

연구보고서

세이브더칠드런
「장애아동놀이교사지원」
사업평가 연구

2023.01.

중부2지역본부



세이브더칠드런

책임연구자 한경근(단국대학교)

공동연구자 최승숙(강남대학교)

이준재(장애인평생학습문화예술재활연구소)

연구진 장철승(하안중학교)

김미성(단국대학교)

김태현(단국대학교)

정선주(단국대학교)

연구 보고서

세이브더칠드런(SCK)
장애아동놀이교사지원사업 평가 연구

I 서론

1. 연구의 추진 배경 및 목적	2
가. 연구의 추진 배경	2
나. 연구의 목적	4
2. 연구의 내용 및 범위	4

II 이론적 배경

1. 놀 권리의 개념	8
가. UN 아동권리협약	8
나. UN 장애인권리협약	9
다. 어린이 놀이 현장	11
2. 놀 권리에 관한 정책	13
가. 아동의 놀 권리 관련 법령	13
나. 아동의 놀 권리 관련 행정 정책	20
다. 아동의 놀 권리 관련 교육 정책	22
1) 교육과정의 변화	22
2) 놀이공간의 변화	26
3. 국내·외 장애아동 놀이 관련 프로그램 및 연구	32

가. 국내	32
1) 발달재활서비스	32
2) 경기도 여성가족재단 '놀이활동가 양성' 과정	36
3) 놀이 관련 프로그램(민간기업 중심으로)	38
4) 「유·초 이음 교육 놀이자료집: 놀이로 배움을 잇다!」 내용 분석	39
5) 문헌연구: 놀이치료(치료적 접근)	43
6) 문헌연구: 놀이 활동	44
나. 해외	55
1) 놀이 정책 사례	55
2) 무장애 통합놀이터 조성 지침	61
3) 무장애 통합놀이터 사례	70

III 연구 방법

1. 연구 모형	76
2. 연구수행 절차	77

IV 투입 및 활동단계

1. 투입단계	80
가. 놀이교사 교육	80
나. 보호자 교육	81
다. 지역본부 및 권역별 간담회	82

2. 활동단계	83
가. 놀이교사 교육 참관	83
나. 놀이교사 교육 만족도 조사	85
다. 보호자 교육 참관	87
라. 놀이욕구조사	88
마. 보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 면담	90
바. 지역본부 및 권역별 간담회 참관	93
사. SCK 사업계획서 및 결과보고서, 운영 매뉴얼 분석	94
아. 놀이활동 참관	94
자. 놀이교사 성찰 로그 작성	99

V 산출단계

1. 놀이교사 교육 참관 분석	102
2. 놀이교사 교육 만족도 조사 분석	113
3. 보호자 교육 분석	122
4. 놀이욕구조사 분석	124
5. 보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 면담 분석	144
6. 지역본부 및 권역별 간담회 분석	187
7. SCK 사업계획서 및 결과보고서, 운영 매뉴얼 분석	192

8. 놀이활동 참관 분석	202
9. 놀이교사 놀이활동 성찰 로그 분석	210

VI 성과단계

1. 장애아동의 놀이활동 변화	232
가. 참여 아동의 놀이시간 증가와 대상자 확대	232
나. 정서적 안정과 즐거움의 표현 증진	234
다. 놀이 상호작용 증진	235
라. 놀이 활동 및 놀이 환경의 다양화	236
2. 보호자 인식 변화	237
가. 아동의 놀이 필요성에 대한 인식 변화	237
나. 놀이교사와 신뢰감 형성	238
다. 자녀의 놀이지원 실질적 변화 필요	239
3. 놀이교사 전문가 역량 강화	239
가. 놀이교사의 놀이 전문성 증가	239
나. 장애아동 놀이와 놀이교사의 역할에 대한 발전적 고민	240

VII 놀이교사지원사업 모형(안) 및 제언

1. SCK 놀이교사지원사업 모형(안)	242
-----------------------------	-----

가. '22년 SCK 장애아동 놀이교사지원사업 특성	242
나. 현장 적합성 검토	244
다. SCK 장애아동 놀이교사지원사업 모형(안)	245
2. 장애아동 놀이교사지원사업 운영 제언	250
가. 장애아동 놀 권리 확산 정책 사업	250
나. 후속 연구 제언	257
❖ 참고문헌	262
❖ 부 록	266
1. 사전 놀이욕구조사	267
2. 사후 놀이욕구조사	274
3. 1차 놀이교사 교육만족도	281
4. 사후 놀이교사 교육만족도	285
5. 반구조화된 보호자 면담 질문지	288
6. 반구조화된 놀이교사 면담 질문지	290
7. 반구조화된 기관실무자 면담 질문지	291
8. 반구조화된 1차 및 2차 전문가 면담 질문지	293
9. 놀이 활동 관찰 기록지	297
10. SCK 장애아동 놀이교사지원사업 평가 연구 일정	300

〈표 II-1〉 행정부처별 놀이 관련 정책	20
〈표 II-2〉 놀이시간 보장을 위한 교육청별 정책	23
〈표 II-3〉 놀이치료 관련 다양한 교육과정 소개	33
〈표 II-4〉 놀이활동가 양성과정	36
〈표 II-5〉 놀이활동가 기본과정 개요	36
〈표 II-6〉 놀이활동가 심화과정 개요	37
〈표 II-7〉 놀이의 치료적 접근에 대한 선행연구 분석	43
〈표 II-8〉 장애인 대상 놀이 활동 관련 선행연구 분석	44
〈표 IV-1〉 1차 놀이교사 교육 내용 및 방법	80
〈표 IV-2〉 보호자 교육 일정 및 방법	81
〈표 IV-3〉 1차 놀이교사 교육 참관 현황	83
〈표 IV-4〉 2차 놀이교사 교육 참관 현황	84
〈표 IV-5〉 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관 현황	84
〈표 IV-6〉 5차 놀이교사 교육 참관 현황	85
〈표 IV-7〉 1차 놀이교사 교육만족도 조사 문항 구성	86
〈표 IV-8〉 1차 놀이교사 교육만족도 조사 일정 및 대상자	86
〈표 IV-9〉 사후 놀이교사 교육만족도 문항의 구성	87
〈표 IV-10〉 보호자 교육 참관 현황	87
〈표 IV-11〉 사전 놀이육구조사 문항의 구성	88
〈표 IV-12〉 사후 놀이육구조사 문항의 구성	89

〈표 IV-13〉 보호자 면담 일정 및 방법	90
〈표 IV-14〉 놀이교사 면담 일정 및 방법	91
〈표 IV-15〉 기관실무자 면담 일정 및 방법	91
〈표 IV-16〉 전문가 면담 일정 및 방법	92
〈표 IV-17〉 간담회 참관 일정 및 방법	93
〈표 IV-18〉 권역별 놀이활동 참관 일정 및 방법	95
〈표 IV-19〉 놀이활동 관찰을 위한 필드 노트 구성	97
〈표 IV-20〉 놀이활동 관찰 관찰기록지 문항 구성	98
〈표 IV-21〉 놀이활동 성찰 로그 작성 개요	100
〈표 V-1〉 1차 놀이교사 교육 참관 결과	102
〈표 V-2〉 2차 놀이교사 교육 참관 결과	104
〈표 V-3〉 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관 결과	107
〈표 V-4〉 5차 놀이교사 교육 참관 결과	111
〈표 V-5〉 1차 놀이교사 교육 후 만족도 조사 응답 분포 현황	113
〈표 V-6〉 교육내용의 적절성에 대한 만족도	114
〈표 V-7〉 교육 방법의 적절성에 대한 만족도	114
〈표 V-8〉 권역별 놀이교사 교육 사후 조사 응답 현황	116
〈표 V-9〉 교육내용 적절성에 관한 사후 조사 결과	116
〈표 V-10〉 교육 방법 적절성에 관한 사후 조사 결과	117
〈표 V-11〉 놀이교사 교육 개선방안에 관한 사후 조사 결과	118
〈표 V-12〉 놀이교사 교육 주제 및 운영에 관한 제안 사항	119

〈표 V-13〉 보호자 교육 운영 및 내용에 관한 참관 결과	122
〈표 V-14〉 놀이활동 참여 실태	125
〈표 V-15〉 놀이활동 장소	126
〈표 V-16〉 보호자의 놀이활동에 대한 인식	127
〈표 V-17〉 놀이 기회와 놀이 환경 조사	128
〈표 V-18〉 놀이 참여 제약 요인	129
〈표 V-19〉 놀이 관련 지원 요구	130
〈표 V-20〉 권역별 놀이육구조사 응답 변화(사후)	132
〈표 V-21〉 놀이활동 참여 소요시간(사후)	133
〈표 V-22〉 희망하는 놀이활동(사후)	133
〈표 V-23〉 놀이활동 장소(사후)	134
〈표 V-24〉 방과후 주로 아동과 함께 놀이하는 사람(사후)	135
〈표 V-25〉 자녀와 놀 때 반응(사후)	135
〈표 V-26〉 아동이 혼자 놀 때 반응(사후)	136
〈표 V-27〉 가정에서의 적정 놀이 시간(사후)	136
〈표 V-28〉 아동 놀이활동을 위한 월평균 비용(사후)	137
〈표 V-29〉 아동의 놀이시간 증감 여부(사후)	137
〈표 V-30〉 아동 놀이 필요성(사후)	138
〈표 V-31〉 아동 놀이활동에 관한 인식(서답형)(사후)	139
〈표 V-32〉 아동의 놀이 기회와 놀이 환경(사후)	140
〈표 V-33〉 아동의 놀이활동 참여의 어려움(사후)	140

〈표 V-34〉 놀잇감이 부족하다고 느끼는 이유(사후)	141
〈표 V-35〉 아동의 놀이 지원(사후)	142
〈표 V-36〉 보호자 면담 결과 주제 범주화	144
〈표 V-37〉 놀이교사 면담 결과 주제 범주화	149
〈표 V-38〉 기관실무자 면담 결과 주제 범주화	156
〈표 V-39〉 1차 전문가 면담 결과 주제 범주화	165
〈표 V-40〉 2차 전문가 면담 결과 주제 범주화	177
〈표 V-41〉 면담 결과에 따른 제안 내용	184
〈표 V-42〉 협력기관-놀이교사 간 간담회 주제 및 시사점	187
〈표 V-43〉 지역본부-협력기관 간 간담회 주제 및 시사점	188
〈표 V-44〉 중앙-지역본부 간 간담회 주제 및 시사점	190
〈표 V-45〉 '20-'22 사업계획서 분석	192
〈표 V-46〉 '20-'21 장애아동 놀이교사지원 사업결과보고서 분석	197
〈표 V-47〉 지역본부용과 협력기관용 운영 매뉴얼 비교	200
〈표 V-48〉 놀이 활동 참관 기본 정보	202
〈표 V-49〉 놀이활동 정보	203
〈표 V-50〉 놀이활동 진행	204
〈표 V-51〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(전체운영)	206
〈표 V-52〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(장점)	207
〈표 V-53〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(보완점)	207
〈표 V-54〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(기타)	209

〈표 V-55〉 로그 작성에 대한 기본 정보	210
〈표 V-56〉 놀이활동 정보	212
〈표 V-57〉 놀이활동 진행	214
〈표 VI-1〉 '22년도 놀이교사지원사업 참여 인원 및 지원 놀이 시간	232

[그림 I -1] 연구의 내용 및 범위	5
[그림 II -1] 서울 광진구 꿈틀꿈틀 놀이터	27
[그림 II -2] 서울시 서대문구 흥박공원 통합놀이터	27
[그림 II -3] 포항시 장애인종합복지관 사랑어린이집 무장애 통합놀이터	28
[그림 II -4] 전라북도교육청 놀이터 이음	29
[그림 II -5] 홍성군 느티나무어린이집 데굴데굴 자연 놀이터	29
[그림 II -6] 강원도교육청 놀이밥 공감학교	30
[그림 II -7] 무장애 통합놀이터 서호꽃뫼 숲속 놀이터	31
[그림 II -8] 영국 ‘놀이의 날’	55
[그림 II -9] 이스라엘 ‘이야기 정원’	58
[그림 II -10] 도시의 주요 거리와 명소를 행진하는 홀론 워크	59
[그림 II -11] 어린이를 위한 환경 조형물	59
[그림 II -12] 아이들이 살기 좋은 마을, 콜로니에	60
[그림 II -13] 통합놀이터 디렉토리의 예	62
[그림 II -14] 통합놀이터 설명 가이드	63
[그림 II -15] 통합놀이터 시설 정보	64
[그림 II -16] 통합놀이터 부대 시설 기준	65
[그림 II -17] 미국 양키공원 통합놀이터	70
[그림 II -18] 독일 오버발트하우스 놀이터	70
[그림 II -19] Canberra Park in Sembawang & Bishan-Ang Mo Kio Park, Singapore	71

[그림 II -20] EISENHOWER PARK, NEWYORK	71
[그림 II -21] Melis Stokepark, Hague, Netherlands	72
[그림 III -1] 논리모형 흐름도	76
[그림 III -2] 연구 절차	78
[그림 IV -1] 놀이활동의 3가지 층	95
[그림 V -1] 1차 놀이교사 교육 후 만족도 조사 응답 분포 현황	113
[그림 V -2] 교육 내용 적절성에 관한 사후 조사 결과	117
[그림 V -3] 교육 방법 적절성에 관한 사후 조사 결과	118
[그림 V -4] 놀이교사 교육 개선방안에 관한 사후 조사 결과	119
[그림 V -5] 권역별 응답자 분포	124
[그림 V -6] 아동의 놀이시간 증감 여부(사후)	138
[그림 VII -1] '22년 장애아동 놀이교사지원사업 지원체계	239
[사진 VII -2] 지원 사업 모델(안)에 대한 현장적합성 검토 협의회	242
[그림 VII -3] 발달장애 아동의 놀 권리를 위한 역동 모델	246
[그림 VII -4] '놀이'가 핵심이 되는 지속가능한 사업 모형	247
[그림 VII -5] 아동과 함께 만들어가는 아동기본법	257

I

서론

1. 연구의 추진 배경 및 목적
2. 연구의 내용 및 범위

1 연구의 추진 배경 및 목적

가 연구의 추진 배경

■ 아동의 놀 권리의 필요성

- 1990년대 들어서면서 UN 아동권리협약에 대한 관심이 증대되었고, 우리나라도 아동 놀 권리를 국가정책으로 다루어야 한다는 인식이 생겨남. 이에 우리나라는 1991년 UN 아동권리협약을 비준하여 협약이행 당사국이 되었고, 이를 충실히 이행하기 위한 아동권리헌장 9개 조항을 새롭게 제정하였음.
- 하지만, 한참 후인 2010년대에 들어 지방자치단체와 각 시도 교육청 및 NGO 기관을 중심으로 놀 권리를 표방한 정책 및 사업을 진행하기 시작함. 대한민국 아동의 놀이 시간이 현저하게 부족하다는 국제적인 평가를 바탕으로 한국 사회에서는 놀 권리에 대한 중요성을 인식하기 시작했고, 정부 부처별로 다양한 놀이 정책이 구성되기 시작함.
- 2017년 세이브더칠드런(이하 SCK)을 비롯한 NGO 아동단체에서는 정부 주도에 모든 국민이 놀이를 중요시 여길 수 있도록 교육 및 캠페인을 시행할 것과 가정의 놀이를 확보하기 위한 일·가정양립제도를 실질적으로 마련하고 추진할 것, 안전한 놀이공간을 확보할 수 있는 포괄적인 정책을 마련할 것, 놀이에 대한 연구를 전문적으로 시행할 것, 놀이 정책을 실질적으로 추진할 수 있는 예산을 배정할 것, 정부 및 지자체의 종합적인 협력 체계를 구축할 것, 아동의 의견을 반영한 놀이 정책을 수립할 것 등의 10가지 제안을 담은 ‘국가아동놀이정책 수립 및 이행 제안서’를 보건복지부에 제출하였음.
- 2019년 5월 23일 ‘포용국가 아동정책’에는 ‘아동이 행복한 나라’라는 비전에 따라 국가 재정을 투입하여 놀이공간을 혁신하고, 프로그램을 활성화하며, 정책적으로 놀이시간을 확보할 수 있게끔 구체적인 정책이 마련되기에 이룸.

■ 놀 권리를 위한 정부의 노력

- 2019년 이후인 최근에서야 정부의 주도로 일원화된 정책이 마련된 가운데, 각 지자체에서도 놀 권리를 보장하기 위한 정책을 세우기 시작하였음.
- 2017년 시·도 교육청에서 ‘놀이통합교육 진흥 조례’와 ‘놀이 권리 보장에 관한 조례’가 제정되었고, 2018년과 2019년에는 각 지자체에서 ‘놀 권리 증진을 위한 조례’ 또는 ‘어린이놀이터 조성 및 관리에 관한 조례’, ‘창의놀이터 설치 및 운영 조례’ 등의 놀 권리 보장 및 놀이터 조성에 대한 조례 제정이 이루어지고 있는 상황임.
- ‘포용국가 아동정책’ 아래 각 지자체에서 조례 제정 및 정비가 앞다투어 이루어지고, 교육과정의 변화도 불가피한 현시점에서 구체적이면서 적극적으로 놀 권리를 실천해야 하는 시점이라는 인식도 높아지기 시작하였으며, 아동 놀 권리 보장은 필수 정책 사안이 되었음.

■ 장애아동 놀이교사지원사업 평가의 필요성

- 놀이는 아동의 발달과 성장을 위해 필수적으로 보장되어야 하는 경험임에도 불구하고, 장애아동의 경우 신체적·사회적·정서적 특성으로 인해 보호자 및 관련인의 장애아동 놀이에 대한 중요성 인식이 낮고, 비장애 아동에 비해 놀이를 경험할 수 있는 실질적인 지원이 상대적으로 부족한 실정임.
- 세이브더칠드런(SCK)은 놀이의 사각지대에 있는 장애아동의 놀 권리를 보장하기 위하여 안전하고 즐겁게 놀 수 있는 다양한 놀이 환경 조성사업과 협력기관과의 지원체계를 통해 장애아동 놀이교사지원사업을 진행하여 장애아동의 놀 권리 보장과 사회적 증진을 위해 노력하고 있음.
- 세이브더칠드런(SCK)의 장애아동 놀이교사지원사업은 2020년 최초 사업을 시작으로 2022년 현재 3년차 사업으로 진행되고 있음. 장애아동 놀이교사지원사업의 지속화와 확장화를 추진하기 위해서는 사업의 성과평가연구를 수행하여 사업 진행 전 과정에서 발생된 결과에 대한 효과성을 검증하고, 사업에 참여하

는 주관기관과 협력기관의 운영과정 효율성을 확인할 필요가 있음.

나 연구의 목적

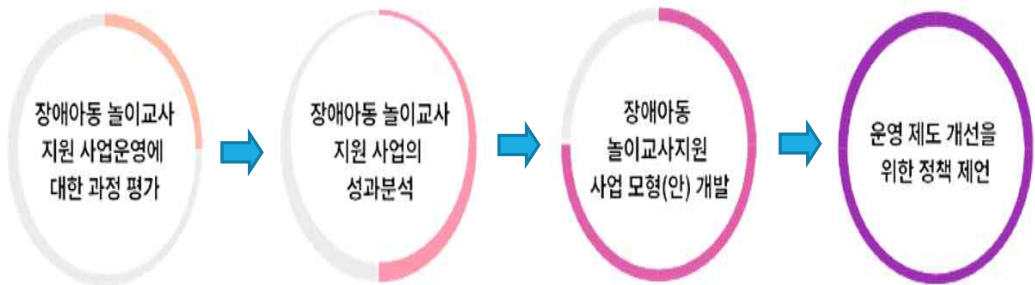
- 이 연구는 세이브더칠드런(SCK)의 장애아동 놀이교사지원사업 운영에 대한 과정 및 성과를 분석하고, 장애아동 놀이교사지원사업 모형(안)을 도출하는 데 목적이 있으며, 다음과 같은 세부 목적을 달성하고자 함.
- 첫째, 논리모형(투입(input)-활동(activity)-산출(output)-성과(outcome))에 근거하여 인적·물적 자원의 투입과 활동, 산출, 성과 간의 인과관계를 분석하여 사업 진행의 전 과정을 종합적으로 분석하고자 함. 즉, 장애아동 놀이교사지원사업의 목표 달성을 위해 투입부터 산출과정이 적절하였는지 분석하고자 함.
- 둘째, 논리모형을 통한 사업 진행의 과정을 분석한 후, 이를 바탕으로 세이브더칠드런(SCK) 장애아동 놀이교사지원사업이 지속적이고 효과적이며 효율적으로 진행될 수 있도록 사업모형(안)을 제시하고자 함.
- 셋째, 세이브더칠드런(SCK) 장애아동 놀이교사지원사업의 장기 사업을 위한 방향성 마련과 제도 개선을 위한 정책 제언을 제시하고자 함.

2 연구의 내용 및 범위

■ 연구의 내용

- 이 연구는 세이브더칠드런(SCK)의 장애아동 놀이교사지원사업 운영에 대한 과정 및 성과를 분석하고, 장애아동 놀이교사지원사업 모형(안)을 도출하는 데 목적이 있음. 이러한 목적을 달성하기 위하여 문헌분석을 실시하고, 논리모형에 근거하여 장애아동 놀이교사지원사업의 종합적 평가를 바탕으로 사업모형(안)

과 정책 제언 도출 등의 내용을 중심으로 연구를 추진하였음.



[그림 I-1] 연구의 내용 및 범위

- 장애아동 놀이교사지원사업 운영에 대한 과정평가에서는 7개 권역의 기관 선정, 아동 모집, 놀이교사 모집 절차의 적절성을 평가하고, 놀이 프로그램에 관한 사전 욕구조사, 사업 추진을 위한 보호자 및 놀이교사 교육 등에 대한 과정을 평가함.
- 장애아동 놀이교사지원사업의 성과분석에서는 과정 평가의 결과물로 장애아동 놀이교사지원사업이 어떤 효과성이 있었는지 등을 분석함.
- 놀이교사지원사업 모형(안) 개발에서는 향후 놀 권리 인식과 놀 권리 사업 확장을 위해 사업의 장점은 부각하되 문제점에 관해서는 수정·보완하여 지속적인 사업 유지와 확장을 위한 사업모형(안)을 도출함.
- 운영 제도 개선을 위한 정책 제언에서는 도출한 사업모형(안)을 바탕으로 공공 부문에서 장애아동 놀이교사지원사업을 위해 필요한 정책적 제언과 여러 분야에서의 사업과 연계성에 관해 제언함.

■ 연구의 범위

- '22년도 세이브더칠드런(SCK) 놀이지원 모형을 실행한 7개 권역 프로그램

II

이론적 배경

1. 놀 권리의 개념
2. 놀 권리에 관한 정책
3. 국내·외 장애아동 놀이 관련 프로그램 및 연구

가 UN 아동권리협약

(UN Convention on the Rights of the Child: CRC)

- 인간의 권리 중 아동의 인권은 「세계인권선언」 (Universal Declaration of Human Rights: UDHR)과 「UN 아동의 권리에 관한 협약」 (UN Convention on the Rights of the Child: UN 아동권리협약), 그리고 대한민국 「헌법」 등에서 그 법적 근거를 찾을 수 있음.
- 1989년 11월 20일 UN 총회에서 채택된 아동권리협약(UN Convention on the Rights of the Child)은 우리나라를 포함한 전 세계 192개국이 협약한 조약으로 아동의 모든 권리의 기반이 되고 있음.
- 인권은 인간 누구에게나 부여되는 자연법적 권리로 사람이면 마땅히 누려야 할 권리이고 이는 선택적으로 얻는 것이 아닌 보편적으로 부여됨. 장애아동의 인권도 마찬가지로 존엄한 인간의 권리로 형태나 종류를 막론하고 주어짐(이동영, 이상철, 2010).
- UN 아동권리협약에서는 장애와 복지영역에서 아동의 권리를 기반으로 접근하고 모든 장애아동을 포용하도록 강조함. 장애아동을 위해 의료지원과 복지혜택을 조기에 제공하고 교육과 여가활동에 필요한 시설과 인력의 배치 및 연수를 통한 통합교육을 권하고 있음. 장애아동이 사회적으로 차별받지 않도록 장애인식개선을 위한 사업을 강화하도록 권함과 동시에 장애아동의 인격을 존중하고 자립생활을 통한 사회구성원이 되도록 교육을 제공해야 함.
- UN 아동권리협약 제31조에서는 모든 아동이 휴식 및 여가를 즐기고, 연령에 적합한 놀이와 레크리에이션 활동에 충분히 참여해야 함과 동시에 문화, 예술, 놀이 그리고 여가활동을 위해 적절하고 동등한 기회 제공을 촉진해야 함을 제시하고 있음. 이는 모든 아동이 자유롭게 그리고 충분히 나이에 적합한 놀이에 참여할 권리를 가져야 한다는 것을 의미함.
- 모든 아동에게 자유로운 놀이가 중요하듯이 놀 권리 또한 마땅히 누려야 할 기본

적인 권리이자 기본 욕구이기 때문에 장애아동에게 당연히 제공해야 하는 권리임을 인식해야 할 필요가 있음(권미은, 2021).

UN 아동권리협약 제31조

1. 당사국은 휴식과 여가를 즐기고 자신의 연령에 적합한 놀이와 오락 활동에 참여하며, 문화생활과 예술에 자유롭게 참여할 수 있는 아동의 권리를 인정한다.
2. 당사국은 문화적 예술적 생활에 완전하게 참여할 수 있는 아동의 권리를 존중하고 촉진하며 문화예술 오락 및 여가활동을 위한 적절하고 균등한 기회의 제공을 장려하여야 한다.

- UN 아동권리협약의 「2019 대한민국 제5-6차 국가보고서」에 대한 최종견해에서 국내 아동 놀이의 현실은 학업성적에 대한 사회적 압력으로 아동의 놀이가 매우 부족한 점을 심각하게 우려하고 있으며, 놀이에 대한 시간과 시설의 보장을 강조하고 있음.

나 UN 장애인권리협약

- 조항은 다섯 개 항으로 구성되어 있음. 제1항에서는 장애인의 문화생활 등에 관한 권리 향유와 접근성의 보장을 언급하고 있음. 모든 문화 활동을 위한 자료는 반드시 장애인이 접근 가능해야 하며 물리적 장소에 대한 접근성 역시 보장되어야 함.
- 제2항 이후부터는 문화, 예술, 스포츠 등의 영역에서 장애인이 향유할 수 있는 권리 실현을 위한 각국의 조치를 언급하는 것으로 구성되어 있음.
- 제3항과 제4항을 통해 장애인의 지적재산권과 청각장애인의 문화를 인정하고 있음. 말이 아닌 손으로 표현되는 언어를 통해 이루어지는 청각장애인의 문화적, 언어적 정체성의 보장은 일반원칙에서도 제시되고 있는 장애의 다양성과 언어 및 의사표현의 다양성을 존중하여 반영한 것이라 할 수 있음.

- 제5항 (a)호는 장애인을 위한 주류 스포츠 활동의 중요성을 강조하고 있으며 더불어 제5항 (b)호는 장애인 특유의 스포츠를 촉진시켜야 한다고 언급함.

UN 장애인권리협약 제30조

문화생활, 레크리에이션, 여가생활 및 체육활동에 대한 참여

1. 당사국은 다른 사람과 동등하게 문화생활에 참여할 수 있는 장애인의 권리를 인정하며, 장애인에게 다음의 사항을 보장하기 위하여 모든 적절한 조치를 취한다.
 - (a) 접근 가능한 형태로 된 문화자료에 대한 접근을 향유한다.
 - (b) 접근 가능한 형태로 된 텔레비전 프로그램, 영화, 연극 및 다른 문화 활동에 대한 접근을 향유한다.
 - (c) 공연장, 박물관, 영화관, 도서관, 관광서비스와 같은 문화 활동 또는 서비스를 위한 장소에 대한 접근과 국가적으로 문화적 중요성을 가진 기념물과 명소에 대한 접근을 가능한 한 향유한다.
2. 당사국은 장애인 자신의 이익뿐만 아니라 풍요로운 사회를 위하여 장애인의 창조적, 예술적, 지적 잠재력을 계발하고 활용할 수 있는 기회를 보장하기 위하여 적절한 조치를 취한다.
3. 당사국은 국제법에 따라 지적재산권을 보호하는 법이 문화자료에 대한 장애인의 접근에 불합리하거나 차별적인 장벽을 구성하지 아니하도록 모든 적절한 조치를 취한다.
4. 장애인은 다른 사람과 동등하게 수화와 청각장애인의 문화를 포함하여 그들의 특정한 문화적·언어적 정체성을 인정받고 지원받을 자격이 있다.
5. 당사국은 장애인이 다른 사람과 동등하게 레크리에이션, 여가생활 및 체육활동에 참여할 수 있도록 하기 위하여 다음의 적절한 조치를 취한다.
 - (a) 주류 체육활동의 모든 단계에서 장애인이 가능한 최대도 참여할 수 있도록 장려하고 증진할 것
 - (b) 장애인이 장애특화 체육과 레크리에이션 활동을 조직, 개발하고 이에 참여할 수 있는 기회를 보장하고, 이를 위하여 다른 사람과 동등하게 적절한 교육, 훈련 및 자원의 제공을 장려할 것
 - (c) 체육활동, 레크리에이션 및 관광지에 대한 장애인의 접근을 보장할 것

- (d) 장애아동이 교내 활동을 포함하여 놀이, 레크리에이션, 여가활동 및 체육활동의 참여에 대하여 다른 아동과 동등하게 접근할 수 있도록 보장할 것
- (e) 레크리에이션, 관광, 여가활동 및 체육활동을 조직하는 서비스에 대한 장애인의 접근을 보장할 것

- UN 장애인권리협약은 여타의 국제인권법과 마찬가지로 구속력이 있는 국제법이며, 세계 각국의 비준 이후 협약 당사국들은 본 협약을 실질적으로 이행의 의무를 지게 됨.
- 협약에 나타난 당사국의 의무는 즉각적으로 이행하여야 할 의무와 점진적으로 실현하여야 할 의무로 나누어 볼 수 있음. 국가는 이러한 두 가지 의무를 어떻게 현실에 적용하여 구체화 시킬 것인가가 매우 중요한 과제라 할 수 있음.

다 어린이 놀이 현장

- 대한민국 어린이는 UN 아동권리협약 제31조에 나온 권리를 맘껏 누리지 못하고 있다는 목소리가 높은 실정임. 이에 전국 시·도교육감협의회에서는 어린이의 놀 권리를 보장하기 위해 「어린이 놀이 현장」을 만들고 놀이 지원 정책을 함께 추진하기로 하였음.

어린이 놀이 현장 전문

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

- 어린이에게는 놀 권리가 있다.

어린이는 놀이로 행복을 누릴 권리가 있으며 놀이의 주인은 어린이이다.

- 어린이는 차별 없이 놀이 지원을 받아야 한다.

어린이는 성별, 종교, 장애, 빈부, 인종 등에 상관없이 놀이 지원을 받아야 한

다.

· **어린이는 놀이터와 놀 시간을 누려야 한다.**

어린이는 자유롭게 놀거나 쉴 수 있도록 놀이터와 놀 시간을 충분히 누릴 수 있어야 한다.

· **어린이는 다양한 놀이를 경험해야 한다.**

가정, 학교, 지역사회는 어린이의 발달 단계에 맞는 풍부한 놀이 환경을 만들어주고, 다양한 놀이 경험의 기회를 제공해 주어야 한다.

· **가정, 학교, 지역사회는 놀이에 대한 가치를 존중해야 한다.**

가정, 학교, 지역사회는 어린이의 놀이를 존중하고 가치를 인정해야 하며, 안전하고 즐겁게 놀 수 있도록 배려하여야 한다.

- 2015년 5월 4일 전국 시·도교육감협의회는 「어린이 놀이 현장」을 제정하고 「어린이 놀이 관련 시·도교육청 10대 공동정책」을 발표함(전국 시·도교육감협의회, 2015). 이후 2017년 12월 아동의 놀 권리를 보장하기 위한 조례를 제정하였으나 아직도 사회적으로 아동의 놀 권리에 대한 인식은 낮은 수준임(황옥경, 김정화, 명준희, 2019).
- 특히, 장애아동은 신체적 제약 없이 놀 수 있는 공간이 부족하고 다양한 놀이 경험이 부족한 상황임. 이는 장애에 대한 의료적 모형 접근으로 인해 아동의 특성을 결함으로 인식하여 놀이를 자연스러운 성장 과정이 아닌 치료적 서비스의 방법으로 적용하고 있음. 장애아동의 행복한 놀 권리 인식증진과 여가활동을 도모할 수 있는 지원이 적극적으로 필요한 상황임.

2 놀 권리에 관한 정책

가 아동의 놀 권리 관련 법령

- 「헌법」 제10조
- 「문화예술진흥법」 제13조
- 「국민체육진흥법」 제16조
- 「청소년활동진흥법」
- 「장애인복지법」 제10조
- 「장애아동복지지원법」 제4조, 제23조
- 「장애인 차별금지 및 권리구제에 관한 법률」 제24조, 제35조
- 「국민여가활성화기본법」 제14조
- 「문화예술교육지원법」 제14조
- 「아동복지법」 제30조
- 「어린이놀이시설 안전관리법」

■ 헌법

헌법 제10조

모든 국민은 인간으로서의 존엄과 가치를 가지며, 행복을 추구할 권리를 가진다. 국가는 개인이 가지는 불가침의 기본적 인권을 확인하고 이를 보장할 의무를 진다.

- 「헌법」 제2장 제10조에는 모든 국민이 행복을 추구할 권리에 대해서 기술되어 있고, 제34조 ①항에서는 모든 국민은 인간다운 생활을 할 권리를 가지고 있음을 명시하고 있음. 이에 근거하여 아동의 행복 추구 및 인권의 차원에서 놀 권리는 생활에서 보장되어야 함.

■ 국민여가활성화기본법

국민여가활성화기본법 제14조

국가와 지방자치단체는 여가정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하고 아동(18세 미만인 사람을 말한다)이 과도한 학습 부담에서 벗어나 적절한 여가를 보장받을 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.

- 국가와 지방자치단체는 여가정책을 수립·시행함에 있어 장애인, 노인, 저소득층 및 다문화가정 등 사회적 약자의 여가활동을 증진하고 아동이 과도한 학습 부담에서 벗어나 적절한 여가를 보장받을 수 있도록 필요한 시책을 강구해야 함을 명시하고 있음.

■ 문화예술진흥법 및 문화예술교육 지원법

문화예술진흥법 제13조

문화예술교육 지원법 제14조

제13조(학교 등의 문화예술 진흥) 국가와 지방자치단체는 학교·청소년단체 및 직장의 학생·청소년(「학교 밖 청소년 지원에 관한 법률」 제2조 제2호에 따른 학교 밖 청소년을 포함한다. 이하 같다)·직원, 그 밖의 종업원의 정서와 교양을 높이기 위하여 학교·청소년단체 및 직장에 학생·청소년·직원, 그 밖의 종업원으로 구성된 문화예술 활동 단체를 하나 이상 두도록 권장하여야 하며, 그 단체를 육성하기 위하여 그 활동비의 일부를 지원할 수 있다.

제14조(학교의 장의 임무) 학교의 장은 문화예술교육에 관한 국가의 시책을 고려하여 학교문화예술교육의 지원을 위한 사업에 적극 협조하여야 한다. 다만, 협조의 내용에 관하여는 학교 교육과정의 운영 등 학교의 교육 여건에 적합한 범위 안에서 학교의 장이 정할 수 있다.

- 문화예술진흥법 제13조에서는 국가와 지방자치단체는 학교 및 직장의 학생·직원, 그 밖의 종업원으로 구성된 문화예술 활동 단체를 하나 이상 두도록 권장하여야 하며, 그 단체를 육성하기 위하여 그 활동비의 일부를 지원할 수 있도록 명시하고 있음.
- 문화예술교육 지원법 제14조에서는 학교장은 문화예술교육에 관한 국가의 시책을 고려하여 학교문화예술교육의 지원을 위한 사업에 적극 협조하도록 하고 있음.

■ 국민체육진흥법

- 여가 체육 활동 육성 및 지원에 필요한 시책 마련을 위해 국가와 지방자치단체의 책무를 규정하고 있음.

국민체육진흥법 제16조

- ① 국가 및 지방자치단체는 생활체육에 관한 국민들의 자발적 참여를 유도하고 과학적 체력관리를 지원하기 위하여 생활체육 활동 및 체력에 대한 인증에 필요한 시책을 마련하여야 한다.
- ② 문화체육관광부장관은 인증 업무의 전문성과 신뢰성을 확보하기 위하여 대통령령으로 정하는 지정 기준에 따라 인증기관을 지정할 수 있다.
- ③ 문화체육관광부장관은 제2항에 따른 인증기관에 대하여 인증 업무 수행 및 운영에 필요한 경비를 예산의 범위에서 지원할 수 있다.
- ④ 문화체육관광부장관은 제2항에 따라 인증기관으로 지정받은 기관이 다음 각 호에 해당하면 그 지정을 취소하거나 1년 이내의 기간을 정하여 해당 업무의 전부 또는 일부의 정지를 명할 수 있다. 다만, 제1호 및 제2호에 해당하는 경우에는 그 지정을 취소하여야 한다.
 1. 거짓이나 그 밖의 부정한 방법으로 인증기관의 지정을 받은 경우
 2. 업무정지 기간 중에 인증 업무를 한 경우
 3. 정당한 사유 없이 인증 업무를 수행하지 아니한 경우
 4. 제2항에 따른 인증기관 지정 기준에 적합하지 아니하게 된 경우
- ⑤ 제1항에 따른 인증의 대상, 종류, 기준, 절차 및 방법 등 제도운영에 필요한

사항과 제4항에 따른 지정 취소 및 업무정지 등에 필요한 사항은 문화체육관광부령으로 정한다.

■ 청소년활동진흥법

- 청소년문화활동 진흥과 청소년동아리활동 활성화를 위한 국가 및 지방자치단체의 책무성을 규정하고 있음.

■ 어린이놀이시설 안전관리법

- 어린이들이 안전하고 편안하게 놀이기구를 사용할 수 있도록 어린이놀이시설의 설치·유지 및 보수 등에 관한 기본적인 사항 규정 등을 위한 법임.

■ 아동복지법

아동복지법 제30조

제30조(안전기준의 설정) 국가는 대통령령으로 정하는 바에 따라 아동복지시설과 아동용품에 대한 안전기준을 정하고 아동용품을 제작·설치·관리하는 자에게 이를 준수하도록 해야 한다.

- 우리나라 아동복지법은 아동이 건강하게 출생하여 행복하고 안전하게 자랄 수 있도록 아동의 복지를 보장하는 것을 목적으로 함.
- 아동복지법 제4장 아동에 대한 지원 서비스 중 제30조를 살펴보면 국가는 대통령령으로 정하는 바에 따라 아동복지시설과 아동용품에 대한 안전기준을 정하고 아동용품을 제작·설치·관리하도록 명시하고 있으나 현행법만으로 장애아동의 안전한 놀이 환경을 보장하기 어려운 상황임. 또한, 제35조의 건강한 심신보존의 내용에서도 아동의 신체상의 건강 지원방안을 중심으로 설정되어 있고 심리·정서적 지원방안의 내용은 찾아보기 어려움.
- 동법 내 아동정책에 대한 종합적인 수행과 아동복지 관련 사업의 효과적인 추진을 위해 아동권리보장원의 설립을 신설하였고(2022. 07. 01.) 아동의 심리·정서적 측면에서의 놀 권리 증진에 관한 다양한 지원방안이 요구됨.

■ 장애인복지법

장애인복지법 제23조 및 제24조

제23조(편의시설) ①국가와 지방자치단체는 장애인이 공공시설과 교통수단 등을 안전하고 편리하게 이용할 수 있도록 편의시설의 설치와 운영에 필요한 정책을 강구하여야 한다.

②국가와 지방자치단체는 공공시설 등 이용 편의를 위하여 한국수어 통역·안내 보조 등 인적서비스 제공에 관하여 필요한 시책을 강구하여야 한다. <개정 2016. 2. 3.>

제24조(안전대책 강구) 국가와 지방자치단체는 추락사고 등 장애로 인하여 일어날 수 있는 안전사고와 비상재해 등에 대비하여 시각·청각 장애인과 이동이 불편한 장애인을 위하여 피난용 통로를 확보하고, 점자·음성·문자 안내판을 설치하며, 긴급 통보체계를 마련하는 등 장애인의 특성을 배려한 안전대책 등 필요한 조치를 강구하여야 한다.

- 장애인의 정책종합계획에서 제10조 2의 경우, 장애인의 복지와 교육문화에 관한 사항이 종합계획에 반영되어야 함을 명시하고 있고 동법 제23조, 제24조에서는 안전과 관련된 조항으로 특정 장애 특성을 배려한 안전대책 강구에 대한 내용을 제시하고 있어 장애아동의 복지 차원에서의 놀이 경험 제공 및 환경 조성에 대한 지원 보장의 근거가 제시되어 있으나 구체성은 미흡한 상황임.

■ 장애아동복지지원법

- 장애아동복지지원법은 장애아동의 특별한 복지적 욕구에 적합한 지원을 통합적으로 제공함으로써 장애아동이 건강하게 성장하고 사회에 활발하게 참여할 수 있도록 명시함.

장애아동복지지원법 제4조 및 제23조

제4조(장애아동의 권리) ⑤ 장애아동은 휴식과 여가를 즐기고, 놀이와 문화예술 활동에 참여할 수 있는 기회를 제공받아야 한다.

제26조(문화·예술 등 복지지원) 국가와 지방자치단체는 이 법에서 정한 복지지원 외에 문화·예술·스포츠·교육·주거 등의 영역에서 장애아동에게 필요한 서비스가 지원되도록 최대한 노력하여야 한다.

- 장애아동이 휴식과 여가를 즐기고, 놀이와 문화·예술 활동에 참여하기 위해서는 놀이공간 확보가 선행되어야 함. 장애아동의 놀 권리 향유를 위한 놀이터 및 놀이시설 접근권은 우선적 권리임(노은호, 주혜영, 2011).

■ 장애인 차별금지 및 권리구제에 관한 법률

장애인 차별금지 및 권리구제에 관한 법률

제24조 및 제35조

제24조(문화·예술활동의 차별금지)

- ① 국가와 지방자치단체 및 문화·예술사업자는 장애인이 문화·예술활동에 참여함에 있어서 장애인의 의사에 반하여 특정한 행동을 강요하여서는 아니 되며, 제4조 제1항 제1호·제2호 및 제4호에서 정한 행위를 하여서는 아니 된다.
- ② 국가와 지방자치단체 및 문화·예술사업자는 장애인이 문화·예술활동에 참여할 수 있도록 정당한 편의를 제공하여야 한다.
- ③ 국가 및 지방자치단체는 장애인이 문화·예술시설을 이용하고 문화·예술활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 필요한 시책을 강구하여야 한다.
- ④ 제2항을 적용함에 있어서 그 적용대상이 되는 문화·예술사업자의 단계적 범위 및 정당한 편의의 구체적인 내용 등 필요한 사항은 대통령령으로 정한다.

제35조(장애아동에 대한 차별금지)

- ① 누구든지 장애를 가진 아동임을 이유로 모든 생활 영역에서 차별을 하여서는 아니 된다.
- ② 누구든지 장애아동에 대하여 교육, 훈련, 건강보호서비스, 재활서비스, 취업 준비, 레크리에이션 등을 제공받을 기회를 박탈하여서는 아니 된다.
- ③ 누구든지 장애아동을 의무교육으로부터 배제하여서는 아니 된다.
- ④ 누구든지 장애를 이유로 장애아동에 대한 유기, 학대, 착취, 감금, 폭행 등의 부당한 대우를 하여서는 아니 되며, 장애아동의 인권을 무시하고 강제로 시설 수용 및 무리한 재활치료 또는 훈련을 시켜서는 아니 된다.

- 장애인 차별금지 및 권리구제에 관한 법률(2007)에서는 장애아동에 대한 어떠한 종류의 차별 없이 비장애 아동과 동등한 권리와 자유가 주어지도록 책임을 규정 (권미은, 2021)하고 있어 이는 장애아동의 인권보장 차원에서 놀이 경험의 적극적인 제공이 필요한 상황임.
- 장애아동과 비장애 아동은 동등한 주체로서 다양한 활동 참여를 보장받으면서 함께 상호작용 할 수 있는 양질의 놀이공간과 경험을 마련해야 함.

■ 아동기본법(가칭)

- 보건복지부는 2022년 ‘아동기본법’(가칭)을 2023년 중 제정 추진 계획을 제시하였음.
- 아동기본법은 아동의 기본 권리를 구체화하고 이를 보장해야 하는 국가와 사회의 책무를 명시하며 아동정책의 기본 이념을 제시함(2022.5.5. 연합뉴스).
- 현재 아동의 권리가 아동복지법, 유아교육법 등 각종 교육 관련법에서 개별적으로 규정하고 있는 상황에서 아동기본법은 발달권, 생존권, 참여권, 환경권, 건강권 등 아동의 누려야 하는 구체적인 권리를 선언하고 아동 관련 개별 법률과 유기적인 체계를 갖는 포괄법의 기능을 담당하게 됨.
- 특히, 아동기본법에서는 아동의 ‘놀이 권리’를 보장하여 아동이 일상에서 놀 수 있는 환경을 제공받아야 함을 제시함.

나 아동의 놀 권리 관련 행정 정책

- 아동 및 청소년 대상 놀이 관련 정책 사업은 주로 문화체육관광부, 보건복지부, 여성가족부 및 산림청에서 관여하고 있음.

〈표 II-1〉 행정부처별 놀이 관련 정책

부처	주요 부서	사업 내용
문화체육 관광부	도서관정책기획단	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 공공도서관의 설립·육성 지원
	체육정책과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 체육주간 및 체육의 날 행사에 관한 사항
	체육진흥과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 생활체육 진흥을 위한 계획 수립, 시행 및 관련 단체 육성 지원 ▪ 직장 및 지역 생활체육의 진흥 및 스포츠클럽 육성, 지원 ▪ 공공체육시설 확충 계획의 수립 및 추진 ▪ 생애주기별 생활체육 활성화 ▪ 저소득층 청소년의 스포츠바우처 지원
보건 복지부	아동권리과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 어린이날, 어린이 주간 등 아동 행사에 관한 사항
	건강증진과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 신체 활동 활성화를 위한 건강증진사업에 관한 사항
여성 가족부	청소년정책과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 청소년정책에 관한 중장기 기본계획의 수립 및 조정 ▪ 청소년의 달 등 청소년 관련 행사 및 포상에 관한 사항
	청소년활동진흥과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 지방청소년활동진흥센터의 설치·운영 지원 ▪ 청소년프로그램·사업 개발·보급 및 평가 ▪ 청소년의 수련활동 및 문화·예술 체험 활성화에 관한 사항 ▪ 청소년 축제 동아리, 자원봉사 활성화에 관한 사항 ▪ 청소년 방과후아카데미 등 방과후 활동 프로그램 개발·지원
산림청	산림휴양등산과	<ul style="list-style-type: none"> ▪ 산림휴양

- 놀이는 아동의 발달과 성장을 위해 필수적으로 보장되어야 하는 중요한 경험이지만 현재 아이들은 놀이시간, 놀이 장소, 놀이 대상 등의 부족으로 자발적으로 노는 것에 어려움이 있음.

■ 문화체육관광부 산하 한국문화예술교육진흥원

- 초등학교 이상 아동·청소년에게 놀이 콘텐츠를 제공할 목적으로 ‘꿈다락 토요문화학교’를 운영함. 박물관 연계, 미술관 연계, 국공립 기관 연계, 도서관 연계 등의 기관 연계 프로그램과 건축문화, 주말 문화여행, 가족 오케스트라 합창 등 다양한 놀이문화 프로그램을 진행함(꿈다락 토요문화학교, 2022).

■ 보건복지부

- 보건복지부는 2014년부터 5년간 세이브더칠드런(SCK)이 진행해온 놀이시설의 신축 지원 및 개·보수를 시행한 놀이사업의 성과를 확인하고 향후 발전방안을 모색하는 등 아동 놀 권리가 보장되는 환경을 지속적으로 확대하기 위해 노력함.
- 2019년 놀 권리 포럼 개최 및 놀이혁신위원회를 구성하는 등 아동 놀 권리 보장을 위한 적극적인 자세를 취함. 이는 아동 놀 권리 보장의 중요성과 필요성에 대한 다양한 의견을 수렴하여 사회적 공감대 형성, 관계 중앙부처와 지방자치단체 놀이 정책 수립 및 개선을 지원하는 등 중요한 역할을 수행함.
- 2020년 놀이혁신 선도지역 사업추진으로써 ‘포용국가 아동정책’(2019.05)에 따라 「놀이혁신 선도지역」 아동의 놀 권리 보장을 위해 2020년부터 ‘지역 내 초등학교 연령의 아동에게 놀이 서비스 활동을 제공’하고 있음. 해당 사업은 아동에게 풍부한 놀이의 기회를 균등하게 보장하기 위해 지자체별로 추진되고 있는 사업으로, 코로나19 사태 장기화에 따라 또래 관계 형성 기회 및 야외활동 감소 등 아동의 놀이가 위축된 상황에서도 전국 7개 지역(서울 은평구, 경기 안산시, 광주 남구, 부산 남구/동구, 전북 전주시, 충남 홍성군)에서 지속적 진행 중임(보건복지부, 2021).

■ 환경부

- 아동이 마음껏 뛰어놀 수 있는 지역사회를 만들기 위해 혁신놀이터, 자연·산림체험 프로그램 개발, 청소년 활동 확대 등의 지침을 제시하며 아동 발달에 필수적인 놀이를 통하여 창의성 사회성 개발 정책을 제시함.
- 교실을 아동 친화 공간으로 바꾸고, 자투리 공간을 놀이터, 운동장 및 체육관을 블록형 놀이공간으로 만들기를 제시함(환경부, 2019).

다 아동의 놀 권리 관련 교육 정책

1) 교육과정의 변화

- 2015년 5월 4일 전국 시·도교육감협의회는 「어린이 놀이 현장」을 제정하고 「어린이 놀이 관련 시·도교육청 10대 공동정책」을 발표함(전국 시·도교육감협의회, 2015).

어린이 놀이 관련 시·도 교육청 10대 공동정책

◆ 어린이들에게 충분한 놀이시간을 보장하겠습니다.

1. 탄력적 교육과정 운영으로 충분한 휴식·놀이시간 보장
2. 수업 전, 방과 후 시간의 학생들 놀이시간 확보 및 여건 조성

◆ 학교 내·외에 안전한 놀이 공간을 확보하겠습니다.

3. 학교운동장을 놀이중심 공간으로 재구성
4. 학교 내·외 놀이 공간 마련(빈 공간에 놀이 소재 배치)
5. 학교 내·외 놀이시설에 대한 안전 강화

◆ 다양한 놀이 경험을 제공하겠습니다.

6. (방과후) 교육과정에 다양한 놀이 소재와 프로그램 제공
7. 학생 교내 행사(운동회, 체육대회 등)에 놀이 프로그램 운영
8. 돌봄 시간 놀이 프로그램 운영, 다양한 놀이 교육 실시

◆ 어른들이 놀이 친구가 될 수 있도록 지원하겠습니다.

9. 놀이 관련 연수 개설 및 놀이 동아리, 연구회 적극 지원
10. 가정 및 학교, 지역사회와 연계한 놀이의 필요성 홍보 강화

- 「2019 개정 누리과정」은 유아·놀이 중심 교육과정으로 놀이활동을 중심으로 유아교육과정 운영을 특성화하고 있음.

- 특수교육대상 유아들도 일반유아와 같이 놀이를 통하여 경험하고 느껴야 하며 특정한 장애로 인해 독특한 형태를 보이므로 교사는 놀이 지원을 해야 함(오지연 외, 2020).
- 최근 학령기에 들어선 아동의 놀 권리를 보장하기 위해 전국 시·도교육청에서는 교육 및 학습과 분명히 구분되는 ① 놀 시간의 보장, ② 놀이공간 만들기, ③ 놀이 경험 제공을 위한 기회 확대를 지원·추진하고 있음(조숙인 외, 2017).

■ 놀 시간의 보장

- 어린이의 놀이시간 확보 및 보장을 위한 학교의 노력은 교육과정을 탄력적으로 운영하는 것과 수업 전·후의 시간을 놀이에 활용하도록 하는 것으로 초등학교 교육과정 운영 시 중간 놀이시간을 배정하고, 블록 타임 등을 두어 놀이를 권장함. 점심시간을 길게 편성하거나, 교육과정으로 놀이 수업을 구성하여 운영할 수 있으며 정규 수업 전 아침놀이 시간의 활용을 활성화하고 방과 후 놀이시간을 권장하는 것을 인성교육 시행계획이나, 시·도교육청의 다른 특색사업으로 발전시켜 운영함(조숙인 외, 2017).

〈표 II-2〉 놀이시간 보장을 위한 교육청별 관련 정책

구분	놀이 시간 보장	
	탄력적 교육과정 운영	수업 전, 방과 후 시간 운영
강원	1. 블록 타임제 운영/ 중간 놀이 시간 보장(20분) 2. 초등학교 점심시간 놀이 시간 확보(60분)	1. 수업 전, 아침 놀이 시간 보장 2. 방과 후 놀이 시간 보장
경남	중간 놀이시간 운영 (학교별 특색 있는 배움 중심 학교 교육과정 편성·운영)	학교 교육과정 재구성을 통한 놀이시간 확보
대전	학교 자체 계획을 수립하여 학교 실정에 맞게 운영	

출처: 조숙인 외, 2017

- 운영사례로 강원도 사내초의 경우, 2교시가 끝나고 30분 동안 중간놀이 시간을 확보하고 점심시간을 1시간으로 늘려 식사를 마친 아이들에게 넉넉한 놀이시간

을 제공하고 있음.

- 사내초는 교육과정을 정상적으로 운영하면서 놀이시간을 만들기 위해 방과 후 활동 시간을 조절함. 하루 1·2학년과 3·4학년, 5·6학년으로 나눠 세 개 반으로 운영하던 것을 1·2·3학년과 4·5·6학년 등 반 편성을 2개 반으로 바꿈(중부매일, 2018).

■ 놀이 공간 만들기

- 울산교육지원청은 국제아동구호개발 NGO 세이브더칠드런코리아 동부지부와 함께 2019년부터 참 좋은 놀이터를 운영하였음. 참여형 놀이공간을 추진하였으며, 제주교육청은 방치된 공간(제주 외도 초등학교 5층 옥상, 제주 중앙초 병설 유치원 옥상)을 공간 혁신을 통해 휴식, 놀이, 교육 활동 공간으로 재탄생 시킴(국제뉴스, 2019).
- 교육청의 정책으로 학교운동장 놀이 중심 재구성, 학교 내외에 놀이를 위한 특별한 공간 구성, 놀이공간과 놀이시설의 안전 강화 등이 시행되고 있음.
- 학교 운동장에서의 놀이 촉진을 위한 변화는 운동장에 틈새 놀이공간을 흥미롭게 구성하고, 획일적인 학교 운동장을 어린이의 흥미를 중심으로 재구성하며 운동장이외의 학교 내외에 놀이를 위한 공간배치 노력도 병행되고 있음. 놀 공간의 안전 강화를 위해서는 교육과정에 안전교육을 포함하고, 놀이터와 기구의 안전 점검을 강화하며, 놀이터 지킴이를 배치하기도 하고, 안전 표시를 설치함(조숙인 외, 2017).
- 장애아동은 여전히 신체적 제약 없이 즐겁고 안전하게 놀 수 있는 공간이 부족하고 신체적, 정서적, 심리적 이유로 다양한 놀이 경험이 부족하여 장애아동의 행복한 놀 권리 인식증진과 건강한 신체, 정서 발달을 도모할 수 있는 놀이 지원이 필요한 상황임.
- 2020년 코로나19 사태로 인한 자택 격리, 비대면 수업의 확대로 인해 학교와 의료 및 복지기관 이용이 불가능해지면서 장애아동의 교육과 돌봄은 고스란히 가정에서 부모와 가족에게 전가됨.
- 장애아동은 부모나 가족 구성원과의 상호작용에만 치우치면서 정서 교감 발달이 부족해지고, 바깥 놀이 활동의 감소는 신체적, 정서적, 사회적 측면에서 발달 지연을 초래함(김경숙 외, 2007).

- 장애아동의 사회성 발달을 위해 놀이 활동 프로그램과 공간의 필요성이 대두되고 있으나 장애아동이 뛰어놀 수 있는 공간은 무장애 통합놀이공간 또는 학교로 제한되어있고 그마저도 무장애 통합놀이공간은 적은 수로 인해 접근성이 떨어지고 학교는 비대면 수업으로 등교를 하지 못하는 상태임. 추후 코로나19 사태가 종식 되어도 장애아동의 돌봄 및 놀 권리에 대한 서비스 부족이 계속될 수 있음.

■ 놀이 경험 제공을 위한 기회 확대

- 대구교육청은 2019년 놀이 학년 학기제를 처음 도입하였는데 대구초등학교에서는 놀이와 학습을 접목함으로써 학생들이 행복한 학교생활을 할 수 있도록 적극적으로 지원함. 구체적으로 초등 놀이 학년 학기제를 운영하여 학년 또는 학기 단위로 놀이와 연계한 교육과정을 설계하여 아이들에게 실컷 놀 시간과 마음껏 놀 공간을 확보하여 놀이를 통한 즐거운 배움을 경험함으로써 바람직한 성장과 더불어 미래사회에 필요한 역량을 자연스럽게 기르도록 하는 프로젝트를 실시함 (에듀인뉴스, 2019).
- 놀이 경험을 제공하여 아동의 놀이를 촉진하고자 특별 교육과정 운영, 교내에서 놀이 행사를 개최, 돌봄 프로그램에 놀이를 반영하는 등 정책을 추진함. 놀이를 교육과정 내에서 활성화하기 위해 놀이 지도서를 개발 보급, 놀이교사 방과 후 과정에 배치, 놀이 동아리를 운영, 놀이 프로그램을 교사에게 안내, 다양한 신체 활동 프로그램을 운영하기도 함. 또한, 운동회, 체육대회, 전통놀이 한마당, 스포츠 데이, 어울림 축제 등 놀이 경험 제공을 위한 다양한 행사들이 기획됨. 돌봄 시간에 교사와 함께 노는 프로그램을 구성하거나, 놀이 중심 단체 활동을 안내하고, 돌봄 교사의 놀이 연수를 지원하는 등의 돌봄 교실에서 놀이를 증진하는 노력도 보임(조숙인 외 2017).
- 놀이의 주체는 아동들이지만 적극적인 놀이 활동을 위해서는 촉진자로서 교사의 역할이 요구됨. 어린이의 놀이를 촉진하기 위한 시·도교육청별 노력으로 놀이 정책을 지원하는 것과 더불어 놀이의 중요성을 강조하고 우수사례를 발굴하는 등의 홍보 사업을 시행함. 어린이의 놀이 촉진을 위한 교사 역량 강화로는 학습 공동체 활동이나 놀이 연구회 지원이 운영되기도 하고, 놀이문화 선도 학교를 지정하여 운영함. 놀이의 중요성을 강조하고 이에 대한 공감 형성을 위해 운영사례 공유, 가정통신문, 학교 홈페이지 등을 통한 홍보도 이루어짐(조숙인 외, 2017).

2) 놀이공간의 변화

■ 무장애 통합놀이터

- 무장애 통합놀이터는 장애인용 놀이터가 아닌 모두가 함께 놀고 즐길 수 있는 공간임(이채은 외, 2017). 무장애 통합놀이터에서는 장애아동과 일반 아동 모두 동등한 주체로서 놀이에 참여할 수 있어야 하며(김남진, 2019), 장애아동들이 부모와 교사의 지도에 따른 단순 치료나 교육에 의한 일방적인 것이 아닌 아동 스스로 자발적, 주도적으로 놀이가 이루어져야 함(박현철, 2022).
- 최초의 통합놀이터는 2016년으로 몇 년 전에 불과함. 현재 국내에서는 놀이터에 관한 규정을 「어린이놀이시설법」, 「어린이제품법」에서 다루고 있지만 장애아동을 주 사용자로 놀이터를 규정한 법은 없음.
- 다시 말하면, 통합놀이터를 조성해야 할 이유에 대한 법적 근거가 없다는 말로, 모든 아동의 ‘놀 권리’가 보장받고 있지 못하고 있음을 의미(동아일보, 2021).
- 통합놀이 환경이 절대적으로 부족한 현실점에서 통합놀이터에 관한 연구는 장애아동의 놀 권리를 누릴 수 있는 큰 도움이 될 것임. 사회적 가치를 추구하고 함께 교류할 수 있는 올바른 놀이공간이 탄생 될 것으로 봄(박현철, 2022).
- 2016년에 개장한 우리나라 최초의 무장애 통합놀이터인 ‘꿈틀꿈틀 놀이터’는 장애의 유무나 나이에 대한 차별이나 제한 없이 모두가 동일한 조건에서 다양한 놀이기구와 시설을 이용할 수 있도록 조성되어 있음(이채은 외, 2017).





[그림 II-1] 서울시 광진구 ‘꿈틀꿈틀 놀이터’

출처: 행정안전부

- 서울시 서대문구 ‘홍박공원 통합놀이터’는 접근성을 높이기 위해 공영주차장에서 놀이터로 바로 올라갈 수 있는 엘리베이터가 설치되어 있음. 휠체어를 탄 채 이용할 수 있도록 만들어진 구조물로, 경사로와 모래언덕을 연결하여 장애아동의 이동 편리성을 높이는 것뿐만 아니라 자유로운 놀이공간을 조성함. 또한, 그네 모양의 다양성을 구현하여 그물망 그네, 바구니 그네 등과 같이 각자에게 맞는 놀이법을 선택할 수 있도록 조성함(국민일보, 2021).



[그림 II-2] 서울시 서대문구 홍박공원 통합놀이터

출처: 조경작업소 울(위), 국민일보(아래)

- 포항시 장애인종합복지관 ‘사랑어린이집 무장애 통합놀이터’는 보행을 막는 턱과 계단, 좁은 통로와 같은 걸림돌이 될만한 것들은 없애고 누구나 이용할 수 있는 놀이기구를 설치함. 이 무장애 통합놀이터가 만들어지기 전까지 포항에 있는 어린이공원 130여 곳에는 장애아동들이 놀 수 있는 놀이터는 단 한 곳도 없었음.



[그림 II-3] 포항시 장애인종합복지관 사랑어린이집 무장애 통합놀이터

출처: 포항시

- 전주시 전북교육청 ‘놀이터 이음’은 17개 시·도교육청 중 청사 내 설치된 최초의 놀이터임.
- 총 7가지의 놀이시설로 그물 놀이대·미끄럼틀·모래 놀이 테이블·암벽 및 줄 오르기·감각 놀이대(링, 북) 등을 설치함. 통합놀이터인 만큼 휠체어로 이용하기에 무리가 없도록 기구들의 간격과 높이를 유지함(전라북도교육청, 2019). 이음 놀이터는 장애아동과 비장애 아동이 더불어 노는 ‘두루두루’ 놀이터로 아이들이 상상력을 발휘하고 흥미를 유발할 수 있는 ‘아슬아슬 짜릿’ 놀이터, 잔디 광장을 활용한 ‘자연’을 닮은 놀이터라는 3가지 방향을 기반으로 함(전라일보, 2019).



[그림 II-4] 전라북도교육청 놀이터 '이음'

출처: 전라북도교육청



[그림 II-5] 홍성군 느티나무어린이집 테굴테굴 자연 놀이터

출처: 홍성신문 내포타임즈

- 자연 놀이터를 조성하기까지 전문 자문단 및 지역 주민들과 총 8회에 걸친 회의를 진행함. 일반적인 놀이터에 있는 미끄럼틀 대신 다칠 요소가 없는 나무의 그늘, 바람, 햇살, 모래, 물 등을 만지며 느낄 수 있는 생태유아교육과 연결시킨 오감 활동 중심의 놀이시설들로 구성됨(아이땅 네이버 블로그, 2020).
- 놀이터는 모래와 흙, 진흙, 나무 등으로 자연을 그대로 접할 수 있는 형태. 아이들의 안전을 위해 CCTV와 비상벨, 세면시설, 안전 웬스, 아이들을 위한 화장실 등도 함께 설치하여 놀이 활동의 폭을 넓힘(홍성신문, 2019).

- 2018년부터 지금까지 진행 중인 강원도교육청 ‘놀이밥 공감학교’는 학생들에게 놀거리와 놀이시간, 환경 등을 조성 및 제공함(에듀인뉴스, 2020).
- ‘놀이밥 공감학교’는 ‘놀이밥 100분’ 개념을 도입하여 아침놀이, 중간놀이, 점심시간, 방과 후 시간 등의 학교 여건에 적합한 일과로 계획하여 놀이시간 진행함(강원도교육청, 2022). 생태환경 놀이터를 만들고 공간놀이터에서 아이들이 온전히 놀이시간을 즐기므로써 사회성과 자주성 향상에 긍정적 영향을 줌.



[그림 II-6] 강원도교육청 ‘놀이밥 공감학교’

출처: 거문초등학교(평창군). 2021 친구야 놀자! <놀이밥 공감학교> 운영 결과보고서

- ‘서호꽃뫼 숲속 놀이터’는 장애아동 교육전문가, 장애인 부모회, 지역주민의 의견을 수렴해서 만들어진 무장애 통합놀이터로 공원 시설에 장애인의 접근이 편하도록 계단 보다는 경사로를 조성하고 산책로 안내판, 점자블록, 음성 유도 등의 장애인 편의시설 마련함.
- 다양한 종류의 그네, 트램펄린, 악기, 미끄럼틀 등 놀잇감이 마련되어 있으며 특히, 놀이기구의 간격이 넓어서 아동들이 놀다 생길 수 있는 부딪침 사고 예방 가능, 휠체어의 이동이 편리함. 또한, 공원 안에 계단보다 경사로를 만들어 휠체어나 유모차 이동이 편리하며 다양한 휴게공간이 있어 놀다 지치면 쉴 수 있음. 장애 어린이 교육 전문 어린이집이 근방에 위치해 장애아동이 시설을 자주 이용함.



[그림 II-7] 무장애 통합놀이터 서호꽃뫼 숲속 놀이터

출처: 서호꽃뫼 공원 숲속 놀이터 블로그

<https://map.naver.com/v5/entry/place/33342958?placePath=%2Fhome&entry=plt&c=15,0,0,0,dh>

가 국내

1) 발달재활서비스

- 치료사가 심리적 문제를 지닌 아동을 위해 놀이의 치료적 힘을 다양한 놀잇감을 가지고 다양한 놀이활동을 통해 적용하는 과정임. 아동은 성인과 달리 언어를 통해 생각이나 감정을 표현하는 데 서툴기에 그들만의 언어인 놀이를 통해 감정을 표현하고 조절하는 방법을 습득하여 긍정적인 자아를 지닐 수 있음.

■ 자격

- 놀이치료사는 아동이 내적 힘을 기르도록 도와주고 사회성, 인지, 정서발달을 촉진하여 사회의 구성원으로 적응할 수 있도록 도움을 줌. 대부분 놀이치료사는 관련 협회의 교육과정을 이수 후 자격증을 취득하여 활동함. 놀이치료 관련 국가자격은 없음.
- 현재 민간자격에는 ‘치료’란 용어를 사용할 수 없기에 놀이심리상담사란 명칭으로 각 학회 및 협회, 그리고 대학원 등에서 자격을 인정받음. 예를 들면, 발달재활서비스 제공인력 기준 놀이심리재활사는 아래의 어느 하나에 해당하는 사람일 것.

발달재활서비스 제공인력 자격기준

장애아동복지지원법 시행규칙 <별표 1>

1. 보건복지부 장관이 정하여 고시하는 발달재활서비스 관련분야의 국가자격증을 소지한 사람
2. 「고등교육법」 제2조에 따른 학교 또는 「학점인정 등에 관한 법률」 제3조 제1항에 따라 평가 인정은 받은 학습과정을 설치·운영하는 교육훈련기관에서 보

건복지부장관이 정하여 고지하는 발달재활서비스 관련 과목 중 14과목 이상(42학점 이상을 말한다)이수한 사람

3. 「고등교육법」제 29조의 2에 따른 대학원에서 보건복지부장관이 정하여 고지하는 발달재활서비스 관련 과목 중 7과목 이상(21학점 이상을 말한다)을 이수한 사람

- 발달재활서비스란 성장기 장애아동의 인지, 의사소통, 적응행동, 감각, 운동 등의 기능향상과 행동발달을 위한 적절한 서비스를 지원하는 것(장애아동복지지원법, 2012)을 말하며, 장애아동 및 가족의 복지적 욕구에 적합한 서비스 지원과 정보를 제공하여 경제적 부담 경감을 목적으로 2018년 9월부터 시행함.

■ 교육과정

- 민간자격별 내규로 교육과정을 규정함. 그 내용은 아래 <표 II-3>과 같음. 놀이상담사 교육과정은 단체별로 기간 및 자격에 차이는 있으나 교육과정은 대체적으로 비슷함. 주로 놀이치료개론, 장애아동의 이해, 아동심리, 치료방법론 등에 관한 수업이 공통적으로 운영됨.

<표 II-3> 놀이치료 관련 다양한 교육과정 소개

주체	자격명칭	지원자격	교육과정
한국장애인개발원	놀이심리재활사	대학 또는 대학원에서 관련분야 전공	공통필수 1과목, 공통선택 1과목 전공필수 5과목, 전공선택 7과목 또는 공통필수 1과목, 전공필수 5과목 전공선택 1과목 인정 후 심사를 거쳐 자격인정
한국심리치료사협회	놀이심리상담사 (놀이치료사 1급)	고등학교 졸업(예정)이상 학력	1~3개월 온라인 강의/온라인 시험 심리상담 기초이론 7강, 놀이치료사 1급 22강, 총 29강
한국심리교육협회	놀이심리상담사	없음	5주 동안 온라인 20강 수업(놀이에 대한 이해, 아동발달 이해, 아동 심리 평가, 치료놀이 등) 이수 후 시험응시 후 자격인정
한국놀이치료학회	놀이심리상담사	놀이치료	필수 3과목, 선택과목 I 5과목 이상, 선택과목

		관련학문 전공자	II 4과목 이상 수강 후 자격시험 응시 후 수련 과정 후 면접합격자에 한해 자격인정
서울여성직업능력 개발원	놀이심리상담사	없음	4주동안 온라인 강의/온라인 시험을 통해 자격 인정, 이론 중심, 사례안내
한국영유아아동 정신건강학회	놀이심리상담사 놀이상담심리 전문가	전문학사 이상의 학회 준회원 및 정회원	수업 이수 및 자격시험 그리고 연수과정을 이수
한국아동심리재활학회	놀이심리상담사	전문학사 이상의 학회 준회원 및 정회원	학회 수련과정 이수 및 자격시험 통과
한국놀이치료협회	놀이심리상담사	없음	협회 검정과목 이수 후 자격시험 통과
대학원 졸업을 통한 자격인증	놀이심리상담사	각 대학원 입학	대학원별 교과과정을 이수 후 자격인정

● 놀이 관련 민간교육과정의 강의계획서 예시는 아래와 같음.

1. 강의개요

- 놀이(Play)는 아동이 자신을 표현하는 가장 자연스러운 수단이다.
- 놀이심리상담은 놀이를 통하여 아동의 심리적 발달뿐 아니라 전반적인 발달을 촉진, 성장시켜 건강하고 행복한 사회 구성원이 될 수 있도록 돕는 심리치료의 일부분이다.
- 본 놀이심리상담 교육과정은 교육과 훈련을 통해 놀이가 갖는 치료적 요소를 치료 과정에 적용하여 아동의 심리사회적 문제를 해결하고 예방하도록 도와줌으로써 아동이 최적의 성장과 발달을 이루어낼 수 있도록 이끄는 전문적인 놀이심리상담사 양성을 목표로 한다.

2. 교육목표

본 놀이심리상담 교육과정은 교육과 훈련을 통해 놀이가 갖는 치료적 요소를 치료 과정에 적용하여 아동의 심리사회적 문제를 해결하고 예방하도록 도와줌으로써 아동이 최적의 성장과 발달을 이루어낼 수 있도록 이끄는 전문적인 놀이심리상담사 양성을 목표로 한다. 구체적인 목표는 다음과 같다.

1. 놀이치료의 개념을 학습하고 이해한다.
2. 놀이치료의 기초 이론을 학습하고 이해한다.
3. 놀이치료의 주요 상담기법을 학습하고 이해한다.
4. 심리측정과 행동 평가에 대해 학습하고 다양한 문제를 지닌 아동에게 놀이치료를 실습한다.

3. 강의방식

강의, 토론, 시연, 실습, 수강생 모의수업 발표 및 모둠 연구 활동 지원, 현장 견학, 전문가 특강

4. 특이사항

- 수료 후 (사)한국대학부설 평생교육원협회의 자격 시험 응시 자격 부여
 - 자격증명칭: 한국대학평생교육원협의회 <놀이심리상담사>(민간자격번호: 2015-002069)
 - 자격증 발급기관 명칭: 사단법인 한국대학평생교육원협의회
 - 자격증 발급기관 성격: 교육인적자원부 인가 비영리 사단법인
(법인 승인일자 2001.03.27. 교육과학기술부 제54호)
- 전문가들은 통합적 모델 및 예방적 맞춤형 프로그램 개발에 적용
- 발달심리학 또는 상담학에 관심 있는 일반인들도 더 좋은 부모-자녀 관계 및 가족관계를 형성하는데 적용
- 인형치료 워크숍, 모래놀이치료 워크숍이 포함
- 요리활동을 활용한 놀이치료프로그램 실습이 포함
- 1학기 과정으로 수강기간 중 일체의 추가 비용이 없음
(자격증 응시료 및 발급 비용 제외)

5. 주차별 교육내용

주차	교육내용
1	놀이치료의 개관(개념과 역사)
2	주요 발달심리이론의 이해
3	아동의 발달단계별 특징 이해(신체운동/언어/정서/사회성 발달)
4	가족생활주기의 이해/놀이치료에서의 부모 참여
5	심리검사의 활용
6	정신분석적 놀이치료(psychoanalytic play therapy)
7	인형치료 워크숍
8	모래놀이치료 워크숍
9	아동중심 놀이치료(nondirective, child-centered, humanistic play therapy)
10	인지 행동 놀이치료(cognitive behavioral play therapy, CBPT)
11	발달 놀이치료(developmental play therapy)
12	부모 놀이치료, 가족 놀이치료(filial therapy, family play therapy)
13	해결중심적 치료(solution focused therapy)
14	놀이치료사가 되기 위한 실제적 준비
15	놀이치료의 미래 전망

출처: 연세대학교 미래교육원

2) 경기도 여성가족재단 ‘그림책과 함께하는 놀이활동가 양성’ 과정

- 경기도 여성가족재단은 그림책과 함께하는 ‘진짜 놀이’를 통해 아동을 이해하고 아동 놀 권리를 존중하는 문화의 확산을 위해 놀이활동가 양성과정을 운영하고 있음.
- 교육 수료 후 바로 활동할 수 있는 경력자와 강의 유경험자를 우선 선발하는 것도 특징임.
- 과정은 기본과 심화과정으로 나누어 운영되며 아래 <표 II-4>와 같음.

