



4세 누리과정 교사용 지도서 · 어린이집 프로그램 8



생활도구



형님이 되어요



생활도구

제 1부

I. 『생활도구』 생활주제 개요

1. 『생활도구』 생활주제의 의미 • 8
2. 주제 및 내용 구성 • 9

II. 『생활도구』 교육활동 종합 목록표

1. 다양한 생활도구 • 14
2. 생활도구를 움직이는 힘 • 16
3. 생활도구로서의 미디어 • 17
4. 미래의 생활도구 • 19

III. 『생활도구』의 교육활동 전개 방안

1. 교육활동 전개 시기 • 20
2. 생활주제 전개 과정 예시 • 22

제 2부

I. 『생활도구』 교육활동 목록표

II. 『생활도구』 교육활동의 실제

1. 다양한 생활도구 • 35
2. 생활도구를 움직이는 힘 • 96
3. 생활도구로서의 미디어 • 140

<부록> 『생활도구』 교육활동과 3세 누리과정 • 215



형님이 되어요

개요

I. 『형님이 되어요』 주제의 개요

1. 『형님이 되어요』 주제의 의미 • 224
2. 주제 및 내용 구성 • 225

목표표

II. 『형님이 되어요』 보육활동 목표표

1. 『형님이 되어요』 보육활동 목표표-3세 • 228

보육활동의 실제

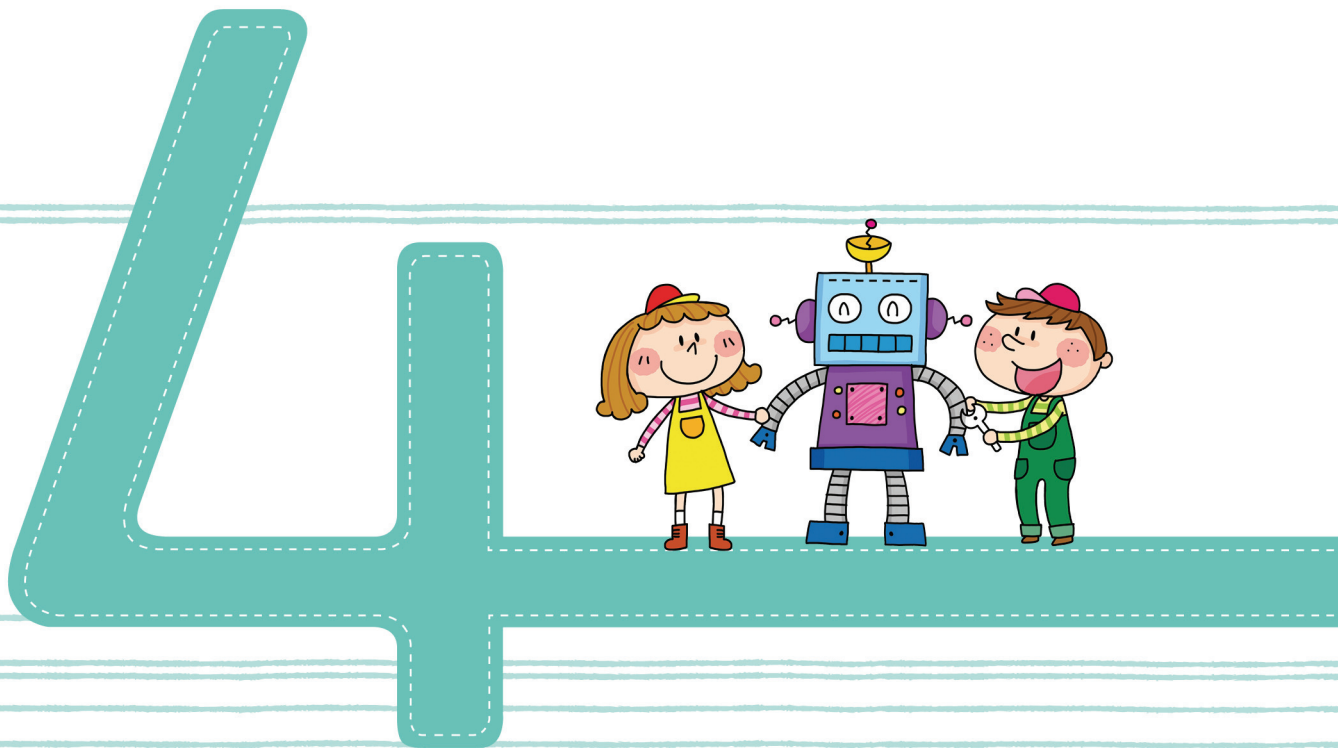
III. 『형님이 되어요』 보육활동의 실제

- (1주) 많이 컸어요 • 231
- (2주) 동생들에게 알려주어요 • 263
- (3주) 형님이 될 준비를 해요 • 299
- (4주) 즐거웠던 우리 반 • 331

부록

『형님이 되어요』 보육활동과 4세 누리과정 • 362

생활도구





생활도구

제 1 부

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

- II. 『생활도구』 교육활동 종합 목록표
 - 1. 다양한 생활도구
 - 2. 생활도구를 움직이는 힘
 - 3. 생활도구로서의 미디어
 - 4. 미래의 생활도구

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



I

『생활도구』 생활주제 개요

1 『생활도구』 생활주제의 의미

시대의 흐름에 따라 우리들이 사용하는 생활도구의 종류는 다양해지고, 기능 또한 사람들이 편리하게 사용할 수 있도록 변화되고 있어 사람들은 점점 더 편리하고 새로운 생활도구를 선호하게 되었다. 따라서 유아들의 주변에서 흔히 접하는 생활도구와 함께 새로운 생활도구에 대해 알아보고 이를 생활 속에서 유용하게 활용할 수 있도록 도우며, 도구의 편리함에 고마운 마음을 갖는 교육이 필요하다.

생활도구의 발달이 인간의 삶을 편리하고 풍요롭게 하였지만 비효율적인 방법으로 생활도구를 사용하여 에너지 손실을 초래하였고, 심지어 에너지의 고갈로 대체 에너지의 생성을 위하여 자원이나 자연이 훼손되기도 하였다. 또한 우리들이 일상생활의 안락함과 편리함을 추구하여 에너지를 낭비하고 있을 뿐만 아니라 에너지의 수요량도 점차 늘어가고 있는 실정이다. 따라서 우리는 제한된 에너지와 자원을 효율적으로 사용해야 하며 이를 위하여 유아들에게 에너지를 절약하는 태도를 형성시킬 필요가 있다. 이렇게 형성된 에너지 절약 습관은 유아들이 에너지 문제에 관심을 가져 에너지를 효율적으로 사용하는 방법을 알고 이를 실천할 수 있을 것이다. 나아가 유아들이 에너지와 자원을 절약하고 효율적으로 사용하여 자연을 보호해야함을 인식하고, 일상생활 속에서 유아의 연령과 발달에 적합한 방법의 녹색성장교육과 연계하는 교육이 필요하다.

특히 유아기는 자기중심성이 강하고 사고의 특성이 중심화(centralization)를 나타내며, 가정이나 기관에서 생활도구를 사용하는 경우가 많아짐에 따라 생활도구 사용 시 안전사고에 노출되기 쉽다. 또한 장애유아의 경우에는 그들이 가지고 있는 장애의 특성으로 인해 위험에 노출될 가능성이 크기 때문에 장애가 통합된 환경에서는 이들의 안전에 대한 배려가 필요하다. 따라서 도구 사용에 대한 사고 발생 후의 대책이나 처리보다 사고를 미

연에 방지하기 위하여 생활도구 사용의 안전에 대한 지식과 기능 그리고 태도를 형성하는 일이 중요하다. 이를 위해서는 일상생활 속에서 생활도구를 안전하게 사용할 수 있도록 안전과 관련된 지식과 태도 그리고 기능을 익힐 수 있도록 도와주어야 할 것이다.

정보화 사회가 도래하면서 가정에서 디지털 기술에 기반을 둔 컴퓨터, 인터넷, 텔레비전 등과 같은 전자 미디어의 활용이 증가하여 유아들의 생활에 많은 영향을 미치고 있다. 아주 어린 시기부터 가정에서 유아들은 부모의 휴대폰으로 동영상을 보거나 게임을 하며, 영유아교육 및 보육기관에서도 미디어를 활용한 교육이 많이 이루어져 전자 미디어가 유아들의 생활에 미치는 영향은 크다고 하겠다. 또한 컴퓨터, 인터넷, 텔레비전과 같은 새로운 미디어가 우리 생활에 깊숙이 들어오다 보니 책과 같은 전통적인 미디어를 멀리하거나 소홀하게 다루는 경향이 있는 것이 사실이다. 만 4세 유아들이 컴퓨터, 인터넷, 텔레비전과 같은 전자 미디어의 바른 사용법을 알고 즐겁게 활용하는 교육이 필요하며, 책과 같은 전통적인 미디어의 가치도 상기하여 유아들에게 다양한 미디어를 경험하도록 지원해 줄 필요가 있다.

생활주제 ‘생활도구’를 통해서 만 4세 유아들이 일상생활에서 자주 사용하는 생활도구를 적재적소에 잘 활용하고, 안전하게 사용하는 방법을 아는 데 필요한 지식 뿐 아니라 기능과 태도를 기르고자 하였다. 또한 현재 유아들이 사용하고 있는 생활도구 이외에 새로운 생활도구를 알아봄으로써 사물에 대한 유아들의 탐구력과 창의성을 기르고자 하였으며, 컴퓨터와 인터넷 그리고 책 등을 포함한 미디어의 유익함과 유해함을 알고, 이를 바르고 즐겁게 사용하는 태도를 기르고자 하였다. 나아가 생활도구를 움직이는 원동력이 에너지임을 알고 에너지를 절약할 수 있는 방법을 찾아보고 이를 실천할 수 있도록 돕고자 한다.

2 주제 및 내용 구성

가. 주제 선정의 이유

‘생활도구’ 생활주제에서는 유아가 주변의 친숙한 생활도구와 다양한 미디어를 직접 사용해 봄으로써 생활도구와 미디어를 바르고 안전하게 사용하고자 하였다. 그리고 유아가 에너지에 관심을 갖고 절약하는 태도를 가지며, 새로운 생활도구에 대한 호기심과 탐구심을 기르고자 하였다. 이에 생활주제 ‘생활도구’에서는 ‘다양한 생활도구’, ‘생활도구를 움직



이는 힘, '생활도구로서의 미디어', '미래의 생활도구'를 주제로 선정하였다. 선정된 주제와 소주제는 <표 1>과 같다.

<표 1> '생활도구'의 주제 및 소주제의 조직

주제	다양한 생활도구	생활도구를 움직이는 힘	생활도구로서의 미디어	미래의 생활도구
소주제	<ul style="list-style-type: none"> · 주변에 있는 생활도구 알아보기 · 편리해진 생활도구 알아보기 · 생활도구 유용하게 활용하기 · 생활도구 안전하게 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 움직이는 힘 찾아보기 · 생활도구를 움직이는 다양한 힘 사용하기 · 생활도구를 움직이는 에너지의 절약방법 알아보기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활 속의 미디어 알아보기 · 미디어가 생활에 주는 유익함 알기 · 미디어 바르게 사용하기 · 미디어 즐겁게 사용하기 	<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구 발명가와 발명품 알아보기 · 생활도구의 불편한 점 알아보기 · 필요한 생활도구 알아보기 · 새로운 생활도구 알아보기

<표 1>에서와 같이 4개의 주제는 총 15개의 소주제로 구성되어 있으며, 각 소주제는 주제에서 다루어져야 할 주요내용을 기초로 하여 선정되었다. '다양한 생활도구'에서는 유아의 생활 주변에서 쉽게 접할 수 있는 생활도구와 이전 보다 편리해진 생활도구를 알아보고 이를 유용하게 활용하고 안전하게 사용할 수 있는 능력을 가지는 데에 중점을 두었다. 이를 위해서 '주변에 있는 생활도구 알아보기', '편리해진 생활도구 알아보기', '생활도구 유용하게 활용하기', '생활도구 안전하게 사용하기'에 관한 소주제들로 구성하였다.

'생활도구를 움직이는 힘'에서는 만 4세 유아들이 생활도구를 움직이는 데에는 바람, 물, 태양 등과 같은 다양한 힘인 에너지가 필요함을 알고 에너지를 절약하는 습관을 갖도록 하는 것에 중점을 두어 에너지교육 및 녹색성장교육과 연계하고자 하였다. 이를 위해서 '생활도구를 움직이는 힘 찾아보기', '생활도구를 움직이는 다양한 힘 사용하기', '생활도구를 움직이는 에너지의 절약방법 알아보기'의 소주제들을 선정하였다.

'생활도구로서의 미디어'에서는 현재 TV, 인터넷, 통신기기 등의 새로운 미디어에 많이 노출되어 있는 유아들을 고려하여 그림책, 사진 등과 같은 전통적인 미디어도 포함하여 미디어의 특성을 알아보는 과정에 중점을 두고, 미디어의 유해성을 인식하여 이를 즐겁고 바르게 사용할 수 있도록 하였다. 이를 위해서 '생활 속의 미디어 알아보기', '미디어가 생활에 주는 유익함 알기', '미디어 바르게 사용하기', '미디어 즐겁게 사용하기'를 소주제들로 선정하였다.

‘미래의 생활도구’에서는 만 4세 유아가 자주 사용하고 있는 생활도구들 중에서 불편한 점을 알아보고, 필요한 생활도구들을 알아보는 탐구과정을 통해 창의성과 탐구력 키울 뿐만 아니라 생활도구를 발명한 사람들에게 고마운 마음을 가지도록 하여 누리과정에서 강조하고 있는 창의·인성교육과 연계하고자 하였다. 또한 아직은 보편화 되어 있지 않지만 현재 유아 생활 주변에서 볼 수 있는 생활 속의 로봇에 관심을 가지고 로봇에 대한 친근감을 가질 수 있도록 하였다. 이를 위해서 ‘생활도구 발명가와 발명품 알아보기’, ‘생활도구의 불편한 점 알아보기’, ‘필요한 생활도구 알아보기’, ‘새로운 생활도구 알아보기’를 소주제들로 선정하였다.

나. 내용 선정의 원칙

생활주제 ‘생활도구’에서 교육내용을 선정할 때 중점을 두었던 내용 선정의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 교육내용은 3, 4, 5세 누리과정 교사용 지도서의 연계를 고려하여 3세 누리과정 교사용 지도서의 활동이 생활도구와 미디어의 특성에 관심을 갖는다면 4세는 유아 주변의 생활도구와 미디어의 특성을 알아보는 과정에, 5세는 주변의 생활도구 뿐 아니라 다양한 생활도구를 알아보는 등의 연령별 차이를 반영하였다. 구체적인 내용을 살펴보면, 5세 누리과정 교사용 지도서의 소주제 ‘생활도구의 변천과정 알아보기’는 4세에서는 ‘편리해진 생활도구 알아보기’로 하였고, 5세 누리과정 교사용 지도서의 소주제 ‘미디어 유용하게 활용하기’는 4세에서 ‘미디어 즐겁게 사용하기’로 하였다.

둘째, 생활도구를 움직이는 힘인 에너지는 만 4세 유아에게 다소 어려울 수 있으므로 유아가 실제 생활에서 쉽게 접할 수 있는 힘(바람, 물, 태양, 전기)을 중심으로 생활도구를 직접적으로 작동해보는 경험을 제공함으로써 놀이 중심의 활동이 되도록 하였다. 또한 바람, 물, 태양, 전기 등으로 움직이는 생활도구 작동을 통해 친환경 에너지에 관심을 가지도록 하였다. 특히, 장애유아가 통합되는 경우에는 장애의 유형이나 정도에 따른 감각적, 지적, 신체적 특성 등을 고려한 활동을 제공해 줄 필요가 있다.

셋째, 유아들이 생활 속에서 현재 사용하고 있는 생활도구 뿐 아니라 새로운 생활도구를 보다 유용하고 안전하게 사용할 수 있는 내용을 선정하였다. 또한 생활도구로서의 미디어를 포함하여 미디어에는 인터넷, 컴퓨터와 같은 새로운 미디어 뿐 아니라 만 4세 발달의 특성을 고려하여 그림책과 같은 전통적인 미디어도 즐겁고 바르게 사용하도록 하였다.



넷째, 유아의 발달 특성을 고려하여 4세 누리과정의 영역에서 생활주제 ‘생활도구’와 관련이 있는 세부내용을 반영하였다. 구체적인 내용을 살펴보면, 4세 누리과정의 신체·운동건강 영역에서 「놀이기구나 놀잇감, 도구를 안전하게 사용한다」, 「TV, 인터넷, 통신기기 등의 위해성을 알고, 바르게 사용한다」와 사회관계 영역에서 「자연과 자원을 아끼는 습관을 기른다」 그리고 자연탐구 영역에서 「친숙한 물체와 물질의 특성을 알아본다」, 「생활속에서 간단한 도구와 기계를 활용한다」, 「도구와 기계의 편리함에 관심을 갖는다」 등의 내용이 반영되었다.

다섯째, 누리과정의 편성지침에서 제시하고 있는 내용인 기본생활습관, 질서, 배려, 나눔, 협력하는 태도는 연령에 관계없이 지속적인 지도가 필요하므로 내용에 포함하였다. 또한 생활주제 ‘생활도구’의 교육내용에 창의·인성교육, 녹색성장교육, 에너지교육, 정보화 및 정보윤리교육, 여가활동교육, 미디어교육 등 범교육과정적 주제를 반영하여 내용을 조직하였다.

여섯째, 활동의 내용은 만 4세 유아가 이해할 수 있는 지적 수준을 고려하고, 주변에서 유아가 자주 접하는 생활도구를 중심으로 충분히 탐색하고 지속적인 호기심을 가질 수 있도록 하였다. 또한 유아의 생활과 밀접하고, 유아들이 경험한 내용을 중심으로 하여 구체적 경험을 할 수 있도록 개발하였다.

일곱째, 교육활동의 내용범위는 만 5세에 비해 자기중심성이 강한 만 4세의 특성을 고려하여 구체적이 탐색적인 경험을 제공하는 활동을 위주로 선정하였다. 또한 5세 누리과정 교사용 지도서에서 다양한 생활도구를 폭넓게 알아보았다면 4세 누리과정 교사용 지도서에서는 유아 자신 생활주변에서 시작하여 가정이나 유치원 및 어린이집에서 사용하는 생활도구와 미디어를 접할 수 있도록 동심원적으로 접근하였다.

다. 활동 개발의 원칙

생활주제 ‘생활도구’에서 활동 개발 시 중점을 두었던 활동 개발의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 생활도구와 미디어의 종류와 기능에 관한 내용을 지식 위주로 전달하기 보다는 만 4세 유아의 수준에서 즐겁고 바르게 사용할 수 있는 능력과 태도를 기르는데 중점을 두었으며, 장애유아가 통합되는 경우를 고려하여 장애유아도 활동이 용이하도록 신체적, 감각적 활동을 포함하여 활동을 개발하고자 하였다.

둘째, 4세 누리과정의 자연탐구 영역의 내용을 반영하여 활동을 개발하였다. 즉 유아가 생활도구를 알아보는 과정에서 탐구하는 태도가 길러질 수 있도록 하였고, 자신이 관심

있어 하는 생활도구에 대해 지속적으로 호기심을 갖도록 하였다. 또한 유아들이 궁금한 점을 알아보는 탐구과정에 관심을 가지도록 활동을 개발하였고 유아가 자신에게 친숙한 생활도구를 다양한 방법으로 관찰, 탐색할 수 있도록 활동을 개발하였다.

셋째, 유아들에게 생활도구와 미디어에 관련된 지식적인 측면만을 강조하기 보다는 탐구하기, 문제해결하기, 자기표현하기, 활용하기 등의 유아중심 교수학습방법을 활용하여 태도적인 측면도 함께 기르도록 활동을 개발하였다. 또한 생활도구와 미디어를 안전하게 사용하는 태도를 유아가 형성하기 위하여 모범보이기, 시범보이기 등의 교수전략을 사용하여 활동을 개발하였다.

넷째, 생활주제 '생활도구'는 유아 주변의 생활과 밀접한 관련되어 있으므로 가정과 연계하여 수업이 이루어질 수 있도록 활동을 개발하였다. 또한 유아의 발달에 적합한 수준에서 생활도구와 관련된 현장체험이나 지역사회를 활용할 수 있도록 활동을 개발하였으며, 주제에 따라 대·소집단 활동과 자유선택활동을 골고루 경험할 수 있도록 활동 유형을 균형 있게 안배하여 개발하였다.

다섯째, 생활도구를 사용하는 사람의 삽화나 동영상 제작 시 성 고정 관념이 반영되지 않도록 하여 양성평등교육이 이루어질 수 있도록 활동을 개발하였다. 또한 교사가 수업 진행 시 활동의 전개가 용이하도록 다양한 매체를 활용할 수 있도록 하였고, 사진, PPT, 동영상, 악보 및 음원 자료 등은 활동이 보다 풍부하고 유아들이 흥미를 가질 수 있도록 개발하였다.



II

『생활도구』 교육활동 종합 목록표

1 다양한 생활도구

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
다양한 생활도구	주변에 있는 생활도구 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변에 있는 생활도구에 다양한 종류와 기능이 있음을 안다. - 목적과 장소에 따라 다르게 사용되는 생활도구를 찾아 본다. - 생활도구의 편리함에 대하여 고마운 마음을 갖는다. 	(1-3)도구의 이름을 찾아요	언어	의사소통, 자연탐구	39
			(1-26)생활도구 본뜨기	미술	신체운동 · 건강, 예술경험, 자연탐구	86
			(1-12)도구가 필요해요	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	57
			(1-16)필요해요	동시	의사소통, 자연탐구	64
			(1-19)주전자	음악	예술경험, 자연탐구	70
			(1-29)똑딱똑딱 길을 내자	바깥	신체운동 · 건강, 사회관계, 자연탐구	92
			(1-10)신기한 자석	음률	예술경험, 자연탐구	53
	편리한 생활도구 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 생활도구는 편리하게 변화되었음을 안다. - 옛날과 오늘날의 생활도구의 변화과정을 경험한다. 	(1-4)좋아요	언어	의사소통	41
			(1-13)점점 편리해져요	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	59
			(1-21)공공 감아라, 술술 풀어라	신체	신체운동 · 건강, 자연탐구	74
			(1-9)사진기를 만들어요	미술	예술경험, 자연탐구	51

		(1-28)우리 동네 마트 가요	현장 체험	사회관계, 자연탐구	90
		(1-22)힘 센 보자기	게임	사회관계, 자연탐구	77
		(1-5)컵으로 놀아요	수·조작	자연탐구	43
생활도구 유용하게 활용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 생활도구는 다양하게 사용될 수 있음을 안다. - 생활도구를 목적과 장소에 따라 적절하게 사용한다. 	(1-1)내 책상을 만들어요	쌓기	사회관계, 자연탐구	35
		(1-2)부엌놀이를 해요	역할	사회관계, 예술경험, 자연탐구	37
		(1-6)어떤 도구로 재어 볼까요?	수·조작	자연탐구	45
		(1-7)편리한 깔때기	과학	자연탐구	48
		(1-27)비밀그림을 그려요	미술	예술경험, 자연탐구	88
		(1-20)무엇이 필요 할까요?	음악	예술경험, 자연탐구	72
		(1-14)여러 가지 가방	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	61
		(1-17)신기한 요술 냄비	동화	의사소통, 자연탐구	66
생활도구 안전하게 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 주변의 위험한 생활도구를 찾아본다. - 생활도구의 적합한 사용 방법을 안다. - 함께 사용하는 생활도구를 바르게 사용한다. 	(1-8)드라이버를 안전하게 사용해요	과학	신체운동·건강, 자연탐구	50
		(1-11)가위 안전송	음률	예술경험, 자연탐구	55
		(1-15)아차! 조심해요	이야기 나누기	신체운동·건강, 의사소통, 자연탐구	62
		(1-18)내가 제일 멋진 도구야	동화	신체운동·건강, 의사소통	68
		(1-23)안전그림을 찾아요	게임	신체운동·건강, 사회관계	79
		(1-24)나는 안전왕!	게임	신체운동·건강, 사회관계	81
		(1-25)달걀찜 만들기	요리	자연탐구	83
		(1-30)받아라 바톤	바깥	신체운동·건강, 자연탐구	94



2 생활도구를 움직이는 힘

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
생활도구를 움직이는 힘	생활도구를 움직이는 힘 찾아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 생활도구를 움직이는 다양한 힘(바람, 물, 태양)에 대해 안다. - 친환경 에너지에 관심을 가진다. - 생활도구를 움직이는 힘에 대해 고마운 마음을 갖는다. 	(2-1)풍차 마을을 만들어요	쌓기	자연탐구	96
			(2-3)친환경 에너지야, 고마워	언어	의사소통, 자연탐구	101
			(2-9)번쩍이의 여행	동화	의사소통, 자연탐구	115
			(2-10)번쩍이의 여행	동극	예술경험, 자연탐구	118
			(2-16)'풍차' 그림을 감상해요	미술	의사소통, 예술경험, 자연탐구	132
			(2-13)누구 찾아왔니?	신체	신체운동 · 건강, 자연탐구	125
			(2-2)수레를 끌어요	역할	의사소통, 사회관계, 자연탐구	98
	생활도구를 움직이는 다양한 힘 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 사람의 힘으로 움직이는 생활도구를 사용한다. - 전기의 힘으로 움직이는 생활도구를 사용한다. - 친환경 에너지로 움직이는 생활도구를 관찰한다. 	(2-5)풍선 자동차를 굴려라	과학	신체운동 · 건강, 자연탐구	106
			(2-6)바람개비 만들기	미술	예술경험, 자연탐구	108
			(2-14)바람아 힘내라	게임	신체운동 · 건강, 자연탐구	128
			(2-15)감자 샐러드 만들기	요리	신체운동 · 건강, 자연탐구	130
			(2-18)바람개비 달리기	바깥	신체운동 · 건강, 자연탐구	137

생활 도구를 움직이는 에너지의 절약방법 알기	<ul style="list-style-type: none"> - 에너지를 절약하는 방법에 대해 안다. - 에너지를 절약하여 사용한다. - 생활도구를 움직이는 에너지의 절약방법을 실천한다. 	(2-4)에너지는 소중한요	수· 조작	사회관계, 자연탐구	104
		(2-7)'아껴요 아껴' 악기 연주하기	음률	예술경험, 자연탐구	111
		(2-8)에너지를 절약해요	이야기 나누기	의사소통, 사회관계, 자연탐구	113
		(2-11)나는 에너지 절약 왕	동시	의사소통, 사회관계, 자연탐구	121
		(2-12)아껴요 아껴	음악	예술경험, 자연탐구	123
		(2-17)녹색에너지센터 돌아보기	현장 체험	사회관계, 자연탐구	135

3 생활도구로서의 미디어

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
생활 도구 로서 의 미디어	생활 속의 미디어 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가족이 사용하는 미디어의 종류와 역할에 대해 안다. - 생활에 필요한 미디어를 사용해 본다. - 미디어의 변천과정에 관심을 가진다. 	(3-3)미디어 수수께끼	언어	의사소통, 자연탐구	144
			(3-15)미디어 빙고	게임	신체운동 · 건강, 의사소통	170
			(3-20)방송국 둘러보기	현장 체험	사회관계, 자연탐구	180
			(3-6)다양한 미디어 기기를 탐색해요	과학	자연탐구	151
			(3-5)이렇게 변했어요	수· 조작	자연탐구	149
			(3-16)내 짝을 찾아라	게임	신체운동 · 건강, 자연탐구	172



미디어가 생활에 주는 유익함 알기	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어가 생활에 주는 편리함과 도움에 대하여 안다. - 미디어의 소중함을 느낀다. - 미디어를 통해 다양한 세계를 접한다. 	(3-8)광고지 만들기	미술	사회관계, 예술경험	156
		(3-11)미디어는 고마워요	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	162
		(3-18)QR코드 꾸미기	미술	예술경험, 자연탐구	176
		(3-12)내가 최고야	동극	의사소통, 예술경험, 자연탐구	164
미디어 바르게 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어의 올바른 사용법을 안다. - 미디어의 유익함·해로움에 대해 알고, 적절하게 사용한다. - 미디어 사용 시 예절을 지킨다. 	(3-4)꼭꼭 약속해	수·조작	신체운동·건강, 자연탐구	146
		(3-21)이게 뭐예요?	바깥	의사소통, 자연탐구	182
		(3-13)컴퓨터 체조	동시	신체운동·건강, 의사소통, 자연탐구	167
미디어 즐겁게 사용하기	<ul style="list-style-type: none"> - 미디어를 다양하게 경험하고 즐긴다. - 미디어를 활용하여 다양한 표현활동을 해 본다. 	(3-1)아나운서가 되었어요	역할	의사소통, 사회관계	140
		(3-7)효과음을 만들어요	과학	예술경험, 자연탐구	154
		(3-17)롤 샌드위치 만들기	요리	자연탐구	174
		(3-2)우편집배원 놀이를 해요	역할	사회관계, 예술경험	141
		(3-9)컴퓨터로 그림을 그려요	미술	예술경험, 자연탐구	158
		(3-10)쿵쿵 짹짹! 즐거운 리듬나라	음률	사회관계, 예술경험	160
		(3-14)전자음악 몸으로 표현하기	신체	예술경험	168
		(3-19)움직이는 그림책	미술	의사소통, 예술경험, 자연탐구	179

4 미래의 생활 도구

주제	소주제	주요 내용(상세화)	활동명	활동 유형 (영역)	누리과정 주요 관련영역	쪽
미래의 생활 도구	생활 도구 발명가와 발명품 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 생활 도구를 발명한 사람들을 찾아본다. - 우리 생활 속의 발명품에 관심을 갖는다. - 생활 도구를 발명한 사람들에게 고마운 마음을 갖는다. 	(4-8) 누가 발명했을까?	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	197
			(4-11) 발명왕 세종대왕	동화	의사소통, 사회관계	202
			(4-4) 숫자가 있는 발명품	수 · 조작	의사소통, 자연탐구	189
			(4-5) 우리 원에서 찾은 생활 속 발명품	과학	의사소통, 자연탐구	191
	생활 도구의 불편한 점 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 우리가 사용하고 있는 생활 도구의 불편한 점을 찾아본다. - 생활 도구의 편리함과 불편함을 비교해 본다. 	(4-1) 몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기	쌓기	사회관계, 예술경험, 자연탐구	184
			(4-2) 서비스센터 놀이	역할	신체운동 · 건강, 사회관계, 자연탐구	186
			(4-9) 어떻게 바꿀까요?	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	199
			(4-13) 따리가 필요해요	게임	신체운동 · 건강, 자연탐구	207
	필요한 생활 도구 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 만들고 싶은 생활 도구를 찾아본다. - 생활 도구를 다르게 디자인 하는 경험을 한다. 	(4-7) 풀잎으로 발명한 악기 연주	음률	의사소통, 예술경험	195
			(4-14) 나만의 컵 디자인	미술	예술경험, 자연탐구	210
			(4-15) 자연의 원리에서 찾은 발명품	바깥	신체운동 · 건강, 자연탐구	212
	새로운 생활 도구 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> - 새로운 생활 도구에 관심 가진다. - 생활 속에 사용되고 있는 로봇의 종류와 활용에 대해 안다. - 로봇에 대해 친근감을 가진다. 	(4-6) 우리를 위한 애완 로봇	미술	예술경험, 자연탐구	193
			(4-10) 사람과 로봇	이야기 나누기	의사소통, 자연탐구	200
			(4-3) 로봇 이름 지어 주기	언어	의사소통, 자연탐구	188
			(4-12) 로봇 청소기 되어보기	신체	신체운동 · 건강, 의사소통	204



III

『생활도구』의 교육활동 전개 방안

1 교육활동 전개 시기

생활주제 ‘생활도구’는 하나의 생활주제로서 전개하는 경우, 특정 주제를 발췌하여 활동을 전개하는 경우, 타 생활주제 전개 시 관련 있는 소주제 및 활동만 발췌하여 진행하는 경우, 발현적 교육과정으로 운영하는 경우가 있다. 다시 말해 생활주제 ‘생활도구’에서 다루어지는 소주제 및 활동들은 유아들의 일상생활에서 흔히 접할 수 있는 내용이므로 교사가 계획하여 활동을 진행할 수도 있고, 유아들의 흥미를 유발할 수 있는 상황이 발생할 때 이에 적절한 활동을 발췌하여 수업을 계획 및 진행할 수 있다.

첫째, 하나의 생활주제로서 전개하는 경우는 연간교육과정의 계획 하에 통합적으로 운영하여, 생활주제 ‘생활도구’에서 제시하고 있는 주제인 다양한 생활도구, 생활도구를 움직이는 힘, 생활도구로서의 미디어, 미래의 생활도구를 3~4주간에 걸쳐 진행 할 수 있다.

둘째, 특정 주제를 발췌하여 활동을 전개하는 경우는 학급 유아들의 흥미와 요구를 고려하여 유아들이 관심 있어 하는 주제와 관련된 활동을 전개할 수 있다.

셋째, 타 생활주제 전개 시 관련 있는 소주제 및 활동만 발췌하여 진행하는 경우는 1년 동안 전개되는 다양한 생활주제 및 범교육과정적 주제와 관련하여 폭 넓게 접근할 수 있다. 주제별로 보면, ‘다양한 생활도구’는 ‘소중한 가족’ 주제를 전개할 때 가정에서 사용하는 물건에 대한 활동과 연결할 수 있으며, 주제 ‘유치원/어린이집의 환경’에서는 유치원/어린이집에서 함께 쓰는 물건이나 도구를 알아볼 때 함께 진행할 수 있다. ‘생활도구를 움직이는 힘’은 생활주제 ‘환경과 생활’ 생활주제 전개 시 에너지교육과 녹색성장교육과 연계하여 진행 할 수 있다. ‘생활도구로서의 미디어’는 미디어교육의 일환으로 ‘건강과 안전’ 생활주제 전개 시 함께 진행이 가능하며, 교사가 전자 미디어 사용의 교육이 유아들에게 필요하다고 판단될 때 적절한 활동을 선정하여 활동을 계획할 수 있다. ‘미래의 생활도구’는 로봇기반교육과 연계하여 로봇과 관련되는 주요내용을 선정하여 소주제 ‘새로운 생활도구 알아보기’를 심화 확장하여 활동을 전개할 수도 있다.

넷째, 발현적 교육과정으로 전개하는 경우는 유아들이 생활 속에서 생활도구와 관련된

특별한 경험이나 상황을 경험하였을 때 이와 관련된 활동을 진행할 수 있다. 따라서 생활 주제 '생활도구'는 교사들이 진행하고 있는 주제, 유아들의 흥미와 요구, 유아들의 생활 실태 등을 반영하여 창의적이고 융통성 있게 주제를 조절하거나 다른 교육내용(에너지 교육, 미디어교육, 기본생활습관)과 관련 있는 활동을 선별하여 활동을 전개할 수 있다.

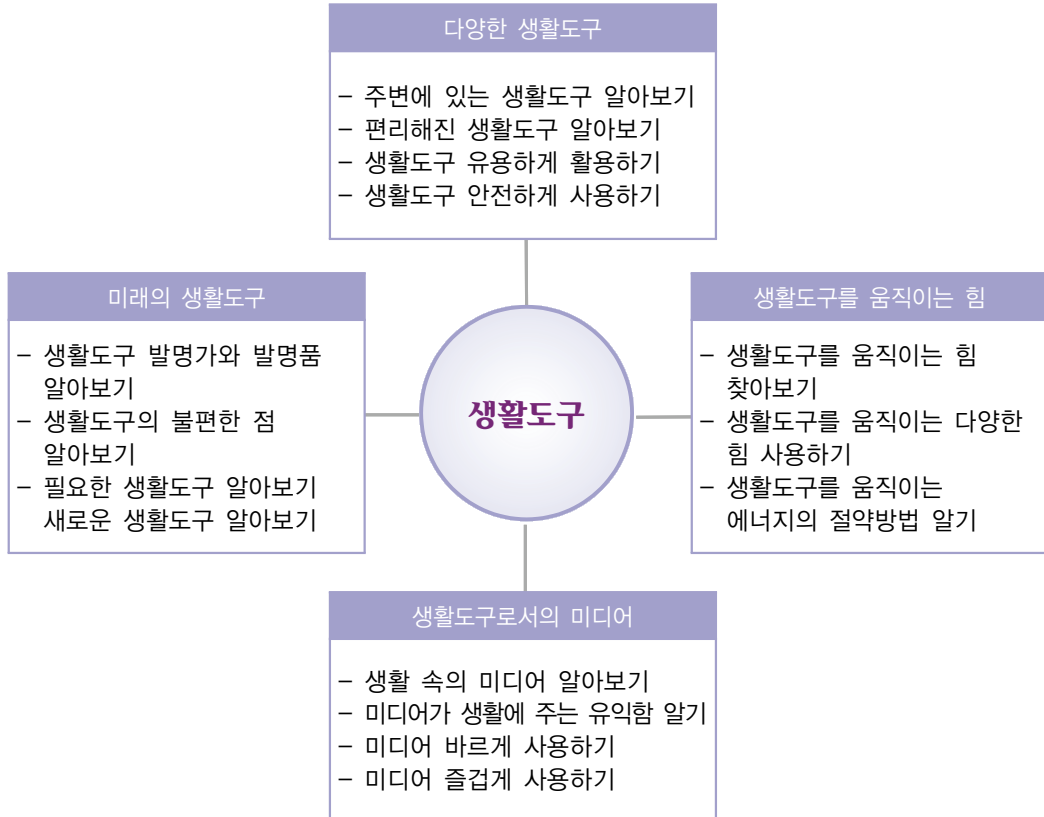
〈표 2〉 타 생활주제로 연계된 활동의 예

타 생활주제	생활도구의 주제	연계 활동
유치원/어린이집과 친구	다양한 생활도구	<ul style="list-style-type: none"> · 내 책상을 만들어요 · 여러 가지 가방 · 안전그림을 찾아요
	미래의 생활도구	· 우리 원에서 찾은 생활 속 발명품
나와 가족	다양한 생활도구	· 부엌놀이를 해요
우리 동네	다양한 생활도구	<ul style="list-style-type: none"> · 사진기를 만들어요 · 우리 동네 마트 가요
	생활도구를 움직이는 힘	· 풍차 마을을 만들어요
	생활도구로서의 미디어	<ul style="list-style-type: none"> · 아나운서가 되었어요 · 우편집배원 놀이를 해요 · 미디어 빙고 · 방송국 둘러보기
	미래의 생활도구	· 서비스센터 놀이
동식물과 자연	생활도구를 움직이는 힘	· 바람아 힘내라
	생활도구로서의 미디어	· 이게 뭐예요?
	미래의 생활도구	<ul style="list-style-type: none"> · 풀잎으로 발명한 악기 연주 · 자연의 원리에서 찾은 발명품
건강과 안전	생활도구로서의 미디어	<ul style="list-style-type: none"> · 꼭꼭 약속해 · 컴퓨터 체조
우리나라	미래의 생활도구	<ul style="list-style-type: none"> · 누가 발명했을까? · 발명왕 세종대왕 · 따리가 필요해요
세계 여러 나라	미래의 생활도구	· 누가 발명했을까?
환경과 생활	생활도구를 움직이는 힘	<ul style="list-style-type: none"> · 친환경 에너지야, 고마워 · 에너지는 소중한요 · 에너지를 절약해요 · 나는 에너지 절약 왕 · 아껴요 아껴



2 생활주제 전개 과정 예시

가. 생활주제 주제망



나. 주간 교육계획안 예시

1) 다양한 생활도구

반 이름	○○반		시기	20○○년 ○월 ○주		
생활주제	생활도구		주제	다양한 생활도구		
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 생활도구의 종류와 기능에 대해 안다. · 생활도구의 변화과정을 알고 적절하게 사용할 수 있다. · 다양한 생활도구를 안전하게 사용하는 태도를 가진다. 					
날짜/요일	1(월)	2(화)	3(수)	4(목)	5(금)	
활동	소주제	주변에 있는 생활도구 알아보기	편리해진 생활도구 알아보기	생활도구 유용하게 활용하기	생활도구 안전하게 사용하기	
자유선택 활동	쌓기놀이 영역	내 책상을 만들어요★				
	역할놀이 영역	부엌놀이를 해요★				
	언어 영역	도구의 이름을 찾아요★	좋아요★			
	수·조작 영역	컵으로 놀아요★		어떤 도구로 재어 볼까요?★		
	과학 영역	자석놀이	편리한 칼때기★		드라이버를 안전하게 사용해요★	
	미술 영역	사진기를 만들어요★				
	음률 영역	신기한 자석★		가위 안전송★		
대·소 집단 활동	이야기 나누기	도구가 필요해요★	점점 편리해져요★	여러 가지 가방★	아차! 조심해요★	
	동화·동시·동극	동시) 필요해요★		동화) 신기한 요술 냄비★	동극) 내가 제일 멋진 도구야	
	음악	주전자★	무엇이 필요 할까요?★			
	신체			공공 감아라, 술술 풀어라★		
	게임		힘 센 보자기★		안전 그림을 찾아요★	나는 안전왕!★
	요리					달걀찜 만들기★
	미술	생활도구 본뜨기★		비밀 그림을 그려요★		
	현장체험	우리 동네 마트 가요★				
바깥놀이 활동	뚝뚝뚝 길을 내자★		받아라 바톤★			

