



4세 누리과정 교사용 지도서 5

 교통 기관

 우리나라



교통 기관

제 1부

- I. 『교통 기관』 생활주제 개요
 - 1. 『교통 기관』 생활주제의 의미 • 8
 - 2. 주제 및 내용 구성 • 9

- II. 『교통 기관』 교육활동 종합 목록표
 - 1. 여러 가지 육상 교통 기관 • 13
 - 2. 고마운 육상 교통 기관 • 14
 - 3. 항공/해상 교통 기관 • 15
 - 4. 즐거운 교통 생활 • 16

- III. 『교통 기관』의 교육활동 전개 방안
 - 1. 교육활동 전개 시기 • 17
 - 2. 교통 기관 전개 과정 예시 • 19

제 2부

- I. 『교통 기관』 교육활동 목록표

- II. 『교통 기관』 교육활동의 실제
 - 1. 여러 가지 육상 교통 기관 • 32
 - 2. 고마운 육상 교통 기관 • 68
 - 3. 항공/해상 교통 기관 • 105
 - 4. 즐거운 교통 생활 • 140

〈부록〉 『교통 기관』 교육활동과 4세 누리과정 • 179



우리나라

제 1부

I. 『우리나라』 생활주제 개요

1. 『우리나라』 생활주제의 의미 • 188
2. 주제 및 내용 구성 • 189

II. 『우리나라』 교육활동 종합 목록표

1. 우리나라 사람들의 생활 • 192
2. 우리나라의 놀이와 예술 • 194
3. 우리나라의 역사 • 195
4. 우리나라의 자랑거리 • 197

III. 『우리나라』의 교육활동 전개 방안

1. 교육활동 전개 시기 • 198
2. 생활주제 전개 과정 예시 • 201

제 2부

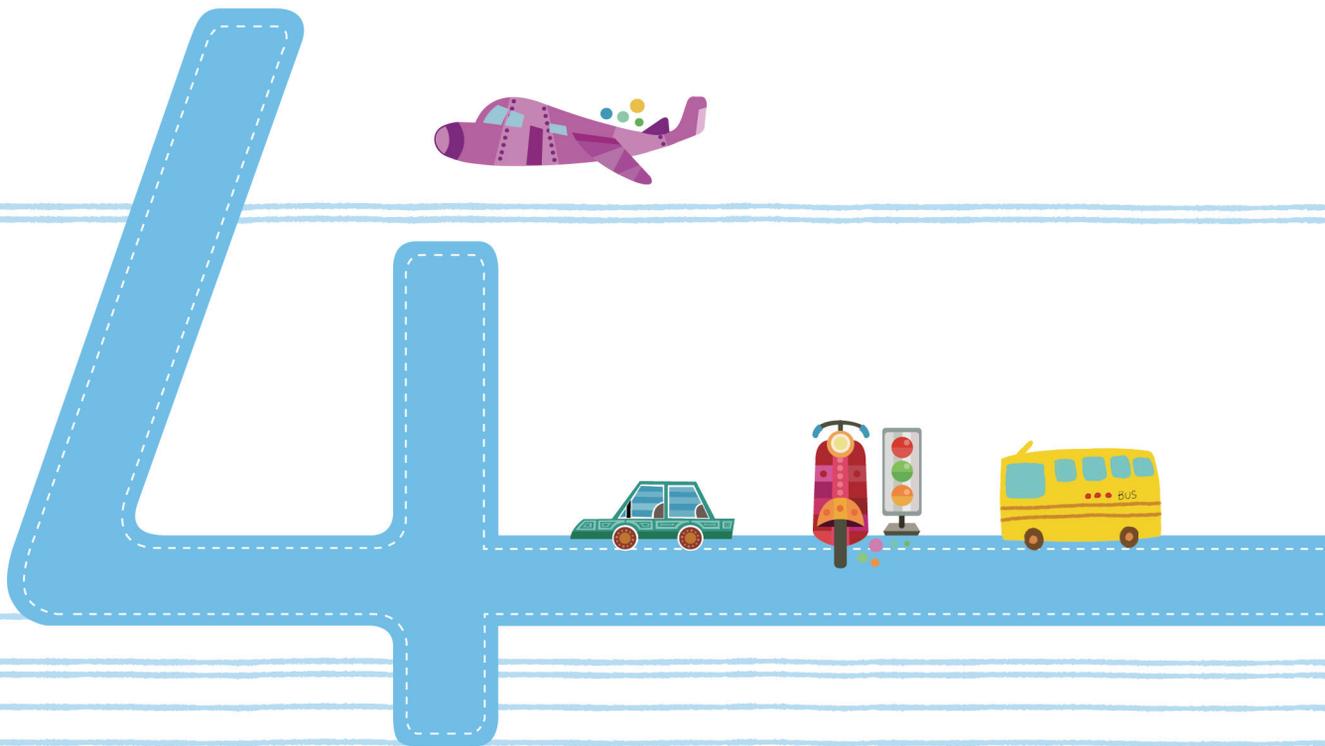
I. 『우리나라』 교육활동 목록표

II. 『우리나라』 교육활동의 실제

1. 우리나라의 사람들의 생활 • 215
2. 우리나라의 놀이와 예술 • 264
3. 우리나라의 역사 • 314
4. 우리나라의 자랑거리 • 343

<부록> 『우리나라』 교육활동과 4세 누리과정 • 364

교통 기관



4세 누리과정 교사용 지도서



교통 기관

제 1 부

- I. 『교통 기관』 생활주제 개요
 - 1. 『교통 기관』 생활주제의 의미
 - 2. 주제 및 내용 구성

- II. 『교통 기관』 교육활동 종합 목록표
 - 1. 여러 가지 육상 교통 기관
 - 2. 고마운 육상 교통 기관
 - 3. 항공/해상 교통 기관
 - 4. 즐거운 교통 생활

- III. 『교통 기관』의 교육활동 전개 방안
 - 1. 교육활동 전개 시기
 - 2. 교통 기관 전개 과정 예시



I

『교통 기관』 생활주제 개요

1 『교통 기관』 생활주제의 의미

우리생활과 밀접한 관계에 있는 교통 기관은 우리에게 많은 편리함과 변화를 가져다주었다. 교통 기관의 발달로 인하여 많은 여러 나라 사람들 간의 교류가 일어나고, 다양한 물류가 수송되고 정보의 이동이 가능해져 우리는 보다 다양한 집단의 사람들과 만나고 관계를 맺고 유지하게 되었다. 또한 유아들의 생활패턴이 변화되면서 레저와 문화생활을 위한 교통수단의 사용이 증가하면서 이에 따른 유아들의 교통생활 경험이 증가하고 있다. 대부분은 육상 교통 기관을 주로 이용하지만 이동 범위가 확대되면서 선박과 항공 교통의 이용이 증가되었고 이에 따른 다양한 경험이 가능하게 되었다. 또한 다양한 교통수단의 개발로 인해 새로운 교통 기관을 타보고 이를 누리는 즐거운 교통 생활을 하게 되었다. 이렇듯 다양한 교통 기관의 이용과 즐거운 교통 생활 경험이 가능하기 위해서는 유아들에게 생활과 밀접하게 접근되는 주제로서 ‘교통 기관’ 생활주제에 대한 도입이 필요하게 되었다. 따라서 유아들이 다양한 교통 기관의 종류와 기능을 알고 즐겁고 안전한 교통 생활을 할 수 있도록 지도할 필요가 있다.

교통 기관은 우리 생활의 편리함을 줄뿐 아니라 건강한 환경과 삶의 일부가 되었고 생활주제로서 갖는 의미도 높아졌다. 이와 관련하여 유아들로 하여금 대중교통 기관의 이용으로 더욱 즐거운 교통 생활을 하도록 유아들의 경험과 관련한 ‘교통 기관’ 생활주제를 통하여 여러 교통 기관의 종류와 관련 직업 및 변천과정을 바탕으로 그에 따른 안전한 이용방법을 알아서 즐거운 교통 생활을 해나가도록 지식과 태도를 습득할 필요가 있다.

교통 기관에 대한 지식과 태도는 ‘교통 기관’이라는 생활주제 안에서 관련 활동을 통하여 다루어져야 할 뿐 아니라, 다른 생활주제와 유기적으로 연계되어 통합적으로 전개되어야 할 것이다. 교통 기관의 변천과정도 유아들의 경험과 연결하여 진행하는데 유아들의 현재 경험과 시청각 자료를 통한 과거의 교통 기관에 대한 간접적 경험을 통하여 과거와

현재를 비교하고 그것의 변천과정을 살펴 보다 나은 즐거운 교통 생활 경험하게 할 필요가 있다.

만 4세 유아에게 ‘교통 기관’ 생활주제에 대한 의미를 다룰 때 만 4세 유아는 발달적으로 전조작기 내에서 전환적 시기에 속하므로 내용선정에 있어서 난이도와 수준을 고려할 필요가 있다. 즉, 만 4세 유아의 난이도와 수준은 5세 누리과정과의 연계성을 가지면서 동시에 0-2세 표준 보육과정과 연계한 만 3세 유아와의 차별화를 확보하였다. 만 4세 유아는 사물의 속성과 기능의 유사점, 차이점을 분류하고 범주화 하는 능력이 시작되므로 실생활에서 이용되는 다양한 교통 기관의 여러 종류와 기능을 관찰, 탐색하게 하여 분류, 비교하게하고, 변천 과정에 관심을 갖고 참여하며, 친구와 협동하여 즐겁게 놀이하는 관련활동 중심으로 다루어지도록 안내할 필요가 있다.

궁극적으로 생활주제 ‘교통 기관’에서는 유아들이 교통 생활과 관련된 기본 지식을 습득하고 안전한 생활의 필요성과 실천방법을 다양한 활동을 통해 생활화 하여 교통안전의 식에 대한 태도를 형성하도록 도와줌으로써 바람직한 교통 문화 정착에 도움이 되도록 하는 것을 목적으로 한다.

2 주제 및 내용 구성

가. 주제 선정의 이유

다양한 교통 기관의 발달과 이용으로 유아들의 생활에서 교통 기관을 경험하는 일은 매우 빈번하다. 따라서 이에 대한 흥미와 요구는 증가하는데 이러한 교통수단의 종류인 이동 수단으로는 자전거, 자동차, 항공, 선박 등 다양하다. 또한 이러한 빈번한 이동경험과 함께 안전한 이용방법과 그에 따른 직업을 알아보는 것을 매우 의미 있는 일이다. 이러한 생활주제인 ‘교통 기관’을 다루기 위해 <표 1>과 같이 ‘여러 가지 육상 교통 기관’, ‘고마운 육상 교통 기관’, ‘항공/해상 교통 기관’, ‘즐거운 교통 생활’을 소주제로 다룬다.



〈표 1〉 ‘교통 기관’의 주제 및 소주제의 조직

주제	여러 가지 육상 교통 기관	고마운 육상 교통 기관	항공/해상 교통 기관	즐거운 교통 생활
소주제	<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관 종류 알아보기 · 육상 교통 기관 특성 알아보기 · 육상 교통 기관의 변천과정 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 일하는 육상 교통 기관 알아보기 · 육상 교통 기관에서 일하는 사람 알아보기 · 재미있는 자전거 즐기기 	<ul style="list-style-type: none"> · 항공/해상 교통 기관 알아보기 · 항공/해상 교통 기관 움직임과 변천과정 알아보기 · 항공/해상 교통 기관과 관련된 직업 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 교통안전 규칙 알아보기 · 편리하고 안전하게 교통 기관 이용하기 · 교통 기관 놀이하기

‘여러 가지 육상 교통 기관’은 유아들이 여러 육상 교통 기관의 종류를 알아보고, 지속적으로 호기심을 갖고 이러한 활동을 통해 육상 교통 기관과 관련된 기초개념을 습득할 뿐 아니라, 육상 교통 기관의 변천 과정을 알아서 그것의 차이점과 유사점을 비교하여 우리 생활의 많은 부분을 차지하는 육상 교통 기관에 대한 지식과 태도를 알고 실천하기 위해 주제로 선정하였다.

‘고마운 육상 교통 기관’은 육상 교통 기관과 관련된 직업을 알아보고, 관심을 가지고 관련된 분들에게 감사하는 마음을 갖게 하기 위해 주제로 선정하였다. 특히 유아들이 흥미로워 하는 ‘자전거’에 대해 관심을 갖고 알아보고 직접 타봄으로써 대중교통의 대체 수단으로서 유용성과 편리함에 대한 지식과 태도를 알고 실천하도록 선정하였다.

‘항공/해상 교통 기관’은 여가생활이 보편화됨으로써 가족과의 여행경험이 많아지고 항공과 선박을 이용하는 비율이 높아져 유아들에게 흥미가 높은 주제이다. 이에 따라 항공/해상 교통 기관의 종류와 필요성, 이용방법 및 변천과정에 관심을 갖고 알아보고 비교할 수 있으며 공항, 항구를 이용할 때 예절과 안전규칙에 대해서도 확장하여 전개할 수 있다. 또한 이에 관련한 직업을 알아봄으로써 관심을 갖고 탐색하게 되어 다양한 직업과 사람들에 대한 이해를 높이고 확장시키기 위해 선정하였다.

‘즐거운 교통 생활’은 유아들이 교통 기관을 이용할 때의 안전한 교통 기관 질서와 이용 규칙에 관심을 갖고, 관련된 규칙을 알고, 내면화하여 편리하게 교통 기관을 이용하도록 하기 위해 선정하였다. 또한 적절하게 편리한 교통 기관을 선택하여 이용하고 이를 바탕으로 다른 사람과 더불어 재미있는 즐거운 교통 생활을 하게 하는 지식과 태도를 실천하도록 하기 위해 선정하였다.

나. 내용 선정의 원칙

‘교통 기관’에 포함할 교육활동의 내용 선정의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 만 4세 유아들의 발달적 특성을 고려하여 4세 누리과정에서 제시하고 있는 개념 수준에 근거하여 선정하였다.

둘째, 5세 누리과정과의 연계를 중요하게 고려하되, 만 4세 유아들이 갖는 발달적 특성에 적합하도록 생활 속에서의 교통 기관 경험에 관심을 갖고, 탐색하고, 비교해 보도록 하는 한편 놀이와 활동에 기초한 내용이 되도록 구성하였다. ‘교통 기관’ 생활주제에 따른 소주제 선정에서 5세 누리과정과 비교할 때 구조 탐색하기, 미래의 교통 기관 부분은 제외하였다.

셋째, 신체운동·건강, 의사소통, 사회관계, 예술경험, 자연탐구의 5개 영역 내용을 균형 있게 선정, 조직하였다.

넷째, 유아의 실생활과 밀접하게 관련되어 있는 다양한 교통 기관을 중심으로 교육활동을 심화하여 주제에 대한 흥미를 가지고 여러 가지 육상 교통 기관을 알아보고 그 변천과정과 관련 직업에 관심을 갖고 탐색하여 유아들이 경험하는 교통 기관이 우리 생활에 주는 편리함과 즐거움을 알게 할 수 있도록 내용을 선정하였다. 특히, 유아들이 흥미를 갖는 교통수단인 ‘자전거’라는 탈 것을 중심으로 직접 조작하고 놀이해 봄으로써 즐겁고 흥미로운 교통 생활을 즐기도록 내용을 선정하였다.

다섯째, 만 4세 유아의 발달에 기초하여 기존의 유치원 교육과정과 표준보육과정의 내용을 일정 비율 반영하여 교사들이 쉽게 활용할 수 있도록 내용을 구성하였다.

다. 활동 개발의 원칙

‘교통 기관’은 주제의 특성상 일상생활과 밀접한 관련이 있고 다른 생활주제인 ‘건강과 안전’, ‘우리 동네’ 등과 관련성이 있으므로 통합적인 교육과정 운영에 적합하도록 활동을 개발하였다.

‘교통 기관’ 생활주제의 활동개발 시 다음과 같은 원칙을 고려하였다.

첫째, ‘교통 기관’에 대한 4세 누리과정 교사용 지도서 활동은 유아들이 일상생활의 교통 기관에 관심을 가지고 탐구하는 과정에 직접 참여함으로써, 안전하고 편리한 교통 생활을 체험할 수 있도록 활동을 개발하였다. 이를 위해 활동중심의 통합적 접근이 되도록 교육 활동을 영역별로 균형 있게 소개하였다.

둘째, 창의성, 인성 및 기본생활 습관 교육을 위해 창의교육의 인지적, 성향적, 동기적



요소를 활동 개발에 반영하였고, 바른 인성과 더불어 질서, 배려, 협력 등 기본생활 습관을 기르는데 중점을 두어 개발하였다.

셋째, 대집단 활동의 비율보다는 소집단, 개별 활동의 비율을 높여 교사와의 일대일 상호작용이 가능하도록 하였다. 예를 들어 이야기 나누기 등의 언어적 상호작용이 많은 활동 보다는 신체 운동을 강조하여 다양한 신체활동에 참여하도록 활동을 개발하였다.

넷째, 생활주제가 '교통 기관'이므로 유아들이 서로 협동을 통해 놀이를 하기와 다른 사람의 생각, 행동을 존중하여 교통 기관과 도로를 구성하는 것에 관심을 가지도록 하기 위해 쌓기놀이, 역할놀이 비중을 높여 활동을 개발하였다.

다섯째, 교육활동의 활용도를 높이기 위해 활동사진, 삽화, 동영상, 음원, 플래시, PPT 및 관련 도서 자료를 함께 제시하였다.

II

『교통 기관』 교육활동 종합 목록표

1 여러 가지 육상 교통 기관

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
여러 가지 육상 교통 기관	육상 교통 기관의 종류 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 육상 교통 기관의 종류를 알아본다. - 육상 교통 기관의 이름을 안다. - 육상 교통과 관련된 경험을 표현한다. 	(1-2)육상 교통 기관 빙고 게임	언어	의사소통, 자연탐구	34
			(1-4) 육상 교통 기관 메모리 게임	수·조작	사회관계, 자연탐구	39
			(1-7)간다 간다	음률	예술경험	48
			(1-8)내가 이용한 교통 기관	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	51
	육상 교통 기관의 특성 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 육상 교통 기관의 특성을 알아본다. - 육상 교통 기관을 탐색한다. - 육상 교통 기관과 관련된 경험을 표현한다. 	(1-1)자동차 놀이	쌓기 놀이	사회관계, 자연탐구	32
			(1-6)내가 만들고 싶은 자동차	미술	의사소통, 예술경험, 자연탐구	45
			(1-10)'육상 교통 기관' 동시 짓기	동시	의사소통, 예술경험	55
			(1-11)신나는 교통 기관	음악	자연탐구, 예술경험	58
			(1-13)자동차 모양 쿠키 만들기	요리	사회관계, 자연탐구	63
			(1-14)자동차가 있는 거리	미술	사회관계, 예술경험	66
	육상 교통 기관의 변천과정 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 육상 교통 기관의 변천과정을 안다. - 옛날 육상 교통 기관의 종류를 알아본다. - 옛날과 오늘날의 육상 교통 기관을 비교한다. 	(1-3)육상 교통 기관이 변했어요	언어	의사소통, 자연탐구	37
			(1-5)교통 기관 사방치기	수·조작	사회관계, 자연탐구	42
			(1-9)옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	53
			(1-12)가마타기	게임	신체운동·건강, 사회관계	60



2 고마운 육상 교통 기관

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
고 마 운 육 상 교 통 기 관	일하는 육상 교통 기관 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 일하는 육상 교통 기관의 종류를 알아본다. - 일하는 육상 교통 기관의 특성을 안다. - 일하는 육상 교통 기관의 필요성을 안다. 	(2-2)누구의 소리일까요	언어	의사소통, 자연탐구	69
			(2-8)무슨 일을 할까요	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	82
			(2-9)트럭 삼형제	동화	의사소통, 사회관계	84
			(2-14)비누 반죽 그림	미술	사회관계, 예술경험	98
	육상 교통 기관에서 일하는 사람 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 일하는 육상 교통 기관과 관련된 직업을 알아본다. - 육상 교통 기관에서 일하는 사람들의 역할을 안다. - 육상 교통 기관에서 일하는 분들께 감사한 마음을 갖는다. 	(2-1)기차놀이	역할 놀이	의사소통, 사회관계, 예술경험	68
			(2-3)누구일까요	언어	의사소통, 사회관계	71
			(2-4)기차 여행	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	73
			(2-7)무엇이 빠졌을까	과학	자연탐구	80
			(2-15)세차장 돌아보기	현장 체험	사회관계, 자연탐구	101
			(2-16)홀라후프 기차놀이	바깥 놀이	신체운동 · 건강, 사회관계	103
	재미있는 자전거 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> - 환경오염을 예방하는 육상 교통 기관에 대해 알아본다. - 자전거의 모양과 특성을 알아본다. - 자전거 타기를 즐긴다. 	(2-5)자전거 바퀴 채우기	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	76
			(2-6)'초록이' 자동차	수 · 조작	자연탐구	78
			(2-10)우리가 만든 기차 노래	음악	사회관계, 예술경험	87
			(2-11)쌍쌍 굴러가는 바퀴	음악	예술경험, 자연탐구	89
			(2-12)달려라! 자전거	신체	신체운동 · 건강, 예술경험	91
			(2-13)자전거 바퀴 볼링	게임	신체운동 · 건강, 사회관계, 자연탐구	96



4 즐거운 교통 생활

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형(영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
즐거운 교통 생활	교통안전 규칙 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 안전한 생활을 위한 교통안전 규칙을 안다. - 안전한 생활을 위해 교통안전 규칙을 지킨다. - 교통안전 표지의 종류와 의미를 안다. - 유치원/어린이집에 필요한 교통안전 규칙을 만든다. 	(4-3)교통안전 어린이	언어	신체운동 · 건강 의사소통	144
			(4-4)나는야! 교통안전 지킴이	수·조작	신체운동 · 건강 사회관계	148
			(4-8)교통표지판 스텐실	미술	신체운동 · 건강, 사회관계, 예술경험	159
			(4-10)유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야하는 약속이 있어요	이야기 나누기	신체운동 · 건강 의사소통	164
			(4-14)교통표지판 따라 움직여봐요	신체	신체운동 · 건강, 예술경험, 자연탐구	173
	편리하고 안전하게 교통 기관 이용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 교통 기관을 이용하는 올바른 방법을 안다. - 교통 약자를 위한 교통 기관을 탐색한다. - 교통 약자를 위해 우리가 할 수 있는 일을 안다. - 교통 기관과 환경과의 관계를 이해한다. - 자동차 매연을 줄이기 위해 우리가 할 수 있는 일을 안다. 	(4-5)무엇이 필요 할까요	수·조작	사회관계, 자연탐구	151
			(4-6)숲을 살리는 교통 수단	수·조작	신체운동 · 건강, 자연탐구	153
			(4-11)미림이의 자동차 여행	동화	신체운동 · 건강, 의사소통, 사회관계,	165
			(4-12)자동차도 쉬어요	동시	의사소통, 사회관계	168
			(4-13)자동차는 바빠요	음악	신체운동 · 건강 예술경험	171
	교통 기관 놀이하기	<ul style="list-style-type: none"> - 교통 기관의 다양한 활용에 대해 안다. - 교통 기관을 이용한 놀이(경기)에 대해 안다. - 교통 기관의 안전한 사용에 대해 안다. 	(4-1)자동차 경주장 꾸미기	쌓기 놀이	사회관계, 자연탐구	140
			(4-2)자동차 정비소 놀이	역할 놀이	사회관계, 자연탐구	142
			(4-9)이런 경기도 있어요	이야기 나누기	신체운동 · 건강, 의사소통, 자연탐구	162
			(4-7)별별섬에 가요	수·조작	사회관계, 자연탐구	156
			(4-15)세발자전거 경주	바깥 놀이	신체운동 · 건강, 사회관계	176

Ⅲ

『교통 기관』의 교육활동 전개 방안

1 교육활동 전개 시기

‘교통 기관’ 생활주제는 특정 시기에 국한하지 않고 다양한 생활주제와 관련하여 전개할 수 있다. 학기 초에는 ‘유치원/어린이집과 친구’, ‘나와 가족’, ‘우리 동네’, ‘생활도구’ 및 ‘세계 여러 나라’ 등과 같은 주제와 관련하여 실시할 수 있다. ‘유치원/어린이집과 친구’ 및 ‘나와 가족’ 주제에서는 가족과 함께 경험해 본 교통 기관이나 유아교육 기관에 올 때 이용하는 교통 기관에 대하여 이야기 하고 교통 기관의 종류, 교통 기관을 안전하게 이용하는 방법을 알고 실천하게 할 수 있다.

‘우리 동네’ 주제에서는 소방서, 경찰서, 우체국, 병원 등 우리 동네 기관들에 대해 이야기하면서 특별한 교통 기관과 관련된 활동을 통합하여 운영할 수 있다. ‘건강과 안전’ 주제에서는 안전한 교통 기관 규칙과 안전하게 이용하는 방법을 부분적으로 통합하여 다룸으로써 교통 기관을 바르고 안전하게 이용하는 태도를 기본 생활 속에서 기르도록 할 수 있다.

‘생활도구’ 주제에서 생활도구 발명가와 발명품을 알아보게 함으로써 생활을 편리하게 하는 교통 기관에 관심을 갖게 할 수 있다. 또한 ‘세계 여러 나라 주제’에서는 자신이 방문하여 경험해 본 세계 여러 나라나 가고 싶은 나라에 대한 생각을 이야기하며 자신이 이용한 또는 이용하고 싶은 교통 기관 나라에 관심을 갖도록 부분적으로 통합하여 전개할 수 있다.

아울러 ‘교통 기관’ 생활주제는 유아의 등, 하원과 현장 학습 시 교통안전 지도를 위한 ‘건강과 안전’ 주제와 즐거운 교통 생활을 위한 교통에너지 절약과 관련한 ‘환경과 생활’ 주제 등에도 확대하여 전개할 수 있다. 이처럼 교통 기관 생활주제는 다른 주제와 관련하여 전개할 수 있으며 그 시기는 창의적이고 융통성 있게 조절할 수 있다.



〈표 2〉 타 생활주제로 연계된 활동의 예

타 생활주제	교통 기관의 주제	연계 활동
유치원/어린이집과 친구	즐거운 교통생활	· 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요
나와 가족	항공/해상 교통 기관	· 비행기 타고 여행을 가요
우리 동네	여러 가지 육상 교통 기관	· 자동차가 있는 거리
	고마운 육상 교통 기관	· 누구의 소리일까요 · 세차장 돌아보기 · 기차놀이
건강과 안전	고마운 육상 교통 기관	· 달려라 자전거 · 자전거 바퀴 볼링
	항공/해상 교통 기관	· 감자 뚫단배
	즐거운 교통생활	· 교통표지판 스텐실 · 교통표지판 따라 움직여봐요 · 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요
생활도구	여러 가지 육상 교통 기관	· 자동차 모양 쿠키 만들기 · 무엇이 빠졌을까
	항공/해상 교통 기관	· 낙하산 무게 실험
우리나라	여러 가지 육상 교통 기관	· 옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까 · 육상 교통 기관이 변했어요 · 가마타기
	항공/해상 교통 기관	· 로켓 발사 · 여기야 디어차
세계 여러 나라	항공/해상 교통 기관	· 비행기 타고 여행을 가요 · 배가 나오는 영화를 감상해요
환경과 생활	고마운 육상 교통 기관	· ‘초록이’ 자동차
	항공/해상 교통 기관	· 보자기 낙하산 메고 달려요
	즐거운 교통생활	· 숲을 살리는 교통수단 · 자동차도 쉬어요

2 교통 기관 전개 과정 예시

가. 교통 기관 주제망





나. 주간 교육계획안 예시

1) 여러 가지 육상 교통 기관

반 이름		○○반		시기		20○○년 ○월 ○주	
생활주제		교통 기관		주제		여러 가지 육상 교통 기관	
목표		<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 종류를 안다. · 육상 교통 기관의 특성을 알아본다. · 육상 교통 기관의 변천과정을 알아본다. 					
날짜/요일		1(월)	2(화)	3(수)	4(목)	5(금)	
활동	소주제	육상 교통 기관의 종류 알아보기		육상 교통 기관의 특성 알아보기		육상 교통 기관의 변천과정 알아보기	
	자유선택활동	쌓기놀이 영역		자동차 놀이★			
역할놀이 영역				자동차 놀이			
언어 영역		육상 교통 기관 빙고 게임★		육상 교통 기관 작은 책 만들기			육상 교통 기관이 변했어요★
수·조작 영역			육상 교통 기관 메모리 게임★		교통 기관 사방치기★		
과학 영역			바퀴 모양찍기				자동차 바퀴 디자인하기
미술 영역		내가 타 본 자동차 그리기			내가 만들고 싶은 자동차★		
음률 영역		간다 간다★				손가마 놀이	
대·소 집단 활동	이야기 나누기	내가 이용한 교통 기관★				옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까★	
	동화· 동시· 동극	동화) 차는 차장 아저씨		동시) 육상 교통 기관 동시짓기★			
	음악		신나는 교통 기관★				
	신체	바퀴처럼 구르기					
	게임						가마타기★
	요리				자동차 모양 쿠키 만들기★		
	미술		자동차가 있는 거리★			가마 만들기	
현장체험		카센터 돌아보기					
바깥놀이 활동	모래놀이)자동차 길 만들기 신체)자동차 경주 미술)벽화 그리기-바쁜 자동차						

★ : 지도서에 수록된 활동임

2) 고마운 육상 교통 기관

반 이름	○○반	시기	20○○년 ○월 ○주			
생활주제	교통 기관	주제	고마운 교통 기관			
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 일하는 육상 교통 기관의 종류를 안다. · 육상 교통 기관과 관련된 직업을 알아본다. · 친환경 교통 기관인 자전거에 대해 알아본다. 					
날짜/요일	8(월)	9(화)	10(수)	11(목)	12(금)	
활동	소주제	일하는 육상 교통 기관 알아보기	육상 교통 기관에서 일하는 사람 알아보기	재미있는 자전거 즐기기		
자유선택활동	쌓기놀이 영역			주차장 만들기	자전거 만들기	
	역할놀이 영역		기차놀이★			
	언어 영역	누구의 소리 일까요★		누구일까요★		
	수·조작 영역		기차여행★		‘초록이’ 자동차★	자전거 바퀴 채우기★
	과학 영역			무엇이 빠졌을까★		
	미술 영역		플레이콘으로 기차 만들기			자전거 그리기
	음률 영역		소방차와 병원차		세발 자전거	
대·소집단활동	이야기 나누기	무슨 일을 할까요★			자전거가 좋아요	
	동화·동시·동극	동화) 트럭 삼형제★			동시) 바퀴가 하나	동화) 자는 자전 거랑 자동차랑
	음악		우리가 만든 기차노래★		쌩쌩 굴러가는 바퀴★	
	신체					달려라! 자전거★
	게임				자전거 바퀴 볼링★	
	요리			과자로 교통 기관 만들기		
	미술	일하는 자동차 꾸미기		비누 반죽 그림★		
현장체험		세차장 돌아보기★				
바깥놀이 활동	홀라후프 기차놀이★			자전거 타기		

★ : 지도서에 수록된 활동임

3) 항공/해상 교통 기관

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주		
생활주제	교통 기관		주제	항공/해상 교통 기관		
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 항공/해상 교통 기관의 종류와 특성을 안다. · 항공/해상 교통 기관과 관련된 경험을 다양한 방법으로 표현한다. 					
날짜/요일	15(월)	16(화)	17(수)	18(목)	19(금)	
활동	소주제	항공 교통 기관 알아보기			해상 교통 기관 알아보기	
	자유선택 활동	항공기 공항 구성하기★		큰 블록으로 배구성하기		
	쌓기놀이 영역	비행기 타고 여행을 가요★			배를 타고 가요	
	역할놀이 영역	교통 기관 글자를 찾아보아요★		배 모양 책 만들기★		
	언어 영역	높이 더 높이★		일하는 교통 기관 입체 퍼즐	교통 기관 패턴	
	수·조작 영역	로켓 발사★		낙하산 무게실험★		
	과학 영역	종이비행기 접기		배가 나오는 명화를 감상해요★		
	미술 영역	비행기			여기야 디어차★	
	음악 영역	이야기 나누기		바다와 하늘에서 일하는 교통 기관 ★	미래의 교통 기관	
대·소집단 활동	이야기 나누기	공항에는 어떤 것이 있을까?				
	동화·동시·동극		동화) 꼬마 비행기 플랩	동시) 어떻게 갈까요?★	동화) 구성하기 <노란 잠수함을 타고>	
	음악			종이배		
	신체	비행기가 되어 보아요★		민요 뱃노래 들으며 노젓기		
	게임			보자기 낙하산 메고 달리기		
	요리			감자 뚫단배★		
	미술	종이비행기 접기★			뱃노래 듣고 상상하여 그리기	
	현장체험	공항 또는 항구 현장체험				
바깥놀이 활동	종이비행기 날리기 보자기 낙하산 메고 달려요★			물 모래 웅덩이 만들어 배 띄우기		

★ : 지도서에 수록된 활동임

4) 즐거운 교통 생활

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주		
생활주제	교통 기관		주제	즐거운 교통생활		
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 교통 기관을 이용하는 방법을 알고 안전하게 이용한다. · 교통약자를 위한 편의 시설을 알고 배려하는 마음을 갖는다. · 자동차 매연을 줄이기 위해 우리가 할 수 있는 일에 관심을 가진다. 					
날짜/요일	22(월)	23(화)	24(수)	25(목)	26(금)	
활동	소주제	교통안전 규칙 알아보기	안전하게 이용하기	배려하기	깨끗한 우리동네	재미있는 교통 기관
자유선택활동	쌓기놀이 영역	자동차와 자동차길 만들기		자동차 경주장 꾸미기★		
	역할놀이 영역			자동차 정비소 놀이★		
	언어 영역	교통안전 어린이★		교통안전 책 만들기		
	수·조작 영역	나는야! 교통 안전 지킴이★		무엇이 필요할까요★	숲을 살리는 교통수단★	별별섬에 가요★
	과학 영역	어느 길이 멀리 가나			자석 자동차 만들기	
	미술 영역			우유팩으로 배 만들기		
	음률 영역		줄을 섭시다			
대·소 집단 활동	이야기 나누기	유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요★		교통 약자를 위한 편의 시설 알아보기		이런 경기도 있어요★
	동화·동시·동극		동화) 미림이의 자동차 여행★		동시) 자동차도 쉬어요★	동화) 꼬마 왕의 자동차 경주
	음악	자동차는 바빠요★		기다려 줄게		
	신체		교통표지판 따라 움직여봐요★			
	게임	홀라후프 기차타고 돌아오기				우유팩 배 멀리 보내기
	요리				바퀴모양 샌드위치	
	미술	교통표지판 스텐실★				
	현장체험		교통안전 공원 체험			
바깥놀이 활동	유치원/ 어린이집 주변 산책하며 교통 표지판 찾아보기					세발 자전거 경주★

★ : 지도서에 수록된 활동임



다. 일일 교육계획안 예시

반 이름	○○반	시기	20○○년 ○월 ○일 ○요일	수업일수	○/○○○일
생활주제	교통 기관	주제	육상 교통 기관의 종류	소주제	내가 이용한 육상 교통 기관 알아보기
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 종류와 특성을 안다. · 육상 교통 기관과 관련된 자신의 생각, 경험, 느낌을 표현한다. 				
일과 시간표	<p>09:00 ~ 09:10 등원 및 인사나누기 09:10 ~ 10:10 놀이계획 및 자유선택활동 10:10 ~ 10:30 정리 및 자유선택활동 평가 10:30 ~ 10:50 간식 10:50 ~ 11:10 음악 11:10 ~ 12:10 바깥놀이 활동 12:10 ~ 13:10 점심 및 휴식 13:10 ~ 13:40 미술 13:40 ~ 14:00 평가 및 귀가</p>				
시간/ 활동명	활동목표	활동내용		자료 및 유의점	
9:00 ~ 9:10 등원 및 인사 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 선생님께 바르게 인사한다. · 친구들과 즐겁게 인사 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 선생님, 친구들과 반갑게 인사를 나눈다. · 유아들이 등원하는 대로 건강상태를 확인한다. · 유아들이 가져온 소지품을 바르게 정리한다. · 유아들과 함께 '안녕' 노래를 부르며 인사를 나눈다. · 오늘의 날짜를 확인한다. · 오늘 하루 일과를 알아본다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 달력 · 하루일과표 	
09:10 ~ 10:10 놀이 계획 및 자유 선택 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 종류의 블록을 이용하여 자동차를 구성한다. · 서로 협력하여 자동차를 만들 수 있다. · 자동차 놀이에 즐겁게 참여한다. 	<p>【쌓기놀이 영역】 자동차 놀이</p> <ul style="list-style-type: none"> · 유아들과 자동차를 타 본 경험에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 자동차를 타 보았니? - 자동차 안(밖)에는 무엇이 있었니? · 자동차를 만들기로 하고 무엇으로 어떻게 만들지 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 자동차를 만들어 보자. 무엇으로 자동차를 만들면 좋을까? - 어떤 모양으로 만들까? - 친구들과 함께 타려면 얼마나 커야 할까? · 유아들이 제안한 방법으로 블록을 이용하여 자동차를 만든다. · 자동차가 완성되면 유아들이 자유롭게 자동차 놀이를 해 본다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 종류의 블록들(종이벽돌 블록, 네오 블록, 스펀지 블록), 사진(바퀴, 핸들) 	

	<ul style="list-style-type: none"> • 땅위를 다니는 다양한 교통 기관이 있음을 안다. • 게임을 통해 교통 기관의 생김새와 이름에 관심을 가진다. 	<p>【언어 영역】 육상 교통 기관 빙고 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> • 육상 교통 기관 수수께끼를 하며 주의를 모은다. • 게임 자료를 보며 어떻게 하는 게임인지 예상해 본다. <ul style="list-style-type: none"> - 두 명이 빙고 게임 판을 나누어 가진다. - 순서를 정한다. - 카드를 뒤집어 놓는다. - 차례대로 카드를 뒤집어 그림을 확인하고 빙고판에 놓는다. • 빙고 게임판이 다 채워지면 ‘빙고’를 외치고 게임을 끝낸다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 빙고 게임판 2개, 육상 교통 기관 그림 카드 (12종)
	<ul style="list-style-type: none"> • 육상 교통 기관의 종류에 관심을 가진다. • 같은 그림을 기억해서 찾는다. • 게임 규칙을 지키며 참여한다. 	<p>【수·조작 영역】 교통 기관 메모리 게임</p> <ul style="list-style-type: none"> • 탈 것에 대한 자신의 경험을 이야기 나누며 육상 교통 기관의 종류에 대하여 알아본다. • 놀이방법을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 육상교통그림 카드를 골고루 섞은 후 모두 뒤집어 놓는다. - 게임의 순서를 정한다. - 뒤집어진 카드 중 2장을 고른다. - 뒤집은 2장의 카드가 같으면 가지고 오고, 다르면 그 자리에 뒤집어 놓는다. - 육상 교통 기관 그림카드가 모두 없으면 게임이 끝난다. • 정리 후 놀이를 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 육상 교통 그림카드 7쌍 (자전거, 자동차, 택시, 버스, 오토바이, 트럭, 기차)
	<ul style="list-style-type: none"> • 바퀴무늬에 관심을 가진다. 	<p>【과학 영역】 바퀴모양 짚기</p> <ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 바퀴를 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> - 바퀴에 어떤 무늬가 있는지 살펴보자. • 바퀴무늬가 왜 있는지 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 바퀴무늬를 손으로 만져보자. - 어떤 느낌이 드니? - 바퀴에 무늬가 왜 있을까? • 바퀴를 널빤지에 골려보자. <ul style="list-style-type: none"> - 무늬가 있는 바퀴와 없는 바퀴에 차이가 있니? - 우리 주변의 물건 중에 미끄럼을 방지하는 것이 무엇이 있을까? 	<ul style="list-style-type: none"> • 바퀴가 있는 여러 가지 놀이용 소형 자동차, 바퀴 책자, 자동차 백과사전
<p>10:10 ~ 10:30 정리 및 자유선택 활동 평가</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자기가 놀이한 놀이감은 스스로 정리한다. • 주변을 깨끗이 하는 습관을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 5분전에 미리 정리정돈을 알려 활동을 마무리할 수 있도록 한다. • 신호악기로 정리정돈을 알린다. • 친구들과 함께 놀이감을 제자리에 정리한다. • 놀이계획표를 이용하거나 유아의 활동 모습을 촬영한 자료를 모니터로 보면서 자유선택 활동을 평가한다. • 화장실에 다녀온다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 정리정돈 신호악기 및 정리 음악 • 놀이계획 평가표



<p>10:30 ~ 10:50 간식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 바른 태도로 간식을 먹는다. • 간식을 먹은 후에 스스로 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 손을 씻고 간식 먹을 준비를 한다. • 간식을 먹은 후에 테이블과 간식 접시, 포크를 스스로 정리한다. 	
<p>10:50 ~ 11:10 음악</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 교통 기관의 소리에 관심을 가진다. • 노래에 맞추어 리듬악기를 연주해 본다. 	<p>〈신나는 교통 기관〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 육상 교통 기관 소리를 듣고 이야기 나누다. <ul style="list-style-type: none"> - 어떤 교통 기관의 소리니? - 이 소리를 말로 표현할 수 있을까? • 노래를 들어본다. <ul style="list-style-type: none"> - 노래를 들으니 어떤 생각이 나니? - 어떤 가사들을 들었는지 말해 볼까? - 제목은 무엇일까? • 한 가지 소리로 노래를 불러 본다. • 여러 종류의 악기 소리를 들어 본다. • 노래 속에 등장하는 교통 기관 소리에 어울리는 악기를 골라 본다. • 소리를 나타내는 가사에서 악기를 연주해 본다. • 노래를 부르며 악기를 연주해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 여러 가지 육상 교통 기관 소리 (자전거, 자동차, 기차, 비행기), 여러 가지 악기 (탬버린, 레인메이커, 마라카스, 방울, 북, 팽과리 등), 악보, 음원 '신나는 교통 기관' (한국아동국악교육협회)
<p>11:10 ~ 12:10 바깥놀이 활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 친구들과 함께 자동차 길을 만들어 본다. 	<p>〈자동차길 만들기〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 여러 종류의 모형 자동차를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> - 자동차가 다니는 길은 어떻게 생겼니? - 자동차가 사고가 나지 않고 안전하게 다니려면 길을 어떻게 만들어야 할까? • 블록을 이용하여 자동차 길을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> - 모형자동차를 이용하여 놀이한다. • 놀잇감을 정리하고 놀이를 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 바깥놀이용 블록 • 모형자동차
<p>12:10 ~ 13:10 점심 및 휴식</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 손을 깨끗이 씻는다. • 제자리에 앉아 점심을 먹는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 오늘의 점심 식단을 알아 본다. • 손을 씻고 점심 먹을 준비를 한다. • 바른 자세로 골고루 먹는다. • 점심을 먹고 자리 주변을 깨끗이 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 점심식단표 • 휴지
<p>13:10 ~ 13:40 미술</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자동차가 있는 거리를 꾸며보며 공간 구성 능력을 기른다. • 다른 사람과 함께 협력하여 자동차가 있는 거리를 구성해 본다. 	<p>〈자동차가 있는 거리〉</p> <ul style="list-style-type: none"> • 제임스 리씨의 '파티에 가는 많은 차들'을 보며 이야기 나누다. <ul style="list-style-type: none"> - 이 그림 속 자동차들은 어디로 가는 걸까? - 이 많은 자동차 중 어떤 자동차가 마음에 드니? - 너는 무슨 색 자동차를 좋아 하니? - 이 차에 있는 사람들은 무슨 생각을 하고 있는 것 같니? 	<ul style="list-style-type: none"> • 제임스 리씨의 '파티에 가는 많은 차들' 여러 가지 자동차 사진, 자동차가 다니는 도로 사진, 종이상자, 전지, 색종이, 뽕뽕이, 폐품, 풀, 가위,

		<ul style="list-style-type: none"> • 우리도 화가 아저씨처럼 파티에 가는 자동차 그림을 그려보자고 한다. - 우리도 그림 속에 있는 사람들처럼 멋진 자동차를 타고 파티에 가보면 어떨까? - 너희가 타고 싶은 차를 어떻게 만들지 이야기 해보자. • 협동화를 그리기 위한 약속을 이야기 나눈다. - 친구들과 함께 '자동차 차가 있는 거리'를 꾸미려면 어떻게 해야 할까? • 모둠별로 자동차가 있는 거리를 표현해본다. • 완성된 작품을 소개하며 활동을 평가한다. - ○○모듬은 자동차와 거리를 어떻게 꾸몄니? - 친구들과 함께 만든 '자동차가 있는 거리'를 보니 어떤 느낌이 드니? 	<p>기타 그리기 재료</p>
<p>13:40 ~ 14:00 평가 및 귀가</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 느낌과 생각을 적절하게 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 하루 일과를 회상하며 기분이 어떠하였는지 이야기 나눈다. • 차량이나 도보 시 지켜야할 교통안전에 대해 이야기 나눈다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 교통안전 그림자료
<p>총평</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 일일목표 달성을 위한 단위활동 구성 및 교재교구가 적절했다. • 활동형태가 정적인 활동과 동적인 활동, 대·소집단 활동과 자유선택활동이 적절히 안배되어 유아가 안정적으로 활동하였다. • 쌓기놀이 영역에서 자동차 놀이를 할 때 자동차의 내부와 사이드 거울, 헤드라이트 등 자동차의 모습에 대해 유아들이 관심을 많이 보여 필요한 자료를 보충해 주어야겠다. • 과학 영역에서 바퀴의 무늬에 대해 살펴보면서 바퀴에 대해 궁금해 하는 유아가 많았다. 타이어판매점 현장학습이나 전문가 초청을 통해 바퀴에 대해 알아보는 시간을 계획하면 좋겠다. • 미술 활동의 경우 각자 원하는 것을 마음대로 구성하기보다 어디에 그리고 붙일지 친구들에게 물어보고 서로 의논하고 '멋진데' '잘그렸다'하며 격려하기도 하였으며 모듬별로 작품을 감상할 때 우리 모듬과 다르게 표현한 것에 대해 많은 관심을 보였다. • 육상 교통 기관의 종류에 대해 많은 유아들이 알고 있었으며 특히 남자유아들의 경우 모형 자동차를 이용하여 자동차 길을 만들어 활발한 놀이가 이루어 졌다. 쌓기놀이 영역에서 만든 자동차에 여아들의 경우 손님을 하며 참여가 많아졌다. 		

4세 누리과정 교사용 지도서



교통 기관

제 2 부

- I. 『교통 기관』 교육활동 목록표

- II. 『교통 기관』 교육활동의 실제
 - 1. 여러 가지 육상 교통 기관
 - 2. 고마운 육상 교통 기관
 - 3. 항공/해상 교통 기관
 - 4. 즐거운 교통 생활

I 『교통 기관』 교육활동 목록표

활동	주제	여러 가지 육상 교통 기관	쪽	고마운 육상 교통 기관	쪽	항공/해상 교통 기관	쪽	즐거운 교통 생활	쪽
자유선택활동	쌓기 놀이 영역	(1-1)자동차 놀이	32			(3-1)비행기, 공항 구성하기📺	105	(4-1)자동차 경기장 꾸미기📺	140
	역할 놀이 영역			(2-1)기차놀이	68	(3-2)비행기 타고 여행을 가요	108	(4-2)자동차 정비소 놀이📺	142
	언어 영역	(1-2)육상 교통 기관 빙고게임🍌	34	(2-2)누구의 소리일까요📺📺	69	(3-3)교통 기관 글자를 찾아보아요	110	(4-3)교통안전 어린이🍌📺	144
		(1-3)육상 교통 기관이 변했어요🍌	37	(2-3)누구일까 요🍌	71	(3-4)배 모양 책 만들기📺	112	(4-4)나는야! 교통안전지킴 이🍌	148
	수· 조작 영역	(1-4)육상 교통 기관 메모리게임📺	39	(2-4)기차여행 🍌	73			(4-5)무엇이 필요할까요 📺🍌🍌	151
		(1-5)교통 기관 사방치기🍌	42	(2-5)자전거 바퀴 채우기🍌	76	(3-5)높이 더 높이🍌	114	(4-6)숲을 살리는 교통수단📺	153
				(2-6)'초록이' 자동차🍌	78			(4-7)벌벌섬에 가요🍌	156
	과학 영역			(2-7)무엇이 빠졌을까🍌	80	(3-6)로켓 발사📺📺	117		
						(3-7)낙하산 무게 실험	121		
	미술 영역	(1-6)내가 만들고 싶은 자동차📺	45			(3-8)배가 나오는 명화를 감상해요	123	(4-8) 교통 표지판 스텐실📺	159

대 · 소집단 활동	음률 영역	(1-7)간다 간다 🎵	48			(3-9)여기야 디어차 🚗📺	124		
	이야기 나누기	(1-8)내가 이용한 교통 기관 📺📺	51	(2-8)무슨 일을 할까요 📺📺	82	(3-10)바다와 하늘에서 일하는 교통 기관 📺	126	(4-9)이런 경기도 있어요 📺📺	162
		(1-9)옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까 📺	53				(4-10)유치원/ 어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요 📺	164	
	동화 · 동시 · 동극	(1-10)동시) '육상교통 기관' 동시 짓기	55	(2-9)동화) 트럭 삼형제	84	(3-11)동시) 어떻게 갈까요 📺	129	(4-11)동화) 미림이의 자동차여행 📺 (4-12)동시) 자동차도 쉬어요 📺📺📺	165 168
		음악	(1-11)신나는 교통 기관 🎵📺	58	(2-10)우리가 만든 기차 노래 (2-11)쌍쌍 굴러가는 바퀴 🎵📺📺	87 89		(4-13)자동차 는 바빠요 📺📺	171
	신체			(2-12)달려라! 자전거 📺📺	91	(3-12)비행기 가 되어 보아요 📺	131	(4-14)교통표 지판 따라 움직여봐요 📺	173
	게임	(1-12)가마타기 📺	60	(2-13)자전거 바퀴 볼링 🎱	96		(4-15)세발 자전거 경주	176	
	요리	(1-13)자동차모 양 쿠키 만들기	63			(3-13)감자 뚫단배 📺	133		
	미술	(1-14)자동차가 있는 거리	66	(2-14)비누 반죽 그림 🎨	98	(3-14)종이비 행기 접기 🎨	136		
	현장 체험			(2-15)세차장 돌아보기 📺	101				
바깥 놀이 활동			(2-16)홀라후프 기차 놀이	103	(3-15)보자기 낙하산 메고 달려요	138			

II 『교통 기관』 교육활동의 실제

1 여러 가지 육상 교통 기관

활동 1 자동차 놀이	활동형태	영역
	자유선택 활동	쌓기놀이 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 종류의 블록을 이용하여 자동차를 구성한다. · 서로 협력하여 자동차를 만들 수 있다. · 자동차 놀이에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

다양한 종류의 블록들(종이 벽돌 블록, 네오 블록, 스펀지 블록), 사진(바퀴, 핸들) 의자, 백업(1인칭), 두꺼운 종이(상자)

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 자동차를 타 본 경험에 대해 이야기를 나눈다.
 - 우리가 타 보았던 자동차 이야기를 해보자.
 - 자동차 안에는 무엇이 있었니?
 - 자동차 밖에는 무엇이 있었니?
- 2) 자동차를 만들기로 하고 어떻게 만들지 이야기 나눈다.
 - 자동차를 만들어 보자. 무엇으로 만들면 좋을까?
 - 어떤 모양으로 만들까?

- 친구들과 함께 타려면 얼마나 크게 만들어야 할까?
 - 핸들은 어떻게 만들면 좋을까?
 - 바퀴는 무엇으로 만들고 싶니?
- 3) 유아들이 제안한 방법으로 블록을 이용하여 자동차를 만든다.
 - 4) 자동차가 완성되면 자유롭게 자동차 놀이를 해 본다.



다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 자동차를 탐색할 수 있는 활동을 실시한다.
- 2) 자동차 만들기 과정에서 유아 간 협의가 활발히 이루어질 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 블록과 소품을 활용하여 자동차를 구성하는지 평가한다.
 - 가) 다양한 블록과 소품을 이용하여 자동차를 구성하는가?
- 2) 다른 사람과 역할을 분담하고 협동하여 놀이하는지 평가한다.
 - 가) 다른 사람과 역할을 나누고 협동하여 구성하는가?
- 3) 자동차 놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할 놀이 영역에서 '자동차를 타고 여행을 가요' 놀이를 한다.



활동 2

육상 교통 기관 빙고 게임

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 육상 교통 기관의 종류에 관심을 가진다. · 육상 교통 기관을 같은 모양끼리 짝 지을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

그림자료(빙고 게임판 - 24cm×18cm 2개, 육상 교통 기관 그림 카드 - 8cm×5cm, 12종) 🍌

- 2장씩 만드는 카드 - 트럭, 버스, 기차, 경찰차, 택시, 지하철
- 1장씩 만드는 카드 - 오토바이, 승용차, 자전거, 청소차, 소방차



〈육상 교통 기관 그림 카드〉

8cm×5cm		
트럭 	기차 	경찰차 
버스 	지하철 	택시 
오토바이 	승용차 	자전거 

〈빙고판 1〉

트럭 	기차 	경찰차 
버스 	지하철 	택시 
우편차 	청소차 	소방차 

〈빙고판 2〉



나. 활동 방법

- 1) 육상 교통 기관 수수께끼를 하며 주의를 모은다.
 - 나는요. 파란색이어요. 몸에 번호가 씌어있어요.
 - 사람들을 아주 많이 태워서 가고 싶은 곳에 데려다 줘요.
- 2) 게임 자료를 보여 주며 어떻게 하는 게임일지 예상해본다.
 - (빙고 게임판을 보여주며) 이 판은 무얼 하는 걸까?
 - 맨 아래 칸은 왜 서로 다른 글자가 있을까?
 - 이 그림카드들을 가지고 어떻게 하는 걸까?
- 3) 게임 방법을 소개한다.
 - 너희들이 아주 재미있는 방법을 이야기해 주었구나.
 - 처음에는 선생님이 준비한 방법대로 해보고 그 다음에 너희가 이야기한 방법으로 다시 해보면 어떨까?

〈게임 방법〉

- ① 두 명이 빙고 게임 판을 나누어 가진다.
- ② 순서를 정한다.
- ③ 카드를 뒤집어 놓는다.
- ④ 차례대로 카드를 뒤집어 그림을 확인하고 빙고 판에 놓는다.
- ⑤ 빙고 게임 판이 다 채워지면 '빙고'를 외치고 게임을 끝낸다.

- 4) 게임이 끝나면 게임 자료를 정리한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 대부분의 유아가 글자를 모르므로 카드의 그림과 빙고 판의 교통 기관 이름 옆 작은 그림을 짝 지을 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 육상 교통 기관의 종류에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 육상 교통 기관의 이름을 알고 있는가?
- 2) 같은 종류의 육상 교통 기관을 짝 지을 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어영역에서 육상 교통 기관 그림 사전을 만들어 본다.
- 2) 언어영역에서 육상 교통 기관 작은 책 만들기를 한다.

활동 3

육상 교통 기관이 변했어요

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

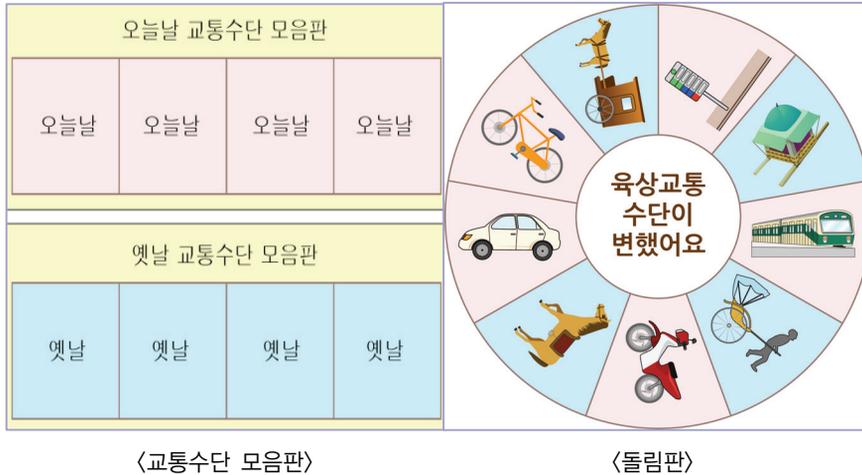
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통수단의 변천과정에 관심을 가진다. · 옛날 교통수단과 현재의 교통수단을 구별한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

그림자료(육상 교통수단 그림카드 - 8cm×7cm - 마차, 인력거, 가마, 말, 자전거, 승용차, 오토바이, 기차 교통수단 모음판 2개, 돌림판) 🎲



〈육상 교통수단 그림카드〉



나. 활동 방법

- 1) 육상 교통 기관의 변천과정에 대해 이야기 나눈다.
 - 지금 너희가 시골 친척집을 방문한다면 무엇을 타고 가겠니?
 - 옛날에는 사람들이 먼 곳에 갈 때 어떻게 갔을까?
 - 동물이나 사람이 끌고 다니던 교통수단은 어떤 것이 있을까?
 - 사람들이 타고 다니던 것들이 어떻게 변했는지 알아보자.
- 2) 활동자료를 보며 게임 방법을 이야기 한다.
 - 돌림판을 돌려서 나온 교통수단이 옛날 것인지, 오늘날 것인지 알아보는 게임이란다.

〈게임 방법〉

- ① 2명의 유아가 함께 게임을 한다.
- ② 육상 교통수단 모음 판 중 원하는 것(옛날, 오늘날)을 선택한다.
- ③ 가위 바위 보를 하여 순서를 정한다.
- ④ 돌림판을 돌려 화살표가 가리키는 교통수단 그림을 확인한다.
- ⑤ 돌림판의 교통수단이 자신이 선택한 모음판과 같은 시대이면 그림카드를 찾아 모음 판에 붙인다.
- ⑥ '정류장' 그림이 나오면 한번 쉰다.
- ⑦ 4개의 교통수단을 다 찾아 붙이면 게임이 끝난다.

- 3) 활동을 평가한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 돌림판 제작 시 옛날과 오늘날 교통수단 그림의 바탕색을 다르게 한다.
- 2) 돌림판을 돌려서 나온 교통수단이 자신의 모음 판과 같은 시대가 아니면 한 번 쉰다.

라. 활동 평가

- 1) 육상교통수단의 변천과정에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 옛날과 오늘날의 교통수단을 구별하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 내가 만들고 싶은 자동차를 상상해서 이야기해 본다.

활동 4 육상 교통 기관 메모리게임	활동형태 자유선택 활동	영역 수·조작 영역
----------------------------	------------------------	----------------------

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 종류에 관심을 가진다. · 같은 그림을 기억해서 찾는다. · 게임 규칙을 지키며 즐겁게 게임에 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구기술 활용하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 문제해결력 - 사물변별 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

육상교통 기관 그림카드 7쌍(자전거, 자동차, 택시, 버스, 오토바이, 트럭, 기차) 📷



〈자전거〉



〈자동차〉



〈택시〉



<버스>



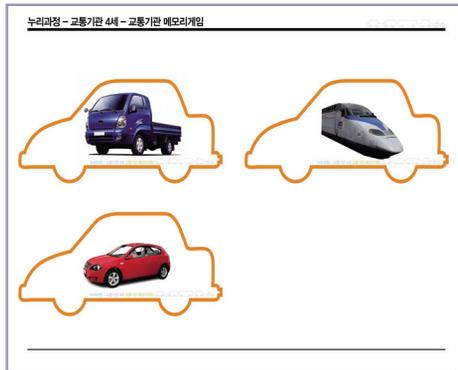
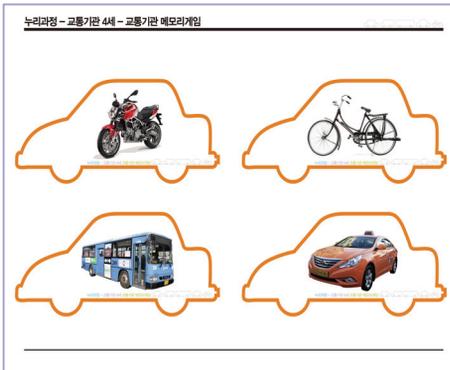
<오토바이>



<트럭>



<기차>



<육상 교통 기관 메모리 게임 그림카드>

나. 활동 방법

- 1) 탈 것에 대한 경험을 이야기 나누며 육상 교통 기관의 종류에 대하여 알아본다.
 - 이런 차를 타 본 적이 있니?
 - 언제 타 보았니?
 - 사람들이 땅에서 타고 다니는 것에는 또 무엇이 있을까?
(예 : 자전거, 오토바이, 버스, 기차, 지하철, 택시, 승용차)

- 2) 놀이감을 탐색한다.
 - 어떤 것들이 있니?
 - 어떤 방법으로 놀이하는 것일까?
- 3) 놀이방법을 이야기 나눈다.

〈게임 방법〉

- ① 여러 가지 모양 그림을 골고루 섞은 후 모두 뒤집어 놓는다.
- ② 게임의 순서를 정한다.
- ③ 바닥에 있는 카드 중 2장을 뒤집는다.
- ④ 선택한 2장의 카드가 같으면 가지고 오고, 다르면 그 자리에 다시 뒤집어 놓는다.
- ⑤ 육상 교통 기관 그림 카드를 모두 가져지면 게임이 끝난다.

- 4) 정리 후 놀이를 평가한다.
 - 교통 기관 메모리 게임을 해 보았는데 어땠니?
 - 어떤 점이 재미있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아의 발달수준, 흥미에 따라 그림 카드 수를 조절한다.

라. 활동 평가

- 1) 육상 교통 기관의 종류에 관심을 갖고 짝을 지을 수 있는지 평가한다.
 - 가) 육상 교통 기관의 종류에 관심을 가지는가?
 - 나) 그림을 기억하여 짝을 맞출 수 있는가?
- 2) 규칙을 지키며 게임에 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 수·조작 영역에서 육상 교통 기관 바느질을 한다.



활동 5

교통 기관 사방치기

활동형태

자유선택
활동

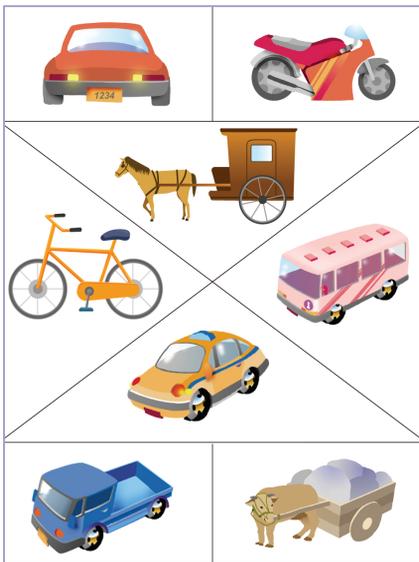
영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 종류에 따라 바퀴 수가 다를 을 안다. · 놀이방법과 규칙을 이해하고 놀이 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친 구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기 초개념 형성하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 집단협력 	

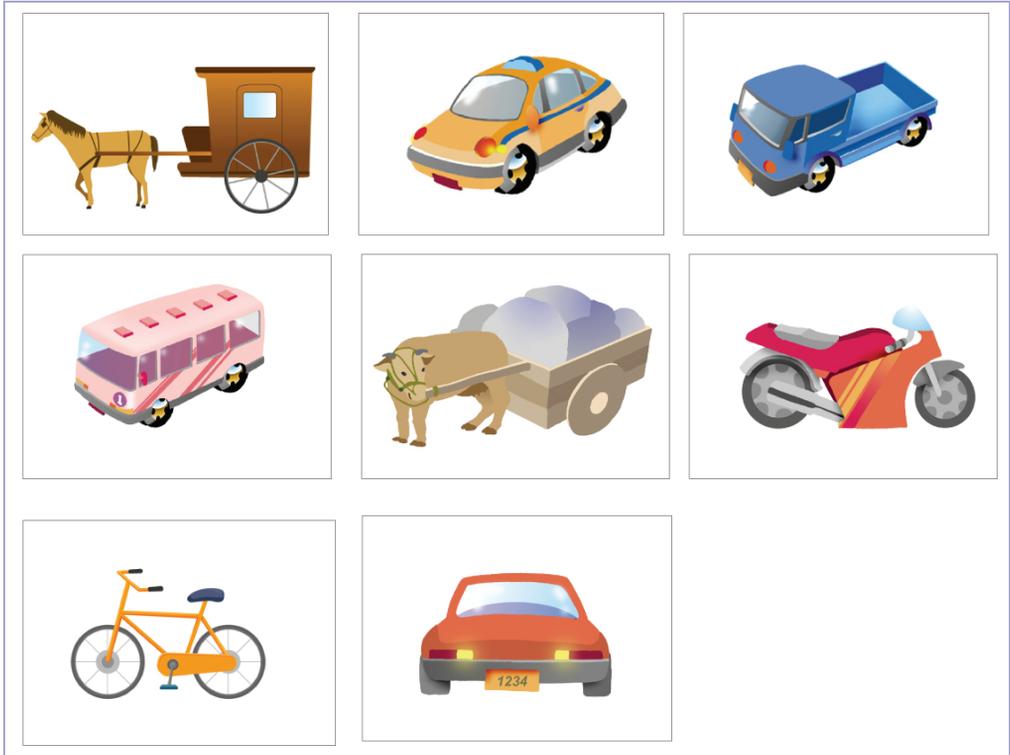
가. 활동 자료

그림자료(사방치기 기본판 A3, 교통수단 모음판 2개, 육상 교통 기관 그림카드 - 자전거, 오토바이, 2륜 마차, 수레, 택시, 버스, 자가용, 트럭) 🗑️, 사방치기용 말

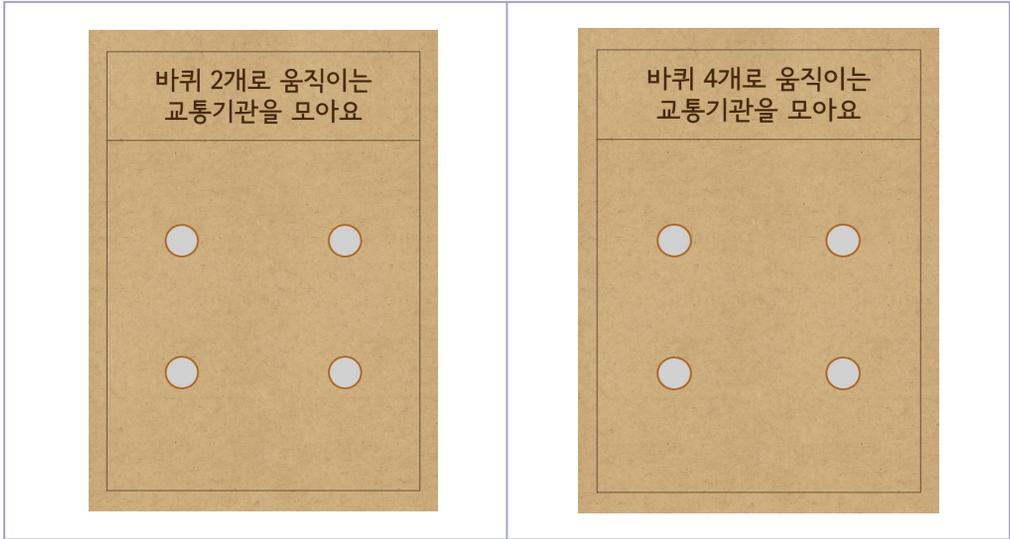


〈사방치기 기본판〉

※ 기본판 하단 중앙에 지점토로 만든 말을 끈에 끼워 묶어 놓는다. 끈의 길이는 말을 손으로 튕겼을 때 게임판 맨 위 칸까지 가도록 한다. (말 - 한번 2cm, 정육면체)



<육상 교통 기관 그림카드>



<교통수단 모음판>



나. 활동 방법

- 1) 준비된 자료를 보며 활동 방법을 알아본다.
 - 활동 준비물이 무엇이 있니?
 - 이런 교통수단을 본적이 있니?
 - 어디에서 보았니?
- 2) 그림카드를 보며 교통수단의 종류와 이름을 알아보고 바퀴 수를 탐색하여 분류해 본다.
 - 이 교통수단의 이름은 무엇일까?
 - 여기 있는 여러 가지 교통수단 카드를 마음대로 나눠 볼 수 있겠니?
 - 이번에는 바퀴 수에 따라 나눠보면 어떨까?
- 3) 활동 자료를 보며 게임 방법을 이야기 한다.

〈게임 방법〉

- ① 사방치기 기본판에 그려진 교통수단을 살펴본다.
- ② 순서를 정한 뒤 교통수단 모음 판을 선택한다.
- ③ 사방치기 기본판에 달린 말을 손으로 튕긴다.
- ④ 말이 떨어진 곳에 그려진 교통수단이 자신의 모음 판 바퀴 개수와 같으면 그림카드를 찾아 자신의 모음 판에 붙인다. 바퀴 개수가 다르면 그림 자료를 붙이지 못한다.
- ⑤ 4개의 그림카드를 다 모으면 게임이 끝난다.

- 4) 활동을 평가한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 육상 교통수단의 종류에 대해 이야기를 나눈 후 활동한다.
- 2) 교통수단의 바퀴 수에 대해 이야기를 나눈 후 활동한다.

라. 활동 평가

- 1) 다양한 종류의 육상 교통수단에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 다양한 종류의 육상 교통수단에 관심을 가지는가?
- 2) 각 육상 교통수단에 따라 바퀴 수가 다른 것을 아는지 평가한다.
 - 가) 육상 교통수단에 따라 바퀴 수가 다른 것을 아는가?

마. 확장 활동

- 1) 과학 영역에서 바퀴 그림만 제시하고 연상되는 교통 기관을 그려본다.

활동 6

내가 만들고 싶은 자동차

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 자동차의 특징에 관심을 가진다. · 미술활동을 통해 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 <li style="padding-left: 20px;">동기적 요소 - 몰입 	

가. 활동 자료

사진(승용차, 트럭, 버스, 캠핑카, 굴삭기, 지게차, 경찰차, 소방차, 견인차 등)
 📷, 도화지, 사인펜, 크레파스, 색연필, 가위, 풀, 자동차 그림이 있는 잡지책



<승용차>



<트럭>



<버스>



<캠핑카>



<굴삭기>



<지게차>



<구급차>



<경찰차>



<소방차>



<견인차>

나. 활동 방법

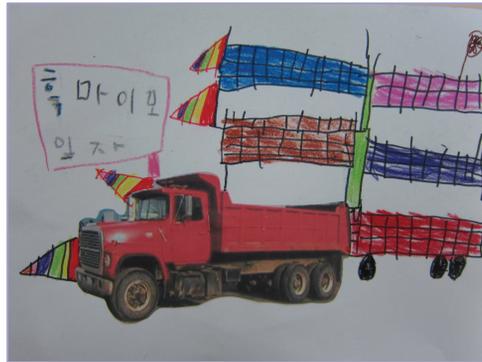
- 1) 여러 가지 자동차 사진을 보며 경험을 이야기 나눈다.
 - 이런 자동차를 본 적이 있니?
 - 이것들 중에서 어떤 것들을 타 보았니?
 - ○○○와 △△△을 탔을 때의 느낌이 어떻게 달랐니?
- 2) 내가 만들고 싶은 자동차에 대해 이야기를 나눈다.
 - 너희가 자동차를 만든다면 어떤 자동차를 만들어 보고 싶니?
(예 : 로봇 자동차, 무지개 위를 달리는 자동차, 점프를 잘하는 자동차, 날아다니는 자동차, 땅속으로 가는 자동차...)
- 3) 내가 만들고 싶은 자동차를 그림으로 표현해 보도록 한다.
 - 여기에 있는 여러 가지 자동차 사진 중에서 하나를 골라 '내가 만들고 싶은 자동차'를 그려보자.
 - 잡지에서 만들고 싶은 자동차를 오려 붙인다.
 - 만들고 싶은 자동차를 꾸민다.
- 4) 완성된 자동차에 대해 이야기를 나눈다.
 - 이 자동차의 이름은 무엇이니?

(예 : 로봇 자동차, 내 맘대로 자동차, 보물찾기 자동차...)

- 이 자동차를 타려면 어떻게 해야 하지?
 - 이 자동차는 어디에서 탈 수 있는 거니?
 - 이 자동차는 어디로 다닐 수 있는 자동차니?
- 5) 완성된 자동차를 게시하여 감상하도록 한다.



〈보물찾기 자동차〉



〈땅속으로 이동하는 자동차〉

다. 활동의 유의점

- 1) 여러 가지 교통 기관에 대한 책을 준비하여 미리 살펴 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 여러 가지 자동차의 특징에 대해 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 자신의 생각과 느낌대로 자동차를 표현하는지 평가한다.

활동 7

간다 간다

활동형태

영역

자유선택
활동

음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 교통 기관에 관심을 갖는다. · 노래를 즐겨 부른다. · 노랫말에 어울리는 움직임을 창의적으로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

‘간다 간다’ 악보(김성균 작사, 작곡), 그림자료(가사판, 자동차, 기차, 비행기) 🎵



간다 간다 간다 간다 골목길로
간다 간다 간다 간다 넓은길로
간다 간다 간다 간다 뚝뚝빵빵

랄라라라 자동차



간다 간다 간다 간다 산을 넘어
간다 간다 간다 간다 강을 건너
간다 간다 간다 간다 굴을 지나

랄라라라 기-차



간다 간다 간다 간다 지붕 위로
간다 간다 간다 간다 구름 위로
간다 간다 간다 간다 하늘 높이

랄라라라 비행기

〈가사판〉



〈자동차〉



〈기차〉



〈비행기〉

나. 활동 방법

1) 자동차, 비행기 기차에 대한 수수께끼를 낸다.

1. 나는 땅으로 다녀요. 사람이나 물건을 태우고 다니지요. 바퀴가 4개예요.
넓은 길도 다니고 좁은 길도 다니지요. 나는 누구일까요?
2. 나는 하늘로 다녀요. 사람이나 물건을 태우고 다니지요. 날개가 있어요.
지붕 위도 날아다니고 구름 위로 다니기도 해요. 나는 누구일까요?
3. 나는 땅으로 다녀요. 사람이나 물건을 태우고 다니지요. 강위의 다리도 건너고, 캄캄한
굴속을 지나다니기도 해요. 나는 누구일까요?

2) 노래에 나와 있는 교통 기관을 타보았던 경험을 회상한다.

- 자동차(비행기, 기차)를 타보았니?
- 언제 타 보았니?

3) 가사 판을 제시하고 자동차 비행기 기차 그림 자료를 동시판 위로 움직이며 짧은 이야기를 들려준다.

