

2020 비교과 교육과정 성공 후기 공모전

전공역량 최우수상

신○지(유아교육과)

경진대회

내용
1. 이 프로그램을 신청하게 된 동기는? 2020학년도 1학기는 코로나로 인해 갑작스럽게 수업방식이 전면 온라인 원격으로 변경될 뿐 아니라, 학과 행사도 모두 온라인으로 진행되었습니다. 제가 참여한 교구-교재 활용 수업 시연 경진대회도 예외는 아니었습니다. 처음에는 현장과 연계되는 과목이 많은 유아교육과의 수업 및 경진대회를 온라인으로 참여하려니 막막한 것이 사실이었습니다. 하지만 교수님들께서 배려해주시고 여러 방면으로 수업 방법을 조정해주셔서 점점 온라인 수업에 익숙해졌고, 온라인 프로그램 진행의 장점을 발견하게 되었습니다. 이례적으로 온라인상에서 진행되는 경진대회에 참가하여, 평소 오프라인이라면 도전해보지 못했을 거대한 규모의 교구를 활용해보고 싶다고 생각했습니다. 동시에, 2020-1학기에 수강하고 있던 유아 미술교육을 현장에 적용하는 경험을 통해 전공역량을 함양시키고 싶다고 생각하여 본 비교과 교육과정을 신청하게 되었습니다.
2. 프로그램 내용 및 진행 과정 등 참여 경험 소개 경진대회는 교육계획안, 독후감, 수업 시연의 총 3가지 부문으로 진행되었는데, 저는 교육계획안 부문을 개별로도 참여하고, 조별로도 참여하여 두 부문 모두 우수상이라는 값진 성과를 거둘 수 있었습니다. 제게는 모두 큰 의미가 있었지만, 오늘은 그중에서도 개별 교육계획안에 대해 자세히 다루고자 합니다. [1. 빈틈 있는 계획안 작성하기] 우선 교육계획안이란, 유아 교사로서 유아들과 어떤 활동을 진행할 것인지 도입, 전개, 마무리의 내용으로 계획한 문서를 말하며 활동 계획안이라고도 합니다. 현재 유아교육 현장에서는 교육과정이 개정되면서 교사가 중심이 되어 계획한 활동보다는 유아가 중심이 되고, 유아의 놀이가 중심이 되어 자연스럽게 즐거운 배움을 추구하는 방향으로 현장의 변환이 요구되고 있습니다. 이러한 개정된 교육과정의 분위기에 맞추어 사전에 교사가 계획안을 작성할 것이 아니라, 유아의 놀이를 지원하기 위해 관찰한 내용을 담은 사후일지를 작성할 것을 요구하는 현장의 상황을 고려할 때, 계획안을 쓰기까지 굉장히 많이 고민했습니다. ‘교사가 주도해서는 안 된다’라는 생각을 가지고 ‘계획안’을 작성하려니 그야말로 딜레마였습니다. 그러나 깊은 고민 끝에 내린 결론은 현장에서도 단계적인 변환이 적용되어야 하며, 이를 위

해서는 교사의 계획안이 전혀 무의미하지 않다는 것이었습니다. 유아의 자발적인 놀이에서 시작된 활동을 확장하게 시켜주는 것도 교사의 역할이지만, 유아에게 놀잇감과 탐색 거리를 제공하는 것 또한 교사의 환경구성자로서 해야 할 역할이기 때문입니다.

이러한 맥락에서, 저는 ‘빈틈 있는 계획안’을 작성하기로 했습니다. 교사가 주도하는 활동이 아닌 교사가 놀잇감을 제공하는 활동이 될 수 있도록 계획안 곳곳에 변경 가능성을 염두에 둔 여백을 마련했습니다. 교사가 유아의 놀이 양상을 관찰하고 기록할 수 있을 뿐만 아니라 유아의 관심이 옮겨가는 전이 양상을 시각적으로 확인할 수 있도록 한 방법입니다. 또 큰 틀에서 예상되는 놀이의 흐름을 잡아놓고 도입, 전개, 마무리마다 예상되는 교사와 유아의 발문을 최대한 많이 적어보는 것도 빈틈은 있지만, 전혀 허술하지 않은 계획안을 작성하는 데 큰 도움이 되었습니다.

[2. 걸리버를 묶어라]

계획안에 작성한 활동명은 ‘걸리버를 묶어라’로 우리가 잘 알고 있는 걸리버 여행기 동화를 연계한 미술 활동이었습니다. 유아에게 놀잇감을 제공할 때 유아가 친숙하게 느끼면서도 새롭고 재미있는 놀잇감을 제공해주어야겠다고 생각했습니다. 따라서 걸리버를 묶는 줄을 친숙한 생활도구인 ‘양말’로 정했습니다. 그러나 단순히 양말만 제공했을 때보다 양말 공장의 폐기물인 ‘양말목’을 제공했을 때, 친숙한 사물을 새롭게 볼 수 있을 뿐 아니라 재활용품에 대한 유아의 관심을 확장할 수 있다고 생각했습니다. 활동을 간략히 소개하자면 다음과 같습니다. (본인 제작 영상 자료 캡처)



