

5 현대의 교육사조

<p>실용주의 (pragmatism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 19세기 후반 이후에 미국을 중심으로 발달한 것으로, 이 세상에 영원불변한 것은 없고 변화만이 실재한다고 하며 가치의 상대성을 주장한다. • 실용주의의 인간은 사회적·생물학적 존재이며, 따라서 교육이란 생활문제 해결을 위한 경험의 재구성 과정이 된다.
<p>진보주의 (progressivism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 20세기 초 전통교육에 대한 반응으로 일어난 하나의 교육운동으로 전통주의나 보수주의에 반대하며 실용주의(프래그머티즘)에 근거한 교육을 주장한다. • 즉, 민주주의적 교육이념, 유아의 창의적 활동, 생활 속의 교육 소재, 학교와 사회의 밀접한 관계 구축 등을 강조하며, 특히 아동의 흥미·육구·경험을 존중하고자 한다.
<p>본질주의 (essentialism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아중심과 생활중심의 진보주의 교육으로 인하여 학생들의 기초 학력이 저하되고, 그 결과로 경제공황이 일어났다고 진단하여 교육의 본질로 되돌아가자는 교육운동이다. • 교육은 교사가 중심이 되어 문화유산전달이라는 교육의 본질적인 역할을 수행해야 하며 아동의 흥미가 아니라 교사의 계획에 의하여 훈련과 노력중심의 전통적인 학교모습을 고수해야 한다고 본다. • 교육의 기능을 인류가 축적해 놓은 유산인 문화 중에서 가장 중핵적이고, 본질적이고, 영원하고, 보편적인 지식을 간추려서 다음 세대에게 전달하는 것이라고 주장한다. • 문화유산을 선정하여 가르치고 배우기 쉽게 조직한 것을 ‘교과’라고 하며 교과중심 교육 과정을 추구한다. • 진보주의를 견제하여 나타난 본질주의는 교육에서 보다 본질적인 것을 선별해서 더 나은 교육을 하자는 장점이 있지만 지나친 보수성으로 인하여 진보성과 창의성을 저해할 수 있다는 비판점을 가지고 있다. <div style="background-color: #e0f2f7; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>본질주의 기본원리</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 학습은 고된 과정과 훈련 방법에 의한다. 2. 교육의 주도권은 교사에게 있다. 3. 교육과정의 핵심은 선정된 교육내용을 철저히 이수해서 자신의 것으로 만드는 것이다. 4. 학교는 전통적인 정신훈련 방법을 유지해야 한다. </div>
<p>향존주의 (perennialism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 본질주의와 마찬가지로 1930년대의 진보주의 교육에 대한 비판으로부터 출발한다. 그러나 진보주의 교육에 대한 본질주의의 비판이 온건함에 불만을 품고 근본적·전면적 변화를 주장한다. • 진보주의 교육이 상대주의·회의주의·경험주의적 성격을 지나치게 예찬하여 반지성주의적 성격이라고 비난하는 향존주의는 현대교육과 현대문명의 위기를 유물주의와 배금주의 경향과 민주주의 개념의 혼란 등으로 지적하고, 이를 구원하기 위한 교육 이론이다. • 향존주의는 진리와 실재의 영원불변성을 강조하면서 인간성도 불변하므로 교육의 원리도 영원불변하다고 본다. • 또 과학지상주의와 세속주의, 물질주의, 현실주의를 배격하고 시대를 초월하여 영원불변하는 진리의 세계를 중시하며 이성과 지성의 훈련을 교육의 사명으로 한다.

	<p>향존주의 기본원리</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 인간성은 서로 다른 환경에도 불구하고 변하지 않고 동일하다. 그러므로 교육은 어느 시대 어느 장소를 막론하고 동일하다. 2. 인간은 자유로우나 이성을 계발하여 욕망을 통제하는 것을 배워야 한다. 3. 교육은 유아에게 영원한 진리에 대한 지식을 전해주는 것이다. 즉, 유아를 현실세계에 적응시키는 것이 아니라 진리에 적응시키는 것이다. 4. 교육은 현실생활을 직접 모방하는 것이 아니고 그것을 기초로 하여 노력을 통하여 성취하도록 장래의 생활을 준비시키는 것이다. 5. 유아로 하여금 세계의 영원성을 알게 하는 기본적인 교과를 공부하게 한다. 오랜 세월 동안 인류의 포부와 성취가 담긴 문학, 철학, 연사, 과학 등 위대한 고전을 연구해야 한다.
<p>재건주의 (reconstructionism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 진보주의, 본질주의, 향존주의 교육철학의 장단점을 종합한 사상으로 브라멜드(Brameld)에 의해 체계화되었다. • 재건주의는 교육을 통하여 문화적 위기에 처한 현대사회를 개혁하고 새로운 사회질서를 수립하는 데 교육이 선도적인 역할을 수행해야 한다고 주장한다. • 현대사회는 1) 생활·건강·교육수준의 불균형, 2) 인구의 폭발적 증가와 기아, 3) 대지·수질·공기의 오염, 4) 국가 간 적대감과 증오심 등의 위기에 처해 있으며 이는 현대문화가 처한 시급한 해결과제라고 한다. • 현대사회는 상호의존적이므로 이러한 문제는 개인만이 아닌 사회 전체의 문제이므로 조직적인 학교교육을 통해 극복되어야 함을 강조한다. • 재건주의는 1957년 소련의 인공위성 발사 이후 미국교육에 대한 근본적인 재검토와 비판에서 시작된 사상으로 새로운 철학을 건설하여 이상적인 민주사회를 확립하고자 하였다. • 재건주의는 유아의 흥미와 경험을 강조하고, 지식은 목적을 위해 사용되는 도구적인 기능을 하며, 교육의 목표를 실제적 지식을 응용한 세계 질서의 확립에 둔 점 등은 진보주의와 가까운 면이 있다. <p>재건주의 기본원리</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 교육은 정치·경제·사회·도덕·종교적 요소들과 조화를 이루면서 우리 문화의 기본적 가치를 실현하는 새로운 사회질서를 위한 문화 창조에 힘써야 한다. 2. 새로운 사회는 제도와 기관, 자원 등이 국민에 의하여 지배되는 진정한 민주사회여야 하며, 이 새로운 사회가 교육을 통한 민주주의 방식에 의하여 실현되어야 한다. 3. 교육은 사회적 자아실현에 그 목적을 두므로 사회적 인격을 발달시키고 사회개혁에 참여하는 방법을 학습해야 한다. 4. 교육의 목적과 내용, 방법은 행동과학에 의해 발견된 연구성과에 따라 재구성되어야 한다. 교사는 유아에게 오늘의 문화위기를 이해시키고 이를 극복하기 위한 방향으로 인도해야 한다.

<p>실존주의 (existentialism)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 철학의 방향을 인간 존재에게로 전환한 사상이다. 종래의 철학이 사물의 본질(essentia), 그 내용을 강조했다면, 실존주의는 실존(existentia), 사물의 현실, 즉 어떤 사물의 '지금 여기에 있는바 그대로의 것'을 강조한다. • 서양의 철학은 그리스 시대 이후 독일의 관념철학까지 인간의 본질을 이성에서 찾았다. 그러나 제1·2차 세계대전을 통해 인간의 냉혹성과 폭력성을 경험하며 인간의 이성에 대한 신뢰는 무너지고 관심의 대상이 이상적인 것에서 현실적인 것으로, 객관에서 주관으로 옮겨지게 되었다. • 실존주의는 키에르케고르와 니체가 합리적 관념론과 실증주의에 대하여 비판하고 도전하면서 시작되었다. 이어 제1차 세계대전 후 독일의 하이데거와 야스퍼스에 의해 전개되고, 제2차 세계대전 후에 프랑스의 사르트르, 마르셀, 까뮈 등의 사상과 문학작품을 통하여 현대철학의 중심 위치에 서게 되었다. <div style="background-color: #e0f2f7; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>실존주의 기본원리</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 유아에게 삶, 사랑, 죽음 등과 관련된 인간적인 경험의 의미에 대하여 깊이 사색하는 활동을 강조하고, 여기에 대하여 의문을 제기하고 깊이 생각하도록 한다. 2. 중요한 지식은 인간존재에 대하여 이해하는 것이다. 개인에게는 선택의 자유가 주어지며, 그 선택의 결과에 대한 책임을 스스로 의식하는 것이다. 진정한 교육은 지식과 감성, 의지, 체험 등이 결합된 전인교육이다. 3. 교육과정은 대화를 포함한 경험과 감성적·미적·시적인 것을 주제로 구성되어야 한다. 4. 학교는 학생과 학생이 서로 만나 자신의 삶과 개인의 선택에 대하여 대화하고 토론하는 장소이다. 학교는 실존적 주체로서의 학습자 개개인을 중요시하고 질문과 제안 그리고 대화에 참여하게 한다. </div>
<p>분석철학 (analytical philosophy)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 헤겔류의 절대적인 사변철학에 대한 비판을 통해서 배양된 철학정신이며, 특히 탐구의 태도 또는 방법이라고 할 수 있다. • 분석철학에서 바라보는 태도란 탐구에서 먼저 형이상학적인 전제를 내세우는 것을 배제하며 논리적 분석을 통해 문제의 명확화와 해결을 꾀한다. • 그리고 분석이란 우리의 사상이나 사고는 주로 언어를 통해서 전개되고 표현되는 것이므로 언어분석을 가장 중요한 것이라고 생각한다. • 분석철학의 교육원리는 분석철학의 방법을 교육연구에 적용하려는 시도로 교육개념들의 준거를 밝히고, 그 개념들 사이의 상호 관련성을 탐구하는 것이다.
<p>비판이론 (critical theory)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 칸트의 비판적 철학과 마르크스의 이데올로기 비판을 근거로 하여 인간해방을 강조하면서 여러 학문분야에 영향을 주었던 하나의 철학사조이다. • 개인과 집단 간의 갈등과 긴장을 사회적 삶의 중심으로 보며, 사회적 기형·불평등·부정의를 비판하고 이를 변화시키고자 하며 인간을 총체적인 역사의 산물로 본다. • 현대교육이 몰개성적일 뿐만 아니라 기계적·도식적으로 변질되어 비인간화되어 가고 있음을 비판하면서 인간교육을 지향한다.

**포스트
모더니즘**
(post
-modernism)

- 포스트모더니즘은 객관성, 합리성, 보편성을 특징으로 하는 모더니즘에 대한 그 이후의, **근대 사유체계와 반대되는**, 혹은 긍정적인 측면을 한편으로 수용하면서 그것이 지니는 **문제점을 극복하려는 사유체계**이다.
- 근대의 정신과 구별되는 점은 서구의 전통철학이 이룩한 체계로서의 동일성과 일원성을 문제시하고 이를 해체할 것을 주장하는 데 있다.
- **동일성과 일원성에 대한 해체**는 포스트모더니즘의 가장 중요한 철학적 기반이며, 이는 곧 바로 **다원성을 강조**하는 것이다.
- 포스트모더니즘의 사상가로는 해체주의 철학이론을 제기한 데리다와 푸코, 프로이트의 정신분석이론을 재해석한 라캉, 20세기 후반에 포스트모더니즘이란 용어를 처음 사용한 리오타르, 들뢰즈, 그리고 미국 포스트모더니즘의 대표자인 네어 포라그머티즘의 기수 로티, 제임슨 등이 있다.
- 그러나 도덕교육에 대한 방향을 제시하지 못하고, 극단적인 이기주의에 대한 우려와 삶과 윤리에 대한 보편적인 가치관의 부재, 인간 이성의 경시에 따른 혼란과 불완전성, 오랜 역사 속에 형성된 가치와 전통의 해체에 따른 미래의 불확실성, 새로운 사회문화의 재건에 대한 계획이 부족한 점, 기존의 전통과 조화를 이루려는 노력이 부족한 점 등의 문제가 있다.

포스트모더니즘 기본원리

1. 이성중심주의의 타파이다. 근대사회가 추구하던 이성적이고 주체적 자아를 허구로 규정하고, 합리적으로 사고하고 행동하기를 요구하지 않는다.
2. 상대적 인식론이다. 전통적 지식관인 절대적 인식론에 반대하여 보편타당한 지식을 인정하지 않는다. 지적 탐구활동에 있어서 절대적인 기초란 없으며, 인식자의 주관에 따라 상대적인 관점에서 인식활동이 이루어진다.
3. 인간 이성의 절대성에 대한 회의와 이성의 도구화를 비판한다. 인간 이성의 허구성과 이성의 무한한 발전에 대하여 회의적이다.

[요약] 현대 교육 사조

구분	교육목적	교육내용	교육적 의미	대표학자
진보주의	학습자의 흥미	실제 경험, 문제해결	아동중심교육 보조자로서의 교사	듀이 킬패트릭
본질주의	문화적 전통의 전수	역사, 과학, 외국어, 3R	교사의 주도권 인정 지식의 구조와 자연과학 강조	배글리 울리히
항존주의	이성적인 인간	위대한 교과	문화유산에 내재한 항구적 진리의 재발견	허친스 아들러
재건주의	사회 재건	사회과학	교육의 사회적 역할 강조	브라멜드 스탠리

Ⅲ. 코메니우스(Hohann Amos Comenius, 1592~1670)

- 체코의 교육학자, 목사
- 실학주의를 크게 일으킨 17세기 최대의 교육자, 근대교육의 아버지
- 기독교적 세계관에 기초한 감각적 실학주의자

1 교육관

<p>기독교적 세계관</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 철저하게 기독교적 세계관에 기초를 두고 있다. 인간을 하나님의 형상대로 지음을 받은 존재로 이해한다. • 아들은 금·은·진주·보석보다 더 소중한 “신의 귀중한 선물이며, 지상의 보물”이다. 금과 은은 덧없고 일시적인 것이나 아이는 영원불멸의 유산이다. <p>“금과 은은 하나님의 선물이지만 하나님은 그것들을 천사가 지키도록 약속하지 않으셨다. 오히려, 악마는 부주의한 자들을 탐욕, 자만심, 방탕의 길로 끌어들이고 그들과 밧을 사용하면서 자신을 금과 은으로 포장해 놓는다. 그러나 주께서 아이들을 언제나 천사가 보호하도록 선포하셨다. 그러므로 아기를 집에 둔 사람은 천사 또한 아이와 함께 머문다는 것을 확신할 수 있다. 팔에 아기를 안고 있는 사람은 그가 천사를 안고 있다고 생각해도 된다.” - 『유아학교』</p>
<p>성선설적 아동관</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 코메니우스 사상의 원리는 신이다. 인간은 신의 피조물 가운데 가장 완벽하고, 가장 탁월하다고 하며, 인간의 본성을 선택한 것으로 보고 있다. • 인간은 본래 기독교적 덕성을 지니고 있어 선택될 수 있다고 보았으며, 유아에게는 지식, 덕성, 신에 귀의하는 마음이 본래 갖추어져 있으므로 유아기부터 바람직한 지식, 덕성, 신앙을 길러주어야 한다고 하며, 기독교적 종교관을 바탕으로 한 새로운 유아관을 확립하였다. • 씨앗은 스스로는 계발할 수 없고, 오직 교육을 통하여 세 가지의 씨앗을 자라게 할 수 있다. 인간은 최초의 범죄로 인하여 특권을 상실하였으나, 교육을 통하여 신의 창조질서 안에서 바른 위치를 회복할 수 있다. <p>※ 교육에 의해 참된 인간형성이 가능한 근거로 원죄를 제외한 아동의 순진무구한 상태를 들고 있다. 따라서 코메니우스의 인간관은 백지설이나 성선설이 아니다. 그는 인간이 선택될 수 있는 것은 본래 자기 속에 그리스도교적 덕성을 지니고 있기 때문이라고 보았다.</p>
<p>조기교육론</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 어린이는 올바른 교육을 받고 싶어 하는 존재이지만 자기 혼자 자신을 교육할 수 없기 때문에 부모가 일찍부터 교육을 실시하여야 한다고 주창하였다. • 나뭇가지가 어렸을 때 한 번 구부러지면 고쳐지지 않는 것처럼 인간의 몸과 영혼도 어렸을 때 형성된 것을 평생 동안 지니고 살게 되기 때문에 어렸을 때부터 경건, 도덕, 건전한 학습, 건강에 대하여 교육받아야 한다고 하였다. • 그는 특히 『대교수학』의 제7장에서 “인간형성은 인생 최초의 시기에 행하는 것이 가장 적절하고, 또 그 시기를 잃고서는 행할 수 없다.”고 하였다. <p>• 조기교육을 실시해야 하는 이유(『대교수학』)</p> <ol style="list-style-type: none"> ① 현재의 생명이 불확실하기 때문이다. ② 실생활의 활동을 시작하기 전에 그 준비를 해두기 위해서이다. ③ 모든 것은 유연한 시기에 형성하는 것이 가장 쉽기 때문이다.

2 교육 목적 및 교육사상

<p>교육 목적</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 내세를 위한 준비 - 영원의 행복 • 이를 위해 출생 때부터 존재하던 지식·덕성·신앙의 씨앗을 자라게 하여야 한다. 교육의 목적은 인간의 지식이 아닌 신의 지혜를 깨닫게 하는 것이다. • 즉, 인간으로 하여금 지식, 덕성, 신앙심이 올바르게 발달되도록 교육하여, 인간 최초의 범죄로 인하여 상실된 특권을 신의 창조질서 안에서 바른 위치로 회복함으로써 신과 더불어 영원한 행복을 누리도록 해야 한다. • 지식·덕성·신앙은 각각 독립된 것이 아니라 하나의 통일에 의해서 이루어져야 하며 지는 덕을 위해 존재하고, 덕은 신앙을 위해 존재한다고 하였다. 따라서 이성적·도덕적·종교적 상태를 실현시켜야 하는 교육은 이 땅 위에 하늘나라를 이룩할 수 있는 유일한 방법이다. <table border="1" data-bbox="398 589 1235 825"> <tr> <td data-bbox="398 589 500 682"> <p>지식</p> </td> <td data-bbox="500 589 1235 682"> <ul style="list-style-type: none"> • 지적인 도야. 지식을 계발하여 모든 사물을 알기 위하여 노력하는 것 • 덕성을 위해 존재 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="398 682 500 774"> <p>덕성</p> </td> <td data-bbox="500 682 1235 774"> <ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 도야. 도덕을 실천하여 만물과 스스로의 지배자가 되게 하는 것 • 신앙을 위해 존재 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="398 774 500 825"> <p>신앙</p> </td> <td data-bbox="500 774 1235 825"> <ul style="list-style-type: none"> • 종교적 신앙. 스스로는 물론 만물을 신에게 귀인시키는 것 </td> </tr> </table>	<p>지식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지적인 도야. 지식을 계발하여 모든 사물을 알기 위하여 노력하는 것 • 덕성을 위해 존재 	<p>덕성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 도야. 도덕을 실천하여 만물과 스스로의 지배자가 되게 하는 것 • 신앙을 위해 존재 	<p>신앙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 종교적 신앙. 스스로는 물론 만물을 신에게 귀인시키는 것
<p>지식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지적인 도야. 지식을 계발하여 모든 사물을 알기 위하여 노력하는 것 • 덕성을 위해 존재 						
<p>덕성</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 도덕적 도야. 도덕을 실천하여 만물과 스스로의 지배자가 되게 하는 것 • 신앙을 위해 존재 						
<p>신앙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 종교적 신앙. 스스로는 물론 만물을 신에게 귀인시키는 것 						
<p>범교육 (보편교육사상) (공교육 강조)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 하느님을 닮은 모든 사람이, 하느님이 만든 모든 것을, 가능한 모든 방법으로 익히는 것을 말한다. 모든 사람에게 모든 것을 가르치는 교육 즉, 서민교육에 관심이 높았다. • 공립적 집단교육사상 : 학교는 모든 계급의 남녀 아동을 동일한 학교에서 교육해야 한다. • 모든 사람이 교육을 받을 수 있는 권리 ① 코메니우스가 생존한 시기에는 여성의 교육적인 배려는 사회적으로 배제된 상태였지만 사회적 평등권을 주장하고 남녀가 동등한 위치에서 교육을 받아야 한다고 하였다. ② 교육적인 균형을 유지하기 위해서 교육은 특정한 계층을 대상으로 할 것이 아니라 소외 당하는 가난한 사람들을 교육하기 위해서 모든 도시와 시골에도 학교를 건립해야 한다. ③ 정신적·육체적으로 소외당한 모든 장애인이 보상받도록 배려하여야 한다고 주장하였다. 						
<p>범지학</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 코메니우스의 교육관은 범지학에 기초한다. 범지학은 ‘모든 사람에게 모든 것을 모든 방법으로’라는 것으로, 이를 통해 우리 주변에 존재하는 실재를 파악하는 것이다. • 코메니우스에 의하면 사물은 물리적 세계 및 형이상학, 자연학, 초자연학 등이 있다. 형이상학은 사물의 지적 측면, 자연학은 사물의 감각적 측면, 초자연학은 사물의 영적 측면인데 이를 하나의 전체로 파악하는 것이 범지학이다. • 코메니우스의 범지학은 범교육을 지향한다. 인종, 성별, 사회 계층, 국적, 신체적 장애 등을 불문하고 모든 인간이 자유로운 교육을 받을 균등한 기회가 있다. • 백과사전식 교육 : 범지학은 모든 과학과 학문을 통합하는 범과학, 범우주적인 지혜, 백과사전식 지식 등을 총칭하고 있으며, 신과 자연과 예술에 대한 총체적 앎을 지향한다. 						

3 교육 방법 및 교육 내용


<p style="text-align: center;">직관 (감각교육)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 직관주의 교육의 창시자 • 언어가 아니라 사물을 직접 보여주는 직관교수법을 강조하고, 언어를 중심으로 하던 인문주의 교육을 비판하였다. • 언어는 지식이나 지혜의 일부분이 아니라 지식을 얻고 그것을 타인에게 전달하는 수단으로써 학습되어야 한다. 객관적인 사물을 이해하기 위하여 문자나 책이 아닌 사물 자체를 먼저 직관으로 익혀야 한다. • 경험주의에 입각한 심리학적인 원칙을 교수방법론의 기본으로 삼고 있으며, 규칙보다는 사례를 중시하였다. 기 “만약 우리가 어린이들의 마음속에서 사물에 대한 참되고 확실한 지식이 자라게 되기를 원한다면 실제적인 관찰과 감각적 지각에 의하여 모든 사물들을 배울 수 있도록 그들에게 특별한 관심을 기울여야 한다.”라고 하여 지식은 먼저 감각에서 시작하여 기억으로 가기 때문에 감각 교육이 모든 학습의 기초가 된다고 보았다.^[10] 기 유아는 단계적으로 발달하면서 감각을 통해 모든 것을 받아들인다. “감각에 의하지 않고 지성을 따르는 것은 하나도 없다.”라고 한 (코메니우스)의 주장은 유아교육의 중요성을 잘 드러내주는 것 같아요.^[17]
<p style="text-align: center;">합자연의 교육 (객관적 자연주의 교육)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사물의 자연과 인간의 원형은 모두 신의 섭리 안에 존재한다는 것. 즉, 자연적 순서에 따른 교육을 강조하였다. 기 자연의 법칙과 질서에 따르는 ‘합자연의 원리’를 교육의 근본 원리로 삼았다.^[109] • 자연과학의 지식과 연구 방법을 교육에 적용하여, 자연과 세계에 있는 질서의 원리를 기초로 교육시간과 교과, 그리고 교수법을 배열하였다. <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p style="text-align: center;">• 자연적 순서에 따르는 교육</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 마음의 순수성을 잃기 전에 일찍 학습이 시작될 때 2. 마음에 무엇을 받아들일 준비가 되어 있을 때 3. 교육과정이 일반적인 것에서 구체적인 것으로 진행할 때 4. 모든 경우에 있어서 진행을 서두르지 않을 때 5. 학생들에게 너무 많은 과목으로 지나친 부담을 주지 않을 때 6. 학습내용이 쉬운 것에서 어려운 것으로 진행될 때 7. 아동의 본성에 흠이 가지 않도록 연령에 적합한 내용과 방법을 사용할 때 8. 모든 것을 감각기관의 매체를 통해 가르칠 때 9. 학습된 것을 계속적으로 사용하도록 할 때 10. 모든 학습이 같은 방법에 의해 일관성 있게 가르쳐질 때 </div>
<p style="text-align: center;">교육 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 놀이를 중요하게 여겼다. • “활동적인 생활이 참다운 생활이다. 나태함은 살아 있는 인간의 죽음이다. 우리들은 활동하기 위해 태어났다.”고 하여 행함으로서의 학습을 주장하였다.

4 교육제도 - 『대교수학(the great didactic)』

- 기 교육의 단계를 유아기를 위한 어머니 무릎 학교, 아동기를 위한 모국어 학교, 소년기를 위한 라틴어 학교, 청년기를 위한 대학으로 구분하였다.^[9]
- 기 '17세기 최고의 교육자이면서 감각교육을 중시했던'에 들어갈 사상가가 쓴 저서 중 학교 교육을 다음과 같이 4단계 '어머니 무릎학교, 모국어 학교, 라틴어 학교, 대학 등'으로 구분하여 제시한 저서의 이름을 쓰시오.^[19]

1단계	유아기	1~6세	어머니의 무릎학교 (Schola Materna)	• 건강, 일상 언어, 도덕 및 신앙, 자연계의 사실과 진리
2단계	아동기	7~12세	모국어 학교 (Schola Vornacula)	• 자국어로 교육 • 자국어 다음으로 종교, 산수, 역사, 지리, 미술, 물리
3단계	소년기	13~18세	라틴어 학교 (Schola Latin)	• 어학교육 : 자국어, 라틴어, 그리스어, 히브리어 • 교육과정 : 자유7학과, 물리학, 지리학, 역사학, 도덕, 종교
4단계	청년기	19~24세	대학 및 외국 여행 (Academia)	• 대학 : 전공 분야인 신학, 철학, 법학, 의학 등 모든 방면 지식 특히 여행과 고전을 중시

5 저서

<p>범교육론</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인류의 전인교육과 평생교육을 고안 <table border="1" data-bbox="509 274 1356 529"> <tr> <td>제1장 모든 사람, 모든 사물, 포괄적인 모든 방법</td> <td>제 9장 유아기 학교</td> <td>- 원형세계</td> </tr> <tr> <td>제2장 모든 사람들</td> <td>제10장 아동기 학교</td> <td>- 천사세계</td> </tr> <tr> <td>제3장 모든 것</td> <td>제11장 청소년기 학교</td> <td>- 자연세계</td> </tr> <tr> <td>제4장 모든 포괄적인 방법</td> <td>제12장 청년기 학교</td> <td>- 문화세계</td> </tr> <tr> <td>제5장 범지학교</td> <td>제13장 장년기 학교</td> <td>- 윤리세계</td> </tr> <tr> <td>제6장 범지해서 : 전체의 책들</td> <td>제14장 노년기 학교</td> <td>- 정신세계</td> </tr> <tr> <td>제7장 범교사론</td> <td>제15장 사망기 학교</td> <td>- 영원세계</td> </tr> <tr> <td>제8장 태아기 학교 - 기능세계</td> <td>제16장 영원한 지혜를 구하는 기도</td> <td></td> </tr> </table>	제1장 모든 사람, 모든 사물, 포괄적인 모든 방법	제 9장 유아기 학교	- 원형세계	제2장 모든 사람들	제10장 아동기 학교	- 천사세계	제3장 모든 것	제11장 청소년기 학교	- 자연세계	제4장 모든 포괄적인 방법	제12장 청년기 학교	- 문화세계	제5장 범지학교	제13장 장년기 학교	- 윤리세계	제6장 범지해서 : 전체의 책들	제14장 노년기 학교	- 정신세계	제7장 범교사론	제15장 사망기 학교	- 영원세계	제8장 태아기 학교 - 기능세계	제16장 영원한 지혜를 구하는 기도	
제1장 모든 사람, 모든 사물, 포괄적인 모든 방법	제 9장 유아기 학교	- 원형세계																							
제2장 모든 사람들	제10장 아동기 학교	- 천사세계																							
제3장 모든 것	제11장 청소년기 학교	- 자연세계																							
제4장 모든 포괄적인 방법	제12장 청년기 학교	- 문화세계																							
제5장 범지학교	제13장 장년기 학교	- 윤리세계																							
제6장 범지해서 : 전체의 책들	제14장 노년기 학교	- 정신세계																							
제7장 범교사론	제15장 사망기 학교	- 영원세계																							
제8장 태아기 학교 - 기능세계	제16장 영원한 지혜를 구하는 기도																								
<p>세계도회</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 시청각 교육의 시초, 감각적 교수매체, 라틴어 초보 학습서 기 세계 최초의 그림책인 『세계도회』을 창안하여 감각적 교수 매체를 이용한 교육의 가능성을 열었다.^[07] 기 세계 최초의 그림책도 만들었지요.^[17] 기 ‘감각에 존재하지 않고, 지성에 존재하는 것은 하나도 없다.’ - 『세계도회』 서문에서^[17] • 예문 : 교사(2)는 의자(3)에 앉고, 학생(4)은 긴 의자(5)에 앉습니다. 																								
<p>대교수학</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 최초의 교육학서, 단계별 공교육 학제 기 교육의 단계를 유아기를 위한 어머니 무릎 학교, 아동기를 위한 모국어 학교, 소년기를 위한 라틴어 학교, 청년기를 위한 대학으로 구분하였다.^[09] • 보편교육의 토대와 라틴어를 쉽게 배울 수 있는 방법 제시 																								
<p>유아학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 최초의 양육 지침서 • 여러 단계의 교육을 담당하는 교사들을 위한 안내서, 가족을 공공 교육제도에 있어 중요한 요소로 등장시켰다. 																								
<p>어학입문</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 라틴어 교수에 관한 교과서. 12개 종류의 유럽 각국어로 번역, 보급되었으며 아시아 언어로 까지 번역하였다. 																								
<p>어학최신 교수법</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 언어교수론. 언어는 사물과 병행해서 지도하여야 쉽게 그리고 효과적으로 빨리 습득할 수 있다는 원리에 입각하여 배열하였다. 																								

