

아동의 내면적 발달을 위한 놀잇감 고찰

박세정*

요 약

아동의 개별적 생각이나 가치관의 중요성보다 다른 사람들의 이목과 평가에 맞추어 살도록 강요하는 한국의 교육에서는 점점 자신의 생각이나 가치관을 퇴화시켜 자신의 소리를 잃어버려 옳고 그름을 판단하지 못하는 경우가 자주 발생하게 된다. 인간은 누구나 자신만의 내면을 의미 하는 고유한 눈을 가지고 있기 때문에, 아이들의 개별적인 고유한 내면을 이해하고 그 발달에 관심을 갖는 것이 교육의 기본이다. 때로는 발달의 양상이 똑같이 나타나지는 않기도 하지만, 대부분 부모와 교사를 포함한 많은 성인들은 연령에 따라 일반화된 발달 특징에 의해 한정된 판단을 내리기도 하고, 현대사회에 있어서 중요한 요소라 할 수 있는 느낌이나 감정과 같은 내면의 발달을 간과하는 경우가 많다. 아이들의 내면적 발달을 이해하지 못할 경우, 일반화된 발달 특징에서 벗어난 아이들은 문제아동으로 판단되어, 전혀 다른 교육적 접근이 이루어지게 된다. 그러므로 아이의 내적인 발달단계와 특성에 대한 이해는 교육적 접근에 앞서 선행되어야 할 기본과제이다.

따라서 이 연구는 아동의 내적 발달단계를 이해하기 위한 놀이 및 놀잇감의 중요성을 고찰함으로써 어떻게 놀고 있는가에 대한 관찰과 이를 통한 아이들의 발달을 이해하는데 일차적 목적이 있다. 더불어 미래에 종이와 연필을 없애고, 노트북을 이용하고 칠판을 모니터로 바꾸는 한국 교육의 개혁에 있어서, 컴퓨터, 또 테블릿 PC와 전자칠판이 교사나 부모와 아동 사이의 매개체로써 대체될 수 없다는 사실을 인지하고 부모나 교사가 아동과 함께 하는 놀이교육에 건강한 내면을 만드는 데 필요한 관점을 제시하고자 한다.

주제어 : 내면적 발달, 놀잇감, 놀이

논문투고일 : 2013 .4. 15

최종심사일 : 2013. 5. 2

게재확정일 : 2013. 5. 19

* 영남이공대학교 사회복지·보육과 조교수

Corresponding Author : Park, Se Jeong, Dept. of Social Welfare-Childcare, Yeungnam College of Science & Technology, 170 Hyeonchung-ro, Nam-gu, Daegu, 705-703 Korea. E-mail : sezzi721@ync.ac.kr

I. 서론

1. 연구의 필요성 및 목적

최근 어느 한 언론매체에 따르면 정신질환으로 치료를 받은 학생이 전년도에 비해 54%가 증가하였다고 한다. 그렇다 보니 정신건강을 개인의 문제로 여겼던 예전과 달리 요즘은 사회적 문제로 받아들여지고 있다. 그래서 정신적 문제로 일어나는 많은 사건, 사고를 접하게 되면서 정신건강의 중요성을 깨닫게 되었고, 치료를 받는다는 것에 대한 부정적인 인식 또한 많이 사라지게 되었다(손석심, 2012). 이러한 사회적 변화로 주변에 병원이나 센터 등에서 놀이치료에 관심을 갖고 배우고자 하는 사람들이 많이 늘어나게 되었다. 인지학의 창시자인 루돌프 슈타이너는 일찍이 교육을 치료라 하였으며, 그의 교육론에 담겨있는 내면적 발달에 따른 놀이는 내면을 치료할 수 있는 가장 중요한 방법이 될 수 있다(Krommer, 2012).

아동의 개별적 생각이나 가치관의 중요성보다 다른 사람들의 이목과 평가에 맞추어 살도록 강요하는 한국의 교육은 점점 자신의 생각이나 가치관을 퇴화시켜 자신의 소리를 잃고 자신의 눈과 생각으로 옳고 그름을 판단하지 못하는 경우가 자주 발생하게 된다. 우리는 각자 고유한 눈을 가지고 있다. 여기서 말하는 눈이란 신체일부에 한정된 것이 아니라 내면의 눈을 뜻한다. 이렇듯 고유한 내면, 개별적인 발달 특성을 이해해야 한다. 일반적인 발달특성을 살펴보면, 신생아의 경우 보고, 듣고, 냄새도 맡고 간지러움과 같은 촉각각이 이미 생성 및 발달하여 그 기능이 가능하다. 청각의 경우 수정 후 8일 제부터 귀가 형성되며 엄마의 심장박동을 들으며 리듬을 형성한다. 시각도 빠르게 형성된다. 또한 태어날 때 손가락 빨기가 가능하다. 태어나면서 이미 감각적 경험을 가지고 있는 것이다. 뇌의 경우는 중추신경을 담당하지만 완성된 시기가 아니다. 15년에서 16, 17년간 발달하는 기관이다. 하지만 다른 기관에 비해 어느 정도 발달이 되어 있다. 태어남과 동시에 많은 작동이 되며, 그 이전에 일부는 작동을 한다. 한편, 중요 내장기관인 몸통의 경우 머리와 발달방향이 다르다. 허파는 태어나서 공기를 접하면서 사용되지만 이미 태내에서는 만들어져 있다. 즉, 태어나서 기능들이 이루어지는 것이다. 심장은 첫 호흡과 함께 혈액이 나누어지게 된다. 심장판막이 이때부터 활동한다. 탄생의 시점부터 기능이 막 시작되는 것이다. 사지는 팔, 다리로 12개월 정도 그 기능이 가능하다. 세월이 필요한 것이다. 다른 부분보다 훨씬 뒤에 나타난다 (Lang, 2006).

