

학교 놀이환경 개선사업  
매뉴얼



잘 노는  
우리학교  
만들기

모든 어린이에게는 놀 권리가 있습니다.  
놀 권리는 놀이할 수 있는  
'공간'과 '시간'이 있을 때 지켜질 수 있습니다.  
아이들이 가장 많은 시간을 보내고,  
가장 편하게 친구를 만날 수 있는  
학교의 역할은 무엇보다 중요합니다.  
아이들이 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 있는  
'잘 노는 우리학교'를 만드는데  
이 매뉴얼이 작은 도움이 되길 바랍니다.







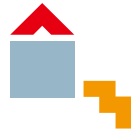
7



## I. 아이들의 놀 권리를 생각하다

- 아이들의 놀 권리를 생각하다
- 잘 노는 우리학교 만들기 추진 배경

17



## II. 놀이 친화적 학교 환경 만들기

- 사업 목적
- 사업 구조와 기관별 역할
- 과정  
아동 참여 워크숍 / 놀 권리 인식개선 프로그램 /  
설계 / 시공 및 안전검사 / 개장식 /  
자유놀이시간 확대 운영
- 현황





### III. 놀이를 품은 학교

- 경기 시흥초등학교 시나래터
- 전북 전주 중산초등학교 땡가땡가
- 전북 전주 덕일초등학교 덕일꿈키움터
  - 서울 동답초등학교 놀이놀이팡팡
  - 서울 유현초등학교 하늘정글짐
- 전북 전주 완산서초등학교 완산서랄랄라
  - 경남 김해 안명초등학교 나무의 성
- 전북 전주 대성초등학교 대성초비밀기지
- 전북 전주 송북초등학교 송북참새방앗간
  - 대구 경동초등학교 경동놀이지트
  - 세종 의랑초등학교 숲속 꿈 다람쥐
    - 인천 부흥초등학교 재미로
    - 경기 해솔초등학교 해솔꿈터
- 경남 양산 서창초등학교 환상의 나라 치즈랜드
  - 대전 전민초등학교 키즈카페II
  - 대구 남덕초등학교 신나는 남덕월드

59

105



### IV. 잘 놀아야 잘 자란다

- 사업 결과
  - 후기
- 명우임상심리연구소 백현주 연구원 /  
전북 송북초 / 서울 동답초 /  
바우건축사사무소 권형표 건축사 /  
EUS+건축사사무소 서민우, 지정우 건축사
- 에필로그
  - 세이브더칠드런

**유엔아동권리협약 제31조(여가와 놀 권리)**

아동은 휴식을 충분히 즐기고,  
나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여할 권리가 있습니다.





# 1. 아이들의 놀 권리를 생각하다

- 아이들의 놀 권리를 생각하다
- 잘 노는 우리학교 만들기 추진 배경







# 아동의 놀 권리

“	다	시	우	리	아	이	들	의	심	장	을
	뛰	게	해	주	세	요	!	”			

“새들은 날아다니고, 물고기는 헤엄을 치고, 아이들은 놀이를 한다.”

미국의 상담전문가 개리 랜드리스의 말입니다. 아동에게 노는 것은 새가 날아다니는 것처럼 자연스러운 일이라는 뜻입니다. 그런데 우리 아이들이 뛰어노는 모습을 보기는 쉽지 않습니다.

대한민국 아이들은 얼마나 놀고 있을까요?

우리나라 초등학생 25% 이상이 하루에 1~2시간 밖에 여가 시간을 가지지 못하며, 17%는 하루 평균 1시간도 여가 시간을 즐기지 못하는 상황입니다.(한국청소년정책연구원, 2015) 한 조사에 따르면 아동의 48.7%는 방과 후 친구들과 놀기 원하나 실제 노는 아이는 5.7%에 불과했습니다. 최근 일주일 간 30분 이상 노는 날이 하루도 없다고 응답한 경우도 31%나 됐습니다. 교도소에 수감된 죄수들도 하루에 2시간의 야외활동을 보장받습니다. 평균적으로 우리 아이들은 죄수보다 야외활동 시간이 적습니다.

우리나라 아동의 삶의 만족도는 OECD 국가 중 최하위권입니다.(보건복지부 발표, 2014) 아동의 삶의 질을 조사한 15개국 중 15위였습니다. 아이들은 자기 맘대로 시간을 선택할 자유와 여가 시간이 없음을 호소했습니다. 아이들이 충분히 놀 권리를 누리지 못한 결과는 어떠할까요? 아동 비만이 늘고 근시와 정신건강 문제가 발생할 확률이 높아졌습니다. 공적인 사회관계를 맺음에 있어 어려움을 느끼거나 순간적인 감정 폭발이나 교우관계에서 문제행동을 보이는 경우가 늘어났습니다.

유엔아동권리협약(UNCRC) 제 31조<sup>1)</sup>는 모든 아동은 휴식을 충분히 즐기고, 나이에 맞는 놀이와 오락활동에 참여할 권리가 있음을 명시하고 있습니다. 유엔아동권리위원회에서 정의한 놀이는 ‘재미있고, 정해진 답이 없으며, 도전적이고, 유연하며, 비생산적인 것’입니다. 이런 놀이가 갖는 힘은 매우 큼니다. 아이들 스스로 주체가 돼, 아무





목적 없이 놀 때 아이들은 즐거움과 행복감을 느끼며, 신체적·사회적·정서적·인지적·영적 발달을 이룹니다. 이를 뒷받침할 연구결과<sup>2)</sup>는 수도 없이 많습니다. 이런 연구결과가 아니더라도 우리는 이미 놀이의 힘을 알고 있습니다.

어렸을 때 친구들과 맘껏 까르르 거리며 놀았던 기억이 지금의 나를 만들었고, 행복했던 기억으로 어려운 일을 견딜 수 있다는 것을 말해주죠. 아이들은 놀이를 통해 친구를 사귀고 새로운 놀이와 규칙을 만들고 즐기는 과정에서 창의성을 키우고 책임감을 배웁니다. 때로는 친구들과 놀이를 하면서 상대를 어떻게 아껴줘야 하고 나를 존중해달라는 말은 어떻게 하는 것인지 배우기도 합니다. 지금 우리가 아이들에게 물려줘야 할 것은 이런 놀이의 경험 아닐까요? ‘어떻게 놀아야 할지, 충분히 논다는 게 어떤 느낌인지 모르겠다.’고 말하는 우리 아이들에게 ‘놀 권리’를 되찾아줄 때입니다. 폴란드의 교육자이자 아동문학가인 야누슈 코르차크는 “아이들에게 뛰지 말라고 하는 건 심장한테 뛰지 말라고 하는 것과 같다.”고 했습니다. 다시 우리 아이들의 심장을 뛰게 해주세요.

1) 유엔아동권리협약은 전 세계 196개국이 비준한 협약으로, 대한민국은 1991년 비준하여 국내법과 동일한 효력을 지니는 국제조약입니다. 지난 2011년, 협약 이행 감독기구인 유엔아동권리위원회는 대한민국 학교 교육의 극심한 경쟁체제에 대해 우려를 표명하며 ‘아동의 놀 권리를 보장하라’는 시정 권고를 하기도 하였습니다.

2) ▲ 집에서 1KM 이내에 놀이터가 있는 곳에 사는 아이가 그렇지 않은 아이보다 5배 더 건강하다는 연구(<Places to Play: Association of Park Space and Facilities with Healthy Weight Status among Children> Andrew T. Kaczynski), ▲ 집 근처에 공원이나 놀이터가 없는 아이들은 아동비만 발생 가능성이 26% 정도 증가한다는 연구(<Neighborhood Socioeconomic Conditions, Built Environments, and Childhood Obesity> Gopal K. Singh), ▲ 동네에 놀이터가 있으면 신체활동 수준을 높여 집에서 앉아 생활하는 시간을 줄이는 효과가 있다는 연구(<Promotion of Physical Activity in Children> Vicatoria Floriani and Christine Kennedy)





# 잘 노는 우리학교 만들기

“ 학교에서라도 아이들이 함께, 실컷,  
맘껏 놀 수 있으면 좋겠어요. ”

사진 김수현 작가





## 추진배경

**공간, 시간과 친구가 있는 곳 '학교'**

학교는 아이들이 하루 중 가장 긴 시간을 보내는 곳입니다. 또래와 사회관계를 형성하는 주요 환경이기도 합니다. 특히 과외 활동이 많은 요즘 아이들이 또래 친구들과 만나서 어울려 놀 수 있는 중요한 공간이기도 합니다.

우리나라 아동 3명 중 1명은 하루 30분 이상 놀지 못합니다.(보건복지부 아동종합실태조사) 방과 후 친구들과 노는 아이도 5.7%에 그쳤습니다. 학교가 끝나면 친구를 만나려야 만나기 힘든 게 현실입니다. 아이들이 놀려면 놀 공간과 시간, 그리고 같이 놀 친구가 필요합니다. 방과 후에 학원으로 흩어지는 요즘 아이들에게 이 세 가지 조건이 한 번에 생기기란 쉽지 않습니다. 하지만 친구들이 이미 한 곳에 모여 있는 곳, 하루 4~7시간을 함께 보내는 학교에서는 이 모든 게 가능합니다. 학교는 아이들의 놀 권리를 지켜줄 수 있는 가장 중요한 곳입니다.

유엔아동권리위원회는 아동의 놀 권리를 충족시키기 위한 국가의 의무 중 학교를 포함한 '교육 환경'이 가장 중요한 역할을 한다고 강조하고 있습니다. 이를 위해 **아동이 학교에 있는 시간 동안 놀이를 촉진할 수 있는 물리적 환경(실내·외 공간 등)과 놀이 기회(시간) 보장, 흥미롭고 아동 참여적인 커리큘럼 제공이 필요하다고** 명시하고 있습니다.

“(초등학교에서) 반드시 익혀야 할 삶의 기술에는 식자 능력과 수리 능력만이 아니라 균형 잡힌 결정을 내릴 능력, 비폭력적으로 갈등을 해소할 능력, 건강한 생활 방식, 바람직한 사회관계와 책임감, 비판적 사고, 창조적 재능 및 삶에서 어떤 선택을 내릴 때 필요한 능력 개발을 포함한다.”(유엔아동권리위원회, 2013)

‘학교는 놀러 가는 곳이 아니라 공부하러 가는 곳’이라고 생각할 수도 있습니다. 그러나 학교, 특히 초등학교에서 공부해야 할 것은 인지학습만이 아닙니다. 다른 사람과 어울릴 줄 알고, 스스로 새로운 것을 만들어 내고, 좋은 결정을 내리고 책임을 지는 방법을 아이들은 친구들과 뛰어 놀면서 자연스럽게 배웁니다.

## 시범사업

### 학교에 놀이공간이 생기면 어떤 변화가 생길까?

현재 우리나라의 초등학교에서 놀 시간, 놀 공간을 충분하게 보장하고 있을까요? 저희가 만난 다수의 아동들은 놀이 시간과 놀이 공간에 아쉬움을 토로했습니다.(세이브더칠드런 어린이옹호활동가 캠프 결과보고서/ 2016, 2017)

세이브더칠드런은 학교에 놀이공간이 생기면 어떤 변화가 생길지 알아보기 위해 2015~2016년 경기도 시흥초등학교에서 학교 놀이환경 개선 시범사업을 진행했습니다. 시범사업에는 **시흥초등학교 아동 30명이 디자이너로 참여했습니다.** 학교 구석구석을 꿰고 있는 아이들은 친구들이 어디에서 뭘 하며 노는지, 어떤 공간을 싫어하고 좋아하는지 건축가에게 소개하고, 어느 공간을 어떻게 바꿀지도 함께 고민했습니다. 그 결과 운동장 한 편 스탠드였던 자리는 워크숍 참여 아동들의 아이디어로 낮이가 다르고 칸칸마다 숨을 공간이 있는 놀이공간으로 변신했습니다.



## 결과

## 4개월 열심히 놀기만 했을 뿐인데...

학교 놀이공간에서 자유롭게 놀기 전과 후, 아이들의 정서 발달에 실제로 어떤 변화가 일어났을까요? 세이브더칠드런은 명우임상심리연구소에 의뢰해 시흥초등학교 4,6학년 2개 학급 30명의 학생들을 대상으로 새롭게 만들어진 놀이공간에서 매주 1회 60분씩 4개월 동안 정상수업 대신 친구들과 자유놀이를 즐기도록 했으며, 이후의 변화를 설문조사, 집중 면접, 그림 검사, 뇌파 검사를 통해 살펴봤습니다. 그 결과,

학교 놀이공간에서 자유롭게 논 아이들은 그렇지 않은 아이들보다 공부태도, 교사와의 관계, 또래관계, 행복감이 증가하였고, 공격성, 우울·불안은 감소하였으며, 뇌의 학습·집중·기획을 관장하는 전두엽 알파파가 증가했습니다.

‘학교에서 공부하는 것이 재미있다’, ‘우리 반 아이들에게 모르는 것을 가르쳐 주고 싶다’, ‘우리 반 학생들의 의견을 잘 듣는다’ 등의 설문지를 통해 알아본 학습태도는 한 시간씩 자유롭게 논 실험집단에서 더 좋아진 것으로 나타났습니다. 특히 학습태도가 평소 좋지 못했던 아동의 학습태도가 3배 이상 좋아진 것으로 보아 하위그룹이 놀이로 긍정적 효과를 더 보고 있는 것으로 나타났습니다.

이런 결과는 실험집단 학부모와 선생님들의 관찰과도 일치했습니다. 학부모와 선생님은 주의집중 문제, 사회적 미성숙 등 11가지 부정적 항목의 정도를 평가하는 아동·청소년 행동평가척도를 실험 전후로 작성했습니다. 그 결과, 학부모는 주의집중 문제가 개선됐다고 평가했습니다. 정성평가에서도 의미 있는 변화가 있었습니다. 교실에서는 ADHD로 의심될 정도로 문제행동을 보이던 아이가 놀이 시간에는 다른 아이들을 이끌고 분위기를 주도하는 등 뛰어난 모습을 보이기도 했으며, 실험 이전에는 혼자 노는 모습을 자주 보였던 아이가 자유놀이가 시작되고 얼마 안 돼 친구들과 함께 놀기 시작했습니다.





뇌파검사 결과도 이런 긍정적 변화를 뒷받침합니다. ‘뇌의 CEO’로  
고차원적 사고를 담당하는 전두엽을 알파파 파워스펙트럼으로  
분석했더니, 좌·우뇌 모두 건강한 상태를 나타내는 파워값이 증가했고,  
좌우불균형도 줄었습니다. 전두엽은 아동의 인지, 사회 정서 발달에서  
중요한 기능을 담당합니다. 주의집중과 안정에 관여하는 알파파는  
전두엽이 건강하게 기능할 수 있는 상태인지 알아보는 척도로  
쓰입니다. 연구진은 “스크린 미디어 과다 노출로 아동들의 전두엽  
기능이 전반적으로 떨어진다는 연구 결과들이 나오고 있다.”며 “놀이가  
전두엽이 건강하게 자랄 수 있도록 돕는다는 점을 이번 실험 결과가  
시사한다.”고 설명했습니다.



## 확대

### 잘 노는 우리학교 만들기 전국적으로 확대

세이브더칠드런은 시범사업 결과, 학교 안에 놀이공간과 놀이시간이 확대됐을 때 아동의 행동, 정서발달에 긍정적인 변화를 가져온다는 평가연구 결과에 근거해 학교 놀이환경 개선사업인 <잘 노는 우리학교 만들기>를 전국적으로 확대·실시하기로 했습니다.

학교 놀이환경 개선사업은 거창한 놀이터를 만들어주는 사업이 아닙니다. **아이들이 언제든지 와서 쉬고 안전하게 놀 수 있는 아이들만의 놀이 공간과 충분히 놀 수 있는 시간, 맘껏 놀 수 있는 분위기를 만드는 사업**입니다. 별 거 아닌 공간이 ‘별 것’이 되는 순간은 그 공간에서 아이들이 뛰어놀 때입니다.

2015년 전국 시도교육감협의회는 아이들의 놀 권리를 보장하겠다는 <어린이 놀이 현장>을 선포했습니다. 이와 함께 ▲탄력적 교육과정 운영으로 충분한 놀이시간 보장 ▲학교 안과 밖에 안전한 놀이 공간 확보 ▲교육과정에 다양한 놀이 경험 제공을 핵심내용으로 하는 ‘놀 권리 보장 공동정책’도 선정했습니다.

아동의 건강한 성장 발달을 위해 학교에서부터 놀이 친화적 공간이 필요하다는 사회적 분위기가 조성되고, 이것이 국가와 지역사회, 교육청 차원에서 정책으로 구현되어 초등학교 전반으로 확산되길 바랍니다. 놀이는 4차 산업혁명 시대의 미래 인재를 길러낼 혁신적인 교육방법이자 대한민국 어린이 모두가 행복한 삶을 영위하기 위해 누려야 할 당연한 권리입니다.







