

# FGI 분석을 통한 놀이교육 활성화 방안 연구

박혜진<sup>1</sup>, 김용영<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>건국대학교 교수학습지원센터 교수, <sup>2</sup>건국대학교 국제비즈니스학부 교수

## A Study on the Activation Plan of Play & Education Based on Focus Group Interview

Hye-Jin Park<sup>1</sup>, Yong-Young Kim<sup>2\*</sup>

<sup>1</sup>Professor, Center for Teaching and Learning, Konkuk University

<sup>2</sup>Professor, Division of International Business, Konkuk University

요 약 최근 아동을 대상으로 교육과정에 놀이를 활용한 다양한 프로그램이 지원되고 있다. 본 연구에서는 놀이가 교육현장에서 효과적으로 제공되기 위해 필요한 요소들과 현재의 운영 현황을 토대로 놀이교육이 활성화 될 수 있는 방안을 도출하고자 한다. 이를 위해 놀이 전문가 및 학부모 대표 9명을 선정하여 FGI(Focus Group Interview)를 시행하였다. FGI의 질문은 (1) 놀이 및 부모교육 지원 조직 설립과 공동운영, (2) 기존 교육 프로그램 참여에 따른 개선사항, (3) 놀이교육 프로그램 활성화 방안, (4) 놀이교육 지원 인력에게 필요한 역량, (5) 놀이교육의 질 제고를 위한 프로그램 평가에 대한 내용으로 구성하였다. FGI 조사를 통해 교육현장에서 아동의 긍정적인 성장발달 도모 및 체계적 프로그램 지원을 위한 놀이교육 운영 방안을 도출하였다. 교육현장에서 놀이가 활성화되기 위해서는 아동과 부모를 대상으로 교육이 진행되는 센터 설립과 동시에 놀이를 중심으로 통합적 접근이 가능하도록 운영할 필요가 있다. 또한 아동의 창의적 사고를 촉진할 수 있도록 예술 영역의 프로그램을 개발·지원될 필요성이 있다. 이와 같은 연구결과를 토대로 놀이교육에 대한 구체적 목표 달성 및 질적 제고를 위한 방향으로의 후속연구를 제안하였다.

주제어 : 놀이교육, 놀이 몰입, 놀이 전문가, 부모, FGI

**Abstract** Recently, a variety of programs for elementary school students that utilize play in their curricula are supported. In this study, we are trying to draw up ways to activate play education based on the elements necessary for the play education to be effectively provided on the field and the current operational status. In order to achieve the research goal, nine participants of play experts and parents were selected for the focus group interview (FGI). The FGI consist of five questions: (1) opinions on the establishment and joint operation of the organization to support play and parents' education; (2) opinions based on experience in participating in existing training programs; (3) activation plan of play & education program; (4) competencies required by members of the organization; (5) evaluation of program for quality improvement. Through the FGI survey, we drew ideas for the operation of play & education programs to promote positive growth and support systemic programs of both preschoolers and elementary students. In order for play & education to be active in the field of education, a center where play & education and parents' education can be conducted at the same time should be established and operated so that the education can be integrated with play. Based on these findings, we proposed follow-up research in the direction of achieving specific goals and enhancing the quality of play education.

**Key Words** : Play & Education, Play Immersion, Play Worker, Parents, FGI

\*Corresponding Author : Yong-Young Kim(kyyoung@kku.ac.kr)

Received January 15, 2019

Accepted April 20, 2019

Revised March 12, 2019

Published April 28, 2019

## 1. 서론

아동의 성장발달 영역에서 대부분의 활동은 놀이 시간에 집중되어 있다. 놀이는 아동의 흥미 대상이자 생활 자체로서 아동들은 하루 중 상당한 시간을 놀이 활동을 하면서 보낸다. 놀이는 아동의 성장과 발달 과정에 가치를 더하고, 생활 속에서 의미를 만들어 나가도록 끌어들이는 활동이며 경험이라고 할 수 있다[1]. 즉, 아동의 놀이는 다양한 학습경험을 창출할 수 있게 되는 수단이 될 수 있다. 학습경험(learning experience)이란, 일정하게 고정된 교과영역의 학습뿐만 아니라 생활 속의 경험까지 포함되는 것으로 단순한 경험이 아닌 발전적으로 연속되거나 현실적 생활에 깊이 관련을 맺고 있는 특징이 있다. 이러한 관점에서 아동에게 놀이란 다양한 영역에서의 확장과 외부 세계를 통합해 나갈 수 있는 요소로 활용될 수 있다. 아동은 놀이를 통해 모방하고, 탐구하고, 분석하며, 성취동기와 경쟁을 통한 노력을 경험하게 된다[2]. 특히, 아동들은 외부의 세계를 보다 깊이 이해하기 위해 경험을 종합하게 되는데, 경험을 통한 흥미와 동기는 특정 활동을 자발적으로 선택하고 수행하게 된다. 이처럼 아동들의 놀이는 새로운 영역의 활동을 수행할 수 있게 하고 도전하게 되어 문제해결을 위한 능력까지 함양할 수 있게 만든다.

