

위기의 상황을 넘어서 나타난 유아의 창조성 탐구

김미서 청계유치원 교사¹⁾

윤은주 숙명여자대학교 아동복지학부 교수 및 창의융합연구소 소장

초록

본 연구는 코로나 19 위기의 상황에 놓인 유아들이 제한된 공간, 견고한 규칙과 틀 속에서도 자기만의 아이디어로 놀이를 변형하고 생성하는 유아의 창조성을 탐구하는데 목적이 있다. 이를 위해 P 유아교육기관의 K 반 유아 14 명을 참여관찰하였고, 유아가 위기의 상황을 넘어 스스로 어떻게 자신만의 놀이를 창조해 나가는지를 생성의 관점에서 분석하였다. 연구결과, 제한된 공간은 유아들에게 하나의 공간이자 배치물들의 장이었다. 공간과 배치물들, 물질과 얽혀 위기를 기회로 만들어가는 유아들의 모습을 엿볼 수 있었다. 즉, 나만의 공간 나만의 시간 속에서 자신만의 나름의 놀이를 생성했고 직접적인 적극적 상호작용은 제한되었지만, 감응적으로 영감을 주고 받으며 따로 또 같이 놀이를 변형·창조하였다. 또한 제한된 틀 속에서 유아는 놀이를 멈추는 것이 아니라 놀이를 변형하여 지속적인 새로운 놀이의 흐름을 창조하였다. 창조성은 유아에게 없는 능력으로 특별한 프로그램을 통해 육성할 수 있다고 여겨 유아 스스로 창조적 경험을 생성할 수 있는 기회를 박탈하는 것이 아니라, 창조성은 인간에게 근원적으로 존재하고 있으며, 스스로를 긍정하고 일상의 경험에서 또 하나의 새로운 경험의 생성, 즉 자신만의 창조적 경험이 생성될 수 있는 방향으로 열어주어야 할 것이다.

키워드

창조성, 생성, 놀이, 코로나 19



1. 들어가며

2020년 놀이중심교육과정의 전면화를 앞두고 유아교육은 코로나 19 펜데믹이라는 큰 위기를 직면하였다. 2019 개정누리과정은 유아의 개별성·자율성을 존중하는 ‘유아중심·놀이중심’의 패러다임으로 전환되는 유아교육의 혁신적 변화이다.

그러나 코로나 19 위기의 상황은 여태껏 경험하지 못한 견고한 환경으로 내몰았고, ‘하면 안되는 것’이 많은 제한된 것 투성이었다. 3월 2일 입학식은 무기한 연기되었고, 현장에선 아이들을 맞이하기 위한 코로나 19 감염병 수칙에 따라 교실환경을 변화시키느라 분주한 시간을 보냈다. 예를 들면, 급식실 가림막, 교실 책상의 지그재그 일렬배치, 접촉 금지 등이 그것이다. 놀이중심교육과정의 첫발을 이처럼 위기의 상황과 함께 나아가야 했다. 현장의 교사는 물론 학계 관계자들의 코로나 19 위기상황의 제한된 틀에서는 유아의 자율성과 주도성이 발휘되기란 어렵고 더욱이 유아 스스로 자기만의 놀이를 창조하고 생성하기라 힘들 것이라는 우려속에서(강주희, 이대균, 2021; 최은지, 권미량, 2021) 그동안 누구도 경험하지 못한 예측불가능한 상황을 마주하게 되었다.

21세기에는 창조성은 예술과 과학뿐만 아니라 인간의 삶의 전 영역에 걸쳐 핵심적인 과제이다(민주식, 2013a). 정보화 사회가 요구하는 인간상에 창조적인 인간이 더욱 강조되고 있기에 교육에 있어서 창조성은 더욱 중요하게 여겨지고 있다.

학계에 따르면, 합리적 사고의 전통에서는 창조성을 특별한 사건이나 단순 정위를 통해 분석 가능하다고 생각하여 명석한 특별한 지식을 갖춘 사람만이 창조적 사고와 행위를 할 수 있다고 믿는다(김영진, 김상표, 2013). 이와 달리 경험주의 전통에서는 창조성을 지속적인 변화 속에서 일상적으로 일어나는 사건으로 보며 접속하는 능력을 갖고 있는 사람은 누구나 창조성이 있으며 특별한 존재가 가진 특별한 능력이 아니라 모든 존재가 항상 지니고 있는 것으로 본다(김영진, 김상표, 2013; 오종숙, 2012). 특히 듀이와 들뢰즈는 객관적이고 완전한 아이디어를 재현하는 전통적인 교육을 비판하며 경험을 통해 끊임없는 차이의 반복을 통해 새로운 사유를 생성하는 창조교육을 강조한다(옥영희, 2018; Deleuze, 1968/2004).

