

## 근로복지공단부산어린이집 우수프로그램

1. 프로그램명 : 쓰리 GO!(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!)

2. 주제 : 2019 개정 누리과정을 파헤치다

3. 주제선정 배경 :

이미 2019년 9월부터 개정된 누리과정으로 유아반에 적용하고 있지만 사실 유아가 중심이 되고 놀이가 살아나는 교육과정을 실현하기에는 우리 능력의 부족함을 느끼고 있는 실정이었다. 작년 상반기까지는 교사용 지도서를 참고하여 누리과정을 진행하는데 무리가 없었지만 누리과정이 개정되면서 교사의 자율성과 다양성을 존중한다는 취지로 교육내용을 간략화하고 따로 참고할만한 자료가 없어서 현장의 교사들은 준비가 안 된 상태에서 시행해야 하는 어려움이 있었다. 그러던 중 코로나 19로 아이들과의 만남이 늦어지면서 본원에서는 개정된 누리과정을 좀 더 자세하게 살펴보고 적절한 프로그램들을 유아들에게 제공해 줄 수 있는 시간적 여유가 생겼으나 코로나19로 상황이 더욱 악화되어 누리과정과 놀이에 관련된 다양한 외부연수들이 줄줄이 취소되어 개정된 누리과정을 제대로 시행하는데 어려움이 있었다. 이런 우리들의 고민을 해결하고 질 높은 보육프로그램을 제공하고 자 ‘쓰리 GO(고민하go 실천하go 놀이하go)’ 라는 자체학습공동체 모임을 결성하여 유아들의 놀이의 가치와 의미를 이해하고 놀이를 통한 배움을 지원하는 교사의 역할에 대해 고민을 나누고 이야기 해볼 수 있는 기회를 마련하였다.

4. 프로그램 필요성 및 목적 :

2019 개정 누리과정은 국내외 교육과정의 동향을 반영하여 이전의 교사주도의 배움, 가르침이 아니라 유아의 창의성과 유아들의 개인역량을 향상시키는 유아중심 놀이교육과정이 중요시 하고 있다. 연령별로 과도한 내용을 줄이고 유아가 중심이 되고 자유로운 놀이를 통해 즐거운 배움으로서 유아놀이중심으로 나아가고자한다.

그동안 현장에서는 유아의 놀이를 강조해왔지만 재차 강조하는 이유는 놀이의 본질과 가치를 다시 한 번 생각해 보기 위해서이다. 즉, 교사는 유아의 배움을 예상하여 사전에 준비하는 교사중심의 교육과정에서 학습자가 주체가 되는 배움 중심으로 변화해야한다는 것을 알 수 있다. 교사가 지식을 가르치는 것이 아니라 유아 스스로 놀이를 통해 배울 수 있음을 시사한다. 유아의 놀이는 예측하여 계획하기 어렵기 때문에 교사는 유아의 놀이 흐름을 따라 가야한다. 2019년 개정된 누리과정에서 유아와 놀이가 중심이 되기 위해서는 교사의 관찰, 공간의 다양성, 놀이자료, 상호작용, 안전 등이 무엇보다 중요한 요소이기 때문에 교사들의 변화가 먼저 이뤄져야 유아가 제대로 주도하는 놀이를 할 수 있다고 생각한다.

이러한 변화 속에서 본원의 교사들은 개정된 누리과정을 바탕으로 우리 유아들이 즐겁게 놀이하고 개별 유아의 특성을 존중하는 특색프로그램을 개발, 적용하기 위해 학습공동체를 결성하기로 하였다. 우리가 시작한 학습공동체는 보육교사 역량 강화뿐만 아니라 놀이중심의 교육과정 패러다임 알기, 현장에서의 적용, 사례를 통한 교사들 간의 피드백, 정보 공유, 어려움에 대한 토론 등으로 개정된 누리과정 발맞춰 교사의 전문성 신장을 높이고 보육의 질을 높이기 위해 운영해보기로 하였다.

