

예비유아교사를 위한 디자인씽킹 중심의 유아언어교육 교과목 개선을 위한 실행연구

Action Research to Improve the Curriculum for Early Childhood Language Education Based on Design Thinking for Prospective Kindergarten Teachers

배지현

성결대학교 유아교육과

Jee-Hyun Bae(p7100419@sungkyul.ac.kr)

요약

본 연구의 목적은 예비유아교사를 위한 디자인씽킹 중심의 유아언어교육 교과목을 구성 및 적용함으로써 전공수업의 개선을 도모하고, 예비유아교사들의 수업실천 역량을 함양시키는데 있다. 이를 위해 유아언어교육을 수강하는 유아교육과 4학년 51명을 대상으로 실시한 실행연구의 결과를 논하면 다음과 같다. 첫째, '디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행과정' 중 '계획' 단계에서는 현장의 문제점인 언어교육에서의 유아 흥미 부족과 언어영역의 고정화 문제를 인식하고 1차 실행을 함께 계획하였다. '실행' 단계에서는 말하기가 활발하게 표출될 수 있는 놀이와 쓰기가 즐거운 재미있는 편지지를 창안하고, 현장교사 연계로 피드백을 받았다. '반성 후 재실행' 단계에서는 현장실습을 다녀온 예비유아교사들의 다양한 경험을 바탕으로 창의적 쓰기 개발, 디자인씽킹을 반영한 놀이 사후실행안을 작성하였다. 사후실행안으로 모의수업으로 발표하며 자기평가와 동료평가를 진행하였다. 둘째, '디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행의 의미'는 '관행보다 소중한 유아에게 귀 기울이기'와 '공감과 협력을 통한 자기성찰과 성장'으로 정리되었다. 본 연구의 시사점은 예비유아교사를 위한 다양한 전공 교과목의 변화는 필요하며, 유아에게 공감하며 각기 다른 문제를 해결해 본 경험은 예비유아교사의 자율성과 전문성 함양에 도움이 된다는 점을 밝힌 것이다.

■ 중심어 : | 예비유아교사 | 유아언어교육 | 디자인씽킹 |

Abstract

The purpose of this study is to improve the curriculum of major subjects by constructing and applying design thinking centered 'early childhood language education' for prospective kindergarten teachers, and to cultivate their teaching ability in the classroom. As a result of the study, it is as follows. First, in the improvement of 'early childhood language education' subjects centered on design thinking, the "plan" stage recognizes the problem of interest in language education and the execution of language areas. In the "action" step, they created an interesting stationery for plays that can be actively expressed for young children who are hard to write. In the "re-action after reflection" steps, they have developed creative writing based on the diverse experience of the who have been working on a kindergarten field practice. Second, The meaning of the implementation for the major classes based on the design thinking is listening to young children than given practice, and self-reflection and growth through sympathy and cooperation. The implications of this study are needed to change the various major classes and the experience of problem solving is that it is also helpful for the autonomy and expertise of prospective kindergarten teachers.

■ keyword : | Prospective Kindergarten Teachers | Early Childhood Language Education | Design Thinking |

I. 서론

4차 산업혁명 시대 도래 이후 현대사회는 지능정보사회로 전환되고 있다. 고등교육에서도 이러한 시대적 요구에 대응하고자 창의적이고 통합적 문제해결역량을 갖춘 인재양성을 중시하고 이를 반영하고자 노력하는 추세이다[1].

유아교육 분야에서도 동일한 이유로 이러한 변화를 수용하고 있다. 창의적 문제해결력은 유아기의 교육에서부터 매우 중요하기 때문이다. 유아에게 질 높은 창의성 교육을 제공하기 위해서는 유아교사의 창의적 문제해결력이 매우 중요하데, 곧 교사가 될 예비유아교사들을 위한 교원양성과정의 전공수업에서는 창의적 문제해결력을 향상시킬 교과목이 부족한 상황이다[2]. 예비유아교사들이 빠르게 변화하는 다양한 상황 속에서 문제를 발견하고 해결하기 위한 창의적 사고가 매우 중요하기 때문에 고등교육에서도 이러한 변화를 수용한 전공수업의 개선이 필요한 실정이다[3].

즉, 예비유아교사 교육에서 고정화된 교수학습방법을 획일적으로 습득하는 방법은 지양하고, 학습자가 스스로 문제를 창안하고 해결할 줄 아는 능력 함양이 관건인 것이다. 국가수준 유아교육과정인 개정되면서 '유아·놀이 중심 통합교육과정'이 실행되는 '유아교육현장'과 '이론, 학문 중심 교과 분절적 교육과정'으로 운영되는 대학의 괴리에 대한 문제는 더욱 부각되었다[4]. 국가수준 교육과정인 2019 개정 누리과정에서도 교사의 자율성과 전문성을 강조하고 있으므로 같은 맥락으로 예비유아교사의 자율성과 전문성을 확보할 수 있는 전공수업의 활성화가 필요하다.

이를 위해서는 기존의 강의 중심 대학수업과는 달리 스스로 문제를 발견하고 창의적으로 해결해볼 수 있는 전공수업 설계가 필요하다. 창의적 문제해결력과 관련된 다양한 방법 중 대표적으로 '디자인씽킹(design thinking)' 방법이 있다. 여기서 디자인이란 표면적인 아름다움이 아니라 내면의 경험까지 포함하여 현재의 상태를 더 나은 상태로 변화시키는 모든 것이고[5], 디자인씽킹이란 기술적 혹은 전략적으로 실행 가능한 범위 내에서 사람들의 요구를 만족시키는 방법으로, 문제를 창의적으로 해결함으로써 이전과는 다른 새로운 결

과를 이끌어내는 사고의 과정 및 방법을 말한다[6, 7]. 즉 디자인씽킹은 문제해결을 위해 수업은 '공감'을 중시한 문제해결방안을 찾는 방법이다. 유아중심의 교육과정 운영을 해야 하는 예비유아교사들의 입장에서는 현장의 유아와 교사의 의견을 공감하면서 현장의 개선방안 모색과 문제해결력의 향상이 가능한 디자인씽킹 기반의 전공수업 경험이 유용하다 할 수 있다.

유아교육 분야에서도 디자인씽킹을 반영한 선행연구들이 수행되었다[7-10]. 예비유아교사에게 디자인씽킹에 기반한 「교과논리및논술」수업을 운영한 이종만(2020)은 실험집단에서 비판적 사고 점수와 창의적 태도 점수가 통계적으로 유의하게 향상되었음을 보여주었다. 특히 비판적 사고의 하위영역인 지적열정/호기심, 신중성, 자신감, 체계성의 점수와 창의적 태도의 하위영역인 모험심, 개방성의 점수가 향상되었음을 밝혀 예비유아교사들이 디자인씽킹에 기반한 전공수업을 경험할 때 창의성에 도움을 받을 수 있음을 제시하였다[11].

또한 예비유아교사를 대상으로 디자인씽킹을 활용한 수업이 창의적 문제해결 및 공감능력에 미치는 영향을 살펴본 연구도 있다[12]. 이 연구에서 놀이지도 전공수업에 디자인씽킹을 활용한 결과, 실험집단 예비보육교사의 공감능력이 비교집단보다 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 인지적 공감의 하위요인에서는 관점 취하기, 상상하기 및 인지적 공감 총점이, 정서적 공감의 하위요인에서는 공감적 관심, 공감적 각성 및 정서적 공감 총점이 유의미하게 높은 것으로 나타났다. 즉 디자인씽킹 기반의 전공교과목 실행은 예비교사의 창의적 문제해결력과 현장과의 공감능력의 함양에 도움이 될 것으로 볼 수 있다.

예비교사의 교육과정 틀로서의 디지털 역량 이해를 위한 디자인씽킹의 적용을 시도한 연구도 있다[13]. 이를 통해 예비교사들이 교육과정 개발의 주체로서 역할을 수행할 수 있었다. 이러한 시도들은 더 이상 교사를 외부에서 개발된 교육과정의 전달자가 아닌, 교실의 여러 상황과 문제를 종합적으로 판단하여 교육과정을 직접 개발 및 실천하는 교육과정의 주체이자 능동적인 행위자로 보는 관점과 연결되는 것으로[14], 교사교육에도 디자인씽킹을 적용하려는 노력이 이어지고 있다

[15]. 이상의 연구들은 대부분 양적연구로 결과 중심으로 기술되어 있어 디자인씽킹 적용과정에서 일어나는 전공수업의 반성적 절차와 학생들의 변화를 이해하기 쉽지 않다. 관련 질적연구가 필요한 실정이다. 실제 유아교육현장의 상황을 이해하고 공감하면서 디자인씽킹이 적용된 전공 교과목 운영은 사례가 부족하므로 관련 연구의 수행이 요구된다.