유·초등 대상의 교육기관에서 대부분의 학습은 놀이를 통해 이루어질 수 있도록 하는데, 아동이 진정으로 놀이를 통해 학습이 이루어지기 위해서는 적극적·능동적으로 놀이에 참여하여 의미를 부여할 수 있도록 해야 한다[3]. 아동에게 놀이는 삶과 환경에서 적극적인 상호작용 활동이며, 놀이를 통해 오랜 시간동안 관심 대상에 몰두하는 경우가 발생한다. 이러한 경험을 놀이 몰입이라고 하는데, 놀이 몰입이 잘 이루어지는 특성은 다음과 같다[4]. 첫째, 놀이 구성원의 동일한 목적이 있어야 한다는 ‘목적성’이 전제되어야 한다. 둘째, 이야기 구성능력과 문제해결 능력 등 ‘인지능력의 유능성’이 발휘되어야 한다. 셋째, 아동의 경험과 관련이 있어야 한다는 ‘관련성’이 제시되어야 한다. 넷째, 또래의 긍정적인 반응과 관련이 있어야 한다는 ‘반응성’이 포함되어야 한다. 이와 같이 아동의 놀이는 자기목적성을 추구하고, 능동적인 경험을 통해 성장발달을 촉진하게 되어 몰입이 가능한 활동이라고 할 수 있다. 즉, 아동에게 있어서 놀이는 몰입이 가능한 활동 영역이며, 나아가 구체적인 학습경험을 일으킬 수

있는 도구라고 볼 수 있다.

아동을 대상으로 한 놀이의 중요성은 플라톤과 소크라테스 시대에서부터 일관성 있게 인정해 왔으며, 현대에 들어서도 이러한 관점은 변하지 않고 있다[1]. 최근에는 아동에게 표현의지에 대한 자유와 자율성을 강조하면서, 아동의 발달에서 놀이가 중요하다는 것이 부각되고 있다. 또한 놀이로부터 유래된 학습경험을 중심으로 교육현장에서는 놀이 중심의 교수방법이 강조되고 있다[5]. 아동은 놀이과정을 통해 의사소통 방법, 타인과의 상호작용 방법, 의미과악 방법을 습득할 수 있게 된다. 이러한 경험과 함께 타인과 생활하는 것을 포함한 사회적 기술과 지식을 습득할 수 있고, 나아가 또래 집단에서 협동할 수 있는 경험을 제공받게 된다. 이와 같은 경험이 내재되는 것은 아동이 자신의 말과 행동에 보다 깊이 생각할 수 있고, 새로운 문제나 질문을 발견할 수 있기 때문에 아동의 발달상에 중요한 영향을 미친다고 할 수 있다.

아동의 놀이 상황에서 근접발달영역에서의 지도와 도움은 아동의 잠재적 능력을 개발하고, 현재의 발달 수준을 끌어 올릴 수 있다. 이 때 부모가 놀이 상대로서 자녀와의 놀이에 적극적으로 참여하는 것은 자녀의 발달을 지원하는데 도움이 될 수 있다[6]. Smilansky & Shefatya[7]는 부모가 자녀의 놀이에 관심을 보이고 함께 놀이하게 되면 자녀는 놀이가 보다 가치 있는 일이라고 느끼며, 놀이를 더 풍부하게 하고, 오래 유지시키며 높은 수준의 놀이를 이끌어 낸다고 보고하였다. 이처럼 부모가 자녀의 놀이 상황에 개입하는 것은 아동의 전인적 발달에 긍정적인 영향을 미치는 놀이를 확장시킬 수 있다는 점에서 중요한 의미를 가진다[8]. 이와 같이 부모의 놀이 참여에 대한 중요성 및 인식은 증가하고 있지만, 부모와 자녀가 함께 놀이를 할 수 있도록 지원하는 관련 조직들은 부족하다고 할 수 있다. 부모와 자녀의 놀이 관련 선행연구를 살펴보면, 부모의 놀이 참여 태도 관련 연구[9], 부모와 아동의 놀이 상호작용 연구[10], 부모가 아동의 놀이 참여 시간에 관련된 연구[11]들로 구분해 볼 수 있다.

대부분의 연구에서는 가정에서 부모와 아동의 놀이 참여 시간, 놀이를 대하는 태도, 부모가 아동의 놀이에 참여했을 때 아동에게 나타나는 효과성 등에 국한되어 있다. 이에 본 연구에서는 놀이를 매개로 부모와 자녀가 함께 참여할 수 있는 놀이교육을 지원하고자 하는 조직에 대한 설립 및 놀이교육에 대한 활성화 방안을 도출하고

자 한다. 오늘날 교육현장에서 아동의 인지적·정서적 성장발달에 긍정적인 영향을 주는 중요한 요인으로 놀이를 인식하고 있다. 앞서 살펴본 바와 같이 아동에게 놀이는 학습과 발달의 여러 영역에 다양하게 기여를 하고 있다. 따라서 본 연구에서는 놀이 관련 선행연구를 바탕으로 놀이교육이 교육현장에서 효과적으로 제공되기 위해 필요한 요소들과 현재의 운영 현황을 토대로 놀이교육이 활성화 될 수 있는 방안을 제시하고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1 놀이교육

놀이는 아동의 삶의 일부이며 아동을 성장시키는 원동력이라 볼 수 있다. 특히, 아동에게 놀이는 보편적인 현상으로 놀이를 통해 기쁨을 경험하고 놀이과정에서 학습하고 성장한다. 놀이는 아동의 발달과 교육에서 중요한 역할을 담당하며, 아동에게 사회적 환경과 상호작용할 기회를 제공하고 신체적·인지적 발달을 도모하는 자연스럽고 자발적인 교육매체이다[12]. 놀이를 통해 아동의 발달을 돕는 것은 아동의 권리이며[13], 놀이는 아동의 발달을 돕고 학습의 기회를 제공한다는 점에서 중요한 요소로 자리 잡고 있다. 이렇듯 놀이는 아동에게 중요한 학습의 수단이며 학습효과에 긍정적인 영향을 줄 수 있는 도구라고 할 수 있다[14]. 교육현장에서 놀이에 대한 중요성은 강조되고 있으며, 놀이의 가치를 정당화 하도록

자극하고 있다. 놀이에 기반을 둔 교육개념은 새로운 것이 아니며, 루소(Rousseau), 페스탈로치(Rousseau), 프뢰벨(Froebel), 듀이(Dewey) 및 놀이 연구자들은 놀이가 바람직한 인생을 위한 필수적인 요소라는 점을 강조해 왔다. 즉, 놀이는 도구가 아닌 그 자체의 목적을 지닌다는 점을 강조하는 가운데 놀이가 문화와 문명의 주춧돌이 된다고 주장하였다[15].

