

제4차 표준보육과정에 따른

# 장애 영유아 놀이 지원 교육





## I 제4차 표준보육과정과 장애 영유아의 놀이

1. 교사 돌아보기
2. 환경 구성하기
3. 지원하기

## II 놀이 지원하기

1. 놀이에서의 통합적 경험
2. 참여 지원
3. 또래 상호작용 지원
4. 개별화교육계획(IEP) 실행
5. 가정에서의 놀이 지원
6. 평가

## III 놀이 지원하기의 실제

1. 장애 유형별 놀이 지원
2. 놀이 지원 사례

## IV 부록

1. 점검해보세요
2. 놀이 기록 평가 및 예시
3. 실행해보세요
4. 장애 영유아의 놀이 지원,  
이런 점이 궁금해요







제4차

# I. 표준보육과정과 장애 영유아의 놀이

1. 교사 돌아보기
2. 환경 구성하기
3. 지원하기

# I

## 제4차 표준보육과정과 장애 영유아의 놀이

### 1 교사 돌아보기

제4차 어린이집 표준보육과정에서는 영유아 중심과 놀이 중심의 보육과정 운영을 강조하고 있으며, 국가 수준의 공통성과 지역, 기관 및 개인 수준의 다양성을 동시에 추구합니다. 개인 수준의 다양성이란 영유아의 개별 특성, 발달 수준 등 개인차를 교육과정에 반영하여 운영하는 것을 의미하는 것으로(제4차 어린이집 표준보육과정 해설서.2020), 교사는 성장과 발달에 특별한 요구를 가진 장애 영유아의 개별성을 인정하고 차별 없이 또래와 함께 생활하고 놀이하도록 지원하여야 합니다.

영유아는 놀이하면서 세상을 탐색하고 자신을 표현하며 다른 사람과 교류합니다. 제4차 표준보육과정에서는 영유아가 자신의 흥미와 관심에 따라 자유롭게 참여하고 주도하는 놀이를 강조하며 영유아는 즐겁게 놀이 하는 과정에서 자연스럽게 배울 수 있음을 안내하고 있습니다(제4차 어린이집 표준보육과정 해설서.2020). 이러한 특성들은 장애 영유아에게도 똑같이 적용됩니다. 따라서 매일의 일상에서 풍부한 놀이를 경험해야 하며, 장애로 인하여 놀이 기회가 제한되어서는 안 될 것입니다.

장애 영유아의 놀이는 질적, 양적으로 일반 영유아들과 차이를 보입니다. 정상적인 발달을 보이는 일반 영유아에 비해 놀이가 덜 구조화되어 있고, 놀이 유형이 단순하며 일반적으로 집단놀이 참여에 어려움을 보입니다. 따라서 장애 영유아의 놀이를 이해하기 위해서는 더욱 개별화된 관찰과 지원이 필요합니다.

특히 장애 영유아의 놀이를 바라볼 때 발달 정도, 장애 유형, 개별적인 특성에 따라 장애 영유아 나름의 고유 행동으로 놀이 욕구를 충족할 수 있음을 발견할 수 있어야 합니다. 예를 들어, 침을 많이 흘리는 중증 뇌병변 장애 영유아는 목에 두른 손수건을 물고 씹는 것이 즐거운 놀이일 수 있고, 중도의 자폐성 장애 영유아는 제자리에서 폴짝폴짝 뛰는 것이 즐거운 놀이일 수 있습니다. 지적장애 영유아는 잡지책의 종이를 한 장 한 장 넘기는 것이 최고의 놀이여서 항상 넓은 잡지를 놀잇감으로 가지고 다닐 수도 있습니다.

따라서 고정된 개별화교육계획(IEP) 목표에 초점을 맞추어 특정 활동을 하도록 하기보다, 장애 영유아가 현재 가지고 있는 흥미와 요구에 따라 자유롭게 주도적으로 놀이하도록 지원한다면, 장애 영유아에게도 놀이는 분명 배움으로 가는 즐거운 경험이 될 것입니다.

## Q&amp;A

## 장애 영유아에게 놀이는 발달 촉진을 위한 수단이 아닌가요?

Q

장애 영유아가 어린이집에서 지내는 동안 발달적으로 지체된 부분들을 돕기 위해 그동안 놀이나 활동을 이용해서 발달을 촉진시키기 위해 노력해왔는데... 장애 영유아에게 놀이는 발달 촉진을 위한 수단이 아닌가요?

A

때때로 장애 영유아와 함께하는 교사는 자신의 역할이 장애 영유아의 신체적 또는 지적인 문제를 보상하기 위해 일과의 모든 부분들을 구조화하는 것이라고 생각합니다. 이러한 생각은 놀이 시간을 치료시간으로 만들어 버리기도 하지요. 또한 부모는 놀이가 아닌 전문적으로 고안된 활동만이 장애 영유아의 발달을 촉진한다고 생각하기도 합니다.

‘교사가 계획한 특별한 활동만이 장애 영유아의 발달을 촉진할 수 있다’는 생각은, 성인이 장애 영유아의 세계에 들어와 놀이 과정을 변화시킴으로써 장애 영유아를 단순한 참여자로 만들어 버리거나, 놀이에 대한 장애 영유아의 자발성과 즐거움을 저하시키기도 합니다. 장애 영유아도 일반 영유아와 마찬가지로 놀이하며 가장 잘 배웁니다.

따라서 놀이를 발달 촉진의 수단으로만 생각하고, 성인 주도로 계획하여 실행하지 않도록 유의해야 합니다. 그것은 스스로 선택하고 즐겁게 놀이할 수 있는 장애 영유아의 권리를 빼앗는 것입니다.

‘지금-현재’의 놀이를 관찰하여 기록하고 의미를 이해해보세요. 그리고 거기에서 아이디어를 얻어 배움으로 갈 수 있는 놀이 환경을 구성해 주세요.



## 2 환경 구성하기

모든 영유아는 각자 자신의 흥미와 능력에 맞게 자발적으로 주변을 탐색하며 놀이할 수 있으며 놀이를 통해 자율성과 창의성을 기를 수 있습니다. 따라서 교사는 장애 영유아가 무엇에 흥미를 보이는지 파악하고 스스로 놀이할 수 있는 환경을 구성해 주어야 합니다. 환경은 어린이집 실내·외 환경을 포함하여 가정과 어린이집 외의 지역사회 자원도 다양하게 활용할 수 있습니다. 다만 장애 특성을 고려하여 안전상 위험한 요소가 없는지 확인하고, 안전사고의 위험이 있다면 미리 조정하는 것이 필요합니다.

물리적 환경은 교실 환경의 구성뿐만 아니라 일과계획과 놀이감을 모두 포함합니다. 모든 영유아가 쉽게 접근할 수 있어야 하고, 놀이 공간은 영유아의 연령, 발달 수준, 흥미, 진행되고 있는 놀이 등을 고려하여 적절한 놀이자료와 재료들을 제시해야 합니다. 실내 놀이 공간의 경우 조작 놀이, 블록을 이용한 놀이, 다양한 역할 놀이, 감각적 경험을 할 수 있는 놀이(물·모래 놀이 등), 그림이나 악기, 몸으로 자신을 표현하는 놀이, 과학적 탐구를 경험해 볼 수 있는 놀이 등 현재 흥미를 보이는 놀이를 중심으로 다양하게 구성할 수 있고, 휴식을 위한 공간도 함께 구성할 수 있습니다.

고정적인 공간 배치보다 융통성 있게 공간을 배치해야 하며 안전에 주의를 기울여야 합니다. 하지만 장애 영유아의 경우 상황에 따라 구조화된 공간이 필요할 수 있으므로 교사는 장애 영유아의 접근이 용이하고, 공간과 사물에 대한 인지를 돕는 표시가 있는 공간을 구성할 수 있습니다.

놀이 공간은 운동 능력이 지체된 장애 영유아에 대한 환경적 수정이 있어야 합니다. 휠체어를 이용하는 장애 영유아에게는 충분한 공간이 확보되어야 하고 운동 능력의 지체로 선반에 기대는 경우도 있기 때문에 선반은 매우 견고하고 안전해야 합니다.



아래의 <표 1>은 환경구성에 있어 다양한 놀이 유형에 따라 나타날 수 있는 기대 효과와 공간 구성 시 고려점을 나타낸 것입니다.

<표 1> 놀이 공간 구성

유형	효과	고려점
쌓기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 수·과학적인 개념을 습득</li> <li>- 공격성을 사회적인 적절한 행동으로 바꿔 줌</li> <li>- 극놀이, 사회적 상호작용, 의사소통 기회 경험</li> <li>- 근육 발달과 눈과 손의 협응 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 소음이 많이 발생 (조용한 놀이가 진행되는 공간과 거리를 두고 배치)</li> <li>- 활용할 수 있는 놀잇감을 포함 (미니카, 비행기, 사람/동물 인형 등)</li> <li>- 카펫으로 소음 완화 및 필요시 공간 구분</li> </ul>
역할 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 실제 생활 속 역할을 경험하며 알아가기</li> <li>- 의사소통 기회 경험</li> <li>- 욕구를 상징적으로 해소</li> <li>- 부정적 감정 해소</li> <li>- 다른 사람 되어보기를 통한 배려심 증진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안전장치가 있는 다락방 형태도 효과적임</li> <li>- 지체장애 영유아나 시각장애 영유아를 위한 보조교사 필요</li> <li>- 사전 경험, 관심, 흥미 고려</li> <li>- 현재 진행되고 있는 놀이 주제나 개념 고려</li> <li>- 필요시 교사나 또래의 시범 제공(참여 촉진)</li> <li>- 편안한 옷차림</li> </ul>
물·모래 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 다양한 감각 경험</li> <li>- 물리적 특성 경험</li> <li>- 사회적 상호작용과 의사소통 기회 경험</li> <li>- 대상 연속성, 운동 협응력, 단위 개념, 수단 - 목적 행동 경험기회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개수대를 근처에 설치</li> <li>- 잠금장치가 있는 바퀴 달린 배수장치 탁자 제공</li> <li>- 활용할 수 있는 도구 제공(다양한 물·모래 놀이 도구)</li> <li>- 지체장애 경우 보조 기구 마련</li> </ul>
그리기·만들기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 창의적인 표현 경험</li> <li>- 소근육과 지각 운동 능력 사용 경험</li> <li>- 형태, 모양, 색, 촉감, 공간적인 관계에 대한 개념 형성</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 개수대 근처 배치</li> <li>- 장애 영유아의 연령, 발달 수준을 고려한 다양한 재료 준비(특수가위 등)</li> <li>- 지체장애 경우 특수 보조 장치 마련</li> </ul>
책 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 책이나 기타 자료를 통한 언어적 경험</li> <li>- 의사소통 기회 경험</li> <li>- 긴장 완화</li> <li>- 휴식</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 흥미, 놀이 주제, 발달 수준 등을 고려한 책 선정</li> <li>- 교실 내 조용한 공간에 마련</li> <li>- 적절한 조명</li> <li>- 편안한 가구와 열린 선반</li> </ul>

※ 출처: 『Donald B. Bailey, Jr., Mark Wolery (2003)』

장애 영유아들은 교실에서 또래들이 많이 있을 경우 매우 힘들어할 수 있습니다. 또한 장애 영유아들은 또래들이 자기 옆에 가까이 있는 것에 대해서도 위협감을 느끼곤 합니다. 이러한 경우, 다음과 같이 놀이 공간을 구성해 주면 도움이 될 수 있습니다.

#### 조용한 공간 마련하기

비교적 조용하고 한 번에 2~3명의 영유아들만 들어올 수 있는 공간을 마련할 수 있습니다. 장애 영유아가 환경의 소음이나 너무 많은 또래 또는 너무 다양한 활동 때문에 압도당하는 느낌을 가질 때에는 언제나 이 장소에 와서 머물도록 해야 합니다. 비록 혼잡함과 같은 외부적 원인이 아닐지라도, 장애 영유아가 내적으로 스트레스를 느낄 때면 이 조용한 공간에서 지낼 수 있게 도울 수 있습니다.

#### 놀이 파트너 수와 접근을 점진적으로 늘리기

장애 영유아가 또래와의 놀이를 힘들어하는 경우, 장애 영유아가 안정적으로 느끼는 물리적 자기 공간 안에서 한 번에 한 명의 놀이 파트너와 놀이하는 것이 도움이 될 수 있습니다. 이후 이 공간에서 함께 놀이하는 또래의 수를 점진적으로 증가시켜 감으로써 장애 영유아는 점차 또래에 대한 적응력을 발달시켜 갈 수 있습니다.

#### 넓고 개방된 공간 피하기

장애 영유아들은 넓고 개방된 공간에 있을 때 특별히 어려움을 가질 수 있으며, 넓은 공간에서 소리 지르며 자기 주위를 돌아다니는 또래에게 더 큰 두려움을 느낄 수 있습니다. 이러한 경우 선반과 같은 부분적 경계나 칸막이가 있는 공간 안에서 좀 더 편안하게 놀이할 수 있도록 지원할 수 있습니다.

#### 완충 공간 마련하기

흥분하여 움직임이 과격해지거나 다른 또래 밀치기, 놀잇감 뺏기 등의 행동을 보이는 경우 장애 영유아가 좋아하는 수건이나 작은 매트 위에 잠시 앉아 심리적으로 안정할 수 있는 완충 공간을 마련해 주어야 합니다. 이때 장애 영유아가 동의하지 않는 한 그 매트 안에 앉거나 가장자리를 건너가지 않도록 사전에 또래에게 알려주면 불필요한 다툼을 예방할 수 있습니다.





### 장애 유형별 놀잇감 제공 유의점

- » 조작하여 작동되는 교구를 제공하는 경우에는 잘 작동하는지 수시로 점검해 주세요. 예를 들어, 스위치를 누르면 춤추는 곰 인형의 건전지가 다 닳았거나 스위치가 고장 난 경우에 장애 영유아들은 자신이 인형을 조작하지 못했다는 좌절감으로 인해 다른 놀잇감으로 놀이하는 시도를 하지 않을 수 있습니다.
- » **중도(severe) 장애** 영유아들은 특별히 좋아하는 놀잇감을 찾기가 어려울 수 있습니다. 이러한 경우에는 특정 놀잇감에 대한 선호도보다는 감각적으로 선호하는 것을 찾게 되므로 감각을 자극하는 놀잇감이나 사물을 제공해 주세요.
- » **저시력** 영유아를 위해 조명을 밝게 하고 큰 책, 촉각적 탐색을 할 수 있는 점자책들을 제공해 주세요. 또한 굵고 선명한 선으로 그려진 그림과 문질러서 냄새를 맡는 후각 책도 좋습니다. 놀잇감에 다양한 천을 붙여서 각 부분을 구별할 수 있도록 하고, 퍼즐은 쟁반에 놓아 잘 찾을 수 있게 할 수 있으며, 그림을 그릴 때는 선이 잘 보이는 굵은 펜을 주고 자르는 선이나 윤곽선에 풀을 칠해 주어 구분하도록 할 수 있습니다.
- » **시각장애** 영유아를 위해서는 감각을 사용하여 탐색할 수 있는 다양한 감각 놀이자료를 준비해 주세요(예: 종이 구기는 소리를 들을 수 있도록 하는 다양한 종류의 종이).
- » **청각장애** 영유아가 놀이할 때 주위에 소음이 있으면 말을 이해하는 데 어려움이 있으므로 가능한 조용한 장소에서 놀이할 수 있도록 해주세요.
- » **지체장애** 영유아가 다양한 놀이를 경험하며 운동 능력을 향상시키도록 격려하고 필요시 운동 능력 향상을 돕는 활동을 체계적으로 계획하여 제공해 주세요. 또한 놀이 환경과 놀잇감의 수정, 대안적인 도구들이 필요합니다. 그리기를 위해 붓 손잡이를 다른 재료나 테이프로 감을 수 있으며, 크레파스를 잡기 편하도록 테니스 공 같은 곳에 끼워 손잡이로 사용할 수 있습니다. 손의 힘이 약해 놀잇감을 쉽게 떨어트릴 수 있으므로 자석을 놀잇감 뒤에 부착하여 자석칠판 위에서 가지고 놀도록 도울 수 있고, 쉽게 잡을 수 있도록 구슬 꿰기 끈에 테이프를 감거나 퍼즐 조각에 나무나 플라스틱 손잡이를 붙여줄 수도 있습니다. 또 기어 올라가는 놀이 기구에는 낮고 잡기 쉬운 손잡이를 설치해 줄 수 있습니다.
- » 손을 사용하기 어려운 장애 영유아는 책을 잡고 페이지를 넘기고 녹음기를 켜는 보조도구가 필요할 수 있습니다.
- » 키가 작거나 다리 운동 기능이 약한 장애 영유아들을 위해서 페달이나 바퀴가 달린 놀잇감의 페달에 벨크로 끈을 부착하거나 발 디딤대를 놓는 등의 수정을 해주세요.

### 3 지원하기

놀이 지원하기에서 가장 중요한 것은 교사가 장애 영유아의 놀이를 충분히 관찰하고, 장애 영유아와 장애 영유아의 놀이에 대한 이해를 바탕으로 지원하는 것입니다. 새로운 놀이가 진행될 때, 교사는 교사 중심이 아니라 장애 영유아의 관점에서 그 놀이를 보아야 하며, 혹시 교사의 요구에 의해 놀이에 참여하고 있지는 않는지에 대해서도 유의하여 관찰해야 합니다. 또한 교사는 장애 영유아와 함께 놀이하며 즐거움을 나누고 정서적인 유대관계를 맺는 것이 매우 중요합니다.

놀이는 장애 영유아가 주도하도록 해야 합니다. 의도적 상호작용으로 놀이하도록 유도하기보다, 장애 영유아가 놀이감을 선택하고 놀이할 때 지원하는 것이 바람직합니다. 장애 영유아의 관심은 내적인 것, 즉 놀이나 놀이감 자체에 대한 관심일 수도 있고, 혹은 칭찬, 성인의 관심, 물질적 보상 등 외적인 것에 있을 수도 있습니다. 내적인 것에 관심이 있는 경우 흥미를 보이는 것과 관련된 풍부한 놀이 환경을 구성해주고 어떻게 놀이하는지, 그 놀이는 어떻게 변화하고 있는지, 놀이를 하며 어떤 경험을 하고 있는지 등을 고려하여 적절한 지원을 해야 합니다. 교사가 어떤 활동을 계획할 때에도 장애 영유아의 흥미와 관심을 고려하여야 하며, 진행 과정에서 보이는 관심과 흥미의 변화를 민감하게 관찰하여 활동을 변경하여 진행할 수 있어야 합니다.

교사는 장애 영유아를 지원할 때 언제가 가장 적절한지 고민해야 합니다. 너무 빨리 다 해주어도 또 너무 늦어서 이미 그 놀이에 대한 흥미가 없어진 다음에 지원하는 것도 적절하지 않습니다. 또한 교사의 지나친 개입이 놀이에 대한 장애 영유아의 자발성이나 능동성을 방해한다는 것을 기억하여야 합니다. 예를 들어, 장애 영유아가 구슬 꿰기 놀이를 하고 있을 때 교사가 구슬을 잘 꿰도록 돕는다는 생각으로 특정 방법으로 구슬을 꿰도록 하거나, 반복하게 할 경우 장애 영유아는 지시를 따라야 하는 상황으로 인식하고 구슬 꿰기 놀이에 흥미를 잃을 수도 있습니다. 따라서 장애 영유아의 놀이 자체를 인정하고 격려해주어야 하며, 충분한 관찰을 통해 장애 영유아의 의도를 정확히 파악하고 그에 맞는 지원을 하는 것이 필요합니다. 또한, 장애 영유아가 교사의 지원에 과도하게 의존하는 경우, 장애 영유아가 스스로 독립적으로 놀이할 수 있도록 상황에 따라 지원을 줄여나가는 것이 필요합니다.

장애 영유아가 놀이에 참여하거나 지속하는 과정에서 교사의 인정, 칭찬, 격려가 필요할 때가 있는데, 이때 인위적인 강화물(스티커, 사탕 등)을 제공하기보다 교사가 함께 놀이하며 즐거움을 표현하고, 장애 영유아도 함께 놀이하며 즐거움을 경험할 수 있도록 하는 것이 더 효과적입니다. 가정에서도 놀이 파트너인 부모와 가족이 이러한 즐거움을 나누는 기회를 많이 가지는 것이 바람직합니다.