디자인씽킹을 반영하여 개선이 필요한 전공 교과목으로 '유아언어교육'을 들 수 있다. 유아기는 언어발달의 결정적 시기로 유아의 언어능력은 또래간의 상호관계 속에서 의사소통의 기능을 하고, 사고를 촉진하며 모든 영역의 학습에서 도구적인 기능을 하게 되므로 [16] 유아언어교육은 놀이중심의 언어교육의 이론과 실재를 익힐 수 있는 매우 중요한 교과목이다.

유아교육현장에서의 언어교육은 현재 유치원 교실의 흥미영역 중 언어영역에서 집중적으로 이루어진다. 언어영역에서는 듣기, 말하기, 읽기와 쓰기에 관심 가지기 활동을 주로 하며 유아의 의사소통 능력을 길러줄 수 있는 영역으로 알려져 있다[17]. 교실 내 문해환경을 어떻게 지원하느냐에 따라 유아의 언어능력에 영향을 미칠 수 있다[18]. 유아가 교실환경을 탐색하고 활동하는 과정에서 자연스럽게 언어능력이 발달할 수 있는 것이다.

그러나 일부 유아교육현장의 언어영역은 고정적이고 변화가 없어서 유아의 흥미유발이 어려운 실정이다. 또한 실제 유아언어활동의 흥미 증진을 위한 환경 제시에 대하여 교사의 연구하는 태도도 부족한 상황이 보고되고 있다[19]. 여전히 언어교육의 방법으로 반복적인 쓰기활동을 실시하는 곳도 있어[20][21] 개정 누리과정에서 추구하는 유아·놀이중심의 통합적 언어교육이 이루어지지 못하는 경우도 있다.

유아언어교육을 수강하는 4학년 예비교사들은 현장 실습에 참여하는 동안, 또는 현장연계형 전공 교과목 운영을 통해 이러한 유아교육현장의 언어교육의 문제점을 직접적으로 인식할 수 있다. 인식에서 끝나지 않고 개선의 필요성을 느끼며 언어교육의 주체인 유아와 공감하며 개선을 해보는 경험이 필요하다. 이러한 예비 유아교사들의 교육과정 실행력을 강화하기 위해 전공 교과목의 운영에 있어 현장연계의 필요성은 다양한 연

구에서도 동시에 강조되고 있다[22-24]. 예비유아교사는 실제 현장에서 발휘되는 실천적 지식인 수업의 전문성 향상이 매우 중요하므로[22], 현장의 문제를 직접 경험하고 개선해보는 경험을 하는 것은 교원양성과과정 현장의 불일치를 막고 유아교사로서의 성장에도 의미있는 수업이 될 수 있을 것이다.

유아언어교육 교과목에 디자인씽킹을 적용해보면, 유아교육현장 언어교육의 다양한 문제상황을 유아, 교사와 공감(empathy)하는 단계, 관찰을 통해 도출된 문제점을 새롭게 정의(define)하는 단계, 해결책의 발상을 하는 아이디어 생성(ideation)단계, 해결책을 현실화하는 초기단계인 프로토타입(prototype) 제작 단계, 시험(test)단계, 평가하기(assessment) 단계를 거치면서[9] 유아중심의 언어교육으로 개선 및 문해를 위한 지원을 할 수 있는 효과를 도모할 수 있다[12].

실제 현장에서도 2019 개정 누리과정의 내용 수준과 교사의 실제 유아언어교육 수준에서 격차를 보이고 있고[25] 기존의 놀이공간에 대한 변화를 주는 것에 어려움을 겪고 있다는 점을 감안하면[26], 대학의 전공수업에서부터 놀이중심의 자연스러운 언어적 요소를 경험하면서 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기에 대한 유아중심의 언어교육에 대한 반성적 개선이 요구되는 시점이기도 하다. 이러한 필요성을 근거로 관련 전공 교과목인 '유아언어교육'에서의 디자인씽킹 반영과 현장과의 연계는 의미있는 교육적 시사점을 도출할 수 있을 것이다.

본 연구의 목적은 예비유아교사들의 창의적 문제해결을 위한 디자인씽킹 중심의 유아언어교육 교과목을 구성 및 적용함으로써 전공수업의 개선을 도모하고, 예비 유아교사들의 실천적 역량을 함양시키는데 있다. 이를 통해 교육적 시사점을 도출하여 관련 연구의 기초자료를 제공하고자 한다.

이를 위해 선정한 연구문제는 다음과 같다.

연구문제 1. 디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행과정은 어떠한가?

연구문제 2. 디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행의 의미는 무엇인가?

II. 연구방법

1. 연구참여자

본 연구의 참여자는 경기도에 소재한 A대학교에서 유아언어교육을 수강하는 유아교육과 4학년 51명이다. A반 25명, B반 26명으로 분반으로 구성되어 있고 동일한 수업이 15주동안 진행되었다. 2021년 1학기 수업 중 4월 4주간의 교육현장실습을 다녀왔는데, 이 시기동안 유아교육현장의 언어영역과 언어수업 현황을 조사하면서 현장의 언어교육 전반의 문제점 인식과 유아들의 입장을 공감해 오도록 하였다.

연구윤리를 준수하기 위해 연구에 참여한 학생들에게는 사전에 본 연구의 취지와 방법을 소개하고 이름은 가명을 사용할 것을 안내하였다. 동의를 받은 후 연구 중간에 연구에 참여하지 않을 수 있는 권리를 설명하고 어떠한 불이익도 없음을 공지하였다. 동일한 내용으로 현장연계 수업에 협조한 연구참여 유치원 1곳의 교사 2인과 원장 1인에게도 연구내용 소개 후 동의를 얻었다.

2. 연구절차

본 연구는 기존의 유아언어교육 전공수업에 대한 반성적 실행 과정을 통한 전공수업 개선을 위해 '실행연구방법[27]'을 적용하였다. 예비유아교사들이 문제해결을 위해 공감하고 협력할 수 있도록 실행연구 모형 중 [28]의 '협력적 실행연구 모형'을 선택하였다. 이 실행연구방법은 교사가 주체가 되어 문제를 공유하고 함께 해결하기 위해 노력하는 방법으로 교사와 연구자가 주체적으로 교육과정을 구성, 반성, 실행하는 것이 가능하므로, 본 연구의 성격에 적합한 방법이다. 연구 체제는 '계획, 실행, 반성 후 재실행'의 순환적 적용으로 이루어졌다.

실행연구를 기반으로 한 구체적인 연구 일정과 내용은 다음 [표 1]과 같다. 본 연구절차는 선행연구 고찰 및 자료수집, 면담 가이드 작성, 디자인씹킹을 중심으로 한 유아언어교육 교과목 운영, 수업저널 작성, 자료분석 및 해석, 타당도 확보, 글쓰기를 거쳐 진행되었다. 연

구 기간은 2021년 2월 1일부터 2021년 10월 20일까지이다. 구체적인 연구절차는 다음 [표 1]과 같다.