자동차는 골목길로 지나가요(뚜뚜뽕뽕! 간다간다)
 자동차는 넓은 길로 지나가요(뚜뚜뽕뽕! 간다간다)
 비행기는 지붕위로 날아가요(하늘높이! 간다간다)
 비행기는 구름 위로 날아가요(하늘높이! 간다간다)
 기차는 산을 넘어 지나가요(칙칙폭폭! 간다간다)
 기차는 강을 건너 지나가요(칙칙폭폭! 간다간다)
 기차는 굴을 지나가요(칙칙폭폭! 간다간다)

4) 교사가 노래를 들려준다.

- 자동차와 비행기 그리고 기차가 지나가는 모습을 노래한 거야. 잘 들어보자.
- 노래를 들어보니 어디가 재미있었니?

5) 멜로디를 들려준다.

6) 한 가지 소리로 노래를 불러본다(음, 아, 라 등).

7) 다양한 방법으로 노래를 불러본다.

- 노래를 어떤 방법으로 불러보면 좋겠니?

(교사 - 유아, 유아 - 유아의 방법으로 노래 말을 주고받으며 부른다.)

8) 노랫말에 어울리는 움직임을 만들어 본다.

- 자동차(비행기 또는 기차)는 어떻게 움직일까?
- 골목길(넓은 길, 지붕 위, 구름 위 등)을 갈 때는 어떤 모습일까?

9) 노랫말에 맞춰 자유롭게 움직이며 노래를 불러본다.



10) 노래를 불러 본 느낌에 대해서 이야기 나눈다.

- 어떤 부분이 가장 재미있었니?

- 너라면 자동차 소리(기차소리, 비행기가 나는 모습)를 어떻게 바꾸겠니?

다. 활동의 유의점

1) 자동차, 비행기, 기차의 특징에 대해 관심을 가지도록 한다.

2) 가사판은 삼각기둥으로 만들어서 활용한다.

라. 활동 평가

1) 여러 가지 교통 기관이 다니는 길에 관심을 가지는지 평가한다.

2) 즐겁게 노래를 부르는지 평가한다.

가) 노랫말에 어울리는 움직임을 다양하게 표현하였는가?

마. 확장 활동

1) 다른 교통 기관으로 노래 말을 바꾸어 불러 본다.

2) 교통 기관 모양의 옷(박스)을 입고 노래를 부르며 신체표현을 한다.

간 다 간 다

김성균 작사
김성균 작곡

C G Csus4

간 다 간 다 간 다 간 다 골 목 길로 간 다 간 다 간 다 간 다 넓 은 길로
 간 다 간 다 간 다 간 다 지 봉 위로 간 다 간 다 간 다 간 다 구 음 위로
 간 다 간 다 간 다 간 다 산 을 넘 어 간 다 간 다 간 다 간 다 강 을 건 너

C

간 다 간 다 간 다 간 다 뽀 뽀 빵 빵 랄 라 라 라 자 동 차
 간 다 간 다 간 다 간 다 하 늘 높 이 랄 라 라 라 비 행 기
 간 다 간 다 간 다 간 다 굴 을 지 나 랄 라 라 라 기 - 차

활동 8 **내가 이용한 교통 기관**

활동형태	유형
대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 내가 이용한 육상 교통 기관에 대하여 이야기 해 본다. · 육상 교통 기관의 종류에 대해 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

육상 교통 기관 사진자료(버스, 택시, 기차, 자전거, 오토바이, 지하철) 📷, 기차 소리 🎧



<버스>



<택시>



<기차>



<자전거>



〈오토바이〉



〈지하철〉

나. 활동 방법

- 1) 기차 소리 음원을 들어본다.
 - 지금 들리는 소리는 어떤 교통 기관 소리일까?
 - 이런 소리를 언제 들어보았니?
- 2) 우리 주위에서 볼 수 있는 교통 기관에 대해 이야기 나눈다.
 - 우리가 탈 수 있는 것들은 어떤 것들이 있을까?
(예 : 지하철, 기차, 버스, 승용차, 택시, 자전거, 배, 비행기, 기차 등)
 - ○○는 그것을 어디서 보았니?
(예 : 유치원/어린이집에 오면서 봤어요. 제주도 갈 때 타 봤어요.)
 - 그러면 그것들은 어디로 다니는 것이니?
(예 : 땅이요. / 땅속이요. / 하늘이요.)
- 3) 육상 교통 기관의 사진자료를 보며 내가 타 본 육상 교통 기관에 대해 이야기 나누어 본다.
 - 너희들이 말한 것들 중 땅 위로 다니는 것에는 어떤 것이 있지?
(예 : 버스, 오토바이, 기차, 자전거 등)
 - 이 중에서 너희들이 타 본 것이 있니?
 - ○○은 무엇을 타 보았니?
 - 그것은 바퀴가 몇 개였니?
 - 사람이 타고 내리는 문이 몇 개였니?
 - 그럼 창문은 몇 개였니?
 - 안에 몇 명이 탈 수 있을까?
 - 그것을 타 보았을 때 느낌이 어땠니?
 - 어떤 점이 편하고 좋았니?

다. 활동의 유의점

- 1) 창문이나 승객의 수에 대한 대답은 구체적이지 않아도 된다.
(예 : 기차에는 사람이 많이 타요, 기차는 창문이 많아요.)

라. 활동 평가

- 1) 육상 교통 기관을 타 본 경험에 대하여 이야기 하는지 평가한다.
- 2) 자신의 생각, 느낌, 경험을 말로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 폐품을 이용하여 내가 좋아하는 육상 교통 기관을 만들어 본다.
- 2) 쌓기놀이 영역에서 블록을 이용해 육상 교통 기관을 만들어 본다.

활동 9

옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까

활동형태

대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 과거의 교통수단의 종류와 역할을 알 수 있다. · 자신의 생각, 느낌, 경험을 말로 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

과거의 교통 기관 사진자료(가마, 수레, 마차, 말) 📷, 용판



〈가마〉



〈수레〉



〈마차〉



〈말〉

나. 활동 방법

- 1) 과거의 교통수단에 대한 수수께끼를 풀어본다.
 - 나는요 옛날 사람들이 타고 다녔어요. 사람들은 의자같이 생긴 곳에 앉아 있어요. 말이 달리면 움직여요. 신데렐라가 타고 무도회에 갔어요. 무엇일까요?
 - ○○이가 마차라고 말해주었구나.
- 2) 과거의 교통수단에 대한 이야기를 나눈다.
 - 옛날 사람들은 어떻게 먼 곳까지 갔을까? 만약, 할머니집이 친구들 집에서 멀리 떨어진 곳에 있다면 어떻게 갔을까?
 - ○○이는 옛날 사람들이 마차를 타고 갔을 것 같구나. 왜 그렇게 생각했니?
 - 마차를 본적이 있니?
 - 마차를 언제 보았니?
 - 마차를 타 본적이 있니?
 - 마차는 어떻게 움직일까?
 - 옛날 사람들이 무거운 짐을 날라야 할 때 어떤 것을 이용했을까?
 - 수레를 본적이 있니?
 - 수레는 어떻게 움직일까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들의 수준을 고려하여 이야기나누기의 난이도를 조절한다. 과거의 교통수단과 현재의 교통수단을 연결하여 이야기 나누는 것은 유아들의 수준을 참고하여 진행하도록 한다.
- 2) 과거의 교통수단에 대한 유아들의 사전경험이 부족한 경우 이야기 나누기가 원활히 진행되기 어려우므로 사진 자료 이외에 동영상 자료를 사용할 수 있다.

- 3) 과거의 교통수단 사진을 벽에 게시하여 유아들이 과거의 교통수단에 대해 친숙해질 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 과거의 육상 교통수단의 종류와 역할에 대해 이해하는지 평가한다.
 가) 과거의 육상 교통수단의 이름과 하는 일을 알고 있는가?
 나) 과거의 육상 교통수단의 이름과 하는 일에 대한 자신의 생각을 말로 표현할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 바다(강), 하늘에서 다닌 과거의 교통수단에 대한 이야기나누기를 한다.
 2) 미술영역에서 과거의 교통수단을 만들어 본다.
 3) 언어영역에서 과거의 교통수단 수수께끼 활동을 한다.

활동 10

‘육상 교통 기관’ 동시 짓기

활동형태

유형

대·소집단
활동

동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 종류와 용도를 안다. · 동시의 특징을 알고 동시를 지어본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험말하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

육상 교통 기관 모형(쌓기놀이 영역의 소품 활용), 육상 교통 기관 그림(자전거, 승용차, 버스, 기차 그림), 용판, 매직, 동시말을 적을 수 있는 코팅된 빈 종이의 카드(30cm×4cm) 여러 장(벨크로테이프 부착)



나. 활동 방법

- 1) 육상 교통 기관의 종류를 이야기한다.
 - 땅위를 다니는 교통 기관에는 무엇이 있을까?
 - 이 중에 너희들이 타 본 것이 있니?
- 2) 육상 교통 기관을 이용한 경험을 이야기한다.
 - ○○○을 타 본 친구가 있구나. ○○○을 타고 무엇을 했니?
 - △△△를 타 본 친구들은 △△△를 타고 무엇을 했니? 어디를 가 보았니?
 - △△△는 누구와 타 보았니?
 - □□를 타 본 친구들도 있구나.
 - □□를 타고 어디를 갔니? 누구와 갔니?
 - 또 다른 것을 타 보았어요. 하는 친구가 있으면 이야기해보자.
 - 엄마, 아빠도 자전거(승용차, 버스, 지하철)를 타시니? 언제 타시니?
 - 그래. 이처럼 우리는 여러 교통 기관을 많이 이용하는구나.
- 3) 어떤 주제를 가지고 동시를 지을 지 함께 생각해본다.
 - 그럼, 이제 땅위를 다니는 교통 기관에 대한 동시를 지어보자.
 - 무엇에 관해서 동시를 지어보면 좋을까?(교통 기관이 내는 소리, 교통 기관의 용도 등)
 - 모두 다 같은 생각이니?
 - 그럼 교통 기관을 타고 어디를 갈 수 있는지 동시를 지어보자.
- 4) 동시 말을 함께 정해본다.
 - 몇 개의 교통 기관을 넣어볼까?
 - 첫 번째는 어떤 교통 기관이 들어가면 좋을까?
 - 자전거하면 떠오르는 소리는 어떤 소리니?
 - 아! 찌르릉 찌르릉 자전거 소리를 내는구나. 또 어떤 소리가 나는 것 같니? 때르릉 때르릉 소리가 나는 것 같구나.
(유아들이 한 말을 준비한 동시 말 카드에 매직으로 적어 용판에 붙인다.)
 - 너희들은 자전거를 타고 어디를 가 보았니?
 - 자전거 탈 때의 기분이 어떠니?
(예 : 신나는구나. 날아가는 것 같구나. 즐겁구나.)
(신나게 타고서 공원에 가지)라고 카드에 적어 붙여본다.
 - 두 번째는 어떤 교통 기관을 넣어보면 좋을까?
 - 승용차는 어떤 소리를 낼까?
(예 : 부르릉 부르릉 승용차)
 - 승용차를 타고 어디를 갈 수 있을까?

- (어디로 갈까?)
- 그래. 소풍도 가고 여행도 갈 수 있겠다.
(예 : 우리가족 타고서 나들이가지)
 - 마지막으로 어떤 교통 기관을 넣어볼까?
 - 버스는 어떤 소리를 내는 것 같니?
(예 : 부웅~~ 부웅~~)
 - 부웅~부웅~ 버스 어디를 갈까?
 - 사람들은 버스를 타고 어디를 가니?
(예 : 많은 사람 태우고 일터로 가지)
- 5) 수정할 부분을 살펴본다.
- 우리가 생각한 동시가 다 되었네. 다 같이 읽어볼까?
 - 선생님이 읽어볼게. 따라서 읽어보자.
 - 고쳤으면 하는 부분이 있니? 뭐라고 고쳤으면 좋겠니?
- 6) 동시의 제목을 지어본다.
- 우리가 만든 동시를 낭송해보자.
 - 동시의 제목은 무엇으로 하면 좋을까?
- 7) 유아들과 지은 동시를 제목부터 다 함께 낭송해본다.
- 8) 함께 지은 동시를 꾸며 벽면에 게시한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 동시 짓기를 하기 전에 육상 교통 기관의 종류, 경험, 소리 등에 대해 미리 경험을 나눈다.
- 2) 다양한 형식의 동시를 미리 경험하도록 한다.
- 3) 처음 동시를 지을 때는 교사가 미리 예상되는 동시를 생각해 놓은 후 질문을 유도한다.
- 4) 예상되는 동시 말 카드를 미리 제작하여 준비할 수 있다.
- 5) 모든 유아의 의견을 수용할 수 없으므로 소그룹활동이 바람직하나, 상황이 되지 않을 때는 의견이 수용되지 않은 유아는 언어영역에서 개별적으로 동시를 짓고 발표할 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 육상 교통 기관의 종류와 용도를 알고 있는지 평가한다.
 - 가) 육상 교통 기관의 종류를 이야기하는가?
 - 나) 육상 교통 기관의 하는 일을 알고 있는가?
- 2) 동시의 특징을 알고 동시 짓기를 하는지 평가한다.
 - 가) 자신의 생각을 짧은 말로 이야기하는가?



마. 확장 활동

- 1) 유아들이 지은 동시를 공동으로 제작하여 게시한다.
- 2) 동시의 내용에 이야기와 그림을 더욱 상세하게 구성하여 동화를 지어본다.

어디를 갈까?

찌르릉 찌르릉 자전거 

어디를 갈까?
신나게 타고서 공원에 가지

 부릉부릉 승용차

어디를 갈까?
우리가족 타고서 나들이 가지

부웅 부웅 버스 

어디를 갈까?
많은 사람 태우고 일터로 가지

누가 누가 탈까?

찌르릉 찌르릉 자전거
때르릉 때르릉 자전거
내가 타는 자전거
부릉부릉 승용차
빠앙빠앙 승용차
엄마가 아빠가 타는 승용차
칙-폭 칙-폭 기차
덜컹덜컹 칙- 기차
많은 사람이 타는 기차

〈유아들이 지은 동시〉

활동 11

신나는 교통 기관

활동형태

유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 교통 기관의 소리에 관심을 가진다. · 노래에 맞추어 리듬악기를 연주해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 경험하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

여러 가지 교통 기관 소리(자전거, 자동차, 기차, 비행기) , 음원 '신나는 교통 기관'(한국아동국악교육협회) , 악보 '신나는 교통 기관' , 여러 가지 악기(탬버린, 레인메이커,

마라카스, 방울, 북, 팽과리 등)

나. 활동 방법

- 1) 여러 가지 교통 기관 소리를 듣고 이야기 나눈다.
 - 어떤 교통 기관의 소리니?
 - 이 소리를 말로 표현할 수 있을까?
 - 이 소리를 몸으로 표현하면 어떻게 표현할 수 있을까?
- 2) 노래를 들어본다.
 - 노래를 들으니 어떤 생각이 나니?
 - 어떤 가사들을 들었는지 말해 볼까?
 - 제목은 무엇일까?
- 3) 한 가지 소리로 노래를 불러 본다.
 - 아, 라, 우 등 한 가지 소리로만 노래를 불러보자.
- 4) 여러 종류의 악기 소리를 들어 본다.
- 5) 노래 속에 등장하는 교통 기관 소리에 어울리는 악기를 골라 본다.
- 6) 소리를 나타내는 가사에서 악기를 연주해 본다.
- 7) 노래를 부르며 악기를 연주해 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 노래가 익숙해질 수 있도록 자유선택활동 정리시간이나 전이 시간에 들려준다.

라. 활동 평가

- 1) 여러 가지 교통 기관의 소리에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 노래 속에 나오는 교통 기관의 소리를 듣고 구분하는가?
 - 나) 악기소리를 듣고 교통 기관의 소리를 연상하는가?
- 2) 노래에 맞추어 리듬악기를 연주하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 국악장단을 익혀 간주 부분에서 국악장단을 연주해 본다.
- 2) 간주 부분의 리듬을 만들어 연주해 본다.



신나는 교통기관

조인정 작사
조인정 작곡

활동 12 가마타기

활동형태	유형
대·소집단 활동	게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 옛날에 이용했던 교통수단을 안다. • 친구와 함께 협력하여 가마를 이동한다. • 규칙을 지켜 게임에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동·건강: 신체조절과 기본운동하기 - 이동하며 운동하기 • 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제 해결력 • 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

가마를 타고 가는 사진자료 , 가마, 인형, 반환점, 색깔 막대, 신호악기, 점수



〈가마를 타고 가는 사진〉



〈유아들이 꾸민 가마〉



〈인형〉

나. 활동 방법

- 1) 가마 사진을 보면서 이름과 쓰임새에 대해 알아본다.
 - 이것을 본 적이 있니?
 - 이것의 이름은 무엇일까?
 - 가마는 어떤 때 사용했을까?
- 2) 게임 자료를 제시한다.
 - 가마와 인형을 이용하여 어떤 게임을 할 수 있을까?
- 3) 게임을 할 때 지켜야 할 약속을 정한다.
 - 게임을 할 때 어떤 약속이 필요할까?
 - 가마를 옮기는 친구와 서로 속도가 맞지 않으면 어떻게 될까?



- 빨리 다녀오는 것과 친구와 협력하여 가마를 안전하게 옮기는 것 중 어떤 것이 더 중요할까?
 - 어떻게 했을 때 점수를 얻을 수 있을까?
 - 게임하는 친구에게 어떤 말로 응원해주면 좋을까?
 - 어디에서 출발하면 좋을까?
- 4) 색깔막대를 뽑아 나온 색깔대로 팀을 나누어 앉는다.
- 5) 팀 이름을 정하고 게임을 한다.

<게임 방법>

- ① 각 팀에서 두 명씩 나와 출발선에 선다.
- ② 가마에 인형을 태운다.
- ③ 두 명의 유아가 인형을 태운 가마를 앞, 뒤에서 든다.
- ④ 출발 신호가 울리면 인형을 태운 가마를 들고 반환점을 돌아온다.
- ⑤ 게임의 결과에 따라 점수를 준다.



- 6) 게임을 평가한다.
- 점수를 알아보자.
 - 어떤 팀이 더 높은 점수를 얻게 되었니?
 - 어떤 팀이 친구와 잘 협력하여 가마에 탄 인형을 잘 옮겼니?
 - 가마꾼이 되어 가마를 옮겨보니 어땠니?
 - 어떤 점이 가장 재미있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 가마의 움직임이 수월할 수 있도록 게임 공간을 넓게 만든다.
- 2) 인형이 떨어지지 않도록 두 명의 유아가 서로 잘 협력하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 옛날의 교통수단에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가마의 이동방법을 알게 되었는가?
- 2) 친구와 서로 협력하여 게임에 참여하는지 평가한다.
 - 규칙을 지켜 게임에 참여하는가?

마. 확장 활동

- 1) 다양한 옛날 교통수단(말, 가마, 마차 등)에 대해 알아본 후 가마 꾸미기를 한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 활동 13 </div>	자동차 모양 쿠키 만들기	활동형태	유형
		대·소집단 활동	요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 열에 의한 물질의 변화과정에 관심을 가진다. · 약속을 지키며 쿠키를 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

재료(밀가루, 베이킹파우더, 상온에서 녹인 버터, 달걀, 설탕, 소금), 도구(체, 밀대, 거품기, 볼, 도마, 오븐), 요리순서도, 앞치마, 머리 수건

나. 활동 방법

- 1) 쿠키를 만들어 본 경험에 대해 이야기를 나눈다.
 - 쿠키를 만들어 본 적이 있니?
 - 어떤 모양의 쿠키를 만들어 보았니?
- 2) 쿠키를 만들기 위해 준비된 요리 재료를 살펴본다.
 - 쿠키를 만들려면 어떤 재료들이 필요할까?
 - 요리할 때 필요한 재료를 살펴보자. 어떤 재료들이 있니?
 - 손으로 만져보니 어떤 느낌이 드니?

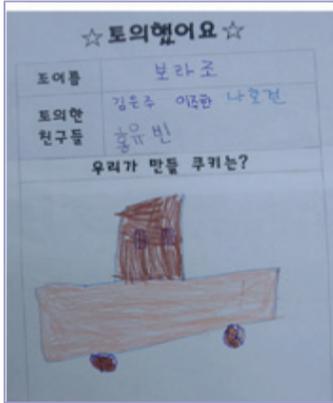


- 어떤 냄새가 나니?
- 3) 쿠키를 만들기 위해 필요한 도구에 대해 알아본다.
 - 이 도구의 이름은 무엇일까?
(체, 밀대, 거품기, 볼, 도마, 오븐)
 - 언제 사용할까?
 - 자동차 모양 쿠키 반죽을 어디에 넣고 구울까?
 - 오븐을 사용할 때 주의해야 할 점은 무엇일까?
 - 앞치마와 머리 수건은 왜 필요할까?
- 4) 어떤 모양의 자동차를 만들 것인지 의견을 모은다.
 - 만들고 싶은 자동차 모양을 그려보자.
 - 바퀴는 어떻게 만들면 좋을까?
 - 창문은 어떤 모양으로 하고 싶니?
 - 더 만들고 싶은 부분이 있는지 생각해보자.
- 5) 요리순서도를 보며 쿠키를 만들어본다.

〈자동차 모양 쿠키 만들기〉

- ① 볼에 달걀, 녹인 버터, 설탕, 소금을 넣고 거품기로 젓는다.
- ② ①에 체에 친 밀가루와 베이킹파우더를 넣고 뭉쳐질 때까지 충분히 반죽한다.
- ③ 도마 위에서 밀가루 반죽을 밀대로 밀거나, 손으로 비비거나, 눌러서 원하는 모양을 만든다.
- ④ 자동차 몸체, 창문, 바퀴 등 자동차의 부분을 합쳐서 자동차 모양을 완성한다.
- ⑤ 180℃로 15분간 예열된 오븐에서 10분간 굽는다.
- ⑥ 쿠키를 맛있게 먹는다.

- 6) 5~6명이 한 조가 되어 요리를 한다.
- 7) 모둠에서 그렸던 자동차 모양대로 쿠키를 만들어본다.
- 8) 쿠키를 만들고 난 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 쿠키를 만들면서 어떤 점이 재미있었니?
 - 어떤 점이 어려웠니?
 - 반죽을 할 때 느낌이 어땠니?



<설계도>



<완성된 쿠키>



다. 활동의 유의점

- 1) 요리활동을 하기 전 손을 깨끗이 씻고 앞치마와 머리 수건을 쓰도록 한다.
- 2) 각 재료 특히 밀가루, 베이킹파우더, 설탕, 소금 등 비슷한 가루들의 색과 입자를 자세히 살펴보고 만져보고 냄새를 맡아보며 느낌을 비교한다.
- 3) 오븐에 과자 반죽을 넣고 굽는 동안 유아들이 오븐을 만지거나 주변에서 노는 일이 없도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 요리재료들을 탐색하며 물질이 변화되는 과정에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 약속을 지키면서 안전하게 요리하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미술영역에서 플레이 콘을 이용하여 자동차를 만든다.
(완성된 작품들은 전시하거나 사진으로 찍어 벽면에 게시하도록 한다.)



활동 14

자동차가 있는 거리

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 명화를 감상한 후 다양하게 자동차와 거리를 구성해 본다. · 다른 사람과 함께 협력하여 자동차가 있는 거리를 구성해본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 동기적 요소 - 몰입 · 인성: 협력 - 집단협력 	

가. 활동 자료

제임스 리씨의 '파티에 가는 많은 차들', 여러 가지 자동차 사진, 자동차가 다니는 도로 사진, 전지, 종이상자, 색종이, 뽕뽕이, 폐품, 풀, 가위, 기타 그리기 재료

나. 활동 방법

- 1) 제임스 리씨의 '파티에 가는 많은 차들' 을 보며 이야기 나눈다.
 - 이 그림 속 자동차들은 어디로 가는 걸까?
 - 이 자동차 중에서 어떤 모양의 자동차가 마음에 들지?
 - 그 이유는 무얼까 이야기 해 줄 수 있지?
 - 너는 무슨 색 자동차가 좋아?
 - 차에 타고 있는 사람들의 모습이 어때 보이니?
 - 이 차에 있는 사람들은 무슨 생각을 하고 있는 것 같니?
- 2) 우리도 화가 아저씨처럼 파티에 가는 자동차 그림을 그려보자고 한다.
 - 우리도 그림 속에 있는 사람들처럼 멋진 자동차를 타고 파티에 가보면 어떨까?
 - 너희가 타고 싶은 차를 어떻게 만들지 이야기 해보자.
(예: 그런데, 잡지책에서 마음에 드는 자동차를 오리고 꾸민다, 상자로 만든다.)
- 3) 모듈별로 자동차가 있는 거리를 표현해본다.
 - (도로가 그려진 전지를 보여주며)여기에서 너희가 만든 자동차를 붙이거나 그려서 거리를 꾸며보자.
 - 자동차가 있는 거리를 협동하여 꾸미도록 한다.
- 4) 완성된 작품을 소개하며 활동을 평가한다.

- ○○모듬은 자동차와 거리를 어떻게 꾸몄니?
(예 : 오려붙이기, 그리기, 만들기)
- 친구들과 함께 만든 '자동차가 있는 거리'를 보니 어떤 느낌이 드니?



〈유아들이 만든 '자동차가 있는 거리'〉

다. 활동의 유의점

- 1) 도로는 교사가 미리 구성해주고 유아가 만든 작업물을 적절히 배치하도록 한다.
- 2) 협동화를 그리기 위해 지켜야 할 약속을 유아들끼리 미리 정하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 명화를 감상하고 난 후 자동차와 거리를 표현하는지 평가한다.
 - 가) 여러 가지 재료를 다양하게 사용하여 표현하는지 평가한다.
 - 나) 친구들과 협동하여 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 골판지, 마분지, 압축스티로폼 등을 사용하여 자동차 그림 판화를 만들어본다.



2 고마운 육상 교통 기관

활동 1 기차놀이

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 기차와 기차역에서 일하는 사람들의 역할에 대해 안다. · 친구와 협력하여 기차놀이를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이로 표현하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 집단협력 	

가. 활동 자료

기차 사진, 끈으로 만든 기차, 표지판(기차역, 개찰구, 표 사는 곳), 기관사 모자, 기차표, 돈, 지갑, 표를 담는 통, 손님 역할 목걸이, 안내방송 음향, CD 플레이어

나. 활동 방법

- 1) 기차 사진을 보며 기차를 타본 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 기차를 타보았니?
 - 어디 갈 때 기차를 타보았니?
 - 기차역에서 일하는 사람들은 어떤 일을 할까?
 - 기차에는 어떤 사람들이 있었니?
- 2) 기차놀이 활동을 계획한다.
 - 기차놀이를 하려면 무엇을 준비해야 할까?
 - 기관사는 무엇이 필요할까?
 - 손님은 무엇이 필요할까?
 - 기차와 기차역은 어떻게 만드는 것이 좋을까?
- 3) 기차놀이를 한다.
 - 놀이할 때 지켜야 할 점은 무엇일까?
 - 역할을 정하여 놀이를 한다.
- 4) 기차놀이를 한 후 평가한다.
 - 친구들과 기차놀이를 해본 느낌이 어떠니?

- 기관사와 손님 역할을 각각 해보니 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 기차놀이에 필요한 기차표, 돈, 기차역 표지판, 기관사 모자, 돈과 지갑 등을 자유선택활동시간 각 영역에서 미리 만들 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 기차와 기차역에서 일하는 사람들의 역할을 이해하는지 평가한다.
- 2) 협력하여 기차놀이에 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 냉장고 박스를 가지고 협동하여 기차를 만들어본다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 2 </div> <p style="margin-top: 5px;">누구의 소리일까요</p>	활동형태	영역
	자유선택 활동	언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 육상 교통 기관의 소리를 듣고 구별할 수 있다. · 주의 깊게 듣는 태도를 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 바른 태도로 듣기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

육상 교통 기관 소리(소방차, 구급차, 자동차, 자전거, 오토바이, 기차) 🎧, 육상 교통 기관 사진카드 🖼️, CD(카세트, MP3) 플레이어



<소방차>



<구급차>



<자동차>



〈자전거〉



〈오토바이〉



〈기차〉

나. 활동 방법

- 1) 육상 교통 기관 사진 카드를 보며 자유롭게 이야기를 나누며 교통 기관에서 나는 소리를 흉내 내 본다.
 - 여기 어떤 사진이 있니?
 - 소방차, 구급차, 자동차, 자전거, 오토바이, 기차.....사진이 있구나.
 - 소방차를 본적이 있니?
 - 소방차에서 나는 소리를 들어 본적이 있니?
 - 어떤 소리가 나지?
 - ○○이는 소방차에서 ‘이용 이용’ 하는 소리가 나는 것 같구나.
 - △△이는 소방차에서 ‘위잉 위잉’하는 소리가 나는 것 같구나.
 - 자전거에서는 어떤 소리가 날까?
- 2) 육상 교통 기관에서 나는 소리를 CD(테이프, 음악 파일)을 통해 듣고 알맞은 카드를 찾아 본다.
 - CD(카세트, mp3) 플레이어에서 나오는 소리를 들어보자.
 - 어떤 소리가 들리니?
 - ‘칙칙 폭폭’은 어떤 교통 기관에서 나는 소리일까? 사진을 찾아보자.
 - ○○이는 ‘칙칙 폭폭’이 기차에서 나는 소리라고 생각했구나.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 자유선택활동 시간에 소집단 또는 개별적으로 자유롭게 듣기 활동을 할 수 있도록 CD(카세트, MP3) 플레이어를 언어 영역의 듣기 영역에 준비해준다. 개별적으로 활동을 진행하는 유아가 있을 경우 소리를 집중해서 들을 수 있도록 헤드폰을 함께 준비하도록 한다.
- 2) 유아들이 스스로 CD(카세트, MP3) 플레이어를 조작할 수 있도록 듣기 영역에 CD(카세트, MP3) 플레이어 조작법에 대한 안내문을 게시한다. 예를 들어 파란색 네

모는 재생, 빨간색 동그라미는 멈춤 등의 표시를 CD(카세트, MP3) 플레이어 단추에 붙여놓고, 각각의 표시에 대한 설명을 안내문으로 만들어 게시한다.

- 3) 유아들이 헤드폰을 사용할 경우 볼륨이 지나치게 크게 설정되어 있지 않도록 교사가 활동 중간 중간에 관리한다.

라. 활동 평가

- 1) 육상 교통 기관의 소리를 듣고 구별할 수 있는지 평가한다.
 - 가) 땅에서 일하는 교통 기관의 소리를 듣고 어떤 교통 기관인지 구별할 수 있는가?
- 2) 듣기 자료를 주의 깊게 듣는지 평가한다.
 - 가) 듣기 자료에 주의를 집중하고 조용히 듣는 태도를 보이는가?

마. 확장 활동

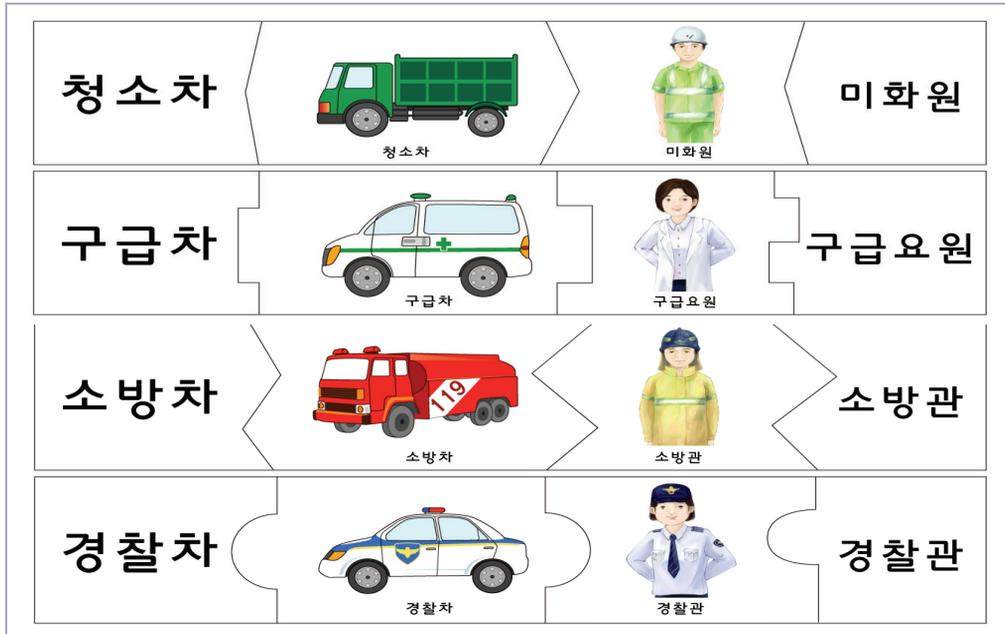
- 1) 각 교통 기관의 소리가 명확히 드러날 수 있는 동영상 자료(예 : 기차가 경적 소리를 내며 달리는 모습이 담긴 장면 등)를 준비하여 이야기나누기를 한다.
- 2) 소리가 나는 모형 자동차를 준비하여 쌓기놀이 영역에서 자동차 놀이를 한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; padding: 5px; display: inline-block;">활동 3</div> 누구일까요	활동형태	영역
	자유선택 활동	언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 일하는 자동차의 역할을 안다. · 일하는 사람과 교통 기관을 짝지어 볼 수 있다. <p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미가지기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기

가. 활동 자료

여러 가지 직업과 교통 기관 4조각 퍼즐(청소차와 미화원, 구급차와 구급요원, 소방차와 소방관, 경찰차와 경찰관) 🚗, 카드를 놓을 쟁반



〈직업과 일하는 자동차(교통 기관) 퍼즐〉

나. 활동 방법

- 여러 가지 자동차와 일하는 사람에 대해 알아본다.
 - 이 자동차는 어떤 일을 하는 걸까?
 - 이 차를 이용하여 일하는 사람은 누구일까?
- 퍼즐을 보며 놀이 방법을 이야기 한다.
 - 일하는 사람과 자동차를 짝짓는 게임을 할 것이라고 이야기 한다.

〈게임 방법〉

- 일하는 사람과 알맞은 교통 기관을 짝지어 4조각 퍼즐을 만든다.
- 완성된 퍼즐을 보며 직업과 교통 기관의 역할에 대해 이야기를 나누어본다.

다. 활동의 유의점

- 직업과 그 직업에 필요한 자동차에 대해 이야기를 나눈 후 활동한다.

라. 활동 평가

- 직업과 직업에 알맞은 교통 기관의 이름을 알고 있는지 평가한다.
 - 직업과 직업에 따른 교통 기관의 이름을 말할 수 있는가?

마. 확장 활동

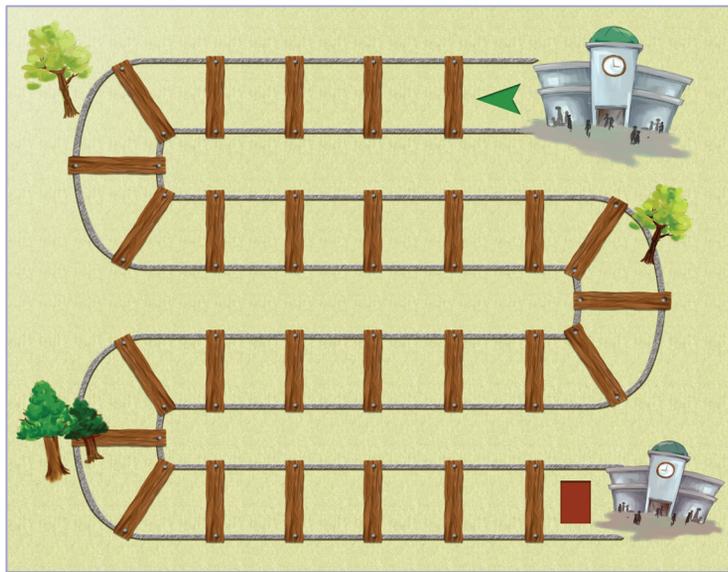
- 1) 역할놀이 영역에서 일하는 자동차 놀이를 한다.

<div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 활동 4 </div> 기차 여행	활동형태	영역
	자유선택 활동	수 · 조작 영역

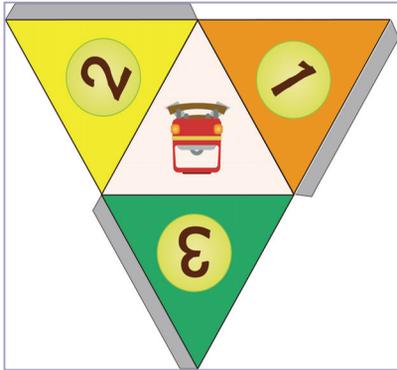
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 기차가 다니는 길에 관심을 가진다. · 규칙을 지켜 게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심 · 흥미 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

그림자료(기차길과 기차역이 있는 게임판 1개, 기차 말 2개, 삼각 주사위 1개, 탈부착 가능한 터널 2개)



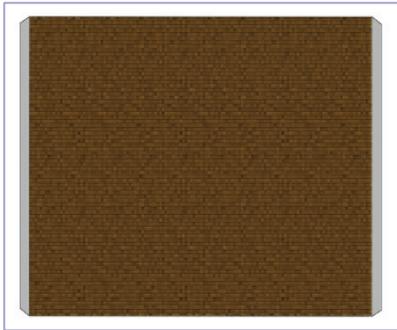
〈게임판〉



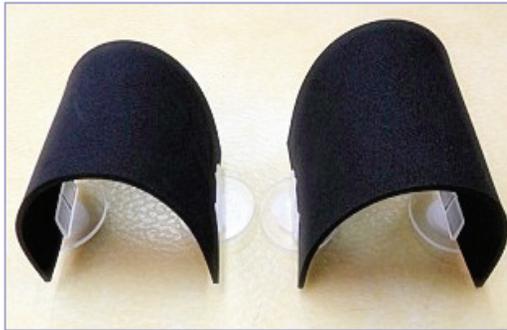
〈삼각 주사위〉



〈기차 말〉



〈터널〉



〈완성된 터널〉

나. 활동 방법

- 1) 기차여행을 해본 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 기차를 타 본적 있니?
 - 언제 타 보았니? 어디를 갔었니?
 - 기차를 타고 가며 무엇을 보았니?
 - 기차가 어떤 곳을 지나갔니?
 - 기차를 타고 가다 쉬는 곳은 없었니?
- 2) ‘기차여행’ 게임에 대해 이야기 한다.
 - 몇 명이 할 수 있을까?
 - 말이 터널에 도착하면 어떻게 하면 좋을까?
 - 터널은 어디에 놓고 싶니?
 - 주사위의 기차 그림이 나오면 어떻게 하는 걸로 할까?
- 3) 규칙을 지켜 게임을 한다.

〈게임 방법〉

- ① 기차모양의 말을 나누어 갖는다.
- ② 길 위에 터널을 세워놓는다.
- ③ 주사위를 던져 나온 수만큼 기차를 옮긴다.
- ④ 말이 터널이 있는 곳에 도착하면 건너뛰다.
- ⑤ 주사위에서 기차가 나오면 한 번 더 던진다.
- ⑥ 종점에 도착하면 게임이 끝난다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들과 함께 규칙을 만들어 게임을 하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 기차가 다니는 길에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 기차가 지나가는 길에 대해 알고 있는가?
 - 굴이나 기차역에 대해 이야기 하는가?
- 2) 규칙을 지키면서 게임에 참여하는지 평가한다.
 - 규칙을 이해하고 새로운 규칙을 만드는가?

마. 확장 활동

- 1) 홀라후프 또는 줄넘기줄 등을 이용하여 기차놀이 신체활동으로 연계한다.
- 2) 철도 박물관 견학을 통해 기차의 발달과정과 생김새, 기차역 등의 모습을 알아본다.
- 3) 기차에 대한 동화를 읽어본다.

〈기차에 대한 동화〉

동화책	내용	출판사
요한나의 기차여행	기차를 타고 하는 상상여행	청어람 주니어
짐 크노프와 기관사 루카스의 신나는 기차여행	기관차를 타고 가는 여행	노마드 북스
기차	기차의 종류와 운전법, 여행	꼬마 과학 그림책



활동 5

자전거 바퀴 채우기

활동형태

자유선택
활동

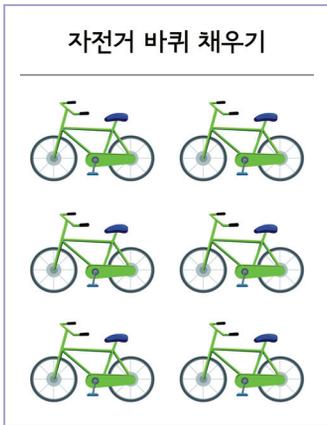
영역

수·조작
영역

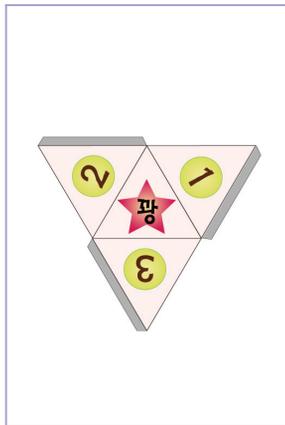
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자전거의 생김새에 관심을 갖고 조작해 본다. · 수세기를 할 수 있다. · 활동 방법과 규칙을 알고 지키며 즐겁게 활동 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 형성하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

그림자료(기본판 2개, 주사위)🎲, 큐방 24개



<기본판>



<주사위>



<큐방>

나. 활동 방법

- 1) 자전거에 대해 이야기 나눈다.
 - 자전거를 타 본적이 있니?
 - 자전거는 어떻게 움직일까?
 - 자전거를 타면 어떤 점이 좋을까?
(녹색성장에 대한 이야기를 한다.
예 : 에너지를 절약한다, 환경을 보호한다 등)

- 2) 게임 방법과 규칙에 대해 알아본다.
 - 이제부터 자전거에 대한 게임을 할 거란다.
 - 친구와 즐겁게 놀이하기 위해 필요한 약속은 무엇일까?

〈게임 방법〉

- ① 순서를 정한다.
 - ② 기본판을 나누어 갖는다.
 - ③ 주사위를 던져 나온 수만큼 자전거 바퀴에 큐방을 붙인다.
(꽝!이 나오면 한 번 쉰다.)
 - ④ 큐방을 다 붙이면 게임이 끝난다.
- ※ 게임이 익숙해지면 방법(또는 주사위)을 바꾸어서 해본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 큐방을 붙였다 떼릴 때, 안전하게 떼 수 있는 방법을 충분히 숙지한 후, 활동한다.
- 2) 큐방을 가지고 입 또는 피부에 부착할 경우 안전사고의 위험이 있음을 이야기 한다.

라. 활동 평가

- 1) 자전거의 생김새에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 자전거 바퀴에 관심을 가지는가?
- 2) 10이상의 수세기를 할 수 있는지 평가한다.
 - 가) 1에서 12까지의 수세기를 할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 바깥놀이 활동으로 자전거 타기를 한다.



활동 6

‘초록이’ 자동차

활동형태

자유선택
활동

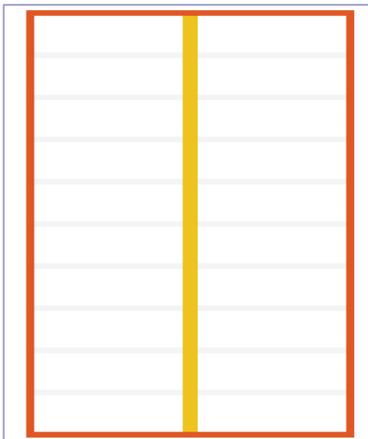
영역

수·조작
영역

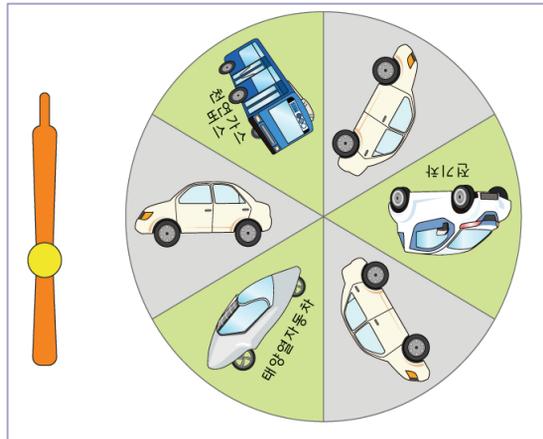
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자동차가 환경에 미치는 영향에 관심을 갖는다. · 환경보호에 관심을 갖는다. · 10에서 10까지 수를 셀 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 생명체와 자연 환경 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 존중 - 생명과 환경에 대한 존중 	

가. 활동 자료

그림자료(2차선 도로와 가로수10개가 있는 게임판, 친환경차 그림이 있는 돌림판, 배기가스, 그림카드를 담을 수 있는 자동차 모양의 말 2개, 배기가스 카드 20개), 벨크로테이프



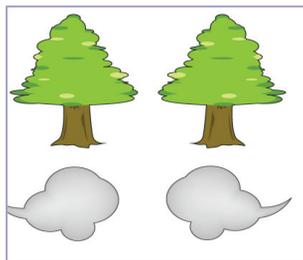
<게임판>



<돌림판>



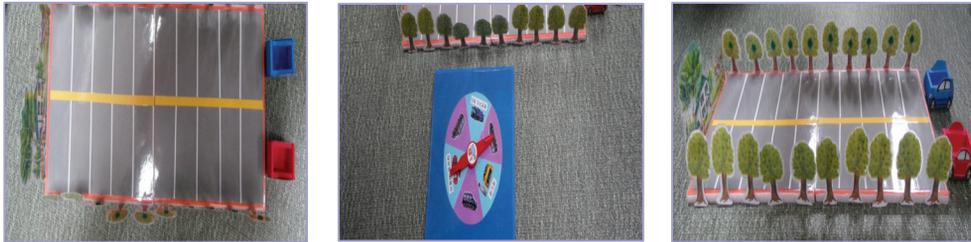
<자동차 말>



<나무, 배기가스 앞뒤>



<도착점>



〈완성된 게임 자료〉

〈게임판 제작 방법〉

- ① 1cm두께의 판에 도로 게임판을 만들어 양 옆에 벨크로테이프를 붙인다.
- ② 가로수20개는 밑동에 벨크로테이프를 붙여 도로 양 옆에 10개씩 나눠 붙인다.
- ③ 배기가스 모양 20개를 만든 후 벨크로테이프를 붙인다.
- ④ 배기가스 모양을 담을 수 있는 상자모양의 자동차 말2개를 만든다.
- ⑤ 돌림판을 6등분하여 친환경차 3종류(전기차, 태양열자동차, 천연가스버스)와 일반 차 그림을 붙여 완성한다.

나. 활동 방법

- 1) 그림자료를 살펴본다.
 - (게임 판을 보면서) 어디로 가는 길이 보이니?
 - 무엇을 타고 갈 수 있을까?
 - 도로 주변에는 왜 나무가 많이 있을까?
 - 대기오염을 줄이기 위해 나온 차는 어떤 것들이 있을까?
(예 : 하이브리드 자동차, 천연가스 버스, 태양열 자동차, 전기 자동차)
- 2) 게임 방법을 알아본다.
 - 이 자료들을 가지고 어떻게 게임을 해볼까?
 - 자동차가 1칸 움직일 때 배기가스 카드는 어떻게 하면 좋을까?
 - 돌림판을 돌려 친환경차가 나오면 배기가스 카드는 어떻게 하면 좋을까?

〈게임 방법〉

- ① 자동차 말을 나누어 갖는다.
- ② 자동차 말에 배기가스 카드 10장씩 나눠 담는다.
- ③ 돌림판의 바늘을 돌려 친환경 차가 나오면 앞으로 1칸 간다.
- ④ 돌림판의 바늘을 돌려 일반 석유 연료차가 나오면 자동차 말에서 배기가스 카드를 1장 꺼내어 가로수에 붙이고 앞으로 1칸 간다.
- ⑤ 놀이동선에 도착하였을 때 가로수에 붙여져 있는 배기가스 카드의 개수를 세어본다.
- ⑥ 가로수에 붙여진 배기가스 카드의 수가 적은 사람이 이긴다.

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 자동차의 배기가스가 주는 해로움과 대기 오염을 줄이기 위한 방법에 대한 이야기나누기를 충분히 한다.

라. 활동 평가

- 1) 자동차 매연과 환경과의 관계를 이해하는지 평가한다.
- 2) 공기오염을 줄이기 위한 친환경 자동차에 대해 이해하는지 평가한다.

마. 확장 활동

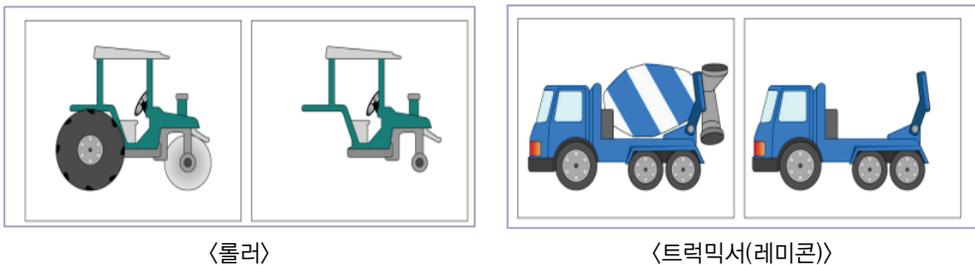
- 1) 언어 영역에서 친환경 자동차 작은 책을 만든다.

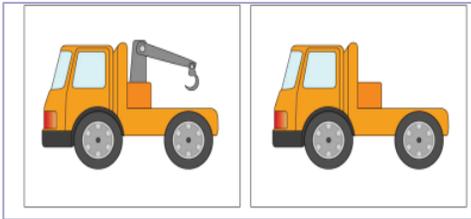
활동 7 무엇이 빠졌을까	활동형태 자유선택 활동	영역 과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 일하는 자동차의 특징에 관심을 가진다. · 일하는 자동차의 빠진 부분을 완성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴, 문제해결력 · 인지적 요소 - 문제해결력 	

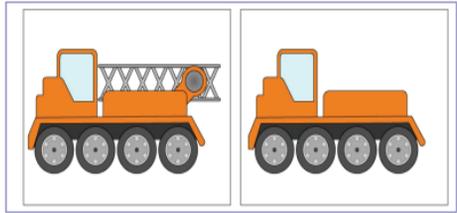
가. 활동 자료

그림자료(롤러, 트럭믹서(레미콘), 견인차, 크레인, 자동차 운반차, 지게차, 탱크로리, 굴삭기, 덤프트럭, 트랙터 로더와 특징적인 한 부분을 빼고 그린 그림 카드 각 10장씩) 🗑️, 일하는 차 그림카드에서 빠진 부분의 그림조각(OHP 필름)

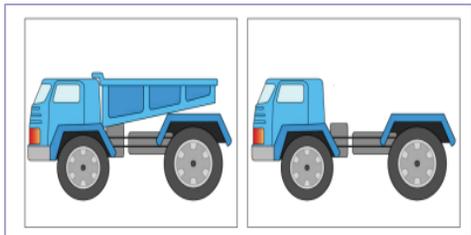




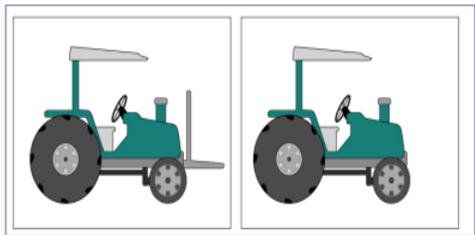
<견인차>



<크레인>



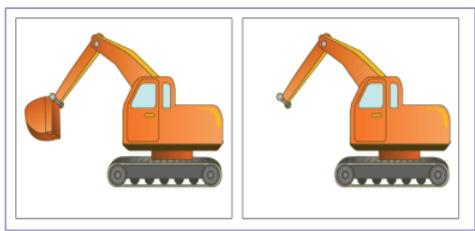
<자동차 운반차>



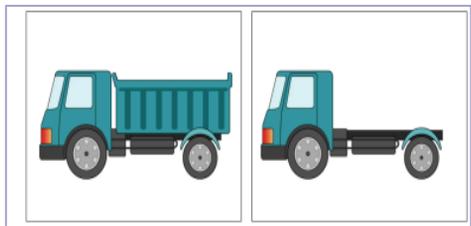
<지게차>



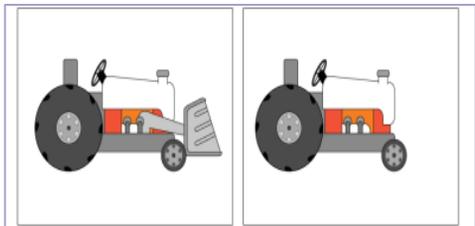
<탱크로리>



<굴삭기>



<덤프트럭>



<트랙터 로더>

나. 활동 방법

- 1) 일하는 자동차 그림카드를 보여 이야기한다.
 - 이 자동차의 이름은 무엇일까?
 - 이 자동차를 어디서 보았니?
 - 이 자동차는 어떤 일을 할까?
- 2) 그림 중 무엇이 빠졌는지 찾아보도록 한다.



- 굴삭기 그림 속에 빠져있는 것이 무엇이니?
- (OHP 필름에 그려진 부분 그림을 보여주고) 이 그림 중에서 굴삭기 그림 속에 빠져 있는 것을 찾아볼 수 있겠니?
- 3) 빠진 그림을 완성한다.
 - OHP 필름 조각을 찾아 빠진 그림을 완성한다.
 - 완성된 굴삭기 그림과 기본 굴삭기 그림카드를 비교하면서 확인한다.
- 4) 다른 그림 카드로 같은 방법으로 활동을 계속한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 일하는 자동차의 주요 특징을 잘 표현할 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 일하는 자동차의 특징을 찾아 빠진 부분을 완성하는지 평가한다.

활동 8

무슨 일을 할까요

활동형태	유형
대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 사람들의 일을 도와주는 자동차에 관심을 가진다. · 자신의 생각이나 느낌을 문장으로 말한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

동영상(쓰레기 수거차가 쓰레기를 수거하는 장면) , PPT(굴삭기, 지게차, 레미콘, 카 캐리어, 쓰레기 수거 청소차, 노면 청소차, 크레인)



〈무슨 일을 할까요 PPT〉

나. 활동 방법

- 1) 동영상 자료를 보며 유아들이 경험한 것이나 생각한 것에 대하여 이야기 나눈다.
 - (쓰레기 수거차가 쓰레기를 수거하는 장면을 보며) 이전에는 어떤 일이 있었을까?
 - 어떻게 해결할 수 있었지?
 - 이렇게 사람들을 도와주는 자동차는 또 무엇이 있을까?
- 2) PPT자료를 보며 사람들의 일을 도와주는 자동차의 이름과 역할에 대하여 이야기 나눈다.
 - (자동차의 일부분을 보여주며) 이 자동차는 무엇일까? 왜 그렇게 생각했니?
 - (자동차 전체 모습을 보여주며) 이런 자동차를 본 적이 있니?
 - 무슨 일을 하는 자동차일까? 이름은 무엇일까?
 - 만약 굴삭기(크레인, 레미콘)로 청소를 하면 어떨까?
 - 만약 쓰레기차(청소차)를 운반할 때 사용하면 어떻게 될까?
 - 만약 집짓는데 카 캐리어(지게차, 탑차)를 사용하면 무슨 일이 생길까?

※ 자동차의 역할을 바꾸어 발문하여 유아의 다양한 생각을 이끌어낸다.
- 3) 사람들의 일을 도와주는 자동차의 편리함에 대하여 이야기 나눈다.
 - 이 자동차를 왜 만들었을까?
 - 만약 이 자동차가 없었다면 사람들은 어떻게 했을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 각각의 자동차의 이름과 역할에 대해 정확하게 이야기한다.
 - 가) 공사에 도움을 주는 차
 - 굴삭기 : 땅을 깊게 파거나 높은 땅을 깎는 기계로 흙, 자갈을 퍼 담아 가까운 거리로 나르는 일을 한다.



- 크레인 : 무거운 짐을 들어 올려 다른 곳으로 옮긴다.
- 레미콘 : 공사장까지 콘크리트를 운반한다.
- 나) 환경미화에 도움을 주는 차
 - 음식물 수거 청소차 : 음식물 쓰레기를 수거하여 처리한다.
 - 노면 청소차 : 도로변의 쓰레기를 치우는 흡입기능과 물 뿌리기, 쓸기 기능을 갖고 있다.
- 다) 운반에 도움을 주는 차
 - 카 캐리어 : 여러 대의 자동차를 실어 나른다.
 - 지게차 : 무거운 것을 올리거나 내리는 데 이용한다.
 - 탑차 : 컨테이너를 장착하여 안전하게 짐을 실어 나른다.

라. 활동 평가

- 1) 사람들의 일을 도와주는 자동차에 관심을 가지고 있는지 평가한다.
 - 가) 사람들의 일을 도와주는 자동차가 하는 일에 대해 알게 되었는가?
 - 나) 일을 돕는 교통 기관의 모양에서 부분만 보고 전체를 상상할 수 있는가?

마. 확장 활동

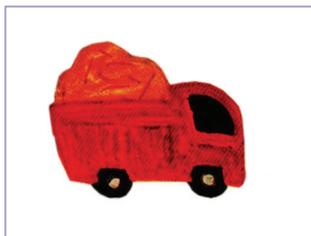
- 1) 내가 만들고 싶은 일하는 자동차를 그려본다.

<div style="display: inline-block; border: 2px solid #007bff; border-radius: 50%; padding: 10px; margin-right: 10px;"> 활동 9 </div> <div style="display: inline-block;"> <h2 style="margin: 0;">트럭 삼형제</h2> </div>	활동형태	유형
	대·소집단 활동	동화

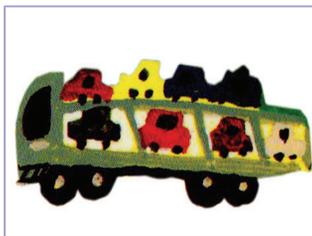
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 일하는 자동차의 역할을 이해한다. · 동화를 듣고 자신의 생각과 느낌을 말한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화를 듣고 이해하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 집단협력 	

가. 활동 자료

일하는 자동차 부분카드(덤프트럭, 트레일러, 용달차), 동화 ‘부릉부릉 트럭 삼형제’



〈덤프트럭〉



〈트레일러〉



〈용달차〉

나. 활동 방법

- 1) 덤프트럭, 트레일러, 용달차의 특징을 알 수 있는 부분카드를 보여준다.
 - (덤프트럭 부분 카드 제시하며) 나는 흙이나 돌을 실어서 다른 곳에 쉽게 옮길 수 있어. 내 몸은 차 밑바닥에 연결되어서 뒤쪽으로 기울어져. 나는 누구일까?
 - (트레일러 부분 카드 제시) 나는 다른 차에 연결해서 무겁고 커다란 짐을 실을 수 있어. 나는 누구일까?
 - (용달차 부분 카드 제시) 나는 덤프트럭이나 트레일러 보다는 작아. 그래서 작은 물건이나 택배 등을 실어서 사람들에게 배달을 해줄 수 있어. 나는 누구일까?
- 2) 동화 ‘부릉부릉 트럭 삼형제’를 듣는다.
 - 누가 나오는지, 무슨 이야기를 하는지 잘 들어보자.
- 3) 동화 내용과 등장인물이 한 대화를 회상한다.
 - 동화 속에 어떤 자동차들이 나왔니?
 - 씩씩이 덤프는 어떤 일을 하지?
 - 용달이는 왜 슬펐을까?
 - 용달이는 씩씩이 덤프와 길쭉이 트레일러, 사람들을 어떻게 도와줄 수 있었니?

다. 활동의 유의점

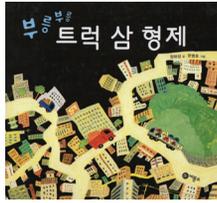
- 1) 일하는 자동차의 부분카드와 전체카드를 보며 하는 일에 대해 먼저 이야기 나누며, 동화에 대한 이해를 돕는다.

라. 활동 평가

- 1) 동화의 내용을 이해하는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 느낌을 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에서 ‘트럭 삼형제’ 동극을 해본다.



‘부릉부릉 트럭 삼형제’ 동화 내용

(정하섭 글, 한병호 그림, 비룡소, 1997)

“자, 출발이다!”

트럭 삼 형제가 길을 나서요. 길쭉이 트레일러, 씩씩이 덤프, 발발이 용달 모두 짐을 싣고 있어요. 어어, 왜들 그러죠? 트럭 삼형제가 길을 가다 말고 으르렁 으르렁 다투고 있어요.

“우리 셋 중에서 내가 가장 일을 잘 해. 봐. 난 이렇게 뒤로 짐을 부릴 수 있어. 아무도 나처럼 하지 못할걸?”

씩씩이 덤프가 우쭐했어요.

“쳇, 겨울 그 정도야? 난 자동차를 한꺼번에 아홉 대나 실을 수 있어.”

길쭉이 트레일러가 한껏 으스스했어요.

“난 좁은 길에서도 잘 달릴 수 있어. 그리고 기름도 적게 먹어.”

발발이 용달은 끽꺼거리다가 겨우 말했어요. 그러자 덤프와 트레일러가 놀려 댔어요.

“하하, 그것도 자랑이니?”

“넌 꼬마야, 꼬마!”

“그럼, 누가 이기나 시합을 하자고!”

발발이 용달이 발끈 화가 나서 대들었어요.

“좋아, 좋아. 얼마든지!”

트럭 삼형제는 달리기 시합을 하기로 했어요.

“작다고 알아보았다간 큰코다칠걸?”

용달은 피를 내어 꼬불꼬불한 길로 달렸어요. 씩씩이 덤프는 씨근씨근 따라오는데, 길쭉이 트레일러는 주춤주춤 뒤로 처졌어요.

이번에는 숨찬 고갯길이에요. 몸이 무거운 덤프가 킁킁거려요. 용달은 덤프를 따돌리고 고개를 넘었어요.

마침내 용달이 가장 먼저 도착했어요. 뒤이어 덤프와 트레일러가 헉헉대며 왔지요.

“덩치만 크면 뭘 해? 내가 이겼지?”

발발이 용달은 어깨를 으쓱거렸어요.

“힘들었지, 트레일러?”

“고생했어, 덤프!”

사람들은 용달을 제쳐 두고, 트레일러와 덤프에게만 인사를 해요. 용달은 작으니까 별 게 아니라고 여기나 봐요. 발발이 용달은 입이 삐죽 나왔어요.

이번에는 이삿짐을 나를 차례예요.

“난 안 돼. 좁은 골목에는 들어갈 수 없어.”

“네가 가라, 용달!”

씩씩이 덤프도 꿈무늬를 뺐어요.

할 수 없이 발발이 용달이 길을 나섰어요. 꼬불꼬불 골목길을 돌아 이삿짐을 싣고, 요리조리 부지런히 달려갔어요. 씩씩 뽕뽕, 잘도 달리지요.

“잘했어, 용달.”
 “넌 정말 훌륭한 트럭이야.”
 트레일러와 덤프가 용달을 칭찬했어요. 용달은 입이 활짝 벌어졌어요.
 “우리 목욕하자!”
 싱글벙글 트럭 삼 형제가 함께 목욕을 해요.

활동 10

우리가 만든 기차 노래

활동형태

대·소집단
활동

유형

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 노랫말을 새로 지어 부를 수 있다. · 친구와 협력하여 문제를 해결할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

종이, 색연필 또는 연필, '장난감 기차' (음원 자체 활용)

나. 활동 방법

- 1) '장난감 기차' 노래를 들어본다.
 - '장난감 기차' 노래를 들어보자
 - 이 노래를 들어본 적이 있니?
- 2) '장난감 기차' 노랫말을 살펴본다.
 - '장난감 기차' 노래에 어떤 이야기가 나오니?
 - '장난감 기차' 노래에 어떤 말이 나오니?
 - 어떤 노랫말이 재미있니?
- 3) 「장난감 기차」의 노랫말을 바꿔본다.
 - 우리가 이 노래의 노랫말을 바꿔서 새로운 노래를 만들어 볼 수 있을까?
 - '장난감 기차가 칙칙 떠나간다' 중에 '칙칙'은 어떻게 바꿀 수 있을까?
 - ○○이는 기차가 달릴 때 어떤 소리를 낸다고 하고 싶니?



- ○○이는 ‘삐삐’라고 하고 싶구나.
 - ‘과자와 사탕을 신고서’ 부분은 어떻게 바꿀까?
 - 무엇을 신고 달린다고 할까?
 - △△이는 무엇을 신고 달리고 싶니?
 - △△이는 블록과 인형을 신고 싶구나.
- 4) 유아들이 만든 새로운 노래를 불러본다.
- 친구들이 만든 새로운 노랫말을 다 같이 살펴보자.
 - 이 노랫말에 맞춰 노래를 불러보자.

장난감 자동차

장난감 자동차가 부릉 달려간다
 인형과 초코렛을 신고서
 ○○○에 있는 친구들한테 갖다 주러 갑니다.

〈유아들이 만든 노래〉

다. 활동의 유의점

- 1) ‘장난감 기차’는 비교적 쉬운 노래이므로 별도로 배우는 시간을 가질 필요는 없으나, 유아들에게 ‘장난감 기차’ 노래를 일과 중에 자주 들려주어 친숙해지도록 한다.
- 2) 처음부터 노래 전체의 노랫말을 바꾸는 것은 어려울 수 있으므로 단어 몇 개를 바꿔 보고, 점차 유아들이 바꾸는 노랫말의 범위를 넓혀가도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 자신의 생각을 자발적으로 말하고, 창의적으로 가사를 바꾸었는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 자신의 생각을 자유롭게 말하였는가?
 - 나) 유아들의 자신만의 생각을 창의적으로 표현하였는가?
- 2) 또래의 의견을 존중하고 협력하는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 친구가 낸 의견에 동의하고 협력하는가?

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 만든 노랫말에 맞게 노래 가사판을 꾸며본다.
- 2) 유아들이 만든 노래에 맞춰 악기연주를 한다.
- 3) 바깥놀이에서 장난감 기차 노래에 맞춰 고무줄 놀이를 한다. 순서에 맞게 정확한 동작으로 고무줄 놀이를 하는 것은 만 4세에게 어려울 수 있으므로 장난감 기차 노래를 부르며 자유롭게 고무줄 놀이를 한다.

활동 11

짱짱 굴러가는 바퀴

활동형태

대·소집단
활동

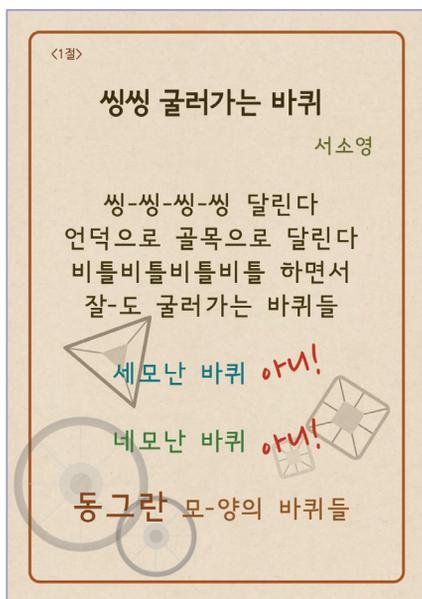
유형

음악

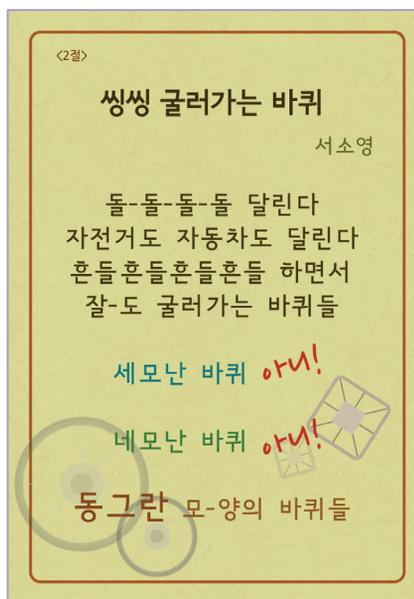
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바퀴의 모양에 관심을 갖는다. · 노래를 즐겨 부른다. · 노랫말에 어울리는 움직임을 창의적으로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
(창의·인성 관련) · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장	

가. 활동 자료

‘짱짱 굴러가는 바퀴’(서소영 작사, 작곡) , 가사판 , ‘짱짱 굴러가는 바퀴’ 노래  



〈가사판 1절〉



〈가사판 2절〉

나. 활동 방법

- 1) 바퀴에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 바퀴의 모양이 어떻게 생겼니?
 - 바퀴가 하는 일은 무엇이니?



- 왜 바퀴는 동그란 모양일까?
- 바퀴가 세모이거나 네모면 어떻게 될까?
- 2) 교사가 노래를 들려준다.
 - 바퀴가 움직이는 모습을 표현한 노래란다.
 - 노래를 듣는 동안 어떤 생각이 들었니?
- 3) 멜로디를 들려준 후 한 가지 소리로 노래를 불러본다(음, 아, 라 등).
- 4) 다양한 방법으로 노래를 불러본다.
 - 노래를 어떤 방법으로 불러보면 좋겠니?
 - (예 : 교사-유아, 유아-유아 등)
- 5) 노랫말에 맞춰 자유롭게 움직이며 노래를 불러본다.
- 6) 노래를 불러 본 느낌에 대해서 이야기 나눈다.
 - 노래를 부를 때 떠올랐던 느낌을 이야기 해볼까?
 - 어떤 부분을 부를 때 제일 신났니?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 여러 가지 모양의 바퀴를 관찰하며 굴러보는 경험을 해본다.

라. 활동 평가

- 1) 바퀴의 모양에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 노래 부르기를 즐기는지 평가한다.
 - 가) 노래 부르기에 즐겁게 참여하는가?
 - 나) 노랫말에 어울리는 움직임을 다양하게 표현하였는가?

마. 확장 활동

- 1) 노랫말을 바꾸어 불러 본다.
- 2) 동그라미, 네모, 세모 블록으로 바퀴를 만들어 장난감 자동차를 굴러본다.

씹씹 굴러가는 바퀴

서소영 작사
서소영 작곡

1. 씹 - 씹 - 씹 - 씹 - 달 린 다 언덕 으 로 굴 목 으 로 달 린 다
 2. 뽕 - 뽕 - 뽕 - 뽕 - 달 린 다 자 전 거 도 자 동 차 도 달 린 다

비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 하 면 서 잘 - 도 굴 러 가 는 바 퀴 들
 비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 비 뽕 하 면 서 잘 - 도 굴 러 가 는 바 퀴 들

세 모 난 바 퀴(아니!) 네 모 난 바 퀴(아니!) 동 - 그 란 모 양 의 바 퀴 들

활동 12

달려라! 자전거

활동형태	유형
대·소집단 활동	신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자전거를 탈 때의 움직임을 표현할 수 있다. · 동화 내용에 따라 몸을 움직일 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체조절과 기본운동하기 - 신체조절하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

‘초록자전거’ PPT , ‘초록자전거’ 플래시 , 동화의 내용을 각색한 대본, 상쾌한 느낌의 배경 음악 음원



나. 활동 방법

- 1) ‘초록자전거’ 동화를 PPT나 플래시로 들어본다.
 - ‘초록자전거’ 동화를 들어보자.
- 2) 동화 내용을 회상하며 각 장면에서 어떻게 움직여야 하는지 상상해본다.
 - 동화에 나오는 초록 자전거 썩썩이는 어떤 길들을 달렸니?
 - 좁은 길을 갈 땐 어떻게 자전거를 운전해야 할까?
 - ○○이는 몸을 숙이고 자전거를 운전해야 한다고 생각하는구나. 그래.
 - 또 다른 생각 있는 친구 있나요?
 - 내리막길을 갈 땐 다리를 어떻게 해야할까?
 - 울퉁불퉁한 길이 나타나서 썩썩이가 어떻게 되었니?
- 3) 음악을 작게 틀고, 동화 내용에 맞춰 몸을 움직여본다.
 - 우리 다 같이 썩썩이를 타보자. 이제부터 우리는 썩썩이를 타고 달려 볼 거야.
 - 선생님의 이야기를 잘 듣고 썩썩이가 어떻게 달리는지 몸으로 표현해주세요.
 - ‘썩썩이가 매연을 만났어요. 빨리 시커먼 이곳을 빠져나가야 해요’
 - ○○이는 다리를 빨리 움직여서 자전거가 빨리 달릴 수 있게 하는구나.
 - ‘아~ 힘들다. 썩썩아 쉬었다 가자. 나는 썩썩이를 세워놓고 나무 그늘 아래 누웠어요.’
 - △△이는 다리를 쭉 뻗고 누웠구나.

다. 활동의 유의점

- 1) 동화의 내용 중 움직임이 다양하게 나타날 수 있는 부분들을 각색하여 사용하도록 한다.
- 2) 경쾌한 배경음악을 준비하여 유아들의 흥미를 자극할 수 있도록 한다. 단, 음악 소리로 인해 교사의 목소리가 들리지 않는 일이 없도록 소리의 크기를 적당히 조절하도록 한다.
- 3) 배경음악으로 사용하기 좋은 Mocca의 ‘I remember’, DJ.AKI의 ‘Second first date’, Habib koité and Bamada의 ‘Din Din Wo’, 전수연의 ‘고양이의 하루’와 같은 것이 있다. 이는 추천 음악일 뿐 활동의 분위기에 맞는 음악이면 어떤 것이든 관계없다. 만약 음악을 준비하기 어렵다면 음악 없이 활동을 진행해도 무방하다.
- 4) 유아들이 자전거를 탄 기분을 느낄 수 있도록 교사는 동화의 내용에 따라 목소리의 크기, 속도, 강약을 조절하여 이야기하도록 한다. 예를 들어 ‘좁은 골목길’은 작은 목소리, ‘썩썩이가 쿵! 하며 하늘로 튀어 올랐어요’와 같은 부분은 짧고 큰 소리로 강조하여 말할 수 있다.

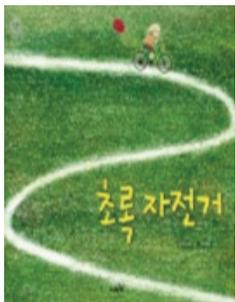
- 5) 유아들이 창의적인 표현을 할 수 있도록 유아의 다양한 표현을 격려한다. 교사가 의도하지 않은 움직임을 표현하더라도 유아의 시도를 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 동화의 내용에 따라 움직임을 조절할 수 있는지 평가한다.
- 가) 동화의 내용에 따라 자전거 타는 움직임을 다르게 표현할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 자전거를 탈 때 나타날 수 있는 상황을 바꾸어 신체표현을 한다.
- 2) 자전거 뿐 아니라 자동차, 기차, 비행기 등 다른 교통수단을 탈 때의 움직임을 표현한다.



