



학교 안 놀이활성화를 위한 정책토론회

# 학교, 놀이를 품다

---

일 시 2017년 11월 14일(화) 오전 10시 ~ 12시

장 소 여의도 이룸센터 누리홀(지하 1층)



세이브더칠드런



머니투데이







# Program

## ☞ 행사개요

- 행사명 : 학교, 놀이를 품다 - 학교 안 놀이활성화를 위한 정책토론회
- 일시 : 2017년 11월 14일(화) 오전 10시~12시
- 장소 : 여의도 이룸센터 누리홀(지하 1층)
- 주최 : 세이브더칠드런, 머니투데이
- 후원 : 교육문화체육관광위원회 김세연, 염동열, 유은혜, 이동섭 의원

## ☞ 프로그램

10:00 ~ 10:10	<b>환영사</b> 유성엽 국회 교육문화체육관광위원회 위원장 <b>축사</b> 박춘란 교육부 차관
<b>1부 : 발표</b>	
10:10 ~ 10:50	<b>발표1</b> 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항 제충만 세이브더칠드런 권리옹호팀 대리 <b>발표2</b> 학교놀이 활성화 정책과 사례 및 정책 제안 한길수 강원도교육청 정책기획관실 장학사
<b>2부 : 토론</b>	
10:50 ~ 11:45	<b>좌장</b> 정선아 숙명여자대학교 아동복지학부 교수 <b>토론</b> 김은하수 서울시 중랑구 면동초등학교 6학년 학생 오명화 서울시 동작구 남사초등학교 6학년 학부모 오강식 전국놀이교사모임 가위바위보 소속 교사 김경애 한국교육개발원 자유학기제지원특임센터 소장 성은모 한국청소년정책연구원 부연구위원 권영민 교육부 교육과정운영과장
11:45 ~ 12:00	전체 질의응답 / 폐회





# Contents

## ●● 조사

김세연 바른정당 국회의원	1
유은혜 더불어민주당 국회의원	3
이동섭 국민의당 국회의원	5
박춘란 교육부 차관	7

## ●● 발표

학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항	9
제충만_세이브더칠드런 권리옹호팀 대리	
학교 놀이 활성화 정책과 사례 및 제안 정책	49
한길수_강원도교육청 정책기획관실 장학사	

## ●● 토론

김은하수 서울시 중랑구 면동초등학교 6학년 학생	63
오명화 서울 남사초등학교 6학년 학부모	72
오강식 전국놀이교사모임 가위바위보 소속 교사	86
김경애 한국교육개발원 자유학기제지원특임센터 소장	92
성은모 한국청소년정책연구원 부연구위원	98
권영민 교육부 교육과정운영과장	105



## 축 사



김세연 바른정당 국회의원

안녕하십니까, 국회 교육문화체육관광위원회 소속 김세연 의원입니다.

먼저 「학교안 놀이활성화를 위한 정책토론회 ‘학교, 놀이를 품다’」 개최를 진심으로 축하드립니다. 오늘 행사 준비에 노고를 아끼지 않으신 세이브더칠드런 김노보 이사장님과 머니투데이 박종면 대표이사님을 비롯한 관계자 여러분께도 깊이 감사의 말씀을 드립니다.

언제부턴가 학교운동장에서 뛰노는 아이들이 보이지 않습니다. 놀이터에서 삼삼오오 모여 술래잡기를 하던 아이들도 보이지 않습니다. OECD 국가 가운데 아동의 삶의 만족도가 가장 낮은 나라, 청소년 자살률이 가장 높은 나라, 이것이 우리나라의 현 주소입니다. 자라나는 미래세대가 행복하지 않는 나라의 미래가 밝을 것이라고 기대하기 힘듭니다.

그러한 의미에서 아이들에게 놀이를 돌려주고, 놀이를 학교 안으로 끌고 와 중요한 교육정책의 일환으로 삼는 것은 매우 시급하고도 절실한 문제입니다.

아이들이 배워야 할 것은 글을 읽고 수학 문제를 푸는 것뿐 아니라 건강하게 다른 사람과 어울리고, 스스로 새로운 것을 만들고, 좋은 결정을 내리고 그 결과에 책임지는 등 사

회성과 창의성, 리더십과 책임감을 갖는 것입니다.

이러한 최적의 교육이 바로 놀이라는 것은 많은 연구를 통해 입증되고 있습니다.

현재 사회문제가 되고 있는 청소년들의 감정 공감과 사회성 등의 결핍 역시 별도의 인성교육 강화가 아니라 아이들에게 놀 시간을 준다면 자연스럽게 본연의 건강한 모습을 되찾게 될 것입니다.

이에 세이브더칠드런과 머니투데이가 함께 학교가 놀이를 품고 아이들이 가장 행복해하고 가고 싶어하는 곳이 되기 위해 어떤 노력을 해야 하는지 알아보고자 준비하여 주신 오늘 토론회는 매우 시의적절하다고 생각합니다.

특히 교육문화체육관광위원회 위원으로 오랜 기간 동안 활동하며 시대의 변화와 교육 수요가 원하는 학교의 모습에 대해 고민해오던 입장에서 오늘 토론회의 주제가 더욱 뜻깊게 다가옵니다.

이미 학교 놀이에 대한 그 중요성에 대한 제대로 된 인식이 없다면 또다시 놀이가 또 하나의 학습으로 변질될 수 있는 만큼 현재의 학교놀이 실태와 사회적 노력을 되짚어보는 것은 매우 중요한 과제입니다. 오늘 이 자리는 학교 놀이에 대한 정책적 개선방향을 논의하는 등 다양한 전문가가 제시할 고견들은 향후 우리나라의 미래인재 양성의 주요 정책에 녹아들 것이라 확신하면서, 참석하여주신 모든 분들께 유익한 시간 되시길 기원합니다.

감사합니다.



## 축 사



유은혜 더불어민주당 국회의원

안녕하세요. 더불어민주당 국회의원 유은혜입니다.

‘놀이가 미래다2: ‘쉬는 시간‘ 돌려주자’ 정책토론회에 참석해주신 여러분께 진심으로 감사드립니다. 뜻깊은 토론회에 관심을 가져주신 머니투데이 박종면 사장님과 세이브더칠드런 김노보 이사장님, 그리고 토론회를 준비하느라 애쓰신 실무관계자 여러분들께도 깊은 감사의 말씀을 전합니다.

어린이 놀이현장에서는 ‘모든 어린이는 놀면서 자라고 꿈꿀 때 행복하다’고 말합니다. 가정과 학교, 지역사회에서는 어린이들의 놀 권리를 보장해주기 위해 놀 수 있는 공간과 놀 시간을 제공해 줄 수 있어야 합니다.

하지만 요즘 아이들은 놀 시간이 없습니다. 학교가 끝나면 너나 할 것 없이 학원으로 향하고 학업 스트레스에 시달립니다. 2016년 OECD 주요국 어린이 청소년 ‘주관적 행복지수’ 순위는 22개국 중 22위로 꼴지를 차지하고 있으며 2009년부터 수년간 최하위권에 머물고 있는 실정입니다.

아이들에게 쉼 권리와 놀 권리를 보장하고 행복할 수 있도록 하기 위해서 어떻게 해야 할까요? 변화의 핵심은 학교가 되어야 합니다. 대한민국 아이들이 하루 중 가장 긴 시간을 보내는 학교는 아이들을 위한 공간입니다. 학교가 놀이를 품고 아이들에게 놀 시간을 보장해준다면 최소한의 쉼 권리와 놀 권리를 보장할 수 있을 것입니다.

학교놀이 활성화를 위한 정책적인 지원도 함께 이루어져야 하는 시점에서 이러한 정책 개선 토론회가 열리는 것은 매우 의미있는 일입니다. 오늘 토론회를 통해 학교놀이 활성화 정책에 대해서 심도있게 살펴보고 정책개선을 위해 다양한 관점에서 논의해볼 수 있는 귀한 시간이 될 것이라 생각합니다.

발표와 토론을 준비해주신 여러분들께도 감사의 말씀을 전합니다. 다시 한 번 토론회 개최를 축하드리며, 오늘 논의되는 중요한 말씀들 귀담아 듣고 국회에서도 같이 고민하고 힘을 보탬 수 있도록 노력하겠습니다.

고맙습니다.

## 축 사



이동섭 국민의당 국회의원

안녕하십니까? 국민의당 국회의원 이동섭입니다.

‘알파고 시대, 교육 패러다임의 변화’등 교육환경의 급속한 변화가 요구되는 즈음에 학교, 놀이를 품다라는 주제로 정책토론회가 열리게 된 것을 교육개혁의 책임을 맡고 있는 국회 교문위원으로서 무척 의미 있게 생각합니다.

근대화 이후 우리나라는 급속한 경제발전 이면에 부의 편중과 세습, 개인의 능력보다 학연·혈연·지연 등‘然’이 더 크게 작용하는 병폐가 만연하여 청년실업의 급속한 확대 등 국가발전 동력이 급속히 상실되는 문제에 직면했습니다.

더욱이 불혼(不婚)의 확대와 출산을 저하현상으로‘인구절벽’현상은 피할 수 없는 우리의 미래가 되었습니다.

작은 국토, 적은 인구, 부존자원의 부족 등 국가발전 필수요소를 갖추지 못한 우리나라가 GDP 세계 11위의 강국이 될 수 있었던 것은 치열한 교육열로 양성한‘우수한 인력자원’이 있었기에 가능했다는 분석은 모두가 동의하고 있습니다.

그런데‘인구절벽’은 교육면에서 우리에게 새로운 도전을 요구하고 있습니다. 지금까지의 ‘일방형 주입식 교육’으로는 4차 산업혁명 시대에 부응하는 국가인재 양성은 요원한 꿈 일 뿐입니다. 협동심, 창의성, 자발성을 키울 수 있는 새로운 교육환경이 갖추어져야 합니다.

‘세이브더칠드런’이 수행한‘한국아동의 삶의 질 연구’에 의하면 우리 아이들이 느끼는 행복감은 조사대상 OECD 15개 국가 중 가장 낮은 수준이었습니다. 주요한 원인으로 자유롭게 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 뛰놀 수 없는 현실이 불행하다고 아이들은 말하고 있습니다.

‘놀이’를 ‘학습하지 않는’상태로 오해하는 그릇된 선입견을 깨트려야 합니다.

‘놀이’를 통해 친구들과의 협동성, 문제해결을 위한 다양한 창의성, 구성원으로서 자신의 몫을 다하고자 하는 자발성을 키울 수 있도록 교육환경을 고쳐야 합니다.

오늘 정책토론을 통해‘놀이를 중심으로 한 교육환경 再編’의 필요성을 모두가 인식하는 계기가 되기 바랍니다. 본 의원도‘아이들이 행복한 나라, 국가경쟁력 확보’ 라는 사명감을 가지고 최선을 다해 힘을 보탤 것을 약속드립니다.

귀한 정책토론회를 준비하신‘세이브더칠드런’과‘머니투데이’측에 심심한 감사의 말씀을 전합니다.

감사합니다.

## 축 사



박춘란 교육부 차관

안녕하십니까?

교육부 차관 박춘란입니다.

먼저, 오늘 '학교 안 놀이 활성화'를 주제로 한 정책토론회 개최를 진심으로 축하드립니다.

바쁘신 의정활동에도 불구하고 이처럼 뜻깊은 자리를 마련해 주신 교육문화체육관광위원회 유성엽 위원장님, 유은혜 의원님, 염동열 의원님, 김세연 의원님, 이동섭 의원님께 감사드립니다.

아울러, 이번 행사의 성공적인 개최를 위해 애써주신 송혜승 세이브더칠드런 사업본부장님과 머니투데이 관계분 여러분께도 깊은 감사의 인사를 드립니다.

지난 4월 OECD에서 발표한 PISA 2015 학생 웰빙 보고서에서 우리나라 학생의 학업성취도는 최상위권이나 전반적인 삶의 만족도는 매우 낮은 것으로 나타났습니다. 최고가 되어야 한다는 욕심으로 우리 학생들의 학교 안팎 학습 시간은 점점 길어지고 있으며, 이로 인한 스트레스와 학업 부담은 아이들의 행복에 큰 방해 요소가 되지 않는다고 생각합니다.

이런 현실에서 우리 아이들에게 ‘놀이’라는 단어는 ‘학습’의 반의어쯤으로 멀게만 느껴질 것입니다. 그러나 ‘놀이’는 경쟁과 입시 위주의 교육에 지쳐있는 학생들에게 무한한 성장 가능성의 길을 열어 줄 새로운 교육 방법이라고 생각합니다.

아이들은 놀이를 통해 타인과의 관계를 맺는 법을 배우고, 여러 갈등과 문제를 해결하는 과정을 배울 수 있습니다.

또한, 스스로 놀이의 방향을 정하고 새 놀이를 만들어가는 과정에서 사회성뿐 아니라 창의력도 키워나갈 수 있을 것입니다.

문재인 정부도 ‘놀이’의 중요성에 공감하여 유엔아동권리협약에 명시된 놀 권리와 학생들의 휴식시간을 보장하는 것을 국정과제로 선정하는 등 학생들의 행복한 삶의 영위를 위해 노력하고 있습니다.

존경하는 내외귀빈 여러분!

신이 인간을 창조할 때 세상에서 지혜롭게 살아갈 수 있도록 견인하는 힘을 바로 ‘놀이’라고 말했다고 합니다.

이제 더 이상 ‘놀이’는 단순히 재미를 위한 것이 아니라, 우리 아이들의 삶의 만족도를 높이고 행복한 미래를 만들어 가기 위한 하나의 성장 과정입니다.

이번 토론회를 계기로 사회 전반에 놀이에 대한 공감대 형성과 함께 학교 안에서도 ‘놀이’가 활성화 되어 안정적으로 정착할 수 있도록 여러분들께서 지혜를 모아주시기를 바랍니다.

교육부도 오늘 논의된 내용들이 정책에 적극 반영될 수 있도록 노력할 것이며, 앞으로 놀이를 통해 즐거움을 경험하고 풍요로운 삶을 음미할 수 있는 인재를 길러내기 위해 최선을 다하겠습니다.

감사합니다.

# 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항

제충만\_세이브더칠드런 권리옹호팀 대리







## 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항

제충만\_세이브더칠드런 권리옹호팀 대리

### 1. 박탈된 놀 권리

“졸업하고 나면 학교 화장실이 가장 기억에 남을 것 같아요. 마음 편히 놀 곳이 화장실 밖에 없거든요. 재미있었다는 생각도 들겠지만 놀 수 있는 데가 그 곳 뿐이었다는 게 슬플 것 같아요.”(12세, 경기)

“학교에서는 쉬는 시간이 되면 조용히 자습하며 책을 읽으라고 해요. 점심시간에도 다칠 수 있어서 위험하다고 운동장에 나가지 못하게 하고요. 도대체 쉬는 시간이나 점심시간에 뛰고 소리 지르지 못하면 우리는 언제 놀 수 있는 거죠?”(12세, 서울)

개리 랜드래스(Garry L. Landreth)라는 놀이치료 전문가는 “새들은 날아다니고, 물고기는 헤엄을 치고, 아이들은 놀이를 한다(Birds fly, fish swim, and children play.)<sup>1)</sup>.”라고 말했다. 아동에게 노는 것은 마치 새가 날아다니는 것처럼 자연스러운 일이라는 뜻이다. 일본의 하이쿠 시인 요시다 류스이는 “길을 잃은 아이는 울면서도 계속 반딧불이를 잡는다<sup>2)</sup>.”라며 아동에게 놀이는 본능에 가까운 것임을 밝히고 있다. 이를 유엔아동권리협약에서는 제31조(놀이와 여가)를 통해 권리의 하나로 명시하였다. “당사국은 휴식과 여가를 즐기고, 자신의 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여하며, 문화생활과 예술활동에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다.”

그렇다면 아이들의 본능이자 권리인 놀이를 대한민국의 아동은 충분히 누리고 있을까?

우리나라 아동의 놀이 시간은 일본, 미국, 영국, 독일, 스웨덴, 핀란드 아이들보다 짧으며, 초등학교에서 고등학교로 올라갈수록 더욱 짧아진다. 주말에도 학습을 위해 보내는 시간이 많아 놀이와 여가시간이 충분하지 않다고 한다<sup>3)</sup>. 보건복지부에서 진행한 아동종합실태조사에서 아동의 절반은 방과후 하고 싶은 활동으로 ‘친구들하고 놀기’를 희망했다. 하지만 실제 친구들과 노는 아이는 9%에 불과했다<sup>4)</sup>. 또한 최근 일주일 간 30분 이상 운

동(놀이)를 한 날이 하루도 없다고 응답한 아이들도 31%<sup>5)</sup>에 달했다.

그렇다면 한국의 아이들이 제대로 놀지 못하는 이유는 무엇일까?

한국청소년정책연구원에 따르면 우리나라 청소년의 평일 학습시간은 7시간 50분이다. 5시간 전후인 OECD 다른 국가들에 비하면 2시간 가량 긴 것이다<sup>6)</sup>. 최근 조사에서는 정규 수업시간을 제외한 하루 평균 방과후 학습시간도 초등학교생임에도 하루 3시간이 넘는 아이들이 44.4%에 달한다<sup>7)</sup>. 2016년 통계청<sup>8)</sup>에 따르면 초등학교생 80%가 사교육에 참여하고 있고 그 비용만 7조7천억원이었다. 2014년 통계청 생활시간 조사에서는 초등학교생 평균 수면 시간이 대략 9시간 가량 된다고 하는데 여기에 식사와 이동 및 기타 시간을 포함하면 실제 놀이 시간은 거의 없는 것이다. 심지어 2세 아동의 35.5%와, 5세 아동의 83.6%가 사교육을 이용하고 있다<sup>9)</sup>는 육아정책연구소의 지난 해 연구결과는, 과도한 학습과 사교육이 상당히 어린 나이까지 만연해 있음을 보여준다.

## 2. 행복하지 않다고 말하는 대한민국 아이들

대한민국 아이들은 행복하지 않다고 말한다. 우리나라 아동 삶의 만족도는 OECD 국가 중 가장 낮은 수준이다. 세이브더칠드런과 서울대 사회복지연구소가 진행한 한국 아동의 삶의 질 연구조사에서도 조사 대상 15개국 중 우리나라가 행복감이 가장 낮았다. 자유롭게 시간을 선택할 자유가 없다는 것이 주요한 원인 중 하나로 나타났다<sup>10)</sup>. 자유롭게 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 없는 현실이 불행하다고 말하는 아이들이 많다.

놀이 부족으로 인한 삶의 만족도 저하는 비단 행복감에만 영향을 미치는 것이 아니라 아동의 삶과 건강, 발달 전반에 영향을 미친다. 놀이는 아동의 건강과 발달에 필수적이며, 창의력, 상상력, 자신감, 자기 효능감은 물론 신체적, 사회적, 인지적, 정서적 능력과 기능의 발달을 촉진하기 때문이다. 이밖에도 협상, 정서적 균형의 회복, 갈등의 해결 및 의사결정에 관한 아동의 사회적 능력을 향상시키는데 놀이는 필수적<sup>11)</sup>이다.

따라서 놀이가 박탈된 아이들은 비만이 늘어나고<sup>12)</sup>, 공적인 사회관계(formalized social interactions)를 맺음에 있어 어려움을 느끼게 된다<sup>13)</sup>. 특히 학교에서 놀이가 부족한 경우 아이들은 수업에서 문제행동을 보일 가능성이 높아진다. 감정폭발(emotional outburst)이나 동료 학생, 교사와의 관계에서 문제행동을 더 나타냈다<sup>14)</sup>. 여기에 학업스트레스가 함께 맞물리게 되면 학교폭력, 학업성취, 학교적응, 우울증, 자신감 감소, 대인관계능력 저하,

자살 등 다양한 아동·청소년기 문제행동이 발생할 수 있음을 많은 연구들은 지적한다  
15)16)

그렇다면 놀 권리가 박탈되고 불행한 어린시절을 보내고 있는 우리 아이들을 위해 ‘학교’는 어떤 역할을 해야 할까?

학교는 이미 친구들이 한 곳에 모여 있는 곳이다. 하루 중 상당히 긴 시간을 보내는 곳이기도 하다. 특히 4차 산업혁명이라는 화두가 사회적으로 대두되면서 교육이 근본적으로 바뀌어야 한다는 요구 또한 거세다. 이밖에도 사회적 돌봄이 확대됨에 따라 아이들이 학교에서 머무르는 시간이 늘어나고 있다. 이렇게 아이들의 삶의 중심인 학교가 아이들의 놀 권리를 보장해주기 위해 놀이를 품게 된다면 불행하다고 이야기하는 아이들도 바뀔 수 있지 않을까?

### 3. 학교에서조차 잘 놀지 못하는 아이들

〈찰리와 초콜릿 공장〉의 작가로 유명한 로알드 달(Roald Dahl)의 작품을 영화로 만든 〈마틸다(Matilda, 1996)〉에는 주인공 마틸다가 다니는 학교가 배경으로 나온다. 이 학교에는 아이들을 미워하고 가혹하게 다루는 교장선생님이 있고, 교실 벽면에는 삭막한 학교의 룰(The rules of crunches hall)이 적혀 있다. “이야기해서는 안 된다. 웃어서는 안 된다. 소곤거리어서는 안 된다. 껌을 씹어서는 안 된다. 숙제를 늦게 해서는 안 된다. 뛰어다니면 안 된다. 먹어서는 안 된다. 낙서를 해서는 안 된다. 놀아서는 안 된다. 몽상에 빠져서는 안 된다. 재미있어서는 안 된다.” 마지막으로 큰 문장 하나가 적혀 있다. 지금 즐겁다면 배우고 있는 것이 아니다(If you're having fun, you're not learning).

지난 해 세이브더칠드런은 서울, 부산, 전북에서 만난 140명의 초등학교 아이들과 1박 2일 동안 〈어린이옹호활동가캠프〉를 진행하며 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 뛰어노는 학교를 만들기 위해서는 무엇이 바뀌어야 할지 들어보았다. 이 자리에서 아이들은 자신들이 다니고 있는 학교가 마틸다가 다니고 있는 학교와 별반 다르지 않다는 것을 이야기해주었다. 학교에서는 공부만 해야 하고, 맘껏 놀 수 있기 보다 놀다가 혼나는 경우가 더 많다고 했다.

“이동 수업이 많은 편인데 쉬는 시간이 짧아 교실 이동 하는데 시간을 다 쓰게 돼서 친구들과 놀지를 못해요.”(13세, 부산)

“1인 1억, 복도 청소, 학급 문고 정리, 게시판 정리 등을 하면 쉬는 시간이 부족해서 놀지 못해요.”(11세, 전북)

“중간 놀이시간이 있지만 선생님이 줄넘기 같은 할 일을 주셔서 놀이시간이 아닌 거 같아요.”(13세, 전북)

“학교에서 쉬는 시간에 드문드문 놀아요. 학교가 끝나고도 운동장에서 놀 수 없어요. 점심 시간에도 선생님이 허락한 한 두 반만 빼면 나가서 놀 수 없어요. 쉬는 시간에는 우리가 조용하게 책을 읽기만을 바라시는 것 같아요. 친구들과 이야기하는 정도로도 소란스럽다고 혼나요.”(11세, 서울)

“다치는 아이가 생겼다고 전교생을 못 놀게 하지 말아주세요.”(12세, 대구)

한 초등학교에서는 선생님이 점심시간에 교실에서 예능 프로그램을 틀어준다고 한다. 점심시간에 시끄럽게 떠들지 말고 차라리 조용히 앉아서 예능 TV를 보라는 것이다. 아무리 혼밥이 유행이지만 점심시간에 뛰어놀고 싶은 게 아이들의 마음이다. 어떤 선생님은 데시벨 측정기를 들고 다니며 일정 데시벨을 넘으면 시끄럽다고 주의를 준다고도 한다. 운동장에서 사고가 난 이후 전교생이 점심시간과 방과 후에 운동장 사용을 금지시킨 학교도 있었고, 선생님이 뛰어다니지 말라며 앉아서 하는 공기 놀이만 일년 내내 시킨 학교도 있었다.

여전히 누군가는 “학교는 놀러 가는 곳이 아니라 공부하러 가는 곳”이라고 말한다. 그러나 학교에서 아이들이 배워야 할 것은 교과만이 아니다. 유엔아동권리위원회는 이러한 점을 분명하게 이야기하고 있다. “초등 교육에서 반드시 익혀야 할 삶의 기술에는 식자 능력과 수리 능력만이 아니라 균형 잡힌 결정을 내릴 능력, 비폭력적으로 갈등을 해소할 능력, 건강한 생활 방식, 바람직한 사회 관계와 책임감, 비판적 사고, 창조적 재능 및 삶에서 어떤 선택을 내릴 때 필요한 능력을 개발할 능력을 포함한다.”<sup>17)</sup>

학교에서 아이들이 배워야 할 것은 글을 읽고 수학 문제를 푸는 것만이 아니다. 건강하게 다른 사람과 어울릴 줄 알고 스스로 새로운 것을 만들어 내며, 좋은 결정을 내린 후 책임을 지는 방법을 익혀야 한다. 물론 이런 것들은 친구들과 함께, 맘껏, 실컷 뛰어 놀면서 자연스럽게 얻을 수 있는 것들이다.

하지만 우리 사회와 일선 학교 현장에서는 여전히 놀이에 대한 부정적인 인식이 강하다. 특히 학교에서는 아이들을 안전하게 관리해야 한다는 측면이나 학교가 학업증진을 최

우선으로 두어야 하기 때문에 ‘놀이’는 뒷전일 때가 많다.

아동의 놀 권리를 위해 앞장섰던 영국의 조경가 Lady Allen of Hurtwood는 다음과 같은 말을 남겼다. “뼈가 부러지는게 영혼이 상하는 것보다 낫다(Better a broken bone than a broken spirit)” 학교가 아이들의 놀이를 뒷전으로 했을 때 과연 얻게 되는게 많을지, 잃게 되는게 많을지는 분명 고민해봐야 할 문제이다.

#### 4. 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과

학교가 아이들이 놀기 가장 좋은 곳이 된다면 어떤 변화가 나타날까?

세이브더칠드런은 2016년 (주)손오공의 후원으로 경기도 시흥초등학교에서 아이들의 의견을 반영하여 바우건축사사무소와 함께 놀이공간을 만들었다. 이곳에서 4개월 동안 주 1회 60분씩 4학년과 6학년 아이들 총 30명과 함께 자유놀이를 진행했고, 아이들의 변화를 측정하였다. 동시에 같은 학년 28명은 아무런 놀이 자극 없이 똑같이 수업을 받았고, 이들 또한 변화를 측정했다. 실험 전후 아이들은 설문조사와 집중 면접, 그림 검사, 뇌파 검사를 받았고, 학부모와 교사는 ‘아동, 청소년 행동평가 척도’를 통해 아이들을 관찰한 결과를 보고했다. 명우임상심리연구소(책임연구원 김향숙 / 연구 담당 백현주, 정하나)에서 이 연구를 진행하였다.

##### 1) 공부태도가 더 좋아졌어요

흔히 놀이와 공부는 반비례 관계라고 생각한다. 놀이에 대한 부정적인 인식은 ‘놀이보다는 공부에 도움이 되지 않는다’는 편견에서 비롯된다. 하지만 연구 결과를 살펴보면 그렇지 않다는 것을 알 수 있다. ‘학교에서 공부하는 것이 재미있다’, ‘우리 반 아이들에게 모르는 것을 가르쳐 주고 싶다’ 등과 같은 답변에서 알 수 있듯이, 한 시간씩 자유롭게 논 실험집단에서 학습태도가 6%p 상승했다. 반면, 정상 수업을 한 통제집단은 유의미한 변화를 보이지 않았다. 특히 학습태도와 관련해 하위 10%의 상승폭이 21%p나 돼 평소 학습태도가 부족한 아이들이 놀이를 통해 긍정적인 변화를 더 볼 수 있는 것으로 나타났다.

또한 자유롭게 논 아이들의 부모는 아이의 주의집중 문제가 13%p 감소했다고 보고하였다. 부모 조사와 동일한 항목에 대해 조사해본 결과 선생님들의 평가는 더욱 긍정적이었

다. 문제행동 증후군의 모든 요인에서 긍정적인 변화가 나타난 것이다. 아이들의 불안 및 우울이 33%p, 주의집중 문제가 34%p, 총 문제 행동은 41%p나 줄어들었다고 응답했다. 특히 하위 10%의 경우 문제행동 증후군 사전 점수가 매우 높았으나 놀이 활동 이후 실험에 참가한 다른 아이들과 거의 비슷한 수준으로 낮아졌다.

뇌파도 달라졌다. 실험집단 아이들 가운데 28명은 실험 전후로 뇌파검사도 받았는데 그 결과도 이런 변화를 뒷받침한다. 아이들은 전두엽의 건강한 정도를 알아보는 알파파 파워 스펙트럼 분석을 받았다. 전두엽은 ‘뇌의 CEO’로 인지적 유연성, 목표 행동을 위한 주의 전환 및 억제, 작업 기억, 정서 및 인지 조절, 주의 집중 등에 관여하는 고차원적 사고를 담당한다. 따라서 아동기 전두엽의 안정적 발달은 학습, 사회성 발달 및 정서적 안정에 중요하다.