표 1. 연구절차

기간	실행연구 절차	연구내용	디자인 씹킹 단계
02.01 ~ 02.20	선행연구 고찰 및 자료수집	기본 방향 설정 및 선행연구 고찰, 디자인씹킹, 유아언어교육 관련 자료수집 및 실행연구 설계	문헌 자료 수집
02.20 ~ 02.28	반구조적 면담용 가이드 작성	- 일상생활 속 문제를 잘 파악하고 이해하는가? 여러 사람의 입장을 공감하며 문제를 해결하고자 노력하는가? - 기존의 언어영역 구성, 기존의 구어, 문어지도의 문제점을 이해하고 유아입장을 공감하며 다양하게 바꿀 수 있는가?	학기 초 1회, 학기 말 1회 실시
03.02 ~ 03.10	연구 계획 문제점 파악	- 연구참여, 연구참여기관에 실행연구방법, 동의 기간 및 연구내용 소개 및 연구동의 받기 - 현장 교사, 만 5세 두 반의 유아와 인터뷰하여 기존 언어영역, 언어수업의 문제점 알아 보기 - 알아 온 문제점을 수강생들에게 안내하기	공감, 문제 정의
03.10 ~ 03.31	1차 실행 평가	- 쓰기가 즐거운 재미있는 편지지 칭찬하기(현장교사 연계) - 말하기가 즐거운 신나는 놀이 칭찬하기(현장교사 연계) - 아이디어 칭찬을 실제로 해보지 못해 유아와의 공감 이해하기 어려움 - 실제 교실현장에서의 유아언어교육 경험이 필요함	아이디어 생성
04.01 ~ 06.25	반성 후 재실행	- 교육실습에서 본 언어교육, 언어교육환경 소개하기 및 문제점 발표 - 유아에게 공감하는 놀이중심 언어교육, 언어교육(구어, 문어) 환경 개선방안 칭찬하기 - 디자인씹킹을 통해 개발된 놀이중심 언어교육에 대한 모의수업 진행 - 모의수업 자기평가, 동료평가, 교수자, 현장 교사 평가 - 다양한 사람의 입장에 공감하며 문제해결을 하였는지 평가	공감, 문제 정의, 아이디어 생성, 프로토타입, 문제해결
08.31 ~ 09.20	자료분석 및 해석	- 디자인씹킹을 통한 예비유아교사의 반성적 인식 및 개선 경험 분석 - 참여관찰(중 수업)과 심층면담, 수업저널 전 사본 내용 범주화와 코딩하기	유형적 분석방법
09.20 ~ 10.05	타당도 확보	• 링컨과 구버의 타당도 평행적 준거 - 충분한 기간의 집중적 관찰 - 트라이앵글레이션: 다양한 자료(관찰, 면담, 저널, SNS 등) 통합 및 분석 - 연구참여기관 교사, 원장에 의한 연구결과 평가 - 반성적 주관성: 유아언어교육에 대한 고정관념 지속적 반성하여 연구에 반영	다양한 방법으로 적용
10.05 ~ 10.20	글쓰기	- 연구 결과를 분석하여 나온 최종 자료를 바탕으로 글쓰기 - 사실적 글쓰기	전문가 검증

3. 자료수집 · 분석 및 타당도 확보

본 연구의 자료수집을 위해 15주동안 ZOOM 수업

참여관찰과 반구조적 심층면담 학기 초 1회, 학기 말 1회를 실시하였다. 코로나19로 인해 비대면수업 상황이었으므로, ZOOM과 SNS를 이용하였고 이외에도 주차별 예비교사들의 수업 저널, 대학 홈페이지의 시스템을 이용한 중간강의 평가, 연구참여기관의 유아와 교사들의 반응(면담, SNS, 전화, 서술형 의견), 최종 수강소감 등의 자료를 수집하였다. 자료분석은 유형적 분석방법으로 전사본 내용을 범주화하여 코딩하였다[29]. 분석의 결과에 대해 유아교육 전문가 1인의 검증을 받았고, 사실적 글쓰기 후 연구참여기관 교사, 원장, 유아교육 전문가 1인에게 연구결과가 타당하고 신뢰할 수 있는지 검토를 받았다. 구체적인 내용은 위의 [표 1]과 같다.

III. 연구결과 및 해석

1. 디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행과정

1.1 계획 및 실행방안 계획: 현장에 귀 기울이기

1) 문제점 인식

유아언어교육 담당교수는 강의를 준비하면서 2019 개정 누리과정에서 추구하는 유아·놀이중심의 교육과정 운영에서 필요한 역량달성이 기존의 강의중심 전공수업으로는 해결될 수 없다는 판단을 하게 되었다. 예비유아교사들이 언어교육을 실행할 수 있는 역량을 함양하기 위해서는 유치원 현장에서의 언어영역 구성과 언어교육 운영에 대한 이해가 수반되어야 했다. 강의 전 현장의 유아와 교사 면담을 실시하였다. 유아들과 함께 이야기를 나누어본 결과, 책을 읽을 수 있는 언어영역에 대해 다음과 같이 이야기를 하였다.

민재: 헬로00처럼 재미있는 책도 없어요. 유치원에서는 다른 놀이를 하고 싶어요.

소영: 언어영역에서도 그리는 거, 만드는 놀이를 할 수 있었으면 좋겠어요! 공주 책이나 커피잔도 있으면 좋겠어요. 언어영역에서는 놀이를 할 수가 없어요.

준하: 언어영역은 밥 먹고 나서 바깥놀이 나가기 전에

가라고 해서 가는 거예요. 거기서 놓고 싶지 않아요 언어영역이 없어졌으면 좋겠어요.

(유아 면담. 03.04)

예비유아교사들이 주교재의 내용만을 암기하듯 이해하고 전공을 이수한다면 유아들의 이러한 마음을 공감할 수 있을까? 교사는 놀이지원이라는 이름으로 자신이 준비한 언어교육만을 진행하거나 책을 제공하는 정도로 유아에게 적합한 놀이중심의 경험을 충분히 지원할 수 있을 것인가? 유독 변화가 적은 언어영역의 공간을 유아와 함께 즐겁고 의미있는 공간으로 만들어 갈 수는 없을까? 이러한 고민은 기존의 강의중심 전공수업으로는 해결될 수 없었다. 전공 교과목에 학습자인 예비유아교사들이 현장의 다양한 상황을 이해하면서 실천적 지식을 쌓을 수 있는 수업으로의 변화가 필요한 시점이었다. 이번 학기 수업에는 유아를 공감하면서 현장의 다양한 문제를 해결해나갈 수 있는 디자인씽킹의 반영이 필요하였다.

유아언어교육 전공 2주차 수업 시간에는 현장을 이해하고자 면담해 온 ‘언어영역의 쓰기’에 대한 유아들의 생각을 예비유아교사들에게 공개하였다.

희주: 예쁜 색깔 편지지, 좋은 종이, 예쁜 볼펜이 있으면 더 쓰고 싶을 것 같아요! 유치원에서는 싸인펜이나 연필로 써야 하거든요.

상현: 글씨 쓰는 거 정말 싫어요! 엄마가 하래요! 재미도 없고 힘들고 눈이 아파요. 초등학교 가야 돼서 매일 학습지 해야 되요.

혜인: 색깔이 바뀌는 펜이 있으면 좋겠어요. 무지개색 편지지, 별모양, 병아리 모양 편지지가 있으면 좋겠어요.

(유아 면담. 03.05)

유아들의 생각을 들어 본 예비유아교사들은 유아들이 언어영역이라는 공간에서의 읽기나 쓰기를 힘들어 한다는 것을 깨달았다. 기존의 전공수업에서는 유치원 교실의 언어영역 구성 및 운영에 대한 주교재 내용을 강의로 전달받는 형태가 많았다. 물론 기존의 수업에서도 아이디어 도출을 위해 토의가 이루어졌지만 유아의

생각이나 현장의 상황을 이해하면서 진행되었던 것은 아니었다. 학생들도 이러한 문제점을 개선해 보고자 생각을 모으기로 하였다.

2) 1차 실행방안 계획

예비유아교사들은 1차적으로 언어영역을 말하기가 활발하게 표출될 수 있는 역할놀이와 통합해 보기로 하였다. 쓰기를 힘들어하는 유아들을 위해 재미있는 편지지를 창안하기를 해보기로 하였다. 조사를 통해 방안을 마련해서 생각을 모으기로 하였다.

1.2 실행: 예비유아교사 vs 유아가 생각하는 즐거운 언어교육, 우리는 같은가?

1) 1차 실행

예비유아교사들이 생각해 온 역할놀이를 통합한 언어놀이로는 유투버 놀이, 기자놀이, 공방놀이, 서당놀이, 캠프놀이 등을 언어영역에서 실시해 보는 것이었다. 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 통합한 놀이중심 언어교육을 시도해 기존의 언어영역에 변화를 가져오자는 것이다.

또한 유아들이 쓰기를 즐겁게 할 수 있도록 창안한 재미있는 편지지로는 퍼즐모양 편지지, 축구공 모양 편지지, 팝업 편지지, 소리나 향기가 나는 편지지, 야광펜 편지지, 녹음칩을 넣어 목소리를 녹음할 수 있는 편지지, 먹을 수 있는 편지지, 다양한 필기도구 제공 등 유아들이 쓰기에 대한 흥미를 유발할 수 있도록 아이디어를 생성해 냈다.

그러나 우리의 아이디어가 실제 현장에서 유아에게 흥미롭거나 교육적으로 도움이 될 수 있을지 알 수 없었다. 공감할 수 있으려면 다시 현장과 연결해서 알아보는 노력이 필요했다. 아이디어를 모아서 현장교사에게 피드백을 받아 보기로 하였다.

