



2024년

우리동네키움센터 종사자 교육

아동주도 놀이 기본이해

- 조 봉 신 -



1. 아동주도 놀이활동의 이해

2. 아동권리와 놀이활동의 연관성

3. 아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할

4. 우리동네키움센터 놀이활용

1차시

아동주도 놀이활동의 이해



아동주도 놀이활동의 개념

01

주도

아동 스스로 놀이의 주도권을 가지고, 자발적으로 활동하며 놀이를 경험합니다.

02

선택

자신의 흥미와 선호도에 따라 놀이활동을 선택하고 주도함으로써, 그들의 독창성과 문제해결 능력을 촉진시킬 수 있습니다.

03

촉진과 지지

아동들이 주도적으로 놀이를 경험하며 성장하고 발전할 수 있도록 성인은 보조 역할을 수행하고 아동의 경험을 존중하며 지원합니다.

아동주도 놀이활동의 이해



아동주도 놀이활동의 가치

자율성과 자기 효능감

아동 스스로 문제를 발견하고 해결하며, 자신의 호기심을 탐구하는 과정에서 자율성과 책임감을 배우고 자기 효능감이 강화됩니다.

창의성과 상상력

자유로운 놀이를 통해 상상력과 창의력을 발휘하고, 새로운 아이디어를 시도하며 실험하는 기회를 얻습니다.

사회성과 협력

타인과 협력하고 의사소통하는 방법을 배우는데 도움을 줍니다.

아동주도 놀이활동의 이해



아동주도 놀이활동의 유형

자유놀이

아동들이 자유롭게 놀이를 선택해 자신의 상상력과 창의력을 발휘하며, 자기주도적으로 놀이를 즐깁니다.

사회적 놀이

아동들이 다른 아동들과 상호 작용하며 소통하고 협력하는 놀이입니다.

모의놀이(역할놀이)

아동들이 특정한 역할이나 상황을 모방하며 상상력과 창의력을 발휘하는 놀이입니다.

감각놀이

아동이 다양한 감각적 경험을 통해 자신의 몸을 활용하며 놀이하는 활동입니다.

자연놀이

자연 속에서 물리적 활동과 관찰을 통해 자신만의 방식으로 탐구하고 배웁니다.

신체적 놀이

아동들이 몸을 움직이며 활동하는 놀이입니다. 야외놀이, 뛰기, 도전적인 물리적 활동 등이 이에 속합니다.



놀이를 적극적으로 제공하려는 의도와 아동주도 놀이의 충돌

과도한 구조화 및 관여

성과 중심적인 접근

환경 제한

**지나치게 주도적인
성인 참여**

2차시

아동권리와 놀이활동의 연관성



아동권리의 주요 원칙

1. 차별 금지 (Non-Discrimination)
2. 아동의 이익 우선 (Best Interests of the Child)
3. 생존과 발달 권리 (Right to Life, Survival and Development)
4. 아동의 의견 표현 (Right to Participation)
5. 보호와 안전을 위한 권리 (Right to Protection)

