

영역별 놀잇감 목록·교체 계획표

목록을 채우는 일이 아니라, 아이의 장면을 읽고 환경을 조정하는 0~5세 교사용 도구

반·연령

살펴볼 기간

장면에서 다음 지원까지

- 현재 구성 확인** 2~3쪽에서 “있음·더 필요·잠시 쉬”를 가볍게 표시합니다.
- 장면(사실)** 본 것·들은 것만 적고 “산만하다” 같은 평가는 미룹니다.
- 배움읽기** 반복·관계·표현·탐색의 의미를 영역과 연결하되 한 가지로 단정하지 않습니다.
- 다음 지원** 유지·추가·위치 이동·잠시 쉬 중 작은 조정 하나를 정합니다.
- 다시 볼 장면** 아이의 선택과 놀이 흐름이 어떻게 달라지는지 날짜를 정해 살펴봅니다.

교체할 때 지키는 네 가지

- 익숙한 핵심 놀잇감은 남겨 안정감과 놀이의 연속성을 지킵니다.
- 여러 가지를 한꺼번에 바꾸지 않고, 장면과 연결된 변수 하나부터 조정합니다.
- “새것”보다 충분한 수량·보이는 배치·아이 손이 닿는 높이를 먼저 확인합니다.
- 파손·세척·작은 부품·곤·자석·건전지함은 반 연령과 구강 탐색을 기준으로 점검합니다.

환경 점검 코드

- | | | | | | |
|-----------|-----------|---------------------------|-----------|-----------|------------------------------|
| E1 | 접근 | 아이가 스스로 보고 꺼내고 돌려놓을 수 있음 | E2 | 수량 | 기다림·갈등을 줄일 만큼 충분하고 과밀하지 않음 |
| E3 | 열림 | 한 가지 정답보다 여러 방식으로 쓸 수 있음 | E4 | 안전 | 연령·구강 탐색에 맞고 위생·파손을 확인함 |
| E5 | 포용 | 가족·문화·능력의 다양성을 존중하고 낙인 없음 | E6 | 균형 | 움직임과 쉬, 혼자서와 함께, 실내와 바깥이 연결됨 |

기록 문장 점검 | 같은 장면을 보지 않은 동료도 아이의 행동을 그려 볼 수 있나요? 해석 앞에 근거가 되는 사실 문장이 있나요?

0~2세 기본 구성 목록

놀잇감뿐 아니라 수유·간식, 기저귀·배변, 낮잠 같은 일상 루틴도 중요한 배움 장면으로 봅니다.

반·월령 범위

확인일

표시: 왼쪽 칸 = 있음 | 오른쪽 여백에 + 더 필요 / ↔ 이동 / - 잠시 쉼 메모

움직임·감각

신체운동 · 자연탐구

- ☐ 낮은 매트·쿠션·기어갈 공간
- ☐ 크고 부드러운 공·굴림 재료
- ☐ 밀고 당기는 튼튼한 놀잇감
- ☐ 질감 천·안전 거울·감각 바꾸니
- ☐ 담고 쏟는 큰 그릇·컵

말·책·소통

의사소통 · 사회관계

- ☐ 두꺼운 보드북·사진책
- ☐ 가족·일상 사진과 이름 말하기
- ☐ 실물과 그림을 잇는 말 바꾸니
- ☐ 손인형·소리 나는 이야기 소품
- ☐ 아이의 용알이·몸짓을 기다릴 자리

탐색·쌓기

자연탐구 · 신체운동

- ☐ 큰 블록·부드러운 블록
- ☐ 크기 다른 컵·고리·상자
- ☐ 열고 닫는 안전한 용기
- ☐ 원인과 결과를 보는 단순 놀잇감
- ☐ 같고 다름을 느끼는 큰 짝 자료

모방·관계

사회관계 · 의사소통

- ☐ 인형·담요·큰 컵과 숟가락
- ☐ 전화·가방 등 안전한 생활 소품
- ☐ 가족 모습이 다양한 사진·인형
- ☐ 마주 보기·숨기·찾기 소품
- ☐ 혼자서와 함께를 오갈 여유 공간