2) 평가: 현장교사 평가

예비유아교사들은 자신들이 생각한 놀이중심의 편지지와 역할놀이 통합형 언어영역의 변화에 대해 큰 기대를 하고 있었다. 그러나 현장교사의 피드백을 받고나니 현실적인 어려움을 이해하게 되었다. 예를 들어 동물원 놀이에서 동물역할과 사육사 역할을 해보는 즐거운 상

이00	과임 커피를 이용한 편지를 작성해보고 싶습니다. 긴 서식시간에 글이나 사과를 먹고 난 후 커피로 단어를 만들고 그 편지에 붙이는걸 생각했었습니다! 대상은 긴식을 준비해줄 선생님들을 대상으로 함께 쓰는 편지를 준비할 것 같습니다.	동물원 놀이! 동물원 입장권도 만들고, 동물 역할, 사육사 역할도 해 봅니다.
현장교사 피드백	주변에서 볼 수 있지만 창의적이고 재미있는 재료로 이용하여 편지를 만들어볼 수 있겠네요. 서육사 놀이의 경우 동물의 역할을 하는 아이들과 구분을 하여 각각의 표현과 역할을 충분히 해볼 수 있도록 해야하고, 갈등이나 과격한 표현들이 생각보다 많이 일어나거든요.	
장00	건정이나 어두운 색 편지지 혹은 유아기 원하는 곳에 아광펜이나 아광스티커로 편지를 써보는 야광 편지트를 생각했습니다. 비말펜으로 편지를 쓰고 블루레이트를 비추어서 편지지를 읽는 것도 생각해 보았습니다. 어둠에 하여 편지를 보도록 할 것 같습니다!	기자놀이를 해 보면, 오늘의 일을 순서대로 잘 말하게 될 수 있을 것 같습니다.
현장교사 피드백	야광펜, 비말펜과 블루레이트 재료 자체가 굉장히 신선했고 재미있는 재료여서 아이들이 큰 관심을 가지겠조 하지만 글자를 정확하게 보려면 어두운 곳이 필요한 만큼 교사의 도움과 관심이 계속 필요할 것 같아요!	
김00	유투버를 이용해서 중이를 연결하여 뽀아도 뽀아도 계속 나오는 편지	미용실 놀이를 통해 가격표, 머리하는 메뉴판 등을 만들어 봅니다.
현장교사 피드백	미용실 놀이의 경우, 실제 미용실로 견학을 가거나 미용사 분을 유치원으로 초청하여 충분한 사전준비를 거쳐 한 유예 놀이를 진행한다면 아이들이 경이로 보았던 다양한 상황이나 소품, 가계울을 구체적으로 표현하고 놀이할 수 있습니다.	
전00	비교적 큰 편지지를 제공해서 유아들이 손과 발을 이용하여 편지를 꾸미고 색칠 수 있도록 하는 활동용 해보고 싶습니다! 운송 활동, 손바닥 발바닥 찍기 등	유투버 놀이를 해보면 유아들이 말하기를 즐겁게 할 것 같습니다.
현장교사 피드백	충분한 크기의 종이와 아이들 마음껏 표현하고 구성할 수 있는 기회를 제공합니다. 아이들이 마음껏 상상하고 표현할 수 있도록 시간과 기회를 주는 것도 유아에게 큰 즐거움이 될 것입니다. 유투버 놀이의 경우, 현재 유치원 생활의 아이들에게는 아직은 이해하기 어렵지 않을까 싶습니다. 물론 현대사회에서 아이들이 접할 수 있는 다양한 직업 중에 하나지만, 미디어에 아직 노출되지 않은 유아들에게는 생소하고 이해하기 어려운 놀이가 될 것 같아요.	
창00	다양한 공예 하고 싶은 말을 읽고 글리거나 던져서 전달하는 방식을 생각해봤습니다! 기존 공예 차기도 하고, 편지를 쓴 중이를 중심으로 만들어 전갈 후 열 수 있게 하려 합니다!	태백 놀이를 하면서 다양한 주문 방법, 접수, 포장, 배달 등 역할을 맡아 놀이할 수 있을 것 같아요!
현장교사 피드백	- 영아적인 활동과 수학적 / 신체적인 영역과의 통합으로 아이들이 즐겁게 참여할 것 같습니다. 편지의 종류가 어떤 과정으로 원형 모양의 접시가 되는지 아이들과 함께 만들어 보는 것도 좋을 것 같아요. - 코로나 시대에 맞게 태백에 대한 아이들의 관심이 커지고 있고 태백에 대한 다양한 사전 경험을 알아보고 프로젝트 형식으로 수업을 진행해보기도 재미있을 것 같아요.	

그림 1. 언어교육 개선방안과 현장교사의 평가내용

항만을 떠올렸었으나, 사육사 놀이의 경우, 동물의 역할을 하는 유아들과 갈등이나 과격한 표현이 나타날 수 있음을 알게 되었다. 또한 예비유아교사는 유투버 놀이를 하면서 교실 안의 놀이를 중계하는 즐거운 말하기가 잘 이루어질 수 있을 거라 생각했지만, 현장교사는 미디어에 아직 노출되지 않은 대다수의 유아들에게는 생소하고 이해하기 어려운 놀이가 될 것 같다는 지적을 해 주었다. 유아의 입장을 많이 경험한 현장교사의 피드백을 통해 유아에게 적합한 '놀이'란 무엇인지 반성적 성찰을 하였다. 예비유아교사들은 유아가 생각하는 즐거운 언어교육에 대해 좀 더 이해하는 시간이 필요함을 알게 되었다.

4월 4주간 유치원 현장실습을 나가게 된 예비유아교사들은 현장에서의 언어교육에 대해 놀이나 공간 활용 등을 잘 살펴보고 유아 입장을 공감해보기로 하였다.

1.3 반성 후 재실행: 이해와 공감으로 문제해결하기

1) 2차 실행

유치원 현장실습을 다녀온 예비유아교사들은 현장에서 경험한 언어교육에 대해 다양한 의견을 내었다. 부정적인 경험을 한 학생도 있었다.

언어영역을 막아두어 제대로 관찰하지 못했습니다. 교사가 수업에서 사용한 동화 자료도 유아가 만지지 못하게 해서 놀이장면은 관찰하지 못했습니다. 매일 학습지에 글자를 쓰고 검사 받는 활동을 하다 보니, 유아들 입에서 “저 글자쓰기 싫어요. 책도 싫어요.” 라는 말이 나왔습니다.

(학생 1. 실습지 언어교육 현황 발표, 05. 06)

반면 언어영역을 다양한 놀이공간으로 변화시키면서 유아의 흥미를 잘 반영한 사례도 있었다.

00유치원은 언어영역을 '메세지 센터'라고 불렀습니다. 한 달 동안 언어영역의 모습은 계속 변화하였습니다. 책상에 천을 두어 분위기를 변화시켰고, 다음으로 교실 전체 영역을 변화시키면서 메세지 센터도 유아들이 선택한 위치로 이동시켰습니다. 변화된 영역에서 유아들은 더 많은 시간동안 자발적인 놀이를 하였습니다. 같은 영역이라도 유아들이 놀이공간의 변화를 주도하며 새로운 놀이를 창안해 나간다는 것을 느낄 수 있었습니다.

(학생 2. 실습지 언어교육 현황 발표, 05. 06)

주목해야 할 점은 수업 초기에 언어교육은 언어영역에 국한되어 일어난다고 여겼던 학생들의 생각이 변화되었다는 점이다. 다양한 놀이에서 상황과 역할에 적합한 말하기, 놀이 준비 과정, 부족한 것을 채워나가는 과정 등에서 유아 스스로 하는 쓰기와 읽기 등 구어와 문어 모두가 잘 나타난다는 것을 깨달은 것이다.

언어는 모든 놀이에 의사소통의 도구로서 도구적 기능, 조정적 기능, 상호작용적 기능, 상상적 기능, 표상적 기능 등을 하는 것이므로[27] 언어영역에 유아언어교육을 제한했던 자신들의 고정관념을 깨고 반성하는 계기가 되었다.

역할놀이로 마트놀이가 즐겁게 이루어졌는데, 저는 이것이 '언어놀이'로 보였습니다. 마트놀이를 하면서 유아들

이 주인과 손님의 역할에 맞게 이야기하고, 쌀기놀이에서도 역할을 나누고 자기들의 작품에 글자로 표시하여 붙이는 등 모든 놀이에서 유아들의 언어교육이 활발히 이루어진다는 것을 느낄 수 있었습니다.

(학생 3. 실습현장 언어교육 현황 발표, 05. 06)

예비유아교사들이 공통적으로 유아들이 가장 힘들어하는 언어교육으로 '쓰기'를 꼽았다. 유아들의 쓰기 실행에 있어서 자발적인 동기, 유익함 스스로 알기, 즐거움 느끼기 등의 실행이 중요한데[17] 그렇지 못한 상황을 현장에서 보았기 때문이다.

유아들을 공감하여 어떤 쓰기를 하면 좋을지 아이디어를 도출해 보았다.

