면담내용을 글로 전사하며 모호한 부분은 담임 교사와 인터뷰를 통하여 정리하였다.

둘째, 범주화 단계에서 그림의 제목을 작성하여 표로 구성하였고 같은 그림별로 묶어서 범주화하였다. 또 한 면담 전사본을 반복하여 읽으며 비슷한 내용의 예를 분류하고, 이를 포괄적으로 나타낼 수 있는 단어로 범주화하였다. 유아들의 그림은 교실 공간에서 놀이하는 모습, 실외 놀잇감이 교실에 들어와 있는 모습, 가정에서의 놀잇감이 교실 공간으로 들어와 있는 모습, 교사나 형제, 자매에게 배운 놀이를 하는 모습 등이 나타났고 면담내용 역시 그림에 나타난 모습과 비슷한 인식이 드러났다. 이러한 그림과 면담내용을 바탕으로 교실 공간에 대한 의미는 관계의 공간, 배움의 공간, 창조의 공간, 실험의 공간, 잠재성의 공간으로 범주화하였다.

셋째, 의미 해석 및 사례추출 단계에서는 범주에 해당하는 그림과 면담의 내용을 다시 읽으며 작성한 범주를 적용해 보고, 내재된 의미를 파악하여 범주를 명료화하고 이 범주에 해당하는 대표사례를 발췌하였다. 자료 분석시 나타난 범주와 놀이의 연관성은 <표-5>와 같다. 자료 분석과 해석의 타당성을 높이기 위하여 유아 교육전문가 1인의 검토를 거쳤다.

<표-5> 교실 공간의 주제와 범주

| 주제         | 범주                                     | 해당 그림의 제목                                                                                             |
|------------|----------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1. 관계의 공간  | 1.1 친구와 관계 맺는 곳<br>1.2 놀잇감과 만나는 곳      | 팽이, 퍼즐, 블록, 레고, 숫자놀이, 바둑돌 알까기<br>구슬치기, 바둑놀이, 한자 공부, 블록 볼링, 블록 젠가, 공기놀이, 오목, 동물 책 만들기, 윷놀이             |
| 2. 배움의 공간  | 2.1 모방하며 배우는 곳<br>2.2 '앎'이 만들어지는 곳     | 다른 반 동생이랑 인형 놀이, 액체 피물, 슬라임 파티, 과자 파티, TV 보기, 미술로 만들어서 역할놀이, 피구, 모래 놀이, 숨바꼭질, 닭싸움, 술래잡기, 무궁화 꽃이 피었습니다 |
| 3. 창조의 공간  | 3.1 놀이시간이 창조되는 곳<br>3.2 공간의 경계가 자유로운 곳 | 놀이공원, 로봇 배틀, 악기 연주, 곤충 관찰 및 곤충 잡기, 미로 찾기, 보물찾기, 탱크 놀이, 바닷속, 얼음파티, 스케이트, 화살 놀이, 그네, 무대에서 노래하기          |
| 4. 실험의 공간  | 4.1 상상이 이루어지는 곳<br>4.2 모험이 펼쳐지는 곳      | 색칠 놀이, 숫자 맞추기, 책보기, 가위바위보, 노래 부르기, 산가지 놀이, 제기차기, 투호 놀이                                                |
| 5. 잠재성의 공간 | 5.1 언제든지 놀 수 있는 곳<br>5.2 몰입하는 곳        |                                                                                                       |

## IV. 연구결과

본 연구는 유아의 그림에 나타난 놀이공간으로서의 교실의 의미를 분석하고자 하였다. 유아가 그린 교실에서의 놀이 그림과 그에 대한 유아의 설명을 분석한 결과, 놀이공간으로서의 교실은 관계의 공간, 배움의 공간, 창조의 공간, 실험의 공간, 잠재성의 공간과 같은 장소성을 지니는 것으로 나타났다.

### 1. 관계의 공간

본 연구에서 유아가 그린 교실은 유아가 놀잇감을 만나는 관계의 공간의 의미를 지니는 것으로 분석되었다. 유아가 이야기하는 놀이공간으로서의 교실은 놀이 친구를 만들어가는 곳이자 놀잇감과 만나는 곳의 의미를 지니는 것으로 해석할 수 있었다.

유치원은 유아와 교사, 유아와 놀잇감, 유아와 공간 등 다양한 관계를 맺는 장소이다. 그중에서 하루의 대부분을 보내는 교실 공간은 유아가 많은 관계를 맺는 공간이라고 할 수 있다. 유아의 관계 맺기 과정을 보는 연구(김애리, 2012)와 성인들이 제공한 공간 및 물리적 환경 자체를 유아의 공간으로 보고 의미를 탐색한 연구(김혜영, 2008)에서도 교실은 놀이 친구와 관계 맺는 곳이라는 것을 알 수 있다. 이유택(2012)은 공간의 존재의 의미에 대한 연구에서 인간이 사용하는 도구란 개별적으로 그 의미가 나타나는 것이 아니라 누군가에 의해 도구가 적합하게 사용될 때 본래적 의미가 드

러나는데 이는 도구와의 관계 속에서 이루어진다고 하였다(방시훈, 2018).

### 가. 친구와 관계 맺는 곳

그림에서 대부분의 유아는 “00와 00놀이를 하고 싶어요”라고 그림을 설명하였다. 놀이 속에서 친구와 놀이하는 그림을 그리고 나와 친구의 구체적인 행동에 대한 설명도 하였다. 유아에게 교실 공간은 친구와 함께 하는 공간임을 인식할 수 있었다.



[그림6-1] 01. 악기 연주 놀이

(다영, 2019.4.10.)

[그림29-1] 02. 친구와 함께 놀이

(경은, 2019.4.17.)

“수현이와 채원이는 음악 연주를 하고 있어요. 노래는 「뽐뽐 뽐 뽐이 왔어요」 노래예요. 수현이는 피아노를 치고 채원이는 북을 치고 나는 노래를 부르고 있는 그림이에요.” (01. 다영 2019.4.10.)

“하은이와 윤서와 모래 놀이랑 소꿉놀이를 같이하고 싶어요.

그러기 위해서는 교실에 모래가 있으면 좋겠어요. 다른 친구들이 와도 함께 놀이를 할 거예요. 친구들은 많으면 더 재미있으니까요.” (02. 경은, 2019.4.17.)

새 학기가 시작되고 한 달이 지난 4월 그림 속에는 친구들을 그려 놓은 그림이 많았다. 아직 서먹하여 친해지지 못한 친구가 있어도 그림 속에서는 함께 놀고 싶은 친구로 등장했다. 특히 경은이의 그림에는 두 친구가 등장하였다. 그러나 그림을 관찰한 담임교사의 인터뷰에서 교실이 친구와 관계 맺는 공간이자 관계 맺기를 바라는 공간임을 알 수 있다.

B-1교사 : “은경이는 친구 없이 혼자 놀이를 많이 해요. 교실에서도 혼자 놀이를 위주로 해요. 그림 속에 나온 친구 들은 은하와 서윤이인데 이 둘은 서로 매우 친하게 지내죠. 은경이와는 함께 놀지 않았어요. 그리고 그림을 그렸던 날 전후로 미세먼지가 심하거나 비가 많이 와서 바깥 놀이터를 거의 나가지 못했어요. 그림을 보니, 은경이는 자신이 함께 놀고 싶은 친구와 비가와도 교실에서 함께 할 수 있는 놀이를 그림으로 표현한 것 같아요.” (B-1교사인터뷰, 2019.4.17.)

B-1교사의 인터뷰에서 유아는 교실 공간에서 친구와 함께 놀이하고 싶어하는 것을 알 수 있었고, 혼자 놀이를 하는 유아도 교실에서는 친구와 관계를 맺고 싶어 한다는 것을 그림을 통해 읽을 수 있다.



[그림10-1] 03. 블록 쌓기 놀이  
(나은, 2019.4.10.)



[그림19-1] 04. 가위바위보 놀이  
(소윤, 2019.4.10.)

“선우랑 쌓기 블록 놀이를 하고 있어요. 선우 하고는 어떤 놀이를 해도 재미있어요. 전 선우가 하자고 하는 놀이는 다 할거예요. 선우랑 함께면 언제나 즐거워요.” (03. 나은, 2019.4.10.)

“시현이랑 가위바위보를 하고 놀아요. 벌칙으로 꿀밤을 때려요. 모든 친구들이 가위바위보를 하고 싶다고 하면 함께할 수 있어요. 그런데 하고 싶어하는 친구들이 없어서 시현이하고만 가위바위보를 해요.” (04. 소윤, 2019.4.10.)

제시한 그림에는 친구 2~3명의 그림이 나타나는 경우가 많았다. 그 이유는 A 사립유치원 교사와의 인터뷰 내용에서 찾을 수 있다.