## II. 놀이 친화적 학교 환경 만들기

- 사업 목적
- 사업 구조, 기관별 역할
- 사업 과정
- 세부 사업 내용

아동 참여 워크숍 / 놀 권리 인식개선 프로그램

설계 / 시공 및 안전검사

개장식 / 자유놀이시간 확대 운영

- 현황





## 사업목적

“아동의 놀 권리가 실현될 수 있도록  
학교 안의 놀이공간 개선, 놀이시간 확보,  
놀이에 허용적인 분위기를 만드는 것이 사업의 목적입니다.”

“저는 충분히 논다는 게 어떤  
느낌인지 모르겠어요. 지금까지  
단 한 번도 충분히 놀아본 적이  
없어서 그럴 거예요.  
'와 잘 놀았다'는 게 도대체 어떤  
느낌인가요?”

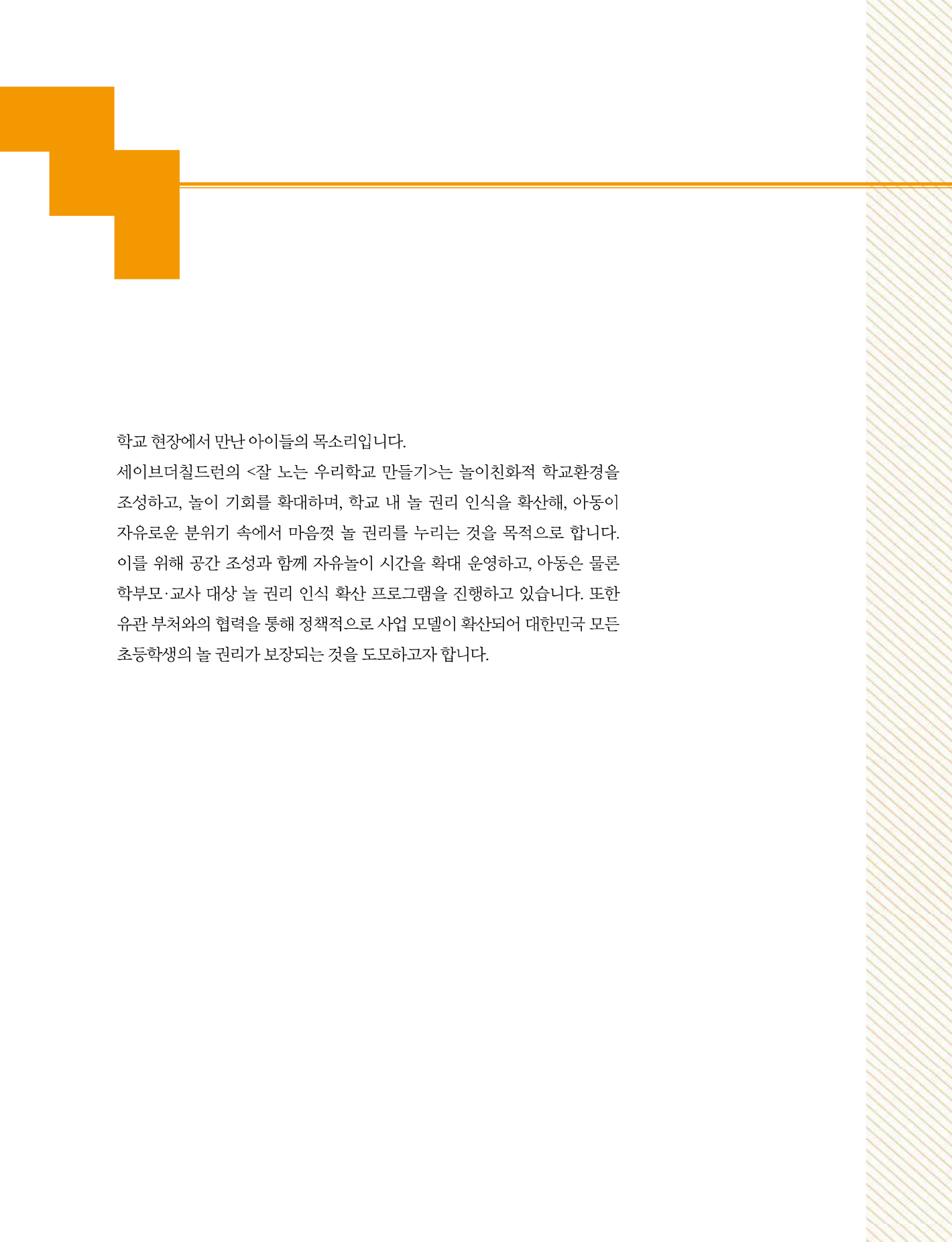
“졸업하고 나면 학교  
화장실이 가장 기억에  
남을 것 같아요. 마음  
편히 놀 데가 화장실  
밖에 없었거든요.”



“1인 1역, 복도 청소, 학급  
문고 정리, 게시판 정리  
등을 하면 쉬는 시간이  
부족해서 놀지 못해요.”

“중간 놀이시간이 있지만  
선생님이 줄넘기 같이 할  
일을 주셔서 놀이 시간이  
아닌 거 같아요.”

“학교에서는 쉬는 시간이 되면 조용히 자습하며  
책을 읽으라고 해요. 점심 시간에도 다칠 수  
있어서 위험하다고 운동장에 나가지 못하게  
하고요. 도대체 우리는 언제 놀 수 있는 거죠?”

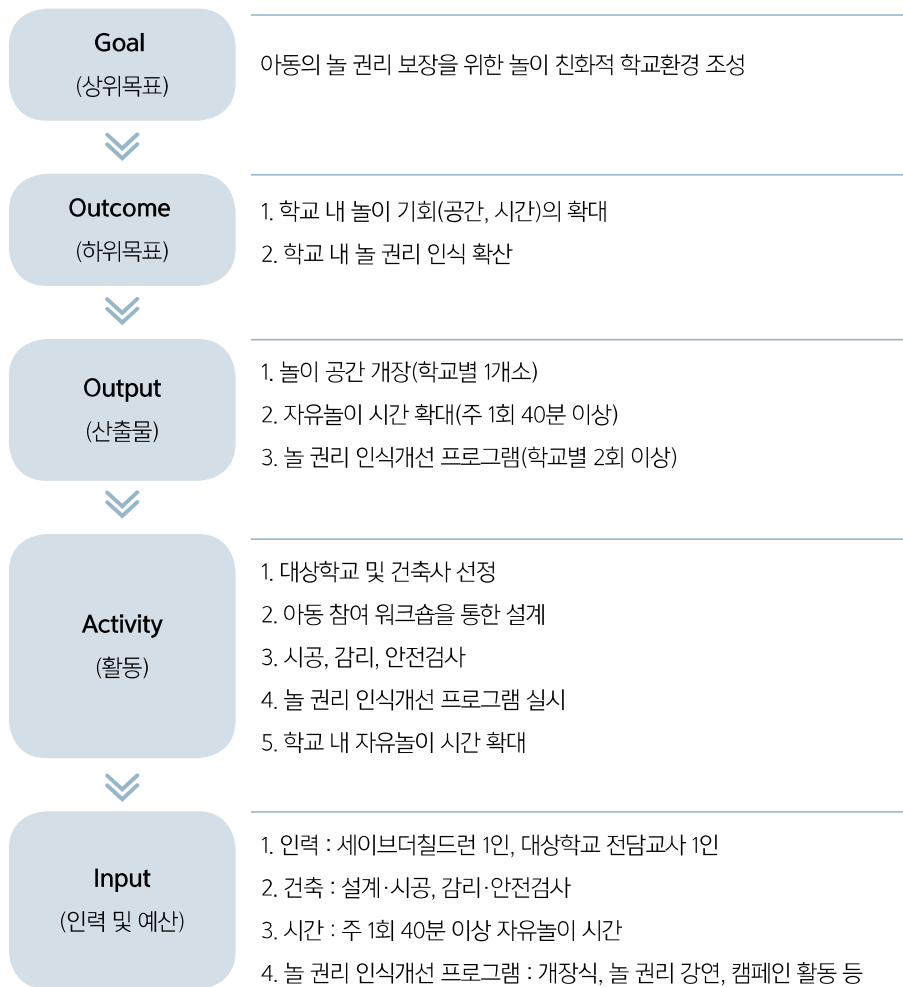


학교 현장에서 만난 아이들의 목소리입니다.

세이브더칠드런의 <잘 노는 우리학교 만들기>는 놀이친화적 학교환경을 조성하고, 놀이 기회를 확대하며, 학교 내 놀 권리 인식을 확산해, 아동이 자유로운 분위기 속에서 마음껏 놀 권리를 누리는 것을 목적으로 합니다. 이를 위해 공간 조성과 함께 자유놀이 시간을 확대 운영하고, 아동은 물론 학부모·교사 대상 놀 권리 인식 확산 프로그램을 진행하고 있습니다. 또한 유관 부처와의 협력을 통해 정책적으로 사업 모델이 확산되어 대한민국 모든 초등학교의 놀 권리가 보장되는 것을 도모하고자 합니다.



## <잘 노는 우리학교 만들기> 사업 모형







## 사업구조, 기관별 역할

“잘 노는 우리학교를 만들기 위해선  
학교·학부모·교육청·지역사회 모두의 협력이 필요합니다.”

<잘 노는 우리학교 만들기>는 놀이 공간, 놀이 시간, 놀이에 허용적인 분위기를 통해 완성됩니다. 이는 세이브더칠드런을 비롯해 학교와 선생님, 교육청, 학부모, 지역사회 등의 협력을 통해 이뤄집니다.

세이브더칠드런은 놀이 공간을 만들고, 학교에서는 놀이 시간을 배정하며, 학교의 모든 구성원들은 놀 권리 인식개선 활동을 통해 놀이에 허용적인 분위기를 조성해야 합니다.

‘놀이에 허용적인 분위기 조성’을 위해 학교는 놀 권리 인식개선을 위한 활동 계획을 수립해 아동, 교사, 학부모 및 지역 커뮤니티를 대상으로 놀 권리 인식개선 활동을 실행해야 합니다. 세이브더칠드런은 놀 권리 인식개선 보급을 위한 놀이공간 개장식을 실시함은 물론, 학교와 협력하여 놀 권리 인식개선 강연과 학교에서 계획하는 인식개선 활동을 컨설팅하고 필요시 지원하고 있습니다. 지원 대상 학교와 교육청은 다른 학교에서도 놀 권리 인식이 확산되도록 노력해야 합니다.

- ▶ 사업 기획·총괄
- ▶ 사업비 지원, 후원연계
- ▶ 놀 권리 인식개선 프로그램 지원
- ▶ 모니터링
- ▶ 평가 및 성과관리
- ▶ 홍보



**세이브더칠드런**



**파트너십  
기업**

- ▶ 사업비 지원
- ▶ 임직원 자원봉사



**건축사  
사공사**

- ▶ 아동 참여 워크숍 진행
- ▶ 놀이공간 설계, 시공
- ▶ 감리, 안전인증

- ▶ 놀 권리 인식 향상 분위기 조성
- ▶ 학교 선정 지원(공모)
- ▶ 학교 참여 독려



**교육청,  
교육지원청**

참여설계,

**신나게  
놀이!**



**아동**



**학교**

- ▶ 놀이공간 개선 부지 제공
- ▶ 담당 교사 배정
- ▶ 놀이시간 배정 및 확대 운영
- ▶ 아동 참여단(약30명) 조직·운영
- ▶ 사업 종료 후 시설 유지관리
- ▶ 개장식 협조 등 행정지원







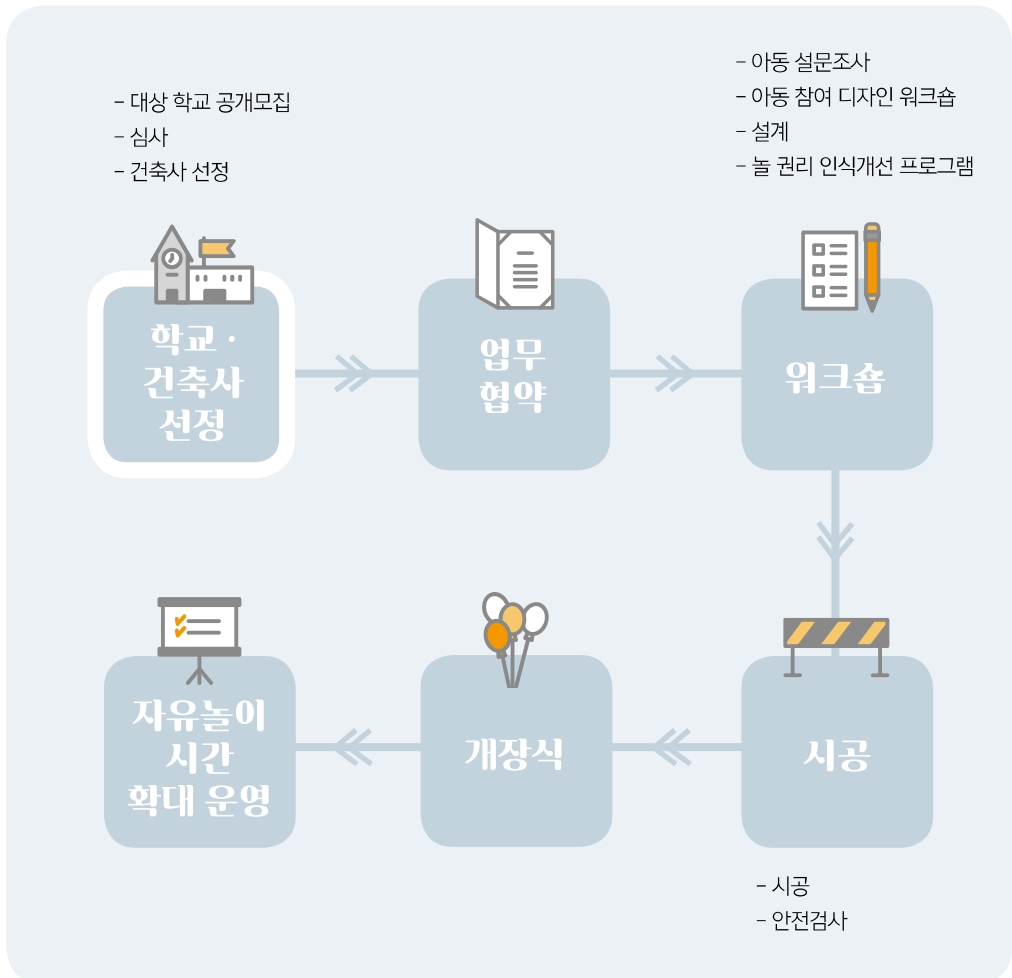
# 사업 과정

“공간 선정도, 이름도, 디자인도, 놀이규칙도 다 우리가 만들었어요.”

학교 놀이환경 개선사업은 일반적으로 아동 참여 워크숍, 아동·부모·교사 대상 놀 권리 인식개선 프로그램, 설계, 시공 및 안전검사, 개장식, 자유놀이 시간 확대 운영의 과정으로 진행됩니다.

이 모든 과정은 아동·부모·교사의 적극적인 참여로 이뤄지며 학교, 지역 교육청 및 지역사회의 지원과 지지를 필요로 합니다.