진희: 유아들이 미술을 좋아하더라고요. 쓰기랑 미술을 합치면 어떨까요?

민정: 맞아요. 어린 유아들도 자기 이름을 쓸 수 있으니까 자기 이름을 그려보기를 하면 재미있을 것 같아요.

소연: 타이포그래피랑 비슷하네요. 이름 디자인이요. 유아들은 쉽고 재미있게 자기 이름을 그리듯이 해보면 좋겠어요.

(SNS 토의: 유아에게 쉽고 재미있는 쓰기, 05. 13)

유아들의 입장을 공감하며 예비유아교사들도 자신의 이름을 그림으로 디자인해보기로 하였다. 손으로 하는 학생, 그림판 앱을 활용하는 학생도 있었다.

결과물을 SNS(카카오톡)로 공유하며 창의적인 작품을 서로 감상하였다.

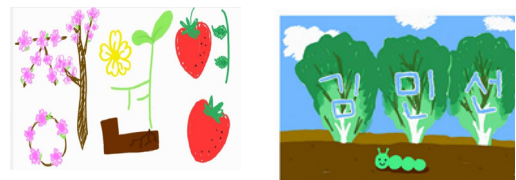


그림 2. 자기 이름 타이포그래피

단편적인 언어활동만을 할 수는 없었다. 예비유아교사들은 수업 맥락 속에 유아를 공감하는 언어교육을 포함하여 놀이흐름을 이어나가야 했다. 이를 위해 첫째,

각자 생각한 놀이흐름도 구성하기, 둘째, 디자인씽킹을 반영한 사후실행안 작성하기, 셋째, 완성된 사후실행안 모의수업으로 발표하며 평가하기를 진행하기로 하였다.

첫째, 각자 생각한 놀이흐름도 구성하기를 위해 유아 중심으로 펼쳐나갈 수 있는 놀이를 생각해 오기로 하였다. 유아들의 흥미와 관심에서 출발하여 유아들이 스스로 탐색하고 놀이를 구성하며 발전시켜나가는 과정을 다양한 유형의 흐름도로 만들어 왔다. 자동차 세상, 꽃가게놀이, 음식점놀이, 워터파크 놀이 등 유아들이 흥미를 보이고 주도할 수 있는 다양한 놀이가 나타났다.

그리고 그 안에 담긴 유아들의 의사소통을 함께 찾아 보았고 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 위한 교사지원 내용을 담아보기로 하였다. 실제 사례는 다음 [그림 3]과 같다.

유아가 즐거워 할 놀이를 생각해보고, 놀이흐름도를 구성해보면서 다양한 놀이 속에 자연스럽게 언어교육이 녹아 있다는 것을 알게 되었습니다. 교사가 잘 인식하여 상호작용해주고 지원해주면 되는 거네요. 언어교구로 분절된 가나다를 외우는 것보다 의미있다는 것을 깨달았습니다.

(학생 4. 수업저널. 05. 20)



그림 3. 예비유아교사의 놀이흐름도

그런데 예비유아교사 중 일부는 유아언어교육 수업에서 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 나누어서 활동안을 작성하지 않는 것에 의문을 갖게 되었다. '일상생활과 놀이 자체를 언어교육으로 보고 지원할 것인지', 아니면 '말하기, 듣기, 읽기, 쓰기가 명확하게 드러나게 언어교육을 할 것인지'에 대해 함께 토의를 하게 되었다. 두 가지 관점에 따른 교수학습방법을 도출해 본 결과, 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기를 분리한 경우 결국 학습지처럼 진행하거나 교사중심의 계획에 의해 유아에게 언어를 전달하는 방법으로 진행할 수 밖에 없다는 결론에 도달하였다.

예비유아교사들은 누리과정에서 추구하는 유아·놀이 중심 언어교육에 도달하려면 언어의 요소를 분절하지 않고 놀이의 흐름 안에 자연스럽게 통합하는 것이 맞다는 점에 동의하였다.

둘째, 놀이의 흐름을 중심으로 디자인씽킹을 반영하기 시작하였다. 실제 놀이가 일어난 상황을 가정하여 놀이흐름 안에 담긴 실제적인 어려움이나 갈등상황은 무엇인지 예측해 보면서 유아들의 입장을 공감해 보았다. 문제를 정의해 보면서 구체적으로 해결해야 할 문제를 인식하고 유아 단계에서 스스로 해결할 수 있는 아이디어를 도출해 보기 시작하였다. 다음으로 일단 교실 안에 있는 재료로 간단히 해결책을 만들어보는 프로토타입을 시도해 보고, 유아들과 테스트하는 내용을 담도록 하였다. 결과물을 담아 전시 또는 캠페인 등을 하거나 수정 후 완성도 있는 해결책에 도달한 결과를 기술하였다.

마지막에는 디자인씽킹을 중심으로 구성된 언어교육 사후실행안 작성에 대한 느낀 점을 기록하였다. 예비유아교사들이 작성한 예시는 다음 [그림 4]와 같다.

셋째, 이상의 내용처럼 놀이흐름에 반영한 디자인씽킹 내용이 표로 정리되었다. 그러나 일상생활과 놀이 속에 반영하기 위해서는 의사소통하는 과정 맥락 안에 디자인씽킹이 녹아 들어가야 했다. 즉 표 내용에 국한된 분리된 모형이 아닌, 교사와 유아의 놀이 속 상호작용 안에 유아에 대한 경청과 문제해결과정이 반영되도록 재구성하는 노력이 필요한 것이다.

각자 구성한 놀이흐름 속 유아(C)와 교사(T)의 상호작용을 구체적으로 기록하고 그것이 디자인씽킹의 어

디자인씽킹 단계명	수업 내용	교사지원
공감하기	① 자동차 매연으로 인한 환경오염이 걱정된다. ② 미니카가 움직이지 않아 속상하다. ③ 자신이 만든 자동차가 망가져 속상하다.	· 유아의 감정에 공감해준다.
문제 정의하기	① 자동차에서 매연이 나와 환경오염이 된다는 것을 알고 자동차 놀이하기 불편함을 느끼고 있다. ② 태양열 전지 미니카가 교실 안에 있는 전등 빛으로는 움직이지 않는다. ③ 유아들이 만든 자동차가 놀이하다가 망가졌다.	· "유아, 환경이 오염되는 것이 매우 걱정되었구나." · 각성하는 마음을 격려해준다. · 관심을 지키는 방법을 생각해 볼 수 있도록 지원한다.
아이디어 도출	① 환경오염이 없는 차를 인터넷과 책을 통해 찾아본다. ② 많은 빛을 모으는 방법을 이야기 나누는다. ③ 망가진 자동차를 고치는 방법에 대해 알아본다. ④ 매연이 없는 자동차 만드는 방법을 이야기 나누는다.	· "유아! 고민하는 것을 최대한 지원하며 존중한다." · "유아! 성공하는 부분은 관해 탐색할 시간을 제공한다." · 아이디어를 직접 그려나 그려 볼 수 있도록 지원을 제공한다.
프로토타입	① 차로실에 있는 태양열 전지 미니카를 제공한다. ② 풍선 바람으로 움직이는 자동차를 만들어 본다. ③ 손전등과 반사판을 이용해 태양열 전지 미니카에 빛을 비추본다. ④ 교실에 있는 재료를 활용해 망가진 자동차를 고친다. ⑤ 재활용물을 활용한 친환경 자동차를 만들어 본다. ⑥ 가정과 연계하여 매연이 없는 자동차를 만든다.	· 풍선 자동차가 얼마나 멀리 나갈 수 있는지 비교할 수 있도록 교실 바닥에 마스킹 테이프를 붙여 표시할 수 있도록 지원한다. · 많은 양의 빛을 모으기 위해 거울 반사판을 교실에 부착한다. · 넓은 공간에서 자동차를 만들 수 있도록 교구장을 이용해 공간을 만든다.
테스트	① 자신이 만든 친환경 자동차를 다른 반 유아에게 소개해주고 싶다고 하여 전시 공간을 만든다. ② 밖에서도 빛을 찾아 태양열 전지 미니카로 놀이한다. ③ 자동차를 수리해줄 수 있는 정비소가 필요하다는 의견이 있어 정비소를 만들어 놀이한다. ④ 자신이 만든 자동차 설계도를 작성한다.	· 정비소에서 자동차를 고치는 도구를 재활용품으로 만들어 시켰다. · 자신이 만든 자동차를 소개하는 것에 관심을 가져 기록과 간단한 설명을 부탁해주었다.
결과	① 자동차와 관련된 공간이 정비소 외에 주유소, 세차장 등으로 확장되었다. ② 태양열 전지 미니카로 놀이하기 위해 적절한 빛과 공간을 찾아 놀이하기 시작했다.	· 유아들이 환경을 오염시키지 않으며 자동차 놀이를 할 수 있는 방법을 계속 찾아 나가며 놀이가 진행되었다. 그리고 유아들의 태도 또한 바뀌었다.
느낀 점	① 많은 유아들이 친환경 자동차와 환경에 관심을 가지고 서로의 자동차를 소개해주는 유아들을 볼 수 있었다. ② 자동차로 인한 환경문제 외에도 다양한 환경문제에 관심을 가지기 시작하며 친환경 캠페인으로 이어졌다. ③ 처음에는 매연과 배 부름이 환경을 오염시킨다는 걱정을 하며 환경을 생각하는 유아들의 마음이 대견하다는 생각이 했지만, 그로 인해 자동차에 관련된 놀이를 하지 않으려 하고, 다른 유아의 놀이를 제지하는 모습에 어떻게 교사로서 지원을 해야 할지 고민되었다. 하지만 유아들과 이야기를 나누며 문제를 발견하고 해결하는 모습을 보며 교사가 꼭 해답을 찾아주는 것이 아니라 유아의 말에 귀 기울이며, 유아가 나아가려고 하는 방향에서 적절한 지원을 해주는 것만으로 스스로 변화할 수 있다는 것을 깨달았다. 그리고 전체적인 놀이의 흐름을 보면 언어교육과 관련된 활동이 없어 보이지만 정말 많은 언어와 관련된 활동이 이루어진 모습을 볼 수 있었다. 환경에 대해 고민하고 토의하며 자신의 의견과 경험을 말과 글로 표현해보기도 하고, 자신의 자동차에 이름을 정해주고 다른 유아에게 소개해주는 등의 활발한 언어활동이 이루어졌다. 이렇게 언어활동을 계획하지 않아도 자연스럽게 놀이에 녹아낼 수 있다는 것을 알 수 있었다. 앞으로 이뤄지는 놀이 또한 유아 중심으로 생각하고 지원할 수 있도록 노력해야겠다고 생각했다.	· 유아들이 환경을 오염시키지 않으며 자동차 놀이를 할 수 있는 방법을 계속 찾아 나가며 놀이가 진행되었다. 그리고 유아들의 태도 또한 바뀌었다. · 캠페인 포스터를 직접 글과 그림으로 써 볼 수 있도록 했다.