한편 창조성 발달을 위해 많은 프로그램들을 개발하여 실행하고 있는 현상을 우리는 어떻게 보아야 할까? 아마도 창조성을 언제나 새로운 하나의 경험이 창출될 수 있는 일상적인 경험으로 보지 않고, 특별한 능력으로 보고 특별한 경험을 제공해야 개발되는 능력이라는 관점을 채택한 데서 오는 현상이라고 할 수 있을 것이다.

그렇다면 유아들의 창조성을 위해서는 어떠한 관점을 선택해야 할까? 창조란 가치를 실현하고자 하는 활동 그 자체이며, 특별한 능력을 가진 사람들이 만들어낸 결과물이 아니다(옥영희, 2018). 예술가뿐만 아니라 모든 종류의 인간적 행위가 포함되며, 삶의 틀을 확장시키고 생명력에 활기를 불어넣는 동력이다(민주식, 2013a). 또한 창조는 인과성으로는 설명할 수 없는 우연성이나 돌발성을 띠며

이미 결정되어진 것을 따르는 것이 아니라, 다른 이질적인 것으로 창조적 행위는 예측불가능하며 최종목적으로 수렴되기 어렵다(김윤희, 2019; 민주식, 2013b). 따라서 어른의 관점에서는 익숙한 것을 만들어 내는 당연한 일이 유아들에게는 창조적인 경우가 될 수 있다. 들뢰즈가 아이들이 매번 내재성의 장에서 끊임없이 쉽게 탈영토화한다고 말한 것이 바로 그러한 의미에서 일 것이다(김상표, 김영진, 2011). 들뢰즈는 동일성을 탐구하는 재현의 교육이 아니라 차이의 반복을 통해 새로운 사유를 생성하는 창조성의 교육을 강조한다. 주체의 속성과 성질보다는 관계를 더 중요시하고 관계를 통해 창조성이 발현된다고 보는데, 들뢰즈가 말하는 이러한 관계는 분류하고 선별하는 나무의 혈통관계가 아닌 언제나 새로운 만남이 가능한 리즘의 결연관계를 말한다. 즉 일상적인 삶에서 창조성이 항상 숨쉬고 있으며(김상표, 김영진, 2011), 경험의 과정 그 자체가 새로움을 품고 있는 잠재성 관점에서 창조성을 바라볼 필요가 있다.

특히 교육학적 관점에서의 창조성은 교육과정을 운영하는 교사가 창조성을 어떻게 바라보고 해석하느냐가 중요하다. 어떠한 관점을 장착하느냐에 따라 교육의 방향이 달라질 수 있기 때문이다. 즉, 같은 교실이라 할지라도 교사의 관점에 따라 창조적 공간이 되느냐, 재현의 공간이 되느냐로 판이하게 다른 결과가 나타날 수 있다.

따라서 본 연구에서는 모든 인간은 근원적으로 창조적이라는 존재론적 관점으로 코로나 19 위기의 상황 속에서도 유아의 창조성이 어떻게 나타나는지를 탐구하고자 하였다. 즉, 위기라고 말하는 상황속에서-놀이중심교육과정의 실천이 ‘어렵다’라고 여기는 예측불가능한-유아들은 스스로 어떻게 위기를 기회로 만들어 가며 자기만의 놀이를 생성하고 창조해 나가는지를 살펴보고자 하였다. 연구문제는 다음과 같다.

위기의 상황을 넘어 나타나는 유아의 창조성은 어떠한가?

2. 연구방법

P 유아교육기관의 K 반 유아 14명을 대상으로 2020년 5월 27일~2020년 7월 27일까지 유아의 놀이 모습을 참여관찰하였다. 연구자는 K 반의 담임교사로 유아들의 놀이모습을 관찰함과 동시에 유아의 놀이를 지원하고 함께 참여하였다. 본 연구의 출발은 유아라는 대상을 창조적인 존재임을 믿는 데서 출발한다. 코로나 19 위기의 상황은 연구자 또한 아무것도 예측할 수 없는 상황에서 그저 ‘유아들이 이 상황에서 어떻게 놀이할까?’라는 물음으로부터 시작되었다. 연구자는 한 번도 경험해 보지 못한 상황에서 두려움, 떨림, 걱정, 불안 등의 감정이 혼재되어 있는 상태로 전혀 그 무엇도 예측할 수 없는 상황에서 아이들을 맞이해야 했다.

2.1. 연구참여자

연구참여자는 P 유아교육기관의 K 반 유아 14명을 대상으로, 만 5세의 유아들이다. 3월 2일 입학식이 이루어져야 했지만, 코로나 19 위기상황으로 몇 차례 연기된 입학식은 5월 27일이었고, 담임교사인 연구자는 이날 아이들과 첫 대면하였다. 또한 밀집도를 고려하여 전원 매일 등원이 아닌, 팀을 나누어 원격과 대면을 병행하거나, 가정교육으로 대체하는 유아들, 그리고 간헐적 등원하는 유아 등 다양한 상황이 함께 했다. 이러한 상황 속에서 대면하는 유아들을 중심으로 참여관찰하였다.

