

제6회 한국독서아카고라학회 학술대회

놀이와 독서교육의 열린 활동성

2020
09.19 (토)

시간_ 13:30~16:30

방식_ Zoom 화상회의

신청_ 이메일 접수 (acagora@naver.com)

문의_ 010-9472-7361 / 010-6893-1190



한국독서아카고라학회

READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA



CONTENTS

I 기조 강연	3	놀이와 독서교육의 열린 활동성에 관한 탐색	오길주 (경민대학교 교수)
II 발표문 & 토론문	33		
주제 발표 1	34	놀이를 주제로 한 국내외 그림책 연구	이상호 (풀놀이협동조합대표)
	63	토론문	홍문주 (놀이동무 대표)
주제 발표 2	65	일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기	전정일 (과천맑은샘학교 교장)
	109	토론문	서희경 (방정환 연구소)
주제 발표 3	112	영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근	최혜순 (가천대학교 명예교수)
	133	토론문	임소연 (키즈랜드 원장)
주제 발표 4	137	누리과정에 기초한 놀이중심 독서	정명자 (중원대학교 겸임교수)
	153	토론문	김선옥 (구립 네이처힐3단지 어린이집 원장)



기 조 강 연

놀이와 독서교육의 열린 활동성에 관한 탐색

오길주¹⁾

[목 차]

I. 여는 말

II. 놀이의 개념과 가치

III. 독서의 놀이성

1. 어린이와 놀이

2. 독서와 놀이

1) 독서행위의 놀이적 구조

2) 독서와 놀이적 즐거움

IV. 놀이기반 독서의 발전 가능성에 대한 고찰

V. 맺는말

1) 경민대학교 아동보육과 교수

I. 여는 말

‘책을 읽는다’는 사전적 의미를 가진 독서(讀書)는 지식과 정보를 얻게 해주고, 사고력을 길러준다. 가치관 함양과 정서적 고양이라는 일반적 목적과 함께 의사 소통능력의 기초가 되고 인성에 밑바탕이 된다. 이러한 독서의 유용성으로 독서교육의 필요성이 더 강화되고, 사회적 공감이 이루어지고 있다.

지난 3월, 문화체육관광부에서 발표한 ‘국민 독서 실태 조사(2019)’에 의하면 우리 국민들의 독서율은 그리 높지 않으며, 1년에 책을 한 권도 읽지 않는 성인이 48%나 된다.²⁾ 학교나 가정에서 독서를 중시하고 국가적으로 다양하게 독서 활성화 방안을 내세우고 있으나 이것이 국민 개개인의 실생활에 적용되지는 못하고 있다.

독서교육 현장도 이와 별반 다르지 않다. 위의 조사 자료에서도 볼 수 있지만 성인이든 학생이든 독서의 가장 큰 목적을 ‘새로운 지식과 정보를 얻기 위함’이라 하였다. 학생들 역시 상당수가 과제를 위한 독서를 하고 있다고 응답하였다.³⁾ 독서의 본질적인 목적 중 ‘독서를 통한 즐거움’ ‘책 읽는 기쁨’은 궁극적으로 ‘평생 독자’로 살아가게 하는 중요한 요인인데, 우리 독서교육에서 이것을 얻기는 쉽지 않아 보인다.

독서교육을 하면서 가장 큰 과제는 학생들이 책을 즐겁게 읽도록 하는 것이다. 이것에 성공하면 독서교육의 결과는 긍정적인 경우가 많다. 특히 연령이 낮은 영유아나 초등학생인 경우는 더 그러하다. 이번 연구에서 독서교육과 함께 ‘놀이’에 대해 연구해보고자 한 이유도 이러한 고민에 기인한다.

독서교육에서 독서 흥미와 즐거움의 요소는 성공적 교육 실행의 출발이라 할 수 있다. 즐거움과 재미의 원천인 놀이와 독서의 접점을 찾아 그 조화와 협력적 요소를 찾을 수 있다면 영유아 및 초등 독서교육의 원활한 운영은 물론이고 시대의 변화와 함께 다양하게 변모해가는 학생들에게 적합한 독서프로그램을 실행할 수 있을 것이라 생각한다.

2) 문화체육관광부의 조사에 따르면, 2019년 종이책 연간 독서율은 성인 52.1%, 학생 90.7%로 성인과 학생 모두 감소 추세이고, 전자책 연간 독서율은 성인 16.5%, 학생 37.2%로 성인과 학생 모두 증가 추세이다. (문화체육관광부, 2019 국민독서실태조사, 2020. 2.)

3) 앞의 조사에 의하면 초·중·고 학생은 ‘학교 숙제나 독후감을 쓰기 위해’(26.5%), ‘스스로 읽고 싶어서’(26.0%) 책을 읽는다는 응답이 높게 나타남

우리 학회는 ‘독서 이론의 학구적 학술성(academy)과 독서 운동의 열린 활동성(agora)’에 대한 연구를 주로 하고 있다. ‘독서이론의 학구적 학술성’이란 독서의 학문적 측면과 기술적 측면, 독서의 학문적 방법과 이론을 연구하는 것이고, ‘독서운동의 열린 활동성’이란 변화 발전하고 있는 현대의 독서를 염두에 두고, 독서의 개방적이고 확장성 있는 가능성을 의미하는 것이다.

‘놀이’가 또 하나의 독서 텍스트 혹은 독서 교육방법의 유용성 있는 대안으로 개연성을 갖는다면 ‘독서의 열린 활동성’의 측면에서 놀이와 독서의 확장된 융합을 기대할 수 있을 것이다.

II. 놀이의 개념과 가치

일반적 개념으로 ‘놀이’는 유쾌한 감정을 느끼는 신체적, 지적 활동으로서, 어떤 궁극적 목적을 추구하는 것이 아닌 활동 자체에 만족하는 행위이다.⁴⁾ 인간의 생존과 관련 있는 활동과 일을 제외한 신체적·정신적인 모든 활동을 의미하는 놀이는 생활상의 이해관계를 떠나서 자발적으로 참여하는 무목적적 활동으로 즐거움과 흥겨움을 동반하는 가장 자유롭고 해방된 인간 활동이다. 놀이는 일정한 육체적, 정신적 활동을 전제로 하며 정서적 공감력과 정신적 만족감을 바탕으로 이루어진다. 또한 인간으로서 삶의 재미를 적극적으로 추구하고 즐기고자 하는 의지적인 활동이기도 하다. 놀이는 피로를 풀어주고 원기를 회복시켜 생활에 탄력을 주고, 삶의 기쁨을 표현하는 계기를 제공한다.⁵⁾

사전을 비롯하여 여러 자료에서 정의하고 있는 ‘놀이’에 대한 개념은 ‘놀이가 무목적(無目的)적인 활동’임을 강조한 네덜란드의 철학자 요한 하위징아(John Huizinga)의 인식이 많이 반영되고 있다. 그는 인간은 원래 놀이를 즐기는 존재이며 모든 문화에서 놀이가 중요하다고 보았다. 저서 『호모 루덴스』⁶⁾에서 놀이가 문화의 근원이자 산물이라는 새로운 시각을 제시하고 인간은 놀이하는 정신을 가진 존재로서 놀이가 인류문화의 근원이자 산물이라고 하였다.

놀이는 하나의 총체적 현상이고 그 총체성을 이해하고 평가하는 것이 중요하며 놀이는 그 스스로 독립된 것으로 ‘동물이나 어린 아이의 생활에 나타나는 행

4) 서울대학교 교육연구소, 『교육학 용어사전』, 한우동설, 2011.

5) 한국문학평론가협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006.

6) 요한 하위징아, 『호모루덴스』, 이종인역, 연암서가, 2010.

위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때, 비로소 생물학과 심리학의 경계를 벗어난다.'고 했다. 특히 그는 사회적 기능으로서의 놀이를 강조한다. 또한 놀이는 재미, 자발성, 무목적성과 비일상성, 그리고 경쟁 등의 특징을 갖는다고 보았다.

그가 "All play means something"⁷⁾이라 하며 놀이의 중요성을 역설한 것은 놀이가 인간이 추구하는 즐거움과 행복한 삶의 원동력이 된다는 것을 강조한 것이다. 하위징아의 연구는 최초로 놀이를 학문적 연구의 대상으로 삼았다는 데 가치가 있으며 놀이를 문화형상으로 설명하고 역사적 접근방식으로 이해한 데도 의의가 있다.

놀이는 일반적으로 다음과 같은 가치를 갖는다.

① 인지적 발달과 도덕성의 발달

Piaget는 인간의 지적 행동이 동화와 조절의 평형을 통해 이루어지는 것으로 가정하고 아동의 놀이 경험이 인지발달과 긴밀한 관계를 맺는다고 했다. Vygotsky 역시 놀이와 인지발달의 관계에 주목하고 아동의 정신발달에 놀이가 중요한 역할을 한다고 보았다. 특히 인간의 지적 구조가 구체적인 사물이나 행위로 의미를 분리하고 점차 추상적인 사고에 의해 일반화시켜나가기 때문에 아동의 상징적 놀이 등은 추상적 사고의 발달에 큰 영향을 미친다고 하였다.

놀이가 도덕성발달에 도움을 준다는 것은 대부분의 놀이가 가지고 있는 규칙에 근거한다. 놀이는 규칙을 따라야 하고 이러한 자기 통제를 통해 사회적 상호작용을 익히며 사회적 규칙을 알게 되기 때문이다.

Cailllois 역시 놀이가 '규칙이 있는 행동'이며 놀이의 규칙은 일시적이고 새로운 규칙으로 놀이시간과 공간에 한해 통용된다고 보았다.⁸⁾ 그는 놀이가 본능을 억제하고 그것에 제도적인 존재를 받아들이게 하며 본능에게 형식적이고 한정된 만족을 주면서 본능을 훈련시키고 기쁨지게 하며 본능의 독성으로부터 혼을 지키는 예방주사를 놓는다. 동시에 본능은 놀이 덕분에 여러 양식을 풍부하게

7) Huizinga, J. (2016). Homo Ludens: A study of the play element in culture. Ranchos de Taos: Angelico Press.

8) Roger Cailllois, 『놀이와 인간』, 이상률역, 문예출판사, 1994, 340쪽.

그는 놀이를 분류하는 범주로 아곤(Agon), 알레아(Alea), 미미크리(Mimicry), 일링크스(Ilinx)로 하고, 여기에서 '경쟁'을 뜻하는 아곤은 참여자들에게 동등한 기회를 부여하고 설정된 규칙을 준수하며 놀이하는 스포츠, 체스, 퍼즐 등으로 구분하였다.

하고 정착시키는데 유익한 공헌을 한다⁹⁾고 했다.

이처럼 아동은 놀이를 통해 규칙을 익히고 변화시키면서 그러한 규칙을 내재화하는데 이것이 도덕성 발달에 많은 영향을 끼친다.

② 즐거움과 재미

즐거움과 재미는 놀이가 갖는 주요 특징 중 하나이다. 요한 하위징아(John Huizinga)는 놀이의 본질이 '재미(fun)'이고 이 '재미'는 각종 분석과 논리적 해석을 거부한다고 했다. Caillois도 놀이는 휴식이나 즐거움을 가져다주고 구속받지 않을 뿐 아니라 현실 생활의 진지함과 반대되며 아무것도 생산하지 않는다고 했다. 이런 놀이는 본질적으로 기쁨과 즐거움을 내포하고 있어서 긍정적 정서를 바탕으로 하기에 지루하고 단조로운 활동과는 또 다른 특성을 갖는다,

놀이를 하는 아동은 대부분 그것이 주는 재미와 즐거움을 이유로 이를 반복하게 된다. 때문에 아동에게 놀이의 즐거움과 재미는 가장 기본이 되는 가치이다. 놀이를 하는 동안 아동은 즐거움을 느끼게 되고 이것은 놀이를 더욱 적극적이고 활발하게 하는 원동력이 된다. 놀이는 즐거움과 재미의 원천인 동시에 그 자체인 셈이다.

③ 휴식과 위안

놀이는 정서적 긴장을 해소하고 신체적, 정신적으로 휴식과 위안을 준다. 아동은 자신의 감정을 놀이를 통해 긍정적으로 표출하고 정서적 안정을 얻는다. 또한 그것은 카타르시스와 함께 위로를 준다.

Huizinga는 놀이가 가져다주는 휴식의 가치를 설명하면서 놀이는 정규적으로 반복되는 휴식행위이며 우리 삶의 반려자이자 보완자가 되어서 사실상 삶 전체의 불가결한 요소가 된다고 하였다. 또한 놀이는 삶을 가꾸어주고 삶을 확대시키는데 이런 의미에서 놀이는 생의 기능으로서 개인에게 필요한 것일 뿐 아니라 사회에서도 필요 불가결한 것이라 하였다.

놀이가 주는 긴장감의 이완이나 감정 완화 등은 아동에게 위로와 치유까지도 경험하게 하며 실제 아동은 환상놀이 등을 통해 자신의 힘든 경험을 보상받기도 하고 스스로를 격려하며 문제를 해결하기도 한다.

9) 앞의 책, 94쪽.

④ 성취감

놀이를 하는 아동은 그 긴장감 속에서 성취감을 맛보게 된다. 경쟁의 성격이 강할수록 그 성취감은 크다. 놀이가 가지는 긴장은 불확실함이며 위태로움이고 이런 긴장감의 해소에서 성취감을 맛보게 된다고 Huizinga는 주장했다. 이와는 다른 견해로 Otto Weininger는 인간의 놀이가 성취하고 진화한다고 하였다. ‘아동의 놀이는 아동의 경험에 그 기초를 두고 있으며

놀이는 무목적이거나 무방향적인 활동이 아니고 무언가를 성취하고 안락을 느끼기 위한 행동의 시도이기 때문에 인간은 그 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다’¹⁰⁾고 보았다

아동은 놀이의 규칙을 지키려고 노력하거나, 경쟁을 통해서 승리를 맛보거나, 새로운 놀이를 시도하고 성공하는 과정 등을 통해 스스로 어떤 목적을 이룬 성취감을 맛보게 되는데, 이것이 놀이가 갖는 또 다른 가치이다.

⑤ 사회성 교육

놀이를 통해 어린이들은 또래 집단의 일원으로 협동하는 법을 배우고 자기중심성에서 벗어나 사회적 역할을 통한 사회 작용을 경험한다. 어른을 흉내 내기도 하고 역할을 해보기도 하면서 장래의 사회적 역할과 태도를 배우게 되고 놀이 속에서 사회구성원으로 해야 할 것에 대해 알게 된다.

정해진 규칙을 지키고, 함께 노는 또래들과 경쟁하기도 하고 갈등도 하지 않기를 해결하기 위한 방법도 알게 된다. 이러한 소통은 아동의 사회성 발달 성장에 큰 영향을 미친다.

⑥ 문화적 가치

Huizinga는 놀이의 개념을 문화현상과 연관 지어 설명한다. ‘놀이를 동물이나 어린 아이의 생활에 나타나는 행위로 보는 것이 아니라 문화의 기능으로 인식할 때 비로소 생물학과 심리학의 경계로부터 벗어날 수 있다’고 하였다. 또 놀이는 문화의 성립 이전부터 존재하였으며 과거부터 현재까지 문화를 수반하면서 그 속에 침투해 있는 것이라고 역설한다.

놀이가 그 자체로 만족감을 얻는 일시적 행위이며 놀이에서 나타나는 요소들을 문화의 원형으로 간주할 수 있다는 것이다

Freud가 아동의 놀이는 그의 문화적 경험이 반영된다고 보는 것과 Vygotsky

10) Otto Weininger, 『놀이와 교육』, 강선보역, 재동출판사, 1990, 157쪽.

가 아동들의 놀이 속에서 그들이 속한 민족의 문화를 배우고 창조한다고 본 것도 비슷한 견해이다.

Ⅲ. 독서의 놀이성

1. 어린이와 놀이

일찍이 Piaget는 놀이를 유아가 외부의 자극을 받아들임으로써 도식을 견고하게 해나가는 과정으로 보고, 동화(assimilation)와 조절(accommodation)로 설명하였다. 놀이를 통해 즐거움과 적응 또는 학습을 얻을 수 있다고 보고, 놀이를 학습을 통해 촉진시킬 수 있다고 한 것이다. 놀이는 지식으로 획득되는 개념과 함께 정신구조를 확충하는 것으로서의 의미를 갖는다고 본 것이다.

Vygotsky는 놀이가 유아 자신의 행동을 지배하는 정신적 도구이며 사회성 및 정서발달에 직접적인 영향을 준다고 보았다. 유아는 놀이를 통해 자기규제를 이해하고 대상으로부터 의미를 부여하기 시작하는 것이다. 그는 놀이가 유아 자신의 정신세계를 표현하고 정신 발달에도 중요한 역할을 한다고 보았다. 특히 그는 놀이가 목적성을 갖고 있음을 주장하여 하위징아와는 다른 견해를 갖고 있다.

이처럼 인지발달이론은 놀이를 지적 성장을 촉진하는 수단으로 보고 놀이는 아동발달과 성장의 모든 분야에 작용하며 자연스럽게 학습을 할 수 있게 하는 근간이 되는 것으로 여긴다.

Freud나 Erikson이 정신분석이론을 통해 놀이의 정서적 측면을 강조하여 아동이 놀이를 통해 다양한 감정을 탐색하도록 해준다고 본 것과 놀이가 아동의 자아 존중감을 고양시키는 기능을 한다고 보는 것과는 구분되는 견해이다.

이들 이론을 통해서 볼 수 있는 것은 놀이의 가치가 신체적 측면으로 치중되어 신체의 에너지를 회복하고 재생시키는 것으로 본 고전적 놀이 개념¹¹⁾과 현대의 놀이 개념이 다르며, 현대에 이르러서는 놀이가 정서적, 사회적, 지적인 부분까지 영향을 미치며 전반적 인지발달을 촉진시켜 학습을 향상시킨다고 보고 있다는 것이다.

11) Spencer의 잉여 에너지 이론(surplus energy theory), Hall의 반복 이론(recapitulation theory), Patrick의 휴식이론(relaxation theory) 등이 이에 속한다.

아동에게 있어 놀이의 중요성은 'UN 아동권리협약'에서도 강조한다. 아동은 보호의 권리, 참여의 권리, 발달의 권리, 생존의 권리를 가지고 있으며 이 4가지 권리를 존중받아야 함을 밝히고 있는데 이 중 '발달의 권리'에는 아동이 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 권리가 있음을 명시한다. 이처럼 아동의 놀이에 대한 중요성은 범국가적으로 강조되고 있음을 알 수 있다.

우리나라에서는 2019 개정 누리과정에서 교육과정의 성격을 신설하면서 그 내용으로 '유아 중심 놀이 중심을 추구한다.'고 명시했다. 여기서는 교육과정의 지향점으로 유아중심·놀이중심이라는 방향을 재정립하였고 놀이를 통해 유아의 발달, 인성, 민주시민의 기초를 형성할 것을 표방하고 있다.

근자에 이르러서 우리나라에서도 아동의 교육에 있어 놀이에 주목하고 있는데, 이는 놀이가 교육의 필요성을 구현하기 위한 목적 지향적인 활동이라는 점과 놀이를 통해 어린이들이 대인관계 능력 및 의사소통능력을 향상시키는 데에 유용한 도구라는 판단이 그 이유일 것이다. 즉 놀이가 인간생존을 위한 교육적 필요를 효과적으로 달성하기 위한 매개¹²⁾라는 관점에 대한 합의라 할 수 있다.

F. Bobbitt¹³⁾ 은 놀이는 아이라는 인간이 인간으로 하는 활동으로, 아이가 인간으로서, 인간이기 위해서 아이로 사는 시간 동안 '놀이하는 인간'으로 산다고 하였다. 아이들은 집단 놀이, 사회적 게임, 대화 등에 참여함으로써 인간으로서 가진 본능들을 개발하는데 놀이는 사회성을 발달시키고, 사회적인 습관을 형성하게 하고, 사회적인 결속을 강화시킨다고 보았다. 놀지 않고 또래 친구들과 협력하는데 필요한 사회적 능력을 발달시킬 수는 없다는 것이다.

동시기 인간에게 놀이 본능(play-instincts)은 아주 강렬하고 구조적이며 이 본능은 아이들이 무엇인가를 만들고 활동하게 이끈다. 놀이는 평범한 아이에게 불특정하고 헤아리기 어려울 만큼 많은 기회를 주고 '성장하게' 한다. 또한 아이들에게 인류의 주요 지적 영역들, 인간의 주요 경험 영역들에 대해서 두루두루 관심을 갖도록 한다. 이런 점에서 아이들이 어떤 가치나 특정한 목적을 설정하지 않고, 자유롭게 돌아다니면서, 가능하다면 포괄적인 관찰을 할 기회를 주어

12) 이상호는 이러한 관점으로 아동의 놀이를 이해하고 한국 아동놀이의 지속과 변화에 대한 깊이 있는 성찰로 아동놀이의 시대별 양상을 사회상황과 연관 지어 파악하였다(이상호, 『한국아동놀이의 지속과 변화』, 안동대학교 박사논문, 2018).

13) Franklin Bobbitt(1876-1956)은 미국의 교육학자로 『curriculum』에서 교육과정이라는 용어를 처음 사용했고 '학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가'의 문제를 연구하여 오늘날 '교육과정학'을 태동케 하는데 단초를 놓았다.

야 한다.¹⁴⁾

이러한 견해는 어린이에게 있어서 놀이가 갖는 위상과 의미를 보여주는 것으로서, 어린이에게 놀이는 삶과 교육, 일상에 중요한 가치를 지님을 인식하게 한다.

2. 독서와 놀이

지금까지는 독서 학자들은 독서 과정에 작용하는 핵심요인을 염두에 두고 다양한 용어를 사용했다. 독서를 ‘기능’으로 보기도 하고, 또 어떤 경우에는 ‘능력’이라는 말을 사용하였다. 그리고 경우에 따라서는 ‘전략’이라는 용어를 사용하기도 하였다. 이는 학자들 사이에서 끊임없이 쟁점화되는 부분이다.

독서에 작용하는 요인을 기능(技能,skills)으로 부른 것은 1910년부터 1960년대까지 미국에서 성행했던 행동주의 심리학 시기이다. 행동주의 심리학에서는 인간의 행동을 연습과 학습의 결과로 보았고 이에 따라 얻게 되는 지적 작용을 기능이라고 불렀다.

독서에 작용하는 요인을 능력(能力,abilities)으로 했던 독서 연구 초기, 즉 1910년 이전에는 인간 심리 작용을 다분히 유전적 현상으로 보고 독서를 잘하고 못하는 것이 모두 부모로부터 물려받은 능력인 유전적 요인에 관련이 있다고 보았다.

전략(戰略,strategies)이라는 용어도 인간의 지적 작용을 지칭하는 것이다. 이 경우에는 능력에서 보여지는 생득성이나 기능의 후천적 습득성을 인정하지 않고 지식의 활용이라는 의미를 담고 있다. 즉 독서를 읽는 내용과 관련하여 독자 자신이 갖고 있는 기존 지식의 활용으로 보는 것이다. 독서에서 스키마의 활용 측면을 중시하고 있는 것이다.

이와 함께 최근에는 독서의 중요 요인으로 사회문화적 배경을 강조한다. 독서를 개인의 사전 지식이나 배경 지식의 활용으로 보았던 개념에서 그 지식을 개인이 아닌 사회와 문화 차원으로 확장한 것이라고 할 수 있다.¹⁵⁾

이처럼 독서 과정에 작용하는 요인의 명칭이 변화하는 것은 독서 현상과 그 구성 요인에 대한 학문적 인식의 변화라 할 수 있다. 이러한 용어의 변화는 독서에 대한 개념과 이해의 변화이기도 하며 독서교육에 영향을 미치는 중요한

14) Bobbitt, J. F, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순의 역, 학지사, 2017. 참조.

15) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들」, 한국교육개발원, 2011, 11-13쪽 참조.

쟁점이다. 또한 앞으로 독서교육의 방향에 대한 논의 거리이기도 하다.

여기서는 놀이가 갖는 구조적 특징과 내용적 측면으로 인해 놀이가 놀이다워지는 특성을 ‘놀이성’이라 보고 이것이 독서 과정에서 어떻게 작용하는지, 놀이의 어떤 부분이 독서 교육과 연계될 수 있는지에 대한 것에 주목하고자 한다.

1) 독서행위의 놀이적 구조

독서교육의 측면에서 보면 독서는 여전히 지식이나 개념을 확대하고 사고력을 신장시키는데 큰 의미를 두게 된다. 여기서는 독자가 학습독자와 일반 독자가 있다는 구분 하에 독서 행위에 구조를 살펴보려한다.

여기서 논다는 개념은 매우 중요하다. 엄숙주의자들은 노는 것을 부정적으로만 생각한다. 이것은 ‘논다’라는 개념에 대한 오해에 기인한다. 논다는 것은 한편으로 유희, 오락, 즐거움과 관련되어 문화의 가장 중요한 기능 중의 하나로서 ‘호모 루텐스’의 세계다. 그것이 없다면 독서는 지옥이 된다.

다음으로 텍스트의 해석과 이해가 독서라면, 텍스트는 또한 언어기호의 체계이다. 이 기호들의 결합은 어떤 코드에 의거하지만 그 의미의 생산은 기호들 사이의 유동적인 관계의 여백 속에서 이루어진다. 이 여백이 ‘놀이’의 공간이다.

(중략)

텍스트 속에는 그것이 글로 씌어진 것이기에 어떤 놀이, 그것이 담고 있는 생각과 의미들과의 거리, 결코 직접적으로 다가갈 수 없는 말을 추적하는 가운데 점점 더 안타깝게 가로 놓이는 공간이 있는 것이 아닌가? 그래서 마치 독자 자신을 위하여 마련된 것만 같은 그 공간 속에서 그 나름의 편견과 전제와 수없는 되풀이와 재음미와 해석을 동반한 글읽기의 행위가 실천되는 것이다¹⁶⁾

위 글에서는 책 속에 저자가 표현하고자 하는 것이 다른 표현들과 부딪치고 대결하면서 긴장감과 쾌락을 가지고 오는데 이런 유희는 커뮤니케이션의 한 형태이며 이런 쾌락은 직접적으로 저자의 의지와 독자의 그것 사이에 대결의 유희와 관련이 있다고 보았다. 따분한 독서란 아무런 저항도 일으키지 않거나 너무 많은 저항을 일으키는 ‘놀지 않는 독서’라고 본 것은 독서가 놀이적 구조 위에서 성립되어야 한다는 논지이며 독서에 대한 보다 근본적 접근을 생각하게 한다.

독서가 ‘놀이 공간’이 된다는 것은 독자가 읽으면서 나름대로 무언가를 할 수 있는 여백의 존재를 전제로 한다는 것이고 독서행위 자체가 놀이적 구조로 진

16) 김화영, 「책, 독서, 교육」, 『책, 어떻게 읽을 것인가』, 민음사, 1994, 329-330쪽.

행되는 것이다. 그리고 그 놀이는 책이라는 텍스트 속에서 생각과 의미를 추적해가면서 확장되고 심화된다. 텍스트 자체가 독자의 놀이광장이 되는 셈이다.

독서의 최초 대상인 ‘이야기’는 작가의 삶의 체험과 상상력, 사고가 문자로 표상화 되는 것이다. 그 이야기 속에 초대된 독자는 작가의 이야기를 따라가며, 그가 형상화해 놓은 시공간을 넘나들며 한바탕 놀게 된다. 놀이의 요소 중 중요한 것이 즐거움이라면 독자는 작가가 만든 텍스트를 공간 삼아 놀이에 참여하게 되는 것이다. 읽는 행위라는 독자의 능동성만 있으면 텍스트는 놀이 공간으로서의 역할을 충분히 감당하게 된다. 작가가 만들어 놓은 공간 속에서 독자는 작가와 게임하듯 밀당하듯 재미를 누리는 것이다. 그 재미의 서사가 독자를 독서가로 만들어 간다.

스스로 만족해서 자발적으로 오랜 시간 어떤 행위를 반복 할 수 있게 하고 그것이 즐거움이 되는 것은 놀이가 가지고 있는 특성이다. 따라서 작가가 만들어 놓은 텍스트 공간 속에서 독서를 통해 즐거움과 재미를 느끼고 그로 인해 독서 행위가 반복될 수 있다면 이는 놀이를 즐기는 마음과 같은 심리이고 이 자체가 놀이인 셈이다. 정서적 만족이나 즐거움에 더 많은 비중을 둔 독서인 경우 이는 더욱 분명해진다.

2) 독서와 놀이적 즐거움

독서를 할 때 독자는 특정한 욕구의 충족을 기대한다. 독자는 독서를 통해 정서적 긴장과 해소를 경험하기도 하고 그 증폭을 느끼기도 한다. 이 두 가지는 모두 쾌락적 요인이 있고 이게 독서를 통한 즐거움의 경험이라 하겠다.

K.S.Goodman은 독서를 심리언어학적으로 추측하는 게임이라고 하였다. 그는 독서는 생각과 언어의 상호작용으로, 관찰, 예측, 검사, 확인의 반복 과정이라고 본다¹⁷⁾ 그는 독서를 독자가 자기 욕구를 충족시키기 위해 작가와 게임을 하는 것이라고 보고 독자가 그 게임에 이기게 되면 자신의 욕구 충족을 맞볼 수 있

17) “Reading is a psycholinguistic guessing game. It involves an interaction between thought and language. Efficient reading does not result from precise perception and identification of all elements, but from skill in selecting the fewest, most productive cues necessary to produce guesses which are right the first time. The ability to anticipate that which has not been seen, of course, is vital in reading, just as the ability to anticipate what has not yet been heard is vital in listening.”

-Goodman, K.S.(2003). 2.11 Reading: A Psycholinguistic Guessing Game. In On the revolution of reading: The selected writings of Kenneth S. Goodman (p.2). Portsmouth, NH: Heinemann.

는데 여기서 독서는 일종의 언어 게임이 되는 것이다.

독서를 통해 기쁨을 맛보고 슬픔에 젖기도 하는데서 얻는 쾌락적인 요소가 있고, 정서적 긴장감에도 그런 쾌락의 요소가 많다.

프로이트가 쾌락은 욕구의 긴장과 감소에서 발현된다고 한 것처럼 인간은 기쁨의 욕구 뿐 아니라 슬픔의 욕구를 충족시킬 때도 쾌락을 경험하게 되는데 독자는 작가와의 언어게임에서 그 쾌락을 얻게 된다.

독서는 독자가 작가 또는 등장인물과 나누는 대화이다. 독자는 이를 통해 자신을 객관화하기도 하고 동일시하기도 한다. 작가의 이야기를 받아들이기도 하고, 등장인물에 자신의 경험이나 상황을 이입하여 대신 말하기도 하며 자신의 정당성을 확보하기도 한다. 이 과정에서 독자는 자신의 정서적 상태나 욕구를 해소하거나 긴장한다. 이는 쾌락의 경험으로 이어진다. 이것이 독서가 독자와 작가의 의사소통이며 이 즐거움의 경험 또한 독서 효과이다.

독서의 쾌락적 측면에 주목하면 지식과 정보를 얻고자 하는 부분이 강한 실용독서는 그 비중이 적어 보이고 즐거움을 주는 유희적 독서가 이와 밀접하게 느껴질 수 있다. 책을 통해 스트레스를 해소하거나 정서적 긴장과 촉발 또는 이완과 해소를 맛보는 것이 목적인 독서는 대부분 지식, 정보 습득과는 다른 목적을 갖고 있기 때문이다. 특히 영유아 및 초등학생을 대상으로 하는 독서교육에서 그림책이나 동화와 다른 장르로 지식정보책을 분류할 때 그 장르에 기대하는 교육적 효과는 독자가 얻는 기쁨보다는 지적인 영역의 정보습득인 경우가 많다.

하지만 지식정보를 얻기 위한 독서라도 쾌락적 요소는 많다. 지식 정보를 획득하는 과정에서 즐거움을 경험하게 되기 때문이다. 우리가 흔히 지적 희열로 표현하는 부분이 이에 해당한다.

독서를 즐기는 독서광들은 다음과 같은 특징을 모두 갖추고 있다.

첫째, 독서광들은 별로 노력하지 않고 재빨리 글에서 정보를 흡수하는 노련한 독자들이다. 둘째, 독서가 즐거운 경험이라는 것을 알고 있다. 이야기의 즐거움은 대부분 초기 아동기에 알게 된 것이지만 책에서 이야기를 발견하면서 기쁨을 느낀다. 셋째, 자신에게 적절한 책을 선택할 줄 안다.

독서광들이 즐기는 경험, 혹은 놀이 성격을 가진 경험들은 다양하다. 흥분전이, 카타르시스, 그리고 학습이라는 세 가지 경험인데 흥분전이는 소설이나 드라마, 영화를 경험하는 동안 축적된 생리학적 각성이 바로 떨어지지 않고 마치

막까지 남아서 서서히 가라앉는 현상에 근거를 두고 있다. 이는 독자에게 새로운 환경, 이야기의 행복한 결말에 비추어서 다시 해석된다. 그 각성은 긍정적인 인지로 연결되고 그 긍정적인 인지가 결과적으로 행복감이다.

카타르시스의 개념은 오래된 전통을 가지고 있는 것으로 놀이 경험의 효과에 대해 타당성을 가질 수 있다.

학습 영역은 놀이 경험이 유용한 효과가 있다고 확실하게 입증된 분야로서, 보다 체계적으로 내재적 동기가 연구되고 개인들의 정보 처리과정에 대한 긍정적인 정서의 영향력이 인식되면서 긍정적인 정서 상태에서 학습을 더 잘하고 생각을 잘할 것이라는 것이 입증되고 있다.¹⁸⁾

이렇게 독서에서 발생하는 쾌락과 기쁨, 즐거움에 관심을 갖는 것은 그 경험 구조가 놀이와 흡사하기 때문이다. 그리고 내용적 측면에서 두 가지가 모두 기쁨을 맛보는 행위에 매력을 느끼고 정서적 긴장과 이완을 통해 즐거움을 얻기에 그 일련의 과정 또한 유사성을 갖고 있음을 알 수 있다.

IV. 놀이 기반 독서의 발전 가능성에 대한 고찰

그간에는 놀이가 일이나 교육과는 대립되는 개념으로 여겨져 왔다. 교육을 중시하는 입장에서는 놀이를 무의미한 활동으로 여기거나 비생산적 활동으로 치부하는 경향이 있다. 이러한 입장에 대해 미국의 교육학자인 Bobbitt은 그렇지 않음을 역설한다.

사람은 논다. 그가 어리기 때문이 아니라, 놀기 위해서 긴 시간 동안 아이로 있다. 이렇게 논 경험이 교육받을 수 있게 한다. 놀이는 인간 활동으로서 교육의 한 모습이다.¹⁹⁾

그는 놀이가 인간의 본능인 동시에 교육의 한 모습이라고 보고, 놀이와 교육이 서로 그 근간을 같이 하고 있음에 주목한다.

18) 정옥년, 「독서의 정의적 영역과 독자 발달」, 한국독서학회, 2007. 152쪽, 참조.

19) Bobbitt, J.F, 1918. The Curriculum. Boston: Houghton Mifflin Company, p.8.

“He plays, not because he is young, but he is long young in order that he may play; and thus through active experience secure his education. Play is Nature’s active mode of education.”

교육의 본질은 노는 것이다. 아이는 놀면서 사람들을 관찰하고 자기와 관련된 일을 관찰한다. 또한 관심을 가져야 하는 일에 관심을 기울이고, 탐구 성향을 형성함으로써 방대한 지식을 습득할 수 있다. 알고 싶어 하는 욕망, 지적 욕구, 본능적인 호기심의 본질은 놀이다. 아이는 놀면서 모든 것, 특히 자신과 타인의 행동에 주의를 기울인다. 이를 통해 평생에 걸쳐 배우고, 또 배운다. 마찬가지로 지적 놀이는 지적 교육의 본질이다²⁰⁾

놀이가 교육이라는 시각에서 보면 체육교육의 본질은 몸으로 노는 것(physical play)이고 사교육의 본질은 사회적 놀이(social play)다. 인간이 어떤 활동을 하더라도 놀이는 중요한 역할을 하며 놀이도 점점 전문화되는데 그는 놀이가 교육의 기본이라고 했다. 특히 놀이가 아동 뿐 아니라 성인에게도 보편적 활동이라고 강조하면서 현대 생활에서 필요한 교육은 정상적인 ‘놀이 본능을 자극’하는 것이라고 보았다. 아동기와 성인기에 교육을 통해서 즐길 수 있는 동기를 유발해야 하며 놀이는 평생 해야 한다고 말한다. 그가 인간 교육을 설명하면서 인간이 나이 들면서 무능력해지는 것은 어린 시절부터 몸과 마음이 사회적 대응력을 갖게 하는 여가활동²¹⁾ 교육을 받지 못했기 때문이라고 한 부분은 흥미롭다.

원시시대 사람들이 자신의 삶과 주변, 공동체에 대해 관심을 갖고 정보를 주고받으며 직접경험 할 수 없는 것들에 대해 관심을 갖는 것이 주로 여가활동을 통해서였고 이것은 지역 공동체 및 환경을 적절하게 알게 했다. 현대인 역시 오늘날의 상황을 이해하면서 살기 위해서는 세상을 보는 적절한 시각이 필요한데 책은 세상에 존재하는 다양한 삶의 측면을 보여주고, 학생시기에 적절한 독서교육이 아이들의 여가 활동 본능을 일깨우는 역할을 하기에 적절하며, 이 시기에 여가 활동 본능을 일깨우지 못하면 성인이 되어서 책을 계속 읽지 않을 것이기에 교육에서 이런 습관 형성이 주요 목표가 되어야 한다²²⁾고 설명한다.

놀이가 교육의 본질이고, 평생 행복한 인간으로 살아가려면 놀이 본능을 바탕으로 한 여가활동 교육이 필요한데, 그 여가활동의 좋은 도구로 독서를 꼽은 것은, 본 연구에서 독서교육과 놀이의 연관성을 풀어나가는 중요한 단초가 된다.

이를 염두에 두고 독서교육과 놀이의 개연성을 찾아보고자 한다.

20) Franklin Bobbitt, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순의 역, 학지사, 2017, 24쪽.

21) Bobbitt 은 여가활동이 관찰, 취미, 스포츠, 독서, 여행, 실험, 철학, 명상, 사색 등 그 분야가 광범위하고 다양하다고 보았다.

22) 앞의 책, 233-268쪽, 참조.

첫째, 인간의 성장을 목표로 한다.

교육은 궁극적으로 인간의 성장과 행복을 목적으로 한다. 독서교육도 그 범주에 목표를 둔다. 평생을 살면서 독서는 인간 삶의 다양한 문제를 해결하게 하고 삶의 지혜를 줄 뿐 아니라 생각과 삶을 살찌워 인간을 성장시킨다.

놀이가 인간 경험의 주요 영역들에 대해 관심을 갖게 하고 어린이들은 그 자체가 일이면서 학습이기에 놀이를 통해 신체는 물론이고 정신, 사회, 도덕발달이 이루어지고 성장하는 것이다. 이러한 점에서 독서와 놀이는 그 지향점을 같이 한다.

둘째, 역량이다.

역량은 자신이 가지고 있는 지식과 기술을 효율적으로 사용하여 주어진 문제를 해결할 수 있는 능력이다. 이것은 교육을 통해 개발될 수 있고 다양한 경험을 통해 성장한다. 그리고 역량은 인지, 동기, 태도, 판단 등의 특성을 포함하고 있다.

독서는 인간이 학업이나 일을 하기 위해 기본적으로 갖추어야 하는 문식성으로 인해 매우 중요한 역량으로 강조되어왔다. 읽고, 쓰고, 말하고, 듣는 독서의 기본 요소들은 문식성의 필수요인들이고 이러한 능력은 모든 의사소통과 사회생활을 위해 필요한 주요 역량이 된다.

놀이 역시 인간 생애 전반에 성장과 발달에 영향을 미치며 각 생애 주기의 생애에 영향을 미치는데, 이런 점에서 ‘놀 줄 아는 것’도 역량이다.²³⁾

셋째, 경험의 세계이다.

책은 다른 사람들의 지식과 경험을 재구성한 것이며 독서가 간접 경험을 하도록 한다는 것은 익히 아는 사실이다. 그 경험은 인생을 살아가면서 지혜를 갖게 하고 문제 해결을 할 수 있도록 하며 다양한 창조력의 바탕이 된다.

놀이 또한 동료들과의 관계 속에서 여러 가지 역할을 하면서 직접 경험을 얻게 하고, 상대방의 마음을 추측하거나 새로운 사실을 알게 하는 간접 경험도 하게 한다. 집단 놀이, 게임, 대화 등을 통해 하게 되는 다양한 경험들은 사회성을 발달시키고, 습관을 형성하며 자연스럽게 공동체를 이해하게 만든다.

23) 정관순, 「교육과 놀이, 그 관계맺음의 역사」, 『놀이와 교육』, 교육과학사, 2020, 157쪽.

넷째, 재미와 즐거움을 중시한다.

독서에서 ‘재미’는 독서를 지속하게 하고 발전시킬 수 있는 힘이 된다. 독서교육에서 즐거움에 관심을 갖는 것도 효율적 독서교육에서 책읽는 재미와 즐거움이 차지하는 부분이 많기 때문이다.

놀이는 인간 행동 중에서 재미와 즐거움을 내포한 가장 단순하면서 가장 포괄적인 개념이며 놀이에서 재미와 즐거움은 놀이를 놀이답게 하는 필수요인이다. 기쁨이나 즐거움 같은 긍정적 정서를 바탕으로 이루어지는 행동인 놀이는 이러한 특징으로 인해 자유롭고 자발적 활동이 된다.

어떤 것을 오랜 시간 반복하게 하고 자발적으로 즐겁게 하도록 하는 성질은 놀이가 갖는 특성이며 독서를 즐기는 것도 놀이를 즐기는 것과 심리적으로 그 궤를 같이하기에 독서를 놀이와 관련지어 생각해 볼 수 있을 것이다.

위에서 보는 것처럼 놀이와 독서는 각각의 독자성을 갖고 있으면서 인간의 삶에 관여하는 부분에 유사성이 있고 이것이 교육의 측면에서 보면 같은 개연성을 가지고 있다.

이런 까닭에 독서교육에서 놀이와 접점을 찾고 이를 활용하려는 시도가 많다. 그 대표적인 유형을 살펴보고자 한다.²⁴⁾

1. 창작 놀이

독서프로그램 중 창작으로 분류될 만한 것은 크게 글쓰기, 만들기, 표현 영역과 연계된 것들이다. 이는 독서와 놀이를 통해 읽기, 쓰기, 말하기, 듣기 등의 역량을 향상시키고 사고력과 창의성을 신장시키는 내용을 담고 있다.

1) 글쓰기 놀이

- 책은 사랑을 싣고
- 나도 시인이 될래요
- 책광고 만들기
- 가족 독서신문 만들기

24) 독서교육에 놀이를 연계한 프로그램들의 예시를 학교도서관저널에서 발행한 『책 가지고 놀고 있네』에 수록된 100가지 ‘책 놀이’를 소개하는 것으로 했다. 이 책은 교사, 사서, 독서교육활동가들이 도서관과 학교 현장에서 진행해온 프로그램을 선별해서 엮어 놓은 것이니, 다양한 프로그램을 볼 수 있다. ‘책놀이’라는 용어가 아직 학문적으로 정의되지 않았으나 여기서는 ‘책놀이’를 책으로 노는 활동, 놀이의 힘을 빌려 책을 이해하고 독서력 향상을 돕는 것이라고 표현하고 있다. <부록>으로 첨부.

-이야기 꾸며쓰기

2) 책 만들기

- 지성과 감성의 결실 맺기(나도 저자)
- 즐거움 상상, 그림책 만들기
- 버리는 책으로 팝업북 만들기
- 북아트를 활용한 김치책 만들기
- 옛 책 만들기
- 서사 재로 체험전
- 세상에서 가장 긴책 만들기

3) 표현 놀이

- 우리반 명작 자랑
- 우리들의 명작 기차
- 꿈, 소원, 사랑편지
- 도서관 이용예절, 캠페인 홍보지 그리기
- 우리 학교 우리마을 도서관 지도 그리기
- 소리 나는 책, 책 읽는 라디오
- 책 얼굴 콘테스트
- 손으로 종이인형 만들어 놀기
- 이야기 구조가 있는 그림자극 만들기
- ‘몽실언니’ 읽고 캐릭터 그리기

2. 체험 놀이

독서의 간접 경험이 실생활의 경험으로 연계되거나 확장되도록 하는 프로그램들이다. 작가가 재구성해놓은 경험들을 다양한 영역으로 확대하고 그를 통해 독자가 만족과 카타르시스를 얻도록 하며 책속에서 성취하지 못한 것들을 놀이를 통해 성취하도록 해주는 내용들이 많다

1) 독서 교실

- 가족과 함께 하는 깊은 밤 책읽기

- 내 귀는 짹짹 귀
- 정말정말 화나면
- 스트레스를 삼키는 마법상자
- 친구와 사이좋게 지내는 방법 카드
- 봉투 가면 만들기
- 내 말 좀 들어주세요
- 학부모와 함께 하는 저자와의 만남
- ‘옛날 옛적에’ 이야기 시간
- 책읽어주는 할머니

2) 독서캠프

- 학부모와 함께 하는 황순원문학촌 탐방
- 권정생 작가의 흙집을 찾아서
- 조선 5대 궁궐 답사
- 학교 뜰 안 식물 캠프
- 마을 도서관 연계 독서캠프
- 별과 놀자
- 나무와 놀자
- 북극곰을 구해줘

3) 책축제

- 우리전통 풍속 잔치
- 다문화 체험 책 잔치
- 책 읽는 학교 사진전
- 세계의 성장 소설 전시
- 사제 동행 책드림
- 책 아나바다 장터
- 책벼룩 시장
- 길아저씨 손아저씨
- 점자 명함 만들기
- 휠체어 운전면허증 따기

3. 미션게임

독서교육 프로그램을 통해 재미와 즐거움을 느끼고 독서 흥미를 고취시킬 수 있는 프로그램이다. 도서관, 책에 대한 심리적 접근을 수월하게 하고 미션이라는 놀이 요소를 통해 어려운 책을 읽거나 긴 시간을 독서를 하면서 성취감을 느낄 수 있고 동료들과의 협업으로 사회성을 기를 수 있는 것들이다.

1) 책 탐험 미션

- 책 속 주인공을 찾아라
- 도서관 탐험
- 책 높이 쌓기 게임
- 도서관 GO!
- 문학 런닝맨
- Mission I'm possible
- 시끌시끌 도서관 탈출
- 책 제목을 찾아라
- 도서부를 이겨보지말입니다
- 리딩맨
- 필요 충분 조건
- 가족 협동 미션 게임

2) 책 읽기 미션

- 단어를 정복하라
- 북 빙고를 외쳐라
- 저작권 휴먼지
- 우리는 도서관 탐정, 미션을 해결하라
- 쓰레기 소탕 대작전
- 국제기구 바로 알기 쟁가
- 알쏭달쏭 한식퀴즈놀이
- 그래프 놀이
- 무지개를 만들어라
- 책벌레 스머프 사다리게임
- 당신 책을 가져오세요

- 너도?나도!
- 책 폭탄!
- 위인 스무고개
- 떠빙고
- 도서관 브루마을
- 두근두근 최고의 도서관
- 가려진 너의 뒤에서
- 별난 주사위
- 같은 그림! 같은 마음!
- 책 카드 모으기
- 책 차차
- 명탐정 포와르 따라잡기
- 게임으로 배우는 부동산 경제
- 페이션트 제로를 찾아라
- 픽미? 픽미!
- 뒷이야기 이어만들기
- 서로 소톤
- 공감! 우봉고

4. 보드 게임

상상력과 추리력으로 문제를 해결하면서 독서교육프로그램에 흥미를 가질만한 프로그램들이다. 대부분 책과 게임이 연결되었고 이를 수행하면서 만나게 되는 승부의 세계가 학생들이 독서프로그램을 즐길만하다.

- 황금 문장을 찾아라!
- 위인 퀴즈 다트 게임
- 책 제목 끝말잇기
- 책 읽고 보물찾기
- 독서 세계 여행
- 독서 마라톤
- 미르나래 CSI
- 꼭꼭 숨어라

-좋은책 나쁜책 비석치기

이상에서 보는 것처럼 독서교육에 놀이가 활용된 프로그램은 그 유형이 다양하고 대상도 유아부터 청소년에 이르기까지 광범위하다. 또한 콘텐츠 구성의 새로움과 재미요소로 이를 성인에게 활용할 수 있는 여지도 많다. 학생들이 흥미를 가지고 참여할 수 있는 요소들이 풍부할 뿐 아니라 그 대상을 개인으로 정할 수도 있고 단체로 할 수도 있으며 장소나 시간을 변형하여 다양하게 활용이 가능하다. 이는 현재 독서교육에서 놀이가 새로운 패러다임으로 자리잡아 가고 있음을 보여준다.