‘초록자전거’ 동화 내용

(이상교 글, 오정택 그림, 사파리, 2010)

방학을 맞아 엄마가 새 자전거를 사주셨어요.
 날씬한 초록 자전거는 내 마음에 꼭 들었어요.
 자전거 이름도 벌써 지었답니다. 씽씽이~.
 나는 아침 일찍 일어나 씽씽이를 타러 바깥으로 나갔어요.
 빵빵! 빠앙, 빵빠앙-
 이른 아침부터 동네가 온통 시끄러워요.
 좁은 길 양옆으로 뺑뺑하게 서 있는 자동차들이
 서로 먼저 빠져 나가려 야단들이었거든요.
 하지만 씽씽이와 함께라면 걱정 없어요.
 씽씽이는 좁은 길도 잘 빠져 나갈 수 있으니까요.
 나는 페달을 딛고 폴짝 뛰어 안장에 올라앉았어요.
 어깨가 절로 으쓱했지요.
 나는 씽씽이와 함께 줄지어 서 있는 자동차들을 지나 골목을 빠져나왔어요.
 언덕을 주르륵 미끄러져 내려갔어요.
 페달을 밟지 않아도 바퀴가 저절로 굴러가네요.
 자동차를 탄 사람들이 부러운 듯 쳐다보았어요.
 나는 기분이 좋아서 어깨가 다시 으쓱했어요.



골목을 빠져나오니 낮익은 동네 사람들이 보였어요.
 “안녕하세요!”
 “그래, 동이로구나!”
 가겟집 아저씨는 언제나 가게 문을 일찍 열지요.
 “할머니, 안녕하세요?”
 “동이는 참 부지런하기도 하지!”
 산책을 나온 동네 할머니의 인자한 웃음을 보면 언제나 기분이 좋아요.
 울퉁불퉁한 길이 나타났어요.
 씩씩이가 쿵! 하며 하늘로 튀어 올랐어요.
 나는 씩씩이를 꼭 잡고 함께 날아올랐어요.
 큰길로 나갈 땐 조심해야 해요.
 부르릉, 부우웅- 부웅-
 빨간 신호에 멈춰 섰던 자동차들이 함꺼번에 달려 나갔어요.
 “콜록 콜록.”
 도로가 온통 시커먼 매연으로 가득 차 숨을 쉬기가 힘들었어요.
 나는 페달을 힘껏 밟아 그곳에서 재빨리 빠져나왔어요.
 개천가에 있는 공원으로 가려면 횡단보도를 건너야 해요.
 파란불이 켜지자 나는 씩씩이에서 내려
 다른 사람들과 함께 횡단보도를 건넜어요.
 횡단보도를 건진 뒤 다시 씩씩이를 타려는데,
 부아아앙-부앙부앙-
 오토바이가 시끄러운 소리를 내며 지나갔어요.
 유모차에서 자고 있던 아기가 “으앙!” 하고 울음을 터뜨렸어요.
 오토바이도 자동차도 자전거처럼 조용히 지나가면 참 좋을 텐데.....
 자전거도로로 들어서자 빨강, 파랑, 노랑
 갖가지 색깔의 자전거를 탄 사람들이 많이 보였어요.
 그래도 내 눈엔 씩씩이가 제일 멋진 것 같아요.
 나는 ‘파랑파랑’ 벨을 울려 보고 속도도 내보았어요.
 자전거도로에는 마음껏 신나게 달릴 수 있어요.
 공원에 들어서니 초록 풀들이 산들거려요.
 예쁜 꽃들도 살랑살랑 고개를 숙여 인사하는 것 같아요.
 나비도 팔랑팔랑 따라오며 춤을 추네요.
 자동차 소리가 멀어지자 씩씩이의 바퀴살 소리가 들려왔어요.
 사르륵 사르륵 사륵-
 살랑살랑 바람이 불어오자,
 싱그러운 풀 냄새도 맡을 수 있었지요.
 나는 하늘을 나는 것처럼 기분이 상쾌했어요.
 어느새 내 이마엔 땀방울이 송글송글 맺혔어요.
 “씩씩아, 우리 좀 쉬었다 가자.”
 나는 씩씩이를 세워 놓고 나무 그늘 아래에 누웠어요.
 시원한 바람을 맞으며 파란 하늘에 흘러가는 구름을 보니 스프르르 눈이 감겼어요.

꿈속에서 나는 쌍쌍이와 함께 하늘 높이 날았어요.
언젠가 쌍쌍이를 타고 아주 멀리까지 가 볼 거예요.
난 초록 자전거 쌍쌍이가 참 좋아요!

〈‘초록 자전거’ 동화의 내용을 각색한 대본〉

방학을 맞아 엄마가 새 자전거를 사주셨어요.
날씬한 초록 자전거는 내 마음에 쏙 들었어요.
자전거 이름도 벌써 지었답니다. 쌍쌍이~
나는 아침 일찍 일어나 쌍쌍이를 타고 바깥으로 나갔어요.
나는 페달을 딛고 폴짝 뛰어 안장에 올라앉았어요
어깨가 질로 으쓱했지요.
나는 쌍쌍이를 타고 좁은 골목길을 빠져나왔어요.
언덕을 주르르 미끄러져 내려갔어요.
페달을 밟지 않아도 바퀴가 저절로 굴러가네요.
자동차를 탄 사람들이 부러운 듯 쳐다보았어요.
나는 기분이 좋아서 어깨가 다시 으쓱 했어요
울퉁불퉁한 길이 나타났어요.
쌍쌍이가 쿵! 하며 하늘로 튀어 올랐어요.
나는 쌍쌍이를 꼭 잡고 함께 날아올랐어요.
큰길로 나갈 땐 조심해야 해요.
부르릉~ 붐~ 자동차들이 한꺼번에 달려 도로가 온통 시커먼 매연으로 가득했어요
나는 페달을 힘껏 밟아 재빨리 그곳에서 빠져 나왔어요.
자전거도로로 들어서자 빨강, 파랑, 노랑 갖가지 색깔의 자전거를 탄 사람들이 많이 보였어
요. 그래도 내눈에 쌍쌍이가 제일 멋진 것 같아요.
나는 ‘따릉따릉’ 벨을 울려보고 속도도 내보았지요.
자전거 도로에서는 신나게 달릴 수 있어요.
어느새 내 이마에 땀방울이 송글송글 맺혔어요.
조금 쉬었다가야겠어요.
나는 쌍쌍이를 세워놓고 나무 그늘 아래 누웠어요.
시원한 바람이 솔솔~
파란 하늘에 흘러가는 구름을 보니 나는 스스로 눈이 감기고 잠이 들었어요.



활동 13

자전거 바퀴 볼링

활동형태

대·소집단
활동

유형

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자전거 바퀴의 특징을 안다. · 신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. · 규칙을 지켜 게임에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

바퀴가 빠진 다양한 교통 기관 그림 카드(자전거, 자동차, 기차, 비행기 등) 교통 기관의 다양한 바퀴 그림 카드, 자전거 바퀴, 볼링 핀, 점수용 자전거 그림 카드



〈자전거 바퀴〉



〈볼링 핀〉



〈점수용 자전거 그림 카드〉

나. 활동 방법

- 1) 바퀴가 빠진 다양한 교통 기관(자전거, 자동차, 기차, 비행기 등)과 교통 기관의 바퀴 그림카드를 짝지어 본다.
 - 여기 있는 교통 기관을 보니까 빠져있는 것이 있구나. 무엇이 빠졌을까?
 - 교통 기관과 바퀴를 짝 지어보자.
- 2) 게임 자료를 제시한다.

- (자전거 바퀴를 보며) 이 바퀴를 본 적이 있니?
 - 이 바퀴는 자동차 바퀴와 어떻게 다르니?
 - 이것은 어떤 교통 기관의 바퀴일까?
- 3) 자전거 바퀴로 게임을 할 것임을 이야기 한다.
 - 자전거 바퀴와 볼링 핀을 이용하여 어떤 게임을 할 수 있을까?
 - 4) 게임을 할 때 필요한 약속을 정한다.
 - 자전거 바퀴를 굴릴 때 정해진 곳에 서서 굴리지 않으면 어떻게 될까?
 - 자전거 바퀴를 굴릴 때 어떻게 굴려야 볼링 핀을 많이 쓰러뜨릴 수 있을까?
 - 게임하는 친구에게 어떤 말로 응원해주면 좋을까?
 - 5) 팀 이름을 정하고 게임을 한다.

〈게임 방법〉

- ① 자전거 바퀴 굴리는 순서를 정한다.
- ② 각 팀에서 한 명씩 나온다.
- ③ 정해진 곳에 서서 자전거 바퀴를 굴려 볼링 핀을 쓰러뜨린다.
- ④ 쓰러진 볼링 핀을 세어본다.
- ⑤ 쓰러진 볼링 핀의 개수만큼 자전거 그림카드를 용판에 붙인다.

- 6) 게임 결과를 알아본다.
 - 자전거가 몇 개씩 있는지 세어보자.
 - 어떤 팀의 자전거가 더 많이 있니?
- 7) 게임을 평가한다.
 - 오늘 어떤 게임을 해 보았니?
 - 어떤 점이 가장 재미있었니?
 - 자전거 바퀴를 굴릴 때 어떤 점이 어려웠었니?
 - 또 어떤 교통 기관의 바퀴를 굴려보고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 익숙해짐에 따라 자전거 바퀴 굴리는 지점과 볼링 핀의 거리를 조정하며 게임을 한다.

라. 활동 평가

- 1) 교통수단의 다양한 바퀴 모양에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 신체 협응력이 잘 이루어지는지 평가한다.
- 3) 규칙을 지켜 게임에 참여하는지 평가한다.



마. 확장 활동

1) 미술영역에서 바퀴 스크래치를 한다.



활동 14

비누 반죽 그림

활동형태

자유선택
활동

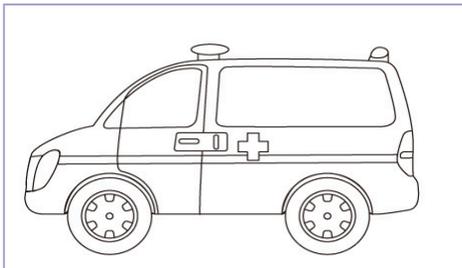
영역

미술 영역

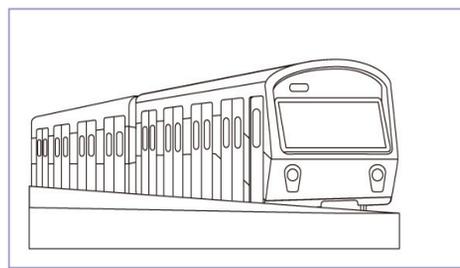
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 재료를 이용하여 자신의 생각과 느낌을 표현한다. · 일하는 육상 교통 기관을 운전하는 사람에 대해 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 	

가. 활동 자료

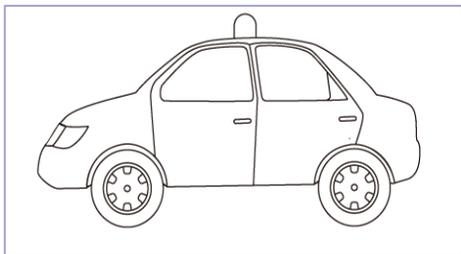
보습력이 강한 비누, 두루마리 휴지, 물, 대야, 강판, 육상 교통 기관(구급차, 지하철, 택시, 버스, 소방차 등)이 그려진 종이를 코팅한 자료 🍌



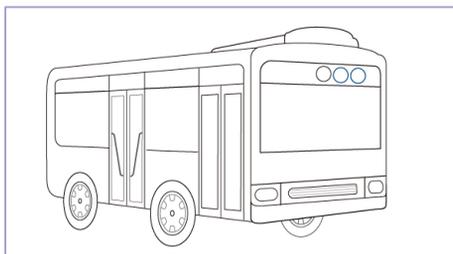
<구급차>



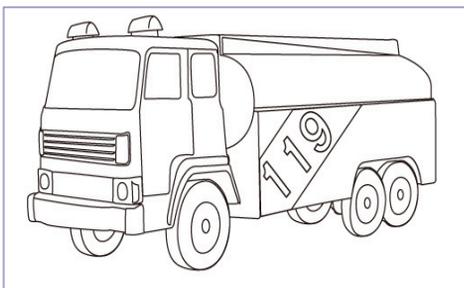
<지하철>



〈택시〉



〈버스〉



〈소방차〉

나. 활동 방법

- 1) 비누, 휴지, 물을 탐색한다.
 - 여기에 무엇이 있니?
 - 비누가 있네. 비누 색깔이 어떠니?
 - 비누 냄새가 어떠니?
 - (강판을 보며) 이런 것을 본적이 있니?
 - 이걸 어떻게 사용하는 걸까?
 - 비누를 강판으로 갈아보자.
 - 비누가 어떻게 변하고 있니?
 - 비누에 휴지를 찢어 넣어보자.
 - 비누와 휴지가 섞이니 어떻게 되었니?
 - 비누와 휴지에 물을 부으면 어떻게 될까?
- 2) 강판에 간 비누와 휴지를 물에 섞은 재료(비누 반죽)를 탐색한다.
 - 비누와 휴지, 물을 함께 섞으니 어떻게 되었니?
 - 손으로 만져보자.
 - 어떤 느낌이니?
 - 보글보글 거품도 나네.



- 주물주물 부드러운 감촉이네.
- 3) 책상 위에 육상 교통 기관 그림자로 코팅판을 올려놓고 비누 반죽을 적당히 덜어 마음대로 그림을 그려본다.
 - 비누 반죽을 덜어 손으로 그림을 그려보자.
 - ○○이는 손가락으로 동그라미 모양을 만들고 있구나.
 - 동글 동글 손가락을 굴리니 어떤 모양이 판에 만들어지니?
 - 손가락의 느낌은 어떠니?
 - △△이는 비누반죽으로 소방차 그림을 그려주었구나.
- 4) 미술 활동을 마치고 친구들의 작품을 감상해본다.
 - ○○이는 어떤 그림을 그려주었니?
 - ○○이는 비누반죽을 그림에 듬성듬성 놓았구나.
 - △△이는 그림 위에 넓게 비누반죽을 펴 주었구나.



다. 활동의 유의점

- 1) 어지럽혀지기 쉬운 활동이므로 미술영역 책상에 깔개를 깔고 물감옷을 입고 활동한다. 또한, 유아들이 활동을 마친 후 손을 바로 씻을 수 있도록 물이 가까운 곳에서 활동을 하거나 미술영역에 물티슈 또는 물수건 등을 준비한다.
- 2) 물과 비누를 이용한 활동이므로 한 대야를 너무 많은 유아가 함께 사용할 경우 재료들이 바닥에 쏟아질 염려가 있으므로 유아 2~3인 정도가 대야 1개를 사용하는 것이 좋다. 대야를 유치원/어린이집에서 유아 수만큼 충분히 준비하기 어려운 경우 가정의 협조를 구한다.
- 3) 안전사고 예방을 위해 강판은 칼날이 없는 플라스틱으로 된 것을 준비한다. 보습력이 강한 비누의 경우 강판에 잘 갈아지기는 하나 활동에 필요한 비누양의 일부를 교사가 미리 준비하여 활동의 전개를 용이하게 할 수 있다. 직접 강판에 비누 가는 것을 어려워하는 유아가 있을 경우 교사가 도와주도록 한다.
- 4) 비누, 휴지와 물을 섞는 경우 밀가루 반죽과 같은 찰진 반죽이 되는 것이 아니라,

밀가루 풀과 비슷한 질감의 반죽이 된다. 코팅판 위에 그림 그리는 활동은 밀가루 풀 그림 그리기와 비슷하게 진행하면 된다. 본 활동은 비누 반죽을 충분히 탐색할 수 있도록 여유 있게 시간을 계획하는 것이 중요하다. 교사는 유아들이 탐색하는 과정을 말로 표현해주며 유아들이 다양한 촉감을 경험할 수 있도록 격려 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 자유롭게 그림그리기를 하였는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 자신의 생각대로 자유롭게 그림을 그렸는가?
 - 나) 유아들이 준비된 재료를 충분히 탐색하고 즐거워하였는가?
- 2) 유아들이 일하는 육상 교통 기관을 운전하는 사람에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 일하는 육상 교통 기관을 운전하는 사람을 알고 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 물에 식용색소를 섞어 여러 가지 비눗물을 만들어 미술 활동을 한다.

활동 15

세차장 돌아보기

활동형태

대·소집단
활동

유형

현장체험

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 세차장의 역할과 이용방법에 대해 관심을 가진다. · 질서와 예절을 지켜 바르게 행동하며 견학한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심가지기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심· 흥미 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

세차장에서 세차하는 장면을 찍은 동영상 , 유아명단, 카메라, 메모할 수 있는 수첩과 필기구, 비상약품

나. 활동 방법

〈사전활동〉

- 1) 세차장이 어떤 곳 인지 이야기 나눈다.



- 세차장에 가본 적이 있니?
- 어떤 곳일까?
- 왜 세차를 할까?
- 2) 세차장에서 세차하는 모습을 찍은 동영상을 시청한다.
 - 지금부터 우리가 가보려고 하는 세차장의 모습을 동영상으로 볼 거야.
 - 세차장에 무엇 무엇이 있는지 잘 보았니?
 - 우리가 세차장에 가면 지금 보았던 것들이 있는지 잘 살펴보자.
- 3) 세차장에서 지켜야 할 약속에 대해 이야기를 나눈다.
 - 세차장에서 지켜야 할 약속에는 어떤 것들이 있지?
(교사는 사전답사를 통해 주의해야 할 점, 준비할 것 등을 미리 조사한다.)
- 4) 세차장에서 알아보고 싶은 것들을 질문 목록으로 만든다.
 - 너희가 세차장에 가서 알아보고 싶은 것은 무엇이 있니?
 - 세차장에 가려면 어떤 준비를 하면 좋을까?

〈본 활동〉

- 1) 안전 수칙을 지키며 세차장을 방문한다.
- 2) 안내하시는 분께 인사드린다.
- 3) 세차원의 안내를 받아 세차장을 둘러본다.
- 4) 세차장이 어떤 곳인지, 무엇을 하는 곳인지, 누가 있는지 등에 대해 알아본다.

〈사후활동〉

- 1) 세차장 견학 사진과 기록물을 보면서 현장 체험 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 세차장에서 무엇을 보았니?
 - 세차장에서 새롭게 알게 된 것은 어떤 것이 있나요?

라. 활동의 유의점

- 1) 가능한 유치원/어린이집 가까이 있는 세차장을 견학한다.
- 2) 세차원이 직접 안내할 경우 어떤 내용을 이야기할 것인지 사전 협의를 한다.
- 3) 자원 봉사자가 있을 경우, 사전에 활동에 대해 자세히 전달하고 도움 받을 부분을 미리 이야기 한다.

마. 활동 평가

- 1) 세차장에서 하는 일을 대하여 관심을 갖게 되었는지 평가한다.
 - 세차장이 어떤 곳인지 관심을 갖게 되었는가?
 - 세차장에서 사용하는 여러 가지 도구에 대해 관심을 가지고 알아보는가?
- 2) 질서와 예절을 지켜 바르게 행동하는지 평가한다.

바. 확장 활동

- 1) 현장학습 시 찍어온 사진을 보며 역할놀이 영역에서 세차장 놀이를 한다.

활동 16**홀라후프 기차놀이**

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 홀라후프를 이용하여 균형감과 신체의 움직임을 조절한다. · 친구와 협동하여 기차를 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 몰입 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

홀라후프

나. 활동 방법

- 1) 홀라후프를 탐색한다.
 - 이것을 본적이 있니?
 - 이것을 어디서 보았니?
 - 이것의 이름은 뭘까?
 - 이것으로 어떤 놀이를 할 수 있을까?
- 2) 홀라후프로 기차를 만들어 기차놀이를 한다.
 - 홀라후프 안에 쑥 들어가서 걸어가니 자동차를 탄 것처럼 보이는구나.
 - 여러 친구들이 한 줄로 걸어가니 기다란 기차처럼 보이네.
 - 친구 두 명이 기차를 만들 수도 있고, 여러 명이 만들 수도 있구나.
 - ○○이는 어떤 친구랑 기차를 만들어 보고 싶니?
 - 홀라후프 기차를 타고 어디를 갈까?
 - ♪ 간다 간다 간다 간다 ○○반 기차~~
 - 홀라후프 기차 놀이할 때 다치지 않고 재미있게 놀이하려면 어떤 약속을 지켜야 할까?



- ○○이는 너무 빨리 달리지 않아야 된다고 생각하는구나.
- △△는 친구를 밀지 않아야 한다고 생각하는구나.



다. 활동의 유의점

- 1) 홀라후프 기차가 너무 길어지면 유아들이 조절하기 어려워 넘어지는 등 안전사고의 위험이 있을 수 있으므로 홀라후프 기차의 길이를 교사가 조절해준다.
- 2) 유아들의 힘이 약해 홀라후프끼리 연결한 곳을 잡고 있기 어려워하는 경우 테이프 또는 벨크로 테이프 등으로 고정해줄 수 있다.
- 3) 홀라후프 기차를 탄 유아들 간에 뛰거나 걷는 세기나 속도의 차이가 많이 나는 경우 넘어질 수 있으므로 사전에 유아들과 안전하게 놀이하는 방법에 대해 이야기를 나눈다.
- 4) 유아들의 기차놀이를 격려하기 위해 기차와 관련된 노래를 부르며 놀이할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 홀라후프로 기차를 만들어 친구와 함께 재미있게 활동하였는지를 평가한다.
 - 가) 유아들이 홀라후프로 기차를 만들었는가?
 - 나) 유아들 간에 협동하여 기차놀이를 하였는가?
- 2) 유아들이 홀라후프 기차를 움직이며 균형감과 신체조절력을 길렀는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 홀라후프 기차를 탈 때 넘어지지 않도록 신체를 조절하는가?
 - 나) 유아들이 홀라후프 기차를 탈 때 안정적인 자세로 걸을 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 바깥놀이터에서 홀라후프 기차 타고 여행하는 놀이를 한다.



〈비행기 내부 - 좌석〉



〈비행기 내부 - 조종실〉



〈공항 내부 - 공항검색대〉

나. 활동 방법

- 1) 비행기 내부와 외부사진, 공항의 내부와 외부사진을 보며 비행기와 공항을 탐색한다.
 - 여기는 비행기 안이구나. 어떤 것이 있니?
 - 여기가 비행기 조종하는 곳이구나. 비행기 조종하는 곳에는 어떤 것이 있니?
 - 비행기 날개는 어떻게 생겼니?
 - 공항에 비행기가 지나가는 길은 어떻게 생겼니?
 - 이곳을 활주로라고 한다.
 - 공항에서 비행기 타기 전에 지나가는 곳인데 문처럼 생겼네.
 - 문처럼 생긴 곳으로 사람이 지나가는 거구나. 위험한 물건을 가지고 있는지 검사를 하는 곳이래.

- 2) 여러 가지 블록으로 비행기 내부와 외부를 구성한다.
 - 비행기를 어떻게 만들까?
 - 비행기 날개는 어디에 만들까?
 - 비행기를 조종하는 곳은 어디라고 할까?
 - 어떤 것으로 비행기를 조종한다고 할까?
 - 비행기 안에 있는 의자는 어떻게 만들까?
 - 의자에 안전띠는 어떤 것으로 만들면 좋을까?
 - 비행기에 타고 내리는 문은 어떻게 만들까?
- 3) 여러 가지 블록으로 공항을 구성한다.
 - 공항에 있는 어떤 것을 만들어볼까?
 - 문처럼 생긴 검색대는 어떤 블록으로 만들면 좋을까?
 - 친구들이 지나갈 수 있게 튼튼하게 만들려면 어떻게 하면 좋을까?
 - 비행기가 지나가는 길은 어떻게 만들까?
 - 공항에는 또 어떤 것이 있을까?
 - 표를 사는 곳은 어디라고 할까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아가 비행기를 타 본 경험이 없는 경우 비행기와 공항에 대한 사진이나 동영상 자료를 활용하여 간접경험을 하거나 모형비행기를 체험할 수 있는 곳(예 : 체험관 또는 과학전시관 등)에서 직접 체험할 수 있는 기회를 제공한다.
- 2) 유아의 경험과 흥미에 따라 비행기의 세부와 관제탑, 활주로 등 공항시설을 구성해본다.

라. 활동 평가

- 1) 여러 가지 블록을 이용하여 비행기와 공항을 구성하는지 평가한다.
 - 가) 유아가 여러 가지 블록을 이용하여 비행기를 구성하는가?
 - 나) 유아가 여러 가지 블록을 이용하여 공항을 구성하는가?
- 2) 친구와 협력하여 블록을 구성하는지 평가한다.
 - 가) 비행기와 공항을 구성하며 친구와 협력하는가?

마. 확장 활동

- 1) 비행기와 관련된 다양한 상황을 설정하여 역할놀이 영역과 연계하여 확장한다.



활동 2

비행기 타고 여행을 가요

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 비행기 타고 여행가는 놀이를 한다. · 비행기, 공항에서 하는 일에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

역할의상, 넥타이, 스카프, 음식 모형, 기내식 식판 모형 등

나. 활동 방법

- 비행기와 공항에서 일하는 사람들의 역할에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 비행기에서 일하는 사람은 누가 있을까?
 - 조종사는 어떤 일을 하니? 어떤 옷을 입고 일할까?
 - 비행기에서 손님들을 도와주는 사람은 누구일까?
 - 승무원은 여자도 있고 남자도 있단다.
 - 승무원은 어떤 옷을 입고 일을 하니?
 - 승무원은 어떤 일을 하니?
 - 공항에서 일하는 사람은 누가 있을까? 어떤 일을 하니?
- 비행기 놀이를 하기 위해 필요한 사람들의 역할을 정한다.
 - 누가 비행기 운전하는 조종사를 하고 싶니?
 - 여러 친구들이 하고 싶어 하는데 비행기를 조종하는 사람은 몇 명이라고 할까?
 - 비행기 조종사를 어떻게 정할까?
 - 비행기에서 안내하고 손님들을 도와주는 사람은 누가 할까?
 - 비행기를 탈 때 표는 누가 받을까?
 - 문을 지나서 검사하는 사람은 누가 할까?
- 비행기 타고 여행가는 놀이에 필요한 것들을 준비한다.
 - 조종사와 승무원은 어떤 것이 필요할까?
 - 비행기를 타고 가는 손님들은 무엇이 필요할까?

- 어디를 비행기라고 할까?
 - 비행기 표는 어떤 것으로 하면 좋을까?
 - 비행기 표를 어떻게 만들까?
 - 비행기에서 주는 음식은 무엇으로 만들까?
- 4) 여러 가지 소품을 이용하여 비행기 타고 여행가는 놀이를 한다.
- 비행기를 타고 어디에 가고 싶니?
 - 누구랑 간다고 할까?
 - 비행기 표도 챙겼니?
 - 비행기를 타기 전에 검사하는 곳을 먼저 지나가야 하는구나.
 - 비행기를 타고 가는 사람은 어디에 앉을까?
 - 짐은 어디에 둔다고 할까?
 - 이 비행기에서는 음식도 준다고 할까?
 - 비행기에서 방송도 나오는구나.
 - 비행기에서 돌아다녀도 될까?
 - 지금은 안전벨트하고 앉아있어야 한대.
 - 배가 고프는데 음식도 달라고 할까?
 - 어떤 음식을 주나요?
 - 음료수나 물도 있나요?

다. 활동의 유의점

- 1) 비행기 조종사와 승무원 역할을 선호하는 유아가 많은 경우 여러 명이 조종사 역할을 하거나 승무원 역할을 할 수 있으며 유아들 간에 서로 역할을 조정하는 과정을 경험할 수 있도록 한다.
- 2) 여행가는 놀이를 며칠에 걸쳐 여유를 가지고 진행하여 유아의 경험과 흥미에 따라 다양한 에피소드가 놀이로 표현될 수 있도록 한다.
- 3) 비행기를 타 본 경험이 없는 경우 비행장이나 기내에서 일하는 사람들에 대한 화보나 그림책 등을 이용하여 간접경험을 제공한다.

라. 활동 평가

- 1) 비행기 타고 여행가는 놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.
 - 가) 유아가 비행기 타고 여행가는 역할놀이에 즐겁게 참여하는가?
- 2) 비행기에서 일하는 사람과 승객의 역할에 관심을 가지고 놀이하는지 평가한다.
 - 가) 유아가 비행기에서 일하는 사람들의 역할에 관심을 가지고 놀이하는가?
 - 나) 유아가 승객의 역할에 관심을 가지고 여행가는 놀이를 하는가?



마. 확장 활동

- 1) 쌓기놀이 영역의 비행기, 공항 구성하기와 연계하여 검색대 통과하기, 블록으로 만든 비행기 타고 가는 놀이로 진행한다.
- 2) 언어 영역에서 그림을 그리거나 글씨를 써서 비행기 표, 여권 만드는 활동과 연계하여 놀이한다.

활동 3

교통 기관 글자를 찾아보아요

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통 기관 글자 읽기에 관심을 가진다. · 교통 기관 관련 글자를 변별하여 찾을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

교통 기관 그림과 이름 카드, 잡지 여러 권

나. 활동 방법

- 1) 교통 기관 그림과 이름카드를 보며 교통 기관 이름을 이야기 해본다.
 - 이것은 이름이 무엇이니?
 - 함께 읽어 볼까?
 - 이 글씨는 ○○이 이름에 있는 글자구나.
- 2) 잡지에서 교통 기관 이름에 있는 글자를 찾아본다.
 - 비행기에 ‘비’자를 찾아보자.
 - ‘행’자도 찾아볼까?
 - ‘기’자도 찾아볼까?
 - 우주왕복선 글씨도 찾아보자.
 - 헬리콥터 글씨는 너무 어려운데 혹시 똑같은 글씨가 있는지 한번 찾아볼까?
 - 이 글씨는 어떻게 읽을까?
 - 어떤 교통 기관 이름에 들어있는 글씨와 똑같니?

- 또 어떤 글자를 찾았니?
- 3) 잡지에서 찾은 글씨를 오려서 교통 기관 이름을 만들어 본다.
 - 우리가 찾은 글씨를 오려서 이름을 만들어 보자.
 - 잡지에서 못 찾은 글자는 어떻게 할까?
 - 잡지에서 못 찾은 글자는 선생님이 써줄까?
 - 오린 글씨를 붙여서 이름카드를 만들어 볼까?

다. 활동의 유의점

- 1) 잡지에서 찾기 어렵거나 찾지 못한 경우에 교사가 써주거나 글씨를 쓸 수 있는 유아는 직접 써볼 수 있도록 한다.
- 2) 잡지의 그림과 다른 글자에 관심을 가지는 유아의 경우 그림과 글씨를 탐색하는 것을 충분히 하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 교통 기관 글자 읽기에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 교통 기관 글자를 읽어 보려고 시도하는가?
- 2) 유아가 교통 기관 관련 글자를 변별하여 찾는지 평가한다.
 - 가) 유아가 교통 기관 관련 글자를 변별하는가?
 - 나) 유아가 교통 기관 관련 글자를 찾을 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 교통 기관 이름카드를 이용하여 교통 기관 수수께끼 놀이를 한다.
- 2) 잡지 외에 신문, 팸플릿, 과자봉지, 우유팩 등 환경 인쇄물을 제공하여 유아가 다양한 방법으로 글자 찾아보기 활동을 해본다.



활동 4 배 모양 책 만들기

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 책 만들기에 관심을 가진다. · 배와 관련된 경험이나 생각을 그림이나 글로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 읽기 - 책 읽기에 관심 가지기 · 의사소통: 쓰기 - 쓰기에 관심 가지기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

배 모양 책 만들기 순서도 PPT, 책의 기본틀(8절 도화지를 세로로 2등분하여 자른 것), 배 모양 종이(8절 도화지를 세로로 6등분하여 자른 띠 모양 종이), 가위, 풀, 색연필, 사인펜, 연필 등 다양한 쓰기자료



〈배 모양 책 만들기 순서도 PPT〉

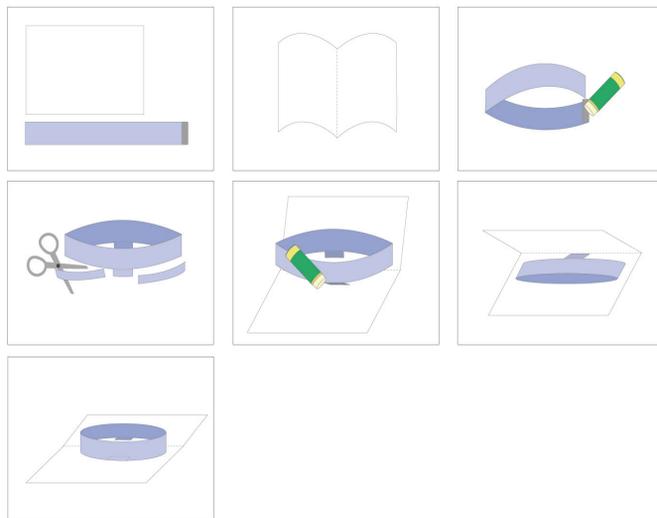
나. 활동 방법

- 1) 배 모양 책을 보여주며 탐색한다.
 - 이 책을 펼치면 뭐가 나올까?
 - (책을 펼쳐 배모양 부분을 보여주며) 무슨 모양이 나왔니?
 - 우리도 배 모양 책을 만들어 볼까?
 - 선생님은 배 모양만 붙였는데 너희들은 그림도 그려주고 주변도 꾸며보자.
- 2) 배 모양책 만들기 순서도를 살펴보고 순서대로 만든다.
- 3) 배 모양 주변에 그림을 그리거나 글씨를 써서 꾸민다.
 - 배가 어디에 떠 있는 걸까?
 - 배 주변에 무엇을 그리면 좋을까?

- 배 이름을 무엇이라고 할까?
 - 이 배는 어디에 가니?
 - 누가 타고 가니?
 - 배를 타고 갈 때 어떤 일이 일어났니?
 - 그림으로 그려도 되고 글씨를 써 주어도 돼.
 - 선생님이 이야기 쓰는 것 좀 도와줄까?
 - 어떤 이야기를 쓰고 싶니?
- 4) 책의 겉표지에 책 제목과 이름을 적고 겉표지를 꾸민다.
- 이 책의 제목을 뭐라고 할까?
 - 누가 만든 책인지 이름도 써주자.
 - 그림을 그리거나 글씨를 써서 겉표지를 더 꾸며줄까?

〈배 모양 책 만들기〉

- ① 도화지를 반으로 접는다.
- ② 띠 모양 종이의 끝부분을 조금 남기고 접는다.
- ③ 띠 모양 종이의 접은 부분에 풀칠을 한다.
- ④ 고리를 평평하게 접은 후 가위로 잘라낸다.
- ⑤ 잘라내고 남은 부분의 겉 부분에 풀칠을 한다.
- ⑥ 책의 가운데 접은 선에 맞추어 놓고 책을 접어 붙여준다.
- ⑦ 책을 펼치면 배 모양이 나타난다.
- ⑧ 배 모양과 주변을 꾸민다.
- ⑨ 이야기를 적어주거나 겉표지를 꾸민다.



출처 : 메이킹 북 한 장의 종지로 만드는 팝업북 31가지
(폴 존슨, 아이북, 2008)



다. 활동의 유의점

- 1) 띠 모양 종이를 오릴 때 유아가 어려워하면 연필로 잘라낼 부분을 그려주고 선 따라 오리도록 한다.
- 2) 배 모양의 한쪽 면에 풀칠을 해서 책 가운데에 맞추어 올려놓고 책을 접어 붙인 후 다시 펼쳐서 반대쪽에 풀칠을 해서 붙이면 쉽게 팝업책을 만들 수 있다.
- 3) 유아가 경험한 배와 관련된 이야기를 그림이나 글로 충분히 표현할 수 있도록 한다.
- 4) 글을 쓰는 것을 강조하기보다 유아가 자신의 경험을 충분히 이야기로 표현할 수 있도록 하고 원하는 경우 교사가 글을 적어준다.

라. 활동 평가

- 1) 유아가 배 모양 책 만들기에 관심을 보이는지 평가한다.
 - 가) 유아가 배 모양 책 만들기에 흥미를 보이는가?
- 2) 유아가 책 만들기를 하면서 자신의 경험이나 생각을 표현하는지 평가한다.
 - 가) 유아가 자신의 경험이나 생각을 글 또는 그림으로 표현하는가?

마. 확장 활동

- 1) 종이에 작게 사람을 그려서 오린 후 배에 승객을 태워주는 활동으로 전개해본다.
- 2) 다양한 책 만들기 방법을 이용하여 내가 타본 교통 기관 사진책 만들기 활동을 한다.

활동 5

높이 더 높이

활동형태

자유선택
활동

영역

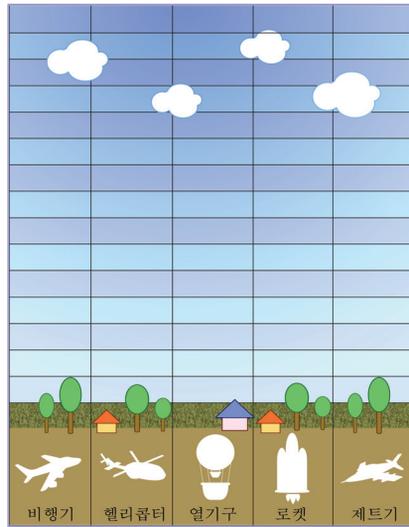
수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 항공 교통 기관에 관심을 갖는다. · 주사위에 나온 숫자대로 항공 교통 기관을 위로 이동한다. · 게임 규칙을 지키며 게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 	

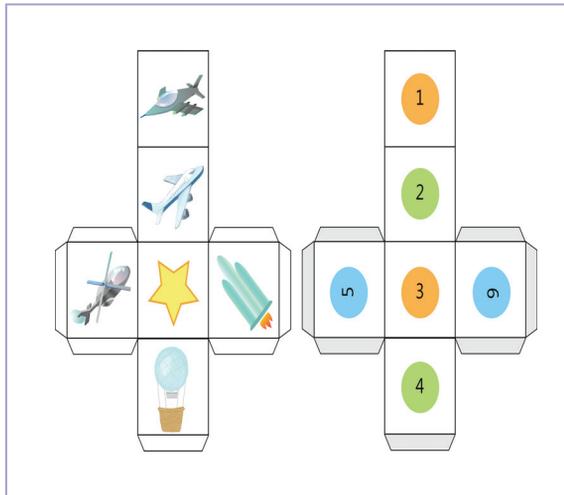
가. 활동 자료

항공 교통 기관 말(3cm×4cm) 5종 각 4개(비행기, 헬리콥터, 열기구, 로켓, 제트기 사진

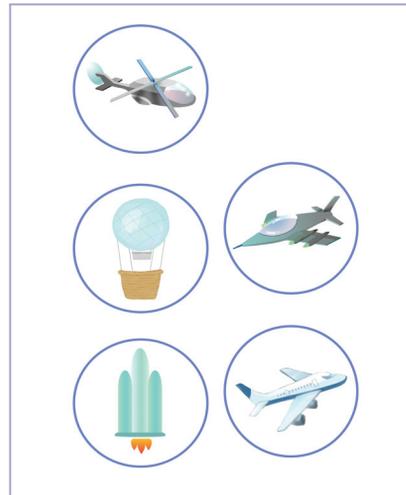
을 병뚜껑에 붙여서 만든 말) 🎲, 게임판(20cm×45cm) 4개 🎲, 항공 교통 기관 그림·숫자 주사위 🎲



〈게임판〉



〈항공 교통 기관 그림 · 숫자 주사위〉



〈말〉

나. 활동 방법

- 1) 항공 교통 기관 게임판과 게임말, 주사위를 탐색한다.
 - 게임판에 어떤 그림이 있니?
 - 아래쪽에는 나무, 건물, 자동차가 있는 것을 보니 땅인 것 같네. 게임판 위에는 하



늘이구나. 한 칸씩 올라가면 더 높이 올라가는 거구나.

- 주사위와 말에 똑같은 그림이 있구나.
- 2) 활동자료를 보며 놀이방법을 소개한다.
 - 주사위와 게임판, 말로 어떻게 놀이할 수 있을까?
 - 주사위를 던져서 비행기, 헬리콥터, 열기구, 로켓, 제트기를 하늘 높이 올라가게 하는 게임을 해보자.
 - 혼자서 해볼 수도 있고 여러 명이 할 수도 있는데 4명까지 할 수 있단다.
 - 별모양이 나오면 어떻게 할까?
 - 별모양이 나오면 못 움직인다고 할까? 아니면 자기가 움직이고 싶은 말을 움직이는 것으로 할까?
 - 어떤 방법으로 하는 것으로 정할까? 어떻게 정하면 좋을까?

〈게임 방법〉

- ① 게임판과 말을 나누어 가진다.
- ② 교통 기관 그림의 게임말을 출발점에 올려놓는다.
- ③ 가위바위보를 하여 순서를 정한다.
- ④ 두 개의 주사위를 던져서 주사위에 나온 그림과 숫자를 확인한다.
- ⑤ 그림 주사위에 나온 그림의 말을 숫자 주사위에 나온 숫자만큼 위로 이동시킨다.
- ⑥ 말이 가장 먼저 맨 위에 도착하는 사람이 이긴다.

- 3) 게임을 하면서 항공 교통 기관의 높이를 비교해본다.
 - 어떤 것이 가장 높이 올라갔니?
 - 어떤 것이 얼마나 더 높이 올라갔니?
 - 어떤 것이 가장 낮은 곳에 있니?
 - 어떤 것이 가장 빨리 올라갈까?

다. 활동의 유의점

- 1) 그림 주사위에서 별모양이 나왔을 때 한번 쉬거나 자기가 움직이고 싶은 아무 말이나 움직이는 등의 약속을 유아들이 함께 정해볼 수 있도록 한다.
- 2) 유아의 흥미에 따라 게임이 끝나는 시점을 모든 말이 맨 위에 도착하게 하는 것으로 바꾸어서 게임할 수 있다. 이때 이미 도착한 그림이 나온 경우에 대하여 같은 그림이 나오면 쉬기, 다른 그림이 나올 때까지 그림 주사위를 다시 던지기 등과 같은 약속을 유아들과 함께 정해볼 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 항공 교통 기관에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 항공 교통 기관의 종류에 관심을 가지는가?
- 2) 항공 교통 기관을 구별하여 숫자대로 위로 이동시키는지 평가한다.
 - 가) 그림 주사위에 나온 항공 교통 기관을 구분하여 이동시키는가?
 - 나) 숫자 주사위에서 나온 숫자대로 위로 이동시키는가?
- 3) 게임의 규칙을 지키며 즐겁게 활동하는지 평가한다.
 - 가) 게임의 규칙을 지키며 게임을 하는가?
 - 나) 게임을 즐겁게 참여하는가?

마. 확장 활동

- 1) 항공 교통 기관에 대하여 알고 싶은 것을 가정과 연계한 체험활동으로 조사해본다.

활동 6

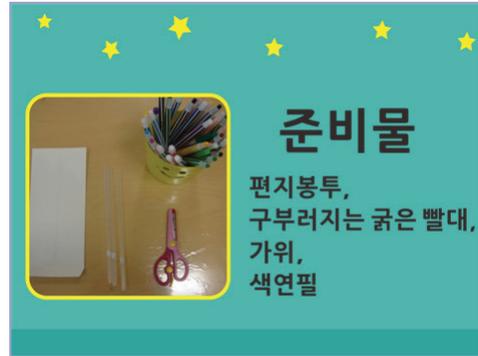
로켓 발사

활동형태	영역
자유선택 활동	과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 로켓 발사하는 장면을 보고 로켓이 날아가는 힘에 관심을 가진다. · 로켓 발사 활동에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제 해결력 <li style="padding-left: 20px;">동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

로켓 발사 동영상 , 로켓 만들기 순서도 , 편지봉투, 구부러지는 굵은 빨대, 색연필 또는 사인펜



〈로켓 만들기 순서도 PPT〉

나. 활동 방법

- 1) 로켓 발사 동영상을 본다.
 - 로켓을 발사하는 모습을 보자.
 - 로켓의 윗부분이 어떻게 생겼니?
 - 로켓의 아랫부분은 어떻게 생겼니?
 - 로켓이 발사될 때 로켓에서 무엇이 나왔니?
 - 어디에서 불이 나왔니?
 - 로켓이 어디로 날아갈까?
- 2) 편지봉투를 이용하여 로켓을 만든다.
 - 편지봉투로 로켓을 만들어보자.
 - 우선 봉투를 반으로 접어서 열려있는 쪽을 잘라내자.
 - 로켓 윗부분처럼 편지봉투 윗부분을 접어보자.
 - 양 옆을 접으면 날개처럼 만들 수 있구나.
 - 로켓에 그림을 그려서 진짜 로켓처럼 만들 수 있구나.
 - 로켓에 그림을 그리거나 글씨를 써서 꾸며보자.
 - 불꽃이 나오는 것도 그려줄 수 있겠구나.
 - 봉투 안에 손을 넣어 둥글게 만드니까 로켓모양이 되었구나.

〈로켓 만들기〉

- ① 편지봉투를 세로로 반을 접어 가위로 오린다.
- ② 막힌 부분의 윗부분을 접어 로켓의 윗부분을 만든다.
- ③ 봉투의 양옆을 접어 로켓처럼 세워지게 한다.
- ④ 봉투에 손을 넣어 둥글게 만든다.
- ⑤ 봉투의 겉을 로켓처럼 꾸민다.



3) 구부러지는 빨대의 긴 부분 끝에 로켓을 끼우고 입으로 바람을 불어 로켓을 발사한다.

- 어떻게 하면 로켓이 날아갈까?
- 빨대를 구부려서 로켓을 날려보려면 로켓을 어디에 올려놓으면 될까?
- 빨대의 긴 부분에 로켓을 끼우고 입으로 불어보자.
- 세게 바람을 부니까 로켓이 어떻게 되었니?
- 왜 로켓이 날아간 걸까?
- 로켓을 더 멀리 날리려면 어떻게 하면 될까?
- 왜 로켓이 날아가지 않을까?
- 로켓을 빨대에 너무 꽉 끼웠구나. 다시 해볼까?
- 숫자도 거꾸로 세어야 하는구나.
- 열, 아홉, 여덟, 일곱…… 셋, 둘, 하나, 발사!
- 빨대를 너무 많이 불면 힘드니까 조금 쉬었다가 또 할까?



〈로켓 발사하는 방법〉

- ① 빨대를 구부린다.
- ② 빨대의 긴 부분에 로켓을 올려놓고 짧은 부분에 입을 대고 바람을 분다.



다. 활동의 유의점

- 1) 편지봉투로 만든 로켓을 빨대에 끼울 때 로켓을 둥글게 만들어 빨대 위에 살짝 올려 놓아야 로켓이 잘 날아간다.

라. 활동 평가

- 1) 로켓이 날아가는 동영상을 보고 로켓이 발사되는 힘에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 유아가 로켓이 날아가는 동영상에 관심을 가지고 보는가?
 - 나) 로켓이 발사되는 모습에 관심을 가지는가?
- 2) 로켓을 만들어서 로켓을 날려보는 것에 즐겁게 참여하는지 평가한다.
 - 가) 유아가 로켓을 만드는 것에 흥미를 가지는가?
 - 나) 빨대로 로켓을 날리는 것에 즐겁게 참여하는가?

마. 확장 활동

- 1) 편지봉투 로켓에 로켓 이름을 써보거나 태극기 또는 원하는 그림 등을 그려본다.
- 2) 친구들과 로켓 멀리 날리기 게임을 해본다.

활동 7

낙하산 무게 실험

활동형태

자유선택
활동

영역

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 낙하산의 원리에 관심을 가진다. · 낙하산 무게에 따른 속도 차이에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 기초적인 측정하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

비닐(25×25cm정도), 털실 25cm길이로 자른 것, 테이프, 고무찰흙

나. 활동 방법

- 낙하산 만들기 자료를 이용하여 낙하산을 만든다.
 - 비닐과 털실로 낙하산을 만들어보자.
 - 비닐의 모서리에 끈을 달아주면 된다.
 - 비닐 끝에 줄을 놓고 테이프로 붙여주자.
 - 낙하산에 줄을 더 달아주고 싶니?
 - 털실을 한꺼번에 모아서 잡고 고무찰흙을 뭉쳐서 꼭꼭 붙여보자.
 - 이제 낙하산이 완성되었구나.
- 낙하산을 떨어뜨리며 낙하산이 떨어지는 모양을 관찰한다.
 - 낙하산을 어떻게 잡고 떨어뜨려볼까?
 - 낙하산이 떨어질 때 비닐이 어떤 모양이 되었니?
 - 낙하산이 어떻게 떨어졌니?
- 고무찰흙을 그냥 떨어질 때와 낙하산에 붙여서 떨어질 때의 속도를 관찰해본다.
 - 고무찰흙을 그냥 떨어뜨릴 때와 낙하산에 붙였을 때 어떤 것이 더 빨리 떨어지니?
 - 왜 다르게 떨어질까?
- 고무찰흙을 한 개, 두 개, 세 개 붙인 후에 떨어뜨리며 속도를 관찰해본다.
 - 이번에는 고무찰흙을 더 붙여서 해볼까?
 - 어떤 낙하산에 고무찰흙을 두 개 붙여볼까?
 - 어떤 낙하산에 고무찰흙을 세 개 붙여볼까?



- 이제 한 개, 두 개, 세 개 붙인 낙하산 중에 어떤 것이 가장 먼저 떨어지는지 해보자.
- 준비 시작하면 동시에 떨어뜨리는 거야.
- 자 준비 시작!
- 어떤 낙하산이 가장 빨리 떨어졌니?
- 어떤 낙하산이 가장 천천히 떨어졌니?
- 5) 바깥놀이의 미끄럼틀 위와 같이 높은 곳에서 떨어뜨려본다.
 - 더 높은 곳에서 떨어뜨려 보자.
 - 낙하산이 어떻게 떨어지는지 살펴보자.
 - 어떤 낙하산이 가장 먼저 떨어졌니?

다. 활동의 유의점

- 1) 친구들이 만든 낙하산을 함께 떨어뜨려보며 무게의 차이에 따라 낙하산이 떨어지는 속도를 비교해본다.
- 2) 털실 자른 것을 충분히 제공하여 줄을 여러 개 붙이거나 낙하산 아래 부분에 사람을 그린 종이를 붙여주는 등 유아가 창의적으로 낙하산을 만들어 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 낙하산 원리에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 낙하산 원리에 관심을 가지고 낙하산을 만드는가?
- 2) 낙하산 무게에 따른 속도 차이에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 여러 가지 무게에 따라 낙하산이 떨어지는 속도가 다른 것에 관심을 가지는가?

마. 확장 활동

- 1) 신체활동으로 큰 천의 가장자리를 친구들과 함께 잡고 낙하산 놀이를 해본다.
- 2) 바깥놀이에서 보자기로 만든 낙하산을 어깨에 메고 달리기를 한다.

활동 8

배가 나오는 명화를 감상해요

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 배와 관련된 명화를 감상하며 생각과 느낌을 자유롭게 표현한다. · 예술작품을 감상하며 미적요소를 탐색한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 아름다움 찾아보기 - 미술적 요소 탐색하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 존중 - 다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

배와 관련된 명화(르누아르- 세느강 아스니에르, 샤토에서 뱃놀이하는 사람들, 모네- 아 르장퇴유의 빨간 배, 고희-부두에 묶인 모래실은 배, 김홍도- 어살)

나. 활동 방법

- 1) 배와 관련된 명화를 감상하며 느낌과 생각을 이야기한다.
 - 이 그림들에 나온 배를 찾아보자.
 - 배의 모양이 어떠니?
 - 그림에서 사람들이 무엇을 하고 있니?
 - 이 그림은 어떤 느낌이 드니?
 - 여기는 어디일 것 같니?
 - 이 그림에 나온 배들 중에서 어떤 배를 타보고 싶니?
- 2) 명화를 감상하며 미술적 요소를 탐색한다.
 - 물은 어떻게 그려졌니?
 - 그림의 색은 어떤 느낌이 드니?
 - 부드러운 느낌의 선을 찾아보자.
 - 물결처럼 보이는 선은 어떤 것이니?
 - 그림에서 움직이는 것 같이 보이는 것은 무엇이니?
 - 이 그림을 만지면 어떤 느낌이 들까?
 - 움직이고 있는 배는 어떤 것 같니?
 - 어떤 그림의 배가 움직이고 있는 배 같니?



- 멈춰있는 배는 어떤 것 같니?
- 3) 명화 속 주인공이 되어보는 상상을 한다.
 - 어떤 그림의 배를 타보고 싶니?
 - ○○이가 이 그림 속의 배를 탔다면 느낌이 어떤 것 같니?
 - 이 배를 탄다면 무엇을 할 것 같니?

다. 활동의 유의점

- 1) 명화를 감상하며 유아가 느낌과 생각을 자유롭게 표현해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 배와 관련된 명화를 감상하며 생각과 느낌을 자유롭게 표현하는지 평가한다.
 - 가) 명화를 감상하며 자기의 생각과 느낌을 자유롭게 이야기하는가?
- 2) 예술작품을 감상하며 아름다움을 느끼는지 평가한다.
 - 가) 유아가 그림의 미적요소에 대해 관심을 가지는가?

마. 확장 활동

- 1) 명화를 빔 프로젝터를 이용하여 벽에 비추고 유아가 명화 속의 인물이 되어 배를 타는 놀이를 해본다.
- 2) 명화처럼 내가 타본 배 또는 타보고 싶은 배를 그림으로 그려본다.

활동 9

여기야 디어차

활동형태

영역

자유선택
활동

음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 민요 뱃노래를 즐겁게 감상한다. · 리듬에 맞추어 악기를 연주한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기
(창의·인성 관련) · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중	

가. 활동 자료

옛날 배 사진 , 민요 '뱃노래' 동영상 , '짚은 뱃노래' 음악, 다양한 악기(소고, 북, 징, 장구, 리듬막대 등)

나. 활동 방법

- 1) 옛날 배 사진을 보며 이야기를 나눈다.
 - 옛날 배는 이렇게 생겼었다.
 - 지금 배와 어떻게 다른 것 같니?
 - 옛날에는 배를 어떻게 움직였을까?
 - 여기 있는 기다란 막대는 무엇일까?
 - 사람들이 어떻게 노를 저었을까?
- 2) 민요 '벚노래' 동영상을 감상한다.
 - 어떤 노래인 것 같니?
 - 노래를 들으니까 어떤 느낌이 드니?
 - 노래의 어떤 부분이 재미있니?
 - '어기야 디어차'는 무엇을 하는 것 같니?
 - 이 배는 어디에 가는 것 같니?
 - 배가 빠르게 가는 것 같니? 아니면 느리게 가는 것 같니?
 - 어떤 부분이 빠르게 움직이는 것 같니?
- 3) 민요 '벚노래'를 들으며 악기를 연주해본다.
 - 노래를 들으면서 악기를 연주해보자.
 - 노래에 어떤 악기가 어울릴 것 같니?
 - 벚노래의 빠르기가 어떤 것 같니?
 - 악기를 어떻게 연주하면 좋을까?
 - 악기를 어떻게 연주하면 음악과 잘 어울릴까?
 - 노래에 맞추어 빠르게 연주해 보자.
 - 느린 부분은 천천히 연주해 보자.
 - 이 부분은 작은 소리로 연주하고 싶구나.
- 4) 민요 '잡은 벚노래'를 들으며 악기를 연주해본다.
 - 벚노래의 빠르기가 어떤 것 같니?
 - 이 노래에는 어떤 악기가 어울릴 것 같니?
 - 악기를 어떻게 연주하면 좋을까?
 - 어떤 부분은 빠르게 연주해볼까?
 - 또 어떻게 연주하면 좋을까?
 - 어떻게 하면 더 흥겹게 연주할 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 민요 노랫말을 익히기 보다는 유아가 민요 가락을 즐기고 흥겹게 악기를 연주해보



도록 한다.

- 2) 우리나라 음악이나 전통악기를 자주 제공하여 유아들이 익숙해지도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아가 민요 ‘뱃노래’에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 유아가 민요 ‘뱃노래’에 관심을 가지고 감상하는가?
- 2) 유아가 민요가락을 즐기면서 악기를 연주하는지 평가한다.
 - 가) 민요 가락에 맞추어 즐겁게 악기를 연주하는가?

마. 확장 활동

- 1) 다른 ‘뱃노래’ 음악을 감상한다(쇼팽 ‘뱃노래’, 러시아 민요 ‘볼가강의 뱃노래’, 차이코프스키 ‘뱃노래’ 등).
- 2) 친구들과 노를 젓는 흥내를 내며 반환점을 돌아오는 게임을 해본다.

활동 10

바다와 하늘에서 일하는 교통 기관

활동형태

유형

대·소집단
활동

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바다와 하늘에서 일하는 교통 기관의 종류와 역할을 알 수 있다. · 자신의 생각과 느낌을 말로 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

바다와 하늘에서 일하는 교통 기관의 사진(잠수함, 여객선, 해양경찰선, 헬리콥터, 비행기, 로켓) , 용판



<잠수함>



<여객선>



<해양경찰선>



<헬리콥터>



<비행기>



<로켓>

나. 활동 방법

- 1) 바다와 하늘에서 일하는 교통 기관의 사진을 보며 유아들의 경험에 대해 이야기를 나눈다.
- 여기 사진 속에 어떤 것들이 있니?



- 로켓, 비행기, 잠수함이 있구나.
 - 비행기를 타 본적이 있니?
 - 비행기를 언제 타 보았니?
 - 비행기를 탔을 때 어떤 기분이었니?
 - 비행기에서 무엇을 보았니?
- 2) 바다와 하늘에서 일하는 교통 기관의 종류와 역할에 대해 이야기를 나눈다.
- 헬리콥터를 본 적이 있니?
 - 헬리콥터는 어떤 일을 할까?
 - 헬리콥터는 하늘을 날아다니며 사람들을 여기저기로 이동할 수 있도록 도와주는구나.
 - 헬리콥터와 비행기는 어떤 점이 같을까?
 - 헬리콥터와 비행기는 어떤 점이 다를까?
 - 바다에서 일하는 경찰을 알고 있니?
 - 바다에서 일하는 경찰은 어떤 것을 타고 다닐까?
 - 해양경찰선은 어떻게 생겼을까?
 - 해양경찰선은 어떤 일을 할까?
 - 강이나 바다와 같이 물위를 건너려면 어떤 것을 타야할까?
 - 배를 타 본적이 있니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들의 수준을 고려하여 이야기 나누기에 포함하는 교통 기관의 수를 조절한다. 이야기나누기에 포함되는 교통 기관의 수에 초점을 맞추기 보다는 하나의 교통 기관이라도 충분히 상호작용 할 수 있도록 한다.
- 2) 유아들의 사전경험을 보다 효과적으로 이끌어내어 이야기나누기가 잘 되도록 하기 위해 사진 자료 뿐 아니라 하늘과 바다에서 일하는 교통 기관의 내용이 담긴 동영상 자료를 이용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 바다와 하늘에서 일하는 교통 기관의 종류와 역할에 대해 알고 있는지 평가한다.
 - 가) 바다에서 일하는 교통 기관의 이름과 하는 일을 알고 있는가?
 - 나) 하늘에서 일하는 교통 기관의 이름과 하는 일을 알고 있는가?
 - 다) 하늘에서 일하는 교통 기관의 이름과 하는 일에 대한 자신의 생각을 말로 표현할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 수·조작 영역에서 하늘과 바다에서 일하는 교통 기관 분류하기 게임을 한다.
- 2) 하늘과 바다에서 일하는 교통 기관 이름을 써본다. 이 때 종이에 연필이나 색연필로 써보는 활동 뿐 아니라 모래종이로 글자 만들어서 촉감 느껴보기, 하늘과 바다에서 일하는 교통 기관 이름 글자 위에 스티커 붙여 보기 등 유아들이 쓰기에 흥미를 가질 수 있도록 재미있는 활동으로 계획한다.

활동 11

어떻게 갈까요

활동형태	유형
대·소집단 활동	동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 의성어, 의태어를 들으며 우리말의 재미를 느껴본다. · 항공/해상 교통 기관에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

동시 ‘어떻게 갈까요?’

나. 활동 방법

- 1) ‘어떻게 갈까요?’ 동시를 들어본다.
 - 선생님이 들려주는 동시를 들어보자
- 2) ‘어떻게 갈까요?’ 동시를 듣고 느낌을 말해본다.
 - 동시에 어떤 말들이 나왔는지 생각나니?
 - 동시에 나온 말 중 어떤 말이 재미있었니?
 - 동시를 들으니 어떤 느낌이니?
- 3) ‘어떻게 갈까요?’ 동시를 읊어본다.
 - 다같이 ‘어떻게 갈까요?’ 동시를 읊어보자.
 - 남자 친구들만 읊어보자
 - 선생님이 물음표 있는 부분을 읊고, 친구들이 대답하는 부분을 읊어보자.



다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 동시를 듣고 자연스럽게 읊어보며 우리말의 재미를 느끼는데 초점을 맞춘다. 유아들이 무리해서 동시를 외우는 것에 중점을 두지 않는다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 동시를 듣고 우리말의 재미를 느끼며 자신의 느낌을 말할 수 있는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 즐겁게 동시를 듣는가?
 - 나) 유아들이 동시를 듣고 자신의 느낌을 자유롭게 이야기하는가?
- 2) 유아들이 동시 활동을 통해 항공/해상 교통 기관에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 ‘어떻게 갈까요?’ 동시 듣기와 말하기를 즐기는가?

마. 확장 활동

- 1) ‘어떻게 갈까요?’ 동시의 시어 바꾸기 활동을 한다.

어떻게 갈까요?

손승희

바다 건너 먼 곳에 어떻게 갈까요?
넘실 넘실 신나는 배를 타고 가지요



바닷속 물고기 세상 어떻게 갈까요?
뽀글뽀글 신기한 잠수함 타고 가지요



구름 건너 저 하늘에 어떻게 갈까요?
부웅 부웅 멋-진 비행기 타고 가지요



초롱 초롱 우주에는 어떻게 갈까요?
슈웅 슈웅 힘-찬 로켓 타고 가지요



활동 12

비행기가 되어 보아요

활동형태

대·소집단
활동

유형

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 비행기의 움직임을 상상하여 신체로 표현할 수 있다. 팔과 다리의 움직임을 조절할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 인성: 존중 - 다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

비행기의 모습이 담긴 동영상 , 셀로판지로 만든 수술, 신나는 음악 음원

나. 활동 방법

- 비행기가 날아가는 모습이 담긴 동영상을 보며 비행기의 움직임을 탐색한다.
 - 비행기가 어떻게 날아갔니?
 - 비행기가 땅에서 하늘로 올라갈 때 날개의 모양이 어떻게 되었니?
 - 하늘에서 동그란 모양의 연기가 만들어질 때 비행기가 어떻게 움직였니?
- 비행기가 날아가는 모습을 상상하며 어떻게 몸으로 표현할 수 있는지 이야기해본다.
 - 비행기가 날아가는 모습을 몸으로 어떻게 표현할 수 있을까?
 - 비행기가 땅에서 하늘로 올라갈 때의 모습은 표현하려면 몸을 어떻게 움직여야 할까? 팔은 어떻게 해야 할까?
 - 비행기가 빠르게 움직이는 모습은 어떻게 표현할 수 있을까? 다리는 어떻게 해야 할까?
 - 비행기가 땅에서 멈추는 모습은 몸의 어디로 표현할 수 있을까?
- 셀로판지로 만든 수술을 이용하여 비행기의 움직임을 표현해본다.
 - 셀로판지 수술을 어떻게 해야 비행기가 날아가는 것처럼 보일까?
 - ○○이는 두 손으로 잡고 팔을 벌려주었구나
 - △△이는 허리에 달고 뛰어다니며 비행기의 모습을 표현해주는구나



〈신체활동을 위한 교사의 상호작용 예〉

- 비행기가 날아갈 준비를 합니다.
- 비행기가 땅에서 하늘로 올라갑니다.
- 비행기가 구름 위를 조용히 날아다닙니다.
- 비행기가 뱅글뱅글 돌며 동그란 모양을 만들고 있어요.
- 여러 대의 비행기가 한줄 기차를 만들어 차례대로 날아가네요.
- 비행기가 땅으로 내려옵니다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 자신의 생각을 창의적으로 표현해볼 수 있도록 교사는 비행기가 날아가는 상황을 구체적인 언어로 표현해준다.
- 2) 유아들이 적극적으로 참여할 수 있도록 교사도 함께 몸을 움직이며 격려한다.
- 3) 유아의 흥미를 자극하고 신체표현을 격려하기 위해 전수연의 고양이의 하루, Ephemera의 Nice Day와 같은 신나는 음악을 배경음악으로 사용하면 좋다. 또한, 배경음악으로 비행기가 비행하는 소리가 담긴 음원이나 동영상을 활용하여 실제로 비행하는 느낌이 나도록 할 수 있다. 만약 배경 음악을 준비하기 어렵다면 음악 없이 활동을 진행해도 무방하다.

라. 활동 평가

- 1) 비행기의 움직임을 자유롭게 표현했는지 평가한다.
 - 가) 자신의 생각대로 비행기의 움직임을 표현하는가?
 - 나) 유아들이 다양한 비행기의 모습을 표현하기 위해 팔과 다리의 움직임을 조절할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 바람이 부는 날 바깥놀이에서 비행기처럼 움직이는 신체활동을 한다.

활동 13

감자 돛단배

활동형태

대·소집단
활동

유형

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 재료로 돛단배 모양을 만들 수 있다. · 요리재료의 변화과정에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 건강하게 생활하기 - 바른 식생활하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

감자 돛단배 요리순서도 PPT , 껍질째 찢 감자, 식빵, 슬라이스 치즈, 다진 오이, 다진 볶은 베이컨, 마요네즈, 빵칼, 숟가락, 꼬치



〈감자 돛단배 요리순서도 PPT〉

나. 활동 방법

- 1) 감자 돛단배 요리순서 PPT를 보며 어떤 모양의 배를 만들지 생각해본다.
 - 감자를 이용하여 어떻게 배 모양을 만들었는지 살펴보자.
 - 먼저 감자 속을 숟가락으로 파내는구나. 배 모양을 만들어야 하니까 조심조심 파내야겠네.
 - 속을 파낸 감자와 오이, 베이컨을 넣은 후 마요네즈를 넣어 섞어보자.
 - 감자배에 섞은 것을 올리고 치즈와 빵으로 돛단배 모양으로 꾸밀 수 있다.



- 어떤 모양으로 돛을 만들어 볼까?

〈감자 돛단배 요리순서〉

요리준비물:

찐 감자, 식빵, 슬라이스 치즈, 다진 오이, 다진 베이컨, 마요네즈
빵칼, 숟가락, 꼬치

- ① 찐 감자를 반으로 자른다.
- ② 찐 감자 속을 숟가락으로 파낸다.
- ③ 그릇에 감자 속 파낸 것, 다진 오이, 다진 베이컨을 넣고 마요네즈와 함께 섞는다.
- ④ 섞어진 재료를 감자 안에 담는다.
- ⑤ 식빵 또는 치즈를 꼬치에 꽂아 돛을 만든다.
- ⑥ 돛단배를 꾸며 완성한다.
- ⑦ 맛있게 먹는다.

2) 요리순서도를 보며 재료를 이용하여 돛단배를 만든다.

- 빵칼로 감자를 반으로 잘라보자.
- 감자가 물렁물렁해서 잘 잘라지는구나.
- 감자 속 파낸 것과 선생님이 준비해온 오이와 베이컨을 큰 그릇에 담고 섞어볼
까? 마요네즈도 넣고 섞어볼 거야.
- (섞어보기 원하는 유아에게) ○○이가 한번 해볼래?
- 섞을 때 느낌이 어떠니?
- 이제 잘 섞어진 속을 다시 감자 안에 넣어보자.
- 배 밖으로 떨어지지 않게 감자 안에 꼭꼭 눌러서 담을 수 있겠구나.
- 그 다음에는 배의 돛을 만들어 보자. 식빵으로 만들어도 되고 치즈로 만들어도
된단다.
- 어떤 모양의 돛을 달아줄까?
- 자기가 생각한 대로 만들어줄 수 있어.
- 치즈로 배를 꾸며줄까?
- 치즈로 배에 사람이 탄 것처럼 태워줄 수도 있겠구나.
- 또 어떻게 꾸며줄까?

3) 내가 만든 돛단배를 감상한 후 맛있게 먹는다.

- ○○이가 만든 돛단배는 어떤 것으로 꾸며주었니?
- 돛단배를 어떻게 꾸미니까 진짜 배 같니?
- 친구들은 어떻게 만들었을까?

- 이제 어떤 맛인지 먹어볼까?
- 감자 속을 파서 먹으니까 어떠니?
- 감자 껍질을 손으로 벗겨서 돛단배를 다 먹었네. 껍질만 남았구나.

다. 활동의 유의점

- 1) 요리활동 전에 사전 준비로 감자는 껍질째 깨끗이 씻어서 찌고 오이는 잘게 다진다.
그리고 베이컨은 잘게 다져 볶은 후 기름기를 제거하여 준비해둔다.
- 2) 감자로 배 아랫부분을 만들기 위해 감자 속을 파낼 때 배 아랫부분의 형태가 잘 유지될 수 있도록 하기 위해 속을 너무 많이 파내지 않도록 한다.
- 3) 유아들이 다양한 방법으로 배를 꾸며볼 수 있도록 하고 창의적인 표현을 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 여러 가지 재료를 이용하여 돛단배를 만드는지 평가한다.
 - 가) 여러 가지 요리재료를 이용하여 돛단배 모양을 만드는가?
 - 나) 자신이 만든 음식을 즐겁게 먹는가?
- 2) 요리재료를 탐색하며 물질의 변화되는 과정에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 요리재료의 질감, 모양, 색깔 등을 탐색하는가?
 - 나) 요리활동을 하면서 요리 재료들이 변화되는 과정에 관심을 가지는가?

마. 확장 활동

- 1) 채소나 과일 등 요리재료에 변화를 주어 다양한 형태의 배 모양 만들기를 해본다.
(예 : 파프리카 돛단배, 고구마 돛단배, 과일 샐러드 돛단배, 떡꼬치 뗏목 등)
- 2) 역할놀이 영역에서 탈것 모양 밀가루반죽 찍기 틀을 이용하여 밀가루반죽을 찍은 후 수제비 만들기, 쿠키 만들기 등의 요리하는 놀이를 한다.



활동 14

종이비행기 접기

활동형태

대·소집단
활동

유형

미술

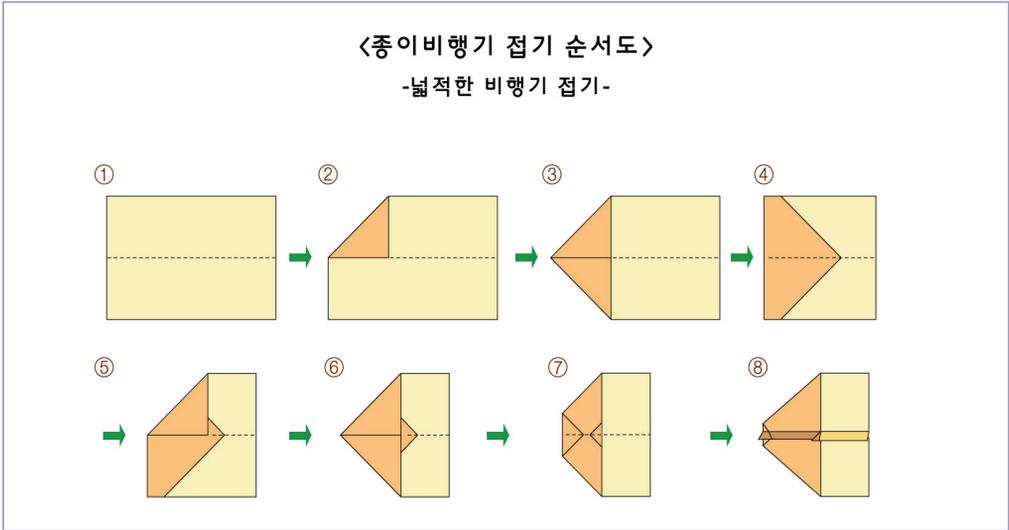
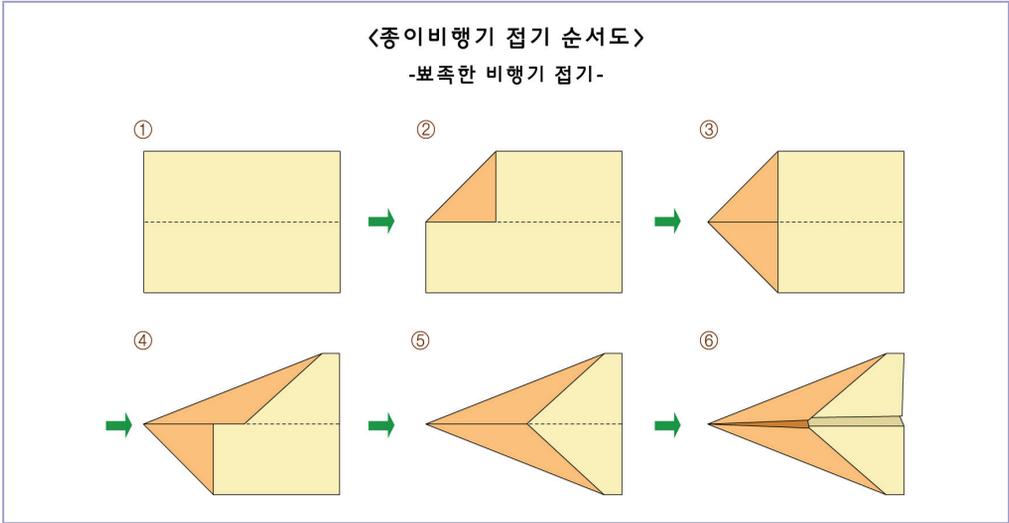
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 순서도를 보고 종이비행기를 접는다. · 소근육을 조절하여 비행기를 날린다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

A4 복사지 또는 색도화지, 종이비행기 접기 순서도(다양한 비행기 접기 순서도) 📄, 색연필

나. 활동 방법

- 1) 종이비행기 접기 순서도를 보며 도화지로 비행기를 접어본다.
 - 종이를 접어서 비행기를 만들어보자.
 - 어떤 비행기를 만들어볼까?
 - 뾰족한 비행기를 만들까 아니면 넓직한 비행기를 만들까?
 - 선을 잘 맞추어서 접어보자.
- 2) 종이비행기를 접고 나서 색연필로 그림을 그려서 꾸며준다.
 - 비행기를 어떻게 꾸며줄까?
 - 비행기 날개에 어떤 그림을 그려주면 좋을까?
 - 비행기에 무늬도 그려줄 수 있겠구나.
 - 비행기에 타고 있는 사람도 그렸구나.
 - 이 사람은 비행기를 타고 어디에 갈까?
- 3) 자기만의 비행기를 날려본다.
 - 비행기를 날려볼까?
 - 어떻게 하면 비행기가 잘 날아갈까?
 - 비행기를 높이 날리려면 어떻게 할까?
 - 비행기를 더 멀리 날아가게 하려면 어떻게 날리면 좋을까?