2.2. 자료수집 및 분석

본 연구는 2020년 5월 27일~2020년 7월 27일까지 총 21회의 참여관찰을 통해 자료를 수집하였다. 연구자는 코로나19 위기의 상황에 따라 팀을 나누어 교대로 등원하는 유아를 관찰하며 사진 또는 동영상 촬영하였고, 연구자의 관찰일지 및 연구일지를 바탕으로 자료를 수집하였다. 유아의 놀이상황을 관찰하고 함께 놀이하고 지원하는 가운데 창조성이 발현되는 지점에 주목하며 자료를 수집하였다.

수집된 자료는 전사의 과정을 거쳐 존재론적 관점으로 유아의 창조성을 분석 및 해석하고자 하였다. 즉, 지성과 이성 중심의 특별한 결과물로서의 창조성이 아닌, 이미 내재되어 있는 유아의 창조성이 놀이속에서 어떻게 발현되는지를 관찰하면서 결과가 아닌 그 과정에 주목하며 분석하였다. 즉, 유아가 위기의 상황을 넘어 스스로 어떻게 자신만의 놀이를 창조해 나가는지를 생성의 관점에서 분석 및 해석하고자 하였다.

3. 연구결과

3.1. 열림의 관점: 하나의 공간, 배치물

3.1.1. '아이들이 이 공간에서 어떻게 놀이할까?'

코로나 19 의 위기상황으로 동료 교사들은 놀이중심교육과정을 실천하지 못한다고 결론을 내어버렸다. 나에게 동의를 요구하는 암묵적인 강요가 있었지만, 나는 동의할 수 없었다. 초등학교 운동장은 모든 학생의 놀이 금지령이 내려졌고, 유치원 놀이터는 교실보다 밀집도가 더 높았다. 교실의 책상배치를 보고 동료 교사는 '초등학교 교실 같다!'라고 이야기를 했고, 나 또한 초등학교 교실이 연상되는 건 사실이었다. 5월 27일 아이들의 등원이 결정되자 등원 일주일 전부터 교육청에서는 매일 교실배치, 방역물품 상황, 급식방법 등을 조사하는 공문이 쏟아져 내려왔다. 우리는 상황을 매일 보고하며 제시하는 기준에 맞춰 대비해야만 했다. 20년의 교직 생활 동안 이렇게 견고한 안전수칙은 처음 경험해 보았고 이 상황이 너무나 두려웠다. 아이들이 등원하기 전날, 책상이 일렬로 배치된 교실을 한참 바라보았다. 그리고 나는 '초등학교 교실 같다' 대신 '아이들이 이 공간에서 어떻게 놀이할까?'라는 물음을 선택했다. 나는 한 번도 경험해 보지 못한 상황에서 두려움, 떨림, 걱정, 불안 등의 감정이 혼재되어 있는 상태였다. 나는 전혀 그 무엇도 예측할 수도 결론 낼 수도 없는 상태로 아이들을 맞이해야 했다.

(연구일지, 2020. 5. 26)



그림 1 개별 책상 배치의 모습

개별 책상이 일렬로 배치된 모습은 마치 초등학교 교실을 연상하게 했고, 초등학교 교실과 같은 구조에서는 놀이중심교육과정을 실천할 수 없다는 추측을 가져왔다. 그러나 교사는 초등학교 교실과 같은 공간에서는 ‘놀이중심교육과정을 실천할 수 없다’의 방향이 아닌 이 상황을 하나의 공간으로 바라보고 ‘아이들이 이 공간에서 어떻게 놀이할까?’라는 물음을 던짐으로써 교사만의 생각으로 결론을 짓기보다 아이들로부터 이러한 위기상황에서도 놀이가 생성될 여지, 즉, 아이들의 놀이가 어떻게 발현될 지의 여지를 남겨두었다.

아이들과의 첫날, 아이들에게 코로나 19 안전수칙과 책상이 일렬로 배치된 이유 등, 운동 코로나 19 안전수칙에 대해 떠들어 대는 나를 보았다. 아이들에게 자유롭게 놀이할 수 있는 재료를 개별 책상에 내어주었고 나는 또다시 계속 안전 수칙에 대해서 더 많이 이야기했다. 교직 생활 20 년동안 ‘이렇게 하면 안돼요.’, ‘~안돼요.’라는 말을 가장 많이 한 날이었다. 아이들을 보내고 ‘안돼요! 안돼요!’ 코로나 19 안전수칙을 열심히 이야기하느라 정작 내 이름도 아이들에게 소개를 못 한 나를 발견하였다.