<표 II-4> 놀이활동가 양성과정

기본과정	심화과정
<ul style="list-style-type: none"> • 그림책의 이해 • 놀이의 이해 및 아동 놀 권리 • 그림책과 함께하는 아동의 이해 및 아동권리 존중 • 유형별 놀이에 따른 활동가의 역할 및 상호작용 • 놀이활동 준비 워크숍 	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책과 함께하는 놀이 (신체놀이, 의사소통 및 말놀이, 사회 정서놀이, 자연탐구놀이, 예술놀이)

- 기본 및 심화과정에 대한 교육의 개요는 아래와 같음.

<표 II-5> 놀이활동가 기본과정 개요

기본과정		과정명
1, 2회차	10:00-12:00	그림책과 함께 하는 아동의 이해 및 아동권리 존중
	13:00-15:00	놀이의 이해 및 아동 놀 권리
3, 4회차	10:00-12:00	그림책의 이해
	13:00-15:00	유형별 놀이에 따른 활동가의 역할 및 상호 작용1
5, 6회차	10:00-12:00	유형별 놀이에 따른 활동가의 역할 및 상호 작용2
	13:00-15:00	놀이 활동 준비 워크숍

〈표 II-6〉 놀이활동가 심화과정 개요

심화과정		과정명
1, 2회차	10:00-12:00	그림책과 함께하는 놀이1-신체놀이
	13:00-15:00	실습(조별 발표)
3, 4회차	10:00-12:00	그림책과 함께하는 놀이2-의사소통, 말놀이
	13:00-15:00	실습(조별 발표)
5, 6회차	10:00-12:00	그림책과 함께하는 놀이3-사회정서놀이
	13:00-15:00	실습(조별 발표)
7, 8회차	10:00-12:00	그림책과 함께하는 놀이4-자연탐구놀이
	13:00-15:00	실습(조별 발표)
9회차	10:00-12:00	실습(조별 발표) (그림책과 함께하는 놀이5-예술놀이)
수료식	10:00-13:00	최종평가 및 수료식

- 교육 방법으로는 기본과정은 실시간 화상강의로 진행이 되고, 심화과정은 오프라인 교육으로 이론과 실습, 토론, 발표 등을 병행함.
- 기본과정은 총 12시간, 심화과정은 총 18시간을 이수하여야 함. 기본과정을 이수한 사람에 한해 심화과정에 참여할 수 있음.
- 80% 이상 참석한 학습자에게는 1~3회 현장실습비가 지원이 되고, 교육 이수 후 최종 평가를 통해 수료증 발급 및 놀이활동가로 위촉을 함.
- 2021년 1기 학습자 모집을 시작으로 경기 북부 25명, 남부 25명 총 50명이 참여하여 최종 39명이 수료하였고, 2022년에도 경기 북부 및 남부 지역에서 각 25명씩 학습자를 모집하였음.
- 양성과정 성과공유회를 통하여 현장의 다양한 사례를 공유하고 유아·초등 대상별 모의수업을 통해 현장 활동 역량을 강화하기 위한 노력을 꾀하고 있음.

3) 놀이 관련 프로그램(민간기업 중심으로)

기업 구분	놀이 대상	놀이 내용	주요 특징	시사점
재깍악어	2~13세	<ul style="list-style-type: none"> • 2~4세: 감각놀이, 역할놀이, 말놀이 • 5~7세: 블록놀이, 창작놀이, 상상놀이 • 8~13세: 보드게임, 만들기, 조립 및 분해 • 11~13세: 스포츠, 수준 높은 보드게임, 만화 및 그림 그리기 	<ul style="list-style-type: none"> • 창의도서관 사이트를 제공하여 상세한 놀이 계획안(활동안)을 제시 • 놀이교구인 ‘웰컴키트’ 무료 제공 • 돌봄 아이를 위한 배상책임보험 가입 • 4가지의 선생님 검증 절차 	<ul style="list-style-type: none"> • 실제 보험 가입을 통한 아동 안전 보호 • 연령별 발달 특성을 고려한 놀이 계획 • 방문 놀이 외 놀이공간 상시 운영 • 구체적이고 깔끔한 교사 활동안
자란다	4~13세	<ul style="list-style-type: none"> • 모든 연령에서 ‘한 시간만 공부하고 신나게 놀자’ 운영 • 4~7세: 미술놀이, 창작놀이, 요리놀이, 동요놀이, 아이가 좋아하는 돌봄 • 8~13세: 성장판 자극 실외놀이 	<ul style="list-style-type: none"> • 자유로운 수업 횟수 선택 가능 • 교사가 교재, 완구 등을 다 챙겨 가기에 별도의 준비물이 필요 없음 • 아이 맞춤 온라인 상점(자란상점) 운영 • 8가지의 선생님 검증 절차 	<ul style="list-style-type: none"> • 원하는 시간과 장소에서 이용 가능 • 맞춤형 활동이기에 부모님의 선택 폭이 넓음
북위드플레이	3~5세	<ul style="list-style-type: none"> • 각 연령에 맞는 신체놀이, 조작놀이, 쌓기놀이, 역할놀이, 언어놀이, 미술놀이, 음률놀이, 사회적 놀이를 	<ul style="list-style-type: none"> • 그림책을 읽어주며 함께 노는 방식 • 집에서 쉽게 할 수 없는 수업 진행 	<ul style="list-style-type: none"> • 정기적 교사 교육으로 강사의 수업질 향상 • 일상 밖 색다른 놀이 활동으로 다양한 경

		<p>진행</p> <ul style="list-style-type: none"> • 3세 신체놀이에 기여오르기가 있다면 4세 신체놀이에는 정글짐 타기가 있음 	<ul style="list-style-type: none"> • 아이들의 맞춤형 발달과정 피드백 	<p>힘을 느낌</p> <ul style="list-style-type: none"> • 수업 교구의 질이 높음
아이 홈터	장애 아동	<ul style="list-style-type: none"> • 언어적 자극을 주는 놀이중심 언어치료 • 수준과 특성에 맞는 개별화된 인지치료 • 미술창작놀이를 통한 정서발달치료 • 음악놀이를 통한 심리치료 	<ul style="list-style-type: none"> • 맞춤형 수업 조정 및 시간 조율 가능 • 교사가 없을 때도 아이가 혼자 활용할 수 있는 수업 진행 • 가정에서 이루어지기에 치료의 전문성과 편리성 제공 	<ul style="list-style-type: none"> • 놀이를 통해 불안, 내적 긴장 등을 표출하고 조절하면서 정서 및 안정감을 얻음 • 치료사와 부모님들 간의 정보교류 및 치료 연계의 역할

4) 「유·초 이음 교육 놀이자료집: 놀이로 배움을 잇다!」 내용 분석


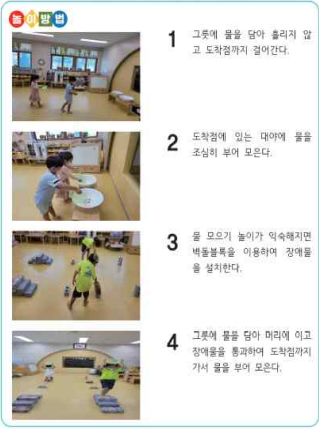
- 2019년 개정 누리과정 5개 영역의 목표와 내용에 따른 관련 요소와 초등학교 교육과정 1학년 통합교과 관련 주제 및 활동 내용을 추출해 아동의 흥미와 발달 수준을 고려한 놀이 활동으로 재구성함.
- 놀이 주제, 놀이 목표, 놀이 자료 및 놀이 Tip을 제시하여 유치원 교사들이 개정 누리과정을 운영하면서 유치원에서의 경험이 초등학교 1학년까지 자연스럽게 이어질 수 있는 다양한 놀이법을 안내해 실제적인 도움을 줄 수 있음. 특히, 놀이법을 활동 순서대로 설명하고 사진 자료를 참고하여 놀이 과정을 쉽게 따라 할 수 있도록 하였음.
- 활동을 계절 변화에 따라 봄, 여름, 가을, 겨울에 할 수 있는 놀이를 소개하고 놀이 범위가 교실에서 가족, 이웃으로 넓어지다 마지막에는 국가에 이르기까지 아동의 인지 범위를 확장하고 있음.
- 주요 특성으로는 아동이 주도하는 놀이 중심인 개정 누리 교육과정을 바탕으로 유치원 보육과정과 초등학교 교육과정의 연계성을 고려하여 구성하였고, 누리과

정 관련 요소와 초등학교 통합교과 연계를 표시하여 교사가 교과과정에서 쉽게 놀이를 구성할 수 있도록 하였음.

- 아동들이 여러 다른 환경에서 많은 놀이 재료를 가지고 다양한 놀이를 통해 배움을 이어갈 수 있도록 구성함. 특히, 단순히 아동과 선생님의 놀이가 아닌 또래 친구와 함께 할 수 있는 놀이법을 제시하고 있으며, 선생님은 아동들이 놀이 활동을 재미있게 진행할 수 있도록 규칙과 놀이 과정 운영안을 안내함.
- 앉아서 하는 활동뿐 아니라 다양한 신체 활동과 실내를 벗어나 실외에서 할 수 있는 놀이 활동을 소개하고 있음. 또한, 놀이 환경이나 놀이시간 및 계절에 따른 다양한 놀이법을 소개하고 있으며, 놀이도구를 직접 만들어 활용하는 법을 다양하게 안내하고 있음.
- 유·초 이음 교육 놀이자료집을 분석한 내용을 바탕으로 도출된 시사점으로는 다음과 같음.
- 첫째, 놀이 활동을 단순 놀이 Kit를 제공하여 교사의 역량에 맡기기보다는 놀이교사 교육과정을 좀 더 세밀하게 구성하고 다양한 놀이 활동을 사전에 연습할 수 있는 실습 및 워크숍 활동이 이루어져야 함. 그리고 교사의 안내된 놀이보다는 아동의 흥미에 따른 놀이 활동이 융통성 있게 진행되어야 함.
- 둘째, 놀이에 목적이나 목표를 부여하지 않아야 함. 놀이 자체에 충실하여야 함. 놀이 활동이 또 다른 치료 또는 학습 프로그램이 되는 것이 아닌 놀이를 통한 학습(누리교육과정) 또는 발달이 이루어져야 함.
- 셋째, 놀이교사 교육과정 운영 시 교육을 담당하는 강사나 자문위원이 같은 목표를 가지고 교사를 양성할 수 있어야 함. 놀이교사는 이 프로그램이 놀이이지 치료나 학습이 아니라는 것을 명확하게 인식해야 함.
- 넷째, 단순한 놀이시간의 증가보다는 아동이 한정된 놀이 활동에서 다양한 놀이 활동으로, 단순한 놀이 형태에서 복잡한 놀이 형태와 같이 놀이의 질적 발전이 중요함.
- 다섯째, 아동에게 또래 친구(장애 또는 비장애)와 함께 놀이할 수 있는 방법을 알려주고 단순히 가정에서 노는 것이 아닌 밖으로 나가서 그리고 그룹으로 노는 방법을 알려주어야 함. 놀이교사와 직접 놀이 활동, 놀이교사 및 보호자를 통한 놀이 활동, 또래와 함께하는 놀이활동이 균형되어야 함.

- 여섯째, 아동이 일부러 시간을 내서 놀이 활동을 하는 것이 아닌 여가 시간에 노는 방법을 알려주는 활동이 되어야 함.
- 일곱째, 놀이 활동 시에 아동의 연령을 고려한 놀이가 이루어져야 함. 발달기 혹은 사춘기 아동에 맞는 놀이 활동과 놀이 Kit가 필요함. 그리고 놀이 Kit가 치료나 인지학습이 아닌 놀이 활동에 적절한지 확인이 필요함.
- 여덟째, 놀이프로그램이 필요한 중도장애 아동의 경우 놀이 활동에 참여가 어려움. 경도의 장애아동뿐 아니라 중도장애아동(지체, 뇌병변)이 놀이 활동에 참여할 수 있어야 함. 이를 위해 놀이교사에게 다양한 장애아동과 놀이하는 방법을 교육하는 프로그램이 필요하며 놀이교사의 자격 기준을 마련할 필요가 있음.
- <유·초 이음 교육 놀이자료집: 놀이로 배움을 잇다!> 교재의 예시는 아래와 같음.

<p>놀이 활동 ①</p>	<p>누구일까요?</p> <p>친구들의 이름을 다양하게 부르며 우정을 쌓아요.</p> <p>놀이주제 친구의 의미 알기</p> <p>놀이목표 우리 반 친구들에 대해 관심을 가진다. 친구의 이름을 알고 바르게 부른다.</p> <p>놀이자료 색 보자기(명록)</p> <p>놀이 Tip</p> <ol style="list-style-type: none"> 친구의 이름을 익힐 수 있도록 충분한 기회를 제공한다. 모둠 구성 시 재학생과 신입생 비율을 고려하여 모듬을 구성한다. 경쟁게임이 아니라 친구들의 이름을 바르고, 다정하게 부르도록 놀이를 안내한다. <p>누리과정 관련요소</p> <ul style="list-style-type: none"> 사회관계: 더불어 생활하기 의사소통: 듣기와 말하기 <p>초등학교 통합교과 연계</p> <ul style="list-style-type: none"> 봄: 학교에 가면 - 친해지고 싶어요 봄: 학교에 가면 - 아껴주며 해요 <p>1 교실애가면</p> <ol style="list-style-type: none"> 두 팀으로 나누어 줄을 선 후(줄다리기 대형) 마주 보고 앉는다. 도우미 유아 두 명이 색 보자기를 들고 두 팀 사이에서 있다가 신호가 울리면 아랫쪽 내린다. 색 보자기 건너편에 마주 앉은 친구의 이름을 먼저 말하는 유아만 이긴다. 이름을 말하지 못했거나 늦게 말한 유아는 상대 팀 뒤에 가서 앉는다. 같은 방법으로 놀이한 후 인원수가 많은 팀이 이긴다.
<p>활동 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 친구의 의미를 알기 위해 두 팀으로 나누어 일렬로 줄을 선 후 마주 보고 앉는다. 두 팀 사이에 색 보자기를 이용해 얼굴을 가린 후 신호하면 보자기를 치운다. 얼굴을 본 친구의 이름을 먼저 말하는 아동이 승리한다. · 더불어 사는 사회관계성을 키워주고 친구가 말하는 것을 듣고 친구의 이름을 말하는 활동을 통해 듣고 말하기 능력을 키운다. · 초등학교 통합교과와 연계하여 학교에서 친구와 친해지기 활동을 한다.

<p>놀이 활동 ②</p>	 <p>한 방울도 소중해요</p> <p>더운 여름에 시원한 물 한 방울! 정말 소중해요</p> <p>놀이주제 소중한 물</p> <p>놀이목표 물의 소중함을 알고 아껴서 사용한다.</p> <p>놀이자료 물, 바구니, 컵, 벽돌블록</p> <p>놀이 Tip</p> <ul style="list-style-type: none"> 1 물 부족 국가의 영상이나 물을 낭비하는 그림 자료를 보면서 물 절약의 중요성을 알아볼 수 있다. 2 바닥에 흘린 물을 유아들이 직접 닦으며 정리 정돈하는 시간을 통하여 물의 소중함을 체험하게 한다. <p>누리과정 관련요소</p> <ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강: 신체활동 즐기기 자연탐구: 자연과 더불어 살기 <p>초등학교 통합교과 연계</p> <ul style="list-style-type: none"> 여름: 여름 나라 - 비 때문에 인한 일 여름: 여름 나라 - 한 방울도 소중해 	 <p>놀이방법</p> <ol style="list-style-type: none"> 1 그릇에 물을 담아 흘리지 않고 도착점까지 걸어간다. 2 도착점에 있는 대야에 물을 조심히 부어 모은다. 3 물 모으기 놀이가 익숙해지면 벽돌블록을 이용하여 장애물을 설치한다. 4 그릇에 물을 담아 머리에 이고 장애물을 통과하여 도착점까지 가서 물을 부어 모은다. <p>2 여름 나라</p>
<p>활동 내용</p>	<ul style="list-style-type: none"> · 두 팀으로 순서를 정해서 그릇에 물을 담아 흘리지 않고 출발점에서 도착점까지 걸어가서 대야에 물을 부어 모은다. 활동이 익숙해지면 벽돌블록을 이용해 장애물을 설치하거나 그릇을 머리에 올리고 도착점까지 가도록 한다. 최종적으로 물을 더 많이 모은 팀이 승리한다. · 신체운동을 통해 균형능력 향상과 물의 소중함을 깨닫는다. · 초등학교 통합교과와 연계하여 물의 소중함을 알게 한다. 	

5) 문헌연구: 놀이치료(치료적 접근)

- 치료적 접근에서 살펴본 연구 동향은 놀이치료사의 전문성을 높이기 위해 현장실습과 전문가의 슈퍼비전이 필요함, 놀이치료가 장애아동뿐 아니라 비장애 형제·자매에게도 유의미한 효과가 있다는 것, 실제 현장에서 적용할 수 있는 프로그램이어야 한다는 점, 놀이치료사의 구조화된 프로그램이 아니라 장애아동 주도의 프로그램이 필요하다는 점, 일대일 프로그램을 넘어서 집단프로그램이 효과 있다는 점 등이 연구 결과 나타남.

〈표 II-7〉 놀이의 치료적 접근에 대한 선행연구 분석

연번	연구자명 (년도)	연구명	연구주제	연구결과
1	신준옥 (2020)	발달장애아동의 문제행동감소를 위한 집단놀이치료 효과에 대한 연구 - 장애인 주간보호센터 이용자를 중심으로	집단놀이치료가 발달장애아동의 문제행동 감소에 효과가 있는지 알아봄.	집단놀이치료는 장애아동의 개별적인 특성에 따라 문제행동이 감소하므로 실제 현장에서 적용해야 함.
2	김미화 이미나 (2019)	애착 관련 놀이치료에 대한 국내 학위 및 학술지 연구동향 분석	1992년부터 2017년까지 총 274편의 논문의 연도별, 대상별, 유형별 놀이치료 연구동향 분석	아동기에 또래와의 갈등상황에서 사회적 불안 및 갈등이 높아져 정서적 갈등으로 발전. 개인 및 집단상담 놀이치료 프로그램의 구체적인 개발 및 적용이 필요함.
3	장정순 양선영 (2019)	집단 모래놀이치료가 발달장애아동 비장애형제의 자아강도에 미치는 효과	발달장애아동 비장애형제에게 집단 모래놀이치료를 실시하여 그들의 자아강도에 미치는 효과를 알아봄.	집단 모래놀이치료가 발달장애아동 비장애형제의 유능성, 주도성, 탄력성, 사회성 영역에서 유의미한 효과를 보였다. 그리고 자신감과 자아강도가 향상됨.
4	임선자 선우현 (2018)	발달장애아동의 놀이치료에 관한 연구동향	1993년부터 2017년까지 논문 중 선정된 69편의 발달장애아동을 위한 놀이치료에 관한 연구동향 분석	전반적으로 발달장애아동과 지적장애, 발달지연 아동의 놀이치료가 구조화된 프로그램으로 아동주도 놀이치료 기법들의 시행이 활성화되어야 함.

5	박현아 류승민 유미숙 (2018)	초심 놀이치료자들의 집단 슈퍼비전 및 기술훈련 집단 경험에 대한 연구: 학교놀이 치료 현장실습 경험을 중심으로	초심놀이치료사들의 학교놀이치료 현장실습에서 제공된 집단 슈퍼비전 및 기술훈련 집단 경험에 대해 알아봄.	놀이치료현장실습은 전문가로 성장하는 데 도움이 되었고 집단 슈퍼비전이 전문성 함양에 도움이 되었음.
6	김소영 김민지 노효련 (2014)	집단적 놀이치료가 발달장애아동의 사회성 기술 향상에 미치는 효과	집단적 놀이치료가 발달장애아동의 사회성 기술 향상에 미치는 효과 분석	집단적 놀이치료를 발달장애아동에게 적용한 후 사회성 기술 즉, 문제해결, 정서표현, 질서의식, 자신감 등에 효과가 있음.

6) 문헌연구: 놀이 활동

- 놀이 활동과 관련된 선행연구를 조사하고 사회성, 정의적, 보호자 측면에서의 효과성을 살펴보았음.

〈표 II-8〉 장애인 대상 놀이활동 관련 선행연구 분석

연번	구분	연구자명 (년도)	연구명	연구주제
1	사회성 효과	이은형 오세철 (2008)	형제간 놀이 활동 프로그램이 장애아동의 사회적 태도에 미치는 효과	장애아동과 비장애 형제간의 놀이 활동 프로그램(음악, 신체놀이 활동)을 중재하여 일반 통합 환경에서의 장애아동의 사회적 태도 변화를 관찰함.
2		이한나 김은경 (2008)	구조화단놀이 활동된 집단놀이 활동이 지적장애아동의 사회적 능력에 미치는 효과	구조화된 집 프로그램이 학령기 지적장애아동의 사회적 능력에 미치는 효과를 알아봄.
3		신동인 조연호 (2013)	지적장애아동의 사회적 능력의 발달을 위한 연극놀이 집단프로그램의 개발 및 효과성에 관한 연구	연극놀이 집단프로그램이 사회적 능력(교사가 선호하는 행동, 또래가 선호하는 행동, 학교적응력)향상에 효과가 있는지 검토 후 적합한 내용과 기법을 제안함.
4		서은정	놀이활동이 지적장애아	공차기, 볼링게임, 과녁 맞추기 놀이 활

		(2015)	동의 사회적 놀이주도 행동에 미치는 영향	동이 비언어적 놀이주도 행동(놀잇감 준비하기, 놀이 제안하기, 놀이규칙 준수하기 등)과 언어적 놀이주도행동(또래와의 놀이대화 등)에 미치는 영향을 살펴봄.
5		고재욱 (2016)	지적장애어린이의 집단 놀이 활동이 사회성 향상에 미치는 영향 연구	구조화된 집단 놀이치료(미술활동, 게임, 역할놀이)를 실시하여 지적장애아동의 사회적 기술과 상호작용능력 향상 여부를 관찰함.
6		조정연 (2016)	또래 주도 놀이 활동이 자폐스펙트럼장애 아동의 친사회적 행동과 대인관계에 미치는 효과	또래가 주도하는 놀이활동에 참여한 자폐스펙트럼장애 아동의 친사회적 행동(나눠주기, 놀이조직, 도움주기, 언어, 운동/제스처)과 대인관계(아동의 부모, 형제·자매, 다른 어른들, 다른 아이들)에서 나타나는 변화를 관찰함.
7		양지선 (2011)	통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교스트레스 감소를 위한 음악놀이 활동	통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교 스트레스를 감소시킴으로써 학교 적응을 도모하고자 음악활동을 실시함.
8	정의적 효과	박호주 이보연 (2014)	동화를 활용한 집단놀이 프로그램이 경도 지적장애 아동의 자기효능감에 미치는 효과	동화를 활용한 집단놀이 프로그램이 경도 지적장애 아동의 자기효능감을 향상시키는지를 알아봄.
9		곽현정 안운경 한길자 임명호 (2018)	학교모래놀이 집단상담이 아동의 정서, 행동에 미치는 임상효과	학교 모래놀이 집단상담이 초등학생의 아동 정서 및 행동에 미치는 임상적인 효과를 알아봄.
10		박선희 송영혜 (2008)	모래상자놀이가 발달장애 아동 어머니의 양육 스트레스에 미치는 효과	발달장애 아동 어머니의 양육 스트레스를 감소시키기 위해 모래상자놀이를 실시함.
11	보호자 효과	위순영 박지연 (2016)	놀이기반 양육지원 프로그램이 발달지체유아 어머니의 양육효능감과 어머니-유아의 상호작용 행동에 미치는 영향	놀이기반 양육지원 프로그램이 발달지체유아 어머니의 양육효능감과 어머니-유아의 상호작용행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 실시함.

■ 사회성 측면 효과성

〈이은형, 오세철 (2008). 형제간 놀이 활동 프로그램이 장애아동의 사회적 태도에 미치는 효과〉

- 장애아동과 비장애 형제간의 놀이 활동 프로그램을 통하여 장애아동의 사회적 태도를 향상시킴으로써 장애아동의 사회적 태도가 일반 통합 환경에서 어떠한 영향을 미치는지 알아보는 데 목적이 있음.
- 연구대상은 특수학교 유치부에 재학 중인 만 3-6세의 장애아동과 그의 비장애 형제 3쌍이고, 나이는 서로 3세 이상 차이가 나지 않는 아동들로 선정하였음.
- 연구설계는 3명의 대상아동에 대한 대상간 중다 기초선 설계가 사용되었음.
- 실험 기간은 2007년 8월 19일부터 9월 1일 사이에 대상아동과 비장애 형제와의 사회적 태도 기초선 측정 4회, 대상아동의 일반 통합 환경에서의 사회적 태도 기초선 4회를 관찰함.
- 중재는 9월 2일부터 11월 5일까지 형제간 놀이 활동 프로그램을 매주 2회씩 15회 실시하였고, 중재기간 동안 일반 통합 환경에서 대상아동과 또래아동간의 사회적 태도를 관찰함. 유지 관찰은 11월 6일부터 11월 15일 중 비장애형제의 자유놀이를 통해 2회기 동안 관찰했고 일반 통합 환경에서의 대상아동과 또래아동간의 사회적 태도는 통합 활동시에 2회 관찰하였음.
- 연구 결과 비장애 형제에 대한 장애아동의 사회적 시작행동은 대상아동 A, B, C 모두 중재가 시작되면서 발생률이 점차 증가하기 시작하여 유지되는 모습을 보였고, 또래 아동에 대한 장애아동의 시작행동도 중재가 시작되면서 발생률이 증가하여 유지되는 모습을 보임.
- 사회적 반응행동 역시 비장애 형제에 대한 장애아동의 반응행동과 또래 아동에 대한 장애아동의 반응행동 둘 다 중재가 시작되면서 점차 발생률이 증가하여 유지되는 모습을 보였음.

〈이한나, 김은경(2008). 구조화된 집단놀이 활동이 지적장애아동의 사회적 능력에 미치는 효과〉

- 구조화된 집단놀이 활동이 지적 장애 아동의 학교생활에서 교우와 적절한 관계를 맺고 유지하며 수업 장면에서 혼자 수행하는데 필요한 사회적 능력을 향상시키는

지 알아보는데 목적이 있음.

- 연구대상은 경도의 지적능력을 가진 3, 4학년의 지적장애아동 4명과 비교대상 3명으로 구성함.
- 집단놀이 활동은 12회기를 기본으로 4단계로 구분하였으며 1단계(총 2회기)는 집단 구성원과의 친밀감 형성 및 자기 인식단계로 별칭 짓기, 소개하기, 김밥 말 이, 신체 본뜨기를 통해 자신에 대해 긍정적으로 인식할 수 있도록 돕고 구성원 들과 친밀감을 형성함. 2단계(총 4회기)는 감정이완을 통한 감정 인식 및 표현단 계로 또래관계를 비롯한 사회적 관계 속에서 느끼는 감정을 바르게 인식하도록 고리 던지기, 물건을 뺏아 문질러 알아맞히기, 몸으로 말하기 활동을 하였음. 또 긍정적인 방법으로 표현하도록 여러 가지 감정을 알아보고 상황에 맞게 표현하는 방법을 놀이를 통해 실시함. 3단계(총 4회기)는 사회화를 경험하기 위해 구체적인 사회적 기술을 습득하는 사회적 능력을 익히는 단계로써 징검다리 건너기, 옷 놀이, 블링, 동전 던지기를 통하여 집단구성원간의 상호작용을 유지하고 협동하 여 사회적 능력을 기르도록 하였음. 집단 응집력 형성을 위해서는 신문지 위에 올라가기, 한마음 걷기, 협동작품 만들기를 함. 마지막 4단계(총 1회기)는 지난 회기를 돌아보며 자신의 변화를 칭찬하고 긍정적 정서를 경험하도록 구성하였음.
- 연구 결과 구조화된 집단놀이 활동이 지적장애아동의 교사들이 선호하는 사회적 행동, 또래들이 선호하는 행동, 학교적응행동을 포함한 사회적 능력을 향상시켰 고, 구조화된 집단놀이 활동은 지적장애아동의 자기주장, 협력, 자아통제의 사회 적 기술 변화에 긍정적인 변화를 보임.

〈신동인, 조연호 (2013). 지적장애아동의 사회적 능력의 발달을 위한 연극놀이 집단 프로그램의 개발 및 효과성에 관한 연구〉

- 지적장애아동을 위해 개발된 연극놀이 집단 프로그램이 사회적 능력에 효과가 있 는지 검토함으로써 지적장애아동들에게 적합한 연극놀이 집단프로그램의 내용과 기법을 제안하는 데 목적이 있음.
- 연구대상은 IQ 55-70 사이의 경도 지적장애아동으로 만 9세-만 10세의 나이에 해당하는 8명(실험집단 4명, 비교집단 4명)의 지적장애아동을 대상으로 실시하 였다. 연구 도구는 양적으로는 사회적 능력 측정을 위해 Walker-McConnell의

사회적 능력 및 학교적응행동 검사 척도를 활용하였고 질적으로는 제 3평가자가 사회성기술평가척도(Social Skills Rating System-Teacher Form Elementary Level: SSRS)를 근거로 관찰한 것을 질적으로 분석함.

- 구성주의를 이론적 근거로 둔 연극놀이 집단 프로그램은 2012년 2월부터 8월까지 총 24회기, 주 1회 세션마다 1시간씩 진행함.
- 집단 프로그램의 위밍업으로는 인사, 오리엔테이션, 게임(사다리연극놀이연구소에서 지적장애아동들을 위해 제시한 내용)을 활용하였다. 주요활동은 신체표현활동, 팬터마임, 인형극 놀이, 즉흥극 놀이, 역할놀이를 활용하였다. 마무리 및 평가에 아동들도 참여하여 프로그램에 대한 참여도를 높임.
- 연극놀이 집단프로그램의 효과성 결과를 살펴보면 실험집단성원들의 사회적 능력은 $p=.015$ 로써 $p<.05$ 수준에서 통계적으로 유의미한 차이가 나타났고, 실험집단의 사회적 능력 중 하위 영역별로 교사가 선호하는 행동과 또래가 선호하는 행동은 긍정적인 변화가 나타났음. 그러나 사회적 능력 중 학교적응력은 통계적으로 유의미한 차이를 나타내지 않았다. 사회성기술평가척도를 활용한 질적 분석 결과는 실험집단의 지적장애아동 4명에게 자기주장, 협력, 자아통제의 영역인 사회적 기술영역에서 긍정적인 변화가 있는 것으로 나타났음.

〈서은정 (2015). 놀이활동이 지적장애 아동의 사회적 놀이주도 행동에 미치는 영향〉

- 공차기, 볼링게임, 과녁 맞추기와 같은 놀이 활동이 특수학급에 재학 중인 지적장애 아동의 놀잇감 준비하기, 놀이 제안하기, 놀이규칙 준수하기 등의 비언어적 사회성 놀이주도행동과 또래와의 놀이대화 등의 언어적 사회성 놀이주도행동에 미치는 영향을 살펴보는 데 목적이 있음.
- 연구대상은 초등학교 특수학급에 재학 중인 만 8세~만 10세의 아동 3명이고, 연구 기간은 3월~6월 초까지 총 25회기(기초선 5회기, 중재 15회기, 유지 5회기) 주 3회 20분씩 실시되었음.
- 연구설계는 놀이활동이 사회적 놀이주도행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 놀이 행동간 중다간헐기초선 형태로 설계하였고, 기초선 자료를 수집한 후 중재단계에서는 20분간 공차기, 볼링게임, 과녁 맞추기 놀이 활동 중재를 적용하였고

연구자는 비언어적 놀이주도 행동과 언어적 놀이주도행동을 증재하였음.

- 증재단계는 모든 연구대상 아동들의 언어적, 비언어적 사회적 놀이주도행동 발생률이 적어도 한 번이라도 100%에 도달할 때까지 증재단계가 지속된 다음, 유지 단계로 이동하였고, 증재가 종료된 후 1주마다 1회씩 5회기 동안 기초선 단계와 동일한 조건으로 관찰하였음.
- 연구대상 아동들의 놀잇감 준비하기, 놀이 제안하기, 놀이규칙 준수하기 등의 비언어적 놀이주도행동과 또래와의 놀이대화 등의 언어적 놀이주도행동의 평균수행률 결과 기초선에서 6.5~15.1%이던 것이 증재에서 64.6~81.5%로 향상되었음.
- 수업관찰 일지를 분석하여 아동의 수업 참여 행동, 또래들과의 상호작용 등의 사회적 기술의 변화를 살펴본 결과 아동들의 부적절한 상호작용은 감소하고 놀이활동에 적극적으로 참여하며 일반 또래들과의 상호작용이 활발하게 이루어지는 것을 확인할 수 있었음.

〈고재욱(2016). 지적장애어린이의 집단놀이 활동이 사회성 향상에 미치는 영향 연구〉

- 이 연구는 구조화된 집단놀이치료가 사회성이 낮은 지적장애아들의 사회적 기술과 상호작용에 미치는 효과를 검증하기 위해 실시됨.
- 연구대상은 집단 심리치료를 이용중인 자로 지능지수가 경도 지적장애 범위에 속하며 지적장애 진단 또는 소견을 받은 아동 4명으로 구성되었음. 연구기간은 10개월로 주 1회, 60분씩 총 30회기 실시하였음.
- 프로그램은 초기 친밀감 및 유대감 형성, 집단구성원 간 라포형성을 위한 미술 활동으로 전개한 후 중기 게임과 미술 활동 병행을 통해 집단원간 갈등을 조율할 수 있는 기회를 가짐. 중·후반 역할놀이 활동을 함으로써 주장력 및 집단원 간 갈등을 직접적으로 해결할 수 있는 기회를 가짐. 미술 활동 등으로 치료를 마무리하였고 사전/중간/사후평가를 통해 아동들의 변화를 평가하였음.
- 연구결과 집단놀이 활동 회기가 진행됨에 따라 또래 간 상호작용 및 의사소통 증진 등의 사회적 능력 향상에 긍정적인 변화를 가져와 사회적 기술 향상은 물론 또래에 대해 긍정적인 정서를 갖게 되었음. 집단 내 상호작용을 활성화하기 위한

미술/놀이 활동을 통한 다양한 치료적 개입이 점진적으로 서로의 의견을 전달하고 함께 놀이가 가능해지도록 하였음.

- 집단구성원 간 구조화된 활동에서의 상호작용은 두드러지게 관찰되었으나 자유놀이 상황에서는 서로 간 갈등적인 상황으로 인해 치료사의 투입이 필요하였으며 자발적인 상호작용에는 아직 어려움이 나타나 지속적인 집단 환경이 필요한 것으로 나타남.

〈조정연(2016). 또래주도 놀이 활동이 자폐스펙트럼장애 아동의 친사회적 행동과 대인관계에 미치는 효과〉

- 또래 아동이 주도하는 놀이 활동 속에서 자폐스펙트럼장애 아동의 친사회적 행동과 대인관계의 변화를 알아보는 데 목적이 있음.
- 실험에 참여하는 아동들은 자폐스펙트럼장애 아동 1명과 놀이 중재자인 또래 아동 3명임.
- 실험 기간은 10월 12일부터 11월 6일까지 주 5회씩 총 20회를 실시하였고 오후 자유놀이 시간을 이용하였음. 매 회기 각 놀이 활동 시간은 10분으로 총 40분 실시하였고, 매 회기 시작 전 10분 동안은 지정된 놀이 활동을 위한 또래 아동의 훈련을 실시하였음.
- 실험 결과 실험기간 동안 비장애 또래 아동의 사회적 시작행동 증가에 대한 중재 후 대상 아동의 반응행동을 분석해 볼 때, 또래 아동들중에서도 사회적 수행력이 높은 아동에게 대상 아동의 친사회적 행동이 더 많이 나타남을 보였음.
- 각 놀이 활동에 따른 대상 아동의 친사회적 행동 변화를 살펴보면, 음률놀이에서 가장 활발한 친사회적 행동을 보였으며 그 다음으로 공놀이, 쌓기놀이, 점토놀이 순으로 반응을 보임.
- 각 놀이 활동별 사회적 행동의 종류별 변화를 살펴보면 음률놀이에서 나눠주기 (29.96%) 행동이 가장 많이 나타났고 놀이조직(5.29%) 행동이 가장 적게 나타났음. 공놀이에서는 운동 및 제스처(29.95%) 행동이 많이 나타났고 놀이조직 (3.21%)행동이 가장 적게 나타났음. 쌓기놀이와 점토놀이에선 도움주기 (29.58%, 33.7%) 행동이 가장 많이 나타났으며 놀이조직(3.28%, 2.17%)이 각각 가장 적게 나타났음. 전반적으로 도움주기, 나눠주기 행동이 주로 나타났고

놀이조직 행동은 거의 나타나지 않았음. 자유선택놀이 활동 때는 처음에는 학습된 놀이를 주로 하다가 점차 기본적인 놀이 도구를 이용하여 자연스러운 놀이활동을 하는 것을 볼 수 있었음.

- 일반화 검사 기간에는 또래 아동들은 더 활발한 행동을 보였으나 대상 아동의 친사회적 행동은 놀이 활동 면에서 다소 차이를 보이거나 전반적으로 감소하였음
- 대인관계에서는 사회적 행동이 시도되는 놀이활동에서 또래 아동을 지켜보는 행동이 늘었고 근거리에서 또래 아동들의 놀이를 모방하거나 같은 놀잇감을 집어드는 병행놀이, 나아가 활동의 역할 분담 및 조직 구성없이 또래 아동들과 놀이하는 연합놀이 형식도 보였음. 치료실 밖 다른 또래아동과의 접촉시 무시하는 행동이 줄었고 관심을 끌려는 행동을 많이 했으며 모방 행동도 증가하였음. 교사와 부모 외 다른 어른들과의 관계에서도 신체적 접촉이 증가하였으며 인사하기, 또래 이름 부르기, 적절한 자발어 사용등이 증가하였음.

■ 정의적 측면 효과성

〈양지선(2011). 통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교스트레스 감소를 위한 음악놀이 활동〉

- 통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교스트레스를 감소시킴으로써 학교 적응을 도모하고자 음악활동을 실시하였음.
- 연구 대상자는 C중학교에 재학 중인 지적장애 여학생 3명으로 스트레스가 많으며 질문지의 내용을 이해하여 자신의 의사를 제시할 수 있는 학생을 최종 선정함.
- 지적장애 중학생의 스트레스 감소를 위한 음악놀이활동을 도입, 전개, 종결의 3단계로 구성하여 주 2회씩 총 12회기로 진행하였음.
- 1단계 도입에서는 치료사와 대상자들 간의 긍정적인 관계 형성 및 동기유발을 목표로 하였고 2단계 전개에서는 상호작용 및 자기표현 증진을 통해 만족감, 자신감 및 성취감이 향상되도록 하였으며, 3단계 종결에서는 학교스트레스 감소 및 역량 강화를 목표로 대상자가 자신의 변화를 확인하도록 구성하였음.
- 음악놀이활동에 참여한 지적장애 중학생의 학교스트레스 점수는 시행 전과 비교하여 시행 후에 감소되었고, 음악놀이활동을 시행하는 동안 대상자의 회기별 언

어적·음악적 반응을 서술하고 분석한 결과, 개인차가 있었으나 시행 전보다 학교 스트레스가 감소했음을 알 수 있었음.

〈박호주, 이보연 (2014). 동화를 활용한 집단놀이 프로그램이 경도 지적장애 아동의 자기효능감에 미치는 효과〉

- 경도 지적장애 아동에게 동화를 활용한 집단놀이 프로그램을 실시하여 자기효능감을 향상시키는지 알아보기에 목적을 두고 실시함.
- 연구대상은 P시에 소재한 S치료실을 이용하는 아동 중 언어치료사가 의뢰하고, 자기효능감 검사에서 낮은 점수를 받은 만 11세 아동 3명임.
- 프로그램은 주 2회, 1회기 60분, 총 12회기로 실시하였고 매 회기는 이완활동(10분), 구조화된 활동(25분), 토론활동(5분)으로 진행함.
- 이완활동에서는 신체활동을 주로 계획하였고, 구조화된 활동은 동화를 읽는 활동과 추후활동으로 나누어 실시하였음. 동화를 읽는 활동에서는 책의 내용에 대한 이해를 돕고 등장인물들이 문제를 해결하는 과정에 관심을 갖도록 하였고, 추후 활동에서는 등장인물들이 지닌 문제와 아동들이 지닌 문제 사이의 유사성을 돕기 위한 활동을 제시함. 토론활동은 경도 지적장애 아동의 짧은 주의 집중력을 고려하여 최소한으로 설정함.
- 연구의 결과 동화를 활용한 집단놀이 프로그램은 경도 지적장애 아동의 자기효능감 행동을 향상시켰음.

〈곽현정, 안운경, 한길자, 임명호.(2018). 학교모래놀이 집단상담이 아동의 정서, 행동에 미치는 임상효과〉

- OO시에 소재한 초등학교의 4-6학년 학생 113명을 대상으로 2015년 3월부터 7월까지 12주간 10회기의 학교모래놀이 집단상담을 시행함.
- 소그룹은 아동 10명-16명으로 구성되었으며, 회기는 Baseline 평가, 치료 10회기, 사후 평가회기 등 총 12회기로 구성되었음.
- 평가도구로는 역학 설문지와 한국아동청소년인성검사(Korea Child & Youth Personality Test, KCYP)를 Baseline 시점과 치료 후에 각각 평가함.

- 학교모래놀이 집단상담 후 초등학생의 자존감이 향상되었으며 우울증상이 유의하게 감소하였음.

■ 보호자 측면 효과성

〈박선희, 송영혜 (2008). 모래상자놀이가 발달장애 아동 어머니의 양육스트레스에 미치는 효과〉

- 발달장애 아동 어머니를 대상으로 모래상자놀이를 실시하여 양육스트레스를 감소시키기 위한 사례연구임.
- 연구대상은 양육스트레스 척도 검사에서 90점 이상의 유의미한 점수를 나타낸 발달장애 아동의 어머니들로 선정함.
- 모래상자놀이의 회기 내 단계는 De Domenico의 5단계를 발전시킨 Boik과 Goodwin(2000)의 ‘세계 만들기’, ‘경험하고 재배열하기’, ‘치료’, ‘사진찍기’, ‘전이’, ‘분해하기’의 6단계에 따라 진행하였고, 회기의 주제는 매 회기의 끝에 어머니들이 스스로 정하는 것으로 하였음. 중재는 주 2회, 1회 50분, 총 14회기로 실시함.
- 양육스트레스의 변화는 PSI/SF(Parenting Stress Index/Short Form)로 보았고 결과는 사후에 양육스트레스가 감소하였음. 회기 내 어머니들의 언어표현의 변화에서는 회기가 진행될수록 긍정적 언어 표현은 증가하였고, 부정적 언어 표현은 감소함. 모래상자 주제의 변화에서는 3명의 어머니 모두 자신의 억압된 무의식적 생각, 정서를 자연스럽게 표현하였고, 자신에 대한 통찰과 창조적 세계 만들기를 통해 자기수용과 자기긍정감을 갖게 되고 주변과 타인에 대해서도 수용적인 반응을 보였음.

〈위순영, 박지연(2016). 놀이기반 양육지원 프로그램이 발달지체유아 어머니의 양육효능감과 어머니-유아의 상호작용행동에 미치는 영향〉

- 놀이기반 양육지원 프로그램이 발달지체유아 어머니의 양육효능감과 어머니-유아의 상호작용행동에 미치는 영향을 알아보기 위해 실시됨.
- 연구 참여자는 서울에 위치한 어린이집에 재원중인 만 2-4세 사이의 발달지체유아와 어머니 20쌍이며, 실험집단의 어머니 10명에게는 8회의 집단 회기와 3회의

개별 회기로 이루어진 놀이기반 양육지원 프로그램을 제공하였음.

- 양육효능감의 변화정도에서는 집단 간 유의한 차이가 나타나지 않았고, 어머니-유아의 상호작용에서는 실험집단의 사전-사후 점수 간에 유의한 차이가 발견됨. 본 연구는 놀이 활동을 매개로 한 양육지원 프로그램이 발달지체유아와 어머니의 상호작용을 긍정적으로 향상시켰음을 입증하였고, 이러한 프로그램이 장애유아 가족지원의 중요한 한 방법이 될 수 있음을 보여줌.

나 1) 국외

1) 놀이 정책 사례

■ 영국 ‘놀이의 날(Play Day)’

- 영국의 놀이 정책 이념은 아동지원종합계획(Children’s Plan, 2007)에 따라 아동·청소년에게 놀이의 기회를 주고, 사회경제적 지위나 인종, 사는 곳, 학력, 종교, 장애 등과 같은 이유로 놀이의 기회에 차별받지 않도록 지원하고 있음. 영국은 국가 수준의 놀이 정책이 강력하게 추진되면서 이에 대한 예산 및 환경은 집중적으로 조성되었음.
- 전통적으로 8월 첫번째 수요일은 ‘놀이의 날(Play Day)’로 모든 아동·청소년에게 놀이를 할 수 있는 자유와 공간이 제공함.
- 놀이의 날은 잉글랜드, 웨일즈, 스코틀랜드, 북아일랜드의 영국 전역 및 국가 담당 부서가 협업하여 운영하고 있고 지역별 ‘놀이의 날’ 주최자와 캠페인 지지자들이 참여하고 있음.
- 매년 ‘놀이의 날’ 주제가 설정되어 그와 관련된 활동이 운영되는데 2022년의 경우 모든 어린이를 위한 놀이 기회 구축을 위해 “모두를 위한 놀이” 주제가 설정되었음.
- “모두를 위한 놀이”에서 놀이는 언제, 어디서나, 매일 발생하며 모든 어린이와 청소년의 권리임을 명시함. ‘놀이의 날’은 가족, 지역사회 및 관련 기관이 모든 어린이가 놀 수 있는 더 나은 기회를 구축할 수 있는 방법을 고려하도록 권장하고 있음. 특히, 코로나19 팬데믹으로 인해 그간 어린이와 청소년이 직면한 어려움에 따라 놀이는 그 어느 때보다 중요함을 강조하고 있음.
- 놀이는 어린이와 청소년의 신체적, 정신적 건강에 필수적이며 다음의 의미를 지니고 있음을 제시함.



[그림 II-8] 영국 ‘놀이의 날’

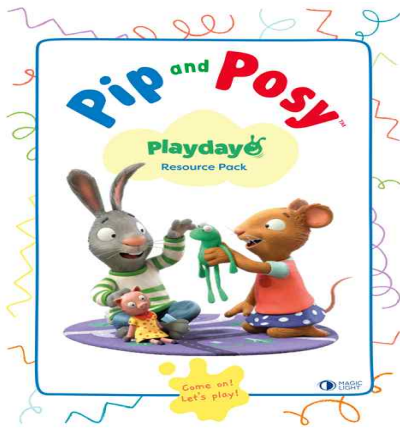
출처: south leads life

- 놀이를 통해 어린이와 청소년은 친구를 사귀고 관계를 발전시키며 함께 즐거운 시간을 보낼 수 있다.
- 놀이는 어린이와 청소년이 지역사회와 연결되어 있다는 느낌을 주어 모두를 위한 더 행복한 지역사회로 이어질 수 있다.
- 놀이는 어린이와 청소년이 스트레스와 불안에 대처하고 도전에 대처하며 주변에서 일어나는 일을 이해하도록 돕는데 중요한 역할을 한다.

- 특히, 영국은 거리 놀이(The Street Play)라는 모든 아동과 청소년이 규칙적이고 적극적으로, 사는 집 앞이나 근처에서 놀이를 할 수 있도록 하는 프로젝트 진행함. 많은 지역사회가 거리 파티 또는 기타 동네 행사를 조직하여 함께 축하하면서 재미있고 친근한 방식으로 모든 연령대의 사람들을 만날 수 있는 기회를 마련하고 이를 통해 놀이의 중요성을 홍보하고 있음. 모든 연령대가 함께 할 수 있는 다양한 게임들을 공유함.



- ‘놀이의 날’ 홍보를 위해 아동들에게 인기가 높은 Pip과 Posy의 캐릭터를 활용하여 놀이자료집을 개발하고 이를 미디어를 통해 적극 홍보하고 활용함.



- “Pip and Posy는 멋진 세상을 중심으로 삶을 살아가는 쥐와 토끼입니다. 놀이는 Pip과 Posy에게 매우 중요합니다. Pip와 Posy는 집에서, 공원에서, 모래밭에서, 눈 속에서, 맑은 날과 비오는 날에 물건을 만들고, 이야기를 하고, 함께 게임을 발명합니다. Pip과 Posy는 놀이를 사용하여 문제를 해결하고 극복합니다. 창의적이고 재미있는 방식으로 일을 합니다.”



- 놀이 자료집은 Pip과 Posy의 모습 인형 만들기(토끼 귀 만들기, 비단 모자 만들기 등), Pip과 Posy이 놀이에서 사용하는 물건 만들기 (별레 호텔 만들기 등), Pip과 Posy이 하는 놀이하기(집에서 방마다 보물 찾기 등)의 내용의 시리즈로 구성됨.
- 집단놀이, 개인놀이 자료 및 놀이지도사와 함께 혹은 가정 및 바깥 환경에서 놀이 가능한 자료로 구성됨.

- 장애아동을 위한 놀이의 날 운영 안내 제공: ‘놀이의 날’ 행사 및 관련 활동 운영 시 장애아동의 참여 지원 정보를 제공하고 있음. 놀이가 모든 대상자를 위한 활동임을 강조하면서 장애아동을 놀이 활동에 포함시키기 위한 안내와 지원 정보를 제공하고 있음. 특히 ME2는 다양한 장애를 지닌 젊은 사람들로 구성된 패널로 본부(mencap)와 협력하여 장애아동들이 더 쉽게 접근하고 즐길 수 있도록 놀이 제공자와 서비스를 이용하는 아동에 대한 교육을 제공함.



- 장애아동이 즐길 수 있는 것을 찾을 수 있도록 다음을 고려한 놀이 활동 고려 필요
 - 실내 및 실외 놀이
 - 서서 할 수 있는 일
 - 앉아서 할 수 있는 일
 - 누워서 할 수 있는 일
 - 뛰어놀기
 - 시끄러운 공간과 조용한 공간
 - 깨끗한 공간과 지저분한 공간

■ 이스라엘 어린이 도시, 홀론(Holon)

- 이스라엘의 홀론 시는 1994년 도시가 지닌 문제 극복을 위해 국가 정책적으로 어린이 도시로의 변화를 추진하여 현재 대표적인 어린이 도시를 운영함.
- 교육과 문화를 강조하여 어린이와 가정이 생활하기 좋은 도시라는 차별되는 특성 반영. 교육, 문화, 스포츠 분야에서 실행 기구를 설치하고 전략적인 도시계획 진행함.
- 유아 문화센터, 어린이 박물관, 디지털아트센터 등 유아를 위한 문화 공간을 확대함.
- 동화책의 이야기를 중심으로 문화를 일상생활 속에서 접할 수 있도록 홀론시 전역에 설치한 50개의 '이야기 정원(Story Garden)'을 조성함.
- 설치된 기관에서의 활동들을 유치원 교육과정과 연계하여 해당 내용들이 아동들의 일상에서 적극 반영되도록 지역 차원의 노력을 지속함.
- 도시 전체가 가정과 아동의 행복한 일상을 통한 성장지원을 목표로 놀이, 여가



[그림 II-9] 이스라엘 '이야기 정원'
출처: Park in Israel

문화 정책을 마련함.



[그림 II-10] 도시의 주요 거리와 명소를 행진하는 홀론 워크

[그림 II-11] 어린이를 위한 환경 조형물

■ 프랑스의 아동 친화적 도시, 콜로미에(Colomiers)

- 프랑스 수도 파리에서 남쪽으로 600km가량 떨어진 곳에 있는 콜로미에는(도시 면적 20.83Km², 인구 33,200명) 2009년 유니세프에서 아동친화도시로 지정되었음. 이 도시는 아동·청소년 의회가 콜로미에 정부에 건의해 아동친화도시 인증을 받았을 만큼 지방정부와 시민(아동 포함)이 모두 아동을 위한 정책을 우선순위에 두고 있음.
- 콜로미에 정부는 도시에 살고 있는 모든 아동이 건강한 성인으로 성장할 수 있도록 발달과정에서 필요한 놀이, 상담, 교육 서비스를 모두 강조하고 있음.
- 콜로미에 정부는 방과 후 놀이 교육을 하는 알라에(ALAE·Accueil de Loisirs Assosie's a l'Ecole), 가족과 함께 미술·요리 등 레저 활동을 할 수 있는 카비롤(Cabirol), 영유아를 위한 도서관을 갖춘 파빌리옹(Pavillon Blanc) 예술센터 등을 운영해 18세 미만 아동이 성인으로 성장할 때까지 필요한 각종 교육, 복지 서비스를 차별 없이 지원하는 점이 특징임. 또한 기관 운영 시 아이들을 연령별로 구분하여 지원하기보다는 다른 연령대의 아이들과 어울릴 수 있는 기회를 확보하여 어릴 때부터 사회화 과정을 학습할 수 있도록 강조함.
- 놀이 여가 프로그램 운영 시 기관 자체의 프로그램 운영도 있지만 인근 대학의

전문적인 인적, 물적 자원을 활용하여 중, 고등학생 대상의 여가문화 프로그램 연계 운영을 실시하고 있음.



[그림 II-12] 아이들이 살기 좋은 마을, 콜로니에

출처: Charente Lire

- 프랑스 대부분 초등학교는 주 4일, 중학교는 주 4.5일 수업으로, 매주 수요일마다 방과 후 놀이 프로그램 진행함. 이를 통해 아동들이 문화와 스포츠를 쉽게 접할 수 있고 놀이에 대한 격차를 줄일 수 있음.
- 시 차원에서 아동친화적인 정책 마련과 목표 달성을 위한 공공기관 및 민간기관의 유기적 연계가 효과적으로 운영되고 있음.

2) 무장애 통합놀이터 조성 지침

■ 무장애 놀이터 정보 제공: 미국 Let Kids Play! 프로젝트

- 미국의 통합 및 무장애 놀이터 프로젝트로서 ‘Accessible Playground directory and learning lab’을 운영하여 가족에게 아이들이 놀 수 있는 무장애 놀이터에 대한 정보를 알려주고 놀이터를 무장애 공간으로 만드는 데 필요한 정보 및 지침을 제공하는 것을 목적으로 함.



- 무장애 놀이터(accessible playground)와 다른 특징을 가지고 있지만 혼용할 수 있는 여러 용어들에 대하여 구분함.

용어	설명
무장애 놀이터 (Accessible Playground)	도달하거나 진입할 수 있음을 의미하며 무장애 놀이터(접근 가능한 놀이터)는 휠체어를 사용하는 사람들이 놀이터를 사용할 수 있도록 보장하기 위해 미국장애인법(ADA)의 규정보다 더 접근성을 강화한 놀이터
통합 놀이터 (Inclusive Playground)	통합이란 사람들이 소속감을 느끼고 참여하며 연결되어 있음을 보장하는 것으로, 통합놀이터는 모든 장애 아동이 함께 놀 수 있도록 특별히 설계된 놀이터로서 휠체어 접근성을 넘어서는 것. 모든 통합놀이터는 무장애 공간이지만 모든 무장애 놀이터가 통합놀이터는 아닐 수 있음.



보편적 설계 놀이터 (Universal Designed Playgrounds)	유니버설 디자인은 모든 사람이 사용할 수 있고 효과적인 환경을 만드는 광범위한 솔루션
미국 장애인법 준수 놀이터 (ADA Compliant Playground)	놀이터에 대한 미국 장애인법 규정을 모두 충족하는 놀이터. 법에 따라 할 수 있는 최소한의 조치를 따르는 놀이터이지만 ADA가 모든 아이들이 놀 수 있도록 보장하기에 충분치는 않음.

Baisley Pond Park

Playgrounds

[View Playgrounds for all Parks](#)

List of Playgrounds

Name	Location	Accessible	ADA Accessible Comfort Station	Sensory- Friendly	More Info
Sutphin Playground	Sutphin Blvd & 125 Ave		Not Accessible	Y	More Information
Lakeview Lane Playground	Lakeview Lane & 122 Ave		No	Y	More Information
157th St Playground	157 St & 116 Ave		Not Accessible	Y	More Information
Baisley Park South Playground	150 St & 130 Ave		Accessible	Y	More Information
Rockaway Blvd Playground	150th St & Rockaway Blvd		No	Y	More Information

[그림 II-13] 통합놀이터 디렉토리의 예

- 통합놀이터 디자인 가이드는 놀이터 레이아웃 및 접근성 대한 풍부한 정보, 놀이 시설 선택 등에 대한 정보와 함께 장애아동을 포함한 모든 사람이 즐길 수 있는

놀이 환경을 조성하기 위한 편견 없는 모범 사례를 제공함.



[그림 II-14] 통합놀이터 설명 가이드


- 장애아동의 특성에 따라 놀이터 환경 조성 지침을 안내. 아래의 예는 휠체어 사용 뇌성마비 아동의 기능적 수준에 따라 손을 사용하는 장치 및 건물(시설)에서의 휠체어 이동 공간 확보 등에 관한 정보를 안내함.

6 year old – Level III:
 Assumption: 6 years of age and in the 50th percentile for height and weight. Children sit on a regular chair but may require pelvic or trunk support to maximize hand function. Children move in and out of their chair sitting using a stable surface to push on or pull up with their arms. Children walk with a hand-held mobility device on level surfaces and climb stairs with assistance from an adult. Children frequently are transported when traveling for long distances or outdoors on uneven terrain.

10 year old – Level III:
 Assumption: Children walk using a hand-held mobility device in most indoor settings. When seated, children may require a seat belt for pelvic alignment and balance. Sit-to-stand and floor-to-stand transfers require physical assistance of a person or support surface. When traveling long distances, children use some form of wheeled mobility. Children may walk up and down stairs holding onto a railing with supervision or physical assistance. Limitations in walking may necessitate adaptations to enable participation in physical activities and sports including self-propelling a manual wheelchair or powered mobility.

Assumptions and appropriate reach ranges

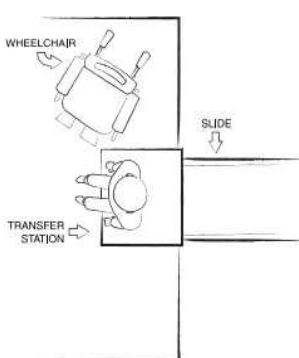
	6 yr old	10 yr old
Upper reach range	38.3"	43.5"
Lower reach range	19.4"	21.1"



INTENT
 Allow a person who is using a mobility device to transfer into and out of that device independently.
 A child who is unable to use their legs proficiently may be able to move themselves around the playground if transfers in and out of the chair can be made easily.

STRATEGIES
 After getting measurements for over 40 pediatric wheelchairs, the authors of the guide determined that the best height for a transfer platform should be 16-18". This is a portion of the range allowed by ADA and aimed at maximizing ease of transfer.

- Consider all the surfaces adjacent to the accessible route. Estimate the possibility of a playground user transferring to them from a chair.
- Look at how a child who is using a chair might transfer to the events that don't have a platform per se. Is there a surface or grip point that can help this child be included?
- When considering the space a child will need when sitting: A 6 yr. old will occupy 3'-2" sitting with their legs out in front of them. A 10 yr. old will need 3'-8".
- Provide on-deck transfers that facilitate movement from a mobility device onto the play activity. This is especially important at slides.

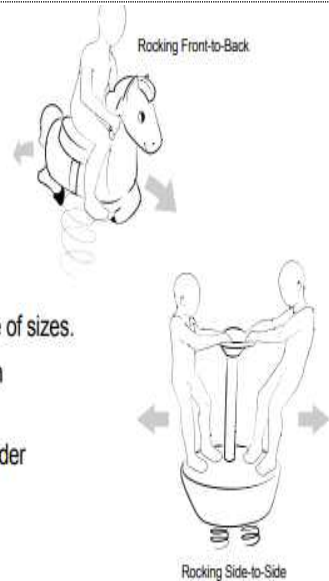


Consider a deck with a transfer platform on one side and a set of steps of the other side to facilitate children of different abilities being able to enter the play system.

[그림 II-15] 통합놀이터 시설 정보

- 통합놀이터의 놀이시설에 대하여 시설의 의도(효과)와 사용 방법 등에 대한 정보를 제공하여 장애아동의 수행 수준에 따라 놀이시설 이용 시 고려 사항을 안내함.
- 놀이터의 부대 시설에 대하여 장애아동의 특성을 고려하는 구체적인 내용에 대한 지침 제공. 아래의 예는 놀이터 벤치를 설치할 때 보호자 및 다양한 능력 수준의 장애아동을 고려하는 구체적인 방법을 안내함.

- Include multiple pieces of rocking equipment to support children in a variety of positions: sitting, standing, and lying. Certain pieces of equipment could provide multiple experiences. For example, a child could sit or lay on some kinds of spring rockers.
- Include at least one rocking piece of equipment intended for individual play and another intended for multiple children.
- Include backrest, footrests and hand support on the rockers.
- Include rockers with different width seats to accommodate a range of sizes.
- Include rockers with a longer & deeper seat to allow a child to sit in front of an adult.
- Provide adult-sized seats on a few pieces of equipment to allow older children and adults to use them.



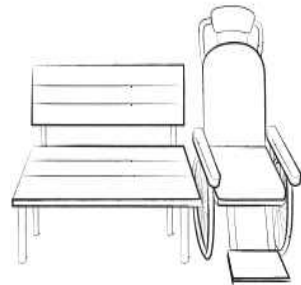
SU-1 | SEATING

INTENT

Provide a variety of types of seats for caregivers and children of all abilities to rest in proximity to one another and to the play space.

STRATEGIES

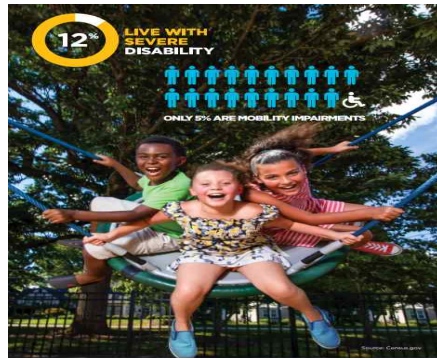
- Allow space next to a bench for a wheelchair to pull up to it.
- Orient the seating for the best vantage points for caregivers to supervise children during play. Seating should be closer to the play areas where younger children will play and a little further back for older children.
- Install a seating area in each play area.
- Strategically place play equipment that can be used for caregivers to sit on.
- Include benches with, and some without arm rests to allow someone in a wheelchair to transfer to them.
- Locate seating so the user is protected from wind and provide thermal comfort in all seasons on a universal route.
- Use lightweight, movable furniture where local security allows.
- Ensure that seating and tables in each area accommodates a wide range of statures, mobility levels and perceptual abilities



[그림 II-16] 통합놀이터 부대 시설 기준

■ 무장애 통합놀이터 공간 조성 5가지 원칙: 미국 Miracle社 통합놀이터 지침

- 미국 내 무장애 통합놀이터 시설 제작 및 공급 업체인 Miracle은 놀이터 공간조성에 필요한 핵심 원칙과 구체적인 방법을 안내하는 지침서 발간
- Miracle 지침서의 특징은 미국 장애인법을 준수하면서도 신체장애아동(휠체어 사용자)를 포함하여 다른 중도 장애아동(severe disabilities)까지 대상으로 하여 감각처리장애와 자폐성장애를 고려함.



- 다양한 장애 유형을 바탕으로 연령과 능력 수준까지 고려하여 모든 아동이 함께 이용할 수 있는 무장애 통합 놀이공간 조성을 위한 5가지 핵심 원칙을 제시

원칙 1. 다감각 놀이 경험 제공

촉각	전정감각(움직임 및 균형)	시각

고유수용성 감각(신체 위치)	후각	청각
		

원칙 2. 모든 아동들이 놀 수 있게 촉진

	<ul style="list-style-type: none"> • 단계별 도전 과제 제공 • 유사한 놀이시설을 함께 그룹화 • 여러 연령대를 위한 놀이시설 제공 • 각 아동에게 실제적인 놀이 선택권 제공
--	---

원칙 3. 더 나은 접근성 허용

	<ul style="list-style-type: none"> • 충격을 흡수하는 일체형 보호 표면 • 넓은 이동 경로 • 장비를 켜고 끄는 부드럽고 균일한 전환
---	---

원칙 4. 아동이 안심할 수 있는 환경



- 아늑하고 조용한 공간 제공
- 주변 경로 및 울타리 설정
- 오리엔테이션 경로를 포함하는 길 안내 시스템 제공

원칙 5. 사회적 상호작용을 유도하는 환경



- 혼자놀이
- 구경꾼놀이
- 병행놀이
- 연합놀이
- 협동놀이

■ 무장애 통합놀이터 시설의 예



Inclusive Whirl

모든 능력의 아이들이 함께 회전 스릴을 즐길 수 있는 스피너로서 지면과 수평으로 제작되어 한 번에 최대 2대의 휠체어를 실을 수 있는 공간으로 탑승이 간편. 추가 단일 좌석은 아동 또는 보호자를 위한 추가 물리적 지원을 제공



Inclusive Swing Seat

편안하고 지지력이 뛰어난 시트는 모든 아동에게 머리와 눈의 움직임을 조정하고, 중력에 대해 똑바로 서고, 균형과 균형을 개발하고, 몸의 오른쪽과 왼쪽 측면에서 활동을 조정하는 데 도움을 주는 동시에 높이 날 수 있는 느낌 제공



Alta Glide Inclusive Glider

흔들리고 튀는 휠체어 이용 가능 글라이더로 모든 아동들에게 흥미진진한 놀이를 제공. 밀고 당기는 동작은 아이들이 균형, 조정, 시선 추적 및 근긴장을 발달시키는 데 도움이 되며. 휠체어 접근성으로 모든 아이들이 재미있고 풍요로운 방식으로 공간을 이동하는 짜릿함을 느낄 수 있는 기회를 보장

3) 무장애 통합놀이터 사례

■ 미국의 양키공원 통합놀이터

- 미국 오하이오주에 있는 센터빌에 있는 양키 공원에 새로운 통합놀이터가 생김. 이곳은 모든 어린이가 안전하게 놀고 활동할 수 있으며, ADA스피너, 잔디 언덕, 차임벨 등의 다양한 놀이시설들이 있음(2news, 2022).



[그림 II-17] 미국 양키공원
통합놀이터

출처: WHIO-TV



[그림 II-18] 독일 오버발트하우스
놀이터

출처: Kinderland

■ 독일의 다름슈타트 오버발트하우스 놀이터(Oberwaldhaus spielplatz, Darmstadt)

- 2011년에 조성된 이 놀이터는 놀이터 바닥 전체가 모래로 깔려 있으나, 내부에 일부 콘크리트 포장, 흙, 탄성포장재 등으로 휠체어가 움직일 수 있는 길을 조성하였음(이채은 외, 2017).

■ 싱가포르의 켄버라 공원

- 장애아동이 접근할 수 있도록 쉬운 안내와 함께 접근로에 대한 정보 제공과 휠체어를 탄 아동이 이동할 수 있는 경사로와 안전 손잡이가 있음. 특히, 시각장애 아동을 위해 종과 북을 이용해 소리 자극을 제공하고 장애아동이 안전하게 탈 수 있는 그네가 존재함.



[그림 II-19] Canberra Park in Sembawang & Bishan-Ang Mo Kio Park, Singapore

출처: 서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인

■ 뉴욕의 아이젠하워 공원

- 장애물 없이 시각, 촉각, 청각 등 아이들의 감각을 자극하고 공간과 함께 상호작용 가능함. 경사로와 손잡이가 설치된 다양한 미끄럼틀로 장애, 비장애 아동 모두 사용 가능하며 놀이기구 사이 간격이 넓어서 휠체어나 유모차가 자유롭게 이동할 수 있음.



[그림 II-20] EISENHOWER PARK, NEWYORK

출처: 서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인

■ 네델란드 헤이그의 마일스 스토크공원

- 장애아동이 휠체어를 타고 시설 안에 들어가기 편하게 경사로를 만들었음. 그물 그네와 높이가 있는 모래 놀이터는 휠체어를 탄 채 이용할 수 있음.



[그림 II-21] Melis Stoke park, Hague, Netherlands

출처: 서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인

이론적 배경 소결

■ 선언적 수준의 놀 권리 인식

- UN 아동권리협약이나 UN 장애인권리협약은 구속력이 있는 국제법이고, 각 협약당사국들은 협약을 실질적으로 이행의 의무를 지니게 됨.
- 협약을 이행하기 위하여 '즉각적'으로 실행할 의무와 '점진적'으로 실행할 의무를 구분하여 현실에 맞춰 구체화시킬 필요가 있음.
- 협약이 이행될 수 있도록 공공 및 민간 부문에서의 정책적 제도를 마련할 필요가 있음.

■ 놀이와 학습

- 놀이 경험을 제공하여 아동의 놀이를 촉진하고자 특별 교육과정 운영, 교내 놀이 행사 개최, 놀이를 반영한 돌봄 프로그램 등 정책을 추진함.
- 놀이를 교육과정 내에서 활성화하기 위해 놀이 지도서 개발 보급, 놀이교사 방과후 배치, 놀이 동아리 운영, 다양한 신체 활동 프로그램 등을 운영함.
- 적극적인 놀이활동을 위해서는 촉진자로서 교사의 역할이 매우 중요하고, 놀이의 중요성을 강조하기 위한 홍보 사업 시행, 놀이교사 역량 강화를 위한 학습 공동체 운영 등의 적극적인 노력이 필요함.

■ 놀이환경 개선

- 장애 및 비장애아동이 놀이와 문화예술활동에 참여하기 위해서는 놀이 공간 확보가 선행되어야 함.
- 장애 및 비장애아동이 동등한 주체로서 다양한 활동 참여를 보장받으면서 함께 상호작용할 수 있는 양질의 놀이 공간이 마련되어야 함.
- 장애인의 정책종합계획에서 장애아동의 복지 차원에서 놀이 경험 제공 및 환경 조성에 관한 지원 보장의 근거가 제시되어 있으나 구체성은 미흡한 상황임.

■ 놀이에서 소외되고 배제된 장애아동

- 2016년 최초의 통합놀이터가 만들어지고, 「어린이놀이시설법」, 「어린이제품법」에서 놀이터 규율을 다루고 있지만 장애아동을 주 사용자로 언급된 법은 없는 실정임. 이는 통합놀이터를 조성해야 할 법적 근거가 없다는 의미로도 해석할 수 있음.
- 보호자의 장애아동 놀이에 대한 중요성 인식이 낮고, 여러 치료 활동을 통해 신체적·사회적·정서적 발달을 꾀하려고 함.
- 상대적으로 장애아동은 비장애아동에 비해 놀이를 경험할 수 있는 실질적인 지원이 부족한 실정임.

■ 장애아동 놀이지원 인력의 전문성

- 심리적 문제를 지닌 장애 아동을 위해 다양한 놀잇감과 활동을 통해 내면의 힘을 기르도록 도와주는 발달재활서비스가 있음. 놀이심리상담사는 인지 및 정서발달을 촉진하는 놀이교사 역할을 함.
- 놀이심리상담사 자격은 관련 협회의 교육과정을 이수하고 자격증을 취득함. 민간자격으로 협회마다 이수 과목이나 취득 기준이 상이하며, 자격취득이 곧 전문가를 의미하지는 않음.
- 전문성을 지닌 놀이교사를 양성하기 위해서는 국가 차원의 교육과정 운영 및 자격 관리가 이루어져야 할 필요가 있음.

Ⅲ

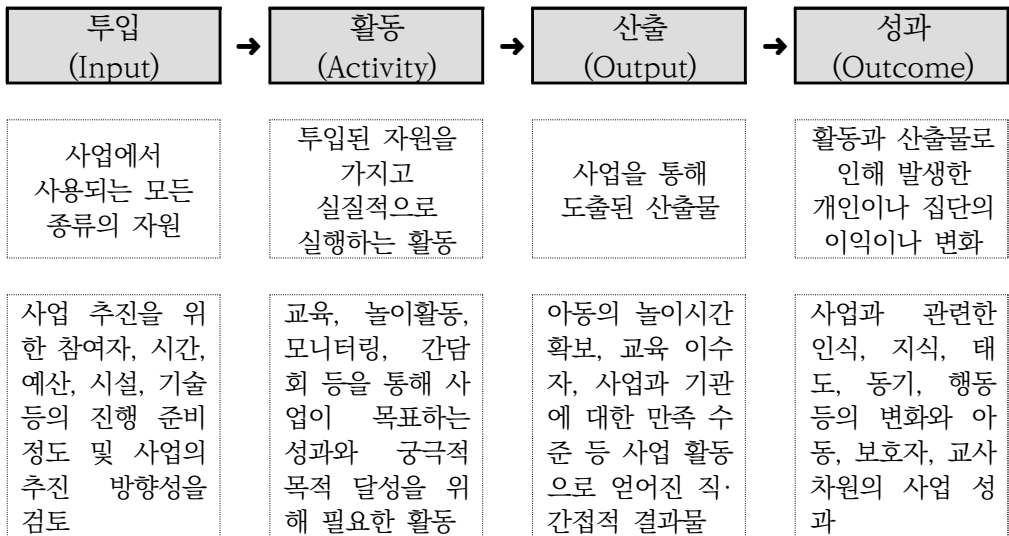
연구 방법

1. 연구 모형
2. 연구수행 절차

1 연구 모형

- 이 연구의 목적은 장애아동의 놀 권리 보장하기 위한 지원 사업 추진의 과정 평가 및 성과분석을 통해 향후 지원 모형을 개발하고자 하는 것임. 이에 전체 연구과정의 연구 방법은 과정 평가와 성과분석을 위해 효과적인 방법인 논리모형을 활용한 평가가 적용되었음.