교육의 현장에서 놀이가 들어와 있지만 놀이에 대한 개념은 다양하게 사용되고 있다. 놀이 개념에는 놀이의 원인에 초점을 두고 만들어진 기술적(descriptive)개념도 있으며, 놀이의 가치와 정당화에 초점을 두고 만들어진 규범적(normative)개념도 있다. 기술적 개념은 놀이에 대한 심리학적, 사회적, 인류학적 접근법에서 비롯되는 것으로 놀이의 현상과 행동을 객관적으로 기술하려는 시도이다. 이러한 접근법은 놀이의 객관적 이해를 가능하게 하지만, 놀이의 생생한 경험과 놀이하는 사람의 주관적인 경험이 경시되기 쉽다. 이에 비해 놀이의 규범적 개념은 놀이의 직접적인 경험을 체계적으로 조명하는 동시에 놀이들 간의 구별을 확인하고 가치를 판단하려는 시도이다. 이러한 접근법은 놀이의 상이한 형태를 설정하고 그것들 안에서 상이한 규범적 가치들을 확인하려고 한다[16]. 놀이를 정의하기 위해서는 놀이의 특성을 규명할 필요성이 있다. Goodman[14], King[18]에 따르면, 긍정적 정서, 비실제성, 내적 동기, 과정지향성, 자유로운 선택, 외적으로 부과된 규칙으로부터의 자유, 능동적 참여로 놀이의 개념을 Table 1과 같이 규정하고 있다.

Table 1. Key Concepts on Play

Level	Author	Concept	Elements
Individual	Freud(1997)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Play comes from one of the impulses that forces a child to practice his or her abilities.</li> <li>■ Impulse is associated with pleasure, and because it is an intrinsic need, play is essential human activity.</li> </ul>	pleasure-seeking, catharsis effect
	Piaget(1962)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Play is a form of cognitive development, and children's play experiences are closely related to cognitive development.</li> <li>■ Raising the need to distinguish between play and non-ludic activities</li> </ul>	cognitive development
	Vygotsky(1978)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ A virtual, fantastic world approach to ease the changing behaviour and tensions as children maintain a satisfying attitude.</li> </ul>	the development of higher mental functions
Society	Huizinga(1955)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ Play is derived from the ancient English 'pleg(e)an', taking risks and exposing himself to risks and failures.</li> <li>■ Meaning of fast movement, body language, hand holding, clapping, playing musical instruments and all kinds of physical activity</li> </ul>	cultural phenomenon
	Caillouis(1958)	<ul style="list-style-type: none"> <li>■ A free activity that is not forced upon the player</li> <li>■ Separated activities that are limited within the time range from the beginning in a clearly defined space.</li> <li>■ Activities that are not fixed and whose premise of play is not determined and whose results are not pre-arranged.</li> <li>■ fictitious activities involving a special consciousness of secondary reality or apparent improbability</li> </ul>	the creative activities of culture and civilization

## 2.2 놀이에 대한 교육적 가치

놀이에 대한 개념적 분석과 교육적 접근을 토대로 놀이 관련 연구자들의 문헌[19-24]을 통해 놀이의 가치를 규명할 수 있다. 본 연구에서는 놀이 연구자들이 가진 놀이에 대한 개념을 토대로 발견된 놀이의 교육적 가치를 Table 2와 같이 범주화 하였다.

Table 2. The Value of Play

Perspective	Description
Cognitive Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Play is dominated by assimilation that strengthens the cognition of one element of mental activity[19]</li> <li>• Play exposes the potential new ability of infants[20]</li> <li>• During play, children try various behaviors and use these abilities to solve problems[21]</li> </ul>
Social Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Early forms of play are made through interactions between infants and parents</li> <li>• Role play promotes the social development of children[22]</li> </ul>
Emotional Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• It emphasizes that play allows infants to express inner feelings</li> <li>• Dramatization, building play, and physical exercise can relieve children's feelings, tension, and hostility[23]</li> </ul>
Verbal Development	<ul style="list-style-type: none"> <li>• The most complex grammatical and practical types of language are first seen in play activities[24]</li> <li>• Play is an important role in children's language proficiency through the link between play and language and thought</li> </ul>

놀이교육에 대한 교육적 가치에 대해서 살펴본 결과, 교육 활동에서 놀이가 중요하게 인식되는 이유는 놀이가 교육 활동과 일상생활 사이에 긴밀한 관련성이 있기 때문이다. 기존 연구는 놀이가 흥미와 즐거움을 자아내는 동기유발의 수단으로 더 적합하다고 보고 있다. 놀이는 일상의 활동을 반영하며, 인간 내면의 깊은 본능을 일깨워 준다. 즉, 놀이는 사회적 의미가 있는 사실과 원리들을 담고 있기 때문에 교육과정을 일상생활과 접목시켜 놀이 활동을 통해 유용한 기술이나 지식을 습득할 수 있도록 도와야 한다. 또한 놀이에 참여하는 아동들이 놀이 활동 과정에서 기쁨과 보람을 느끼고 놀이에 내재되어 있는 의미를 깨닫도록 지원할 필요성이 있다. 현재 유아 및 아동을 대상으로 한 교육과정에서의 관심은 놀이를 교육에서 중요한 위치로 부상시켰다. 놀이는 능동적인 사회학습이 일어나게 하는 기회를 제공해 주기 때문이다. 놀이를 교육과 연결하여 조화로운 방향으로 전개해 나가기 위해 두 가지 방법론을 제시할 수 있다[25]. 첫째는 교육과정으로부터 형성된 놀이(curriculum-generated play)