이렇게 아이들 마다 발달단계는 다르게 나타난다. 서로 다르게 발달하므로 똑같이 발달하는 것은 불가능하다. 그러나 많은 부모와 교사를 포함한 성인들은 연령에 따라 일반화된 발달 특징에 한정된 판단을 내린다. 또한 신체적 발달만 있는 것이 아니라 현대사회에 있어서 중요한 요소라 할 수 있는 내면의 발달(느낌, 감정)도 있는데 성인들은 겉만 보고 판단한다. 몬테소리도 민감기와 흡수정신의 내적 도움으로 자연적인 법칙에 따라 정신의 내적 성장이 이루어질 수 있다고 보았다. 내면적 발달을 이해하지 못할 경우, 일반화된 연령별 특징에 벗어난 아이들은 문제아동으로 낙인이 되며, 전혀 다른 접근이 이루어지게 된다. 이는 환자에게 다른 질병의 처방이 이루어지는 것과 같은 결과를 가져 온다고 볼 수 있다. 그러므로 아이의 내적인 발달단계를 이해한 후에 방법적 부분이 들어가야 한다.

따라서 영유아기는 건강하고 조화로운 환경, 그리고 신체적, 정서적, 영적 발달을 지지하기 위한 환경을 지속적으로 제공해야 하며, 적절한 물리적 환경 제공은 인간의 물리적 신체를 올바르게 자리잡게 하고, 외부 환경에 적응시키는 기간이라 하였다. 아동이 물리적인 환경에 의해서 모든 유기적 성장 및 발달이 이루어지기도 하지만, 아동이 살아가는 환경에서 노출되는 언어, 사고, 행위, 정서 등은 아동의 감성적, 영적인 발달을 위한 발판이 되기 때문이다(홍지연, 2002). 이 연구에서는 그러한 환경으로 놀이 및 놀잇감을 연구주제로 제한하고자 하며, 이 연구는 아동의 내적 발달단계를 이해하기 위한 놀이 및 놀잇감의 중요성을 고찰함으로써 어떻게 놀고 있는가에 대한 관찰과 이를 통한 아이들의 발달을 이해하는데 일차적 목적이 있다. 더불어 미래에 종이와 연필을 없애고, 노트북을 이용하고 칠판을 모니터로 바꾸는 한국 교육의 개혁에 있어서, 컴퓨터, 또 태블릿 PC와 전자칠판이 교사나 부모와 아동 사이의 매개체로써 대체될 수 없다는 사실을 인지하고 부모나 교사가 아동과 함께 하는 놀이교육에 건강한 내면을 만드는데 필요한 관점을 제시하고자 한다.

그러므로 연구목적에 대한 연구문제를 제시하면 다음과 같다.

첫째, 영유아의 연령별 발달 특성에 따른 놀잇감은 어떠한가?

둘째, 영유아의 내면적 발달 특성에 따른 놀잇감은 어떠한가?

2. 용어의 정의

내면적 발달: 루돌프 슈타이너(Rudolf Steiner)의 인지학(Anthroposophy)에서 언급한 정신 과학적 세계관(science of spirit)을 토대로 한 인간의 본질로써, 신체, 정서, 영혼 모두의 유기적 관계.

Ⅱ. 이론적 배경

1. 영유아의 발달 특징

1) 만 0~3세

(1) 만 1세의 발달

이 시기의 주요발달은 목적선이 되어 진행되고 있다. 즉, 12개월 기간 동안 직립과 걷기라는 목적을 준비과정을 거쳐 달성하게 된다. 만 1세의 과제는 직립에서 걷기가 되는 것이다. 태어나서 바로 시작되는 것이라 할 수 있다. 이 때, 신생아의 눈동자는 방향을 달리해서 움직일 수 있다. 그러다가 함께 방향에 따라 움직이게 된다. 눈의 일치점을 가질 때 비로소 서고 걷기가 가능해진다. 더불어 대근육과 소근육이 작동된다. 반면에 뇌의 발달은 임의로 발달시킬 수 없다. 시간을 두고 나뉘야 한다.

(2) 만 2세의 발달

만 2세의 경우, 언어습득이 이루어지는 단계이다. 이를 위한 준비 단계로 웅얼이나 소리 지르기 등을 한다. 입을 벌려 말하는 것도 많은 준비를 해서 시작되는 것이다. 17~22개월 등 다양하게 개별적 차이를 보인다. 말을 늦게 한다는 것보다 듣기가 되는지 먼저 점검할 필요가 있다.

언어습득의 과정은 말하는 소리를 들어야 하고, 話者와의 관계형성이 되어야 한다. 그리고 다양한 준비단계를 거치게 된다. 이것이 곧 환경이다. 그런데 걷기 위해서 걷는 사람이 필요하듯, 말하기 위해서는 말하는 사람이 필요하다. 그러나 본인 스스로가 배우는 것이기 때문에 교육이 따로 필요 없다. 왜냐하면, 모방능력을 가지고 있기 때문에 저절로 습득이 가능한 것이다. 여기서 주의할 점은 개개인이 모두 다르게 발달한다는 것이다. 그렇기 때문에 나쁜 교육은 가능한 빨리 하려는 것이라 할 수 있다. 이 단계의 2년 동안은 말하기를 해야 한다.

3) 만 3세

이 시기는 ‘나’ 스스로를 명칭하여 말하기 시작한다. 이는 이시기에 나에 대한 인식이 일어나기 때문이다. 이전에는 환경 속에 자기 자신을 크게 포함해서 생각하기 때문에 자신이름+단어로 표현한다. 내가 분리되는 결정적 순간은 세상을 알아가는 것이라 할 수 있다. 이 때 반항기라 할 수 있는 ‘아니야’, ‘싫어’ 등의 표현은 자기 자신의 ‘나’를 실험해 보는 것이기 때문에 즉각적인 반응 보다는 그냥 지켜보는 것이 좋다.