IV. 로크(John Locke, 1632~1704)

- 17세기 영국의 철학자, 정치가, 교육사상가. **감각적·사회적 실학주의자, 계몽주의자**

1 교육관

<p>백지설 (tabula rasa)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 『인간오성론』에서 원죄론 파기 : “생득적인 관념은 존재하지 않으며, 모든 의식의 내용은 경험에 의해 형성된다.” • 인간의 마음은 백지나 깨끗하게 닦여진 칠판과 같아서 이 백지 위에 새겨지는 경험 하나 하나가 그의 인간성이 형성되는 데 중요한 요소이다. • 백지설은 경험론의 기본 전제로서 환경적 요인의 중요성을 의미한다. 이는 행동주의 심리학의 철학적 기초를 제공하였다. • 하나하나의 경험이 인간형성에 중요한 요소가 된다는 것 → 조기 교육 중시 → 학교교육보다 가정교사에 의한 가정교육을 중시한다. <p>기 로크는 대표적인 저서인 『인간 오성론(An Essay Concerning Human Understanding)』에서 인간의 본성을 과학적으로 규명하고자 하였다. 그의 기본 가정은 인간의 본성이 출생 때는 백지상태와 같다는 것이다.^[08]</p> <p>기 인간은 백지와 같은 상태로 태어난다는 백지설(tabula rasa)에 근거하여 어떤 경험을 하느냐에 따라 인간의 모습이 결정된다.^[11]</p>
-------------------------------------	--

2 교육 목적 및 방법

<p>교육 목적</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신사 양성 : 교육의 목적을 덕성, 지혜, 예절, 학식을 가진 이상적인 신사를 양성하는 데 두었다. 	
<p>'신사'의 조건</p>	<p>덕성(virtue)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신을 믿고 진리를 말하며 사랑과 친절로 사람을 대해야 함
	<p>지혜(wisdom)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 생활을 유능하게 하기 위하여 아이들이 도달하여야 할 덕목
	<p>예의(breeding)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 타인에 대응하는 언어와 행동의 습관을 생활화해야 함을 강조
	<p>학식(learning)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 덕을 쌓고 사색을 깊게 하는 데 필요한 '수단'(지육 자체는 목적X)
	<p>기타</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 승마, 운동, 취미, 작업, 여행 등의 교육적 가치 강조

3 교육 내용 - 체 > 덕 > 지의 조화 (『교육에 관한 고찰』에서)

교육 내용	교육 방법
<p>체육론 (건강교육)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 건전한 신체에 건전한 정신(A sound mind in a sound body)은 연마에 의해 저항력을 기름으로써 가능하다. • 체육의 목적 : 자연의 원리에 따라 자연적인 방법으로 균형 잡힌 건강한 신체를 만드는 것이다. <ol style="list-style-type: none"> ① 겨울이건 여름이건 옷을 얇게 입혀 추위와 더위에 대한 저항력을 길러야 한다. ② 의복은 외관을 중시하지 말고, 활동하기 편리하도록 만들어야 한다. ③ 음식물은 빵과 우유가 가장 좋으며, 쓰고 매운 것이나 독한 술을 마시면 안 된다. ④ 약은 되도록 적게 사용하며, 가능한 한 쓰지 않는 것이 좋다. ⑤ 충분한 수면을 취한다. 일찍 자고, 일찍 일어나는 습관을 기르는 것이 가장 유익하다. 71 인간 형성의 기초로서 (건강) 교육을 강조하였다. 로크는 “신체의 (건강)이 일과 행복에 얼마나 필요한지, 난관과 고통을 견뎌 낼 수 있게 하는 강한 체질이 세상에 유익미한 사람이 되기 위해 얼마나 필수불가결한 요소인지는 너무 자명해서 따로 증명할 필요가 없을 것 같다.”라고 하였다. 또한 그는 아이의 (건강)을 관리하기 위한 몇 가지 규칙으로, “바깥 공기를 충분히 마시게 하고, 운동을 시키고, 잠은 충분히 재우고, 식사는 검소하게 하며, …(중략)… 너무 따뜻하거나 딱 끼이는 옷은 입히지 말고, 특히 머리와 발은 차게 유지하고 …(중략)… 습관을 들이라는 것이다.”¹⁸⁾
<p>덕육론 (도덕교육)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지육의 선행조건으로 덕육을 중요시한다. • 덕육의 목적 : 자신의 욕망을 억제하고 이성에 따라 행동하는 것이다. <ol style="list-style-type: none"> ① 이성이 발달되기 전의 아동은 부모에게 복종하는 행동이 필요하다. 따라서 부모의 권위가 확립되어야 한다. ② 지혜롭고 유덕한 인간이 되기 위하여 자기의 욕망을 억제할 수 있는 힘을 배워야 한다. ③ 예법은 외형으로 갖추는 것보다 마음으로부터 친절·겸손이 표현되었을 때 가치가 있다. ④ 예법을 기르기 위하여 체벌을 삼가야 한다. 그보다 신뢰심과 존경심으로 교육해야 한다.
<p>지육론 (지식교육)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지육 그 자체를 목적으로 하는 교육은 배척되어야 하며, 지식은 오로지 덕을 쌓고 사색을 깊게 하는 데 필요한 수단이어야 한다. • ‘형식도야설’의 입장에서 서 있는 로크는 지육의 요점을 지식의 습득보다 지성의 활동력을 증진시키는 데 두고, 지식교육을 유아교육의 마지막 구성 부분으로 보았다. • 지육의 목적 : 신사에게 필요한 교양을 쌓는 데 있다. <ol style="list-style-type: none"> ① 먼저 모국어인 영어를 읽고, 쓸 수 있는 가치를 강조한다. ② 다음으로 백과전서적인 실제적 학과목을 부과한다. ③ 자녀의 자유로운 생활을 상하지 않게 한다. ④ 좋은 점을 소중하게 육성하고, 어떠한 나쁜 습관이라 하더라도 조용하게 교정하여 제거한다. ⑤ 자녀의 좋은 습관을 키워 주는 가정교사를 채용하는 것이 중요하다.
<p>심이론</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 아동의 마음은 출생 시 백지와 같다. • 학습은 경험으로 인한 것이며, 학습에서 감각을 통해 사물들이 내부세계로 수용되어 개념이 형성된다.

4 교수론

<p>형식도야설</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지식을 얻기 위해서는 먼저 감각경험을 반복적으로 쌓아야 하고, 감각경험의 내용을 토대로 하여 이성(reason)의 기능으로 지식이 형성되는 정신작용이 이어진다. 감각과 이성이 지식을 구성하는 데 불가분의 관계가 있다. • 이처럼 로크가 감각과 이성이 지식을 구성하는 데 불가분의 관계가 있음을 보인 면에서 감각적 실학주의와 계몽주의 사상을 동시에 지니고 있음을 알 수 있다. • 강제적인 주입식 교육을 반대하고 실생활의 상황, 호기심을 중요시하고, 유아의 놀이를 중요하게 평가한다. • 인간은 정신적 근육을 가지고 있어, 정신기능 또한 단련과 훈련으로 더 강해진다. • 정신기능은 단련 훈련된 기능이 다른 곳으로 전달되어 전이된다(능력심리학). <ul style="list-style-type: none"> ◻ 수학을 연습하면 여러 종류의 추론에서 새로운 지식을 발견할 수 있는 중요한 능력을 형성할 수 있다. 즉, 수학과목을 공부하여 이성을 훈련시킴으로써 추리력과 사고력을 발달시키며, 욕망을 억제하는 방법을 통하여 덕성을 발달시킨다. • 어떤 교과목을 공부함으로써 얻게 되는 정신의 훈련에 그 강조점을 두고 있는 형식도야설에 따르면 교과목의 학습내용은 정신능력을 계발하기 위한 하나의 수단이 되며, 교과목을 학습함으로써 얻게 되는 정신적인 발달에 교육의 의미와 가치를 두고 있다.
--------------	---

plus 지식 성격교육론

- 다양한 기질 **덕성교육의 연출무대가 정비되고 나면 행동 습관형성의 구체적인 단계로** 들어가야 한다. 최초의 작업은 **유아의 기질을 잘 분별하여** 그것이 유아의 어떠한 정신적 구조에 부리박고 있는지를 신중히 고찰하는 것이다. 유아는 덕성교육에 이용할 수 있는 기질과 억압이 필요한 기질을 갖고 있다.
- 로크는 “유아가 태어나면서부터 갖게 되는 유아의 **기질은 모든 수단을 다해도 결국 그 인간의 경향은 자연적으로 최초로 결정되어진 방향으로** 가는 것이다.”라고 말하고 “얼굴이나 신체의 특징과 달리 성장함에 따라 기교나 음흉스러움을 배워 표면적으로 볼 수 없으나 후에까지 영향을 미치게 된다.”고 하고 있다.
- 즉, 로크는 **인간의 개인적인 차이를 인정**하고 있으며 그가 기본으로 전제하고 있는 **인간 실존은 교육의 소산**이라고 하는 **입장과는 다소 모순되는 논리**를 전개하고 있다.
- 이러한 어린이의 다양한 기질에 대한 표현방법의 여러 측면을 고찰하여 행동 습관 익히기의 관점에서 그 기질의 이용·신장·억제·취급에 대한 문제를 설명하고 있다.

5 교육 방법

감각적 훈련을 통한 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 감각적 훈련을 통해 유아들의 감각을 개발하고자 하였다. 따라서 읽기, 맛보기, 냄새 맡기, 만져보기 등의 감각훈련 방법들을 교육방법으로 제시하고 있다.
구체적 경험을 통한 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들은 외부 환경에 의해 많은 영향을 받으므로 구체적인 사물을 통한 경험학습이 바람직하다. • 주변 사물의 직접적인 조작을 통해 유아는 자발적이고 창의적이며 스스로 문제를 해결할 수 있는 능력을 기른다고 하였다.
환경 중시	<ul style="list-style-type: none"> • 환경을 중시하여 인물은 인물에 의하여 양성된다고 하여 사회적 인간관계를 통한 ‘사회적 실학주의 교육’을 중시하였다.
자연적 본성에 따른 학습	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 하고 싶지 않을 때에 하라고 하기보다 마음에 하려는 의욕이 있거나 그런 마음이 일어났을 때 하게 되면 효과가 있다고 하였다. 또한, 기질에 따라 좋아하는 유희를 선택하는 것이 좋다.
습관 형성 중시	<ul style="list-style-type: none"> • 유아기는 자극을 가장 유연하게 흡수하는 시기로 올바른 습관과 철저한 훈육을 강조한다. • 조기교육의 강조: 특히 어릴 때부터 유아가 훌륭한 습관을 형성할 수 있도록 가정에서부터 주의를 기울일 것을 강조하였다. • 유아는 카멜레온과 같은 존재여서 가까이에 있는 것에 쉽게 착색되어 버린다고 보았다. 그리고 그는 아이들에게 일단 습관이 한 번 형성되면 제2의 천성이 된다고 보았다. <div style="background-color: #e0f0ff; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>“아이들에게 반드시 형성되어야 한다고 생각되는 것은 아이들에게 기회가 있을 때 마다 빠짐없이 연습에 의해 익숙하게 하라. 그렇게 하면 아이들에게 습관이 붙게 되고, 일단 습관이 한번 형성되면 기억의 도움이 없어도 혼자서 쉽게 할 수 있는 것이다.” (『교육에 관한 고찰』)</p> </div>
가정교육 중시	<ul style="list-style-type: none"> • 학교는 개개인의 개성을 충분히 식별하여 지도하는 것이 곤란하고, 교사의 눈이 닿지 않는 곳에서 악행을 행할 수 있어 신사 양성에 바람직하지 않다. • 훌륭한 가정교사 밑에서 좋은 교육을 받도록 해야 한다(아버지에 의한 가정교육 중시).
자율성 · 능동성 중시	<ul style="list-style-type: none"> • 엄격한 훈육과정 : 체벌 반대, 명예 중시 • 훈육을 중시하면서도 체벌을 반대하였고, 체벌보다는 칭찬과 명예심에 호소하는 지도 방법을 주장하였다. • 체벌은 흥미를 억제하고, 노예적인 기질을 형성한다. 또한 신체 고통은 정신을 무력하게 만든다. <p>※ 로크는 아동을 수동적인 학습자로 간주하여 무엇이든 가르칠 수 있다고 보았다(곽노의 외, 2004).</p>
수치심 이용	<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 잘못된 행동을 했을 때 곧바로 그것을 지적하지 않고, 유아로 하여금 자신의 행동이 잘못되었음을 스스로 인정하고 뉘우치도록 수치심을 일으키는 방법이다. • 직접적인 책망보다 수치심으로 교화하는 것이 더욱 효과적이며, 교육적이다.

인간오성론	<ul style="list-style-type: none"> • 인간오성론(人間悟性論 - An Essay concerning human understanding, 1689) 																								
	제1권 생득관념	<ul style="list-style-type: none"> • 진리 및 도덕원리가 사람들의 마음에 태어날 때부터 있다고 하는 당시의 본유 관념설을 부정 - 백지설 • “본유관념설을 고집하는 자는 게으른 자이며 권위에 의존하는 사람이다. 인간은 스스로 생각하고 행동하는 자립적인 개인이어야만 한다.” 																							
	제2권 관념	<ul style="list-style-type: none"> • 로크 자신의 관념에 관한 고찰 																							
	제3권 언어	<ul style="list-style-type: none"> • 언어는 인간이 관념과 그것으로 이루어진 지식을 자기 자신에게 표현하고 타인에게 전달하는 기호이다. 때문에 관념과 지식의 연구에는 언어의 연구가 중요하다. 																							
	제4권 지식과 의견	<ul style="list-style-type: none"> • 따라서 관념을 소재로 하는 지식의 문제를 상세하게 취급 																							
교육론 (교육에 관한 고찰)	<ul style="list-style-type: none"> • 교육론(교육에 관한 고찰 - Some Thoughts Concerning Education, 1683) • 교육 내용을 체육론, 덕육론, 지육론, 심의론으로 나누어 서술 • 유아의 경험 하나하나가 그의 인간형성의 중요한 요소가 되며 그 때문에 유아기 교육의 중요성을 특히 강조하였다. 																								
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td>제 1 장 신체의 건강에 대하여</td> <td>제13장 게으름에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 2 장 습관에 대하여</td> <td>제14장 일의 강제에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 3 장 상과 벌에 대하여</td> <td>제15장 장난감에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 4 장 예절 교육에 대하여</td> <td>제16장 거짓말과 변명에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 5 장 가정교육에 대하여</td> <td>제17장 덕성에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 6 장 부친의 권위에 대하여</td> <td>제18장 지혜에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 7 장 아이의 기질에 대하여</td> <td>제19장 예절(禮節)교육에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 8 장 아이의 자유와 버릇없음에 대하여</td> <td>제20장 학습에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제 9 장 울음에 대하여</td> <td>제21장 기타 단정한 몸가짐에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제10장 겁 많음과 용기에 대하여</td> <td>제22장 손을 쓰는 일</td> </tr> <tr> <td>제11장 잔인한 행동에 대하여</td> <td>제23장 해외여행에 대하여</td> </tr> <tr> <td>제12장 호기심에 대하여</td> <td>제24장 결론</td> </tr> </table>		제 1 장 신체의 건강에 대하여	제13장 게으름에 대하여	제 2 장 습관에 대하여	제14장 일의 강제에 대하여	제 3 장 상과 벌에 대하여	제15장 장난감에 대하여	제 4 장 예절 교육에 대하여	제16장 거짓말과 변명에 대하여	제 5 장 가정교육에 대하여	제17장 덕성에 대하여	제 6 장 부친의 권위에 대하여	제18장 지혜에 대하여	제 7 장 아이의 기질에 대하여	제19장 예절(禮節)교육에 대하여	제 8 장 아이의 자유와 버릇없음에 대하여	제20장 학습에 대하여	제 9 장 울음에 대하여	제21장 기타 단정한 몸가짐에 대하여	제10장 겁 많음과 용기에 대하여	제22장 손을 쓰는 일	제11장 잔인한 행동에 대하여	제23장 해외여행에 대하여	제12장 호기심에 대하여
제 1 장 신체의 건강에 대하여	제13장 게으름에 대하여																								
제 2 장 습관에 대하여	제14장 일의 강제에 대하여																								
제 3 장 상과 벌에 대하여	제15장 장난감에 대하여																								
제 4 장 예절 교육에 대하여	제16장 거짓말과 변명에 대하여																								
제 5 장 가정교육에 대하여	제17장 덕성에 대하여																								
제 6 장 부친의 권위에 대하여	제18장 지혜에 대하여																								
제 7 장 아이의 기질에 대하여	제19장 예절(禮節)교육에 대하여																								
제 8 장 아이의 자유와 버릇없음에 대하여	제20장 학습에 대하여																								
제 9 장 울음에 대하여	제21장 기타 단정한 몸가짐에 대하여																								
제10장 겁 많음과 용기에 대하여	제22장 손을 쓰는 일																								
제11장 잔인한 행동에 대하여	제23장 해외여행에 대하여																								
제12장 호기심에 대하여	제24장 결론																								

V. 루소(J. J. Rousseau, 1712~1778)

- 프랑스의 사회학자, 교육론자
- 18세기 계몽주의(좌익) · 반계몽주의 · 자연주의
- 어린이의 발견자, 아동 존중 사상 주창자, 부정주의

1 교육관

<p>성선설</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 루소는 『에밀』 서문에서 “신은 모든 것을 창조하였으며, 신이 창조한 모든 것은 선하였으나 그것이 인간의 손에 옮겨지면 악해진다. 인간은 인간조차도 자연 상태로 그대로 두지 않는다.” 라고 하여 인간의 본성을 선으로 보고, 이 타고난 선성을 교육에 적용할 것을 주장하였다. 기 자연주의 사상가로, 인간의 재능과 독창성의 회복을 강조하고, 성악설을 부정하며 인간의 본성은 선하다는 성선설을 주장하였다.^[08] 기 성선설에 근거하여 자연적인 성향과 조화를 이루며 자연의 원리를 따르는 교육을 주창하였다.^[13추]
<p>자연주의</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 루소의 교육 목적은 자연 그대로의 인간의 상태인 ‘자연인’을 양성하는 것이다. • 즉, 루소의 교육은 선천적인 선성에게 나쁜 영향을 미치지 못하도록 ① 유아를 악으로부터 보호하는 것이며, 이는 유아의 ② 내부적인 힘을 자신의 내부로부터 스스로 계발하는 것을 의미한다. 기 루소는 자연주의 사상가로^[08], “교육은 자연이나 사물 또는 인간의 소산이다. 우리의 능력과 기관들의 내적인 성장은 자연의 교육이다.”라고 하여 자연 속에서의 경험을 통한 교육을 주장하였다.^[10]
<p>소극적 교육 (negative education)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 루소가 주장한 성선설은 인간을 교육하는 데 있어 근원적인 변화를 주장한 것이다. 즉, 교사중심의 전통적인 교육에 반대하고, 유아의 선성을 보존하는 아동중심교육을 의미하는 것이며, 먼 장래의 성인생활을 준비하는 교육이 아니라, 현재에 유아가 행복하고 완전한 생활을 하는 것이다. • 그러므로 루소는 교육의 목적과 내용을 모두 자연의 원리에서 찾는 소극적인 교육방법을 주장하였다. • 소극적 교육이란 교사가 유아에게 지배적인 태도로 직접 간섭이나 지시하는 것이 아니라, 교사는 유아에게 자연적인 교육환경을 제공하여 교육에 방해되는 요인을 제거해주며, 자연의 질서(자연의 고유한 시간표)에 따라서 인내하고 유아의 선천적 소질을 찾아내어 이를 기르는 데 역점을 두는 교육이다. • 교사가 중심이 된 주입식 지식교육이 아니라, 유아가 준비되고 필요를 느낄 때 감각기관의 경험을 통하여 실시하는 자연의 발달 순서에 따르는 교육이다. 인위적인 체벌을 가하지 않고, 유아 자신이 행동한 결과에 따라서 받게 되는 고통을 스스로 느끼도록 하는 자연의 벌을 경험하게 하는 것이다. 기 2019 개정 유치원 교육과정에서는 교사가 자연스러운 상황에서 유아의 놀이 흐름을 따라가며 지원하는 게 중요해졌죠. 그러한 점은 루소의 사상과 관련 있는 것 같아요. 자연적 교육 혹은 자연주의 교육 방법으로 언급되는 (소극적 교육)은 지식을 외부에서 유아에게 강제로 주입해 주는 것보다 유아의 자유로운 활동을 존중하여 자연스러운 발달을 돕는 것을 의미해요. 이는 아동 중심 교육과 관련되기도 하죠.^[21]

<p>자연의 의미</p>	<p>① 첫째, 반사회적인 것으로서의 자연이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자연은 인위적으로 꾸며지거나 만들어진 것이 아니라 자발적이고 진솔한 마음에서 우러나오는 것이다. 사회의 구속적 상황은 부정과 불평등 및 불합리한 점들이 있기 때문에 참된 인간의 형성은 불가능하다. • 불평등한 사회 상태보다 평등의 상태가 자연의 상태이다. 이로 인해 루소는 시민이 주권자가 되어 시민의 의지에 의해 결정되는 자유와 평등의 사회계약을 강조하였다. • 그러므로 자연인이란 눈으로 보고, 자기감정으로 느끼고 이성에 비추어 판단하고 행동하는 인간의 모습이며, 부조리와 불합리 및 부정과 부패로 가득 찬 사회에 있지 않은 인간이자 사회로부터 영향을 받지 않은 인간이다. <p>② 둘째, 내부로서의 자연이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이것은 이미 정해져 있는 내적 발달로서의 자연으로 심리적 발달이나 감각 및 신체의 발육을 말한다. 내적 발달로서의 자연은 인간의 감각기능과 내적 기관을 계발하여 서로 조화를 이루는 것이다. • 감각기관이 정상적으로 기능하기 위해서는 적절하게 발달되어야 하며 조화를 이루어야 한다. 즉, 자연적인 것은 내적 기관들의 발달이 서로 조화를 이루는 것을 말한다. <p>③ 셋째, 자연 상태로서의 자연이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이것은 신이 내려준 자연으로 있는 그대로의 모습이며 진실하고 선(善)한 모습이다. • 있는 그대로의 자연은 본래 가지고 있는 인성으로서의 자연이며, 인간이 타고난 능력이자 본성이고, 사회관습과 습관 등에 의해 변하기 이전의 상태이다. 이러한 자연은 사회적으로 때문지 않은 순수한 모습이다.
<p>자연주의 교육의 의미</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연주의 교육은 부패나 불합리가 없는 자연에서의 교육과 발달 단계에 의한 교육을 의미한다. <p>① 첫째, 자연주의 교육은 자연의 상태에서 자연인을 교육하는 것이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 자연인은 신이 내려준 자연 속에서 자신이 느끼고 눈으로 보고, 자신의 감정으로 느끼고 이성에 비추어 판단하고 행동하는 인간이다. • 그러나 사회는 부조리와 부패, 불합리로 가득 차 있기 때문에 이러한 사회 속에서 교육받는 것은 자연인을 망치게 한다. 그러므로 부패나 부조리가 없는 자연에서 교육받는 것이 자연주의 교육이다. <p>② 자연주의 교육은 발달 단계에 근거한 교육이다.</p> <ul style="list-style-type: none"> • 발달 단계에 근거하는 것은 자연의 원리를 따르는 것이다. 자연의 원리를 따르는 교육은 신이 인간에게 내려준 능력과 성향을 인위적으로 변형하지 않은 교육이다. • 즉, 인간 내부의 자연적 발달순서를 따르는 것으로 자연의 원리를 따르는 교육이다. 그리고 자연주의 교육은 자연에 의한 교육, 사물에 의한 교육, 인간에 의한 교육의 조화를 통해 이루어지며 사물과 인간에 의한 교육을 자연의 교육에 일치시키는 것이다.

2 교육 목적 - 시민 상태에서의 자연인 양성

교육 목적	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 상태에서의 자연인 양성(자연 상태에 머물러 있는 원시적인 자연인 X) • 시민은 자주적이며 사회의 정의에 충실하고, 공동의 복지를 위하여 자기를 억제하는 것을 아는 사람, 자연적인 자유가 아니라 사회적인 자유, 나아가 도덕적 자유를 체득한 인간이다. • 루소의 아동관에 따르면 아동을 불완전한 성인으로 취급하지 아니하고 아동 자신의 완전성을 가졌다고 간주하였다. 그래서 아동을 완전한 'Mature-Child'를 만드는 것을 교육의 목적으로 보았다. • 'Mature-Child'를 통해서 '성숙한 인간'을 만들 수 있다고 보고 있다. 그러므로 성인을 위한 준비기간으로서 아동기를 정의하는 것은 불합리하다. 루소는 아동교육의 목적을 '아동기의 완성'에 두었다. • 루소의 아동교육의 목적은 참다운 아동의 완성으로부터 사회적 시민의 양성이 그 기초가 되어 있다. 자신의 완성에 의해 자신을 희생할 줄 아는 사람을 양성하는 것, 즉 인간성의 완성이자 조화로운 인간 형성이다.
-------	---

3 교육 내용 및 방법

<ul style="list-style-type: none"> • 루소의 교육론의 특색은 합자연의 교육, 즉 자연에 따른 교육을 실시하여야 한다는 것이다. 루소에 의하면 교육에는 '자연의 교육', '사물의 교육', '인간의 교육'의 세 종류가 있다. 							
합자연의 교육 (주관적 자연주의)	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">자연의 교육</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내부적인 발달을 말한다. 이것은 인간의 힘으로 좌우할 수 없는 것이다. 기 우리의 능력과 기관의 내적 발달^[13추] • 인간이 태어날 때부터 가지고 있는 특성과 능력을 의미. 인간 내부의 자연성이다. 자연성은 학습을 위한 인간의 기관과 기능의 내부적 발달, 즉 준비성의 개념이며 선성을 의미한다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">사물의 교육</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 인간 외부에 있는 사물에서 감각을 자극받고 인간이 경험으로 획득하는 경험 교육을 말한다. 이것은 인간의 힘의 정도에 따라 자유롭게 되는 것이다. 기 우리에게 영향을 미치는 대상들에 대해 경험으로부터 얻는 것^[13추] • 언어적인 설명을 통하지 않고 직접 사물을 경험하게 하는 감각경험을 중심으로 하는 직관교육을 의미한다. 직관에 의한 교육은 유아 개인의 주위를 둘러싸고 있는 모든 환경과의 관계를 의미한다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">인간의 교육</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 활용하는가를 가르치는 교육을 말한다. 이것은 우리들의 손에 맡겨져 있는 것이다. 기 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 이용할 것인지를 가르쳐 주는 것^[13추] • 자연과 사물에 의한 교육을 구체적으로 활용하는 사람, 즉 인간에 의한 인간의 교육이다. </td> </tr> </table>	자연의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내부적인 발달을 말한다. 이것은 인간의 힘으로 좌우할 수 없는 것이다. 기 우리의 능력과 기관의 내적 발달^[13추] • 인간이 태어날 때부터 가지고 있는 특성과 능력을 의미. 인간 내부의 자연성이다. 자연성은 학습을 위한 인간의 기관과 기능의 내부적 발달, 즉 준비성의 개념이며 선성을 의미한다. 	사물의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 외부에 있는 사물에서 감각을 자극받고 인간이 경험으로 획득하는 경험 교육을 말한다. 이것은 인간의 힘의 정도에 따라 자유롭게 되는 것이다. 기 우리에게 영향을 미치는 대상들에 대해 경험으로부터 얻는 것^[13추] • 언어적인 설명을 통하지 않고 직접 사물을 경험하게 하는 감각경험을 중심으로 하는 직관교육을 의미한다. 직관에 의한 교육은 유아 개인의 주위를 둘러싸고 있는 모든 환경과의 관계를 의미한다. 	인간의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 활용하는가를 가르치는 교육을 말한다. 이것은 우리들의 손에 맡겨져 있는 것이다. 기 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 이용할 것인지를 가르쳐 주는 것^[13추] • 자연과 사물에 의한 교육을 구체적으로 활용하는 사람, 즉 인간에 의한 인간의 교육이다.
자연의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내부적인 발달을 말한다. 이것은 인간의 힘으로 좌우할 수 없는 것이다. 기 우리의 능력과 기관의 내적 발달^[13추] • 인간이 태어날 때부터 가지고 있는 특성과 능력을 의미. 인간 내부의 자연성이다. 자연성은 학습을 위한 인간의 기관과 기능의 내부적 발달, 즉 준비성의 개념이며 선성을 의미한다. 						
사물의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간 외부에 있는 사물에서 감각을 자극받고 인간이 경험으로 획득하는 경험 교육을 말한다. 이것은 인간의 힘의 정도에 따라 자유롭게 되는 것이다. 기 우리에게 영향을 미치는 대상들에 대해 경험으로부터 얻는 것^[13추] • 언어적인 설명을 통하지 않고 직접 사물을 경험하게 하는 감각경험을 중심으로 하는 직관교육을 의미한다. 직관에 의한 교육은 유아 개인의 주위를 둘러싸고 있는 모든 환경과의 관계를 의미한다. 						
인간의 교육	<ul style="list-style-type: none"> • 인간의 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 활용하는가를 가르치는 교육을 말한다. 이것은 우리들의 손에 맡겨져 있는 것이다. 기 능력과 기관의 내적 발달을 어떻게 이용할 것인지를 가르쳐 주는 것^[13추] • 자연과 사물에 의한 교육을 구체적으로 활용하는 사람, 즉 인간에 의한 인간의 교육이다. 						