5. 대상연령 : 유아반 보육교사 6명

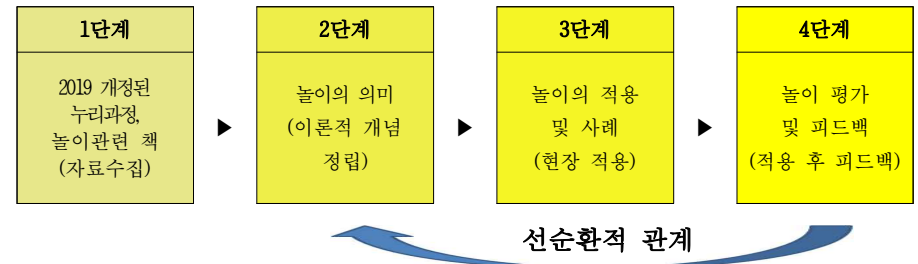
6. 활동 기간 : 2020년 3월 ~ 현재

7. 프로그램 개요

(1) 프로그램 특징

- ① 우리 원의 ‘쓰리 GO’ 학습공동체는 멘토 역할의 보육교사와 멘티의 후배교사가 짝이 되어 누리과정의 이론적인 개념을 정립하고 적용하는데 적절한 피드백을 통해 정보를 공유하고 실제로 적용해 보는데 의의가 있다.
- ② 우리 원의 학습공동체는 교사들의 공감대를 형성하여 소통하고, 현장에서의 어려움을 함께 나누며 정서적 안정감도 느낄 수 있다.

(2) 프로그램 추진절차





| 단계  | 월                   | 3월 | 4월 | 5월 | 6월 | 7월 | 8월 | 9월 | 10월 | 11월 | 12월 | 1월 | 2월 |
|-----|---------------------|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|----|----|
| 1단계 | 2019 개정된 누리과정       |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
|     | 놀이의 의미              |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
| 2단계 | 놀이 중심 교육과정의 교사의 역할  |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
|     | 동료교사 장학             |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
| 3단계 | 각 반별 놀이 사례 분석 및 피드백 |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
| 4단계 | 반성적 사고(저널 쓰기)       |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |
|     | 전체 평가 및 내년 놀이지원방향   |    |    |    |    |    |    |    |     |     |     |    |    |

(3) 연간계획안



| 구분(월) | 내 용                         | 방 법                  | 자 료                               |
|-------|-----------------------------|----------------------|-----------------------------------|
| 3     | 놀이란 무엇일까?                   | - 토론                 | - 2019 개정 누리과정                    |
| 4     | 유아중심 놀이과정이란 무엇일까?           | - 소그룹교육<br>- 발표 및 토론 | - 놀이과정 지침서                        |
| 5     | 상반기 놀이 중심의 교사 역할            | - 외부강사 초빙            | - PPT                             |
| 6     | 유아 놀이상호작용 관찰                | - 관찰                 | - 동료장학자료<br>- 주안                  |
| 7     | 각 반 별 놀이 형태 파악 및 지원방향       | - 소그룹교육<br>- 발표 및 토론 | - 각반 놀이사진<br>자료 PPT<br>- 관찰일지, 일안 |
| 8     | 각 반 별 놀이 적용 사례 및 피드백        | - 소그룹교육<br>- 발표 및 토론 | - 각반 놀이사진<br>자료 PPT<br>- 관찰일지, 일안 |
| 9     | 내가 생각하는 놀이에 대한 반성적 사고(저널쓰기) | - 토론                 | - 교사개별저널                          |
| 10    | 하반기 놀이 중심의 교사 역할 적용 사례      | - 강사 초빙              | - PPT                             |
| 11    | 각 반 별 놀이 형태 파악 및 지원방향       | - 소그룹교육<br>- 발표 및 토론 | - 각반 놀이사진<br>자료 PPT<br>- 관찰일지, 일안 |
| 12    | 각 반 별 놀이 적용 사례 및 피드백        | - 소그룹교육<br>- 발표 및 토론 | - 각반 놀이사진<br>자료 PPT<br>- 관찰일지, 일안 |
| 1     | 내가 생각하는 놀이에 대한 반성적 사고(저널쓰기) | - 토론                 | - 교사개별저널                          |
| 2     | 전체 평가 및 내년의 놀이 지원방향         | - 토론                 | 2021년 운영계획                        |