실제 현장에서 수업을 해보면 놀이가 갖는 ‘놀이성’이 학생들을 수업에 참여하게 하고 지루하지 않게 수업을 마무리 하도록 해주는 경우가 많다. 독서수업이 즐거워지고, 그 접근이 수월해지는 것이다.

독서를 하느라 시간 가는 줄 모르고, 신나는데 독서 내용이 머릿속에 남으며 이것이 삶속에 내면화될 수 있다면 독서교육은 훨씬 수월해지고 그 지속성도 뛰어날 것이다. 놀이를 기반으로 하는 독서교육 프로그램들은 이런 우리의 바람에 답을 찾고자하는 시도들이라고 판단된다. 또한 시대의 변화에 따른 교육환경, 학습자의 요구, 지식 습득 과정 등의 변화를 수용하여 찾아낸 독서교육 방법의 시도이다.

그럼에도 불구하고 이러한 교육방법에 조심스러운 우려를 하게 된다.

우선, 현재 이러한 프로그램의 대부분에서 놀이가 독서의 기능을 돕는 수단으로 사용되고 있다는 것이다. 놀이의 독자성과 풍부한 장점은 독서를 돕고 그 독서프로그램의 목적을 이루는데 초점이 맞추어져있다. 그러다 보니 전통놀이를 비롯해 우수한 놀이들이 변형되고 축소되면서 그 우수성이 감소되는 경향이 있다. 놀이는 그것이 지니는 특이성과 기능이 있는데 이것이 함께 공존하면서 독자성을 가질 수는 없을까 하는 고민을 하게 된다.

두 번째는 놀이가 차지하는 비중의 문제이다. 독서 수업이 놀이를 기반으로 할 때 실제로 그 시간 비중이 책을 이해하고 감상하는 것보다 훨씬 많이 차지하는 경우가 흔하다. 그러다 보니 책과 연계가 어색하거나 수업 목적과의 관련성을 교사의 발문 정도에 의존하고 있어 수업의 핵심인 텍스트에 대한 집중이 약해진다. 학생들은 책은 내용정도 아는데 그치고 활동에 집중하고 있으며 그

활동의 재미와 시간에 노력을 더 많이 쏟고 있다. 책은 없고 놀이만 무성한 경우도 많다.

세 번째는 이러한 독서교육 방법들이 독서행위를 심화시키고, 평생독자를 만드는데 얼마나 기여할 수 있을까하는 문제이다. 놀이 기반 독서프로그램이 이후 놀이나 활동이 배제된 책읽기와 연계되고 평생 책읽기를 즐겨하는 사람을 만드는데 기여하기 위해 고려되어야하는 것은 무엇일까에 대한 고민이 필요하다.

놀이와 융합된 독서프로그램에서 느꼈던 흥미와 즐거운 경험을 활동이 없는 독서, 독해 난이도가 있는 책읽기까지 무리 없이 연계될 수 있다면 독서교육 원래의 목적을 충분히 살리면서 이후 독서에 긍정적 영향을 끼칠 수 있기에 이러한 방법론에 대한 연구가 이루어져야 할 것이다.

네 번째는 이런 프로그램들이 독서 흥미를 불러일으키고 독서입문기에 독서 동기를 불러일으키는 데는 상당 부분 긍정적이다. 책읽기를 좋아하고 수월하게 독서교육에 참여하게 만들 수 있기 때문이다. 하지만 이런 흥미와 즐거움의 요소들이 독서 태도에는 큰 영향을 미치지 못할 것이라는 생각이다. 독서 태도는 장기간에 걸쳐 만들어지고 오랜 시간의 독서 행동 누적으로 형성되기에 단기성을 가진 프로그램들이 여기에 효과를 미치는 데는 한계가 있는 것이다.

V. 맺는말

다변화하는 현대사회에서 독서는 그 범위가 더 확장되고 있으며 텍스트도 다양해지고 있다. 시대의 변화는 독서환경에도 영향을 끼치고 있어 텍스트, 교육 방법, 학습자의 욕구 또한 변화하고 있다. 인간 삶에 의사소통이 중요해지고 지식과 정보의 양도 많아지고 있는 현대사회에서 독서교육 또한 그 방법에서 많은 변화를 보이고 있다. 이러한 독서환경 속에서 더 효율적이면서 학습자의 욕구를 반영한 독서교육 방법은 어떤 것일까 하는 고민이 이 연구의 시작이 되었다.

본 연구에서는 놀이와 독서의 관계에 대한 기본적인 탐구로 놀이의 개념과 가치를 살펴보고, 어린이와 놀이의 관계 및 독서가 갖는 ‘놀이성’에 대해 탐색하였다. 독서교육과 놀이의 만남을 연구해보고자 이들의 개연성을 찾아보았고 현재 학교와 도서관에서 행해지는 놀이연계 독서프로그램을 중심으로 그 유형

과 내용에 대해 살펴보았다.

근래에 이르러 독서와 놀이가 융합된 프로그램은 양적으로나 질적으로 많은 발전이 이루어졌다. 교육자, 연구자, 현장 활동가의 입장에서 이러한 프로그램을 다채롭게 펼쳐보려는 시도가 많았다. 놀이 기반 독서프로그램이 학습자들을 고려한 독서프로그램의 새로운 패러다임으로 주목받고 있음을 알 수 있었다.

그럼에도 불구하고 그 기능적 측면, 비중, 범위에 대해 고민해 볼 필요가 있고, 독서교육의 중요 목적인 평생독자를 만들기 위한 독서 태도로의 연계도 더 연구해야 할 부분으로 판단된다.

연구의 부족함으로 더 많은 놀이 활용 독서프로그램을 살펴보지 못했다. 특히 영유아대상 독서프로그램을 함께 살펴보지 못했고, 실제 학습자의 성과물들을 연구하지 못한 한계도 있다. 그리고 놀이와 독서, 독서교육의 대상에 성인까지 포함하여 논문의 완성도를 높이고 싶은 아쉬움이 있다. 이는 이후의 연구과제로 삼고자한다.

이 논문에서 살펴본 것처럼 독서교육에서 놀이의 리듬을 따라가면서 독서 고유의 목적을 실천할 수 있는 방법을 모색해야 할 것이다. 독서에 놀이가 도구로서의 기능을 넘어 아이들의 삶이 녹아들게 하는 방법을 연구한다면 놀이를 독서와 연계하는 교육방법은 앞으로 더 확장시켜 볼 만한 우수한 콘텐츠가 될 것이다. 독서, 놀이 이 모두가 인간의 성장과 행복에 목적을 두고 있으며 무엇보다도 우리 삶의 윤택함을 챙기고 싶어 하기 때문이다.

참고 문헌

김화영, 「책, 독서, 교육」, 『책, 어떻게 읽을 것인가』, 민음사, 1994.
서울대학교 교육 연구소, 『교육학 용어사전』, 한우동설, 2011.
요한 하위징아, 『호모 루덴스』, 이종인역, 연암서가, 2010,
정관순, 「교육과 놀이, 그 관계맺음의 역사」, 『놀이와 교육』, 교육과학사, 2020.
한국문학평론가 협회, 『문학비평용어사전』, 국학자료원, 2006.

Roger Caillois, 『놀이와 인간』, 이상률역, 문예출판사, 1994.
Otto Weininger, 『놀이와 교육』, 강선보역, 재동출판사, 1990.
Bobbitt, J. F, 『학교에서 무엇을 가르쳐야 하는가』, 정광순외 역, 학지사, 2017.

노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들」, 한국교육개발원, 2011.
이상호, 『한국아동놀이의 지속과 변화』, 안동대학교 박사논문, 2018.
정옥년, 「독서의 정의적 영역과 독자 발달」, 한국독서학회, 2007.

Huizinga, J. (2016). Homo Ludens: A study of the play element in culture. Ranchos de Taos: Angelico Press.

부록

1. 창작 놀이

1) 글쓰기 놀이

프로그램	내용
책은 사랑을 신고	마음을 전하고 싶은 주변 사람에게 책을 추천하는 엽서를 써서 응모함에 넣으면 심사를 통해 책, 장미꽃과 함께 전달
나도 시인이 될래요	우리 마음속에 일어나는 생각이나 느낌을 아름다운 글로 표현
책 광고 만들기	자신이 감명 깊게 읽은 책에 대한 광고를 직접 만들어 보는 활동
가족 독서 신문 만들기	학부모를 초청해 함께 가족 독서신문을 만들어 보고 하고 싶은 말을 이야기 카드에 적어보기
이야기 꾸며 쓰기	이야기를 듣고 일부분을 새롭게 꾸며 쓰는 놀이

2) 책 만들기

프로그램	내용
지성과 감성의 결실 맺기 '나도 저자'	책 쓰는 프로젝트, 참여 학생이 책의 기획부터 표지 만들기까지 모든 것을 주도적으로 하는 창작 활동
즐거운 상상, 그림책 만들기	스스로 작가가 되어 세상에 하나뿐인 나만의 그림책 만들기
버리는 책으로 팝업북 만들기	도서관에 있는 북아트 기본서를 참고해 팝업북 만드는 법 소개
북아트를 활용한 '김치책' 만들기	주제에 따른 책을 읽은 후 북아트를 활용해 다양한 형태의 책 만들기를 체험
옛 책 만들기	옛 선조들이 사용했던 다양한 고서들을 직접 만들어 보는 활동
서사 재료 체험전	현재의 책이 만들어지기 전까지 사용되었던 서사 재료로 직접 책 만들기 활동을 체험
세상에서 가장 긴 책 만들기	롤 페이퍼나 롤 벽지를 활용해 '세상에서 가장 긴 책'을 만드는 것

3) 표현 놀이

프로그램	내용
우리 반 명작 자랑	광목친에 손바닥을 그리고 책 제목을 적어 소개
우리들의 명작 기차	책 제목과 감명 깊은 구절을 적은 띠를 고리로 만들어 연결하는 활동

꿈, 소원, 사랑편지 나무	사랑의 편지를 적어 학교 교정에 있는 나무에 매달기
도서관 이용예절 캠페인 홍보지 그리기	도서관 이용예절 캠페인 홍보물을 그리기
우리 학교 우리 마을 도서관 지도 그리기	우리 학교와 마을 도서관을 지도로 그리기
소리 나는 책, 책 읽는 라디오	라디오 형식을 빌려 작가와의 만남과 독서토론, 대본 창작
책 얼굴 콘테스트	책 표지 그림과 신체의 일부, 특히 얼굴에 맞추어 찍은 사진을 전시
손으로 종이 인형 만들어 놀기	손으로 종이인형 만들어 그림자극
이야기 구조가 있는 그림자극 만들기	이야기 구조를 갖추어 그림자극
[몽실언니] 읽고 캐릭터 그리기	캐릭터를 그리기 위해 등장인물의 성격과 개성이 담긴 표현을 찾아 분석적인 책 읽기

2. 체험 놀이

1) 독서 교실

프로그램	내용
가족과 함께하는 깊은 밤 책 읽기	밤 시간을 이용해 도서관에 가족을 초대하고 책 읽기
내 귀는 짹짹이 귀	역할극을 통해 자신의 열등감을 들여다보고 탐구
정말 정말 화나면	독서치료 프로그램, 화나 났을 때의 감정을 표현해 보는 활동
스트레스를 삼키는 마법 상자	놀이를 통해 스트레스를 풀어보는 활동
친구와 사이좋게 지내는 방법 카드	카드놀이를 통해 원만한 친구 관계를 만드는 방법을 배워보는 활동
봉투 가면 쓰기	역할극을 통해 친구를 이해하고 용서하는 것을 체험
내 말 좀 들어주세요	게임을 통해 상대방의 말에 경청하는 자세를 배워보는 활동
학부모와 함께하는 저자와의 만남	소규모 가족 단위로 진행하는 ‘학부모와 함께하는 저자와의 만남’
‘옛날 옛적에’ 이야기 시간	사서 교사 및 학부모 자원봉사자들이 이야기책을 읽어주는 활동
책 읽어주는 할머니	아이들이 어르신들과 만나 함께 책 읽기

2) 독서캠프

프로그램	내용
학부모와 함께하는 황순원 문학촌 탐방	작품의 배경이 되는 장소나 생가를 직접 둘러보는 활동
권정생 작가의 홈집을 찾아서	작가의 작품을 읽고 그가 살던 집을 돌아보는 활동
조선 5대 궁궐 답사	궁궐 다섯 곳 에 대한 책을 읽은 후 직접 답사
학교 뜰 안 식물 캠프	식물을 관찰하고 ‘나의 식물도감’을 만들어 보는 활동
마을 도서관 연계 독서캠프	지역도서관을 연계해 함께 다양한 책 놀이를 체험하는 독서캠프
별과 놀자	천문대에 가지 않고 하는 천문과학 프로그램
나무와 놀자	나무, 숲과 관련된 다양한 프로그램
북극곰을 구해줘	점토, 신문, UCC 활용 주제 탐구 프로젝트

3) 책 축제

프로그램	내용
우리 전통풍속 책 잔치	전통풍속을 테마로 한 책 잔치
다문화 체험 책 잔치	세계의 전통문화를 보여주는 그림책 전시, 책 잔치
책 읽는 학교 사진전 세계의 성장소설 전시	폴라로이드 카메라로 책 읽는 모습을 찍어 도서관에 전시 세계의 성장소설 내용을 적어 전시
사제 동행 책드림	교내 선생님들이 추천하거나 주신 책을 학생들에게 추천하여 선물하는 행사
책 아나바다 장터	책 아나바다 장터
책 버룩 시장	책을 저렴하게 사고파는 활동
길아저씨 손아저씨	학교 도서관 축제의 체험 활동
점자 명함 만들기	명함 크기의 종이에 점자로 자기 이름을 쓰는 활동
휠체어 운전면허증 따기	휠체어 타기를 배워보고 장애인을 이해

3. 미션게임

1) 책 탐험 미션

프로그램	내용
책 속 주인공을 찾아라	도서관의 공간 일부를 책 속 장면으로 꾸미고, 책 속 주인공으로 분장
도서관 탐험	도서관 이용 지도 만들기

책 높이 쌓기 게임	서가에서 책 찾아오기 게임과 연계한 프로그램
도서관 GO!	도서관에서 하는 할로윈 행사
문학 런닝맨	예능 프로그램인 (런닝맨)을 문학과 접목시킨 미션 게임
Mission I'm possible	도서관에서 미션 수행 행사
시끌시끌 도서관 탈출	책 제목 맞히고 도서관 탈출 하는 게임
책 제목을 찾아라!	책 제목을 찾는 독서퀴즈 응모 행사를 진행
도서부를 이겨보지 말입니다	책 표지 퍼즐 맞추기 책 제목 끝말잇기 등 도서부원과 대결
리딩맨	책과 관련한 미션을 선생님, 친구들과 함께 수행
필요 충분 조건	도전과제에 맞추어 책 고르기
가족 협동 미션 게임	공동의 과제를 해결하면서 친밀감을 느끼고 서로를 이해

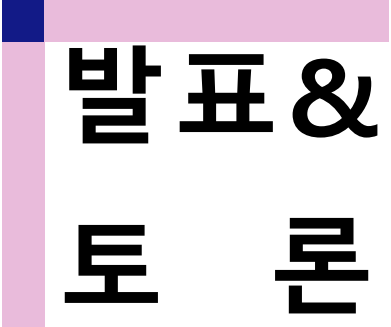
2) 책 읽기 미션

프로그램	내용
단어를 정복하라	땅따먹기와 낱말퀴즈를 결합한 놀이
북 빙고를 외쳐라!	그림책 속의 장면을 순서대로 나열하고 줄거리를 기억해야 하는 놀이
저작권 슈만지	저작권법 보드게임
우리는 도서관 탐정,미션을 해결하라	아이들이 탐정이 되어 청구기호에 맞는 책 찾기
쓰레기 소탕 대작전	도서실 축제 때 활용한 대형 보드게임
국제기구 바로 알기 젠가	세계 여러 나라의 국제기구에 대해 알아보는 게임
알쏭달쏭 한식 퀴즈 놀이	도서실 축제 때 활용한 대형 보드게임
그래프 놀이	그래프 개념을 배울 수 있는 놀이
무지개를 만들어라	카드를 이용해서 무지개를 만드는 게임
책벌레 스머프 사다리게임	사다리게임을 변형해 독서 활동과 연계할 수 있는 내용
당신 책을 가져오세요!	책을 통해 상대방의 성향과 생각을 알아가는 소통게임
너도?나도!	시판 보드게임을 응용한 게임
책 폭탄!	책 제목을 활용한 놀이
위인 스무고개	위인의 이름을 친구들의 도움으로 맞추는 게임
떠빙고	빙고 게임의 변형
도서관 브루마블	도서관을 건설하는 브루마블 게임
두근두근 최고의 도서관	자연스럽게 KDC 분류를 배우고, 다양한 책 표지와 책 소개
가려진 너의 뒤에서	책에 대한 힌트를 보면서 책을 알아맞히는 과정
별난 주사위	주사위를 사용하여 책과 관련된 용어를 익힐 수 있는 활동
같은 그림! 같은	두 명씩 짝을 지어 하는 카드게임

마음!	
책 카드 모으기	가위바위보 활용 게임
책 차차	보드게임 규칙을 활용
명탐정 포와로 따라잡기	보드게임 ‘클루’를 응용
게임으로 배우는 부동산 경제	모노폴리(Monopoly) 보드게임으로 독후 활동
페이션트 제로를 찾아라!	팬데믹 보드게임을 하며 페이션트 제로를 추적
픽미? 픽미!	덱잇 보드게임을 독후활동에 적용
뒷이야기 이어 만들기	이야기툰 카드로 뒷이야기 이어 만들기 놀이
서로 소통	키워드를 그림 아이콘에 표시하고 상대 팀이 알아맞히는 소통게임
공감! 우봉고	책 속 키워드를 정리해서 퍼즐 조각에 적고 테트리스처럼 퍼즐을 맞추는 게임

4. 보드게임

프로그램	내용
황금 문장을 찾아라!	책에서 좋아하는 문장(황금 문장)과 쪽수로 하는 빙고 게임
위인 퀴즈 다트 게임	퀴즈와 다트 놀이를 접목한 활동
책 제목 끝말잇기	책 제목으로 끝말을 이어서 다섯 개의 책 제목을 써오는 활동
책 읽고 보물찾기	책의 한 부분을 읽고 퀴즈풀이
독서 세계여행	주제별 책 읽고 여행 안내문 세계 탐구 활동
독서 마라톤	독서교육 종합지원 시스템 활용 독서 마라톤
미르나래 CSI	책 관련 추리문제를 도서관에서 매일 제시. 사건을 풀어나가는 활동
꼭꼭 숨어라	책 소개, 책 찾기
좋은 책 나쁜 책 비석치기	비석치기 놀이를 이용해 좋은 책과 나쁜 책을 분별해 보는 활동



발표 & 토론

놀이를 주제로 한 국내·외 그림책 연구

이상호¹⁾

[목 차]

1. 들어가기
 2. 놀이에 대한 새로운 이해
 - 1) 무목적적인 활동으로 놀이이해
 - 2) 목적을 가진 활동으로 놀이이해
 3. 분석을 위한 그림책 선정
 - 1) 국내 작가의 그림책
 - 2) 국외 작가의 그림책
 4. 그림책에 나오는 놀이 분류
 5. 놀이를 주제로 한 그림책 분석
 - 1) 놀이의 특징을 제대로 구현하지 못한 사례
 - 2) 놀이를 이해하지 못하고 쓰인 사례
 - 3) 놀이와 그림책의 가치를 구현한 사례
 6. 나가기
- ※ 참고문헌

1) 풀놀이협동조합 대표

1. 들어가기

이 글은 그림책에 구현된 놀이를 분석함으로써 놀이를 주제로 한 그림책에 어떤 점이 고려되어야 하는지 밝히는 데 목적이 있다. 이를 위해 놀이 개념을 설명하고 놀이를 주제로 한 24권의 국내·외 그림책을 선정했다. 선정한 책에 등장한 46종의 놀이 분류를 바탕으로 단순히 놀이를 나열하거나 작가의 의도를 반영하기 위해 놀이를 도구화할 때 나타나는 한계를 살폈다. 또한 놀이의 가치가 구현된 사례로 파악한 그림책들에 공통적으로 나타나는 조건을 제시했다.

그림책을 분석하기에 앞서 놀이와 책을 인간의 존재론적 특성과 관련하여 이해할 필요가 있다. 인간은 동시적이며 통시적 존재다. 아동이 7세라는 사실은 동시적이지만 그 아이가 성장하면서 받은 제반 교육은 집적된 문화를 통해 이뤄졌기에 통시적이다. 인간의 통시적 특성은 문화뿐 아니라 다른 동물보다 과거와 미래의 활동에 깊이 개입하는 측면과도 관련된다. 그래서 『지각대장 존』(존 버닝햄, 비룡소, 1995)에 자신의 경험을 투영하기도 하고 할머니에게 들은 이야기를 상상하여 ‘원님놀이’를 하기도 한다. 놀이가 동시적 차원의 현실태로서 직접적이고 직관적으로 구현된다면, 책은 통시적 차원의 상상력과 문화적 감수성을 발현시켜 아동의 성장을 돕는다.

인간에게 교육은 필요충분조건이다. 놀이와 책은 아동의 성장을 돕는 매개로서 자전거의 두 바퀴에 해당한다. 자전거가 앞으로 나아가려면 앞바퀴는 방향을 잡고 뒷바퀴는 밀어줘야 한다. 아동이 처음 자전거를 배울 때는 누군가가 잡아줘 타는 법을 알려줘야 하지만 얼마 지나지 않아 스스로 페달을 밟으며 더 큰 세상으로 나아간다. 아동은 어른이 책을 읽어주고 함께 놀아주는 단계를 거쳐 스스로 책을 읽고 친구들과 어울려 놀게 된다. 특히 읽어주고, 놀아주는 과정에서 어른들의 관심이 절실하다.

2. 놀이에 대한 새로운 이해

놀이는 놀이 방법, 장소, 시기, 규칙, 인원 등과 같은 외적 부분과 재미, 자발성, 비일상성, 몰입 등의 내적 부분이 결합되어 있다. 놀이는 일과 대비하여 ‘무목적적인 활동’으로 보는 견해가 일반적이다. 그러나 인류의 역

사에서 놀이가 지속되어온 이유에 주목하여 놀이를 목적성을 내포한 활동으로 보는 주장들도 다양한 학자들에 의해 제기되어왔다. 본고에서는 두 입장을 간략히 언급한 뒤 ‘놀이란 인간이 생존하기 위한 교육적 필요를 효과적으로 달성하기 위한 매개’라는 관점으로 놀이를 정의한 뒤 그림책을 분석하고자 한다.

1) 무목적적인 활동으로의 놀이

놀이에 대한 개념은 하위징아Johan Huizinga의 영향으로 ‘무목적(無目的)적인 활동이다’란 주장이 보편적으로 받아들여지고 있다. 이는 백과사전을 비롯하여 여러 자료에서 확인된다.

놀이란 특별한 목적의식이나 생존 자체에는 직접 관계가 없을지라도 그것 자체로서 흥미가 있는 것을 스스로 느끼는 활동의 총칭이다. 그러므로 흔히 놀이라고 하는 활동은 그 자체로 그치는 것이 원칙이고 작업이나 공부와 같이 결과에 대한 기대는 거의 없는 것이다²⁾

목적성은 어떤 활동이 재화를 생산할 목적을 갖고 행해지느냐 아니면 그것 자체가 목적인가에 따라 놀이play와 일work을 구분하는 기준으로 자주 언급된다. 다시 말해 목적을 갖고 행하는 활동은 ‘일’이고 그 반대편에 ‘놀이’가 있다는 것이다. 이와 같은 이분법적인 이해는 인간의 발달단계를 고려할 때 무리가 따른다. 유아나 아동에게는 일과 놀이가 명확하게 구분되기 어렵기 때문이다.

1930년 「아동 건강과 보호에 관한 백악관 회의」는 “어린 아동에게 일은 곧 놀이이며, 놀이는 곧 일이다”라고 결론짓고 있다. 또한 인디언 나바호족 Navaho을 비롯한 여러 문화권에서 놀이와 일을 명확하게 구분하지 않는 경우도 보고되고 있다. 이를 통해 아동기 행위에서 목적을 갖고 있는지 여부로 놀이인지 일인지를 단정하는 것은 논란의 여지가 있다. 그렇다면 하위징아가 놀이를 규정할 때 ‘무목적성’을 강조한 것은 어떤 의미를 갖는지 살펴보아야 한다.

우리는 놀이가 자연적 충동과 습성에 의해 조건 지어진다는 일반적 견해가 아니라, 놀이에서 나타나는 구체적 형태로 놀이 자체를 하나의 사회적 구조로 볼 것이다. 우리는 가장 우선적으로 놀이하는 사람이 놀이하는 바로 그 상태에서(놀이하는 사람의 눈으로) 놀이를 볼 것이다.

만약 우리가 놀이는 특정한 이미지의 조작, 특정한 현실의 “상상”(즉 이미지로의 전환)에

2) 교육학사전 편찬위원회, 『교육학 대사전』, 교육과학사, 1972, 742쪽,

근거한다는 점을 발견한다면, 이러한 이미지들과 그러한 “상상”이 지닌 가치와 중요성이 우리의 주된 관심사가 될 수 있을 것이다. 우리는 놀이 자체 안에서 놀이하는 사람들의 행위를 관찰할 것이며 따라서 놀이를 생활 속의 문화적 요소로서 이해하고자 시도할 것이다.³⁾

하위징아는 놀이를 단순한 장난이나 자연적 충동에 의한 행위가 아니라 놀이 자체를 구체적인 사회적 구조로 간주하여 문화 전반을 포괄하는 하나의 ‘원형(archetypal)’으로 이해한다. 따라서 놀이를 인간 행위 전체와 견주어 관찰한 것이 아니라 ‘놀이’가 펼쳐지는 상황에서 그 놀이에 참여하는 사람의 시선과 정신, 태도, 마음의 상태를 보고자 했다. 그래서 “놀이의 존재를 인정한다면 그것은 곧 마음(정신, mind)의 존재를 인정하는 것이다.”라고 주장한다.⁴⁾ 이는 놀이가 행해질 때 놀이 방법, 놀이 공간, 또래나 놀이시간 등을 살피기보다 놀이할 때 개개인이 갖는 심리상태를 미시적으로 파악하고자 했음을 이야기한 것이다.

이렇게 하위징아는 놀이할 때 개개인이 갖는 심리적 상태는 어떠한가를 살폈고 그 속에서 재미, 자발성, 무목적성, 비일상성, 경쟁과 같은 요소를 추출한다. 여기에서 놀이의 무목적성은 인생을 풍요롭게 만드는 문화적 요소이자 “양육, 번식, 종족 보존의 생물학적 과정보다 더 우위에 있는” 것이다.

이런 관점은 놀이를 부차적이고 무의미한 행위로 여겼던 사회적 통념을 비판하고 놀이를 일보다 우위에 있는 행위로 파악함으로써 당시 급속한 산업화에 따른 지나친 노동 중시 풍조에 경종을 울렸다는 데 의미를 갖는다.

그러나 하위징아가 제시한 심리적 요소는 비단 놀이에 국한되지 않는다. 일상에서 놀이가 아니라도 재미, 자발성, 무목적성, 비일상성 등의 요소들이 빈번하게 발생한다. 예컨대 일을 하는 과정에도 자발성과 재미가 있을 수 있고, 비행기를 타고 휴가를 떠나는 것도 비일상이 될 수 있다. 하위징아가 강조한 놀이의 무목적성은 한편으로 ‘쓸데없는 행위’, ‘시간 낭비’로 치부되어 일이 놀이보다 우위에 있다는 사회적 통념을 강화시키는 왜곡된 결과를 낳을 수도 있는 것이다.

하위징아가 미시적 접근을 통해 놀이를 문화적 원형으로서의 속성을 파

3)이에 대한 영문은 “We shall try to take play as the player himself takes it : in its primary significance.”, “We shall observe their action in play itself”이다(Johan Huizinga, *Homo Ludens-A study of the play-Element in Culture*, Martino Publishing Mansfield Centre, CT, 2014. p.4).

4)요한 호이징하, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2012, 34쪽.

악했다면, 거시적으로 생존을 포함한 인간 행위 전체에서 놀이의 의미와 가치를 탐색할 때 놀이를 온전히 이해할 수 있을 것이다.

구체적으로 ‘나는 지금 공기놀이를 하고 있다’와 ‘난 어린 시절에 공기놀이를 많이 했다’를 비교해보자. 현재 진행되고 있는 놀이를 이해하기 위해서는 상황과 분위기, 개인의 정서가 중요하지만 과거의 놀이를 회상할 때는 자발성, 무목적성, 재미, 비일상 등이 배제되고 다른 놀이와 구분되는 ‘○○놀이’란 기억만 남는다. ‘상황’에서 비일상이란 공부(일)와 다른 시공간에서 놀이가 전개되고 있음을 나타내고, 일상이란 어렸을 때 ‘공부도 하고 놀이도 했다’처럼 놀이가 어린 시절의 일상으로 인식됨을 나타낸다.

하위징아가 놀이의 일반적 특징으로 함께 언급한 자발성, 재미, 비일상성도 마찬가지다. ‘비석치기’라고 기록된 놀이는 비석치기가 끝나는 순간 놀이할 때 개개인이 느꼈던 재미, 비일상성, 자발성은 사라지지만 놀이 방법과 규칙이라는 구체적인 형식만 남아 전승된다.

웃감은 씨줄과 날줄로 이뤄지듯이 놀이하는 행위 자체는 동시적이지만 인간 행위로서의 놀이는 통시적이라 할 수 있다. 따라서 인간 행위로서 놀이 이해는 양쪽 모두를 포괄한 인식이 요구된다.

2) 목적을 가진 활동으로의 놀이

비고츠키 Vygotsky의 관점은 하위징아와 다르다. 놀이는 이기려는 목적, 상대의 놀잇감을 따려는 목적을 빼고 지속되기 어렵다. 놀이에 대한 거시적 이해를 촉구하는 오토 베링거 Otto Weininger는 다음과 같이 피력한다.

아동의 놀이는 단순한 행동 형태가 아니다. 아동이 세계를 재창조하고 그것을 이해하게 되는 것은 바로 놀이를 통해서이다. 즉 아동의 놀이는 아동의 경험에 그 기초를 두고 있다. 놀이는 무목적적이거나 무방향적인 활동이 아니다. 놀이는 무언가를 성취하고 안락감을 느끼기 위한 행동의 시도이기 때문에 인간은 그 세계를 혁신하고 변화시켜 나갈 수 있다.⁵⁾

이런 주장은 최근 놀이를 연구하는 학자들에 의해 구체화된다. 스튜어트 브라운·크리스토퍼 본 Stuart Brown & Christper Vauhan은 인간을 비롯한 동물들이 놀이하는 이유를 다음과 같이 설명한다.

5) 오토 베링거, 강선보 역, 『놀이와 교육』, 재동문화사, 1987, 157쪽.

놀이의 고유한 특징 중 하나는 목적이 없는 것처럼 보인다는 점이다. 그러나 자연계에 널리 퍼져있는 것을 보면 이 활동은 반드시 어떤 목적이 있음을 시사한다. 동물은 불필요한 행동을 할 여유가 별로 없다. 대부분 까다로운 환경에 살면서 먹을거리 확보, 다른 종과 경쟁, 짝짓기를 성사시키기 위해 경쟁해야 한다. 그런 그들이 왜 놀이 같은 비생산적인 활동에 시간을 낭비하겠는가? ... 과학적인 관점에서 볼 때, 놀이가 인간의 문화와 진화 스펙트럼 전체에 퍼져 있는 행동이라면 이는 생존과 관련되어 있을 가능성이 높다. 그렇지 않으면 자연 선택으로 인해 사라졌을 테니까.⁶⁾

인간은 진화과정에서 생존 요구와 맞는 것은 지속시키고 그렇지 못하면 버리는 방법을 선택했다. 따라서 외부에서 노는 ‘현장’을 볼 때는 무목적적인 행위로 보이지만 인간 행위 전반에 견주어 보면 놀이는 생존 능력을 획득하기 준비과정이다.

특히 아동기는 놀이 활동이 가장 왕성하고 적극적으로 펼쳐지는 시기다. 인간뿐만 아니라 다른 동물 모두 어린 시기에 노는 모습이 자주 포착되는 것은 이후 삶을 준비하기 위한 본능의 발현이다. 특히 인간은 어린 시기에 직립과 이동능력, 언어 사용 능력, 관계 맺기 능력 등을 갖추어야 하는 놀이는 이런 능력획득의 필요충분조건인 셈이다. 놀이를 생존과 무관한 행위로 파악하면 놀이가 지속되는 현상에 대한 논의가 불필요하기 때문이다⁷⁾

인간의 교육행위가 지금과 같이 공교육 형태로 이뤄진 것은 그리 오래지 않다. 사회가 발전하면서 지식의 양이 많아지고, 관리를 선발해 효율적인 통치를 목적으로 교육한 경우는 소수에 해당한다. 인간은 살아가는데 필요한 것들을 형식화된 교육기관에서 배운 것보다 여럿 속에서 살아가며 터득한다. 이와 같은 관점은 놀이를 연구하는 사람들에 의해 지지되고 있다. 루프너린과 존슨 Jaipaul L. Roopnarine & James E. Johnson은 다음과 같이 주장한다.⁸⁾

놀이는 생물학에 기초를 두고 있으며 인간발달에 진화론적으로 기여하는 것이 인정되어 왔다. ... 놀이에 대한 보다 광범위하고 논리적이고 통합적인 설명을 얻기 위해서는 이론 구성에 있어서 사회, 문화적 요소들을 포함시켜야 할 필요가 있다.

놀이는 교육의 필요를 구현하기 위한 목적 지향적인 활동이다. 따라서 놀이에 대한 하위징아의 논의는 놀이 전체를 설명하는 개념으로는 부적합

6) 스텐트 브라운 · 크리스토퍼 본, 윤미나 역, 『플레이, 즐거움의 발견』, 흐름출판, 2010, 14~15쪽.

7) 김선풍 외, 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996. 참조.

8) 자이폴 루프너린 · 제임스 존슨, 이은화 외 역, 『다양한 문화적 배경에 따른 놀이 고찰의 필요성』, 『어린이·문화·놀이』, 창지사, 2003, 15쪽.

하다. 따라서 놀이는 인간은 살아남기 위해 다양한 능력을 획득해야 하는데 이때 놀이가 그 역할을 하는 것이다. 따라서 놀이가 갖는 의미를 미시적으로 파악할 것이 아니라 인간의 생존과 연결지어 거시적으로 파악할 때 놀이에 대한 온전한 이해에 도달할 수 있다.

3. 분석을 위한 그림책 선정

‘놀이를 주제로 한 그림책’의 범위는 관점에 따라 다르다. 구체적으로 놀이를 소재로 한 것도 있고 놀이하는 상황이나 심리를 담은 것까지 다양하다. 또한 영유아에서부터 초등학생 심지어 성인이 볼 수 있는 것까지 대상 연령에 따라 다양하기에 모든 그림책을 대상으로 분석하기 어렵다. 따라서 제한된 자료에 근거했음을 밝히고 논의를 전개하고자 한다.

1) 국내 작가의 그림책

분석을 위한 그림책은 모두 16권이다. 시대별로는 일제강점기 현덕을 비롯하여 최근 작가인 이수지까지 폭이 상당히 넓다. 이를 간략하게 소개하면 다음과 같다.

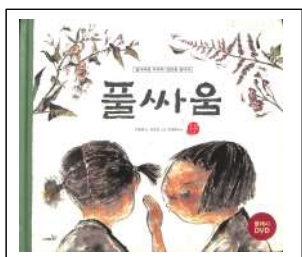


① 최숙희 지음, 열두 띠 동물 『까꿍놀이』, 보림, 2008.

영유아를 위한 그림책으로 몽골, 캄보디아, 우즈베크어 등 외국어로 번역될 정도로 잘 알려진 그림책이다. 책의 내용은 예전부터 행해져 오던 까꿍놀이를 열두 띠 동물을 주인공으로 묘사하고 있다. 글보다는 그림으로 “~없다.”, “까꿍!”을 반복하게 함으로써 리듬감을 살려 어린 아이들이 쉽게 접할 수 있도록 구성되어 있다. 까꿍놀이를 주제로 한 그림책은 상당히 많다. 일본 작가 기무라 유이치가 지은 『짠! 까꿍놀이』(웅진주니어, 2017), 김현의 『까꿍!』(블루래빗, 2017), 이연실의 『까꿍 만만세』(장수하늘소, 2011), 정순희의 『어디있니. 까꿍!』(다섯수레, 2009)을 비롯하여 김영란, 삼성출판사, 애플비 편집부 등이 그것이다.

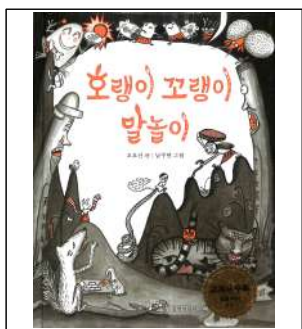
모두 영유아를 대상으로 했고 내용은 숨고 찾기를 반복한다는 면에서 비슷하다.

② 이춘희 글, 김호민 그림, 『풀싸움』, 사파리, 2011.



‘풀싸움’은 편을 나누어 주변의 여러 종류의 풀을 뜯어서 다양한 풀을 많이 뜯어 온 편이 이기는 겨루기 놀이의 하나이다. 처음에는 종류가 많은 사람이 이기는 방법이지만 풀이름을 알 정도의 나이가 되면 풀이름을 정확히 말하는 것까지 포함되어 난이도가 높아진다. 옛날에는 나물을 뜯어 반찬을 만들었기에 일상에서 쉽게 접하는 풀을 갖고 놀았다. 요즘에는 자연과 멀어지면서 점차 사라진 놀이인데 이를 그림책으로 만들었다. 줄거리는 남아와 여아들이 서로 풀을 뜯어 겨루는 방식으로 그 과정에서 일어나는 크고 작은 일상을 묘사하고 있다. 출판사에서는 주변의 풀을 관찰하는 계기가 되므로 식물의 생태에 대해서도 자연스럽게 배울 수 있다고 설명한다. 2008년 『Grass Fight』라는 이름의 영문판이 출간되었다.

③ 오호선 글, 남주현 그림, 『호랭이 꼬랭이 말놀이』, 길벗어린이, 2013.



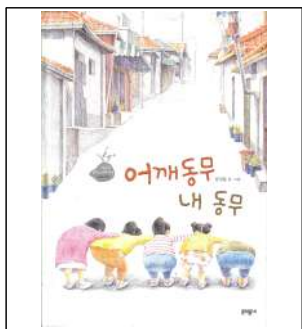
‘꼬부랑 할머니’, ‘해님달님’과 같이 전래동요와 전래동화를 소재로 열다섯 편이 실려 있다. 저자는 “말놀이의 즐거움을 전하고 싶으면서도 자꾸 줄거리만 전달하고 있는 모습”을 고민하면서 “단어와 문장 하나하나가 전체 줄거리 속에 의미 전달 기능보다 더 독립적이고 완전해야 한다”라며 의도를 설명한다(83~84쪽). 구체적으로 말놀이의 특징인 리듬과 소리와 질감을 살려 읽기를 권한다. 따라서 이 그림책은 한국구전설화나 구전동화 등 14권의 참고 서적에 근거하되 위에 기술한 것과 같은 원칙에 입각하여 쓰였다.

④ 김만석 엮음, 고웅철 외, 전래동요 그림책 『어깨동무 씨동무』, 한솔교육, 2016.



제1회 한국출판문화대상을 수상한 책으로 전래동요를 그림과 함께 소개한 책이다. 소개된 동요는 오줌싸개, 두껍아 두껍아, 이박 저박, 꼬마야 꼬마야, 어깨동무, 갈밭에 갈잎이, 둥개둥개 둥개야, 잘잘잘, 어디까지 왔니, 월워리 청청이다. 그러나 노래를 하면서 구체적으로 어떻게 놀았는지, 놀이방법은 어떤지에 대한 언급이 빠져 있어 일반적으로 알고 있는 두껍이 집 놀이나 어깨동무, 긴줄넘기(꼬마야 꼬마야) 등을 제외하고 구현하기 어려운 측면이 있다. 이 책의 목적은 놀이를 설명하는 것이 아니라 놀이를 하면서 어떤 노래를 불렀는지가 중심이기에 전통 동요와 그에 따른 놀이 소개에 그친다. 마지막에 간단하게 노래풀이를 하고 있는데 놀이가 단절된 오늘날에 이를 보고 구현할 가능성은 크지 않다고 판단된다.

⑤ 남성훈 글·그림, 『어깨동무 내동무』, 문학동네, 2005.



제6회 서울동화 일러스트레이션상을 수상한 창작 그림책으로 1970~80년대의 골목에서 행해졌던 놀이를 재현한 그림책이다. 구슬치기, 사방치기, 딱지치기, 말타기, 두꺼비집 짓기, 다방구, 숨바꼭질, 땅따먹기, 무궁화꽃이 피었습니다, 우리집에 왜왔니, 오징어놀이, 비사치기, 고무줄놀이, 어깨동무 내동무, 여우놀이, 어디만큼 왔니 등 모두 16종의 놀이를 소개하고 있다. 특정한 줄거리가 있는 것이 아니라 각각의 놀이가 독자적으로 행해진 상황과 배경을 중심으로 전개된다.

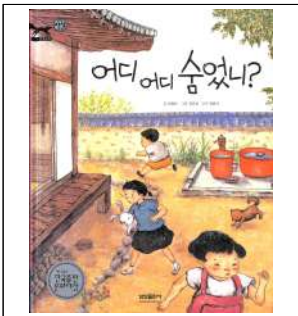
⑥ 임서하 글, 여기 그림, 『날아라 똥제기』, 키크는도토리, 2017.

제기차기를 소재로 한 동화로 주인공 동제가 제기차기를 못해서 놀림을 받다가 할아버지가 사다 준 깃털 달린 제기로 잘 찬다는 즐거이다. 출판사



에서는 “이 책을 통해 제기차기의 재미를 느끼고, 우리 전통문화의 가치와 소중함에 대해 생각해볼 수 있을 것이다.”라고 권하고 있다. 그러나 이러한 즐거리는 제기차기는 단시간에 잘 찰 수 없다는 기본적인 이해가 결여된 무리한 설정이다. 또한 실제로 제기차기는 차기와 마찬가지로 ‘종드리기’가 큰 비중을 차지하는데 이런 부분도 빠져있어 제기차기를 단순히 이야기의 소재로 차용한 것으로 보인다.

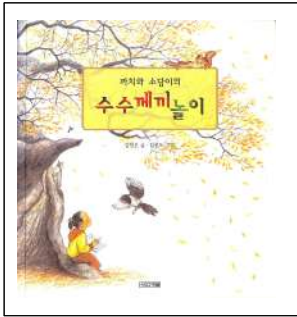
⑦ 김향금 글, 김민선 그림, 『어디어디 숨었나?』, 삼성출판사, 2005.



제3회 한국출판문화대상을 수상한 책으로 중부 지방의 전통 한옥을 배경으로 형과 언니 그리고 동생들이 숨바꼭질하는 상황을 자세히 묘사한 그림책이다. 이 책을 추천한 탁정은은 “다락, 외양간, 대청마루 밑, 살창, 부뚜막, 아궁이, 장독대 등과 절구나 지게, 다듬잇돌과 같이 옛 물건들을 찾는 것이 이 책을 읽는 즐거움이 될 것입니다”라고 했듯이 숨바꼭질을 매개로 전통 한옥과 소품을 소개하는 목적이 반영되어 있다. 별다른 즐거리는 없고 숨바꼭질을 위해 집안 구석구석에 숨고 그곳이 어떤 기능을 하는지 어디에 위치하는지에 대한 이해를 촉구한다는 측면에서 놀이가 전통 한옥을 설명하는 수단으로 기능한다.

⑧ 김정은 글, 김종도 그림, 『까치와 소담이의 수수께끼 놀이』, 사계절, 2000.

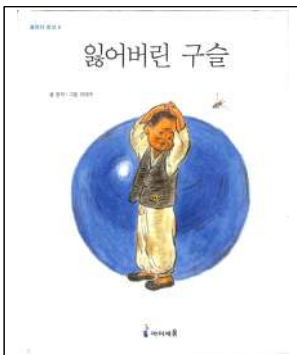
언니나 형이 어리다고 놀아주지 않는 소담이에게 까치가 수수께끼 놀이를 하자고 하고, 봄, 여름, 가을, 겨울을 배경으로 한 4개의 문제를 낸다. ”



하얀 우산을 쓰고 훨훨 날아가는 게 무얼까?”(봄), “번쩍이며 큰 소리로 우는 것은 무얼까?”(여름), “어려서는 푸른 옷, 커서는 빨간 옷, 늙어서는 갈색 옷을 입는 게 무얼까?”(가을), “새빨간 꽃을 빙글빙글 돌리는 놀이가 무얼까?”(겨울)가 그것이다. 계절 변화에 따라 까치가 질문하고 소담이가 맞추는 과정이 자연스레 전개된다. 각각의 문제를 풀어내는 과정에 월별로 놀이하는 모습을 그림에 담았다. 구

체적으로 씨름과 공기(봄), 그네와 구슬치기, 천렵(여름), 닭싸움, 숨바꼭질(가을), 말타기, 눈썰매와 눈싸움, 연날리기와 팽이치기, 쥐불놀이(겨울)이다. 출판사에서는 “한 해가 흘러가면 또다시 신비한 4계절을 가진 또 한 해가 온다는 자연의 이치와 자연과 함께 성장하는 아이들의 모습을 곱게 담고 있는 창작그림동화로 취학 전 어린이용”이라고 소개하고 있다.

⑨ 현덕 글, 이태수 그림, 『잃어버린 구슬』, 아이세움, 2003.

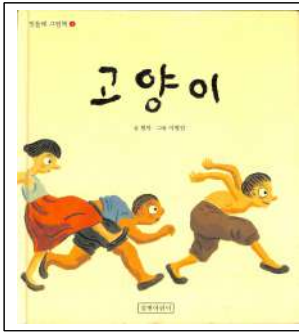


1939년 소년조선일보에 실린 현덕의 동화에 이태수가 그려 책으로 펴냈다. 주인공 노마가 파랑 구슬을 잃어버려 어디에서 잃어버렸는지를 찾아가는 과정이 담겨있다. 자신이 아끼는 물건을 잃었을 때의 마음을 ‘잃어버린 구슬’에 비겨 군더더기 없는 말로 표현하고 있다. 출판사는 “소박한 소재와 색상으로 아이의 간절한 소망을 깔끔하게 그려진 일러스트도 훌륭하다”며 원작자의 의도가 그림에 잘 반영되어

있음을 강조한다. 그림 속 노마의 얼굴 표정을 보면 출판사의 말이 단순한 자랑이 아님을 확인할 수 있다.

⑩ 현덕 글, 이형진 그림, 『고양이』, 길벗어린이, 2000.

‘창비아동문고’로 출간되었던 『너하고 안놀아』(창비, 1995)에 실린 동화를 이형진이 그림으로 그렸다. 현덕 동화의 주인공인 노마, 똥똥이, 영이 세 친구가 고양이 흉내를 내는 모습이 생동감 있게 표현되어 아이들보다



어른들이 음미하면서 읽으면 좋을 그림책이다. 이 그림책은 특정한 놀이가 언급되진 않지만 고양이의 움직임을 따라하는 ‘몸짓놀이’로 파악된다. 고양이까 아니라 다른 동물이면 그에 따라 다양한 놀이가 될 수 있기에 놀이를 주제로 한 그림책으로 선정하였다.

⑪ 강무지 글, 김정선 그림, 『쌀밥 보리밥』, 아이세움, 2003.



삼촌과 조카 예념이가 ‘쌀밥 보리밥’을 하는 장면을 실감나게 표현한 그림책이다. 놀이방법보다 놀이가 전개되는 상황을 만화와 같이 크게 또는 작게 그려 마치 놀이하는 것과 같은 느낌이 든다. 다만 책의 크기를 고려하지 못하고 그림이 너무 많이 잘려 나가 그림의 완결성이 부족한 느낌이다. 그러나 주인공 예념이의 심리 상태를 유아의 입장에서 잘 묘사하고 있어 흥미를 끈다.