■ 논리모형 흐름도



[그림 III-1] 논리모형 흐름도

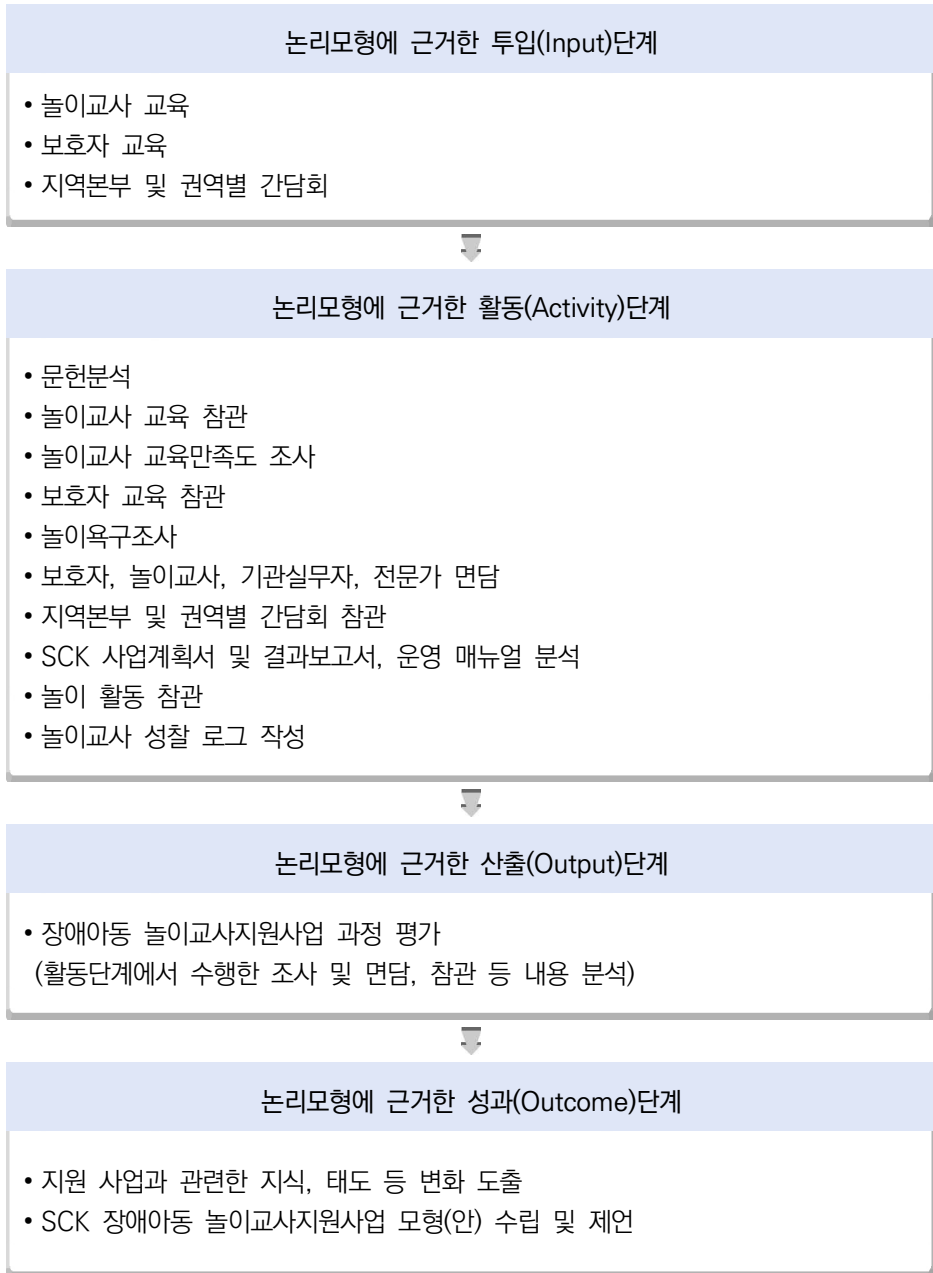
- 논리모형을 활용한 평가에서는 단순히 개별 프로그램의 성과를 측정하는 협의의 방식이 아닌 사업운영을 위한 인적, 물적, 지역사회 등의 자원 투입과 활동, 산출, 성과 간의 인과관계를 분석하여 사업운영의 전 과정을 종합적으로 분석할 수 있으며 이를 통해 장기적인 개선방안을 제안함.
- 논리모형에 근거한 평가 과정에서는 사업운영 과정 중심 평가를 위한 형성평가(formative evaluation)와 목표 달성의 여부를 확인하기 위한 총괄평가

(formative evaluation)의 방식을 연구 전 과정에서 적용함.

- 평가 방법에서는 목표 달성 여부를 확인하는 정량적 평가 방식만이 아닌 참여자의 실제 참여 상황 및 경험을 직·간접적으로 확인하는 정성적 조사 방식과 사업 운영 전 과정의 관련 정보를 총괄적으로 수집·분석한 혼합형 평가 방식을 적용함.

2 연구수행 절차

- 이 연구는 SCK 장애아동 놀이교사지원사업 평가 연구를 수행하기 위하여 위와 같이 총 5단계에 걸쳐 연구를 추진하였음.
- 첫째, 문헌 분석 단계에서는 놀 권리 및 놀이 개념에 관한 이론적 고찰을 하였고, 국내외 놀이 관련 법령 및 정책 현황을 파악하였음. 또한, 장애아동 놀이 관련 선행연구 분석과 놀이이심리재활 관련 선행연구도 동시에 분석하였음.
- 둘째, 논리모형에 근거한 투입 분석 단계에서는 사업 수행의 목적을 달성하기 위하여 SCK에서 진행한 각종 교육 및 간담회 내용을 기술하였음. 놀이교사 교육, 보호자 교육, 지역본부 및 권역별 간담회 일정 및 개관을 나타냈음.
- 셋째, 활동단계는 연구진이 실제 수행한 내용을 기술하고 분석하였으며, 놀이활동, 놀이교사 교육, 보호자 교육, 지역본부 및 간담회 참관 등의 내용을 중심으로 기술하였음. 또한, 놀이지원사업에 관한 인식을 파악하고자 놀이욕구조사를 실시하였고, 보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 대상으로 면담을 진행하고 그 내용을 분석하였으며, 놀이교사 성찰 로그를 작성·분석하였음.
- 넷째, 산출단계에서는 놀이교사지원사업 과정을 평가하기 위하여 활동단계에서 수행한 각종 조사 및 면담, 참관 내용을 바탕으로 분석하였음.
- 마지막으로 다섯째, 투입단계부터 산출단계까지 전 과정에서 이루어진 내용을 종합 분석하여 사업과 관련한 지식 및 태도 등 변화를 성과로 제시하고, 성과를 바탕으로 SCK 장애아동 놀이교사지원사업 모형(안)을 수립하였으며, 모형(안)을 바탕으로 한 정책 제언을 하였음.



[그림 III-2] 연구 절차

IV

투입 및 활동단계

1. 투입단계
2. 활동단계

1

투입단계

- 투입단계에서는 사업 추진을 위한 참여자, 시간, 시설 등의 진행 준비를 점검하고, 사업이 목표하는 성과와 궁극적 목적 달성을 위해 실행한 활동을 말함.
- 투입단계에서는 실제 SCK에서 사업을 위해 진행한 내용을 기술하였으며, 놀이교사 교육, 보호자 교육, 간담회 활동을 진행하였음.

가 놀이교사 교육

- 1차 놀이교사 교육은 ‘놀 권리 교육’, ‘발달장애이해 교육’, ‘활동 매뉴얼 교육’, ‘놀이활동 계획안 소개’로 이루어짐. 교육 내용은 SCK 자체 제작 자료 및 외부 강사의 자료를 이용해서 협력기관장 및 실무자 또는 외부 강사의 교육으로 진행. 권역별로 3~5시간 교육이 이루어짐. 교육 내용과 방법은 아래와 같음.

〈표 IV-1〉 1차 놀이교사 교육 내용 및 방법

교육내용	소요 시간	교육방법	교육 진행
1. 아동권리교육	90분	대면 교육 또는 온라인 비대면 교육 또는 혼합 교육	권리세이버 또는 협력기관 실무자
2. 세이브더칠드런 소개	5분		SCK 또는 협력기관 실무자
3. 아동 놀 권리 교육	15분		
4. 아동안전보호정책 교육	20분		외부 강사 또는 협력기관장 또는 협력기관 실무자
5. 아동 참여권 교육	15분		
6. 발달장애아동에 대한 이해	60분		SCK 또는 협력기관 실무자
7. 놀이교사 매뉴얼	50분		
8. 활동 계획안 등	60분		

- 2차 놀이교사 교육은 놀이교사와 슈퍼바이저의 대면교육을 통한 놀이활동 슈퍼비전 제시 형태로 이루어짐. 놀이교사는 초기 상담기록지, 놀이활동 계획서 및 놀이활동 일지를 통해 협력기관에서 선정한 전문가 2인에게 놀이활동에 대한 슈퍼비전을 받고 질문을 하고 자문위원은 답을 하는 형태로 이루어짐. 권역별로 2~6시간 교육이 이루어짐.
- 3차 및 4차 놀이교사 교육은 놀이 활동에 관한 우수사례발표와 놀이활동의 노하우를 공유하는 내용으로 진행되었음.
- 5차 놀이교사 교육은 '22년 사업성과 발표, 사업 진행에 있어 장점과 개선점, 참여 집단의 의견 청취 내용으로 진행되었음.

나 보호자 교육

- 놀이활동 시작 2회차 이내에 사업 참여 아동의 보호자를 대상으로 교육을 시행하기로 함. 교육 방법은 온라인 비대면 교육 또는 대면 교육, 그리고 온라인과 대면 혼합으로 진행함. 보호자 교육의 일정, 방법, 참석인원 및 장소는 아래와 같음.

〈표 IV-2〉 보호자 교육 일정 및 방법

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
놀이 활동 시작	6/28(화)	6/13(월)	6/20(월)	6/2(목)	6/17(금)	6/2(목)	6/13(월)
교육 일자	7/19(화)	6/23(목)	6/20(월)	6/24(금)~ 25(토)	7/12(화) ~ 13(수)	7/26(화)	8/22(월)
교육 방법	온라인 교육	대면 교육	대면 교육	온라인 교육	개별 방문 교육	온라인 교육	혼합형 교육

협력 기관 (장소)	마포 장애인 가족지원 센터	파주시 장애인 가족지원 센터	(사)강원도 장애인 부모연대 원주시지부	행복발달 코칭센터	북구 장애인 종합 복지관	느티나무 경상남도 장애인 부모회 창원시지부	느티나무 경상남도 장애인 부모회 김해시지부
------------------	-------------------------	--------------------------	--------------------------------	--------------	---------------------	-------------------------------------	-------------------------------------

지역본부 및 권역별 간담회

- 사업 진행 과정에서 협력기관에서 느끼는 사업의 장점 및 개선점을 지역본부 및 중앙과 공유함. 지역본부와 협력기관 간에 장애아동놀이교사지원사업 진행 상황을 중앙본부에서 모니터링 차원으로 시행함.

가 놀이교사 교육 참관

1차 놀이교사 교육 참관

- 7개 권역의 1차 놀이교사 교육은 대면 및 비대면, 온라인 영상 시청 및 실시간 화상교육 등 혼합식 방법으로 진행되었음. 모니터링은 연구진의 직접 참관, 비대면 교육 직접 참관, 녹화영상 공유를 통한 간접 참관 방식으로 살펴보았음.

〈표 IV-3〉 1차 놀이교사 교육 참관 현황

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
교육 일자	6/17(금)	6/10(금)	6/13(월)	5/31(화) 6/11(토)	6/15(수)	5/16(월) ~ 17(화)	6/2(목) 6/17(금)
교육 방법	대면 및 비대면	대면 및 비대면	대면 및 비대면	비대면	대면	대면	대면
비고			영상 및 교육자료 통한 간접 참관		영상 및 교육자료 통한 간접 참관	미보고로 참관하지 못함	미보고로 참관하지 못함

2차 놀이교사 교육 참관

- 2차 놀이교사 교육은 6개 권역에 참관하였고, 전문가를 통한 자문 및 비전제시 형태로 교육이 진행되었음. 교육 방법은 7개 권역 모두 대면 교육으로 진행되었고, 김해 지역을 제외한 총 6개 권역의 2차 놀이교사 교육에 참관하여 운영을 살펴보았음.

〈표 IV-4〉 2차 놀이교사 교육 참관 현황

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주			창원	김해
교육 일자	8/3(수)	7/27(수)	7/29(금)	7/2(토)	7/14(목)	7/18(월)	8/23(화)
교육 방법	대면	대면	대면	대면	대면	대면	대면
비고							미참관

■ 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관

- 3차 및 4차 놀이교사 교육은 놀이 활동에 관한 우수사례발표와 놀이활동의 노하우를 공유하는 내용으로 진행되었음.

〈표 IV-5〉 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관 현황

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터		
	마포	파주	원주			창원	김해	
3 차	교육 일자	9/23(금)	9/21(수)	9/27(화)	8/30(화)	9/22(목)	9/19(월)	10/12(수)
	교육 방법	대면	대면	대면	비대면	대면	대면	대면
	비고	영상 및 교육자료 통한 간접 참관	영상 및 교육자료 통한 간접 참관	영상 및 교육자료 통한 간접 참관		영상 및 교육자료 통한 간접 참관	영상 및 교육자료 통한 간접 참관	영상 및 교육자료 통한 간접 참관
4 차	교육 일자	11/11(금)	11/8(화)	11/16(수)	11/12(토)	11/18(금)	11/17(목)	11/15(화)
	교육 방법	혼합형	비대면	혼합형	혼합형	혼합형	대면	혼합형

비고	영상을 통한 간접 참관						
----	--------------	--	--	--	--	--	--

- 5차 놀이교사 교육은 '22년 사업성과 발표, 사업 진행에 있어 장점과 개선점, 참여 집단의 의견 청취 내용으로 진행되었음. 교육 진행 방법으로는 비대면 및 대면의 혼합식 방법으로 진행되었으며, 연구진은 비대면 실시간 화상을 통해 교육에 참관하였음.

〈표 IV-6〉 5차 놀이교사 교육 참관 현황

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
교육 일자	12/21(수)	12/20(화)	12/22(목)	12/16(금)	12/22(목)	12/23(금)	12/20(화)
교육 방법	대면	대면	혼합식	대면	혼합식	혼합식	대면
비고				미보고로 참관하지 못함			미참관

나 놀이교사 교육 만족도 조사

1차 놀이교사 교육만족도

- 1차 놀이교사 교육참여 후 교육에 대한 교사의 만족도를 파악하고 교육의 진행 상황을 확인하기 위해 교육만족도 조사를 진행함. 교육주제별 만족도 조사를 위하여 교육 내용 및 교육 방법의 적절성을 묻는 문항을 5점 척도로 개발하여 조사를 진행함.
- 놀이교사를 대상으로 한 1차 놀이교사 교육만족도 조사는 교육 주제별 내용 만족도 7문항, 교육 방법 만족도 7문항, 교육 개선사항 2문항 총 16문항으로 구성함.

문항의 구성은 아래 표와 같음.

〈표 IV-7〉 1차 놀이교사 교육만족도 조사 문항 구성

구분	응답 방식	문항 수
교육 내용 적절성	5점 척도	7
교육 방법 적절성		7
놀이교사 교육 개선사항	서답형	2
계		16

〈표 IV-8〉 1차 놀이교사 교육만족도 조사 일정 및 대상자

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주			창원	김해
권역	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
교사 수	20명	18명	18명	16명	10명	16명	10명
조사 일정	8/3(수)	7/27(수)	7/29(금)	7/2(토)	7/14(목)	7/18(월) 7/19(화)	8/23(화)
조사 방법	온라인	온라인	온라인	대면	대면	대면	대면

■ 사후 놀이교사 교육만족도

- 사후 놀이교사 교육만족도는 온라인 구글 설문지를 제작하여 배포하였고, 2차부터 5차까지 놀이교사 교육 종료 후 응답하도록 하였음.
- 설문 문항의 구성은 교육 주제별 만족도와 놀이교사 교육 개선방안 2개 영역에 대해 제작하였고, 5점 체크리스트로 구성하였음.
- 설문 문항을 세부적으로 살펴보면 교육 주제별 만족도는 교육 내용의 적절성 4문항, 교육 방법의 적절성 4문항 총 8문항으로 구성하였고, 놀이교사 교육 개선방

안의 문항은 4개 문항과 1개의 서답형 문항으로 구성하였음.

〈표 IV-9〉 사후 놀이교사 교육 문항의 구성

영역	내용	문항 수
교육주제별 만족도	교육내용 적절성	4
	교육 방법 적절성	4
개선방안	전문강사, 운영형태, 시간, 자격	4
교육 주제 및 운영에 대한 서답형 문항		1
계		9

다 보호자 교육 참관

- 2회차 이내 장애아동 주 양육자를 대상으로 보호자 교육을 실시하기로 하였으며, 주요 교육 내용은 SCK 소개, 놀이교사지원사업 설명, 교육 관련 주의/당부 사항 전달, 장애아동 놀 권리 보장을 위한 인식개선 교육이었음.
- 보호자 교육내용 및 운영의 전반적인 사항을 분석하고자 연구진이 직접 참관 및 비대면 참관을 하였음.
- 마포, 파주, 광주, 창원, 김해 총 5개 권역의 보호자 교육에 참관하였고, 원주와 부산은 미보고로 참관하지 못하였음. 보호자 교육 진행 개요는 아래 표와 같음.

〈표 IV-10〉 보호자 교육 참관 현황

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주			창원	김해
교육 일자	7/19(화)	6/23(목)	6/20(월)	6/24(금)~ 25(토)	7/12(화) ~ 13(수)	7/26(화)	8/22(월)
교육 방법	비대면	대면	대면	비대면	대면	비대면	비대면

비고			미보고로 참관하지 못함		미보고로 참관하지 못함		
----	--	--	--------------------	--	--------------------	--	--

라 놀이욕구조사

■ 사전 놀이욕구조사

- SCK에서 실시하는 사회성숙도검사와의 차별성을 위해 사회성이 아닌 ‘놀이’에 중점을 둔 설문지로 재구성하여 놀이욕구조사를 실시함.
- 2022년 6월 25일부터 권역별로 온라인 구글 설문지 또는 오프라인으로 설문지를 배포하여 놀이교사가 보호자를 대상으로 설문지를 응답하도록 함.

〈표 IV-11〉 사전 놀이욕구조사 문항의 구성

영역	내용	문항 수
장애 아동 기본 정보	이름, 성별, 연령, 아동 특성, 응답자와 아동의 관계	5
놀이활동 실태	놀이활동 유형 및 참여 시간	7
	자주 이용하는 놀이 장소	
	함께하는 대상자	
	놀이 시 보호자의 반응유형	
	아동 혼자 놀이 시 보호자 행동	
	가정에서의 적절 놀이 시간	
	놀이활동 소요 비용	
놀이 인식 및 요구	놀이의 필요성	4
	놀이 기회 및 환경	
	놀이활동 참여 제약 요인	
	필요한 지원 요인	
계		16

- 총 3개 영역(기본 정보, 놀이활동 실태, 인식 및 요구)에 대한 내용을 중점으로 설문 시행함. 장애아동의 기본 정보는 이름, 성별, 아동의 장애 특성, 가족관계에 해당하는 문항으로 구성. 놀이활동 실태는 아동의 평소 놀이활동, 놀이 장소, 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 비용에 관한 문항으로 총 7문항으로 구성. 놀이 인식 및 요구는 아동 놀이 필요성, 놀이 기회 및 환경, 놀이활동의 어려운 점, 놀이 지원에 대한 문항으로 총 4문항으로 구성함.

■ 사후 놀이욕구조사

- 사후 놀이욕구조사는 권역별로 온라인 구글 설문지를 제작하여 배포하였고 아동 보호자를 대상으로 응답하도록 함.
- 설문 문항은 놀이활동 실태, 아동의 놀이시간 증감 여부, 인식 및 요구 3개 영역에 대한 내용을 중심으로 구성하였음. 사전 놀이욕구조사와 문항 구성은 거의 동일하나 아동의 기본 정보는 제외하였고, 아동의 놀이시간이 증가되었는지 확인하기 위하여 문항을 추가 구성하였음.
- 놀이활동 실태는 아동의 평소 놀이활동, 놀이 장소, 놀이 대상, 놀이 시간, 놀이 비용에 관한 문항으로 총 7문항으로 구성함. 아동의 놀이시간 증감 여부에 대한 문항은 총 2문항으로 추가 구성하였고, 놀이 인식 및 요구는 아동 놀이 필요성, 놀이 기회 및 환경, 놀이활동의 어려운 점, 놀이 지원에 대한 문항으로 총 4문항으로 구성함.

〈표 IV-12〉 사후 놀이욕구조사 문항의 구성

영역	내용	문항 수
놀이활동 실태	놀이활동 유형 및 참여 시간	7
	자주 이용하는 놀이 장소	
	함께하는 대상자	
	놀이 시 보호자의 반응유형	
	아동 혼자 놀이 시 보호자 행동	
	가정에서의 적절 놀이 시간	
	놀이활동 소요 비용	

아동의 놀이시간 증감	프로그램 후 놀이시간의 증가 여부	2
	프로그램 후 다른 사람과 함께 놀이 증가 여부	
놀이 인식 및 요구	놀이의 필요성	4
	놀이 기회 및 환경	
	놀이활동 참여 제약 요인	
	필요한 지원 요인	
계		13

마 보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 면담

■ 보호자 면담

- 보호자 면담은 김해를 제외한 마포, 파주, 원주, 광주, 부산, 창원 6개 권역의 보호자를 대상으로 시행함.
- 면담은 비대면 또는 대면 방식으로 진행하였고, 면담 시간은 약 1시간~2시간 정도 소요되었음.
- 보호자 면담 문항은 장애아동의 기본 정보, 놀이교사지원 서비스 이용 경험, 놀이교사 지원 서비스 효과에 관한 반구조화된 질문으로 구성하였으며, 면담 중 추가 질문을 하면서 면담 내용을 구체화해 나갔음.

〈표 IV-13〉 보호자 면담 일정 및 방법

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
면담 일자	7/19(화)	6/23(목)	7/1(금)	6/24(금) 6/25(토)	7/14(목)	7/18(월)	질적 자료 포화로 인해 시행 안 함
면담 방법	비대면	대면	비대면	비대면	대면	대면	
참여 인원	4명	5명	4명	2명	2명	1명	

■ 놀이교사 면담

- 놀이교사 면담은 김해를 제외한 마포, 파주, 원주, 광주, 부산, 창원의 6개 권역의 놀이교사를 대상으로 시행함.
- 놀이교사 면담은 연구진과 놀이교사의 집단면담으로 1시간 내외로 진행함. 면담 문항으로는 놀이교사 참여 목적, 긍정적/부정적 측면, 운영 개선사항에 대하여 인터뷰를 진행하였음.

〈표 IV-14〉 놀이교사 면담 일정 및 방법

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
면담 일정	8/3(수)	7/27(수)	7/29(금)	7/2(토)	7/14(목)	7/18(월)	질적 자료 포화로 인해 시행 안 함
면담 방법	대면	대면	대면	대면	대면	대면	
참여 인원	5명	5명	6명	5명	4명	4명	

■ 기관실무자 면담

- 기관실무자 면담은 기관의 놀이사업 운영의 목적, 운영과정, 사업 운영에서의 긍정적 또는 부정적 측면, 사업 운영을 위한 개선점 등에 관해 면담을 진행하였음.
- 기관장 및 실무자 면담은 주로 1:1 개별 면담으로 진행하였고, 1시간 내외로 인터뷰를 실시하였음. 기관장 및 실무자 면담에 관한 기본적인 개요는 아래와 같음.

〈표 IV-15〉 기관실무자 면담 일정 및 방법

지역 본부	중부 1 지역본부	서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터
----------	-----------	------------	---------------------	-------------

권역	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
면담 일정	8/3(수)	7/27(수)	7/29(금)	7/2(토)	7/14(목)	7/18(월)	질적 자료 포화로 인해 시행 안 함
면담 방법	대면	대면	대면	대면	대면	대면	
협력 기관	마포 장애인 가족지원 센터	파주시 장애인 가족지원 센터	(사)강원도 장애인 부모연대 원주시지부	행복발달 코칭센터	북구 장애인 종합 복지관	느티나무 경상남도 장애인 부모회 창원시지부	

■ 전문가 면담

- 1차 전문가 면담은 7월 26일(화)~8월 8(월) 기간에 진행하였고, 총 5명의 전문가를 섭외하여 인터뷰를 실시하였음.

〈표 IV-16〉 전문가 면담 일정 및 방법

차시	면담 참여자	자격	일정	방법
1차 면담	강OO	특수교육학 박사	7/26(화) 60분간	비대면
	윤OO	유치원 교사	7/27(수) 120분간	대면 및 비대면
	박OO	유아교육과 조교수		
	오OO	유치원 교사	8/4(목) 45분간	비대면
	박OO	특수교육학 박사	8/8(월) 50분간	비대면
2차 면담	윤OO	특수교육 전공 박사	12/18(일) 60분간	비대면
	박OO			

- 면담 방법은 대면 또는 줌을 활용한 비대면 방식으로 실시하였고, 시간은 1시간 내외로 진행하였으며, 이후 추가 질문이나 궁금한 내용에 관해서는 전화로 답변

을 요청하였음.

- 1차 전문가 면담은 놀이가 지닌 가치 및 장애 유아의 놀이 특성, 놀이 중심 교육 과정 이후 아동의 놀이활동 변화, 적절한 놀잇감에 대한 인식, 놀이교사가 갖추어야 할 역량, 놀이활동 평가, 부모의 놀이 관련 인식개선 방안에 관하여 질문지를 구성하여 반구조화 방법으로 진행하였음.
- 2차 전문가 면담은 12월 18일(일)에 1시간 가량 진행되었고, 전문가 2인을 섭외하여 실시간 비대면으로 면담을 진행하였음.
- 질문은 치료에 대한 요구, 놀이 인식 제고 방안, 놀이교사 전문성 향상 방안, 놀이 중심 기관으로써 협력기관의 역할 및 전환, 지역사회 내 인프라 구축, 기타 의견으로 구성된 반구조화된 질문지를 활용하였음.

바 지역본부 및 권역별 간담회 참관

- 사업 진행과정에서 협력기관에서 느끼는 사업의 장점 및 개선점을 지역본부 및 중앙과 공유함. 지역본부와 협력기관 간에 장애아동놀이교사지원사업 진행 상황을 중앙본부에서 모니터링 차원으로 시행함.

〈표 IV-17〉 간담회 참관 일정 및 방법

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역본부	남부지역 본부 부산센터	남부지역본부_경남센터		SCK
	마포	파주	원주			창원	김해	
간담회 일정	9/22(목)			8/30(화)	-			10/25(화)
간담회 주체	중부 1 지역본부 협력기관			지역본부 협력기관 놀이교사	-			SCK 중앙 지역본부
방법	비대면 실시간 화상			비대면 실시간 화상	-			비대면 실시간 화상

사 SCK 사업계획서 및 결과보고서, 운영 매뉴얼 분석

■ SCK 사업계획서 및 결과보고서

- '20년~'21년까지 사업계획서를 중심으로 ① 사업 배경 및 필요성, ② 사업 구조, ③ 사업계획, ④ 사업 개요, ⑤ 성과관리 계획, ⑥ 아동안전보호 계획, ⑦ MEAL(Monitoring, Evaluation, Accountability and Learning) 계획, ⑧ 사업 예산으로 나누어 분석하였음.
- '20년~'21년의 SCK 장애아동놀이교사지원사업 결과보고서를 ① 사업 개요, ② 사업 평가, ③ 사업의 장점, ④ 사업의 제한점 4가지 부분으로 나누어 분석하였음.

■ 운영 매뉴얼

- 장애아동놀이교사지원을 위한 운영 매뉴얼은 크게 지역본부용 운영 매뉴얼, 협력기관용 운영 매뉴얼, 놀이교사용 운영 매뉴얼로 나누어져 있음.
- 지역본부용과 협력기관용 운영 매뉴얼 내용은 동일하였음. 이에 지역본부용 및 협력기관용 운영 매뉴얼과 놀이교사용 운영 매뉴얼로 나누어 특징과 장점, 제한점 위주로 내용을 분석하였음.

아 놀이활동 참관

- 권역별 놀이교사의 활동을 모니터링하여 활동계획서와 실제 활동의 진행 여부를 확인하고자 시행함. 놀이활동 환경을 파악하고 아동의 실제 노는 모습을 확인하여 놀이활동의 좋은 점을 보고자 함.
- 1차로는 파주, 광주, 부산, 창원 4개 권역의 놀이활동에 참관하여 아동 및 놀이교사의 활동을 모니터링 하였음. 2차는 광주를 제외한 마포, 파주, 원주, 부산, 창원, 김해까지 총 6개 권역의 놀이활동을 모니터링 하였음.
- 참관 방법으로는 직접 관찰과 비대면 관찰, 그리고 녹화영상을 통한 방법으로 놀이활동 모습을 모니터링 하였음.

〈표 IV-18〉 권역별 놀이활동 참관 일정 및 방법

지역 본부		중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 부산센터	남부지역본부_경남센터	
권역		마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
1 차	참관 일정	-	7/27(수)	-	8/12(금)	7/14(목)	7/18(월)	사업 진행 안 함
	관찰 방법		세션 2건 대면		세션 2건 영상	세션 2건 대면	세션 1건 대면	
2 차	참관 일정	10/22(토)	10/13(목)	11/24(목)	-	10/27(목)	10/13(목)	10/18(금)
	관찰 방법	세션 3건 대면/비대면	세션 2건 대면	세션 2건 대면		세션 2건 대면	세션 3건 대면	세션 2건 영상

- 놀이활동 관찰의 주안점으로는 놀이 범주(play categories), 놀이 영역(play domain), 놀이의 사회적 상호작용 특징(social interaction distinction of play)의 3가지 층(tier)을 고려하여 관찰함.



[그림 IV-1] 놀이활동의 3가지 층

출처: <https://www.erpecplay.com/social-interaction-distinctions-of-play>

<p>tier1. 놀이 범주 (play categories)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이경험에서 아동의 주도성(선택의지)이 어느 정도 되는가? - 성인의 역할, 아동의 역할, 동기와 재료에 따라 놀이 경험에서 아동이 갖는 주도성의 정도에 따라 4가지로 놀이 구분 가능: 즉흥놀이, 자유놀이, 안내된(guided) 놀이, 구조화된 놀이 - 이러한 범주는 동시에 발생할 수 없지만 연속체(continuous)로 작동될 수 있고 유동적일 수 있다. 즉, 아동은 동일한 놀이 경험동안 한 범주에서 다른 범주로 이동할 수 있다(예를 들어, 자유놀이 중에 어른에게 도움을 요청하면 안내된 놀이로 전환 가능). <ol style="list-style-type: none"> ① 즉흥놀이: 놀이 경험은 완전하게 아동 주도적으로 시작되고 아동 스스로를 대상(child-directed)으로 진행된다. 미리 정해진 학습목표는 없지만 학습이 과정에 내재되어 있다. ② 자유놀이: 놀이 경험은 아동이 시작하고 아동 스스로를 대상으로 진행된다. 단, 성인이 자료를 제공하며 놀이 시간이 제한될 수 있다. 미리 정해진 학습 목표는 없지만 학습이 과정에 내재되어 있다. ③ 안내된 놀이: 놀이 경험은 성인이 시작하지만 아동을 대상으로 한다. 정해진 학습목표가 있다. ④ 구조화된 놀이: 놀이 경험은 성인이 주도하여 시작하고 성인 주도적으로 진행된다(adult-directed). 원하는 학습 결과와 관련될 수 있는 구체적인 목표와 정해진 규칙으로 진행되는 게임 또는 활동들이 해당된다.
<p>tier 2. 놀이 영역 (play domain)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 아동을 무엇을 하고 무엇을 배우는가? - 놀이 영역은 놀이 경험 동안 아동이 배우고 수행하는 것을 다룬다. 이는 학습 및 발달 영역과 일치하도록 설계되었으며 어떤 놀이 범주 접근 방식을 취하느냐에 따라 다르게 나타날 수 있다. 놀이 범주와 달리 아동들은 여러 놀이 영역에 동시에 참여할 수 있다. <ol style="list-style-type: none"> ① 극적/사회극적 놀이: 아동이 상상의 상황이나 이야기의 내용을 연기한다. (예: 학교역할놀이, 가족역할놀이, 인형극) ② 과학/ 환경놀이: 아동이 천연 재료의 특성과 관계를 탐구한다. (예: 지하수면, 모래 테이블, 과학 실험 등) ③ 신체놀이: 아동이 신체의 움직임을 탐색하고 자신의 신체를 사용하여 표현한다. (예: 댄스, 스포츠, 수영, 텀블링 하기) ④ 언어 및 읽기, 쓰기 놀이: 아동이 문자와 단어를 사용하여 세상을 이해하고 자신을 표현한다. (예: 무의미한 단어 운율, 스토리텔링, 글자 소리 맞추기 게임) ⑤ 수학 놀이: 아동이 숫자, 모양 및 크기와의 상호 작용을 통해 세상의 수학적 차원을 탐구한다. (예: 물건(항목)을 정렬하기, 계산하기, 직렬화하기, 분류하기) ⑥ 엔지니어링(만들기) 놀이: 아동은 재료를 사용하여 새로운 것을 만든다. (예: 블록 타워 만들기, 레고로 "집" 만들기, 가구로 요새 만들기)

	<p>⑦ 예술 놀이: 아동은 자신을 표현하기 위해 미술(예술) 매체를 사용한다.(예: 그림 그리기, 그림 그리기, 음악 연주, 노래 부르기, 드라마)</p> <p>⑧ 디지털 놀이: 아동은 기술과 디지털 미디어를 사용하여 세상을 이해하고 자신을 표현한다.(예: 컴퓨터 게임, 비디오 게임, 코딩)</p>
<p>tier 3. 놀이의 사회적 상호작용 특징 (social interaction distinction of play)</p>	<p>- 아동은 누구와 노는가? - 학습 및 발달 결과는 놀이 경험 중 사회적 상호 작용의 특징에 따라 다를 수 있으므로 놀이 경험 중 아동이 누구와 상호 작용하는지 확인하는 것이 중요하다. - 사회적 상호 작용의 특징은 놀이 경험 전반에 걸쳐 증척되거나 변경될 수 있다. 놀이 집단의 크기와 놀이 친구의 나이를 모두 구별해야 한다.</p> <p>① 집단 크기에 따른 구분</p> <ul style="list-style-type: none"> · 혼자: 아동이 혼자 놀기 · 평행(parallel): 아동이 다른 아동과 평행적으로 놀기(함께 있으나 같이 노는 것이 아니라 각각 놀이) · 동료(partner): 아동이 다른 아이와 함께 놀기 · 집단: 아동이 한 명 이상의 다른 아이와 놀기 <p>② 연령에 따른 구분</p> <ul style="list-style-type: none"> · 동일 연령: 아동이 같은 나이의 또래(들)와 놀기 · 혼합 연령: 아동이 다른 연령의 또래(들)와 놀기 · 성인(들): 아동이 성인 또는 성인들과 함께 놀기 · 성인(들) 및 또래(들): 아동이 성인(들) 및 또래(들) 모두와 놀기

- 놀이활동 관찰은 선행 연구를 통해 개발한 필드 노트를 활용하여 관찰하였으며, 필드 노트의 구성은 아래 표와 같음.

〈표 IV-19〉 놀이활동 관찰을 위한 필드 노트 구성

구분	문항 내용
기본 사항	권역, 관찰일시, 관찰자명, 관찰 방법, 아동 이름, 나이, 장애 유형
놀이 계획	놀이 목표 및 진행 일시 등 내용
놀이 범주	즉흥놀이, 자유놀이, 구조화된 놀이 등의 참여 정도
놀이 영역	신체, 환경, 언어 및 읽기/쓰기, 수학, 예술, 디지털 등 활동 영역
상호작용	누구와 놀이를 하는지, 놀이의 형태 등의 특징
총평	장점 및 개선점, 제언 등에 관한 내용

- 놀이활동 관찰 기록지는 기본정보, 놀이 활동 정보, 놀이 활동 진행의 3가지 영역으로, 기본정보는 아동정보 및 관찰 일시 기록이 반영되어 있고 놀이 활동 정보는 놀이 범주, 놀이 영역, 놀이 상호작용, 놀이 환경의 놀이 활동에 관한 정보를 기록하도록 구성하였으며, 놀이 활동 진행 영역은 아동 놀이, 교사 지원, 놀이 환경, 총평으로 구분됨.
- 필드 노트를 활용한 관찰뿐만 아니라 놀이활동의 정량적 관찰을 위한 5점 체크리스트를 활용한 기록지를 개발하여 놀이활동에 참관하였고, 관찰기록지의 구성은 아래 표와 같음.

〈표 IV-20〉 놀이활동 관찰기록지 문항 구성

구분	문항 내용		문항수
기본 사항	권역, 아동명, 연령, 놀이교사명, 관찰자명, 관찰일시		-
놀이활동 정보	놀이 범주, 놀이 영역, 놀이 상호작용, 놀이 환경		4
활동 진행	아동 놀이	주도적 참여	5
		인지적 융통성	5
		즐거움의 표현	5
		자발적 몰입	5
	교사 촉진		4
	놀이 환경		3
총평	전체 운영, 장점, 보완점 등 서술		-
계			31

- 놀이활동 관찰 기록지의 평정 척도는 아동 놀이와 교사 지원, 그리고 놀이 환경의 관찰 기록으로 실시됨.
- 아동 놀이는 주도적 참여(leading participation), 인지적 융통성(cognitive flexibility), 즐거움의 표현(expression of joy), 자발적 몰입(voluntary full immersion)의 4개 하위 범주를 가지며 각 하위 범주별 5개의 문항으로 구성됨.

- 아동 놀이 영역은 김명순, 김길숙, 박찬화(2012)가 개발한 ‘유아용 놀이성 평정 척도’에서 사용된 4개 하위 범주와 문항, 그리고 Ingram, Mayes, Troxell, & Cahoun(2007)이 자폐, 지적장애, 일반 아동의 놀이 평가를 위해 개발한 ‘Playground Observation Checklist’의 문항들을 참고하여 발달장애아동의 특성과 놀이지원사업의 형식(즉, 놀이지원교사와의 놀이)을 반영하여 4개 하위 범주와 총 20문항으로 최종 개발함.
- 교사지원 영역(4문항)과 놀이환경 영역(3문항)은 조운주(2020)의 ‘유아교사의 놀이지원 역량 내용 개발’에서 제시된 내용 중 놀이 이해 및 놀이 운영의 범주를 기반으로 최종 문항을 선정하여 개발함.

자 놀이교사 성찰 로그 작성

- 면담과정에서 다수 언급된 ‘대상 아동의 긍정적인 변화’ 및 ‘놀이 본연의 목적을 달성하고자 하는 놀이교사의 노력’에 대한 정량적, 정성적 근거 자료로 활용하고자 시행함. 놀이활동의 자세한 관찰이 중요하기 때문에 연구진의 권역별 놀이활동 모니터링(21건)과 별개로 추가 진행함.
- 권역별 협력기관의 협조를 통해 1명씩 총 7명의 놀이교사를 선발(8월8일)하여 연구활동을 진행함. 놀이활동 진행 과정에서 교사별 대상 아동 1명을 선정하여 정서 등의 변화과정 및 활동 과정에서 놀이교사의 운영 ‘되돌아보기(reflective thinking)’를 기록함.
- 놀이교사는 9월부터 12월까지 놀이활동 성찰 로그를 10회기 작성을 함. 이는 SCK에서 작성하는 놀이교사 활동 일지와는 별개임.
- 놀이활동 성찰 로그 작성을 위한 온라인 비대면 교육을 시행함. 필요한 경우 보호자의 동의를 얻어 놀이활동을 촬영 후 연구진과 활동을 공유하도록 함.
- 로그 작성 기록지는 아동의 기본 정보, 놀이활동 정보, 놀이활동 진행, 놀이활동 종합 기록의 4개 문항으로 이루어짐.
- 놀이활동 정보에는 ‘놀이 범주’, ‘놀이 영역’, ‘놀이 상호작용’, ‘놀이 환경’에 관한 질문, 놀이활동 진행에는 ‘아동놀이’, ‘교사촉진’, ‘놀이환경’에 관한 질문, 놀이활동 종합 기록에는 ‘놀이 과정에서 나타난 아동의 전반적 변화’와 ‘놀이활동에 대

한 교사의 성찰'에 관한 질문을 함. 권역별 놀이활동 성찰 로그 작성 계획은 아래 표와 같음.

〈표 IV-21〉 놀이활동 성찰 로그 작성 개요

지역 본부	중부 1 지역본부			서부지역 본부	남부지역 본부 _부산센터	남부지역본부_경남센터	
	마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
놀이 교사	김○○	김○○	김○○	박○○	문○○	이○○	장○○
작성 회기	총 6회	총 10회	총 10회	총 10회	총 10회	총 10회	총 10회
작성 일정	9월~12월 (3개월간)						
교사 모집일	2022년 8월 8일(월)						
사전 교육	1차	2022년 8월 18일(목) 9:30~10:30 / 비대면 교육					
	2차	2022년 9월 29일(목) 9:30~10:30 / 비대면 교육					
	3차	2022년 12월 2일(금) 9:30~10:30 / 비대면 교육					
	교육 내용	로그 작성 방법 및 진행 과정 공유, 로그 작성에 관한 질의응답					

V

산출단계

1

놀이교사 교육 참관 분석

가 1차 놀이교사 교육 참관

- 1차 놀이교사 교육은 ① 아동권리교육 ② 세이브더칠드런 소개 ③ 아동 놀 권리 교육 ④ 아동안전보호정책 교육 ⑤ 아동 참여권 교육 ⑥ 발달장애아동에 대한 이해 ⑦ 놀이교사 매뉴얼 ⑧ 활동 계획안 총 8개의 교육내용을 기본으로 진행되었고, 이를 바탕으로 연구진이 참관한 결과를 정리하면 다음과 같음.

〈표 V-1〉 1차 놀이교사 교육 참관 결과

교육내용 구분	내용
아동권리교육 및 장애인식개선교육	<ul style="list-style-type: none"> - 계획(90분)과 교육 시간(60분)이 상이함. - 모바일 수강이 가능하나 수강 절차가 번거로움. - 수강을 하더라도 정확한 진도율과 이수율이 적용 안됨. - 서울특별시교육청연수원과 연계함. 그러나 회원가입 자체가 안됨.
세이브더칠드런 소개	<ul style="list-style-type: none"> - 타 지역 기관 소개 자료와 동일함. - 오랜 시간을 할애하여 기관 소개를 하는 권역도 있었음.
아동 놀 권리 교육	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이의 중요성 및 특징에 관한 내용으로 교육함. * 무목적성, 자발성, 아동 주도성, 즐거움 - 장애아동을 위한 통합놀이와 놀 권리를 강조함.
아동안전보호정책 교육	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사 안전에 관한 내용이 주로 설명됨. - 장애아동이 처할 수 있는 신체적·정서적·심리적 문제에 관한 내용이 포함됨. - 놀이활동 중 발생할 수 있는 안전사고에 관한 구체적인 사례와 대처방안의 내용 보강 필요함.
아동 참여권 교육	<ul style="list-style-type: none"> - 아동의 선택과 주도성을 강조한 내용이 추가됨. - 연령과 발달에 맞는 활동을 강조함. - 놀이와 참여권(자발성)에 관한 내용 보강이 필요함. - 장애아동 놀 권리의 중요성 내용 보강이 필요함.

발달장애아동에 대한 이해	<ul style="list-style-type: none"> - 강사에게 사업 및 운영 방향성에 대한 사전안내가 부족함. - 강사 섭외가 되지 않아 교육을 진행하지 않은 권역도 존재함. - 발달에 따른 놀이의 특성이나 사회성 관련 내용 보강 필요함.
놀이교사 매뉴얼	<ul style="list-style-type: none"> - 사업의 운영 전반에 대한 설명을 함. - 놀이교사 지원사업의 진행과정에 관해 설명함. - 지적 및 자폐성장애만을 대상으로 함.
활동 계획안	<ul style="list-style-type: none"> - 사업기간 전체 활동계획서를 작성해야 하는 부담이 있음. - 기존 사업에서 가장 효과성 있는 놀이 및 놀잇감을 선정함. - 간단한 형식으로 쉽게 설명함. - 아동기/청소년기를 구분한 놀이 방식 및 놀잇감 선정이 필요함. - 놀이활동 목표 진술방식의 일관성이 없음. - 놀이의 4가지 특성을 고려한 활동 방안 및 내용이 제시되어아 함. - 활동 카테고리 분류 기준이 모호함. (예, 체육과 요리가 같은 카테고리에 있음)
기타	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사와의 간담회 횟수를 늘리거나 소모임을 운영하여 정보를 공유할 수 있는 기회를 마련하기도 함. - 협력기관 자체적으로 교사와 아동을 매칭을 위한 조사지를 진행하는 권역도 있었음. - 주로 SCK에 사전 교육 진행에 대한 협의없이 협력기관 자체적으로 놀이교사 교육이 진행됨. - 치료사 자격을 지닌 교육생 비율이 높았음.

- 위 1차 놀이교사 교육의 모니터링 내용을 조합해 보면, 많은 권역에서 SCK 사전 안내 없이 자체적으로 놀이교사 교육을 진행하고 있었음.
- 주요 교육 내용이 제시되어 있었으나 권역별 상황에 따라 변경하여 진행하고 있었으며, 교육 내용 및 교육 방법에 관한 편차가 존재하는 것으로 확인됨.

나 2차 놀이교사 교육 참관

- 2차 놀이교사 교육 참관 결과는 권역별로 자문단의 자문 내용을 정리하였고, 자문 과정 및 교육 운영에서 발생하는 문제점과 제언을 중심으로 참관 결과를 분석하였음.

〈표 V-2〉 2차 놀이교사 교육 참관 결과

권역		내용
광주	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이활동계획이 상세하지 못함. - 현행 수준 파악과 놀이활동 목표 설정의 문제가 있음. - 놀이활동 계획이 단순하거나 활동을 반복하고 있음.
	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 센터와 연계되어 있어 보호자가 가정 이외 활동에 대한 센터 활동 선호도가 높음.
	문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이보다는 ‘학습’이나 ‘치료’ 관점으로 자문함. - 놀이활동의 효과성 검증 방법으로 ‘사회성 측면’에 치우쳐 있음. - 자문단은 놀이교사에게 많은 역량을 요구함. (놀이활동, 문제행동 중재 등) - 자문단이 SCK의 사업 의도 및 방향성 공유가 낮음.
부산	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이계획서가 너무 장기간 걸쳐 작성하도록 되어 있음. 수정안은 따로 마련해 놓지 않음. - 놀이 kit를 가지고 노는 방법만 마련해 놓았음. - 놀이 kit 흥미를 보이지 않는 아동에 대한 대체활동에 관한 내용은 없음.
	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이의 개념을 명확히 안내함.(무목적성) - 구조화된 놀이를 강요하는 것이 아닌 즉흥놀이 및 자유놀이를 유도하도록 자문함. - 아동의 연령을 고려한 놀이를 선택하도록 자문함.
	문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이방법에 관해 치료적 접근에 치우쳐 있음. - 실제 현장에서 일어날 수 있는 구체적인 사례들에 대한 자문이 부족함. 이론적인 측면에서 자문이 이루어짐. - 협력기관과 놀이교사와의 의사소통 부재(아동의 기본 정보 제공 등) - 아동 선정과정에서 복지관 이용 아동이 우선됨.
창원	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이계획서가 너무 장기간 걸쳐 작성하도록 되어 있음. - 놀이교사마다 계획서 작성이 서로 다름.
	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 한 자문위원당 5~6명 소그룹으로 자문이 진행됨.

		<ul style="list-style-type: none"> - 놀이법에 관해 다양한 사례를 소개하여 실제 응용할 수 있도록 자문함.
	문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 활동계획서 및 일지 등 자료 부족으로 활동 내용 파악이 어려움. - 치료 관점에 치우쳐 자문이 이루어지고, 목표를 가지고 진행할 것을 자문한 점은 무목적성과 상충됨. - 많은 교사가 치료사를 본업으로 지원사업에 참여함. - 놀이교사가 활동계획서에 따라 활동을 진행하지 않기도 함. - 보호자 교육이 제대로 이루어지지 않아 돌봄, 치료, 활동보조 등 역할을 요구함. - 놀이환경의 열악함을 호소함.
파주	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 장애에 관한 이해가 필요함을 자문함. - 보호자에게 놀이활동에 대한 사전 설명이 필요함. - 보호자와 장애아동의 라포형성이 중요함. - 공격행동에 대해 대처하는 방법이 필요함.
	장점 및 문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 사례를 통한 분석과 다양한 대처 방법들을 소개하며 자문함. - 장애아동의 문제행동에 대해서 표현 방법이나 행동 요령을 자문함. - 가족지원, 보호자 교육 등 필요 시 다른 사업과 연결될 수 있음을 안내해 줌. - 놀이활동 모티터링의 필요성을 강조함. - 놀이교사 역할을 규정하고, 성공사례들을 보여줌.
원주	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이 진행 시 어려운 점에 대해 해결 방법 제시 등 조언함. - 대상 아동별 놀이활동 자문이 이루어짐.
	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 자문위원이 경험이 풍부하여 맞춤형 컨설팅이 가능함. - 충분한 질의응답 시간을 통해 놀이교사의 문제해결력 증진시킴. - '놀이'와 '치료'의 차이점에 관해 자세히 자문함.
	문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 홍보가 부족해 신청하지 못한 경우가 발생함. - 장애아동을 위한 실질적인 놀잇감, 재료가 제공되지 않음. - 놀이교사들이 교육 운영에 관해 명확한 이해가 부족한 채 참여함. - 놀이와 관련된 사례 중심의 내용 공유가 필요함.
마포	자문단 피드백	<ul style="list-style-type: none"> - 장애아동의 사전 정보 확인, 놀이 환경 파악이 필요함. - 연령에 맞는 활동 제공이 필요함. - 구체적인 아동과의 놀이 전략을 설명함. - 활동계획서가 조금 더 구체적이면 좋을 것 같음.
	장점 및 문제점	<ul style="list-style-type: none"> - 장애 특성에 따라 접근 방법을 자문함. - SCK와 자문위원의 의사소통이 다소 맞지 않았음. - 놀이 kit 전달이 늦음. - SCK와 협력기관의 의사소통의 어려움이 있음.

1차 및 2차 놀이교사 교육에 관한 소결

■ 사업 참여 대상의 놀이 관련 교육 강화

- 놀이 개념 명확화 및 필요성 인식 고양을 위한 놀이교사 교육 강화
- 보호자의 놀이 개념 및 필요성에 관한 교육 강화
- 협력기관의 운영 매뉴얼 숙지 및 기관실무자 교육이 필요

■ 놀이교사 전문성 및 역량 강화 노력

- 보호자 요구에 치우치지 않는 놀이교사 전문성 함양을 위한 추가 교육 필요
- 자문위원과 의사소통 할 수 있는 기회의 장과 지속적인 코칭이 필요
- 놀이활동을 직접 시연하고 토론하는 워크숍 형태 운영이 필요

■ 놀이 환경 개선을 위한 노력

- 가정의 놀이환경 개선 필요
- 외부 놀이공간 확보의 필요

■ 참여 대상자 간 의사소통 체제 마련 노력

- 보호자-SCK : 일반적인 기본 사항이 아닌 놀이와 관련한 자세한 사전 아동 조사가 필요
- 보호자-교사 : 아동의 행동 문제 증재와 놀이 중 안전사고 발생에 대한 보호자-교사 간 합의 필요
- SCK-협력기관 : 효율적인 의사소통 방법 필요, 비효율적인 양식 구성을 줄여 효율적인 업무 수행 노력 필요

■ 기타

- 아동 모집 기준 완화 필요(뇌병변장애 제외나 저소득층 한정 삭제)
- 교육계획서보다는 활동 일지 형태의 관찰 기록이 더욱 필요

다 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관

- 3차 및 4차 놀이교사 교육의 주요 내용은 놀이 활동에 관한 우수사례 발표와 놀이 활동의 노하우(knowhow)를 공유하는 내용이었음. 주요 교육 내용을 바탕으로 3차 및 4차 놀이교사 교육의 장점 및 보완점, 그리고 시사점을 바탕으로 교육을 분석하였음.

〈표 V-3〉 3차 및 4차 놀이교사 교육 참관 결과

구분	내용
주요 교육내용	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사별 활동 내용과 놀이 kit 사용법 공유함. - 놀이교사가 경험한 아동의 변화, 놀이 활동에 있어서 한계점, 사업 운영의 개선점 등 공유하는 기회를 제공함.
장점	<ul style="list-style-type: none"> - 한 가지 놀잇감으로 다양한 활동에 대해 공유할 수 있음. - 집단놀이로 발전할 수 있는 노하우 공유함. - 비장애인과 교류할 수 있는 방법을 공유함. - 사례발표를 통해 아동 및 보호자의 변화된 모습을 공유할 수 있음. - 보호자 소통이나 아동 문제행동에 대한 대처방안 공유함.
보완점	<ul style="list-style-type: none"> - 사례발표를 협력기관장이 아닌 담당 놀이교사가 발표하도록 해야 함. - 우수사례 발표에 반해 협력기관장이 놀이교사 비전을 제시하거나 놀이 kit 사용법 안내 등 2차 교육 내용과 큰 차이를 느끼지 못함. - 야외활동에 관한 매뉴얼 및 사례 공유 필요함. - 중도중복 장애아동의 놀이 활동 사례가 필요함. (놀이 활동 자체가 쉽지 않음) - 놀이교사 활동 모니터링의 부재가 있음. - 놀이지원사업을 진행하는 동안 지속적으로 놀이교사에게 피드백을 줄 수 있는 놀이 전문가가 필요함. - 형제·자매와 함께 할 수 있는 놀이 프로그램 개발이 필요함. - 놀이 활동에 대한 구체적인 효과성에 관해 정보를 공유할 필요가 있음. - 장애 특성 및 연령별 놀이 kit 개발이 필요함.

	<ul style="list-style-type: none"> - 비대면 교육 시 철저한 준비 및 적절한 환경 구성이 필요함.
<p style="text-align: center;">시사점</p>	<ul style="list-style-type: none"> - 우수사례발표 등을 통하여 아동에 대한 놀이교사의 마음가짐 변화나 놀이교사로서 전문성 함양에 분명 도움이 됨. - 우수사례발표 교사들의 준비 정도가 공통되지 않아 발표를 위한 기본 가이드라인을 제시하여 정교화된 발표로 이어져야 할 것임. - 야외활동을 위한 방안이 필요함. - 비장애/형제·자매, 그룹 놀이 활동을 위한 보완이 필요함. - 놀이 전문가 확보가 필요함. - 놀이 kit의 개선과 확장성 놀이로 이어지기 위한 프로그램 개발이 필요함. - 장애 및 연령별 다양한 놀잇감이 개발되어야 함. - 단순 놀이에서 벗어난 연령에 따른 다양한 놀이 프로그램 개발이 필요함. - 놀이 활동 후 보호자에게 피드백을 제공하여 가정과 연계하여 지속적으로 놀이 활동이 이루어질 수 있도록 해야 함.

- 3차 및 4차 놀이교사 교육의 가장 큰 장점으로서는 다른 놀이교사들과 놀이 활동에 관한 공유의 장이었다는 점을 꼽음. 한 가지 놀잇감을 이용한 다양한 활동, 집단 놀이 및 비장애인과 교류할 수 있는 놀이 활동을 공유하고 활동에 관한 노하우를 들을 수 있었던 점을 가장 큰 장점으로 확인함.
- 무엇보다 우수사례발표를 통하여 아동 및 보호자의 긍정적인 변화를 이끌 수 있었다는 점도 큰 장점으로 확인함.
- 3차 및 4차 놀이교사 교육에서 제시된 보완점으로는 야외활동에 관한 매뉴얼 및 사례가 필요하다고 하였고, 형제·자매와 함께 할 수 있는 놀이 프로그램 사례 및 개발, 중도중복 아동에 대한 놀이 활동 사례가 필요하다고 언급하였으며, 특히 놀이교사 활동에 대한 SCK 및 협력기관의 체계적인 모니터링과 지속적으로 자문을 구할 수 있는 놀이 전문가가 필요하다고 하였음.
- 뿐만 아니라 놀이 kit에 대한 의견도 많이 제시되었는데, 일괄적인 놀이 kit보다는 장애 유형 및 연령에 적합한 맞춤형 놀이 kit 지원이 필요하다고 하였음.
- 그 밖에도 비대면으로 교육 진행 시 주관기관의 사전 준비 철저와 교육을 위한

적절한 환경을 구축해야 한다고 하였음.

- 여러 보완점에 따른 시사점도 도출할 수 있었음. 우수사례발표에 대한 가이드라인 제공과 야외활동, 비장애/형제·자매, 그룹 놀이 활동을 위한 대안 마련이 필요 하였으며, 놀이 kit의 확장성을 위한 프로그램 개발과 연령에 맞는 놀잇감이 제공 될 필요가 있었음.
- 또한, 놀이교사 지원을 위한 놀이 전문가 확보 방안과 가정과의 연계가 이루어질 수 있는 방안을 위한 노력이 필요함을 시사하였음.

3차 및 4차 놀이교사 교육에 관한 소결

■ 체계적인 장애아동 놀이교사지원 사업 우수사례 발표

- 권역별 편차를 줄이기 위한 공통 내용이나 서식을 활용한 우수사례 발표 필요
- 상황 및 활동에 따른 우수사례 발표 필요
(예, 1:1/대·소그룹 활동 사례, 문제행동 대처 사례, 놀잇감 유형별 사례, 연령별 놀이 사례, 장애유형별 사례, 실내·외 활동 사례 등)
- 권역별 우수사례를 공유하여 실제 현장에 적용할 수 있도록 노력 필요

■ 놀이 전문가 확보

- 놀이교사가 아동과의 놀이 상황에서 지속적으로 자문할 수 있는 놀이 전문가 확보 필요
- SCK 및 놀이 전문가가 모니터링 및 활동 피드백을 할 수 있는 체제 마련
- 놀이교사와 놀이 전문가가 수시로 소통할 수 있는 플랫폼 구축 필요

■ 놀잇감 및 놀이 프로그램 개발

- 놀잇감 kit 사용 및 다양한 놀잇감을 활용한 놀이 사례 등 추가 교육 필요
- 연령이나 장애 정도에 따른 놀잇감 개발 필요
- 놀잇감을 활용한 프로그램이나 또래 및 형제·자매와 함께 할 수 있는 다양한 놀이 프로그램의 개발 필요

■ 가정과의 끊임없는 연계 노력

- 놀이 활동 후 보호자와의 면담 시간 확보 필요
- 형제·자매와 함께 놀이할 수 있는 환경 구성 필요

라 5차 놀이교사 교육 참관

- 5차 놀이교사 교육은 '22년 사업성과 발표, 사업 진행의 장점 및 개선점, 관련 인사들의 의견 수렴, '23년 사업 방향성 공지 내용으로 진행되었고, 주요 내용을 바탕으로 참관한 결과를 분석하면 다음과 같음.

〈표 V-4〉 5차 놀이교사 교육 참관 결과

교육내용 구분	내용
'22 사업성과 발표	<ul style="list-style-type: none"> - 아동과 보호자의 놀이지원사업 만족도가 높다는 것을 확인함 - 우수교사 및 직원 표창 수여
사업 진행의 장점	<ul style="list-style-type: none"> - 아동이 놀이를 통해 신체적·심리적·정서적으로 발달함 - 놀이교사로서 전문성이 신장됨 - 놀이에 대해 인식이 변화됨
보완점 및 건의사항	<ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감 사용과정에서 SCK, 협력기관의 소통이 원활하지 못함 - 바깥 활동의 어려움이 많음 - 비대면 교육 중계의 미숙 - 그룹 외부활동이 가능하도록 제반 사항 사전 확인 필요 - 아동에게 맞는 개별 놀이 kit 제공 필요 - 장애·비장애 아동이 함께 놀 수 있는 기회 부여 - 놀이지원 대상자 간이나 놀이교사 간 공유의 장 마련 - 서식 작성의 간소화 및 불필요한 내용 삭제 필요 - 놀이교사 교육 참여에 대한 수당 미지급 - 익년도 놀이지원사업까지의 공백기 최소화
'23 사업 방향성	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사 교육 필수이수 및 보호자 대상 사전 교육 보완 - 소그룹 및 대그룹 놀이활동을 위한 공간 확보 노력 - 놀이교사 간 소모임 및 스터디 활동 지원 - 놀이 지원 시간의 확대(118시간까지) - 개별 맞춤형 놀잇감 구성 및 놀잇감 활용법 워크숍 진행 - 장애 아동의 문제행동 대처 관련 전문성 교육 보완 - 보험 가입 등 활동 시 안전에 대한 제도적 보완책 강구

5차 놀이교사 교육에 관한 소결

■ 놀이 활동 경과

- 장애아동 놀이교사지원 사업에 대한 아동 및 보호자의 만족도가 높음
- 놀이를 통해 아동은 신체적·심리적·정서적으로 발달하였고, 놀이교사 역시 활동에 있어 전문성이 신장됨

■ 놀이교사 및 보호자 교육의 재정비

- 놀잇감을 활용한 워크숍 진행 필요
- 장애아동 문제행동 대처에 관한 교육 보완
- 놀이교사 간 소모임 및 스터디 활동 지원
- 놀 권리에 대한 인식변화를 위한 보호자 교육 강화

■ 놀잇감 및 놀이 공간의 확보

- 장애아동 맞춤형 놀잇감 선정 및 개선 노력
- 그룹 놀이 활동을 위한 공간 확보 노력
- 장애 및 비장애, 형제·자매 함께할 수 있는 공간 확보 노력

■ 사업의 확장 및 행정적 개선

- 익년도 놀이시간의 확대 및 사업 진행시까지 지원 공백기 최소화
- SCK와 협력기관의 원활한 소통을 위한 플랫폼 구축 노력
- 비대면 교육을 위한 환경 구축
- 교육 참관에 대한 수당 등의 지급 지원 필요
- 활동 시 발생할 수 있는 안전사고에 대한 제도적 보완 마련

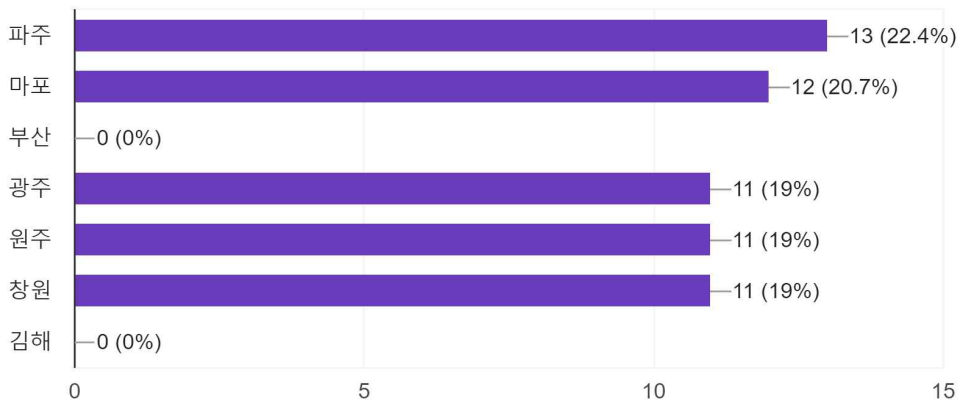
2 놀이교사 교육 만족도 조사 분석

가 1차 놀이교사 교육 만족도 조사

- 1차 교육만족도 조사는 5점 척도로 교육주제별 내용 만족도 7문항, 교육 방법 적절성 7문항, 교육 개선사항 2문항 총 16문항으로 구성함. 교육 개선사항에 대한 질문은 교육주제 및 기타 운영 관련 개선사항에 관해 서답형으로 조사하였음.
- 교육 만족도 조사는 부산과 김해를 제외한 5개 권역의 놀이교사 총 58명이 응답하였으며 응답 분포 현황은 아래 내용과 같음.

〈표 V-5〉 1차 놀이교사 교육 후 만족도 조사 응답 분포 현황

권역	파주	마포	부산	광주	원주	창원	김해	전체(명)
응답 수(N)	13	12	0	11	11	11	0	58



[그림 V-1] 1차 놀이교사 교육 후 만족도 조사 응답 분포 현황

- 교육주제별 교육내용이 적절한지에 관하여 만족도 조사를 실시한 결과, 전체 평균 4.31로 전체적으로 교육내용에 대해 만족도가 높게 나타났음.

〈표 V-6〉 교육내용의 적절성에 대한 만족도

(N=58)

교육내용	M	SD
아동권리교육	4.40	0.59
아동 놀 권리 교육	4.34	0.61
아동안전보호정책 교육	4.34	0.61
아동 참여권 교육	4.34	0.58
발달장애아동에 대한 이해	4.43	0.62
놀이교사 매뉴얼	4.17	0.78
활동계획안 등	4.12	0.90

- 세부적으로 살펴보면, ‘발달장애아동에 대한 이해’ 주제가 전문성 함양에 가장 많이 도움이 되었다(M=4.43)고 조사되었고, 다음으로는 ‘아동권리교육’ 주제가 전문성 함양에 도움이 되었다(M=4.40)고 응답하였음.
- ‘아동 놀 권리 교육’, ‘아동안전보호정책 교육’, ‘아동 참여권 교육’ 주제도 모두 평균 4.34로 높은 만족도를 보였음. 반면, ‘놀이교사 매뉴얼’, ‘활동계획안 등’의 교육내용은 상대적으로 낮은 만족도를 나타냈음.

〈표 V-7〉 교육 방법의 적절성에 대한 만족도

(N=58)

교육내용	M	SD
아동권리교육	4.21	0.59
아동 놀 권리 교육	4.22	0.59
아동안전보호정책 교육	4.26	0.58
아동 참여권 교육	4.26	0.55
발달장애아동에 대한 이해	4.33	0.69
놀이교사 매뉴얼	4.10	0.67
활동계획안 등	4.02	0.87

- 교육 방법에 적절성에 관해 조사한 결과는 아래 <표 V-7>과 같으며, 교육 방법에 대한 만족도는 전체 평균 4.20으로 높게 나타났음.
- 세부적으로 ‘발달장애아동에 대한 이해’ 주제에 대한 교육 방법의 만족도가 평균 4.33으로 가장 높게 나타났고, ‘아동안전보호정책 교육’과 ‘아동 참여권 교육’이 평균 4.26으로 두 번째로 높게 나타났으며, ‘아동 놀 권리 교육’에 대한 교육 방법이 평균 4.22로 세 번째로 높게 나타났음.
- 반면, 교육 방법에서도 ‘놀이교사 매뉴얼’(M=4.10)과 ‘활동계획안 등’(M=4.02)에 대한 교육 방법이 전체 평균보다도 낮게 나타난 것을 확인할 수 있음.
- 위 질문 이외에 추가해야하는 교육주제가 무엇인지 서답형으로 질문한 결과 놀이교사는 지적 및 발달장애인뿐 아니라 장애유형별 이해와 의사소통법, 놀이 방법 및 놀잇감 사용에 대한 사례 교육, 아동 안전 및 성교육, 상담 교육을 주제로 교육이 추가되어야 한다고 의견을 제시하였음.
- 구체적으로 살펴보면, 지적 및 자폐, 뇌병변장애, 지체장애 등 전반적인 장애유형과 특성에 대한 교육이 필요하고, 장애유형에 따른 의사소통 방법 교육이 추가되길 희망하였으며, 아동의 돌발행동에 대한 의사소통 및 대처방안 등에 대한 교육이 이루어지길 희망함.
- 또한, 아동의 놀이와 관련하여 놀이키트 및 놀잇감 사용 방법, 다양한 놀이 방법 등을 공유하는 교육이 이루어지길 바랐으며, 실제 놀이 공간에서의 놀이 진행에 관한 노하우 등을 공유할 수 있는 교육의 기회가 제공되길 바람.
- 아동과 관련하여 사회적으로 강조되고 있는 아동 안전교육이나 아동학대 예방 교육, 성교육 등이 추가되어야 한다는 의견을 제시하였으며, 지역사회와 연계하여 다양한 체험활동, 예를 들어 물놀이, 놀이동산, 체험관, 공원 등에서 이루어지는 다양한 활동을 할 수 있는 교육이 추가로 필요하다고 하였음.
- 마지막으로 아동뿐 아니라 부모 등 보호자와도 의사소통이 필요하기 때문에 상담 교육이 필요하다고 하였음.
- 교육주제 외에도 교육방법, 교육 활용 자료, 온라인과 같은 교육 방식, 교육 일정, 교육 안내 등 개선되어야 하는 내용에 관해 조사한 결과, 다수의 교사들은 온라인 교육을 선호하였고, 일부 교사 중에는 내용 전달력을 높이고 일정에 있어 선택권을 주기 위하여 대면 및 비대면 혼합교육을 진행해야 한다는 의견이 있었음.

또한, 한 번의 교육으로 내용을 모두 숙지하기 어렵기 때문에 교육 내용을 녹화하여 상시 볼 수 있도록 정보를 제공해야 한다는 의견이 있었음.

나 사후 놀이교사 교육 만족도 조사

- 7개 권역을 대상으로 교육내용 및 교육 방법, 개선방안에 대하여 사후 놀이교사 교육 만족도 조사를 실시하였고, 권역별 응답 현황은 아래와 같음.

〈표 V-8〉 권역별 놀이교사 교육 사후 조사 응답 현황

(N=75/명, %)

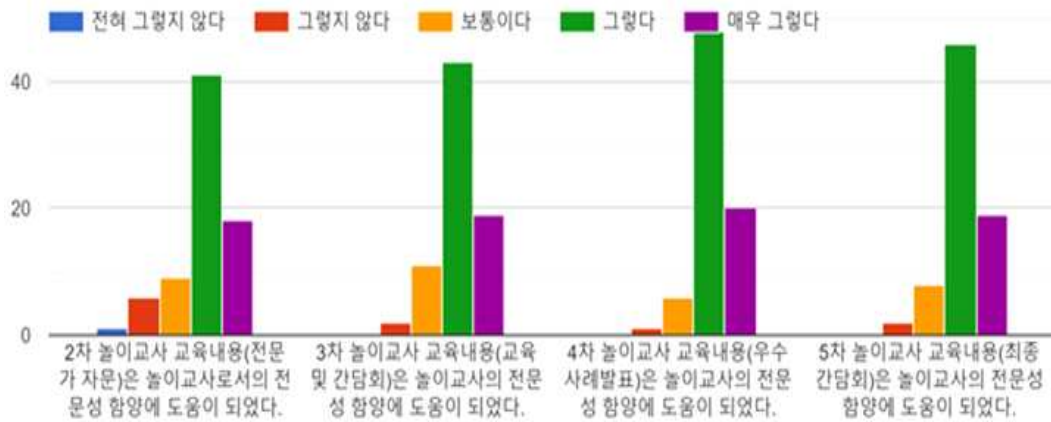
권역	파주	마포	부산	광주	원주	창원	김해	전체
응답자 수 (명)	16 (21.3)	12 (16.0)	9 (12.0)	10 (13.3)	11 (14.7)	11 (14.7)	6 (8.0)	75 (100.0)

- 교육내용 적절성에 대하여 5점 척도로 조사한 결과 우수사례발표를 한 4차 놀이교사 교육 내용이 가장 높게 나타났고(M=4.16), 최종 간담회가 포함된 5차 놀이교사 교육이 두 번째로 적절하다고 응답(M=4.09)하였음. 상대적으로 전문가 자문이 포함된 2차 놀이교사 교육이 다소 낮게 나타났음(M=3.92).

〈표 V-9〉 교육 내용 적절성에 관한 사후 조사 결과

(N=75)

내용	M	SD
2차 놀이교사 교육내용(전문가 자문)은 전문성 함양에 도움	3.92	0.90
3차 놀이교사 교육내용(교육 및 간담회)은 전문성 함양에 도움	4.05	0.72
4차 놀이교사 교육내용(우수사례발표)은 전문성 함양에 도움	4.16	0.62
5차 놀이교사 교육내용(최종간담회)은 전문성 함양에 도움	4.09	0.68



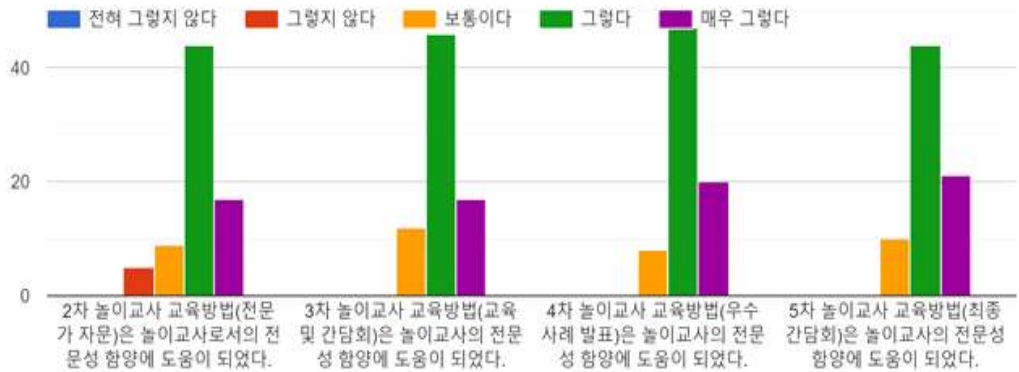
[그림 V-2] 교육내용 적절성에 관한 사후 조사 결과

- 교육 방법 적절성에 대하여 전혀 그렇지 않다부터 매우 그렇다까지 5점 척도로 조사한 결과, 4차 놀이교사 교육의 교육 방법이 가장 높게 나타났고(M=4.16), 이어서 5차 놀이교사 교육이 두 번째로 높게 나타났음(M=4.15).
- 교육 내용 적절성에 이어 교육 방법의 적절성 조사에서도 2차 놀이교사 교육이 상대적으로 가장 낮게 나타났음(M=3.97).