8. 프로그램 추진 사례




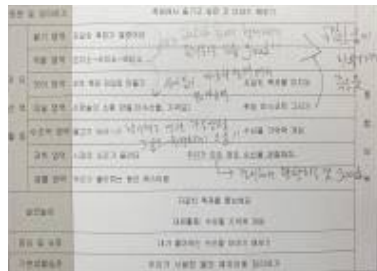

쓰리 GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 프로젝트 I

| 제 목               | 놀이란 무엇일까?  | 일 시  | 2020. 03. 26(목) |
|-------------------|--|------|-----------------|
|                   |  | 참여교사 | 유아반 교사 6명       |
| 교육목표              | · 2019 개정 누리과정을 읽고 내용을 이해한다.<br>· 놀이에 대한 교사들의 생각을 나열해 보고, 우리가 생각하는 놀이에 대한 정의를 만든다.   |      |                 |
| 교육내용<br>및<br>활동사진 | <p>① 놀이하면 떠오르는 것에 대해 나열해본다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>② '놀이'에 대한 교사들의 생각을 되돌아본다.</p> <p>③ 그동안 생각했던 '놀이'를 바탕으로 아이들의 관점에서 바라본 놀이에 대해서 이야기를 나눈다.(우리가 생각하는 놀이에 대한 정의가 이전과 많이 달라짐을 느낌.)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>★ 놀이는 아이들의 것이다.</li> <li>★ 아이들이 즐거우면 우리도 즐겁다.</li> <li>★ 놀이는 창의적이고, 참신하다.</li> <li>★ 교사와 유아가 서로 배우는 시간이다.</li> </ul> <p>④ 토론 후 놀이에 대한 정의를 기억하며 학습공동체 연안의 기초를 마련한다.</p> |      |                 |
| 평 가               | <p>교사들이 생각하는 놀이에 대한 것들이 '막연하다', '그냥 놀이하는 것이다'의 내용들이 많았고, 틀에 박혀있는 고정관념들이었다. 이러한 부분들을 생각해보면서 '아이들은 과연 놀이라고 했을 때 어떻게 느꼈을까?' 하면서 자신의 어렸을 적을 더듬어 보았다. 유아들이 놀이를 할 때 이야기를 했던 것을 기억하면서 유아들의 입장에서 바라본 놀이에 대한 정의가 다시 내려졌다. 이 계기를 통해 유아들의 놀이라는 큰 울타리 안에 첫걸음을 내딛으면서 새로운 깨달음을 갖고 의지를 불태우는 시간이 되었다.</p>  |      |                 |