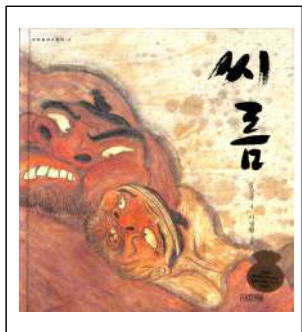
⑫ 조은수 글, 마르틴 부르 그림, 『놀이 놀이 뭐할까?』, 웅진다책, 2008.



글은 한국인이 쓰고 그림은 프랑스 화가가 그린 독특한 그림책이다. 화가는 나무돌이와 곰돌이에게 생명을 불어 넣는 일을 즐겨한다고 하는데, 이 책에서도 피노키오처럼 나무로 된 인형과 곰돌이가 생활 도구를 가지고 다양하게 노는 장면이 생동감 있게 그려져 있다. 지은이는 “집안의 사물들은 어른에겐 평범한 것이지만 아이들에겐 놀라운 장난감이 되고 흥미로운 놀이의 세계로 이끌어 주기 때문에” 책을 썼다고 한다. 그래서 놀잇감이 주변에서 쉽게 볼 수 있는 프라이팬,

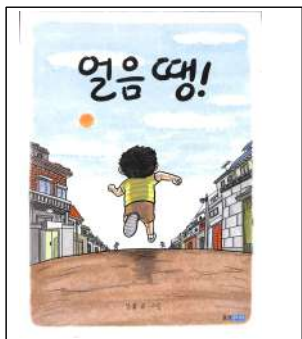
달걀, 밀가루, 우유, 거품기, 숟가락 등이다. 이런 소재들을 활용하여 주인공이 즐겁게 노는 모습이 깔끔한 그림체로 표현되고 있다.

⑬ 김장선 글, 이승현 그림, 『씨름』, 사계절, 2007.



씨름은 두 명이 힘과 기술을 겨루는 놀이지만 주변에는 엿장수, 떡장수 등 온갖 장사꾼들이 모여 흥겨운 축제가 벌어진다. 이런 주변 상황과 씨름꾼들의 거친 숨소리와 기운이 역동적으로 그려져 있어 2007년 한국어린이도서상 일러스트레이션 상을 수상했다. 전통 씨름에서 덩치보다 기술과 힘을 더 중시했던 부분을 살려 큰 장사와 작은 장사를 주인공으로 겨루다가 결국 작은 장사가 이기는 과정에 보는 이 조차 저절로 힘이 들어갈 정도이다.

⑭ 강풀 글·그림, 『얼음땡』, 웅진주니어, 2014.



『그대를 사랑합니다』, 『바보』 등으로 온라인 만화시대를 열었다는 평을 받는 웹툰작가 강풀의 그림책이다. 아빠가 아이에게 ‘얼음땡’에 얹힌 이야기를 들려주는 형식으로 전개된다. 그림 자체에 중점을 둔 다른 그림책과 달리 상황 묘사와 메시지 전달에 치중한 점이 돋보인다. 줄거리 내용도 반전을 통해 “누군가에게 각두기였던 사람이 또 다른 삶에서 또 다른 누군가에겐 주인공이 되기도 한다”는 강한 메시지를 전하는 그림책이다.

⑮ 김용택 지음, 김진화 그림, 『논다는 건 뭘까』, 미세기, 2016.

‘배운다는 것’, ‘생각한다는 것’, ‘행복하다는 것’, ‘친구란’이란 쉽지 않은 질문에 이어 ‘논다’는 것에 대한 저자의 답을 쉽게 풀어낸 그림책으로 어른들이 읽어도 좋을 내용을 담고 있다. 특히 놀다 보면 ‘많은 것을 배우고 알



게 된다’는 것과 ‘함께 놀기 위해 어려움도 따른다’는 내용을 통해 놀이가 가진 의미와 가치, 과정을 잘 설명하고 있다. “논다는 건 좋아하는 것을 여럿이 함께 하는 거야”, “놀다보면 내 맘대로 되지 않지만 나의 생각을 고치고 바꾸어서 친구와 맞추어야 해”, “놀다보면 힘이 쌓일거야” 등 생각을 유도하는 글과 이에 따른 그림이 어우러져 책의 완성도를 높인다. 그러나 아동들이 이런 것을 이해할

수 있을지는 미지수다.

⑩ 이수지 글, 『그림자 놀이』, 비룡소, 2010.



저자는 경계(境界)를 주제로 이쪽과 저쪽의 경계를 <파도야 놀자>로, 나와 나의 내면의 경계를 <거울 속으로>, 현실과 상상의 경계를 <그림자 놀이>로 출판했다. <그림자 놀이>는 경계의 마지막 권으로 촛불이나 등잔을 켜놓고 다양한 손동작으로 여러 사물을 표현하는 일반적인 그림자놀이와 달리 인물 전체와 그 주변에 생긴 그림자를 묘사하고 있다. 글자가 없이 모두 그림으로 표현한 점도 다른 그림책과의 차별점이다. 이 책은 현실과 상상이 결국 다른 것이 아님을 보여줌으로써 사물을 다른 시각에서 볼 수 있도록 돕는 책으로, 국외에서도 큰 반향을 일으켰다. 2020년 현재 4학년 1학기 국어책에 이

야기 꾸미기 단원 도입 부분에 그림책의 한 장면이 소개되어 있다.

2) 국외 작가의 그림책

국외 작가의 그림책은 모두 8종이다. 이 중에는 전집에 담긴 것도 있고 단행본으로 출판된 것도 있다. 전집에 담긴 것은 일본 작가의 그림책이 많아 잘 알려지지 않은 것들이다.

① 앤 토바이스 글, 두브라브카 콜라노빅 그림, 주은혜 옮김, 『나랑 놀자』, 한국차일드 아카데미, 2001.



친근감 있는 인형으로 묘사된 멍멍이가 친구들과 놀기 위해 기차, 블록, 공을 가지고 밖으로 나간다. 첫번째로 만난 새는 파닥파닥 멀리 날아가 버린다. 다음은 차례대로 다람쥐와 들쥐에게 놀자고 했는데 거절당한다. 그런데 줄무늬 고양이가 높은 가지에 있다가 내려오지 못하고 있는데 멍멍이가 블록을 쌓아 내려오게 해준 이후 둘이 장난감을 가지고 논다는 줄거리다. 놀지 않겠다고 날아가는 그림 옆에는 “친구가 나에게 먼저 인사하면 어떻게 할까요?”, “친구에게 먼저 인사한 적이 있나요? 친구는 나에게 어떻게 했나요?”라는 작은 글씨가 있다. 부모가 읽어주면서 이런 질문을 하라는 의미로 보인다.

② 야다마 시로 글·그림, 『사이좋게 그네타기』, 한국슈타이너, 1995.



움직이는 그네가 주인공으로 컴퓨터 그래픽으로 그린 그림책이다. 처음에는 누렁이가 빠다귀를 먹으면서 그네를 타는데 이후 원숭이가 탄다. 이어 토끼가 타려고 하자 원숭이가 화를 낸다. 그네가 호랑이한테 가자 호랑이가 계속 타려고 하니 빠다귀에게로 가는 식으로 전개된다. 마지막에 빠다귀가 계속 타려고 할 때 맨 처음 탔던 누렁이가 달려들어 내리게 된다. 중간 중간에 누구라도 탈 수 있다는 말을 반복함으로써 그네는 공공재라는 작가의 메시지를 알 수 있다.

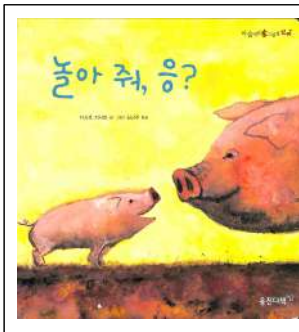
③ 유키 도모코 글·그림, 햇살과 나무꾼 옮김, 『꼭꼭 숨어라』, 웅진 다책, 2000.

‘꼭꼭 숨어라’는 유아 그림책에서 중심 주제로 자주 차용되는 놀이 중 하나로, 같은 제목으로 출판된 책이 60여종이다. 이 책도 숨고 찾는 것이 주



요한 줄거리로 전형적인 숨바꼭질을 묘사하고 있다. 고양이와 술래가 되어 책 배경의 여러 지형지물을 이용해 숨어있는 토끼, 곰, 다람쥐, 기린을 찾는다. 등장하는 모든 동물들은 실제라기보다 인형의 형태를 띠고 있어 친근감을 준다. 아동의 생활공간과 다양한 놀잇감이 배치되어 있어 마치 자신의 방에서 숨바꼭질하는 느낌이 든다.

④ 다시로 지사토 글·그림, 김난주 옮김, 『놀아줘, 응?』, 웅진다책, 2000.



아기돼지가 엄마돼지에게 ‘놀아줘, 응?’ 하고 묻는 표지 그림을 시작으로 어린 동물이 각자의 부모에게 조르고 그에 응하는 줄거리다. 각각 새끼 돼지, 고릴라, 사자, 코끼리, 망아지가 나오고 마지막에 아기와 아빠가 등장한다. 고릴라는 그네를 타고, 사자는 뒹굴고, 코끼리는 물놀이를 하고 망아지는 달리기를 하고 아기의 아빠는 비행기를 태워준다. 유아에게 부모는 가장 중요한 놀이 친구인 셈이다.

⑤ 마런쿠 링, 마르타인 리넨 그림, 최인숙 옮김, 『고양이 칠교놀이』, 이음, 2019.



‘뽕(0)학년 수학’이라는 작은 부제가 달린 이 책은 학교에 들어가기 전에 수학을 쉽고 재미있게 접할 수 있도록 기획된 책이다. 출판사는 이를 “외우는 수학’이 아니라 ‘보고, 읽고, 놀고, 생각하는 수학’”으로 설명하고 있다. 그림과 함께 책장을 넘기고 이야기를 따라가다 보면 자연스럽게 수학과 친해질 수 있도록 되어 있다. 기존 칠교 관련 책들이 주로 위

크북 형태로 되어 있는 것과 비교했을 때 약간의 줄거리도 있고 칠교 조각 안에 다양한 사물을 넣어 친밀하게 다가갈 수 있도록 구성되어 있다. 특히 두 벌의 칠교로 각기 다른 사물(예: 개와 고양이)을 함께 배치해 전체적으로 특정한 장면을 연출하고 있다. 2017년 네덜란드 올해의 어린이 책으로 선정되었다.

⑥ 야마와키 교 글, 스에자키 시게키 그림, 『맛있는 숨바꼭질』, 한국 슈타이너, 1995.



곰이 술래고 토끼, 다람쥐, 여우가 숲에 숨는다. 곰은 찾다가 배가 고파진다. 그러다가 햄버거를 찾았는데 햄버거는 토끼였다. 다음은 나무 위에 샌드위치를 찾았는데 다람쥐이고 꽃밭에 핫케이크인데 여우 꼬리라 배고픈 곰은 실망한다. 다 찾았는데 멀리 도넛이 보이고 이는 엄마의 옷 무늬다. 모두 배고플 것이라고 생각한 엄마 곰이 실제로 도넛을 만들어 맛있게 먹고 다시 술래를 정해서 숨바꼭질을 한다. 책을 오리고 구멍을 뚫는 등의 편집을 통해 동물의 일부분을 보여주고 넘기면 동물이 나오는 식으로 책 속에 숨바꼭질이 구현될 수 있도록 꾸며 아동의 흥미를 유발하고 있다.

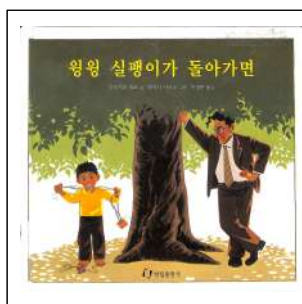
⑦ 아텔하이트 다이메니 글, 하이데 슈퇴링거 그림, 선우미정 옮김, 『이상한 할머니』, 느림보, 2006.



실뜨기 놀이를 주제로 한 책인데 제목으로는 알 수 없다. 주인공은 할머니와 아이로, 서양 그림책에 등장하는 할머니는 우리나라 신화에 등장하는 ‘마고할미’처럼 상징성을 띤다. 그 할머니가 실뜨기를 아이에게 가르쳐주는 과정에서 아이의 이야기를 들어주고 또 심부름도 시키면서 이야기가 전개된다. 처음에는 망설이다가 나중에는 할머니와 하나가 되어 실뜨기 놀이를 즐기게 된다. 마지막에는 실을 아이에게 선물하고 아이는

실뜨기 놀이에 빠져드는 장면으로 끝이 난다.

⑧ 미야가와 히로 글, 하야시 아키코 그림, 『윙윙 실팽이가 돌아가면』, 한림출판사, 2002.



단풍나무 초등학교에서 주인공인 교장 선생님이 아이들에게 다양한 놀이를 할 수 있도록 돕는 과정을 그렸다. 교장 선생님이 제시한 놀이는 실팽이다. 실팽이를 돌리면 놀이터의 문을 열어주겠다는 것인데 그 과정에서 일본의 전통놀이가 여럿 등장한다. 실팽이는 누구나 쉽게 할 수 있을 것 같지만 막상 해보면 돌리기 쉽지 않다. 이런 내용과 함께 교장 선생님은 실팽이를 2개, 3개, 4개로 늘리면서 아이들에게 다양하게 놀 수 있도록 권한다. 이를 끝까지 해내는 창호를 통해 실팽이를 돌려보고 싶은 마음이 생기게 한다.

4. 그림책에 나오는 놀이 분류

그림책에서 언급한 놀이는 특정한 놀이를 중심에 놓은 경우가 절대다수이다. 그러나 중심놀이가 없이 <호랭이 꼬랭이 말놀이>나 <어깨동무 씨동무>, <어깨동무 내동무>와 같이 여러 부대적인 놀이를 평면적으로 소개한 그림책과 <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>나 <얼음땡>, <윙윙 실팽이가 돌아가면>과 같이 중심놀이가 있고 부대놀이를 보완하는 형태도 있다. 놀이를 중심놀이와 부대놀이를 기준으로 나누면 아래의 <표1>, <표2>과 같다.

<표1> 국내 작가의 그림책

책제목	중심놀이	부대놀이
1 까꿍놀이	까꿍놀이	없음
2 풀싸움	풀싸움	없음
3 호랭이 꼬랭이 말놀이	여러 가지 말놀이	
4 어깨동무 씨동무	여러 가지 노래놀이	

5	어깨동무 내동무	구슬치기, 사방치기, 딱지치기, 말타기, 두꺼비집 짓기, 다방구, 숨바꼭질, 땅따먹기, 무궁화꽃이 피었습니다, 우리집에 왜왔니, 오징어놀이, 비사치기, 고무줄 놀이, 어깨동무 내동무, 여우놀이, 어디만큼 왔니	
6	날아라 똥제기	제기차기	없음
7	어디어디 숨었니?	숨바꼭질	구슬, 딱지, 팽이
8	까치와 소담이의 수수께끼 놀이	수수께끼 놀이	씨름, 공기, 그네, 구슬치기, 천렵, 닭싸움, 숨바꼭질, 말타기, 눈썰매, 눈싸움, 연날리기, 팽이치기, 쥐불놀이
9	잃어버린 구슬	구슬치기	홍내놀이
10	고양이	몸짓 놀이(고양이 흉내)	없음
11	쌀밥 보리밥	쌀밥 보리밥	없음
12	놀이 놀이 뭐할까?	소꿉놀이	눈사람 만들기
13	씨름	씨름	풍물놀이
14	얼음뿔	얼음뿔	구슬치기, 고무줄, 깃대세우기, 축구, 공기놀이, 비석치기, 사방치기, 새총, 동그란 딱지, 말타기
15	논다는 건 뭘까	놀이상황 묘사	없음
16	그림자 놀이	그림자 놀이	없음

<표2> 국외 작가의 그림책

책제목		중심놀이	부대놀이
1	나랑 놀자	역할놀이	없음
2	사이좋게 그네타기	그네타기	없음
3	꼭꼭 숨어라	숨바꼭질	없음
4	놀아줘 응	홍내놀이	없음
5	고양이 칠교놀이	칠교놀이	없음
6	맛있는 숨바꼭질	숨바꼭질	없음
7	이상한 할머니	실뜨기	없음
8	윙윙 실팽이가 돌아가면	실팽이	감목걸이, 죽마놀이, 민들레 인형, 풀잎 총, 완두콩 꼬투리 피리,

놀이는 모두 46종이 언급된다. 그중 그네, 딱지치기, 말타기, 팽이치기, 씨름이 각 2회씩 나오고 구슬치기는 4회, 숨바꼭질은 5회 등장한다. 숨바꼭질

은 여기에 소개한 책 이외에 약 60여종이 있을 정도로 그림책의 단골 소재이다. 영유아들의 ‘까꿍’도 숨바꼭질의 일종이기에 그 빈도는 더 높다.

숨바꼭질이 많이 나오는 이유는 호울(G.S. Hall)의 반복설(recapitulation theory)과 관련있다. 그는 인간이 살아남기 위해 터득한 능력이 계통을 이어오며 본능으로 내재되고, 이것이 문화의 형식으로 반복되어 나타나는 현상을 놀이로 이해한다. 이런 관점에서 그는 왜 세계의 모든 어린 아이들이 높은 곳에 기어 올라가기를 좋아하고, 숨바꼭질이나 쫓고 쫓기는 놀이가 보편적으로 발생하는지 설명한다. 즉 인간이 원시시대에 사나운 짐승이 나타나면 숨고, 토끼와 같은 작은 짐승은 찾고자하는 것이 본능으로 내재되어 이것이 발현된 활동이 숨고 찾는 형식의 놀이라는 것이다. 이는 최근 진화 심리학자들의 주장과 일정 부분 연관되어 있다.⁹⁾

그밖에 구슬치기가 4회나 나오는 까닭은 국내 작가들의 어린 시절을 그림으로 표현한 경우가 많았기 때문이다. 이는 고무줄이나 공기, 딱지치기와 말타기 등과 같이 2회씩 나오는 놀이도 같은 맥락으로 파악된다.

놀이는 크게 놀잇감놀이, 맨몸놀이, 역할놀이, 말놀이, 노래놀이, 운놀리로 나뉜다. 여기서 놀잇감놀이는 공기나 팽이와 같은 놀잇감을 가지고 노는 놀이를 말하고 얼음뎠이나 숨바꼭질과 같이 맨몸으로 할 수 있는 놀이를 맨몸놀이라고 한다. 소꿉놀이 같이 각자 역할을 정해서 하는 놀이를 역할놀이, 말 꼬리잇기나 스무고개와 같은 말놀이, 노래가 중심이 되는 손뼉치기나 문놀이와 같은 놀이는 노래놀이, 율놀이나 뱀주사위와 같이 운을 측정하여 놀이가 전개되는 놀이는 운놀리로 구분된다.

위의 구분에 따라 상고시대부터 1990년대까지 추출한 490종의 놀이를 분석한 결과에 따르면 놀잇감 놀이가 38%로 가장 많고 다음으로 맨몸놀이가 33%의 비중을 차지한다.¹⁰⁾ 본 연구에서 선정한 그림책에 나오는 놀이를 분류 기준으로 나누면 <표 3>, <그림 1>과 같다.

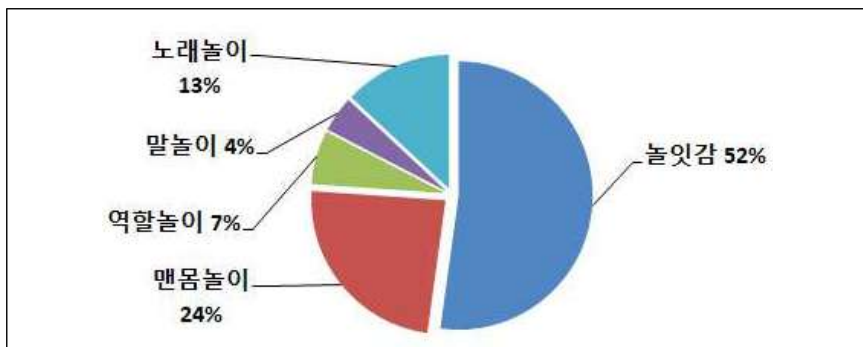
9) 교육학사전 편찬위원회, 앞의 책, 742쪽 참조.

10) 이상호, 「한국 아동놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018. 145~146쪽 참조.

<표 3> 놀이를 주제로 한 그림책에 등장하는 놀이분류

분 류	놀이명	횟 수
놀잇감 놀이	감목걸이, 고무줄놀이, 공기, 구슬치기, 그네, 눈싸움, 눈썰매, 딱지치기,, 땅따먹기, 민들레인형, 비사치기, 사방치기, 실뜨기, 실팽이, 연날리기, 칠교, 팽이치기, 폴싸움, 폴잎 총, 폴피리, 제기차기, 죽마, 쥐불놀이, 천렵	24
맨몸놀이	다방구, 닭싸움, 그림자놀이, 까꿍놀이, 말타기, 숨바꼭질, 씨름, 여우놀이, 오징어 놀이, 얼음땡, 쌀밥 보리밥	11
역할놀이	몸짓놀이, 소꿉놀이, 흉내놀이	3
말놀이	말놀이, 수수께끼	2
노래놀이	노래놀이, 두꺼비집짓기, 무궁화 꽃이, 어깨동무, 어디만큼 왔니, 우리집에	6

<그림 1> 놀이를 주제로 한 그림책에 등장하는 놀이분류 비율



그림책에 나오는 놀이의 비중도 한국 아동놀이의 비중과 유사한 양상을 보인다. 물론 선정된 그림책이 제한적이거나 놀잇감 놀이와 맨몸놀이가 많은 유사성을 확인할 수 있다. 이는 놀잇감놀이의 특성상 구체적인 물건(놀잇감)이 있어 무형의 놀이보다 오래 전승되는 특성이 있기 때문이다. 또한 몸을 활용하는 맨몸놀이는 숨고 찾기, 쫓고 쫓기기 등과 같이 활동하려는 인간의 원초적인 놀이 욕구가 놀이로 구현되었기 때문이다. 따라서 그림책에 나오는 놀이들은 한국 아동놀이의 존재 양상과 유사함을 확인할 수 있다.

5. 놀이를 주제로 한 그림책 분석

놀이를 주제로 한 그림책은 놀이와 그림책이 가진 본래의 가치를 구현할 때 좋은 그림책이라 할 수 있을 것이다. 즉 놀이에 재미를 간접적으로 전달해 놀아보고 싶도록 자극을 줄 수 있어야 하고, 그림책은 이야기에 기승전결이 있어야 할 뿐 아니라 가슴에 와 닿는 감동을 줄 수 있어야 한다. 그러나 기대가 너무 커서인지 두 마리 토끼를 모두 잡은 그림책은 많지 않았다.

다음의 분석은 좋은 책과 안 좋은 책을 구분하기 위한 것이 아니라 그림책에서 놀이를 주제로 했을 때 어떤 점을 고려해야 할 것인가를 비판적으로 검토한 것으로 저자나 화가들을 폄하하려는 의도가 없음을 밝혀 둔다. 각각의 그림책을 세부적으로 분석하기보다 유형별로 묶어서 기술하고자 한다.

1) 놀이의 특징이 잘 구현되지 않은 사례

광고에 나와 입에 오르내린 ‘우리 것은 좋은 것이여’라는 주제를 구현하기 위해 놀이가 언급된 책들이 여럿 있었다. <풀싸움>, <호랭이 꼬랭이 말놀이>, <어깨동무 씨동무>, <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>, <어디 어디 숨었니?> 등이 그것이다.

이런 책에서 공통적으로 보이는 특징은 ‘전통’을 그림책으로 옮겨 놓는 데 급급했다는 점이다. 이는 전통의 중요성을 강조하는 사회 분위기와 무관하지 않다.

구체적으로 그림책을 살펴보면 <어디 어디 숨었니?>는 전통 한옥을 소개하려는 목적을 실현하기 위해 숨바꼭질이란 놀이가 수단으로 차용된 사례다. 술래가 숨어 있는 곳으로 다가올 때의 긴장감과 멀어질 때의 안도감, 어디에 숨을까 고민할 때의 갈등 등이 생략되고 한옥의 구조와 명칭을 알려주려는 의도가 보인다.

<풀싸움>은 주변의 풀이름을 알리려는 것인지 풀싸움 놀이의 재미를 전달하려고 하는 것인지 명확하지 않다. 즉 풀싸움을 하는 과정에서 남아와 여아들의 갈등이 이야기를 끌어가면서 풀싸움의 재미를 전달하지 못하고 있다. 풀싸움은 주변의 풀을 찾는 과정과 동일한 종류임에도 크고 작아 달리 보이는 등이 묘사되어야 하고 단지 여러 종류의 풀을 모으는 것만이 아

나라 오랑캐 꽃(제비꽃)을 서로 걸고 당기는 형태, 잔디 대공을 밀어 액을 내어 서로 붙여서 가져오는 형태 등 다양한데 이런 부분은 전혀 담기지 못하고 있다. 또한 마지막의 본문에 제시된 풀에 대한 설명을 통해 이 책의 의도를 드러내면서 마무리하고 있다.

<호랭이 꼬랭이 말놀이>, <어깨동무 씨동무>는 너무 많은 내용을 나열 함으로써 소개한 놀이 어느 것도 제대로 이해하기 어렵다. 이는 전래된 말 놀이와 노래놀이의 특징을 계승하려는 저자의 의도가 적지 않았지만 책을 읽고 온전히 전달되기 어려워 보인다. 왜냐하면 아이나 어른 모두가 TV를 통해 이런 말놀이, 노래놀이를 구현하고 그 속에서 재미를 느끼기에 너무 달라진 환경에 살고 있기 때문이다. 같은 맥락으로 <까치와 소담이의 수수께끼 놀이>도 계절에 따라 할 수 있는 놀이를 그림으로 나타냈는데 단지 소품 정도로 묘사될 뿐이다.

학교에서는 놀이가 동기 유발의 매개로 활용되거나 특정한 수업목적을 달성하기 위해 놀이가 자주 활용된다. 예컨대 소꿉놀이라는 단원에서 역할 놀이는 상상력을 통해 상황에 몰입하고 그 과정에서 관계맺기를 구현하기 보단, 놀이한 후 손 씻기, 놀이도구 씻고 정리하기 등 청결을 강조하기 위해 사용된다. 그림자 놀이가 빛이 직진하는 성질을 지도하기 위한 예로 활용되는 것도 마찬가지다. 이런 놀이의 도구화는 놀이의 재미를 제거하여 놀고 싶은 욕구를 감소하거나 놀이에 대한 그릇된 인상을 심어준다. 그림 책에서도 이와 같은 놀이의 수단화는 경계해야 할 것이다.

2) 놀이에 대한 이해가 부족한 사례

사람에 따라 놀이하며 느끼는 재미는 주관적이다. 그러나 각각의 놀이가 세대를 이어가며 지속되는 현상을 통해 사람들이 공통적으로 느낀 어떤 재미가 있을 것이라는 것을 전제로 논의를 지속하고자 한다. 예컨대 딱지치기가 재미있는 이유는 따는 즐거움에 있는 것이 아니라 잃는 안타까움에 있다. 70~80년대 많은 아이들이 딱지치기에 열광했던 이유는 종이가 귀해서 잃으면 안 되는 상황이었기 때문이다. 그런데 종이가 흔해진 오늘날엔 잃는 안타까움이 사라지면서 따는 즐거움도 함께 사라져 더 이상 딱지치기를 하는 아이들이 없게 됐다. 같은 맥락으로 구슬치기나 꺾종이 따먹기, 핀치기도 잃는 안타까움이 사라지면서 단절됐다. 이런 관점에서 딱지치기의 재미는 ‘잃는 안타까움’이고 여기에 따는 즐거움이 보태져 널리 행해진 놀

이라 할 수 있다.

각 놀이가 갖는 재미를 파악하여 이를 글과 그림으로 구현할 때 놀이와 책은 조화를 이룰 수 있다. 그러나 <똥제기>는 제기차기의 재미를 구현하지 못했을 뿐 아니라 제기차기의 진행 원리조차 파악하지 못한 채 전개된다. 제기차기는 공기놀이처럼 기술이 필요한 놀이다. 기술이 없어 빈번히 헛발질만 하면 더 이상 차고 싶지 않아진다. 놀이체험이 열리는 문화 행사 등에서 요즘 아이들이 제기차기하는 모습을 보면 한두 번 시도하다 금세 발걸음을 옮긴다. 오히려 부모들이 어릴 적 즐겨하던 제기에 흥미를 보이며 숨쉴 틈을 뽐낸다. 이들은 어린 시절 동네 형들이 제기하는 모습을 보며 기술을 접하고 또래와 연습하며 기술을 익혔다. 이런 과정이 생략된 채 제기차기를 하게 되면 맘처럼 잘 안되고 어렵게 느껴져 재미를 느끼기 어렵다.

제기차기의 특징을 고려한다면 그림책에서는 제기차기는 기술을 습득할 때까지의 과정이 중요하게 표현되어야 한다. 또한 제기차기는 ‘차기’와 ‘종드리기’가 각각 독자적인 역할을 하면서 구성된 독특한 구조를 가지고 있다. 적게 찬 사람이 종이 되고 반대는 상전, 즉 양반이 되는 방식의 종드리기는 제기를 더 열심히 차려는 강한 동기로 작동한다. 누가 종이되고 싶겠는가? 종에서 벗어나기 위해 즉 양반으로 종을 부러먹기 위해선 제기를 잘 차야 한다는 강한 동기가 생기게 된다. 이처럼 제기차기의 중요한 기술 능력과 종드리기와 같은 풍성한 이야깃거리가 있음에도 불구하고 제기를 못 차서 꼴찌라는 의미의 ‘꼴제기’라는 외부적 요인이 그림책의 유일한 동기로 설정된 것은 놀이에 대한 이해가 부족한 사례로 볼 수 있다.

국외 작가의 그림책도 비슷한 양상이 나타난다. 물론 교육적 목적을 구현하기 위한 의도가 있지만 <사이좋게 그네타기>에서도 그네타기는 부차적이고 ‘사이좋게’에 초점을 맞추면서 그네타기의 재미를 놓쳐 버린다. 그네타기는 세계 보편적인 놀이로 카이와(Roger Caillois)는 놀이분류에서 어지럼증(ilinx)을 놀이의 중심요소로 파악한 바 있다.¹¹⁾ 그네타기는 안정과 불안정이 교차하면서 생기는 견딜만한 불안, 즉 일종의 어지럼증을 즐기는 놀이인데 이 부분은 전혀 언급되지 않고 그네가 달리고, 서로 계속 타려고 양보하지 않고, 양보하도록 새로운 등장인물이 나와 억지로 내리게 하는 등의 과정이 줄거리의 전부이다. 이런 전개는 ‘누구나 그네를 탈 수 있어’

11) 로제 카이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

를 강조하여 사이 좋게 지내자는 저자의 메시지를 구현하기 위해 그네타기가 이용된 것이다. 이처럼 책 전체가 하나의 놀이일 때 그 놀이에 대한 기본적인 이해가 전제되어야 독자의 입장에서 놀이의 재미를 생각해 볼 수 있게 될 것이다.

3) 놀이 이해와 그림책의 가치를 구현한 사례

전통놀이를 소재로 한 <씨름>은 씨름의 역동성과 다양한 기술 그리고 씨름이 벌어지는 주변 상황까지 잘 묘사함으로써 그림책을 보면 해 보고 싶다는 느낌을 갖게 한다. 같은 맥락으로 <열두 띠 동물 까꿍놀이>도 ‘없다/까꿍!’이라는 간단한 말이 반복되면서 놀이의 원리를 함축적으로 표현할 뿐 아니라 영유아에게 보여주면 쉽게 따라할 수 있도록 구성되어 있다. 별다른 설명이 없이도 그 놀이를 갖는 원리와 방법까지 모두 표현했고 이에 공감할 수 있기에 여러 나라의 언어로 번역된 것이다.

<꼭꼭 숨어라>는 어린 아동이 좋아하는 동물을 주인공으로 하고 숨는 대상도 실물이 아니라 아이들과 친숙한 인형을 등장시켜 일상에서 숨바꼭질을 해 보고 싶다는 느낌을 갖게 한다. 아이들의 생활공간에서 일상적으로 펼쳐질 수 있도록 좋은 자극이 된다는 측면에서 놀이와 책이 잘 어우러진 책이다.

같은 주제로 <맛있는 숨바꼭질>은 몸의 일부를 보여주고 편집의 묘미를 살려 전체를 보여주는 방식으로 전개된다. 책을 넘기면서 마치 숨바꼭질을 하는 것과 같은 느낌을 주는데 이는 글자보다 그림으로 이해하는 아동의 눈높이에 잘 맞고 아동의 호기심을 자극하기에 적당하다.

현덕의 <잃어버린 구슬>은 구슬치기를 하는 과정과 방법을 설명하지 않고도 구슬치기할 때 핵심인 ‘내 구슬’에 대한 느낌을 살렸다. 이는 구슬 뿐 아니라 자신이 아끼는 물건을 잃어버렸을 때 느끼는 감정과 같다. 놀잇감을 매개로 누구나 그런 경험을 떠올리게 하는 그림책이다. <고양이>는 특정 동물이나 사물을 흉내내고자 하는 아이들의 심상을 잘 표현한 책으로 설명이나 나열보다 고양이의 행동과 그를 따라하는 아이들에 집중함으로써 저자의 의도 즉 ‘따라하는, 따라하고 싶은 아동의 상태’가 잘 구현되고 있다.

<얼음뽕>은 만화의 특징을 그림책으로 잘 표현했다. 중심놀이는 얼음뽕인데 이 놀이를 통해서 다른 놀이에서도 아이들이 놀 때 각각의 놀이의 규

칙을 어떻게 받아들이는가를 그리고 있다.

<쌀밥 보리밥>은 간단한 놀이지만 일상에서 놀이가 어떻게 구현되고, 구현되어야 하는지 보여준다. 놀이 과정을 상황에 따라 크거나 작게 그림으로써 놀이하는 예념이의 눈높이에 맞춘 그림도 ‘이 놀이 한번 해봐야지’란 느낌을 갖게 한다.

<그림자 놀이>는 폭넓은 호평을 받을 정도로 놀이와 그림이 잘 어우러진 수작이다. 놀이를 설명하기보다 그림자 놀이의 재미, 즉 오랫동안 전래된 핵심인 상상력을 그림으로 표현함으로써 두 마리 토끼를 잡는데 성공한 것이다.

<고양이 칠교놀이>는 칠교를 다룬 다른 책과 달리 일곱 개 도형의 무한한 변신을 잘 묘사한 책이다. 칠교는 단지 주어진 형태를 맞추는 것으로 재미를 얻을 수 없다. 일곱 개의 조각이 어디에 놓이고 그 합이 이루는 형상에 열광하는 것이다. 이를 자극하기 위해 다양한 사례로 간단한 이야기를 제시함으로써 ‘나도 만들어 볼까?’로 이어지게 한다.

<이상한 할머니>는 서양문화에 대한 이해가 필요한 책이다. 인간을 도와주고 아이들을 보듬는 삼신할미나 마고할미와 같은 존재가 이 책의 할머니다. 심심한 아이를 위해 실을 매개로 재미를 주는데 서로 주고받는 실뜨기에서 부터 혼자하는 실뜨기까지 모두 표현하고 있다. 놀이방법을 설명하려거나 특정한 목적을 구현하기 위한 매개로 놀이가 아니라 놀이에 대한 온전한 이해와 작가의 상상력이 잘 결합된 예이다.

<윙윙 실팽이가 돌아가면>은 이야기와 놀이가 조화를 이뤄 하나로 완성된 작품이다. 실팽이는 쉬워 보이지만 연습이 필요하고 해냈을 때의 성취감이 재미의 축이다. 따라서 바로 성공하면 더 이상 계속하지 않는다. 이런 놀이의 특징을 이해하고 실팽이 1개에서 2, 3, 4개로 늘려가도록 한 것이다. 즉 점점 어려워지는 과제를 제시함으로써 성취감의 질을 높이고 마침내 해냈을 때 다른 놀이에서 얻을 수 없는 큰 재미를 얻게 된다. 탄탄한 줄거리와 그에 따른 놀이 이해가 만나 감동까지 선사하기에 놀이를 주제로 한 그림책의 전형으로 삼아도 될 것이다.

그밖에 <논다는 건 뭘까>와 <놀이 놀이 뭐할까?>, <나랑 놀자>, <놀아줘 응?>와 같이 구체적인 놀이를 언급하지 않고 놀 수 있는 조건과 의미, 가치를 주제로 한 책은 각각 저자의 의도가 자연스레 표현된 책들이다. 특히 <논다는 건 뭘까?>는 아이들의 입장에서 ‘놀이’를 어떻게 이해하고 즐

길 것인가에 대한 포괄적인 질문과 나름대로의 생각을 정리했는데 그 정리는 놀이에 대한 작가의 통찰이 돋보인다. ‘논다는 것’이라는 결코 쉽지 않은 주제를 쉽고 명쾌하게 정리했다는 측면에서 어른들의 그림책으로도 손색이 없다.

7. 나가기

<그림자 놀이>의 작가 이수지는 “어린 아이들 만을 위한 그림책이 아니라 어른도 읽기를 원하는 책이 그림책”이라고 했다. 이는 “같은 책을 놓고 나이에 따라 또 자기의 눈높이에 맞춰 읽을 수 있는 것”으로 풀이된다. 따라서 “많은 사람들을 이어주는 재미있는 매체”가 그림책인데 같은 맥락으로 놀이도 그렇다. 그렇다면 놀이를 주제로 한 그림책은 어른들에게는 ‘추억’이고 아이들에게는 ‘즐거움’을 줄 수 있어야 한다.

이를 위해서 놀이를 주제로 한 그림책은 설명하거나 소개하는데 그치기보다 놀이에 집중해야 하고 가시적인 방법이나 규칙보다 놀이가 특징인 재미에 대해 천착해야 한다. 또한 현덕과 같이 특정한 놀이를 아이들은 어떻게 바라보고 이해하는지의 심리상태까지 그려낸다면 더욱 좋을 것이다.

<윙윙 실뽕이가 돌아가면>은 아이들과 교장선생님과의 신뢰를 바탕으로 관계 맺기가 이뤄지는 과정을 담았고 그 매개가 실뽕이라는 놀이였다. 신뢰에 기반한 관계 맺기는 놀이의 숨은 원리인데 이를 조화롭게 잘 표현함으로써 놀이를 주제로 한 그림책의 전형을 제시했다고 여겨진다.

그림책 작가가 놀이를 주제로 한다면 놀이에 대한 이해가 전제되어야 한다. 소재에 대한 충실한 이해 없이 멋진 그림이나 이야기만으로는 독자를 감동시킬 수 없다. 따라서 놀이의 측면에서는 ‘해 보고 싶다’를 어떻게 끌어 낼 것인가, 그림책의 측면에서는 이야기와 그림으로 ‘감동을 줄 수 있을까’를 염두할 때 독자로부터 사랑받을 수 있을 것이다.

참고 문헌

위에 언급한 그림책은 본문으로 대체함.

교육학사전 편찬위원회, 『교육학 대사전』, 교육과학사, 1972.

김선풍 외, 『민속놀이와 민중의식』, 집문당, 1996.

로제 까이와, 이상률 옮김, 『놀이와 인간』, 문예출판사, 1994.

스튜어트 브라운 · 크리스토퍼 본, 윤미나 역, 『플레이, 즐거움의 발견』, 흐름출판, 2010.

오토 베링거, 강선보 역, 『놀이와 교육』, 재동문화사, 1987.

요한 호이징하, 이종인 역, 『호모 루덴스』, 연암서가, 2012.

이상호, 「한국 아동놀이의 지속과 변화」, 안동대학교 박사학위 논문, 2018.

자이폴 루프너린 · 제임스 존슨, 이은화 외 역, 「다양한 문화적 배경에 따른 놀이 고찰의 필요성」, 『어린이, 문화, 놀이』, 창지사, 2003.

Johan Huisinga, *Homo Ludens-A study of the play-Element in Culture*, Martino Publishing Mansfield Centre, CT, 2014.

초록

놀이를 주제로 한 국내·외 그림책 연구

이상호

본 논문은 놀이를 주제로 한 그림책을 선정하고 분석하였다. 이를 위해 놀이에 대한 그간의 이해를 극복하고 놀이가 갖는 본래 의미를 제시했으며 다양한 놀이책에 어떤 놀이가 소개되었는지 살폈다. 이를 바탕으로 그림책의 소개된 놀이를 분류하여 어떤 놀이가 많이 언급되었는지와 그 까닭을 밝혔다.

이상의 기초 연구를 바탕으로 놀이를 주제로 한 그림책은 어떠한지 하는지 각각의 그림책을 통해 살폈다. 특히 놀이에 대한 이해 없이 수단으로 차용한 그림책은 이야기가 주는 감동과 놀이해보고 싶다는 동기 부여에 실패하게 됨을 제시했다. 따라서 이후 놀이를 주제로 한 그림책은 위에서 언급한 요소를 염두해 두었으면 한다. 앞으로 더 많은 놀이를 주제로 한 그림책을 대상으로 심도 있는 연구가 요구된다.

<핵심어>

그림책, 놀이, 놀이 분류, 그림책 연구, 놀이 이해, 재미, 선정, 분석

토론문

홍문주¹⁾

나는 여러 학교에서 학생과 학부모에게 놀이 수업을 한다. 놀이를 매개로 수업할 때 놀이를 주제로 한 그림책을 보여주며 시작하기도 한다. 예를 들면 실팽이를 가지고 수업할 때 ‘윙윙 실팽이가 돌아가면’과 같은 그림책을 읽어 주면 실팽이가 놀이에 호기심을 보이고 이는 수업에 윤활류가 된다. 그림책은 놀이의 동기를 유발하기도 하고 놀이과정을 좀 더 쉽게 보여줄 수 있어 놀이 수업에 중요하다. 또한, 놀이에 대해 부정적인 생각을 가진 사람의 생각을 바꿔 놓는 데도 유효하다.

그림책과 놀이를 연관 지어 놀이 수업을 하다 보니 이에 대한 체계적인 연구가 부족함을 느꼈다. 결국 이런 저런 경로를 통해 알고 있던 책을 놀이와 연관 지어 적용하는 정도에 그치는 정도였다. 이런 상황에서 <놀이를 주제로 한 그림책 연구>는 놀이와 그림책에 관심있는 사람으로서 의미있고 도움이 되는 연구이다. 뿐만 아니라, 놀이 전문가가 그림책에 실린 놀이를 분석하고 놀이와 그림책이 어떻게 만나야 하는지에 대해 방향을 제시한 것은 이후 그림책 작가에게도 시사하는 바가 크다고 생각한다.

토론자가 파악한 연구자의 주장은 놀이에 대한 이해가 선행되어야 하고 놀이가 수단화되면 이야기가 주는 감동과 놀이하고 싶게 만드는 동기부여가 어렵다는 점을 강조했다. 호기심을 불러일으키는 좋은 소재로 놀이를 가져오는 것은 좋지만 여기에 그치지 말고 어릴 적 놀이 경험을 나열하기보다 아이의 눈 높이에서 놀이를 이해하고 이를 그림책으로 담아낼 때 놀이의 재미와 이야기의 감동을 전할 수 있다는 것이다.

다음은 연구자의 글을 읽고 토론자로서 몇 가지 궁금한 점을 정리한 것이다.

첫째, 연구자는 국내 작가의 그림책 16권, 국외 8권을 선별하여 그림책에 나오는 놀이를 유형별로 분석해 그림책에 어떤 놀이가 주로 언급되는지 살폈다.

1) 놀이동무 대표

그런데 발표자가 가지고 있는 놀이와 관련 그림책이 포함되지 않은 것도 있음을 발견하였다. 사실 연구자가 선정한 그림책 이외에 더 많은 책이 있을 것이다. 따라서 연구자는 어떤 기준으로 그림책을 선정했으며 만약 선정 기준이 있다면 구체적으로 제시해주면 좋겠다는 생각이 들었다. 이에 대한 답변을 듣고 싶다.

둘째, 발표자의 분석에 의하면 숨바꼭질의 놀이가 많다고 한다. 이런 까닭이 그림책의 보편적인 현상인지 아니면 연구자가 선정한 그림책에 국한되어 있는지 답변을 듣고 싶다. 같은 맥락으로 그림책을 보는 대상이 영유아, 유아, 초등인지에 따라 분석한다면 연구자가 내린 결론과 같은 결과가 나올지도 궁금하다.

셋째, 놀이를 주제로 한 국내와 국외 작가로 그림책을 구분하여 정리했는데 이렇게 구분한 까닭은 무엇이며 좀 더 나아가 국내와 국외 그림책의 개괄적인 특징과 차이가 있는지 여부와 있다면 어떤 내용인지 제시해주었으면 좋겠다.

이 연구의 목적은 그림책에 구현된 놀이를 분석함으로써 놀이를 주제로 한 그림책은 어떤 기준을 충족해야 하는지를 밝히는데 목적이 있다고 했다. 지금까지 이런 주제로 충분한 연구가 이뤄지지 않은 상태에서 이와 같은 연구는 시기 적절하다고 여겨진다. 물론 깊이 있는 논의로 나아가지 못한 아쉬움이 있지만 이와 같은 연구는 그림책 작가를 비롯하여 그림책을 활용하려는 놀이 활동가에게 도움이 될 것이라 생각된다. 덧붙이자면 연구자가 분석한 24권 이외에도 놀이를 주제로 한 더 많은 그림책이 있다는 점을 감안하여 좀 더 심도 있는 연구가 지속 되었으면 한다. 그림책과 놀이의 멋진 하모니를 위해 각 영역의 전문가들이 힘써서 연구한다면 그 혜택은 아이들뿐만 아니라 모든 사람들에게 돌아갈 것이다.

일 놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기

전정일¹⁾

[목 차]

1. 들어가며

2. 일놀이

- 1) 놀이의 특성
- 2) 일놀이와 교과통합

3. 글쓰기와 독서활동

- 1) 책읽기와 글쓰기
- 2) 다양한 독서 활동

4. 맺으며

1) 과천맑은샘학교 교장

1. 들어가며

[책] 2009년 7월 30일 ☀

난 요즘 순전히 책을 내 유일한 낙으로 삼아 하루하루를 보내고 있다. 공부를 하다 머리가 아프고 힘들 땐 책을 통해서 나만의 세계로 간다. 읽다보면 내가 주인공이 되어서 악당과 싸우고, 주인공의 친구가 되어서 함께 모험도 떠나며 그 세계로 빠져든다. 판타지는 내 기쁨이고 낙이다. 나만의 세계에서 마음을 줄여가고 감동한다는 것이 얼마나 행복하고 기쁜지 아무도 모를 거다.(5학년 천명수, 2009)²⁾

책을 글감으로 쓴 어린이 글에서 책 읽는 기쁨이 그대로 들어있다. 우리가 책을 읽을 때 마음이다. 책 속에 빠져 그 세계로 들어가 모험을 떠나고 마음을 줄여가고 감동하는 경험이 얼마나 대단한 일인지 제대로 알려주고 있는 셈이다. 이렇게 책 읽는 즐거움을 누리도록, 책 속에 빠져 새로운 경험으로 삶을 살찌우도록 학교와 교사는 무엇을 해야 할까.

우리는 왜 아이들에게 책을 읽으라고 할까? 유튜브 리터러쉬라 부르는 시대에 살고 있는 때에 굳이 지식과 정보를 얻기 위해 반드시 책을 읽을 필요가 있을까. 학교 성적과 시험을 위해서 책을 많이 읽어야 하는 걸까. 언제나 물음의 목적은 아이들의 삶의 행복이다. 현재 행복한 삶을 살아가는데 도움이 되고, 자신의 마음을 살찌우는 게 먼저다. 살아가며 겪는 슬픔과 행복, 고민과 갈등 속에 책이 도움이 되고, 책 읽는 과정 속에 마음이 자라고 생각이 깊어지는 책 읽기는 어떻게 해야 할까. 책 읽는 까닭과 목적이야 모두 다르다 하더라도 언제나 같은 것은 책 읽는 즐거움, 책을 읽고 싶은 마음이다. 독서프로그램으로 책 읽기를 강요하기보다 우리가 가꿔야 할 교육은 책 읽는 기쁨을 맛보며 독서의 즐거움을 알도록 돕는 것이 아닐까.