## ★주요 절차



# 세부사업 내용



## 활동① 대상학교 및 건축사 선정

- 개요 : 공모/심사를 통한 사업 대상 학교, 건축사 선정
- 대상 : 공모 신청 학교, 건축사
- 주요내용
  - 공모 : 놀이 인프라, 놀이에 대한 관심 및 의지, 개선 가능성 등 1차 심사
  - 선정 : 현장답사 실시 확인 및 지역 교육청 협의를 통해 최종 선정
- 추진방법 : 서류심사 및 현장답사
- 기간 : 1 ~ 2월



## 활동② 교육청 협의 및 업무협약

- 개요 : 교육청 놀이정책 모니터링 및 사업 모델 확산을 위한 홍보
- 대상 : 해당 지역 교육청
- 주요내용
  - 교육청 정책자료 모니터링: 조례 또는 사업계획 상 아동 놀 권리 신장 관련 모니터링
  - SCK 학교놀이환경개선사업 홍보 및 업무협약 : 사업모델 정책적 확산 모색
- 추진방법 : 교육청 정책자료, 담당자 홍보
- 기간 : 1 ~ 3월



### 활동③ 아동 참여 워크숍 통한 설계

- 개요 : 아동의 의견을 반영한 참여 디자인 설계
- 대상 : 해당 학교 아동
- 주요내용 :
  - 아동 참여단 모집 및 구성(학년, 성별 구분 없이 약 30여 명)
  - 아동 참여 워크숍 : 이용자 놀이행동/특성 파악, 교내 놀이공간 필요성, 개발 방향 및 니즈 파악
  - 디자인 설명회 : 교사 등 학교 관계자, 학부모 대상 디자인 설명, 설계안에 대한 피드백 수렴
- 추진방법 : 아동 참여 워크숍, 디자인 설명회
- 기간 : 4 ~ 6월



### 활동④ 시공/안전검사

- 개요 : 안전기준에 따른 놀이공간 구성 및 공사
- 대상 : 놀이공간 부지
- 주요내용 :
  - 시공사 선정: 선정기준에 의한 업체 선정/계약
  - (기존 시설 개보수 시) 철거공사
  - 설치 : 아동의 의견을 반영한 놀이공간 신축(어린이 놀이시설의 경우 안전검사 인증)
- 추진방법 : 업체선정, 철거, 설치·설비 공사, 안전검사 인증, 마무리 공사 등
- 기간 : 7 ~ 8월



### 활동⑤ 자유놀이 시간 확대 운영

- 개요 : 놀이공간뿐만 아니라 놀이 시간의 증가로 아동의 놀 권리를 보장
- 대상 : 해당 학교 아동
- 주요내용 :
  - 자유놀이 시간 정규 편성: 주 1회 40분 이상 놀이 시간 정규 편성
  - 교사에 의한 놀이활동 모니터링으로 아동의 질적 변화 측정
- 추진방법 : 학교 협의를 통한 정규시간 반영, 놀이활동 모니터링
- 기간 : 개장 이후 계속



### 활동⑥ 놀 권리 인식개선 활동

- 개요 : 놀이공간 완공 축하, 놀이활동, 성인 대상 놀 권리 강연, 설문조사 등 인식개선 활동 진행
- 대상 : 해당학교 아동/교사/학부모
- 주요내용 :
  - 개장식 개최: 모든 주체가 참여하여 놀이공간 완공을 축하하는 기념행사
  - 놀이활동: 개장식 당일 지역 놀이활동가에 의해 진행되는 아동 대상 놀이 프로그램
  - 놀 권리 강연: 교사 및 학부모를 대상으로 아동의 놀 권리 중요성에 대한 강연
  - 사전사후 설문조사: 아동/교사의 놀 권리 인식 개선 변화를 확인하기 위한 설문조사
  - 기타 놀 권리 인식개선 프로그램: 놀 권리 증진을 위한 학교 자체 캠페인(그리기, 바자회 등)
- 추진방법 : 개장식 개최, 놀 권리 인식개선 학교 자체 프로그램 컨설팅
- 기간 : 사업 전 기간

## ★세부추진 일정표

구분	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월	11월	12월
활동①	대상학교 및 건축사 선정											
활동②	교육청 협의 및 업무협약											
활동③				아동 참여 워크숍 통한 설계								
활동④							시공/안전검사					
활동⑤									자유놀이 시간 확대 운영			
활동⑥	놀이 권리 인식개선 활동											



# 1

## 아동 참여 워크숍



놀이터는 아이들이 가장 전문가입니다. 특히 학교 구석구석을 꿰고 있는 아이들은 친구들이 어디에서 뭘 하며 노는지, 어떤 공간을 싫어하고 좋아하는지 누구보다 잘 압니다. 이 공간을 바꾸고 싶은 아이들의 상상은 초현실적일 때도 많습니다. 하지만 그 내용을 잘 들여다보면 아이들의 바람이 들어 있습니다.

아동 참여 워크숍은 참여한 아이들의 많은 생각을 귀기울여 듣고 함께 나누는 과정으로 구성됩니다. 아이들이 직접 자신이 바라는 놀이공간을 그림과 모형으로 만들어 표현하고, 발표하고, 질문하고, 답하는 과정을 통해 아이들 스스로 생각을 정리하고 의견을 조율하며 성숙한 모습을 보여줍니다. 워크숍에 참여한 전문가들은 아이들의 생각과 상상이 담긴 실현가능한 놀이공간을 고민해 설계하고 다시 의견을 듣고 수정하는 과정을 거칩니다. 온전히 어린이들에 의해 어린이를 위한 어린이의 놀이공간이 완성됩니다.

워크숍 과정을 거치며 아이들은 스스로 놀 권리를 인지하고 자신이 만든 놀이 공간에 대한 주체의식이 강해져 이후 적극적으로 놀이공간을 활용합니다.

### 디자인 워크숍 구성(예시)

회차	주제	주요 내용
1	놀다 + 생각하다 “나는 어디에서 어떻게 놀지?”	놀이와 건축 수업 / 학교 둘러보기 / 모둠 정하기
2	놀다 + 상상하다 “내가 바라는 놀이공간 상상해서 그려보기”	- 내가 좋아하는 학교 놀이공간 콜라주 - 이 공간에서 놀이를 하려면 무엇이 필요할까? - 발표 후 의견 나누기
3	놀다 + 디자인하다 “내가 바라는 놀이공간 만들어보기”	- 모둠별로 상상한 놀이공간 입체적으로 구성해서 여러 가지 재료로 만들어 보기 - 모둠별 발표 후 의견 나누기
4	놀이공간을 다시 상상하다	- 아이들의 바람과 상상을 건축가가 현실적으로 설계한 3D모형 보고 의견 나누기 - 디자인 설계를 보고 더 바라는 점 제시하기 - 놀이공간 직접 꾸미기

\* 워크숍 구성과 회차는 각 학교마다 상이할 수 있습니다.

### 참여 인원 구성

- 학생 : 20~30명(워크숍 참여에 자발적 의지가 있는 1~6학년으로 구성)
- 학부모 : 3~6명(학부모와 학교의 지속적인 관심을 이끌어내고 프로젝트를 인지도를 높이는 역할)
- 선생님 : 1~2명(프로젝트에 관심이 있는 선생님께서 학생들의 적극적인 참여를 유도, 학생들 지도)
- 세이브더칠드런 : 1명(교내 놀이공간 요구조사, 워크숍 진행, 공간개선 전후 변화 모니터링)
- 건축가와 스텝 : 2명~5명 (워크숍 기획·진행, 디자인 설계)

## ◆ 1차 워크숍

### 놀다 + 생각하다 + 건축하다

학교 공간과 놀이에 대한 경험을 공유하고, 워크숍에 참여한 아이들이 놀이터를 디자인할 수 있도록 건축에 대한 이해를 돕는 활동을 진행합니다. 또 앞으로 진행될 워크숍 과정에 대한 소개와 모듬을 정하기도 합니다.

1차 워크숍 때 실제로 몸으로 신나게 노는 경험을 하면 아동, 학부모, 교사 모두 '놀 권리'에 대한 인식이 제고됩니다. 이후 보다 적극적으로 프로젝트에 참여하는 계기가 되기도 합니다.

#### 학교 둘러보며 놀이지도 그리기

“우리는 여기서  
이렇게 놀아요.”



세종 의랑초



김해 안명초

#### 놀이지도 그리기, 발표, 생각나누기

“생각을 모아보니  
아이디어가 떠올라요.”



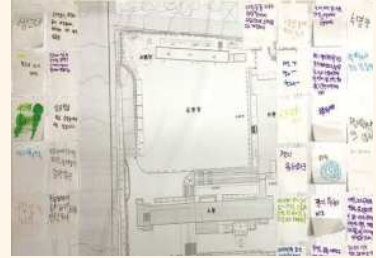
서울 유현초



전주 덕일초



서울 유현초



전주 덕일초

### 건축의 이해, 마시멜로 챌린지

“더 높이, 안전하게  
세우려면 어떻게  
해야하지?”



서울 유현초



세종 의랑초

### 사전 놀이 워크숍

“워크숍 계속 하면 안돼요?  
재미있어요!”



전주 송북초



전주 완산서초



## ◆ 2차 워크숍 놀다 + 상상하다

1차 워크숍을 통해 개선할 학교 놀이공간에 대한 합의가 이뤄지면 이후 이 공간에서 어떤 놀이를 하고 싶은지, 필요한 게 무엇인지 생각해보고 모둠 혹은 개인별로 상상하는 놀이터를 콜라주 기법이나 다양한 재료로 그리고 만드는 활동을 진행합니다. 모둠 혹은 개인별로 상상한 놀이터를 발표하고 서로 생각을 나누는 시간도 갖습니다.

### 상상하는 놀이 공간 그려보기

“진짜 이런 놀이터가  
있었으면 좋겠다.”



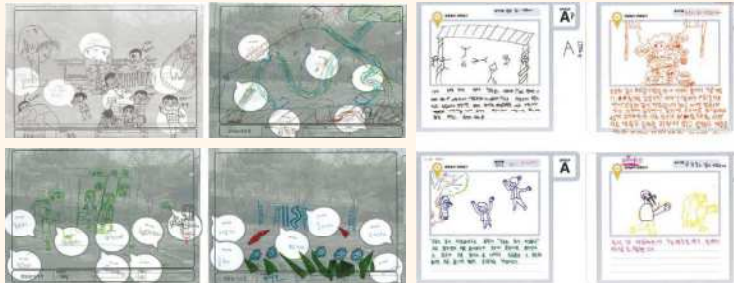
서울 동답초



서울 유현초

### 아이들이 상상하는 놀이터 작품

“뛰고, 매달리고,  
숨고, 미끄러지고!  
다 하고 싶어요.”



대구 경동초



김해 안명초

서울 동답초



경기 시흥초



인천 부흥초



세종 의랑초

### 상상하는 놀이터 발표하고 생각 나누기

“친구들 얘기를 들어보니  
비슷한 점도, 다른 점도  
많아 재미있어요.”



세종 의랑초



대구 경동초



인천 부흥초



파주 해솔초



## ◆ 3차 워크숍 놀다 + 디자인하다

지난 시간 아이들이 상상한 놀이 공간 스케치를 바탕으로 생각을 결합하고 변형해 다양한 형태의 놀이 공간을 입체모형으로 만들어보는 활동을 진행합니다. 아이들이 상상한 평면적 놀이 공간을 다양한 재료를 사용해 입체적으로 만들어보면 상상력이 확장되고 놀이 공간에 대한 구체적인 상상을 갖게 됩니다. 또 모둠별로 나와서 친구들에게 놀이 공간을 소개하고 궁금한 점, 칭찬할 점을 나눕니다.

### 놀이터 입체 모형 만들기

“나무, 우드락, 종이컵,  
털실 모두가  
놀이터 재료가 돼요.”



서울 동답초



서울 유현초



대구 경동초



전주 대성초

### 놀이터 발표하고 생각 나누기

“이 길을 따라 다양한 놀이가  
쭉욱 이어지도록  
디자인했어요.”



경기 시흥초



김해 안명초



대구 경동초



서울 동답초



서울 유현초

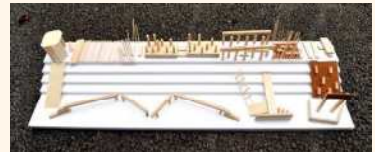


세종 의랑초

우리가  
꿈꾸는  
놀이터 작품



세종 의랑초



경기 시흥초



서울 유현초



전주 중산초



## ◆ 4차 워크숍 놀이 + 종합하다

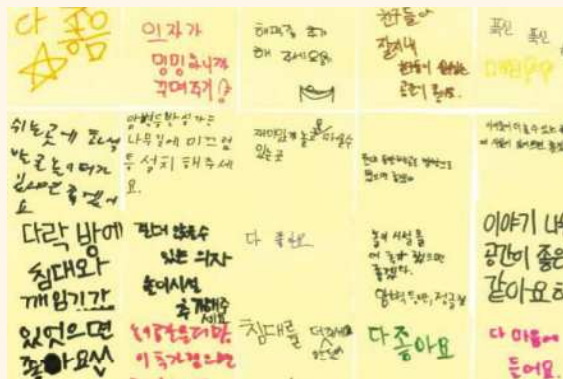
3차까지 진행한 워크숍 결과물을 종합하고 정리하는 시간을 갖습니다. 아이들의 바람과 상상을 담아 건축가가 설계한 3D 모형을 보고 의견을 나누고 개선하는 시간을 갖기도 합니다. 이 과정을 통해 놀이터의 설계, 구조, 재료 등이 변경되기도 합니다. 아동건축가들이 직접 설계에 참여한 만큼, 완공될 놀이공간을 장식할 소품, 놀이규칙을 만들기도 하고 페인트칠 등 일부 공사과정에 참여할 수도 있습니다. 놀이터 이름 공모도 진행합니다.

### 놀이터 디자인 설계 보고 의견 더하기

“친구랑 이야기 나눌  
아늑한 공간이  
더 많았으면 좋겠어요.”



전주 덕일초



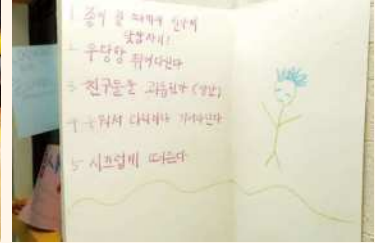
전주 송북초

### 우리가 만든 놀이터 마지막까지 꾸미기

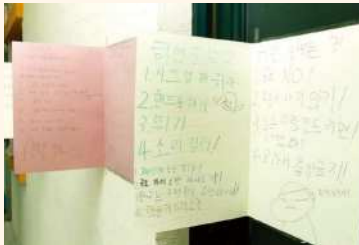
“내 놀이터니까  
꼼꼼하게 칠해야지!”



전주 대성초



전주 송북초 참새방앗간 놀이규칙1



전주 송북초 참새방앗간 놀이규칙2



경기 시흥초



서울 동답초



서울 동답초

## 2

### 아동·부모·교사 대상 놀이 권리 인식개선 프로그램



<잘 노는 우리학교 만들기>는 놀이공간, 놀이시간, 놀이에 허용적인 분위기를 통해 완성됩니다. 이를 위해 학교에서 주 40분 이상의 놀이 시간을 보장해야 하며 학교의 모든 구성원들에게 놀 권리 인식개선 활동을 벌이는 등 다양한 제도적 움직임을 보여야 합니다.

‘놀이에 허용적인 분위기 조성’을 위해 학교가 놀 권리 인식개선을 위한 활동 계획을 수립하고, 아동·교사·학부모를 비롯해 지역 커뮤니티를 대상으로 놀 권리 인식개선 활동을 실행할 것을 권장하고 있습니다.

세이브더칠드런은 아동·교사·학부모를 대상으로 놀 권리 인식개선강연을 실시함은 물론, 학교에서 계획하는 인식개선 활동을 컨설팅하고 필요시 지원하고 있습니다.

## 놀 권리 인식개선 프로그램 주제 활동별 예시

놀 권리 인식개선 프로그램은  
주제 활동별로 다양하게  
진행할 수 있으며,  
세이브더칠드런은  
학교에서 요청하면  
지원할 수 있도록  
각 주제별 다양한 프로그램  
예시를 기획했습니다.

### ★ 교육

아동·부모·교사 대상 놀 권리 인식개선 활동으로 가장 많이 활용되는 프로그램입니다. 교육 프로그램은 놀 권리 인식개선 강연, 놀이 관련 교사 연수, 놀이 주제 교육자료 발간, 교과 연계(체육, 도덕, 생활, 안전) 프로그램 개발 등을 기획해 진행할 수 있습니다. 놀이의 주체인 아이들 스스로 놀이터 이용수칙이나 규정을 만들어보는 활동도 학교에서 실행하기 좋은 교육 프로그램입니다.

### ★ 문화

영상(UCC, 다큐) 제작, 세계 놀이문화 체험, 미래놀이 대토론회, 교내 방송이나 신문 콘텐츠 제작 등의 문화 활동도 놀 권리 인식개선을 위한 활동으로 활용할 수 있는 프로그램입니다.

### ★ 문예

새로운 놀이공간 이름 공모, 글짓기·표어·포스터 공모, 삼행지 짓기 등도 놀 권리 인식개선 활동으로 유용한 프로그램입니다. 이밖에도 놀이시설 아이디어 대회, 협동 그림 전시, 잡지만들기 등도 기획할 수 있습니다.

### ★ 부모참여

놀이에 허용적인 분위기 조성과 사업의 지속성을 위해서는 학부모의 적극적인 참여와 지지가 필요합니다. 학부모 총회 때 보고와 연수 활동을 진행할 수 있으며 학부모 자유포럼으로 시설운영위원회를 구성하거나, 학부모가 참여하는 놀이 프로그램을 개발하는 것도 인식개선 활동에 도움이 됩니다.

### ★ 동아리

아동이 주체가 돼 놀이공간을 지속적으로 운영, 관리할 수 있도록 놀이 동아리 운영과 학생 자치회 활동·워크숍을 지원하는 것도 기획할 수 있습니다.

### ★ 홍보

놀이친화적 학교환경을 조성한 학교는 지역사회와 다른 학교에 놀 권리 인식개선 활동을 알리고 홍보하기 위해 지역축제 등 외부행사에 홍보 부스를 운영하거나, 놀이 공개수업, 놀이 동아리 등을 기획해 운영할 수 있습니다. 또 인근학교에 소식지를 배포하거나 교육청과 언론 홍보를 진행할 수 있습니다.