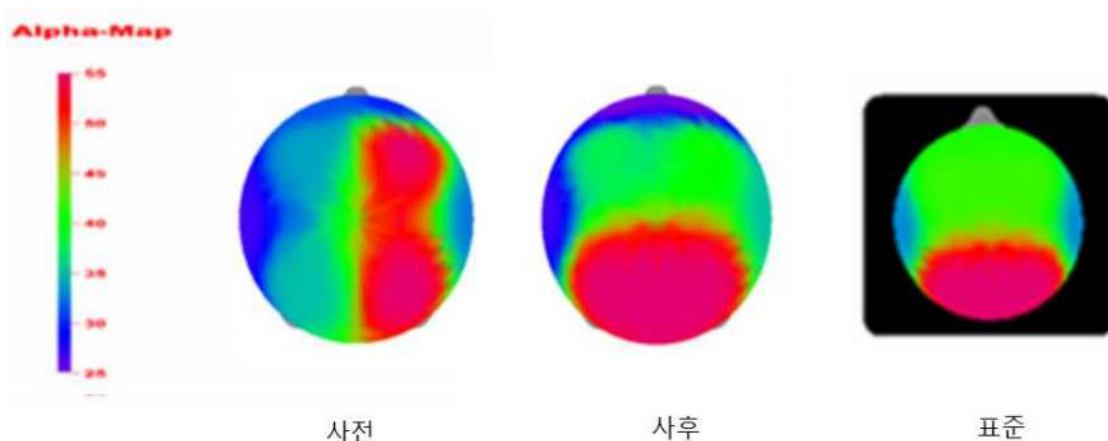


그림1) 한 아동의 알파파맵. 맨 왼쪽은 매주 한시간 씩 놀기 전, 중간은 뇌 달 실험 뒤 모습. 맨 오른쪽은 건강한 전두엽 기능을 보여주는 표준 알파파 분포. 매주 한 시간씩 뇌 달 놀 뒤 좌우 모두 전두엽 기능이 활성화 되고 좌우 불균형이 크게 개선됨.

실험 전 아이들의 알파파 평균은 좌뇌 23.09, 우뇌 24.93이었다. 표준수치(40~45)보다 매우 낮았다. 또한 알파파를 색으로 나타내 보이는 브레인 맵핑을 보면 좌우 뇌의 불균형이 눈에 띄게 나타난 사례도 상당수를 차지하였다. 이는 최근 연구들에서 경고하는 전두엽의 기능발달을 저해하는 환경(스마트 미디어의 오남용과 책을 읽지 않는 환경, 유해한 식품첨가물 등)때문으로 여겨진다. 하지만 자유놀이 이후 측정한 사후 결과에서는 좌뇌가 30.56, 우뇌가 30.71로 알파파가 늘어 건강한 상태를 나타내는 표준수치에 가까워졌다. 좌우불균형도 줄었다. 이는 놀이가 전두엽의 발달이나, 발달을 방해하는 환경에 의한 피해

를 줄이는 데 하나의 대안이 될 수 있다는 긍정적 지표로 볼 수 있다.

유엔아동권리위원회는 교육과 놀이는 상호 보완적이므로 일상의 교육 과정에서 서로 촉진되어야 함을 주장한다. 놀이는 모든 연령대의 아동에게 유의미하고 필요하지만, 특히 학교 교육의 초기 단계인 유치원과 저학년에서 더욱 중요하기 때문에 놀이가 아동 학습의 중요한 수단임을 강조한다<sup>18)</sup>.

물론 놀이를 곧바로 성적 상승으로 연결 짓는 것은 과도한 해석이다. 공부를 잘할 수 있는 토대가 되는 학습태도가 좋아지거나 주의집중력이 좋아졌다는 정도로 받아들여야 한다. 핵심은 놀이가 공부에 부정적인 영향을 주는 것이 아니라 오히려 긍정적인 영향을 준다는 점이다.

## 2) 선생님과의 관계가 좋아졌어요

학교에서 선생님과 학생의 관계를 부정적으로 그리는 경우가 많다. 특히 선생님의 교권과 아동의 인권이 마치 충돌하는 개념인 것처럼 말하고, 그 결과 실제로 경직된 관계를 형성하기도 한다. 하지만 놀이가 학생과 교사의 관계에 긍정적인 영향을 준다는 것이 연구 결과 나타났다.

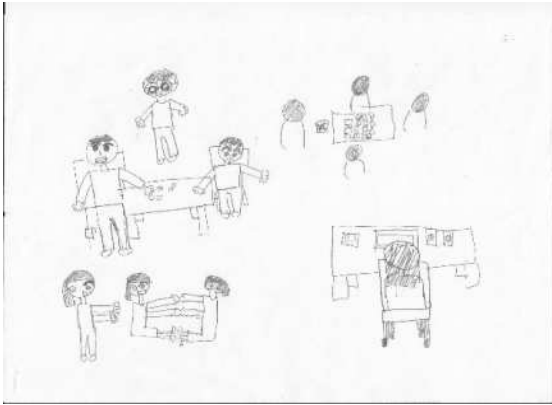
‘선생님을 길에서 보면 반가워서 달려가 인사한다’, ‘나를 이해하고 알아주는 선생님이 계신다’와 같은 질문으로 측정해본 교사 만족도는 실험 전에 비해 11%p 상승했다. 많은 학생들이 놀이 이전에 비해 선생님이 자신을 더 이해해주며 마음 놓고 이야기할 수 있는 사람이라는 생각을 가지게 된 것이다.

또한 선생님이 아이들을 바라보는 시각도 바뀌었다. 조사 과정에서 선생님은 주의 집중 문제, 사회적 미성숙 등 총 11가지 부정적 요인에서 아이들이 긍정적인 방향으로 바뀌었다고 보고했다. 이는 교사가 아이들이 자유놀이를 한 이후 문제행동이 현저하게 줄었다고 느꼈음을 뜻한다. 특히 하위 10% 집단의 경우는 더 큰 변화를 보였다. 놀이 이전에는 하위 10% 아이들에 대해 교사가 매우 부정적으로 평가했으나 놀이 이후에는 아이들의 모습을 긍정적으로 보게 되었다는 점을 시사한다.

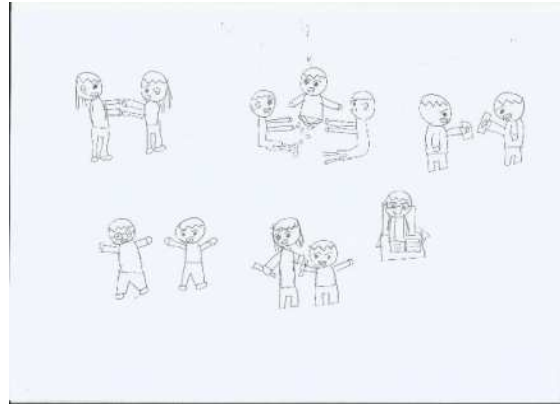
실험에 참가한 한 교사는 “교실에서는 ADHD로 의심될 정도로 문제행동을 보이는 아이였는데 놀이 시간에는 다른 아이들을 이끌고 분위기를 주도하는 등 뛰어난 모습을 보여서 무척 놀랐다.”라고 말하며 아이들을 바라보는 시각이 놀이 이후에 변하게 되었다고 답변

하였다. 하위 10% 집단의 경우 교사가 아이를 바라보는 관점이 달라지자 학교생활만족도가 무려 30%p나 상승했다. 교사와 학생의 관계가 개선된 것이다.

이러한 변화는 그림 검사 결과에도 나타났다. 전체적으로 놀이 이전에 아이들의 그림에 서는 교사와의 심리적 거리감이 직, 간접적으로 표현되었다. 하지만 놀이 이후 검사에는 교사와의 친밀감이 표현되었다.



(사전)



(사후)

그림2) 한 학생의 그림검사 결과 사전 그림에는 교사가 뒷모습으로 그려졌고 머리카락의 색을 강한 필압으로 묘사하였으며 책상 등으로 심리적 구획을 표현했음. 교사에 대한 심리적 거리감과 경계가 보였음. 하지만 사후 그림에서는 앞모습으로 묘사되고 머리카락을 강조하지 않았으며 심리적 구획이 보이지 않아 긍정적으로 변화되었음을 보여줌.

놀이 활동 중 교사가 아이들의 놀이에 개입하지 못하도록 한 것이 위와 같은 결과의 중요한 요인으로 작용하였다. 안전에 특별히 문제가 없는 이상 지켜봐 주는 어른의 역할을 하도록 했다. 그 결과 교사는 아이들의 주체적이고 자율적인 놀이 활동을 여유롭게 관찰함으로써 아동 개인의 특성을 더욱 잘 파악할 수 있었다. 특히 수업시간이 아닌 놀이판에서 더욱 진가를 나타내는 아이를 발견함으로써 교사는 아동에 관한 긍정적 시각의 변화를 경험할 수 있었다.

### 3) 친구들과 더 친해졌어요

소아정신과 전문의 서천석 박사는 놀이의 중요성을 사회성 측면에서 이렇게 말했다. “친구들하고 놀이를 하면서 부딪히고 같이 활동해야 어떻게 나의 주장을 하고, 어떻게 남

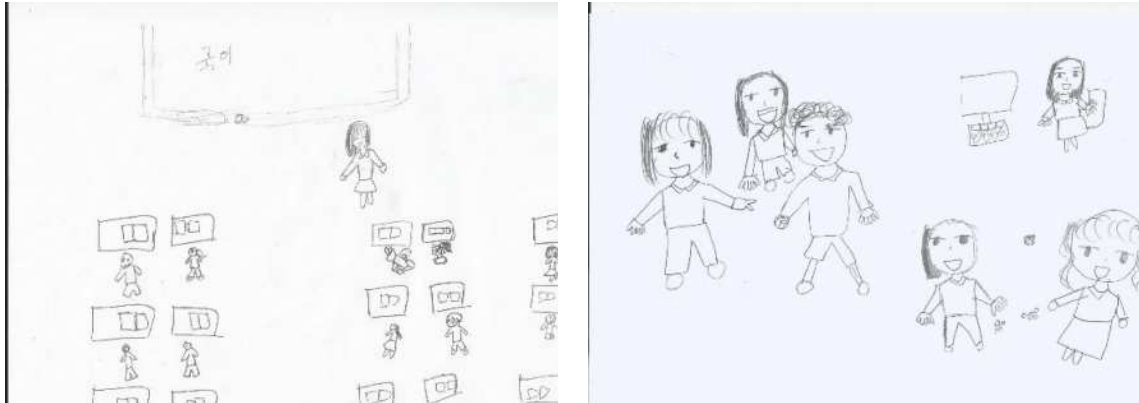


의 주장을 받아들이고, 어떻게 타협을 하는지 배울 수 있어요. 그리고 상대를 아껴주는 것은 어떻게 해야 하고, 나를 아껴달라는 말은 어떻게 하는 것인지도 배우죠. 놀이가 부족한 아이들은 실제로 타인을 이해하는 것이 어렵고, 타인에게 자기 주장을 하는 것도 어려워요.”

놀이는 사회성 형성에 필수적이다. 특히 아동은 또래와의 놀이를 통해 자신의 고유한 언어, 게임, 비밀 세상, 환상, 여타 문화적 지식을 창조하고 전달한다. 학교와 놀이터에서 하는 게임부터 구슬치기, 뛰어다니기(free running), 길거리 미술과 같은 도시적 활동에 이르기까지 아동의 놀이는 ‘아동기 문화’를 형성한다. 이러한 아동기 문화를 서로 공유하며 아이들은 사회성을 형성하는 것이다.

이번 연구에서는 ‘학교에서 반 친구들과 잘 어울려 생활한다’, ‘학교에서 터놓고 이야기 할 친구가 많이 있다’와 같은 질문을 통해 또래 관계 만족도가 놀이 이후 9%p 증가했다는 것을 알 수 있었다. 이는 아이들이 놀이 이전보다 학교 및 학급에 소속감을 느끼고 친구들과 터놓고 이야기하고, 협동할 수 있게 되었다는 것이다. 실험에 참가한 한 6학년 학생은 “친구들과 놀 수 있어서 더 친해진 것 같고, 친해지니까 학교 오고 싶은 마음이 더 생겼어요.”라고 말했다.

또래 간의 관계 개선은 아이들이 놀이를 통해 사회성 기술이 발달하면서 가능해진 것으로 보인다. 놀이에 참여한 아이들은 과제 수행 및 학습 상황에서 또래와 협력하는 ‘협동 능력’이 11%p 상승하였고, 자신에 대해 당당히 표현하고 또래의 어려움을 적극적으로 주장하며, 부당한 상황에서 자신의 의견을 말할 수 있는 ‘자기주장성’이 10%p 증가했다. 갈등상황에서 감정을 조절하거나, 필요한 과제를 수행하기 위해 욕구를 억제하는 등의 ‘자기 통제 능력’은 11%p 상승한 결과를 보였다.



(사전)

(사후)

그림3) 자유 놀이를 하기 전에는 작은 크기로 친구들을 그렸고 자신을 왼쪽 하단 구석에 그려 자신감 없는 모습이 나타났음. 또한 친구들의 얼굴, 입, 손이 생략되어 있어 대인 관계에서 정서적 교류 및 상호작용이 부족한 것으로 보였음. 이에 반해 사후 검사에서는 인물의 크기가 커지고 밝은 표정이 나타났음. 그림의 제목을 ‘행복한 우리반’으로 하는 등 또래 관계에서 활발한 상호작용이 이루어지고 있음을 볼 수 있었고, 학교 생활에 대한 만족도와 긍정성이 높아졌음.

그림 검사에서도 비슷한 결과가 나타났다. 놀이 활동 이전에 그린 그림을 전체적으로 살펴봤을 때 또래에 대한 상호작용이 활발하지 않거나 소외가 드러나는 경우가 있었다. 하지만 사후검사 결과 또래와 보다 활발한 상호작용이 나타났다. 대화 인터뷰에서도 놀이 활동 이전에는 공부에 대한 스트레스를 이야기하거나 혼자 놀기에 대한 소외감, 왕따에 대한 두려움을 표현한 반면 사후 인터뷰에서는 ‘학교가 좋다, 만족한다, 친구들과 놀이가 즐겁다, 친하지 않았던 친구와 친하게 되었다, 이해심이 많아졌다’ 등의 함께 노는 것의 즐거움을 표현했다.

실험에 참가한 선생님은 “우리반에 자기 표현을 좀 덜하는 특수반 아이가 있는데 실험 이전에는 혼자 노는 모습을 자주 보였습니다. 자유놀이가 시작되고 얼마 안 되어 어떤 여자아이가 ‘나랑 같이 놀자’라며 계속 그 아이를 놀이로 끼워주는 모습을 보았습니다.” 라며 놀이가 가져오는 또래 관계의 친목을 느낄 수 있었다고 말했다.

#### 4) 내면의 힘을 길렀어요

스트레스란 생활 속 여러가지 요구에 대응하는 과정에서 생기는 긴장 또는 압박감에 대한 정신적, 신체적 반응으로 개인의 심리 및 신체적 건강에 부정적 영향을 미치는 요인이다<sup>19)</sup>. 특히 과도한 교육에서 벗어나지 못하고 있는 우리나라의 실정에서 학업 스트레스가

아동의 우울을 심화 시키고<sup>20)</sup>, 부모나 주위 어른들의 기대에 부응하려는 과정에서 아동은 좌절감과 불안감을 맛보게 된다<sup>21)</sup>.

그러나 동일한 스트레스 자극에 노출되었다 하더라도 정서·행동 문제가 덜한 심리적 적응 상태를 유지하는 경우도 있다. 스트레스를 처리하고 극복해 나가는 데에 서로 다른 개인적, 심리적, 사회적 자원을 가지고 있기 때문이다<sup>22)</sup>. 미국의 심리학자 J. Nina Lieberman은 개인의 스트레스 감소를 돕는 내적 자원으로써 놀이성(Playfulness)을 제안하였다. 놀이 활동이 아동의 전인적인 발달에 긍정적인 영향을 미치며, 놀이는 스트레스로 인한 병리적 문제를 치료할 수 있는 도구로서 유의미하다는 것이다<sup>23)</sup>.

이번 연구에서는 더 많이 논 아이들이 스트레스에 보다 쉽게 대처하였다. 문제가 생겼을 때 해결 방법을 찾는 ‘적극적 행동대처’는 실험집단에서 8%p 늘었다. 스트레스를 받는 상황에서 혼자 고민하기 보다 선생님, 부모나 친구 등에 도움을 청하거나 마음을 나누는 방식으로 이겨내는 ‘사회지지추구적 행동대처’도 10%p나 상승했다. 연구진은 “놀이를 하다가 갈등이 발생하면 이를 해소하기 위해 노력하는 가운데 해결기술을 배울 수 있어 사회성 향상에 도움이 되는 것으로 보인다.”고 분석했다.

또한 한 시간씩 더 논 아이들은 ‘무슨 일이든지 최선을 다 한다’ 등 스스로에 대한 ‘긍정적 자아상(자아특성)’이 5%p 상승하였고, ‘나는 놀 때 놀고 공부할 때 공부할 수 있다’와 같은 자기 통제를 기반으로 한 ‘능력’의 행복감은 9%p 올랐다. 또한 ‘우울감’은 5%p 감소했고, ‘불안감’도 6%p 떨어졌다. 이는 부모평가에서도 마찬가지였다. 부모들은 자녀의 불안 및 우울 정도가 사전에 비해 14%p나 감소하였다고 응답했다. 이처럼 아이들이 놀이를 통해서 스스로 긍정적인 자아상을 형성하고 스트레스에 잘 대처함으로써 우울감과 불안감을 이겨내는 것은 놀이의 중요한 효과 중 하나다.

“고학년들은 핸드폰 게임을 좋아한다고 하는데 이번 자유놀이를 통해 몸으로 하는 활동이 더 즐겁다는 걸 알게 된 것 같다.”

교사 인터뷰에 따르면 아이들은 처음에 어떻게 놀아야 하는지 몰라 당혹스러워 하었다고 한다. 프로그램이나 누군가 만들어 준 놀이에 익숙해져 있는 아이들에게 1시간 자유놀이는 어려운 일이었다. 하지만 얼마 지나지 않아 특별한 주제가 없어도 아이들 스스로 놀이의 방법 및 도구를 연구하고 찾는 등 긍정적 변화가 나타났다. 자신의 놀이 성향에 따라 활동적인 아이들과 그렇지 않은 아이들이 자연스럽게 나뉘지고 미리 놀이 주제와 놀이감을 준비하는 등 주체적인 모습을 보였다.

많은 어른들은 아이들에게 자유놀이 시간을 부여하면 다 숨어서 핸드폰 게임만 할 것이라고 우려한다. 하지만 이번 연구 과정에서 아이들이 몸으로 놀고 부딪히는 것을 얼마나 좋아하는지 엿볼 수 있었다. 따라서 우리 사회가 아이들은 놀 줄 모른다고 하기 전에 놀이에 몰입할 수 있는 충분한 시간과 맘껏 뛰어놀 수 있는 안전한 공간을 제공했는지 먼저 돌아봐야 할 것이다.

## 5) 결론

“학교교육은 학생의 창의력 계발 및 인성(人性) 함양을 포함한 전인적(全人的) 교육을 중시하여 이루어져야 한다.”

〈교육기본법〉 제9조 3항에 따르면 학교 교육은 전인적 교육의 방향에서 이루어져 함을 밝히고 있다. 하지만 현재 상황은 아이들에게 전인적 발달의 기회보다는 학습능력 쪽에 치우친 발달을 강요하고 있다. 하지만 학교 안에서 안전하게 놀 수 있는 공간을 확보하고 충분한 놀이 시간과 자율적인 분위기를 제공해주면 아이들은 인지적, 사회적, 정서적으로 건강하게 발달할 수 있다. 학습은 학교의 중요한 목표 중에 하나임에 틀림없다. 하지만 우리 아이들의 놀이가 너무나 척박해진 상황에서 학교가 놀이를 품고, 학교 안에서 놀이를 활성화 함으로써 아이들의 놀 권리를 보장해야 한다는 사회적 요구가 점차 증가하고 있다. 아이들의 건강한 성장 발달과 권리보장을 위해 학교는 속히 응답해야 할 것이다.

## 5. 학교 안 아동 놀이 활성화를 위한 노력 되짚기

2015년 초등학교 5학년 여자아이가 쓴 시가 대한민국 사회를 발각 뒤집었다. ‘잔혹동시’라는 이름으로 불린 ‘학원 가기 싫은 날’은 결국 책이 출간 된 지 40일 만에 폐기 처분되었다. 서초구 반포동에 살며 변호사 아버지와 시인 어머니를 둔 아이, 남부럽지 않은 행복한 삶을 살 것 같은 아이는 왜 학원이 가기 싫다며 이렇게 끔찍한 시상을 떠올렸을까.

조희연 서울시 교육감은 SNS에 “나는 동시 그 자체에 대한 논란보다는 이 동시가 보여주고 있는, 혹은 우리 아이들의 마음 속에 비친 현실 그 자체에 대해서 우리가 직면해야 한다고 생각한다. 나는 평소 우리 아이들의 교육 현실이 거의 ‘아동학대’ 혹은 ‘청소년 학대’ 수준이라는 말을 많이 하고 다닌다. 이미 정상이 되어버린 ‘비정상적인 현실을 다시

생각해보게 된다. 교육 현실을 바꾸기 위한 우리의 노력이 중단되면 안 되는 이유도 여기에 있다. 그런 점에서 이 동시는 우리 시대의 교육 현실에 대한 ‘징후적 독해’의 대본”이라고 말했다.

‘학원 가기 싫은 날’이 표현한 우리 아이들의 불행한 삶을 조금이라도 막아보기 위해, 어른들은 시민사회를 중심으로 놀이를 회복하려는 다양한 노력을 해왔다. 하지만 정부 차원에서 아동의 놀 권리를 보장하려는 노력은 충분하지 않았다. 그나마 정부가 움직이게 된 것은 지속적인 아동 행복도의 저하와 저출산 문제가 심각해지면서부터이다. 정부는 2015년 5월 제1차 아동정책기본계획에 아동 놀 권리 정책을 만들겠다는 내용을 포함하였다. 전국 시도교육감협의회는 어린이 놀이헌장을 선포하였다.

하지만 아이들이 일상의 삶에서 변화를 체감할 정도의 수준은 아니었다. 특히 아동의 삶에 가장 큰 영향을 미치는 ‘교육부’의 움직임은 찾아볼 수 없었다. 제1차 아동정책기본계획에서 놀 권리 헌장은 복지부를 중심으로, 놀이 정책은 문체부로 나와 있다. ‘교육부’의 역할은 찾아볼 수 없다. 교육부 조직도에서도 ‘놀이’, ‘놀 권리’를 다루는 담당자도 없는 상황이다.

- 2015년 5월 정부 제1차 아동정책기본계획 발표 아동 놀권리 정책 포함
- 2015년 5월 전국시도교육감협의회 어린이 놀이헌장 선포
- 2015년 11월 국가아동놀이정책 수립을 위한 보건복지부 중심 민관합동추진단 모임
- 2015년 12월 제3차 저출산 고령사회 기본계획(2016 -2020)에 아동 놀권리 정책 포함
- 2015년 12월 한국문화관광연구원 “아동 여가정책 수립을 위한 기초연구”(장훈)
- 2016년 4월 전국시도교육감협의회 “어린이 놀권리 보장, 학교가 나서자!” 포럼 개최
- 2016년 5월 전국시도교육감협의회 “애들아 놀자!” 어린이 놀이한마당 개최
- 2016년 5월 보건복지부 <아동권리헌장> 제정, 아동 놀 권리 항목 수록
- 2016년 9월 한국청소년정책연구원 “놀이 정책 수립 지원 연구”(성은모, 강경균)
- 2017년 10월 보건복지부 “아동 놀이정책 수립을 위한 정책 연구” 개시

그나마 전국 시도교육감협의회를 중심으로 진행한 놀이 활성화는 아이들의 숨통을 틔워 주는 역할을 하고 있다. 올해 초 세이브더칠드런의 요청으로 이동섭 의원이 조사한 바에 따르면 전국 교육청 중 3곳을 제외하고 나머지 교육청에서는 나름의 놀이정책을 수립하고 있었다. 또한 중간 놀이 시간을 확보하려는 노력을 많은 교육청이 진행중이었다. 다양한 놀이경험을 제공해주기 위한 프로그램을 제공하거나 학생 교내 행사(운동회, 체육 대회 등)에 놀이 프로그램 운영하는 곳도 있었다. 마지막으로 어른(교사)들이 놀이 친구가 될 수 있도록 지원하기 위해 놀이 관련 연수 개설 및 놀이 동아리, 연구회에 적극 지원하고 있었다.

그러나 학교 내·외에 안전한 놀이 공간을 확보하기 위해 학교 곳곳을 놀이가 가능한 공간으로 재구성 하는 것과 같은 적극적인 투자는 부족했다. 대부분 예산이 학교 안 놀이 터의 기본적인 안전관리나 프로그램성 활동에 쓰였다. 17개 시도교육청의 놀이정책 예산(약 67억원)을 전체 초등학생수(약 267만명 / 2017 교육통계)로 나눈 결과 학생 1인당 연간 2,500원 정도 예산을 사용하고 있었다. 전체 교육청 예산 대비 놀이 정책에 투입한 예산이 얼마나 미비한 지 확인할 수 있다. 그렇다면 교육부는 과연 아이들의 놀 권리를 지켜주기 위해 충분한 예산을 사용하고 있을까?

‘예산은 정책이고, 정책은 곧 예산’이라고 한다. 예산 없는 정책은 허구이고, 생색내기에 불과하다. 예산이 뒷받침 되지 않아 사문화 된 정책이 그간 얼마나 많았는지 우리는 잘 알고 있다. “놀이 활동과 관련하여 아동을 위한 예산이 모든 연령의 아동을 위해 전 영역에 걸쳐 포괄적이어야 하고 인구 전체에서 아동이 차지하는 비율에 상응하는 수준으로 충분한 예산을 검토해야 한다”는 유엔아동권리위원회의 일반 논평을 새겨 학교현장에서 놀이 활동이 충분히 이루어질 수 있도록 실질적인 수준으로 예산을 수립해야 한다.

이러한 전체적인 상황을 살펴보면 학교 안에서 아동 놀이가 활성화 되기 위한 정책적 움직임은 현재 걸음마 단계이다.

## 6. 학교 안 놀이 활성화를 위한 개선 필요사항

- 1) 교육부 차원의 놀이 정책과 매뉴얼, 가이드라인 개발이 필요하다.

학교 안에서 놀이가 활성화 하기 위해 무엇보다 우선적으로 이루어져야 하는 것은 중앙

정부나 교육부 차원에서 아동의 놀 권리를 인정하고 학교 안에서 놀이가 꽃 피울 수 있도록 정책적 책무성을 증진하는 것이다.

국가는 아동의 행복 증진과 건강한 성장을 위해 학습에 치우친 아동의 일상의 균형을 회복하고 충분한 놀이기회를 제공할 책무가 있다. 유엔아동권리위원회에서는 “아동 놀 권리의 완전한 향유의 촉진을 목표로 필요한 입법, 행정, 사법, 예산, 홍보 및 여타 조치를 도입할 것을 당사국에 요구한다.”라며 아동의 놀 권리 보장을 위한 국가의 역할을 강조했다. 또한 대한민국 정부의 3·4차 국가보고서에 대한 심의결과 놀 권리와 관련하여 다음과 같이 권고하였다. “사교육이 여가와 문화활동에 대한 아동 권리의 충분한 실현에 방해가 된다는 사실에 우려를 갖고 주목한다. 유엔아동권리협약 31조에 따라, 여가, 문화 및 오락 활동에 대한 아동의 권리를 보장하라”<sup>24)</sup>.

일선 학교 현장에서도 교육부 차원에서 놀 권리에 대한 정책이나 가이드라인이 없다 보니 교사들 사이에서 놀이 활동이 해도 되고 안 해도 되는 활동이 되어 아이들과 놀이 활동을 하는 선생님들이 오히려 다른 선생님들의 눈총을 받는 일이 생기기도 한다. 따라서 교육부 차원에서 아동의 놀 권리를 보장하기 위한 학교의 역할을 분명히 밝히고, 학교 현장에서 선생님들이 아이들과 해볼 수 있는 활동에 대한 매뉴얼을 배부해야 한다.

이밖에도 합의된 놀이 개념과 범위에 대한 명확한 정의가 없다 보니 학교 안에서 혼선도 생긴다. 놀이 활성화가 아이들의 자율성과 주체성을 강조하는 방향이 아니라 선생님에 의한 이벤트나 프로그램 형식으로 지나치게 구조적이고, 성과 지향적인 수업의 연장으로 이어지기도 한다. 교육부 차원에서 합의 된 놀이 개념과 범위, 학교에서 하는 놀이 활동은 어떠한지 충분한 가이드라인을 제공해야 한다.

더 나아가 이러한 학교의 변화를 <교육기본법>에 담을 수 있다면 지속 가능한 노력과 장기적인 변화를 이뤄내는 시작점이 될 것이다.

## 2) 충분한 놀이활동이 가능하도록 여유 시간을 만들어주어야 한다.

“아이들이 싫어해서 중간놀이시간을 없앴어요. 점심시간이 줄어들고 하교 시간이 늦어지니까, 결국 조삼모사(朝三暮四)인 걸 아이들도 느끼는 거죠.”

서울의 한 초등학교 교사가 머니투데이와의 언론 인터뷰에서 밝힌 내용<sup>25)</sup>이다. 최근 전국의 많은 초등학교에서 도입하고 있는 중간놀이시간은 등교시간과 하교시간, 해야 하는

수업시간이 정해져 있는 상황에서는 조삼모사일 수밖에 없다. 결국 다른 쉬는 시간을 끌어 모아야 하고 이를 위해 점심 시간을 줄이는 학교도 있다. 이런 식의 중간놀이는 장기적으로 지속하기 어려운 측면이 있다.