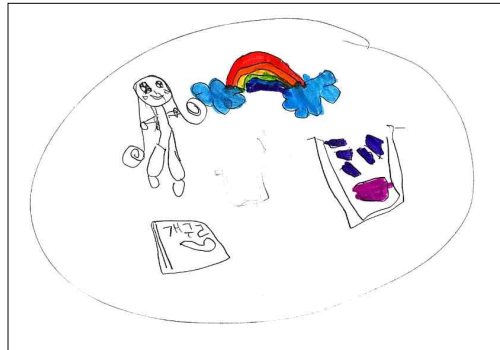
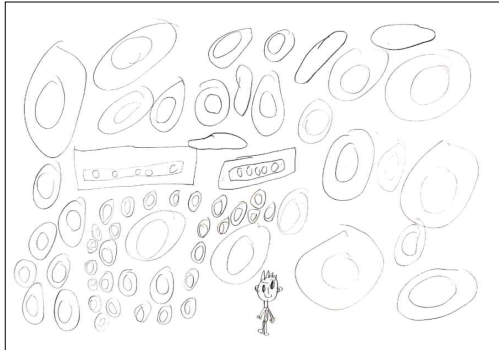
A 교사 : “저희 반은 작년에 6살 때 같은 반 친구들이 모두 재원하여 진급하였고 3명의 친구만 다른 어린이집을 다니다 이번에 입학하였어요. 소윤이와 시현이는 같은 어린이집을 다녀서 많이 의지하는 것 같아요. 지금은 둘이 단짝처럼 함께 다니지

만 놀이가 확장되면 각자 다른 친구들과 놀이를 한답니다. 하지만 정리하거나 놀이의 변화가 생기면 둘이 다시 함께 하려고 하죠.” (A교사인터뷰, 2019.4.10.)

위의 그림 예에서 보듯이, 유아는 교실에서 놀고 싶은 놀이 그림에 친구가 등장하고 친구와 어떤 놀이를 하고 싶은지 구체적으로 이야기하였다. 이처럼 교실은 유아에게 친구와 놀이하며 관계를 맺어가는 장소의 의미를 가진다는 것을 알 수 있다.

#### 나. 놀잇감과 만나는 곳

유아의 그림 속에 나타난 놀잇감은 교실 영역에 비치되어있는 놀잇감이 많았다. 유아들은 교사가 제시한 놀잇감에 만족하였다. 하고 싶은 놀이를 하려면 교실에 필요한 것이나 바꾸어야 할 것에 대한 질문에 대한 답변으로도 “교실에 많이 있어요.”, “선생님이 재료를 매일 채워주고 계셔서 괜찮아요.”라며 교실 공간의 놀잇감에 만족하고 교실의 놀잇감을 활용한 놀이를 그림으로 표현하였다.



[그림12-2] 05. 숫자만큼 끼우는 놀이  
(형주, 2019.10.11.)

[그림36-1] 06. 레고 놀이  
(지유, 2019.4.17.)

“숫자만큼 끼우기 놀이를 하고 싶어요. 동그라미가 55개 있는 교실의 놀잇감이에요. 조작영역에 있는 놀잇감이어서 더 필요한 것은 없어요.” (05. 형주, 2019.10.11.)

“심심할 때는 레고 놀이가 제일 재미있어요. 레고 놀이를 하고 싶어요. 유치원 매트가 말랑말랑해서 오래 앉아 있어도 괜찮아요. 교실에는 레고가 많이 있어요. 그래서 항상 할 수 있어서 정말 좋아요.” (06. 지유, 2019.4.17.)

교실에는 교구와 장난감이 가득하다. 유아는 교실에 있는 장난감에 금방 싫증을 낼 거라는 어른들의 예상과 달리, 교실의 놀잇감을 다양하게 활용하면서 관계를 맺고 있었다. 그림 속에서 유아는 주제에 따라 달라지는 놀잇감이나 교실에 계속해서 비치되어있는 놀잇감 모두를 의미 있게 사용하고 있었다. 유아에게 교실은 놀잇감과 만나는 곳으로서 의미를 가지는 것이다.

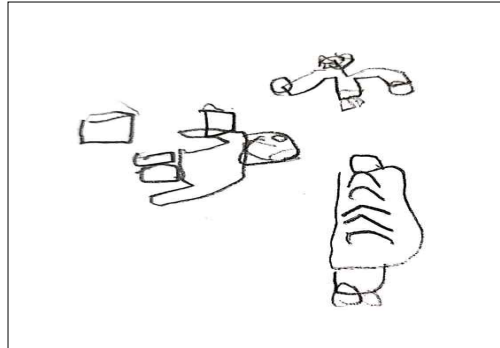
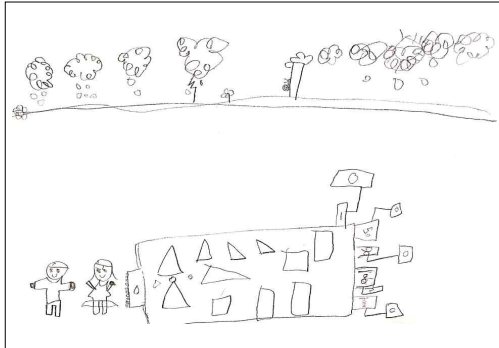
## 2. 배움의 공간

본 연구의 참여 유아들이 그린 그림 속 교실은 놀이를 통한 배움이 일어나는 장소였다. 즉 유아들이 이야기하는 놀이공간으로서의 교실은 모방하며 배우는 곳이자 ‘앎’이 만들어지는 곳의 의미를 지니는 것으로 해석할 수 있었다.

유아는 모방을 통해서 배우고 익힌다. 유아의 놀이를 관찰해보면 유아의 놀이는 배운 놀이의 반복과 연장이었다. 유아는 교실 공간에서 놀이를 하고 교육을 받으며 대부분의 생활경험을 이룬다(임부연, 이정금, 2013)는 말에서 유아는 놀이를 친구나 교사를 통해 배우고 스스로 익혀서 진행하는 것으로 교실 공간은 배움이 일어나는 공간이라고 할 수 있다. 그리고 교사가 환경과 분위기를 통제하려고 하지 않는 물리적 환경에서 유아는 체계적으로 놀이에 개입하여 활동하고 배움으로써 성취감을 느낄 수 있다(장윤희, 2015).

### 가. 모방하며 배우는 곳

친구와 함께 놀이하는 유아는 모방을 통해서 놀이를 실행한다. 같은 놀이감으로 새로운 놀이를 하는 친구들을 모방하여 놀이를 확장한다. 함께 놀이하고 싶은데 이미 놀이가 실행되어서 함께 할 수 없을 때 유아는 다른 유아와 함께 모방한 놀이를 실행한다. 교실은 모방하면서 배우며 놀이를 확장하게 되는 공간이다.



[그림25-1] 07. 벽돌 블록 볼링 놀이  
(예석, 2019.4.10.)

[그림17-1] 08. 블록 볼링 놀이  
(도윤, 2019.4.10.)

“벽돌 블록을 볼링 핀처럼 세워놓고 자석 블록으로 쳐서 넘어뜨리는 놀이를 하고 싶어요. 서원이와 형주와 자주 놀이하고 있어요. 실제 볼링 장난감이 있으면 굴러가서 다시 세우기 힘들 것 같아요. 벽돌 블록은 바로 넘어져서 굴러가지 않아서 괜찮아요.” (07. 예석, 2019.04.10.)

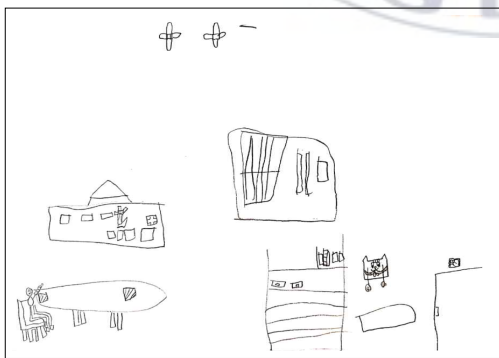
“형주랑 자석과 벽돌 블록을 이용하여 볼링을 하고 싶어요. 예석이랑 애들이 하는 놀이 말이에요. 형주가 그중에서 제일 잘해서 제가 만들어서 같이 하자고 한 적도 있어요. 그런데 자기들끼리 해서 배워주지 않으면 전 다른 친구랑 하면 돼요.” (08. 도윤, 2019.04.10)

블록 놀이를 하고 싶다고 그림을 그린 14명의 유아 중 벽돌 블록 볼링을 하고 싶다는 유아가 두 명 있었다. 이는 친구가 하는 놀이를 관찰하고 자신도 하고 싶다고 그림으로 표현하는 모방성을 보였다. 실제로 함께 놀이 하기도 하지만 유아들이 놀이하는 인원수를 정하거나 친한 유아들로 구성

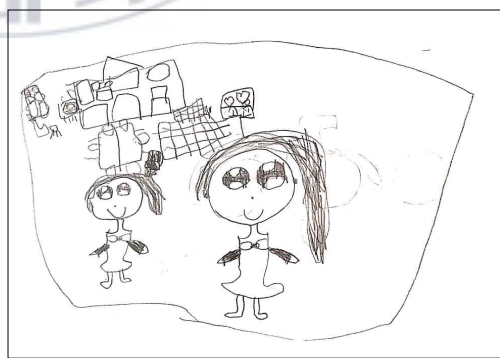
하여 놀이하게 되는 경우가 생기면 모방한 놀이를 다른 유아와 하는 경우도 나타난다고 하였다. 이처럼 교실 공간은 모방이 이루어지는 곳이었다.