★: 지도서에 수록된 활동임



2) 생활도구를 움직이는 힘

반 이름		○○반		시기		20○○년 ○월 ○주	
생활주제		생활도구		주제		생활도구를 움직이는 힘	
목표		<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 움직이는 다양한 힘에 대해 안다. · 다양한 힘으로 움직이는 생활도구를 사용해 본다. · 일상생활 속에서 에너지의 절약방법을 알고 실천한다. 					
날짜/요일		8(월)	9(화)	10(수)	11(목)	12(금)	
활동	소주제	생활도구를 움직이는 힘 찾아보기		생활도구를 움직이는 다양 한 힘 사용하기	생활도구를 움직이는 에너지의 절약방법 알기		
	자유 선택 활동	쌓기놀이 영역	풍차 마을을 만들어요★		종이벽돌 도미노 놀이		
역할놀이 영역			장난감을 모아요	수레를 끌어요★			
언어 영역		어떻게 움직 일까요?	친환경 에너지야 고마워★		에너지가 새어 나간대요		
수·조작 영역		생활 도구를 움직이는 힘 분류하기	‘바람이 이는 풍차’ 퍼즐 맞추기		에너지는 소중한요★		
과학 영역		병따개 관찰하기		풍선 자동차를 굴러라★	편리해요 멀티탭		
미술 영역		풍차 만들기		바람개비 만들기★			
음률 영역		‘힘을 주지요’ 노래 부르기					‘아껴요 아껴’ 악기연주하기★
대· 소 집 단 활동	이야기 나누기		바람을 타는 친구들		에너지를 절약해요★		
	동화· 동시· 동극	동화) 번쩍이의 여행★	동극) 번쩍이의 여행★	동화) 잠자는 개를 깨우는 기계			동시) 나는 에너지 절약 왕★
	음악				아껴요 아껴★		
	신체	누구 찾아 왔니?★					
	게임	자전거가 좋아요		바람아 힘내라★	에너지 절약 카드 뒤집기		
	요리			감자 샐러드 만들기★			
	미술	번쩍이의 여행 동극 자료 만들기	‘풍차’ 그림을 감상해요★	바람개비 공원 꾸미기			
	현장체험						녹색 에너지 센터 돌아보기★
바깥놀이 활동		그네타기		바람개비 달리기★		야외 음악회	

★: 지도서에 수록된 활동임

3) 생활도구로서의 미디어

반 이름		○○반		시기		20○○년 ○월 ○주	
생활주제		생활도구		주제		생활도구로서의 미디어	
목표		<ul style="list-style-type: none"> · 생활에 필요한 미디어의 종류와 역할에 대해 안다. · 미디어를 바르게 사용하는 태도를 기른다. · 미디어를 통해 다양하게 경험하고 즐긴다. 					
날짜/요일		15(월)	16(화)	17(수)	18(목)	19(금)	
소주제		생활 속의 미디어 알아보기	미디어가 생활에 주는 유익함 알기	미디어 바르게 사용하기	미디어 즐겁게 사용하기		
자유선택활동	쌓기놀이 영역	블록으로 미디어 기기 만들기					
	역할놀이 영역	우편집배원 놀이를 해요★				아나 운서가 되었어요★	
	언어 영역	미디어 수수께끼★				미디어 책 만들기	
	수·조작 영역	이렇게 변했어요★		꼭꼭 약속해★			
	과학 영역	다양한 미디어 기기를 탐색해요★			효과음을 만들어요★		
	미술 영역	미디어 기기 만들기	광고지 만들기★			컴퓨터로 그림을 그려요★	
	음률 영역					쿵쿵 짹짹! 즐거운 리듬나라★	
대·소집단활동	이야기 나누기	미디어는 고마워요★		미디어를 바르게 사용해요	즐거운 미디어 세상	미디어를 활용해요	
	동화·동시·동극	동시) 마우스	동극) 내가 최고야★	동시) 컴퓨터 체조★			동화) 텔레비전 나라의 또또
	음악	책 속에는					
	게임	미디어 빙고★			내 짹을 찾아라★		
	요리					를 샌드위치 만들기★	
	신체			봉화놀이		전자음악 몸으로 표현하기★	
	미술			QR코드 꾸미기★			움직이는 그림책★
	현장체험	방송국 둘러보기★					
바깥놀이 활동		광고지 돌리기		이게 뭐예요?★			

★: 지도서에 수록된 활동임



4) 미래의 생활도구

반 이름		○○반		시기	20○○년 ○월 ○주	
생활주제		생활도구		주제	미래의 생활도구	
목표		<ul style="list-style-type: none"> · 미래의 생활도구에 관심을 가진다. · 평소에 사용하는 생활도구의 불편한 점을 찾을 수 있다. · 생활도구를 발명한 분들에게 고마운 마음을 가진다. 				
날짜/요일		22(월)	23(화)	24(수)	25(목)	26(금)
활동	소주제	발명가와 발명품 알아보기		생활도구의 불편한 점 알아보기		필요한 생활도구 알아보기
	소주제	발명가와 발명품 알아보기		생활도구의 불편한 점 알아보기		필요한 생활도구 알아보기
자유선택활동	쌓기놀이 영역	우리가족을 위한 발명품		몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기★		우주인에게 필요한 도구 만들기
	역할놀이 영역	발명연구소		서비스 센터 놀이★		
	언어 영역	발명품 이름 알아보기				로봇 이름 지어주기★
	수·조작 영역	숫자가 있는 발명품★	우리 원에서 찾은 생활 속 발명품★		미래의 시계	
	과학 영역	발명품 탐색			우리 주변의 로봇	
	미술 영역	자연물로 악기 만들기				우리를 위한 애완 로봇★
	음률 영역				풀잎으로 발명한 악기 연주★	
대·소집단활동	이야기 나누기	누가 발명했을까?★	어떻게 바꿀까요?★		로봇박물관은 어떤 곳일까?	사람과 로봇★
	동화·동시·동극	동화) 발명왕 세종대왕★	동화) 아빠는 발명가	동시) 이럴 땐 이런 도구		동화) 우리 집 로봇
	음악	나도 발명왕				
	신체		몸짓으로 표현한 발명품			로봇 청소기 되어보기★
	게임		따리가 필요해요★			
	요리			미래의 요리도구		
	미술			나만의 컵 디자인★		로봇인형 만들기
	현장체험				로봇 박물관	
바깥놀이 활동		자연의 원리에서 찾은 발명품 ★			우리에게 필요한 길	

★: 지도서에 수록된 활동임

다. 일일 교육계획안 예시

반 이름	○○○반	시기	20○○년 ○월 ○일 ○요일	수업 일수	○/○○○일
생활 주제	생활도구	주제	미래의 생활도구	소주제	발명가와 발명품 알아보기
목표	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 다양한 발명품을 탐색한다. · 우리의 생활을 편리하게 해 준 발명가에 대해 알고, 감사하는 마음을 갖는다. 				
일과 시간표	<p>09:00 ~ 09:10 등원 및 놀이계획 09:10 ~ 09:30 동화 09:30 ~ 10:30 자유선택활동 10:30 ~ 10:40 정리정돈 및 화장실 다녀오기 10:40 ~ 11:00 간식 11:00 ~ 11:20 이야기 나누기 11:20 ~ 12:20 바깥놀이 활동 12:20 ~ 13:20 점심 13:20 ~ 13:50 음악 13:50 ~ 14:00 평가 및 귀가</p>				
시간/ 활동명	활동목표	활동내용		자료 및 유의점	
9:00 ~ 9:10 등원 및 인사 나누기	· 바르게 인사한다.	<ul style="list-style-type: none"> · 유아들을 반갑게 맞이하고 유아의 기분과 건강 상태를 살핀다. · 새로운 놀잇감을 소개하고 놀이방법에 대하여 알아본다. 		· 활동계획판	
9:10 ~ 9:30 동화	<ul style="list-style-type: none"> · 세종대왕에게 감사한 마음을 갖는다. · 동화를 잘 듣고 내용을 이해한다. 	<p>〈발명왕 세종대왕〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 동화 ‘발명왕 세종대왕’을 소개하며 함께 듣는다. · 동화를 들은 느낌에 대해 이야기 나눈다. · 백성을 위하여 한글을 만드신 세종대왕에게 감사한 마음을 가지며 이야기 나눈다. 		<ul style="list-style-type: none"> · 동화책 〈발명왕 세종대왕〉 	
9:30 ~ 10:30 자유선택 활동	· 우리가족에게 필요한 발명품을 생각할 수 있다.	<p>【쌓기놀이 영역】 우리 가족을 위한 발명품</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리가족에게 어떤 발명품이 필요할지 이야기 나눈다. · 다양한 블록을 이용하여 만들어 본다. 		· 다양한 종류의 블록	



	<ul style="list-style-type: none"> · 발명가의 도전 정신을 경험한다. 	<p>【역할놀이 영역】 발명연구소</p> <ul style="list-style-type: none"> · 연구소에는 어떤 사람과 도구가 필요할지 생각해본다. · 연구소에서 발명을 해보는 놀이를 한다. · 자신이 구상한 발명품을 소개한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 발명가사진, 발명품
	<ul style="list-style-type: none"> · 발명가에 대해 알아본다. · 발명가에 대해 감사한 마음을 갖는다. 	<p>【언어 영역】 발명품 이름 알아보기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 발명품을 보며 누가 발명했는지 어떤 이름일지 이야기 나눈다. · 발명가에 대해 알아보고 감사하는 마음을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 발명가와 발명품 사진이 있는 이름카드
	<ul style="list-style-type: none"> · 주변의 발명품 중에서 숫자가 있는 발명품에 관심을 갖는다. · 숫자에 관해 자신이 경험한 것을 친구들에게 표현할 수 있다. 	<p>【수·조작 영역】 숫자가 있는 발명품</p> <ul style="list-style-type: none"> · 주변의 발명품을 탐색한다. · 숫자가 있는 발명품을 보며 어떤 의미로 쓰여 졌는지 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 숫자가 있는 발명품 · 관찰도구
	<ul style="list-style-type: none"> · 우리 주변의 물건을 주의 깊게 탐색한다. 	<p>【과학 영역】 발명품 탐색</p> <ul style="list-style-type: none"> · 우리 원에 있는 다양한 발명품을 살펴본다. · 발명품을 과학영역에 두고 주의깊게 탐색한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 발명품 · 관찰도구
	<ul style="list-style-type: none"> · 자연물을 이용하여 새로운 악기를 발명한다. 	<p>【미술 영역】 자연물로 악기 만들기</p> <ul style="list-style-type: none"> · 여러 가지 자연물을 탐색한다. · 다양한 소리를 낼 수 있는 악기를 만들어본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 자연물 · 만들기에 필요한 테이프, 끈, 모루
10:30 ~ 10:40 정리 정돈 및 화장실 다녀오기	<ul style="list-style-type: none"> · 자신이 계획하고 실행한 것을 이야기 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자기가 놀이한 것을 스스로 정리하고 자유선택활동에 대해 평가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 유아 스스로 정리할 수 있도록 한다.
10:40 ~ 11:00 간식 준비 및 간식	<ul style="list-style-type: none"> · 비누로 손을 깨끗이 씻을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 손을 깨끗이 씻고 간식을 먹는다. · 간식을 먹은 후 조용한 놀이를 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 유아 스스로 깨끗이 손을 씻도록 개별 지도 한다.
11:00 ~ 11:20 이야기 나누기	<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 발명한 발명가에 대해 고마운 마음을 가진다. · 발명품에 대한 	<p>〈누가 발명했을까?〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 다양한 발명품을 보며 누가 발명했는지 이야기 나눈다. - 이런 발명품을 본 적이 있니? - 누가 발명했을 것 같니? 	<ul style="list-style-type: none"> · 발명품, 발명가 사진

	자신의 생각, 느낌을 말할 수 있다.	<ul style="list-style-type: none"> - 이런 발명을 왜 했을까? · 발명가에 대해 감사하는 마음을 갖는다. 	
11:20 ~ 12:20 바깥놀이	<ul style="list-style-type: none"> · 자연물에서 다양한 발명품을 생각해 볼 수 있다. 	<p>〈자연의 원리에서 찾은 발명품〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 바깥놀이에서 다양한 자연물을 관찰하고 탐색한다. · 자연물의 소리, 색, 모양 등을 이용하여 어떤 발명품을 만들 수 있는지 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연에서 착안하여 만들어진 발명품 사진
12:20 ~ 13:20 점심	<ul style="list-style-type: none"> · 음식을 골고루 먹을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 손을 씻고 점심 먹을 준비를 한다. · 음식을 골고루 먹는다. · 자신이 먹고 난 자리를 깨끗이 치운다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 유아 스스로 손 씻기하도록 지도한다.
13:20 ~ 13:50 음악	<ul style="list-style-type: none"> · 한글은 세종대왕이 발명했음을 안다. · 박자에 맞추어 노래를 부를 수 있다. 	<p>〈나도 발명왕〉</p> <ul style="list-style-type: none"> · 동화 ‘발명왕 세종대왕’을 회상한다. · 단음으로 노래를 불러본다. · 노래를 나누어 불러보고 함께 불러본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 동화책 〈발명왕 세종대왕〉 · 가사판, 키보드
13:50 ~ 14:00 평가 및 귀가 지도	<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 생각을 바른 태도로 이야기 한다. · 안전하게 귀가한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 하루 일과를 평가한다. · 어떤 활동이 재미있었는지, 내일 더 하고 싶은 활동과 계획에 대해 알아본다. · 차량을 타고 귀가하거나 걸어서 귀가할 때 지켜야 할 안전 규칙에 대해 이야기 나눈다. · 인사 후 귀가한다. 	
총평	<ul style="list-style-type: none"> · 전체적으로 일과운영 시간이 고르게 잘 진행되었다. · 이야기 나누기 시간에 발명품과 발명가에 대해서 말하기로 하였는데, 전체적으로 유아들이 발명품은 잘 알아도 발명가에 대해서는 많이 모르고 어려워하는 것 같다. 앞으로 발명가가 왜 그러한 발명을 하게 되었는지에 대해 관심을 갖도록 관련된 동화책을 함께 읽어보며 알아보기로 했다. · 수·조작 영역에서 3명의 유아들이 다양한 발명품에서 숫자를 찾기 어려워하는 모습을 관찰했다. 유아들이 숫자를 탐색하는 즐거움을 느낄 수 있도록 좀 더 시간을 여유 있게 계획해야겠다. · 미술영역에서 자연물로 악기 만드는 활동에 유아들이 관심을 많이 보이지 않았다. 다양한 방법으로 소리를 낼 수 있는 악기를 만들도록 유도하고 사전에 자연물로 만든 여러 가지 악기 소리를 많이 감상할 수 있도록 계획해야겠다. · 바깥놀이 자연의 원리에서 찾은 발명품은 다양한 자연물의 색, 소리, 형태, 성질에 대해 구체적으로 탐색할 수 있는 흥미로운 시간이었다. 지속적으로 탐색할 수 있는 시간을 충분히 주고 바깥놀이에 참여하기 싫어하는 ○○와 ○○이 관찰을 통해 해결방안을 찾는 등 적극적으로 참여할 수 있도록 도와야겠다. 		

4세 누리과정 교사용 지도서 · 어린이집 프로그램



생활도구

제 2 부

I. 『생활도구』 교육활동 목록표

II. 『생활도구』 교육활동의 실제

1. 다양한 생활도구
2. 생활도구를 움직이는 힘
3. 생활도구로서의 미디어







I 『생활도구』 교육활동 목록표

활동	주제	다양한 생활도구	쪽	생활도구를 움직이는 힘	쪽	생활도구로서 미디어	쪽	미래의 생활도구	쪽
자유선택활동	쌓기 놀이 영역	(1-1)내 책상을 만들어요	35	(2-1)풍차 마을을 만들어요🎨	96			(4-1)몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기🔪	184
	역할 놀이 영역	(1-2)부엌놀이를 해요🍳	37	(2-2)수레를 끌어요🎨	98	(3-1)아나운서가 되었어요 (3-2)우편 집배원 놀이를 해요🔪🍳	140 141	(4-2)서비스 센터 놀이	186
	언어 영역	(1-3)도구의 이름을 찾아요🍳	39	(2-3)친환경 에너지야, 고마워🍳	101	(3-3)미디어 수수께끼🎨	144	(4-3)로봇 이름 지어주기🍳	188
		(1-4)좋아요	41						
	수·조작 영역	(1-5)컵으로 놀아요	43	(2-4)에너지는 소중한해요🍳	104	(3-4)꼭꼭 약속해🍳 (3-5)이렇게 변했어요🔪🍳	146 149	(4-4)숫자가 있는 발명품🍳 (4-5)우리 원에서 찾은 생활 속 발명품	189 191
		(1-6)어떤 도구로 재어 볼까요?	45						
과학 영역	(1-7)편리한 깔때기🔪	48	(2-5)풍선 자동차를 굴러라🎨🎨	106	(3-6)다양한 미디어 기기를 탐색해요 (3-7)효과음을 만들어요🔪	151 154			
	(1-8)드라이버를 안전하게 사용해요	50							
미술 영역	(1-9)사진기를 만들어요	51	(2-6)바람개비 만들기	108	(3-8)광고지 만들기 (3-9)컴퓨터로 그림을 그려요	156 158	(4-6)우리를 위한 애완 로봇🔪	193	

대 · 소 집 단 활동	영어	(1-10)신기한 자석 (1-11)가위 안전송 🍌	53 55	(2-7)'아껴요 아껴' 악기 연주하기	111	(3-10)쿵쿵 짹짹! 즐거운 리듬나라	160	(4-7)풀잎으로 발명한 악기 연주	195
	이야기 나누기	(1-12)도구가 필요해요	57	(2-8)에너지를 절약해요 🍌	113	(3-11)미디어는 고마워요 🍌	162	(4-8)누가 발명했을까? 🍌	197
		(1-13)점점 편리해져요 🍌	59					(4-9)어떻게 바꿀까요? 🍌	199
		(1-14)여러 가지 가방 🍌	61					(4-10)사람과 로봇 🍌	200
		(1-15)아차! 조심해요 🍌	62						
	동화 · 동시 · 동극	(1-16)동시) 필요해요	64	(2-9)동화) 번쩍이의 여행 🍌	115	(3-12)동극) 내가 최고야	164	(4-11)동화) 발명왕 세종대왕 🍌	202
		(1-17)동화) 신기한 요술 냄비 🍌	66	(2-10)동극) 번쩍이의 여행	118				
		(1-18)동화) 내가 제일 멋진 도구야 🍌	68	(2-11)동시) 나는 에너지 절약 왕 🍌	121	(3-13)동시) 컴퓨터 체조	167		
	음악	(1-19)주전자 🍌 🎵	70	(2-12)아껴요 아껴 🍌 🎵	123				
		(1-20)무엇이 필요 할까요? 🍌 🎵	72						
신체	(1-21)공공 감아라, 솔솔 풀어라	74	(2-13)누구 찾아 왔니?	125	(3-14)전자 음악 몸으로 표현하기	168	(4-12)로봇 청소기 되어보기 🎵	204	
게임	(1-22)힘 센 보자기	77	(2-14)바람아 힘내라 🎵	128	(3-15)미디어 빙고 🍌	170	(4-13)파리가 필요해요	207	
	(1-23)안전 그림을 찾아요 🍌	79							
	(1-24)나는 안전왕! 🍌	81							(3-16)내 짹을 찾아라
요리	(1-25)달걀찜 만들기 🍌	83	(2-15)감자 샐러드 만들기 🎵	130	(3-17)롤 샌드위치 만들기	174			



미술	(1-26)생활 도구 본뜨기 	86	(2-16)'풍차' 그림을 감상해요 	132	(3-18)QR코드 꾸미기	176	(4-14)나만의 컵 디자인 	210
	(1-27)비밀그림 을 그려요	88			(3-19)움직이 는 그림책 	179		
현장 체험	(1-28)우리 동네 마트 가요	90	(2-17)녹색 에너지센터 돌아보기	135	(3-20)방송국 둘러보기	180		
바깥 놀이 활동	(1-29)뚝뚝 뚝뚝 길을 내자	92	(2-18)바람개비 달리기	137	(3-21)이게 뭐예요?	182	(4-15)자연의 원리에서 찾은 발명품 	212
	(1-30)받아요 바톤	94						

II

『생활도구』 교육활동의 실제

1 다양한 생활도구

활동 1

내 책상을 만들어요

활동형태

자유선택
활동

영역

쌓기놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 블록을 이용하여 책상을 구성할 수 있다. · 책상을 친구와 협동하여 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 배려 - 친구에 대한 배려 	

가. 활동 자료

다양한 블록 실물자료, 다양한 책상 사진자료

나. 활동 방법

- 1) 쌓기놀이 영역에 다양한 책상 사진이나 그림자료를 게시하면서 이야기 나눈다.
 - 무슨 사진일까?
 - 책상은 어느 때 필요할까?
 - 무엇으로 만들었을까?
 - 옛날에는 책상 대신 어떤 도구를 사용했을까?
- 2) 블록을 이용하여 책상을 어떻게 만들지 이야기 나눈다.
 - (다양한 블록을 보여주며) 블록을 이용하여 어떤 책상을 만들고 싶니?
 - 어떤 블록을 사용하면 좋을까?



- 책상 크기는 어느 정도로 할까?
- 책상 다리는 어떻게 만들면 좋을까?
- 3) 다양한 블록과 자료를 이용하여 책상을 만들어 본다.
 - 어떤 모양의 책상을 만들어 보겠니?
 - 어떤 블록을 사용하여 위판을 만들까?
 - 책상 크기는 어느 정도로 할까?
- 4) 친구들과 함께 만든 책상을 보며 이야기 나눈다.
 - 어떤 모양의 블록을 이용하여 책상다리를 만들었니?
 - 계획했던 책상이 만들어 졌니?
 - 집에 있는 책상과 어떤 점이 다르니?
 - 만들어진 책상을 이용하여 어떤 놀이를 하면 좋겠니?
 - 친구와 함께 책상을 만드니 어떤 점이 좋으니?

다. 활동의 유의점

- 1) 놀이가 확장될 수 있도록 공간을 넓혀주거나 다양한 블록을 더해준다.
- 2) 유아들이 서로 의논하여 놀이 할 수 있도록 격려한다.
- 3) 블록 사용 시 안전에 유의한다.

라. 활동 평가

- 1) 다양한 블록을 이용하여 책상의 특성에 맞게 구성하는지 평가한다.
- 2) 책상을 친구와 협동하여 만드는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 만들어진 책상을 활용하여 역할놀이를 해 본다.
- 2) 내 의자 만들기를 해 본다.



<계획>



<만들기>



<놀이>

활동 2

부엌놀이를 해요

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 부엌에서 사용하는 다양한 도구에 관심을 갖는다. · 부엌 도구를 쓰임새에 맞게 사용해 본다. · 친구와 함께 부엌 놀이 시 역할에 맞게 행동한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이를 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 독립성 · 인성: 협력 - 개인적 책임감 	

가. 활동 자료

부엌 배경 삽화 🍳, 부엌 도구 실물자료(뒤집개, 프라이팬, 냄비, 주걱, 수세미, 숟가락, 젓가락 등)

나. 활동 방법

- 1) 부엌에 관련된 경험을 이야기 나눈다.
 - (부엌 배경 그림을 보며) 이 곳은 어디니?
 - 부엌에서 무엇을 해 보았니?
 - 부엌에서 사용하는 도구들은 어떤 것들이 있니?
- 2) 부엌 도구 실물자료를 보며 이야기 나눈다.
 - 이 도구의 이름은 무엇이니?
 - 이 도구를 사용해 본 적 있니?
 - 언제, 어떻게 사용할까?
 - 프라이팬을 사용할 때 어떤 점을 주의하며 사용해야 할까?
- 3) 역할놀이 활동에 대해 이야기 나눈다.
 - 이런 도구들을 이용해서 어떤 놀이를 할 수 있을까?
 - 여기가 부엌이라면 무엇을 해 보고 싶니?
 - 놀이 후 사용한 도구들은 어떻게 해야 할까?
 - 놀이할 때 친구들과 어떤 약속을 지키면 좋을까?
- 4) 역할을 정하여 친구들과 함께 놀이를 한다.



- 5) 놀이 활동에 대한 평가를 한다.
 - 어떤 역할을 해 보았니?
 - 부엌 놀이를 하면서 무엇을 사용해 보았니?
 - 프라이팬(주걱 등)은 어떤 때 사용하면 가장 좋을까?
 - 밥을 풀 때는 어떤 도구를 사용하는 것이 좋겠니?
 - 어떤 점이 가장 재미있었니?
 - 어떤 부엌 도구가 더 있으면 좋겠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물자료를 제시할 때는 안전에 유의하여 활동한다.
- 2) 다소 소란스럽더라도 유아들이 적극적으로 활동에 참여하도록 허용하고 격려해준다.
- 3) 유아들이 충분히 역할에 몰입할 수 있도록 다양한 역할 소품을 준비한다.
- 4) 부엌 도구 실물자료는 가정과 연계하여 준비한다.

라. 활동 평가

- 1) 부엌에서 사용하는 다양한 도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 부엌 도구를 쓰임새에 맞게 사용하는지 평가한다.
- 3) 친구와 함께 부엌 놀이 시 역할에 맞게 행동하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 부엌 도구를 활용하여 난타 연주를 한다.
- 2) 부엌 도구 외에 청소, 미용 도구 등 유아들의 실생활에 관련된 도구를 이용한 역할 놀이도 한다.
- 3) 부엌 도구를 이용한 손쉬운 요리활동을 해 본다.

활동 3

도구의 이름을 찾아요

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 주변 생활도구의 이름과 기능에 대해 안다. · 주변의 친숙한 글자에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제해결력 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

‘도구를 찾아주세요’ 그림카드 삽화 (지저분한 방, 욕실 안에 있는 지저분한 유아, 조형영역에서 도화지만 가지고 있는 유아, 부엌에서 요리를 하는 엄마), 도구 그림카드 삽화 (빗자루, 쓰레받기, 걸레, 휴지통, 청소기, 수건, 비누, 칫솔, 치약, 가위, 풀, 크레파스, 냄비, 국자, 숟가락, 젓가락 등), 도구 이름 카드 삽화 (빗자루, 쓰레받기, 걸레, 휴지통, 청소기, 수건, 칫솔, 가위, 풀, 크레파스, 냄비, 국자, 숟가락, 젓가락 등), 도구 그림과 도구 이름이 함께 인쇄된 기본판

나. 활동 방법

- 1) ‘도구를 찾아주세요’ 상황 그림카드를 보며 각각의 상황에 필요한 도구에 대하여 이야기 나눈다.
 - 이곳은 어디니?
 - 어떤 모습이니?
 - 어떤 도구가 필요할까?
- 2) 도구 그림카드를 보며 이름 카드를 찾아 붙여 본다.
 - 이것은 무엇이니?
 - 사용해 본 적 있니?
 - 이 도구의 이름을 찾아볼까?
- 3) 도구 이름 찾기 수수께끼 놀이를 한다.



〈활동 방법〉

- ① 2~3명의 유아가 모여 순서를 정한다.
- ② 한 유아가 도구 그림카드를 보며 수수께끼를 낸다.
- ③ 다른 유아가 수수께끼에 맞는 도구 이름 카드를 찾는다.
- ④ 도구 이름 카드를 찾은 유아가 다음 수수께끼를 낸다.
- ⑤ 각자 모은 도구 카드의 수를 세어본다.

- 도구 그림카드를 보며 수수께끼를 내어보자.
- 도구 이름 카드를 찾아볼까?
- 도구 이름 카드를 찾은 친구가 다음 수수께끼를 내어보자.
- 4) 활동을 마치고 난 후, 느낀 점을 이야기 나눈다.
 - 어떤 점이 재미있었니?
 - 다음에는 어떤 도구를 이용하여 수수께끼를 만들어 보면 좋겠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 글자를 모르는 유아를 위하여 도구의 그림과 이름이 적힌 기본판을 제시한다.
- 2) 수수께끼를 제시할 때, 언어적 단서 외에 동작과 소리 등으로도 표현할 수 있도록 허용한다.
- 3) 경쟁보다는 즐겁게 참여하는 것에 중점을 두고 지도한다.

라. 활동 평가

- 1) 주변 생활도구의 이름과 기능에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 주변의 친숙한 글자에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) '도구 이름 작은 책'을 만들어 본다.
- 2) 도구 그림카드를 이용하여 빙고게임을 한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 30px; height: 30px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 4 </div> 중아요	활동형태	영역
	자유선택 활동	언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구의 이름과 기능을 알 수 있다 · 읽어주는 동시의 내용에 관심을 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미가지기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 <li style="padding-left: 20px;">인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

‘중아요’ 동시자료, 실물자료(연필깎이, 믹서, 청소기)

나. 활동 방법

- 1) (실물자료를 보며) 도구들의 이름과 기능에 대하여 이야기를 나눈다.
 - (연필깎이를 보여주며) 이 도구의 이름은 무엇일까?
 - 이 도구는 언제 사용하니?
 - 이 도구가 없으면 무엇을 사용하여 연필을 깎을 수 있을까?
 - 옛날에는 어떻게 연필을 깎았을까?
 - (믹서를 보여주며) 이 도구를 본 적이 있니? 도구의 이름은 무엇일까?
 - 이 도구를 사용하여 엄마가 무엇을 만들어 주시니?
 - 어떤 주스를 먹어 보았니?
 - 과일이 어떻게 주스로 만들어졌을까?
 - 믹서가 없었던 옛날에는 주스를 어떻게 만들었을까?
 - 집에서 청소를 해 본 적이 있니?
 - 엄마는 청소하실 때 어떤 도구를 사용하여 청소 하시니?
 - 청소기는 어떤 일을 하니?
 - 청소하고 나면 어떤 느낌이 드니?
- 2) 동시를 들려주고 동시 내용에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 도구들이 동시에 나왔니?
 - 연필깎이(믹서, 청소기)는 왜 좋다고 말하고 있니?
 - 반복되는 말은 무엇이니?



- 3) 동시를 다양한 방법으로 읽어 본다.
 - 선생님과 너희들이 나누어서 읽어 볼까?
 - 선생님과 함께 동시를 읽어 볼까?
 - 이번에는 친구들이 동시를 읽어 볼까?
 - 어떤 방법으로 동시를 읽어 보면 재미있을까?
- 4) 동시를 듣고 난 느낌과 생각을 이야기 나눈다.
 - ‘좋아요’ 동시를 듣고 나니 어떤 느낌이 드니?
 - 집에 있는 도구들에게 어떤 생각이 드니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물을 참고하여 유아들이 도구의 이름과 기능을 이해하는데 도움을 주도록 한다.
- 2) 도구 사용 시 안전에 유의한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구의 이름과 기능을 아는지 평가한다.
- 2) 동시의 내용에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다른 용도의 생활도구로 동시를 만들어 본다.

<p style="font-size: 1.2em; margin: 0;">좋아요</p> <div style="text-align: right; margin-top: 10px;">손경아</div> <p style="margin-top: 20px;">좋아요 좋아요 동글 동글 저절로 깎아주는 연필깎이가 좋아요 좋아요 좋아요 달콤 새콤 주스를 만들어주는 믹서가 좋아요 좋아요 좋아요 반짝 반짝 깨끗하게 쓸어주는 청소기가 좋아요</p>
--

활동 5

컵으로 놀아요

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

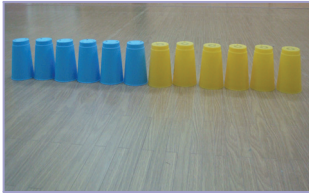
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 컵을 이용해 다양한 방법으로 놀이한다. · 규칙성을 인식하고 모방할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 규칙성 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

같은 크기 플라스틱 컵 12개, 그림카드(컵 쌓기 모습, 다양한 배열 방법, 정리하는 방법)

나. 활동 방법

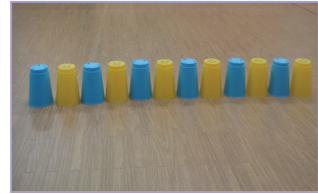
- 1) 컵을 보여 주며 이야기를 나눈다.
 - 무슨 물건이니?
 - 어느 때 사용 할까?
 - 무엇으로 만들었을까?
 - 모양은 어떠니?
 - 컵으로 놀이를 할 수 있을까?
- 2) 컵 놀이를 하면서 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 컵들을 함부로 던지거나 만지면 어떻게 될까?
 - 컵들을 어떻게 만져야할까?
 - 컵 놀이가 끝나면 어떻게 할까?
- 3) 컵으로 재미있는 놀이를 한다.
 - 한 줄로 컵을 놓아 볼까?
 - 같은 색끼리 짝지어 볼 수 있을까?
 - 제시 카드를 보고 그대로 컵을 놓아 볼까?



〈한 줄로 놓기〉



〈제짝 찾기〉



〈규칙대로 놓기〉

4) 컵으로 하는 다른 활동에 대해 알아본다.

- 또 다른 놀이 방법은 무엇이 있을까?
- 컵을 3개씩 쌓아 볼까?
- 5개씩 쌓아 볼까?



〈3개씩 쌓기〉



〈5개씩 쌓기〉



〈6개씩 쌓기〉

5) 컵을 이용하여 놀이 후 느낌을 이야기 나눈다.

- 컵을 이용하여 어떤 놀이를 해 보았니?
- 컵 놀이 할 때 어떤 점이 재미있었니?
- 또 다른 모양을 만들고 싶니?
- 약속을 지켜 놀이 하였니?

다. 활동의 유의점

- 1) 플라스틱 컵을 던지지 않도록 주의한다.
- 2) 처음에는 컵 수를 적게 제시하고 점점 컵 개수를 늘려준다.

라. 활동 평가

- 1) 컵을 이용해 다양한 방법으로 놀이 하는지 평가한다.
- 2) 규칙성을 이해하고 모방하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 수·과학 활동으로 분류, 측정 활동을 해 본다.

활동 6

어떤 도구로 재어 볼까요?

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 임의 측정 도구에 관심을 갖는다. · 길이를 잴 수 있는 여러 가지 도구를 찾아본다. · 여러 가지 도구를 활용하여 길이를 측정해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 기초적인 측정하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

임의 측정 도구(클립, 지우개, 벽돌블록, 끈, 네임펜), 결과 기록지, 필기도구 등

나. 활동 방법

- 1) 새 책상이 필요한 사진이나 그림자료를 보며 이야기 나눈다.
 - 이 친구에게 필요한 것이 무엇이니?
- 2) 책상의 길이를 잴 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 책상의 길이를 어떻게 잴 수 있을까?
 - 만약 자가 없다면 어떻게 하면 좋을까?
- 3) 책상의 길이를 잴 수 있는 도구를 찾아본다.
 - 교실에 있는 도구 중 무엇을 이용해서 길이를 잴 수 있을까?
- 4) 여러 가지 도구를 이용하여 책상의 길이를 재어본다.
 - 지우개로 책상을 재어보니 몇 개가 나왔니?
 - 네임펜으로 책상을 재어보니 몇 개가 나왔니?
 - 책상을 지우개로 재어봤을 때와 네임펜으로 재어봤을 때는 어떻게 다르니?
 - ○○와 △△가 모두 클립으로 재었는데 왜 개수가 다르게 나왔을까?
- 5) 책상의 길이를 재어본 후 활동지에 기록한다.
- 6) 책상의 길이를 재어본 결과를 친구의 것과 비교해본다.
 - 친구가 재어본 것과 어떻게 다르니?
- 7) 활동 결과에 대해 이야기 나눈다.
 - 길이를 재어보기에 편리한 물건이 있었니?



- 오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 점은 무엇이니?
- 다음에는 또 어떤 물건의 길이를 재어보고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 측정의 시작점을 동일하게 하도록 한다.
- 2) 임의 측정단위의 사용 경험에 그치지 않고, 표준 측정단위의 필요성을 인식하도록 상호작용 한다.
- 3) 길이를 측정할 수 있는 도구를 유아 스스로 찾아보도록 격려한다.
- 4) 큰 물건의 길이를 측정할 경우 보폭으로 재어볼 수도 있다.

라. 활동 평가

- 1) 임의 측정 도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 길이를 잴 수 있는 여러 가지 도구를 찾을 수 있는지 평가한다.
- 3) 여러 가지 도구를 활용하여 길이를 측정하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 리본테이프를 이용하여 교실 안 여러 가지 물건의 길이를 재어보고 그래프에 붙인 후 순서 짓기를 해 본다.
- 2) 측정활동에 사용한 여러 가지 도구의 길이를 서로 비교하고 순서 짓기를 해 본다.
- 3) 측정활동에 사용한 도구를 이용하여 패턴놀이를 해 본다.
- 4) 여러 가지 도구를 이용하여 친구의 키를 재어 본다.



활동 7

편리한 깔때기

활동형태


영역

자유선택
활동

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 깔때기의 쓰임새에 관심을 갖는다. · 깔때기를 유용하게 활용해 본다. · 물을 옮길 수 있는 여러 가지 도구를 탐색하고, 비교해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

동화 ‘편리한 깔때기’ 플래시 , 플라스틱 깔때기, 풍선, 국자, 컵, 그릇, 수저, 빈 수조 1개, 물이 담겨진 수조 1개

나. 활동 방법

- 1) ‘편리한 깔때기’ 플래시 동화를 보며 이야기 나눈다.
 - 어떤 일이 있었니?
 - 너희들도 이런 적이 있었니?
 - 이럴 때에는 어떻게 하면 좋을까?
- 2) 물을 옮길 수 있는 여러 가지 도구를 찾아본다.
 - 물을 옮길 수 있는 도구들은 어떤 것들이 있을까?
 - 그 도구를 가지고 물을 어떻게 옮길 수 있을까?
- 3) 실물자료를 탐색해 본다.
 - 이것을 사용해 본 적이 있니?
 - 언제 사용할까?
- 4) 물을 옮길 수 있는 도구를 예측해 본다.
 - (도구들을 가리키며) 여러 가지 도구 중에서 풍선에 물을 쉽게 넣을 수 있는 도구는 어떤 것이 있을까?
 - 왜 그 도구가 풍선에 물을 쉽게 넣을 수 있을 것이라고 생각하니?
- 5) 여러 가지 도구를 이용하여 풍선 속에 물을 넣어본다.
 - 어떤 도구를 사용해서 물을 옮겨 볼까?
 - 국자로(그릇으로, 컵으로, 수저로) 물을 옮기니까 어떤 일이 일어났니?

- 물을 옮기면서 어려운 점이 있었니?
- 물을 흘리지 않고 쉽게 옮기려면 어떤 도구를 이용하면 좋을까?
- 6) 깔때기를 탐색해 본다.
 - 이것의 이름은 무엇일까?
 - 모양은 어떠니?
 - 사용해 본 적이 있니?
 - 언제, 어디에서 사용해 보았니?
- 7) 깔때기를 이용하여 물을 부었을 때의 편리한 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 수저, 국자, 그릇, 컵만 사용했을 때와 깔때기를 함께 사용했을 때 어떤 점이 달랐니?
 - 깔때기를 사용해서 물을 옮겨 넣어 보니 어떤 점이 편리했니?
 - 깔때기를 다른 방법으로 사용해 볼 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 물을 흘릴 수 있으므로 수건을 미리 준비한다.
- 2) 다치지 않도록 사전에 안전약속에 대해 충분히 이야기 나눈다.
- 3) 풍선을 입에 넣지 않도록 유의한다.
- 4) 유아가 주도적으로 탐구과정에 참여하도록 자유로운 분위기를 조성한다.

라. 활동 평가

- 1) 깔때기의 다양한 쓰임새에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 깔때기를 유용하게 활용하는지 평가한다.
- 3) 물을 옮길 수 있는 여러 가지 도구를 탐색하고 비교하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 물 이외의 다른 물체나 물질을 옮길 수 있는 도구를 찾아보고 탐색해 본다.
- 2) 깔때기를 이용하여 PET병에 물 많이 채우기 게임을 한다.
- 3) 과학 활동 후 완성된 물 풍선을 이용하여 물 풍선 전달하기 게임을 한다.



활동 8

드라이버를 안전하게 사용해요

활동형태

자유선택
활동

영역

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 드라이버의 안전한 사용방법에 관심을 갖는다. · 눈과 손의 협응력을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

드라이버(십자, 일자모양), 나사못 판

나. 활동 방법

- 1) 드라이버를 보며 탐색해 본다.
 - 이 도구를 본 적 있니?
 - 이 도구는 어떻게 생겼니?
 - 이 도구의 이름은 무엇일까?
- 2) 드라이버의 쓰임새와 경험에 대해 이야기해 본다.
 - 드라이버를 사용하는 것을 본 적이 있니?
 - 드라이버는 어디에 사용하는 걸까?
- 3) 나사못을 보며 탐색해 본다.
 - 이것을 본 적이 있니?
 - (나사못의 머리를 보며) 어떻게 생겼니?
 - 이것의 이름은 무엇일까?
- 4) 드라이버를 안전하게 사용하는 방법에 대해 이야기해 본다.
 - 드라이버를 사용할 때 조심해야 할 점은 무엇이 있을까?
 - 드라이버를 안전하게 사용하려면 어떻게 해야 할까?
- 5) 드라이버를 이용해 나사못을 풀어 본다.
 - 어떻게 사용하니 나사못이 잘 풀어 졌니?