(연구일지, 2020. 5. 27)

코로나 19 의 위기의 상황의 두려움으로 아이들에게 하면 안되는 것만 나열하던 나의 첫날 모습을 성찰한 뒤, 나는 이러한 위기상황의 일렬로 배치된 공간에서 ‘아이들은 어떻게 놀이할까?’ 라고 바라보자고 다시한번 스스로 다짐했다. 그래서 나는 다음의 만남에서 아이들에게 다르게 이야기했다. ‘안돼요.’라는 말 대신 ‘안전수칙(거리유지 등)을 지키면서 하고 싶은 것은 모두 해도 된다’고 이야기했다. 교실의 모습은 점점 달라지기 시작했다.

(연구일지, 2020. 5. 28)

교사가 쉽없이 ‘안돼요.’라고 말하는 자신의 모습을 성찰하고 ‘안돼요.’라는 말 대신 코로나19 안전 수칙을 지키면서 ‘뭐든 해도 된다.’라고 유아들에게 말함으로써 유아들의 사고 흐름의 방향이 제한되고 수축된 방향이 아닌 열림의 방향으로 전환되었을 것이라 여겨진다. 이는 교사가 어떠한 관점으로 바라보느냐에 따라 교실 속 놀이 상황이 달라질 수 있으며, 유아들의 놀이의 흐름이 생성의 방향으로 나아가기 위해서는 열림의 관점을 장착하는 것이 선행될 필요가 있음을 나타내는 것이라 할 수 있다.

3.1.2. 개별 책상은 하나의 배치 물

초등학교 교실을 연상케 하는 교실이 다르게 보이기 시작했다. 14 명의 아이가 네모만 자기만의 공간에서 14 가지의 자기만의 놀이, 자기만의 기호를 뽐어내는 공간으로 보이기 시작했다. 아이들 스스로가 이 상황을, 이 공간을 그렇게 만들어 가고 있었다. 어른인 나에게 초등학교 교실처럼 보였던 공간이, 아이들에게는 그냥 책상 배치가 다른 유치원 교실이었다. 책상을 꾸미고, 책상과 의자에 자신만의 표시를 만들어 붙이기도 하고 작품을 책상과 의자에 전시하기도 하는 등 아이들에게 ‘나만의 책상’이고 책상 또한 ‘놀이 도구’이며, ‘나의 공간’이고 하나의 ‘배치물’이었다. 아이들의 모습에서 나의 관점이 순식간에 뒤바뀌는 것을 느꼈다. 마치 아이들이 나를 이끄는 것 같았다. 나는 신이 나서 ‘더 필요한 것 없어?’, ‘뭘 도와줄까?’, ‘이건 뭐야?’, ‘뭘 만들고 있지?’, ‘어디에 전시할까?’ 등의 말을 아이들에게 건네고 있었다. 20 년의 교직 생활 동안 한명 한명의 아이들과 이렇게 많은 개별상호작용을 해본 것은 처음이었다. 아이들이 이렇게 자기만의 놀이에 몰입하는 모습을 목격하는 것도 처음이었다. 아이들은 각자 자신만의 아이디어를 구상하고 나름의 방식으로 표현하느라 너무나 분주했다. 개별책상 배치를 아이들은 또 다른 기회로 만들어 버렸다.

(연구일지, 2020. 7. 10)



그림 2 개별 책상은 나만의 놀이공간이자 전시공간



그림 3 나만의 공간임을 글이나 기호로 표시

교사에게 초등학교 교실로 연상되는 교실이 아이들에게는 하나의 교실이었다. 즉, ‘나만의 책상’이고 책상 또한 ‘놀이 도구’이며, ‘나의 공간’이고 하나의 ‘배치물’이었다(Deleuze & Guattari, 1980/2001). 제한적으로 여겨지던 개별 책상의 배치를 유아들이 위기가 아닌 기회로 만드는 과정-자신만의 놀이를 생성하고 몰입하는 유아의 놀이 창조 과정-을 지켜보며 ‘초등학교 교실 같다.’라는 교사의 인식은 파열될 수밖에 없었다.

3.2. 위기를 기회로 만들어가기

3.2.1. 나만의 시간: 나만의 놀이 창조

민우는 혼자 흰 종이에 무언가 열심히 그리고 있었다. “뭐 그리고 있어?” 라고 묻자, “자동차 도로를 그리고 있어요.” 라고 말했다. “자동차 도로를 왜 그려?” 라고 묻자, “자동차가 오랫동안 빨리 달리게 하려고요.” 라고 대답했다. 그래서 나는 “선생님이 종이 더 많이 갔다 줄까?” 라고 말했다. 민우는 “아니오. 필요없어요.” 라고 대답했고, 나는 어떻게 종이 한 장으로 빨리 달리는 자동차길을 만드는지 궁금해서 지켜보았다. 민우는 하얀 종이에 연필로 도로임을 나타내는 표시를 자기나름대로 그렸고, 그 종이 위에 미니 자동차를 올려놓았다. 그 다음 아주 신나게 흰종이를 좌우로 흔들었다. “선생님! 빨리 달리는 자동차예요.” 라고 말했다.