## 놀이 지원하기의 예



## 장애 영유아 행동을 주의 깊게 지켜보며 관찰하기

교사는 장애 영유아가 놀이할 때 조금 떨어져서 놀이하는 모습을 관찰할 수도 있고, 장애 영유아가 원하는 놀이에 참여하여 장애 영유아의 흥미에 따라 함께 놀이하고, 즐거운 상호작용을 하며, 자연스럽게 관찰할 수도 있습니다.

## » 교사/부모는 무엇을 하여야 하는가?

- 얼굴 마주 보기, 눈높이를 맞추어 바라보기
- 장애 영유아가 원하는 놀이와 활동에 같이 참여하기
- 선택할 기회 주기: 놀잇감, 사물, 음식, 활동 등

## » 장애 영유아에게 적용 가능한 IEP 목표

- 사람을 바라보면서 공동 관심 가지기
- 의사소통하기: 요구를 의미하는 몸짓하기, 언어로 요구 표현하기 등
- 미소 지으면서 정서적 공감 나누기



## 관심 보이기 (설명해주기)

장애 영유아는 “**지금, 여기에(here and now)**” 있는 것에 관심을 기울입니다. 현재 눈앞에서 일어나고 있는 것을 설명해줌으로써 장애 영유아가 흥미에 따라 놀이하도록 지원할 수 있습니다.

## » 교사/부모는 무엇을 하여야 하는가?

- 하고 있는 것과 보고 있는 것을 말해 주기(예: 차가 부르릉 가네)
- 장애 영유아가 하고 있는 것을 간단하고 명확하게 말해주기(예: 공을 차는구나)
- 새로운 정보를 더해 주기(예: 과자가 맛있네, 커다랗고 빨간 공이네)

## » 언제 적용하는가?

- 장애 영유아와 같이 놀 때
- 식사 시간, 손 씻기 등 장애 영유아가 직접 행동하고 있을 때
- 장애 영유아가 말하고 싶을 때 / 행동하고 싶을 때 언제든지

## » 장애 영유아에게 적용 가능한 IEP 목표

- 2가지 이상의 물건 중 원하는 것 스스로 선택하기
- 사물과 명칭 대응하여 말하기 / 단어나 문장으로 요구 말하기

사례

“ 할 수 있는 것에 집중할 수 있도록 지원한 닉 부이치치 이야기 ”

선천적으로 팔, 다리가 없이 태어난 닉 부이치치는 현재 오스트레일리아의 목사이자 강연가이며, 지체장애인을 위한 단체인 ‘사지 없는 인생’의 대표입니다.

“나는 머리와 목의 힘으로 몸통을 굴릴 수 있어요. 자그마한 발가락 두 개로 구멍에 끼울 수도 있어요. 굴러가는 공에 구멍이 있으면 발을 끼워서 던질 거예요. 벨크로가 부착된 퍼즐을 붙일 수 있게 발가락에 끼워주면 퍼즐놀이를 하며 즐거움을 느낄 수 있어요.”



※ 출처: 닉 부이치치, 「너는 생각보다 강하다」표지, 2018, 두란노 출판사, <https://book.naver.com/>



“겨드랑이에 달아준 구부러진 철사가 있으면 몸통의 방향을 이리저리 움직여 놀잇감에 고정되어 있는 구슬을 이곳저곳으로 조작할 수 있어요. 이 구슬 놀잇감으로 처음에는 단순히 옮기는 놀이만 하였는데, 나중에는 친구들과 끝말잇기를 하고 누가 이겼는지 점수를 표시하는데 사용하기도 하였고, 색깔게임을 하는데 이용하기도 하였어요.”

“글을 읽을 수 있게 되면서, 쓰고 싶은 마음이 생겼어요. 처음에는 발가락이나 머리로 자판을 쳤는데, 컴퓨터가 없을 때에는 쓸 수 없잖아요. 그래서 연필을 고정할 수 있게 도구를 만들어서 발가락에 끼웠어요. 친구들과보다 오래 걸리긴 하지만, 충분한 시간만 허용된다면 나는 뭐든지 쓰고 그릴 수 있어요.”



## II. 놀이 지원하기

1. 놀이에서의 통합적 경험
2. 참여 지원
3. 또래 상호작용 지원
4. 개별화교육계획(IEP) 실행
5. 가정에서의 놀이 지원
6. 평가

## II 놀이 지원하기

### 1 놀이에서의 통합적 경험

놀이는 자유롭고, 영유아가 주도하는 것이며, 즐겁다는 특성이 있습니다. 또 경험과 연관되어 있고 여러 발달 영역을 통합적으로 경험할 수 있습니다. 따라서 교사는 발달 영역별로 세분화된 특정 기술을 습득하도록 하는 것이 아니라, 하나의 놀이가 여러 발달 영역과 통합된다는 것을 이해하고 이를 고려하여 놀이를 지원해야 합니다.

다음 <표 2>의 예는 비가 온 후의 물이 고인 진흙 웅덩이에서 뛰놀며 장애 영유아들이 경험할 수 있는 내용을 기술한 것으로, 교사는 장애 영유아들이 놀이하며 무엇을 경험하고 있는지 통합적으로 이해하고 이를 바탕으로 관련된 IEP 목표를 생각해 볼 수 있습니다.

<표 2> 진흙을 이용한 놀이에서 장애 영유아가 통합적으로 경험할 수 있는 내용

영역	경험할 수 있는 내용	적용 가능 IEP 목표
소근육	- 자갈, 막대기 기타 진흙 속의 다른 물건 던지기 (행동 강화해주기)	다양한 물체 던지기, 쥐기, 놓기 (공알 크기 ~ 손에 칠 정도 크기)
대근육	- 웅덩이 사이에서 제자리 뛰기, 달리기, 높이뛰기, 건너뛰기를 할 수 있는 게임 활동 참여	1m 건너뛰기, 10m 달리기, 세 번 제자리 뛰기
신변 처리	- 화장실 세면기에서 더러워진 옷, 얼굴, 손 씻기 - 젖은 옷 벗어보기	씻기, 얼굴과 손 닦기 외투와 바지, 윗옷, 양말, 신발 벗기
인지	- 여러 가지 형태의 웅덩이 모양 관찰하기 (예: 둥근 것, 타원형, 긴 것, 작은 것, 큰 것) - 웅덩이를 젖는 막대기의 길이 비교해보기 - 자갈이나 돌맹이 웅덩이로 던져 보고 변화 관찰하기 - 던진 돌이 옮겨진 곳 위치 알아보기 (예: 바로 앞, 다음, 뒤에, 위에 등)	여러 가지 개념을 인식하고 이해하기 : 모양 / 크기 / 시간 / 공간

<p>의사소통</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 차가운, 갈색의, 큰, 깊은, 얇은, 긴, 짧은, 가벼운, 무거운, 흐린, 어두운 등에 관한 형용사 말해보기</li> <li>- 놀이하며 또래와 대화하기</li> </ul>	<p>형용사 사용하기, 질문에 알맞은 답하기</p>
<p>사회성</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 물이 또래에게 부러지는 상황에서 다른 친구가 젖지 않도록 배려하며 놀이하기</li> <li>- 놀 수 있는 웅덩이의 크기가 작을 때 친구와 함께 놀 수 있는 방법 찾아서 놀이하기</li> <li>- 순서 지켜보기(예: “내가 던진 다음에 한 번 던져볼까?”)</li> </ul>	<p>또래와의 문제 해결력 기르기</p>

※ 출처: 『Bricker, D.(1998)』

## 2 참여 지원

교사는 장애 영유아가 하루 일과에서 놀이, 일상생활, 활동에 잘 참여하고 있는지 항상 주의 깊게 살펴보아야 합니다. 참여는 장애 영유아가 자신의 연령, 능력, 주변 상황에 적절하게 성인, 또래, 놀이자료와 상호작용하는 데 보내는 시간의 양으로 정의되며(이소현 재인용, 2011) 놀이에 참여하는 형태와 정도는 개별적인 차이를 보입니다.

장애 영유아의 놀이 특성에 따라서도 다르게 접근할 수 있습니다. 교사는 장애 영유아의 놀이 모습을 관찰하여 적절한 놀이 지원을 해줄 수 있어야 합니다.





### 장애 영유아의 놀이 특성을 파악하여 참여 지원하기

» 장애 영유아가 주변의 사물을 탐색하며 놀이하는 모습을 보인다면,

- 놀이에 제한을 두기보다는 탐색이 가능한(청결하며 안전한) 놀잇감을 주변에 배치해 주세요.
- 장애 영유아가 놀잇감을 탐색할 때, 평행발화(이건 까칠까칠해, 동그란 모양이네 등)로 표현해 주세요.

» 장애 영유아가 혼자만 놀이하러 한다면,

- 혼자 하고 있는 놀이의 의미가 무엇인지 이해하려고 노력해보세요.
- 장애 영유아가 선호하는 놀이 방식이 있다면, 그것으로부터 시작하여 점차 다양한 놀이에 관심을 가지고 참여할 수 있도록 지원해 주세요.
- 혼자 놀이에서 장애 영유아가 선호하는 공간과 놀잇감이 무엇인지 관찰하고, 또래와 자연스럽게 공유할 수 있도록 시간을 갖고 점진적으로 지원해 주세요.

» 장애 영유아가 각자의 놀이를 하지만 또래 옆, 또는 같은 공간에서 놀이하기 시작했다면,

- 서로 교대로 놀거나, 나누어 갖는 등 자연스러운 놀이 상황에서 또래와 상호작용 할 때 격려하고, 필요한 경우에는 서로 상호작용 할 수 있는 기회를 주세요.

» 장애 영유아가 특정 대상이나 상황을 흉내 내려 한다면,

- 장애 영유아의 일상에서 친숙한 물건을 알아보고, 놀잇감으로 제공해 주세요.
- 처음에는 단순히 흉내 내기 놀이를 하고, 익숙해지면 또래 간에 역할을 정하여 놀이할 수 있으니, 놀이 모습을 관찰하며 적절히 지원해 주세요.

» 장애 영유아가 또래에게 공간을 내어주고, 쌍방향 상호작용이 가능하다면,

- 또래와 함께 상상하며 역할 놀이 할 수 있는 놀이 공간을 제공해 주세요.
- 친구와 함께 블록으로 마을 구성하기, 그림이나 조형물로 공동작품 만들기 등 함께 참여할 수 있는 활동을 계획할 수 있어요.

모든 영유아는 놀이하는 능력을 가지고 있고, 놀이하며 스스로 배울 수 있는 힘을 가진 존재(2019 개정 누리과정 놀이이해자료, 2019)입니다. 하지만 장애 영유아의 경우 종종 아무 놀이에도 관심이 없거나 놀이를 거부하는 것처럼 보일 때도 있습니다. 따라서 교사는 장애 영유아에 대한 세심한 관찰을 통해 흥미와 관심을 파악하고 적절하게 장애 영유아의 놀이를 지원하는 것이 필요합니다.



### 장애 영유아의 놀이를 지원할 때 고려할 점

- » 장애 영유아가 놀이를 스스로 선택할 수 있도록 해주세요.
- » 최대한 장애 영유아가 독립적으로 놀이할 수 있도록 해주세요.
- » 장애 영유아가 스스로 시도하고, 조절하며 놀이할 수 있도록 해주세요.
- » 장애 영유아가 우연히 보이는 작은 반응에 민감하게 반응하며 자신감을 갖고 놀이를 지속할 수 있도록 격려해 주세요.
- » 장애 영유아의 몸 상태, 기분, 전에 경험한 일들이 놀이 속에 어떻게 반영되는지 관찰하고 적절하게 지원해 주세요.
- » 놀이하며 또래와 상호작용하는 과정을 격려해 주세요.
- » 어린이집에서 진행된 장애 영유아의 놀이가 가정, 지역사회 등과 연계되어 경험이 지속될 수 있도록 해주세요.
- » 장애 영유아가 익숙하지 않은 것에 대해 거부하는 경향을 보인다면 자연스러운 상황에서 친숙한 또래나 성인이 긍정적인 태도로 제공하는 신체적·언어적 지원, 시범 보이기 등을 통해 거부감을 낮출 수 있도록 지원해 주세요.
- » 놀이 후 식사하기 등과 같이 일과가 변화될 때 전이시간을 예측할 수 있도록 안내해 주세요.
- » 활발한 놀이 후에 적절한 휴식을 취할 수 있게 해주세요.

[부록 71p Worksheet 1. 참고]

### 3 또래 상호작용 지원

놀이에서 또래들 간의 상호작용은 놀이가 다양한 방향으로 심화 되고 확장될 수 있는 계기를 만들어 줍니다. 하지만 장애 영유아는 또래보다 성인들과 상호작용하는 것을 더 선호하는 경향을 보이기도 합니다. 통합어린이집에서 장애 영유아가 가질 수 있는 어려움들 중 하나는 많은 수의 또래가 자기 주변에서 움직이는 것으로, 장애 영유아는 이런 상황에 압도당하기도 하고, 위협을 느끼기도 합니다. 장애 영유아는 주변에 많은 또래들이 있는 것과 자기 주변 상황이 계속 변화하는 것에 잘 적응하지 못해 어려움을 가지기 때문입니다. 또한 점차 또래와의 의사소통과 놀이가 활발해지는 유아기에는 이러한 어려움이 더욱 커질 수 있습니다. 이러한 경우 교사는 놀이 시간에 장애 유아가 또래들로부터 안정감을 느낄 수 있는 방법들을 찾아보고 지원해 주어야 합니다. 다음은 장애 유아와 또래 간의 상호작용을 격려하는 방법들입니다.

#### 여러 명보다 한 명의 또래와 상호작용 시작하기

만일 장애 유아가 특별히 어떤 또래를 좋아한다면 그 또래와 함께 놀이하는 것을 격려하거나 함께 놀이하도록 제안해 볼 수도 있습니다. 놀이에 성공적인 패턴이 자리 잡을 때까지는 여러 명의 또래보단 한 명의 또래와 놀이한 후, 점차 새로운 또래들과 놀이하며 안정적으로 놀이하는 또래 수를 증가시키는 것이 바람직합니다. 이때, 장애 유아의 파트너가 되는 또래는 장애 유아와 긍정적인 놀이 경험을 통해 이후에도 자발적으로 함께 놀이할 수 있도록 지원해야 합니다.

**병행놀이를 시작하기**

만일 장애 유아가 또래 옆에 있는 것을 거부한다면 또래와 직접적인 상호작용을 하는 놀이보다는 병행놀이를 하며 옆에서 놀이하는 것부터 시작할 수 있습니다. 그리고 또래를 장애 유아로부터 어느 정도 떨어져 있게 할 수도 있습니다.

**또래가 이미 참여하고 있는 놀이에 장애 유아 참여하기**

또래와의 상호작용을 촉진할 수 있는 방법으로 순서를 지킬 기회가 있는 게임 활동을 계획할 수 있고, 장애 유아가 또래의 놀이 혹은 놀이감에 관심을 보이며 참여하고자 할 때 상호작용이 촉진되도록 격려할 수 있습니다. 예를 들어, 또래가 복치기를 하고 있을 때 장애 유아는 자기 순서가 아닐 때도 마구 복을 쳐서 친구의 복치기를 방해할 수도 있습니다. 이런 경우 차례를 지키는 게임 활동보다 또래와 함께 자유롭게 복을 치는 놀이가 더 즐거울 수 있으므로 교사는 “지금-여기”의 놀이 관찰을 통해 장애 영유아와 또래 간에 긍정적인 상호작용이 이루어지도록 자연스럽게 지원할 수 있어야 합니다.

**상호작용이나 협동을 필요로 하는 단순한 놀이나 활동 경험하기**

공을 잡거나 던지는 놀이를 하다 보면 자연스럽게 또래와의 상호작용이 활발하게 일어납니다. 또한 교사가 협동이 필요한 무거운 것 운반하기, 탈 것 함께 타기 등의 활동을 계획하여 놀이 중 또래와의 상호작용을 높일 수도 있습니다.

〈표 3〉은 장애 유아의 놀이 상황에서 또래와의 상호작용 경험을 도울 수 있는 교사 지원의 예입니다.

〈표 3〉 또래와의 상호작용 지원 예

교사 지원 내용	대화의 예
친구의 이름을 불러요	“oo아”
같이 놀자고 말해요	“나랑 놀자”
친구의 손을 잡고 놀이감을 쥐어줘요 만약 놀이감을 갖지 않으면 다시 쥐어줘요	“이거 갖고 놀자”
어떻게 노는지 보여줘요	“이렇게 하는 거야”(조작하기 시범)
따라 해보라고 얘기해줘요	“너도 해봐”
함께 놀아요	“같이 해 보자”

장애 유아 중에는 또래에게 관심은 있으나 먼저 다가갈 놀이를 시작하는 방법을 알지 못하거나, 관심을 표현하는 방법이 서툰 경우가 많습니다. 이때 교사는 장애 유아에게 또래와 상호작용하는 다양한 방법을 안내해 줄 수 있습니다. 아래의 사진은 장애 유아가 또래에게 놀이 시작을 위해 상호작용을 시도하는 방법들입니다. 아래의 사진과 같은 내용으로, 각 반의 사진으로 게시하여 또래와 함께 상호작용하는 것에 대한 관심과 동기를 높일 수 있습니다.



## 친구에게 함께 놀자고 해요

친구와 함께 놀고 싶을 때 다양한 방법으로 함께 놀이하라고 물어볼 수 있어요.

친구들과 놀이하는 것은 재미있어요!



친구의 어깨를 살짝 만지기



함께 놀고 싶은 놀잇감을 친구에게 전해주기



친구의 손을 가볍게 쥐고 놀이하고 싶은 곳으로 가기



“같이 놀자”라고 이야기하기

※ 출처: head Start center for inclusion, <http://headstartinclusion.org/teacher-tools#visual>

[그림 1] 놀이 시작을 위한 또래 상호작용의 예



Tip

#### 또래 상호작용 지원

- ▶ 경쟁을 유도하는 놀이보다는 함께 할 수 있는 놀이에 참여하도록 격려해 주세요.
- ▶ 장애 유아를 지나치게 도와주어 스스로 배울 기회를 빼앗지 않는지 점검하며 또래와 적절하게 상호작용하도록 지원해 주세요.
- ▶ 짝이 된 또래가 부담스러울 정도로 역할을 강조하지 않도록 유의해 주세요.
- ▶ 짝이 된 또래와 친구로서의 동등한 관계를 맺도록 지원해 주세요.
- ▶ 짝이 된 또래가 장애 유아와 놀이하는 즐거움을 경험하도록 도우며, 처음에는 칭찬과 같은 강화를 통해 함께 놀이하는 것을 격려해 주세요.
- ▶ 교사의 말과 행동은 다른 또래에게도 모델이 됩니다. 장애 유아에게 지시적인 말을 하는지, 장애 유아가 스스로 할 수 있도록 충분한 시간을 제공하는지 스스로 점검해 주세요.

## 4 개별화교육계획(IEP) 실행

개별화교육계획(IEP)은 장애 영유아의 장애 유형과 특성을 고려하여 개별적인 요구에 적합한 지원을 제공하기 위해 작성하는 법적 문서입니다. 개별화교육계획(IEP)에 포함되어야 할 구성요소는 특수교육대상자의 인적 사항과 특별한 교육지원이 필요한 영역의 현재 학습수행수준, 교육목표, 교육내용, 교육방법, 평가계획 및 제공할 특수교육 관련 서비스의 내용과 방법 등이 포함됩니다(장애인 등에 대한 특수교육법, 2019).

IEP를 수립하기 위해서는 장애 영유아에 대한 다양하고 객관적인 정보가 필요합니다. 이와 함께 장애 영유아의 현재 수행수준을 파악해 가는 과정이 바로 교육진단입니다. 교육진단은 관찰, 면담, 검사 등의 다양한 방법으로 이루어질 수 있습니다.