〈드라이버〉



〈나사못 판〉



〈드라이버로 나사못을 푸는 모습〉

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들의 손 크기에 맞는 드라이버를 준비해 둔다.
- 2) 드라이버, 나사못의 종류를 충분히 탐색해 본다.

라. 활동 평가

- 1) 드라이버를 안전하게 사용하는 방법에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 눈과 손을 협응하여 드라이버를 사용하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 드라이버를 사용해 장난감의 나사를 풀어본다.
- 2) 크기가 다른 나사를 준비하여 드라이버로 풀어본다.

활동 9

사진기를 만들어요

활동형태	영역
자유선택 활동	미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 사진기의 기능과 구조에 대해 관심을 갖는다. · 다양한 재료와 도구를 이용하여 사진기를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기 · 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 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

유아 모습이 담긴 사진, 실물자료(사진기, 우유팩 혹은 종이상자, 색깔 종이컵, 다양한 스티커와 셀로판지, 유성 사인펜, 목공용 본드, 가위, 끈, 반짝이)



나. 활동 방법

- 1) 유아들의 활동사진, 다양한 생활도구 사진을 감상하며 이야기 나눈다.
 - 이 모습은 어떤 장면일까?
 - 이 사진은 무엇을 찍은 걸까?
 - 이러한 모습을 사진으로 남길 수 있도록 해주는 도구는 무엇일까?
 - 어떻게 사용할까?
 - 지금은 오래 동안 기억하고 싶은 장면을 사진을 찍어 두는데, 사진기가 없던 옛 날에는 어떻게 했을까?
- 2) 사진기를 만들 수 있는 방법에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 사진기를 만들려면 어떤 재료가 필요할까?
 - 어떤 자료를 사용하여 만들면 좋을까?
 - (준비한 자료를 보여주며) 이것으로 사진기의 어떤 부분을 만들 수 있을까?
 - 사진기는 어떤 부분들로 이루어져 있니? (끈, 렌즈, 플래시 등)
 - 사진기의 화면은 무엇으로 만들면 좋을까?
 - 사진을 찍을 때 누르는 셔터의 위치는 어디로 하면 좋을까?
- 3) 도구 사용에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 가위를 사용할 때는 어떻게 해야 할까?
 - 목공용 본드를 안전하게 사용하려면 어떻게 해야 할까?
 - 나만의 멋진 사진기를 만들려면 자료를 어떻게 사용해야 할까?
- 4) 완성한 사진기를 보며 이야기 나눈다.
 - 사진기를 어떻게 만들었는지 소개해 볼까?
 - 만든 사진기로 어떤 것을 하고 싶니?
 - 사진기 어느 부분 만들 때가 어려웠니?
 - 친구 사진기와 어디가 다른지 살펴볼까?

다. 활동의 유의점

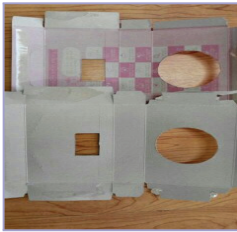
- 1) 실물 사진기 관찰 시 조심하여 다루도록 한다.
- 2) 디지털 사진기나 폴라로이드 사진기로 유아들이 직접 촬영해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 사진기의 기능과 구조에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 다양한 재료와 도구를 이용하여 사진기를 만드는지 평가한다.

마. 확장 활동

1) 제작한 사진기를 들고 사진관 놀이를 해 본다.



〈사진기 만들기 재료
(빈 상자, 끈, 반짝이 등)〉



〈사진기 완성〉



〈사진기를 가지고 활동하기〉



활동 10

신기한 자석

활동형태	영역
자유선택 활동	음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자석의 특성을 이용한 도구를 탐색한다. · 노랫말을 바꾸어 불러봄으로써 자석의 특성에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 <li style="padding-left: 20px;">동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

자석이 사용되는 상황의 사진이나 실물자료(자석이 장착되어 있어 열고 닫기 편한 지갑, 화이트보드 위에 메모용으로 사용되는 자석) 다양한 모양의 자석, 자석 실험을 위한 다양한 도구(클립, 지우개, 숟가락, 가위 등)

나. 활동 방법

- 1) 생활 속에서 자석이 사용되는 상황의 사진을 보며 이야기 나누다.
 - (지갑을 보여 주며) 이것은 무엇이니? 이 지갑의 문은 왜 쉽게 잘 닫혀 지는 것일까?
 - (메모용 화이트보드를 보여주며) 이 종이는 왜 이곳에 잘 붙어 있을까?
 - 지갑을 닫을 때 쉽게 닫히게 해 주는 이 물건의 이름은 무엇일까?
- 2) 자석의 특성을 탐색해 본다.



- 이것은 무엇이니?
 - 이 자석을 사용해 본 적이 있니?
 - 언제 사용해 보았니?
 - (손가락을 보여주며) 자석을 이 손가락에 대어 보면 어떤 일이 생길까?
 - (플라스틱으로 만든 포크를 보여주며) 자석을 이 포크에 대어 보면 어떤 일이 생길까?
 - 자석에 어떤 물건은 붙고, 어떤 물건은 안 붙을까?
 - 자석에 붙는지, 붙지 않는지 알아보고 싶은 물건을 교실에서 찾아보자.
- 3) 노래를 부르며(여우야 여우야 개사곡) 자석에 붙는 것과 붙지 않는 것을 실험해 본다.
- 무엇을 찾아왔니?
 - 선생님의 노래에 맞추어 자석에 물건을 붙여 볼까?
- 4) 다함께 노래를 불러 본다.
- 번갈아가며 불러 볼까?
 - 손뼉 치며 불러 볼까?
 - 또 어떻게 불러 보고 싶니?
- 5) 활동 후 평가한다.
- 자석에 붙는 것과 붙지 않는 것은 무엇이었니?
 - 어떤 점이 재미있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 자석에 붙는 것과 붙지 않는 것을 충분히 탐색해 본 후 활동한다.
- 2) 사전에 원곡인 전래동요 ‘여우야 여우야’를 익숙하게 불러본 후 활동한다.

라. 활동 평가

- 1) 자석의 특성을 아는지 평가한다.
- 2) 노래말을 바꾸어 즐겁게 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할을 정하여 자석 붙이기 게임을 한다.
- 2) 자석 자동차 경주(밀어내기)를 해 본다.

신기한 자석

자석아 자석아 무얼 줄까?
 (클립) 주라 힘쟁이
 붙었니? 떨어졌니? 붙었다
 자석아 자석아 무얼 줄까?
 (지우개) 주라 힘쟁이
 붙었니? 떨어졌니? 떨어졌다
 ※ '여우야 여우야' 개사

활동 11

가위 안전송

활동형태

자유선택
활동

영역

음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 가위의 안전한 사용법을 안다. · 자신의 생각을 노래와 율동으로 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기 · 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 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

가위로 장난치는 상황 삽화 , 가위, '가위 안전송' 가사판, CD 플레이어 등

나. 활동 방법

- 1) 가위로 장난을 치는 상황 삽화를 보며 이야기 나눈다.
 - 어떤 모습이니?
 - 어떤 일이 일어날 것 같니?
- 2) 안전한 가위 사용법에 대해 이야기 나눈다.
 - (가위를 보여주며) 가위는 무엇을 할 때 많이 사용하니?
 - 가위를 사용할 때는 어떤 점을 조심해야 할까?
 - 가위를 다 사용하고 난 다음에는 어떻게 하면 좋을까?



- 가위를 사용하고 있는데 친구가 가위를 빌려 달라고 하면 친구에게 어떻게 전해 주면 좋을까?
- 미술 영역에서 역할놀이 영역으로 가위를 가지고 가려면 어떻게 하면 좋을까?
- 3) ‘꼭꼭 약속해’를 개사하여 ‘가위 안전송’을 만들어본다.
 - ‘꼭꼭 약속해’ 노랫말을 바꾸어 가위를 안전하게 사용하는 노랫말로 바꾸어 보면 어떨까?
- 4) 유아들이 말한 안전 약속을 받아 적어 ‘가위 안전송’ 노랫말 판을 완성한다.
 - 가위를 안전하게 사용하려면 어떤 약속이 필요할까?
 - 이 부분은 어떻게 바꾸면 좋을까?
- 5) 완성한 ‘가위 안전송’에 맞춰 간단한 울동을 만들어본다.
 - 가위는 어떤 동작으로 표현할 수 있을까?
 - 이 부분은 어떻게 표현하면 좋을까?
- 6) 친구들과 ‘가위 안전송’ 노래를 부르며 울동을 해 본다.
- 7) 활동을 마친 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - ‘가위 안전송’을 만들어보니 어땠니?
 - 가위를 안전하게 사용할 수 있는 또 다른 방법이 있을까?
 - 다음에는 또 어떤 도구의 안전송을 만들어보고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 노래를 쉽게 재구성할 수 있도록 가위 사용 그림을 다양하게 준비한다.
- 2) 다소 소란스럽더라도 유아들의 자유로운 표현을 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 가위의 안전한 사용법을 아는지 평가한다.
- 2) 노래나 울동으로 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 만든 ‘가위 안전송’에 맞춰 악기 연주를 해 본다.
- 2) 가위 외에 다른 도구의 안전송을 만들어 본다.
- 3) 가위를 사용하여 다양한 미술활동을 해 본다.

가위 안전송

가위를 안전하게 사용할 수 있어요
손잡이를 친구 쪽으로 전해 주세요

가위를 안전하게 사용할 수 있어요
가위로 장난치면 위험합니다

가위를 안전하게 사용할 수 있어요
돌아다닐 땐 가위를 놓아주세요

※ ‘꼭꼭 약속해’ 노래 개사하기

12

도구가 필요해요

활동형태	유형
대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 주변의 생활도구의 종류와 기능에 관심을 갖는다. · 쓰임새가 비슷한 생활 도구별로 분류할 수 있다. · 도구와 관련된 자신의 경험이나 생각을 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 <li style="padding-left: 20px;">인지적 요소 - 사고의 수렴 <li style="padding-left: 20px;">인지적 요소 - 문제해결력 · 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

주전자 실물자료, 비밀 주머니, 유아들이 가져온 도구 실물자료(빗자루, 쓰레받기, 냄비, 국자, 뒤집개, 크레파스, 색연필, 가위, 풀, 칫솔, 수건), 분류 카드

나. 활동 방법

- 1) 비밀 주머니 안에 있는 물건이 무엇인지 추측하여 본다.
 - 이 비밀 주머니 속에 무엇이 들어 있을까?



- 무엇이 들어 있는지 어떻게 알아볼 수 있을까?
 - 두드려 보니 어떤 소리가 나니? 만져 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 노래를 듣고 무엇인지 맞추어 볼까?
 - (동요 '주전자' 중 '주전자' 부분을 빼고 노래를 불러 준 후) 무엇인 것 같니?
 - 이것을 사용해 본 적이 있니?
 - 언제, 어디에서 사용하는 걸까?
- 2) 유아들이 가져온 도구를 각자 소개하며 도구의 기능과 역할에 대해 이야기 나눈다.
- 친구들이 가져온 도구들을 소개해 볼까?
 - 언제 사용할까?
 - 이것을 이용하면 어떤 점이 좋을까?
- 3) 쓰임새가 비슷한 생활 도구들끼리 분류해 본다.
- 여기 있는 도구들을 쓰임새가 비슷한 것끼리 분류해 볼 수 있겠니?
 - (유아들이 분류를 마친 후에) 이걸 어떤 도구들끼리 분류해 본 거니?
- 4) 우리가 도구를 사용하는 이유에 대하여 이야기 나눈다.
- 사람들은 이런 다양한 도구들을 왜 만들었을까?
 - 만약 이런 도구가 없다면 어떻게 될까?
- 5) 도구를 안전하게 사용하는 방법에 대해 이야기 나눈다.
- 도구를 사용할 때 조심해야 할 점은 없을까?
 - 편리하고 안전하게 사용하려면 어떤 점을 주의해야 할까?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물자료를 제시할 때는 안전에 유의하여 활동한다.
- 2) 부엌, 청소, 미술, 놀이 도구 등 생활도구의 범위가 넓고 종류가 다양하므로 실물 자료 준비를 위한 가정 연계 시 유아들이 생활 주변에서 쉽게 접할 수 있는 도구 목록을 나누어 제시한다.
- 3) 자유선택활동 시간에 도구 실물 또는 사진자료를 통해 사용하는 장소와 사람, 경험 등에 대해 이야기 나누고 유사한 쓰임새의 도구끼리 모아보는 경험을 제공한다.
- 4) 쓰임새가 비슷한 도구들끼리 모아 볼 때, 다소 소란스럽더라도 유아들이 적극적으로 활동에 참여하도록 허용하고 격려해 준다.
- 5) 다양한 분류 기준을 생각해 볼 수 있도록 수용해 주고, 유아들이 정한 분류 기준을 분류 카드에 적어 준다.

라. 활동 평가

- 1) 주변의 생활도구의 종류와 기능에 대해 관심을 갖는지 평가한다.

- 2) 쓰임새가 비슷한 생활 도구를 분류할 수 있는지 평가한다.
- 3) 도구와 관련된 자신의 경험이나 생각을 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) ‘○○도구가 없다면?’에 대해 다양하게 생각해 보고 그림이나 글로 표현해 본다.
- 2) 도구의 기능과 역할에 어울리는 도구 별명짓기 놀이를 해 본다.
- 3) 다양한 도구를 신체로 표현해 본다.
- 4) 청소, 미용, 미술, 놀이 도구 등 다양한 도구를 직접 탐색하고 사용해 보는 활동을 전개한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 활동 13 </div>	점점 편리해져요	활동형태	유형
		대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구가 점차 편리하게 변화되었음을 안다. · 생활도구의 적절한 사용법을 안다. · 생활도구의 편리함에 대해 자신의 생각을 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 낱말과 문장으로 말하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

‘점점 편리해져요’ 플래시 , 식물자료(돋보기, 붓, 빨래판, 빗자루), 수수께끼 상자

나. 활동 방법

- 1) 비밀상자를 이용하여 옛날에 사용했던 도구들에 대하여 이야기 나눈다.
 - 비밀 상자에 어떤 물건이 들어있는지 눈으로 보지 않고 알아보려면 어떻게 해야 할까?
 - (돋보기를 만져보게 한 후) 어떤 모양과 느낌인지 친구들에게 말해 줄 수 있겠니?
 - 물건을 만져 본 친구의 이야기를 들어보니 어떤 물건인 것 같니?
 - 돋보기는 무엇을 할 때 쓰는 도구일까?
 - 돋보기가 없던 옛날에는 작은 것을 볼 때 어떻게 했을까?
- 2) (플래시를 보며) 편리해진 생활도구에 대하여 이야기 나눈다.



- 옛날 아주 옛날에 글씨를 쓸 때 어떻게 했을까?
 - (붓을 보여주며) 이것은 무엇일까? 어디에 사용하는 도구일까?
 - 이렇게 붓으로 글씨를 썼을 때에는 어떤 점이 불편했을까?
 - 지금은 글씨를 쓸 때 어떤 도구를 이용하니?
 - 붓을 이용하여 글씨를 쓸 때와 연필을 이용하여 글씨를 쓸 때 어떤 차이점이 있을까?
 - 왜 이런 도구들을 사용하게 되었을까?
 - 사용할 때 어떤 점이 편리해졌을까?
 - (빨래판을 보여주며) 이것은 무엇일까? 어디에 사용하는 도구일까?
 - 냇가에 가서 돌 위에 빨래를 놓고 세탁했을 때에는 어떤 점이 불편했을까?
 - 지금은 빨래할 때는 어떤 도구를 이용하니?
 - 돌 위에서, 빨래판을 이용 할 때, 세탁기를 이용하여 세탁할 때 어떤 차이점이 있을까?
 - 왜 이런 도구들을 사용하게 되었을까?
 - 사용할 때 어떤 점이 더 편리해졌을까?
 - 우리 주변에서 사용하는 생활도구 중에 옛날보다 편해진 도구들에는 또 무엇이 있을까? (신발, 휴대폰 등)
- 3) 우리가 사용하는 도구 중 더 편리해졌으면 하는 도구에 대해 이야기 나눈다.
- 사용하는 도구 중에 불편한 것이 있니?
 - 어떤 점이 불편하니?
 - 그 도구가 어떻게 변화되었으면 좋겠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물 도구를 자유 선택 활동 시간에 미리 제시하여 유아들이 탐색의 기회를 가질 수 있도록 한 후 이야기를 나눈다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구가 점차 편리하게 변함을 아는지 평가한다.
- 2) 생활도구의 적절한 사용법을 아는지 평가한다.
- 3) 생활도구의 편리함에 대해 자신의 생각을 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) ‘빨래하기’ 신체 활동을 해 본다.
- 2) 편리해진 생활도구 책 만들기 활동을 해 본다.

활동 14

여러 가지 가방

활동형태	유형
대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리의 생활을 편리하게 해 주는 가방 사용에 관심을 갖는다. · 자신의 경험과 생각을 이야기 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

‘여러 가지 가방’ 플래시 , 여러 가지 가방 실물자료

나. 활동 방법

- 1) 유치원/어린이집 가방을 보며 가방의 생김새와 필요성에 대해 이야기 나눈다.
 - 우리 유치원/어린이집 가방은 무슨 색이니?
 - 가방에 지퍼(어깨띠, 작은 주머니 등)는 왜 필요할까?
 - 유치원/어린이집 가방에는 무엇을 넣고 다니니?
 - 유치원/어린이집 가방이 없으면 어떤 점이 불편할까?
- 2) 교사의 가방을 살펴보며 이야기 나눈다.
 - 누구의 가방일까?
 - 선생님 가방 안에는 무엇이 들어 있을까?
 - 선생님 가방과 유치원/어린이집 가방의 같은 점은 무엇일까? 또 다른 점은 무엇일까?
- 3) ‘여러 가지 가방’ 플래시를 보며 이야기 나눈다.
 - 이 가방들을 본 적이 있니?
 - (가방의 종류를 한 가지씩 클릭하며) 이 가방 안에는 무엇이 들어 있을까?
 - 이 가방은 언제 사용할까?
 - 이 가방의 편리한 점은 무엇일까?
 - 이 가방을 선물한다면 누구에게 주고 싶니?
- 4) 지금까지 본 가방 외에 또 다른 가방을 본 경험을 이야기 나눈다.
 - 우리가 지금까지 보았던 가방 말고 다른 가방을 본 적 있니?



- 그 가방은 누가, 언제 사용하고 있었니?
- 어떻게 사용했었니?
- 5) 나만의 가방을 만든다면 어떤 가방을 만들고 싶은지 이야기 나눈다.
 - 너희들이 만약 가방 만드는 사람이라면 어떤 가방을 만들고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 미리 유아들에게 집에서 가방을 가져 올 수 있도록 안내한다.
- 2) 역할놀이 영역에 여러 가지 가방들을 준비해 둔다.

라. 활동 평가

- 1) 우리의 생활을 편리하게 해 주는 가방의 사용에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 자신의 경험과 생각을 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 종이가방을 이용하여 ‘가방 디자인하기’ 활동으로 확장할 수 있다.
- 2) 가방가게 놀이로 확장할 수 있다.

활동 15

아차! 조심해요

활동형태

유형


대·소집단
활동

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미술도구의 안전한 사용방법에 대해 안다. · 미술도구 사용에 대한 자신의 경험과 생각을 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

미술도구 그림자 자료(가위, 테이프커터기, 연필, 물감, 목공 풀, 사인펜·매직), 미술도구 실물자료(가위, 테이프커터기, 연필, 물감, 목공 풀, 사인펜·매직), ‘아차! 조심해요’ 그림자료

(물감이 튀어 친구의 그림이 망친 그림, 연필의 뾰족한 부분을 위로 하여 연필통에 넣는 모습, 테이프커터기의 칼날 부분을 만지는 모습 등), 미술도구의 안전한 사용법 ○, × 퀴즈 PPT 

나. 활동 방법

- 1) 그림자료를 보며 미술도구 실물자료를 찾아본다.
 - 이 그림자는 무엇일까?
 - 우리 반 어느 영역에서 사용하는 도구일까?
- 2) 찾아온 미술도구를 탐색한다.
 - 이것은 무엇이니?
 - 사용해 본 적 있니? 무엇을 할 때 사용했니?
 - 어떻게 사용할까?
 - 이 도구를 사용하면 어떤 점이 편리하니?
- 3) ‘아차! 조심해요’ 그림자료를 보며 미술도구의 안전한 사용법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 어떤 모습이니?
 - 너희들도 이런 적이 있니?
 - 미술도구를 위험하게 사용하면 어떤 일이 일어날까?
 - (가위, 테이프커터기, 연필, 물감, 목공 풀, 사인펜·매직)을 사용할 때 어떤 점을 조심해야 할까?
- 4) 미술도구의 안전한 사용법에 대한 ○, × 퀴즈를 낸다.
 - (PPT 자료를 보며) 안전하면 ○, 위험하면 ×로 손으로 표시해 보자.
- 5) 미술도구를 안전하게 사용하도록 약속한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 미술 도구의 유용성을 먼저 다룬 후 위험성에 대해 알아본다.
- 2) 위험한 상황을 보고 모방하지 않도록 지속적으로 지도한다.

라. 활동 평가

- 1) 미술도구의 안전한 사용방법을 아는지 평가한다.
- 2) 미술도구 사용에 대한 자신의 경험과 생각을 말할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미술도구를 안전하게 사용하여 직접 미술활동을 경험해 본다.
- 2) 가위 안전하게 전달하기 게임을 한다.



활동 16

필요해요

활동형태

대·소집단
활동

유형

동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 생활에 필요한 생활도구의 기능에 관심을 갖는다. · 동시를 듣고 자신의 생각과 느낌을 이야기 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

‘필요해요’ 동시자료, 실물자료(모자, 물병, 장갑)

나. 활동 방법

- (실물자료를 보며) 도구들의 기능에 대해 이야기를 나눈다.
 - (모자를 보여주며) 사용해 본 적이 있니? 언제 사용하니?
 - 날씨가 더울 때 무얼 마시고 싶니?
 - 물은 어디에 담아 둘까?
 - 달리기 하고 난 뒤에 물을 마시면 느낌이 어떠니?
 - 추운 날씨에 손이 시려 올 때 어떤 물건을 사용하면 따뜻할까?
 - 장갑을 가지고 있니?
 - 장갑을 껴보면 느낌이 어떠니?
- 동시자료를 통해 동시를 들려주고 내용에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 도구들이 나왔니?
 - 왜 필요하다 말하고 있니?
 - 반복되는 말은 무엇이니?
- 다양한 방법으로 동시를 읊어 본다.
 - 동시에서 ‘필요해요’ 하는 부분은 친구들이 읊고 다른 부분은 선생님이 읊어 볼게요.
 - 이번에는 친구들이 나누어 읊어 볼까?
 - ‘필요해요’ 부분은 누가 읊으면 좋을까?
 - 어떤 방법으로 동시를 읊어 보면 재미있을까?
 - 또 다른 방법은 없을까?

- 4) 동시를 듣고 난 느낌과 생각을 이야기 나눈다.
- 동시에서 더울 때 필요한 도구는 무엇이었니?
 - 동시에 나오는 도구 외에 더울 때 필요한 도구는 어떤 것이 있을까?
 - 이 도구는 어떨 때 사용하면 좋을까?
 - ‘필요해요’ 동시를 듣고 나니 어떤 느낌이 드니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물을 참고하여 유아들이 도구의 편리함을 이해하는데 도움을 주도록 한다.
- 2) 과학 영역에 실물자료를 진열하여 관찰하게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리생활에 필요한 도구의 기능에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 동시를 듣고 자신의 느낌과 생각을 이야기 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 소풍갈 때 필요한 도구 삽화 책을 만들어 본다.

<p>필요해요</p> <p style="text-align: right;">김태은</p> <p>햇볕이 짹짹 내리 쬐어요 너무 너무 더워요 모자가 필요해요</p> <p>친구랑 달리기를 열심히 했어요 너무 너무 목 말라요 물병이 필요해요</p> <p>찬 바람이 쌩쌩 불어와요 너무 너무 손 시러요 장갑이 필요해요</p>
--



활동 17

신기한 요술 냄비

활동형태


대·소집단
활동

유형

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활에서 재활용되는 도구에 대해 관심을 갖는다. · 동화를 듣고 자신의 생각과 느낌을 이야기할 수 있다. 	<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 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

동화 ‘신기한 요술 냄비’ 플래시 , 실물자료(냄비, 숟가락, 장화, 수건 등)

나. 활동 방법

- 1) 동화 플래시를 보며 제목을 알아본 후 동화를 들려준다.
 - 동화의 제목은 ‘신기한 요술 냄비’라고 한단다.
 - 어떤 이야기일 것 같니?
 - 냄비를 본 적이 있니?
- 2) 동화 듣고 내용을 회상한다.
 - 어느 마을에서 일어난 일이니?
 - 곰순이 아주머니가 가지고 오신 것은 무엇이니?
 - 큰 숟가락이 어떻게 되었니?
 - 주문은 몇 번을 외쳐야 되니?
 - 큰 물건은 어떻게 변한다고 하였니?
 - 토순이네 식구들이 필요한 것은 무엇이었니?
 - 작은 물건을 크게 바꾸어 쓴 친구는 누구였니?
 - 물건을 바꾸어 다시 사용하게 된 동물들의 마음은 어떨까?
 - 쥐들이는 어떻게 되었을까?
 - 어떤 부분이 가장 재미있었니?
- 3) 다시 쓸 수 있는 물건들에 대해 알아본다.
 - 작아진 신발은 어떻게 하면 다시 사용할 수 있을까?
 - 물려받은 옷이 크면 어떻게 하여 입을 수 있을까?

- 우리 교실에 있는 물건 중 요술 냄비에 넣고 싶은 것은 무엇이 있니?

다. 활동의 유의점

- 1) 물려받은 물건을 받지 않겠다는 상황이 일어날 때 자연스럽게 들려준다.
- 2) 유치원/어린이집에서도 장난감을 수리하여 재활용 하는 활동을 해 본다.

라. 활동 평가

- 1) 생활에서 재활용되는 도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 자신의 생각과 느낌을 이야기 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 재활용 할 수 있는 물건 삽화 책을 만들어 본다.
- 2) 쥐돌이가 어떻게 되었을지 그림으로 그려본다.
- 2) 다 읽은 동화책, 작아진 옷 등을 모아 알뜰 시장 놀이를 해 본다.

<동화>

신기한 요술 냄비

임명희

곰순이 아주머니가 숲 길을 걷고 있을때 풀숲에 있는 노란 냄비를 보았어요.

“아니, 웬 냄비가 있지?”

“마침 콩죽을 끓여 먹으려 했는데 잘 되었네.”

곰순이 아주머니가 냄비 뚜껑을 열어보니, 냄비 속에 파랑색 편지가 들어 있었어요.

편지에는 이렇게 쓰여 있었답니다.

‘이 냄비는 신기합니다.’ 냄비 속에 작은 것을 넣으면 크게 되고, 큰 것을 넣으면 작게 된답니다. 꼭 지켜야 할 일은 냄비를 깨끗하게 닦아서 사용해야 합니다. 그리고 “승승구리 승승구리! 작아(커) 저라!” “승승구리 승승구리! 작아(커)저라!” 하고 주문을 꼭 한 번만 외쳐야 합니다.

깜짝 놀란 곰순이 아주머니는 집으로 돌아와 냄비를 반짝 반짝 깨끗하게 닦았어요.

“옳지! 우리집에 있는 큰 숟가락을 넣어 봐야지. 너무 커서 입을 크게 벌려야 죽을 먹을 수 있어 흘리고 불편했는데 내게 맞는 작은 숟가락으로 바꿔야지.”

곰순이 아주머니는 냄비 속에 큰 숟가락을 넣고 주문을 외웠어요.

“승승구리! 승승구리! 숟가락아 작아져라, 승승구리! 승승구리! 숟가락아 작아져라.” 아니!

이게 웬일이예요? 정말! 큰 숟가락이 곰순이 아주머니 입에 꼭 맞게 조그맣게 변했어요.

신이 난 곰순이 아주머니는 밖으로 달려 나가 큰 소리로 외쳤어요.

“마을 친구들에게 알립니다! 마을 친구들에게 알립니다! 큰 것은 작게 바꿔주고 작은 것은



크게 바꿔주는 노란 요술 냄비가 있습니다. 물건을 가져와 편리하게 바꿔 사용하세요. 어서 어서 마을 회관으로 모이세요.”

이 소식을 들은 숲속 마을 친구들이 마을 회관으로 모였어요.

토실이네는 식구가 7명이나 되어 큰 이불이 필요했어요.

그래서 작은 수건을 넣고 ‘승승구리! 승승구리! 커져라 이불!’ 하고 주문을 외우니, 작은 수건이 큰 이불로 되었어요.

여동이네는 형이 신던 큰 장화를 작은 장화로 바꿔 동생이 신게 되었지요.

호식이네는 다 닳아진 크레파스를 아주 기다란 크레파스로 바꿔 좋아하는 그림을 맘껏 그릴 수 있게 되었답니다.

여러분!

여러분들은 요술냄비에 무엇을 넣고 싶나요?

활동 18

내가 제일 멋진 도구야

활동형태

유형

대·소집단
활동

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 생활도구의 바르고 안전한 사용 방법을 안다. 동화를 듣고 자신의 생각을 간단한 문장으로 말할 수 있다. 동화를 바르게 듣는 태도를 가진다. 	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 의사소통: 듣기 - 바른 태도로 듣기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

동화 ‘내가 제일 멋진 도구야’ 플래시

나. 활동 방법

- 동화의 제목을 보며 이야기를 예상해 본다.
 - (제목을 읽어주며) 어떤 이야기가 나올 것 같니?
- 동화를 들려준다.
- 동화내용에 대하여 이야기 나눈다.
 - 동화에는 어떤 도구가 나왔니?
 - 동환이가 어떤 도구를 가지고 놀다가 다쳤니?

- 동화를 듣고 어떤 부분이 가장 기억에 남았니?
- 도마 할머니는 도구 친구들에게 어떤 이야기를 했니?
- 도마 할머니의 이야기에 도구 친구들은 어떤 마음을 가졌니?
- 동환이는 다음날 아침 친구들을 만났을 때 어떤 이야기를 했니?
- 4) 도구를 안전하게 사용하는 방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 도구들 중 친구들이 사용해 본 적이 있는 것은 무엇이니?
 - 사용할 때 위험한 적은 없었니?
 - 동화 속에 나온 도구를 안전하게 사용하는 방법에는 어떤 것이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 생활도구를 안전하게 사용하는 방법을 강조하며 동화를 들려준다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구의 바르고 안전한 사용 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 자신의 생각을 간단한 문장으로 말하는지 평가한다.
- 3) 동화를 바른 자세로 듣는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 동극 활동을 해 본다.

〈동화〉

내가 제일 멋진 도구야

김덕선

1. 깊은 밤입니다. 동환이네 주방에서 시끄러운 소리가 났어요.
주방에 있는 친구들끼리 서로 자기가 멋진 도구라고 다투고 있었어요.
2. 둥근 밥그릇이 잘난 채 하며 “우리는 이 부엌에서 제일 멋진 거야, 우리가 있어야 사람들이 음식을 예쁘게 담아 먹을 수 있어.”하고 말했어요. 그 때, 수저통에 있던 젓가락과 숟가락이 고개를 내밀며 “무슨 소리야, 우리가 있어야 음식을 먹을 수 있지. 그러니까 우리가 제일 멋진 도구야.” 라고 말했어요.
3. 그 때 이야기를 가만히 듣고 있던 칼과 가위가 화를 내며 “애들이 무엇을 잘 모르는가봐 우리가 있어야 김도 자르고 과일도 자르고해서 음식을 만들 수 있어. 그러니 내가 제일 멋진 도구야.” 그 말에 가스렌지 위에 있던 냄비와 국자도 뒤지지 않으려고 큰소리로 말했어요. “모두 조용히 해. 뭐니 뭐니 해도 우리가 있어야 맛있는 국과 찌개를 끓여 먹을 수 있어.”
4. 그때였어요. “무슨 소리야. 아무리 너희들이 멋져도 안전을 지키지 못하면 가장 멋진 도구가 될 수 없단다. 맛있는 요리를 먹으려 해도 주방 도구들이 안전하지 않으면 사람들은 행복할 수가 없거든.” 주방에서 가장 어른인 도마 할머니가 말했어요. 도마 할머니의 말씀을 듣고



도구들은 갑자기 몸을 움츠렸어요.

5. 도마 할머니가 “어제 주방에 있는 도구를 가지고 장난을 치던 동환이가 손을 다쳤어.”하고 말했어요. 부끄러운 표정을 한 칼이 “죄송합니다. 동환이에게 조심하라고 해야 하는데 같이 장난을 쳐서.....” 라고 멋쩍은 표정으로 이야기 했어요. “아니야. 우리도 같이 동환이랑 신나게 장난치며 놀았는걸,” 옆에 있던 가위도 이야기 했어요.

6. “아니야 우리도 미안해 젓가락, 손가락으로 그릇을 두드렸잖아.”

손가락과 젓가락이 이야기를 했어요 . “그래, 모두 잘못된 것 같아.” 모두들 미안한 표정을 하고 있을 때, 도마 할머니가 이야기 했어요. “다음부터는 동환이가 도구를 위협하게 만지면, 조심해야지 라고 이야기를 해 주도록 해요.”

7. 아침이 되었어요. 부엌 친구들 앞에 손에 붕대를 감은 동환이가 나타났어요.

“도구야 미안해, 내가 함부로 만졌지. 다음부터는 조심해서 사용할게, 너희들이 모두 있어야 맛있는 음식을 만들어 먹을 수 있어.” “아니야, 우리가 미안해 동환아.”

주방 친구들이 합창을 하였어요. “역시 너희들은 멋진 주방 도구야.” 동환이의 말에 주방 도구 친구들은 서로를 바라보며 앞으로 더 조심해서 놀자고 약속했습니다.

활동 19

주전자

활동형태



유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 주전자의 쓰임에 대해 안다. · 다양한 방법으로 노래를 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적으로 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

주전자 막대인형 자료, 주전자 실물자료, 노래 ‘주전자’ 플래시 , 음원 

나. 활동 방법

- 1) 주전자 막대인형이 나와 ‘주전자’ 노랫말과 관련된 이야기를 나눈다.
 - 안녕? 나를 본 적 있니?
 - 무엇을 할 때 사용하는 것일까?

그래 맞아. 나는 주전자야. 나는 작고 통통하지만 손잡이도 있고 주둥이도 있어.
 내 몸속에 물을 넣고 부글부글~ 뽀글뽀글~ 펄펄~ 끓여, 컵에 쪽 기울여 따라주면 된단다.
 그럼 맛있는 코코아차도 될 수 있고 유자차도 될 수 있단다.

- 2) 실물 주전자를 탐색하며 물을 끓일 수 있는 기능에 대해 이야기 나눈다.
 - 주전자 안의 물이 어떻게 끓여질까?
 - 물을 끓일 수 있는 다른 도구는 무엇이 있을까?
 - 옛날 주전자 모양은 어떻게 생겼을까?
- 3) 교사가 노래를 들려 준 후 노랫말에 대해 이야기 나눈다.
 - 주전자는 어떤 모양이니?
 - 주전자는 어떤 부분들로 이루어져 있니?
 - 물이 끓으면 어떻게 한다고 했니?
- 4) '주전자' 노래를 다양하게 불러 본다.
 - 전체 노래를 들려준다.
 - 한 음으로 멜로디를 들려준다.
 - 한 가지 소리로 불러 본다.
 - 노래를 나누어 불러 본다.
 - 전체 노래를 함께 불러 본다.
- 5) 노랫말에 따라 손동작도 만들어 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 음률 영역에 음악을 사전에 들을 수 있도록 준비하여 유아들이 곡에 익숙해지게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 주전자의 쓰임에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 다양한 방법으로 노래를 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 주전자 노래에 적합한 율동을 만들어 활동해 본다.
- 2) 주전자의 물이 끓는 모습을 관찰한 후 물이 끓는 신체활동을 해 본다.



주 전 자

이순례 곡

나는좌고등 동한 주 전 자 손 잡아있 고 주둥이있조
부글부글물 이 끓 으 면 죽 기울여따라 주 세 요

활동 20

무엇이 필요 할까요?

활동형태

유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 친숙한 생활도구에 관심을 가진다. · 편리함을 주는 도구에 고마움을 가질 수 있다. · 즐거운 마음으로 노래를 부를 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

노랫말 플래시 , 음원 , 실물자료(우산, 이불 등)

나. 활동 방법

- 1) 실물 또는 사진자료(우산, 이불)를 보며 친숙한 생활도구에 대해 이야기 나눈다.
 - (우산을 보여주며) 이것을 사용해 본 적이 있니?
 - 우산은 언제 필요 할까요?
- 2) '무엇이 무엇이 필요할까요?' 노랫말에 대해 이야기 나눈다.
 - 주르륵 주르륵 비가 오는 날에는 어떤 도구가 필요했니?
 - 새근 새근 잠을 잘 때는 어떤 도구가 필요했니?

- 3) ‘무엇이 무엇이 필요할까요?’ 노래를 불러 본다.
 - 선생님과 함께 그림가사를 살펴볼까?
 - 멜로디를 들어본 후 멜로디에 따라 손뼉으로 리듬치기를 해 보자.
 - 한 가지 소리로 멜로디를 불러 볼까?
 - 질문하는 부분과 답변하는 부분을 나누어 불러 볼까?
 - 다함께 곡 전체를 불러 볼까?
- 4) 다양한 방법으로 노래를 불러 본다.
 - 목소리의 크기를 변화 시켜 가며 크게/작게 불러 본다.
 - ‘고마운’ 부분에서만 인사하는 몸짓을 하며 불러 본다.
 - 다른 도구로 노랫말을 바꾸어 불러 본다.
- 5) 노래를 부른 후 평가한다.
 - 이 노래를 부르고 나니 어떤 기분이 드니?
 - 어떤 방법으로 부를 때가 재미있었니?
 - 다음에는 어떻게 노래를 바꾸어 불러 보면 좋을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 친숙한 생활도구에 대해 실물자료로 탐색을 먼저 실시하면 좋다.
- 2) 아이들이 노래에 친숙해질 수 있도록 자유선택활동 시간이나 전이활동 시간에 음악을 미리 듣게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 친숙한 생활도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 나에게 편리함을 주는 도구에 고마운 마음을 느끼는지 평가한다.
- 3) 즐거운 마음으로 노래를 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 노랫말에 맞는 율동을 유아들과 함께 만들어 볼 수 있다.
- 2) 리듬악기로 연주하며 불러 볼 수 있다.



무엇이 필요 할까요?

남주희 작사
서광선 작곡

♩ = 110
조금 빠르게

mf
주 르 륵 주 르 륵 비 가 오 는 날 무 엇이 무 엇이 필 요 할 까 요
새 근 새 근 잠 을 - 잘 때 무 엇이 무 엇이 필 요 할 까 요

> >

그 건 바 로 우 산 비- 를 막 아 주 는 고 마 운 우 산 우 산
그 건 바 로 이 불 포근 히 덮 어 주 는 고 마 운 이 불 이 불

활동 21

공공 감아라, 술술 풀어라

활동형태

유형

대·소집단
활동

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활주변에서 흔히 볼 수 있는 줄을 이용하여 놀이할 수 있다. · 줄을 이용한 놀이를 통하여 신체의 균형을 유지한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

유아의 3배 길이의 줄(양쪽으로 유아몸통 크기의 고리를 묶은 것) 식물자료, 줄을 이용한 놀이 모습(줄넘기, 꼬마야 꼬마야, 고무줄놀이, 통과하기, 줄감기), 노랫말(뽕뽕장서방을 개작한 노랫말) 적은 가사판

나. 활동 방법

- 1) 줄을 보며 이야기 나눈다.
 - 어디서 본 적이 있니?
 - 이름은 무엇일까?
 - 줄을 이용해 놀이를 해 본 적이 있니?
 - 너희들은 줄을 이용해서 어떤 놀이를 해 보았니?
 - 옛날사람들은 줄로 어떤 놀이를 했을까?
- 2) 줄을 이용하여 노는 모습을 보며 이야기 나눈다.
 - 어떻게 놀고 있니?
 - 놀이하고 있는 줄은 어떻게 만들었을까?
 - 어떻게 하면 친구들과 즐겁게 놀이할 수 있을까?

〈줄감기, 줄풀기 방법〉

- ① 2명의 유아가 마주 서서 줄의 양쪽 끝에 있는 고리를 허리에 건다.
- ② 한 명은 그대로 힘을 주며 서 있고, 다른 한 명은 줄을 잡고 몸에 감으면서 돈다.
- ③ 반대 방향으로 돌아서 줄을 풀고, 역할을 바꾸어서 다시 하여 본다.
- ④ 2명의 유아가 모두 줄감기에 익숙해지면, 양쪽에서 동시에 줄을 감으며 안쪽으로 들어왔다 다시 풀어 보는 활동을 하여 본다.