(관찰일지, 2020. 6. 30)



그림 4 빨리 달리는 자동차

희수가 색종이를 연결하여 상자를 만들었는데 잘못 만들었다고 다시 종이를 펼쳐 보였다. 종이에 무늬가 생긴 것을 보고 너무나 신기해 했고, 따라 그려보고 싶다며 펜으로 선을 따라 무늬를 만들었다. 그 무늬를 보면서 다른 아이들은 감탄하기도 했다.

(관찰일지, 2020. 6. 16)



그림 5 색종이로 공 만들기-잘못 만들어 펼침-나타난 무늬 따라 그리기-창문에 전시

개별 책상의 배치는 혼자 몰입하는 즉, 에너지를 응집하는 시간을 만들어주었다. 민우의 빨리 달리는 자동차의 생성은 즉 코로나 19 위기상황의 제한된 개별책상 사용이 혼자 고민하고 시도해보는 시간을

만들어 주었고, 제한된 상황을 오히려 자기만의 새로운 놀이 생성의 기회로 만들어 나간 모습이라 할 수 있을 것이다. 또한 희수의 '색종이로 공 만들기-잘못 만들어서 펼침-펼친 색종이에서 발견한 무늬'의 놀이 과정에서 우연히 무늬를 발견한 희수는 스스로 자신만의 새로운 놀이의 흐름을 생성하였다. 무늬를 따라 그려보고 그렇게 만든 무늬 색종이를 보며 스스로 감탄하고, 그 결과물을 '창문에 붙이면 더 예쁠 것 같다'며 전시했다. 아이들의 자신만의 놀이과정 속에서 예측불가능한 시행착오는 스스로 새로운 놀이의 창조는 물론 배움을 생성했다.

윤우는 코로나 19 상황으로 매일 등원하지 못하고 팀별로 등원하는 상황에서도 등원 첫날 자신을 소개하는 그림을 시작으로 자신이 등원하는 날마다 이야기를 만들어 나갔는데, 5월 27일부터 시작된 윤우만의 이야기는 '나를 소개하는 그림-나의 집-깨끗한 하늘과 쓰레기통-놀러가고 싶은 바닷가 그리고 모래사장 그리고 바다 밑 지하-여행 갈 때 타고 싶은 기차'로 연결되어 윤우만의 긴 이야기가 하루가 아닌 여러 날에 걸쳐 드디어 완성되었다.

(연구일지, 2020. 7. 3)

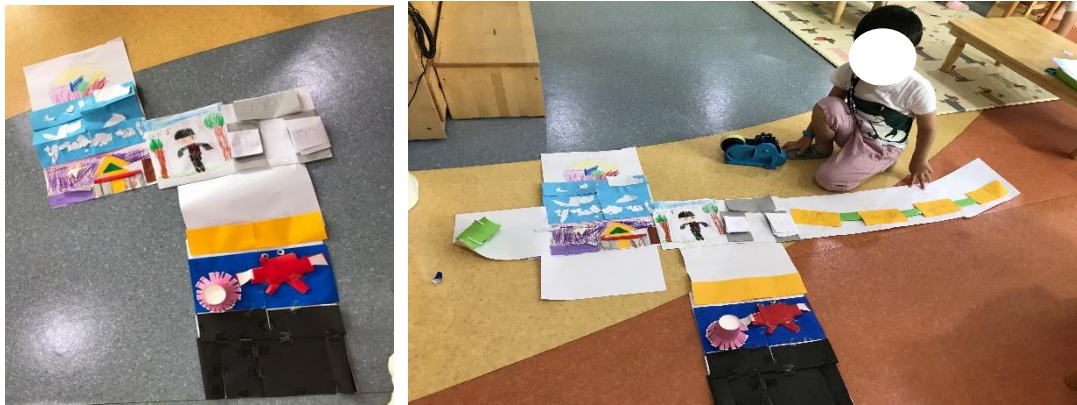


그림 6 윤우만의 멈추지 않는 시간

윤우는 끊임없이 자신의 이야기를 만들고 표현했다. 아마 방학이라는 흐름의 끊김이 없었다면 더 이어나갔을 것이다. 방학기간이 다가옴을 알려주고 한동안 유치원에 나올 수 없음을 알려주자, 그림 완성하겠다고 말했다. 어떤 아이의 시간은 빨리 흘러가기도 멈추기도 하고 윤우처럼 시간이 천천히 흘러가기도 하며 계속 자신만의 시간을 지속시키기도 한다.

3.2.2. 놀이 바이러스: 따로 또 같이

나는 갈색 점토를 가지고 놀고 있는 명수에게 뭘 만들고 있는지 물었다. "똥을 만들어요. 큰 똥요."라고 대답했다. 그러자 옆쪽에 앉아 있던 세아가 갈색 점토를 가져와 여러 개의 작은 동그란 모양으로 점토를 빚기 시작했다. 내가 무얼 만드는지 물어보니 '토끼 똥'을 만든다고 했다. 또 우진이가 나에게 다가와 말하길, 선생님 칠판에 "똥 글씨가 쓰고 싶어요."라고 말하며 글씨를 알려 달라고 했다.