독서는 인격 형성과 교과학습에 도움이 되고, 생각을 키우고 세상을 배우며, 궁금한 것을 스스로 찾아 깨우쳐 가는 힘이다. 초등이나 청소년기나 성인기나 책은 늘 간접 경험으로 생각을 넓히고 새로운 세상을 열어준다. 배움은 책에서만 일어나지는 게 아님을 모두 알고 있지만 책은 늘 우리 곁에서 많은 힘이 된다. 책 목록만으로 훌륭한 교육과정이 될 수 있다. 물론 놀이와 생활이 아주 중

2) 맑은샘아이들, 『맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2009년 글모음

요하다는 것을 잊지 말아야 한다. 청소년기 책을 대하는 태도가 뚜렷하게 나타나는 아이들도 있지만 누구나 자신이 좋아하는 분야의 책을 읽으며 또 다른 세상을 만나는 것은 틀림없는 사실이다. 이왕이면 인문학과 자연과학 서적들을 골고루 읽도록 하고 싶지만 쉽지 않은 일이다. 삶을 가꾸는 좋은 책을 읽는 기쁨은 학생, 선생, 어른 모두가 누려야 한다. 무엇보다 책 읽는 즐거움을 경험해 봐야 한다.

송영미는 “독서의 본질적인 목표는 독서를 통하여 즐거움 얻는 것에 있다. 하지만 현실에서 이루어지는 독서 교육은 학생들에게 독서의 기능적인 발달을 위한 교육을 제시하며 학업과 관련된 과도한 부담감으로 작용하고 있으며, 즐거움을 얻기 위한 독서의 기회와 경험을 제한하고 있다. 이는 독서의 즐거움을 느끼기도 전에 독자로부터 진정한 독서의 기회를 박탈하는 것이라고 할 수 있다.”며 “책 놀이 독서 프로그램을 구안 적용하여 독자의 정의적 영역 측면의 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향을 연구해놓았다.”³⁾

노명완은 “독서는 인간의 마음과 정신을 보여주는 가장 전형적인 지적과정이다.”이라고 말하며, “20세기 전반부에 성행하였던 행동주의 심리학에서는 독자를 수동적인 존재로 보았지만. 그 이후 후반부에 성행한 인지심리학에서는 인간을 환경에 적극 대처하는 능동적 존재로 보고 있다. 지금도 계속 유지되고 있는 인지심리학적 인간관에서는 독서를 의미의 구성 과정으로 이해하고 있다. 그런데 이 의미 구성 과정에 대한 이해가 크게 세 가지로 발전되어 왔다. 그 첫 번째는 의미 구성에서 독자 개인의 지적 배경을 강조하는 인지적 구성주의이고, 그 두 번째는 의미 구성에서 글을 쓴 필자와 글을 읽는 독자의 상호작용을 강조하는 사회적 구성주의이다. 그리고 세 번째는 앞의 인지적 구성주의와 사회적 구성주의의 성격을 포함하면서 이보다 독자의 사회문화적 맥락과 그 지적 자원을 강조하는 사회문화적 구성주의이다.” 라고 지난 100년 사이 제안된 독서 이론이나 독서 연구의 경향들을 그 변천에 따라 인간 심리에 대한 연구 경향을 행동주의 심리학과 인지심리학으로 분류하고, 인지심리학적 인간관에 초점을 두고 구성주의 이론으로 인지적 구성주의, 사회적 구성주의, 사회문화적 구성주의 유형을 살펴보았다. ⁴⁾

어린이문화연대 이주영은 “아이들이 책을 좋아하게 도와주는 길은 하나는 독

3) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.

4) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학교정책연구본부 교육정책네트워크연구실」, 2011.

서 환경을 만들어주는 것이고, 또 하나는 독서지도를 하는 것이다. 독서 환경이란 ‘책을 좋아할 수 있는 문화와 여건’을 뜻하고, 독서 지도는 ‘책을 바르게 읽을 수 있는 힘을 길러주는 방법을 가르침’을 뜻한다.”⁵⁾ 라고 독서교육의 핵심을 밝혀놓았다. 노명완은 “독서 교육은 ‘학생들의 독서를 어떻게 하면 더 좋게, 더 잘 할 수 있게 신장·발전시킬 것인가?’에 대한 탐구”이며 “독서교육은 ‘방법(how)’에 관한 탐구라 할 수 있다. 독서 자료의 문제, 독서 지도 방법의 문제, 독서 평가의 문제 등이 독서 교육의 몇 가지 중요 주제가 된다. 독서의 정책적 측면도 독서의 심리적 측면이나 독서의 교육적 측면 못하지 않게 중요하다.”고 했다.⁶⁾ 박제희는 “독서의 궁극적인 목적은 풍부한 독서를 통하여 인간이 인간다운 삶을 영위하도록 하고, 새로운 안목을 형성하여 올바른 삶이 무엇인가에 대하여 배우는 데 있다. 교과 교육의 목적은 지적 안목의 형성을 통해 세상을 바르게 바라볼 수 있는 사람을 길러내는 일로 독서의 목적과 동일하다. 즉, 독서와 교과 교육은 그 목적이 온전한 인간을 만드는 것에 있으며, 인성의 함양 또한 교과 공부를 통하여 이루어질 수 있다. 또한 책에 담긴 지식은 성인들이 자신이 깨달은 것 가운데 다음 세대가 꼭 알아야 할 중요한 내용을 담은 것이며, 우리는 독서를 통하여 올바른 삶의 내용과 형식으로 입문할 수 있다.”며 독서와 교과 교육의 관계를 알려준다.⁷⁾

독서와 독서 교육은 함께 이야기되지만 또한 저마다 영역이 존재한다. 그런데 독서교육에서 보통 부모와 교사가 가장 애쓰는 게 좋은 책을 찾는 것이다. 그런데 좋은 책의 기준은 무엇일까. 다행히 오랫동안 쌓여온 인류 유산과 훌륭한 교육실천에서 우리는 책을 고르는 눈을 가져온다. 우리말 글 바로 쓰고 살려 쓰기로 알려진 이오덕은 좋은 어린이 책의 기준을 밝혀놓았다.

*좋은 어린이 책이란? ⁸⁾

- 1) 사람다운 마음을 가지게 하는 책
- 2) 사람의 마음을 자유롭게 하는 책
- 3) ‘자기만 잘 살고 즐겁게 지내면 그만’이란 생각이 아주 잘못되었음을 깨닫게 하는 책

5) 이주영, 『어린이에게 좋은 책을』, (너른들, 11쪽)

6) 노명완, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학교정책연구본부 교육정책네트워크연구실」, 2011.

7) 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.

8) 어린이도서연구회 『재미있는 동화 읽기 어떻게 지도할까』 (둘베개 73-74쪽)

- 4) 일하는 사람이 훌륭하다는 생각을 가지게 하는 책
- 5) 민주적인 삶의 태도를 갖게 하는 책
- 6) 자연에 대한 이해와 사랑을 심어 주는 책
- 7) 바르고 깨끗한 우리말로 써 보인 책

폴 아자르는 “책 어린이 어른”이란 책에서 좋은 책이 담아야 할 이야기를 풍성하게 담아주었다. 9) 조금 길지만 자세히 읽어보자.

1) 나는 예술의 본질에 충실한 책을 사랑한다. 그것이 어떤 책인가 하면 직관에 호소하고 사물을 직접 느낄 수 있는 힘을 어린이들에게 주는 책, 어린이들도 읽자마자 이해할 수 있는 소박한 아름다움을 지닌 책, 어린이들의 영혼에 깊은 감동을 주어 평생 가슴 속에 추억으로 간직되는 책, 그런 책 말이다.

2) 나는 또 어린이들이 즐겨 머릿속에 그리는 것을 그대로 담은 책을 사랑한다. 온 세상 삼라만상 속에서 특히 어린이들의 취향에 맞추어 선택된 것, 어린이들을 해방시키고 기쁘게 하며 행복하게 하는 이미지, 눈 깜짝할 사이에 어린이들한테 덩벼들어 그들을 현실 세계의 굴레로 얽매어 버리지 못하도록 지켜주는 신비의 세계, 그런 것을 어린이들에게 주는 책을 나는 사랑한다.

3) 어린이들에게 감상이 아니라 감수성을 자각시켜 주는 책, 인간다운 고귀한 감정을 어린이들의 마음에 붙여넣는 책, 동식물의 생명뿐 아니라 삼라만상의 생명을 모두 중시하는 마음을 심어주는 책, 천지의 만물과 그 만물의 영장인 인간 속에 있는 신비스러운 것을 헛되이 하거나 소홀히 하는 마음을 결코 어린이들에게 심어 주지 않는 책, 그런 책을 나는 사랑한다.

4) 놀이라는 것이 대단히 소중한 일임을 인식하고 있는 책, 지성과 이성을 단련하는 것은 반드시 당장에 이익을 낳거나 실제 생활에 이용하기 위한 목적이 아니며, 목적으로 해서도 안 된다는 점을 분별하고 있는 책, 그런 책을 나는 사랑한다.

5) 나는 지식을 주는 책을 사랑한다. 그러나 그 책이 무엇이든 쉽게 깨닫게 해주는 것처럼 가장하고는 감쪽같이 어린이들을 유인해서 즐거운 시간을 낚아채려고 한다면 이야기는 달라진다. 그런 것은 말도 안 된다. 또 실제로 엄청나게 수고하지 않으면 깨달을 수 없는 것이 많으므로 그런 방법 자체가 터무니없다고 하겠다. 나는 어설픈게 다른 것으로 가장한 문법이나 수학이 아니라 솜씨

9) 폴 아자르 『책 어린이 어른』 (햇살과 나무꾼 옮김, 시공주니어 59-63쪽)

좋고 적당하게 지식을 가르치려는 의도로 쓰여진 책을 사랑한다. 어린이 영혼의 싹을 짓밟게 버리는 주입식 책이 아니라, 영혼 속에 지식의 씨앗을 뿌리고 건강하게 기르려는 그런 책을 사랑한다. 지식을 과대평가하고 만물의 척도로 삼는 과오를 저지르지 않는 책, 즉 지식의 한계를 올바르게 이해하고 있는 책을 사랑한다.

6) 내가 사랑하는 책은 모든 인식 가운데 가장 어렵지만 가장 필요한 것으로, 곧 인간의 심성에 대한 인식을 어린이들에게 심어 주는 책이다.

7) 내가 사랑하는 책은 높은 도덕성을 지닌 책이다. 그러나 내가 말하는 도덕성은 가난한 사람에게 동전 두 닢을 주었다고 해서 자신을 자비로운 사람으로 여기는 그런 쩌쩌한 근성의 도덕이 아니다. 언제까지나 변하지 않는 진리, 인간의 영혼을 생기 있고 분발하게 하는 진리를 풍부하게 지니고 있는 책을 나는 사랑한다. 이기적이지 않고 성실한 애정을 갖고 있는 사람은 언젠가는 반드시 보답을 받을 것이고, 설령 다른 사람이 보답하지 않더라도 스스로에게 득이 될 만한 점이 많다는 사실을 가르치는 책, 선망이나 시샘이나 탐욕이 얼마나 추하고 저열한 것인지 보여 주는 책, 나는 진리와 정의에 대한 신뢰를 북돋는 역할을 하는 책을 사랑한다.

본 글에서 독서를 접근하는 것은 이오덕과 폴 아자르가 말한 좋은 책의 기준을 바탕으로 하는 독서 지도와 독서 환경을 포함한다. 물론 좋은 책이란 사람마다 목적마다 다를 수 있다. 본인이 원하는 것을 얻을 수 있다면 그것이 좋은 책일 수 있다. 그런데도 독서와 교육을 이야기 할 때 먼저 새겨야 할 것은 책 읽기보다 놀이와 생활이 먼저라는 것이고, 아이들이 책을 자연스럽게 찾도록 일 놀이와 글쓰기에서 끌어내고, 일놀이 교과통합 활동에서 살아난 말과 글 속에 독서교육이 담겨야 마음을 살찌우고 삶을 가꾸는 교육이 가능하다는 것이다.

놀이가 독서를 만났을 때란 독서의 목적과 책읽기의 기쁨이 들어있느냐가 관건이다. 그러니 사실 책 읽기보다는 책을 찾게 만드는 일 놀이 활동에 대한 이야기가 먼저일 수밖에 없다. “우리 아이들에게 좋은 책을”이란 구호로 오랫동안 어린이들에게 좋은 책을 권하는 활동을 해온 어린이도서연구회와 동화 읽는 어른모임이 말해온 독서 교육의 정신과 철학을 실천하는 작은 학교에서의 책 읽기 교육 정신과 보기를 중심으로 독서교육이 무엇인지 생각해보고자 한다. 이러한 맥락에서 놀이의 특성, 그 가운데 일 놀이란 개념으로, 일 놀이와 교과통합 면에서 책읽기 즉 독서교육이 어떻게 접목되고 실천했는지를 나누는 것이니 학

문적인 연구 성과이기보다 경험을 바탕으로 나누는 실천 사례의 성격상 객관보다는 주관의 판단 표현과 낱말이 많고, 독서교육과 관련 없는 교육 이야기가 많을 수 있다는 걸 감안해야 한다.

2. 일놀이

1) 놀이의 특성

객관으로 우리 아이들을 둘러싼 세상을 들여다볼 필요가 있다. 놀이가 사라진 사회, 함께 놀 줄 모르는 아이들, 컴퓨터와 휴대폰이 아이들을 중독 시켜 가는 사회가 보인다. 오롯이 자연 속에서 실컷 놀며 자연이 가르쳐 준 감성과 모험에 도전하는 진정한 용기를 배우고 상상력과 집중력을 기를 기회는 없이 어릴 때부터 학습과 성적에 시달리는 슬픈 영혼들을 본다. 누가 우리 아이들에게 자유와 온전한 배움의 기회를 빼앗아 갔을까? 왜 교육 받을수록 우리들은 더 멍청해지는 걸까? 아이들의 몸과 마음이 건강하게 자라도록 돕는 교육을 말하며 왜 바꾸지 못하는 걸까? 골목에서 들려오는 깔깔거리는 아이들 소리는 이제 아주 드문 세상이 됐다. 아이들은 학교와 학원 일정표에 맞춰 시간표를 짜는 일상을 익숙하게 받아들이고 파괴와 충돌으로 가득 찬 게임 속 세계에서 살아있음을 확인해 가는데, 기업은 날마다 더 강력한 유혹을 담아 멋진 바보기계들을 만들어내고 어른들은 도시에서 살아남기 위해 일하고 일해서 아이들에게 장난감과 새전자기기를 안기며 아이와 함께 하지 못한 시간을 보상한다. 시골이나 도시나 비슷한 삶의 모습이 지금 현실이다.

학교마다 다르지만 작은 학교 맑은샘에서 더 정성을 들이고 강조하는 교육과정은 크게 보면 일 놀이 교육, 글쓰기 교육, 여행이 한 축이 될 수 있다. 무엇보다 학교 모든 교육과정의 바탕이자 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육목표를 실현하는데 중심에 두는 일놀이 교육, 일과 놀이 교육 이야기는 교육 현장에서 끊임없이 시도되고 있다. 맑은샘학교는 “자연보다 참되고 아름답고 훌륭한 스승은 없다. 어린이는 자연 가운데 일하고 놀고 배워야 한다. 일놀이(노작교육)는 교육과정을 세우는 데 바탕이요 뼈대이다.”를 교육의 바탕으로 삼고 있다.

놀이는 아이의 자발성과 주도성이 사라지는 순간 놀이의 즐거움은 줄어든다. 그렇기에 교사들은 놀 거리를 꺼내놓긴 하지만 노는 몫은 오롯이 아이들에게 있다. 놀이는 놀이 자체로 즐기면 그만이지 목적이 없고, 어른들이 정해 준 규

칙 없이 내 마음대로 노는 놀이가 아이들 세상에서는 중요하다. 놀고 놀다 보면 저절로 규칙도 만들고 서로 마음도 받아들이고 스스로를 돌아보게 하는 힘이 생기는 걸 아이들이 날마다 하는 비석치기와 전래놀이를 보면서 확인할 때가 많다. 알맞게 몸을 쓰고, 놀면서 안전을 찾아가며, 마음껏 빠져 놀며 놀이나 동무들 마음이 자기 마음대로 되지 않음을 배워가고 있다.

송영미(2016)는 <책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향> 10) 에서 고전적 놀이 이론과 현대적 놀이 이론을 소개하고, 현대적 놀이 이론 또한 고전적 놀이이론의 관점과 마찬가지로, 놀이가 놀이 자체가 아닌 특정한 목적을 달성하기 위한 수단적인 역할을 한다는 관점에 머물러 있다는 비판으로 놀이에 대한 기존의 접근 방식들에서 벗어나 놀이를 ‘놀이 그 자체’로 접근하는 네덜란드의 역사학자인 Johan Huizinga(1872-1945)의 놀이이론과 「놀이와 인간」 11)을 쓴 현대 프랑스의 대표 사상가로 꼽히는 Caillois(1994)의 놀이이론을 정리해 놓았다. Huizinga(1872-1945)는 「호모 루덴스」 12)를 통해서 인간은 놀이하는 정신을 가진 존재로서(호모 루덴스, Homo Ludens) 놀이가 인류문화의 근원이자 산물이라는 새로운 화두를 제시하였고, Caillois(1994)는 「놀이와 인간」을 통해서 놀이의 개념을 설명하고 놀이 그 자체로서 갖는 특징을 통하여 놀이를 체계적으로 분류하는 시도를 하였다.

<표 11-1> 고전적 놀이이론과 현대적 놀이 이론¹³⁾

놀이 이론		대표 이론가	놀이 목적	이점
고전적 놀이 이론	잉여에너지 이론	Spencer	신체의 잉여 에너지 방출	신체적
	휴식 이론	Patrick	신체의 에너지 재생이 회복되는 동안 지루함을 피하는 것	신체적
	반복 이론	Hall	인류의 진화적 역사의 진보를 반영한 반복	신체적

10) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문,

11) R Caillois, 「놀이와 인간」, 이상률 역, 연암서가. 1994 (원제: 「Les jeux et les hommes」)

12) Johan Huizinga, 「호모 루덴스」, 이종인 역, 연암서가, 2010. (원제: 「Homo Ludens: A study of the Play Element in Culture」)

13) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016. -“Fergus P. Hughes, 「놀이와 아동발달」, 유미숙 외 역, 시그마프레스, 2012: 23”에 제시된 <표1.2 놀이이론>을 수정 보완하였다고 밝혀놓았다.

	연습 이론	Groos	성인에게 필요한 기능을 준비시키는 신체적 방식	신체적, 지적
현대적 놀이 이론	정신 분석 이론	Freud, Erikson	성인에게 통제되는 감정을 표현하는 방식을 불안 감소	정서적, 사회적
	인지 발달 이론	Piaget, Vygotsky, Bruner, Sutton-Smith	전반적 인지 발달을 촉진, 학습을 가능하게 하거나 촉진시키는 기능	지적, 사회적
	각성 조절 이론	Berlyne, Ellis, Fein	신체의 최적각성수준을 유지하고, 다양한 자극을 얻음	정서적, 신체적

아이들에게는 비어있는 시간이 많아야 한다. 놀잇감이 많다고 잘 노는 건 아니다. 우리는 아이들이 자유롭게 마음껏 놀고, 끊임없이 상상하며 놀도록 도와야 한다. 그러려면 무엇보다 아이들에게는 비어 있는 시간이 많아야 한다. 아무 것도 안 하고 뒹굴뒹굴 거리다 스스로 뭔가 찾아내도록 기다려 주는 선생과 부모가 되어야 할지 모른다. 놀이의 주도권을 아이가 갖도록, 아이가 시작하고 아이가 하고 싶어 하고 아이가 하도록 부모와 선생은 그저 따라가며 도와주는 노릇도 중요하겠다.

그런데 아무리 살펴봐도 아이들이 진짜 놀이를 할 수 있는 곳은 불확실하고 다양함이 살아 있는 자연만한 것이 없다. 놀잇감이 많다고 놀이가 풍성한 건 아니며 아이가 잘 노는 건 아니다. 진짜 놀이에는 흔한 놀잇감이 가장 좋다. 새로운 장난감으로 조심스럽게 노는 것보다 익숙하고 편안한 장난감으로 반복해서 노는 것이 뇌와 창의성에 더 좋다. 일상에서 자주 갖고 노는 흔한 놀잇감이 진짜 놀이를 하게 한다. 장난감은 놀이의 소품일 뿐이다.

어렸을 때 아이들에게 좋은 놀이로 찰흙(물과 흙), 공, 소꿉놀이, 블록 놀이를 꼽는 사람들이 많다. 이런 놀이도 놀이지만 우리는 자연과 텃밭과 논에서 노는 것도 매우 아이들에게 좋다는 걸 날마다 교육 활동에서 확인한다. 일하고 놀고, 놀면서 일하고, 해야 하지만 하는 순간 놀이로 만들고, 어느 때는 꼭 빠져서 몰입의 순간을 맛보는 일과 놀이 교육이 주는 힘은 날마다 아이들을 자라게 한다. 물론 넓은 운동장에 가서 마음껏 공을 차고, 교실에서 블록 놀이와 손끝 활동을 하고, 마당에서 소꿉놀이를 하는 것도 필요하다. 하지만 우리 아이들은 어느 곳에서든 어떤 자연물로도 놀이를 만들어낼 수 있기에, 되도록 돈 주고 사는 장난

감보다는 재미있는 놀잇감을 찾아 주고 만들어 주기 위해 애쓴다.

그러나 우리 아이들 역시 비싼 장난감이 주는 즐거움을 늘 갈망한다. 얼마나 기가 막히는 장난감들을 만들어내는지 어른이 봐도 혹하는 게 참 많은 세상이고 놀잇감이 넘치는 세상에서 우리 아이들은 부족함 없이 놀이 도구를 얻을 수 있다. 그래서 생산하는 놀이, 자연에서 노는 놀이로 어린이 삶을 가꾸는 게 참 어렵다. 한두 어린이가 새로운 놀잇감을 사는 순간 수많은 어린이들이 영향을 받아 집마다 사 달라는 조르기가 나타나기 때문이다. 그래서 어린이 문화는 오히려 어린이들끼리만 만들어 가기 어려운 때가 생긴다. 올해 레고 놀이가 유행하고, 또 어떤 때는 운동 도구를 더 비싼 걸 사는 바람이 일었던 때도 있었지만 날마다 뭔가를 사라고 쏟아내는 소비 사회는 늘 경계를 넘어 아이들을 유혹한다. 이번엔 레고였고 언제는 유희왕 카드였다. 어른들과 선생님이 나서서 공동체와 마을이 나서서 가꿔야 할 몫이 있는 것이다.

한편으로 무슨 놀이 랜드 같은 것도 우리 아이들이 참 가고 싶어하는데 어른들이 잘 들여다볼 필요가 있다. 옛날 우리 어릴 적만 해도 아이들이 골목에서 마음껏 놀았다. 차가 없었던 게 가장 크다. 그때는 아이들이 골목에서 안전하게 놀 수 있는 환경이었는데 지금은 아니다. 골목마다 차가 다니고 아이들 안전을 위협한다. 또 험한 사고 이야기가 들리면 어떨까? 그래서 큰 아이들은 피시방에 가고, 어린이들은 안정된 공간에서 놀이 선생을 구해 놀게 한다. 주말이면 부모들이 데리고 가는 놀이 랜드를 자세히 들여다보면, 아이들에게 놀이가 주는 신비한 힘, 상상력을 길러 주고, 함께 노는 사람들과 관계를 맺으며 소통을 넓혀 주는 놀이를 찾기 힘들다. 그저 소비하는 것만 잔뜩 배워 온다. 비싸고 싼 것을 제대로, 줄을 빨리 잘 서야 한다는 것도 배운다. 어쩌다 한번 가는 거지 자주 갈 필요는 없다는 것이다.

그래서 선생들은 되도록 학교에서 전래 놀이와 가장 흔한 자연물에서 놀이를 찾도록 도와야 한다. 흔한 자연물, 오랫동안 검증되어 온 전래 놀이야말로 놀이가 주는 힘을 모두 끌어낼 수 있다. 이는 비석치기와 막대기 놀이, 마당 놀이를 하며 놀이로 다른 사람과 소통하는 법을 배우고 관계를 확장하는 아이들을 볼 때마다 확인하는 것이다. 충동과 편향된 쾌락을 높이는 컴퓨터와 스마트폰 놀이로는 결코 배울 수 없는 것들이다. 그런데 큰 걱정은 많은 어른들이 아이들에게 스마트폰과 컴퓨터 놀이에 관대하다. 다들 그러니 어쩔 수 없다는 말로 아이들에게 더 최신 컴퓨터와 스마트폰을 안겨 주어 진정한 자존감이 아닌 소비 신분에서 우월함을 보여 주는 매개로 사용하도록 허락하고 있다. 너무 막으면 더 그

런다는 심리를 모르는 건 아니다. 중요한 것은 스마트폰과 컴퓨터 게임의 폐해가 아이들에게 정말 심각하다는 사실을 어른들이 깨달아야 한다는 것이다. 대충 양보하고 저 줄 문제가 아니다. 다른 아이들은 모두 있는데 우리 아이만 없어서 어쩔 수 없는 경우가 많겠다. 우리 아이들 가운데서도 스스로 거부할 수 있는 아이가 얼마나 있겠는가? 그만큼 대단한 장난감이 출현한 세상인 게다. 어른들도 확 넘어가 중독되어 가는데 말해 뭐 하겠는가? 그렇기에 더 어른들이 대책을 찾아야 한다. 건강한 놀이 문화를 만들 필요가 있는 것이다. 아이들과 끊임 없이 이야기하며 함께 해결해 가는 과정이 필요하다. 초등교육 과정보다 중등교육 과정 학교에서는 날마다 이 주제가 토론거리이다.

잘 놀 줄 아는 아이가 몸도 마음도 건강하다는 사실은 놀이 예찬을 펴는 수많은 전문가와 교육가들이 말하는 것이다. 혼자서도 잘 놀고 어울려서도 잘 놀 줄 아는 아이야말로 문제 해결 능력도 창의력도 사회성도 좋다는 것을 부정하는 사람은 없다. 프리벨(Friedrich W. A. Fröbel)은 놀이가 아이의 내적 힘을 발현시키는 완벽한 수단이라고 했다. 아이는 놀이로 세상을 배워 간다. 높은 학년이 되어 가면서 아이들 발달 과정에 알맞게 놀이를 찾아 가지만 일과 놀이를 함께 하도록 도움을 주는 사람이 있어야 한다. 따라서 선생은 아이들이 충분히 빠져 놀고 몰입하는 순간이 많도록 아이들처럼 사는 사람이어야 하고, 즐겁게 놀 것을 찾아내며 아이들과 함께 온전히 빠져서 놀 줄 알아야 한다. 놀아 주는 게 아니라 자기가 더 재미있어서 빠져 놀아야 아이들 세상에서 줄곧 살아갈 수 있기 때문이며, 그럴 때 행복할 수 있기에 그렇다. 아이들에게는 잘 놀아 주는 사람처럼 보일 수도 있지만 그렇게 아이들과 똑같은 마음으로 놀 수 있도록 몸을 잘 챙기는 게 선생이고 보면 대안학교 선생들은 참 애쓸 게 많은 셈이다. 아이들 힘을 믿고 아이들 세상에서 아이들 처지와 마음으로 천천히 기다리며 어른과 선생이 할 몫을 찾아야 한다.

2) 일놀이와 교과통합

사람은 누구나 일을 하고 일을 하지 않으면 살아갈 수 없다. 또한 지금 일과 놀이, 학습이 나뉘어 있는 게 큰 문제다. 동양과 서양 모두에서 일하기 교육에 대한 중요성을 강조한 교육학자, 철학자가 많이 있다. ‘머리와 가슴과 손의 조화로운 발달’을 말한 페스탈로치(Johann H. Pestalozzi)가 있고, ‘노작’, ‘일’, ‘노동’, ‘아르바이트’ 개념을 제시하며 손으로 하는 일이 인간 형성과 교육 전반에 바탕이 되어야 함을 말한 케르쎄슈타이너(Georg M. Kerschensteiner)도 있

다. 일하는 학교를 말하며 아이들에게서 놀이 욕구보다 작업 욕구가 더 크다고 본 20세기 초 프랑스의 개혁 교육자 프레네(Célestin Freinet)도 있다. 또한 노작 교육의 개념을 종교와 결합시킨 에버하르트(Otto E. Rössler)와, 헤겔(Georg W. F. Hegel)의 ‘노동이 자유롭게 한다’는 생각에 주목하면서도 다른 한편 이것을 노동에 대한 마르크스(Karl H. Marx) 생각과 대비시키며 근대 산업 노동에서 자본주의적 강요로 인해 발생하는 인간 소외 문제를 지적한 슈프랑어(Eduard Spranger)도 있다. 그리고 노동과 지식을 구별하여 지식 교육에 치중하는 현대 교육을 비판하며 ‘일하면서 하는 공부의 원리’로 노작 교육론을 강조한 바베(Vinoba N. Bhave)도 있다. 14)

‘일과 놀이, 배움을 하나로!’ 아이들에게 일과 놀이는 하나이다. 일이 놀이인 것이다. 본디 처음에는 일과 놀이는 하나였는데 시대가 바뀌어 지금 자본 사회에서는 일과 놀이가 분리되어 있다. 이로 인해 통일이 아닌 분리가 심각한 문제를 낳고 있다. 옛날 농촌사회에서 아이들은 자연스레 일하는 부모를 볼 수 있었고, 식구들이 먹고 살려면 아이도 당연히 일을 해야 했다. 모내기할 때 모를 나르고, 물심부름을 하고, 못줄을 잡고, 밭에서 함께 감자와 고구마를 캐고, 땀감을 구하고, 동생을 돌보고, 빨래와 설거지도 해야 했던 시절이 있었다. 그런데 요즘 세상은 아이들에게 일이란 책상에 앉아 책을 읽고 지식을 넣는 것 말고는 없다. 더욱이 부모들이 일하는 모습을 볼 수가 없다. 노동과 정신의 분리부터 모든 것을 분리해서 파편화시켜 전체를 보지 못하게 하는 사회가 있고, 집마다 아이가 한 둘이고, 예전과 다르게 부모들의 자식 사랑이 넘치는 세상이기 때문에 아이들은 공부만 하라고 하고 부모가 다 해주고 있는 게 보통이다. 농촌사회든 현대산업사회든 정보화 사회이든 아이들이 온 몸을 쓰고 일하는 것은 아이 뇌와 정서 발달에 이루 말할 수 없이 중요하다. 어린 시절 쌓은 감성이 평생을 간다. 그런데 많은 사람들이 일찍부터 아이들에게 학습을 강요하고, 학원으로 돌리고, 거대한 경쟁사회 학벌사회 체제로 밀어 넣고 있는 형국이다. 어른들이 사는 사회 모습도 마찬가지다. 경쟁에서 살아남은 사람들이 모든 부와 권력을 독식하는 사회에서 살기에, 일찍부터 내 자식은 더 편하게 살기를 바라는 마음이 그릇된 교육체제와 사회정치체제에서 왜곡되어 나타난 모습이다. 사회가 그러니 어쩔 수 없다는 말을 내뱉으며 지금 체제에 순응하고 아이들의 자유를 억압하고 아이들의 영혼을 죽여 가는 교육에 끌려가는 것은 아이들을 생각하면 더 이상 할 것이 아니다. 그런데도 많은 사람들은 선택지가 없다는 듯 그냥 생각 없이 살아

14) 고병헌외, 『교사 대안의 길을 묻다』, (이매진출판사, 257쪽)

가고 있다. 사실 이런 사회는 우주 138억년 역사와 45억년 지구 역사에서 참나 일 뿐인데 그 속에서 살아가는 우리들은 오래전에도 그랬고 앞으로도 그럴 것이라는 잘못된 믿음을 갖고 있기도 하다. 생각을 하지 못하게 만드는 거대한 자본과 감시 체제에 아이들을 맡기고, 생존을 위해 돈을 벌기 위해 하루 종일 일을 하며 생각할 시간을 조직하지 못하고 체제에 길들여져 가는 게 이 시대 어른들의 모습이다.

맑은샘학교 아이들은 일을 많이 한다. 중노동을 한다거나 아동착취가 아닌 논과 밭농사를 짓고, 자기 앞가림을 위한 빨래, 설거지, 청소, 음식 만들기, 정리 같은 생활 교육, 함께 협력해서 필요한 것들을 만들어가는 손끝 활동들이다. 모든 교육 활동의 바탕이기에 아주 정성을 들이고 있다. 일하기 교육의 목표와 방법, 원칙을 잘 지켜가며 아이들 삶을 가꾸고 있다. 일 놀이 속에 독서가 있고, 교과통합이 있으며, 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육이 있다.

선생들의 고민은 일하기와 여러 교과를 연결시켜 배움을 확대하고 깊게 하는 것에 있다. 비노바바베(Vinoba N. Bhave)가 쓴 [삶으로 배우고 사랑으로 가르치라] 책은 일하기 교육을 절절하게 강조하고 있다. 풀무학교와 변산공동체학교가 으뜸으로 삼은 일하기 교육도 같다고 생각한다. 작업장학교처럼 일하고 공부하는 것이다. 음식을 만들며 화학을 배우고, 텃밭에서 생물과 과학을 끌어내며, 자연 속 여행에서 사회와 역사를 끌어낸다. 물리학이나 기하학 모두 삶에서 모두 끌어내야 한다는 것이다. 아이들의 흥미와 관심을 바탕으로 일을 하고, 일을 통해 배움을 확장해가는 것, 사회 구조를 들여다보게 하는 것은 많은 학교에서 운영하고 있는 주제학습과 프로젝트학습의 형태이고 이러한 활동 옆에는 책이 있고 독서 교육이 있다.

우리 아이들은 날마다 양감을 익히고 일놀이와 교과통합 수업을 벌여간다. 선생들의 준비 역량에 따라 다르기도 하겠지만 전체로는 교과 통합에 대한 활동을 끊임없이 조직하고 실천하고 있다. 봄에 호박씨를 넣어 호박 모종을 만들어 텃밭에서 심은 호박을 가을에 갈라 호박씨를 세며 수학을 하고 호박죽을 써서 모두 새참으로 나눠먹는 아이들이 있는 것이다. 날마다 텃밭에 가서 식물을 살피고 거둬 글을 쓰고 그림을 그리는 아이들이다. 우유갑을 모아 재생 종이를 만들고, 놀이에 필요한 그네와 축구공대, 나무위의 집을 만들어낸다. 공간과 구조를 만들며 역사와 과학, 수학을 함께 배우고 이야기와 추억을 만들어간다. 대나무로 팬플룻을 만들고, 나무막대기로 놀이를 만들어 낸다.

꽃감을 만들 때였다. 낮은 학년 아이들을 여러 모둠으로 나눠 꽃감을 꺾는 일을 했다. 물론 목표는 꽃감을 만들어 높은 학년 여행비에 보태고 우리가 먹을 꽃감을 직접 만드는 것이었다. 먼저 네 모둠에게 감 33개씩 나눠준 뒤 숫자세고 양감 익히기와 썸 놀이를 한참 했다. 감으로 더하기와 빼기, 곱하기, 나누기 사칙연산을 하며 노는 것이다. 그리고 분류하는 법을 보고 싶어 모둠마다 33개의 감을 누구나 보기 쉽게 배열하라고 했다. 어떤 모듬은 10을 기준으로 묶고, 또 어떤 모듬은 5를 기준으로, 2를 기준으로 묶으며 여러 가지 방식으로 33개를 알려주는 분류를 잘 해냈다. 그런데 우리 3학년 한 모듬은 감으로 아예 33이란 숫자를 만들었다. 감을 배열해 33을 만들어 낸 것이다. 교사가 말한 뜻과는 다르지만 얼마나 기발한가. 대단하다며 얼마나 칭찬을 했는지 모른다. 정말 상상력이 좋지 않은가. 평범함에서 비범함이 나온다고 믿는다. 아주 장난꾸러기지만 흥미 있는 놀이와 공부에는 충분한 시간이 있으면 대단한 집중력을 보여주기 때문이다.

우리는 교육의 일관성과 깊이를 크게 생각한다. 교육은 일관될 때 꾸준히 전개될 때 울림이 있는 경우가 많다는 것을 아이들과 살아가며 느끼고 있다. 그때 흥미에 따라 이것 쪼끔 저것 쪼끔 해서는 수박 겉핥기에 그치는 경우가 더 많다. 보통 많은데서 하는 체험교육이 아이들에게 내 삶과는 관련 없는 특별한 경험으로 그치게 해서 교육을 망치는 것을 많이 봐 왔다. 아이들에게 일은 집중력 있게 빠져들 시간과 기회가 충분해야 한다. 그것을 반복해 삶에서 실제 써먹을 수 있는 익힘의 시간이 절대 필요하다. 그래서 배움을 깊이 있게 가져가려면 잠깐 하거나 한 해 반짝 하는 일은 되도록 피하고 꾸준히 하도록 도울 필요가 있다. 물론 다양한 일거리, 아이들마다 뽑어내는 흥미와 결에 따라 선택할 수 있는 다양한 일거리가 보장되어야 한다. 문제는 선택과 결정을 오롯이 스스로 한다는 자율과 자발성을 북돋는 데 있지, 스치듯 한 번 해 보고 그치도록 해서는 안 된다는 것이다. 그동안 일과 놀이교육으로 철마다 때마다 펼친 활동은 여전히 교육과정 완성을 위한 진행형이다. 지금까지 해온 일과 놀이교육활동은 다음과 같다. 우리는 교육과정을 꾸준히 채워가는 썸이다. 이러한 일과 놀이 교육활동에는 책이 빠질 수 없다.

일 놀이 교육	영역	내용 교과 통합(책, 글쓰기, 그림, 인지 교과, 표현 교과)
밥살림	생활	청소, 빨래, 설거지, 이불 개기, 짐 싸기, 자기 앞가림, 함께 살기, 자연 속 기숙학교
	논농사 (500평)	벼의 한 살이와 기후 변화, 역사, 지리, 사회 범씨 소독하기, 모판 내기, 모내기-못줄 만들기, 모심기, 피 뽑기, 대야 논, 벼 베기, 벼 타작-계상질, 홀태, 탈곡기, 벼 말리기, 풍구 돌리기, 메통으로 벼 찧기, 정미소 가기, 농사 달력, 허수아비
	밭농사 (500평)	봄: 발두렁 불 놓기, 밭 만들기, 토종 씨앗 모종 내기, 씨앗 뿌리기(고추, 아욱, 상추, 당근, 옥수수, 오이, 호박, 땅콩, 가지, 참외, 수박, 수수, 토란, 결명자, 들깨, 참외 따위), 고구마와 감자 심기, 토마토 순치기와 묵기, 풀 뽑기, 자루덧밭 여름: 밀 베기, 밀 털기, 보리와 밀 구워 먹기, 마늘종 따기, 마늘 캐기, 감자 캐기, 조 심기, 팔과 콩 심기, 토마토 오이 가지 참외 따기, 풀 뽑기, 지지대 세우기 가을: 배추 묵기, 고구마 캐기, 박 따기, 호박 따기, 김장 농사 채비, 배추, 무, 갓, 쪽파 심기, 김장하기, 보리와 밀 심기, 조, 수수 베기와 털기, 콩 타작, 돼지감자 캐기 겨울: 마늘, 양파, 밀, 보리 심기 -토종 씨앗 농사 -잡곡 농사 -거름 넣고 밭 만들기, 풀 뽑기 -거름 만들기: 농사도구는 삽, 낫, 쇠스랑 -음식 수업 -식물의 한살이
	음식	봄: 냉이, 꽃지짐(화전), 쑥튀김, 쑥설기, 쑥인절미, 쑥지짐, 아카시아꽃 튀김, 콩나물 기르기, 아욱국, 호박잎 찜, 쌈장, 죽순으로 죽피 차, 당근잎 차, 호떡, 꽃 차, 고추장 여름: 마늘종, 감자지짐(감자전), 감자튀김, 감자샐러드, 찢 감자, 토마토푸레, 토마토케첩, 가을: 술떡, 고구마순, 식혜, 보리단술, 수정과, 고구마튀김, 고구마샐러드, 고구마 맛탕, 찢 고구마, 양갱(고구마, 밤, 팔), 말린 고구마, 감 튀김, 사과잼, 가지 탕수육, 꽃감 겨울: 김장김치, 도토리묵, 호박 양갱, 밤 양갱, 팔죽, 호박죽, 호박범벅, 두부, 청국장, 무초절임, 찐 무, 무말랭이무침, 배추지짐(배추전), 굴차, 굴잼, 호박잼, 보쌈, 돼지감자지짐(돼지감자전), 군고구마, 쥐이빨강냉이, 팝콘, 은행 굽기, 팔죽, 콩 볶기, 수정과,

		아몬드 우유, 호박씨, 토란국, 된장, 간장, 때마다: 김치지짐(김치전) 떡볶이, 피자, 닭튀김, 샌드위치, 스파게티, 빙수, 또띠아, 떡, 쌀과자 제철 과일: 앵두, 자두, 살구, 산딸기, 보리수, 감, 밤 누룩, 발효빵-누룩빵, 술빵, 찌빵, 보리단술, 식혜, 액종 키우기, 막걸리, 매실(오매, 백매), 흑마늘 청과 효소(아카시아, 매실, 오이, 산딸기, 감, 레몬, 돼지감자, 청귤, 유자, 보리수, 쑥, 울금) 장아찌-취나물, 머위, 고추, 양파, 마늘, 죽순, 깻잎, 시금치, 콩잎 고추장, 된장, 간장, 꽃감, 김치(물김치, 배추김치, 갓김치, 총각김치, 열무김치, 동치미), 메주
	발효	
	흙 빚기	그릇, 잔, 동물과 식물, 접시, 촛대, 놀잇감
	동물 기르기	닭, 개 기르기, 곤충 관찰
옷살림	바느질	홈질과 박음질, 시침질, 감침질, 꿰매기(양말, 옷), 수놓기, 코바늘뜨기 만들기-콩 주머니, 천 필통, 인형, 방석, 깃발, 펼침막, 생리대, 피리 주머니, 숟가락 주머니, 카드 지갑, 양파그물 주머니, 해엄 가방, 생일 편지 가방, 앞치마, 수저집, 손수건, 햇빛 가리개, 옷 짓기
	뜨개질	뜨기-목도리, 장갑, 모자
	직조 (편물, 직물)	양말목, 장명루, 사진틀, 실, 원형 직조, 장식, 목도리, 직조 틀, 베틀, 레그러그
	물들이기 (염색)	자연 재료-봄, 여름, 가을, 겨울, 철마다 자연 재료, 양파, 쑥, 쪽, 밤 잎, 대나무 잎, 포도 껍질, 매염제(삭산동, 명반, 황산철, 탄산칼륨)
집살림	목공	평상, 도마, 나무 목걸이, 책꽂이, 나무 연필, 시계, 대나무 자, 게시판, 나무상자, 축구 골대, 포장마차, 떡메 놀잇감-자치기, 나무망치와 나무못, 조각 나무, 10의 보수 놀이, 나무와 못, 놀잇감(나무, 대나무, 철사, 실, 줄 따위), 나무 곤충 직조 틀, 외나무다리, 시소, 놀이터, 이름 판, 보물상자, 마을 공원 의자, 전각 도장, 분리수거함, 찻잔 받침대, 숟가락, 젓가락, 밥그릇, 나무 의자, 사물함, 책상조리개, 수납함, 책장
	집 짓기	옻집, 닭장, 나무 위 작은 집, 나무집(숲속 작은 집), 장작 패기, 모닥불 피우기, 이엉 엮기, 새끼줄 꼬기, 로켓 화덕
	상호 지지 구조	삼각형, 스타 돔, 다빈치 다리, 그물 침대, 밧줄 놀이와 그물
	버 마 다 리 손 끝 활동	빛자루(수숫대), 벚짚, 달뿌리풀, 호밀 대, 대나무, 싸리나무), 바구니(지끈, 자연물-침녕쿨 따위)

		대나무(자, 젓가락, 숟가락, 울림통, 과일꼬챙이, 물총 따위) 벚꽃 공예(북 조리개, 인형, 이엉 엮기, 새끼줄, 매주 달기 따위) 한지 공예(한지 조각보 따위) 궁채와 열채, 종이접기, 드림 캐처, 종이 만들기, 공책 만들기, 천연 비누, 천연 염색, 압화, 북 아트, 그림책 만들기, 나무 곤충, 타일 공예, 종이 자, 도감, 입체 큐브, 부채, 탈, 소이캔들, 판화, 가방 글씨 써 넣기, 빨랫비누 활동 수학(시에르핀스키 사각형, 프랙털, 칠교, 마술 상자, 하노이 탑, 쪽매 맞추기, 기하학(폴, 모양, 도형), 카프라, 고누, 선 그리기, 만다라 그리기, 시계 만들기, 전개도, 소포 상자 만들기 따위)
	도구	망치, 낫, 도끼, 대패, 톱, 지그소, 원형 톱, 전동 드릴, 절삭기
숲 속	밧줄 놀이	매듭짓기, 그물 침대, 햇님 밧줄 놀이, 버마 다리, 도르레 줄타기, 그네 달기, 꼬리잡기, 줄잡고 팽팽 따위
	자연(생태) 놀이	놀이 활동, 과제 활동, 해설 활동, 토론 활동, 탐구 활동, 역할놀이 활동, 예시 활동 관찰, 기록, 실험, 그리기, 글쓰기, 종이접기, 만들기 봄: 봄나물, 들나물-들나무 이름 맞추기, 봄나물 음식, 들꽃 꽃밭 만들기 / 꽃놀이-개나리 헬리콥터, 민들레꽃 놀이, 개나리꽃 목걸이, 진달래 화채, 진달래 / 꽃술 놀이, 버들피리, 조릿대 잎 피리, 보리피리, 풀피리, 식물 표본 / 봄의 곤충-돌멩이로 벌레 만들기, 나무 곤충, 곤충 지도, 튀는 벌레 만들기 여름: 나무의 여름살이-광합성 놀이, 잎 찾기 놀이, 나뭇잎 물감 찍기, 나뭇잎 탁본 뜨기, 나뭇잎 무늬 종이 만들기, 나뭇잎 도감 만들기, 나뭇잎 가면 만들기 / 냇물에 사는 벌레-돌멩이, 돌탑, 잎사귀, 조릿대 잎 배, 밤나무 잎 배, 나뭇잎 배, 나무판자 배, 종이배 / 머위줄기 물레방아 만들기, 갈뎃잎 물레방아 / 민물고기 가을: 가을 곤충 / 흙속에 사는 벌레-두꺼비집, 흙 그림, 숨은 글자 맞추기, 흙 던져내기 놀이 / 열매야 놀자(가을 열매) 겨울: 산새-들새 겨울나기 / 나무의 겨울나기-나무껍질 무늬 탁본 뜨기, 나무껍질 수집함 만들기, 자치기, 활 만들기, 불 피우기, 솔잎 놀이, 나무 무리지어나기 친구 기록장 만들기 / 겨울 철새 보내기-숫대 만들기, 오리 만들기 따위 * 참고: 『사계절 생태놀이』, 봄나무 글/그림, 길벗어린이

과학	과학 실험	고무 동력기, 열기구, 에어 로켓, 모래 자석 놀이, 식초 달걀 실험-삼투압(식초, 소금물, 콜라), 군고구마 통과 가마솥-연소, 나뭇잎 타본, 철마다 별자리와 신화, 돋보기로 볼 피우기, 측우기 설계, 김장, 실을 이은 종이 잔 전화기 만들어 놀며 소리와 파동 이야기, 보리수 효소 담그며 액체 기체 고체 섞기, 콩나물 기르기와 습기 햇빛, 전자 현미경 관찰, 태양광 발전기 발전량 기록과 그래프 변화, 향아리 기체 실험, 에너지-햇볕 건조기, 로켓 화덕, 빗물 저금통, 퇴적암 만들기(지층과 암석), 천연 비누, 천연 염색과 화학, 발효-효소, 막걸리와 액체 기체 고체, 두부와 단백질 응고, 빛의 굴절, 무지개와 빛의 성질 이야기, 날씨와 구름 이야기, 대나무 자 사포질과 마찰 이야기, 식물 잎 관찰하기 (어긋나기, 마주나기, 돌려나기, 무리지어나기), 풀과 나무 도감, 식물 그림, 조개 도감, 달걀 껍질과 쌀 뜬 물, 떡살 무늬 만다라, 지도 그리기와 축척, 배(뗏목)와 부력, 요구르트 병의 변화, 공기의 힘에서 바람개비와 풍선 만들기 따위
	과학관 박물관	기후 학교(기후 변화, 음식물 쓰레기, 물, 일회용품, 하수 처리장, 양재천, 과천의 식물, 과천의 새, 재활용하기, 녹색 실천 따위) 국립과천과학관, 지리산생태과학관, 섬진강어류생태관 국립중앙박물관, 참소리죽음기 · 에디슨과학박물관, 신재생에너지전시관, 부안시민발전소, 신재생에너지테마파크
에너지	고물상	쓰레기 분류, 고물상 가기, 우유갑 모으기, 병 모으기
	자연 속 학교	에너지 자립 교육을 위한 자연 속 학교(자연 속 여행 기숙학교: 5~9일 간)
	기관 방문	2009~2013 신재생에너지전시관 2012, 2013 지리산초록배움터(태양, 바람) 2013, 2014 에너지 자립섬 연대도(통영)/ 부안시민발전소 (신재생에너지)
	신재생 에너지	2009년 태양광 발전기, 풍력 발전기, 자전거 발전기 설치 2012년부터 후쿠시마 원자력발전소 폭발사고 뒤 에너지 자립 교육 강화 태양열 조리기, 로켓 화덕 만들기, 가마솥 설치 2015년 고물상 가기로 태양광 발전기 설치 2017년 고물상 가기로 빗물통 설치, 태양광 포장마차 만들기
마을		마을 청소, 마을 신문, 마을 아나바다 베틀장터, 마을 방법대, 마을 공동 냉장고, 때마다 열리는 마을 잔치, 마을 기타 교실, 마을 책 동아리, 마을 축구단, 마을 김장, 마을 놀이터 조성, 마을 교육 프로그램, 마을 숲 속 놀이터, 마을 여행계, 마을 영화제, 마을 숲속 작은 음악회, 마을 카페와 사랑방, 마을 자치회, 시골 공동체와 도시 공동체 넘나들기, 마을 생활 기술 학교, 마을 경로당 노인 복지관, 소방서, 장애인 복지관 교류

사람이 살아가는데 필요한 의식주와 주인으로 함께 살기는 일하기 교육의 정신이자 갈래이다. 그래서 선생들이 일하는 과정을 잘 알 수 있는 배움이 많아야 한다. 일머리를 기르려고 애를 써야 한다. 텃밭농사도 그렇고, 아이들에게 보여주는 일하기가 아이들에게 그대로 영향을 주어 선생을 따라 배우기에 그렇다. 목공, 음식, 농사, 많은 손끝활동을 배우고 나누는데 정성을 들여 할 까닭이 여기에 있고, 그에 알맞은 독서 목록을 갖추는 게 교사의 채비다.