- 3) 줄감기와 풀기를 재미있고 안전하게 할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - (줄을 보여주며) 줄을 이용하여 두 명의 친구가 어떤 놀이를 할 수 있을까?
 - 맞은편에 있는 친구가 줄을 당기면 어떻게 해야 할까?
 - 맞은편에 있는 친구가 줄을 풀면 어떻게 하는 것이 좋을까?
 - 놀이를 할 때 장난치며 함부로 하면 어떻게 될까?
 - 줄을 이용하여 놀이 할 때 지켜야 할 약속은 어떤 것들이 있을까?
- 4) 두 명의 유아가 줄을 이용하여 놀이 한다.
- 5) 놀이에 대한 평가를 한다.
 - 줄을 이용하여 놀이 해보니 어떤 느낌이 드니?
 - 맞은편에 있는 친구가 줄을 잡고 감으니까 어떤 느낌이었니?
 - 이 줄을 이용하여 또 어떤 놀이를 해 볼 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 노래를 부르면서 손으로 줄 감는 흥내를 내면서 익숙해지도록 한다.
- 2) 안전한 장소에서 놀이 할 수 있도록 한다.



라. 활동 평가

- 1) 줄을 이용한 놀이에 관심 갖는지 평가한다.
- 2) 신체 균형을 유지하면서 놀이 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 가늘고 작은 줄을 이용해 주변의 생활도구를 감거나 풀면서 놀이해 본다.

공공 감아라, 술술 풀어라



1.공	공	감	아	라	공	공	감	아	라
2.술	술	풀	어	라	술	술	풀	어	라

1.무	엇	을	-	감	았나-	○	○	을	-	감	았지-	
	무	엇	하	러	감	았나-	숨	바	꼭	질	하	려고-
2.무	엇	을	-	풀	었나-	○	○	을	-	풀	었지-	
	무	엇	하	러	풀	었나-	친	구	하	러	풀	었지-

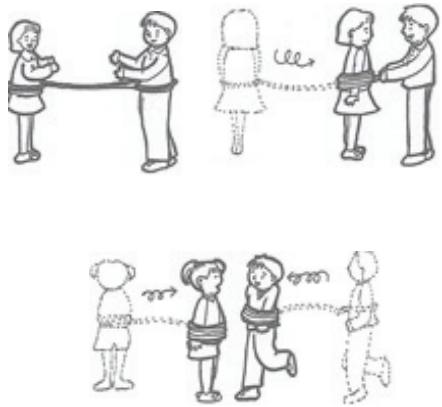
〈공공 감아라, 술술 풀어라〉

공공 감아라, 공공 감아라
 무엇을 감았나? ○○을 감았지
 무엇하러 감았나? 숨바꼭질 하려고

술술 풀어라, 술술 풀어라
 무엇을 풀었나? ○○을 풀었지
 무엇하러 풀었나? 친구하러 풀었지

공공 감아라, 공공 감아라
 무엇을 감았나? 연필을 감았지
 무엇하러 감았나? 숨바꼭질 하려고

술술 풀어라 술술 풀어라
 무엇을 풀었나? 연필을 풀었지
 무엇하러 풀었나? 글씨 쓰러 풀었지



활동 22

힘 센 보자기

활동형태

유형

대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 보자기의 쓰임에 관심을 갖는다. · 두 명이 협동하여 게임에 참여할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

실물자료(보자기, 유아물건(색연필, 사인펜, 크레파스 등)), 점수판, 도착점 표시판

나. 활동 방법

- 1) 수수께끼 상자를 보이며 안에 있는 물건에 대해 이야기한다.
 - 선생님께서 하는 몸짓을 보고 맞춰 볼 수 있겠니?
(보자기에 싸서 묶는 흉내, 들고 옮기는 흉내)
 - 이 물건은 아주 작게 접을 수 있고 펼칠 수도 있단다.
 - 다른 물건을 싸서 들고 옮길 수도 있단다.
 - 추울 때는 스카프로 사용할 수도 있단다.
- 2) 보자기를 펼쳐 보며 이야기 나눈다.
 - 어느 때 사용할 수 있을까?
 - 물건을 보자기에 담아 옮겨본 경험이 있니?
 - 요즘에는 보자기 대신 어떤 도구를 사용할까?
 - 왜 보자기를 사용하면 물건을 옮기기에 편리 할까?
 - 매듭을 묶는 방법을 알고 있니?
 - 어떻게 하면 잘 묶어질 수 있니?
 - 보자기를 펼쳐 놓고 매듭을 묶어 볼까?
- 3) 게임 자료를 소개하고 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 여기 보자기와 물건이 있어
 - 이 게임은 보자기에 물건을 싸서 저쪽으로 옮기는 게임이야
 - 빨리 가지고 가기 보다는 풀어지지 않도록 단단히 묶어 옮겨야 해
 - 즐겁게 게임을 해 보자



〈게임 방법〉

- ① 옮길 물건을 똑같이 나눈다.
- ② 도착지점을 정한다.
- ③ 두 명씩 한 팀으로 편을 나눈다.
- ④ 신호음에 맞춰 한 팀씩 보자기에 물건을 담아 도착지점에 옮기고 돌아온다.
- ⑤ 규칙을 지켜 물건을 도착지점에 잘 옮긴 팀에게 점수를 준다

- 4) 게임을 하면서 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 게임을 하면서 지켜야 할 약속은 무엇이 있을까?
 - 보자기가 풀어져 물건이 쏟아지면 어떻게 할까?
 - 물건을 어느 지점에 옮기고 돌아오면 될까?
 - 어떻게 하면 게임을 더 즐겁게 할 수 있을까?
- 5) 유아 두 명이 나와 시범을 보인다.
 - 두 친구가 먼저 나와 보자기에 물건을 싸서 옮겨 볼까?
 - 두 친구 하는 모습을 보니 즐겁게 게임을 할 수 있겠니?
- 6) 양 팀의 인원수를 확인하고 팀 이름과 응원 방법을 결정한다.
 - 친구들과 팀 이름을 만들어 볼까?
 - 이 게임에는 어떤 이름이 어울릴 것 같니?
 - 친구들을 어떻게 응원할까?
- 7) 양 팀에서 순서대로 나와 정해진 방법으로 게임을 한다.
 - 친구가 힘내어 잘 할 수 있도록 응원하자.
 - 규칙을 잘 지켜 게임하도록 하자
- 8) 게임이 끝난 후 느낌에 대해 이야기 나눈다.
 - 게임을 하면서 힘들었던 점은 무엇이었니?
 - 한 명이 게임할 때 보다 두 명이 한 팀이 되어 게임을 해 본 느낌은 어떠니?
 - 게임을 하면서 힘들었던 점은 무엇이었니?
 - 보자기는 어떨 때 사용하면 좋은 물건이었니?
 - 보자기 말고 여러 가지 물건을 옮길 때 담는 물건은 또 무엇이 있었니?
 - 보자기로 다른 놀이를 해 보면 어떨까?

다. 활동의 유의점

- 1) 옮길 수 있는 물건들을 유아들과 의논하여 넉넉하게 준비한다.
- 2) 게임을 진행하기 전 보자기의 특징에 대해 이야기 나누며 탐색할 수 있는 시간을 준다.
- 3) 옮기기 활동보다는 보자기 매듭을 묶어 물건을 단단히 싸는데 중점을 둔다.

라. 활동 평가

- 1) 보자기의 쓰임에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 두 명이 협동하여 게임에 적극 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 음악에 맞춰 보자기를 펼치거나 돌리며 보자기 리본 체조를 해 본다.
- 2) 짧게 이어가는 이야기를 만들어 본다(보자기는 넓다. 보자기는 네모다. 보자기...다).



〈힘 센 보자기 게임〉

활동 23

안전그림을 찾아요

활동형태	유형
대·소집단 활동	게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 안전하게 사용하는 방법을 안다. · 규칙을 지키며 즐겁게 게임에 참여한다. <p style="margin-top: 10px;">(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 사회질서 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기

가. 활동 자료

생활도구 삽화 🗂️ (가위, 연필, 옷걸이, 테이프커터기, 의자, 비누, 실로폰), 벨크로테이프가 붙은 삽화 🗂️ (도구를 안전하게 사용하는 모습/도구를 안전하게 사용하는 모습이 아닌 그림), 벨크로테이프가 붙은 장갑 2개, 바구니



나. 활동 방법

- 1) 생활도구의 삽화를 살펴본다.
 - 무슨 도구들이 있니?
 - 사용해 본 경험이 있니?
 - 사용할 때 다친 적은 없었니?
 - 어떻게 하다가 다치게 되었니?
 - 어떻게 사용하면 안전하게 사용할 수 있을까?
- 2) 그림자료에 있는 그림을 살펴본다.
 - 어떤 그림이 있니?
 - 도구를 안전하게 사용하는 그림은 어떤 것이 있니?
 - 도구를 안전하게 사용하지 않는 그림은 어떤 것이 있니?
 - 왜 안전하지 않다고 생각하니?
 - 그러면 이 도구를 어떻게 사용해야 되겠니?

〈게임 방법〉

- ① 두 명의 유아가 출발선으로 나와 안전장갑을 하나씩 손에 낀다.
- ② 교사가 도구의 사진을 보여주면, 그 도구를 안전하게 사용되는 모습의 그림을 찾는다.
- ③ 안전장갑으로 안전한 그림을 잡아 붙인 뒤, 출발선으로 돌아온다.
- ④ 출발선에 도착한 유아들의 그림을 보고 도구에 맞는 안전한 그림을 찾아왔는지 확인 후 바구니에 담는다.

- 3) 게임의 방법에 대해 이야기 나눈다.
- 4) 게임을 하면서 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
- 5) 유아 두 명이 나와 시범을 보인다.
- 6) 양편에서 두 명씩 한 팀이 나와서 정해진 방법으로 게임을 한다.
- 7) 팀을 나누고 인원수를 확인한다.
- 8) 게임 후 점수를 알아본다.
- 9) 게임 후 느낀 점을 이야기 나눈다.
 - 테이프커터기(의자)등을 사용할 때 어떤 점을 주의해야 하니?
 - 게임을 하면서 어떤 것이 제일 기억에 남았니?
 - 게임을 하면서 어떤 점이 어려웠니?
 - 더 재미있게 활동을 할 수 있는 방법은 무엇이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 활동을 하기 전에 게임 방법에 대해 충분히 숙지시킨다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 안전하게 사용하는 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 규칙을 지켜 즐겁게 게임을 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어 영역에 비치하여 그림을 가지고 안전하게 도구를 사용하는 그림과 안전하지 않은 그림을 분류해 본다.

24

나는 안전왕!

활동형태	유형
대·소집단 활동	게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 바르게 사용하는 방법을 알아본다. · 규칙을 지키며 즐겁게 게임에 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 사회질서 	

가. 활동 자료

게임판 삽화, 주사위, 각기 다른 색의 말 2개

나. 활동 방법

- 1) 도구를 사용한 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 식사를 할 때는 어떤 도구를 사용해 봤니?
 - 미술 영역에서는 어떤 도구를 사용해 봤니?
- 2) 도구를 안전하게 사용하는 방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 식사할 때 포크 사용하다가 다친 적은 없었니?
 - 식사할 때 사용하는 도구를 안전하게 사용하는 방법에는 어떤 것들이 있을까?



- 미술 영역에서 어떤 도구를 사용하다가 다친 적은 없었니?
- 미술 영역에서 사용하는 도구를 안전하게 사용하는 방법에는 어떤 것들이 있을까?
- 3) 게임판에 있는 그림을 살펴본다.
 - 게임판에 어떤 그림이 있니?
 - 게임판에서 안전하게 도구를 사용하는 모습은 어떤 그림이니?
 - 게임판에서 안전하게 도구를 사용하지 않는 모습은 어떤 그림이니?
 - (그림을 보며) 어떻게 하면 안전하게 사용할 수 있니?
- 4) 게임의 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 여기 게임판이 있어. 주사위를 던져 그 수 만큼 움직여 안전하게 사용하는 그림 판에 말이 도착하면 앞으로 한 칸 나가고, 안전하지 않은 그림에 도착하면 뒤로 한 칸 물러 나는거야.
 - 재미있게 게임을 할 수 있을까?

〈게임 방법〉

- ① 유아들을 두 팀으로 나누어 순서를 정한다.
- ② 이긴 팀의 유아가 먼저 주사위를 던진다.
- ③ 주사위에 나온 수만큼 말을 움직여 게임판에 둔다.
- ④ 그림에 따른 규칙에 맞추어 말을 움직인다.
- ⑤ 안전하게 생활도구를 사용하는 모습의 그림에 말이 도착 하면 앞으로 한 칸 움직인다.
- ⑥ 안전하게 생활도구를 사용하지 않는 모습이 아닌 그림에 말이 도착하면 뒤로 한 칸 움직인다.
- ⑦ 두 팀이 번갈아 가며 게임을 한다.
- ⑧ 도착점에 먼저 도착한 팀이 ‘안전왕’이 된다.

- 5) 게임을 하면서 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 게임을 하면서 지켜야 할 약속은 무엇일까?
 - 어떻게 하면 더 즐겁게 게임을 할 수 있을까?
- 6) 팀을 나누고 인원수를 확인하고 팀의 이름과 응원 방법을 정한다.
 - 친구들의 팀 이름을 함께 만들어 보자.
 - 어떤 이름이 어울릴까?
- 7) 유아가 게임의 시범을 보인다.
- 8) 게임을 한 후 점수를 알아본다.
 - 점수판을 함께 세어보자.
 - 오늘은 ○○팀이 한 개 더 많구나.
 - 축하의 박수를 보내주자.
- 9) 게임에 대한 평가를 한다.

- ○○도구를 사용할 때 주의해야 할 점은 어떤 것들이 있었니?
- 게임을 하면서 어떤 점이 재미있었니?
- 게임을 하면서 어떤 점이 어려웠니?
- ‘안전왕’이 된 기분은 어땠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 게임을 하는 동안 갈등상황이 발생하지 않도록 게임규칙을 정확히 알도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구의 바른 사용방법을 아는지 평가한다.
- 2) 규칙을 지키며 즐겁게 게임에 참여 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 게임판에 나오는 생활도구들을 신체로 표현해 본다.

활동 25

달걀찜 만들기

활동형태	유형
대·소집단 활동	요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 달걀찜 만들기에 필요한 재료와 도구를 안다. · 물질의 변화과정에 관심을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질 알아보기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

달걀을 이용한 음식(달걀프라이, 달걀말이, 달걀빵, 삶은 달걀, 달걀찜), 달걀인형, ‘달걀 찜을 만들어요’ 요리 순서 PPT, 재료(달걀, 소금, 물, 잘게 자른 파, 당근, 양파), 도구(거품기, 퓌베기, 가열기구)



나. 활동 방법

- 1) 플래시를 보며 달걀을 이용한 음식에 대해 이야기 나눈다.
 - (달걀 인형이 나와서)안녕? 난 동글동글 달걀이야. 나를 이용한 맛있는 음식이 참 많단다.
 - 이런 음식들을 먹어 본 적이 있니?(달걀을 이용한 음식 플래시를 본다)
 - 달걀을 이용한 여러 음식 중 오늘은 '달걀찜'을 만들어 보도록 하자.
- 2) 유아와 함께 준비된 요리 재료를 살펴본다.
 - 달걀찜을 만들려면 어떤 재료들이 필요할까?
- 3) 달걀찜을 만들기 위해 필요한 도구에 대해 알아본다.
 - 달걀찜을 만들려면 어떤 도구들이 필요할까?
 - 달걀의 노른자와 흰자를 섞으려면 무엇이 필요할까?
 - 이 도구의 이름은 무엇일까?
 - 무엇을 할 때 사용할까?
- 4) 요리 순서 PPT를 보며 요리 방법을 알아본다.
 - 뚝배기에 달걀을 처음 깨뜨릴 때에는 달걀은 어떤 모양이니?
 - 거품기를 이용하여 달걀을 풀면 달걀의 색은 어떻게 변하니? 모양은 어떻게 변하니?
 - 뚝배기를 가열기구에 놓고 끓이면 달걀은 어떻게 변할 것 같니?



① 뚝배기에 달걀을 깨뜨린다.



② 깨트린 달걀과 같은 양의 물을 넣는다



③ 뚝배기에 준비된 재료를 넣는다.



④ 거품기로 저으면서 섞는다.



⑤ 뚝배기를 가열기구에 올리고 끓인다.



⑥ 부풀어 오른 달걀찜을 관찰한다.

- 5) 요리할 때의 주의점에 대해 이야기 나눈다.

- 달걀찜을 만드는 데는 어떤 도구가 필요하다고 했었니?
- 어떤 도구를 사용할 때 조심해야 할까?
- 왜 조심해야 하니?
- 다 만들어진 달걀찜을 먹을 때에는 어떤 점을 조심해야 할까?
- 6) 요리활동 순서도 플래시를 본 후 요리를 해 본다.
- 7) 요리를 끝낸 후 달걀찜을 보고 이야기 나눈다.
 - 달걀이 어떻게 변했니?
 - 친구들이 예측한대로 달걀의 모습이 변했니?
- 8) 완성된 달걀찜을 함께 나누어 먹는다.
 - 달걀찜은 어떤 맛이니?
 - 달걀로 또 어떤 요리를 하고 싶니? 그 요리를 하려면 어떤 도구가 필요할 것 같니?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 불의 사용에 대한 유의점을 충분히 이야기 나눈 후 활동을 진행한다.
- 2) 활동 전에 요리도구를 탐색해 볼 수 있는 기회를 제공한다.
- 3) 뚝배기 외에 냄비, 그릇 등의 도구로 대체할 수도 있다.
- 4) 달걀물이 끓기 시작하면 불을 끄고 잔열로 익힌다.

라. 활동 평가

- 1) 달걀찜을 만들기에 필요한 재료와 도구를 아는지 평가한다.
- 2) 물질의 변화 과정에 관심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 달걀찜의 변화 과정을 몸으로 표현해 본다.
- 2) 거품기를 이용한 다른 요리 활동을 이야기해 보고 계획할 수 있다.



활동 26

생활도구 본뜨기

활동형태

대·소집단
활동

유형

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 주변의 다양한 생활도구에 관심을 갖는다. · 손의 힘을 조절하여 물감을 뿌릴 수 있다. · 물감뿌리기 활동을 즐긴다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

분무기, 물감, 신문지나 비닐갈래 물감뿌리기에 사용되는 다양한 생활도구(병뚜개, 빗, 숟가락, 포크, 가위, 플라스틱 팔찌, 빨래집게 등)PPT

나. 활동 방법

- 1) 생활도구를 이용한 물감뿌리기 활동작품을 보며 이야기 나눈다.
 - 이것은 무슨 모양일까?
 - 어떻게 이런 모양이 나왔을까?
 - 이 모양에 맞는 생활도구를 찾아볼까?
- 2) 활동재료를 탐색해 본다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 이것은 언제 사용하는 것일까?
 - 이것을 사용해 본 적이 있니?
- 3) 활동순서와 방법에 대해 이야기 나눈다.



① 신문지나 비닐갈래를 깎는다.



② 도화지를 올려 놓는다



③ 생활도구를 하나씩 놓아본다.



④ 분무기로 물감을 뿌린다. ⑤ 생활도구를 하나씩 들어올린다. ⑥ 활동 결과물을 말린다.

- 4) 활동 시 주의할 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 물감을 뿌릴 때는 어떻게 해야 할까?
 - 날카로운 도구를 이용할 때는 어떤 점을 조심해야 할까?
- 5) 생활도구를 이용해 물감뿌리기 활동을 한다.
- 6) 완성된 작품을 감상하며 이야기 나눈다.
 - 어떤 생활도구들을 표현해 보았니?
 - (활동결과물을 보여주며) 이 도구는 어떻게 사용하는 것이니?
 - 어떤 점이 어려웠니?
 - 다음에는 어떤 생활도구를 이용하여 물감뿌리기 활동을 하고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 충분한 공간을 확보하여 물감이 튀지 않도록 한다.
- 2) 바닥에 신문지나 비닐깔개를 깔고 활동한다.
- 3) 친구들의 얼굴이나 몸에 뿌리지 않도록 사전에 유아들과 충분히 이야기 나눈다.
- 4) 물감을 너무 열게 탈 경우 생활도구를 들어 올렸을 때 잘 나타나지 않을 수도 있으므로 물감의 농도를 진하게 한다.
- 5) 도입에 사용되는 생활도구는 유아들이 쉽게 예측할 수 있는 것으로 선택한다.

라. 활동 평가

- 1) 주변의 다양한 생활도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 손의 힘을 조절하여 물감을 뿌리는지 평가한다.
- 3) 물감뿌리기 활동을 즐기는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 한 장의 물감뿌리기 활동을 한 후, 물감이 다 마른 뒤에 다른 생활도구들을 겹쳐 올려놓고 물감을 다시 뿌림으로써 겹쳐진 그림의 또 다른 표현을 경험해 본다.
- 2) 나타난 결과물을 보며 어떤 생활도구인지 친구들과 수수께끼 놀이를 한다.
- 3) 분무기 외에 물감을 뿌릴 수 있는 다양한 도구를 제시한다(예 : 칫솔, 그물망 등)



활동 27

비밀그림을 그려요

활동형태

대·소집단
활동

유형

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 양초가 다양하게 사용될 수 있음을 안다. · 비밀그림 그리기 활동에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<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

물감, 붓, 흰 도화지, 양초

나. 활동 방법

- 준비된 양초를 보며 이야기 나눈다.
 - 이 물건을 본 적이 있니?
 - 언제 사용하는 물건일까?
 - 양초는 주위를 밝게 하는 일 외에 다른 일에 사용 할 수 없을까?
 - 양초를 이용하여 어떤 미술활동을 할 수 있을까?
 - 흰 도화지에 양초로 그림을 그리면 어떻게 될까?
- 보이지 않는 흰 도화지의 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 여기에 어떤 그림이 그려져 있을까?
 - 어떻게 하면 그림을 보이게 할 수 있을까?
- 비밀 그림을 그리는 방법에 대해 이야기 나눈다.

〈비밀그림 그리는 방법〉

- 양초로 흰 도화지에 그림을 그린다.
- 붓과 물감을 사용해 도화지에 물감으로 색칠한다.
- 그림을 그린다.

- 흰 도화지의 양초 그림 보며 이야기 나눈다.
 - 양초로 그릴 때 어떤 느낌이 들었니?

- 왜 그림이 보이지 않을까?
- 5) 보이는 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 물감을 칠하니까 양초로 그린 그림이 어떻게 되었니?
 - 물감으로 칠하니까 보이지 않던 그림이 왜 보이게 된 것일까?
 - 왜 양초위에는 물감 칠이 되지 않았을까?
 - 양초그림 위에 물감을 칠할 때 기분이 어떠니?
 - 그랬던 양초그림이 모두 보였을 때 느낌은 어땠니?
 - 어떤 색 물감에서 양초그림이 더 잘 보였니?
- 6) 친구들 그림을 함께 감상한다.
 - 친구들 그림을 보니 기분이 어떠니?
 - 양초그림 그리기에서 재미있던 점은 무엇이니?
 - 힘들었던 점이나 불편했던 점도 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 손에 잡을 수 있는 크기의 양초와 약간 도톰한 도화지를 사용할 수 있도록 한다.
- 2) 양초그림 도화지에 물감칠을 반복하면 종이가 찢어질 수 있다는 것을 알려준다.

라. 활동 평가

- 1) 생활 속에서 사용되는 양초를 다르게 이용하는 것을 아는지 평가한다.
- 2) 비밀그림 그리기 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 양초 외에 사인펜, 연필, 네임펜, 크레파스, 색연필 등으로 그린 후 물감을 칠해 본다.
- 2) 비밀그림 전시회를 갖는다.



활동 28

우리 동네 마트 가요

활동형태

대·소집단
활동

유형

현장체험

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구가 점점 편리하게 변화됨을 알 수 있다. · 질서를 지켜 마트 현장체험을 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구 과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

마트 영상, 사진자료

나. 활동 방법

- 1) 마트에 가 본 경험에 대해 이야기를 나눈다.
 - 마트에 가 본 적이 있니?
 - 마트에서는 무엇을 파니?
 - 마트에서 어떤 물건을 보았니?
- 2) 마트에서 생활도구 파는 점포의 영상이나 사진을 보며 이야기를 나눈다.
 - 우리 생활을 편리하게 해주는 도구에는 어떤 것들이 있니?
 - 우리 친구들이 사용할 수 있는 도구는 어떤 것일까?
 - 도구의 이름을 알아볼까?
 - 음식을 먹을 때는 어떤 도구를 사용할까?
 - 예전에는 어떤 도구로 음식을 먹었을까?
 - 예전보다 더 편리해진 도구에는 어떤 것들이 있니?
- 3) 현장체험 시 지켜야 할 약속에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 마트에 가서 둘러볼 때 지켜야 할 약속은 무엇이 있을까?
 - 물건을 함부로 만지면 어떻게 될까?
 - 마트에서 파는 도구에 대해서 잘 알아보려면 어떻게 해야 할까?
(눈으로 잘 관찰해요. 모르는 도구에 대해서 물어 봐요.)
 - 다른 사람에게 방해되지 않게 하려면 어떻게 해야 할까?
- 4) 안내해 주시는 분의 안내에 따라 마트를 둘러보고 궁금한 점을 물어 본다.

- 채소를 갈 때는 어떤 도구를 사용하나요?
- 아주 작은 것을 보려면 어떤 도구를 사용하나요?
- 옛날 밥그릇은 어떻게 생겼나요?
- 5) 마트를 다녀온 경험에 대하여 이야기를 나눈다.
 - 마트에서 어떤 도구를 보았니?
 - 마트에서 본 도구들 중에서 우리 생활을 편리하게 해 주는 도구들은 어떤 것들이 있었니?
 - 새롭게 알게 된 점은 무엇이니?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전 방문으로 현장체험 일자 등에 대하여 협의하고, 안전 사항을 점검한다.
- 2) 농어촌 지역에서는 5일 장날 현장체험일로 택하면 활발한 활동을 할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 편리해진 생활도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 질서를 지켜 마트 현장체험을 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 우리 동네 마트 역할놀이를 해 본다.
- 2) 편리한 생활 도구 책을 만들어 본다.



활동 29

똑딱똑딱 길을 내자

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 물·모래 놀이 도구에 관심을 갖는다. · 여러 가지 도구를 이용하여 물길을 만들어 본다. · 친구와 협동하며 즐겁게 놀이한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체활동에 참여하기 - 바깥에서 신체활동하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 인지적 요소 - 문제해결력 동기적 요소 - 호기심·흥미 동기적 요소 - 몰입 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

물, 세로로 반 자른 페트병, 여러 모양과 길이의 PVC파이프, 유아용 삽, 바가지, 물통, 소리개, 비닐, 물에 뜰 수 있는 여러 가지 물건(나뭇잎, 스티로폼 공, 종이배 등)

나. 활동 방법

- 1) 물·모래 영역에 있는 도구들을 탐색한다.
 - 어떤 도구들이 있니?
 - 이것들을 이용해서 무엇을 할 수 있을까?
- 2) 물길을 만드는 방법을 생각해 본다.
 - 물길을 어떻게 만들면 좋을까?
 - 땅을 파려면 무엇이 필요할까?
 - 물을 담아 나르려면 무엇이 필요할까?
- 3) 도구를 이용하여 물길을 만든다.
 - 페트병으로 무엇을 할 수 있을까?
 - 페트병과 PVC파이프를 어떻게 연결하면 좋을까?
 - 어떻게 해야 물이 잘 흘러갈 수 있을까?
 - 물이 왜 끝까지 흘러가지 않을까?
 - 물이 끝까지 흘러갈 수 있는 방법은 무엇일까?

- 물이 왜 자꾸 새는 걸까?
- 물이 옆으로 새지 않게 하려면 어떻게 해야 할까?
- 4) 물길에 여러 가지 물건들을 띄워 본다.
 - 어떤 물건을 띄워 보고 싶니?
 - 어떤 물건이 물길을 따라 잘 흘러갈까?
- 5) 활동에 대한 평가를 한다.
 - 물길을 만들어 보니 어땠니?
 - 어떤 도구를 사용하니 물길이 잘 만들어졌니?
 - 물길을 만들면서 어려웠던 점이 있었니?
 - 또 어떤 도구를 이용해 물길을 만들면 좋을까?
- 6) 여러 가지 도구들을 씻어 제자리에 정리한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 반으로 자른 도구들의 날카로운 부분에 다치지 않도록 안전하게 처리한다.
- 2) 물을 사용하기 편한 곳에서 활동한다.
- 3) 계절 및 날씨를 고려하여 활동을 진행한다.
- 4) 사전활동으로 종이배 접기를 하여 본 활동에 활용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 물·모래 놀이 도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 여러 가지 도구를 이용하여 물길을 만드는지 평가한다.
- 3) 친구와 협동하며 즐겁게 놀이하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 물길에 나뭇잎 배 경주를 한다.
- 2) 물에 뜨는 것과 가라앉는 것에 관한 실험을 해 본다.



활동 30

받아라 바톤

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 운동할 수 있는 생활도구에 관심을 갖는다. · 바톤을 바르게 전달 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 사회질서 	

가. 활동 자료

실물자료(바톤 2개)

나. 활동 방법

- 1) 바톤을 보여 주며 어떤 곳에 사용되는지 이야기 나눈다.
 - 이것이 무엇일까?
 - 어떻게 사용하는 물건일까?
- 2) 바톤을 이용해서 어떤 게임을 할 수 있을지 이야기 나눈다.
 - 바톤을 사용해서 어떤 게임을 할 수 있을까?
- 3) 바톤을 다양한 방법으로 전달해 보자.
 - 바톤을 머리 위로 전달하여 마지막에 서 있는 사람에게 까지 전달한다.
 - 바톤을 다리 사이로 전달하여 마지막에 서 있는 사람에게 까지 전달한다.
 - 바톤을 옆에 있는 사람에게 전달하여 마지막에 서 있는 사람에게 까지 전달한다.
- 4) 바톤 전달하기 활동 후 이야기 나눈다.
 - 어떻게 전달해야 떨어뜨리지 않고 잘 전달할 수 있을까?
 - 바톤 말고 또 전달할 수 있는 운동기구가 어떤 것이 있을까?
 - 운동할 수 있는 생활도구에는 어떤 것이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 바톤을 충분히 탐색한 후 활동이 이루어지도록 한다.
- 2) 경쟁적인 게임으로 진행하는 것보다는 어떻게 해야 잘 전달할 수 있는지에 초점을

맞추고 천천히 진행 한다.

- 3) 바톤에 다치지 않도록 안전지도를 잘 한다.

라. 활동 평가

- 1) 운동할 수 있는 생활도구에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 바톤을 친구에게 잘 전달할 수 있는지 평가한다

마. 확장 활동

- 1) 바톤 들고 반환점 돌아오기 놀이를 해 본다.



〈받아라 바톤 게임〉



2 생활도구를 움직이는 힘

활동 1 풍차 마을을 만들어요

활동형태


자유선택
활동

영역

쌓기놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바람의 힘으로 움직이는 풍차에 관심을 갖는다. · 다양한 블록을 이용하여 풍차를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 공간과 도형의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 독립성 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

바람으로 움직이는 생활도구 사진  (다양한 풍차사진, 바람개비, 돛단배, 풍경 또는 모빌), 풍차를 만들 수 있는 다양한 블록, 풍차 날개를 만들 수 있는 재료(종이컵, 수수깡, 색종이, 빨대 등)



<풍차1>



<풍차2>



<풍차3>



<바람개비>



<돛단배>



<풍경>

나. 활동 방법

- 1) 쌓기놀이 영역에 바람을 이용하여 움직이는 생활도구의 사진을 게시하여 둔다.
- 2) 풍차 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 풍차를 본 적이 있니?
 - 어떻게 생겼니?
 - 풍차의 집은 왜 높을까?
 - 풍차는 왜 날개가 달렸을까?
 - 풍차가 돌아가려면 어떤 힘이 필요할까?
- 3) 바람의 힘으로 움직이는 생활도구에 대해 이야기 나눈다.
 - 풍차처럼 바람의 힘으로 움직이는 생활도구에는 무엇이 있을까?
(돛단배, 바람개비, 풍경, 모빌 등)
- 4) 다양한 블록과 재료를 이용하여 풍차 만들기를 제안한다.
 - 어떤 모양의 풍차를 만들어 볼까?
 - 집모양은 어떤 블록으로 만들어 볼까?
 - 날개는 무엇으로 만들어 볼까?
- 5) 쌓기놀이 영역에 있는 다양한 모양의 블록과 그 밖의 자료를 이용하여 풍차 마을을 만들어 본다.
 - 풍차 집은 어느 위치에 만들까?
 - 풍차 집이 무너지지 않게 하려면 어떻게 쌓아야 할까?
 - 풍차 날개는 어느 위치에 붙이면 좋을까?
 - 풍차 날개가 돌아가려면 어떻게 만들어야 할까?
 - 다른 종류의 블록을 이용하여 풍차를 만들 수 있을까?
- 6) 친구들이 꾸민 풍차마을에 대해 함께 이야기 나눈다.
 - 계획한대로 풍차가 잘 만들어졌니?
 - 이 풍차를 이용해서 어떤 놀이를 할 수 있을까?
 - 풍차마을에 살면 어떤 점이 좋을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 풍차를 어떻게 꾸밀지에 대해 서로 이야기 나누도록 상호작용 한다.
- 2) 놀이가 확장, 유지될 수 있도록 공간을 넓혀주거나 유아의 수를 조절해 준다.

라. 활동 평가

- 1) 바람의 힘으로 움직이는 풍차에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 다양한 블록을 이용하여 풍차를 만들 수 있는지 평가한다.



마. 확장 활동

- 1) 풍차 이외에도 바람의 힘을 이용하는 생활도구를 만들어 본다.
- 2) 만들어진 풍차를 이용하여 역할놀이를 해 본다.



〈풍차 마을 만들기〉

활동 2

수레를 끌어요

활동형태

영역

자유선택
활동

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 사람의 힘을 이용하여 움직이는 수레를 사용해 본다. · 친구와 함께 협동하여 역할놀이에 즐겁게 참여할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

사진 (요구르트 배달 수레, 마트용 카트, 손수레), 식물자료(장난감 카트, 우유상자, 우유곽, 요구르트 병, 우유 담는 주머니), 우유 배달 카드



〈요구르트 배달 수레〉



〈마트용 카트〉



〈손수레〉

나. 활동 방법

- 1) 물건을 옮기는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 무거운 물건을 쉽게 옮기려면 어떤 생활도구를 사용하면 좋을까?
 - (카트 사진을 보며) 이것은 무엇일까?
 - 수레(카트)를 사용하는 것을 본 적이 있니?
 - 수레(카트)는 언제 사용할까?
 - 수레(카트)를 사용하면 어떤 점이 편리할까?
- 2) 사람의 힘으로 움직이는 생활도구에 대해 이야기 나눈다.
 - 수레(카트)를 움직이게 하려면 어떻게 해야 할까?
 - 수레(카트)처럼 사람의 힘으로 움직이는 생활도구에는 무엇이 있을까?(송곳, 빗자루 등)
- 3) 휴대용 카트와 상자로 만든 수레로 할 수 있는 놀이를 알아본다.
 - 카트와 상자 수레로 무엇을 옮겨보고 싶니?
 - 어떤 놀이를 할 수 있을까?
- 4) 우유배달 놀이에 대해 이야기 나눈다.
 - 우유배달 놀이를 하려면 무엇이 필요할까?
 - 우유를 배달하는 사람은 무슨 말을 하면 좋을까?
 - 우유를 배달시키는 사람은 어떻게 말하면 좋을까?
 - 우유를 잘 배달하기 위해서는 배달 카드에 어떤 내용을 기록하면 좋을까?
(배달 내용을 그림이나 글로 쓰기)
 - 놀이를 할 때 지켜야 할 약속은 무엇일까?
- 5) 역할을 정하여 우유배달 놀이를 해 본다.
- 6) 우유배달 놀이 후 느낀 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 카트와 수레를 사용해 물건을 옮겨 본 느낌이 어떠니?
 - 수레를 끌기 위해서 어떻게 했니?
 - 수레를 어떻게 밀었을 때 가장 잘 움직였니?



- 수레를 사용하지 않고 우유를 우리 손으로 전부 배달했다면 어땠을까?
- 어떤 점이 가장 기억에 남았니?
- 놀이를 하면서 불편했던 점이나 더 필요한 준비물이 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 휴대용 카트를 접거나 펼 때 손가락을 다치지 않도록 안전하게 사용하는 방법을 안내한다.
- 2) 우유배달 놀이 대신 그림책 또는 장난감을 옮겨 보는 활동을 할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 사람의 힘을 이용하여 움직이는 수레를 사용하는지 평가한다.
- 2) 친구와 함께 협동하여 역할놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 간식 시간에 수레에 우유를 실어 친구들에게 배달해주는 활동을 해 본다.
- 2) 과학 영역에서 우유의 개수에 따라 수레를 끄는 힘이 달라짐을 비교해 본다.
- 3) 수레에 우유 신고 돌아오기와 같은 게임 활동을 해 본다.
- 4) 미술 영역에서 수레 만들기 활동을 해 본다.

우유 배달 카드		
이름 : (동 호)		
구 분	우 유 	요구르트 
월	개	개
화	개	개
수	개	개
목	개	개
금	개	개

〈우유 배달 카드〉

활동 3

친환경 에너지야, 고마워

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 친환경 에너지의 종류와 쓰임에 관심을 갖는다. 친구와 함께 언어 게임에 즐겁게 참여할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

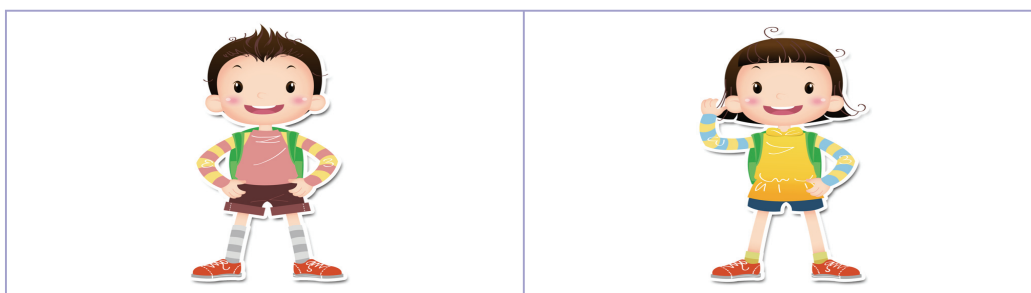
게임자료 삽화 (게임판 2개(자석판), 돌림판 1개, 그림·글자 자석 카드 각 7장(태양열 자동차, 태양열 가로등, 태양열 주택, 전자계산기, 바람개비, 물레방아, 풍차), 어린이 그림 1쌍



<게임판>



<돌림판>



<어린이 그림>



〈그림·글자카드〉

나. 활동 방법

- 1) 게임 자료를 탐색하며 함께 이야기 나눈다.
 - 어떤 그림·글자 카드가 있니?
 - 이 카드 중에서 태양(물, 바람) 에너지를 이용하는 생활도구는 무엇일까?
 - 태양열 주택(물레방아, 풍차 등)을 본 경험이 있니?
 - 태양, 물, 바람 에너지를 이용하여 생활도구를 움직이면 환경에는 어떤 좋은 점이 생길까?
 - 태양, 물, 바람 등으로 생활도구를 움직이게 하는 에너지를 친환경 에너지라고 한단다.
 - 돌림판에는 어떤 친환경 에너지 그림이 있니?
- 2) 게임 자료를 가지고 놀이하는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 자료를 가지고 어떻게 놀이할 수 있을까?

- 돌림판에서 바람 에너지 그림이나 글자가 나오면, 어떤 카드를 게임판 위에 놓을 수 있을까?
 - 어린이 그림은 언제 붙일까?
- 3) '친환경 에너지야, 고마워' 게임을 한다.

〈게임 방법〉

- ① 게임판과 그림·글자 카드, 어린이 그림을 나누어 가진다.
- ② 가위, 바위, 보로 게임 순서를 정한다.
- ③ 순서대로 돌림판을 돌려 화살표가 가리키는 에너지를 확인한다.
- ④ 화살표가 가리키는 에너지를 이용하는 생활도구의 카드를 찾아, 게임판의 탑 위에 색깔을 맞추어 1장씩 올려놓는다.
- ⑤ 게임판의 탑이 그림·글자 카드로 다 채워질 때까지 게임을 계속한다.
- ⑥ 탑이 먼저 카드로 다 채워지면 어린이 그림을 게임판에 붙이고 '친환경 에너지야, 고마워'라고 말한다.

- 4) 게임을 한 후 생각과 느낌을 이야기 나눈다.
- 게임을 하면서 새롭게 알게 된 점이 있니?
 - (태양, 물)에너지를 이용하는 생활도구는 어떤 것들이 있었니?
 - 태양, 물과 같은 친환경 에너지를 이용하는 생활도구에는 또 무엇이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 현장체험이나 동네 돌아보기 등의 활동을 통해 친환경 에너지를 사용하는 물건을 직접 관찰한 후 활동하면 좋다.
- 2) 직접 관찰하는 것이 어려울 경우 해당 동영상이나 사진자료를 제공한다.
- 3) 자료를 제작할 때 게임판의 탑 색깔과 그림·글자 카드의 색깔을 무지개 색으로 맞추어 만든다.
- 4) 게임판과 그림·글자 카드, 어린이 그림은 모두 자석판을 이용하여 제작한다.