로 언어, 수학, 과학과 같은 교육과정 영역 내에서 개념과 기술을 학습할 수 있는 놀이 경험을 아동에게 제공하는 것이다. 둘째는 놀이로부터 형성된 교육과정(play-generated curriculum)으로 아동이 놀이에서 자연스럽게 나타나는 주제와 흥미를 중심으로 학습경험을 조직하는 것이다. 놀이와 교육과정 연계의 중요성은 점차적으로 증가하고 있으며, 교육부[26]에서도 국가수준의 교육과정을 효율적으로 운영하기 위한 교수-학습 방법의 원칙을 놀이가 중심이 된 교육활동을 강조하고 있다.

## 3. 연구방법

### 3.1 연구대상

본 연구에서는 놀이교육의 활성화 방안을 도출하기 위해 놀이 전문가 및 학부모 대표를 선정하여 FGI(Focus Group Interview)를 시행하였다. FGI 방법은 조사목적과 관련된 유용한 정보를 얻거나 설문조사를 통해 기대하지 못한 결과를 발견하는 데 있다[27]. 본 연구는 놀이 전문가와 학부모 대표로부터 놀이교육 활성화 방안을 탐색하기 위해 FGI 방법을 사용하였다. 인터뷰 대상은 충북지역 놀이 전문가, 교사, 학부모단체 대표 중 9명을 연구대상으로 선정하였다. 연구대상 선정 이유는 현재 충북지역 놀이의 교육적 활용과 효과 제고 방안에 대한 고민을 지속적으로 하고 있는 그룹이라고 판단되었기 때문이다. 본 연구에서의 FGI에 참여한 현황은 Table 3과 같다.

Table 3. The List of Participants

Domain	Gender	Name	Position
Play Worker	Male	Kim	School Supervisor
	Female	Cho	Elementary School Teacher
	Male	Nam	Elementary School Teacher
	Male	Lee1	CEO of a Play Organization
Parent Representatives	Female	Park	Representative of Province A
	Male	Hwang	Representative of County B
	Female	Hong	Representative of County C
	Female	Lee2	Representative of County D
	Female	Yoon	Advisor of Province A

### 3.2 질문지 구성

본 연구는 놀이교육의 활성화 방안을 모색하기 위해 FGI를 실시하였다. FGI는 그룹 인터뷰로 연구대상의 생각과 의견을 알아보기 위해 동질적인 그룹을 구성하여

토론에 중점을 두거나 사회자의 안내에 따라 정해진 주제를 같이 토론하는 것이다[27]. 토론에 활용된 질문은 Krueger & Caset[28]이 제시한 도입, 전환, 주요, 마무리 질문을 수정하여 활용하였다. 주요 질문의 경우 놀이교육 및 부모교육에 대한 참여 경험으로 구성하였으며, 마무리는 놀이교육에 대한 추천 여부 및 성장 견해 등의 내용으로 구성하였다. 본 연구에서 사용한 FGI 질문 내용은 Table 4와 같다.

Table 4. The Structure and Description of FGI Questions

Structure of Questions	Description
Beginning	• Opinions on the establishment and joint operation of the organization to support play and parents' education
Transition	• Opinions based on experience in participating in existing training programs (improvement and supplementation, etc.)
Key	• Activation plan of play & education program (program development method and procedure, etc.) • Competencies required by members of the organization to support play & education
Ending	• Evaluation of program for quality improvement of play education (Plan-Do-See)

### 3.3 연구 절차

일반적으로 FGI 조사는 연구 내용을 개념화하고 질문을 개발하는 연구 계획 단계, 연구 참여자 모집 단계, FGI 진행 단계, 분석 단계, 보고서 작성 단계로 이루어진다[27]. 본 연구에서는 이를 구체화하여 6단계를 거쳤다.

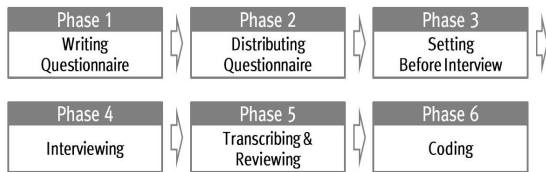


Fig. 1. FGI Process

FGI의 질문지를 작성하기 위해 놀이교육 및 부모교육 관련 문헌[6,9]을 바탕으로 면대면 인터뷰 질문지 초고를 작성하였다. 이에 본 연구진과 교육학 전공 교수 2명의 검토를 받아 수정·보완 후 최종 완성하였다. 인터뷰 질문지 배포를 위해 FGI 문항을 연구 참여자에게 이메일