만 1, 2, 3세 때의 특성은 인간이도록 존재하는 특별한 성질로써 연령이 증가할수록 점점 발달하게 된다. 즉, 행위하는 인간의 토대로 서기, 걷기가 있고, 언어는 느낌, 감정 표현, 명령, 분류 등의 기초작업 위에 말하기와 생각하기가 연결되며, 대화가 가능하게 된다. 연령에 따라 다르게 이루어지는 활동들에 대한 대략적인 구분은 길으로의 발달을 볼 수 있는 “놀이”를 통해 가능하다고 할 수 있다(Lang, 2006).

2. 학교에 들어가기 전 갖추어야 할 유아의 능력

학령전 유아가 갖추어야 할 능력은 루돌프 슈타이너와 마리아 몬테소리가 비슷한 입장을 나타냈다. 몬테소리가 제시한 자연법칙 8가지 분류에서 살펴보면, 세 번째 원리인 집중력과 여섯 번째, 자연법칙인 상상력과 창의력, 일곱 번째 원리인 영적인 삶과 정서발달 등은 슈타이너가 제시한 다음과 같은 7가지 능력(Lang, 2006)과 유사하다고 볼 수 있다.

1) 동작할 수 있는 능력

아이들의 자세는 매우 중요하다. 그러나 현대사회에서 몇 가지 문제점이 제기되고 있다. 그 첫 번째가 비만문제이다. 이는 음식문화의 영향이라 할 수 있으므로, 아이의 음식물 섭취에 신경 써야 한다. 두 번째는 균형의 문제이다. 즉, 대근육과 소근육 발달이 미비한데, 적게 움직이거나 잘못 움직이고 있다. 활동이 적은 것이다. 대·소근육은 언어발달과도 연관되며, 사고의 발달과도 연관되므로 매우 중요한 교육의 과제라 할 수 있다. 우리 신체는 많이 움직이도록 되어 있다. 그

렇기 때문에 하루 일과를 움직임을 잘 고려해서 이루어지도록 해야 한다. 또한 많은 움직임 후에 쉽이라는 것은 고요함과 전환을 포함해야 한다.

2) 감각 또는 지각능력

유아는 감각 또는 지각의 기관이다. 즉, 예민한 존재라 할 수 있다. 가상의 세상이 곧 아이들의 삶이며, 가상이 많고 실체가 없다. 진짜 세상을 이해하기 위해서 실체를 알아야 한다. 진짜 세상을 경험하면 가상을 접해도 구분이 가능하다. 이는 잘 적응해 나갈 수 있게 된다. 끌려가지 않고 잘못된 것을 접해도 잘 대응해 나갈 수 있다는 것이다. 그래서 실제적인 대상물, 진짜 자연물이 중요하다. 그 이유는 아이가 방향을 잃어버릴 수 있기 때문이다. 촉감의 경우 영유아기에 중요한 감각이다. 이는 실험 및 시험을 가능하도록 하는 문이다. 예를 들면, 입으로 가져가는 것은 입에 촉감각 세포가 있기 때문에 실험하려는 행동인 것이다.

3) 기억능력

기억의 종류에는 첫째, 장소와 직결된 기억으로 그 상황 또는 장소에 접해야 기억이 나는 것이며, 둘째, 리듬화된 기억, 셋째, 자유로운 상태로 솟아오르는 기억(자유형태의 기억력) 이것은 내가 기억하고자 하는 기억으로 이러한 능력이 있어야 기억을 뒷받침 해줄 수 있다.

4) 창의성, 상상 능력

매일 예술행위를 해야 한다. 신체적 배고픔에는 음식을 섭취하는 것처럼 이미지에 대한 배고픔은 거짓이나 조작된 그림이 아니라 가능한 진실 된 그림이어야 한다. 아이들의 상상력 속에는 관심이 따로 있다. 그렇기 때문에 어른들의 관점에서 기대해서는 안 된다. 아이들의 질문 속에 아이들의 관심사가 무엇일까를 생각해야 한다. 같은 맥락으로 몬테소리의 경우 유아의 상상력과 창의성을 발달시키기 위해 이름답고 질서적이며 현실적인 환경에서 마음에 드는 것을 자유롭게 선택하고, 방해 없이 자신이 좋아하는 만큼 오랫동안 집중할 수 있어야 한다고 보았고, 더 나아가 어떤 사건에 대한 생각과 해답을 찾아 스스로 엮은 답을 발췌하여 자신의 의지대로 다른 사람과 의사소통을 하고 공유할 수 있는 자유가 보장되어야 한다고 보았다(Lillard, 1972).

5) 사회성

놀잇감 판매점을 관찰한 경우, 여아와 남아의 놀잇감이 구분이 되어 있었고, 아이들의 의사와는 상관없이 거의 대부분의 경우 성인이 장난감을 골라주는 것을 알 수 있었다. 이는 성인들의 선택으로 아동의 놀이 행동이 결정되는 것을 말한다. 삶의 양태는 스스로가 규정해야 한다. 아이들의 사회성을 기르기 위해서는 아이들과 함께 사회적 삶을 연습하는 것이 중요하다. 이것이 바로 관계의 형성인 것이다. 교사들 간, 교사와 아이, 아이와 아이 간의 관계 생활 속에서 놀잇감을 함께 다루며 원활함을 보여줘야 한다. 사람과의 규칙, 약속, 신뢰가 필요하며, 이는 놀잇감 활동의 기초 요건이 된다. 이러한 요건이 내적인 정리가 되어 정신적 차원에서의 정리가 스스로 일어나게 된다. 그러나 현대 아이들은 외동이 많기 때문에 함께 어울리는 것에 어려움을 느낀다. 그렇기 때문에 역할 놀이와 같은 활동은 다른 사람과 함께 삶을 연습하기 좋은 활동인 것이다. 이것이 역할놀이가 필요한 이유이다.