라. 활동 평가

- 1) 친환경 에너지의 종류와 쓰임에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 친구와 함께 언어 게임에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어 영역에서 친환경 에너지를 사용하는 물건의 그림 사전을 만들어 본다.
- 2) 유아가 친환경 에너지를 직접 경험할 수 있는 활동을 해 본다.
(바람개비 만들어 돌려보기, 전자계산기 사용해 보기 등)



활동 4

에너지는 소중한요

활동형태

자유선택
활동

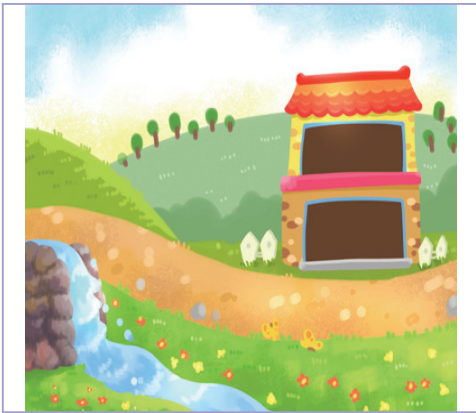
영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 생활도구를 움직이는 에너지의 절약 방법을 안다. 생활도구를 한 가지 기준으로 분류할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

게임자료 삽화 (에너지 마을 배경 게임판 2개, 돌림판, 마을 구성 그림카드(풍차, 가로등, 자동차, 자전거, 형광등, 텔레비전, 다리미, 시계, 청소기, 물레방아))



<마을 배경 게임판>



<돌림판>



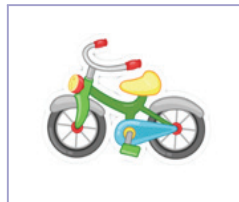
<풍차>



<가로등>



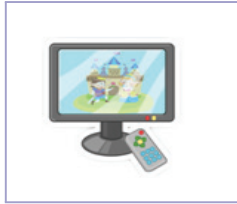
<자동차>



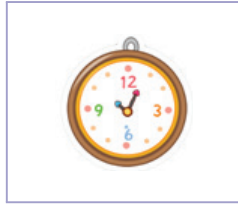
<자전거>



<형광등>



<텔레비전>



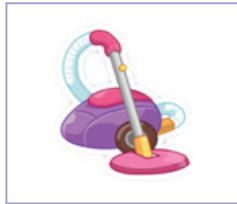
<시계>



<물레방아>



<다리미>



<청소기>

나. 활동 방법

- 1) 게임자료를 탐색하고 활동 방법을 생각해 본다.
 - 무엇이 있니?
 - 이것을 가지고 어떤 활동을 할 수 있을까?
 - (돌림판을 보며)돌림판에는 어떤 그림이 있니?
 - 이 그림 중에서 에너지를 절약하는 그림은 무엇일까?
 - 게임판과 그림카드에는 어떤 그림이 있니?
- 2) 게임의 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 그림이 나올 때 게임판 위에 꾸밀까?
 - 언제 게임판 위에 그림카드를 놓을 수 있을까?
- 3) 게임을 한다.

<게임 방법>

- ① 게임판을 서로 나누어 가진다.
- ② 순서를 정한 후 돌림판을 돌린다.
- ③ 돌림판의 화살표가 에너지를 절약하는 그림을 가리키면, 게임판에 그림카드 1장을 꾸미고 싶은 곳에 올려놓는다.
- ④ 그림카드가 모두 없어질 때까지 게임을 하며 에너지 마을을 완성한다.

- 4) 게임이 끝난 후 완성된 게임판을 보며 꾸민 마을에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 마을이 꾸며졌니?
 - 내 게임판에 그림카드가 모두 몇 장이 있을까?



- 에너지 절약 그림이 누가 더 많이 나왔을까?
- 태양열(바람, 물, 사람, 기름, 전기, 건전지 등)을 이용한 도구끼리 모아볼까?
- 에너지를 좀 더 절약할 수 있는 방법에는 또 무엇이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 생활도구를 움직이는 에너지를 절약하는 방법에 대해 이야기를 나눈 후 활동한다.
- 2) 유아가 게임의 승패보다는 에너지를 절약하는 방법에 관심을 가질 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 움직이는 에너지의 절약 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 생활도구를 한 가지 기준으로 분류할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 에너지를 절약할 수 있는 방법을 스티커로 만들어 가정이나 유치원/어린이집에 붙여 본다.
- 2) 에너지를 절약하는 모습을 그림이나 글로 표현해서 큰 책으로 만들어 본다.

5

활동 5

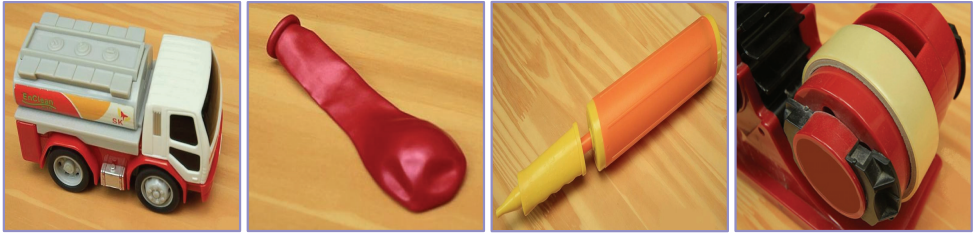
풍선 자동차를 굴려라

활동형태	영역
자유선택 활동	과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바람의 힘을 이용하여 풍선 자동차를 굴릴 수 있다. · 비교하기, 예측하기를 활용하여 궁금한 점을 알아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심 · 흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

실물자료(장난감 자동차, 풍선, 공기 주입기, 스카치테이프), ‘풍선 자동차를 굴려라’ 동영상 , 사진



〈장난감 자동차〉

〈풍선〉

〈공기 주입기〉

〈스카치테이프〉

나. 활동 방법

- 1) 재료를 탐색한다.
 - 무엇이 있니?
 - 이것으로 무슨 활동을 할 수 있을까?
- 2) 풍선을 이용하여 자동차를 움직이는 방법에 대하여 이야기 나눈다.
 - 풍선에 바람을 넣은 후 손을 놓으면 어떻게 될까?
 - 왜 풍선이 날아갔을까?
 - 풍선으로 장난감 자동차를 움직이게 하는 방법은 무엇이 있을까?
 - 자동차가 앞으로 잘 가려면 풍선 입구가 어디로 향하게 붙여야 할까?
- 3) 풍선을 잡고 있던 손을 놓아 자동차를 움직여 본다.
 - 손으로 잡고 있는 풍선 입구를 놓으면 풍선은 어떻게 될까?
 - 손으로 잡고 있는 풍선 입구를 자동차에 대고 손을 놓으면 어떻게 될까?
 - 자동차가 어느 쪽으로 움직일 것 같니?
 - 자동차가 굴러가 멈춘 곳을 표시해 볼까?
- 4) 풍선을 다양한 크기로 붙여 자동차를 굴러본다.
 - (다른 크기의 풍선을 보여주며) 두 풍선의 다른 점은 무엇이니?
 - 크기가 다른 풍선으로 자동차를 움직이면 어떻게 될까?
 - 크기가 큰 풍선과 작은 풍선으로 자동차를 움직였을 때 어떤 차이가 날까?
 - (두 풍선을 이용하여 자동차를 움직여 본 후) 너희들이 미리 생각했던 것과 같니?
 - 풍선의 크기가 클 때 자동차가 어떻게 움직였니?
 - 풍선의 크기가 작을 때 자동차가 어떻게 움직였니?
 - 왜 풍선의 크기에 따라 자동차가 다르게 움직일까?
 - 오늘 활동을 통해 새롭게 알게 된 점은 무엇이니?

다. 활동의 유의점

- 1) 자동차의 몸체가 너무 무겁지 않도록 주의한다.



- 2) 다양한 위치에 풍선을 붙여 장난감 자동차의 움직임을 탐색해 보도록 한다.
- 3) 자동차를 앞으로 움직이게 하려면 자동차의 정중앙에 테이프를 붙이도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 바람의 힘을 이용하여 풍선 자동차를 굴릴 수 있는지 평가한다.
- 2) 비교하기, 예측하기를 활용하여 궁금한 점을 알아보는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 소그룹별로 풍선 자동차를 한 대씩 만들고 팀별로 게임을 할 수 있다.
- 2) 자동차가 잘 움직이지 않으면 그 이유를 알아보고 다시 수정·보완하는 과정을 경험한다.

활동 6 바람개비 만들기	활동형태	영역
	자유선택 활동	미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바람개비는 바람의 힘을 이용한 놀이도구임을 안다. · 다양한 재료와 도구를 이용하여 바람개비를 만들 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

도입 그림자료, 바람개비 실물자료, 바람개비 만들기 재료(색종이, OHP용지, 두꺼운 도화지, 핀, 수수깡, 백업, 매직, 스티커 등), 바람개비 만들기 순서도



<도입 자료>

나. 활동 방법

- 1) 바람개비에 대해 이야기 나눈다.
 - (도입 자료를 제시하며) 이 친구는 무엇을 하고 있는 것 같니?
 - (바람개비를 제시하며) 바람개비를 보거나 돌려 본 경험이 있니?
 - 바람개비는 어떻게 하면 돌아갈까?
- 2) 바람개비 만들기에 필요한 재료를 알아본다.
 - 바람개비를 만들려면 어떤 재료가 필요할까?
 - 바람개비의 날개는 무엇으로 만들 수 있을까?
 - 어떤 종이가 바람에 잘 돌아갈까?
 - 손잡이는 무엇으로 만들 수 있을까?
 - 바람개비 날개는 손잡이에 어떻게 붙일 수 있을까?
 - 핀을 꽂을 때 다치지 않으려면 어떤 점을 조심해야 할까?
- 3) 바람개비를 만드는 방법에 대해 이야기를 나눈다.

〈바람개비 만드는 방법〉

- ① 색종이나 OHP필름을 정사각형으로 자른 후 여러 가지 재료를 이용하여 꾸민다.
- ② 색종이나 OHP필름을 세모 모양으로 두 번 접은 후 편다.
- ③ 접은 선을 따라 중심을 향해 2/3가량 자른다.
- ④ 각각의 종이 끝을 중심으로 모아 핀으로 고정한다.
- ⑤ 핀 끝을 백업 또는 수수깡에 꽂아 완성한다.

- 4) 완성된 바람개비를 돌려본다.
 - 바람개비를 돌아가게 하려면 어떤 힘이 필요할까?
 - 더 빨리 돌게 할 수 있는 방법이 있을까?
 - 어떤 종이로 만든 바람개비가 잘 돌아가니?

다. 활동의 유의점

- 1) 바람개비 날개를 제시된 방법 외 또 다른 재료와 방법으로 다양하게 만들 수 있도록 격려한다.
- 2) 핀을 안전하게 사용하는 방법에 대해 이야기 하고 교사와 함께 할 수 있도록 한다.
- 3) 핀을 꽂는 부분을 글루진으로 고정하면 날개가 빠지지 않는다.
- 4) 바람개비의 날개를 납작하게 접는 것보다 입체 모양으로 접어야 잘 돌아간다.



라. 활동 평가

- 1) 바람개비는 바람의 힘을 이용한 놀이도구임을 아는지 평가한다.
- 2) 다양한 재료와 도구를 이용하여 바람개비를 만드는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 바깥놀이 활동에서 바람개비 달리기를 해 본다.
- 2) 개별적으로 만든 바람개비를 한 곳에 모아 설치한 후 바람개비 공원을 꾸며본다.



〈다양한 바람개비〉



〈도입 자료〉

활동 7

‘아껴요 아껴’ 악기 연주하기

활동형태

영역

자유선택
활동

음악 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터를 움직이는 전기에너지의 절약 방법을 안다. · 리듬 악기 연주에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 개인적 책임감 	

가. 활동 자료

‘아껴요 아껴’ 음악, 그림 악보, 리듬 악기(리듬스틱, 마라카스)

나. 활동 방법

- 1) 리듬 악기를 보며 이야기 나눈다.
 - 이 악기를 본 적이 있니?
 - 모양(색깔)이 어떻게 생겼니?
 - 이 악기는 어떻게 소리 낼 수 있을까?
 - 악기에서 어떤 소리가 나니?
 - 이 악기의 이름은 무엇일까?
- 2) ‘아껴요 아껴’ 음악에 맞추어 악기를 자유롭게 연주해 본다.
 - 리듬막대(마라카스)로 어떤 부분을 연주하면 좋을까?
 - 어떻게 악기를 소리 내면 좋을까?
 - 다른 방법으로 소리를 내볼까?
- 3) 그림 악보를 보면서 악기로 연주해 본다.
 - 이 부분은 어떤 악기로 연주하면 좋을까?
 - 이 부분은 어떤 방법으로 연주하면 좋을까?
 - ○○처럼 연주하는 것은 어떻게 그림으로 표현하면 좋을까?
- 4) 연주를 해 본 느낌에 대해서 이야기 나눈다.
 - 리듬(리듬스틱, 마라카스)악기를 연주하고 나니 어떤 느낌이 드니?
 - 가장 재미있었던 부분은 무엇이니?
 - 어떤 리듬 악기로 더 연주해 보고 싶니?



다. 활동의 유의점

- 1) 손, 발, 몸, 신체를 이용한 리듬치기를 한 후 리듬악기를 이용하여 연주를 하도록 한다.
- 2) 음악 그림 악보는 유아들의 의견을 수용해서 정하도록 한다.
- 3) 유아들이 노래에 친숙해질 수 있도록 자유선택활동 시간이나 전이시간에 음악을 미리 듣게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 컴퓨터를 움직이는 전기에너지의 절약 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 리듬 악기 연주에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 모듬별로 그림 악보를 만들고 연주해 본다.
- 2) 제목이나 가사를 바꾸는 활동을 해 본다.
- 3) 연주 모습을 동영상으로 찍어서 방송을 하거나 다른 반들과 함께 감상해 본다.

아껴요 아껴

 $\frac{2}{4}$ 나는 나는	 컴퓨터	 새로운 소식	 알려주고
 나는 나는	 컴퓨터	 재미있는 동화도	 들려주지요
 컴퓨터가	 하는 말	 오래 켜지마	 아잉 힘들어
 아껴서	 사용하면	 나는 나는	 행복해

〈아껴요 아껴 그림 악보 1〉

아껴요 아껴

$\frac{2}{4}$ 나는 나는	컴퓨터	새로운 소식	알려주고
나는 나는	컴퓨터	재미있는 동화도	들려주지요
컴퓨터가	하는 말	오래 켜지마	아이 힘들어
아껴서	사용하면	나는 나는	행복해

〈아껴요 아껴 그림 악보 2〉

활동 8

에너지를 절약해요

활동형태	유형
대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전기 에너지를 절약하는 방법을 안다. · 교실에서 전기 에너지 절약을 실천할 수 있다. · 자기의 생각을 적절한 문장으로 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구기술 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 개인적 책임감 	

가. 활동 자료

도입자료(사람 손인형), 이야기 나누기 플래시



나. 활동 방법

- 1) 손인형의 이야기를 듣는다.

안녕 애들아~ 난 ○○라고 해. 난 지금 너무 불편해. 갑자기 형광등이 켜지지 않는 거야. 밤에 너무 캄캄해서 화장실에 가다가 의자에 꽂 부딪치기도 했다니까! 대체 왜 형광등이 켜지지 않는 거지?

- ○○가 왜 불편하다고 했니?
 - 전등이 켜지지 않아 불편했던 적이 있니?
- 2) 정전이 되면 불편한 점들을 알아본다.
 - 왜 갑자기 형광등에 불이 켜지지 않았을까?
 - 우리 교실에 전기가 들어오지 않는다면 어떻게 될까?
 - 우리 집에 전기가 들어오지 않는다면 어떻게 될까?
 - 우리 마을에 전기가 들어오지 않는다면 어떻게 될까?
 - 3) 상황그림을 보며 전기를 아끼는 방법을 이야기 나눈다.
 - (빈 방에 불이 켜진 모습, 빈 방에 텔레비전과 컴퓨터가 켜진 모습, 냉장고 문이 열린모습의 사진을 보며) 어떤 모습이니?
 - 전기를 아끼기 위해서 어떻게 하면 좋겠니?
 - ○○를 사용한 뒤에는 어떻게 해야 할까?
 - 정전이 되지 않게 하려면 우리는 어떻게 해야 할까?
 - 4) 교실에서 전기를 아낄 수 있는 방법을 찾아본다.
 - 우리 교실에서는 어떻게 하면 전기를 아낄 수 있겠니?
 - 바깥놀이를 갈 때 교실 형광등을 어떻게 해야 할까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 전기를 낭비하는 상황이 나타날 때 자연스럽게 활동을 도입한다.

라. 활동 평가

- 1) 전기 에너지를 절약하는 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 교실에서 전기 에너지 절약을 실천하는지 평가한다.
- 3) 자기의 생각을 적절한 문장으로 말할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 전기 에너지 절약 그림카드를 만들어 가정과 유치원/어린이집의 전등 스위치 옆에 붙인다.
- 2) 전기 에너지 절약 포스터를 만들어 전시한다.

3) 익숙한 노래를 개사하여 에너지 절약송을 만든 후 불러 본다.

활동 9

번쩍이의 여행

활동형태

유형

대·소집단
활동

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 움직이는 다양한 힘에 대해 안다. · 동화를 듣고 내용을 이해한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 나눔 - 나눔의 의미 알기 	

가. 활동 자료

동화 ‘번쩍이의 여행’ 플래시

나. 활동 방법

- 1) 동화의 제목을 알아보고 어떤 내용일지 생각해 본다.
 - 동화의 제목을 함께 읽어 볼까?
 - 어떤 이야기가 있을 것 같니?
- 2) 동화를 들려준다.
- 3) 동화 내용을 회상한다.
 - 이 동화에는 누가 나왔니?
 - 번쩍이는 여행하며 누구를 만났니?
 - 해님은 왜 번쩍이와 놀 수 없다고 했니?
 - 바람은 왜 바꿨니?
 - 자전거는 어떻게 움직일 수 있었을까?
 - 자전거는 어디를 가고 있었니?
 - 해님(바람, 자전거)이 놀 수 없다고 했을 때 번쩍이의 기분은 어땠을까?
 - 번쩍이는 여행을 하다가 어디에 도착 했니?
 - 번쩍이는 무슨 일을 할 수 있었니?
 - 봄이 집을 환하게 밝혀줄 수 있게 된 번쩍이의 기분은 어땠을까?
 - 번쩍이를 만났을 때 봄이의 기분은 어땠을까?



- 4) 동화를 듣고 느낌과 생각을 이야기 나누다.
 - 동화 속에서 어떤 장면이 가장 재미있었니?
 - 만약에 해님(바람, 자전거)이 일하러 가지 않고 번쩍이와 놀았다면 무슨 일이 생겼을까?
 - 번쩍이가 사람을 도울 수 있는 일은 또 무엇이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 전기를 만드는 발전소와 태양열 주택에 대해 알아봄으로써 전기에너지의 생성에 대한 유아들의 이해를 돕는다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 움직이는 다양한 힘에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 동화를 듣고 내용을 이해하는지 평가한다.

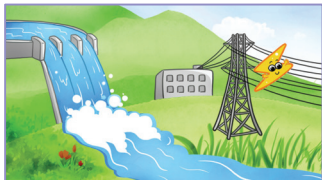
마. 확장 활동

- 1) 동극활동을 계획하여 진행할 수 있다.
- 2) 동화에 나오는 등장인물을 그리는 미술활동을 해 본다.

〈동화〉

번쩍이의 여행

양진주



물이 쿵쿵 흐르는 아주 멋진 댐이 있었어요. 그 댐 옆에는 전기를 만드는 작은 발전소도 있었죠. 어느 날 발전소에서 아기 전기 번쩍이가 태어났어요. 번쩍이는 태어나자마자 전깃줄을 타고 여행을 시작했어요. 번쩍이는 생각했어요.

‘난 어디로 가고 있는 것일까?’

한참을 여행하던 번쩍이는 하늘 높이 있는 따스한 해님을 만나게 되었어요.

번쩍이는 해님과 친구가 되고 싶었어요.

“해님! 나는 번쩍이라고 해요. 나랑 놀아요.”



“미안하지만 난 무척 바쁘단다. 빨래도 보슬보슬 말려야 하고 태양열 집의 지붕도 비추어서 사람들이 편하게 살도록 도와주어야 하거든. 난 이만 갈게! 안녕~”

번쩍이는 해님이 부러웠어요.

‘해님은 정말 멋진 일을 하는구나. 나도 뭔가를 할 수 있다면 좋을 텐데...’



번쩍이는 또 다시 여행을 떠났어요.
이번에는 휘잉 소리를 내며 지나가는 바람을 만나게 되었어요. 번쩍이는 바람과도 친구가 되고 싶어서 말을 걸었지요.
“바람님~ 나는 번쩍이라고 해요. 나랑 놀아요.”

“미안하지만 난 무척 바빠. 어서 가서 풍차를 돌려야 하고 아이들의 바람개비를 돌려 주어야 하거든. 난 이만 갈게! 안녕~.”

번쩍이는 바람이 부러웠어요.

‘바람은 정말 멋진 일을 하는구나. 나도 뭔가를 할 수 있다면 좋을 텐데...’

번쩍이는 또 다시 여행을 떠났어요.
이번에는 따르릉 따르릉 소리를 내며 지나가는 자전거를 만났어요.
번쩍이는 자전거와 친구가 되고 싶었어요.



“자전거야~ 나는 번쩍이라고 해. 나랑 같이 놀자.”

“미안하지만 난 바빠. 주인아저씨가 나를 발로 굴려서 지금 시장에 가는 길이야. 가서 맛있는 과일을 사서 내 바구니에 담아 와야 하거든. 난 이만 갈게! 안녕~”



번쩍이는 자전거가 무척 부러웠어요.
‘자전거는 정말 좋은 일을 하는구나. 나도 누군가를 도울 수 있다면 좋을 텐데...’
다시 여행을 떠난 번쩍이는 조금 슬픈 마음이 들었어요.

깜깜한 밤이 되었을 때 번쩍이는 초록색 지붕 집에 도착했어요.

“어? 여긴 어디지?”

초록색 지붕 집에 살던 봄이는 어두운 방 안에 들어가 전등 스위치를 켰어요.

그 때였어요. 번쩍이는 갑자기 엄청나게 빠르게 전등으로 쏙 빨려 들어갔고 순식간에 방안을 환하게 비추게 되었어요.



“ايا~ 전기가 있어서 이렇게 방을 밝힐 수 있어 너무 좋다~”
기뻐하는 봄이를 보고 번쩍이는 자신이 먼 여행을 하게 된 이유를 깨달았어요.

“나도 누군가를 도울 수 있구나! 나 때문에 사람들이 행복해 하다니!”

번쩍이는 너무 기뻐서 그림을 그리는 봄이 머리 위로 더욱 환한 빛을 비추어 주었습니다.



활동 10

번쩍이의 여행

활동형태

유형

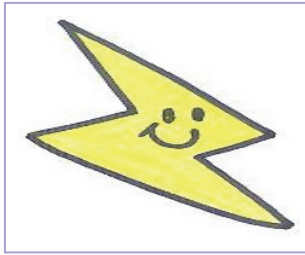
대·소집단
활동

동극

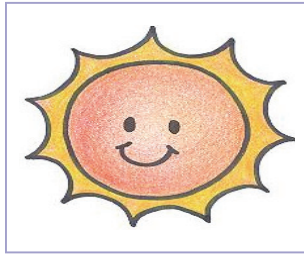
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 움직이는 다양한 힘에 대해 안다. · 다양한 힘으로 움직이는 생활도구의 역할을 극 놀이로 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

등장인물 머리띠 그림자료(번쩍이, 해님, 바람, 자전거, 봄이)



<번쩍이>



<해님>



<바람>



<자전거>



<봄이>

나. 활동 방법

- 1) '번쩍이의 여행' 동화를 들은 후 동화 내용을 회상한다.
 - 동화에 누가 나왔니?
 - 번쩍이는 여행하다 만난 친구들에게 뭐라고 말했니?

- 해님은 번쩍이에게 뭐라고 말했니?
 - 바람은 번쩍이에게 뭐라고 말했니?
 - 자전거는 번쩍이에게 뭐라고 말했니?
 - 번쩍이는 결국 어디에 도착했니?
 - 번쩍이가 봄이를 위해 한 일은 무엇이었니?
- 2) 동극을 하기 위한 준비사항에 대해 이야기 나눈다.
 - 동극을 하기 위해서는 무엇이 필요할까?
 - 우리 교실에 있는 소품 중 무엇을 이용하면 좋을까?
 - 무대는 어디에 꾸밀까?
 - 3) 친구들과 함께 무대를 꾸민다.
 - 전깃줄을 어디에 꾸밀까?
 - 봄이네 집은 어디로 할까?
 - 4) 역할을 정한다.
 - 어떤 역할을 해 보고 싶니?
 - ○○역할을 할 때는 어떤 동작을 하면 좋을까?
 - 5) 동극을 할 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기를 나눈다.
 - 동극을 하는 친구들은 어떤 약속을 지켜야 할까?
 - 동극을 보는 친구들은 어떤 태도로 보는 것이 좋을까?
 - 6) 동극을 한다.
 - 7) 동극을 한 후 느낌을 이야기 한다.
 - 친구들과 함께 동극을 하고 나니 기분이 어떠니?
 - 어떤 장면이 재미있었니?
 - 어떤 부분을 바꾸면 동극이 더 재미있을까?
 - 생활도구를 움직이는 힘에는 어떤 것들이 있었니?
 - 이러한 에너지에 대해 어떤 마음을 가져야 할까?
 - 8) 재공연하고 무대를 정리한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 동극에 참여하는 유아 뿐 아니라 머리띠, 배경 꾸미기, 소품 만들기 등의 역할을 골고루 주어 모든 유아가 즐거운 마음으로 함께 참여할 수 있도록 한다.
- 2) 유아들이 동극을 할 때, 대사와 행동을 자유롭게 표현할 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 움직이는 다양한 힘에 대해 아는지 평가한다.



2) 다양한 힘으로 움직이는 생활도구의 역할을 극놀이로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 등장인물을 바꾸어 새로운 동극을 해 본다.
- 2) 동화의 뒷이야기를 친구와 함께 지어보고 그림으로도 표현해 본다.

〈동극〉

번쩍이의 여행

양진주

해설 : 멋진 댐 옆에는 작은 발전소가 있었어요. 어느 날 발전소에서 아기 전기 번쩍이가 태어나 여행을 떠났답니다. 한참을 여행하던 번쩍이는 해님을 만나게 되었어요.

번쩍이 : 해님! 나는 번쩍이에요. 나랑 놀아요.

해님 : 미안하지만 난 무척 바빠. 빨래도 말려야 하고 태양열 집의 지붕도 비취줘야 해. 사람들이 편하게 살도록 도와주어야 하거든. 난 이만 갈게! 안녕~

해설 : 번쩍이는 해님이 부러웠어요. 번쩍이는 또 다시 여행을 떠났어요. 여행하던 번쩍이는 바람을 만나게 되었어요.

번쩍이 : 바람님~ 나는 번쩍이에요. 나랑 놀아요.

바람 : 미안하지만 난 무척 바빠. 어서 가서 풍차를 돌려야 하고, 아이들의 바람개비도 돌려줘야 해. 난 이만 갈게! 안녕

해설 : 번쩍이는 바람이 부러웠어요. 번쩍이는 또 다시 여행을 떠났어요. 여행하던 번쩍이는 자전거를 만나게 되었어요.

번쩍이 : 자전거야~ 나는 번쩍이야. 나랑 같이 놀자

자전거 : 미안하지만 난 무척 바빠. 주인아저씨를 태우고 시장에 가서 과일을 사와야 해. 난 이만 갈게! 안녕~

해설 : 다시 여행을 떠난 번쩍이는 조금 슬픈 마음이 들었어요. 캄캄한 밤이 되었을 때 번쩍이는 초록색 지붕 집에 도착했어요.

번쩍이 : “어? 여긴 어디지?”

봄이 : 아이, 어두워. 전깃불을 켜야겠다.

해설 : 그 때였어요. 번쩍이는 갑자기 엄청나게 빠르게 전등으로 쭉 빨려 들어갔고 순식간에 방안을 환하게 비추게 되었어요.

봄이 : 이야~ 이제 방이 환해졌네. 전기가 있어서 너무 좋아. 전기야, 고마워.

번쩍이 : 우와, 나도 누군가를 도울 수 있구나! 나도 바쁘게 돌아다녀야겠어!

해설 : 번쩍이는 너무 기뻐 그림을 그리는 봄이 머리 위로 더욱 환한 빛을 비추어 주었습니다.

활동 11

나는 에너지 절약 왕

활동형태


대·소집단
활동

유형

동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 생활도구를 움직이는 에너지 절약 방법에 대하여 안다. 동시를 듣고 자신의 느낌과 생각을 자유롭게 표현한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 성향적 요소 - 개방성 인성: 협력 - 개인적 책임감 	

가. 활동 자료

도입자료(에너지 절약 왕 손인형), 동시 ‘나는 에너지 절약 왕’ 플래시 

나. 활동 방법

- 1) 에너지 절약 왕 손인형의 이야기를 듣는다.

안녕? 나는 우리 반의 에너지 절약 왕이 되었어.
내가 왜 우리 반에서 절약 왕이 되었는지 이야기를 들어볼래?

- 2) ‘나는 에너지 절약 왕’ 동시를 들려주고 동시 내용에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 일을 해서 에너지 왕이 되었니?
 - 안 보는 텔레비전을 끄면(가까운 곳을 걸어 다니면, 양치 컵을 사용하면) 어떤 점이 좋을까?
- 3) 동시를 다양한 방법으로 낭송해 본다.
 - 반복되는 부분이 있니?
 - 동시를 어떤 방법으로 낭송해 보고 싶니?
 - 동시에서 마음에 드는 표현은 무엇이니?
 - 동시 중에서 바꾸어 표현해 보고 싶은 부분이 있니?
- 4) 동시를 듣고 난 느낌과 생각을 이야기 나눈다.
 - ‘나는 에너지 절약 왕’ 동시를 들어보니 어떤 느낌이 드니?
 - 우리도 에너지 절약 왕이 되기 위해서 어떤 일을 할 수 있을까?



다. 활동의 유의점

- 1) 동시를 재구성하는 과정에서 유아의 생각을 자유롭게 표현할 수 있도록 격려한다.
- 2) 유아들이 생활에서 실천할 수 있는 에너지 절약 방법에 대해 이야기 나눈 후 활동하면 좋다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 움직이는 에너지 절약 방법을 아는지 평가한다.
- 2) 동시를 듣고 자신의 느낌과 생각을 자유롭게 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어 영역에서 동시 삽화 책이나 그림 사전 책을 만들어 본다.
- 2) 미술 영역에서 에너지 절약에 대한 포스터를 만들어 본다.
- 3) 동시의 내용을 동화로 만들어서 역할극을 해 본다.

〈동시〉

나는 에너지 절약 왕

양 성 숙

에너지 절약 왕은 누굴까?
 안보는 텔레비전 끄는
 내가 에너지 왕이지

에너지 절약 왕은 누굴까?
 가까운 곳 걸어 다니는
 내가 에너지 왕이지

에너지 절약 왕은 누굴까?
 치카치가 양치 컵 사용하는
 내가 에너지 왕이지

모두 모두 아껴 쓰는
 우리들은 에너지 절약 왕

활동 12

아껴요 아껴

활동형태

유형

대·소집단
활동

음악

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전자제품 사용 시의 에너지 절약 방법을 알고 실천할 수 있다. · 즐거운 마음으로 노래를 부른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 개인적 책임감 	

가. 활동 자료

‘아껴요 아껴’ 플래시 , ‘아껴요 아껴’ 음원 , ‘아껴요 아껴’ 악보

나. 활동 방법

- 1) 컴퓨터에 대해 이야기 나눈다.
 - (컴퓨터에 대한 수수께끼를 낸다)나는 여러 가지 일을 할 수 있어.
나는 게임도 할 수 있고 이야기도 들을 수 있게 해줘. 나는 누구일까?
 - 컴퓨터를 사용해 본 적이 있니?
 - 컴퓨터를 사용하려면 어떤 에너지가 필요할까?
- 2) ‘아껴요 아껴’ 노랫말을 들려주고 이야기 나눈다.
 - 컴퓨터를 이용해서 무엇을 했니?
 - 왜 컴퓨터가 힘들다고 했니?
 - 컴퓨터가 어떤 부탁을 했니?
 - 컴퓨터가 말한 것처럼 전기 에너지를 절약하기 위해서는 어떻게 해야 할까?
- 3) 노래를 불러 본다.
 - 교사가 노래를 들려준다.
 - 한 가지 소리로 노래를 불러 볼까?
 - 노랫말을 넣어서 불러 볼까?
- 4) 다양한 방법으로 노래를 불러 본다.
 - 가사가 반복되는 부분을 찾아서 불러 볼까?
 - 목소리의 크기를 변화시켜 가며 크게/작게 불러 볼까?.
 - 손뼉을 치면서 노래를 불러 볼까?



- 5) 노래를 회상하며 생각과 느낌을 이야기 나눈다.
 - ‘아껴요 아껴’ 노래를 불러 보니 느낌이 어떠니?
 - 재미있게 느껴지는 부분은 어디니?
 - 컴퓨터를 사용할 때 어떻게 하면 에너지를 아낄 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 노래에 친숙해질 수 있도록 자유선택활동 시간이나 전이시간에 음악을 미리 듣게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 전자제품 사용 시의 에너지 절약 방법을 알고 실천할 수 있는지 평가한다.
- 2) 즐거운 마음으로 노래를 부르는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 노래가 익숙해지면 리듬악기로 연주하거나 율동을 만들어 본다.
- 2) 전기에너지를 절약하는 방법을 그림이나 글로 표현해 본다.
- 3) 컴퓨터 이외에 다른 가전제품의 전기에너지를 절약하는 방법에 대한 노래를 개사해 본다.

〈노래〉 아껴요 아껴

최신애 작사
서광선 작곡

$\text{♩} = 110$

나 는 나 는 컴 퓨 터 새 로 운 소 식 알 려 주 고

나 는 나 는 컴 퓨 터 재 밋 는 동 화 도 들 려 주 지 요

컴 퓨 터 가 하 는 말 (오래 켜지마) (아영 힘들어)

아 께 서 사 용 하 면 나 는 나 는 행복해

활동 13

누구 찾아 왔니?

활동형태	유형
대·소집단 활동	신체

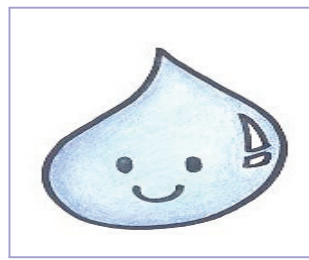
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 생활도구를 움직이는 다양한 힘의 종류에 관심을 갖는다. 친구들과 협력하며 신체활동에 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강: 신체활동에 참여하기 - 자발적으로 신체활동에 참여하기 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

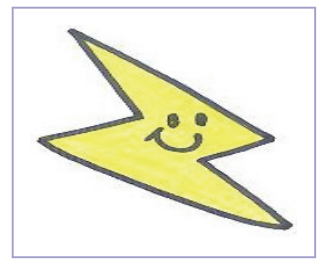
에너지 그림 머리띠 그림자료(바람, 물, 전기, 건전지, 사람, 태양), 생활도구 주사위 그림자료(뚝단배, 태양열 주택, 청소기, 가위, 시계, 물레방아)



<바람>



<물>



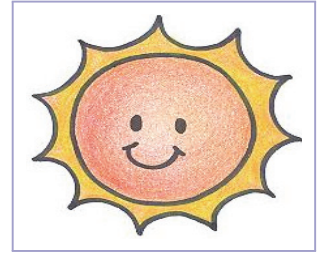
<전기>



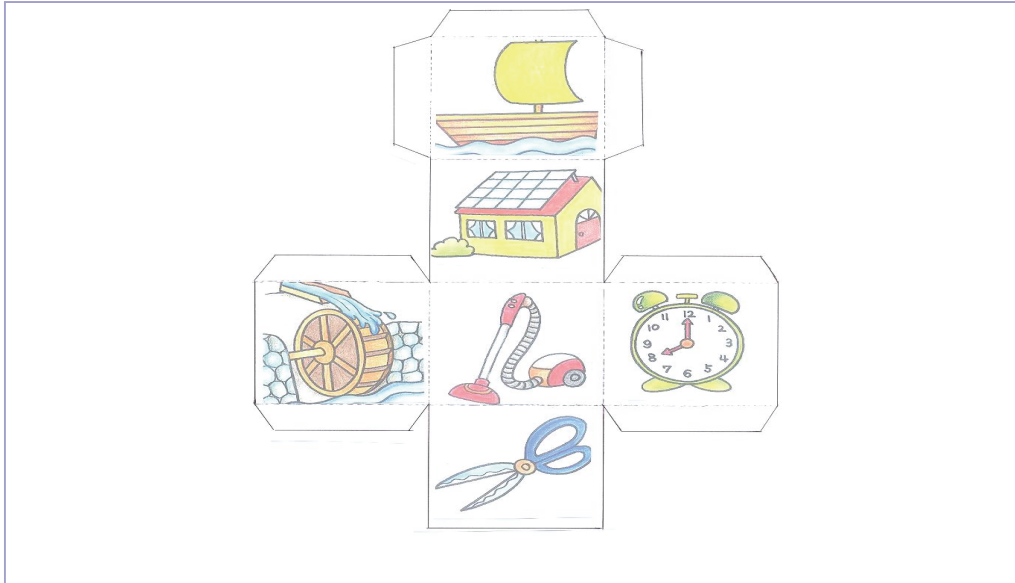
<건전지>



<사람>



<태양>



〈생활도구 주사위〉

나. 활동 방법

- 1) 그림자료를 보면서 이야기 나눈다.
 - 어떤 에너지 그림이 있니?
 - 주사위에는 어떤 생활도구가 있니?
 - ○○는 어떤 힘으로 움직일까?
- 2) 준비된 자료를 이용하여 할 수 있는 활동에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 자료를 가지고 어떤 놀이를 할 수 있을까?
 - ‘누구 찾아 왔니?’ 활동은 어떻게 하는 것일까?
- 3) ‘누구 찾아 왔니?’ 신체활동을 한다.
 - 팀은 어떻게 나누면 좋을까?
 - 팀 이름은 무엇으로 정하면 좋겠니?
 - 주사위는 누가 던질까?
 - 주사위를 던져 ○○가 나오면 어떤 에너지를 찾아와야 할까?
 - 가위 바위 보는 누가 할까?
 - 신체활동을 하려면 어떤 규칙을 지켜야 할까?

〈게임 방법〉

- ① 유아들을 두 팀으로 나눈 후 각자 에너지 머리띠를 하나씩 두른다.
- ② 같은 팀끼리 나란히 손을 잡고 상대 팀과 마주 보고 선다.
- ③ 양 팀의 대표가 가위 바위 보로 순서를 정하여 주사위를 던진다.
- ④ 주사위를 던져 나온 생활도구를 움직이려면 어떤 에너지를 찾아와야 하는지 확인한다.
- ⑤ 진 팀이 “우리 집에 왜 왔니, 왜 왔니, 왜 왔니?”라고 부른다.
- ⑥ 이긴 팀이 “에너지를 찾으러 왔단다, 왔단다, 왔단다.”라는 노래로 답변을 한다.
- ⑦ 진 팀이 “무슨 에너지 찾으러 왔느냐, 왔느냐.”라고 노래 부른다.
- ⑧ 이긴 팀이 “석유 에너지 찾으러 왔단다, 왔단다, 왔단다.”라고 노래로 답변을 한다.
- ⑨ 양 팀에서 석유 에너지 머리띠를 한 유아가 가위 바위 보를 한다.
- ⑩ 이긴 팀이 진 팀의 유아를 데려가 자기 팀의 유아로 만든다.
- ⑪ 주사위를 던져서 나온 생활도구에 필요한 에너지가 상대 팀에 없을 경우에는 주사위를 다시 던진다.
- ⑫ 상대 팀의 에너지가 거의 없어졌을 무렵 어느 팀의 에너지가 많이 모였는지 확인한 후 게임의 승부를 알아 본다.

4) 신체활동을 회상해 본다.

- 어떤 에너지를 찾아왔니?
- 우리 팀에서 가장 많은 에너지는 무엇이니?
- 활동에서 가장 기억에 남는 일은 무엇이니?
- 힘들었던 점은 무엇이니?
- 활동 자료를 이용해서 다른 방법으로 놀이를 한다면 어떻게 해볼 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 활동 결과에 중점을 두기보다는 생활도구를 움직이는 다양한 힘의 종류에 관심을 갖도록 활동을 진행한다.
- 2) 신체활동 시 일어날 수 있는 문제들을 예측해 보고, 유아가 직접 규칙을 정해 지키도록 한다.
- 3) 전래놀이 ‘우리 집에 왜 왔니?’ 활동에 익숙해진 다음 활동하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활도구를 움직이는 다양한 힘의 종류에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 친구들과 협력하며 신체활동에 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미술 영역에서 에너지 머리띠나 목걸이를 유아가 직접 만들어 볼 수 있다.
- 2) 다양한 에너지로 바꾸어서 활동을 진행할 수 있다.
- 3) 수학 활동과 연계해서 확장활동을 할 수 있다.