(관찰일지, 2020. 6. 15)



그림 7 큰 동 만들기-토끼 동 만들기- 동 글씨 쓰기

아이들은 각자 자신의 개별공간에서 놀이하고 있었지만, 서로 내부작용하고 있었다. 직접적인 상호작용은 아니었지만, 서로가 서로에게서 영감과 아이디어를 주고받고 있었음을 알 수 있었다.

코로나19 상황이 만들어준 이 공간의 모습, 즉 교실 놀이 모습은 마치 파도처럼 왔다 갔다 하기를 반복하는 듯했다. 한 아이가 냅시줄을 만들면 다른 아이는 자기만의 변형된 냅시줄을, 다른 아이는 또 다른 모양이나 다른 재료로 냅시줄을 만들었다. 또 한 아이가 딱지를 만들면 다른 아이는 모양과 색깔이 다른 자기만의 딱지를, 또 다른 아이는 빨대를 가지고 대나무숲을 만들면, 친구의 아이디어에 영감을 받아 변형시켜 빨대로 놀이동산을 만들거나 문어를 만들었다. 누군가의 책상이 인형 가게가 되면, 교실 모든 책상이 서로 다른 가게로 변신하기도 하였다. 이렇게 교실이 코로나 19 바이러스가 아닌 놀이 바이러스에 감염된 듯(송혜린, 노상우, 2014) 서로가 서로에게 물들 듯 스며들 듯 놀이가 생성되었다. 여기서 모방은 단순한 흉내내기식의 무조건적 모방이 아닌 창조성이 깃든 자기만의 사고의 흐름을 창조하는 과정에서 나타나는 행위이다(유혜령, 2004). 즉, 원형을 기준으로 한 재현이 아니라, 또 다른 놀이를 스스로 새롭게 생성하는 창조적 행위라고 할 수 있다.



그림 8 나만의 냅시줄

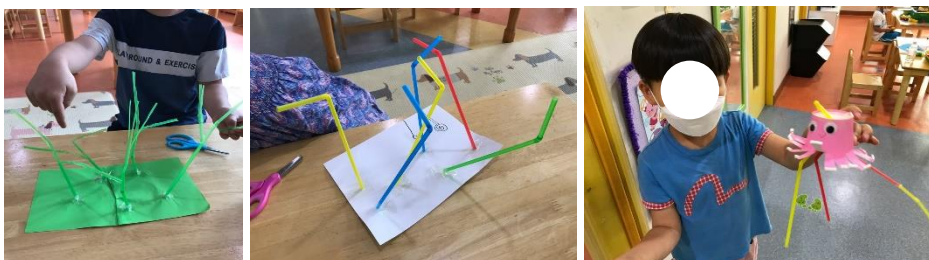


그림 9 대나무숲-놀이동산-문어

시간이 지날수록 위기상황의 제한된 공간과 틀에서 아이들의 놀이하는 모습과 아이들이 창조하는 과정은 내가 아이들의 유능함을 완전히 신뢰하도록 만들어 버렸다.

(연구일지, 2020. 7. 17)

아이들의 놀이는 어디로 뻗어 나갈지 예측불가능한 것으로 교사의 사고를 뛰어넘는 아이들의 놀이를 창조하는 모습에서 교사에게 다소 남아있던 한계 짓는 사고는 균열되고 말았다. 아이들은 근원적으로 창조적인 존재임을 아이들의 모습에서 깨닫는 순간이었다.

3.2.3. 지속의 힘: 새로운 놀이의 흐름을 생성

유니트 블록을 아이들이 밀착하여 함께 놀이하고 있었다. 그래서 나는 ‘좀 떨어져야 할 것 같아요.’ 라고 이야기를 했다. 그러자 아이들은 ‘그럼, 한 명씩 만들자. 릴레이처럼!’ 이라고 제안했다.

(관찰일지, 2020. 7. 17)



그림 10 릴레이 성 만들기

아이들이 신체 활동실에서 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 놀이를 하고 있을 때였다. 나는 사회적 거리 두기 및 사람 간 터치 등 코로나 19 안전수칙을 상기시켜 주었다. 안전수칙을 들은 아이들이 그 놀이를 포기할 줄 알았다. 그러나 아이들은 서로의 의견을 내기 시작했다. ‘거리를 유지하고 몸을 터치하지 않으려면 어떻게 하지?’ 민아가 의견을 내었다. ‘뛰면 서로 부딪히니 거리 두기가 안 되잖아! 옆드려서 해보는 거야.’ 그렇게 옆드려서 하는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’가 만들어졌다.