그림 4. 놀이흐름에 반영한 디자인씽킹 내용

던 내용에 해당하는지 연결시켜 보았다. 이 과정에서 예비유아교사들은 일상생활 속 교사의 한 마디, 한 마디도 유아에게 공감하고 함께 문제를 해결해 나가는 교육적 의사소통이라는 것을 인식하게 되었다. 예시는 다음 [그림 5]과 같다.

이렇게 완성된 사후실험한 모의수업으로 발표하며 평가하기를 진행하였다.

2) 평가

다른 예비교사들은 모두 유아가 되어 유아 입장을 공감하면서 다른 학우의 모의수업을 듣기로 하였다. 이 과정에서 평가가 이루어졌는데, 자기평가, 동료평가로 진행되었다.

첫째, '자기평가'에서는 자신의 모의수업 내용에 대해 본인이 인식한 장점과 개선할 점에 대해 기술하였다.

C1: 놀이하다가 내 자동차가 망가졌어.
→ 문제 정의하기: 유아들이 만든 자동차가 놀이하다가 망가졌다.

C2: 내 자동차도. 너무 세게 가지고 놀았나 봐.
T: 자동차가 망가져서 속상하겠다.
→ 공감하기: 자신이 만든 자동차가 망가져 속상하다.

C1: 괜찮아요! 다시 고쳐서 놀이하면 돼요.
T: 정말 좋은 생각이다. 그런데 망가진 자동차를 어떻게 고칠 수 있을까?
→ 아이디어 도출: 망가진 자동차를 고치는 방법에 대해 알아본다.

C1: 종이로 이어 붙여볼래요.
C2: 저는 자동차 고치는 도구로 고쳐 줄 거예요.
T: 교실에 있는 재료를 사용해서 해 볼 수 있겠나?
C: 네
→ 프로토타입: 교실에 있는 재료를 활용해 망가진 자동차를 고친다.

C2: 와! 우리가 자동차를 고치는 사람이 되었어.
T: 너희들 정말 자동차 정비사 같다.
C2: 우리 다른 친구들 자동차도 고쳐주고 있어요.
T: 정말? 너희들 대단해.
C1: 우리 함께 자동차를 고치는 정비소를 만들면 어떨까?
C2: 우리 간단도 만들어 보자. 도구도 필요해!
C1: 좋아!
→ 테스트: 자동차 정비소가 필요하다는 의견이 있어 정비소를 만들어 놀이한다.

C: 우리가 만든 친환경 자동차 다른 반 친구들한테도 보여주고 싶어요.
T: 자동차 전시회를 여는 건 어떨까?
C: 좋아요. 우리가 해볼래요. 여기에 전시하자!
→ 테스트: 친환경 자동차 전시장을 만들어 친구를 초대한다.

그림 5. 유아와 교사의 상호작용에 반영한 디자인씽킹

예비유아교사들은 자신의 수업에서의 장점인 놀이 속 실제 발생할 수 있는 문제인식과 유아중심 해결과정을 잘 반영하였음을 이야기하였고, 반면 개별 유아마다 느끼는 문제상황이나 해결방법이 다른 점을 어떻게 수업에 다 담을 수 있을지 고민하고 있었다.

제 수업은 디자인씽킹을 기반으로 한 언어수업으로 유아 놀이 속에서 발생하는 문제를 정의하고 그 문제를 해결하기 위한 여러 과정을 거치며 놀이가 확장되는 특성이 있습니다. 처음에는 한 가지 문제방생 상황을 생각했었는데, 개별 유아마다 원하는 게 달라 최종 3가지 문제가 유아들의 놀이 속에서 정의되었습니다. 유아 놀이 속의 아이디어 도출과 실천을 통해 여러 놀이의 가닥이 양상 되는 것을 볼 수 있었습니다. 한 가지 흐름으로 통합할지, 개별 유아의 놀이 흐름의 다양성을 인정해줄지 고민이 되었습니다.

(학생 5. 모의수업 후 자기평가, 06. 09)

유아들은 다양한 아이디어를 도출하니, 바로 적거나 그릴 수 있는 화이트보드 등의 매체를 준비하여 새로운 아

이디어가 나왔을 시 바로 적어놓아 유아들의 의견이 사장되지 않도록 해야겠습니다.

(학생 6. 모의수업 후 자기평가, 06. 02)

둘째, '동료평가'에서는 다른 학우들의 모의수업을 본 후 장점과 개선사항을 기술하도록 하였다. 디자인씽킹을 통해 유아에게 공감해 주는 것은 의미있으나 유아들이 스스로 아이디어를 실행해볼 시간을 안배해야 된다는 의견이 다수 나왔다. 즉 유아의 아이디어에 공감한 후 또 다시 교사중심의 계획된 지원으로 이어지는 것은 바람직하지 않고 유아가 스스로 문제를 해결할 수 있는 과정을 포함해야 한다는 것이다. 유아 간 협의 기회를 충분히 주고 다양한 쓰기 기회도 부여하기를 권장하였다.

교사가 유아들의 이야기를 충분히 들어주고, 공감하며 의견을 존중해주는 것이 느껴졌다. 하지만 놀이에서 유아들이 쓰기를 좀 더 경험해볼 수 있도록 했다면 더 좋을 것 같다. 역할판, 메뉴판, 간판 등을 직접 만들어보며 글을 써볼 기회를 제공하면 좋겠다. 또한 유아와 유아간 자신의 경험을 공유할 수 있는 시간을 제공하면 말하기와 듣기 능력이 향상될 수 있을 것 같다.

(학생 7. 모의수업 후 동료평가, 06. 02)

2. 디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행의 의미

2.1 관행보다 소중한 '유아'에게 귀 기울이기

현재 시행 중인 2019 개정 누리과정의 유아·놀이중심 교육에서 놀이하며 배우는 유능한 유아에 대한 깊이 있는 이해와 존중, 놀이를 통한 배움의 과정에 귀 기울일 수 있는 예비유아교사 교육이 변화하기를 요구하고 있다[31]. 이를 위해 교원양성교육을 담당하고 있는 대학에서의 전공수업에서 실질적인 변화를 추구하려는 노력이 이루어지고 있다.