아동권리와 놀이활동의 연관성



아동 놀권리에 대한 국제적 논의



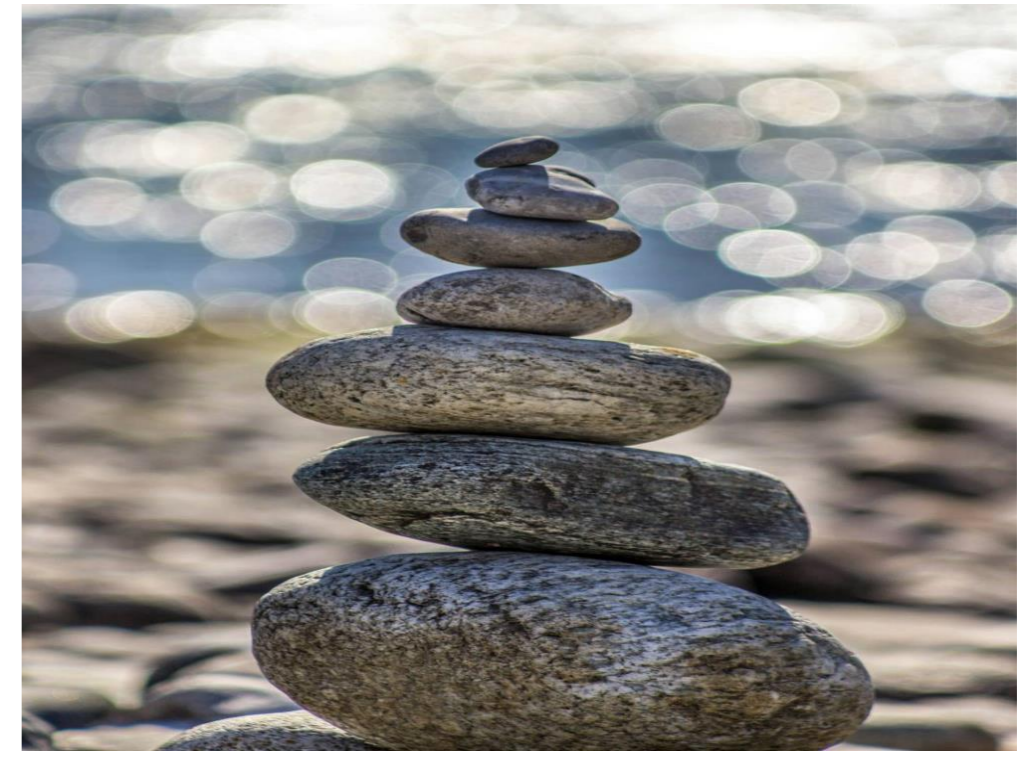
놀이와 휴식의 권리

유엔아동권리협약은 아동들이 놀이와 휴식을 즐길 권리를 보장하고 있습니다.



참여와 표현의 권리

아동들은 자신의 의견을 표현하고 참여할 수 있는 권리를 갖고 있습니다.



보호와 지원의 권리

아동들은 안전하고 건강한 환경에서 성장하고 발전할 권리를 갖고 있습니다.

아동권리와 놀이활동의 연관성



아동권리와 놀이활동: 연결 이유와 의미

1. 자기 표현과 참여 권리
2. 발달과 학습을 위한 권리
3. 휴식과 즐거움을 누릴 권리
4. 자유롭고 안전한 환경을 위한 권리
5. 다양성과 평등 존중



아동 권리로서의 놀이

수단이 아닌 문화

수혜가 아닌 당연한 권리

헌법에 명시된 구체적인 권리



3차시

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



아동들의 놀이를 더욱 풍부하게 발전시키기 위해

아동의 관심과 흥미 파악

개별 놀이 상황 관찰

개별 놀이 상황에서의 질문과 대화 유도

그룹 놀이 활동 조성

아동들의 이야기와 경험 공유

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



물리적 놀이 환경 조성



공간 배치와 공간 확보



**다용도 구역 및
가변적 놀이 장소**



협력과 소통을 위한 구역

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



물리적 놀이 환경 조성



자연과 외부 공간 활용



안전과 보호

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



놀이 자원 마련

- ✓ 창의적 재료 및 도구 제공
- ✓ 다양한 일상의 사물을 놀이 자료로 활용
- ✓ 기존 자료를 전통적인 방식이 아닌 창의적이고 다양한 방식으로 활용
- ✓ 다양한 놀이가 가능한 유연한 놀이 도구
- ✓ 재료가 없어도 놀이할 수 있다.