(연구일지, 2020. 6. 16)



그림 11 옆드려서 하는 무궁화 꽃이 피었습니다.

아이들은 상황이 바뀌었다고 해서 하고자 하는 놀이를 포기하는 것이 아니라 상황 속에서 고민과 사유를 통해 놀이를 변형시켜 또 다른 새로운 놀이를 창조했다. 유아에게 열림의 방향을 제공해주면 스스로 그 놀이를 지속시키는 힘을 작동시킨다. 즉, 지속의 힘은 이미 유아들에게 내재해 있고, 상황에 따라 그 힘은 곧 창조성으로 발휘된다.

4. 나가며

코로나 19 상황에 직면한 아이들은 공동놀이를 통해 사고를 더 넓게 확장시켜 나아가기엔 제한적인 부분이 있었다. 그러나 다르게 보면 아이들에게는 지금 이 마주한 상황은 하나의 일상적 경험인 것이다. 이 일상의 경험에서 유아들은 개별책상 배치물을 만난 후, 자신만의 혼자 놀이, 즉 자신만의 아이디어를 구상하고 몰입하며 나름의 시도를 해보는 또 다른 기회를 만든 것이라 할 수 있다. 유아들은 더 잘하려고 더 화려한 결과물을 만들어 내는 것에는 관심이 없다. 그냥 자신이 감각한 것을 표현하고 싶은 것이다. 즉, 감각하고 자유롭게 사유함으로써 창조적 삶을 살아내게 할 수 있어야 한다(성기현, 2017).

달리 말해, 코로나19의 위기상황으로 자신의 아이디어를 또래와 함께 직접적으로 공유하며 공동의 협력 놀이로 확장하는 과정의 굵은 줄기나 열매로 힘있게 뻗어 나가는 모습은 결과적으로 다소 제한적이었지만, 서로가 서로에게 영감을 주고받으며 각자 나름의 방식으로 끊임없이 자기만의 새로운 놀이를 생성했다. 자기만의 책상에서 심심해 하거나 놀지 못하는 것이 아니라, 아이들은 여전히 분주했고 각자 나름의 아이디어를 구상하느라 너무나 바빴다. 어떤 아이는 시간이 빠르게, 어떤 아이는 시간이 느리게, 각자의 리듬에 맞춰 그 시간을 기회로 만들고 있었다. 이 시간은 아이들에게 무수히 많은 자기만의 잔뿌리를 생성해 내는 시간이었다. 이 생성된 자기만의 잔뿌리들은 언젠가 또 다른 하나의 사건이나 상황과 연결 접속하여 사유와 경험으로 내재되어 있던 잠재성이 발현되어 자신의 아이디어를 뿜어내며 끊임없는 자기 창조, 즉 성장의 방향으로 뻗어 나갈 것이다.

덧붙이면, 유아들의 유능함을 믿어주는 교사의 의지와 귀 기울임이 유아들의 창조성이 발현될 수 있도록 한 것이라 할 수 있겠다. 또한 역설적으로 유아들의 유능함이 교사를 사유하게 하고 교사의 관점을 변화시킨 것이기도 하다. 무엇이 먼저 인지 우선순위를 두기는 불분명하지만, 교사의 열린관점, 유아의 순수 욕망, 주어진 상황들, 기관의 환경, 물질, 공간 등이 함께 얽혀 또 하나의 새로운 창조적 경험을 만들어 낸 것은 분명하다.

현재 놀이중심교육과정을 실행한지 4년째 접어 들고 있다. 그러나 현장의 분위기는 형상의 결과물을 만들어내는 데에만 더욱 애를 쓰고 있는 듯하다. 과정의 즐거움, 유아의 자발성은 터부시한 채 미리 정해놓은 형상을 쫓아 내달리고 있다. 진정한 의미에서 창조란 자발적 능동적 활동이 있을 때이다(민주식, 2013b). 즉, 유아가 자신의 일상적 삶에서 놀이-되기의 존재로서 수많은 기호들과 접속하여(송혜린, 노상우, 2014) 진정한 의미에서 놀이를 창조할 수 있도록 길을 열어 주어야 한다(김미서, 윤은주, 2022).

따라서 지성, 이성 중심의 창조가 아니라 존재론적 관점으로 창조성을 바라볼 필요가 있다.

유아들은 언제 어디서나 위기의 상황 속에서도 놀이를 창조하고픈 욕망을 뿜어내는 존재이다. 유아에게 창조성은 이미 내재되어 있을 뿐만 아니라 잠재되어 있는 것으로(송혜린, 노상우, 2014; 연효숙, 2011), 어른의 잣대로 만든 규정된 틀은 오히려 유아들 자신만의 아이디어를 펼쳐 나갈 창조의 기회를 차단한다. 따라서 이미 존재하고 있는 창조성을 인위적이고 기계적인 프로그램으로 길러낼 수 있는 것으로 해석하여 오히려 창조성이 드러날 기회를 가로막는 것이 아니라(오종숙, 2012), 이미 가지고 있는 창조성이 어떻게 발현되는가에 주목하며 일상에서 유아 자신만의 창조적 경험이 생성될 수 있는 열림의 방향을 제공해야 할 것이다.