3. 글쓰기와 독서활동

독서는 우리 삶에서 떼어놓을 수 없다. 독서가 마음을 살찌우고 삶을 가꿀뿐 더러 인류의 탐구와 위대한 지적 성취를 바탕으로 현재의 삶이 구성되고, 앞날을 여는 유산임을 알기 때문이다. 그래서 아날로그에서 디지털로 바뀌어가는 시대변화에도 읽기 능력은 삶의 중요한 부분을 차지한다. 독서와 독서 교육은 따로 생각할 수 없는 게 교육 현장이다. 그렇다면 책, 독서가 우리에게 줄 수 있는 것은 무엇일까? 어린이도서연구회 최영미는 독서가 “재미, 지식, 위로와 치료, 시간 때우기, 즐거운 시간 보내기, 행복한 느낌, 자기를 돌아볼 수 있는 기회, 대리 만족, 간접 경험, 어렸을 때로 돌아가는 느낌, 심성을 다듬을 수 있는 여유, 편안함, 아이들의 심리 파악, 호기심, 폭 넓은 대인관계 경험” 줄 수 있다고 자세히 밝혀놓았다.¹⁵⁾

그렇기에 독서 교육은 국어 교과에 한정된 게 아니고 범 교과통합학습의 도구이며, 그 자체로서 독립되는 교육으로 뜻이 충분하다. 노명환은 “독서는 국어 과뿐만 아니라 학교의 모든 교과에 꼭 필요한 교수-학습의 한 요소이다. 특히 자기주도적 학습을 강조하는 최근의 교육 경향에 비추어 본다면, 독서는 학생들이 스스로 각 교과를 자기주도적으로 학습하기 위한 필수 학습 방법이요 도구인 것이다. 독서는 법파적인 학습 방법으로 모든 교과에서 관심을 갖고 실제 교육 장면에서 활용하여야 할 매우 중요한 교수-학습의 방법인 것이다. 그런 점에서 모든 교과의 지도 교사들이 독서의 효율적 활용을 알고 지도까지 할 수 있어야 한다.”며 독서 교육과 타 교과교육의 관련 문제를 짚어놓았다.¹⁶⁾ 박제희

15) 최영미, 『마음을 살찌우는 책읽기』 (어린이도서연구회, 2006)

16) 노명환, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학교정책연구본부 교육정책네트워크연구실」, 2011.

는 “우리가 현재의 독서 교육을 위해서 필요한 것은 인성 독서, 학습 독서 등의 다양한 독서 프로그램 개발이 아니라 독서 교육의 목적이 어떤 다른 목표를 이루려는 수단이 아니라는 독서의 본질을 이해하고, 독서 교육이 이루어지는 과정에서 그 자체의 내재적인 목적을 고려하는 일이다. 또한 독서와 교과 교육의 목적이 동일하다는 것에 대하여 인식하고, 독서 그 자체의 내재적 목적을 실현할 수 있는 교과 교육을 하는 것이 앞으로의 교육의 질을 높일 수 있는 길이 될 것이다.”라며 독서와 교과 교육의 관계를 알려준다.¹⁷⁾ 또한 “초등학교에서의 독서 운동이 독서에 대한 흥미를 잃게 만드는 원인은 다음과 같다. 먼저 독서 후 결과를 평가하여 시상하기 때문에 학생들에게 책을 종류에 관계없이 무조건 많이 읽고 독서록에 기록하면 된다는 잘못된 인식을 길러주게 된다. 이 과정에서 오히려 기록하기 위한 독서가 이루어지게 되고, 그 결과 학생들이 독서에 점차 흥미를 잃게 되는 악순환이 반복된다.” 고 보고, “독서 교육이 외면 받는 본질적인 이유 중 하나는 초등학교에서 실시하는 독서 교육을 ‘독서와 교과 교육은 분리된 활동’으로 여기고 있다는 점이다.”라며 초등교육의 독서 교육에 대해 지적했다.¹⁸⁾

맑은샘학교는 어린이도서연구회 책읽기 철학을 교육 현장에서 실천하고 있기에 즐거운 책읽기를 위해 다양한 독서활동을 펼친다. 그 가운데 글쓰기 교육과 통합한 책읽기, 독서활동으로 실천한 교육활동을 들여다본다.

1) 책읽기와 글쓰기

책이름 : 마법의 시간여행3 글쓴이 : 메리 폼 어즈번 펴낸 곳 : 비룡소

이 책을 보고 어떤 생각이 들었냐면 어린이도 모험을 할 수 있다는 걸 알았다. 그런데 그런 걸 하면 어머니가 화낼 거 같아서 못 간다. (2학년 한지빈, 2014)¹⁹⁾

책읽기와 글쓰기는 밀접한 관련을 넘어 하나라고 봐도 된다. 말과 글의 관계만 생각해도 령고 책읽기와 글쓰기의 본질을 생각할수록 바탕은 같다. 모두 삶을 가꾸기 위해서이기 때문이다. 이오덕은 <사람은 책을 읽어서 세상을 바르게 살아가는 길을 찾고, 어려움을 이겨내는 힘과 슬기를 얻고, 새로운 지식을 배우게도 된다. 책읽기보다 더 귀한 공부는 없다. 그러기에 요즘은 누구나 학교를

17) 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.

18) 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.

19) 맑은샘아이들, 『2014맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2015.

졸업하여 세상에 나가 일하며 살아도 책을 아주 안 보는 사람은 없고, 많은 사람들이 평생 책을 벗 삼아 살아가고 있다. 이래서 우리는 아이들에게도 책을 읽으라고 한다. 학교교육의 목표가 앞으로 평생 책을 즐겨 읽으면서 살아가도록 하는데 있다고 말하기도 한다.(중략) 책을 읽는 것도 삶을 어떻게 더 바르고 참되고 아름다운 것이 되게 하나, 하는데 목표가 있다>며 책읽기의 중요성을 말한다.²⁰⁾

독서 활동 뒤 무조건 독서감상문을 쓰게 한다거나 시험을 위한 논술 글쓰기 같은 강요된 독서 지도는 아이들 삶을 가꾸기와는 관련이 없다. 이주영은 “어린 이들은 천성적으로 이야기를 읽는 동안이나 읽고 난 후, 어떤 생각이 떠올랐을 때는 이를 어떤 형태로든 표현하고 싶어한다.”는 로버트 화이트헤드의 말을 인용하며, 우리나라 독서 교육의 문제점 가운데 하나가 이러한 어린이의 천성을 외면하였다고 말하고 있다.²¹⁾ 또한 “책을 읽고 난 후에는 무조건 독후감 쓰기만을 시켰고, 그것도 집에서 숙제로 해 오도록 해서 상을 주었습니다. 그러다 보니 많은 어린이들이 독서 감상력을 높이기 위해 독후감을 쓰는 게 아니라 독서 감상문을 쓰기 위해 억지로 책을 읽어야 하는 경우가 생겼습니다.”라고 말하며 독서활동으로 오로지 글쓰기만을 강조해온 독서교육을 비판했다. ²²⁾

이호철은 <이호철의 갈래별 글쓰기 교육>에서 “책을 읽고 느낌과 생각을 쓰는 글인 독서 감상문을 쓰는 목적은 훌륭한 독서 감상문 작품을 얻기 위한 것이 아니고, 책을 읽게 하는 것이 먼저이고, 책 속에 들어있는 영양소를 내 몸으로 더울 잘 받아들이기 위해서”라고 말하며²³⁾, 독서 감상문을 쓰는 까닭으로 “첫째, 책 읽기로 얻은 지식을 한 번 더 또렷이 익힐 수 있게 해준다, 둘째, 책을 읽을 때 느꼈던 감동을 더욱 오랫동안 간직할 수 있게 해준다, 셋째, 느낌과 생각을 또렷이 정리하는 능력을 길러준다, 넷째, 자기 삶을 더욱 잘 가꾸고 키워 나가게 해 준다, 다섯째, 생각하는 힘이나 비판력, 논리력을 길러주기도 한다, 그밖에 책 읽는 보람을 느낄 수 있다든지, 여러 가지 글쓰기 능력이 길러지는 좋은 점이 더 있다.”라고 밝혀놓았다.²⁴⁾ 또한 “독서 감상문 쓰기 기본 공부로 1. 좋은 책을 고른다. 2. 책을 가까이 한다. 3. 즐거리를 잘 떠올린다. 4. 중심 생각을 잘 파악한다. 5. 본받을 점을 찾아본다. 6. 비판하며 읽는다. 7. 마음으로

20) 이오덕, 『우리말 바로쓰기5』 (한길사, 252쪽)

21) 이주영, 『어린이책을 읽는 어른』 (웅진출판, 185쪽)

22) 이주영, 『어린이책을 읽는 어른』 (웅진출판, 185쪽)

23) 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』 (보리 505쪽)

24) 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』 (보리 472쪽-475쪽)

겪어본다. 8. 자기 생활에 뿌리를 두고 쓴다. 9. 스스로 쓰고 싶을 때 쓴다.”를 들고, 독서 흥미를 불러일으키기와 독후 활동 사례로 이야기 주고받기, 책 소개하기, 책 읽어주기, 어른이 책 읽는 모습 보이기, 책 가까이 두기, 줄거리 이야기해 주기, 겪어 보게 하기, 독서 감상문 쓰기, 독서 감상화 그리기, 극화하기, 독서 강연회 갖기, 그림극 만들기, 책 돌려 가며 읽기, 스스로 서점에 책 사러가기, 독서를 많이 한 어린이에게 상 주기, 동화 구연, 독서 토론회, 책에 대해 따져 보기, 독서 신문 만들기, 책 읽기 시간 운영, 책 바꾸어 읽기, 목적을 생각하며 책 읽기”를 말했다.²⁵⁾

맑은샘학교는 마음을 살찌우는 책읽기를 위해 다양한 일놀이과 교과통합으로 아이들이 책을 자연스럽게 찾게 하고, 다양한 독서 활동으로 책과 친하도록 교육활동을 구성해왔다. 따라서 독서 감상문만 쓰게 하는 독서 교육의 문제와는 거리가 먼, 책을 읽고 생각을 키우는 글쓰기로 아이들 삶을 가꾸어왔다. 아래의 독서 감상문은 <2018년 맑은샘 아이들>, <2019년 맑은샘아이들> 글모음에서 책을 읽고 글을 쓰며 마음을 살찌우는 보기로 뽑았다. 책을 읽은 아이들 마음이 충분히 들어있어 삶을 가꾸는 책읽기와 글쓰기 보기로 그대로 옮겨놓는다.

- 책이름 : 베로니카 넌 혼자가 아니야 • 글쓴이 : 로저 뒤바쟁
- 그린이 : 로저 뒤바쟁 • 펴낸 곳 : 비룡소

<코튼에게>

너가 많이 귀여워 처음엔 나뻐는데 나중엔 착해졌네. 나랑 같이 살았으면 좋겠어. 너무 귀여워서. 앞으로 베로니카랑 같이 착하게 지냈으면 좋겠어. (1학년 김영아, 2018)

- 책이름 : 녀점반 • 글쓴이 : 윤석중
- 그린이 : 이영경 • 펴낸 곳 : 창비

아기가 가게 집에 가서 ‘아저씨 몇 시예요?’라고 물어봤다. 시간을 알고 놀았다. 그래서 자꾸 애기가 ‘녀점반 녀점반’ 이라고 말했다. 놀다가 밤늦게 들어서서 ‘녀점반 녀점반’ 했다. (1학년 송하운, 2018)

25) 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』, 보리, 487쪽- 505쪽)

- 책이름 : 돼지책
- 글쓴이 : 앤서니 브라운
- 그린이 : 앤서니 브라운
- 펴낸 곳 : 웅진주니어

진짜 돼지책이 돼지 같았다. 게으름 부려서 돼지가 됐다. 어머니 말을 안 들으면 이렇게 돼지가 된다는 것을 알았다. 돼지가 되면 이렇게 안 좋을 줄 몰랐다. (1학년 이현준, 2018)

- 책이름 : 내 토끼 어딴어
- 글쓴이/옮긴이 : 모 윌렘스
- 그린이 : 모 윌렘스
- 펴낸곳 : 살림 어린이

나는 동무들과 어떻게 사이좋게 지낼 수 있을까? 트릭시 토끼 인형하고 소나 토끼 인형이 바뀌었다. 그리고 다시 찾았다. 내가 동무를 좋게 해주면 될 것 같다. 그리고 재미있게 해줄 거다. 피구, 축구, 야구 같은 걸 해줄 거다. (2학년 김도훈, 2018)

- 책이름 : 빨간볼
- 글쓴이/옮긴이 : 안 더 킨더르
- 그린이 : 안 더 킨더르
- 펴낸곳 : 내 인생의 책

선생님은 왜 아이들이 지내는 걸 안 보시고 그래요. 보시면 알 텐데. 그리고 아이들에게 물어보지 말고 아이들 마음을 생각해보세요.(2학년 조현서, 2018)

- 책이름 : 세상에서 가장 특별한 너에게
- 글쓴이 : 미카엘라 모건
- 그린이 : 캐롤라인 제인 처치
- 옮긴이 : 이주은
- 펴낸곳 : 보물창고

<빽(나운)이에게>

빽이 안녕? 나도 너에게 편지를 쓰는 또 다른 빽이야. 니가 이 학교를 오려고 선택을 했기 때문에 내가 이 학교로 오게 된 거야. 다른 학교 갈 수도 있었는데 이 학교를 선택해서 인채, 인준이를 만나게 됐지. ‘빽’이라는 별명도 갖게 되었지. 때론 화가 나서 무슨 일을 저질러 어머니께 혼나기도 했지만 너는 좀 실수를 많이 하는 편이라 들었어. 내가 여자로 태어나길 잘한 것 같아. 빽이! 너는 뭘 좋아해? 나는 글 쓰는 걸 좋아하고, 책 읽는 것도 좋아해. 나는 확실히 잘하는 것이 없지만 그만큼 많이 노력해볼게. 앞으로 많은 일에 부딪히겠지만 한 번 한 번씩 뛰어넘어보자. 힘들면 쉬어도 좋아. 니가 책 읽는 것에 흥미를 가져줘서 내가 이렇게 책을 좋아하는 마음을 갖게 된 거야. 고마워. 앞으로 실수 많이 하지 말자. 공부도 열심히 하고 화도 많이 참으면 좋겠어. 우리 같이 나아가자. 한 걸음씩. (3학년 김나운, 2018)

- 책이름 : 랑랑별 때때롱
- 그린이 : 정승희

- 글쓴이 : 권정생
- 펴낸곳 : 보리

“아빠, 아무리 풀이 많아도 이젠 농약 안치지?” 새달이가 물었습니다. “그럼. 그래서 이렇게 손으로 뽑잖니.” “농약 치면 잠자리도 죽는 거야?” “그래. 잠자리도 죽고, 나비도 죽고, 무당벌레랑 모두 죽는단다.”

가장 마음에 들었던 부분이다. 농약을 치면 해충이 안 온다는 까닭만으로 벌이나, 나비, 잠자리나 달팽이, 지렁이까지 모두 죽는데 대부분 사람들은 왜 농약을 칠까? 사람들에게 독약 먹이는 거랑 똑같은데 사람들은 대부분 ‘나비 예쁘다! 달팽이 귀엽다!’ 이러는데 그건 그냥 말뿐인 건가? 왜 말에 뼈대가 없는 거지? 어이가 없다는 생각이 들었다.(3학년 김나운, 2018)

- 책이름 : 숲 속 재봉사와 털몽치 괴물
- 그린이 : 최형랑

- 글쓴이 : 최형랑
- 펴낸곳 : 창비

오늘 숲속 재봉사와 털몽치 괴물을 읽었다. 쿵쿵이라는 강아지가 버림을 당해서 재봉사가 친구들의 도움을 받고 쿵쿵이를 씻기고 했다. 쿵쿵이 털이 많이 자라서 그 털로 실을 뽑아서 뜨개질 옷을 만들었다. 그때 마침 눈이 와서 뜨개질 옷을 입고, 밖에서 놀았다. 놀고 들어와서 옷을 넣고 잤다. 쿵쿵이는 너무 즐거워서 잠이 안 왔다. 친구들이 잘 때도 뜨개질을 했다. 나는 뜨개질을 해서 어머니, 아버지, 동생, 할머니, 할아버지에게 주고 내 것도 만들고 싶다. 많이 만들고 싶다. 목도리를 만들고 싶다. 가방도 만들어보고 싶다. 만들면 따뜻할 거 같다. 따뜻할 거 같아서 주는 거다. (3학년 송인준, 2018)

- 책이름 : 낮과 밤은 왜 생길까요?

- 글, 그림 : 장덕중

- 펴낸 곳 : 눈 열린 교육

제목 : 자전과 공전 설명 * 한 번만 말해 줄 테니 잘 들으세요.

자전은 지구 스스로 도는 것이다. 자전 때문에 낮과 밤이 생긴다. 지구가 태양 주위를 도는 것은 공전이다. 계절이 나타나는 까닭은 공전 때문이다. 계절은 왜 생기냐면 태양에 조금 가까이 있으면 여름, 멀리 있으면 겨울. 쉽게 말해 지구가 뱅뱅 돌아서 그렇다. (4학년 김단희, 2018)

- 책이름 : 돌고 도는 돈
- 그린이 : 브뤼노 하이츠

- 글쓴이 : 발레리 가두
- 펴낸곳 : 시공주니어

요즘은 거의 모든 것이 돈이면 된다. 예전에는 서로 물건을 바꿨기 때문에 좋을 것 같다. 그때는 “너 갖고 싶은 거 있냐?”라고 묻고 “어. 그거 나한테 있는데, 가질래?” 그러면 당연히 “어”라고 말하고 그럼 너한테 있는 그거랑 바꾸자 그러면 그래 라고 말한다. 그러면 나도 좋고, 너도 좋고, 그땐 좋았을 것 같다. 어쨌든 이 책 덕분에 많이 알았다. (4학년 김영호, 2018)

- 책이름 : 우리들의 당당한 권리
- 그린이 : 지문

- 글쓴이 : 청동말굽
- 펴낸곳 : 아이앤북

준우의 엄마는 캄보디아 사람, 아빠는 한국 사람이다. 그런데 캄보디아에 갔다 와서 거뿔게 변해서 친구들이 불법체류자라고 놀려서 주먹을 휘둘렀다. 그런데 그러면 안 된다. (4학년 김윤희, 2018)

- 책이름 : 장애, 너는 누구니?
- 그린이 : 윤정주

- 글쓴이 : 고정욱
- 펴낸곳 : 도서출판 산하

“장애, 너는 누구니?”라는 책은 장애는 어떤 것인지, 어떤 것이 있는지를 알리는 책이었다. 장애의 종류는 인면장애, 지체장애, 시각장애, 청각장애, 언어장애, 뇌병변 장애, 지적 장애, 발달장애, 학습장애, 신장장애, 심장장애가 있다고 나와 있고, 꼭 태어날 때부터 장애가 생기는 것이 아니라, 사고로 장애가 생기는 일도 아주 많다고 했다. 내가 장애가 있다면 정말 힘들 것 같다. 앞으로 장애인들을 이상한 눈으로 보지 않고 도와드려야겠다. 가장 힘들 것 같은 장애는 심장장애다. 까닭은 뛰어놀 수도 없고 걱정이 많을 것 같다. 어떤 걱정이냐면 언제 쓰러질지 몰라서 마음이 안 좋을 것 같다. (4학년 김지후, 2018)

- 책이름 : 인권 논쟁
- 그린이 : 박종호

- 글쓴이 : 이기규
- 출판사 : 풀빛

오늘 내가 본 책은 ‘인권전쟁’이다. 여기서 나오는 사람은 윤태, 지연이, 승아, 동찬, 형식, 민수 였다. 토론반이 있다. 주제를 세 가지 정해 놓고 첫 번째 토론부터 세 번째 토론까지 이야기를 했다. 사형제도 찬성 모둠이랑 사형제도 반대 모둠 따위로 나뉘어서 서로 토론도 하고 그런 토론을 하다가는 큰 소리가 나기도 한다. 나도 그렇게 즐겁게 토론을 하고 싶다. 나는 사형제도에 반대한다. 왜냐면 사람을 죽이고 싶지 않기 때문이다. (4학년 이서연, 2018)

- 책이름 : 사라 버스를 타다 • 글쓴이/옮긴이 : 윌리엄 밀러/ 박찬석
- 그린이 : 존 워드 • 펴낸곳 : 사계절

오늘 사라 버스를 타다 를 봤다. 사라가 버스 안에 있는데 버스 기사가 못 앉게 했다. 법이 그렇다고 했다. 그런데 법이 왜 그런지 모르겠다. 그 법을 만든 사람은 나쁜 것 같다. 그런데 그날 이후로 흑인들이 버스를 안타서 버스회사랑 시장이 법을 바꾸었다. 그래서 마지막에 사라와 사라 엄마가 앞에 같이 탔다. 이 책을 세 번째 본다. 4학년 때 봤고 2학년 때 봤다. 그때는 그냥 법을 바꾸는 이야긴 줄 알았는데 이번에는 재미있고 감동적이다. 나라면 그렇게 못할 것 같다. 마지막에 흑인들이 버스를 안 타고 그래서 법이 바뀌었다. 세 번 읽는 책은 재미가 없는데 이 책은 정말 재미있다. 이 책을 추천해주고 싶다.(5학년 김우철, 2018)

- 책이름 : 최열 아저씨의 지구촌 환경이야기 • 글쓴이/옮긴이 : 최열
- 그린이 : 노희성 • 펴낸곳 : 청년사

환경을 줄이는 이야기이다. 미국에서 서울시가 숲이면 서울시가 다 산불이 났다. 그런데 옛날에는 차가 없고 자전거가 있어서 환경이 좋았다. 그런데 요새는 차가 있어서 환경이 안 좋다. 그리고 미세먼지가 많아서 봄하고 가을이 미세먼지가 아주 많았다. 그래서 미세먼지가 중국에서도 한국으로 온다. 중국은 60%이고 한국은 40%이다. 한국이 좀 많다. 중국은 땅이 넓어서 그렇고 한국은 조그만 땅에서 40%여서 한국이 더 많다. 그래서 그렇다. 바다에 우리가 바다에 쓰레기를 버리니까 고래가 플라스틱을 먹고 바다거북이 코에 빨대가 박혀있는 채로 발견을 해서 나는 너무 충격이었다. 그래서 쓰레기하고 플라스틱을 줄이고 쓰레기를 안 만들게 할 거다.(5학년 원종현, 2018)

- 책이름 : 과학 첫 발 • 글쓴이/옮긴이 : 황근기
- 그린이 : 민재희 • 펴낸곳 : 문공사

오늘 과학관 첫 발 이라는 책을 읽었다. 거기에는 일단 과학이 무엇인지 나와 있었다. 그건 자연의 모든 것을 공부하는 학문이라고 했다. 책에는 이렇게 나오는데 난 왜 이해가 안 될까? 일단 됐고 옛날에는 해가 우리 주위를 돌고 신이 있다고 생각했는데 어떤 과학자가 지구가 태양 주위를 돈다고 하고 다른 사람들은 말도 안 된다며 비난하고 그랬는데 아리스토텔레스, 히포크라테스, 아르키메데스, 이렇게 있다. 그런데 만약에 사람이 배가 아프면 다른 사람들이 ‘신이

그럴 거야.’라고 생각했는데 아까 나온 사람들이 뭔가 특별한 이유가 있을 거야 라고 생각하고 그래서 점점 신을 안 믿고 까닭을 알아가고 있다. 그리고 다른 애기로 관성이라는 건데 축구공을 안 건드리면 가만히 있는데 상 위에서 공을 굴리면 공은 상 바로 밑에 떨어질까 아니면 좀 더 멀리 떨어질까? 그래서 실험 해봤는데 좀 더 멀리 떨어졌다. 왜 그러냐면 움직이는 성질이 있으니까. 그리고 관성 때문에 공은 수직선으로 떨어지지 않고 포물선을 그리며 좀 더 나아갔다. 만약 관성이 없었다면 바로 수직선으로 떨어졌을 테니까.(5학년 조예준, 2018)

제목: 인권선언 글: 국제연합 인권위원회

인권선언문을 읽었다. 어려운 말이 많았다. 장애인, 세계, 아동 인권 선언문이 있었다. 그런데 나는 아동 인권선언문이 인상 깊었다. 왜냐하면 내가 아동이라 서다. 아동은 부모의 사랑이 필요하다고 쓰여 있다. 인정하지만 맞는 말이다. 생 계비가 조금 지원되어야 한다고 쓰여 있다. 음.... 맞는 말이다.

<제목: 맑은샘 권리 선언문>

1. 맑은 샘 학교 어린이들을 다른 사람이 하는 거친 말이나 행동을 당하거나 듣지 않을 권리가 있다.
2. 원할 때 새참을 먹을 권리가 있다.
3. 자유롭게 뛰어다닐 권리가 있다.
4. 차별당하지 않고 학교에서 가는 곳을 따라갈 권리가 있다. 점심밥은 원하는 만큼 먹을 권리가 있고, 선생님과 동등하게 먹을 권리가 있으며 밥 받는 순서에 대해 차별받지 않을 권리가 있다.
5. 발표시간에는 발언권을 얻고 발표할 권리가 있고 그렇다.
6. 자기 물건을 아무나 건들지 못하게 할 권리가 있고 막 돌아다니다가 다치지 않을 권리가 있다.
7. 공부하고 싶을 때 공부 할 권리가 있다.(6학년 엄정우, 2018)

- 책이름 : 나의 첫 젠더 수업
- 글쓴이: 김고연주
- 그린이 : 김고연주
- 펴낸 곳: 창비

“나의 첫 젠더 수업은 여자와 남자는 얼마나 다를까? 다이어트의 위험성, 사랑은 항상 낭만적일까? 모성은 위대하다. 누가 왜 어떤 일을 해야 할까?” 같은 성형수술, 외모를 다룬 책이다. 잡학도 많이 알려주고, 한 번쯤 읽어보면 좋은, 재미있는 책이다. 엄마가 자주 읽어서 재미없을 거 같은데 재미있었다. 꽤 어려

운 것도 있다. 아 젠더가 뭔지 모르는 사람을 위해서 알려준다. 사회 문화적으로 만들어지는 성이다. 아무튼 한 번쯤 보면 좋다. (6학년 엄정우, 2018)

- 책이름 : 이이화의 주제로 보는 한국사
- 글쓴이: 이이화
- 그린이 : 이명애
- 펴낸 곳: 풀빛미디어

오늘 저번에 보던 이이화의 주제로 보는 한국사를 봤다. 나는 옛날 생활 풍속에 대하여 쓴 책이다. 이거는 단편, 단편 돼 있어 질리지 않는다. 되게 재미있는 이야기도 있다. 단발과 파마는 언제부터 했을까요? 라는 질문에 대한 답이 있는데, 옛날에 남자들은 상투를 하고 여자들은 쪽진 머리를 했는데 1895년에 단발령이 내려져서 남자들은 상투를 깎고 단발을 하라는 명령이었다. 그런데 말을 안 들어서 순검들이 가위 들고 다니면서 강제로 상투를 깎아버리게 해서 어떤 사람은 자살을 하기도 했다고 한다. 왜 그런지 모르겠다. 그렇게 싫은지,,, 그리고 여자들은 긴 머리를 자르고 짧게 땡아 목 뒤에 걸쳐 났다고 한다. 그 뒤에는 못 봤다. 책은 한국사에 대하여 궁금한 게 있으면 보면 좋은 책이다. 되게 재미있는 역사도 있었구나 라고 생각하면서 보게 되는 책이다.(6학년 남민주, 2018)

- 책이름 : 소피가 화나면 정말 정말 화나면
- 글, 그림: 물리 뱅
- 옮긴이: 박수현
- 펴낸곳: 책 읽는 곰

나는 화가 날 때가 있다. 동무 때문에 화날 때 어머니 때문에 화날 때 아버지 때문에 화날 때 내 동생 때문에 화날 때가 있다. 먼저 동무 때문에 화날 때는 나를 놀릴 때 화난다. 그러면 숨을 깊게 쉬고 혼자 있거나 뭔가를 쓴다. 그리고 어머니 때문에 화날 때는 손전화 얘기할 때 화가 난다. 안 사주니까 화가 난다. 그때는 밖에 나가서 야구나 농구 같은 걸 하거나 집에서 베개를 때리면서 화를 낸다. 그리고 아버지가 나를 혼낼 때 화난다. 이건 이렇게까지 화낼 까닭이 없는데 화낼 때 화난다. 그 때도 숨을 깊게 쉰다. 그리고 목을 돌리고 몸풀기 같은 걸 한다. 그리고 이준이 때문에 화날 때 욕을 쓰거나 소리를 지르거나 노래를 듣는다. 이렇게 화를 푼다.(6학년 조예준, 2019)

- 책이름 : 마지막 뉴스
- 글쓴이 : 서정홍
- 그린이 : 서현경
- 펴낸곳 : 웃는 돌고래

도서관에서 나는 오늘 마지막 뉴스 책을 읽었다. 맨 처음에는 막 들어온 긴급

뉴스를 알려드리겠다고 했다. 그 다음에는 몇 안 남은 농부들이 자기 먹을 농사만 짓기로 하고 곡식과 채소를 팔지 않은 지 한 달이 지났다. 그래도 사람들은 걱정을 하지 않았다. 돈이 있으면 곡식과 채소를 사 먹을 수 있기 때문이다. 그런데 한국 농부뿐만 아니라 중국, 태국, 인도, 칠레, 세계 모든 농부들이 뜻을 함께 하는 바람에 막 들어오던 곡식과 채소마저 끊겨버렸다. 모든 도시는 먹고 살기 위한 전쟁터로 바뀌었다. 도시의 큰 가게뿐만 아니라 마을 구멍가게까지 나서 먹을 것을 훔쳤다. 예배당에 사람 그림자조차 찾을 수 없이 텅텅 비었다. 좋은 아파트를 몇 만 원에 내놓아도 안 팔렸다. 잘 돌아가던 조선소도 문을 닫았다. 그나마 다행인 일은 양심이 살아있는 사람이 살길을 찾아 흠냄새 나는 시골로 돌아가고 있다는 것이다. 쓰레기를 뒤져 살던 쥐, 고양이, 새도 사람이 주는 먹이로 살던 짐승도 사람을 따라갔다. 밤에 손님을 만느라 불 안 끄고 잠도 안 자던 편의점, 식당, 술집, 노래방과 가게, 화려하고 큰 건물이 하나둘 거칠고 메마르게 바뀌었다. 선택은 이제 우리 몫이다. 고향이 우리를 기다리고 있다. 오랫동안 기다리고 있는지 모른다. 떠들어 대던 사람도 떠날 채비를 한다. 마지막 뉴스를 마치고 방송국도 보따리를 쌌다. 그리고 고향으로 갔다.(1학년 강이석, 2019)

- 책이름 : 조막만 한 조막이
- 글쓴이 : 이현
- 펴낸곳 : 휴먼 어린이

조막만 한 조막이 책은 방학 숙제 가운데 가장 좋아하는 책이다. 왜 좋아하냐면, 조막이가 피도 많고, 속이는 것도 잘하기 때문이다. 조막이는 알에서 태어난 아이다. 빨리 아버지가 돌아가시고, 어머니는 조막이를 데리고 마을로 내려가게 된다. 마을에서 먼저 부자네 집에서 땅을 빌리고, 조막이가 자라서 서당에 다니게 된다. 조막이는 한자로 적힌 서당 이름을 맞추고, 훈장님과 내기에서 이긴다. 그리고 나서 장에 가서 소를 팔고, 소 판 돈으로 엿도 사 먹고 둘러보다가 집에 돌아가는 길에 도적떼를 만난다. 도적떼를 속이고 돌아와서 그 이야기를 남들에게 들려주게 된다. 하지만, 도적은 뒤를 밟아서 그 이야기를 듣고 나중에 조막이를 부하로 삼게 된다. 조막이는 도적을 속이고 마을 구해낸다. 도적들은 착한 마음을 먹었다. 조막이가 도적이랑 훈장님 속일 때가 가장 재미있었다.(1학년 김도윤, 2019)

- 책이름 : 나는 천재가 아니야
- 글쓴이 : 로드리고 무뇨스 아비아
- 그린이 : 나옴이양 옮긴이 : 김민숙
- 펴낸곳 : 시공주니어

“나는 천재가 아니야”라는 책을 읽었다. 주인공은 ‘롤라’라는 여자애인데 어머니, 아버지가 음악가, 오빠가 뉴스에 나온 음악 천재다. 하지만 롤라는 축구를 좋아한다. 어느 날은 롤라의 중요한 축구 겨루기가 있는 날, 하지만 그라시안의 쿡쿠르가 있는 날이다. 롤라는 축구를 하려고 몰래 빠져나오고, 그라시안은 하다가 무대에서 나와 버린다. 어떻게 되는지 궁금하면 이 책을 직접 읽어보길 바라라고 이 책은 정말 좋은 책인 거 같다. 한 장 한 장을 넘기면 내가 다 긴장되고 설렌다. 아무튼 꼭 읽어보면 좋겠다.(4학년 김나운, 2019)

- 책이름 : 여자와 남자는 같아요
- 글쓴이/옮긴이 : 플란텔 팀 / 김정하
- 그린이 : 루시 구티에레스
- 펴낸곳 : 풀빛

남녀에 대한 고정관념을 쓸 거다. 남자 하면 정치인, 의사, 원장, 담배 피우는 사람, 운전하는 사람 그쯤 생각나고, 여자 하면 간호사, 조용하고, 음식을 만드는 사람. 더 있는데 기억 안 난다. 그리고 내가 당했던 차별은 굴다리 시장을 가고 있었는데 어떤 할머니가 “딸들은 잘 낳았어. 아들은 필요 없어.”라고 했다. 그리고 할머니 할아버지 산소 갈 때 남자들만 간다. 그래서 앞으로 어떻게 이런 고정관념을 바꾸려면 집에서 일을 똑같이 하거나 뭐든 똑같이 생각하고 남자는 뭐뭐 하고 여자는 뭐하고 이런 말을 안 하고 남녀 똑같이 생각하고 말하면 더 좋을 것 같다. (5학년 박시우, 2019)

- 책이름 : 마사코의 눈물
- 글쓴이/옮긴이 : 손연자
- 그린이 : 이은천
- 펴낸곳 : 푸른책들

<마사코의 눈물>에서는 일제 강점기 때 조상들의 고통과 아픔을 알 수 있다. 잘못도 없는 조선인들이 잡혀가 고문을 받고 학교에서나 일자리에서나 차별받고 조센징이라고 놀림 받는다. 옛날 조상님들이 일본 사람들 때문에 말로 할 수 없이 힘들었겠다. 이 책에 나오는 ‘방구 아저씨’는 곤봉에 맞아 죽고 어떤 시인은 감옥에서 얼어 죽고, 은옥이란 아이는 열두 살 때 위안부로 끌려가서 고문당하고... 끔찍한 일을 많이 겪었다. 그런데 우리나라 사람들을 끔찍하게 대한 일본 사람들도 잘못도 있지만 우리나라를 그 당시에 지키지 못한 우리나라 사람들도 잘못이 있는 것 같다. 다시는 이렇게 고통 받는 일은 없어야 한다.(5학년 김지후, 2019)

- 책이름: 선생님 노동이 뭐예요? • 글쓴이: 하종강
- 그린이: 김규정 • 펴낸곳: 철수와 영희

오늘 ‘선생님 노동이 뭐예요?’를 읽었다. 재밌었다. 노동에 대해서 나오고 노동이 아닌 것 그리고 잘못된 것 뭐 이것저것이 나왔다. 재밌었다. 내가 몰랐던 것이 많았다. 재밌었다. 그 가운데 기억에 남는 건 회사인가 하여튼 일을 할 때 여덟 시간 하고 쉬는 시간 여덟 시간 쉬고 잠자는 시간 여덟 시간을 한다고 했는데 아버지는 아침 여덟시에 나가셔서 밤에 돌아오실 때가 많다. 잘못된 것 같다. 아닌가? 하여튼 그래서 아버지 회사가 잘못된 것 같다. 그리고 또 다른 거 이것저것 나오고 했다. 재밌었다. 재미없을 줄 알았는데 재밌었다. 또 읽고 싶다. 일에 대해서 노동에 대해서 다 나와 있다.(6학년 조예준, 2019)

2) 다양한 독서 활동

과거나 현재나 가장 보편으로 실천하는 독서 교육으로 꼽는 것은 책 읽어주기다. 어느 나라든지 아이들에게 책을 읽어주는 어른들이 있고 보면 책 읽어주는 그만큼 특별하다. 맑은샘학교에서는 모든 교사가 책 읽어주는 선생이다. 아침열기와 마침회, 과목마다, 아이들에게 알맞은 책을 골라 책을 읽어준다. 1, 2학년은 옛이야기와 그림책, 3, 4학년은 우리나라와 다른 나라 창작동화, 5, 6학년은 과학과 역사책을 때마다 읽어주고 들려준다. 물론 학년마다 추천하는 그림책과 옛 이야기를 읽기도 하고, 긴 문학 책은 날마다 조금씩 읽거나 들려주기도 한다. 경계가 확실하게 정해져 있는 것은 아니다. 저마다 편한 자세로 선생의 들려주거나 읽어주는 책 속에 빠져 상상의 나래를 펼치는 아이들 눈빛을 보는 것은 교사로서 큰 기쁨이다.

김선희는 어린이도서연구회 홈페이지에 책을 읽어주는 까닭을 자세히 알려준다. “무엇보다도 아이들에게 책 읽기의 즐거움을 되돌려주려는 것이 가장 큰 이유입니다. 우리들은 책은 좋은 것이라고 믿고 있고, 아이들이 책을 즐겨 읽기를 바랍니다. 그렇지만 아이들이 어떻게 해서 책을 즐겨 읽게 되는지 그 과정은 생각하지 않고 그저 책이 좋다는 것을 가르칠 수 있다고 생각합니다. 그래서 독서에 교육이라는 말을 덧붙여 책의 내용이 가르칠 수 있는 메시지에 집중하고 온갖 독후활동과 독서 프로그램으로 아이들에게 다가가 오히려 아이들을 책과 멀어지게도 합니다. 그러나 어린이도서연구회와의 만남을 계기로 직접 어린이책을 읽고 모임 선생님들과 서로의 느낌과 감동을 나누면서 좋은 어린이책을 발견하고 그 감동을 아이들과 나누고 싶어집니다.”²⁶⁾ 또한 책 읽어주기의 의미로 “아

이들이 스스로 하는 즐거운 책 읽기를 이끌어 내고, 아이들과 마음을 나누고 희망을 키워가며, 책 읽어주기는 삶의 가치와 공동체 의식을 가지게 하고, 학교에서 훌륭한 교과과정을 사용될 수 있고, 진정한 어린이문학을 발견하는 일이다.”: 라고 밝혀놓았다. 27)

책읽어주는 방법도 자세히 소개하고 있다. “책 읽어주는 것은 특별한 기술이나 기교가 필요하지 않습니다. 그것들은 책의 내용을 기억하게 하기 보다는 그 몸짓들을 기억하게 되므로 오히려 방해가 될 수 있습니다. 책 읽어주기를 할 때는 읽은 책 중에서 좋아하는 작품을 골라 되풀이해서 소리 내어 읽고 충분히 느낀 후에 읽어주는 것이 먼저입니다. 그 책에 대한 자신의 느낌이 풍부할수록 잘 읽어줄 수 있고 활발하게 아이들과 이야기를 나눌 수 있습니다. 1. 매일 조금씩이라도 꾸준히 읽기, 2. 그림책은 한 번에, 긴 줄글 책은 10분 분량으로 나누어, 3. 그림책의 경우는 아이들의 눈높이에서, 4. 읽어주기 전에 다양한 방법으로 책 소개를 하기, 5. 이야기를 읽어줄 그룹의 형태를 결정하고 읽어주기, 6. 고학년의 경우 이야기의 전개과정을 토론하고 결말이 어떻게 되지를 예상해보기, 7. 아이들이 자신의 경험과 작품의 내용을 연관 지어 볼 수 있도록, 8. 저학년 아이들에게는 좋은 책은 되풀이하여 읽혀진다는 점을 토대로, 9. 고학년에게도 그림책을 읽어주기, 10. 책을 읽어주고 부담있는 독후활동은 되도록 하지 않고 읽어가며 이야기 주고받거나 한 줄 느낌 쓰기, 11. 옛 이야기를 읽어줄 때는 되도록 입말을 살려 외워서 들려주기, 12. 읽어줄 책 목록을 미리 정하고 마련해두기” 28)

어린이도서연구회 누리집에는 어떤 책을 읽어줄 것인가도 자세히 밝혀놓았다. 이순영은 “재미있는 책, 주인공이 살아있는 책, 줄거리가 명확한 책, 아이들 마음 속에 잔잔한 울림이 있는 책, 나도 그래봤으면 하는 아이들의 바람을 담은 책, 어떻게 살아갈까 생각할 수 있는 책을 아이들이 좋아한다.”고 알려준다. 29) 어린이도서연구회는 학년별 책 읽어주기 목록도 알려주고 있다. 30)

26) 김선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)

27) 김선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)

28) 이선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)

29) 이순영, <우리 아이들은 어떤 책을 좋아하나>, 어린이도서연구회
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_1.html

30) 어린이도서연구회 서울경기인천교사지회 ④학년별 책 읽어주기 목록
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_2.html

서정오는 “옛이야기 속에는 온갖 것이 들어있다. 거래의 삶과 생각, 슬기와 용기, 웃음과 눈물이 말 마디마디마다 스며들어 있다. 옛사람들은 흥겨운 마음으로 한바탕 이야기판을 벌이는 가운데 준엄한 진실을 깨닫고 새로운 힘과 용기를 얻었다. 날카로운 풍자로 억눌려 살아온 한과 눈물을 씻어 내기도 하였고, 걸쭉한 입담으로 삶 속에 쌓인 짜증과 피로를 벗어던지기도 하였다. 아무리 심각한 주제라도 옛이야기 속에 녹아들면 푸근하고 넉넉한 웃음으로 버무려진다. 이것이 옛이야기가 지닌 힘이다.” 31) 라고 말하며 옛이야기(민담)이 위안과 치유의 문학임을 밝혀놓았다. 서정오는 “옛이야기는 ‘그래서?’ 라고 꼬치꼬치 묻지 않는 내려놓음(이완)의 문학, 옛이야기는 평범한 약자(아이)들과 같은 자리에서 감응하는 함께 함(연대)의 문학, 옛이야기는 “그러면 안 돼!”가 아니라 “그래도 괜찮아.”라고 말해 주는 품어 안음(관용)의 문학, 옛이야기는 모든 복잡한 것을 단순하게 만드는 뚜렷함(명료)과 가지런함(정돈)의 문학, 옛이야기는 자유로운 상상의 그릇에 질서 있는 인과관계를 담는 반듯한 풀려남(건강한 해방)의 문학, 옛이야기는 무거움과 어두움을 가벼움과 밝음으로 바꾸는 생각놀이(관념유희)의 문학”이며 “옛이야기가 노리는 것으로 1. 부풀림은 상황을 뚜렷하게 하는 데 효과가 있다. 2. 뚜렷함(선명성)은 이야기를 단순화하고, 단순한 이야기는 기억하기 쉽다. 3. 신통하게 맞아떨어지는 서술은 우연을 필연처럼 만든다. 이 같은 꿰어 맞춤(작위) 또한 단순 선명성을 극대화한다. 4. 지나친 부풀림, 꿰어 맞춤은 개연성을 중시하는 창작에서는 약점이지만, 인과성을 중시하는 옛이야기에서는 필연이다. 옛이야기 속 사건은 겉보기에 매우 허황하다. 하지만 그 내면에는 나름의 정교한 질서가 있다. 이 이중성은 ‘그럴듯함’(개연성)을 가볍게 보는 대신, ‘그래야 함’(인과성)을 중시한 데서 나온다. 이 같은 비합리 속의 합리, 무질서 속의 질서라는 양면성은 짜임새 있는 상상을 펼치는 원동력이 된다”며 옛이야기의 겉과 속을 풀어내고, “옛이야기 속 인물은 어떤 경우에도 동요하거나 고뇌하지 않는다. 인물의 성격에 따라 정해진 행동을 할 뿐이다. 박제화된 인물은 개성이 없고, 그 인물이 꾸려나가는 사건은 생동감이 없다. 하지만 이것을 약점으로 보서는 안 된다. 아무렇지도 않은 것처럼 펼쳐지는 서술은 이야기 속 잔인한 장면을 ‘현실로 보이지 않게’ 하는 구실을 한다.”며 옛이야기 서술의 비밀을 들려준다. 더불어 아이들과 함께 옛이야기 활동으로 옛이야기(민담) 책 읽어주기, 옛이야기 들려주기, 옛이야기 듣고 글(편지) 쓰기, 옛이야기 듣고 그림그리기, 옛이야기 만들기(뒷이야기 이어 쓰기, 새로 만들기...), 우리 신화 소개하기,

31) 서정오, 『옛이야기 들려주기』, (보리, 33쪽).

우리 신화 읽어주기, 들려주기, 보여주기, 우리 신화로 수수께끼 놀이하기, 우리 신화 주인공 그리기(캐릭터화), 우리 신화 만들기를 제안하고, 옛이야기 책을 읽어줄 때는 잘 읽어야 한다는 부담을 떨치고 ‘편하게’, 눈길을 자주 마주치고 참견을 받아들며 ‘함께’, 상황(반응)에 따라 내용 조절하는 ‘자유롭게’를 꼽아 교육 현장에서 옛이야기를 읽어주거나 들려주는 도움말을 주었다. 즐겁고 행복한 이야기판 만들기 위해서는 설명화 묘사 최소화하는 ‘불친절하게’, 여백은 듣는 이의 상상에 맡기는 무책임하게, 변형을 자연스럽게 받아들이는 ‘뻔뻔스럽게’를 꼽으며, 나이에 맞는 옛 이야기 단계로 5살까지는 말놀이 요소를 갖춘 짧고 구성진 이야기, 5살부터 10살까지는 흥미진진한 줄거리를 갖춘 본격 옛이야기, 10살부터는 풍자, 슬기처럼 생각할 여지가 있는 이야기를 들려주면 좋다고 제안한다.³²⁾

맑은샘학교는 이러한 어린이도서연구회 교사와 부모들이 실천한 책 읽어주기, 서정오의 옛 이야기 활동을 학교 모든 학년에서 알맞게 실천하고 있다.