<p>합자연의 교육 (주관적 자연주의)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연, 사물, 그리고 인간에 의한 교육이 잘 조화되어 동일한 도달점, 동일한 목적에 일치할 때만 참된 인간 교육이 가능하다는 것이다. • 완전한 교육이란 세 가지 종류의 교육이 서로 모순되지 않고, ‘모든 점에서 일치하여 같은 목적을 지향하고 있는’ 경우이다. <p>“완전한 교육에서는 세 가지 교육이 서로 함께 진행되는 것이 필요하기 때문에 다른 두 가지 교육을 우리의 힘으로는 어떻게 할 수 없는 자연의 교육에 합하도록 해야 한다.” - 『에밀』</p> <ul style="list-style-type: none"> • 루소는 세 가지 요소인 자연, 사물, 인간에 의하여 교육하는 데 있어서 개인마다 차이가 있음을 인정하고 있다. 루소가 말하는 자연성, 즉 인간의 선천적인 능력은 개인마다 다르므로 루소의 자연성은 개인차를 인정하는 것이 된다. 이는 당시 획일적인 교육방법에 대한 새로운 도전이었다. ㉑ (루소)는 “교육의 근원은 자연과 인간과 사물이다. 우리의 능력과 기관의 내적 발달은 자연의 교육이고, 이 발달을 어떻게 이용할 것인지를 가르쳐 주는 것은 인간의 교육이다. 그리고 우리에게 영향을 미치는 대상들에 대한 우리 자신의 경험으로부터 얻는 것은 사물의 교육이다.”라고 하였다.^[13] ㉒ 루소는 “우리는 모든 것이 결핍된 상태로 태어나므로 도움이 필요하며, 우둔한 상태로 태어나므로 판단력이 필요하다. 어른이 되면 필요하겠지만 태어나면서 가지지 못한 모든 것은 교육을 통해 우리에게 주어진다. 그 교육은 자연이나 (사물) 또는 인간의 소산이다. 우리의 능력과 기관들의 내적인 성장은 자연의 교육이다. 반면 그 성장을 이용하도록 우리에게 가르치는 것은 인간의 교육이다. 그리고 우리와 접촉하는 대상들에 대한 경험 획득은 (사물)의 교육이다. 그러므로 우리는 세 종류의 선생을 통해 교육받는다.”라고 하였다.^[18]
<p>실제적 감각교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연에 근거한 생활 그 자체의 경험을 통한 교육과 감각훈련을 통해 느끼고 깨달아 가는 방법으로 교육하는 것을 말한다. 이는 주지주의(主知主義) 교육이 아니라 주정주의(主情主義) 교육을 의미한다. ㉑ 유아가 자유롭게 놀이하면서 배우려면 직접 경험하는 것이 중요해요. 이것을 루소의 사상에 비추어 보면, 인간의 정신세계로 들어오는 모든 것은 (감각)을 통하기 때문에 유아기에는 실물을 보고 만지고 느끼면서 외부 세계를 경험하는 것이 중요하죠.^[21]
<p>실물관찰을 통한 교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 실물을 통한(시청각적 방법을 통한) 직관주의적 교육방법을 강조하였다. 즉, 책을 통하여 교육 시키기보다 사물을 통해 직접 경험하고 느끼고 만져보는 등의 실제 감각을 이용한 교육 방법이다.
<p>소극적 교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습을 사회의 목표에 맞추어 인위적으로 이끌어가기보다는 자연적 발달 단계에 따르는 것이다. 전자는 적극적으로 교사가 개입하는 교육이지만 후자는 유아의 흥미와 호기심에 근거하므로 교사의 적극적인 개입은 없다.
<p>자발성의 원리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 자연성을 키우기 위해 유아가 가지고 있는 내적 흥미 위주의 자발성을 존중하고 특히 개성을 존중할 필요가 있다.
<p>습관형성 · 노작교육</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연에 의한 교육으로 습관 형성과 노작과 연습에 의한 능력계발을 통한 정신적, 육체적 성장을 강조하였다. • 루소의 습관론의 기본적 입장은 식물은 재배에 의하여 만들어지고, 인간은 교육에 의해 만들어진다는 것이다. • 루소는 장차 독립적인 생활을 위한 기초교육으로 노작교육을 통해 인간 형성의 첫걸음인 노동이 무엇인지를 경험하게 한다. 이때의 노작교육은 지적 목적을 위한 수단으로 활용되는 것보다 건강과 창조적 능력의 개발을 통한 교육적 가치를 지니게 된다는 것이다.



지식 사물의 교육 - 사물중심의 교육방법

- 루소는 아동교육 방법에 있어서 **말이나 책에 의한 교육을 배제**하고 있다. “어린이를 마냥 책 위에 붙잡아 두는 대신에 내가 그를 공작실에서 공부하게 한다면 어린이의 손은 그 어린이의 영혼에 보탬이 될 것이다.”
- 책을 통하지 않아도 아동의 기억력은 항상 주위의 사물과 접하고 있다. 즉, 보는 것, 듣는 것 모두가 아동의 마음을 움직이고 아동은 이것을 기억한다.
- 루소는 **생활중심 교육을 강조**했기 때문에 교과중심의 교육과정을 비판한 데서 책에 대한 가치를 강조하지 않았다. 특히 아동기의 교육방법에서 책을 거부하고 있다.
- 사물의 교육은 전 생애를 통해서 일어나며 이것은 참된 지식을 넓힐 수 있는 교육방법이다. 우리들을 자각하는 갖가지 사물에 관해서 학습과 **자신의 경험에 의해서 얻어지는 자율적인 방법**을 제시하고 있다. “설령 어린이가 질문을 해도 아무 대답도 하지 말라. 자신에게 맡겨 두라.”
- 루소에 따르면 아동을 둘러싼 구체적 사물의 세계야말로 진정한 산지식의 창고를 건축할 ‘책’이며, 문자에 의해서 기록된 ‘책’은 단지 공허한 말에 지나지 않는다. “과도한 지식은 뻔뻔스러운 무식꾼을 만든다. (중략) 세계 이외에 책은 없으며, 사물 이외 지옥이란 불필요하다. 책을 읽는 어린이는 책을 읽은 뿐 생각을 하지 않는다. 그는 지식을 몸에 지니지 않고 낱말을 배울 뿐이다.”
- 루소는 자유롭고 평범한 인간으로 교육할 것을 권하고 있으며, 아동이 어떤 곳에도 자유롭게 적응하는 방법을 제시해 주고 있다. 루소가 말한 사물교육은 교과목에 따라서, 그리고 교사의 목적과 계획에 따라서 발달 단계와 필요를 고려하여 **교사는 가장 적절히 정돈된 사물들이 질서 있게 제시되어야 함을 강조**하고 있다.



지식 교육방법 - 자연적인 방법

- 첫째, **아동 본위의 주관적 자연주의**에 입각하고 있다. 이는 교육의 기초를 아동 주관적 목적개념을 주축으로 교육해야 된다는 것이다.
- 둘째, **자연 전개**의 이론을 적용해야 한다는 것이다. 성인들의 명령이나 지시에 순종하는 것이 아니라, 아동의 잘못된 행위에 대해서는 인위적인 제한이 아닌 **사물에 대한 제한을 체험**시키는 것이 가장 유효하다고 하였다.
- 셋째, 실학적 단련주의에서 교육을 자연적 자유발전에 맡긴다는 것은 **실사물을 통한 교육**을 의미하는 것이다.

4 저서

<p>사회계약론 (1762)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 『인간 불평등 기원론』, 『정치경제론』의 논의를 발전시켜 개인의 자유와 평등이 보장되는 직접 민주주의 국가를 구상하였다. • 국민주권과 혁명권을 인정함으로써 프랑스혁명에 사상적 기반을 제공하였다. <p>“어떻게 사회상태 속에서 인간을 회복할 수 있는가? 인간은 태어나면서부터 자유이지만 그러나 가는 곳마다 족쇄로 매여 있다. 자기가 다른 사람들의 주인이라고 믿고 있는 자도 실은 그들 이상으로 노예인 것이다. 어떻게 하여 이런 변화가 생겼을까? 나는 알 수 없다. 무엇이 그것을 정당한 것이라고 할 수 있는가? 나는 이 문제라면 해결할 수 있다고 생각한다.”</p> <p>“아동은 인간으로서 또 자유인으로서 태어났다. 그들의 자유는 그들의 것이고 그들 이외의 어떤 사람도 그것을 마음대로 처분할 권리를 가지고 있지 않다.”</p>
<p>에밀 (1762)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 발달 단계에 따른 교육: 전 교육기간을 네 시기로 구분하여 각각의 연령대가 고유한 특징을 가지고 있다고 보고 그에 맞는 교육 방안을 처방하였다.

5 교육의 단계 - 『에밀(Emile, 1762)』에서

<p>발달 단계론</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 루소의 발달 단계론은 사람은 출생 후 동물과 다름없는 생활을 하다가 점차 미개인처럼, 다음에는 고독한 로빈슨 크루소처럼, 다음에는 이성적 존재로, 사회적 존재로 성장하는 과정을 밟는다는 것이다. • 첫째는 유아기로서 감각을 의식하기 이전의 단계이며, 둘째는 아동기로서 제1기의 자연적 성향인 쾌락의 원칙에 의해 행동하는 시기이며, 셋째는 소년기로서 제2의 자연적 성향인 유동성의 원칙에 따라 지적 능력이 개발되는 시기이며, 넷째는 청년기로서 제3의 자연적 성향인 이성적 판단에 따라 독립적으로 행동하는 시기이다. • 이러한 네 단계 이외에 한 단계가 더 있는데 개인적으로 성숙한 남녀가 만나 사랑과 이성적 판단을 기반으로 하여 가정을 이루는 단계이다. 이 시기를 성년기라 부를 수 있다.
<p>1편 유아기 (1~5세, 동물시기)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연적인 방법으로 유아의 신체가 요구하는 욕구를 만족시킬 수 있도록 신체발육에 중점을 두어야 하며, 유아의 자유롭고 자연적인 활동을 보장해야 한다. . ☞ 활동적 옷, 큰 요람, 자연물 • 유아를 유모나 가정교사에게 맡기는 당시의 풍조에 대해 통탄, 유아 양육은 반드시 어머니의 손으로 해야 한다.
<p>2편 아동기 (6~12세, 야만시기)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 아동기 교육으로 감각훈련과 신체훈련을 강조한다. • 언어교육 : 호기심이 증가할 때까지 기다리게 하여 자연스러운 읽기 욕구가 생기게 한다. • 감각훈련 : 지식이나 도덕적인 내용이 아니라 신체의 감각훈련이 중심이 된다. • 실제적인 경험을 통하여 교육한다. ☞ 에밀이 유리창을 깨뜨렸을 때 질책하지 않으나, 추위에 그대로 자도록 한다.
<p>3편 소년기 (13~15세, 농부시기)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지적 도야기로서 이성(理性)에 눈을 뜨고 호기심을 갖게 되며, 사물에 대한 판단과 비판력이 생기므로 지적 교수를 강조한다. • 교육은 천문학·물리·지리 등의 자연과학 이외에 수공을 중시해서 가르친다.
<p>4편 청년기 (16~20세, 초기 사회인)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 종교적이고 도덕적인 도야가 가능하고 타인의 감정을 수용하는 시기이다. • 청년기는 '제2의 탄생기' : 어린 시기를 벗어나 남성과 여성의 역할을 익히고 사회적인 관계에 관심을 갖는 중요한 시기이다. • 사회적이며 도덕적인 존재로서의 필요한 자질을 쌓아야 하며, 적극적인 교육이 이루어 진다.
<p>5편 성인기 (21세~22세, 사회인)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 배우자를 선택하고, 국가·사회에서 일할 수 있는 시기이며, 시민으로 독립할 수 있는 시기이다. • 여성 교육에서 고전적인 현모양처로서의 여성의 모습을 그린다. • 남성과 여성은 동등할 수 없으며, 여성은 여성으로서의 자연성을 가지고 있으므로 동등한 교육을 하는 것은 여성의 자연성을 해치는 것이다.

VI. 오베르랑(Jean Frederic Oberlin, 1740~1826)

- 프랑스의 목사. 프랑스 30년 전쟁 이후 황폐화된 지역민의 생활을 재건하고자 경제·사회·교육적 개혁 시도

<p>종교교육· 조기교육 중시</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 교육개혁의 일환으로 학교를 설립하여 초등학교, 중등학교, 성인학교 등 7세에서 16세까지의 학교제도를 정비하였다. • 초등의무교육을 주장한 루터의 영향을 받은 목사로서, 종교교육의 중요성과 조기교육의 교육적인 효과를 확신하고 있었다.
<p>교육 목적</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신앙과 학습, 초보적인 노동, 놀이학습 등을 교육하여 건전한 성인으로 성장하도록 기초를 마련하고자 하였다.
<p>교육 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 가정에서 이미 형성되어 있는 나쁜 습관을 없애고, 복종, 성실, 질서 등의 습관을 양성 • 표준 프랑스어(모국어)의 발음과 문자를 지도하여, 아동들의 불명확한 방언을 근절 • 기독교 교리와 도덕 교육을 중시하고, 편물교사는 수공예를 가르쳤다. • 종교·도덕교육 : 도덕적인 이야기, 기도, 찬송가, 격언(특히 성서에서 가려 뽑은 것), 신·구약 성서 중의 이야기 • 지육 : 방언을 없애기 위한 회화 연습, 색채 감각의 훈련, 나무 조각이나 돌을 사용하여 지시하는 것을 만들기 • 수공 노동 : 양모, 목면, 아마, 비단 등의 소재 분류하기, 여러 가지 물체를 색과 형태에 따라 분류하기, 편물
<p>교육방법</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 학습은 전적으로 놀이 중심 • 어린이들이 이해하기 어려운 것을 가르칠 때 직관교육 도입 • 도덕 교육은 상벌의 방법에 따라 어린이들을 격려
<p>편물학교</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1770년 편물학교(編物學校, école a tricoter) 설립 * tricoter : 뜨개질하다 • 유아들을 위해 큰 방을 임대하고 반젠트를 보모로 채용하여 유아 보호 시설을 설립하고 인근의 3~6세 유아를 모아 편물을 가르쳤다. 이에 '편물학교'라고 불리게 되었다. • 편물학교는 프랑스뿐 아니라 유럽에서 설립된 최초의 유치원이며, 독일의 프리벨이 설립한 유치원(1840)보다 70년 앞섰다. • 교육 목표는 유아가 규칙적인 생활을 하도록 하는 것과 프랑스어의 찬송가와 설교를 이해하는 것, 수공예 기술을 전수하여 근로정신을 기르고 노동기술을 획득하는 데 두었으며, 한 주간에 2회 교육하는 학교였다.
<p>교육과 복지의 통합</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 편물학교는 1700년 이후에 설립되고 있던 어머니 학교와 비슷하지만, 그 지역 전체를 사회적이고 경제적으로 개발시키며, 지역주민의 복지를 실현하는 데 봉사하는 최초의 유아 교육시설의 탄생이라는 역사적인 의미를 지니고 있다.

VIII. 페스탈로치(J. H. Pestalozzi, 1746~1827)

- 스위스의 교육개혁가, 교육실천가
- 19세기 **신인문주의**, Neo - humanism(철학 · 문예상 낭만주의, Romanticism)
- 1765년 루소의 제네바 망명 → 스위스의 추방령 → 페스탈로치 등 지식인들의 시위 → 투옥 후 농촌으로 이주
- 가족으로부터 형성된 기독교적 인간사랑 정신과 루소의 자연주의 교육관에 근원
- 페스탈로치 → 오웬(합리적 유아학교) · 프리벨(킨더가르텐)
- 노이호프에서는 빈민의 구원자, 린하르트와 게르트루트에서는 민중의 목자, 슈탄츠에서는 고아의 아버지 부르크도르프와 뮌헨부흐제에서는 새로운 민중학교의 창설자, 이페르텐에서는 인류의 교사. 인간, 기독교인, 시민 모든 것을 남을 위하여 바치고, 자기에게는 아무것도 남기지 않았다. 축복 있으며, 그의 이름 위에!

1 인간관

성선설	<ul style="list-style-type: none"> • 인간은 원죄를 가지고 태어나는 것이 아니라 선하다. • 루소는 인간을 선한 존재로 보고 인간의 선한 본성은 자발적으로 발현되는 것이므로 인위적인 교육은 필요하지 않다고 본 반면, 페스탈로치는 교육을 통해 인간 본래의 선한 인간성이 발현된다고 하였다. • 평등하고 존엄한 존재 : 『은둔자의 황혼(1789)』에서 “인간은 옥좌에 앉으나 초가의 그늘에 누워 있으나 모두 평등하다.”고 하여 인간은 누구나 본성에 있어서 다 똑같다고 하였다.
소질 내재설	<ul style="list-style-type: none"> • 선천적 소질 : 인간의 능력은 인간 내부에 있다. 인간이란 선천적으로 소질을 가지고 있으며, 이것이 인간 정신의 원동력이다. 즉, 인간이 가지고 있는 능력은 3H, 지적(Head), 도덕적(Heart), 기능적(Hand)인 세 영역으로 구성되어 있다. • 소질 내재설 : 세 가지 능력의 씨앗이 모든 어린이에게 있다는 것, 즉 소질로 타고난다는 것을 강조하였다. 교육이란 내재되어 있는 소질을 조화롭게 발전시키는 것이다.

2 교육 목적 및 교육사상

<p>교육 목적</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인간개혁과 사회개혁 · 지덕체(3H)의 조화로운 발달(전인교육) • “교육의 본질적 수단으로 인간을 도야하고, 도야된 인간을 통하여 인간을 개혁하고, 개혁된 인간에 의해 곧 사회개혁이 이루어진다.” 									
<p>3H론 (삼육론)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페스탈로치는 인간의 자연성으로의 선성을 인정하고 이를 자연스럽게 발달시키는 것을 교육이라고 보고, 인간정신의 내적인 힘인 지능력(Head)과 심정력(Heart), 신체력(Hand)을 조화롭게 발달시키고자 하였다. • 덕육기초론 : 3H 능력은 상호 의존적이기 때문에 발달순서를 계열화하기는 어렵다. 그러나 결국 도덕적 · 실체적인 목표가 지적인 목적보다 더 궁극적이라 하였다. • 이 조화된 교육을 위하여 자유, 흥미의 존중, 공부, 신체적 활동의 중요성, 그리고 사랑이 조화된다고 하였고 그중 사랑에 가장 큰 비중을 두었다. • 3H를 통한 인간성의 발전은 루소와 같이 단순히 자연성의 발현이 아니라 사회적 맥락 속에 발달하는 것이라는 사회적 원리를 제시하였다. 교육을 사회개혁의 수단이라고 보는 동시에 사회개혁 또한 교육의 힘을 발휘한다는 사회적 입장을 취하였다. <p>기 지 · 덕 · 체의 조화로운 발달을 통한 전인적인 성장을 강조하였다.^[09]</p> <p>기 “자녀들은 인간 본성의 모든 능력을 부여받았으나 아직 미해결로 남아 있습니다. 그것은 자녀들의 (3H)가 어떻게 사용되어야 할 것인가에 대한 물음입니다. 자녀들이 부여받은 정신적 능력이 발현되기 위해서는 교육을 받아야 합니다. (중략) 그러면 어떤 방법으로 교육을 받아야 할까요? 인간의 (3H)의 모든 능력이 조화롭게 결합이 되면 이 숭고한 사업이 성공할 것입니다.”^[14]</p> <p>기 ㉠ ‘조화의 원리’의 교육 원리를 설명하시오.^[22]</p> <table border="1" data-bbox="440 936 1356 1577"> <tr> <td data-bbox="440 936 539 1054"> <p>지 (Head)</p> </td> <td data-bbox="539 936 644 1054"> <p>지능력 (정신력) (지적)</p> </td> <td data-bbox="644 936 1356 1054"> <ul style="list-style-type: none"> • 지능력의 발달을 위해 읽기, 쓰기, 셈하기를 교육내용으로 하였다. • 수(數) · 형(形) · 어(語) 등을 가르치는 교수법으로는 감각에 의한 경험으로 학습하는 직관교수법을 실제 적용하였다. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1054 539 1387"> <p>덕 (Heart)</p> </td> <td data-bbox="539 1054 644 1387"> <p>심정력 (도덕적)</p> </td> <td data-bbox="644 1054 1356 1387"> <ul style="list-style-type: none"> • 지능력이나 기능력보다 심정력을 특히 강조한다. 그는 “유아는 머리보다도 감각과 가슴이 먼저 발달한다.”라고 하였는데 이는 유아기에 심정력의 발달이 가지고 있는 중요성을 의미하는 것이다. • 또한 심정력을 발달시키는 데 있어서 도덕교육과 종교교육을 관련 짓고 있다. 유아는 가정에서 어머니와의 일상생활 가운데서 도덕성의 기초가 형성되며, 가정에서 종교적인 성향도 자연스럽게 발달한다고 본다. → 안방 교육의 원리 • 즉, 심정력은 책이나 언어교육에 의하는 것이 아니라 가정에서의 생활 가운데서 자연스럽게 발달하는 것이다. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="440 1387 539 1577"> <p>체 (Hand)</p> </td> <td data-bbox="539 1387 644 1577"> <p>신체력 (기술력) (기능적)</p> </td> <td data-bbox="644 1387 1356 1577"> <ul style="list-style-type: none"> • 신체력의 발달은 직접적인 손의 활동을 이용한 교육이다. 이는 직접적인 손에 의한 작업을 통하여 익히는 노작교육과 예체능의 기초적인 도야이다. → 노작의 원리 • 또한 신체적인 단련과 훈련을 중심으로 하는 체육활동과 신체의 각 기능을 숙련시켜서 이를 수공업에까지 실제적으로 적용하는 것이다. </td> </tr> </table>	<p>지 (Head)</p>	<p>지능력 (정신력) (지적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지능력의 발달을 위해 읽기, 쓰기, 셈하기를 교육내용으로 하였다. • 수(數) · 형(形) · 어(語) 등을 가르치는 교수법으로는 감각에 의한 경험으로 학습하는 직관교수법을 실제 적용하였다. 	<p>덕 (Heart)</p>	<p>심정력 (도덕적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지능력이나 기능력보다 심정력을 특히 강조한다. 그는 “유아는 머리보다도 감각과 가슴이 먼저 발달한다.”라고 하였는데 이는 유아기에 심정력의 발달이 가지고 있는 중요성을 의미하는 것이다. • 또한 심정력을 발달시키는 데 있어서 도덕교육과 종교교육을 관련 짓고 있다. 유아는 가정에서 어머니와의 일상생활 가운데서 도덕성의 기초가 형성되며, 가정에서 종교적인 성향도 자연스럽게 발달한다고 본다. → 안방 교육의 원리 • 즉, 심정력은 책이나 언어교육에 의하는 것이 아니라 가정에서의 생활 가운데서 자연스럽게 발달하는 것이다. 	<p>체 (Hand)</p>	<p>신체력 (기술력) (기능적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신체력의 발달은 직접적인 손의 활동을 이용한 교육이다. 이는 직접적인 손에 의한 작업을 통하여 익히는 노작교육과 예체능의 기초적인 도야이다. → 노작의 원리 • 또한 신체적인 단련과 훈련을 중심으로 하는 체육활동과 신체의 각 기능을 숙련시켜서 이를 수공업에까지 실제적으로 적용하는 것이다.
<p>지 (Head)</p>	<p>지능력 (정신력) (지적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지능력의 발달을 위해 읽기, 쓰기, 셈하기를 교육내용으로 하였다. • 수(數) · 형(形) · 어(語) 등을 가르치는 교수법으로는 감각에 의한 경험으로 학습하는 직관교수법을 실제 적용하였다. 								
<p>덕 (Heart)</p>	<p>심정력 (도덕적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 지능력이나 기능력보다 심정력을 특히 강조한다. 그는 “유아는 머리보다도 감각과 가슴이 먼저 발달한다.”라고 하였는데 이는 유아기에 심정력의 발달이 가지고 있는 중요성을 의미하는 것이다. • 또한 심정력을 발달시키는 데 있어서 도덕교육과 종교교육을 관련 짓고 있다. 유아는 가정에서 어머니와의 일상생활 가운데서 도덕성의 기초가 형성되며, 가정에서 종교적인 성향도 자연스럽게 발달한다고 본다. → 안방 교육의 원리 • 즉, 심정력은 책이나 언어교육에 의하는 것이 아니라 가정에서의 생활 가운데서 자연스럽게 발달하는 것이다. 								
<p>체 (Hand)</p>	<p>신체력 (기술력) (기능적)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 신체력의 발달은 직접적인 손의 활동을 이용한 교육이다. 이는 직접적인 손에 의한 작업을 통하여 익히는 노작교육과 예체능의 기초적인 도야이다. → 노작의 원리 • 또한 신체적인 단련과 훈련을 중심으로 하는 체육활동과 신체의 각 기능을 숙련시켜서 이를 수공업에까지 실제적으로 적용하는 것이다. 								

인간의 발달원리	<ul style="list-style-type: none"> • 인간은 자연적 상태, 사회적 상태, 도덕적 상태의 순서로 발달한다. • 페스탈로치의 인간관은 인간에 대한 신뢰에서 시작된다. 인간이 지닌 자연성, 즉 선성을 인정 하면서, 나아가 선성을 지닌 자연 상태의 인간이 타율성에 의존하는 사회적 상태로 발전하고, 자신의 의지와 행위의 조화를 이루고자 도덕적인 상태로 발달한다고 본다. • 그는 이러한 인간관에 근거하여 교육을 통하여 인간의 자연성을 계발하고자 하였다. 						
	<table border="1"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">자연적 상태</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 자연적 상태의 유아는 동물적인 상태로서, 선천적인 본능으로서의 힘을 가지고 있으며 이 본능적인 욕구를 충족시키고자 한다. 이 자연적 상태의 인간은 쾌락과 고통의 지배를 받는다. • 자연적 상태는 선악의 개념을 이해하지 못하는 무율, 즉 아노미 상태이지만, 타인에 대하여 친절과 호의를 가지고 있으므로 자연 상태에서의 유아는 이기심과 이타심의 균형을 이룰 수가 있다. • 그러나 사회적인 경험이 차츰 증가하면서 이러한 자연적인 힘은 인간의 이기심으로 인하여 오염되고 악화되어, 타인에 대한 친절과 호의는 점차 사라지고 서로 다투며 경쟁하게 된다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">사회적 상태</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 사회적 상태로 성장한 유아는 자연적 상태의 인간이 지닌 본능적인 욕구를 개선하고 안전하게 충족시킬 수 있도록 사회적인 수단으로 제약을 가한다. • 즉, 법, 규칙, 사유재산제도, 직업 등을 통하여 동물적인 본능을 인위적으로 만족시키게 함으로써 질서를 유지하게 된다. 사회적 상태는 타율, 즉 사회법의 지배를 받는 시기이다. • 인간의 계약으로 성립된 사회는 자연적 상태에서 누렸던 안락함과 자유는 빼앗기고 제한적인 삶을 유지하게 되었으며 이에 대하여 불만족을 느끼게 된다. 그러나 이러한 불만족은 도덕적인 상태에 이르게 하는 하나의 조건이 된다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">도덕적 상태</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 인간이 사회적 상태에서 동물적인 힘과 이기심을 행사하면서 자아를 인식하고 발견하게 되지만, 이기심을 충족하고자 하는 가운데서 나타나는 욕구는 도덕성과 연결된다. • 자연적 상태에서 조화를 이루던 이기심과 호의의 차원을 넘어서서 이기심을 지배하는 순수한 호의로서의 자율적인 도덕성이 형성된다. • 도덕적 상태의 인간은 윤리적인 힘, 선한 의지, 사랑, 상상력 등에 의하여 도달하게 되는 것이며, 인간의 의지와 행위가 자신만의 고유한 윤리적인 법칙에 의하여 조화를 이루는 자율성으로 나타난다. • 이러한 도덕적인 상태에는 자신과 세계를 구분하고, 세계와 자신을 구분하는 개체성, 자기 양심에 따라 판단하는 자발성, 도덕적인 완성을 위하여 노력하는 정신성, 개성을 유지하는 인격성, 자신의 한계를 인정하고 보다 높은 차원을 향하는 종교성 등이 포함된다. </td> </tr> </table>	자연적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 자연적 상태의 유아는 동물적인 상태로서, 선천적인 본능으로서의 힘을 가지고 있으며 이 본능적인 욕구를 충족시키고자 한다. 이 자연적 상태의 인간은 쾌락과 고통의 지배를 받는다. • 자연적 상태는 선악의 개념을 이해하지 못하는 무율, 즉 아노미 상태이지만, 타인에 대하여 친절과 호의를 가지고 있으므로 자연 상태에서의 유아는 이기심과 이타심의 균형을 이룰 수가 있다. • 그러나 사회적인 경험이 차츰 증가하면서 이러한 자연적인 힘은 인간의 이기심으로 인하여 오염되고 악화되어, 타인에 대한 친절과 호의는 점차 사라지고 서로 다투며 경쟁하게 된다. 	사회적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 상태로 성장한 유아는 자연적 상태의 인간이 지닌 본능적인 욕구를 개선하고 안전하게 충족시킬 수 있도록 사회적인 수단으로 제약을 가한다. • 즉, 법, 규칙, 사유재산제도, 직업 등을 통하여 동물적인 본능을 인위적으로 만족시키게 함으로써 질서를 유지하게 된다. 사회적 상태는 타율, 즉 사회법의 지배를 받는 시기이다. • 인간의 계약으로 성립된 사회는 자연적 상태에서 누렸던 안락함과 자유는 빼앗기고 제한적인 삶을 유지하게 되었으며 이에 대하여 불만족을 느끼게 된다. 그러나 이러한 불만족은 도덕적인 상태에 이르게 하는 하나의 조건이 된다. 	도덕적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 인간이 사회적 상태에서 동물적인 힘과 이기심을 행사하면서 자아를 인식하고 발견하게 되지만, 이기심을 충족하고자 하는 가운데서 나타나는 욕구는 도덕성과 연결된다. • 자연적 상태에서 조화를 이루던 이기심과 호의의 차원을 넘어서서 이기심을 지배하는 순수한 호의로서의 자율적인 도덕성이 형성된다. • 도덕적 상태의 인간은 윤리적인 힘, 선한 의지, 사랑, 상상력 등에 의하여 도달하게 되는 것이며, 인간의 의지와 행위가 자신만의 고유한 윤리적인 법칙에 의하여 조화를 이루는 자율성으로 나타난다. • 이러한 도덕적인 상태에는 자신과 세계를 구분하고, 세계와 자신을 구분하는 개체성, 자기 양심에 따라 판단하는 자발성, 도덕적인 완성을 위하여 노력하는 정신성, 개성을 유지하는 인격성, 자신의 한계를 인정하고 보다 높은 차원을 향하는 종교성 등이 포함된다.
	자연적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 자연적 상태의 유아는 동물적인 상태로서, 선천적인 본능으로서의 힘을 가지고 있으며 이 본능적인 욕구를 충족시키고자 한다. 이 자연적 상태의 인간은 쾌락과 고통의 지배를 받는다. • 자연적 상태는 선악의 개념을 이해하지 못하는 무율, 즉 아노미 상태이지만, 타인에 대하여 친절과 호의를 가지고 있으므로 자연 상태에서의 유아는 이기심과 이타심의 균형을 이룰 수가 있다. • 그러나 사회적인 경험이 차츰 증가하면서 이러한 자연적인 힘은 인간의 이기심으로 인하여 오염되고 악화되어, 타인에 대한 친절과 호의는 점차 사라지고 서로 다투며 경쟁하게 된다. 					
사회적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 상태로 성장한 유아는 자연적 상태의 인간이 지닌 본능적인 욕구를 개선하고 안전하게 충족시킬 수 있도록 사회적인 수단으로 제약을 가한다. • 즉, 법, 규칙, 사유재산제도, 직업 등을 통하여 동물적인 본능을 인위적으로 만족시키게 함으로써 질서를 유지하게 된다. 사회적 상태는 타율, 즉 사회법의 지배를 받는 시기이다. • 인간의 계약으로 성립된 사회는 자연적 상태에서 누렸던 안락함과 자유는 빼앗기고 제한적인 삶을 유지하게 되었으며 이에 대하여 불만족을 느끼게 된다. 그러나 이러한 불만족은 도덕적인 상태에 이르게 하는 하나의 조건이 된다. 						
도덕적 상태	<ul style="list-style-type: none"> • 인간이 사회적 상태에서 동물적인 힘과 이기심을 행사하면서 자아를 인식하고 발견하게 되지만, 이기심을 충족하고자 하는 가운데서 나타나는 욕구는 도덕성과 연결된다. • 자연적 상태에서 조화를 이루던 이기심과 호의의 차원을 넘어서서 이기심을 지배하는 순수한 호의로서의 자율적인 도덕성이 형성된다. • 도덕적 상태의 인간은 윤리적인 힘, 선한 의지, 사랑, 상상력 등에 의하여 도달하게 되는 것이며, 인간의 의지와 행위가 자신만의 고유한 윤리적인 법칙에 의하여 조화를 이루는 자율성으로 나타난다. • 이러한 도덕적인 상태에는 자신과 세계를 구분하고, 세계와 자신을 구분하는 개체성, 자기 양심에 따라 판단하는 자발성, 도덕적인 완성을 위하여 노력하는 정신성, 개성을 유지하는 인격성, 자신의 한계를 인정하고 보다 높은 차원을 향하는 종교성 등이 포함된다. 						