활동 14

바람아 힘내라

활동형태


유형

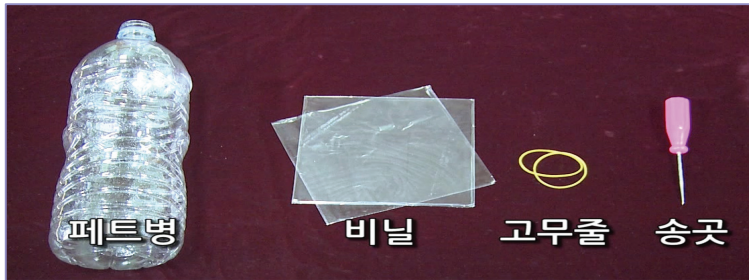
대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 방법으로 바람을 만들어 물건을 움직일 수 있다. · 게임에 즐겁게 참여할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체활동에 참여하기 - 자발적으로 신체활동에 참여하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

‘바람아 힘내라’ 동영상 , 바람을 만들 수 있는 생활도구 실물자료(부채, 페트병, 풍선, 공기주입기 등), 게임 실물자료(페트병 입구에 비닐로 씌워 고무줄로 고정시킨 후 송곳으로 가운데 구멍을 뚫은 병 2개, 종이컵 3~5개, 점수판)



〈게임용 페트병 만들기 자료〉

나. 활동 방법

- 1) 바람에 대해 이야기 나눈다.
 - 바람에 대해 수수께끼를 낸다.
(나는 볼 수는 없지만 어디든지 다닐 수 있어요. 내가 나무 사이로 지나가면 나뭇잎이 흔들려요. 나는 누구일까요?)
 - 바람이 부는 것을 어떻게 알 수 있을까?
 - 바람은 어떤 힘을 가지고 있을까?
- 2) 생활도구를 이용하여 바람을 만드는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 부채(풍선, 공기 주입기 등)로 바람을 어떻게 만들 수 있을까?

- 어떤 생활도구를 이용하면 쉽게 바람을 만들 수 있을까?
- 여기 있는 생활도구(바람을 만들 수 있는 생활도구들) 중 어떤 것으로 만든 바람의 힘이 가장 셀까?
- 왜 그렇게 생각하니?
- 3) 게임 자료를 보며 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 이 페트병으로 바람을 만들려면 어떻게 해야 할까?
 - 페트병에서 나오는 바람의 힘으로 종이컵 탑을 어떻게 무너뜨릴 수 있을까?
 - 어떤 방법으로 게임을 할 수 있을까?

〈게임 방법〉

- ① 출발선과 반환점 사이에 플라스틱 병과 종이컵 3개를 탑처럼 쌓아 놓고 출발한다.
- ② 페트병으로 바람을 만들어 위에 있는 종이컵 1개를 무너뜨린 후 반환점을 돌아 들어온다.
- ③ 종이컵을 무너뜨리고 먼저 들어오는 유아가 이긴다.
- ④ 유아들이 익숙해지면, 다양한 방법으로 변형하여 실시해 본다.

- 4) 두 팀으로 팀을 나누고 팀 이름을 정한다.
 - 어떤 방법으로 팀을 나누고 싶니?
 - 팀 이름을 친구들과 함께 의논하여 정해 볼까?
- 5) 게임을 하면서 지켜야 할 약속에 대해 알아 보고, 게임을 진행한다.
 - 게임을 하면서 지켜야 할 약속은 무엇일까?
 - 어떻게 하면 게임을 더 즐겁게 할 수 있을까?
 - 친구를 어떻게 응원할 수 있을까?
- 6) 게임이 끝나면 팀의 점수를 알아보고, 게임을 평가한다.
 - 어느 팀의 점수가 더 많니?
 - 어느 팀이 질서와 게임규칙을 잘 지켰니?
 - 게임을 하면서 가장 재미있던 점은 무엇이니?
 - 게임을 하면서 가장 힘들었던 점은 무엇이니?
 - 페트병으로 바람을 어떻게 만들었을 때 종이컵이 잘 무너졌니?

다. 활동의 유의점

- 1) 페트병을 누를 때 그 소리가 심하게 들리는 경우도 있음을 안내한다.
- 2) 페트병 병뚜껑에 바로 구멍을 뚫어도 가능하나 병뚜껑이 딱딱하므로 교사의 도움이 필요하다.
- 3) 게임을 평가할 때는 승패보다 규칙을 잘 지켰는지, 게임에 열심히 참여했는지, 친구를 열심히 응원했는지, 질서를 잘 지켰는지 등의 과정에 초점을 두어 평가한다.



라. 활동 평가

- 1) 다양한 방법으로 바람을 만들어 물건을 움직일 수 있는지 평가한다.
- 2) 게임에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 페트병 사용에 익숙해지면 요구르트 병이나 종이상자를 이용하여 놀이를 확장할 수 있다.
- 2) 풍선을 이용하여 바람을 일으킬 수도 있다.
- 3) 페트병의 크기를 달리하여 게임을 할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

페트병을 순식간에 세게 누르면 페트병 안에 있던 공기가 작은 구멍으로 빠져나가면서 바람이 강하게 휘몰아친다. 페트병 입구의 구멍에 따라 바람의 세기도 달라진다.

출처 : 재미 팡팡 코코과학(종일제 특성화 과학프로그램)

활동 15

감자 샐러드 만들기

활동형태


유형

대·소집단
활동

요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 감자 샐러드를 만들 때 사용되는 생활도구의 종류와 특성에 대해 안다. · 여러 감각 기관을 활용하여 감자를 탐색한다. · 요리 활동에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 인식하기 - 감각능력 기르고 활용하기 · 신체운동·건강: 건강하게 생활하기 - 바른 식생활하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

‘감자 샐러드 만들기’ 동영상 , 요리 실물자료(찐 감자, 절구통, 옥수수 콘, 마요네즈, 그릇, 숟가락, 도마, 플라스틱 칼)

나. 활동 방법

- 1) 준비된 재료를 살펴보며 이야기 나눈다.
 - 어떤 재료들이 준비되어 있니?
 - (찢 감자와 생감자를 보여주며) 여기에 있는 감자들은 어떤 점이 다를까? 왜 다를까?
 - 찢 감자는 어떤 모양(색)이니?
 - 찢 감자는 어떻게 먹을 수 있을까?
 - 이것을 가지고 어떤 요리를 할 수 있을까?
- 2) 절구통에 대해 이야기 나눈다.
 - (절구통을 제시하며) 이것은 무엇일까?
 - 절구통으로 어떤 일을 할 수 있니?
 - 절구통을 사용해 본 적이 있니?
 - 절구통을 이용하여 음식을 만들 때 어떤 힘이 필요할까?
- 3) 절구통에 찢 감자를 넣고 찡어 본다.
 - 찢 감자를 절구통에 넣고 찡으면 감자가 어떻게 될까?
 - 찢 감자가 어떻게 변했니?
 - 찢 감자를 찡을 때 어떤 소리가 나니?
 - 찢 감자와 으갠 감자의 맛은 어떨까?
 - 으갠 감자를 먹어보니 어떤 맛이 나니?
- 4) 샐러드를 만든다.
 - 맛있는 샐러드를 만들려면 으갠 감자에 무엇을 넣으면 될까?
 - 으갠 감자와 감자 샐러드의 다른 점은 무엇이니?(모양, 색깔, 맛)
 - 절구통을 사용하니 어떤 점이 좋니?
 - 절구통을 이용해서 만들 수 있는 음식에는 또 무엇이 있을까?
- 5) 감자 샐러드를 먹고 난 후 이야기 나눈다.
 - 감자 샐러드를 먹어 보니 어떠니?
 - 찢감자를 으깨기 위해 어떤 생활도구를 사용했니?
 - 오늘 사용한 절구 말고 또 어떤 생활도구를 이용하여 감자를 으깨어 샐러드를 만들 수 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 절구통을 움직이게 하는 힘에 대해 관심을 갖도록 한다.
- 2) 유아가 절구통을 사용하는 경우 사전에 안전지도가 필요하다.
- 3) 요리 과정을 통해 물질의 변화 과정을 예측하고, 검증해 볼 수 있도록 상호작용 한다.



라. 활동 평가

- 1) 감자 샐러드를 만들 때 사용되는 생활도구의 종류와 특성에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 요리 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 요리 과정을 사진으로 찍은 뒤, 주요 내용을 적어 요리책을 만들어 본다.
- 2) 유아가 만든 감자 샐러드 사진을 찍어 메뉴판을 만들거나 감자 샐러드 가게 놀이에 활용할 수 있다.
- 3) 감자 샐러드가 만들어지는 과정을 신체로 표현해 본다.

활동 16

‘풍차’ 그림을 감상해요

활동형태	유형
대·소집단 활동	미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 풍차는 바람의 힘으로 움직여진다는 것을 안다. · ‘바람 이는 풍차’ 그림에 대한 자신의 생각과 느낌을 다양하게 표현할 수 있다. · 미술작품 감상을 통해 시각적인 아름다움을 느끼고 즐긴다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기 · 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

빈센트 반 고흐의 ‘바람 이는 풍차’ 플래시

나. 활동 방법

- 1) 풍차에 대해 이야기 나눈다.
 - (풍차의 부분 그림을 제시하며) 이것은 무엇일까?
 - 풍차를 본 적이 있니?
 - 풍차를 이용해서 어떤 일을 했을까?
 - 풍차가 돌아가려면 어떤 힘이 필요할까?
 - 풍차처럼 바람 에너지가 필요한 생활도구에는 무엇이 있을까?(바람개비, 연, 돛단배)

- 2) 빈센트 반 고흐의 '바람 이는 풍차' 그림을 감상하며 생각과 느낌을 이야기 나눈다.
 - 그림을 자세히 보자. 무엇을 볼 수 있니?
 - 그림 속 풍차는 어떻게 생겼니? 몸으로 표현해 보자.
 - 그림 속 풍차는 지금 어떻게 하고 있을까?
 - 바람이 불어 움직이는 풍차의 모습을 몸으로 표현해 볼까?
 - 그림 속의 사람은 누구일까?
 - 그림 속의 사람은 무엇을 하고 있니?
 - 그림 속의 사람처럼 표현해 볼까?
 - 그림 속의 사람이 말을 한다면 어떤 말을 할까? 왜 그렇게 생각하니?
 - 우리가 그림 속으로 들어간다면 어떤 소리를 들을 수 있을까?
- 3) 그림의 특징과 미적 요소에 대해 이야기 나눈다.
 - 그림에서 가장 많이 보이는 모양(색)은 무엇이니?
 - 그림에서 밝은 색(어두운 색)은 어느 부분이니?
 - 막대기처럼 길쭉한 선 모양을 찾아볼까?
 - 이 그림에서 가장 가깝게(멀게) 보이는 것은 무엇이니?
- 4) 화가 및 그림의 제목을 소개하고 작품에 대한 느낌을 이야기 나눈다.
 - 이 그림의 제목은 무엇일까?
 - 네덜란드의 화가 빈센트 반 고흐가 그린 '바람 이는 풍차'라는 작품이란다.
 - 그림을 본 느낌이 어떠니?
 - 그림 중에서 어떤 부분이 가장 마음에 드니?
 - 이 그림을 누구에게 선물하고 싶니?
 - 내가 만약 화가라면 어떤 것을 바꾸어 그리고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 그림을 감상하면서 자신의 생각과 느낌을 다양한 방법으로 표현하도록 한다.
 - 가) 신체로 표현해 보기, 언어로 표현해 보기, 소리 흉내 내어 보기 등의 활동을 해 본다.

라. 활동 평가

- 1) 풍차는 바람의 힘으로 움직여진다는 것을 아는지 평가한다.
- 2) '바람 이는 풍차' 그림에 대한 자신의 생각과 느낌을 다양하게 표현할 수 있는지 평가한다.
- 3) 미술작품 감상을 통해 시각적인 아름다움을 느끼고 즐기는지 평가한다.



마. 확장 활동

- 1) 미술 영역에서 우유곽, 빨대, 두꺼운 종이 등을 이용하여 풍차를 만들어 본다.
- 2) 그림의 장면을 신체로 표현해 본다.
- 3) 수·조작 영역에서 풍차에 대한 다양한 그림을 2장씩 카드로 만들어 기억력 게임을 해본다.
- 4) 수·조작 영역에서 ‘바람 이는 풍차’ 그림을 퍼즐로 만들어 그림 퍼즐 맞추기 활동을 해본다.

〈교사를 위한 도움말〉

풍차

바람의 힘을 이용해서 동력을 얻는 기계로, 보통은 탑 위에 여러 장의 날개를 장치한 바퀴가 있으며, 바람이 부는 방향에 직각으로 회전한다. 예로부터 터키(페르시아) 등에서 제작되어 낮은 곳에 있는 물을 퍼올리는 데 사용되었다. 11세기경부터 유럽에 전해져, 국토가 해면보다 낮아 배수가 필요한 네덜란드에서 발달하였다. 수차의 발달에 이어 19세기에 증기기관이 제작되어 풍차는 점점 쓰이지 않게 되었다. 오늘날 원동기로서는 거의 쓰이지 않으며, 간혹 벽지·등대 등의 풍력 발전·양수에 사용되는 데 불과하지만, 이것마저 줄어들고 있다. 풍차의 모양은 여러 가지로, 네덜란드에서 발달한 날개가 4개 있는 것, 미국 등에서 사용되는 날개가 많은 것, 최근 발전용으로 사용되는 프로펠러형 등이 대표적이다.

출처 : 두산백과



〈빈센트 반 고흐의 ‘바람 이는 풍차’〉

활동 17

녹색에너지센터 돌아보기

활동형태

유형

대·소집단
활동

현장체험

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 에너지를 절약하는 방법에 대해 안다. · 공공장소에서 지켜야 할 질서와 예절을 알고 지킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 사회적 가치를 알고 지키기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 질서 - 사회질서 	

가. 활동 자료

메모할 수 있는 종이나 수첩, 필기도구, 비상약품, 유아 명단, 사진기

나. 활동 방법

- 1) 에너지를 절약할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 에너지를 절약할 수 있는 방법은 무엇이 있을까?
 - 우리가 할 수 있는 방법은 어떤 것일까?
 - 에너지를 절약할 수 있는 방법을 어떻게 알 수 있을까?
- 2) 녹색에너지센터 홈페이지의 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 이곳은 무엇을 하는 곳일까?
 - 녹색에너지센터에 가면 무엇을 볼 수 있을까?
 - 녹색에너지센터에서 어떤 것들을 알아보고 싶니?
- 3) 녹색에너지센터를 돌아보기 위해 필요한 준비물과 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 전시물을 볼 때 어떻게 해야 할까?
 - 생활도구를 사용할 때 어떻게 사용해야 할까?
- 4) 녹색에너지센터를 방문한다.
 - 친환경 에너지로 움직이는 생활도구를 체험한다.
 - 에너지를 절약할 수 있는 다양한 방법을 알아보고 체험한다.
- 5) 녹색에너지센터에서 경험한 것에 대해 이야기 나눈다.
 - 녹색에너지센터에서 어떤 것들을 보았니?
 - 어떤 방법으로 에너지를 만들어 보았니?
 - 에너지를 아낄 수 있는 방법은 어떤 것들이 있었니?



- 가장 재미있었던 점은 무엇이었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 교사는 사전 답사를 통해 유아에게 소개할 영역과 내용을 선정한다.
- 2) 녹색에너지센터에 안내자가 있을 경우, 유아에게 안내할 적당한 영역과 내용에 대해 사전 협의 한다.
- 3) 다른 관람객에게 방해가 되지 않도록 질서를 지켜 체험해 볼 수 있도록 한다.
- 4) 녹색에너지센터 현장체험에 대한 평가를 기록으로 남겨 다음 계획에 도움이 되도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 녹색에너지센터에서 에너지 절약방법을 알게 되었는지 평가한다.
- 2) 녹색에너지센터에서 지켜야 할 질서와 예절을 알고 지키는 태도를 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 녹색에너지센터에 다녀온 후 느낀 점을 자유롭게 이야기 하거나 그림으로 그려 본다.
- 2) 여러 가지 블록을 이용하여 에너지를 절약할 수 있는 집을 꾸며 본다.
- 3) 에너지를 절약할 수 있는 방법을 이야기해 보고 에너지 절약 책 만들기를 해 본다.



〈녹색에너지센터 현장체험〉

활동 18

바람개비 달리기

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바람의 힘을 이용하여 바람개비를 돌려본다. · 다양한 자세와 움직임으로 신체운동을 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

미술 영역에서 만든 바람개비, 장애물

나. 활동 방법

- 1) 바람개비를 돌리는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 바람개비를 돌아가게 하려면 어떻게 해야 할까?
 - 바람개비는 어떤 힘으로 돌아갈까?
- 2) 밖으로 나가 여러 장소에서 바람개비가 돌아가는 모습을 관찰한다.
 - 놀이터 가운데 서 있으면 바람개비가 어떻게 돌아갈까?
 - 종합놀이대 위로 올라가면 바람개비가 어떻게 돌아갈까?
 - 어디에서 돌릴 때 바람개비가 잘 돌아가니?
- 3) 바람개비를 여러 방향과 속도로 움직여본다.
 - 바람개비가 돌아가게 하려면 어느 방향으로 잡고 가야 할까?
 - 바람개비를 들고 천천히 걸어가니까 바람개비가 어떻게 돌아가니?
 - 바람개비를 들고 조금 빠르게 걸어가니까 바람개비가 어떻게 돌아가니?
 - 바람개비가 빠르게 돌아가게 하려면 어떻게 해야 할까?
- 4) 바람개비를 이용한 게임에 대해 이야기 나눈다.
 - 바람개비로 어떤 게임을 할 수 있을까?



〈게임 방법〉

- ① 바람개비를 들고 출발선에 선다.
- ② 바람개비가 천천히 돌도록 걸어서 반환점까지 간다.
- ③ 반환점을 돌아 바람개비가 빨리 돌도록 달려서 출발지점까지 온다.
- ④ 출발지점에 먼저 들어온 친구가 이긴다.

- 5) 두 팀으로 나누고 팀 이름을 정한다.
 - 어떤 방법으로 팀을 나눌까?
 - 팀 이름은 어떻게 정하고 싶니?
- 6) 게임 시 지켜야 할 약속을 알아보고 게임을 진행한다.
 - 바람개비가 잘 돌아가게 하려면 어떻게 해야 할까?
 - 안전하게 돌아오려면 어떻게 해야 할까?
 - 우리 팀 친구가 힘이 나도록 하려면 어떻게 응원할까?
 - 자신의 순서가 아닌 친구는 어떻게 기다려야 할까?
- 7) 게임이 끝나면 팀의 점수를 알아보고 게임을 평가한다.
 - 어느 팀의 점수가 더 많니?
 - 게임을 하면서 어떤 점이 재미있었니?
 - 게임을 하면서 힘들었던 점이 있었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 바람개비 날개 부분이 구겨지기 쉬우므로 잘 구겨지지 않는 OHP용지 등을 사용하여 바람개비를 만들어 본다.
- 2) 빨리 달려서 결승선에 들어오는 것 보다 바람개비가 돌아가는 모습을 관찰하는 것이 더 중요함을 안내한다.
- 3) 게임을 평가할 때는 승패보다 규칙 지키기, 참여도 등의 과정에 초점을 두어 평가한다.

라. 활동 평가

- 1) 바람의 힘을 이용하여 바람개비를 돌리는지 평가한다.
- 2) 다양한 자세와 움직임으로 신체운동을 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 바람개비들을 놀이터 한편에 모아 설치한 후 바람개비 공원을 꾸며본다.

2) 과학 영역에서 입으로 부는 바람, 부채, 선풍기를 이용하여 바람개비가 돌아가는 모습을 관찰한다.



〈바람개비가 잘 돌아가는 곳 찾기〉



〈바람개비 달리기〉



3 생활도구로서의 미디어

활동 1 아나운서가 되었어요

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 아나운서의 역할에 대하여 알고 관심을 갖는다. · 자신의 생각과 느낌을 바르게 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 상황에 맞게 바른 태도로 말하기 · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

마이크, TV틀, 그리기 도구(색연필, 도화지, 사인펜 등)

나. 활동 방법

- 1) 텔레비전에서 볼 수 있는 뉴스에 대하여 이야기 나눈다.
 - 뉴스 프로그램을 본 적이 있니?
 - 소식을 전하는 사람은 누구니?
 - 아나운서는 어떤 일을 하는 사람이니?
- 2) 아나운서가 된다면 어떤 소식을 전할지 이야기 나눈다.
 - 우리 반의 아나운서가 된다면 어떤 소식을 전하고 싶니?
 - 소식을 전할 때에는 어떤 태도와 목소리로 말하면 좋을까?
 - 소식을 전하려면 무엇이 필요하니?
 - 전하고 싶은 이야기를 그림으로 그려 볼까?
- 3) 마이크를 들고 아나운서가 되어 직접 소식을 전해 본다.
- 4) 아나운서 되어 본 후 느낀 점에 대하여 이야기 나눈다.
 - 어떤 점이 기억에 남니?
 - 아나운서가 되니 어떤 느낌이 드니?

다. 활동의 유의점

- 1) 뉴스 프로그램을 시청하거나 방송국 현장 체험을 한 후 활동을 진행한다.
- 2) 역할놀이에 필요한 마이크, 카메라 등을 자유선택활동 시간에 만들어 두도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 아나운서의 역할에 대하여 알고 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 자신의 생각과 느낌을 바르게 말하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 가정과 연계하여 자신의 가족을 소개하는 아나운서 놀이를 해 본다.



〈전달할 소식 그리기〉



〈소식 자료〉



〈소식 전하기〉

활동 2

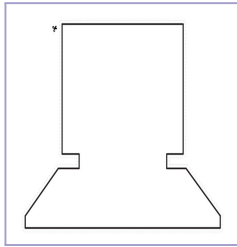
우편집배원 놀이를 해요

활동형태	영역
자유선택 활동	역할놀이 영역

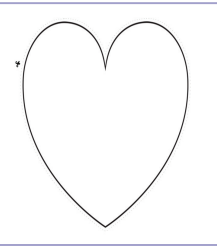
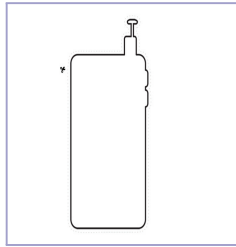
목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우편집배원이 하는 일에 관심을 갖는다. · 우편집배원 역할놀이를 해 본다. · 우편집배원에게 감사하는 마음을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

동화 ‘숲속마을의 둥이’ 플래시 , 미디어 모양 편지지, 다양한 편지지, 우표, 우편집배원 모자 머리띠, 우체통, 우편집배원 가방 삽화



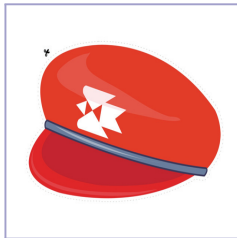
〈미디어 모양 편지지〉



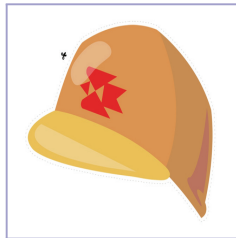
〈하트 모양 편지지〉



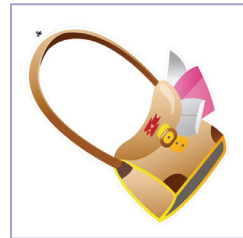
〈우표〉



〈우편집배원 모자 머리띠〉



〈우체통〉



〈우편집배원 가방〉

나. 활동 방법

- 1) ‘숲속마을의 동이’ 이야기를 듣고 이야기 나눈다.
 - 동이가 동이에게 소식을 전하기 위해 어떻게 했었니?
 - 동이의 편지는 누가 전해주었나요?
- 2) 편지 쓰는 방법과 편지를 배달해 주시는 분에 대해 이야기 나눈다.
 - 편지는 어떻게 써야할까?
 - 우표는 어디에 붙여야 할까?
 - 다 쓴 편지는 어디에 넣어야 할까?
 - 편지를 받을 수 있도록 도와주는 분은 누구일까?
- 3) 역할놀이 활동에 대해 이야기 나눈다.
 - 우편집배원 놀이를 할 때 무엇을 준비해야 할까?
 - 우편집배원은 무엇이 필요할까?
 - 편지를 받는 사람은 무슨 말을 해야 할까?
 - 놀이할 때 지켜야 할 점은 무엇일까?
- 4) 유아들과 함께 역할을 나누고 우체통을 꾸민 다음 다양한 편지지를 만들어 본다.
- 5) 우편집배원 놀이를 한다.
- 6) 역할놀이 후 느낀 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 점이 가장 재미있었나요?
 - 무엇이 더 필요하나요?

다. 활동의 유의점

- 1) 사전에 우체국 현장체험을 해 보거나 촬영된 동영상을 통해 우편집배원의 모습을 살펴본다.

라. 활동 평가

- 1) 우편집배원이 하는 일에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 역할놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.
- 3) 우편집배원에게 감사하는 마음을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 나만의 우표 만들기를 해 본다.
- 2) 다양한 우표, 편지지 만들기를 해 본다.



〈편지 쓰기〉



〈우체통에 넣기〉



〈가방에 담기〉



〈편지 배달하기〉

〈동화〉

숲속마을의 동이

이미옥

어느 작은 마을에 동이와 동이 형제가 살고 있었어요.
 어느 날 형 동이가 말했어요.
 “동이야 난 크고 큰 도시를 보고 싶어. 넌 어때?”
 “응? 난 여기 집이 너무 좋은걸?”
 “그래 ? 함께 가면 좋을텐데..... 그럼 내가 큰 도시에 도착하면 너에게 소식을 전해줄게”
 동이는 아침 일찍 큰 도시를 보기 위해 길을 떠났어요. 드디어 동이는 큰 도시에 도착했어
 요. 높은 빌딩과 썩썩 다니는 자동차들이 너무 신기했어요. 동이는 동이에게 멋진 도시의 모
 습을 알려주고 싶었어요.
 ‘어떻게 하면 이 멋진 모습을 동이에게 알려줄 수 있을까? 그렇지 편지를 쓰자!’
 동이는 사랑하는 동이에게 도시의 모습을 찍은 사진과 편지를 써서 우표를 붙이고 우체통
 에 넣었어요. 그런데 걱정이 되었어요.
 ‘내 편지를 누가 어떻게 동이에게 전해주지?’
 그때였어요. 아저씨 한 분이 오셔서 우체통에서 편지를 꺼내서 가방에 담았어요.



“아저씨! 그건 내 동생에게 보내는 편지예요! 가져가지 마세요!”
 그러자 아저씨가 웃으며 말씀하셨습니다.
 “걱정 말거라 아저씨는 편지를 전해주는 우편집배원이라. 아저씨가 이 편지를 동생에게 잘 전해주마”
 며칠 뒤 동이집 앞에 큰 집배원 가방을 멘 아저씨가 서서 말씀하셨습니다.
 “동이야! 동이가 보낸 편지가 왔구나! 읽어보렴.”
 편지를 받은 동이가 말했어요. “우편집배원 아저씨 감사합니다.”
 동이의 편지를 본 동이는 큰 도시의 멋진 사진을 보고 신기했습니다.

활동 3

미디어 수수께끼

활동형태

영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 가족이 사용하는 미디어의 종류와 기능에 대해 안다. · 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 이야기 듣고 이해하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

‘미디어 수수께끼 그림카드’ 사진



〈미디어 수수께끼 그림카드〉

나. 활동 방법

- 1) 미디어에 대해 이야기 나눈다.
 - 미디어란 말을 들어 본 적이 있니?

- 책, 신문, 텔레비전, 컴퓨터 등을 미디어라고 한다.
- 2) 여러 가지 미디어 사진자료를 보면서 미디어의 특징과 기능에 대해 이야기 나눈다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 컴퓨터는 어떤 특징을 가지고 있을까?
 - 컴퓨터는 우리에게 어떤 도움을 줄까?

〈게임자료 제작방법〉

- ① 삼각대를 만든다.
- ② 여러 가지 미디어 사진을 오려 코팅한다.
- ③ ②번 자료에 끈을 달아 삼각대에 붙여 수수께끼 게임 자료를 만든다.

- 3) 미디어 수수께끼 놀이방법을 소개한다.

〈활동 방법〉

- ① 자료의 그림을 보고 미디어의 특징이나 기능을 설명하여 수수께끼를 낸다.
- ② 수수께끼를 내고 문제를 맞히면 해당되는 미디어 그림을 삼각대 뒤로 넘긴다.
- ③ 문제 내는 사람과 맞추는 사람의 역할을 바꾼다.

- 4) 미디어 수수께끼 놀이를 한다.
- 5) 수수께끼 놀이 활동을 평가한다.
 - 여러 가지 미디어 중 너희들이 가장 많이 사용하는 미디어는 무엇이니?
 - 미디어 수수께끼 놀이를 할 때 어떤 점이 재미있었니?
 - 미디어 수수께끼 놀이를 할 때 어려운 점은 없었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 수수께끼를 하기 전에 사전에 관련된 활동을 하고 충분한 지식을 제공을 하는 것이 적절하다.
- 2) 유아들이 그림카드를 보고 자기의 생각을 이야기 할 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리 가족이 사용하는 미디어의 종류와 기능을 아는지 평가한다.
- 2) 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미디어 수수께끼 사진자료를 활용하여 책 만들기 활동을 할 수 있다.



〈교사를 위한 도움말〉

미디어란?

- * 미디어(media) : 어떤 사실이나 정보를 담아서 수용자들에게 보내는 매체로 신문, 잡지, 서적, 라디오, 텔레비전, 인터넷 등이 있다.
- * 올드미디어 : 책, 신문, 잡지 등의 인쇄물을 가리킨다.
- * 뉴미디어 : 영화, 그림, 음악, 언어, 문자 등의 전통적인 전달매체에 컴퓨터와 통신기술, 스마트 모바일기기, 인터넷 등이 갖는 높은 상호작용성이 더해져 만들어진 새로운 개념의 매체를 가리킨다.

활동 4

꼭꼭 약속해

활동형태

영역

자유선택
활동

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 생활 주변에서 사용되는 미디어의 종류와 역할에 대해 관심을 갖는다. · 미디어를 바르게 사용하는 태도를 기른다. · 같은 그림끼리 짝지을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 · 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

빙고 게임판, 그림카드 삽화





간단한 체조해요



마구 누르지 않아요



종료를 꼭 해요



소중히 사용해요



부모님 휴대전화는 사용하지 않아요



적당한 소리로 들어요



약속시간 만큼만 해요



어른과 함께 해요



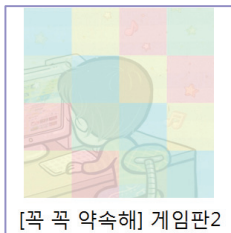
가까이에서 보지 않아요



어른과 함께 사용해요



[꼭 꼭 약속해] 게임판1



[꼭 꼭 약속해] 게임판2

나. 활동 방법

- 1) 미디어를 바르게 사용하는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 나는 텔레비전이라고 해. 나는 친구들에게 뉴스나 광고, 만화 등 다양한 것을 보여 주지. 그런데 나를 사용할 때에는 지켜야 할 약속이 있어 어떤 약속이 있을까?
 - 나는 동화책이야. 나는 우리 친구들에게 즐거운 이야기를 들려주지. 그런데 나를 사용할 때에는 지켜야 할 약속이 있어 어떤 약속이 있을까?
 - 나는 컴퓨터라고 해. 나는 메일도 보낼 수 있고, 음악도 듣고, 날씨도 알아보고, 나들이갈 곳에 대해 알아볼 수도 있지. 그런데 나를 사용할 때에는 지켜야 할 약속이 있어 어떤 약속이 있을까?
 - 나는 게임기라고 해. 나는 너희들에게 즐거운 게임을 할 수 있게 해주지 그런데 나를 사용할 때에는 지켜야 할 약속이 있어 어떤 약속이 있을까?
 - 나는 라디오라고 해. 나는 소리로 너희들에게 소식이나 음악을 들려주지. 그런데 나를 사용할 때에는 지켜야 할 약속이 있어 어떤 약속이 있을까?
- 2) 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.



〈게임 방법〉

- ① 2명의 유아가 가위 바위 보를 해서 순서를 정한다.
- ② 그림카드를 섞어서 뒤집어 놓는다.
- ③ 2개를 같이 뒤집어서 같은 그림이 나오면 가져간다.
- ④ 게임판에 먼저 카드를 다 채우면 게임이 끝난다.

- 3) 게임을 통해 느낀 점을 이야기 나눈다.
 - 책을 보고 난 후에는 어떻게 하는 것이 좋을까?
 - 컴퓨터를 사용할 때에는 어떻게 하는 것이 좋을까?
 - 어떤 점이 즐거웠나요?
 - 더 재미있는 방법으로는 어떤 것이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 처음에는 8장의 카드와 게임판 1로 시작하고 점차 익숙해지면 16장의 카드와 게임판 2를 활용해 게임을 진행한다.
- 2) 게임을 하는 동안 사회적 갈등 상황이 발생하지 않도록 사전에 게임 규칙을 정하며, 갈등 상황이 발생할 경우 함께 규칙을 추가하여 정해 본다.

라. 활동 평가

- 1) 생활 주변에서 사용되는 미디어의 종류와 역할에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 미디어를 바르게 사용하고 있는지 평가한다.
- 3) 같은 그림을 짝지을 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 바른 미디어 사용법 작은 책을 만들어 본다.
- 2) 바른 미디어 사용 약속판을 만들어 본다.

활동 5

이렇게 변했어요

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어의 변천과정에 관심을 갖는다. · 수와 수량의 관계에 대해 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초 개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

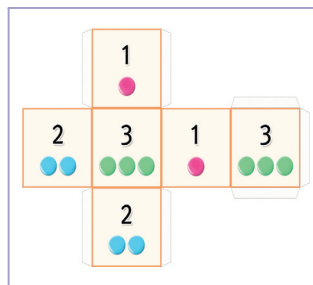
동화 '우리 할아버지는 똑똑 박사님' 플래시 , 게임판, 주사위, 미디어 그림카드 삽화



<게임판>



<그림카드 9장>



<주사위>

나. 활동 방법

- 1) '우리 할아버지는 똑똑 박사님' 동화를 듣고 이야기 나눈다.
 - 동화 속에서 소식을 전하는 방법에는 어떤 것이 있었니?
 - 옛날 사람들은 어떻게 소식을 전했을까?
 - 소식을 전하는 방법은 어떻게 변해 왔을까?
- 2) 활동자료를 보며 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.

<게임 방법>

- ① 게임할 순서를 정한다.
- ② 주사위를 던져 나온 수만큼 말을 이동한다.
- ③ 말이 이동한 곳에 그려진 미디어와 같은 그림카드를 가져온다.
- ④ 4개의 미디어 그림을 다 모으면 게임이 끝난다.



- 3) 게임을 한다.
- 4) 활동을 평가한다.
 - 옛날 사람들은 어떻게 소식을 전했니?
 - 우리는 지금 어떻게 소식을 전하고 있지?
 - 게임할 때 힘든 점은 없었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 게임판을 한 바퀴 돌았는데도 미디어 그림 4개를 다 모으지 못하면 게임판을 다시 돌며 그림카드를 모으도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 미디어의 변천과정에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 수와 수량의 관계에 대해 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미디어 변천에 관한 작은 책을 만들어본다.
- 2) 미디어센터 현장체험을 통해 미디어 발달과정에 대해 알아본다.

〈동화〉

우리 할아버지는 똑똑 박사님

이미옥

시골에 사시는 우리 할아버지는 똑똑 박사님이예요. 내가 궁금해 하는 것들을 언제나 알려주세요. 오늘도 나는 전화로 영상통화를 해서 할아버지께 궁금한 것을 여쭙 봐요.

“할아버지! 할아버지! 궁금한 것이 있어요! 지금은 책이나 인터넷으로 궁금한 것을 찾아보기도 하고, 이렇게 할아버지 얼굴을 보면서 궁금한 것을 물어보는 데 옛날에는 어떻게 멀리 있는 사람들에게 소식을 전했나요?”

“그건 말이다 컴퓨터가 없을 때에는 텔레비전을 보거나 전화로 소식을 알려주었고, 벽에 소식을 붙이는 벽보를 붙이거나 편지를 쓰기도 했단다. 또 사람들이 걸어가거나 말을 타고 가서 소식을 전하기도 하고, 너무 멀리에 있는 사람들에게는 산봉우리에서 봉화를 올려 급한 소식을 알리기도 했단다.”

“할아버지 그런데 봉화가 뭐예요?”

“봉화는 나쁜 사람이 우리나라에 들어오거나 마을에 큰 일이 생겼을 때 산봉우리에 불을 피워서 사람들에게 소식을 알려주는 방법이란단다.”

“아 그렇구나! 우리 할아버지 최고!”

활동 6

다양한 미디어 기기를 탐색해요

활동형태

영역

자유선택
활동

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활 속의 미디어에 관심을 갖는다. · 물체의 특성을 알아보고 관찰한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 물체와 물질알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

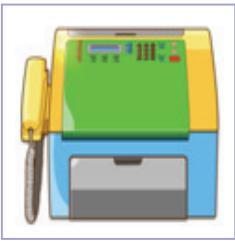
편지, 신문, 전단지, 팩스, 잡지, 동화책, 컴퓨터, 노트북, 휴대전화, 라디오 실물자료, 카메라, 관찰 기록지



<텔레비전>



<휴대전화>



<팩스>



<컴퓨터>



<동화책>



<라디오>



<전화기>



<신문>

나. 활동 방법

- 1) 미디어 그림자료를 먼저 제시하고 이야기를 나눈 후 실물자료를 탐색해 본다.
 - ○○○는 어디에 있을까?
 - 어떤 모양이니?



- 만져보니 어떤 느낌이니?
- 이름은 무엇일까?
- 무엇으로 만들었을까?
- 2) 여러 가지 미디어의 쓰임새에 대해 이야기 나눈다.
 - ○○○을(를) 사용해 본 경험이 있니?
 - ○○○은(는) 어떻게 사용할까?
 - ○○○은(는) 사용할 때 주의해야 할 점들은 무엇일까?
- 3) 여러 가지 미디어를 관찰할 때 주의해야 할 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 관찰할 때에는 어떤 점을 조심해야 할까?
 - 관찰을 다하고 나서는 어떻게 해야 할까?
- 4) 그림이나 글로 관찰한 내용을 기록한다.
- 5) 관찰 기록한 내용을 보고 여러 가지 미디어의 생김새에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 미디어를 관찰했나요?
 - ○○○은(는) 어떤 부분으로 이루어졌니?
 - ○○○은(는) 무엇으로 만들어졌니?

다. 활동의 유의점

- 1) 실물 미디어 전시 및 관찰 시 안전에 유의한다.

라. 활동 평가

- 1) 생활 속의 미디어에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 물체의 특성을 알아보고 관찰하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미디어 그림과 명칭을 프린트하여 책 만들기를 해 본다.
- 2) 미디어 센터나 전자상가로 현장체험을 가 본다.



〈텔레비전 탐색하기〉



〈프린트 탐색하기〉



〈신문 탐색하기〉



<태블릿 PC 탐색하기>






<라디오 탐색하기>



<오디오 탐색하기>

내가 관찰한 미디어

_____ 반 이름 : _____

이름은 무엇인가요?	어떤 모양인가요?
	  

관찰한 미디어를 그려 보세요



활동 7

효과음을 만들어요

활동형태

영역

자유선택
활동

과학 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어에 사용되는 효과음의 의미를 알고 관심을 갖는다. · 여러 가지 소리를 만드는 활동에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기 · 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 상호의존성 	

가. 활동 자료

동화 ‘소중한 그림책’ 플래시 , 교실에 있는 다양한 소품

나. 활동 방법

- 1) 플래시 동화를 보여주며 이야기 나눈다.
 - 플래시 동화를 보니 어떤 느낌이 드니?
- 2) 효과음에 대하여 알아본다.
 - ‘효과음’이라는 말을 들어 본 적이 있니? ‘효과음’은 무엇일까?
 - 우리 주변에는 어떤 효과음이 있을까?
 - 주변에서 쉽게 구할 수 있는 도구로 소리를 내어 볼까?
(예 : 발자국 소리, 박수 치는 소리, 웃는 소리, 바람 부는 소리, 빗소리 등)
 - 조금 전 보았던 효과음 없는 플래시 동화에 효과음을 넣어 보면 어떨까?
- 3) 다시 한 번 플래시 동화를 본 후, 여러 가지 장면에 대하여 이야기를 나누고 효과음을 넣을 장면을 정한다.
 - ○○○장면에 어울리는 효과음은 무슨 소리가 좋겠니?
- 4) 장면에 어울리는 효과음을 만들 소품에 대하여 이야기 나눈다.
 - ○○○장면은 무엇으로 소리를 내면 되겠니?
 - ○○○장면에 알맞은 효과음인 것 같니?
 - 여러 장면에 맞는 소품을 모아보자.
- 5) 플래시 동화를 보며 각 장면에 맞추어 효과음을 내기 위해 어떻게 할 것인지 이야기 나눈다.
 - ○○으로 어떻게 소리를 낼 수 있을까?