### ★ 기타

녹색어머니회, 마을공동체, 지역주민센터 등과 공동으로 문화활동을 기획해 놀 권리 인식개선 활동을 벌이는 것도 권장됩니다. 학부모들의 주요 관심사인 '안전사고+놀이'를 주제로 토론회를 개최할 수도 있습니다.



# 3 설계



건축사는 아이들이 참여한 디자인 워크숍과 학교 구성원의 의견을 반영해 놀이공간을 설계합니다. 많은 아이들이 이용할 수 있도록 놀이기구보단 풍부한 놀이 공간 구성에 집중해 디자인하며 안전하고 학교에 보편적으로 적용할 수 있도록 현실적으로 설계합니다.



1차



2차



3차



최종

어린이 디자인  
워크숍 의견을 반영한  
서울 동답초 디자인  
설계 발전 과정

## 설계 사례



경남 안명초 설계도면



세종 의랑초 설계모형



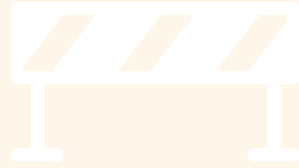
경기 해솔초 조감도



대구 경동초 최종 조감도

# 4

## 시공 및 안전검사



세이브더칠드런은 안전기준에 따라 놀이공간이 구성되고 공사가 이뤄지도록 관리·감독합니다. 시공사 선정시 엄격한 기준을 두고 공사업체를 선별하며, 기존 시설을 철거할 때도 동일한 기준을 적용합니다. 아동건축가들의 창의력과 상상력이 발휘된 공간을 만들 땐 어쩌면 조금 위험해 보이는 공간으로 설계되기도 합니다. 하지만 안전에 대한 이슈는 아동과 학부모, 학교 모두에게 중요한 문제이기에 친환경 소재를 사용하고 안전기준에 맞는 공간을 만들기 위해 최선을 다합니다.

세이브더칠드런은 자체적으로 ‘안전보호 위해요인 체크리스트’를 마련해 점검하고 있으며, 놀이터 안전사고 예방을 위해 담당교사 모니터링과 아동규칙 수립을 권고하고 있습니다. 공사가 진행되는 동안 아동안전보호를 위해 공사 인부를 포함한 공사 관계사 모두에게 교육을 실시하고 아동안전보호 서약을 받고 있습니다.



경기  
해솔초



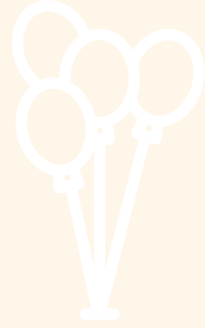


서울 동답초



# 5

## 개장식



어린이들의 의견을 반영해 만들어진 학교 놀이공간의 개장을 알리고, 아동, 교직원, 학부모, 교육청, 지역사회와 함께 축하하는 자리를 마련하고자 개장식을 진행합니다. 개장식 행사를 통해 놀이공간이 만들어지는 과정을 되짚어보면서 참여한 아이들은 주인의식을, 참여하지 못했던 아이들은 놀이공간의 의미를 알게 되는 시간이 됩니다. 놀이공간을 중심으로 다양한 놀이 프로그램을 진행하면서 직접 새로운 놀이공간에서 놀아보며 놀이의 즐거움을 경험하며 놀 권리 인식개선 붐업의 기회가 되기도 합니다.

**인천  
부흥초등학교  
개장식  
식순 예시**

시간(분)	구분	내용
14:00~14:02 (2분)	개회	- 개회선언 / 행사안내 / 참석자 소개
14:02~14:05 (3분)	인사말	- 사업안내 및 인사말
14:05~14:10 (5분)	디자인 설명	- 건축가의 놀이공간 디자인 설명
14:10~14:15 (5분)	축사 감사인사	- 교육청 교육장 참여워크숍 참여 아동 대표
14:15~14:20 (5분)	놀이공간 이름 공모시상	- 공모전 당선자 '아동 3명' 시상 및 축하 메시지
14:20~14:25 (5분)	커팅식	- 우측: 아동, 후원처, 교장, 교육청 - 좌측: 학생대표, SC인사, 꼬마디자이너 기념촬영 진행
14:25~15:00 (35분)	놀이활동 (보물찾기)	- 놀이공간을 활용한 자유놀이 - 활동 종료 시, 보물찾기 안내 - 선물, 간식 배포
15:00~	폐회	- 귀가 안내

## 서울 유현초 하늘정글짐 개장식

아동 참여 워크숍 과정을  
사진으로 전시해 공유하고,  
개장식에 맞춰 아이들과  
함께 할 수 있는 놀이  
이벤트를 진행했다.



## 경기 시흥초 시나래터 개장식

잘 노는 우리학교 만들기  
1호 학교인 시흥초등학교는  
놀이구조물을 활용한  
게임, 박터뜨리기 등  
아이들과 함께 할 수 있는  
놀이활동을 진행했다.



### 서울 동답초 놀이놀이팡팡 개장식

아동 참여 디자인 워크숍을  
통해 놀이 공간이 변해간  
과정을 모형으로 통해  
살펴보고 있다.



### 김해 안명초 나무의성 개장식

아이들은 직접 디자인에  
참여한 놀이공간을  
'내 놀이터'로 인식한다.





## 전주 송북초 참새방앗간 개장식

전주시청, 전북교육청의  
큰 지지와 관심 아래 전주  
지역 5개 학교에서  
'잘 노는 우리학교  
만들기'를 진행했다.



## 세종 의랑초 숲속꿈다람쥐 개장식

농촌 지역에 위치한 의랑초는 등하교 시간 앞뒤로 1시간,  
점심시간에 자유놀이 시간을 보장하고 있다.



**인천 부흥초  
재미로 개장식**

후원사인 IKEA와 함께 개장식에서 특별한 이벤트를 진행하고,  
아동 참여 워크숍 결과물인 '우리가 꿈꾸는 놀이터' 모형을 전시했다.



# 6

## 자유놀이 시간 확대 운영



<잘 노는 우리학교 만들기>는 놀이공간뿐만 아니라 놀이 시간의 증가와 자유로운 놀이 분위기 조성으로 실질적으로 아동의 놀 권리를 보장하는 사업입니다.

세이브더칠드런은 학교와 협의해 주 1회 40분 이상의 놀이시간을 정규 수업시간으로 편성할 것을 권고하고 있습니다. 교사는 아동의 자유놀이 시간의 관찰자로 역할을 하며, 위험 또는 심각한 갈등상황일 경우에만 개입하도록 최소화하는 것이 좋습니다.







## ★ 2016-18년 사업 현황

놀이터를 지켜라	학교명	공간명	주소지	개장일	후원사
6호	시흥초	시나래터	시흥시 정왕대로 143번길 15	2016.03.14	(주) 손오공
17호	중산초	땡가땡가	전북 전주시 완산구 중산중앙로 9-10	2017.08.24	-
18호	덕일초	덕일꿈키움터	전북 전주시 덕진구 하가로 71	2017.08.24	-
20호	동답초	놀이놀이팡팡	서울시 동대문구 답십리로60길 12	2017.09.21	(주) 손오공
21호	유현초	하늘정글짐	서울시 강북구 인수봉로37길 24	2017.09.27	-
28호	완산서초	완산서랄랄라	전북 전주시 완산구 안행로 127	2018.08.29	전주시청
29호	안명초	나무의 성	경남 김해시 한림면 안하로28	2018.08.29	-
31호	대성초	대성초비밀기지	전북 전주시 완산구 고덕산길 20	2018.09.03	전주시청
32호	송북초	송북삼방앗간	전북 전주시 덕진구 천마산로 16	2018.09.06	전주시청
33호	경동초	경동놀이아지트	대구시 수성구 청호로 76길 12	2018.09.10	-
34호	의량초	숲속 꿈 다람쥐	세종시 장군면 태산길 50-1	2018.09.12	-
35호	부흥초	재미로	인천시 부평구 부흥로 366번길 34	2018.09.21	IKEA
36호	해솔초	해솔꿈터	경기 파주시 해솔로 40	2018.10.19	-
38호	서창초	환상의 나라 치즈랜드	경남 양산시 웅상대로 1362	2018.11.08	-
40호	전민초	키즈카페 II	대전시 유성구 엑스포로 466번길 42	2018.11.12	-
44호	남덕초	신나는 남덕월드	대구시 남구 앞산순환로 93길 33	2018.12.20	-

\* 호수는 '놀이터를 지켜라' 캠페인으로 진행된 도시놀이터, 농어촌 놀이터, 농어촌지역아동센터, 학교놀이공간 모두 포함이며 학교놀이환경개선사업은 2015년부터 현재(2018년)까지 총 16개교에서 실시됨.



완산서초등학교  
완산서랄랄라  
2018.08



안명초등학교  
나무의 성  
2018.08



대성초등학교  
대성초비밀기지  
2018.09



중산초등학교  
평가평가  
2017.08

# 2016



시흥초등학교  
시나래터  
2016.03

# 2017



유현초등학교  
하늘정글집  
2017.09



덕일초등학교  
덕일꿈키움터  
2017.08



동답초등학교  
놀이놀이광장  
2017.09



해솔초등학교  
해솔꿈터  
2018.10



송북초등학교  
송북참새방앗간  
2018.09



경동초등학교  
경동놀이아지트  
2018.09



의량초등학교  
숲속 꿈 다람쥐  
2018.09



부흥초등학교  
재미로  
2018.09



남덕초등학교  
신나는 남덕월드  
2018.12



서창초등학교  
환상의 나라 치즈랜드  
2018.11



전민초등학교  
키즈카페II  
2018.11





### III. 놀이를 품은 학교

- 경기 시흥초등학교 시나래터
- 전북 전주 중산초등학교 땡가땡가
- 전북 전주 덕일초등학교 덕일꿈키움터
- 서울 동답초등학교 놀이놀이팡팡
- 서울 유현초등학교 하늘정글집
- 전북 전주 완산서초등학교 완산서랄랄라
- 경남 김해 안명초등학교 나무의 성
- 전북 전주 대성초등학교 대성초비밀기지
- 전북 전주 송북초등학교 송북삼세방앗간
- 대구 경동초등학교 경동놀이야지트
- 세종 의량초등학교 숲속 꿈 다람쥐
- 인천 부흥초등학교 재미로
- 경기 해솔초등학교 해솔꿈터
- 경남 양산 서창초등학교 환상의나라 치즈랜드
- 대전 전민초등학교 키즈카페 II
- 대구 남덕초등학교 신나는 남덕월드





# 경기 시흥초등학교 시나래터

경기 시흥초등학교는 그저 바라보는 역할만 했던  
운동장 한편 관람석을 아이들이 바라는 놀이의 풍경을 담아  
숨고, 뛰어내리고, 오르는 놀이공간으로 변신시켰다.



사진 김수현 작가

놀이터를  
지켜라

6호

“시나래는 천사의 날개라는 순우리말입니다. 어른들은 우리를 천사라고 부릅니다. 우리들은 학교 끝나고 방과후 가고 학원 갔다가 집에 오면 시간이 늦어서 항상 놀 시간이 부족합니다. '시나래터'에서 우리들의 날개를 펴고 신나게 놀아보고 싶습니다.”

경기도 시흥시 정왕대로 143번길 15 / 2016.03.14. 개장  
바우건축사사무소 / 이각건설 / (주)손오공 후원

이런  
놀이터를  
원해요!

“그네를 타려면 줄을 많이 서야 해요.  
쉬는 시간에 줄만 서다 못 타고 들어가는 경우도 있어요.  
기다리지 않고 모두 이용하면 좋겠어요.”

“화장실에서 놀아요. 귀찮은 남자애들을 피해 친구랑 놀 수 있거든요.  
하지만 졸업 후 화장실에서 눈 기억만 남는다면 슬플 것 같아요.  
우리만의 아지트가 필요해요.”



아동 참여 워크숍을 통한 우리학교 공간 탐색과 우리들이 원하는 놀이터 구상



어떤 공간이면  
더 즐겁게  
놀 수 있을까?

“슬래집기 할 때 숨을 공간이 있었으면 좋겠어요.”

“뛰고, 올라가고, 숨고, 앉아서 수다 떨고, 다 할 수 있었으면 좋겠어요.”

“놀이기구를 타려고 기다릴 필요 없이 많은 아이들이 동시에 이용할 수 있었으면 좋겠어요.”

before



가방만 자리를 차지하고  
있었던 관람석



after

시흥초 학생들이 바라는 놀이의 풍경을 담은 '시나레터' 개장식

우리가 만든 놀이터라 더 행복해요!

“여기서 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’를 하면 더 재미있어요.”

“높낮이를 다르게 해 뛰어 오르는 재미를 보텐 건 우리 아이디어예요.”

“핸드폰 게임을 안 해도 친구들이랑 놀다보면 재미있어요.”

“규칙은 우리가 정해서 놀아요. 여기서 여러 가지 게임을 할 수 있어요.”



놀이터 만들기 전 과정에 직접 참여한 아이들은 '내 놀이터'로 인식한다.



사진:바우글건축사무소

시나레터 전경



# 전북 전주 중산초등학교 띵가띵가

중산초등학교는 식당 앞 창고 공간을  
친구랑 도란도란 이야기를 나누며 낙서할 수 있는 공간으로,  
하늘을 보며 누워 실 수 있는 쉼터와 전망대가 있는 놀이공간으로 변신시켰다.



동이를  
지켜라

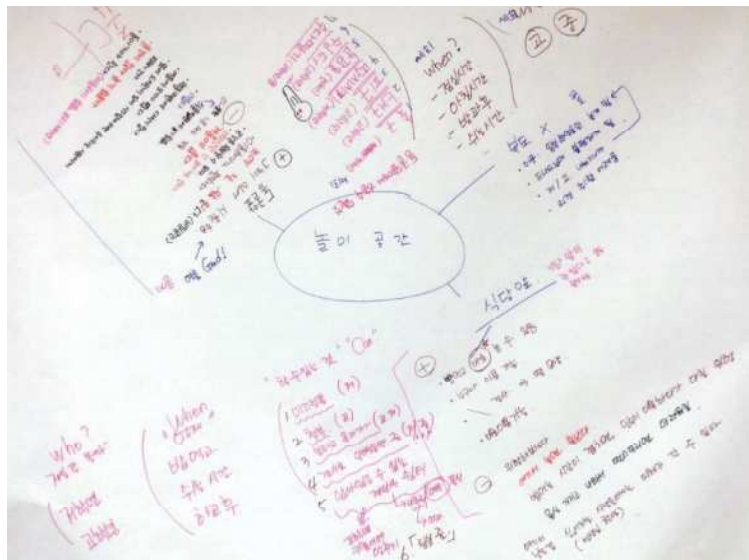
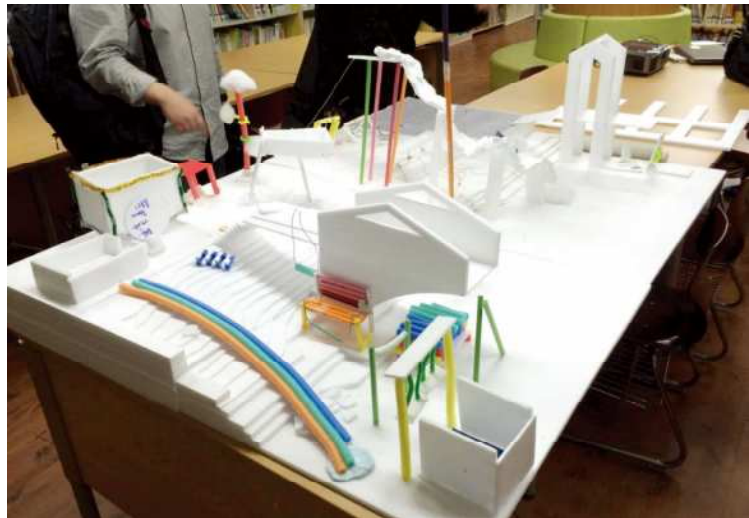
17호

“띵가띵가 쉬면서 놀 수 있는  
신나는 우리공간이라는 뜻이에요.”

전북 전주시 완산구 중산중앙로 9-10 / 2017.08.24. 개장  
소솔 건축사사무소 / 비사이드 디자인

여기에  
놀이 공간을  
원해요!

“밥 먹고 바로 놀 수 있게 식당 앞에 놀이 공간이 있으면 좋겠어요.”  
“동굴에서 놀아요. 그늘이 있어 시원하고 눈에 잘 안 띄어 좋아요.”



아동참여 워크숍을 통해 놀이공간에 대한 아이들의 의견을 충분히 반영할 수 있다.

우리가 원했던  
모든 놀이가  
담겼어요!