## 쓰리 GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 프로젝트 II

| 제 목               | 상반기 놀이 중심의 교사 역할   | 일 시  | 2020. 05. 28 (목) |
|-------------------|--|------|------------------|
|                   |  | 참여교사 | 유아반 교사 6명        |
| 교육목표              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 효과적인 개정된 누리과정 적용을 위해 교사의 역할에 대해 알아본다.</li> <li>· 외부강사를 초빙함으로써 놀이 중심 적용에 대한 한계점을 의논하고, 부족한 점을 개선할 수 있다.</li> </ul>   |      |                  |
| 교육내용<br>및<br>활동사진 | <p>① 개정 누리과정의 이해와 교사의 역할에 대해 의견을 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 개정된 누리 과정을 시행하면서 가장 중요하다고 여겨지는 교사의 역할에 대해 이야기 나눈다.</li> </ul> <p>② 놀이 중심의 사례를 통한 유아관찰 방법을 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 유아의 놀이가 주도적으로 발현되는 사례들을 살펴봄, 교사가 지원해줄 수 있는 방법을 의논해본다.</li> </ul> <p>③ 실제 놀이중심을 진행하며 느끼는 한계점에 대해 이야기 나누고, 개선방법을 알아본다.</p> <p><b>*토론내용*</b></p> <p>★주도적인 성향인 유아의 놀이만을 중점적으로 진행해도 될까요?</p> <p>→ 교실 속 다양한 놀이의 형태가 형성되고 진행 되지만, 다수의 유아들이 관심을 보이는 놀이를 확장할 수 있는 환경을 제공해주면 다른 유아들의 관심을 이끄는 데도 도움이 됩니다. 또한 개개인의 놀이를 존중하여 지원해주는 것도 중요합니다.</p> <p>★유아가 선택하는 놀이 중심이라면 하루 일과 중 놀이 시간을 얼마나 지속해야 할까요?</p> <p>→ 공동체 생활에 있어 하루일과를 융통성 있게 조절을 하여 진행하실 수 있습니다. 예를 들어, 급,간식시간을 조정하거나 간식을 바깥놀이에서 먹는 등 시간과 장소의 구애를 받지 않고, 유아들의 관심과, 흥미, 요구에 따라 적절한 균형을 강조하며, 서로 존중하고 소통할 수 있도록 안내해주시면 좋을 것 같습니다.</p> |      |                  |
|                   |    |      |                  |
| 평 가               | <p>이번 교사교육을 들으며 놀이 중심의 교사역할에 대해 세부적인 부분을 이해하고 현장에 적용할 수 있는 방안을 의논해볼 수 있어서 좋았다. 특히나 놀이중심을 실행하면서 느끼는 한계점에 대한 피드백을 받을 수 있었고, 궁금증을 해결하는 시간이 될 수 있어서 유익하였다.</p>   |      |                  |


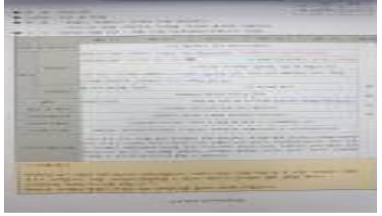

## 쓰리 GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 프로젝트 III

| 제 목               | 놀이 상호작용 관찰  | 일 시  | 2020. 06. 25 (목) |
|-------------------|---|------|------------------|
|                   |   | 참여교사 | 유아반 교사 6명        |
| 교육목표              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 우리 반의 놀이를 되돌아보면서 새로운 놀이를 지원할 수 있는 방법을 알 수 있다.</li> <li>· 다른 연령들의 놀이를 살펴보면서 교사의 지원 및 상호작용들을 관찰하며 놀이가 발현되는 과정을 알 수 있다.</li> </ul>  |      |                  |
| 교육내용<br>및<br>활동사진 | <p>① 다른 연령의 놀이를 관찰해본다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">    </div> <p>만4세 놀이모습) 유아들이 수박수영장을 만들기 위해 종이 벽돌블록으로 공간을 구성하고 그 안에 수박을 표현하기 위해서 교실 미술 재료함에 있던 빨간색 한지를 가져와 찢기 시작하였다. 그 모습을 지켜보던 다른 유아들이 종이를 더 달라며 요구하였고, 종이를 제공한 후 대부분의 유아들이 관심을 보이면서 그 속에서 물놀이를 하고, 장난감을 가지고 놀이하는 등의 모습으로 확장되어 나타났다.</p> |      |                  |
|                   | <p>② 놀이를 관찰한 것에 대해 의견을 나눈다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p>주안을 수정 보완하고 서로 놀이관찰을 하면 교사의 지원부분에 대한 피드백을 함.</p>  |      |                  |
| 평 가               | <p>③ 의견을 바탕으로 자신의 반에서도 자유롭게 놀이가 발현될 수 있도록 다양한 놀이 방법을 모색해본다.</p> <p>평소 유아들의 놀이를 지원하는 방향에 대해 고민이 많았는데, 이번 동료장학을 통해서 교사-유아들 간의 상호작용하는 모습에 대한 피드백을 받을 수 있었고, 이러한 피드백을 통해서 새롭게 알게 되거나 상호 보완해야하는 점을 알 수 있었다. 또한, 어려웠던 선후배관계가 동료장학을 통해서 격려의 대화를 나누며 좀 더 자연스러워지고, 친밀해지는 계기가 되었다.</p>  |      |                  |