참고문헌

- 강주희, 이대균 (2021). 코로나 19에 따른 놀이중심 교육 운영의 어려움을 통해 발견된 ‘공간이 만들어 낸 놀이 공간’. *열린유아교육연구*, 26(2), 211-240. DOI : 10.20437/KOAECE26-2-09
- 김미서, 윤은주 (2022). 유아의 자유놀이에서 나타난 놀이의 변형과 생성 그리고 그 가능성 탐구, *아동연구*, 34(1), 45-69.
- 김상표, 김영진 (2011). 화이트헤드와 들뢰즈의 과정철학-조직의 창조성과 실천적 프로네시스를 위한 새로운 문제 설정. *동서철학연구*, 61, 163-192. DOI : 10.15841/kspew..61.201109.163
- 김영진, 김상표 (2013). 화이트헤드디안 관점-조직의 창조성과 잘못 놓여진 구체성의 오류. *화이트헤드연구*, 26, 1-22.
- 김윤희 (2019). 놀이와 창조성에 관한 고찰: 놀이 속 물리적 세계와 상상의 연결. *유아교육연구*, 39(2), 485-507. DOI : 10.18023/kjece.2019.39.2.020
- 민주식 (2013a). ‘창조성’의 개념 구조와 그 현대적 의미. *한국과학예술융합학회*, 13(1), 159-168.
- 민주식 (2013b). 베르그송의 창조성 이론에서 본 예술적 창조의 의미. *한국과학예술융합학회*, 14, 167-178.
- 성기현 (2017). *질 들뢰즈의 감각론 연구*. 서울대학교 대학원 박사학위 논문.
- 송혜린, 노상우 (2014). 노마디즘에 나타난 '감응'의 교육. *교육철학연구*, 36(4), 143-164. DOI : 10.15754/jkpe.2014.36.4.007
- 연효숙 (2011). 들뢰즈에서 생명의 잠재성에 대한 형이상학적 의미. *가톨릭철학*, 16, 75-98.
- 오종숙 (2012). 창의성에 대한 존재론적 이해. *미술과 교육*, 13(1), 39-57. DOI : 10.20977/kkosea.2012.13.1.39
- 옥영희 (2018). 듀이 (J. Dewey) 와 들뢰즈 (G. Deleuze) 예술론에 함의된 ‘창의성’의 교육학적 재개념화. *조형교육*, 68, 91-112. DOI : 10.25297/AER.2018.68.91
- 유혜령 (2004). 유아의 역할 놀이에 나타난 모방과 창조의 미학. *유아교육연구*, 24(3), 277-303.
- 최은지, 권미량 (2021). 코로나 19 상황에서 유아교실의 변화와 놀이지원방안에 대한 요구. *생태유아교육연구*,

20(2), 189–218. DOI : 10.30761/ecoec.2021.20.2.189

Deleuze, G. (1968). *Différence et répétition*, 김상환 역 (2004). *차이와 반복*. 민음사.

Deleuze, G., & Guattari, F. (1980). *Mille plateaux: Capitalisme et schizophrénie 2*, 김재인 역 (2001). *천개의 고원: 자본주의와 분열증2*. 새물결.

An Exploration of Children's Creativity amidst Crises

MISEO KIM Kindergarten Teacher, Cheonggye Public Kindergarten

EUNJU YUN Professor, Department of Child Welfare & Studies, Sookmyung Women's University /
Director, Research Institute for Creativity and Convergence, Sookmyung Women's University

Abstract

The purpose of this study was to explore the creativity of young children who demonstrate the ability to transform and create play based on their own ideas, even in a limited space characterized by rigid rules and frameworks, such as amidst the COVID-19 crisis. To this end, 14 children from class K of P early childhood education institution were observed and analyzed to understand how they create their own play amidst a crisis. In the study, "limited space" constituted a space and field for placement of young children. It was observed that the young children transformed the crisis into an opportunity by intertwining with space, arrangements, and materials. In other words, they created their own play in their own space and time. Direct active interaction was limited, but they transformed and created play both separately and together, demonstrating the affectual exchange of inspiration. Additionally, within the limited frame, the children did not stop playing; rather, they transformed their play and created a new continuous play flow. Creativity is an ability that young children do not possess, and it is believed that it can be nurtured through special programs, thereby depriving children of the opportunity to independently shape creative experiences. However, creativity is a fundamental part of humans, and it is necessary to affirm oneself and create new experiences out of everyday ones, that is, to open a direction in which one's own creative experience can be created.

Keyword

Creativity, Becoming, Play, Covid-19