특히 교사는 장애 영유아의 놀이와 일과의 다양한 상황을 관찰하여 우선적으로 지원이 필요한 부분이 어떤 것인지 파악하고, 이에 따라 IEP 목표를 어떻게 수립할지, 지원방법은 어떤 것이 적합한지 등을 구체화해나가야 합니다.

IEP 목표를 수립할 때에는 장기목표와 단기목표가 수립되어야 하는데, 장기목표란 1년 동안 달성될 것으로 예상되는 최종적인 목표이며 '3어절 이상으로 구성된 문장을 말할 수 있다'와 같이 포괄적인 서술문으로 작성됩니다. 단기목표란 장기목표에 도달하기 위한 순서와 기준을 장애 영유아의 특성에 맞게 설정한 것으로, 각 단계에 대한 관찰과 측정이 가능하도록 '교사의 언어적 촉진(음절 알려주기)과 함께 2어절 이상의 문장을 사용하여 타인에게 말할 수 있다.'와 같이 구체적으로 작성됩니다.

또한 IEP 목표는 목표가 되는 행동과 기준들을 단편적으로 서술하여 수립하기보다 장애 영유아가 놀이나 활동 등의 일과에 직접 참여하며 할 수 있는 참여 행동으로 수립해야 합니다. 아래의 팁은 놀이 관찰을 통해 장애 영유아의 흥미와 관심, 현행 수준을 파악하고 이를 IEP 목표 수립에 반영한 예시입니다.

[부록 72p Worksheet 2. 참고]

**Tip** **개별화교육계획(IEP) 목표의 예**

놀이 관찰 기록	목표 1	목표 2
'무궁화 꽃이 피었습니다' 놀이를 하는 또래들을 지켜보다 또래 한 명이 한 발을 들고 멈추자 따라서 책상을 짚고 한 발을 앞으로 내밀어봄.	한 발로 5초 동안 균형을 잡고 서 있을 수 있다.	노래를 들으며 또래 3명과 함께 왼발을 들고 오른발로 서서 동작을 멈추는 몸짓을 하며 활동에 참여할 수 있다.
크레파스를 이용해 빈 종이에 끼적이며 색을 칠하고 그 위에 여러 색으로 덧칠을 하며 놀이함.	선 안에 색칠을 할 수 있다.	바탕과 형태가 그려진 그림의 안쪽 부분을 채색 도구(파스텔, 수채 물감과 붓 등)로 색칠할 수 있다
시소 타는 또래들을 지켜보다가 한 친구가 일어나자 빈자리에 앉아서 발을 굴러보기도 함.	시소를 탈 수 있다.	또래의 제안('나랑 시소 같이 타자!' 등)에 시소에 손잡이를 잡고 앉아 발을 구르며 시소를 탈 수 있다(일상에서 경험할 수 있는 실외놀이기구에 적용).

☞ '목표 1'과 '목표 2' 중에 어느 목표가 참여를 촉진하는 목표 서술인가요?  
 장애 영유아의 흥미, 자발성을 고려한 지원을 위해서는 '목표 1'과 같은 과제 중심의 목표 서술보다는 '목표 2'와 같이 장애 영유아의 놀이를 관찰한 내용을 바탕으로 참여 중심으로 서술하는 것이 바람직합니다.



#### 제4차 표준보육과정에 따른 장애 영유아 놀이 지원 교육

---

영유아는 하루 일과에서 놀이, 일상생활, 활동 등을 하면서 다양한 경험을 합니다(제4차 어린이집 표준보육과정 해설서.2020). 수립된 IEP 목표는 어린이집 일과 속에서 장애 영유아가 자연스럽게 경험할 수 있도록 해야 합니다.

**놀이** - 유아가 선택하고 주도적으로 참여하는 것, 배움의 내용·방식·과정

**일상생활** - 일과에서 경험하는 간식, 점심, 낮잠 및 휴식 등

**활동** - 유아가 놀이를 통한 배움을 확장해 갈 수 있도록 돕는 교사의 지원

장애 영유아는 매일의 일과 안에서 스스로 놀이를 선택하고 자유롭게 놀이하며 가장 잘 배웁니다. 따라서 교사는 장애 영유아의 자유로운 놀이를 따라가며 지원해야 합니다. 때론 진행되고 있는 놀이와 관련된 활동을 계획하기도 하는데 그 과정에서 장애 영유아가 주도하는 또 다른 자발적인 놀이가 만들어질 수도 있습니다. 이처럼 교사는 어린이집에서의 모든 일과에서도 영유아의 흥미나 관심, 의견을 반영하여 운영하여야 합니다.

흥미와 관심에 기반한 친숙하고 자연스러운 일과에서 장애 영유아는 동기를 갖고 다양한 시도를 하기 때문에 교사에 의해 수동적으로 무언가를 경험하도록 하는 것이 아니라, 장애 영유아가 흥미를 보이는 다양한 상황에서 자연스럽게 IEP 목표와 관련된 경험을 하도록 해야 합니다. 이를 위해 교사는 장애 영유아의 관심과 흥미가 무엇인지, 장애 영유아의 현재 삶에서 우선적인 지원이 필요한 부분이 무엇인지 관찰을 통해 발견할 수 있어야 합니다.

삽입된 학습 기회(Embedded Learning Opportunity: ELO)는 장애 영유아에게 자연스러운 일과 흐름 속에서 IEP 목표와 관련된 경험을 하도록 하는 것으로 교사와 장애 영유아 간의 일상적인 상호작용 형태로 실행되는 것을 말합니다. 즉, 일상의 경험에서 장애 영유아가 흥미와 관심을 보이는 상황이 있을 때 교사는 장애 영유아와의 자연스러운 상호작용 속에서 관련된 IEP 목표를 경험할 수 있도록 지원할 수 있습니다.

삽입시키기(embedding)란, 일과 안에서 장애 영유아의 IEP 목표가 확장되고, 수정되며, 의미 있는 방법으로 적용되도록 포함 시키는 과정입니다. 예를 들어, 아침에 모여서 자신의 이름을 소개하는 노래를 부르며 자연스럽게 '친구의 이름 알아보기' IEP 목표를 경험을 할 수 있습니다.

이처럼 교사는 IEP 목표 실행을 위해 장애 영유아에게 특정 활동을 하도록 하는 것이 아니라 자연스러운 일과 속에 장애 영유아의 IEP 목표를 삽입하여 실행하고 평가해야 하며, 다음과 같은 다양한 상황에서 적용해 볼 수 있습니다.

- **반복되는 일과(Routines)** : 일과는 매일 반복되며 행동의 예측이 가능한 맥락에서 이루어집니다. 식사를 하거나 용변을 보는 생리적인 욕구와 관련된 것과 옷을 입고 벗기, 세수와 목욕 등의 신변처리와 같은 일상생활에서의 경험, 놀이, 활동 등 장애 영유아가 생활하는 환경에서의 모든 경험이 일과로 구성됩니다.
- **영유아 - 시작 행동(Child-Initiated)** : ‘영유아-시작 행동’은 교사의 요구나 지시에 따르는 것이 아니라, 영유아 스스로 시도하는 모든 행동을 말하는 것으로 장애 영유아가 보이는 작은 몸짓이나 쳐다보기, 지적하기, 발화 등이 포함됩니다. 평소와는 다른 행동에 무엇인가를 시작하려는 의도가 있다는 것을 알고 ‘영유아-시작 행동’을 민감하게 관찰하면 장애 영유아의 흥미를 보다 정확히 이해하여 적절한 놀이 지원을 할 수 있습니다.
- **계획 활동(Planned Activity)** : 계획 활동은 장애 영유아가 놀이를 하며 배움을 확장해 갈 수 있도록 교사가 영유아의 흥미, 놀이 흐름을 반영하여 계획하고 제공하는 것으로 현장학습, 작업(컵 쌓기, 짐볼게임 등), 요리하기 등이 해당되며, 활동을 통해 발달 영역 간 어떤 통합적인 경험을 할 수 있는지를 고려하여 계획해야 합니다.

※ 출처: 『Pretti-Frontczak.(1996),』

교사는 장애 영유아의 생활 속에서 IEP 목표의 일반화가 이루어질 수 있도록 보다 의미 있는 연속적이고 반복적인 경험을 하도록 지원해야 하며 일과 중 계획하지 않았지만 일어난 다양한 상황을 놓치지 말고 장애 영유아에게 배움의 기회가 되도록 지원하여야 합니다. 특별히 놀이를 할 때는 장애 영유아가 선택할 수 있는 질적으로 풍부한 환경을 미리 구성해주고 장애 영유아의 시도에 적절한 반응을 해주어야 하며, 장애 영유아의 요구를 파악하되 IEP 목표를 경험할 기회와 자연스럽게 연계할 수 있는 부분을 찾아 지원하는 것이 바람직합니다.



〈표 4〉는 장애 영유아가 접시와 포크 등을 이용해 음식을 먹거나 엄마, 아빠 역할을 하며 소꿉놀이를 할 때, 놀이와 관련된 IEP 목표를 경험하도록 지원하는 예입니다.

〈표 4〉 ‘소꿉놀이’를 하며 장애 영유아가 경험할 수 있는 내용과 적용 가능 IEP 목표

발달 영역	경험할 수 있는 내용	적용 가능 IEP 목표
소근육	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 모형 음식 쥐고 도마 위에 올려 힘 조절하며 자르기</li> <li>- 뚜껑이 있는 그릇들 짝 맞추어 열고 닫기</li> </ul>	그릇·컵 쥐기, 뚜껑 맞추어 닫기, 야채·과일 모형 자르기, 인형 머리 빗겨 주기
의사소통	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 엄마 것, 아빠 것, 아기 것 사물 분류해 보기</li> <li>- 놀잇감 전화기로 전화 걸기 (예: 아빠 빨리 오세요. 엄마 ~사 오세요. 등)</li> </ul>	소꿉놀이 역할과 사용되는 물건의 명칭 알기
인지	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 또래들의 역할 관찰하기</li> <li>- 비누로 손 씻는 흉내 내보기</li> <li>- 음식 먹는 흉내 내보기</li> <li>- 인형으로 행동해보기</li> </ul>	‘~하는 것처럼 해 보기’, 사진 보고 제자리에 그릇 놓기 (싱크대 자리)
사회성	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 엄마, 아빠 되어보기</li> <li>- 함께 식사하기</li> <li>- 물건 건네어 주고받기</li> </ul>	또래와 어울려 다양한 역할 경험해 보기

다음의 〈표 5〉는 일과 전체에서 장애 영유아의 흥미를 반영하여 환경을 구성하고, 자연스럽게 IEP 목표를 경험할 수 있도록 지원하는 예입니다. 장애 영유아가 소꿉놀이를 할 때 조리 도구 놀잇감 등을 사용하면서 소근육에 대한 IEP 목표를 경험해 볼 수 있고, 놀이 속에서 교사, 또래와 대화를 주고 받으며 의사소통, 사회성 등과 관련된 IEP 목표도 자연스럽게 경험해 볼 수 있습니다. 이때 교사는 통합상황에서 적용할 수 있는 IEP 목표가 무엇인지, 또 가정에서 일반화할 수 있는 상황은 어떤 것인지 등에 대해 함께 고려하여 지원해야 합니다.



〈표 5〉 자연스러운 일과 속에서 IEP 목표 경험을 지원하는 예

IEP 목표	
소 근 육	동시에 두 가지 물건 조작하기
의 사 소 통	사회적 - 의사소통적인 상호작용
사 회 성	- 단어, 구나 문장 구사하기 - 협동적인 활동 시작하기 - 환경 내에서의 상호작용 - 개인적인 선호와 비선호 의사소통하기(표현하기)

일과 중 경험하도록 지원하기

- 일과 중 장애 영유아가 간식 시간이나 식사 시간과 같은 일상생활을 경험할 때 음식과 도구를 이용해 소근육을 다양하게 사용해 보도록 지원할 수 있다.  
 예) 장애 영유아는 간식 시간에 바나나 껍질을 스스로 벗겨 먹거나, 나이프를 이용해 빵에 땅콩버터를 바를 수도 있고, 주스, 우유를 직접 컵에 따라 볼 수도 있다. 이때 교사는 장애 영유아에게 꼭 필요한 지원만 제공하며 장애 영유아 스스로 경험하도록 격려한다.

환경 구성하기

- 장애 영유아가 음식 만들기 놀이에 흥미를 보이며 놀이할 때, 장애 영유아의 흥미와 IEP 목표의 연관성을 고려한 다양한 놀잇감이나 재료를 교실에 제공한다.
  - 식사 놀이를 할 수 있는 음식 모형 또는 실제 음식: 오렌지, 치즈, 삶은 달걀 등
  - 음식을 덜 수 있는 다양한 크기의 접시와 도구: 포크, 숟가락, 집게 등
  - 잼, 버터 등을 바를 수 있는 다양한 도구: 플라스틱 나이프, 버터나이프 등

놀이와 활동에서 경험하도록 지원하기

- 음식 만들기 놀이를 하며 장애 영유아가 여러 가지 음식 모형, 그릇, 도구 등을 활용하여 음식을 만들며 소근육을 사용해 보도록 지원할 수 있다. 또 “이건 바나나 주스야!”라며 자신이 만든 음식을 말로 소개해보거나, 또래와 함께 음식을 만들어 상을 차리며 협동하고 서로 의견을 나누는 소통을 경험해 보도록 지원할 수 있다. 따라서 교사는 이러한 놀이과정 속에서 장애 영유아가 자연스럽게 IEP 목표를 경험하도록 지원해야 하며, IEP 목표의 실행을 위한 과도한 개입이 장애 영유아의 주도적인 놀이를 방해하지 않도록 유의하여야 한다.
- 쿠키 만들기 활동을 할 때 장애 영유아가 설탕 반죽과 여러 가지 모양의 쿠키 틀(동물, 식물 등)로 쿠키를 만들며 보관 용기 열기, 용기에서 설탕 덜어내기, 재료 다른 그릇으로 옮기기, 액체 재료 붓기, 재료 섞기 등을 경험해 보도록 지원할 수 있다. 또한 다양한 도구(플라스틱 나이프, 숟가락 등)를 이용해 완성된 쿠키 위에 잼 발라보기, 크림 올리기 등을 경험해보거나, 또래에게 자신이 만든 쿠키를 소개하고 간식 시간에 함께 먹어보도록 할 수 있다.

※ 아동들의 안전에 유의한다.

장애 유형별 유의사항

- 신체적인 기형이 있거나 운동기능에 어려움이 있는 경우 자세에 유의한다.
  - 식사 시간에 곧은 자세를 유지할 수 있도록 자세를 수정해 주며, 이때 지지대나 벨트 등은 단단히 고정하여 안정적인 지지를 받을 수 있도록 한다.
- 장애 영유아의 특성을 고려하여 놀잇감을 수정한다.
  - 움직임이 서툴거나 잡는 힘이 약한 경우, 그릇을 잡을 때 미끄러지지 않도록 깔개를 깔아줄 수 있고, 보조 장치를 부착하거나, 손잡이가 있는 물건을 제공해 더욱 쉽게 사용하도록 도울 수 있다.
  - 감각적인 요구나 운동기능 발달에 지체가 있는 경우, 전문가(작업치료사, 물리치료사 등)의 자문을 통해 지원방법이나 놀잇감을 수정할 수 있다.

※ 출처: 『Bricker, D.(2002)』

[부록 73p Worksheet 3. 참고]



### 제4차 어린이집 표준보육과정과 IEP의 실행에 대한 고민

김 선생님은 올해로 장애아 통합어린이집에서 근무하고 있는 5년 차 특수교사입니다. 그동안 김 선생님은 시행착오를 겪으면서 어린이집 일과에 장애 영유아의 IEP 목표를 삽입하기 위해서 계획하고, 실행하며 평가하는데 자신감이 조금씩 생기기 시작하였습니다. 김 선생님은 IEP 목표와 연관된 경험이 많아질수록 IEP 목표를 성취하게 될 확률이 높아진다고 믿으며 매일 매일의 일과에 구조화된 계획을 세우고, 그대로 실행하며, 그 내용을 평가하는 것을 중요하게 생각합니다.

그런데 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서를 보니, 계획을 그대로 실행하기보다는 유아중심, 놀이중심이 되도록 하기 위해 유아의 의견을 존중하여 반영하고, 유아가 주도하는 놀이를 중심으로 운영해야 한다고 합니다.

김 선생님은 장애 영유아의 현재 발달 정도를 촉진하기 위해 다양한 상황 속에서 IEP 목표를 최대한 경험할 수 있는 활동들을 계획해 왔습니다. 때로는 장애 영유아의 동기나 선택이 무시되고, 장애 영유아가 거부하더라도 'IEP 목표 성취를 위해서는 어쩔 수 없어'라고 생각하며 활동에 참여시켜 왔습니다.

김 선생님은 제4차 어린이집 표준보육과정의 취지는 공감하지만, 자유로운 놀이를 하면서 IEP 목표를 어떻게 실행해야 할지, 장애 영유아는 교사의 개입이 많이 필요한데 유아중심의 놀이가 가능할지, 또 장애 영유아 스스로 동기를 가지고 놀이를 선택하여 몰입할 수 있을지 막막할 따름이었습니다.

김 선생님은 먼저 항상 우선순위로 생각했던 'IEP 목표 성취를 위한 어린이집에서의 기회주기'부터 변화가 필요하다고 생각하였고 이제부터 '놀이 상황에서 최대한 장애 영유아가 주도하게 만들기'에 집중하기로 마음먹었습니다. 이후 김 선생님은 장애 영유아의 적응 기간 동안 적응 정도와 놀이 행동, 발달 정도를 파악하였고 특히 어린이집에서 하는 놀이가 갖는 의미를 발달적·개별적인 경험의 관점에서 바라보고 이해하려고 노력하였습니다. 못마땅하게 보였던 놀이가 다른 의미로 다가오기 시작하였습니다. 놀이의 의미를 이해하려고 진행하였던 관찰을 통해 장애 영유아가 주도적으로 놀이할 수 있는 환경구성에 대한 아이디어가 생겨났습니다. 장애 영유아가 현재 자신의 놀이에 몰입할 수 있는 환경이 구성되면, 장애 영유아는 놀이하며 IEP 목표 및 제4차 어린이집 표준보육과정의 영역별 내용, 또 그 내용을 넘어서는 자연스러운 배움을 경험한다는 것을 조금씩 알아가고 있습니다.



제4차 표준보육과정 시행 전  
“두 동작 연달아 모방하기” 목표를  
삽입하여 놀이 시간에  
‘새 노래에 맞춰 울동을 해오’  
활동을 진행하는 모습

## 5 가정에서의 놀이 지원

놀이는 가정과 어린이집, 지역사회 놀이터 등의 자연스러운 환경에서 친숙한 성인과 또래 등이 함께 있을 때 촉진됩니다. 따라서 어린이집에서 뿐만 아니라 가정에서도 장애 영유아에게 익숙하고 선호하는 놀잇감을 제공하고 장애 영유아가 스스로 놀이를 선택하고 충분히 놀이하도록 지원해야 합니다.

놀이 공간은 안전하게 구성되어야 하며 영유아기는 바깥 놀이도 매우 중요하므로 집 앞에 마당이 없다면 지역 사회의 놀이시설이나 공원 등을 이용하여 대근육 발달을 돕는 적절한 기회를 제공하는 것이 필요합니다.

장애 영아도 또래와 함께할 수 있는 기회를 만들어 주어야 합니다. 만약 가족 중 형제자매가 없다면 비슷한 연령의 또래를 초대하여 함께 놀이할 수 있는 기회를 줄 수 있습니다. 또래와 놀이하며 장애 영유아는 다양한 역할을 경험해 보기도 하고, 기다리거나 함께 나누기, 협력해보기 등을 경험할 수 있을 것입니다.

또래와의 놀이처럼 양육자가 장애 영유아와 함께 놀아주는 것도 매우 중요합니다. 이때 양육자는 자녀의 눈높이에 맞추어 장애 영유아가 바닥에서 놀면 양육자도 함께 바닥으로 내려와서 마주하는 것이 필요하며, 양육자가 주도하여 놀이기보다, 자녀가 놀이하는 모습을 관찰하고 그 공간에서 함께하는 것부터 놀이를 시작할 수 있습니다.