“많은 애들이 이용해도 다칠 위험 없이 안전했으면 좋겠어요.”

“누워서 쉴 수 있는 곳이 있었으면 좋겠어요.”

before



after



핑가핑가 개장식





신나게 놀다가  
쉬다가 우리  
마음이에요

“친구랑 이야기를 나눌 수 있는 층계랑  
낙서하고 메모를 붙일 수 있는 벽면을 디자인했어요. 우리가요.”  
“누워 하늘을 보며 쉴 수 있어요.”  
“여기에 올라가면 운동장이 다 보여요.  
확성기를 통해 친구랑 소곤거리며 놀 수도 있어요.”



아동 참여 워크숍을 통해 확인한 아이들이 원하는 놀이의 풍경을 담아 디자인했다.



# 전북 전주 덕일초등학교 덕일꿈키움터

덕일초등학교는 조희대와 버려지다시피 한 창고를  
아이들이 바라는 '진격의 거인' 농구대와  
'비밀 아지트'가 있는 놀이공간으로 변신시켰다.



동아리  
지켜라

18호

“어린이는 놀면서 자란다고 하잖아요.  
이곳에서 신나게 놀면서 꿈을 키우고 싶어요.”

전북 전주시 덕진구 하가로 71 / 2017. 08. 24. 개장  
건축스튜디오 사람 / 그리크지않은집

조희대를  
놀이터로  
바꿔주세요!



before

“놀 게 너무 없어요.”  
“숨을 수 있는 비밀스러운 공간을 갖고 싶어요.”

우리가  
변했대요!

“높낮이 조절이 가능한 농구대로 디자인했어요. 일명, ‘진격의 거인’이에요.”  
“울퉁불퉁한 조희대를 암벽등반 하며 오를 수 있게 디자인했어요.”  
“숨바꼭질 쉼터도 있어요.”  
“학교가 놀이터로 변했는데 엄마랑 선생님은 우리가 변했대요.”



우리가 만든 암벽등반장에서 놀아요



친구들과 머리 맞대고 놀 수 있는 아지트가 생겼어요

after

---

잘	노	는	놀	이	터	가	되	려	면						
아	이	들		스	스	로									
자	신	들	의		공	간	으	로		인	식	해	야	한	다 .

---



# 서울 동답초등학교 놀이놀이팡팡

동답초등학교는 통행로의 절반을 차지해 답답했던  
운동장 구령대를 상·하단을 오가며 자유롭게 놀 수 있는 공간이자  
집 모양 프레임을 설치해 아늑하게 뛰어놀 수 있는 놀이터로 변신시켰다.



사진 김수현기자



20호

이 놀이공간에서는 뛰어다녀도 다칠 위험도, 혼날 걱정도 없어요.  
신나게 소리치며 팡팡 뛰어다니며 놀게요!

서울시 동대문구 답십리로 60길 12 / 2017.09.21. 개장  
EUS+ 건축사사무소 / 비에이치아키 / (주)손오공 후원





우리  
생각에는요...



아동 참여 디자인 워크숍 \_아동건축가들의 적극적이고 진지한 참여로 놀이공간에 아이들의 상상이 많이 담길 수 있었다.

“한 쪽은 계단 한쪽은 미끄럼틀이면 좋겠어요.”  
 “지붕이 있었으면 좋겠어요.”  
 “앉아서 쉴 수 있게  
 폭신한 게 있었으면 좋겠어요.”  
 “위·아래를 다 썼으면 좋겠어요.  
 높아서 잘 보이는 곳,  
 올라갈 수 있는 사다리,  
 아래는 포근한 아지트 모두 만들 수 있겠어요.”



몇 십년 뒤  
후배들도  
이곳에서  
놀겠죠?

“우리 아이디어로 놀이공간이 생겨서 정말 부듯해요!  
앞으로 계속계속 후배들도 재미나게 놀았으면 좋겠어요.”  
“등하굣길의 통로가 넓어져 답답한 느낌이 사라졌어요.”

before



구령대

after



사진 김주영외가

개장식\_새 놀이공간에서 마음껏 놀이를 즐기는 동담초 어린이들



# 서울 유현초등학교 하늘정글짐

유현초등학교는 운동장 한 편 잘 이용하지 않는 화단에  
아이들의 의견을 모아 높낮이의 변화를 느낄 수 있고,  
한 가지 보다 다양하고 창의적인 놀이가 가능한 연속성 있는 놀이공간을 만들었다.



사진 김수현학자



21호

지대가 높아서 마을이 내려다보이고,  
정글짐에 올라가면 하늘에 닿을 것 같은 놀이터입니다.

서울시 강북구 인수봉로 37길 24 / 2017.09.27. 개장  
바우건축사사무소 / 현대체육건설(주)

어떻게 더 즐겁게 놀까?

“구멍이 있는 놀이터는 어떨까?”

“파이프로 놀이터를 만들면 어떤 재미있는 놀이를 할 수 있을까?”

“커다란 상자들로 만들어진 놀이터는 어떤 모습일까?”



아동 참여 워크숍  
모듬별 골라주 작업물을 살펴보며 토론하는 유현초 어린이들.





우리  
마음대로  
놀아요!

“우리 반 전체가 지탈놀이를 할 수 있을 만큼 길게 이어져 좋아요.”

“1학년도, 6학년도 안전하고 사이좋게 놀 수 있어요.”

“정글짐이 우주도 됐다, 바다도 됐다 해요. 우리가 상상하며 놀기 나름이에요.”



사진 김수현작가



놀이의 여정이 연결되도록 디자인한 하늘정글짐 전경



---

	멋진		놀이	터	는		아이	들		스	스	로		무	언	가	
--	----	--	----	---	---	--	----	---	--	---	---	---	--	---	---	---	--

만	들		수		있	는		곳	이	다	.							
---	---	--	---	--	---	---	--	---	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

	아	이	들		에	게		공	간	을		줘		스	스	로				
--	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	--	---	--	---	---	---	--	--	--	--

할		수		있	도	록		해	야		한	다	.							
---	--	---	--	---	---	---	--	---	---	--	---	---	---	--	--	--	--	--	--	--

	-		권	터		벨	치	히		/		독	일		놀	이	터		디	자	이	너
--	---	--	---	---	--	---	---	---	--	---	--	---	---	--	---	---	---	--	---	---	---	---

---

# 전북 전주 완산서초등학교 완산서랄랄라

창고 앞 빈 모래밭이었던 공간을 완산서초 아이들이 원했던  
'꿈틀꿈틀 거리는 미로', '햇빛을 피할 수 있는 공간',  
'실 수 있는 공간'으로 새롭게 변신시켰다.



아이들의  
시각어

28호

'완산서 랄랄라'는 2회에 걸친 놀이공간명 공모를 통해 정해졌어요.  
'꿈틀 놀이터', '상상 놀이터' 라는 후보도 있었지만 150명이나 되는 많은 학생들의  
지지를 받은 '완산서 랄랄라'로 결정됐답니다.

전북 전주시 완산구 안행로 127 / 2018.08.29. 개장  
건축사사무소 예감 / 유진조경 / 전주시청 후원



우리들이  
상상한  
놀이공간이에요!

“땅굴 안 미로같이 꿈틀꿈틀한 놀이터를 상상해봤어요.”  
“비가 와도, 햇빛이 강해도 놀 수 있게 지붕을 만들었어요.”  
“무지개 색으로 알록달록 했으면 좋겠어요.”



우리들의  
상상이 현실이  
됐어요!

“애벌레에서 나비가 되듯 꿈터널, 꿈고치에서 신나게 놀며 멋지게 자랄게요.”  
“터널, 애벌레, 아지트, 지붕. 우리가 말한 모든 게 다 있는 우리 놀이터예요.”



# 경남 김해 안명초등학교 나무의 성

안명초 어린이들은 평소 놀았던 익숙한 학교 공간을 돌아보며 나무데크에 모험을 즐길 수 있는 우리들만의 아지트인 '나무의 성'을 짓기로 했다. 놀이터의 구조는 안명초 어린이들이 원하고 상상하는 놀이를 기반으로 설계했다.



놀이터  
로  
시켜라

29호

어른들이 만들어 주는 놀이터가 아니라  
우리가 직접 원하는 놀이들을 담아 맞춤형으로 디자인해 더욱 좋아요.  
우리가 만든 이름이라 부를 때마다 기분이 좋아요.

경남 김해시 한림면 안하로 28 / 2018.08.29. 개장  
레트로건축사사무소 / 청우퍼스태이션



우리들의  
‘나무의 성’이  
만들어지기까지

before



“우리가 놀았던 익숙한 공간을 돌아보고 친구들과 어떻게 놀고 싶은지 이야기를 나누며 내가 꿈꾸는 놀이터를 그려봤어요.”

“숲 속 오두막처럼 포근한 우리만의 아지트가 되기도 하고, 오르락내리락 모험을 떠나는 장소가 되기도 해요.”

“우주선, 고래, 배의 갑판 등 다양하게 상상하며 놀 수 있어 좋아요.”



아동 참여 워크숍을 통해 아이들의 놀이와 행동성을 반영한 맞춤형 미끄럼과 유격오르막이 만들어졌다.



# 전북 전주 대성초등학교 대성초비밀기지

정자만 있어서 잘 이용하지 않던 곳이  
대성초 아이들이 원했던 ‘그물망’, ‘우리만의 아지트’,  
‘친구들과 이야기할 수 있는 장소’, ‘숲과 같은 놀이공간’으로 새롭게 태어났다.



아이디어  
를  
시켜라

31호

새로운 놀이터라고 해서 처음부터 새로 만들 필요는 없어요. 우리의 아이디어만 있으면 잘 쓰지 않고, 잘 가지 않던 공간도 우리만의 아지트로 바꿀 수 있습니다!

전북 전주시 완산구 고덕사 1길 20 / 2018.09.03. 개장  
건축사사무소 예감 / 유진조경 / 전주시청 후원

우리들만의  
비밀기지를 살짝  
공개할게요!

“숲 속 비밀공간에서 친구랑 쉬며 놀 수 있는 아지트예요.”

“움푹 파인 땅굴 같은 공간이 다 달라 여러 가지 놀이를 할 수 있어요.”



아동 건축가들은 기존의 정자와 어울리게 나무를 주 소재로 숲 속 비밀기지 같은 놀이공간을 구성했다.



# 전북 전주 송북초등학교 송북참새방앗간

강당 앞 공터로 그저 아이들이 교실을 옮겨 다니는 통로 역할을 하던 공간이 송북초 아이들이 원했던 '숲과 같은 공간', '쉬거나 누울 수 있는 공간', '숨거나 오를 수 있는 공간'으로 새롭게 태어났다.



동이를  
시켜라

32호

참새가 혼자 놀지 않고 다 같이 모여 놀듯  
친구들도 놀이공간에서 같이 모여서 놀면 좋겠어요.

전북 전주시 덕진구 천마산로 16 / 2018.09.06. 개장  
건축사사무소 예감, 맹그로브 / 전주시청 후원



애들이 놀자~

before



### 참새방앗간을 그냥 지나칠 수 있나!

“쉬는 시간마다 와서 놀 수 있게 편하게 오고갈 수 있는 놀이터라 좋아요.”

“놀 수도 있고, 누워서 쉴 수도 있고, 친구랑 큰소리로 수다를 떨어도 돼요.

이 곳에서는 우리 마음대로예요.”

“의자가 멍멍하니까 더 꾸며줘야 할 것 같아요. 이 놀이터는 우리가 계속 가꿔나갈 거예요.”

after



---

놀	이	터	는	아	이	가	아	이	로								
대	우	받	을	수	있	는	곳	이	어	야	한	다	.				

---

# 대구 경동초등학교 경동놀이하지트

경동초는 쉬는 시간이나 점심시간에 아이들이 자주 모이는 식당으로 가는 빈 공터에 오르락내리락 친구들과 신나는 놀이를 즐길 수 있게 땅콩언덕과 등나무다리, 미로벤치가 있는 놀이공간을 만들었다.



놀이하  
지트를  
시켜라

33호

아지트는 쉴 수 있는 아늑한 공간이잖아요.  
우리가 놀이로 숨을 쉴 수 있는 우리만의 놀이 아지트라는 뜻이에요.

대구시 수성구 청호로 76길 12 / 2018. 09. 10. 개장  
스마트건축 / 천마건설





상상하던  
우리의 놀이  
야지트예요!

“우리가 자주 하던 ‘도둑과 경찰’, ‘무궁화꽃이 피었습니다’를 더 재미있게 할 놀이공간을 상상했더니 땅콩언덕이 생겼어요.”  
 “미로벤치에서 친구들과 그림자놀이를 할 때 제일 신나요!”  
 “놀다가 지치면 시원한 등나무다리에서 친구랑 수다떨며 놀아요.”  
 워크숍이 정말 재미있었는데 끝나서 아쉬워요.”



## 세종 의랑초등학교 숲속 꿈 다람쥐

운동장 한편 나무들이 정원을 이루는 공터에 ‘숲속 꿈 다람쥐’ 놀이터를 만들었다.  
의랑초 주변 환경은 논과 밭으로  
학교 안의 놀이공간이 주위 10km 반경 안에 있는 유일한 놀이터다.



놀이터  
를  
시켜라

34호

오래된 나무를 활용해 다양한 활동을 할 수 있는 놀이공간으로 만들었어요.  
우리학교에만 있는 놀이선생님들이 줄놀이 전문가들이라  
다양한 줄놀이 공간도 디자인했어요.

세종시 장군면 태산길 50-1 / 2018.09.12. 개장  
바우건축사사무소 / 소호주택건설(주)



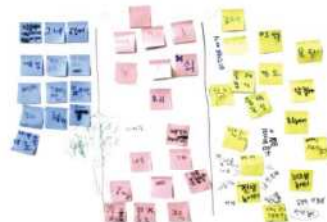
놀 시간은  
많은 데  
놀 게 없어요!

“전교생이 통학버스로 학교에 오기 때문에 등교 후, 하교 전  
그리고 중간 자유놀이 시간에 많이 놀 수 있어요.  
그런데 놀 건 별로 없어요.”

“줄놀이, 미끄럼틀, 짚라인 등 여러 가지 놀이를  
할 수 있는 놀이터가 있었으면 좋겠어요.”



아동참여 워크숍을 통해  
의량초 아이들이 원하는  
놀이공간에 대한 생각을 모았다.







내가 낸  
아이디어는  
어디에 있을까?

“큰 그물그네를 만들어서  
다 같이 누워서 놀아요.”  
“줄 타고 날아다니는 짚라인 인간이에요.”  
“지탈(지옥탈출) 놀이를 할 수 있는  
미로를 만들었어요.”



# 인천 부흥초등학교 재미로

항상 차를 경계하며 놀아야 하는 아이들이 안전하게 놀 수 있는 공간이자,  
교실에서 가까워 쉬는 시간에도 이용할 수 있는 학교 내 두레원 공터에  
부흥초 아이들의 아이디어로 디자인한 나무 미로공원 '재미로'를 만들었다.



동이타  
를  
시커라

35호

여기는 해아할 활동도 없고 차도 없는 오직 놀기 위한 공간이에요.  
미로를 뛰어다니며 재미를 만나고 재미는 길이에요.

인천시 부평구 부흥로 366번길 34 / 2018.09.21. 개장  
바우건축사사무소 / 소호주택건설(주) / IKEA 후원



놀이가  
항상  
고파요!

“쉬는 시간, 점심 시간,  
학원차 기다리며 잠깐씩 놀아요.”  
“차가 다녀서 공놀이를 하다가 비켜야 해요.”  
“야외 음악당이나 옥상정원에 들어가서  
놀고 싶는데 잠겨 있는 곳이 많아요.”  
“친구들과 놀면 어디든 재미있기는 해요.”





안전히  
놀이 위한  
우리만의  
공간이에요!



“진짜 우리끼리 놀 수 있는 유일한 곳이에요.”  
“친구랑 숨어서 놀 수 있는 아지트도 되고,  
높낮이가 있어 오르락내리락 뛰어노는 재미도 있고,  
힘들거나 쉬고 싶을 땐 앉아서 쉴 수 있어요.”  
“학원 차가 늦게 왔으면 좋겠어요. 좀 더 놀게요.”  
“학교를 전부 놀이터로 만들면 안되나요?”



## 경기 해솔초등학교 해솔꿈터

해솔초는 아이들이 잘 이용하지 않아 관리되지 않던 생태연못 자리에  
아이들이 상상하는 다양한 놀이가 가능한 열린 놀이터를 만들었다.  
아파트에 둘러싸인 네모반듯하고 평면적인 환경에서 유일하게 상상력을 자극하는 입체적인 공간이다.