다. 활동의 유의점

- 1) 종이비행기를 날릴 때 뾰족한 부분이 위험할 수 있으므로 친구를 향해 던지지 않도록 조심한다.
- 2) 종이비행기를 접고 난 후 날리는 것을 먼저 하고 싶어 하는 경우 먼저 날려본 후에 비행기에 그림을 그리거나 꾸미는 활동을 진행한다.

라. 활동 평가

- 1) 순서도를 보고 종이비행기를 접을 수 있는지 평가한다.
 - 가) 순서도를 보고 종이비행기를 접는가?



- 나) 다른 모양의 종이비행기를 구분하여 접는가?
- 2) 소근육을 조절하여 종이비행기를 날리는지 평가한다.
 - 가) 종이비행기가 잘 날아가도록 소근육을 조절하는가?

마. 확장 활동

- 1) 비행기 접는 방법에 따라 비행기가 날아가는 모양이 차이가 있는지 탐색해본다.
- 2) 날개부분을 더 접어보거나 접는 방법에 변화를 주어 다양한 방법으로 종이비행기를 접어본다.

활동 15

보자기 낙하산 메고 달려요

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 낙하산을 메고 달리며 즐거움을 느낀다. · 보자기 낙하산의 원리에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체활동 · 건강: 신체활동에 참여하기 - 자발적으로 신체활동에 참여하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심 유지하고 확장하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심 · 흥미 	

가. 활동 자료

보자기로 만든 낙하산, 반환점으로 사용할 상자 또는 의자

나. 활동 방법

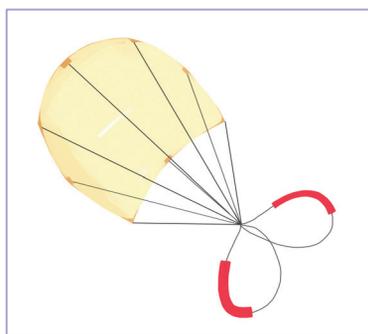
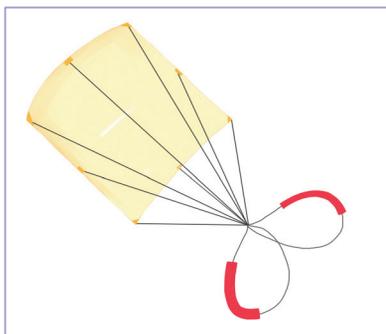
- 1) 보자기로 만든 낙하산을 탐색한다.
 - 보자기에 줄이 달려있는데 이걸로 어떤 것을 해볼까?
 - 여기에 팔을 끼우면 어깨에 뭘 수 있겠네.
 - 어깨에 메고 뛰어 볼까?
 - ○○이가 뛰어가니까 낙하산처럼 퍼지는구나 .
 - 낙하산을 메고 달리니까 달리는 것이 더 힘들구나.
- 2) 보자기 낙하산을 메고 속도를 다르게 하며 뛰어본다.
 - 빠르게 달리니까 낙하산이 펼쳐지는구나.
 - 천천히 달리니까 낙하산이 접어지네.
 - 더 빨리 뛰어볼까?

3) 낙하산을 메고 반환점 돌아오는 게임을 해본다.

- 우리 낙하산 메고 게임해볼까?
- 어디까지 뛰어 갔다가 온다고 할까?
- 이 상자(의자)를 돌아서 오는 것으로 할까?

〈낙하산 만드는 방법〉

- ① 큰 보자기와 35cm 길이 끈 8개, 30cm 길이 끈 2개 부직포 15×6cm 2장을 준비한다.
- ② 35cm 끈 8개를 각각 보자기의 모서리 중앙과 꼭지점 부분에 묶는다.
- ③ 8개의 끈 끝부분을 모아서 묶는다.
- ④ 30cm길이의 끈을 둥글게 만들어서 어깨에 뿔 수 있게 만든다.
- ⑤ 낙하산을 묶은 끈과 어깨끈을 단단하게 묶어 연결한다.
- ⑥ 어깨끈을 부직포로 감싸서 바느질해준다.



〈완성된 낙하산 모습〉

다. 활동의 유의점

- 1) 유아의 수를 고려하여 보자기 낙하산을 여러 개 만들어서 제공한다.
- 2) 달리기를 하기에 충분한 공간이 필요하므로 실외공간이 넓지 않은 경우에는 공원 산책 시에 활동한다.

라. 활동 평가

- 1) 보자기 낙하산을 메고 달리며 즐겁게 신체활동을 하는지 평가한다.
 - 가) 보자기 낙하산을 메고 달리며 즐거움을 표현하는가?
- 2) 낙하산의 원리에 관심을 가지는지 평가한다.
 - 가) 달리기를 하며 보자기 낙하산이 펼쳐지는 것에 관심을 가지는가?

마. 확장 활동

- 1) 미술 영역에서 비닐과 끈을 이용하여 낙하산을 만들어 떨어뜨려본다.
- 2) 낙하산을 메고 달릴 때 왜 달리는 것이 힘든지 이유를 조사해본다.



4 즐거운 교통 생활

활동 1 자동차 경주장 꾸미기	활동형태 자유선택 활동	영역 쌓기놀이 영역
-----------------------------------	------------------------	----------------------

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 블록을 사용하여 자동차 경주장을 구성한다. · 친구와 협력하여 자동차 경주장을 구성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존 	

가. 활동 자료

자동차 경주장 사진 , 자동차 경주 동영상 자료, 여러 종류의 블록, 미니경주용차, 사람인형



〈자동차 경주장 사진〉

나. 활동 방법

- 1) 자동차 경주장 사진이나 자동차 경주 동영상자료를 보며 이야기 나눈다.
 - 자동차 경주장에는 어떤 것들이 있지?
 - 자동차 경주장은 어떤 모양이지?
- 2) 만들고 싶은 자동차 경주장을 큰 종이에 그려보도록 한다.
 - 자동차 경주장을 어떻게 만들고 싶니?
 - 어떤 모양으로 만들고 싶니?

- 어떤 방법으로 만들면 좋을까?
- 만들고 싶은 모양을 도화지에 그려보자.
- 3) 여러 가지 블록과 소품으로 자동차 경주장을 구성해 본다.
 - 어떤 모양의 경주장을 만들어 볼까?
 - 무엇이 필요할까?
 - 자동차가 달리는 길은 어떻게 만들까?
 - 사람들이 구경하는 곳은 어떻게 만들까?

〈자동차 경주장 만들기〉

- ① 자동차 경주장 크기와 모양 정하기
- ② U자 블록과 Y자 블록, 반원 블록 등을 활용하여 원하는 모양 구성하기
- ③ 자동차 출발선과 도착선 표시하기
- ④ 다양한 소품으로 경주장 꾸미기
- ⑤ 관람객 인형 구성하기(도화지에 그린 관람객을 오려 나무 블록에 붙이기)
- ⑥ 미니 경주용차로 자동차 경주 해보기

- 4) 구성된 자동차 경주장을 함께 감상해 보고 놀이를 회상해 본다.
 - 블록으로 자동차 경주장을 만들어 본 느낌이 어떠니?
 - 어떤 부분이 멋있게 느껴지니?
 - 자동차 경주장을 만들면서 재미있었던 점은 무엇이니?
 - 자동차 경주장을 만들면서 어려웠던 점은 무엇이니?
 - 자동차 경주장에서 직접 자동차 경주를 해볼 수 있다면 어떨까?
 - 자동차를 타고 빠르게 경기장을 도는 모습을 몸으로 표현해볼까?
 - 다른 모양의 자동차 경주장을 만든다면 어떤 경주장을 만들고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 다양한 블록과 소품을 안전하게 사용하도록 지도한다.
- 2) 구성된 자동차 경주 장을 매일 사진을 찍어 유아들과 함께 회상해보고 쌓기놀이 영역에 게시하여 준다.
- 3) 소집단형태로 활동을 운영하여 유아가 상상하는 다양한 형태를 존중하며 자유롭게 구성해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 재료를 적절히 활용하면서 창의적으로 구성하는지 평가 한다.
- 2) 친구들과 협력하면서 놀이에 참여 하는지 평가 한다.



마. 확장 활동

- 1) 다양한 소형자동차의 바퀴에 물감 묻혀 굴리기로 무늬 만들기 미술활동을 한다.
- 2) 내가 타고 싶은 경주용차를 생각하여 상상화 그리기를 한다.

활동 2

자동차 정비소 놀이

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자동차 정비소에서 하는 일에 관심을 가진다. · 친구와 협동하여 즐겁게 놀이에 참여 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심을 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존 	

가. 활동 자료

여러 가지 공구, 유아가 탈 수 있는 자동차, 정비소와 자동차 내·외부 사진 📷, 다양한 재활용품, 블록, 역할 담당 표



〈정비소와 자동차 외부〉



〈자동차 내부〉

나. 활동 방법

- 1) 자동차 정비소에 대해 알아본다.
 - 자동차 정비소를 가 본 적이 있니?
 - 무슨 일로 정비소에 가보았니?
 - 자동차 정비소는 어떤 일을 하는 곳일까?
 - 자동차 정비소에는 어떤 것들이 있을까?
- 2) 자동차 정비소 놀이에 대해 이야기 나눈다.
 - 어디에 정비소를 꾸밀까?
 - 정비소 이름은 무엇이라고 할까?
 - 자동차 정비소 놀이를 하려면 무엇이 필요할까?
(자동차, 정비소에 필요한 기계와 도구, 판매하는 물품, 간판 등)
 - 필요한 것들을 무엇으로 어떻게 꾸밀 수 있을까?
(역할을 나누어 준비한다.)
- 3) 정비소를 꾸민 후 정비소 놀이를 한다.
 - 자동차 정비소에서 일하는 사람은 무슨 일을 할까?
 - 자기가 하고 싶은 역할을 맡아 놀이해보자.

다. 활동의 유의점

- 1) 지역사회에 있는 자동차 정비소를 현장학습 다녀오거나 관련된 일을 하시는 학부모님을 초대하여 이야기 나눈 후 사후 활동으로 전개 한다.
- 2) 정비소를 꾸미고 준비할 때는 유아들이 서로 협력할 수 있도록 교사가 소집단 활동으로 진행한다.
- 3) 자동차 내외부의 모습이나 부품에 대한 사진을 게시하여 관심을 유도하고 충분한 정보를 제공한다.



라. 활동 평가

- 1) 자동차 정비소가 하는 일에 관심을 가지고 놀이 하는지 평가 한다.
- 2) 정비소 준비를 할 때 친구와 함께 협동하여 만드느지를 평가한다.
- 3) 자기가 맡은 역할을 순서를 지켜 적절하게 이행하는지를 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 쌓기놀이 영역과 연계하여 자동차 경주장과 정비소 놀이를 함께 확장하여 실시한다.

활동 3 교통안전 어린이	활동형태	영역
	자유선택 활동	언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통수단을 안전하게 이용하는 방법을 안다. · 교통안전 규칙을 알고 지킨다. · 다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 규칙 지키기 · 의사소통: 듣기-이야기 듣고 이해하기
(창의 · 인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

교통안전 질문이 담긴 녹음자료 🎧, 헤드폰, 교통안전 관련 그림카드 총 18쌍 🗂️

나. 활동 방법

- 1) 그림카드를 보며 그림 속 상황에서 어떤 행동이 안전하고 바른 행동인지 이야기 나눈다.
 - 공이 자동차 밑으로 들어갔구나. 어떻게 해야 할까?
 - 어른들께 부탁드려 공을 꺼내야 안전 하구나.
 - 혼자 공을 꺼내러 차 밑으로 들어가면 어떤 위험한 일이 생길까?
 - 가장 안전하게 공놀이를 할 수 있는 방법은 무엇일까?
 - 차들이 없는 공원이나 운동장에서 공놀이를 하도록 하자.
 - 횡단보도를 안전하게 건너려면 어떻게 해야 할까?

- 자전거를 타고 횡단보도를 지날 땐 어떻게 해야 할까?
 - 버스에서는 어떻게 해야 할까?
- 2) 게임 방법을 소개한다.

〈게임 방법〉

- ① 그림카드가 잘 보이도록 펼쳐 둔다.
- ② 헤드폰을 낀다(더블 잭을 이용하여 2명이 들도록 할 수 있다).
- ③ 녹음기에서 나오는 수수께끼를 듣고 정답이라고 생각되는 카드를 찾아 가진다.
- ④ 수수께끼가 끝나면 가지고 있는 카드의 수를 세어본다.

〈교통안전 질문의 예〉

▶ 보행 및 놀이안전규칙

- 신호등이 초록불로 바뀌었어요. 안전하게 건너는 어린이는 누구일까요?
- 자전거를 타고 가는데 횡단보도를 건너요. 안전하게 건너는 사람은 누구일까요?
- 부모님과 길을 가고 있네요. 안전하게 걷는 어린이는 누구일까요?
- 횡단보도를 건너려고 기다리고 있네요. 안전하게 기다리는 어린이는 누구일까요?
- 엄마와 함께 신호등이 없는 길을 건너야 해요. 어떻게 해야 안전 할까요?
- 공이 자동차 밑으로 들어갔어요. 어떻게 해야 할까요?
- 친구와 숭바꼭질을 해요. 어디에 숨을까요?

▶ 교통 기관이용

- 엄마와 버스를 기다리고 있군요. 안전하게 기다리는 어린이는 누구일까요?
- 현장학습을 가려고 친구들과 함께 버스를 탔어요. 어떻게 할까요?
- 친구와 자전거를 타고 있어요. 안전한 어린이는 누구일까요?
- 공원에서 자전거를 타요. 어디서 타야할까요?
- 지하철이 들어오고 있네요. 안전한 곳에서 기다리는 어린이는 누구일까요?
- 엄마와 함께 지하철을 타고 놀이공원에 가고 있어요. 예의바른 어린이는 누구일까요?
- 지하철에 할아버지가 타셨어요. 바르게 행동하는 사람은 누구일까요?
- 자동차가 멈추었어요. 바르게 내리는 어린이는 누구일까요?
- 가족들과 함께 자동차를 탔어요. 어디에 앉으면 안전할까요?
- 자동차 안에서의 바른 모습은 무엇일까요?
- 지하 주차장에서 차를 타야해요. 어떻게 할까요?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아의 흥미와 지속 여부를 고려하여 상황별로 나누어 교통안전 질문의 수를 조절하여 제공 한다.
- 2) 녹음기의 소리를 너무 크게 하지 않도록 주의를 하고 소리 조절 버튼의 가장 적절한 볼륨에 표시를 해준다.

라. 활동 평가

- 1) 교통수단을 안전하게 이용하는 방법에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 보행 및 놀이 안전규칙을 아는지 평가한다.
- 2) 들은 내용을 이해하고 바른 카드를 적절하게 고르는 지 평가한다.

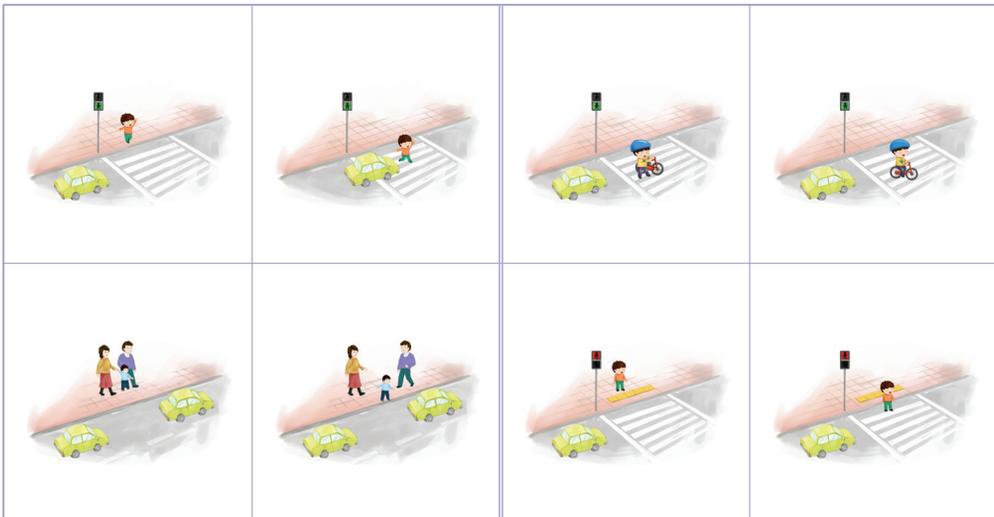
마. 확장 활동

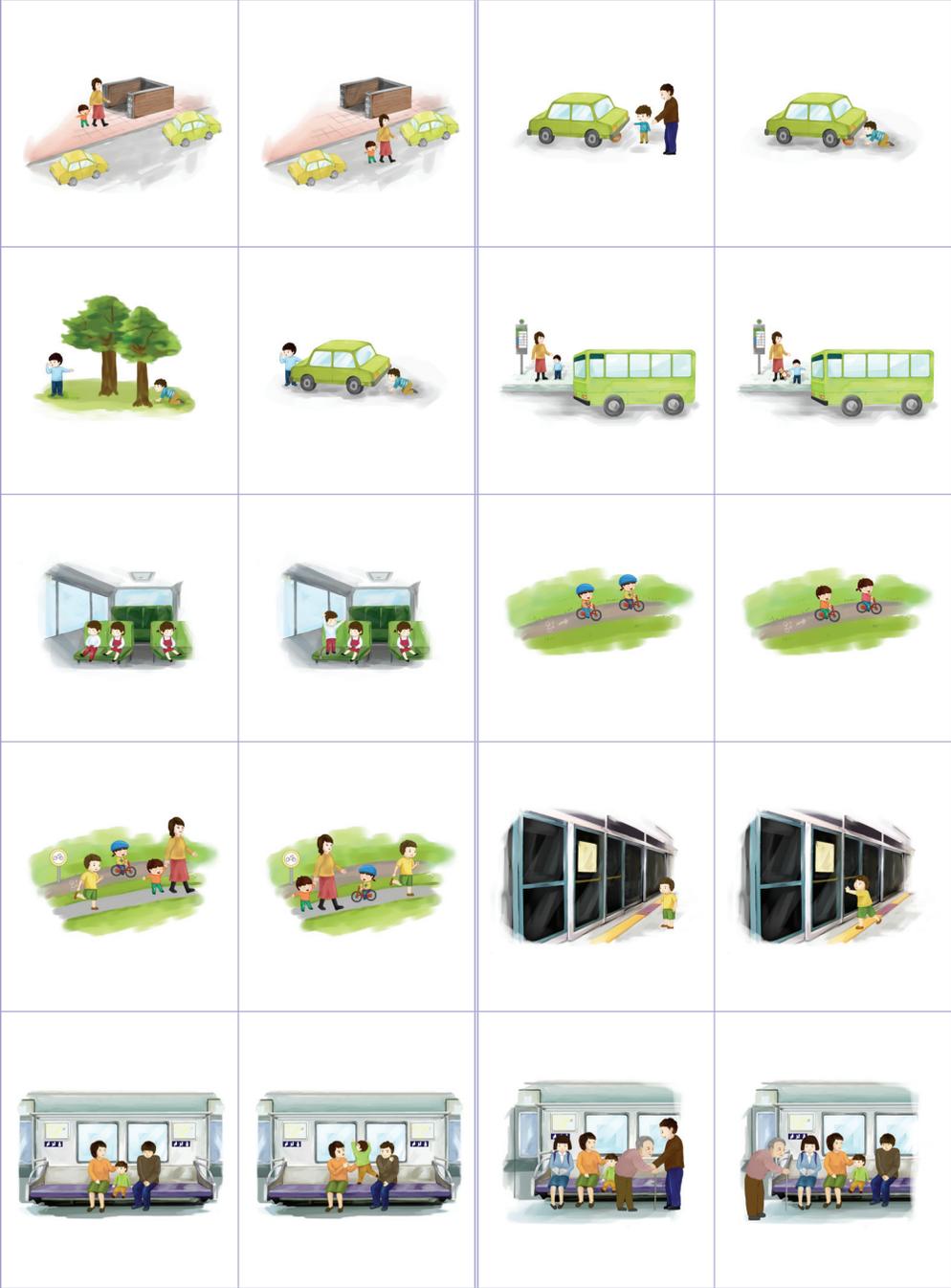
- 1) 유아가 직접 교통안전문제를 내어 우리 반 교통안전 책을 만든다.

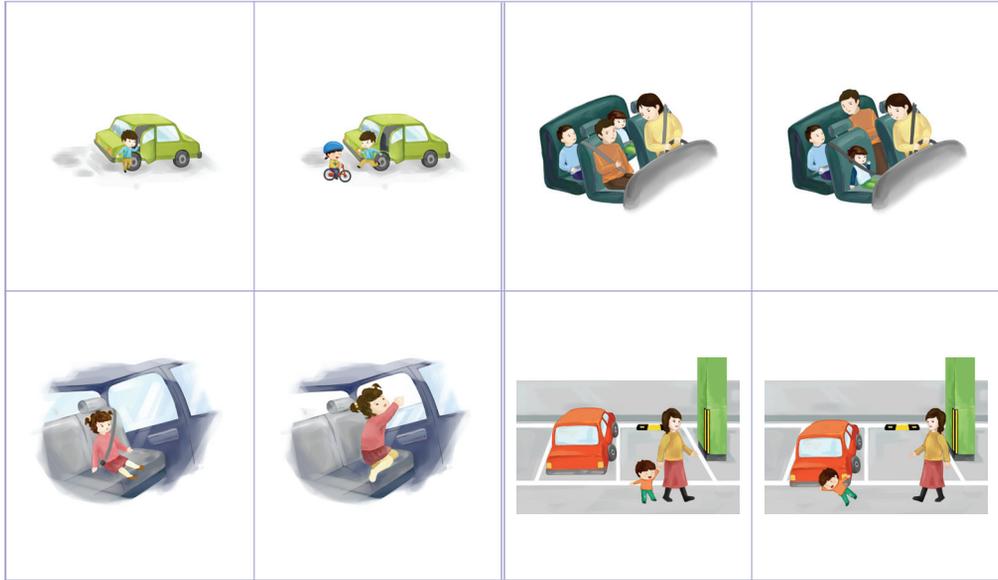


〈교통안전 책〉

〈교통안전 관련 그림카드〉







활동 4

나는야! 교통안전 지킴이

활동형태

영역

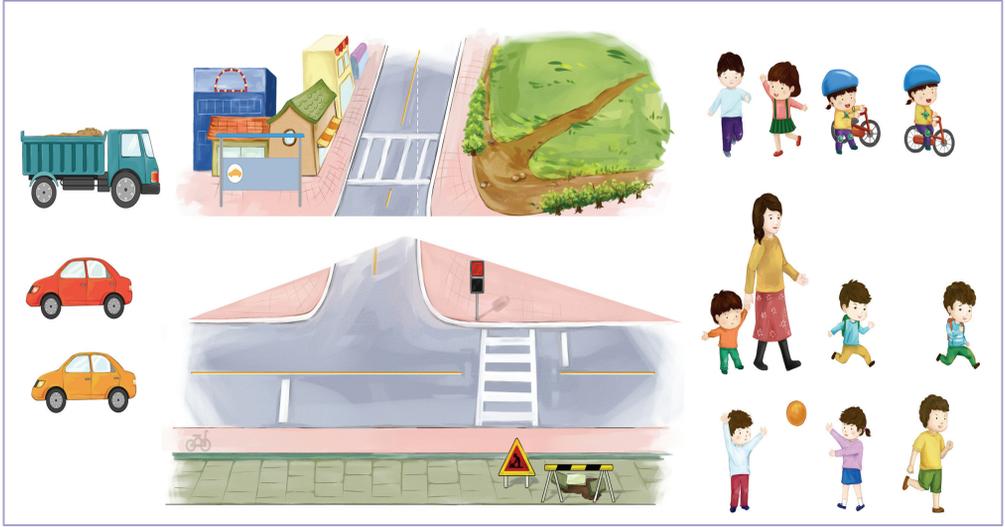
자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통안전 규칙을 알고 지킨다. · 위험한 행동과 안전한 행동을 구별 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 규칙 지키기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치 알고 지키기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

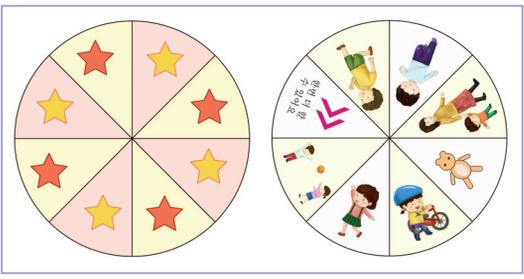
그림자료(거리 모습 디오라마 판, 게임판 2장, 돌림판, 길을 걷는 사람 모습의 말 6개 2쌍) 🗺️



<거리 모습 디오라마 판>



<완성된 거리 모습 디오라마>



<돌림판>



<게임판>



나. 활동 방법

1) 거리 모습 디오라마 내용에 맞도록 적절히 사람을 등장시키며 이야기를 들려준다.

〈거리 모습 디오라마 내용〉

거리에는 바쁘게 오가는 사람들이 있어요.
 뽕뽕 달리는 자동차도 많고, 자전거들도 있어요.
 모두가 안전하게 길을 다니기 위해서는 다 함께 지켜야 하는 약속은 무엇인지 알아보을까요?
 사람과 자동차가 다니는 길은 서로 달라요.
 사람은 인도로, 자동차는 차도로, 자전거는 자전거 도로로 다녀야 해요. 만약 모두 같은
 길로 다닌다면 서로 부딪혀 다칠 수 있어요.
 버스나 택시를 기다릴 때도 안전한 인도에서 기다려요.
 길을 걸을 때는 장난치지 않고 바르게 걸어요.
 차길을 건널 땐 횡단보도로 건너요.
 자전거를 타고 왔다면 내려서 건너야 해요.
 신호등이 있는 곳에선 초록불이 켜질 때 까지 안전한 인도에서 기다리다 초록불이 켜질
 때 건너가요.
 초록 불로 바뀌자마자 달려 나가면 안 돼요.
 그건 멋진 것도 아니고 용감한 것도 아니에요.
 아주 위험한 행동이에요.
 거리 곳곳에 있는 표지판은 그림으로 한 약속이에요.
 차와 사람들이 조심해야 할을 알려 주거든요.
 사람들이 살고 있는 곳이에요. 경적을 울리면 안돼요.
 어린이가 많이 다니는 길입니다. 차들은 천천히 지나가세요.
 자전거만 다니는 길이에요.
 차길을 건너는 곳이에요. 조심조심 조심
 도로 공사 중이에요. 조심해서 지나가야 해요.

2) 게임 방법을 소개한다.

- 게임 판 그림 속에 있는 사람들 중에 위험한 행동을 하고 있는 사람들이 있니?
- 어떻게 하면 위험하지 않도록 해 줄 수 있을까?
(위험한 행동을 보이는 사람을 떼서 안전한 곳으로 옮겨 준다.)
- 이 그림판에 있는 사람들을 모두 안전한 곳으로 데려다 주는 게임을 해보자.

〈게임 방법〉

- ① 게임 판을 나누어 갖는다.
- ② 게임 판의 사람들을 위험한곳에 배치한다.
- ③ 돌림판의 바늘을 돌려 나오는 그림을 보고 해당하는 사람을 안전한 곳으로 옮겨 붙인다.
- ④ 바늘이 '한 번 더' 칸을 가리키면 한 번 더 바늘을 돌릴 수 있다.
- ⑤ 6명을 모두 안전한 곳으로 이동하여 붙여 주면 게임이 끝난다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아의 흥미와 집중도에 따라 이야기 나누기와 언어게임으로 이틀에 나누어 활동할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 상황 별 교통규칙을 아는 지를 평가한다.
- 2) 게임 규칙을 지키고 즐겁게 활동하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유치원/어린이집 밖 주변 도로에서 안전하게 걷기, 길 건너기 활동을 해 본다.
- 2) 집에서 유치원/어린이집으로 등원하는 길 지도를 그려보고 조심해야 하는 곳을 표시하여 조심해야 하는 이유를 발표한다.

활동 5

무엇이 필요 할까요

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통약자를 위한 교통편의시설의 종류와 필요성을 안다. · 다른 사람을 배려하는 마음을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 	

가. 활동 자료

‘작은 실천, 큰 기쁨’ 플래시 , 배려가 필요한 사람들 , 교통 약자를 위한 편의 시설 사진 , 놀이판, 각종배려표시



〈배려가 필요한 사람들〉

나. 활동 방법

- 1) '작은 실천, 큰 기쁨' 동영상을 보고 이야기 나눈다.
 - 휠체어를 타고 있는 사람에게 어떤 도움을 주었니?
 - 왜 그런 도움이 필요 했을까?
 - 휠체어를 탄 사람 외에 우리의 배려가 필요한 사람이 또 있을까?
- 2) 배려가 필요한 사람을 도와주기위해 필요한 시설에 대해 이야기 나눈다.
 - 시각장애인이 길을 쉽게 갈 수 있으려면 무엇이 필요할까?
(시각장애인이 위험한 것을 피해 길을 찾도록 도움을 주는 것을 점자 유도 블록 이라고 한다)
 - 시각장애인은 횡단보도에서 신호가 바뀐 것을 어떻게 알 수 있을까?
(초록불로 바뀌면 건너도 좋다는 신호를 음악으로 들려주는 기계야. 음악 소리가 나면 길을 건너란다)
 - 점자 유도 블록과 음향 신호기를 어디에 붙여 줄까?
 - 장애인 주차 표시를 본적이 있니?
 - 보통 주차 장소와 어떤 차이가 있니?
 - 이런 표시가 있는 곳에서는 어떻게 해야 할까?
 - 버스 전철을 탔을 때 이런 표시(임산부, 아기를 안고 있는 엄마, 경로석, 노약자석 등)를 본 적이 있니? 무슨 뜻일까? 이런 표시가 있는 곳에서는 어떻게 해야 할까?
- 3) 활동소개를 한다.
 - 놀이판에 그려져 있는 상황을 보고 필요한 배려표시를 붙여 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 교통약자가 일반적인 교통시설을 이용할 때의 그 불편함을 이해 할 수 있도록 다양한 사례가 담긴 동영상을 활용한다.

- 2) 교통약자가 편의 시설을 이용할 때 유아가 배려할 수 있는 다양한 방법에 대해 이야기 나눈다.

라. 활동 평가

- 1) 교통약자를 위해 배려해야 하는 상황을 아는지 평가 한다.
- 2) 교통약자를 위해 필요한 시설과 배려방법을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 교통약자를 위한 교통편의시설을 직접 탐색해 볼 수 있도록 현장 체험을 실시한다.
- 2) 유아가 만들어 보고 싶은 교통약자를 위한 편의 시설을 고안하고 만들어 전시회를 연다.

활동 6	숲을 살리는 교통수단	활동형태	영역
		자유선택 활동	수·조작 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자동차 매연이 우리 생활에 미치는 영향에 관심을 가진다. · 매연을 줄이기 위한 방법을 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 생명체와 자연 환경 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제 해결력 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 	

가. 활동 자료

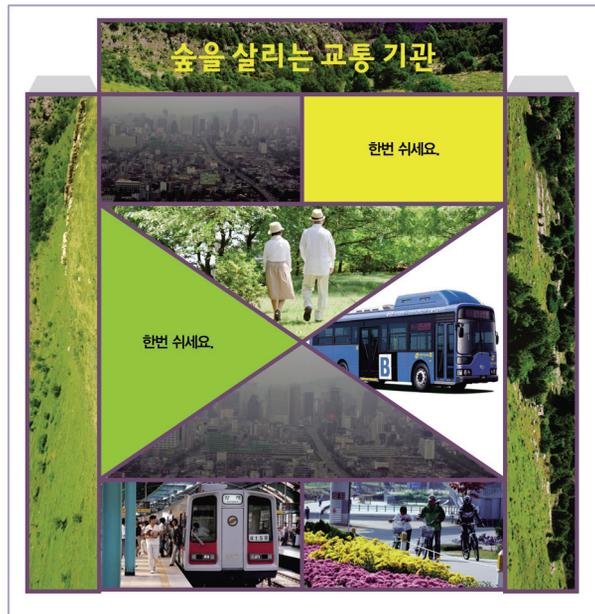
튀기기판, 튀기기 알, 퍼즐판 2 세트



〈퍼즐판-매연〉



〈바닥판-공원〉



〈튀기기 판〉

나. 활동 방법

- 1) 퍼즐판의 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 퍼즐 속의 그림의 하늘은 왜 이렇게 뿌옇고 흐린 것 같니?
 - 매연을 뿜는 자동차가 많이 지나다니는 구나?
 - 이렇게 매연이 가득한 곳에 우리가 살고 있다면 어떨까?
- 2) 매연이 없는 맑은 하늘이 있는 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 그림 속 도시처럼 깨끗해지려면 어떻게 해야 할까?

- 자동차 사용을 줄이려면 어떻게 해야 할까?
- 3) 게임 자료를 소개 한다.
 - 게임을 하면서 우리가 맑은 하늘을 만드는 방법을 알아보자
 - 텃기기 판에 어떤 그림이 있는지 살펴볼까?
 - 그림들 중 맑은 하늘을 만들 수 있는 교통수단은 어떤 것일까?

〈게임판 제작 방법〉

- ① 바닥판 그림은 맑은 하늘과 숲이 가득한 공원 배경 그림을 붙여 준다.
- ② 복잡한 도로 상황과 매연으로 뿌연 하늘을 배경으로 한 도시 그림을 10조각 퍼즐 2개를 만든다.
- ③ 퍼즐의 뒷면에 다른 색의 색지를 붙여 각각의 퍼즐을 구별할 수 있도록 한다.
- ④ 퍼즐 조각 중 하나에 장구 핀을 이용하여 손잡이를 만든다.
- ⑤ 걷기, 자전거 타기, 지하철 타기, 천연가스 버스 타기, 자동차로 복잡한 도로사진, 한 번 쉬세요. 의 6장의 그림으로 만들어진 텃기기 판을 만든다.
- ⑥ 텃기기 판의 주변 3면에 보호대를 설치하여 텃기기 판 밖으로 나가지 않도록 제작한다.
- ⑦ 판의 보호대가 없는 면에 줄을 연결한 텃기기 알을 붙인다.

〈게임 방법〉

- ① 2명의 유아가 퍼즐 판을 나누어 갖는다.
- ② 우선순위를 정하고 차례대로 텃기기 판위에서 텃기기 알을 튕겨 친환경적 교통 기관 이용 (걷기, 자전거 타기, 지하철 타기, 천연가스버스 타기) 그림에 들어가면 퍼즐 조각을 하나 떼어 낸다.
- ③ 텃기기 알이 ‘한번 쉬세요’에 들어가면 퍼즐을 뺄 수 없다.
- ④ 텃기기 알이 복잡한 도로 사진에 들어가면 떼어낸 퍼즐 조각 1개를 다시 퍼즐 판에 올려 놓는다.
- ⑤ 퍼즐을 모두 떼어내면 게임이 끝난다.

- 4) 활동이 끝나면 퍼즐 조각을 맞춰 놓도록 안내한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 친환경적 교통 기관에 대해 충분히 이야기 나눈 후 실시한다.
- 2) 게임 방법을 유아들끼리 다양하게 시도해 보도록 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 자동차 매연을 줄이기 위한 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 매연을 발생시키는(없는) 교통수단을 구별하는지 평가한다.
- 3) 규칙을 지켜 게임에 참여하는지 평가한다.



마. 확장 활동

- 1) 친환경 자동차에 대해 알아본다.
- 2) 우리 집에서 실천하고 있는 자동차 사용 줄이기(자동차 요일제 참여 등)에 대해 조사하고 이야기 나눈다.

활동 7

별별집에 가요

활동형태

자유선택
활동

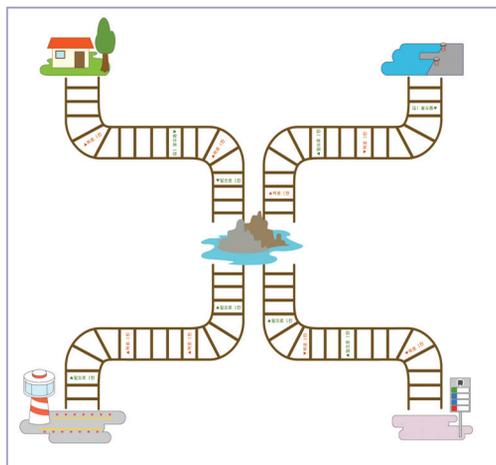
영역

수 · 조작
영역

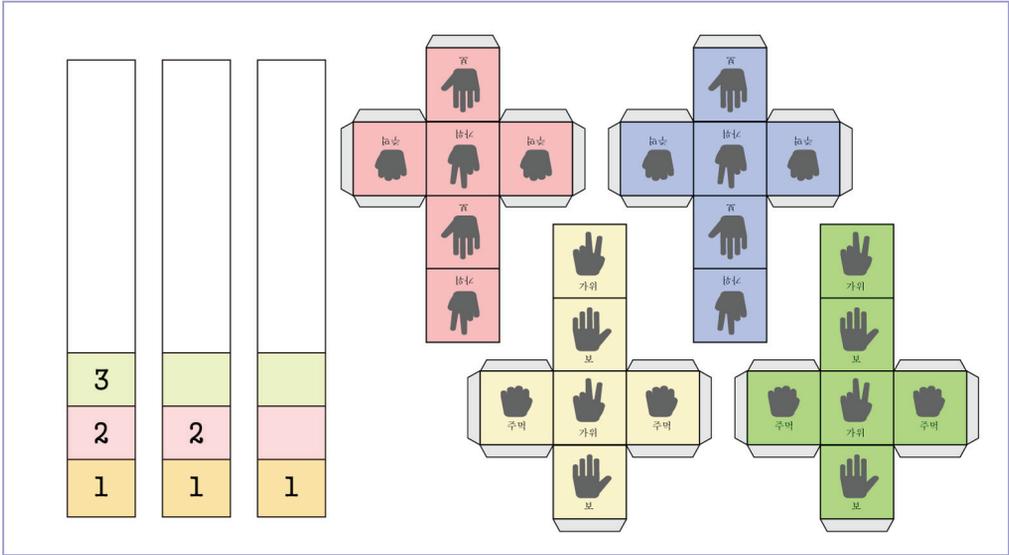
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 교통 기관에 관심을 가진다. · 수의 크기를 인식하고 그 수만큼 이동할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수의 연산의 기초개념알기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

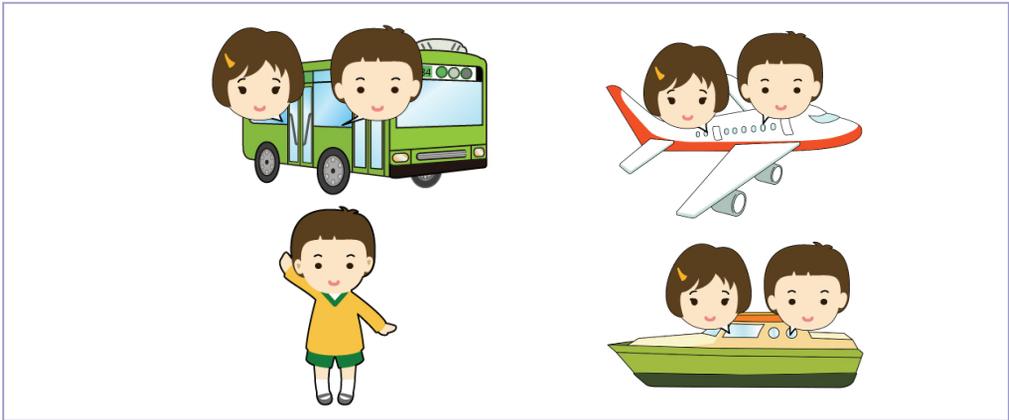
그림자료(게임판, 말 4개, 숫자막대, 숫자막대통, 가위바위보주사위 유아 수 만큼) 🎲



<게임판>



<주사위>



<말>

나. 활동 방법

- 1) 유치원/어린이집 등원 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 오늘은 유치원/어린이집을 올 때 어떤 방법으로 왔니?
(걸어오기도 하고 엄마랑 자동차를 타고 오기도 하고 버스를 타고 온 친구들도 있구나)
 - 멀리 있는 곳에 여행 갈 때는 어떤 교통 기관을 이용해 보았니?
- 2) 게임 방법을 소개한다.
 - 게임판에 어떤 그림이 있니?(집 앞마당, 배 선착장, 비행기 활주로, 버스 정류장)



- 이 그림 속에 어울리는 교통 기관은 무엇일까?
 - (말을 보여주며) 무엇을 타고 있지? 말 그림과 어울리는 곳을 찾아 놓아보자.
 - (가위바위보 주사위와 숫자 막대를 보여주며) 주사위에는 무엇이 그려져 있지?
 - 숫자 막대에는 어떤 숫자가 적혀있니?
 - 이 주사위와 숫자막대들을 어떻게 이용해서 재미있게 게임을 할 수 있을까?
- 3) 게임 방법을 함께 알아본다.

〈게임 방법〉

- ① 2~3명이 게임을 할 수 있다.
- ② 가위바위보 주사위를 2~ 3명의 유아가 한 개씩 갖는다.
- ③ 가위바위보 주사위를 굴려 순서를 정한다.
- ④ 정해진 순서대로 게임 판에 그려진 그림에서 자신이 원하는 출발장소를 정하고, 출발장소에 맞는 말을 놓는다.
- ⑤ '가위바위보'를 외치며 가위바위보 주사위를 동시에 굴린다.
- ⑥ 주사위를 던져 이긴 유아는 막대주사위 통에서 막대 한 개를 꺼낸다.
- ⑦ 막대에 씌여진 숫자만큼 말을 이동한다.
- ⑧ 별별섬에 도착하면 게임이 끝난다.

- 4) 활동을 회상해 본다.
- 게임을 하면서 재미있었던 점은 무엇이니?
 - 게임을 하면서 어려운 점이 있었니?
 - 게임 방법을 바꾸어 본다면 어떤 방법이 좋겠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들의 발달 수준을 고려하여 이동경로의 칸과 숫자막대의 수 및 앞, 뒤 방향지시어를 조정할 수 있다.
- 2) 말과 교통 기관 출발 장소도 유아들의 흥미에 따라 교체해서 활동해본다.
- 3) 가위바위보 주사위와 숫자막대를 차례대로 이용하는 것을 어려워하는 유아의 경우 한 가지만 사용하여 게임을 진행하는 방법도 소개 한다.
- 4) 숫자 막대는 유아의 수준에 따라 제시하는 숫자를 조정하여 제시한다.

라. 활동 평가

- 1) 다양한 교통 기관에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 1~3까지의 숫자만큼 칸을 이동하는지 평가한다.
- 3) 앞, 뒤의 방향대로 이동하는지 평가한다.
- 4) 차례를 지켜 사이좋게 게임을 하는지 평가한다.

활동 8

교통표지판 스텐실

활동형태

대·소집단
활동

유형

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 물감으로 자유롭게 도장찍기를 할 수 있다. · 눈과 손의 협응력을 기른다. · 교통 기관 로고에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회적 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

교통표지판 스텐실 판(주차장, 일시정지, 서행, 직진, 우회전, 유턴) , 도트포인트, 흰종이



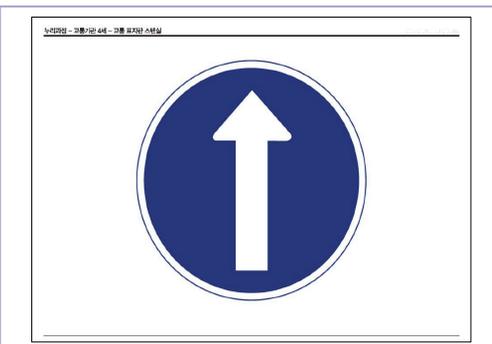
<주차장>



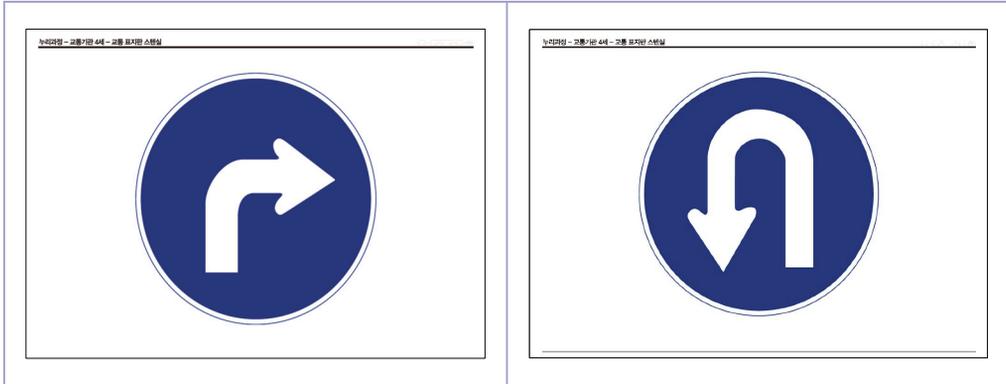
<일시정지>



<서행>



<직진>



〈우회전〉

〈유턴〉

나. 활동 방법

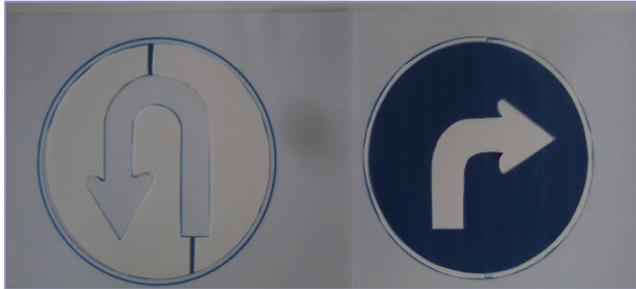
- 1) 교통표지판을 살펴본다.
 - 여기에 있는 그림을 본 적이 있니?
 - ○○이는 주차장에서 '주차' 표시를 보았구나
 - □□이는 아빠랑 차를 타고 가다가 길에서 '유턴' 표시를 보았구나
 - 여기 종이에 왜 구멍이 뚫렸을까?
- 2) 교통표지판을 흰종이 위에 올리고 도트페인트로 자유롭게 스텐실 한다.
 - 여기에 있는 물감을 글자 위에 찍을 수 있구나
 - ○○이는 어떤 글자를 해보고 싶니?
 - △△이는 어떤 색깔로 찍어보고 싶니?

〈교통표지판 스텐실 판 자료 제작 방법〉

- ① 교통표지판을 출력하여 코팅한다.



② 교통표지판의 글자 또는 그림 부분을 칼로 오려낸다.



다. 활동의 유의점

- 1) 도트포인트를 구하기 어려울 경우 물감 방망이나 스펀지 붓 등으로 대체할 수 있다.
- 2) 교통표지판이 움직이면 스텐실 하기 어려우므로 딱파일에 교통표지판과 흰종이를 끼워 활동하거나 투명테이프로 붙여 교통표지판이 움직이지 않도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 자유롭게 스텐실 활동을 하였는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 자신의 의사를 자유롭게 표현하고 교통표지판 도장찍기를 하였는가?
 - 나) 눈과 손을 협응하여 소근육을 조절하는가?
- 2) 유아들이 교통표지판에 관심을 가지고 있는지 평가한다.
 - 가) 유아들에게 친숙한 교통 기관 표지판을 알아보는가?



활동 9

이런 경기도 있어요

활동형태

대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통수단을 이용한 경기에 관심을 가진다. · 교통수단 이용 시 보호 장비에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 규칙 지키기 · 의사소통: 말하기-느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기-호기심을 유지하고 확장하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호작용 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

동영상(F1, 경륜, 자전거 경기)📺, 사진자료(보호 장비를 갖추고 경기하는 모습)📷

나. 활동 방법

- 그림 자료를 보며 이야기 나눈다.
 - 여기에 있는 교통 기관의 이름이 무엇이니?
 - 무엇을 하고 있는 그림이니?
 - 우리가 타고 다니는 교통수단과 같은 점과 다른 점은 무엇이니?
 - 이 사람들의 옷차림은 어떠니? 왜 이런 옷차림일까?
- 교통 기관을 이용한 경기가 있음을 알려 준다.
 - 교통 기관을 이용한 경기를 본 적이 있니?
 - 자동차(조정, 자전거)를 이용한 경기는 어떻게 이루어질까?
- 동영상을 보며 각 경기모습을 살펴보며 이야기 나눈다.
 - 〈F1-자동차 경기〉
 - 자동차 경기를 본 적이 있니?
 - 우리가 타고 다니는 자동차와 같은 점(다른 점)은 무엇이니?
 - 경기하는 모습을 보니 어떤 생각이 드니?
 - 〈자전거 경기〉
 - 이 경기는 무엇을 이용한 경기 일까?

- 우리가 타고 다니는 자전거와 같은 점(다른 점)은 무엇이니?
 - 우리가 자전거를 타는 놀이터 길과 경기장 길의 다른 점은 무엇이니?
- 〈조정〉
- 이 경기는 어디서 하는 경기 일까?
 - 배가 어떻게 움직이고 있니?
 - 많은 사람이 타고 있는 배가 잘 움직이려면 어떻게 해야 할까?
- 4) 각 경기선수들의 보호 장비에 대해 이야기 나눈다.
- 자동차 경기(자전거 경기, 조정)를 하기 위해서는 어떤 준비가 필요할까?
(안전복, 헬멧, 무릎보호대 등)
 - 만약 이런 장치가 없다면 어떻게 될까?
 - 이런 경기에 참여 하는 사람들은 어떤 준비를 할까?
 - 경기 중 조심해야 할 것은 무엇일까?
 - 우리가 자동차(자전거, 배)를 탈 때는 어떻게 우리 몸을 보호할 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 경기에 대한 세부적인 내용보다는 경기에 대한 호기심과 안전에 초점을 맞춰 진행한다.

라. 활동 평가

- 1) 교통수단을 이용한 경기에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 교통수단의 안전한 이용방법을 아는지 평가한다.
- 3) 자신의 생각과 느낌, 경험을 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에서 다양한 보호 장비를 착용하고 조정, 자전거, 자동차 경주 놀이를 한다.
- 2) 쌓기놀이 영역에 경주장을 꾸민 후 모형 자동차 경주 놀이를 한다.



활동 10

유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요

활동형태

대·소집단 활동

유형

이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 유치원/어린이집 버스 탑승 시 지켜야 할 약속에 대해 알 수 있다. · 자신의 생각, 느낌, 경험을 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 지키기 · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

유치원/어린이집 버스 탑승 시 지켜야 할 약속의 내용이 담긴 동영상(버스가 완전히 멈출 때 까지 기다려요, 차례대로 줄을 서요, 차 타거나 내릴 때 걸리지 않도록 조심해요, 안전벨트를 매요, 장난치지 않아요, 창문으로 손을 내밀지 않아요)📺, 용판

나. 활동 방법

- 1) 유치원/어린이집 버스를 타본 경험에 대해 이야기를 나눈다.
 - 유치원/어린이집 버스를 타본 적이 있니?
 - 유치원/어린이집 버스를 타고 어디를 가보았니?
- 2) 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속에 대해 이야기를 나눈다.
 - 유치원/어린이집 버스 탈 때 불편한 점이 있었니?
 - 유치원/어린이집 버스 탈 때 어떤 약속을 지켜야 할까?
 - 유치원/어린이집 버스에서는 어떻게 앉아 있어야 할까?
 - 유치원/어린이집 버스에서 내릴 때 어떻게 해야 할까?
- 3) 이야기 나눈 내용을 회상한다.
 - 유치원/어린이집 버스 탈 때 차례를 지켜 한 줄로 기다려요.
 - 유치원/어린이집 버스 탈 때 제자리에 앉아서 안전벨트를 매요.

다. 활동의 유의점

- 1) 셔틀버스가 없는 유치원/어린이집의 경우 일반적인 버스나 자동차를 탈 때 지켜야 하는 약속에 대해 이야기를 나눈다.
- 2) 이야기나누기를 하면서 유아들이 생각해내는 새로운 약속에 대해 유아들과 협의하여 새로운 약속을 정할 수 있다(예 : 버스에서 음식 먹지 않기).

라. 활동 평가

- 1) 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속에 대해 알고 있는지 평가한다.
 - 가) 유치원/어린이집 버스를 탈 때 어떤 약속을 지켜야 하는가?
 - 나) 유치원/어린이집 버스를 탈 때 지켜야 하는 약속에 대한 자신의 생각을 말할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속에 대해 이야기나누기 한 내용을 기억하며 유치원/어린이집 버스를 직접 타본다.
- 2) 유치원/어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속을 담은 표어(그림) 만들기 활동을 한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 11 </div> <p style="margin-top: 5px;">미림이의 자동차 여행</p>	활동형태	유형
	대·소집단 활동	동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자동차를 안전하게 이용하는 방법을 안다. · 자동차를 안전하게 이용한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 규칙 지키기 · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치 알고 지키기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

‘미림이의 자동차 여행’ 그림동화 PPT

나. 활동 방법

- 1) 그림동화를 듣는다.
- 2) 동화를 들은 후 자동차를 안전하게 이용하는 방법에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 미림이가 자동차를 타기 전에 해야 할 일은 무엇일까?
(예 : 화장실 다녀오기)



- 자동차를 타고 여행을 할 때 안전을 위해 어떻게 할까?
(예 : 안전벨트 매기, 운전자 방해 하지 않기, 바르게 앉기, 문을 열고 닫을 때 조심하기)

다. 활동의 유의점

- 1) 가족과 함께 차를 타고 여행해본 경험을 충분히 이끌어 내도록 하고 문제가 되는 상황을 예방하기 위해 어떻게 행동해야 하는지에 대해 이야기를 나눈다.

라. 활동 평가

- 1) 자동차를 안전하게 이용하는 방법에 대해 아는지 평가 한다.

마. 확장 활동

- 1) 가족과 함께 자가용을 탈 때, 유치원/어린이집 버스를 탈 때, 대중교통을 이용할 때 등 다양한 교통 기관을 이용할 때 지켜야 할 약속에 대한 표어, 포스터를 만들고 유치원/어린이집과 가정, 지역사회에 홍보 활동을 한다.

‘미림이의 자동차 여행’ 동화 내용 (출처 - 교육과학기술부(2009) 유치원 교육활동 지도자료 8. P 200)	
	1. 야호! 신난다. 오늘은 미림이네 가족이 자동차를 타고 바닷가로 여행을 떠나는 날입니다.
	2. 엄마는 옷과 음식을 준비하시고 아빠는 텐트와 여행 도구를 챙기시느라 무척 바쁘십니다. “미림아, 너도 어서 화장실에 다녀오고 준비해야지.” 어머니께서 말씀하셨습니다.
	3. “저는 소변 마렵지 않아요. 아빠, 엄마, 빨리 나오세요. 빨리요!” 미림 이는 먼저 차를 타려고 뛰어 나갔어요.
	4. 바로 그때, 달려오던 자전거가 미림이 앞을 휩 지나갔어요. 조금만 더 가까이 갔으면 큰일 날 뻔했어요. 여행은커녕 병원으로 실려 갈 뻔했어요.

	<p>5. 잠시 후 아빠, 엄마가 짐을 차에 실으셨어요. “와! 이제 출발이지요?” 미림 이는 신이 나서 자동차에 올라탔어요. 그런데 빨리 가고 싶은 마음에 자동차 문을 급히 닫다가 손가락이 문에 끼였어요. “미림아! 조심해야지! 크게 다칠 뻔 했구나.” 다행히 손끝이 조금 아플 뿐 피가 나진 않았어요.</p>
	<p>6. “미림아, 차를 탈 때에는 조심해야지. 이제 안전띠를 매자.” 엄마는 안전띠를 매어 주셨어요. “아유 답답해.” 조금 가다 미림 이는 엄마가 창밖을 내다보시는 사이에 안전띠를 살짝 풀어 놓았어요.</p>
	<p>7. “아빠, 아빠, 이제 다 왔어요?” “조금 더 가야 된단다.” 바다가 금방 보이지 않자, 미림 이는 또 아빠를 불렀어요. “미림아! 운전할 때 말을 자꾸 시키거나 귀찮게 하면, 아빠가 안전하게 운전을 하실 수 없어.” 그런데 그때 갑자기</p>
	<p>8. 까-익. ‘짱’ 미림 이는 앞 의자에 부딪히고 말았어요.</p>
	<p>9. 옆을 지나가는 자동차가 미림이네 자동차 앞으로 끼어든 바람에 아빠가 급정거를 하셨던 거예요. 엄마, 아빠는 미림이가 다친 줄 알고 깜짝 놀라셨어요. 미림이 이마에 커다란 혹이 생겼어요. “아니, 안전띠가 풀어져 있네.” 엄마는 안전띠를 다시 매어 주셨어요. “미림아, 많이 아프니?” 아빠가 물으셔서 미림 이는 조그만 소리로 대답했어요. “아니요, 참을 수 있어요.”</p>
	<p>10. 잠시 후, 미림 이는 화장실에 가고 싶었어요. “아빠! 차 좀 세워 주세요. 소변이 마려워요.” “미림아! 고속도로에서 차를 세우면 아주 위험 하단다. 조금만 더 가면 휴게소가 있으니까 참아라.” 아빠가 말씀하셨어요.</p>
	<p>11. 미림이가 소변을 참기 위해 발을 동동 구르다 무심코 발을 대자 그만 문이 덜커덩 열렸어요. 다행히 안전띠를 하고 있었기 때문에 사고는 나지 않았어요.</p>
	<p>12. 휴게실에 도착하여 미림이가 화장실에 다녀오자 아빠는 화가 난 목소리로 “네가 차안에서 위험한 행동을 많이 해서, 아빠는 운전하기가 힘들고 여행을 계속하고 싶지가 않구나!” 하시며 집으로 돌아가자고 하셨어요.</p>
	<p>13. 미림이는 깜짝 놀라 눈물을 글썽이며 “엄마, 아빠 이제 부터는 조심 하겠어요.”하고 말했어요. 그리고 미림 이는 자동차를 안전하게 타는 방법을 생각해 보았어요.</p>



활동 12

자동차도 쉬어요

활동형태

유형

대·소집단
활동

동시

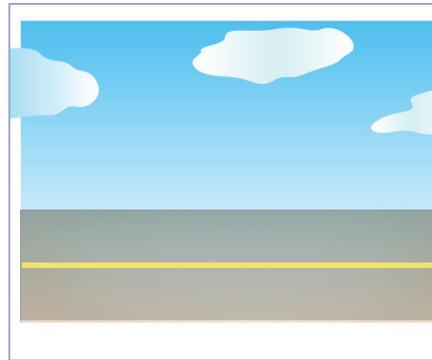
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 의성어를 즐기며 동시를 듣는다. · 승용차 요일 제에 관심을 가진다. · 친숙한 글자를 찾아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제 해결력 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

동시 '자동차도 쉬어요' 플래시카드, 동시조작자료(도로 모양 판, 주황, 빨간, 파랑, 초록, 보라색 자동차), 동시판, 승용차 요일제 홍보 이미지



〈주황, 빨간, 파랑, 초록, 보라색 자동차〉



〈도로 모양 판〉

나. 활동 방법

- 1) 승용차 요일제 홍보 이미지를 보며 이야기 나눈다.
 - 이런 그림을 본 적이 있니?
 - 어디에서 보았니?
 - 이 그림은 무엇을 말하고 있는 걸까?

- 2) 동시 ‘자동차도 쉬어요’ 플래시를 감상한다.
- 3) 동시 내용을 회상한다.
 - (다시 승용차 요일제 홍보 이미지 보여주며) 이 그림이 무엇을 말하고 있는 것 같니?
 - 주황(빨, 파, 초, 보) 자동차는 어떤 요일에 쉬었니?
 - 자동차들이 하루씩 요일을 정해 쉬면 어떤 좋은 점이 있을까?
- 4) 유아와 교사가 동시를 나누어 읊어본다.
 - 주황 자동차는 어떤 소리를 내며 달려갔었니?
 - 주황 자동차가 낸 ‘부릉부릉’처럼 자동차가 내는 소리를 표현하는 말은 또 무엇이 있니?
 - 동시를 선생님과 나누어 읊을 때 너희들은 자동차 소리 부분을 읊을 수 있니?
 - 이번엔 어떻게 동시를 나누어 읊어 볼까?
- 5) 언어 영역에서 개별로 색깔자동차를 조작하며 동시를 읊어본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 동시판과 조작자료를 제작하여 유아들이 조작해 볼 수 있도록 언어 영역에 제시한다.

라. 활동 평가

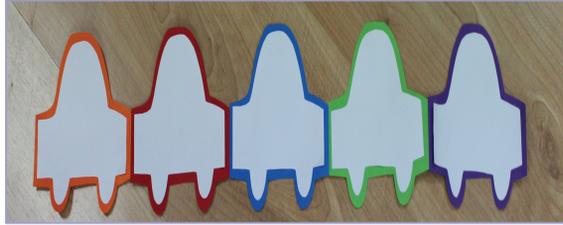
- 1) 자동차의 소리를 표현하는 의성어에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 승용차 요일제의 좋은 점을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 동시를 재구성한다.
 - 자동차의 소리(부릉, 씩씩쌩쌩, 뚱뚱뚱뚱, 붕붕붕, 뽕뽕)를 다른 소리로 표현해 볼까?
- 2) 재구성한 동시를 자동차모양의 색깔 동시책으로 만들어 본다.

자동차도 쉬어요	자동차도 쉬어요
부릉부릉 주황 차는 월요일	주황 차는 월요일
씩씩쌩쌩 빨간 차는 화요일	빨간 차는 화요일
뚱뚱뚱뚱 파란 차는 수요일	파란 차는 수요일
붕붕붕~ 초록 차는 목요일	초록 차는 목요일
뽕~뽕~ 보라 차는 금요일	보라 차는 금요일
하루만 쉬어도	하루만 쉬어도
맑은 공기, 깨끗한 하늘	맑은 공기, 깨끗한 하늘

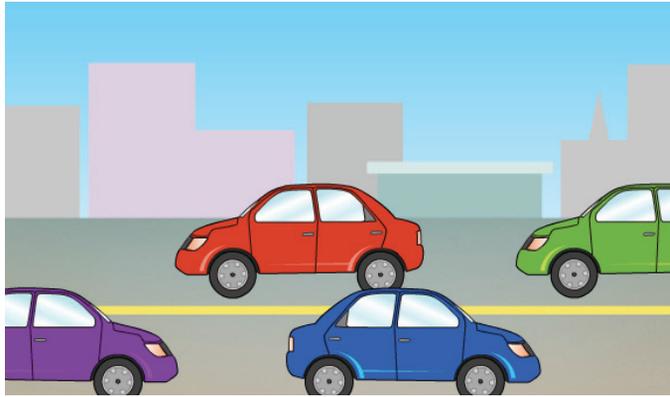
〈동시 재구성 하기〉



〈자동차 모양의 아코디언 동시책 만들기〉

자동차도 쉬어요 위효실

부릉 부릉 주황 차는 월요일
 씩씩 씩씩 빨간 차는 화요일
 뚤뚤 뚤뚤 파란 차는 수요일
 봉봉 봉~ 초록 차는 목요일
 빵빵 빵빵 보라 차는 금요일
 하루만 쉬어도
 맑은 공기, 깨끗한 하늘



활동 13

자동차는 바빠요

활동형태

대·소집단
활동

유형

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 교통안전규칙을 알고 지킨다. · 동요를 즐겁게 부를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전규칙 지키기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 질서 - 기초질서 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

‘자동차는 바빠요’ 플래시 , ‘자동차는 바빠요’ 노래 

나. 활동 방법

- 1) ‘자동차는 바빠요’ 노래를 듣는다.
- 2) 노랫말 내용을 회상한다.
 - 건널목에서 길을 건너려는 데 자동차가 달려오면 어떻게 하면 좋을까?
 - 자동차의 옆과 뒤를 볼 수 있는 거울이 자동차에 달려있는데 왜 그 옆과 뒤에 있는 친구들이 잘 보이지 않는 걸까?
 - 자동차는 빨라서 어떤 점이 위험할까?
- 3) ‘자동차는 바빠요’ 플래시를 감상한다.
 - 이 노래를 들으니까 어떤 마음이 드니?
- 4) 멜로디를 들려준다.
 - 피아노로 멜로디를 들려준다.
- 5) 멜로디를 익히기 위해 한 가지 소리로 노래를 불러본다(음, 아, 라 등).
 - 어떤 한 가지 소리로 노래를 불러 보고 싶니?
- 6) ‘자동차는 바빠요’ 플래시를 보며 노래를 불러본다.
- 7) 전체 노래를 나누어 불러본다(교사-유아, 유아-유아 등).
 - 노래를 어떤 방법으로 나누어 불러보면 좋겠니?
- 8) 노래를 불러 본 느낌에 대해서 이야기 나눈다.
 - ‘자동차는 바빠요’ 노래를 불러보니 어땠니?



- 어떤 부분이 가장 재미있었니?
- 부르기 어려운 부분도 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 노래의 멜로디에 익숙해 질 수 있도록 사전에 전이시간이나 정리정돈 시간 등을 이용하여 반복하여 음악을 들려준다.
- 2) 안전한 생활을 위해 지켜야 할 교통안전규칙에 대해 충분히 이야기를 나눈다.

라. 활동 평가

- 1) 자동차를 안전하게 이용하는 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 즐겁게 노래 부르는 지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 노랫말에 어울리는 움직임을 만들어 본다.
 - 바쁜 자동차를 어떻게 표현하면 좋을까?
 - 팔과 발을 빨리 움직여보자.
- 2) 노랫말에 맞춰 자유롭게 움직이며 노래를 불러본다.

자동차는 바빠요

위효실 작사
박양현 작곡

자동차는 바빠요 자동차는 바빠요 차를 먼저 보내고 안전하게 건너요

자동차는 못 봐요 자동차는 못 봐요 옆에서 놀면 안 돼요 뒤에서 놀면 안 돼요

자동차는 빨라요 자동차는 빨라요 멀리있어 보여도 조심 또 조심

자동차는 멋져요 자동차는 멋져요 안전하게 이용해요 멋진 자동차

활동 14

교통표지판 따라 움직여봐요

활동형태

대·소집단
활동

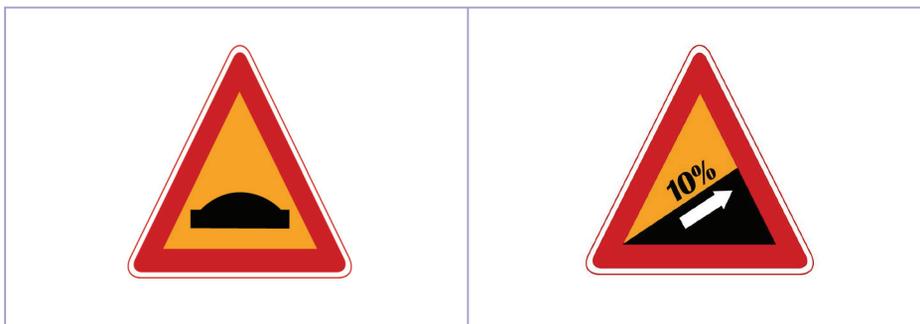
유형

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 여러 교통 표지판의 의미를 이해할 수 있다 · 지시에 맞게 몸을 움직일 수 있다. · 음악에 맞춰 흥겹게 몸을 움직일 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 존중 - 다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

다양한 교통표지판 사진(과속방지턱, 오르막 경사, 미끄러운 도로, 우회전, 유턴, 일시정지, 좌회전, 서행) , 흥겨운 음악 음원



<과속방지턱>

<오르막 경사>



<미끄러운 도로>

<우회전>

<유턴>



<일시정지>

<좌회전>

<서행>

나. 활동 방법

- 1) 교통표지판이 의미하는 것이 어떤 뜻인지 이야기를 나눈다.
 - 이런 그림들을 본적이 있니?
 - 어디서 보았니?
 - 이런 그림은 왜 있는 걸까?
 - ‘정지’는 어떤 뜻일까?
 - 여기 있는 동그란 모자가 길에 떨어져 있는 것 같은 그림은 어떤 뜻일까?
- 2) 교통표지판을 몸으로 어떻게 표현할 수 있을지 이야기를 나누고 몸으로 표현해보자.
 - 친구들이 자동차를 운전한다고 생각해보자.
 - 길에서 그림에 있는 신호들을 만나면 어떻게 운전해야 할까?
 - 좌회전 신호가 나오면 어떻게 운전해야 하니? 핸들을 왼쪽으로 돌려야 하는구나.
 - 그럼, 자동차는 어떻게 될까? 왼쪽으로 돌아가는구나.
 - 그럼, 친구들이 자동차라고 생각해보자.
 - 좌회전할 때 자동차가 어떻게 움직이는지 몸으로 표현해보자.
- 3) 음악에 맞춰 춤을 추다가 음악이 멈출 때 제시된 교통표지판의 신호를 몸으로 표현한다.
 - 이제부터 친구들이 자동차가 되어 볼 거야.
 - 음악에 맞춰 춤을 추다가 음악이 멈추면 선생님이 교통표지판을 보여줄꺼예요. 그럼 친구들이 어떻게 해야할까?
 - 그래, 교통표지판대로 몸을 움직이면 되는구나.
 - (음악에 맞춰 춤을 추다가 교사가 ‘우회전’ 안내판을 든다) 이 그림은 어떤 뜻이지? 너희들이 어떻게 움직여야 할까?
 - ‘우회전’ 표시이구나. 차가 오른쪽으로 꺾이지네.
 - ○○이는 손을 쪽 뺀어 오른쪽으로 꺾어지는 모습을 표현하고 있네.
 - △△이는 온 몸으로 오른쪽으로 크게 들고 있구나.



〈유아들 활동 모습〉

다. 활동의 유의점

- 1) 유아의 수준을 관찰하여 몸으로 표현하기 쉬운 교통표지판에서 몸으로 표현하기 어려운 수준으로 점차 활동의 수준을 조절한다.
- 2) 활동에 사용하는 음악은 유아들이 흥겹게 춤출 수 있는 음악으로 준비한다(예 : 만화 주제가 피구왕 통키, 네잎클로버(박영진 작사·작곡), 멧쟁이 토마토(김영광 작사·작곡))
- 3) 유아들의 상상을 돕기 위해 자동차 그림의 머리띠나 목걸이를 착용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 교통표지판의 의미를 몸으로 적절하게 표현했는지 평가한다.
 - 가) 교통표지판의 의미를 알고 있는가?
 - 나) 교통표지판이 의미하는 것을 몸으로 적절하게 표현하는가?
- 2) 유아들이 음악에 맞춰 즐겁게 춤을 추었는지 평가한다.
 - 가) 유아들이 신나는 음악에 맞춰 흥겹게 춤을 추는가?

마. 확장 활동

- 1) 큰 상자로 자동차 만들기를 하여 각자 자신이 만든 자동차를 타고 본 활동을 해본다.
- 2) 언어 영역에서 교통표지판 수수께끼 활동을 한다.
- 3) 교통표지판 메모리 게임이나 교통표지판 카드 뒤집기 게임을 한다.



활동 15

세발자전거 경주

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자전거를 안전하게 이용한다. · 게임 방법과 규칙을 정하여 지킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 교통안전 규칙 지키기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치 알고 지키기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 질서 - 기초질서 질서 - 법질서 	

가. 활동 자료

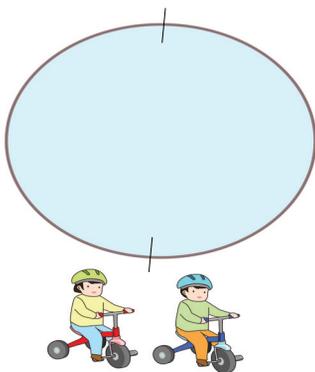
경륜 사진, 세발자전거 2대, 신호기, 점수판, 결승점 표시기, 안전 헬멧, 팔 · 무릎보호대

나. 활동 방법

- 1) 경륜 사진을 보면서 게임 방법과 규칙을 예측해 본다.
 - 사진 속사람들이 무엇을 하고 있니?
 - 어떤 방법으로 경주를 하는 걸까?
 - 우리도 사진 속사람들처럼 경주를 해볼 수 있을까?
- 2) 양 편으로 나누고 게임 방법과 규칙에 대해 이야기 나눈 후 게임을 해본다.
 - 편을 어떻게 나누면 좋을까?
 - 편 이름을 어떻게 정하면 좋을까?
 - 안전하게 경주를 하려면 어떤 준비가 필요할까?
 - 경주에 나선 친구를 어떻게 응원할까?
 - 경주를 끝낸 친구는 어떻게 할까?
 - 게임을 즐겁게 하기 위해서 우리가 함께 지켜야 할 규칙은 무엇일까?

〈게임 방법〉

- ① 유아들과 함께 편을 나누고 이름을 정한다.
- ② 각 팀에서 한명씩 나와 헬멧과 보호 장구를 착용한다.
- ③ 출발 신호가 울리면 출발하여 자전거를 타고 결승점에 도착한다.
- ④ 먼저 들어 온 편에게 점수를 준다.
- ⑤ 보호 장구를 2세트이상 준비하여 차레를 기다리는 동안 미리 안전 준비를 하도록 하여 안전 장비 준비로 인하여 게임에 대한 흥미가 떨어지지 않도록 한다.



3) 활동을 회상해 본다.

- 게임을 해본 느낌이 어땠니?
- 게임을 하면서 조심해야 할 것은 무엇이었니?
- 게임을 하면서 조마조마 했을 때는 없었니?
- 게임을 하면서 재미있었던 점은 무엇이니?
- 다시 한 번 게임을 한다면 다른 방법으로 해 볼 수도 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 게임 결과에 중점을 두기보다는, 게임과정에서 안전 규칙을 지키는 것이 중요함을 강조하면서 활동을 진행하도록 한다.
- 2) 게임에서 일어날 수 있는 일들을 예측해 보고, 유아가 직접 규칙을 정해 지키도록 한다.
- 3) 바깥놀이터에서 게임에 방해 되는 환경요인이 없는지 주의 깊게 살펴보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 친구들과 협력하여 규칙을 정하는지 평가한다.
- 2) 게임 규칙을 이해하고 규칙에 따라 적절히 행동하는지 평가한다.
- 3) 보호 장구를 바르게 착용하고 자전거를 타는지 평가한다.



● 「4세 누리과정 교사용 지도서 제7권 교통 기관」의 아래 활동들은 해당 자료들에 근거하여 재구성하였음.

활동번호	활동명	출처
(1-2)	육상 교통 기관 빙고게임	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 117-119.
(1-7)	간다간다	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 8-교통 기관. pp. 46-48.
(1-14)	자동차가 있는 거리	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 57-59.
(1-9)	옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 128-130.
(2-2)	누구의 소리일까요	보건복지가족부(2008). 4세 보육프로그램. pp. 87-289.
(2-7)	무엇이 빠졌을까	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 8-교통 기관. pp. 167-169.
(2-9)	트럭삼형제	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 8-교통 기관. pp. 22-24.
(2-15)	세차장 돌아보기	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 8-교통 기관. pp. 181-183.
(3-1)	비행기, 공항 구성하기	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 97-99.
(3-6)	로켓발사	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 159-161.
(3-8)	배와 관련된 영화를 감상해요	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 83-85.
(3-13)	비행기가 되어 보아요	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 지도서7-교통 기관. pp. 68-70.
(4-4)	미림이의 자동차 여행	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 8-교통 기관. pp. 198-200.
(4-9)	이런 경기도 있어요	유아교육진흥원(2011) 3-4세 지도자료집 pp. 223-224.