6) 집중(동기유발)능력

유아기 때는 조금씩 다양한 관심사를 가진다. 이는 당연한 것이다. 주의집중에 문제가 있는 것과 다르다. TV는 집중력을 약화시킨다. 미국 소아과 의사인 수잔 존슨(Susan Johnson)은 TV시청은 아동의 뇌 성장을 저해하여 다단계적 감각의 손실을 가져오는 주범이라고 주장하였다 (Johnson, 1999). 또한 영유아의 시각적 예민함과 3차원 영상인 완전한 시력은 만4세가 되기 전에는 발달하지 않는데, TV 화면에서 재생되는 화면은 빛의 점들로 이루어져 있기에 초점이 안 맞고 2차원적 영상은 아동의 시각을 TV화면에만 고정시켜버린다. 더군다나 형광적인 물질이 직접 우리의 눈을 자극하면 신경 내분비 작용에 영향을 준다(Mander, 1978). 아이 능력 이상의 것들이와 닿으면 아이들은 벅차게 되며, 이는 곧 집중력을 감소시키게 된다. 즉, 적게 받아야 좋으며, 리듬에 의해서 반복적인 것이 효과적이라 할 수 있다.

7) 윤리·도덕적인 능력

아이와 어른 모두에게 필요한 능력이다. 사람은 방향설정을 요구한다. 그래서 유아는 규칙, 의식, 명료함 및 진실성이 필요하다. 도덕적인 방향설정을 원화하는 것이지 강제성이나 압력과 같은

도덕화와는 구별되어야 한다. 따라서 이시기에는 벌이 중심이 되어서는 안되며 시기가 아니라 할 수 있다. 몬테소리 역시 도덕적 감각과 사랑을 위한 내적 능력은 태어날 때부터 생기는 내적 감각으로 보았으며, 도덕적 감각의 발달을 일으키기 위해 유아에게는 선과 악이 명백히 구별되는 환경이 요구된다 하였다. 이 선과 악은 사회생활에서 붙은 버릇과 혼돈되어서는 안 된다고 하였다(Association Montessori Internationale, 1970).

Ⅲ. 놀잇감 고찰

1. 놀잇감의 중요성

유아들이 유치원이나 어린이집에 와서 생활하는 것을 살펴 보면, 대부분의 많은 시간을 놀이 활동으로 보내고 있다. 건강한 유아들은 항상 스스로 열심히 놀이 해동을 하며, 유아를 대신해서 놀아주는 경우는 없다. 또한 유아의 놀이는 놀이 행동을 하는 과정에서 자신의 힘과 능력을 계발하고자 하는 본능을 충족시킬 수 있다. 그리고 유아들이 전인적으로 성장, 발달하는 데 있어 가장 적절한 학습 방법이 바로 놀이인 것이다(윤애희, 2003). 놀이환경은 어린이가 놀이를 하는 실내, 실외 공간과 그곳에 비치된 놀이 시설물 및 놀잇감을 포함하는 물리적 환경을 의미하며, 놀이가 풍부하게 일어날 수 있는 양질의 환경 중에 하나가 놀잇감이라 할 수 있다.

DeCasper와 Prescott(1984)가 제시한 바람직한 놀이 환경 조건에서 놀이 시설물이나 놀잇감은 아동이 적극적으로 조작하고 변경시킬 수 있는 가능성의 정도에 따라 단순, 복합, 수퍼 설비 등이 모두 포함되도록 배려해야 한다고 하였으며, 활동성과 비활동성, 집단놀이와 단독놀이 경험, 부드러움과 딱딱함의 감각 경험, 그리고 극놀이처럼 사회적 접촉이 빈번한 놀이와 은둔하며 자신만의 놀이 세계에 몰입하는 환경 등을 좋아한다 하였다.

Hurlock(1949)은 훌륭한 놀잇감의 특징으로, 다양한 놀이 활동을 할 수 있는 기회를 제공하고, 연령 및 발달 수준에 적합하며, 성인의 도움 없이도 조작이 가능하고, 어린이의 흥미와 창의성을 자극시켜야 한다고 강조하였다. 변홍규, 박혜경과 윤점룡(1983)은 문헌 분석과 실태 조사 결과를 토대로 놀잇감 제작 및 구입시 가장 중요한 기준으로 발달 수준에 적합하고, 안전도가 높으며,

독자적 조작 및 이동이 가능하고, 상상력과 같은 정신 기능을 자극해야 한다고 하였다. 게다가 다양한 놀이 활동을 조장하고 다양한 발달 영역을 자극해야 함을 제시하고 있다. Hurlock같은 학자는 놀잇감을 어린이의 신체발달, 대·소근육 조정 발달, 지능발달, 언어발달에 따라 구분하여 놀잇감의 활용 목표를 명백하게 제시하는데 도움이 되었다. 그러나 놀잇감이 대부분 여러 가지 기능을 복합적으로 수행하기에 분류에 어려움이 발생하였다. 놀잇감을 놀이 영역에 따라 분류하는 경우 역할놀이, 쌓기 놀이, 미술, 수·과학, 음률, 언어, 물·모래 등의 영역으로 나누어 효율적으로 활용하기도 한다. 그 밖에 어린이의 연령을 기준으로 분류하는 방법도 있다. 그러나 생활연령이 정신 연령과 꼭 일치하지 않을 수 있다는 점에 유의해야 한다(김정준, 1999).