3 교육의 기본 원리

<p>합자연의 원리 (사회적 자연주의)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페스탈로치의 교육사상을 지배하는 기본원리를 한마디로 요약하면 “자연에 따라서, 즉 합자연의 원리”라고 말할 수 있다. 자연에 따르는 교육 원리는 그에게 최고의 원리이며, 여기서 다음의 원리들이 유도된다. • 루소의 합자연은 문화와 인위적 교육을 부인하고 자연 그대로의 성장을 강조한 반면, 페스탈로치의 합자연의 교육은 애초부터 자연 그 자체 안에 교육의 기술과 도야를 포함하고 있으며, 이러한 자연과 기술의 조화는 그의 교육방법상의 가장 큰 관심사였다. • 자연은 인류의 힘을 연습에 의하여 발전시키며 그들 힘은 사용함에 따라서 성장한다. 그러므로 그의 합자연의 교육원리는 인위적 교육에 대립되는 교육이 아니라 인위적 교육을 포섭하는 자연의 교육이다. 						
<p>조화의 원리 (조화와 균형의 원리)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인간정신이 지니고 있는 3H, 즉 지능력·심정력·기능력이 서로 조화를 이루어 발달하도록 돕는다. 이러한 인간성의 조화로운 발달을 실현하는 것이 전인교육이며, 신인문주의 교육 사상의 핵심이다. 삼육론이라고도 한다. • 인간이 가지고 있는 기능은 정신(머리), 신체(기술), 심정(도덕성)이라는 것이다. • 이 중에서도 도덕적 기능을 중심으로 하는 제 능력의 조화로운 발전을 교육의 이상으로 보았다. <p>기 조화와 균형의 원리^[09]·[14]</p> <p>기 ㉠ ‘조화의 원리’의 교육 원리를 설명하십시오.^[22]</p>						
<p>사회의 원리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 교육을 사회개혁을 위한 수단으로 보아 인간을 개혁시켜서 사회의 개혁을 추구하였다. 즉, 교육을 통하여 인간이 먼저 변화되면, 인간은 그가 속한 사회를 변화시킨다. 						
<p>방법의 원리 (기초 도야의 원리)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자연은 질서 있게 구성되어 있는데 그 방법을 따르면 효과적으로 학습할 수 있다고 주장한다. 즉, 모든 교수는 근본적인 기초 요소에서 출발하여 연속으로 다른 요소로 넘어가는 것이 좋다고 한다. • 이러한 방법으로는 간단한 것에서 복잡한 것으로, 생활 주변의 것에서 멀리 있는 것으로, 구체적인 사물에서 추상적인 개념으로 나아가는 것이 좋다고 하였다. 						
<p>수·형·어</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페스탈로치는 사물을 정확히 인식하는 수단과 과정을 수(數), 형(形), 어(語)에 두었다. • 인간의 정신을 계발하기 위해서는 수, 형, 어를 통합적으로 교육해야 함을 의미한다. <p>기 사물을 인식하는 수단으로 수(數)·형(形)·언어(言語)를, 중요한 교육 방법으로 직관의 원리를 제시하였다.^[09]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 이 세 가지로 해야 하는 이유는 사물을 분석할 때 수나 형이나 언어 같은 데서 단서를 찾기 때문이며, 또 하나의 이유는 모든 사물에서 우리는 수, 형, 언어의 특성을 보편적으로 발견하기 때문이다. <table border="1" data-bbox="479 1422 1334 1658"> <tr> <td data-bbox="479 1422 608 1501"> <p>수(數)</p> </td> <td data-bbox="608 1422 1334 1501"> <ul style="list-style-type: none"> • 산수나 수학의 초보 • 실제로 대상들이 얼마나 많은가? </td> </tr> <tr> <td data-bbox="479 1501 608 1579"> <p>형(形)</p> </td> <td data-bbox="608 1501 1334 1579"> <ul style="list-style-type: none"> • 형태의 성질을 배우는 도형학이나 기하학의 초보 • 형태와 윤곽이 어떻게 보이는가? </td> </tr> <tr> <td data-bbox="479 1579 608 1658"> <p>어(語)</p> </td> <td data-bbox="608 1579 1334 1658"> <ul style="list-style-type: none"> • 국어나 외국어의 초보 • 소리나 단어에 따라 어떻게 구체화시킬 수 있는가? 어떻게 불리나? </td> </tr> </table>	<p>수(數)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 산수나 수학의 초보 • 실제로 대상들이 얼마나 많은가? 	<p>형(形)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 형태의 성질을 배우는 도형학이나 기하학의 초보 • 형태와 윤곽이 어떻게 보이는가? 	<p>어(語)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국어나 외국어의 초보 • 소리나 단어에 따라 어떻게 구체화시킬 수 있는가? 어떻게 불리나?
<p>수(數)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 산수나 수학의 초보 • 실제로 대상들이 얼마나 많은가? 						
<p>형(形)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 형태의 성질을 배우는 도형학이나 기하학의 초보 • 형태와 윤곽이 어떻게 보이는가? 						
<p>어(語)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 국어나 외국어의 초보 • 소리나 단어에 따라 어떻게 구체화시킬 수 있는가? 어떻게 불리나? 						

<p>직관의 원리</p>	<p>기 (페스탈로치)의 직관 교육론은 코메니우스의 실물 교육과 루소의 감각 교육을 확대·발전시킨 이론이다.^[07]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 직관에 의한 교수법은 유아가 사물을 직접 관찰하면서 얻게 되는 인상을 스스로 내면화하도록 돕는 방법이다. 즉, 언어를 가르치는 것이 아니라 실물을 직접 관찰하고 경험하면서 유아가 스스로 깨닫게 하는 방법이다. • 페스탈로치는 직관을 모든 인식의 절대적인 기초이자 교육의 본질이라고 하였다. 직관은 감각기관을 통해 사물의 형태나 모양, 색, 분위기 등을 인식하는 것으로 인식 활동에서 최초의 단계이다. <p>기 ㉠ ‘직관의 원리’의 교육 원리가 나타난 부분을 [A]에서 1가지 찾아 쓰시오. 우리 반 유아들은 단풍잎에 관심을 가지고 단풍잎을 만져 보고, 모양과 색깔을 살펴보면서 식물에 대해 알아보고 싶어 해요.^[22]</p> <ul style="list-style-type: none"> • 인간 외부로부터 부여되는 감각적 인식(외적 직관)에 더불어 내부에서 반성적 성찰(내적 직관)이 이루어져야 함을 의미한다. 감각적 경험을 통해 인식한 것을 주관적 능력에 따라 사물을 해석하는 것이다. ㉡ 자녀들이 생활 속에서 항상 기도하는 부모의 모습과 부모의 사랑과 배려를 직접 보고 느끼며 사랑과 순종과 감사를 알게 되며(외적 직관), 마음으로 사랑과 순종과 감사의 원천인 신을 알게 되는(내적 직관) 것이다. <p>기 “실물교육이나 노작교육처럼 아동의 직접 경험 또는 직접 체험을 (직관)을 통해 가르쳐야 합니다.”라고 하였다. 외적 (직관)은 감각기관을 통해 외계의 인상을 받아들이는 것을 말하며, 내적 (직관)은 자신의 마음의 눈으로 세계의 본질을 체험하는 것을 말한다.^{[09]·[14]}</p> <ul style="list-style-type: none"> • 교육 측면에서 직관은 감각기관을 통해 사물에 관한 구체적인 지식을 얻는 것이다. 사물을 직관함으로써 그 사물의 기본 인상에서부터 추상적인 사고력으로 나아갈 수 있다. 이를 위해 사물을 직접 접하고, 만져보고, 느껴보는 감각 및 실물교육을 강조하고 있다. • 직관은 사물에 대한 구체적인 경험을 통해 보다 명백하게 발달시킬 수 있다. 특히 모든 사물은 수(數), 형(形), 어(語)로 되어 있으며, 사물의 기본요소를 밝히는 것이 교육의 출발점이다. 어떤 사물이나 그 사물의 외부 모습은 윤곽 및 수에 포함되며 언어로서 우리의 의식에 떠오르기 때문에 수, 형, 어는 교수의 초보적 수단이다. • 페스탈로치의 직관은 코메니우스와 같이 외계의 인상을 수동적으로 수용만 하는 직관이 아니라, 인간 내부에 가지고 있는 자발성의 원리를 기초로 외계의 인상을 결합하여 학습자가 능동적으로 개념을 구성하는 작용을 말하는 것이다. • 즉, 직관의 원리라고 할 때 코메니우스는 실물교육을 가리키고, 페스탈로치는 사물의 본질과 이 세상의 도덕적인 질서를 자신의 심안으로 예감하는 것을 말한다.
<p>노작의 원리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자기활동을 통해 개개의 대상과 인격적인 체험을 할 때 직관은 참으로 순수함을 얻는다고 하여 철저히 노동과 작업을 신성하게 여기고, 이것을 교육의 마당에 도입하였다. 노작은 직업에 대한 직접적인 준비가 아니라, 직관과 독자적인 관련을 갖고 있는 인간형성의 원리이다. • 생산 활동을 교육의 기초로 삼아 노동을 교육의 방법적 원리로 중요시하였고, 인간의 자립 및 독립적인 생활을 위하여 근면하게 일하며 살아가야 함을 강조하였다. <p>기 중요한 교육 방법으로 직관의 원리, 노작 교육의 원리 등을 제시하였다.^[09]</p> <p>기 실물교육이나 노작교육처럼 아동의 직접 경험 또는 직접 체험을 (직관)을 통해 가르쳐야^[14]</p> <p>기 ㉠ ‘3H의 조화로운 발달을 강조’이 주장한 교육원리 중 손발의 노동을 통한 도덕성 함양과 정신의 단련을 강조한 원리를 쓰시오.^[19]</p>

<p>자기활동의 원리 (자발성의 원리)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 인간이 가진 내적인 힘에 의하여 자발적으로 발전하게 하는 것을 말한다. 자기 활동은 자발성을 의미하며 인간이 가지고 있는 내면의 능력을 밖으로 표출하는 것이다. • 페스탈로치는 유아의 힘은 내면에서 스스로 싹이 튼다고 한다. 그러므로 교육 활동은 유아가 스스로 이끌어야 하고 자발적으로 일어나도록 하여 내재적인 소질을 스스로 발전시킬 수 있도록 돕는 것이어야 한다. • 유아를 교육의 주체로 두는 학습방법으로서, 유아가 지닌 선천적인 능력을 스스로의 힘으로 계발할 수 있도록 교사와 유아의 대화나 유아의 직접적인 활동에 의한 방법이다. • 아동의 내부에 있는 자연적인 힘을 발전시키는 작용이 교육에서 이루어져야 한다는 것을 의미하는 내용으로, 아동 스스로의 교육으로 내면적인 자아와 자기발전과 자율적인 자기 형성을 가져옴을 뜻한다. • 페스탈로치는 “교사가 아동, 학생에게 줄 수 있는 하나의 일은 그들의 자발적인 활동을 옆에서 도와주는 것”이라고 하였다. • 학습에서 자발성이란 생명에 뿌리박고 있는 것으로 자발성을 존중하는 것은 생명을 존중하는 것이며 자발성은 생명의 본질이고 창조활동의 근원이며 또 모든 사고나 행동의 근원이라 할 수 있다. 또한 개성존중, 인간존중, 아동존중의 휴머니즘과 자유정신의 발로라고 할 수 있다.
<p>안방 교육의 원리 (생활공동체의 원리, 친근성의 원리)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페스탈로치는 교육이란 자연적인 것이어야 하며, 생활을 영위하도록 배우는 것이어야 한다고 했다. 친근성의 원리에 의하면 교육은 가장 가까운 생활에서부터 점진적으로 확대되어 가는 것으로 생활을 영위하도록 배우는 것이다. • 따라서 가정에서의 관계가 최초의 가장 중요한 자연적 관계이며, 여기에서 도야된 힘은 언제나 보다 먼 관계 형성을 위한 힘과 지혜의 원천이 된다. • 생활권의 기점을 ‘안방’으로 보고 안방을 교육의 출발점으로 삼았다. 그는 이 안방을 확고한 기점으로 하여 생활권을 동심원적으로 확대해 나간다. • 가정과 가정에서의 어머니의 역할을 강조하는 것으로 가족 집단이 가지고 있는 상호작용을 통한 자녀의 애정과 신뢰감 형성에 어머니와 자녀 사이의 인간관계를 강조한다. 이를 바탕으로 사회 시민으로서의 자질이 높아지고 시민으로서의 자각정신이 강화된다고 보았다. <p>기 학교가 애정과 정서로 가득 찬 가족적 분위기를 제공해야 한다고 주장하였다.^[07]</p>

plus 지식 가정교육의 중요성 강조^[07]

- 페스탈로치의 유아교육론은 가정교육론이라고 할 수 있다. 인간형성의 기초가 가정에 있다는 것을 강조하며, **가정생활에서 양친과 아동들의 애정이 넘치는 생활**이야말로 인간교육의 가장 탁월한 자연의 교육이라고 보았다. 그는 가정교육의 원리를 합자연에 의한 방법원리로 『린하르트와 게르트루트, 1787』에서 다음과 같이 나타낸다.
 - ① 가정교육을 통하여 **생활의 질서**를 배우게 된다. 자연과 마찬가지로 교육에도 순서가 있으므로 발달단계를 고려해서 가르친다. 수동적인 존재가 아닌 스스로 사고하는 주체라는 점을 유의한다.
 - ② 가정은 **순수한 감정이 형성되는 도덕교육**의 터전이다. 사랑, 믿음, 순종과 같은 순수한 감정은 부자, 모자 관계에서 발생하여 하나님께로 향하며 다시 내려와 이웃에 뻗어간다.
 - ③ 가정에서는 기초교육이 생활을 통하여 이루어진다. 종래의 기초교육(3R - 읽기·쓰기·세기)에 **도덕교육과 실제교육, 노작**을 추가한다.
 - ④ 가정은 모든 교육의 자기 활동성을 터전으로 하여 전개되는 실질적 교육의 장이다. 언어로 가르칠 것이 아니라 **실물로 가르쳐야** 한다.

4 저서

<p>은둔자의 황혼 (1780)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 페스탈로치의 교육사상을 요약한 저서로써 인간 평등에 관해 주장하였으며, 자연에 따른 교육, 가정의 안정은 인간 행복의 기초라는 기본이론의 윤곽을 제시하였다.
<p>린하르트와 게르트루트 1~4권 (1781~1787)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 악의 추방과 가난의 근절을 주제로 한 농촌 계몽 소설로서 가정교육의 원리를 합자연에 의한 원리로 서술하였다.
<p>게르트루트는 어떻게 그녀의 자녀를 가르치는가? (1801)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 부모교육서. 교육소설. 모성의 위대한 교육적인 힘을 찬양하고 있는데, 그 모델이 가정부 바벨리였다.
<p>육아일기 (1774)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1770년에 출생한 장남 한스 아곱을 주의 깊게 관찰하면서 4년 동안 육아 일기를 썼는데, 여러 가지 교육의 원리를 발견하였다.
<p>백조의 노래 (1825)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자아비판서

주6-2. 유치원 교육과정의 통합에 중요한 영향을 끼친 프리벨과 듀이의 교육원리, 교육내용에 대한 입장을 아래와 같이 간단하게 제시하시오.^[03] (4점)

	프리벨	듀이
교육사상	이상주의	실용주의
교육원리	자기활동의 원리, 계속성의 원리, 노력의 원리	경험의 원리, 성장의 원리, 지성의 원리, 탐구의 원리, 흥미의 원리
교육내용	은물, 작업, 노래와 게임, 정원활동, 종교, 자연, 수학, 언어, 예술 등	생활의 문제해결과정 속의 경험 그 자체

주12(특주12). 듀이가 다음 사항에 대하여 어떠한 점을 중시했는지 쓰시오.^[공05]

- (1) **유아의 놀이** : 놀이를 **구조화하지 않고 아동의 흥미**를 존중하여 **유아의 성장에 도움이 되는 자유로운 활동**이 되도록 하는 것을 강조하였다.
- (2) **교사의 역할** : 유아 교사는 **유아의 흥미를 존중**하여 다양한 유아의 개별적 흥미를 실현시킬 개별적 방법을 찾는 데 노력해야 한다. 이때 직접적 개입보다는 관찰, 안내, 조력하는 방식이 요구된다.
- (3) **교구 및 놀잇감** : 인위적이고, 상징적인 놀이가 아닌 **일상생활의 경험을 반영**하는 **직접적이고 구체적**인 교구 및 놀잇감을 제공해야 한다.
- (4) **주제 선정 방법** : 유아의 **일상적 경험을 반영**하는 **흥미로운 주제**를 선정한다. 주제는 아동의 현실적 생활과 분리되어서는 안 되며, 학교와 가정의 연계 속에서 구체적이고 생생한 경험을 증폭시킬 수 있는 것이어야 한다.

1 피아제(J. Piaget, 1962)의 놀이유형 3단계

피아제의 놀이유형 3단계	<ul style="list-style-type: none"> 인지 발달단계에 따라 연습놀이, 상징놀이, 규칙 있는 게임의 세 단계로 발달 		
	인지 발달 단계	놀이 유형	특징
	감각 운동기 (0~2세)	연습놀이 (practical play)	<ul style="list-style-type: none"> 감각운동기의 유아가 기능적인 즐거움을 얻기 위해 반복적으로 되풀이하는 단순한 놀이를 말한다. 탐색과 놀이를 구분함에 있어 자신의 몸과 환경을 탐색하기 위해 맛보기와 만지기와 같은 감각과 신체 움직임을 사용하는가로 구분한다. 예) 빨기, 불기, 손 쥐었다 펴기, 까꿍 놀이 등과 같은 단순한 반복 행동
	전조작기 (2~7세)	상징놀이 (symbolic play)	<ul style="list-style-type: none"> 상징놀이와 환상놀이를 즐기며 새로운 것을 기존의 친숙한 물체로 동화시키는 과정에서 놀이가 발생한다. 동화의 한 실례가 상징놀이이다. 기 '초콜릿을 받은 후, 손에 컵을 쥐 시늉을 하며 약을 먹는 척한다.'에 해당하는 피아제의 놀이 유형을 쓰시오.¹⁷⁾
	구체적 조작기 (7~11세)	규칙 있는 게임 (game with rules)	<ul style="list-style-type: none"> 두 명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동이다. 좀 더 논리적·추상적 사고가 가능해지고 모방과 내적 조절력이 발달된다.
형식적 조작기 (11세~성인)	<ul style="list-style-type: none"> 지적인 요소가 가미된 규칙에 의한 게임에 흥미를 갖는다. 		

2 스밀란스키(S. Smilansky, 1968)의 놀이유형 4단계

스
밀
란
스
키
의
놀
이
유
형
4
단
계

• 1968년 '결혼 유아에게 미치는 사회극 놀이의 영향과 미디어의 영향'을 연구하면서 유아기 놀이의 유형별 특징을 서술하였으며, 사회극 놀이가 이루어지기 위한 6가지 조건을 제시하였다.

㉑ 스밀란스키는 유아의 지적 발달이 높아짐에 따라 인지적 놀이 수준도 '기능놀이', '구성놀이', '극놀이', (**규칙 있는 게임**)으로 변화해 간다고 하였다.^[공09]

기능놀이 (functional or practical play)	<ul style="list-style-type: none"> • 감각운동기의 유아가 기능적인 즐거움을 얻기 위해 반복적으로 되풀이하는 단순한 놀이를 말한다. ㉔ 반복적인 근육운동으로 달리기, 뛰어오르기, 모으기와 버리기, 사물이나 자료 조작하기, 자동차 굴리기, 공 튀기기, 집어넣고 빼기, 떨어뜨리고 줍기 등이 포함된다.
구성놀이 (constructive play)	<ul style="list-style-type: none"> • 스밀란스키는 구성놀이를 기능적 활동으로부터 창조적 활동으로의 전환을 뜻한다고 했다. • 블록이나 여러 가지 끼워 맞추는 놀잇감, 목공 놀이도구나 미술 자료를 가지고 만들거나 쌓거나 조작하는 놀이를 말한다. ㉔ 모래나 점토를 가지고 새로운 것을 만들거나 블록으로 성을 쌓거나, 물감으로 그리거나 조형놀이 자료를 이용하여 만드는 것
극놀이 (pretend or dramatic play)	<ul style="list-style-type: none"> • 스밀란스키(1968)는 극놀이를 세분화하여 극놀이와 사회극 놀이로 분류하였다. • 극놀이(dramatic play)는 다른 사람의 역할을 가상하여 행동이나 언어를 그대로 모방하는 놀이이고, 여기에 다른 놀이자와의 상호작용, 특히 언어적 의사소통이 첨가되면 사회극놀이(sociodramaic play)로 발전된다고 보았다. • 즉, 사회극놀이란 두 명의 유아들이 역할을 정해서 실생활의 상황을 재현하고 역할을 수행하는 놀이이며, 가장 발달된 상징놀이라 할 수 있다. • 사회극 놀이에는 현실적 요소와 비현실적 요소가 내포된다. 유아는 자신이 현실세계에서 직접 경험한 상황이나 사람의 역할을 모방하는 사회극 놀이를 많이 하는데, 이것이 현실적 요소 또는 모방적 요소이다. • 또한 유아들은 자신이 관찰한 내용을 정확하게 모방할 능력이 부족하기 때문에 비현실적 요소, 또는 가작화 요소가 개입된다. 가작화 요소가 작용함으로써 사회극놀이의 내용이 창의적이고 다양해질 뿐 아니라 유아에게 더 큰 만족감을 줄 수 있다.
규칙 있는 게임 (game with rules)	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동이다. • 미리 정해진 혹은 새롭게 정해진 규칙을 인식하고 수용하면서 진행하는 놀이를 말한다. • 정해진 규칙을 잘 지키고 게임을 하려면 규칙을 올바르게 이해하고 적절하게 적용하며, 주어진 범위 내에서 자신의 행동을 통제할 수 있어야 하기 때문에 특별한 기술이나 특정한 내용을 유아에게 가르치는 데 효과적이다. • 유아가 나이를 먹을수록 게임의 종류가 증가하여 성인기까지 계속된다. ㉔ 윗놀이, 축구게임, 테이블 게임, 영상 게임, 단어 게임 등 ㉑ 민지는 친구들과 사방치기 놀이를 한다.^[공09] ㉑ 스밀란스키의 인지적 놀이 수준에 근거하여, ① 해당하는 놀이 유형을 쓰고, ② 그 유형으로 놀이하는 과정에서 나타난 [A]와 [C]의 차이점을 쓰시오. [A]는 미리 정해진 규칙을 준수하고 놀이하고 있는 반면, [C]는 놀이자 간 합의에 의해 규칙을 변경하면서 놀이하고 있다는 점에서 차이가 있다.^[22]

II. 사회적 관점

	파텐 (Parten, 1932)	하우즈 (Howes, 1980)	하우즈와 매드슨 (Howes & Matheson, 1992)	에릭슨 (Erikson, 1963)	
1	비참여 행동 (unoccupied behavior)	1단계 단순 병행놀이 (Parallel play)	병행놀이	단순 병행놀이 (Parallel play)	자기세계의 놀이 (autocosmic play)
2	방관자 행동 (onlooker behavior)	2단계 상호인식 병행놀이 (Mutual regard play)		상호인식의 병행놀이 (Parallel aware play)	미시 영역 놀이 (micro - sphere play)
3	단독놀이 (solitary independent play)	3단계 단순 사회놀이 (Simple social play)	가장놀이	단순 사회놀이 (Simple social play)	거시 영역 놀이 (macro - sphere play)
4	병행놀이 (parallel play)	4단계 보완적 놀이 (Complementary and reciprocal play with mutual awareness)		상호보완적 (호혜적) 놀이 (Complementary and reciprocal play)	
5	연합놀이 (associative play)	5단계 상호보완적 사회놀이 (Complementary and reciprocal social play)		협동적인 사회적 가장놀이 (cooperative social pretend play)	
6	협동놀이 (cooperative play)			복합적인 사회적 가장놀이 (complex social pretend play)	

1 파트(M. Parten, 1932)의 놀이유형 6단계

파트의 놀이유형 6단계	비참여 행동 (unoccupied behavior)	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이에 참여하지 않으면서 놀이를 하는 다른 유아를 쳐다본다. • 다른 유아의 놀이활동에 관심이 있는지 없는지 판단할 수 없으며 놀이 영역에 서 있거나 왔다 갔다 하기도 하고 앉았다 일어났다 하거나 교사를 따라다니기도 한다. • 엄밀한 의미에서 비참여 행동(몰입하지 않는 행동)은 놀이라고 볼 수 없어 비놀이(non play)라고 한다.
	방관자 행동 (onlooker behavior)	<ul style="list-style-type: none"> • 유아는 대부분의 시간을 다른 유아가 노는 것에 관심을 갖고 쳐다보며 보낸다. • 놀이를 하는 유아들을 쳐다보면서 말을 건네거나, 집단에 좀 더 접근하기 위해 질문을 하거나 제안을 하기도 하지만 놀이에 참여하지 않는다. • 비참여 행동과의 차이점은 우연히, 순간적인 흥미에 의해 쳐다보는 것이 아니라 특정 놀이집단을 지켜보면서 말을 주고받는다라는 점이 다르다. • 엄밀한 의미에서 놀이라고 볼 수 없어 비놀이라고 한다. 기 철수는 놀이에 직접 참여하지 않고 적목으로 집을 만들고 있는 영희를 쳐다보다가 영희에게 “너, 그게 뭐냐?”라고 묻는다.^[98] 기 민주는 한동안 이들을 바라본 후, 모래 놀이 영역 주위를 세 번 돈다.^[12] 기 진아는 친구들의 놀이를 지켜보고 있을 뿐 친구들처럼 놀거나 함께 어울려 놀지 않는다. 하지만 친구들이 장난치며 우스꽝스러운 행동을 하면 즐거워한다.^[특13추]
	단독 놀이 (2~2.5세)	<ul style="list-style-type: none"> • 유아가 혼자서 놀이감을 가지고 독립적으로 노는 것으로 다른 유아와 가까이 놀면서도 다른 유아가 무엇을 하든지 상관없이 각자 다른 놀이를 하는 것이다. • 혼자놀이(solitary independent play)라고도 한다. 기 사물이나 놀이감을 가지고 혼자 놀고, 친구들 근처에는 가지도 않고 같이 놀지도 않아요. 같이 놀려는 마음도 없어요.^[특19]
	병행 놀이 (평행놀이, parallel play, 2.5~3.5세)	<ul style="list-style-type: none"> • 같은 공간에서 친구들과 같은(유사한) 놀이감으로 놀이하는 것을 의미한다. • 그러나 주변 유아들의 활동에 영향을 미치려 하지 않으며 서로 상호작용도 하지 않는다. 단지 다른 유아 옆에서 노는 것이다. 기 민주는 모래 놀이 영역으로 들어가 앉은 후, 주변에 있는 다른 찻잔을 잡고 마시는 척한다. 민주는 영미에게 다가가 모래로 케이크 팬을 채운다. 민주는 영미 옆에 앉아 손가락으로 냄비에 모래를 담기 시작한다.^[12] 기 가까이에서 놀이지만, 서로 대화는 하지 않는다.^[13추]
	연합 놀이 (associative play, 3.5~4.5세)	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 서로 놀이감을 빌려주거나 교환하기도 하며, 다른 유아를 따라 하기도 한다. • 다만, 집단의 유아들이 비슷한 행동을 함께하고 있어도 놀이활동의 특별한 목적 아래 각 유아에게 할당된 역할이 조직되어 있지는 않다. • 다른 유아들과 집단놀이를 하면서 상호작용하나, 각자 맡은 역할 분담이 없다.
	협동 놀이 (cooperative play, 4.5세)	<ul style="list-style-type: none"> • 서로 협동하며 놀이하는데 멤버십(membership)이 있다. • 가장 발전적인 사회적 놀이 단계로 집단의 한두 명이 리더가 되어 역할을 서로 분담하고 공동의 목표달성을 위해 조직적으로 진행되는 집단놀이이다. • 루빈(Rubin)과 동료들은 연합놀이와 협동놀이의 구별이 어려운 점을 감안하여 이 둘을 합쳐 집단놀이(group play)로 간주한다. 기 아이들이 역할을 정해서 극놀이를 할 때^[특14]

• 존슨 등은 단독놀이를 세분화하여 세 가지 하위 범주로 분류하였다.