※ 「제7권 교통 기관」 활동안의 사진출처

- 대전청사새롬어린이집
- HP푸르니어린이집
- 서울노일유치원
- 서울마포초등학교병설유치원
- 서울수색초등학교병설유치원
- 서울하늘초등학교병설유치원
- 인천재능대학교부속유치원

〈부록〉 『교동 기관』 교육활동과 4세 누리과정

● 교육활동과 4세 누리과정 관련 표

※ 활동에 포함된 4세 누리과정 관련 요소에 ○ 표시

영역 활동	신체운동·건강				의사소통			사회관계				예술경험		자연탐구				
	신체 인식하기	신체 조절과 기본운동하기	신체 활동에 참여하기	건강하게 생활하기	안전하게 생활하기	듣기 말하기	읽기 쓰기	나를 알고 존중하기	나와 다른사람의 감정 알고 조절하기	가족을 소중히 여기기	다른 사람과 더불어 생활하기	사회에 관심 갖기	아름다움 찾아보기	예술적 표현하기	예술 감상하기	탐구하는 태도 기르기	수학적 탐구하기	과학적 탐구하기
(1-1) 자동차 놀이											○				○			
(1-2) 육상 교통 기관 빙고게임							○									○	○	
(1-3) 육상 교통 기관이 변했어요						○										○		
(1-4) 육상 교통 기관 메모리게임											○					○		
(1-5) 교통 기관 사방 치기											○						○	



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구				
(1-6) 내가 만들고 싶은 자동차						○								○					○
(1-7) 간다 간다														○					
(1-8) 내가 이용한 교통 기관						○					○					○			
(1-9) 옛날에는 어떤 것을 타고 다녔을까?						○										○			
(1-10) '육상교통 기관' 동시 찾기						○	○							○					
(1-11) 신나는 교통 기관														○		○			
(1-12) 가마 타기	○										○	○							
(1-13) 자동차모양 쿠키 만들기											○								○
(1-14) 자동차가 있는 거리											○			○					
(2-1) 기차 놀이						○					○			○					
(2-2) 누구의 소리일까요						○										○			
(2-3) 누구일까요							○					○							
(2-4) 기차 여행												○				○			

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험				자연탐구					
(2-5) 자전거 바퀴 채우기												○								○		
(2-6) '초록이' 자동차																				○	○	
(2-7) 무엇이 빠졌을까																				○	○	
(2-8) 무슨 일을 할까요						○														○		
(2-9) 트럭 삼형제						○						○										
(2-10) 우리가 만든 기차 노래												○			○							
(2-11) 쌍쌍 굴러 가는 바퀴															○					○		
(2-12) 달려라! 자전거		○													○							
(2-13) 자전거 바퀴 볼링		○										○										○
(2-14) 비누 반죽 그림													○		○							
(2-15) 세차장 돌아 보기													○							○		
(2-16) 홀라후프 기차 놀이		○										○										



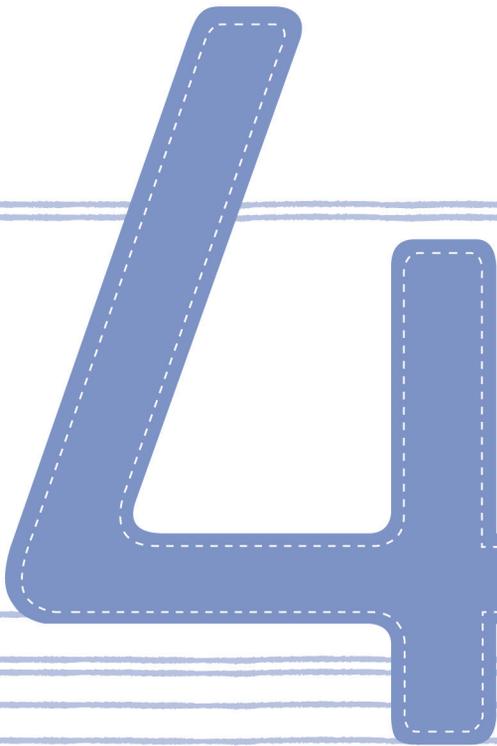
영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(3-1) 비행기, 공항 구성하기											○	○				○
(3-2) 비행기 타고 여행을 가요											○		○			
(3-3) 교통 기관 글자를 찾아보아요						○									○	
(3-4) 배 모양 책 만들기						○	○									
(3-5) 높이 더 높이											○				○	○
(3-6) 로켓 발사															○	○
(3-7) 낙하산 무게 실험															○	○
(3-8) 배가 나오는 명화를 감상해요													○	○		
(3-9) 어기야 디어차													○	○		
(3-10) 바다와 하늘에서 일하는 교통 기관						○									○	
(3-11) 동시)어떻게 갈까요					○										○	

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(3-12) 비행기가 되어 보아요	○												○			
(3-13) 감자 돛단배			○												○	○
(3-14) 종이 비행기 접기	○												○			
(3-15) 보자기 낙하산 메고 달려요		○													○	
(4-1) 자동차 경주장 꾸미기										○						○
(4-2) 정비소 놀이										○	○				○	
(4-3) 교통 안전 어린이				○	○											
(4-4) 나는야! 교통 안전지킴이	○			○						○						
(4-5) 무엇이 필요 할까요?										○					○	
(4-6) 숲을 살리는 교통 수단					○	○									○	○
(4-7) 별별 섬에 가요										○					○	○
(4-8) 교통 표지판 스텐실	○										○		○			



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험			자연탐구				
	(4-9) 이런 경기도 있어요				○		○										○		○	
(4-10) 유치원/ 어린이집 버스 탈 때 지켜야 하는 약속이 있어요				○		○														
(4-11) 미림이의 자동차여행				○	○							○								
(4-12) 자동차도 쉬어요						○		○												
(4-13) 자동차는 바빠요				○									○							
(4-14) 교통표지판 따라 움직여봐요		○											○			○				
(4-15) 세발 자전거 경주				○							○									
총계	0	9	1	1	7	8	10	6	1	0	0	0	22	10	1	17	2	25	10	10

우리나라



4세 누리과정 교사용 지도서



우리나라

제 1 부

- I. 『우리나라』 생활주제 개요
 - 1. 『우리나라』 생활주제의 의미
 - 2. 주제 및 내용 구성

- II. 『우리나라』 교육활동 종합 목록표
 - 1. 우리나라 사람들의 생활
 - 2. 우리나라의 놀이와 예술
 - 3. 우리나라의 역사
 - 4. 우리나라의 자랑거리

- III. 『우리나라』의 교육활동 전개 방안
 - 1. 교육활동 전개 시기
 - 2. 생활주제 전개 과정 예시



I

『우리나라』 생활주제 개요

1 『우리나라』 생활주제의 의미

유아기는 자기 자신에 대한 신뢰감과 함께 자기 정체성의 기초를 형성하는 중요한 시기이다. 자기 정체성을 가진다는 것은 타인과 구별되는 자신만의 고유성을 긍정적으로 가지는 것을 의미한다. 정체성이 확고한 사람은 긍정적 자아개념을 형성하여 자신의 삶에 행복감을 가질 뿐 아니라, 자신이 속한 사회에 건강하게 적응한다. 정체성은 한 개인으로서의 정체성 뿐 아니라, 국가나 민족적인 정체성도 매우 중요하다. 특히 지구촌이 하나의 울타리 안에 연결된 현대사회에서는 자기 민족과 국가에 대한 정체성을 가진 사람이 생존과 번영을 누릴 수 있다. 교통과 전자통신의 발달로 세계 여러 나라가 긴밀하게 교류하는 시대에 한 국가나 민족도 마찬가지로 고유성과 특수성 없이는 세계 사회에서 존재감을 부각시키기 어렵다. 세계화가 가속화될수록 세계적 보편성 추구하고 동시에 다문화교육 및 각국의 전통문화 교육을 더욱 강조하는 것도 이러한 이유 때문이다(문미옥·이혜상·민행난, 2006)¹⁾. 따라서 생활주제 ‘우리나라’는 유아가 대한민국 국민으로서 자신이 속한 국가의 역사와 정치, 사회, 문화에 대한 정확한 이해와 친숙함, 그리고 자긍심을 가지고 정체성을 분명히 가지도록 하는 중요한 주제이다.

‘우리나라’ 생활주제에서는 누리과정의 구성방향을 반영하여 사람과 자연을 존중하고 우리 문화를 이해하는 것을 강조하고 있다. 사람·자연 존중 세계관은 우리 전통사상의 핵심으로 의·식·주, 음악, 미술, 놀이 등의 모든 우리나라 하위문화와 정치, 역사, 경제, 사회 모두에 녹아 있다.

이에 생활주제 ‘우리나라’에서는 5000년간 계승 발전되어 오고 있는 우리나라 역사와 전통문화에 대해 유아가 관심을 가지고 이해하며, 존중하고 즐기는 태도를 강조하고 있다. 또한, 우리나라 역사와 전통문화는 과거 특정 시대에만 가치가 있었던 죽은 역사와 전통

1) 문미옥·이혜상·민행난(2006). 한국전통문화와 유아교육. 서울 : 양서원.

이 아니라 현재와 미래에도 가치가 있으며 세계 여러 나라와 공존과 번영을 함께 할 수 있는 원동력이 되므로 우리 역사와 전통을 바르게 알고 그 좋은 점을 따르며, 새 시대의 필요에 따라 전통을 변화시키고, 외래문화를 개방적으로 수용하여 정체성 있고 가치 있는 문화를 재창조하는 교육에 중점을 두고 있다.

2 주제 및 내용 구성

가. 주제 선정의 이유

‘우리나라’ 생활주제는 유아가 대한민국 국민으로 자신이 속한 국가에 대한 정확한 이해와 친숙함 그리고 자긍심을 가지고 정체성을 분명히 가지도록 하는 생활주제이다. 이에 만 4세에서는 주제 선정을 할 때 유아가 능동적으로 우리 문화와 역사에 대해 경험하며 그 속에 녹아 있는 우리 얼과 가치를 인식하고 느끼면서 한국인으로서의 자긍심을 가지며 오늘에 이르러 이를 더욱 계승 발전시킬 수 있는 기초 소양을 가질 수 있도록 교육 및 보육하기 위한 목적으로 우리나라의 시대적 정치적 필요성과 교육적 가치를 고려하여 주제를 선정하였다.

선정된 주제는 ‘우리나라 사람들의 생활’, ‘우리나라의 놀이와 예술’, ‘우리나라의 역사’, ‘우리나라의 자랑거리’이다. 유아들이 우리나라의 문화와 역사를 쉽게 받아들일 수 있도록 의·식·주 생활주제부터 다루고자 ‘우리나라 사람들의 생활’을 주제로 선정하였으며, 유아들이 즐길 수 있는 문화와 음악 및 미술 등 예술적 경험을 통해 우리 문화의 이미지를 체험하도록 ‘우리나라의 놀이와 예술’을 주제로 선정하였다. 또한 우리나라 과거와 현재를 있고 더 나은 미래를 설계하도록 ‘우리나라의 역사’를 주제로 선정하였으며, 세계 속에 한국의 위상을 알아보기 위해 ‘우리나라의 자랑거리’를 주제로 선정하였다.

또한 만 3세와 만 5세 누리과정과 연계되도록 선정하였으나 만 4세 유아의 발달적 특성을 고려하여 ‘우리나라 사람들의 생활’ 주제와 ‘우리나라의 놀이와 예술’ 주제의 비중을 크게 하고 ‘우리나라의 역사’ 주제와 ‘우리나라의 자랑거리’ 주제의 비중은 적게 하였다.

만 4세 우리나라 생활주제의 주제 및 소주제는 <표 1>과 같다.

〈표 1〉 ‘우리나라’의 주제 및 소주제의 조직

주제	우리나라 사람들의 생활	우리나라의 놀이와 예술	우리나라의 역사	우리나라의 자랑거리
소주제	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라의 옷 경험하기 • 우리나라의 음식 즐기기 • 우리나라의 집 관심 갖기 • 우리나라의 생활도구 경험하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라의 전통놀이 즐기기 • 우리나라의 옛 그림 감상하기 • 우리나라의 노래와 춤 경험하기 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 시작에 대하여 알아보기 • 우리나라 과거, 현재, 미래에 대하여 알아보기 • 북한에 대하여 관심 갖기 	<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라의 상징 알아보기 • 우리나라의 문화재 찾아보기 • 우리나라의 자랑스러운 모습 알아보기

나. 내용 선정의 원칙

만 4세 생활주제 ‘우리나라’의 내용 선정 원칙은 다음과 같다.

첫째, 누리과정의 기본 취지에 부합되도록 사람과 자연을 존중하는 세계관이 반영되도록 하였다.

둘째, 우리나라 전통문화를 중심으로 하되 세계 여러 나라의 문화와 연결하고, 현대적 관점과도 연결되는 내용으로 구성하였다. 우리 문화와 역사는 과거 속 분절된 경험이 아닌 현재와의 시간적 연속성과 세계 각국 문화와의 공간적 관련성을 가지므로, 우리나라 전통문화의 우수성을 살려 미래의 개인 및 국가발전의 원동력이 되게 하기 위함이다.

셋째, 누리과정의 전 영역에 강조되고 있는 창의·인성 교육 및 다문화교육, 인권교육 등을 반영하였다. 우리나라 전통문화와 사상은 사람 존중, 자연존중을 핵심으로 하므로 인성 및 인권교육을 전제하여 지속적이고 미래 지향적인 변화와 재창조를 위한 내용으로 선정하였다.

넷째, 생활주제 간 연계 및 연령 간 연계를 고려하여 내용을 선정하였다. ‘우리나라’ 생활주제가 1년 중 단위 월별로 다루어지는 독립된 주제에 그치지 않고 전체 누리과정의 11개 생활주제와 서로 연계되어 진행될 수 있도록 하였다. 또한 이러한 내용이 만 3세 및 만 5세 내용과 서로 연계되면서도 만 4세의 발달적 특수성을 고려하여 선정하였다.

다섯째, 우리나라의 과거, 현재, 미래 사회 및 문화에 대한 내용 및 우리나라의 도시와 농어촌에 대한 내용도 고르게 반영하여 균형 있게 다루고자 하였다.

다. 활동 개발의 원칙

만 4세 생활주제 ‘우리나라’의 활동 개발의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 놀이중심의 보육과 교육을 실현하기 위해 보육기관 및 교육기관에서의 일상생활 속에 우리 문화와 관련된 놀이를 실행함으로써 유아가 우리 것에 친숙해지고 경험할 수

있도록 의식주 등의 다양한 생활 모습과 놀이·민화·이야기·음악·춤·역사·자랑거리 등의 내용을 놀이방식의 활동으로 전개하였다.

둘째, 사람 존중 및 자연 존중 세계관은 누리과정의 구성방침 혹은 구성 원칙에서도 강조하고 있는 부분이므로 모든 활동에서 자연을 존중하여 유아가 자연과 지속가능한 조화를 이루어 살아가도록 활동 시 친자연적 소재를 활용하거나 친자연적인 활동전개가 될 수 있도록 하였다. 또한 가능한 한 모든 활동에서 사람과 사람의 관계를 존중하도록 교사의 발문이나 태도 등을 통해 내용이 활동전개 예시로 포함되도록 하였고, 혼자 하는 놀이보다는 상호작용과 관계 맺기 활동으로 전개하였다.

셋째, 각 활동들은 단일 활동으로 진술되었으나 사전, 사후활동을 충실히 제시함으로써 각 활동이 상호맥락을 유지하며 연계성을 가질 수 있도록 연관활동을 제시하였다. 즉, 연계된 확장활동은 여러 주 혹은 수개월에 걸쳐 지속적으로 전개될 수 있으며, '우리나라'와 같은 큰 단위의 주제로 다루어지거나, 기타 소주제가 생활주제로 선정되어 진행될 수 있도록 확장 활동을 제시하였다.

넷째, 각 활동에 제시된 활동자료나 교사 발문에는 우리 문화의 가치와 정신이 반영되어 있으며, 유아 수준에서 나라 구성원으로서의 책임과 의무, 나라사랑의 방법을 제시함으로써 자연스럽게 우리나라에 대한 자긍심을 가질 수 있도록 구성하였다.

다섯째, '우리나라' 라는 생활주제는 의식주생활, 놀이, 음악·미술·춤, 우리 역사와 현재의 자랑거리 등 방대한 내용을 다루어야 하는 특별한 생활주제이고, 모든 생활주제의 출발점 내지 중심에 있어야 하는 주제이다. 이에 다른 생활주제 그리고 설날, 정월대보름, 단오, 추석, 동지와 같은 명절 및 절기, 그리고 삼일절, 광복절, 개천절, 한글날과 같은 국경일과 연계할 수 있는 활동들을 제시 하였다.

여섯째, 주제와 관련한 활동이 개념이나 지식 전달에 치중되지 않도록 주의를 기울였으며, 유아들이 직접 체험하여 익히고 느낄 수 있는 체험 중심 활동을 중심으로 제시하였다.

일곱째, 대·소집단 활동과 자유선택활동, 동적활동과 정적활동, 실내활동과 실외활동 등 특정 활동형태에 편중되지 않도록 균형 있게 구성하였다.

여덟째, 각 활동마다 유아의 활동모습과 참고 자료, 관련 사이트, 사진 및 삽화 등을 제시하여 현장에서 유용하게 활용할 수 있도록 구성하였다.

아홉째, 각 활동마다 유아들의 동기 및 자발성을 최대화하고 활동을 다양하고 깊이 있게 전개하도록 돕기 위해 삽화, 플래시, PPT자료, 동영상, 그림 자료 등으로 개발하여 제시 하였다. 참고자료가 옛 자료인 경우는 정확한 고증을 거쳐 해석된 자료를 기초로 하여 개발되었다.

II 『우리나라』 교육활동 종합 목록표

1 우리나라 사람들의 생활

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
우리나라 사람들의 생활	우리나라의 옷 경험하기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 전통의복을 경험한다. - 우리나라 전통의복과 관련된 생활문화를 경험한다. - 우리나라 의복에 알맞게 예절 바르게 행동한다. 	(1-1)한복입히기	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	215
			(1-2)한복을 입고 새해 덕담을 해요	이야기 나누기	신체운동 · 건강, 사회관계	218
			(1-3)무슨 신발을 신었니?	동시	의사소통, 사회관계	220
			(1-4)문양 패턴 만들기	수 · 조작	사회관계, 예술경험, 자연탐구	222
			(1-5)어떤 옷감을 사용할까?	과학	사회관계, 자연탐구	224
			(1-6)노리개를 염색해요	미술	사회관계, 예술경험	226
			(1-7)한복 패션쇼	역할 놀이	사회관계, 예술경험	229
	우리나라의 음식 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 전통음식을 만들거나 먹으며 경험한다. - 우리나라 전통음식을 즐긴다. 	(1-8)모, 벼, 쌀 그리고 밥	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	231
			(1-9)김치를 만들어요	수 · 조작	의사소통, 사회관계, 자연탐구	233
			(1-10)화전을 만들어요	요리	사회관계, 예술경험, 자연탐구	235

		(1-11)다식 만들기	요리	사회관계, 자연탐구	238
		(1-12)꽃감이 되기까지	과학	사회관계, 자연탐구	240
		(1-13)약이 되는 대추차를 만들어요	요리	신체운동 · 건강, 사회관계, 자연탐구	242
		(1-14)메주 만들기	요리	사회관계, 자연탐구	244
		(1-15)인절미와 총각김치	음악	사회관계, 예술경험	246
		(1-16)찰잔 만들기	미술	사회관계, 예술경험	248
우리나라의 집 관심 갖기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 전통가옥에 관심을 갖는다. - 우리나라 전통가옥 생활을 경험한다. 	(1-17)우리나라 집 빙고	수 · 조작	의사소통, 사회관계, 자연탐구	250
		(1-18)아름다운 문살을 감상해요	미술	의사소통, 예술경험	252
		(1-19)담장 만들기	쌓기 놀이	예술경험, 자연탐구	254
		(1-20)한옥꾸미기	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	256
우리나라의 생활도구 경험하기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 전통 생활도구에 관심을 갖는다. - 우리나라 전통 생활도구를 경험한다. - 우리나라 전통 생활도구의 우수성을 느낀다. 	(1-21)벗짚이야기	동극	사회관계, 예술경험	258
		(1-22)옛날 부엌 꾸미기	수 · 조작	신체운동 · 건강, 사회관계	262



2 우리나라의 놀이와 예술

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형(영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
우리나라의 놀이와 예술	우리나라의 전통놀이 즐기기	<ul style="list-style-type: none"> - 다양한 우리나라 전통놀이에 관심을 갖는다. - 우리나라 전통놀이를 경험한다. - 우리나라 전통놀이를 즐긴다. 	(2-1)강강술래	바깥	신체운동 · 건강, 사회관계, 예술경험	264
			(2-2)연에 담긴 이야기	동화	의사소통, 사회관계	267
			(2-3)8자 놀이	게임	신체운동 · 건강, 의사소통, 사회관계	270
			(2-4)자연물 팽이를 만들어요	미술	신체운동 · 건강, 사회관계, 예술경험	272
			(2-5)짚풀인형 만들기	미술	사회관계, 예술경험	275
			(2-6)사방치기	게임	신체운동 · 건강, 사회관계	278
			(2-7)비석치기	게임	신체운동 · 건강, 사회관계	281
			(2-8)딱지꾸미기	미술	신체운동 · 건강, 사회관계, 예술경험	283
			(2-9)거북놀이 한마당	신체	의사소통, 사회관계, 예술경험	286
	우리나라의 옛 그림 감상하기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 옛 그림에 관심을 갖는다. - 우리나라 옛 그림의 아름다움을 느낀다. 	(2-10)초충도 꾸미기	미술	사회관계, 예술경험	289
			(2-11)민화 이야기 꾸미기	언어	의사소통, 사회관계, 예술경험	291

		- 우리나라 전통 그림을 다양한 도구로 표현한다.	(2-12)병풍 만들기	미술	사회관계, 예술경험	294
			(2-13)풍속도 그리기	미술	사회관계, 예술경험	296
	우리나라의 노래와 춤 경험하기	- 우리나라의 노래와 춤에 관심을 갖는다. - 우리나라의 노래와 춤을 경험한다. - 우리나라의 노래와 춤을 즐긴다.	(2-14)더더덩 더더덩 따따	동시	의사소통, 예술경험	298
			(2-15)수궁가	음악	의사소통, 사회관계, 예술경험	301
			(2-16)무엇으로 연주할까요?	수·조작	의사소통, 사회관계, 자연탐구	303
			(2-17)부채춤 추세	신체	사회관계, 예술경험	306
			(2-18)동화 뒷이야기 만들기	언어	의사소통, 사회관계	309
(2-19)팔죽할머니의 팔죽 만들기	요리	의사소통, 사회관계, 자연탐구	311			

3 우리나라의 역사

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
우리나라의 역사	우리나라 시작에 대하여 알아보기	- 우리나라의 시작을 안다. - 우리나라의 탄생과 관련된 개국 이야기에 관심을 갖는다.	(3-1)우리나라를 세운 단군 할아버지	수·조작	사회관계, 자연탐구	314
			(3-2)박혁거세 이야기	동화	의사소통, 사회관계	316
		- 우리나라의 역사에 대하여 관심을 갖는다. - 우리나라의 발전된 모습에 대하여 알아본다.	(3-3)고구려 벽화 속 동물 퍼즐	수·조작	의사소통, 예술경험, 자연탐구	317



우리나라 과거, 현재, 미래에 대하여 알아보기	- 우리나라의 현재 모습에 대 하여 자부심을 느낀다.	(3-4)고구려 벽화 이야기 꾸미기	언어	의사소통, 예술경험, 자연탐구	319
		(3-5)조상님 왜 일본 으로 가셨나요?	동화	의사소통, 사회관계	321
		(3-6)신라고분을 탐험 해요	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	323
		(3-7)토우 만들기	미술	사회관계, 예술경험	325
		(3-8)신라시대 금관 만들기	미술	사회관계, 예술경험	327
		(3-9)이순신 장군과 거북선	쌓기 놀이	사회관계, 자연탐구	330
		(3-10)무엇이 떠오르 나요?	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	332
		(3-11)우리나라 지도 만들기	수 · 조작	사회관계, 자연탐구	333
		(3-12)독도를 지킨 사람 안용복 이야기	동화	사회관계, 자연탐구	335
		북한에 대하여 관심 갖기	- 남한과 북한은 한 민족임을 안다. - 통일에 대하여 관심을 갖는다.	(3-13)북한음식 노트를 만들어요	요리
(3-14)한라산에서 백두 산까지	수 · 조작			사회관계, 자연탐구	341

4 우리나라의 자랑거리

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
우리나라의 자랑거리	우리나라 상징 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라를 상징하는 것에 대하여 알아본다. - 우리나라의 상징에 대한 자부심을 느낀다. 	(4-1)애국가 감상하기	음악	사회관계, 예술경험	343
			(4-2)한글 디자인	미술	사회관계, 예술경험	345
			(4-3)우리의 노래 아리랑	음악	사회관계, 예술경험	347
			(4-4)무궁화 노래	음악	사회관계, 예술경험	350
	우리나라의 문화재 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라의 문화재를 체험한다. - 우리나라의 문화재를 소중히 여긴다. 	(4-5)문화재 기억하기 게임	수·조작	사회관계, 예술경험	352
			(4-6)서울을 둘러싼 4대문	쌓기 놀이	사회관계, 자연탐구	355
	우리나라의 자랑스러운 모습 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리나라 사람임에 자긍심을 갖는다. - 유아 자신이 우리나라 미래의 주체임을 인식한다. 	(4-7)세계 속 자랑스러운 한국인	이야기 나누기	의사소통, 사회관계	357
			(4-8)내가 만든 지폐	미술	사회관계, 예술경험	359
			(4-9)난타공연 감상	음악	사회관계, 예술경험	361



Ⅲ

『우리나라』의 교육활동 전개 방안

1 교육활동 전개 시기

생활주제 ‘우리나라’는 내용 전개상 다소 추상적인 부분을 다루고 있으므로 무엇보다 유아에게 구체적이며 직접적인 생활 속 경험으로 활동을 구성하여 유아가 친숙해질 수 있도록 전개해야 한다. 이를 위해서 유아의 생활과 가깝고 친숙한 나와 가족, 유치원/어린이 집과 친구, 우리 동네 등에 관한 경험과 연계하여 관련 주제를 전개하는 것이 바람직하다.

‘우리나라’ 생활주제는 어느 특정한 절기나 국경일이 있는 시기에만 다루어질 주제가 아니다. 1년 열두 달 계절에 관계없이 그리고 기타 10개 누리과정 생활주제에도 포함되어 이루어져야 하는 내용이다. 교통 기관, 동식물과 자연, 봄·여름·가을·겨울, 세계 여러 나라 등 각각의 생활주제를 다룰 때 그 생활주제와 관련된 우리나라의 전통적 내용에서부터 현대의 것에 이르기까지의 내용으로 다루어지도록 하는 것이 바람직하다. 예를 들면 교통 기관 주제의 경우, 우리나라의 교통 역사를 기초로 과거의 교통 기관들로부터 현대의 교통 기관을 중심에 놓고, 세계 여러 나라의 과거와 현대의 최첨단 교통 기관을 수직 수평적 관계로 연결하는 활동이 전개되도록 함으로써 우리나라 생활주제의 취지를 살리는 것이다.

본 지도서에서는 모든 생활주제를 약 한 달 정도의 기간을 기초로 활동을 제시해주며 그 외의 활용방안을 제시해 주도록 구성하고 있다. ‘우리나라’ 생활주제는 9월이나 10월에 한 달 간 집중적으로 다룰 수 있다. 한 달간 다 다루지 못한 우리나라 전통놀이나 기타 여러 주제 및 소주제의 우리나라 전통문화 내용들은 연중 전개하는 모든 다른 생활주제와 통합하여 전개할 수 있고, 팽이놀이 등 작은 소주제를 3개월 혹은 6개월 정도의 장기 프로젝트로 전개할 수도 있다.

〈표-2〉 타 생활주제로 연계된 활동의 예

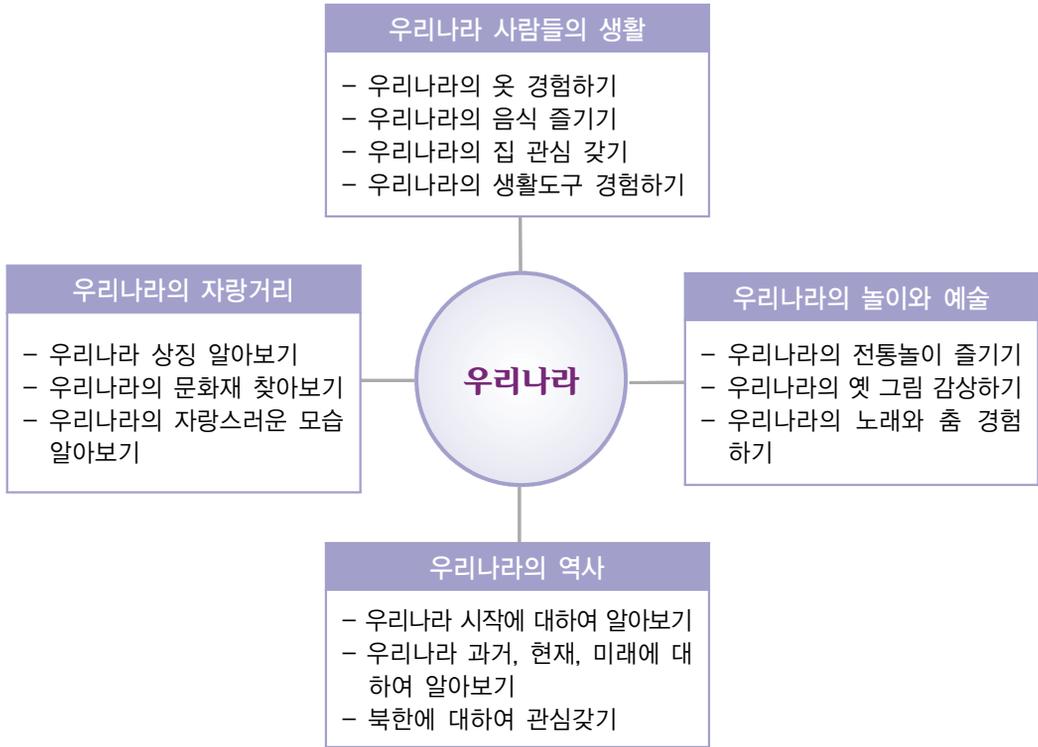
타 생활주제	생활주제의 주제	연계 활동
유치원/어린이집과 친구	우리나라 사람들의 생활	· 같은 문양을 찾아보세요
	우리나라의 놀이와 예술	· 딱지 꾸미기
나와 가족	우리나라의 놀이와 생활	· 한복을 입고 새해 덕담을 해요
		· 병풍 만들기 · 더더덕 더더덕 따따
	우리나라의 자랑거리	· 우리의 노래 아리랑 · 우리나라를 세운 단군 할아버지 · 박혁거세 이야기 · 독도를 지킨 사람 안용복 이야기
우리 동네	우리나라 사람들의 생활	· 우리나라 집 빙고
	우리나라의 놀이와 예술	· 사방치기
	우리나라의 역사	· 우리나라 지도 만들기
	우리나라의 자랑거리	· 내가 만든 지폐
동식물과 자연	우리나라 사람들의 생활	· 노리개를 염색해요 · 어떤 옷감을 사용할까?
	우리나라의 놀이와 예술	· 거북놀이 한마당 · 초충도 꾸미기 · 풍속도 그리기 · 수궁가
	우리나라의 역사	· 고구려 벽화 속 동물 퍼즐 · 고구려 벽화 이야기 꾸미기
건강과 안전	우리나라 사람들의 생활	· 무슨 신발을 신었니? · 메주 만들기 · 인절미와 총각김치 · 김치를 만들어요. · 약이 되는 대추차를 만들어요 · 북한음식 노트를 만들어요
	우리나라의 놀이와 예술	· 8자 놀이 · 비석치기 · 강강술래
생활도구	우리나라 사람들의 생활	· 아름다운 문살을 감상해요 · 모, 벼, 쌀 그리고 밥



		<ul style="list-style-type: none"> • 다식 만들기 • 찻잔 만들기 • 옛날 부엌 꾸미기 • 병풍 만들기
	우리나라의 놀이와 예술	<ul style="list-style-type: none"> • 민화 이야기 꾸미기 • 무엇으로 연주할까요?
	우리나라의 자랑거리	<ul style="list-style-type: none"> • 난타공연 감상
세계 여러 나라	우리나라 사람들의 생활	<ul style="list-style-type: none"> • 벚짚이야기
	우리나라의 놀이와 예술	<ul style="list-style-type: none"> • 동화 뒷이야기 만들기 • 부채춤을 추세
	우리나라의 역사	<ul style="list-style-type: none"> • 무엇이 떠오르나요? • 조상님 왜 일본으로 가셨나요? • 신라시대 금관 만들기
	우리나라의 자랑거리	<ul style="list-style-type: none"> • 세계 속 자랑스러운 한국인 • 문화재 기억하기 게임 • 애국가 감상하기 • 한글 디자인
환경과 생활	우리나라 사람들의 생활	<ul style="list-style-type: none"> • 꽃감이 되기까지 • 한옥 꾸미기
	우리나라의 놀이와 예술	<ul style="list-style-type: none"> • 서울을 둘러싼 4대문
	우리나라의 역사	<ul style="list-style-type: none"> • 토우 만들기 • 신라고분을 탐험해요
봄 · 여름 · 가을 · 겨울	우리나라 사람들의 생활	<ul style="list-style-type: none"> • 화전을 만들어요
	우리나라의 놀이와 예술	<ul style="list-style-type: none"> • 짚풀 인형 만들기 • 자연물 팽이를 만들어요
	우리나라의 자랑거리	<ul style="list-style-type: none"> • 무궁화 노래

2 생활주제 전개 과정 예시

가. 생활주제 주제망



나. 주간 교육계획안 예시

1) 우리나라 사람들의 생활

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주		
생활주제	우리나라		주제	우리나라 사람들의 생활		
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 전통의복과 관련된 생활문화를 경험한다. · 우리나라 전통음식을 즐긴다. · 우리나라 전통가옥에 관심을 가진다. · 우리나라 전통생활 도구를 경험해 본다. 					
날짜/요일	1(월)	2(화)	3(수)	4(목)	5(금)	
활동	소주제 우리나라의 옷 경험하기		우리나라의 음식 즐기기	우리나라의 집 관심갖기	우리나라의 생활 도구 알아보기	
자유선택활동	쌓기놀이 영역	한복 패션쇼장 구성하기		나무 적목, 전통소품을 이용하여 우리나라 집 구성하기, 아궁이 만들기		
	역할놀이 영역	한복 패션쇼		장터놀이		
	언어 영역	한복수수께끼		쌀은 어떻게 만들어질까요? 문살의 이름을 지어주세요		
	수·조작 영역	한복 입히기★	문양패턴 만들기★	김치를 만들어요★	우리나라집 빙고★ 한옥 꾸미기★	손으로 사방치기
	과학 영역	어떤 옷감을 사용할까?★		꽃감이 되기까지★		약이 되는 대추차를 만들어요★
	미술 영역	노리개를 염색해요★		다기 만들기		한지 물들이기
	음률 영역					
대·소집단활동	이야기 나누기		한복을 입고 새해덕담을 해요★		모, 벼, 쌀 그리고 밥★	
	동화·동시·동극	동시) 무슨 신발을 신었니?★			동화) 벚짚 이야기	동극) 벚짚 이야기★
	음악	자연의 소리를 담은 전통악기소리 감상하기		인절미와 총각김치★		
	신체		실뜨기			
	게임					
	요리			화전을 만들어요★	메주 만들기★	다식 만들기★
	미술	씨실날실			다기 만들기	
	현장체험			민속박물관을 견학해요		
바깥놀이 활동	줄다리기		우리 집에 왜 왔니?			

★ : 지도서에 수록된 활동임.

2) 우리나라 놀이와 예술

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주	
생활주제	우리나라		주제	우리나라 놀이와 예술	
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 전통놀이를 즐긴다. · 우리나라 옛 그림의 아름다움을 느낀다. · 우리나라의 노래와 춤을 경험한다. · 우리나라 옛이야기를 경험한다. 				
날짜/요일	8(월)	9(화)	10(수)	11(목)	12(금)
활동	소주제 우리나라의 전통놀이 즐기기		우리나라의 노래 와 춤 경험하기	우리나라의 옛 그림 감상하기	
자유선택활동	쌓기놀이 영역	여러 가지 블록을 이용하여 거북놀이 한마당 구성하기			
	역할놀이 영역	거북놀이 한마당★			
	언어 영역	동화 뒷이야기 만들기 ★		민화 이야기 꾸미기★	
	수·조작 영역	전통놀이 게임	무엇으로 연주할까요?★	민화 퍼즐	
	과학 영역	여러 가지 팽이(모양, 크기, 재질) 탐색하기			
	미술 영역	자연물 팽이를 만들어요★	딱지 꾸미기★	초충도 꾸미기★	풍속도 그리기★
	음률 영역				
대·소집단활동	이야기 나누기	전통놀이 유래			
	동화·동시·동극	동화) 연에 담긴 이야기★	동시) 더더덩 더더덩 따따★	동화) 팔죽 할머니와 호랑이	
	음악	수궁가★			
	신체		부채춤 추세★		강강술래★
	게임	사방치기★	8자 놀이★		
	요리			팔죽할머니의 팔죽 만들기★	
	미술		짚풀 인형 만들기★		병풍 만들기★
	현장체험	한국전통문화어린이박물관을 견학해요			
바깥놀이 활동	팽이 돌리기, 딱지치기			비석치기★	

★ : 지도서에 수록된 활동임.



3) 우리나라의 역사

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주		
생활주제	우리나라		주제	우리나라의 역사		
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라의 탄생과 관련된 개국 이야기에 관심을 갖는다. · 우리나라의 역사에 대하여 관심을 갖는다. · 남한과 북한은 한 민족임을 안다. 					
날짜/요일	15(월)	16(화)	17(수)	18(목)	19(금)	
활동	소주제 우리나라 시작에 대하여 알아보기		우리나라의 과거, 현재, 미래에 대하여 알아보기		북한에 대하여 관심 갖기	
자유 선택 활동	쌓기놀이 영역	이순신 장군과 거북선★				
	역할놀이 영역	가족 역할극놀이		우리나라 왕이 되어 보아요.		
	언어 영역	우리 가족의 탄생과정		고구려 벽화 이야기 꾸미기★		
	수·조작 영역	우리나라를 세운 단군 할아버지 ★		고구려 벽화 속 동물 퍼즐 ★ 신라 고분을 탐험해요 ★	무엇이 떠오르나요?★	한라산에서 백두산까지★ 우리나라 지도 만들기★
	과학 영역	우리나라 지도 관찰하기				
	미술 영역		우리나라 지도 꾸미기	신라시대 금관 만들기★		
	음악 영역	100명의 위인 노래 부르기				
대· 소 집 단 활동	이야기 나누기		조상님 왜 일본으로 가셨나요? ★		북한음식에 대한 이야기	
	동화· 동시· 동극		동화) 박혁거세 이야기★	동시) 우리나라 지도	동화) 독도를 지킨 사람 안용복 이야기★	
	음악	전통악기를 이용한 웅장함의 느낌을 표현해보기				
	신체				요리활동을 신체로 표현하기	
	게임		알 나르기 게임			
	요리				북한음식 노티를 만들어요★	
	미술	토우 만들기★				
	현장체험					
바깥놀이 활동	모래놀이, 자연물을 이용한 점토놀이					

★ : 지도서에 수록된 활동임.

4) 우리나라의 자랑거리

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주	
생활주제	우리나라		주제	우리나라의 자랑거리	
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라를 상징하는 것에 대하여 알아본다. · 우리나라 문화재를 체험한다. · 우리나라를 빛낸 자랑스러운 한국인이 있음을 알고, 자긍심을 갖는다. 				
날짜/요일	22(월)	23(화)	24(수)	25(목)	2(금)
활동	소주제	우리나라의 상징 알아보기		우리나라의 문화재 찾아보기	우리나라의 자랑스러운 모습 알아보기
	자유선택 활동	쌓기놀이 영역	수원화성을 만들어 봐요		서울을 둘러싼 4대문★
		역할놀이 영역	이순신 장군		
		언어 영역	한글카드 (자음, 모음)	‘국보’, ‘보물’ 이야기 사전	‘이순신’에게 감사편지쓰기
		수·조작 영역	태극기를 달아요	태극기, 무궁화 퍼즐	문화재 기억하기 게임★ 문화재 바느질 활동
		과학 영역	무궁화 관찰하기 (다른 꽃과 비교해보기)	거북선(모형, 사진화보) 관찰하기/ 우리나라 동전, 지폐(모양, 크기, 재질) 탐색하기	
		미술 영역	한글 디자인★		문화재 색칠하기 이순신 역할놀이 소품 만들기
		음률 영역	우리의 노래 아리랑★	무궁화 노래★	여러 가지 악기(주방도구 포함) 탐색 및 연주하기
대·소 집단 활동		이야기 나누기	박물관 견학 계획하기	박물관을 다녀와서 경험 나누기	세계 속 자랑스러운 한국인 ★
		동화·동시·동극	동화) 아리랑	동화) 세종대왕	동화) 이순신 이야기
		음악		애국가 감상하기 ★	난타 공연 감상 ★
		신체	아리랑에 맞추어 춤추기		몸을 이용한 춤(말춤), 도구(리본)를 이용한 신체표현활동
		게임		홀라후프, 공을 이용한 게임	
		요리			
		미술			내가 만든 지폐★
		현장체험		박물관 견학	
바깥놀이 활동		무궁화 꽃이 피었습니다			대문놀이

★ : 지도서에 수록된 활동임.



다. 일일 교육계획안 예시

반 이름	○○○반	시기	20○○년 ○월 ○일 ○요일	수업일수	○/○○○일
생활주제	우리나라	주제	우리나라 사람들의 생활	소주제	우리나라의 음식 즐거기
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 전통음식을 경험한다. · 우리나라 전통음식을 즐긴다. 				
일과 시간표	09:00 ~ 09:10 등원 및 놀이계획 09:10 ~ 10:10 자유선택활동 10:10 ~ 10:25 정리정돈 및 화장실 다녀오기 10:25 ~ 10:45 간식 10:45 ~ 11:10 음악 11:10 ~ 12:00 요리 12:00 ~ 13:00 점심 13:00 ~ 13:50 바깥놀이 활동 13:50 ~ 14:00 평가 및 귀가				
시간/ 활동명	활동목표	활동내용		자료 및 유의점	
9:00 ~ 9:10 등원 및 인사 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 인사예절을 익힌다. · 하루의 놀이를 계획한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 바르게 인사한다. · 옷을 옷걸이에 바르게 건다. · 출석을 표시한다. · 일과계획표를 살펴보면서 하루일과에 대해 알아본다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 출석표시판 · 일과계획표 	
9:10 ~ 10:10 자유선택 활동	<ul style="list-style-type: none"> · 블록을 이용하여 아궁이를 만들어본다. 	【쌓기놀이 영역】 아궁이 만들기 <ul style="list-style-type: none"> · 나무 블록을 이용하여 아궁이의 구조를 구성한다. · 벽돌 블록과 우레탄 블록으로 아궁이형태를 만든다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 전통가옥사진 · 아궁이 모습 사진 · 벽돌 블록, 우레탄 블록, 나무 블록 	
	<ul style="list-style-type: none"> · 전통조리도구에 관심을 갖는다. 	【역할놀이 영역】 장터놀이 <ul style="list-style-type: none"> · 소꿉용 후라이팬, 각종 음식 모형 등을 이용하여 주방을 구성한다. · 떡살, 떡메 등 떡 만드는 도구와 점토를 이용하여 주방을 구성한다. · 음식을 팔고 사기 위한 지폐 만들기를 하고 전시대를 구성한다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 장터사진 · 계산대, 돈 · 여러 가지 그릇 · 전통조리도구 	
	<ul style="list-style-type: none"> · 벼에서 쌀로 되어가는 과정을 안다. 	【언어 영역】 쌀은 어떻게 만들어질까요? <ul style="list-style-type: none"> · 벼가 익어가는 모습의 사진을 게시한다. · 벼에서 쌀이 되기까지의 과정에 관한 이야기책을 만든다. · 쌀로 만든 음식들을 잡지에서 찾아 스크랩북으로 만든다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 벼가 익어가는 과정의 사진 · 쌀에 관한 동화책 	

	<ul style="list-style-type: none"> 김치의 종류와 재료에 대해 안다. 	<p>【수·조작 영역】 김치를 만들어요</p> <ul style="list-style-type: none"> 김치의 종류와 재료에 대해 이야기 나눈다. 김치게임판과 게임카드를 보면서 어떤 김치의 재료인지를 알아본다. 순서대로 한사람씩 재료 카드를 뒤집어 본다. 김치 재료를 먼저 다 모으면 게임이 끝난다. 	<ul style="list-style-type: none"> 김치 만들기 게임판 게임카드
	<ul style="list-style-type: none"> 감과 꽃감을 관찰한다. 	<p>【과학 영역】 꽃감이 되기까지</p> <ul style="list-style-type: none"> 감과 꽃감을 비교해본다. 꽃감이 되기까지의 과정에 대해 준비된 자료(PPT)를 통해 알아본다. 감과 꽃감을 비교해보며 차이점이 무엇인지 관찰지에 기록해본다. 차이점을 그림이나 글로 표현하고 이야기 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 돋보기 혹은 현미경 관찰지 연필과 종이
	<ul style="list-style-type: none"> 흙을 빚어 다기를 표현해본다. 	<p>【미술 영역】 다기 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> 다기를 감상하고 만드는 방법에 대해 이야기한다. 만들고 싶은 다기를 흙으로 빚는다. 완성되면 그늘에서 말린다. 	<ul style="list-style-type: none"> 찰흙 지점토 도화지 다기 사진
10:10 ~ 10:25 정리 정돈 및 화장실 다녀오기		<ul style="list-style-type: none"> 활동한 교구와 놀잇감을 제자리에 정리한다. 자유선택활동에 대한 평가를 한다. 활동한 놀이를 다른 친구들에게 소개한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 놀이평가표 소개바구니
10:25 ~ 10:45 간식 준비 및 간식	<ul style="list-style-type: none"> 즐겁게 간식을 먹는다. 간식을 먹은 후에 스스로 정리한다. 	<p>【간식 영역】</p> <ul style="list-style-type: none"> 화장실에서 손을 깨끗이 씻는다. 적당량을 덜어 간식을 먹는다. 사용한 그릇을 정리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 간식(떡, 제철과일) 접시와 컵 행주
10:45 ~ 11:10 음악	<ul style="list-style-type: none"> 인절미와 총각김치의 특징을 생각하며 노래를 불러본다. 	<p>〈인절미와 총각김치〉</p> <ul style="list-style-type: none"> 인절미와 총각김치에 대해 생각나는 느낌을 자유롭게 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> 인절미하면 무엇이 생각나니? 총각김치하면 무엇이 생각나니? 인절미와 총각김치 노래를 듣는다. <ul style="list-style-type: none"> 인절미와 총각김치 노래를 들려줄 거야. 들어보자. 노래를 들어보니 어떤 느낌이 드니? 노래를 다함께 부른다. 노랫말에 맞추어 부른다. 두 팀으로 나누어 부른다. 가사의 내용 중 개사할 부분을 유아들과 의논하여 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> 가사판 음원



<p>11:10 ~ 12:00 요리</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 화전을 직접 만들어 보고 조리 과정을 즐긴다. • 재료를 이용하여 화전을 꾸밀 수 있다. 	<p><화전 만들기></p> <ul style="list-style-type: none"> • 화전 사진자료를 보면서 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 이 떡을 먹어본 적이 있니? - 무엇으로 만든 떡일까? - 어떻게 만들었을까? • 화전만들기 요리 순서표를 보면서 어떤 재료가 필요한지 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 화전을 만들려면 어떤 재료가 필요하니? - 반죽은 어떻게 만들까? - 장식에 필요한 재료는 무엇일까? • 요리 순서표에 따라 화전을 만들어본다. <ul style="list-style-type: none"> - 쌀가루를 관찰해보자. - 뜨거운 물을 넣어 반죽하니 쌀가루가 어떻게 변했니? - 반죽을 동그랗게 빚어 납작하게 해보자. - 동글납작하게 빚은 반죽 위에 예쁜 꽃으로 모양을 꾸며보자. - 화전을 후라이팬에 구우니 어떻게 변했니? • 완성된 화전을 먹어본다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리가 만든 화전을 먹어보자. - 맛은 어떠니, 모양은 어떠니? 	<ul style="list-style-type: none"> • 찹쌀가루, 뜨거운 물, 소금, 다양한 종류의 식용꽃류, 꾸미기 재료, 꿀, 식용유, 후라이팬, 가열기구, 큰 그릇, 다양한 화전 사진자료, 요리 순서표
<p>12:00 ~ 13:00 점심 준비 및 점심</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 식사 예절에 맞게 즐겁게 식사한다. • 음식을 골고루 먹는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 화장실에서 손을 깨끗이 씻는다. • 젓가락과 손가락을 바르게 사용한다. • 식사예절을 지키며 먹는다. • 식사 후 양치질을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 점심 (흑미밥, 열갈이된장국, 돈육 완자전, 미역줄기볶음, 김치) • 행주 • 양치컵, 칫솔
<p>13:00 ~ 13:50 바깥놀이 활동</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 유아들과 놀이의 약속을 정하고 우리 집에 왜 왔니 놀이를 한다. 	<p><우리 집에 왜 왔니?></p> <ul style="list-style-type: none"> • 실외에서 우리 집에 왜 왔니 놀이를 한다. • 두 팀으로 나누어 우리 집에 왜 왔니 노래를 부른다. <ul style="list-style-type: none"> - 우리 집에 왜 왔니, 왜 왔니 • 집에 있는 생활도구들을 생각하며 대답을 한다. • 친구들과 함께 놀이를 한 후 느낌을 이야기 나눈다. 	
<p>13:50 ~ 14:00 평가 및 귀가</p>	<ul style="list-style-type: none"> • 자신의 느낌과 생각을 적절하게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 하루 일과를 회상해보고 생각과 느낌, 기분을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> - 오늘 재미있었던 활동은 무엇이었니? • 차를 탈 때와 걸을 때 지켜야 할 안전규칙에 대해 이야기 나눈다. • 선생님과 친구들과 인사를 한 후 귀가한다. 	

총평

- 새노래 시간에 ‘인절미와 총각김치’ 노래를 부르며 우리나라의 전통음식에 관심을 가질 수 있는 시간이 되었다. 또한, 인스턴트식품에 익숙한 유아들에게 우리의 전통음식을 노래로 부름으로써 몸에 좋은 우리의 전통음식을 친근하게 전달할 수 있었다.
- 화전 만들기 활동을 통해 유아들은 꽃을 먹을 수 있다는 사실에 신기해하였다. 또한 찐 떡을 우리나라의 전통음식 중 유일한 것으로 알고 있던 유아들이 지진 떡 화전 만들기를 통해 다양한 경험을 해볼 수 있었다.
- 유아들이 실외 자유선택활동시간에 바깥에서 자유롭게 탐색하고 뛰어다닐 수 있는 시간으로 활동을 계획해야겠다.

4세 누리과정 교사용 지도서



우리나라

제 2부

I. 『우리나라』 교육활동 목록표

II. 『우리나라』 교육활동의 실제

1. 우리나라의 사람들의 생활
2. 우리나라의 놀이와 예술
3. 우리나라의 역사
4. 우리나라의 자랑거리

I 『우리나라』 교육활동 목록표

주제	우리나라 사람들의 생활	쪽	우리나라의 놀이와 예술	쪽	우리나라의 역사	쪽	우리나라의 자랑거리	쪽
자유선택활동	쌀기 놀이 영역 (1-19)담장 만들기 🏠	254			(3-9)이순신 장군과 거북선 🚢	330	(4-6)서울을 둘러싼 4대문	355
	역할 놀이 영역 (1-7)한복 패션쇼	229						
	언어 영역		(2-11)민화 이야기 꾸미기 🎨 (2-18)동화 뒷이야기 만들기	291 309	(3-4)고구려 벽화 이야기 꾸미기 🎨	319		
	수·조작 영역	(1-1)한복 입히기 🎨 (1-4)문양 패턴 만들기 🎨 (1-9)김치를 만들어요 🥘 (1-17)우리나라 집 빙고 (1-20)한옥 꾸미기 🎨 (1-22)옛날 부엌 꾸미기 🎨	215 222 233 250 256 262	(2-16)무엇으로 연주할까요? 🎵	303	(3-1)우리나라를 세운 단군 할아버지 🎨 (3-3)고구려 벽화 속 동물퍼즐 🎨 (3-6)신라고분을 탐험해요 🎨 (3-10)무엇이 떠오르나요? 🎨 (3-11)우리나라 지도 만들기 🎨 (3-14)한라산에서 백두산까지 🎨	314 317 323 332 333 341	(4-5)문화재 기억하기 게임 🎮

과학 영역	(1-5)어떤 옷감을 사용할까?	224							
	(1-12)꽃감이 되기까지 📺	240							
	(1-6)노리개를 염색해요	226	(2-4)자연물 팽이를 만들어요	272	(3-7)토우 만들기 📺	325	(4-2) 한글 디자인 📺	345	
미술 영역	(1-16)찰잔 만들기 📺	248	(2-5)짚풀인형 만들기 📺	275					
	(1-18)아름다 운 문살을 감상해요 📺	252	(2-8)딱지 꾸미기	283	(3-8)신라시대 금관 만들기 📺 📺	327	(4-8)내가 만든 지폐	359	
			(2-10)초충도 꾸미기 📺	289					
			(2-13)풍속도 그리기 🍌	296					
대·소 집단 활동	이야기 나누기	(1-2)한복을 입고 새해 덕담을 해요	218				(4-7)세계 속 자랑스러운 한국인	357	
		(1-8)모, 벼, 쌀 그리고 밥 📺	231						
	동화· 동시· 동극	(1-3)무슨 신발을 신었니? 📺	220	(2-2)연예 담긴 이야기 📺	267	(3-2)박혁거세 이야기	316		
		(1-21)벗짚 이야기 📺	258	(2-14)더더덩 더더덩 따따 🍌	298	(3-5)조상님 왜 일본으로 가셨나요? 📺	321		
					(3-12)독도를 지킨 사람 안용복 이야기	335			
음악	(1-15)인절미 와 총각김치	246	(2-15) 수궁가 📺	301			(4-1)애국가 감상하기	343	
							(4-3) 우리의 노래 아리랑	347	



						(4-4)무궁화 노래	350
						(4-9)난타 공연 감상	361
신체			(2-9)거북놀이 한마당	286			
			(2-17)부채춤을 추세요	306			
게임			(2-3)8자 놀이	270			
			(2-6)사방치기	278			
			(2-7)비석치기	281			
요리	(1-10)화전을 만들어요	235					
	(1-11)다식 만들기	238					
	(1-13)약이 되는 대추차를 만들어요	242	(2-19)팔죽할머니의 팔죽 만들기	311	(3-13)북한음식 노트를 만들어요	338	
	(1-14)메주 만들기	244					
미술			(2-12)병풍 만들기	294			
현장 체험							
바깥 놀이 활동			(2-1)강강술래	264			

II

『우리나라』 교육활동의 실제

1 우리나라의 사람들의 생활

활동 1

한복입히기

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 한복의 각 부분의 명칭에 관심을 갖는다. · 한복을 입는 방법을 안다. · 우리 옷 한복에 대한 친밀감을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초 개념 형성하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

한복 입히기 그림판 2개(여아 그림판, 남아 그림판), 돌림판 2개(여아 한복, 남아 한복), 한복의 부분 그림(돌림판에 있는 그림과 똑같은 그림 오린 것) 🍌



〈한복의 부분 그림〉

〈돌림판〉

〈한복 그림판〉



〈한복의 부분 그림〉

〈돌림판〉

〈한복 그림판〉

나. 활동 방법

- 1) 한복을 입어 본 경험에 대해서 이야기 나눈다.
 - 한복을 입어 본 적이 있니?
 - 언제 한복을 입었니?
 - 무슨 색 한복이었니?
- 2) 게임판을 보면서 한복에 대해 이야기 나눈다.
 - 여기에 있는 친구들은 어떤 한복을 입고 있니?
 - (저고리를 가리키며) 이 옷의 이름은 무엇이니?
 - (치마를 가리키며) 이 옷은 무엇이라고 부르니?
 - (버선을 가리키며) 이것은 무엇이라고 부르니?

- 3) 게임규칙에 대해 알아본다.
 - 이 자료를 가지고 어떻게 게임을 할 수 있을까?
 - 순서는 어떻게 정할까?
- 4) 순서를 정한 후 돌림판을 돌려 한복 입히기 게임을 한다.

〈‘한복입히기’ 게임 방법〉

- ① 각자 자기가 맞추고 싶은 한복 그림판을 하나씩 정한다.
- ② 한복 그림조각을 모두 꺼내어 책상 위에 올려놓는다.
- ③ 순서를 정하여 자신의 돌림판을 돌린다.
- ④ 돌림판에 나오는 한복 그림을 그림판 위에 올려놓는다.
이미 맞춘 그림이 나오면 다음 차례로 넘어 간다.
- ⑤ 자신의 그림 조각을 모두 맞추게 되면 게임이 끝난다.

- 5) 한복 입히기 게임에 대해 평가한다.
 - 게임을 해 보니 어땠니?
 - 규칙을 바꾸고 싶은 것이 있니?
 - 한복 입히기 게임을 하면서 새롭게 알게 된 것이 있니?

다. 활동의 유의점

- 1) 남자 한복과 여자 한복의 차이에 대해 유아들이 느껴보도록 한다.
- 2) 여러 개의 그림판을 준비하여 각자가 원하는 성별의 한복 입히기를 전개할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 한복 각 부분의 명칭에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 한복의 각 부분 명칭에 대해 이야기하는가?
 - 나) 여자 한복과 남자 한복의 차이에 대해 이야기하는가?
- 2) 한복을 입는 방법에 대해 아는지 평가한다.
- 3) 게임에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 실물 한복을 가져와 순서대로 직접 입어 보는 경험을 한다.
- 2) 다양한 한복의 종류와 입는 때에 대해 알아보고 상황에 맞는 한복을 찾아 붙여보는 활동으로 확장한다.



활동 2

한복을 입고 새해 덕담을 해요

활동형태

대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 한복을 바르게 입는다. · 한복을 입고 새해 덕담을 주고받는 경험을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

한복 입는 순서 그림, 실물 한복, 방석이나 보료, 덕담하는 장면 사진

나. 활동 방법

- 1) 유아와 교사가 한복을 바르게 입는다.
 - (한복 입는 순서 그림을 보여주며) 순서에 맞게 한복을 입어보자.
- 2) 설날 세배하기에 대해 이야기 나눈다.
 - 설날에는 한복을 바르게 입고 어른께 세배를 드린단다.
 - 우리 함께 바르게 절하는 방법을 배워보자.
- 3) 설날에 하는 덕담에 대해 이야기 나눈다.
 - 설날에는 한복을 입고 세배를 드리고 덕담을 나눈단다.
 - 설날에는 “새해 복 많이 받으세요.”라고 인사를 한단다.
따라해 보자. “새해 복 많이 받으세요.”
 - 이렇게 새해가 되어서 서로 좋은 일이 있으라고 인사하는 것을 덕담이라고 한단다.
- 4) 유아와 유아끼리 마주 앉는다.
 - 너희들도 친구들에게 덕담을 해 주자.
 - 어떤 이야기를 해 줄 수 있겠니?
- 5) 다른 유아와도 여러 번 반복하여 덕담을 주고받는다.
 - 친구들과 덕담을 나누어 보았지?
 - 설날이 되면 오늘 해 본 것처럼 한복을 바르게 입고 덕담을 나누어 보도록 하자.

다. 활동의 유의점

- 1) 설날과 관련한 사전 활동으로 전개한다.
- 2) 한복 바르게 입기와 세배하기를 해 보고 덕담하기를 해 본다.

라. 활동 평가

- 1) 한복을 바르게 입는지 평가한다.
- 2) 새해 덕담을 주고받는지 평가한다.
- 3) 덕담하기를 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 원장선생님, 원감선생님, 할머니, 할아버지를 직접 모셔와 세배를 드리고 덕담듣기를 해본다.
- 2) 할머니나 할아버지, 아버지, 어머니에게 드리고 싶은 덕담 쓰기 활동을 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

새해 덕담은 주로 한 해 동안의 일들이 잘 되기를 기원하는 것인데 상대의 형편에 따라 말한다. 예컨대 생자(生子)·득관(得官)·치부(致富)·건강 축원·소원 성취 등에 대한 축하를 미리 함으로써 그해는 그렇게 될 것으로 알고 인사하는 것이다. 이웃끼리는 인사하고, 먼 곳은 전갈을 하거나 서신으로 연락한다. 이를테면 새해 인사카드를 보내는 것도 덕담인 셈이다.

남녀 연소자가 모두 설빔으로 새 옷을 입고 웃어른들에게 새해 인사를 드리면 어른들은 손아래 사람에게 답을 한다. 이때 해주는 말이 덕담인데 정황에 따라 “새해에는 아들을 낳는다지.” 또는 “새해에는 부자가 되었다지.” 등의 덕담을 하고 세찬상(歲饌床)이라 하여 떡국을 먹게 한다. 아이들에게는 세뱃돈을 형편에 따라 준다.

덕담은 같은 동년배끼리도 한다. 도시에서는 윗사람에게는 가지 못할 사정이 있을 경우 전화로도 한다. 지금 양력 연시(年始)에 연하장을 보내는 것도 이 덕담을 글로써 표현하는 것이다.

〈출처 : 한국세시풍속사전, 국립민속박물관 민속연구과, 2007〉

활동 3

무슨 신발을 신었니?

활동형태	유형
대·소집단 활동	동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 옛날 신발에 대해 관심을 갖는다. · 동시를 감상하고 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘무슨 신발을 신었니?’ PPT, 신발 그림(나막신, 운혜, 짚신, 목화 등)



〈출처 : 국립민속박물관, 아해한국전통문화어린이박물관〉

나. 활동 방법

- 1) ‘무슨 신발을 신었니?’ 그림 자료를 살펴보며 이야기 나누다.
 - 이 동물은 무슨 신발을 신고 있니?
 - 무엇으로 만들었을까?
 - 언제 신는 신발일까?

- 이 신발의 이름은 무엇일까?
- 2) 자료를 순서대로 넘기면서 동시를 들려준다.
- 3) 교사와 유아, 유아와 유아가 묻고 대답하는 형식으로 동시를 읊어본다.
 - 선생님이 먼저 무슨 신발을 신었는지 물어볼게.
 - 그림을 보면서 신발 이름을 이야기 해 보자.
- 4) 동시 자료를 언어 영역에 제시해 둔다.

다. 활동의 유의점

- 1) 옛날 신발이 있는 경우 그 특징을 살펴보고 직접 신어 보기 활동을 해 보도록 하여 옛날 신발에 친밀감을 가지도록 한다.
- 2) 실물이 있는 경우 역할놀이 영역에 소품을 제공할 수 있다.
- 3) 옛날 신발의 명칭이 유아들에게 생소할 수 있으므로 쓰임과 특징을 연결하여 이해하도록 돕는다.
- 4) 가정통신문을 통해 가정에 있는 옛날 신발을 유치원/어린이집에 가져와 유아들이 소개하도록 할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 옛날 신발의 명칭과 쓰임새에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 신발의 이름을 이야기하는가?
 - 나) 신발과 쓰임새를 연결하여 표현하는가?
 - 다) 신발의 특징을 설명할 수 있는가?
- 2) 동시를 즐겁게 감상하고 표현하는지를 평가한다.
 - 가) 동시를 리듬감 있게 읊조리는가?
 - 나) 동시에 제시된 질문에 즐겁게 동시로 대답하는가?
 - 다) 동시의 내용을 바꿔서 표현할 수 있는가?

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 동시에 익숙해지면 동시의 내용을 개작해 본다.
- 2) 동시의 내용을 활용하여 동극 활동으로 전개할 수 있다.
- 3) 다양한 우리나라 옛날 신발 책 만들기 활동을 해 본다.



활동 4

문양 패턴 만들기

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전통 의복에 표현된 우리나라 전통문양에 관심을 갖는다. · 문양을 감상하고 표현한다. · 문양을 변별하는 능력을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 형성하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

맹기 문양 패턴 3종류, 돌띠 문양패턴 3종류, 여러 가지 문양 조각 그림





나. 활동 방법

- 1) 댕기, 돌띠, 한복 등에 있는 전통 문양을 감상한다.
 - 예쁘게 장식한 그림을 문양이라고 해.
 - 문양에는 어떤 것이 있을까?
 - 식물, 동물, 글씨들이 표현되어 있네.
- 2) 댕기 문양 패턴을 소개한다.
 - 이 자료를 어떤 방법으로 사용해 볼 수 있을까?
 - 댕기에 있는 문양들을 순서대로 놓아 보는 거야.
 - 이 그림 다음에는 어떤 그림들을 놓으면 좋겠니?
- 3) 완성된 댕기 문양 패턴을 감상한다.
 - 문양을 넣은 댕기를 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 댕기나 한복에 문양을 넣은 이유는 무엇일까?
 - 문양을 그리거나 만들 수 있다면 어떤 문양을 넣어 보고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물 댕기나 돌띠의 문양을 활용하여 교구를 제작해 볼 수 있다.
- 2) 한복이나 장신구에 있는 다양한 문양 그림을 활용하여 교구를 제작할 수 있다.
- 3) 패턴의 배열이 어려운 경우, 패턴 카드를 제시하여 눈으로 확인하면서 문양을 찾아 맞춰보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 전통 의복에 표현된 우리나라 전통 문양에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 문양을 감상한 느낌을 표현하는지 평가한다.
- 3) 문양을 변별하는지 평가한다.



마. 확장 활동

- 1) 동물, 식물, 기타 기하학 문양 등 다양한 문양을 주제에 따라 분류해 보도록 한다.
- 2) 문양 도장을 이용하여 미술 영역에서 문양 찍기 활동을 해 본다.
- 3) 우리나라 전통 문양 사이트에 접속하여 다양한 문양을 알아본다.

예) 한국의 문양 사이트 : www.pattern.go.kr

〈교사를 위한 도움말〉

전통문양은 언어나 문자와 마찬가지로 문화에 따라 고유한 형태가 있다. 우리나라의 전통 문양은 도자기, 떡살, 복식, 와전, 장신구, 수저집 등의 생활용품 무늬로 사용되었다. 동물문, 식물문, 문자문, 기하문 등 소재별로 분류할 수 있으며 장수, 입신출세를 기원하거나 귀신을 쫓는 등의 의미별로도 구분된다. 부귀와 장수를 상징하는 문양으로는 십장생(해, 산, 구름, 바위, 소나무, 거북, 학, 바다, 사슴, 포도, 연꽃, 대나무, 불로초), 상서로움을 의미하는 문양으로는 불가사리, 박쥐와 당초문 등이 있다.

〈출처 : 유아 전통예술교육프로그램, 김은영 외, 교육과학기술부, 2009〉

활동 5

어떤 옷감을 사용할까?

활동형태

자유선택
활동

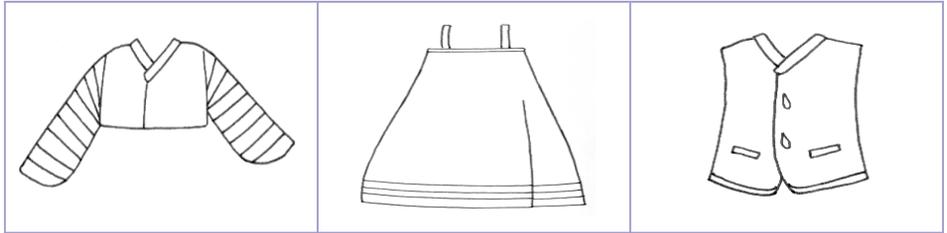
영역

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 한복에 사용되는 다양한 종류의 옷감을 알아본다. · 옷감의 특징을 관찰한다. · 옷감의 차이를 발견한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

여러 가지 옷본에 붙여진 옷감(광목, 모시, 명주)의 재료 사진 또는 실물(누에, 목화, 마)



〈저고리〉

〈치마〉

〈조끼〉



〈누에〉



〈목화〉



〈마〉

나. 활동 방법

- 1) 여러 가지 옷본에 붙여진 다양한 종류의 형질을 탐색한다.
 - 만져 보니 느낌이 어떠니?
 - 색은 어떻게 다르니?
 - 어떤 것이 부드럽니?
 - 무엇으로 만들었을까?
- 2) 옷감과 옷감의 재료를 살펴본다.
- 3) 옷감을 관찰한 느낌과 알게 된 사실을 기록한다.





다. 활동의 유의점

- 1) 다양한 질감의 옷감이 사용된 실물 한복을 게시해준다.
- 2) 여러 가지 질감의 옷감을 비교한 후, 재료를 알아볼 수 있도록 한복 옷감 견본 책을 함께 준비해 둔다.

라. 활동 평가

- 1) 한복에 사용되는 다양한 종류의 옷감을 아는지 평가한다.
- 2) 옷감의 특징을 관찰할 수 있는지 평가한다.
- 3) 옷감의 차이를 발견하고 비교하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 계절에 따른 옷의 특징과 옷감의 사용을 조사해 보도록 한다.
- 2) 누에를 기르고 실을 뽑아 보는 활동을 해 볼 수 있다.
- 3) 민속 마을이나 박물관 견학을 통해 옷감을 만드는 도구에 대해 조사하고 알아보는 활동을 해 본다.

예) 아산 외암리 민속마을 <http://www.oeammaul.co.kr>
 낙안읍성민속마을 <http://www.nagan.or.kr>
 철원토성민속마을 <http://toseongfolk.invil.org>
 성읍민속마을 <http://www.seongeup.nowenter.co.kr>
 양동민속마을 <http://yangdong.invil.org>

활동 6

노리개를 염색해요

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전통 장신구에 대해 관심을 갖고 아름다움을 느낀다. · 자연물을 이용한 염색하기 방법을 안다. · 창의적 표현력과 심미감을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

다양한 노리개 그림 자료, 면 노리개, 면실, 다양한 식물(치자, 오미자, 쑥, 포도), 투명한

유리 그릇, 뜨거운 물

나. 활동 방법

- 1) 다양한 노리개 그림 자료를 보면서 이야기를 나눈다.
 - (노리개 그림 자료나 실물을 보여주며) 이 장신구의 이름은 무엇일까?
 - 이것을 보거나 직접 옷에 걸어 본 적이 있니?
- 2) 노리개에 대해 알아본다.
 - 어디에 사용하는 것일까?
 - 누가 사용했을까?
- 3) 노리개 염색 방법에 대해 이야기 나누다.
 - (노리개를 보여주며) 이 노리개를 어떤 색으로 만들고 싶니?
 - 노란색을 만들려면 어떤 식물을 사용할까?
 - 보라색을 만들려면 어떤 식물을 사용할까?
- 4) 각 그릇에 뜨거운 물을 붓고 오미자, 치자, 소나무 껍질을 넣어 색이 배어 나오게 한다.
- 5) 오미자, 치자, 소나무 껍질을 우려낸 염색물에 노리개를 담가 염색한다.
 - 노리개는 무슨 색이 될까?
 - 염색된 노리개를 보니 어떠니?





다. 활동의 유의점

- 1) 다양한 노리개를 사전 활동으로 감상해 보고 쓰임새에 대해 생각해 보도록 한다.
- 2) 노리개 실물이 있는 경우 역할놀이 영역에 소품으로 제공한다.
- 3) 염색물은 식물을 이용한 사전활동으로 하여 미리 만들어 둘 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 한복 장신구인 노리개에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 노리개의 모양과 무늬에 관심을 보이는가?
 - 나) 노리개의 사용에 대해 관심을 보이는가?
- 2) 자연물이 염색의 재료로 사용됨을 아는지 평가한다.
- 3) 천연 염색의 아름다움을 표현하는지 평가한다.
- 4) 염색하기를 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 노리개에 표현된 여러 가지 문양을 관찰하고 그리거나 꾸며보기 활동을 할 수 있다.
- 2) 노리개에 사용되는 실을 다양하게 준비하여 실에 따른 염색의 차이를 느껴 보도록 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

여러 가지 장신구는 잘 갖춰 입은 한복의 맵시를 한층 더해준다. 대표적인 장신구로는 고름이나 허리에 다는 노리개와 염낭, 귀주머니 등의 주머니, 옷을 여미는 단추, 땡기, 머리를 장식하는 족두리 등이 있다. 우리나라 전통 옷인 한복은 고유의 빛깔과 모양, 품새뿐만 아니라 어울리게 꾸밀 수 있는 장신구까지 두루 갖추고 있어 세계적으로 아름다움을 인정받고 있다.

- 염낭 : 주머니는 물품이나 돈을 넣고 입구를 줄라매어 허리띠에 차거나 들도록 만든 물건이다. 우리 옷에는 호주머니가 없기 때문에 따로 주머니를 만들어 사용하였는데 둥근 형태의 주머니를 ‘염낭’, 양옆에 모가 난 주머니를 ‘귀주머니’라 한다.
- 노리개 : 저고리 고름이나 치마허리에 차는 부녀자들의 장신구로 다채로운 색상과 귀한 패물을 사용하여 단조로운 우리나라 옷에 화려하고도 섬세한 미를 더해 준다.
- 족두리 : 부녀자가 예복에 갖추어 쓰던 관의 하나로 곁이 검은 비단으로 싸여 있다. 위가 넓고 아래로 내려갈수록 좁으며 속에는 솜을 넣었다. 솜의 가운데를 비게 하여 머리 위에 얹어 쓰도록 하였다.
- 은장도 : 은으로 만든 작은 칼로 의복에 차는 장식품이면서 자신을 지키는 호신용으로 사용하였다.