발도르프 교육에서는 일반적인 놀잇감이나 TV 또는 비디오를 사용하지 않는 대신 영유아들에게 우주 발생의 근원이 되는 물, 불, 땅, 공기를 경험할 수 있는 기회를 최대한 제공하기 위해 자연소재로 만들어진 놀잇감을 권한다. 나무로 된 블록, 나무 인형, 나무 그릇, 나무로 만든 탈것들, 조개껍질이나 돌을 이용하여 만든 장난감, 찰흙으로 빚은 그릇, 무명천을 천연 염료로 염색한 여러 가지 다양한 색상의 천들이 그것이다. 유치원 교육에서 사용하는 플라스틱 용기나 컴퓨터화된 장난감은 찾아볼 수 없다. 건전지를 이용하거나 아니면 전기를 이용해서 놀 수 있는 놀잇감도 찾기 어렵다. 이는 아동들을 쉽게 따분하고 과격하게 만든다(홍지연, 2002).

영아의 놀잇감은 내적인 것이다. 속을 알 수 없고 겉이 표현되는 것은 적절하지 못하다. 놀이를 통해 세상을 알아가는 행위가 가능하도록 심플한 놀잇감이 좋다. 만 2.5세 정도는 기능적 놀이를 하기 위한 탐색이 시도되는 단계이며 2.5세 이상의 경우 상징적 놀이가 가능하다. 즉, 만 24개월에서 만 36개월에는 놀이의 변화가 일어나게 되는데 관계 속에서 일어날 수 있는 상징적 놀이가 가능하다. 예를 들면, 엄마가 아이의 머리를 빗고 젓병을 준 행동을 보고 아이가 놀잇감을 통해 그 행위가 나오면서 놀이를 하게 된다. 그런데, 만 18개월은 놀이 자체가 수직적 형태가 많다. 쌓고 무너트리고 다시 쌓는 형태로 쌓는 것이 익숙한 뒤에 자연스럽게 나열되는 놀이로 연결된다(Kompany, 2010).

숫자의 의미로 연령에 따라 끊어 보지 않아야 하지만 대략적 연령에 따른 놀이 구분을 살펴보면 다음 <표 1>과 같다.

<표 1> 연령에 따른 놀이변화

0~3세	3~5세	5~7세
기능적 놀이 (탐색, 관찰 포함)	기억력(리듬적인)형성	개념작용 놀이
상징적 놀이	환타지 놀이	상상놀이
감각을 통해서 받아들임	주변인상을 놀이에 반영 놀이변화 큼	인상을 소화시켜 놀이를 만들어감(내면화)
논의 발달이 많음	폐, 심장, 척추 신체기관부위 발달(리듬적 요소)	말을 많이 함. 사고가 놀이 안에 많이 포함
너무 많은 것이 오히려 구분 등을 어렵게 하므로 너무 많지 않은 인상이 적당하다.	잘 놀 수 있도록, 놀이가 잘 일어날 수 있어야 함. 환경조성이 필요하며 이는 자유로운 변화가 가능한 놀잇감이 필요하다.	놀이방해 안하면서 안정위한 관찰 필요함. 적정시기에 개입하여 변화를 유도해서 놀이가 연결되도록 해야한다.

출처 : 한국 루돌프 슈타이너 인지학 연구센터 여름학기 세미나 자료, Mari Loise Kompany, 2010. 8.

아이들은 모방을 통해 배우기 때문에 교사나 부모의 나쁜 습관 등은 고쳐야 한다. 따라서 교사나 부모가 놀잇감을 다루는 자세는 항상 있던 자리에 그대로 정리해야 한다. 그래야 아이들에게 방향설정을 빨리 인지시킬 수 있다. 또한 기쁨을 가지고 기꺼이 정리하는 모습이 필요하다. 아이들은 이를 보고 조심스럽게 다루는 것을 배우게 된다. 유아의 일과에는 리듬이 있어야 한다. 적극적인 활동리듬과 고요히 내면으로 들어가는 리듬이 번갈아가는 리듬이 필요하다. 특히 내면으로 들어가는 리듬이 없으면 스트레스를 받아 신경질적이 된다. 아이들의 반응을 잘 관찰하면서 하루 일과를 객관적으로 관찰하게 되면, 건강한 리듬을 갖기 위한 수정부분을 관찰할 수 있다.

만 3세에서 6.5세에는 꾸준히 작업하는 모습을 보이면서 아이들의 시선을 계속 따라가고 있으며, 지켜보면서 관찰하는 교육자 활동이 필요하다. 또한 자연소재의 놀잇감 재료와 조용한 가운데 다양한 영역을 찾아 노는 분위기, 그리고 놀이 환경 구성 등이 있어야 한다.

0~3세의 놀이는 활동적인 것이 두드러지며, 3~5세는 다른 특성의 질을 가진다. 판타지의 힘이 발동되는 것이다. 판타지가 잘 활성화 될 수 있는 힘을 위해 이야기 들려주기가 많은 도움이 된다. 들으면서 생각하기 때문이다. TV는 판타지와 관계없다. 만 5세 이전에는 동화듣기로 만족하지 않는다. 스스로 놀 것을 궁리한다. 보이는 대로 놀이한다. 만 5세 이후에는 사전 계획을 한다. 정해진 놀이 할 것을 찾아서 논다. 자기 나름대로 상(Image)을 가지고 있다. 사고의 활동이 일어남을 의미한다. 0~7세 영유아의 발달은 놀이를 잘 관찰하면 잘 알 수 있다. 정리하자면, 0~3세는 목표가 없다. 순수 활동 그 자체인 것이다. 순수 활동을 잘 한 아이는 성인이 되면 활동적인

사람이 될 수 있다. 3~5세는 판타지 단계이다. 창조의 힘의 단계라 할 수 있다. 판타지가 잘 형성 되면, 혁신을 일으킬 수 있는 직업인이 될 수 있다. 5~7세는 사고의 활동 단계이다. 상상이 이루어지는 단계이다.