## 나. ‘앞’이 만들어지는 곳

A 사립유치원 유아의 그림에서는 구슬치기와 제기차기, 투호 놀이, 공기놀이, 윷놀이 등 전통놀이를 하는 장면이 등장하였고 특히 구슬치기를 하는 장면이 많았다. A 사립유치원은 2차 그림을 그리기 전에 전통놀이를 주제로 활동을 하였었고 전통놀이에 대한 유아의 관심이 지속되고 있음을 교사와의 인터뷰를 통해 알 수 있었다. 특히 구슬치기를 재미있어하였고 그림을 그리는 시기에는 구슬치기를 하지는 않았지만 유아는 마음속으로 구슬치기를 하고 싶은 욕망이 잠재해 있음을 알 수 있었다. B 공립유치원에서는 4월에 피구 놀이를 알려 주었다고 한다. 그래서 1차 그림에서 피구 놀이를 하고 싶다고 한 유아가 5명이 있었고 2차 그림 때도 피구 놀이를 하고 싶다고 그린 친구가 있었다. 교실 공간은 유아들이 배우고 익혀서 놀이를 실행하는 공간으로 인식하고 있다는 것을 알 수 있었다.



[그림4-1] 09. 동물 색칠 놀이  
(태언, 2019.4.10.)

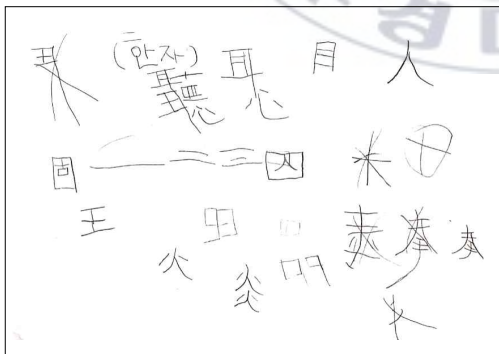


[그림21-1] 10. 동물 책 만들기 놀이  
(시현, 2019.4.10.)

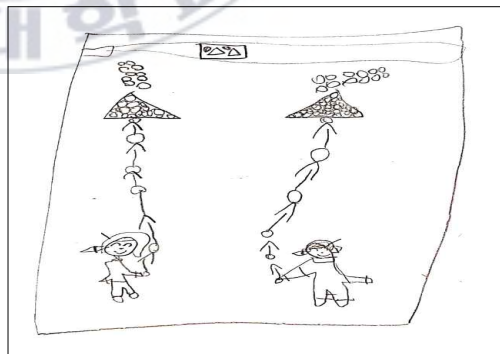
“동물 그림을 색칠하고 싶어요. 동물 그림 색칠을 10장 하면 선생님이 책으로 만들어 줘요. 그림 그 옆에 이름을 적으면 동물 책이 된대요. 그래서 동물 그림 색칠을 계속하고 싶어요.”  
(09. 태언, 2019.4.10.)

“미술 영역에서 동물 책을 만들고 싶어요. 선생님이 가르쳐 주신건데 재미있어요. 동물 책을 만들어서 수수께끼도 낼 수 있고 친구들한테 가르쳐 줄 수도 있어요. 빨리 책을 완성하고 싶어요.” (10. 시현, 2019.4.10.)

그림을 그릴 때 선생님과 동물에 관해 알아보고 동물 책 만들기 활동을 진행했다고 한다. 그런데 시간이 많이 소요되어서 유아들에게 틈틈이 만들기 하고 활동을 정리하였다. 하지만 유아들에게는 교사가 제시한 활동이었지만 재미있는 놀이로 받아들였고 계속해서 하고 싶어 하는 놀이가 되었다.



[그림7-2] 11. 한자 공부 놀이  
(승현, 2019.10.11.)



[그림21-2] 12. 구슬치기 놀이  
(시현, 2019.10.11.)

“한자 공부 놀이를 하고 싶어요. 한자를 많이 알고 한자 선생님이 되고 싶어요. 저 한자 많이 적을 수 있죠? 형아가 공부하는 것을 보고 배웠어요. 집에서 마법 천자문 보고 따라 적을 수도 있어요. 선생님은 이 한자 다 아세요? 친구들이 잘 모르면 가르쳐 줄 수 있어요.” (11. 승현, 2019.10.11.)

“친구들과 구슬치기를 하고 싶어요. 지난번에 전통놀이를 하면서 배웠는데 진짜 재미있었어요. 저는 소윤이와 대결하고 싶어요. 소윤이는 지난번에 저한테 졌는데 이번에는 이기고 싶다고 해요. 저는 또 이길 것 같아요. 하지만 소윤이도 잘할 수 있을 거예요.” (12. 시현, 2019.10.11.)

유치원에서는 한자에 대해 배우지 않았지만 집에서 형이 배우는 한자에 관심이 생기면서 유치원에 와서도 한자를 쓰면서 놀이하느라 승현이를 볼 수 있었다. 승현이는 가정에서 한글 공부도 하기에 다른 친구들에 비해 일찍 한글을 읽고 쓰는 것이 가능하였다. 7살이 되면서 다른 친구들도 한글을 읽고 쓸 줄 알게 되면서 새로운 것을 배우기를 원했는데 형에게 배워 온 한자를 혼자서 쓰면서 매우 즐거워하였다. 소윤이 또한 전통놀이 활동으로 가르쳐준 구슬치기를 교실에서 하고 싶어 하였다. 소윤이 뿐 아니라 다른 친구들에게서도 구슬치기 그림을 볼 수 있었다. 그러나 공간을 많이 차지해서 지금은 교실에서 구슬치기가 잘 이루어지지 않는다고 하였다. 이러한 그림을 통해서 유아에게 교실은 배움을 통한 놀이가 이루어지는 장소로서 의미 있음을 알 수 있었다.

### 3. 창조의 공간

연구 참여 유아들이 그린 교실 공간은 끊임없이 무언가가 창조되는 곳이자, 공간의 경계가 자유로운 곳이었다. 즉 놀이가 창조되고 놀이의 자유가 있는 공간으로서 교실이 갖는 장소성의 의미를 읽을 수 있었다.

교실은 고정적인 공간이 아니다. 교사나 유아에 의해서 변형이 가능한 창조의 공간이다. 유아에게 놀이시간은 자유로움이 주어지는 창조적 시간이다. 교실 공간은 항상 교사와 함께 하는 공간으로 자유로움보다는 규칙이 지켜져야 하는 공간으로 인식되었다. 그래서 유아가 교실 놀이 보다는 바깥 놀이를 더 지향하고 진정한 놀이가 이루어진다고 생각하였다. 그러나 그림에서 놀이를 할 때 교실은 시간으로부터 자유로운 공간이었다. 유아와의 인터뷰에서 유아에게 하고 싶은 놀이를 위해서 무엇이 필요하냐는 질문에 유아는 시간이 많았으면 좋겠다고 하고 그림을 통해서 놀이시간을 스스로 창조하였다. 이는 시간을 나누어 활동하면서 유아에게 놀이시간을 충분히 제공하지 못하는 유치원 현실을 반영하는 듯하였다. 시간이라는 것은 시계로 구획되고 측정되기 보다는 경험의 질에 따라 그 의미의 크기나 심도가 달라진다(Barrit, 1983)고 한 것과 같이 교실 공간은 놀이 시간이 창조되는 곳이었다.

유아는 놀고 싶을 때 교실 공간을 변형하고 경계를 허물어서 창조적인 공간으로 인식한다. 유아 스스로 공간 및 물리적 환경을 구성한다는 과정적 측면을 다룬 연구(임부연, 양혜련, 송진영, 2012)에서 교실은 무한한 변형 가능성의 공간으로서 의미가 있다.

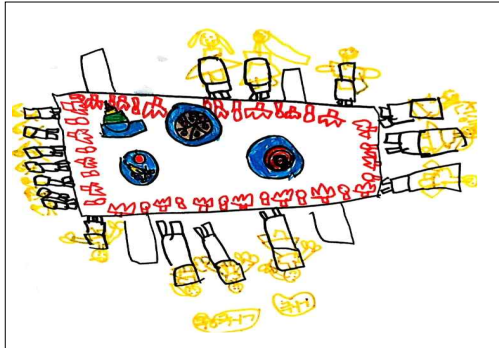
## 가. 놀이시간이 창조되는 곳

그림 속 유아들은 오랫동안 놀고 싶어 하였다. 그림 속에서는 교사들이 나타나지 않았다. 담임 선생님은 유아들과 함께 놀이하는 경우가 많다고 하였으나 그림에 교사가 나타나지 않았다는 것은 시간의 경계를 허물고 자유롭게 놀고자 하는 유아의 바람이 나타난 것이라 할 수 있다. A 사립유치원 만 5세반 하령이는 친구들과 사이가 좋다. 다른 친구들의 그림에도 하령이와 놀이하는 그림이 많이 나타난다. 그러나 하령이의 그림에는 반 친구들이 아닌 다른 반 동생과 놀이하는 그림이 나타난다. 그리고 유일하게 교사가 등장하여 교사의 역할을 인식하게 한다. 하령이의 놀이에서 필요한 것은 다른 반 동생이 놀러 올 수 있는 시간이라고 하였다.



[그림22-1] 13. 다른 반 동생이랑 인형 놀이 (하령, 2019.4.10.)

“사랑스러운 반 유주랑 놀고 있는데 유주가 인형을 부러뜨렸어요. 부러진 인형을 고치려고 하는데 선생님이 오셨어요. 선생님이 인형을 고쳐주셨어요. 유주가 우리 반에 놀러 올 시간이 필요해요.”(13. 하령, 2019.4.10.)