활동 7

한복 패션쇼

활동형태

영역

자유선택
활동

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 한복을 감상할 기회를 갖는다. · 한복에 맞는 의복예절을 표현한다. · 한복 패션쇼를 준비하는 과정에서 공동체 의식을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 아름다움 찾아보기 - 미술적 요소 탐색하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

유아들이 소개하고 싶은 한복, 음악, 무대, 한복 패션쇼 관련 자료

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 한복 패션쇼 영상을 감상하고 패션쇼를 계획한다.
 - 패션쇼를 하기 위해서는 무엇이 필요할까?
 - 어떤 한복들을 보여줄까?
 - 무대에서 보여줄 한복은 어떻게 준비할까?
 - 패션쇼를 하기 위해서는 어떤 역할이 필요할까?
 - 무대는 어떻게 구성할까?
- 2) 한복 패션쇼를 위한 준비를 한다.
 - 패션쇼에서 소개할 한복을 만들거나 집에서 가져온다.
 - 한복 패션쇼를 위한 무대를 구성한다.
 - 패션쇼를 위한 역할을 나누고 맡은 일을 준비한다.
(한복을 입을 모델의 역할, 음향을 준비하는 역할, 옷을 갈아 입혀주는 사람의 역할, 패션쇼를 진행하는 사회자, 조명을 준비해 주는 역할, 패션쇼를 관람하는 역할)
 - 패션쇼를 위한 초대장과 포스터, 팸플릿을 준비한다.
 - 무대 위에서 걷는 연습을 한다.
- 3) 한복 패션쇼를 개최한다.
 - 유아들이 집에서 가져온 한복을 입고 음악에 맞춰 무대 위를 걷는다.



- 패션쇼를 마치면 각자의 역할을 소개한다.
 - 패션쇼 관람 소감(한복의 모양, 색, 느낌 등)을 이야기 나눈다.
- 4) 한복 패션쇼를 개최한 소감을 이야기 나눈다.



다. 활동의 유의점

- 1) 한복의 종류, 한복의 여러 가지 문양, 한복의 장신구 등을 패션쇼를 통해 소개해 보도록 한다.
- 2) 한복 패션쇼는 한복 주제의 마무리 활동으로 친구들이나 부모님을 초대하는 행사로 전개 할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 한복 패션쇼를 통해 다양한 한복을 감상할 기회를 갖는지 평가한다.
- 2) 한복을 입었을 때 어울리는 걸음걸이와 예절 바른 태도를 보이는지 평가한다.
- 3) 한복 패션쇼를 통해 협력의 경험을 갖는지 평가한다.
- 4) 패션쇼를 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 한복 패션쇼를 준비하면서 경험한 '한복'과 관련한 활동 결과를 패션쇼장에 전시해 본다.
- 2) 한복 패션쇼 영상을 감상하고 함께 평가하며, 한복에 대해 알게 된 사실을 정리해 본다.

활동 8

모, 벼, 쌀 그리고 밥

활동형태

유형

대·소집단
활동

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 주식인 벼의 성장과정을 안다. · 동화를 바른 태도로 듣는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘풍년이 왔네’ 플래시



출처: 동화 ‘맛있는 쌀, 영양 가득 쌀’
(김사벳·이승석, 한국툴스토이, 2008) 모션그래픽디자인: 우수진, 오현지

나. 활동 방법

- 1) ‘밥’에 대한 이야기를 나눈다.
 - 아침에 무엇을 먹었니?
 - 어떤 곡식으로 만든 거니?
 - 벼라는 식물을 본 적이 있니?
- 2) 플래시 ‘풍년이 왔네’를 감상한다.
 - 어떤 장면이 재미있었니?
 - 기억에 남는 장면은 무엇이었니?
- 3) 벼(쌀)의 성장과정에 대해 알게 된 것을 이야기 나눈다.
 - 쌀의 씨앗인 벼씨를 어떻게 키웠니?



- 벼씨를 키운 모를 어디로 옮겨 심었니?
 - 모를 논에다 옮겨 심는 것을 무엇이라고 불렀니?
 - 벼가 무더운 여름을 지내고 나니 어떤 색으로 변했니?
 - 벼에 주렁주렁 열린 벼이삭(쌀)들을 어떻게 수확했니?
 - 우리가 먹는 맛있는 밥이 어떻게 만들어지는지 알게 되었니?
- 4) 밥을 먹을 때 어떤 태도와 마음으로 먹어야 할지에 대해 이야기 나눈다.



다. 활동의 유의점

- 1) 동화를 통해 우리나라 주식인 쌀이 만들어지는 과정에 관심을 가지도록 한다.
- 2) 주변에 논이나 벼(쌀)를 기르는 장소가 있는 경우, 견학을 해 보거나 벼를 관찰할 기회를 가진다.

라. 활동 평가

- 1) 동화를 듣고 우리나라 주식인 벼(쌀)의 성장 과정을 아는지 평가한다.
- 2) 동화를 바른 태도로 듣는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 농업박물관이나 주변의 벼(쌀) 재배지로 견학을 다녀온다.
예) 농업박물관 사이트 <http://www.agrimuseum.or.kr>
- 2) 벼이삭(쌀)을 탈곡해 보는 경험을 가지거나 탈곡하는 동영상을 감상한다.
- 3) 큰 용기에 벼를 길러보는 경험을 한다.
- 4) 쌀로 밥 짓기를 경험한다.

활동 9

김치를 만들어요

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 김치의 종류와 재료에 관심을 갖는다. · 김치의 이름을 안다. · 게임 카드의 위치를 기억하여 게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 낱말과 문장으로 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초 개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

만들기 게임판 3개, 게임카드 24장 🍴



〈게임판〉

〈게임카드〉

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 김치를 먹어본 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 김치를 먹어보았니?
 - 좋아하는 김치는 무엇이니?



- 2) 김치의 종류와 필요한 재료에 대해 이야기 한다.
 - 배추김치를 만들려면 무엇이 필요할까?
 - 오이소박이를 만들려면 무엇이 필요할까?
 - 깍두기를 만들려면 무엇이 필요할까?
- 3) 게임판과 게임 카드를 보면서 어떤 김치의 재료인지 알아본다.
- 4) 게임 방법을 예측해 본다.
- 5) 규칙을 지켜 게임을 하고 평가한다.

〈'김치를 만들어요' 게임 방법〉

- ① 게임판을 나누어 갖는다.
- ② 재료카드를 모두 뒤집어 놓는다.
- ③ 순서를 정한다.
- ④ 순서대로 한 사람씩 재료 카드를 뒤집어 본다.
- ⑤ 자신이 갖고 있는 게임판의 김치 재료가 나오면 게임판에 붙이고, 자신의 재료가 아니면 다시 뒤집어 놓는다.
- ⑥ 김치 재료 카드를 먼저 다 모으면 게임이 끝난다.

다. 활동의 유의점

- 1) 게임 카드의 김치 재료가 붙여져 있는 면은 게임판과 같은 색으로 하여 유아들이 색으로 김치 재료를 변별하도록 한다. 재료가 붙여져 있지 않은 게임 카드의 뒷면은 같은 색으로 붙여 제작한다.
- 2) 김치 재료와 만드는 방법을 알 수 있는 동화를 사전에 들려준다.

라. 활동 평가

- 1) 김치의 종류와 김치 재료에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 김치의 이름을 아는지 평가한다.
- 3) 게임 카드의 위치를 기억하여 게임을 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 오이소박이, 배추김치, 깍두기 만들기 활동을 해 본다.
- 2) 다양한 김치의 종류를 조사하고 김치를 만들 수 있는 재료에 대해 알아본다.
- 3) 김치박물관으로 현장체험 활동을 간다.

예) 김치박물관 사이트 www.kimchimuseum.co.kr

〈교사를 위한 도움말〉

· 김치는 언제부터 먹기 시작했을까?

중국의 〈삼국지〉 ‘위지 동이전’ 고구려 편을 보면 “고구려인은 술 빚기, 장 담그기, 젓갈 등의 발효 음식을 매우 잘한다.”라고 쓰여 있다. 즉, 우리 민족은 삼국 시대부터 이미 음식을 저장하고 발효시켜 먹었다는 것을 알 수 있다. 김치를 담그는 방법에는 채소를 소금에 절이는 방법, 장에 절이는 방법을 이용하였다. 이후, 재배하는 채소의 종류가 많아지면서 물김치 형태의 김치가 등장했고, 마늘, 파, 생강 등의 향신료가 들어가는 양념형 김치류도 나타나기 시작했다. 고구려의 문인 이규보의 시문집 〈동국이상국집〉을 보면 ‘장에 담근 순무 여름철에 먹기 좋고, 소금에 절인 순무 겨우내 반찬 되네.’라는 김치에 관한 글이 있다. 조선 시대 중기 이후에는 고추가 양념의 하나로 자리 잡기 시작하면서 김치 종류가 훨씬 다양해졌다.

· 옛날에는 김치를 어떻게 저장했을까요?

김치를 오래보관하기 위해 우리 조상들은 계절별·지역별로 알맞은 저장법을 고안해 내었다.

여름에는 김칫독을 우물이나 개울에 담그고, 겨울에는 땅에 묻어 보관했다. 온도 변화가 심하지 않은 땅속에서는 김치가 얼지 않아, 오랫동안 맛을 유지할 수 있기 때문이다. 김치를 저장하는 김칫독은 웅기였다. 웅기에는 작은 숨구멍이 있어서 김치가 적절하게 발효될 수 있는 조건을 만들어 주었다. 김칫독 둘레에 가마니를 두르고 땅에 묻은 뒤 그 위에 통나무를 원뿔 모양으로 세워 짚을 덮어 놓았다. 이것은 김칫독이 눈비 맞는 것을 피하고, 땅속의 온도를 이용하여 김치를 숙성시키며, 오랫동안 보존하기 위한 것이다.

활동 10

화전을 만들어요

활동형태

유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 떡의 종류에 관심을 갖는다. · 화전을 직접 만들어 보고 조리 과정을 즐긴다. · 재료를 이용하여 아름답게 화전을 꾸민다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

참쌀가루, 뜨거운 물, 소금, 꽃(진달래, 국화, 식용꽃류), 꾸미기 재료(잣, 대추, 건포도)

등), 꿀, 식용유, 후라이팬, 가열기구, 큰 그릇, 다양한 화전 사진 자료, 요리 순서표 



나. 활동 방법

- 1) 화전 사진 자료를 보면서 이야기 나눈다.
 - 이 떡을 먹어 본 적이 있니?
 - 무엇으로 만든 떡일까?
 - 어떻게 만들었을까?
 - 이 떡의 이름은 무엇일까?
- 2) 화전 만들기 요리 순서표를 보면서 어떤 재료가 필요한지 이야기 나눈다.
 - 화전을 만들려면 어떤 재료가 필요하니?
 - 반죽은 어떻게 만들까?
 - 장식에 필요한 재료는 무엇일까?
- 3) 요리 순서표에 따라 화전을 만들어 본다.
 - 쌀가루를 관찰해 보자.
 - 뜨거운 물을 넣어 반죽하니 쌀가루가 어떻게 변했니?
 - 반죽을 동그랗게 빚어 납작하게 해 보자.
 - 동글납작하게 빚은 반죽 위에 예쁜 꽃으로 모양을 꾸며 보자.
 - 화전을 후라이팬에 구우니 어떻게 변했니?
- 4) 완성된 화전을 먹어 본다.
 - 우리가 만든 화전을 먹어 보자.
 - 맛/모양은 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 화전 만들기에 사용하는 꽃을 계절에 맞게 선정한다. 봄에는 진달래 화전을 만들어 볼 수 있으며, 가을에는 국화 화전을 만들어 볼 수 있다. 또한 꽃을 구하기 어려운 경우 식용꽃을 사용하거나 대추나 잣, 견과류를 이용하여 꾸미기를 해 볼 수 있다.
- 2) 유아들이 화전 만들기 순서를 미리 예측해 보도록 요리 순서표를 통해 과정을 확인해 보도록 한다.

〈화전 만들기 요리활동 순서표〉



라. 활동 평가

- 1) 떡의 종류에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 자신이 먹어 본 떡의 종류와 맛을 이야기할 수 있는가?
 - 나) 자신이 알고 있는 떡을 이야기할 수 있는가?
- 2) 화전의 재료 및 조리법을 알고 표현하는지 평가한다.
 - 가) 화전에 사용되는 재료를 이야기할 수 있는가?
 - 나) 화전 만들기 과정을 이야기할 수 있는가?
- 3) 여러 가지 재료를 이용하여 화전을 창의적이고 아름답게 꾸미는지 평가한다.
- 4) 요리활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 화전에 사용되는 반죽의 색을 포도, 당근, 썬, 단호박, 치자 등을 이용하여 변화시켜 볼 수 있다.
- 2) 미술 영역에서 지점토 또는 밀가루 반죽과 여러 가지 자연물을 이용하여 화전 만들기 활동을 한 후 역할놀이 영역에서 떡 가게 소품으로 사용해 보도록 한다.

활동 11

다식 만들기

활동형태

유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 다식의 모양과 색을 관찰한다. • 다식 만들기 과정을 경험한다. • 다식의 맛과 모양을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

콩가루, 흑임자가루, 꿀 혹은 물엿이나 설탕, 참기름, 다식판, 냄비, 다식 만들기 순서표

〈다식 만들기〉

◦ 재료 및 도구 ◦

콩가루



흑임자가루



물엿



참기름



다식판



참기름 붓



냄비



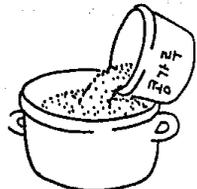
설탕



1. 냄비에 꿀(물엿과 설탕)을 넣고 녹인다.



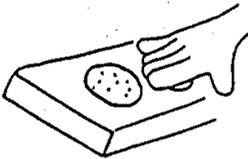
2. 콩가루에 꿀(물엿, 설탕)을 넣어 반죽한다.



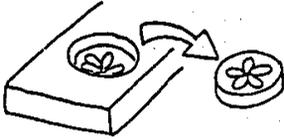
3. 다식판에 참기름을 바른다.



4. 다식판에 콩가루반죽을 꼭꼭 눌러 넣는다.



5. 다식판에서 콩가루 다식을 살짝 떼어낸다.



나. 활동 방법

- 1) 다식의 모양과 색을 관찰해 본다.

- 이것을 먹어 본 적이 있니?
 - 무엇이라고 부르는지 아니?
 - 무엇으로 만들었을까?
 - 다식에 찍혀있는 문양이 무엇처럼 보이니?
 - 이 모양은 어떻게 만들었을까?
- 2) 다식 만들기에 필요한 재료와 도구를 살펴본다.
 - 다식의 맛을 내는 콩가루와 흑임자 가루야. 냄새와 색을 살펴보자.
 - 콩가루와 흑임자 가루에 넣을 꿀이야. 냄새와 색을 살펴보자.
 - (다식판을 보여주며) 이것은 무엇이니?
 - 어떤 무늬가 보이니?
 - 3) 다식을 만드는 방법을 순서표를 통해 알아본 후 함께 만들어 본다.
 - 4) 다식을 만들어 본다.
 - 콩가루와 흑임자 가루가 꿀을 넣으니 어떻게 변했니?
 - 다식판에 넣은 콩가루반죽과 흑임자반죽은 어떤 모양이 될까?
 - 5) 완성된 다식을 먹어본다.
 - 완성된 다식의 모양과 색은 어떠니?
 - 맛은 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 다식판에서 다식이 잘 떨어지도록 참기름을 충분히 바르거나 랩을 이용할 수도 있다.
- 2) 차를 준비하여 다식과 함께 먹어볼 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 다식의 모양과 색을 관찰하는지 평가한다.
- 2) 다식 만들기 과정을 경험하고 다식 만드는 방법을 아는지 평가한다.
- 3) 다식의 맛에 대해 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 삶은 밤을 으깨어 다식 만들기 활동을 해 볼 수 있다.
- 2) 만들어진 다식을 다도 활동에 활용해 차와 함께 먹는다.



활동 12

꽃감이 되기까지

활동형태

영역

자유선택
활동

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 감의 변화를 관찰하고 표현한다. · 우리나라 음식을 저장하는 방법에 관심을 갖는다. · 꽃감 만들기 방법을 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

꽃감이 되기까지 PPT , 감, 장대, 꽃감걸이, 꽃감꼭지, 긴 대나무, 감자칼

나. 활동 방법

- 1) 꽃감을 관찰하며 이야기 나눈다.
 - 이것을 먹어 본 적이 있니?
 - 무엇이라고 부르는지 아니?
 - 꽃감은 어떻게 만들까?
- 2) 감과 꽃감을 비교한다.
 - 감과 꽃감은 무엇이 다른 것 같니?
 - 감을 가지고 꽃감을 만들려면 어떻게 해야 할까?
- 3) 꽃감을 만드는 과정을 알아 본 후, 만들어 본다.
 - 감의 껍질을 감자 칼을 이용하여 살살 벗긴다.
 - 껍질을 벗긴 감꼭지에 끈을 맨 후 막대에 걸어 말린다.
- 4) 감이 꽃감으로 변화하는 과정을 관찰한다.
 - 감이 어떻게 달라지고 있니?
 - 어떤 점이 다르게 보이니?
 - 무엇이 감을 꽃감으로 변하게 만들었을까?
 - 색깔은 어떻게 달라졌니?
 - 감의 맛과 꽃감의 맛은 어떻게 다를까?
- 5) 완성된 꽃감을 관찰하고 먹어 본 후 꽃감을 만들어 먹은 이유를 생각해 본다.
 - 왜 감을 말려 먹었을까?

- 감을 말려 먹었을 경우 좋은 점은 무엇일까?



〈출처 : 아해한국전통문화어린이박물관〉

다. 활동의 유의점

- 1) 꽃감 만들기를 유아들이 직접 경험하기 어려운 경우, 사진 자료나 교사가 시범 보이기 방법을 통해 실시한다.
- 2) 꽃감이 건조되기 위해 시간이 많이 필요하므로 유아들이 흥미를 잃지 않도록 유의한다.
- 3) 감의 변화 과정을 사진 자료들로 남겨 유아들이 지속적인 변화 과정을 관찰할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 감의 변화를 관찰하고 표현하는지 평가한다.
- 2) 감 말리는 과정을 통해 음식을 저장하는 방법에 대해 생각하는지 평가한다.
- 3) 꽃감 만들기 과정을 관찰하고 만들기 방법을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 수정과, 꽃감 견과 말이 등 꽃감을 이용한 요리 활동을 계획하고 실행해 본다.
- 2) 연시, 단감, 꽃감의 맛, 색, 형태, 질감을 비교해 보는 활동을 전개한다.
- 3) 무, 호박 등 채소 말리기를 경험해 보고, 전통적인 음식 저장법에 관심을 가지도록 한다.



〈교사를 위한 도움말〉

〈곶감 만들기〉

- 감은 끈을 묶을 수 있도록 가능하면 꼭지가 있는 것으로 준비한다.
- 곶감을 깎을 때 일반 칼보다 감자나 당근 깎는 칼을 이용하여 세로로 깎으면 매끈하게 깎여진다.
- 곶감 건조 시 비를 맞히지 않고, 통풍이 좋은 곳에서 건조시킨다. 교실에서 건조시킬 경우 창문을 열어 놓아 통풍에 신경 쓴다. 일교차가 크면, 단맛이 더해지며 2주정도 지나면 물렁물렁해진다. 이 때, 핀셋이나 작은 칼로 씨를 발라내도 된다.
- 표면이 다 마르고 나면, 손으로 만져 모양을 예쁘게 만든다. 짙으로 2~3일 덮어두었다가, 찬바람을 맞히면 흰 분이 잘 생긴다. 완제품은 종이 상자에 넣어 찬 곳에 보관한다.

활동 13

약이 되는 대추차를 만들어요

활동형태

유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 차의 재료를 관찰하고 차 만들기 과정을 경험한다. • 건강한 음식의 중요성을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동·건강: 건강하게 생활하기 - 바른 식생활하기 • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

대추, 꿀, 물, 주전자, 가열기구, 약이 되는 대추차 만들기 요리 순서표

나. 활동 방법

- 1) 재료를 탐색한다.
 - 이 열매의 이름은 무엇이니?
 - 대추를 언제 먹어 보았니?
 - 이 재료들로 무엇을 할 수 있을까?

- 대추를 끓인 차를 먹어 본 적이 있니?
- 대추는 어떤 약이 될까?
- 대추는 소화를 돕고 마음을 편안하게 해주고 피를 깨끗하게 해준다.
- 2) 약이 되는 차 만들기 요리 순서표를 보면서 요리 순서를 알아본다.
 - 약이 되는 차는 어떤 순서로 만들까?
 - 재료를 넣고 차를 끓이면 어떤 맛이 날까?
- 3) 요리 순서표에 따라 약이 되는 차를 만들어 본다.
- 4) 완성된 차를 마신다.
 - 우리가 만든 차를 마셔 보자.
 - 맛은 어떠니, 냄새는 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 매화나무, 모과나무나 대추나무가 있는 경우 직접 열매를 따 보고, 그 열매를 이용하여 차 만들기를 해 볼 수 있다.
- 2) 차 끓이는 시간이 필요하므로 미리 끓여 식혀 놓은 차를 유아들이 마셔 볼 수 있도록 할 수도 있다.

라. 활동 평가

- 1) 차 문화에 관심을 갖는지 평가한다.
 - 가) 자신이 먹어 본 차의 종류를 이야기할 수 있는가?
 - 나) 차의 맛과 재료에 대해 이야기할 수 있는가?
- 2) 약이 되는 대추차 만들기 과정을 이해하는지 평가한다.
 - 가) 약이 되는 대추차 만들기에 사용된 재료를 설명할 수 있는지 평가한다.
 - 나) 차 만들기 과정을 회상하고 표현할 수 있는가?
- 3) 건강에 도움이 되는 음식에 대해 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 굴껍질, 감껍질 말리기 활동을 해 보고 말린 굴껍질, 감껍질로 차 만들기 활동을 진행해 본다.
- 2) 유아들이 만든 차를 이용하여 다도를 해 볼 수 있다.
- 3) 차 박물관으로 현장체험 활동을 간다.
 - 예) 아름다운 차 박물관 www.tmuseum.co.kr (서울 인사동 소재)
 - 한국 차 박물관 www.koreateamuseum.kr (전남 보성 소재)



활동 14

메주 만들기

활동형태

대·소집단
활동

영역

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 메주에 대해 관심을 갖는다. · 콩의 물리적 변화를 관찰한다. · 메주 만들기를 통해 장 담그기 과정에 친숙함을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

메주콩, 소쿠리, 냄비, 가열기구, 절구, 메주 틀, 벗짚, 메주 만들기 순서표 , 메주 사진

나. 활동 방법

- 1) 메주에 대한 경험을 나눈다.
 - (메주 사진을 보여주며) 이것을 본 적이 있니?
 - 무엇이라고 부르는지 아니?
 - 어디에 사용하는 것일까?
 - 메주는 무엇으로 만들까?
- 2) 메주를 만들기 위한 재료를 알아본다.
 - 메주를 만들기 위해 사용하는 콩을 살펴보자.
 - 삶은 콩을 찌기 위해 사용하는 절구야.
 - 메주의 모양을 만들기 위한 메주 틀이야.
- 3) 메주 만들기를 해 본다.
 - 콩을 삶았더니 어떻게 변했니?
 - 삶은 콩을 절구에 찌으니 어떻게 되었니?
 - 메주 모양을 만들려면 어떻게 해야 할까?
- 4) 완성된 메주를 짚으로 묶어 통풍이 잘 되는 곳에서 건조시킨다.



다. 활동의 유의점

- 1) 콩을 삶는 시간이 오래 걸리므로 미리 삶아놓은 콩을 사용할 수 있다.
- 2) 메주 틀이 없는 경우 손으로 모양을 만들어 볼 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 장의 재료인 메주에 대해 관심을 보이는지 평가한다.
- 2) 콩의 물리적 변화를 관찰하고 표현하는지 평가한다.
- 3) 메주 만들기를 통해 우리나라 장 담그기 과정에 대해 알고 친숙함을 느끼는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 메주가 건조되는 과정을 관찰해 보도록 한다.
- 2) 잘 뜯 메주를 이용하여 된장, 고추장 담그기 활동을 해 볼 수 있다.



활동 15

인절미와 총각김치

활동형태

대·소집단
활동

유형

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> ·노랫말을 듣고 인절미와 총각김치의 특징에 관심을 갖는다. ·음악에 맞추어 노래를 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> ·사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 ·예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> ·창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 ·인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

인절미와 총각김치 노랫말, 음원

나. 활동 방법

- 1) ‘인절미’와 ‘총각김치’에 대해 생각나는 것을 자유롭게 이야기해 본다.
 - 인절미/총각김치 하면 무엇이 생각나니?
- 2) ‘인절미와 총각김치’ 노래를 들려준다.
 - ‘인절미와 총각김치’라는 노래를 잘 들어보자.
 - 노래를 들어 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 재미있는 부분은 어떤 것이니?
- 3) 노래를 불러본다.
 - 허밍으로 불러보고 한음으로 불러본다.
 - 노랫말에 맞추어 불러본다.
- 4) 노래 부르기 활동을 회상해 본다.
 - ‘인절미와 총각김치’ 노래를 불러 본 느낌이 어땠니?
 - 재미있게 느껴진 부분은 어디였니?

다. 활동의 유의점

- 1) 노래를 반복하여 감상하면서 유아들이 노랫말과 리듬에 익숙해지도록 한다.
- 2) 유아들의 반응을 고려하여 1절과 2절을 함께 배울 수도 있고, 1절을 배운 후 2절은 다음 날에 배울 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 노랫말을 듣고 인절미와 총각김치의 특징에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 음악에 맞추어 노래를 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 노랫말을 바꾸어 불러본다.
- 2) 인절미 만들기, 총각김치 만들기 활동을 해본다.



인절미와 총각김치





여러분 인절 미가 시 집 간 대요 팔고물 과콩 고물 로 화 장을 하고
 여러분 총각 김치 장 가 간 대요 새 쌀 간고 추물 에 목 욕을 하고



동 그 란쟁 반위 에 올라얏 아씨 시 집 을간다 네 입 속 으 로
 기 다 란나 무위 에 올라얏 아씨 장 가 를간다 네 입 속 으 로



활동 16

찰잔 만들기

활동형태

자유선택
활동

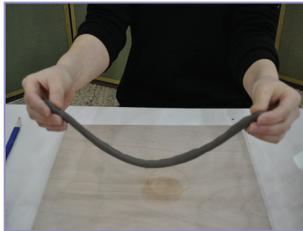
영역

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 차를 마시는 도구에 대해 알아본다. · 찻잔의 특징을 살려 점토로 찻잔을 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

점토(백자토, 청자토 등), 하드보드지, 찻잔 또는 찻잔 사진, 찻잔 만들기 동영상



나. 활동 방법

- 1) 찻잔을 감상하고 재료 및 만드는 방법을 예측해 본다.
 - 이것은 어디에 사용하는 그릇일까?
 - 이것은 무엇으로 만들었을까?
 - 어떻게 만들었을까?
- 2) 만들고 싶은 찻잔을 계획한다.
 - 무슨 그릇을 만들고 싶니?
 - 어떤 모양으로 만들고 싶니?
- 3) 점토로 찻잔을 빚는다.
 - 점토를 길게 동글려 쌓아 올리는 방법으로 해 볼 수 있다.
 - 점토를 손바닥으로 넓게 두드려 모양을 내 볼 수 있다.
- 4) 일주일 정도 그늘에서 말린다.



다. 활동의 유의점

- 1) 사전 활동으로 유아들이 점토를 충분히 탐색해 볼 수 있도록 한다.
- 2) 다양한 찻잔을 감상할 기회를 주어 여러 가지 모양의 다기를 만들어 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 찻잔이 차를 마실 때 사용되는 도구임을 아는지 평가한다.
- 2) 찻잔의 특징을 살려 점토로 찻잔을 빚는지 평가한다.
- 3) 점토로 찻잔 빚기를 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 만든 다기를 가마에 구워 직접 다도 활동에 사용한다.
- 2) 흙으로 빚을 수 있는 우리나라 전통 생활 도구를 알아보고 만들어 본다.

〈교사를 위한 도움말〉

- 도자기, 옹기, 항아리의 관계
 - ① 도자기 : 질그릇, 오지그릇, 사기그릇 따위를 통틀어 이르는 말
 - ② 옹기 : 질그릇과 오지그릇을 통틀어 이르는 말
 - ③ 항아리 : 일반적으로 큰 옹기를 가리키는 말
- 도자기

도자기란 흙을 빚어 구운 모든 기물을 말하며, 구울 때의 온도에 따라, 태토의 굵기가 각각 다르다. 그릇의 굵기에 따라 일반적으로 토기, 석기, 자기로 구분한다. 보통 우리가 말하는 도자기는 고급자질의 고풍토로 만든 그릇 위에 다시 유약을 발라 고온에서 재벌구이를 하여 그릇 표면이 골고루 유리질화된 것을 말한다.

 - ① 토기 : 점토질의 태토를 사용하여 섭씨 700-800도 정도에서 구운 것을 말하며, 유약을 씌



우지 않았고 표면색은 적갈색으로 신석기 토기가 이에 속한다.

- ② 도기 : 섭씨 800-1000도 정도로 토기보다 약간 높은 온도에서 구워 물이 스며들기는 하나 몸체가 비교적 단단하다. 청동기 시대의 민무늬 토기가 이에 속한다.
- ③ 석기 : 섭씨 1000도 이상 높은 온도에서 소성하기 때문에 태토 속에 포함되어 있는 장석이 녹아서 유기질로 변해 태토사이로 흘러 들어가 그릇의 몸체가 매우 단단하며, 표면색은 회청색으로 쇠붙이 같은 금속성 소리가 나며 삼국시대와 통일신라시대의 경질의 토기가 이에 속한다.
- ④ 자기 : 섭씨 1200-1400도 정도의 고온에서 구워 태토의 유리질화가 더욱 촉진되어 강도가 매우 높은 그릇을 말하며, 태토로는 고풍토를 사용한다. 고풍토는 알루미나, 규석, 포타시움 등의 성분으로 구성되어 규석의 유리질화가 태토의 몸을 단단하게 만드는 데 이러한 흙으로 만든 그릇이 자기이다. 자기는 결질자기와 연질자기로 구분한다.

〈출처 : 광주전통문화체험관, www.gccc.co.kr〉

• 도자기의 제조과정 - 광주전통문화체험관 www.gccc.co.kr

유기의 역사와 종류, 방짜유기 제작과정

• 대구방짜유기박물관 <http://artcenter.daegu.go.kr/bangjja>

〈출처 : 유아한국문화정체성 교육프로그램, 교육과학기술부, 2009〉

활동 17

우리나라 집 빙고

활동형태

영역

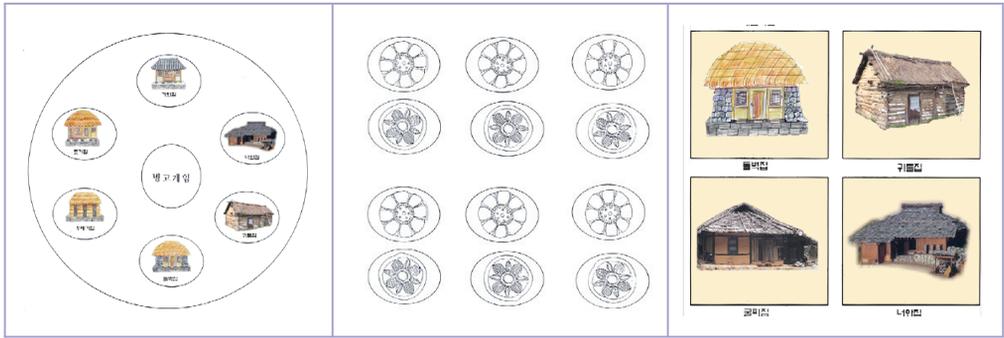
자유선택
활동

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라 집의 종류에 관심을 갖는다. • 집의 이름을 안다. • 상대의 카드와 내 카드를 고려하면서 게임을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통: 말하기 - 낱말과 문장으로 말하기 • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

빙고판 2개, 집 그림카드 12장(기와집, 초가집, 귀틀집, 너와집, 돌담집, 우데기집), 뒷개 카드 12개



〈빙고판〉

〈뎃개카드〉

〈그림카드〉

〈출처 : 유아를 위한 전통문화 교육활동 지도자료 : 의복, 가옥, 박화윤 외, 교육부, 1999〉

나. 활동 방법

- 1) 게임 자료를 보면서 게임 방법에 이야기 나누다.
 - 어떻게 하는 게임일까?
 - 무엇에 대해 알아보는 게임일까?
- 2) 게임 규칙을 알아본다.

〈'우리나라 집 빙고' 게임 방법〉

- ① 빙고판과 뎃개 카드를 나누어 갖는다.
- ② 집 그림카드를 뒤집어 놓는다.
- ③ 자신이 가지고 있는 빙고판을 보고 어떤 집 그림이 있는지 알아본다.
- ④ 순서를 정한다.
- ⑤ 집 그림 카드를 뒤집어 본다.
- ⑥ 그림 카드의 집이 자신의 빙고판에 있으면 뎃개카드로 빙고판을 덮는다.
- ⑦ 보고 난 후 카드는 다시 뒤집어 놓는다.
- ⑧ 빙고판의 집을 뎃개 카드로 모두 덮으면 '빙고'라고 외친다.

- 3) 규칙에 따라 게임을 해 본다.
- 4) 게임에 대해 평가한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 게임 자료에 있는 우리나라 집 사진에 이름을 붙여 두어 우리나라 집의 이름을 자연스럽게 알도록 한다.
- 2) 유아들이 게임에 익숙해지면 게임판과 뎃개카드를 늘려 4명이 할 수 있도록 한다.



라. 활동 평가

- 1) 우리나라 집의 이름을 아는지 평가한다.
- 2) 빙고판을 완성하기 위해 내가 가지고 있는 카드를 기억하고 상대방이 가지고 있는 카드를 기억하여 게임을 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 우리나라 다양한 집의 종류를 조사해 본 후, 유아들이 직접 빙고판을 만들어 보도록 한다.
- 2) 다양한 우리나라 집의 차이점을 살펴보고 특징을 찾아보는 활동을 전개한다.
- 3) 지역의 한옥마을로 현장체험 활동을 간다.

예) 남산골 한옥마을 <http://hanokmaeul.seoul.go.kr>

전주한옥마을 <http://hanok.jeonju.go.kr>

북촌한옥마을 <http://buckchon.seoul.go.kr>

활동 18

아름다운 문살을 감상해요

활동형태

자유선택
활동

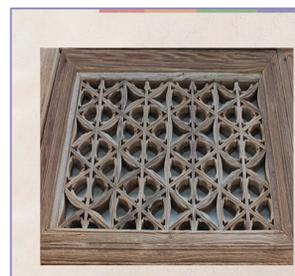
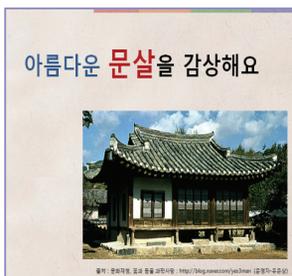
영역

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 문살의 아름다움을 느끼고 이야기한다. · 여러 가지 문살 모양의 특징을 관찰하고 변별한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

문살 사진 , 코팅된 여러 가지 문살 문양 카드, TP용지, OHP, 칼라 네임펜





나. 활동 방법

- 1) 그림카드를 보면서 문살 모양을 감상한다.
 - 무슨 모양 같니?
 - 문양들이 어떻게 다르니?
- 2) 문살 모양 따라 그리기를 하고 문살에 색을 입힌다.
 - 문살 모양 카드 위에 TP용지를 올려놓고, 문양을 따라 그린다.
 - 따라 그린 문살모양에 칼라 네임 펜으로 색을 입힌다.
- 3) 완성된 문살 그림을 유리창에 붙인다.
 - 햇빛에 비친 창살 모양을 감상한다.
- 4) 문살 그림을 OHP 위에 올려놓고 벽을 향해 비춰 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 자유롭게 문살을 감상한 느낌을 표현하도록 하고, 각자의 생각이 다를 수 있음을 존중한다.
- 2) 다양한 형태의 문살 사진을 제시하여 다양한 생각을 해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 문살의 아름다움을 느끼고 이야기하는지 평가한다.
- 2) 여러 가지 문살의 특징을 관찰하고 변별하는지 평가한다.
- 3) 문살모양 그리기를 즐겁게 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 민속촌이나 한옥마을 견학을 통해 직접 문살을 관찰해 볼 수 있다.
- 2) 미술 영역에서 문살 디자인하기 활동을 해 본다.
- 3) 역할놀이 영역에 공동 작업으로 한옥을 만들고 미술 영역에서 구성한 문살을 붙여 본다.



활동 19

담장 만들기

활동형태

자유선택
활동

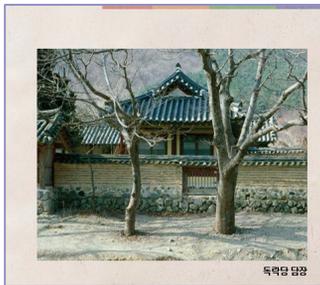
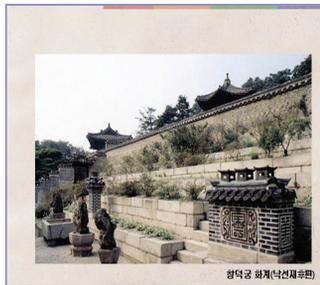
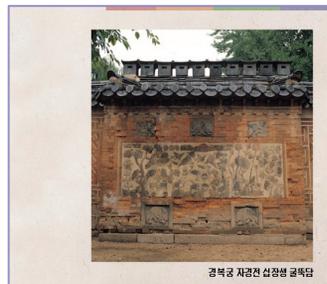
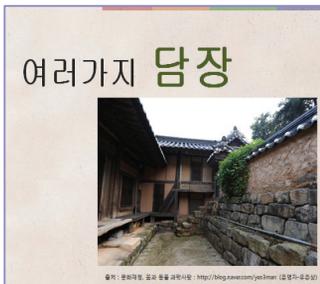
영역

쌓기놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 담장의 아름다운 문양을 감상한다. · 블록을 이용하여 담장과 건물을 안정감 있게 구성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구기술 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 몰입 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

다양한 담장 사진 , 담장 문양 벽돌 블록 15개씩



나. 활동 방법

- 1) 담장 사진을 보며 담장에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 담장은 무엇으로 쌓았을까?
 - 담장은 왜 쌓았을까?
 - 이 담장의 이름은 무엇일까?
- 2) 담장의 아름다운 문양에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 벽돌 블록을 이용하여 담장을 쌓아보자.
 - 어떤 담장을 쌓고 싶니?
- 3) 벽돌 블록을 이용하여 담장을 쌓는다.
 - 이 담장은 이름이 무엇이니?

다. 활동의 유의점

- 1) 아름다운 문양이 있는 담장 그림을 선택하여 사용한다.
- 2) 게임을 하기 전에 출발점과 도착점을 유아들이 미리 정해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 담장의 아름다운 문양을 감상하고 표현하는지 평가한다.
- 2) 블록을 이용하여 담장 쌓기를 즐겨하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 주변의 한옥을 방문하여 담장을 감상해 보도록 한다.
- 2) 다양한 우리나라 담장의 종류를 조사하고 감상해 보는 활동을 한다.



〈토석담장〉



〈막돌담장〉



〈막돌과 토석담〉



〈사괴석담〉



〈귀갑문 양석문양 담장〉



〈외편토석담장〉



활동 20

한옥 꾸미기

활동형태

자유선택
활동

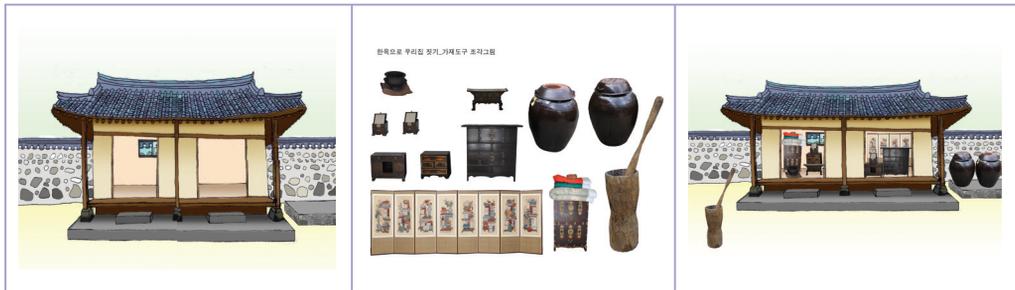
영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 현재 우리가 살고 있는 집과 한옥을 비교한다. · 한옥의 구조를 알아본다. · 한옥 살림살이를 구성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

한옥사진자료, 한옥 꾸미기 게임판, 주사위, 가재도구 조각 그림(절구, 병풍, 향아리, 소쿠리, 돛자리, 문갑, 불채, 책상, 책장 등), 완성된 한옥 꾸미기 삽화



나. 활동 방법

- 1) 현재 우리가 살고 있는 집의 형태에 관해 이야기 나눈다.
 - 어떤 집에 살고 있니? (아파트, 단독주택, 연립주택 등)
 - 예전에 우리 할머니, 할아버지들은 어떤 집에 살았는지 이야기해 본다.
- 2) 한옥 그림을 함께 보며 우리가 살고 있는 집과 어떤 차이점(대문, 지붕, 담)이 있는지 찾아보고, 한옥의 장점(마루와 온돌)에 대해 이야기 나눈다.
 - 한옥과 우리가 살고 있는 집과는 어떤 차이가 있을까?
 - 지붕은 어떻게 다르니?
 - 담은 어떻게 다르니?
 - 문은 어떻게 다르니?

- 한옥에서 사용한 여러 가지 물건(가재도구)들은 어떻게 다르니?
- 한옥이 차츰 사라져가고 있지만, 한옥에는 좋은 점이 많단다.
어떤 좋은 점이 있을지 한 번 생각해 볼까?
(남향인 경우 여름에는 햇볕이 덜 들어서 시원하고, 겨울에는 햇볕이 잘 들어 따뜻하다. 또한 창문을 한지로 만들었기 때문에 통풍이 잘된다. 온돌은 여름에는 시원하고 겨울에 따뜻하다.)
- 3) 게임 규칙에 따라 게임을 한다.

〈한옥 꾸미기 게임 방법〉

- ① 순서를 정하고 집모양 게임판을 한 개씩 가져간다.
- ② 주사위를 던져 나오는 수만큼 가재도구들을 가져간다.
- ③ 가져간 가재도구들로 집을 먼저 꾸민 사람이 이긴다.

- 4) 완성된 한옥의 모습에 대해 이야기 나눈다.

다. 활동의 유의점

- 1) 현재 우리가 살고 있는 집과 한옥의 차이점을 비교해 본다.
- 2) 한옥의 구조와 생활용품에 대해 알아 볼 수 있도록 견학이나 동화 감상 등의 활동을 사전에 계획한다.

라. 활동 평가

- 1) 현재 우리가 살고 있는 집과 한옥을 비교하는지 평가한다.
- 2) 한옥의 구조를 알아보고 조각 그림으로 한옥을 구성하는지 평가한다.
- 3) 한옥의 살림살이 구성하기를 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 초가집, 기와집, 너와집 등 다양한 한옥의 구조와 종류를 교구를 통해 알아볼 수 있도록 한다.
- 2) 역할놀이 영역에 한옥을 구성하고 다양한 생활용품을 이용하여 꾸며서 놀이해 보도록 한다.

활동 21

벚짚이야기

활동형태

유형

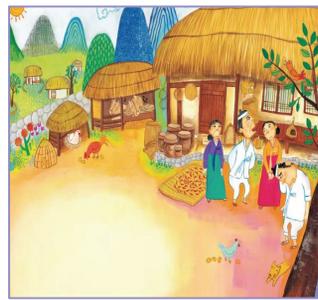
대·소집단
활동

동극

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 벚짚으로 만든 우리나라 생활도구에 대해 안다. · 벚짚으로 만든 생활도구의 쓰임에 대해 관심을 갖는다. · 동화를 듣고 동극으로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘벚짚이야기’ 플래시 



〈출처: 동화 ‘벚짚을 꼬고 엮고 묶고’ (배우라·김희정, 한국툴스토이, 2008) 모션그래픽디자인: 배유리

나. 활동 방법

- 1) ‘벚짚이야기’ 플래시를 들려준다.
- 2) 동화 속에 나온 등장인물에 대해 이야기 나눈다.
 - 동화 속에는 누가 나왔니?
 - 누가 가장 먼저 나왔니? 그 다음에는 누가 나왔니?
 - 어떤 일이 일어났니?
- 3) 배역을 정한다.
 - 어떤 역할을 하고 싶니?
 - 어떻게 역할을 정할까?

- 4) 동극을 연습한다.
 - 어떤 순서로 나와야 할까?
 - 어떤 말을 해야 할까?
 - 어떻게 행동할까?
- 5) 동극을 한다.
 - 동극이 끝나면 배역을 소개하고 인사한다.
- 6) 동극에 대해 평가한다.
 - 동극을 해 보니 어떤 느낌이 들었니?
 - 무엇이 가장 재미있었니?
 - 주인공들의 기분과 생각을 잘 느껴볼 수 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 벚짚 이야기의 주인공인 짚으로 만든 생활 도구의 기능에 관심을 가지도록 한다.
- 2) 동극을 통해 벚짚으로 만든 생활도구의 종류와 이름을 표현해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 벚짚으로 만든 우리나라 생활 도구에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 벚짚으로 만든 생활도구의 쓰임에 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 동화를 듣고 동극으로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 벚짚으로 만든 생활도구를 이용하여 역할 놀이를 해 보도록 한다.
- 2) 짚과 풀로 만든 생활용품이 있는 민속 박물관 현장체험 활동을 한다.
- 3) 벚짚으로 미술 영역에서 만들기를 해 보도록 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

- 짚(풀)의 종류와 특성
 - 짚 : 모든 알곡의 이삭을 떨어 낸 줄기를 통칭. 흡습성과 보온성, 탄력성이 뛰어나
 - 싸리 : 참싸리, 고들싸리, 고양사리, 대싸리 등. 대싸리로 마당비를 만들었고 그 나머지는 산에서 나는 싸리로 채반과 바구니 등을 엮음
 - 띠 : 제주도 한라산 중턱에 자생하는 식물. 부드럽고 매끄러워 가벼우며 방수력이 탁월해서 우장, 기적을 엮었고, 지붕이나 도롱이를 만드는데 주로 쓰임
 - 갈대 : 마디가 있으며 탄력이 있고 곧아 대부분이 갈자리를 만드는 것에 쓰임
 - 억새 : 예부터 지붕 재 말고도 땀나무, 가축의 사료로 쓰였고 밭이나 풍채, 삼태기 등의 재료가 됨
 - 신서란 : 제주도에서 쉽게 볼 수 있는데 밧줄을 만드는데 주로 사용하였으며 명석과 방석을



역거나 초신(짚신)을 삼아 신음

- 순비기 : 작은 관목으로 삼태기, 바구니, 닭, 등우리 등을 엮어 씌
- 침 : 단단하고 튼튼해서 어떤 것을 단단히 잡아매는 용도로 사용함. 길긴 성질을 이용하여 키의 돌레라든가 첻바퀴 매는데 또는 도리깨 등을 묶는데 사용함
- 부들 : 갯가에 사는 다년초로 스펀지처럼 탄력성이 뛰어나고 길이가 길고, 높고 곧게 자라는 잎으로 돛자리, 도롱이, 부채 등을 만들
- 멩댕이 덩굴 : 부드러우며 다루기가 쉬워 무엇을 엮는데 적합함

〈출처 : 민속공예, 김윤호, 대산출판사, 2001〉

• 짚(풀)의 전통적 조형기법

- 꼬기 : 주로 새끼를 꼬는 것으로 짚공예의 편직법에 가장 기본이 됨
- 땅기 : 머리를 땅을 때 쓰이는 일반적인 3가닥 구조로 서로 엇갈려 놓으며 만들



〈사진출처 : 풀짚공예박물관 <http://www.pulzip.com>〉

- 평직 : 두 가지 분리된 요소를 서로 엮어 짜는 방법. 날실의 앞뒤로 교차 되면서 엮어 나갈
- 감기 : 삼재 돌레를 다른 재료로 감아 가면서 연결하는 방법. 시작부분으로 감싸 주로 원하는 모양으로 감아 나갈



〈사진출처:네이버포토앨범,

http://imagebingo.naver.com/album/read.php?id=jangter21_0&nid=515〉

- 그물짜기 : 보통 짜는 기법에는 날실과 씨실이 있는데 그물뜨기는 1개의 요소, 즉 1 줄의 실이 교대로 엇갈려 얽히거나 묶이기도 하여 짜여지는 기법



〈출처 : 고급등공예, 이숙희, 민서출판사, 1986〉

〈사진출처 : 풀짚공예박물관 <http://www.pulzip.com>〉

• 짐(풀)으로 만든 것들

- 삼태기 : 거름, 흙, 쓰레기 따위를 담아 짧은 거리를 나를 때 쓰는 그릇.
- 짚신 : 가는 새끼를 꼬아 만든 신으로 약 2,000년 동안 우리 조상들이 신고 다녔다. 사흘에서 열흘 이상 신기 어려운 단점이 있지만, 우리 조상들은 선비와 서민을 가리지 않고 누구나 짚신을 신었다.
- 씨오쟁이 : 이듬해 쓸 씨앗을 보관하던 물건으로 ‘굵어 죽어도 씨오쟁이만은 베고 죽어라’, ‘남이 장에 간다고 씨오쟁이 짚어지고 따라간다.’ 등의 속담에서 알 수 있듯, 농부들은 씨오쟁이를 매우 중요하게 여겼다.
- 파리 : 짐을 머리에 일 때 받치는 고리 모양의 물건으로 지방에 따라 또아리, 또바리, 또가리 등으로 부르기도 한다. 여인들이 머리 위에 물동이를 얹을 때, 무거운 짐을 머리에 일 때 사용하였다.
- 망태기 : 구덕, 깔 망태라고도 부르는 망태기는 곡물이나 감자 따위를 운반하거나 산에서 풀을 베어 나를 때 어깨에 메고 다닐 수 있도록 끈을 달아 놓은 것을 말한다.
- 명석 : 짚으로 새끼를 꼬아 만든 것 중에서 가장 오랜 시간과 정성을 들여 만든 것이 명석이다. 주로 곡식을 말리거나 털 때 사용하지만 밥상을 놓고 밥을 먹을 때나 아이들이 놀거나 옷판을 벌일 때, 또 농가에서 잔치 때 마당에 깔아 손님들 모시거나 환갑잔치, 신랑 신부가 상견례를 할 때, 무당이 굿을 벌일 때 자리 또는 깔개로 다양하게 이용되었다.
- 주루막 : 물건을 담아 나르는 것으로 가늘게 끈 새끼를 네모꼴로 촘촘히 엮어 주둥이를 조일 수 있도록 고리를 만들고, 양 어깨에 댈 수 있도록 양 끝에 끈이 달려 있다. 땀기 쉬운 고리에는 칠평굴이나 왕골 또는 가래나무 껍질 등을 감아둔다.
- 섬 : 짚을 거칠게 쳐서 양끝을 안으로 우겨 넣어 꿰맨 것으로 가마니처럼 곡식을 담은 물건이다.
- 달걀꾸러미 : 벧짚을 길게 이어 중간 중간 계란을 넣고 동여매어 달걀을 깨지지 않게 보관했다.
- 짚주저리 : 벧짚을 우산처럼 세워 김칫독이나 그릇을 덮는 데 사용하였다. 향아리에 쌀이며 벼, 콩, 팥 등을 넣어 짚주저리를 씌우고 뒤뜰에 두었다. 이를 터주가리라고 하는데 매년 햇벼가 날 때마다 넣고 묵은 벼는 남에게 주면 복이 달아난다고 하여 가족들끼리 나누어 먹었다.

- 옛날 부엌의 그림을 보며 물건을 비교해가며 연결해 보도록 한다.
- 3) 부엌 꾸미기를 해본다.
- 4) 부엌 꾸미기가 끝난 후 부엌 꾸미기에 대해 평가한다.
 - 옛날 물건을 연결하기가 어렵지는 않았니?
 - 무엇이 재미있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 부엌 꾸미기를 하기 전에 그림 카드를 보고 옛날 물건 쓰임새를 알고 연결해 보도록 한다.
- 2) 옛날 부엌에 관한 그림책을 언어 영역에 비치해두고 유아들이 자유롭게 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 옛날 부엌에 대해 알아보고 부엌에 들어가는 물건의 쓰임새에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 눈과 손의 협응능력이 길렀는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 기능이 비슷한 옛날 물건과 오늘날 물건을 비교해 보고, 유아들의 게임판을 만들어 활동해 보도록 한다.
- 2) 민속박물관 견학을 통해 옛날의 생활도구를 살펴보고 직접 조작해 보는 경험을 해본다.

2 우리나라의 놀이와 예술

활동 1

강강술래

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 장단에 맞추어 강강술래 가락과 춤을 경험한다. · 강강술래를 통해 공동체 의식과 단결심을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체활동에 참여하기 - 바깥에서 신체활동하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심 · 흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

강강술래 음악을 담은 CD, CD플레이어, 마스킹 테이프(실내인 경우)

나. 활동 방법

- 강강술래에 대한 경험에 대해서 이야기 나눈다.
 - 강강술래 놀이를 본 적이 있니?
 - 강강술래를 언제 해 보았니?
 - 강강술래는 언제 하는 놀이일까?
- 강강술래 음악을 들으며 강강술래 놀이를 유아들과 함께 한다.
 - 노래가 느리게 나올 때는 어떻게 걸어볼까?
 - 노래가 빠르게 나올 때는 어떻게 걸어볼까?
- '강강술래'와 '자진강강술래'노래를 불러보며, 입장단, 손장단, 무릎장단, 발장단 등을 쳐보며 자진모리장단에 친숙해진다.
 - 강강술래를 불러보니 느낌이 어땠니?
 - 손을 이용해서는 어떻게 자진모리장단을 표현해 볼까?
 - 강강술래를 장단에 맞추어 부르는 거야. 먼저 손장단으로 쳐보면서 노래를 불러보자.
- 강강술래를 부르며 오른쪽 방향부터 천천히 걸어본 후, '자진강강술래'를 부르며 가볍게 뛰는다.

- 지난 시간에 배웠던 강강술래 노래 기억하지? 노래에 맞추어서 강강술래를 돌아보자.
 - 친구들과 손을 잡고 크게 원을 만들어보자. 제일 먼저 오른발 뒷꿈치부터 걸어보자.
 - 처음에는 친구들을 향해 보면서 왼쪽으로 걸어가 보자.
 - 이번에는 바깥쪽을 보면서 오른쪽으로 걸어가 보자.
 - 자진강강술래를 부르면 오른쪽으로 뛰어보자.
- 5) 자진모리장단 연주에 맞추어 강강술래를 해 본 느낌에 대해 이야기를 나눈다.
- 오늘 강강술래를 해 보았는데 느낌이 어땠니?
 - 강강술래를 하면서 재미있었던 것은 무엇이었니?
 - 강강술래를 하면서 어려운 점은 없었니?



다. 활동의 유의점

- 1) 강강술래 놀이를 하며 다른 유아들과 몸이 부딪혀 다치지 않도록 한다.
- 2) 강강술래 놀이의 방법을 잘 알고 그대로 하는 것보다 유아들이 자신의 신체를 즐겁게 표현할 수 있도록 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 강강술래 노래를 부르는지 평가한다.
- 2) 강강술래 놀이를 즐기는지 평가한다.
- 3) 강강술래를 통해 공동체 의식이 이루어졌는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 덕석몰이와 풀기, 고사리찍기, 남생이 놀이 등 다양한 강강술래 놀이를 해볼 수 있다.
- 2) 자진모리장단을 입장단, 손장단, 발장단, 무릎장단 등으로 연주해본다.



〈교사를 위한 도움말〉

· 강강술래의 개념

강강술래는 호남지방 특유의 민속놀이의 하나로, 해마다 음력 8월 한가위날 밤에 추석빔으로 곱게 단장한 부녀자들이 수십 명씩 일정한 장소에 모여 서로 손을 잡고 둥글게 원을 그리며 뛰노는 민속 고유의 놀이이다.

· 강강술래의 놀이 방법

- 놀이를 할 때는 그 중에서도 목청이 좋은 여자 한 사람이 그 둘레 가운데 서서 선창을 하면 다른 사람들은 뒷소리로 후렴을 부르면서 춤을 추며 돌아간다.
- 이 때 춤과 노래는 처음에 진양조로 느리게 추다가 차츰 빨라져서 중모리, 중중모리, 자진모리로 변하고, 선도자의 능력에 따라 다양하게 추다가 힘이 다하면 마친다.

〈출처 : 세시풍속과 민속놀이, 이강로, 세종대왕기념사업회, 2000〉

· 강강술래의 유래

왜적과 싸우던 임진왜란 때 이순신 장군이 해안을 경비하는 우리 군사가 많아 보이게 하기 위해서 또 적군이 우리 해안에 상륙하는 것을 감시하기 위해 남해안 일대의 부녀자들로 하여금 수십명씩 떼를 지어 해안 부근의 산에 올라가 곳곳에 불을 놓고 그 주변을 춤을 추면서 돌며 당시의 구호였던 주의를 경계하라는 뜻의 강강술래를 부르게 하였다. 그 후 이곳 부녀자들은 이 사실을 기념하기 위하여 달 밝은 한가위 날이나 음력 정월 대보름 날 밤을 택하여 하나의 연중행사로 이 놀이를 하였는데, 그것이 점차 퍼져서 하나의 풍속으로 된 것이라고 할 수 있다.

〈출처 : 조선의 민속놀이, 도유호, 푸른숲, 1999〉

· 강강술래의 장단

강강술래는 농악과 달리 악기연주 없이 민요만을 부르는 것이 특징이다. 따라서 장구 반주가 중요한 역할을 하며 노래가 이어짐에 따라 다양한 장단이 제시된다. ‘긴강강술래’는 느린 장단인 진양장단으로 되었다고들 하나 실재는 빠르기만 진양과 같지 박자는 불규칙하다. 또한 ‘중강강술래’는 중중모리장단으로 되어 있으며, ‘자진강강술래’는 자진모리장단으로 되어 있다. 이처럼 강강술래는 여러 가지 장단을 활용하지만, 그 중에서도 특히 자진모리장단을 많이 사용하며, ‘남생아 놀아라’, ‘고사리 꺾자’, ‘청어 엮기’, ‘덕석몰기’ 등의 강강술래의 부속놀이요 대부분이 이와 같은 자진모리 장단을 사용한다.

〈출처 : 강강술래의 춤과 소리〉

활동 2

연에 담긴 이야기

활동형태

유형

대·소집단
활동

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 연날리기의 유래에 대해 안다. · 동화를 듣고 자신의 느낌을 표현한다. · 연날리기에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해 하기말하기 - 느낌, 생각, 경험 말 하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘연 이야기’ 플래시 



〈출처 : 아해한국전통문화어린이박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 연날리기의 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 연날리기 하는 것을 본 적이 있니?
 - 어떤 연을 날려 보았니?
 - 연을 날릴 때 기분은 어땠니?
- 2) 연날리기의 유래에 대해 이야기 나눈다.
 - 연은 누가 제일 먼저 만들었을까?
 - 연은 언제부터 날렸을까?
 - 연은 왜 만들었을까?
 - 어떤 종류의 연을 만들었을까?
- 3) 연 플래시를 감상한다.



- 4) 플래시를 감상하고 난 후 이야기를 나눈다.
 - 연을 어떻게 사용했니?
 - 연을 우리는 어떻게 사용할 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 역사적 사실에 대한 정보 전달보다는 연의 유래에 대해 관심을 가지도록 상호작용한다.
- 2) 사전 활동으로 연날리기를 계획하여 연의 특성을 생각해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 동화를 듣고 연날리기의 유래에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 자신의 느낌을 표현하는지 평가한다.
- 3) 연날리기에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 소망이나 기원을 쓴 연 만들기 활동을 전개해 보도록 한다.
- 2) 연날리기를 해본다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 연날리기의 유래

연은 BC.400년대에 그리스의 군사가·과학자·수학자·철학자이기도 한 아르키타스가 나무로 된 새 모양을 공기를 활용하여 200m 정도 날렸던 적이 있다는 전해지는 이야기를 연의 기원이라고 사양학자들은 주장한다. 이러한 기록은 아르키타스 사후 500년이 지난 후 기록을 하였던 것이며 나무새에 실이 매달려 있었는지 여부는 기록되지 않았으며 후세 서양 사람들은 연의 기원 혹은 로켓의 기원이라고까지 주장하기도 한다. 우리나라의 경우도 2012년 우리역사문화연구소 김용만 소장이 고구려 장천 1호분 벽화에 술개로 보이는 새가 그려져 있고 새를 향해 사람이 손목을 위로 향하고 고개를 젓혀 새를 바라보고 있는 그림이 연의 기원일 수 있음을 주장한 바 있다. 벽화가 오랜 세월 타인지 새에 달린 실의 흔적은 분명치 않으나 그 모습이 새에 실을 달아 날리고 있는 모습이라고 해석한 것이다. 연의 기원은 이렇게 새에 실을 매단 것에서부터 일수도 있고, 어쩌면 인류가 이 세상에 태어나면서부터일 수도 있다는 추론도 해 볼 수 있다. 공기의 흐름인 바람이 있고 나뭇잎 등이 날리는 것을 보고 나뭇잎에 실처럼 길게 뽑아지는 식물의 줄기를 매달아 날려보는 행위를 했음직도 하다.

현재 우리가 '연'이라고 하는 형태의 연에 대한 기록으로는 중국 송나라 때 고승(高承)이 편찬한 (사물기원 事物起源)에 BC200년경 한신(韓信)이 군사적인 목적에서 연을 만들었다는 기록도 있다. 우리나라의 연에 관한 최고의 기록은 「삼국사기」 열전(列傳) 중의 김유신 전으로 현재까지는 밝혀져 있으며 그 내용은 다음과 같다.

“...선덕왕 16년이자 진덕왕 원년인 정미년(丁未年, 647)에 대신 비담(毗曇)과 염종(廉宗)은 여왕이 나라를 다스릴 수 없다는 명분으로 반란을 일으켜 여왕을 폐위시키려 하였다. 반란군은 명활성(明活城)에 진을 치고 왕을 지키는 군대는 월성(月城)안에서 방어진을 치고 있었다.

10여 일 동안 서로 공방전을 벌였으나 승패가 나지 않았다. 그러던 어느 날 한밤중에 큰 별뿔이 월성안에 떨어졌다. 이것을 바라본 비담의 무리는 휘하 장병에게 "별뿔이 떨어진 자리에는 반드시 유혈(流血)이 있다고 하니 이것은 바로 여왕이 패망할 조짐이다"라고 하였다. 군사들은 이 말을 듣고 환호성을 울리니 천지가 흔들릴 지경이었다. 여왕은 이 함성을 듣고 대경실색하였다. 이때 왕사의 지휘관인 김유신 장군이 여왕을 진정시키고 가만히 인형을 만들어 이것을 큰 연에 매달아 불을 질러 올려 보냈다. 마치 별이 하늘로 솟아올라 가는 것 같이 보였다. 다음날 김유신은 어제 저녁에 떨어졌던 별이 다시 하늘로 되올라갔다고 하였다. 이 소리를 들은 적군의 장병들은 동요하여 마침내 패주하고 말았다..."

연이 군사적으로 이용된 또 다른 전해지는 이야기는 최영(崔瑩)장군에 얽힌 이야기이다. "...옛날 고려 말의 명장 최영장군이 제주도를 정벌하였을 때의 일이다. 섬 주변(성주가 살고 있는 성벽이라고 전한다)에 가시덤불이 무성하여 병사가 진군할 수 없었으므로 최영장군은 묘안을 생각해 냈다. 즉 연 밑에 갈대 씨를 담은 주머니를 달아 그 연을 높이 띄워 섬 주변 가시밭에 그 씨 주머니를 떨어뜨렸다. 그 해 가을에 섬 주변에는 마른 갈대로 뒤덮였다. 여기에 불을 질러 가시밭을 태워 없애고 마침내 상륙하여(성에 들어가서) 섬을(성을) 점령하게 되었다. 일설에는 소년들을 소집하여 제각기 연을 날려 줄을 대어 성 중으로 기어 올라가서 성을 쳐 부숴냈다고도 한다..."

이러한 연날리기는 고려와 조선시대를 거치면서 아이들의 놀이로 세시풍속화 하였다. 연에 대한 기록은 『동국세시기』, 『경도잡지』, 『지봉유설』을 비롯한 여러 문헌에 나타나 있다.

• 방패연

방패연은 이름 그대로 방패모양이며 우리나라만의 고유한 모양의 연이다. 세계 여러 나라가 연을 날리지만 그 모양이 마름모꼴의 연을 가오리 물고기처럼 앞이 뾰족한 유선형 형태로 만들거나 동물이나 새 등의 사물의 모양의 연을 날린다. 방패연은 세계의 연 중 가장 과학적인 연으로 정평이 나 있다. 한가운데 있는 방구멍은 바람의 강약에 따라 잘 조절되게 하는 과학적 기능을 하는 핵심이다.

방패연을 유아들이 제작하거나 날릴 때 성공하기가 쉽지는 않으나 연의 크기를 작게 하거나 대살의 비율을 잘 맞추면 4세 유아도 만들고 날리는 경험이 가능하다. 유아와 함께 방패연을 제작한다거나 날리는 기회가 생길 때 방패연의 유래를 이야기로 들려주면 더욱 좋다. 방패연은 뗏살을 여러 개 붙여야 하고 뗏살을 잘 붙이는 것이 관건인데 장살을 붙일 때 머리 부분을 휘게 만들려면 유아끼리 하기에 무리가 있으므로 도와주어야 한다. 신호연의 경우 방패연에 신호를 보내는 문양이 그려져 있는데 이순신 장군과 일화가 있으므로 연관시켜서 이야기해주면서 싸움연(fight kite)으로서의 기능을 더불어 알려주는 기회를 마련하는 것이 좋다.

• 열레

만 5세 이하의 유아는 돌아가는 4모 열레를 효과적으로 사용할 만큼 손과 손가락의 소근육 발달이 되어있지 않다. 어린 연령의 유아는 납작 열레(2모 열레)를 사용하는 것이 보다 바람직하다.



(사진 출처: 한국민속연보존회)



· 실

유아들이 연을 날릴 경우 연줄이 쉽게 엉키고 연줄에 손을 베일 수 있다. 때문에 유아의 신체적 발달조건을 고려하여 실의 두께와 색실을 이용하면 좋다.

· 우리나라 연(방패연)의 특징

- 방구멍 : 맞바람의 저항을 줄이고, 뒷면의 진공 상태를 메워주기 때문에 연이 안전하게 움직일 수 있을 뿐만 아니라, 강한 바람을 받아도 잘 빠지게 되어있어, 웬만큼 강한 바람에 는 연이 잘 상하지 않는다.
- 연줄 : 풍숫구멍에 연줄을 매어 바람이 아래쪽으로 흘러내려 가게 하여 연이 뒤집히는 것을 막아준다. 연줄의 조종에 따라 연이 자유자재로 움직일 수 있다.
- 연 날리는 손놀림에 따라 상승과 하강, 좌우로 빙빙 돌기, 급상승과 급강하, 전진과 후퇴가 가능하며 얼마든지 높이 날릴 수 있고, 빠르게 날릴 수도 있다.

〈출처: 한·중·일 연의 역사와 민속, 전경옥, 태학사, 1996
 한국 민속연보존회 www.koreakite.or.kr
 아해한국전통문화어린이박물관 www.ahaemuseum.org〉

활동 3

8자 놀이

활동형태

유형

대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 8자 놀이에 관심을 가지고 즐긴다. · 놀이공간을 활용하며 신체를 조절한다. · 놀이의 방법과 규칙을 이해하며 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본운동하기 - 신체조절하기 · 의사소통: 말하기 - 상황에 맞게 바른 태도로 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

8자를 그릴 도구나 바닥에 붙일 종이테이프, 8자 놀이 동영상📺



나. 활동 방법

- 1) 8자 놀이에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 8자 놀이가 무엇일까?
 - 8자 놀이 하는 것을 본 적이 있니?
 - 8자 놀이를 하기 위해서는 무엇이 필요할까?
- 2) 8자 놀이의 놀이방법을 동영상을 통해 알아본다.
 - 8자 놀이를 하는 모습을 보니 어떠니?
- 3) 8자 놀이방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 가) 가로 3m, 세로 6m 공간에 폭 1m의 8자 모양 그림을 그린다.
 - 나) 술래를 1명 정한다.
 - 다) 술래는 8자 모양의 끝에 서고 다른 유아는 술래를 피해 8자 안에 들어가 멀리 서 있다.
 - 라) 술래가 “하나, 둘, 셋 ... 열”하고 큰소리로 숫자를 외쳐 자신이 술래임을 알리고 다른 유아를 치러 다니기 시작한다.
 - 마) 다른 유아들은 술래를 피해 도망 다닌다.
 - 바) 이때 술래는 8자 모양의 2곳을 건널 수 없고 다른 유아들은 건널 수 있다.
 - 사) 모든 유아는 8자 그림 안에서만 다닐 수 있다.
 - 아) 술래에게 채이거나 금을 밟거나 금 밖으로 나간 유아는 술래가 된다.
- 4) 유아들과 함께 8자 놀이를 한다.
- 5) 유아들과 8자 놀이를 하고 나서 놀이한 느낌에 대해 이야기 나눈다.
 - 다른 방법으로 8자 놀이를 다른 방법으로는 어떻게 해 볼 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 8자 안에서 뛰어 다닐 때 서로 부딪히지 않도록 한다.



- 2) 상대방 유아의 넘어지면 일으켜 주고 경쟁적인 분위기를 조성하지 않도록 유의한다.
- 3) 8자 놀이판의 크기는 유아의 수에 따라 조절한다.
- 4) 손으로 상대방을 밀거나 붙잡지 않도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 8자 놀이에 관심을 가지고 즐기는지 평가한다.
- 2) 놀이공간을 활용하며 신체를 조절하는지 평가한다.
- 3) 놀이의 방법과 규칙을 이해하며 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 8자 놀이의 방법을 잘 이해하고 놀이에 익숙해지면 2개의 8자 놀이를 연결하여 놀이를 확장해서 진행할 수 있다.
- 2) 숫자를 이용하여 몸으로 신체표현활동을 할 수 있다.

활동 4

자연물 팽이를 만들어요

활동형태	영역
자유선택 활동	미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 팽이에 관심을 갖는다. · 자연물을 활용하여 팽이를 만든다. · 자연물 팽이치기를 즐긴다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

도토리, 소나무껍질, 박조각, 돌맹이 등의 다양한 자연물, 재활용품, 이쑤시개, 꾸미기 재료, 팽이



〈출처 : 아해한국전통문화어린이박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 팽이를 보며 팽이치기를 해 본 경험에 대하여 이야기 나눈다.
 - 팽이치기를 해 본 적이 있니?
 - 팽이를 어떻게 쳐 보았니?, 팽이를 칠 때는 무엇이 필요할까?
- 2) 여러 종류의 팽이를 보여주며 이름을 알아본다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 이것을 본 적이 있니?
- 3) 팽이와 비슷하게 생긴 자연물에는 무엇이 있을지 이야기 나눈다.
 - 우리 주변에서 팽이와 비슷하게 생긴 물건은 무엇이 있을까?
- 4) 자연물 팽이 만들기에 필요한 재료에 대해 이야기를 나눈다.
 - 자연물 중에서 어떤 재료를 사용하여 팽이로 만들 수 있을까?
 - 팽이를 잘 돌리기 위해 필요한 것은 무엇일까?
- 5) 산책을 통하여 유아들이 수집한 다양한 종류의 자연물과 재활용품 등을 이용하여 팽이를 만들어본다.
 - 어떻게 만들 수 있을까?
 - 잘 돌아가려면 어디에 구멍을 뚫어야 할까?
- 6) 자연물 팽이로 팽이를 돌린다.
- 7) 유아들이 만든 팽이를 이용하여 놀이한 느낌에 대해 이야기 나눈다.
 - 팽이를 돌려 보니 어땠니?
 - 어떤 팽이가 가장 잘 돌아가니?
 - 어떠한 방법으로 돌릴 수 있었니?
 - 어떻게 하면 더 잘 돌아가는 팽이를 만들 수 있을까?



다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 다양한 자연물, 재활용품 등을 수집할 수 있도록 한다. 예를 들면, 도토리, 솔방울, 나무열매, 작은 돌멩이, 나무 조각 등을 모을 수 있다.
- 2) 유아들이 수집해 온 자연물에 구멍을 뚫어야 할 경우에는 교사에게 도움을 요청하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 자연물을 활용한 우리나라의 전통놀이를 알아보고 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 자연물을 활용한 놀이에 즐거움을 느끼는지 평가한다.
- 3) 유아들이 찾은 자연물로 창의적인 팽이를 만드는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다양한 팽이채를 만들어보고 팽이를 돌려보는 활동을 할 수 있다.
- 2) 팽이 위쪽에 축을 만들거나 무거운 물체를 다는 등 팽이를 변화시켜 좀 더 오래 돌아가는 팽이를 만들어본다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 팽이 만드는 재료

팽이는 박달이나 대추나무처럼 무겁고 단단한 나무나, 소나무의 관솔을 깎아서 만든다. 박달이나 대추나무는 단단해서 끝이 쉽게 무너지지 않는다. 끝에 작은 쇠구슬이나 못을 박으면 쉽게 땅에 닿지 않고 오래 도는 효과가 있다.

〈출처 : 동아시아의 놀이, 김광언, 민속원, 2004〉

· 팽이 만드는 방법

팽이는 균형이 잘 잡히고 보기 좋게 깎아야 돌 때의 모양새가 좋고 오랜 시간 돌아가므로 모양 좋게 깎아 만들었으며 만드는 유아의 취미와 기호에 따라 다르게 만들었다. 팽이는 주로

밑으로 내려갈수록 원추형으로 뾰족하게 깎았으나 장구팽이의 경우 위아래 부분을 모두 원추형으로 깎아 방향에 상관없이 팽이를 돌렸다.

〈출처: 민속놀이와 명절, 김윤호, 대산출판사, 2000〉

• 팽이채 만드는 방법

팽이채는 보통 길이가 약 50cm에 굵기가 아이들의 엄지손가락만한 나뭇가지를 잘라서 만들며 그 끝에 끈을 감아도 빠지지 않게 약간 홈을 파고 끈을 맨다. 끈은 명주실 또는 무명실을 밀짚만한 굵기로 꼬아서 약 20~ 30cm 길이로 한다.

〈출처: 조선의 민속놀이, 서득창, 민속원, 2010〉

• 팽이치기 모습이 담긴 그림



기산(基山) 김준근이 그린 ‘팽이 돌리기’

부산의 작은 마을 초량(草梁)에 살던 기산(基山) 김준근 화가가 그린 채색화로 삽화 속 인물은 그 지방의 사람들이다. 이 삽화는 얼음 위에서 팽이를 치고 있는 시골 소년들을 나타낸다.