- 장면을 서로 나누어 효과음을 만들 소품 준비를 해 보겠니?
 - 자신이 맡은 장면이 나오면, 그 장면에 알맞은 효과음을 낼 수 있겠니?
 - 장면을 서로 바꾸어 효과음을 내볼까?
- 6) 효과음 만들기 활동을 마친 후 평가한다.
- 효과음이 없는 동화와 효과음이 있는 동화를 보니 어떤 점이 다르니?
 - 가장 신기하게 들리는 효과음은 어떤 소리였니?
 - 효과음을 만들면서 재미있었던 점은 무엇이었니?
 - 효과음을 직접 만들어 보니 느낌이 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 비교적 유아들이 준비하기에 알맞은 장면을 선택하여 효과음을 만들 수 있도록 한다.
- 2) 효과음 만들기 활동을 할 때 조용히 하고 소리에 집중하도록 유도한다.
- 3) 장면과 효과음이 잘 맞도록 순발력 있게 활동을 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 효과음의 의미를 알고 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 효과음을 만드는 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 동극놀이를 할 때에도 다양한 효과음을 넣어 본다.



〈쿵〉 떨어지는 소리



〈책 찢는 소리〉



〈바람 소리〉



활동 8

광고지 만들기

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 광고지의 역할과 효과를 이해한다. · 자신의 생각과 느낌을 표현할 수 있다. 	<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: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

여러 가지 상품의 광고지, 좋아하는 물건 사진, 광고지 만들기 도구(풀, 가위, 색종이, 도화지 및 그리기 도구)

나. 활동 방법

- 1) 광고지를 보여주며 이야기 나눈다.
 - 이런 광고지를 본 적이 있니? 어디에서 보았니?
 - 광고지가 무엇이니?
- 2) 광고지의 효과와 구성을 알아본다.
 - (운동복 광고지를 보여주며) 이 광고지를 보면 무엇을 알 수 있니?
 - 어떤 것이 가장 눈에 띄니?
 - 운동복에 대하여 어떤 것을 알 수 있니?
 - 무슨 색이 제일 많이 보이니?
- 3) 유아가 가져온 사진을 보면서 이야기 나눈다.
 - 무슨 사진을 가져왔니?
 - ○○○의 좋은 점은 무엇이니?
 - 어떻게 하면 사람들이 ○○○에 관심을 가질까?
- 4) 광고지를 만든다.

(○○○의 사진을 광고지에 붙인다. 상품의 가격, 장점, 편리성 등을 적은 후 그리고 꾸민다)
- 5) 자기가 만든 광고지를 친구들에게 소개한다.
 - 무슨 물건을 소개하는 광고니?

- 이 광고지에서 어떤 점을 잘 표현하고 있니?
- 6) 광고지를 만들어 본 후에 평가한다.
 - 광고지를 만들어 보니 어떤 느낌이 드니?
 - 어떤 점을 좀 더 잘 표현하면 좋을까?
 - 광고지는 우리에게 어떤 편리함을 주니?

다. 활동의 유의점

- 1) 여러 광고지를 충분히 접할 수 있도록 자료를 많이 준비한다.
- 2) 자신이 좋아하는 물건의 사진을 집에서 가져올 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 광고지의 역할과 효과를 이해하는지 평가한다.
- 2) 자신의 생각과 느낌을 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이와 함께 연계하여 마트 놀이를 한다.



〈좋아하는 물건 사진 소개〉



〈광고지 완성〉



〈자기가 만든 광고지 소개〉



활동 9

컴퓨터로 그림을 그려요

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터를 활용하여 그림을 그리는 방법에 관심을 갖는다. · 컴퓨터를 활용한 그림 그리기 활동에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

컴퓨터, 프린터기, 출력용지, 컴퓨터로 그린 그림, 그림판 프로그램

나. 활동 방법

- 1) 그림을 그리는 도구에 대해 이야기 나눈다.
 - 그림을 그리려면 어떤 도구들이 필요할까?
- 2) 컴퓨터로 그림을 그리는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - (컴퓨터로 그린 그림을 보여주며) 이 그림은 무엇으로 그렸을까?
 - 컴퓨터로 어떻게 그림을 그릴 수 있을까?
 - 컴퓨터를 활용하여 어떻게 그림을 그릴 수 있는지 보도록 하자. (그림판 프로그램 활용방법에 대해 이야기한다)
 - 동그라미를 그리려면 마우스를 어떻게 움직여야 할까?
 - 색을 칠하려면 어떤 도구를 사용할까?
 - 그림을 지우려면 어떻게 해야 할까?
 - 그림을 종이에 인쇄하려면 어떻게 해야 할까?
- 3) 컴퓨터로 그림을 그린다.
- 4) 그림을 그린 후 프린터기로 인쇄를 한다.
 - 크레파스로 그린 그림과 컴퓨터로 그린 그림은 어떻게 다르니?
 - 컴퓨터로 그리니 어떤 점이 힘들었니(좋았니)?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 프로그램 활용방법에 대해 질문을 할 경우 교사가 적절히 개입하여 순조

로운 진행을 돕는다.

- 2) 혼자 또는 다른 유아들과 함께 활동할 수 있도록 한다.
- 3) 컴퓨터를 켜고 끄는 방법과 그림판 프로그램을 활용하는 방법에 대해 사전에 안내한다.
- 4) 유아들이 그린 그림을 저장하여 교사가 출력해주거나 프린터를 이용하여 유아가 직접 출력할 수 있도록 함으로써 성취감을 부여한다.

라. 활동 평가

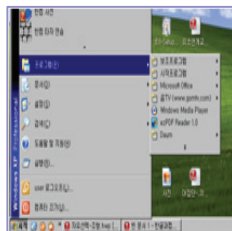
- 1) 컴퓨터를 활용하여 그림 그리는 방법에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 컴퓨터를 활용한 그림 그리기 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장활동

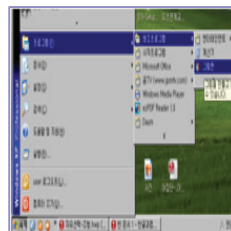
- 1) 컴퓨터로 그린 그림에 편지를 써서 가족, 선생님과 친구에게 선물한다.



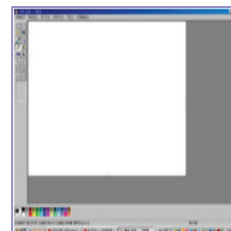
① 컴퓨터 바탕화면의 시작버튼 위에 마우스의 화살표를 놓은 후 마우스 왼쪽 버튼을 클릭한다.



② 프로그램→ 보조프로그램의 순서로 글자 위에 마우스의 화살표를 놓는다.



③ 보조프로그램의 그림판 위에 마우스의 화살표를 놓은 후 마우스 왼쪽 버튼을 클릭한다.



④ 그림판 프로그램 화면이 나타나면 그림도구상자와 색상표를 활용하여 그림을 그린다.

〈컴퓨터로 그림을 그리는 방법〉



활동 10

쿵쿵 짹짹! 즐거운 리듬나라

활동형태

영역

자유선택
활동

음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 음악을 들으며 여러 가지 도구를 사용해 느낌을 표현할 줄 안다. · 친구들과 즐겁게 놀이에 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 통합적으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 개방성 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

CD플레이어, 여러 가지 음악CD, 리듬악기 세트, 리본막대, 스카프 등 여러 가지 음률도구

나. 활동 방법

- 1) 음률영역에 준비한 여러 가지 음악 CD를 들으며 이야기 나눈다.
 - 어떤 느낌이 드니?
 - 무엇이 생각나니?
 - 어떤 악기 소리가 들리니?
- 2) 음률영역에 준비한 여러 가지 리듬악기와 음률도구들을 보며 이야기 나눈다.
 - 이걸 무슨 악기니?
 - 무슨 소리가 나니?
 - 어떻게 하면 소리가 나니?
 - 이걸(리본막대) 어떻게 표현하면 좋겠니?
 - 큰 소리가 나는 악기와 작은 소리가 나는 악기를 분류해 볼까?
 - 소리가 나지 않는 도구는 어떻게 사용하면 좋을까?
 - (스카프를 보여주며) 어떻게 사용하면 좋을까?

- 3) 음악을 들으며 자신의 느낌을 몸으로 표현하며 소리를 탐색해 보도록 한다.
 - 음악을 들으며 몸으로 느낌을 표현해 볼까?
 - 리듬에 맞게 박수를 쳐 볼까?
 - 세고 여림을 발 구르기와 박수로 표현해 볼까?
 - 높고 낮은 소리는 어떻게 표현해 볼까?
- 4) 리듬악기를 가지고 음악을 들으며 자유롭게 표현해 보도록 한다.
- 5) 활동을 한 후 평가를 한다.
 - 음악에 맞추어 여러 가지 몸짓으로 표현해 보았니?
 - 리듬악기와 다양한 음률도구로 표현해 보니 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) CD플레이어의 올바른 사용방법을 알려준다.
- 2) 활동에 적당한 음악을 미리 정한다.
- 3) 활동적인 표현을 원하는 유아들을 위해 안전을 고려하여 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 음악을 들으며 여러 가지 도구를 사용해 느낌을 표현하는지 평가한다.
- 2) 친구들과 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 음악에 맞추어 리듬악기로 합주를 해 본다.



〈리듬악기와 여러 가지 음률도구로 표현하기〉



활동 11

미디어는 고마워요

활동형태

대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어가 우리 생활에 주는 편리함과 고마움에 대하여 안다. · 자신의 경험과 생각을 간단한 문장으로 말할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

‘미디어는 고마워요’ 플래시

나. 활동 방법

- 생활 속 미디어와 관련된 유아들의 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 친구들이 아는 미디어는 어떤 것들이 있니?
 - 친구들은 어떤 미디어를 사용해 보았니?
 - 우리 가족이 사용하는 미디어는 어떤 것들이 있을까?
 - 미디어는 우리에게 어떤 도움을 주니?
- ‘미디어는 고마워요’ 플래시를 보고 미디어가 생활에 주는 편리함과 고마움에 대해 이야기 나눈다.
 - 컴퓨터를 가지고 어떤 일을 할 수 있니?
 - 컴퓨터를 사용하면 어떤 점이 편리하니?
 - 텔레비전이 있어서 좋은 점은 무엇이 있을까?
 - 책은 우리에게 어떤 도움을 주니?
 - 신문은 우리에게 어떤 도움을 주니?
 - 내비게이션을 사용하면 어떤 점이 편리하니?
 - 신문이나 책 같은 미디어가 없다면 어떻게 될까?
 - 컴퓨터나 텔레비전이 없다면 우리 생활은 어떨까?
- 사용하고 싶은 미디어에 대해 이야기 나눈다.
 - 여러 가지 미디어 중 어떤 미디어를 사용해 보고 싶니?
 - 그 미디어를 사용하고 싶은 이유는 무엇이니?

- 어떤 점이 편리할 것 같니?

다. 활동의 유의점

- 1) 가족이 사용하는 미디어를 중심으로 유아들의 생활과 관련지어 이해를 돕는다.

라. 활동 평가

- 1) 미디어가 우리 생활에 주는 편리함과 고마움에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 자신의 경험과 생각을 간단한 문장으로 말할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 미디어 책 만들기 활동을 해 본다.
- 2) 텔레비전이나 컴퓨터 등을 다양한 재료로 만들어 본다.
- 3) 유아 각자의 집에서 가장 많이 사용하는 미디어를 그래프로 나타내 본다.



〈미디어 책 만들기〉



〈텔레비전 만들기〉

우리 가족이 많이 사용하는 미디어

⑧					
⑦	이웃집				
⑥	집속	공민서			
⑤	오빠	이동희			
④	오빠	친구들	유아원		
③	오빠	오빠	오빠	오빠	
②	오빠	오빠	오빠	오빠	
①	오빠	오빠	오빠	오빠	오빠
수	종류	종류	종류	종류	종류

〈그래프 활동〉



활동 12

내가 최고야

활동형태

유형

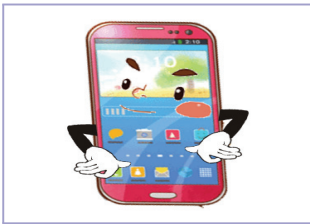
대·소집단
활동

동극

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어가 우리 생활에 주는 유익함에 대하여 안다. · 동화의 내용을 바르게 이해한다. · 극놀이에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 극놀이를 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 배려 - 친구에 대한 배려 	

가. 활동 자료

동화 '내가 최고야', 동극소품(머리띠 또는 목걸이, 그림자료 등)



〈휴대전화 머리띠 그림〉



〈텔레비전 머리띠 그림〉



〈컴퓨터 머리띠 그림〉



〈누리 머리띠 그림〉



〈동화책 머리띠 그림〉

나. 활동 방법

- 1) 동화 '내가 최고야'를 들려준다.
- 2) 동화 내용을 회상해 본다.

- 누가 나왔니?
- ○○○는 뭐라고 했었니?
- 3) 동극을 하기 위해 필요한 것들에 대해 이야기 나눈다.
 - 동극을 하기 위해서는 무엇이 필요할까?
 - 역할은 어떻게 정하면 좋을까?
 - 무대를 어떻게 꾸미면 좋을까?
 - 우리 교실에 있는 소품 중 무엇을 이용하면 좋을까?
- 4) 유아들과 함께 무대를 꾸민다.
- 5) 역할을 정한다.
 - 어떤 역할을 해 보고 싶니?
 - ○○역할에는 어떤 동작을 하면 좋을까?
- 6) 동극을 할 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 동극을 하는 친구들이 지켜야 할 약속은 무엇일까?
 - 동극을 보는 친구들은 어떤 태도로 보는 것이 좋을까?
- 7) 동극을 한다.
- 8) 동극을 감상한 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 여러 가지 미디어 친구 중에 너희들은 어떤 미디어가 가장 최고라고 하니?
 - 왜 그렇게 생각하니?
 - 동극을 할 때 어떤 점이 재미있었니?
 - 동극을 할 때 어떤 점이 힘들었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 동극에 적합한 대본을 미리 만들어 둔다.
- 2) 유아들이 동극을 할 때 대사와 행동을 자유롭게 표현 할 수 있도록 지도한다.

라. 활동 평가

- 1) 미디어가 우리 생활에 주는 유익함에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 동화의 내용을 바르게 이해하는지 평가한다.
- 3) 극놀이에 즐겁게 참여하는지 평가한다.



<동화>

내가 최고야!

최명희

누리네 집에는 여러 가지 미디어 친구들이 모여 살고 있었어요.
어느 날 동화책이 큰 소리로 말했어요.
“우리들 중에서 내가 최고야! 우리 누리가 나를 가장 좋아하잖아? 나에게서 멋진 왕자도 있고 공주도 있어 그리고 누리네 엄마가 아기였을 때 읽었던 책을 우리 누리도 읽을 수 있어 그러니까 내가 최고야!”
그러자 텔레비전이 잘난 체 하면서 말했어요.
“아니야! 내가 최고야! 나도 멋진 왕자, 공주들도 나오고, 누리에게 새 소식도 전해주고 재미 있는 만화 영화도 볼 수 있어!”
그때, 멀리서 휴대전화가 외쳤어요.
“잠깐만! 무슨 소리! 내가 최고야! 나는 사랑하는 가족들에게 전화도 할 수 있고, 위험할 때 ‘도와주세요!’ 라고 어른들께 알릴 수 도 있어.”
친구들의 이야기를 듣고 있던 컴퓨터가 말했어요.
“흥! 나는 너희가 하는 것 다할 수 있어! 새 소식도 알려주고, 동화도 들려주고, 공부도 할 수 있어! 그러니까 내가 최고야!”
그러자 누리가 말 했어요.
“너희들 뭐 하는 거야? 나는 동화책, 텔레비전, 휴대전화, 컴퓨터 너희 모두가 친구여서 정말 편리하고 행복해 그리고 나에게 동화도 들려주고, 새 소식도 전해줘서 고마워 사랑해.”
누리의 말을 듣고 미디어 친구들은 서로 잘났다고 뽐낸 게 부끄러웠어요.
그래서 이제부터는 모두 사이좋게 지내자고 꼭꼭 약속 했습니다.

활동 13

컴퓨터 체조

활동형태

유형

대·소집단
활동

동시

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 컴퓨터에 관심을 갖는다. · 동시를 즐겨 듣는 것에 관심을 갖는다. · 동시를 듣고 신체로 표현해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 인식하기 - 신체를 인식하고 움직이기 · 의사소통: 듣기 - 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 · 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

동시 '컴퓨터 체조' 플래시

나. 활동 방법

- 1) 컴퓨터에 대한 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 나는 누구일까?
 - 컴퓨터를 사용해 본 적 있니?
- 2) 동시를 소개하고 감상한다.
- 3) 여러 가지 방법으로 유아들과 함께 동시를 읽어 본다.
 - 예) 한 행을 앞부분과 뒷부분으로 나누어 읽어 보기, 의성어만 유아가 읽기 등
- 4) 동시의 내용과 느낌에 대하여 이야기 나눈다.
 - 동시를 듣고 어떤 생각이 드니?
- 5) 동시에 맞는 동작을 유아들과 함께 만들어 본다.
- 6) 동시를 읽으면서 신체표현을 해 본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 컴퓨터에 관한 사전 경험이 충분하지 않은 유아들이 있을 경우, 컴퓨터에 대해 경험을 한 후 동시를 읽으면 이해를 도울 수 있다.



라. 활동 평가

- 1) 컴퓨터에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 동시를 즐겨 듣는 것에 관심을 갖는지 평가한다.
- 3) 동시를 듣고 신체로 표현하는지 평가한다.

마. 확장활동

- 1) 친구들과 동시를 읽으며 체조를 해 본다.
- 2) 동시 중간부분에 빈칸을 만들어 놓고 그 안에 들어갈 다양한 말을 지어보도록 한다.
(개작하기 - 반복되는 구절, 의성어, 의태어 등)

<동시>	컴퓨터 체조	김명화
빙글빙글 손목운동 즐거운 체조 으쓱으쓱 어깨운동 신나는 체조 탕글탕글 눈 운동 재밌는 체조 즐겁고 신나는 컴퓨터 체조 흔들흔들 목 운동 즐거운 체조 옆에 옆에 허리운동 신나는 체조 주욱 주욱 팔 운동 재밌는 체조 즐겁고 신나는 컴퓨터 체조		

활동 14	전자음악 몸으로 표현하기	활동형태	유형
		대·소집단 활동	신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 전자음악에 관심을 갖는다. · 클래식 음악과 전자음악의 차이점에 대해 안다. · 전자음악을 듣고 신체와 도구를 사용하여 창의적으로 표현해 본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 움직임과 춤으로 표현하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기
(창의·인성 관련) · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장	

가. 활동 자료

라데츠키 행진곡(Radetzky March, Op.228), 장 미셸 자르의 Equinoxe part IV 전자음악자료, 스카프

나. 활동 방법

- 1) 클래식 음악(라데즈키 행진곡)을 듣고 이야기 나눈다.
 - 이 음악을 들어본 적이 있니?
 - 어떤 느낌이 드니?
- 2) 장 미셸 자르의 Equinoxe part IV를 듣고 이야기 나눈다.
 - 이 음악을 들어본 적이 있니?
 - 어떤 느낌이 드니?
 - 조금 전에 들었던 라데즈키 행진곡과 어떤 점이 다르니?
 - 이 음악은 프랑스의 장 미셸자르가 기계로 만든 음악이에요.
- 3) 신체를 이용하여 다양하게 전자음악을 표현해 본다.
 - 내 몸을 이용해 이 음악을 어떻게 표현하면 좋을까?
- 4) 스카프를 이용하여 다양하게 전자음악을 표현해 본다.
 - 스카프를 어떻게 이용하면 좋을까?
- 5) 둘이 짝이 되어 함께 전자음악을 표현해 본다.
 - 둘이 함께 동작을 만들어 보자

다. 활동의 유의점

- 1) 훌라후프, 보자기, 공 등의 도구를 첨가하여 다양하게 표현해 보도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 전자음악에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 클래식 음악과 전자음악의 차이점에 대해 아는지 평가한다.
- 3) 전자음악을 듣고 신체와 도구를 사용하여 창의적으로 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 전자음악을 듣고 자신의 생각을 그림으로 표현해 본다.
- 2) 컴퓨터 키보드를 활용해 나만의 전자음악을 만들어 본다.



〈교사를 위한 도움말〉

전자음악이란?

좁은 의미에서는 전자음을 소재로 하여 전자음향기기를 사용해서 음악 작품으로 완성하고 녹음테이프에 정착시킨 음악, 넓은 의미에서는 구체음, 악기음, 인성(人聲) 등을 소재로 하여, 최종적인 음악작품으로 음향이 현재화(顯在化)하는 과정에서 전자음향기기에 의한 음향처리를 수반하는 음악으로 이 경우는 테이프 음악(tape music), 혹은 실험음악(experimental music)이라 부를 때도 많다. 또 테이프에 정착시키지 않고 악기의 연주처럼 음향기기를 그 자리에서 동시에 사용하여 연주하는 전자음악을 라이브 일렉트로닉 뮤직(live electronic music)이라 한다.

출처 : 삼호뮤직

활동 15

미디어 빙고

활동형태




유형

대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 미디어의 이름에 관심을 갖는다. · 즐거운 마음으로 활동에 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체활동에 참여하기 - 자발적으로 신체활동에 참여하기 · 의사소통: 읽기 - 읽기에 흥미 가지기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

사방치기 판(미디어 그림 8개, 미디어 이름 8개) PPT , 미디어 이름 빙고판(빨강, 파랑 2개) PPT , 각종 미디어 그림(빨강, 파랑 9개씩 2세트) PPT , 콩 주머니

나. 활동 방법

- 1) 미디어의 종류에 대하여 이야기 나눈다.
 - 미디어의 종류는 어떤 것들이 있니?
- 2) 빙고 판을 보며 이야기 나눈다.
 - 빙고 판(미디어 이름)에 어떤 미디어가 있니?
 - 빙고 게임을 해 본 적이 있니?
 - 빙고 게임은 어떻게 하니?
- 3) 사방치기에 대하여 이야기 나눈다.

- 사방치기를 해 본 적이 있니?
 - (게임 자료를 보며) 어떻게 하는 놀이일까?
- 4) 게임 방법에 대하여 이야기 나눈다.

〈게임 방법〉

- ① 두 팀으로 나누고, 팀별로 한 명씩 나와 누가 먼저 할지 가위 바위 보로 정한다.(빨강 팀, 파랑 팀)
- ② 가위 바위 보에서 이긴 팀 유아가 나와 던진 콩 주머니가 사방치기 판의 컴퓨터 칸에 들어가 성공하면 자기 팀 빙고 판의 미디어 이름에 컴퓨터 그림 빙고 조각을 붙인다.
- ③ ②를 반복한다.
- ④ 가로, 세로, 대각선 중 세 개의 조각을 나란히 먼저 붙이면 게임이 끝난다.

- 5) 게임을 한다.
- 6) 게임을 한 후 느낌을 이야기 나눈다.
- 미디어의 이름과 같은 그림 조각을 찾을 수 있었니?
 - 무엇이 가장 기억에 남니?

다. 활동의 유의점

- 1) 사방치기 판에 미디어 사진과 이름이 나오도록 준비하며 빙고 판과 미디어 이름을 같은 색으로 유아들이 구별하기 쉽게 해준다.
- 2) 게임의 규칙을 알고 즐겁게 활동에 참여할 수 있도록 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 미디어 이름에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 즐겁게 활동에 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 신문이나 잡지, 광고지 등에서 미디어 이름 찾기 놀이를 해 본다.



〈사방치기 그림〉



〈활동모습〉



〈빙고 판〉



활동 16

내 짝을 찾아라

활동형태

유형

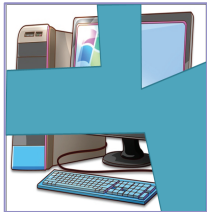
대·소집단
활동

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활 속의 여러 가지 미디어에 관심을 갖는다. · 게임에 즐겁게 참여한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체활동에 참여하기 - 자발적으로 신체활동에 참여하기 · 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 - 문제해결력 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

여러 가지 미디어 부분 그림카드, 미디어 그림카드(컴퓨터, 휴대전화, 전단지, 잡지, 라디오, 팩스, 동화책, 전화기), 호기심 상자 2개



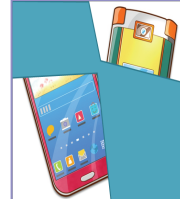
<컴퓨터 부분그림>



<동화책 부분그림>



<전화기 부분그림>



<휴대전화 부분그림>



동화책



전화기



라디오

팩스



텔레비전



신문



컴퓨터



휴대전화

<부분그림 카드(호기심 상자용)>



컴퓨터



휴대전화



전단지

잡지



라디오

팩스



동화책



전화기

<완성카드(도착점에 게시)>

나. 활동 방법

- 1) 미디어 부분 그림카드를 보며 이야기 나눈다.
 - 이것은 무엇일까?
 - 사용해 본 친구 있니?
 - 무엇을 할 때 사용했니?
- 2) 호기심 상자 속에 들어 있는 미디어 카드를 보며 이야기 나눈다.
 - 호기심 상자 속에는 무엇이 들어 있을까?
 - 어떤 미디어 그림카드 일까?
- 3) 게임 방법과 규칙에 대해 이야기 나눈다.

〈게임 방법〉

- ① 유아들을 두 팀으로 나눈다.
- ② 호기심 상자에서 미디어 부분그림 카드를 하나 꺼낸다.
- ③ 어떤 미디어 카드인지 생각하면서 도착점까지 달려간다.
- ④ 도착점에서 완전한 모양의 미디어 그림카드를 찾아 출발점으로 돌아온다.
- ⑤ 자신이 어떤 미디어 그림카드를 찾았는지 큰소리로 친구들에게 이야기 하고 친구들이 볼 수 있도록 판에 붙여 놓는다.

- 호기심 상자에서 뺀 그림카드를 가지고 도착점에서 어떻게 해야 하니?
 - 도착점에 가서 찾은 미디어 그림카드를 가지고 어떻게 해야 하니?
 - 어떤 사람에게 점수를 줄 수 있을까?
- 4) 게임할 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 게임할 때 어떤 약속을 지켜야 할까?
 - 5) 팀을 나누고 팀 이름을 정한다.
 - 6) 두 명의 유아가 나와 시범을 보인다.
 - 7) 게임을 한다.
 - 8) 게임 후 평가를 한다.
 - 어느 팀이 규칙을 잘 지켰니?
 - 어떤 미디어들을 찾아 왔니?
 - 오늘 게임에서 나온 미디어 말고 또 어떤 미디어를 알고 있니?
 - 어떤 점이 즐거웠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 게임을 하는 동안 사회적 갈등 상황이 발생하지 않도록 사전에 게임 규칙을 정하며, 갈등 상황이 발생할 경우 함께 규칙을 추가하여 정해 본다.



라. 활동 평가

- 1) 생활 속의 여러 가지 미디어에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 게임에 즐겁게 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 카드를 작게 만들어 도미노 게임으로 바꾸어 진행해 본다.

활동 17

롤 샌드위치 만들기

활동형태	유형
대·소집단 활동	요리

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 요리책을 활용하여 요리방법을 알아본다. · 요리책으로 알아본 요리과정에 따라 즐겁게 요리한다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

요리책, 재료(식빵, 삶은 고구마, 옥수수 통조림, 참치 통조림, 양상추, 치즈, 햄, 마요네즈 등), 도구(밀대, 비닐 랩, 접시, 양푼, 숟가락, 빵 칼 등), 앞치마, 머리 수건

나. 활동 방법

- 1) 유아들에게 다양한 요리책을 보여주며 이야기 나눈다.
 - 요리책에서 본 요리 중 먹어 본 요리가 있니?
 - 무슨 요리가 먹고 싶니?
 - 우리가 할 수 있는 요리는 무엇이 있을까?
- 2) 롤 샌드위치 요리과정이 나온 요리책을 보고 유아들과 이야기 나눈다.
 - 어떤 재료가 필요하니?
 - 책에는 어떤 도구가 필요하다고 하니?
 - ○○도구는 어떨 때 사용하는 도구이니?
- 3) 요리할 때 주의해야 할 규칙에 대하여 이야기 나눈다.

- 요리를 할 때 주의해야 할 일들은 무엇이니?
 - 요리 도구들을 사용할 때 어떻게 해야 할까?
 - 앞치마와 머리 수건은 왜 필요하니?
- 4) 요리책을 보며 롤 샌드위치를 만드는 방법을 알아본다.

〈만드는 방법〉

- ① 삶은 고구마를 으갠 후 마요네즈, 참치, 옥수수와 함께 버무려 놓는다.
- ② 식빵은 테두리를 자르고 밑대로 밀어 얇게 만든다.
- ③ 랩을 펼쳐서 그 위에 납작하게 민 식빵을 올린다.
- ④ 식빵 위에 치즈와 햄, 양상추를 올리고 그 위에 ①의 재료를 올린다.
- ⑤ 랩과 함께 꺾꺾 돌려가며 둥그랴게 말아준다.

- 5) 롤 샌드위치 요리활동을 한다.
- 6) 롤 샌드위치를 만들어 서로 즐겁게 먹은 후 이야기 나눈다.
- 롤 샌드위치를 만들면서 어떤 점이 재미있었니?
 - 롤 샌드위치의 맛은 어떠니?
 - 직접 만들어 먹으니 기분이 어떠니?
 - 요리책을 활용해 보니 어떠니?
 - 요리책 이외에 또 어떤 미디어를 활용해서 요리를 해 보고 싶니?

다. 활동의 유의점

- 1) 안전에 유의한다.
- 2) 요리순서를 유아들이 쉽게 볼 수 있도록 요리책을 펼쳐 게시한다.
- 3) 요리 활동 전후 손을 깨끗이 씻도록 지도한다.

라. 활동 평가

- 1) 요리책을 활용하여 요리하는 방법을 알아보는지 평가한다.
- 2) 요리책으로 알아본 요리과정에 따라 즐겁게 요리하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다른 미디어를 사용해서 요리법을 찾아본다.
- 2) 유아들이 요리책을 보고 요리한 요리과정을 순서에 맞게 그림으로 그려 본다.



① 요리책 탐색



② 요리 재료 준비하기



③ 식빵 얇게 밀기



④ 빵 위에 재료 올리기



⑤ 돌돌 말기



⑥ 롤 샌드위치 완성

활동 18

QR코드 꾸미기

활동형태

유형

대·소집단
활동

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • QR코드에 관심을 갖는다. • 다양한 재료를 사용하여 창의적으로 꾸며본다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 • 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 • 인성: 협력 - 긍정적 상호의존성 	

가. 활동 자료

QR코드가 붙어 있는 물건, 여러 가지 QR코드 사진자료, 스마트폰, 그리기 및 꾸미기 재료(도화지, 색종이, 사인펜, 스티커, 색연필, 물감, 풀, 가위 등)

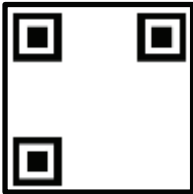
나. 활동 방법

- 1) 여러 가지 QR코드가 붙어 있는 물건과 QR코드 사진을 보여주며 이야기 나눈다.

- (QR코드 : 핸드폰으로 인식 가능한 정보가 들어있는 2차원 코드)
- 이런 그림을 본 적이 있니?
 - 어디에서 보았니?
 - 무엇을 나타내는 걸까?
- 2) 스마트폰으로 QR코드를 찍어 보여준 후 이야기 나눈다.
- QR코드를 통해 무엇을 알 수 있니?
 - 나만의 QR코드를 만들어 보면 어떨까?
- 3) QR코드 꾸미는 방법에 대하여 이야기 나눈다.
- 어떤 재료를 사용하고 싶니?
 - 어떤 모양으로 꾸미고 싶니?

〈만드는 방법〉

- ① 그리기 및 꾸미기 재료를 준비한다.
- ② 모양 종이를 나누어 주고 QR코드의 규칙을 먼저 그린다.



- ③ 나머지 여백에 그리기 재료나 꾸미기 재료를 사용하여 창의적으로 QR코드를 꾸며 본다.

- 4) QR코드를 꾸며 본다.
- 5) 내가 꾸민 QR코드를 친구들에게 소개한다.
- 6) QR코드를 꾸며 본 후 평가한다.
 - QR코드를 꾸며 본 느낌이 어떠니?
 - 표현하고 싶은 것을 잘 나타냈니?

다. 활동의 유의점

- 1) 여러 가지 QR코드를 제시하여 유아들이 쉽게 만들 수 있도록 한다.
- 2) 다양한 재료를 제공하여 QR코드를 창의적으로 꾸밀 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) QR코드에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 다양한 재료를 사용하여 QR코드를 창의적으로 꾸미는지 평가한다.



마. 확장 활동

1) 유아들이 꾸민 QR코드로 전시회를 갖는다.



〈QR코드 꾸미기〉



〈나만의 QR코드 완성〉

〈교사를 위한 도움말〉

QR코드란?

바코드보다 훨씬 많은 정보를 담을 수 있는 격자무늬의 2차원 코드이다.
 스마트폰으로 QR코드를 스캔하면 각종 정보를 제공받을 수 있다.
 사각형의 가로세로 격자무늬에 다양한 정보를 담고 있는 2차원(매트릭스) 형식의 코드로, 'QR'이란 'Quick Response'의 머리글자이다. 1994년 일본 덴소웨이브사(社)가 개발하였으며, 덴소웨이브사가 특허권을 행사하지 않겠다고 선언하여 다양한 분야에서 널리 활용되고 있다.
 또 기존 바코드를 읽을 수 있는 전용단말기는 상품 판매자만 소유할 수 있어 소비자들이 바코드를 이용하여 정보를 파악하는 것이 불가능했지만, QR코드의 경우 스마트폰만 있으면 소비자들이 직접 상품 정보를 파악할 수 있다.
 QR코드는 스마트폰이 보급되면서 활용도가 높아졌다. 스마트폰 사용자들은 무료로 제공되는 QR코드 스캔 어플리케이션을 다운받은 후, 스마트폰으로 광고판·홍보지·포스터·잡지·인터넷 등에 게재된 QR코드를 스캔하기만 하면 각종 정보를 손쉽게 얻을 수 있다.

출처 : 두산백과

활동 19

움직이는 그림책

활동형태



대·소집단
활동

유형

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 다양한 미디어를 통해 그림을 감상한다. · 미디어 아트를 감상하고 자신의 생각을 이야기 할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 예술경험: 예술 감상하기 - 다양한 예술 감상하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 성향적 요소 - 개방성 	

가. 활동 자료

동화 ‘행복한 미술관’(앤서니 브라운, 2004, 웅진닷컴), ‘행복한 미술관’ 미디어 아트 동영상 , 움직이는 그림책 동영상 

나. 활동 방법

- 1) ‘행복한 미술관’ 그림책을 그림만 보여준 후 이야기 나눈다.
 - 어떤 그림이 들어있었니?
 - 어떤 이야기 일 것 같니?
- 2) 그림책을 보고 난 후 그림의 내용에 대해 이야기 나눈다.
 - 누가 나왔니?
 - 어떤 그림들이 나왔니?
- 3) 움직이는 그림(<http://blog.naver.com/art2234>)에 대해 이야기 나눈다.
 - 그림들이 움직이는 것을 본 적이 있니?
 - 그림들이 어떻게 움직였니?
- 4) ‘행복한 미술관’ 미디어 아트 동영상을 보여준다.
 - 어떤 그림들이 나왔니?
 - 느낌이 어땠니?
 - 그림을 볼 때와 움직이는 그림을 볼 때 느낌이 어땠니?
 - 움직이는 그림을 감상할 때 음악도 잘 들어 보았니?

다. 활동의 유의점

- 1) 교사는 사전에 미디어 아트에 관한 동영상을 먼저 보고 미디어 아트에 대한 정의



를 이해하고 수업을 진행하도록 한다. 미디어 아트란 인터넷, 웹사이트, 컴퓨터를 이용한 멀티미디어, CD-ROM, DVD, 가상현실 등의 대중매체를 미술에 도입한 것으로 매체 예술이라고도 한다.

- 2) 현장체험으로 미디어 아트 전시관이나 미술관에 다녀온다.

라. 활동 평가

- 1) 그림책이 컴퓨터를 통해 움직이는 것에 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 미디어 아트를 감상하고 자신의 생각을 이야기 할 수 있는지 평가한다.

〈교사를 위한 도움말〉

그림책과 미디어 아트

앤서니 브라운의 그림책을 이이남 미디어 아트 작가가 영상 작품으로 만들었다. 영상작가로 유명한 이이남 작가가 앤서니 브라운의 그림들을 독특한 디지털의 시각으로 해석해 놓은 작품들을 함께 소개해 생동감 넘치는 전시공간을 창출한다. 이이남은 앤서니 브라운의 280점의 원화와 자신의 명화시리즈를 접목해 만든 신작 6점이다. 앤서니 브라운은 미디어 아트로 위트 있게 재해석한 이이남의 작업 ‘꿈꾸는 윌리’ ‘행복한 미술관’ ‘가족 사진’ 등에 대해서 “내 그림을 업그레이드한 미디어 작품을 만난 후 깊은 감동을 받았다. 특히 고릴라 윌리의 캐릭터는 이이남의 작품을 통해 새롭게 창조됐다”면서 이이남 작가와 지속적으로 공동전시를 계획하고 있다. 따라서 그림책이 미디어로 움직이는 것에 대해 어린이, 어른 모두 미디어 아트를 새로운 융합 미술로 받아들이고 있다.

활동 20

방송국 둘러보기

활동형태

유형

대·소집단
활동

현장체험

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 방송국에서 하는 일에 관심을 갖는다. · 공공장소에서 지켜야 할 질서와 예절을 알고 지킨다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 사회에 관심 갖기 - 지역사회에 관심 갖고 이해하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 질서 - 기초질서 	

가. 활동 자료

비상약품, 유아 명단, 사진기

나. 활동 방법

- 1) 방송국과 관련된 유아의 경험에 대하여 이야기 나눈다.
 - 방송국에 가 본 적이 있니?
 - 방송국은 무엇을 하는 곳일까?
- 2) 방송국에 대해 이야기 나눈다.
 - 방송국에 가면 무엇을 볼 수 있을까?
 - 방송국에서 알아보고 싶은 것은 무엇이니?
- 3) 방송국을 둘러볼 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 방송국을 둘러볼 때 어떻게 해야 할까?
- 4) 방송국을 방문한다.
 - 궁금한 점에 대해 질문하고 설명을 듣는다.
- 5) 방송국을 둘러보고 나서 새롭게 알게 된 것에 대해 이야기 나눈다.
 - 방송국에서 무엇을 보았니?
 - 방송국은 무엇을 하는 곳이니?
 - 어떤 점이 가장 재미있었니?
 - 새롭게 알게 된 것은 무엇이니?

다. 활동의 유의점

- 1) 방문 일자와 협조 사항에 대한 공문을 발송한다.
- 2) 교사는 사전답사를 통해 유아들이 알아야 할 내용을 미리 계획한다.
- 3) 지역에 방송국이 없는 경우에는 미디어 센터나 전자상가 둘러보기로 대체할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1) 방송국에서 하는 일에 대해 관심을 갖고 관찰하는지 평가한다.
- 2) 방송국에서 지켜야 할 질서와 예절을 알고 지키는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 방송국에 다녀온 후 느낀 점을 자유롭게 이야기하거나 그림으로 그려본다.
- 2) 역할놀이 영역에서 방송국 놀이를 해 본다.



〈방송장비가 궁금해요〉



〈아나운서 되어보기〉



〈방송 카메라 관찰하기〉

활동 21

이게 뭐예요?

활동형태

바깥놀이
활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 궁금한 것을 해결하는 방법에 대하여 안다. · 책을 통해 궁금한 것을 찾아본다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 읽기 - 책 읽기에 관심 가지기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

자연물 그림책(나무도감, 식물도감), 돗자리, 비상약품

나. 활동 방법

- 1) 유아들과 산책을 하며 이야기 나눈다.
 - 이 나무의 모양이 어떠니?
 - 나무의 키는 어떠니?
 - 잎은 어떤 모양이니?
 - 무슨 색이니?
 - 이 나무의 촉감은 어떠니?
 - 이 나무의 이름은 뭘까?
- 2) 나무의 궁금한 점을 알 수 있는 방법에 대하여 이야기 나눈다.
 - 이 나무의 특징과 이름을 알 수 있는 방법이 무엇이니?

(예 : 나무 사진, 인터넷 검색, 나무 전문가 등)

- 여기서 바로 알아 볼 수 있는 방법은 무엇이니?
 - 산책을 나올 때 준비한 식물 그림책에서 찾아볼까?
- 3) 산책을 하는 동안 유아들이 궁금해 하는 것을 식물 그림책에서 알아본다.
- 궁금한 것을 책에서 바로 찾아보니 어떠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 실물을 충분히 탐색한 후에 궁금해 하는 점을 책에서 찾아본다.
- 2) 가시가 많이 나 있는 나무나 울나무는 함부로 만지지 않도록 지도한다.
- 3) 위험한 곤충이나 동물을 먼저 건드리지 않도록 주의한다.