[그림32-2] 14. 슬라임 파티 놀이  
(이안, 2019.10.16.)



[그림42-2] 15. 과자 파티 놀이  
(하은, 2019.10.16.)

“슬라임 놀이랑 파티 놀이를 둘 다 하고 싶어서 두 개를 합쳐서 슬라임 파티 놀이를 하고 싶어요. 슬라임을 만들려면 물풀, 장갑, 리뉴, 소다가 필요해요. 그리고 파티를 하려면 진짜 음식이랑, 숟가락, 포크가 많이 필요하고 풍선이랑 초대장도 있어야 돼요. 친구들이 모두 함께할 수 있을 정도로 재료가 많이 필요할 것 같아요.”(14. 이안, 2019.10.16)

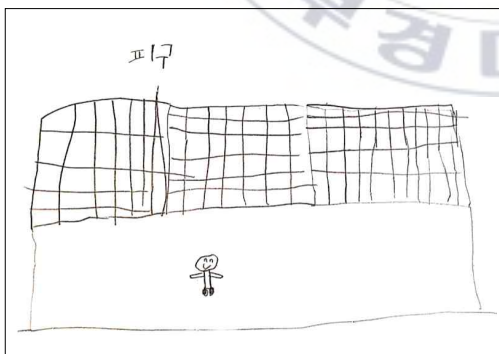
“과자 파티 놀이를 하고 싶어요. 할로윈 파티가 생각 나세요. 과자가 많이 필요하고 돗자리랑 사탕, 젤리가 필요해요. 친구들도 좋아서 함께 하고 싶을 것 같아요.”(15. 하은, 2019.10.16.)

세 친구의 그림에 나타난 놀이는 유치원에서는 하지 않는 놀이이며 가정에서는 가능한 놀이이기는 하나 유아들은 시간이 짧게 주어져서 하기 힘들다고 한다. 다른 사람의 집에 놀러 가도 정해진 시간만큼 놀이하고 슬라임 카페에서도 정해진 시간만큼 놀이를 할 수 있다고 대답하였다. 자신의 생일 파티도 정해진 시간에 마쳐야 해서 매우 아쉬웠고 유치원에서 하고 싶

은 놀이를 한다면 시간에 상관없이 계속해서 놀이를 하고 싶다고 한다. 교실이 놀이가 창조되는 곳으로 의미화하고 있음을 알 수 있었다.

#### 나. 공간의 경계가 자유로운 곳

B 공립유치원의 아이들은 탁블레이드, 베이 블레이드, 슬라임, 액체 피물 등 유치원에 비치되지 않은 장난감을 가지고 놀고 싶다는 그림이 많았다. 집에서 형제들이 있는 유아는 이런 장난감을 접해 보긴 하였는데 부모님이 가지고 놀지 못하게 한다고 하였다. 유치원에서는 가지고 놀 수 있을 거라고 하면서 유치원 교실 공간이 부모님이 없는 자유로운 공간임을 인식하고 있다는 것을 알 수 있었다. 또 실외나 강당 같은 넓은 공간에서 할 수 있는 놀이를 교실에서 하고 싶어 하였고 방법을 물으면 교실의 물건을 이용하여 놀이할 수 있는 방법을 설명하였다. 즉 유아에게 교실은 공간의 경계가 허물어지고 다시 만들어지면서 놀이하는 곳이었다.



[그림34-1] 16. 피구놀이

(혜웅, 2019.4.17.)



[그림40-1] 17. 그네 타기 놀이

(윤서, 2019.4.17.)

“피구를 마음껏 하고 싶어요. 그러려면 교실이 넓어야 하고 피구 할 공간도 필요해요. 교실에 깨지는 물건은 다 치워야 해요.”  
(16. 혜웅, 2019.4.17.)

“그네를 타고 싶어요. 그네 타는 것이 정말 재미있어요. 교실 천장까지 올라가면 부딪힐 수 있겠지만 전 그만큼은 못 올라가요. 교실 높은 곳도 볼 수 있을 것 같고 창문 밖의 하늘도 볼 수 있어요.” (17. 윤서, 2019.4.17.)

B 공립유치원 친구들은 4월 그림을 그리는 시기에 유희실에서 자주 피구를 하는 시간을 가졌다고 한다. 교실에서도 피구에 관한 이야기를 많이 하였고 교실에서 놀고 싶은 놀이에 피구를 그린 유아가 8명이었다. 교사는 교실에서 어떻게 피구를 할 수 있을지 유아들과 인터뷰를 하면서 유아들이 원하는 대로 교실에서 피구를 하도록 지켜보았다고 한다. 유아들은 책상을 가장자리로 붙이고 교실 공간을 넓게 하여 피구를 하였다고 한다. 유아 스스로 공간을 재구성하여 놀이를 즐기는 모습에서 즐거움을 느꼈다고 한다. 실외 놀이가 교실 공간으로 이동한 놀이의 그림은 많았는데 그네 타기 놀이의 그림을 본 담임 교사가 인터뷰를 하였다.

B-1교사 : 저희 유치원에는 바깥 놀이터에 그네가 없어요. 아마 며칠 전에 다녀온 장산 숲 놀이터가 생각났나 봐요. 그날 윤서는 그네를 계속 탔어요. 그림을 보고 질문하니 그네가 있었으면 좋겠다고 하였어요. 제가 “교실에 그네가 있으면 부딪힐 수 있지 않을까?” 하고 말했더니 대답한거예요.“ (B-1교사 인터뷰, 2019.4.17.)

유아들에게 교실은 공간의 경계가 자유로운 곳이었다. 유아들은 하고 싶은 놀이에 따라 교실 공간의 경계를 허물고 새롭게 구성할 수 있음을 그림을 통해 보여준다.

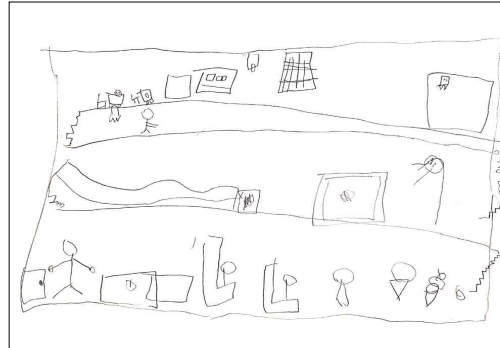
#### 4. 실험의 공간

연구 참여 유아들의 그림 속 교실은 상상이 이루어지는 곳이자 모험이 펼쳐지는 곳이었다. 즉 유아는 교실 공간을 모험과 상상의 놀이가 가능한 곳으로 바라보고 있음을 알 수 있었다.

유아는 상상하고 모험하기를 좋아한다. 하지만 현실에서는 안전을 강조하는 어른 때문에 동화를 듣고 그림을 그리면서 상상과 모험을 할 수 있다. 아이들은 자신의 경험과 상상을 본능적으로 그림으로 표현하며, 시각적 표상을 통해 자신의 아이디어, 감정, 지식, 상상, 관찰 등을 드러낸다(서민주, 정경수, 임수정, 임부연, 2016). 이는 새로운 경험을 하고 싶어 하는 유아의 특성이 그림에 투영되어(이숙희, 2016) 모험을 즐길 수 있는 놀이를 하고 싶어 한다는 것을 알 수 있다.

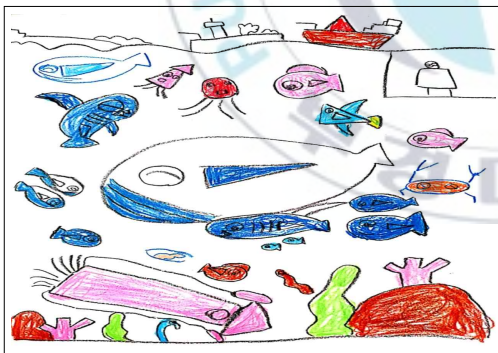
##### 가. 상상이 이루어지는 곳

재민이는 교실 공간을 놀이공원처럼 꾸며 놓았다. 교실에서 이 놀이를 하려면 무엇이 필요한지 물으니 필요한 것이 너무나도 많다고 한다. 놀이에 필요한 물건을 이야기하면서 흥분하여 신나게 이야기하였다. 재민이는 교실에 이 모든 것이 있으면 놀이공원에 가지 않아도 될 것이라 하였다.



[그림2-1] 18. 놀이공원 교실 놀이 (재민, 2019.4.10.)

“레이저 피하는 길도 있고, 귀신의 집, 워터 슬라이드가 있어요. 쉬는 곳도 있고 펀치 기계와 게임기도 있는 교실에서 놀고 싶어요. 필요한 것은 많아요.~중략~ 교실에 이게 다 있으면 놀이공원 안 가도 될 거예요.”(18. 재민, 2019.4.10.)



[그림28-2] 19. 바닷속 그리기 놀이  
(리우, 2019.10.16.)



[그림37-2] 20. 곤충 잡기 놀이  
(채빈, 2019.10.16.)