〈출처: 한국의 놀이, 스투어트 컬린, 열화당, 2003〉

활동 5

짚풀인형 만들기

활동형태

영역

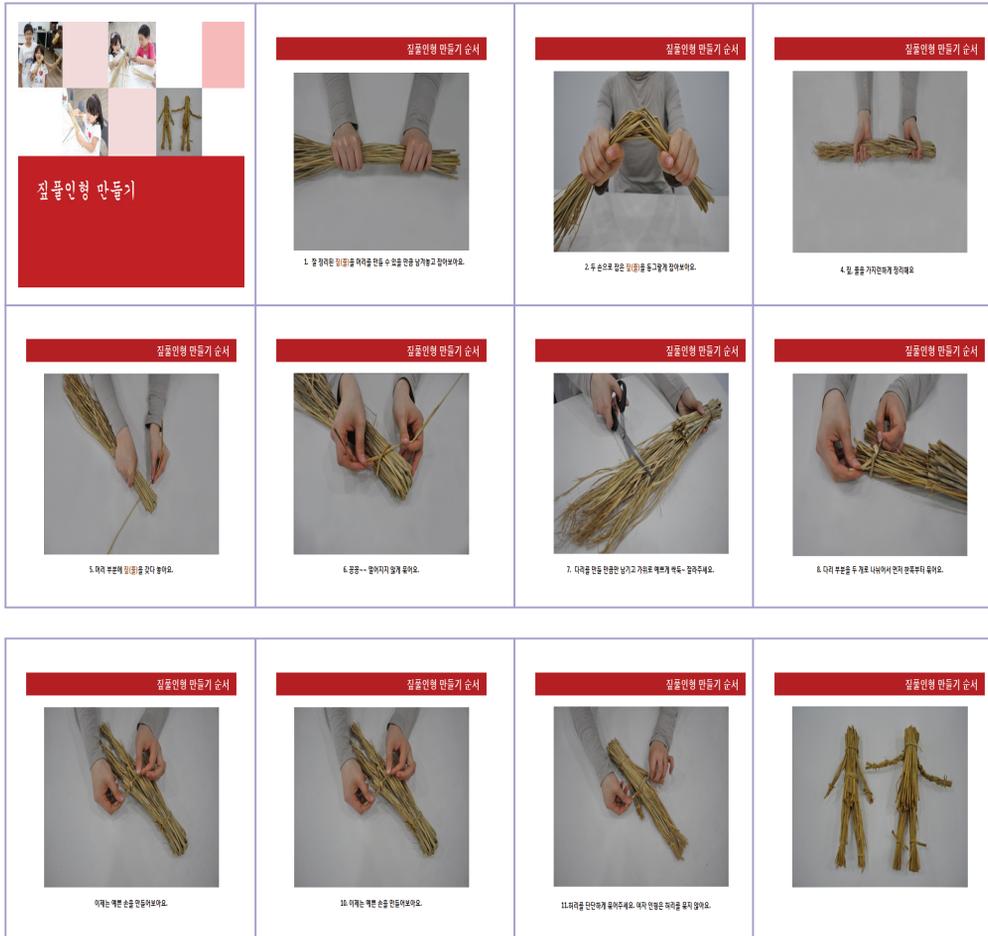
자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 짚과 풀을 이용하여 인형을 만든다. • 자연물을 이용한 놀이에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

짚풀인형 만들기 PPT , 짚, 나뭇가지, 조각 천, 실, 가위, 풀각시 관련 동화(‘각시 각시 풀각시’)



〈출처 : 아해한국전통문화어린이박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 짚풀인형 관련 동화를 감상한 후 짚풀인형을 만드는 방법에 대하여 이야기나누기를 한다.
 - 짚풀인형을 본 적이 있니?
 - 짚풀인형은 어떻게 만들 수 있을까?
 - 어떤 모습의 짚풀인형을 만들고 싶니?
- 2) 짚풀인형 만들기에 필요한 자연물을 수집한다.
 - 짚풀인형을 만들려면 어떤 재료가 필요할까?
 - 짚풀인형의 옷은 무엇으로 입히면 좋을까?
- 3) 짚풀인형을 여러 가지 재료를 이용하여 표현한다.

- 4) 짚풀인형을 할 수 있는 놀이를 계획한다.
 - 어떤 모습의 짚풀인형을 만들었니?
 - 짚풀인형을 이용하여 어떤 놀이를 할 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 주변에서 구할 수 있는 꽃이나 풀, 자연물을 활용하여 인형 만들기에 사용할 수 있도록 한다.
- 2) 유아가 가위를 사용하여 짚을 자르기 어려운 경우 교사가 다양한 길이로 미리 잘라 준비해 둘 수 있다.
- 3) 짚풀인형 만들기에 대해 유아들이 사전 경험을 가질 수 있도록 관련 동화를 들려 준다.

라. 활동 평가

- 1) 짚과 풀을 이용하여 인형을 만드는지 평가한다.
- 2) 실로 매기, 매듭짓기를 하는지 평가한다.
- 3) 자연물을 이용한 놀이에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 만든 짚풀인형을 이용하여 인형극을 계획하거나 역할 놀이를 해 보도록 한다.
- 2) 짚풀인형 놀이에 필요한 소품을 만들어 보도록 한다.
- 3) 다른 나라의 전통 인형에 대해 알아보고 우리나라 짚풀인형과 비교해 보는 활동을 한다.



활동 6

사방치기

활동형태

유형

대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 사방치기 놀이에 즐겁게 참여한다. · 협응력과 균형감을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

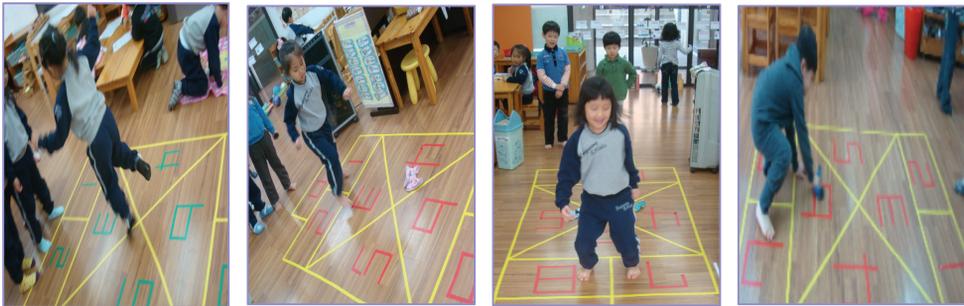
사방치기 판(땅 위에 사방치기 판을 그려서 사용 가능), 말(작은 돌, 팔 주머니 등), 마스킹 테이프(실내인 경우), 사방치기 동영상📺



나. 활동 방법

- 1) 사방치기 판을 보며 이야기를 나눈다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 사방치기를 해 본 적이 있니?
 - 어떻게 놀이하는 것일까?
- 2) 놀이방법에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 1번 칸에 말을 던진다.
 - 숫자가 쓰인 순서대로 사방치기판 위를 한 발 또는 두 발로 칸을 간다.
 - 선을 밟거나 넘어지지 않도록 주의한다.

- 7, 8번 칸에서 뒤로 뛰어 다시 한발 또는 두발로 출발점으로 돌아온다.
- 돌아 올 때 1번 칸에 던져 놓은 말을 다시 가지고 온다.
- 3) 사방치기 놀이를 한다.
- 4) 사방치기를 한 느낌을 이야기 한다.
 - 사방치기에서 무엇이 재미있었니?
 - 어려운 점은 무엇이 있었니?
 - 사방치기를 더 재미있게 하기 위해서 무엇을 더하면 좋겠니?



다. 활동의 유의점

- 1) 말은 가능한 한 낮게 던지도록 한다.
- 2) 실내에서 할 경우에는 안전을 위해 말은 나무토막을 사용한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 사방치기 놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.
- 2) 유아들이 협응력과 균형감을 기르는데 도움이 되는지 평가한다.
- 3) 규칙을 잘 지켜 놀이하는지 평가한다.

마. 확장 활동

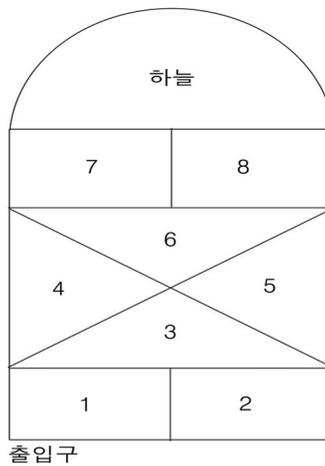
- 1) 사방치기의 방법을 다양하게 바꾸어서 놀이를 해볼 수 있다.
- 2) 손으로 사방치기 활동을 할 수 있다.



<교사를 위한 도움말>

- 하늘 사방치기(돌을 집으며 하는 사방치기)
 - ① 가로 2m, 세로 3m 정도의 사방치기 놀이판을 그린다.
 - ② 납작한 모양의 돌을 준비한다.
 - ③ 1번에 돌을 던진다.
 - ④ 한발로 2에 들어간 후 3으로 들어간다. 4번과 5번에는 두발을 딛고 선다. 6번에는 한발로 들어가고 7,8번은 두발로 딛고 선다. 되돌아 올 때는 그 자리에서 두발로 동시에 뛰며 뒤로 돌아 발을 8번, 7번으로 바꾼다. 2번에서 한발로 선채 1번에 놓인 돌을 집고 놀이판에서 나온다. 돌을 2번에 던진 후 앞의 방법으로 1번까지 되돌아 1번에서 한발로 선채 2번에 놓인 돌을 집고 놀이판에서 나온다.
 - ⑤ 3, 4, 5, 6, 7, 8 번호 순서대로 돌을 던지고 1번부터 8번까지 한발이나 두발로 갔다가 되돌아오며 망을 집어온다.
 - ⑥ 돌을 집을 때에도 옆 칸에 있을 때에는 한발로 선채 집고 3번과 6번에 있을 때는 4번과 5번, 7번과 8번에서 두발로 선채 집는다.
 - ⑦ 8번까지 돌을 던지고 집어온 후에는 놀이판 밖에서 뒤돌아 돌을 던져 하늘 안으로 집어넣으면 이긴다.
 - ⑧ 돌이 선에 닿거나, 선 밖으로 나가거나, 뛰다가 발이 선에 닿으면 안된다.

<하늘사방치기>



7

비석치기

활동형태	유형
대·소집단 활동	게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 몸의 각 부분의 특성을 활용하여 비석치기를 한다. · 비석치기에 관심을 가지고 즐긴다. · 거리를 가늠하여 신체를 조절한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

던질 돌과 비석, 출발선, 비석치기 동영상



나. 활동 방법

- 1) 비석치기에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 비석치기란 무엇일까?
 - 비석치기는 어떻게 생겨났을까?
 - 비석치기를 하기 위해서는 무엇이 필요할까?
- 2) 비석치기 놀이방법을 동영상을 통해 알아본다.
 - 비석치기 하는 모습을 보니 어떠니?
- 3) 비석치기 놀이방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 가) 5~6m 정도의 거리를 두고 두 줄을 긋는다.
 - 나) 두 편으로 나눈다.



- 다) 놀이 순서를 정한다.
- 라) 진 편은 맞은 편의 선에 비석을 세워 둔다.
- 마) 이긴 편은 비석을 발등에 올린 후 출발선에 선다.
- 바) 비석을 떨어뜨리지 않고 상대방 비석까지 가서 상대방 비석을 쓰러뜨린다.
- 4) 유아들과 함께 비석치기를 해보도록 한다.
- 5) 다양한 방법의 비석치기에 대해서도 소개한다.
- 6) 유아들과 비석치기를 하고 나서 놀이한 느낌에 대해 이야기 나눈다.
 - 비석치기를 해 보니 어땠니?
 - 어떤 방법으로 비석치기를 할 때가 재미있었니?
 - 또 다른 어떤 방법으로 비석치기를 할 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 활동자료를 준비할 때, 비석으로 납작한 돌이나 나무토막 혹은 교실의 블록을 대체자료로 사용할 수 있다.
- 2) 흙이 있는 마당에서 하면 좋지만, 실내에서 할 경우 나무토막 비석을 사용하도록 한다.
- 3) 비석을 다른 유아에게 던지지 않도록 하며 서로 부딪히지 않도록 충분한 공간을 제공한다.

라. 활동 평가

- 1) 비석치기 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 비석치기에 관심을 가지고 즐기는지 평가한다.
- 3) 거리를 가늠하여 신체를 조절할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 실외에서 다양한 자연물을 이용하여 비석치기 활동을 할 수 있다.
- 2) 유아들이 다양한 방법의 비석치기 놀이방법을 만들어 활동할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

비석치기란 여러 가지 방법으로 돌을 던져 목표물을 넘어뜨리며 노는 아이들의 놀이이다. 지방에 따라 ‘비사치기’, ‘비새치기’, ‘비사색기’, ‘비켜치기’, ‘망깨까기’, ‘마네치기’라고 불린다.

비석은 놀이의 도구로 어른의 손바닥만한 장방형의 돌을 말하는데, 비석치기는 비석을 발로 차며 노는 놀이일 텐데 왜 비석을 차지 않고 돌멩이를 차고 노는 놀이일까?

우리나라 곳곳의 마을에 <장승백이> 또는 <비선거리>라는 지명이 있다. 주로 농민들이 모여 살고 있는 마을의 장승이 서 있는 곳을 <장승백이>라 한다.

또한 <비선거리>는 <장승백이>와 달리 벼슬아치 등의 권력층이나 부유층이 모여 살고 있는 마을의 가까운 거리를 말한다. 그들은 자기들의 조상 또는 자기들의 업적을 자화자찬하고 기리기 위해서 각종 기념물을 세웠는데, 이것 중의 하나가 사람들이 많이 지나다니는 곳에 세워 놓은 이른바 송덕비라는 것이다. 송덕비란 바로 봉건적 관료체제의 전형적 소산물로 다수 민중의 뜻에 의한 것이 아니고 몇몇 권력층의 자기 자랑 및 자기 과시에 불과한 것이다.

따라서 민중의 눈에는 송덕비란 것이 곱게 보일 까닭이 없고 민중의 피땀 위에 세워진 기념물들은 그것을 세운 사람들에게는 뜻이 있을지 몰라도 봉건적 지배질서에 묶여있던 대다수 사람들에게는 아무 뜻도 없는, 하나의 잘 다듬어진 돌덩이 또는 달갑지 않은 수탈과 권력의 상징으로 보였을 것이다.

아이나 어른 할 것 없이 송덕비 앞을 지나갈 때 불끈 울화가 치솟아 아니꼬운 비석에 대고 욕설을 퍼붓거나 아니면 한두번쯤 발길질로 비석을 차면서 평소 쌓여왔던 울분을 잠시나마 폭발시켰을 것이다. 비석치기란 바로 이와 같은 것에서 점차 놀이화되었다.

〈출처 : 우리나라 민속놀이, 심우성, 동문선, 1996〉

활동 8

딱지꾸미기

활동형태

자유선택 활동

영역

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 딱지치기에 관심을 갖는다. · 딱지를 접는 방법에 대해 알고 경험한다. · 딱지 접는 방법과 종이재질에 따른 차이를 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체조절과 기본 운동하기 - 신체조절하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심 · 흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

재질이 다른 여러 종류의 종이 여러 장(A4용지 크기 정도나 혹은 직사각형의 종이), 사인펜(혹은 유행하는 만화 캐릭터 삽화를 복사하여 붙인 후에 색칠하기)



나. 활동 방법

- 1) 딱지치기의 경험에 대하여 이야기 나눈다.
 - 딱지치기를 해 본 적이 있니?
 - 딱지치기를 어떻게 했었니?
 - 무엇으로 했었니?
- 2) 딱지를 만드는 방법에 대하여 이야기 나눈다.
 - 무엇으로 어떻게 딱지를 만들 수 있을까?
- 3) 유아들과 함께 딱지를 접어본다.
 - 딱지는 광고지나 신문지 등 다양한 종이를 이용하여 접을 수 있다.
 - 가) 가로 30cm, 세로 20cm 되게 두 장을 만든다.
 - 나) 두 장의 종이를 가로와 세로를 겹쳐 놓은 다음, 밑에 놓은 종이 끝부분을 삼각형으로 접어 다시 겹쳐 접는다.
 - 다) 이와 같이 나머지 종이의 끝부분도 같은 방법과 방향으로 접는다.
 - 라) 맨 나중에 접은 부분을 첫 번째 접은 사이의 틈에 끼우면 딱지가 된다.
- 4) 딱지치기를 하는 방법에 대해 알아본다.
 - 가) 가위, 바위, 보를 해서 진 유아가 딱지를 바닥에 놓는다.
 - 나) 이긴 유아는 자기 딱지를 가지고 상대 딱지를 힘껏 내리친다.
 - 다) 상대 딱지가 뒤집히면 넘어간 상대방의 딱지를 내리쳐 이긴 유아가 갖는다. 이긴 유아가 계속해서 딱지를 칠 수 있다.
 - 라) 상대 딱지가 뒤집히지 않으면 치는 순서가 바뀐다.
 - 마) 이 놀이는 승부가 따로 없고 상대 딱지를 많이 따는 것으로 끝낸다.
- 5) 유아들이 함께 딱지치기를 해본다.
 - 딱지를 만들어보니 어떠니?
 - 딱지를 갖고 딱지치기를 해보니 어떠니?



다. 활동의 유의점

- 1) 인터넷 게임이 아니어도 우리의 전통놀이 중에 종이를 이용하여 놀이를 즐길 수 있다는 것에 중점을 두고 수업을 진행한다.
- 2) 재활용품 등을 활용하여 다양한 재질의 종지와 다양한 크기의 딱지를 접어볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 딱지치기에 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 딱지를 접는 방법에 대해 아는지 평가한다.
- 3) 딱지를 접는 방법과 종이재질에 따른 차이를 아는지 평가한다.
- 4) 딱지접기, 치기에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 딱지치기에 익숙해지면 딱지 따먹기 게임으로 전개한다.
- 2) 활동의 규칙을 바꾸어서 딱지치기 게임을 진행해 볼 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

딱지치기는 종지로 접은 딱지를 땅바닥에 놓고 다른 딱지로 쳐서, 뒤집거나 금 밖으로 나가면 따먹는 남자 어린이 놀이이다. ‘때기치기’ 또는 ‘표치기’라고도 한다.

딱지는 두꺼운 종지로 접은 것과 그림이 찍힌 종이를 오려낸 두 종류가 있다. 앞의 것은 유아들이 접지만, 뒤의 것은 가게에서 판다. 그림 딱지는 원형 또는 네모꼬리며 그림 외에 별·숫자·글씨도 찍는다.

가위, 바위, 보를 해서 진 유아가 딱지를 땅에 놓으면, 이긴 쪽이 제 것으로 그 딱지 옆을 힘껏 내리쳐서 바람을 일으킨다. 이것이 ‘넘겨먹기’이다. 오른손잡이는 왼발을, 왼손잡이는 오른발을 딱지 옆에 댄다. 남의 것이 뒤집히면 먹고 다시 치지만, 실패하면 차례를 넘긴다. 이때 발을 바짝 대면 바람이 힘을 받아 잘 뒤집힌다. 또 저고리 단추를 풀어 헤치고 쳐서 바람의 양을 늘리기도 한다. 딱지를 살짝 밟아서 한 쪽을 들면 아주 유리하다. 이 때문에 ‘밟았다’느니 ‘밟지 않았다’느니 하는 시비가 곧잘 일어난다. 가장 뒤집기 어려운 것은 사방을 같은 길이로 접은 방석딱지로, 안에 두툼한 종이를 끼워 넣기도 한다. 딱지종이는 두껍고 클수록 좋다.

이밖에 금을 그어놓고 남의 것이 밖으로 나가거나, 제 것이 남의 딱지 밑으로 들어가면 따먹는 방법도 있다. 그러나 남의 딱지 위에 얹히면 잃는다.

그림딱지는 화투치기처럼 고루 섞어 두 손에 쥔 다음 한 손을 내민다. 따라서 자신도 무엇을 가졌는지 모른다. 남도 딱지를 섞어 치다가 손에 잡히는 만큼 내민다. 그리고 계급·글자·숫자 가운데 하나를 선택한 다음, 서로 손을 펴 보인다. 계급을 정한 경우, 계급이 같거나, 그것이 아닌 글자나 숫자가 나오면 다른 계급이 나올 때까지 다음 장으로 넘어간다. 높은 계급이 나온 쪽이 이기며, 손에 쥔만큼 남에게 준다. 종이 딱지처럼 한 손을 딱지 옆에 대고 손바람으로 뒤집어 먹기도 한다.

〈출처 : 동아시아 놀이, 김광언, 민속원, 2004〉

활동 9

거북놀이 한마당

활동형태

유형

대·소집단
활동

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 전통놀이 중 거북놀이가 있음을 안다. · 거북놀이의 방법을 알아보고 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

거북놀이 동영상, 대바구니, 종이, 매직, 가위, 테이프, 빗짚, 모루, 우산살, 전통악기 (장구, 소고, 팽과리, 북)



나. 활동 방법

- 1) 거북놀이 동영상을 감상한다.
 - 거북놀이를 보니 어떠니?
 - 거북놀이에는 어떤 것들이 나왔니?
 - 거북놀이를 왜 하는 것일까?
- 2) 거북놀이의 방법에 대해 알아보고 이야기를 나눈다.
 - 거북놀이는 누가 하는 놀이라고 했니?
 - 거북놀이는 우리의 조상들이 풍년을 기원하고 잡귀를 없애달라는 마음에서 했단다.
- 3) 거북놀이를 하기 위해 필요한 것에 대해 알아본다.
 - 거북놀이를 하려면 어떤 것이 필요할까?
 - 우리가 만들어야 하는 것은 무엇일까?
- 4) 거북을 만들기 위해 필요한 것을 선정하고 거북을 만든다.
 - 거북을 무엇으로 만들면 좋겠니?
 - 거북의 머리는 어떻게 표현하면 좋을까?
 - 거북의 등은 무엇으로 만들어야 할까?
- 5) 유아들이 모둠을 만들어 거북놀이에 필요한 소품들을 만든다.
- 6) 거북놀이를 할 곳을 정하고 교실에서 유아들이 만든 것을 이용하여 거북놀이 한마당을 진행한다.
 - 만장을 드는 사람은 어디에 서야 할까?
 - 거북몰이가 하는 일은 무엇이니?
 - 거북은 어떻게 해야 할까?
 - 놀이패는 어떻게 해야 할까?
- 7) 활동 후 자신의 생각과 느낌을 나누어본다.





다. 활동의 유의점

- 1) 거북놀이를 할 때 놀이를 하고 있음을 알리는 만장을 만들어 모두가 참여할 수 있도록 한다.
- 2) 거북을 만드는 재료는 유아들과 토의하여 창의적으로 정하여 만들어보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리 전통놀이 중 거북놀이가 있음을 아는지 평가한다.
- 2) 거북놀이에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 거북과 관련된 동화를 찾아 거북이야기책을 만들어본다.
- 2) 교실에 유아들의 소원을 담은 그림이나 글을 모아 전시해보도록 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 거북놀이란?

거북놀이는 수수대를 벗겨 거북 모양을 만들어 그 속에 두 명이 들어가서 마치 거북이처럼 집집마다 찾아다니면서 노는 놀이다. 거북몰이가 거북의 목에 줄을 매어 앞장서서 끌고 가고, 그 뒤를 풍물패가 팽과리, 북, 소고, 징, 장구를 치면서 따르며 행렬은 마을을 한 바퀴 돈다. 그 다음에 놀이패들은 비교적 부유한 집을 찾아가는데, 대문 앞에서 풍물을 친 다음 거북몰이가 “이 동해 거북이 바다를 건너 여기까지 왔습니다.”라고 하면, 주인이 나와서 “여기까지 오시느라고 수고가 많았습니다. 어서 들어오십시오.”라고 맞아들인다. 그러면 그 집 마당에서 한바탕 춤을 추면서 논다.

이때 놀이패 중 노래꾼이 “거북아 거북아 놀아라, 만석 거북아 놀아라, 천석 거북아 놀아라, 이 집에 사는 사람 무병장수 하사이다, 이 마을에 사는 사람 무병장수 하사이다.”라고 축원하는데, 한 구절이 끝날 때마다 팽과리를 친다. 그렇게 한바탕 놀다가 거북이 땅바닥에 엎드려 움직이지 않는다. 그러면 거북몰이가 “쉬이 쉬이” 하고 손을 저어 춤과 음악을 중단시키고 주인을 향하여, “이 거북이 동해 바다를 건너 여기까지 오느라고 지쳐 누웠으니, 먹을 것을 줘 주시오.”라고 한다. 그러면 집 주인은 떡, 과일, 술 같은 음식을 푸짐하게 차려낸다. 놀이패 일행은 음식을 먹은 뒤 잠시 쉬었다가 거북몰이가 거북을 보고, “거북아, 음식

도 먹었으니 인사나 하고 가자.”라고 하면, 거북이 집주인을 향하여 넓죽 절을 한 후 한바탕 뛰어놀다가 다른 집으로 간다. 이렇게 차례대로 마을의 집들을 돌아다니며 거북놀이를 즐긴다.

〈출처 : 한국민족문화대백과사전, 한국정신문화연구원, 1991〉

활동 10

초충도 꾸미기

활동형태

영역

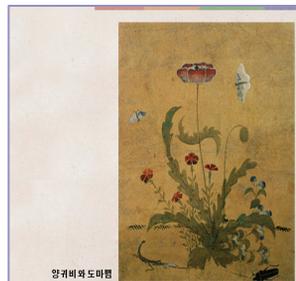
자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 민화 초충도에 관심을 갖는다. · 다양한 민화 초충도를 경험한다. · 우리의 옛 그림의 아름다움을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

다양한 초충도 사진 PPT , 초충도에서 풀과 벌레 일부분을 지운 자료



나. 활동 방법

- 1) 유아들과 초충도에 대해 이야기를 나눈다.
 - (초충도를 보며) 이 그림은 초충도라고 부른단다.
 - 초충도에는 무엇이 있니?
 - 초충도는 풀과 벌레를 그린 옛날 그림이란단다. 그림 안에는 다양한 동·식물과



곤충이 그려져 있단다.

- 2) 준비한 초충도 사진을 함께 보며 이야기를 나눈다.
 - 그림에는 무엇이 있니?
 - 어떤 풀과 벌레가 재미있게 표현되었니?
 - 너희들은 어떻게 그릴 수 있겠니?
- 3) 유아들과 함께 초충도를 감상한 후 초충도 중 일부 지워진 빈칸에 유아들이 그리고 싶은 것을 그려볼 수 있도록 한다.
 - 초충도에서 너희들은 풀과 벌레 대신 어떤 걸 그려 넣고 싶니?
 - 너희들이 그리고 싶은 것을 마음껏 표현해보자.
- 4) 활동을 마친 후 유아들과 평가를 한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 다양한 초충도를 교실에 게시한다.
- 2) 유아들이 초충도에 자신의 생각을 표현할 수 있도록 교사는 풀과 벌레 등 기존 그림 일부를 지우고 유아들에게 제시한다.

라. 활동 평가

- 1) 초충도의 의미를 알고 초충도에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 자신의 생각을 창의적으로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 초충도에 그려진 동·식물을 토대로, ‘동·식물 관찰하기 활동’으로 확장할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 초충도는 조선시대 여류화가 신사임당(申師任堂)[1504~1551]이 풀과 벌레를 소재로 종이에 채색하여 그린 그림을 말한다.

「신사임당 초충도병」은 신사임당이 그렸다는 여덟 폭의 초충도(草蟲圖)와 두 폭의 발문이 함께 병풍으로 꾸며진 것이다. 발문은 양쪽 가장자리에 위치하며 제2폭에서 제7폭까지가 초충도이다.

원래 「신사임당 초충도병」은 1624년에 건립되어 울곡(栗谷) 이이(李珥)를 배향하고 있는 송담서원(松潭書院)에 소장되어 있었는데 1804년(순조 4)에 큰 화재가 나서 송담서원이 타버렸을 때 소실된 것으로 생각되어 왔으나, 1871년 흥선대원군(興宣大院君)의 서원철폐령에 따라 박기수가 입수하여 보관하게 되었다.

그 후 강원도 강릉시 입암동에 살던 박기수의 고손자 박영균에 의해 보관되어 오던 것을 울곡 이이의 종인(宗人)인 이장희(李璋熹) 씨가 입수하여 보관하다가 1965년에 강릉시에 양여(讓與)하여 현재 강릉시오죽헌시립박물관 내에 있는 울곡기념관에 보관되어 있다.

「신사임당 초충도병」에 그려진 신사임당의 초충도는 기본채색으로서 종이에 채색하여 그린 그림이며, 이 병풍은 오이와 메뚜기, 추규(접시꽃, 해바라기)와 잠자리, 수박과 여치, 가지와 사마귀, 맨드라미와 개구리, 양귀비와 풀거미, 봉숭아와 잠자리, 원추리와 벌을 소재로 그린 일괄 8폭의 초충도 그림으로 장황되어 있다.

대체로 화지의 중간에 주요 식물을 배치하고 그 옆에 보조식물을 그렸으며, 위아래로 날벌레와 길벌레를 배치하였다. 오이와 수박은 왼쪽 아래에서 오른쪽 위로 뻗어 다시 왼쪽 위로 곡면을 이루며 꺾인 구도로 묘사되어 넝쿨식물의 특징을 잘 보여주고 있다. 중심식물 옆에 그려진 보조식물로는 패랭이, 달개비, 도라지 등을 들 수 있는데 이는 단조로운 구도를 보완하는 역할을 한다. 채색은 석죽(石竹)을 선홍색으로, 잎은 녹색, 꽃은 주황색으로 하였다.

전체적으로 지면을 선염으로 표현한 것도 있고 지면을 표현하지 않은 것도 있으나, 병풍의 제1폭과 제8폭 외에는 지면 표시가 없어 화면의 깊이감이 부족하고 식물채집 같은 느낌이 들기도 한다.

「신사임당 초충도병」의 초충도는 섬세한 필치와 구도로 그려져 신사임당의 예술적 재능이 잘 나타나 있으며 상하좌우의 충분한 여백과 소재의 적절한 배치, 정감 있는 채색 등 단아함과 사실성이 돋보이는 작품이라고 할 수 있다.

〈출처 : 두산백과, 1997〉

활동 11

민화 이야기 꾸미기

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 민화의 소재와 특징에 대해 자세하게 감상한다. · 언어적 표현력과 창의적 사고를 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

김홍도의 '씨름', 민화 이야기 꾸미기 자료 📄



〈출처 : 국립중앙박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 김홍도의 '씨름'을 감상한다.
 - 어떤 그림인 것 같니?
 - 느낌이 어떠니?
 - 사람들의 표정은 어떠니?
- 2) 김홍도의 '씨름'을 이용하여 이야기를 꾸며본다.
 - 무엇을 하고 있는 것 같니?
 - 구경꾼들은 뭐라고 말하고 있는 것 같니?
- 3) 이야기가 진행되면, 유아의 이야기를 적도록 한다.
 - 이 이야기를 한 번 적어볼까?
 - (유아가 글씨를 못 쓰는 경우, 유아가 하는 이야기를 교사가 적어준다.)
- 4) 유아들이 만든 이야기를 서로 이야기해 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 민화를 보고 다양한 상황들을 창의적으로 상상해볼 수 있도록 격려한다.
- 2) 유아들이 민화를 보고 자유롭게 이야기하도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 민화의 소재와 특징에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 민화에 담긴 내용을 상상해보며 표현하는지 평가해 본다.

마. 확장 활동

- 1) 김홍도의 작품 ‘서당’, ‘웃놀이’ 등 다른 다양한 민화를 이용하여 이야기 꾸미기를 할 수 있다.



김홍도 서당



김홍도 웃놀이

- 2) 민화의 그림 속에 있는 등장인물 등을 지우고 유아들이 그리고 싶은 것들을 상상하여 그려 볼 수 있도록 할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

민화는 그림을 그리는 특별한 훈련을 받은 전문화가가 그린 정통화가 아니라 일반 민중이 인간 본연의 소박한 소망을 담아 그린 그림을 말한다. 민간생활 속에서 세시풍속에 따라 달라지는 실용적인 장식화나 기록화들을 가장 많이 그렸고 설날이나 명절에 사용되었다.

활동 12

병풍 만들기

활동형태

유형

대·소집단
활동

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 화선지와 먹물의 특성을 탐색하고 직접 그림을 그린다. · 협동하여 만든 병풍을 환경 구성에 활용함으로써 아름다움을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

화선지(16절이나 A4크기), 탐색용 화선지, 신문지(깎개), 가는 붓이나 붓펜, 먹물, 먹물 담을 그릇, 물감접시, 벼루와 먹(혹은 벼루와 먹 사진), 우드락(병풍틀로 사용), 병풍사진 📷



〈출처 : 아해한국전통문화어린이박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 화선지와 먹물의 특성을 알아본다.
 - 이 종이는 옛날부터 우리나라에서 쓰던 화선지라는 종이야. 우리가 쓰는 도화지와 어떻게 다른지 살펴보자.
 - 이 검은색 물감은 무엇일까? 전에 본 적이 있니?
 - 벼루에 물을 넣고 까만 먹을 문지르면 이렇게 까만 먹물이 생긴단다. 옛날부터 그림을 그리거나 글씨를 쓸 때는 이 먹물을 사용했어.
 - 붓에 먹물을 묻혀서 책상 위 화선지에 선을 그어보자.

- 이번에는 붓을 물통에 행구고 먹물을 조금만 찍어보자. 그리고 먹물이 섞이게 붓을 접시 위에서 앞뒤로 문지른 후에 선을 그려보자. 어떤 색깔이 나왔니?
- 그림 안을 흐린 검정색으로 칠하고 싶으면 어떻게 하면 될까?
- 앞에 있는 화선지에 그리고 싶은 모양을 그리고 흐리게 색칠을 해보자.
- 색을 더 흐리게 하고 싶으면 어떻게 하면 좋을까?
- 2) 유아들이 그리고 싶은 내용을 그려보도록 한다.
 - 그리고 싶은 그림을 화선지에 그리고 검은색을 흐리게 만들어 색칠도 해보자.
- 3) 그림이 마르면 우드락으로 만든 병풍틀 그림을 이어 붙여서 여러 쪽의 병풍을 완성하고 전시하여 감상한다.
 - 우리가 만든 병풍을 어디에 전시하면 좋을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 책상에 신문지를 깔고 그 위에 탐색용 화선지를 공동으로 사용할 수 있도록 길게 펼쳐놓은 후에 자유롭게 먹물의 특성을 탐색해보도록 한다.
- 2) 활동 전후에 벼루와 먹을 탐색하고 직접 먹을 갈아볼 수 있게 준비해준다.
- 3) 우드락 위에 색깔이 있는 화선지나 도화지를 한 겹 붙이고 그림을 붙이는 것이 좋다.
- 4) 그림 그리기와 병풍 만들기를 2일에 걸쳐 할 수도 있다.

라. 활동 평가

- 1) 화선지와 먹물의 특성을 탐색하고 직접 그림을 그리는지 평가한다.
- 2) 협동하여 병풍 만들기에 참여하는지 평가한다.
- 3) 먹물로 그리기를 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 만든 병풍을 역할놀이 영역에 펴 놓고 옛날 집 놀이를 할 수 있다.



활동 13

풍속도 그리기

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 풍속도에 관심을 갖는다. • 전통미술도구를 경험한다. • 창의적으로 자신의 생각을 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

풍속도 , 한지, 먹, 물감, 붓



〈출처 : 국립중앙박물관〉

나. 활동 방법

- 1) 풍속도를 감상한 경험에 대해 이야기를 나눈다.
 - 풍속도란 어떤 그림을 말하는 걸까?
 - 김홍도가 그린 풍속도를 본 적이 있니?
 - 그림 속에는 어떤 모습이 있었니?
- 2) 풍속도를 유아들에게 보여준다.
 - 여기에 있는 풍속도는 무엇을 그린 것일까?
 - 너희들은 어떤 풍속도가 재미있니?
- 3) 풍속도를 그린다면 어떤 풍속도를 그리고 싶은지 이야기를 나눈다.
 - 풍속도를 그린다면 어떤 풍속도를 그리고 싶니?
 - 왜 그런 풍속도를 그리고 싶니?
- 4) 유아들이 함께 풍속도를 그린다.
 - 한지에 먹을 이용하여 풍속도를 그린 후 색을 칠한다.
- 5) 자신이 그린 풍속도에 제목과 내용을 적어준다.
 - 이 풍속도의 제목은 무엇이라 할까?
 - 이 풍속도에 담긴 이야기를 말해볼까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 풍속도에 개념을 이해할 수 있도록 교사가 사전에 언어영역이나 미술 영역에 풍속도의 그림을 게시해둔다.
- 2) 유아들이 그린 풍속도에 대하여 이야기를 나누며 서로 공유할 수 있도록 교사가 분위기를 조성한다.
- 3) 유아들이 붓 사용을 어려워하면 붓펜을 활용할 수도 있다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 풍속도에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 우리의 다양한 전통미술도구를 경험하고 즐기는지 평가한다.
- 3) 유아들이 자신의 생각을 창의적으로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 그린 풍속도를 보면서 다양한 신체표현활동을 해본다.
- 2) 유아들이 그린 풍속도로 액자 만들기의 미술 활동을 할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

단원 김홍도와 혜원 신윤복은 조선 후기 풍속화를 대표하는 양대 거장으로서 현실적이고 생동감 넘치는 풍속화로 유명하며 독특한 화풍을 구축하여 후대 화가에게 큰 영향을 끼쳤다. 김홍도는 18세기 중반에서 19세기 초까지 활동했으며 신윤복은 그보다 조금 늦은 18세기 후반부터 활동을 하였다.

단원과 혜원은 소재의 선정이나 포착, 공간구성, 인물묘사, 색채 등에서 두 사람은 저마다 독특한 개성을 가지고 있다. 김홍도는 일반 서민의 생업에 관계된 일상생활을 소재로 많이 다룬데 비해 신윤복은 한량과 기녀의 풍류를 비롯한 남녀 간 로맨스를 주 소재로 삼았다. 공간구성에서 김홍도의 풍속화는 배경이 생략되는 대신 전체적인 화면구도가 뛰어난 반면 신윤복의 그림에서는 전체 구도보다 배경의 세심한 묘사가 두드러진다. 김홍도는 먹선의 강한 필치와 부드럽고도 조용한 담채의 밝고 투명한 효과로 질박하고 강한 생명력을 표현한 반면, 신윤복은 가늘고 섬세한 필치와 화려한 색채의 사용으로 세련된 감각과 분위기를 나타내고 있다.

〈출처: 유아 전통예술교육프로그램, 김은영 외, 교육과학기술부, 2009〉

활동 14

더더딩 더더딩 따따

활동형태

유형

대·소집단
활동

동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 가락과 장단에 관심을 갖는다. · 동시를 재구성해봄으로써 창의적 표현력을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험말하기 · 예술경험: 아름다움 찾아보기 - 음악적 요소 탐색하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

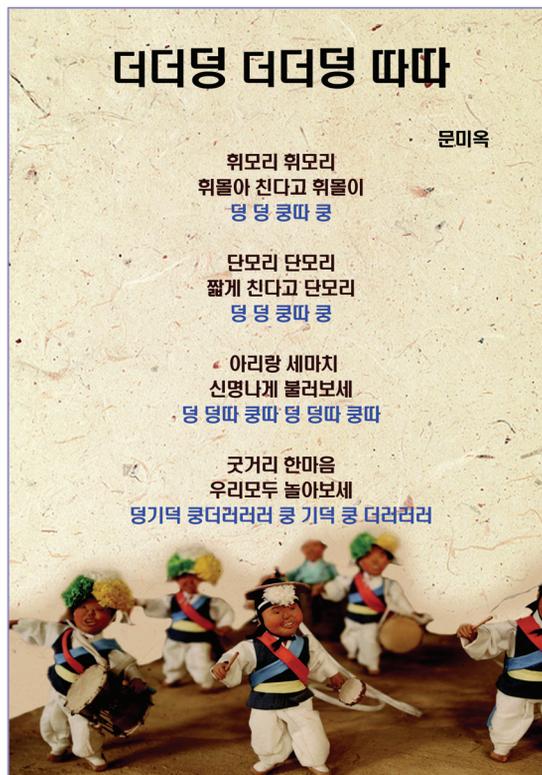
가. 활동 자료

동시판 , 장구, 장구채(열채, 궁채), 장구 장단 그림 자료

나. 활동 방법

- 1) 장구를 탐색하고, 장구와 채의 명칭과 연주 방법에 대해 알아본다.
 - 장구 치는 것을 본 적이 있니?
 - 장구의 부분들에는 이름이 있다. 어떻게 불리는지 알아보자.
 - 장구는 어떻게 연주할까?

- 우리가 직접 장구로 자유롭게 연주해 볼까?
- 2) 장구를 이용한 다양한 장구장단(휘모리, 단모리, 자진모리, 세마치, 굿거리장단)을 들어본다.
 - (장단에 따른 장구소리를 들려준 후) 이 장구 장단을 들으면 어떤 느낌이니?
 - 이 장구 장단의 이름이 무엇인지 알아보자.
- 3) 장구장단을 손장단으로 쳐 본다.
 - 우리나라 장구의 음악소리를 ‘장단’이라고 한단다. 우리도 함께 해보자.
 - 손바닥으로 무릎이나 다리를 두드리며 장구 장단을 쳐 보도록 하자.
 - 어떻게 장단을 쳐볼까?
 - 손을 이용해 여러 가지 장구 장단을 쳐 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 어떻게 했을 때 가장 재미있니?
- 4) 휘모리장단을 구음으로 표현해 본다.
 - 입으로 장구 장단을 표현한다면 어떻게 소리를 낼 수 있을까?
- 5) 동시판을 보며 동시를 들어본다.
 - 이 동시의 제목은 무엇이 좋을까?
 - 왜 그렇게 생각했니?





- 6) 동시의 내용에 어떤 단어들 이 나왔는지 이야기 나눈다.
 - 어떤 단어가 나왔니?
- 7) 동시를 재구성해 본다.
 - 이 동시에서 어떤 소리를 어떤 말로 바꾸어 볼 수 있을까?
(휘모리 → 쿵쿵쿵, 휘몰아 친다고 휘모리 → 큰북을 친다고 쿵쿵쿵)
- 8) 바꾼 내용으로 다 함께 읊어 본다.
- 9) 동시에 나온 장단에 맞추어 장구를 치며 동시를 읽어 본다.
- 10) 동시에 알맞은 장단을 쳐보며 활동한 생각과 느낌에 대해 이야기 나눈다.
 - 여러 가지 장단에 맞추어 활동을 해보니 어땠니?
 - 어느 부분이 재미있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 가락과 장단 표현을 반복해서 해보도록 지도한다.
- 2) 장구와 장구채(열채, 궁채)를 음률영역에 준비해두고 자유롭게 쳐보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라의 가락과 장단에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 다양한 어휘력과 표현력을 가지고 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 동시의 내용을 전래동요인 ‘손치기 발치기’ 가락에 맞추어 불러볼 수 있다.
- 2) 손뼉을 치면서 동시를 읽어본다.
- 3) 장구 치기를 해본다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 다양한 장구 장단(휘모리, 단모리, 자진모리, 세마치, 굿거리장단)

휘모리 · 단모리	- 박의 수 : 빠른 2분박의 4박자 장단 - 빠르기 : (휘모리) 빠르게 휘몰아친다. (단모리) 짧고 빠르게 친다. - 느낌 : 휘몰아 가는 빠르기로 긴장이나 급박감이 느껴진다. - 동요 : 팽팽 장서방, 나무노래, 쥐야 쥐야
자진 모리	- 박의 수 : 12분박의 8박자 장단 - 빠르기 : 잣고 빠르게 친다. - 느낌 : 중모리 장단보다 더 빠르게 느껴진다 - 동요 : 나물노래, 대문노래

세마치	<ul style="list-style-type: none"> - 박의 수 : 3분박 3박 장단 - 빠르기 : 보통 속도의 빠르기 - 느낌 : 3박자 특유의 출렁거리는 흥겨움이 느껴진다. - 동요, 민요 : 새야 새야, 아리랑
굿거리	<ul style="list-style-type: none"> - 박의 수 : 3분박 4박 장단 - 빠르기 : 조금 느리게 - 느낌 : 어깨를 들썩이게 하고 흥겹다. - 동요, 민요 : 산도깨비, 풍년가

<출처 : 경기도 무형문화제 제31호 경기소리 www.ksori.com/janggu.php
 아이국악 www.igukak.co.kr

활동 15

수궁가

활동형태

유형

대·소집단 활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 판소리에 관심을 갖는다. · 판소리 수궁가를 감상한다. · 판소리 수궁가를 즐겁게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 아름다움 찾아보기 - 음악적 요소 탐색하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

수궁가 음원

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 판소리의 경험에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 판소리를 들어본 적이 있니?
 - 판소리는 어떤 것일까?
 - 판소리는 한국 민속 음악의 하나로 고수의 북 장단에 맞추어 노래와 말로 표현하고 몸짓을 곁들여 부르는 것을 말하는 것이야.
- 2) 판소리 ‘수궁가’를 감상한다.



- 어떤 이야기를 노래로 꾸민 것인지 잘 들어보자.
- 3) 유아들과 함께 수궁가에 대해 이야기를 나눈다.
 - 수궁가를 들어보니 어떠니?
 - 토끼의 간 이야기를 판소리로 부르고 있는 것이란다.
 - 수궁가를 보면서 재미있었거나 기억나는 것은 무엇이었니?
- 4) 유아들과 함께 재미있는 소절을 따라 불러본다.
 - 어떤 부분을 함께 따라 해볼까?
 - 우리는 어떻게 표현해볼까?
- 5) 판소리 '수궁가'를 불러본 느낌에 대해 이야기를 나눈다.
 - 판소리를 들어보니 어떠했니?
 - 수궁가에서 재미있었던 부분은 무엇이었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 우리나라 판소리에 관심을 가질 수 있도록 음률영역에 판소리 음원을 비치해둔다.
- 2) 유아들이 우리의 전통음악에 관심을 가질 수 있도록 동영상 및 음원을 준비한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아들이 판소리에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 판소리 수궁가 감상을 즐기는지 평가한다.
- 3) 판소리 수궁가의 재미있었던 부분을 즐겁게 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 판소리 '수궁가'를 감상한 후 유아들과 동극 활동을 할 수 있다.
- 2) 판소리에 사용되는 악기들을 찾아 음률 활동시간에 연주해본다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 판소리

판소리는 우리나라의 중요무형문화재 제5호로 2003년 유네스코 지정 '인류구전 및 무형유산결작'으로 세계무형유산 목록에 등재되어 세계인이 함께 즐기고 있다. 판소리는 소리(노래, 판소리에서 노래 부르는 소리부분), 발림(몸짓, 앞뒤로 움직이거나 부채로 하는 행동), 아니리(말, 소리를 하기 전에 상황을 설명하는 말)의 세가지 요소로 구성된다. 또한, '추임새'는 판소리를 더 잘할 수 있도록 응원하는 말이나 소리에 감탄하는 감탄사이다.

〈출처 : 유아 전통예술프로그램, 김은영 외, 교육과학기술부, 2009〉

· 판소리의 다섯마당

- 판소리는 춘향가, 적벽가, 웅고집 타령, 심청가, 변강쇠타령, 강릉매화타령, 흥보가, 장끼타령,

알자타령, 수궁가, 배비장타령, 숙영낭자타령의 열두마당이 있었으나 오늘날에는 춘향가, 심청가, 흥부가, 적벽가, 수궁가의 다섯마당이 전해지고 있다.

- 수궁가 : 병이 든 용왕은 토끼 간이 약이 된다는 말을 듣고 자라를 시켜 토끼를 용궁으로 데려오게 한다. 하지만 토끼는 피를 내어 용왕을 속이고 용궁을 도망쳐 나와 땅위에서 다시 살게 된다는 이야기이다. 수궁가는 인도의 옛 불교 경전에 나오는 '월승이와 악어'에서 비롯되었으며, 우리나라 삼국사기에 나오는 '자라와 잔나비'를 거쳐, 조선시대 '자라와 토끼'이야기로 변화되었다.

활동 16

무엇으로 연주할까요?

활동형태

영역

자유선택
활동

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라의 전통악기에 관심을 갖는다. · 전통악기와 연주도구와의 일대일 대응을 한다. · 우리나라의 전통악기의 이름을 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

악기와 채가 그려진 조각 그림 🎨, 사물놀이 동영상 📺





나. 활동 방법

- 1) 유아들과 전통악기에 대해 이야기를 나눈다.
 - 너희들이 알고 있는 전통악기에는 어떤 것들이 있니?
 - 우리가 알고 있는 전통악기들은 무엇으로 연주할까?
- 2) 사물놀이 동영상을 감상한다.
 - 사물놀이 동영상을 보고나니 느낌이 어떠니?
 - 사물놀이에 나오는 악기들은 어떤 것이 있었니?
 - 그 중에서 너희들이 직접 연주해본 악기는 어떤 것이니?



〈악기 연주 : 팽파리- 신호준, 장구- 이단비, 소고- 김준수〉

- 3) 유아들에게 전통악기를 연주하는 도구에 대해 설명하고 게임에 대해서도 이야기를 나눈다.
 - 이 게임은 어떻게 하는 것일까?
 - 그림에 보이는 전통악기를 연주하는데 필요한 도구를 찾아보자.
- 4) 게임의 규칙을 알아보고 규칙대로 게임을 진행한다.

〈'전통악기와 도구의 조각 그림' 게임 방법〉

- ① 순서를 정한다.
- ② 조각그림을 흩어 놓고 짝이 되는 것들을 찾는다.
- ③ 찾은 조각을 끼워본다.
- ④ 전통악기의 이름을 이야기해본다.

- 5) 활동을 평가한다.
 - 전통악기와 연주하는데 필요한 도구를 찾을 수 있었니?
 - 게임을 해 보니 어땠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 교사가 먼저 사물악기 연주법을 익혀둔다.
- 2) 다소 시끄럽더라도 자유롭게 두드려 보도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라의 전통악기에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 전통악기와 연주 도구들을 일대일로 대응하는지 평가한다.
- 3) 우리나라 전통악기의 이름을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아가 좋아하는 사물악기 연주방법을 익히도록 한다.
- 2) 전통악기의 소리를 녹음하여, 소리를 듣고 어떤 악기인지를 맞춰보는 활동으로 전개할 수 있다.
- 3) 국악박물관으로 현장체험 활동을 간다.

〈교사를 위한 도움말〉

- 국악박물관
우리나라 하나밖에 없는 국악 전문 박물관인 ‘국악박물관’은 악기와 우리 음악 관련 자료 3천여 점을 소장하고 있다. 그중에서 450여점을 중앙홀과 국악사실, 악기 전시실, 고문헌실, 명인실, 죽헌실에 전시해 놓고 있다. 무엇보다 악기 전시실에는 70여종의 우리 전통 악기를 관악기, 현악기, 타악기로 나누어 전시해 놓았고, 악기 소리도 들어볼 수 있다. ‘국악박물관’은 서울시 서초구에 위치한 국립국악원 안에 있다.
- 인터넷 사이트 소개
 - 국립국악원 www.gugak.go.kr
: 우리 악기를 비롯한 우리 음악의 중심인 국립국악원에는 우리 악기의 역사를 비롯한 여러 가지 자료가 가득 담겨있다.
 - 사이버 국악교실 : www.koreandb.net/KMusic
: 우리나라 음악을 전반적으로 소개하고 있는 곳으로 악기 소리를 직접 들어볼 수 있다.



활동 17

부채춤을 추세

활동형태

대·소집단
활동

유형

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전통춤에 관심을 갖는다. · 음악에 맞춰 부채춤을 춘다. · 부채춤 공연을 감상하며 아름다움을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

부채, 부채춤 동영상 , 북춤 동영상 



〈부채춤 : 중요무형문화재 제 1호 일무 이수자 송영인〉

나. 활동 방법

- 1) 유아들에게 부채를 보여준다.
 - 이런 부채를 본 적이 있니?
 - 부채를 이용해서 무엇을 할 수 있을까?
- 2) 부채춤 동영상을 함께 본다.
 - 오늘은 '부채춤' 동영상에 맞추어 부채춤을 춰보려고 해.
 - 부채춤 동영상을 함께 보며, 어떻게 움직이는지 알아보도록 하자.
- 3) 부채춤 동영상을 본 후 함께 동작을 익혀본다.
 - 부채로 어떤 모양을 만들었니?
 - 어떤 동작들이 있었는지 기억나니?
 - 재미있는 동작은 어떤 것이었니?

- 4) 유아들과 함께 부채춤을 춰본다.
 - 너희들이 하고 싶은 동작을 마음껏 표현해보도록 하자.
 - 어떻게 표현해볼까?
 - 여러 번 반복해서 부채춤을 춰본다.
- 5) 부채춤을 춰본 후 유아들과 함께 이야기를 나눈다.
 - 친구들과 함께 한 동작 중에서 기억나는 동작은 어떤 것이 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 부채춤의 동작을 익히기보다는 우리나라 전통춤에 대해 유아들이 관심을 갖는데 활동의 목적이 있다.
- 2) 부채춤의 다양한 움직임에 대해 관심을 갖고 자유롭게 표현해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 부채춤에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 부채춤 공연을 감상하며 아름다움을 느끼는지 평가한다.
- 3) 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 부채춤을 춰보고 다양한 부채 만들기 활동을 할 수 있다.
- 2) 우리나라 부채춤 외에 북춤에 대해 알아보고 동영상 감상하기를 한다.
- 3) 유아들이 관심을 갖는 전통춤의 의상이나 소품 등을 만들어보고 시연해보는 활동을 할 수 있다.



〈북춤 : 중요무형문화재 제 1호 일무 이수자 송영인〉



〈교사를 위한 도움말〉

• 부채춤

부채춤은 한복이나 당의를 입고 양손에는 꽃그림이나 깃털로 장식된 화려한 부채를 들고 여러 아름다운 모양을 구사하며 추는 춤을 말한다. 김백봉이 창작한 것으로, 1968년 멕시코 올림픽 대회의 세계 민속 예술 축전에서 군무 형식으로 선보인 바 있다. 중국과 일본의 부채춤은 부채를 소도구나 장식품으로 취급하는 것이 특징인데 비해, 한국의 부채춤은 부채를 펴고 접고 돌리고 뿌리면서 아름다운 꽃 모양을 만들거나 파도 모양을 표현하는 등 부채의 우아한 선을 잘 살리는 것이 그 특징이다.

• 부채의 종류

- 오엽선: 부채살의 끝을 휘어 오동나무잎 맥(脈)모양으로 만든 부채. 오동나무 잎사귀를 도안화한 부채로, 각이 많다고 해서 '다각선'이라고도 부른다. 선면의 덧살은 성글고 굽으며, 선면지는 두꺼운 편이다.
- 태극선: 중앙에 태극모양을 그려 만든 것인데 오늘날 널리 사용하고 있다.
- 연엽선: 부채살의 끝을 연잎의 연맥모양과 비슷하게 휘어서 만든 부채.
- 팔덕선: 왕골, 갯버들, 죽속의 껍질, 등넝쿨 등으로 엮은 것으로 여덟 가지의 덕이 있다고 해서 얻어진 이름이다. 즉 팔덕이란 싸고, 손쉽게 만들고, 파손될 염려가 적고, 앉을 때는 방석으로도 되며, 해가리개도 된다.
- 진주선: 부채의 테두리를 은으로 두르고 진주를 박아 꾸민 것으로 손잡이는 은으로 되어 있다. 이것은 조선조말까지 궁중혼례때 공주나 왕주가 얼굴 가리개로 사용했다.
- 공작선: 공작의 깃으로 만든 부채





진주선



공작선

〈출처 : 유아 전통예술교육프로그램, 김은영 외, 교육과학기술부, 2009〉

활동 18

동화 뒷이야기 만들기

활동형태

영역

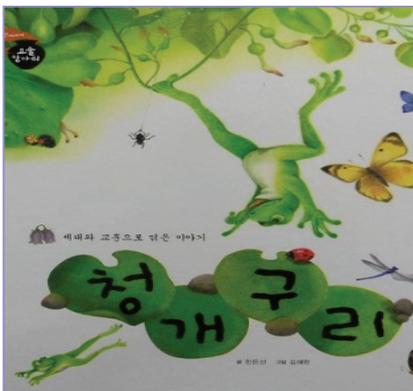
자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 청개구리 이야기에 관심을 갖는다. · 청개구리 이야기를 즐겁게 듣는다. · 청개구리 이야기를 듣고 상상하며 뒷이야기를 짓는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 이야기 듣고 이해하기 쓰기 - 쓰기에 관심 가지기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

청개구리 이야기 동화책, 개구리 소리, 종이, 다양한 그림 도구 등



〈출처 : 동화 '청개구리' (한은선, 아람 요술항아리, 2012)〉



나. 활동 방법

- 1) 사전에 녹음한 개구리 소리를 들려주고, 무슨 소리인지 유아들이 맞추어본다.
 - 지금 들리는 이 소리는 무슨 소리일까?
 - 너희들 “개골” “개골” 소리 들으니까 어떤 생각이 나니?
- 2) 교사는 준비한 청개구리 이야기의 그림을 보여주며 동화를 들려준다.
 - 청개구리는 엄마가 말씀하시면 어떻게 행동했니?
 - 재미있었던 장면은 무엇이었니?
- 3) 청개구리 이야기의 마지막 장면을 읽지 않고 유아들에게 질문한다.
 - 엄마가 청개구리에게 엄마가 죽으면 냇가에 물어달라고 부탁했는데 청개구리는 어떻게 했을까?
 - 너희들이 상상하여 뒷이야기를 더 만들어보자.
- 4) 뒷이야기를 글씨로 쓰거나 그림으로 표현하여 이야기책을 만들어본다.
- 5) 이야기를 완성한 후 친구들에게 소개하며 발표한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 청개구리 이야기를 듣고 뒷이야기를 그림으로 표현할 수 있도록 한다.
- 2) 활동의 도입을 위해 사전에 다양한 소리들(예: 동물소리, 곤충소리 등)을 미리 녹음하여 준비한다.

라. 활동 평가

- 1) 청개구리 이야기에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 청개구리 이야기를 즐겁게 듣는지 평가한다.
- 3) 청개구리 이야기를 듣고 상상하며 뒷이야기를 짓는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 청개구리 이야기에 나오는 등장인물들을 가면 만들기 미술 활동으로 할 수 있다.
- 2) 청개구리 이야기를 유아들과 함께 동극 활동으로 확장하여 진행할 수 있다.

활동 19

팔죽할머니의 팔죽 만들기

활동형태

유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 옛이야기를 즐겁게 듣는다. · 재료의 변화를 탐색하고 관찰한다. · 팔죽 만들기에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 이야기 듣고 이해하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

동화 '팔죽할머니와 호랑이' 동화책, 팥, 찹쌀가루, 쌀, 물, 소금, 냄비, 가열기구, 믹서, 나무 주걱, 그릇, 팔죽 만들기 요리 순서표 



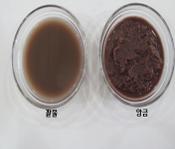
〈출처 : 동화 '팔죽할머니와 호랑이'〉
(강은진, 아람요술항아리, 2012)

나. 활동 방법

- 1) 팔죽할머니와 호랑이 동화책을 들려준 후 팔죽을 먹어본 경험에 관하여 이야기를 나눈다.

- 팔죽을 먹어본 적이 있니?
 - 옛날 사람들은 왜 팔죽을 먹었을까?
 - 동지가 되면 팔죽을 먹었는데, 팔죽을 먹으면 나쁜 기운들이 오지 않는다고 생각했다.
 - 팔죽은 어떻게 만드는 걸까?
- 2) 팔죽 만들기 요리 순서표를 보며 어떤 재료가 필요한지 이야기 나눈다.
- 팔죽을 만들려면 어떤 재료가 필요할까?
 - 요리 순서표를 보며 팔죽을 만들어보자.
- 3) 요리 순서표에 따라 팔죽을 만들어 본다.
- 팔을 관찰해보자.
 - 새알심은 어떻게 만들까?
- 4) 완성된 팔죽을 먹어본다.
- 우리가 만든 팔죽을 먹어보자.
 - 색깔은 어떠니?

〈팔죽 만들기 요리순서표〉

<p>재료</p> 	<p>도구</p> 	 <p>1. 붉은팥과민을 깨끗이 씻어 헹구고 물기를 뺀다.</p>	 <p>2. 찬소금 물만 뒤, 그 물을 버린다.</p>
 <p>3. 불 100도를 낮고 팔이 무를 때까지 다시 끓인다.</p>	 <p>4. 삶은 팥과 쌀을 믹서기에 쪼개 준다. (믹서기가 없을 때는 팔을 나무주걱으로 으깨고 죽을 만든다.)</p>	 <p>5. 공게 간 팥죽 체에 거르고 거품이 두꺼워지면 가래앉게 한다.</p>	 <p>6. 삶은 팥죽을 냄비에 넣고 불이 켜진 상태에서 쪄준다.</p>
<p>삶이 익는 동안 새알심 만들기</p>  <p>7. 삶은 거꾸에 소금과 당을 넣고 소금과 당을 익힌다.</p>	 <p>8. 당과 소금 새알심을 만든다.</p>	 <p>9. 삶이 빠져낸 팔 죽을 넣고 끓여준다.</p>	 <p>10. 새알심을 넣고 익을 때까지 끓인다.</p>

다. 활동의 유의점

- 1) 불을 사용하는 경우, 유아들의 안전 지도에 각별히 주의를 기울이도록 한다.
- 2) 미리 팔을 불려놓도록 하며 팔이 냄비의 바닥에 눌어붙지 않도록 잘 젓는다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라의 전통문화에 관심을 갖고 옛이야기를 즐겁게 듣는지 평가한다.
- 2) 재료의 변화를 탐색하고 관찰하는지 평가한다.
- 3) 팔죽 만들기 과정에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) ‘팔죽할머니와 호랑이’의 동화를 듣고 등장인물을 정하여 동극 활동을 할 수 있다.
- 2) 호랑이가 등장하는 동화책을 찾아보는 조사활동을 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

- 팔죽 만들기
 - 유아들의 힘이 약하여 팔이 잘 으깨지지 않을 수 있으므로 믹서나 핸드 블렌더에 물을 조금 넣고 갈아서 천에 사용할 수도 있다.
 - 유아들이 삶은 팔을 체에 쏟아 으갠 때 으깨어지는 모습, 끓을 때의 움직임, 색의 변화 등을 관찰할 수 있도록 질문을 하고, 중간 중간 맛을 보여줄 수도 있다.
 - 새알심 익반죽시 뜨거운 물을 사용하므로 성인이 조심해서 반죽하는 모습을 보여주도록 한다.
 - 새알심을 넣을 때 뜨거운 김에 유아의 손이 데일 우려가 있으므로 주걱이나 국자로 받쳐 넣도록 한다.
 - 팔죽을 끓이는 과정이 길어질 수 있으므로 요리 활동을 위한 소량만 준비하고, 전체 유아들이 먹을 것은 미리 끓여 놓을 수도 있다.
 - 요리의 과정에 유아들이 참관이 아닌 참여를 할 수 있도록 골고루 기회를 제공한다.
(예 : 팔 으깨기, 새알심 굴리기, 쌀 넣기, 주걱으로 젓기, 새알심 넣기 등)

3 우리나라의 역사

활동 1

우리나라를 세운 단군 할아버지

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 개국 이야기를 알고 흥미를 갖는다. · 게임 규칙을 지키며 즐겁게 놀이에 참여한다. · 수 개념을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

우리나라를 세운 단군할아버지 게임판, 주사위, 말 4개 🎲



나. 활동 방법

- 1) 우리나라를 세운 단군할아버지의 동화를 들려준다.
 - 단군할아버지 이야기에 등장하는 사람은 누구였니?
 - 환웅은 누구를 데리고 왔니?
 - 바람, 구름, 비의 신은 어떤 모습이었니?
- 2) 게임 판을 보면서 이야기 나눈다.
 - 어떻게 하는 게임일까?
 - 게임 판/게임말에 그려져 있는 사람은 누구인 것 같니?

3) 게임 규칙에 대해 알아본다.

〈'우리나라를 세운 단군 할아버지' 게임 방법〉

- ① 순서를 정하고 말을 나누어 갖는다.
- ② 주사위를 던진다.
 - 호랑이가 나오면 뒤로 2칸 간다.
 - 곰이 나오면 앞으로 1칸 간다.
 - 썩이 나오면 앞으로 2칸 간다.
 - 굴속이 나오면 제자리에 머무른다.
- ③ 고조선에 도착하면 게임이 끝난다.

다. 활동의 유의점

- 1) 게임을 통해 우리나라가 건국된 이야기에 관심을 가지고 표현하도록 한다.
- 2) 주사위와 말에 담긴 의미에 대해 유아들과 이야기 나눈다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 개국 이야기에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 게임 규칙을 지키며 즐겁게 놀이하는지 평가한다.
- 3) 수 개념을 기르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 단군 이야기에 관련하여 역할놀이를 해 본다.
- 2) 단군 이야기에 나오는 등장인물을 만들어 동극 활동을 해 본다.



활동 2

박혁거세 이야기

활동형태

대·소집단
활동

유형

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라의 다양한 건국신화에 대해 관심을 갖는다. · 동화를 듣고 이야기에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘박혁거세 이야기’ 동화책

나. 활동 방법

- 1) 신라를 세운 사람에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 박혁거세는 어느 나라 사람일까?
 - 박혁거세는 신라를 처음으로 세운 사람이란단다.
- 2) ‘박혁거세 이야기’ 동화를 듣는다.
- 3) 동화를 감상하고 신라의 시작에 대해 이야기 나눈다.
 - 기억에 남는 장면은 무엇이었니?
 - 박혁거세는 어떻게 태어났니?
 - 박혁거세가 세운 나라의 이름은 무엇이었니?
 - 동화를 보면서 궁금한 점은 무엇이었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 언어 영역에 우리나라 건국 신화와 관련된 다양한 그림책을 비치한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라의 다양한 건국신화에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 이야기에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 가정과 연계하여 유아가 속해 있는 가족의 생성, 발달 과정에 대해 알아보며 우리 가족 탄생이야기를 만들 수 있다.
- 2) 우리나라 시조 이야기를 알아보고 시조이야기 그림책을 만들어본다.

〈교사를 위한 도움말〉

• 우리나라 시조

	고구려	백제	신라	가야
시조	주몽	온조	박혁거세	김수로
건국년도	BC 37	BC 18	BC 57	AD 42
설화	주몽설화	온조설화	박혁거세 설화	김수로왕 설화
사료	삼국사기	삼국사기	삼국사기	삼국유사

활동 3

고구려 벽화 속 동물 퍼즐

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 고구려 사신도에 관심을 갖는다. • 사신도를 감상하고 느낌을 표현한다. • 부분과 전체의 관계를 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각 경험 말하기 • 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기 • 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 • 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

고구려 벽화 사진 자료(현무, 주작, 청룡, 백호), 고구려 벽화 속 동물 퍼즐



나. 활동 방법

- 1) 고구려 사신도 벽화 그림을 보면서 이야기 나눈다.
 - 그림 속에 무엇이 있니?
 - 그림을 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 어떤 동물들이 보이는 것 같니?
 - 고구려 사람들은 왜 무덤 속에 이 동물들을 그려 넣었을까?
 - 사신도의 뜻이 무엇일까?
사신도는 네 개의 신이라는 뜻이란다. 청룡, 현무, 주작, 백호를 말하는 것이란다.
- 2) 조각 그림을 이용하여 퍼즐을 맞춘다.
- 3) 완성된 그림 퍼즐을 감상한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 동물이 의미하는 방위를 고려하여 그림을 배치한다.
- 2) 퍼즐을 제작할 때에는 그림마다 뒷면의 색을 다르게 색칠한다.

라. 활동 평가

- 1) 고구려 사신도에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 고구려 사신도를 감상하고 느낌을 표현하는지 평가한다.
- 3) 부분과 전체의 관계를 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다양한 고구려 벽화를 감상하고 고구려 사람들의 생활에 관심을 가지도록 한다.
- 2) 사신도의 그림을 출력하여 미술 활동에서 꾸미기를 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

- 청룡 : 몸에 뱀의 비늘무늬를 하고, 눈을 부리하게 뜨고, 머리에 뿔이 1~2개 돋아 있으며, 대개는 화염을 뿜고 있는 모습이다.
- 백호 : 호랑이의 특징을 살린 얼굴과 무늬로 표현 하고 있고 혀를 내밀어 위용을 과시한다.
- 주작 : 봉황의 모습과 유사한데 일반적으로 한 쌍으로 등장한다.
- 현무 : 거북과 뱀으로 표현되는데, 뱀이 거북의 몸을 휘어 감고 있는 모습으로 표현 되어 있기도 하다.

활동 4

고구려 벽화 이야기 꾸미기

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 고구려 벽화를 감상하고 고구려 사람들의 생활 모습을 이야기한다. • 부분과 전체의 관계를 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각 경험 말하기 • 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기 • 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

고구려 벽화 이야기 꾸미기 자료, 조각 그림





나. 활동 방법

- 1) 고구려 벽화 수렵도와 무용도를 감상한다.
 - 사람들은 무엇을 하고 있니?
 - 사람들의 표정이 어떠한지?
 - 말 위에서 활을 쏜다면 어떤 기분이 들까?
 - 이 사람들은 우리와 어떻게 다르니?
- 2) 조각 그림을 이용하여 이야기 꾸미기를 한다.
- 3) 활동 후 느낌을 서로 이야기 나눈다.

다. 활동의 유의점

- 1) 고구려 사람들의 생활 모습을 볼 수 있는 그림을 선정한다.
- 2) 조각 그림을 이용하여 이야기 꾸미기 활동을 해 볼 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 고구려 벽화를 감상하고 고구려 사람들의 생활에 대해 이야기 하는지 평가한다.
- 2) 부분과 전체의 관계를 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다른 고구려 벽화에 있는 사람들의 모습을 살펴보고 신체표현활동을 해본다.
- 2) 고구려 벽화를 출력하여 이야기책을 만들어본다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 고구려 고분 벽화

고구려 고분 벽화는 3세기부터 7세기까지 꾸준히 만들어졌는데, 벽화 내용이나 표현기법은 시기에 따라 바뀌었다. 3세기 중엽에서 5세기 초까지 고구려 영토가 크게 확장되는 시기에는 일상생활과 풍속을 많이 그렸다. 무덤의 구조나 벽화 내용은 죽은 이가 살던 집의 구조를 재현하거나 상징적으로 드러내고, 무덤 주인이나 주인 부부가 춤과 놀이를 즐기는 장면, 대규모 행렬에 둘러싸여 외출하는 장면, 사냥하는 장면이 많이 나온다. 사람을 그릴 때는 신분에 따라 중요한 사람은 다른 사람의 몇 배로 크게 그리며, 모자나 머리 모양, 옷의 무늬나 빛깔, 소매나 바지의 통과 길이도 달리 묘사하고 있다. 이 시기의 대표적인 무덤은 황해도 안악의 안악 3호분과 평안남도 남포의 덕흥리 벽화고분, 중국 지안 일대의 각저총과 무용총이 있다.

5세기 중엽에서 6세기 초는 고구려가 동아시아의 강국으로 군림하던 때이다. 이때는 외방무덤이나 두방무덤에 생활 풍속과 사신(청룡, 백호, 주작, 현무), 또는 생활 풍속과 장식 무늬를 같이 그리거나, 장식무늬만을 주제로 그렸다. 장식무늬로는 연꽃무늬가 가장 많으며, 동심원이나 구름, 용 무늬들이 있다. 연꽃 무늬를 많이 그린 것은 고구려에 불교가 크게 유행한 것과 관련이 있다. 연꽃은 불교에서 매우 중요한 상징으로 사용되며, 무덤 칸에 연

꽃을 그리는 것은 죽은 사람이 극락세계에 태어나기를 기원하는 것이다. 이 시기의 대표적인 벽화무덤은 중국 지안 지역의 장천 1호분과 삼실총, 평양·안악 지역의 쌍영총, 수산리 벽화 고분이 있다

6세기 중엽에서 7세기 전반은 고구려가 주변 신흥 세력의 도전에 직면하는 시기이다. 이때는 무덤 간의 다듬은 돌 위에 그대로 그림을 그렸는데, 석회를 바르고 그 위에 그림을 그리던 이전 방식과 견주어 기술적으로 진보한 것을 알 수 있다. 벽화는 널방만 있는 외방무덤에 사신도를 즐겨 그렸는데 이 시기의 사신은 신선 신앙과 불교 신앙이 혼합된 형태로 내세를 지켜 주는 우주적인 수호신의 면모를 보여준다. 대표적인 무덤으로는 평양, 안악 지역의 진파리 1호분과 강서대묘, 중국 지안 지역의 오회분 4호묘와 오회분 5호묘를 꼽을 수 있다.

- 고구려 벽화 소개
 - 무용도 : 수렵도, 행렬도
 - 쌍용총 : 무사도(기사도)
 - 각저총 : 씨름도
 - 강서고분 : 사신도
 - 수산리 고분 : 교예도
 - 덕흥리 고분 : 견우직녀도
 - 서울 광진구의 광장중학교와 광장동 현대 5차아파트 등 2곳의 외벽에 수렵도와 무용총의 접객도, 오회분 4호묘의 일상도, 덕흥리의 고분의 견우직녀도 등 고구려 벽화를 재현하였다.

활동 5

조상님 왜 일본으로 가셨나요?

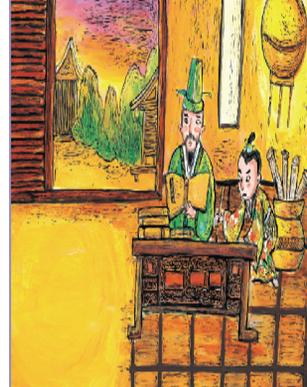
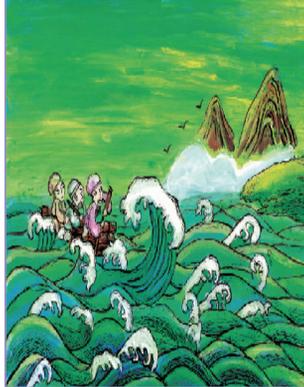
활동형태
대·소집단
활동

유형
동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라의 문화에 대해 관심을 갖는다. · 우리 문화에 대한 자긍심을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘조상님 왜 일본으로 가셨나요?’ 플래시 , 우리나라와 일본의 문화재 사진 자료(금동 관모, 금동 신발, 반가사유상, 일본에 있는 백제의 자취)



〈출처 : 동화 '일본에 전해준 우리 문화' (송은영 · 이상미, 한국톨스토이, 2008) 모션그래픽디자인 : 우수진

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 '조상님, 왜 일본에 가셨나요?' 플래시를 감상한다.
- 2) 동화를 감상하고 우리나라 사람이 일본에 가서 무엇을 하였는지에 대해 이야기 나눈다.
 - 기억에 남는 장면은 무엇이었니?
 - 우리나라 사람들이 일본에 가서 무슨 일을 했니?
 - 동화를 보면서 궁금한 점은 무엇이었니?
 - 칠지도에는 무슨 글이 적혀있었니?
- 3) 플래시에서 봤던 우리나라 문화재와 일본의 문화재의 사진(금동 신발, 금동 관모 등)을 비교하며 이야기 나눈다.
 - 서로 같은 점과 다른 점은 무엇이니?
 - 왜 서로 비슷할까?
- 4) 일본에 아직도 남아있는 백제의 흔적을 찾아보며 이야기 나눈다.
 - 왜 일본에 백제역이 있을까?
 - 왜 일본에 '백제사지'가 있을까?