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



놀이 참여 유도를 위한 아동 관찰

- ✓ 아동 인식
- ✓ 아동의 의견 존중
- ✓ 적절한 지원
- ✓ 자율적 선택

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



아동의 정서적 지원

- ✓ 정서적 안정감
- ✓ 감정 이해 및 갈등 관리
- ✓ 놀이에 대한 긍정적 지원

아동주도 놀이 지원을 위한 종사자 역할



아동주도놀이 원칙과 조화

01

아동의 흥미와
요구파악

02

아동주도
놀이존중

03

미리 계획된
활동의 유연성

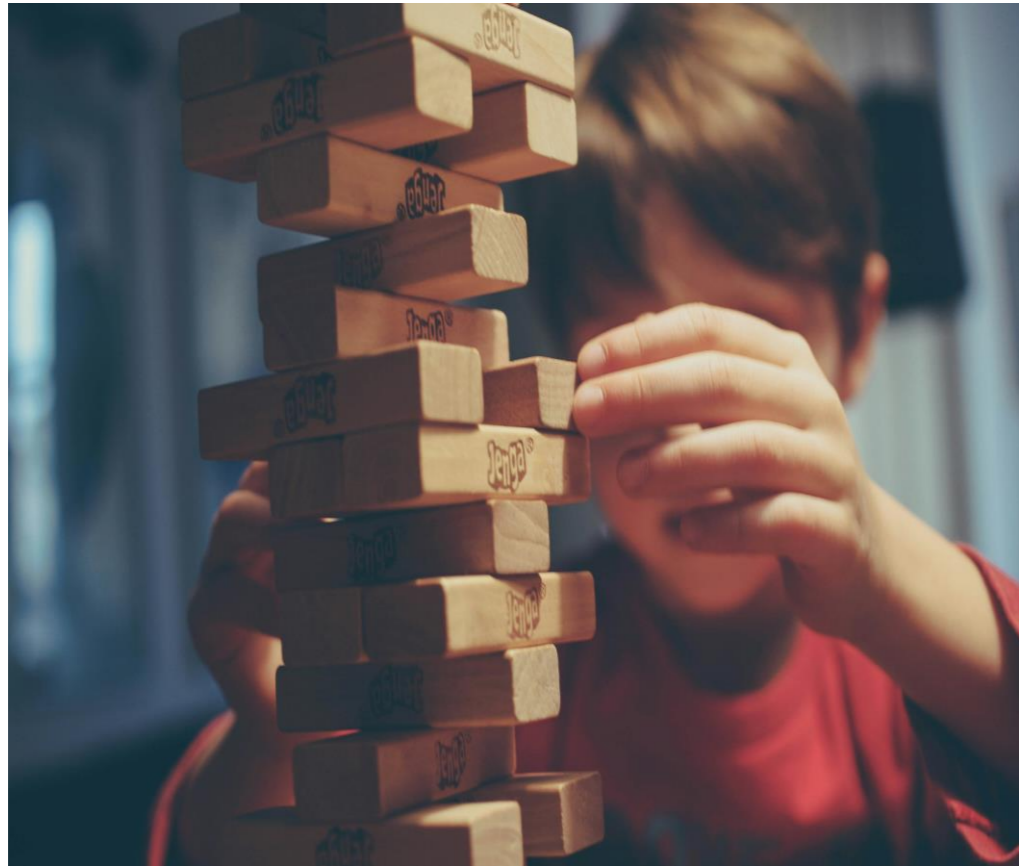
04

아동과
협력 및 소통

4차시

우리동네키움센터 놀이활용

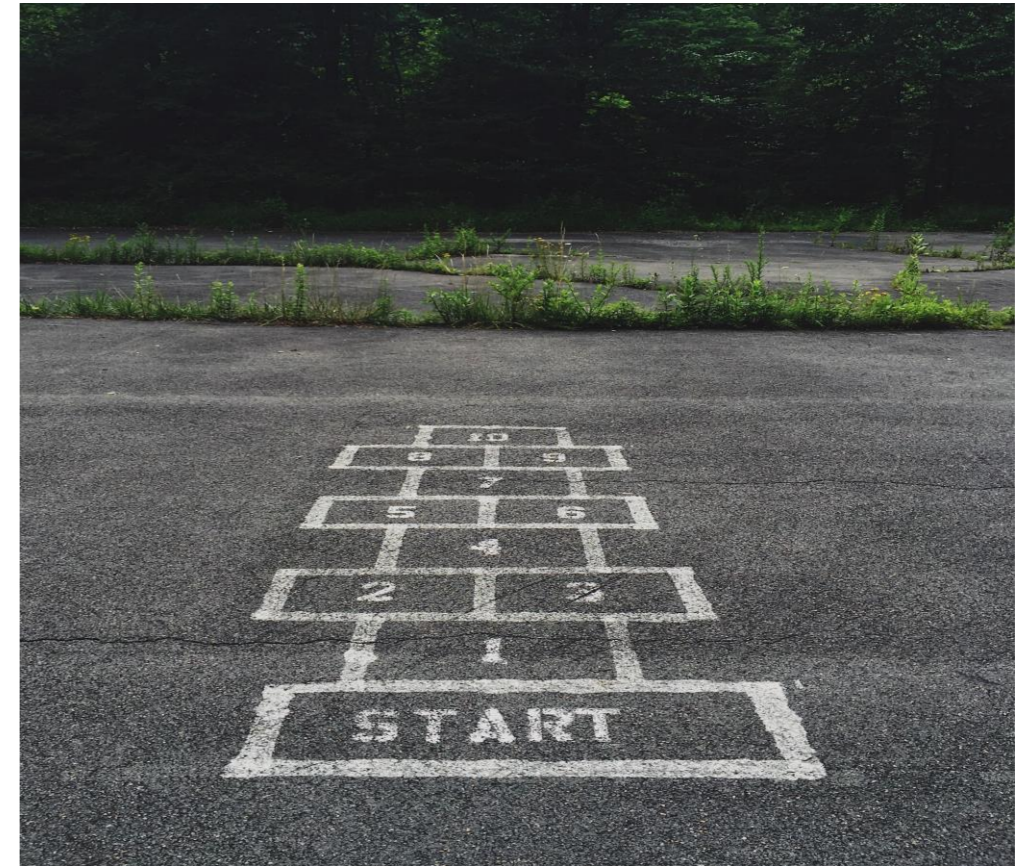
우리동네키움센터 놀이활용



실내놀이 사례 및 활용방법



실외놀이 사례 및 활용방법



전래놀이 사례 및 활용방법