“바다 속을 보며 미술놀이를 하고 싶어요. 엉덩이 탐정을 그리거나 우주 그림을 그리는 거는 그냥 할 수 있는데 바다 속은

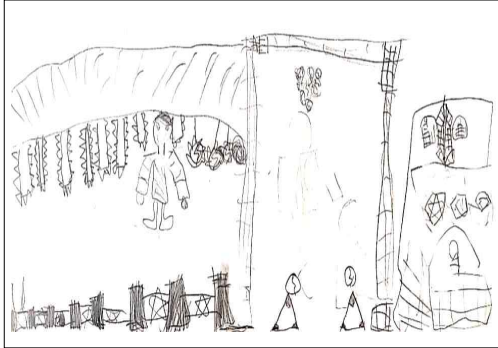
더 궁금하고 더 재미있어서 그리고 싶어요. 색칠하는 도구가 더 많이 있었으면 좋겠고 물고기들도 있어야 돼요. 진짜 물고기요. 그래야 더 잘 그릴 수 있거든요.”(19. 리우, 2019.10.16.)

“곤충 잡기 놀이를 하고 싶어요. 개미는 진짜 멋있게 생겼고 많고 내가 좋아해요. 개미굴도 만들면 더 재미있어요. 큰 통(채집통)이랑 박스 같은 거랑 교실에서 곤충 키우는 거랑 바깥 놀이터랑 연결된 문이 있어야 해요.” (20. 채빈, 2019.10.16.)

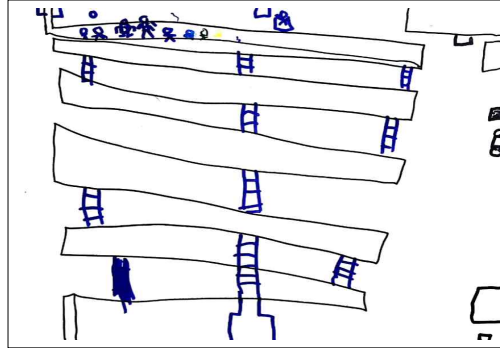
재민이와 리우, 그리고 채빈이의 그림에서 현재 교실에서 이루어지지 않는 놀이이면서 활동 주제와도 전혀 연관성이 없는 놀이에 대한 이야기를 들을 수 있었다. 세 친구 이외에도 놀이를 상상하여 이야기하는 유아가 많았고 상상의 세계를 펼쳐서 그림을 그리고 이야기하면서 즐거움을 마음껏 표출하였다. 교실은 상상이 이루어지는 곳임을 알게 해 주었다.

#### 나. 모험이 펼쳐지는 곳

A 사립유치원과 B 공립유치원에서 공통으로 미로찾기를 하고 싶다는 유아의 그림을 볼 수 있었다. 유치원에는 미로가 없고 미로를 경험해 본 적은 없지만 책과 텔레비전을 통해서 미로를 접해 본 유아였다. 유아는 미로를 만들어 친구 모두와 미로를 나오고 싶어 하였다. 미로 속에는 장애물도 있고 물리쳐야 하는 무엇인가도 있다고 설정하여 교실을 모험이 펼쳐지는 신비한 곳으로 인식하고 있었다.



[그림24-2] 21. 미로찾기와 보물찾기  
놀이(서원, 2019.10.11.)



[그림27-2] 22. 미로찾기 놀이  
(민재, 2019.10.16.)

“블록으로 미로 길을 만들어서 미로찾기를 하고 구슬치기도 하고 교실에 보물을 숨겨서 주현이랑 보물찾기도 하고 싶어요. 이 모든 것이 교실에 다 있으면 긴장되고 재미있을 것 같아요.” (21. 서원, 2019.10.11.)

“미로 찾기를 하고 싶어요. 교실을 다 미로로 만들어서 하면 엄청 재미있을 것 같아요. 교실을 더 크게 만들어야 할 수 있어요. 미로 속에서 악당이 나타나서 우리가 물리치면 돼요.” (22. 민재, 2019.10.16.)

미로와 보물찾기는 모험하기에 좋은 놀이라 생각된다. 연구 대상의 두 유치원 모두 미로찾기를 하고 싶어하였고 연구자가 근무한 다른 유치원에서도 해마다 미로찾기에 대한 호기심이 나타났다. 벽돌 블록으로 미로를 만들어 미로찾기 놀이를 한 경험도 있었다. 이처럼 유아에게 교실 공간은 모험이 펼쳐지는 곳이라는 것을 알 수 있었다.

## 5. 잠재성의 공간

연구 참여 유아들이 이야기하는 놀이공간으로서의 교실은 언제든지 놀 수 있는 곳이자 몰입하는 곳의 의미를 지니는 것으로 해석할 수 있었다. 즉 놀이가 잠재되어 있는 장소인 것이다.

유아는 교실에서 많은 시간을 생활한다. 교실 공간은 놀이의 공간이면서 생활의 공간이다. 유아는 그림을 통해서 교실에서 많은 것이 이루어지기도 하고 앞으로 이루어질 것을 기대하기도 한다는 것을 알았다. 교실은 지금 놀이를 하지 않더라도 얼마든지 내가 놀고 싶은 놀이가 가능하다고 생각하였다. 또 놀이에 몰입할 수 있고 몰입하고 싶은 공간으로 교실을 인식하였다. 바깥 놀이가 뛰어놀고 자유로운 공간이라고 한다면 교실은 스스로 몰입할 수 있는 공간이라는 것이다. 놀이공간은 단순히 획일적이고 보편적이며 절대적인 지식을 전달하고 습득하는 공간이 아니라 다양한 개인들에 의해 상황적·과정적·변용적인 공간을 의미하는 것(황윤세, 양옥승, 2002)과 맥락을 같이한다.

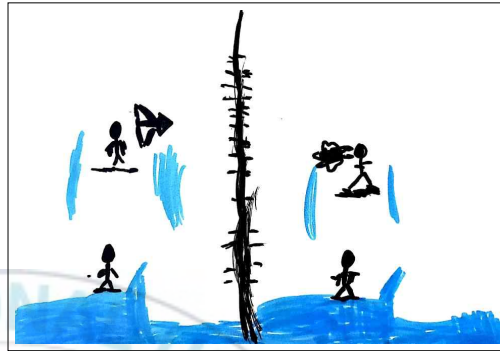
### 가. 언제든지 놀 수 있는 곳

유아는 늘 친구들과 함께 놀이한다. 교실에서든 바깥 놀이터에서든 친구들과 사이에서 놀이하는 모습을 볼 수 있다. 그러나 어떤 유아는 친구들과의 놀이를 가장 좋아하면서 정작 교실에서 놀고 싶은 놀이를 그릴 때는 혼자 할 수 있는 놀이를 그렸다. 지금은 놀지 않지만 하고 싶다고 그린 놀이에서 혼자 놀이가 많았다. 담임 선생님과 인터뷰에서 유아는 그림의 내용과 달리 친구들과 함께 논다는 것을 들을 수 있었고 그에 따라 유아에게

교실 공간은 언제든지 자신이 하고 싶은 놀이를 할 수 있는 잠재성의 공간이라는 것을 알게 되었다.



[그림6-2] 23. 쌓기, 구슬치기, 퍼즐, 산가지 놀이(다영, 2019.10.11.)



[그림38-2] 24. 스케이트와 화살 놀이(근수, 2019.10.16.)

“쌓기 영역, 구슬치기, 퍼즐 놀이를 하고 싶어요. 막대기를 쌓아서 빼내는 놀이도 하고 싶은데 이름(산가지 놀이)을 모르겠어요. 나 혼자 하려구요. 혼자해도 재미있는 놀이에요.” (23. 다영, 2019.10.11.)

A교사 : “다영이는 혼자 놀이를 하지 않아요. 항상 2~3명의 친구와 함께 놀아요. 아마 다른 친구들이 하는 놀이를 본 것 같은데 다영이와 노는 친구들은 이런 놀이를 잘 하지 않아요. 그래서 자기 혼자라도 하고 싶어 하는 것 같아요. 그런데 이 놀이들을 다영이가 하는 것은 못 본 것 같아요.” (A교사인터뷰, 2019.10.11.)

“스케이트랑 화살 싸움 놀이를 하고 싶어요. 화살을 쏘 보고

싶어요. 아성이가 스케이트를 좋아하는데 아성이랑 같이 해보고 싶어요. 교실에는 스케이트도, 화살도 없어요. 하지만 만들어서 할 수 있어요. 지금은 못하겠고 언젠가 한 번 해볼래요.”  
(24. 근수, 2019.10.16.)

B-2교사 : “방학을 끝내고 근수와 아성이가 스케이트와 화살 쏘기 이야기를 많이 하기는 했어요. 방학 때 둘이 함께 경험한 것 같아요. 하지만 지금은 그 이야기를 하지 않고 교실에서도 놀이는 이루어지지 않았어요. 그런데 근수처럼 아성의 그림에서도 스케이트를 하고 싶다고 했어요. 둘은 따로 그림을 그렸고 어떤 놀이를 하고 싶은지 의논하지는 않았어요.” (B-2교사 인터뷰, 2019.10.16.)

두 그림과 교사의 인터뷰를 통해서 유아는 교실에서 하고 있지 않은 놀이를 그렸다는 것을 알 수 있었다. 그렇지만 언제든지 마음만 먹으면 할 수 있는 놀이라고 생각했다. 늘 교실에 머무르면서 놀이를 하기 때문이다. 교실이 유아에게 편안한 공간이며 언제든지 놀 수 있는 곳으로 인식하고 있음을 알 수 있었다.