을 보내어 질문의 방향에 대해 안내하였다. 본 연구에서 FGI의 원활한 진행을 위해 연구자 K가 사회를 맡아 인터뷰의 목적을 설명하였다. 또한 사전에 배포된 질문지의 순서대로 하위 목적에 맞게 배경을 인지시켰으며, 인터뷰 중간에 내용을 요약하고 확인하였다. 인터뷰는 부모 및 놀이 전문가를 대상으로 각 1회씩 2시간에 걸쳐 인터뷰를 진행하였다. 부모 대상 인터뷰는 2018년 11월 6일, 놀이 전문가 대상 인터뷰는 2018년 11월 13일로 일시를 정하여 연구자가 직접 집단 인터뷰를 시행하고 이를 녹음하였다. 이후 수차례 녹음 파일을 들으며 인터뷰 내용을 전사하였다. 마지막으로 일반적인 코딩 절차 중 동일한 의견과 이견을 분류하는데 중점을 두었다. 주어진 질문에 대한 의견을 도출하는 1차 코딩과 제시한 의견의 차이점을 도출하는 2차 코딩을 통해 인터뷰 내용의 이견이 발생한 부분을 정리하였다. 또한 본 연구진 2명은 인터뷰 내용을 검토하면서 놀이교육에 대한 시사점 및 활성화 방안에 대한 분석을 실시하였다.

## 4. 연구결과

본 연구에서는 놀이 전문가와 부모를 대상으로 한 FGI 분석 결과를 교육 프로그램에 대한 인식, 놀이교육 활성화 방안, 놀이교육 질적 제고 등 세 가지 범주로 정리하였다.

### 4.1 교육 프로그램에 대한 인식

놀이는 부모와 자녀간의 상호작용을 통해 아동의 발달에 영향을 미칠 수 있는 기회를 제공한다. 특히, 자녀의 놀이 상황에 부모의 개입 자체가 긍정적인 상호작용을 발생시켜, 자녀를 이해할 수 있게 된다. 이러한 과정에서 아동의 전인적 발달에 영향을 미치는 놀이를 확장시킬 수 있으며[30], 놀이교육에서의 부모에 대한 교육과 참여는 독립적인 관점이 아닌 통합적으로 인식할 수 있음을 확인할 수 있다. 즉, 아동의 놀이 과정에서 부모의 참여 및 역할의 중요성이 높게 인식된다고 할 수 있다. 이에 본 연구에서는 놀이교육과 부모교육을 동시에 지원하는 조직이 설립되고 운영됨을 가정했을 때의 놀이 전문가와 부모의 인식을 분석한 주요 내용은 Table 5와 같다.

Table 5. Recognition for Education Program

Category	Opinion
Recognition for Education Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Differentiating from the existing centers operated by the education offices(Park)</li> <li>• Utilizing the importance of play as a catalyst for the change in parents' perception(Lee1)</li> <li>• Strengthening parent participation by specializing programs based on play(Lee2)</li> <li>• Focusing on career path for middle and high school students(Hwang)</li> <li>• Developing programs based on clear definition of play(Kim)</li> </ul>
Considerations for Improving Education Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Securing experts who can enhance a child's imagination(Kim)</li> <li>• Supporting cultural art in which teachers can learn about play(Nam)</li> <li>• Securing a wide range of play professionals(Cho)</li> </ul>

#### 4.2 놀이교육 활성화 방안

놀이 전문가와 부모를 대상으로 현재의 놀이교육 관련 경험들을 바탕으로 놀이교육이 활성화되기 위한 다양한 의견들을 제시할 수 있도록 하였다. 또한 놀이교육을 효과적으로 지원하기 위해 관련 조직 내의 인력들이 갖추어야 할 역량에 대한 의견을 청취하였으며, 대표적으로 제시된 내용은 Table 6과 같다.

Table 6. Play Education Activation Plan

Category	Opinion
Play Education Activation Plan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Improving the level of empathy and perception of play through family-based programs(Park)</li> <li>• Developing the programs for change of perception for play(Hong)</li> <li>• Supporting a variety of cultural activities of children living in the countryside(Yoon)</li> <li>• Prioritizing safety(Kim)</li> <li>• Developing programs to conduct creative classes for child-centered play(Nam)</li> <li>• Developing regional linked play education program(Lee1)</li> </ul>
Personnel Ability to Support Play Education	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Ability to pursue and manage various changes through play(Lee1)</li> <li>• Professional knowledge of play and ability to interact(Yoon)</li> <li>• Ability to study and evaluate play(Kim)</li> </ul>

#### 4.3 놀이교육 질적 제고 방안

장기적인 측면에서 놀이교육 프로그램들이 교육현장에 제공되기 위해서는 프로그램에 대한 질적인 측면을 측정하고, 이를 교육과정과 성과 개선에 활용할 수 있어야 한다[31]. 이와 같은 측면에서 놀이가 아동의 자연스럽게 정상적인 삶의 궤도에 따라 성장을 돕는다는 교육

적 의미를 다하기 위해[32] 놀이교육 프로그램의 질적 제고 방안에 대해 제시된 의견은 Table 7과 같다.

Table 7. Plan for Improving Quality of Play Education

구분	내용
Program	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Circulation structure of improvement, maintenance and abolition through program public offering(Kim)</li> <li>• Qualitative analysis of programs in addition to quantitative data(Cho)</li> </ul>
Support	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Joint program development of teachers and play experts(Kim)</li> <li>• Supporting program operation after evaluating experience of play experts(Lee1)</li> </ul>

### 5. 결론 및 제언

본 연구는 놀이교육에 대한 인식과 중요성을 바탕으로 교육현장에서 놀이교육이 체계적으로 운영될 수 있는 방안에 대한 고민에서 출발하였다. 이를 위해 놀이교육의 운영방법 등 실제 교육적 활용 가능성을 탐색하고자 문헌연구와 사례를 중심으로 FGI 질문지를 구성하였다. FGI 대상은 부모교육에 적극적으로 참여하고 있는 대표 부모와 교육현장에서 놀이교육을 운영해 본 놀이 전문가를 선정하여 FGI를 시행하였다. FGI 분석 결과를 바탕으로 유·초등 교육현장에서 놀이교육이 발전적인 방향으로 갈 수 있는 시사점을 다음과 같이 제시하고자 한다.