- ▶[도입] 활동을 시작하며 유아들에게 걸리버 여행기 동화의 내용을 기억하도록 질문
- ▶[전개] 유아들이 소인국 마을 사람이 되었다고 가정하고, 세 그룹으로 나뉘어 활동
 - 1) 양말목으로 걸리버에게 옷을 만들어주는 그룹
 - 2) 양말목을 꼬거나 엮어서 걸리버를 묶을 밧줄을 만드는 그룹
 - 3) 재활용품으로 소인국 마을 사람들의 집과 마을을 만드는 그룹
- ▶[마무리] 바깥 놀이로 확장하여 걸리버를 포박하는 신체활동으로 연계

활동 계획안을 작성하는 내내 ‘내가 정말 이 수업을 진행한다면 어떤 방문할까?’ 고민했습니다. 결과적으로 본 활동에서는 **유아가 이야기를 확장해갈 수 있는 문제 상황을 제공하는 것이 교사의 역할**임을 알게 되었습니다. 특히 유아는 가상의 이야기일지라도 몰입하는 능력이 뛰어나기 때문에 상황 속 교사로 자신을 대입하여 어떻게 문제 상황을 발견하고, 해결하

도록 지원해줄지 고민하는 과정은 제게도 큰 즐거움이었습니다.

이러한 즐거움은 감사하게도 경진대회 우수상을 받기까지 이어졌고, 끊임없이 고민하는 교사가 좋은 교사라는 것을 실감하여 자신감을 얻게 되었습니다.

3. 프로그램에 참여하며 좋았던 점, 프로그램의 우수한 점 등 프로그램의 장점 소개

프로그램에 참여하며 가장 좋았던 점은 앞에서 언급했던 ‘즐거움’을 찾게 된 것이었습니다. 사실 2학년이 되고 온라인으로 수업이 진행되며 ‘이렇게 해서 내가 유아 교사로서의 역량을 갖출 수 있을까?’라는 고민과 함께 현장에 나갔을 때 갖춰야 할 실무 능력을 걱정했습니다. 걱정은 곧 유아 교사가 되는 것에 대한 소망과 기쁨보다는 부담감과 고민거리만을 잔뜩 안겨 주었습니다. 그러나 경진대회를 통해 현장에서 적용될 수업을 고민하고, 시행되는 교육과정의 방향성과 부합하게 계획을 작성해보고, 고안해낸 활동을 소개하는 영상을 제작하는 경험은 실제 상황에 교사로서 자신을 대입해보게 했습니다. 그러한 과정에서 유아교육과에 처음 지원해서 들어왔을 때와 같은 설렘을 되찾을 수 있었고, 고민하는 것조차도 즐거움이 되었습니다.

경진대회는 시상을 위한 심사가 있어서 교수님들의 피드백을 받을 수는 없지만, 그만큼 더 유아교육과 예비교사들의 자율성이 확보된 수업을 고민해보는 시간이 된다는 점에서 장점이 있습니다. 저 또한 활동 계획을 작성하며 교수님께 여쭙보고 싶다, 피드백 받고 싶다는 생각을 수도 없이 했지만 그럴 수 없어 여러 교재, 교구들을 찾아보고, 개정 누리과정 해설서를 펴보고, 배웠던 전공 교재를 다시 펼쳐보았습니다. 이러한 경험을 했느냐, 안 했느냐의 차이는 현장에 나갔을 때 분명히 나타날 것으로 생각합니다.

4. 어떤 학생들에게 이 프로그램을 추천하고 싶은지?

유아 교사로서 전공역량을 함양한다는 것은 단순히 교구를 더 정교하게 만들게 되는 것에 한정된 이야기가 아니라는 것을 경진대회에 참가해보고 나서야 느끼게 되었습니다. 교재-교구를 잘 활용하는 것은 교육적 철학과 개정 누리과정의 방향성을 고려한 고민이 실제로 이뤄질 때 가능할 것입니다. 제가 그랬던 것처럼 많은 유아교육과 학우 여러분들도 훌륭한 교사가 될 수 있을지, 본인의 역량과 가능성에 대해 고민할 것으로 생각합니다. 하지만 ‘늘 고민하는 교사가 좋은 교사’라고 하는 것처럼 고민하기 위한 도전, 경진대회를 통해서 해보시길 추천합니다. 분명 값진 경험이 될 것입니다.

5. 프로그램 활성화 및 질 제고를 위한 개선 및 제안사항

저는 2020-1학기 수강하고 있던 유아 미술교육에서 출발한 계획을 수정하고 검토하며 본 경진대회에 제출할 수 있었습니다. 전공과목의 과제와 연계되어 더 확장할 수 있도록 한다면 프로그램이 더욱 활성화될 수 있을 것 같습니다. 또 일부는 장학금이 아닌 시상금으로 진행

된다면 장학금 수혜 범위가 남아 있지 않아 따로 시간을 내서 참여하지 않는 학생들의 참여도 끌어낼 수 있을 것 같습니다.

6. 이 프로그램을 한마디로 표현한다면?

유아교육과 교재-교구 활용 수업 시연 경진대회는 ‘즐거운 고민’이다. 경진대회를 통해 교사로서 이론의 적용과 현장의 실재를 고민할 수 있고, 그 고민의 과정이 설레고 즐겁기 때문이다.