## 나. 몰입하는 곳

그림 속 유아는 한 가지 놀이에 몰입하고 있었다. 하루에도 여러 가지 놀이를 하는 유아는 “교실에서 하고 싶은 놀이를 그려보세요.”라는 제안에 한 가지 놀이를 그리고 그 놀이를 함께하는 친구와 방법을 자세히 설명하

였다. 그림은 단순하였지만 유아는 놀이에 몰입하여 놀 수 있다는 것을 알려주고 있었다.



[그림14-1] 25. 미술로 만들어서  
역할놀이(채원, 2019.4.10.)

[그림31-2] 26. 레고 블록 놀이  
(은찬, 2019.10.16.)

“미술 영역에서 종이로 빵을 만들어서 다영이와 역할놀이에 가서 엄마 놀이를 하고 싶어요. 색종이 조각으로 음식을 만들어서 할 수 있어요. 서원이도 함께 할 거예요. 역할 영역 놀이감은 다른 친구들이 써서 방해가 돼요. 우리가 만들어서 하면 가져가지도 않고 놀 수 있어요.” (25. 채원, 2019.4.10.)

“레고 블록으로 만들기를 하고 싶어요. 레고 블록으로는 많은 것을 만들 수 있어요. 우리 교실에는 레고 블록이 많아요. 하루 종일 레고 블록으로 집도 만들고 친구들과 놀이할 수 있어요. 레고 놀이할 때는 정리 하지 않으면 좋겠어요. 오늘 만들 것을 그대로 두고 내일도 만들고, 모레도 만들고~중략~” (26. 은찬, 2019.10.16.)

그림에서 유아는 방해받지 않고 놀이에 몰입하기를 원했다. 친구들과 함께하는 공간임을 인식하면서도 방해받지 않고 놀이에 몰입하기 위해 스스로 놀잇감을 만들고 만들어진 블록을 무너뜨리지 않고 놀이를 지속하기를 원하는 것으로 교실은 몰입하는 곳으로 인식됨을 알 수 있었다.



## V. 논의 및 결론

### 1. 요약 및 논의

교실 공간은 교실 자체가 지닌 물리적 속성으로 인해 대부분의 연구가 유아의 경험에 집중하기보다는 교육적 조건을 제시하고 유아의 변화의 정도를 측정하는 곳으로 다루어지는 경향이 많았다. 하지만 포스트모던 시대로 접어들면서 공간의 의미에 대한 해체 작업과 교육에서의 교실 공간의 의미가 새롭게 해석되어 왔다(임부연·양혜련·송진영, 2012). 본 연구는 ‘유치원 교실에서 하고 싶은 놀이 그리기’ 활동을 통해 유아가 그린 그림에서 교실 공간의 의미를 현상학적으로 들여다봄으로써 유아에게 교실 공간은 어떤 의미가 있는지 알아보고자 하였다. 연구 목적을 위하여 그림 그리기와 면담을 통해 유아들이 인식하는 교실 공간에 대해 알아보고 유아의 관점에서 교실 공간에 대한 의미를 탐색하였다. 연구결과에 따른 논의는 다음과 같다.

첫째, 유아의 그림을 통해 본 놀이공간으로서의 교실은 관계의 공간이라는 의미를 가지고 있었다.

본 연구에서 교실은 유아에게 도구, 사람, 활동이 상호 연관되어 관계를 맺는 공간으로서 의미를 가지는 것으로 나타났다. 유아는 교실 공간을 혼자 사용하고 생활하는 공간이 아닌, 다른 친구와 놀잇감으로 관계를 맺고 있고 함께 활동하고 놀이하는 곳으로 인식하고 있었다. 진정한 공간성에 대한 의미는 공간 안에서 인간이 맺는 관계들에 대한 분석을 통해 확보할 수 있다(강일남, 1995)는 연구와 같은 맥락에서 교실 공간은 친구와 관계 맺는

곳임을 알 수 있다. 유아의 그림에서 놀이 상대인 친구와 자신이 가지고 놀고 싶은 놀잇감이 나타나 있다. 이것은 유아는 교실 공간에서 놀잇감과 만나는 곳임을 알 수 있다.

둘째, 교실은 놀이를 통한 배움의 공간이라는 의미를 가지고 있었다. 교실 공간은 모방하며 배우는 곳이며 얹이 만들어지는 곳이다. 어른들은 유아가 놀고 싶어 하는 놀이는 스스로 원해서 하는 놀이라고 생각했다. 그래서 과거에 교사가 구성한 영역에서 제시된 놀잇감을 가지고 놀았던 유아는 놀이가 이루어지지 않았다고 생각했다. 그렇기에 유아가 자유롭게 놀 수 있는 실외 공간에서의 놀이가 진정한 놀이라 생각하였고 「2019 개정 누리과정」(교육부, 2019)은 놀이 교육과정을 진행하면서 유아에게 자유를 주고 교사는 유아를 관찰하고 필요한 재료가 있으면 제공해 주면서 한발 물러서서 관찰하는 보조적 역할이 중요하다고 강조한다. 그러나 유아의 그림을 살펴 본 결과 유아는 배우고 모방한 모든 것을 놀이라고 생각하며 교실에서 그 모든 것을 친구와 함께 하고 싶어 한다는 것을 확인할 수 있었다. 유아 그림의 놀이 제목에서 보면 제기차기, 구슬치기, 공기놀이, 딱지치기, 투호 놀이 등 전통놀이와 피구, 팽이 놀이, 바둑, 알까기, 색종이 접기 등 교사가 알려주고 친구들로부터 배운 놀이가 주를 이룬다. 또 책보기, 숫자 맞추기, 동물 책 만들기, 그림 그리기 등 집단활동으로 배운 것도 하고 싶은 놀이라고 하였다. 이를 통해서 배움을 통해서 놀이가 확장되고 그 놀이의 배움이 일어나는 공간이 교실임을 알 수 있다.

셋째, 교실은 놀이를 창조하는 공간이라는 의미를 가지고 있었다. 교실 공간은 놀이시간이 창조되는 곳이며 공간의 경계가 자유로운 곳이라는 의미를 가지고 있었다. 「2019 개정 누리과정」은 놀이 중심교육을 지향하며 교사들의 인식도 바꾸고 있다. 그에 따라 교실에서의 놀이에서 영역의 통합과 유아 주도적 놀이를 위하여 교사는 관찰과 놀이의 지원자로서

한 발짝 물러서서 유아의 놀이를 지원한다. 주도적 놀이를 하는 유아의 그림 속에 나타난 교실 공간은 창조의 공간이었다. 시간과 공간의 경계를 넘나들고 스스로 변형 가능한 공간으로서의 교실로 인식하고 있다. 이것은 교실 공간을 유아가 원하는 방향으로 재배치하기를 바라는 김지영(2009)의 연구와 비슷한 맥락이다(방시윤, 2018). 유아 그림 중, 다른 반 동생이랑 인형 놀이를 하는 그림과 교실에는 없는 슬라이드 파티나 액체 괴물 놀이를 하고 싶어 하는 것으로 놀이시간이 창조되는 곳으로서의 교실을 볼 수 있다. 유치원에서 주어지지 않는 시간이지만 유아의 생각 속 교실 놀이에는 시간이 창조되어 있다. 피구, 모래 놀이, 숨바꼭질, 닭싸움 등 넓은 공간이 필요한 놀이 또한 공간의 창조적인 재배치에 따라 교실에서 하고 싶은 놀이로 나타났다. 이것으로 유아들은 교실 공간을 창조의 공간으로 인식하고 있음을 알 수 있었다.

넷째, 유아에게 교실은 실험의 공간이라는 의미를 가지고 있었다. 교실 공간은 상상이 이루어지는 곳이며 모험이 펼쳐지는 곳이라는 의미가 포함되어 있었다. 유아의 놀이는 상상하고 모험을 즐기는 놀이를 원하고 그것을 교실에서 하고 싶어 하였다. 교실은 유아에 의해서 상상과 모험의 공간으로 변화할 수 있고 그것을 현실로 표현할 수 있다. 유아는 자신의 경험과 상상을 본능적으로 그림으로 표현하며 시각적 표상을 통해 자신의 아이디어, 감정, 지식, 상상, 관찰 등을 드러낸다(서민주, 정경수, 임수정, 임부연, 2016). 놀이공원, 로봇 배틀, 곤충관찰, 미로 찾기, 탱크 놀이, 바닷속, 얼음파티 등은 유아의 상상 속 놀이를 교실에서 실현하고 싶어하는 것이다. 상상과 모험의 놀이도 유아에게 구체적인 방법을 물어보면 유아는 교실에 있는 교구와 재료로 놀이를 설계하였다. 그리고 미로 찾기는 연구 참여 기관 두 곳의 유아에게서 공통으로 나타났기에 유아에게 교실 공간은 상상과 모험의 공간이라고 할 수 있다.

다섯째, 유아에게 교실은 잠재성의 공간이었다.

교실은 무한한 놀이를 할 수 있는 공간이지만 지금 당장 하지 않아도 언제든지 할 수 있는 잠재성의 공간으로 인식하였다. 유아는 유아 교육기관에서 가장 오래 머무르는 교실 공간에서 안정을 찾고 놀이를 한다. 그렇지만 교실 공간에서는 놀이뿐만 아니라 식사, 활동, 휴식 등 다양한 일이 이루어진다. 그렇기에 그림에는 유아가 지금 하는 놀이는 아니지만 언제든지 할 수 있는 놀이에 대한 잠재적인 생각을 볼 수 있었다. 또 교실 영역 어디에서든지 몰입하여 자신만의 놀이에 빠져서 집중할 수 있는 놀이의 그림이 나타났다.