놀이터  
를  
지켜라

36호

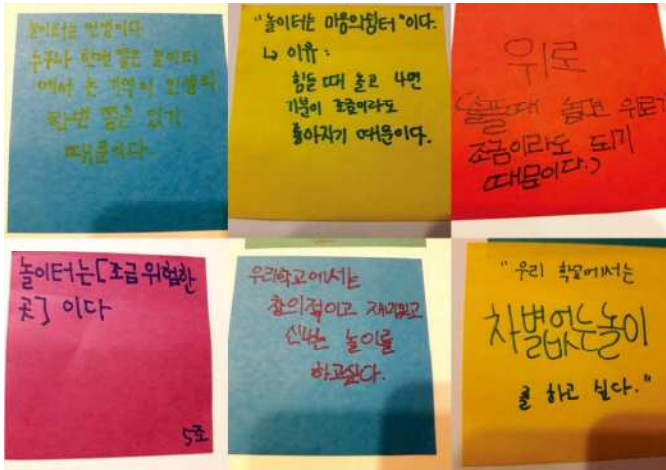
크지 않지만 참 많은 놀이를 할 수 있는 놀이터예요. 예전에는 친구를 만날 때  
월드메르디앙 문에서 만나자, 현대아파트 문에서 만나자 했는데  
지금은 해솔꿈터에 만나자고 해요. 놀면서 해처럼 밝고 솔처럼 푸른 꿈을 키울게요.

경기 파주시 해솔로 40 / 2018.10.19. 개장  
EUS+ 건축사사무소 / 아이땅



놀이터는  다.

- “놀이터는 ‘마음의 쉼터’다.”
- “놀이터는 ‘조금 위험한 곳’이다.”
- “놀이터는 ‘자유’다.”
- “놀이터는 ‘재미’다.”





우리가  
함께 만든  
하나밖에 없는  
놀이터예요!



“재미있어요. 모양도 특이하고  
한 곳에서 놀아도 다 다르게 놀 수 있어요.”  
“구멍 안에서 놀다보면 다른 곳에 와있는 것 같아요.”



구멍 안에서 바라보는 공간, 경사로 위에서 바라보는 공간,  
그물에 매달려 바라보는 공간이 다 다른 입체적인 놀이터로 구성했다.



# 경남 양산 서창초등학교 환상의 나라 치즈랜드

기존 놀이터 옆 빈 공터에 양산초 아이들이 디자인한  
매달리고, 오르고, 뛰고, 미로찾기와 숨기 놀이가 가능한  
놀이공간이자 아지트를 만들었다.



동아리  
지켜라

38호

통과 제리처럼 숨고 쫓는 놀이는 우리가 제일 좋아하는 놀이예요. 우리의 아이디어가 반영된 노란 치즈 모양의 놀이공간에는 구석구석 놀 게 많아요.

경상남도 양산시 웅상대로 1362 / 2018. 11. 8. 개장  
짓다건축사사무소 / 디자인 하임



우리가 만든  
새 놀이터에서  
놀아요!

“워크숍이 재미있어요. 매달리고, 오르고, 뛰는  
우리의 놀이 동작이 디자인에 담겼어요.”  
“미로와 숨을 곳이 있는 아지트를 바꿨어요.  
딱 내가 원하는 새 놀이터라 계속 놀고 싶어요.”





# 대전 전민초등학교 키즈카페II

식당 앞 두 개의 동그라미 구조물은 아이들이 '돼지코'라 부르며 좋아하는 공간이지만 안전하고 편하게 놀기 좋은 곳으로는 식당 앞 계단을 꼽았다. 전민초 어린이들은 식당으로 가는 계단 앞에 다양하게 뛰어놀 수 있는 꿀렁꿀렁하고 울퉁불퉁한 놀이 길을 만들고, 돼지코에서 하고 싶었던 놀이도 즐길 수 있는 원형 아지트도 디자인했다.



40호

교내에 운영 중인 첫 번째 키즈카페는 우리들이 가장 좋아하는 장소예요. 이번에 우리들이 디자인에 참여해 새롭게 문을 연 놀이공간은 아외라 더 자유롭고 다양하게 놀 수 있을 것 같아요.

대전시 유성구 엑스포로 466번길 42 / 2018. 11. 12. 개장  
소술건축사사무소 / 리더스퍼디

나에게  
놀이란?

인생이다.  
머리를 안 아프게 하는 것이다.  
웃음이다.  
행복이다.  
휴가다.



돼지코와 계단에  
우리가 상상하는 놀이를  
담아 디자인했어요.





# 대구 남덕초등학교 신나는 남덕월드

기존에 계단만 있었던 공간을 아이들의 의견을 모아 미끄럼과 밧줄놀이를 즐길 수 있는 모험 가득한 놀이공간으로 탈바꿈시켰다.



동아리  
로  
시커라

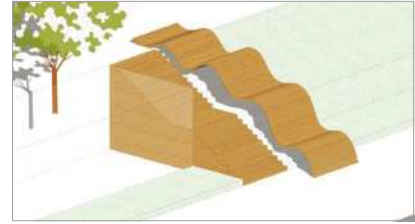
44호

우리학교는 맨발로 운동장에서 뛰어노는 시간이 있을 만큼 많이 놀아요. <잘 노는 우리학교 만들기> 덕분에 계단만 있던 곳에 새로운 놀이공간이 생겨 학교 전체가 놀이터가 된 것 같아요. 더 잘 놀며 미래의 꿈을 키울게요.

대구시 남구 앞산순환로 93길 33 / 2018. 11. 20. 개장  
건축사사무소 이와임 / 디자인 하임



학교 전체가  
커다란  
놀이터예요!



“커다란 학교지도 위에 컬러 펜으로  
각자의 노는 모습을 그려봤더니  
우리가 원하는 놀이가 한 눈에 보였어요.”



“워크숍에 참여한 <놀 권리 참여단>, <놀이보급단>은  
어린이들이 운영하는 놀이 동아리예요.  
우리가 디자인에 참여한 놀이공간에서  
친구들, 동생들이 놀 생각을 하니 부듯해요.”



“놀이 차를 이용한 미끄럼틀, 벽과 천장이 있는  
아늑한 공간, 그리고 식물이 있는 놀이공간이  
우리가 상상한 놀이터예요.”





## IV. 잘 놀아야 잘 자란다

- ‘잘 노는 우리학교’ 시범사업 연구 결과

- 후기

명우임상심리연구소 백현주 연구원 /

전북 송북초 / 서울 동답초 /

바우건축사사무소 권형표 건축사 /

EUS+건축사사무소 서민우, 지정우 건축사

- 에필로그

- 세이브더칠드런





‘잘 노는 우리학교’ 시범사업 연구 결과

## 학교가 아이들에게 가장 놀기 좋은 곳이 되다

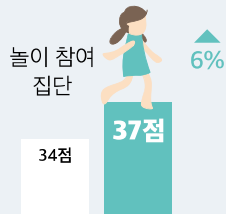
<잘 노는 우리학교 만들기> 시범사업을 진행한 경기 시흥초등학교는 아이들이 참여해 디자인한 놀이 공간에서 4, 6학년 2개 학급 30명의 학생들을 대상으로 매주 1회 60분씩 4개월 동안 친구들과 자유놀이를 즐기도록 했습니다.

과연, 아이들에게 어떤 변화가 나타났을까요?



## 01. 공부가 더 좋아졌어요.

★ 학교공부에 대한  
흥미와 관심이 증가했어요.



학교 공부태도 변화조사 결과(50점 만점)

★ 전두엽의 뇌파량(알파파)이  
늘어났어요.

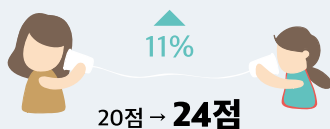
전두엽은 기억력, 사고력, 문제해결 등 인지 능력에서 중요한 기능을 담당함. 알파파 값이 높아지는 것은 공부 시간에 주의 집중하거나 스트레스 및 불안을 조절하는데 긍정적인 영향을 미침.



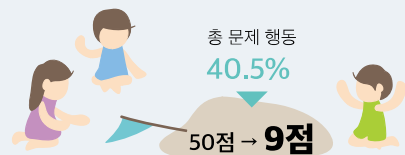
## 02. 선생님과 학생의 관계가 좋아졌어요.

주의 집중 문제, 사회적 미성숙 등 11가지 부정적 항목의 정도를 파악하는  
아동청소년 행동평가 척도인 교사평정 도구 TRF(Teacher's Report Form) 조사결과(100점 만점)

★ 학생들에게 선생님은 자신을 이해해주고  
마음놓고 상담할 수 있는 사람이예요.



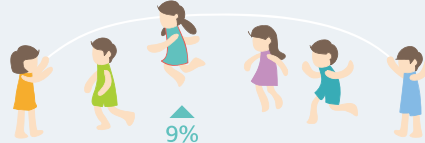
★ 선생님은 학생들이 긍정적으로  
변한 것을 느껴요.



### 03. 또래 간의 갈등이 줄었어요.

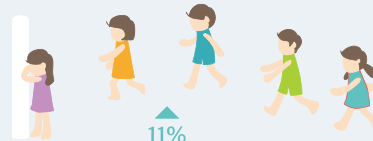
#### ★ 또래 관계에 대한 만족도가 증가했어요.

학교 및 학급에 소속감을 느끼고 친구들과 터놓고 이야기하고 협동할 수 있다고 생각(30점 만점)



#### ★ 사회성 기술이 향상되었어요.

친구와 갈등상황에서 감정을 조절하거나 양보하고 협력하며 괴롭힘에 적절하게 대응하는 자기통제 능력 향상(50점 만점)



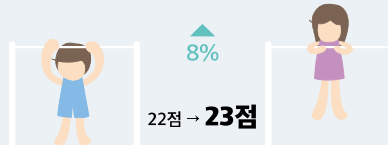
시흥초  
참여 학생



놀이공간이 없어서 운동장에서 놀 마음도 없었는데, 이제는 친구들이랑 놀 수 있어 더 친해진 것 같고 친하게 지내니깐 학교에 오고 싶은 마음이 더 생겼어요. - 시흥초 참여 학생

### 04. 몸으로 노는 즐거움을 알게 됐어요

#### ★ 학교의 시설, 환경 등에 대한 만족도가 증가했어요.



시흥초 6학년 교사



고학년들은 핸드폰 게임을 좋아하는데, 몸으로 하는 활동이 더 즐겁다는 걸 알게 된 것 같아요. 몸으로 부딪치는 활동을 하다 보니 자연스럽게 친구들과 어울리게 됐어요.



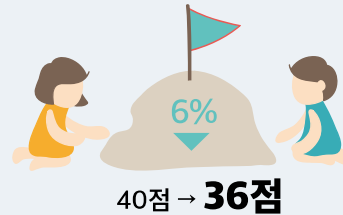
## 05. 내면의 힘을 길렀어요.

- ★ 스트레스를 받을 때 혼자 고민하기보다 선생님, 친구, 가족들에게 이야기를 털어놔요. (20점 만점)



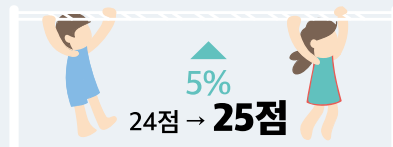
- ★ 불안감이 감소했어요.

특수한 상황에서 긴장감, 걱정, 두려움 등을 가지는 일시적 불안상태(상태불안) 개선(80점 만점)



- ★ 행복감이 상승했어요.

무슨 일이든 최선을 다하는 자세, 작은 일에도 만족할 줄 아는 태도, 자신의 정직함에 대한 만족도 등을 나타내는 자아특성 향상(32점 만점)



시흥초 4학년 교사

교실에서 잘 어울리지 않고 혼자 노는 아이가 있었는데, 자유놀이가 시작되고 얼마 안돼 친구들이 같이 놀자고 이끌더라고요. 이후 친구들과 함께 노는 모습이 자주 관찰됐습니다.



후기

## 놀이로 키운 자아 존중감

더 많이, 더 풍부하게 놀았을 때의 변화를 기대하게 된 연구결과

백현주 연구원  
(명우임상심리연구소)

아동에게 있어서 놀이는 곧 일이며, 교육이며 그 자체로 큰 즐거움입니다. 그러나 우리의 현실은 아동이 놀이를 통해 성장하고 학습한다는 사실을 간과한 채, 놀이와 놀이공간은 공부가 끝나면 제공되는 부수적인 것으로 인식되곤 합니다.

<잘 노는 우리학교 만들기>의 성과를 리서치한 이번 임상연구 결과는 기대 이상이었습니다. 이를 계기로 아동의 삶이자 기본 욕구인 놀이의 중요성이 보다 강조되고, 놀이에 대한 사회적 관심이 커졌으면 좋겠습니다.

임상연구 결과, 놀이 후 학교생활 만족도와 공부태도 변화, 사회성, 정서 및 행동문제 변화를 측정하는 모든 설문조사를 비롯해 뇌파, 그림 검사와 인터뷰 등에서 긍정적인 변화를 나타내는 수치가 모두 높아졌다는 것은 학교생활 적응력이 높아졌다는 것을 의미합니다. 놀이를 통해 학교생활이 즐거워졌다는 거죠. 특히 내가 먼저 '저요'할 수 있는 용기나 그렇게 할 만큼의 자아 존중감이 없었는데 놀이를 통해 키워졌습니다. 자아 존중감이 만들어지면 그때부터 자기 목소리를 내기 시작합니다. '야! 이걸 이렇게 하자, 저렇게 하자.'하고요. 이런 변화는 학교 현장에서 선생님들이 가장 먼저, 크게 느끼신 부분이었습니다.

이 모든 변화는 일주일에 한 번, 한 시간  
 자율놀이를 허락했을 뿐인데 나온 결과입니다.  
 그러니 이 놀이가 좀 더 많아지거나 풍부해졌을 때의 효과는  
 사실 이보다 훨씬 클 수 있다는 점을 시사합니다.

특히 이번 연구에서 뇌파를 2차원 그림으로 분석한 Brain-Mapping을 실시했는데, 좌·우뇌 불균형이 다소 호전되었고 전두엽 알파파의 활성 정도도 상승했습니다. 이런 변화는 공부가 싫었던 아이들, 공부가 너무 지겨워 학교 수업시간을 못 견뎠던 아이들에게서 훨씬 드라마틱하게 나왔습니다. 놀이가 그 아이들한테 훨씬 효과가 있었다는 거죠.

이 모든 변화는 일주일에 한 번, 한 시간 자율놀이를 허락했을 뿐인데 나온 결과입니다. 그러니 이 놀이가 좀 더 많아지거나 풍부해졌을 때의 효과는 사실 이보다 훨씬 클 수 있다는 점을 시사합니다.

우리사회는 그동안 아동의 미래를 위해 인지학습, 교과학습에만 투자를 해왔습니다. 스마트폰, 인터넷 등의 과다 사용에 대한 걱정은 크지만 구체적인 대안은 찾지 못하거나, 학교 붕괴에 대한 우려는 가지고 있지만 해결방안은 제시하지 못했습니다. 이번 연구결과는 학교에서 놀이 공간과 시간을 제공하는 것이 작은 대안이 될 수 있다는 것을 밝히고 있습니다. 학교에서 아동들이 자율적이며 안전하게 놀 수 있는 물리적 공간과 환경을 조성할 수 있게 제도적, 경제적인 필요를 채우는 정책적인 뒷받침이 절실히 필요한 시점입니다.

\* 위 원고는 MBC 다큐 프라임 <놀어도 괜찮아>(2018. 11. 11.) 방영분에서 발췌, 정리했습니다.



후기

## 친구야, 쉬는 시간에 참새방앗간에 들러서 30초라도 놀고 가자!

전북 송북초등학교

강당 앞 공터. 그저 아이들이 교실을 옮겨 다니는 통로 역할을 하던 이곳이 송북초 아이들이 원했던 ‘숲과 같은 공간’, ‘쉬거나 누울 수 있는 공간’, ‘숨거나 오를 수 있는 공간’으로 새롭게 태어났습니다. 참새가 혼자 놀지 않고 다 같이 모여 놀 듯, 친구들과 옹기종기 모여 놀고 있는 송북초 구성원들에게 놀이공간이 생긴 뒤의 변화를 물어봤습니다.

### ★이지유(4학년)

“친구들과 놀 생각하면서 재밌게 만들었어요.”

책을 맨날 도서관에서만 읽었는데 여기서 편안하게 읽어서 좋아요. 더위도 운동장에서 놀았는데 여기서 놀 수 있는 것도 좋아요.

### ★정재훈(4학년)

놀이터 안에 들어가면 놀이기구만 있을 줄 알았는데 놀 공간이 많고 2층도 있고 아지트 같은 것도 생겨서 아늑하기도 해요.

### ★전준희(4학년)

애들이 제가 디자인에 참여한 곳에서 놀게 돼서 뿌듯해요. 제가 만든 놀이터에서 많이 놀아 친구들이 더 행복했으면 좋겠어요.