디자인씽킹을 반영한 유아언어교육 수업에서 예비유아교사들은 관행적이던 언어교육에 대해 '다르게 보기'를 시도하고 유아들의 언어교육에 대한 생각을 공감하기 시작하였다. 디자인씽킹은 대학생들의 적극적인 아

이디어 제시, 능동적 학습 참여에도 도움이 되므로[32] 현장과의 교육적 관계 속에서 유아에게 귀를 기울여 공감하며 각기 다른 문제를 해결해 나가는 경험은 예비유아교사의 자율성과 전문성 함양에도 도움이 되는 경험이 되었다.

유아들이 언어영역을 지루해하고 있다는 것은 알았지만 바꾸어볼 생각은 하지 못했었다. 흥미영역을 '구성'할 생각만 했지, 공간을 유아와 함께 '변화'시킬 생각은 못했던 것이다. 공간구성의 관행을 외우기만 하던 나의 고정관념이 정말 많이 깨졌다.

(익명 최종 강의평가, 06. 23)

2019 개정 누리과정 시행 이후에 교사의 자율성과 전문성이 강조되었는데 유아의 시선을 세심하게 보고 유아와 함께 문제를 해결해 나가는 게 중요하다는 것을 이번 수업에서 깨달았다.

(익명 최종 강의평가, 06. 26)

언어영역을 바꿀 수 있는 용기가 생겼습니다!

(익명 최종 강의평가, 06. 24)

2.2 공감과 협력을 통한 자기성찰과 성장

이번 디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업을 통해 예비유아교사들은 현장의 다양한 문제상황을 인식하기 시작하였고, 유아들의 목소리에 귀를 기울이는 공감, 개별 유아의 각기 다른 선택권의 존중, 문제해결을 위한 다양한 소통과 협력을 경험하였다. 이 과정에서 예비유아교사들은 자기성찰을 할 수 있었다.

교사는 계속적으로 성장하고 되어가는 존재이므로, 대학에서의 경진된 전달식 강의만으로는 현장에서의 실천가이자 창안자인 교사의 자율적 성장을 이루기 부족함이 있다. 외부에서 받는 교육에만 의존하다 보면 교사의 자율적인 교육과정 운영은 제한될 수밖에 없기 때문에[31] 현장과 연계된 다양한 전공수업의 시도는 필요하며 의미있다 하겠다.

교육실습을 다녀오면서 담임선생님도 나도 가장 고민이

되었던 건 유아들이 언어영역에 관심이 없다는 점이었다. 그런데 유아에게 귀를 기울여서 공간의 변화를 시작한다고 해도 초임교사가 되었을 때 아이디어나 지원방안이 부족하기 때문에 선배교사분들과 소통하면서 더 성장하고 싶다.

(익명 최종 강의평가, 06. 23)

교육실습에서 두 반이 함께 연계 수업을 하면서 가게놀이 하는 것을 보았다. 언어교육도 이렇게 다른 반과 협력적으로 놀이를 이어가면서 즐겁고 창의적으로 변화되도록 해보고 싶다.

(익명 최종 강의평가, 06. 24)

IV. 논의 및 결론

본 연구의 목적은 예비유아교사를 위한 디자인씽킹 중심의 유아언어교육 교과목을 구성 및 적용함으로써 전공수업의 개선을 도모하고, 예비유아교사들의 실천적 역량을 함양시키는데 있다. 이를 위해 유아언어교육을 수강하는 유아교육과 4학년 51명을 대상으로 실시한 실험연구의 결과를 논하면 다음과 같다.

첫째, '디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행과정'은 계획, 실행, 반성 후 재실행의 단계로 진행되었다. '계획' 단계에서는 현장에서의 유아언어교육에 대한 문제점인 언어교육에의 흥미 부족과 언어영역의 고정화 문제를 인식하고 1차 실행을 함께 계획하였다. '실행' 단계에서는 말하기가 활발하게 표출될 수 있는 놀이와 통합하기, 쓰기를 힘들어하는 유아들을 위한 재미있는 편지지를 창안하기를 실시하였다. 이를 현장교사에게 피드백을 받아 실현가능성에 대해 이해할 수 있었다. '반성 후 재실행' 단계에서는 유치원 현장실습을 다녀온 예비유아교사들은 현장의 언어교육에 대한 다양한 경험을 바탕으로 창의적 글쓰기, 디자인씽킹을 반영한 놀이 사후실행안을 작성하였다. 결과물로 모의수업으로 발표하며 자기평가와 동료평가를 진행하였다. 이러한 과정에서 예비유아교사들은 자신의 수업을 반성하면서 수업전문성 신장을 도모해 나갈 수 있었다 [33].

또한 예비유아교사들은 놀이 속 실제 발생할 수 있는 문제인식과 유아중심 해결과정을 잘 반영하였음을 이야기하였으나, 반면 개별 유아마다 느끼는 문제상황이나 해결방법이 다른 점을 어떻게 수업에 다 담을 수 있을지 고민하고 있었다. 유아들이 스스로 아이디어를 실행해볼 수 있도록 유아 간 협의 기회를 충분히 주고 다양한 쓰기 기회도 부여해야 한다고 의견을 내었다. 이러한 결과는 예비유아교사를 대상으로 디자인씽킹을 활용한 수업이 창의적 문제해결 및 공감능력에 긍정적 영향을 미친다는 [12]과 [17]의 연구결과와 일맥상통한다. 디자인씽킹 자체가 공감을 중시한 문제해결을 강조하고 있기 때문으로 보인다. 디자인씽킹을 활용할 놀이 지도 수업에서 예비보육교사의 공감능력 향상 효과를 살펴본 [34]의 연구와는 일부 일치한다. [34]이 인지적 공감과 정서적 공감의 향상 결과를 중심으로 기술하였다면, 본 연구에서는 초반에 나타나는 유아들의 문제인식에 따른 공감은 정서적 공감이며, 문제해결을 위한 아이디어 도출과정에서는 인지적 공감이 다수 나타났음을 과정적으로 보여주었다는 점에서 다소 차이가 있다.

유아교육은 현장과 매우 밀접한 성격을 가지는 학문이므로 현장의 상황이 매우 중요한데, 교사의 실제 유아언어교육 수준에서 격차를 보이고 있다는 [25]의 연구와 일부 유아교육현장에서는 반복적인 쓰기활동을 실시하고 있다는 [20][21]의 보고에 대해 예비유아교사들도 유치원 실습을 통해 동일하게 느낄 수 있었다. 이러한 결과는 예비유아교사들의 교육과정 실행력을 강화하기 위해 전공 교과목의 운영에 현장연계가 꼭 필요하다고 강조한 [3][22-24]의 연구결과를 지지하는 것이다.

여전히 교사양성과정의 전공수업에서는 창의적 문제해결력을 향상시킬 교과목이 부족한 상황이며[2], 이것이 한 두 과목에서의 변화로 모두 달성되기에는 역부족이다. 대학의 전공수업 전반의 개선과 인식 변화[4]가 제도적으로 필요한 상황이라 할 수 있다. 대학 간 경쟁에 의한 변화보다는 상호협력과 연계를 통한 개선이 가능하도록 교사양성과정 간의 소통이 중요할 것이다.

둘째, '디자인씽킹 기반의 유아언어교육 수업 개선을 위한 실행의 의미'는 '관행보다 소중한 유아에게 귀 기울이기'와 '공감과 협력을 통한 자기성찰과 성장'으로

정리되었다.

교육실습을 나가기 전 디자인씽킹을 통해 현장의 문제 인식 및 현장과 공감하며 창의적 문제해결을 시도해 본 예비유아교사들은 고정관념 즉, 언어교육은 언어영역에서만 일어난다는 생각이 변화될 수 있었다. 이러한 변화는 현장에서 지낸 한 달 동안 유아의 일상생활과 놀이 속 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 모두를 통합적으로 이해하도록 돕는 사고의 전환이 될 수 있었다.

현행 누리과정에서의 교사는 전문성과 자율성이 강조되고 있으므로 여러 상황을 종합적으로 판단하여 직접 개발하고 실천하는 교육과정의 주체가 되려면[14], 현장에서 직면하는 다양한 문제를 오히려 교육의 기회로 삼고 유아에게 공감하는 창의적 문제해결력을 강화해야 할 것이다. 이를 위해서는 교사양성과정에서의 예비유아교사 뿐 아니라 경력교사의 재교육 과정에서도 이러한 측면을 시대에 맞게 강조할 필요가 있다. 유아교사가 지속해 온 관행보다는 각 반 유아들과 공감하며 함께 만들어가는 교육과정의 주체가 되어 전문적 성장을 해나가야 할 것이다. 디자인씽킹은 이를 돕는 사고과정의 하나일 뿐이므로 창의적 문제해결방안을 위한 다양한 시도를 경주해야 한다.