억제된 단독놀이	<ul style="list-style-type: none"> 비참여 행동과 방관자 행동이 여기에 속한다. 억제된 행동을 보이는 유아들은 다른 유아들과 놀기를 원하지만 사회적 기술이 부족하거나 문제행동을 보여 또래들에게 거부당하는 경우가 많다.
동적인 단독놀이	<ul style="list-style-type: none"> 단독 기능놀이와 단독 극놀이(역할놀이)가 여기에 포함된다. 단독 기능놀이는 유아가 혼자 반복적인 근육 움직임을 하는 것이고, 단독 극놀이는 혼자 가짜하는 행동이다. 역시 또래들과 놀기를 원하지만 사회적 발달이 부족해 함께 놀지는 못하지만 억제된 단독놀이를 하는 유아보다 확산적 사고나 긍정적인 행동을 좀 더 많이 한다.
정적인 단독놀이	<ul style="list-style-type: none"> 단독 구성놀이가 해당되며, 유아들이 흥미 있는 어떤 것을 만드는 것으로 이러한 유아들은 사람 지향적이기보다 사물 지향적이어서 의식적으로 이러한 행동을 하게 된다. 위의 경우처럼 사회적 기술이 부족하지도 않고, 문제해결력도 높으나 이러한 종류의 놀이만 할 경우 또래 간의 관계에서 위축될 수도 있다.

• 따라서 단독놀이의 유형에는 개인차, 발달수준 및 놀이의 상황에 관계되어 있으므로 유아교사 및 부모는 유아의 발달수준에 맞는 놀잇감을 선정해 줌으로써 유아가 성공적으로 사물을 다루는 것을 통해 자신감을 획득하고 정서적으로 만족할 수 있도록 하여 더 나아가 또래와 함께 놀 수 있는 놀이 환경을 조성해 주는 것이 중요하다.

특객27. 김 교사는 관찰한 내용을 스밀란스키의 인지적 놀이 유형과 파튼의 사회적 놀이 유형으로 구분하여 기록하였다. 신애의 놀이 모습과 놀이 유형을 바르게 연결한 것은?¹⁰⁾

신애의 놀이 모습	인지적 놀이 유형	사회적 놀이 유형
① 놀이터에서 또래와 함께 종이비행기를 날림	구성놀이	연합놀이
② 또래와 엄마, 아빠 역할을 나누어 소꿉놀이를 함	극놀이	단독놀이
③ 그림을 그리는 또래 가까이에 앉아서 음악상자를 조작함	기능놀이	평행(병행)놀이
④ 또래와 2인 1조가 되어 탬버린을 흔들며 반환점을 돌아옴	규칙이 있는 게임	협동놀이
⑤ 블록으로 기차길을 만드는 또래 가까이에 앉아서 곰 인형에게 과자를 먹이는 흉내를 냄	극놀이	평행(병행)놀이

① 구성 → 기능, ② 단독 → 협동 ③ 병행 → 단독 ⑤ 병행 → 단독

특주B1. 1) 파튼(M. B. Parten)의 사회적 놀이 유형 중 ① 무엇에 해당하는지 쓰고, ② 그렇게 판단한 이유를 쓰시오²²⁾. 병행놀이, 민우와 지수는 같은 공간에서 블록이라는 같은 놀잇감을 가지고 놀이지만 서로 상호작용하지는 않았기 때문이다.

마침 지수가 그 옆을 지나다가 민우 옆에 앉더니 자기도 민우처럼 종이 블록을 가지고 쌓기 놀이를 하더라고요. 그런데 지수와 민우는 서로 상호작용을 하지는 않았어요.

2 하우즈(C. Howes, 1980)의 놀이유형 5단계

하우즈의 놀이유형 5단계

<p>• 하우즈는 파튼의 연구를 기초로, 병행놀이를 더 정교하게 하여 5단계로 분류하였다.</p>	
<p>1단계 단순 병행놀이 (Parallel play)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 파튼(Parten)의 병행놀이와 동일 • 서로 비슷한 활동에 참여하나 서로에게 어떤 관심도 보이지 않는다. • 옆에서 놀기는 하지만 함께 노는 것은 아니다. <p>☞ 블록놀이를 하는 어떤 유아 옆에 앉아 있더라도 완전히 자기만의 놀이에 전념하는 경우다. 즉, 유아는 자신 외의 다른 유아의 존재를 인식하지 못한다.</p>
<p>2단계 상호인식 병행놀이 (Mutual regard play)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 비슷한 활동이나 같은 활동을 하면서 가끔 눈을 맞추거나 다른 유아를 인식 하기는 하지만 말을 하거나 사회적 관계는 이루어지지 않는다. <p>☞ 블록놀이를 하는 유아들은 때때로 서로 쳐다보고 서로 만든 것을 보기도 한다. 즉, 유아의 행동이 사회적 상호작용이라 할 수는 없지만 다른 유아의 활동을 인식하고 있는 것이다. 이 단계의 유아는 서로의 놀이를 모방하기도 한다.</p>
<p>3단계 단순 사회놀이 (Simple social play)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 같거나 유사한 놀이를 하면서 상대방에게 사회적 시도를 한다. • 사회적 시도란 이야기하기, 동의하기, 웃기, 만지기, 놀이감 제공하기, 위로 해주기, 과제 도와주기 등이다. <p>☞ 한 유아가 빈 컵을 달라고 하면 다른 유아가 빈 컵을 그 유아에게 준다. 두 유아가 블록 쌓기를 하고 있는데 한 유아가 블록을 가져가자 다른 유아가 소리를 지른다.</p>
<p>4단계 보완적 놀이 (Complementary and reciprocal play with mutual awareness)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 서로에게 필요한 것들을 제공하는 것과 같은 보완적 활동을 하며 서로를 인식 하고 관심을 보이지만 사회적 지지를 얻기 위한 사회적 상호작용은 없다. • 사회적 시도 없이 보완적인 상호적 놀이를 하고 있으면서 서로에 대한 존중과 인식을 보인다. • 보완적인 상호적 놀이란 한 유아가 어떤 활동을 하면 다른 유아가 그 활동을 역으로 하여 상대방의 역할을 알고 있는 것이다. • 서로 인식하고 관심을 보이지만 사회적 시도는 하지 않는다. <p>☞ 공을 굴려서 주고받는 것, 서로 쫓고 쫓기는 놀이를 하거나, 미끄럼틀을 타고 내려 오는 것, 다른 유아가 놀이감을 주면 그것을 받고 다시 돌려주는 것 등이다.</p>
<p>5단계 상호보완적 사회놀이 (Complementary and reciprocal social play)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 두 유아가 제4단계에서처럼 보완적인 상호적 놀이를 하며, 각 유아가 제3단계에서처럼 서로에게 사회적 시도를 하는 것이다. • 사회적 상호작용을 하면서 서로 협력하는 활동을 수반하는 놀이이다. <p>☞ 한 유아가 “이것을 게임의 말로 하자.”라고 하면 다른 유아가 “그래.”라고 답한다.</p> <p>기 ① 하위스의 토래놀이 척도에서 [A]의 지수에게 해당되는 수준의 명칭을 쓰고, ② 그 수준의 대표적인 특성 2가지를 쓰시오.^[20] ② 보완적인 상호적 놀이, 사회적 시도</p>

3 하우즈와 매드슨(C. Howes & C. Matheson, 1992)의 놀이유형 6단계

		놀이 유형	놀이 특징	
영 행 놀 이	단순 병행놀이 (Parallel play)	<ul style="list-style-type: none"> • 또래와 가까운 거리에서 서로 비슷한 활동에 참여하나 서로에게 어떤 관심도 보이지 않는다. 	비사회적	
	상호인식의 병행놀이 (Parallel aware play)	<ul style="list-style-type: none"> • 때로 사회적 상호작용이 일어나며 또래 친구의 존재를 의식하고 놀이에 관심을 갖는다. 서로 모방하기도 한다. • 또래와 동일한 놀이를 하면서 상대방의 존재와 활동을 인지하여 눈을 맞추는 등의 호의를 보이지만 또래와 사회적 상호작용은 하지 않는 단계이다(호의적 병행놀이). 	비상호 보완적 · 비언어적	
하 우 즈 와 매 드 슨 의 놀 이 유 형 6 단 계	단순 사회놀이 (Simple social play)	<ul style="list-style-type: none"> • 같거나 유사한 놀이를 하면서 미소 짓기, 이야기하기, 놀잇감 빌려주기 등의 사회적 접촉(시도)을 하는 단계이다. 예 유아들은 서로의 구성물에 대해 '참 예쁘다.' 또는 '못 만들었다.' 등의 평가를 할 수 있다. 	사회적	
	상호보완적 (호혜적) 놀이 (Complementary and reciprocal play)	<ul style="list-style-type: none"> • 또래와 사회적 놀이에 함께 참여하면서 놀잇감을 서로 주고받거나, 게임에서 쫓고 도망가는 역할이나 숨고 찾는 역할 등을 서로 바꾸어 놀이하는 단계이다. 예 블록을 서로 주고받는다. 	상호 보완적	
	협동적인 사회적 가장놀이 (cooperative social pretend play)	<ul style="list-style-type: none"> • 또래와 어울려 사회극 놀이를 하면서 역할을 맡고, 역할에 알맞은 가작행동을 하는 단계이다. • 서로에 대해 호의적으로 도우며 보완적인 역할을 한다. 맡은 역할에 대한 이해와 표현이 가능하다. 	제한적 의사소통	
	복합적인 사회적 가장놀이 (complex social pretend play)	<ul style="list-style-type: none"> • 또래와 함께 사회극 놀이를 하면서 놀이 진행을 위해 자신이 맡은 역할에서 잠시 벗어나 상위의사소통을 할 수 있는 단계이다. • 예를 들어, 역할 정하기(예 나는 엄마, 넌 아빠하자.), 놀이 내용 제안(예 우리가 백화점에서 길을 잃었다고 하자.), 또래에게 알려주기(도서관에서는 책을 살 수 없어. 도서관은 책을 빌리는 곳이야.) 등의 상위의사소통을 한다. • 사회적 놀이 가운데 복잡한 허구의 표현과 상위인지 의사소통이 나타난다. 즉, 놀이 정의하기, 역할 정하기, 놀이장면 수정하기, 사회적 역할 격려하기 등이 나타난다. <p>기 ① 하위(C. Howes)의 또래놀이 척도에서 [A]의 지수에게 해당되는 수준의 명칭을 쓰고, ② 그 수준의 대표적인 특성 2가지를 쓰시오.^[20] ② 사회극 놀이, 상위의사소통</p>	상위인지 의사소통	

4 에릭슨(Erikson, 1963)의 놀이유형 3단계

에 릭 슨 의 놀 이 유 형 3 단 계	자기세계의 놀이 (autocosmic play)	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 놀이는 자신의 신체에서부터 시작한다. • 1세경의 영아는 자신의 팔, 몸, 다리, 발가락을 중심으로 놀이를 하면서 자신의 세계를 탐색한다.
	미시 영역 놀이 (micro - sphere play)	<ul style="list-style-type: none"> • 2세경에는 자기세계의 놀이를 벗어나 놀잇감이나 사물에 관심을 갖는다. • 이 시기는 놀잇감이나 사물이 놀이 대상이 되며, 나름의 법칙을 가지고 있는 '사물의 세계'에 속달된다. • 유아는 이러한 놀이를 통해 자신을 보다 유능한 존재로 느끼게 되어 자아를 강화하게 된다.
	거시 영역 놀이 (macro - sphere play)	<ul style="list-style-type: none"> • 3~4세 유아는 놀이 친구와의 사회적 상호작용에 관심을 갖는다. • 이 시기의 유아는 성인의 세계를 흉내 내며 환상과 실재를 공유하는 극놀이를 친구들과 함께한다. • 이러한 놀이는 놀이 영역을 확장시켜 줄 뿐만 아니라 자아를 조절하면서 현실에 적응해 나가도록 하는 사회적 의미를 지닌다.

5 이와나가(Iwanaga)의 놀이유형 4단계

이 와 나 가 의 놀 이 유 형 4 단 계	독립적 구조 (Independent structure)	<ul style="list-style-type: none"> • 친구와 상호작용하지 않고 혼자서 노는 놀이 형태
	병행적 구조 (Parallel structure)	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명 이상의 유아가 동일한 놀이 활동에 참여하며 서로 관심을 보이지만 각자 놀이 • 물리적 거리는 가깝지만 타인의 활동에 대한 의식이 없음
	보완적 구조 (Complementary structure)	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명 이상의 유아가 동일한 놀이 활동에서 서로 다른 역할을 맡아 놀이
	통합적 구조 (Integrated structure)	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 친구에 대한 의식이 더욱 강화되어, 맡은 역할을 상호작용하여 잘 수행할 뿐 아니라 친구의 행동에 민감하게 반응

특주B3. ㉠ '영희는 담요를 하나 집어 놀이활동실 가장자리 쪽으로 가져가더니 오른쪽 그림처럼 바닥에 담요를 펼쳐 놓고 그 위를 네 발로 기어 다니며 담요 모서리를 끈게 펴기 위해 즐겁게 이리저리 움직였다. 또래들이 말할 수 있는 거리 내에 있지만 영희는 자기만의 놀이에 몰입하여 또래들이 하는 놀이에는 전혀 관심이 없는 듯했다.'에 들어갈 내용을 파텐(M. Parten)의 사회적 놀이유형과 스밀란스키(S. Smilansky)의 놀이유형으로 제시하고, 그 근거를 관찰내용에 의거하여 각각 논하시오.^[특10]

III. 복합적 관점

1 루빈(Rubin)과 동료들의 놀이유형 분류 15가지

루빈의 놀이유형 분류 15가지			인지적 수준					
			기능 놀이	구성 놀이	극 놀이	규칙 있는 게임	탐색	(읽기)
	사회적 수준	혼자놀이	혼자 - 기능	혼자 - 구성	혼자 - 극	혼자 - 규칙	혼자 - 탐색	혼자 - 읽기
		병행놀이	병행 - 기능	병행 - 구성	병행 - 극	병행 - 규칙	병행 - 탐색	병행 - 읽기
수준	집단놀이	집단 - 기능	집단 - 구성	집단 - 극	집단 - 규칙	집단 - 탐색	집단 - 읽기	
비놀이 행동		① 아무것도 하지 않는 행동 ② 방관자적 행동 ③ 교사, 또래와의 대화 ④ 한 활동에서 다른 활동의 전이 행동 (정리정돈, 물 마시기, 걸어서 이동하기, 게임 준비하기 등) ⑤ 공격성 ⑥ 거칠게 구르는 행동 ⑦ 목적 없이 돌아다니는 행동 ※ 읽기행동은 Rubin(revised)에서 비놀이 행동으로 재구분함						

관찰 유아: _____ 관찰 일시: _____

인지적 수준

	기능놀이	구성놀이 (⊕)	규칙 있는 게임
사회적 수준	혼자놀이		
	병행놀이		
	집단놀이		

기출문제 2017주B2

특주B1. 2) ‘친구에게 망치를 주고 친구를 따라서 망치질을 한다.’^[18] **집단놀이-기능놀이**

주B4. 1) 루빈(K. Rubin)의 사회인지 놀이 범주에 근거하여, ① (가)에서 나타난 호영이 ‘(진수를 잠시 쳐다보더니 단위 블록을 한 개 들어 올리며 혼잣말로) 비행기 출발!’의 놀이 유형 1가지와 ② 그 놀이 유형이 갖는 특징을 쓰고, ③ (나)에서 나타난 유아들의 놀이 유형 1가지를 쓰시오.^[19] ① **병행-극 놀이**, ② **호영이는 같은 공간에서 친구들과 유사한 놀이감으로 놀이하고 있으나 서로 상호작용하고 있지 않다. 또한 단위블록을 비행기로 가작화하여 언어와 행동으로 표현하고 있다**, ③ **집단-극 놀이**

2 펠리그리니(Pellegrini, 2008)

펠리그리니	<ul style="list-style-type: none"> • 펠리그리니는 놀이 행동은 발달 영역과 연결 지어 분류될 수밖에 없고 서로 중첩된다고 하였다. • 감각·운동놀이는 신체 발달, 사회적 극놀이는 사회·정서 발달, 언어놀이와 물체를 가지고 하는 놀이는 인지·언어·문해 발달과 연결된다. • 놀이란 묘사할 수 있고 재생할 수 있는 상황적 맥락 속에서 일어나는 심리적 성향이다. • 인간을 비롯한 모든 종에서 탐색과 게임이 개인의 발달과 집단의 생존에 어떻게 공헌하는가에 관심을 가지고 사회적 놀이, 사물놀이, 가장놀이의 특성을 설명하고 있다. 	
	신체운동 놀이	• 달리기, 기어오르기와 같은 신체 움직임과 연습 (locomotor play)
	사회적 놀이 (social play)	• 성인과의 놀이 가운데 나타나는 상호작용·신체운동과 언어, 가장놀이를 통해 사회적 협응 기술 습득
	가장 놀이	• 사물을 ‘마치 ~인 것처럼’ 가장하는 사회극놀이 (pretend play)
	사물 놀이 (object play)	• 블록이나 퍼즐, 인형과 자동차 모형 등을 가지고 새로운 조합과 조작 으로 문제해결력 증진
	언어 놀이 (language play)	• 발성, 어휘, 문법, 화용 등에서 반복, 유머가 담긴 언어 사용

3 서튼 - 스미스(Sutton-Smith, 1997)

서튼 - 스미스	<ul style="list-style-type: none"> • 사회학, 인류학, 심리학, 역사학, 민속학 등의 광범위한 다학제간 연구를 통해 인간은 각각이 속한 문화적 환경의 전제와 가정 아래 놀이에 대해 다른 개념을 갖고 있다고 하면서 인간의 삶에 있어 놀이의 문화적 중요성과 그 영향을 밝힌다. • 자신의 손자들의 놀이를 관찰하면서 놀이를 ‘정서적 생존’으로 정의하였다. 그는 놀이가 발달에 미치는 중요성에 주안점을 두고 놀이 유형을 분류하였다. 	
	감각·운동/ 연습 놀이 (sensorymotor/ practical play)	<ul style="list-style-type: none"> • 주로 영아기에 감각·운동적 도식을 활용해 만족을 추구하기 위해 취하는 놀이 행동 • 게임이나 스포츠에서 필요한 새로운 기술을 습득하거나 신체적 혹은 정신적 수행, 기술의 협응 등을 위해 반복적으로 참여하는 놀이 행동
	구성 놀이 (construct play)	• 감각·운동적 연습놀이에 그리고 아이디어와 상징적 표상이 어우러져 반복적으로 참여하는 놀이행동
	사회적 놀이	• 또래 친구와의 사회적 상호작용 가운데 나타나는 놀이(social play)
	가장/상징 놀이 (pretend/symbolic play)	• 상징을 사용하여 물리적인 환경을 변화시키고자 할 때 나타나는 놀이 행동
	게임 (game)	• 혼자 혹은 2명 이상의 참여로 때로는 경쟁적으로 나름의 규칙 을 가지고 재미를 추구

제4장 놀이의 유형별 특성

Piaget의 인지 발달 단계	피아제 (Piaget, 1962)	스밀란스키 (Smilansky, 1968)	프로스트와 클라인 (Frost & Klein, 1979)	파커 (Parker, 1984)
감각운동기	연습놀이	기능놀이	기능놀이	우발적 게임
전조작기		구성놀이	구성놀이	
	상징놀이		상징놀이	가작화 게임
		극놀이	사회극 놀이	경쟁적 연습 게임
구체적 조작기	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임	규칙 있는 게임
형식적 조작기				

기 피아제는 인지가 발달함에 따라 놀이는 3단계로 발달해간다고 보았다. 스밀란스키가 기능놀이와 극놀이의 중간 단계에 나타난다고 보았던 (구성놀이)를 피아제는 하나의 독립된 놀이 단계로 인정하지 않았다.^[14]

I. 기능놀이(functional or practical play)

기능놀이	<ul style="list-style-type: none"> • 개념 : 감각운동기의 유아가 기능적인 즐거움을 얻기 위해 반복적으로 되풀이하는 단순한 놀이를 말한다. • 영아에게 나타나는 실제적이고 기능적이며 예견 가능한 놀이를 말한다. • 탐색과 놀이를 구분함에 있어 자신의 몸과 환경을 탐색하기 위해 맛보기와 만지기와 같은 감각과 신체 움직임을 사용하는가로 구분한다. <p>예) 반복적인 근육운동으로 달리기, 뛰어 오르기, 모으기와 버리기, 사물이나 자료 조작하기, 자동차 굴리기, 공 튀기기, 집어넣고 빼기, 떨어뜨리고 줍기 등, 빨기, 불기, 손 쥐었다 펴기, 까꿍 놀이 등과 같은 단순한 반복 행동</p>
------	---

II. 구성놀이(constructive play)

<p>구성놀이의 개념</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 자료를 다양하게 활용하여 창조적으로 무엇을 만들어 냄으로써 창조에 대한 개인적인 기쁨을 가질 수 있는 놀이다. • 초기 구성놀이는 역할놀이, 극놀이보다 모방의 특성이 더욱 강하다. • 2세경부터 다양한 놀이 자료를 활용하여 구성놀이를 시작한다. • 처음에는 단순한 놀잇감을 조직하는 수준에서부터 시작하여 점차 놀잇감으로 어떤 것을 만들어 내는 수준으로 발달하게 되며, 그 과정을 통해 여러 사물을 조화롭게 구성하는 방법을 실험하게 된다. • 유아는 구성놀이를 시작하면서부터 주의집중 시간이 현저하게 증가하게 되며, 놀이에 대해 구체적인 주제를 설정하고 놀이의 내용을 조직화하는 것이 가능하게 된다. 								
<p>구성놀이의 질적 수준의 기준</p>	<p>• 이종희(1995)는 구성놀이의 질적 수준을 판단하는 기준을 다음과 같이 제시하였다.</p> <table border="1" data-bbox="456 648 1354 913"> <tr> <td data-bbox="456 648 624 733"> <p>놀이 내용의 풍부성</p> </td> <td data-bbox="624 648 1354 733"> <p>• 얼마나 다양한 행동이 하나의 주제로 연결되어 나타났는가?</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 733 624 817"> <p>놀이 자료의 다양성</p> </td> <td data-bbox="624 733 1354 817"> <p>• 얼마나 다양한 놀이 자료가 하나의 주제로 연결되어 사용되었는가?</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 817 624 864"> <p>결속성</p> </td> <td data-bbox="624 817 1354 864"> <p>• 한 주제 안에서 나타나는 행동들이 얼마나 연계성 있게 조직되었는가?</p> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="456 864 624 913"> <p>지속성</p> </td> <td data-bbox="624 864 1354 913"> <p>• 하나의 놀이 주제가 얼마나 오랫동안 지속되었는가?</p> </td> </tr> </table>	<p>놀이 내용의 풍부성</p>	<p>• 얼마나 다양한 행동이 하나의 주제로 연결되어 나타났는가?</p>	<p>놀이 자료의 다양성</p>	<p>• 얼마나 다양한 놀이 자료가 하나의 주제로 연결되어 사용되었는가?</p>	<p>결속성</p>	<p>• 한 주제 안에서 나타나는 행동들이 얼마나 연계성 있게 조직되었는가?</p>	<p>지속성</p>	<p>• 하나의 놀이 주제가 얼마나 오랫동안 지속되었는가?</p>
<p>놀이 내용의 풍부성</p>	<p>• 얼마나 다양한 행동이 하나의 주제로 연결되어 나타났는가?</p>								
<p>놀이 자료의 다양성</p>	<p>• 얼마나 다양한 놀이 자료가 하나의 주제로 연결되어 사용되었는가?</p>								
<p>결속성</p>	<p>• 한 주제 안에서 나타나는 행동들이 얼마나 연계성 있게 조직되었는가?</p>								
<p>지속성</p>	<p>• 하나의 놀이 주제가 얼마나 오랫동안 지속되었는가?</p>								

쌓기놀이 발달단계
(Johnson, 1974)

기 유아의 쌓기 놀이 발달 단계가 바르게 배열된 것은? 놀잇감 나르기 → 바닥에 늘어놓기와 쌓기 → 구조물을 만들기 위해 연결시키기 → 정교한 구성물 만들기^[99]

<p>1 단계 (~2)</p>	<p>블록을 이리저리 옮기는 단계 (블록 나르기 단계, carrying)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 블록을 이리저리 옮기기만 하고 구성하는 놀이는 거의 하지 않는다. • 이 단계는 주로 블록을 탐색하는 활동을 하는 것이다. 그러나 때때로 불규칙적이고 불안정한 형태로 블록을 쌓는 경우도 있다.
<p>2 단계 (2~3)</p>	<p>구조물을 만들기 시작하는 단계 (쌓기 단계, stacking)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 블록의 용도를 알게 되면 블록을 수직으로 쌓는 것뿐만 아니라 줄을 만들어 수평으로 놓는 것처럼 반복적으로 블록을 쌓는다. • 블록을 쌓으면서 구조물이 나오는 구성이 시작되는데 또래 친구와 병행놀이하거나 혼자놀이에서 집중하여 놀이한다.
<p>3 단계 (3)</p>	<p>다리를 만드는 단계 (다리 만들기 단계, bridging)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아는 두 개의 블록을 마주 세운 후 다른 블록으로 그 둘을 연결시켜 다리를 만들기 시작한다. • 다리를 만드는 동안 균형, 안정, 블록의 길이 등에 대해 새로운 인식을 하게 되며 블록을 쌓는 기술도 증진된다.
<p>4 단계 (3~4)</p>	<p>폐쇄 공간을 만드는 단계 (울타리 쌓기 단계, enclosures)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 공간을 둘러싸기 위해서 블록으로 울타리를 만든다. • 블록 여러 개로 사각형 모양의 폐쇄된 공간을 만들기도 하며, 하나의 폐쇄된 공간 옆에 또 다른 폐쇄 공간을 덧붙여 만드는 경우도 있다. <p>기 유아들은 여러 개의 블록으로 떨어지지 않게 연결하여 동그란 공간을 만들었어요. 무엇을 만든 건지 물어보면, 구조물 이름을 말하지 못하는 유아들이 있었어요.^[20]</p>
<p>5 단계 (4)</p>	<p>장식적 패턴이 나타나는 단계 (패턴과 대칭 단계, Pattern and symmetry)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아는 블록으로 상징적이며 대칭적인 패턴을 지닌 균형 잡힌 구조물을 쌓아서 만들어 간다. • 유아는 폐쇄공간을 더욱 정교하게 구성하며, 균형을 맞추고 장식적인 패턴을 붙이게 된다. 훌륭한 디자인의 구조물을 만들 수 있게 된 것이다.
<p>6 단계 (4~6)</p>	<p>구조물에 이름을 붙이는 단계 (초기 구상 표현 단계, early representational)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신이 만든 구조물에 이름을 붙이면서 역할놀이를 하는 것을 볼 수 있다. 어떤 구조물은 전화국, 경찰서라고 하기도 한다. • 그러나 구조물의 형태나 기능은 유아가 붙인 이름과 밀접하게 연관되지 않는다.
<p>7 단계 (5~)</p>	<p>구조물을 표상할 수 있는 단계 (후기 구상 표현 단계, latter representational)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 블록을 이용하여 실제와 좀 더 비슷한 구조물을 표상할 수 있게 된다. • 유아는 구성이 시작되기 전에 무엇을 쌓을 것인가를 알리기 시작한다. 유아의 구조물은 친숙한 건물들을 상징하기 위해 다양하게 만들어지며, 블록놀이는 사회적 지식의 통합을 보여 준다. • 이때 만든 대부분의 구조물은 사회극 놀이를 위한 배경으로 사용된다.