음악·표현

예술경험 · 신체운동

- ☐ 단단히 닫힌 흔들 악기·북
- ☐ 움직임을 돕는 천·리본 없는 스카프
- ☐ 큰 종이·굵은 무독성 그리기 도구
- ☐ 월령에 맞는 점토·찍기 재료
- ☐ 소리의 크기를 조절할 수 있는 자리

일상·쉼

기본생활 · 전 영역

- ☐ 개별 안정을 돕는 친숙한 물건
- ☐ 수유·간식 순서를 말로 예고하는 자료
- ☐ 기저귀·배변 선택을 돕는 그림
- ☐ 낮잠 전 반복되는 책·노래·조명
- ☐ 손씻기·옷입기를 시도할 낮은 설비

일상 루틴에서 포착한 장면

루틴	아이의 선택·몸짓·말(사실)	이어 줄 환경·상호작용 단서
수유·간식		
기저귀·배변		
낮잠·전이		

안전 메모: 3세 미만 및 구강 탐색이 있는 영유아에게 작은 부품·긴 끈·강한 자석·노출 건전지가 있는 자료를 제공하지 않습니다.

참고 원천: 교육부 2019 개정 누리과정 놀이이해·놀이실행자료 · 검토일 2026-07

가정·교육 현장에서 비상업적 목적으로 인쇄해 사용할 수 있습니다.

3~5세 기본 구성 목록

흥미영역을 고정된 칸으로 보지 않고, 아이의 놀이에 따라 자료와 공간이 서로 이어지도록 구성합니다.

반·연령

확인일

표시: 왼쪽 칸 = 있음 | 오른쪽 여백에 + 더 필요 / ↔ 이동 / - 잠시 쉼 메모

신체·건강

신체운동·건강

- ☐ 균형·던지기·운반용 대근육 자료
- ☐ 손힘·눈손협응을 돕는 조작 자료
- ☐ 몸을 쉬고 조절하는 아늑한 자리
- ☐ 건강·위생을 놀이로 다룰 생활 자료
- ☐ 실내 놀이를 바깥으로 잇는 운반함

책·말·기록

의사소통

- ☐ 다양한 주제·가족·문화의 그림책
- ☐ 쓰기 흥내용 종이·도구·표지판
- ☐ 이야기 구성 소품·인형·사진
- ☐ 아이의 말과 질문을 남길 기록판
- ☐ 듣기·말하기를 위한 소집단 자리

역할·쌓기

사회관계·전 영역

- ☐ 크기·모양이 다른 블록과 연결물
- ☐ 천·상자·집게 등 열린 소품
- ☐ 직업·가정 모습을 넓게 담은 역할 자료
- ☐ 사람·동물·탈것 모형과 표지
- ☐ 협력 공간과 혼자 구성할 작은 바닥판

미술·음률

예술경험

- ☐ 그리기·붙이기·만들기 기본 재료
- ☐ 재사용·자연 재료와 분류 용기
- ☐ 리듬·음색이 다른 악기와 소리 도구
- ☐ 아이 작품·과정을 존중하는 전시 자리
- ☐ 움직임·극놀이에 쓰는 천과 배경

수·조작·과학

자연탐구

- ☐ 세기·분류·순서·패턴 자료
- ☐ 퍼즐·보드·규칙을 바꿀 수 있는 게임
- ☐ 관찰 도구·투명 용기·측정 도구
- ☐ 빛·물·모래·자연물 탐색 재료
- ☐ 아이의 예상과 발견을 남길 기록판

공통·전이·포용

모든 영역

- ☐ 스스로 고르고 정리하는 그림·글자 표지
- ☐ 활동량과 감각을 조절할 쉼 공간
- ☐ 다양한 피부색·가족·능력을 담은 자료
- ☐ 완성 중인 놀이를 보존할 자리
- ☐ 다음 공간으로 자료를 옮길 바꾸니

영역 연결 메모

예: 블록으로 동물병원을 만들며 길이를 비교하고(자연탐구), 역할을 협의하고(사회관계), 표지판을 씁니다(의사소통). 놀잇감을 “한 영역 전용”으로 제한하지 않습니다.