첫째, 놀이교육과 부모교육을 동시에 지원하는 조직이 설립·운영에 대한 견해에 대한 다수의 의견은 놀이교육을 운영하는 조직을 중심으로 학교와 교사에 대한 지원 체계를 마련하고, 놀이교육이 체계적으로 이루어질 수 있도록 교사를 대상으로 한 연수 및 연구 기능이 포함되어 운영되어야 한다는 조건을 제시하였다. 또한 놀이교육과 부모교육을 동시에 지원하고자 할 경우, 놀이를 중심에 놓고 프로그램을 특화시켜 부모를 참여시킬 수 있는 방향도 제시하였다. 즉, 놀이교육과 부모교육의 역할이 각각 독립적으로 이루어지면서 두 가지 교육이 융·복합적으로 이루어질 수 있도록 놀이를 중심으로 유·초등생과 부모 대상의 교육을 통합적인 접근이 가능하도록 운영하는 방향이라고 볼 수 있다. 이와 같은 의견은 놀이가 다양한 영역에 실천적 접근이 가능하기 때문이며, 교사는 교육현장에서 체험과 반성(reflection)을 통해 얻은 지혜와 지식을 공유하는 것[33]이 연수를 통해 제공받을 수 있기 때문에 놀이교육이 체계적으로 지원된다면, 교

사를 대상으로 한 연수 및 연구 기능이 사전에 마련될 필요가 있다.

둘째, 놀이교육의 활성화를 위해 기존의 교육 참여 경험을 토대로 개선사항에 대한 의견을 제시하였다. 놀이교육이 유·초등생의 창의적 사고를 촉진할 수 있도록 예술 쪽의 전문가가 투입되어 교육연극 및 역할놀이 등의 프로그램이 개발될 필요성이 있다고 제시하였다. Connolly & Doyle[22]는 가작화 요소가 있는 사회극 놀이나 역할놀이가 아동의 사회성 발달을 촉진하고, 미술이나 예술과 관련된 역할놀이는 학생들의 미흡한 미술 개념이나 용어 사용 능력에 대한 개발과 미술에 대한 자신의 관점을 보다 넓힐 수 있는 기회를 제공한다는 Szekely[34]의 선행연구의 결과가 위의 의견을 지지해 주고 있다고 할 수 있다. 또한 현 시점에서 어떻게 하면 놀이를 효과적으로 전달할 것인가에 대한 접근이 필요하다고 제시하였다. 이를 위해 놀이교육을 정규 교과에 포함하여 적극적인 교육활동을 지원할 필요성이 있다고 제시하였다. 이와 같은 의견은 놀이는 능동적인 사회적 학습이 일어나는 기회를 제공하기 때문에 구성주의 교육에 중요한 요소가 되며[35], 아동에게 발달적으로 적합한 학습 기회를 제공해주는 가장 좋은 수단 중의 하나[36]이기 때문에 교육과정에서 놀이 중심 교육의 개념을 강조한 맥락과 일치한다고 볼 수 있다.

셋째, 놀이교육 프로그램에 대한 개발 및 운영을 통해 놀이교육이 활성화 되려면, 학생들이 프로그램을 선택할 수 있도록 다양화 하고, 기간을 한정해서 운영하기 보다는 연중 운영이 가능해야 한다는 의견이 제시되었다. 또한 프로그램의 길라잡이 역할은 교사가 하고, 수행의 주체는 학생이 중심이 되어야 하기 때문에 놀이 시설 및 놀이 도구 등의 창작과 관련된 프로그램이 개발될 필요가 있다고 하였다. 이는 종합놀이와 창작놀이 활동이 학생들의 자발적인 참여를 통해 올바른 사회성을 증진시키기 위한 교육체계와 관심이 요구된다는 Park & Han[37]의 선행연구가 위의 의견을 뒷받침 해주고 있다. 즉, 창작놀이 과정에서 학생들이 형태에 대한 지각, 공간에 대한 개념, 도구의 사용 방법 등을 습득하고 자신의 감정을 자유롭게 표현할 수 있는 학습경험에 대한 지원이 중요하다고 할 수 있다. 이러한 학습경험은 아동의 기존 경험과 새롭게 받아들이는 경험을 연결시켜 지식생산의 주체로서 촉진될 수 있으며, 학습 환경과의 활발한 상호작용을 통해 지속될 수 있다. 교육적으로 유의미한 경험은 사고

의 통합성과 경험의 총체성이 기반이 되기 때문에 놀이를 중심으로 창작활동이 전개된다면, 학습 주체인 아동이 놀이교육 참여 과정에서의 경험이 보다 풍부하게 나타날 수 있다.

또한 부적응 학생을 대상으로 한 특화 프로그램, 학부모와 함께하는 프로그램과 지역 경제 활성화를 위해 주민 등이 프로그램에 공동으로 참여할 수 있는 방안을 마련할 필요성이 있다고 제시하였다. 특히, 부적응 학생을 대상으로 한 프로그램의 경우 불안장애 아동을 위한 접근방법으로 놀이치료가 효과적이라는 사실을 검증한 선행연구[38,39]와 같이 놀이가 치료적인 대안으로 사용될 수 있다는 맥락을 뒷받침 해주고 있다. 즉, 놀이치료는 아동에게 수용적이고 위협적이지 않은 안전한 환경을 제공하기 때문에 자신의 두려움과 불안을 안전한 상징놀이를 통해 표현할 수 있도록 돕기 때문에[40] 놀이를 부적응 학생을 위한 특화 프로그램으로 지원하고자 하는 가능성을 제시할 수 있다.