장애 영유아도 가정 내의 다양한 집안일을 해볼 수 있는데 먼저 장애 영유아가 양육자의 행동을 관찰할 수 있는 기회를 제공하고 관찰을 통해 새로운 놀이를 만들거나 도구를 사용해보는 경험을 할 수 있습니다. 이러한 과정에서 잊지 말아야 할 것은 장애 영유아의 안전입니다.

교사는 가정에서의 놀이 시간이 확보되도록 양육자에게 조언을 하여야 하며 적절한 놀이 지원방법을 안내하고 상담해 주어야 합니다. 또한 양육자가 장애 자녀와 효과적으로 상호작용할 수 있는 방법을 안내해 주고, 실제로 실천해 본 내용을 교사와 공유하는 과정을 통해 양육자가 효능감을 가질 수 있도록 지원할 수 있습니다.



자녀와의 상호작용을 위한 OWLing 활용하기

자녀가 관심을 보이는 대로 따라가는 것은  
자녀를 '지켜보고, 기다리고, 들어주기'에서 시작합니다.



Observing 지켜보기

'지켜보기'란 자녀가 흥미를 느끼는 것을 알아내기 위해 자녀를 가까이에서 지켜보는 것을 말합니다.

자녀가 왜, 어떻게 소통하는지, 무엇에 반응하는지 보세요.

Waiting 기다리기

'기다리기'는 자녀가 자기만의 방식으로 메시지를 보낼 때까지 충분히 기다려 주는 것입니다.

기다리기는 자녀에게 부모가 한 말을 흡수하고 생각할 기회를 줄 수 있습니다.

Listening 들어주기

부모가 자녀의 소리, 단어, 문장 등을 주의 깊게 들을 때 자녀가 이미 할 수 있는 것이 무엇이고 그것을 발판으로 부모가 해줄 수 있는 것이 무엇인지 알게 됩니다.

※ 출처: 'Fern Sussman. (2017).'



**Tip** 자녀와 놀이할 때 활용할 수 있는 네 가지의 'I'



## 6 평가

제4차 어린이집 표준보육과정 해설서에서 평가는 영유아 평가와 표준보육과정의 운영 평가로 이루어지는데, 이 중 영유아 평가란 일과 속에서 영유아의 고유한 특성이나 의미있는 변화를 발견하고 이를 바탕으로 영유아의 배움과 성장을 돕기 위해 하는 평가입니다.

장애 영유아는 영유아 평가뿐만 아니라 개별화교육계획(IEP)에 대한 평가도 이루어지는데, IEP에서의 평가란 개별적인 기준을 정해 놓고 그 기준에 따라 어떤 변화가 있었는가를 해석하고 판단하는 과정으로 봅니다. 이러한 평가를 통해서 장애 영유아의 현재 능력 정도를 파악할 수 있고, 무엇을 어떻게 지원할지에 대한 계획의 근거가 됩니다.

또한 현재 수립된 IEP의 평가 내용을 다음 IEP에 반영하여 수정 및 보완하고, 수정을 거친 IEP를 다시 실행하고 평가하는 순환적인 과정을 통해 장애 영유아에게 보다 적합한 IEP를 수립해야 합니다.

장애 영유아를 대상으로 하는 평가는 장애 영유아가 자연스럽게 상황에서 보이는 모습에 대한 관찰을 기반으로 이루어지게 됩니다. 특히 장애 영유아의 놀이 관찰은 발달 정도, 놀이의 의미, 특성 등을 파악하는데 중요한 정보를 제공합니다. 이러한 관찰은 다양한 방법의 기록을 통해서 의미 있게 해석될 수 있습니다.

### 1. 놀이 관찰을 통해 현재의 발달 정도 통합적으로 파악하기

놀이에서의 평가는 단순히 평가 대상의 발달 수준이 어느 정도인가를 알아보는 것 이상의 의미로 이해해야 합니다. 영유아기 발달 정도를 가장 종합적으로 볼 수 있는 상황은 놀이 상황으로, 장애 영유아가 성장함에 따라 놀이의 형태와 방법은 다양하게 변화합니다. 따라서 놀이를 관찰하면 현재 장애 영유아의 발달 정도를 파악할 수 있습니다.

 **Tip** 놀이 관찰을 위해서 AEPS 활용하기

놀이는 통합적인 발달 정도를 파악하는데 유용합니다.

「영유아를 위한 사정, 평가 및 프로그램 체계, AEPS」는 영유아의 자연스러운 상황을 중심으로 한 발달 검사, IEP 목표의 설정, IEP 목표와 연계된 교육과정이 한 체계 안에서 연계 되어질 수 있도록 구성되어 있습니다. AEPS에서는 출생에서 만 6세까지의 발달위계 관찰에 유용한 12개의 검사 활동과 그 활동 안에서 관찰을 통해 파악할 수 있는 검사항목을 제시하고 있습니다.

발달 연령	출생 ~ 3세	3세 ~ 6세
검사 활동	책과 모양 틀 / 대집단 게임 활동 / 인형놀이 / 미술쇼 / 도로와 다리 / 간식시간 / 물놀이	자유놀이, 영역활동 / 장애물코스 / 플레이 도우 / 우체국 놀이 / 책 읽기

다음은 놀이 관찰을 통해 발달 영역별 현행수준을 파악할 수 있는 두 가지 예입니다.

#### 역할 놀이

영유아들의 역할 놀이 속 다양한 모습들을 관찰해보세요.

예를 들어서, 민정이는 핸드백을 옆으로 메고 높은 구두를 신은 다음 엄마가 되어 쇼핑을 합니다. 그리고 진성이는 자신의 손을 앞으로 내밀고 손잡이를 잡은 듯한 모양을 한 다음 “오토바이 탈거야.” 하고는 “부릉~”하고 소리를 냅니다.

이와 같은 역할 놀이에서 어떤 모습들을 관찰할 수 있을까요?

#### » 적응영역

- 다양한 형태의 단추를 열거나 풀기(예: 단추, 똑딱이, 벨크로, 끈 풀기 / 지퍼 열기. 긴 바지 입기 / 앞트임 옷 입기 / 구두 신기 / 속옷, 반바지, 스커트 입기)
- 다양한 형태의 단추를 묶고, 채우고, 잠그기(예: 끈 형태의 잠그는 것 묶기 / 단추 끼우기, 벨크로 채우기, 지퍼 열고 잠그기)

#### » 인지

- 협동 놀이, 상상 놀이에 참여하기(예: 역할 놀이를 수행하거나 동일시하기 / 인식할 수 있는 사건, 주제, 이야기 줄거리 계획하고 수행하기 / 상징적인 소도구 사용하기)

### 바깥 놀이

영유아들이 놀이터나 건물 주위를 움직이며 노는 동안 영유아들의 운동 능력을 관찰할 수 있고, 규칙이 있는 바깥 놀이 게임에 참여하는 동안 놀이 참여능력과 사회성 등을 관찰할 수 있습니다.

예를 들어 “나를 따라 해봐요~” 혹은 “얼음 땡” 놀이에서는 놀이에 참여하고 규칙을 이해하는 정도를 관찰할 수 있습니다. 또한 바깥 놀이를 하는 동안 영유아들이 또래를 찾고 또래에게 반응하는 것도 살펴볼 수 있습니다.

또 바깥 놀이에서 어떤 모습들을 관찰할 수 있을까요?

#### » 대근육

- 장애물 피하며 달리기
- 양발을 교대로 계단 오르내리기
- 앞으로 점프하며 뛰기(예: 제자리에서 점프하기 / 발 구름에서 점프하기 / 한발로 균형 잡기)
- 공을 튀기고, 잡고 차고, 던지기
- 발을 번갈아 가며 뛰기
- 이륜 자전거 타고 조정하기

#### » 인지

- 참여 유지하기
- 게임 규칙 따르기

#### » 사회성

- 놀이 상대로 다른 사람과 상호작용하기(예: 어려움에 처해 있거나 도움이 필요한 다른 사람에게 반응하기 / 다른 사람과 가까이하고 근접성 유지하기 / 다른 사람과 교대로 놀이하기 / 친숙한 사람에게 먼저 인사하기 / 다른 사람이 보인 애정적인 호의에 반응하기)



※ 출처: 『Bricker, D.(2002)』

## 2. 놀이를 통해 장애 영유아의 관심과 흥미, 정서 살피보기

장애 영유아의 현재 관심과 흥미, 정서 상태를 투명하게 보여주는 것이 바로 '놀이'입니다. 장애 영유아가 현재 몰입하고 있는 세계는 놀이를 통해서 보여집니다. 교사는 관찰한 장애 영유아의 놀이를 기록하고 관심과 흥미를 발견하여 자연스러운 배움이 일어나도록 지원해 줄 수 있습니다. 뿐만 아니라 놀이는 장애 영유아의 현재 정서 상태를 가감 없이 비춰주므로 교사는 장애 영유아가 놀이에서 보이는 부정적인 정서를 해소할 수 있도록 지원해 줄 수 있습니다.



### 사례



#### 장애 영유아의 마음을 보여주는 창, 놀이

- ▶ 요즘 공룡에 빠져 있는 만 5세 찬영이는 공룡과 관련된 모든 그림책, 영화, 체험장에 가기 원하며, 관련 경험을 놀이하며 끊임없이 재현해 냅니다. 최근 들어, 찬영이와 친구들은 공룡 알에 관심이 많아졌습니다. 선생님은 그런 아이들의 모습을 보고 우연을 가장하여 그날 오전 삶은 계란을 준비하였습니다. 아이들은 누구의 알일까? 관심을 보이며 이야기하기 시작하였고, 그 관심은 알을 낳는 동물들에게로 옮겨갔습니다. 선생님은 이러한 아이들의 관심에 대한 또 다른 지원을 고민하였습니다.
- ▶ 최근 동생이 태어난 만 3세 민지는, 난생처음으로 엄마와 2주간 떨어져서 지내게 되었습니다. 민지는 엄마와 떨어져서 지내는 이 모든 상황이 혼란스럽고 두렵습니다. 요새 민지는 평소처럼 놀이에 활기차게 참여하지 않았습니다. 이러한 놀이 모습을 관찰한 선생님은 민지 아버님과 통화로 최근 민지의 동생이 태어난 것을 알게 되었습니다. 선생님은 민지 아버님과 상의해서 민지가 동생을 긍정적으로 인식하고, 자신이 사랑받고 있는 존재임을 충분히 느낄 수 있도록 지원해 주고자 합니다.



### 3. 놀이 관찰 및 평가 방법

장애 영유아의 놀이를 평가하기 위해 가장 먼저 이루어져야 하는 것은 '관찰'입니다. 관찰을 통해서 장애 영유아의 놀이가 갖는 의미를 이해할 수 있습니다. 놀이 관찰을 통해 파악할 수 있는 것은 크게 두 가지로 생각해 볼 수 있는데 첫 번째는 놀이를 통해 파악된 장애 영유아의 현재 발달 정도, 두 번째는 장애 영유아의 흥미와 관심, 정서 상태입니다.

#### ① 일화 기록

일화 기록은 자연스러운 상황에서 장애 영유아가 보일 수 있는 또래와의 상호작용, 부적응 행동, 의사소통 정도, 적응 행동의 수행 정도에 대한 질적인 부분을 기록하고 지원방법을 계획하는데 유용한 근거가 됩니다.

〈표 6〉 놀이 관찰 일화 기록의 예

관찰아동	김수영 (만 5세)	성별	남	관찰일	2020년 3월 25일
관찰자	김승현 교사	관찰시간	오전 11시 25분 ~ 11시 30분 (5분)		
일과	바깥 놀이				
기록	바깥 놀이 시간에 수영이가 모래밭에서 소꿉놀이를 하고 있는 3명의 여자 친구들 옆으로 간다. 수영이는 쪼그리고 앉아서 모래를 양손으로 파며 여자 친구들을 바라본다. 여자 친구들이 바라보지 않자 모래를 그 친구들에게 뿌린다. 승현이가 “하지마!”라고 소리친다. 미정이라도 수영이에게 “모래 뿌리지마!”라고 소리치면서 수영이를 3초 동안 노려본다. 수영이는 모래를 한 번 뿌리고는 미끄럼틀 있는 곳으로 간다.				
평가 및 지원계획	수영이는 3월 첫 주와 둘째 주에는 또래에게 전혀 관심을 보이지 않고 혼자 놀았다. 최근 바깥 놀이 상황에서 여러 명이 모여서 놀이할 때 그 옆으로 가서 놀이를 바라보다, 놀이를 방해하는 모습은 2~3차례 보였다. 아직 말을 하지 못하는 수영이가 친구들의 놀이에 관심을 보일 때 친밀한 행동(친구 쓰다듬기, 웃어주기)으로 ‘함께 놀자’는 표현을 할 수 있도록 지원하고, 통합반의 친구들에게는 수영이가 옆에 갔을 때 “같이 놀까?”하고 제안할 수 있도록 지원하는 것이 필요해 보인다. 짝공 교사와 어떤 방법으로 지원할지 함께 논의하고 수영이가 친구들과 놀이하고 싶은 상황에서 잘 표현할 수 있도록 일관되게 지원하여야겠다.				

[부록 74p Worksheet 4. 참고]

② 포트폴리오 평가

포트폴리오 평가는 정해진 과제에 대한 수행과정과 결과를 평가하는 것으로, 변화 과정을 질적으로 해석하여 볼 수 있는 대표적인 방법입니다. 포트폴리오는 미술작품이나 블록 쌓기 등의 놀이 결과물이나 활동 모습을 촬영한 사진 및 영상, 기록 등으로 장애 영유아의 변화를 평가할 수 있습니다.

〈표 7〉 놀이 지원계획을 위한 포트폴리오의 예

평가일시	2020년 5월 21일
평가자	김수진 교사
일과	생일파티 놀이
대상유아	이민수 (만 5세)
관찰 장면 사진	
평가 내용	<p>친구들이 생일상을 차리고 생일축하 노래를 부르자 민수는 가까이 다가와 앉으며 친구들을 응시하였다. 지현이가 민수에게 “민수야 이리와서 앉아. 너가 동생 역할인거야.”라고 하자 민수는 생일상에 가서 앉으며 케이크를 한 조각 가져오려고 했다. 그때 함께 놀이하던 친구들이 민수에게 서로 케이크를 떼먹여 주려고 했고 민수는 친구들이 건네는 손가락을 잡고 먹는 시늉을 보였다.</p>
반영 사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 일과에서 또래와의 상호작용을 관찰한다.</li> <li>- 교사 계획 활동을 하며 또래 상호작용의 형태와 내용을 관찰한다.</li> <li>- 또래 상호작용에서의 표현 언어를 기록한다.</li> </ul>

### ③ 체크리스트

체크리스트는 놀이 유형과 놀이하는 모습, 반응 등을 바탕으로 장애 영유아의 현재 놀이발달 정도를 파악하고 무엇을 지원해 주어야 할지 방향을 정하는데 유용하게 사용될 수 있습니다.

〈표 8〉 놀이 평가표 예시

이름	성별			
만연령	진단명			
평가일	평가자			
세      개월				
년      월      일				
구분	항목	반응 형태		
		관찰되지 않음	가끔 관찰됨	늘 관찰됨
탐색	① 시·청각 자극에 반응한다(예: 땀버린 소리).			
	② 시·청각 자극을 주는 환경 주변으로 몸을 이동한다.			
	③ 자극을 준 물체를 탐색한다.			
놀잇감 사용	① 놀잇감을 입으로 가져간다.			
	② 놀잇감을 두드리거나 던지거나 끌기 등의 대근육 기술을 사용한다.			
	③ 놀잇감을 자기 자신에게 사용할 수 있다(예: 빗으로 머리 빗기).			
	④ 놀잇감을 분리, 조립하고 상징 행동을 한다(예: 인형 머리 빗겨주기).			
	⑤ 놀잇감을 이용해 역할 놀이를 한다(예: 동물 인형과 누나, 동생 역할놀이 하기).			
사회적 놀이 양상	① 놀이에 흥미가 있다.			
	② 놀이에 대해 방관자적이다(다른 또래의 놀이 관찰).			
	③ 혼자 놀이를 즐겨한다.			
	④ 친구와 함께 병행놀이를 한다(옆에 있지만 각자 놀이를 한다).			
	⑤ 친구와 협동놀이를 한다.			
	⑥ 친구에게 먼저 말을 건넨다.			
놀이 과정에서의 반응	① 모방행동이 가능하다.			
	② 물건을 이용한 공격 행동이 있다.			
	③ 주의가 산만하다.			
	④ 상황에 맞는 정서적 반응을 보인다.			
선호하는 놀이/놀잇감				
싫어하는 놀이/놀잇감				
부모 요구				
기타				



### Ⅲ. 놀이 지원하기의 실제

1. 장애 유형별 놀이 지원
2. 놀이 지원 사례

### III

## 놀이 지원하기의 실제

### 1 장애 유형별 놀이 지원

#### 1. 발달지체 영유아

놀잇감을 입으로 가져가더라도,  
아직 주변 사물을 탐색하며 알아가는 중이니 '안돼'라고 하며 바로 중단하지 마세요.

#### ■ 발달지체 영유아의 놀이 특성

- 대체로 언어발달과 인지발달 지체를 동반합니다.
- 제한적이고 반복적인 언어를 사용하며 낮은 속도로 발달합니다.
- 획득한 언어를 사회적 상호작용 과정에서 사용하는데 어려움을 보입니다.
- 상징 놀이보다 조작 놀이를 더 선호합니다.

#### 사례

#### 아기 역할을 자주 해요

만 4세 수아는 아직 웅얼이 수준의 말을 하고 놀잇감도 입으로 자주 가져갑니다. 수아는 소꿉놀이를 할 때 항상 아기가 되고 또래 친구들은 턱받이를 한 수아에게 숟가락으로 먹을 것을 주는 흥내를 냅니다. 수아는 웃으면서 또래들과 같이 있지만 늘 아기가 되어 보살핌을 받습니다. 또 병원 놀이를 할 때는 누워 있는 환자 역할을 주로 하며 또래들은 수아를 말 못하는 어린 동생처럼 여깁니다.



### ■ 발달지체 영유아의 놀이 지원

- 특정 놀이에 참여하기 위해 어느 정도 반복 과정을 경험하여야 합니다. 다만 동일한 행동을 반복하도록 요구하면 싫증을 느끼게 되므로 주의해 주세요.
- 개별적인 언어발달 수준을 잘 파악하여 지원해 주세요.
- 발달지체 영유아와 눈맞춤을 한 후 부르거나 이야기를 나누어 주세요.
  - 따라하기와 확장하기 : 영유아의 웅얼이나 발화를 그대로 따라하거나 새로운 단어나 생각을 첨가하여 다시 말하기
  - 언급하기 : 영유아가 놀이하는 장면을 말로 표현하기(예: 물을 뿌리네! 공이 떨어졌네!)
- 발달지체 영유아가 시도하나 어려워할 때 제스처, 소리, 발화 등의 시범을 교사가 보여주고 발달지체 영유아가 따라 해 보도록 해주세요.
- 구체물이나 실물 중심의 놀잇감을 제공해 주세요.
- 직접 경험을 할 수 있는 감각 놀이 기회를 제공해 주세요.
- 게임이나 규칙이 있는 활동의 경우 단순화하여 계획해 주세요.
- 교사의 시범이나 반응보다, 또래가 지원할 때 더 많은 관심을 보일 수 있으므로 적절한 지원을 통하여 또래가 많은 반응을 보일 수 있도록 해주세요.

## 2. 자폐성 장애 영유아

내가 자동차 바퀴만 돌리며 놀이하더라도,  
그 안에 배움을 위한 열쇠가 있다는 것을 알아주세요.

### ■ 자폐성 장애 영유아의 놀이 특성

- 자폐성 장애 영유아는 물체를 조작하거나 다소 실험적인 놀이에 참여한다 해도 일반적으로 또래의 놀이와는 매우 다른 양상을 나타내는 경우가 많습니다.
- 감각적인 물체나 사물들을 가지고 노는 경향이 있고, 한 가지 유형의 놀잇감에만 뚜렷한 선호를 보이기도 합니다.
- 종종 혼자 남아있거나 좋아하는 놀잇감에 몰입되어 있는 경우가 많습니다.
- 놀잇감으로 다양하게 놀이하는 것을 어려워 할 수 있습니다.
- 흔히 매우 반복적인 움직임을 나타내며, 놀이에서 이런 특성이 나타나기도 합니다.
- 타인과의 상호작용에 어려움을 보이며 또래에게 관심이 있다 해도 또래와의 놀이에 참여하는 방법을 잘 모르는 경우가 많습니다.