<표 V-10> 교육 방법 적절성에 관한 사후 조사 결과

(N=75)

내용	M	SD
2차 놀이교사 교육방법(전문가 자문)은 전문성 함양에 도움	3.97	0.79
3차 놀이교사 교육방법(교육 및 간담회)은 전문성 함양에 도움	4.07	0.62
4차 놀이교사 교육방법(우수사례발표)은 전문성 함양에 도움	4.16	0.59
5차 놀이교사 교육방법(최종간담회)은 전문성 함양에 도움	4.15	0.63



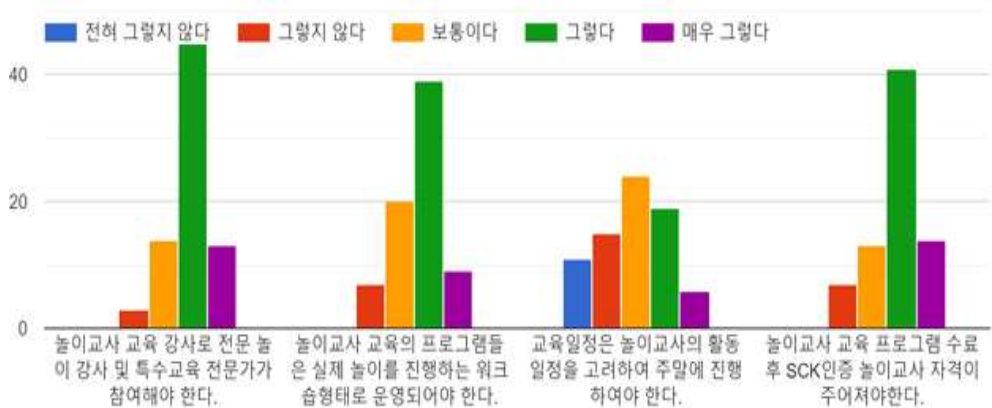
[그림 V-3] 교육 방법 적절성에 관한 사후 조사 결과

- 놀이교사 교육 개선방안에 관해 5점 척도로 조사한 결과 ‘놀이교사 교육 강사로 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가가 참여해야 한다’가 평균 3.91로 가장 높게 나타났고, ‘놀이교사 교육 프로그램 수료 후 SCK 인증 놀이교사 자격이 주어져야 한다’가 3.79로 두 번째로 높게 나타났으며, 다음으로 ‘놀이교사 교육의 프로그램들은 실제 놀이를 진행하는 워크숍 형태로 운영되어야 한다’(M= 3.67)순으로 나타났음.

<표 V-11> 놀이교사 교육 개선방안에 관한 사후 조사 결과

(N=75)

활동	M	SD
놀이교사 교육 강사로 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가가 참여해야 한다.	3.91	0.72
놀이교사 교육의 프로그램들은 실제 놀이를 진행하는 워크숍 형태로 운영되어야 한다.	3.67	0.81
교육일정은 놀이교사의 활동일정을 고려하여 주말에 진행하여야 한다.	2.92	1.17
놀이교사 교육 프로그램 수료 후 SCK인증 놀이교사 자격이 주어져야 한다.	3.79	0.84



[그림 V-4] 놀이교사 교육 개선방안에 관한 사후 조사 결과

- 위 내용을 조합해 보면, 전반적으로 우수사례발표 및 최종간담회를 포함한 4차와 5교 놀이교사 교육의 내용과 방법은 적절하다고 인식하는 반면, 전문가 자문 중심의 2차 교육은 상대적으로 내용과 방법에서 적절하지 못하다고 느끼고 있었음. 또, 놀이교사 교육 강사로 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가가 필요하며, 교육 수료 후 자격 인증제도가 필요하다고 생각함.
- 놀이교사 교육에 포함되어야 하는 교육주제 및 운영의 제안 사항에 대하여 구체적으로 살펴본 결과 아래와 같은 주제 범주로 나타낼 수 있음.

<표 V-12> 놀이교사 교육주제 및 운영에 관한 제안 사항

주제 범주	관련 내용	
교육주제	복지 영역	- 장애인식개선교육 - 보호자 교육 - 장애아동 성교육 - 복지혜택 제도(치료지원, 방과후 활동 등) 관련 교육
	특수 교육 영역	- 발달심리의 이해 - 장애아동의 이해 / 심리의 이해 - 장애 특성에 따른 다양한 교육 (예, 자폐성장애, ADHD, 지적장애 특성에 맞는 놀이 방법) - 장애아동과의 의사소통 방법
	놀이활동 영역	- 통합놀이 - 놀이 인식 교육 - 안전사고 교육 - 놀잇감 시연 및 활용 교육

	<ul style="list-style-type: none"> - 장애아동 특성에 맞는 놀이 사례 - 활동일지 작성 교육
교육 방법	<ul style="list-style-type: none"> - 실제적인 사례를 통한 놀이 방법 시연 - 영상을 통한 반복 교육 - 상시 소통이 가능한 놀이전문가 자문 - 놀이교사간 사례공유를 위한 소통 채널 - 교육 일정 사전 공지(최소 한 달 전) - 추가 워크숍(사례공유 및 실제 놀이 연습)
놀이 시간	더 많은 놀이 시간이 필요함
놀잇감	<ul style="list-style-type: none"> - 장애아동 맞춤형 놀이 kit - 놀이교구 시연 및 사용법 공유 - 놀잇감 구입과 사용 증빙의 편의성 개선 - 하나의 놀잇감을 가지고 다양한 변형 및 발전된 놀이 방법
놀이공간	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이장소 지원 - 가정 방문에 의한 교사의 이동 시간 부담
처우 개선	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사 급여 상승

사후 놀이교사 교육 만족도에 관한 소결

■ 교육 내용 및 교육 방법의 적절성

- 교육 내용 적절성은 평균 4.06, 교육 방법의 적절성은 평균 4.09로 전반적으로 만족도가 높게 나타났고, 4차 교육 만족도가 가장 높게 나타났고, 이어서 5차 교육 만족도가 두 번째로 높게 나타났음
- 상대적으로 전문가 자문 중심의 2차 교육 만족도가 가장 낮게 나타났음. 따라서 놀이교사가 현장에서 적용하고 활용할 수 있는 역량을 키울 수 있도록 실질적인 자문을 통한 교육 운영의 재정비가 필요함

■ 놀이교사 교육의 개선방안

- 전체 평균 3.57로 전반적으로 교육 운영의 개선이 필요하다고 인식하는 것으로 나타남
- 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가 연계, 워크숍 등의 교육 방법의 변화, 놀이교사 인증제 실시, 주말을 포함한 교육 일정 사전 안내 등에서 개선이 필요하다고 인식하였음
- 특히, 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가 참여에 대한 개선의 요구가 가장 높은 것으로 나타나 놀이교사 교육이 다양한 영역에서 현장에서 활용할 수 있는 실질적인 교육이 이루어져야함을 내포하고 있음
- 그 밖에도 더 많은 놀이 시간의 확보, 실질적이고 다양하게 활용가능 한 놀잇감 제공 및 관련 교육 필요, 놀이 장소의 지원 등 의견을 제시하였으며, 놀이교사 급여 상승을 통한 처우 개선의 의견도 있었음

3 보호자 교육 분석

- 7개 권역의 보호자 교육은 세이브더칠드런에서 제공되는 배포자료를 활용한 교육으로 내용은 대동소이함.
- 교육의 형태는 직접 교육도 있었으나 영상시청 교육으로 대신하는 경우도 존재하였으며, 보호자 첫 방문 시 면담을 교육으로 같음하기도 하였음.
- 보호자 교육내용 및 운영에 관해 참관 결과를 종합한 내용은 다음과 같음.

〈표 V-13〉 보호자 교육 운영 및 내용에 관한 참관 결과

구분	내용	
운영 측면	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 영상시청 교육 시 퀴즈를 통해 교육의 흥미를 유발시키고, 퀴즈의 정답을 바로 확인할 수 있어 즉각적인 피드백이 가능함. - 100% 참여 시 강의가 이수됨. - 강의 진행 과정에서 자유롭게 질의 응답하며 보호자와 상호작용함.
	단점	<ul style="list-style-type: none"> - 대부분의 권역에서 놀이활동 시작 한참이 지난 후에 보호자 교육이 진행됨. - 외부요인(교육 시간 못 지킴, 주차장 협소함 등)으로 인해 교육 시작 전·후 산만한 분위기가 형성됨. - 비대면 화상교육으로 계획하였으나 실제로는 영상시청 교육으로 대신함. - SCK는 협력기관의 교육 진행에 관한 조율이 어려움. - 영상시청 교육이 30분 내외로 계획한 시간보다 부족함. - 보호자 교육을 따로 진행하지 않고 첫 면담 시 보호자 교육으로 같음함. - 면담과 교육을 같이 진행함으로 인하여 보호자 교육의 중요성이나 필요성을 인식하지 못하거나 제공된 관련 자료도 분실한 경우가 많음. - 비대면 교육 시 강사의 교육 진행이 숙련되지 않음. (음소거 처리, 영상 및 자료 공유 안 됨) - 준비한 강의 내용 전달에 급급하여 보호자와 강사 간 질의응답 시간이 충분하지 않음.

	장점	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이에 대한 방향성 및 목표를 명확히 제시함. - 놀이의 개념(돌봄이 아닌 점)과 보호자의 협조 사항 등을 질의 응답을 통해 자세히 안내해 줌.
내용 측면	단점	<ul style="list-style-type: none"> - 부모 및 아동의 권리나 관련 문제가 발생하였을 경우 구제나 지원 방안 등에 관한 내용이 없음. - 외부 놀이활동 진행을 추천하지 않음. - 아동의 인권교육 부분에서 장애아동 (성)폭력 관련 교육이 빠져 있음. - 놀이 형식이나 형태, 놀이 프로그램에 관한 개괄적 설명이 없음. - 보호자-아동 간 놀이 방법 등 실질적인 놀이 세션 시범교육이 필요함. - 영상시청 교육 시 실제 현장에 필요한 교육내용이 현저히 부족함. - 각 권역마다 지역적 특성을 반영한 교육이 이루어지지 않음. - SCK 기관 소개에 많은 시간을 할애하기도 함.

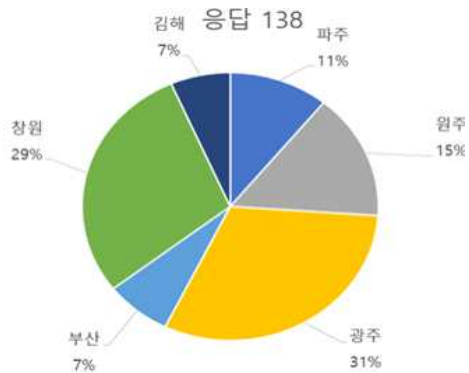
4 놀이욕구조사 분석

가 사전 놀이욕구 조사

- 장애아동 놀이교사지원사업 수행 전 각 가정의 현황 파악과 놀이활동 실태 및 향후 프로그램 방안 마련을 위한 기초 자료를 수집하기 위하여 조사를 실시하였음.

응답자 기본 정보

- 권역별로 응답자 분포를 살펴보면 광주 43명(31%), 창원 40명(29%), 원주 21명(15%), 파주 15명(11%), 부산 10명(7%), 김해 9명(7%), 마포 0명으로 나타남. 창원와 광주권역 설문 참여율이 다른 권역에 비해 상당히 높게 나타났음.
- 응답자 자녀의 성별을 살펴보면, 남자가 88명(64.2%), 여자가 49명(35.7%)으로 나타났음.
- 응답자 자녀의 학년별 분포는 미취학 아동 1명(1%), 어린이집 3명(2.5%), 유치원생 5명(4.1%), 초등학생 85명(70.8%), 중학생 22명(18.3%), 고등학생 4명(3.3%)이었음. 주로 초등학교에 재학중인 장애아동이 놀이교사지원 사업에 참여하고 있는 것으로 나타남(18명은 결측값으로 처리함).
- 아동의 특성별 결과를 살펴보면, 지적장애 66명(47.1%), 자폐성장애 37명(27.2%), 중복장애 15명(11%), 한부모가정 11명(8.1%), 언어장애 5명(3.7%), 시설 거주 4명(2.9%)으로 나타났음. 지적장애 학생이 가장 많은 비율을 차지하고 있는 것으로 조사됨.
- 아동과 응답자와의 관계를 살펴본 결과, '어머니' 95명(69.8%), '아버지' 14명



[그림 V-5] 권역별 응답자 분포

(10.3%), ‘할머니’ 5명(3.7%), ‘복지사 및 시설관계자’ 22명(16.2%)로 나타났다.

■ 장애아동의 놀이활동 실태

- 장애아동의 놀이활동에 대해 참여 유무와 참여 시간 기준으로 조사한 결과 만화 보기, SNS 등 인터넷 이용, 전자게임, 악기연주 및 음악감상, 사교활동 등 다양한 형태의 놀이활동에 참여하고 있는 것으로 나타났으나 절반에 가까운 40.3%가 놀이활동에 참여하고 있지 않는 것으로 조사되었으며, 41.6%가 1시간 미만으로 놀이활동에 참여하고 있는 것으로 확인되었음.

〈표 V-14〉 놀이활동 참여 실태

(N=138)

활동	M	SD
읽기 (만화보기)	2.01	0.98
TV 등 미디어(유투브 등) 시청	3.43	1.09
SNS, 카톡 등 인터넷 이용	1.72	1.20
인터넷/모바일 게임기를 이용한 전자게임	2.03	1.32
신체활동 (산책, 운동)	2.72	1.06
사교활동 (친구와 만남)	1.75	1.11
취미활동 (악기연주, 영화 및 음악감상 등)	2.04	1.07
기타	1.91	1.10

- 만화, 인터넷, 게임 외에도 그림 그리기와 같은 미술활동, 박물관 및 공원 체험활동 등에 참여하는 것으로 나타남.
- 장애아동이 좋아하거나 희망하는 놀이활동으로는 노래 부르기 및 춤추기, 요리활동, 물놀이, 모래놀이 등의 활동을 가장 많이 선호하는 것으로 나타났고, 이 외에도 종이접기, 마트 구경, 여행, 또래집단 놀이 등의 활동을 희망하는 것으로 조사되었음.

- 장애아동의 놀이 장소를 살펴본 결과 ‘집안’에서 놀이하는 횟수가 가장 많게 나타났고, ‘친구 집’, ‘노래방/보드게임방/만화방 등’과 ‘PC 방’을 이용하는 횟수가 가장 적게 나타났음.

〈표 V-15〉 놀이활동 장소

(N=138)

장소	M	SD
집안 (아이방, 부모님방, 거실 등)	4.76	0.57
동네 공원이나 집주변 놀이터	3.71	1.24
친구 집	1.44	0.85
놀이시설 (키즈 카페, 놀이공원 등)	1.80	0.93
카페나 음식점	2.27	1.07
체육활동장 (헬스장, 실내 체육시설 등)	1.98	1.37
노래방/보드게임방/만화방 등	1.14	0.44
PC방	1.07	0.35
영화관, 공연장 등 문화센터	1.56	0.66
복지관 등 공공시설	2.83	1.62
기타	1.11	0.52

- 대부분의 놀이활동 장소로는 ‘집안’으로 나타났음. 그 밖에도 많이 이용하는 놀이 활동 장소로는 ‘동네 공원이나 집 주변 놀이터’, ‘복지관 등 공공시설’로 나타났으며 실내체육시설과 같은 체육활동장이나 노래방, 보드게임방, PC방, 문화센터 등 놀이활동 장소로 활용하지 않고 있는 것으로 나타남. 기타 장소로는 교회, 산이나 공원으로 조사되었음.
- 장애아동과 방과 후 또는 주말에 함께 놀아주는 사람으로는 ‘부모’가 51명(37%)으로 가장 많았고, ‘형제·자매’ 29명(21%), ‘혼자놀이’ 27명(19.6%), ‘교사(치료사 등)’ 16명(11.6%), ‘사회복지사 및 활동보조인’ 6명(4.3%), ‘친구’ 4명(2.9%)로 나타났음. 주로 부모나 형제·자매와 놀거나 혼자 노는 경우가 대부분(87.1%)인 것으로 나타남.

- 자녀와 함께 놀이를 할 때 부모의 반응을 조사한 결과, '자유롭게 놀이하도록 그냥 둔다' 71명(51.4%), '아동의 놀이를 이해하려 한다' 34명(24.6%), '같이 논다' 29명(21%), '관심없다' 3명(2.2%) 순으로 나타났다.
- 아동이 계속 혼자서만 놀이를 하려고 할 때 부모의 반응을 살펴본 결과, '그냥 둔다' 71명(51.4%), '밖에 나가서 놀게 한다' 28명(20.3%), '관심을 두지 않거나 친구를 데리고 와서 놀게 한다' 4명(2.9%)로 나타났다. 기타의 의견으로는 부모나 형제·자매와 함께 놀거나 다른 놀이로 유도한다는 의견도 있었음.
- 보호자가 인식하는 아동의 적정 놀이시간을 조사한 결과, '1~2시간' 77명(55.8%), '3~4시간' 34명(24.6%), '1시간 미만' 16명(11.6%), '5시간 이상' 9명(6.6%) 순으로 나타났으며 아동이 놀고 싶은 만큼 부여해야 한다는 기타 의견도 있었음.
- 아동의 놀이에 소요되는 비용으로는 '5~10만원' 33명(26%), '5만원 이하' 32명(25.2%), '전혀쓰지 않음' 31명(24.4%), '10~20만원' 17명(13.4%), '20만원 이상' 14명(11%) 순으로 조사되었음(11명은 결측값으로 처리함).

■ 장애아동의 놀이 인식 및 요구

- 대부분의 보호자는 놀이활동을 통해 아이의 신체발달에 도움(M=4.78)이 되고, 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움(M=4.49)이 된다고 인식하고 있었으며, 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움(M=4.39)이 된다고 인식하고 있었음.
- 보호자의 놀이활동에 대한 인식 조사 결과 전체 평균 4.24로 보호자들은 놀이활동에 대해 긍정적으로 생각하고 있었으며, 장애로 인한 교육과 치료보다 놀이 활동이 상대적으로 더 중요하다고 인식하는 것으로 조사 결과 나타났다.

〈표 V-16〉 보호자의 놀이활동에 대한 인식

(N=138)

내용	M	SD
우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다.	4.38	0.79

우리 아이에게 놀이 활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다.	4.39	0.76
우리 아이에게 놀이 활동은 다양한 어휘를 배우고 적절한 언어를 사용할 수 있게 한다.	4.38	0.84
우리 아이에게 놀이 활동은 학습능력 향상에 도움이 된다.	4.27	0.85
놀이 활동은 우리 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움이 된다.	4.49	0.68
놀이는 우리 아이의 신체발달에 도움이 된다.	4.40	0.73
우리 아이가 장애가 있어 놀이보다는 교육과 치료가 더 중요하다.	3.04	1.10

- 장애아동의 놀이 기회와 놀이 환경에 관한 조사 결과 전체 평균 2.78로 다소 낮게 나타났음.
- 세부적으로 아이가 놀이활동을 충분히 즐기고 있고(M=3.16), 평소 놀이 시간은 충분(M=3.11)하며 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원(M=3.04)한다고 인식하는 반면, 안전한 놀이장소가 없고, 집과 지역에서 아이가 좋아하는 다양한 놀이 활동이나 프로그램이 없다고 인식하고 있었음.
- 특히, 놀이활동이 사회성에 도움이 된다고 인식하고 있었으나 실제 학교나 동네 친구들과 자주 놀지 못한다는 인식을 가지고 있는 것으로 조사되었음.

〈표 V-17〉 놀이 기회와 놀이 환경 조사

(N=138)

내용	M	SD
우리 아이의 평소 놀이 시간은 충분하다.	3.11	0.98
우리 아이는 놀이활동을 충분히 즐기고 있다.	3.16	0.99
우리 아이는 다양한 놀이활동을 하고 있다.	2.66	1.13
나는 우리 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다.	3.04	0.98
우리 집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다.	2.83	1.05

우리 집과 지역에서 우리 아이가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다.	2.38	1.01
우리 아이는 학교나 동네 친구들과 자주 논다.	1.79	0.96

- 놀이 참여의 어려움에 관해 조사한 결과 ‘아이와 함께 놀아줄 사람이 없다’가 평균 3.34로 가장 높게 나타났고, 두 번째는 ‘놀이활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다’가 평균 3.33으로 높게 나타났으며, 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다가 평균 3.30으로 뒤를 이어 조사되었음.
- 치료나 방과 후 학습 등으로 놀 시간이 부족하다는 응답은 상대적으로 낮게 나타나 시간 부족으로 인한 놀이 참여의 어려움은 크지 않는 것으로 조사되었음.
- 조사 항목 외 기타 의견으로는 비장애 형제·자매 돌봄이나 놀이 활동 시 다른 사람에게 피해를 주기 때문에 놀이 참여가 어렵다는 의견도 나타남.

〈표 V-18〉 놀이 참여 제약 요인

(N=138)

내용	M	SD
놀이 장소로의 교통(이동)이 불편하다.	3.02	1.07
우리 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다.	3.30	10.5
우리 아이와 함께 놀아 줄 사람이 없다.	3.34	1.07
가정에 우리 아이가 놀 수 있는 놀잇감이 부족하다.	3.18	1.12
놀이활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다.	3.33	1.10
아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다.	3.19	1.16
아동이 놀 시간이 부족하다. (치료나 방과 후 학습 등으로 인해)	2.76	1.14

- 놀잇감이 부족한 이유로는 ‘필요한 놀잇감 종류를 몰라서’ 53명(40.1%), ‘경제적 이유’ 45명(34.1%), ‘놀잇감이 필요없어서’ 15명(11.4%), ‘종류가 적을수록 효과

가 좋아서' 8명(6%) 순으로 나타났음(6명은 결측값으로 처리함).

- 기타로는 '놀잇감 사용법을 몰라서', '놀잇감이 충분해서'라는 의견도 나왔음.
- 놀이 관련 지원 요구에 관해 조사한 결과 '장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다'(M=4.57)가 가장 높게 나타났고, 두 번째로는 '문화이용 바우처와 같이 놀이활동을 위한 경제적 지원이 필요하다'(M=4.54), '혼자놀이, 집단놀이 등 다양한 형태의 놀이 프로그램이 필요하다'(M=4.54)로 나타났으며, '놀이활동을 지원해줄 놀이 전문인력이 필요하다'(M=4.42) 순으로 조사되었음. 마지막으로 '우리지역에 아이들이 놀만한 적절한 놀이 공간이 필요하다'(M=4.31)는 요구도 높게 나타난 것으로 확인되었음.

〈표 V-19〉 놀이 관련 지원 요구

(N=138)

지원 요구	M	SD
우리 지역에 아이들이 놀만한 적절한 놀이 공간이 필요하다.	4.31	0.70
놀이활동을 지원해 줄 놀이 전문 인력이 필요하다.	4.42	0.69
장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다.	4.57	0.60
문화이용 바우처와 같이 놀이활동을 위한 경제적 지원이 필요하다.	4.54	0.62
혼자놀이, 집단놀이 등 다양한 형태의 놀이 프로그램이 필요하다.	4.54	0.64

- 지원 요구에 대한 기타 의견으로는 비장애인의 장애인식개선교육이 필요하고, 치료센터와 연계한 놀이활동 및 놀이장소 지원이 필요하다고 응답하였음.

사전 놀이욕구조사에 관한 소결

■ 실외에서의 신체활동을 포함한 놀이

- 장애아동의 40.3%가 놀이활동에 참여하고 있지 않은 것으로 나타남.
- 41.6%의 장애아동은 1시간 미만으로 놀이활동에 참여하고 있었고, 주로 참여하고 있는 놀이활동 유형으로는 유튜브 등의 미디어 시청으로 나타남.
- 대부분의 놀이활동 장소로는 '집안'으로 나타남.
- 장애아동의 놀이활동 시간 증대와 신체활동이 가능한 실외에서의 놀이가 필요한 실정임.

■ 또래와 함께하는 놀이

- 대부분의 장애아동은 실제 학교나 동네 친구들과 자주 놀지 못한다고는 인식을 가지고 있었음.
- 놀이 참여의 어려움으로는 장애아동과 놀아줄 사람이 없다는 응답이 가장 많았고, 장애아동의 놀이 활동시 다른 사람에게 피해가 될까 걱정된다는 응답도 있었음.

■ 장애·비장애 모두 접근성이 용이한 놀이환경

- 장애아동이 가장 많이 이용하는 놀이 공간으로는 집이 가장 많았고, 동네 공원이나 집 주변 놀이터, 복지관 등으로 주로 응답함.
- 체육활동장소나 노래방/보드게임/PC방/문화센터 등 비장애인이 쉽게 이용할 수 있는 장소는 장애아동이 놀이 활동 공간으로 거의 이용하지 않고 있는 것으로 조사됨.

■ 장애아동의 선택권 보장

- 학습, 치료, 놀이 지원 등이 중첩될 경우에는 장애아동이 선택할 수 있도록 선택권을 보장해야 함.

나 사후 놀이욕구 조사

- 장애아동 놀이교사지원사업 참여 후 놀이욕구에 대한 인식이 어느 정도 변화되었는지 기초 자료를 수집하기 위해 조사를 실시하였음.
- 사전에 조사한 아동의 기본 정보를 제외하고 놀이활동 실태와 희망 활동, 장소, 참여의 어려움 등 놀이욕구에 관한 전반적인 인식을 조사함.

응답자 기본 정보

- 가장 많이 응답한 권역으로는 창원 권역으로 나타났고, 사전 조사에서 빠진 마포 권역을 추가하여 사후 설문조사를 진행하였음. 권역별 응답 현황은 아래와 같음.

〈표 V-20〉 권역별 놀이욕구조사 응답 현황(사후)

(N=138/명, %)

권역	파주	마포	부산	광주	원주	창원	김해	전체
응답자 수 (%)	25 (18.2)	20 (14.5)	13 (9.4)	30 (21.7)	14 (10.1)	30 (21.7)	6 (4.4)	138 (100.0)

- 읽기, 미디어 시청, 인터넷 이용 등 아동이 놀이활동 유형별 놀이 참여시간이 얼마나 되는지 조사한 결과 ‘참여 안 함’ 응답이 35.7%로 가장 높게 나타났음. ‘30분 미만’ 응답 역시 23.6%의 비중으로 나타나 30분 미만으로 놀이활동에 참여하는 경우가 절반이 넘는 59.3%로 나타났음.

장애아동의 놀이활동 실태

- 장애아동이 다양한 놀이활동 중 가장 많은 시간을 보내는 활동 유형은 ‘TV 등 미디어(유튜브 등)시청’으로 나타났고, 두 번째로는 ‘신체활동(산책, 운동)’으로 나타났으며, 세 번째로는 ‘읽기(만화보기)’로 조사되었음.

〈표 V-21〉 놀이활동 참여 소요시간(사후)

(N=138)

활동	M	SD
읽기 (만화보기)	2.37	1.12
TV 등 미디어(유튜브 등) 시청	3.55	1.28
SNS, 카톡 등 인터넷 이용	1.84	1.25
인터넷/모바일 게임을 이용한 전자게임	2.34	1.37
신체활동 (산책, 운동)	2.80	1.02
사교활동 (친구와 만남)	1.91	1.14
취미활동 (악기연주, 영화/음악감상 등)	2.10	1.10
기타	1.83	1.18

- 희망하는 놀이 활동 유형에 대하여 총 109명이 응답하였으며, 가장 많이 희망하는 활동으로는 신체활동으로 나타났음. 이어 두 번째로 많이 희망하는 활동으로는 그림 그리기, 요리, 만들기 활동, 공연 관람과 같은 취미활동으로 나타났으며, 미디어 시청, 사교활동, 읽기 등의 활동 유형도 선호하는 것으로 나타났음.

〈표 V-22〉 희망하는 놀이활동(사후)

(N=109)

순위	활동	예시
1	신체활동	역할놀이, 야외활동, 체육활동, 산책, 운동, 배드민턴, 수영, 축구, 바깥놀이, 장난감 놀이, 춤, 모래놀이, 태권도, 촉감놀이, 놀이터, 키즈카페, 블록놀이, 퍼즐, 트램펄린, 물놀이 등
2	취미활동	그림 그리기, 동요 듣기, 요리, 미술놀이, 클레이 만들기, 비누만들기, 음악 듣기, 공연관람, 악기연주, 색종이 접기 등
3	미디어 시청	미디어 시청, 유튜브 시청, 티비보기, 유튜브 음악감상, 영상시청 등
4	전자 게임	유튜브 게임, 핸드폰 게임 등

5	사교활동	형들과 놀기, 친구 만나기, 여러사람과 함께하는 활동에 관심 보이기
6	읽기	만화 보기, 읽기

- 놀이활동이 많이 진행되는 장소로는 '집안'으로 나타났고, 동네 공원이나 집주변 놀이터도 활동 장소로 많이 이용하는 것으로 나타났음.
- 반면 '친구 집'이나 '노래방/보드게임방/만화방 등', 'PC방' 및 '문화센터'는 놀이 활동 장소로 거의 이용하지 않는 것으로 나타났음.

〈표 V-23〉 놀이활동 장소(사후)

(N=138)

장소	M	SD
집안 (아이방, 부모님방, 거실 등)	4.36	0.99
동네 공원이나 집주변 놀이터	3.12	1.17
친구 집	1.50	0.85
놀이시설 (키즈 카페, 놀이공원 등)	1.93	0.90
카페나 음식점	2.12	0.94
체육활동장 (헬스장, 실내 체육시설 등)	2.12	1.30
노래방/보드게임방/만화방 등	1.25	0.58
PC 방	1.24	0.67
영화관, 공연장 등 문화센터	1.68	0.75
복지관 등 공공시설	2.53	1.29
기타	1.60	1.05

- 방과 후 주로 아동과 놀아주는 사람을 조사한 결과 '부모'가 44.9%로 가장 높은 비율을 보였고, 두 번째는 '형제·자매'가 21.7%, 세 번째는 '혼자 놀이' 14.5%로

나타났음. 즉, 혼자 놀거나 가족과 함께 노는 경우가 84.7%로 매우 높은 비중을 차지하고 있었음.

- 치료사 등 '교사'와 함께 노는 경우도 13.1%로 나타났고, '조부모'와 함께하는 비율로 3.6%로 나타났음.
- 결과를 조합해 보면, 놀이활동이 또래 친구들과 함께 어울려 놀아야 함에도 불구하고, 조사 결과 조부모 및 부모, 형제·자매, 치료사나 활동보조지원사와 같은 교사와 함께 노는 것으로 나타나 형제·자매를 포함하여 지역사회 또래와 어울릴 수 있는 환경으로 개선해야 함을 시사하고 있음.

〈표 V-24〉 방과 후 주로 아동과 함께 놀이하는 사람(사후)

(N=138)

함께하는 사람	명(%)
혼자 놀이	20(14.5%)
부모	62(44.9%)
조부모	5(3.6%)
형제·자매	30(21.7%)
친구	2(1.4%)
교사(치료사 등)	18(13.1%)
사회복지사 및 활동보조지원사	1(0.8%)

〈표 V-25〉 자녀와 놀 때 반응(사후)

(N=138)

자녀와 놀 때 반응	명(%)
그냥 둔다.	72(52.2)
같이 논다.	30(21.7)
아동의 놀이를 이해하려 한다.	31(22.5)
관심 없다.	3(2.2)
기타	2(1.4)

- 자녀와 놀 때 반응에 대해 조사한 결과 ‘그냥 둔다.’ 응답이 52.2%로 나타났고, ‘아동의 놀이를 이해하려 한다.’ 응답이 22.5%로 나타났으며, ‘같이 논다.’ 21.7% 순으로 나타났음.
- 아동이 놀이를 할 때 보호자는 아동을 이해하려 하거나 같이 논다는 응답도 높은 비율로 나타난 점은 긍정적인 부분으로 볼 수 있음. 다만, 그냥 둔다는 응답의 비율이 높은 것으로 비추어 볼 때 보호자가 적극적으로 아동과 함께 놀이를 하기 보다는 소극적인 모습을 보이는 경향을 알 수 있음.
- 아동이 혼자 놀이할 때 60.1%의 보호자는 ‘그냥 둔다’는 응답을 나타냈고, ‘밖에 나가서 놀게 한다.’는 응답 비율도 20.4%로 나타났음.
- 그 밖에 기타 의견으로 총 31명이 응답하였는데, ‘같이 논다’, ‘다른 놀이로 유도한다’, ‘지켜보다가 도움이 필요한거 같은 경우 개입한다’, ‘다른 놀이를 하라고 가르친다’라는 의견이 제시되었음.

〈표 V-26〉 아동이 혼자 놀 때 반응(사후)

(N=138)

혼자 놀 때 반응	명(%)
그냥 둔다.	83(60.1)
밖에 나가서 놀게 한다.	28(20.4)
관심을 두지 않는다.	1(0.7)
친구를 데리고 와서 놀게 한다.	2(1.4)
기타	24(17.4)

- 가정에서 적당한 놀이 시간에 대해 조사한 결과 ‘1~2시간’이 63.8%로 가장 높은 비율을 차지하였고, ‘3~4시간’ 23.9%, ‘1시간 미만’ 10.1% 순으로 나타났음.

〈표 V-27〉 가정에서의 적정 놀이 시간(사후)

(N=138)

가정에서 적정 놀이 시간	명(%)
1시간 미만	14(10.1)
1~2시간	88(63.8)
3~4시간	33(23.9)
5시간 이상	3(2.2)

- 아동의 놀이활동을 위한 월평균 비용으로는 39.1%가 '5만원 이하'라고 응답하였고, 24.6%는 '5~10만원', 13.1%는 '10~20만원'을 평균 비용으로 지출하는 것으로 나타났음.

〈표 V-28〉 아동 놀이활동을 위한 월평균 비용(사후)

(N=138)

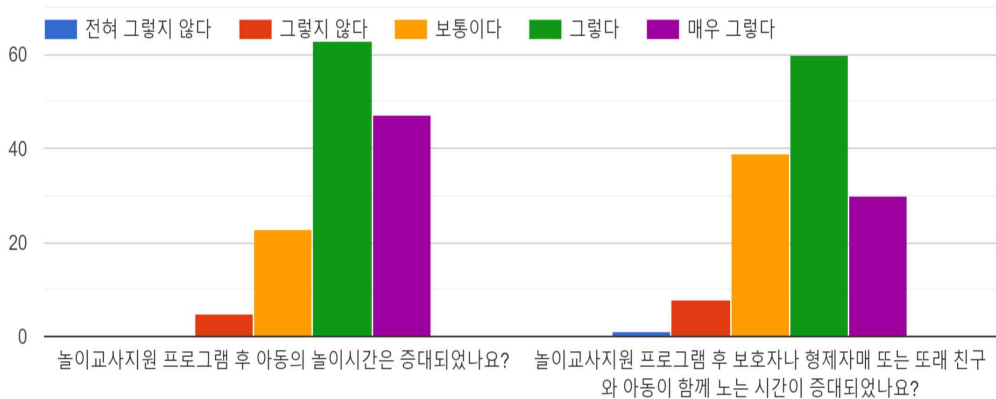
시간	명(%)
5만원 이하	54(39.1)
5~10만원	34(24.6)
10~20만원	18(13.1)
20만원 이상	17(12.3)
전혀 쓰지 않음	11(8.0)
기타	4(2.9)

〈표 V-29〉 아동의 놀이시간 증감 여부(사후)

내용	M	SD
놀이교사지원 프로그램 후 아동의 놀이시간은 증대되었나요?	4.10	0.80
놀이교사지원 프로그램 후 보호자나 형제·자매 또는 또래 친구와 아동이 함께 노는 시간이 증대되었나요?	3.80	0.87

- 장애아동 놀이교사지원사업 참여 이후 아동의 놀이시간 변화에 대하여 보호자의

주관적인 인식을 조사한 결과 아동의 놀이시간이 증대되었다고 느끼는 것 (M=4.10)으로 나타났으며, 보호자나 형제·자매 또는 또래 친구와 함께 노는 시간도 평균 3.80으로 증대되었다고 인식하고 있었음.



[그림 V-6] 아동의 놀이시간 증감 여부(사후)

장애훈련의 놀이 인식 및 요구

- 아동의 놀이 필요성에 대한 보호자 인식을 조사한 결과 ‘우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다’는 인식이 평균 4.50로 가장 높게 나타났고, 두 번째로는 ‘놀이활동은 우리 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움이 된다’는 응답이 평균 4.48로 높았으며, ‘우리 아이에게 놀이활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다’는 응답도 평균 4.46으로 세 번째로 높게 나타났음.
- 이 외에도 보호자는 놀이활동이 적절한 언어 사용이나 학습 능력 향상에 도움이 되고, 신체 발달에 도움을 주어 놀이가 필요하다고 인식하는 것으로 나타났음.

<표 V-30> 아동의 놀이 필요성(사후)

내용	M	SD
우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다.	4.50	0.69

우리 아이에게 놀이 활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다.	4.46	0.64
우리 아이에게 놀이 활동은 다양한 어휘를 배우고 적절한 언어를 사용할 수 있게 한다.	4.44	0.65
우리 아이에게 놀이 활동은 학습능력 향상에 도움이 된다.	4.41	0.68
놀이 활동은 우리 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움이 된다.	4.48	0.66
놀이는 우리 아이의 신체발달에 도움이 된다.	4.41	0.69
우리 아이가 장애가 있어 놀이보다는 교육과 치료가 더 중요하다.	3.01	1.22

- 아이의 놀이활동에 대한 보호자의 생각에 관해 서답형으로 추가 조사한 결과 아래 표로 정리할 수 있음.

〈표 V-31〉 아동 놀이활동에 관한 인식(서답형)(사후)

주제	내용
놀이교사지원 사업의 긍정적 효과	사회성 발달
	신체발달, 정서발달
	다양한 경험 획득
	소통의 증가, 또래와 놀 기회 증가
	스트레스 감소, 문제행동 감소
놀이교사지원 사업의 개선점	야외활동의 증가
	장애아동의 특성에 맞는 놀이 지원
	놀이 지원 후에도 놀 수 있도록 놀이방법 교육(놀이의 지속성)
	놀이의 다양성과 확장, 발전하는 놀이 필요함(같은 놀이 반복)

- 아동의 놀이 기회와 놀이 환경에 대해 조사한 결과 ‘나는 우리 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다’가 평균 3.03으로 가장 높게 나타났고, ‘우리 아이는 놀이활동을 충분히 즐기고 있다’가 평균 2.96으로 두 번째로 높게 나타났

음.

- 반면, ‘우리 아이는 학교나 동네 친구들과 자주 논다’가 평균 1.86으로 가장 낮게 나타났고, ‘우리 집과 지역에서 우리 아이가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다’는 응답이 평균 2.41로 두 번째로 낮게 나타났음.

〈표 V-32〉 아동의 놀이 기회와 놀이 환경(사후)

내용	<i>M</i>	<i>SD</i>
우리 아이의 평소 놀이 시간은 충분하다.	2.86	0.84
우리 아이는 놀이활동을 충분히 즐기고 있다.	2.96	1.02
우리 아이는 다양한 놀이활동을 하고 있다.	2.59	0.93
나는 우리 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다.	3.03	0.90
우리 집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다.	2.77	1.03
우리 집과 지역에서 우리 아이가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다.	2.41	0.99
우리 아이는 학교나 동네 친구들과 자주 논다.	1.86	0.98

- 정리해 보면, 전체 평균 3점이 되지 않아 아동의 놀이 기회 및 환경에 대한 만족도가 전반적으로 낮은 것으로 나타났고, 보호자는 아동에게 놀이를 하도록 충분히 지원하고 아동 역시 놀이활동을 충분히 즐기고 있는 반면, 또래와 함께 어울릴 수 있는 환경이 부족하고 참여 가능한 다양한 놀이 프로그램도 많이 없는 것으로 인식하고 있었음.

〈표 V-33〉 아동의 놀이활동 참여의 어려움(사후)

제약 요인	<i>M</i>	<i>SD</i>
놀이 장소로의 교통(이동)이 불편하다.	3.02	1.11
우리 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다.	3.47	1.01
우리 아이와 함께 놀아 줄 사람이 없다.	3.64	1.05

가정에 우리 아이가 놀 수 있는 놀잇감이 부족하다.	3.19	1.01
놀이활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다.	3.44	1.00
아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다.	3.45	1.10
아동이 놀 시간이 부족하다(치료나 방과 후 학습 등으로 인하여)	3.25	1.06

- 아동이 놀이활동에 참여하는데 가장 큰 어려움으로는 ‘우리 아이와 함께 놀아 줄 사람이 없다’가 평균 3.64로 가장 높게 나타났고, 두 번째는 ‘우리 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다’가 평균 3.47로 나타났으며, ‘아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다’는 응답이 평균 3.45 세 번째로 높게 나타났음.
- 이 외에도 놀이활동과 관련된 정보를 얻기 어렵거나 치료나 방과후 학습 등으로 인해 놀 시간이 부족하다는 어려움도 나타났으며, 가정에서 아이가 놀 수 있는 놀잇감이 부족하다고 인식하는 것으로 나타났음.
- 놀잇감이 부족하다고 느끼는 구체적인 이유를 조사한 결과 ‘필요한 놀잇감 종류를 몰라서’가 38.4%, ‘경제적 이유’가 37.7%로 가장 높게 나타났음.
- ‘놀잇감이 필요없다’는 응답도 10.9%로 높게 나타났으며, 놀잇감이 많거나 놀잇감보다는 친구가 필요한 기타 의견도 제시되었음.

〈표 V-34〉 놀잇감이 부족하다고 느끼는 이유(사후)

(N=138)

놀잇감 부족 이유	명(%)
경제적 이유	52(37.7%)
놀잇감이 필요 없다.	15(10.9%)
필요한 놀잇감 종류를 몰라서	53(38.4%)
종류가 적을수록 효과가 좋다.	7(5.1%)
기타	11(7.9%)

〈표 V-35〉 아동의 놀이 지원(사후)

내용	M	SD
우리 지역에 아이들이 놀만한 적절한 놀이 공간이 필요하다.	4.18	0.79
놀이활동을 지원해줄 놀이 전문 인력이 필요하다.	4.33	0.78
장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다.	4.42	0.72
문화이용 바우처와 같이 놀이활동을 위한 경제적 지원이 필요하다.	4.46	0.69
혼자놀이, 집단놀이 등 다양한 형태의 놀이 프로그램이 필요하다.	4.44	0.74

- 전반적으로 적절한 놀이공간, 전문인력 지원, 집단별·맞춤형 놀이 프로그램, 경제적 지원 모두 평균 4점 이상으로 지원이 필요하다고 인식하였음.
- 세부적으로 살펴보면, 경제적 지원이 평균 4.46으로 가장 높게 나타났고, 두 번째는 혼자 및 집단 등 다양한 형태의 놀이 프로그램 지원이 평균 4.44로 나타났으며, 세 번째는 장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램 지원이 평균 4.42로 높게 나타났음.
- 지원 내용과 관련하여 20명의 응답자가 제시한 기타 의견으로는 집단이나 외부 활동이 가능한 놀이활동, 또래와 함께 할 수 있는 놀이활동, 중증 장애아동을 위한 지원사업으로의 의견이 많았음.
- 또한, 교통을 고려한 놀이지원사업의 시간 확대 등의 의견도 존재하였음.

사후 놀이욕구조사에 관한 소결

■ 아동의 놀이시간 증가

- 사전 조사와 비교하였을 때, 1시간 이상 노는 아동의 비율이 증가하였고, 놀이 활동에 '참여 안 함' 비율은 감소하였음
- 지원 사업 후 놀이 시간이 증대가 되었는지에 관한 질문에 평균 4.10으로 놀이 시간이 증가되었고, 다른 사람과 노는 시간이 증가되었는지에 관한 질문에 평균 3.80으로 함께 노는 시간이 증가되었다고 인식하였음

■ 아동의 놀이 공간 변화

- 사전 조사에 비해 외부 활동이 증가하는 것으로 나타났으나 여전히 집과 같은 제한된 공간에서 아동 놀이가 진행됨

■ 아동 놀이에 대한 보호자의 인식 변화

- 아동이 혼자 놀이를 하거나 보호자와 함께 할 때 반응은 사전조사와 큰 차이는 보이지 않았음. 대부분 그냥 아동 혼자 놀게 두거나 관찰 정도임
- 적정 놀이 시간에 대한 인식의 변화에도 큰 차이는 없었음. 다만, 사전 조사에서는 놀이를 위한 지출을 하지 않는다는 응답이 높았으나 사후 조사에서는 놀이 비용을 지출해야 한다고 긍정적으로 변화했음

■ 아동의 놀이 참여 제약 요인

- 사전 조사와 비교하여 큰 차이는 없었고 놀아줄 사람이 없다는 것이 가장 큰 제약 요인으로 꼽았음

■ 지속적이고 체계적인 사업 지원

- 사전 및 사후 검사에서 모두 사업 지원의 필요성을 느끼고 있었음
- 놀이 공간, 놀이 제공인력, 놀이 프로그램, 경제적 측면에 지원이 더욱 필요하고, 특히 중도장애아동을 위한 놀이 지원에 대한 요구가 많았음

5

보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 면담 분석

가 보호자 면담

- 놀이활동 지원사업에 참여하는 보호자와의 면담 조사 결과 내용을 종합 정리하여, 사업의 참여 목적, 사업의 긍정적 측면, 사업 참여에서의 어려움, 향후 개선 방안의 네 가지 차원에서 주요 결과를 아래와 같이 제시함.

〈표 V-36〉 보호자 면담 결과 주제 범주화

구분	대주제	소주제
참여 목적	놀이를 통한 정서적 안정감	자녀가 주도성을 가지고 자유로운 활동 시도 자녀의 치료, 학습 스트레스 해소 기회 필요
	놀이를 통한 발달 촉진	발달과정에서 놀이경험 자체가 필요 놀이를 통한 다양한 사회적 규칙 경험 필요
	다양한 놀이 경험 제공	놀이를 통한 언어, 인지 발달 촉진 동네에서의 바깥 놀이활동 필요
	안정적인 놀이 환경 확보	다양한 감각을 통한 놀이 확장 필요 또래나 부모 대신의 놀이대상자(놀이교사) 확보
긍정적 측면	자녀의 놀이 확장	놀이활동에 집중하는 시간 증대 유튜브 시청 이외 놀이활동 경험 장애특성을 고려한 장난감 활용 집근처 지역(놀이터, 공터 등)을 활용한 놀이활동
	자녀의 행복감 증진	시간제한 없이 자유롭게 놀이활동 몰입 경험 자신이 좋아하는 활동, 놀잇감의 주도적 선택 분노조절 능력의 긍정적 변화 확인 즐거워서 웃는 모습의 빈도 증가
	놀이교사와 긍정적 상호작용	놀이교사를 인식하고 반응하는 모습 놀이교사와의 활동시간을 기다림
	맞춤형 놀이활동	가족이 원하는 시간에 놀이활동 가능 부모의 놀이활동 참관 가능 가정에서 놀이활동 실시

		센터에서 안전한 놀이활동 가능 충분한 놀이시간 운영
	부모에게 놀이방법 안내	보호자와 가능한 놀이 방법 정보 안내 적절한 상호작용 방법 안내 자녀의 특성에 대한 이해도 증진
	부모의 자유 시간 확보	놀이활동 중 부모의 개인시간 확보 비장애자녀를 돌볼 수 있는 시간 확보
부정적 측면	활동중심의 놀이 확대	인지 놀이보다는 신체 놀이활동 필요 사전 정해진 교재교구보다 아동 흥미나 특성에 따라 활용 평소 하는 놀이활동 이외 새로운 활동 시도
	놀이활동 피드백	놀이교사를 통해 진행활동에 대한 구체적인 정보 공유 필요
운영 개선안	집단 놀이 기회 강화	사업 참여하고 있는 학생들 간의 집단 놀이 경험 강화 비장애 또래들의 집단 문화를 경험할 수 있는 집단 놀이
	야외 놀이활동 확대	가정 내 활동만이 아닌 다양한 바깥 활동 실시 야외활동을 통한 사회적 규칙 및 다양한 감각경험
	부모간의 정보 공유	참여부모간의 정보 공유 기회 필요 대면모임 혹은 인터넷 커뮤니티 운영
	사업의 지속적 운영	놀이활동 지원 횟수 증진 연속적 참여 방안

- 놀이 사업에 참여한 부모에게 놀이활동 지원 사업의 참여 목적을 질문한 결과, 부모들은 자녀의 놀이를 통한 정서적 안정감 증진과 발달 촉진, 다양한 놀이 경험 제공, 안정적인 놀이 환경을 확보하기 위해 참여하였다고 언급하였음.

“아이도 그 표현이 원활하지 못하니까 잠재되어있는 스트레스가 분명히 있을 거예요. 그 스트레스를 집에서나 밖에서 울음이나 소리로 표현하게 되면 사람들이 쳐다보는 이목이 그렇게 이쁘진 않잖아요. 그런 스트레스를 완화 시킬 수 있는 계기가 될 수 있겠구나 싶어서 신청하게 되었는데 물론 저희가 지금 하면서도 매우 만족하고 있고 저희 아이도 매우 좋대요.

..... (중략)

또 자기주장을 할 수 있어요. 아무래도 치료의 목적성은 선생님들의 계획에 따라 가야되고 자기가 절제하고 자제하는 것을 배우고 그런 것들을 한다면 00이가 많은 의견을 제시하고 정해진 틀이 정해져 있지 않으니 유연성 있게 할 수 있다는 거예요. 비슷한 성격인 것 같지만 이렇게 안에 들여다보면 다르더라고요. ” (광주 권역, 학부모 1, 21)

“작년에 처음 사업 시행할 때는 잘 모르고 있었는데 파주시에서 홍보도 많이 하고 연락도 자주 왔어요. 문자와 인터넷으로 홍보를 많이 하시는 것 같더라고요. 그 걸 통해서 많이 봤습니다. 처음에는 반신반의 상태로 참여했어요. 작년에 개인적으로 굉장히 만족했습니다. 아이가 많이 밝아지고 발달도 더 많이 되었어요. 제가 하지 못하는 부분을 선생님들이 해주시는 부분도 좋았고, 또 저는 여자아이(18세)를 혼자 키우다 보니까 어려운 점도 많았어요. 저는 말을 예쁘게 잘못 하는데 선생님들은 말을 잘 해주시니까 좋았습니다. 가장 좋았던 점은 선생님들이 아이와 소통을 하면서 아이가 대화할 사람이 생기고 소통할 사람이 생겼다는 점인 것 같아요. 제일 중요한 것이 소통인데 솔직히 소통은 잘 안되면서 살았던 것 같거든요. 선생님이 아이와 소통할 수 있는 방법을 알려주셨어요. 아이와 할 수 있는 아주 작은 것부터 시작해라, 큰 놀이가 아닌 공굴리기와 같은 아주 사소한 것부터 시작해보라는 얘기를 듣고 작년에 노력을 많이 해 봤어요. 그래서 올해는 작년보다 아이의 말수가 더 많아졌고 대화가 많아졌다. 그래서 2차 사업에도 참여를 하면 또 더 좋아지지 않을까 기대감이 있었고, 앞으로도 지속적으로 참여하고 싶습니다. ” (파주 권역, 학부모 1, 7)

“옛날부터 그런 생각은 했었어요. 어린아이는 천진난만하게 놀아야 한다. 그런 생각은 있는데 사실 우리가 놀이를 시도해 보지만 잘 안 되잖아요. 방법을 잘 모르니까. 그러니까 우선 이거라도 하면 소통이나 좀 잘 되려나 싶어서 하고, 우리가 놀이를 진짜 해주고 싶어요. 그런데 체력도 안 될뿐더러 방법도 모르고. ”

..... (중략)

“사실은 놀이를 통해서 이게 공부잖아요. 놀이가 저는 공부라고 생각하거든요? 공

부 뭐, 지금 백 점 받고 이런 게 아니고 본인 살아가는 게 공부잖아요. 그래서 놀이를 좀 많이 하면 놀이 하나 가지고도 소통하면서 상대방이 하면 안 돼 기분이 안 좋아 이런 것도 알고 뭐 이렇게 되니까 감정을 읽을 수 있고 지금은 우리 감정을 전혀 못 읽는다고 봐야죠. ” (부산 권역, 학부모(조부모), 104)

- 놀이교사 지원사업에 참여한 보호자들은 놀이활동의 긍정적인 측면에 대해 자녀의 놀이 경험이 확장되었고, 그 과정에서 아동의 행복감과 놀이교사와의 상호작용 정도가 증진되었다고 언급함.
- 또한, 형제·자매 등의 가족과의 놀이 참여가 촉진되었고 놀이시간을 활용한 가족의 자유시간 확보를 통해 만족도가 증진된 것으로 나타났음.

“ 선생님께서 놀잇감을 많이 가져와서 아이가 어떤 걸로 놀지 모르니까 항상 무겁게 다 챙겨오셔서 **아이와 함께 놀아주니 감사하고 좋았어요.** 놀잇감을 사용하지 않는 날도 있었는데도 항상 무겁게 다 챙겨오셨거든요. **늘 선물을 받는 느낌으로 아이가 기다렸어요.** ” (파주 권역, 학부모 4, 17)

“ OO이가 좋아하는 놀이를 따라가 주는 걸로 시작되었고, 그 다음으로는 바깥 놀이, 놀이터에서 놀이하면서 같이 호응해주고 같이 놀고 하다 보니까 OO이가 그 선생님을 굉장히 좋아하는 것 같아요. 그래서 OO이가 하면서 같이 따라가는 놀이, 그러면서 선생님 나름대로 종이컵 쌓기 이런 놀이를 준비해 오셨는데, 이전 OO이가 예상하지 않는 거였는데, 선생님이 ‘여기 봐라, 어때?’라고 하니깐 OO이가 안보는 듯하지만 **쌓으면 무너뜨리고 쌓으면 무너뜨리기를 같이 하더라고요.** ...그니까 OO이 놀이를 선생님이 따라가 주니까 OO이도 선생님이 준비한 놀이를 같이 하더라고요. 그런 모습들이 보였어요. ” (원주 권역, 학부모 1, 92)

“ OO이가 그전에는 제가 움직이면 OO이는 저를 졸졸 쫓아다녔거든요. 근데 선생님이 오시는 날에 ‘OO아 오늘 놀이 수업하는 날이야.’라고 얘기하면 애가 기다려요. 그리고 선생님 오시면 그전에는 제 동선 따라 계속 움직였다면 지금은 선

생님이랑 앉아서 그 시간에 계속 꾸준히 있어요.(중략) 이거 자체가 자기한테는 재미고 놀이니까 OO이랑 억지로 앉혀서 학교에서 과제라든지 일기라든지 그렇게 억지로 앉혀서 하는 거는 OO이가 거부를 하고 싫어하는데 이거는 본인이 이렇게 좋아하는 걸 갖다가 선생님이 호응을 맞춰서 같이 하는 거잖아요. 그러니까 그런 것에 대한 거는 없어요.” (창원 권역, 학부모 30)

“ 원래 자폐 아이들의 특징이 눈 맞춤이 되지 않고 표정 변화가 크게 없잖아요. 근데 자기가 와서 눈 맞춤을 하려고 하고 웃는 게 자연스럽지는 않지만 즐거워서 웃는 모습이 보이니까 정말 즐거워서 웃는 모습이 보여요.” (창원 권역, 학부모 94)

“ 저도 선생님 말씀들을 들으면서 아이가 저런 부분에 대해서 싫어하는 줄 알았는데 좋아하는 게 있구나, 선생님처럼 저렇게 하면 아이가 조금 더 재미있게 할 수 있겠구나라고 저도 조금 배우는 점도 있었던 것 같아요. 사실 제가 잘 못 놀아주고, 아이랑 놀면 계속 학습이 되어서 자꾸 이거 해보라고 그러고 저거 해보라고 그러는데 선생님들은 OO이 하고 싶은 거 하라고 잘한다고 칭찬도 해주시고 그런 거 보면서 아이랑 놀 때는 저렇게 해야하는구나라고 배우는 것 같아요.” (마포 권역, 학부모 2, 122)

- 놀이교사 지원사업에 참여한 보호자들은 놀이활동의 부정적인 측면에 대해 놀이활동 시 인지, 학습 관련 놀이활동보다는 신체 놀이활동이 더 자주 이루어지는 것이 필요하다는 의견과 놀이 교사로부터 자녀의 놀이활동 참여에 대한 구체적인 피드백 제공이 부족함을 지적하였음.

“ 제가 계속 같이 있지 않으니까 어떤 것을 아이하고 놀았는지, 아이가 어떻게 반응했는지, 하면서 아이의 심리 상태도 알 수 있잖아요. 그런 거를 끝나고 10분 남겨놓고 상담을 한다든지, 제가 나가거나 이루어지지 않을 때는 카톡이나 전화로라도 수업에 대한 내용에 대한 얘기를 나눴으면 좋겠어요.” (마포 권역, 학부모 4, 110)

- 사업 운영을 위한 개선안에 관해 면담한 결과, 놀이교사 지원사업에 참여한 보호자들 중 많은 수가 가정 내에서의 개별 놀이 이외 장애를 지닌 또래들과의 집단 놀이, 야외 놀이활동 기회의 증대가 필요하다고 언급하였음.
- 또한, 참여 부모간의 정보 공유 기회의 제공과 사업 운영이 지속될 수 있도록 안정성 확보방안 마련을 개선안으로 제시하였음.

“코로나 때문에 조심스럽긴 한데, 여기서 같이 하는 친구들과 한 달에 한 번이라든지 해서 야외활동 같은 걸 해서 아이들과 함께 교류하는 시간을 좀 가졌으면 좋겠다는 생각을 했었거든요. 집에서만 있는 것보다는 밖에 나가는 게 훨씬 더 좋을 것 같다는 생각이 좀 들기는 하거든요.” (마포 권역, 학부모 36)

나 놀이교사 면담

- 놀이활동 지원사업에 참여하는 놀이교사와의 면담 조사 결과 내용을 종합 정리하여, 사업의 참여 목적, 놀이활동 운영 경험, 사업의 긍정적 측면, 사업 참여에서의 어려움, 향후 개선방안의 5가지 차원에서 주요 결과를 아래와 같이 제시함.

〈표 V-37〉 놀이교사 면담 결과 주제 범주화

구분	대주제	소주제
참여 목적	놀이 경험의 확장	다양한 놀잇감 탐색 및 활동 경험 아동의 생활연령에 맞는 놀이 경험 새로운 사람과의 상호작용 기회
	학습이 아닌 자유 놀이	아동 자신이 주도적으로 보낼 수 있는 시간 정해진 규칙 없는 자유 활동 경험 편안한 공간인 집에서의 즐거운 활동
	부모(보호자)에게 놀이 안내	놀이활동 중 요구되는 적절한 반응의 모델링 놀잇감 활용 정보 제공 놀이 시 자녀의 심리적 특성에 대한 정보 공유
	안정적인 놀이 환경	놀이 환경이 좋지 않은 가정에 놀잇감 제공

		<p>또래 대신의 놀이대상자(놀이교사) 확보</p> <p>대상자의 놀이활동에만 집중할 수 있는 기회</p>
놀이 활동 운영 경험	아동의 특성 파악	<p>다양한 놀이 도구 활용하여 대상자의 흥미 파악</p> <p>평행놀이를 실시하여 놀이활동 흥미 유도</p> <p>부모에게 놀이의 목적 안내</p>
	아동과의 라포 형성	<p>아동과의 다양한 상호작용 실시</p> <p>아동의 컨디션과 상황에 따라 놀이활동 및 도구의 변형</p> <p>바깥활동을 실시하여 경험의 확장</p>
	아동의 놀이 주도성 강화	<p>아동주도로 시작해서 교사주도 활동 병행</p> <p>아동의 관심에 따라 놀이 진행 변경</p>
	놀이를 위한 활동	<p>놀이에 몰입할 수 있는 활동 제공</p> <p>놀이를 통한 활동이 아닌 놀이 자체</p>
긍정적 측면	장애아동의 놀이 확장	<p>다양한 놀잇감과 활동에 대한 관심 증가</p> <p>놀이활동에 집중하는 시간 증대</p> <p>아동 스스로 기존 놀잇감으로 새로운 활동 시도</p> <p>평소 어려운 바깥 놀이 경험</p>
	장애아동의 행복감 증진	<p>자신이 좋아하는 활동참여를 통한 성취감</p> <p>정답이 없는 놀이활동 참여의 즐거움</p> <p>4시간의 충분한 놀이활동 시간 확보</p>
	놀이교사와의 긍정적 상호작용	<p>교사와 아동 간 언어적, 비언어적 상호작용 확장</p> <p>아동의 의도와 표현방식을 수용하는 교사와 우호적인 관계</p> <p>타인에 대해 관심을 갖고 알아가는 경험</p>
	가족과의 놀이활동 촉진	<p>놀이교사와의 활동 후 부모와의 놀이시도</p> <p>형제·자매와 함께하는 놀이 촉진</p>
	부모의 자유 시간 확보	<p>부모의 자유 시간 확보</p> <p>비장애 형제·자매에게 집중되는 시간 확보</p>
	놀이에 대한 부모와의 인식 차이	<p>놀이활동을 통한 학습 요구</p> <p>바깥놀이를 제외한 가정에서만 놀이활동 진행 요구</p> <p>놀이대상자가 아닌 교사로서의 지도방식 요구</p>
부정적 측면	장애특성에 따른 안전 문제	<p>놀이활동 시 안전사고에 대한 우려</p> <p>장애아동별로 돌발행동 시 대처 준비 부족</p> <p>가정 방문 시 부모가 없는 경우의 안전문제</p>

	현 교사교육 운영방식의 보완 필요	장애유형별 구체적인 놀이 사례 부족 활동 일지 작성에 대한 사례 공유 기회 필요 놀잇감의 여러 가지 활용 방식 시연 필요 교사교육 강사의 놀이 인식 및 전문성 확보 필요
	놀이 키트의 적절성	아동의 생활연령과 흥미를 고려하지 않은 놀이키트 구성 소 근육 활동 중심의 놀이 키트 구성 공유형 키트의 효과적인 활용 방안 마련 놀이키트 파손 시 책임부담
	놀이활동 문서 작성	놀이활동 계획안 내용과 실제 아동 수준과의 차이 계획서 작성 단위 조정 필요 (현재 12월까지의 계획 작성) 활동 일지 서식의 적절성 확인 필요 (실제 활동 시 다양한 수정 내용 발생)
	놀이 환경의 적절성	가정의 물리적 환경이 놀이활동을 위해 적절치 않는 경우 도래와의 집단 놀이를 위해 활용가능 한 환경 필요
	지원 체계	예정보다 늦은 공유키트 전달 아동의 장애유형 및 정도에 대한 정확한 정보 수집 필요
	운영 개선점	놀이교사의 교육 내용
놀이교사의 교육 방식		교사별 놀이활동에 대한 전문적 자문 제공 교사의 놀이활동 사례(지역별, 장애유형별) 공유 교사 간 커뮤니티 활성화(예: 밴드 등의 온라인 카페)
놀이 키트 구성		장애특성(흥미, 수준 등)이 고려된 놀이키트 구성 필요 놀이키트 구입에서의 교사 자율성 확보 새로운 경험을 제공할 수 있는 놀이키트 제공
부모 인식 제고		놀이사업의 목적 공유 사전 교육으로 놀이에 대한 부모 인식 교육 실시
사업 지원체계 강화		장애아동의 놀이에 대한 개념화 및 홍보 필요 현장상황이 반영된 매뉴얼 구성 아동에 대한 충분한 사전 정보 제공 대상자 선정 기준 확대 필요 가정 이외 놀이 공간의 선택 제공

- 놀이 사업에 참여한 놀이교사에게 장애아동을 대상으로 한 놀이활동의 목적에 대한 응답으로는 장애아동의 놀이 경험의 확장, 학습이 아닌 자유 놀이 시간 제공, 부모에게 자녀와의 놀이 안내, 장애아동에게 안정적인 놀이 환경 제공의 이유를 제시하였음.

“그 아이랑 중학생 또래와 같이 놀 수 있는 걸로 놀았거든요. 집에서 수업하듯이 하는 것이 아니라 문화 여가 생활도 해보고 나가면 그 나이 아이들은 오락실을 가거나 또래끼리 뭐 많이 하니까. (중략) 평소에 장애 아이들은 친구가 없어서 항상 센터랑 학교, 집 그렇거나 항상 대화할 사람이 없는데 그쪽 어머님도 그렇고 할머님도 그렇고 그 아이도 그렇고 그 집은 2시간이 짧게 느껴지는지 오히려 오는 것도 그 아이가 기다리는 것도 있고 시간을 자꾸 보면서 아깝다는 표현도 하고...” (창원 권역, 교사 1, 51)

“저는 한 아동이 집에 장난감이 정말 하나도 없어요. 가족 구성원이 너무 많아요. 형제가 여섯 명이거든요. 놀이할 공간도 너무 부족하고 놀잇감도 부족하다 보니까 아이가 맨날 핸드폰만 봐요. 제가 갔을 때도 패드를 옆에 두고 수업을 할 정도로 이 패드에 집착을 너무 많이 하더라고요. 그래서 지금은 몇 회기가 지나가면서 패드는 다른 방에 갖다 놓는 식으로 하거든요. 이 아이한테 놀이다운 경험을 할 수 있는 시간이 됐다는 게 저도 그렇고 어머님도 그렇고 좋아하시더라고요.” (파주 권역, 교사 2, 15)

“애들이 너무 바빠요. 음악 치료, 미술치료, 놀이치료, 특수체육.. 애들이 우리보다 더 바빠요.” (창원 권역, 교사 3, 110)

- 놀이사업에서 진행된 놀이활동이 어떠한 방식으로 운영되었는지에 대한 질문에 초기과정에서 놀이교사는 아동의 흥미와 특성을 파악하고, 중기과정에서 아동과의 다양한 상호작용을 통해 라포를 형성하면서 놀이의 주도성을 아동이 지니게 하고 놀이를 통한 학습이 아닌 놀이 자체를 즐길 수 있는 시간을 운영하고자 노

력하고 있었던 것으로 나타남.

- 놀이교사들은 놀이활동의 긍정적인 측면에 대해 장애아동의 놀이 경험이 확장되었고, 그 과정에서 아동의 행복감과 놀이교사와의 상호작용 정도가 증진되었다고 언급하였음.
- 또한 형제·자매 등의 가족과의 놀이활동이 촉진되었고 놀이시간을 활용한 가족의 자유 시간 확보를 통해 만족도가 증진되었다고 이야기하였음.

“ 초기 5회기까지는 어머니가 같이 놀이에 참여해주셨기 때문에 저와 놀이를 할 때 어떤 점이 달라졌는지 아시거든요. 예를 들어서 양손으로 풍선을 잡고 던지는 건 처음 해봤대요. 제가 물풍선을 만들어줬거든요. 우리 친구는 촉각, 시각, 청각에 예민한 친구인데 그중에서도 청각이 상당히 예민한 친구여서 풍선이 터지는 것도 굉장히 좋아하는 친구예요. 그러니까 뭔가 자극적인 것. 근데 물풍선을 들고 있다가 **양손으로 던졌는데 어머니가 그걸 처음 보신 거예요.** 이때까지는 양손에 풍선을 들고 던진 적이 없었다고 말씀하셨고, 그다음에 **제가 놀이공간 구조화를 한 이유는** 집은 너무 편안한 공간이잖아요. 늘 학교 갔다 오고 쓸 수 있는 공간인데 그 공간에 또 새로운 뭔가를 한다고 생각했을 때 아이가 짜증날 것 같다는 생각이 들었어요. 제가 맡은 아동은 항상 뭔가를 흔들고 있거나 들고 있어요. **그저를 못 하게 하기보다는 이 공간 안에서 더 즐겁게 할 수 있도록 구조화시켜서 아이가 작은 공간이지만 거기에 색깔이 있는 끈으로 사각형 구조화를 시키고 반복적으로 설명을 해줘요. 그렇게 해줬더니 끈을 밟고 나서 나가려다가 다시 들어오더라고요. 그것도 엄청난 발견이었어요.** 저도 기뻐서 박수 쳐줬고, 어머니도 그걸 보시고 인지가 되네 라고 말씀해 주셨어요. 그런 부분들이 저도 관찰하고 어머니도 관찰하고 활동 지원 선생님도 저랑 아동이 상호작용하는 걸 보고 그런 것도 되냐고 말씀하시더라고요.” (마포 권역, 교사 2, 18)

“ 저는 엄마와도 같이 할 때도 있고 윗놀이 이런 건 인원도 많아야 하니까 같이 하기도 하고 아니면 아동이 만들기를 하는데 우리 누나도 이거 좋아해요. 이러면 어떡해요. 누나 저는 재료가 없어서 못 해 이리지를 못하니까 제가 다음번에 올 때는 누나 거까지 똑같은 건 아니지만 저도 집에 재료가 많이 남는 것들이

있으면 똑같이 준비해서 **한 10분, 15분 정도 만들기 할 때만 누나랑 같이할까 물어보면 잠깐 와서 하고 누나는 다시 나가서 자기꺼 하고 해요.** ” (창원 권역, 교사 3, 59)

“제가 방문하는 가정은 한부모 가정이에요. 어머니하고 아동 둘이 살거든요. 그래서 활동 지원 선생님이 아동을 평일에 케어해주시는데 어머니가 아동에게 정말 상당히 집중해서 교육과 관심과 사랑을 많이 쏟으셨다는 거에 대한 모습을 보고 저도 감동하고 또 이 시간이 부모님께서도 아까 선생님께서 말씀하셨던 것처럼 잠시나마 어머니가 쉬실 수 있는 시간이 되었으면 좋겠다는 생각이 들었는데, 실제로 그렇게 **그 시간에는 쉬실 수 있게 되더라고요.** 저랑 놀이하는 동안에는. 그래서 사실 두 시간이라고 시간을 정하지만, 그 시간에 준비시간도 있고 중간에 아이가 간식 먹는 시간도 있고 온전히 두 시간을 다 놀지는 못해요. 너무 힘들어해요. 그렇지만 어머니가 저하고 둘이 있는 그 시간만큼은 잠깐 나가서 식사도 하고 오시고 잠깐 깜빡 잠들었다고 하시더라고요. 그래서 쪽잠을 주무실 수 있다는 것에 대해서는 저도 효과가 있었고 좋았다고 생각해요. ” (마포 권역, 교사 2, 13)

“여섯 명을 데리고 밖에 산책 나가는 것도 사실 힘들잖아요. **이 아이도 일대일로 같이 나간다는 거에 대한 만족감을 느끼시는 것 같아서 효과가 있다고 생각합니다.** 또 다른 아이는 망상이 엄청 많은 아이예요. 예를 들어, 자기가 키우는 토끼가 있어요. 근데 이 토끼는 보이지 않아요. 자기 눈에만 보여요. 이런 얘기를 어머니한테 하면 쓸데없는 얘기 하지 말라고 해요. 근데 저랑 있으면서 “선생님, 토순이가 이번에 사람이 됐대요.”라고 하면 제가 “너무 좋겠다. 그럼 우리 집에 놀러 올 수 있어?” 이런 식으로 생각이 계속 확장하고, 표현하고 하니까 **아이가 되게 좋아하고 저랑 놀고 싶어 하더라고요.** 그런 모습이 저도 그렇고 아이도 그렇고, 기대하는 시간이 되게 해요. ” (파주 권역, 교사 2, 17)

- 면담 참여한 놀이 교사들은 긍정적인 측면 이외에 놀이에 대한 부모와의 인식 차이, 장애 특성별 놀이활동 중 안전문제, 교사교육 내용과 방식의 보완 필요, 놀이

키트의 구성과 활동 계획안 작성에 대한 어려움을 언급하였음.

- 본부 및 수행기관의 놀이활동 운영 지원에 대한 문제점을 제시하기도 함.