“시간표에 놀이 과목이 생겼으면 좋겠어요. 노는 시간은 짧고, 수업은 긴데 놀이라는 과목으로 놀이 시간이 늘어나면 좋을 거 같아요”(12세, 전북)

그렇다면 매일 1시간씩 학교 과목으로 ‘놀이’를 추가하는 방법은 어떻게? 안타깝게도 이미 과도할 정도로 수업 시수가 많다고 한다. 얼마 전 한국교원신문 기사에 따르면 올해부터 ‘안전한 생활’ 교과가 생기면서 초등학교 1~2학년 수업시수가 주당 1시간씩 늘었다고 한다. 2007년 이후 2009, 2015 개정교육과정으로 영어나 안전한 생활이 도입되며 초등 수업시수는 연간 34시간 정도 증가했다고 한다. 경북교육청의 한 장학사는 “요즘 학교에서는 정규 교과를 비롯하여 안전교육, 소프트웨어 교육 등 의무적으로 필수 이수해야 할 교과가 지속적으로 증가하고 있는 추세이다. 이러한 상황에서 놀이 시수를 의무적으로 학교에 부과할 경우 이는 학교에 또다른 부담을 줄 수 있다.”고 지적했다.

결국 기존 국영수 중심의 학습 중심의 수업 양을 조정해서 ‘놀이’를 할 수 있는 여지를 확보해주는 것을 고려해 봐야 한다. 그렇지 않다면 ‘recess’, 혹은 ‘playtime’으로 불리는 중간놀이시간을 임시방편으로 쉬는 시간을 합치는 방식이 아니라 기존의 수업 시수를 일부 줄여 정규화 하는 방향으로 고민이 필요하다.

### 3) 안전에 대한 학교의 부담을 줄여주어야 한다.

학교 안 놀이 활성화의 걸림돌 중 하나는 사고가 발생하면 학교장과 담당 교사에게 무한 책임을 묻는 것이다. 놀이 활동이 반드시 해야 하는 활동이 아닌 상황에서 혹여 발생할 수 있는 안전사고에 있어 부담이 있다면 학교는 이를 지속하기는 어렵다. 특히 학교 안에서 안전하게 놀 수 있는 공간이 마땅치 않아 좁은 교실과 많은 아이들이 몰리는 운동장 사정 등을 생각하면 교사 한 사람이 안전 문제에 대처하기는 쉽지 않다.

이런 불비한 상황에서 만약 사고가 발생하면 학교장과 교사가 책임을 져야 하고, 심지어 안전관리 책임 소홀로 인한 소송에 대한 두려움도 무시할 수 없다. 또한 일부 학부모가 자녀의 안전에 과도하게 집착하는 상황에서 놀이 활성화 자체가 일선 학교에는 부담으로 작용할 수도 있다.



한국교육개발원에서 편찬한 세계교육정책 인포메이션 현안보고서<sup>26)</sup>에 따르면 독일의 경우 『사회법』 7권 18조에 “위험 상황을 감독하는 인원을 충분히 두도록 하며 이 인원은 감독 업무를 진행함에 있어서 필요한 자격을 취득해야 함”을 규정하고 있다. 이에 따라 각 학교마다 ‘안전담당 교사’를 두도록 했다. ‘안전담당 교사’의 숫자에 대한 규정은 주 정부가 학교 규모에 따라 주 법안에서 자율적으로 정할 수 있도록 하고 있는데 이 ‘안전담당 교사’는 독일 학교의 안전 시스템에 있어서 매우 중요한 역할을 하고 있다고 한다.

한 언론기사<sup>27)</sup>에 따르면 독일의 경우 교사나 교장이 아닌 제3의 기구를 만들어 학교 내 안전사고에 대한 책임을 분산시킨다고 한다. 지역별로 안전담당자를 두어 학교 · 어린이 집 등 모든 놀이터의 안전 문제를 책임지도록 하고, 안전담당자는 1년에 1~3번 정도 점검을 하며, 문제가 있으면 교장에게 고치라고 말한다. 안 고칠 경우 학교 교장의 책임이지만 고친 경우는 교장에게 책임을 물을 수 없다고 한다.

현행 <학교안전사고 예방 및 보상에 관한 법률>은 학생 등 교육활동참여자에게 발생한 피해를 손해배상책임이 아닌 공적 사회보험수준으로 전환한다. 뜻하지 않은 피해로 인한 학교장 등의 부담은 분산 · 경감하며 피해자들에게는 신속 · 공정하게 그 손실을 보장하기 위해 제정되었다. 하지만 학교의 안전의 측면에서 학교 시설물 안전이나 학교폭력과 같은 부분이 주로 고려가 되어있고 놀이 활동 과정에서 발생하는 안전사고는 주 고려사항으로 보이지 않는다. 따라서 전문 안전요원 배치나 위원회를 통한 안전 점검을 통한 안전에 대한 부담을 줄여주고, 현행 법령에서도 학교 안 놀이활성화를 상정하여 리스크 관리가 가능한 방식으로 정책적 접근이 필요하다.

이밖에도 안전한 놀이공간을 제공해주기 위한 노력이 필요하다. 학교 교실은 너무 좁고, 복도는 아이들이 뛰어 놀다 다치는 경우가 빈번하여 학교 차원에서는 놀이활동을 억제하고 있다. 운동장은 고학년들이 크게 차지하고 나면 막상 공간이 부족한 편이다. 세이브더칠드런이 진행한 어린이 옹호활동가 캠프에서도 전국의 대부분 아이들이 학교 안에서 놀 공간이 부족하다는 이야기를 했다. 아이들이 볼 때는 체육관, 강당, 음악실, 미술실, 과학실, 옥상 등 학교 안에 활용 가능한 공간이 점차 많아지고 있는데 모두 안전관리 상의 이유로 문을 닫고 있어 놀 공간이 부족하다고 했다. 특히 요즘 미세먼지나 자외선 등 야외 놀이활동에 치명적인 걸림돌이 생기면서 점차 다양하고 안전한 실내 놀이공간에 대한 욕구도 강해지고 있다.

그러나 개별 학교 차원에서 이런 안전한 놀이공간을 조성할 수 있는 예산을 마련하는

것은 불가능하다. 교육부 차원의 학교 놀이환경에 관한 실태조사를 실시해야 하고, 개선을 위한 다양한 시범사업을 진행해야 한다. 이를 통해 학교 안에 다양한 놀이유형에 따른 안전한 놀이공간이 많아져야 하고 분야별 예산지원을 해야 할 것이다.

#### 4) 놀이에 대한 사회적 인식 제고에 앞장서야 한다.

결국 학교 안 놀이활성화는 학교 구성원과 학부모의 인식이 바뀌지 않으면 진행할 수 없다. 여전히 놀이를 학습의 반대 개념으로 이해하고 놀이가 게으름으로 읽힌다면 학교 안에서 놀이가 설 곳은 없다.

먼저 학교 구성원의 인식 제고가 필요하다. 학교 안에서 놀이를 활성화 하려면 다른 교사의 이해가 필요하다. 놀이 활동을 오랫동안 진행한 한 교사의 이야기에 따르면 학교 안에서 놀이활동을 할 때 가장 어려웠던 부분이 바로 동료 교사와의 갈등이라고 한다. 자신의 반에서 놀이를 할 때 아이들이 소란하게 되면 옆 반에 방해가 된다. 또한 우리 반 아이들이 놀이 활동을 통해 많은 기쁨을 누린다는 게 소문이 나면 다른 반 선생님이 학업 지도하는데 어려움을 겪게 되어 비난을 받은 경우도 있다고 한다.

이처럼 학교 안에서도 놀이를 바라보는 다양한 시각들이 존재하는 상황에서 교육부는 학교 안에서 놀이가 지지 받고 교사가 적극적으로 진행할 수 있도록 먼저 정책적 방향성을 분명히 해야 한다. 다양한 놀이 경험을 제공하는 프로그램 개발 및 교사연수 과정에 놀이를 적극적으로 보급하려는 노력이 필요하다. 이밖에도 과도한 행정업무를 줄이고 교사가 놀이 활동 개발에 참여할 수 있도록 여유를 부여해야 한다.

더 나아가 대국민 홍보가 필요하다. 현장에서는 놀이를 활용한 다양한 프로그램을 진행하려 해도 학부모가 교과나 특기 교육 관련한 프로그램에 자녀를 보내기 때문에 어려움이 많다고 한다. 설령 놀이 활동을 진행했는데 학업성적이 떨어지기라도 하면 그간의 노력이 오히려 욕을 먹게 되는 결과를 낳기도 한다.

사회적인 인식을 바꾸는 것은 교사 한 개인이나 일선 학교 혼자서 감당할 수 있는 것이 아니다. 교육부가 나서서 놀이와 학습이 분리되지 않고, 아동의 놀 권리를 지켜주는 것이 지금 당장 우리 아이들의 행복한 삶을 위해서 가장 중요한 것이라는 대국민 홍보를 해야 한다.

## 7. 마치며

얼마 전 핀란드의 한 초등학교를 소개하는 방송을 보았다. 이 학교는 영하 25도 아래로 내려가지 않는 이상 모든 아이들이 중간 놀이시간에 밖으로 나와 놀아야 한다. 아이들의 노는 장면을 보니 자유롭게 학교를 배경삼아 삼삼오오 무리지어 놀고 있었다. 수업도 움직이는 것을 강조해서 의자에 앉아서 공부하는 딱딱한 방식에서 벗어나 최대한 몸을 움직이며 배울 수 있는 것을 강조하였다. 그야말로 학습과 놀이의 경계가 열린 학교였다. 이런 학교가 한국에 있다면 어땠을까? 아마도 우리 아이 대학입시 망칠 일 있냐며 많은 부모들이 들고 일어서지 않을까.

하지만 놀랍게도 PISA(국제학업성취도평가)의 결과만을 놓고 본다면 핀란드와 대한민국은 모두 상위권을 차지하는 비슷한 수준이다. 하지만 PISA의 2015년 데이터에 따르면 삶의 만족도는 한국은 6.36으로 터키에 이어 최하위권이었다. 반면 핀란드는 7.89로 조사 대상 국가 중 2등을 차지했다. 주당 사교육 시간을 비교하면 한국은 3시간 36분인데 핀란드는 단 6분이었다<sup>28)</sup>. 놀이를 품고 있는 핀란드 학교에서는 아이들이 적은 시간 행복해하며 공부해도 우리와 비슷한 성적을 내는 것이다. 교육철학의 차이가 아이들의 삶과 행복에 있어 이런 큰 차이를 만들고 있다.

4차 산업혁명이 대한민국 사회의 중요한 화두가 되었다. 뇌과학 전문가 정재승 박사는 얼마 전 한 방송에서 4차 산업혁명 시대의 미래의 인재상을 3가지로 압축해서 전해주었다. 협상능력과 사회적 관계맺기, 설득과 갈등해결이다. 특히 특정 영역에서 큰 성취를 거둔 사람들은 개인적인 능력과 사회성을 두루 겸비하고 있다. 이런 두 가지 능력은 어릴 때 열심히 친구들과 함께 뛰어 놀면서 배울 수 있다는 점을 강조했다. 마지막으로 박사는 교육의 패러다임 변화는 경쟁만 하는 것이 아니라 협력과 사회성을 키우고 다양성을 존중하는 방향으로 가야 한다고 역설했다.

현재 대한민국 아이들의 놀 권리는 척박한 상황이다. 특히 아이들은 학교 안에서조차 본능이자 권리인 놀이를 충분히 누리지 못한다. 이 결과 대한민국 아이들은 불행하다고 한다. 세이브더칠드런이 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 리서치를 통해 확인한 바에 따르면 오히려 안전한 놀이공간과 충분히 놀이에 몰입할 수 있는 시간과 자율성을 부여했을 때 아이들은 인지적, 사회적, 정서적으로 건강하게 발달한다는 것을 알 수 있었다.

이런 아이들의 놀이를 지켜주기 위해 다양한 사회적 노력들이 이어지고 있지만 교육부

차원에서는 요지부동이다. 전국시도교육감협의회를 중심으로 한 놀이 활성화 움직임은 분명 환영할만한 일이지만 아직은 미약한 움직임이다. 그럴 수밖에 없는 것이 학교 안 놀이 활성화를 위해서는 교육부 차원에서 해결해주어야 할 개선 필요 사항이 있기 때문이다.

교육부는 학교가 놀이를 품을 수 있도록 놀이 정책 개발과 책무성 증진, 충분한 놀이 활동이 가능하도록 시간을 확보하고, 안전에 대한 학교의 부담을 덜어줘야 한다. 마지막으로 사회적인 놀이 지지를 끌어내기 위해 인식 제고에 앞장서야 한다.

“학교와 학원에서 공부해야 하는 최대 시간을 법으로 정해주세요. 시간을 멈추는 기계가 있어야 놀 수 있어요.”(13세, 대구)

문재인 대통령은 지난 5월 5일 후보 당시 “〈내 삶을 바꾸는 정권교체〉 ‘미래의 희망, 어린이를 위한 나라’, 어린이 정책”을 발표했다. 총 5가지 아동 정책 중 첫 번째가 “어린이의 ‘선택 권리, 놀 권리’를 보장하는 나라”였다<sup>29)</sup>. 세부 내용으로는 초·중학교 1달 중 하루는 ‘수업 없는 날’을 단계 도입 한다는 것과 어린이 문화체육 교육기회 확대였다. 대통령이 된 후보자의 아동 관련 1번 공약에 ‘놀 권리’가 명시되었다는 것은 그간 우리 사회에서 아동의 놀 권리가 얼마나 중요한 화두로 올라왔는지 새삼 느낄 수 있다.

다만 세부 내용에 있어서는 중요한 놀이 관련 논의들이 담겨 있지 않다. 시간을 멈추는 기계를 절실히 바랐던 한 학생의 절실함이 느껴지지 않는다. 사회적으로 놀이에 대한 논의는 대통령 공약에도 들어갈 정도로 점차 무르익어가고 있지만 실질적인 정책과 예산이 뒷받침 되지 않는다면 언제든지 신기루처럼 사라질 수 있다. 특단의 조치가 필요하다.

이번 토론회는 ‘놀이를 품은 학교’가 아이들의 놀 권리 보장을 위해 앞장설 수 있도록 촉구 하는 자리이다. 그 시발점은 교육부를 중심으로 이루어져야만 실효성을 지닐 수 있다. 아이들의 일기장이 ‘학교에서 친구와 맘껏 놀았다. 참 재미있었다.’로 끝날 수 있도록, 어린 시절 학교에서 맘껏 놀았던 행복한 기억을 가진 어른들이 책임감을 가지고 지혜를 모아야 할 것이다.

## 참고문헌

- 1) Garry L. Landreth, Play Therapy: The Art of the Relationship, p.27
- 2) 요한 크리스토프 아놀드, <아이들의 이름은 오늘입니다> p. 136
- 3) 황옥경(2016), 아동 놀 권리 보장의 중요성과 활성화 방안, p. 10
- 4) 보건복지부(2013). 아동종합실태조사, pp. 373-377
- 5) 보건복지부(2013). 아동종합실태조사, p. 259
- 6) 한국청소년정책연구원(2009), 아동·청소년의 생활패턴에 관한 국제비교 연구
- 7) 한국청소년정책연구원(2016)한국 아동·청소년 인권실태 연구 V : 총괄보고서
- 8) 통계청(2016), 초·중고 사교육비조사 결과
- 9) 육아정책연구원(2016), 영유아 사교육 실태와 개선 방안: 2세와 5세를 중심으로
- 10) 세이브더칠드런, 서울대 사회복지연구소(2016), 지표를 통해 본 한국 아동의 삶의 질
- 11) 유엔아동권리위원회 일반논평 17: 휴식, 여가, 놀이, 오락활동, 문화생활, 예술에 대한 아동의 권리(제31조) III. 아동의 삶에 있어서 제31조의 중요성
- 12) Centers for Disease Control and Prevention.  
<http://www.cdc.gov/healthyyouth/obesity/facts.htm>
- 13) Kenneth R. Ginsburg, et al. "The Importance of Play in Promoting Healthy Child Development and Maintaining Strong Parent-Child Bonds." Pediatrics, Vol. 119, No. 1. (January 2007)
- 14) Barros, Romina M., Silver, Ellen J., & Stein, Ruth E.K. "School recess and group classroom behavior." Pediatrics, The American Academy of Pediatrics, Volume 123, Number 2, Pages 431-436. (2009)
- 15) 정주영(2010) 초등학생의 학업스트레스가 학업성취도에 미치는 영향에 관한 구조적 분석, 한국교육학연구, 16(1), 129-152.
- 16) 문경숙(2006) 학업스트레스가 청소년의 자살충동에 미치는 영향:부모와 친구에 대한 애착의 매개효과. 아동학회지, 27(5), 143-157
- 17) 유엔아동권리위원회 일반논평 1: 교육의 목적 제29조 1항의 기능 중 9번 항목
- 18) 유엔아동권리위원회 일반논평 17: 휴식, 여가, 놀이, 오락활동, 문화생활, 예술에 대한 아동의 권리(제31조) V. 협약의 광범위한 맥락에서의 제31조
- 19) 한미현, 유안진(1996), 아동의 스트레스 및 사회적 지지 지각의 행동문제. 아동학회지,

- 17(1), 173-188
- 20) 심희옥(1998), 아동후기 초등학교 학생의 우울성향: 일상적 스트레스, 자아존중감 및 사회적 기술과의 관계, 대한가정학회지, 36(6), 133-144
- 21) 신찬환, 박영호(2003), 초등학교 학생의 생활양식 유형과 정신건강 및 학교생활 적응과의 관계, 교육이론과 실천, 15, 187-212
- 22) 정문자, 박진아(2001), 학령기 아동의 스트레스 대처행동과 행동문제간의 관계, 아동학회지, 22(3), 107-122.
- 23) J Nina Lieberman(1971), Playfulness and creativity: Some developmental and situational aspects, ERIC, 1-10
- 24) 보건복지부 · 한국아동권리모니터링센터, 유엔아동권리협약 제3·4차 국가보고서 및 권고사항 자료집, p.482
- 25) 머니투데이, 놀이시간 왜 없나 "진도 빼기도 벅차...혹시 다치면"(2017. 10. 26)
- 26) 한국교육개발원, 독일 학교의 학생안전 관리 및 한국교육에 주는 시사점(홍혜정, 2014 세계교육정책 인포메이션 7호)
- 27) 한겨레, [단독] 조희연 "군대·감옥 같은 학교공간...놀이터부터 혁신할 것"(2017. 6. 19)
- 28) PISA 2015 Results (Volume III) Students' Well-Being In series: PISA(2017.4.19)
- 29) 국민의 나라, 문재인 후보 블로그(<http://blog.naver.com/moonjaein2/220998861559>)

## 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항



세이브더칠드런 권리옹호팀  
2017년 11월 14일  
제충만 대리

### 목차

1. 박탈된 놀 권리
2. 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과
3. 정부의 노력 되짚기
4. 개선 필요사항
5. 마치며

## 1. 박탈된 놀 권리

졸업하고 나면 학교 화장실이 가장 기억에 남을 것 같아요.

**마음 편히 놀 데가 화장실 밖에 없었거든요.**

재미있었다는 생각도 들겠지만 놀 수 있는 데가 그곳  
뿐이었다는 게 슬플 것 같아요.(12세, 경기)







## 박탈된 놀 권리

### 1 놀이 실태

- 아동의 49%는 방과 후 친구들과 놀기 원함, 실제 노는 아이는 9%
- 최근 일주일 간 30분 이상 놀이를 한 날이 하루도 없다고 응답한 아이들 31%

### 2 놀이 시간 부족

- 초등학생 하루 평균 방과후 학습 시간 3시간이 넘는 아이들 44.4%
- 사교육 참여 초등학생 80%, 2세 아동 35.5%

### 3 놀이 공간 부족

- 아동의 주 놀이공간 집, 놀이터와 공원은 이용률 저하, 학교는 주 놀이공간 아님
- 학부모 자녀의 놀이를 방해하는 요인으로 안전한 놀이공간 및 양질의 놀 공간 부족

## 박탈된 놀 권리

### 4 아동 행복도

- 우리나라 아동의 삶의 만족도 OECD 국가 중 최하위권
- 한국 아동의 삶의 질 조사 15개국 중 15위, 자유롭게 시간을 선택할 자유가 없음

### 5 놀이박탈 결과

- 비만이 늘어나고 공적인 사회관계를 맺음에 있어 어려움을 느낌
- 놀이 부족은 아동의 삶과 건강, 발달에 영향은 물론 신체적, 사회적, 인지적, 정서적 능력과 기능의 발달에 영향을 미침
- 학교에서 놀이가 부족한 경우 감정폭발이나 교우관계에서 문제행동을 보일 가능성 ↑

친구들이 이미 모여 있고, 하루 중 가장 긴 시간을 보내는 곳  
**학교는 어떤 역할을 해야 할까?**

## 박탈된 놀 권리



이동 수업이 많은 편인데 쉬는 시간이 짧아 교실 이동 하는데 시간을 다 쓰게 돼서 친구들이랑 놀지를 못해요(13세, 부산)

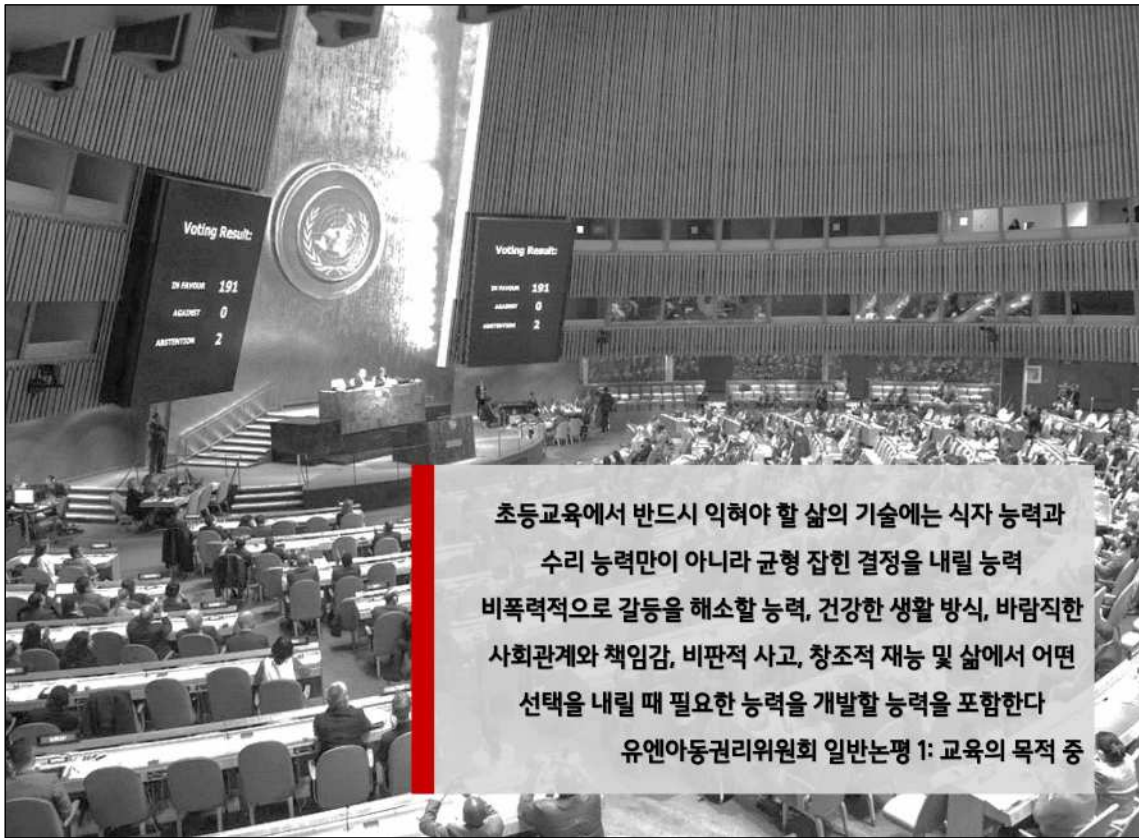
1인 1역, 복도 청소, 학급 문고 정리, 게시판 정리 등을 하면 쉬는 시간이 부족해서 놀지 못해요(11세, 전북)



중간 놀이시간이 있지만 선생님이 줄넘기 같이 할 일을 주셔서 놀이 시간이 아닌 거 같아요(13세, 전북)

다치는 아이가 생겼다고 전교생을 놀지 못하게 하지 말아주세요(12세, 대구)





## 2 학교 놀이활성화의 긍정적 효과

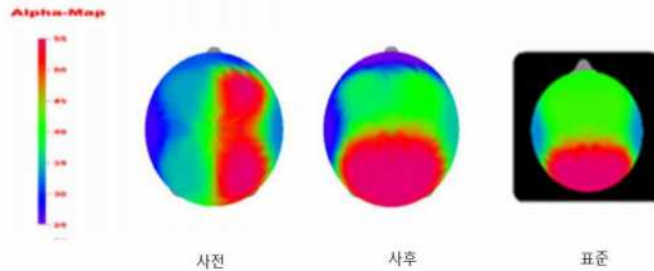
## 공부 태도가 더 좋아졌어요

### 1 학습 관련

- 한 시간씩 자유롭게 논 실험집단 학습태도 6%p 상승, 하위 10%의 경우 21%p
- 실험집단 주의집중 문제 부모 시각 13%p, 교사 시각 34%p 감소

### 2 뇌파 변화

- 좌뇌 23.09(놀이 전) → 30.56(놀이 후) // 우뇌 24.93 → 30.71(표준 40~45)
- 좌우 뇌의 불균형 감소



## 선생님과의 관계가 더 좋아졌어요

### 1 관계 변화

- 교사 만족도 11%p 증대, 하위 10% 학교생활만족도 30%p 상승
- 주의 집중, 사회적 미성숙 등 11가지 부정적 요인 긍정적 방향으로 변화
- 놀이 이전에는 하위 10% 아이들을 부정적으로 평가, 놀이 후 긍정적으로 보게 됨



교실에서는 ADHD로 의심될 정도로 문제행동을 보이는 아이였는데  
놀이 시간에는 다른 아이들을 이끌고 분위기를 주도하는 등  
뛰어난 모습을 보여서 무척 놀랐다



## 친구들과 더 친해졌어요

### 1 또래 관계

- 또래 관계 만족도 놀이 이후 9%p 증가
- 놀이 이전보다 학교 및 학급에 소속감을 느끼고 친구들과 협동할 수 있게 됨

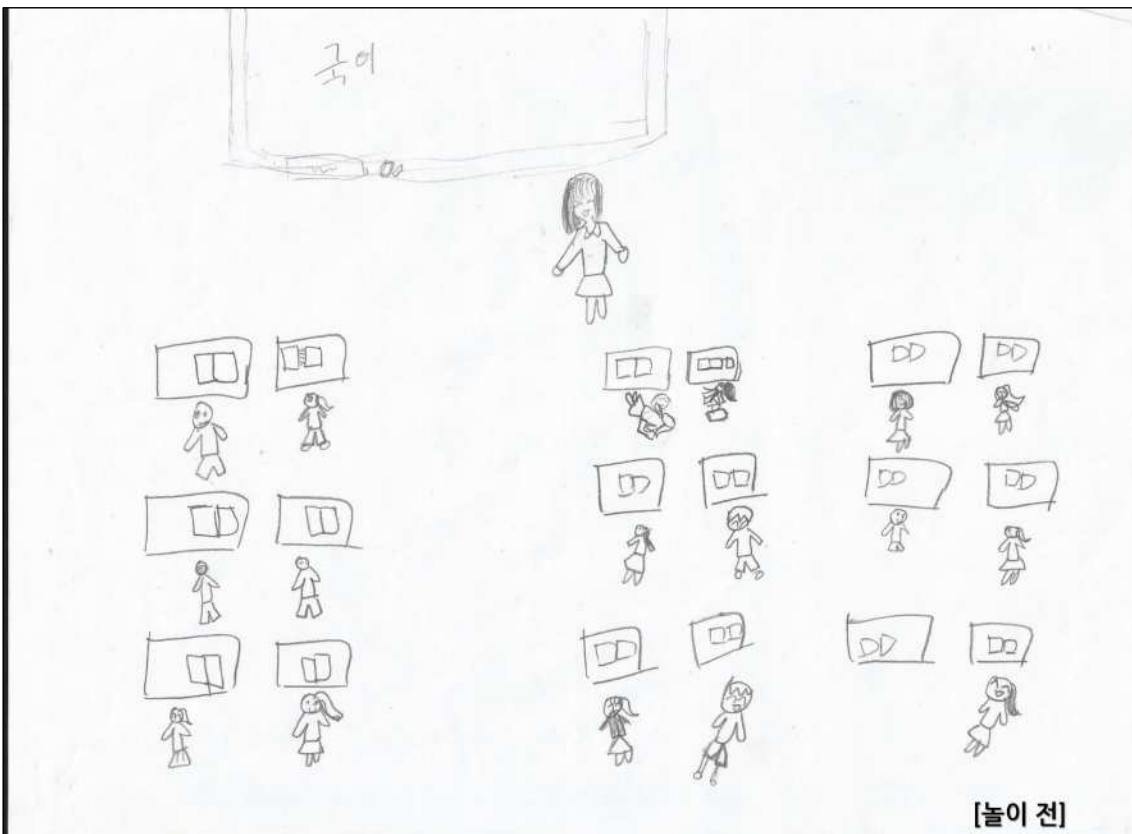
### 2 사회성 기술 발달

- 협동능력 11%p, 자기주장성 10%p, 자기통제능력 11%p 상승

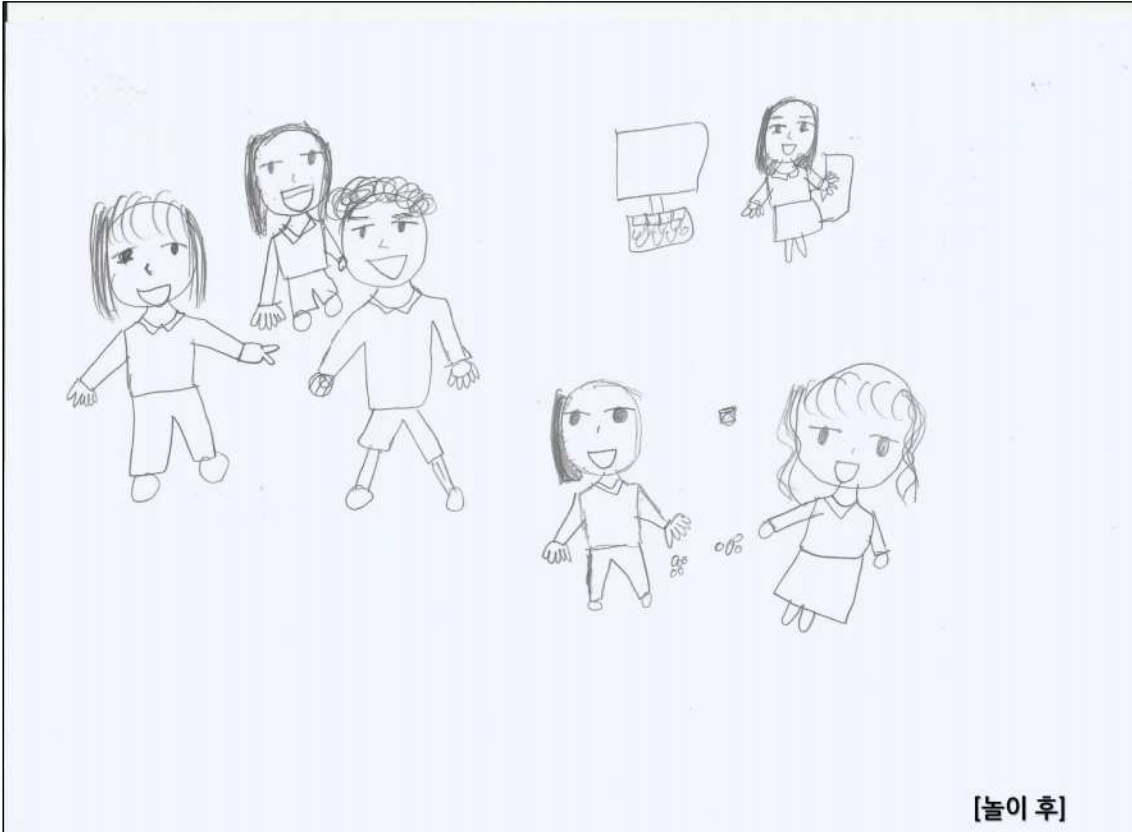


친구들과 놀 수 있어서 더 친해진 것 같고, 친해지니까 학교 오고 싶은 마음이 더 생겼어요

우리 반에 자기 표현을 좀 덜하는 특수반 아이가 있는데  
실험 이전에는 혼자 노는 모습을 자주 보였습니다.  
자유놀이가 시작되고 얼마 안 되어 어떤 여자아이가  
'나랑 같이 놀자' 며 그 아이를 계속 끼워주는 모습을 보았습니다.