다양한 독서활동은 독서에 흥미를 갖게 하는 방법들과 관련이 있다. 이주영은 “독서에 흥미를 갖게 하는 방법들로 책으로 놀기, 책하고 놀기, 책 따라 놀기, 많이 읽는 것보다 한 권이라도 충분히 즐기기, 책 읽고 그림 그리기, 서점나들이, 도서관 나들이, 책 지도 그리기, 책 나무 키우기, 책 광고판 만들기, 책 연대표 만들기, 책 기사 모으기, 독서사진첩 만들기, 독서 편지 쓰기, 작가에게 편지 쓰기, 그림책 만들기, 다양한 주제로 그림책 만들기, 책 읽고 가족 연극하기, 책 읽고 인형극 하기, 책 읽고 노래 가사 만들기, 책 내용 몸짓으로 설명하기”를 제안했다. ³³⁾

송영미는 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」에서 ‘책 놀이’의 개념을 정의하고 ‘독서의 전중후 과정에서 실시하는 놀이 활동’으로 독서와 놀이 활동을 결합한 독서 프로그램으로 책 놀이 독서 프로그램이 독서 동기 향상에 긍정적인 효과가 있었음을 연구 결과를 내놓았다. ³⁴⁾

맑은샘학교에서는 이주영의 제안처럼 독서활동을 조직하고 있고, 아이들 삶에

32) 서정오, 『아이들과 함께 즐기는 옛이야기(맑은샘학교)』, 대안교육 우리말글연수 자료집, 2020.

33) 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, (고래가숨쉬는도서관, 2013)

34) 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.

서 하는 모든 활동이 책과 연결되도록 한다. 삶을 위한 지식, 삶과 행함을 실천하는 일 놀이와 책읽기로 아이들 삶을 가꾸는 교육을 실천하고 있다.

<뿌리>, <흙>, <씨앗은 무엇이 되고 싶을까?>, <텃밭 백과>, <청라 이모의 오순도순 벼농사 이야기>, <벼가 자란다>, <나는 둥그배미야>, <쿵덕쿵 우리 쌀 이야기>, <우리 식물사전> 같은 농사와 식물 관련 책을 앞뒤 활동으로 읽고 농사를 짓는다. 흙이 만들어지는 과정, 성질, 부엽토와 생명들과의 관계를 알고, 주워 온 종이 잔에 토종 씨앗을 내 모종을 내고, 식의주와 관련된 지식이 책 속에 있고, 실제 삶을 살아가는 유용한 도구임을 배운다. <쿵덕쿵 우리 쌀 이야기>, <모두가 기른 벼>, <씨앗>은 두세 번씩 읽어주어도 아이들은 새롭게 보이는 그림을 찾고 벼멸구, 거미, 메뚜기가 벼농사와 어떤 관련이 있는지 알게 된다. 김장하는 날에는 <오늘 우리집 김장하는 날>을 읽고, 감자를 썰 때는 <감자를 먹으며>를 꺼낸다. <술이의 추석이야기>, <더도 말고 덜도 말고 한가위만 같아라>, <명절은 무엇일까?>, <신나는 열두 달 우리 명절 이야기>, <으라차차 씨름>과 같은 책들은 한가위 앞뒤에 찾는다. <종이 만들기>, <짚>, <옷감 짜기>를 읽고 종이를 만들고, 짚으로 공예를 하고, 직조를 하며 생활에서 실현한다.

자신을 들여다보고 함께 살아가는 다른 사람을 이해하는 일은 독서교육의 또 다른 힘이다. 「조금 부족해도 괜찮아」를 읽고 나의 장점 찾기, 「내 말 좀 들어주세요」 읽고 나와 가장 비슷한 동물 찾기, 「나무는 참 좋다」를 읽고 나와 닮은 나무 찾기, 「너는 특별하단다」를 읽고 동무의 장점 찾기, 「내가 가장 슬플 때」를 읽고 내가 가장 슬펐을 때 이야기하기, 「소피가 화나면 정말 정말 화나면」을 읽고 내가 화가 나는 상황에 대해 글쓰기, 「발레리나 뿔린다」를 읽고 20년 뒤 내 명함 만들기, 「토끼들의 섬」을 읽고 나는 어떤 선택을 했는지 이야기 나누기, 「관계」를 읽고 관계 속에 존재하는 나에 대해 생각해보기, 「고래가 보고 싶거든」을 읽고 내가 간절히 바라는 것에 대해 이야기하기, 「뛰어라 메뚜기」를 읽고 나를 괴롭히는 것과 해결방법 찾아보기, 「친구를 모두 잃어버리는 방법」을 읽고 나는 어떤 사람이 될 것인지 생각해보기, 「쌍둥이 빌딩 사이를 걸어간 남자」를 읽고 관련 영상을 보면서 나는 다른 사람이 불가능하다고 하는 일에 도전한 적이 있는지 이야기 나누기, 「공격」 읽고 폭력에 대해 이야기를 한다. [울었어]를 읽고 작은 일에도 눈물이 많은 아이들이

자신이 올 때 자기 자신에게 어떤 감정을 가지는지 생각해본다. <아름다운 가치사전>을 읽고 자신이 생각하는 그 가치에 대한 이야기를 그림으로 그려 책으로 엮어내기도 했다. ‘배움’, ‘자람’과 관련된 책인 <꼬마 구름 파랑이>, <아기 물개를 바다로 보내주세요>를 읽고 주인공이 되어 그림을 그려보며 배움과 자람을 생각해보고, <화야 그만 화 풀어>를 읽고 화에 대한 감정에 대해 이해를 해보고 화가 났을 때 어떻게 해야 하는 지에 대해서 이야기하고 자신의 마음을 색이 있는 그림으로 표현해본다,

인권교육주간에는 모습이 달라도 함께 살아가는 삶에 대해서 실천하기 위해 참 많은 책읽기 활동을 한다. <내 친구들을 소개 할게>, <깃털 없는 기러기 보르카>, <빨간 볼>를 읽고 튀르와 파울이 되어 역할에 따라 느껴지는 감정과 기분을 이야기로 나누기도 하고 역할을 정해 연극으로도 만들기도 한다. 또는 놀림을 받는 튀르의 탈을 만들어 조각상을 만들 때도 있다. <별명 그리는 아이>를 읽고 서로의 별명을 붙여주는 활동을 한다. <키가 작아지는 집>이라는 책을 읽고 자신은 어떤 말을 듣고 다른 사람이 어떤 행동을 했을 때 기분이 나 빠지고 작아지는 것 같은지를 써 보고, 인물들 가운데 한 사람에게 편지를 써 보는 공부를 한다. <어린이를 위한 비폭력 대화>, <평화는 힘이 세다>를 함께 읽고 평화는 무엇으로 지켜질까? 인권이란 무엇일까? 생각나누기로 생각을 키우고 함께 살아가기 위해 필요한 마음을 살찌운다. <꽃을 선물할게>라는 책을 읽고는 저마다 동무들에게 주고 싶은 선물을 생각하기도 했다. <소피가 화나면 정말 정말 화나면>을 읽고 내가 화났을 때 표정과 기분이 좋을 때 표정을 그려 보고, <조각보> 읽고 난 뒤에는 한지 조각보를 만들거나 물들이기를 하고, 다시 그 천으로 저마다 바느질해서 베개를 만든다. <우리는 친구>라는 책을 읽고 우리가 함께 살기 공부를 하는 뜻과 까닭에 대해 이야기를 나눈다. <내 토끼 어딴어?>, <네모 상자 속의 아이들>를 읽고 내 감정과 다른 사람의 마음을 살피고 저마다 느낀 점을 동무들과 나눈다. <어린이가 어린이를 돕는다>, <우리 에겐 권리가 있어>를 읽고 어린이 인권을 생각하고, <유엔인권선언>, <어린이 권리헌장>, <장애인권선언>들을 읽고 맑은샘학교 어린이 인권선언문을 쓰며 삶을 가꾸었다. 아이들에게는 책은 곧 삶을 가꾸는 중요한 지식이며 생각의 보고이다.

기후위기시대를 살아가야 할 아이들과 함께 나누는 독서활동은 정말 많다. <어린이가 지구를 구하는 50가지 방법>, <내가 조금 불편하면 세상이 초록이

돼요>, <코끼리와 숲과 감자칩>, <최열의 환경 이야기>, <플라스틱 섬>과 같은 환경 책을 읽고 무엇을 할까 의논을 하고 삶에서 실천한다. 무심코 쓰고 버리는 플라스틱이 얼마나 많은지 그로 인해 지구가 얼마나 병들어 가는지도 배우고, <쓰레기가 쌓이고 쌓이면>, <고릴라는 핸드폰을 미워해>, <투발루에게 수영을 가르칠 걸 그랬어>, <내 친구 플루밀라>, <풀친구>를 읽으며 자연과 함께 사는 공부를 하고 소프넷 열매 비누 만들기. 헌 옷 가방을 만드는 것이다. 장터 전에는 <저금할까, 쓸까, 기부할까>라는 책을 읽고, <무지개 욕심 괴물>, <쓸모 있는 자원 쓰레기>를 읽고 마을 쓰레기를 줍거나 집에서 재활용품을 찾아내 분류해 고물상을 간다. <지구인의 도시 사용법>, <탈핵으로 그려보는 에너지 미래>, <석탄 Factsheet(그린피스)>, <내가 먹는 것이 바로 나>, <지구를 구하는 실천>을 함께 읽으며 지속가능한 삶을 위해 지구인으로 어떻게 살아가는 것이 좋을지 고민하며 빗물저금통과 햇빛발전기를 설치했다. 당연히 빗물과 햇빛에너지 관련 책을 찾는다. <우리나라가 백명의 마을 이라면>을 읽고 그래프로 인구 밀도 나타내기, 지도에 인구 분포 표시하기, 핵발전소 지도 만들기 같은 활동도 모두 일놀이와 책읽기 활동이다.

성평등 이야기도 마찬가지다. 날마다 살아가며 마주하는 함께 살기, 다시 말해 인권의 이야기다. <좋아서 만졌는데 왜>, <치마를 입어야지 아멜리아 블루머>를 읽으면서 남자와 여자의 차별에 대한 생각을 말과 글쓰기로 이어간다. <다름, 다르지만 같은 우리>를 읽고 세계의 다른 문화를 이해하고 존중해야 하듯이 우리 안에서도 서로의 다름을 이해하고 존중하자는 이야기가 자연스럽다. <나의 간디 이야기>를 함께 읽고 평등의 뜻과 학교에서 실천할 평등에 대해 이야기하고, [평등한 나라]를 읽고 성에 따른 편견과 차별, 성 평등에 관한 이야기를 꺼내 학교에서 함께 살기를 실천한다.

<무명천 할머니>를 읽고 제주 4.3에 대해 공부하거나, 6월에는 <곰이와 오피온돌이 아저씨>, <적>, <마음으로 듣는 노래>를 읽고 6.25역사 공부와 더불어 마음에 쌓여있는 화와 미움의 감정들을 종이에 적어보고 던져보고 찢어보면서 마음을 풀어내기도 한다. 달마다 계기마다 있는 현대사는 책과 늘 함께 있고 박물관과 활동으로 이어진다. 교과외 경우도 마찬가지다. <타고라스 구출 작전>은 이야기 가운데 재미난 수학 문제가 있어 그것을 문제로 내기도 하고 함께 풀어보며 수학에도 이야기가 있고 재미가 있다는 것을 알게 한다. <쿠사마 야요이-점, 무한의 세계>를 읽고 수채물감으로 점 그림을 그린다. <저도 과학은 어렵습니다만>, <실은 나도 과학이 알고 싶었어>를 읽고 과학실험과 과학상식

을 배워간다. 섬진강으로 여행을 가기 전에는 <섬진강 그림 여행> 책을 보며 하고 싶은 것을 그림으로 글로 표현하기도 한다. <꽃잎으로 쓴 글자>라는 글을 연극처럼 읽어주고, 글에 나오는 것처럼 우리말을 쓰지 않고 문제 맞추기를 해 보며 우리말이 얼마나 소중한 것인지를 몸으로 느껴보는 체험을 하고, 저마다 살려 쓰고 싶은 우리말을 하나씩 골라 옷에 예쁜 손 글씨로 쓰거나 장식품에 써서 달고 다니기도 했다.

때로는 아이들 삶을 가꾸는 쉬운 입말과 거래말로 동화를 쓴 작가들이 교육 활동 속으로 쑥 들어오기도 한다. 권정생 선생님 추모제를 열어 시민들에게 알려내는 책 전시회, 임길택 선생님 시를 읽고 날마다 시 쓰기, 김우경 선생님 판타지 동화 쓰기처럼 작가들이 쓴 책을 자연스럽게 만날 수 있다.

맑은샘학교 책읽기 교육과정의 큰 틀은 다음과 같다.

공부 과목	방향, 목표	때마다	비 고	학년마다					
				1	2	3	4	5	6
책 읽 기	저마다 목표, 마음을 살찌우는 책읽기	꼭 읽어야 할 책 정하기 - 주제마다, 달마다 - 문학으로 배움과 세상 읽기	날 마 다	그림 책, 옛이 야기	그림 책, 옛이 야기	그림 책, 옛이 야기 창작 동화	창작 동화 역사 과학	창작 동화 역사 과학	창작 동화 역사 과학
				달마다 주제- 3월(나,너,우리-관계), 4월(차이와 차별), 5월(뿌리 알기), 6월(민주 평화), 7월(생명살림), 8월(자유 통일), 9월(먹을거리), 10월(우리말글), 11월(배움), 12월(빈곤과 나눔), 1월(몸과 우주), 2월(성장)					

<다양한 독서 활동 보기-2018. 2019년>

	글쓰기 + 손끝활동과 만들기 + 그리기 + 이야기 나누기와 토론 + 책 읽어주기 + 연극과 인형극 하기 + 노래 만들기 + 찾아가기와 탐방 + 초대하기 + 동화제와 전시회 + 영상 만들기 + 도서관 나들이와 책방 나들이
--	--

1, 2학년	흙빚기, 책 속 인물에게 편지쓰기, 가족 소개, 우리 모듬 학교에서 평화 만들기, 마음 지도 그리기, ‘나’ 나무 그리기, 내가 품을 수 있는 알 그리기, 그림책 읽고 연극하기(탈 만들기, 대사 만들기), 책 속 인물에게 편지 쓰기, 어린이 장터 아나바다, 그림그리기, 옛이야기 결말 꾸미기, 동무들에게 선물 주기, 내가 화났을 때 표정과 기분이 좋을 때 표정을 그리기, 한지 조각보 만들기, 물들이기, 그 천으로 저마다 바느질해서 베개를 만들기, 소프넷 열매 비누 만들기. 헌 옷 가방 만들기 역할극, 달에 한 번 인형극, 연극으로 만들기. 도서관 가기(한 달에 한 번 도시락 싸서 가기), 옛이야기 자기 입말로 바꿔 재해석해보기. 판소리, 시와 노래, 그림책 노랫말 따라 그림책 만들기, 6학년이 책읽어주기, 그림책, 도감, 일놀이 사전, 일 놀이에 맞는 책 찾기, 종이접기, 내 이야기로 책 만들기
3, 4학년	도서관 나들이, 읽은 책 기록하기, 어린이가 사고 싶은 책 스스로 구입하기, 편지 쓰기, 글쓰기-정리하는 글, 내용과 느낌을 중심으로 정리하는 글, 누군가에게 입말로 전해줄 수 있는 글, 주인공의 입장이 되어 쓰는 글, 같은 책 읽고 생각 나누기, 작가 되어 내용 바꿔보기, 앞부분 듣고 뒷이야기 짓기, 지은이에게 편지 쓰기, 주인공 되어 생각해보기, 책 만들기, 모듬 도서관, 한 줄 쓰기, 뒷 이야기 꾸미기, 책에서 마음에 드는 글 골라 쓰기, 쓰지 않고 이야기로 들려주기, 한 학기에 한 번 인형극 하기, 나도 동화작가, 작가(임길택, 이오덕, 권정생, 김우경, 현덕, 마해송, 이원수...)와 가까워지기, 독서동아리
5, 6학년	인권 선언문 만들기, 나의 장점 찾기, 나와 가장 비슷한 동물 찾기, 나와 닮은 나무 찾기, 동무의 장점 찾기, 20년 뒤 내 명함 만들기, 춤으로 표현하기, 수채물감으로 그림 그리기, 수채물감으로 점(무한의 세계) 그림 그리기, 책 목록 기록하기, 이야기 나누기-나를 괴롭히는 것과 해결방법 찾아보기, 「나는 어떤 사람이 될 것인지 생각해보기, 관련 영상을 보면서 나는 다른 사람이 불가능하다고 하는 일에 도전한 적이 있는지 이야기, 폭력에 대해 이야기, 내가 가장 슬펐을 때 이야기하기, 내가 화가 나는 상황에 대해 글쓰기, 헌책방가보기, 임길택 동요제, 시 쓰기, 권정생 선생님

	추모제, 날마다 시 쓰기, 김우경 선생님 판타지 동화 쓰기 선생님 얼굴을 자세히 살펴 살아있는 그림 그리기, 4주차 독서 토론하기, 독서 신문 만들기, 도감 만들기, 그림책 만들기, 일놀이 사전 만들기, 자급자족자립 일놀이-짚풀 공예, 베틀, 옷감 짜기, 천, 목공, 목화, 고추장 만들기, 바느질하기, 탈핵 가사 쓰기, 오래된 물건 자랑하기, 장터 기획하기, 그래프로 인구 밀도 나타내기, 지도에 인구 분포 표시하기, 핵발전소 지도 만들기, 스승을 찾아서 떠내는 여행)장편 가운데 읽고 싶은 책을 저마다 읽기, 역사 연대표 만들기, 천연염색하기, 음식 만들기(약밥 만들기, 청국장 만들기, 흑마늘 만들기), 길찾기 공부하기, 흙빚기, 시나리오 쓰기
--	---

4. 맺으며

일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기는 독서와 독서교육, 독서지도를 풍요롭게 하는 실천이다. 어린이문화연대 이주영은 “스스로 독서를 하려는 마음이 일어나서 즐겁게 읽는 습관이 몸에 배이도록 하는 것이 독서 교육의 시작이며 끝이라고 할 수 있고, 독서 지도로 스스로 독서하고 싶은 마음이 일어나고, 독서를 함으로써 즐거운 보상을 자연스럽게 받을 수 있도록 하는 데 목표를 두고, 그 목표를 이루는 데 도움이 되는 여러 가지 방법과 단계를 개발하여 적용해야 한다.”³⁵⁾고 독서 교육의 목표와 방법을 제시하고 있다. 과천맑은샘학교는 초등과정에서 자유롭게 통합교과를 구성하는 대안교육 현장이라는 특성을 살려 독서를 모든 교과와 연결하고 있으며, 마음을 살찌우는 독서로 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천해왔다. 입시와 경쟁의 교육체제에서 벗어나 독서의 즐거움에 주목하고, 일놀이 교육과 글쓰기 교육으로 아이들 삶을 가꾸는 교과통합으로서 독서를 교육과정의 바탕으로 삼는다는 점에서 이주영의 생각과 같다.

한 보기로 5학년의 경우 성장여행으로 걷기 여행을 갈 때 교사는 학교 책읽기 교육 정신을 살려 자연스레 책과 연결한다. 함께 걸으며 마음을 키우고 서로 관계의 질을 높이는 여행의 본질을 살리는 것이 첫 번째이지만, 걷기 여행을 기획하며 <강은 어떻게 흘러가야 하나>란 주제로 걷는 길에 대한 생태, 문화지리, 역사, 과학들을 접목하며 걷는다. 6학년이 졸업여행을 백두산으로 가기 위해

35) 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, (고래가숨쉬는도서관 22쪽)

서는 마찬가지로 역사 공부를 연결하고, 서해와 동해 여행을 가면 갯살림 도감과 바다 이야기가 담긴 책에서 지식을 얻고 실제로 갯살림 도감을 만들어내고, 산과 들로 갈 때는 식물도감을 만들어낸다. 다시 말해 학교에서 펼치는 과목마다, 텃밭과 자연, 여행 속에는 모두 책을 찾는다. 책 속의 이야기가 아이들의 삶에서 시작되고, 삶에서 책 속의 지식을 끌어오는 것이다.

인류의 유산 가운데 으뜸으로 꼽는 것이 책이다. 인류 지식과 슬기가 가득 담긴 책은 인류 문명의 초석이 되었다. 인류 역사에서 책은 중요한 지식 전수의 내용으로 쓰여 왔고, 학교라는 교육제도를 설립해 체계 있게 지식을 전달하고, 특별한 분야와 영역에 필요한 내용으로 교육체제를 뒷받침하는 교육과정의 중심으로 자리매김해왔다. 국가와 기업이 필요한 인재에게 필요한 소양과 지식을 가르치기 위해 학교를 만들었다고도 할 수 있지만, 우리는 누구이고 어디에서 왔는지를 찾는 본질을 묻는 인문학과 자연과학의 영역을 탐구하고 정리한 위대한 인류 유산은 기록물, 책으로 전승되어왔다. 따라서 독서는 인류 지식과 슬기를 배우는 교육 방식이었고, 지금도 중요한 교육 방법이다. 체계 있게 배우고 익히도록 교과를 편성하고 교육과정을 구성하는 체제는 모두 인류의 유산을 발판으로 현재를 살아가기 위해서다. 그런데 어느 순간부터 독서의 고유한 인격형성의 뜻과 독서의 즐거움은 사라지고, 특정 지식과 일정한 체계의 교과 학습을 위한 도구로 독서가 전락하고 말았다. 독서의 본질이 새로운 배움과 탐구를 통한 인간의 성장과 행복에 있다면, 학습만을 위한 독서는 반쪽자리일 수밖에 없다. 더욱이 영상매체와 스마트폰이 정보를 검색하고 취합하는 도구가 되며 과거의 책이 지닌 기능은 빠르게 대체되고 있다. 굳이 책을 보지 않아도 사는데 지장 없는 디지털 사회로 바뀌고 있다.

2019년 독서연구 실태 조사에 따르면 최근 10년 동안 2011년 61.8 %, 2013년 62.4%, 2015년 56.2%, 2017년 54.9%, 2019년 50.6%로 독서 인구는 2013년 이후로 꾸준히 줄어들고 있다. 2019년 독서 인구 1인당 평균 독서 권수는 14.4권으로 최근 10년 이래 최저수준이고, 연령이 높아질수록 독서 인구 비중과 독서량은 대체로 감소하고, 모든 연령대가 교양서적을 가장 많이 본다고 한다. 최근 10년 동안 활자 외 매체의 발전수준에 따라 이와 같은 경향은 앞으로도 일정수준 유지될 것으로 전망하고 있다.³⁶⁾ 디지털 시대, 사회의 변화, 독서 환경의 변화를 생각해볼 수 있는 통계이다. 책 읽기로 마음을 살찌우고 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천하는 현장에서는 갈수록 어려운 교육 환경이

36) 통계청, 『사회조사』 각년도

라는 걸 말할 수 있기도 하다. 그런데도 독서 교육이 민주스러운 시민을 키우고 사람의 인격을 완성하는데 큰 노릇을 한다는 관점이 여전히 유효하다.

이주영은 “독서 교육은 곧 독서 환경을 만드는 일입니다. 사회의 독서 환경, 학교의 독서 환경, 가정의 독서 환경이 잘 되어있으면 어른이나 어린이나 스스로 독서를 하게 됩니다.”³⁷⁾ 라며 독서 교육에 있어 독서 환경의 중요성을 강조하고 있다. 통계청의 독서 인구와 독서량 감소를 생각하면 우리가 독서 교육을 어디에서 다시 출발해야 하는 게 생각하게 하는 대목이다. 또한 이주영은 “독서 능력이란 책 읽기를 생활의 필수 요소로 인지하여 습관화한 생활 태도이며, 기능적으로든 정서적으로든 오락적으로든, 각기 필요로 하는 내용의 책을 스스로 골라서 읽을 수 있는 선별력과 판단력이며, 책을 통해서 스스로의 삶을 창의적으로 풍요롭게 가꾸어 나갈 수 있는 능력이라고 볼 때 이러한 능력은 독서 환경이 잘 구성되어야만 가능해집니다.”³⁸⁾ 라며 독서 능력에 대해 주의를 환기시키고 있다.

가장 좋은 독서 교육은 독서 환경을 구축하고, 어른이 모범을 보일 때 가능하다. 작은 학교의 독서 교육이 지닌 한계는 있지만 어린이 마음을 살찌우는 독서 교육을 위해 애써 온 어린이도서연구회의 교육 실천을 학교의 중요한 교육과정으로 삼고, 모든 교과와 바탕으로 책읽기를 배치한 교육 현장의 보기라는데 뜻이 있겠다. 수많은 교육 현장에서 아이들 삶을 가꾸는 독서 교육을 실천하는 부모와 교사들의 사례가 발굴되어 다시 독서 교육을 살찌우는 밑거름이 되길 바란다.

37) 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른』, 웅진출판, 57쪽

38) 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른』, 웅진출판, 64쪽

참고 문헌

- 어린이도서연구회 엮음, 『재미있는 동화 읽기 어떻게 지도할까』, 돌베개, 1991.
- 이주영, 『어린이에게 좋은책을』, 너른들, 2002.
- 이주영, 『책 사랑하는 아이 부모가 만든다』, 고래가숨쉬는도서관, 2013.
- 이주영, 『어린이 책을 읽는 어른, 웅진출판』, 1994
- 어린이도서연구회, 『동화 이렇게 보세요』, 웅진, 1996.
- 맑은샘아이들, 『2018맑은샘아이들』 『2019맑은샘아이들』, 맑은샘학교, 2019, 2020.
- 폴 아자르, 햇살과나무꾼 옮김 『책 어린이 어른』, 시공주니어, 1999.
- 이오덕, 『우리말 바로쓰기5』,한길사, 2009
- 이호철, 『이호철의 갈래별 글쓰기 교육』, 보리, 2015.
- 서정오, 『누구나 쉽게 쓰는 우리말』, 보리, 2020.
- 서정오, 『옛이야기 들려주기』, 보리, 1995.
- 서정오, 『아이들과 함께 즐기는 옛이야기(맑은샘학교)』, 대안교육 우리말글연수 자료집, 2020.
- 서정오, 『옛이야기 보따리』, 보리, 2011.
- 캐롤린 에드워즈, 렐라 간디니, 조지 포먼 편저, 김희진 오문자 옮김, 『레지오 에밀리아의 유아교육』, 정민사, 2004.
- 도로시 버틀러, 김중철 옮김, 『쿠슬라와 그림책 이야기』, 보림, 1997.
- 마쓰이다다시, 이상금 엮음, 『어린이와 그림책』, 샘터, 1990.
- 백화현, 『책으로 크는 아이들』, 우리교육, 2010.
- 최영미, 「마음을 살찌우는 책읽기」, 어린이도서연구회, 2006.
- 박제희, 「독서와 교과교육의 관계」, 석사학위논문, 2016.
- 송영미, 「책 놀이 독서 프로그램이 독서 태도와 독서 동기에 미치는 영향」, 석사학위논문, 2016.
- 노명환, 「독서: 그 개념과 교육의 중요 이슈들, Issue Paper 한국교육개발원 학 교정책연구본부 교육정책네트워크연구실」, 2011.
- 김선희, <우리는 왜 책 읽어주기를 하는가>, 어린이도서연구회
(http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t1_1.html)
- 이순영, <우리 아이들은 어떤 책을 좋아하나>, 어린이도서연구회
http://www.childbook.org/new3/book_teacher.html?html=t2_1.html

초록

일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기

전정일

일놀이와 글쓰기로 가꾸는 책읽기는 독서와 독서교육, 독서지도를 풍요롭게 하는 실천이다. 영상매체와 스마트폰이 정보를 검색하고 취합하는 도구가 되며 과거의 책이 지닌 기능은 빠르게 대체되고 있다. 굳이 책을 보지 않아도 사는데 지장 없는 디지털 사회로 바뀌고 있다. 초등과정에서 자유롭게 통합교과를 구성하는 대안교육 현장이라는 특성을 살려 독서를 모든 교과와 연결하고 있으며, 마음을 살찌우는 독서로 몸과 마음이 건강한 사람으로 키워가는 교육을 실천하며, 입시와 경쟁의 교육체제에서 벗어나 독서의 즐거움에 주목하고, 일놀이 교육과 글쓰기 교육으로 아이들 삶을 가꾸는 교과통합으로서 독서를 교육과정의 바탕으로 삼는 작은학교의 일놀이와 독서교육을 살펴보았다. 가장 좋은 독서 교육은 독서 환경을 구축하고, 어른이 모범을 보일 때 가능하다. 작은 학교의 독서 교육이 지닌 한계는 있지만 어린이 마음을 살찌우는 독서교육을 위해 애써 온 어린이도서연구회의 교육 실천을 학교의 중요한 교육과정으로 삼고, 모든 교과의 바탕으로 책읽기를 배치한 교육 현장의 보기라는데 뜻이 있겠다.

<핵심어>

일놀이와 책읽기, 책읽기와 글쓰기, 일놀이와 독서교육, 통합교과 독서, 다양한 독서활동, 마음을 살찌우는 책읽기

토론문

일하는 기쁨, 표현하는 기쁨, 책 읽는 기쁨

서희경¹⁾

전정일 선생님의 ‘일 놀이와 글쓰기로 가꾸는 책 읽기’를 읽고 나서 과천 맑은샘학교에 학생이 되어 다니고 싶은 생각이 들었어요. 4년 전 1년 동안 문학과 글쓰기를 가르치며 정원과 영성, 인간의 존엄함을 가치로 내세웠던 내일새싹학교의 행복한 경험도 떠올랐습니다. 이 글의 질문처럼 ‘왜 우리는 책을 읽고, 아이들에게 책을 읽어야 한다고 말하는 것일까?’라는 근본적인 질문을 스스로 해 보았습니다. 지식, 경험, 상상, 책임감, 희망, 상호 존중, 배려하고 사랑하는 마음, 더욱 좋은 가치, 생명 존중... 등. 이런 것들이 내포하고 있는 궁극적인 목표는 결국 좋은 책은 좋은 사람으로 성장하게 해 준다는 생각이 들었습니다. 그리고 선생님의 글처럼, 수많은 독서교육 프로그램이 반드시 책 읽기의 즐거움을 아이들에게 심어주지 않는다는 것에 동감합니다. 오히려 교육적 목표가 분명하게 아이들에게 전달될수록 아이들은 책을 멀리하게 되겠지요.

아이들이 책을 멀리하는 이유는 책이 자기 수준에 안 맞아서 무슨 말인지도 통 이해가 되지 않고 어려운 경우, 또 아이들의 흥미 밖에 있는 책을 억지로 읽어야 하기 때문입니다. 예를 들어, 모형 비행기 만들기를 좋아하고 기계에 관심이 있는 아이에게 신데렐라 같은 공주 이야기를 권한다면 그 아이는 우습다고 책을 던질 것입니다. 하지만 이 아이에게 비행기가 하늘에서 뜨는 원리 같은 과학적 이론 책을 권한다면 아이는 흥미를 느끼고 책을 읽은 후 실제로 모형 비행기를 만들어 책에서 배운 대로 하늘에 비행기를 날려 볼 것입니다. 이런 즐거운 책 읽기의 비밀을 터득하면 아이들은 자기다움을 발견해 자기가 탐구하고 싶은 분야에 몰입하게 됩니다. 하지만 교과과정이 뚜렷하게 설계된 공교육에서는 학교 교과 연계도서로 읽어야 할 책이 짜여 있으므로 집중적으로 파고들어 자기 계발을 할 수 있는 책 읽기의 즐거움도, 자유로운 놀이의 시간도 허락되지 않습니다.

1) 방정환 연구소

그렇기에, 대안학교에서의 일 놀이와 글쓰기로 가꾸는 책 읽기는 공교육의 어린이들에게 부러운 대상입니다. 선생님의 글을 읽고 나서 맑은샘학교 어린이들의 하루를 상상해 본 후, 서가에 꽂아둔 세 권의 책을 다시 읽었습니다. 한 권은 이오덕 선생님의 『문학의 길 교육의 길』, 이종태 선생님의 『대안교육 이해하기』, 그리고 이오덕 선생님이 농촌 어린이들의 시를 엮어 만든 어린이 시집 『일하는 어린이』 였습니다. 좋은 글 속에는 반드시 자신의 가치와 닮아있는 책들이 존재하는 것 같습니다. 이 책들이 주는 가치와 선생님이 맑은샘학교에서 추구하는 가치, 그리고 제가 이상향으로 바라보는 가치관이 닮아있어 고개를 끄덕이며 편안하게 글을 읽으며, 다음 세대인 어린이들에게 일 놀이와 글쓰기를 통해 즐거운 책 읽기가 이루어져 삶을 풍성하게 가꾸어주는 맑은샘 대안학교만의 철학과 활동에 대해서 몇 가지를 질문드리겠습니다.

첫째, 일 놀이 교육이라는 말이 흥미롭습니다. 노작교육의 중요성은 루소도, 페스탈로치도, 듀이도 언급했지만, 지금 아이들의 환경은 외동아이거나 곱게 자란 아이들이어서 일은 부모가 하고 어린이에겐 일을 안 시키려고 하는 환경입니다. 어쩌면 부모가 아이들에게 어른들이 하기 힘든 일을 시켰다고 아동 학대라고 고소를 당할지도 모르는 어쩌면 과보호의 환경에 처해 있기도 합니다. ‘일’이라고 하면 대개 힘들고 하기 싫은 어려운 것이라는 낱말이 떠오릅니다. 그렇기에 일에 놀이가 붙는다는 것이 이율배반적이지만, 맑은샘학교의 교과과정인 밭 살림, 옷 살림, 집 살림들의 과정을 보면, 처음 시작하는 것은 어려워서 일이 되겠지만 손을 움직이는 활동을 통해 놀이가 될 수 있는 부분이 있겠다는 생각이 듭니다. 특히 자연 속에 나도 한 부분임을 깨닫는 생태학적 관점에서 논과 밭을 생활로 하는 경험은 도시 아이들에게 느낄 수 없는 특별한 경험을 줄 것 같다고 생각했습니다. 자신이 지은 농작물로 음식을 만들어 나누어 먹는 과정까지 모든 교과과정이 연계되는 것도 아주 유익하다고 생각합니다.

맑은 샘 대안학교에서 왜 이런 일 놀이 교육을 설계했는지 취지가 궁금하고요, 농사일 같은 것은 어른들도 힘든 일인데 적응하지 못하는 아이들은 없었는지, 그럴 때 어떻게 선생님이 도와주는지, 또 농사, 목공과 같은 전문적인 스승이 있는지 그것이 궁금하며 글쓰기와 책 읽기가 연계되어 기억에 남는 에피소드가 있다면 말씀해 주세요.

둘째, 교과과목 중 생활 부분에 ‘자기 앞가림’이란 과목이 있습니다. 이것은

어떻게 교육할 수 있는지 구체적으로 예시를 들어주세요. 아주 흥미로웠습니다.

셋째, 무분별한 개발로 다음 세대들의 터전은 자연이 파괴되어 아파하고 있습니다. 지속 가능한 지구인의 삶을 위해 아이들에게 에너지에 대해 수업을 하고, 환경을 보전하려는 가치를 심어주는 교육이 인상적이었습니다. 기후학교는 어떤 내용과 과정을 담고 있으며, 기후학교 후에 아이들은 어떻게 변화하는지 실제 사례가 궁금합니다. 또 교사들은 어떤 연수를 받는지, 무엇을 준비하는지 궁금합니다.

넷째, 아이들은 가정 안에 있고 가정은 학교 안에 들어와 있고 학교는 마을 속에 있으며 마을은 사회 속에 있습니다. 맑은샘학교가 아이들의 성장과 행복을 위해 학부모님들과 협업하는 부분이 있다면 어떤 것이 있고, 또 과천이라는 마을의 대안적 가치는 어떤 것이며, 맑은샘학교를 통해 마을이 어떻게 변화하고 있는지 알고 싶습니다.

다섯째, 대안학교에서 아주 짧게 스치듯 몸담아서 말하기는 조심스럽지만, 대안학교 아이들의 실제 고민은 결국 대학 입시에서 많이 부딪치는 모습을 보았습니다. 맑은샘학교의 아이들이 졸업 이후에 어떻게 살아가고 있는지, 졸업생들과 관련한 지속적인 활동이 있는지 궁금합니다.

질문이 아주 많았습니다. 시간 관계상 몇 가지만 답해 주셔도 감사하겠습니다. 맑은샘학교 같은 삶 자체가 배움인 풍요로운 학교가 이 땅에 많아져서 우리 말과 글을 살리고 통일을 앞둔 겨레를 행복하게 해 주길 바라면서 글을 마칩니다.

감사합니다.

영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근

최혜순¹⁾

[목 차]

- I. 들어가는 말
- II. 영유아 독서놀이의 개념과 범위
- III. 영유아 뇌발달의 특성
 - 1. 영아기의 뇌
 - 2. 유아기의 뇌
- IV. 뇌 발달에 적합한 영유아 독서놀이
- V. 맺는말

참고문헌

1) 가천대학교 명예교수

I. 들어가는 말

독서는 정보에 접근 할 수 있는 가장 중요한 방법이지만 추상적으로 씌여진 기호에서 의미를 추출하는 복잡한 과정이다. 특히 디지털화된 현대사회에서 요구되는 문해 수준의 확대와 문해 영역이 다양화되고 있는데 경제 수준에 따라 나타나는 초등학생의 어휘력 차이가 나타났다(21세기교육연구소, 2018) 우리나라는 국제학업성취도평가(PISA)에서 수학·읽기 등이 OECD 국가 가운데 1~2위라고 자랑한다. 그러나 한국교육개발원이 2001년 실시한 ‘한국 성인의 비문해 실태조사 연구’에 따르면 19살 이상 우리나라 전체 성인 인구의 24.8%가 읽기·쓰기·셈하기에 어려움을 겪고 있다는 결과가 나왔다.(구연산, 2013). 다시 말해 글자를 못 읽는 기본적 문맹은 거의 없지만, 실생활에서 글을 읽고 활용하는 데 어려움을 겪는 비율은 점점 높아지고 있어 청소년들의 난독증이 증가하고 있다. 난독증은 글을 읽고 이해하는 능력이 현저히 떨어지거나, 무슨 내용인지 전혀 모르는 독서장애의 하나로 난독증이 있으면 학습능력은 현저히 떨어질 수 밖에 없어 문제가 되고 있다. 한편 요즘 아이들은 모두 스마트폰 시대에 태어났기에 대부분 출생과 동시에 재미있는 TV등 영상매체에 너무나 많이 노출되고 있다. 미국의 여론조사기관인 ‘퓨 리서치’가 조사한 스마트폰 보유율이 조사대상 국가 중 한국이 가장 높다²⁾. 이제 스마트폰은 영유아에게 없으면 안되는 매력적인 놀잇감이 되고 있다. 부모들은 식탁에서 밥을 먹을 때, 차로 이동할 때, 소아과 병원에서 자신의 차례를 기다릴 때도 아이 손에 스마트폰을 쥐여준다. 심지어 부모들은 아이가 몸이 아플 때 스마트폰을 보게 하는 것이 아이를 쉬게 하는 것이라고 생각하는 경우가 많고 아이들이 조용하게 앉아 영상만 보는 것을 보고 집중력이 높아 학습도 잘할 것이라 생각하는 성인들도 있다.

그러나 최근 연구(최혜순 남효순, 2017)에 의하며 유아들에게 재미와 흥미를 자극하는 시각적 영상 자극일지라도 어린 유아들이 오랫동안 주목하면 정서 안정도가 낮아지고 스트레스는 높아진다. 영상 자극에 몰입하는 것이 얼핏 보면 집중력이 높게 보이지만 아이의 뇌에서는 스트레스 반응이 나타나는 것이다. 한편 한림대 동탄성심병원 소아청소년과 교수연구팀은 언어발달 지연으로 치료받은 유아와 언어발달이 정상적인 유아를 비교 분석한 결과 언어발달이 늦어지는 아기의 약 63%가 하루 2시간 이상 미디어를 보는 것으로 나타났다. 연구팀장인

2) 연합뉴스 2019년 2월6일

김성구 교수는 미디어 영상 기기의 발달로 많은 아이들이 장시간 미디어에 노출되고 있는데 영유아가 스마트기기에 너무 어린나이에 장시간 노출되거나 부모 없이 혼자 미디어를 보는 습관은 언어발달에 부정적인 영향을 미친다고 결론을 내었다. 그 이유는 장시간 스마트기기 시청은 시각중추만을 자극해 사고와 지각, 언어 등을 담당하는 전두엽은 활성화시키지 않기 때문이라고 했다. 한양대학교 구리병원 소아청소년과 문진화 교수의 연구에 의하면 만 3세 아동의 경우 스마트기기를 장시간 사용할수록 언어발달이 더 느렸으나 스마트기기를 더 자주 사용할수록 소근육발달은 더 빠른 것으로 나타났다. 문제는 스마트폰에 중독된 아이들은 자기 스스로 생각할 겨를도 없이 시각적으로 청각적으로 들어오는 정보를 받는데 익숙해져 활자로 된 종이 책을 읽고 이해하려 하지 않게 된다는 것이다.

특히 디지털시대 인공지능(AI)과 책이 만나 눈으로 보는 책이 귀로 듣는 책으로 전환된 오디오북 시장은 매년 사용자가 폭발적으로 증가하고 있다³⁾ 버지니아대의 인지심리 전문가 윌링햄 교수는 읽기란 시각 자극을 통해 문자를 받아들이고 그 의미를 파악하는 것인데 만일 소리까지 있다면 재인식되는 과정을 통해 더 명확하게 기억되게 된다고 주장한다. 그러므로 종이책을 누군가와 함께 읽는다면 아이들은 글자마다 다른 소리가 부여되어 있음을 배우고 글자의 조합에 따라 소리가 달라지고 의미도 달라진다는 것을 깨닫게 되는데 영유아에게 오디오북은 청각만 활성화 될 수 있다. 이상과 같이 사회문화의 디지털화와 어른들의 편의에 의해 아날로그적인 종이책 독서는 점점 어려워지고 있으나 디지털시대에 적응해 살아가야 하는 현실에서 영유아의 뇌발달에 적합한 독서는 어떠한지 이해하고 적용할 수 있는 새로운 관점이 필요하다. 따라서 본 연구는 영유아의 뇌발달과 그 특성에 적합한 독서놀이를 탐색해 보는 것을 목적으로 수행하였다.

II. 영유아 독서놀이의 개념

독서란 책을 읽는 것으로 단순히 글자, 소리, 그리고 낱말들을 식별하는 것이 아니라 인쇄된 문자나 글로 씌여진 것으로부터 그 의미를 찾아내는 인지와

3) AI 품은 오디오북...출판시장 '불륨업' 서울경제

정이며 언어습득, 의사소통, 정보나 생각의 공유를 위한 중요한 수단이 된다. 독서라는 말은 글이나 책 읽기로 간단히 정의할 수도 있지만 타인과 언어적 소통을 하기 위한 방편 즉 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 중 하나이다. 그런데 이 네 가지 소통은 음성 언어와 문자 언어를 매개로 상호 매우 밀접하게 연관되어 있다. 말하기에는 반드시 듣기가 수반되고, 쓰기에는 읽기가 동반된다.⁴⁾ 21세기 디지털시대는 책이나 잡지, 신문과 같이 잉크나 토너로 글자를 인쇄한 방식이 아니더라도 컴퓨터 디스플레이, 텔레비전, 휴대전화, 전자책 리더 등 다양한 읽을 자료가 많다.

독서의 방법은 소리 내어 읽는 낭독과 눈으로 글자를 읽는 묵독 그리고 고도의 집중력을 발휘해 빠른 속도로 읽는 속독도 있다. 낭독이란 어른이 아이에게 소리 내어 책을 읽어주는 방식과 적절한 시기에 문자를 깨친 아이가 스스로 책을 소리 내어 읽는 것 두 가지를 모두 의미한다. 여기서 중요한 것은 읽기 경험이다. 독서는 뇌의 다양한 영역, 특히 청각·시각·언어를 담당하는 영역을 기억 및 감정과 연결하고 통합하는 매우 복잡한 과정을 거친다. 그 이유는 읽기는 눈으로만 읽는 것처럼 보이지만 무언가를 읽을 때는 뇌의 여러 영역이 동시에 활성화되며 읽기가 끝난 후 며칠이 지나도 읽기와 관련된 영역들이 여전히 활성화되어 있다는 것이다. 더 놀라운 것은 읽을 때보다 들을 때도 더 많은 영역이 활성화되므로 이야기를 잘 듣기만 해도 마치 책을 읽는 것처럼 뇌의 시각 영역이 활성화된다. 즉 책을 읽는 것은 눈이 읽고 있는 것이 아니라 뇌가 읽고 있는 것이다. 아이들은 부모나 교사와 같은 어른이 책을 읽어주는 것을 들으며 처음 들어보는 어휘를 접하게 되고, 복잡한 문장을 귀로 들으며 뇌에 다양한 어휘가 자연스럽게 입력되고 새로운 어휘를 다시 말로 표현할 수 있게 된다. 이 경험이 누적되면 어휘력과 문장 이해력은 현저하게 달라질 것이다. 읽는 사고력은 ‘글을 읽고 정확하게 내용을 파악하는 힘’을 말한다. 아이가 한글을 읽기 시작하면 보이는 대로 소리 내어 읽기는 하지만 그 뜻을 알지 못하는 경우가 많다.

책을 읽는다는 것은 자신이 읽은 내용을 정확히 알고 이야기 할 수 있거나 파악할 수 있는 것으로 책을 읽을 때 글자를 잘 보고 뜻을 머릿속으로 생각해서 말하듯이 읽는 것이다. 이렇게 어려서부터 책을 잘 읽는 아이들이 읽기 능력 뿐 아니라 듣는 뇌, 쓰는 뇌, 말하는 뇌가 총체적으로 발달하게 된다. 그런데 독서가 놀이가 되기 위해서 다음의 요소가 갖추어져야 한다.

첫째는 유아의 자발적 선택이 보장되어야 한다. 누군가 시켜서 하는 것은 유

4) 노명완, 독서의 개념과 기능, 새국어생활 제22권 제4호, 2012년

아 스스로 활동을 할 준비가 되어 있을 않을 수도 있다. 자발적인 선택은 본인의 심리적인 상태와 신체적 조건, 주변 환경 등을 스스로 고려하고 적당한 시기와 내용을 선택할 수 있을 때 가능하다. 둘째는 유아가 놀이에 몰입할 수 있는 적절한 시간이 보장되어야 한다. 적절한 시간이란 개인차가 있기는 하지만 아이들의 경우 최소 30분 이상 놀이를 지속할 수 있는 시간이 보장되어야 놀이에 몰입할 수 있다. 셋째는, 영유아의 연령이나 발달수준에 맞아야 한다. 영유아의 뇌는 글자를 작은 그림들의 무리로 인식하므로 글자로만 된 것 그림보다 효과가 훨씬 떨어진다. 청각으로 전달하면 뇌는 72시간 지나면 10%만 기억하나, 그림을 더하면 65%를 기억하므로 영유아는 글자보다 그림을 읽어야 한다.

넷째는 영유아에게 적절한 관심과 흥미에서 시작되어야 한다. 유아의 관심은 자신의 경험에 기반하고 있으며 유아 자신이 가진 기술과 능력에 적합한 경험들이 주어질 때 몰입할 수 있다. 영유아는 자신이 듣거나 읽은 것을 뇌가 그대로 경험하므로 아이들에게 적합한 경험이 아니라면 놀이는 즐겁지 않게 되므로 피해야 한다. 다섯째, 또래나 양육자의 긍정적 반응이 필요하다. 유아가 좋아하는 친구, 선생님, 부모와 함께 독서 놀이를 하면 보다 더 즐거울 수 있다. 특히 영유아들은 ‘와, 참 재미있겠다!’, ‘좋은 생각이야’와 같은 즉각적인 언어적 피드백만이 아니라 하이파이브나 포옹같은 신체적 피드백이 주어지는 활동에서 즐거움을 더 느끼게 된다. 그러나 지나친 성인의 개입은 유아의 주도성과 자발성을 방해하는 결과를 낳기도 한다. 마지막으로, 마지막으로, 독서는 아이들이 책을 통해 세상의 많은 장소와 사람을 경험할 수 있는 상상놀이이다. 우리의 뇌는 우리가 이야기를 상상할 때와 실제로 그것을 경험할 때와 비슷하게 활성화된다. 즉 책 속의 인물이 슬퍼 우는 장면이라면 책을 읽는 우리의 뇌도 주인공처럼 경험하게 된다. 주인공이 걷고 있는 장면이라면 우리의 육체에서도, 걷는 것과 관련된 운동기능 영역이 활성화된다. 아이들은 자신이 듣거나 읽은 것을 뇌가 경험하게 된다. 이상과 같이 영유아에게 독서 놀이는 단순히 시간을 때우거나 낭비하는 것이 아니라 영유아가 스스로 자신의 발달수준에 적절한 읽기 자료를 통해 간접적으로 세상에 대한 경험들을 쌓아가며 타인과 상호작용하는 것을 배울 수 있는 영유아 중심의 즐거움을 위한 모든 행위를 말한다.