### 사례

#### 특정 놀이만 좋아하는 민철이와 소라

- ▶ 만 4세 민철이는 정사각형 모양의 블록으로만 자동차 길을 만들고 빨간색 자동차만 가지고 놀이합니다. 민철이가 자동차를 가지고 놀이하는 모습을 보고 아빠가 “부릉부릉 비켜나세요.” 하며 민철이 옆으로 가면 민철이는 귀찮다는 듯이 다른 방으로 빨간색 자동차를 가지고 도망가 버립니다.
- ▶ 만 3세 소라는 돼지 삼형제 동화책 속 그림을 보며 몇 분이곤 보낼 수 있습니다. 선생님이 소라에게 돼지 삼형제 손 인형을 가지고 와서 토래와 함께 놀도록 권하면 인형을 손으로 밀쳐내며 거부합니다.

#### 혼자 놀이를 좋아하는 정현이

- ▶ 만 4세 정현이는 작은 천 조각들, 끈, 색종이 등으로 콜라주를 만드는 것을 좋아합니다. 하루 종일 만지며 놀이할 수 있습니다. 그런 정현이에게 친구와 함께 연을 만들어보라고 권유하면 다른 곳으로 가버립니다.

### ■ 자폐성 장애 영유아의 놀이 지원

- 자폐성 장애 영유아의 흥미에 집중해 주세요.
- 자연스럽게 다른 사람들과 상호작용하도록 격려해 주세요.
- 새로운 환경과 놀이감들에 적응하는 것을 어려워할 수 있다는 것을 알아주세요.
- 활동을 할 때 여러 단계로 나누어 설명해주고, 다음에 무엇을 해야 하는지 알 수 있도록 그림 단서 등을 제공해 주세요.
- 활동 참여를 힘들어한다면 억지로 지속하게 하기보다 멈출 수 있도록 해주세요.
- 다수의 토래와 놀이하는 것을 힘들어할 수 있으므로 집단놀이 참여는 스스로 선택할 수 있도록 하고, 혼자 놀고자 한다면 요구를 존중해 주세요.
- 전이시간을 미리 알려주어 변화를 수용할 수 있도록 해주세요.

자폐성 장애 영유아의 놀이를 효과적으로 촉진하기 위해서는 놀이를 ‘관찰’하는 시간을 갖는 것이 중요합니다. <표 11>은 자폐성 장애 영유아의 놀이를 관찰할 때 고려할 점들로 이런 점을 고려하여 관찰하고 그 내용을 분석하다 보면 자폐성 장애 영유아의 놀이 특성을 효과적으로 이해할 수 있습니다.

〈표 9〉 자폐성 장애 영유아의 놀이 관찰 시 고려할 점

질문	놀이 관찰 시 고려할 점
놀잇감이나 사물을 좋아하는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 놀잇감이나 사물을 가지고 무엇을 하는가?</li> <li>- 놀잇감이나 사물이 움직이는 것을 응시만 하는가?</li> </ul>
반복하는 놀이는 무엇인가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 그 놀이를 반복할 때 어떤 방법으로 놀이하는가?</li> <li>- 그 놀이는 한 가지 이상의 복합적인 행동을 포함하고 있는가?</li> <li>- 그 놀이에 다른 사람을 참여시키는가?</li> </ul>
어떤 놀잇감을 가장 자주 사용하는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 선호하는 것은 색깔인가, 크기인가? 그 외의 무엇인가?</li> <li>- 어떤 느낌의 재질을 선호하는가?</li> <li>- 교사가 새로운 놀잇감이나 새로운 물건을 소개했을 때 어떻게 반응하는가?</li> </ul>
물건이나 놀잇감을 가지고 놀 때 그 물건이나 놀잇감으로 무엇을 하는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 같은 놀잇감을 가지고 다양한 놀이를 하는가?</li> <li>- 다른 또래와 함께 놀잇감을 가지고 노는가?</li> <li>- 놀잇감의 특성을 고려해서 적절하게 노는가? 아니면 계속해서 한 움직임만을 반복하는가?</li> </ul>
물건을 수집하는가? 아니면 놀이를 할 때 특정 물건을 가지고 있어야만 하는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 새로운 것을 소개했을 때 자신이 좋아하는 물건을 옆에 두고 있는가?</li> </ul>
만약 상상 놀이를 한다면, 좋아하는 주제가 있는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상상 놀이를 할 때마다 동일한 주제로 놀이를 하는가?(의사놀이, 소방관 놀이 등)</li> <li>- 새로운 놀이를 위해 주제를 정하는가?</li> </ul>
다른 사람들과 함께 노는가? 누구와 함께 노는가?	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 누구와 가장 많이 놀이하는가?</li> <li>- 또래와 노는가? 아니면 성인과만 노는가?</li> <li>- 교사가 다른 또래와 함께 놀이할 것을 권할 때 어떻게 반응하는가?</li> </ul>

※ 출처: 『Clarissa Willis. (2013)』



### 자폐성 장애 영유아와 활동할 때 기억해야 할 것들

- » 너무 많은 변화를 부담스러워할 수 있으므로 새로운 활동을 제시할 때는 조금씩 추가해 주세요.
- » 새로운 것을 안내하고자 할 때는 먼저 이름을 부르고 어떤 것을 배울 것인지 말해주세요. 그리고 활동을 작은 단계로 세분화해서 안내하고, 시범을 보이며 교사를 따라 해보도록 할 수 있습니다. 또한, 이때 장애 영유아 스스로 해보도록 격려하는 것이 필요합니다.
- » 처음에는 구조화된 활동을 아주 짧은 시간 동안 하고, 활동을 수용하게 되면 시간을 점차 늘려가 주세요.
- » “우와, ~와 공굴리기를 하니깐, 정말 재밌어!” 또는 “엄청 높은 탑인데, ~ 키만 해!”와 같이 활동에 참여하는 모습에 대해 묘사해주는 등 효과적인 방법으로 다가가 주세요.
- » 만약 손을 펴려고거나 자해 행동과 같은 자기자극 행동을 하는 경향이 있다면, 손으로 할 수 있는 다른 활동을 찾아 제안해 주세요.
- » 교사가 계획해서 제공한 활동이라도 장애 영유아가 흥미있어 하는지 항상 확인해야 하며 거부할 때는 강요하지 말아 주세요.

※ 출처: 『Julia Moor. (2013)』

Q&A

민준이가 예측할 수 있는 하루 일과

**Q** 만 5세 햇살반 민준이는 자폐성 장애가 있습니다. 평소와 조금이라도 일과가 흐트러지면 힘들어합니다. 일과를 운영하다 보면 실내 놀이 시간이 길어져 예정보다 바깥 놀이 시간이 조금 늦춰지기도 하는데 그럴 때면 어김없이 민준이는 교실을 뱅글뱅글 돌며 소리를 지르고 힘들어합니다. 어떻게 하면 좋을까요?

**A** 자폐성 장애 영유아에게 예측할 수 있는 구조화된 환경을 제공하는 것은 매우 중요합니다. 일관된 패턴으로 운영되는 하루 일과는 장애 영유아가 어린이집 생활을 잘 적응할 수 있도록 하는 바탕이 됩니다. 하지만 영유아들의 흥미에 따라 일과를 운영하다 보면 처음 계획과는 다르게 일과가 운영되어야 할 때가 있습니다. 일반적으로 통합반은 한 명의 교사가 학급을 운영하지 않기 때문에 짝꿍 교사와 협의하여 그룹으로 나누어서 운영할 수 있습니다. 예를 들어서 바깥 놀이 시간이 되었는데, 교실에서 더 놀고 싶어하는 영유아들이 있다면 그 그룹은 교실에서 놀이를 지속하고, 나머지 영유아들과 바깥 놀이를 하는 것입니다. 만약의 경우에 발생할 수 있는 안전사고로 1명의 교사가 장애 영유아를 포함한 다른 영유아를 데리고 바깥 놀이를 하는 것이 부담스럽고, 어린이집에서 융통적으로 지원받을 수 있는 보조 인력이 있다면 도움을 요청하여 바깥 놀이를 함께 지원하도록 합니다.

갑작스러운 일과의 변화를 민준이가 받아들여야 하는 어쩔 수 없는 경우에도 그 상황에서 갑작스럽게 수용하도록 하기보다는 상황이 변화되기 단 몇 분 전이라도 민준이가 인식할 수 있도록 단서 등을 사용하여 안내해 줄 수 있어야 합니다.

통합반에서 영유아중심, 놀이중심으로 보육과정을 운영한다고 할 때, 여기서 말하는 영유아는 장애 영유아를 포함한 모든 영유아를 말합니다. 모든 영유아를 위한 정답이 되는 일관된 상황은 없으므로, 영유아 마다의 개별성을 고려하여서 최적의 운영방안을 적용할 수 있어야 합니다.



### 3. 지적장애 영유아

해 볼 만하겠어! 재미있겠어! 라는 용기가 생기면 놀이를 시도할 수 있어요!  
성공적인 경험을 하며 계속 놀이를 시도할 수 있도록 해주세요.

#### ■ 지적장애 영유아의 놀이 특성

- 지적장애 영유아는 또래와 비교했을 때 낮은 인지 수준으로 인해 놀이 흥미와 관심에 차이가 있습니다.
- 생활연령에 맞춘 환경만 제공할 경우 무기력감에 빠지거나 시도조차 하지 않으려 할 수 있습니다.
- 또래와 함께 놀이하는 상황에서 배제되는 경우가 있을 수 있습니다.



#### 사례



#### 하민이 담임 선생님의 고민

하민이는 만 4세 별님반입니다. 만 4세이지만 의사소통과 인지발달의 수준은 만 1세 정도입니다. 친구들과 음식점 놀이를 하려고 상을 차리면, 하민이는 다가가 차려놓은 음식을 모두 바닥에 쏟아부으며 재미있어합니다. 또 친구들이 만들어 놓은 블록을 모두 무너뜨리며 “까르르” 하고 소리 내서 웃기도 합니다. 별님반 친구들은 하민이가 근처에 오면 놀이를 방해한다며 손으로 막는 모습을 보이기 시작하였습니다. 별님반 친구들은 하민이의 눈치를 보느라 놀이에 집중하지 못합니다. 하민이는 이런 친구들의 반응이 싫지 않은지, 웃으며 무너뜨릴 것이 있는 놀이 상황을 찾으며 교실을 돌아다닙니다.



### ■ 지적장애 영유아의 놀이 지원

- 검사 도구를 통해 현재 지적장애 영유아의 발달 정도를 정확하게 파악하고 수준에 맞는 다양한 놀잇감과 자료를 제공하는 등 적절한 놀이 환경을 구성해 주세요(만 5세의 지적장애 유아에게 만 2세 수준의 놀잇감이 필요할 수 있어요).
- 지적장애 영유아가 좋아하는 사람, 놀잇감, 공간, 친숙하고 익숙하게 생각하는 것, 잘하는 것 등의 강점을 파악하고, 이를 바탕으로 환경을 구성하여 지적장애 영유아가 시도하기 어려워하는 놀이나 활동에 보다 자연스럽게 참여할 수 있도록 지원해 주세요.
- 익숙하지 않은 환경이나 놀잇감, 활동을 접할 때 또래나 성인이 즐겁게 참여하는 모습 보여주면 낯선 것에 대한 두려움을 줄이고 호기심을 갖고 놀이하도록 도울 수 있어요.
- 지적장애 영유아는 배움에 있어 또래들보다 더 많은 시간이 필요할 수도 있지만, 지적장애 영유아 각자의 수준과 속도에 따라 탐색하고 반복하며 배울 수 있는 충분한 시간을 주세요.



#### 사례

#### 함께여서 행복한 행복반 친구들

다운증후군 종민이는 만 3세 때부터 어린이집에 다녔습니다. 만 5세 행복반 친구들 대부분은 만 3세 때부터 종민이와 함께 한 친구들입니다. 행복반 선생님이 가장 중요하게 생각하는 것은, 자연스러운 일과에서 서로에게 관심을 가지고 긍정적인 표현을 할 수 있는 기회를 많이 주는 것입니다.

아침에 등원하면 반 친구들과 눈을 맞추며 인사하는 것이 행복반의 약속으로 손을 씻고 서로의 손등에 로션을 발라 주거나 하트를 그리며 사랑한다고 말합니다. 간식 시간에도 놀이하듯 일부러 서로 먹여주기도 하고 친구가 다 씹을 때까지 기다려 주기도 합니다. 하원 하기 전에는 하루를 보내며 고마웠던 일과 그 이유에 대해 서로 이야기하곤 합니다.

행복반 친구들은 서로가 있어 너무나 행복합니다. 그래서 종민이는 친구들보다 조금 느리지만 친구와 함께 새로운 것에 도전하는 것을 주저하지 않습니다. 행복반 선생님은 모든 영유아들이 반에 소속감을 가질 수 있는 따뜻한 분위기가 가장 기본이라는 것을 잘 알고 있습니다.

#### 4. 지체장애 영유아

못 할 거라고 단언하지 마세요. 가능한 할 수 있게 환경을 만들어 주세요.  
지금 눈에 보이는 것 이상의 가능성을 열어주세요.



##### ■ 지체장애 영유아의 놀이 특성

- 놀이를 하면서 가장 크게 부딪힐 수 있는 문제는 자유로운 움직임의 어려움일 수 있습니다.
- 움직임을 통해 세상을 감각적으로 탐색하고, 반복을 통해 개념을 형성하는데 신체적 제약으로 움직임을 통한 탐색놀이나 반복 놀이를 의도한 대로 자유롭게 하지 못하는 경우가 많습니다.
- 신체적 움직임의 제한은 있지만, 이를 보완해줄 수 있는 환경을 어떻게 구성하고 직접 경험할 수 있도록 지원하는가에 따라, 즉 자신이 있는 공간에서 열어준 가능성만큼 세상을 경험할 수 있습니다.

##### ■ 사례



##### 민지의 턱받이

대부분의 시간을 누워서 보내는 만 4세 민지는 불수의적인 움직임으로 인해 주로 즐기는 놀이가 턱받이의 끝을 이로 물어 질근질근 씹는 것으로, 엄마의 반응을 보며 침을 흘리면서도 턱받이 끝을 씹으며 놀이합니다. 민지의 엄마는 그런 민지의 행동이 청결하지 못하다고 생각해서 보는 즉시 턱받이 끝을 빼내려고 하고, 민지는 자신의 놀이를 제한하자 울음을 터뜨립니다.

##### ■ 지체장애 영유아를 위한 놀이 지원

- 지체장애 영유아가 자유롭게 탐색하고 주도적으로 놀이할 수 있도록 신체 기능이나 움직임을 보조해주는 자료나 도구를 제공해 주세요.
- 지체장애 영유아가 놀이에 집중할 수 있는 자세에 대해서 물리치료사나 작업치료사와 상의하여 지원해 주세요.

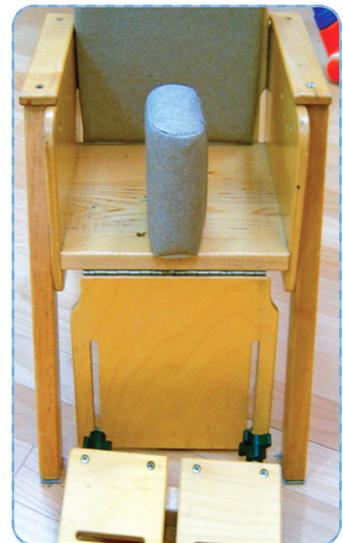


치료사에게 물어볼 수 있는 질문 목록

- » 어떤 보조도구를 이용했을 때, 또 교사가 어떤 자세를 지원해야 움직임이 가장 자유롭나요?
- » 한 자세에서 다른 자세로 바꿀 때 효과적인 지원방법은 무엇인가요?
- » 놀이나 활동에 참여하기 위해 어떤 도구나 장비가 필요하며, 어떤 놀잇감과 재료에 변형이 필요한가요?
- » 일과 중 수행에 어려움을 겪는 움직임들을 촉진시키는 놀이나 활동은 무엇인가요?

1) 움직임과 근육 조절 지원

- 움직임, 근육 조절을 위해 지체장애 영유아를 옮겨주거나 위치를 잡아주세요.
- 지체장애 영유아에게 적절한 자세를 잡아주기 위해 보조 기구를 활용할 수 있어요.
- 받침대 위에 엮드리기, 특별히 설계된 의자에 앉기, 옆으로 눕히기 또는 경사진 표면 위에 눕기 등을 통해 자세를 잡아 줄 수 있습니다.
- 바른 자세를 유지하기 위해 지체장애 영유아가 힘들어하는 특정 자세를 오랜 시간 강요하는 것은 바람직하지 않습니다.



[ 그림 2 ] 지체장애 영유아를 위한 보조의자의 예

## 2) 다양한 상황에서의 시각적 탐색 지원

- 시각적으로 주변 세계를 탐색하고, 주변에서 일어나는 일을 볼 수 있도록 자세를 잡아주세요.
- 지체장애 영유아의 시선이 머물 수 있는 위치에 시각적 탐색 놀이를 할 수 있는 놀잇감을 배치해 주세요.
- 지체장애 영유아의 활동참여를 방해할 수 있는 물리적 또는 환경적 장애물들은 가능한 제거해 주세요.
- 미세한 반응도 섬세하게 관찰하여 지체장애 영유아가 감각적 반응을 보이는 놀잇감을 파악하고, 관련 놀잇감을 제공해 주세요.



[그림 3] 빛을 활용한 시각탐색 놀잇감의 예: 라이트 브러쉬

※ 사진출처: Hyojung Um, <https://www.play31design.com>, 라이트 브러쉬(2015)

 사례


### 사랑이가 보인 놀라운 반응

하루 일과 중 대부분의 시간을 누워서 보내는 만 5세 사랑이가 보이는 표현 중 대부분은 불편함을 느낄 때 얼굴을 찌푸리며 짜증 섞인 소리를 내는 것입니다. 엄마는 사랑이를 보조의자에 앉히기도 하고, 눕히기도 하고, 안고 돌아다니기도 하면서 사랑이의 반응을 살핍니다. 사랑이는 또래가 가지고 노는 놀잇감에는 크게 흥미를 보이지 않습니다. 엄마는 사랑이가 좋아하는 것이 무엇이고, 좋아하는 것에는 어떤 반응을 보이는지 너무 궁금합니다. 4월 어느 날, 옆집에 사는 민지 언니가 놀러 왔는데 야간 놀이동산에서 사온 요술 봉을 보고 몸을 쭉 펴며 웃고, 시선도 흐드는 요술 봉을 따라가는 걸 보았습니다.

사랑이 엄마는 이 반응을 보고 빛이 나오는 놀잇감을 알아보았습니다. 목욕 놀잇감 중에 불이 나오는 오리도 있어서 구했는데, 그 날의 놀라운 반응을 잊을 수 없습니다. 따뜻한 물을 받은 욕조에 사랑이를 비스듬히 눕히고, 거실에 불을 켜 채로 어두운 화장실 문을 열어 놓았습니다. 그리고 오리 놀잇감을 사랑이가 누워 있는 욕조 물에 띄워 불을 켜는 순간, 사랑이가 오리 쪽으로 몸을 움직이고 싶어하는 것처럼 힘을 모으는 반응을 보였습니다. 엄마는 사랑이가 빛이 나오는 놀잇감에 반응을 보인다는 것을 드디어 알게 되었습니다.