[놀이 전]



## 내면의 힘을 길렀어요

### 1 스트레스 대처

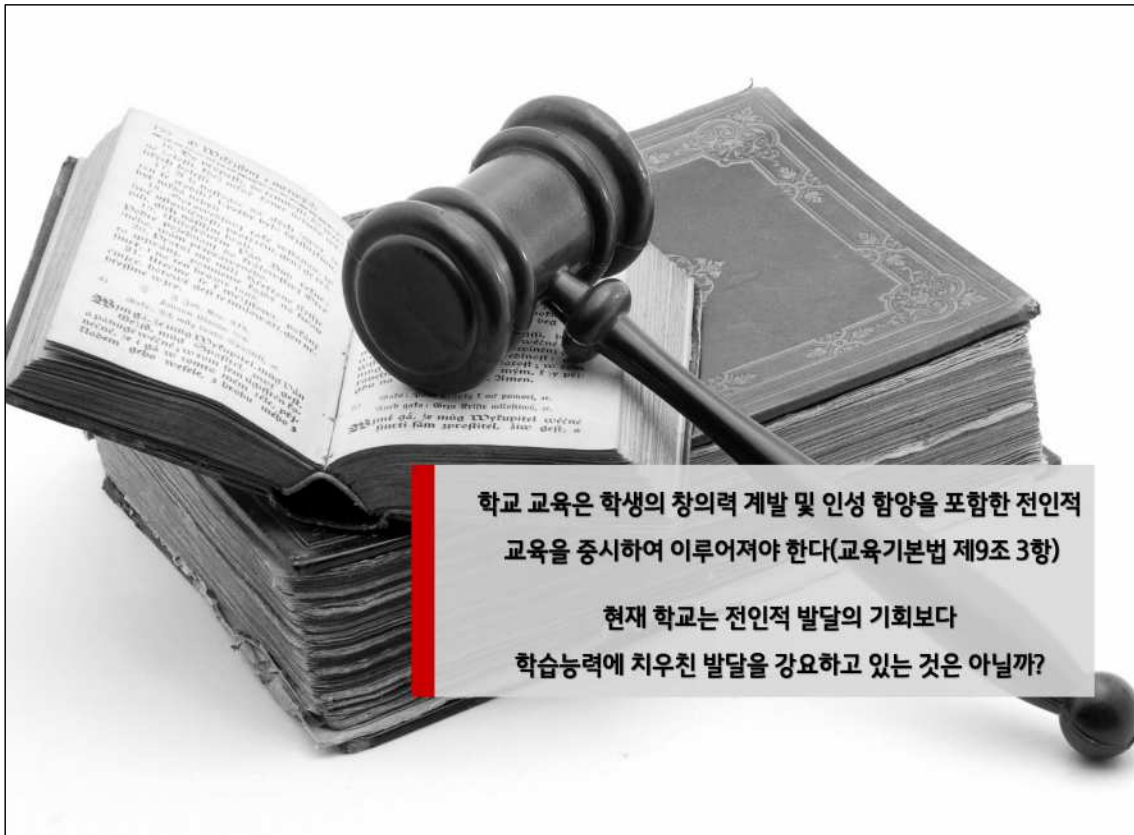
- 적극적 행동대처 8%p, 사회지지추구적 행동대처 10%p 상승
- 놀이 과정에서 발생하는 갈등을 해소하는 가운데 해결기술 배워 사회성 향상

### 2 긍정적 자기 인식

- 긍정적 자아상 5%p, 능력의 행복감 9%p 상승 / 우울감, 불안감 14%p 감소



아이들은 처음에 어떻게 놀아야 할지 몰라 당혹스러워 했지만 프로그램이나 누가 놀이를 만들어주지 않아도 이내 1시간 자유놀이 동안에 아이들 스스로 놀이의 방법 및 도구를 연구하고 찾는 변화가 나타났습니다



학교 교육은 학생의 창의력 계발 및 인성 함양을 포함한 전인적 교육을 중시하여 이루어져야 한다(교육기본법 제9조 3항)

현재 학교는 전인적 발달의 기회보다 학습능력에 치우친 발달을 강요하고 있는 것은 아닐까?

### 3. 정부의 노력 되짚기



## 정부의 노력 되짚기

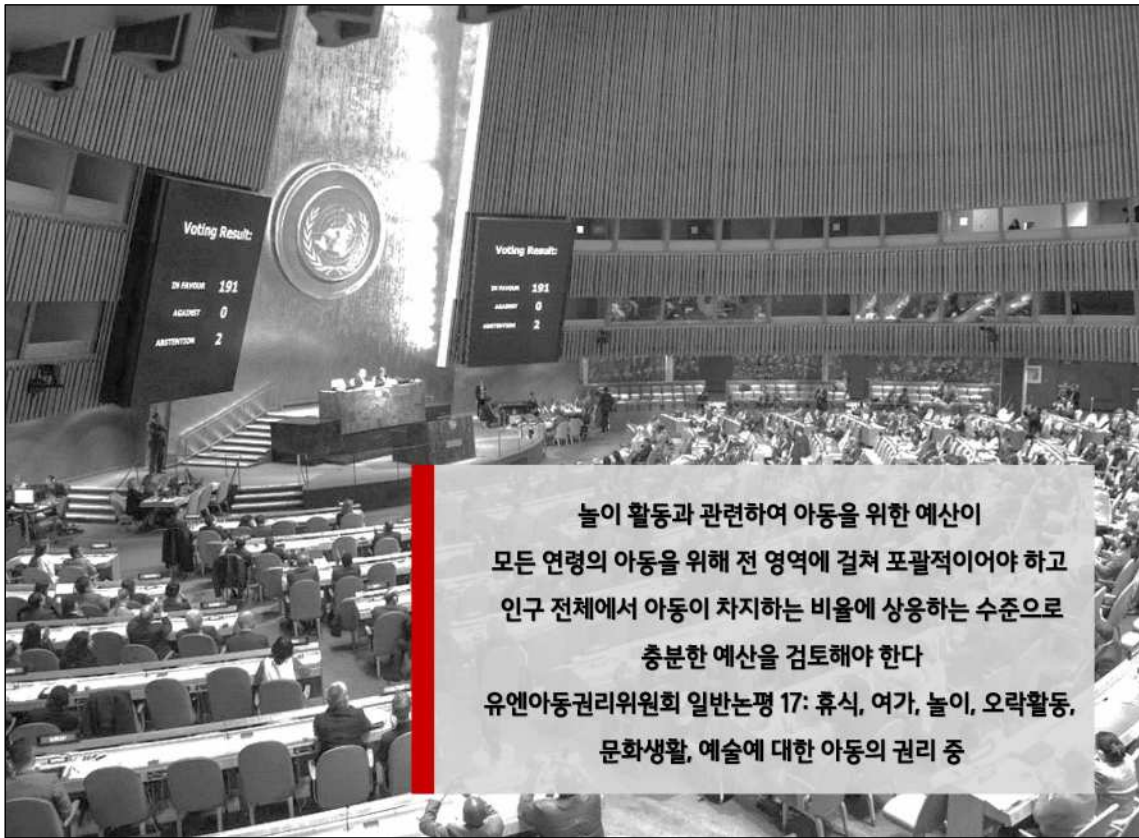
### 1 정부의 노력

- 2015년 5월 정부 제1차 아동정책기본계획 발표 아동 놀권리 정책 포함
- 2015년 5월 전국시도교육감협의회 어린이 놀이현장 선포
- 2015년 11월 국가아동놀이정책 수립을 위한 보건복지부 중심 민관합동추진단 모임
- 2015년 12월 제3차 저출산 고령사회 기본계획(2016 -2020)에 아동 놀권리 정책 포함
- 2015년 12월 한국문화관광연구원 “아동 여가정책 수립을 위한 기초연구”(장훈)
- 2016년 4월 전국시도교육감협의회 “어린이 놀권리 보장, 학교가 나서자!” 포럼 개최
- 2016년 5월 전국시도교육감협의회 “애들아 놀자!” 어린이 놀이한마당 개최
- 2016년 5월 보건복지부 <아동권리헌장> 제정, 아동 놀 권리 항목 수록
- 2016년 9월 한국청소년정책연구원 “놀이 정책 수립 지원 연구”(성은모, 강경균)
- 2017년 10월 보건복지부 “아동 놀이정책 수립을 위한 정책 연구” 개시
- 2017년 10월 교육부 주최 아이공감 찾아가는 학부모 토크콘서트

## 정부의 노력 되짚기

### 2 한계

교육청	초등학생 수(명)	놀이 정책 예산(천원)	학생 1인당 예산(원)
서울특별시교육청	428,333	570,000	1,331
대전광역시교육청	84,240	206,000	2,445
강원도교육청	75,722	24,202	320
충청북도교육청	84,240	13,000	154
대구광역시교육청	124,708	604,717	4,849
제주특별자치도교육청	38,901	972,105	24,989
세종특별자치시교육청	20,764	45,520	2,192
경기도교육청	733,941	356,100	485
울산광역시교육청	66,016	121,000	1,833
경상북도교육청	127,642	776,650	6,085
경상남도교육청	186,619	285,244	1,528
광주광역시교육청	88,189	117,340	1,331
부산광역시교육청	150,863	1,614,961	10,705
전라남도교육청	93,233	289,360	3,104
전라북도교육청	97,383	153,000	1,571
인천광역시교육청	156,470	480,005	3,068
충청남도교육청	116,963	120,000	1,026



놀이 활동과 관련하여 아동을 위한 예산이 모든 연령의 아동을 위해 전 영역에 걸쳐 포괄적이어야 하고 인구 전체에서 아동이 차지하는 비율에 상응하는 수준으로 충분한 예산을 검토해야 한다  
유엔아동권리위원회 일반논평 17: 휴식, 여가, 놀이, 오락활동, 문화생활, 예술에 대한 아동의 권리 중

#### 4. 개선 필요사항

## 개선 필요사항

### 1 교육부 차원의 놀이정책과 매뉴얼, 가이드라인 개발

- 교육부 차원에서 아동의 놀 권리를 인정하고 정책적 책무성을 증진해야 함
- 아동의 놀 권리 보장을 위한 학교의 역할을 명확히 밝혀야 함.
- 합의 된 놀이 개념과 범위, 학교에서 할 수 있는 활동 매뉴얼과 가이드라인 제공

### 2 충분한 놀이활동이 가능하도록 여유시간 부여

- 쉬는 시간을 모으고 점심시간을 줄이는 방식의 중간놀이시간 지양
- 기존 학습 중심의 수업 양을 줄이고 중간 놀이시간 부여 또는 놀이 과목을 정규화

시간표에 놀이 과목이 생겼으면 좋겠어요. 노는 시간은 짧고, 수업은 긴데 놀이라는 과목으로 놀이 시간이 늘어나면 좋을 거 같아요



아이들이 싫어해서 중간놀이시간을 없앴어요. 점심시간이 줄어들고 학교시간이 늦어지니까 결국 조삼모사인걸 아이들도 느끼는 거죠

## 개선 필요사항

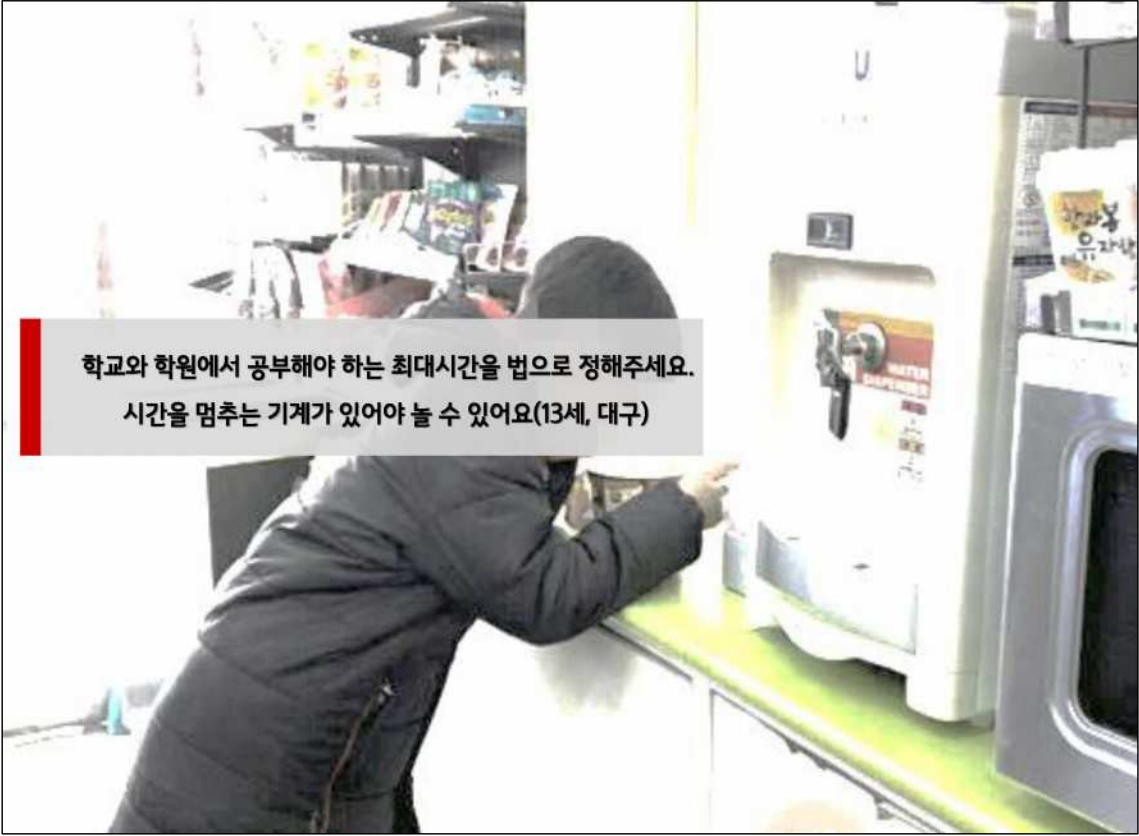
### 3 안전사고에 대한 학교 부담감 줄이기

- 사고가 발생하면 학교장과 담당 교사에게 책임, 놀이활성화가 일선 학교에겐 부담
- 놀이 활동 안전담당 교사 신규 배치 혹은 지역별 안전 담당자 제도 검토 필요
- 현행 법령에서도 학교 안 놀이활성화를 상정하여 리스크 관리가 가능한 방식 고민
- 안전한 학교 안 놀이공간을 추가적으로 제공해주기 위한 노력 또한 필요함
- 교육부 학교 놀이환경에 대한 실태조사 실시 및 시범사업 진행, 예산 지원 필요

### 4 놀이에 대한 사회적 인식 제고

- 놀이활성화가 동료 교사와 갈등 요인이 되지 않도록 정책적 배려 필요
- 교사연수 프로그램 개발 및 행정업무 줄여 놀이활동 개발할 여유를 부여해야 함
- 놀이와 학습이 분리되지 않고 아동의 놀 권리 증진을 위한 학교가 나서야 한다는 대국민 인식 개선 필요

## 5. 마치며



학교와 학원에서 공부해야 하는 최대시간을 법으로 정해주세요.  
시간을 멈추는 기계가 있어야 놀 수 있어요(13세, 대구)

## “미래의 희망, 어린이를 위한 나라”

### 01 어린이의 '실 권리, 놀 권리'를 보장하는 나라

- 초·중학교 1달 하루 '수업 없는 날' 단계 도입
- 어린이 문화예술·체육 교육 기회 확대

### 02 어린이가 건강한 나라

- 15세 이하 입원비 중 본인부담률 5%로 인하
- 어린이 치과주치의 제도 확대 지원

### 03 어린이가 안전한 나라

- 미세먼지 기준과 보호조치 강화
- 신호등 앞 '엘로 카펫' 전국 확대 설치

### 04 어린이가 보호 받는 나라

- 어린이 안전보장 구축을 위해 정부에 '전담 컨트롤타워' 설치
- 아동학대와 아동대상 범죄 처벌 강화

### 05 어린이 인권을 지키는 나라

- 어린이 인권에 대한 심층조사와 인권 종합계획 수립
- 아동 빈곤 퇴치 및 어린이 인권 강화

나라를 나라답게 든든한 대통령



# 3

## 교실혁명을 통해 공교육을 혁신하고 사교육비를 경감하겠습니다

### ■ 혁신학교 전국적 확대

### ■ 학생 맞춤형 학습을 위해 초·중·고 필수 교과목 최소화, 선택과목 확대

- 교과목 수 축소
- 교과과정 난이도 및 분량 적정화
- 미래핵심역량 중심의 교수방법과 교육평가 혁신을 위한 학교 교사 연수 전문적 지원

### ■ 아동인권법 제정으로 적정한 학습시간과 휴식시간 보장

- 유엔아동권리협약에 명시한 놀 권리, 평생 습관이 되어야 할 독서 시간을 보장하기 위해 초등학생 놀이와 독서 시간 보장 추진
- 영유아 대상 과도한 사교육 억제

### ■ 자유학기제 확대

- 초중학교 일제고사 폐지, 중학교 교사별 평가·질대평가
- 현행 한 학기의 자유학기제 내실화 및 자유학기제 확대
- 자유학기제 기간중 진로 탐색과 부족한 학습 보충 지원
- 빅데이터 AI를 이용한 진로 찾기와 진로 프로그램 코칭
- 중·고등학교 후학에 활용

감사합니다



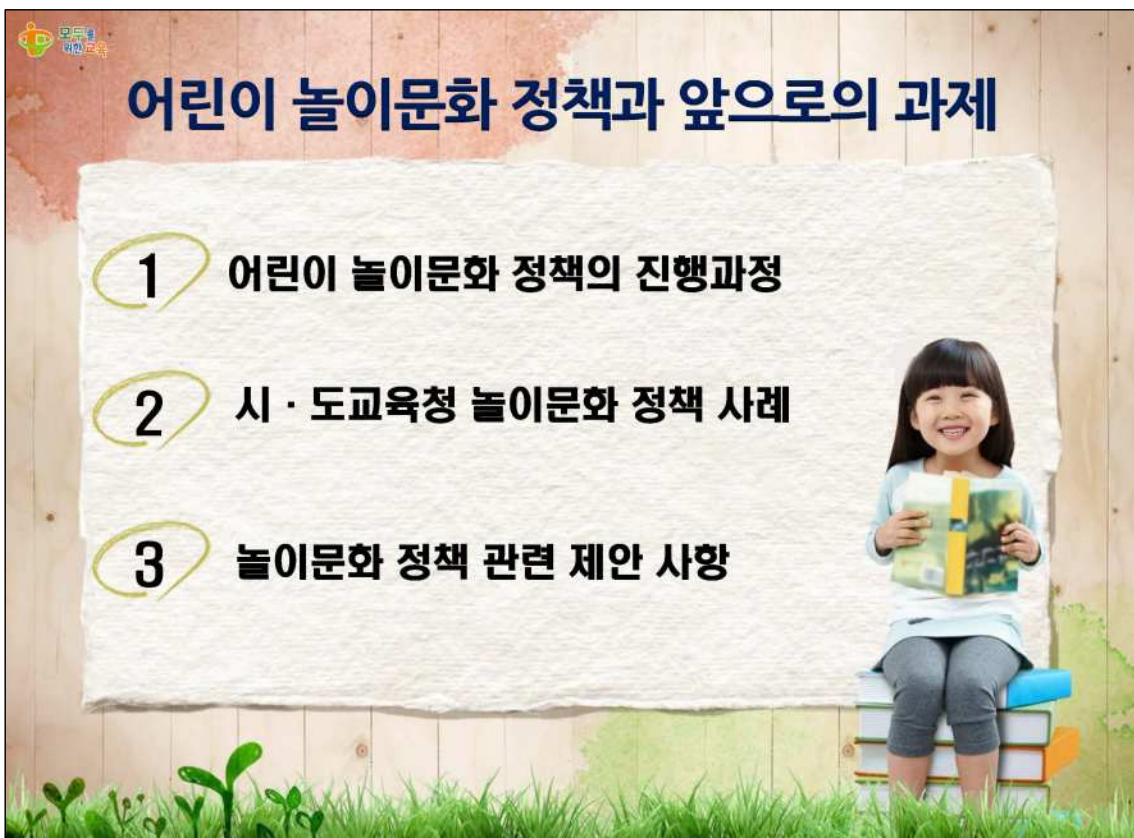
# 학교 놀이 활성화 정책과 사례 및 제안 정책

한길수\_강원도교육청 정책기획관실 장학사




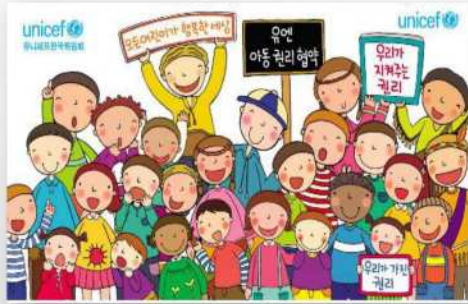






## 1. 어린이 놀이문화 정책 추진 과정

- 추진근거
  - UN아동권리협약 31조(1990. 9. 2. 발효)
  - 대한민국 어린이헌장(1957. 5. 5. 선포)



## 1. 어린이 놀이문화 정책 추진 과정

- 어린이 놀이헌장 제정을 위한 토론회(2015. 3. 25. 국회)



## 1. 어린이 놀이문화 정책 추진 과정

◦ 어린이 놀이현장(2015. 5. 4. 선포)

### 어린이 놀이현장

모든 어린이는 놀면서 자라고 꿈꿀 때 행복하다.  
가정, 학교, 지역사회는 어린이의 놀 권리를 존중해야 하며,  
어린이에게 놀터와 놀 시간을 충분히 제공해 주어야 한다.

어린이에게는 놀 권리가 있다.

어린이는 차별 없이 놀이 지원을 받아야 한다.

어린이는 놀터와 놀 시간을 누려야 한다.

어린이는 다양한 놀이를 경험해야 한다.

가정, 학교, 지역사회는 놀이에 대한 가치를 존중해야 한다.