III. 상징놀이(symbolic play)

1 상징놀이의 개념

상징놀이의 개념	<ul style="list-style-type: none"> • 상징놀이(symbolic play)는 존재하지 않는 사물을 표상하는 놀이로서 가작화 요소인 ‘마치 ~인 척(as ~if elements)’가 내포된 놀이이다. • 학자에 따라 가상놀이(make-believe play), 가장놀이(pretending play), 역할놀이(dramatic play), 환상놀이(fantasy play), 상상놀이 등의 용어로 불린다. • 학자마다 정의가 다르나 놀이에 가작화 요소(af-if elements)가 내포되었다는 데에는 공통적 견해를 보인다. • 피아제는 감각운동기에 나타나는 물체의 영속성, 지연모방, 언어 등과 같은 인지적 발달 및 표상능력 발달의 결과로 상징놀이가 나타난다고 하였다. • 즉 상징행동은 생후 2세를 전후로 나타나기 시작하여 3~4세에 절정에 도달하며 6세 이후에 감소하므로 \cap자형의 발달곡선을 그리게 된다고 하였다.
----------	---

2 Piaget의 상징놀이의 3가지 구성 요소

탈중심화	<ul style="list-style-type: none"> • 탈중심화(decentration)란 영아가 자기중심성에서 탈피하여 자신과 타인의 관점에서 대상을 바라 보고 인식할 수 있게 되는 것을 의미한다. • 탈중심화란 자신의 활동에 대한 상징에서 타인 또는 대상물에 대한 상징으로 자신에게 초점을 두는 정도가 자기중심으로부터 벗어나는 것을 말한다. <ul style="list-style-type: none"> ㉠ 탈중심화 현상은 자기중심에서 점차 다른 것 중심으로 진행된다. 1세 영아는 형겅이나 가방으로 베개인 것처럼 자는 척하기도 하는데 아직은 놀이가 자기에게 집중되어 있다. 발달이 이루어지면서 점차 의인화된 사물을 가상놀이에 가져오고 사물이 중심이 되는 가상행동을 할 수 있다. 즉, 탈중심화가 일어나면서 영아 행동의 목적은 사람인형이나 동물인형이 되는 것이다. 2세 말 경이 되면 탈중심화는 성숙의 수준에 들어가 의인화된 사물이 가상행동의 대상일 뿐 아니라 주도자가 된다. 이 시기 영아는 인형에게 밥상을 차려 주고 숟가락을 주는데, 이는 인형이 밥을 맛있게 먹고 이야기도 하는 가상행동을 하는 것이다. 즉 영아는 탈중심화되어 인형 입장에서 놀이할 수 있는 단계가 된다. • 생후 2세경이 되면 영아의 상징놀이는 자신에 관련된 자기 지향적(self-directed) 행동에서 타인에게 관련된 외부 지향적(outer-directed) 행동으로 그 내용이 변화하게 된다. • 즉 처음에는 빈 컵을 자기 입에 대고 마시는 흉내를 내던 영아가 차츰 엄마나 인형의 입에 컵을 대고 마시도록 하는 행동이나, 인형을 먹이고 잠을 재우는 등의 타인을 향한 가상놀이로 발전하게 된다는 것이다. • 이 또한 초기에는 영아가 능동적인 역할을 하고 인형은 영아의 행동에 대해 수동적으로 받아들이는 역할을 하지만 차츰 영아는 인형을 활동의 대리인으로 다루게 되면서 인형이 스스로 능동적인 주체로서 기능하도록 조정하게 된다. • 영아가 자신이 아닌 다른 사람인 것처럼 행동하는 능력은 이후의 역할수행(role taking)에 전제조건이 된다. 영아가 보다 복잡한 상황에서 다른 대상의 관점으로 역할수행을 할 수 있게 되는 것은 이후 사회적 관계에서의 성공과 다양한 인지적 문제의 해결에도 영향을 미친다. <ul style="list-style-type: none"> ㉡ 소연 : (빈 컵을 입에 갖다 대며 마시는 시늉을 하며) 아, 시원하다. 민채 : 아기도 목 말라. (인형의 입에 빈 컵을 갖다 대며 먹이는 시늉을 하며) 아가야, 이제 됐어? → 이 지문을 토대로 탈중심화의 내용을 서술하시오.^[14]
------	--

<p>탈 맥락화 (탈 상황화)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유사한 사물이나 상황 대체에서, 유사하지 않은 사물이나 상황 대체로 변화하는 것^[14] • 탈맥락화(탈상황화, decontextualization)는 한 사물을 다른 사물로 대체하는 것을 의미한다. 즉 사물 대체에 의해 사물의 물리적 특성이나 현실에서의 용도가 현실의 맥락에서 벗어나는 것이다. • 초기에 유아는 실물과 형태나 기능이 유사한 사물을 대용물로 이용하지만 점차 유사성이 없는 사물도 가상놀이에 사용하는 융통성이 증가하게 된다. <p>☞ 1세 영아는 형질을 이불이라고 하는 정도로 많은 사물을 대체하는 현상이 나타난다. 그러나 영아가 성장하면서 놀이에서 필요한 대체물은 실제 사물과 비슷하지 않을뿐더러 놀이 방식도 원래 사물의 용도와 다르게 사용하게 된다. 바깥놀이에서 그릇이 없을 때 그릇과 비슷하지 않아도 나뭇잎이나 돌을 그릇으로 대체하여 놀이한다. 이제 컵이나 공으로도 머리를 빗는 행동을 할 수 있다.</p> <p>㉠ 진우 : (인형과 수건을 가지고 교사에게 다가가며) 선생님, 아기 업을래요. 민지 : 나도 아기 업을래. 어? 인형이 없네. (쌓기놀이 영역에 가서 종이벽돌블록과 보자기를 가져오며) 선생님, 나도 아기 업을래요. 이거 묶어 주세요. 탈맥락화^[14]</p>				
<p>통합</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 단일한 상징행동에서, 주제나 줄거리가 있는 복잡한 상징행동으로 조직화되는 것^[14] • 통합(integration)이란 유아가 발달함에 따라 단편적인 개별 행동으로 나타나던 상징놀이가 점차 일련의 행동으로 나타나 패턴화되어 감을 의미한다. 즉, 놀이가 점점 통합되어 단편적인 상징 행동으로부터 줄거리가 있는 이야기 형식으로 조직되어 가는 것을 말한다. ☞ 상호 연관이 거의 없는 다양한 상상놀이 → 단일 도식들이 결합된 행동 → 복잡한 형태의 통합으로 다중 도식의 조합(두 개 이상의 활동으로 각기 다른 주제를 포함한 놀이) • 통합은 단일 도식 결합(single-scheme combination)과 다중 도식 결합(multi-scheme combination)의 두 가지 형태로 나타난다. <table border="1" data-bbox="310 887 1248 1485"> <tr> <td data-bbox="310 887 443 1181"> <p>단일 도식 결합 (18개월경)</p> </td> <td data-bbox="443 887 1248 1181"> <ul style="list-style-type: none"> • 1세 후반이 되면 단편 조각과 같던 영아의 놀이가 행동들 간에 연결점이 생기게 된다. 즉, 관련된 행동을 단순히 연결시키는 것이다. • 유아가 곰 인형을 블록으로 만든 자동차에 태우는 행동을 하고 이러한 행동을 다른 인형에게도 똑같이 반복하는 경우 ‘차에 태우기’라는 단일 주제는 단일 도식의 결합이라는 연속적 활동으로 통합되는 것이다. ☞ 영아는 가지고 있던 인형을 자동차에 올라가게도 하고 다른 쪽으로 뛰어내리게도 한다. 다른 곰 인형, 아기인형도 연이어 자동차에 올라가게 하고 뛰어내리게 한다. 이처럼 뛰어내린다는 한 가지 주제가 단일한 조합 형태로 일련의 행동을 통합한다. </td> </tr> <tr> <td data-bbox="310 1181 443 1485"> <p>다중 도식 결합 (2세 이후)</p> </td> <td data-bbox="443 1181 1248 1485"> <ul style="list-style-type: none"> • 만 2세가 되면 서로 다른 주제를 가진 두 가지 이상의 활동을 하는 ‘복합적인 조합’의 형태가 나타난다. • 즉 유아는 인형을 차에 태우는 행동과 아울러 인형이 소풍 가는 행동이 조합을 이루면서 연속적으로 통합된다. • 다시 말해서 단일 도식(인형을 차에 태우기)이 또 다른 단일 도식(소풍 가기)과 연결되어 줄거리가 있는(인형을 차에 태우고 소풍 가기) 이야기가 전개되어 상징 놀이로 나타난다는 것이다. ☞ 영아는 미니카를 점프시켜서 뛰어내리게 한 뒤, 블록 터널을 통과하게 한다. </td> </tr> </table>	<p>단일 도식 결합 (18개월경)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1세 후반이 되면 단편 조각과 같던 영아의 놀이가 행동들 간에 연결점이 생기게 된다. 즉, 관련된 행동을 단순히 연결시키는 것이다. • 유아가 곰 인형을 블록으로 만든 자동차에 태우는 행동을 하고 이러한 행동을 다른 인형에게도 똑같이 반복하는 경우 ‘차에 태우기’라는 단일 주제는 단일 도식의 결합이라는 연속적 활동으로 통합되는 것이다. ☞ 영아는 가지고 있던 인형을 자동차에 올라가게도 하고 다른 쪽으로 뛰어내리게도 한다. 다른 곰 인형, 아기인형도 연이어 자동차에 올라가게 하고 뛰어내리게 한다. 이처럼 뛰어내린다는 한 가지 주제가 단일한 조합 형태로 일련의 행동을 통합한다. 	<p>다중 도식 결합 (2세 이후)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 만 2세가 되면 서로 다른 주제를 가진 두 가지 이상의 활동을 하는 ‘복합적인 조합’의 형태가 나타난다. • 즉 유아는 인형을 차에 태우는 행동과 아울러 인형이 소풍 가는 행동이 조합을 이루면서 연속적으로 통합된다. • 다시 말해서 단일 도식(인형을 차에 태우기)이 또 다른 단일 도식(소풍 가기)과 연결되어 줄거리가 있는(인형을 차에 태우고 소풍 가기) 이야기가 전개되어 상징 놀이로 나타난다는 것이다. ☞ 영아는 미니카를 점프시켜서 뛰어내리게 한 뒤, 블록 터널을 통과하게 한다.
<p>단일 도식 결합 (18개월경)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 1세 후반이 되면 단편 조각과 같던 영아의 놀이가 행동들 간에 연결점이 생기게 된다. 즉, 관련된 행동을 단순히 연결시키는 것이다. • 유아가 곰 인형을 블록으로 만든 자동차에 태우는 행동을 하고 이러한 행동을 다른 인형에게도 똑같이 반복하는 경우 ‘차에 태우기’라는 단일 주제는 단일 도식의 결합이라는 연속적 활동으로 통합되는 것이다. ☞ 영아는 가지고 있던 인형을 자동차에 올라가게도 하고 다른 쪽으로 뛰어내리게도 한다. 다른 곰 인형, 아기인형도 연이어 자동차에 올라가게 하고 뛰어내리게 한다. 이처럼 뛰어내린다는 한 가지 주제가 단일한 조합 형태로 일련의 행동을 통합한다. 				
<p>다중 도식 결합 (2세 이후)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 만 2세가 되면 서로 다른 주제를 가진 두 가지 이상의 활동을 하는 ‘복합적인 조합’의 형태가 나타난다. • 즉 유아는 인형을 차에 태우는 행동과 아울러 인형이 소풍 가는 행동이 조합을 이루면서 연속적으로 통합된다. • 다시 말해서 단일 도식(인형을 차에 태우기)이 또 다른 단일 도식(소풍 가기)과 연결되어 줄거리가 있는(인형을 차에 태우고 소풍 가기) 이야기가 전개되어 상징 놀이로 나타난다는 것이다. ☞ 영아는 미니카를 점프시켜서 뛰어내리게 한 뒤, 블록 터널을 통과하게 한다. 				

3 맥쿰(McCune, 1986, 1995)의 상징놀이 발달 5단계

<p>제1단계: 전상징적 단계 (presymbolic)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀잇감의 사회화된 기능에 집착하는 놀이행동으로 놀잇감을 이용하여 소리를 내거나 흉내를 내는 일이 없다. • 유아들은 사물의 용도를 인지하여 행동으로 표현하는 가상 행동과 비슷한 행동을 한다. 예) 빈 컵 입에 가져다 대고, 빗을 머리에 대는 등의 행동을 한다. • They engage in an approximate pretense but give no confirming evidence of pretense.
<p>제2단계: 자기 가작화 단계 (self - pretending)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아 자신의 신체나 일상생활과 관련된 가작화 행동을 한다. 예를 들어 먹는 척하거나 자는 척하는 상징놀이를 한다. • 이런 행동이 가상적 행동임을 표현하기 위해서 소리를 내면서 먹는 시늉을 하거나 코를 골며 잠자는 시늉을 하는 등 효과음을 내기도 한다. • They engage in apparent pretense behavior directed toward the self.
<p>제3단계: 타인 가작화 단계 (other - pretending)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 타인가작화란 가상 행동이 유아 자신으로부터 타인에게로 분산되는 것을 의미한다. 타인가작화는 두 가지 형태로 나타난다. <ol style="list-style-type: none"> ① 유아가 일상생활에서 연습한 가작화 쉐마(schema)를 다른 놀잇감이나 다른 사람에게 적용하는 것이다. 예) 컵으로 인형이나 엄마에게 우유를 먹이는 가상 행동 ② 다른 사람이나 사물의 행동을 가작화하는 것이다. 예) 유아가 자루걸레를 가지고 마루를 열심히 닦는 흉내를 낸다. 7 윤희가 8회기에 보인 상징 놀이 ‘역할 놀이 영역에서 곰 인형의 이를 닦아 주는 흉내를 낸다.’는 맥쿰의 상징 놀이 발달 단계 중 어느 단계에 해당하는지 쓰시오.^[특18] • They engage in pretense behavior related to other people.
<p>제4단계: 결합적 가작화 단계 (combinatorial pretending)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 상징적 쉐마가 여러 대상에게 적용되거나 상징적 쉐마들이 일련의 순서로 나타나는 단계 • 결합적 가작화는 여러 개의 쉐마가 연속적으로 결합되는 것을 의미한다. 결합은 두 가지 형태로 이루어진다. <ol style="list-style-type: none"> ① 하나의 상징적 쉐마가 여러 대상에게 적용될 수 있다. 예) 자신의 머리를 빗고, 인형의 머리를 빗긴 후 친구의 머리를 빗겨준다. ② 여러 개의 쉐마가 일련의 순서로 결합된다. 예) 인형에게 입맞춤을 해주고, 침대에 눕힌 후 고무젓꼭지를 입에 물려준다.
<p>제5단계: 위계적 가작화 단계 (hierarchical pretending)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 계획적 가상놀이 단계 : 1~4단계의 놀이 요소가 모두 포함될 뿐만 아니라 사전에 가상놀이가 계획 되었음을 인지하고 이를 언어 또는 비언어로 표현하면서 놀이하는 단계이다. 예) 우리 병원 놀이를 하자. 내가 의사와 너는 간호사야. 그리고 너희들이 손님인데 배가 아파서 병원에 왔어, 또는 “우리 세탁소 놀이 하자.”라며 옷을 찾으러 다닌다. ※ 위계적 구조가 나타난다. 즉, 하기 전에 미리 계획을 세우고 이를 말이나 행동으로 표현하거나, 대체물을 사용하여 마치 스스로 행동하는 것처럼 가작화한다.

4 고웬(Gowen, 1995)의 상징놀이 발달 9단계

<p>1단계: 전가작화 (prepretense)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유사한 가작화 활동에 참여하지만 가작화한다는 확실한 증거는 없다(전 가상놀이). • 놀잇감을 상징적으로 사용하면서 사물의 기능을 이해하는 시기 예) 단순히 전화기를 귀에 댄다, 단순히 인형의 입에 젓병을 댄다.
<p>2단계: 자기 가작화 (pretend self)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자기를 향하여 진행되는 명백한 가작화를 한다(자기 가상). • 1세경에 나타나며 자신의 일상생활과 관계된 잠자기, 먹기 등의 가상행위가 자기 자신을 중심으로 이루어지는 단계 예) 컵으로 소리 내며 마시는 시늉, 코를 골며 잠자는 시늉
<p>3단계: 타인 가작화 (pretend other)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자기로부터 벗어나 다른 사람을 향하여 가작화를 한다(타인 가상). 예) 모형 젓병이나 컵으로 인형에게 물 먹이는 시늉, 모형 트럭을 밀면서 자동차 소리를 낸다. • 다른 사람의 행동을 가작화한다(타인의 행동을 흉내 낸다). 예) 곰돌이 꾸 흉내 내기 • 자신의 일상생활과 관계된 잠자기, 먹기 등의 가상행위가 다른 놀잇감이나 다른 사람에게 적용되는 단계이다.
<p>4단계: 대체 (대치, substitution)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 사물을 일상적인 용도와는 다른 창의적이고 상징적인 방법으로 사용하며 가상행위를 한다. • 상징기술이 발달하면서 실제 사물과 비슷하게 만들어진 놀잇감에는 덜 의존하게 되고 사물의 일상적 사용법과는 다르게 다른 사물을 가상하여 사용한다. 예) 블록을 젓병이라고 하면서 인형에게 먹이기, 밀가루 반죽 조각을 햄버거라고 하면서 접시에 놓는다. • They use an object creatively, imaginatively, or in a way that differs from its usual use.
<p>5단계: 상상적 존재 (가상적 대행기, imaginary objects or being)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 어떤 사물, 사람 등이 없음에도 불구하고 실제 있는 것처럼 가상한다. • 상상적인 사물이나 존재: 대상물이나 물질 그리고 사람과 동물이 있는 것으로 가상하는 것이다. 현재 존재하고 있지 않은 사물이나 존재를 상상하는 능력이다. 예) 빈 주전자를 컵에 따르면서 '커피'를 말한다, 상상의 자동차를 탄 것처럼 자동차 소리를 내며 교실을 돌아다닌다. • They pretend that an object, substance, person, or animal is present.
<p>6단계: 활동 대리인 (능동적 대행기, active agent)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀잇감이 능동적인 주체가 된다. 놀잇감을 살아 움직이는 것처럼 하여 놀잇감이 능동적 대행을 하게 된다(놀잇감이 가상활동에서 활동 대리인이 된다). 예) 모형 동물이 마치 달리는 것처럼 카펫 위에서 뛰게 한다, 인형이 스스로 먹는 것처럼 인형의 손을 인형의 입에 가져간다, 인형에게 직접 말하는 것처럼 큰 소리로 말한다. • They animate a toy that represents a being.
<p>7단계: 연속적 이야기가 없는 상징놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 단일의 가상행동을 반복한다(sequence no story). 예) 엄마에게 컵을 마시라고 주고 난 후 인형에게도 마시라고 컵을 준다. • They repeat a single pretense act/scheme with multiple receivers.
<p>8단계: 연속적 이야기가 있는 상징놀이</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 가상행동에서 둘 이상의 도식을 사용한다(sequence story). 예) 컵 안을 휘저은 뒤 컵을 들어 마시고 "엄마 맛있어요."라고 말한다. • They use more than one related scheme in pretense activity.
<p>9단계 계획적 상징기 (계획, planning)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 상징놀이가 사전에 계획된다. 상징놀이를 하기 전에 계획한 증거나 나타난다. 명확한 계획에 의한 진보된 가상놀이를 하는 단계이다. • 자신이 무엇을 계획할 것인지, 또한 이를 위해 필요한 도구가 무엇인지 생각하고, 계획할 줄 알게 되며, 놀이가 사전에 계획되어 있음을 언어적, 비언어적으로 표현으로 나타낸다. 예) 보물섬 놀이를 하자며 지도와 보물을 만들고 역할을 분담한다, 예) 유아는 인형의 입에 모형 젓병을 물리기 전에 아기에게 젓을 줄 것이라고 말한다. • They engage in pretend play preceded by evidence of planning. Techniques for promoting symbolic play are provided(Gowen, J. W., 1995).

5 가상놀이 시 의사소통 전략 유형(Schwartzman, 1978)

의 사 소 통 전 략 유 형	<ul style="list-style-type: none"> • 슈왈츠먼은 가상놀이를 할 때 유아들이 사용하는 의사소통 전략을 다음과 같이 설명하였다. • 이러한 의사소통 전략들은 놀이집단 내 유아의 지위에 따라 다르게 작용할 수 있다. 지나치게 고정화된 상황을 보일 때는 교사가 놀이 속에 적절히 개입하여 역할과 놀이 상황을 순환시킬 수 있으나 놀이의 맥락을 끊지 않도록 유의해야 한다. 														
	<table border="1"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">제안하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 또래에게 놀이를 제안하여 놀이를 시작하거나 참여하도록 한다. 예) 우리 집 놀이하자. 우리 주차장 만들기 같이 할래? </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">연결하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 새로운 역할이나 방법을 연결하는 전략이다. 예) 내가 여기서 아빠 할게. 애들아~ 아빠 왔다~ </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">거절하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 맥락을 유지하기 위해 인간관계나 놀이 제안을 거절하는 전략이다. 예) 여기 이미 언니 있어. 너는 같이 놀 수 없어. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">중단하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 멈추고 싶거나 다른 놀이로 전환하고자 할 때 사용하는 전략이다. 예) 나는 더 이상 언니 안 할 거야. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">유지하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 현재 하고 있는 가상놀이를 유지하기 위해 맥락에 맞는 놀이를 유지한다. 예) 아빠가 불에 데었어, 빨리 붕대 가져와. / 여기에 돈가스도 나온대. 여기 돈가스 주세요~ </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">정의하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 자신의 역할이나 놀이 상황에 대해 명료하게 알리는 전략이다. 예) 나는 지금 밥 먹는 거야. / 나는 지금 회사 다녀올 거야. 나가는 거 아니야. </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">수용하기</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이 상황에 맞는 역할을 수용하여 행동하는 전략이다. 예) 그래 내가 먹고 있을게, 그래 그건 내가 할게. </td> </tr> </table>	제안하기	<ul style="list-style-type: none"> • 또래에게 놀이를 제안하여 놀이를 시작하거나 참여하도록 한다. 예) 우리 집 놀이하자. 우리 주차장 만들기 같이 할래? 	연결하기	<ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 새로운 역할이나 방법을 연결하는 전략이다. 예) 내가 여기서 아빠 할게. 애들아~ 아빠 왔다~ 	거절하기	<ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 맥락을 유지하기 위해 인간관계나 놀이 제안을 거절하는 전략이다. 예) 여기 이미 언니 있어. 너는 같이 놀 수 없어. 	중단하기	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 멈추고 싶거나 다른 놀이로 전환하고자 할 때 사용하는 전략이다. 예) 나는 더 이상 언니 안 할 거야. 	유지하기	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 하고 있는 가상놀이를 유지하기 위해 맥락에 맞는 놀이를 유지한다. 예) 아빠가 불에 데었어, 빨리 붕대 가져와. / 여기에 돈가스도 나온대. 여기 돈가스 주세요~ 	정의하기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 역할이나 놀이 상황에 대해 명료하게 알리는 전략이다. 예) 나는 지금 밥 먹는 거야. / 나는 지금 회사 다녀올 거야. 나가는 거 아니야. 	수용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 상황에 맞는 역할을 수용하여 행동하는 전략이다. 예) 그래 내가 먹고 있을게, 그래 그건 내가 할게.
	제안하기	<ul style="list-style-type: none"> • 또래에게 놀이를 제안하여 놀이를 시작하거나 참여하도록 한다. 예) 우리 집 놀이하자. 우리 주차장 만들기 같이 할래? 													
	연결하기	<ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 새로운 역할이나 방법을 연결하는 전략이다. 예) 내가 여기서 아빠 할게. 애들아~ 아빠 왔다~ 													
	거절하기	<ul style="list-style-type: none"> • 기존의 놀이에 맥락을 유지하기 위해 인간관계나 놀이 제안을 거절하는 전략이다. 예) 여기 이미 언니 있어. 너는 같이 놀 수 없어. 													
	중단하기	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 멈추고 싶거나 다른 놀이로 전환하고자 할 때 사용하는 전략이다. 예) 나는 더 이상 언니 안 할 거야. 													
	유지하기	<ul style="list-style-type: none"> • 현재 하고 있는 가상놀이를 유지하기 위해 맥락에 맞는 놀이를 유지한다. 예) 아빠가 불에 데었어, 빨리 붕대 가져와. / 여기에 돈가스도 나온대. 여기 돈가스 주세요~ 													
	정의하기	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 역할이나 놀이 상황에 대해 명료하게 알리는 전략이다. 예) 나는 지금 밥 먹는 거야. / 나는 지금 회사 다녀올 거야. 나가는 거 아니야. 													
수용하기	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 상황에 맞는 역할을 수용하여 행동하는 전략이다. 예) 그래 내가 먹고 있을게, 그래 그건 내가 할게. 														

plus 지식 상징놀이의 3가지 구성 요소

단계	탈중심화	탈맥락화	통합
12개월	<ul style="list-style-type: none"> • 자기중심의 가상놀이를 하며 친숙한 일상의 일들을 놀이한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 실제적인 대용품을 실제적인 방식으로 사용한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 상징적인 여러 놀이 행위 간 연계성이 거의 없다.
18개월	<ul style="list-style-type: none"> • 영아가 주도하는 가상놀이의 대상으로서 사물을 의인화하는 놀이를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 대용품은 모양과 기능 면에서 별로 실제적이지 않다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 한 주제와 관련된 행위들을 연결시킨다.
24개월	<ul style="list-style-type: none"> • 의인화된 사물이 가상놀이의 대상이 되기도 하고 주도자가 되기도 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 대용품은 나타내고자 하는 것과 모양이 같지 않으며 원래의 기능과 다른 방식으로 사용한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 주제를 조합하여 각기 다른 주제를 가진 두 가지 이상의 활동을 한다.

	놀이 주제	자타관계	탈맥락화	각본 조직	언어기능
1 (17 ~19 개월)	영아가 매일 하는 친숙한 일과활동 (먹기, 잠자기)	자기중심적 가작화	내적 표상이 나타남 - 도구 사용 - 실물을 사용하여 가상하기	짧고 독립된 도식	요청하기 명령하기 상호작용 저항하기 자기 보호 사물 명명하기 행동 명명하기 개인적 감정 지적하기
2 (19 ~22 개월)	다른 사람에게 친숙한 행동을 가상하기 (엄마의 요리하기)	타인 중심 가상		짧고 독립된 도식의 조합	보이지 않는 사물 언급 보이지 않는 사람 언급 정보 요청하기
3 (24 개월)		자기 역할 지정		정교한 단일 도식	자기 활동에 대해 말하기 인형에게 말하기
4 (2년 6개월)	자주 경험하지 않는 기억에 남는 사건, 즐거운 사건 (가게쇼핑, 병원놀이)	인형에게 말하기 역할을 서로 바꾸기			
5 (3세)	경험한 사건을 변형하여 재연하기	자기가 맡은 역할로 변형하기		연속성이 있는 에피소드 가상	보고하기 예견하기 서술하기
6 (3년 6개월)	영아가 직접 참여하지 않은 관찰한 사건을 표상하기 (경찰, 배트맨 등)	다른 유아에게 역할 할당하기 : 놀이협상 다양한 역할로 변형놀이 참여자로 인형을 사용	복제된 놀잇감으로 가상활동 수행하기 한 사물을 다른 사물 대치하기		투사하기 : 소망, 생각, 느낌을 인형에게 나타내기 간접적 요청하기 청자에 따라 언어 바꾸기 추론하기 상위 의사소통 전략
7 (~4세)	즉흥적이고 다양한 주제		언어로 소품과 놀이장면을 설정하여 가상하기	계획된 각본	놀이에서 역할의 특성 말하기

IV. 사회극놀이(pretend or dramatic play)

1 사회극놀이의 개념 및 의의

사회극 놀이의 개념	<ul style="list-style-type: none"> 스밀란스키(1968)는 극화놀이를 세분화하여 극화 놀이와 사회극 놀이로 분류하였다. 극화놀이(dramatic play)는 다른 사람의 역할을 가상하여 행동이나 언어를 그대로 모방하는 놀이이고, 여기에 다른 놀이자와의 상호작용, 특히 언어적 의사소통이 첨가되면 사회극 놀이(sociodramaic play)로 발전된다고 보았다. 즉, 사회극놀이란 두 명의 유아들이 역할을 정해서 실생활의 상황을 재현하고 역할을 수행하는 놀이이며 가장 발달된 상징놀이라 할 수 있다. 사회극놀이에는 현실적 요소와 비현실적 요소가 내포된다. 유아는 자신이 현실세계에서 직접 경험한 상황이나 사람의 역할을 모방하는 사회극 놀이를 많이 하는데, 이것이 현실적 요소 또는 모방적 요소이다. 또한, 유아들은 자신이 관찰한 내용을 정확하게 모방할 능력이 부족하기 때문에 비현실적 요소, 또는 가작화 요소가 개입된다. 가작화 요소가 작용함으로써 사회극놀이의 내용이 창의적이고 다양해질 뿐 아니라 유아에게 더 큰 만족감을 줄 수 있다.
사회극 놀이의 의의	<ul style="list-style-type: none"> 가장 사회적인 놀이 형태이며, 유아들의 사회 인식 발달에 가장 큰 영향을 미친다. 사회극 놀이 참여는 유아들의 그룹 협동 능력, 사회적 활동에의 참여 능력, 인간관계 이해 능력을 증진시킨다. 대체로 3세 후반에 시작되어 계속 발전하다가 7세경에 감소하는 뒤집힌 U자형의 발달경로를 따른다. 스밀란스키(Smilansky) : 사회극 놀이를 인지적으로 보다 진보된 놀이 형태라고 표현하였다. 상상력 및 창의력이 길러지며, 다른 사람의 생각을 이해하고 존중하는 기회를 가짐으로써 사회성이 증진될 수 있다. 분산된 경험을 결합하여 새로운 것을 창조함으로써 유아 자신이 창조자가 된 것 같은 만족감을 느낄 수 있다. 주어진 주제에 전념하며, 주어진 역할의 특징을 파악하고 표현할 수 있다. 자기 나름대로의 행동 기준을 설정할 수 있으며, 자신을 통제하는 것을 배운다. 자기중심적 존재에서 사회적 존재로 성장하는 데 도움이 된다.