“아이들이 치료를 장기간으로 많이 받았어요. 만 2살 때부터 치료실을 전전하면서 본다 보니까 엄마 자체도 놀이 수업이라고 얘기를 하시더라고요. 저희는 놀이지만 엄마한테는 놀이 수업인 거죠. 그래서 아이가 하다가 가버리면 엄마가 너 다시 들어가서 수업해야 한다고 말씀하시더라고요. 이런 식으로 **엄마 자체도 놀이라고 하지만 이 시간 자체에 뭔가를 얻고 싶다는 마음이 있는 것 같아요.** 근데 사실 저 같아도 그럴 것 같아요. 그런 것들이 힘들겠지만 **이 사업이 본격적으로 시작하기 전에 부모교육이나 인터뷰 중에서도 이걸 놀이라는 걸 강조해 주시면 좋을 것 같다는 생각이 들었어요.** 그리고 **엄마 중에서도 인정 안 하시는 분들도 많아요.** 예를 들어서 엄마는 무서우니까 말을 잘 들으니까 “애는 문제행동 없어요. 밖에 나가서 위험한 거 절대 안 건드려요.”라고 했는데 저랑 나가 보니까 손을 놓고 달려가고 바지를 벗고 이런 행동들이 엄마 앞에서는 보이지 않지만, 타인에 의해서 보이게 되는 행동이니까 **엄마도 객관적인 정확한 정보를 공유해 주셨으면 좋겠어요.** ” (파주 권역, 교사 2, 41)

“사업 시작하면서 **놀이계획서를 제출하라고 하셨는데 제 입장에서는 방향을 못 잡겠더라고요.** 왜냐면 이 아이를 만났는데 아까도 말씀드렸지만, **이 아이의 수준이 어느 정도인지도 제가 모르겠는데 계획서를 내라고 하시니까 모르겠어서 물어봤거든요.** 그랬더니 작년에 쓴 걸 보고 쓰면 된다고 하시더라고요. 그래서 그걸 보고 쓰긴 썼지만 쓰면서도 이게 맞는 건지 의문이 드는 거죠. 그리고 **지금 제가 12주 차인데 한 번도 그 계획서대로 하지 않았어요.** 왜냐하면 그 놀이를 들어갔을 때 한 번도 그 계획서대로 해본 적이 없어요. 아이한테 물어보고 아이가 좋아하는 대로 갔던 것 같아요. 또 활동 일지도 서식이 너무 중복되는 것도 있고 불필요한 것들이 많지 않나 싶습니다. 예를 들어서 관찰 의견을 쓰는 곳도 있고 교사 의견도 써야 하는 서식도 있는데 중복이 되니까 관찰 내용은 뭐였는지 또 생각해 하니까 제가 또 고민하게 되고 그래서 활동지를 쓰는 것 자체가 저한테 부담의 시간이 되더라고요. 그래서 놀이를 하고 집에 와서 활동에 대해서 정리를 하면 금방 1시간, 2시간 지나고 이러다 보니 일의 연장선이 너무 길고 에너지 소진이 많이 되는 듯한 느낌이 들어서 **이 부분을 일지 형식으**

로 쓰면 어떨까 하는 생각을 하게 됐어요. ” (파주 권역, 교사 3, 47)

- 양질의 놀이활동 지원 사업을 위해 놀이교사들은 놀이교사의 교육내용과 방식의 변화, 놀이 키트 구성의 개선, 부모의 인식 제고, 사업지원체계의 개선 방안 마련을 언급하였음.

다 기관실무자 면담

- 놀이활동 지원사업에 참여하는 기관실무자와의 면담 조사 결과 내용을 종합 정리하여, 사업의 참여 목적, 사업의 긍정적 측면, 사업 참여에서의 어려움, 향후 개선방안의 네 가지 차원에서 주요 결과를 아래와 같이 제시함.

〈표 V-38〉 기관실무자 면담 결과 주제 범주화

구분	대주제	소주제
참여 목적	새로운 사업 운영 시도	기 사업과는 차별화된 사업내용 사업 운영을 위한 예산 지원 장애아동의 놀이분야 사업의 모델 역할
	지역기관의 기능 확대	방문 방식을 통해 서비스 대상자의 실태 및 현황 파악 가능 운영과정에서 지역 자원 연계 활용 방안 도출 가능
	서비스 대상자의 지원욕구	기 사업 참여부모의 사업 유지 요청
긍정적 측면	본부와의 원활한 소통 (2차년도 기관의 응답)	지역본부와의 수시 소통 진행 지역기관의 자율적 운영 보장
	열정을 지닌 놀이교사의 참여	장애아동 놀이교육에 관심이 많은 교사 참여 다양한 이력을 지닌 놀이교사 참여를 통해 놀이의 다양화 가능
	장애 아동에게 긍정적 경험 제공	장애아동의 언어적, 비언어적 상호작용 경험 확대 집단 활동 시 교사 이외 또래 관계 형성 경험

		놀이교사와 안정적인 바깥 활동 경험 가능 장애아동의 스트레스 해소 기회 제공
	부모의 높은 만족도	놀이활동 중 부모의 자유 시간 확보 놀이 방법에 대한 부모 교육 기회 확보 자녀의 긍정적인 변화 확인
부정적 측면	본부의 구체적 사업 안내 (신규 운영 기관의 응답)	과도하고 중복된 내용의 서류 작성 명확하고 구체적인 매뉴얼 필요 신규기관인 경우 전체 사업 일정 파악의 어려움
	대상자 선정 조건	중위 소득기준의 적절성 재검토 필요 가정에 놀 공간이 마련되어 있지 않은 경우 신청포기
	놀이교사의 역량	놀이목적에 대한 교사별 이해도의 상이 계획서 작성 및 놀이활동 운영에서 교사 간 역량 차이
	부모의 놀이 인식	놀이활동과 놀이치료를 동일하게 인식 놀이보다는 치료가 더 우선이라는 인식
	놀이키트 구성과 운영	내적동기화가 어려운 학습 및 결과 중심의 놀이 키트 장애학생의 개별 특성이 고려되지 않은 놀이키트 놀이교사의 놀잇감 구입의 자율성 부족 본부의 놀이키트 지급의 지연
운영 개선안	사업 운영의 고도화	사업의 지속적 운영방안 마련 필요 수행기관의 사업 전담인력 확보를 위한 예산 지원 안전사고 등에 대한 대처 방안 강화
	의사소통의 효율화	본부와의 원활한 소통 체계 강화 수행기관간의 정보 공유 방안 마련 서류 작성의 간소화
	놀이교사 전문성 강화	놀이방법에 대한 정기적인 전문교육 필요 수행기관의 교사교육지원 예산 확보 놀이과정에서 교사별 전문적 모니터링 제공
	놀이활동 인식 제고	장애아동의 놀이에 대한 개념 정립 및 연구 필요 부모의 놀이 인식 제고 교육

- 놀이사업 운영을 시작하게 된 이유에 대한 응답으로 지역기관으로서의 역할과 기능의 확대, 지역 내 장애아동에게 긍정적인 경험의 제공 가능, 사업 참여 장애부모들의 높은 만족도를 이유를 제시함.

“ 사실은 저희 장애인 복지관이 기능보안을 하는 시점에서, 복지관 방문해서 진행하는 것들은 지양하고 직접 일대일로 방문해서 하는 서비스를 조금 더 늘려야 하지 않을까, 아동이나 장애 당사자에 관한 개별적인 부분을 더 제공해야 하지 않냐는 생각을 복지관에서 기본적으로 하고 있고, 그렇게 진행하는 것이 저도 맞다고 생각하고, 뭐 보호자 분들께 복지관에 오는 것들을 좀 부담스러워하시더라고요. 아무래도 뭔가 여기 복지관에서 하는 프로그램들이 뭔가 또 하나의 일정이 늘어나서 억지로 부담스럽게 하는 느낌이라서 공간 이동을 줄이면서 진행하는 게 좋다고 생각했어요. (중략) 이 사업이 놀이치료 사업이었으면 신청을 하지 않았을 거예요. 왜냐면 치료사업들은 이미 있고 저희 외에도 사설이나 기관에서 치료사업들을 워낙 잘 찾고 잘하고 계셔서 굳이 치료사업을 하나 더 늘릴 필요가 있겠느냐는 생각을 했을 것 같고, 근데 치료가 아니라 이 아동이 해야 하는 놀이활동들을 잘 할 수 있도록 도와주는 사업이잖아요. 그래서 좀 더 치료나 프로그램에 참여하는 그걸 떠나서 좀 더 이 아이들이 환기할 수 있는 시간이 되지 않을까 하는 생각이 들었어요. 우리 아이가 참여하는 너무 많은 스케줄 속에서 사실 쉽이 필요했을 텐데, 그런 짐을 줄 수 있지 않겠냐는 생각을 했습니다. ” (부산, 1)

“ 기관 입장에서도 사실은 물론 업무량은 당연히 많았는데 중요한 건 긍정적인 시너지가 많았다고 판단하거든요. 저희도 가족 지원센터 전국 단위의 협의회가 있는데 이 사업 같은 경우 거기 가서 사업 발표한 적도 있고요. 거기서 얘기했던 것 중의 하나가 저희같이 소규모로 운영되는 시설에서 굉장히 추진하면 좋은 사업 중에 하나라고 생각합니다. 왜냐면 지금은 사회복지서비스 자체가 개별화되어 있고 이용자 중심의 서비스를 해야 하잖아요. 그런데 저희 가족지원센터나 소규모 시설에는 인력이 많이 없거든요. 그러면 이용자의 욕구를 파악하는데 한계가 있는데 이 놀이 교사 같은 경우는 직접 집을 방문하기 때문에 거기서 오는 가정환경 파악이라든가 아동의 욕구나 이런 것들을 더 손쉽게 저희한테 전달할 수 있다는 거죠. 사실 이 놀이사업의 가장 큰 장점은 아이의 놀이

를 이용한 스트레스 해소가 맞아요. 그런데 그것 이외에 갖는 시너지 효과가 많다는 거죠. 그중에 대표적인 게 그런 지역의 정보를 취합해서 전달해주는 거거든요. ” (파주, 8)

“ 첫 번째 이유는 부모님들의 만족도가 너무 높았어요. 더군다나 코로나 상황이어서 아이들이 무리 활동이라든지 다른 치료 활동에 제약이 많았었는데 놀이교사는 일대일 가정 방문형식으로 진행되다 보니까 코로나 상황에 대한 대처도 조금 더 철저했던 것 같고요. 놀이활동에 대한 부분이 기존에는 없던 시스템이고 또 워낙 많은 재정적인 부분이 투입되는 부분인데 그게 민간단체로서는 부담하기 힘든 부분도 있는데 세이브더칠드런에서 이러한 사업을 해서 충분한 자원 확보와 인력이 있다보니까 조금 더 잘 이루어졌던 것 같습니다. ” (창원, 20)

- 놀기관의 담당자들은 사업 운영 과정에서 본부와의 원활한 소통이 가능하였고 놀이교육에 관심과 열정을 지닌 교사들이 참여를 하고 있다고 언급하였음. 또한, 서비스를 이용하는 장애아동과 보호자의 높은 만족도가 제시되었음.
- 2차 년도 사업 운영 기관의 경우 본부와의 의사소통에 있어서 긍정적인 인식을 지니고 있었음.

“ 저희 기관에서 이 사업을 신청한 목적은 진짜 아이들의 권리 차원에서의 접근이었어요. 진짜 발달장애 아동들은 재활 치료나 이런 거에 어머니들이 투자를 많이 하시기 때문에 정말 아무 목적성 없이 놀 수 있는 시간을 마련해주고 그 안에서 얼마나 가족이 아닌 타인과의 소통 선생님을 만나게 되면서 이 친구를 지지해주는 사람이 하나 생긴 거잖아요. 그것 자체로 아이의 권리와 이 아이가 특히 사회성 성장이 필요한데 지지해주는 또 다른 환경의 타인을 만나보는 경험, 그 경험의 기회를 가질 수 있는 게 다예요. 이걸로 사회성이 성숙해졌다든가 기능적인 건 전혀 생각하고 있지 않습니다. ” (마포, 24)

“ 방에서 활동하면 보통은 거실에 계시거나 하시는데 그 시간 동안에 사실은 긴가민가하셨대요. 왜냐면 낯선 사람이 왔었을 때 아동이 보호자, 양육자에게 더 불

어 있고 되게 불안한 모습들이었는데 오히려 자기를 찾지도 않고 놀이활동을 잘하고 있어서 그 시간 동안에 부담은 좀 줄었대요. 그래서 그 시간 동안에 완전히 원래 아동에게 매여있었다면 이제는 쓰레기를 버릴 여유도 생기고 내 아이가 이런 거에 주의집중을 할 수 있다는 걸 볼 수 있어요. ” (부산, 61)

“ 다 학령기다 보니 시간이 딱 정해져 있잖아요. 그리고 우리가 원하는 프로그램이 아니고 정해진 몇 개의 프로그램밖에 없어요. 더군다나 원주는 지방이다 보니까 맨날 똑같아요. 그런데 이제 이 프로그램은 아동들이 원하는 게 뭔지에 따라 따로 교구도 마련하고 다른 걸 할 수 있으면 다른 것도 연계하고 아니면 같이 하기를 원하면 그룹도 가능하다고 하니까 아동이나 보호자가 원하는 거를 거의 대부분 수용할 수 있다는 게 되게 획기적이고 시간도 늦은 시간에 하거나 주말에 하는 게 거의 없는데 그런 부분도 원하는 시간에 하다 보니까 그런 면에서는 너무 좋아하시죠. ” (원주, 19)

“ 어느 정도 하다 보니까 유경험자라든지 어느 정도 관련된 활동을 해보셨던 교사는 좋았던 것 같고 또 약간 변형된 놀이활동으로 바깥놀이를 하면 다른 사람과의 접촉도 이루어지고 놀이터에서 교사 주도하에 다른 비장애 아이들과 같이 놀 수 있는 자리를 만들어준다든지 그런 부분에서는 기존에 교육했던 거와는 방향이 다르긴 한데 훨씬 더 좋았던 것 같습니다. ” (창원, 82)

- 기관 담당자들은 긍정적인 측면 이외에 본부의 구체적 사업 안내, 대상자 선정 기준의 적절성 검토, 놀이교사별 역량의 상이함, 부모의 놀이에 대한 인식, 놀이 활동에서 적용되는 놀이키트 구성의 적절성에 대한 부정적 측면을 언급하였음.

“ 사실은 양이 많다고 얘기를 들었는데 실제 사업을 해보니까 생각했던 것보다 너무 챙겨야 할 것들이 너무 많고 제가 직접 해야 하는 것도 너무 많아서 사실이 놀이를 지원 사업 외에 다른 일을 아예 못했어요.(중략) 사실 지역 본부에서도 이 사업이 처음이시다 보니까 본부랑 연락을 해서 다시 알려주셔야 하고 이런 소통이 사실 바로 바로 답변이 돌아오지 않아요. ” (부산,83)

“ 본부와의 소통이 먼저 원활히 되어야 할 것 같아요. 왜냐면 저희도 처음 시작이고 하다 보니까 매뉴얼이 있다고 해도 봤는데 이게 적용이 될까 하는 부분도 많고, 사실 봤다고 해도 생각이 안 나는 경우도 많아요. 그러면 계속 찾아봐야 하고 하는데 계속 물어보기도 미안스럽고 또 그렇다고 안 물어볼 수도 없으니까 그러다 보니까 좀 더 원활하게 소통이 되었으면 하는 바람이 있죠. 솔직히 본부에서는 4시간 근무를 말씀하셨거든요? 그런데 지금 서류 자체 양은 4시간 안에 하기가 조금 곤란한 서류의 양이라고 생각돼요...서식이 열 몇 개가 있거든요. 아까 말씀드렸다시피 아동참여신청서나 서비스계약서에 기본적인 내용이 들어가 있어요. 그 내용들을 전산입력으로 내용을 또 해줘야 하거든요. 근데 전산입력도 보면 비슷한 내용도 많고. ” (원주, 26)

“ 저희가 대상으로 하는 지역이 마포, 서대문, 용산인데 지금 개발되고 있는 동네라서 저소득층이 빠지는 거예요. 그래서 여기 원래 사시던 주민들이 빠지면서 저소득자가 많이 없고 저소득자는 은평이나 서대문 이런 쪽으로 많이 계신데 그런 분들은 집에 찾아오는 것이 좀 부담스러워한다, 장소로 협소하니까 부담스러워하는 것 같다고 하시더라고요. (중략) 사업 자체가 발달 장애아동이다 보니까 만 18세 미만 참여가 가능함에도 불구하고 아동인 줄 알고 신청을 안 하시는 경우가 많아요. 소득 기준이 이 사업을 집행할 수 있는 기준이 될 수는 있겠지만 사실 저희가 기본적인 사업 취지에 맞게 운영하려면 소득 기준을 조금 더 완화했으면 좋겠어요. 사실 늘 권리는 소득이 있든 없든 가정에서 자연스럽게 이번 기회라도 접근할 기회가 됐으면 좋겠는데 그거에 기준에 진입을 못하는, 또 사실 오히려 소득이 있으면 치료중심으로 스케줄이 있을 건데 그런 친구들한테 부모가 이런 기회나 경험을 주고 나면 느끼는 변화들 이런 것들도 어떤 목표로 삼을 수 있을 것 같거든요. ” (마포, 14, 29)

“ 놀잇감 자체가 수준이 안맞다는 거죠. 일괄적으로 공용 키트를 활용하다 보니까 수준이 안맞는 경우가 조금 더 많은 것 같아요. 똑같은 놀이키트를 사용하더라도 교사가 역량이 있으면 그 놀이키트를 가지고 새로운 놀이를 만들어 내거든요. 그런 부분에서는 아동이 만족을 하는데 전혀 의사소통이 안되는 장애아동 같은 경우에는 거기서 반사행동을 할 수 있는 놀잇감을 썼는데 반사행동이 안 되는 상태에서 계속 물품만 집어넣으면 나름대로 지치고 교사도 지친다고 하거

든요. 그런데 계획안대로 움직이라고 하니까 하기는 해야 하고. 그런 부분에서
 놀잇감 자체는 비싸고 좋은 것도 있는데 싸고 소모성 있는 것도 많은데 그게
 공용으로 사용하다 보니까 망가질 수도 있거든요. **키트가 일괄적으로 배송이
 되면 좋았을 텐데 키트가 각기 배송 일정이 달라서 아직 도착하지 않은 것도
 있고, 언제 도착할지 모르는 경우가 좀 있어요.** 그리고 키트 중에 해외에서 오
 는 제품들도 많거든요. 근데 해외 배송은 배송 기간이 한 달 정도 걸리거든요.
 그리고 그런 키트들은 as도 쉽지 않은 거죠. 그것을 계획했던 다른 분들도 못하
 게 될 수도 있고. 그래서 키트에 맞는 활동 계획안을 만들고 적용하는 것도 쉽
 지 않아요. ” (창원, 88)

- 양질의 놀이활동 지원 사업을 위해 기관 담당자들은 사업 운영 체계화, 놀이교사의 전문성 강화, 참여인의 놀이활동에 대한 인식 제고 방안이 요구된다고 언급하였음.

“강사분들의 역량 강화. 또 우리가 놀이라는 개념에 대해서는 그동안 경험이 별로
 없어서 **놀이라고 아무리 강조해도 자꾸 가르치려고 하고 학습적인 부분으로 가
 는데,** 그런 인식 개선이나 경험을 할 수 있게, 단순 교육이 아닌 실습이 필요할
 것 같아요. ” (원주기관장, 61)

“**슈퍼비전 관련 교사 교육은 너무 좋은 것 같아요.** 왜냐면 사실은 그렇게 프리랜
 서 활동하시는 분들이 뭔가 피드백을 받거나 본인의 분야에서 리뷰할 수 있는
 기회가 많지 않거든요. 근데 이 슈퍼비전을 통해서 본인이 했던 사례를 확인할
 수 있고 그거에 대해서 다른 의견이 들 수 있어서 저는 교사 자체 성장에 도움
 이 된다고 생각하고 너무 좋은 방법이라고 생각합니다. 그리고 저희가 작년에
 사업이 끝나고 나서 성과보고회를 했거든요. 거기서 놀이 교사가 직접 본인의
 사례를 발표하는 과정이 있었어요. 그래서 그거를 위해서라도 선생님들과 저희
 량 계속 소통하고 개별적으로 연락하는 경우가 있었어요. 선생님들이 처음에
 뭔가 내가 이걸 다 해야 한다는 부담감을 많이 가지셔서 그걸 깨는 걸 많이 했
 고 또 기관 입장에서는 위기 가정에 대한 발굴이 있었어요. 선생님께서 갔는데
 방입 아동 같은 경우가 있어서 시나 등에서 찾아갈 수 있게끔 실제로 회의도
 하고요. ” (파주, 22)

보호자, 놀이교사, 기관실무자 면담에 관한

소결

■ 장애아동 놀이교사지원사업 참여의 목적

- 장애아동은 놀이를 통한 정서적 안정감을 증진하고 놀이를 통한 사회성 등 발달을 촉진시킬 수 있으며 개별 및 집단, 놀잇감 활용 등의 다양한 놀이 경험이 가능하여 사업 참여의 목적을 밝힘
- 보호자는 자녀의 맞춤형 서비스의 편리성, 부모의 개인시간 확보, 놀이전문가를 통한 놀이 정보 공유의 이유로 사업 참여를 함
- 기관실무자는 새로운 사업 운영의 지원, 지역기관으로써의 기능 확대, 참여자 만족도에 따른 사업 유지가 언급되었음

■ 장애아동 놀이교사지원사업의 긍정적 측면

- 장애아동은 놀이 형태의 확장, 즐거움 및 행복감 증진, 놀이교사와의 긍정적 상호작용을 사업 참여의 긍정적인 측면으로 보았음
- 보호자는 자녀를 위한 개별 맞춤형 놀이지원 제공, 부모의 자유시간 확보, 부모의 놀이교육 관련 교육 기회 확대를 긍정적 측면으로 언급함

■ 장애아동 놀이교사지원사업의 부정적 측면

- 사업 운영 측면에서 구체적이지 못한 운영 매뉴얼과 일정파악의 어려움, 제한된 대상자 선정, 놀이교사에게 아동에 관한 사전 정보 안내 미흡을 언급함.
- 놀이교사와 관련하여 놀이교사별 역량 증진 강화 방안이 마련되어야 할 것이고, 현재 진행되고 있는 놀이교사 교육 방식의 보완이 시급함
- 장애아동의 특성을 고려한 놀이 kit 구성과 놀잇감 지급 지연 등 문제를 언급하였으며, 지나친 장기간 놀이활동 계획서나 현장과 동떨어진 활동 일지 서식의 변경이 필요함을 이야기함
- 놀이환경으로써 가정 환경을 파악할 필요가 있으며, 놀이 환경의 안정성 확보 방안이 필요함

- 보호자와 놀이교사 간 놀이 인식 차이에서 오는 어려움이 발생하기도 함

■ 장애아동 놀이교사지원사업의 향후 개선방안

- 지속적이고 안정적인 사업 운영을 위해 예산과 전담인력 확보가 필요함
- SCK 및 협력기관 간 효율적인 의사소통 체계 마련이 필요함
- 지원사업 홍보 및 장애아동 놀이 개념 정립을 위한 캠페인 사업이 필요함
- 소득 및 장애유형을 통한 선정 제한을 완화할 필요가 있음
- 놀이활동 운영 전 대상 아동에 관한 충분한 정보가 제공되어야 함
- 장애아동 특성을 고려한 문제행동 대처 및 놀이교육 내용 구성이 필요함
- 실제 놀이활동 사례와 활동 시연을 통한 놀이교사 교육 운영이 필요함
- 교사별 놀이 전문가의 다양한 자문이 필요함
- 장애아동의 특성을 고려한 놀이 kit 구성이 필요함
- 집단 놀이 및 바깥 놀이 기회의 확대가 필요함
- 부모의 놀이에 대한 인식 개선 교육 강화 및 부모 간 정보공유 기회 제공이 필요함

라 1차 전문가 면담

- 전문가를 대상으로 놀이가 지닌 가치 및 장애유아의 놀이 특성, 놀이 중심 교육과정 이후 아동의 놀이활동 변화, 적절한 놀잇감에 대한 인식, 놀이교사가 갖추어야 할 역량, 놀이활동 평가, 부모의 놀이 관련 인식개선 방안에 관하여 면담한 결과를 주제어를 바탕으로 도출하였음.

〈표 V-39〉 1차 전문가 면담 결과 주제 범주화

구분	대주제	소주제
놀이의 가치	인간으로서의 권리	전 생애에서 향유해야 하는 문화 활동 인간의 발달 과정
	아동의 즐거움	놀이는 모두에게 항상 즐거움 모든 놀이는 존중받을 수 있음
	아동의 주도성	내가 하고 싶은 놀이 시작
		타인이 계획한 놀이는 놀이라고 인식하지 않음 장애아동의 특성과 흥미로 부터 놀이 시작
자유로운 활동	자유롭고 대범한 탐색 가능 과정중심의 활동	
장애 유아 놀이 특성	비전형적 혼자놀이	매우 짧은 혼자놀이 시간
		혼자 놀이 시 반복적인 패턴 발현
		특정 발달시기에 보이는 행동의 고착화
	집단 놀이의 어려움	
다양한 놀이 경험 필요	놀이하는 방법을 배워야 하는 상황	
	놀이 기회의 부족 스트레스 해소 시간 필요	
놀이 활동 변화	장애아동의 흥미와 요구 수용 확대	아동의 특이행동을 제지하기 보다는 인정해줌
		아동의 흥미와 요구를 좀 더 수용하고 주도권 부여
		장애아동의 놀이 행동에 대한 의미부여
	타인과의 상호작용 기회 증진	아동 간, 교사와의 상호작용 기회 많아짐
다양한 놀이활동 경험	바깥 놀이활동 확대 놀이에 몰입할 수 있는 환경, 시간, 교사지원 등의 여건 확장	

	교사 놀이 개입의 중요성	교사의 놀이 개입을 위한 관찰이 많아짐 교사주도의 놀이와 유아주도 놀이의 균형성 추구
놀이감 인식	개방적인 놀잇감	확장 놀이가 가능한 개방적 놀잇감 오감을 활용할 수 있는 놀잇감
	일상의 도구를 활용한 놀잇감	제품화된 놀잇감보다는 교실 내 다양한 도구 활용
놀이 교사 역량	아동의 특성 파악	아동의 흥미나 관심에 대한 세심한 파악 상황 맥락적인 아동 관찰 능력
	유연한 교사 개입	놀이를 이어가면서 점차 다른 놀이 안내 놀이의 단순반복에서 다양하고 확장되도록 놀이활동에서 '길 때 끼고 빠질 때 빠지는' 능력
		놀이과정에서의 즉각적인 지원 제공
	교사가 놀이를 즐기는 태도	놀이 시 놀이대상자로서의 역할 필요 교사가 놀이성을 가지고 있는 것 놀이에 대한 교사의 신념
놀이 교사 교육 방식	실제 상황 중심 교육	문제해결중심 방식 교육 사례중심의 교육 방식
	우수사례 공유	다양한 놀잇감을 활용한 사례 제시 구체적인 우수사례 공유 기회 제공
	놀이활동 경험	교사들 간의 실제 놀이를 해보는 시간
놀이 활동 평가 방식	놀이의 변화 분석	놀이형태에서 세부적인 정보 제공 필요 아동 발달은 놀이 과정에서 통합적으로 나타나므로 면밀한 관찰기록 실시
		IEP 발달 평가 영역 이외 놀이 관련 평가 내용 반영 필요
	놀이의 즐거움의 기록	아동의 즐거움이 놀이 평가의 중요 요소 즐거움, 스트레스 해소 정도
부모의 놀이 관련 인식 개선 방안	놀이 참여 내용 공유	가정통신문 등을 통해 자녀의 놀이 참여 내용 공유 아동의 놀이활동 참여 이후 변화에 대한 정보 공유
		놀이의 중요성에 대한 부모교육 실시 가정에서 할 수 있는 놀이 팁 제공
	놀이자로서 부모 역할 교육	가족이 함께 놀이를 즐기는 가정의 문화변화 필요
		자녀의 정서 발달에 대한 상담 및 교육

- 놀이가 지닌 가치와 특성에 대해 면담 참여자들은 인간으로서의 기본 권리, 즐거움과 주도성, 자유로움을 느끼는 활동임을 언급함.

“ 내가 스스로 놀이를 시작하고 능동적으로 적극적으로 참여하는 그런 특징을 가지는 게 놀이의 본질이나 특성으로 생각하고 있고 인간의 발달과정에서 놀이의 가치라고 한다면 이 사업에서는 사실 어떤 성과나 목적이 있겠지만 놀이는 사실 사회성이나 의사소통뿐만이 아니라 신체 발달이나 인지발달하고도 굉장히 연결되어 있어서 발달을 이끌고 도움이 되는 놀이의 특성이 있다고 생각합니다. ” (박OO 유아교육교수, 2).

“ (비록) 선생님이 준비했지만, 본인이 거기서 주도적으로 할 수 있는 게 많으면 아동은 너무 재밌는 놀이라고 생각했다는 거예요. 그래서 노래를 배울 때도 (주도성이 있으면) 유아는 놀이라고 생각할 수도 있는 거예요. 교사가 생각하는 거랑 유아가 생각하는 거랑 다른 거죠. ” (박OO 유아교육교수, 2).

“ 우리 유치원 아이들 같은 경우에도 놀이라고 선생님이 계획한 놀이를 제공하면 놀이라고 인식하기보다는 선생님이 시킨 작업이라고 인식하는 경우가 많더라고요. 그것만 봐서도 본인의 동기에서 스스로 시작된 것이 아니면 놀이라고 생각하지 않는 것들을 많이 보았고, 그것이 즐겁든 즐겁지 않든 그렇게 생각하더라고요. 놀이의 가장 큰 특징은 내적 동기에 의해서 스스로 시작하는 거, 스스로 그것을 즐기는 현상을 놀이의 가장 대표적인 특징이라고 생각해요. 또 놀이는 어떤 결과가 중요하지 않기 때문에 놀이 과정만으로도 아이에게 충분한 만족감을 제공할 수 있는 활동이라고 생각하고요. 놀이시간에 결과로 평가받지 않기 때문에 조금 더 자유롭고 대범한 탐색이나 이런 것들이 이루어진다고 생각합니다. ” (윤OO 유아교사, 6).

“ 놀이와 놀이치료는 완전히 다른 영역이라고 생각하는데요. 놀이라고 하는 것은 주도성, 동기, 몰입 그리고 경험의 통합 이런 것들이 아이의 내재적인 경험이나 아이에서부터 시작하는 활동으로 보지만 놀이치료는 놀이를 소재로 놀이교구

로 교사가 의도하는 방향으로 아이의 놀이를 끌어간다거나 그 외의 어떤 요소들에 주목해서 놀이활동을 전개하는 거라고 생각을 해요. 전자하고 후자는 축적될수록 다른 양상으로 발전해나갈 수 있을 거라고 생각하는데 놀이 그 자체로 보는 건 놀이가 끝나고 나서 놀이 형태가 변하고 놀이가 확장할 수 있는 여지를 둘 수 있다고 하면 그게 또 일상 생활에도 확장이 될 수 있다는 초석이 된다고 볼 수 있지만, 놀이치료라는 건 그 안에서 이루어지는 놀이치료사와 아이, 아이와 교구, 아이와 놀이 환경 안의 일련화된 규칙성을 가지고 접근하는 부분이 더 크다고 생각하기 때문에 놀이는 발산적인 부분도 많지만, 놀이치료는 아이의 수렴적인 부분도 있고 또 평가하는 부분에서 놀이의 본질을 해치지 않고 접근할 수 있는 건 '놀이'라고 생각합니다. ” (박00, 유아특수교사, 12)..

- 면담 참여자들은 장애유아들의 경우 비전형적인 형태로 혼자놀이를 하는 경우가 많고 놀이의 기회가 부족하여 다양한 놀이 경험이 필요함을 강조하였음.

“ 자폐성 장애 아이들이 동기가 없다고 하는데, 저는 그렇게 생각하지 않고 기회가 없다는 생각이 들거든요. 모든 놀이를 교육적으로 풀어내려고 하는 관점 교사들에게는 수반되어 있어요. 놀이를 놀이 자체로 보기 위해서는 이 아이의 모든 행동을 인정해주고 따라가 주고 아동의 놀이를 지원하고 적극적으로 옹호해줄 수 있는 놀이지지자 역할도 굉장히 필요하다고 생각합니다. 자폐성 장애 아이들이 특별하지만 제한된 관심을 두는, 예를 들어 거미나 공룡 피규어, 이런 것들은 PBS에서도 인정하고 따라가 줘서 거기에서 놀이가 시작될 수 있어야 한다고 이야기를 많이 하고 저희도 풀어내고 있거든요. 만약에 미용실을 좋아하는 아이들이 있으면 미용실 로고를 충분히 그럴 수 있는 환경을 만들어 주는 것. 이게 결국 놀이의 환경을 만들어 주는 교사의 역할이라고 보지만 저는 그것보다 중요한 것은 그 아이가 관심을 두고 누가 보기에는 이상하게 보일지 모르는 그 관심거리를 지지해주는 교사의 태도가 있어야 한다고 생각을 해요. 맥락적인 관찰, 놀이 지지는 굉장히 중요하다고 생각합니다. 주도성이 없다, 관심이 없다는 것은 아이에게 선택할 기회를 주지 못하는 상황에서 파생되는 제한된 생각이라고 생각해요. 그 아이를 충분히 따라가 줄 수 있는 관점을 가진다고 하면 그 부분은 자연스럽게 줄어들 수 있을 거로 생각합니다. ” (박00, 유아특수교사, 8).

“ 학교나 유치원에서도 앉아 이러다가 끝나면 아이들이 치료실 투여하잖아요. 거기서도 뭐 해야 하고 이거 해야 하고 저거 해야 하다가 집에 가서 좀 쉬어. 그러면 엄마가 뭐 가지고 와서 이거해 봐 저거 해봐 이런데요. **그 아이 입장에서는 충분히 내가 나를 해소하고 발산하고 감각 추구 행동을 할 수 있는 기회가 너무 없다고 해요.** 오히려 저는 교사 교육 가서도 애들도 놀 수 있게 해주세요, 다른 사람에게 타해나 자해가 심하지 않고 방해 행동이 심하지 않고 아이들이 활동하는 데 방해가 심할 정도가 아니면 **좀 자유롭게 놀고 놀이를 관찰할 기회를 달라고 많이 이야기하는데 그게 우리 아이들에게도 필요할 것 같다고 생각합니다** ” (강OO, 유아특수교육박사, 5).

- 유치원 교육과정에서 놀이 중심 교육과정 적용 이후 모든 교육 활동은 놀이활동으로 운영되어 이전 보다 장애아동의 흥미와 요구의 수용이 확대되었으며 장애유아의 놀이활동 참여 및 상호작용의 기회가 확대되었음. 이러한 과정에서 교사의 놀이 개입의 중요성이 강조됨.

“ **우선 아이들의 패턴을 깨지 않는 게 저의 가장 큰 차이인 것 같아요.** 2019년에 임용이 돼서 놀이 중심이 적용되기 전이었거든요. 그때는 아이들이 그런 패턴을 보이면 “애들아 수업해야 돼. 앉아.” 이런 식으로 수업을 진행했었던거든요. 그래서 이 친구의 흥미를 먼저 고려하는 자세조차 없었던 것 같아요. 근데 지금은 이 아이들이 **오늘은 뭐에 관심이 있는지 이런 시선들이 생긴 게 가장 큰 차이이고** 저희 친구들 또한 그때와 비교해보면, 자리에 앉아 있는 것조차 어려웠던 친구들이거든요. 근데 **지금 흥미를 그대로 반영한 놀이를 하다 보니 아이들이 수업에 웃음이 보인다고 해야 할까요?** 그래서 그게 가정에도 영향을 주나 봐요. 어머님들이 “오늘은 갑자기 놀이가 이렇게 됐어요.”라고 해요. **유치원에 했던 놀이를 아이들이 집에서도 한다는 건 그만큼 즐거웠다는 거잖아요.** 그래서 아이들의 그런 부분이 바뀌었다는 생각이 듭니다. ” (오OO 유아특수교사, 42).

“ 저는 통합이나 유아특수학교나 분리 환경에서도 놀이 중심교육과정을 적용하는 게 우리 아이들에게는 기회라고 생각해요. **옛날에 한 아이는 교구장에 있는 교구를 다 쏟으면 선생님은 하지 마, 이거 해보자 이렇게 시키는걸 해야 했거든**

요. 왜냐면 아이들 교과 자체에 그렇게 들어가 있으니까요. 그런데 한번은 아이가 쏟으니까 선생님이 앞에서 똑같이 한번 쏟아봤대요. 그랬더니 쏟는 자극을 엄청나게 좋아하는데 거기서 나타나는 소리, 거기서 드러나는 여러 가지를 반복하니까 껍 쌓기로 연결할 수도 있고 또 하나의 소근육이나 매칭할 수 있는 계기가 되었어요. 오히려 IEP를 내가 정해진 가위 선을 따라 자른다. 이런 거를 안 하고 아이의 흥미를 따라 적용할 수 있도록 바꿨더니 의미가 이렇게 드러났다. 이런 것들을 발견하게 되었는데요. ” (강OO, 유아특수교육박사, 5)

- 놀이활동 시 장애아동에게 적절한 놀잇감에 대한 인식으로 개방적인 놀잇감과 일상의 도구를 활용한 놀잇감이 제시됨.

“ 구조적인 건 아무래도 불빛 반짝반짝하고 이런 거 아이들이 정말 좋아하긴 하지만 놀이가 정말 단순하거든요. 근데 자연물에서는 예를 들어 낙엽 같은 경우는 그걸 가지고 던지기도 할 수 있고, 구멍을 뚫어서 가면을 만들 수도 있고, 글자를 만들 수도 있고, 색깔을 진한 색부터 연한 색까지 나열도 할 수 있거든요. 그래서 이런 자연물은 아이들이 흥미가 처음부터 있지는 않지만, 흥미를 꾸준히 이어나갈 수 있는 긍정적인 놀잇감이라고 생각해요. ” (오OO 유아특수교사, 66)

“ 핵심이 개방적인 놀잇감, 정형화되지 않고 모래 같은 경우도 굉장히 개방적인 놀잇감이잖아요. 그래서 내가 어떻게 놀아도 이거는 틀린 것은 없고 점토라든지 공이라든지 이런 개방적인 놀잇감을 주고 그 과정을 즐기도록 하면 어떨까 싶습니다. ” (박OO 유아교육교수, 14).

“ 놀이도구는 어떤 제품화된 어떤 것들만 놀이교구로 사용하면 한정될 수밖에 없어요. 그래서 동화책을 주고 이걸 가지고 신체활동을 해봐라. 아니면 파라슈트를 가지고 아이들하고 정적 활동을 해봐라 든지 그런 식으로 했을 때 굉장히 창의적인 놀이가 많이 나왔고 결국에는 교실에서 이루어지는 수업들도 그 선생님이 보여줬던 결과물들하고 비슷한 형태로 아이들의 놀이에서 흘러났던 것 같습니다. 그래서 발달장애 아이들 같은 경우 동화책 가지고 도미노 같은 놀이도 많이

하고 그러는 걸 보니 결국 놀이를 수용할 수 있는 수용 태도가 넓으면 어떤 형식으로든 놀이를 확장하고 발달장애 아이들의 놀이를 이해할 수 있고 지지할 수 있겠다는 생각이 들었습니다. ” (박OO 유아특수교사, 20).

- 장애 아동의 놀이활동 운영을 위해서 교사는 아동의 특성을 면밀하게 파악해야 하고 놀이 과정에서 유연하게 개입해야 한다고 하였다. 또한 놀이활동 운영을 위해서는 무엇보다 교사가 놀이를 즐기고 놀이의 가치를 중요하게 여겨야 함을 언급함.

“ 개입을 어떻게 하는지 이런 것들도 낚 때 끼고 빠질 때 빠져야 하는데 교사들이 잘못 개입하면 놀이를 그냥 중단시키는데 그런 경우 너무 많죠. 사실은 진짜 놀이는 아이 혼자 해야 하는데 이걸 교사가 어떤 역할을 무조건 해야 하는 거잖아요. 그래서 정말 우리가 아이의 눈높이에 맞춰서 교사가 놀이를 잘해줄 수 있어야 하는데 아마 그게 어려울 거예요. 그래서 유치원 교사는 수업할 때는 정말 카리스마도 있어야 하고 지도할 때는 해야 하지만 놀이할 때는 정말 유아가 돼서 같이 놀아야 하는데 그게 좀 힘들어요. 왜냐면 성인이기 때문에 그렇죠 (중략) 진짜 카리스마 있는 교사인데 놀이시간에 진짜 잘 놀아주는 선배 선생님들 보면 유아들이 선생님도 진짜 좋아하고 상호작용도 잘 되고 말을 그냥 너무 잘 듣는 거죠. 왜냐면 저 선생님이랑 노는 게 재밌으니까. ” (박OO 유아교육교수, 14).

“ 일단 상황에 유연하게 적응하는 능력이 가장 필요해 보여요. 그전에는 그냥 일과를 미래 계획하고 그 계획대로 해나가면 되는 거였는데 지금은 아이들이 활동에 대해서 관심이 적을 수도 있고 아이들이 한 번에 같은 놀이에 집중하는 게 아니잖아요. 동시다발적으로 놀이는 이루어지니까 그런 것들은 상황에 어떻게 적응해나가는지 그런 것들이 중요하다고 생각해요. 유연하게 교육과정을 운영해나갈 수 있는 능력... ” (윤OO 유아교사,22).

“ 발달장애 아이들뿐만 아니라 중도 장애 아이들에게도 저희가 놀이할 때 가장 중요한 게 관찰이라고 생각하거든요. 적절한 지원이 되고 교사가 적절한 역할을

하기 위해 가장 중요한 것은 관찰이라고 생각하는데요. 관찰은 아이의 행동을 따라가고 주도면밀하게 놓치지 않고 모든 행동을 바라보는 것이 관찰이라기보다는 이 아이의 일상생활의 맥락에서 왜 이런 놀이가 나왔고 이렇게 놀이하는 동기는 무엇이고 이전의 경험은 무엇이고 그래서 이 아이가 추구하는 감각적인 자극이나 재미, 몰입 이런 것들은 무엇인가를 계속 생각하면서 바라보는 게 관찰이라고 생각하거든요. 그래서 가장 중요한 교사의 역할은 저는 맥락적인 관찰이라고 생각하고 그런 관찰이 선행되었다는 것을 전제로 두면 적절하게 아이에게 기회를 줘야 한다고 생각합니다. ” (박OO 유아특수교사,8).

- 교사의 놀이활동에 대한 전문성 증진을 위해서는 실제 상황을 중심으로 교육하고 다양한 사례들을 공유할 수 있는 기회 제공이 중요하다고 하였습니다.

“ 어떤 문제 현장 상황을 분석해서 해석하여 적용하는 이런 경험이 굉장히 중요할 것 같아요. 굉장히 많은 경우가 발생할 수 있어서 원리를 알려주고 그중에서 가장 최선의 의사결정을 할 수 있는 방법이 중요할 것 같아요. (중략) 예를 들어서 지금 유아가 점토 놀이를 하면서 점토를 이용해서 무언가 만들 수도 있고, 탐색할수록 여러 가지 뻘어나가게 한 다음에 유아의 입장에서 생각해보고 교사가 어떻게 지원을 해줘야 하고 그다음에 유아가 지금 이 아동의 개별적 특성에 초점을 맞춰서 지원해줄 수 있는 방법을 찾는 것도 중요할 것 같은데, 어려울 것 같아요. ” (박OO 유아교육교수, 14).

“ 연수할 때 썼던 방법인데요. 선생님들께서 어렸을 때 하는 놀이를 우리와 같이해보자 해서, 주로 많이 했던 놀이가 무엇이냐고 물었고 실행학습으로 그걸 준비해서 놀이 방법, 이런 것들을 풀어내달라고 얘기했었거든요.(중략) 놀이 방법을 전달해주는 건 좀 피해야 하겠지만 선생님들끼리 같이 놀이를 충분히 해보는 게 필요할 것 같다는 생각이 들어요. ” (박OO 유아특수교사,20).

- 놀이의 평가 시 놀이 본연의 목적인 즐거움과 정서적인 안정감을 평가할 수 있는 요소 반영 및 놀이의 변화에 대한 기록의 중요성이 언급됨.

“ 이 아이가 같은 놀잇감을 가지고 어떻게 놀이가 변화해 나가는지, 사회성에 치중

될 수는 있겠지만, 그런 부분이 아이의 변화라든지 성장 정도를 판단하는 구체적인 기준이 되지 않을까 생각합니다. ” (윤00, 유아교사, 34)

“ 결국 아이 스스로 놀이 참여하면서 경험했던 부분이 축적되거나 아니면 이렇게 축적된 어떤 목표 행동을 경험하거나 하는 것들이 놀이 속에서도 충분히 이루어지고 있더라고요. 그게 일회성의 놀이에서는 잘 관찰되지 않고 아이들한테 충분히 놀이할 수 있는 환경을 만들어 준다거나 그 놀이를 할 수 있는 허용적인 분위기가 만들어지고 실제로 아이가 놀이를 통해서 몰입을 반복하다 보면 결국 이게 축적되다 보면 놀이의 형태, 운동능력, 외부 환경에 적응하는 그런 능력들, 또래와의 상호작용, 무엇인가 탐구하는 그런 인지적인 변화들 그런 것들이 놀이 안에서 충분히 관찰되는 모습을 봤었거든요. ‘놀이를 통해’라고 하는 주된 목적 중에 한 예시가 자폐성 장애 아이들한테 사회성을 가르친다거나 지체 장애 아이들한테 보행기술을 가르친다거나 이런 것들이 꼭 놀이를 통해서 선생님들께서 IEP를 실행하고자 하는 목표들을 그 안에 많이 넣거든요. 근데 놀이를 하는 과정에서는 모든 경험에서의 통합이 이루어지기 때문에 그런 행동들이 다 발생하고 있는데 그것에 대해 매력적으로 관찰이 안 되고 포인트를 짚지 못하면 그런 어려움이 생기는 것 같더라고요. ” (박00, 유아특수교사, 26).

- 부모들의 놀이에 대한 인식 개선을 위해서는 자녀의 놀이활동 참여 경험을 지속적으로 공유하고 부모가 가정에서의 놀이자로서 역할을 할 수 있도록 다양한 형태의 교육이 필요하다고 이야기함.

“ 저희 어머님들도 학기 초에 많이 요구하시는 부분이 학습적인 내용을 좀 다뤄달라, 아니면 사회성을 좀 증진해달라고 말씀하시는데 저는 항상 말씀드리는 게 이게 저와 친구와 일대일로 할 수 있는 게 아니라 아이들이 놀이 안에서 하는 게 훨씬 효과가 좋다고 말씀드려요. 근데 어머님들이 처음에는 좀 반신반의하시거든요. 근데 저희가 매 학기마다 놀이 사후 안내문이 나가거든요. 그 친구가 어떻게 놀이가 발전됐고 그런 걸 영상자료로 남겨놔요. 어머님들께도 끊임없이 오늘 이런 놀이 했고, 이렇게 해서 친구가 오늘은 이렇게 말을 했어요. 라고 하면서 꾸준히 안내를 드리고 이런 과정을 통해서 어머님들이 나중에는 놀이 사후 안내문이 저의 평가서처럼 어머님들이 느끼시더라고요. 그래서 이 친구가 이번 학기에는 이렇게 바뀌었다고 할 수 있는 그런 좋은 기회인 것 같아요. ”

(오OO 유아특수교사, 76)

“이 아이만 바라보지는 않아야겠다는 생각이 들더라고요. 왜냐하면 아이를 둘러싸고 있는 형제·자매들. 결국은 놀이가 일주일에 한 번이 아닌 일상이 되고 삶이 되고 생활이 되려고 하면 형제들하고 잘 놀아야 하거든요. 그리고 부모님하고 노는 게 어렵지 않고, 이런 방법으로 논다는 게 이루어져야지 부담이 좀 줄어들 것 같아서 그 가족 대상으로 활동하는 것도 필요할 것 같습니다.” (박OO 유아특수교사, 38).

“이건 정말 잘 놀고 아이가 자유로워야 하고 스트레스 받지 않는 시간이어야 다른 어떤 것이든 된다는 설명과 함께 엄마가 왜 발달의 성취에 목표를 이 시기에 두어야 하는지 조금 자기의 자녀 양육에 전반적인 심리적인 태도를 조망할 수 있는 상담 설명이 우선되어야지만 된다고 생각해요. 교사들도 제일 힘든 게 유아특수교사의 같은 경우는 누리과정 막 적용해서 진짜 놀이 중심으로 하거든요. 근데 엄마들이 원하지 않는다는 거예요. 그런 사례들을 더 많이 홍보하고, 보여주고, (중략) 아이들의 발달 성취가 일반 아이들처럼 이런 곡선이 아니라 계단이기도 하고 이런 부분에 대한 설명이 필요하고 이런 것들이 쌓이고 쌓일 때 아이가 엄청난 변화가 일어날 수 있고 그렇지 않을 수도 있지만 이런 게 좀 필요한 것 같아요.” (강OO 유아특수교육박사, 7).

1차 전문가 면담에 관한 소결

■ 놀이의 가치와 장애아동 놀이 특성

- 놀이는 인간이 전 생애에 걸쳐 향유해야 하는 기본적인 권리이고 인간은 놀이 활동을 통해 자기 주도성과 즐거움, 자유로움을 경험할 수 있음
- 장애유아의 경우 반복적인 행동이 고착화된 형태의 혼자놀이를 하는 경우가 많고 집단놀이의 어려움이 나타남
- 장애아동의 경우 장애특성과 상황으로 인해 놀이 기회가 부족하므로 '놀 줄 아는' 아동으로 성장하기 위한 지원이 지속적으로 필요함

■ 장애유치원에서 놀이활동 운영

- 놀이 중심 교육과정 적용 이후 유아들의 놀이 시간과 놀이활동 지원은 증대되었고 이에 장애유아들의 경우에도 다양한 놀이 환경(교실, 복도, 운동장 등)과 비장애 유아, 교사와의 상호작용의 기회가 제공되고 있음
- 아동의 흥미와 요구를 놀이활동과 연계하기 위해 장애 아동의 행동에 대한 면밀한 관찰과 의미 분석을 실시하고 있음
- 면담참여 교사들의 경우, 놀이의 시작 활동을 다른 활동으로 확장하거나 놀이를 통해 장애 아동간의 상호작용을 시도하였음. 또한 자연스러운 놀이 상황에서 지도가 행동의 일반화에 도움이 될 수 있음을 확인하였음

■ 장애아동의 놀이활동에 적절한 놀잇감에 대한 인식

- 구조화된 놀잇감보다는 오감을 활용할 수 있고 확장 놀이가 다양한 개방적인 놀잇감(예: 솔방울, 모래와 같은 자연물 등)이 적절함
- 제품화된 놀잇감보다는 교실이나 일상에서 사용되는 도구들을 활용한 놀이활

동이 아동의 흥미와 놀이 본연의 목적 달성에 부합함

■ 교사에게 요구되는 역량과 효과적인 교사 교육 방안

- 장애아동의 놀이활동을 위해서 교사의 아동 흥미나 관심에 대한 면밀한 관찰과 분석 능력이 요구됨
- 놀이 과정에서 아동 주도성을 위해 교사의 개입 정도를 유연하게 조절할 수 있는 역량이 요구됨
- 놀이활동에서는 교사가 지도자가 아닌 놀이대상자로 역할 수행을 위해 교사가 기본적으로 놀이성(놀이를 즐기는 성향)과 놀이에 대한 신념을 지니고 있어야 함
- 교사 전문성 증진을 위해서는 다양한 놀이 상황에서 교사가 직접 놀이활동을 경험하게 하고, 우수한 놀이 사례들을 공유하며 실제 놀이 상황에서 어떻게 접근할 것인지 토론하는 문제해결중심의 방식이 필요함

■ 놀이활동 평가

- 놀이활동 평가에서는 아동의 전반적인 놀이 형태와 내용의 변화를 관찰 기록하는 것 뿐만 아니라 놀이의 본연의 목적인 아동의 즐거움, 스트레스 해소 등의 정서적인 측면에 대한 변화가 반영되어야 함

■ 부모의 놀이에 대한 인식 제고 방안

- 자녀의 놀이활동 경험의 중요성에 대한 부모의 인식 변화를 위해 아동의 놀이 활동 참여 내용의 공유와 부모의 놀이교육이 다양한 형태로 진행될 필요가 있음
- 부모 및 형제·자매가 가정에서 함께 놀이를 즐기는 문화를 형성하도록 가정에서 할 수 있는 놀이 팁을 공유할 필요가 있음

마 2차 전문가 면담

- 전문가를 대상으로 놀이에 대한 인식의 변화, 협력기관과의 연계체계, 놀이지원 사업의 지속성을 위한 기타 의견 등에 관하여 면담한 결과를 주제어를 바탕으로 아래와 같이 도출하였음.

〈표 V-40〉 2차 전문가 면담 결과 주제 범주화

구분	주제	내용
놀이 인식 제고 및 놀이교사 전문성 향상 방안	보호자 인식	치료를 위한 놀이라고 생각하는 것이 아니라 놀이 자체를 보는 것이 필요
	놀이교사의 전문성 증진	놀이성 증가를 위한 실제 사례를 배울 수 있는 워크숍 교육 진행
		보호자, 형제·자매의 놀이인식 변화를 위한 교육을 진행할 수 있는 교사 역량 강화 프로그램 개발
		장애아동의 놀이를 자연스럽게 이끌어 내고 아동과 상호작용할 수 있는 역량 강화
	놀이 전문가의 놀이교육(부모, 아동, 교사) 코칭	장애아동의 특성에 따른 놀이 상황으로 이끄는 방법을 놀이 전문가가 실제 사례를 들면서 코칭 장애아동의 놀이를 관찰해서 고유한 놀이 형태, 패턴, 변화를 알아낼 수 있는 관찰 능력 함양
놀잇감의 전문화, 다양화	장애아동의 특성에 맞는 다양하고 전문화된 놀잇감 필요	
협력기관의 역할 및 지원 방안	놀이 거점 기관으로의 변화	협력기관이 단순 인력 파견에만 그치지 않고 놀이 거점 기관으로 변화
		선형적, 위계적 구조에서 상호작용 및 수평적 구조의 사업파트너 역할 수행
	놀이 공간의 확대	무장애통합놀이터 및 배리어프리 놀이 공간 조성을 통한 놀이 공간 확보 장애아동과 비장애아동이 함께 놀 수 있는 공간에 대한 정보 공유 가정에서 공공 놀이공간 또는 기관이 마련한 제3 장소로 놀

		이 공간 확대
	놀이 인력 제공	놀이 활동 시 장애아동(들), 비장애아동(들) 및 보호자, 형제·자매의 놀이를 지원할 인력 제공
	보호자 놀이 역량 강화 교육	놀이 활동 시 보호자 및 형제·자매가 장애아동의 놀이 파트너가 될 수 있어야 함(모델링, 상호작용).
	놀이 전문가 양성	놀이교사의 전문성 강화 및 놀이 전문가 자격 인증 프로그램 개발
기타 지원 방안	다양한 형태의 놀이	1:1로 성인 놀이교사와의 가정 놀이에서 일대다, 다대다 형태의 다양한 대상과 다양한 공간에서의 놀이 형태로 변화 워크샵을 통한 다양한 놀잇감 사용, 놀이 방법 교육
	놀이 매뉴얼 개발	놀이교사, 보호자, 협력기관의 역할을 정확히 명시
		여러 상황에 따른 대처법, 행동 지원, 안전문제 관련 행정처리를 정확히 명시
	놀이 인식 재고	놀이 중심 교육과정, 특수교육 순회교육을 참고한 놀이 관련 매뉴얼 개발
	놀이 인식 재고	놀이 교사, 보호자, 협력기관, 지역본부 등 관련자들 대상으로 놀이인식 재고 및 강화

- 전문가가 인식한 놀이 인식에 관한 보호자 인식은 여전히 ‘돌봄’이라는 측면에서 바라보고 있는 것으로 나타났음.

“ 학교 현장에서 아이들하고 놀이 중심 교육과정을 운영하다 보면 놀이를 매개로 해서 아이들에게 교사 IEP나 아니면 어떤 치료 목표나 이런 것들을 수행하려고 하는 놀이를 도구시 되는 현장들을 많이 목도하게 되거든요. 그런데 이 시기에 학년기든 아니면 유아기 아이들에게든 놀이란 삶의 일부고 일상과 놀이를 명확하게 구분할 수 없는 영역에 어느 지점에 놓여 있는 것이기 때문에 놀이를 통해서 어떤 목적을 목적시한다기보다는 일상에서 별어진 어떤 무수히 많은 경험들 그러면서 대상 학생들, 아이들의 흥미와 관심 그리고 요구 이런 것들이 총체적으로 집약된 그런 활동들이기 때문에 놀이를 목적으로 봐야 하는데 놀이를 도구시하는 그런 관점부터 우선 벗어나야 될 것 같다는 생각이 들었고요.” (박 OO, 특수교육학박사)

- 놀이지원사업의 선결과제는 보호자의 놀이에 대한 인식 변화로 사업에 참여하기 전 교육을 통해 놀이가 어떤 목적을 달성하기 위한 수단이나 도구가 아닌 목적 그 자체로 인식될 수 있도록 교육이 진행되어야 함.

“장애 아동 키우시는 부모님들은 당연히 **우리 아이들은 놀이량은 전혀 상관없는 아이들이라고** 생각을 많이 하시거든요. 그러니까 이제 그 시간에 놀이가 중요하지 않고 그 시간에 이제 어떤 무엇인가를 **발달을 촉진하든 뭔가 기술적인 것들이 증진되든 하는 치료에 대한 요구가** 당연히 많을 수밖에 없는데 선생님들조차도 본인들이 갔을 때 **놀이가 왜 아이들한테 중요하고 본인들은 놀이를 위해서 파견된 선생님이다**라고 이제 **당당하게** 얘기하기가 되게 어려우시더라고 요.” (윤○○, 특수교육학박사).

- 보호자의 사전 교육뿐 아니라 놀이교사 역시 놀이의 중요성 등과 같은 인식의 변화, 아동의 놀이지원 방법에 관한 사전 교육이 필요하다고 언급함.

“우선적으로는 좀 **부모의 사전 교육을 좀 명확히 해야** 되고 이제 단순히 그냥 부모님의 요구가 있고 그냥 교사가 매칭되는 시스템이 아니라 어머니 지원을 하셨을 때 **쭈이든 뭐든 몇 시간 정도는 기본적으로 이제 이 놀이가 아이에게 왜 중요하고** 그다음에 이 **선생님이 가셨을 때 어떤 것들을 증점적으로 시간을 보낼 것이다**라는 게 굉장히 저는 좀 명확하게 이루어져야 된다고 생각하고요. 그다음에 저는 약간의 **가이드가 좀 있었으면 좋겠어요**. 왜냐하면 선생님들이 막상 가정에 가서서 부모님들이 1대 1로 대하셨을 때 그런 거에 대해서 굉장히 어려워하세요.” (윤○○, 특수교육학박사).

“그래서 저는 우선은 매칭이 되기 전에 **부모님들도 마찬가지로 사전 교육이 필요** 하고 그다음에 **선생님들이 가셨을 때 필요한 여러 가지 이제 경제 한계에 대한 것들을 선생님들도 좀 분명하게 인식**하고 가시면 저는 좋을 거 같더라는 생각이 좀 들었습니다.” (윤○○, 특수교육학박사).

- 보호자 및 놀이교사의 놀이에 대한 인식을 변화시키기 위한 방안으로는 놀이교사 교육

을 통한 전문성 향상을 제시하였음.

“이게 교사들한테 놀이를 어떻게 끌어내는지에 대한 매뉴얼이나 아니면 놀이를 보는 관점 그리고 놀이를 보는 범위 놀이를 보는 한계 그래서 애네들이 이 아이들이 관심을 보이는 작은 화분의 돌에서부터 감각 놀이를 끌어내는 그런 과정들 그리고 촉감적인 추구 같은 것들을 스카프 놀이나 이불 놀이나 낙하산 놀이로 끌어내는 방법들 그리고 주구장창 퍼즐만 하고 종이 찢기나 하고 이런 모습을 보이는 아이들에게 어떻게 하면 디지털 콘텐츠를 가지고 놀이를 하게끔 한 다든지 이런 식으로 좀 사례 같은 것들을 어머님들께 실증적인 내용들을 사례를 많이 보여드리면 이제 눈으로 보는 것만큼 그리고 아이들의 문제의 행동처럼 보이는 이 행동이 아 놀이의 연속이었구나라고 하는 것을 좀 인식시켜줄 필요가 있을 것 같습니다.” (박○○, 특수교육학박사).

“그 아이하고 공감하고 놀이를 같이 이 아이의 놀이 문제 행동을 문제 행동으로 보지 않고 놀이의 한 영역으로 보고 그것을 어떤 사회적으로 타당한 어떤 놀이로 또는 또래들과 상호작용할 수 있는 놀이로 끌어낼 수 있는 그러한 공감과 놀이성, 교사의 놀이성 그리고 놀이에 대한 민감성 이런 것들을 길러주는 게 제일 중요할 거다라는 생각이 들었고 실질적인 지원 방법 같은 것들은 저희가 차이의 놀이라고 하는 사이트에서 저희가 몇 번 참고에서 놀이를 하는데 거기 는 놀이 재료나 이런 것들을 집에서 구할 수 있는 아주 간단한 것들을 키트로 준비를 해서 놀이 영상 그다음에 놀이 과정 이런 것들을 쪽 풀어내주더라고요. 순서를 근데 그렇게 해서 놀이 놀이들마다 키트를 줘서 이걸 놀이를 풀어낼 수 있게 해주는 방법도 하나의 방법이고 그리고 또 부모님들에게 굉장히 다양한 놀이 사례들을 많이 보여주는 게 되게 중요할 거라는 생각이 많이 듭니다.” (박○○, 특수교육학박사).

- 또한, 놀잇감을 아동 특성에 맞게 전문화하거나 다양한 놀잇감을 제시해야 하고, 이러한 놀잇감을 활용할 수 있는 사례 중심의 놀이교사 교육이 실시되어야 할 것이라고 언급하였음.

“놀이 사례를 공유하는 것 그리고 놀이를 할 수 있는 어떤 키트를 제공 실질적인 키트를 제공하는 것 그리고 놀이, 따라가게 하는 놀이의 민감성을 기를 수 있는 어떤 교사의 간단한 매뉴얼 이런 것들을 좀 실질적인 지원 방법이 되지 않을까 라고 생각을 해보았습니다.” (박○○, 특수교육학박사).

“역량이 있으신 분들은 조금 더 아이에 맞춰서 이제 개별적으로 포커스를 맞출 수 있도록 역량을 좀 강화해야 되고 아니면 아예 처음부터 시작하시는 분들은 장애 아이들도 다르지 않다라는 인식부터 시작해서 이 아이들을 조금 더 민감하게 상호작용해 주면서 그 아이들의 관심과 흥미로부터 어떻게 놀이를 끌어올 것인가를 약간의 이제 전문가가 몇 회기 코칭을 좀 같이 해준다던가 그다음에 그러니까 조금 가능하다면 실제 사례들 이제 부모님의 동의가 반드시 있어야겠 지만 아니면 아이가 없더라도 선생님이 그런 사례나 그런 것들을 좀 많이 공유 하고요.” (윤○○, 특수교육학박사).

“아쉬웠던 것 중에 하나는 놀잇감이 너무 부족하다라는 것, 놀잇감이 너무 기능적 인 놀이감에 맞춰 있다 보니까 솔직히 장애 아이들이 그 놀이감에 관심을 보이지 않으면 선생님들이 도대체가 놀 수가 없다라는 얘기를 되게 많이 하시거든요. 그래서 좀 놀잇감의 세팅이 좀 많았으면 좋겠어요. 진정 키트를 만들어준다 던가 감각 교구 키트 시각적 추구하는 아이들을 위한 놀이감, 청각적 추구하는 감각 놀이 이런 식으로 좀 이렇게 놀잇감도 좀 더 전문화되어야 하지 않을까라는 생각이 조금 들었습니다.” (윤○○, 특수교육학박사).

- SCK 및 협력기관의 운영 방안에 관하여 제시한 의견으로는 현재 SCK가 장애아동 놀이지원사업 운영의 컨트롤러(controller) 역할이 다소 미흡하다는 점을 언급함.
- SCK는 놀이정보 제공 센터 및 놀이 방법 등의 정보제공의 중추적인 역할을 수행해야 하고, 협력기관과 협력파트너로서 인식의 전환 및 협력기관이 놀이 거점 기관으로 탈바꿈해야 한다고 함.
- 놀이 거점 기관으로써 협력기관은 장애아동을 위한 놀이 공간 확보를 위한 노력과 놀이 시설 공유, 놀이 방법 공유, 장애아동의 놀이 활동 시 지원 인력 제공, 보호자의 역량

강화 노력이 선행되어야 할 것이라고 강조하였음.

“세이버더칠드런 자체 홈페이지에서 놀이 정보라든가 놀이 방법에 대한 안내라든가 이런 것들이 콘텐츠가 가서 부모들이 좀 예를 들어서 이번 주 네이버 보면 이번 주 체험학습 이렇게 하면 엄마들끼리 막 얘기해서 어디 가면 좋다 뭐 한다 그러는데 확실히 발달장애인들이라든가 장애 아동 부모들이 어떻게 갈 데가 없으니깐 그런 정보를 좀 모아서 하면 그것도 괜찮은 방법인 것 같아요.” (한○○, 특수교육과교수).

“이 부분에 좀 지원할 수 있는 부분을 찾을 수 있지 않을까 어떤 무장애 놀이터나 아니면 거점처럼 동사무소 4층에 저희가 6층에서 육아종합지원센터에서 키즈 카페를 저희 인천 지역에서는 계속 설립해 나가고 이어나가고 있거든요. 그래서 그렇게 키즈 카페나 공공의 이 아이들을 뭔가 놀이할 수 있는 공동의 어떤 장으로 끌어낼 수 있는 시설이나 공간 이런 것들이 좀 많이 확대돼야 되겠다. 그리고 기존의 놀이터를 일부 시설이라도 무장애 시설로 교체할 수 있는 그런 공간을 좀 있으면 조금 더 효과적으로 놀이를 확장하고 지역사회에 좀 부드럽게 융화되는 과정이 될 수 있지 않을까라는 생각을 했다.” (박○○, 특수교육학 박사).

“장애 아이든 비장애 아이들은 거기서 놀고 있을 때 함께 어울릴 수 있어야 되는 데 부모님들은 그 역할을 하시기가 너무 힘들다라는 거죠. 옆에 있는 애한테 너 우리 애랑 좀 놀아줘 이런 얘기 되게 어려우시거든요. 그래서 저는 이런 사업 파트너를 정하실 때 적어도 여기에 그 아이들이 서로 놀이하고 상호작용하고 지원해 줄 수 있는 지원가가 있어야 되지 않을까라는 생각이 조금 들었어요. 그러니까 우리가 협업을 해서 이 아이들이 장애 아이들이 여기를 이용할 수 있을 때 그 아이들을 지원해 줄 수 있는 인력을 제공할 것이다. 이게 되지 않으면 협업하는 거는 저는 솔직히 이제 굉장히 좀 어려울 수도 있고 협업을 해서 우리 아이들이 가더라도 말 그대로 따로 놀다가 오는 건 더 이상이 굉장히 큰 의미는 없잖아요. 그래서 저는 사업 파트너를 할 때 여기에 누군가를 지원해 줄 것인가 지원 인력이 반드시 동반돼야 된다는 생각이 조금 들고요.” (윤○○, 특수교육학박사).

“이제 부모님들이 정말로 치료가 아니라 아이랑 함께 놀 수 있도록 그 아이랑 놀이를 하는 데 있어서 부모님의 역량이 좀 강화될 수 있는 저는 그런 시스템도 좀 만들어졌으면 좋겠다라는 생각이 좀 들거든요. 그러니까 늘 우리 애가 누구랑 다른 사람이랑 노는 게 아니라 우리 가족이랑 부모님이랑 같이 놀 수 있도록 그래서 여기 지금 보면 놀이 전문가 활동 지원 그러니까 부모님이 오셔서 놀이를 할 때 옆에서 상호작용을 도와준다던가 아니면 아이들끼리만 놀 때 아이들의 놀이를 지원해 줄 수 있는 그런 저는 지원 인력이 먼저 조금 마련되고 나서 사업 파트너를 정하는 게 조금 더 이제 그 놀이 중심 기관을 협업할 수 있는 방법 중에 하나가 아닐까라는 생각을 좀 해봤습니다.” (윤○○, 특수교육학박사).

- 그 밖에도 놀이교사지원사업의 활성화를 위하여 제시된 의견으로는 놀잇감을 실제 사용해 보며 익힐 수 있도록 놀이교사 교육이 워크숍 형태의 교육도 병행해야 할 것이고, 다양한 상황에서의 매뉴얼 개발이 필요하다고 하였음. 예를 들어, 놀이교사의 역할과 비전, 보호자 상담 및 의사소통 기술, 장애 아동 문제행동 대처 방안 등에 대한 다양한 매뉴얼 개발이 이루어져야 할 것이라고 하였음.
- 또한, 놀이교사가 활동을 하기 위하여 안전 문제에 대한 대책이 마련되어야 한다고 하였음. 놀이 활동에서 안전사고나 안전사고 발생 시 보험 문제 등 교육 및 지원으로 놀이교사가 온전히 놀이 활동에 집중할 수 있도록 체제를 마련해야 한다고 의견을 제시함.

“여러 가지 놀잇감에 대해서 좀 사전에 그러니까 약간 교육이 너무 이렇게 뭉뚱그려서 있다라는 생각이 좀 들어서 기초 심화 이런 식으로 좀 심화 때는 좀 워크숍을 직접 해볼 수 있는 그런 강의로 좀 구성이 되면 좋을 것 같다라는 생각이 들고요.” (윤○○, 특수교육학박사).

“차라리 그냥 매뉴얼을 하나 만드는 것도 저는 괜찮을 것 같다라는 생각이 좀 들어요. 그래서 좀 다양한 사례에 넣고 그다음에 이제 우리 앞에서 얘기했던 것처럼 이제 우리는 어떤 역할을 하는 거고 부모님하고는 어떻게 상담을 하는 거고 그다음에 그런 거 있잖아요. 갔을 때 어려웠던 점들을 어떻게 이제 해결할 것인가에 대한 그런 가이드도 좀 있었으면 좋겠고요.” (윤○○, 특수교육학박사).

- 마지막으로 보호자, 놀이교사, 기관실무자, 전문가 면담을 통하여 도출된 제안 내용에 관하여 종합적으로 정리한 표임. 면담을 통해 제안된 내용 중 중복 내용에 대하여 표시하였으며, 정리한 내용은 아래 표와 같음.

〈표 V-41〉 면담 결과에 따른 제안 내용

요소		면담				
영역	내용	기관 실무자	보호자	놀이 교사	전문가	현장 전문가
지원 목적	다양한 놀이경험 제공	○	○	○		
	놀이 변형 및 확장		○		○	○
	행복감 증진	○	○	○	○	
놀이 교육	놀이인식개선			○	○	○
	놀이성 발달				○	○
	교사, 보호자 교육 강화			○	○	○
	놀잇감 활용 교육		○	○	○	
놀잇감	장애특성 맞춤형 놀잇감		○	○	○	○
	개방적인 놀잇감			○	○	
교사 전문성	놀이교사 현장역량 강화 교육			○	○	○
	교사 간 사례 공유 네트워크 구축			○	○	○
지원 방안	사업의 지속	○	○	○		
	지원 대상 확대	○	○	○	○	○
	대/소그룹 놀이 활동 강화	○	○	○	○	○
	놀이 공간의 확대		○	○	○	○
	놀이 매뉴얼 및 놀이 프로그램 개발			○	○	○
	놀이지원 전담사업조직 구성	○	○		○	

2차 전문가 면담에 관한 소결

■ 보호자의 놀이인식 강화를 위한 교육 실시

- 놀이 활동 우수사례, 다양한 놀이법 및 효과성 입증 등 귀납적 사례 접근을 통하여 부모의 놀이인식 변화를 꾀해야 함.
- 지속적인 부모 재교육을 통하여 놀이의 목적성을 공고히하고 사업의 목적을 명확하게 해야 함.

■ 놀이교사 매뉴얼(가이드북) 개발 필요

- 놀이 자체의 매뉴얼 개발이 필요함.
- 놀이교사의 역할, 다양한 문제상황, 놀이 활동에서 안전사고, 장애아동의 문제 행동 등 다양한 영역에서 놀이교사 가이드북 제작이 필요함.

■ 놀이교사의 전문 역량 강화

- 아동의 고유한 놀이 형태, 패턴, 변화를 알아낼 수 있는 관점 함양 교육실시
- 놀이 전문가를 통한 놀이 코칭 교육 필요
- 놀이교사간 활동 사례를 공유를 통해 활동 노하우를 익힐 수 있는 기회 필요

■ 놀이 공간의 확대

- 가정에서 벗어나 지역사회와 연계한 외부 공간 및 공공장소로의 확대 필요

■ SCK의 놀이 관련 역할의 확대

- SCK의 놀이 정보 제공 및 정보교환 창구로써 역할 확대 필요
- 놀이 공간의 정보 등 적극적으로 정보를 제공해야 하는 역할이 필요
- 교사, 보호자, 유관 기관 간 소통을 할 수 있는 역할 확대 필요

■ 놀이 관련 프로그램 개발

- 1대 1 형태의 놀이가 아닌 또래와 놀이, 대/소그룹 놀이의 프로그램 개발이 필요함.
- 가정에서 이루어지는 놀이를 포함하여 주변 인프라를 활용할 수 있는 예를 들어, 놀이터, 놀이동산, 박물관, 학교 운동장 등을 이용한 놀이나 지역 운동회, 축제, 행사 등과 같이 지역사회 활동과 연계한 놀이 활동 개발이 필요함.

6

지역본부 및 권역별 간담회 분석

가 협력기관-놀이교사 간담회

- 놀이교사 및 협력기관 간담회 내용은 광주권역 참관을 통해 분석하였으며, 사업의 목적, 대상, 놀이 kit, 놀이교사 교육 등 적절성에 관하여 욕구 및 시사점을 도출하였음.
- 아동의 놀 권리와 놀이에 관해 긍정적인 인식변화를 가져오는데 본 사업의 목적과 일치하고, 지원 아동의 선정 범위를 확대하여 지속적으로 사업이 진행되어야 한다고 나타났음.
- 1:1의 놀이 활동보다는 대/소그룹 형태의 놀이 활동을 위한 지원이 필요하고, 아동에게 맞는 놀이 kit 지원이 필요하다고 의견을 제시하였음.
- 또한, 체계적인 놀이교사 및 보호자 교육이 매우 중요하고 필요하다고 하였음. 따라서, 놀이교사가 여러 교육에 필수적으로 참여할 수 있는 지원과 방안이 마련되어야 하고, 놀이교사 간 활동 진행을 공유하는 교육의 기회도 마련해야 할 것으로 나타남.