## 1. 어린이 놀이문화 정책 추진 과정

◦ 전국 시도교육청 10대 공동정책 추진(선포 후속 작업)









## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책

- 놀이문화 활성화를 위한 「친구야 놀자」 운영 계획 안내(2016. 2. 26.)
- 학교사업선택제 「놀이문화 활성화」 운영(초 112교)
- 어린이 놀 권리 보장을 위한 학교별 자율 프로그램 운영(초 351교)
- 놀이 연구 및 놀이문화 공감대 형성을 위한 놀이 연구회 지원(5팀)
- 초등 돌봄교실 놀이 프로그램 운영(초 136교)
- 초등 돌봄전담사 놀이 프로그램 운영 연수(8청, 159명)
- 학부모지원센터 놀이지원단 양성(18개 센터, 360명)



## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책 실제

#### ❖ 놀이 시간 보장 (학교 운영 사례)

- ◇ 수업 전, 아침 놀이시간 확보 : 10분 ~ 40분
- ◇ 블록타임 적용을 통한 중간 놀이시간 확보 : 20분 ~ 40분
- ◇ 방과 후 놀이시간 확보 : 40분
- ◇ 점심시간을 놀이 중심으로 운영 : 60분





## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책 실제

#### ❖ 놀이 공간 보장 (학교 운영 사례)

- ◇ 학교 운동장 놀이 중심 재구성, 유희 공간 재구성, 안전강화
- ◇ (교실) 장기, 바둑, 윗놀이, 보드게임 코너, 놀이 매트 등 비치, 운영
- ◇ (복도) 팽이치기, 3D 놀이 영상, 바둑, 카드놀이 등 공간 마련
- ◇ (운동장) 달팽이놀이, 뉴스포츠, 굴렁쇠, 투호, 모래장 등 상설 활용
- ◇ (기타) 이야기 놀이계단, 이야기 나눔터, 그라운드 골프 등 운영
- ◇ 놀이 안전구역 설치를 통한 학생 안전 보장



## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책 실제

#### ❖ 놀이 공간 보장 (학교 운영 사례)



[영월 녹전초 꿈나래뜰]



[강릉 남산초 놀이공간]





## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책 실제

#### ❖ 놀이 경험 제공 [학교 운영 사례]

- ◇ 학부모 놀이지원단과 함께하는 놀이 프로그램 운영
- ◇ 학년별 학생 성장발달에 맞는 놀이 프로젝트 운영
- ◇ 운동회, 체육대회를 놀이와 접목된 종목으로 운영
- ◇ 하계 방학 중 대학생 놀이문화 봉사단과의 놀이 협력 지원
- ◇ **돌봄 교실과 연계한 전통 놀이** 한마당 실시

[횡성 강림초 교실 놀이공간]



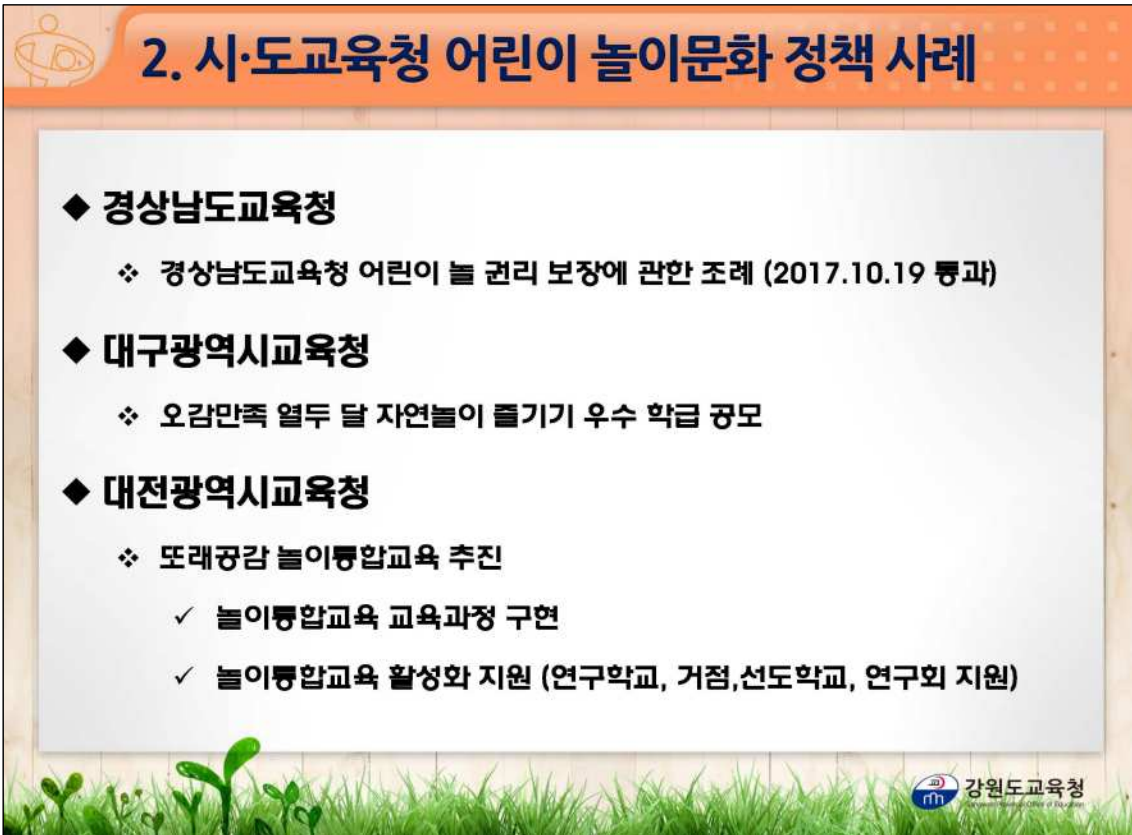
## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

### ◆ 강원도교육청 놀이문화 정책 실제

#### ❖ 어른의 놀이 경험 제공 [학교 운영 사례]

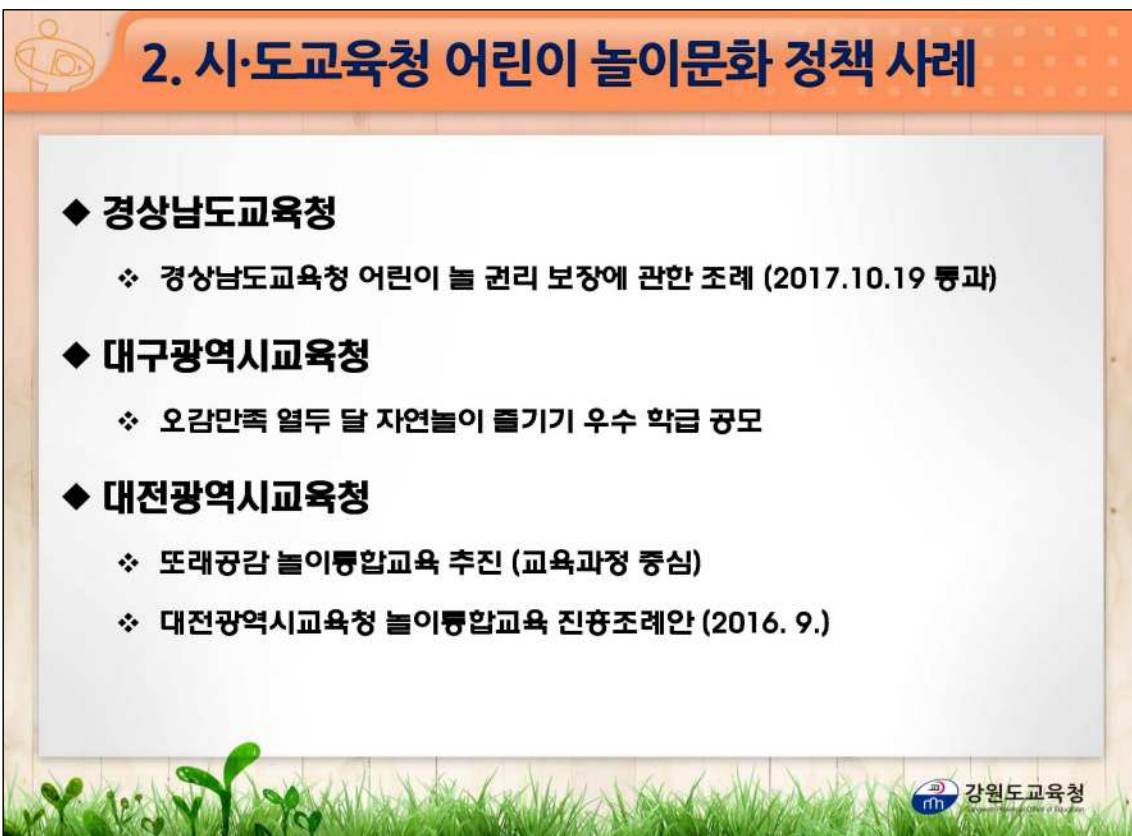
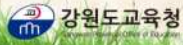
- ◇ 수업탐구 교사공동체의 놀이 프로그램 운영
- ◇ 교원 학습공동체의 날과 연계한 놀이정책 안내 및 연수
- ◇ 학부모 전래놀이 동아리 운영(학부모 교육 기부 제공)
- ◇ 아침활동 시간을 활용한 학부모의 놀이 프로그램 지원
- ◇ 가정통신문을 활용한 가족과 함께 할 수 있는 놀이 종류 안내
- ◇ 놀이 연구회 및 놀이 연수 지원





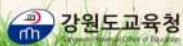
## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

- ◆ 경상남도교육청
  - ❖ 경상남도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례 (2017.10.19 통과)
- ◆ 대구광역시교육청
  - ❖ 오감만족 열두 달 자연놀이 즐기기 우수 학급 공모
- ◆ 대전광역시교육청
  - ❖ 또래공감 놀이통합교육 추진
    - ✓ 놀이통합교육 교육과정 구현
    - ✓ 놀이통합교육 활성화 지원 (연구학교, 거점, 선도학교, 연구회 지원)



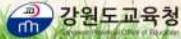
## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

- ◆ 경상남도교육청
  - ❖ 경상남도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례 (2017.10.19 통과)
- ◆ 대구광역시교육청
  - ❖ 오감만족 열두 달 자연놀이 즐기기 우수 학급 공모
- ◆ 대전광역시교육청
  - ❖ 또래공감 놀이통합교육 추진 (교육과정 중심)
  - ❖ 대전광역시교육청 놀이통합교육 진흥조례안 (2016. 9.)



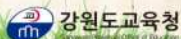
## 2. 시도교육청 어린이 놀이문화 정책 사례

- ◆ 서울특별시교육청
  - ❖ 서울학생 더불어 큰 숲 놀이 대 축제 시행 (알림 숲, 놀이 숲, 나눔 숲)
- ◆ 인천광역시교육청
  - ❖ 실천적 인성교육 강화를 위한 놀이교육 추진
  - ❖ 놀며 자라는 행복학교 '놀자학교' 운영
- ◆ 제주특별자치도교육청
  - ❖ 학교별 놀이가 있어 행복한 학교 운영 (전래놀이 중심 운영)
- ◆ 충청남도교육청
  - ❖ 씬(,)이 있는 행복놀이 추진 (행복놀이 여건조성, 경험제공, 협력체제 구축)



## 3. 놀이문화 정책 제안 (교육청과 지자체 역할)

- ◆ 놀 권리에 관한 조례 제정 필요
  - ❖ 강원도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례 제정 (2017. 7. 7.)
  - ❖ 전라남도교육청 어린이 놀 권리 보장에 관한 조례 (2017. 6. 15.)
  - ❖ 대전광역시교육청 놀이통합교육 진흥조례 (2017. 10. 18.)
  - ❖ 광주광역시 서구 아동의 놀 권리 보장에 관한 기본 조례 (2017. 10. 17.)
  - ❖ 서울특별시 어린이·청소년 인권조례 (2017. 5. 18.)
- ◆ 놀이 정책 추진 예산 확보
  - ❖ 강원도교육청 2018년 예산: 247,202천원




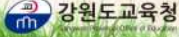


### 3. 놀이문화 정책 제안 (교육청과 지자체 역할)

**◆ 놀이정책 대한 관심과 지원**

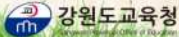
- ❖ 학생주도 놀이문화 활성화
- ❖ 어린이 놀이문화 토론회, 포럼
- ❖ 놀이 활성화 직무연수 (신규교사 역량강화 연수)
- ❖ 놀 권리 보장에 관한 우수 사례 공유
- ❖ 방과후학교와 연계형 돌봄교실에 놀이프로그램 지원
- ❖ 놀이 연구회, 지원단 지원
- ❖ 놀이 ■ 지역시설과 연계하는 방안 모색 (논에서 우렁잡기, 마을길 산책, 바다 생태 즐기기, 산책로 걷기 등)





### 3. 놀이문화 정책 제안 (교육부 역할)

- ◆ 건강한 놀이문화 조성 - 입시체제 개편, 민주적인 학교문화 등
- ◆ 교육과정에서 활성화 방안 (교과, 창체, 방과후, 스포츠클럽 연계)
- ◆ 놀이와 안전 인식 제고 (대국민 홍보, 부모과잉보호 인식전환)
  - 부모인식 개선 (부모교육과 부모모임 활성화)
- ◆ 놀이 교구와 환경조성 필요 (유유교실, 돌봄교실 실내놀이터로 조성)
- ◆ 유치종 연계 놀이문화 활성화 방안
- ◆ 놀이연구학교 대상 심층연구(강원대학교 스포츠학과 교수 연계로 놀이문화 활성화 방안 모색)



## 어린이들의 목소리

놀이는 자유다. 놀이는 밥이다. 놀이는 비타민이다. 놀이는 휴식이다.  
놀이는 행복이다. 놀이는 활력이다. 놀이는 숨구멍이다.  
놀이는 마술이다. 등

## 놀이를 통해 이루려는 것

관계 회복, 소통의 기회, 아이들끼리 소통함, 긍정적인 사고방식, 동심찾기, 재능의 발견, 실패를 딛고 일어서는 힘, 인성교육, 관계회복, 저의 힐링, 교사의 변화, 학폭 해결, 사회성발달, 창의성 계발, 지성 발달, 자율성, 여유, 아이들의 정상적인 생활, 학업스트레스 해소, 규칙만들기, 관계만들기, 배려, 아이들의 행복, 인간의 본성 등

모두를 위한 교육

행복한 학교, 함께하는 강원교육

# 경청해 주셔서 감사합니다.

정책기획관 기획총괄팀  
한길수 장학사

강원도교육청  
Gangwon Provincial Office of Education

## 학교 안 놀이활성화를 위한 정책토론회 토론문

김은하수\_서울시 중랑구 면동초등학교 6학년 학생

오 명 화\_서울시 동작구 남사초등학교 6학년 학부모

오 강 식\_전국놀이교사모임 가위바위보 소속 교사

김 경 애\_한국교육개발원 자유학기제지원특임센터 소장

성 은 모\_한국청소년정책연구원 부연구위원

권 영 민\_교육부 교육과정운영과장



## 잘 놀고 싶어요

김은하수 서울시 중랑구 면동초등학교 6학년 학생

### 잘 놀고 싶어요

안녕하세요.

저는 면동초등학교를 다니고 있는 13살 김 은하수입니다.

저는 작곡가가 되고 싶은 축구를 좋아하는 평범한 학생입니다.

그리고 저는 잘 노는 아이입니다.

저는 학교 수업이 끝나면 아이들이 대부분 간다는 방과후수업이나 학원을 가지 않습니다.

방과 후 시간은 대부분 제가 좋아하는 일을 하거나 노는데 시간을 보내곤 합니다.

그런데 요즘엔 노는 게 너무 어려워져서 고민입니다.

어른들께 제 고민을 이야기하면 어른들은

“노는 게 세상에서 제일 쉬운 건데 뭐가 어려워? 고민할 걸 해라”

하십니다.

노는 게 세상에서 제일 쉽다고요?

제 생각엔 그건 아주 옛날이야기 같습니다.

요즘 제 또래 아이들에겐 노는 게 쉬운 일이 아닌 것 같습니다.

왜냐면 어떻게 놀아야 하는지 알 수가 없기 때문입니다.

저희 친구들은 모이면 대부분 스마트폰 게임을 합니다.

저희가 스마트폰 게임을 하면 어른들은 스마트폰 그만하고 다른 거 하며 놀라고 하십니다.

그래서 아이들과 놀려고 하면 조용히 하라고 합니다.

그럼 밖에서 놀자 하고 밖으로 나가려고 하면 밖에 차도 많이 다니고 위험하다고 안 된다고 하십니다.

그러다 보면 시간은 지나고 학원을 가거나 집에 가야 하는 시간이 됩니다.

저희는 어떻게 놀아야 하나요?

저희에겐 놀 수 있는 공간도 없고, 시간도 없고, 그리고 친구들도 없습니다.

어른들은 저희에게 스마트폰만 한다고 뭐라고 하시지만 저희는 공간이 많이 필요하지 않고, 틈틈이 시간을 내서 할 수 있고, 조용히 할 수 있고 또 친구들이 함께 있지 않아도 놀 수 있는 것이 스마트폰밖에 없기 때문에 스마트폰을 더 찾게 되는 겁니다.

## 동네에는 아이들이 놀 곳이 없습니다.

저희가 놀 수 없는 이유는 중 가장 큰 것은 바로 놀 곳이 없기 때문입니다.

저희 부모님과 친구들 부모님이 가끔 모여 함께 식사를 하시는데 그날도 함께 모여 식사를 하고 저와 친구들은 먼저 나와 상가 근처에 넓은 공간에서 놀고 있었습니다. 그때 시간이 저녁7시도 되지 않은 시간이었는데, 그 근처에 사시는 아주머니께서

“너희는 지금이 몇 신 데 여기서 놀아? 공부 안 해? 이 시간에 안 자고 뭐 해? 시끄럽게 왜 여기서 놀아?”

하시면서 비속어까지 쓰시면서 야단을 치셨습니다.

이런 경험은 저만 있는 것이 아닙니다.

제 친구는 하갯길에 몇몇 아이들이 학교 근처 골목에서 놀고 있는 모습을 보았다고 합니다.

그런데 그 아이들이 앉아있는 건물의 위층에서 한 할머니가 시끄럽다며 물을 붓는 모습을 봤다고 합니다.

놀이터는 어떨까요?

저희는 학교에서는 학교 근처에 있는 놀이터에 가지 말라는 알림이 자주 나옵니다.

그곳엔 노숙하시는 분들도 많고 술 마시는 분들도 있고, 안 좋은 일들이 많이 있어서 될 수 있으면 가지 말라고 하는 곳이 바로 놀이터입니다.

마을에서는 저희가 놀 곳이 없습니다.

## 가장 안전한 놀 곳 학교.

그렇다면 학교 안에서는 어떨까요?

저희가 놀고 싶다고 하면 어른들은

“너희는 맨날 학교에서 친구들과하고 재미있게 놀고 오는데, 얼마나 더 놀아야 하니?”라고 하십니다.

그런데 저희는 학교에서 맨날 재미있게 놀고 올 수 없습니다.

저희의 학교 일정은 굉장히 바쁩니다.

쉬는 시간은 이름하고는 다르게 쉬는 시간이 아닙니다. 다음 수업시간을 준비하고 화장실에 다녀오면 쉬는 시간이 끝이 나서 친구와 한마디 나누어 볼 시간도 없습니다.

만약 이동수업이라도 있는 날에는 수업준비하고 이동수업 교실로 이동하기 위해서는 일찍 줄을 서야하기 때문에 더욱더 시간이 없습니다.

그럼 40분이나 되는 점심시간엔 뭐 하냐고요?

점심시간에는 점심을 먹고 청소를 합니다. 그리고 5교시를 준비하고 알림장을 쓰다 보면 종이 치고 점심시간이 끝나버립니다.

가끔 친구들과 점심시간에 놀기로 약속을 하는 날이 있는데 그리 날엔 점심을 조금만 먹거나 급하게 먹는 경우도 있습니다. 학교가 끝나고 학원으로 바로 가야 하는 친구들 중 점심을 조금 먹은 친구들은 학교가 끝나고 학교 앞에서 군것질로 배를 채우곤 합니다.

저희가 놀기 위해서는 늘 이렇게 시간과 전쟁을 해야 합니다.

회사에 다니는 저희 이모의 점심시간은 한 시간이라고 합니다.

저희는 어른들보다 밥 먹는 속도도 늦는데 40분입니다.

어른들은 점심을 먹고 커피를 마시거나, 차를 마시거나, 자기들이 선호하는 일을 하며 휴식 시간을 갖는다고 합니다.

그건 당연한 권리라고 합니다.

저희에게도 당연한 권리가 있습니다. 바로 놀 권리가 있습니다.

그렇다고 저희가 학교 내에서 아예 놀지 못하는 것은 아닙니다.

저희 반 같은 경우는 선생님께서 반 친구들과 함께 놀라며 많은 보드게임을 준비해 주셨습니다. 그래서 선생님께서 자유시간을 주실 때 아이들끼리 모여서 보드게임을 하곤 합니다.

그런데 한 학기가 끝나고 나니 보드게임도 재미가 없어졌습니다.

그래서 교실에서 할 수 있는 다른 놀이가 없을까 하다 '동대문을 열어라'를 해 보았는데 정말 재밌었습니다.

세명이서하다 한 명이 더 와서 네 명이 되고, 다섯 명, 여섯 명이 되고 점점 인원이 많아지니 저희가 선생님 자리 바로 옆까지 가 있었습니다.

결국 그 놀이도 선생님께서 일을 하시는 데 방해가 될 것 같아서 친구들과 하지 말자고 했습니다.

제가 이런 불만을 말씀드리면 그럼 교실에서 놀지 말고 복도에서 놀면 되지 않냐고 하시는 어른들도 계십니다.

부모님들이 어렸을 때는 복도에서 고무줄도 하고 제기차기도 하고 놀았다면서요.

만약 지금 복도에서 그렇게 논다면 전 아마도 다른 반 선생님께 불려가 혼이 나고, 저희 담임선생님은 그 선생님께 사과를 해야 할 겁니다.

요즘 학교의 복도는 노는 곳이 아닙니다.

이동을 위한 통로이고 간혹 옆 반 친구를 아주 잠깐 만나는 곳 일 뿐입니다.

복도에서는 이래서 놀 수 없다고 하면 그럼 운동장에 가서 놀라고 말씀하십니다.

운동장에 나가려면 좀 여러 가지 조건이 맞아야 합니다.

우선 미세먼지가 없어야 하고 너무 더워서도 안되고 너무 추워서도 안됩니다.

만약 그런 조건이 맞지 않는데 저희가 운동장에 나가서 놀고 있으면 학교에 항의 전화가 온다고 합니다.

그리고 또 다른 이유는 바로 안전 때문이죠.

만약 저희가 운동장에 나가서 놀면 선생님께서 저희들을 지켜보셔야 하는데, 선생님 혼



자서는 저희 반 친구들을 모두 지켜볼 수 없기 때문입니다.

저학년 때는 몰랐지만 6학년이 되고 보니 저희가 만약 다치가 되면 그 책임을 선생님이 져야 한다는 것을 알게 되었습니다.

선생님은 저희를 잘 가르쳐 주시고 저희를 위해 헌신하시는데, 선생님이 저희를 일부러 다치게 한 것도 아닌데 그 책임을 선생님이 져야 하는 것은 말이 안 된다고 생각합니다.

선생님께서도 저희를 맘껏 뛰어놀게 하고 싶은데 그럴 수 없어서 미안한 마음이 크다는 말씀을 하셨다고 합니다.

저희도 그런 선생님의 마음을 알기 때문에 운동장에 나가서 놀고 싶다는 말을 하지 않습니다.

저희가 가장 안전하다고 생각하는 학교 안에서도 저희는 놀 수가 없습니다.

## 놀아봐야 놀 수 있어요.

어디에서도 편하게 놀 수 없는 저희들이 놀 수 있는 곳은 pc방, 코인노래방, 패스트푸드 점, 대형마트 같은 곳입니다.

저는 뛰어노는 것을 좋아해서 저희 반 친구들이 노래방을 가자 거나 대형마트 구경을 가자고 하면 잘 가지 않았습니다.

그러다 보니 반 친구들과 어울릴 수 있는 기회가 너무 없어서 요즘엔 가끔 친구들과 노래방도 가고 대형마트 구경도 가곤 합니다.

그래도 저는 친구들과 뛰어노는 게 하고 싶을 때가 있어서 친구들에게 공원 같은 곳에서 놀이를 하자는 제안을 하곤 합니다.

그럼 친구들은 ‘재미없을 것 같아’ ‘할 줄 몰라’ ‘시간도 없는데 언제 배워서 해’ 하며 그냥 앉아서 놀자고 합니다.

이런 반 친구들 말고 같은 반은 아니지만 초등학교 1학년 때부터 함께 노는 친구들이 있습니다. 그 친구들과 만나면 대부분 뛰어놀거나, 전래놀이를 하거나 새로운 놀이를 만들어 냅니다.

그 친구들은 이미 많은 놀이를 알고 있고 그 놀이가 어떤 재미가 있는지 알기 때문에 따로 설득을 하지 않아도 되고 놀이법을 설명하지 않아도 됩니다.

그리고 간혹 모르는 친구나 동생이 와도 깎두기로 끼워주고 놀다 보면 자연스럽게 놀이를 익히게 됩니다.

이렇게 다른 두 친구 모임을 보면서 저는 놀이라는 과목이 있다면 좋겠다는 생각을 해봤습니다.

미리 놀이를 알고 놀아 본다면 아이들이 수학식이나 영어 단어를 아는 것처럼 놀이를 알 테니 굳이 설명하지 않아도 놀이를 할 수 있고, 수업을 통해 놀이를 해 보면 그 놀이의 재미를 알 수 있기 때문입니다. 무엇보다 놀이라는 과목이 있으니 우리가 노는 것은 복습이 되니 부모님들도 좋아하실 것 같습니다.

실제로 놀이 수업까지는 아니지만 제가 아는 동생이 다니고 있는 학교에서는 학부모님들이 방과 후 활동으로 아이들에게 전래 놀이를 가르쳐 주셔서 많은 아이들이 전래놀이를 알게 되었다고 합니다. 거기에다 부모님들이 운동장에 놀이판까지 그려주셔서 아이들이 수시로 나와서 친구들과 어울려서 놀이를 하고 학교 밖에서도 놀이를 아는 아이들이 모르는 아이들에게 알려주며 자연스럽게 바닥 놀이를 한다고 합니다.

저희가 아이들이라고 놀라고 하면 무조건 놀 수 있는 것이 아닙니다.

놀아 본 적이 없으면 놀 수가 없습니다. 놀아 봐야 놀 수 있습니다.

## 자기주도형으로

저희가 학교에서 마음껏 놀 수 없는 이유 중 가장 큰 것이 바로 안전 문제입니다.

그리고 그 안전 문제를 가장 걱정하시는 분들이 부모님들 같습니다.

그런데 부모님들은 저희에게 ‘자기주도형’이라는 말을 많이 하십니다.

자기주도형이 되려면 스스로 하는 것이 가장 중요하다고 생각합니다.

저희가 다치는 것도 같다고 생각합니다.

한번 넘어져 봐야 다음에 그렇게 하면 넘어지니까 그러지 말아야겠다 생각하고 조심하게 됩니다. 높은 곳이 위험하다고 아무리 말해도 높은 곳에 올라가는 아이들이 꼭 있는 건 어른들이 왜 위험하다고 하는지 알고 싶기 때문입니다.

저희에겐 스스로 알아가고, 스스로 이겨내고 싶어 하는 마음이 강합니다.

그리고 어른들도 저희에게 ‘자립심이 있어야 한다. 도전정신이 있어야 한다.’ 라고 말씀

하십니다.

그런데 정말 가장 기본인 노는 것을 안전이라는 이유로 아무것도 못하게 하는 것은 말도 안 된다고 생각합니다.

이런 점에서는 부모님들의 생각도 변화되어야 한다고 생각합니다.

날카로운 눈빛으로 선생님들이 저희를 잘 지키고 있는지 보지 마시고 저희가 어떤 순간에 가장 행복한지 그것만 봐주시면 좋겠습니다.

그리고 자세히는 모르지만 규정도 바뀌어야 한다고 생각합니다.

이 자리에 오려고 준비를 하면서 엄마에게 여러 가지 질문을 드렸습니다.

그러면서 조금 알게 된 것이 많은 규정들이 학생들이 다쳤을 때 선생님들이 책임져야 할 부분이 많다는 것이었습니다.

그런데 그런 규정이 많아지면 부모님들이 아무리 변하신다고 해도 학교가 변하는 것은 쉽지 않을 것 같습니다.

그런 규정도 조금씩 고쳐서 정말 저희들이 행복한 학교생활을 할 수 있는 방향으로 바뀌어 나갔으면 좋겠습니다.

요즘 TV에서 외국의 학교를 소개하며 우리나라와 다른 학교 수업 모습을 보여줍니다.

그런 모습을 보면 정말 많이 부럽습니다. 하지만 화가 나기도 합니다.

우리엔 상관없는 이야기니까요. 그냥 부러워만 해야 하는 모습이고 자꾸만 우리의 현재 모습을 보게 되니까 화가 나서 이젠 더 이상 보지 않습니다.

앞으로는 다른 나라의 그런 사례들을 보면서 화가 나지 않고 기대가 되었으면 좋겠습니다.

그 나라들도 많은 과정을 거쳐서 지금의 그런 모습을 갖게 되었다고 생각합니다.

우리는 창의력을 키우기 위해 학원을 가고, 자기 생각을 잘 전달하는 법을 배우기 위해 학원에 갑니다. 줄넘기도 학원에서 배우고, 체력을 키우기 위해 또 다른 학원에 갑니다. 또 놀기 위해서 돈을 내고 실내놀이터를 갑니다.

제 주변 친구들은 그런 것들을 익히고 공부 더 잘 하기 위해 학원에 갔다가 놀 시간도 없이 또 다른 학원에 갔다가 10시에 집에 들어온다고 합니다. 왜 어른들은 학교에서 하는 공부는 부족하다고 우리들을 학원에 보내시는 걸까요?

분명히 우리가 커서 좋은 사람이 되라고, 많은 사람에게 도움이 되는 사람이 되라고, 또

훌륭한 사람이 되라고 학원에 보내실 겁니다.

많은 사람들은 책을 많이 읽고 공부도 열심히 해야지 공부를 잘한다고 하고, 노는 건 그냥 시간 때우는 것 밖에 아니라고 생각합니다.

하지만 그렇지 않습니다. 저희는 친구들과 놀면서 협동심, 존중하는 법, 배려하는 법, 인내심 등의 가치를 배우고 국어, 수학, 사회, 과학 등의 과목에서 배울 수 없는 더 중요한 것을 배우게 됩니다.

놀이는 그냥 뛰어노는 것에서 끝나는 것이 아니라 다양한 생각을 해야 합니다.

규칙도 이해해야 하고 상황에 맞게 놀이 법도 다르게 해야 합니다. 놀이관을 그리면서 공간을 이용하는 방법도 배우게 됩니다.

서로 이해하고 나를 이해시키지 않으면 놀이는 진행되지 않습니다.

또한 친구의 중요성도 알게 됩니다. 지금처럼 친구가 내 옆에 없어도 할 수 있는 놀이가 아니라 서로 손을 잡고 눈을 마주치고 이야기를 나누어야

만약 학교에서 우리의 놀이 시간이 보장된다면 굳이 학원을 가지 않아도 이런 것들을 자연스럽게 익힐 수 있을 거라 생각합니다.

지금 우리의 부모님들이 그렇게 하셨던 것처럼요.

어른들은 우리 어렸을 때는 이랬어. 하는 말씀을 하시면 요즘 애들은~하며 한숨을 쉬십니다.

이제 한숨 쉬지 마시고 어른들이 어렸을 때 했었던 그 모습들을 저희에게 물려주세요.

친구들과 신나게 운동장을 뛰어다니고, 고무줄놀이도 하고, 각두기도 해보고 그런 것들 저희도 해보고 싶습니다.

못해서 안 하는 게 아니라 안 해봐서 못 하는 거예요.

2015년 5월에 아동권리 헌장이 발표 됐습니다.

아동권리헌장 8조에는 '아동은 휴식과 여가를 즐기고, 자신이 나에 맞는 놀이와 오락 활동에 자유롭게 참여할 권리가 있다'라고 되어있습니다.

저희에게는 그럴 권리가 있습니다.

어른들이 커피를 마시듯, 담배를 피우시듯 그렇게 기호가 있듯이 저희도 저희가 하고

싶은 것 이 있습니다.

저희 같은 어린이들이 이런 자리에 설 수 있는 기회가 많지 않습니다.

그래서 꼭 부탁드립니다.

저는 저 같은 어린이들이 매일매일 행복했으면 좋겠습니다.