2. 놀잇감 기준

기성화된 인형은 재료질감, 화장, 표정, 일정한 동작, 냄새 등에서 모순이 있다. 위, 아래 방향이 모호하기도 하며, 버튼을 누르거나 당기면 노래가 나오는 것은 감각을 영키게 한다. 괴물을 의인화한 장난감도 많다. 버튼을 누르면 나오는 악기 장난감의 경우 음질이 좋지 않으며, 과정을 무한 것이다. 악기 장난감의 경우 악기를 하는 것보다 진짜 악기 소리를 듣는 것이 중요하다. 그렇기 때문에 노래 부르는 것이 더 좋다고 볼 수 있다. 따라서 실제 경험이 가능한 역할 놀잇감이 필요하다고 볼 수 있다.



[그림 1] 역할놀이 놀잇감

글자를 배울 때 교사가 직접 칠판에 그림을 그리고 이야기를 해준다. 스스로 보고 쓰는 것이 중요한 것이다. 이미 글씨가 써 있어서 그대로 따라하면 아이들의 활동이 최소화되는 것이다. 이는 질적으로 학습과정이 다르다고 볼 수 있다.

만화의 경우 현란하고 공격적 이미지가 형성되며, 액션형태, 일그러진 형태, ‘퍽’, ‘퍽’ 싸우는 형태가 많다. 그래서 앞으로 보편화 될 수 있는 전자교과서에 대해 고민을 해야 한다. 답이 정해져 있으며 관계가 생략되어 있다. 아이들의 활동은 삶 자체가 ‘살아나기 위해 경쟁’을 하거나 ‘폭력의 원인’이 되기도 한다. 아이들의 실재를 직접 경험하는 활동이 중요한 것이다. 가장 중요한 것은 사람의 소리로 이야기를 들려주고 노래를 들려주는 것이다. 사람의 소리는 만남이 이루어지는 것이다. 배움이란 직접적인 만남 속에서 이루어지며, 모방하는 활동 속에서 일어나는 것이다.

손가락 인형(뜨개인형)의 경우 촉감각에 자극이 되며, 짧은 이야기와 함께 들려주는 것이다. 이 경우 신체가 무대가 될 수 있다. 관계가 있는 것이다. 칼, 총 모양의 나무는 그냥 시기가 되면 막대를 이미지화해서 가지고 논다. 애써 그 형태를 만들어 제공할 필요는 없다(Kompany, 2012).



[그림 2] 나무 놀잇감

IV. 결론 및 논의

놀이는 매우 진지한 것이다. 놀잇감에 빠진 사람에게서 뇌의 집중력이 일어난다. 유아의 발달에 적절한 놀이인 경우 몰입이 가능하다. 즉, 제대로 된 학습이 이루어질 수 있다. 따라서 자유놀이는 인생의 경험이 묻어나야 하므로 매우 중요하다. 영아일수록 많은 놀잇감보다 하나의 놀잇감을 가지고 탐색하면서 노는 것이 좋다.

어린이에게 즐거움을 주는 놀잇감은 오랫동안 아이를 집중시키는 것이면 무방하지만 교육적 가치가 있는 놀잇감은 그리 간단치 않다. 교육적 가치가 있는 장난감은 신체, 정서, 인지, 언어, 사회성을 고루 발달시켜주는 장난감이라고 전문가들은 말한다. 하나의 놀잇감이 여러 발달 영역을 충족시켜주는 경우도 있지만 대부분 한두가지 영역에 국한되기 때문에 연령과 심신 발달 정도에 적합한 놀잇감을 다양하게 제공해줘야 한다. 서울여대 문미옥 교수는 ‘미완성의 장난감’을 권한다고 하였다. 완성된 장난감보다는 만들어가는 장난감으로 아이의 창조성을 살려주라는 것이다. 예컨대 완성된 자동차보다는 자동차를 만들 수 있는 블록이나 찰흙을 주는 것이 훨씬 효과적이다. 많은 아동학자들은 자연이 가장 훌륭한 장난감이라는 데 의견의 일치를 보인다. 흙, 돌, 나뭇가지 등 자연은 무궁무진한 창조의 세계로 아이를 끌어들이는 것이다. 도시생활이 갖는 여러 제약으로 자연에 아이를 맡기는 기회가 극히 제한돼있는 경우라도 얼마든지 자연의 놀잇감을 마련해 줄 수 있다. 베란다 같은 곳에 아기 욕조나 큰 고무통을 놓고 모래와 물을 넣은 뒤 숟가락 고무호스 깔때기 물소리 바가지 등 다양한 놀잇감을 준다. 놀잇감은 한 개씩 따로 주다가 익숙해지면 수를 늘려 나가도록 한다. 시판되는 장난감은 대부분 재질이 플라스틱으로 가지고 노는 방법이 정해져 있어 어린이들이 다양한 재질의 경험을 하지 못할 뿐 아니라 창의적으로 놀이의 세계를 이끌어 가지 못하게 된다. 목욕탕에서 물장구를 치고 놀고 있는 동안 나무 토막, 그릇, 고무인형, 코르크 마개, 조약돌 등을 준다면, 아이들은 이것으로 어른이 상상할 수 있는 이상으로 즐겁게 놀 뿐 아니라 여러 가지 물질의 성질과 그것을 다루는 법을 익히게 된다. 이런 유아기의 놀이의 경험이 학교에 들어가서의 학습능력의 기초가 될 뿐 아니라 어른이 되어서 판단력의 기초가 된다(소비자시민모임, 1990. 10. 12일자 보도).