Ⅲ. 영유아의 뇌발달

1. 뇌의 구조

뇌의 겉 표면을 전체적으로 감싸고 있는 대뇌피질은 4mm의 얇은 층으로 된 회색질의 신경세포가 모여 있으며 뇌에서 이루어지는 고도의 지적 기능을 담당하는 곳이다. 이곳에는 유독 꼬불꼬불한 주름이 많은데, 뇌 표면의 주름이 많을수록 더 많은 정보를 저장하고 다양한 기능을 할 수 있다. 대뇌피질의 아래에 있는 백질은 수십억 개의 작은 뇌세포들이 뇌의 정보를 교환하는 곳으로, 신경망을 형성하는 매우 가는 신경섬유들로 이루어져 있다. 백질 아래 변연계에서는 감정, 정서와 관련된 일을 하게 된다. 대뇌는 한가운데를 중심으로 좌뇌와 우뇌로 나뉘지만 양쪽은 뇌량이라는 신경세포의 다리로 연결되어 있다. 일반적으로 좌뇌는 논리적, 이성적, 언어적, 수리적, 분석적인 기능을 담당하고 우뇌는 감성적, 직관적, 비언어적, 시공간적인 기능을 담당한다. 대뇌의 앞쪽은 전두엽, 뒤쪽은 후두엽, 옆은 측두엽이라고 하고 정수리에서 머리 뒤쪽으로 내려가는 부위는 두정엽이라고 한다. 대뇌피질의 안쪽에 있는 대뇌변연계는 감정과 정서를 담당한다. 그런데 왼쪽 귀와 오른쪽 귀 옆의 측두엽 깊숙한 안쪽에 해마가 자리 잡고 있으며 바로 그 옆에 기쁨, 슬픔, 두려움, 노여움, 즐거움을 담당하는 편도체가 놓여있다. 해마로 들어오는 정보의 대부분이 편도체를 거쳐 들어오므로 우리의 기억은 감정과 정서의 영향을 많이 받게 된다. 파리의 언어심리학 연구소 램버르츠 박사는 생후 2-3개월 된 아기들이 말을 들을 때, 어른들이 언어를 구사할 때 활성화되는 영역과 비슷한 측두엽 일부를 포함한 두뇌의 좌반구 부분이 활성화된다는 사실을 밝혀내었다. 즉 생후 몇 개월 안되는 신생아의 뇌가 모국어에 의해 활성화되는 부분은 좌측 측두엽의 활성화와 함께 전전두엽의 활성화를 발견한 것이다. 뇌의 기능은 시냅스로 이루어진 뇌의 정보 전달망이 좌우한다. 생후 6~8개월이 지나면 대뇌의 앞부분인 이마엽의 활동이 증가되면서 기억력, 감정, 자각 등이 작동하기 시작하는 것이다. 아기 뇌의 포도당 사용치는 2~3세 때에는 무려 어른의 2배에 이르며 이때 받아들인 정보, 자극에 의해서 뇌는 한평생을 살아갈 뇌의 패턴이 결정된다. 즉 연령과 경험에 따라 뇌는 변화한다. 특히 감각은 아기들과 세상을 연결하는 창으로 인간은 모두 감각을 통해서 세상과 접촉하고, 세상은 감각을 통해서 우리 내부로 들어오는 것이다. 2세 무렵 영아의 시냅스 수는 성인수준에 이르고 3세 무렵 유아의 뇌에는 1,000조 개의 시냅스가 존재한다. 만2세에서 3세 사이에 뉴런의 수는 살아가면서 필요한 뉴런의 숫자보다 많다. 그러나 그 이후 필요한 뉴런과 시냅스를 만들어 가는 반면, 불필요한 것들은 가지치기를 하는 방식으로 뇌의 구조와 기능이 형성된다.

미국의 심리학자 폴 매클린은 1960년대 프로이트의 모형과 아주 유사한 뇌

삼위일체 이론을 제기했다. 그는 인간의 뇌를 쉽게 식별할 수 있는 세개의 영역 중 첫 번째 영역은 뇌간으로 가장 원시적인 부위이다. 뇌간은 뇌의 중심부로 뇌는 뇌간을 통해 척수와 결합된다. 맥클린은 인간의 뇌간을 근본적으로 파충류의 뇌라고 해석했는데 원시적인 동물적 충동의 원천이라는 점에서 프로이트의 이드와 유사하다. 두 번째 영역은 뇌간을 에워싸고 있는 대뇌변연계로 모양과 크기가 서로 다른 여러 부분이 집합체를 형성하고 서로 연락을 주고받는 복합영역으로, 감정과 정서를 담당하는 영역이다. 세 번째 영역은 대뇌피질로 논리와 선악 판단 등을 담당하는 이성의 중추라고 할 수 있다. 대뇌피질은 뇌간과 변연계에서 분출하는 충동이나 감정을 억제하는 힘을 갖는 것으로 여겨졌다. 이처럼 뇌는 본능의 뇌, 감정의 뇌, 이성의 뇌 등 3층으로 구성되어 있다. 이는 인간의 진화과정과 유사하며 뇌가 구조가 발달하는 순서이기도 하다.

2. 영아기 뇌 발달

아기들은 태어나기 전 엄마 뱃속에서도 태내 경험을 통해 약간의 시냅스가 형성된다(Huttenlocher, 1994). 4개월경의 태아의 뇌는 이미 청각이 발달하여 엄마의 심장소리를 듣고 다른 사람의 발걸음 소리 등 외부 자극에 반응한다. 태아의 뇌 자극은 태동을 하는 약 5개월부터 본격화되며 이 시기부터 소리를 듣고 기억하고 간접 흡연·소음 등 불편한 자극에는 스트레스를 받는다. 태아에 대한 청각자극 효과는 미국 뉴욕 소재 컬럼비아 장로교 의료센터의 윌리엄 파이프 교수팀은 소리 자극과 태아의 심장박동수의 변화를 관찰함으로써 입증되었다.⁵⁾ 뉴런이 뇌의 어느 부분에서 더 많이 만들어져야 하며 가지 쳐야 하는지는 유전적인 요인보다 환경적인 요인이 더 크다. 영유아들이 깨어있는 동안 경험한 각종 정보와 자극 즉 책을 읽은 것, 엄마랑 기분 좋게 이야기한 것, 친구들과 싸운 것 등은 일단 단기기억 속에 저장되었다가 자연스레 반복적으로 관심을 가진 정보와 경험들만 장기기억으로 넘어가는데 이때 뉴런의 세포 망은 굵어지고 강하게 연결되는 것이다. 뉴런과 시냅스가 가장 왕성히 확장되는 영아기의 뇌의 특징은 뇌의 부분 부분이 발달하기도 하지만 뇌의 전체적인 틀이 만들어진다는

5) 중앙일보기사, 내 아이의 경쟁력, 엄마 뱃속에서 결정된다, 2010.07.05 .

것이다. 생후 2개월부터 30개월 정도까지 영아에게는 감정조절을 개발하는 민감한 시기로 뇌 발달에서 감성체계는 이성체계보다 빠르게 성장한다. 3살 이전까지는 아이의 신호에 민감하게 반응해 주는 것이 중요하다. 양육자의 따뜻한 보살핌과 사랑이 두뇌 형성에 영향을 미치기 때문이다. 뇌의 기능은 시냅스로 이루어진 뇌의 정보전달망이 좌우하는데 다양한 자극에 대해 적극적으로 학습해 가는 영아들은 새로운 경험을 통해 시냅스들이 생겨나기도 하고 사용하지 않는 시냅스들은 제거되기도 한다. 뇌 발달 과정에서 가장 드라마틱한 순간은 생후 8개월 무렵이다. 이 시기는 언어 습득의 결정적 시기와의 관련이 있다. 생후 3~4개월 무렵부터 12개월까지 청각과 시각 발달이 두드러지며 출생 시 정상아로 태어났어도 세살까지 시각적, 청각적 자극을 받지 못하면 앞을 못보거나, 언어를 배우지 못할 가능성이 있다. 그리고 생후 6개월~8개월 사이에는 전두엽과 후두엽의 발달이 활발해지면서 영아는 낮을 가리게 된다. 영아는 12개월 무렵 걷게 되면서 이것저것 탐색하고 소리를 듣고 냄새를 맡고 맛을 보는 것과 같은 모든 감각활동을 통해 많은 시냅스가 형성된다.

다양한 자극에 대해 적극적으로 학습해 가는 영아들은 새로운 경험을 통해 시냅스들이 생기기도 하고 사용하지 않는 시냅스들은 점차 제거되기도 한다.

영유아들은 모두 감정과 본능이 가장 예민한 인간이다. 따라서 영유아기 아이들은 감정에 문제가 생기면 신경발달 기능이 약화되고 약화된 기능은 논리적 사고능력에 문제가 생겨 다시 감정을 혼란스럽게 된다. 어린 아이들이 불안을 느끼는 경험을 자주 하거나 스트레스를 많이 받으면 뇌에서 분비되는 스트레스 호르몬이 뇌의 일부분에 독으로 작용한다. 특히 해마체와 편도핵이 스트레스 호르몬에 대단히 취약해서 영유아가 코티솔에 장시간 노출되면 기억력이나 자제력, 주의집중력도 줄어들고 전두엽 발달에도 문제를 일으켜 사회 정서적인 문제를 가져올 수 있다. 실제로 정신적 외상을 겪은 유아들의 대뇌 변연계 및 피질의 크기가 일반아 보다 20-30% 작다고 한다. 이성의 뇌인 대뇌피질의 전전두엽을 사용하여 우리를 화나게 하는 것이 무엇인지 알아내고, 다른 사람의 행동을 평가하고, 법과 질서를 지킬 수 있도록 교육해야 한다. 인간의 뇌는 만3세까지는 전체 뇌의 기본 골격과 회로를 만들기 때문에 오감을 통한 고른 자극이 필요하다(우남희 외, 2002), 따라서 어떤 경험을 많이 하느냐에 따라서 뇌는 바뀌어 질수 있다(신민섭, 2011)고 한다. 그 이유는 바로 아이들의 뇌는 이성보다 감정이 먼저 발달하는 뇌이기 때문이다. 아이는 태어날 때 두뇌가 1/3만 발달되어 있다. 가다가다 떨어져 있는 2천억 개의 뇌세포가 다양한 자극에 의해 서로 연

결되면서 나머지가 완성된다. 태어난 후 3년 동안 아이는 급속도로 자신의 뇌를 프로그래밍 한다. 신뢰감과 기본적인 인간관계, 기본적인 감성체계가 이 시기에 형성 된다. 특히 스트레스는 뇌 발달에 치명적이다. 우남희 외(2002)의 연구에서는 쥐의 스트레스 실험결과 ‘출산 전 또는 출산 후 스트레스가 뇌세포의 분열을 억제하고 학습과 인지능력을 손상시킨다.’고 밝히고 있다. 쥐의 스트레스 실험은 생후 90일까지 스트레스를 준 후 시행되었는데, 이 시기는 인간의 아동기와 청소년기에 해당하는 시기이다. 이 시기에 받은 스트레스는 학습과 기억력에 영향을 미치는 것으로 나타났다(우남희 외, 2002).

3. 유아기의 뇌발달

신경이 다듬어지는 유아의 뇌 회로에는 유아의 능력, 특성, 재능 등 앞으로 성장해갈 수 있는 정신적 토대가 만들어진다. 유아기는 두정엽, 측두엽, 전두엽의 발달과 좌우 뇌의 연결통로 뇌량의 발달로 좌우 뇌의 정보교류에 능해진다. 따라서 그네타기, 가위질, 종이접기, 줄넘기, 율동이 자유로워지고 성인의 지시에 따르기 시작하고 감정통제가 된다. 특히 유아기 후반이면 전두엽의 발달로 종합적으로 사고하며 정서, 리듬, 대근육 움직임을 담당하는 우뇌가 집중적으로 발달하고 좌측 측두엽이 발달하는 시기이므로 문자나 외국어교육도 가능해진다. 최근 연구에 따르면 3~6세 사이인 유아기에 전두엽이 일생 중에서 가장 빠르게 발달하기 때문에 이 시기에는 단순 반복적인 지식교육보다 인간으로 살아가는 데 필수적인 도덕성 및 인성 교육을 하는 것이 적절하다고 한다. 특히 3세가 넘어서면서 유아들은 시냅스의 수가 많고, 많은 뇌세포들이 서로 연결되어 지면서 신경전달 물질의 이동이 원활하면 할수록 뇌세포간의 정보전달도 활발해지게 된다. 이 시기 뇌가 하는 대부분의 일은 뉴런 간의 시냅스 전달과 과거에 시냅스를 거쳐 간 정보의 소환을 통해 수행된다. 즉 사람의 얼굴을 알아본다는 것은 뇌에 일정한 얼굴의 패턴에 들어와야 하고 이때 그 얼굴을 표상하는 뉴런들이 쉽게 활성화되어 그것이 낯익은 얼굴인지 아닌지 판단하게 된다. 얼굴을 표상하는 뉴런들이 쉽게 활성화되면 그것은 곧 그 뉴런들이 전에도 활성화된 적이 있었음을 의미한다. 어떤 것을 잊어버린 것 같아도 뇌에 그 흔적은 남아 있다고 할 수 있다. 이화여대 유아교육과 이기숙 교수는 뇌가 유아기에 80% 이상 발달한다고 알려져 있는데 이 시기에 뇌를 자극하는 가장 확실한 방법은 부모

의 스킨십이며 그 다음은 충분한 수면이라고 말한다. 뇌에 대해 부모가 알아야 할 것은 뇌의 복잡한 구조나 기능이 아니라, 아이의 뇌가 엄마의 스킨십을 가장 좋아한다는 사실이다(이기숙, 2015). 뇌 발달 이론의 핵심 키워드는 인간이 어떤 경험을 하든 그 경험에 따라 뇌가 물리적으로 바뀐다는 것이다. 뇌는 쓰면 쓸수록 그 회로가 강화되지만 사용하지 않으면 그 회로는 사라진다는 것이다. 영유아들이 깨어있는 동안 경험한 각종 정보와 자극 즉, 책을 읽은 것, 엄마랑 기분 좋게 이야기한 것, 친구들과 싸운 것 등은 일단 단기기억 속에 저장되었다가 자연스레 반복적으로 관심을 가진 정보와 경험들만 장기기억으로 넘어가는데 이때 뉴런의 세포망은 굵어지고 강하게 연결되는 것이다. 따라서 굵고 넓게 번지는 신경세포망은 이후 뇌로 들어오는 각종 정보와 지식을 더 잘 습득하게 되면서 긍정적인 영향을 미치게 되어 이 관계는 지속적으로 순환하게 된다(우남희, 2004).

그러나 이 시기 과도한 학습은 스트레스로 주의산만, 정서불안 사회성 부족을 보인다. 특히 근심, 걱정과 같은 부정적 정서는 신경조직을 통해 정보를 전달하지 못하게 막기 때문에 학습능력을 저하시킨다. 감정의 뇌인 대뇌 변연계가 한창 자라나는 생후 3세 정도에 코르티솔 분비량이 증가하면 경계. 각성을 담당하는 뇌 부위의 활동이 증가하게 되고 결과적으로 뇌의 신경회로는 사소한 자극에도 극도로 긴장하고 경계하는 반응을 보이게 된다. 따라서 너무 일찍 과도한 자극을 주는 경우 주의산만, 정서불안, 사회성 부족 등이 나타난다(서유현, 2004). 2012년 영유아 정신건강 실태보고서에 의하면 경기도의 한 지역 어린이집과 유치원에 다니는 78개월 미만의 영유아들을 대상으로 정신건강을 검진한 결과 3살까지의 영유아 187명 중 75명이 불안정한 정서를 보였다. 그런데 3살 이후에는 문제행동은 거의 보이지 않았는데 3살까지의 영유아가 유난히 문제행동을 많이 보이는 이유는 너무 이른 시기에 부모님과 떨어져, 장시간 외부활동을 하거나 단체 생활을 해야 하는 긴장감, 낯섦, 불편함에 의한 것이라고 전문가들은 설명하고 있다.

독서는 글, 내용 그리고 독자 사이에 의미를 만들어가는 과정이다. 아기들은 태어나면서 부모를 통해 경험하는 모든 것은 상위 뇌 안에서 세포들의 연결을 만들어낸다. 인간의 뇌는 이런 과정을 거쳐서 특별한 환경에 적응하도록 배선이 된다. 이 적응력은 아이를 행복하게 할 수도 있고 그러지 못할 수도 있다. 예를 들어 부모가 폭력적이면 아이 뇌의 모든 구조와 화학 체계가 폭력적인 세상에 적응하는 쪽으로 변화하기 시작한다. 그 결과 아이의 뇌는 과잉경계 또는 과잉

공격이나 두려움, 과잉방어를 하는 방식으로 굳어질 수 있다. 따라서 아이가 떼를 쓸 때는 무슨 말을 하는지 귀를 기울이고 안아주고 달래주는 것이 매우 중요하다. 부모가 자상한 반응을 보여주면 아이의 뇌 안에서는 스트레스를 이기고 분노를 조절하고, 친절함 동정심을 유발하는 신경전달물질을 포함하는 시냅스 연결이 만들어진다. 폭력적인 성인들의 뇌를 스캔하여 보면 그들의 뇌는 유아들처럼 포유류 뇌와 파충류 뇌안에서 일어나는 원초적인 분노와 두려움, 방어 혹은 공격 반응에 의해 움직인다는 것을 알 수 있다. 반면 자연스럽게 감정을 조절하고 다스리는 상위 뇌는 거의 활동을 하지 않는다. 그러한 성인들은 유아들과 마찬가지로 스스로 자제할 능력이 없으므로 수시로 격한 감정에 휩싸인다. 즉 상위 뇌 즉 이성의 뇌, 인간의 뇌인 신피질의 사고기능이 완성되지 않았기 때문에 하위 뇌가 자신의 감정과 행동을 지배하므로 충동적이고 격한 행동을 한다고 할 수 있다. 그러므로 아이를 잘 키우려고 애쓸 것이 아니라 부모 자신이 성숙하고 이성적으로 행동하도록 노력하면 아이는 저절로 잘 큰다는 것을 알아야 할 것이다. 이와 같이 연령에 따라서 뇌의 발달영역이 다르다는 것은 그에 적합한 교육이나 경험도 다르게 제공되어야 한다는 것을 의미한다고 할 수 있다.

IV. 뇌 발달에 적합한 영유아 독서놀이

아이들이 책을 좋아해서 읽는다고 해도 독서라고 말하기 어렵다. 대부분 영유아기의 독서는 부모나 교사가 읽어주는 독서를 하게 되는데 대부분 새로운 어휘와 문장들이므로 반복해야 한다. 독서 활동을 어린 시절부터 시작하면 지능 향상 및 의사소통 능력 증진에 도움이 되며 **집중력 향상, 정신 활성화, 단어 습득, 작문 및 말하기 능력 향상에 도움이 되는** 매우 훌륭한 놀이 활동의 하나이다. 따라서 영유아의 뇌 발달에 적합한 놀이를 제공한다는 것은 영유아의 뇌발달의 원리를 이해하고 적용하여 읽기를 놀이처럼 구성하는 것이라고 할 수 있다.

1. 오감을 활용해야 한다.

아기는 태어나는 그 순간부터 자신의 선천적인 감각 기관을 이용해 끊임없이 세상을 탐색하려 한다. 태어난 지 50일 정도 된 아기가 엄마의 냄새를 구분하

고, 좋아하는 맛과 싫어하는 맛이 있다는 연구 보고가 있다. 이 감각능력 덕분에 아이들은 어렵지 않게 우리 신체와 주위 환경에 대한 다양한 정보를 얻을 수 있다. 영유아가 배우는 방법은 시각, 청각, 후각, 미각 그리고 촉각 등 오감을 동원하는 것이다. 영유아들에게 읽기는 머릿속에 사진을 찍듯이 수용하는 것이다. 즉 철자법을 생각하고 문법을 생각하여 이해하는 것이 아니라 보이는 그대로 수용하는 특성이 있다. 마치 강물이 바다로 흘러가듯이, 우리의 눈과 귀, 우리 신체 모든 감각 기관을 거쳐 정보가 두뇌로 흘러들고, 두뇌는 이 정보를 통합해 생각하고, 행동하고, 학습하는 데 활용한다. 모든 정보가 감각 기관을 통해 두뇌로 보내지는 것이다. 이렇듯 감각을 통해 들어오는 정보는 인간이 신체와 정신을 움직이는 데 필요한 에너지와 지식을 공급하는 두뇌를 위한 음식이라고 볼 수 있다. 영유아는 감각을 통하여 관심을 집중화하고 손의 움직임과 걷기 운동 그리고 신체의 균형 잡기 등과 같은 개인의 자연스러운 생물학적인 발달을 이룩하게 된다. 감각은 인간과 세상을 연결하는 창이다. 우리는 감각을 통해서 세상과 접촉하고, 세상은 감각을 통해서 우리 내부로 들어오는 것이다. 어린이가 적절한 시기에 감각적 경험을 쌓을 수 있는 기회의 제공과 감각을 훈련할 수 있는 준비된 교육환경이 필요하다. 책 읽는 뇌는 타고나는 것이 아니라 만들어지는 것이다. 집에 책이 지나치게 많은 것도 좋지 않으며 아이를 도서관에 데려가 마음에 드는 책을 골라 읽도록 하는 것도 좋지 않다. 집에는 소량의 책만 갖춰 놓고 폭넓게 책을 읽게 하는 것보다 같은 책을 여러 번 반복해서 읽도록 하는 것이 이야기의 흐름, 문장의 구성 등의 감각을 알게 되고 문장력도 생겨난다. 그러나 다양한 책들이 있으면 아이들은 그것에 호기심을 보이고 탐구하려 할 수 있으므로 눈에 띄는 색깔과 삽화가 들어가 있는 책을 선택하는 것이 좋다.

2) 본보기가 중요하다.

아기들은 출생 후 자신이 보고, 듣는 것과 같은 모든 경험이 거울 신경을 통해 뇌에 그대로 입력되고 이것은 거의 평생을 간다. 아이들이 어른들을 따라 하는 이유는 인간의 뇌에 존재하는 신경세포인 거울 뉴런이 그 원인이라고 한다.

거울뉴런(mirror neurons)은 타인의 행동이나 의도, 감정을 머릿속에서 추측하고 모방할 뿐 아니라 인간의 공감 능력을 담당하는 뇌세포다. 거울 뉴런은 무의식적으로 타인의 행위를 곧잘 따라 하게 만드는 원인이 된다. 아주 어린 아이들도 사물과 사람에 대한 구별을 할 수 있게 되면 어른의 행동과 감정까지도

그대로 뇌에 입력되어 따라 하게 된다. 최근에 와서 밝혀진 거울 뉴런 이론은 태어나서부터 두돌 전까지의 아이의 표정을 결정짓게 만드는 것은 바로 엄마의 표정이며 아기와 엄마와의 애착도 결정짓는 요소가 된다고 한다. 그러므로 아이들이 알고 있는 동화를 연극이나 인형극으로 볼 기회가 주어진다면 아이들은 그 인물이 되어보기도 하고 의상을 만들어보고 집에서 그 내용을 다시 재현하며 대화를 해보는 것도 좋은 방법이다. 특히 거울 뉴런이 단순히 타인의 행동을 모방하는데 그치지 않고 그 행위에 담겨있는 의도까지도 읽어 내므로 선택한 주인공이 활동하는 책을 많이 보여주고 읽어주는 것은 의미가 있는 일이다.

그리고 책 읽는 사람들을 많이 볼 수 있는 환경을 만들어 주고 기관이나 가정에서도 함께 독서를 즐기는 시간을 가지는 것이 바람직하다. 가능하면 책 읽는 환경을 시각적, 청각적, 촉각적으로 주의를 돌릴 것이 없는 환경을 제공하는 것이 바람직하다. 즉 책을 읽는 장소는 시각적으로 어수선하지 않은 상태로 만들어 집중할 수 있게 한다.

3) 사랑과 신체접촉이 절대적이다

신경학의 발달, 뇌 스캔, 인간과 구조와 화학작용이 동일한 감정 뇌를 지닌 포유류의 뇌에 대한 다년간의 연구를 통해 육아 방식이 아이들의 뇌에 미치는 영향에 대한 중요한 정보를 얻게 되었다. 많은 연구들이 인간이 영유아기에 적절한 스트레스 조절체계를 확립했는지 아닌지에 따라 삶의 질이 현저하게 달라질 수 있다는 것을 보여준다. 아이가 불안을 느끼는 경험을 자주 하거나 스트레스를 많이 받으면 스트레스 호르몬의 수치가 높아져 스트레스에 대처하도록 돕는다. 뇌 안의 세포와 회로들은 모두 천연 화학물질과 호르몬에 의해 활성화되는데 부모와 자녀 관계에 중요한 화학물질로는 옥시토신과 오피오이드가 있다.

옥시토신은 출생 시에 분비되는 것으로 산모와 아기의 유대감을 높여주고 행복감을 주는 호르몬으로 부모나 보호자가 아이를 사랑스럽게 어루만지거나 품에 안아줄 때 생성된다. 그러므로 아이를 많이 안아주고 신체를 만져주면 행복감을 주는 신경전달물질과 호르몬이 활성화되지만 아기를 독립적으로 키워보겠다고 혼자 놔두는 시간이 많거나 부모 곁에 있으려는 아이의 욕구를 무시하고 수시로 야단치고 나무라면 행복 물질인 오피오이드와 옥시토신 분비가 차단된다. 인간 사이에 교류하는 신체 접촉의 효과는 아주 커서 아이들은 매일매일 스킨십을 나누는 것이 바람직하다. 영유아의 독서는 맨 처음 엄마 품에 안겨 엄마의 체취, 읽어주는 소리 등 청각과 시각, 촉감 등 다양한 방식으로 아이들과 소

통하는 하나의 방식이다. 요즘 어머니의 사회활동 참여로 생후 6개월에도 기관에 다니게 되는 아이들이 있는데 선생님들은 반드시 한 명씩 단 15분이라고 가슴에 안고 책을 읽어주어야 한다.

4) 책읽기의 주체는 영유아

가정에서 만이 아니라 보육·교육 기관에서 영유아가 경험하는 놀이는 주제 영역에 따라 또는 교사에 의해 미리 계획되거나 맞춰지기보다 영유아의 흥미를 중심으로 시작되고 또래 및 교사와의 상호작용을 통해 발전시켜 나갈 수 있어야 한다. 이를 위해 교사는 영유아가 누군가에 의해 계획되거나 만들어지지 않고 유아가 주도적으로 놀 수 있도록 이끌어주는 역할을 수행해야 한다.

책 읽기의 주체는 아직 어린 영유아이므로 영유아의 발달 수준과 호기심의 정도가 중요하다. 따라서 읽기라고 해도 맨 처음 영아와 함께 하는 경우 서너장의 카드를 가지고 시작하되 연령에 따라 점차 카드의 크기도 줄일 수 있고 읽기 자료도 늘려갈 수 있다. 중요한 것은 카드의 양을 늘 새로운 것을 20-30% 첨가하여 지속적으로 제공하는 것이 바람직하다. 특히 성인들의 의도보다 아이의 욕구에 부응해야 한다. 우리는 재미없어 하는 아이에게 아무것도 해 줄 수 없다. 아이들이 재미있어할 때 그들의 뇌에 다양한 신경전달물질이 다른 신경세포로 전달되는데 도파민(dopamin)이나 세로토닌(serotonin)과 같은 신경전달물질은 영유아의 건강한 뇌 발달에 매우 중요한 물질이다. 도파민은 주의력을 조절하고 즐거움 느낄 때 분비되고, 세로토닌은 내적 스트레스를 조절하며 스트레스로 인한 공격성, 충동성 등을 조절하는 호르몬인데 이들은 영유아가 무엇인가에 집중해서 몰입하고 놀이에 자발적으로 참여하는 경우에 잘 분비된다. 보육 및 교육기관에서 영유아가 놀이를 하며 보내는 시간은 하루 일과의 대부분을 차지할 만큼 놀이는 건강한 뇌 발달에 중요하고 또 필요한 요소라고 볼 수 있다. 독서 놀이에서의 주체는 교사나 부모가 아니라 아이여야 한다. 만일 양육자 중심으로 생각해 제목에서부터 순서대로 책을 읽어주고, 아이가 이에 따라오지 않으면 잘 집중하지 못한다고 판단하기 쉽다. 그러나 책이 아이들에게 익숙한 놀잇감의 하나가 되려면 아이가 책에 대해 스스로 흥미 있어 하는 부분에 눈높이를 맞추고 지속적으로 흥미를 가질 수 있도록 이끌어 주어야 한다. 특히 아이들과 독서놀이 하기에 좋은 시간은 어른과 아이 모두 다 행복할 때이다.

5) 적절한 스마트기기의 활용

디지털 시대 과학 기술의 발달과 다양한 스마트 기기의 등장으로 아이들의 학습 방법은 매우 크게 달라졌으며 디지털 매체를 통한 읽기는 분명 거스를 수 없는 시대의 흐름이다. 그러나 문맹 상태이거나 학습 장애가 있는 아이들에게는 개별적 상황에 맞게 읽기를 배울 수 있는 훌륭한 학습 도구가 되기도 한다. 매리언 울프⁶⁾ 역시 디지털 기기의 긍정적인 부분을 부정하지 않으며, 그 자신이 디지털 기기를 활용한 문맹 퇴치 운동에 적극적으로 나서고 있다.

매리언 울프가 주목하는 큰 문제는 디지털 매체로 많이 읽을수록 우리의 뇌 회로도 디지털 매체의 특징을 더 많이 반영하게 된다는 사실이다. 뇌의 가소성으로 인해 인쇄물을 읽을 때도 디지털 매체를 대하듯이 단어를 듣성듣성 건너뛰며 읽게 되고, 그러다 보면 깊이 읽기가 가져다주는 비판적 사고와 반성, 공감과 이해, 개인적 성찰 같은 본성들도 잃어버릴지 모른다고 경고한다. 산호세 대학교 지밍 리우 교수는 디지털 기기를 통한 읽기의 한계를 지적한다. 디지털 읽기에서는 ‘훑어보기’가 표준 방식이 되는데, F자형 혹은 지그재그로 텍스트상의 ‘단어 스왑’을 재빨리 훑어 맥락을 파악한 후 결론으로 직행하는 이런 방식은 세부적인 줄거리를 기억하거나 주장의 논리적 구조를 제대로 파악하는 데 어려움이 있다는 것이다. 심지어 이러한 읽기 방식은 글쓰기에 대한 선호까지 바꾸어, 사람들을 짧고 단순하며 건너뛰어도 무방한 문장에 길들여지도록 만들어 버린다. 이처럼 스마트 기기로 인한 부정적인 측면도 있지만 독서의 경우 상호작용 기능이 있는 태블릿 또는 전자책은 좀 더 많은 독서 놀이로 활용할 수 있는 장점도 있다는 것은 긍정적이다. 스마트기기를 활용한 읽기의 큰 장점 중 하나는 아이 개개인의 필요와 선호도에 맞추어 조절이 가능하다는 것이다. 책 페이지 중 읽고 싶은 몇 줄만 읽거나 글자 크기를 자유롭게 조절할 수 있다. 이것은 일반 책을 읽는 것을 어려워하는 아이들에게 매우 큰 도움이 된다. 그러나 영유아기에는 전자책보다는 종이책을 충분히 활용할 시간을 가져야 한다. 인지 및 정서와 관련된 중요한 뇌 발달이 통합적으로 이루어지는 영유아의 특성을 고려할 때, 책 읽기는 단순히 글자와 내용을 습득할 뿐만 아니라 다른 사람과 생각과 이야기를 주고받는 능동적인 소통 능력을 훈련시켜 준다. 일방향적인 전달이 아닌 책 읽기와 독후 활동을 통해 생각의 힘을 길러주도록 한다.

6) Maryanne Wolf는 미국 터프츠 대학교 교수로 인지신경학자이며 아동발달학자

V. 맺음말

우리는 지금 첨단 뇌과학의 세기를 살고 있으며 저마다 자신의 뇌를 가지고 다니면서도 뇌의 활용에 대해 깊이 생각해 보지 않는다. 특히 성인과 영유아기의 뇌의 특성이 많은 차이가 있음에도 크게 고려하지 않고 있다. 영유아 뇌의 구조와 발달을 문헌을 통해 고찰해 본 결과 영유아의 뇌는 이성보다는 본능과 감정의 뇌이다. 따라서 영유아가 심리적 충격이나 학대, 애착부족, 모성우울증, 약물, 빈곤 등 부정적인 경험을 하게 되면 인지능력 뿐만 아니라 정서조절능력이 손상되어 스트레스를 받거나 자신의 욕구가 좌절되는 상황에서 공격성이나 폭력성을 나타낼 수도 있다. 영유아들도 디지털기기로 부터 완벽하게 벗어날 수 없는 현실에서 아이들을 어떻게 바람직한 인성을 가지고 창의적이고 인간답게 키울 수 있을까에 대한 고민을 해야 한다. 가장 좋은 대안은 즐거움을 동반한 독서이다. 영유아가 독서놀이를 통해 주어지는 자극은 어휘력, 사고력 등을 향상시키는데 이 시기 아이들에게서 자주 발견되는 모습 중 하나는 자신이 원하는 것을 계속해서 하고 싶어 한다는 것이다. 아이들은 그들에게 즐겁고 재미있는 활동을 스스로 즐기면서 뇌의 시냅스발달과 신경전달 물질로 인해 긍정적 성격으로 커간다. 어린 영유아들도 읽기를 통해 비판적, 추론적 사고와 반성적 사유가 가능하게 되고, 진실과 거짓을 구별하는 능력이 생겨나며, 타인의 관점을 취할 수 있는 기회를 갖는 것이야말로 교육의 핵심이 되어야 한다.

영유아기는 모든 발달의 기초를 형성하는 시기로, 영유아가 보고, 듣고, 만지며 경험하는 모든 것들이 건강한 뇌 발달을 위한 첫걸음이 된다. 특히 뇌는 생후 2~3년 사이에 급속도로 성장하기 때문에 영유아의 초기 경험은 뇌 발달에 지대한 영향을 미친다. 뇌과학은 영유아기 아이들의 부모와 교사가 오감각에 기초한 활동을 해야 하며 아이들을 존중하고 좋은 본보기가 되어야 하는지에 대한 이유를 잘 설명하고 있다. 오늘날 급변하는 사회 속에 살아가는 많은 영유아들은 부모와의 조기 분리에서 오는 불안감, 과도한 조기교육으로 인한 인지적 및 감정적 과부하, 학대나 방임과 같이 견디기 힘든 스트레스 등은 뇌 발달에 부정적인 영향으로 작용한다. 보육·교육 기관에서 교사 주도가 아니라 영유아가 주체가 되어 즐겁게 놀이하고 보다 긍정적인 경험을 통해서 건강한 뇌 발달이 이루어질 수 있는 환경을 마련하는 것이 필요하다. 따라서 유아교육 분야 뿐 아니라 뇌과학 등 관련 학문 분야에서도 양육과 교육에 대한 지속적인 관심을 기대해 본다. 본 연구의 제한점은 단지 기존의 문헌연구들을 통해 독서를 뇌과학

적으로 정리해본 것이다. 앞으로 유아교육 현장에서 뇌발달에 적합한 독서놀이의 실험적 연구들이 많이 나오기를 기대해 본다.

초록

영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근

최혜순

21세기를 대표하는 키워드인 뇌가 의학과 과학의 분야를 넘어 교육의 패러다임을 바꾸고 있다. 교육이란 개인의 정신, 성격, 능력의 형성에 영향을 주는 모든 행위와 경험을 말하기도 하지만 뇌과학의 차원에서 보면 한 인간의 마음, 행동, 감정, 사고를 포함하는 통합적 과정의 주체인 뇌의 변화를 말한다. 본 연구의 목적은 최근 급속도로 발달한 뇌과학의 연구결과를 기초로 영유아 독서놀이의 방안을 제시하고자 한 것이다. 이러한 연구의 목적을 위해, 최근 발간된 뇌과학과 독서 관련 연구 문헌을 토대로 독서 놀이의 개념과 범위 그리고 영유아 뇌 발달 특성을 논의하고 이를 기반으로 한 영유아 독서 놀이의 방향을 탐색하는 것이다. 본 연구는 가정이나 교육현장에 적용가능한 영유아 뇌발달에 적합한 독서놀이 지침을 제시하는 것은 교사나 부모들에게 의미있는 일이라고 사료되지만 이것이 정말 영유아의 뇌발달을 촉진하는 것인지에 대한 실험적인 추후연구가 요구된다.

참고 문헌

- 김숙령 육길나, 「어머니와 유아의 그림책 읽기 상호작용 현황 및 그림책 읽기 상호작용과 유아의 언어표현력과의 관계」, 『한국영유아보육학』, 제 50집 한국영유아보육학회, 2007
- 곽지혜, 「디지털기기에 대한 영아의 사용 현황 및 부모의 인식과 언어발달 간의 관계」, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문. 2016
- 권장희, 「스마트 기기 등 영상미디어가 영유아기 발달에 미치는 영향」, 국육장지원학회학술대회, 2012
- 남효순, 「뇌기반 교육이론에 기초한 유아신체활동 프로그램의 개발과 효과」, 가천대학교 박사학위논문, 2011
- 남효순 최혜순, 「뇌기반교육에 기초한 유아신체활동 프로그램 개발」, 『어린이미디어연구』 12권 3호, 한국어린이미디어학회, 2013 KCI
- 데이비드 J. 린든 저, 김한영 역, 『우연한 마음』, 시스테마, 2009년
- 대니얼 T 윌링햄, 김정용 역, 『디지털 시대, 책 읽는 아이로 키우기』, 왕의 서재, 2017
- 매리언 울프, 전병근 역, 『다시 책으로』, 어크로스, 2019
- 매리언 울프, 이희수 역, 『책 읽는 뇌』, 살림출판사, 2009년
- 모헤브 코스탄디 저, 조은영 역, 『신경가소성』, 김영사, 2019
- 서유현, 『뇌의 비밀』, 살림출판사, 2015
- 수전 그림필드, 정병선 역, 『브레인 스토리』, 지호, 2004
- 신동선, 『재능을 만드는 뇌신경 연결의 비밀』, 더메이커, 2017년
- 신성욱, 『뇌가 좋은 아이』, 마더북스, 2010
- 신의진, 『디지털 세상이 아이를 아프게 한다』, 북 클라우드, 2013
- 양옥승, 『유아 자기조절의 의미:두뇌발달의 관점』. 유아교육연구31권, 2011
- 앤드류 스마트 저, 윤태경 역, 『뇌의 배신』, 미디어윌(MediaWill), 2014년
- 엄훈, 『학교 속의 문맹자들』, 우리교육, 2012
- 우남희, 『뇌발달과 아동의 인지발달』. 생활과학연구, 9, 158-168. 2004
- 유은정, 『유아의 스마트폰 중독 경향성과 유아의 정서지능 간의 관계』, 인천대학교교육대학원, 석사학위논문, 2014
- 이명석, 『논다는 것』, 너머학교, 2012
- 이원석, 성영화, 『유아의 스마트폰 이용과 관련한 어머니의 인식』, 육아정책연

구, 2012

이경숙, 신의진, 전연진, 박진아, 정유경, 「과도한 영상물 노출 양육이 영유아의 심리적 발달에 미치는 영향」, 한국심리학회지, 2005

이기숙, 『적기교육』, 서울: 글담 출판, 2015

장디디에 뱅상저, 이세진 역, 『뇌 한복판으로 떠나는 여행』, 해나무, 2010

전초원, 「스마트폰 중독성향이 유아의 단어 및 도형 기억과 집행기능에 미치는 영향」, 대구 대구가톨릭대학교 대학원, 석사학위논문, 2014

정대현, 신원애, 「유아기 부모의 독서지도 인식 및 실태」, 『어린이문학교육연구』, 제 12권, 한국어린이문학교육학회, 2011

조민수, 최세린, 김경미, 이윤영, 김성구, 미디어 노출이 언어발달에 미치는 영향, 대한소아신경학회지, 2017

질 스템, 폴라 스펜서 저, 김세영 역, 『두뇌육아』, 아침나무, 2011년

최윤정, 「영아의 기질과 스마트기기 사용이 언어발달에 미치는 영향」, 울산대학교 대학원 석사학위논문, 2017

최혜순, 『유아교육에 관한 뇌 과학적 접근』. 생활과학연구 제14권. 2007

최혜순 남효순, 「영상 자극 유형에 따른 유아의 정서안정성과 스트레스에 관한 연구: 뇌파 측정을 중심으로」. 『어린이미디어연구』, 11(2), 2012

최혜순 이미현 김계중, 『영유아 뇌발달과 인성교육』, 서울 어가, 2016

하루야마 시게오저 반광식 역, 『뇌내혁명』, 사람과 책, 1996

프레데리케 파브리티우스, 한스 하게만저, 박단비 옮김, 뇌를 읽다, 빈티지하우스, 2018년

Eliot, L. 저 안승철 역. 『우리 아이 머리에선 무슨 일이 일어나고 있을까?』 서울 : 궁리. 2000

Gregory J. Feist , Erika L. Rosenberg 저, 손정락외 역, 『커넥션의 심리학』, 교보문고, (2012)

Jensen, E.저, 김유미 역, 『두뇌기반 교수』. 푸른세상. 2000

Jensen, E. 손정락, 이정화 역, 『뇌기반 학습: 새로운 패러다임의 교수법』, 시그마프레스. 2011

Sousa, D. A.저 박승호, 서은희 역, 『뇌는 어떻게 학습하는가?』, 서울: 시그마프레스. 2009

토론문

임소연¹⁾

교수님의 논문을 읽으면서 현장에 있는 저로서는 공감을 느꼈고, 독서놀이라는 논문에 대해서 아주 중요한 내용이라 생각되었습니다.

독서는 남녀노소를 불문하고 과해도 부족함이 없음은 누구나 잘 알고 있을 것입니다. 영유아기에 받아들이는 독서의 개념은 영유아들의 뇌를 자극하고 뇌의 발달을 촉진시켜 영유아의 정신적, 정서적, 인지, 지능까지 영향을 미치는 중요한 놀이학습이라고 생각합니다.

미국의 기업인 워런 버핏(Warren Buffett)은 “당신은 결코 독서보다 더 좋은 방법을 찾을 수 없을 것이다”라고 말했어요. 유아기의 독서 경험은 교육적인 목적뿐만 아니라 아이의 전반적인 능력 향상에 긍정적인 영향을 미친다고 할 수 있죠.

발표문을 통하여 다시금 뇌의 구조와 발달과정의 중요성을 상기시키며, 올바른 독서놀이를 통한 뇌의 자극이 영유아의 감성과 인성의 기본 베이스가 될 수 있음에 더욱 집중하고 몰입하여 발표문을 읽었습니다.

[영유아 독서놀이의 뇌과학적 접근을 읽으면서 제가 생각해본 내용과 함께 몇 가지 질문을 드리고자 합니다.

1. 영유아 발달과정에 영향을 미치는 독서놀이의 중요성

영유아들은 백지상태에서 선천적이든 후천적이든 본인이 받는 자극에 대해 스폰지처럼 받아들이며 그것을 긍정 또는 부정적인 영향을 미치며 발달과정을 거쳐 성장을 합니다.

신생아기의 영아들은 초점책이나 촉감책을 통하여 감각을 발달시키고, 유아기가 되면 그림책을 통하여 글자를 읽지 못하더라도 그림을 통한 독서가 시작되

1) 키즈랜드 원장

지요. 독서놀이는 손가락을 따라 읽어가는 손과 눈의 협응력을 발달시키고 책장을 한 장 한 장 넘기면서 소근육의 발달을 도우며 스스로 책을 골라서 선택하는 자발성과 책의 내용을 통하여 사회성 인지 도덕성의 올바른 가치관 성립을 도와주기도 하지요.

생후18개월 무렵에 언어능력이 폭발하는데, 미국 보스턴대 연구팀은 18-24개월사이 아이에게 책을 읽어주면 학교에서 높은 학습능력을 보인다고 밝혀냈지요. 여기서 7살 이전에 글자를 배워 아동 스스로 책을 읽은 경험은 큰 효과는 없었고, 부모가 읽는 것을 들을 때 아이들은 창의력이 발달 된다고 했습니다.

본문에서도 “책을 읽는다는 것은 눈이 아니라 뇌가 읽고 있는 것이다.” 라고 하였지요. 책을 반드시 영유아가 눈으로 읽어 나가지 않더라도 엄마가 책을 읽어주는 것이 영유아는 음성으로 들려오는 내용에 뇌가 반응하며 창의적인 상상을 통하여 풍요로운 감정들을 터득하게 될 것입니다.

그런데 요즘에는 그림책을 스마트기기로 읽을 수도 있습니다. 책장을 넘기듯 그림책 이미지를 넘기면 성우가 글을 읽어주지요. 교수님께서서는 스마트기기를 통해 성우 목소리로 이야기를 듣고, 스마트기기 화면으로 그림을 보는 것이 영유아의 발달에 어떤 영향을 끼칠 것이라고 보시는지 궁금합니다. 엄마가 책을 읽어주는 것과 성우가 책을 읽어주는 것은 어떤 차이점이 있고, 그것은 영유아의 뇌발달에 어떤 영향을 끼칠까요? 영아와 유아, 학령기 어린이의 경우가 다르다면(연령에 따른 발달차로 인하여) 각각의 연령에서 영유아는 어떤 영향을 받게 될까요? 교수님께서서는 몇 세 정도부터 이러한 전자책 읽기가 이루어지면 좋다고 보시는지요?

2. 영유아의 자발성에 의한 독서놀이의 중요성

저는 어린이집을 운영하면서 우리 아이들에게 여러 가지 오감각의 놀이 수업을 진행하고 있지만, 매일매일 이루어지고 있는 놀이 중의 하나가 영유아들에게 책을 읽어주는 시간을 갖고 있어요. 누가 시켜서도 아니고 영유아가 책을 골라와 읽어달라고 가져오면 책을 큰소리로 읽어 주지요. 그러면 하나 둘 영유아들이 교사의 책 읽는 소리에 관심을 보이며 다가와 그림책을 봅니다. 책을 다 읽었지만 다시 읽어 달라고 두세 번을 요청하는 영유아도 있지요. 동물 소리에 반

응하는 아이, 책장을 넘기는 행위에 반응하는 아이, 엄마 아빠 그림을 보고 반응하는 아이, 독서를 통하여 보여지는 영유아의 반응은 각기 다르지만 영유아들은 나름 호기심을 해결하고 열심히 뇌에서 기억하고 저장하는 행위가 이루어지며 그것이 즉 영유아의 자존감을 형성시키고 즐겁고, 슬픔 등의 감정을 알고 친구와 교사와 함께 공유하는 마음이 영, 유아에게 긍정의 영향을 미칠 것임을 잘 알고 있습니다.

이렇게 가정에서 부모와 책을 읽는 것이 아닌, 기관에서 여러 아이들이 교사와 함께 책 읽기를 하는 경우, 영유아의 뇌발달에 도움이 되는 독서놀이를 하기 위해 추천해 주실 만한 좋은 방법이 있으면 조언을 더 듣고 싶습니다. 지금은 아이들이 골라서 가져오는 책을 함께 읽고 있습니다만 좀 더 놀이에 가까운 책 읽기가 되도록 어떤 방법을 적용해볼 수 있을까요? 영유아의 자발성을 강조하셨는데 혹시 책과 관련된 놀이 활동을 교사가 계획하고 준비하여 아이들과 해보는 것도 자발적이지 않을까요 아이들에게 놀이와 같은 효과가 있을까요?