쓰리 GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 프로젝트 IV

| 제 목               | 각 반 별 놀이 적용 사례 및 피드백  | 일 시  | 2020. 08. 27(목) |
|-------------------|---|------|-----------------|
|                   |   | 참여교사 | 유아반 교사 6명       |
| 교육목표              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 각 반별로 유아들의 놀이 사진을 보며 자유롭게 토론해본다.</li> <li>· 사례들을 보면서 각 반 교사들의 의견을 수렴하여 피드백 결과를 적용할 수 있다.</li> </ul>  |      |                 |
| 교육내용<br>및<br>활동사진 | <p>① 각 반별 놀이 사진을 보며 토론한다.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">     </div> <p style="text-align: center;">PPT보며 발표      만 3세      만 4세      만 5세</p> <p>② 놀이 사진을 살펴본 후, 자신이 느꼈던 부분에 대해서 이야기를 나눈다.(피드백)</p> <p>③ 현재 놀이 중 궁금한 것에 대한 질의응답시간을 가지며 다음의 놀이 계획을 수립해본다.<br/>ex) 만 5세교사 : Q)요즘 자동차, 주유소 놀이를 하면서 '세차'라는 자신들의 사전경험을 이야기하며 새로운 놀이에 관심을 보여서 파티커튼을 활용해서 교실에서 세차장을 구성해주었어요. 좀 더 확장될 수 있는 방법은 없을까요?<br/>만 4세교사 A) 아이들과 이야기를 나눠보면서 방법을 찾아보는 게 좋지 않을까요?<br/>아이들의 요구에 따라가다 보면 또 다른 새로운 놀이가 표현될 것 같아요.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div> <p style="text-align: center;">&lt;놀이 지원 전&gt;      &lt;놀이 지원 후&gt;</p> |      |                 |
| 평 가               | <p>유아들이 좋아하고 관심 있는 것을 관찰하고 놀이에 필요한 것들을 적절하게 지원 해보니 교사 또한 자신이 재밌고, 유아들은 더욱 더 놀이가 활성화가 이루어지는 순간들을 경험하게 되어 기쁨을 표현하였다. 교사들은 자신들이 더 흥분하며 즐거웠던 것을 회상하였으며 서로 각 반의 놀이를 응원하고, 자연스럽게 피드백을 할 수 있었다. 놀이에 대한 새로운 관점들이 생겨나면서 주안과 연안을 크게 생각하지 않고 즐겁고 재밌게 놀이하는 모습을 통해 유아들도 배운다는 것을 느끼게 됨을 알고 아이들의 놀이를 따라가기로 하였다.</p>  |      |                 |