놀이를 늘 새롭게 정립할 수 있는 예술교육이 되어야 하는데, 그러기 위해서는 대근육 발달 기회와 놀이 종류를 잘 관찰해야 한다. 놀이가 풍부하려면 어른들의 활동을 관찰해야 한다. 이는 상상의 소재를 제공하기 때문이다.

이로써 이루어진 성숙은 낯선 사람이나 환경을 견딜 수 있는 것이다. 만 5.5~6.5세에 성숙이

일어난다. 이 때 신체, 내면, 정신적 성숙이 있다. 신체적으로는 훌쩍 성장한다. 신체의 비율이 달라진다. 젖살이 빠지고, 아래턱에 강력한 형태로 성장한다. 걸음걸이의 자세가 달라진다. 뒷걸음질도 가능하다. 이는 공간지각이 가능하다는 것을 의미한다. 공차기가 가능하며, 이는 신체적 균형을 의미한다. 유치같이 시작되며 영구치가 추가된다. 손을 뻗어 악수하기가 가능하다. 이 시기는 유아기 때 세상을 향해 마냥 열린 것과는 차이가 있다. 교사는 세상에 대해서 생각한 것을 어떻게 전달할 것인지가 과제이다. 손의 사용은 뇌의 중추신경과 직결되어 있다. 그래서 소근육 발달은 곧 뇌의 발달이다. 언어와 움직임도 긴밀하게 연결되어 있다. 따라서 사고의 유연성은 움직임을 의미한다(Lang, 2012). 성인은 아이들 자신의 리듬을 스스로 찾을 수 있도록 도와주어야 한다. 인간은 리듬 속에서 살아야 한다. 쉽거나 고요가 내적으로 필요한 것이다. 유아기 때 이러한 토대를 마련해야 훗날 지속 발현될 수 있다. 이러한 토대를 마련하기 위해서 반복이 필요한 것이며, 날마다 똑같은 반복이 되면 아이들에게 안정감을 줄 수 있다. 이러한 반복적 놀이를 위한 놀잇감이 되기 위해서는 모방의 환경인 부모와 교사와 상징에 따라 의미를 다르게 부여할 수 있는 자연물이 필요하다고 볼 수 있다. 이러한 환경 속에서 잘 놀 수 있는 신뢰 즉, 관계형성이 있어야 놀이로 이어질 수 있다. 여기서 좋은 관계맺음이란 아이와 함께하는 인간관계가 중요하다. 처음에는 부모와의 관계가 밀접하기 때문에 어린이집 등원 시 울거나 해서 힘들다. 그러다가 교사와의 관계가 잘 이루어진 뒤 자연스럽게 분리가 된다. 믿음을 줄 수 있는 부모인지, 욕구를 알아내고 욕구충족이 가능한 것이 좋은 관계 맺음에 중요한 요소이다. 결국 무의식적인 충만함이 제공되어야 아이 스스로 인정받고 이해되고 있다는 느낌을 갖게 된다.

놀이는 관심에 대한 기초학습이다. 스스로 하는 순간을 개입하거나 방해해서는 안된다. 놀이를 결과물로 정해 놓으면 안된다. 완성품이 아닌 것이다. 즉, 아이들의 놀이의 의미는 자유가 있어야 한다. 자유롭게 노는 것을 관찰하면 아이가 어떤 발달에 놓여있는지 알 수 있다. 놀이단계에 끼워맞출 수 없지만, 발달과정을 알고 있으면, 이해하고 도와줄 수 있다. 그러나 기존의 많은 참고문헌에서 제시하고 있는 연령별 발달특징에 따른 지침에도 불구하고 최근에는 이러한 연령별 발달특징은 평균적인 경향이며 모든 영유아가 일치하는 것도 아니며, 모두가 이러한 능력과 흥미를 가지고 있는 것이 아님을 제시하고 있다(김수영 외 3, 2007).

만 6세 이전의 아이에게 글자를 읽고 쓰기를 가르치려는 모든 시도는 실패할 수도 있다. 당연히 만 4세의 아이에게도 단어를 읽도록 연습시킬 수는 있겠지만, 글자를 자유롭게 쓰는 능력을 발전시킬 수는 없을뿐더러 나중에 학교에 가서 좌절하게 된다. 아이들은 풀과 같아서 잡아당긴다고 해서 더 빨리 자라지 않는 것과 같다 (Wolfgang-M. Auer, 2012). 그렇다면, 이 연령의 아이들에게 무작정의 설명과 지시는 아무런 도움이 되지 않는다. 아이에게 필요한 것은 구체적인 경험

을 촉진하고 가능하게 하는 환경인 것이다. 아이가 계단을 오르는 것을 배우려 하면 계단이 필요하고, 자르는 것을 배우려면 칼이 필요한 것이다. 나아가 아이에게는 자신의 감각을 발달시킬 기회가 주어져야 하고, 감각을 인지할 수 있을 때만이 발달할 수 있는 것이다. 특히 주의집중과 학교에서의 학습 또는 교육을 위해 매우 중요한 감각들은 종종 간과되기도 한다. 아이들에게는 늘 새로운 것, 호기심을 자극시키는 강한 놀잇감이 아니라 반대로 많은 반복과 규칙성을 유발시키는 놀잇감이 필요한 것이다. 더불어 자유롭게 놀 수 있도록 충분한 시간이 필요한데, 이는 학습의 가장 중요한 형태이기 때문이다. 그리고 다른 사람의 살아있는 본보기가 필요하다. 이 본보기가 바로 부모와 교사, 즉 성인과의 신뢰로운 관계인 것이다. 교육은 사람과 사람사이, 직접적인 방법으로만 이루어진다고 할 수 있다.