### ★양예원(4학년)

학생들의 아이디어로 놀이공간을 설계할 수 있다는 점이 특별했어요. 방학 동안에도 우리가 디자인 워크숍을 통해 만든 놀이공간이 어떻게 완성될지

참새가 혼자 놀지 않고 다 같이 모여 놀 듯,  
친구들과 옹기종기 모여 놀고 있는 송복초 구성원들에게  
놀이공간이 생긴 뒤의 변화를 물어봤습니다.

궁금했어요. 이렇게 멋진 공간을 만들어주시고 애써주셔서 감사합니다!

#### ★3학년생 딸을 둔 학부모

여름방학 전부터 (놀이공간 생긴다고 해서) 기대가 많이 됐어요. 놀이공간이 운동장보다 가까우니까 쉬는 시간에 잠깐이라도 놀다가 교실로 돌아갈 수 있는 게 좋은 것 같아요.

#### ★곽미진(학부모)

제가 어렸을 때 생각이나요. 시골에서 자라서 오후에는 정말 열심히 뛰어 놀았거든요. 아이들이 도시에서 자라 그게 좀 걱정이 됐는데 학교에서 아이들의 놀이를 확보해주기 위해 놀이공간의 필요성을 인식하고 만들어 주셔서 정말 진심으로 감사드립니다.

#### ★이슬기 선생님

애들한테 그냥 ‘자유롭게 놀아라.’ 하는 것보다 놀이 공간이 주어지니 더 활발하게 노는 것 같아요. 같은 공간이지만 아이들마다 참 다양하게 놀고, 놀이에 참여하는 아이들 수도 더 많아지는 것 같아요.

#### ★김지현 선생님

아이들이 놀려고 만든 공간이니까 최대한 즐겁게 지낼 수 있는 공간이길 바라요. 놀다보면 사소하게 다투기도 하겠지만 친구들과 같이 문제를 해결해가며 상황도 극복하는 그런 모습도 기대가 돼요.



후기

## 학교, 교육청, 지역사회가 한마음으로 놀이를 위해 뭉치다

양항룡  
전북교육청  
정책공보담당관

완성된 놀이공간을 살펴보니 아동 중심으로 잘 만들었다는 느낌이 듭니다. 만약 교육청만 참여해서 이 사업을 했다면 행정가의 입장이 주로 반영됐을 것 같은데 세이브더칠드런, 전주시청과 협력하면서 더 많은 시너지 효과를 얻은 것 같아요.

세이브더칠드런에서 실시하는 아동 삶의 질 연구 첫 조사(2012년) 때 아동이 느끼는 행복감 부분에서 전북 지역이 17개 시도 중 15위로 하위권을 차지했었습니다. 그때 세이브더칠드런에 자문을 구해서 세미나도 하고 회의하며 아동 삶의 질을 높이기 위해 고심했습니다. 전북교육청에서는 2014년 ‘놀이밥60+ 프로젝트’를 추진해 초등학교에서 하루 60분 이상 놀이 시간을 제공하도록 권고하고, 2015년 어린이 놀이현장을 제정하고, 2017년부터는 학부모 학교놀이 자원활동가 ‘놀이밥퍼’를 결성해 활동하고 있습니다. 이러한 그간의 노력으로 이번 평가에서 8위로 아동 삶의 질이 크게 좋아졌습니다. 앞으로 세이브더칠드런과 함께 하면서 더욱 아이들이 행복한 전북이 될 것이라고 생각합니다.



### 놀이공간을 조성할 때

아동과 학부모, 선생님의 의견을 모아서 만든 것처럼,  
주민참여 과정이 앞으로 모든 사업으로 확대될 것 같아요.  
좋은 방법인 것 같습니다.

강숙희  
전주시청 복지환경국  
여성가족과  
아이놀이문화팀장

2017년에 세이브더칠드런에서 (전주시청 측에) ‘잘 노는 우리 학교 만들기’ 사업을 제안했어요. 당시에는 시 예산이 없었고 세이브더칠드런 후원금으로 예산을 확보했었죠. 덕일초, 중산초에 놀이공간을 만드는 과정을 지켜보면서 좋은 사업이라 느껴 2018년 김승수 전주시장님이 예산을 세웠어요. 송북초는 세이브더칠드런에서 주도적으로 진행하고 완산서초, 대성초는 전주시에서 발주해서 공사했습니다.

무엇보다도 놀이터의 완성은 아이들인 것 같아요. 아이들이 많이 놀 수 있도록 어른들이 시간을 많이 내줘야 할 것 같아요. 아동 참여 워크숍으로 아이들이 바꾸고 싶은 장소를 선정하고 어떤 놀이터에서 놀고 싶은지 의견을 주면 건축 설계사가 그 내용을 반영해서 설계를 해서 가져오면 아이들에게 물어봐요. 이렇게 해봤는데 더 들어가거나 빨 것이 있으면 어떤 게 좋을지. 학교 관계자, 학부모에게도 아이들이 의견이 이렇게 나왔다, 안전 문제 등 어른들의 관점도 가미해서 조율하면서 진행했죠. 투입하면 성과가 바로 나오는 기존 사업 과정에 비하면 이런 일련의 과정들이 다소 힘들었지만 의미 있다고 생각합니다. 세이브더칠드런에서 놀이공간을 조성할 때 아동과 학부모, 선생님의 의견을 모아서 만든 것처럼, 주민참여 과정이 앞으로 모든 사업으로 확대될 것 같아요. 좋은 방법인 것 같습니다.

## 학교 놀이환경 개선 후, 아이들의 변화가 있었나요?

서울 동답초등학교  
최재광 교장

### Q. 평소 아이들의 놀이생활에 대해 어떤 생각을 가지고 계셨나요?

A. 미래 한국사회의 주역이 될 어린이들에게 꿈과 희망, 자신감과 도전심을 기르기 위해서는 놀이활동이 반드시 필요합니다. 그러나 놀이보다는 학습과 인지적 성장에만 너무 초점이 맞춰져 있는 게 우리 현실입니다. 놀이에 대한 인식이 부족하고, 아직 놀이시간이 많이 부족합니다. 학교에서라도 우리 학생들이 놀 수 있는 환경을 만들어 놀이를 통해 지·덕·체·감성이 골고루 발달되도록 돕는 것이 반드시 필요하다고 생각합니다.

### Q. 놀이공간 설치 후 달라진 점은 무엇인가요?

A. 학생들의 놀이 시간이 많이 늘었고, 주로 실내놀이 중심이었던 놀이 활동이 여러 명이 어울려 같이 활동하는 실외놀이로 바뀌었습니다. 아이들 스스로 친구들과 함께 노는 즐거움을 알아가고 있습니다. 특히 학생들이 놀이 공간을 직접 디자인하고 참여했기 때문에 특별한 애착을 가지고 있습니다. 획일화된 놀이터가 아니기 때문에 아이들이 다양한 구조물을 이용하여 놀이를 창조하며 논다. 하단의 창고 공간은 삼삼오오 모여 휴식 용도로 활용하는 모습도 보입니다. 점심시간마다 <놀이놀이팡팡>으로 달려가는 아이들이 모습이 활발하고 생기가 넘쳐보입니다.

### 놀이는

학생들의 정신과 육체의 조화로운 발달을 가져오는  
아주 중요한 활동입니다. 힘이 있는 놀이야말로  
창의성과 바른 인성을 키우는 가장 좋은 방법입니다.

## Q. 잘 노는 우리학교를 만들기 위해 제도적으로 어떤 지원이 필요할까요?

A. 가장 중요한 것은 놀이에 대한 인식개선이 우선되어야 합니다. 놀이는 ‘재미’와 ‘자발성(선택)’ 그리고 ‘협력과 규칙’을 바탕으로 하며, 학생들의 정신과 육체의 조화로운 발달을 가져오는 아주 중요한 활동입니다. 연령별로 적절한 놀이교육이 반드시 필요하다는 사회적 인식이 필요합니다. 둘째, 놀이시설과 놀잇감의 확충이 필요합니다. 셋째, 놀이와 학습을 결합한 교육과정의 재구성이 필요합니다. 요즘 아이들은 가정이나 동네에서 놀 수 있는 기회가 없다 보니 학교에서 놀이 교육의 중요성이 점점 커진다고 할 수 있습니다. 학교에서 놀이시간을 확보하고 놀이 경험을 다양하게 하여 아동 주도적인 놀이문화를 갖도록 하는 것이 중요합니다. 마지막으로 놀이를 통해 부적응학생 치료, 인성지도, 학습지도를 할 수 있다는 점을 이해하고 다양한 놀이 교육 방법에 대한 인적·물적자원의 확충과 지역사회 연계가 필요합니다. 힘이 있는 놀이야말로 창의성과 바른 인성을 키우는 가장 좋은 방법입니다.



후기

## 아이들에게 좋은 놀이공간이란?

(경기 시흥초, 세종 의랑초, 인천 부흥초 건축)

바우건축사사무소  
권형표 건축사

### Q. 놀이친화적 학교 놀이환경 개선사업에 참여하신 동기는 무엇인지요?

A. 세이브더칠드런에서 처음 연락이 왔을 때 제가 농담으로 그런 말을 했어요. 이런 일은 사회복지단체가 아니라 나라에서 할 일이라고. 한편으론 아직 나라에서 못하고 있으니 단체에서 이렇게 애쓰는 것도 의미가 있다고 생각했죠. 제가 아이들 공간에 관심이 조금 더 많은 이유는 저한테 아이가 있기 때문인 것 같아요. 처음에는 일이 없어서 아이가 3~4살 때 여러 가지 놀이를 하며 많이 놀았어요. 엄마 아빠가 건축을 하다 보니 자연스럽게 건축적인 요소를 이용했어요. 예를 들면 냉장고나 세탁기를 사면 나오는 상자를 가지고 집을 짓고 논다든지. 생각보다 표면적으로만 느끼던 것을 직접 해보니 의미 있는 것 같더라고요. 저희가 고민하고 아이들과 만드는 놀이는 공간지각적인 측면이 많거든요. 풍부한 빛이나 아이들이 공간을 체험하는 것 자체가 아이들의 놀이나 상상력을 상당히 자극해준다는 점에서도. 아이를 키우는 엄마 아빠라는 정체성과 건축가라는 정체성이 자연스럽게 만났던 거죠.

### Q. 학교를 처음 방문하셨을 때의 느낌은 어떠했나요?

A. 우리나라 어느 초등학교에 가더라도 크게 다르지 않아요. 70년대 이후에 제도화된 가치관이 뿌리 깊게 담겨있는 완전히 유형화된 공간, 교육 방식의

공간이에요. 아이들의 놀이가 배려된 공간은 아니죠. 절망적으로만 볼 필요는 없는 게 아이들은 놀이를 배려하지 않는 척박한 공간에서도 자기들만의 공간을 점유하는 방식으로 열심히 놀아요, 정말로.

제가 놀랐던 것은 아이들의 일상 공간이에요. 제가 보기에 거의 100% 아파트에 살거든요. 보통 학교 주변에는 연립주택에 사는 아이도 있고 골목의 단독주택에 사는 아이도 있고 그런데, 제가 작업했던 학교들은 전형적인 신도시의 아파트단지였어요. 그러한 환경이 아이들의 놀이에도 영향을 줄 것 같아요.

## Q. 놀이친화적 학교 환경이란 무엇일까요?

A. 시흥초등학교에 처음 간 날 조형찬 선생님과 회의를 하고 나왔는데 3~4학년 남자애들 3명이 학교 계단 구석에서 딱지치기였는지 어떤 놀이를 하고 있었어요. 그런데 전혀 예측하지 못한 시간에 선생님이 나타나니까 아이들이 움찔해서 막 장난감을 치우더라고요. 혼날 거라고 생각한 거예요. 내가 우스갯소리로 ‘괜찮아 해도 돼’라고 하니깐 다시 꺼내서 하더라고요. 제가 바라는 건 그래요. 여전히 학교라는 공간에서 아이들은 논다는 것에 위축이 되어 있어요. 모든 공간에서. 그래도 자유롭다고, 선생님 눈치 안 보고 소리도 좀 지르고 장난 칠 수 있는 공간이 운동장이예요. 많이 자유로워지긴 했지만 여전히 학교라는 공간이 아이들에게 늘 공부해야 하고 엄숙해야 하는 곳, 놀이가 위축되는 태도가 나타나는 곳이지요. 이런 분위기는 더 예쁜 시소, 더 예쁜 미끄럼틀로 극복될 것은 아니라고 생각해요. 궁극적으로 넘어야 할 고정관념, 제도를 넘어서지 않으면 쉽지 않겠죠. 예쁜 놀이 공간을 만드는 게 아니라 ‘이곳이 올라가도 되는 곳, 놀아도 되는 곳이다’라는 메시지를 시각적으로 주고 싶었어요. 시멘트여서 딱딱하고 놀면 안 되는 곳을 나무로 바꾸고 계단을 만들어주는 거죠. 건축적으로 보면 마감재만 바뀌었을 뿐인데 접근이 전혀 달라져요.

## Q. 아이들과 처음 워크숍을 진행했을 때 어떠셨는지요?

A. 아이들은 틀을 깨고 싶어 했어요. 신발을 갈아신는 장소에서 영화를

예쁜 놀이 공간을 만드는 게 아니라 '이곳이 올라가도 되는 곳,  
놀아도 되는 곳이다'라는 메시지를 시각적으로 주고 싶었어요.  
시멘트여서 딱딱하고 놀면 안 되는 곳을  
나무로 바꾸고 계단을 만들어주는 거죠.  
건축적으로 보면 마감재만 바뀌었을 뿐인데 접근이 전혀 달라져요.

보고 싶어 하거나 학교 건물 뒤편 공간에 구멍을 만들어서 들어가고 싶어 하거나, 아이들이 초현실적인 상상을 하는 모습을 발견했고 그러면서 저도 영향을 받았어요. 커가면서 정해진 용도 안에서만 물건을 바라보게 되었다면 아이들은 무언가를 다른 용도로 바라볼 수 있구나. 조희대를 예로 든다면 댄스 타임 무대로 생각하는 것도 재미있었어요. 놀지 말아야 하는 공간이지만 놀고 싶다든가 하는 바람을 보았던 것 같아요. 어른들은 의도가 아니라 자기들만의 방식으로 생각하는 것 같아요. 저희는 그 중에 어디까지가 현실 가능한지 조율하고 아이들의 이야기들 속에서 공통점을 찾아 놀이를 경험할 공간을 만드는 거죠. 경험할 수 있게 할 것인가 판단해야 할 것 같아요.

## **Q. 새로운 놀이공간을 갖게 된 아이들에게 하고 싶은 말이 있다면?**

A. 우리의 기대를 극복했으면 좋겠어요. 어른이나 디자이너가 '이 새로운 곳에서는 이렇게 노는 거야'라고 가르쳐서 노는 것은 사실 재미없잖아요. 기존보다 형식이나 디자인은 나아졌을지 모르지만 더욱 중요한 놀이의 구성이나 틀은 차이가 없게 되는 거죠. 가능한 우리가 생각하지도 못한 놀이를 만들어 신나게 놀길 기대합니다.



## 후기

## 잘 노는 우리학교에 거는 기대

(서울 동답초, 파주 해솔초 놀이공간 건축)

EUS+건축사사무소  
서민우, 지정우 건축사

### Q. 건축가의 눈으로 본 대한민국 어린이들의 생활공간에 대한 생각은 어떠한지요?

**\*지정우** 우리의 주거문화가 아파트 위주로 되어 있고, 아이들이 있는 학교나 어른들의 직장 공간들이 대부분 같은 천정 높이와 같은 구조예요. 공간은 ‘판’이요, 그 사이를 연결하는 것은 ‘엘레베이터’와 ‘계단’ 뿐인 공간구성이지요. 이런 구조는 알게 모르게 사람들의 생각과 상상력을 제한한다고 믿습니다. 그런 평면적인 공간이 아닌 곳은 지불을 하고 이용하는 백화점이나 카페 등의 상업공간만이어서는 곤란하겠지요. 그점에서 어린이들은 자신들의 생활공간에 대한 선택권이 없기 때문에 더욱 안타까운 처지입니다. 공공의 실내공간뿐 아니라 실외공간, 그리고 도시 자체가 아이들의 숨통을 틱워줄 수 있을 정도로 3차원이면서 다양한 관점과 시선이 교차 존재 할 수 있기를 바랍니다. 어린이 놀이 공간은 일상에서 쉽게 접할 수 없는 입체적인 공간에서 놀며 느끼며 자연스럽게 공간감이 확대되고 상상력도 풍부해 질 수 있는 마지막 보루라고 할 수 있습니다. 그런 점에서 어린이 놀이 공간은 중요한 건축적 대상이 되어야 하고, 사려 깊게 설계 되어야 한다고 생각합니다.