본 연구의 시사점은 예비유아교사를 위한 다양한 전공 교과목의 변화는 필요하며, 유아에게 공감하며 각기 다른 문제를 해결해 본 경험은 예비유아교사의 자율성과 전문성 함양에 도움이 된다는 점을 밝힌 것이다. 디자인씽킹을 유아언어교육 교과목에서의 적용 사례는 없었으므로 차별화된 결과로 볼 수 있다.

본 연구의 제한점 및 제언은 다음과 같다. 본 연구는 경기지역 4년제 유아교육과 학생들을 대상으로 진행된 연구이므로 지역적인 성향이나 조직 문화의 특성이 반영되어 있을 수 있다. 전국의 예비유아교사의 전공수업으로 일반화하기에는 어려움이 있다. 따라서 향후 연구에서는 전국 단위의 유아교육과 예비교사들을 대상으로 한 전공수업 개선 관련 연구가 이어져야 할 것이다. 또한 현장에서 변화하기 힘든 유아언어교육의 실제에 대한 심층적인 분석이 요구된다. 초등과의 연계교육에 가장 민감한 언어교육의 경우 교사만의 의지로 개선되기에는 한계가 있다는 점을 감안하여 부모의 의견, 초등학교 저학년 교사의 의견, 초등과의 언어교육과의 연

계 등 다양한 환경 요소를 광범위하게 고려한 연구가 수행되어야 할 것이다.

참 고 문 헌

- [1] 송만용, 김수화, “융합디자인 교과과정을 적용한 대학교양 창의성교육 수업 만족도에 관한 연구,” 커뮤니케이션 디자인학연구, 제54권, pp.184-196, 2016.
- [2] 유효인, *창의적 문제해결(CPS) 기반 예비유아교사 수학교육 프로그램 개발 및 적용 효과*, 중앙대학교, 대학원 박사학위논문, 2020.
- [3] 김경숙, “전공연계(Bridge) 실습의 이론과 실제 교과목 수업 개선을 통한 예비유아교사의 식품영양분야에 대한 융·복합역량의 변화,” 유아교육연구, 제41권, 제5호, pp.129-156, 2021.
- [4] 김미진, “유아교사 양성교육과정 개선방향 탐색,” 학습자중심교과교육연구, 제21권, 제18호, pp.895-916, 2021.
- [5] 남창우, 권종실, 신동민, “디자인 싱킹 학습 환경에서 성찰전략 유형이 예비교사의 집단응집력과 협력적 학습태도에 미치는 영향,” 학습자중심교과교육연구, Vol.19, No.7, pp.789-812, 2019.
- [6] T. Brown, “Design Thinking,” *Harvard Business Review*, Vol.86, No.6, pp.84-92, 2008.
- [7] 김경은, “유아의 창의성 증진을 위한 디자인씽킹 프로그램 개발 연구,” 학습자중심교과교육학회, 제20권, 제13호, pp.1023-1052, 2020.
- [8] 김경은, 김연아, “만 5세 유아가 경험하는 디자인씽킹 프로그램에 대한 의미 탐색,” 유아교육학논집, 제25권, 제1호, pp.169-196, 2021.
- [9] 송미연, 황재원, “디자인사고 과정을 적용한 디자인 교육 프로그램이 유아의 창의성과 정서지능에 미치는 영향,” 유아교육연구, 제40권, 제1호, pp.241-265, 2020.
- [10] 이종길, 안영혜, “디스쿨(d. School)의 디자인 씽킹 모델을 활용한 유아교사의 창의력 수업경험 탐색,” 학습자중심교과교육연구, 제20권, 제2호, pp.203-232, 2020.
- [11] 이종길, 최진령, “디스쿨 디자인 씽킹 프로세서를 활용한 유아부모의 창의적 발달 경험 탐색,” 학습자중심교과교육연구, 제21권, 제12호, pp.126-146, 2021.

- [12] 이종길, “디자인씽킹에 기반한「교과 논리 및 논술」수업 사례연구,” 학습자중심교과교육연구, 제20권, 제13호, pp.647-673, 2020.
- [13] K. Shively and J. Palilons, “Curriculum Development: Preservice Teachers’ Perceptions of Design Thinking for Understanding Digital Literacy as a Curricular Framework,” Journal of Education, Vol.198, No.3, pp.202-214, 2018.
- [14] 신은미, “협력적 컨설팅을 통한 초록 유치원 교사의 교육과정 실행 변화 탐색,” 한국유아교육연구, 제22권, 제3호, pp.367-393, 2020.
- [15] T. Harth and S. Panke, “Design Thinking in Teacher Education: Preparing Engineering Students for Teaching at Vocational Schools,” International Journal of E Learning, Vol.18, No.4, pp.1537-2456, 2019.
- [16] 양정은, 이진희, “언어영역에서의 브릿징 평가: 유아 교실에서의 활동중심 평가의 적용 연구,” 아동학회지, 제38권, 제5호, pp.95-113, 2017.
- [17] 홍지명, “디자인씽킹 기반 수업이 예비유아교사의 창의적 문제해결력 및 공감능력에 미치는 영향,” 인문사회21, 제11권, 제1호, pp.1675-1686, 2020.
- [18] 김정원, 이문정, 이연규, 전선옥, 조화연, *유아교육론*, 양서원, 2019.
- [19] 천화영, 황혜정, “가정과 교실의 문해환경이 유아의 읽기 흥미에 미치는 영향,” 한국보육지원학회지, 제9권, 제1호, pp.25-49, 2013.
- [20] 송태규, “유치원 만 5세 교육과정의 읽기 쓰기 실행 현황 및 고찰,” 지방교육경영, 제24권, 제2호, pp.81-105, 2021.
- [21] 김순환, 김희영, “유치원에서의 읽기, 쓰기 교육 실태 및 교사 인식,” 한국교원교육연구, 제33권, 제1호, pp.161-190, 2016.
- [22] 정지혜, *유치원 흥미영역의 언어 환경 개선을 위한 실행연구*, 중앙대학교, 교육대학원 석사학위논문, 2017.
- [23] 박수경, “대학과 현장의 협력 프로그램에서 예비유아교사 지원하기: 교육실습지도교수의 실행연구,” 유아교육연구, 제30권, 제5호, pp.351-372, 2010.
- [24] 장은주, 조혜선, “예비유아교사의 수업 전문성 증진을 위한 유치원 현장 연계형 모의수업에 대한 실행연구,” 교사교육연구, 제58권, 제4호, pp.555-568, 2019.
- [25] 김순환, 김희영, “유치원에서의 읽기, 쓰기 교육 실태 및 교사 인식,” 한국교원교육연구, 제33권, 제1호, pp.161-190, 2016.
- [26] 김대욱, “2019 개정 누리과정에서의 공간 관련 교사의 어려움 및 공간 활용 방안에 대한 협력적 실행연구,” 열린유아교육연구, 제26권, 제1호, pp.279-307, 2021.
- [27] J. McNiff, *Action research : principles and practice*, Oxon: New York: Routledge, 2013.
- [28] S. N. Mitchell, R. C. Reilly, and M. E. Logue, “Benefits of collaborative action research for the beginning teacher. Teaching and Teacher Education,” Vol.25, No.2, pp.344-349, 2009.
- [29] 김영천, *질적연구방법론*, 서울: 아카데미프레스, 2016.
- [30] M. A. K. Halliday, *Explorations in language study*, London: Edward Arnold, 1973.
- [31] 이연선, 연희정, “놀이중심 교육과정 전환에 따른 예비유아교사교육에서의 세 가지 쟁점 연구,” 학습자중심교과교육연구, 제21권, 제3호, pp.1481-1507, 2021.
- [32] 이아영, *대학생의 디자인씽킹 경험에 나타나는 전환 학습과 사회성에 관한 연구*, 한양대학교, 대학원 석사학위논문, 2021.
- [33] 김은아, 고경미, 이선경, “예비유아교사의 반성적 모의수업 분석경험,” 유아교육·보육복지연구, 제19권, 제3호, pp.245-269, 2015.
- [34] 윤갑정, “디자인씽킹을 활용한 놀이지도 수업에서 예비보육교사의 공감능력 향상 효과,” 열린유아교육연구, 제24권, 제3호, pp.1-24, 2019.

저 자 소 개

배 지 현(Jee-Hyun Bae)

정희원



- 2016년 9월 : 경인여자대학교 아동보육과(조교수)
- 2018년 3월 ~ 현재 : 성결대학교 유아교육과(조교수)

<관심분야> : 유아교육과정, 유아언어교육, 교사교육