1) 실내놀이 사례 및 활용방법



사례

- 종이박스, 종이컵
- 병뚜껑
- 레고를 이용한 미로놀이

활용하기

- 말놀이
- 숨바꼭질의 확장

1) 실내놀이 사례 및 활용방법



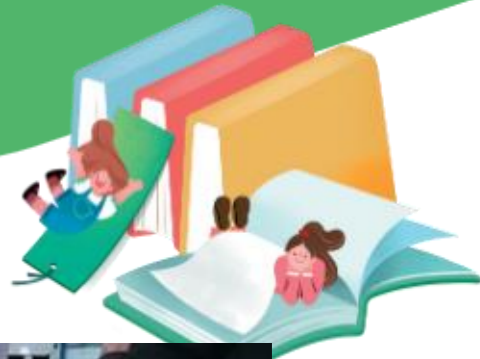
터널통과하기



병뚜껑 흔들기, 병뚜껑 보내기



1) 실내놀이 사례 및 활용방법



1) 실내놀이 사례 및 활용방법



오이 시장

-최승호

52

524 524

52 52 52 52

아라비아 상인들은

시장에서 오이를 팔면서

아라비아 숫자를 사용합니다

52

524 524

52 52 52 52

1) 실내놀이 사례 및 활용방법



말을 주고 받으며 하는 놀이

- 말의 재미를 느끼는 이야기
- 말머리 잇기
- 묻고 답하는 놀이
- 말 이어가기
- 수수께끼
- 스무고개
- 말꼬리 잇기
- 연상되는 단어 말하기
- 말 덧붙이기
- 말 전달하기
- 속담 맞추기
- 이구동성



1) 실내용이 사례 및 활용방법



문장 이어 말하기

옛날에 옛날에 한 아이가 살고 있었어요.