〈표 V-42〉 협력기관-놀이교사 간 간담회 주제 및 시사점

주체	간담회 주제	시사점
협력기관 - 놀이교사	<ul style="list-style-type: none"> - 사업의 목적, 대상, 놀이 kit, 놀이교사 교육의 적절성에 대해 이야기할 함. - 기타 사항에 대한 질의응답 	<ul style="list-style-type: none"> - 아동의 놀 권리에 대한 인식변화를 위해 본 사업이 부합하며 지속되어야 할 것임. - 지원 아동의 범위를 확대해야 함. - 1:1의 놀이 활동보다는 대/소그룹 놀이 활동으로의 지원이 필요함. - 아동 맞춤형 놀이 kit가 필요함. - 체계적인 놀이교사 및 보호자 교육이 필요함. - 놀이교사 간 활동 진행 공유를 위한 기회가 마련되어야 함. - 놀이교사가 여러 교육에 필수적으로 참여할 수 있도록 방안을 마련해야 함.

나 지역본부-협력기관 간담회

- 지역본부 및 협력기관 간담회는 놀이활동 진행 상황, 놀이교사 교육 운영 상황, SCK 운영 모니터링 및 보완점 등에 관해 논의함.
- 놀이 활동 관련하여 다양한 의견이 제시되었고 그 중에서도 놀잇감에 대한 의견이 가장 많았음. 놀이교사가 실제 현장에서 사용 가능한 놀잇감이 매우 부족한 상황이고, 활동 계획안과 다른 놀잇감 지급으로 활동에 어려움이 있음을 확인하였으며, 같은 놀잇감이 라도 교사에 따라 활용도가 크게 차이가 나타나는 것으로 확인되었음.
- 특히, 소모품형 놀잇감 지급은 활용도가 매우 떨어진다는 의견도 있었으며, 상황에 따라 놀이교사가 놀잇감을 개별 구입한 경우 예산초과로 인하여 환급에 어려움을 보이기도 하였음.
- 이와 더불어 1:1 놀이활동에서 그룹 놀이활동으로의 확장 가능성을 고민해야 할 것이고, 지역적 특성을 반영한 융통성 있는 운영이 필요함을 시사하였음.
- 기타의 내용으로는 보호자, 놀이교사, 협력기관이 작성해야 하는 서류들이 많아 행정적 이 피로감이 높다는 의견이었고, 서류 작성의 간소화가 필요한 것으로 나타났음. 또한 보호자가 서류 작성에 있어 비협조적일 경우 대처 및 지원 방안에 관해 고민이 필요함.
- 마지막으로 지원 대상의 확대가 필요하다는 의견이 다수 있었음.

〈표 V-43〉 지역본부-협력기관 간 간담회 주제 및 시사점

주체	간담회 주제	시사점
지역본부 - 협력기관	- 놀이 활동 진행 상황 및 보완점 공유	<ul style="list-style-type: none"> - 현장에서 놀이교사가 실제 사용 가능한 놀잇감이 부족함. 혹은 놀이교사 역량에 따라 같은 종류의 놀잇감이라도 활용에 큰 차이를 보임. - 그룹 놀이의 가능성을 확인해야 함. - 지역적 특성을 반영한 융통성 있는 운영이 필요함. - 활동계획안과 실제 놀잇감의 차이가 있어 계획에 따른 놀잇감 지원이 필요함. - 놀잇감 관련한 사전 안내와 놀잇감 지급이 늦게 이루어짐. - 놀이교사 개인이 놀잇감 구입 후 청구하는데 있어 예산이 초과 됨. 또한, 소모품형 놀잇감 지급으로 몇

지역본부 - 협력기관		차례 사용하지 못함.
	- 놀이교사 교육 운영에 관한 상황 및 보완점 공유	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사 교육 참석을 위한 일정 조율이 어려워 이에 대한 대책 마련이 필요함. - 놀이 전문가를 통한 지속적인 놀이교사 교육이 필요함. - 놀이계획서 작성 목적 및 작성 방법에 대한 문의가 많음. 놀이계획서 작성에 관한 명확한 정보 전달이 필요함. - 아동 및 교사용 모니터링 일지 작성의 사전 교육이 필요함. - 중도중복 장애아동의 경우 놀이 활동 방법에 관해 놀이교사 교육이 필요함. - 장애아동 문제행동에 대한 행동 요령에 대한 놀이교사 교육이 필요함.
	- SCK에서 협력기관 운영 모니터링 현황 확인	- 놀이 활동 모니터링을 전혀 실시하고 있지 않음. 또는 지역본부 대신 협력기관이 놀이 활동 모니터링을 수행함.
- 기타	<ul style="list-style-type: none"> - 보호자, 놀이교사, 협력기관이 작성해야 하는 서류가 많아 행정업무 피로도가 높음. - 서류 작성의 간소화가 필요함. - 사업 대상의 확대가 필요함. - 보호자가 서류 작성 및 아동에 대한 정보 공유 등 비협조적일 경우 지원이 필요함. 	

중앙-지역본부 간담회

- 중앙 및 지역본부 간 간담회는 사업 진행의 경과 및 향후 사업 일정 보고와 장애아동 놀이교사 지원사업 운영에 있어 전반적인 사항에 관하여 논의를 하였음.
- 지역본부 입장에서는 업무량의 과다로 인하여 놀이 활동 모니터링, 간담회 횟수 축소가 필요하다고 하였고, 보호자 및 놀이교사를 대상으로 하는 교육들이 많아 업무의 부담을 느끼고 있었음.
- 교육 운영과 관련하여 놀이교사가 활동을 하는데 여러 자문이 필요하듯이 실무자 역시 놀이 활동을 지원하는데 있어 자문을 구할 수 있도록 놀이 전문가의 확보가 필요하다고

하였음. 또한, 놀잇감 활용도를 높이기 위하여 상황별, 연령별 놀잇감 활용 교육이 추가로 진행되어야 할 것으로 나타남.

〈표 V-44〉 중앙-지역본부 간 간담회 주제 및 시사점

주체	간담회 주제	시사점
지역본부 - 중앙	- 사업 진행	- 업무 과다로 인해 지역본부 놀이 활동 모니터링의 횟수 감소가 필요함. - 여러 교육 및 간담회 축소가 필요함.
	- 교육 운영	- 정기적·지속적인 놀이 전문가 자문이 필요함. - 상황별, 연령별 놀잇감 활용 교육이 추가로 필요함.
	- 놀이 활동 및 놀잇감	- 놀잇감 대여 및 반납의 간소화가 필요함. - 놀잇감 분실, 파손, 소모 등 세부 규정이 필요함. - 가정이나 시설, 공간 협소 등 활동 공간이 제한적일 경우를 대비한 지원이 필요함. - 1:1 활동뿐 아니라 그룹 활동이 필요함.
	- 추후 사업 운영 방향	- 소득수준 기준의 완화로 지원 대상이 확대되어야 함. - 발달장애를 포함한 여러 장애 유형의 아동에게 지원이 확대되어야 함. - 이동 시간 등을 포함한 놀이시간의 확보가 필요함. - 사업 종료 후 놀이 활동이 지속될 수 있는 체제의 마련이 요구됨.

- 놀잇감과 관련하여 대여 및 반납의 간소화가 필요하고 놀잇감의 분식이나 파손 등에 따른 세부 규정이 마련되어야 할 것으로 나타남.
- 놀이 활동에서는 1:1 활동뿐 아니라 그룹활동에 대한 요구가 많음을 확인하였고, 놀이 공간이 제한적일 경우를 대비한 지원책도 마련해야 할 것으로 나타남.
- 추후 사업의 방향으로는 소득수준 기준의 완화 및 여러 장애 유형을 포함하여 지원 대상을 확대할 필요가 있다고 언급하였고, 사업 종료 이후 익년도 지원까지 공백이 없이 놀이 활동이 진행될 수 있도록 체제를 마련해야 할 것으로 나타남.

긴담회에 관한 소결

■ 실질적인 놀이교사 교육

- 놀이교사 교육을 통하여 놀이교사 간 역량차를 줄이기 위한 노력 필요
- 실제 놀잇감을 사전에 경험해보고 시연해보는 활동을 포함한 워크숍 형태의 교육 필요
- 활동계획안을 바탕으로 한 놀이교사 교육이 더욱 실제적이고 현장에 적용할 수 있도록 재정비 필요

■ 놀이의 확장

- 그룹이나 외부 활동의 경우 아동 및 보호자의 만족도가 높은 것으로 확인됨
- 1:1 놀이 활동뿐 아니라 대·소그룹이나 외부 공간을 활용한 놀이의 확장이 필요
- 외부활동 시 발생할 수 있는 안전사고 등에 관한 제도적 사항 검토 필요

■ 놀잇감 개선

- 장애아동의 연령이나 상황, 장애 특성에 맞는 놀잇감 개선이 필요
- 놀잇감 사용법 및 기대 효과에 관한 사전 교육 병행 필요

■ 놀이교사지원사업의 확대와 지속성

- 장애아동 놀이교사지원사업 대상자의 범위 확대 필요
- 익년도 사업지원까지 장애아동에게 공백기 없이 놀이 활동이 지원될 수 있도록 제도 마련 필요

- SCK은 아동이 독립된 인격체로 존중받으며 아동 권리가 온전히 지켜지고 실현되는 사회에서 성장하는 것을 목적으로 한 발달참여 사업을 추진해 옴.
- 발달참여 사업은 크게 ‘놀이 권리 증진’ 사업과 ‘장애아동 권리 증진’ 사업으로 나누어짐.
- ‘놀이 권리 증진’ 사업은 놀이환경진단과 놀이환경개선 사업으로 진행되며, ‘장애아동권리 증진’ 사업은 장애아동 복합놀이활동 공간조성과 발달장애아동 놀이교사지원 사업으로 나누어 진행되고 있음.
- 발달장애아동 놀이교사지원 사업은 장애아동의 놀 권리에 대한 인식변화를 통해 놀이 시간을 확대하고 사회적 발달을 증진시키고자 2020년 시범사업을 시작으로 2022년 현재 확대되어 진행되고 있음.

가 사업계획서

- 발달장애아동 놀이교사지원 사업은 2020년 시범사업을 시작으로 2021년 사업모델을 강화하였고, 2022년 더욱 확대된 사업으로 진행한 대표적인 장애아동권리증진 사업임.
- 2020년부터 2022년까지 사업계획서를 중심으로 ① 사업 배경 및 필요성, ② 사업 구조, ③ 사업 계획, ④ 사업 개요, ⑤ 성과관리 계획, ⑥ 아동안전 보호 계획, ⑦ MEAL(Monitoring, Evaluation, Accountability and Learning) 계획, ⑧ 사업 예산으로 나누어 분석하였음.
- 사업계획서를 바탕으로 분석한 결과는 아래와 같음.

〈표 V-45〉 '20-'22 사업계획서 분석

구분	내용
① 사업 배경 및 필요성	<ul style="list-style-type: none"> - 장애아동 지원프로그램 정책의 낮은 실효성 - 장애아동 지원프로그램 수혜의 사각지대 발생 - 놀이권 보장을 위한 서비스 지원이 없음 - 통합놀이터 조성 마련 방향 전략에서 시작해 놀이지원사업까지 확대

② 사업 구조	<ul style="list-style-type: none"> - 놀이교사, 보호자, 협력기관 교육 → 사업 참여자의 놀 권리 인식개선 및 놀이 관련 전문성 함양 - 지역본부용, 협력기관용, 놀이교사용 운영 매뉴얼 마련/보급 - 사업 진행의 모니터링 - 평가 연구를 통해 사업의 보완 및 환류 계획 																								
③ 사업계획	<ul style="list-style-type: none"> - 도입(20년) ▶ 실행(21년) ▶ 확산(22년~23년) ▶ 후속사업 기획 및 추진/출구전략 마련(24년~25년) - 시기가 지남에 따라 사업지역 확대, 놀이교사 역량 강화 교육, 업무 매뉴얼 보급, 보호자 교육 등의 확대 																								
④ 사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> - 참여 인원: (21년) 82명의 발달장애아동과 30명의 놀이교사 ▶ (22년) 발달장애아동 160명, 교사 60명으로 확대 - 사업 수행기관 선정: 발달장애아동 이용현황, 사업수행 경험, 수행능력을 바탕으로 선정함 - 지속적인 운영 매뉴얼 수정/보완: 집단프로그램을 위한 놀이키트 관해 재정비 됨 - 사업성과분석: 외부기관 의뢰 - 놀이교사 질 관리: 정기적인 역량 강화 교육, 간담회, 일지 점검 - 보호자 교육: 놀 권리 인식개선 교육 																								
⑤ 성과관리 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 활동일지를 통한 놀이시간 산출 및 성과지표 제시 																								
⑥ 아동안전 보호 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 교사 변경, 협력기관의 사업 중단, 가정 내 아동학대 등 대처방안 교육 - 놀이교사의 아동 성 범죄 및 아동학대 교육 																								
⑦ MEAL 계획	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 진행 모니터링 - 예산 집행 점검 - 문제 발생 시 대응체계 수립 및 교육일정을 미리 세워 둠 - 협력기관 교육 및 지부 간담회(22년 신설) 																								
⑧ 사업 예산	<ul style="list-style-type: none"> - (21년) 201,000(천원) ▶ (22년) 663,600(천원) - 2022년 세부 예산(안) 																								
	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <thead> <tr> <th style="width: 10%;"></th> <th style="width: 60%;">구분</th> <th style="width: 30%;">금액(천원)</th> </tr> </thead> <tbody> <tr> <td rowspan="6" style="text-align: center; vertical-align: middle;">놀이교사 지원비용</td> <td style="text-align: center;">프로그램 및 교통비</td> <td style="text-align: right;">537,600</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">놀이kit(협력기관)</td> <td style="text-align: right;">16,000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">놀이kit(리딩)</td> <td style="text-align: right;">22,000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">교육비</td> <td style="text-align: right;">10,000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">협력기관 운영비</td> <td style="text-align: right;">40,000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">지부 운영비</td> <td style="text-align: right;">6,000</td> </tr> <tr> <td rowspan="2" style="text-align: center; vertical-align: middle;">리딩 사업비</td> <td style="text-align: center;">평가연구조사비</td> <td style="text-align: right;">30,000</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">모니터링 및 출장비 등</td> <td style="text-align: right;">2,000</td> </tr> <tr> <td colspan="2" style="text-align: center;">총 계</td> <td style="text-align: right;">663,600</td> </tr> </tbody> </table>		구분	금액(천원)	놀이교사 지원비용	프로그램 및 교통비	537,600	놀이kit(협력기관)	16,000	놀이kit(리딩)	22,000	교육비	10,000	협력기관 운영비	40,000	지부 운영비	6,000	리딩 사업비	평가연구조사비	30,000	모니터링 및 출장비 등	2,000	총 계		663,600
		구분	금액(천원)																						
	놀이교사 지원비용	프로그램 및 교통비	537,600																						
		놀이kit(협력기관)	16,000																						
		놀이kit(리딩)	22,000																						
		교육비	10,000																						
		협력기관 운영비	40,000																						
지부 운영비		6,000																							
리딩 사업비	평가연구조사비	30,000																							
	모니터링 및 출장비 등	2,000																							
총 계		663,600																							

사업계획서에 관한 소결

■ 사업 배경 및 필요성

- **놀이의 기본 철학 강화** : 놀이권 보장이라는 기본 목적에 맞게 놀이는 즐거워야 한다는 점, 어른이 아닌 또래와 함께 한다는 것에 관한 사업 배경이 추가/강조되어야 함
- **놀이로써의 돌봄** : 발달장애아동의 놀이교사지원 사업이 자칫 돌봄이 주가 된 '돌봄으로써의 놀이' 사업이 되지 않도록 배경이나 필요성 보완 필요
- **지원 대상의 타당성 확보** : 단순히 발달장애아동의 증가율이 아닌 발달장애아동의 놀이지원이 왜 중요하고 필요한지, 또는 중도의 발달장애아동에게 어떠한 효과성이 있는지 등에 관한 타당성이 필요

■ 사업 구조

- **사업 구조의 '질'적화** : 놀 권리에 관한 인식변화로 놀이시간 확대를 제시함. 놀이시간 확대가 놀 권리의 증진이나 아동의 사회성 발달을 의미하는 것이 아님
- **매뉴얼 추가/보완** : 모니터링을 위한 매뉴얼이 없음
- **아동 사례 관리에 관한 계획 필요**

■ 사업계획

● 도입(2020년)

- 발달장애 아동의 수업 보조 및 돌봄 서비스에서 출발함
- 발달재활서비스에서 시행한 가정방문 서비스와 차이점이 없음
- 11월 2일부터 12월 19일까지 32명의 장애아동을 대상으로 11명의 교사가 총 478회의 방문서비스를 제공함

● 확산(22년~23년, 현재)

- ▣ **적정 지원 지역 선정** : 기존 4개 지역 지원에서 7개 지역(파주, 창원, 마포, 원주, 부산, 김해, 광주)으로 확대한 후 놀이교사 및 장애아동 모집에 어려움이 있음
- ▣ **중도의 장애아동을 고려하지 않은 대상자 선정 기준** : 장애아동 지원 프로그램 수혜의 사각지대를 해소한다는 사업 배경과 맞지 않음

■ 사업 개요

- **차별화된 사업계획서 작성** : 지역별 구축되어 있는 인적·물적자원이 다르기 때문에 이를 반영한 지역에 따른 사업계획서가 필요함
- **모니터링을 위한 매뉴얼** : 현장에서 진행되는 협력기관, 가정, 놀이교사 모니터링은 일지 작성수준에 있음. 구체적인 일지작성법과 매뉴얼이 필요
- **실질적인 협력기관 교육 및 운영지원** : 놀이교사 대상 교육과 차이가 없음. 놀이교사와 협력기관의 실무자(종사자)의 역할이 다름에도 교육내용에는 차이가 없음
- **대상자 선정의 적절성** : ‘의사소통이 가능하고 글씨를 쓰거나 단어를 이해하는 발달장애아동’ 기준의 적합성 검토 필요
- **놀이교사 모집 및 선정의 적절성** : 장애라는 측면에서 특수 또는 장애인 관련 학과 및 경력을 놀이교사로 모집함. ‘놀이’라는 측면이 강조된 놀이교사 모집 및 선정 방법이 필요함

■ 성과관리 계획

- **양이 아닌 질**: 놀이활동 시간을 산술적으로 계산하여 15,360시간 달성을 목표로 함. 시간적인 부분도 확보가 되어야겠지만 아동이 느끼는 만족감이나 행동 관찰일지 등의 질적 측면이 보완되어야 함
- **사회성 척도 검사 보완**: 지난 사업에서 사회성 측정 문항의 부족으로 성과를 정확히 확인할 수 없었음
- **아동의 놀이 만족도 조사**가 추가로 필요해 보임

■ 아동안전 보호 계획

- 아동학대 및 성폭력 예방 교육에 관한 내용이 계획서상에는 확인하였으나 실제 교육이 이루어지지 않음
- 부모를 대상으로 한 교육에서도 아동학대 및 성폭력 예방 교육이 추가되어야 할 것임

■ MEAL 계획

- 지역의 확대에 의해 지역본부 관리가 어려움
- 사업 진행에 대한 모니터링 실시 시점과 시행방법이 구체적이지 않음
- 방문 모니터링이 아닌 서류 검토로 형식적으로 이루어짐
- 지역본부에서 본부로 넘어오는 서류가 극히 일부임

■ 사업 예산

- 예산에 대한 산출내역이 실제와 일치하지 않음
 - ▣ 예산(안)은 4개 권역 기준인데, 실제 7개 권역에서 사업 진행
 - ▣ 모니터링 및 출장비는 1곳 기준으로 작성됨
 - ▣ 예산(안) 놀이교사는 40명 기준인데 반해, 사업계획에는 60명 모집
- 예산의 증가가 장애아동과 부모에게 프로그램 변화로 이어졌는지에 관한 확인 필요

나 결과보고서

- '20년~'21년의 SCK 장애아동놀이교사지원사업 결과보고서를 ① 사업 개요, ② 사업 평가, ③ 사업의 장점, ④ 사업의 제한점 4가지 부분으로 나누어 분석하였음.

〈표 V-46〉 '20년~'21년 장애아동 놀이교사지원 사업결과보고서 분석

구분	2020년	2021년
① 사업 개요	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 기간: 2020년 9월 ~ 12월 (4개월간) - 사업 목적: 발달장애인의 온라인 수업을 보조하고 놀이가 기반된 돌봄서비스를 지원. 발달장애아동의 학습권과 발달권을 보장. 가정내 돌봄 부담을 경감시켜 궁극적으로 발달장애아동의 건강한 성장환경 지원 - 사업 성과 <ul style="list-style-type: none"> ① 학습시간 증가 ② 놀이시간 증가 및 활동 다양화 ③ 보호자의 돌봄 부담 감소 - 사업 내용: 전문교사(치료사)를 각 가정에 파견하여 장애아동의 온라인 수업 및 돌봄(놀이)지원 	<ul style="list-style-type: none"> - 사업 기간: 2021년 01월 ~ 12월 (12개월간) - 사업 목적 <ul style="list-style-type: none"> ① 장애아동 놀 권리 사업 ② 발달장애아동 놀이교사 지원사업 - 사업 성과 <ul style="list-style-type: none"> ① 장애아동 복합놀이공간 방향성 마련 ② 발달장애아동 놀이교사 지원사업 장기 방향성 마련 ③ 발달장애아동 놀이교사 지원사업 활동계획안 구성 ④ 놀이교사(37명) 채용하여 장애아동(99명)에게 놀이지원(4,953시간) - 사업 내용 <ul style="list-style-type: none"> ① 복합놀이공간에 대한 모니터링 후 이용자 대상 만족도 조사 시행 ② 사업 시행을 위한 운영 매뉴얼과 활동계획안 마련 ③ 협력기관 선정 및 실무자 교육 ④ 참여 아동 모집 및 선정, 보호자 대상 놀 권리 교육 시행 ⑤ 놀이교사 채용 및 교육(1차 기본교육, 2차 슈퍼비전 제공, 3차 우수사례발표) ⑥ 놀이교사를 가정에 파견해서 놀이활동 지원 ⑦ 놀이교사 활동 점검을 위한 가정 모니터링
② 사업 평가	<ul style="list-style-type: none"> - 발달장애아동의 학습권 및 놀이권 보장의 시급성 확인 - 놀이가 기반이 된 돌봄 서비스 지원 사업 모델을 기획 - 발달장애아동의 학습 및 돌봄 사각지대를 해소할 수 있음 - 전문치료사 투입으로 아동별 맞춤형서비스 제공 가능 - 학습과 놀이시간 증가 및 다양화, 보호자 돌봄 부담 경감 	<ul style="list-style-type: none"> - 장애아동 놀 권리 사업: 놀이활동 인식 개선 캠페인 진행 중 코로나로 인해 진행 못함. 22년도에 진행할 예정 - 발달장애아동 놀이교사 지원사업 <ul style="list-style-type: none"> ① '발달장애아동 놀이교사 지원사업'의 재정비: 20년 대비 사업지역 확대 (1곳 →2곳) ② 협력기관 선정 및 사업 착수: 협력기관 선정 후 기관 종사자 대상으로 운영 매뉴얼 및 활동계획안 교육 ③ 아동 및 교사 모집, 선정 후 매칭 - 보호자 교육 및 놀이교사 교육 강화

		<ul style="list-style-type: none"> ① 보호자 놀 권리 교육 ② 놀이교사 교육(1차, 2차, 3차) - 놀이교사 활동을 통한 발달장애아동의 놀이 시간 확대 - 대상자 모니터링을 통한 서비스 질 유지 및 사업 방향성에 대한 의견 수렴 - 아동안전보호 위한 위험분석 및 대응(점검 평가) - 모니터링 대응(점검 평가)
③ 사업의 장점	<ul style="list-style-type: none"> - 발달장애아동에게 놀이를 기반으로 한 서비스 제공 - 놀이시간 증가 및 놀이활동의 다양화 - 발달장애아동의 놀 권리 중요성을 부각시킴 	<ul style="list-style-type: none"> - 20년 대비 사업의 방향성이 아동의 순수한 놀이활동으로 가닥 잡힘 - 20년 대비 놀이교사와 보호자 교육이 강화됨. - 20년 대비 모니터링을 통한 의견 수렴 진행 - 운영 매뉴얼과 활동계획안이 마련됨 - 놀이교사가 사용할 수 있는 놀잇감이 다양화, 연령에 맞는 놀잇감을 제공 - 장애아동이 스스로 활동을 선택하고 놀고 싶도록 놀이활동 구성
④ 사업의 제한점	<ul style="list-style-type: none"> - 부모가 놀이보다는 학습을 우선시함. 결과적으로 놀이시간이 증가로 학습시간이 감소함 - 가정에서 장애아동과 함께 프로그램을 진행하다보니 보호자의 돌봄 시간과 스트레스가 더 증가함 - 초기에 사회복지사를 파견하려고 했던 사업이 기관과 부모의 요구에 의해 전문 치료가 들어온 것이 순수 놀이활동으로 이어지지 못함 - 파견되는 전문치료가 아동의 놀 권리나 아동안전보호를 위한 교육을 전혀 받지 않은 채 투입됨 - 사업모니터링 평가에 대한 보 	<ul style="list-style-type: none"> - 놀잇감을 가지고 놀 수 있고, 놀이활동을 통해 사회성발달에 영향을 줄 수 있는 아동을 선발하려함 - 20년도 사업에서 방학기간에 놀이활동이 이루어지지 않은 점을 들어 21년도 사업에서는 방학까지 사업을 연장함. 방학중 장애아동의 돌봄 요구가 크지 않았는지 확인이 필요함 - 놀 권리 인식개선을 위한 보호자 교육과 놀이교사의 전문성을 함양하기 위한 교육, 협력기관 종사자를 위한 운영 매뉴얼 교육을 진행하였으나 교육내용의 질적·양적 부족함. - 놀이활동 지원을 받으면서 타 서비스와 중복 수혜를 받는 일이 발생함(놀이교사이면서 활동보조인으로 되어있어 놀이활동을 활동보조 시간으로 중복 수혜) - 놀이교사와 장애아동의 매칭 시 성별이나 장애아동의 특성에 맞춰 매칭이 이뤄지지 못하고 이동거리나 활동가능 시간에 따라 매칭이 이

고가 정확히 이루어지지 않음.	튀김
------------------	----

사업결과보고서에 관한 소결

- 초기 사업 시작부터 전문 치료사를 통한 학습/치료 활동으로 장애아동의 돌봄, 학습권, 놀이권을 보장하려고 했던 것이 현재까지 순수한 놀이활동을 위한 사업이 아닌 돌봄이나 치료 활동이라는 인식이 사업 참여자들에게 만연함
- 21년도부터는 ‘놀이’에 방향성을 맞춰 다양한 교육 진행해 온 것은 매우 고무적임. 그러나 보호자, 놀이교사, 협력기관을 대상으로 한 교육 내용 및 운영 계획이 보다 체계적이고 명확하게 제시할 필요가 있음
- 놀이교사와 보호자에 대한 아동안전관리 및 전문성 교육의 부재가 현재까지 이어지고 있음

다 '22년도 장애아동 놀이교사지원 운영 매뉴얼

- 장애아동놀이교사지원을 위한 운영 매뉴얼은 크게 지역본부용 운영 매뉴얼, 협력기관용 운영 매뉴얼, 놀이교사용 운영 매뉴얼로 나누어져 있음.
- 지역본부용과 협력기관용 운영 매뉴얼 내용은 동일하였음. 이에 지역본부용 및 협력기관용 운영 매뉴얼과 놀이교사용 운영 매뉴얼로 나누어 분석해 보았음.
- 먼저, 지역본부용 운영 매뉴얼과 협력기관용 운영 매뉴얼의 차이점을 중심으로 살펴보면 아래 내용과 같음.

〈표 V-47〉 지역본부용과 협력기관용 운영 매뉴얼 비교

구분	지역본부용	협력기관용
특징	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 사업내용 2022. 05. 01. ~ 2023. 01. 15.(6개월간) 발달장애아동(뇌병변장애 제외) 놀권리 보장을위해 1인당 최대 96시간 놀이교사 지원함. ▶ 장애아동의 놀 권리 인식 개선을 위한 교육 및 캠페인 진행. ▶ 놀이교사지원사업 활동 개요 및 세부 내용 제시 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지역본부용 내용과 동일함. ▶ 기관 내 대상아동이 없을 경우 기관 외 지역사회에서 아동을 모집할 수 있도록 홍보 안내 제시함.
장점	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 놀이교사와 장애아동의 성별, 나이 차이, 놀이 성향 등 부분을 고려한 매칭. ▶ 놀이교사의 전문성을 확보하기 위해 교사 채용에서 기준과 채용절차를 보완함. ▶ 아동안전보호정책 및 아동의 놀 권리를 이해할 수 있는 놀이 및 장애 분야 관련 학과 및 업무 종사자를 우선채용함. ▶ 아동 모집 홍보 및 수행 절차 상황을 모니터링함. ▶ 놀이영역에 대한 정의가 명확함. (상담 및 발달재활서비스, 돌봄, 활동보조 영역이 아님을 명확히 함.) ▶ 협력기관을 통한 놀이교사 모니터링을 통해 사업의 의도와 맞지 않는 경우 교사와 계약을 해지할 수 있도록 하고 계약의 변경 절차나 계약 파기 사유를 명시하고 있음. ▶ 요구가 많은 집단놀이 프로그램을 협력기관과 상의 후 시행 예정임. ▶ 보호자 대상 놀 권리 교육 사전/사후 설문 실시함. ▶ 놀이교사 교육이 21년 3회에서 22년에는 5회로 증가함. 놀이교사의 전문성이 중요하다고 여기는 것은 고무적임. ▶ 놀이교사 현장역량강화를 위한 다양한 프로그램을 계획함. (기본교육, 사례발표를 통한 슈퍼비전, 간담회를 통한 교사 간 정보공유) 	
제한점	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 전제적으로 운영 매뉴얼의 내용이 많음. ▶ 작성해야 할 서류의 양이 많음. ▶ 모니터링에 관한 관리 내용이 필요함. ▶ (신규) 실무자를 대상으로 한 교육이 필요함. ▶ 아동 요구를 고려한 놀이kit 구입방법이 명시되어 있지 않음. 	<ul style="list-style-type: none"> ▶ 지역본부용과 운영 매뉴얼의 차이가 없음. ▶ 2차 놀이교사 교육에서 자문위원 섭외에 관한 정확한 기준이 없음. ▶ 협력기관 운영비 사용에 관한 명확한 규정과 안내가 필요함.

<ul style="list-style-type: none"> ▶ 뇌병변장애 또는 중증의 장애아동보다는 의사소통이 가능한 경증의 장애아동을 대상으로 함. ▶ 놀이교사 모집에 관한 권한이 모두 협력 기관에 있음. ▶ 놀이교사 채용에 있어 관련 학과 및 분야 종사자가 아니어도 채용이 가능함. ▶ 놀이교사의 현장 모니터링에 관한 자세한 방법이나 가이드라인이 제시되어 있지 않음.(주로 놀이활동일지로 같음함.) ▶ 매뉴얼에 나타난 보호자 및 놀이교사 교육계획이 실제와 다름. 	
---	--

- 놀이교사용 운영 매뉴얼을 분석한 결과, 놀이교사의 채용부터 계약체결, 활동, 사업의 최종까지 한눈에 이해하기 쉽게 순서도록 작성된 것이 특징임.
- 놀이교사활동 순서에 따른 교육 및 세부 활동계획안 작성, 방문 전 준비와 방문 시, 방문 후 놀이교사의 업무내용 및 방법과 서식이 잘 안내되어 있음.
- 가정 방문에 앞서 놀이공간 및 가정환경 파악에 관한 안내가 있음.
- 장애아동의 문제행동(예, 물건을 던지기, 교사 때리기 등 폭력성)에 대한 대처 및 행동 요령이 제시되어 있음.

운영 매뉴얼에 관한 소결

- 지역본부용과 협력기관의 업무가 차이가 있음에도 불구하고 매뉴얼의 내용은 동일함. 역할에 따른 업무 매뉴얼 제작이 필요함
- 업무 매뉴얼의 내용이 방대하나 다소 구체적이지 못함. 예를 들어, 자문위원 섭외 기준이라던가 예산 사용에 관한 지침 등 업무 매뉴얼 내용을 세부적으로 보완할 필요가 있음. 반면, 작성해야 할 서류의 양이 많은 편임. 불필요한 서류 내용은 삭제할 필요가 있음
- 지역 및 협력기관의 운영 모니터링을 위한 매뉴얼 내용이 추가되어야 함.
- 업무 매뉴얼 상 나타난 여러 가지 교육이 실제와 다를 경우, 이에 관한 불이익에 관한 추가 내용이 보완될 필요가 있음

8 놀이활동 참관 분석

- 놀이활동은 1차와 2차에 나누어 참관하였음. 1차는 7월 14일부터 8월 12일까지 총 7건의 놀이활동을 관찰하였고, 2차는 10월 13일부터 11월 24일까지 14건의 놀이활동을 관찰하였으며, 총 21건의 모니터링 내용을 근거로 분석을 실시함.
- 놀이활동 관찰의 주안점으로는 놀이 범주(play categories), 놀이 영역(play domain), 놀이의 사회적 상호작용 특징(social interaction distinction of play)의 3가지 층(tier)을 고려하여 관찰함.
- 관찰한 내용은 양적 및 질적으로 분석하였고, 양적 분석은 놀이 범주, 놀이영역, 상호작용, 환경 등에 대한 부분과 아동 놀이, 교사 촉진, 놀이 환경에 대하여 수치화하여 분석하였음.
- 질적 분석은 놀이 활동 운영, 장점, 보완점을 중심으로 주제어를 중심으로 내용을 분석하여 요약화하였음.
- 놀이 활동에 참관한 내용을 분석한 결과는 다음과 같음.

〈표 V-48〉 놀이 활동 참관 기본 정보

지역	나이(평균)		성별		모니터링 횟수				계	
	1차	2차	남자	여자	1차		2차			
					대면	비대면	대면	비대면		
중부 1 지역	마포	-	8.0	3	-	-	2	1	3	
	파주	11.0	7.0	2	2	2	-	2	-	4
	원주	-	8.5	1	1	-	-	2	-	2
서부 지역	광주	9.0	-	1	1	-	2	-	-	2
남부_부산	부산	9.0	9.0	2	2	2	-	2	-	4
남부_경남	창원	8.0	13.3	3	1	1	-	3	-	4
	김해	-	10.5	1	1	-	-	-	2	2
계	9.25	9.38	13	8	5	2	11	3	21	
	9.31		62%	38%	7		14			
					33%		67%			
21										

- 참관한 놀이 활동 아동의 평균 나이는 9.31세였고, 남자는 62%, 여자는 38% 아동이 활동에 참여하고 있는 것으로 나타남.
- 참관 형태로는 1차에서는 대면 5건, 비대면 2건이었고, 2차에서는 대면 11건, 비대면 3건으로 나타남.
- 놀이의 범주를 살펴본 결과, 1차에서는 즉흥 놀이와 안내된 놀이가 5건으로 많았고, 2차에서는 안내된 놀이가 11건으로 가장 많았으며, 자유 놀이도 8건으로 나타났음.
- 놀이 영역으로는 1차에서는 신체 놀이가 4건으로 가장 많았고, 극 놀이, 언어 놀이, 만들기 놀이도 많이 진행되고 있었음. 2차에서는 만들기 놀이를 가장 많이 하고 있었고, 신체 놀이, 예술 놀이가 그 뒤를 이어 많이 진행되고 있었음.
- 상호작용 형태로는 1차와 2차 모두 함께 놀이 형태가 가장 많이 나타났음.
- 놀이 환경은 1, 2차 모두 가정에서의 놀이가 가장 많았고, 2차에서는 놀이터를 이용하는 경우도 있었음.

〈표 V-49〉 놀이 활동 정보

구분	내용	계(중복선택)		구분	내용	계(중복선택)	
		1차	2차			1차	2차
놀이 범주	즉흥 놀이	5	3	놀이 상호 작용	혼자 놀이	4	4
	자유 놀이	4	8		평행놀이	2	5
	안내된 놀이	5	11		함께 놀이	5	12
	구조화된 놀이	2	1		집단놀이	0	2
놀이 영역	극놀이	3	0	놀이 환경	가정	6	9
	신체 놀이	4	7		놀이터	0	4
	언어 놀이	3	3		기관	1	1
	수학 놀이	1	2		기타*	0	2
	과학 놀이	0	2				
	만들기 놀이	3	8				
	예술 놀이	2	4				
	디지털 놀이	1	1				
	기타	0	0				

* 놀이 환경에서 기타의 경우 마포 문화비축기지에서 야외 놀이 활동을 실시한 경우임.

- 놀이 활동 진행사항을 아동 놀이, 교사 촉진, 놀이 환경에 대해 각각 5점 척도로 구성하여 나누어 관찰하였음.
- 아동은 자신이 원하는 것에 대해 놀이 상대에게 이해할 수 있는 표정, 언어, 몸짓 등을 통해 단서를 주면서 주도적으로 참여하고 있는 것으로 나타남. 하지만 보호자, 형제·자매 등 타인에게 함께 놀자고 주도적으로 말을 하지 않는 것으로 나타남.
- 아동은 놀이 과정에서 더 재미있게 하려고 노력하거나 동시에 다른 여러 역할을 하면서 활동에 참여하는 등 인지적 유연성을 보이는 것으로 나타났음.
- 아동은 놀이를 하는 과정에서 즐거워하고, 노래를 흥얼거리거나 이야기를 하였으며, 놀이를 하면서 미소 짓거나 웃는 모습을 보였음.
- 아동은 놀이를 하는 동안 적극적으로 놀이에 참여하는 경우가 많았으며, 놀이 시간 중 문제행동을 보이지 않는 경우가 많은 것으로 나타났음.
- 아동의 놀이에 대해 교사는 아동이 상상력을 충분히 발휘하며 놀 수 있도록 지원하거나 아동이 자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려하는 촉진이 많은 것으로 나타났음.

〈표 V-50〉 놀이 활동 진행

구분	내용	M			t	P
		1차	2차	계		
아 동 놀 이	아동 자신이 원하는 것에 대해 놀이 상대(교사 혹은 다른 아동)가 충분히 이해할 수 있도록 표정, 언어, 몸짓 등을 통해 단서를 준다.	4.00	4.07	4.04	-0.534	0.600
	다른 사람(보호자, 형제·자매, 다른 아동 등)에게 함께 놀자고 말한다(놀이에 관한 대화를 먼저 시작한다).	2.57	2.93	2.75	0.602	0.554
	놀이하는 동안 다른 사람(놀이 상대)의 말을 경청한다(놀이 교사와 대화를 유지한다).	3.43	3.5	3.47	0.000	1.000
	놀이할 때 주도적인 역할을 한다.	3.86	3.21	3.54	1.829	0.083
	놀이 상대와 규칙을 지키면서 놀이한다.	3.29	3.36	3.33	0.944	0.357
	인지적 융통성	다양한 방법으로 사물을 가지고 놀이한다.	3.29	3.00	3.15	-0.155

(cognitive flexibility)	하나의 놀이에서 다른 놀이로 확장한다.	3.43	3.00	3.22	0.832	0.416
	놀이를 더 재미있게 하려고 노력한다.	3.71	3.29	3.50	0.464	0.648
	놀이를 할 때 하나의 역할을 하면서 동시에 여러 다른 역할도 함께 한다(예, 비눗방울 놀이에서 비눗방울을 불거나 혹은 비눗방울 만지기 등)	3.71	3.07	3.39	1.751	0.114
	놀이 중 놀이와 관련된 이야기를 지어 내며 놀이한다.	3.43	3.00	3.22	1.332	0.199
즐거움의 표현 (expression of joy)	놀이하는 동안 즐거워한다.	3.86	3.79	3.83	0.393	0.699
	놀이를 하면서 노래를 흥얼거리거나 이야기한다.	3.86	3.79	3.83	-0.169	0.867
	놀이를 하면서 미소를 짓거나 소리 내어 웃는다.	3.86	3.79	3.83	0.533	0.601
	놀이 활동 중 자신이 만든 결과물을 자랑한다.	4.14	3.07	3.61	2.669	0.015*
	장난스러운 놀이를 즐긴다.	4.00	3.36	3.68	1.051	0.306
자발적 몰입 (voluntary full immersion)	적극적으로 놀이 활동에 참여한다.	3.86	3.71	3.79	0.339	0.738
	무엇을 할 것인지 스스로 결정한다.	3.71	3.50	3.61	0.421	0.678
	놀이를 할 때 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 놀잇감을 사용한다.	3.86	3.43	3.65	1.289	0.213
	놀이 활동을 지속하기 위하여 문제를 해결하려고 노력한다.	3.14	3.43	3.29	-0.172	0.865
	놀이하는 동안 문제행동을 보이지 않는다.	3.71	3.93	3.82	-0.427	0.674
교사 촉진	아동이 다양한 놀이를 할 수 있도록 지원한다.	3.43	3.79	3.61	-1.060	0.303
	아동이 자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려한다(예, 놀이 중 스스로 원하는 놀이로 전환하거나 제안하는 것을 수용 등)	3.71	4.00	3.86	-1.018	0.321
	아동의 요구, 놀이 특성에 적합하게 반응한다.	3.57	3.93	3.75	-0.533	0.601
	아동이 상상력을 충분히 발휘하며 놀 수 있도록 지원한다.	3.71	4.07	3.89	-0.346	0.733
놀이 환경	놀이 활동에 부합한 적절한 놀이 공간이 활용된다.	3.43	3.57	3.50	-0.307	0.762
	아동의 일과 중에서 적절한 시간에 놀이 활동이 실시된다.	3.29	3.71	3.50	-0.733	0.472
	아동의 발달과 흥미에 적합한 놀잇감이나 자료가 제공된다.	3.71	3.86	3.79	-0.346	0.733

- 놀이 환경에 대해서는 아동의 발달과 흥미에 적합한 놀잇감이나 자료가 제공되는 반면 상대적으로 놀이 활동이 적절하지 않은 시간에 진행이 되거나 놀이 공간으로 적절하지 못하다고 여기는 것으로 나타났음.
- 양적 분석 외에 놀이 활동 전체 운영이나 장점 및 보완점, 기타 의견에 대해 참관한 내용을 주제 중심으로 분석한 결과는 다음과 같으며 아래 표와 같음.

〈표 V-51〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(전체 운영)

주제어	내용
놀이 공간	야외 활동을 통한 다양한 경험이 아동의 호기심과 적극적인 놀이 활동 참여 촉진
	가정이 아닌 놀이 활동이 가능한 기관에서 놀이를 진행(적극적인 신체 활동 가능) → 집 안에서는 신체 활동이 전반적으로 제한됨.
	가정에서 놀이를 진행하는 경우 넓은공간(거실 또는 마당)에서 놀이 진행 아동이 놀이 활동을 하는데 편안함을 느끼는 공간 필요
놀이 촉진	자폐 성향이 강한 아동의 경우 놀이교사와의 활동에 무관심
	아동이 관심을 보이지 않는 활동의 경우 놀이를 이어가지 못하고 단순 돌봄에 머무름. 아동이 관심을 보이는 놀이 활동을 적극적으로 활용하여 놀이 참여를 높임.
놀이 확장	교사의 시범 → 아동의 모방 → 아동의 창의적 활동 → 발전된 놀이
	하나의 놀이활동에서 변형되고 확장되는 놀이로의 발전
놀이 상호작용	아동과의 놀이 활동 시 지속적으로 아동과 소통하며 놀이가 아동의 주도로 이루어짐.
	준비한 놀이에 아동이 관심을 보이지 않는 경우 계획을 수정하여 아동이 원하는 놀이를 진행함.
놀이 대상	교사와 일대일 놀이가 아닌 비장애 아동들과 함께 소그룹으로 놀이 활동을 진행
	놀이에 보호자 또는 형제·자매를 참여시킴
놀잇감	아동의 놀이 특성에 맞는 놀잇감 활용
	하나의 놀잇감을 가지고 다양한 형태의 놀이로 변형 또는 확장
놀이 중심	치료 또는 돌봄이 아니라 놀이가 중심이 되는 활동
	치료서비스를 줄이고 놀이 활동
놀이 시간	아동이 심심해하는 시간에 놀이 활동 진행
	기준에 이용하는 서비스가 많은데도 불구하고 억지로 놀이 활동 추가

〈표 V-52〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(장점)

주제어	내용
놀이 공간의 확장	야외에서 단체로 장애, 비장애 아동이 함께 놀이를 진행하며 다양한 놀이를 경험함.
	야외 단체 활동에 관심이 없는 경우에도 그 상황에서 자신만의 놀이를 찾아서 진행함.
	놀이가 제한된 가정을 벗어나 자유롭게 놀이영역을 확장할 수 있음.
아동 주도적 놀이 활동	치료 또는 학습적 접근보다 아동이 하고 싶은 놀이를 할 수 있도록 지원(아동 주도의 놀이)
	교사가 계획한 활동이 아니라 아동이 하고 싶은 놀이를 진행함.
	놀이 활동을 아동이 이끌어 나감.
놀이 활동의 발전	초기와 비교해 놀이를 진행할수록 놀이규칙을 잘 지키고 놀이 수준이 증가함.
	초기에 교사와 상호관계를 거부하던 아동이 놀이가 진행될수록 교사를 받아들이고 교사와의 놀이를 기다림.
	아동 스스로 놀이를 더 재미있게 놀기 위한 다양한 시도를 함.
장애 특성에 맞는 놀잇감 활용	아동의 연령과 놀이 수준, 형태에 맞는 적절한 놀잇감 선택
	하나의 놀잇감을 다른 놀이로 변형 또는 확장함.
교사의 놀이성 증가	초기 활동과 비교해 교사가 아동의 놀이를 이해하고 아동의 행동을 관찰하여 원하는 놀이를 끌어냄.
	치료나 학습을 위한 활동이 아닌 놀이에 중심을 둔 활동 진행
적절한 놀이 시간	놀이 활동을 위한 아동 컨디션 확보를 위해 충분히 쉬고 심심해 하는 시간에 놀이를 진행함.
	2시간으로 부족한 활동(박물관, 놀이동산 등)의 활동을 위한 유연한 놀이 시간 조정(주 2회 4시간을 주 1회 4시간으로 조정)
형제·자매의 놀이 참여	아동과 교사의 일대일 활동에 머무르지 않고 보호자나 형제·자매가 놀이 활동을 함께 진행함.

〈표 V-53〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(보완점)

주제어	내용
아동 행동 관찰	아동의 행동을 잘 관찰하여 적절하게 개입을 해주는 것이 필요하지만 그렇지 못함.
문제행동 대처	놀이교사가 아동의 문제행동에 대한 행동수정 접근 및 안전문제 대처가 미흡

	<p>아동의 문제행동에 대해 보호자와 놀이교사의 대처가 일관되지 못함.</p> <p>아동의 폭력 행동 및 보호자의 과도한 요구에 놀이교사가 적절하게 대처하지 못함.</p>
연령에 맞지 않는 놀이 활동	연령에 맞는 놀이를 진행하지 못함(아동의 놀이를 청소년에게 권유)
돌봄 차원의 놀이 활동	<p>아동과 놀이를 진행하는 것이 아닌 단순한 가정에서의 돌봄 활동</p> <p>보호자가 아동과 노는 법을 몰라서 놀이 지원을 받는 것인데도 불구하고 보호자가 충분히 수행하는 놀이 진행(단순 돌봄)</p> <p>보호자의 휴식 시간을 위한 장애아동 돌봄 활동으로 놀이 진행</p>
교사 주도의 놀이 활동	<p>놀이 활동에서 교사가 계획한 활동을 주도적으로 이끌고 아동은 그냥 따라감.</p> <p>교사가 대부분 놀이 활동을 하고 아동은 관찰만 함.</p>
치료 또는 연장학습	<p>치료프로그램을 진행하면서 놀이라고 함(교사가 기관에서 아동의 치료를 담당하는 방과 후 교사임).</p> <p>놀이 활동이 아닌 학습이나 치료적 활동으로 놀이를 진행함(놀이교사의 주업이 치료 또는 기관에 소속된 치료사).</p>
부적절한 놀이 시간	<p>놀이는 남는 시간에 스스로 진행하는 활동인데 돌봄, 치료의 일환으로 생각하고 늦은 시각(저녁 7시30분)에 진행됨. 쉬는 시간이 부족해짐.</p> <p>이미 많은 치료와 학교, 학원 활동에 지친 아동을 대상으로 놀이 시간을 채우기 위한 놀이 활동</p>
부적절한 놀이 공간	<p>놀이에 맞지 않는 공간(신체 활동을 1명 남짓한 방에서 진행 또는 음식 만들기를 진행하는데 주방이 아닌 방 안에서 진행함)</p> <p>기존에 아동이 치료서비스를 받는 공간에서 놀이를 진행함(치료의 연장)</p>
부적절한 놀잇감	<p>아동의 특성에 맞지 않는 놀잇감(18세 청소년에게 유아 놀잇감 사용)</p> <p>놀잇감을 다양하게 사용하지 못함(딱지로 딱지치기만 수행. 딱지를 이용해 던지기, 짝맞추기, 세우기 등 변형이나 확장을 시도하지 않음)</p>
형제·자매 놀이 참여 배제	형제·자매가 놀이를 함께 하고 싶어 해도 아동의 관심이 교사에게 집중되지 못한다며 놀이에서 배제(치료 목적 활동과 혼동)
보호자 놀이 인식 부족	<p>순수한 놀이 활동을 위한 것이 아니라 돌봄 또는 치료, 학습의 요구</p> <p>놀이가 아동을 위한 활동이 아니라 보호자의 쉬는 시간을 위한 활동</p> <p>아동의 놀이에 관심이 없음.</p>

〈표 V-54〉 놀이활동 참관 결과에 따른 주제 도출(기타)

주제어	내용
놀이 영상 확보	비대면을 통한 놀이영상 확인 시 놀이 상황의 단편적인 부분만 확인함 (10분 내외의 영상)
	영상 촬영 시 아동이 촬영을 의식해서 놀이 활동 진행이 어려움
놀이 모니터링 협조 부족	보호자 및 교사의 협조 부족으로 놀이 활동 참관이 어려움

놀이활동 참관에 관한 소결

- 즉흥 놀이 및 자유 놀이 확대
 - 아동은 자유 놀이나 안내된 놀이를 많이 하는 것으로 나타남
 - 놀이는 무목적성 및 즐거움이 가장 큰 특징임. 따라서 아동이 즐거워할 수 있는 즉흥 놀이 및 자유 놀이도 할 수 있도록 놀이 범주를 확장해야 함
- 다양한 놀이 환경과 상호작용 기회 확대
 - 놀이는 주로 가정에서 이루어지고 있는 것으로 나타남
 - 놀이 과정에서도 집단 놀이는 거의 볼 수 없었음
 - 다양한 놀이 환경 제공과 그룹 활동을 통하여 놀이를 하는 과정에서 또래와 상호작용을 촉진할 수 있도록 기회를 제공해야 함
- 다양한 맞춤형 놀잇감 구입 및 활용 교육
 - 연령이나 성별, 장애 특성, 공간의 특성을 고려하지 못한 놀잇감이 지원되고, SCK에서 일괄적으로 놀잇감을 구매해서 보내주는 구조임
 - 놀이교사가 아동과 환경의 특성에 맞는 다양한 놀잇감을 상황에 맞게 구매할 수 있는 지원 제도가 필요함
 - 교사별 놀잇감 활용에 대한 편차가 심한 것으로 관찰됨. 이에 따른 놀잇감 활용 교육을 통해 교사별, 지역별 활동의 편차를 줄여나갈 필요가 있음

9

놀이교사 놀이활동 성찰 로그 분석

- 면담과정에서 다수 언급된 ‘대상 아동의 긍정적인 변화’ 및 ‘놀이 본연의 목적을 달성하고자 하는 놀이교사의 노력’에 대한 정량적, 정성적 근거 자료로 활용하고자 시행함.
- 권역별 협력기관의 협조를 통해 1명씩 총 7명의 놀이교사를 선발(8월8일)하여 연구활동을 진행함. 놀이활동 진행과정에서 교사별 대상 아동 1명을 선정하여 정서 등의 변화과정 및 활동과정에서 놀이교사의 운영 ‘되돌아보기(reflective thinking)’를 기록함.
- 9월부터 12월까지 SCK에서 작성하는 놀이교사 활동일지와는 별개로 놀이활동 성찰 로그를 10회기 작성함.
- 총 7개 권역, 권역당 1명씩 총 7명의 놀이 교사가 남자 4명, 여자 3명, 평균 나이 11.14세 아동을 대상으로 9월 19건, 10월 19건, 11월 18건, 12월 10건 총 66건, 193쪽 분량의 로그 작성함. 단, 최초 계획은 70건의 로그 작성 예정이었으나 마포 놀이 교사의 교통사고로 인해 1달간 놀이 활동 중단으로 6건의 로그만 제출함.

〈표 V-55〉 로그 작성에 대한 기본 정보

지역	놀이 교사	아동 나이	성별(명)		로그 작성 횟수(건)				계
			남자	여자	9월	10월	11월	12월	
중부 1 지역	마포 김○○	13	○		3	2	(입원)	1	6
	파주 김○○	6		○	3	2	2	3	10
	원주 김○○	12	○		3	3	3	1	10
서부 지역	광주 박○○	8		○	3	3	4	-	10
남부_ 부산	부산 문○○	9	○		3	3	3	1	10
남부_ 경남	창원 이○○	17	○		2	3	3	2	10
	김해 장○○	13		○	2	3	3	2	10
평균/계		11.14세	4	3	19	19	18	10	66

- 주된 관찰 내용으로는 놀이활동의 범주, 영역, 상호작용 및 환경 분석이고, 양적 측면에서는 아동 놀이 형태, 교사 촉진 방법, 놀이 환경을 5점 척도로 분석하였으며, 질적 측면으로는 놀이교사의 놀이성 증가 및 아동의 놀이 발전에 대해 관찰·분석하였음.
- 로그 작성을 위한 놀이교사 모집은 권역별 연구진의 요청 및 협력기관 추천으로 2022년 8월 8일(월) 모집 완료하였고, 총 3차례에 걸쳐 로그 작성을 위한 교육을 실시하였음.
- 1차 교육은 로그 작성의 필요성과 로그 작성 방식에 관한 사전 교육으로 2022년 8월 18일(목) 9시 30분부터 10시 30분 1시간 동안 줌을 이용한 비대면 교육으로 진행함.
- 2차 교육은 로그 작성 과정에서 교사의 진행 과정을 점검하고 로그 작성에 관한 질의응답을 위한 교육으로 2022년 9월 29일(목) 9시 30분부터 10시 30분까지 줌을 이용한 비대면 교육으로 진행하였음. 또한 참석하지 못한 마포, 창원, 광주 교사를 위하여 교육 영상을 촬영한 후 공유하였음.
- 3차 교육은 2022년 12월 2일(금) 9시 30분부터 10시 30분까지 줌을 이용한 비대면 교육으로 진행하였고, 2차와 같이 교사의 로그 작성 진행과정과 질의응답 시간을 가졌음. 또한, 참석하지 못한 광주, 김해 교사를 위하여 교육 영상 촬영 후 공유하였음.
- 놀이 범주, 놀이 영역, 놀이 상호작용, 놀이 환경에 대해 빈도수 분석을 실시하였으며 결과는 다음과 같음.
- 놀이교사를 통해 살펴본 아동의 놀이 범주에 대해 분석한 결과, 즉흥 놀이 34건, 자유 놀이 41건, 안내된 놀이 29건, 구조화된 놀이 11건으로 자유 놀이가 가장 많았고 구조화된 놀이가 가장 적음.
- 놀이가 진행될수록 즉흥 놀이, 자유 놀이의 비중이 증가하고 안내된 놀이, 구조화된 놀이는 감소함. 특히, 9월에는 안내된 놀이 10건, 구조화된 놀이 6건에서 12월에는 안내된 놀이 5건, 구조화된 놀이 1건으로 절반의 감소함. 놀이 활동 건수가 절반이라고는 하나 활동에서 교사의 개입이 많이 들어가는 놀이 활동은 줄어들고 아동이 원하는 활동으로 진행된 것을 알 수 있음.
- 결과적으로 놀이 교사가 활동을 진행할수록 계획을 세워서 놀기보다는 아동과 즉흥 놀이, 자유 놀이를 진행하며 아동의 자율성과 놀이 활동 선택을 제공해 놀이의 주도성을 아동에게 이양하는 모습을 보임. 놀이의 과정에서 아동과의 상호작용이 증가함을 알 수 있음.

- 놀이 영역에 대한 분석 결과를 살펴보면 주로 신체 놀이, 만들기 놀이, 예술 놀이에 치우쳐 있음.
- 장애아동과 극놀이, 언어 놀이, 수학 놀이, 과학 놀이, 디지털 놀이 등을 수행하기에는 현재 놀이교사의 장애아동 이해정도로는 어려움을 알 수 있음.

〈표 V-56〉 놀이 활동 정보

구분	내용 (중복선택 가능)	월별				계
		9월	10월	11월	12월	
놀이 범주	즉흥 놀이	8	10	9	7	34
	자유 놀이	10	13	11	7	41
	안내된 놀이	10	7	7	5	29
	구조화된 놀이	6	2	2	1	11
놀이 영역	극놀이	0	3	3	1	7
	신체 놀이	11	11	7	7	36
	언어 놀이	0	0	1	0	1
	수학 놀이	0	1	0	0	1
	과학 놀이	4	0	0	0	4
	만들기 놀이	9	9	14	8	40
	예술 놀이	5	5	4	3	17
	디지털 놀이	0	0	1	0	1
놀이 상호 작용	기타	1 (견학)	1 (물건사기)	0	0	2
	혼자 놀이	13	13	11	8	45
	평행놀이	5	4	6	3	18
	함께 놀이	12	10	7	5	34
놀이 환경	집단놀이	2	3	3	1	9
	가정	15	11	10	10	46
	놀이터	8	6	4	4	22
	기관	2	3	4	0	9

	기타	1 (박물관)	5 (유적지, 마트, 박물관, 오락실)	1	1 (쇼핑몰)	8
--	----	------------	-----------------------------------	---	------------	---

- 결과적으로 놀이의 영역이 제한되어 있고 매번 하는 놀이를 하고 있음을 알 수 있음. 향후 놀이교사의 전문성과 놀이성 증진을 위한 교육을 통해 다양한 놀이 영역의 활동과 놀이에 경험이 적어 관심이 없는 장애아동을 놀이 활동으로 끌어 낼 수 있어야 함. 이를 위해서 놀이 교사 역시 다양한 놀이 영역의 활동을 직접 해보고 장애아동과 놀이방법을 공유할 수 있는 워크숍 형태의 교육이 필요함.
- 아동이 놀이활동 시 상호작용에 관해 분석한 결과 혼자 놀이 45건, 평행놀이 18건, 함께 놀이 34건, 집단놀이 9건으로 주로 혼자 놀이와 교사와 함께 놀이가 많았음. 지적장애와 자폐성 장애아동이 많기에 놀이 교사 존재유무와 관계없이 자신만의 놀이를 진행한 결과로 생각됨.
- 결과적으로 SCK에서 원하는 사회성의 증가는 집단놀이 활동을 통해 얻을 수 있는데 장애아동의 놀이가 혼자 또는 교사와 일대일로 이루어지는 것만으로는 놀이를 통한 사회성 증진의 효과를 기대하기 어려움. 내년도 사업에는 소그룹 활동을 필수적으로 진행하겠다고 하였음.
- 놀이 교사와 보호자 교육을 통한 소그룹, 대그룹 놀이 진행 시 아동의 참여와 놀이 과정에서 생길 수 있는 안전문제, 그리고 그룹놀이를 진행할 공공장소의 마련이 뒷받침되어야 함.
- 아동의 놀이 환경으로는 가정 46건, 놀이터 22건, 기관 9건, 기타 8건으로 주로 가정에서 놀이가 이루어지다 집 근처 놀이터로 나가서 활동을 진행함. 기타의 경우 박물관, 유적지, 마트, 오락실, 쇼핑몰 등에 아동과 외부활동을 진행함. 기관의 경우는 놀이 교사가 기관에 소속되어 있어 아동과의 놀이를 기관에서 진행함.
- 주로 가정에서 놀이를 진행함. 그러나 평균나이 11세의 아동과 집에서 노는 것은 한계점이 뚜렷함. 외부활동을 통한 아동의 만족도가 높다는 것이 교사와의 면담과 간담회를 통해 밝혀진 것을 근거로 가정에서만 놀이를 진행하는 것이 아니라 놀이터, 기관, 박물관 등과 같은 장소로 놀이 공간의 확장이 필요함. 특히, 협력

기관에서 공공놀이 공간을 제공하거나 지역사회에서 장애아동이 안전과 비용에 부담 없이 편하게 놀 수 있는 통합 놀이 공간을 제공해야 함.

- 다음으로는 놀이의 주도적 참여, 인지적 융통성, 즐거움의 표현, 자발적 몰입, 교사 촉진, 놀이 환경에 대해 27개 문항을 5점 척도로 조사하여 평균을 통해 그 결과를 분석하였으며 아래 표와 같음.

〈표 V-57〉 놀이 활동 진행

구분	내용	M					t	p	
		9월	10월	11월	12월	전체			
아 동 놀 이	주도적 참여 (leading participation)	아동 자신이 원하는 것에 대해 놀이 상대(교사 혹은 다른 아동)가 충분히 이해할 수 있도록 표정, 언어, 몸짓 등을 통해 단서를 준다.	4.05	4.21	4.11	4.10	4.12	-0.135	0.894
		다른 사람(보호자, 형제·자매, 다른 아동 등)에게 함께 놀자고 말한다(놀이에 관한 대화를 먼저 시작한다).	2.37	2.89	3.39	3.70	3.09	-2.543	0.017*
		놀이하는 동안 다른 사람(놀이 상대)의 말을 경청한다(놀이 교사와 대화를 유지한다).	2.26	2.95	3.17	2.50	2.72	0.155	0.8787
		놀이할 때 주도적인 역할을 한다.	4.16	3.89	4.33	4.70	4.27	-1.768	0.088
		놀이 상대와 규칙을 지키면서 놀이한다.	2.26	2.84	3.11	3.10	2.83	-1.792	0.084
	인지적 융통성 (cognitive flexibility)	다양한 방법으로 사물을 가지고 놀이한다.	2.21	2.74	3.06	2.90	2.73	-1.527	0.138
		하나의 놀이에서 다른 놀이로 확장한다.	2.05	2.89	3.50	3.30	2.94	-1.997	0.056
		놀이를 더 재미있게 하려고 노력한다.	2.42	3.00	3.50	3.60	3.13	-2.830	0.017*
		놀이를 할 때 하나의 역할을 하면서 동시에 여러 다른 역할도 함께 한다(예, 비눗방울놀이에서 비눗방울을 불거나 혹은 비눗방울 만지기 등)	2.63	3.00	3.28	2.70	2.90	-0.170	0.866
		놀이 중 놀이와 관련된 이	1.89	2.31	2.83	3.00	2.51	-1.180	0.259

	야기를 지어내며 놀이한다.								
즐거움의 표현 (expression of joy)	놀이하는 동안 즐거워한다.	4.16	4.37	4.44	4.50	4.37	-1.174	0.251	
	놀이를 하면서 노래를 흥얼거리거나 이야기한다.	3.47	3.89	4.22	3.70	3.82	-0.422	0.676	
	놀이를 하면서 미소를 짓거나 소리 내어 웃는다.	3.58	4.05	4.39	4.00	4.01	-1.380	0.180	
	놀이 활동 중 자신이 만든 결과물을 자랑한다.	2.47	2.89	3.50	3.20	3.02	-1.335	0.193	
	장난스러운 놀이를 즐긴다.	2.89	3.53	3.94	3.80	3.54	-2.084	0.047*	
자발적 몰입 (voluntary full immersion)	적극적으로 놀이 활동에 참여한다.	3.21	3.77	4.33	4.10	3.85	-2.089	0.046*	
	무엇을 할 것인지 스스로 결정한다.	3.95	4.32	4.28	4.00	4.14	-0.130	0.897	
	놀이를 할 때 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 놀잇감을 사용한다.	3.11	3.53	3.78	3.30	3.43	-0.432	0.669	
	놀이 활동을 지속하기 위하여 문제를 해결하려고 노력한다.	2.79	3.32	4.00	3.90	3.50	-2.788	0.010*	
	놀이하는 동안 문제행동을 보이지 않는다.	2.47	3.37	3.61	3.10	3.14	-1.713	0.098	
교사 촉진	아동이 다양한 놀이를 할 수 있도록 지원한다.	3.79	4.05	4.22	4.20	4.07	-1.529	0.138	
	아동이 자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려한다(예, 놀이 중 스스로 원하는 놀이로 전환하거나 제안하는 것을 수용 등)	4.42	4.47	4.39	4.20	4.37	0.841	0.408	
	아동의 요구, 놀이 특성에 적합하게 반응한다.	3.89	4.11	4.00	4.20	4.05	-1.325	0.196	
	아동이 상상력을 충분히 발휘하며 놀 수 있도록 지원한다.	3.95	3.42	3.89	4.00	3.82	-0.234	0.817	
놀이 환경	놀이 활동에 부합한 적절한 놀이 공간이 활용된다.	3.79	3.89	3.89	3.80	3.84	-0.029	0.977	
	아동의 일과 중에서 적절한 시간에 놀이 활동이 실시된다.	3.47	3.79	4.00	4.00	3.82	0.000	1.000	
	아동의 발달과 흥미에 적합한 놀잇감이나 자료가 제공된다.	3.47	3.42	4.11	4.30	3.83	-1.402	0.172	

- 아동의 주도적 참여(leading participation)에 대해 분석한 결과 5개 문항 중 ‘아동 자신이 원하는 것에 대해 놀이 상대(교사 혹은 다른 아동)가 충분히 이해할 수 있도록 표정, 언어, 몸짓 등을 통해 단서를 준다.’(M=4.12), ‘놀이할 때 주도

적인 역할을 한다.’(M=4.27)은 높은 점수를 기록함. 특히, 시간이 지날수록 점수가 높아지는 모습을 보여 놀이가 진행될수록 놀이에서 의사표현을 통해 원하는 것을 알려주고 주도적으로 놀이를 이끌어감을 볼 수 있음. 그리고 ‘다른 사람(보호자, 형제·자매, 다른 아동 등)에게 함께 놀자고 말한다(놀이에 관한 대화를 먼저 시작한다).’(M=3.09) 문항 역시 먼저 놀자고 표현함으로 놀이가 하고 싶은 활동이라는 것을 알 수 있음.

- 반면, ‘놀이하는 동안 다른 사람(놀이 상대)의 말을 경청한다(놀이 교사와 대화를 유지한다).’(M=2.72), ‘놀이 상대와 규칙을 지키면서 놀이한다.’(M=2.83) 문항은 낮은 점수를 보임. 이는 아직 놀이에서 상호작용을 하거나 놀이 규칙을 지키는 것이 어려움을 볼 수 있음. 단, 초기 점수보다 후기에 평균 점수가 높아지는 것에서 알 수 있듯 놀이를 진행하면서 점점 상호작용과 놀이 규칙을 지켜가는 것을 볼 수 있음.
- 결과적으로 장애아동의 특성상 상호작용과 규칙을 지켜가면서 놀이를 진행하는 것은 아직 미숙하나 시간이 지날수록 적응하는 것을 볼 수 있고 수동적인 상태에서 주도적으로 놀이를 진행하는 형태로 발전함을 볼 수 있음.
- 아동의 인지적 융통성(cognitive flexibility)에 대해 분석한 결과 ‘놀이를 더 재미있게 하려고 노력한다.’(M=3.13), ‘하나의 놀이에서 다른 놀이로 확장한다.’(M=2.94), ‘놀이를 할 때 하나의 역할을 하면서 동시에 여러 다른 역할도 함께 한다(예, 비눗방울 놀이에서 비눗방울을 불거나 혹은 비눗방울 만지기 등)’(M=2.90), ‘다양한 방법으로 사물을 가지고 놀이한다.’(2.73점), ‘놀이 중 놀이와 관련된 이야기를 지어내며 놀이한다.’(M=2.51)로 나타남. 아동은 놀이를 더 재미있게 하려고 다른 놀이로의 확장과 다른 여러 역할 수행을 진행하는 모습을 볼 수 있음. 그러나 다양하게 사물을 가지고 놀거나 놀이 중 이야기를 하며 노는 모습은 많지 않음을 볼 수 있음.
- 놀이 교사가 다양한 놀이방법과 하나의 놀잇감을 변형 및 확산한 놀이를 진행하는 놀이성이 부족한 상태에서 아동과의 놀이를 진행한 결과 아동 역시 융통성이 발달이 부족한 모습을 보임. 놀이 교사부터 다양한 놀이와 그것을 변형, 확산할 수 있는 역량을 키울 수 있는 교육이 필요함.
- 긍정적인 면은 모든 문항이 초기 점수보다 후기 점수가 더 높아짐을 확인함. 결과적으로 아동의 인지적 융통성은 낮으나 발전하고 있음을 확인함.

- 아동의 즐거움의 표현(expression of joy)에 대해 분석한 결과 초기 점수와 비교해서 후기 점수가 높아짐을 확인함. 특히, ‘놀이하는 동안 즐거워한다.’(M=4.37), ‘놀이를 하면서 미소를 짓거나 소리 내어 웃는다.’(M=4.01). ‘놀이를 하면서 노래를 흥얼거리거나 이야기한다.’(M=3.82), ‘장난스러운 놀이를 즐긴다.’(M=3.54) 문항의 높은 점수는 놀이의 궁극적 목표인 즐거움 측면에서 확실히 아동이 즐거워함을 볼 수 있음.
- 다만, ‘놀이 활동 중 자신이 만든 결과물을 자랑한다.’(M=3.02) 문항은 아동이 자신의 결과물을 자랑할 사람이 부족한 결과로 생각됨. 평소 놀이가 혼자 놀이가 대부분인 아동의 경우 자신이 만든 결과물을 자랑할 주변 사람이 없기에 경험이 없음에 초기 점수가 2.47점으로 낮게 나왔으나 후기에는 3.20점으로 자신의 결과물을 자랑하는 것이 익숙해지는 것을 볼 수 있음.
- 결론적으로 아동은 놀이를 통해 즐거움을 느끼고 있음을 알 수 있고 그 즐거움 측면이 놀이의 궁극적인 목표임.
- 자발적 몰입(voluntary full immersion)에 대해 분석한 결과 자발적 몰입 5문항 모두 초기와 비교해 후기에 평균 점수가 높아짐. 특히, ‘놀이 활동을 지속하기 위하여 문제를 해결하려고 노력한다.’ 문항의 경우 초기에 2.79점에서 후기는 3.90점으로 그리고 ‘놀이하는 동안 문제행동을 보이지 않는다.’ 문항은 2.47점에서 3.10점으로 초기와 비교해 후기에 큰 발전을 보임. 이는 놀이가 재미있기에 지속하려는 노력을 보이고 재미있는 시간을 보내고 있기에 문제행동을 보일 시간조차 없는 것으로 생각됨.
- 적극적으로 놀이에 참여하고(M=3.85) 스스로 결정하며(M=4.14) 자유롭게 놀잇감을 사용하는(M=3.43) 모습 모두 놀이에 즐겁게 몰입함을 보여줌. 단, 놀잇감을 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 사용하는 부분이 초기에 3.11점에서 3.30점으로 상대적으로 적은 상승을 보이는 것은 교사 역시 놀잇감을 1차원적으로 사용하고 변형 및 확산시키지 않기에 점수 변화가 적은 것으로 생각됨.
- 결론적으로 놀이 교사가 하나의 놀잇감을 다양한 방법으로 변형 및 확산시키기 위해서는 놀잇감을 사용한 놀이를 글로 배우는 것이 아닌 실제 사용을 해서 놀이를 해보는 실습이 꼭 필요함.
- 교사 촉진 측면을 분석한 결과 ‘아동이 자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려한다(예,

놀이 중 스스로 원하는 놀이로 전환하거나 제안하는 것을 수용 등’ 문항은 4.42점에서 4.20점으로 낮아졌고, ‘아동이 상상력을 충분히 발휘하며 놀 수 있도록 지원한다.’ 문항은 3.95점에서 4.00점으로 거의 비슷한 점수를 보임. 이는 놀이 교사가 자유로운 놀이와 상상력을 발휘할 수 있는 놀이 활동 지원이 어려운 것으로 생각됨. 아동과 많은 시간 놀이를 진행하며 어떻게 하면 아동의 자율성과 상상력이 자극되는지에 대한 교육이 부족한 상태에서 활동이 진행된 결과로 생각됨.

- 전체적으로 초기부터 후기까지 높은 점수를 보이거나 오히려 점수의 변화가 적거나 점수가 떨어진 이유는 놀이 교사의 놀이 자율성과 상상력 부분의 발전이 낮은 결과로 생각됨. 따라서 이를 키워줄 교육과 교사 간 자세한 놀이 노하우 공유가 필요함.
- 마지막으로 놀이 환경에 대해 분석한 결과 전반적으로 점수의 향상은 있으나 그 정도가 크지 않음. 이는 놀이 공간, 놀이 시간, 놀잇감의 변화는 교사 혼자만의 노력으로는 어렵기 때문임.
- 아동의 놀이는 편안하고 안전한 공간에서 그리고 아동이 심심해하는 시간에 아동의 특성에 맞는 놀잇감과 자료를 사용해서 진행해야 함. 이를 위해서 SCK 중앙, 지역본부, 협력기관, 지역사회, 놀이 교사, 가정 및 보호자는 모든 활동을 아동에게 맞춰서 진행해야 함.
- SCK 중앙은 놀이 교사의 전문성 향상을 위한 자체 인증 교육프로그램과 보호자의 놀이 인식 제고를 위한 교육프로그램을 제공하고 지역본부는 지역사회와 협조하여 놀이 프로그램과 장소 등을 공유하여 놀이 정보를 제공하고 협력기관은 단순히 교사 파견에 그치지 않고 놀이중심기관으로 변하여 놀이 확산을 위한 전진 기지가 되어야 함. 그리고 놀이 교사 역시 단순 돌봄이나 치료가 아닌 놀이를 제공하는 전문가로 놀이성과 전문성을 키우기 위해 노력해야 함.