3. 발달장애 영유아에게 독서놀이가 미치는 영향

우리 어린이집에 또래의 영유아들과는 다르게 주의집중을 못하고 위축되고 심리적으로 불안정한 영아가 생각이 났어요. 독서놀이를 통해서 이 영아에게 감정을 치유할 수 있을까? 라는 기대 속에 독서놀이를 하면서도 끊임없이 영,유아와 상호작용을 시도했습니다.

먼저 책 속에 등장하는 인물들의 희로애락(喜怒哀樂)의 감정을 읽어 낼 수 있도록 질문 했어요. 예컨대 [아기돼지 삼형제] 동화를 읽고 “늑대가 나타났을 때 아기 돼지들은 기분이 어땠을까?”라고 질문을 했어요. 이처럼 감정에 관한 질문을 받을 때 아이들은 자신의 감정을 참조하여 등장인물들의 감정을 읽어내는 능력을 개발하게 되죠. 또한 책 속의 이야기를 아이들의 경험세계로 확장하는 질문을 던질 수 있어요. “너도 아기 돼지들처럼 무서움을 느낀 적이 있었니?”, 또는 “그렇게 무서울 때 어떻게 하면 좋을까?” 등등. 이때 아이가 자신의 느낌을 말로 표현할 때 교사는 “아~ 그랬었구나!”라고 감정은 받아주고 “그렇다면 어떻게 하면 좋을까?”라는 질문을 통해서 자신의 감정에 대해서 건강하게 대처하는 방법을 코치할 수 있습니다. 이처럼 책 속의 등장인물들의 감정을 읽어내

는 능력은 곧 현실 사회에서 타인의 감정을 이해하고 소통하는 능력으로 확장될 수 있습니다.

이러한 독서놀이가 발달장애 영유아의 뇌에 자극이 되어 얼마만큼의 치유능력이 있고 개선되었는지에 대한 궁금증이 생겼고, 이 부분에 대해 많은 연구들이 있겠지만, 교수님께서 이러한 부분에 의견이 있으시면 나누어 주시면 좋겠습니다.

독서놀이는 일상생활에서 누구나 실행할 수 있는 가장 쉽고 안전한 놀이 방법이에요. 우리 뇌의 영양분이 되는 독서를 놀이에 접목시켜 영유아가 즐겁게 섭취할 수 있도록 도와주는 것이 우리 부모, 교사, 어른들의 몫이라 생각해요. 독서놀이의 무궁무진한 영향력을 믿고 영유아의 뇌 발달에 기여하고 나아가 영유아의 이성과 감성, 감정과 본능의 통합적인 발달을 도모하는데 양질의 책을 많이 접할 수 있도록 제공해 주어야한다고 생각합니다.

이것으로 저의 토론을 마치도록 하겠습니다. 감사합니다.

누리과정에 기초한 놀이중심 독서

정명자¹⁾

[목 차]

1. 시작하면서

2. 개정누리과정

- 1) 놀이의 이해
- 2) 추구하는 인간상

3. 놀이중심(활동중심) 독서

- 1) 활동중심 독서지도의 개념
- 2) 활동중심 독서지도의 효과
- 3) 활동의 유형
- 4) 활동중심 독서의 실제

4. 맺으며

1) 중원대학교 아동보육상담학과 겸임교수

1. 시작하면서

2017년 5월 정부는 ‘국민의 나라 정의로운 대한민국’이라는 국가비전을 가지고 국정목표와 국정 전략을 발표하였다. 누리과정 개정의 배경이 된 것은 국정 과제 50번으로, 주요 내용으로는, 학생 중심 교육과정 개편에 ‘유아 초등학생 적정 학습시간 및 휴식시간 보장 법제화’라는 내용이 있다. 이 내용은 누리과정 개정방향을 결정하는 기본이 되었다(국정자문회의, 2017).

유아교육 혁신 방안은 모든 유아가 생애 초기의 출발선인 유아기부터 균등한 교육기회를 받도록 하겠다는 내용으로, 유아 중심의 교육문화 전환, 공공성 강화에 대한 방향을 제시하였다(교육부, 2018). 누리과정 개정의 근거가 된 내용은 ‘교실혁명 을 통한 유아중심의 교육문화 조성’ 과제 중 ‘유아가 중심이 되는 교육패러다임 전환’이다. 여기에 ‘유아가 중심이 되는 교육과정을 만들겠다.’는 내용이 제시되며, 유아 놀이중심의 누리과정 혁신 방향으로 개별 유아의 다양한 특성을 고려하고 유아 및 교사의 자율성 및 현장 자율성 존중을 위해 세부 내용의 간략과 통합성 등이 이루어졌다(교육부, 2018). 이처럼 교육부는 국정과제의 구현과 교육의 출발선 평등 실현을 위해 2017년 ‘유아교육 혁신방안’을 발표하였고,유아 놀이중심 교육과정 개편 방향을 반영하여 2019년 고시되어 2020년 3월 시행되기에 이르렀다(보건복지부 고시 제2019-152호).개정 누리과정은 ‘국가수준에서 고시한 공통의 교육과정’으로 교육과정의 성격을 명시하고 있다(교육부, 2019).

유아의 전인적인 발달을 도모하는 유아교육에서 유아는 가장 중요한 존재이다. 유아교육은 유아를 중심에 두고 전개가 되는 교육인 것이다. 그렇기 때문에 유아의 삶이나 유아에게 필수적인 놀이를 기초로 둔 놀이중심교육은 유아중심 교육과 일맥상통한다고 볼 수 있다. 놀이중심교육은 유아가 놀이를 통해서 배우고 발달한다는 원리를 중심으로 이루어지는 교육으로, 유아의 놀이를 교육적 맥락에 포함 시켜서 유아가 배움에 대해 긍정적이고 자발적인 태도를 가지고 실제적인 개념과 다양한 문제해결능력을 키울 수 있도록 지원하는 발현적인 교육이다. 발현적인 교육이라는 개념에서 알 수 있듯이 놀이중심교육은 교사가 하루 일과에서 유아의 놀이가 충분하고 풍부하게 이루어질 수 있도록 운영하고, 유아가 시작한 자유놀이 뿐만이 아니라 유아의 놀이를 통해 유아의 흥미나 요구를 적절하게 반영하여 계획한 활동에 적극적으로 참여함으로써 발달을 이룰 수 있도록 하는 것이다(정혜옥 외, 2019).

놀이중심교육에 대한 교사들의 인식과 어려움에 대한 선행연구들을 보면 놀이와 교육, 그리고 놀이중심교육의 정의가 아직 혼동되고 있음을 알 수 있다. 유아교사를 대상으로 놀이중심교육 실천에 대한 어려움에 대한 심층면담 연구(윤민아, 2019)에서 교사의 어려움을 알아본 주제 중 ‘놀이와 놀이중심교육 정의의 모호함’과 ‘놀이와 교육을 통합하는데서 오는 어려움’ 이 두 가지 주제에서 교사들의 혼란과 갈등을 이야기하고 있다. 윤민아(2019)의 연구에서는 유아교사들은 놀이와 놀이중심교육에 대한 관점이 달라 정의를 내리거나 이해하는 것 자체의 어려움을 겪기도 하였고, 유아의 자유롭게 놀 권리를 지지하고 지원해주다 보면 교사의 역할이 무엇인지조차도 모호한 면을 걱정하고 있기도 하다. 또한, 유아교사의 각기 다른 정의와 인식에 따라 놀이중심교육을 한가지의 정의와 관점으로 바라볼 수 없기 때문에 교사로서 유아를 위해 적절한 교육과 지원을 제공하고 있는지에 대한 확신이 들지 않아 불안함을 느끼고 있었다. 더 나아가, 교사들은 놀이와 교육을 연관 지어 직접 실행하는데 어려움을 겪고 있었는데, 놀이와 교육을 통합한다는 개념에 대해서는 인지적으로는 이해하고 있었지만, 막상 실제 현장에서 실행하는 데에 어려움이 있다고도 말하였다. 이러한 상황에서 개정누리과정에서 놀이중심 유아중심교육을 실천하고, 놀이의 개념을 이해하고, 누리과정에서 추구하는 인간상을 적용하여 놀이를 통한 독서의 실재를 통해 살펴보고자 한다.

2. 개정누리과정

1) 개정누리과정에서의 놀이의 이해

놀이란 인간의 생존과 관련이 있는 활동과 일을 제외한 신체적이고 정신적인 모든 활동. (한국민족문화 대백과사전)으로 정의 하고 있다.

2019 개정 누리과정에서는 배움으로서의 유아 놀이의 의미와 가치를 강조하고 있다. 유아는 놀이하면서 가장 잘 배우며, 놀이를 통한 배움을 지원하는 것은 유아기 교육의 본질이기 때문이다. 유아와 놀이중심의 공통 교육과정으로서 개정누리과정이 실행력을 갖추기 위해서는 유아 놀이에 대한 이해가 필요하다. 유능한 유아에게 놀이는 배움의 내용, 방식, 과정이라는 점에서 유아와 놀이를 분리해서 이해하는 것은 불가능하다. 놀이하며 배우는 유능한 유아와 유아의 놀이특성을 구분하여 놀이의 의미를 설명하였다.

2019 개정 누리과정에서 유아 관점에서의 놀이실행을 보면 놀이하듯 배우는 유능한 유아. 즉, 유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배운다. 놀이하듯 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 성장한다. 유아는 놀이에 유능하며, 놀이하듯 스스로의 방식으로 배운다. 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식대로 배우는 것이 바로 놀이이다. 놀이하듯 배우는 유아의 유능함은 개정 누리과정에서 제시하고 있는 인간상과 연계될 수 있으며, 배움의 주체인 유아의 현재 모습이며 앞으로 유아가 성장할 모습이기도 하다. 유아 놀이의 의미로 2019 개정 누리과정에서 놀이는 유아가 흥미와 관심을 가지고 자발적으로 즐겁게 참여하며 배우는 과정이며, 놀이가 유아의 삶이자 배움의 방식임을 강조하고 있다. 유아가 주도적으로 참여하는 놀이는 세상에 대해 알고 있는 또는 알아야 할 모든 내용을 유아 자신의 방식으로 표현하는 행위이자 배움 그 자체라고 할 수 있다. 교사는 유아의 놀이에서 놀이의 의미와 특성뿐만 아니라 놀이가 배움으로서 지니는 가치도 이해할 수 있어야 한다(교육부, 보건복지부, 2019). 유아 놀이의 의미는 다음과 같다.

첫째, 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이이다. 개정 누리과정은 유아의 놀이를 통한 배움을 교육과정 실행의 중심을 두고 있으며, 유아에게 놀이는 삶 자체이자 배움의 내용, 방식, 과정이다. 유아의 일상에서 놀이는 유아의 일상에 자연스럽게 나타나며, 유아는 놀이를 통해 세상과 관계를 맺고 세상에 대한 궁금증을 해결한다. 개정 누리과정에서는 놀이가 그 이상의 자연스러운 배움까지 이끌 수 있다고 보고 있으며, 유아교육의 근본정신은 유아가 놀이를 통해 배움을 경험할 수 있도록 지원하는 것이기 때문에 놀이는 유아의 배움이 일어나는 가장 중요한 원천으로, 유아는 놀이를 통해 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 경험할 뿐만 아니라, 다양한 배움을 인정하고 폭넓게 이해하는 것을 의미한다.

둘째, 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성이다. 유아의 경험은 유아가 생활하며 직접 겪는 모든 일로 넓고 풍부한 의미를 가지며, 개정 누리과정 5개 영역의 내용을 포함하여 유의미한 내용을 담고 있다는 점에서 놀이를 통한 유아의 배움을 이해할 수 있다. 또한 개정 누리과정에서는 놀이의 주요 특성으로 자유로움, 주도성, 즐거움을 명시하고 있다.

셋째, 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상이다. 놀이 경험은 유아가 살아가는 데 필요한 지식, 기술, 태도, 가치가 되기도 하며, 유아가 실재하고 있는 삶의 내용과 방식이다. 개정 누리과정의 5개 영역 내용은 배우는

주체로서 유아가 지니고 있는 역량을 포함하며, 놀이하는 유아의 현재 모습이 개정 누리과정의 추구하는 인간상을 품고 있고, 유아는 놀이하며 그렇게 성장할 것이다. 개정 누리과정이 추구하는 인간상으로 성장하게 하는 주요한 배움의 내용, 방식, 과정임을 확인할 수 있다.

놀이는 유아들의 삶을 이해하는 특별한 도구이다. 유아는 놀이를 통해서 자신의 삶의 이야기를 고스란히 담아낸다. 놀이가 펼쳐지는 동안 놀이 속 유아들의 이야기가 끝없이 이어지고 결국, 놀이가 유아들의 삶이 되는 것이다(김호, 2019). ‘놀이’라는 단어를 익숙하게 사용하고는 있지만, 쉽게 한 마디로 정리하여 정의를 내리기에는 어려움이 있다(김민정, 2019). 놀이는 유아의 ‘자발성, 주도성, 즐거움, 비현실성, 반복성, 융통적 변형의 특징을 지닌 행동’이다. 또한 놀이는 추상화와 상상력, 의인화를 시키는데 매우 가치롭고 의미가 있다(김명순, 2019).

2) 누리과정에서의 추구하는 인간상

유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배운다. 놀이하면서 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 점점 성장한다. 유아는 놀이에 유능하며, 스스로 배워 나간다.

놀이하는 유아의 유능함은 개정 누리과정에서 제시하고 있는 인간상과 연계될 수 있다. 개정 누리과정에서 추구하는 인간상은 배움의 주체인 유아의 현재 모습이며 앞으로 유아가 성장할 모습이기도 하다. ‘건강한 사람, 자주적인 사람, 창의적인 사람, 감성이 풍부한 사람, 더불어 사는 사람’의 다섯 가지 인간상에 비추어 살펴본 놀이하는 유능한 유아의 특성은 다음과 같다.

첫째, ‘유아는 몸을 움직인다.’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 감각을 사용하고, 놀이에서 유아는 마음껏 움직이며, 놀이에서 유아는 안전하게 몸을 움직이며 보호한다. 유아는 몸을 움직이며 감각으로 세상과 만난다. 보고, 듣고, 냄새 맡고, 맛보고, 만지고, 온몸을 움직이면서 세상과 교류한다. 파란 하늘, 향기 나는 꽃, 달콤한 딸기, 시원한 바람, 말랑한 찰흙, 가벼운 종이, 동그란 구슬 등을 온몸으로 온 감각으로 느낀다.

유아는 마음껏 움직이며 쌓고, 돌리고, 부수고, 덧붙이며 무언가를 만들고 주변의 물체와 물질을 변화시킨다. 몸을 움직이면서 세상을 만나고 세상에 대한 경이로움, 즐거움, 기쁨, 성취감, 실패, 좌절 등을 느끼게 된다. 이때 유아는 어떤 자료를 접하더라도 머뭇거리지 않는다. 재미있을 것 같아서 몸으로 부딪쳐

보고, 눈앞의 물체가 어떻게 움직이는지 궁금해서 손으로 만져 본다. 유아가 세상과 교류하는 능력은 놀이에서 그대로 나타난다. 유아는 놀이하면서 몸과 마음을 마음껏 움직여 세상과 즐겁게 교류하며 건강하게 성장해 간다. 놀이하는 유아는 몸을 움직이고 감각을 사용하여 세상과 교류하는 유능함을 가지고 있다.

유아는 몸을 움직이며 놀이하면서 자신의 몸을 안전하게 보호할 수 있는 방식에 대해서도 알아 간다. 몸을 어떻게 조절해야 넘어지지 않을지, 어떻게 피해야 잡히지 않을지, 철사와 같은 놀이 자료를 어떻게 사용해야 다치지 않을지를 놀이에서 배운다. 유아는 몸으로 놀이기 때문에 몸으로 위험을 감지할 수 있고, 이로써 안전하게 자신을 보호할 수 있는 힘을 가지게 된다.

둘째, ‘유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택 한다.’는 측면에서는 놀이에서 유아는 적극적으로 탐색하고 놀이에서 유아는 다양하게 시도하며, 놀이에서 유아는 자긍심을 가진다.

유아는 하고 싶은 것을 스스로 결정하고 적극적으로 실행한다. 놀이하는 유아는 “해 볼래요.”, “할 수 있어요.”라고 말한다. 유아가 스스로 선택하였지만 생각만큼 되지 않을 때도 있다. 그래도 포기하지 않는다. 가끔은 어려운 것도 선택한다. 놀이에는 유아가 하고 싶은 것을 스스로 선택하고자 하는 욕구가 나타난다. 유아는 자신이 원하는 것이 무엇인지, 그것을 어떻게 해 나갈 것인지에 대한 답을 찾기 위해 적극적으로 탐색한다.

유아는 놀이에서 다양하게 시도한다. 자신이 원하는 것을 할 수 있는 자유로움을 누리려고 한다. 유아는 자유롭게 하고 싶은 것을 선택하면서 놀이 방식을 결정하고 놀이 규칙을 만든다. 만지고 싶은 것을 만지고, 움직이고 싶은 대로 움직인다. 하고 싶은 놀이를 선택하고, 놀이 방식을 결정하고, 놀이 규칙을 만든다. 스스로 결정하고 행동하는 자유로움과 주도성은 놀이하는 유아의 특성이다. 놀이하는 유아는 스스로 결정하고 참여하며 적극적으로 실행해 나가는 유능함을 가지고 있다.

유아는 놀이에서 자신이 원하는 것을 선택하면서 자신이 무엇을 할 수 있는지를 알아가게 된다. 그러면서 자신의 유능함을 알게 되고 자신을 긍정적으로 바라볼 수 있게 된다. 이처럼 유아는 놀이에서 자존감, 자긍심, 자부심을 느낄 수 있다. 놀이하는 유아는 자신감 있고, 당당하게 세상을 살아가는 유능함을 가지고 있다.

셋째, ‘유아는 상상 한다’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 호기심이 많고, 놀이에서 유아는 창의적으로 탐구하며, 놀이에서 유아는 세상에 대해 다양한 방

식으로 표현한다. 유아는 세상에 대해 궁금해 하고 알고 싶어 한다. 유아의 눈과 귀는 세상을 향해 열려다. 유아는 눈과 귀로 들어오는 모든 자극을 즐기며 왜 물이 흙 속으로 사라지는지, 어떻게 비가 내리는지, 수박은 어떻게 자라는지, 소리가 어떻게 친구에게 전달되는지 궁금해 한다. 또 관심이 가고 흥미가 있는 모든 것을 만져 보고, 들여다본다. 유아는 호기심으로 놀이한다.

유아는 놀이하면서 호기심을 갖고 상상한 것을 창의적으로 탐구한다. “이게 무엇이지?”, “왜 이렇게 움직이지?” 모든 궁금증에 스스로 대답해 보는 방식이 바로 상상이다. 상상은 유아가 세상에 대한 호기심을 나타내는 방식이고 세상을 알아 가는 방식이다. 수박씨가 수박이 될 수 있을 것이라고 상상하며 직접 씨앗을 심어보고, 종이가 아니라 손바닥에 물감을 칠하면 어떻게 될지 궁금하여 직접 색칠해 본다. 유아는 자신이 상상하고 탐구한 것을 자기만의 방식으로 자유롭게 표현한다. 호기심이 많고 상상력이 풍부한 유아는 자연과 일상에서 만나는 다양한 사물과 문제에 대해 스스로 탐구하고 자신만의 방식으로 표현한다. 놀이하는 유아는 호기심을 갖고 상상하고 탐구하고 자신만의 방식으로 자유롭게 표현하는 유능함을 가지고 있다.

넷째, 유‘아는 재미와 기쁨을 느낀다’. 는 측면에서는 놀이에서 유아는 감정을 표현 하고,놀이에서 유아는 감정을 해소하며, 놀이에서 유아는 아름다움을 느낀다.

유아는 놀이에서 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 우주를 만나며 그 속에서 아름다움을 느낀다. 또한 감각으로 세상과 만나며 재미와 즐거움, 파스함과 안락함 등의 다양한 감성을 느낀다. 유아는 아름다움과 감성을 느끼면서 자신의 감정을 다양한 언어로 자유롭게 표현한다.

유아는 놀이를 더 재미있게, 더 마음에 들게, 더 아름답게 만든다. 즉 유아의 놀이는 아름다움을 추구한다. 블록을 쌓으면서 변화를 주어 더 멋지게 완성하려고 하고, 색을 칠하면서 더 예쁘게 만들려고 하며, 더 재미있고 즐거운 이야기를 지으려고 한다. 이 과정에서유아는 재미와 기쁨을 느끼고 이를 통해 부정적인 감정을 해소한다. 이렇게 놀이하는 유아는 다양한 사물과 매체, 사람과 자연, 이야기와 주변 세계에 민감하다. 놀이하는 유아는 자신을 둘러싼 환경 속에서 아름다움을 발견하고 공감하며 다양한 언어, 노래, 몸짓으로 풍요로운 감정을 표현하고 부정적인 감정을 해소하는 유능함을 가지고 있다.

다섯째, ‘유아는 주변과 관계를 맺는다.’는 측면에서는 놀이에서 유아는 도움을 주고받고, 놀이에서 유아는 사람과 소통하며, 놀이에서 유아는 세상을 살피

고 돌본다. 유아는 세상의 모든 사람, 모든 것과 관계를 맺고 싶어 한다. 유아는 주변의 또래, 교사 등 모든 사람에게 관심을 갖고 소통한다. 그러면서 유아는 사람의 존재를 느끼고, 다른 사람에게도 느낌, 감정, 생각이 있음을 알게 된다. 유아는 놀이하면서 자신이 잘할 수 있는 것과 다른 사람이 잘할 수 있는 것을 알 수 있으며, 놀이에서 자신의 역할을 하면서 놀이 방법을 결정하고 놀이 규칙을 만들어 가는 과정을 통해 다른 사람과 소통한다. 그러면서 다른 사람의 감정을 소중히 여기고 서로 필요한 도움을 주고받는다.

유아는 놀이에서 다른 사람과 생각이 다를 때, 친구와 함께 놀고 싶을 때, 자신이 원하는 역할을 맡고 싶을 때 등의 여러 상황에서 발생하는 갈등을 풀어갈 수 있다. 상황을 지켜보기도 하고, 순서를 정하기도 하면서 더 나은 방법을 찾기 위해 협력한다.

유아는 놀이하면서 작은 것도 주의 깊게 살피며 아끼고 돌본다. 내가심은 씨앗 주변의 흙 속에서 우연히 발견한 공 벌레, 조금씩 자라는 텃밭의 상추 등 살아있는 자연에 관심을 갖고 돌본다. 이처럼 놀이하는 유아는 세상과 소통하고, 협력하고, 배려하고, 돌보는 유능함을 가지고 있다.(2019개정 누리과정 놀이 이해자료)

3. 놀이중심(활동중심) 독서

1) 놀이중심(활동중심) 독서지도의 개념

‘활동’의 의미는 ‘몸을 움직여 행동함’, ‘어떤 일의 성과를 거두기 위하여 힘씀’이라고 국어사전에 규정되어 있다(국립국어연구원, 2001).

교육현장에서 활동이란 용어는 제7차 국어 교육과정에 따른 교과서의 성격을 논의하는 자리에서 본격적으로 사용되기 시작한 것으로 보인다. 중학교 국어교과서는 “영역별 단원 중에서 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 언어활동 관련 단원은 언어 기능을 신장시키기 위한 학생중심의 연습활동이 중심이 되어야 한다.” 교육인적자원부는 시각에 의해 “국어 수업에서는 교사가 아닌 학생이 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 언어행위의 주체자가 되어야 한다.”는 의미로 교육인적자원부는 “활동 중심 교과서”라는 용어를 사용하고 있다. 모든 수업에서 보편적 의미로 쓰이던 ‘활동’이라는 말이, 학생의 주체적 활동을 강조하는<활동>이라는 학문용어로 사용하기 시작한 것이다(김명순, 2003, p3 재인용).

활동중심 독서활동은 스페인 저널리스트인 몬세라 사르트 (Montserrat Sarto)에 의해 개발된 ‘독서아니마시온(animacion)’방법으로 이는 학생들의 독서 능력을 신장시키며, 책을 읽지 않는 학생들에게 독서의 가치를 발견하게 하고, 소극적으로 책을 읽는 학생들이 적극적으로 독서하도록 도와주며(놀이 형태로 전략을 사용하고, 놀이에 적절한 책을 선정한다.), 책에는 여러 가지 분야가 있다는 것을 알도록 하는데 적절한 지도방법을 최경희(2003)가 활동중심 독서활동으로 소개한 개념으로서, ‘아니마시온’이란 라틴어의 ‘anima’를 의미하는 것으로, 모든 인간이 가지고 태어난 그 생명과 혼을 생생하게 활동시키는 일, 생명력과 활력을 불어넣어 심신을 활성화 시키는 것을 의미 한다. 즉, 재미있거나 즐거움을 추구하는 가운데 정신을 활성화시키는 개념이다.

최경희(2003)는 놀이 형태를 띤 활동중심 독서지도를 통해 사실적 이해 기능과 추론적 이해 기능을 증진하는 독서지도방안을 통해 아동의 읽기능력의 향상과 읽기태도함양을 목표로 하는 독서지도 방법이라고 했다.

활동중심 독서지도에서 활동은 독해를 중심으로 한 활용을 의미하며, 지적인 놀이를 통해 학생의 지적 능력 및 사고력을 신장시키는 독서활동을 의미한다. 여기서 놀이란 간접적이며 실제적인 목적을 추구하지 않으며 움직임의 유일한 동기가 놀이 자체의 기쁨이 있는 정신적·육체적인 자발적인 활동이며, 어떤 일정한 원칙과 규칙에 따라 진행되는 활동을 의미한다(홍지연, 2008).

2) 놀이중심(활동중심) 독서지도의 효과

독서지도의 가장 효과적이 방법은 독서가 주는 즐거움을 주는 것으로 놀이를 통해 독서활동을 경험하는 것은 즐거움이 지속될 수 있는 효과가 드러나는 것이며, 감수성을 불러 일으켜 독서라는 유익한 지적 활동을 지속적으로 할 수 있는 계기가 된다.

독서를 하는 동안 다양한 활동을 통하여 몸으로 취득한 즐거움, 감수성으로 취득한 즐거움은 독서에 대한 긍정적인 효과를 일으킨다. 자신의 몸을 움직여 활동하여 얻은 독서에 대한 적극성은 다른 독서 활동에도 전이될 것이다.

활동중심으로 독서활동이 진행되면 심미적 읽기를 더 잘 할 수 있고, 책에 대한 경험도 깊게 할 수 있다.

활동중심 독서지도는 학생들로 하여금 책을 전체로 체험하게 하는 접근 방법이다. 책에 대해 체험으로 접근시키는 방식은 책에 대한 전체적 경험의 지평을 넓히는 일일 뿐 아니라 자신의 기존 체험과 결합하여 새로운 체험적 감각을 형

성시킨다.

다양한 언어적·비언어적 표현과 반응활동을 하면서 학생들은 매우 즐겁게 수업에 참여할 수 있다. 또한 활동중심독서지도는 학생들의 다양한 반응을 자유롭게 표출할 수 있도록 해준다. 양성욱(2004)은 활동중심 독서지도를 적용하여 읽기에 대한 흥미와 자신감을 갖게 하였다고 한다(홍지연, 2008).

3) 놀이중심(활동중심) 독서에서의 활동 유형

활동중심 독서에서 활동의 유형을 살펴보면,

첫째, 그림으로 표현하기를 들 수 있다. 독서를 통해 스스로 그림책에 관한 내용들을 표상활동으로 놀이 활동이 일어나는 것을 들 수 있는데 이는, 독서 감상화, 만화, 광고포스터, 떠오르는 장면 그리기 등으로 표현해 볼 수 있다.

둘째, 생각그물로 표현하기 활동을 들 수 있다. 즉 그림책을 통해 다양한 생각들을 브레인스토밍 하는 과정에서 주제 망을 통해 다양한 생각들을 모아 볼 수 있는 놀이가 되는 활동이다.

셋째, 생각이나 느낌을 말이나 글로 표현하기가 있다. 다양한 책을 읽고 책의 내용을 토대로 토론토의 또는 이야기 바꿔 쓰기를 다양한 방법으로 실시할 수 있다.

넷째, 역할극이나 가상 인터뷰를 통해 이야기를 다시 꾸며 볼 수 있고, 책속의 주인공이 되어 생각을 표현해 볼 수 있도록 한다.

다섯째, 게임이나 놀이하기를 통해 이야기 내용 중에 게임이나 놀이 장면을 재연해 보고, 말놀이 등으로 재미있는 놀이를 해 볼 수 있다(홍지연, 2008).

이상에서 살펴본 내용에 의하면 독서과정에 다양한 놀이를 즐길 수 있고, 이러한 놀이가 누리과정에서 추구하는 놀이중심, 유아중심 교육과정에서 유아가 흥미와 관심에 따라 놀이에 자유롭게 참여하고 즐기도록 하는 다양한 놀이 유형을 볼 수 있다.

4) 놀이중심(활동중심) 독서의 실제

활동중심활동은 책을 읽은 후 줄거리를 이야기하고, 주인공과 자신의 유사성 및 차이점을 이야기하기(이선애, 2008) 토론, 그림으로 표현하기, 만화, 글로 표현하기, 떠오르는 장면그리기, 브레인스토밍, 역할극, 게임이나 장면 재연하기 등 다양한 활동유형으로 놀이가 진행 될 수 있다고 본다.

교수·학습 과정에서 유아가 놀이를 통해 배울 수 있도록 하며, 다양한 놀이와

활동을 경험할 수 있도록 실내외 환경을 구성하여, 유아, 교사, 환경, 간에 능동적인 상호작용이 일어날 수 있도록 하며, 모든 영역이 통합적으로 연계되도록 지도한다.

놀이중심 독서활동에서는 누리과정에서 추구하는 인간상에서 명시하는 ‘놀이하며 배우는 유능한 유아’에서 개정누리과정에서 추구하는 각각의 인간상에 해당하는 내용을 놀이의 실제에서 설명하고자한다.

표 1-1에서 보면 개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘건강한 사람’은, ‘몸을 움직인다.’ 는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 실제 놀이(활동)가 일어날 수 있는 상황을 보면 ‘윙윙 실 뽕이가 돌아가면’ 그림책을 통해 달성하고자 하는 내용을 살펴 볼 수 있다. 이 그림책에서는 내용자체가 모든 놀이를 제시하고 있는 그림책으로 ‘몸을 움직이는 다양한 놀이가 등장한다. 독서가 놀이가 되는 그림책으로 몸을 움직여 놀이하는 가운데 개정누리과정의 ‘건강한 사람’ 으로 성장해 갈 것이다.

개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘자주적인 사람’은, ‘하고 싶은 것을 스스로 선택한다.’ 는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시된 그림책으로 ‘피터의 의자’에서 자주적인 피터의 상황인식과 변화과정에서 스스로 자신에게 일어나는 일을 바람직한 방향으로 설정하는 자율성을 분홍의자 색칠하기 놀이로 표현해 볼 수 있다.

개정누리과정이 추구하는 인간상의 ‘창의적인 사람’은, ‘상상한다.’ 는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘코뿔소한 마리 싸게 사세요.’ 그림책은 유아들의 창의성을 마음껏 펼쳐 볼 수 있도록 하여, 창의성의 요소인 유창성, 융통성, 독창성 등이 잘 드러나 있고, 코뿔소가 할 수 있는 많은 일들을 상상력을 동원하여 또 다른 활동들을 생각해 볼 수 있는 재미있는 놀이가 상상 된다.

개정누리과정이 추구하는 ‘감성이 풍부한사람 사람’은, ‘재미와 기쁨을 느낀다.’ 는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘한글을 만든 빛나는 임금 세종대왕’은 우리 주변에서 관심을 가지고 그림책의 내용을 더 넓고, 실용적이고, 재미있고, 유익하게 펼칠 수 있는 그림책으로 재미와 기쁨을 느낄 수 있다.

개정누리과정이 추구하는 ‘더불어 사는 사람’은, ‘주변과 관계를 맺는다.’는 내용으로 놀이하며 배우는 유능한유아를 설명하고 있다. 여기에서 제시되는 ‘황금 뽕이’내용은 다양한 뽕이를 가지고 있는 주인공이 강아지, 고양이, 소, 돼지에게

가지고 있는 팽이를 하나씩 나누어주고 주변과 관계를 유지하며 놀이가 형성되고 팽이놀이를 통해 다양한 경험을 할 수 있다.

<표 1-1>

개정누리 과정이 추 구하는 인간상	놀이하며 배우는 유능한 유아	놀이의 실제
건강한 사람	몸을 움직인다.	‘윙윙 실 팽이가 돌아가면’²⁾ ◆ 그림책에 제시되는 다양한 놀이를 온몸을 사용하여 할 수 있다. ▪ 외나무다리 건너기 ▪ 실팽이 돌리기 ▪ 초록감목걸이 만들기 ▪ 죽마타기 ▪ 완두콩 꼬투리 피리 ▪ 나뭇개비 눈 ▪ 풀잎 총
자주적인 사람	하고 싶은 것을 스스로 선택한다.	‘피터의 의자’³⁾ ◆ 피터가 귀여운 동생으로 아기를 받아들이고 스스로 할 수 있는 일을 찾는다. ▪ 분홍색 의자 칠하기
창의적인 사람	상상한다.	‘코뿔소 한 마리 싸게 사세요.’⁴⁾ ◆ 코뿔소와 함께 창의적인 생각들이 기발하게 등장하는 상상을 흥미롭게 경험한다. 그림책에 제시된 상상력 외에 또 다른 상상을 할 수 있다. ▪ 눈썰매 타기 ▪ 목마타고 동네 돌아보기
감성이 풍부한 사람	재미와 기쁨을 느낀다.	‘한글을 만든 빛나는 임금 세종대왕’⁵⁾ ◆ 주변에서 마주치는 세종대왕을 찾아가며 재미와 기쁨을 느낀다. ▪ 길거리에서(광화문동상, 가로등 등)

		▪ 생활에서(화폐, 의류, 드라마) ▪ 도서 ▪ 박물관 ▪ 과학 ▪ 세종대왕 룡
더불어 사는 사람	주변과 관계를 맺는다.	‘황금팽이’⁶⁾ ◆ 팽이 놀이를 통해 주변과 관계를 맺으며 함께하는 놀이가 된다. ▪ 친구와 팽이나누기(나무팽이, 무지개팽이, 쇠팽이, 쭈글팽이)

4. 맺으며

누리과정은 3~5세 유아를 위한 국가 수준의 공통 교육과정이다. 누리과정의 성격에서 명시하고 있는 내용 중 유아의 전인발달과 행복을 위해, 유아중심, 놀이중심을 추구하고, 유아의 자율성과 창의성을 신장하기 위하여 놀이가 강조되고 있다.

본 논문에서는 개정 누리과정에서 설명하고자 하는 놀이란 무엇인가에 대하여 살펴보고, 놀이하며 배우는 유능한 유아. 즉, 유아는 놀이를 좋아하고 놀이를 하면서 가장 잘 배우고, 놀이하면서 배우는 유아의 유능함은 타고난 것이며, 다양한 놀이 경험을 통해 성장하고. 유아는 놀이에 유능하며, 놀이하면서 스스로의 방식으로 배우는 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식대로 배우는 것이 바로 놀이이다. 라고 설명하고 있다.

본 논문에서는 놀이중심이라는 개념을 활동중심 이라는 용어와 동일한 개념으로 사용하여 설명하였다.

누리과정에서 추구하는 인간상 에서는 놀이하는 유아의 유능함을 연계시켜 설명하고 있으며, 본 논문에서는 놀이하며 배우는 유능한 유아를 개정누리과정에서 추구하는 인간상에서 설명하고자하는 측면을 놀이의 실재를 통해서 살펴

2) 미야가와히로 글, 하야시 아키코 그림, 이영준 옮김, 한림출판사, 20.6.

3) 에즈라 잭키즈 글 그림 , 이진영 옮김, 시공주니어, 2017.1.

4) 웰 실버스타인 글 그림, 지혜연 옮김, 시공주니어, 2019.7.

5) 노지영 글, 문종훈 그림, 다락원, 2018.1.

6) 허은순 글, 김이조 그림, 현암출판사, 2020.5.

보고자하였으며,, 여기에서 각각의 항목에 해당하는 그림책을 통하여 놀이를 제시하여 연계성을 보여주고자 하였다. 이를 통해 놀이를 통한 독서가 즐거움을 주고, 감수성을 불러일으키고, 심미적 책읽기를 더 잘 할 수 있으며, 책을 전체적으로 경험하고, 언어적 비언어적인 표현방법을 적용하여 자유롭게 표출하여 독서에 대한 흥미와 자신감을 가질 수 있도록 한다.

이러한 놀이를 통한 독서를 실행함에 있어서 교사의 놀이에 대한 인식과 독서에 대한 이해가 바르게 적용되어, 방임과 놀이에 대한 오해로 인해 시행착오를 겪지 않고, 진정한 누리과정의 놀이중심 유아중심의 교육과정안에서 독서가 일어나기를 제언하고자 한다.

참고 문헌

- 교육부, 보건복지부 「2019개정 누리과정 놀이 이해자료」, 교육부, 보건복지부, 2019.
- 교육부, 보건복지부 「2019개정 누리과정 해설서」, 교육부, 보건복지부, 2019.
- 보건복지부고시 제2019- 152호 「3~5세 연령별 누리과정고시」 전부개정,보건복지부, 2019
- 김창복, 이신영 「2019개정 누리과정의 주요 개정 내용과 초등학교 교육과정과의 연계고찰」, 한국초등교육,31권 1호, 2020.
- 박종명, 「2019 개정누리과정의 놀이 실행에 대한 유아교사의 인식」, 『경성대학교 교육대학원』 석사학위논문, 2020.
- 우혜민, 「놀이와 놀이중심 교육에 대한 유아교사의 인식」, 『이화여자대학교 교육대학원』 석사학위논문, 2020.
- 이선애, 「놀이중심의 독서활동프로그램이 부모이혼에 대한 지각에 미치는효과」, 『대구대학교 재활과학대학원』 석사학위논문, 2008.
- 채승연, 「유아교사들의 인식과 현실적 딜레마」, 『건국대학교 교육대학원』 석사학위논문, 2020.
- 허민정, 「유아교사의 놀이중심 교육과정 인식에 대한 개념도 분석」, 『건국대학교 교육대학원』 석사학위논문, 2020.
- 홍지연, 「활동중심 독서지도를 통한 독서흥미 증진 방안 연구-자기기보호아동의 독후활동을 중심으로-」, 『경기대학교 대학원』 석사학위논문, 2008.

초록

누리과정에 기초한 놀이를 통한 독서

정명자

누리과정에 기초한 놀이를 통한 독서에 대하여, 누리과정에 대한 기본적인 배경을 살펴보고, 개정누리과정에서 설명하고자 하는 놀이에 대한 이해를 통하여 놀이에 대하여, 첫째, 배움의 주체인 유아와 배움의 내용, 방식, 과정인 놀이, 둘째, 배움으로서의 유아 놀이 경험의 의미와 특성, 셋째, 유아의 놀이 경험과 개정 누리과정이 추구하는 인간상을 통해 알아보고, 유아들에게 요구되는 누리과정에서 추구하는 인간상에 대하여, 첫째, ‘유아는 몸을 움직인다’. 둘째, ‘유아는 하고 싶은 것을 스스로 선택 한다’. 셋째, ‘유아는 상상 한다’는 측면에서 보면, 놀이에서 유아는 호기심이 많고, 놀이에서 유아는 창의적으로 탐구하며, 놀이에서 유아는 세상에 대해 다양한 방식으로 표현한다. 넷째, 유‘아는 재미와 기쁨을 느낀다’. 다섯째, ‘유아는 주변과 관계를 맺는다’는 측면을 자세하게 알아보고, 놀이중심(활동중심)독서의 개념과 효과에 대해 살펴보았으며, 활동유형을 토대로 하여 놀이중심 독서의 실재는 개정누리과정이 추구하는 인간상에서 요구되는 놀이하며 배우는 유능한 유아를 실현할 수 있도록 도서를 선정하여 누리과정에 기초한 놀이를 통한 독서를 제시하였다.

<핵심어>

누리과정, 놀이, 놀이중심 독서,

토론문

김선옥¹⁾

본고의 이해에 앞서 놀이와 독서교육의 열린 활동성이라는 주제로 학술대회에 참석하게 되어 너무 감사드리며 개정누리과정에 기초한 놀이중심 독서에 관심을 가지고 있었던 시기에 개정누리과정에 기초한 놀이가 독서에 재미있는 놀이로 한발 다가가기를 바라는 발제자의 바람과 같은 마음으로 토론에 임하고자 합니다.

저 또한 누리과정이 개정되면서 놀이중심의 독서를 어떻게 하면 즐겁게 참여할 수 있는지에 대해 많은 관심이 있어서 발제자의 발표에 더 귀를 기울이게 되었습니다. 독서를 하는 동안 다양한 활동을 통하여 몸으로 취득한 즐거움, 감수성으로 취득한 즐거움은 독서에 대한 긍정적인 효과를 일으키기 때문에 자신의 몸을 움직여 활동하여 얻은 독서에 대한 적극성은 다른 독서활동에도 전이될 것이라는 발표자의 생각에 동의합니다.

첫째, 개정누리과정에서는 유아는 놀이에 유능하며, 놀이하면서 스스로의 방식으로 배우는 유아의 개별 경험을 바탕으로 각자의 방식대로 배우는 것이 바로 놀이입니다. 발제자의 논문에서 놀이하며 배우는 유능한 유아를 개정누리과정에서 추구하는 인간상으로 설명하고자 하는 측면을 독서 놀이의 실재를 통해서 살펴볼 수 있어서 좋았습니다.

하지만 유아들이 놀이 속에서 실질적인 주인이 되어 주도적으로 놀이를 하는 모습을 독서를 통해 발현할 수 있을까? 라는 의문이 생기기도 했습니다. 개정누리과정속에서는 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 유아중심, 놀이중심의 교육과정속에서 독서 즉 그림책을 통해서 놀이가 이루어질 수 있을까? 라는 생각이 들었기 때문입니다.

이에 개정누리과정에서 기초한 독서놀이는 놀이를 통해 독서활동을 경험하는 것은 즐거움이 지속될 수 있는 효과가 드러나는 것이며 감수성을 불러 일

1) 구립 네이처힐3단지 어린이집 원장

으며 독서라는 유익한 지적 활동을 지속적으로 할 수 있는 계기가 되리라 생각합니다. 이는 곧 발제자의 발표내용에서처럼 놀이중심 놀이에서의 활동 유형에서 살펴보면 그림으로 표현할 수 도 있고, 생각그물로 표현하기 활동도 할 수 있을 뿐 만 아니라 생각이나 느낌을 말이나 글로 표현함으로써 역할극이나 가상 인터뷰로 놀이가 확장될 수 있고 게임이나 놀이를 통해서도 재미있는 놀이를 경험해 볼 수 있다고 생각합니다.

둘째, 활동(놀이)중심으로 독서지도가 함께 된다면 유아들로 하여금 그림책을 통해서 전체를 체험하게 하고 놀이로 발현한다면 유아들은 다양한 반응을 자유롭게 표출할 수 있고 활동중심 독서지도를 통해 읽기에 대한 흥미와 자신감 또한 자연스럽게 갖게 된다는 발제자의 의견에 동의하며 보육현장에서 많이 공감합니다.

이러한 맥락에서 개정누리과정속의 놀이는 독서를 통해서 찾으면 개정누리과정에서 추구하는 인간상을 통해 놀이하며 유능한 유아로 성장하는데 밑거름이 되리라 생각합니다.

유아교육에서 유아는 가장 중요한 존재이고 유아교육은 유아를 중심에 두고 전개가 되는 교육이기에 놀이중심 교육은 유아중심교육과 일맥상통한다고 볼 수 있습니다. 더불어 유아의 놀이를 독서와 함께 이루어진다면 역동적이고 신명나게 함께 더불어 갈 수 있을거라 기대해봅니다.

놀이와 독서교육을 함께 실행함에 있어 유아의 전인적인 발달과 행복을 추구하는 것, 개정누리과정의 성공적인 독서 교육이 현장에서 실행될 수 있으리라는 바람과 교사가 놀이에 대한 인식과 독서에 대한 이해가 바르게 적용되어 진정한 놀이중심, 유아중심 교육과정안에서 독서가 잘 이루어 질 수 있도록 현장에서 많은 노력이 필요할 것으로 생각되며 놀이를 통한 독서가 개정 누리과정의 실행을 돕는데 기여하기를 바랍니다.



한국독서아카고라학회

READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA

1. 학회소개 본 학회는 「한국독서아카고라학회(韓國 讀書 아카고라 學會)」라 칭하고, 영문으로는 「READING ACAGORA ASSOCIATION OF KOREA」라 하며, 약칭은 「RAAK」라 한다.

(명칭 중 ‘아카고라(ACAGORA)’는 아카데미(ACADEMY)와 아고라(AGORA)를 합성한 약어로서, 독서 이론의 학구적 학술성(academy)과 독서 운동의 열린 활동성(agora)을 공히 표방한 것임.)

본회는 독서 이론의 학구적 학술 연구와 독서 교육의 진취적 학습 운영과 독서 활동의 역동적 확산 운동 등 독서 전반의 주요 사업을 주도적으로 수행하여, 한국 독서 문화 전반의 발전에 이바지하는 한편, 세계 각국의 독서계와 연계하여 총체적 독서 문화의 글로벌화에 기여할 것을 목적으로 설립되었다.

2. 학회임원 · (2020.01 ~ 2020.12)

소개

회 장: 오길주 (경민대학교 아동독서지도과 교수)

부회장: 김연홍 (전 경민대학교 교수)

김현경 (경민대학교 아동독서지도과 교수)

감 사: 조윌레 (아동도서평론가)

이주영 (어린이문화연대 대표)

기획이사 - 김장호 (경민대학교 창의교양독서교육원 책임교수)

총무이사 - 정명자 (중원대학교 교수)

사업이사 - 허 기 (봄봄출판사 대표)

학술이사 - 김현경 (경인교육대학교 강사)

편집이사 - 김경희 (가천대학교)

대외협력이사 - 김용환 ((주)리딩게이트 대표)

국제이사 - 미국_윤재영 (퍼듀대학교),

중국_전금화 (길림대학교)

· 편집위원회(2020.01 ~ 2020.12)

위원장: 김명석 (성신여자대학교)

위 원: 황선미 (서울예술대학교), 오길주 (경민대학교),

장정희 (서울대학교), 김경희 (가천대학교)

간 사: 김수연 (경희대학교)

-
- 3. 학술대회**
- 제1회: 2015.09.10. 「독서의 학구적 학술성과 열린 활동성」
- 연혁**
- 제2회: 2016.09.24. 「매체 융합 독서교육과 열린 활동성」
 - 제3회: 2017.10.13. 「독서문화콘텐츠의 열린 활동성」
 - 제4회: 2018.11.10. 「그릿 독서와 열린 활동성」
 - 제5회: 2019.10.26. 「멀티플 독서문화 공간과 열린 활동성」
-

**4. 회비 및
입금 계좌
안내**

(1) 회비

- ① 정회원 : 40,000
- ② 준회원 : 20,000
- ③ 입회비 : 10,000
- ④ 모바일 입회원서 :



(2) 입금계좌

- 은행명 : 하나은행
 - 예금주 : 한국독서아카데미학회
 - 계좌번호 : 211-910013-91104
-

**5. 학회
연락처
안내**

- ○ 학회 주소 : 경기도 의정부시 서부로 545 경민대학교
충의관 211호 오길주 교수 연구실
 - 학회 홈페이지 : <http://www.acagora.or.kr>
 - 학회 이메일 주소 : acagora@naver.com
 - 학회 전화번호 : 031) 828-7166
 - 간사 : 김수연 (010-9472-7361)
윤지아 (010-6893-1190)
-

한국독서아카고라학회

입 회 원 서

NO.

(사진)

성 명 :

생년월일 : . . .

연 락 처 : - -

E-mail : @

현 주 소 : 우 - |

근 무 처 : 우 - |

○ 학력 및 사회 경력 :

•

•

○ 현재 소속 및 활동 상황 :

•

•

○ 저서 및 논문 :

•

본인은 한국독서아카고라학회 회칙에 동의하며, 입회를 희망합니다.

2020 년 월 일
성명 : (인)

한국독서아카고라학회장 귀하

후 원



어린이
문화연대

고래가
숨 쉬는
도서관



석선생 영어

리딩게이트

가장 사랑하는 아이들

한인숙 학습심리연구소