### 3) 스스로 참여하도록 보조 기구 활용하기

- 양팔과 양손을 모두 사용할 수 있다면 스스로 팔과 손을 사용할 수 있도록 격려해 주세요.
- 한 손만 사용하거나 손의 힘이 약하여 조작이 어려운 경우라면 잡기 관련 붓이나 크레용 등 놀이에 필요한 자료를 제공해주거나 물리적인 도움을 제공해 주세요.
- 보행이 불가능하고 손을 사용할 수 없다면 발을 이용해 많은 활동을 경험할 수 있도록 활동을 변형해 주세요(예:그림을 그리거나 블록 쌓을 때 발 사용하기, 발에 인형 끼워주기, 벨을 연주할 때 발과 다리에 벨을 놓아주기).
- 팔과 다리를 사용하기 어렵다면 몸의 다른 부분을 사용하여 놀이하도록 지원해 주세요(예: 크레용이나 크림, 붓 등을 머리 밴드에 붙이기, 또래와 함께 깃털이나 풍선, 면으로 만든 공 붙여보기).
- 머리로 조절할 수 있는 배터리로 작동 가능한 놀잇감용 스위치나 지체장애 영유아의 움직임을 통해 사물에 영향을 미칠 수 있는 놀잇감(사운드북, 방울 볼 등)을 제공해 주세요.
- 지체장애 영유아가 환경을 탐색하고 자발적으로 놀이에 참여할 수 있도록 돕기 위해 지체장애 영유아를 지원하는 물리치료사나 작업치료사와 긴밀하게 협조하여 특성을 파악해 주세요.



#### 사례



#### 준영이의 뽑기 놀이

만 3세 준영이는 요즘 숨겨진 물건을 찾는 것에 흥미를 보입니다. 준영이가 각 휴지의 휴지를 뽑거나 놀잇감의 천을 뽑을 때, 마비된 왼쪽 손 사용이 어려워 매번 실패하곤 했습니다.

선생님은 그런 준영이를 위해서 끈을 가지고 자유롭게 놀이할 수 있도록 놀잇감에 천 끈을 달아 책상에 고정시켜 주었습니다. 그러자 준영이는 혼자서도 신나게 놀이할 수 있었습니다.



[그림 4] 쉽게 잡을 수 있도록 제작된 가위



[그림 5] 잡기 편하게 제작된 붓과 크레용

## 5. 감각 장애 영유아

### ① 청각장애 영유아

내 뒤에서 이야기하면 못 들을 수 있어요. 내 얼굴을 보면서 이야기해 주세요.

#### ■ 청각장애 영유아의 놀이 특성

- 청력 손실로 인해 놀이가 제한적이고 다양한 놀이를 즐기기까지 오랜 시간이 걸립니다.
- 주로 또래들의 놀이를 관찰하거나 모방합니다.
- 혼자 하는 놀이나 상징 놀이를 즐깁니다.
- 연합놀이, 협동놀이 등을 통한 사회적 상호작용이 어렵습니다.

#### ■ 청각장애 영유아의 놀이 지원

- 청각장애 영유아의 보청기, 와우 수술 장치 등의 작동 상태가 양호한지를 점검하여야 하며, 정기적 청력 검사로 보조 기기 상태가 적절한지를 점검해 주세요.
- 놀이할 때에 주위에 소음이 있으면 말을 이해하는데 어려움이 있으므로 가능한 소음이 적은 공간에서 놀이 할 수 있도록 해주세요.
- 대화할 때 교사의 얼굴을 볼 수 있도록 눈높이를 맞추고, 집중하고 있는지 살펴보며 대화해 주세요.
- 대화할 때 과장하여 입을 크게 벌려 말하는 것은 적절하지 않으며, 평소와 같은 목소리 크기와 속도로 자연스럽게 말해주세요.
- 서로의 눈을 마주 보고 소통하는 상호적인(reciprocal) 놀이나 활동을 많이 할 수 있도록 지원해 주세요.



#### 사례



#### 와우 수술을 한 경민이

와우 수술을 한 만 4세 경민이는 머리에 외부 장치가 달려 있습니다. 아이들은 그게 뭐지 궁금합니다. 선생님은 경민이가 소리를 잘 듣기 위해 병원에서 달아 준 것으로 함부로 만지지 말아야 한다는 점, 경민이가 넘어지면 다칠 수 있다는 점 등에 대해 알려줍니다. 로봇이라며 놀리는 친구에게는 경민이 이름을 부를 수 있도록 자세히 안내해 줍니다.

## ㉔ 시각장애 영유아

바깥 놀이터에서 친구들이 개미를 보러 가자고 하는데 나도 같이 가고 싶어요.

### ■ 시각장애 영유아의 놀이 특성

- 감각을 사용하는 탐색놀이는 시각장애 영유아에게 가장 기초가 되는 놀이(종이 소리 듣기 등)입니다.
- 사물을 탐색하기 위해 더듬기, 밀기 등을 할 수 있는데, 성장해 가며 사회적으로 적합하게 탐색하는 방법을 습득합니다.

### ■ 시각장애 영유아의 놀이 지원

- 교사가 놀이하고 있는 상황을 구체적으로 설명해 주세요(주위에 있는 사물, 무슨 일이 일어나고 있는지, 다음에는 어떤 일이 일어날 것인지에 대해서 설명하고 묘사해 주기, “인형이 저기에 있네!”와 같은 모호한 단어를 피하고 “공이 책상 아래에 있네!”와 같이 구체적으로 설명해 주기).
- 익숙한 사물의 색깔, 밝기, 모양, 크기에 대해서 설명해 주세요
- 놀이 소리에 대한 반응으로 손을 뻗거나 기어가기, 다가가기를 시도할 때 칭찬과 격려를 통해 동기부여를 해주세요.
- 놀이를 할 때에 시각장애 영유아가 방향을 찾을 수 있게 목소리나 음악 소리가 나는 놀잇감을 제공해 주세요.
- 놀이를 하는 동안 자세를 바르게 할 수 있도록 시각장애 영유아 가슴 이상의 높이에 놀잇감을 놓아주세요(바닥에서 놀 때 주위환경을 보기 위해 머리를 들어 세우는 일이 별로 없어 등이 굽을 수 있어요).





### 저를 이렇게 키워주세요

만져보고, 냄새를 맡아보고, 맛도 보고, 소리도 듣고, 또 조금 남은 시력까지 다섯 가지 감각으로 난 배울 수 있어요. 어떻게 배우냐구요? 내가 어떤 행동을 하면, 이 다섯 감각들이 먼저 뇌에 알리고 나서 내게 알려준대요. 이 다섯 감각 중에 하나라도 일을 안 하면 나머지 감각들도 자기 일을 잘못한대요. 어느 감각이든 자꾸 써야 좋아진대요.

코로 냄새를 맡고, 입으로 맛보게 해주세요. 내 손가락, 발가락, 살갓 어디든지 물건과 닿을 때, 무엇이 라도 알려주세요. 조금이라도 남아있는 시력도 쓰게 해주세요. 내가 아직 말을 못해도 손에 닿는 것이 무엇인지 말해주세요. 다른 아이들은 많이 보고 말을 배우지만, 나는 많이 알아야 말할 수 있어요. 나는 밖에 자주 나가보고 싶어요. 보이는 대로 말해주세요. 햇빛 나는 날만이 아니고, 비도 맞고 싶고, 바람 부는 날도, 천둥 칠 때도 알고 싶어요. 눈도 맞아보고 싶어요. 그래야 세상이 어떤지 알게 되어 언젠가 저 혼자서 다닐 수 있을 거예요. 내 몸이 더러워진다고 야단치지 마세요. 밖에 나가 풀밭에서 기어 다니거나 굴러보기도 하고, 흙탕물 속에서 장난도 치고, 모래밭에서 놀고 싶어요. 처음엔 나도 이것들이 싫었었지만 모든 것을 해보아야 세상을 알 수 있대요. 나무에 매달린 타이어 그네가 재미있어요. 도와주면 난 다 할 수 있고 다른 아이들과 같이 놀 수 있어요.

※ 출처: 『김은숙 역. (2001),』

## 6. 정서·행동 장애 영유아

내가 신나게 놀고 있을 때 그만 정리하라고 하면 당황스러운데 소리가 더 커지면 점점 더 화가 납니다.

### ■ 정서·행동 장애 영유아의 놀이 특성

- 부모·교사·또래 등 타인과의 상호작용에서 어려움을 보입니다.
- 또래와 놀이할 때 규칙을 지키기 힘들어합니다.
- 고립행동, 과민감성, 과활동성, 저반응성 등 다양한 행동 특성을 보입니다.
- 심한 떼와 짜증, 울기와 같은 반항적이고 부정적인 행동을 보입니다.
- 공포증, 야뇨증, 강박적 행동 등의 일시적인 퇴행 현상, 지나친 의존심과 무기력을 보일 수 있습니다.

### ■ 정서·행동 장애 영유아 놀이 지원

- 전문의 상담과 심리 평가를 통해서 정서·행동 장애 영유아의 행동 원인과 마음을 이해해 주세요.
- 부모와 정서·행동 장애 영유아의 상호작용 행동 검사 결과를 참고하며 고립행동, 과민감성, 과활동성, 저반응성, 조절 행동에 따른 행동 지원 전략을 수립해 주세요.
- 행동을 스스로 조절하기 어려워 나타나는 행동적인 문제(집단 활동 중 뛰쳐나가기, 맥락 없이 소리 지르기, 자해하기 등)는 긍정적인 행동 지원(Positive Behavior Support:PBS)을 통해 즉, 문제행동의 특성과 환경적 요인 등을 파악하고 조절하여 사전에 예방하거나 정서·행동 장애 영유아가 자연스럽게 할 수 있는 대체행동을 찾아 지원해 주세요. 또한 일과 중 자연스러운 놀이, 활동 상황 등에서 지원해 주세요.
- 적절히 감정을 표현하도록 지원하고 정서·행동 장애 영유아의 부정적인 정서를 수용해 주세요(심리치료의 도움을 받는 것도 필요).
- 누적된 공격심은 발산되어야 점차 분별 있고 적절한 행동을 할 수 있으므로 놀이하며 자연스럽게 에너지를 발산할 수 있도록 하고, 쉴 수 있는 공간을 제공해주며, 이에 앞서 조건 없는 관심과 깊은 배려를 경험해 보도록 지원해 주세요.
- 많은 친구와의 사회적 관계 형성이 어렵다면 적은 수로 하는 소집단활동부터 시작하여 점점 더 많은 친구와 관계를 맺을 수 있게 해주세요.
- 일과에서 놀이나 활동 등에 집중하며 반응의 정확도를 높이고 성공적인 경험을 늘려가도록 지원해 주세요.
- 문제행동에 대해 지적하기보다 대체할 수 있는 적절한 행동을 제안하고 지원해 주세요.
- 교실 내에서 지켜야 할 규칙을 잘 볼 수 있게 교실에 붙이고 지켰을 때 칭찬해 주세요.
- 복잡한 설명보다 분명하고 구체적으로 설명해 주세요.
- 행동적인 문제에 대한 객관적인 평가가 필요할 때는 놀이 평가 자료(포트폴리오 평가, 체크리스트, 동영상 등)를 활용해 주세요.



#### 사례



#### 멋진 내 모습

나는 정리시간이 지나도 계속 놀고 싶어서 손에 놀잇감을 들고서 교실을 뛰어다녀요. 선생님이나 다른 친구가 뒤따라오면 더 빠르게 교실을 빙빙 돌아요. 그런데 수아가 내게 오더니 퍼즐 통을 같이 들자고 하네요. 내가 좋아하는 수아랑 퍼즐을 통에 담아 옮기는데 선생님이 찰칵 사진을 찍었어요. 이후 우리 반 약속 판에 '친구를 도울 수 있어요.', '정리도 할 수 있어요.' 라는 이름으로 붙었어요. 모두 그 사진을 보고 우리 반 약속을 지키려고 해요. 나도 그 사진이 맘에 들어요.



### 행동 조절력 증진을 위한 지원방법

#### » 행동 조절문제 파악하기

- 어떤 상황에서 어떤 행동 조절문제(소리 지르며 책상 치기, 이탈하기 등)를 보이는지에 대해 구체적으로 기록하여 행동을 일으키는 원인을 찾아보세요. 즉, 행동 조절문제가 나타나는 시간, 장소, 대상자 등을 관찰하고 부모와의 면담 등을 통해 행동 조절문제의 원인을 파악해 주세요.

#### » 환경 변화 주기

- 활동 중 과격하며 공격적인 행동, 감정을 조절하지 못해 나타나는 행동 등을 보일 때는 활동의 난이도가 적절한지, 활동 시간이 지나치게 긴지, 공간의 크기가 적절한지, 자료의 수가 충분한지 등을 살펴보고 변화를 주세요.

#### » 관심 끌기 행동 지원하기

- 교사나 또래로부터 충분한 관심을 받지 못한 경우 관심을 끌기 위한 과잉행동을 할 수 있으므로 이런 경우 문제가 되는 행동은 가능한 한 무시하고 대신 바람직한 행동을 할 수 있는 기회를 제공, 이를 칭찬함으로써 문제가 되는 행동을 줄이도록 도와주세요.

#### » 자기 표현 기회 제공하기

- 연령이 어리거나 장애로 인해 언어적 능력이 지체된 경우 물건 던지기, 타인 때리기 등의 행동을 보일 가능성이 크므로 이런 경우는 자신의 느낌이나 요구를 표현할 수 있는 적절한 말이나 행동을 안내해 줌으로써 행동상의 문제를 줄일 수 있어요. 또한 그림을 그리거나 노래를 부르는 등 자신을 표현하는 활동에 참여할 기회를 줌으로써 적절한 방법으로 감정을 표현할 수 있도록 도와주세요.

#### » 상호작용을 활성화하는 놀잇감 배치하기

- 총이나 칼 등과 같이 공격적인 특성을 가진 놀잇감은 전반적으로 장애 영유아들의 공격성을 증가시키는 반면 사회적 특성을 가진 놀잇감(시소, 공 등)이나 책은 또래와의 상호작용을 촉진하므로 교실에 제시되는 놀잇감의 특성을 고려하여 주의 깊게 선정해 주세요.

#### » 선택의 기회 제공하기

- 장애 영유아에게 다양한 상황에서 선택의 기회를 제공해 줄 수 있는데, 예를 들어 좋아하는 색을 선택하여 그림을 그리거나, 원하는 놀이를 선택하여 놀이하도록 할 수 있어요. 이렇게 선택의 기회를 제공하여 자신이 적절한 방법으로 주변 환경을 통제할 수 있다는 것을 인식할 수 있도록 지원해 주세요.

## 2 놀이 지원 사례

장애 영유아의 놀이를 볼 때 교사는 'IEP 목표 기회주기'보다 '놀이 이해하기'를 더 우선적으로 고려해야 합니다. 즉, '지금-현재' 장애 영유아가 어떤 놀이를 어떻게 하고 있는지 주의 깊게 관찰하고 그 의미를 이해한 후 적절한 놀이 지원계획을 세워야 하는 것입니다.

### 1. 이런 느낌이 좋아요.

장애 영유아에 따라서 선호하는 감각적인 자극이 다를 수 있습니다. 따라서 감각적 자극이 풍부한 환경을 제공하고 장애 영유아가 어떤 감각 자극에 관심을 보이는지 관찰해 주세요. 또한 장애 영유아가 보이는 미세한 반응을 의미 있게 이해하고, 적절한 놀이 환경을 구성해 주세요.



사례



#### 수완이의 빛 놀이 공간

##### ▶ 저시력 장애 영유아, 수완이의 2주 동안의 적응기

만 5세 수완이는 3월, 2주간의 적응 기간 동안 쿠션이 있는 언어 놀이 공간에서 나오지 않았습니다. 모두 함께 모여 이야기를 나누는 시간에도 줄곧 쿠션 위에 앉아서 바짝 긴장하며 주변을 살폈습니다. 간식을 먹는 등 마는 등 하고 2시간 정도를 그렇게 주변을 살피며 지내다가 인터폰이 울리면 자신의 사물함에서 가방을 찾아 스스로 메고 부모님과 만나기를 기다렸습니다.

##### ▶ OHP 동화에 대한 관심

아이들에게 친구와 함께 놀이하는 내용을 담은 OHP 동화를 들려주게 되었는데 암막 커튼을 치고 OHP 동화를 켜는 순간, 쿠션에 앉아 있던 수완이가 OHP 기기 옆으로 다가와 빛 위로 손을 올리고 움직이며 관심을 보였습니다.

##### ▶ 놀이 환경에 대한 계획

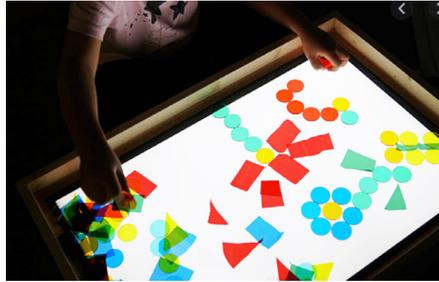
아이들과 좋아하는 놀이 공간이라는 주제로 이야기를 나누었습니다. 아이들은 제각기 자신이 좋아하는 2~3개의 놀이 공간에 스티커를 붙였고 아무것도 선택하지 않은 사람은 수완이 한 명뿐이었습니다. 친구들은 수완이가 좋아하는 놀이 공간이 있었으면 좋겠다는 의견을 냈습니다.

아이들의 의견과 수완이의 흥미를 반영하여 짝꿍 선생님과 놀이 공간을 하나 더 만들기로 계획하였습니다. 일명 "빛 놀이 공간", 어린이집 지하 교재교구실 구석에 있던 라이트 박스를 교실로 가지고 올라와 깨끗하게 닦고 암막 천으로 텐트를 만들어 빛 놀이를 할 수 있는 공간을 만들었습니다. 다음날 교실에 새로 만들어진 "빛 놀이 공간"을 아이들에게 소개해 주었고 빛 놀이 공간의 규칙과 약속도 함께 정하였습니다.

▣ 수완이의 빛 놀이 공간

예상대로 수완이는 빛 놀이 공간에 대단한 관심을 보였습니다. 처음에는 빛을 투과할 수 있는 다양한 모양의 플라스틱 조각을 함께 제공해주었고 수완이는 다양한 모양을 만들며 놀이하는 모습을 보였습니다. 처음에는 혼자서만 놀이하러 했지만 2주 정도 지났을 때 친구들의 존재를 인식하면서 라이트 박스를 공유하여 병행 놀이를 하는 것이 가능하게 되었습니다.

평소 실외 놀이 시 모래를 만지는 것을 거부하던 수완이는 빛 놀이 공간에 모래 그림을 제공해 주자, 처음에는 모래 만지는 것을 거부했지만 빛이 투과되는 모습을 보고 직접 여러 가지 그림을 그리는 놀이에 몰입하기 시작했습니다.



수완이가 선호하는 감각을 활용하여 놀이할 수 있도록 구성된 공간은 친구들에게도 매력적으로 다가왔습니다. 또 그 놀이 공간을 매개로 또래와 상호작용할 수 있는 기회도 더 많아졌습니다.

놀이 지원 실제

다양한 환경과 경험에서 장애 영유아 반응 관찰	- 수완이가 빛을 이용한 OHP 동화에 관심 가지는 것을 발견
감각 반응을 고려한 놀이 공간 구성	- 암막 천 텐트 안에 라이트 박스를 넣어 '빛 놀이 공간' 구성
또래 인식을 위한 지원	- 빛 놀이 공간의 필요성에 대해 함께 이야기 나눔 - 또래들과 함께 '빛 놀이 공간'의 규칙과 약속을 정함 - 수완이와 함께 놀이할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눔
놀이를 이어가는데 필요한 환경 제공	- 빛 놀이 공간에서의 다양한 놀잇감 (투명조각, 모래, 색깔 물 등)의 제공
또래와의 상호작용 지원	- 또래와 공간을 공유할 수 있도록 단계적 지원 제공

## 2. 내가 잘 하는 게 있어요.

모든 사람들은 좋아하는 것, 잘 하는 것이 있습니다. 장애 영유아를 지원하는 교사는 장애 영유아가 못 하는 것에 집중하기보다 잘 하는 것을 발견할 수 있어야 합니다. 좋아하는 것, 잘 하는 것은 상황에 따라서는 단점으로 인식되기도 합니다. 장애 영유아가 좋아하는 것, 잘하는 것들을 최대한 많이 알아주세요. 그리고 그 정보를 이용해서 또래와 상호작용하고, 익숙하지 않은 것들을 좀 더 쉽게 적응해 나가도록 지원해 주세요.