## Q. 아이들과 디자인 워크숍을 진행하며 중점을 둔 포인트는 어떤 점인가요?

**\*서민우** 아동들이 어떤 상황이나 장소에 대해 관심을 가지고 고민하고 반응할 수 있도록 잠재력을 이끌어내는 일이 프로젝트의 성패를 좌우한다고 믿었어요. 그렇기 때문에 같이 학교 내의 여러 곳을 돌아다니며 관찰 할 때, 아동들이 특정 시설물을 선정하고 그곳을 변화시킬 수 있도록 유도하였습니다. 물론, 아동들이 가진 한계(자신들이 가지고 있는 경험치의 한계)를 극복할 수 있도록 장소에 대한 이해와 그곳에 새롭게 마련하는 기능에 대해서 충분한 이해를 할 수 있도록 지도하는 것도 중요한 부분이었습니다. 초등학교에 아직도 많이 남아있는 ‘구령대’라는 시설이 이런 면에서 매우 적합한 장소라 생각했어요. 설계의 중점을 둔 포인트도 ‘기존 장소의 기억’과 ‘새로운 기능’의 적절한 조화가 이루어질 수 있도록 많은 고민을 했습니다. 여기서 가장 중요한 것은, 놀이터를 놀이시설물의 집합체로 꾸미는 것이 아니라 아이들의 상상력을 통해서 놀이시설 없이도 놀이터가 될 수 있는 것을 보여준 것이었죠. 이 과정이 아동들의 상상력과 창의성을 키우는 좋은 기회였다고 생각합니다.

**\*지정우** 이번 프로젝트는 그 대상지로 선택된 ‘구령대’가 가지고 있었던 성격과 역사 그리고 아이들이 그곳과 학교 안팎을 조사하며 보인 반응이 가장 큰 영향을 끼쳤다고 볼 수 있습니다. 구령대는 권위주의 혹은 군사문화의 상징이기도 하여 지난 시대의 부산물이라 할 수 있는데 그것을 어린이들의 놀이가 ‘점령’하는 상상이 설계를 하는 저희 건축가들에게 큰 자극이자 흥분되는 요소였습니다. 어린이들이 직접 조사를 하는 모습에서 그들의 신체적 움직임, 자유롭고 발달한 입체적인 생각들을 보여주었는데 큰 영감이 되었습니다. 설계를 하면서 가장 중점을 둔 것은 이 작은 장소에서 다양하고 끊임없는 이야깃거리가 나올 수 있게 하는 것이었습니다. 따라서 옛 구령대와 새로운 놀이공간을 연결하는 패스와 구조물들을 반복해서 설치했고 그것을 아이들이 통과하면서 때로는 뛰기도 하고 때로는 멈춰 앉아서 이야기를 나누기도 하면서 일종의 여정을 만들길 기대했습니다. 저희 사무실과 건축계에서는 이 프로젝트의 제목을 ‘놀이의 여정 (Journey of Play)’라고 부르고 있습니다.

## Q. 결과물에 대한 만족도와 앞으로의 기대를 말씀해주세요.

**\*서민우** 결과물에 대한 만족도는 기대 이상이었습니다. 참여 아동들이 이미

기존 학교시설의 변화를 만들어 낸 여러 작업에 참여한 경험이 있어서인지, 생각했던 것 이상으로 유연한 사고를 보여준 것도 만족도를 높일 수 있었던 것 같습니다. 앞으로의 기대는 전교생과 학부모들, 그리고 주변 공동체에 이르기까지 저희가 의도했던 ‘새로운 놀이터’를 체험하고 이용하기를 바라는 것뿐입니다.

**\*지정우** 이 프로젝트에서 ‘결과물’은 완성된 구조물만을 이야기하진 않습니다. 그것을 만드는 과정도 결과물이었고 이후 그곳을 이용하는 아이들의 놀이 여정 자체가 결과물이겠지요. 그런 점에서 이 프로젝트의 완성은 아직 끝난 것이 아니라고 생각합니다. 특별한 혹은 흔한 놀이기구가 없는 놀이터를 이용하며 만들어낸 아이들의 무궁무진한 이야기와 신체적 행동은 어떤 것일지 기대가 많이 됩니다. 아이들이 중학교, 고등학교, 심지어 어른이 되어 자신의 학교를 다시 방문했을 때 그 자리에서 나아가 든 이 ‘놀이의 여정’ 놀이터를 보고 아이들 스스로의 기억을 소환하며 따뜻하게 보듬어 줄 수 있다면 더할 나위 없겠습니다. 정성스럽게 관리하고 필요하면 보수를 하면서 오래오래 지속되어야 한다고 봅니다.

## Q. 프로젝트를 진행하며 기억에 남는 인상적인 점은 무엇인가요?

**\*서민우** 아이들은 그들을 위한 어떤 설계를 해놓아도 건축가의 예상을 뛰어넘는 다양한 반응을 보인다는 것입니다. 이번 동답초등학교 놀이시설의 경우도 여러 가지 요소를 구현해 놓고 ‘이렇게 놀면 된다’고 했지만 결국 아동들은 그들만의 방식으로 새로운 놀이를 창작하는 것을 보았습니다. 예상한 것이지만 인상적인 내용입니다.

**\*지정우** 처음 어린이들과 워크숍을 하면서 바라는 점을 쓰고 그리고 풀라주하게 했을 때 그동안 흔히 동네에서 보아오던 놀이기구들이나 시설들을 이야기하는 경우가 많았습니다. 그 현실적인 한계 너머에 있는 아이들의 상상력을 끄집어내는 데에 많은 공을 들였고 아이들 스스로 마침내 놀이기구에 의존하지 않고 다양한 가능성을 탐구해본 그 순간을 잊을 수 없습니다.

만드는 전 과정을 통해 세이브더칠드런을 비롯한 관련된 모든 분들의 노력 하나하나가 모여서 이 프로젝트가 되어갔다는 것을 아이들이 느낄 수 있었으리라 생각합니다. ‘놀이’가 거저 주어진 것이 아니라 무엇을 ‘만든다’ 라는 과정을 통해서 얻어졌다는 것에 자부심을 가졌으리라 믿습니다.



## ‘잘 노는 우리학교 만들기’를 위한 바람 (Wish & Movement)

세이브더칠드런

최근 한국에서 뮤지컬로도 개봉한 영국의 소설가 로알드 달(Roald Dahl)의 원작 <마틸다 (Matilda, 1988)>에는 주인공 마틸다가 다니는 학교가 배경으로 나옵니다. 이 학교에는 아이들을 가혹하게 다루는 교장선생님이 있고, 교실 벽면에는 삭막한 학교의 규칙이 적혀있습니다. “이야기해서는 안 된다. 웃어서는 안 된다. 소곤거려서는 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.”

그리고 마지막으로 큰 문장 하나가 적혀 있습니다.

“지금 즐겁다면 배우고 있는 것이 아니다(If you’re having fun, you’re not learning).”

세이브더칠드런이 실제 초등학교 아이들을 만나 아이들의 목소리를 들었을 때, <마틸다>에 등장하는 학교는 비단 문학적인 상상이 아닌 ‘현실’이라는 것을 알 수 있었습니다.

“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)

대한민국 아이들은 행복하지 않다고 말합니다. 우리나라 아동 삶의

만족도는 OECD 국가 중 가장 낮은 수준입니다. 세이브더칠드런과 서울대 사회복지연구소가 진행한 한국 아동의 삶의 질 연구조사에서도 조사 대상 15개국 중 우리나라가 행복감이 가장 낮았습니다. 자유롭게 시간을 선택할 자유가 없다는 것이 주요한 원인 중 하나로 나타났습니다. 자유롭게 친구들과 함께, 실컷, 맘껏 놀 수 없는 현실이 불행하다고 말하는 아이들….

놀 권리가 박탈되고 행복하지 않다고 말하는 우리 아이들을 위해 ‘학교’는 어떤 역할을 할 수 있을까? 세이브더칠드런의 물음이 시작되었습니다. 학교는 친구들이 모여 있는 곳이며, 하루 중 상당히 긴 시간을 보내는 곳이기도 합니다. 이렇게 아이들의 삶의 중심인 학교가 아이들의 놀 권리를 보장해주기 위해 놀이를 품게 된다면 불행하다고 이야기하는 아이들도 바뀔 수 있지 않을까?

이렇게 시작한 세이브더칠드런의 ‘잘 노는 우리학교 만들기’ 프로젝트는 2015년 경기 시흥초등학교를 시작으로 현재(2018년)까지 전국의 총 16개 초등학교에서 진행되었습니다. 아이들의 목소리가 반영된 놀이공간을 만들고, 학교에서 보내는 시간 중 자유놀이 시간을 늘리고, 친구들은 물론 선생님, 학부모님을 비롯한 주변 어른들에게 놀 권리 인식개선 활동을 전개하며 ‘잘 노는 우리학교’를 만들어왔습니다. 그 결과는 앞서 확인한 바와 같이 긍정적이었습니다. 이러한 결과에 힘을 얻어서 세이브더칠드런은 앞으로도 더 많은 ‘잘 노는 우리학교’에서 행복한 아이들이 많아지길 바라고 있습니다.

이러한 노력은 세이브더칠드런만 할 수 있는 것이 아닙니다. 전국시도교육감 협의회에서 어린이 놀이현장을 선포(2015)하였고, 이를 바탕으로 전국 교육청 단위에서 나름의 놀이정책을 수립하여 다양한 시도를 하고 있는 것으로 알고 있습니다. 중간놀이시간 확보를 위한 노력, 다양한 놀이경험을 위한 프로그램, 어른(교사)들을 위한 연수와 놀이 동아리·연구회 지원 등의 노력들은 아이들의 숨통을 틱워 주는 역할을 하고 있습니다. 그러나 학교 내·외에 안전한 놀이 공간을 확보하기 위해 학교 곳곳을 놀이가 가능한 공간으로

재구성 하는 것과 같은 적극적인 투자는 여전히 부족합니다. 대부분의 예산이 교내 놀이터의 기본적인 안전관리나 프로그램성 활동에 쓰였는데 이는 전체 교육청 예산 대비 극히 미비한 수준입니다. ‘예산은 정책이고, 정책은 곧 예산’이라는 말이 있듯 예산 없는 정책은 허구이고 생색내기에 불과합니다. 이러한 상황을 볼 때, 학교 안에서 아동 놀이가 활성화 되기 위한 정책적 움직임은 현재 걸음마 단계입니다.

학교 안 놀이활성화를 위해 무엇보다 우선적으로 이루어져야 하는 것은 중앙정부나 교육부 차원에서 아동의 놀 권리를 보장하고 이를 뒷받침하는 정책적 책무성을 증진하는 것입니다. 교육부 차원에서 놀이 정책과 가이드라인을 마련하여 놀 권리 보장을 위한 학교의 역할을 정하고 일선 학교에서 적극적으로 실천할 수 있는 예산을 마련할 필요가 있습니다. 더 나아가 이러한 변화를 <교육기본법>에 담을 수 있다면 지속가능한 노력과 장기적 변화를 이뤄내는데 더 견고한 방법이 될 수 있을 것입니다.

또한 충분한 놀이활동이 가능한 여유시간을 만들어주어야 합니다. 최근 많은 초등학교에서 시도하는 중간놀이시간은 쉬는 시간을 끌어들여 점심시간을 줄이거나 하교시간이 늦어지는 등 오히려 아이들에게 환영받지 못하는 경우도 있습니다. “노는 시간은 짧고, 수업 시간은 긴데 「놀이」라는 과목으로 놀이시간이 늘어나면 좋을 것 같아요”라고 말하는 아동의 목소리에 귀 기울일 필요가 있습니다. 기존의 수업 시수를 일부 줄여 놀이시간을 정규화하는 전향적인 방향으로 고민이 필요합니다.

학교 안 놀이활성화의 걸림돌 중 하나인 ‘안전’에 대한 학교의 부담을 줄여야 합니다. 학교 안 안전하게 놀 수 있는 공간이 마땅치 않아 좁은 교실 또는 순간적으로 많은 아이들이 몰리는 운동장 사정을 생각하면 교사 한 명이 안전문제를 대처하기란 쉽지 않습니다. 또한 자녀의 안전에 과도하게 관심을 두는 일부 학부모의 반응을 생각하면 놀이 활성화는 학교의 부담이 될 수밖에 없습니다. 학교 안전담당자나 안전을 담당하는 위원회의 운영하여 안전사고



즐거움 속에서도 배움이 있습니다.

대한민국 모든 아동이 친구들과 함께, 맘껏, 실컷 뛰어놀 수 있도록  
학교가 놀이를 품어 '잘 노는 우리학교'가 되기를 바라고  
또 함께 노력하겠습니다.

리스크를 관리하는 시스템 마련과 안전한 놀이공간 마련을 위한 예산이  
필요합니다.

마지막으로 학교 안 놀이활성화를 위해서는 놀이에 대한 사회적 인식 제고가  
필요합니다. 학교 구성원과 학부모의 인식이 놀이가 학습의 반대개념으로  
인식되는 한 학교 안에서 놀이가 설 곳은 없습니다. 학교 안에서 놀이가 지지  
받고 교사가 적극적으로 진행할 수 있도록 정책적 방향성을 세우고 다양한  
놀이 경험을 제공하는 프로그램 개발 및 관련 교사연수 과정을 제공하는  
노력이 필요합니다. 뿐만 아니라 놀이와 학습이 분리되지 않고 오히려 아동의  
놀 권리 보장이 지금 당장 그리고 미래 우리 아이들의 행복한 삶을 위해  
필요하다는 대국민 홍보도 병행되어야 합니다.

학교는 노는 곳이 아닙니다. 동시에 학교는 학과 공부만 하는 곳도 아닙니다.  
학교는 아이들의 배움이 이뤄지는 곳이며, <마틸다>의 학교 규칙과는 달리  
즐거움 속에서도 배움이 있습니다. 건강하게 다른 사람과 어울릴 줄 알고  
스스로 새로운 것을 만들어 내며, 좋은 결정을 내린 후 책임을 지는 방법을  
익히는 것. 이런 것들은 친구들과 함께, 맘껏, 실컷 뛰어 놀면서 자연스럽게  
얻을 수 있는 배움이 아닐까요? 세이브더칠드런은 대한민국 모든 아동이  
친구들과 함께, 맘껏, 실컷 뛰어놀 수 있도록 학교가 놀이를 품어 '잘 노는  
우리학교'가 되기를 바라고 또 함께 노력하겠습니다.

## 세이브더칠드런 소개

# 세이브더칠드런은...

“모든 어린이들이 어린이로서의 권리를  
온전히 누리는 행복한 세상을 위해 일합니다!”



세이브더칠드런은 아동의 생존, 보호, 발달 및 참여의 권리를 실현하기 위해 인종, 종교, 정치적 이념을 초월하여 전 세계 약 120개 국가에서 활동하는 국제 구호개발 NGO입니다.

1919년 영국에서 시작한 세이브더칠드런은 한 세기 동안, 아동이 미약한 ‘보호의 대상’이 아니라 ‘주체적인 인격체’로 존중 받아야 한다는 가치 아래 오직 아동권리를 지키는 데 매진하고 있습니다. 세이브더칠드런의 역사는 곧 아동권리 개념이 싹트고 자라온 역사라고 할 수 있습니다. 1923년 창립자 에글렌타인 잭이 작성한 아동권리선언문은 아동에게 생존, 보호, 발달, 참여의 권리가 있음을 천명한 최초의 선언문으로, 이듬해인 1924년 UN의 전신인 국제연맹 회의에서 제네바 선언문으로 채택되었고 인권 관련, 역사상 가장 보편적인 협약으로 꼽히는 UN아동권리협약의 모태가 되었습니다.

오늘날에도 세이브더칠드런의 모든 프로그램은 철저히 아동권리에 기반해 운영하고 있습니다. 세이브더칠드런은 인종, 종교, 정치적 이념을 초월해 오직 하나의 목표, 아동권리 실현을 위해 일합니다. 세이브더칠드런은 늘 아동과 가장 가까운 곳에서 일해 왔습니다. 현장에서 쌓은 오랜 경험과 전문지식, 네트워크를 기반으로 아동에게 가장 필요한 프로그램을 신속하게 제공합니다.

한국에서의 활동은 1953년 한국전쟁 이후 시작되었으며, 국내의 아동권리 옹호, 아동보호, 보건의료, 아동교육 및 발달지원사업과 국제개발사업, 인도적 지원(긴급구호) 및 대북지원사업 등을 활발하게 수행해오고 있습니다.









세이브더칠드런  
학교 놀이환경 개선사업 매뉴얼

## ‘잘 노는 우리 학교 만들기’

**발행일** 2018년 12월

**발행처** 세이브더칠드런 국내사업부

**기획 및 디자인** 함께내리는비

**주소** 04080 서울특별시 마포구 토정로 174

**전화** 02-6900-4400

**팩스** 02-6900-4499

**홈페이지** [www.sc.or.kr](http://www.sc.or.kr)