■ 질적 분석을 통한 아동의 변화

- 양적 분석뿐 아니라 질적 기록 분석을 통해 참여 아동 및 놀이교사의 전반적인 변화를 살펴보았음.
- 분석은 성찰 로그 작성 시기인 초기(9월), 중기(10월~11월 중순), 후기(11월 중순~12

월)로 나누어 참여 아동 및 교사의 변화와 관련된 주제를 도출하였음.

- 참여 놀이 교사들은 놀이 활동을 통해 참여 아동들이 놀이 경험의 확장, 놀이교사와의 상호작용에서 주도성 증진, 아동의 행복감 증진, 놀이 환경의 확장을 경험하였다고 하였음.

놀이 방식과 도구의 확장

- 초기: 참여 아동들은 초반에는 놀이교사와의 라포 형성 중이라 함께 놀이를 거부하고 자신만의 혼자 놀이나 제한된 놀잇감에 집중함. 교사가 아동 옆에서 지속적으로 이야기를 할 때 아동은 의식하고 관심을 가짐
- 중기: 놀이교사가 제시하는 놀잇감이나 놀이 방식에 대해 거부하는 하지만 반복하여 재시하거나 새로운 활동을 시도하여 성공한 경우 새로운 활동을 수용하고 변환하는 모습
- 후기: 놀이방식을 변형하거나 새로운 놀잇감을 제시하였을 때 관심과 수용 정도 증가하고 교사와 함께 놀기를 요청하는 빈도 증가

처음 놀이를 시작할 때는 혼자 하고 싶은 마음을 드러내며 함께 놀이하기를 거부하다 평행놀이를 하는 교사를 보며 관심을 가지는 모습을 보였다. (t1, 09월 08일)

“선생님, 아이클레이 주세요” “아이크레이 여기 있어. 오늘 만들 것을 생각해 온 거야?” 놀이실에 들어온 예린이가 아이클레이를 요구하며 책상 앞에 앉는다. 교사가 아이클레이를 제공하자 오면서 생각했던 만들 것이 있었는지 막힘없이 반죽을 시작한다. (t1, 10월 06일)

개인 여가시간에 작은 인형을 활용하여 놀 수 있도록 안내를 했음. (t2, 09월 20일)

놀이 수업을 진행하면서 교사가 블록을 찾는데 도움을 주려는 행동을 하면 그러한 행동에 대해서 싫다라는 표현으로 다시 원상 복구시키는 행동을 보였는데 우연히 다른 모양을 만들었을 때 자신이 원하는 모양이었는지 원상 복구를 하지 않고 그것을 이용해서 다른 모양을 만드는 행동 모습이 보임. (t5, 10월 15일)

교사와의 상호작용에서 주도성 증진

- 초기: 놀이교사와 친밀감이 형성되는 과정이라 놀이교사에 대해 관심을 갖고 탐색 지속
- 중기: 지속적인 놀이 활동을 통해 놀이교사와의 언어적, 비언어적 상호작용 방식에 익숙해져가면서 놀이교사와의 긍정적 상호작용 기회 증가
- 후기: 놀이교사와의 친밀감과 신뢰감 형성으로 놀이 활동 시작 시 자신이 원하는 활동을 제시하거나 놀이 활동 종료 시 다음 시간에 원하는 활동 제안

playing, 놀이하는 기쁨은 아동 자신이 스스로 재밌게 느껴야 가능한데 때론 혼자 놀고 싶어하는 것 같아보이기도 한다. 그럴 때는 잠시 거리를 두고 기다리는데 슬쩍 슬쩍 교사를 보는 등 놀 교사에 대한 관심을 보이고 있다. (t3, 10월 01일)

이전에는 주로 정말 그네를 높게 타고 싶을 때 그네에서 일어나서 교사에 다가오는 모습을 보였으나 현재는 '밀어줄까요?' 하고 언어적으로 물끄는 틈 모습을 보이기도 함. (t7, 10월 27일)

놀이하면서 자연스럽게 대안을 생각하기도 하고 교사의 행동에 관심을 갖는 빈도가 늘어났다고 보이고, 물건을 직접 빌리러 다니는 연습을 몇 번 해보아서인지 이제는 제법 오래 빌려주실 때까지 기다리기도, 스스로 빌려달라고 말을 하기도 하는 모습을 보인다. (t1, 11월 06일)

교사에게 적극적이며 제가 갈 때마다 문 앞에서 반겨주기도 하고 수업하는 날이면 자신이 그동안 하고왔던 놀이를 미리 알려주기도 하고 교사가 오히려 아동에게 힘을 받고 오는 듯합니다. 아동과 수업을 할 때면 항상 즐거움을 많이 느낍니다. (t6, 10월 11일)

아동의 행복감 표현 증가

- 초기: 놀이교사와의 언어 및 비언어적 소통 방식에 적응하는 과정에서 분노 및 과잉행동 등 발생
- 중기: 놀이 활동 과정에서 즐거워서 웃거나 노래를 부르는 모습이 증가하였고 놀이 시에는 분노 및 상동행동 표현의 감소
- 후기: 놀이교사와의 놀이 활동을 즐기며 즐거움의 언어적, 비언어적 표현 증가

놀이수업하면서 좋아하는 음악과 함께 놀이 수업을 하는데 음악을 틀지 않고 시작하니 스스로 스피커 있는 곳까지 와서 전원을 키면서 음악을 틀어 달라는 표현을 하며 요구하는 모습을 보이기도 하며 신나는 음악이 나오면 놀이를 하면서도 자연스럽게 몸을 흔들기도 하고 입으로 중얼거리면서 노래에 맞추어 노래하듯이 리듬을 타면서 음악을 느끼기도 하며 놀이를 함. (t5, 10월 15일)

아동이 평소 교사와 운동하러 가면서 노래를 부르면서 가는데 코인노래방이 있어서 아동과 노래를 불러보려 감. 신나서 춤도 추면서 아동이 노래를 함. 근처 작은 공원에 트리와 국화로 꾸민 포토존이 있어 아동을 찍어주니 교사와 함께 찍고 싶다면 주변 지나가시는 분에게 아동 스스로 부탁을 하여 사진도 찍고 즐거운 하루를 보냄. (t6, 10월 27일)

놀이 환경의 확장 경험

- 초기: 아동과의 라포 형성 과정 중이고 주변 환경에 대한 정보 수집으로 주로 가정에서 놀이 활동 진행
- 중기: 집주변 놀이터, 학교, 놀이동산 등의 바깥환경에서 놀이 활동 실시하였고 바깥 놀이의 경우 아동의 만족감이 높게 나타남
- 후기: 바깥놀이를 통해 아동의 스트레스를 감소시킨 후 가정 내에서 놀이 활동 진행하는 등 아동의 컨디션과 상황에 따라 가정 내 놀이와 바깥 놀이 혼용

야외 활동 중에는 집 안에서 하는 행동을 전혀 보이지 않고 교사의 말에 집중하는 모습을 볼 수 있었음. 교사와의 놀이 시간에는 아동이 야외에서 자유롭게 놀 수 있도록 하고자 함. (t4, 10월 06일)

근래 아동이 뛰어다니며 신체 에너지를 발산할 수 있도록 지원하는 것이 필요하겠다는 생각이 들 아동과 화단에 버려진 축구공을 활용해 공을 차고 쫓아가는 활동을 반복했는데 이때 아동이 활기를 느끼고 즐거워하는 모습을 보임 (t7, 10월 13일)

흥분한 상태. 스트레스를 많이 받은 상태일 때는 집안 놀이 보다 외부 놀이를 한 후 집에 들어가서 이어가는 것이 도움이 되었다. (t3, 10월 24일)

낙엽이 쌓여있는 곳에는 동생과 함께 밟으며 '바스락' 소리를 들음. 그리고 함께 웃으며 즐거워하였음. 동생이 자신감 있게 수상가옥에 올라가자 본인도 올라갔다가 내려오며 뿌듯해하는 표정을 지음. 단풍 나뭇잎을 만지며 즐겁게 산책을 하는 모습을 보였음. (t2, 10월 28일)

■ 질적 분석을 통한 놀이교사의 변화

- 놀이 활동을 통한 아동의 변화뿐 아니라 로그 작성을 통하여 놀이교사의 전반적인 변화도 살펴보고자 기록을 분석하였음.
- 참여 놀이교사들은 놀이 활동을 진행하면서 아동과의 친밀감 및 신뢰감이 형성, 놀이교사의 놀이성 증대, 아동 놀이 주도성의 중요성에 대한 인식, 가족 구성원의 관계 이해 및 활용을 경험하게 되었음. 또한 놀이 활동 전 과정을 통해 장애아동과의 놀이 활동에서 놀이교사의 역할에 대한 고민이 지속되어 나타났음.

아동과의 친밀감 및 신뢰감 형성

- 초기: 아동과 라포 형성이 충분히 이루어지지 않아 아동의 흥미 파악이 필요함을 인식하고 놀이 흥미를 유도하고자 지속적인 상호작용 시도
- 중기: 놀이 활동에서 지속적인 질문과 답, 격려 등의 상호작용 시도를 통해 아동의 흥미와 특성 파악하고 친밀감 형성
- 후기: 여러 번의 놀이 활동을 통해 아동의 인지, 정서, 행동적 특성을 파악하고 아동과의 안정적인 라포 형성이 유지됨. 더불어 아동의 정서 행동 특성과 관련된 주변 환경적 요인들을 이해하게 됨

학생이 미술보단 만들기에 관심이 많고 낯선 활동이라 적응하는데 어려움을 보였음. 학생이 공예활동을 더 선호하므로 개인놀이 시간에는 만들기를 진행 할 예정임. (t2, 09월 20일)

기다려주는 선생님의 역할이 때로는 아동에게 편안함으로 느껴지기를 바라고 있다. 마음이 통했는지 22일 학교 놀이터 활동시에는 자신의 감정을 몸으로 표현해 주었다. 흙바닥에 앉아서 흙을 만질 때 같이 바닥에 앉아 아동이 하는대로 따라 해주었고, 일어나서 상동행동을 하거나 표정이 밝지 않을 때는 잠시 거리를 두고 기다려주었다. 교사가 아동에게 지시를 하거나 도움을 구할 때는 아동

도 잘 따라 주었고, 애교도 잠깐 부리는 모습도 있었다. (t3, 10월 24일)

후반기로 들어서면서 아동이 교사에 눈빛으로 소통하려는 시도가 많아졌다는 생각을 했음. (t7, 11월 24일)

한동안 음악을 들으며 감정을 휴식을 하는 동안 낙하산 안에서 휴식을 취하는 모습을 보일 때 신체 접촉을 통해 감각활동을 유도하는데 좋아하는 것 같아 보이고 신체 간지럼을 태울 때 좋아하면서 더 하여 좋으면 하는 반응을 보이면서 휴식이 끝나도 교사의 손을 끌어 오며 함께 놀이를 하자는 행동을 보임. (t5, 12월 14일)

놀이교사의 놀이성 증대

- 초기: 아동과의 함께 놀이 활동의 어려움을 인식하고 아동의 놀이 흥미를 유도하기 위해 평행놀이를 하거나 상호작용 시도 지속
- 중기: 아동과의 놀이 활동을 위해 다양한 놀이방식 및 아동의 흥미를 고려한 놀잇감 연구를 지속하였고 아동과 함께 놀이를 시도하여 성공의 횟수 증가
- 후기: 아동과의 놀이 방식을 파악하여 놀잇감이나 활동형태가 확장되었고 아동의 놀이의 중요성과 놀이교사의 지속적인 전문성 증진의 중요성 인식

송편을 싫어한다는 표현으로 송편 만들기도 어려울 것이라 잠시 생각하였는데 방법을 조금 바꾸니 참여하는 모습을 보여 경험해볼 수 있어 다행이라고 생각하였다. (t1, 09월 08일)

손을 씻으러 가자고 제안하였으나, “손 안 씻어요!”라며 거절하는 모습을 보여 “손 씻어야 해요. 더 오래되면 지우기 더 힘들단 말이야~” “손 안 씻어!” “...그러면 저기 썼다 지웠다 동물들 목욕시키러 가자” “...? 목욕?” “응, 목욕시키고 오자,

아이구~ 동물들도 지지분해졌네”“욕조!”“응, 욕조도 챙기고, 동물들 두 마리만 데리고 가서 목욕시키고 오자, 누구 고를 거야?”“문어, 오리”“좋아 가지고 가져~”라며 썼다 지웠다 동물들을 목욕시키는 놀이를 하는 것으로 하고 화장실에 욕조를 들고 들어가 동물들을 목욕시키며 손을 함께 씻고 귀가하였다. (t1, 11월 10일)

아동의 놀이에 대해 적극적인 반응을 보이지 않고 혼자서 놀게 하고 있을 때 아동도 그렇게 잘 놀지 못하는 것을 보면서 아동이 놀이를 하는 동안 계속해서 지켜봐주고 함께 관찰하고 지지해주어야 하겠다는 생각이 들었음. (t5, 10월 22일)

아동 놀이 주도성의 중요성 인식

- 초기: 아동 특성에 대한 충분한 이해가 부족한 상황에서 교사주도의 놀이 활동을 제시하였을 때 아동의 놀이 참여 거부 높게 나타남
- 중기: 아동 주도의 놀이 활동 시 아동의 만족감을 확인하게 되었고 교사주도의 놀이 활동실시에서도 아동의 관심을 고려하여 아동이 주도하여 놀이를 시작하고 교사가 촉진하는 방식 변경
- 후기: 아동이 놀이를 선택하는 기회를 확대하고 아동 주도의 놀이 활동을 지지하는 태도 증진

의도치 않게 아동이 하기 싫은 것을 자꾸 강요하게 된 것 같은 느낌이 들어 아동에게 미안함을 느꼈다. 또한 금방 진정하고 자신의 의견을 말해준 아동에게 고마움 또한 느꼈다. 아동의 의사소통이 매끄럽지 않아 해석하고 이해하고 조율하는 과정이 조금 어려웠지만 맞춰가는 과정이라고 생각하고 아동에게 천천히 더 다가가 보려고 한다. (t1, 09월 20일)

이번 놀이에서도 아동의 놀이 자율성을 인정해주었고, 전과 다른 모습이 보였다. 여태는 물감 놀이를 해도 의미 부여를 해서 명명하는 모습을 보이지 않았었는데 이번 놀이에서는 스스로 의미 부여하여 교사에게 먼저 알려주는 모습을 보

였다. (중략) 교사의 반응을 보고 교사에게 장난을 시도하는 횟수도 많이 늘어난 것 같다. 시간이 쌓이면서 아동과 교사의 유대감이 더욱 깊어진 것으로 보인다. (t1, 10월 20일)

놀이시간 만큼이라도 학생이 원하는 활동과 대화를 나누는 것에 주안점을 두고 있음. (t2, 11월 11일) 원래 계획에는 없었으나 아동이 원하는 도안으로 바꿔 만들기를 하면서 맞춤형 놀이를 진행하였음. (t2, 12월 02일)

가족 구성원의 관계 이해 및 활용

- 초기: 놀이교사의 역할 및 놀이에 대한 부모들의 인식 차이로 부모와 소통의 어려움을 겪거나 가족구성원과 아동의 상호작용 방식에 대한 정보 부족
- 중기: 지속적인 놀이 활동 방문을 통해 부모의 양육방식에 대해 이해하고 이야기를 나누었으며 가정 내 아동의 형제·자매와의 관계성에 대한 정보를 수집하고 놀이 활동에서 형제·자매가 함께 하는 등의 활용 시도
- 후기: 놀이교사와 부모와의 신뢰감과 친밀감이 형성되었고 이는 교사와 아동과의 긍정적 관계 형성에 도움이 되었다고 판단하고 있음. 또한 형제·자매 혹은 조부모, 놀이터에서 만난 또래 등의 주변인과 아동과의 상호작용 확장을 시도하였음

주보호자가 매 회기 '엄마 간다. 엄마도 가야지.' 하고 교사를 따라나오며 아동의 태도를 살피고 반응이 없으면 이를 반복하고 아동이 무언가 반응을 보이면 '엄마 가지마? 가지마?'하고 말하며 부모-아동애착이론에 근거하여 교사가 생각하기에 불필요한 애착확인 태도에서 매번 확인함. (t7, 09월 01일)

단체 보드 게임을 통해 규칙을 지키며 함께 게임하면서 사회성이 향상 될 수 있도록 하였음. (t2, 11월 29일)

최근에는 아동에게 그동안 수업을 하면서 찍었던 동영상이나 사진을 간단히 편집을 해서 보내주니 너무나도 좋아하는 모습을 보니 보람을 느꼈다 또한 그 후로는 아동이 수업 때마다 사진을 많이 찍어달라고 요구하면서 부모님께 자랑하고 싶어 함. (t6, 11월 28일)

주보호자도 아동이 직접 생활 속에서 자조할 수 있도록 기다려주는 태도가 변화되었다고 느껴짐. 만남에서는 변화가 없을 것 같다고 느끼지만 시간이 지나고 아동과의 친밀도가 상승하고 관계 형성이 되면서 주보호자도 신뢰감이 상승하면서 방문 놀이교사의 피드백을 듣고 실천해보려는 의지나 공감력이 형성되는 것 같다는 생각을 함. 따라서 초기 비관적 태도로 일관하기보다 적절하게 놀이 교사 스스로의 기존 패턴을 잃지 않으려고 노력하는 것이 필요하다고 생각함. (t7, 12월 01일)

아동이 게임에 집중할 나머지 듣지 못하고 본인 속도대로 게임을 함. 결국 여동생 한명이 울면서 속상해하자 상황을 보며 저주는 모습을 보였음. (t2, 12월 03일)

가장 눈에 띄게 변화한 점은 관계를 확장해 나가는 모습임 최근. 회기에 외부인에 적극적으로 다가가 상호작용을 시도하는 모습이 눈에 띈. (t7, 12월 08일)

자신이 만든 것을 할아버지에게 드리면서 설명도 하고 즐거워함. (t6, 12월 16일)

놀이교사의 역할 고민

- 초기: 장애아동과의 놀이 활동에서 놀이가 어떤 의미를 지니는지와 놀이 교사의 역할은 무엇인지에 대한 혼란과 고민
- 중기: 놀이교사가 또래를 대신하는 놀이상대자인지, 놀이를 통해 가르쳐 주는 교사인지에서 어떤 역할을 해야 하는지의 고민과 놀이 진행 과정에서 학습과 놀이를 어떻게 구분해야 하는지 혼란
- 후기: 놀이교사가 지녀야 하는 놀이성의 중요성과 놀이 활동에서는 놀이 본연의 특성 반영이 중요하다고 인식하고 있지만 실제 현장에서 구현하는 것이 어렵고 전문성 증진이 필요함을 지속적으로 성찰

놀이가 기존과 동일하게 반복되어 지루함을 느끼는 것을 느끼면 교사나 주보호자는 새로운 놀이를 제안하는데 기껏 좋으라고 한 제안이 상대에게 화와 짜증만 불러일으킨다면 그것이 놀이로 작용하지 않을 뿐 아니라 제안한 이도 당혹감과 거절감이 같이 몰려오는 것임. (t7, 09월 15일)

놀이라 함은 아동과 함께 놀아주는 것도 있으나 또래 친구처럼 대화도 하고 문자도 주고받으며 아동에게는 친구가 필요한 것이 아닌가라는 생각이 듭니다. (t6, 10월 11일)

어떤 방식이 해당 아동에 도움이 되는 방법인지 교사가 결정하는 것이 아니라 아동이 판단해 스스로 결정을 내리도록 하는 것이 결국 필요하다는 생각에 도달함. (t7, 11월 24일)

놀이교사 로그에 관한 소결

■ 놀이활동을 통한 아동의 변화

- **놀이방식과 도구의 확장:** 초기에는 혼자 놀거나 자신만의 놀이방식을 유지하였으나 활동 이후 새로운 놀이를 수용하거나 함께 놀이의 요청 횟수가 증가하였음
- **교사와 상호작용:** 초기 놀이교사 주도의 상호작용에서 놀이교사와 친밀감과 신뢰감을 형성하였고, 아동 주도의 상호작용 시도가 증가하였음
- **아동의 행복감:** 놀이교사와 소통방식의 차이로 초기에는 스트레스나 상동행동을 보였으나 활동 중 즐기거나 즐거움의 표현이 증가함
- **놀이 환경의 확장:** 야외 환경에서 놀이 활동 시 아동의 즐거움 증대를 확인할 수 있었고, 아동 상황에 따라 가정 및 야외 활동 혼용이 필요함

■ 사업에 참여한 놀이교사의 변화

- **아동과의 신뢰 및 친밀감:** 아동의 인지적·정서적·행동적 특성을 파악하기 위해 노력하였고, 아동과의 안정적인 라포(관계성)를 형성하기 위해 노력함
- **놀이교사의 놀이성 증대:** 초반과 달리 아동과의 놀이방식을 파악하거나 놀잇감 활용에 대해 고민하는 모습을 볼 수 있었고, 놀이에 대한 가치 및 놀이교사의 전문성 증대 필요성 인식함
- **아동 놀이 주도성의 중요성 인식:** 초기 교사주도의 놀이 활동 및 구조화된 활동에서 점차적으로 아동 주도의 놀이 활동을 지지하고 이를 위해 놀이 환경을 조정함
- **가족 구성원의 관계 이해 및 활용:** 사업이 진행되면서 부모와의 신뢰감과 친밀감이 형성되었고, 아동의 형제·자매 및 주변인과의 상호작용 기회를 활용하기도 하였음
- **놀이교사의 역할 고민:** 놀이교사의 놀이 중요성 인식과 놀이 본연의 특성 반영이 중요함을 인식함

VI

성과단계

1. 장애아동의 놀이활동 변화
2. 보호자 인식 변화
3. 놀이교사 전문가 역량 강화

1 장애아동의 놀이활동 변화

가 참여 아동의 놀이시간 증가와 대상자 확대

■ 놀이 지원을 통한 놀이 활동 시간 확인

- '22년도 장애아동 놀이교사지원사업에 참여한 인원과 놀이 활동 지원 시간을 바탕으로 확인하였음.

〈표 VI-1〉 '22년도 놀이교사지원사업 참여 인원 및 지원 놀이시간

지역본부		중부 1 지역본부			
권역		마포	파주	원주	
협력기관명		마포장애인 가족지원센터	파주시장애인 가족지원센터	(사)강원도장애인 부모연대원주시지부	
참 여	아동 수	33명	50명	31명	
	놀이교사 수	20명	18명	18명	
지 원	총 시간	1,835시간	3,940시간	2,293시간	
	총 놀이 건수	889건	1,926건	956건	
	아동당 시간	55.6시간	78.8시간	74.0시간	
지역본부		서부지역본부	남부지역본부_ 부산센터	남부지역본부_ 경남센터	
권역		광주	부산	창원	김해
협력기관명		행복발달 코칭센터	북구장애인 종합복지관	느티나무경상남도 장애인부모회	
참 여	아동 수	43명	16명	46명	15명
	놀이교사 수	16명	10명	16명	10명
지 원	총 시간	3,908시간	932시간	3,840시간	990시간
	총 놀이 건수	1,339건	339건	1,886건	483건
	아동당 시간	90.9시간	58.3시간	83.5시간	66.0시간

- 참여한 아동과 놀이교사 수는 초기 참여 및 중도 탈락한 아동 및 놀이교사를 포함한 전체 사업기간 동안의 인원수임.
- 신규 참여 인원을 위하여 협력기관 자체적으로 1차~2차 놀이교사교육을 추가로 시행하였고, 교육 진행은 협력기관의 상황에 따라 약식으로 진행하거나 추가 교육을 시행하였음. 또한, 신규 아동의 보호자 교육은 영상으로 대체하였음.
- 기존 아동의 중도 탈락 사유로는 경제 수준이나 장애 정도 등에 따른 지원 자격 미달이었고, 다른 서비스와의 중복수혜, 타 서비스 이용으로 인한 놀이시간 미확보가 있었음.
- 놀이교사의 중도 탈락 사유로는 개인 사유, 허위 지원 내용 보고 및 방과후 및 놀이 지원 시 같은 시간대 중복 지원으로 확인되었음.

■ 사후 설문조사에 나타난 아동의 놀이시간 증가

- 장애아동 놀이교사지원사업 참여 이후 놀이 욕구 실태 조사를 통해 아동의 놀이 시간 변화에 대하여 보호자의 주관적인 인식을 조사한 결과, 5점 만점에 평균 4.10, 표준편차 0.80으로 나타나 아동의 놀이시간이 증대되었다고 높은 수준의 응답을 보였음.
- 또한, 놀이 활동 이후 보호자나 형제·자매, 또래 친구와 함께 노는 시간이 증가되었는지 대한 질문에 5점 만점에 평균 3.80, 표준편차 0.87로 응답하여 ‘그렇다’에 가깝게 놀이교사지원사업 참여 이후 보호자나 형제·자매, 또래 친구와 함께 노는 시간이 증가된 것으로 느끼고 있었음.
- 모든 놀이 활동(만화 보기, TV 등 미디어 시청, 신체 활동, 취미활동, 기타 등) 참여 소요시간이 통계적으로 유의하게($p < 0.001$ 혹은 < 0.05) 증가함.
- 결과적으로 놀이 지원을 통해 놀이 활동 지원받은 장애아동은 점차 놀이 활동에 적응하며 ‘함께 놀자고 말한다’($p < 0.05$)거나 ‘적극적으로 놀이 활동에 참여’($p < 0.05$)하며 놀이 자체를 더 원하게 되면서 놀이 활동 시간의 증가가 나타난 것으로 생각됨.

■ 사전-사후 설문조사와 로그 질적 분석에 나타난 아동의 놀이 대상자 확대

- 놀이 기회와 놀이환경 분석 결과, ‘학교나 동네 친구들과 자주는다’의 문항에서 5점 만점에 평균 1.79점에서 1.86점으로 여전히 ‘전혀 그렇지 않다’ 정도이나 통계적으로 유

의미한 변화($p < 0.01$)가 산출되었음. 이는 놀이 활동이 진행 될수록 놀이의 대상이 학교나 동네 친구로 조금씩 확장되고 있음을 알 수 있음.

- 놀이 활동 대상을 분석한 결과 ‘혼자 놀이’가 27명에서 20명으로 줄고, ‘부모’는 51명에서 62명으로 증가함. 그리고 ‘교사’가 16명에서 18명으로 증가함. 그리고 놀이교사 활동 성찰 로그의 질적 분석에서도 함께 놀이 기회가 늘었음이 제시됨.
- 사후 놀이 활동에 관한 인식 결과에서도 ‘또래와 놀 기회 증가’를 긍정적인 효과로 제시하는 결과를 확인함. 또한, 놀이 활동 성찰 로그의 양적 분석에서도 ‘함께 놀자고 말한다’의 문항에서 초기에 비해 후기에 통계적으로 유의한 차이($p < 0.05$)를 보이면서 증가함.
- 결론적으로 놀이시간의 증대는 높은 수준으로 응답하였으나 다른 사람과의 놀이 시간 증대에는 보통 수준의 응답을 제시함. 이는 놀이 지원을 통해 아동의 놀이 시간은 크게 증대하였으나 아동 놀이 대상은 교사와 일대일 프로그램으로 인해 대상이 다양화하는데 한계가 있음을 보여줌. 그러나 아동의 소통 증가 및 다양한 경험 획득의 결과로 인해 향후 놀이 대상의 확대 가능성을 확인함.

정서적 안정과 즐거움의 표현 증진

아동의 정서적 안정 증진

- 사후 놀이 욕구 조사 결과 참여 아동의 긍정적 변화로 사회성 발달, 정서발달, 스트레스 및 문제행동의 감소를 확인함.
- 놀이 활동 모니터링의 사전-사후 분석 결과에서 ‘놀이하는 동안 문제행동을 보이지 않음’의 문항에서 5점 만점에 평균 3.71점에서 3.93점으로 ‘그렇다’에 가까운 응답을 확인하여 통계적으로 유의한 변화를 확인함($p < 0.01$).
- 놀이교사 활동 성찰 로그 분석에서도 ‘문제행동을 보이지 않는다’의 문항에서 통계적으로 유의미한 차이를 보이지는 않았으나 5점 만점에 평균 2.47점에서 3.14점으로 ‘보통이다’ 수준으로 증가함.
- 이것은 아동이 노는 동안 집중함으로써 문제행동이 감소하고 놀이 과정에서 스트레스의 해소와 정서적 안정을 찾는 것으로 생각됨. 장애아동이 정서적으로 문제행동을 보이는 것은 심심하거나 놀이에 에너지를 쓰지 못함으로 생김. 놀이를 통해 아

동의 정서적 안정 및 스트레스 감소를 보이는 다른 연구결과(서화자 등, 2010; 곽현정 등, 2018; 최은정, 김은향, 2019)에서도 알 수 있음.

■ 아동의 즐거움 표현 증진

- 놀이교사 활동 성찰 로그의 양적 분석 결과에서도 ‘놀이를 하는 동안 즐거워하거나, 소리 내어 웃는 즐거움의 표현’에 긍정적인 변화 확인함. 그리고 질적 분석 결과에서 아동의 행복감 표현 빈도가 늘어났다는 의견 제시
- 특히, 놀이 활동 모니터링 양적 분석에서 즐거움의 표현인 ‘결과물을 자랑한다’의 문항이 통계적으로 유의한 차이($p<0.05$)를 보이며 증가하고, 놀이 활동 성찰 로그의 양적 분석에서 ‘장난스러운 놀이를 즐긴다’의 문항에서 사전사후에 통계적으로 유의한 차이($p<0.05$)를 보이며 증가함. 또한, ‘놀이를 더 재미있게 하려고 노력한다’의 문항에서 사전에 비해 사후에 유의한 차이($p<0.05$)를 보이며 증가하였음.
- 결과적으로 아동은 놀이를 통해서 즐거움을 추구하고 이것은 놀이의 무목적성과 놀이 자체를 즐겨야 한다는 놀이의 궁극적인 목표와 일치함.

㉠ 놀이 상호작용 증진

- 놀이 활동 모니터링과 놀이 활동 성찰 로그 분석 결과, 놀이 활동 시 교사주도의 구조화된 놀이 본다는 ‘즉흥놀이’, ‘자유놀이’, ‘안내된 놀이’가 실시됨. 그리고 후 반부로 갈수록 교사와의 ‘평행놀이’보다는 ‘함께놀이’ 적용 빈도가 증가함.
- 놀이교사 활동 성찰 로그의 양적 분석 결과, ‘다른 사람에게 함께 놀자고 청하거나 놀이할 때 주도적인 역할’을 하는 주도적 참여의 문항과 ‘놀이에서 무엇을 할 것인지 스스로 결정하는 자발적 몰입’에서 긍정적인 변화를 확인함. 특히, ‘함께 놀자고 말한다’의 문항에서 초기에 비해 후기에 통계적으로 유의한 차이($p<0.05$)를 보이며 증가함. 그리고 질적분석에서도 놀이교사와의 상호작용에서도 언어적, 비언어적 상호작용 횟수가 증가함.
- 사후 놀이 욕구 실태 조사에서도 보호자들은 장애아동의 놀이지원 후 소통의 증가를 긍정적인 효과라고 답함. 이렇듯 보호자와 놀이교사 모두 아동의 상호작용 증대를 인식하고 이것이 놀이 대상의 확대와 놀이시간의 증대를 가져온 것으로 생각됨.

라 놀이 활동 및 놀이환경의 다양화

■ 놀이 활동의 다양화

- 놀이 활동 모니터링 분석 결과, 아동의 발달과 흥미에 적합한 놀잇감이나 자료 제공의 긍정적인 결과를 확인하였고 질적 분석에도 점차 야외놀이 시도가 이루어지고 형제·자매와 함께 하는 놀이 활동 진행 제시함.
- 활동 초기에는 아동과의 상호작용이 쉽게 이루어질 수 있고 장애아동의 인지적 특성을 고려한 ‘신체놀이’, ‘만들기 놀이’, ‘예술 놀이’ 활동이 진행되었고 아동과의 관계형성 후에는 다양한 바깥 환경 활용의 증가함.
- 사전 놀이 욕구 실태 조사에서 놀이 활동 비용을 ‘전혀 쓰지 않음’이라고 응답한 비율이 24.4%에서 사후에 8.0%로 감소한 것 역시 다양한 놀이 활동을 위해 보호자가 비용을 지출하고 있음을 알 수 있음.
- 특히, 장애특성에 맞는 놀잇감을 활용하여 다양한 경험을 쌓을 수 있는 활동이 증가함. 그러나 ‘극놀이’, ‘언어 놀이’, ‘수학 놀이’, ‘과학 놀이’, ‘디지털 놀이’와 같은 영역은 큰 변화가 없음. 이는 놀이교사가 잘 노는 법에 익숙하지 않아 아동과 다양한 놀이를 시도하지 못하고 아동이 하던 놀이를 계속하려는 경향으로 인해 다른 놀이로의 전환이 어렵기 때문으로 생각됨.

■ 놀이환경의 다양화

- 사전-사후 놀이 욕구 조사 분석 결과, 놀이활동 장소가 ‘집 안’에서의 놀이는 5점 만점에 평균 4.76점에서 4.36점으로 통계적으로 유의하게($p < 0.001$) 감소함. 반면, 친구 집, 놀이시설, 체육시설, 지역사회 놀이시설(노래방, PC방, 영화관 등)은 증가한 것을 도출함. 즉, 집 안에서의 놀이에서 집 밖으로의 놀이로 확장된 것을 알 수 있음.
- 놀이교사 활동 성찰 로그의 양적 분석 결과, 놀이환경이 가정에서의 활동은 초기와 비교해 후기로 갈수록 감소하고 야외활동의 증가를 확인함. 특히, 박물관, 유적지, 마트, 오락실, 쇼핑몰 등 다양한 환경에서 놀이 경험을 쌓는 것을 볼 수 있음.
- 놀이 활동 모니터링에서도 1차와 비교해 2차에는 가정 놀이에서 야외활동으로 확장되는 것을 볼 수 있음. 아동의 놀이는 콘텐츠가 있는 곳에서 함께 한다는 점에서

가정이라는 제한되고 익숙한 공간을 벗어나 새로운 공간으로의 확장은 의미가 있음.

2 보호자 인식 변화

가 아동의 놀이 필요성에 대한 인식 변화

- 놀이 활동 실태의 사전-사후 분석 결과, 자녀의 놀이 필요성 인식에서 '우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다', '우리 아이에게 놀이 활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다', '우리 아이에게 놀이 활동은 다양한 어휘를 배우고 적절한 언어를 사용할 수 있게 한다', '우리 아이에게 놀이 활동은 학습능력 향상에 도움이 된다'의 문항에서 통계적으로 유의미한 증가가 도출됨($p < 0.001$). 이것은 보호자가 놀이가 아동에게 긍정적인 효과를 가져온다는 것으로 놀이 필요성 인식이 제고되었음을 알 수 있음.
- 자녀의 놀이시간과 주변 환경 정보 차원에서 '자녀의 놀이시간이 충분하다'의 문항은 5점 만점에 평균 3.11점에서 2.86점으로 '보통이다'에서 '그렇지 않다'의 응답으로 유의미한 감소($p < 0.001$)를 보였고, '놀이 활동을 충분히 즐기고 있다'의 문항에서 5점 만점에 평균 3.16점에서 2.96점으로 '보통이다'에서 '그렇지 않다'로 통계적으로 유의미한 감소($p < 0.001$)를 보임. 그리고 '집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다'의 문항 역시 5점 만점에 평균 2.83점에서 2.77점으로 '그렇지 않다'의 응답을 보이며 유의미하게 감소($p < 0.05$)되었음. 이와 같은 점수의 감소는 사전에는 자녀에게 놀이시간과 장소 및 활동이 충분히 제공된다고 생각하다 사업 종료 후에는 아동에게 놀이 시간과 장소 및 놀이 활동이 부족한 것을 깨달은 것으로 생각됨.
- 부모의 놀이성에 대한 문항인 '어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다'에서 5점 만점에 평균 3.30점에서 3.47점으로 '보통이다'로 유의하게 증가($p < 0.001$)하였고, '놀이 활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다'에서도 5점 만점에 평균 3.33점에서 3.44점으로 '보통이다'의 응답으로 통계적으로 유의한 변화($p < 0.001$)를 확인함. 그리고 '아동이 놀이 시간이 부족하다'의 문항은 5점 만점에 평균 2.76에서 3.25점으로 '그렇지 않다'에서 '보통이다'로 전후에 가장 많은 유의미한 차이($p < 0.001$)를 보이며 증가함. 이런 변화

역시 사업을 지속하면서 보호자의 놀이 필요성에 대한 인식의 제고로 인한 것으로 생각됨. 특히, 놀이 시간의 경우 충분하다고 생각하던 보호자들이 그렇지 않다고 느낀다는 점에서 의미있는 결과로 보임.

- ‘함께 놀아 줄 사람이 없다’ 문항의 경우 5점 만점에 평균 3.34점에서 3.64점으로 증가하였고, ‘아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다’ 문항은 5점 만점에 평균 3.19점에서 3.45점으로 증가하여 모두 ‘보통이다’의 응답으로 유의한 변화를 확인함 ($p < 0.001$). 결국 아동의 놀이 대상이 없다는 것을 더 인식하고 놀이 대상 지원의 필요성을 확인함.
- 결국은 아동과 놀이방법을 모른다는 것과 놀이 정보 수집의 어려움 및 아동과 함께 놀이할 대상자의 부족에 대한 인식에서 유의미한 증가를 보이는 것은 놀이 지원 사업을 통해 보호자의 인식 개선의 결과로 생각됨. 향후 이런 내용이 보호자 교육에 담겨 놀 권리 인식 제고에 긍정적 효과를 낼 것으로 생각됨.

놀이교사와 신뢰감 형성

- 놀이교사 활동 성찰 로그의 질적 분석 결과, 초기에는 놀이교사의 역할 및 놀이에 대한 보호자들의 인식 차이로 인해 부모와 소통에 어려움을 겪었음. 이는 놀이지원 사전 놀이교사 및 보호자 교육의 부재로 인해 놀이교사의 역할을 명확히 하지 못하고 보호자의 놀이 인식의 부족이 들어난 결과로 생각됨.
- 그러나 지속적인 놀이 활동을 통해 부모와 신뢰감과 친밀감이 형성되었고 이는 교사와 아동, 보호자와 아동과의 긍정적 관계 형성에 도움이 되었다고 판단됨. 또한, 놀이교사 역시 자신의 역할을 지속적으로 고민하면서 아동과의 놀이를 좀 더 즐겁게 하려고 고민한 결과로 생각됨.
- 결과적으로 보호자와 면담을 통해서 알 수 있듯 아동이 놀이교사와의 활동을 기다리고 활동 후 교사와 했던 놀이를 보호자와 함께하려는 모습을 통해 놀이교사에 대한 보호자와 아동의 신뢰가 형성된 것으로 판단됨.

다 자녀의 놀이 지원 실질적 변화 필요

- 놀이 활동 실태의 사전사후 분석 결과, 놀이 활동 시 보호자의 반응 문항에서 ‘자녀가 놀 때 그냥 둔다’, ‘관심 없다’의 응답에 변화가 없고 ‘원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다’ 문항에서 5점 만점에 평균 3.04점에서 평균 3.03점으로 ‘보통이다’ 수준에서 미미한 감소만 나타남. 사전사후에 같은 보호자에게 시행한 결과가 아니기에 차이가 날 수 있다는 것을 고려하더라도 보호자의 지원에는 큰 변화가 없음을 확인함. 원하는 놀이를 충분히 지원하지 못한다는 인식 역시 사업이 지속되다 보니 보호자의 지원 부족을 깨달은 점도 있겠으나 실제적인 지원의 변화는 놀이비용에서 ‘전혀쓰지 않음’이 31명(24.4%)에서 11명(8.0%)으로 줄어든 것만 확인 가능함.
- 결과적으로 자녀 놀이의 중요성에 대한 인식은 변화하는 것으로 나타났으나 자녀의 놀이를 위한 부모의 참여는 여전히 미비한 수준임. 이것은 놀이교사 파견으로 인해 놀이 활동에 보호자는 참여하지 않아도 되고 교사가 놀아주는 것으로 보호자의 역할을 다했다고 생각하는 것으로 생각됨. 이것 역시 향후 보호자 교육을 통해 보호자가 놀이 활동 외부에 있는 것이 아닌 교사와 함께 아동 놀이에 참여하는 형태의 놀이 역할을 부여해서 가정의 역량을 증진시켜야 함.

3 놀이교사 전문가 역량 강화

가 놀이교사의 놀이 전문성 증가

- 놀이 활동 모니터링 사전사후 분석 결과와 놀이교사 활동 성찰 로그 분석 결과에서 교사 축진과 놀이환경에서 통계적으로 유의미하지는 않으나 평균 점수의 증가를 도출함.
- 놀이 활동 모니터링 사전사후 분석 결과, 교사축진의 ‘다양한 놀이를 할 수 있도록 지원’의 문항에서 5점 만점에 평균 3.43점에서 3.79점으로 ‘보통이다’ 수준에서 증가를 보이고, ‘자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려’의 문항에서 5점 만점에 평균 3.57점에서 4.00점으로 ‘보통이다’에서 ‘그렇다’ 수준으로 증가함. 놀이교사 활동 성찰 로그 분석 결과 ‘다양한 놀이를 할 수 있도록 지원’의 문항에서 5점 만점에 평균 3.79점에서 4.20점으로 ‘보통이다’에서 ‘그렇다’로 증가하였고, ‘아동의 요구, 놀이 특성에 적합하게 반

응'의 문항에서 5점 만점에 평균 3.89점에서 4.20점으로 '보통'에서 '그렇다'로 증가를 확인함.

- 놀이 활동 모니터링 사전사후 분석 결과, 놀이환경의 '적절한 시간에 놀이 활동'의 문항에서 5점 만점에 평균 3.29점에서 3.71점으로 '보통이다' 수준에서 증가함. 놀이교사 활동 성찰 로그 분석 결과 '적절한 시간에 놀이 활동'의 문항에서 5점 만점에 평균 3.47점에서 4.00점으로 '보통이다'에서 '그렇다'로 긍정적인 증가를 보였고, 특히, '적절한 놀잇감이나 자료가 제공'의 문항에서 5점 만점에 평균 3.47점에서 4.30점으로 '보통' 수준에서 '그렇다' 수준으로 크게 증가함.
- 놀이 활동 모니터링 기록의 질적 분석에서 초기활동과 비교하였을 때 교사가 아동의 놀이를 이해하고 행동관찰을 통해 원하는 놀이를 끌어냄을 제시
- 교사의 활동 성찰 로그의 양적, 질적 분석 결과에서도 교사의 촉진과 환경에서의 긍정적인 증가와 아동 특성에 맞는 놀이 활동의 변화가 나타남.

나 장애아동 놀이와 놀이교사의 역할에 대한 발전적 고민

- 놀이 활동 모니터링의 양적, 질적 분석 결과, 놀이교사의 적절한 놀이활동(아동의 연령, 장애특성에 적합한 놀잇감 선택, 놀이 환경 등)의 놀이 전문성에 편차가 나타남. 이것은 교사 자체의 놀이성 차이와 1~5차 놀이교사 교육과정에서 지역별 2차 교육의 편차와 놀이 사례 공유의 차이로 인한 것으로 생각됨.
- 교사의 놀이 활동 성찰 로그 질적 분석 결과, 참여 교사들은 장애아동과의 놀이 활동에서 놀이의 의미와 놀이교사의 역할이 무엇인지에 대해 고민을 지속함.
- 놀이교사가 '또래를 대신하는 놀이 대상자인지?', '놀이를 통해 가르쳐 주는 교사인지?'에 대한 역할 고민과 놀이 진행 과정에서 학습과 놀이를 어떻게 구분해야 하는지 혼란 지속함.
- 놀이사업 후반부로 갈수록 놀이 본연의 특성을 갖추기 위해서 교사 전문성이 중요하다고 인식함. 이를 위해 아동 주도적 놀이, 놀이의 즐거움 확인, 놀이의 확장과 발전 모습, 아동과의 상호작용 증진, 장애특성에 맞는 놀잇감 활용, 유연한 놀이시간 운영, 보호자와 형제·자매의 놀이 참여를 관찰함.

VII

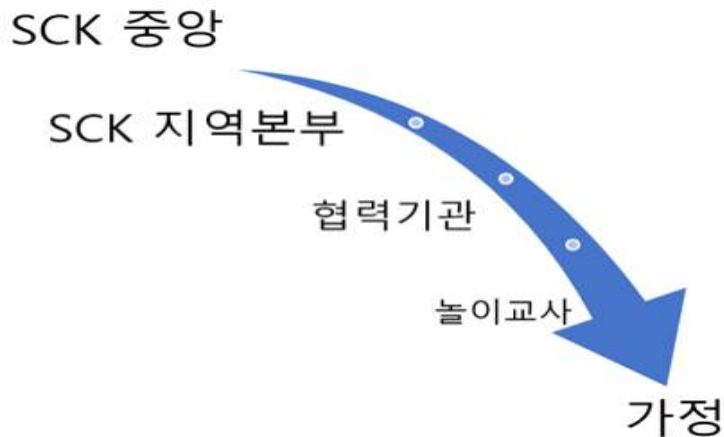
놀이교사지원사업 모형(안) 및 제언

1. SCK 놀이교사지원사업 모형(안)
2. 장애아동 놀이교사지원사업 운영 제언

1 SCK 놀이교사지원사업 모형(안)

가 '22년 SCK 장애아동 놀이교사지원사업 특성

- 현재 SCK에서 진행하는 장애아동 놀이교사지원사업은 SCK 중앙에서 지역본부와 협력기관, 놀이교사를 통하여 가정으로 사업이 진행되는 구조임.
- 이 사업의 진행 구조는 일정한 방향을 가진다는 점에서 직선형 구조라고 할 수 있음. 또한, 중앙에서 가정까지 위계적 구조를 갖고 있다고 볼 수 있음. 그림으로 나타내면 아래와 같음.



[그림 VII-1] '22년 장애아동 놀이교사지원사업 지원체계

- 이러한 구조는 위계에 따른 역할의 차이가 명확하고, 목표를 향하여 한 방향으로 진행된다는 점이 가장 큰 특징임. 그리고 SCK 중앙의 사업 기획에 따라 수직 구조의 업무 분화가 이루어짐. 장애아동의 사회성 발달을 주 목표로 놀이 지원 교사의 가정파견 형태임. 수직적, 위계적 형태로서 효율성을 기대할 수 있음. 특히, 상하위 조직의 비전과 책임을 공유함. 그리고 서비스 제공자 중심으로 효과적 목적 달성 구조임.

- 하지만 사업 진행 관찰 결과 SCK 중앙에서의 역할과 지역본부의 역할의 차이가 크게 느껴지지 않아 위치에 따른 역할 수행이 안 되거나 의사소통의 어려움을 경험하기도 하였음.
- 위계적 구조는 상부의 의사결정에 따라 빠르게 움직일 수 있고, 행정상의 편의를 도모할 수 있는 장점이 있기는 하나 이는 어디까지나 서비스 제공자 및 공급자 입장에서 장점이며, 수혜자 입장에서는 많은 문제점이 발생할 수 있음.
- 장애아동 놀이교사 지원 사업에서 가장 큰 어려움은 보호자의 놀이에 대한 인식 부족이었음. 놀이를 그 자체로써 목적이 아닌 돌봄이나 재활의 연장선에서 사업에 참여하였음. 그리고 놀이교사는 아동의 놀 권리 측면에서 장애아동을 지원한다기보다는 놀이치료나 놀이 교육 측면에서 참여하였음.
- 위와 같은 문제를 해결하기 위하여 보호자 및 놀이교사 교육, 간담회 등 여러 노력에도 불구하고 최종적으로 가정과 연계한 질 높은 놀이 활동까지 이어지는 데는 다소 한계가 있었음.
- 결론적으로 2022년 SCK 장애아동 놀이교사 지원 사업은 수직적 구조의 한계를 갖고 있음. 이는 기대 역할 수행이 안 되었을 경우 사업 목표 달성보다 사업 수행 완료를 추구하게 되는 구조임. 하위 조직의 역량에 좌우되는 사업 수행 형태와 SCK 지역본부 역할의 한계가 분명함. 그리고 SCK 중앙의 업무 부담 가속으로 인해 거버넌스 이슈가 발생함.
- 놀이의 본질은 무목적성이나 사회성에 목적을 둔 사업의 본질적 문제점을 갖고 있음. '사회성 발달'을 위한 놀이 체제에 대한 제고가 필요함. 또한, 협력기관 및 놀이 지원 교사의 전문성 문제를 개선해야 함.
- 마지막으로 가정과견 방식의 변화가 필요함. 돌봄이나 재활 서비스의 연장선에서 놀이 지원 사업을 대하는 문제의 지속과 질 높은 놀이 활동으로 확장되지 못하고 단순하게 돌봄 수준의 함께 놀이 형태는 한계가 존재함. 그리고 사회성 발달이라는 사업의 목적 달성에 유리한 경도(mild) 장애아동 지원 중심은 중도장애아동의 지원에 어려움. 이에 대한 사례로 김해지역은 중도장애아동의 지원이 많아서 현행 수준의 놀이교사 교육으로는 놀이지원이 어렵고 유의미한 사업 목적을 달성하기에 한계가 있었음.

나 현장 적합성 검토

- 2023년 1월 7일(토) 15:00~17:00까지 2시간 동안 SCK 장애아동 놀이교사지원 모델에 대한 현장전문가의 의견을 들었음.
- 전문가 구성은 특수교사, 발달재활서비스 제공인력, 놀이 전문가, 특수교육전문가, 재활치료사 등 다양한 영역에서 전문가로 구성하였음.
- 지원 사업에 대한 모형은 아동, 교사, 그리고 가정(보호자, 형제·자매)을 SCK 중앙(리딩), SCK 지역본부, 놀이 중심기관, 지역사회가 협업을 통해 지원하는 형태로 제시되어야 함.
- 기존에 지역본부의 역할이 미비한 부분을 보완하여 지역본부는 지역사회와 연결을 통해 놀이 정보(무장애 통합놀이 공간, 놀이 프로그램, 놀잇감)와 대/소그룹 놀이 매칭 지원이 필요함.
- 협력기관은 단순히 놀이교사를 파견하고 놀잇감을 전달하는 기능을 뛰어넘어 지역사회 놀이 중심기관으로 변화해 아동에게 기존 치료와 돌봄 제공기관의 역할을 하면서 추가로 SCK 인증 놀이협력기관으로써 놀이 확산 전초기지 역할을 수행해야 할 것임.
- SCK 중앙은 기존 수직적인 형태에서 벗어나 지역본부, 협력기관과 수평적, 상호 협업을 통해 공공 놀이 중심기관(청소년회관, 주민센터, 도서관, 학교, 강당 등) 양성, 놀이 프로그램 개발, 놀 권리 옹호를 위한 SCK 인증 놀이교사 및 전문가 양성을 해야 함.
- 놀이교사를 집으로 파견하는 형태가 아닌 놀이 중심기관에 교사와 아동들이 모여서 통합놀이를 진행(소그룹, 대그룹)하는 형태가 더 바람직함.
- 지역사회는 장애아동 가족이 이웃이나 친구, 친척 이외의 사회적 모임에 한계가 있음을 확인하여 장애아동이 혼자 놀지 않도록 사회적 연결망을 통해 지역사회 돌봄 프로그램을 제공하여 아동이 편하게 놀이를 할 수 있도록 지원해야 함.
- 놀이교사는 놀이 전문가 양성 교육과정을 통해 놀이성 배양과 놀이 실습을 통한 현장실무역량 강화와 보호자와 형제·자매의 놀이 인식 제고 교육 및 놀이 방법 교육이 가능한 놀이교육전문가로 역할을 수행해야 함.
- 가정은 놀이의 중요성을 인식하여 돌봄이나 치료서비스 제공과 놀이 제공은 다른

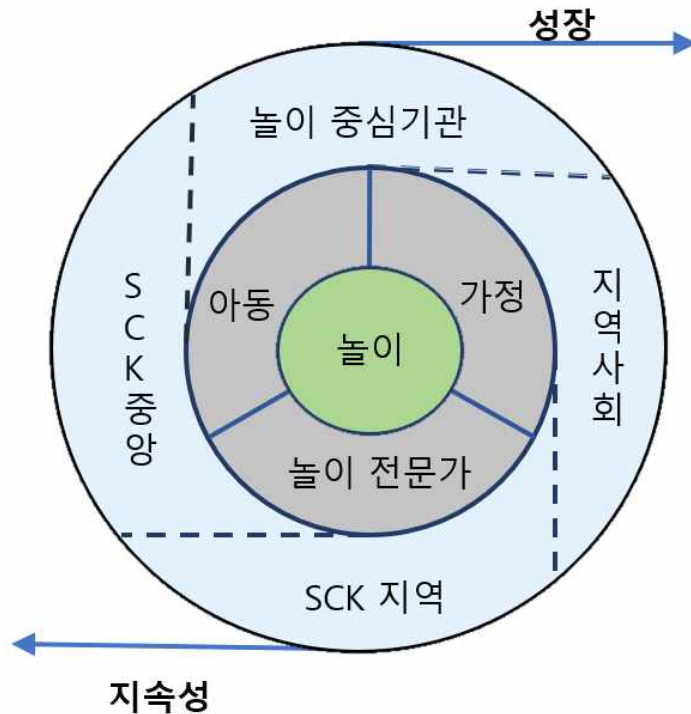
것임을 확인하고 놀이를 통한 돌봄과 치료가 아닌 놀이 자체를 볼 수 있도록 해야 함. 그리고 가정 내 보호자는 아동의 놀이시간에 방관자로 있는 것이 아니라 놀이법을 배워서 놀이교사가 없어도 아동이 형제·자매나 친구 또는 보호자와 놀 수 있도록 연계되어야 함.



[사진 VII-2] 지원 사업 모델(안)에 대한 현장적합성 검토 협의회

다 SCK 장애아동 놀이교사지원사업 모형(안)

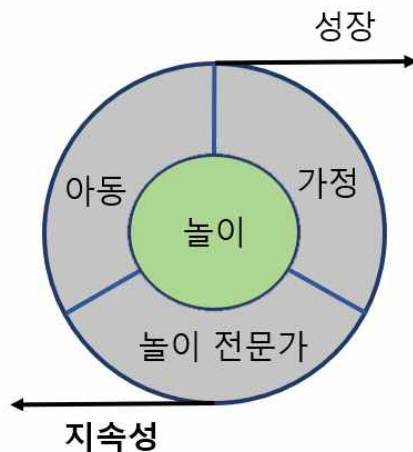
- SCK는 보호자 및 놀이교사를 대상으로 놀이가 치료나 돌봄의 연장이 아닌 그 자체가 목적이라는 인식의 변화를 가져올 수 있도록 다양한 노력을 해야 하고, SCK만의 독자적인 놀이 교육 프로그램을 개발하여 체계적이고 지속적으로 인식이 변화되고 사업을 지속하기 위한 밑바탕을 마련해야 함.
- 직선적 또는 위계적 구조는 다양한 요구에 빠르게 대처하고 적절히 변화하는데 매우 어려운 구조임. 따라서 상호작용 모형으로의 개편을 제안함. 아동-교사-가정이 함께 만들어 가는 놀이성을 핵심으로 하는 역동적 접근 모델을 제시함.
- 아동의 생태적 맥락을 중시하고 아동의 놀 권리 신장, 놀이 지원 교사의 전문성 함양, 그리고 가정의 역량증진(empowerment)을 추구함. 이는 기존 서비스와 달리 SCK만의 차별성을 강조하고 놀이의 무목적성과 기존 지원서비스를 제외하고서라도 SCK 놀이 프로그램을 지원할 동기를 제공함.



[그림 VII-3] 발달장애 아동의 놀 권리 향상을 위한 역동 모델

- SCK는 중앙과 지역본부의 협력하에 독립된 놀이중심 기관을 선정해야 함. 놀이 중심 기관은 놀이교사 파견 및 놀이 공간 지원을 통해 지역사회 내 놀이 확산을 위한 놀이 지원을 제공해야 함. 놀이 중심기관-지역사회의 협력적 네트워크 형성 및 이를 지원하는 SCK중앙 및 지역본부의 역할을 강조함.
- 기관은 아동과 보호자를 통해 아동의 발달이나 성향, 놀이 특징, 선호도, 놀이 장소 등 요구조사 및 사정(assessment)을 실시하고 이를 바탕으로 최적의 놀이 장소와 놀잇감을 구성해야 함.
- 지역본부는 놀이 중심기관과 협의를 통해 장애아동의 놀이 지원을 위한 행·재정 적 제반 사항을 논의하고, 놀이 활동 계획을 세움과 동시에 추후 놀이중심기관이 질 높은 프로그램 제공 및 놀이 공간이 될 수 있도록 정기적이고 지속적인 소통을 해야 함.

- 중앙에서는 모든 진행 사항을 확인함과 동시에 장애아동 및 놀이교사 지원을 위한 행·재정적 제반 사항을 마련해야 함.
- 이 구조는 아동, 가정, 놀이 전문가(교사)를 SCK 중앙, SCK 지역본부, 놀이중심 기관, 지역사회가 수평적, 역동적 상호작용 협업체제로서 지원하는 형태임. 아동 또는 가정에 직접 지원 서비스를 제공하는 형태에서 아동-가정-놀이 전문가의 놀이성을 높이고 제 주체의 역량이 성장하는 지속 가능한 놀이 프로그램 형태임.
- 놀이 지원 교사의 아동 또는 가정 직접 지원의 한계를 극복하고 SCK 놀 권리 인식 제고와 놀이 프로그램의 확산을 사업의 목표로 하는 사업 모형을 제안함. 이는 아동-가정-놀이 전문가의 역량 제고로 놀 권리 확산하는 형태임. 그리고 타당성과 효과성을 입증한 SCK 인증 놀 권리 및 놀이 프로그램의 확산으로 장애아동에 필요한 보편적 서비스로의 인식 제고 모형(안)임.
- 이 모형(안)은 정책 및 공공 제도적 서비스로의 진입 근거가 됨. 장애 유형 및 정도별 맞춤형 놀이 프로그램과 장애아동 놀이 전문가 양성, 무장애 통합 놀이 공간 조성, 그리고 통합형 지역사회 놀이, 여가문화프로그램 및 시설을 통해 현행 지원하기 쉬운 대상과 쉬운 지원 방법을 탈피하여 장애아동 놀이교사 지원사업이 공공 부분에서 받아들일 수 있는 근거가 되는 모형(안)은 아래와 같음.



[그림 VII-4] '놀이'가 핵심이 되는 지속가능한 사업 모형

■ 아동의 놀이성

- 놀이에 대한 보편적 권리인 놀이 기회, 놀이 기술, 놀이 환경 등을 중시하고 아동의 놀이 요구(needs)에 부합한 개인 맞춤형 놀이 프로그램을 지원함으로써 놀 권리 보장과 놀이성 향상을 목표로 함.
- 경도장애아동은 야외 공간에서 소/대그룹 활동을 통해 또래와의 상호작용 기회, 다양한 놀이 형태, 여가문화와 연계한 놀이 지원을 중도장애아동은 돌봄과 재활 서비스와 연계한 놀이 지원 교사와 일대일 가정 파견 프로그램을 통해 경도와 중도 발달장애 아동별 차별적 접근이 필요함.
- 발달기 장애아동의 경도 및 중도, 신체 및 감각 장애 정도에 따른 다양한 범위(spectrum)를 포용하고 아동의 놀이, 청소년, 그리고 성인기의 여가문화 영역까지 아우르는 확장성을 통한 포용적 장애아동 놀이 지원 필요함.

■ 가정의 역량 증진(empowerment)

- 치료나 학습을 위한 놀이가 아닌 놀이 자체에 대한 인식 강화를 통한 놀이 옹호자로서 보호자와 형제·자매의 역량 강화 필요함. 이를 위해 사업운영 전반에 걸쳐 상시적으로 보호자, 형제·자매의 놀이 인식 제고를 위한 교육 시행 필요함. 교육은 휴식 등 가정에서의 여가를 포함한 가정 놀이방법 교육과 가족 놀이 캠프와 같은 가정과 함께하는 놀이 프로그램의 제공을 통해 놀이교사 부재 시 보호자, 형제·자매가 장애아동과 놀 줄 아는 또 다른 놀이 전문가가 될 수 있는 가정의 놀이 역량 강화
- 가정 내 또는 주변 시설 포함한 안전하고 편안한 놀이 공간 확보 및 개발과 가정에서 장애특성에 맞는 다양한 놀잇감 지원을 통해 놀이의 맥락(context)으로써 가정의 역할 강조

■ 놀이 전문가

- SCK 자체 인증 장애아동 놀이 전문가 양성을 위해 이론 교육 및 워크숍을 통한 실습 교육 필요함. 그리고 장애아동의 이해 및 의사소통, 놀이 특성, 문제행동 대처 등의 기본적 놀이 관련 역량 강화 교육 시행하여 잘 노는 놀이교사 양성
- 경도 및 중도 등의 장애 특성에 따른 개인 맞춤형 놀이 프로그램 구안 및 실행

역량 강화와 장애아동의 놀이를 관찰하여 고유한 놀이 형태, 패턴, 변화를 알아낼 수 있는 관찰 능력을 함양할 수 있는 아동 놀이 진단 및 평가, 그리고 다양한 형태의 놀이 개발 및 운영 역량 강화 교육 시행

- 장애아동 놀 권리 옹호자로서 철학과 이론을 겸비하고 놀이 전문가로서 놀이방법 코칭 및 놀이 활동 사례 지도, 감독(supervising) 역량을 키울 수 있는 놀이 이론 및 실제적 역량 강화 프로그램 이수
- SCK 인증 놀이 전문가로 인증받은 교사는 직접 놀이 지원 형태를 넘어 지역의 놀이교사 양성 프로그램 운영의 핵심 인재로 활약하며 자격인증을 통해 놀이 전문가로서 보호자와 지역사회에 SCK 놀이 프로그램 확산 및 놀이 인식 제고 교육 담당 가능

■ 장애아동 놀이 중심 기관

- 기존의 협력기관이 놀이 거점 기관으로의 변화하여 장애아동 놀 권리 확산의 중심 역할 수행함. 장애아동 놀 권리 향상을 위해 SCK 중앙 및 지역본부와 역동적 상호작용을 하는 수평적 사업 파트너로서 지역 장애아동의 놀이 요구를 파악하고 지원하는 능동적 역할 수행 및 다양한 형태의 놀이가 실행되는 공간 및 프로그램 운영을 통한 놀이 확산의 전초기지 역할 수행
- 놀이 전문가 및 보호자 역량 강화 협력기관으로써 놀이 활동 시 장애아동(들)과 비장애아동(들) 및 보호자, 형제·자매의 놀이를 지원할 인력 제공과 지역사회와 연계하여 무장애 통합놀이터 등 배리어프리(barrier free) 놀이 공간 조성

■ 지역사회 및 SCK

- 지역사회는 지역 내 놀이 협력기관(중심기관)과 학교, 도서관, 복지관, 주민센터, 지역 내 여가문화 시설과 연계하여 지역사회 네트워크 구축을 통해 무장애 통합 놀이 공간 조성 필요함. 그리고 지역 기반의 놀 권리 확산을 위한 캠페인 활동, 정책 개발 및 실행
- SCK 지역본부는 중앙(리딩)에 종속된 것이 아닌 지역사회 네트워크 확립에 주도적 역할 및 사업에 대한 지역의 독창성 및 전문성을 부여하고 발달장애 아동의 놀 권리 향상을 위한 생태적 맥락 조성사업을 통해 지역본부의 자율적 전문성 함

양 필요함.

- 지원의 토대로서 SCK 중앙은 지역 및 중앙 차원에서 장애아동 놀이지원 통합정보센터의 운영이 필요함. 그리고 아동, 교사, 가정의 놀이 요구를 놀이협력기관(중심기관)과 SCK 지역본부가 파악하고 이에 기반하여 사업 실행안을 도출함. 또한, 정기적 성과 검증을 통한 환류 체계 운영이 필요하며 이와 같은 놀이 지원 업무를 담당할 중앙 전담부서 설치가 필요함.

2 장애아동 놀이교사지원사업 운영 제언

가 장애아동 놀 권리 확산 정책 사업

- 놀이교사 매뉴얼(가이드북) 개발 및 SCK 놀이교사 자격인증 제도운영이 필요함. 매뉴얼은 아동의 문제행동 대처 방법, 장애 특성 맞춤형 놀이 방법, 다양한 놀잇감의 놀이 상황별 활용 방법, 보호자 상담법 등의 현장실무에 필수적인 내용이 구체적으로 담겨있어야 함(예: 경북교육청 개발 유·초 이음 교육 놀이자료집: '놀 이로 배움을 잇다!'). 그리고 SCK 자체 놀이교사 자격인증 제도 운영을 통해 SCK에서 놀이 지원 사업을 운영한다는 홍보 효과와 1차적인 놀이교사 직접 지원에 그치지 않고 놀이 전문인력을 양성하여 놀 권리 인식 제고와 가정의 놀이역량을 증진할 수 있음.
- 무장애 통합놀이 공간 확충 사업이 필요함. 아동의 놀이 공간은 편안하고 안전한 장소에서 누구나 자유롭게 이용할 수 있어야 함. 그리고 장애아동 역시 놀 권리 향후 측면에서 놀이시설 접근이 쉬워야 함. 이런 이유로 지방자치단체 놀이 환경 개선사업의 일환으로 놀이 공간 조성 시 무장애 통합놀이 공간으로의 개선이 필요함. 그리고 국내외 다양한 무장애 통합놀이 공간 사례를 벤치마킹하여 지역 특성을 반영한 놀이 공간을 조성해야 함.
- 지원 대상 확장 필요함. 기존사업에 참여한 아동뿐 아니라 신규 아동 진원이 필요함. 특히, 놀이에서 소외된 중도장애아동, 경계선 지적 기능(Borderline Intellectual Functioning) 아동과 청소년 및 장애 성인으로 확장된 비전 필요함. 그리고 청소년과 장애 성인은 놀이가 아닌 여가문화로 접근해야 함. 또한, 놀

이의 대상이 단순 장애아동에 그치지 않고 형제·자매와 보호자의 놀이성을 증진할 수 있도록 그들에 대한 지원 역시 필요함.

- **국가 및 지자체 관련 정책 참여 필요함.** 놀이는 콘텐츠가 있는 곳에서 함께하는 것으로 학교, 평생교육기관, 지역사회 장애아동 청소년 놀이/여가 프로그램 운영 및 개발 지원이 필요함. 아동의 놀이 공간이 집 안에서 밖으로 확장되기 위해서는 공공기관에서 운영하는 다양한 장애 특성 맞춤형 놀이 프로그램을 운영 및 개발할 필요가 있음. 그리고 장애아동의 놀이 활동을 지원하기 위한 전담부서를 편성하여 놀이 정보 공유 및 안내가 필요함.
- 특히, 발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 법률 등 관련 법령에 규정되어 있음에도 불구하고 **국가 및 지자체의 의지와 역량 미흡으로 잘 지켜지지 않는 장애아동 및 청소년에 대한 다양한 여가활동 지원을 위해 SCK가 적극적인 역할을 할 필요 있음.** 장애아동의 놀 권리 인식과 기회 보장은 앞서 제안한 역동적 접근 모형처럼 지역사회에 바탕을 두어야 하고 가정에서의 놀이를 넘어 '영화, 전시관, 박물관 및 국가·지방자치단체 등이 개최하는 각종 행사 등을 관람·참여·향유'할 기회 및 '문화·예술·여가·체육활동'에 참여할 수 있도록 SCK의 비전과 역량을 함께 공유할 것을 적극 제안함. SCK 자체 개발 놀이 매뉴얼 및 놀이 전문가를 공유하고 무장애 통합놀이터 조성 및 활용 사업, 그리고 놀이를 넘어 여가문화 향유를 위하여 지역사회 및 지자체와 협력적 네트워크를 조성하고 운영하는 데 능동적인 역할이 필요함.

발달장애인 권리보장 및 지원에 관한 법률

제27조(문화·예술·여가·체육활동 등 지원)① 국가와 지방자치단체는 발달장애인이 영화, 전시관, 박물관 및 국가·지방자치단체 등이 개최하는 각종 행사 등을 관람·참여·향유할 수 있도록 발달장애인을 지원할 수 있다. ② 국가와 지방자치단체는 발달장애인의 문화·예술·여가·체육활동을 장려하기 위하여 발달장애인의 특성과 흥미에 적합한 방식으로 설계된 시설, 놀이기구, 프로그램 및 그 밖의 장비 등을 지원할 수 있다. ③ 국가와 지방자치단체는 발달장애인의 생활체육을 활성화시키기 위하여 생활체육 행사 및 생활체육 관련 단체를 지원할 수 있다.

- SCK 놀이교사 지원 사업은 국가 및 지자체 단위에서 시행 중인 정책 사업들과 적극적으로 연계하여 확장성을 높여야 함. 아동 및 청소년, 성인 장애인 그리고 가족 및 기관에 제공하는 각종 교육 및 복지 사업 중에 놀이와 여가에 관련한 것들을 SCK 사업과 함께 하는 방안을 제안할 수 있음. 직접적으로는 SCK 놀이교사 지원 사업의 효과를 높이는 단기적 효과를 지속하는 한편 중장기적으로는 장애아동 놀 권리 인식을 제고하고 이를 구체적으로 실현하는 방안의 확산을 기대할 수 있음. SCK 놀이교사 지원사업과 기존 공적 사업들과의 중복성을 탈피하여 사업의 효율성을 높이는 효과도 함께 기대할 수 있으며 공공부문에서도 SCK의 노하우를 이용할 수 있다는 점에서 호응할 것임.
- 바로 추진할 수 있는 연계 방안은 지역사회에서 이미 시행 중인 발달장애아동 및 청소년 대상 프로그램에 SCK 놀이교사와 함께 참여하는 것임. SCK 놀이교사 지원사업이 갖는 '가정에서의 놀이'라는 한계를 극복하는 한편 장애아동들의 사회 참여 기회를 늘리고 사회성 증진 효과를 꾀할 수 있음. 또한, 간접적인 방법으로는 (즉, SCK가 직접 장애아동을 지원하지 않는다는 측면에서) 지역에 있는 장애아동 재활, 복지, 교육 기관들에 SCK 인증 놀이 프로그램을 제공(배포, 홍보)하고, SCK 인증 놀이 전문가(놀이교사 지원 사업 참여 교사)를 파견하여 강사 및 보호자 교육(예: 무료 워크숍)을 제공할 수 있음. 이러한 간접 사업은 종국적으로는 놀이와 여가에 대한 인식을 바꾸고 이를 구체적으로 실천하는 방법을 더 넓게 확산할 수 있는 효과를 거둘 수 있음.
- 따라서, 중앙단위에서는 보건복지부(예: 중앙장애아동·발달장애인지원센터) 및 교육부(예: 국립특수교육원)와 같은 국가 기관들에 정책을 제안하고 실질적인 협력 관계 형성을 추진하여야함. 지역 단위에서는 지역 교육청이나 장애인복지관련기관들(예: ○○도장애인복지종합지원센터) 과 구체적인 사업 수준으로 협력 관계를 형성하여 사업 기획과 추진에서 함께 하여야 함. 이는 사업의 중복성을 피하여 효과를 높일 뿐 아니라 공적 라인을 통하여 장애아동 놀 권리 인식 제고와 실질적인 놀이 시간 확보라는 SCK의 목적을 달성하는 데 유리함. 이를 통해 궁극적으로는 놀이교사 지원 사업을 공적 영역에서 담당할 수 있는 토대를 마련할 수 있을 것임.

〈SCK 놀이교사지원사업과 연계할 수 있는 발달장애인 대상 프로그램의 예〉

■ 발달장애아동 방과후 활동 서비스

- 발달장애 학생이 수업을 마친 후에 정해진 기관에서 다양한 활동을 이용할 수 있도록 지원하는 사업

※ 2023년 청소년 발달장애인 방과후활동서비스 제공시간 66시간(2022년 44시간에 비해 50% 늘어남), 청소년 발달장애인 방과후활동 서비스는 만 6~17세 청소년 발달장애인이 방과 후에 취미·여가, 자립 준비, 자조활동 등의 프로그램에 참여할 수 있도록 서비스 이용권(바우처)을 제공하는 사업

■ 발달장애인 가족휴식지원사업

- 발달장애인의 가족이 마음 편하게 쉴 수 있도록 여행, 상담, 돌봄 서비스를 지원

※ 힐링캠프(가족캠프, 인식개선캠프, 동료상담캠프), 테마여행(관광지 방문, 문화 체험, 산이나 바다 여행 등), 자율여행(발달장애인의 가족이 직접 일정, 장소, 프로그램을 정하는 여행) 중 선택하여 이용

〈SCK 인증 장애아동 놀이프로그램 및 놀이전문가 역량함양 교육 제공 대상 기관 예〉

- 장애영유아 및 아동·청소년 교육기관, 장애인평생교육기관, 장애인복지법 제 58조에 의한 장애인복지시설들(장애인거주시설, 장애인지역사회재활시설, 장애인직업재활시설, 장애인의료재활시설, 장애인쉼터, 피해장애아동 쉼터 등)이 SCK 인증 놀이 프로그램 제공 및 놀이전문가 파견 교육의 대상이 될 수 있음.