## 놀이가 흘러넘치는 학교를 만들기 위한 열쇠 : 대입제도개혁과 교사의 교육권 회복

오명화 서울 남사초등학교 6학년 학부모/아동과권리 사회적협동조합 준비위원)

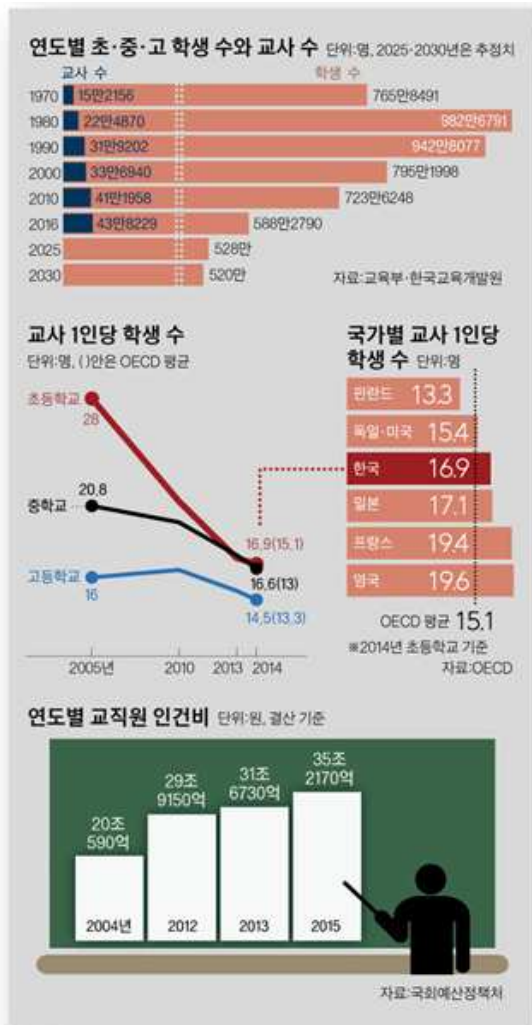
### 들어가는 말

1991년은 우리나라가 UN 아동권리협약을 비준한 뜻 깊은 해이다. 하지만 그로부터 5년이 지난 1996년에서야 우리 정부는 산아제한정책을 중단했다. 1996년까지 시행된 산아제한정책 중에는 세 번째 태어난 자녀에게 건강보험을 적용하지 않는 비인도적인 조치도 있었다(조영태, 2017). 이렇게 아동권리협약 비준 하에서 시행된 정책의 넉센스는 다른 곳에서도 찾아볼 수 있다. 한국이 합계 출산율 2.06명으로 저출산 국가에 진입한 것은 1983년이었다. 1990년에는 합계 출산율이 1.57명으로 떨어져 초저출산 국가가 되었는데, 우리 정부는 그로부터 6년을 더 산아제한정책을 유지했다. 그리고 2017년, 대한민국은 세계에서 유례를 찾아 볼 수 없는 초고속 초저출산 국가가 되었다.

오늘의 주제가 인구문제는 아니기 때문에 더 깊이 다룰 수는 없지만, 최근 보도된 교육 관련 기사들을 보며 위에서 언급한 넉센스 정책의 데자뷰를 보게 된다.

왼쪽 도표는 국회예산정책처에서 작성한 자료로 첫 번째 막대그래프는 70년대 이후 학생수와 교사수의 변화를 보여준다. 학생수는 80년대에 정점을 찍고 급격히 감소하여 작년 기준 80년대의 거의 절반 수준으로 떨어졌다. 지난 8월 13일자 경향비즈 보도에 의하면 향후 5년 간 학령기 인구는 수원시 인구에 맞먹는 100만 명이 감소할 것으로 예상된다(조형국, 2017). 그런데 도표에서 보듯 교원수는 급감하는 학생수에 반비례하여 오히려 꾸준히 증가하고 있다. 물론 일정 기간 교원 증가는 과밀학급 해소를 위한 노력이었을 것이다. 하지만 두 번째 도표에서 보듯 교사 1인당 학생 수가 OECD 평균에 육박하고 있으며(OECD, p394), 일부 대도시를 포함해서 지방중소도시들의 경우 OECD평균 이하를 넘어

1) 이 글의 자료 조사 및 작성은 아동과권리 사회적협동조합을 함께 준비하는 최재훈이 함께 했다.



학교 존립 자체를 위협받고 있는 것이 현실이다(대전MBC, 2016). 하지만 지난 5월 서울경제신문 보도에 따르면 교육부는 향후 5년간 교원 3만 명을 증원하기로 했다(김능현, 2017). 물론 단위 학급당 학생 수를 더 낮춰 더 높은 교육수준을 재고하기 위한 노력이라면 누가 반대하겠는가? 그러나 2015년 국회예산정책처는 저출산 문제가 해결되지 않고 지속된다면 2033년 국가재정이 파산될 것으로 예측했다(연합뉴스, 2015). 그렇다면 교육 당국은 신규 교사 뿐 아니라 기존 교사의 인건비를 어떻게 해결할 것인지 묻지 않을 수 없다.

놀이를 논하는 자리에서 굳이 우울한 인구문제를 꺼낸 이유는 다음과 같다. 병원에 온 환자가 가장 먼저 할 일은 몸을 진단하는 것이다. 다시 말해 현재 상태를 파악해야 한다. 그래야 정확한 해결책을

찾을 수 있기 때문이다. 그런데 인구절벽시대 언론에 비쳐진 교육 당국의 모습은 유엔아동권리협약을 비준하고 인구감소가 진행되는 상황에서 산아제한정책을 유지한 정부의 정책 실패를 떠올리게 한다. 그래서 놀이 정책을 제안하는 이 자리에서 같은 상황이 반복되지 않기를 바라는 간절한 마음으로 불편한 이야기를 꺼내 놓았다.

나는 오늘 주워진 짧은 시간을 허비하지 않기 위해 직설적인 화법을 사용하려고 한다. 나는 학교에서 놀이가 작동하지 않는 문제가 발제자가 지적한 더 많은 놀이 정책과 예산 투입으로 해결할 수 없다고 생각한다. 왜냐하면 발제자의 진단이 문제의 본질에서 빗나갔다고 생각하기 때문이다. 정확하지 못한 해결책은 아무로 많은 돈과 정책을 투입해도 효과를 거둘 수 없다. 예를 들어, 지난 정부까지 저출산 대책으로 100조를 투입했지만 합계 출산율은 오히려 더 떨어졌다.

나는 학교에서 놀이가 작동하지 않는 근본적인 원인이 장길수 장학사가 지적했듯이 ‘한국의 대입체제’에 있다고 생각한다. 왜냐하면 한 번의 시험으로 한 사람의 인생을 결정해 버리는 지금의 대입체제 하에는 놀이에 대한 어떠한 이상적인 논의도 무의미하기 때문이다(이혜정, 2017, pp149~152). 아무리 좋은 논의도 학교 현장에서는 결국 교사의 추가 업무일 뿐이고, 교사의 헌신과 희생을 요구하는 연장근무이기 때문이다.

지난 6년간 지역사회에서 놀이 운동을 해온 학부모의 한 사람으로서(오명화, 2017) 나는 오히려 학교 현장에서 놀이를 강조하고 싶지 않다. 왜냐하면 놀이가 정말 아동의 권리라면 그것은 누가 주거나 빼앗을 수 없는 것이기 때문이다. 놀이가 권리라면 그것은 아이들 안에 이미 충만하다. 그리고 그것이 학교 안에서 잘 보이지 않는다면 권리를 가로막는 장애물이 있을 뿐이다. 그래서 우리 어른들이 할 일은, 아이와 놀아주는 것이 아니라, 그 장애물들을 찾아내어 제거하는 것이다. 그러면 아이들 안에 충만한 놀 권리는 물처럼 흐르게 될 것이다. 그래서 우리가 할 일은 학교 현장에 무엇을 더하는(+) 것이 아니라 오히려 빼(-)야 한다.

그렇다면 학교 현장에서 무엇을 빼야 할까? 놀이를 방해하는 장애물은 무엇일까? 나는 가장 큰 장애물을 바로 대학입시제도라고 본다. 나머지 소소한 장애물들은 자세히 들여다보면 그 가장 큰 장애물로 인해 파생된 이유들일 뿐이다. 큰 장애물을 덜어내면 자연스럽게 사라져버릴 것들이다. 나는 이제 우리 사회가 이 주제를 다룰 시기가 되었다고 생각한다.

그 이유는 무엇일까? 이제 우리는 대입으로 귀결되는 국영수 암기 중심의 기존 학교 교육 시스템이 수명을 다했음을 인정할 때가 되었다. 그리고 인구절벽이라는 국가적 위기가 이 뜨거운 감자 같은 대입제도를 근본적으로 바꾸기 위한 국민적 공감대를 형성할 기회를 제공할 수 있다고 믿는다. 이 기회를 잡을 때 어느 TV 프로그램의 제목처럼 “배움은 놀이”가 되고, 우리가 오늘 논하는 놀이가 학교 안에서 그리고 학교 안 모든 관계 안에서 자연스럽게 발현될 것이다.

그러므로 이 글에서 나는 대입제도개혁의 필요성과 놀이 환경과의 관계를 설명하고 인구절벽이란 국가적 위기 상황이 오히려 대입제도개혁을 위한 국민적 합의를 이끌어 낼 절호의 기회임을 설명하려고 한다.



## 본론

### 대입제도개혁의 필요성

주최 측이 보내준 자료를 읽으며 가장 눈에 띄었던 부분은 한길수 장학사께서 놀이문화 조성의 조건으로 '입시체제 개편'을 교육부에 요구하신 것이었다(p4). 이 요구가 무엇보다 반가웠던 이유는 이것이 오늘의 주제인 학교 안 놀이를 작동시키는 열쇠이기 때문이다. 또한 놀이를 넘어 학교의 존재 목적이지만 고사위기에 처한 배움을 되살리고(이혜정, 2017, p153~162), 더 나아가 대한민국이란 국가 권력의 원천인 인구(사람)를 절벽에서 구해낼 희망이기 때문이다(엘리자베스, p54, 조영태, p84).

얼마 전까지만 해도 대한민국의 입시제도는 난공불락의 요새처럼 보였다. 하지만 사회 곳곳에서 치유 불가능한 부작용들이 드러나면서 이제 그 수명이 다했음을 증명하고 있다. 전前 서울대 이혜정 교수의 책 「서울대에서는 누가 A+를 받는가」는 한국 입시제도에 최적화된 서울대 최상위권 학생들의 충격적인 실체를 보여준다. 이 책의 내용은 이미 널리 알려져 있어서 자세한 내용은 책을 참고하기 바란다.

서울대 상위권 학생들은 한마디로 대학생이 아니라 고등학교 4학년에 머무르고 있다(p49). 그들은 교수의 말을 의심이나 비판 없이 받아들이고 농담까지 받아 적어 통째로 암기했다가 시험지에 그대로 뱉어내는 수용적 사고력에 익숙하다(pp33~52). 예습은 하지 않으며(p55), 교수와 의견이 다를 경우 최우수 학생들의 99%가 자신의 생각을 버린다고 응답한다(p62). 팀 프로젝트를 수행할 때도 처음부터 끝까지 '혼자' 열심히 하고, 이 교육 방식의 본질인 '함께'하는 모습은 찾아 볼 수 없다(p98).

그런데 왜 이런 일이 벌어진 것일까? 이혜정 교수는 그 이유를 다음과 같이 설명한다. 학생들이 예습하지 않는 이유의 99%는 교수가 예습할 필요가 없게 만들기 때문이다(p58). 그런데 이런 주입식 강의에서는 배움이 일어나지 않는다. 학생의 뇌가 TV를 볼 때처럼 불활성 상태에 있기 때문이다(pp308~309). 또 수용적 사고력에 대비되는 비판적 창의적 사고력이 길러지지 못하는 데는 교육과정의 부족함도 원인이지만, 그보다 비판적 사고력을 공격적인 성향으로, 창의적 사고력을 엉뚱한 것으로 인식하는 사회 분위기 때문이기도 하다(p73).

하지만 모순되게도 같은 학교 박사 과정에서 필요한 핵심 역량은 비판적 창의적 사고력이다(p156). 그리고 무엇보다 고려대 염재호 총장의 말처럼 졸업 후 우리 자녀들이 맞이

할 사회는 '더 이상 유람선이 오지 않으니 스스로 뗏목을 만들어 세상을 개척해 나가라'고 요구한다(KBS, 2016). 또한 21세기의 유망 분야들은 개인의 탁월함이 아니라 팀워크를 요구한다(p94).

이처럼 현실 세계에서는 유명무실한 교육방법에 몰입하고 있는 서울대학교의 모습은 세계 대학 평가에서 그 실체가 여실이 들어난다. 2015년도 전 세계 대학 평가 순위에서 서울대학교는 24위를 차지했다. 하지만 세부 항목에서 교수의 질은 218위, 교육의 질은 367위에 불과했다(이혜정, 2016, EBS). 과연 이것이 서울대 만의 모습일까? 또 이 사실은 무엇을 의미하는 것일까? 현행 입시체제 아래서 서열화된 대학들의 정점에 서있는 서울대의 모습은, 우물안 개구리가 아니라, 세계 속에서 주입식 암기식 교육으로 대변되는 대한민국 현행 교육 시스템의 진짜 성적표가 아닐까? 과연 이 실력으로 4차 산업혁명으로 대표되는 미래 사회에서 우리는 살아남을 수 있을까? 미래학을 전공한 전문가가 아니지만 나는 그럴 수 없다고 확신한다. 그래서 지금의 입시제도는 근본적으로 변해야 한다.

권재원 박사는 자신의 책 「그 많은 똑똑한 아이들은 어디로 갔을까?」에서 PISA의 평가 목적을 다음과 같이 설명한다. PISA는 참가국들의 교육체계를 비교해서 장단점을 공유하기 위해 고안된 도구이다. 또한 참가국들의 교육체계가 지식정보사회에 필요한 학생을 길러내고 있는지, 창의적인 아이디어로 새로운 상품을 개발할 수 있는 지식노동자 인재를 얼마나 확보했는지를 파악하는데 있다(p120). 그래서 절대평가를 지향하며 상대적 순위는 무의미하다(pp10~11). 그럼에도 한국은 유독 1등이라는 순위에 집착하며 정작 PISA 데이터를 다각도로 분석한 자료에는 관심이 없다(p10). 이해를 돕기 위해 PISA 데이터를 조금만 살펴보겠다.



위 도표들은 EBS교육 대기획 시험 4부 서울대 A+의 조건에 소개된 자료들이다. 먼저 이 도표를 이해하기 위해서는 PISA 시험의 문항 종류를 이해해야 한다. 예를 들어 문해력에 속한 문항들은 6가지 등급으로 나뉘는데, 각 등급이 요구하는 능력은 다음과 같다 (p69).

- 1등급 : 주어진 자료에서 단순한 정보를 획득할 수 있다.
- 2등급 : 주어진 자료에서 복합적인 정보를 획득할 수 있다.
- 3등급 : 자료를 해석할 수 있다.
- 4등급 : 자료를 비교하고 분석할 수 있다.
- 5등급 : 자료를 비판적 성찰적으로 평가할 수 있다.
- 6등급 : 문제를 해결하기 위한 가설을 세우고 이를 검증할 연구 전략을 짤 수 있다.

문해력에서 한국의 PISA성적 평균은 상위권을 차지한다. 그러나 6등급 학생의 수만을 비교하면 오른쪽 도표에서 보듯 최하위로 떨어진다. 이것은 무엇을 의미할까? 한국은 세계 시장을 주도하는 지식노동자와 생산자가 될 수 있는 인재의 수는 빈약한 반면, 그런 인재들이 만든 상품을 소비하는 소비자에 머문다는 뜻이다. 결국 현행 교육 시스템 하에서는 전국 방방곡곡 학교마다 요란하게 붙어있는 글로벌 인재와 리더를 만들겠다는 구호가 절대로 도달할 수 없는 허구라는 뜻이다. 그런데 문제는 이런 폐해가 학교를 졸업한 뒤에도 이어진다는 사실이다.



문해력 부분에서 일본은 성인의 약 70%가 3등급 이상에 속한다. 하지만 우리나라는 50%에도 미치지 못한다. 세계에서 가장 가혹한 학습 노동에 시달리는 학생들과 세계에서 가장 공부 안하는 성인들이 공존하는 기형적인 곳이 바로 대한민국이다(p213).

왜 이런 일이 벌어진 것일까? 현행 학교 시스템은 배움을 즐거움 아니라 혐오하게 만들기 때문이다(이혜정, 2015, pp79~91). 그래서 학교를 떠나는 순간 배움도 함께 떠나버린다(p214). 이런 이유에서 주입식, 암기식, 줄세우기식 현행 입시교육체제

는 반드시 근본적으로 개혁되어야 한다. 이것은 수능제도를 도입한 제1대 한국교육과정평가원 원장을 지낸 박도순 교수의 생각이기도 하다(SBS, 2017).

### 대입제도개혁과 놀이 환경과의 관계

이혜정 교수의 말을 빌리자면 대한민국의 학교는 “국가가 학교에서 무엇을 어떻게 가르쳐야 하는지 너무도 세세하게 정해놓고 교사에게 이를 따르도록 강제하고 있는 구조”이다 (2015, p182). 그래서 이 시스템 안에서는 비판적 창의적 사고력은 오히려 장애물이다. 서울대 최고득점 학생들처럼 정해진 과정을 충실하게 따르는 수용적 사고력이 최선의 능력이 될 수밖에 없다. 하지만 유엔아동권리협약이 말하는 놀이는 정반대의 능력과 상황을 요구한다.

“놀이는 아동 스스로가 주도, 통제, 조직하는 모든 행위, 활동 또는 과정으로서의 기회가 있으면 언제 어디서든지 할 수 있다. 놀이를 할 수 있는 환경 조성에 돌보미가 기여할 수도 있지만, 놀이 자체를 목적으로 하며 내적 동기에 유발되는 비강제적 활동이다. 놀이는 자율성의 행사 및 신체적 정신적 정서적 활동을 수반한다. 또한 놀이는 집단으로 또는 혼자서 할 수 있으며 그 형태는 무한하다.” (아동권리협약 일반논평, p451)

그래서 대한민국의 학교 안에서 놀이는 아무리 많은 예산과 정책을 투입해도 생존할 수 없다 - 마치 100조를 투입해도 출산율이 오르지 않듯이. 지금의 시스템을 바꾸지 않는 한 놀이는 현행 교육의 장애물이며 학교라는 시스템을 위협하는 디도스 공격일 뿐이다. 그래서 전국의 교육감들이 놀이 현장을 만들고 온갖 정책으로 선생님들을 압박해도 학교 현장의 변화는 더딜 수밖에 없다. 왜냐하면 교사들은 놀이에 반대하는 것이 아니라 현재 작동하는 수용적 사고력을 요구하는 시스템을 수호할 책임이 있기 때문이다. 그것이 학교를 혼란에 빠뜨리지 않는 최선이기 때문이다. 학교가 혼란에 빠지면 가장 큰 피해자가 학생들이 된다는 것을 잘 알기 때문이다. 그런 의미에서 이 자리에 앉아 계신 선생님들의 고통이 얼마나 클지 마음이 아프다. 그런 고통을 견디고 계실 수많은 선생님들을 위해서라도 현행 입시체제는 하루 속히 개혁되어야 한다 - 놀 권리를 위해 수고하는 존경하는 교사들과 관계자들의 수고와 노력을 폄하하려는 뜻이 아님을 깊이 헤아려 주시길 부탁드립니다.

## 대입제도와 인구절벽의 관계

미국 하버드대학이 주관하여 서브프라임 사태로 파산한 미국의 중산층 가정 2천 케이스를 연구한 결과물이 지난 2004년 「맞벌이의 함정」이란 제목으로 국내에 번역 출간되었다. 이 책에서 저자는 중산층 파산의 원인이 ‘높은 교육비’와 ‘높은 집값’ 때문이며 주택가격 상승의 직접적인 원인이 ‘교육’이라고 분석했다(pp29~84). 다시 말해 교육 문제를 해결하면 부동산 시장을 안정시킬 수 있다는 뜻이다.

"높은 교육비와 높은 집값이란 동전의 양면 같은 함정에서 가정들을 구해내기 위해서는 문제의 심장부로 직행해야 한다. 그것은 곧 공립학교 교육이다... 이 가정들을 구해줄 수 있는 유일한 길은 학교를 변화시키는 것이다(p54)."

지난 9월 한국은행이 발간한 「인구구조 고령화의 영향과 정책과제」란 연구보고서는 한국의 저출산 원인을 높은 교육비용(p33, p59)과 주택가격(pp60~61)이라고 분석했다. 이 두 보고서를 종합하면 조심스럽지만 이런 결론에 이를 수 있다.

한국의 저출산 원인은 높은 교육비와 높은 집값이다(한국은행). 그런데 높은 집값의 원인은 교육 때문이다(하버드). 그러므로 교육을 변화시키면 집값에 변화를 가져올 수 있고, 인구문제에도 의미 있는 결과를 가져올 수 있다. 이런 맥락에서도 입시제도 개혁은 반드시 이뤄져야 한다.

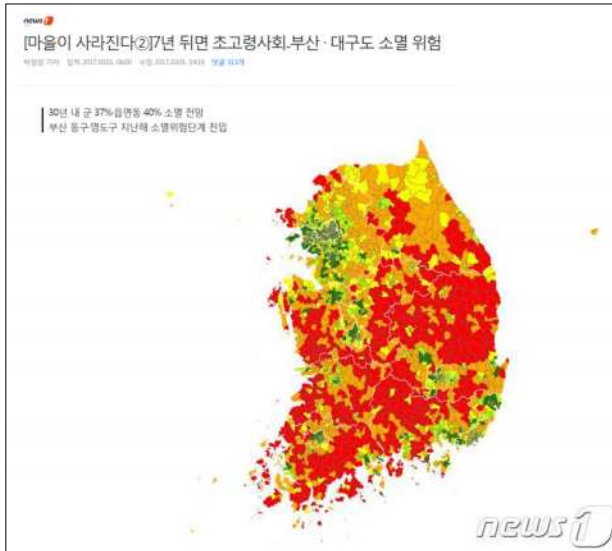
또한 앞서 언급했지만 향후 5년 간 학령기 인구 100만명 감소가 예상되기 때문에 대입 정원이 미달되어 대학도 공급자 중심의 현행 대입제도를 포기하지 않을 수 없게 될 것이다(조영태, KBS, 2017).

## 인구절벽이란 국가적 위기는 입시제도를 바꾸는 기회다

최근 언론에서 쏟아 내는 인구관련 뉴스들은 음모론을 방불케 할 만큼 어둡고 침울하다. 최근 지인들과 준비하는 사회적협동조합에서 관련 내용을 공부하며 정말 나라가 사라질 수도 있다는 위기의식을 깊게 느꼈다. 그런데 지난 9월 20일 조영태 교수가 차이나는 클레스에 출연해서 언급했듯이 나를 더욱 두렵게 만드는 일이 있다. 바로 우리 사회가 인구위기의 심각성에 너무도 둔감하다는 사실이다. 솔직히 이번 토의 자료에서도 비슷한 느

김을 지을 수 없었다.

우리보다 20년 앞서 인구문제를 겪기 시작한 일본에서 큰 반향을 일으킨 마스다 보고서가 지방소멸이란 제목으로 국내에 번역 출간되었는데 최근 행안부는 이 보고서를 근거로 전국의 소멸지도를 작성했다(아래 사진).



저출산 고령화 문제가 심각성은 지도에서 느껴지듯이 누구도 예외 없이 겪게 된다(마강래, pp23~68). 지역, 빈 부귀천, 남녀노소와 상관없이 모든 사람에게 영향을 미친다는 뜻이다. 여기서 그 심각성을 다 말할 수는 없지만 나는 이 위기를 다른 관점에서 해석하려고 한다.

권재원 박사는 그의 책에서 이런 말을 했다. “교육 개혁은 반드시 필요하

지만 그 과정에서 학부모들의 뜻을 추종하는 것도, 비전문가라고 무시하고 밀어 붙이는 것도 올바른 방식이 아니다. 그들을 설득해야 한다(p12).” 교육 개혁에 대한 논의는 대통령 선거마다 단골 메뉴로 등장한다. 그 만큼 교육은 전국단위로 관심을 갖는 이슈라는 뜻이다. 그래서 교육은 말은 무성해도 쉽게 개혁할 수 없는 주제다. 그 많은 사람들의 동의를 얻어내야 하기 때문이다. 그 많은 사람들을 설득할 수 있는, 국민적 공감대를 형성할 논거가 필요하기 때문이다. 그런데 나는 인구문제가 그 논거가 될 수 있다고 생각한다. 왜냐하면 인구문제는 대한민국 모든 국민의 위기이며, 앞서 여러 사례에서 보았듯이 입시 교육개혁이 그 문제의 심장부이기 때문이다.

인구학자 서울대 조영태 교수는 KBS에서 방영한 명견만리에 나와 공교육 정상화로 인구문제를 해결한 프랑스의 사례를 소개한 바 있다. 주입식 교육의 대명사인 일본도 아래 신문기사에서 보듯이 객관식 대입 시험을 폐지하기로 했다. 이런 격변기 속에서 국내 교육계는 초저출산 국가로 진입한 것도 모르고 산아제한을 지속했던 과거 정부의 실책을 반복하지 않기를 바란다. 이 위기를 기회로 삼아 국민을 설득하고 일본이 20년 만에 깨달은 사실을 속히 깨달아 작지만 강한 국가로 도약할 수 있는 절호의 기회를 놓치지 않기를 바란다.



## 주입식교육 대명사 일본, 대입시험 객관식 없앤다

사이타마/이동취 특파원 입력 2017.11.02. 03:05 댓글 49개

[일본 교육이 바뀐대 [나]

국어·수학부터 정답없는 서술형, 사고력문제해결력 다방면 평가  
토론 중심의 '국제 바칼로레아' 내년까지 초·중·고 200곳 도입  
"인공지능이 대체 못할 인재 육성"

"내가 스스로 찾고 생각하고 쓰고 말하니까 기억에도 더 오래 남아요."



읽고 생각하고 쓰고 토론하고... 달라진 일본 교실 - 일본 사이타마현 쇼헤이중학교의 인터내셔널 바칼로레아(IB) 수업 현장. 교사가 배울 주제를 알려주면 학생들이 스스로 자료를 찾고 토론을 하면서 수업을 이어간다. /일본 쇼헤이중학교

주입·암기식 교육으로 잘 알려진 일본이 대대적인 교육 개혁을 진행하고 있다. 단순히 수능 시험 과목 일부를 바꾸는 정도가 아니라 대학 입시는 물론 초·중·고 교육과정을 전반적으로 뜯어고치는 '그랜드 플랜'이다. 언론에선 '교육유신'이라는 말까지 등장했다. 일본의 교육 개혁은 저출산으로 생산 가능 인구가 줄어 들고 산업과 고용 구조가 급변하는 상황에서 지금의 교육으로는 미래 인재를 기르기 어렵다는 절박함으로 시작한 것이다. 문부 과학성은 2015년 대학 입시 개혁안을 발표했고, 작년 8월엔 새로운 초·중·고 교육과정 가이드라인을 공개했다.

### 결론 : 정책 제안

이런 맥락에서 지난 어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼에서 제안했던 정책들에 이어(오명화, 2016, pp75~89) 이번에는 인구문제에 근거해서 몇 가지 제안을 하려고 싶다.

**첫째 하루 속히 기존 대입체제를 개혁하자.** 이혜정 교수가 지적했듯이 평가가 달라지면 교육 내용이 달라진다. 일본의 그랜드 플랜처럼 우리도 교육을 혁신해야 한다. 인구문제

와 다가올 미래 사회를 생각할 때 이것은 선택의 문제가 아니라 생존의 문제이다.

**둘째 대학은 누구나 아무 때가 갈 수 있는 평생학습 기관이 되어야 한다**(조영태, 2016, p87). 지금의 대학은 오직 수능과 고등학교 학생이란 자격 없으면 들어갈 수 없는 폐쇄적인 시스템이다(권재원, 2015, p233). 앞서 성인 문해력이 저조한 원인도 학교가 아니고서는 배울 기회가 구조적으로 차단된 국내 교육 여건과도 무관하지 않다. 그래서 일정 자격만 갖추면 누구나 언제든지 대학교육을 받을 수 있는 구조로 변해야 한다(조영태, 2016, p87). 그것이 저출산 문제를 해결하고 미래사회를 준비하는 방향이다.

**셋째 교육권(수업권)을 국가에서 교사에게 돌려줘야 한다**(이혜정, 2015, p189). 이 주제는 너무도 크고 중요해서 이혜정 교수의 글을 그대로 인용하겠다.

“나는 우리 학교에서 ‘진도’라는 존재가 원숭이의 신발 같다는 느낌을 지울 수가 없다... 그런데 국가가 정해 놓은 진도가 마치 원숭이 신발처럼 익숙해져 버려 이제 교사들은 자세히 제시된 교육과정이 없으면 수업을 진행할 수 없게 되었다. 굳은살이 벗겨진 원숭이처럼 신발이 없으면 다닐 수가 없는 것이다.

그러면 이를 해결할 방법은 무엇일까? 고통스럽겠지만 원숭이들의 신발을 과감하게 벗기는 것이다. 그리고 한동안 신발 없이 다니게 하는 것이다. 결국 원숭이들은 다시 발에 굳은살이 생겨 원래대로 신발 없이 살게 된다. 교육에서도 이와 같다. 진도가 사라지면 교사들도 처음에는 너무나 불편하고 패닉에 빠지다시피 할 것이다. 하지만 결국에는 오히려 현재와 같은 수준으로 제약을 받는 것이 매우 불편하게 느껴질 날이 올 것이다.

교사들이 모두 자신의 자율적인 재량으로 수업을 설계한다면 전국에 천편일률적으로 유통되고 있는 학교 ‘준비물’이라는 것이 있을 수 없을 것이다. 또한 각각의 선생님마다 각각의 학생마다 다른 내용의 프로젝트를 한다면 여러 학생을 모아 놓고 일괄적으로 선행학습을 시키는 학원도 유명무실해질 것이다...

우리의 교육 문제를 해결하기 위해서는 교육부가 몇 년의 기간 동안 학생들에게 양성해야 할 역량에 대해 거시적으로 가이드라인만 제시하고, 그 외의 모든 교육 내용과 방법은 교사에게 일임해야 한다(이혜정, 2015, p188).”

나는 이것이 교권이 세워진다는 말의 참된 의미라고 생각된다. 그런데 다행스럽고 눈물겹도록 감사한 것은 그동안 열악한 상황에서도 혁신학교, 거꾸로 교실 그리고 수많은 방



법으로 교육 혁신을 일구어낸 교사들의 자발적인 노력들이 있어왔다는 사실이다. 최근 거꾸로 교실을 진행하는 교사분과 만나 거꾸로 캠퍼스의 성과가 OECD를 비롯한 국제 사회의 인정을 받았다는 사실을 알게 되었다. 그런데 나는 이런 혁신이 교사 개인의 희생이나 헌신이 아니라 제도적으로 보장되기를 간절히 바란다.