### 사례

#### 치카 치카 박사님

학기 초, 석우 어머니는 면담에서, 석우가 올해 만 4세가 되었지만 양치하는 것을 너무 싫어해서 걱정이라고 말씀하셨습니다. 선생님은 석우가 무엇을 좋아하냐고 여쭙보았습니다. 어머니는 석우에게 몇 번 컴퓨터로 영상을 보여주었는데, 영상으로 본 것은 잘 기억해서 가끔 나온 장면이나 말들을 상황에 맞지 않게 엉뚱하게 하는 경우가 있다고 말씀하셨습니다. 선생님은 석우가 영상을 보고 잘 기억한다는 강점을 활용해서 양치하는 것을 도울 수 있을 것이라고 생각했습니다.

선생님은 양치하기 시뮬레이션 영상을 찾았습니다. 그리고 점심 시간 후 석우에게 49초짜리 양치 시뮬레이션 영상을 보여주었습니다. 석우는 관심을 보이며 주의 깊게 영상 속 장면들을 보았습니다. 칫솔에 치약을 발라주고 “석우도 해볼까?”라며 스스로 양치해보도록 지원하였습니다. 그렇게 일주일 이 지나자 석우는 양치 영상을 안 보고도 거울 앞에서 자신의 이를 보며 양치를 할 수 있게 되었습니다.

치과에 현장학습을 다녀온 후, 치과놀이에서 빠져 있는 아이들 중 성현이가 “누가 양치하는 방법 알려줄래?”라고 물어봅니다. 옆에서 지켜보던 선생님이 “석우 양치 엄청 잘하잖아!”라고 얘기하자, 정민이가 “맞아 석우 엄청 잘해. 내가 봤어!”라고 말합니다.

석우는 자연스럽게 치과의사가 되었고, 친구들과 함께 치과놀이를 하며 환자로 온 친구들에게 양치하는 방법을 알려주었습니다.



#### 놀이 지원 실제

선호를 고려한 환경 제공	- 석우가 선호하는 동영상을 이용하여 양치 방법 알아보고 스스로 해보도록 지원
잘하는 것을 놀이에서 발휘할 수 있는 기회 제공	- 석우가 양치하기를 잘한다는 점을 이용하여 치과놀이에서 참여하도록(치과의사) 지원

### 3. 같이 할 수 있어요.

통합보육 상황에서 교사의 큰 고민 중 하나는 장애 영유아 대부분이 또래와 상호작용을 하며 놀이하는데 어려움을 보인다는 것으로, 또래와의 놀이가 활발해지는 유아기로 접어들면서 일반 영유아보다 더 큰 어려움을 보입니다. 이럴 때 교사는 장애 유아가 혼자 놀이하는 상황에서 무엇으로 어떻게 놀이하는지를 관찰한 후 기록하고 장애 유아가 보이는 놀이의 의미를 이해하고 그 놀이를 이어가도록 지원하는 것이 필요합니다. 장애 유아의 놀이가 활발해지면 자연스럽게 다른 유아들은 관심을 갖게 되는데, 교사는 그때를 잘 포착하여 장애 유아가 시작한 놀이에 다른 유아가 참여하여 함께 놀이하며 자연스럽게 상호작용을 할 수 있도록 도와주세요.



#### 사례

#### 구슬 목욕탕에서 놀아요



3월에 입학한 만 4세 세찬이는 주로 동글동글하거나 알록달록한 놀잇감을 가지고 혼자 놀이합니다. 또 색색의 나무 블록으로 틀을 만들며 놀이하는 것을 좋아합니다. 긴 나무 블록을 연결해서 네모 모양을 만들고 십자 블록을 가장자리에 세운 후 “차가!”, “아뜨”하며 혼잣말을 합니다. 선생님은 그런 세찬이의 놀이 모습을 알림장에 기록하여서 어머님께 말씀드렸습니다. 어머님께서도 세찬이가 대중목욕탕에 갔을 때, 더운물과 차가운 물 수도꼭지를 보며 “차가! 아뜨”라고 말한다고 말씀해 주셨습니다. 그리고 보니 세찬이는 빨간색 십자 블록과 파랑색 블록을 수도꼭지처럼 세우고 그 말을 했던 것 같습니다. ‘세찬이가 목욕탕을 떠올렸나?’하고 선생님은 생각했습니다.

5월의 어느 월요일, 세찬이는 주말 내내 가지고 놀았다고 어머님께서 알려주신 유리구슬을 바지 주머니에 잔뜩 넣어 왔습니다. 어머님은 집에서 구슬을 소꿉놀이 그릇에 이리저리 옮기며 놀았다고 하는데, 어린이집에서는 나무 블록을 네모나게 하더니 그 안에 구슬을 넣으며 놀이합니다.



관찰하던 선생님이 “오~ 구슬이 목욕탕 안에 있네!”하고 말해주자, 세찬이는 선생님을 바라보며 미소를 짓습니다. 그리고 십자 블록도 수도꼭지처럼 세웁니다. 선생님이 “구슬들이 목욕하네! 따뜻한 물도 나오고, 차가운 물도 나오고.” 라고 이야기하자 세찬이가 신나서 구슬을 네모 틀 안에서 굴리고, 십자 블록으로 물 트는 것처럼 누르고 “아뜨”라고 말합니다.

세찬이의 놀이가 재미있어 보였는지 옆에 있던 민정이가 “같이 놀재”라며 다가옵니다. 선생님이 “민정도 구슬 목욕탕 놀이 같이 하고싶어?”라고 묻자 진수랑 정현이도 “나도 구슬 목욕 할래.”라며 다가옵니다. 순식간에 커다란 구슬 목욕탕이 만들어졌습니다. 세찬이는 목욕탕 욕조마다 십자 블록 수도꼭지를 만들어 설치합니다. 친구들이 물 트는 것을 부탁하면 세찬이는 물을 들어줍니다. 세찬이는 이제 친구들과 함께 구슬 목욕탕 놀이를 합니다. 구슬들을 깨끗하게 목욕시켜 주면서요.



놀이 지원 실제

선호하는 놀잇감과 놀이 방법 관찰	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세찬이가 알록달록하거나 동글동글한 놀잇감을 선호한다는 것을 관찰을 통해 파악함</li> <li>- 세찬이는 또래와 상호작용하며 놀이하는데 흥미를 느끼지 않는다는 것을 관찰을 통해 파악함</li> </ul>
놀이의 의미 이해	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세찬이가 어린이집에서 놀이하는 모습을 관찰하여 어머니와 공유함</li> <li>- 세찬이가 나무 블록 놀이를 하며 목욕탕에서의 경험과 연결 짓는다는 것을 알게 됨</li> </ul>
놀이를 이어가는데 필요한 환경 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 세찬이가 흥미를 보이는 놀이를 지속하는데 필요한 구슬, 블록 등 목욕탕 놀이에 활용할 수 있는 추가자료 제공</li> </ul>
또래와의 상호작용이 일어날 수 있는 상황 포착하여 지원	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 목욕탕 놀이를 하며 또래와의 상호작용이 일어나도록 또래가 자연스럽게 놀이에 참여할 때 반응하며 함께 놀이하는 과정을 격려해 줌</li> </ul>

4. 혼자 할 수 있어요.



장애 영유아를 지원하는 교사는 모든 것을 지원해 주어야 할 것 같은 책임감에 휩싸이곤 합니다. 하지만 장애 영유아는 스스로 선택하고 시행착오를 겪으며 다양한 경험을 할 때, 어느 때보다 다양한 배움을 얻을 수 있습니다. 왜냐하면 배움의 과정에 행복, 재미, 즐거움이라는 정서가 배경이 되기 때문입니다. 장애 영유아가 스스로 선택한 놀이에 도전하며 고군분투하고 있다면 바로 달려가 지원해 주지 마세요. 교사가 가까이에서 지켜보고 있다는 메시지를 주고, 끝까지 잘해 낼 수 있도록 격려해 주세요. 스스로 해냈다는 만족감, 성취감을 느낄 수 있는 기회를 놓치지 말아 주세요.



사례



지켜봐 주시고 기다려주셔서 감사합니다

어린이집 놀이터에서 그네 타기와 흔들다리 지나기만 즐겨 하던 만 3세 정우가 처음으로 미끄럼틀에 올라갑니다. 조심히 올라가는 정우 뒤로 현준이가 다가가더니 정우의 손을 잡아줍니다. 선생님은 그런 현준이를 칭찬해 줍니다.

쉽게 내려오지 못하고 기구 위에서 서성이자 오늘도 선생님은 정우에게 미끄럼틀 밑에서 손짓을 하며 “정우야 할 수 있어. 여기로 내려와.”라고 이야기해 줍니다. 망설이던 정우는 선생님을 바라보다 미끄럼틀을 타고 내려옵니다.

몇 개월 동안 망설이던 정우가 드디어 미끄럼틀 타기에 성공한 것입니다.

내려온 자세 그대로 미끄럼틀 위에 누워 있는 정우에게 선생님이 “정우가 일어날 수 있어.”라고 하며 가까이에서 서서 기다립니다. 잠시 뒤, 정우 스스로 바닥을 짚으며 일어납니다.

놀이터에 있던 친구들과 선생님이 정우에게 박수를 보냅니다.

다른 반 선생님이 “정우가 미끄럼틀을 무서워하는 줄 알았어요.”라고 하자, 선생님이 말했습니다.

“처음에는 친구들이 타는 걸 보기만 하고 시도하는 걸 어려워했어요. 그래서 정우 스스로 할 수 있게 기회를 줬어요. 그러다 어느 순간부터 스스로 시도하는 게 보였고, 그때, 때론 도와주고 때론 기다려 주면서 정우가 자기 속도로 천천히 터득한 것 같아요.”

놀이 지원 실제

자유롭게 놀이할 수 있는 안전한 환경 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 안전한 바깥 놀이 환경 제공(근접한 거리에서 교사가 항상 지켜보고 있기)</li> <li>- 자연스럽게 서로 도울 수 있는 분위기 조성</li> </ul>
지켜보고 관찰함	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정우가 미끄럼틀 위에 올라갈 때 바로 도와주지 않고 스스로 올라갈 수 있도록 지켜봄</li> </ul>
도전 격려하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 정우가 스스로 미끄럼틀을 타고 내려올 수 있도록 격려함</li> <li>- 정우가 도전에 성공했을 때 주변 사람들과 함께 축하해줌</li> </ul>

### 5. 조용한 놀이가 좋아요.

장애 영유아의 놀이 모습을 관찰하다 보면, 장애 영유아마다 서로 다른 방법으로 놀이한다는 것을 알 수 있습니다. 어떤 장애 영유아는 바로 도전하고 실험하며 반복해서 놀이하는가 하면, 어떤 장애 영유아는 곧바로 놀이하지 않고 다른 친구가 놀이하는 것을 오랫동안 지켜본 후 놀이하기도 합니다. 따라서 장애 영유아가 놀이에서 보이는 모습을 하나의 상황으로만 규정짓기보다 충분한 관찰을 통해 각자의 놀이 패턴을 파악해 주세요. 특히 상황이나 환경이 바뀔 수 있는 전이시간에는 적용하는데 조금 시간이 걸릴 수 있으므로 장애 영유아가 편안해질 때까지 장애 영유아의 생활 리듬을 존중해 주세요.



사례

#### 가만히 누워 있어도 괜찮아

강당 유희실에 가면 만 3세 준현이는 친구들이 거의 안 오는 볼풀장 구석에서 10분 정도 혼자 누워 있습니다.



학기 초 선생님은 그런 준현이가 심심해 보여서 “준현이 뭐해요? 선생님이랑 놀자!” 하며 다가갔습니다. 준현이가 귀찮은지 선생님의 손을 뿌리칩니다. 준현이는 아직 말로 표현하진 못하지만, “선생님 저에게도 이런 시간이 필요해요!”라고 말하는 것처럼 느껴졌습니다. 그날 이후로 선생님은 준현이가 안전한지 가까이에서 관찰하며 볼풀장에서 혼자 누워있을 수 있도록 기다려 주었습니다. 그렇게 준현이는 거의 매일 10분 정도를 볼풀장에서 쉬듯이 있을 후 다른 놀이를 하기도 하는 등 자신만의 속도와 방식으로 놀이합니다.

#### 놀이 지원 실제

놀이 방식(전이)을 존중하며 기다려 줌

- 교사의 관점으로 개입하지 않고, 준현이의 리듬에서 전이할 수 있도록 기다려 주며 지켜봄



## 6. 바깥 놀이가 좋아요.

실외의 열린 공간은 자유롭고 다채로워 장애 영유아들이 더 많은 가능성을 가지고 다양한 놀이나 움직임을 시도해 볼 수 있습니다. 그래서 교실에서 보이지 않았던 기상천외한 모습을 보여주기도 합니다. 이럴 때 안전을 생각해서 무조건 도와주거나 성급하게 못하게 하기보다, 장애 영유아의 잠재력을 믿고 스스로 자신을 조절하며 놀이할 수 있도록 지원해 주세요. 그리고 장애 영유아의 놀이를 관찰하며 이해하기 위해 노력해 주세요. 자연스러운 상황에서 또래와 함께 놀이할 수 있다면 더 특별한 경험이 될 수 있을 것입니다.



### 사례

#### 은행잎으로 전하는 우정

어린이집 옥상 놀이터에서 만 5세 사랑반 민정이가 떨어진 은행잎을 줌고 있습니다. 선생님이 민정이에게 다가가 “은행잎을 많이 모았네, 은행잎으로 뭐 할거예요?”라고 묻자 민정이는 “현수한테 줄 거예요.”라고 대답합니다. 현수는 사랑반의 자폐성 장애아입니다. 현수는 옥상 놀이터에 오면 떨어진 나뭇잎들을 울타리 사이로 넣어 떨어뜨리는 것을 좋아합니다. 처음엔 울타리 틈 사이로 나뭇잎 넣는 것을 어려워했지만 이제 곧잘 합니다. 민정이는 그런 현수를 바라보다, 현수에게 주는 은행잎들을 가져다주었습니다. 현수는 민정이가 가져다주는 은행잎을 웃으며 받습니다. 그리고 울타리 사이에 꽃이 떨어뜨렸습니다. 은행잎이 바닥에 닿을 때쯤, 민정이와 현수가 마주 보며 웃음을 터뜨립니다.



#### 놀이 지원 실제

자유롭게 놀이할 수 있는 안전한 환경 제공	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 현수가 자유롭게 하고 싶은 것을 마음껏 시도해 볼 수 있도록 허용함</li> <li>- 또래 간에 긍정적인 상호작용이 일어날 수 있는 정서적인 분위기 제공</li> </ul>
지켜보고 관찰함	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 또래 간의 자연스러운 상호작용이 일어날 수 있다는 가능성을 믿고 지켜봄</li> </ul>



## IV. 부록

1. 점검해보세요
2. 놀이 기록 및 평가 예시
3. 실행해보세요
4. 장애 영유아의 놀이 지원, 이런 점이 궁금해요

## 부록 1 > 점검해보세요

점검해보세요!



장애 영유아의 놀이를 지원하기에 앞서 대해  
스스로 점검하며  해보세요.

- ① 영유아중심, 놀이중심의 제4차 표준보육과정을 장애 영유아에게 적용하는 것에 대한 중요성에 대해 이해하고 있다.
- ② 장애 영유아는 스스로 놀이하며 배울 수 있는 존재라고 생각한다.
- ③ 일과는 장애 영유아의 흥미와 요구를 반영하여 계획에 국한하지 않고 융통성 있게 운영(시간, 일과 순서 등)한다.
- ④ 장애 유형별 특성, 장애 영유아의 흥미, 놀이의 변화 등을 반영하여 놀이 환경을 구성, 변화시킨다.
- ⑤ 장애 영유아에게 충분한 놀이 시간을 제공하고 있다.
- ⑥ 장애 영유아의 놀이를 관찰하고 놀이 속 의도, 놀이의 변화 과정에 대해 이해한 내용을 바탕으로 놀이를 지원하고 있다.
- ⑦ 장애 영유아가 놀이를 하며 무엇을 경험하고 있는지(즐거움, 배움 등) 관심을 두고 평가한다.
- ⑧ 장애 영유아가 놀이하며 또래와 자연스럽게 상호작용할 수 있도록 지원하고 있다.
- ⑨ IEP 목표는 일과 중 다양한 놀이, 활동, 일상생활 속에서 자연스럽게 경험하도록 지원하고 있다.
- ⑩ 장애 영유아의 놀이를 효과적으로 지원하기 위해 다른 교사와의 협력하고 있다.

## 부록 2 > 놀이 기록 및 평가 예시

놀이 계획 및 실행	적용 가능 IEP 목표
<p>만 4세 하늘반 지영이와 수진이는 결혼식 놀이를 하다가 “꽃도 뿌려줘야지~”라며 교실에 있는 색종이를 잘라 뿌리며 놀았다. 민수는 그 옆에서 <u>어제에 이어 오늘도 자동차 놀이를 했다. 그런데 친구들이 뿌린 색종이 조각이 날아오자 조각을 만지작거리더니 바닥에 어떤 모양을 만들듯이 늘어트리며 놀았다.</u></p> <p>잠시 후, 결혼식 놀이를 하던 지영이와 수진이가 레이스 천을 치마처럼 흔들며 지나가다 민수가 늘어트리 놓은 종이들이 날아가 모양이 흐트러졌다. 1) 지영이가 미안하다고 했지만 민수는 얼굴을 붉히며 바닥을 두 차례 치고는 흩어진 조각들을 쳐다보다가 혼잣말로 “안할거야”라고 하며 손으로 나머지 조각을 다 흩어버렸다. 2) 교사가 “종이가 흩어져서 속상했어?”라고 묻자 민수는 “날아갔어, 안해”라고 말하며 더 이상 놀이하지 않았다.</p>	<p>〈사회성〉</p> <p>1) 대화 상대자에게 거부하는 의사를 언어(‘싫어요’, ‘아니에요’ 등)로 표현할 수 있다.</p>
<p style="text-align: center;"><b>놀이 평가 및 지원계획</b></p> <p>민수는 학기 초부터 자동차 놀이를 했는데, 오늘 색종이 조각에 관심을 보이며 어떤 모양을 만드는 시도를 했다. 다만 색종이 조각을 바닥에 놓다 보니 고정되지 않아 친구들 때문에 날아가자 화를 내며 더 놀이하지 않아 내일 조각을 고정시킬 수 있는 접착종이를 붙여주어 원하는 모양을 만들 수 있도록 지원해 주는 것이 필요해 보인다. 또 학기 초에 비해 친구들 옆에서 놀이하는 걸 불편해하지 않지만 갈등이 생겼을 때 강한 거부감을 보이는 경향이 있어 또래와 놀이하는 것이 즐거운 경험이 되도록 자연스러운 놀이 상황을 잘 포착하여 함께 놀이해 보는 경험을 갖도록 지원하는 것이 필요해 보인다.</p>	<p>〈언어〉</p> <p>2) 교사의 언어적 지원을 통해 2개 이상의 어절로 이루어진 문장으로 설명이나 의사표현을 할 수 있다.</p>