기 스밀란스키가 제시한 사회극 놀이의 요소와 위 상황에 해당하는 내용을 찾아 3가지 쓰시오.^[10]

기 가작화의 설명 ①과 지속성의 사례 ②에 적절한 내용을 각각 쓰시오.^[13]

① **가작화** : 가상적으로 역할, 사물, 행동과 상황을 실제와 다르게 언어나 행동으로 표현하는 것

② **놀이**는 15분 이상 진행되었다.

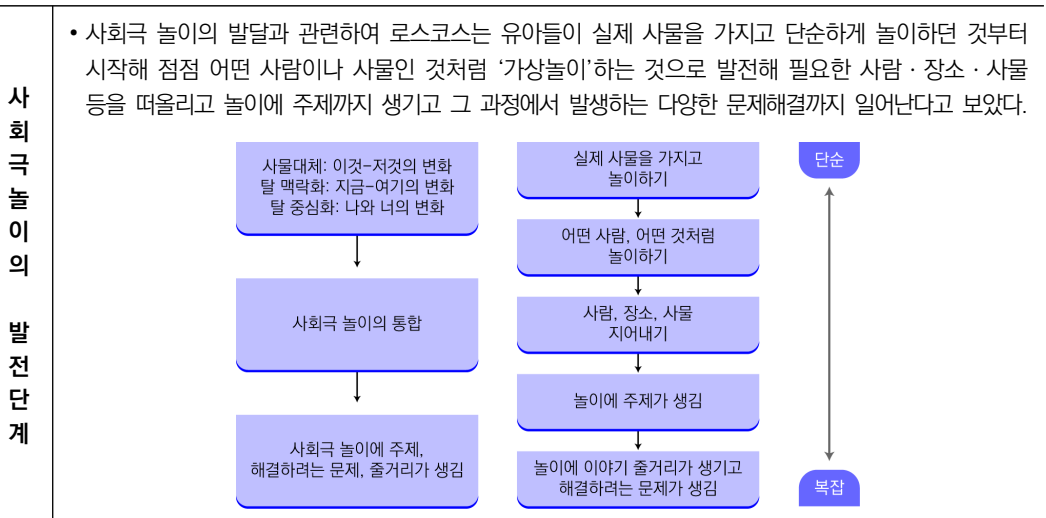
기 지수가 “그거 재밌겠다. ☹ 난 미용사 할래.”라고 말한다. 언어적 의사소통^[17]

2 스미란스키(Smilansky)의 사회극놀이의 6가지 조건

사 회 극 놀 이 의 6 가 지 조 건	<ul style="list-style-type: none"> 6가지 준거 중 처음의 4가지는 일반적 극화놀이(또는 상징놀이)에도 해당되고, 5~6번째 상호작용과 언어적 의사소통은 사회극놀이에 해당되는 요소이다. 				
	역할의 가작화	<ul style="list-style-type: none"> 가상적인 역할을 언어나 행동으로 표현한다(role playing, 역할전환, 역할수행). 유아들은 역할을 선정하고(가족구성원, 소방수, 드라큘라 백작 등), 언어적 선언(나는 엄마야)을 하고 결정한 역할과 역할에 적절한 행동에 대해 의사소통한다. 예 아기를 보는 척하는 것, 나는 왕자하고 너는 공주 해. 			
	사물의 가작화	<ul style="list-style-type: none"> 사물의 용도를 다양하게 상상해서 언어나 행동으로 표현한다. 사물들은 다른 사물을 위한 대치물로 사용되거나(나무 블록으로 물 컵을 대신하는 것), 언어적 선언을 통해 상상적 사물을 창조하는 데 사용된다 예 빈손을 응시하며 “내 잔이 비었어요.”라고 소리치는 것 예 긴 막대기를 들고 “이것은 요술지팡이라고 해” 			
	행동과 상황의 가작화	<ul style="list-style-type: none"> 행동이나 상황을 상상해서 언어로 표현한다. 생략된 행동들은 실제 행동을 위한 대치물로 사용되거나(손을 위 아래로 움직이면서 망치질 하는 척하는 것), 언어적 진술로 상상의 행동을 창조하는 데 사용된다(“나는 못질을 하고 있어.”). 예 (파란 카펫을 보고) 여기는 바다야. 같이 헤엄치자. 어꾸어꾸~ 예 나는 마녀니까 이 요술지팡이로 마술을 부려야 해, 자 이제 자동차를 탄 것처럼 하자. 			
	지속성	<ul style="list-style-type: none"> 한 가지 놀이 주제(episode)를 최소한 10분 이상 지속한다(persistence). 기 일화기록 내용에 놀이의 지속성 여부가 드러나지 않았다.^[17] 			
	상호 작용	<ul style="list-style-type: none"> 최소한 두 명 이상의 유아들이 동일한 놀이주제와 관련하여 서로 직접적인 상호작용을 한다(social interaction, 사회적 상호작용). 			
	언어적 의사 소통	<ul style="list-style-type: none"> 유아들은 놀이 주제와 관련된 언어적 의사소통에 참여한다(verbal communication). <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7; width: 20%;">가작화 의사소통</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 놀이상황에 할당된 역할을 적절하게 이행할 때 사용(가장 의사소통) 유아가 맡은 역할에 적합하게 말하는 것이다. 예 교사 역할을 맡은 유아는 다른 놀이자에게 “너는 버릇없는 아이야. 원장 선생님을 만나러 가야겠구나.”라고 말하는 것이다. 기 ‘뉴스를 시작하겠습니다. 옆 동네에는 지금 비가 너무 많이 와서 홍수가 났다고 합니다.’는 사회극놀이 요소의 하나인 언어적 의사소통 유형 중 (가작화 의사소통)에 해당된다.^[14] </td> </tr> <tr> <td style="background-color: #e0f2f7;">상위 의사소통</td> <td> <ul style="list-style-type: none"> 놀이 상황을 조직하고 구성하는 데 사용된다. 유아들은 다음과 같은 말들을 사용한다. ① 사물 가작화를 변별하여 명명하기 예 밧줄을 뺨인 척하자. ② 역할 분담하기 예 나는 아빠 할게, 너는 아기 해. ③ 이야기 구성하기 예 먼저 우리는 시장에 간 다음, 장난감 가게에 갈 거야. ④ 역할에 적합하지 않은 행동을 한 놀이자를 비난하기 예 엄마는 그런 식으로 말하지 않아! 바보야, 그것은 말이 아니라 뺨 같아. 기 사회극놀이와 같은 놀이에서 유아들은 2가지 유형의 언어적 의사소통을 사용한다. 한 가지는 가작화 의사소통이고, 다른 한 가지는 (상위의사소통)이다.^[공13] </td> </tr> </table>	가작화 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 놀이상황에 할당된 역할을 적절하게 이행할 때 사용(가장 의사소통) 유아가 맡은 역할에 적합하게 말하는 것이다. 예 교사 역할을 맡은 유아는 다른 놀이자에게 “너는 버릇없는 아이야. 원장 선생님을 만나러 가야겠구나.”라고 말하는 것이다. 기 ‘뉴스를 시작하겠습니다. 옆 동네에는 지금 비가 너무 많이 와서 홍수가 났다고 합니다.’는 사회극놀이 요소의 하나인 언어적 의사소통 유형 중 (가작화 의사소통)에 해당된다.^[14] 	상위 의사소통
가작화 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 놀이상황에 할당된 역할을 적절하게 이행할 때 사용(가장 의사소통) 유아가 맡은 역할에 적합하게 말하는 것이다. 예 교사 역할을 맡은 유아는 다른 놀이자에게 “너는 버릇없는 아이야. 원장 선생님을 만나러 가야겠구나.”라고 말하는 것이다. 기 ‘뉴스를 시작하겠습니다. 옆 동네에는 지금 비가 너무 많이 와서 홍수가 났다고 합니다.’는 사회극놀이 요소의 하나인 언어적 의사소통 유형 중 (가작화 의사소통)에 해당된다.^[14] 				
상위 의사소통	<ul style="list-style-type: none"> 놀이 상황을 조직하고 구성하는 데 사용된다. 유아들은 다음과 같은 말들을 사용한다. ① 사물 가작화를 변별하여 명명하기 예 밧줄을 뺨인 척하자. ② 역할 분담하기 예 나는 아빠 할게, 너는 아기 해. ③ 이야기 구성하기 예 먼저 우리는 시장에 간 다음, 장난감 가게에 갈 거야. ④ 역할에 적합하지 않은 행동을 한 놀이자를 비난하기 예 엄마는 그런 식으로 말하지 않아! 바보야, 그것은 말이 아니라 뺨 같아. 기 사회극놀이와 같은 놀이에서 유아들은 2가지 유형의 언어적 의사소통을 사용한다. 한 가지는 가작화 의사소통이고, 다른 한 가지는 (상위의사소통)이다.^[공13] 				

역할이행		• 유아들은 역할을 정하고, 자신의 역할에 적절한 행동을 한다.
가상 전환	사물	<ul style="list-style-type: none"> • 물체를 다른 물체로 대체한다. 예 나무 블록은 물 컵을 대체한다. 기 다정이는 주황색 플라스틱 조각을 가져와 '꽃감'으로 사용하기로 하고, 희철이는 모루(털철사)를 길게 꼬아 허리에 두른 후에 "호랑이다."라고 말한다, "아가야, 울지 마. 꽃감 줄게."라고 말하고 주황색 플라스틱 조각을 건넨다.^[12] 기 다은이는 아나운서 테이블 앞에 앉아서 길쭉한 연필꽃이를 앞에 세워 놓고 후 - 후 - 불며 마이크 테스트를 하는 시늉을 한다.^[14] 기 (긴 블록을 가리키며) 이건 주사기야.^[특15]
	행동	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 행동을 가상적으로 전환하여 행동한다. 예 손을 위아래로 움직이면서 망치질하는 척한다.
	상황	<ul style="list-style-type: none"> • 현재의 상황을 상상적 상황으로 대체한다. 예 여긴 정글이야. 여긴 제트기야.
지속성		• 한 가지 놀이 주제(episode)를 적어도 10분 이상 지속하는 경우
사회적 상호작용		• 동일한 놀이 주제를 가지고 두 명 이상의 놀이자와의 상호작용이 있는 경우
언어적 의사소통	가장의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 상황에 할당된 역할을 적절하게 이행할 때 사용 예 슈퍼맨 흉내를 내며 "난 슈퍼맨이다."라고 말한다.
	상위의사소통	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 상황을 조직하고 구성하는 데 사용

3 사회극 놀이의 발전단계(Roskos, 1987)



4 사회극 놀이와 주제 환상극 놀이

• 공통점 : 유아들이 즐겨 하는 이야기거리를 극놀이를 통해 재현한다는 점

㉑ 사회극놀이 : ① 행동과 상황에 대한 가작화가 나타난다. ② 놀이 도중에 다른 유아가 참여할 수 있다. 없다. ③ 사회적 상호작용과 언어적 의사소통이 나타난다. ④ 스밀란스키에 의하면 사회극 놀이(구성놀이)에 해당한다. ⑤ 외부적 개입이 없다면 유아들이 원하는 시간에 놀이를 시작하고 원하는 시간에 끝낼 수 있다.^[12]

사
회
극
놀
이
와
주
제
환
상
극
놀
이

	사회극 놀이	주제 환상극 놀이
시간	<ul style="list-style-type: none"> 주로 자유놀이 시간 유아들이 원하는 시간에 시작하고 원하는 시간에 끝맺을 수 있어 유아들이 주도하여 자유롭게 시간 조절 	<ul style="list-style-type: none"> 주로 계획된 시간 자유놀이 시간이나 집단활동 시 소집단으로 놀이할 수 있다. 유아들의 시간조절 융통성은 부족
내용	<ul style="list-style-type: none"> 유아들이 원하는 내용 실재적인 것과 상상적인 것을 유아들 스스로 구성 	<ul style="list-style-type: none"> 동화의 시작부터 끝까지 전 과정을 놀이하므로 놀이할 내용이 미리 정해져 있음
공간	<ul style="list-style-type: none"> 역할놀이 영역, 쌓기놀이 영역, 실외놀이 장소 놀이 공간이 자유로움 	<ul style="list-style-type: none"> 사회극놀이 공간 외에 별도의 방이나 공간도 가능 실외보다 주로 실내에서 이루어짐
참여	<ul style="list-style-type: none"> 원하는 유아는 놀이 도중 어느 때나 자유롭게 참여 	<ul style="list-style-type: none"> 사전에 놀이의 등장인물을 결정하므로 도중 참여 불가
집단 크기	<ul style="list-style-type: none"> 수에 제한 없이 언제든지 참여 가능 단, 놀이 구성원의 동의 필요 	<ul style="list-style-type: none"> 동화의 등장인물 수에 따라 결정되므로 집단크기가 미리 결정
역할 분담	<ul style="list-style-type: none"> 유아들 스스로 원하는 역할을 분담 역할분담이 자유로움(갈등 시 교사개입 가능) 	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 주도하여 역할 분담 가능 극놀이 경험이 많아지면 교사 개입 없이 유아 협의 가능
소품	<ul style="list-style-type: none"> 다양한 소품 구성, 유아들이 만든 소품도 활용 	<ul style="list-style-type: none"> 실물 또는 대체물을 권한다. 필요한 경우 유아들이 만든 소품을 사용하는 데 동화내용에 적합한 것으로 활용하여야 한다.
교사 역할	<ul style="list-style-type: none"> 놀이 환경을 제공하는 데 역점 소극적 역할 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이가 진행되는 동안 해설을 맡기도 하고, 유아가 맡은 역할을 잘 수행하도록 적극적 역할

V. 규칙 있는 게임(game with rules)

<p>규칙 있는 게임</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 규칙 있는 게임은 두 명 이상의 또래와 경쟁하면서 승부를 겨루는 활동이다(Hughes, 1995). • 유아들은 규칙 있는 게임을 경험하면서 미리 정해놓은 규칙에 따라 자신의 감정을 조절하고 행동 방법을 터득하며, 유아들의 집단 요구를 수용하여 적합한 규칙을 정하거나 필요한 경우에 합의를 통해 규칙을 변경하는 사회적 기술을 배우게 된다. • 따라서 규칙 있는 게임은 가장 수준 높은 놀이유형이라 할 수 있다. • 게임에 포함되는 규칙의 의미를 이해하고 내면화할 수 있는 인지적 수준을 요구하므로 구체적인 조작기가 되어야 가능하다. 따라서 이 놀이는 6~7세에 시작되어 활발해지다가 성인기까지 지속적으로 발달하게 된다. 좀 더 논리적·추상적 사고가 가능해지고 모방과 내적 조절력이 발달된다. 				
<p>특징</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 전조작기의 상징놀이가 인지발달이 이루어지면서 점차 중요성을 잃어 가는 가운데 나타나는 놀이가 규칙 있는 게임이다. ☞ 경찰관 놀이, 도둑잡기 놀이 등도 처음에는 상징적인 놀이로 시작되나 차츰 표상적 내용을 잃어가면서, 규칙을 가진 뒤쫓기게임으로 바뀌게 된다. • 그러므로 규칙 있는 게임은 감각 운동적 조합(달리기, 구슬치기, 공놀이 등)이나 지적 조합(카드놀이, 장기 등)이 있는 놀이로서 개인 간 경쟁이 있는 것이 특징이다. • 이렇게 규칙을 발전시키려면 적어도 두 명의 놀이자가 포함되어야 하고, 일종의 의무감이 있어야 한다. 규칙은 두 가지 범주로 구분할 수 있다. <table border="1" data-bbox="420 838 1345 995"> <tr> <td data-bbox="420 838 631 917"> <p>과거로부터 전해 내려온 규칙</p> </td> <td data-bbox="631 838 1345 917"> <ul style="list-style-type: none"> • 한 세대에서 다음 세대로 전수된 것, 즉 사회적 전통에 의해 제도화된 것 </td> </tr> <tr> <td data-bbox="420 917 631 995"> <p>서로가 동의하여 임시로 만든 규칙</p> </td> <td data-bbox="631 917 1345 995"> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이 때마다 놀이자 간의 협의에 의해 자연발생적으로 생겨나는 규칙 </td> </tr> </table> <ul style="list-style-type: none"> • 즉, 규칙은 미리 정해진 것도 있지만 게임에 참여한 유아들이 규칙을 정하거나 변경할 수 있다는 특징을 갖는다. 기 ㉞, ㉟ 각각에 해당하는 (규칙 있는 게임)의 특징 1가지씩을 논하시오. ㉞ (잠시 생각하더니) 그림, 4칸만 더 가는 것으로 할까? (규칙을 정하거나 변경할 수 있다.), 선회: ㉟ 그래. 그림, 별 나오면 내가 이겨! (경쟁적 요소가 있다.)^[11] 기 슐란스키의 인지적 놀이 수준에 근거하여, ① 해당하는 놀이 유형을 쓰고, ② 그 유형으로 놀이하는 과정에서 나타난 [A]와 [C]의 차이점을 쓰시오. [A]는 미리 정해진 규칙을 준수하고 놀이하고 있는 반면, [C]는 놀이자 간 협의에 의해 규칙을 변경하면서 놀이하고 있다는 점에서 차이가 있다.^[22] 	<p>과거로부터 전해 내려온 규칙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 한 세대에서 다음 세대로 전수된 것, 즉 사회적 전통에 의해 제도화된 것 	<p>서로가 동의하여 임시로 만든 규칙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 때마다 놀이자 간의 협의에 의해 자연발생적으로 생겨나는 규칙
<p>과거로부터 전해 내려온 규칙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 한 세대에서 다음 세대로 전수된 것, 즉 사회적 전통에 의해 제도화된 것 				
<p>서로가 동의하여 임시로 만든 규칙</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이 때마다 놀이자 간의 협의에 의해 자연발생적으로 생겨나는 규칙 				

게임의 발달 단계	<ul style="list-style-type: none"> • 피아제(Piaget, 1962)는 게임의 발달단계를 네 가지로 구분하여 설명하였다. 	
	1단계 (0~2세)	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동에 가깝고 개인적인 놀이 단계이다. • 영아가 혼자 놀이하는 단계로 게임으로 보기는 어렵다.
	2단계 (2~5세)	<ul style="list-style-type: none"> • 자기중심적인 놀이 단계이다. 다른 유아를 모방하지만 대부분 혼자놀이를 하며 경쟁적으로 이기려는 놀이는 하지 않는다.
	3단계 (7~8세)	<ul style="list-style-type: none"> • 초기 협력적 놀이 단계이다. 유아는 놀이에서 이기려고 하며, 이기기 위해 규칙을 지키고 협력한다.
	4단계 (11~12세)	<ul style="list-style-type: none"> • 규칙을 만들어서 놀이하는 단계이다. 규칙을 통일하려는 시도에 협력하며 가능한 모든 상황을 예견하며 적용하고 복잡한 규칙을 만들기도 하다.
사회극 놀이와의 차이점	<ul style="list-style-type: none"> • 공통점 : 규칙을 올바르게 이해하고 적절히 적용하고, 이에 따라 자신의 행동을 조절해야 한다. • 차이점 <ol style="list-style-type: none"> ① 상징놀이나 사회극놀이는 상황에 따라 놀이 규칙이 언제든지 바뀔 수 있는 가변성이 있지만 규칙 있는 게임은 미리 정해 놓은 규칙을 따라야 하는 고정성이 강하다. ② 사회극놀이는 협력적인 반면, 규칙 있는 게임은 경쟁적이다. ③ 사회극놀이가 창조적인 활동에서 나오는 데 반해, 규칙 있는 게임은 구체적 활동을 즐긴다. ④ 다른 인지적 놀이 유형은 특정 연령에 나타났다가 사라지는데 반해, 규칙 있는 게임은 성인기 까지 지속된다. 	
	<ul style="list-style-type: none"> • 파커(Paker, 1984)가 제시한 규칙 있는 게임의 종류는 다음과 같다. 	
규칙 있는 게임의 종류	경기장 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 경계선과 결승점이 표시되어 있는 사각형 모양의 커다란 경기장에서 이리저리 이동하면서 진행되는 게임(예 축구, 농구)
	테이블 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 게임을 하는 장소의 규모가 작으며 주로 손과 팔을 움직여서 게임도구를 사용하는 게임
	그림카드 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 사람, 사물의 그림이나 문자, 기호 등이 그려져 있는 카드나 놀이판을 사용하는 게임으로 주사위와 카드게임이 이에 속한다.
	단어 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 특별한 게임도구 없이 말로 진행되며, 기억력, 재치, 능변을 겨루는 게임으로 '사물 알아맞히기, 끝말잇기'와 같은 게임이 이 유형에 속한다.

plus 지식 규칙 있는 게임의 '경쟁성'

- 규칙 있는 게임은 이기고 지는 게임이기 때문에 경쟁성을 배제하기 어렵다. 게임에서 경쟁성은 불가피하며, 이는 이기려는 자발적인 욕구에서 나온다. 오히려 경쟁을 통해 사회 적응력과 개인적 성장, 자아개념의 향상, 탈중심화와 흥미유발 등에 도움을 줄 수 있으므로 경쟁을 무조건 피하기보다 지나친 경쟁이 되지 않도록 지도해야 한다(정진 외, 1994).
- 까미와 드브리스(Kamii & Devries, 1991)도 경쟁성이 유아 발달에 긍정적이라는 입장으로 교사가 경쟁적 게임의 지도를 바르게 한다면 게임 참여자들 모두가 자율적인 규칙 정하기는 물론 타인에 대한 고려하에 게임 규칙을 공정하게 준수하는 태도를 함양할 수 있다고 보았다.

1 그룹(집단) 게임

그룹 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 참여자들이 편으로 나뉘고, 달성목표가 있으며, 일정한 기준에 따라 승패를 결정하는 활동이다. • 즉, 활동 목표, 활동 상대 인식, 활동 규칙, 조직성, 경쟁성, 승패 인식과 같은 구조적 특성들을 포함한다. 																											
그룹 게임의 종류	<ul style="list-style-type: none"> • 그룹 게임의 종류(Kamii & DeVries, 1987) • 까미와 드브리스는 피아제 이론에 근거하여 집단으로 규칙 있는 게임을 하는 것을 그룹 게임이라고 하고, 그룹 게임을 8가지로 분류하였다. ❑ 그룹 게임의 종류가 아닌 것은? ① 목적물 맞추기 ② 행동적 자사 ③ 숨기기 ④ 언어적 지시^[98] <table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="text-align: center;">유형</th> <th style="text-align: center;">개념 및 가치</th> <th style="text-align: center;">종류</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td style="text-align: center;"> 목적물 맞추기 게임 (aiming games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 표적을 정한 물체를 맞추는 게임 • 공간개념, 원인과 결과와의 관계, 지각과 운동 능력과의 협응력, 수직에 대한 표상능력, 계산 능력 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 구슬치기, 고리 던지기, 팔 주머니 던지기, 눈싸움, 과녁 맞추기, 피구 등 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 경주 게임 (races) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 놀이자가 동시에 출발하여 빨리 달려서 목표 지점에 먼저 도착하는 사람이 이기는 게임 • 서열, 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달, 협동하기, 1:1 대응하기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 풍선 운반하기, 릴레이 달리기, 스폰으로 나르기, 다리 묶고 달리기, 의자 뺏기, 콩 나르기, 손수레 경기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 알아맞히기 게임 (guessing games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 한정된 단서를 통해 문제의 답을 알아맞히는 게임 • 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달(사물의 명칭을 붙이고 추론하는 능력) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 비밀 주머니 물건 찾기, 숫자 알아맞히기, 듣고 알아맞히기, 보고 알아맞히기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 쫓기 게임 (추적 게임, chasing games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 술래가 된 유아가 다른 유아들을 잡으려 하면 잡히지 않으려고 피해 다니는 게임 • 분류, 서열, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어발달 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 수건 돌리기, 손수건 달리기, 고양이와 쥐 게임, 여우야 여우야 뭐하니, 꼬리치기, 앞은행이 치기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 숨기기 게임 (hiding games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 찾기 어려운 곳에 숨은 사람이나 물건을 찾아 내는 게임 • 다른 사람의 생각 알기, 공간, 속도, 거리개념 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 숨바꼭질, 보물찾기, 강통 찾기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 언어적 지시 게임 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 술래의 지시에 따라 진행하는 게임 • 지시에 따라 행동하기, 다른 사람의 생각알기, 어휘력(games involving verbal commands) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 따라하기, 코코코, 가라사대, 다리 세기, 줄넘기 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 카드 게임 (card games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 카드에 있는 여러 가지 그림이나 숫자, 글자를 통해 비교하기, 분류하기, 순서 짓기, 짝짓기 등을 하는 게임 • 수 개념, 공간 개념, 도형에 대한 인식, 지각 운동적 협응능력, 분류, 비교, 추론, 다른 사람의 생각 알기 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 합해서 정해진 숫자 만들기, 도둑 잡기, 낚시 게임, 로또(otto) 카드, 도미노 게임 등 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;"> 판 게임 (board games) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 게임용 판을 사용하는 게임 • 예측, 논리·수학과 판단, 수 개념, 공간개념 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이, 빙고 게임, 집 찾아가기, 트랙경기, 같은 것끼리 짝짓기 </td> </tr> </tbody> </table>	유형	개념 및 가치	종류	목적물 맞추기 게임 (aiming games)	<ul style="list-style-type: none"> • 표적을 정한 물체를 맞추는 게임 • 공간개념, 원인과 결과와의 관계, 지각과 운동 능력과의 협응력, 수직에 대한 표상능력, 계산 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 구슬치기, 고리 던지기, 팔 주머니 던지기, 눈싸움, 과녁 맞추기, 피구 등 	경주 게임 (races)	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이자가 동시에 출발하여 빨리 달려서 목표 지점에 먼저 도착하는 사람이 이기는 게임 • 서열, 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달, 협동하기, 1:1 대응하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 풍선 운반하기, 릴레이 달리기, 스폰으로 나르기, 다리 묶고 달리기, 의자 뺏기, 콩 나르기, 손수레 경기 	알아맞히기 게임 (guessing games)	<ul style="list-style-type: none"> • 한정된 단서를 통해 문제의 답을 알아맞히는 게임 • 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달(사물의 명칭을 붙이고 추론하는 능력) 	<ul style="list-style-type: none"> • 비밀 주머니 물건 찾기, 숫자 알아맞히기, 듣고 알아맞히기, 보고 알아맞히기 	쫓기 게임 (추적 게임, chasing games)	<ul style="list-style-type: none"> • 술래가 된 유아가 다른 유아들을 잡으려 하면 잡히지 않으려고 피해 다니는 게임 • 분류, 서열, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어발달 	<ul style="list-style-type: none"> • 수건 돌리기, 손수건 달리기, 고양이와 쥐 게임, 여우야 여우야 뭐하니, 꼬리치기, 앞은행이 치기 	숨기기 게임 (hiding games)	<ul style="list-style-type: none"> • 찾기 어려운 곳에 숨은 사람이나 물건을 찾아 내는 게임 • 다른 사람의 생각 알기, 공간, 속도, 거리개념 	<ul style="list-style-type: none"> • 숨바꼭질, 보물찾기, 강통 찾기 	언어적 지시 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 술래의 지시에 따라 진행하는 게임 • 지시에 따라 행동하기, 다른 사람의 생각알기, 어휘력(games involving verbal commands) 	<ul style="list-style-type: none"> • 따라하기, 코코코, 가라사대, 다리 세기, 줄넘기 	카드 게임 (card games)	<ul style="list-style-type: none"> • 카드에 있는 여러 가지 그림이나 숫자, 글자를 통해 비교하기, 분류하기, 순서 짓기, 짝짓기 등을 하는 게임 • 수 개념, 공간 개념, 도형에 대한 인식, 지각 운동적 협응능력, 분류, 비교, 추론, 다른 사람의 생각 알기 	<ul style="list-style-type: none"> • 합해서 정해진 숫자 만들기, 도둑 잡기, 낚시 게임, 로또(otto) 카드, 도미노 게임 등 	판 게임 (board games)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임용 판을 사용하는 게임 • 예측, 논리·수학과 판단, 수 개념, 공간개념 	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이, 빙고 게임, 집 찾아가기, 트랙경기, 같은 것끼리 짝짓기
유형	개념 및 가치	종류																										
목적물 맞추기 게임 (aiming games)	<ul style="list-style-type: none"> • 표적을 정한 물체를 맞추는 게임 • 공간개념, 원인과 결과와의 관계, 지각과 운동 능력과의 협응력, 수직에 대한 표상능력, 계산 능력 	<ul style="list-style-type: none"> • 구슬치기, 고리 던지기, 팔 주머니 던지기, 눈싸움, 과녁 맞추기, 피구 등 																										
경주 게임 (races)	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이자가 동시에 출발하여 빨리 달려서 목표 지점에 먼저 도착하는 사람이 이기는 게임 • 서열, 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달, 협동하기, 1:1 대응하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 풍선 운반하기, 릴레이 달리기, 스폰으로 나르기, 다리 묶고 달리기, 의자 뺏기, 콩 나르기, 손수레 경기 																										
알아맞히기 게임 (guessing games)	<ul style="list-style-type: none"> • 한정된 단서를 통해 문제의 답을 알아맞히는 게임 • 분류, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어 발달(사물의 명칭을 붙이고 추론하는 능력) 	<ul style="list-style-type: none"> • 비밀 주머니 물건 찾기, 숫자 알아맞히기, 듣고 알아맞히기, 보고 알아맞히기 																										
쫓기 게임 (추적 게임, chasing games)	<ul style="list-style-type: none"> • 술래가 된 유아가 다른 유아들을 잡으려 하면 잡히지 않으려고 피해 다니는 게임 • 분류, 서열, 공간 개념, 다른 사람의 생각 알기, 언어발달 	<ul style="list-style-type: none"> • 수건 돌리기, 손수건 달리기, 고양이와 쥐 게임, 여우야 여우야 뭐하니, 꼬리치기, 앞은행이 치기 																										
숨기기 게임 (hiding games)	<ul style="list-style-type: none"> • 찾기 어려운 곳에 숨은 사람이나 물건을 찾아 내는 게임 • 다른 사람의 생각 알기, 공간, 속도, 거리개념 	<ul style="list-style-type: none"> • 숨바꼭질, 보물찾기, 강통 찾기 																										
언어적 지시 게임	<ul style="list-style-type: none"> • 술래의 지시에 따라 진행하는 게임 • 지시에 따라 행동하기, 다른 사람의 생각알기, 어휘력(games involving verbal commands) 	<ul style="list-style-type: none"> • 따라하기, 코코코, 가라사대, 다리 세기, 줄넘기 																										
카드 게임 (card games)	<ul style="list-style-type: none"> • 카드에 있는 여러 가지 그림이나 숫자, 글자를 통해 비교하기, 분류하기, 순서 짓기, 짝짓기 등을 하는 게임 • 수 개념, 공간 개념, 도형에 대한 인식, 지각 운동적 협응능력, 분류, 비교, 추론, 다른 사람의 생각 알기 	<ul style="list-style-type: none"> • 합해서 정해진 숫자 만들기, 도둑 잡기, 낚시 게임, 로또(otto) 카드, 도미노 게임 등 																										
판 게임 (board games)	<ul style="list-style-type: none"> • 게임용 판을 사용하는 게임 • 예측, 논리·수학과 판단, 수 개념, 공간개념 	<ul style="list-style-type: none"> • 윷놀이, 빙고 게임, 집 찾아가기, 트랙경기, 같은 것끼리 짝짓기 																										

1. 문화적 맥락에 의한 분류(Roberts & Sutton-Smith, 1962)

- 로버츠와 서튼 스미스는 문화적 환경에 따라 유아가 하는 게임에 차이가 있다고 주장하면서 게임의 유형을 신체적 기술 게임, 찬스 게임, 전략 게임으로 분류하였다.