**넷째 교육개혁의 주체는 정부(교육부)가 아니라 반드시 교사를 중심으로 한 학교 현장의 교육 공동체여야 한다.** 90년대부터 시작된 일본의 교육 개혁에는 일본 교원노조이 요구가 한 축을 이루었다(권재원, p98). 그리고 무엇보다 미래 사회를 준비하기 위한 학교 개혁은 상명하복식의 행정명령이 아니라 관련 주체들의 대화와 협력을 통해 이뤄져야 하는 것은 너무도 당연한 일이다. 왜냐하면 학교의 역량은 하늘에서 뚝 떨어지는 것이 아니라 현재의 문제를 해결해 나가는 과정에서 교육 주체들 안에서 서서히 만들어지기 때문이다.

이렇게 교육이 재 자리를 찾을 때 놀이도 누군가의 노력으로 학교에 참가되는 것이 아니라 아이들 안에서 학교 안으로 흘러넘치게 될 것이다. 왜냐하면 세계 최고의 놀이 전문가는 과거에도 오늘도 그리고 영원히 우리 곁에 있는 우리 아이들이기 때문이다.

## 참고자료

### 인터넷 뉴스

- 김능현. (2017). 「(단독)아동 특수교사도 증원... 교원 5년간 3만 명 뽑는다」. 서울경제.  
<http://www.sedaily.com/NewsView/1OH66FBRTN>
- 박청양. (2017). 「7년 뒷면 초고령사회... 부산 대구도 소멸 위협」. 뉴스원.  
<http://news1.kr/articles/?3108027>
- 이동휘. (2017). 「주입식교육 대명사 일본, 대입시험 객관식 없앤다」. 조선일보.  
[http://news.chosun.com/site/data/html\\_dir/2017/11/02/2017110200253.html](http://news.chosun.com/site/data/html_dir/2017/11/02/2017110200253.html)
- 조형국. (2017). 「초등교원 감축, 끝이 아니다. 학생 수 5년 뒤 '100만 명 수원시'만큼 사라져. 경향비즈. [http://biz.khan.co.kr/khan\\_art\\_view.html?artid=201708131014001&code=920100](http://biz.khan.co.kr/khan_art_view.html?artid=201708131014001&code=920100)

### 방송 또는 뉴스

- 대전MBC. (2016). 「대전 중학생 급감.. 신입생 100명 미만 속출」. MBC.  
<https://www.youtube.com/watch?v=jLlkOnfh8aQ>
- 연합뉴스TV. (2015). 「일할 사람 계속 줄어... “2033년 국가파산”」. 연합뉴스.  
<https://www.youtube.com/watch?v=1WfH6JNin0U>
- 염재호. (2016). 「교육의 미래, 대학의 길 1부」. KBS.
- 이혜정. (2016). 「EBS초대석-서울대에서 A+를 받는 비법-교육과 혁신 연구소 소장」. EBS.  
<https://www.youtube.com/watch?v=6eQE6zgOssU&t=5s>
- 조영태. (2017). 「명견만리-탈출 인구절벽 3부 사교육 거품을 걷어라」. KBS.
- 조영태. (2017). 「차이나트 클래스 조영태 교수. 2017.09.20.」 JTBC.
- EBS 다큐프라임. (2016). 「교육 대기획 시험 4부 서울대 A+의 조건」. EBS
- SBS 스페셜. (2017). 「대2병, 학교를 묻다」. SBS.

### 단행본 및 보고서 등

- 국가인권위원회. (2016). 「아동권리협약일반논평」. UN아동권리위원회.
- 권재원. (2015). 「그 많은 똑똑한 아이들은 어디로 갔을까?」. 서울: 지식프레임.
- 마강래. (2017). 「지방도시 살생부」. 서울: 개마고원.
- 마스다 히로야. (2015). 「지방소멸」. 서울: 와이즈베리.
- 엘리자베스 워런, 아멜리아 워런 이야기. (2004). 「맛별이의 함정」. 서울: 필맥.

- 오명화. (2016). 「어린이 놀이현장 제정 1주년 포럼: 어린이 놀권리 보장, 학교가 나서자!」. 전국시도교육감협의회.
- 오명화. (2017). 「마을육아」. 서울: 민들레.
- 이혜정. (2015). 「서울대에서는 누가 A+를 받는가」. 서울: 다산북스.
- 이혜정. (2017). 「대한민국의 시험」. 서울: 다산.
- 조영태. (2016). 「정해진 미래」. 서울: 북스톤.
- 김진일, 박경훈. (2017). 「인구구조 고령화의 영향과 정책과제」. 서울: 한국은행.
- OECD INDICATORS. (2016). 「Education at a Glance 2016」. OECD.

## 놀이, 아이들에게 줄 수 있는 최고의 선물

오강식 전국놀이교사모임 가위바위보 소속 교사

### 1. 들어가는 말

2015년 방영한 EBS 다큐프라임 <공부 못하는 아이>에서는 공부로 인한 상처를 안고 살아가는 우리 아이들의 모습을 보여주었다. 공부 상처는 성적이 낮은 학생들에게만 나타나는 것이 아니었다. 공부를 잘하는 학생들조차도 공부와 성적하락에 대한 두려움, 공부 상처를 안고 있었다.

아이들의 정서적 건강을 가늠할 수 있는 지표들을 살펴보면 아이들의 상처가 얼마나 심한 지 알 수 있다. 2013년에 조사된 한국 아동종합실태조사에 따르면, 한국 어린이들의 '삶의 만족도'는 100점 만점에 60.3점으로 OECD 회원국(34개국) 가운데 최하위였다. 1위는 네덜란드로 94.2점이었고, 우리 바로 위인 루마니아도 76.6점으로 우리보다 16점 이상 높았다.

또 같은 시기 조사된 '아동 결핍지수(Child deprivation index)' 역시 OECD 국가 가운데서는 가장 높은 것으로 나타났다. 이 역시 두 번째로 높은 헝가리(31.9%)보다 한참 높은 수치였다. 조사 결과 우리 아이들은 여가생활 부문에서 가장 심한 결핍을 느끼는 것으로 나타났다.

글로벌 경제위기 이후 사회뿐만 아니라 교육 부문에서의 경쟁은 더욱 심해져 거의 모든 가정과 학교에서는 아이들에게 감당하기 힘들만큼의 노력과 시간을 강요하고 있다. 이러한 압박으로 아이들은 상처를 입고, 이 상처는 결국 우울과 불안의 증세로까지 이어진다. 해가 갈수록 점점 늘어가는 학생들의 심리 불안과 우울, 학교부적응과 학교 폭력, 자살의 문제는 이미 우려의 정도를 넘어 심각한 수준에 이르렀다고 할 수 있다.

아이와 교육에 대해 고민하는 많은 사람들은 이러한 문제의 원인으로 아이들이 마음 편히 놀 수 있는 권리를 잃었기 때문이라고 믿는다. 미국놀이연구소 설립자인 스텐버그 브

라운 박사는 놀이의 반대말은 ‘일’이 아니라 ‘우울함’이라고 했다. 놀이를 공기처럼 누려야 할 아이들이 놀 수 있는 시간과 공간이 잃은 채 아파하는 것은 어쩌면 아이들이 어른들에게 보내는 구조 신호일 것이다.

## 2. 놀이를 잃어버린 아이들

올해는 둘째 아이를 맘껏 놀게 해주려고 육아휴직을 하고 같이 동네 놀이터로 나갔다. 하지만 놀이터에 아이들이 없었다. 학교를 마친 아이들은 놀이터가 아닌 태권도, 피아노, 미술, 영어, 논술 학원에 가 있다. 학원 시간 중간 짬짬이 놀이터를 잠시 들르기도 하지만 저녁이나 되어 집으로 돌아간다. 아이들은 왜 예전처럼 놀이터에서 마음껏 놀지 못 할까? 부모들이 바쁘고, 불안하기 때문이다. 많은 부모들은 아이들이 뒤쳐질까봐, 미래가 힘들어 질까봐 불안해서 학원을 택한다. 그리고 아이들을 놀게 하고 싶은 부모들도 안전하게 놀 수 있는 곳이 없어 불안해 학원으로 보낸다. 놀이터로 가려면 아이들을 위협하는 차들이 다니는 길을 지나쳐야 하며, 놀이터를 찾아가도 형이나 누나, 또래 친구들을 찾기 힘들다. 그래서 부모들은 안전하게 돌봐주는 어른과 친구들이 항상 있는 학원으로 보낸다.

학교에서도 아이들은 자유롭게 놀지 못한다. 오늘날 학교는 마음껏 뛰어놀 수 있는 곳이 아니다. 안전을 이유로 쉬는 시간에도 뛰어놀지 못하게 하는 곳이 많고, 운동장에 나가 지 못하게 하는 곳도 있다. 마음껏 뛰어놀 수 있는 안전한 공간을 마련해 주려고 노력하기보다 아이들에게 가만히 있어라 하며 통제만 하는 곳이 많다. 또 배워야 할 것들도 많아 호기심과 흥미, 창의성을 잃게 하고 있다. 일본에서는 2003년 주5일제 수업이 본격화 되면서 교과 내용의 30%를 줄이는 ‘유도리(여유) 교육’을 시행했다고 한다. 그런데 우리의 경우는 2012년 주5일 수업제가 전면적으로 학교 현장에 도입된 후 수업시간이나 학습량을 줄여주지는 못하고 있다. PISA 조사 결과에 따르면 우리나라의 학습효율화 지수는 OECD 30개국 중 24위(65.4점)이다. 그에 비해 핀란드는 1위(96.6점), 일본 6위(82.6점)로 나타났다. 핀란드 학생의 주당 공부시간은 38.46시간(학교30, 개인8.46)인데 비해 한국 학생은 69.49시간(학교50, 개인19.49)으로 조사됐다. 즉, 한국 학생들은 공부는 많이 하는데 학습효율은 매우 떨어진다는 의미이다. 학교에서도 다른 나라 아이들보다 더 많은 시간을 공부하고, 집으로 돌아가서도 학원에서 또 학습을 해야 하는 아이들. 우리 아이들은 점점 더 자유롭게 놀 시간을 잃어가고 상처는 깊어지고 있다.

### 3. 놀이를 돌려주려는 노력들

이러한 문제점을 인식하고 교육주체들이 머리를 맞대고 문제해결을 위해 나섰다. 아이들에게 놀이를 돌려주지 않으면 우리 사회의 미래가 암울해 진다는 것에 공감한 전국 17개 시·도교육감들이 2015년 5월 4일 ‘어린이 놀이헌장’을 선포했다. 그리고 아이들의 놀이를 실질적으로 지원할 수 있는 10대 공동정책도 발표했다. 학교에서 아이들에게 충분한 놀이시간을 보장하고, 안전한 놀이공간을 확보하며, 교사들의 놀이 교사 연수를 강화하겠다고 약속한 것이다.

어린이 놀이헌장 선포 이후 많은 학교에서도 놀이를 확산하는 여러가지 변화들이 일어났다. 경기도 죽백초는 아침에 아이들이 등교하면 ‘해맞이’ 놀이를 먼저 한다. 운동장에 모여 아이들과 부모님들이 어울려 마음껏 노는 것이다. 그리고 중간 놀이시간과 점심시간에도 아이들이 충분히 놀고 있다. 학부모와 힘을 합쳐 방과후와 주말, 방학에도 놀이마당을 펼친다. 아버지들의 활동도 활발하여 숲 놀이터와 수영장을 만들어 아이들이 실컷 놀 수 있도록 하고 있다. 경남 제왕초에서도 죽백초와 같은 다양한 놀이 활동이 학교문화로 정착되었다. 또한 각종 행사를 학생들이 기획하고 ‘더 잘 놀기 위해서 어떤 놀이를 하면 좋을까?’에 대해서도 서로 이야기 나누며 놀이의 기획자 주체자로서 자리매김하고 있다. 그리고 3학년 학생들의 전래놀이 프로젝트, 2학년들의 새로 입학한 1학년들을 대상으로 한 ‘우리가 도와줄게, 같이 놀자’ 프로젝트 등 근접학년 아이들끼리 놀이를 나누고 함께 어울려 노는 문화도 만들고 있다. 강릉 포남초도 쉬는 시간 점심 시간 창체 시간은 물론 계절별 배움터 기간을 집중 운영하며 체험과 놀이를 함께 하고 있으며, 학부모 놀이 동아리 운영, 조희대 등 빈 공간 전통 놀이판 마련, 빈 교실을 활용해 아이들에게 놀이공간을 마련해 주는 등 아이들이 마음껏 놀 수 있도록 돕고 있다. 전북 중앙초도 마찬가지다. 1·2교시 중간에 30분 동안 중간놀이시간을 갖고, 점심시간도 30분 더 길다. 다른 학교라면 노는 것이 금지됐을 학교 현관 앞도 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 하며 뛰어다닐 수 있는 놀이터가 됐다. 그리고 교사들이 주축이 돼 ‘놀이터 프로젝트’를 시작했다. 2층 복도에 폐자재를 활용해 ‘대나무숲’이라는 놀이공간을 만들고 하루 1시간의 놀이시간을 확보했다. 이뿐 아니라 강원과 대전을 비롯해 인천, 부산, 제주, 충북의 여러 학교들에서도 아이들의 놀이를 위해 다양한 방법으로 시간을 만들어 아이들의 놀 권리를 찾아주고 있다. 그 결과 학교가 즐겁고 재미있는 곳이라는 인식을 심어주었고, 아이들과 부모들의 학교만족도도

높여가고 있다.

또한 강원을 비롯한 여러 교육청에서는 아이들이 놀 수 있는 시간을 확보하도록 권장하고, 학교맞춤형 자율연수 등을 통해 교사들에게 놀이에 대한 연수를 적극 장려하고 있다. 교육청의 놀이 권장은 놀이를 실천하고자 하는 교사들이 부담 없이 아이들과 놀 수 있게 하였으며, 학교 전체 분위기에도 영향을 미쳐 아이들의 놀권리에 대한 인식을 높이는 효과를 가져왔다. 또한 교사를 대상으로 한 놀이 연수를 통해 많은 선생님들이 놀이에 대한 인식을 높이고, 함께 놀이하는 경험을 통해 놀이의 재미를 체험한 교사들이 학교로 돌아가서 아이들이 함께 놀이를 하거나 아이들이 즐겁게 놀 수 있는 시간을 마련해 주는 결과를 가져왔다.

#### 4. 바꾸고 노력해야 할 것들

이런 많은 노력에도 불구하고 아직 전국의 모든 아이들이 마음껏 놀고 있진 못하다. 각 교육청에서 아이들의 놀권리를 보장하기 위해 노력하고 있다고 하지만 교육청마다 학교마다 접근하는 방법과 열정에서 차이가 난다. 그리고 경쟁과 불안이 가득한 세상에서 학교와 부모들이 아이들의 놀권리를 지켜주려는 노력을 펼치나간다는 것은 힘든 게 사실이다. 하지만 더 이상 아파하는 아이들을 방치할 수 없기에 어른들이 더욱 노력해야 한다. 그 최선의 방법은 아이들에게 놀 시간과 공간을 충분히 마련해 주는 것이다.

아이들이 마음껏 놀 수 있도록 학교도 같이 나서야 한다. 아이들에게 놀이를 되돌려준 학교 사례들을 널리 알리고 권장해야 한다. 그러려면 우선 교사들에게도 여유를 주어야 한다. 교사들도 아이들만큼 지금 너무 바쁘다. 가르쳐야 할 것도 많고 다양한 행정 업무 등 해야 할 일들이 많다. 불필요한 잡무나 행사를 줄이거나 행정 지원을 통해 교사가 교육에 집중할 수 있도록 해야 한다. 또한 통제와 지시 중심의 경직된 학교 문화를 개선해야 한다. 함께 고민하고 대화하고 토의하는 교육공동체, 민주적 시스템을 만들어야 한다. 이렇게 되었을 때 학교 전체의 교육철학이 만들어지고, 학교 전체가 아이들의 놀권리와 진정한 배움을 위해 자발적으로 움직이게 된다.

그리고 교육과정을 더 가볍게, 교육과정 운영을 더 자유롭게 만들어야 한다. 불필요한 것들을 없애고 학교와 교사가 놀이와 교육에 집중하도록 해야 한다. 또한 실천 의지가 있는 학교 현장에서 먼저 이루어질 수 있도록 교육 자치가 더욱 확대 되어야 한다. 학교는

물론 학년 학급의 자치를 보장해 놀이에 관심 있는 교사와 학교가 학교별 학년별 특색 있는 활동을 자유롭게 펼칠 수 있도록 해야 한다.

또한 학교별 상황에 맞는 예산과 인력의 지원이 뒷받침 되어야 한다. 학교마다 지역마다 아이들이 처한 상황, 놀이 모습, 놀이 공간이 다 다르다. 놀이 모습과 실태를 살펴 도움을 줄 수 있도록 각 지역 각 학교별로 적합한 인력과 예산의 지원이 이루어져야 한다. 학생회, 학부모회와 같이 고민하고 답을 찾는 것도 좋은 방법이다.

그리고 놀이정책의 지속적인 유지와 확대도 중요하다. 현재 실시하고 있는 교육청별 놀이사업을 지속적으로 실천하고, 전국의 모든 아이들이 혜택을 누릴 수 있도록 국가, 교육부 차원의 사업으로 더욱 확대해야 한다. 학교 놀이 실천을 위해 다양한 사업을 펼치기 보다는 학교 실정에 맞는 적당하고 중요한 사업을 선택하여 집중 운영하도록 권장하는 것이 좋다. 놀이 정책이 교사들의 자발성을 해치는 일방적인 지시가 되지 않는지도 세심히 살피고, 교사가 마음껏 아이들과 놀 수 있도록 안전사고에 대한 부담도 줄여주어야 한다.

학교 관리자, 신입교사, 자격 연수에 놀이 관련 시간을 편성해 학교 구성원 모두가 놀이의 중요성에 대해 고민하고 인식하는 시간을 가지도록 해야 한다. 물론 일방적 연수가 아닌 내적 동기를 불러일으킬 수 있는 대화와 토론 중심의 교육 연수되어야 한다.

더 나아가 학부모 상담과 연수, 학부모 모임 확대, 지역공동체와의 연대를 통해서 아이들의 놀 권리에 대해 같이 고민하고 함께 행동할 수 있도록 해야 한다. 그래서 놀이가 학교뿐만 아니라 마을까지 이어질 수 있도록 학교와 마을, 학교와 지역이 힘을 합쳐 놀이들의 놀이를 되살리는데 노력해야 한다.

여러 학교에서 실현되고 있는 학부모 놀이 지원단 사업처럼 부모들이 아이들과 놀면서 아이들의 변화를 직접 보고, 부모 내면에 있는 아이들을 끄집어낸다면, 부모들의 마음을 떨리게 만든다면 학부모들 또한 든든한 주체가 되어 줄 것이다. 지역 주민 또한 마찬가지다.

그리고 놀이 시간과 공간, 놀이에 대한 생각의 확장도 필요하다. 놀이 장소를 학교 안뿐만 아니라 학교 밖으로 넓혀야 한다. 학교 주변 숲과 공원, 놀이터와 빈 공간을 적극 활용해야 한다. 학교 놀이 시간도 쉬는 시간이나 점심시간뿐만 아니라 수업 시간까지 놀이가 될 수 있도록 해야 한다. 놀이를 절대적이고 순수한 것이라 여기기보다 조금 더 가볍게 보면 좋겠다. 아이들에게 흥미롭고 새롭고 도전적이며 재미있는 활동들은 놀이가 된다. 수업 시간에 이루어지는 자유롭고 재미있는 활동들을 아이들은 즐거운 놀이로 받아들



인다. 저학년 교육과정 속 친구 학교 돌아가기를 친구들과 함께 하는 놀이로 채울 수 있고, 다양한 프로젝트 학습과 여러 가지 학교 행사들도 아이들이 주체가 되어 재미있게 활동 한다면 놀이가 될 수 있다. 없는 시간을 힘들게 만들어 낼 것이 아니라 활용할 수 있는 시간들을 놀이로 만들면 된다. 억지로 시간 만들지 않아도 아이들은 틈만 나면 여유가 생기면 놀려고 한다. 놀 수 있게 여유를 주는 것, 아이들 시간과 공간을 허용하고 인정해주는 것이 가장 좋은 방법일 테다.

마지막으로 놀이 사업의 중심에 아이들이 있어야 한다. 아이들의 즐거움, 행복이 중심이 되어야 한다. 고민의 시작부터 문제해결 방법까지 아이들의 목소리와 생각이 들어가게, 직접 주체가 되어 해결할 수 있도록 함께 해야 한다. 아이들은 이미 놀이의 달인이다. 틈만 나면 놀고, 어떤 공간도 놀이터로 만든다. 이미 여러 학교에서 아이들이 더 맘껏 함께 재밌게 놀기 위해 고민하고 활동하고 있다. 이러한 모습을 모든 학교에서 볼 수 있도록 해야 한다.

자연은 진화를 통해 복잡한 시행착오를 겪었다. 그리고 3억 년에 걸쳐 인간의 행복, 성공, 생존을 돕기 위해 놀이를 만들어 냈다고 한다. 놀이는 아이들이 안전하고 행복하게 살아갈 수 있도록 자연이 준 최고의 선물인 것이다. 아이들은 신나게, 마음껏 놀면서 자기를 지키고 친구들과 잘 어울리며 살아가는 지혜와 힘을 키운다. 더욱 치열해지고 각박해지는 현대를 살아가야 할 우리 아이들에게 어른들이 주어야 할 최고의 선물은 공부가 아니라 놀이일 것이다.

## \* 참고자료

〈플레이, 즐거움의 발견〉 스투어트 브라운, 크리스토퍼 본, 흐름출판

김용택의 참교육 이야기, '어린이 놀이현장' 아세요?, 2016.01.12.

조선에듀, [박민근의 힐링스토리] 우리 아이들의 학습 경쟁과 공부 상처. 2015.10.05

경기일보, [천자춘추] 학습효율화 지수 높여야, 정종민, 2015.11.03.

경향신문, [놀이현장 선포] '1~2교시 후 30분 놀이'로 표정 밝아진 아이들, 정원식, 2015.05.04

## [학교, 놀이를 품다] 발표에 대한 토론문

김경애 한국교육개발원 자유학기제지원특임센터 소장

### 1. 들어가며

몇 년 전부터 우리나라에서는 아동·청소년을 기르는 데 있어서 ‘공부’를 어떻게 하게 할 것인가가 아니라 어떻게 여유를 가지면서 ‘쉬거나 놀게’ 할 것인가를 어른들이 고민하고 있다. 학교스포츠클럽, 중간놀이시간, 자유학기제 등이 그런 흐름 속에서 나온 정책이다. 하지만 이러한 노력에도 불구하고 여전히 아이들의 삶은 뻣뻣하고 딱딱하다. 이번 토론회는 이러한 문제의식의 연장선상에서 이해된다.

그런데 ‘학교, 놀이를 품다’라는 주제는 학교 교육의 시간표를 바꿔주자는 ‘작은(?)’ 제안으로 볼 수도 있지만 실은 일생생활 패러다임 변화에 대한 큰 질문을 제기하는 주제이다. 즉 산업사회 시간표에서 디지털사회 시간표로 바꾸자는 제안이라고 생각한다. 산업시대 필요에 의해 만들어진 학교는 시간과 공간이 공장과 유사하게 설계되었다. 간판을 지운 학교 건물과 공장 건물 사진을 놓고 보면 구분하기 어려운 경우도 있다. 전체 구성원의 일률적인 본업 시간과 쉬는 시간으로 조합된 시간 배치도 상당히 유사하다.

삶의 주기에서 배움, 노동, 여가 등이 학생, 노동자, 은퇴자의 주된 역할이자 시간표로 구분될 때와 달리 배움, 노동, 여가를 위한 시공간의 경계가 희미해지고 일상에 편재하면서 통합되고 있다. 또한 미래 사회에서 인공지능과 로봇이 노동의 상당 부분을 감당하게 되고 수명이 길어지면서 인간 삶에서 여가가 갖는 비중이 지금보다 더 높아질 것이라는 예측도 있다. 이러한 상황에서 놀이는 이전보다 더 중요한 삶의 주제가 되고 있는데 역설적이게도 더 찾아보기 힘든 활동이 되고 있다. 그런 의미에서 이번 정책토론회는 중요하지만 잃고 있는 것에 대해서 환기를 불러일으킬 뿐 아니라 일회성 관심으로 끝나지 않고 구체적인 사례 발굴과 정책 제언을 통해서 실천으로까지 자리매김하게 하는데 일조할 수 있으리라 생각한다.

이하에서는 발표문을 먼저 읽으면서 곱씹어보게 된 내용을 다시 한 번 짚어 보면서 발표문에 토론자의 의견을 보태고자 한다.

## 2. 발표문의 주요 아이디어에 대한 의견

### □ 문제 진단에 대한 의견

우선 발표문 [제충만(2017). 학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항]의 문제 진단에 대해서 동의한다. 발표자는 박탈된 놀 권리, 행복하지 않은 아이들, 학교에서 잘 놀지 못하는 아이들의 모습을 그리고 있다.

그래서 무엇이 문제일까를 한 겹 더 들어가 생각해 본다. 첫째, 고통스러운 인내의 긴 공부 시간에도 불구하고 효율성이 떨어지는 문제가 발견된다. 국제 비교 데이터들을 보면 현재 우리나라 학생들의 상황은 학업성취 수준을 제외하고는 여러 측면에서 낮게 나타난다. 우선 발표문에서 제시된 바와 같이 긴 학습시간, 낮은 행복감이 그 예이다. 또한 학교급이 올라갈수록 역량 수준이 오히려 떨어지는 영역도 발견된다. 사실 이러한 측면은 어른들의 삶과 닮아 있다. 한국 성인들도 긴 노동시간에 비해 효율이 떨어지는 생산성, 낮은 행복감, 연령대가 높아지면서 급속하게 떨어지는 역량을 보여준다. 짧은 시간 즐겁게 배움에 몰두하고 여가 시간을 확보하더라도 높은 수준의 역량을 성취할 수 있다는 사례를 타 국가 데이터에서 찾아볼 수 있다는 점에서 우리도 이러한 상황을 바꿀 수 있을 것이다.

둘째, 신체와 정신의 리듬이 깨져 활기찬 하루하루를 살기 어려운 경우가 있다. 토론자는 최근 중학생들의 성장과정을 연구하면서 중학생으로 접어드는 순간부터 수면 부족 문제, 불규칙한 식사 문제를 안게 되는 사례들을 다수 접했다. 다수의 학생들이 늦게까지 이어지는 학원 종료 후 비로소 친구들과 SNS를 하게 되고 침대에 누워서도 스마트폰으로 여러 콘텐츠를 본 후 잠드는 습관을 가지게 되면서 수면부족에 시달리고 있다. 또한 늦은 취침으로 아침에 겨우 일어나니 아침식사를 거르게 되고 애매한 학원 시간으로 인해 늦은 저녁식사를 하거나 간단히 때우게 되는 등 불규칙한 식사를 하고 있다. 이렇게 신체 리듬이 깨지고 피곤하다보니 아이들은 짜증이 나고 집중도가 떨어지며 때로는 폭력적이 되기도 한다.

셋째, 비정상적인 일상 시간표로 인해 성장의 균형이 깨지는 것이 문제다. 인간이 가지고 있는 다차원적인 역량을 고려할 때 ‘놀이’를 통해서 키워질 수 있는 부분이 있다. 문명의 유산으로 남겨진 지식을 인지적으로 습득하는 것과는 차원이 다른, 또래와 부딪치며 자유롭게 몸으로 소통하면서 깨달아지는 것들이 있다. 즉 놀이를 통한 학습기회를 박탈당하는 것이 곧 전인적으로 성장할 수 있는 기회를 박탈당하는 결과를 가져올 수 있다.

넷째, 성장 시기별 고유한 문화가 사라지고 디지털 세상 속 어른 문화로 직진하게 되면서 부작용이 생긴다. 요즘 아이들은 또래와 소통하기 전부터 이미 디지털 콘텐츠와 접하게 된다. 그리고 그 중 상당한 부분은 어른들의 문화와 관련된다. 어른들의 문화를 매우 일찍부터 접하면서 자연스럽게 그 문화에 동조하는 사이에 또래 문화는 누릴 새 없이 지나친다. 마치 글자를 너무 일찍 익혀서 그림책 보는 것을 건너뛰면서 그림책을 통해서 경험할 수 있는 다른 종류의 상상의 시간을 잃게 되는 것과 마찬가지로 아이들은 그들이 누릴 수 있는 문화의 시기를 건너뛰고 바로 성인문화, 소비문화로 직진하면서 무엇인가를 잃고 있다.

결국 아이들의 놀이 시간 확보를 통해서 비정상적으로 긴 학습시간을 줄이되 알찬 시간으로 만들고, 일상의 행복감과 활기 속에서 전인적 성장의 기회를 가지며, 또래만의 고유한 문화를 찾을 수 있지 않을까 기대를 해보게 된다.