최근 김명순 외 7인(2010)의 저소득, 일반 가정 영유아의 언어능력에 영향을 미치는 언어관련 놀잇감 및 부모-자녀 관계 관련변인 연구나 노승희(2009)의 언어발달 수준에 따른 만2세 반 두 영아의 놀이특성 사례연구 그리고 장경희(2008)의 한국 장난감도서관 운영에 관한 기초 연구 등이 이루어지고 있으나 내면적 발달과 놀잇감을 통합적으로 고찰한 연구는 미흡한 실정이다. 따라서 이 내면적 발달과 놀잇감에 대한 고찰 연구가 실험적 연구를 통해 그 효과성을 검증하는 추후 연구가 이루어져야 할 것이다.

이상 내면적 발달을 위한 놀잇감 고찰을 통해 현대사회에 심각하게 대두되는 정신건강과 관련된 사회문제들을 해결하는데 필요한 관점과 기초자료를 제시할 수 있을 것이며, 우리나라에서 행해지고 있는 일반 교육과는 확연히 다른 교육의 관점, 즉 타인의 평가와 이목에 맞춰지는 결과가 아닌 아동 개개인이 거둔 성공적인 노력의 특징들을 적어주는 성적 보고서의 형태인 접근방법이 멀지 않아 이루어지기를 기대한다.

참 고 문 헌

- 김명순, 김길숙, 손승희, 유정은, 이민주, 이윤선, 조항린, 한찬희(2010). 저소득, 일반 가정 영유아의 언어능력에 영향을 미치는 언어관련 놀잇감 및 부모-자녀 관계 관련변인 연구. *아동학회지*, 31(4), pp. 61-75.
- 김수영, 김수임, 김현아, 정정희(2007). *놀이지도*. 서울: 양서원.
- 김정준(1999). *유아에게 적합한 125가지 놀잇감*. 서울: 창지사.
- 노승희(2009). 언어발달 수준에 따른 만2세 반 두 영아의 놀이특성 사례연구, 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 노희연(2002). 영아의 놀이행동이해. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 변홍규, 박혜정, 윤점룡(1983). 유아를 위한 놀잇감 평가 기준개발. 한국교육개발원.
- 소비자시민모임(1990). 바람직한 유아기 자녀 교육방법-놀이를 중심으로. 보도 제33호.
- 손석심(2012). 내면의 눈과 귀. 한국 루돌프 슈타이너 인지학 연구센터, 행동하는 정신. 통권 17호, 122-126.
- 심현정(2000). 영아의 새로운 환경의 적응과정 탐색. 중앙대학교 대학원 석사학위논문.
- 이현경(2011). 부모인식을 통한 가정에서의 부모-자녀 간 수학적 상호작용 및 수학 관련 놀잇감 활용 실태 조사 연구, *한국생활과학회지*, 20(4), 745-758.
- 윤애희(2003). *교사를 위한 유아 놀이 지도*. 서울: 창지사.
- 장경희(2008). 한국 장난감도서관 운영에 관한 기초 연구. *부모교육연구*, 5(2), 79-100.
- Kompany, M. L.(2010). 발도르프 영유아 교육예술가 전문가 과정 세미나 자료. 한국 루돌프 슈타이너 인지학 연구센터.
- Krommer(2012). 발도르프 영유아 교육예술가 전문가 과정 세미나 자료. 한국 루돌프 슈타이너 인지학 연구센터.
- Lang, P.(2006). 발도르프 영유아 교육예술가 전문가 과정 세미나 자료. 한국 루돌프 슈타이너 인지학 연구센터.
- Wolfgang-M. Auer(2012). 교육혁신의 새로운 길을 찾아서. 부천시의회 교육연구포럼 특강 자료. 2012. 8. 13.
- Association Montessori Internationale.(1970). *Maria Montessori, A centenary anthology*. Amsterdam.
- DeCasper, A., & Prescott, P.(1984). Human newborns' perception of male voices: Preference discrimination & reinforcing value. *Developmental Psychology*, vol, 17, 481-494.
- Hutlock, E. B.(1964). *Child Decelopment*, New York, Norton.
- Johnson, S.(1999). Strangers in Our Homes: TV and Our Children's Mind. <http://www.sacwaldorf.org/default.htm> 재인용.
- Lang, P.(2012). Pisa-Primus mit Defiziten. In Korea Fliriert die Waldorfpädagogik.

Erziehungskunst. vol 11.

Lillard, P. P.(1972). *Montessori: A modern approach*. New York: Schocken Books.

Mander, J.(1978). *Four Arguments for the Elimination of Television*, New York: Morrow.

Abstract

Exploration of Toys for Internal Development of Children

Park, Se Jeong*

Korea's education that encourages children to live based on the thoughts and judgement of other people, rather than cultivating individual thoughts and stressing one's own values, often leads to inability to distinguish what is right from wrong after losing one's voice, his or her own thoughts and values. We all have our own 'eye' (insights). In this context, it refers to an 'internal eye,' instead of a body part. Thus, we should understand the characteristics of our own internal, individual development. Generally, the development stages of each child vary in terms of pace and outcomes. Therefore, identical development of different children is nearly impossible. However, many parents and teachers tend to generate limited, superficial assessment on the developmental characteristics according to age, overlooking the internal development (feelings and emotions), a critical component to thrive in today's society. If the internal development is not understood, children who go beyond the age-based generalized characteristics are labeled as a 'problem child' and a misleading approach is adopted. Therefore, methodological approach should be used only after understanding the internal developmental stages of children.

Thus, the primary purpose of this study is to help understand the development of children by observing how they play and exploring the importance of play and toys in order to understand the internal developmental stages of children. Furthermore, this study is aimed at providing basic guidance on play-based education between parents and children and stressing the importance of internal development of children, through related theories and exploration of toys and play.

Key Words : Internal Development, Exploration of Toys, Play

* Associate Professor, Dept. of Social Welfare·Childcare, Yeungnam College of Science & Technology