쓰리 GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 프로젝트 V

| 제 목               | 내가 생각하는 놀이에 대한 반성적 사고<br>(저널쓰기)  | 일 시  | 2020. 09. 24 (목) |
|-------------------|--|------|------------------|
|                   |  | 참여교사 | 유아반 교사 6명        |
| 교육목표              | <ul style="list-style-type: none"> <li>· 기존의 교육과정에서 지나는 놀이의 의미를 새롭게 해석해보며, 자기점검 및 유아들의 능동성과 주도성을 격려해줄 수 있는 방법을 고민해본다.</li> <li>· 각 반의 사례를 통해서 정보공유와 상호작용, 지원방법에 대한 방향을 모색한다.</li> </ul>  |      |                  |
| 교육내용<br>및<br>활동사진 | <p>① 각 반별 저널을 읽어본다.</p>  <p style="text-align: center;">&lt;상반기 반별 놀이의 반성적 사고 저널 한 줄 평 기록&gt;</p> <p>② 저널을 통해서 '상반기 각 반별 놀이 핵심 키워드 찾기(메타포)'를 표현한다.<br/>★맑은하늘반 (만3세) 교사: 놀이란? 비타민이다. 왜냐하면, 놀이를 통해 활기를 찾기 때문에 교사는 함께 활기를 북돋아 줘야 하니까<br/>★산새소리반 (만4세) 교사: 놀이란? 콜롬버스다. 왜냐하면, 새로운 발견을 찾아가는 과정이기 때문에 교사는 아이들의 놀이를 관찰하고 지지해야 하니까<br/>★알찬열매반 (만5세) 교사: 놀이란? 돋보기다. 왜냐하면, 자세히 관찰해야 하기 때문에 교사는 관찰을 토대로 지원방향을 고민해야 하니까</p> <p>③ 각 반의 긍정적인 놀이형태 및 한계점에 대해 토론해본다.</p> <div style="display: flex;">   </div> <p style="text-align: center;">&lt;유아들의 놀이 흐름에 따라 계획이 변경되어 연안, 주안을 수정하여 진행하였음&gt;</p> <p>★만3세: 코로나19 놀이를 통해 마스크를 써야하는 이유와 필요성을 인식하기 시작함.<br/>→코로나19의 정의를 설명하는데 어려움이 있어, 쉽게 이해시키는데 어려움이 있었음.</p> <p>★만4세: 병원놀이를 통해 병원의 종류를 알고, 코로나19와 개인위생에 관심을 가짐.<br/>→극놀이를 할 때 역할을 분배하는데 어려움이 있었음.</p> <p>★만5세: 우리나라의 상징적인 것에 관심을 가졌고, 궁금한 것을 찾고자 책을 보거나 자신이 알고 있는 것을 수수께끼를 내며 놀이를 하는 형태가 나타남.<br/>→유아들과 학부모님들의 만족감이 높게 나타나 한계점을 찾지는 못함.</p> <p>④ 반성적 사고를 통한 자기점검 및 앞으로의 방향성에 대해 분석해본다.</p> |      |                  |
| 평 가               | <p>한 학기 동안 각 반 별 놀이를 되돌아보았고, 긍정적인 요소와 한계점에 대해 생각해보며 자기점검을 통한 반성적인 사고를 가지는 시간을 가질 수 있었다. 이러한 반성적 사고를 통해 아이들의 놀이를 한층 더 이해할 수 있었다. 또한 동료교사들과 앞으로의 발전 방향성을 함께 의논하면서 친밀감을 형성할 수 있었으며, 서로가 알고 있는 정보를 공유하는 유익한 시간이 되었다.</p>   |      |                  |



## 9. 프로그램 평가 및 적용

### 1) 영유아 측면

- (1) 영유아의 놀이를 따라가니 다음 놀이주제가 자연스럽게 정해지면서 유아들이 놀이를 이끌어가는 모습을 볼 수 있었다.
- (2) 영유아가 주도적으로 즐겁게 참여하는 활동으로 진행되는 놀이가 많아짐에 따라 유사한 흥미를 가진 또래간의 협력이 잘 나타나고 놀이의 자신감이 증진되었다.
- (3) 주도적인 놀이가 이루어짐에 따라 다툼이나 문제가 발생할 때 교사의 도움을 받기보다 스스로 문제를 해결하고자 하는 모습을 볼 수 있었다.