이렇게 유아의 그림을 통해 본 교실은 관계의 공간, 배움의 공간, 창조의 공간, 모험의 공간, 잠재성의 공간이라는 의미를 지니는 놀이공간이었다. 이러한 연구결과는 놀이의 요소로서 즐거움, 선택, 몰입, 과정 지향과 협력, 탐구, 창의성, 공감, 조절을 강조한 입장(경기도교육청, 2019)과 상통하는 것이라 하겠다.

## 2. 결론 및 제언

유아가 교실에서 하고 싶은 놀이를 통해 본 교실 공간의 의미를 분석한 본 연구에서 얻은 결론은 다음과 같다.

첫째, 교실은 유아에게 관계의 공간으로 유아-유아, 유아-놀이감, 유아-교사의 관계를 형성하는 의미를 지니는 놀이하는 곳이다. 따라서, 교사는 교실에서 이루어지는 만남과 그러한 만남을 통한 관계 형성을 적극적으로 지원할 필요가 있다.

둘째, 교실은 유아의 배움의 공간으로, 유아는 모방하고 배우며 놀이하는 곳이다. 따라서, 교사는 끊임없이 일어나는 놀이의 교육적 가치를 인식하고 교실에서 이루어지는 모방과 배움의 과정을 존중해야 한다.

셋째, 교실은 유아가 놀이의 시간과 공간을 자유롭게 만들어내는 창조의 공간이다. 따라서, 교사는 일과 및 물리적 환경 구성의 경계를 유연하게 인식하면서, 유아와 함께 놀이의 시간과 교실 공간을 구성해 가도록 노력해야 한다.

넷째, 교실은 유아에게 실험의 공간으로 상상과 모험이 펼쳐지는 곳이다. 따라서, 교사는 유아가 상상과 모험을 놀이로써 교실에서 펼칠 수 있도록 불필요한 규제나 통제, 간섭을 최소화 하는 것이 필요하다.

다섯째, 교실은 유아에게 잠재성의 공간으로, 지금 놀이하진 않아도 언제든지 놀 수 있는 곳이며 몰입하는 곳이다. 따라서, 교사는 유아뿐 아니라 교실 공간을 구성하고 있는 물질에 귀 기울이면서, 놀이공간으로서 교실이 가진 잠재성을 인식할 수 있도록 노력해야 한다.

본 연구를 통해 유아에게 교실이 놀이공간으로서 풍부한 의미를 지닌다는 것을 확인할 수 있었다. 이러한 교실 공간의 의미를 바탕으로, 유아들의 진짜 놀이가 교실에서도 풍부해 질 수 있도록 교사는 놀이공간에 대해 다시금 성찰하면서 적극적으로 유아의 놀이를 지원해야 할 것이다.

## 참고문헌

- 강민지, 정광순 (2009). 아동권리협약 이행 사항에 나타난 아동권리 내용 분석, **초등교육학연구**, 16(2), 1-20.
- 강일남 (1995). **Heidegger에 있어서 존재의미로서의 시간성과 역사성에 관한 연구**. 충남대학교대학원 박사학위논문.
- 강지애 (2019). **교실 공동 구성과정에서 나타난 유아의 참여와 공간의 의미 탐색**, 한국교원대학교대학원 박사학위논문.
- 경기도 교육청 (2017). **놀이 2017; 놀이로 유아교육 본질 찾기**. 경기도: 교육청.
- 경기도교육청 (2018). **놀이 2018; 유아교육, 놀이로 풀다**. 경기도: 교육청.
- 경기도 교육청 (2019). **교사와 유아가 함께 만들어가는 유치원 교육과정**. 경기도: 경기교육청.
- 경기도교육청 (2019). **놀이 2019; 놀이로 유아의 삶을 담다**. 경기도: 교육청.
- 곽노의 (2003). 놀이, 놀이감 그리고 놀이공간에 대하여 다시 생각한다. 서남재단 국제유아교육 심포지엄 자료집-늦게 피어도 아름다운 꽃 2003 자료집.
- 교육과학기술부, 보건복지부 (2013). **3~5세 연령별 누리과정 해설서**. 서울: 교육과학기술부·보건복지부.
- 교육부 (2015). **3-5세 누리과정**(교육부 고시 제2015-61호). 세종: 교육부.
- 교육부, 교육청 (2019). **놀이, 아이성장의 무한 공간**. 세종, 경기도 : 교육부, 교육청.
- 교육부, 보건복지부, 유아정책연구소, 부산광역시교육청, 부산광역시 유아

- 교육진흥원 (2019). **2019 개정 누리과정 교사 연수자료**.
- 교육부, 육아정책연구소 (2019). **2019 개정 누리과정 유치원 관리자 연수**.
- 구가령 (2020). **놀이공간으로써 유아교실에 대한 교사의 인식과 실천 연구**, 부산대학교대학원 석사학위논문.
- 국가인권위원회 (2018). 유엔아동권리협약의 이해. : 사이버인권교육보조교재. <http://edu.humanrights.go.kr> 에서 2020년 5월 16일에 인출.
- 권선영 (2017). **유아와 교사가 경험하는 실존적 공간으로서 유치원의 장소성**. 경성대학교일반대학원 박사학위논문.
- 권세경 · 장미아 · 황혜경 공저(2008). **놀이지도**. 서울: 동문사.
- 권혜진 등 (2018). **아이와 교사가 즐거운 놀이지도**. 경기: 양서원.
- 김남희 (2019). 놀이의 특징과 교육적 가치, **윤리교육연구**, 52, 253-276.
- 김명순 (2019). 놀이에 대한 부정적 오해와 긍정적 편견: 미래사회 변화에서 ‘교육과정 놀이’에 대한 재개념화 방향과 과제. **한국유아교육학회 2019년 춘계정기학술대회자료집**, 41-64, 서울: 한국유아교육학회.
- 김미소, 서영숙 (2018). 유아의 “진짜” 놀이 경험에 대한 의미 탐구. **유아교육연구**, 38(3), 349-368.
- 김보경 (2015). **문화센터 영유아 영어 프로그램 분석 및 학부모 만족도 조사: 수도권 중심으로**. 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 김애리 (2012). **만2세 신입 영아의 관계 맺기 과정: 보육 공간을 중심으로**. 숙명여자대학교대학원 석사학위논문.
- 김초롱 (2017). **유치원에서의 자발적 놀이에 대한 현상학적 탐구**. 순천향대학교대학원 석사학위논문.
- 김춘화 (2005). **유아의 놀이에 대한 현상학적 접근: 놀이 속의 말, 몸짓, 사상을 중심으로**. 대구대학교대학원 박사학위논문.

- 김혜영(2008). **유치원에서 유아들의 비밀장소가 지니는 의미**. 덕성여자대학교대학원 박사학위논문.
- 김화 (2017). **만 5세 열매반 교실에서 나타난 거친 놀이 탐색**. 순천향대학교대학원 박사학위논문.
- 김희영 (2018). **유치원 만 5세 산들반 놀이 중심 교육 활성화를 위한 실행연구**. 이화여자대학교대학원 박사학위논문.
- 나은숙 (2005). **유아에게 자유선택활동이 지니는 의미**. 덕성여자대학교대학원 박사학위논문.
- 나은숙, 한수정 (2011). 유아가 자유선택활동에 몰입하는 맥락에 대한 연구. **한국유아교육·보육복지연구**, 15(1), 61-78.
- 박민정 (2019). **유아 교사의 놀이지도 경험에 대한 내러티브 탐구**. 가천대학교대학원 박사학위논문.
- 박승규 (2004). 어린이 지리학의 초등 지리 교육적 의미. **한국지리환경교육학회지**, 12(1), 3-11.
- 박은혜, 김희진, 이지연 (2002). 레지오 에밀리아 접근법에서 시간과 공간의 의미, **교육학연구**, 40(1), 311-328.
- 박찬옥, 정남미, 임경애 공저 (2006). **유아놀이지도**. 서울: 학문사.
- 박휴용 (2019). 포스트휴먼 시대의 학교 교육의 변화와 교사 전문성의 방향. **교육철학연구**, 42(2), 47-80.
- 반미령 (2018). **초록반 유아들의 산책에 나타난 놀이의 의미 :Deleuze의 철학적 관점에서**. 부경대학교교육대학원 석사학위논문.
- 방시윤 (2018). **교실 공간에 대한 만5세 유아의 인식과 의미**. 이화여자대학교대학원 석사학위논문.
- 서도식 (2008). 공간의 현상학, **철학논총**, 54(4), 336-358.
- 서민주, 정경수, 임수정, 임부연 (2016). 유아 교실의 ‘이미지 단어장’에 대