<p>신체적 기술 게임 (games of physical skill)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 게임의 승부가 놀이자의 신체적 기술에 의해 결정되는 게임이다. 예 달리기 게임 • 과학기술이 덜 발달한 문화권의 유아들이 이런 유형의 게임을 주로 한다.
<p>찬스 게임 (games of chance)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 게임의 결과가 운에 의해 결정되는 게임으로 운명이 인간사를 좌지우지한다고 믿는 사회에서 흔히 볼 수 있다. 예 주사위 던지기 게임
<p>전략 게임 (games of strategy)</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 게임의 결과가 놀이자의 이성적인 판단, 다시 말해 고도의 지적 능력에 의해 결정되는 게임이다. 예 윗과 윗판, 카드 게임 • 과학기술이 잘 발달한 문화권에서 많이 한다.

2. 게임의 집단 형태에 의한 분류(정진·성원경, 2004)

- 게임을 진행하는 집단 형태에 따라 원 게임, 자유대형 게임, 편 게임으로 분류하였다.

<p>원 게임</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 원 게임은 주로 학기 초에 적은 수의 유아들이 둥근 원형으로 앉아서 이기고 지는 경험 없이 게임을 할 수 있는 유형이다. 예 의자 앉기, 공굴리기 • 이를 통해 집단에 대한 소속감, 또래에 대한 친근감 형성, 게임의 규칙을 이해하고 지키는 경험을 할 수 있다. • 연령이 낮을수록 좋고 새로 유아교육기관에 들어온 유아들이 많은 경우 실시하기 좋다. • 다른 게임에 비해 이기고 지는 결과가 뚜렷하게 부각되지 않아서 게임 참여자 모두가 자신감과 성취감을 느낄 수 있다.
<p>자유대형 게임</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자유롭게 서서 하는 게임으로 이기고 지는 것에 대한 결과가 뚜렷이 구분되지 않는 유형이다. 예 짝짓기, 열음·땡 게임, 숨바꼭질, 음악을 이용하여 움직임과 멈춤을 경험하는 형태 • 유아들이 자유롭게 공간 이동을 하면서 자신의 신체를 최대한 활용할 수 있다는 특징이 있다. 유아와 사전에 게임방법과 규칙을 이야기한 후 활동한다.
<p>편 게임</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 두 편으로 그룹을 나누어 게임을 진행하는 것으로 게임에 필요한 지시와 규칙이 많은 유형이다. 예 징검다리 건너기, 팔 주머니 던져 넣기, 풍선 나르기와 같은 신체를 활용한 운동 게임, 빙고 게임, 말판놀이, 카드 도미노 게임과 같은 판이나 카드를 활용한 게임, 언어 전달하기, 끝말잇기, 낱말의 첫 글자 찾기와 같은 말이나 글을 활용한 게임 등 • 편 게임은 유아의 개별적 승패보다는 자신이 속한 편의 승리를 위해 협력하게 되므로 소속감과 결속력, 성취감을 함께 느낄 수 있다. • 시작하기 전에 원 게임이나 자유대형 게임을 통해 규칙을 준수한다는 것을 이해하고 있는 것이 좋고, 간단한 규칙부터 지키며 놀이할 수 있도록 시작하는 것이 좋다. • 편 게임은 경쟁성이 강조되는 유형과 협동성이 강조되는 유형으로 나누어 볼 수 있는데, 둘 다 최종적인 결과로 평가를 실시한다. • 조금 늦게 도착했어도 규칙을 잘 지키는 것이 중요하다는 것을 알 수 있다는 것을 평가 결과에 반영하는 것이 좋다.

2 거친 신체 놀이(rough-and-tumble play)

개념 및 특성	<ul style="list-style-type: none"> • 두 명 이상의 유아가 잡고 뒹굴며 몸을 부딪치고 거칠게 놀이하는 유형이다. • 가장적 행동이나 환상적 행위들이 수반되곤 하는데 이런 경우 가장놀이로 정의되기도 한다. 																		
공격적 행동과 차이점	<table border="1"> <thead> <tr> <th></th> <th>공격적 행동</th> <th>거친 신체 놀이</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td>경쟁</td> <td>놀이 공간, 설비, 자료들을 서로 차지하려는 경쟁이 치열하다.</td> <td>경쟁이 거의 없다.</td> </tr> <tr> <td>표정</td> <td>심각한 표정(서로 노려보기, 울기, 이맛살 찌푸리기)이 나타난다.</td> <td>미소와 웃음이 나타난다.</td> </tr> <tr> <td>행동 특성</td> <td>서로 밀치면서 거부하는 행동이 나타난다.</td> <td>서로 끌어당기면서 친근한 관계가 깃들어진 행동이 나타난다.</td> </tr> <tr> <td>공격성</td> <td>공격성이 많이 작용한다.</td> <td>거짓 공격을 한다.</td> </tr> <tr> <td>집단 크기</td> <td>두 명 이상을 넘지 않는다.</td> <td>많은 유아들이 참여한다.</td> </tr> </tbody> </table>		공격적 행동	거친 신체 놀이	경쟁	놀이 공간, 설비, 자료들을 서로 차지하려는 경쟁이 치열하다.	경쟁이 거의 없다.	표정	심각한 표정(서로 노려보기, 울기, 이맛살 찌푸리기)이 나타난다.	미소와 웃음이 나타난다.	행동 특성	서로 밀치면서 거부하는 행동이 나타난다.	서로 끌어당기면서 친근한 관계가 깃들어진 행동이 나타난다.	공격성	공격성이 많이 작용한다.	거짓 공격을 한다.	집단 크기	두 명 이상을 넘지 않는다.	많은 유아들이 참여한다.
	공격적 행동	거친 신체 놀이																	
경쟁	놀이 공간, 설비, 자료들을 서로 차지하려는 경쟁이 치열하다.	경쟁이 거의 없다.																	
표정	심각한 표정(서로 노려보기, 울기, 이맛살 찌푸리기)이 나타난다.	미소와 웃음이 나타난다.																	
행동 특성	서로 밀치면서 거부하는 행동이 나타난다.	서로 끌어당기면서 친근한 관계가 깃들어진 행동이 나타난다.																	
공격성	공격성이 많이 작용한다.	거짓 공격을 한다.																	
집단 크기	두 명 이상을 넘지 않는다.	많은 유아들이 참여한다.																	
교육적 가치	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들은 연습과 에너지 이완의 기회가 필요하므로 신체적으로 접촉하면서 놀이하는 것은 유아들에게 중요하다. • 다른 유아들과 함께 행해지므로 사회적 의사소통의 한 형태가 된다. • 감정 조절을 학습하기 위한 도구가 될 수 있다. • 또래 간의 우정을 형성하고 유지시킴으로써 또래와의 연대감을 형성하도록 도와준다. <p>기 유아들은 거친 놀이를 통해 점차 자신의 사고와 행동을 내적(외적)인 요구와 통제에 의해 조절하게 된다.^[11]</p> <p>기 유아들은 거친 놀이를 통해 권력과 갈등, 통제와 힘, 선과 악 등의 개념을 확장하고 발전시킬 수 있다.^[11]</p> <p>기 평화적인 방법으로 놀이를 마친 것처럼 거친 놀이는 유아들에게 평화와 비폭력의 가치를 경험할 수 있도록 한다.^[11]</p> <p>기 유아들은 거친 놀이에서 공격적이고 지배적인 역할을 모방하기도 하지만, 보호하고 배려하는 역할을 경험할 수 있다.^[11]</p> <p>기 유아들은 거친 놀이를 하면서 공격성을 표현하지만 스스로 다양한 상황을 만들면서 정서를 조절하는 능력을 발달시켜 갈 수 있다.^[11]</p>																		
거친 신체놀이 유의사항	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 싸움으로 전환될 수 있는 분위기를 제공하지 않아야 한다. • 공격성에 좀 더 자연스럽게 보편적으로 되도록 만들 수 있다. 따라서 장려하기보다 조심스럽게 접근할 필요가 있다. <p>기 교사는 공격 행동으로 인해 생길 수 있는 결과에 대해 준희가 생각할 수 있도록 질문한다.^[11]</p> <p>기 교사는 준희가 혼자 노는 거친 놀이는 허용하지만 친구와 하는 거친 놀이는 유치원에서는 무조건 금지한다.^[11]</p> <p>기 교사는 준희의 거친 놀이에 드러난 공격성이나 폭력성을 미술, 대화, 그림책 읽기와 같은 방법을 통해 다룰 수 있게 한다.^[11]</p> <p>기 준희가 공격 행동을 모방하고 반복할 때 교사는 준희의 놀이에 등장하지 않는 역할 모델을 제안하여 새로운 놀이가 될 수 있도록 도와준다.^[11]</p> <p>기 교사는 준희가 또래와 함께 거친 놀이를 할 수 있는 장소, 시간, 놀잇감 종류 등에 대한 규칙을 정할 수 있는 기회를 제공하고, 이를 지키며 놀이하도록 한다.^[11]</p>																		

제5장 놀이 개입

I. 교사 개입의 유형

1 스밀란스키(Smilansky, 1968)의 놀이 개입 유형과 놀이 훈련

놀이 개입 유형	<ul style="list-style-type: none"> • Sara Smilansky(1968)는 사회극놀이를 연구하면서 저소득층 유아들이 학교에서 어려움을 겪는 것은 사회극놀이에 참여하는 능력이 부족하기 때문이라는 가설을 세웠다. 이 가설을 검증하기 위해 직접경험을 제공한 집단, 놀이 훈련을 시킨 집단, 직접 경험과 놀이 훈련을 모두 제공한 집단, 통제집단으로 나누었다. 놀이 훈련은 유아교사가 하였으며, 두 가지 유형의 개입이 이루어졌다. • Christie(1982)는 유아의 사회극놀이에서의 교사 개입에 대한 긍정적 견해를 제시하면서, 외적 중재와 내적 중재 유형을 제시하였다. 				
	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;"> 외적 중재 (outside intervention) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 교사가 놀이에 직접 참여하지는 않고 유아의 놀이 장면 밖에서 놀이를 지도하는 형태이다. • 놀이의 시작을 제시하고 놀이 장면을 교사가 주도하고 지시하며 새로운 놀이 행동을 유도한다. ☞ 아이들이 가게 놀이를 하고 있다. 교사는 혼자 앉아 있는 유아에게 접근하여 “아기가 무척 배가 고프는가 봐요. 저 가게에 가서 아기에겐 먹일 우유를 사지 그러세요.” 유아가 우유를 다 산 것 같으면 “이제 열린 집으로 가서 아기가 우유를 먹을 수 있도록 젓병에 넣어주세요.” • 교사는 놀이에는 참여하지 않고 의견만 제시하거나 제언을 한다. 또한 유아가 역할놀이 등과 같은 새로운 놀이행동을 시작하도록 격려한다. </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;"> 내적 중재 (inside intervention) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 교사가 유아의 놀이활동에 직접 참여하여 역할을 담당하고 이행하는 형태이다. • 내적 중재에는 모델링을 활용한다. 즉, 내적 중재는 외적 중재와 비교하여 구체적인 모델을 제공한다는 뚜렷한 장점이 있다. • 그러나 내적 중재는 외적 중재보다 상대적으로 유아의 놀이를 방해하거나 중단시키는 경우가 많다. ☞ 교사가 유아들에게 접근하여 자신은 의사인데 아기가 아픈 사람은 와서 진찰을 받지 않겠느냐고 제안을 한다. ㉠ 우와, 작은 이슬비가 왔다 갔다 하네. (우두둑, 우두둑, 우두둑 소리를 내며 민수에게 다가가서) 이슬비야 나는 소나기란다. 너는 어떤 소리가 나니?^[18] </td> </tr> </table>	외적 중재 (outside intervention)	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 놀이에 직접 참여하지는 않고 유아의 놀이 장면 밖에서 놀이를 지도하는 형태이다. • 놀이의 시작을 제시하고 놀이 장면을 교사가 주도하고 지시하며 새로운 놀이 행동을 유도한다. ☞ 아이들이 가게 놀이를 하고 있다. 교사는 혼자 앉아 있는 유아에게 접근하여 “아기가 무척 배가 고프는가 봐요. 저 가게에 가서 아기에겐 먹일 우유를 사지 그러세요.” 유아가 우유를 다 산 것 같으면 “이제 열린 집으로 가서 아기가 우유를 먹을 수 있도록 젓병에 넣어주세요.” • 교사는 놀이에는 참여하지 않고 의견만 제시하거나 제언을 한다. 또한 유아가 역할놀이 등과 같은 새로운 놀이행동을 시작하도록 격려한다. 	내적 중재 (inside intervention)	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 유아의 놀이활동에 직접 참여하여 역할을 담당하고 이행하는 형태이다. • 내적 중재에는 모델링을 활용한다. 즉, 내적 중재는 외적 중재와 비교하여 구체적인 모델을 제공한다는 뚜렷한 장점이 있다. • 그러나 내적 중재는 외적 중재보다 상대적으로 유아의 놀이를 방해하거나 중단시키는 경우가 많다. ☞ 교사가 유아들에게 접근하여 자신은 의사인데 아기가 아픈 사람은 와서 진찰을 받지 않겠느냐고 제안을 한다. ㉠ 우와, 작은 이슬비가 왔다 갔다 하네. (우두둑, 우두둑, 우두둑 소리를 내며 민수에게 다가가서) 이슬비야 나는 소나기란다. 너는 어떤 소리가 나니?^[18]
외적 중재 (outside intervention)	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 놀이에 직접 참여하지는 않고 유아의 놀이 장면 밖에서 놀이를 지도하는 형태이다. • 놀이의 시작을 제시하고 놀이 장면을 교사가 주도하고 지시하며 새로운 놀이 행동을 유도한다. ☞ 아이들이 가게 놀이를 하고 있다. 교사는 혼자 앉아 있는 유아에게 접근하여 “아기가 무척 배가 고프는가 봐요. 저 가게에 가서 아기에겐 먹일 우유를 사지 그러세요.” 유아가 우유를 다 산 것 같으면 “이제 열린 집으로 가서 아기가 우유를 먹을 수 있도록 젓병에 넣어주세요.” • 교사는 놀이에는 참여하지 않고 의견만 제시하거나 제언을 한다. 또한 유아가 역할놀이 등과 같은 새로운 놀이행동을 시작하도록 격려한다. 				
내적 중재 (inside intervention)	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 유아의 놀이활동에 직접 참여하여 역할을 담당하고 이행하는 형태이다. • 내적 중재에는 모델링을 활용한다. 즉, 내적 중재는 외적 중재와 비교하여 구체적인 모델을 제공한다는 뚜렷한 장점이 있다. • 그러나 내적 중재는 외적 중재보다 상대적으로 유아의 놀이를 방해하거나 중단시키는 경우가 많다. ☞ 교사가 유아들에게 접근하여 자신은 의사인데 아기가 아픈 사람은 와서 진찰을 받지 않겠느냐고 제안을 한다. ㉠ 우와, 작은 이슬비가 왔다 갔다 하네. (우두둑, 우두둑, 우두둑 소리를 내며 민수에게 다가가서) 이슬비야 나는 소나기란다. 너는 어떤 소리가 나니?^[18] 				
사회극 놀이를 촉진하기 위한 놀이 훈련	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;"> 사회극놀이 훈련 </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재와 내적 중재의 방법 혼용 </td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;"> 주제 - 상상 훈련 (주제 환상극 놀이, thematic - fantasy training) </td> <td> <ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재, 내적 중재보다 더욱 구조화된 유형의 훈련으로 유아가 동화(☞ 아기돼지 삼형제)나 다른 반복적인 이야기를 극화할 수 있도록 성인이 도와주는 것이다. • 성인이 이야기를 읽어 주고, 유아에게 역할을 배정해 주며 신호를 주거나 때때로 한 역할을 맡음으로써 유아의 극화를 돕는다. </td> </tr> </table>	사회극놀이 훈련	<ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재와 내적 중재의 방법 혼용 	주제 - 상상 훈련 (주제 환상극 놀이, thematic - fantasy training)	<ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재, 내적 중재보다 더욱 구조화된 유형의 훈련으로 유아가 동화(☞ 아기돼지 삼형제)나 다른 반복적인 이야기를 극화할 수 있도록 성인이 도와주는 것이다. • 성인이 이야기를 읽어 주고, 유아에게 역할을 배정해 주며 신호를 주거나 때때로 한 역할을 맡음으로써 유아의 극화를 돕는다.
	사회극놀이 훈련	<ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재와 내적 중재의 방법 혼용 			
주제 - 상상 훈련 (주제 환상극 놀이, thematic - fantasy training)	<ul style="list-style-type: none"> • 외적 중재, 내적 중재보다 더욱 구조화된 유형의 훈련으로 유아가 동화(☞ 아기돼지 삼형제)나 다른 반복적인 이야기를 극화할 수 있도록 성인이 도와주는 것이다. • 성인이 이야기를 읽어 주고, 유아에게 역할을 배정해 주며 신호를 주거나 때때로 한 역할을 맡음으로써 유아의 극화를 돕는다. 				

스밀란 스키의 놀이 개입 프로그램 (Smilansky & Shefatys, 1990)	1. 놀이를 위한 경험 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 사회극 놀이에서 다양하게 표출될 수 있는 경험(예 견학, 동화 듣기)을 제공한다. • 이는 매우 중요한 단계인데, 사회극적 놀이는 일반적으로 이전에 획득된 경험을 놀이 요소로 포함하기 때문이다. 이러한 경험적 기초가 부족한 유아는 가작화를 하지 못할 수 있다. ☞ 유아들과 함께 근처 소아과로 견학을 간다.
	2. 극놀이영역에 경험과 관련된 소품 제공	<ul style="list-style-type: none"> • 이러한 견학이나 경험과 관련된 도구들이 있는 특별한 영역을 놀이실에 제공한다. ☞ 식료품점 견학 후에는 빈 음료수 캔이나 상자, 여러 가지 생필품의 플라스틱 용기, 금고 등이 가상 가게에 제공될 수 있다. • 넓은 공간에 제공된 소품들은 유아의 사회극 놀이 참여를 극대화 시킨다. 두 명 이상의 유아가 참여하게 되면 놀이 주제는 더욱 정교화된다. 교구장 등으로 분리된 공간은 더 풍부한 사회극 놀이가 이루어지도록 한다. ☞ 진료 기구를 갖춘 진료실, 대기실, 진찰대를 배치한다.
	3. 유아의 놀이관찰	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 놀이를 관찰하고 개별 유아의 부족한 놀이 능력을 발견해 내는 것이다. ☞ 다른 아이들의 병원놀이를 지켜보기만 하는 유아가 있음을 알아차린다(이 유아는 가작놀이에 참여하지 않는다).
	4. 유아의 놀이에 개입	<ul style="list-style-type: none"> • 유아의 놀이에 개입하여 사회극 놀이를 격려하고 놀이 능력을 향상 시키기 : 교사는 유아와 놀이하면서 관찰한 부족한 놀이 능력을 개선 시키기 위해 놀이 주제의 내부 또는 외부에서 사회극 놀이에 개입한다. ☞ 교사는 기침하는 환자가 되어 놀이에 참여하지 않는 유아에게 청진기로 진찰해 달라고 부탁한다. 유아가 극놀이에 참여하기 시작하면 교사는 놀이에서 빠져 나온다.
주제-상상 훈련의 세 단계 (Saltz & Johnson, 1974)	<ul style="list-style-type: none"> • 주제 - 상상 훈련은 설초와 존슨에 의해서도 사용되었다. 『헨젤과 그레텔』과 『아기돼지 세 마리』 등과 같은 동화를 유아들에게 읽어주고 유아들에게 역할을 배정해 주며 신호를 주거나 역할을 맡아서 극놀이를 도와주는 것이다. • 이 훈련에 사용될 수 있는 동화는 등장인물이 소수이고 이야기 내용이 간단하며 반복적인 것, 어떠한 것도 좋다. • 유아가 이야기의 줄거리에 주의를 기울일 수 있도록 소품이나 의상은 가능한 한 최소로 사용하기를 권한다. • 이 훈련은 사회극놀이의 경험이 전혀 없거나 거의 없는 유아에게 효과적이다. 역할을 시도해 보고 가상적 전환을 해 봄으로써 유아는 사회극놀이를 보다 잘할 수 있게 된다. 	
	1단계	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 이야기를 읽어 주고 유아와 함께 토의한다.
	2단계	<ul style="list-style-type: none"> • 교사가 유아에게 역할을 배정해 주고 해설자로서, 필요할 때는 촉진자로서, 때로는 이야기의 한 역할을 수행하면서 유아들끼리 극을 해 보게 한다.
	3단계	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들이 역할을 바꾸어 가면서 여러 번 반복해서 해 보게 하며, 이러한 과정에서 교사의 도움을 서서히 줄여 간다.

외적
중재

- 외적중재(외부개입)는 외부 관찰자로서 직접 놀이자로 참여하지 않으면서 놀이에 대해 이야기하는 유형이다. 다음과 같은 상황에 외부 개입을 할 수 있다.
 - ① 유아가 성인에 의존하는 경향이 있을 때
 - ② 문제해결이나 놀이 결정에 있어서 거리를 유지할 필요가 있을 때
 - ③ 교사가 함께 게임을 하지 않고 게임의 결과를 물을 때
 - ④ 블록으로 건물 세우는 것을 도와주지 않으면서 건물에 대해서 이야기할 때
- 유아의 자율적 놀이 선택과 유지를 위해서 직접 개입하여 결과물을 확인하거나 권유하는 방식보다는 유아 스스로 다음을 예측하여 활동할 수 있는 질문을 하는 외적중재가 적합하다.
- [예시] 자유롭게 발생된 병원놀이 상황에서 유아들이 놀이를 반복하거나 중단하려 할 때

간접적 참여	• 교사는 놀이를 관찰하며 간접적으로 개입을 시작한다.
질문	• “너의 아기는 오늘 건강이 어때니?”라고 질문하며 놀이에 관심을 갖게 한다.
제안	• “네 아기를 병원에 데리고 갈까?”라고 교사의 생각을 말해 본다.
행동의 분류	• “나는 아기였을 때 아프면 병원에 갔었어.”라고 말한다.
놀이자 간 접촉	• (간호사 역할을 하는 유아에게) “간호사! 아픈 아기를 도와주세요.”라고 말을 하여 친구들과 사귄 수 있는 접촉의 기회를 마련한다.
방향제시 하기	• “네 아기가 어디가 아프지 간호사에게 모두 말해. 그리고 어떻게 해서 아프게 되었는지 간호사에게 설명해 줄 수 있니?”라고 말한다.

내적
중재

- 직접적 놀이 참여 : 교사가 놀이에 직접 참여하여 모델과 시범을 보인다.
- 내적중재(내부개입)는 교사가 유아의 놀이 상황에 들어가서 놀이의 방법을 도와주는 유형으로 병행 놀이, 함께 놀이하기, 놀이 교수하기 등을 의미한다. 즉 직접적으로 놀이를 지원하는 것이다.
- 이러한 방법은 제한된 놀이를 하는 유아에게 놀이의 목적을 전달하는 데 도움이 된다.
- 유아가 놀이 상황을 어려워하는 경우 부담이 적은 다른 활동으로 안내하기보다는 교사가 몇 단계를 수행해 줌으로써 선택한 놀이 활동을 유지할 수 있도록 도와줄 수 있다.

2 우드, 맥마흔과 크랜스턴(1980)의 놀이 개입 유형

우드 · 맥마흔 · 크랜스턴의 놀이 개입 유형

• Wood, McMahon & Cranstoun은 교사의 상호작용 방법에 따라 네 가지 유형으로 구분하였다.

병행 놀이 (parallel playing)	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 유아 가까이에서 동일한 놀이 자료를 가지고 놀이를 하지만 상호작용은 하지 않는다. 이 방법은 유아에게 편안함을 주고 놀이의 가치를 부여하는 효과가 있으며, 기능 놀이와 구성놀이에서 많이 활용된다. <p>기 가장 적합한 ‘교사의 놀이개입 방법’ 1가지를 선택하고, 그 이유를 제시하시오.^[특10]</p>
공동 놀이 (co - playing)	<ul style="list-style-type: none"> 진행 중인 놀이에 교사가 직접 참여하는 방법으로 놀이의 방향은 유아가 주도하며 교사는 이에 따른다. 즉, 교사가 놀이장면에 참여는 하되 유아가 스스로 놀이과정을 조정하도록 유도하는 개입방법이다. 일반적으로 유아가 요구하는 상황에 교사가 반응하는 것이지만 교사는 언어적 자극을 통해 놀이를 확장시킬 수도 있다. 유아는 이를 자유롭게 받아들이거나 거부할 수 있다. 교사는 구체적으로 놀이 맥락과 상황에 맞는 질문을 하고, 유아의 요구에 민감하게 반응해야 한다. 이 유형은 교사의 적극적인 개입이 아니고, 유아의 자율적인 놀이를 지지해 주는 지원 방법이므로 교사가 직접적으로 놀이를 확장시키거나 개입하지는 않는다. 이 방법은 유아주도의 놀이를 이어가면서 교사가 놀이의 수준을 높여 주는 데 유익하다. 상호작용을 통해 놀이를 확장시키는 데 도움을 줄 수는 있지만, 교사가 직접적인 교수나 지시는 하지 않는다. 유아가 놀이에 성인을 참여시키기 위해 초대할 때 쉽게 사용할 수 있는 개입형태이다. 유아가 성인 개입을 주도하고 놀이를 조정하기 때문에 교사가 놀이에 오랫동안 남아 있지 않는 한 활동을 방해할 기회는 없다.
놀이 교수 (play tutoring)	<ul style="list-style-type: none"> 교사가 유아에게 놀이를 직접 지도하는 것을 의미한다. 교사는 새로운 놀이 주제를 제안하거나 놀이과정 중에서 중요한 역할을 담당할 수 있다. 놀이교수는 외적중재와 내적중재 모두 가능하다. 교사는 유아들이 놀이에서 찾아내지 못하는 소품이나 역할을 좀 더 직접적으로 제안할 수 있다. 교사는 주도적이고 적극적인 역할을 이행한다. 교사가 먼저 놀이를 시도하므로 놀이 활동에 참여하지 않는 유아들을 참여하도록 유도할 수 있다. 교사가 모델링을 보여주며 새로운 기술이나 지식을 전달하는 데 효과적이다. 놀이 내에서 직접적인 역할을 수행할 수도 있다. 유아와 교사 사이에 교수적 상호관계를 수립할 수 있으며, 풍성한 대화를 유도한다.
현실 대변인 (spokes man for reality)	<ul style="list-style-type: none"> 놀이를 교수 · 학습의 매체로써 활용하는 것이다. 교사는 유아의 놀이 장면 밖에서 놀이활동과 현실세계를 연결할 수 있도록 놀이에서의 상징 전환을 중단하고 놀이 장면에 현실을 끼워 넣기도 한다. 이 개입방법은 교수 · 학습의 상황을 유도하여 특정한 지식과 정보를 제공할 수 있을 뿐만 아니라 현실 세계를 바탕으로 한 논리적 사고를 격려할 수 있는 장점이 있다. 단, 적절한 시기와 지도방법이 아닐 경우 유아의 놀이를 혼란스럽게 하고, 중단시킬 수 있으므로 주의해야 한다.