우리 반에서 이어진 영역

놀잇감의 수보다 접근성·수량·열린 사용·안전·포용·균형을 먼저 봅니다.

교체 후보는 장면과 연결해 한 번에 작게 조정합니다.

놀잇감·공간	유지/추가/ 이동/취	근거가 된 장면(사실)	환경 코드	다시 볼 날짜

교체를 미뤄도 되는 경우: 익숙한 자료가 놀이를 깊게 잇고 있거나, 아이가 반복을 통해 관계·조절·탐색을 확장하고 있다면 "새로움"만을 이유로 빼지 않습니다.

흥미 관찰 기반 교체 기록 A

장면(사실) → 배움읽기(경험·의도를 영역과 연결) → 다음 지원

반·아동/모듬

관찰일·시간

놀이 공간·자료

0~2세 일상 장면

☐ 수유·간식

☐ 기저귀·배변

☐ 낮잠

☐ 전이·돌봄

☐ 해당 없음

1. 장면(사실)

시간·장소, 아이가 한 행동과 직접 말, 도래·재료의 반응을 씁니다. 의도·성격·수준을 단정하지 않습니다.

2. 배움읽기

사실을 근거로 “무엇을 경험하고 무엇을 해 보려 했을까?”를 두 가지 가능성까지 적습니다.

경험·의도 단서

☐ 반복

☐ 비교

☐ 표현

☐ 관계

☐ 문제해결

☐ 감각·움직임

☐ 예측

☐ 조절

연결 영역

0~2세: 기본생활 / 신체운동 / 의사소통 / 사회관계 / 예술경험 / 자연탐구

3~5세: 신체운동·건강 / 의사소통 / 사회관계 / 예술경험 / 자연탐구

3. 다음 지원

계획·실행·평가를 채우는 칸이 아닙니다. 아이의 놀이를 이어 줄 환경·자료·교사 상호작용 한 가지를 구체적으로 적습니다.

조정 선택

☐ 유지

☐ 추가

☐ 위치 이동

☐ 잠시 쉬

환경 코드

E1 접근 / E2 수량 / E3 열림 / E4 안전 / E5 포용 / E6 균형

다시 볼 장면

날짜

흥미 관찰 기반 교체 기록 B

장면(사실) → 배움읽기(경험·의도를 영역과 연결) → 다음 지원

반·아동/모듬

관찰일·시간

놀이 공간·자료

0~2세 일상 장면

☐ 수유·간식

☐ 기저귀·배변

☐ 낮잠

☐ 전이·돌봄

☐ 해당 없음

1. 장면(사실)

시간·장소, 아이가 한 행동과 직접 말, 도래·재료의 반응을 씁니다. 의도·성격·수준을 단정하지 않습니다.

2. 배움읽기

사실을 근거로 “무엇을 경험하고 무엇을 해 보려 했을까?”를 두 가지 가능성까지 적습니다.

경험·의도 단서

☐ 반복

☐ 비교

☐ 표현

☐ 관계

☐ 문제해결

☐ 감각·움직임

☐ 예측

☐ 조절

연결 영역

0~2세: 기본생활 / 신체운동 / 의사소통 / 사회관계 / 예술경험 / 자연탐구

3~5세: 신체운동·건강 / 의사소통 / 사회관계 / 예술경험 / 자연탐구

3. 다음 지원

계획·실행·평가를 채우는 칸이 아닙니다. 아이의 놀이를 이어 줄 환경·자료·교사 상호작용 한 가지를 구체적으로 적습니다.

조정 선택

☐ 유지

☐ 추가

☐ 위치 이동

☐ 잠시 쉬

환경 코드

E1 접근 / E2 수량 / E3 열림 / E4 안전 / E5 포용 / E6 균형

다시 볼 장면

날짜