나는 누구일까요?

- 소개할 대상을 정합니다.
- 소개할 대상의 특징을 다섯 문장으로 만듭니다.
- 만든 문장으로 소개할 대상의 특징을 설명합니다.
- 듣는 사람은 다섯 문장을 들으며 누구를 소개하는지 맞춥니다.

1) 실내놀이 사례 및 활용방법



숨바꼭질

- 실내 공간 파악
- 실내에서 다양한 도구를 이용
- 보물찾기



2) 실외놀이 사례 및 활용방법



분필놀이의 확장



3) 전래놀이 사례 및 활용방법



늑대야, 지금 몇시?

조심해요, 점심시간에 당신을 데리러 올거예요



1. “늑대야, 지금 몇 시?” / “3시!”
2. 3시는 3걸음과 같습니다.
3. 늑대는 아이들이 점점 가까이 오도록 반복합니다.
4. “늑대야, 지금 몇시?” / “점심 시간!”
5. 아이들은 출발선으로 되돌아오고 그 사이 늑대는 아이들을 잡으러 다닙니다.

[변형]

- 늑대 대신 다양한 캐릭터를 아이들이 정할 수 있습니다.
- 더운 날에는 “점심시간” 대신 “물놀이 시간” 이라고 외치며 스프레이로 물을 뿌리며 잡을 수 있습니다.

3) 전래놀이 사례 및 활용방법



활용하기

- 역할놀이 : 왕과 거지
- 맨몸놀이 : 해바라기놀이

3) 전래놀이 사례 및 활용방법



왕과 거지

1. 언제 어디서든 5명 정도 모이면 할 수 있는 놀이로 가위바위보로 순서를 정한다.
2. 순서대로 왕부터 거지까지 차례로 앉는다.
3. 거지는 순서대로 다음 사람에게 도전하며 올라간다.
4. 도전은 묵찌빠로 하는데, 이긴 사람이 그 다음 사람에게 도전할 수 있다. 지면 도전했던 상대의 자리에 앉는다.
5. 왕에게 도전할 때는 왕이 내어주는 과제를 수행한 후 묵찌빠 도전을 할 수 있다.
6. 왕이 지면 왕은 거지가 되고 도전했던 아이는 왕이 되어 계속한다.
7. 왕이 5회에 걸쳐 연속해서 왕권을 지키면 왕족을 선출해 놀이가 더욱 흥미진진하게 된다.

3) 전래놀이 사례 및 활용방법



해바라기 놀이

1. 주변 사물의 형태를 본 따 아이들이 놀이판을 그리고 노는 팀놀이이다.
2. 가운데 큰 원은 한 팀이 모두 들어갈 수 있는 크기로 그린다.
3. 꽃잎은 개수가 정해진 것은 아니고 상황에 따라 다른 팀 인원에게 맞게 그리기도 한다.
4. 꽃잎은 크기가 다양하지만 커다란 꽃잎 하나에 공격팀 모두 들어가 놀이가 시작된다.
5. 공격팀이 꽃잎을 모두 돌고 돌아오면 놀이는 끝난다.
6. 수비팀이 공격팀을 막는 방법은 터치해서 아웃 시키거나 밀고 당기는 힘겨루기 형태가 있다.

3) 전래놀이 사례 및 활용방법



4) 아동 주도놀이 - 우리가 준비한 파티



“저는 더 재미있는 키움센터를 위해 크리스마스 파티를 하고 싶어요”



센터를 꾸미는 모습



먹거리를 만드는 모습



놀이와 행사를 진행하는 모습

4) 아동 주도놀이 - 우리가 준비한 파티



감사합니다.