넷째, 놀이교육에 대한 질적 제고를 위해 프로그램 평가에 관한 의견을 분석한 결과, 프로그램을 평가할 때 방법을 다양화 할 필요성이 있다는 의견이 다수 제시되었다. 기존의 교육 프로그램에 대한 평가는 대부분 참여 현황과 단순한 만족도 수치만을 표기하여 분석하였다. 하지만, 놀이교육의 대상은 유·초등생이기 때문에 단순 척도의 평가문항보다는 주관식 응답, 소감문, 성찰문 등을 통해 프로그램에 대한 질적 분석이 필요하다고 제시하였다. 즉, 놀이교육에 대한 긍정적인 반응을 측정하기 위해 반응(reaction) 평가와 더불어 프로그램을 통해 실제 획득한 변화된 태도나 증가된 지식, 향상된 기술을 활용할 수 있는 측면[41]에 대한 평가가 요구된다. 이를 통해 교육 프로그램에 대한 가치와 지속적 활용에 대한 중요성과 가능성을 평가하여 프로그램의 개선, 유지, 폐지를 결정할 필요성이 있다. 또한 프로그램이 의도하는 교육목적 달성과 관련성에 대한 판단과 놀이교육 프로그램에 대한 지속적인 평가를 통해 개선사항을 도출하고, 그에 따른 대응 방안을 체계적으로 모색하는 것이 필요하다. 나아가 놀이교육 프로그램에 관한 근본적이고 핵심적인 평가 질문에 응답할 수 있는 효과적인 평가모형이 요구된다.

본 연구의 결론을 바탕으로 후속연구에 대한 제언은 다음과 같다. 첫째, 놀이가 바람직한 정신적, 도덕적 성장을 촉진하는 방향으로 수행될 수 있도록 환경을 만들어

주는 것이 학교의 과업[42]이라면, 지금의 교육 환경에서 어떤 놀이를 교육과정으로 수립하고, 놀이에 대한 개념 및 추진에 대해 지속적으로 탐색할 필요성이 있다.

둘째, 놀이는 아동의 연령 발달에 따라 각기 다른 형태의 교육이 지원되어야 한다. 초등학교의 경우 저학년과 고학년으로 분류되는데, 저학년에는 놀이 활동 그 자체를 즐기게 되지만, 연령이 많아짐에 따라 놀이에 대한 결과도 중요시하게 된다는 특성이 있다[29]. 이러한 아동의 발달연령에 따른 특성을 파악하여 교육현장에서 놀이교육이 발달연령에 적합한 프로그램이 지원될 수 있도록 실증적인 연구가 수행될 필요가 있다.

## REFERENCES

- [1] S. S. Shin. (2008). *An Analysis on the Young Children's Communication Strategies, Social Behavior, and Problem-Solving Ability with the Types of Play*. Doctoral Sissertation. Chonnam National University, Pusan.
- [2] Sutton-Smith, B.(1986). The Spirit of Play. In G. Fein & M. Rivkin(Eds.), *The Young Child at Play. Reviews of research, 4*, 3-16. Washington, DC: National Association for the Education of Young Children.
- [3] E. S. Na. (2013). Development and Validation of a Play Flow Scale for Young Children. *Journal of Children 's Literature and Education, 14(4)*, 589-608.
- [4] E. S. Na, S. J. Han. (2011). The Study of the Context of Flow in Young Children's free-choice Activities. *Journal of Early Childhood Education & Educare Welfare, 15(1)*, 61-78.
- [5] Y. H. Ha. (2005). *The Analysis of Young Children's Play Behaviors in Daycare Center*. Doctoral dissertation. Dong-A University, Pusan.
- [6] M. S. Kim, H. R. Cho, Y. L. Park, H. Y. Shin. (2013). The Study of Parents and Children Regarding Play : Focused on Parental Play Beliefs and Play Participation. *Journal of Parent Education, 5(1)*, 37-54.
- [7] Smilansky, S. & Shefataya, L. (1990). *Facilitating Play: A Medium for Promoting Cognitive, Social, and Academic Development in Young Children*. Gaithersburg, MD. Psychology and Educational Publication.
- [8] Benson, T. R. (1994). *Needed: Playleaders - The Adult's Role in Children's Play (Eric Document Reproduction)*. Serice No. ED 371-843.
- [9] L. Kim & S. Lee. (2018). A Delphi Study of Item Development of a Play Participation Attitude Scale for Parents of Preschoolers, *Korean Journal of Play Therapy, 21(3)*, 379-397.
- [10] Y. Song & H. Kim. (2004). An Assessment Model of Parent-Child Interaction in Free Play Situation, *Korean Journal of Play Therapy, 6(1)*, 29-44.
- [11] Snarey, J. (1993). *How Fathers Care for the Next Generation: A Four Decade Study*. Cambridge, MA: Harvard University Press.
- [12] S. R. Choi. (2005). *Play and Children's Development*. Gyeonggi: Yangseowon.
- [13] Chafel, J. A. (1991). The Play of Children: Developmental Processes and Policy Implications. *Child & Youth Care Forum, 20(2)*, 115-132.
- [14] Isenberg, J. P., & Quisenberry, N. (2002). Play: Essential for All Children. A Position Paper of the Association for Childhood Education International. *Childhood Education, 79(1)*, 33-39.
- [15] Huizinga, J. (1955). *Homo Ludens A Study of the Play-Element in Culture*. Beacon Press. Boston.
- [16] H. S. Seo. (2008). *The Analytical Exploration of the Concept of Play and It's Educational Values*. Doctoral dissertation. Keimyun University, Daegu.
- [17] Goodman, J. F. (1994). "Work" Versus "Play" and Early Childhood Care. *Child & Youth Care Forum, 23(3)*, 177-196.
- [18] King, N. R. (1979). Children's Conception Soft Their Own Play. *Early Child Development and Care, 58*, 81-85.
- [19] Piaget, J. (1962). *Play, Dreams and Imitation in Children*. New York: Norton.
- [20] Vygotsky, Lev S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Edited by Cole, Michael, John-Steiner, Vera, Scribner, Sylvia, and Souberman, Ellen. Cambridge: Harvard University Press.
- [21] Bruner, J. (1972). The Nature and Uses of Immaturity. *American Psychologist, 27*, 687-708.
- [22] Connolly, J. & Doyle, A. (1984). Relation of Social Fantasy Play to Social Competence in Preschoolers. *Developmental Psychology, 20*, 797-806.
- [23] Seefeldt, C. (1980). *A Curriculum for Preschool*. Columbus, Ohio: Bell & Howell.
- [24] Bruner, J. (1983). Play, Thought, and Language. *Peabody Journal of Education, 60(3)*, 60-69.
- [25] J. A. Eom. (2004). Kindergarten Teachers' Awareness of the Connection Between Play and Curriculum versus the Manifestation of that Connection in Classrooms. *Korean*