금동 관모(백제)



금동 관모(일본)



금동 신발(백제)



칠지도



동미륵반가사유상



반가 사유상(일본)



금동 신발(일본)



일본의 백제역

다. 활동의 유의점

- 1) 언어 영역에 우리나라의 문화가 다른 나라로 전해진 유물사진을 게시하여 준다.
- 2) 단순히 지식 정보 전달 위주보다는 유아가 우리 문화에 대한 자긍심을 가질 수 있도록 당시의 배경이나 분위기에 대해 자연스럽게 접근한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라의 문화에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 우리 문화에 자긍심을 느끼는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 일본 내 우리 문화의 흔적을 조사하는 활동으로 연계한다.
- 2) K-pop과 같은 한류 열풍에 대해 알아보는 활동으로 연계한다.
- 3) 지역사회에 백제 문화유산이 있는 곳으로 현장체험 활동을 간다.

<div style="border: 1px solid blue; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 활동 6 </div>	<p style="font-size: 1.2em; font-weight: bold; color: #8B4513;">신라 고분을 탐험해요</p>	<p style="font-size: 0.8em; font-weight: bold; color: #000080;">활동형태</p>	<p style="font-size: 0.8em; font-weight: bold; color: #000080;">영역</p>
		<p style="font-size: 0.8em; color: #000080;">자유선택 활동</p>	<p style="font-size: 0.8em; color: #000080;">수·조작 영역</p>

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 신라의 다양한 유물과 신라 사람들의 생활에 대해 관심을 갖는다. · 수 개념을 익힌다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘신라 고분을 탐험해요’ 게임 판, 유물 조각 그림, 말4개, 주사위 🎲



나. 활동 방법

- 1) '신라 고분을 탐험해요' 게임 판을 보면서 이야기 나눈다.
 - 이 그림은 무엇처럼 보이니?
 - 신라의 고분을 보니 어떠니?
 - 게임 판에 있는 여러 가지 조각 그림을 살펴보자.
 - 신라 사람들은 무덤 속에 이런 물건들을 넣었다.
 - 신라 사람들은 무덤 속에 왜 이런 물건들을 넣었을까?
- 2) 게임 규칙에 대해 이야기 나눈다.

〈'신라 고분을 탐험해요.' 게임 방법〉

- ① 순서를 정하고 말을 나누어 갖는다.
- ② 주사위를 던져 나온 숫자만큼 말을 이동한다.
유물 그림이 그려져 있는 곳에서는 한 칸 더 앞으로 갈 수 있다.
- ③ 먼저 도착한 사람이 이긴다.

- 3) 순서를 정해 게임을 한다.
- 4) 게임을 마친 후 평가를 한다.
 - 무엇이 재미있었니?
 - 규칙을 바꾼다면 어떻게 바꿀 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전활동으로 신라 사람들의 생활 모습에 대한 동화를 들려주어 신라 사람들의 생활에 관심을 가지도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 신라의 다양한 유물과 신라 사람들의 생활에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 수 개념을 익히는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 신라 사람들이 일본에 전해 준 우리 문화에 대해 알아보는 활동을 한다.
- 2) 지역사회의 신라 문화유산이 있는 곳으로 현장체험 활동을 간다.

활동 7

토우 만들기

활동형태

자유선택
활동

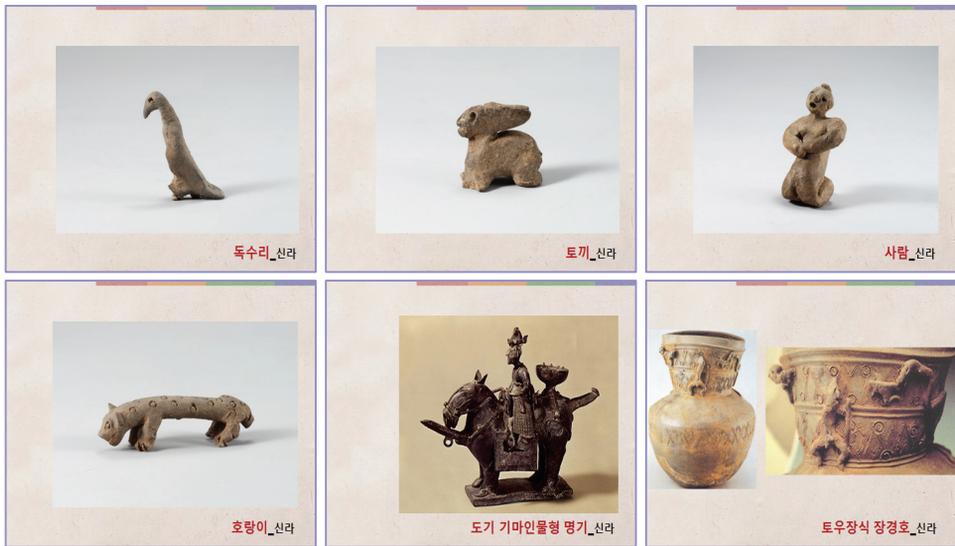
영역

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 과거의 문화와 풍속에 관심을 갖는다. · 토우에 관심을 갖는다. · 찰흙을 이용하여 다양한 형태를 구성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 몰입 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

찰흙, 조각칼, 받침대, 앞치마, 토우 사진, 물수건, 토우 사진 PPT



〈출처 : 국립중앙박물관〉



나. 활동 방법

- 1) 가까운 박물관 견학을 통해 선사시대, 삼국시대 사람들이 만든 토우를 감상한다.
- 2) 토우의 사진이나 그림을 보며 이야기를 나눈다.
 - 토우를 본 적이 있니?
 - 토우를 보니 어떠니?
 - 마음에 드는 토우는 무엇이니?
- 3) 점토와 찰흙을 이용하여 토우 만들기를 한다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 토우를 왜 만들었을까?
 - 토우는 무엇으로 만들었을까?
- 4) 찰흙으로 토우를 만든다.
 - 무슨 동물을 만들어 볼까?
 - 너희들이 만들고 싶은 것은 무엇이니?
- 5) 다양한 형태의 토우를 만들어 보도록 한다.
- 6) 자신이 만든 작품을 소개한다.



다. 활동의 유의점

- 1) 토우의 그림과 함께 다양한 동물의 모형을 제시하여 동물의 특징을 살펴본 후 토우를 표현하도록 한다.
- 2) 만든 토우를 도자기 가마에 구워주면 더 단단한 장난감으로 활용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 토우에 관심을 가지고 찰흙으로 토우를 표현하는지 관찰하여 평가한다.
 - 가) 토우의 유래 및 특징에 대하여 알 수 있는가?
 - 나) 찰흙을 이용하여 다양한 형태의 토우를 만들 수 있는가?

마. 확장 활동

1) 쌓기놀이 영역이나 역할놀이 영역에서 자신이 만든 토우를 이용하여 놀이할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

• 토우(土偶)란?

토우란 흙으로 만든 인형상으로 넓은 의미에서는 사람의 형상뿐만 아니라 동물이나 생활용구 · 집 등을 본떠 만든 것을 총괄해서 일컫기도 한다. 고대에 토우는 장난감의 목적과 함께 주로 주술적인 우상(偶像)으로 만들어진 것이 많다. 시대가 흐른 후에는 무덤 안에 바쳐진 죽은 자의 껍묻거리(副葬品)로도 만들어졌다. 주술적인 의미를 가진 토우에는 특히 여성상이 많다. 여성상의 얼굴이나 세부 표현은 극히 간략하고 여성의 특징인 유방과 엉덩이, 허리 등을 과장한 나체상이 많다. 이는 여성의 생식 능력과 토지의 생산력이 깊은 관계가 있다고 생각하여 여성의 생산성을 신성시하던 지모신숭배(地母神崇拜)의 주술적 행위를 나타낸 것으로 생각된다.

〈출처 : 두산백과, 1997〉

8

신라시대 금관 만들기

활동형태	영역
자유선택 활동	미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 신라시대 금관에 관심을 갖고 감상한다. • 다양한 재료로 금관을 구성한다. • 우리 문화재의 아름다움과 우수성을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘신라의 수도 경주로 가요.’ 플래시 , 금관 사진자료, 금종이를 붙인 두꺼운 도화지로 만든 머리띠 틀, 다양한 꾸미기 자료(빵끈, 모루, 금종이, 스펅글, EVA조각 등), 신라시대 금관 PPT



출처 : 동화 '신라의 수도 경주로 가볼까?'
(류은·한동훈, 한국톨스토이, 2008) 모션그래픽디자인 : 이람

나. 활동 방법

- 1) '신라의 수도 경주로 가요.' 플래시를 감상한다.
 - 동화 속에서 재미있었던 내용은 무엇이니?
 - 경주에 가 본 적이 있니?
 - 동화 속에 나온 금관은 누가 사용한 것일까?
- 2) 금관의 형태와 모양, 장식된 소품 등을 탐색한다.
 - 금관은 무엇으로 만들어 졌을까?
 - 금관의 모습은 어떠니?
 - 금관은 어떤 것으로 장식이 되어있을까?
- 3) 다양한 재료를 활용하여 금관을 만든다.
 - 무엇으로 어떻게 꾸밀까?
- 4) 유아가 만든 금관을 전시하여 함께 감상한다.
 - 금관을 만들어 보니까 기분이 어땠니?
 - 가장 마음에 드는 부분이 어디일까?
- 5) 유아가 만든 금관을 쓰고 역할놀이 영역에서 활동한다.



다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 신라시대의 왕의 의복, 장신구 등에 관심을 가질 수 있도록 사진 자료를 제공하거나 박물관 견학을 간다.

라. 활동 평가

- 1) 신라시대 금관에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 우리의 문화재에 흥미와 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 우리 문화재의 아름다움과 우수성을 느끼는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 박물관을 견학하여 우리 조상들의 유물을 감상한다.
- 2) 선덕여왕놀이, 신라시대 왕 되어보기 등의 역할놀이를 한다.
- 3) 신라시대 다른 장신구들을 만들어 패션쇼를 한다.



〈신라시대 다양한 금관의 모습〉

〈출처 : 국립중앙박물관〉

〈교사를 위한 도움말〉



· 금관총 금관은 경주시 노서동에 있는 금관총에서 발견된 신라의 금관으로, 높이 44.4cm, 머리띠 지름 19cm이다.

금관은 내관과 외관으로 구성되어 있는데 이 금관은 외관으로 신라 금관의 전형을 보여주고 있다. 즉, 원형의 머리띠 정면에 3단으로 '출(出)자 모양의 장식 3개를 두고, 뒤쪽 좌우에 2개의 사슴뿔 모양 장식이 세워져 있다.

머리띠와 '출'자 장식 주위에는 점이 찍혀 있고, 많은 비취색 옥과 구슬모양의 장식이 규칙적으로 금실에 매달려 있다. 양 끝에는 가는 고리에 금으로 된 사슬이 늘어진 두 줄의 장식이 달려 있는데, 일정한 간격으로 나뭇잎 모양의 장식을 달았으며, 줄 끝에는 비취색 옥이 달려 있다.



· 금령총 금관은 지금까지 발견된 금관 중에서는 가장 작고 간단한 형식으로, 높이 27cm, 지름 15cm의 금관이다. 중앙 정면과 그 좌우에 산자형 장식을 4단으로 연결하고 가지 끝은 꽃봉오리형으로 마무리했다.

산자형 장식의 좌우에는 사슴뿔 장식 가지 2개를 붙였다. 관테와 5개의 가지에는 모두 같은 장식이 되어 있다. 표면 아래, 위에 두 줄로 된 점무늬를 찍고, 그 사이에 나뭇잎 모양의 원판을 달아 장식했다. 관테의 좌우에는 귀고리 형태의 드리개(장식)을 달았다. 이 금관은 다른 금관에서 볼 수 있는 옥 장식이 없고 금으로만 이루어진 점이 특징이다.

〈출처 : 유아 전통예술교육프로그램, 김은영 외, 교육과학기술부, 2009〉



활동 9

이순신 장군과 거북선

활동형태

자유선택
활동

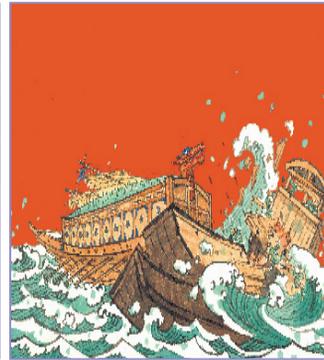
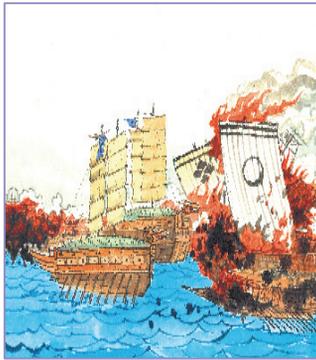
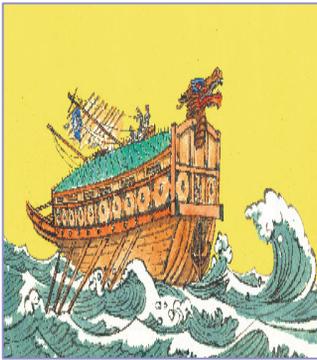
영역

쌓기놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 이순신 장군과 거북선에 대해 안다. 거북선의 형태를 블록을 이용하여 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

‘용감한 이순신과 거북선’ 플래시 , 거북선 사진, 유니트 블록, 벽돌 블록, 종이, 색연필



〈출처 : 동화 ‘앗, 거북이가 불을 뿜네’〉
(오경문·김세현, 한국툴스토리, 2008) 모션그래픽디자인 : 김아네스

나. 활동 방법

- 1) ‘용감한 이순신과 거북선’ 플래시를 보고 이야기 나눈다.
 - 어떤 장면이 인상 깊었니?
 - 이 배는 무슨 모양처럼 생겼니?
 - 왜 거북선이라고 했을까?
 - 거북선은 어떤 일을 했니?
- 2) 플래시에서 보았던 거북선을 다양한 블록을 이용하여 구성해 본다.
 - 거북선의 앞머리는 무슨 블록을 이용하여 만들 수 있을까?

- 거북선의 옆모습, 뒷모습은 어떻게 표현할 수 있을까?
- 3) 완성된 거북선을 사진과 비교하여 보고 수정하거나 첨가할 것을 찾아본다.
- 4) 완성된 거북선을 만든 유아와 함께 사진을 촬영하여 벽면에 붙여 주고, 다른 친구들이 만든 거북선과 비교하여 본다.



다. 활동의 유의점

- 1) 이순신 장군과 거북선에 대한 정보를 제공하는 다양한 도서를 준비해 둔다.
- 2) 거북선을 구체적으로 표현할 수 있도록, 거북선 모형이나 여러 방향의 각도에서 촬영한 거북선의 사진을 준비해 두고 앞, 뒤, 옆을 표현해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 이순신 장군과 거북선에 대해 알고 있는지 평가한다.
- 2) 블록을 이용하여 거북선을 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 거북선을 블록으로 구성한 후 거북선을 이용한 역할놀이를 한다.
- 2) 작은 조작용 블록 등을 이용하여 거북선을 만든다.
- 3) 미술 활동으로 여러 가지 재활용품을 이용하여 거북선을 만든다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 거북선은 왜 만들어졌을까?
 조선시대 수군의 대표적인 전투선인 판옥선은 왜구 전문 전투함이었지만, 몇 가지 단점이 있었다.
 첫째, 배가 크다보니 속도가 느렸다.
 둘째, 왜구들의 조총과 화살에 포수들이 희생되기 쉬웠다.
 조선 수군이 왜군과의 해전에서 승리하느냐 패배하느냐는 적이 포의 사정거리 안에 들어왔을 때부터 판옥선에 접근할 때까지의 시간에 달려 있었다. 그것은 포의 사정거리에

들어왔을 때 왜군을 물리치지 못하면, 칼싸움을 잘하는 왜군들이 배를 우리 배에 가까이 붙인 다음, 우리 배 위로 기어 올라와 백병전을 펼치기 때문이었다. 실제로 안택선(일본 수군의 지휘 함선)의 방패 판 가운데 일부는 경첩이 달린 특수한 모양으로 만들어졌다. 그 방패 판을 밖으로 넘어뜨리면, 다른 배로 건너갈 수 있는 다리 역할을 했다. 따라서 조선 수군에게는 왜선이 빨리 접근하는 것을 막고, 적이 작전을 펼치기 전에 그들의 지휘선을 공격할 돌격선이 필요했다. 이런 필요에 의해 거북선은 공격력과 기동성을 최대한 살릴 수 있도록 설계되었다.

〈출처 : 거북선, 김정진, 랜덤하우스코리아, 2005〉

활동 10

무엇이 떠오르나요?

활동형태

영역

자유선택
활동

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 역사 속 위인에 대해 관심을 갖는다. · 부분과 전체의 관계에 대해 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

‘무엇이 떠오르나요?’ 퍼즐 🧩

 <p>광개토대왕</p>	 <p>광개토대왕릉비</p>
 <p>김홍도</p>	 <p>풍속화</p>
 <p>선덕여왕</p>	 <p>청성대</p>
 <p>세종대왕</p>	<p>가 나 디 라 마 바 사</p> <p>한글</p>
 <p>이순신</p>	 <p>거북선</p>
 <p>장영실</p>	 <p>해시계</p>

나. 활동 방법

- 1) 게임 자료를 보면서 이야기 나눈다.
 - 어떤 사람들이 보이니?
 - 이 사람들에게 대해 들어 본 적이 있니?
 - 이 사람들은 어떤 일을 했을까?
- 2) 짝이 맞는 것끼리 퍼즐을 맞춰 본다.
- 3) 완성된 퍼즐을 보면서 두 개의 그림의 관계에 대해 생각해 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 사전활동으로 그림 속의 위인에 대한 동화나 일화를 소개한다.
- 2) 게임 활동을 통해 역사 속 위인에 대해 관심을 가질 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 역사 속 위인에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 부분과 전체의 관계를 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

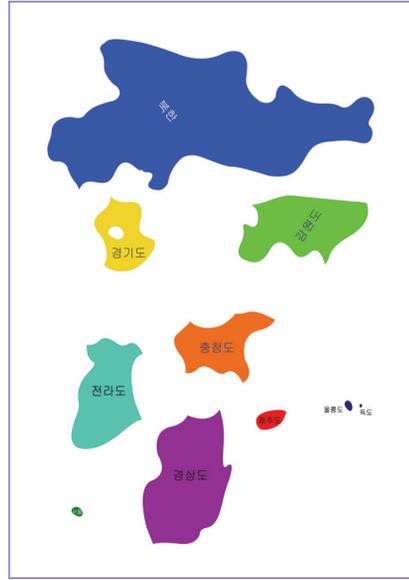
- 1) 우리나라를 빛낸 100명의 위인 노래 부르기 활동을 해 본다.
- 2) 위인 그림 카드를 이용하여 이야기 꾸미기를 해 본다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 11 </div> <p style="margin-top: 5px;">우리나라 지도 만들기</p>	활동형태	영역
	자유선택 활동	수·조작 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 영토의 모양에 관심을 갖는다. · 조각의 모양을 변별하여 전체를 구성한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

우리나라의 땅모양 퍼즐(대한민국, 독도, 북한 포함) 🗺️



나. 활동 방법

- 1) 우리나라의 지도를 보며 이야기 나눈다.
 - 어떻게 생겼니?
 - 땅과 떨어져 있는 이 섬(제주도, 독도, 울릉도)은 어디일까?
 - 우리나라 북쪽은 어디일까?
- 2) 각 도, 북한, 제주도, 독도로 분리되어 있는 지도를 맞춘다.
- 3) 각각의 조각을 맞춰 우리나라를 완성한다.
- 4) 우리나라의 땅 모양을 상징한 그림이나 사진들을 찾아보며 우리나라 영토에 대해 흥미를 가지고 이야기한다.

〈퍼즐 제작 방법〉

- ① 우리나라 전도(30×50cm)를 준비한다.
- ② 우드락 판에 전도를 붙인 후 북한, 우리나라의 각 도, 제주도, 울릉도와 독도로 나누어 조각을 만든다.
- ③ 우리나라 전도가 모두 들어갈 퍼즐의 아래 판에는 각 조각의 자리를 표시해 준다.



다. 활동의 유의점

- 1) 각 도의 명칭과 같은 지식 전달위주보다 우리나라의 영토에 관심을 가질 수 있도록 한다.
- 2) 퍼즐을 맞추는 때, 북한과 독도, 울릉도에 관심을 가질 수 있도록 하고, 이와 관련된 책을 언어영역에 배치한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 영토의 모양에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 조각의 모양을 변별하여 전체를 구성하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 여러 시대의 지도를 제공하여 영토의 변화와 배경에 흥미를 갖게 한다.
- 2) 다른 나라와 우리나라의 땅모양을 비교해 보고 이야기 나눈다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 활동 12 </div>	독도를 지킨 사람 안용복 이야기	활동형태	유형
		대·소집단 활동	동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라 영토인 독도에 관심을 갖는다. · 과거의 인물 및 사건에 대해 관심을 갖는다. · 독도를 아끼고 사랑하는 마음을 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

동화 ‘독도를 지킨 사람 안용복 이야기’, 독도 사진, 우리나라 전도

나. 활동 방법

- 1) 독도 사진과 우리나라 지도를 보며 유아들의 경험과 관련지어 이야기 나눈다.
 - 독도에 대해 들어본 적이 있니?
 - 독도는 어디에 있는 섬일까?
- 2) ‘독도를 지킨 사람 안용복 이야기’ 동화를 듣는다.



- 안용복 할아버지는 어떤 분이시니?
- 일본은 독도를 왜 자신들의 땅이라고 주장할까?
- 3) 독도를 아끼고 지키는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 독도에는 어떤 동식물들이 있을까?
 - 우리 땅 독도를 어떻게 지킬 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 안용복이란 위인에 대한 정보제공보다는 독도는 옛날부터 지켜온 우리나라 땅이라는 것을 중점으로 활동을 전개한다.
- 2) 독도에 관련된 도서를 언어영역에 비치하여 유아들이 자유롭게 관심을 갖고 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 영토인 독도에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 과거의 인물 및 사건에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 독도를 아끼고 사랑하는 마음을 느끼는지 평가한다.

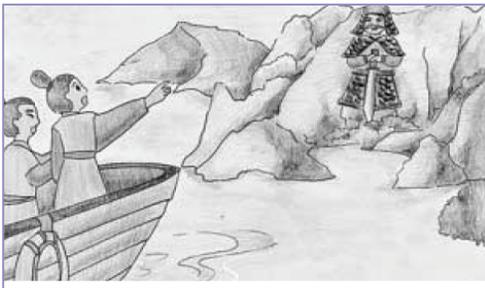
마. 확장 활동

- 1) 독도의 형태를 지점토로 만들고 전체 유아가 함께 독도 꾸미기 활동을 실시한다.
- 2) 우리나라 영토를 지키고 계시는 '독도수비대 아저씨께 편지쓰기' 활동을 한다.

〈독도를 지키는 사람 - 안용복과 최종덕〉



독도는 우리나라 동쪽 바다 끝에 있는 아주 작은 섬입니다. 독도에는 수많은 곤충들과 새들이 살고 있고 주변 바다 속에는 여러 가지 물고기들과 물풀들이 넘실거립니다. 자연의 쉼터인 독도는 작지만 아름다운 섬이지요.



독도의 아름다운 자연과 바다 속의 많은 물고기들 때문에 이웃나라 일본도 독도가 우리나라 섬인 것을 무척 부러웠습니다. 그래서 인지 옛날부터 종종 독도를 자기네 땅이라고 우기기도 했지요. 하지만 아주 먼 옛날 신라 시대부터 독도는 우리나라 땅이었고, 신라의 임금님은 일본 사람들이 우리 땅을 넘보지 않도록 '이사부'라는 장군을 독도로 보내어 지키도록 했답니다.



또 조선시대에는 ‘안용복’이라는 할아버지가 계셨는데, 안용복 할아버지의 독도 사랑도 대단하셨어요. 안용복 할아버지는 일본 사람들이 계속 독도를 자기네 땅이라고 우기자 일본 사람들의 생각을 바로 잡기 위해 직접 일본으로 건너 가셨습니다. 그리고 할아버지는 일본 사람들을 만나서 독도가 우리 땅임을 당당하게 알려셨습니다.



이렇게 독도는 언제나 우리나라의 땅이었지만 독도에는 아무도 살지 않았어요. 사람들은 작은 섬 독도에서 사는 것이 매우 힘들고 어려운 일이라고 생각했기 때문이지요. 그래서 독도는 늘 텅 비어 있었고 곤충들과 동물들, 풀과 꽃들만이 가득한 섬이었답니다.



그러던 어느 날 외로운 섬 독도에 한 사람이 이사를 왔어요. 그분은 ‘최종덕’이라는 할아버지였습니다. 독도 옆 울릉도에 살던 최종덕 할아버지는 고기잡이를 위해 독도 주변을 자주 다니다가 자연의 아름다움에 반하여 독도에서 살기로 결심하셨습니다. 드디어 우리 땅 독도에도 사람이 살게 된 것이지요.



최종덕 할아버지는 독도에서 사람들이 살 수 있도록 여러 가지 일을 했어요. 물고기를 잠시 보관할 수 있는 창고를 물 속에 만들었고, ‘물골’이라는 샘물도 찾아내었습니다. 할아버지는 ‘이제 독도에도 사람들이 많이 찾아오겠구나...’ 생각하며 흐뭇한 웃음을 지었습니다.



얼마 후, 저 멀리에서 빗소리가 들리기 시작했습니다. 조용하기만 했던 독도에 왈차지 격한 사람들의 목소리가 들려 왔습니다. 독도의 아름다움을 둘러보고 독도가 우리 땅임을 확인하려는 사람들이 배를 타고 독도에 오기 시작한 것입니다.



“와!! 독도가!!! 저기 독도가 있어요!!!” 사람들은 독도를 향해 반갑게 손을 흔들었습니다. 독도에 도착한 사람들은 그동안 오지 못했던 우리 땅에 발을 디딜 수 있어서 무척 기뻐요. 이제 아름다운 섬 독도는 더 이상 외로운 섬이 아닙니다. 왜냐하면 사람들이 독도가 우리 땅임을 잊지 않고 찾아오기 때문입니다. 사람들을 품에 안은 우리 땅 독도도 기쁜 듯 빙그레 웃음 짓는 것 같습니다.

〈출처 : 유아를 위한 역사교육활동자료, 성숙자 외, 교육인적자원부, 2006〉

활동 13

북한음식 노티를 만들어요

활동형태

유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 북한의 음식을 만들며 북한에 관심을 갖는다. · 요리과정을 알고 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 건강하게 생활하기 - 바른 식생활하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구 과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호 의존성 	

가. 활동 자료

노티 만들기 요리 순서표, 찹쌀가루, 식용유, 엿기름

나. 활동 방법

- 1) 북한에서 먹는 ‘노티’를 사진자료를 통해 소개한다.
 - 어느 나라 음식일까?
 - 먹어 본 적이 있니?
 - 무엇처럼 생겼니?
 - 무슨 맛일까?
 - 우리나라의 어떤 음식과 비슷할까?

- 2) 북한에서 추석 때 먹는 간식임을 소개한다.
- 3) 노티에는 어떤 재료가 들어가는지 이야기 나눈다.
- 4) 요리 순서표를 본다.
- 5) 노티를 만들 때 주의할 점을 알려준다.
 - 불, 뜨거운 후라이팬, 기름 등을 조심하도록 한다.
- 6) 손을 씻고 요리 순서표에 따라 노티를 만든다.
- 7) 노티를 먹어 본 후 이야기 나눈다.
 - 노티의 맛은 어땠니?
 - 우리가 자주 먹는 호떡이나 찰떡과 맛이 어떻게 다르니?
 - 평소에 먹어 보았던 음식들 중 어떤 음식과 비슷하니?



다. 활동의 유의점

- 1) 뜨거운 후라이팬, 기름 등을 다룰 때에는 유아들과 유의점을 이야기하고 안전하게 요리활동을 진행하도록 한다.
- 2) 노티 반죽하는 활동과 노티 굽기 활동을 구분하여 2일 동안 실시하거나 미리 준비한 반죽을 이용하여 굽기 활동만 실시하는 등 요리 시간을 조절한다.

라. 활동 평가

- 1) 북한 사람들이 즐겨먹는 음식에 관심을 가지고 같은 민족임을 느끼는지 평가한다.
- 2) 안전하게 요리하는 방법을 알고 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) '노티 만들기'의 요리진행과정을 신체표현활동으로 해볼 수 있다.
- 2) 노티 이외에 북한 음식들에 대해 알아보기 조사활동을 한다.



〈요리 방법〉

• 재 료

찰쌀가루, 찰기장가루, 찰수수 가루, 소금, 엿기름, 물, 설탕(혹은 꿀), 식용유

• 만드는 법

- ① 찰쌀가루와 찰기장가루, 찰수수 가루에 소금을 넣고 체에 내린다.
- ② 체에 내린 엿기름을 조금 남기고 나머지를 찰쌀가루에 섞어 익반죽한 뒤 천을 덮어서 따뜻한 곳에 3~4시간 둔다.
- ③ 나머지 엿기름가루를 반죽 위에 솔솔 뿌리면서 다시 골고루 반죽하여 따뜻한 곳에 2시간 정도 두어 삭힌다.
- ④ 잘 삭혀진 반죽을 찬 곳에 두었다가 지름 5cm, 두께 0.2cm 정도의 크기로 동그랗게 만든다.
- ⑤ 후라이팬에 기름을 두른 뒤, 동그랗게 만든 노티 반죽을 놓고 지진다. 지질 때에는 세지 않은 불에서 천천히 오래 지져 속까지 잘 익게 한다.
- ⑥ 다 지진 노티는 식혀 접시에 내고 그 위에 꿀이나 설탕을 뿌려 먹는다.

〈교사를 위한 도움말〉

• 노티(놋티, 놋치)란?

- 노티는 익반죽한 찰쌀가루를 엿기름가루에 삭혀서 5센티미터 크기로 동글납작하게 빚어 참기름에 노릇노릇하게 지진 떡이다. 완전히 식혀 사기항아리에 설탕이나 꿀을 뿌리면서 차곡차곡 담아두고 먹는 독특한 떡으로 놋티, 놋치라고도 한다. 평안도의 향토 음식이며, 평양지방의 이름난 음식이다.
- 노티는 찰쌀 대신 평안도에서 산출되는 찰기장가루, 찰수수가루만으로 만들기도 하고, 찰쌀가루를 섞어서 만들기도 한다. 달콤새콤하면서도 쫄깃쫄깃한 맛이 특징으로 과거에 가까운 독특한 음식이다. 추석에 만들어 성묘 때도 쓰고 다음해 여름철까지 그대로 두고 먹을 수 있는 간식이다. 평안도 사람들은 이 노티를 명절 때 많이 만들어 명절 음식상에 푸짐하게 차려낸다.

〈출처 : 한국 세시풍속사전 : 가을편, 국립민속박물관, 2006〉

• 북한에 대해 알아보아요.

북한은 위도 상으로는 북위 37도 41분 00초(황해남도 강령군 등암리 남쪽 끝)에서 북위 43도 00분 36초(함경북도 온성군 풍서리 북쪽 끝)에, 경도상으로는 동경 130도 41분 32초(함경북도 선봉군 우암리 동쪽 끝)에서 동경 124도 10분 47초(평안북도 신도군 비단섬 서쪽 끝) 사이에 놓여 있다. 북한의 면적은 122, 762km이다. 한반도 전체 면적의 절반이 조금 넘는 55.1% 정도를 차지하고 있다.

옛날에는 북한 지역을 관북지방, 관서지방, 해서지방 등으로 불렀다. 관북지방은 함경남도와 함경북도를 포함하는 한반도의 북동부 지방을, 해서지방은 한반도의 중서부로 지금의 황해도 지방을 이르는 말이었다.

행정구역은 2005년 1월 기준으로 수도 평양직할시 1개와 2개의 특별시, 평안북도와 평안남도, 함경북도, 함경남도, 황해북도, 황해남도, 강원도, 자강도, 양강도 등 9개의 도로 구성되어 있다.

여러 산맥들로부터 생겨난 물줄기가 만든 강들이 있는데 전체 길이가 400km 이상이 되는



나. 활동 방법

- 1) 게임 자료를 살펴보며 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떻게 하는 게임일까?
- 2) 게임 규칙에 대해 이야기 나눈다.
 - 몇 명이 할 수 있을까?
 - 순서를 어떻게 정하면 좋을까?
- 3) 규칙을 지켜 게임을 한다.

〈‘한라산에서 백두산까지’ 게임 방법〉

- ① 우리나라의 지도그림을 편다.
- ② 게임의 순서를 정한다.
- ③ 주사위를 던져 나오는 수만큼 말로 이동한다.
- ④ 주사위를 던져 한라산, 지리산, 속리산 등의 명칭이 적혀 있는 곳에 도착하면 태극 깃발을 꽂는다.
- ⑤ 태극 깃발을 많이 꽂은 사람이 이긴다.
- ⑥ 각자의 태극 깃발의 수를 세어보고 누가 많은지 비교해 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 남북한이 휴전선에 의해 나뉜 모습, 통일과 관련된 자료 등을 통해 유아들이 통일에 관심을 가질 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 대한민국과 북한 두 개가 모여 하나로 완성되는 것에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 남과 북이 서로 협력하여 된다는 것에 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 규칙을 지키면서 즐겁게 게임에 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) ‘통일이 되면’ 무엇을 할 수 있는지 동시나 그림으로 표현한다.

4 우리나라의 자랑거리

1

애국가 감상하기

활동형태	유형
대·소집단 활동	음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 애국가에 관심을 갖는다. · 애국가는 우리나라를 사랑하는 마음을 담은 노래임을 안다. · 우리나라 애국가를 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

애국가 동영상

나. 활동 방법

- 1) 애국가에 대한 유아의 경험을 이야기 나눈다.
 - 올림픽에서 금메달을 따면 어떤 노래를 부르니?
 - 언제 들어보았니?
 - 어떤 느낌이 들었니?
- 2) 애국가 동영상을 감상한다.
- 3) 애국가를 감상한 후 느낌을 이야기 한다.
 - 애국가를 들어보니 어떤 마음이 느껴지니?
 - 애국가는 바로 우리나라를 사랑하는 마음을 담은 노래이고 우리나라를 대표하는 노래란다.
 - 나라를 대표하는 노래가 왜 필요할까?

다. 활동의 유의점

- 1) 애국가를 감상하며 우리나라를 상징하는 것에 대해 생각해 볼 수 있도록 한다.
- 2) 애국가 노랫말을 무리하게 전달하지 않는다.
- 3) 애국가 동영상 감상하기 활동을 통해 느껴지는 느낌(웅장함, 부드러움, 아름다움 등)을 공유하는 시간을 가진다.



라. 활동 평가

- 1) 애국가에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 애국가가 우리나라를 사랑하는 마음을 담은 노래임을 아는지 평가한다.
- 3) 우리나라 애국가를 따라 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 애국가 감상활동을 통해 애국가를 자연스럽게 따라 부를 수 있도록 한다.
- 2) 애국가에 등장하는 것(가을하늘, 무궁화, 소나무 등)에 대해 이야기 나누면서 그림으로 표현해 볼 수 있다.

애 국가

보통빠르게 안익태 작곡



1. 동 해 물 과 백 두 산 이 마 르 고 달 도 록.
 2. 남 산 위 에 겨 소 나 무 철 감 을 두 른 듯.
 3. 가 을 하 늘 공 활 한 데 높 고 구 름 없 이.
 4. 이 기 상 과 이 밤 으 로 충 성 을 다 하 여.



하 느 님 이 보 우 - 하 사 우 리 나 라 만 세.
 바 람 서 리 불 변 - 함 은 우 리 기 상 일 세.
 밝 은 달 은 우 리 - 가 습 일 편 단 심 일 세.
 괴 로 우 나 줄 거 - 우 나 나 라 사 랑 하 세.



(후렴) 무 - 궁 화 삼 - 천 리 화 려 강 - 산.



대 한 사 람 대 한 - 으 로 길 이 보 전 하 세.

활동 2

한글 디자인

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라를 상징하는 한글에 관심을 갖는다. • 한글의 모양에 관심을 갖는다. • 다양한 미술 재료를 이용하여 한글을 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 아름다움 찾아보기 - 미술적 요소 탐색하기 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

한글을 이용하여 디자인된 생활용품 사진 자료, 한글 자음과 모음 인쇄자료, 한지, 가위, 풀, '가나다라 세종대왕님이 만드신 한글' 플래시



〈출처: 동화 '세종대왕님! 우리 글자 만들어 주세요'〉
(김학민·김연정, 한국톨스토이, 2008) 모션그래픽디자인: 우수진

나. 활동 방법

- 1) 한글을 이용하여 디자인된 생활용품 사진(가방, 옷, 간판 등)을 보며 이야기를 나눈다.
 - (사진 자료를 보며) 여기에 어떤 것들이 있니?
 - 우리나라 글자인 한글은 어디 있을까?
- 2) 준비된 재료를 탐색하고 활동을 진행한다.
 - 여기 있는 재료들로 무엇을 할 수 있을까?
 - 글자와 글자를 연결하여 어떤 모양을 만들어 볼까?
- 3) 완성 후, 친구들에게 자신의 작품을 소개한다.

- 어떠한 글자 모양을 꾸며 보았는지 소개해 보자.
- 우리나라 글자인 한글을 꾸미면서 좋았던 것은 무엇이니?



다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 한글의 모양에 관심을 가지도록 격려한다.
- 2) 다양한 크기와 모양의 한글 자료 등을 활용해 활동한다.
- 3) 창의적인 방법으로 한글을 표상해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 글자인 한글에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 한글의 모양에 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 다양한 미술재료를 이용하여 한글을 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 한글 디자인 놀이 활동 결과물을 미니전시회 형태로 공유해 보는 시간을 가질 수 있다.
- 2) 우리 주변에서 한글을 이용하여 디자인된 실제 생활용품을 찾아보는 조사활동을 연계할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 훈민정음

세종대왕은 우리말에 어울리는 문자가 없어 한자를 사용하는 것이 매우 불편하고 정확하지 않다고 생각하였다. 한자를 배우는 것 또한 쉽지 않아 많은 백성이 쓸 수 없다는 것도 큰 문제였다. 그래서 백성 모두가 손쉽게 익혀 자기의 생각을 나타낼 수 있는 문자를 만들어야겠다고 마음먹었다. 쉽게 배울 수 있으면서도 우리말을 정확하게 옮길 수 있는 문자를 만들겠다는 세종대왕의 노력은, 연구를 시작한지 십여 년(1443년) 만에 '백성을 가르치는 바른 소리'라는 뜻의 훈민정음 스물여덟자로 결실을 맺게 되었다.

- 한글이라는 이름에 담긴 뜻
 한글은 세종대왕이 반포할 당시에는 ‘훈민정음’이라고 불렸다. 그런데 양반을 비롯한 지식층에서 ‘언문, 반절, 암글, 아랫글’이라 하여 업신여겼고, 이후 ‘가갸글, 국서, 국문, 조선글’ 등으로 불리며 무시를 당했다. 그러나 개화기가 되어 한글학자인 주시경 선생이 1913년 ‘한글’이라는 이름으로 고쳐 불렀다. 한글은 ‘한 나라의 글, 큰 글, 세상에서 으뜸가는 글’이라는 뜻을 담고 있다.
- 한글창제의 원리
 한글은 닿소리 글자와 홀소리 글자로 구성된다. 닿소리는 소리가 어딘가에 닿아서 나는 것으로, 자음을 가리킨다. 홀소리는 독립적으로 소리를 낼 수 있는 모음이다. 한글 창제의 원리 중 하나는 닿소리 글자가 사람의 발음 기관을 본떠 만들어졌다는 것이다.
 홀소리는 천지인(하늘, 땅, 사람)의 원리로 만들어졌다. ‘ㄱ’은 둥근 하늘의 모양을, ‘ㅇ’은 땅의 모양을, ‘ㅣ’는 그 사이에 사람이 서 있는 모습을 나타낸다. ‘ㄱ’과 ‘ㅣ’의 안쪽과 아래쪽에 ‘ㅇ’을 더하면 어두운 소리가 나고 바깥쪽과 위로 더하면 밝은 소리가 난다.
- 한글로 한복 디자인하기
 이상봉의 한글 패션에 디자인된 서체는 임옥상체와 장사익체이다. 이상봉 디자이너의 공식 사이트(www.liesangbong.com)의 ‘패션>archive>s7s/s’에 접속하면 한글 옷 패션쇼 동영상 감상할 수 있다. 패션쇼 사진 또한 감상할 수 있다.

활동 3

우리의 노래 아리랑

활동형태

유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 아리랑 노래에 관심을 갖고 감상한다. • 우리의 노래 아리랑을 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

아리랑 음원, 아리랑 노래 노랫말 판



나. 활동 방법

- 1) 아리랑 노래를 들어보고, 노랫가락에 대해 이야기를 나눈다.
 - 이 노래를 들어본 적이 있니?
 - 아리랑 노래를 들으니 어떤 것이 떠오르니?
 - 노래를 들으니 어떤 느낌이 드니?
- 2) 아리랑 후렴구만 불러본다.
- 3) 음악에 맞추어 함께 불러본다.
- 4) 아리랑 노래를 부르고 난 후, 느낌과 생각을 나눈다.
 - 아리랑을 불러보니 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 아리랑 노랫말의 내용을 알 수 있도록 그림 자료를 제시해 준다.
- 2) 노랫말을 정확하게 이해하고 부르도록 지도하기보다는 흥겹게 흥얼거리며 불러볼 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 아리랑 노래에 관심을 갖고 감상하는지 평가한다.
- 2) 우리의 노래 아리랑을 부를 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어 영역에 아리랑 유래가 담긴 동화를 배치하여 유아들이 감상해 볼 수 있도록 한다.
- 2) 아리랑 노래를 흥겨운 움직임과 춤으로도 표현해본다.

〈교사를 위한 도움말〉

민요란 옛날부터 서민들 사이에서 불려오던 전통적인 노래를 말한다. 서민들의 노래인 만큼 민요가 불린 지방의 특성에 따른 삶의 모습과 정서가 잘 반영되어 있다. 아리랑도 바로 이러한 민요의 하나로, 남녀노소 누구에게나 널리 불려진다. 아리랑은 2012년 12월 유네스코 제7차 무형유산위원회에서 인류문화유산으로 확정되었다.

· 아리랑의 장단

아리랑은 흥겨우면서도 구슬프고 처량한 듯하면서도 힘 있게 느껴지는 노래이다. 그것은 노래에 반영된 우리 민족의 삶이 그러했기 때문이고, 아리랑의 장단 또한 이와 어울리는 세마치장단을 기본으로 하기 때문이다. 세마치장단은 보통 빠른 4분의 6박자 또는 8분의 9박자인 국악 장단의 하나로, 정선 아리랑, 밀양 아리랑, 진도 아리랑, 본조 아리랑 등도 역시 세마치장단이다.

- 아리랑의 종류

아리랑은 민중들 사이에 입에서 입으로 전혀 내려온 민요이기 때문에 악보가 따로 없다. 그래서 지역마다 특성에 맞는 음이 만들어졌고 그 음과 상황에 맞게 가사가 붙여진다. 그래서 아리랑의 종류는 지방에 따라 다양하다. 그 중 ‘정선아리랑’, ‘진도아리랑’, ‘밀양 아리랑’은 오늘날 3대 아리랑으로 꼽힌다.

- 정선아리랑

가사가 여러 편으로 긴 장절 형식의 노래로 옛음 노래라고도 한다.

“아우라지 뱃사공아 배 좀 건네주게
 짜리골 울동박이 다 떨어진다
 떨어진 동박은 낙엽에나 쌓이지
 잠시 잠깐 님 그리워 나는 못 살겠네
 아리랑 아리랑 아라리요
 아리랑 고개 고개로 나를 넘겨주게
 개구리란 놈이 뛰는 것은 멀리 가자는 뜻이요
 이내 몸이 웃는 뜻은 정들자는 뜻일세
 왜 생겼나 왜 생겼나 네가 왜 생겼나
 남의 눈에 꽃이 되도록 네가 왜 생겼나
 (후렴) 아리랑 아리랑 아라리요 아리랑 고개 고개로 나를 넘겨주게”

- 진도아리랑

남도 고유의 떠는 소리와 꺾는 소리가 잘 나타나는 노래이다.

“문경새재는 웬 고개이고
 구부야 구부구부가 눈물이로구나
 아리 아리랑 쓰리 쓰리랑 아라리가 났네
 아리랑 응응응 아라리가 났네”

- 밀양아리랑

경상도 지방에서 불리는 아리랑으로 경쾌하고 생동적인 노래이다.

“날 줌 보소 날 줌 보소 날 줌 보소
 동지선달 꽃 본 듯이 날 줌 보소
 아리 아리랑 쓰리 쓰리랑 아라리가 났네
 아리랑 고개로 날 넘겨주소”



활동 4

무궁화 노래

활동형태

유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라를 상징하는 무궁화에 관심을 갖고 무궁화 노래를 감상한다. · 우리의 노래 무궁화를 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

무궁화 노래 음원, 무궁화 사진자료, 무궁화 노래 가사판

나. 활동 방법

- 1) 무궁화에 대해 이야기를 나눈다.
 - 무궁화를 본 적이 있니?
 - 어떻게 생겼지?
- 2) 무궁화 노랫말을 들려주고 이야기를 나눈다.
 - 노래에 어떤 말이 나왔니?
 - '삼천리'라는 말은 어떤 뜻일까?
 - 무궁화가 왜 우리나라를 대표하는 꽃일까?
- 3) 무궁화 노래를 감상한다.
 - 노래를 들으니 어떤 느낌이 드니?
- 4) 음악에 맞추어 함께 불러본다.
- 5) 무궁화 노래를 부르고 난 후, 느낌과 생각을 나눈다.
 - 노래를 불러보니 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 무궁화 노래의 내용을 알 수 있도록 그림 자료를 제시해 준다.
- 2) 노랫말을 정확하게 이해하고 부르도록 지도하기보다는 흥겹게 흥얼거리며 불러볼 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 ‘무궁화’에 관심을 갖고 무궁화 노래를 감상하는지 평가한다.
- 2) 우리의 노래 무궁화를 부를 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 과학 영역에 실제 무궁화나 사진 자료를 게시하여 흥미를 갖고 탐색해 볼 수 있도록 한다.
- 2) 유아들과 ‘무궁화 꽃이 피었습니다.’ 신체활동을 한다.
- 3) 다른 나라의 국화에 대해서도 조사활동을 한다.

우리나라 꽃

조금느리게 박종오 작곡
함이영 편곡



활동 5

문화재 기억하기 게임

활동형태

자유선택
활동

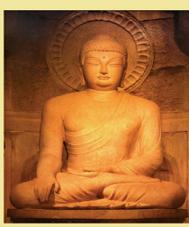
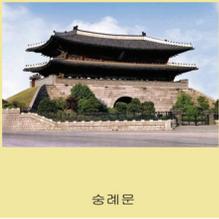
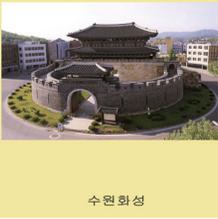
영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라의 문화재에 관심을 갖는다. • 우리나라에는 다양한 문화재가 있음을 안다. • 게임규칙을 알고 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 • 예술경험: 예술 감상하기 - 전통예술 감상하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

문화재 게임카드 🎮

4세 4-5 문화재기억하기 게임		4세 4-5 문화재기억하기 게임	
			
백제 금동대향로	원성대	석굴암	분청사기(음각어문편병)
			
승례문	불국사 다보탑	수원화성	왕부일구
<small>출처: 문화재청</small>		<small>출처: 문화재청</small>	

〈출처 : 문화재청〉

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 문화재에 대한 이전경험을 나눈다.
 - 문화재라는 말을 들어본 적이 있니?
 - 너희들이 본 문화재는 어떤 것들이 있었니?

- 2) 카드를 보며 이야기를 나눈다.
 - 카드에 어떤 것이 있니?
 - 너희들이 본 것이 있니?
 - 어떤 방법으로 놀이하는 걸까?
- 3) 활동방법에 대해 이야기를 나눈다.
- 4) 규칙을 지켜 게임을 진행한다.

〈'문화재 기억하기' 게임 방법〉

- ① 2장씩 제작된 카드를 보면서 어떠한 종류의 문화재들이 있는지 알아본다.
- ② 카드를 모두 뒤집는다.
- ③ 게임순서를 정한다.
- ④ 차례로 2장의 카드를 뒤집는다.
- ⑤ 같은 문화재가 나오면 2장의 카드를 가져간다.
다른 문화재가 나오면 다시 뒤집어 내려놓은 후 섞는다.
- ⑥ 카드가 모두 없어질 때까지 게임을 계속 한다.
- ⑦ 카드가 모두 없어지면 각자의 카드 수를 세어본다.
누가 가장 많은 지 비교해본다.
- ⑧ 내가 가진 카드 속 문화재들을 살펴본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 문화재의 명칭을 알기보다 다양한 우리나라의 문화재에 관심을 가지도록 한다.
- 2) 박물관에서 직접 경험한 문화재 사진자료를 활용하여 카드를 제작함으로써 보다 친근감을 가지도록 한다.
- 3) 게임카드를 확대 복사하여 이야기나누기 자료로 활용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 문화재에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 우리나라에는 다양한 문화재가 있음을 알고 있는지 평가한다.
- 3) 게임 규칙을 이해하고 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 관심과 흥미를 보이는 문화재를 중심으로 문화재 색칠하기 미술 활동 재료를 제시할 수 있다.
- 2) 문화재의 이름, 유래 등이 담긴 도서를 감상해 볼 수 있다.
- 3) 문화재가 있는 박물관을 방문하여 문화재를 직접 볼 수 있다.



〈교사를 위한 도움말〉

· 문화재란?

문화재는 조상들이 남긴 유산으로서 삶의 지혜가 담겨 있고 우리가 살아온 역사를 보여주는 귀중한 유산이다.

우리가 고적답사를 가면 볼 수 있는 성곽, 옛무덤, 불상이나 불탑 그리고 옛그림, 도자기, 고서적 등을 비롯한 유형의 것과 함께 판소리, 탈춤과 같이 형체는 없지만, 사람들의 행위를 통해 나타나는 무형문화재들도 있다. 또한 자연유산으로서 일상생활 및 삶을 풍요롭게 하는데 중요하여 보존할 만한 가치가 있는 것들을 천연기념물이라고 하여 문화재에 포함하기도 한다. 문화재를 종류에 따라 나누어보면 다음과 같다.

- 유형문화재 : 문화재청장이 문화재보호법에 의하여 문화재위원회의 심의를 거쳐 지정한 중요문화재로서 국보, 보물, 중요무형문화재, 사적, 명승, 사적 및 명승, 천연기념물, 중요민속자료 등 8개 유형으로 구분된다.
- 무형문화재 : 연극, 음악, 무용, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로서 역사적 또는 예술적 가치가 큰 것.
- 기념물 : 성곽, 옛무덤, 궁궐, 도자기가마터 등 사적지로서 역사적, 학술적 가치가 큰 것, 경승지로서 학술적, 경관적 가치가 큰 것 및 동물, 식물, 광물, 지질, 동굴, 특별한 자연현상 등 생성물로서 역사적, 예술적 또는 학술적 가치가 큰 것.
- 민속문화재 : 의식주, 생업, 신앙, 연중행사 등에 관한 풍습, 관습과 이에 사용되는 의복, 기구, 가옥 등으로서 일상생활의 발전 과정을 이해하는데 중요한 것.

· 국가지정문화재

- 국보 : 보물에 해당하는 문화재 중 인류문화의 견지에서 그 가치가 크고 유례가 드문 것. 예) 서울 승례문, 훈민정음 등
- 보물 : 건조물, 전적, 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품, 고고자료, 무구 등의 유형문화재 중 중요한 것. 예) 서울 흥인지문, 대동여지도 등
- 사적 : 기념물 중 유적, 제사, 신앙, 정치, 국방, 산업, 교통, 토목, 교육, 사회사업, 분묘, 비 등으로서 중요한 것. 예) 화성, 경주포석정지 등
- 명승 : 기념물 중 경승지로서 중요한 것. 예) 명주청학동의 소금강, 상백도하백도일월 등.
- 천연기념물 : 기념물 중 동물(서식, 번식지, 도래지 포함), 식물(자생지 포함), 지질, 광물로서 중요한 것. 예) 달성의 측백수림, 노랑부리 백로 등
- 중요무형문화재 : 연극, 음악, 무용, 공예기술 등 무형의 문화적 소산으로서 역사적, 예술적 또는 학술적 가치가 큰 무형문화재 중에서 중요한 것. 예) 종묘제례악, 양주별산대놀이 등
- 중요 민속문화재 : 의식주, 생산, 생업, 교통, 운수, 통신, 교역, 사회생활, 신앙, 민속, 예능, 오락, 유희 등으로서 중요한 것. 예) 덕온공주 당의, 안동하회마을 등

· 한국의 세계유산(유네스코 지정 세계문화유산)

- 한국의 세계유산 : 석굴암·불국사, 해인사 장경판전, 종묘, 창덕궁, 화성, 경주역사유적지구, 고창·화순·강화 고인돌 유적, 제주 화산섬과 용암동굴, 조선왕릉, 한국의 역사마을 : 하회와 양동
- 인류의 무형유산 : 종묘제례 및 종묘제례악, 판소리, 강릉단오제, 강강술래, 남사당놀이,

영산재, 제주 칠머리당 영동 굿, 처용무, 가곡, 대목장, 매사냥, 줄타기, 택견, 한산모시 짜기
 - 세계의 기록유산 : 훈민정음, 조선왕조실록, 직지심체요절, 승정원일기, 조선왕조의 의궤, 해
 인사 대장경판 및 제경판, 동의보감, 일성록, 5.18민주화운동 기록물
 <출처 : 문화재청>

활동 6

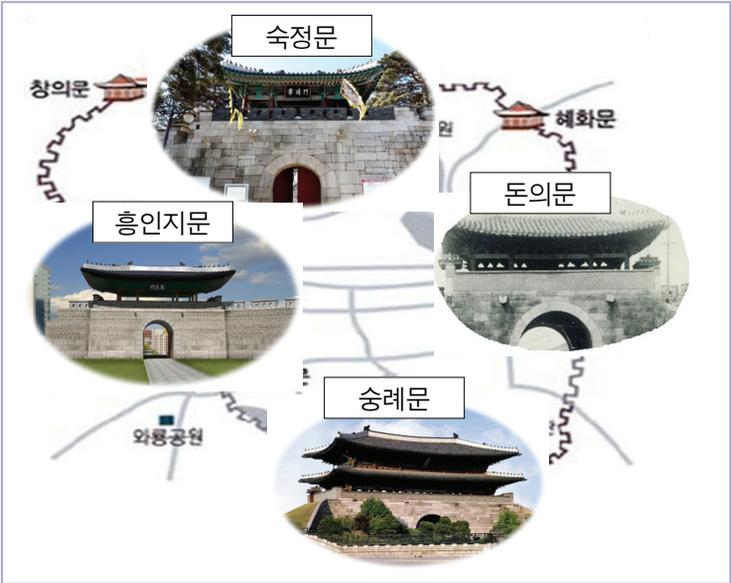
서울을 둘러싼 4대문

활동형태	영역
자유선택 활동	쌓기놀이 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 4대문에 관심을 갖는다. · 여러 종류의 블록을 이용하여 4대문을 구성해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 협력 - 긍정적인 상호작용 	

가. 활동 자료

4대문 사진, 다양한 블록





나. 활동 방법

- 1) 4대문 사진 자료를 보며 이야기를 나눈다.
 - 이 문을 본 적이 있니?
 - 이 문 중에서 숭례문은 우리나라에서 나무로 지어진 가장 오래된 건물이어서 국보 1호가 되었단다.
- 2) 4대문을 구성하는 방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 어떤 블록을 사용해서 구성하면 좋을까?
 - 서울을 둘러싼 4대문을 어떻게 구성해 볼까?
- 3) 다양한 블록을 이용하여 4대문을 구성한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 우리나라 4대문과 관련된 사진자료를 쌓기놀이 영역에 함께 게시한다.
- 2) 친구들과 함께 협력하여 구성해 보도록 격려한다.
- 3) 창의적인 방법으로 구성해 볼 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 4대문에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 여러 종류의 블록을 이용하여 대문을 구성하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 구성한 대문을 배경으로 하여 다양한 소품을 가지고 극놀이를 진행할 수 있다.
- 2) 현장체험 활동으로 남대문(숭례문)을 직접 방문해 볼 수 있다.
- 3) '대문놀이' 전래동요 부르기 및 전통놀이를 경험해 볼 수 있다.
- 4) 우리나라 국보의 종류를 조사해 볼 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

· 국보(國寶)란?

보물급의 문화재 중 국가가 법적으로 지정한 유형문화재이다.

지정대상은 목조건물, 석조물, 전적(典籍), 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품, 고고자료 등으로 역사적, 학술적, 예술적 가치가 커서 보물로 지정될 만한 것 중에서 제작연대가 오래되고, 그 시대를 대표하며, 제작기술이 가장 뛰어나고, 형태, 품질, 용도가 특이하며, 역사적인 인물과 관련이 깊거나 그가 만든 것 등이다.

- 국보 1호 : 남대문(숭례문)
- 국보 2호 : 원각사지 10층 석탑

- 국보 3호 : 신라진흥왕 순수비

• 보물(寶物)이란?
 역사적·예술적·학술적 가치가 큰 것으로서 국가가 법적으로 지정한 유형 문화재이다.
 지정 대상은 목조 건축, 석조물, 전적(典籍), 서적, 고문서, 회화, 조각, 공예품, 고고 자료, 무기(武具) 등이다.
 보물급의 문화재 중 국가가 법적으로 지정하나 유형문화재이다.

- 보물 1호 : 동대문(흥인지문)
 <출처 : 한국민족문화대백과 <http://encykorea.aks.ac.kr>>

• 4대문
 조선시대 서울 도성(都城)의 사방에 세운 성문으로 1396년(태조 5) 도성을 축조할 때 정남에 승례문(崇禮門 : 지금의 서울 남대문), 정북에 숙청문(肅淸門), 정동에 흥인문(興仁門 : 지금의 서울 동대문), 정서에 돈의문(敦義門)을 세웠다. 승례문은 1398년(태조 7)에 창건하여 1448년(세종 30)에 개축하고, 1479년(성종 10) 다시 개축한 것을, 1962년 중수(重修)해서 오늘에 이른다.
 <출처 : 두산백과, 1997>

활동 7

세계 속 자랑스러운 한국인

활동형태

유형

대·소집단
활동

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 우리나라를 빛낸 자랑스러운 한국인에 대해 관심을 갖는다. • 우리나라를 빛낸 일들에 대해 안다. <p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 • 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기

가. 활동 자료

세계 속 자랑스러운 한국인 인물 사진 자료(손연재 - 체조, 박태환 - 수영, 박지성 - 축구, 추신수·야구, 반기문 - UN사무총장, 김용 - 세계은행장, 싸이 - 가수, 조수미·성악가 등)



나. 활동 방법

- 1) 세계 속 자랑스러운 한국인에 대해 이야기를 나눈다.
 - 우리나라를 빛내고 있는 사람들에게는 누가 있을까?
- 2) 관련 사진을 보면서 이야기를 나눈다.
 - 이 사진의 사람들을 본 적이 있니?
 - 어디에서 보았니?
 - 누구일까?
 - 어떤 일을 하는 사람일까?
 - 어떠한 일로 이 사람들이 우리나라를 빛내고 있는지 알고 있니?
- 3) 우리나라를 빛낼 수 있는 방법을 생각하여 이야기를 나눈다.
 - 우리는 무엇으로 우리나라를 빛낼 수 있을까?
 - 내가 가장 좋아하고 잘 할 수 있는 일은 무엇일까?

다. 활동의 유의점

- 1) 우리나라를 빛낸 인물과 연관된 자랑스러운 일에 대해 관심을 가지면서 활동할 수 있도록 격려한다.
- 2) 유아가 자랑스러운 한국인임에 자부심을 가지도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) '우리나라를 빛낸 자랑스러운 한국인'에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) '우리나라를 빛낸 인물과 연관된 자랑스러운 일에 대해 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) '우리나라를 빛낸 자랑스러운 한국인'과 관련된 동영상(공연, 경기 등)을 감상해 본다.
- 2) '우리나라를 빛낸 자랑스러운 한국인'과 관련된 춤이나 체조 등을 신체활동과 연계하여 표현해 볼 수 있다.

활동 8

내가 만든 지폐

활동형태

영역

자유선택 활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리나라의 지폐에 관심을 갖는다. · 다양한 재료를 이용하여 나만의 지폐를 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술 활동으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 인지적 요소 - 사고의 수렴, 사고의 확장 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

우리나라의 다양한 지폐, 활동종이, 사인펜, 색연필, 유아 얼굴 사진, 풀, 가위, 잡지





나. 활동 방법

- 1) 우리나라의 다양한 지폐를 관찰하며 이야기 나눈다.
 - 이것을 본 적이 있니?
 - 어디서 사용해 보았니?
 - 지폐는 왜 필요한 걸까?
- 2) 다양한 지폐 속에 있는 그림에 대하여 이야기 나눈다.
 - 지폐에는 무엇이 그려져 있니?
 - 왜 사람(인물), 물건, 장소가 그려져 있을까?
 - 우리도 지폐 속의 사람이 될 수 있을까?
- 3) 지폐모양의 종이를 제시하고, 활동방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 지폐모양의 종이에 여러 가지 사진을 가지고 꾸며보자.
 - 어떻게 꾸며 볼까 생각해보자.
- 4) 지폐를 만든다.
- 5) 활동을 마치고 자신이 만든 지폐를 소개한다.



〈지폐 탐색하기〉



〈지폐 만들기〉



〈내가 만든 지폐〉

다. 활동의 유의점

- 1) 우리나라 지폐의 특성(모양, 크기, 재질 등)에 관심을 가지도록 격려한다.
- 2) 나만의 창의적인 지폐를 표현해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리나라 지폐에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 다양한 재료를 이용하여 지폐를 만드는지 평가한다.
- 3) 화폐의 쓰임에 대해 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에서 직접 만든 지폐를 사용하여 놀이(마트놀이, 은행놀이 등) 해 본다.

- 2) 우리나라의 다양한 지폐를 과학 영역에서 관찰, 탐색해 볼 수 있도록 한다.
- 3) 우리나라와 세계 여러 나라 지폐를 함께 관찰, 탐색해 볼 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

한국의 근대적 화폐제도는 19세기 말 중국과 일본의 영향을 받아 만들어졌다. 고대에는 삼한시대부터 철을 생산하여 지불수단으로 사용하거나, 쌀, 배 따위의 물품화폐와 함께 무늬가 없는 금과 은전을 사용했다고 한다.

중국에서 전통적으로 사용한 주화처럼 네모꼴로 구멍이 뚫린 원형 주화가 처음 주조된 것은 996년이며, 이때 나온 것이 철로 만든 건원중보이다.

그 후, 이와 비슷한 형태의 주화인 상평통보가 1678년에 발행되면서, 1910년경까지 여러 종류의 주화가 전국에서 사용되었다. 중앙에 구멍이 없는 서구식의 원형 주화는 1882년에 처음 주조된 대동은전으로, 이것이 바로 최초의 근대적 은화였다. 그 후 일본의 침략과 함께 1905년에 근대적 금본위제도가 확립된 후, 일본식의 지폐와 주화가 사용되었다. 그러다가 1945년 광복 후, 통화제도가 독자적으로 발전하기 시작하여 1962년부터는 한글로 된 ‘원’이라는 단위가 비로소 사용되기 시작하였다.

〈출처 : 웅진 비주얼박물관 백과사전, 2004〉

활동 9

난타공연 감상

활동형태

대·소집단
활동

유형

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 난타공연을 즐겁게 감상한다. · 우리나라 북장단을 경험한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖고 이해하기 - 우리나라에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 존중 - 자신과 전통문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

난타공연 동영상

나. 활동 방법

- 1) 세계 속 ‘우리나라의 자랑거리’에 대해 이야기를 나눈다.
 - ‘우리나라’ 하면 생각나는 것이 있니?



- 다른 나라 사람은 우리나라에 대해 어떤 것을 알고 있을까?
- 2) '우리나라의 자랑거리' 중 하나인 난타공연 동영상을 함께 감상한다.
 - 공연을 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 이 공연은 어떤 공연인 것 같니?
 - 이 공연에서 어떤 악기를 사용했니?

다. 활동의 유의점

- 1) 세계 속 '우리나라의 자랑거리'에 대해 자유롭게 이야기 나눌 수 있도록 한다.
- 2) 다양한 '우리나라의 자랑거리' 자료를 게시하여 공유한다.

라. 활동 평가

- 1) 난타공연을 즐겁게 감상하는지 평가한다.
- 2) 우리나라 북장단을 경험했는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 북과 주방도구를 이용하여 미니 난타활동을 해 볼 수 있다.
- 2) 체험활동으로 어린이 난타공연을 직접 관람한다.

● 「4세 누리과정 교사용 지도서 제8권 우리나라」의 아래 활동들은 해당 자료들에 근거하여 재구성하였음.

활동번호	활동명	출처
(1-1)	한복입히기	보건복지부(2001). 영유아예절 및 전통보육프로그램. pp. 306-309.
(1-3)	무슨 신발을 신었니?	교육부(2002). 전통문화 교육활동 지도자료 - 의복. pp. 60-62.
(1-9)	김치를 만들어요	교육부(2002). 전통문화 교육활동 지도자료 - 음식. pp. 97-98.
(1-17)	우리나라 집 빙고	교육부(2002). 전통문화 교육활동 지도자료 - 가옥. pp. 125-128.
(1-12)	한옥 꾸미기	보건복지부(2001). 영유아예절 및 전통보육프로그램. pp. 302-303.
(2-17)	초충도 꾸미기	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 9. pp. 256-257.
(1-14)	더더덩 더더덩 따따	보건복지부(2001). 영유아예절 및 전통보육프로그램. pp. 448-450.
(3-8)	신라시대 금관 만들기	교육부(2006). 유아를 위한 역사교육활동 지도자료. pp. 78-80.
(3-12)	독도를 지킨 사람 안용복 이야기	교육부(2006). 유아를 위한 역사교육활동 지도자료. pp. 141-143.

※ 「제8권 우리나라」 활동안의 사진출처

- 서울여자대학교 부속유치원
- 서울여자대학교 부속어린이집
- 동덕여자대학교 부속유치원
- 세광유치원
- KDB어린이집
- 창녕유치원
- 반포퍼스티지하늘어린이집
- 한솔교육&C키즈빌어린이집



〈부록〉 『우리나라』 교육활동과 4세 누리과정

● 교육활동과 4세 누리과정 관련 표

※ 활동에 포함된 4세 누리과정 관련 요소에 ○ 표시

영역 활동	신체운동·건강				의사소통			사회관계				예술경험		자연탐구						
	신체 인식하기	신체 조절과 기본운동하기	신체 활동에 참여하기	건강하게 생활하기	안전하게 생활하기	듣기	말하기	읽기	쓰기	나를 알고 존중하기	나와 다른사람의 감정알고 조절하기	가족을 소중히 여기기	다른 사람과 더불어 생활하기	사회에 관심 갖기	아름다움 찾아보기	예술적 표현하기	예술 감상하기	탐구하는 태도 가르기	수학적 탐구하기	과학적 탐구하기
내용																				
(1-1) 한복입히기														○					○	
(1-2) 한복을 입고 새해 덕담을 해요		○												○						
(1-3) 무슨 신발을 신었니?							○							○						
(1-4) 문양 패턴 만들기														○	○				○	
(1-5) 어떤 옷감을 사용할까?														○				○		○
(1-6) 노리개를 염색해요														○	○					

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험				자연탐구						
(1-7) 한복 패션쇼											○	○	○										
(1-8) 모, 벼, 쌀 그리고 밥					○							○											
(1-9) 김치를 만들어요					○							○							○				
(1-10) 화전을 만들어요												○	○	○									
(1-11) 다식 만들기												○								○			
(1-12) 꽃감이 되기까지												○								○			
(1-13) 약이 되는 대추차를 만들어요			○									○							○				
(1-14) 메주 만들기												○								○			
(1-15) 인절미와 총각 김치												○	○										
(1-16) 찰잔 만들기												○	○										
(1-17) 우리나라 집 빙고							○					○								○			
(1-18) 아름다운 문살을 감상해요							○							○									
(1-19) 담장 만들기														○	○								
(1-20) 한옥 꾸미기												○								○			



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험				자연탐구			
(1-21) 벗짚 이야기													○		○					
(1-22) 옛날 부엌 꾸미기	○												○							
(2-1) 강강술래		○											○		○					
(2-2) 연에 담긴 이야기						○	○						○							
(2-3) 8자 놀이	○						○						○							
(2-4) 자연물 팽이 를 만들어요	○												○		○					
(2-5) 짚풀인형 만들기													○		○					
(2-6) 사방치기	○												○							
(2-7) 비석치기	○												○							
(2-8) 딱지 꾸미기	○												○		○					
(2-9) 거북놀이 한마당							○						○		○					
(2-10) 초충도 꾸미기													○		○					
(2-11) 민화 이야기 꾸미기							○						○		○					
(2-12) 병풍 만들기													○		○					

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구			
(2-13) 풍속도 그리기												○		○				
(2-14) 더더덩 더더덩 따따						○								○				
(2-15) 수궁가						○						○	○					
(2-16) 무엇으로 연주할까요?						○						○				○		
(2-17) 부채춤을 추세												○		○				
(2-18) 동화 뒷 이야기 만들기						○		○				○						
(2-19) 팔죽할머니의 팔죽 만들기						○						○					○	
(3-1) 우리 나라를 세운 단군 할아버지												○	○				○	
(3-2) 박혁거세 이야기						○						○						
(3-3) 고구려 벽화 속 동물 퍼즐							○								○		○	
(3-4) 고구려 벽화 이야기 꾸미기							○								○		○	



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험			자연탐구			
(3-5) 조상님 왜 일본으로 가셨나요?					○														
(3-6) 신라 고분을 탐험해요																			○
(3-7) 토우 만들기													○	○					
(3-8) 신라 시대 금관만들기													○	○					
(3-9) 이순신 장군과 거북선																			○
(3-10) 무엇이 떠오르나요?													○						○
(3-11) 우리 나라 지도 만들기													○						○
(3-12) 독도를 지킨 사람 안용복 이야기													○						○
(3-13) 북한음식 노트를 만들어요				○									○					○	
(3-14) 한라산에서 백두산까지													○						○
(4-1) 애국가 감상하기													○		○				
(4-2) 한글 디자인													○	○	○				

영역 활동	신체운동 · 건강					의사소통				사회관계				예술경험			자연탐구				
(4-3) 우리의 노래 아리랑														○		○	○				
(4-4) 무궁화 노래														○		○					
(4-5) 문화재 기억하기 게임														○			○				
(4-6) 서울을 둘러싼 4대문														○					○		
(4-7) 세계 속 자랑스러운 한국인							○							○							
(4-8) 내가 만든 지폐														○		○					
(4-9) 난타공연 감상														○			○				
총계	0	7	1	2	0	5	14	0	1	0	0	0	0	2	59	4	22	8	5	15	6

4세 누리과정 교사용 지도서 ⑤



교통 기관

연구진

총괄책임	이정옥	한국유아교육학회, 덕성여자대학교	
책임집필자	지성애	중앙대학교	
	김명순	연세대학교	
공동집필진	김낙홍	중앙대학교	
	박애경	동남보건대학교	
	한혜일	서울노일유치원	
	안정희	서울하늘초등학교병설유치원	
	위효실	서울신상계초등학교병설유치원	
	신금호	대구대학교사범대학부속유치원	
	정미애	예원유치원	
	이은미	세라숲유치원	
	손승희	대전청사새롬어린이집	
	유숙현	늘푸른어린이집	
	윤상인	HP푸르니어린이집	
	천지혜	연세대학교부속어린이생활지도연구원	
	심 의 진	김해원	경포유치원
이경은		파장유치원	
정행선		부산코레일새싹어린이집	
협력기관	서울노일유치원		대전청사새롬어린이집
	서울마포초등학교병설유치원		연세대학교부속어린이생활지도연구원
	서울수색초등학교병설유치원		
	서울신상계초등학교병설유치원		
	서울하늘초등학교병설유치원		
총괄간사	김정란	덕성여자대학교	
	이소정	덕성여자대학교	
연구보조원	정진화	중앙대학교	
	김성현	중앙대학교	
연구협력관	안정은	교육과학기술부	신옥수 보건복지부
	장윤정	교육과학기술부	박성원 보건복지부
	박영례	대전광역시교육청	



우리나라

연구진

총괄책임	이정옥 한국유아교육학회, 덕성여자대학교	
책임집필자	문미옥 서울여자대학교 정대련 동덕여자대학교	
공동집필진	이혜상 서울여자대학교 부속어린이집 민행난 반포퍼스티지하늘어린이집 한수정 서울신학대학교 한선아 목원대학교 이지예 세광유치원 성용혜 서울여자대학교 부속유치원 심현보 안양부영신일유치원 박명자 창녕유치원 전호숙 배방유치원 석호현 학촌유치원 최영아 한솔교육&CJ키즈빌어린이집 성화영 KDB어린이집	
심 의 진	김선희 보성은하유치원 오미숙 꽃바위유치원 김선의 미라어린이집	
협력기관	서울여자대학교 부속유치원 동덕여자대학교 부속유치원 세광유치원 창녕유치원	반포퍼스티지하늘어린이집 서울여자대학교 부속어린이집 한솔교육&CJ키즈빌어린이집 KDB어린이집
총괄간사	김정란 덕성여자대학교 이소정 덕성여자대학교	
연구보조원	손정민 서울여자대학교 신동욱 아해박물관	
연구협력관	안정은 교육과학기술부 장윤정 교육과학기술부 박영례 대전광역시교육청	신옥수 보건복지부 박성원 보건복지부

4세 누리과정 교사용 지도서 ⑤

2013년 2월 인쇄

2013년 2월 발행

발행인 : 보건복지부 장관

발행처 : 보건복지부 저출산고령사회정책실 보육정책관 보육기반과
서울특별시 종로구 율곡로 75(계동 140-2)

제작·보급 협력기관 : 중앙보육정보센터
서울특별시 용산구 청파로 345 주연빌딩 3층
전화 02)701-0431(대) 팩스 02)6901-0221

인쇄처 : (사)한국시각장애인연합회

사전 승인 없이 4세 누리과정 교사용 지도서 내용의 무단복제를 금함.