- 한 의미 탐구. **학습자중심교과교육연구**, 16(11), 1267-1285.
- 서석남 (1995). **프로벨 인간교육**. 서울: 이서원.
- 서유미 (2017). **유치원 교실 외 실내공간 유아주도 활용에 관한 사례연구**, 숙명여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 양애란 (2018). **유아교사의 놀이에 대한 개념도 분석**. 부경대학교교육대학원 석사학위논문.
- 양옥승 (2002). 유아교육과정의 재개념화: 포스트모더니즘적 관점에서 유치원의 자유 놀이에 대한 이해, **교육과정연구**, 20(1), 53-73.
- 양재희 (2013). **유아들이 만드는 공간의 의미에 관한 연구**. 숙명여자대학교대학원 석사학위논문.
- 엄정애 (2001). 놀이와 유아교육 : 그 조화의 방향에 대한 탐색. **열린유아교육연구**, 5(3), 1-25.
- 엄정애 (2004). 놀이와 교육과정 연계에 대한 유치원 교사의 인식과 현황, **유아교육연구**, 24(1), 145-164.
- 오현주 (2019). **유아의 놀이를 통한 교육과정 운영 방안에 대한 실행연구**. 이화여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 유영의 (2006). 유아의 정서지능과 놀이성과의 관계. **미래유아교육학회지**, 13(3), 239-257.
- 윤성희 (2015). **만5세 유아의 그림으로 본 유치원과 초등학교 이미지**. 부산교육대학교교육대학원 석사학위논문.
- 이경화 (2019). 3~5세 연령별 누리과정에 따른 정부 발행 교단지원자료의 놀이 담론 비판, **생태유아교육연구**, 18(1), 1-25.
- 이숙재 (2018). **영유아 놀이의 이론과 실제 (4판)**. 서울: 창지사.
- 이숙희 (2016). **한국형 숲 유치원 교육과정연구: P 어린이집 숲 반을 중심으로**. 부산대학교대학원 박사학위논문.

- 이숙희, 정경수 (2018). ‘내가 놀고 싶은 바깥 놀이터’그리기에 나타난 바깥 놀이터의 의미 탐구. **생태유아교육연구**, 12(2), 1-26.
- 이승숙, 송나리, 배지희 (2016). 유아교육기관에서의 유아 놀이에 대한 교사의 인식 및 지원 요구. **한국육아지원학회** 2016년 학술대회지, 99-106.
- 이유탉 (2012). 하이데거의 존재론적 공간 이해. 제98차 **한국해석학회** 동계 발표회 회지(243-274). 서울: 서강대학교.
- 이효원 (2018). **유아교육기관에서 유아들이 체험하는 공간의 의미**. 부산대학교대학원 박사학위논문.
- 임부연, 손연주 (2019). 유아교육과정의 맥락 속에서 살펴본 ‘놀이~배움’의 의미. **학습자중심교과교육학회**, 19(3), 265-287.
- 임부연, 양혜련, 송진영 (2012). 유아가 경험하는 교실 공간의 의미. **열린유아교육연구**, 17(4), 249-272.
- 임부연, 이정금 (2013). 교육공간으로서 유아들이 경험하는 ‘숲’의 의미. **유아교육학논집**, 17(5), 187-208.
- 임수진 외(2019). **놀이하는 유아-호모 루덴스를 향하여**. 서울: 양서원.
- 장윤희 (2015). 유아가 참여하는 교실 환경 구성이 유아의 대인 문제해결력 및 창의적 인성에 미치는 영향. 성신여자대학교교육대학원 석사학위논문.
- 전가일 (2010). 관객이 없는 지휘의 자유 : 유아의 혼자놀이 체험에 관한 현상학적 연구. **교육인류학연구**, 13(2), 115-146.
- 전가일 (2013). **자유 놀이에서 유아의 관계 맺기에 대한 현상학적 연구**. 서울대학교대학원 박사학위논문.
- 전남련, 최진원, 권경미 공저 (2007). **놀이지도**. 경기도: 학현사.
- 정경수 (2016). **유아교육과정 실행에서 유아의 몸 읽기: 해석학적 현상학**

- 접근. 부산대학교대학원 박사학위논문.
- 정낙림 (2010). 인식과 놀이-칸트의 놀이 개념을 중심으로, **대동철학**, 53, 201-225.
- 정낙림 (2020). **미래학교를 위한 놀이와 교육**. 경기도: 교육과학사.
- 정혜영 (2016). M. J. Langeveld의 학교이해-어린이 인간학적 관점, **교육의 이론과 실천**, 21(3), 123-148.
- 조명래 (2013). **공간으로 사회 읽기 : 개념, 쟁점과 대안**. 파주: 한울.
- 조성연 (2011). 예비 유아교사가 인식하는 놀이에 대한 이미지. **아동보육연구**, 7(1), 27-43.
- 조성연 (2012). **유아의 그림을 통해 본 유아교육기관에서의 놀이에 대한 이미지와 의미**. 이화여자대학교대학원 박사학위논문.
- 조채영, 하정연 (2006). 생태유아교육기관의 생활공간에 관한 문화기술적 연구, **유아교육연구**, 26(5), 209-234.
- 지성애 (2011). 유아 놀이에 대한 교육적 이해와 지원, 2011년 **한국발도르 프영유아교육학회** 제8회 동계 학술대회 및 세미나 자료집, 1-10.
- 지성애 (2019). 유아 놀이의 재조명, 그리고 교육적 함의. **한국유아교육학회 2019 춘계정기학술대회**. 17-36, 서울: 한국유아교육학회.
- 최고은 (2017). **유아가 유아 교육기관에서 경험하는 행복의 의미 분석**. 부경대학교교육대학원 석사학위논문.
- 한용진 (2008). **근대적 교육공간의 성격과 문제**. 서울: 학지사.
- 황윤세, 양옥승 (2002). 포스트모더니즘 관점에서 유아교육에 대한 함의. **열린유아교육연구**, 7(2), 335-355.
- Barrit, L., Beekman, T., Bleeker, H., & Mulderij, K. (1983). The world through children's eyes: Hide and seek & peekaboo. *Phenomebiligy +Pedagogy*, 1(2), 140-178.

- Clark, A & Moss, P. (2011). *space to play: More listening to young children using the Mosaic approach*. London: National Children's Bureau.
- Norberg-Schultz, C. (2002). **실존 · 공간 · 건축**(김광현 역). 서울: 태림출판사.(원전은 1985년에 출판).
- Hughes, F. (2003). Spontaneous play in the 21st century. In O. Saracho & B. Spodek (Eds.), *Contemporary perspectives on play in early childhood education* (pp. 21 - 40). Greenwich, CT: Information Ag Publishing.
- Huizinga, J. (2010). **호모 루덴스**(이종인 역). 고양: 연암서가.(원전은 1938에 출판).
- Vandenberg, B. (1978). *The role of play and personality factors in the development of insightpul tool using abilities in children four to ten years of age*. Unpublished doctoral dissertation, University of Rochester.
- Vygotsky, L.(1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

[부록]

## 연구 참여 동의서

안녕하십니까?

새로운 학기의 시작과 함께 설렘과 기대가 가득한 때입니다. 책내에 평안과 행복이 가득하길 기원합니다. 다름 아니오라, 학부모님께 유아의 연구 참여에 관한 동의를 청하고자 이 글을 드립니다.

유아는 놀면서 배우고 놀이는 유아의 삶 자체입니다. 교육대학원 석사과정에 재학 중인 연구자는 이러한 유아의 놀이를 주제로 학위논문을 준비하고 있습니다. 유아들의 놀이에 대한 생각을 인터뷰와 그림 그리기를 통해 살펴볼 것으로, 다음의 몇 가지 약속을 드리고 연구를 진행하려고 합니다.

- 첫째, 연구를 통해 수집한 인터뷰 자료나 그림은 연구 목적 이외에는 사용하지 않을 것입니다.  
둘째, 수집한 자료는 연구 종료 이후 일괄 폐기할 것으로, 학부모님의 요청이 있을 경우에 한하여 자녀의 인터뷰 내용과 그림을 제공할 것입니다.  
셋째, 연구보고서 작성 시에는 유아의 이름과 소속을 가명으로 제시할 것입니다.  
넷째, 연구 중 언제든지 자녀의 연구 참여를 철회하실 수 있습니다.

이 연구를 통해 우리 아이들이 생각하는 놀이를 이해하고, 보다 충실한 유아교육과정 운영을 위한 시사점을 얻고자 합니다. 이러한 연구의 의의를 고려하시어, 귀하의 자녀가 연구에 참여할 수 있도록 동의해 주시기를 간곡히 부탁드립니다.

2019년 3월

연구자: 부경대학교 교육대학원 유아교육전공 000

연락처: 010-0000-0000

|          |                                       |          |                                                    |
|----------|---------------------------------------|----------|----------------------------------------------------|
| 연구 주제    | 유아가 그린 '내가 놀고 싶은 교실'에 나타난 놀이공간의 의미 탐구 |          |                                                    |
| 자료 수집 방법 | - 그림 그리기 2회<br>- 인터뷰 2회               | 자료 수집 기간 | 1차) 2019. 3. ~ 2019. 4<br>2차) 2019. 9. ~ 2019. 10. |

|                                                         |                                                         |
|---------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------|
| 자녀의 연구 참여에 동의하며, 연구보고서에 자녀의 인터뷰 내용 및 그림을 제시하는 것에 동의합니다. | <input type="checkbox"/> 예 <input type="checkbox"/> 아니요 |
| 유아 이름: _____                                            | 학부모 이름 : _____ (서명)                                     |

00000000유치원 00반