- 장애전담 어린이집 및 유치원: 장애 영유아 대상 보육과 교육을 제공하며

놀이 중심 교육과정을 운영

- 유아특수교육기관 및 초중고 특수교육기관: 유치원, 초중고, 특수학교 등 장애 아동 및 청소년이 재학하는 교육기관으로 놀이 및 여가문화 프로그램 및 전문성에 대한 수요가 높음.
- 장애아동 및 청소년 대상 재활센터: 재활치료실, 클리닉 등의 형태로 인지, 언어, 운동 등을 포함한 다양한 유료 서비스를 제공(공적 바우처 포함)하는 개인 및 기관으로 장애에 대한 '의료적 모형'에 보다 가까운 접근으로 놀이와 여가에 대한 필요성은 인식하고 있으며 놀이와 통합한 재활 서비스에 대한 전문성에 대한 요구가 큼(다만, 놀이치료와 구분).
- 장애인복지관, 평생교육센터, 주간보호센터, 생활시설, 표준작업장, 직업재활 시설 등: 방과후 장애학생 및 특히 학령기 이후 장애인이 대부분의 시간을 보내는 여러 형태의 기관들마다 놀이 및 여가 프로그램 그리고 이를 실행할 전문가에 대한 수요가 매우 높음(예: 국가 및 지자체에서 장애인평생교육 프로그램을 개발하는 노력을 경주하고 있는데, 개발되었거나 예정 중인 프로그램 중 많은 것들이 문화예술영역에 해당하며 주로 여가 시간을 활용하는 활동임.).

-
- SCK(중앙 및 지역본부)가 장애아동과 청소년의 놀이 및 여가문화 향유를 위한 지역사회 및 지자체와 협력적 네트워크를 조성하고 운영하는 능동적인 역할 수행을 위하여 다음과 같은 사업을 운영하고 국가 및 지자체의 정책화를 제안할 수 있음.

■ (가칭) '아동·청소년 놀이하는 날' 캠페인

- 전 국민을 대상으로 한 아동 놀 권리 인식 제고 방안은 선언적인 수준으로 인식 수준에서의 당위성은 공감을 불러일으킬 수 있지만 그러한 인식을 구체화하는 데는 한계가 있음.

(예: SCK 2022 사업에서 드러난 보호자 대상 놀 권리 인식 교육의 효과와 한계)

-
- ‘어린이 날’은 (특별히) 부모들이 자녀들과 함께 시간을 보내거나(예: 놀이 공원) 어린이에게 선물을 주는 날 정도로 인식되고 있고 기타 임의로 지정되거나 기념되는 ‘~날’ 또는 ‘~데이’는 대부분 상업적 특성이 강하여 놀이나 여가 문화 진작과는 거리가 있음.
 - SCK가 특정일 또는 기간을 지정하여 가칭 ‘아동·청소년 놀이하는 날’을 만들고 캠페인을 진행하여 아동 및 청소년의 놀이 및 여가문화 권리 인식을 높이고 실제 지역사회에서 놀이 프로그램을 진행하는 방안이 필요함.
 - SCK에서 개발한 다양한 놀이 프로그램을 확산하고 SCK 인증 놀이 전문가가 지역에서의 놀이 전도사로 활동하며 SCK 놀이교사 지원 사업에 참여한 장애 아동 및 보호자들이 장애아동 놀이 활동에 주도적으로 참여함.
 - SCK의 캠페인은 지역의 아동 및 청소년(일반 및 장애분야) 단체 그리고 지자체와 다양한 수준에서 협력하면서 발전될 수 있으며 이는 나아가 정책으로 실현되는 초석이 될 것임(이론적 배경에서 소개한 영국의 Play Day 참고).

■ 지역사회 기반 놀이 프로젝트 운영

- (가칭) ‘아동·청소년 놀이하는 날’ 캠페인의 일환 또는 이를 위한 기반 조성 프로젝트로서 특정 지역과 SCK가 운영하는 지역사회 기반 놀이 프로젝트
 - 특정 지역(마을 단위부터 도시 단위까지 가능) 또는 기관(예: 미술관, 단체 등) 장애아동이 함께 하는 통합 놀이 프로젝트로써 연간 또는 특정 기간 동안 축제와 같은 이벤트에서 연중으로 운영되는 사업까지 다양한 수준과 형식 가능
 - 지역의 아동과 청소년(일반 및 장애)들을 위해 어느 공간이나 지역 전체에 무장애 통합 놀이 공간(무장애 관광지 및 장애인 접근성을 강화한 여가 문화 시설 포함)에서 다양한 놀이를 즐기는 프로그램
 - 지역사회가 장애아동을 포함한 아동 친화적인 공간과 프로그램을 운영하는 수준으로 발전하여(이론적 배경에서 소개한 이스라엘과 프랑스의 아동 친화 도시 참고) 지자체 수준에서의 제도화 근거가 될 수 있음(예: 우리나라 여러 지역에서 이미 실행 중인 장애인 평생학습도시와 같은 사업).
-

■ SCK 무장애 통합 놀이 인포센터(Info-Center) 운영

- 앞서 역동적 접근 모형에서 제안된 놀이 정보 센터의 형태로써 일차적으로는 놀이교사 지원 사업에 참여한 가정과 전문가를 위한 정보 포털(portal)의 형태이지만 전 국민 대상 놀이 인식 제고는 물론 가치 '아동·청소년 놀이하는 날' 캠페인의 실행을 위해 필요한 정보를 제공하고 생성하는 통합정보사이트임.
 - 장애아동과 함께 할 수 있는 놀이 정보(예: 놀이교사 지원 사업을 위해 개발된 놀이), 지역별 무장애 놀이터 정보, 지역 내 여가 문화 시설의 장애인 접근성 정보, 가치 '아동·청소년 놀이하는 날' 운영 정보, 그리고 무장애 통합 놀이 공간 조성에 필요한 지침 등을 제공(미국 Let Kids Play! 프로젝트 참고)
-

- 「아동기본법」에 아동 특히, 장애아동 놀 권리 및 이를 위한 국가적 노력을 명문화 하도록 제안. (가칭) 「아동기본법」은 아동 정책의 기본적 이념과 목표를 제시하고, 아동의 핵심적 권리와 이를 보장하기 위해 국가, 사회, 가정의 책무 등을 규정하는 기본법으로 '아동이 바라고 아동·사회·국가가 함께 만들어가는 아동기본법'이란 취지로 2023년 제정을 위해 22년 7월부터 9월까지 총 5차례 포럼과 보건복지부와 아동권리보장원, 그리고 국내 아동단체 6곳이 '아동 당사자가 아동기본법에 바라는 점'을 청취하기 위해 토론회 개최함.
- 「아동기본법」의 제정 방향은 아동을 보호 및 양육의 대상만이 아닌 생존·발달·보호·참여 등의 권리주체임을 명확히 하고 국가와 사회, 그리고 가정이 이것을 보장하도록 하는 것임. 이를 통해 아동에 관한 인식을 변화시켜 모든 아동이 인격체로 존중받고 행복하게 살 수 있도록 지원하는 것임.
- 국내법에서는 장애아동의 놀 권리를 보장할 수 있는 법적 근거가 턱없이 부족한 실정임. 「장애인차별금지 및 권리구제에 관한 법률」에서는 장애아동이 모든 생활영역에서 차별받지 않아야 한다고 명시하고 있지만 구체적으로 놀이에 대한 언급은 없음. 장애아동의 놀 권리 보장을 「아동기본법」으로 명문화하고 국가와 지자체, 민간 모두 법적 의무를 다할 수 있도록 구체적인 근거 조항을 마련해야 할 것임.



[그림 VII-5] 아동과 함께 만들어가는 아동기본법

출처: 보건복지부 보도자료 2022. 12. 10.

- 장애아동이 놀 권리를 보장받기 위해서는 ‘접근이 용이한 통합놀이터’가 선결되어야만 함. 하지만 편의시설의 설치기준을 성인 기준으로 하는 「장애인·노인·임산부 등의 편의증진보장에 관한 법률」(이하 편의증진법)에 어린이놀이터는 명시되어 있지 않음. 따라서, 편의증진법의 의무대상시설에 어린이놀이터를 포함하고, 편의시설의 종류와 설치기준을 정리하고 정기적으로 편의시설 설치 여부를 점검해 장애아동의 접근성을 높여야 할 것임.
- 놀이시설은 제품 결함이나 관리상 결함으로 인해 안전사고가 발생할 수 있음을 인지하고, 제조업체가 책임지고 설치·관리할 수 있도록 제조물 책임보험에 의무적으로 가입하도록 법적으로 명시해야 함.

나 후속 연구 제언

■ 놀이 자체 연구

- 놀이의 본질을 확인하기 위해 연령, 장애 유형 및 정도, 그리고 놀이 형태별 SCK만의 비결(know-how) 축적을 위한 연구가 필요함. 이를 통해 SCK의 독자적인 놀이 프로그램을 개발하여 장애아동의 연령, 장애 유형 및 정도, 놀이 형태에 따

라 맞춤형 놀이 방법을 매뉴얼화 할 수 있어 놀이 교사별 놀이성 및 전문성의 차이를 줄이고 다양한 놀이를 제공할 수 있음.

- 예를 들면, 장애아동의 연령에 따른 놀이 방법에서 유치원, 초등학생은 놀이, 중학생과 고등학생, 나아가 장애 성인은 여가문화로 구분할 필요가 있음. 중고생 및 성인의 경우 단순한 놀이를 넘어 문화예술, 스포츠활동으로 확장할 필요가 있음.
- 장애유형 및 정도에 따라서는 자폐성 장애아동의 경우 신체 놀이에 불편함은 적을 수 있으나 놀이 활동 참여에 비협조적일 수 있고, 지적 및 지체장애아동의 경우 놀고 싶어도 신체 건강 문제로 인해 놀이에 적극적으로 참여할 수 없을 수 있음. 이런 경우 자폐성 장애아동의 놀이 활동과 지체장애 아동의 놀이는 달라야 함. 더욱이 지체장애아동의 경우 중도장애아동의 비율이 높고 이들은 실제 놀이 활동 경험에서 소외되어 있음. 이들을 위한 놀이 활동 지원 방안 등에 관한 연구가 필요함.
- 놀이 형태는 단순히 강화물을 통한 관심 유도나 교사의 놀이를 모방하는 것이 아닌 자폐성 장애아동이 놀이 활동 자체에 관심을 갖을 수 있는 접근 방법과 놀이 활동에 창의적, 자발적 참여를 위한 연구가 필요함. 중도장애아동의 경우 놀이 지원 형태가 일대일 가정 파견 형태 또는 치료나 돌봄 수준의 놀이가 필요한지 아니면 다양한 경험을 위한 놀이 활동이 더 필요한지에 대한 실태요구 조사가 필요함. 이를 바탕으로 중도장애아동의 놀이 지원 방안을 체계화 할 필요가 있음.

■ 놀이교사 자격과정 운영 연구

- 놀이교사 자격과정 운영을 위한 커리큘럼 개발 연구가 필요함. 기존 발달재활서비스 자격인증 교육과정의 놀이 재활 교육과정이나 민간기업의 놀이관련 프로그램이 많은 상황에 SCK만의 독자적인 놀이교사 자격과정 운영을 통해 놀이교사의 전문성을 강화하고 SCK 놀이교사 인증 프로그램을 확대해 놀이인식 제고와 놀 권리를 확산 할 수 있음.
- 놀이교사의 현장역량 강화를 위해 실제 놀이 활동에 필요한 교과목(장애아동의 이해, 현장놀이실습, 집단놀이의 적용, 아동 놀이 평가, 아동심리의 이해, 가족 및 보호자 상담, 놀잇감 적용 및 실제 등)의 개설이 필요함. 그리고 현장 투입에

앞서 다양한 놀이 사례를 접할 수 있는 놀이 현장 전문가를 통한 현장실습시간이 필요함.

- 이와 같은 교과목 이수 및 현장실습시간을 통해 놀이교사의 전문성과 놀이성을 강화하여 자격인정을 할 경우 SCK의 놀 권리 인식 제고 및 놀이 확산을 위한 전문 인력 양성과 함께 SCK 자체 놀이 전문가 교육과정을 민간단체의 우수한 놀이교육과정 모범 사례로 홍보할 수 있음.

■ 놀이협력기관 운영방안 연구

- 놀이협력기관을 지역의 놀이 중심 기관화하는 운영방안 연구가 필요함. 현행 협력기관의 역할은 단순히 재정을 지원받아 놀이교사를 파견하는 형태임. 이것을 뛰어 넘어 놀 권리 제고를 위한 핵심 파트너로 SCK 중앙(리딩)과 지역본부, 그리고 지역사회와 수평적, 상호협력적 관계에서 아동과 가정, 그리고 놀이교사를 지원하는 형태로 놀이 전초기지 역할 필요함.
- 협력기관의 기존 역할(돌봄, 치료적 지원)을 유지하면서 영역의 확장을 위해 놀이 중심 기관으로 발전할 필요가 있음. 장애아동 보호자의 우선 요구인 돌봄과 치료를 포기하는 것이 아닌 보호자의 돌봄 한계를 지원하고 치료적 지원의 연장과 집 밖에서 통합 놀이가 가능할 수 있도록 지원해야함.
- 이를 위해 단순히 재정을 지원받아 인력을 파견하는 형태가 아닌 지역사회와 협업을 통한 놀이정보, 놀이 공간, 놀이 인력 및 놀이 프로그램 제공의 다양한 역할이 필요함. SCK는 단순히 협력기관에 재정을 지원하는 형태가 아닌 SCK 인증 놀이 협력기관 인증 협약을 통해 SCK에서 운영하는 사업이라는 홍보와 협력기관의 전문성을 인증하여 아동과 보호자가 협력기관에 와서 돌봄과 치료지원 그리고 놀고 싶게 유도해야 함. 이런 내용에 대한 요구를 파악하고 실제 운영방안에 관한 연구가 필요함.

■ 놀이 및 여가문화 정책 개발 연구

- 장애인 놀이 및 여가문화 정책 개발 연구가 필요함. 비장애인의 놀이와 여가문화에 대한 정책과 비교해 장애인은 놀이와 여가문화에 대한 정책보다는 치료 지원 정책에 머물러 있음을 파악하고 이를 개선할 수 있는 연구가 필요함.

- 현행 장애인 놀이 정책은 고려되지 않거나 비장애인의 놀이 정책에 장애인을 끼워 넣는 정도임. 특히, 2023년 제정되는 아동기본법에도 장애아동의 경우는 놀 권리에 대한 인식이 부족함(장애아동의 참여권만 강조, 특별히 보호되어야 할 대상으로 분류).
- 보호의 대상으로서 장애아동 정책이나 법령을 제정하는 것이 아닌 놀 권리를 똑같이 갖고 있는 아동으로 그들에 대한 놀이 접근 지원과 놀이 공간 조성이 필요함. 그리고 장애 청소년과 초기 성인의 경우 여가문화와 스포츠 활동을 하고 싶어도 돌봄과 치료적 지원으로 한정하여 박물관, 극장, 음악회, 미술관, 캠핑장 등의 접근에 어려움을 겪고 있음. 이를 개선하기 위한 다양한 지역 정책 개발이 필요한 시점임.

■ 놀이 환경 및 놀이 프로그램 운영 연구

- 물리적 환경 및 놀이 프로그램 운영을 위한 법안 개발이 필요함. 장애인이 놀이 및 여가문화 생활에 쉽게 접근할 수 있도록 이동수단 지원, 놀이 공간 제공, 놀이 프로그램의 다양화를 통해 놀이환경 제공과 이를 운영할 수 있는 전담 운영 부서가 필요함.
- 놀이지원 사업 과정 평가의 보호자 실태 조사의 놀이 참여 제약 요인 항목에서 '놀이 장소로의 이동이 불편하다'의 문항은 사전사후 5점 만점에 평균 3.02점으로 '보통이다'의 응답을 보임. 이는 접근이 어렵지는 않지만 그렇다고 접근이 편한 것도 아님을 알 수 있음. 그러나 장애아동은 놀이 공간으로의 접근은 쉽거나 매우 쉬운 형태가 아니면 집 밖으로 이끌어 내기 힘들. 따라서 이를 확인하기 위해 요구조사와 다양한 지원 방법(장애인 콜택시, 놀이지원 이동차량 등)에 대한 연구가 필요함.
- 놀이 공간의 필요성에 대한 실태 조사 결과 '우리 지역에 아이들의 놀만한 적절한 놀이 공간이 필요하다'의 문항에서 5점 만점에 사전사후 평균 4.25점으로 '그렇다'를 상회하는 응답을 보임. 반면에 '우리 집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다'의 질문에는 5점 만점에 사전 평균사후 평균 2.80점으로 '그렇지 않다'의 응답으로 놀이 공간의 부족을 확인함. 가정은 놀이 공간이 아니라 쉬는 공간임. 장애아동이 편안하고 안전하게 놀 수 있는 무장애 통합놀이 공간을 조성하기 위한 법적 지원 방안이 마련되어야 하고 그 근거를 제시할 수 있는 연구가 필요

함.

- 놀이 프로그램의 필요성에 대한 사전사후 설문 결과 ‘장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다’ 문항에서 5점 만점에 사전사후 평균 4.50점으로 ‘그렇다’의 매우 높은 요구를 확인함. 결국 장애아동의 경우 비장애아동에 비해 놀 수 있는 프로그램이 적고 단순히 돌봐야 하는 존재이고 놀이보다는 치료적 지원이 필요한 존재라는 인식을 줄이면서 다양한 장애 특성 맞춤형 프로그램의 개발이 필요함.

참고문헌

- 고재욱(2016). 지적장애어린이의 집단놀이 활동이 사회성 향상에 미치는 영향 연구. 한국유아교육·보육복지학회, 20(1), 243-269.
- 곽현정, 안운경, 한길자, 임명호(2018). 학교모래놀이 집단상담이 아동의 정서, 행동에 미치는 임상효과. 한국콘텐츠학회논문지, 18(12), 54-61.
- 권미은(2021). 법적·제도적 측면에서 장애아동의 놀 권리 탐색. 국제문화연구, 14(2), 101-122.
- 김경숙, 김창국, 정일규, 이종하, 구교만, 이대연(2007). 운동발달 단계에 따른 신체활동이 정신 지체아동의 신체적, 정서적, 사회적 측면에 미치는 영향. 한국사회체육학회지, 31, 781-789.
- 김명순, 김길숙, 박찬화(2012). 유아용 놀이성 평정 척도 개발 및 타당화 연구. 아동학회지, 33(2), 69-89.
- 김미화, 이미나(2019). 애착 관련 놀이치료에 대한 국내 학위 및 학술지 연구동향 분석. 예술인문사회융합멀티미디어논문지, 9(3), 329-336.
- 김소영, 김민지, 노효련(2014). 집단적 놀이치료가 발달장애아동의 사회성 기술 향상에 미치는 효과. 한국임상보건과학회지, 2(1), 47-57.
- 노은호, 주혜영(2011). 인권문서를 통해서 본 장애유아의 놀권리 보장에 관한 연구. 한국보육학회지, 11(1), 59-73.
- 박선희, 송영혜(2008). 모래상자놀이가 발달장애 아동 어머니의 양육스트레스에 미치는 효과. 대구대학교 특수교육재활과학연구소, 26(2), 45-75.
- 박현아, 류승민, 유미숙(2018). 초심 놀이치료자들의 집단 슈퍼비전 및 기술훈련 집단 경험에 대한 연구: 학교놀이치료 현장실습 경험을 중심으로. 놀이치료연구, 22(2), 85-112.
- 박현철(2022). 무장애 통합놀이터의 놀이시설물 디자인 특성에 관한 연구. 상품문화디자인학연구, 68, 13-24.
- 박호주, 이보연(2014). 동화를 활용한 집단놀이 프로그램이 경도 지적장애 아동의 자기효능감에 미치는 효과. 놀이치료연구, 18(1), 15-27.
- 서울특별시 문화본부 디자인정책과(2017). 서울시 유니버설디자인 통합 가이드라인.
- 서은정(2015). 놀이활동이 지적장애 아동의 사회적 놀이주도 행동에 미치는 영향. 발달장애연구, 19(4), 1-28.

- 서화자, 권명옥, 최낙중(2010). 점토놀이 활동이 ADHD 아동의 문제 행동에 미치는 효과. 정서·행동장애연구, 26(2), 119-140.
- 신동인, 조연호(2013). 지적장애아동의 사회적 능력의 발달을 위한 연극놀이 집단프로그램의 개발 및 효과성에 관한 연구. 한국콘텐츠학회, 13(1), 482-497.
- 신준옥(2020). 발달장애아동의 문제행동감소를 위한 집단놀이치료 효과에 대한 연구 - 장애인 주간보호센터 이용자를 중심으로. 융합정보논문지, 10(3), 176-184.
- 양지선(2011). 통합교육을 받는 지적장애 중학생의 학교스트레스 감소를 위한 음악놀이 활동. 이화여자대학교 교육대학원, 석사학위논문.
- 이동영, 이상철(2010). 장애아동 관련 국제협약과 국내법 분석을 통한 발전방안 연구: 국제UN 장애인권리협약과 국내 장애아동 관련법 분석을 중심으로. 社會保障研究, 26(2), 223-252.
- 오지연, 노진아(2020). 국·공립 교육기관에서 근무하는 유아특수교사의 「2019 개정 누리과정」에 대한 인식 : 유아·놀이 중심 교육과정을 중심으로. 유아특수교육연구, 20(3), 83-112.
- 위순영, 박지연(2016). 놀이기반 양육지원 프로그램이 발달지체유아 어머니의 양육효능감과 어머니-유아의 상호작용행동에 미치는 영향. 특수교육, 15(4), 141-161.
- 이은형, 오세철(2008). 형제간 놀이 활동 프로그램이 장애아동의 사회적 태도에 미치는 효과. 한국지체부자유아교육학회, 51(4), 41-58.
- 이채은, 김신원(2017). 통합놀이터 관점에서 분석한 서울 숲 무장애놀이터 '상상, 거인의 나라'. 한국디자인문화학회지, 23(3), 605-618.
- 이춘영, 이재욱(2021). 예비특수교사용 장애학생 인권인식 척도 개발을 위한 기초연구. 정서·행동장애연구, 37(3), 111-147.
- 이한나, 김은경(2008). 구조화된 집단놀이 활동이 지적장애아동의 사회적 능력에 미치는 효과. 놀이치료연구, 12(2), 101-115.
- 임선자, 선우현(2018). 발달장애아동의 놀이치료에 관한 연구동향. 놀이치료연구, 22(1), 21-39.
- 장정순, 양선영(2019). 집단모래놀이치료가 발달장애아동 비장애형제의 자아강도에 미치는 효과. 아동가족치료연구, 17, 75-93.
- 조숙인, 권미경, 이민경(2017). 아동의 놀 권리 강화를 위한 지역사회 환경 조성 방안. 서울: 육아정책연구소.
- 조운주(2020). 유아교사의 놀이지원역량 내용개발. 육아지원연구, 15(4), 83-102.
- 조정연(2016). 또래주도 놀이 활동이 자폐스펙트럼장애 아동의 친사회적 행동과 대인관계에 미치는 효과. 정서·행동장애연구, 32(2), 247-265.

- 최은정, 김은향(2019). 가족상호작용, 부모-자녀상호작용, 놀이상호작용이 유아의 문제행동에 미치는 영향: 사회적 유능감의 매개효과를 중심으로. 열린유아교육연구, 24(2), 1-21.
- 황옥경, 김정화, 명준희(2019). 아동권리협약에 근거한 학교 놀이 환경 평가 체크리스트 개발: 초점집단 면접연구를 중심으로. 한국산학기술학회논문지, 20(8), 286-249.
- 전국 시·도교육감협의회(2015). “어린이는 놀 권리가 있어요...놀이헌장 선포”, 연합뉴스, 2015. 5. 4, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20150504072900062>.
- 연합뉴스(2022). “어린이 '놀이 권리' 법으로 보장한다...정부, 아동기본법 추진”, 2022. 5. 5, <https://www.yna.co.kr/view/AKR20220504121500530>.
- 보건복지부(2022). “아동과 함께 만들어가는 아동기본법 토론회 개최”. 2023. 01. 24. https://www.mohw.go.kr/react/al/sal0301vw.jsp?PAR_MENU_ID=04&MENU_ID=0403&CONT_SEQ=374038
- 꿈다락토요문화학교(2022). <https://www.toyo.or.kr/about/company>
- 환경부(2019). (공동-참고)78회 현안조정회의 보도자료, <http://me.go.kr/home/web/board/read.do;jsessionid=G8RG0Im7F7LJzyq-y2K-rZ5K.mehome2?pagerOffset=0&maxPageItems=10&maxIndexPages=10&searchKey=&searchValue=&menuId=286&orgCd=&boardId=986875&boardMasterId=1&boardCategoryId=39&decorator>.
- 중부매일(2018). “학교는 신나는 놀이터-강원 사내초 '학부모놀이지원단'”, 2018. 8. 26, <https://www.jbnews.com/news/articleView.html?idxno=1215717>.
- 에듀인뉴스(2019). “아이들은 놀면서 자란다”...대구교육청, 초등 놀이학년·학기제 워크숍, 2019. 5. 17. <http://www.eduinnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=14639>.
- 국민일보(2021). “놀이터인데 함께 놀 수 없다고요?” [사턴] 2021. 5. 5, <http://news.kmib.co.kr/article/view.asp?sid1=all&arcid=0015812278&code=61121111>.
- 전라일보(2019). “‘놀이는 곧 밥’ 모든 어린이들은 누릴 권리가 있다”, 2019. 3. 23, <http://jeollailbo.com/news/articleView.html?idxno=565149>.
- 아이팡 네이버 블로그(2020). “장애 비장애 아동이 놀이와 함께 생태교육을 즐기는 차별 없는 무장애놀이터! 흥성 데굴데굴 자연놀이터”, 2020. 5. 29., <https://m.blog.naver.com/ittang01/221983233429>.
- 흥성신문(2019). 내포타임즈. “충남 최초 무장애 놀이터 만든다”, 2019. 9. 9., <http://www.hsnews.co.kr/news/articleView.html?idxno=93951>.
- 영국, 놀이의 날. <https://www.playday.org.uk/>

부록

부록 1. 사전 놀이욕구조사

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 사전 아동 놀이 욕구조사

세이브더칠드런은 놀이교사 지원 서비스 지원 전·후 각 가정의 현황을 파악하고, 놀이 활동 참여 이후 아동의 놀이 활동에 어떤 변화가 있는지 확인하기 위해 설문조사를 실시하고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며, 진행 프로그램 서비스 평가 및 향후 프로그램 방안 마련을 위한 기초 자료수집의 목적으로만 사용됩니다.

본 설문지에서 언급되는 **놀이 활동은 아동이 학교 수업 후나 주말 시간에 아동 혼자 혹은 가족, 친구 등과 함께 하는 노는 활동**을 의미합니다.

본 설문조사는 데이터 매칭을 위해 최소한의 인적사항을 수집하고 있고, 개인정보는 절대 외부로 유출되지 않으니 설문조사에 적극적으로 참여 부탁드립니다.

1. 담당 놀이교사 ID를 적어주세요.

놀이교사 ID	
---------	--

2. 담당 권역을 표시해주세요.

권역	표시 (✓)
파주	
마포	
부산	
광주	
원주	
창원	
김해	

I

장애 아동 기본 정보

이름						
성별	① 남자			② 여자		
연령	()학교			()학년		
아동 특성	① 지적장애		② 자폐성장애		③ 중복장애 (장애 유형)	
	④ 다문화 가정		⑤ 조손가정		⑥ 한부모 가정	
	⑦ 기타 ()					
응답자와 아동의 관계	① 아버지		② 어머니		③ 형제자매	
	⑤ 할머니		⑥ 친척		④ 할아버지	
	⑦ 기타()					

II

놀이 활동 실태

1. 아동이 하는 놀이 활동에 관한 질문입니다. 아동이 학교 방과 후나 주말에 하는 놀이 활동은 무엇이고 해당 활동의 소요 시간은 어떠합니까? 아동이 하고 있는 활동의 참여 시간을 하루 평균 시간으로 응답해주세요.

	활동	안함	30분 미만	30분-1시간 미만	1시간 이상-2시간 미만	2시간 이상
①	읽기(만화 보기 포함)					
②	TV 등 미디어(유튜브 등) 시청					
③	SNS, 카톡 등 인터넷 이용					
④	인터넷/모바일 게임기를 이용한 전자 게임					
⑤	신체활동(산책, 운동)					
⑥	사교활동(친구와 만남)					
⑦	취미활동(악기연주, 영화 및 음악감상 등)					
⑧	기타 ()					

1.1. 위에 제시된 놀이 활동 중 아동이 좋아하거나 하고 싶어 하는 활동은 무엇입니까?
(위에 제시되지 않은 놀이 활동인 경우 직접 기술해주세요.)

2. 아동의 놀이 장소에 관한 질문입니다. 다음에 제시된 곳은 아동의 놀이 장소로 얼마나 자주 이용됩니까? 평균적으로 한 달을 기준으로 장소별로 각각 응답해주세요.

	활동	전혀 이용하 지 않음	가끔 (월 1회 정도)	보통 (월 2회 정도)	자주 (주 1회 정도)	매우 (주 1~2 회 이상)	자주 이용 그
①	집안 (아이 방, 부모님 방, 거실 등)						
②	동네 공원이나 집주변 놀이터						
③	친구 집						
④	놀이시설 (키즈 카페, 놀이공원 등)						
⑤	카페나 음식점						
⑥	체육활동장(헬스장, 실내 체육시설 등)						
⑦	노래방/보드게임방/만화방 등						
⑧	PC 방						
⑨	영화관, 공연장 등 문화센터						
⑩	복지관 등 공공시설						
⑪	기타()						

3. 아동이 학교 방과 후나 주말에 놀이 활동을 할 때 주로 함께 놀아주는 사람은 누구입니까? 해당하는 대상자에 ✓표시해주세요.

- | | |
|---------|-------------|
| ① 혼자 놀이 | ② 부모 |
| ③ 조부모 | ④ 형제, 자매 |
| ⑤ 친구 | ⑥ 교사(치료사 등) |
| ⑦ 이웃 | ⑧ 기타() |

4. 부모님께서서는 자녀와 함께 놀이를 할 때 어떻게 반응하십니까?

- ① 자유롭게 놀이하도록 그냥 둔다.
- ② 시간이 없어 놀이에 관심을 두지 않는다,
- ③ 시범을 보이면서 같이 놀아준다.
- ④ 관심을 갖고 아이의 놀이를 이해하려고 한다.
- ⑤ 기타 ()

5. 아동이 계속 혼자서만 놀이를 하려고 할 때 어떻게 하십니까?

- ① 그냥 둔다.
- ② 관심을 두지 않는다.
- ③ 밖에 나가서 놀게 한다.
- ④ 친구를 데리고 와서 놀게 한다.
- ⑤ 기타 ()

6. 가정에서의 아동 놀이시간은 하루에 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 1시간 미만
- ② 1-2시간
- ③ 3-4시간
- ④ 5시간 이상
- ⑤ 기타 ()

7. 아동의 놀이 활동을 위해 소요되는 비용은 월평균 어느 정도입니까?

약 ()원

Ⅲ

놀이 인식 및 요구

1. 아동의 놀이 필요성에 관한 내용입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다.					
②	우리 아이에게 놀이 활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다.					
③	우리 아이에게 놀이 활동은 다양한 어휘를 배우고 적절한 언어를 사용할 수 있게 한다.					
④	우리 아이에게 놀이 활동은 학습능력 향상에 도움이 된다.					
⑤	놀이 활동은 우리 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움이 된다.					
⑥	놀이는 우리 아이의 신체발달에 도움이 된다.					
⑦	우리 아이가 장애를 가지고 있어 놀이보다는 교육과 치료가 더 중요하다.					
⑧	아동의 놀이에 대해 어떻게 생각하시는지 자유롭게 말씀해주세요. ()					

2. 아동의 놀이 기회와 놀이 환경에 관한 내용입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	우리 아이의 평소 놀이 시간은 충분하다.					
②	우리 아이는 놀이 활동을 충분히 즐기고 있다.					
③	우리 아이는 다양한 놀이 활동을 하고 있다.					
④	나는 우리 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다.					
⑤	우리 집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다.					
⑥	우리 집과 지역에서 우리 아이가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다.					
⑦	우리 아이는 학교나 동네 친구들과 자주 논다.					

3. 현재 아동의 놀이 활동 참여에 어려운 점이 있다면 무엇인가요? 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	놀이 장소로의 교통(이동)이 불편하다.					
②	우리 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다.					
③	우리 아이와 함께 놀아 줄 사람이 없다.					
④	가정에 우리 아이가 놀 수 있는 놀잇감이 부족하다.					
⑤	놀이 활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다.					
⑥	아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다.					
⑦	아동이 놀 시간이 부족하다(치료나 방과 후 학습 등으로 인해).					
⑧	기타 ()					

3-1. 놀잇감이 부족하다고 생각하신다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까? 한 가지만 골라 ✓를 해주세요.

- ① 경제적 이유
- ② 놀잇감이 별로 필요 없다.
- ③ 아이에게 필요한 놀잇감 종류를 잘 알지 못한다.
- ④ 종류가 적을수록 놀이 효과가 높다.
- ⑤ 기타 ()

4. 아동의 놀이와 관련하여 필요한 지원에 관한 질문입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	우리 지역에 아이들이 놀 만한 적절한 놀이 공간이 필요하다.					
②	놀이 활동을 지원해줄 놀이 전문 인력이 필요하다.					
③	장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다.					
④	문화이용 바우처와 같이 놀이 활동을 위한 경제적 지원이 필요하다.					
⑤	혼자놀이, 집단놀이 등 다양한 형태의 놀이 프로그램이 필요하다.					
⑥	기타 ()					

설문에 참여해주셔서 감사합니다.

부록 2. 사후 놀이욕구조사

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 사후 아동 놀이 욕구조사

세이브더칠드런은 놀이교사 지원사업 전·후 각 가정의 현황을 파악하고, 놀이 활동 참여 이후 아동의 놀이 활동에 어떤 변화가 있는지 파악하기 위해 설문조사를 실시하고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며, 진행 프로그램 서비스 평가 및 향후 프로그램 개선 방안 마련을 위한 기초 자료수집의 목적으로만 사용됩니다.

본 설문지에서 언급되는 **놀이 활동은 아동이 학교 수업 후나 주말 시간에 아동 혼자 혹은 가족, 친구 등과 함께 하는 노는 활동**을 의미합니다.

본 설문조사는 데이터 매칭을 위해 최소한의 인적사항을 수집하고 있고, 개인정보는 절대 외부로 유출되지 않으니 설문조사에 적극적으로 참여 부탁드립니다.

1. 담당 권역을 표시해주세요.

권역	표시 (✓)
파주	
마포	
부산	
광주	
원주	
창원	
김해	

I

놀이 활동 실태

1. 아동이 하는 놀이 활동에 관한 질문입니다. 아동이 학교 방과 후나 주말에 하는 놀이 활동은 무엇이고 해당 활동의 소요 시간은 어떠합니까? 아동이 하고 있는 활동의 참여 시간을 하루 평균 시간으로 응답해주세요.

	활동	안함	30분 미만	30분-1시간 미만	1시간 이상-2시간 미만	2시간 이상
①	읽기(만화 보기 포함)					
②	TV 등 미디어(유튜브 등) 시청					
③	SNS, 카톡 등 인터넷 이용					
④	인터넷/모바일 게임기를 이용한 전자 게임					
⑤	신체활동(산책, 운동)					
⑥	사교활동(친구와 만남)					
⑦	취미활동(악기연주, 영화 및 음악 감상 등)					
⑧	기타 ()					

1.1. 위에 제시된 놀이 활동 중 아동이 좋아하거나 하고 싶어 하는 활동은 무엇입니까? (위에 제시되지 않은 놀이 활동인 경우 직접 기술해주세요.)

()

2. 아동의 놀이 장소에 관한 질문입니다. 다음에 제시된 곳은 아동의 놀이 장소로 얼마나 자주 이용됩니까? 평균적으로 한 달을 기준으로 장소별로 각각 응답해주세요.

	활동	전혀 이용하 지 않음	가끔 (월 1회 정도)	보통 (월 2회 정도)	자주 (주 1회 정도)	매우 (주 1~2 회 이상)	자주 회그
①	집안 (아이 방, 부모님 방, 거실 등)						
②	동네 공원이나 집주변 놀이터						
③	친구 집						
④	놀이시설 (키즈 카페, 놀이공원 등)						
⑤	카페나 음식점						
⑥	체육활동장(헬스장, 실내 체육시설 등)						
⑦	노래방/보드게임방/만화방 등						
⑧	PC 방						
⑨	영화관, 공연장 등 문화센터						
⑩	복지관 등 공공시설						
⑪	기타()						

3. 아동이 학교 방과 후나 주말에 놀이 활동을 할 때 주로 함께 놀아주는 사람은 누구입니까? 해당하는 대상자에 √표시 해주세요.

- | | |
|---------|-------------|
| ① 혼자 놀이 | ② 부모 |
| ③ 조부모 | ④ 형제, 자매 |
| ⑤ 친구 | ⑥ 교사(치료사 등) |
| ⑦ 이웃 | ⑧ 기타() |

4. 부모님께서서는 자녀와 함께 놀이를 할 때 어떻게 반응하십니까?

- ① 자유롭게 놀이하도록 그냥 둔다.
- ② 시간이 없어 놀이에 관심을 두지 않는다,
- ③ 시범을 보이면서 같이 놀아준다.
- ④ 관심을 갖고 아이의 놀이를 이해하려고 한다.
- ⑤ 기타 ()

5. 아동이 계속 혼자서만 놀이를 하려고 할 때 어떻게 하십니까?

- ① 그냥 둔다.
- ② 관심을 두지 않는다.
- ③ 밖에 나가서 놀게 한다.
- ④ 친구를 데리고 와서 놀게 한다.
- ⑤ 기타 ()

6. 가정에서의 아동 놀이시간은 하루에 어느 정도가 적당하다고 생각하십니까?

- ① 1시간 미만
- ② 1-2시간
- ③ 3-4시간
- ④ 5시간 이상
- ⑤ 기타 ()

7. 아동의 놀이 활동을 위해 소요되는 비용은 월평균 어느 정도입니까?

약 ()원

8. 놀이 프로그램 후 아동의 놀이 변화에 관한 질문입니다.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	놀이교사지원 프로그램 후 아동의 놀이시간은 증대되었나요?					
②	놀이교사지원 프로그램 후 보호자나 형제·자매 또는 또래 친구와 아동이 함께 노는 시간이 증대되었나요?					

II

놀이 인식 및 요구

1. 아동의 놀이 필요성에 관한 내용입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	우리 아이에게 노는 활동이 교육적으로 중요하다고 생각한다.					
②	우리 아이에게 놀이 활동은 집단에 적응하고 독립성을 길러 사회적 발달에 도움이 된다.					
③	우리 아이에게 놀이 활동은 다양한 어휘를 배우고 적절한 언어를 사용할 수 있게 한다.					
④	우리 아이에게 놀이 활동은 학습능력 향상에 도움이 된다.					
⑤	놀이 활동은 우리 아이의 스트레스를 해소시키며 정신건강에 도움이 된다.					
⑥	놀이는 우리 아이의 신체발달에 도움이 된다.					
⑦	우리 아이가 장애를 가지고 있어 놀이보다는 교육과 치료가 더 중요하다.					
⑧	아이의 놀이에 대해 어떻게 생각하시는지 자유롭게 말씀해주세요. ()					

2. 아동의 놀이 기회와 놀이 환경에 관한 내용입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
①	우리 아이의 평소 놀이 시간은 충분하다.					
②	우리 아이는 놀이 활동을 충분히 즐기고 있다.					
③	우리 아이는 다양한 놀이 활동을 하고 있다.					
④	나는 우리 아이가 원하는 놀이를 하도록 충분히 지원하고 있다.					
⑤	우리 집 주변에 안전한 놀이 장소가 여러 곳 있다.					
⑥	우리 집과 지역에서 우리 아이가 좋아하는 놀이 프로그램을 수시로 이용할 수 있다.					
⑦	우리 아이는 학교나 동네 친구들과 자주 논다.					

3. 현재 아동의 놀이 활동 참여에 어려운 점이 있다면 무엇인가요? 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇 지 않다	그렇 지 않다	보통 이다	그렇 다	매우 그렇 다
①	놀이 장소로의 교통(이동)이 불편하다.					
②	우리 아이와 어떻게 놀이를 하는지 방법을 잘 모르겠다.					
③	우리 아이와 함께 놀아 줄 사람이 없다.					
④	가정에 우리 아이가 놀 수 있는 놀잇감이 부족하다.					
⑤	놀이 활동과 관련된 정보를 얻기 어렵다.					
⑥	아동이 놀이를 할 동안 돌봐줄 성인이 없다.					
⑦	아동이 놀 시간이 부족하다(치료나 방과 후 학습 등으로 인해).					
⑧	기타 ()					

3-1. 놀잇감이 부족하다고 생각하신다면 그 이유는 무엇이라고 생각하십니까? 한 가지만 골라 ✓를 해주세요.

- ① 경제적 이유
- ② 놀잇감이 별로 필요 없다.
- ③ 아이에게 필요한 놀잇감 종류를 잘 알지 못한다.
- ④ 종류가 적을수록 놀이 효과가 높다.
- ⑤ 기타 ()

4. 아동의 놀이와 관련하여 필요한 지원에 관한 질문입니다. 각 항목의 내용 중 응답자의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	대상	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	우리 지역에 아이들이 놀 만한 적절한 놀이 공간이 필요하다.					
②	놀이 활동을 지원해줄 놀이 전문 인력이 필요하다.					
③	장애아동의 특성을 고려한 맞춤형 놀이 프로그램이 필요하다.					
④	문화이용 바우처와 같이 놀이 활동을 위한 경제적 지원이 필요하다.					
⑤	혼자놀이, 집단놀이 등 다양한 형태의 놀이 프로그램이 필요하다.					
⑥	기타 ()					

설문에 참여해주셔서 감사합니다.

부록 3. 1차 놀이교사 교육만족도

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 1차 놀이교사 교육만족도 조사

세이브더칠드런은 놀이교사 1차 교육 후 교사교육 진행 상황을 파악하고, 놀이교사의 교육에 대한 만족도를 확인하기 위해 설문조사를 실시하고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며, 진행 프로그램 서비스 평가 및 향후 프로그램 방안 마련을 위한 기초 자료수집의 목적으로만 사용됩니다.

본 설문조사는 데이터 매칭을 위해 최소한의 인적사항을 수집하고 있고, 개인정보는 절대 외부로 유출되지 않으니 설문조사에 적극적으로 참여 부탁드립니다.

1. 담당 권역을 표시해주세요.

권역	표시 (✓)
파주	
마포	
부산	
광주	
원주	
창원	
김해	

I

교육주제별 만족도 조사

- 다음은 놀이교사 교육의 주제별 교육내용(교사교육 시 선정된 내용)의 적절성에 대한 질문입니다. 선생님의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	교육내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	「아동권리교육」의 교육내용은 놀이교사로서의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
②	「아동 놀 권리 교육」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
③	「아동안전보호정책 교육」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
④	「아동 참여권 교육」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑤	「발달장애아동에 대한 이해」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑥	「놀이교사 매뉴얼」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑦	「활동계획안 등」의 교육내용은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					

- 다음은 놀이교사 교육의 주제별 교육방법(대면 및 비대면, 강의식 및 활동 참여식)의 적절성에 대한 질문입니다. 선생님의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	교육내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	「아동권리교육」의 교육방법은 놀이교사로서의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
②	「아동 놀 권리 교육」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
③	「아동안전보호정책 교육」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
④	「아동 참여권 교육」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑤	「발달장애아동에 대한 이해」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑥	「놀이교사 매뉴얼」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
⑦	「활동계획안 등」의 교육방법은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					

II

교육 개선 사항

■ 다음은 놀이교사 **교육의 개선 사항**에 대한 질문입니다. 교육주제 및 교육 운영방식에 대한 선생님들의 의견을 자유롭게 기술해주세요.

1. 놀이교사 교육에서 진행된 교육주제 이외 필요한 교육주제가 있으면 자유롭게 기술해주세요.

2. 1차 놀이교사 교육의 운영방식(주제별 교육방법, 교육 시 사용된 자료, 온라인 교육 방식, 교육일정 사전 공지 등)에 있어서 개선되어야 하는 부분이 있으면 자유롭게 기술해주세요.

설문에 참여해주셔서 감사합니다.

부록 4. 사후 놀이교사 교육만족도

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 사후 놀이교사 교육만족도 조사

세이브더칠드런은 놀이교사 지원사업 종료 시점에 놀이교사 교육 전반에 대한 만족도를 확인하기 위해 설문조사를 실시하고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며, 진행 프로그램 서비스 평가 및 향후 프로그램 개선 방안 마련을 위한 기초 자료수집의 목적으로만 사용됩니다.

본 설문조사는 데이터 매칭을 위해 최소한의 인적사항을 수집하고 있고, 개인정보는 절대 외부로 유출되지 않으니 설문조사에 적극적으로 참여 부탁드립니다.

1. 담당 권역을 표시해주세요.

권역	표시 (✓)
파주	
마포	
부산	
광주	
원주	
창원	
김해	

I

교육주제별 만족도 조사

- 다음은 놀이교사 교육의 주제별 교육내용(교사교육 시 선정된 내용)의 적절성에 대한 질문입니다. 선생님의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	교육내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	2차 놀이교사 교육내용(전문가 자문)은 놀이교사로서의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
②	3차 놀이교사 교육내용(교육 및 간담회)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
③	4차 놀이교사 교육내용(우수사례발표)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
④	5차 놀이교사 교육내용(최종간담회)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					

- 다음은 놀이교사 교육의 주제별 교육방법(대면 및 비대면, 강의식 및 활동 참여식)의 적절성에 대한 질문입니다. 선생님의 생각과 가장 가까운 것에 ✓를 해주세요.

	교육내용	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	2차 놀이교사 교육방법(전문가 자문)은 놀이교사로서의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
②	3차 놀이교사 교육방법(교육 및 간담회)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
③	4차 놀이교사 교육방법(우수사례발표)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					
④	5차 놀이교사 교육방법(최종간담회)은 놀이교사의 전문성 함양에 도움이 되었다.					

II

놀이교사 교육 개선방안

■ SCK 인증 놀이교사 교육프로그램을 개발하기 위한 선생님들의 의견을 자유롭게 기술해주세요.

1. 놀이교사 교육을 위한 전문강사 및 운영형태, 시간, 그리고 자격에 대한 질문입니다.

	질문	전혀 그렇지 않다	그렇지 않다	보통이다	그렇다	매우 그렇다
①	놀이교사 교육 강사로 전문 놀이 강사 및 특수교육 전문가가 참여해야 한다.					
②	놀이교사 교육의 프로그램들은 실제 놀이를 진행하는 워크숍형태로 운영되어야 한다.					
③	교육일정은 놀이교사의 활동일정을 고려하여 주말에 진행하여야 한다.					
④	놀이교사 교육 프로그램 수료 후 SCK인증 놀이교사 자격이 주어져야한다.					

2. 놀이교사 교육에 포함되어야 하는 교육주제 및 운영의 제안 사항이 있으면 자유롭게 기술해주세요.

설문에 참여해주셔서 감사합니다.

부록 5. 반구조화된 보호자 면담 질문지

세이프더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 학부모 면담 문항

I

기본 정보

1. 자녀의 연령 (학교, 학년)
2. 자녀의 장애 유형
3. 자녀가 현재 놀이교사 지원 서비스 이외 받고 있는 치료지원 서비스가 있다면 무엇인가요?
4. 놀이교사 지원 서비스는 언제부터 이용하시기 시작하였나요?
5. 놀이교사 지원 서비스는 어떻게 아시게 되었나요?

II

면담 문항

I. 학부모님들의 놀이교사 지원 서비스 이용 경험에 대한 질문입니다.

1. **(목적)** 놀이교사 지원 서비스를 이용하게 된 이유(기대하시는 부분)는 무엇인가요?
2. **(운영과정)** 학부모님이 경험한 놀이교사 지원 서비스 내용과 과정은 어떠하였나요?
(예, 놀이교사 방문 시간, 활동 장소 및 내용, 활동 시 학부모님 역할 등의 놀이 활동 운영 과정 전반)
3. **(만족도)** 놀이교사 지원 서비스에 만족하는 점은 무엇이고, 만족하지 못하는 점은 무엇인가요?
4. **(개선안)** 놀이교사 지원 서비스의 질 향상과 학부모님 만족도를 높이기 위해 가장 우선적으로 달라져야 한다고 생각하시는 것은 무엇인가요?

II. 놀이교사 지원 서비스의 효과에 대한 질문입니다.

1. **(자녀 대상의 효과)** 학부모님이 생각하시기에 놀이교사 지원 서비스가 자녀의 어떤 부분에 도움이 되었다고 생각하시나요?
2. **(학부모 대상의 효과)** 놀이교사 지원 서비스를 받는 과정에서 학부모님에게는 어떤

부분이 도움이 되었나요?

3. **(안내)** 놀이교사가 자녀와의 놀이 활동 전에 학부모님과 활동에 대한 정보를 어떤 방식으로 공유하나요?
4. **(피드백)** 놀이교사 지원 서비스를 받는 과정에서 자녀의 놀이 활동 참여 정도나 변화에 대한 피드백을 어떤 방식으로 공유하나요?

부록 6. 반구조화된 놀이교사 면담 질문지

세이프더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 놀이교사 면담 문항

I

기본 정보

1. 지도 학생의 연령 (학교, 학년)
2. 지도 학생의 장애 유형
3. 놀이교사 활동 경력은 얼마나 되었나요?
4. 관련 분야의 자격증 소지 및 경력(장애학생 지도 등)은 어떠한가요?
5. 놀이교사 지원 사업은 어떻게 아시게 되었나요?

II

면담 문항

I. 놀이교사 지원 프로그램의 효과에 대한 질문입니다.

1. **(대상학생의 효과)** 선생님이 생각하시기에 놀이교사 지원 프로그램이 대상 학생의 어떤 부분에 도움이 되었다고 생각하시나요?
(예, 놀이·여가 시간 증진, 타인과의 사회적 상호작용 경험, 정서적 안정감, 인지, 언어 증진 등)
2. **(학부모 및 가족의 효과)** 놀이교사 지원 프로그램에 참여하는 과정에서 학부모님 혹은 가족 구성원에게는 어떤 부분이 도움이 된다고 생각하시나요?
3. **(효과성 분석)** 놀이교사 지원 프로그램 운영에서 대상 학생의 효과성 부분(예, 놀이 활동 참여 정도나 특정 기술의 변화)을 어떤 방식으로 확인하시나요? (예, 관찰, 학부모와의 면담, 검사도구 활용 등)

II. 놀이교사 지원 프로그램의 개선 방향에 대한 질문입니다.

1. **(만족도)** 놀이교사 지원 프로그램 운영에서 만족하는 점은 무엇이고, 만족하지 못하는 점은 무엇인가요?
2. **(개선안)** 놀이교사 지원 서비스의 질 향상을 위해 가장 우선적으로 달라져야 한다고 생각하시는 것은 무엇인가요?

부록 7. 반구조화된 기관실무자 면담 질문지

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 기관실무자 면담 문항

I 기본 정보

1. 해당 기관에서 놀이교사 서비스에 참여하고 있는 교사와 학생의 수
2. 학생들의 연령, 장애 유형 정도
3. 놀이교사 지원 사업 운영 시작 시기는 언제인가요?
4. 놀이교사 지원 사업은 어떻게 아시게 되었나요?

II 면담 문항

I. 기관의 놀이교사 지원 프로그램 운영 경험에 대한 질문입니다.

1. **(목적)** 귀 기관에서 세이브더칠드런 놀이교사 지원 프로그램을 시행하게 된 이유는 무엇입니까? 귀 기관에 어떤 도움이 되십니까?
2. **(운영과정)** 해당 기관을 통한 놀이교사 지원 서비스 내용과 과정은 어떠하였나요? (예, 대상 학생 및 놀이교사 섭외, 놀이교사 활동 방식(가정, 센터 활용 등), 활동 일정 및 내용 등의 놀이 활동 운영과정 전반)
3. **(교사와의 소통)** 놀이교사와 기관과의 소통을 어떠한 방식으로 진행하시나요? (예, 의견수렴, 활동 사례 공유 등)
4. **(본부와의 소통)** 본부와 해당 기관과의 소통을 어떠한 방식으로 진행하시나요? (예, 진행 절차 확인, 관련사안 논의 등)

II. 놀이교사 지원 프로그램의 효과에 대한 질문입니다.

1. **(대상학생의 효과)** 기관장님이 생각하시기에 놀이교사 지원 프로그램이 대상 학생의 어떤 부분에 도움이 되었다고 생각하시나요? (예, 놀이·여가 시간 증진, 타인과의 사회적 상호작용 경험, 정서적 안정감, 인지, 언어 증진 등)
2. **(학부모 및 가족의 효과)** 놀이교사 지원 프로그램에 참여하는 과정에서 학부모님 혹은 가족 구성원에게는 어떤 부분이 도움이 된다고 생각하시나요?
3. **(효과성 분석)** 놀이교사 지원 프로그램 운영에서 대상 학생의 효과성 부분(예, 놀이 활동 참여 정도나 특정 기술의 변화)을 어떤 방식으로 확인하시나요? (예, 관찰, 학부모와의 면담, 검사도구 활용 등)

III. 놀이교사 지원 프로그램의 개선 방향에 대한 질문입니다.

1. **(만족도)** 놀이교사 지원 프로그램 운영에서 만족하는 점은 무엇이고, 만족하지 못하는 점은 무엇인가요?
2. **(개선안)** 놀이교사 지원 서비스의 질 향상을 위해 가장 우선적으로 달라져야 한다고 생각하시는 것은 무엇인가요? 기관 차원에서 요구되는 부분은 무엇인가요?

부록 8. 반구조화된 1차 및 2차 전문가 면담 질문지

세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업> 1차 전문가 면담

이 면담은 세이브더칠드런에서 실시하고 있는 「발달장애아동 놀이교사 지원 사업」 평가 연구의 일환으로 실시하고 있습니다. 세이브더칠드런은 발달장애아동의 놀 권리 지원을 위해 놀이교사를 발달장애아동의 가정에 파견하여 주 4시간의 놀이 활동을 실시하고 있습니다. 이에 면담을 통해 장애 및 비장애아동의 놀이의 필요성 및 운영 방안에 대한 전문가의 의견을 여쭙고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며 연구 이외 목적으로 사용되지 않습니다. 바쁘신 와중에도 연구에 참여해주셔서 감사드립니다.

2022. 07.

연구책임자 단국대학교 교수 한경근
(연락담당자 이준재 박사 010-9401-1092)

I

면담 문항

질문	가이드 질문의 예
1. 인간의 발달과정에서 놀이는 어떠한 가치를 지닙니까?	<ul style="list-style-type: none"> ■ 놀이의 본질(특성)은 무엇인가요? ■ 놀이가 발달장애 아동에게 왜 중요하다고 생각하십니까? ■ 발달장애 아동에게 '놀이'는 학습이나 재활서비스(예: 언어치료, 놀이치료, 인지치료)와 어떠한 차별성을 갖습니까?
2. 가정파견 놀이지원교사 교육과정에서 교육내용과 운영방식에 대한 의견은 어떠합니까? (※ 세이브더칠드런의 놀이교사 1~3차 교육내용과 방법 소개)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 놀이교사 교육과정 운영 우수 사례가 있다면 소개해주시겠습니까? ■ 교원양성과정에서 예비교원 대상의 놀이 전문성 증진을 위해서 어떠한 교육과정이 적용되고 있습니까? ■ 놀이 활동에서 교사는 어떤 역할을 해야합니까?(예: 대상자에게 놀이 방법을 알려주기, 함께 놀아주기 등)

질문	가이드 질문의 예
<p>3. 놀이지원교사 파견 사업에 참여하는 보호자를 위한 교육내용과 운영방식에 대한 의견은 어떠합니까? (※ 세이브더칠드런의 부모교육 내용과 방법 소개)</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아동이 사회성 발달이나 의사소통 등을 배우기 위한 놀이보다 놀이 그 자체가 중요하다는 인식을 보호자에게 어떻게 심어줄 수 있습니까? ■ 자녀의 놀이 활동에 대해 부모는 어떤 인식을 지녀야 하고, 어떤 역할을 해주어야 한다고 생각하십니까?
<p>4. 놀이의 효과(긍정적인 측면)를 평가한다면 어떠한 내용과 방법이 필요합니까?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 아동의 측면에서 놀이 욕구 및 수준의 변화를 평가하는 방법은 무엇입니까? ■ 놀이교사의 역량을 평가하는 내용과 방법은 무엇입니까? ■ 발달장애 아동의 놀이에 대한 부모의 인식 변화와 참여 등을 평가할 수 있는 내용과 방법은 무엇입니까?
<p>5. 기타 의견</p>	<ul style="list-style-type: none"> ■ 가정파견 놀이지원교사 프로그램의 성공을 위하여 기타 의견을 말씀해 주십시오.

**세이브더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업>
2차 전문가 면담**

이 면담은 세이브더칠드런에서 실시하고 있는 「발달장애아동 놀이교사 지원 사업」 평가 연구의 일환으로 실시하고 있습니다. 세이브더칠드런은 발달장애아동의 놀 권리 지원을 위해 놀이교사를 발달장애아동의 가정에 파견하여 주 4시간의 놀이 활동을 실시하고 있습니다. 이에 면담을 통해 장애 및 비장애아동의 놀이의 필요성 및 운영 방안에 대한 전문가의 의견을 여쭙고자 합니다.

응답해주신 내용은 비밀보장이 되며 연구 이외 목적으로 사용되지 않습니다. 바쁘신 와중에도 연구에 참여해주셔서 감사드립니다.

2022. 12.

연구책임자 단국대학교 교수 한경근
(연락담당자 이준재 박사 010-9401-1092)

I

면담 문항

1. SCK 장애아동 놀이교사 지원사업 운영 결과 놀이보다 돌봄 또는 치료에 대한 요구가 많았습니다. 이에 대한 전문가의 의견을 말씀해 주십시오.

※ 필요한 경우 SCK 장애아동 놀이교사 지원사업의 전반적 내용을 간략히 설명

2. 보호자 및 협력기관의 놀이인식 제고를 위한 방안은 무엇이 있는지 말씀해 주십시오.

3. SCK에서 놀이교사의 전문성 향상을 위한 방법은 무엇이 있을지 말씀해 주세요.

※ SCK 인증 놀이 프로그램 및 놀이교사 양성 방안을 말씀해 주십시오.

4. 협력기관을 놀이 중심 기관(사업파트너)으로 전환할 방법(유인책)은 무엇이 있는지 말씀해 주십시오.

※ 배리어 프리 놀이 공간 조성, 놀이 전문가 활동 지원, 놀이 프로그램 개발 및 교육 그리고 운영 등

5. 장애아동 놀이를 확산하기 위해 SCK와 협업할 수 있는 지역 사회 기관은 무엇이며 어떤 방식으로 협업을 해야 하는지 말씀해 주십시오.

※ 복지관, 발달재활 서비스기관, 교육기관, 주민센터 등

6. SCK 장애아동 놀이교사지원 프로그램의 성공을 위하여 기타 의견을 말씀해 주십시오.

부록 9. 놀이 활동 관찰 기록지

**세이프더칠드런 <발달장애아동 놀이교사 지원사업>
놀이 활동 관찰 기록지**

I 기본 정보

아동명	아동연령	담당 놀이교사명	지역
활동 일시	월 일	요일 (: ~ :)	

II 놀이 활동 정보

구분	내 용 (해당 정보 ✓기록: 중복 기록 가능)
놀이 범주	즉흥놀이() 자유놀이() 안내된 놀이() 구조화된 놀이 ()
놀이 영역	극놀이 () 신체놀이() 언어 놀이() 수학 놀이() 과학 놀이() 만들기 놀이 () 예술 놀이() 디지털 놀이() 기타 (직접 작성)
놀이 상호작용	혼자 놀이() 평행놀이() 함께 놀이() 집단놀이 ()
놀이 환경	가정() 놀이터 () 기관() 기타 ()

III 놀이 활동 진행

1: 전혀 그렇지 않다 ~ 5: 매우 그렇다

구분	내용	척도				
		1	2	3	4	5
아동 놀이	아동 자신이 원하는 것에 대해 놀이 상대 (교사 혹은 다른 아동)가 충분히 이해할 수 있도록 표정, 언어, 몸짓 등을 통해 단서를 준다.					
	다른 사람(보호자, 형제·자매, 다른 아동 등)에게 함께 놀자고 말한다(놀이에 관한 대화를 먼저 시작한다).					

		놀이하는 동안 다른 사람(놀이 상대)의 말을 경청한다(놀이 교사와 대화를 유지한다).					
		놀이할 때 주도적인 역할을 한다.					
		놀이 상대와 규칙을 지키면서 놀이한다.					
	인지적 융통성(cognitive flexibility)	다양한 방법으로 사물을 가지고 놀이한다.					
		하나의 놀이에서 다른 놀이로 확장한다.					
		놀이를 더 재미있게 하려고 노력한다.					
		놀이를 할 때 하나의 역할을 하면서 동시에 여러 다른 역할도 함께 한다(예, 비눗방울놀이에서 비눗방울을 불거나 혹은 비눗방울 만지기 등)					
		놀이 중 놀이와 관련된 이야기를 지어내며 놀이한다.					
	즐거움의 표현(expression of joy)	놀이하는 동안 즐거워한다.					
		놀이를 하면서 노래를 흥얼거리거나 이야기한다.					
		놀이를 하면서 미소를 짓거나 소리 내어 웃는다.					
		놀이 활동 중 자신이 만든 결과물을 자랑한다.					
		장난스러운 놀이를 즐긴다.					
	자발적 몰입(voluntarily full immersion)	적극적으로 놀이 활동에 참여한다.					
		무엇을 할 것인지 스스로 결정한다.					
놀이를 할 때 틀에 얽매이지 않고 자유롭게 놀잇감을 사용한다.							
놀이 활동을 지속하기 위하여 문제를 해결하려고 노력한다.							
놀이하는 동안 문제행동을 보이지 않는다.							
교사 촉진	아동이 다양한 놀이를 할 수 있도록 지원한다.						
	아동이 자유로운 놀이를 할 수 있도록 격려한다(예, 놀이 중 스스로 원하는 놀이로 전환하거나 제안하는 것을 수용 등)						
	아동의 요구, 놀이 특성에 적합하게 반응한다.						
	아동이 상상력을 충분히 발휘하며 놀 수 있도록 지원한다.						
놀이 환경	놀이 활동에 부합한 적절한 놀이 공간이 활용된다.						
	아동의 일과 중에서 적절한 시간에 놀이 활동이 실시된다.						
	아동의 발달과 흥미에 적합한 놀잇감이나 자료가 제공된다.						

IV.

놀이 활동 종합 기록

- 놀이 과정에서 나타난 아동의 전반적 변화(예: 기본 감정, 정서 등)

- 놀이 활동에 대한 교사의 성찰(활동에서 교사의 주안점, 아동에 반응에 대한 교사의 대처 과정, 반성 및 소감, 향후 진행 계획 등)

부록 10. SCK 장애아동 놀이교사지원사업 평가 연구 일정

지역본부		중부 1 지역본부			서부지역본부	남부지역본부_부산센터	남부지역본부_경남센터	
권역		마포	파주	원주	광주	부산	창원	김해
협력기관명		마포장애인 가족지원센터	파주시장애인 가족지원센터	(사)강원도 장애인 부모연대 원주시지부	행복발달 코칭센터	북구장애인 종합복지관	느티나무경상남도 장애인부모회 창원시지부	느티나무경상남도 장애인부모회 김해시지부
참여	아동	33명	50명	31명	43명	16명	46명	15명
	놀이 교사	20명	18명	18명	16명	10명	16명	10명
지원	총시간	1,835시간	3,940시간	2,293시간	3,908시간	932시간	3,840시간	990시간
	총 놀이건수	889건	1,926건	956건	1,339건	339건	1,886건	483건
	아동당 시간	55.6시간	78.8시간	74.0시간	90.9시간	58.3시간	83.5시간	66.0시간
<p>※ 참고사항: 참여 아동과 놀이 교사 수는 초기 참여 아동, 교사 수에 중간에 탈락한 아동과 놀이 교사를 포함한 사업 전체기간 동안 참여한 아동과 놀이 교사 수를 모두 포함한 수임. 8월부터 놀이 활동을 시작한 신규아동과 신규 채용 놀이 교사로 인해 각 협력 기관 자체적으로 놀이 교사 교육 추가 시행(1, 2차 교육). 신규 아동 보호자 교육은 영상으로 대체, 신규 놀이 교사 1차 교육은 협력 기관별 약식 진행, 2차 교육 추가 시행(마포, 파주, 원주).</p> <p>※※ 기존 아동의 탈락 및 기존 놀이 교사의 탈락 사유:</p> <p>■ 아동: 지원 자격 미달(경제 수준, 장애 정도 등), 중복수혜(기존 다른 서비스와 놀이 지원 중복), 다른 서비스 제공으로 인한 아동 놀이 시간 없음 등</p>								

■ 놀이 교사: 개인 사유, 부정(놀이 활동 지원하지 않고 지원하였다)고 보고, 방과 후 서비스 제공인력으로 방과 후 지원 시간에 놀이 지원 후 방과 후와 놀이 모두 신청)

교육 일정	놀이 교사	1차	6/17(금) 13시~15시20 분 마포장애인 가족지원센터 참관	6/10(금) 10시~15시 파주시장애인 가족지원센터 참관 + 온라인교육 참관	6/13(월) (보고×) 영상 및 교육자료 확보 영상 참관	5/31(화) (보고×) 6/11(토) (보고×) 비대면 (교육자료 요청 및 온라인 참관)	6/15(수) 영상 및 교육자료 확보 영상 참관	5/16(월) (보고×) 5/26(목) (보고×) :영상 촬영×	6/2(목) (보고×) 6/17(금) (5명) (보고×)
		2차	8/3(수) 10시~12시 (대면)참관 추가교육 9/14(수) 10시~12시 (대면)	7/27(수) 10시~13시 (대면)참관 추가교육 10/4(화) 10시~13시 (대면) 10/6(목) 10시~12시 (대면)	7/29(금) 13시~17시 (대면)참관 추가교육 9/14(수) 10시~12시 (대면)	7/2(토) 10시~16시 남부대학교 (대면)참관	7/14(목) 10시~12시 (대면)참관	7/18(월) 14시~17시 (대면)참관 7/19(화) 14시~17시 (대면)	8/23(화) (대면)
		3차 & 중 간 간	9/23(금) 10시~12시 (대면) 장소:협력기관	9/21(수) 10시~12시 (대면) 장소:협력기관	9/27(화) 10시~15시 (대면) 장소:협력기관	8/30(화) 14시~17시 (비대면) 참관	9/22(목) 10시~12시 (대면) 장소:협력기관	9/19(월) 10시30분~12시 (대면) 장소:협력기관	10/12(수) 10시~12시 (대면) 장소:협력기관

	담 회							
	4차 우 수 사 례 발 표	11/11(금) 10시30분~ 12시30분 (대면/비대면) 병행	11/8(화) 10시~12시 (비대면) 참관	11/16(수) 10시~12시 (대면/비대면) 병행 장소:협력기관 참관	11/12(토) 14시~17시 (대면) 장소: SCK서부지역본 부 광주아동권리센 터	11월18일(금) 10시~12시 (대면/비대면) 병행 장소:협력기관 참관	11/17(목) 10시~12시 (대면) 장소:협력기관 참관	11/15(화) 13시~14시 (대면/비대면) 병행 장소:협력기관 참관
	5차 최 종 간 담 회	12/21(수) 10시30분~ 12시30분 (대면)	12/20(화) 10시~12시 (대면)	12/22(목) 10시~11시 (대면/비대면) 병행 참관	12/16(금) 대면 사전 연락 X (SCK, 연구진 미참)	12/22(목) 10시~12시 (대면/비대면) 병행 참관	12/23(금) 14시30분~ 16시30분 (대면/비대면) 병행 참관	12/20(화) 13시~ 대면
	실무자 간담회	* 실무자 간담회 별도 진행 : 9/22(목) 10시~11시 (비대면) 지역본부 담당자 진행 사유: 실무자 간담회는 놀이교사 3차 교육과 함께 진행되는 중간간담회 외에 별도로 진행 지역본부 주관하여 온라인 실무자 간담회를 진행하여 8월까지 사업 실적을 살펴보고, 협력			8/30(화) 17시~18시 (비대면) (중앙&지역본부 &협력 기관) 참관	-	-	-

		기관의 의견을 듣는 시간으로 진행 참관						
		10/25(화) 9시30분~11시30분, (비대면) SCK중앙(리딩)본부 & 지역본부 실무자 간담회: 협력기관과 시행하는 간담회와는 별도로 진행. 사업 진행 상황 공유 및 지역본부 건의 사항 수렴, 참관						
	보호자	7/19(화) 10시~11시 (비대면) 참관	6/23(목) 10시30분~ 11시30분 (대면) 참관 장소: 협력기관	6/20(월) 10시30분~ 11시30분 (대면) (보고×)	6/24(금)~ 25(토) (비대면) 참관	7/12(화)~ 13(수) 개별 방문 진행 (보고×)	7/26(화) 10시30분~ 11시30분 (비대면) 참관	8/22(월) 10시~11시 (비대면) 참관
	활동 시작일	6/28(화)	6/13(월)	6/20(월)	6/2(목)	6/17(금)	6/2(목)	6/13(월)
	보호자 면담일(기관)		6/23(목)		6/24(금)~ 25(토)	7/12(화)~ 13(수)		
연구 진 면담 및 모니 터링	기관장 면담	8/3(수) 대면 진행	7/27(수) 대면 진행	7/29(금) 대면 진행	7/2(토) 대면 진행	7/14(목) 대면 진행	7/18(월) 대면 진행	질적자료 포화로 인해 시행 X
	보호자 면담	7/19(화) 비대면 진행 4명	6/23(목) 대면 진행 5명	7/1(금) 비대면 진행 4명	6/24(금)~ 25(토) 비대면 진행 2명	7/14(목) 대면 진행 2명	7/18(월) 대면 진행 1명	
	놀이 교사 면담	8/3(수) 대면 진행	7/27(수) 대면 진행	7/29(금) 대면 진행	7/2(토) 대면 진행	7/14(목) 대면 진행	7/18(월) 대면 진행	

		5명	5명	6명	5명	4명	4명	
놀이 활동 모니 터링	1차	-	7/27(수) 대면 2건 참관	-	8/12(금) 비대면 2건 참관	7/14(목) 대면 2건 참관	7/18(월) 대면 1건 참관	1차 시기에 사업 진행 X
	2차	10/22(토) 3건 참관 (대면 2건, 비대면 1건)	10/13(목) 대면 2건 참관	11/24(목) 대면 참관	-	10/27(목) 대면 2건 참관	10/13(목) 대면 3건 참관	11/18(금) 비대면 2건 참관
전문 가 면담 및 현장 적합 성 검토	1차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 7/26일 면담 진행(오전 11시~12시, 비대면 1명) ■ 7/27일, 8/4, 8/8일 면담 진행(대면 1명 + 비대면 4명), 총 5명 						
	2차	<ul style="list-style-type: none"> ■ 12/18(일) 오후 7시~8시 면담 진행 (비대면 2명) 						
	검 토	<ul style="list-style-type: none"> ■ 2023년 1/7(토) 오후 3시~5시 단국대학교 사법관 403호 현장전문가 5명과 대면 검토 진행(특수교사, 발달재활서비스 제공 기관장, 놀이전문가, 특수교육전문가, 방과 후 서비스 제공인력) 						
권역별 놀이교사 세션 로그 작성 (9월~12 월간 총 10회)	<ul style="list-style-type: none"> ■ 8/8일 모집 완료(권역별 1명씩, 총 7명), 사전 로그 작성 교육(8/18일 9시30분~10시30분), 매달 피드백을 위한 온라인 미팅 진행 ■ 2차 로그 작성 미팅(9/29일 9시30분~10시30분) 온라인 비대면 참석: 놀이교사 및 연구진(마포, 창원, 광주 불참, 미팅 영상 공유함) ■ 3차 로그 작성 미팅(12/02일 9시30분~10시30분) 온라인 비대면 미팅(광주, 김해 불참) ■ 12/19일 권역당 로그 작성 완료: 광주(10), 김해(10), 마포(6), 부산(10), 원주(10), 창원(10), 파주(10) 							

		작성)													
연구 진 설문 조사	놀이교사 교육 만족도 조사	1차	사후	1차	사후	1차	사후	1차	사후	1차	사후	1차	사후	1차	사후
		8/3 (수) 오프 라인	12/23 (금)~ 31(토)) 온라 인	7/27 (수) 오프 라인	12/23 (금) ~31(토) 온라 인	7/29 (금) 오프 라인	12/23 (금)~ 31(토)) 온라인	7/2 (토) 오프라 인	12/23(금)~31 (토) 온라인	7/14 (목) 오프 라인	12/23 (금) ~31(토) 온라 인	7/18 (월)~ 19(화) 오프라 인	12/23(금)~3 1(토) 온라인	8/23 (화) 오프라 인	12/23(금)~3 1(토) 온라인
	놀이욕구 조사	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후	사전	사후
		6/25 (토) ~7/3 1 (일) 온/오 프병 행	12/23 (금)~ 1/5 (목) 온라 인	6/25 (토) ~7/3 1 (일) 온/오 프병 행	12/23 (금) ~ 1/5 (목) 온라 인	6/25 (토)~ 7/31 (일) 온/오 프병 행	12/23 (금)~ 1/5 (목) 온라인	6/25 (토)~7 /31 (일) 온/오프 병행	12/23(금)~ 1/5 (목) 온라인	6/25 (토) ~7/3 1 (일) 온/오 프병 행	12/23 (금) ~ 1/5 (목) 온라 인	6/25 (토)~ 7/31 (일) 온/오 프병행	12/23(금)~ 1/5 (목) 온라인	6/25 (토)~ 7/31 (일) 온/오 프병행	12/23(금)~ 1/5 (목) 온라인



Save the Children

세이브더칠드런 「장애아동놀이교사지원」 사업평가 연구

발행일 2023년 02월 09일
발행인 김재영
발행처 세이브더칠드런 중부2지역본부
주 소 경기도 부천시 길주로 319 골든타워 301호
전 화 032) 323-5100
팩 스 032) 326-6400
홈페이지 <https://scjbchild.sc.or.kr>

© 본 기관의 사전승인 없이 내용의 일부 또는 전부를 전재할 수 없습니다.