#### □ 그런데 왜 학교에서 놀이를 품어야 할까?

놀이는 아동의 권리이면서 자연스러운 문화이다. 일상에 편재되어 있어야 하는 활동이다. 그런데 왜 지금 이 시점에서 많은 이들이 학교가 놀이를 품어야 한다고 주장하는 것일지 생각해본다. 토론자는 이미 놀이문화가 고갈되었기 때문이라고 생각한다. 즉 인위적으로 새로운 문화를 만들어야 하는 상황에까지 왔기 때문이다. 그리고 아이들 문화의 가장 큰 산실은 학교일 수밖에 없기 때문이다. 학교는 아이들이 많은 시간을 보내는 곳이고 많은 친구들과 함께 있는 곳이다. 학교를 벗어나면 이들은 뿔뿔이 흩어지기에 또래문화를 만들어갈 수 있는 시공간을 찾기 어렵다.

또 하나의 이유는 놀이문화를 누리면서 유년시절을 보내는 것이 교육적이라고 생각하기 때문이다. 이때 교육적이라는 뜻은 두 가지로 생각해볼 수 있다. 첫째, 앞서 언급한 것처럼 인지적 측면으로 기울지 않고 전인적 인격 형성을 위해서 필요하다. 둘째, 미래지향적

이다. 놀이의 문화적 본질은 “자발성, 자유, 평등, 일탈성, 몰입, 헌신, 열광, 성별(聖別), 새로운 질서의 창출, 혁명성, 예술” 등(김인희, 2017: 25)<sup>2)</sup>이라고 설명된다. 아이들이 살아갈 시대에 더 역할이 커질 인공지능과 대비하여 인간이 갖는 차별성을 고려할 때 떠오르는 개념들이 놀이의 문화적 본질과 관련된다. 지금까지 인간이 지식과 데이터를 다루는 인지적 기능을 활용하여 자존감을 가지면서 살아올 수 있었다면 앞으로는 지식과 데이터를 다루는 기능에서는 좌절할 수밖에 없으며 오히려 놀이문화가 가지고 있는 관계적이고 발산적인 특질을 발휘하면서 자존감을 지킬 수 있을 것이다. 이제 놀이야말로 미래 주역이 되어 살아갈 아이들을 준비시킬 수 있는 내용이자 방법이 되는 것이다.

학교가 담아야 할 것들은 시대에 따라 변화되어 왔다. 화랑의 교육방법과 내용인 “徒衆雲集 或相磨以道義 或相悅歌樂 遊娛山水 無遠不至(무리들이 구름처럼 모여들었다. 그들은 혹 도덕과 의리로써 서로 연마했고, 혹 노래와 음악으로써 서로 즐겼으며, 산과 물에서 노닐고 즐겨 멀리 가보지 않은 곳이 없었다)”의 내용 속에는 집단적 교육, 몸으로 즐기는 실천적 교육의 특징이 담겨 있다(김인희, 2017: 26)<sup>3)</sup>. 중국 당나라 때 관리를 등용하는 시험에서는 신언서판(身言書判, 즉 몸, 말씨, 글씨, 판단을 인물평가의 기준으로 삼았다. 그리고 산업사회에서 만들어진 학교교육은 현재의 언어, 수학, 사회, 과학 등의 교과를 필수과목으로 삼고 있다. 교육의 주요 내용은 시대와 사회를 반영하고 아이들이 살아갈 미래를 반영하여 변화되어 왔으며 앞으로도 변화되어야 한다<sup>4)</sup>.

## □ 제안에 대한 의견

### ○ 교육부와 시도교육청의 역할

현재 초·중등교육에서 지방자치를 강화하는 방향으로 나아가고 있다. 따라서 학교교육과 관련한 정책 제안 시 교육부와 시도교육청 역할에 대해서 구분할 필요가 있다. 토론자는 교육부가 정책 방향성 제시, 실태에 대한 면밀한 조사와 분석, 불필요한 제약 조건 완화 등의 역할을 할 수 있다고 생각한다. 하지만 구체적인 정책과제 수립, 프로그램 개발, 교원 연수 등은 시도교육청의 역할이라고 생각한다.

2) 김인희(2017). 인성회복을 위한 놀이의 가치. 더불어 놀며 자라는 인성. 대한민국 학교의 행복한 변화. 현대차 정몽구 재단 2016 온드림스쿨 인성교육 전문연수 현장활용사례 모음집.

3) 상계서

4) 발표자는 학교교육에서 놀이를 품는 것 이상으로 교육과정 변화가 필요하다고 생각한다. 그리고 배움(수업)의 과정도 놀이 이상으로 흥미진진해야 한다고 생각한다. 다만 이러한 논의는 본 토론의 범위를 넘어서는 것이기에 여기에서는 생략한다.

○ 교원양성 및 교사 연수

교원양성 및 교사연수 과정에서 놀이 영역을 포함시키는 문제는 전문직으로서 교사 역할 변화라는 큰 틀에서 접근할 필요가 있다. 즉 강의자 혹은 지식전달자를 넘어선 학습코치, 퍼실리테이터, 교육과정 연구자, 배움전문가 등 '배움'과 '성장'에 대한 폭넓은 이해를 바탕으로 한 유연한 배움 지원, 혹은 성장 지원 역할로 확대한다는 큰 틀에서 접근하는 것을 제안할 수 있을 것이다.

○ 학습환경으로서의 학교 공간 재설계

향후 미래지향적인 학습환경 조성을 위해서라도 학교 공간 리모델링이 필요하다. 유연한 수업과 적극적인 놀이뿐 아니라 안전 보장을 위해서라도 공간 자체가 투명하게 공개되어 여러 사람들의 시야에 들어올 수 있어야 한다. 또한 여러 공간이 분리되었다가 나뉘기도 하는 등 유연한 활용이 가능하도록 바꾸어야 할 것이다.

○ 놀이에 대한 사회적 인식과 협력

학교 놀이에 있어서 안전 보장은 중요한 이슈이다. 교육은 기본적으로 가정-학교-지역사회가 함께 하는 것이지만 학교에 요구되는 것이 확장될수록 이는 더 필수적이다. 학교에서의 놀이시간 확보, 그리고 안전보장에 대해서는 학부모와 지역의 주민들이 함께 참여하여 책임을 나눌 수 있어야 할 것이다. 그리고 발표문에 제시되어 있는 독일의 지역별 안전담당자 제도 등과 마찬가지로 안전에 대한 제도적 장치를 마련해야 할 것이다.

또한 놀이에 대한 사회적 인식 제고에 있어서는 시민단체와 언론의 역할이 크고 중요하다고 생각한다. 더 나아가 전 사회적 변화도 요청된다. 고갈된 놀이문화를 형성하는 것은 학교에서 시작하지만 아동의 놀이에 대해서는 전사회적으로 보장되어야 하고 사회 곳곳에 놀이를 위한 시공간이 마련되어야 한다. 놀이는 일종의 자연스러운 생활이기 때문에 도시를 설계할 때에도 마을을 설계할 때에도 아동을 위한 안전한 놀이공간이 보장되어야 할 것이다.

### 3. 나오며

놀이에 대한 보장은 미래지향적인 교육적 노력이다. 발표문 [한길수(2017). 학교 놀이 활성화 정책과 사례 및 정책 제언]을 통해서 이미 이를 위해 진행되어 온 구체적인 시도들을 살펴볼 수 있었다. 앞으로도 이러한 접근들이 학생들의 주체성과 자율성을 보장하는 놀이의 시공간, 즉 일종의 자유롭고 안전한 ‘울타리’를 마련해주는 방향으로 진척되기를 기대한다. 그리고 이번 토론회에 이어서도 놀이의 실태, 의미와 효과에 대한 관심과 연구가 지속적으로 이루어지면서 관련 논의가 심층적으로 이어질 수 있기를 바란다.

## 학교, 놀이를 품다: 학교 안 놀이 활성화를 위한 정책토론회

성은모 한국청소년정책연구원 부연구위원

### 1. 놀이란 어떤 의미인가?

호모 루덴스(homo ludens)는 놀이(play)하는 인간을 의미한다(Huizinga, 1949). Huizinga(1949)에 의하면, 놀이(play)는 인간의 본성으로써 문화가 형성되기 이전부터 발생하였으며, 인간의 문화는 놀이로부터 비롯되었다고 주장한다. 그에 의하면, 인간의 특성을 이해하기 위해서는 생각하는 인간이라는 호모 사피엔스(homo sapiens)와 물건을 만들어 내는 인간이라는 호모 파베르(homo faber)라는 이성적인 측면이외에 인간의 비합리성과 비목적적 활동 등과 같이 감성적 특징을 강조하는 호모 루덴스(homo ludens)가 모두 포괄하여 통합적으로 이해되어야 하며, 그래야 비로서 인간을 보다 더 잘 이해할 수 있음을 강조하였다.

그렇다면, 다음과 같은 2가지 의문을 가지게 된다. 하나는 놀이가 인간에게 있어 과연 어떠한 가치를 가지게 되는 것일까라는 의문과 다른 하나는 놀이를 언제 어디서 시작해야 할 것인가라는 의문이다.

먼저 놀이가 인간에게 부여하는 가치에 있어 Freud는 놀이가 인간에게 심리적, 정서적 경험을 제공하는 역할을 한다고 보았으며(최고원, 2011), Piaget와 Vygotsky는 인간의 인지적 발달과정에 놀이가 필수요소라고 생각하였다(이현숙, 2002). 그러나 Huizinga(1949)는 놀이를 특정한 목적 달성 또는 능력향상을 위한 수단으로 인식하는 것은 바람직하지 않으며, 놀이는 무목적적으로 예측불가능하며, 자기주도적으로 이루어지는 자유로운 행위 그 자체로서 받아들여야 함을 강조하였다. 따라서 놀이가 자연스럽게 이루어져 전인적 성장과 발달이 이루어질 수 있도록 놀 수 있는 시간과 기회, 놀이 환경을 조성해 주는 것이 진정한 놀이의 본질을 이해하는 것이라 할 수 있다.



다음으로 놀이는 언제 어디서 시작해야할 것인가에 대해서는 바로 ‘학교’에서 그 해답을 찾을 수 있을 것이다. 아동이 놀이를 하기 위해서는 절대적인 시간이 필요하다. 그러나 현재의 생활구조에서 놀이 시간을 절대적으로 확보한다는 것은 요원한 일이 될 수밖에 없다. 아동들의 현재 생활구조 안에서 놀이의 절대적인 시간을 확보할 수 있는 방안이 아동들이 가장 많은 시간 머물고 있는 ‘학교’라는 공간에서 그 해답을 찾을 수 있을 것이다. 더욱이 ‘학교’는 놀이에서 가장 중요한 친구들이 많이 있는 공간이고 넓게 뛰어놀 수 있는 운동장과 다양한 시설들이 있는 곳이기 때문이다.

## 2. 학교에서부터 놀이를 시작하자!

### 1) 아동의 놀 권리에 대한 교사들의 인식 개선

아동에게 있어 놀이가 실제로 이루어지지 않는 이유는 무엇일까? 대표적인 이유 중의 하나는 놀이에 대한 부정적 인식과 놀이 주체자인 아동의 의사결정에 교사가 절대적으로 개입되기 때문이라는 것이다. 어른들은 아이들의 놀이를 시끄럽고 정신없는 행동으로 여기거나 놀이를 쓸데없이 시간을 낭비하는 것으로 인식하는 것에 기인한다는 것이다(보건복지부, 2016).

따라서 아동의 놀 권리와 놀이의 가치, 중요성 및 필요성 등에 대한 교사들의 사회적 인식 개선이 요구된다. 아동이 어려서부터 놀이에 대한 중요성을 알고, 놀이 문화 DNA를 심어 자연스럽게 삶 속에 놀이가 녹아 들어가게 해야 한다. 아동의 놀이에 가장 큰 의사결정의 영향력을 행사하는 교사의 놀이에 대한 인식개선을 위한 노력은 학교 안에서 아동의 놀이 활성화 노력에 대한 성공을 가늠할 수 있는 핵심지표가 될 수 있다는 것이다. 학교 교사들에게 놀이의 가치와 중요성을 바탕으로 아동들이 가장 많은 시간을 보내고 또래 친구들이 있는 학교야말로 가장 좋은 놀이 공간임을 인식할 수 있도록 교육시킬 필요가 있다는 것이다(장훈, 2015).

### 2) 학교에서 놀이 시간 확보 및 기회 보장

교사들의 놀이문화 인식 개선과 더불어 학교에서 놀이가 활성화되기 위해서는 놀이 시간 확보 및 기회 보장을 위한 노력이 추진되어야 한다. 아동의 놀이 시간확보 및 기회보

장을 위해서는 학교가 가장 먼저 핵심적으로 나설 필요가 있다. 아동들이 가장 많은 시간을 학교에서 보내고 학교에는 함께 놀 수 있는 또래 친구들이 있고 넓게 뛰어 놀 수 있는 운동장과 다양한 학교시설이 있기 때문이다. 학교에서 놀이 시간 확보는 탄력적인 교육과정을 편성을 통해 운영할 수 있다는 것이다. 예를 들어 블록타임제(1, 2 교시 블록타임)를 운영하여 중간놀이 시간(20~20분)을 확보한다든가, 아침-중간-점심-방과후 시간을 통합하여 100분내 시간을 학생들에게 놀기 위한 시간으로 돌려주는 교육과정을 운영한다든가, 인성교육·학교 폭력예방 활동·학교체험활동·동아리 활동 등과 연계하여 놀이중심으로 운영할 수 있다는 것이다. 물론 이를 위해서는 학교-가정-지역사회가 연계된 다양한 지원과 분위기 조성이 필수적이라는 선결조건은 이행되어야 할 것이다.

### 3) 학교의 놀이 공간 제공 및 시설·환경 개선

놀이 공간은 아동이 놀이를 할 수 있는 모든 공간을 의미하는 것이라 할 수 있다. 협의의 관점에서는 놀이터나 놀이시설이 갖추어진 시설이나 환경을 놀이 공간이라 할 수 있지만, 광의의 관점에서는 아동이 놀 수 있는 모든 공간을 놀이 공간이라 할 수 있다. 아동 놀이 활성화를 위해서는 이 두 가지 관점을 모두 견지할 필요가 있으며, 이에 따른 놀이 공간을 제공하고 놀이 공간 속에 갖추어진 시설이나 환경 개선과 안전에 대한 내용을 포괄하여 활성화 노력이 이루어져야 할 것이다.

이를 위해 학교 시설 및 공간의 재구조화를 통한 놀이 환경 조성이 절실히 요구된다. 앞서 언급하였지만 학교는 아동들이 놀기에 가장 최적의 장소이자 공간이다. 새로운 공간과 환경을 만드는 것도 필요하지만, 학교 내외 공간을 재구성하여 보다 다양한 놀이 공간을 재창출하는 것이 보다 효과적이라는 분석이다. 이와 같은 노력은 이미 전국 17개 시도 교육청을 중심으로 2015년부터 10대 공동정책 추진과제로써 추진 중에 있다. 예를 들어 학교 운동장을 놀이장(놀이터)으로 재구성하거나, 운동장에 놀이 소재를 활용하여 자유롭게 놀 수 있게 하거나, 다양한 놀이시설을 학교의 특색에 맞게 신설 또는 개선하려는 노력을 해오고 있다. 또한 학교 내·외 놀이 공간 마련을 위한 노력을 진행하고 있다. 교실이나 복도 등 틈새 공간을 활용하여 놀이 공간으로 재구성하고, 고정식 또는 이동식 놀이 소재를 비치하여 아동이 쉽게 놀 수 있도록 환경구성을 하고 있다는 것이다. 아울러, 이러한 학교 놀이 공간 및 시설에 대한 안전교육 및 점검을 강화하고 안전 표지판 및 CCTV

설치 운영 등을 진행 중에 있다. 이러한 학교에서의 노력을 보다 효과적으로 지원하기 위해 정부부처나 지자체는 어떠한 놀이 활성화 정책을 연계하여 추진할 것인가를 고민해 볼 필요가 있다.

#### 4) 학교에서의 놀이 방법 및 콘텐츠 개발

놀이 공간과 환경의 구축이 하드웨어적인 특성이라면 놀이 방법 및 콘텐츠는 소프트웨어적인 특성을 가지고 있다. 아동이 놀기 위해서는 놀이 방법과 놀이 콘텐츠가 매개되어야 한다. 하지만 지금의 아동의 놀이 형태는 제한적이며, 다양하지 못하다는 문제점이 제기되고 있다. 통계청 사회조사(2015a)에 따르면 아동의 놀이 형태는 TV 및 DVD 시청(29.0%), 컴퓨터 게임 및 인터넷(26.2%) 등의 비율이 55.2%를 차지하였고, 스포츠 활동(8.2%), 문화예술 관람(6.8%) 등 다른 형태는 현저하게 낮은 것으로 나타났다. 따라서 아동에게 다양한 놀이 방법 및 콘텐츠의 개발 및 보급이 학교차원에서 이루어질 필요가 있다 하겠다.

이를 위해 학교에서는 학교 교육과정과 연계된 놀이 프로그램 운영을 지원할 필요가 있다. 놀이공간과 환경과 마찬가지로 놀이방법과 콘텐츠 개발하기 위해서는 학교의 역할이 보다 강조될 필요가 있다. 예를 들어 학교 교과교육에서 놀이를 통합한 놀이통합 교육과정을 운영하거나, 학교·학년·학급의 경영방침이나 특색을 살려 방과후 활동, 돌봄교실, 인성교육, 학교폭력예방교육, 동아리 활동, 체험활동 등과 연계하여 놀이 프로그램을 운영할 수 있다. 또한 지역교육청 단위에서 우수 창의 놀이 방법 및 콘텐츠 공모전 개최하여 다양한 놀이 방법 및 콘텐츠 발굴을 이끌어 낼 필요가 있다. 이는 단순히 놀이 방법 및 콘텐츠 발굴의 의미를 넘어서 아동이 주체가 되어 아동의 수준에 부합하는 놀이 방법과 콘텐츠를 개발할 수 있으며, 성인들에게도 기회를 주어 아동과 성인의 세대공감을 이끌어 내는 기회가 될 수 있다. 또한 공모전의 개최를 통해 지역사회와 다양한 홍보와 캠페인이 병행된다면 놀이에 대한 사회적 공감을 이끌어 낼 수 있는 과제가 될 수 있을 것이다.

#### 5) 학교의 놀이 활성화를 위한 학교 기관과 교사의 전문성 신장

아동이 놀이를 보다 다양하고 안전하게 하기 위해서는 놀이 관련 전문 기관 및 전문 지도자의 전문성이 요구된다. 이를 위해 학교와 교사들의 역할과 기능을 놀이 중심의 전문

성을 확장 시킬 수 있는 노력이 진행될 필요가 있다. 먼저, 학교라는 기관의 전문성 차원에서는 놀이통합교육 연구학교나 선도학교, 놀 권리 인증 학교 등을 선정하여 운영함으로써 놀이에 대한 전문성을 확보하고 이를 통해 축적된 전문성을 확산하려는 노력이 이루어질 필요가 있다.

다음으로 학교 교장 및 교사들을 대상으로 놀이의 전문성을 증진시키기는 일이다. 이들은 이미 아동의 신체, 심리, 정서, 사회적 특성을 충분히 이해하고 있으며, 교육과 놀이에 대한 전문 지식과 경험을 갖추고 있다. 이들에게 놀이 교육 관련 직무 연수기회 제공은 놀이의 활성화를 위한 필수적인 과제라 할 수 있다. 특히, 학교 교육과정 운영과 경영권을 가지고 있는 학교장의 '놀이 직무연수'는 반드시 선결되어야 할 정책 중의 하나가 될 수 있다. 학교장의 운영과 경영 방침이 학교에서의 놀이교육과정을 운영하고 교사들의 놀이 전문성을 신장시키는데 중요한 역할을 하기 때문이다. 이와 동시에 학교장과 교사들이 자율적으로 놀이 전문성을 강화할 수 있도록 교사 놀이 연구회 운영 및 지원을 강화하여 보다 자생적으로 놀이 문화가 확산되도록 하여야 할 것이다. 정책이라는 강제적 수단으로 학교의 교장이나 교사들을 움직일 수 있지만, 실제적으로는 이들이 스스로 놀이 관련 전문성이나 역량을 신장시킬 때 비로소 아동의 놀이도 그 본질을 찾을 수 있기 때문이다.

### 3. 학교중심의 놀이 활성화를 위하여..

지금까지 놀이의 활성화를 학교를 중심으로 살펴보았다. 놀이에 대한 궁극적 의미와 본질을 우리가 모르는 것은 아니되 이것을 우리는 애써 외면해 온 것도 사실이다. 하지만 학교에서 놀이가 놀이다운 놀이로 성공하기 위해서는 놀이의 효과성 측면보다는 그 목적과 의미를 다시 한 번 되새겨볼 필요가 있다. 놀이의 효과성을 보다 강조하고 부각 시키다보면 놀이의 본질이 흐려져 도구적 관점으로 전환되기 때문이다.

또한, 학교에서 놀이 활성화는 아동의 자율성과 주도성을 최대한 지원할 수 있는 방향으로 추진되어야 한다. 아동의 놀이에 교사가 개입하는 순간 아동은 교사에게 의존적이 되고 놀이의 역동성이 사라지기 때문에 놀이의 본질이 퇴색될 수 있다. 하지만 이것이 아동의 놀이에 교사의 개입이 필요 없다는 것을 의미하는 것은 아니다. 교사가 어느 정도 수준으로 아동의 놀이에 개입할 것인가에 대한 문제일 수 있다. 중요한 것은 아동의 놀이에 교사의 개입되더라도 아동이 놀이에 주체적이고 자율적으로 참여하고 영위할 수 있도록

록 지원해 주는 것이 핵심 사안이라 할 수 있다.

마지막으로 아동에게 있어 놀 권리가 있음과 동시에 놀지 않을 권리도 있음을 간과해서는 안 될 것이다. 아동의 놀 권리가 마치 의무처럼 되어 놀이를 강제적으로 강요하다 보면, 오히려 놀이의 본질은 또 다시 퇴색하게 만들 수 있기 때문이다. 아동이 놀 권리도 중요하지만 놀지 않을 권리도 놀 권리에 포함되어 생각할 수 있다는 것이다.

아무쪼록 학교에서 놀이가 활성화되어 보다 건강한 아이들이 행복하게 자라나길 기대해 본다.

## 참고문헌

보건복지부(2016). 아동권리헌장. 세종: 보건복지부.

이현숙(2002). Piaget와 Vygotsky의 놀이에 대한 관점 고찰. 경북논총, 6, 417-432.

장훈(2015). 아동 여가정책 수립을 위한 기초연구(기본연구 2015-43). 서울: 한국문화관광연구원.

최고원(2011). J. 호이징어와 R. 카이와의 놀이이론을 중심으로. 존재론연구, 35, 25-82.

통계청(2015a). 사회조사.

[http://kosis.kr/statisticsList/statisticsList\\_01List.jsp?vwcd=MT\\_ZTITLE&parentId=A#SubContent](http://kosis.kr/statisticsList/statisticsList_01List.jsp?vwcd=MT_ZTITLE&parentId=A#SubContent) 에서 2016년 6월 1일 인출. Huizinga, 1949

Huizinga, Y. (1949). Homo ludens. London: Routledge & Kegan Paul.

## 학교 안 놀이 활성화를 위한 정책토론자료

권영민 교육부 교육과정운영과장

### I

요즘과 같이 많은 학생들이 학업에 대한 과도한 스트레스가 있다고 평가되는 시기에 그 해결 방안으로 검토될 가치가 높은 ‘학교 안 놀이 활성화’를 주제로 토론회를 주최한 세이프더칠드런과 머니투데이에 감사드립니다. 오늘 토론회의 개최만으로도 학교 안 놀이 활성화의 필요성에 대한 공감대를 확산하는 좋은 계기가 되었다고 생각되며 오늘을 시작으로 전국의 많은 교육기관에서 학교 안 놀이에 대해 고민하는 기회가 많아졌으면 하는 바램입니다.

특히, 제충만님의 “학교 놀이 활성화의 긍정적 효과와 정책개선 필요사항”과 한길수님의 “학교놀이 활성화 정책과 사례 및 정책제안” 등 폭넓은 전문성에 기초한 발제를 해주신 두 분께 감사드립니다. 오늘 토론을 준비하는 과정에 발제자의 원고를 읽으며 감동과 재미를 함께 느낄 수 있었고 업무담당자로서 학교놀이에 대해 학습하고 고민한 시간이었다고 고백하지 않을 수 없습니다. 발제자들이 학교놀이가 좋은 정책으로 발전하기 위해 제안한 내용에 대해 대부분 공감하며 토론자로서 일부 첨언이 필요한 부분에 대해 사건을 달도록 하겠습니다.

### II

발제자들이 문제 제기했듯이 우리학생들이 학업스트레스가 많고, 학교안에서 놀이 활동 시간이 부족하다는 의견에는 공감합니다. 이러한 문제 인식에서 문제인 정부는 “학교 안 놀이 활성화”를 국정과제로 설정하고 어린이와 학생들의 학교안 놀이문화 확산을 추진하

고 있습니다. 토론자의 입장에서 학교놀이 또는 학교 안 놀이가 정책으로 발전하기 위해서 고민해야 할 부분을 말씀드리고자 합니다. 발제 원고를 보면 학교 놀이란 교사 등 보호자의 통제없이 학생 스스로 제재(활동 주제)를 선택하여 활동하는 것이라 생각됩니다. 이러한 정의는 학교가 체계적이고 일관된 교육을 위해 설립된 공적 교육기관이라는 점을 착안할 때 보완이 필요하지 않나 생각됩니다.

학교라는 장소에서 제공하는 교육활동은 그것이 놀이라 할지라도 체계적이고 일관되며 유의미한 교육활동이어야 한다고 생각합니다. 즉 학교밖 활동에서 가질 수 없는 정교한 의도성을 가진 교육활동이라 생각됩니다. 그 대표적인 사례가 교과(목)이며 초등학교 저학년에서 개설된 ‘즐거운생활’이나 초등학교 이상부터 개설되는 ‘체육’ 교과에서 제공되는 놀이 활동이 그 예라 할 수 있습니다. 향후 학교놀이를 위한 정책 개발에서도 이러한 학교 교육의 특성에 기반을 둔 검토가 있어야 할 것으로 생각합니다.

학교놀이 정의에 대한 찬반은 별도로 하고 학교 놀이가 가지는 긍정적인 효과가 학교의 전 교육활동 영역으로 확산되는 것이 필요하다고 할 수 있습니다. 이러한 관점에서 보면 교과 활동의 경우도 긍정적인 변화를 읽을 수 있습니다. 최근 학교의 수업형태가 종전의 강의식 암기식 수업에서 토론학습 협력학습 등으로 변화하고 있습니다. 교과활동 중에 다른 학생들의 생각을 이해하고 공동의 과제해결을 위해 서로 협력하고 있는데 이점은 교과활동을 통해서도 학교 놀이가 추구하고자 하는 목적을 달성하는 의미가 있다고 생각됩니다.

한길수님이 발제하신 “학교 놀이 활성화 정책과 사례 및 정책 제안”을 보며 학교 놀이 활성화를 위해 노력하고 있는 모습에 깊이 감명을 받았습니다. 제안된 놀이 정책 중 무엇을 국가사무로 끌어올릴 수 있을 것인지 고민도 하였습니다. 그러나 토론자가 학교 놀이에 대한 식견이 일천하여 제안된 내용에 대해 국가 정책화 하는 것에서는 많은 고민이 더 있어야 할 것이란 생각을 하게 되었습니다. 이러한 고민을 해결하기 위해 현재 교육부는 한국교육과정평가원에 위탁하여 “바람직한 놀이 활동을 위한 학교교육과정 편성운영 방안 탐색”이라는 주제로 정책연구를 추진하고 있습니다. 이 연구결과물에는 다양한 정책이 제안될 것으로 생각합니다. 향후 교육부는 이 정책연구 결과를 바탕으로 다양한 정책을 구현할 예정입니다.



## III

끝으로 오늘 개최된 “학교 안 놀이 활성화” 관련 정책토론회는 정책추진의 초기에 정책의 성공적 추진을 위한 많은 시사점을 제공한 의미 있는 토론회였다고 생각합니다. 다만 정책추진에 있어 고민해야 할 점은 우리나라의 경우 교육자치가 운영되고 있다는 점입니다. 예를 들어 교육과정의 경우도 국가에서 일반적이고 포괄적인 기준을 제시하면 시도에서는 시도의 특성을 반영한 보다 구체적인 지침을 제시하고 있으며 이에 따라 학교는 학교구성원들의 요구를 반영한 학교교육과정을 편성·운영하는 체제입니다.

학교 놀이 활성화 정책의 경우도 위와 같다고 생각합니다. 관련 정책이 단위학교에 착근되기 위해서는 중앙정부와 시도교육청 그리고 학교가 역할 분담하여 협력해야 가능할 것입니다. 중앙정부에서는 제도를 마련하고 시도교육청은 단위학교가 놀이 활성화에 노력할 수 있도록 지원하고 학교는 이러한 지원을 바탕으로 학교 놀이 활성화를 위해 노력하는 것입니다. 물론 이러한 활동 곳곳에 시민단체 및 언론기관의 협력이 있다면 관련 정책의 성공에 크게 기여할 것으로 생각합니다. 이 자리를 빌어 세이프더칠드런과 머니투데이에 지금처럼 협조를 부탁드립니다.

다시한번 바쁘신 가운데도 의미있는 토론회를 준비해주신 세이프더칠드런과 머니투데이에 감사드리며 특별히 발제를 해주신 제충만님, 한길수님 그리고 여러 토론자 여러분께 감사드립니다. 오늘 토론회를 계기로 학교 안 놀이가 활성화되기 위한 다양한 방안들의 제안되고 논의되길 기대합니다. 감사합니다.



● ● Memo

A series of horizontal dashed lines for writing.





학교 안 놀이활성화를 위한 정책토론회

# 학교, 놀이를 품다



세이브더칠드런



머니투데이