### 2) 학부모 측면

- (1) 처음에는 개정 누리과정에 대한 피드백으로 학습적인 부분에서의 걱정과 불안에 대해 많이 이야기 하셨는데 점차 시간이 지남에 따라 어린이집에서 한 놀이가 가정에서도 나타나고 유아들이 내일 어린이집에서 어떤 놀이를 할까에 대한 기대감을 표현하는 모습을 보며 만족해 하셨다.
- (2) 놀이를 통한 경험이 생활 속에서 대화를 통해 발현되는 것을 보며 주입식 교육이 아닌 놀이를 통한 배움이 있음을 알 수 있으셨다고 말씀하셨다.

### 3) 교사 측면

#### (1)보육교사의 시각 변화!

기존의 교사주도의 활동(이야기 나누기 등)들이 아닌 유아중심의 자발적인 놀이를 존중하고 있는 그대로 바라볼 수 있는 적극적인 관찰, 실내외 공간구성의 변화, 놀잇감의 변화 시도, 상호작용(교사의 지원) 등을 실천 할 수 있었다. 즉, 기존의 시선에서 탈바꿈하며 다양한 방법을 시도하는 과정에서 보육교사의 역량을 더욱 강화시킬 수 있었다.

#### (2) 교사-유아 존중하는 문화!

보육교사는 유아들의 놀이를 관찰, 지원함으로써 얻는 새로움과 즐거움을, 유아들에게 자율성을 보장하고, 자유롭게 놀이할 수 있는 분위기를 형성하여 유아들의 의견과 생각을 더욱 존중하는 모습을 볼 수 있었다.

#### (3) 놀이의 궁극적인 가치 발견!

막연한 놀이라고 생각했던 유아들의 놀이 속에서 다양한 경험, 배움, 깨달음 등 다양한 가치를 얻을 수 있음을 아이들의 놀이를 보며 알 수 있게 되었다.

#### (4) 동료 교사 간의 정서적 교감 형성!

멘토와 멘티 교사간의 교육과정 운영의 어려움을 서로 공유하고, 이끌어가는 과정에서 동료간의 소통, 격려와 정서적 지원, 배움을 함께 나눌 수 있었다. 또한 쓰리GO 모임을 통해 교사간의 친밀함이 높아졌다.

## 10. 발전방향 및 향후과제

- 1) 쓰리GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 학습공동체를 통해 유아 놀이의 가치와 본질에 대한 고민과 생각을 나누는 계기가 되었고 이러한 모임의 영향으로 현재 영아반 교사들의 학습공동체를 형성하여 제4차 표준보육과정에 대한 이해와 교사의 지원에 대해 교류하고 있는 중이다. 다만 올해는 코로나19로 인해 대부분의 교사교육이 취소되거나 연기되어 자체교육으로만 이루어졌다. 자체교육의 부족함을 보완하기 위해 외부강사의 초빙 또는 외부 강의를 듣고 난 뒤의 토론이 더 많이 이루어지는 것도 좋을 것 같다.
- 2) 멘토와 멘티의 협력으로 시작한 쓰리GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!) 모임은 멘토는 멘토의 역할을 하기위해 이론적 개념과 경험을 통한 좋은 사례들을 발굴하고자 노력하였고, 멘티는 선배의 조언과 시행착오를 겪으면서 교사로서의 전문성을 신장하고자 노력하였다. 이러한 모임을 활성화하면서 교사의 질을 높일 수 있었다.
- 3) 쓰리GO(고민하Go 실천하Go 놀이하Go!)를 통해 동료교사들간의 정서적인 교감을 형성하는데 도움이 되었다. 이 부분은 향후 어린이집 조직문화에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 예상된다.

## 10. 참고문헌

교육부, 보건복지부(2019), 2019 개정 누리과정 해설서  
교육부, 보건복지부(2019), 2019 개정 누리과정 놀이실행자료  
교육부, 보건복지부(2019), 2019 개정 누리과정 놀이이해자료  
교육부, 보건복지부(2020), 자연과 아이다움을 살리는 생태놀이  
김지은 외(2012), 개정 보육과정, 창지사