*Journal of Early Childhood Education*, 24(1), 145-165.

[26] Ministry of Education. (1998). *Commentary on the 6th Kindergarten Curriculum*. Seoul: Ministry of Education.

[27] Krueger, R. A.(1988), *Focus Groups: A Practical Guide for Applied Research*, Newbury Park, CA: Sage.

[28] Krueger, R, Casey, M. (2000). *Focus Groups*. Sage Publications, London.

[29] Morgan, D.L.(1997), *The Focus Group Guidebook*, Thousand Oaks, CA: Saage.

[30] Damast, A. M., Tamis-LeMonda, C & S., Bornstein, M. H. (1996). Mother-Child Play: Sequential Interactions and Relation Between Maternal Beliefs and Behaviors. *Child Development*, 67, 1752-1766.

[31] Wholey, J. S. & Hatry, H. P. (1992). The Case for Performance Monitoring. *Public Administration Review* 52(6), 604-610.

[32] H. Jung. (2008). The Categories and Characteristics of Educational Play: Focused on Freinet's 'Play-Work'. Educational Research Institute College of Education. *Journal of educational studies* , 39(1), 1-17.

[33] Y. J. Jo & J. H. Bae. (2015). A Qualitative Study on the Teachers' Training Based on the Professional Learning Community in Gyeonggi Province. *The Journal of Korean Teacher Education*, 32(2), 33-65.

[34] Szekely, G.(1997). The Art Educator as Artist: Goerge Szekely's New Art. *Art Education*, 50(1), 29-32.

[35] Johnson, J., Christie, J., Yawkey, T. (1999). *Play and early childhood development*(2nd ed.). New York: Longman.

[36] Bredekamp, S., Copple, C. (1997). *Developmentally appropriate practice in early childhood program*. Washington, DC: NAEYC.

[37] S. J. Park, S. W. Han. (2015). Research on the Relationship Between Sociality, Play Preference and Participation of Elementary School Students. *The Journal of Humanities and Social science*, 6(4), 703-720.

[36] Husain, S. A., & Cantwell, D. P. (1991). *Fundamentals of child and adolescent psychopathology*. Washington DC: American Psychiatric Press.

[39] Schaefer, C. E., & Drewes, A. A. (2014). *The therapeutic powers of change: 20 core agents of change*. New Jersey: Wiley.

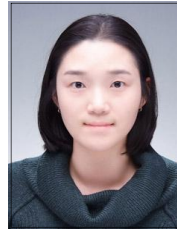
[40] Ray, D., Bratton, S., Rhine, T. & John, L. (2001). The effectiveness of play therapy: Responding to the critics. *International Journal of Play Therapy*, 10(1), 85-108.

[41] Kirkpatrick, D. L. (2006). Seven Keys to Unlock the Four Levels of Evaluation. *Performance Improvement*, 45(7), 5-8.

[42] Dewey, J. (1977). *How we thinking*. Boston: D.C Health and Company.

박혜진(Park, Hye Jin)

[정회원]



- 2006년 8월 : 가톨릭 관동대학교 교육공학과(교육학사)
- 2008년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학석사)
- 2013년 8월 : 건국대학교 대학원 교육공학과(교육학박사)

- 2016년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 교수학습지원센터 조교수
- 관심분야 : 교수-학습 이론, 교수설계, 교육방법, 교수매체, 원격교육
- E-Mail : phj4858@kku.ac.kr

김용영(Kim, Yong-Young)

[정회원]



- 1996년 2월 : 충북대학교 경영학과(경영학사)
- 1999년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학석사)
- 2007년 2월 : 서울대학교 대학원 경영학과(경영학박사)

- 2011년 3월 ~ 현재 : 건국대학교 국제비즈니스학부 부교수
- 관심분야 : 스마트워크, 빅데이터, 정보기술 수용 전후 사용자 행태, 경영교육 및 방법론
- E-Mail : kyyoung@kku.ac.kr