놀이 계획 및 실행	적용 가능 IEP 목표
<p>전날 사용했던 색종이 조각과 함께 여러 종류의 색지들을 추가로 교실에 비치하고, 바닥에 전지 사이즈의 접착용 종이를 붙여 두었다. 민수는 등원해서 평소와 같이 자동차를 이리저리 움직이며 놀다가 어제 본 색종이 조각 통을 발견하고 그 조각들로 놀이하었다. 조각이 부족하자 민수는 가위로 색종이를 자르려 했다. 3) 하지만 가위날만 조금씩 움직이고 종이가 잘리지 않자 이내 가위를 내려놓고 손으로 종이를 찢었다. 찢은 조각들을 늘어트리다가 접착종이 위에 종이 조각을 붙이기 시작했는데, 어제와 비슷한 타원형 모양을 만들어 교사가 무엇을 만들고 있는지 묻자 “자동차”라고 대답했다.</p> <p>2) 주변에서 놀이하던 석훈이가 민수가 놀이하는 것을 보고, “나도”라며 맞은편 모서리 쪽에서부터 종이 조각을 붙이기 시작했고, 지영이도 그 옆에서 하트, 꽃 등을 만들어 붙였다. 빈 공간이 점점 줄어들면서 자연스럽게 민수와 석훈이가 붙인 종이 조각이 만나게 되자 1) 석훈이가 “야! 우리 만났어~”라고 말했다. 민수는 석훈이 얼굴과 작품을 번갈아 본 후 다시 그 옆에 종이 조각을 붙였다. 교사는 “우와~ 정말 민수 작품이랑 석훈이 작품이 만나서 하나의 작품이 됐네~!”라며 격려해주었고, 교실에 게시하였다.</p>	<p>〈사회성〉</p> <p>1) 또래 아동이 보이는 의사소통적 신호를 이해하고 그에 대한 적절한 반응(눈맞춤, 끄덕임, 단답형 대답 등)을 보일 수 있다.</p>
<p style="text-align: center;"><b>놀이 평가 및 지원계획</b></p> <p>접착종이를 바닥에 붙여두자 종이 조각이 고정되어 민수는 더 몰입하여 놀이할 수 있었고, 무엇을 만드는지 묻는 교사의 질문에 ‘자동차’라고 대답하였다. 특별히 오늘은 다른 친구들도 민수의 놀이에 관심을 보였는데, 처음엔 각자의 공간에서 종이를 붙이다가 점차 빈 공간이 줄어들면서 자연스럽게 같은 공간에 종이 조각을 붙이며 놀이하게 되었고 <u>함께 만든 작품을 교실에 게시하여 서로 볼 수 있도록 하였다.</u> 또 평소 손의 힘이 약하고 움직임이 서툴러 가위를 사용하려다 내려놓았는데 <u>민수가 가위를 사용하려는 경우 힘이 보다 적게 소모되는 자동열림가위를 제공해주는 것이 필요해 보인다.</u></p> <p>오늘 작품을 벽면에 게시하자 다른 유아들도 관심을 보이며 무엇을 만든 건지 물어보기도 하고 작품 이름을 물어보는 친구들도 있어서 내일은 민수와 함께 작품을 만든 친구들이 다른 친구들에게 작품도 소개하는 시간을 갖기로 하였다. 또 민수와 함께 그 놀이에 관심을 보이는 유아들도 늘어나 내일은 미술놀이 공간을 좀 더 넓게 확보하여 더 많은 유아들이 자유롭게 참여할 수 있도록 공간을 구성하고, 자연스러운 놀이 상황에서 <u>민수가 친구와 함께 놀이하는 것을 격려해주는 것이 필요해 보인다.</u></p>	<p>2) 2명 이상의 또래 아동과 10분 이상 병행놀이를 유지할 수 있다.</p> <p>〈소근육〉</p> <p>3) 가위 손잡이를 바르게 잡고 움직이며 종이를 직선으로 자를 수 있다.</p>

## 부록 3 > 실행해보세요

### Worksheet 1. 놀이 지원 시 고려점에 따른 구체적인 지원 내용 기록하기

놀이 지원 시 고려점	실제 지원해본 내용
장애 영유아가 놀이를 스스로 선택할 수 있도록 함	
최대한 장애 영유아가 독립적으로 놀이할 수 있도록 함	
장애 영유아가 스스로 시도하고, 조절하며 놀이하도록 함	
우연히 보이는 작은 반응에 민감하게 반응하며 자신감을 갖고 놀이를 지속하도록 격려함	
장애 영유아의 몸 상태, 기분, 전에 경험한 일들이 놀이 속에서 어떻게 반영되는지 관찰하고 적절하게 지원함	
놀이하며 또래와 상호작용하는 과정을 격려함	
어린이집에서 장애 영유아의 놀이가 가정, 지역사회 등과 연계되어 경험이 지속될 수 있도록 함	
장애 영유아가 익숙하지 않은 것에 대해 거부하는 경향을 보일 때 자연스러운 상황에서 친숙한 또래나 성인이 긍정적인 태도로 제공하는 신체적·언어적 지원, 시범 보이기 등을 통해 거부감을 낮출 수 있도록 지원함	
일과가 변화될 때 전이시간을 예측할 수 있도록 안내함	
활발한 놀이 후에 적절한 휴식 취할 수 있게 함	

## Worksheet 2. 개별화교육계획(IEP) 목표 계획하기

\* 바람직한 IEP 목표는 장애 영유아가 일과 중에 자연스럽게 참여하여 수행 가능한 참여 촉진 목표로 서술되어야 합니다. 장애 영유아의 놀이를 관찰한 내용을 바탕으로 과제 중심의 IEP 목표를 참여를 촉진하는 IEP 목표로 바꾸어 서술해 보세요.

놀이 관찰	과제 중심 IEP 목표	참여 촉진 IEP 목표의 예
퍼즐을 맞추며 놀이하는 또래 옆에 다가가 지켜보다 또래가 한 조각을 주자 퍼즐판 위에 올려놓음. 또래가 “여긴데”라며 놓을 위치를 가리키자 그 위치로 조각을 옮김.	6쪽 퍼즐 맞추기	
벽돌블록을 바닥에 세워 1층을 만든 뒤 그 위에 블록을 하나 더 올리려고 함. 위에 올린 블록이 가장자리에 치우쳐져 있어 곧 떨어지자 같은 자리에 다시 올려놓으려 함.	블록 6개 이상 쌓기	
경찰 놀이를 하던 중 경찰관 옷을 입으며 단추를 끼우려 함. 옷을 잡고 단추를 구멍 쪽으로 밀어도 잘 끼워지지 않자 교사에게 도움을 요청함.	단추 끼우기	
교실에 있는 포장지를 꺼내어 색연필로 포장지의 무늬를 따라 그리려 함. 직선은 그려지나 동그라미 모양이 잘 그려지지 않자 동그라미를 네모 모양으로 그림.	원형도형 그리기	
놀이 중 교사를 보며 “물”이라고 하며 교사가 컵에 물을 따라주자 물을 마신 뒤 ‘사용 전’ 컵 그림이 있는 바구니에 놓음.	물건 제자리에 놓기	
또래가 벽돌블록을 들어 보여주며 “이거 하나만 꺼내줘”라고 하자 옆에 있던 레고블록을 건네어 줌.	같은 사물 찾기	
그림책의 여러 장면들을 복사해 둔 종이를 보고 집 그림을 고름. 가위로 그림을 자르려 하였으나 손의 움직임이 어색하여 잘 잘리지 않자 교사에게 가위와 종이를 건넴.	선 따라 가위로 오리기	

Worksheet 3. 자연스러운 일과 속에서 IEP 목표 경험 지원하기

발달영역	IEP 목표

일과 중 경험하도록 지원하기

- 
- 예)
- 

환경 구성하기

- 
- 예)
- 

놀이와 활동에서 경험하도록 지원하기

- 
- 예)
-

### Worksheet 4. 놀이 관찰 일화 기록과 평가하기

\* 장애 영유아의 놀이를 일화 기록으로 기록하고 평가해 보세요.

관찰아동	성별	관찰일	년	월	일
관찰자	관찰시간				
일과					
기록					
평가 및 지원계획					

## 부록 4 > 장애 영유아의 놀이 지원, 이런 점이 궁금해요

### 1. 장애 영유아가 원하는 놀이를 정확하게 표현하지 못해 흥미를 파악하기 어렵고 다양한 놀이감을 제안해주었음에도 불구하고 다양한 놀이가 이루어지지 않을 때 어떻게 하면 좋을까요?

→ 다양한 놀이감과 환경을 제공해 주면서 교사가 발휘해야 하는 또 하나의 능력은, 장애 영유아가 보이는 반응에 대한 민감한 관찰입니다. 빛에 반응한다는 것을 발견하여 '빛 놀이 공간'을 만들어 줬던 수완이 예에서처럼, 교사가 제시해 준 것을 선택하여 놀지 않는다고 고민하기보다, 어린이집의 다양한 경험에서 보이는 장애 영유아의 반응을 보며 흥미가 무엇인지 관찰해보세요. 흥미는 사물, 놀이감, 장소, 사람(또래, 성인 등), 활동, 놀이 등 다양한 부분을 고려하여 관찰하는 가운데 발견할 수 있으며, 이를 반영하여 환경을 구성해 주는 것이 필요합니다. 또한 다양한 종류의 놀이를 하고 있는가에 집중하기보다, 매일 반복하는 블록놀이, 소꿉놀이 안에서 어떤 변화가 있는지 관심을 갖고 살펴보세요. 반복되는 놀이 속에서 다양한 시도를 하며 놀이를 변화시켜 가는 장애 영유아의 유능함을 발견할 수 있을 것입니다.

### 2. 장애 영유아들은 스스로 놀이를 주도하는 게 어려워 그동안 활동을 계획해서 제공했었는데, 제4차 표준보육과정에서처럼 장애 영유아가 놀이를 주도하게 하려면 교사는 아무것도 하지 않고 그냥 놀이를 지켜보면 되는 걸까요?

→ 장애 영유아가 놀이를 주도하도록 한다는 것은 교사가 아무것도 하지 않고 지켜보기만 해야 한다는 것을 의미하는 것이 아닙니다. 교사는 장애 영유아의 놀이의 의미를 이해하고 그 놀이를 적절하게 지원해야 합니다. 어린이집에 구슬을 가지고 와서 친구들과 구슬 목욕탕 놀이를 했던 세찬이의 예와 같이 교사는 장애 영유아의 놀이를 이해하고, 그 놀이에 몰입할 수 있는 환경을 제공하거나 적절한 상호작용을 하며 지원할 수 있습니다. 감각적인 탐색 활동의 기회를 충분히 경험하면 자발적인 놀이로 자연스럽게 이어질 수 있으므로, 자발적인 놀이가 잘 일어나지 않는다면 다양한 감각적 탐색을 할 수 있는 환경을 구성해 주고, 필요시 관련 활동(물놀이, 모래 놀이, 음식 맛보기 놀이 등)을 계획해 볼 수도 있습니다.

### 3. 의사소통이 잘 안되거나 언어발달이 지연될 경우 또래와의 놀이에 어려움을 겪는 경우가 많은데, 이런 장애 영유아들을 어떻게 지원해야 하나요?

→ 교사는 장애 영유아의 놀이를 관찰하며 장애 영유아가 또래와 소통하고자 하는 내용이 무엇인지(함께 놀자고 제안하기, 놀이감 나눠 갖기, 거절하기 등) 민감하게 파악하는 것이 필요합니다. 이후 자연스러운 상황에서 소통하고자 하는 내용을 직접 표현해볼 수 있도록 지원하는 것이 필요한데, 간단한 단어나 문장으로 말해보는 것을 포함하여 손짓, 그림 등 다양한 방법으로 자신의 의사를 표현하도록 격려할 수 있으며 때론 교사나 또래의 도움을 받을 수도 있습니다. 때론 교사가 함께 놀이에 참여하여 놀이 상대가 되어줄 수도 있고, 사전에 또래에게 어떤 말과 행동으로 장애 영유아들과 소통할 수 있는지 안내하고, 실제 놀이 상황에서 자연스럽게 소통할 수 있도록 지원할 수 있습니다.

4. 장애 영유아가 놀이하고 있을 때 IEP 접근을 어떻게 해야 할지 고민이에요.

→ 교사는 장애 영유아가 놀이하는 자연스러운 상황에서 IEP 목표를 경험할 수 있도록 해야 합니다. 이때 중요한 것은 놀이를 IEP 목표의 실행을 위한 도구로 이해하지 않는 것입니다. 놀이는 장애 영유아가 주도하는 것이며 자신의 흥미에 따라 다양하게 변화될 수 있습니다. 따라서 특정한 의도를 갖고 지원할 경우 자발적인 놀이에 오히려 방해가 될 수 있습니다. 놀이를 하며 장애 영유아가 무엇을 경험하고 있는지, 어떤 의도를 가지고 놀이를 변화시켜 가고 있는지에 더 관심을 가져야 하며, 놀이에서 경험하고 있는 것이 IEP 목표와 어떻게 연관되는지 이해하며 지원하는 것이 필요합니다. 본 자료의 'II. 놀이 지원하기' 파트의 '개별화교육계획(IEP) 실행' 부분을 참고하면 보다 자세한 도움을 받으실 수 있습니다.

5. 장애 영유아가 특정 놀이를 반복하거나 놀잇감에 집착하는 경우 어떻게 해야 하나요?

→ 우선 관찰을 통해 반복 놀이하거나, 놀잇감에 집착하는 이유를 파악해야 합니다. 만약, 장애 영유아가 발달적으로 감각운동기에 있어서 반복 놀이를 하는 경우라면 안전하고 청결한 놀잇감으로 충분히 탐색하도록 허용하는 것이 바람직합니다. 다음으로 선호하는 감각적인 자극 때문이라면 관찰을 통해 선호하는 감각적 요소가 무엇인지 파악하고 관련된 감각 자극을 경험할 수 있는 풍부한 환경을 마련해 주어 다양한 놀이가 이루어지도록 지원할 수 있습니다.

또 특정 놀잇감에 집착한다는 것은 선호한다는 의미가 되므로 그 놀잇감으로 충분히 놀이하도록 지원하는 것이 필요하며 자연스러운 상황에서 친구와 함께 놀이할 수 있도록 격려해 줄 수도 있습니다. 이때 또래와 함께 놀이하는 과정에서 혼자 놀이와는 또 다른 새롭고 다양한 경험을 할 수도 있을 것입니다.

6. 중증 장애어나 자폐성 장애 영유아의 놀이 의도를 더 잘 파악할 수 있는 방법이 있을까요?

→ 장애 영유아의 놀이 의도를 한 번에 쉽게 파악하는 방법은 없습니다. '자세히 보아야 예쁘다. 오래 보아야 사랑스럽다. 너도 그렇다...' 나태주 시인의 '꽃꽃' 글귀처럼 교사는 장애 영유아에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 '민감한 관찰'을 해야 합니다. 특히 중증 장애 영유아의 경우, 컨디션 변화에 따라 보일 수 있는 다양한 반응(몸의 경직, 경련, 구토 등)에 대한 정보를 부모님과 공유하고, 놀이 상황에서 보이는 반응을 민감하게 관찰하며 놀이 의도를 파악할 수 있어야 합니다. 또한 자폐성 장애 영유아는 감각적인 추구와 놀이 패턴을 관찰하며 흥미, 놀이 의도 등을 파악할 수 있습니다.

**7. 또래 놀이가 활발한 유아반에서 이미 활발히 진행되고 있는 일반 유아들의 놀이에 장애 유아가 참여하려 할 때 어떻게 지원하면 좋을까요? 장애 유아의 참여로 놀이가 잠시 중단되지 않을까 걱정될 때가 있어요.**

→ 일반 유아들의 활성화된 놀이에 장애 유아가 언제, 어떻게 참여하는 것이 적절한가에 대한 하나의 정답은 없습니다. 다만 놀이 상황에서 일반 유아와 장애 유아의 놀이 모습, 반응을 살펴보며 가장 정확한 때와 방법이 무엇인지 판단해야 합니다. 예를 들어 숲속에서 일반 유아들이 새집을 만들며 놀이할 때, 적당한 크기의 나뭇가지를 모으는데 어려움을 겪고 있었습니다. 그때, 동일한 크기의 나뭇가지를 반복해서 모으고 있던 자폐성 장애 유아가 있다면, 교사는 장애 유아가 자연스럽게 또래와 함께 하는 놀이에 참여하도록 도울 수 있습니다. 놀이 후에는 어떤 점이 재미있었고 힘들었는지에 대한 의견을 서로 나누는 기회를 갖거나, 장애 유아와 함께 놀이하는 다양한 방법을 찾아보는 것도 의미 있는 경험이 될 것입니다.

**8. 장애 영유아를 위한 IEP와 관련된 활동을 계획해서 진행할 때, 그 활동이 일반 영유아들의 놀이 흐름에 방해가 되지 않을까 걱정됩니다. 어떻게 하면 일반 영유아들의 놀이를 방해하지 않으면서 장애 영유아의 IEP와 관련된 활동을 진행할 수 있을까요?**

→ 장애 영유아를 위해 특정한 활동을 계획할 수 있지만, 이러한 계획 또한 장애 영유아의 흥미, 놀이 흐름, 교실에서 진행되고 있는 다양한 놀이, 일과 흐름 등 전체적인 부분에 대한 파악에 기초해야 합니다. 그렇지 않을 경우 일반 영유아뿐만 아니라 장애 영유아의 놀이에도 방해가 될 수 있습니다. 따라서 교사는 IEP 실행을 목적으로 특정 활동을 계획해서 별도로 진행하는 것이 아니라 어린이집의 자연스러운 일과 안에서 IEP와 관련된 경험을 할 수 있도록 지원해야 합니다.



참고문헌

교육과학기술부(2009). 개별화교육계획 수립·운영 자료. 창원문화.

교육부·보건복지부(2019). 2019 개정 누리과정 해설서. 리드릭.

교육부·보건복지부(2019). 2019 개정 누리과정 놀이 이해 자료. 리드릭.

국립특수교육원(2009). 특수교육학 용어사전. 국립특수교육원.

김수진, 이정화 외(2013). 누리과정/표준보육과정과 연계한 장애 영유아 통합교육. 공동체.

보건복지부(2020). 제4차 어린이집 표준보육과정 해설서. 국시각장애인연합회 인쇄사업단.

(재)한국보육진흥원(2010). 장애아보육 운영 실제. 양서원.

리사 래퍼포트 모리스 저. 이금진, 이경미, 박현주 역(2003). 장애아동을 위한 창조적 놀이활동. 학지사.

이소현(2011). 개별화교육과정. 학지사.

장애인 등에 대한 특수교육법(2019.12.10) 제 22조 제5항.

Bricker, D.(1998). An activity-based approach to early intervention. Baltimore, ML: Paul Brookes.

Bricker, D.(2002). Assessment, Evaluation, and Programming System for Infants and Children(AEPS). Baltimore, ML: Paul Brookes.

Clarissa Willis 저, 박계신 역(2013). 자폐범주성 장애 영유아교육. 시그마프레스.

Donald B. Bailey, Jr., Mark Wolery 저, 이소현 역(2003). 장애 영유아를 위한 교육. 이화여자대학교 출판부.

Fern Sussman 저, 이로미, 조아라 박혜원 역(2017). 우리 아이 언어치료 부모가이드 More Than Words. 수오서재.

Julia Moor 저, 금천아이존 역(2013). 자폐 아동과 함께 놀이하며 배우기. 시그마프레스.

Pretti-Frontczak (1996). Examining the effect of embedding young children's goals and objectives into daily activities. Unpublished doctoral dissertation. University of Oregon, Eugene, Oregon.

SHERRY 저, 김은숙 역 (2001). 앞 못 보는 저를 이렇게 키워주세요. 도서출판 특수교육.

<http://headstartinclusion.org/teacher-tools#visual>.





- 기획·총괄** 이남정(서울특별시육아종합지원센터 센터장)  
 김희숙(서울특별시육아종합지원센터 보육지원사업팀장)  
 손 솔(서울특별시육아종합지원센터 특수교사)
- 집필진** 김수진(연성대학교 유아특수재활과 교수)  
 김승현(한국복지대학교 유아특수보육과 겸임교수)
- 감수** 최윤희(광운대학교 교육대학원 특수교육과 교수)  
 신윤승(서경대학교 아동학과 교수)

### 제4차 표준보육과정에 따른 장애 영유아 놀이 지원 교육

2020년 8월 1쇄 발행  
 2021년 3월 2쇄 발행  
 2022년 3월 3쇄 발행

**발행인** 이남정  
**발행처** 서울특별시육아종합지원센터  
**주소** 서울 마포구 서강로 75-16, 1층 (창전동)  
**전화** 02-772-9814~9  
**팩스** 02-772-9820  
**I S B N** 979-11-85917-48-1

**인쇄처** 하늘 디자인  
**전화** 031-595-9597



※ 본 제작물의 저작권 및 판권은 서울특별시육아종합지원센터에 있으며,  
 사전 승인 없이 무단 전재와 무단 복제를 금합니다.