라. 활동 평가

- 1) 궁금한 것을 해결하는 방법에 대하여 아는지 평가한다.
- 2) 책을 통해 궁금한 것을 찾아보는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 자연물 그림책(도감)을 통해 알게 된 나무나 식물을 그려서 나만의 관찰 그림책 (궁금이 그림책)을 만들어 본다.
- 2) 유아들과 사진을 찍어 관찰 그림책에 붙여보고 스마트폰이나 컴퓨터로 궁금한 점을 검색해 본다.



〈자연물 탐색〉



〈자연물 그림책을 활용하여 궁금한 점 찾기〉





4 미래의 생활도구

활동 1

몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기

활동형태

자유선택
활동

영역

쌓기놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 몸이 불편한 사람들에게 필요한 도구가 무엇인지 안다. · 블록을 이용하여 자신이 생각한 도구를 만들어 본다. · 다른 사람을 배려하는 마음을 갖는다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 공동체에서 화목하게 지내기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 	

가. 활동 자료

‘몸이 불편한 사람을 위한 도구’ 플래시  (휠체어, 보청기 등), 다양한 종류의 블록

나. 활동 방법

- 1) 몸이 불편한 사람들의 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 사진 속의 사람은 우리와 어떤 점이 다르니?
 - 어떤 점이 불편할까?
 - 이 사람에게 필요한 도구는 무엇일까?
 - 어떤 도구가 있으면 불편함 없이 사용할 수 있을까?
- 2) 보청기 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 혹시 이것을 본 적 있니?
 - 어떻게 사용하는 것일까?
 - 왜 필요할까?
 - 어떤 사람들을 위해 만들었을까?
- 3) 몸이 불편한 사람들을 위한 다양한 도구 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 이 물건은 무엇인 것 같니?
 - 어디에 사용하는 물건일까?
 - 어떻게 사용하는 물건일까?

- 4) 다양한 종류의 블록을 탐색한다.
 - 몸이 불편한 사람들을 위하여 블록을 이용하여 어떤 도구를 만들어 주고 싶니?
 - 어떤 블록을 활용하여 만들 수 있겠니?
- 5) 블록으로 몸이 불편한 사람들에게 필요한 도구를 만들어 본다.
 - 어디가 불편한 사람을 위한 도구이니?
 - 어떻게 사용하는 도구이니?
 - 왜 이 블록을 선택해서 만들게 되었니?
- 6) 블록으로 만든 도구를 친구들에게 소개한다.
 - 어떤 블록을 이용했니?
 - 어떤 사람에게 필요한 도구이니?
- 7) 활동을 평가 한다.
 - 직접 도구를 만들면서 재미있었던 점은 무엇이니?
 - 어려운 점은 없었니?
 - 몸이 불편한 사람들을 위해서 도구를 만드는 것 말고 우리가 도울 수 있는 일은 어떤 것이 있을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 몸이 불편한 사람을 위해 어떤 도구를 만들 것인지 구체적으로 결정한 후 만들 수 있도록 한다.
- 2) 만들 도구의 용도에 따라 다양한 블록을 사용해 볼 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 몸이 불편한 사람들에게 필요한 도구가 무엇인지를 아는지 평가한다.
- 2) 다양한 블록을 사용하여 자신이 생각한 도구를 만드는지 평가한다.
- 3) 도구를 만들면서 몸이 불편한 사람의 마음을 이해하고 배려하는 마음을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 자신이 만든 블록 도구에 이름을 지어주고 전시한다.
- 2) 몸이 불편한 사람을 위해 유아들이 만든 도구의 사용설명서를 교사와 함께 만들어 본다.



활동 2

서비스 센터 놀이

활동형태

자유선택
활동

영역

역할놀이
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> 서비스 센터에서 하는 일과 역할에 대하여 안다. 친구와 함께 협동하여 물건을 고쳐보는 놀이를 즐겁고 안전하게 한다. 	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동 · 건강: 안전하게 생활하기 - 안전하게 놀이하기 사회관계: 다른 사람과 더불어 생활하기 - 친구와 사이좋게 지내기 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인성: 존중 - 생명과 환경에 대한 존중 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

다양한 재활용품(고장 난 물건), 수리도구(놀이용), 책상, 의자, 종이, 펜 등의 실물자료

나. 활동 방법

- 물건을 고치는 곳(서비스 센터)을 가 본 경험이 있는지 이야기 나눈다.
 - 사용하는 청소기가 고장이 났을 때에는 청소기를 고치기 위해 어디로 갈까?
 - 서비스 센터에 가 본 적이 있니?
 - 서비스 센터에 가서 물건을 고치는 분에게 어떤 말을 해야 할까?
 - 물건을 고치시는 분은 우리에게 무슨 말을 하실까?
 - 물건 고치는 곳에는 어떤 도구들이 있니?
- 물건을 버리지 않고 고쳐서 쓰면 어떤 점이 좋은지 생각해 본다.
 - 사용할 수 있는 물건을 자꾸 버리고 다시 사게 되면 우리가 사는 곳은 어떻게 될까?
 - 물건을 고쳐서 쓰면 어떤 점이 좋을까?
- 자신이 사용하는 물건 중에 고치고 싶은 물건(재활용품)에 대해 알아본다.
 - 어떤 물건을 고치고 싶니?
 - 물건을 잘 고치려면 먼저 어떻게 해야 할까?
 - 어떤 도구가 필요할까?
 - 어떤 점을 주의해서 사용해야 할까?
- 서비스 센터 놀이에 필요한 역할과 공간에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 역할이 필요할까? (물건을 접수하는 사람, 전화 받는 사람, 고치는 사람, 수

- 리 영수증을 주는 사람 등)
- 역할에 맞게 놀이하려면 어떤 규칙이 필요할까?
 - 서비스 센터 놀이를 하려면 어떤 공간이 필요할까?
- 5) 서비스 센터 놀이를 안전하게 하기 위한 방법에 대해 이야기 나눈다.
- 서로 다치지 않고 안전하게 놀이하려면 어떻게 해야 할까?
 - 도구를 안전하게 사용하려면 어떤 점을 주의해야 할까?
 - 사용한 도구는 어떻게 정리해야 할까?
- 6) 역할놀이 영역에서 물건 고치는 놀이를 함께 해 본다.
- 7) 놀이를 해 본 느낌을 이야기 나눈다.
- 어떤 역할을 했었니?
 - 서비스 센터 직원은 고장 난 물건을 들고 온 손님에게 어떤 말을 하면 될까?
 - 물건을 고쳐서 다시 사용하게 된다면 어떤 기분일까?
 - 서비스 센터 놀이를 더 재미있게 하려면 어떤 도구와 물건이 더 필요하니?
 - 고친 물건을 친구들에게 소개하고 전시해 보자.
 - 다음에는 고친 물건 옆에 주의사항 표지판을 같이 만들어 보자.

다. 활동의 유의점

- 1) 역할놀이 영역에 제시 전 유아들과 이야기 나누기를 통해 충분히 다양한 물건을 탐색할 수 있도록 격려한다.
- 2) 서비스 센터를 가 본 적이 없는 유아들을 위해 서비스 센터를 현장체험 후 활동을 계획하도록 한다.
- 3) 도구가 고장 나지 않도록 바르게 사용하도록 지도한다.

라. 활동 평가

- 1) 서비스 센터에서 하는 일과 역할에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 친구와 함께 협동하여 물건을 고쳐보는 놀이를 즐겁고 안전하게 하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 물건을 아끼고 오래 써야 환경을 지킬 수 있다는 관련 포스터를 감상하고 함께 만들어 본다.



활동 3

로봇 이름 지어주기

활동형태


영역

자유선택
활동

언어 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> • 로봇의 특징에 관심을 가지고 관찰할 수 있다. • 로봇의 특징에 맞는 창의적인 이름을 지어 본다. • 로봇의 이름을 자신 있게 소개할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통: 말하기 - 낱말과 문장으로 말하기 • 의사소통: 쓰기 - 쓰기에 관심 가지기 • 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> • 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 	

가. 활동 자료

유아가 만들거나 그린 창작 로봇, '로봇 이름표' 삽화 , 필기도구

나. 활동 방법

- 1) 유아가 만들거나 그린 로봇을 소개하며 이야기 나눈다.
 - 네가 만든 로봇은 어떤 일을 하니?
 - 이 로봇은 어떻게 움직이니?
 - 로봇이 잘하는 점은 무엇이니?
 - 이 로봇에게도 이름이 있을까?
- 2) 유아가 만든 로봇의 이름을 지어본다.
 - 네가 만든 로봇의 특징(생김새, 하는 일, 움직이는 모양 등)을 가지고 이름을 지어 준다면 무엇으로 지어줄까?
- 3) 유아가 지은 로봇의 이름을 교사가 보드판에 적어주고 유아들이 로봇 이름표 종이에 따라 쓰도록 한다.
- 4) 완성된 로봇의 이름표를 로봇에 부착시키고 친구들에게 소개한다.
 - 이 로봇에게 왜 이런 이름을 지어주었니?
- 5) 유아가 만든 로봇과 로봇 이름표를 언어 영역에 놓아두어 활용할 수 있도록 한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 유아가 만든 로봇의 특징을 탐색하고 로봇의 이름을 창의적으로 표현하도록 격려한다.
- 2) 유아들이 쓰기 활동을 할 때, 교사는 유아의 개인차를 고려하여 교사가 단어 써주기,

교사가 써준 단어를 보고 따라 쓰기 등으로 적절히 개입한다.

- 3) 로봇의 이름을 짓게 된 이유에 대해 소개하는 시간을 충분히 갖고, 여러 친구의 생각도 함께 듣도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 유아가 로봇의 특징에 관심을 가지고 관찰하여, 특징에 맞는 로봇의 이름을 지어졌는지 평가한다.
- 2) 로봇의 이름을 자신 있게 소개할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 언어활동으로 로봇의 사용설명서, 로봇에게 바라는 명령어 등을 이야기 나누어본다.
- 2) 역할놀이 영역에 이름이 지어진 로봇을 전시하고 놀잇감으로 활용하도록 한다.

<div style="border: 1px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; height: 40px; display: flex; align-items: center; justify-content: center;"> 4 </div> <p style="margin-top: 5px;">활동 4</p>	숫자가 있는 발명품	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">활동형태</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">자유선택 활동</div>	<div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">영역</div> <div style="border: 1px solid black; border-radius: 10px; padding: 2px;">수·조작 영역</div>

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 주변의 발명품에서 숫자를 찾을 수 있다. · 숫자에 관해 자신이 경험한 것을 친구들에게 표현할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 수와 연산의 기초개념 알아보기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 <li style="padding-left: 20px;">동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

주변의 발명품 중 숫자가 있는 물건 실물자료(연필, 자, 주사위, 시계, 카드, 계산기 등), 숫자카드를 넣을 바구니, '숫자카드(0-10)' 삽화 📄.

나. 활동 방법

- 1) 우리가 사용하고 있는 도구가 만들어진 이유를 생각해 보고, 발명품의 의미에 대해 이야기 나눈다.
 - 시계(자, 계산기)는 왜 만들어졌을까?
 - 이렇게 사람들이 필요해서 만든 물건들을 발명품이라고 한단다.



- 2) 발명품에 숫자가 왜 필요한지 생각해 본다.
 - (시계, 자, 계산기 등을 보여주며) 이 발명품들은 같은 점들이 있는데, 어떤 것일까?
 - 물건에 전부 숫자가 적혀 있는 것 말고 또 어떤 공통점이 있니?
 - 우리가 지금 본 발명품 말고도 숫자가 있는 도구는 어떤 것들이 있을까?
 - 왜 시계에 숫자를 썼을까?
 - 계산기에는 왜 이렇게 많은 숫자와 기호가 있는 것일까?
- 3) 숫자가 발명된 것에 대해 이야기 나눈다.
 - 숫자도 사람들이 필요해서 만들어진 것일까?
 - 1, 2, 3과 같은 숫자가 발명되기 전에 사람들은 수를 이용해야 할 때 어떻게 했을까?
 - 이 세상에 숫자가 사라진다면 어떤 불편한 점이 있을까?
- 4) 물건에 숫자가 없을 때의 불편한 점에 대해 알아본다.
 - 만일 자에 숫자가 없다면 어떻게 될까?
 - 시계에 그림만 있고 숫자가 없다면 시간을 어떻게 알 수 있을까?
 - 우리 교실에서 숫자가 있는 물건을 찾아볼까?
 - 엄마가 물건을 사실 때 숫자로 된 가격표가 없다면 어떻게 하실까?
- 5) 숫자가 있는 물건을 찾아 모아서 수 조작 영역에 두고 탐색한다.
- 6) 찾아온 각각의 물건 앞에 바구니를 두고 찾은 숫자와 같은 숫자가 적힌 카드를 바구니 안에 넣어본다.
 - 자유선택시간에 발명품들을 탐색하며 숫자를 찾아보고 숫자카드를 아래에 있는 활동지에 붙여보자.
- 7) 어떤 발명품에 가장 많은 숫자카드가 붙어 있는지 알아본다.

다. 활동의 유의점

- 1) 일상에서 경험한 발명품에서 숫자를 찾아보도록 한다.
- 2) 물건에 있는 다양한 숫자에 기능과 역할이 있음을 알게 한다.
- 3) 숫자가 많이 있는 물건과 그렇지 않은 물건을 균형 있게 놓도록 한다.
- 4) 숫자카드가 0-10까지 있으므로 10이 넘는 숫자를 찾아도 카드를 넣지 않기로 한다.

라. 활동 평가

- 1) 주변의 발명품에서 숫자를 찾을 수 있는지 평가한다.
- 2) 자신이 숫자와 관련해서 경험했던 상황을 친구들에게 적절하게 표현하였는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 자신이 발명한 로봇에 숫자를 적어 넣고 숫자가 의미하는 기능을 말해준다.
- 2) 물건에 적힌 바코드와 숫자, 자동차 뒤에 있는 번호판의 숫자를 보고 숫자가 의미하는 것을 친구들과 함께 생각하며 이야기 나눈다.

5

우리 원에서 찾은 생활 속 발명품

활동형태

자유선택
활동

영역

수·조작
영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 우리 원에서 찾은 생활 속 발명품들에 대해 관심을 갖고 관찰을 해 본다. · 생활 속 발명품을 용도에 따라 분류하고 그래프에 나타낼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 수학적 탐구하기 - 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

청소도구와 미술도구 실물자료(빗자루, 쓰레받기, 변기 솔, 걸레, 청소기, 집게, 가위, 크레파스, 지우개, 붓, 풀 등), 전지, 색지

나. 활동 방법

- 1) 우리 원에서 사용하는 생활 속 다양한 발명품을 관찰해 본다.
 - 우리 원에서 사용하는 생활 속 발명품들은 어떤 것들이 있지?
 - 이것의 이름은 무엇이지?
- 2) 우리 원에서 찾은 생활 속 발명품의 용도에 대해 이야기를 나눈다.
 - (실물자료를 보여주며) 무엇을 할 때 사용하는 걸까?
 - 이 발명품을 사용할 때 어떤 점이 좋았니?
 - 이렇게 생활 속 발명품은 다양하게 사용되어진단다.
- 3) 생활 속 발명품을 용도에 따라 청소도구와 미술도구로 분류하며 이야기 나눈다.
 - 지금까지 알아본 여러 가지 생활 속 발명품 중에서 우리가 많이 사용하는 청소도구와 미술도구에 대해 더 자세히 알아보자.
 - 생활 속 발명품 중에서 청소도구는 어떤 것들이 있을까?



- 미술도구에는 어떤 것들이 있을까?
- 4) 생활 속 여러 가지 발명품을 용도에 따라 분류하며 그래프에 붙여본다.
 - 청소도구와 미술도구로 나누어서 색지에 발명품 이름을 쓰거나 그려서 그래프 (전지에 그래프 표시를 해준다)에 붙여 보자.
 - 우리 원의 청소도구들은 무엇이 있니? 모두 몇 개니?
 - 우리 원의 미술도구들은 무엇이 있니? 모두 몇 개니?
- 5) 활동을 해 본 경험에 대해 이야기를 나눈 후 활동을 마무리 한다.
 - 우리 원에서 찾은 생활 속 발명품들은 어떤 것들이 있었니?
 - 생활 속 발명품을 청소도구와 미술도구로 분류해 보니 어땠니?
 - 그래프로 청소도구와 미술도구를 비교해 보니 어땠니?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아가 생활 속 발명품들을 용도와 관련지어 이해하도록 한다.
- 2) 이전 활동인 ‘숫자가 있는 발명품’의 활동을 회상하며 ‘숫자’라는 공통적인 특성에 따라 모아진 발명품의 수를 세어보는 사전활동을 통해 분류하고 자료를 수집하는 활동의 이해를 돕는다.
- 3) 글자 쓰기가 어려운 유아 수준을 고려하여 교사가 단어 써주기, 교사가 써준 단어를 보고 따라 쓰기, 그림으로 표현하기 등을 모두 허용하고 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 우리 원에서 찾아본 생활 속 발명품들에 관심을 갖고 관찰할 수 있는지 평가한다.
- 2) 생활 속 발명품을 용도에 따라 분류하고 그래프에 나타낼 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 다른 용도의 생활 속 발명품들을 조사해 보도록 한다.

활동 6

우리를 위한 애완 로봇

활동형태

영역

자유선택
활동

미술 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 애완 로봇에 대해 관심을 가진다. · 다양한 재료를 이용하여 애완 로봇을 창의적으로 만든다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 성향적 요소 - 독립성 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

‘우리를 위한 애완 로봇’ 플래시 다양한 재활용품(빨대, 상자, 병뚜껑, 젓가락, 수저, 호일, 아이스크림 막대, 일회용 그릇, 고무줄 등), 꾸미기 재료(매직, 사인펜, 목공용 풀, 눈알, 양면테이프, 색종이, 가위 등)

나. 활동 방법

- 1) 다양한 애완 로봇의 사진을 살펴보며 이야기 나눈다.
 - 애완 로봇의 생김새는 어떠니?
 - 어떤 일을 할 것 같니?
 - 어떻게 움직일 것 같니?
- 2) 미래에는 어떤 애완 로봇이 필요할지 이야기 나눈다.
 - 미래에는 어떤 애완 로봇이 있으면 좋을까?
 - 애완 로봇이 생기면 어떤 점이 좋을까?
 - 애완 로봇이 어떤 일을 잘하면 좋겠니?
 - 애완 로봇은 어떻게 생겼을까? 어떻게 움직일까?
- 3) 애완 로봇을 만들기 위해 필요한 재료들을 살펴본 후 만들어 볼 것을 제안한다.
 - 여기에 있는 재료를 사용하여 내가 만들고 싶은 애완 로봇을 만들어 보자.
- 4) 자신이 만든 로봇을 소개한다.
 - 내가 만든 애완 로봇은 어떤 애완 로봇이니?
 - 왜 이런 애완 로봇을 만들었니?
 - 이 애완 로봇은 어떤 점이 좋니?
 - 이 애완 로봇은 어떤 일을 하니?



- 이 애완 로봇은 어떻게 움직이니?
- 5) 만든 애완 로봇을 역할놀이 영역에 전시하고 자유롭게 탐색하게 한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 애완 로봇이 하는 일에 대해 소개하고 탐색하여 여러 가지 유형의 애완 로봇이 만들어지도록 안내한다.
- 2) 다양한 재료를 이용하여 창의적으로 표현할 수 있도록 격려한다.
- 3) 애완 로봇을 만드는 활동 뿐 아니라, 완성된 애완 로봇의 특징, 기능, 동력에 대해서 소개하는 시간을 충분히 갖도록 하며 놀잇감으로 사용할 수 있도록 견고하게 만들도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 애완 로봇에 대해 관심을 가지는지 평가한다.
- 2) 다양한 재료를 이용하여 애완 로봇을 창의적으로 만드는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에 만든 애완 로봇을 전시하고 놀잇감으로 활용하도록 한다.

〈교사를 위한 도움말〉

애완 로봇

세계 최초의 애완용 로봇인 소니의 아이보(AIBO)는 충성스런 경호견이 아닌 감정을 교류할 수 있는 따뜻한 친구로 개발되었다. 애완동물은 고대 이집트 시대부터 인간과 함께 공존해 온 만큼 오랜 역사 속에서 우울함을 달래 주거나 기쁨을 나누어 준 인간의 벗이다. 이러한 점에 착안해서 만들어진 아이보(AIBO)는 그야말로 눈 깜짝할 사이에 대중들의 마음을 사로잡아 ‘가정에서 인간과 로봇이 행복하게 공존하는 시대’의 문을 열게 해 준 주인공이 되었다.

활동 7

풀잎으로 발명한 악기 연주

활동형태

영역

자유선택
활동

음률 영역

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자신이 발명한 악기의 소리를 감상하고 느낌을 말로 표현할 수 있다. · 풀잎으로 만들어진 악기를 연주하는데 흥미를 느낀다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 예술경험: 예술적 표현하기 - 음악으로 표현하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

다양한 종류의 풀잎(길고 가느다란 풀잎, 넓직한 풀잎, 마른 풀잎), 테이프, 끈, 풀, 다양한 풀잎으로 발명한 악기, 동요악보

나. 활동 방법

- 1) 바깥놀이 활동을 한 후 자연을 탐색하며 들은 소리와 자연물에 대해 이야기 나눈다.
 - 바깥놀이 활동을 할 때 어떤 자연물을 발견했니?
 - 어떤 모양이니?
 - 서로 부딪혀 볼까?
 - 어떤 소리가 나니?
 - 바깥놀이 활동을 할 때 자연을 탐색하면서 어떤 소리들을 들었니?
- 2) 풀잎을 이용해서 소리를 낼 수 있는 방법들에 대해 알아본다.
 - 어떻게 하면 소리가 나는 걸까?
 - 바람에 흔들리는 풀잎 소리들을 들어봤니?
 - 마른 풀잎을 밟으면 어떤 소리가 날까?
 - 풀피리 소리를 들어본 적이 있니?
- 3) 풀잎을 이용하여 우리가 발명한 악기를 살펴보며 소리를 들어본다.
 - 우리가 발명한 악기의 소리를 들어보자.
 - 부는 악기, 서로 마주쳐야 소리가 나는 악기 그리고 흔들어야 소리가 나는 악기도 있구나.
 - 풀잎에 따라 소리가 어떻게 다르니?
 - 어떤 소리가 나니?



- 소리가 잘 나는 악기는 어떤 것이니?
- 소리가 잘 나는 것과 그렇지 않은 것은 왜 그럴까?
- 4) 악기를 가지고 부르기 쉬운 노래에 맞춰 연주해 본다.
 - (노랫말을 들어보며) 이 부분을 같이 우리가 발명한 악기로 연주해볼까?
 - 어떤 부분에 우리가 발명한 악기 소리를 넣으면 어울릴까?
 - 다 같이 연주하려면 악기 소리를 어떻게 나누어 보면 좋을까?
- 5) 노래에 맞추어 악기를 연주 한 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 우리가 발명한 악기를 이용해서 소리를 내어 본 느낌은 어땠니?
 - 소리가 어떻게 달랐니?
 - 어느 것의 소리가 가장 아름답게 들리니?
 - 다 같이 연주해보니 어떤 느낌이 들었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 새롭게 발명한 악기와 기존의 악기 소리(대나무 피리소리, 소라나팔 소리)의 차이를 느낄 수 있도록 발명된 악기의 소리를 사전에 잘 감상하도록 한다.
- 2) 교사가 미리 발명된 악기를 연주하는 방법을 연습하여 연주하는 모습과 방법에 대해 적절한 모델링을 해준다.
- 3) 같은 풀잎이라도 다양한 방법을 사용하여 다른 소리가 날 수 있음을 느끼게 한다.

라. 활동 평가

- 1) 자신이 발명한 악기를 친구들에게 소개하고 자신의 생각을 잘 표현하는지 평가한다.
- 2) 친구들과 함께 발명한 악기를 가지고 노래에 맞추어 연주하는 것에 흥미를 느끼는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 발명된 악기를 이용하여 연주하는 모습을 녹화하여 감상해 본다.
- 2) 자연물을 이용하여 만들어진 악기를 전시하고 새로운 이름을 지어준다.

활동 8

누가 발명했을까?

활동형태


대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 생활도구를 발명한 발명가에 대해 알아본다. · 생활의 편리함을 준 발명가에 대한 고마움 가진다. 	<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: 존중 - 다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

‘누가 발명했을까?’ 플래시  (불을 켜올 때와 껐을 때의 교실, 에디슨, 벨, 장영실, 전구, 전화기, 해시계, 시계)

나. 활동 방법

- 교실의 전등을 켜고 꺼보며 관련 경험이나 생각에 대해 이야기 나눈다.
 - (교사가 교실의 전등을 켜고 끄고 해 본 후) 전등을 켜니 주변이 어떻게 되었니?
 - 전등을 켜니 어떤 점이 좋으니?
 - 전등을 끄니까 주변이 어떻게 되었니? 기분이 어떠니?
 - 어두운 밤에 전등을 끈다면 어떨 것 같니?
 - 전등을 켤 수 있는 전구가 없어서 불을 켤 수 없다면 어떻게 될까?
 - (전등을 켜올 때와 껐을 때의 교실 모습의 사진을 보여주며) 전등을 켜올 때와 껐을 때를 비교해보니까 어떠니?
- 전구 등 생활도구로 인한 편리함에 대해 이야기 나누며 활동을 소개한다.
 - 전구가 없다면 우리 생활에 어떤 점이 불편할까?
 - 전구가 발명되어 우리는 어떤 도움을 받고 있니?
 - 전구는 누가 만들었을까?
 - 우리 주변에 어떤 생활도구(발명품)가 우리를 편리하게 해주니?
 - 전구와 같은 도구나 기계가 없었던 옛날에는 우리 생활이 어땠을까?
 - 이렇게 없던 물건을 새로 생각해 만들어내는 일을 하는 사람을 ‘발명가’라고 해.
- (발명품 사진을 보며) 발명가들에 대해 이야기 나눈다.
 - (전구 사진을 보며) 이 전구는 누가 만들었을까?



- 전구는 에디슨이라는 사람이 만들었다.
- (전화기 사진을 보며) 이 전화기는 누가 만들었을까?
- 전화기는 벨이라는 사람이 만들었다.
- 전화기는 우리 생활에 어떤 편리함을 주는 것 같니?
- 우리 생활에 전화기가 없다면 어떤 일이 일어날까?
- (해시계를 보여주며) 이것은 무엇일까?
- 해시계라고 하는데, 옛날 우리나라에서 지금과 같은 시계가 없을 때 해시계로 사람들이 시간을 알았단다.
- 이 해시계는 장영실이라는 우리나라 과학자가 만들었다.
- 우리가 자주 보는 시계와 어떤 점이 다르니?
- 전구와 전화기, 시계 같은 물건을 발명한 사람들이 없었다면 얼마나 불편할까?
- 이러한 발명품을 만든 발명가들에게 어떤 마음이 드니?

다. 활동의 유의점

- 1) 교사의 질문을 어렵게 생각할 수 있으므로 적절한 예시를 설명하여 유아들의 대답을 유도하도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 해당 생활도구를 발명한 발명가에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 생활도구를 발명해 우리에게 편리함을 준 발명가들에 대해 고마운 마음을 가지는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 발명가에 대한 고마운 마음을 표현하는 방법으로 감사 편지를 쓰거나 주고 싶은 선물을 만들어 보기 또는 그림으로 표현하기 등의 시간을 갖는다.

활동 9

어떻게 바꿀까요?

활동형태


대·소집단
활동

유형

이야기
나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자신이 경험한 것을 친구들에게 간단한 문장으로 표현할 수 있다. · 생활 속에서 도구를 통해 경험한 불편함을 찾을 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 간단한 도구와 기계 활용하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 · 인성: 배려 - 친구에 대한 배려 	

가. 활동 자료

‘어떻게 바꿀까요?’ 플래시  (엘리베이터 버튼을 힘들게 누르는 사진, 짜기 힘든 치약을 누르는 모습 등)

나. 활동 방법

- 1) 플래시(유아가 엘리베이터 버튼을 힘들게 누르고 있는 사진)를 보며 이야기 나눈다.
 - 사진 속 유아는 무엇을 하고 있니?
 - 이 유아는 왜 손을 길게 뻗어 힘들게 버튼을 누르고 있을까?
 - 유아가 힘들지 않게 버튼을 누를 수 있는 방법은 없을까?
 - 유아를 위한 버튼을 만든다면 어떻게 만들 수 있을까?
- 2) 우리가 사용하고 있는 도구 중 불편함을 느끼는 물건에 대해 이야기 나눈다.
 - 교실에서 사용하는 물건이나 도구 중에 사용하기 불편한 것은 없니?
 - 엘리베이터 버튼처럼 너희가 사용하는 물건이나 도구 중에 사용하기 불편한 것은 없니?
 - 어떤 점이 불편했니?
 - 이 물건을 사용할 때 불편함을 느끼는 사람들이 있을까?
 - 어떤 사람들이 사용할 때 불편할 것 같니?
- 3) 불편하게 사용하고 있는 도구를 편리하게 사용할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 물건(도구)을 어떻게 바꾸면 조금 더 편리하게 이용할 수 있을까?
 - 그 부분만 고치면 편리하게 사용할 수 있을 것 같니?
 - 어떤 물건을 어떻게 고치면 좋을 것 같니?
 - 물건을 고치기 위해서 어떤 도구가 필요할까?



다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 평소에 다양한 장소에서 경험했던 불편함을 찾을 수 있도록 유도한다.

라. 활동 평가

- 1) 자신들이 일상의 생활에서 느꼈던 불편한 점을 잘 찾는지 평가한다.
- 2) 경험했던 상황에 어울리는 표현과 태도로 자신의 생각을 잘 나타내는지 평가한다.


마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에서 직접 물건을 고쳐보는 활동을 해 본다.

활동 10 사람과 로봇	활동형태	유형
	대·소집단 활동	이야기 나누기

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 자신의 생각을 적절하게 표현할 수 있다. · 사람과 로봇의 다른 점을 알고 비교할 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통: 말하기 - 느낌, 생각, 경험 말하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
(창의·인성 관련) <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 동기적 요소 - 호기심·흥미 	

가. 활동 자료

‘사람과 로봇’ 플래시  (수술하는 사람과 로봇, 부품을 조립하는 사람과 로봇, 우주를 탐사하는 우주인과 로봇 등)

나. 활동 방법

- 1) 다양한 일을 하는 사람의 모습이 있는 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 이 사람은 어떤 일을 하고 있니?
 - 어디에서 이런 모습을 볼 수 있을까?
- 2) 사람이 하는 일과 비슷한 여러 가지 일을 하고 있는 로봇의 그림을 보며 이야기 나눈다.
 - 로봇이 어떤 일을 하고 있니?

- (인사하는 로봇 사진을 보여 주며) 로봇이 인사하는 것을 본 적이 있니?
- (탐사하는 우주인 사진을 보여 주며) 우주인이 탐사하는 것을 보면 어떤 생각이 드니?
- 만일 이런 일들을 모두 사람이 한다면 어떤 점이 좋을까?
- 반대로 로봇이 점점 많은 일을 하게 된다면 사람에게겐 어떤 일이 생길까?
- 3) 비슷한 일을 사람이 하는 사진과 로봇이 하는 사진을 비교해서 본다.
 - (로봇탐사 사진을 보여주며) 우주 탐사를 사람이 아닌 로봇이 한다면 어떤 점이 좋을까?
 - (우주를 탐사 하는 우주인의 사진을 보여주며) 로봇이 아닌 사람이 우주를 탐사 한다면 어떤 점을 더 잘 할 수 있을까?
- 4) 사람이 만든 로봇을 바르게 사용하려면 어떤 점을 생각해야 할 지 알아본다.
 - 로봇을 바르게 사용하려면 어떤 점을 주의해야 할까?
 - 미래에 사람이 잘 할 수 있는 일들을 로봇이 다 한다면 어떤 일이 일어날까?
- 5) 로봇에 대한 사진을 역할놀이 영역에 두고 관찰해보며 로봇이 할 수 있는 일에 대해서 더 알아보기로 한다.

다. 활동의 유의점

- 1) 로봇이 하는 일과 사람이 하는 일을 잘 비교 할 수 있도록 사진을 자세히 관찰하게 하고 적절한 예를 들어준다.
- 2) 로봇이 다양한 일을 하고 있음을 알려주고 관련 도서를 소개하여 이해를 돕는다.

라. 활동 평가

- 1) 자신의 생각을 대상과 상황에 적절하게 표현하는지 평가한다.
- 2) 비슷한 일을 사람이 하는 경우와 로봇이 하는 경우를 비교하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) '나만을 위한 로봇'을 다양한 재료로 구성해 보고 어떤 일을 하는 로봇인지 이름을 붙여준다.
- 2) 로봇에 관련된 다양한 책을 보고 역할놀이 영역에서 로봇에 관련된 일(로봇 디자이너, 로봇조립, 로봇 자동차 수리)을 해보는 놀이를 구성한다.



활동 11

발명왕 세종대왕

활동형태

대·소집단
활동

유형

동화

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 한글은 세종대왕이 발명하였음을 안다. · 세종대왕에 대하여 고마운 마음을 갖는다. · 동화를 잘 듣고 내용을 이해한다. 	<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 수렴 · 인성: 배려 - 이웃에 대한 배려 존중 - 자신과 전통 문화에 대한 존중 	

가. 활동 자료

동화 '발명왕 세종대왕' 플래시

나. 활동 방법

- 발명의 의미에 대해 이야기 나눈다.
 - 발명이라는 말을 들어본 적이 있니?
 - 발명이란 무엇일까?
 - 발명이란 아직까지 없던 기술이나 물건을 새로 생각하여 만들어내는 것을 말한다.
 - 어떤 발명가에 대해 알고 있니?
 - 그 발명가는 무엇을 발명했니?
- 수수께끼를 통해 세종대왕에 대하여 알아본다.
 - 우리나라의 임금님이자 발명가였던 분은 누구일까?
 - 우리가 지금 사용하고 있는 한글을 발명하신 분은 누구일까?
 - 만 원짜리 지폐에도 이분의 모습이 있는데 누구인지 알겠니?
- 세종대왕 동화를 감상하고 이야기 나눈다.
 - 세종대왕은 왜 여러 가지 물건을 발명해야겠다고 생각하셨을까?
 - 세종대왕은 한글을 만들기 위해서 어떠한 노력을 하셨니?
 - 세종대왕 동화를 통해서 새롭게 알게 된 점이 있니?
 - 한글이 만들어져서 좋은 점은 무엇이었니?
 - 나라를 사랑하는 마음으로 만드신 한글을 우리는 어떻게 사용해야 할까?

다. 활동의 유의점

- 1) 한글은 발음기관을 본떠서 만든 소리글자라는 점과 한나라의 왕이 백성들을 위해 글자를 직접 만든 것은 우리나라가 유일하다는 점 등 한글에 대한 것을 더 소개하여 이해를 돕는다.

라. 활동 평가

- 1) 동화의 내용을 잘 듣고 이해하는지 평가한다.
- 2) 한글은 세종대왕에 의해 백성을 위한 마음으로 발명되었음을 알고 소중히 생각하고 감사한 마음을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 불편한 점을 알아보고 새로운 아이디어를 생각하여 발명품을 만들어 본다.
- 2) 한글날의 의미와 다양한 지역사회의 행사에 대해 알아본다.
- 3) 디지털 한글박물관을 방문하여 한글에 대해 더 자세히 알아본다.

<http://www.hangeulmuseum.org>

〈동화〉

발명왕 세종대왕

세종대왕은 늘 백성들을 걱정하는 임금님이었습니다.

그래서 주변의 신하와 학자들과 함께 어떻게 하면 백성들이 더 쉽게 더 많은 곡식을 얻을 수 있을지 연구하였습니다.

세종대왕은 농사를 잘 짓는 농부와 발명가들을 궁에 데려와 조언을 듣기도 했습니다. 그 중 장영실이라는 사람은 그 당시 천한 노비 신분이었음에도 그의 뛰어난 재능을 지켜본 세종대왕에 의해 발명가로서 활발히 활동했습니다. 세종대왕의 적극적인 보호와 지원 아래에서 장영실은 세종대왕과 함께 해시계, 물시계와 같은 많은 발명품을 만들어 냈습니다. 세종대왕은 장영실에게 높은 벼슬을 내려주었습니다.

세종대왕은 집현전 학자들과 백성들에게 농사짓는 방법을 가르쳐주는 ‘농사 직설’이라는 책을 완성하였습니다.

이것을 알게 된 백성들은 한결같이 한숨만 쉬었습니다.

“우리를 위한 책이 나왔다면?”

“아 그러면 뭐하나. 자넨 글을 읽나? 난 통 무슨 말인지 모르겠네.”

“이렇게 생각하면 되네!”

“아, 어떻게?”

“까만 것은 글자고 하얀 것은 종이네.”

“뭐라고?”



중요한 나랏일이나 농사짓는 방법 등을 책으로 펴도 글을 모르는 백성들은 도무지 읽을 수가 없었습니다.

백성의 이러한 어려움을 알게 된 세종대왕은 다시 큰 고민에 빠졌습니다.

‘아무리 책을 만들어내도 글을 읽지 못한다면 무슨 소용인가.’

‘백성을 위한 쉬운 글자가 필요해.’

이런 생각을 하면서 세종대왕은 백성들이 쉽게 읽을 수 있는 글자를 만들기 위해 연구하기 시작했습니다. 시간이 지나면서 신하들은 세종대왕이 새로운 글자를 만든다는 사실을 알게 되고 거세게 반대하였습니다.

“오랜 시간 써온 한자가 있는데 새로이 글을 만드시는 이유가 무엇입니까?”

“그렇습니다. 전하. 백성들이 글을 알고 많이 배우면 오히려 말썽만 피울게 분명합니다.”

늘 신하들을 말에 귀를 기울였던 세종대왕은 이번에는 크게 호통을 치셨습니다.

“백성의 소리를 듣지 않고 어찌 나라가 잘 되겠느냐. 또한 백성들이 나라의 일을 잘 모른다면 어찌 백성을 위한 일을 행할 수 있겠는가.”

세종대왕은 발음할 때 목, 혀 입의 모양이 달라짐을 관찰하고 이러한 발음기관을 본떠서 총 스물여덟 글자로 된 한글을 완성하였습니다.

이 글자들은 ‘훈민정음’이라는 책을 통해 백성들에게 알려졌습니다. 그 때부터 백성들은 한글을 통해 세상의 많은 일들을 쉽게 알 수 있게 되었습니다.

활동 12

로봇 청소기 되어보기

활동형태


유형

대·소집단
활동

신체

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 신체를 이용하여 로봇의 움직임을 표현할 수 있다. · 친구의 지시에 따라 움직여 볼 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 의사소통: 듣기 - 이야기 듣고 이해하기
(창의·인성 관련)	
<ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 동기적 요소 - 호기심·흥미 · 인성: 협력 - 긍정적인 상호의존성 	

가. 활동 자료

‘로봇 청소기’ 동영상 , 부직포와 털실로 만든 걸레, 리모컨 사진, 경쾌한 음악

나. 활동 방법

- 1) 로봇을 직접 본 경험에 대해 이야기 나눈다.

- 로봇이 움직이는 것을 본 적이 있니?
 - 로봇은 어떻게 움직일까?
 - (동영상을 보며) 로봇의 움직임을 관찰해 보자.
- 2) 동영상을 보고, 로봇의 움직임에 대하여 이야기 나누다.
- 로봇 청소기는 어떤 모습으로 움직였니?
 - 로봇 청소기는 벽에 부딪히면 어떻게 되었니?
 - 로봇 청소기는 장애물을 어떻게 피했을까?
 - 로봇을 움직이게 하려면 어떻게 해야 할까?
 - 로봇 청소기를 사용하면 어떤 점이 좋을까?
- 3) 로봇 청소기의 움직임을 몸으로 표현해 본다.
- 우리가 로봇 청소기가 되어, 청소를 해보는 것은 어떨까?
 - 청소기가 되면 어떻게 움직일까? 팔과 다리는 어떻게 해볼까?
 - 로봇 청소기의 전원을 켜면 어떤 모습일까?
 - 넓은 공간은 어떻게 청소해 볼까?
 - 이번엔 방향을 정해서 움직여 볼까? 왼쪽으로 움직여 볼까? 오른쪽으로 움직여 볼까?
 - 바닥에 먼지가 없다면 청소기는 어떻게 해야 할까?
- 4) 로봇 청소기가 되어 본 느낌에 대하여 이야기를 나누어 본다.
- 로봇 청소기가 되어 보니 어땠니?
 - 어떻게 움직일 때가 가장 즐거웠니?
 - 로봇처럼 움직여 보니 어떤 점이 재미있었니?
 - 어떤 점이 어려웠니?
 - 다른 친구들이 로봇이 되어 본 모습 중에 어떤 것이 재미있었니?
 - 다음에는 로봇 청소기가 아닌 어떤 로봇이 되어보고 싶니?

〈걸레 만드는 방법〉

- ① 부직포를 타원형과 원형으로 2개씩 만든다.
- ② 털실과 글루건을 이용하여 바깥쪽부터 꼬불꼬불하게 붙인다.
- ③ 부직포와 벨크로를 이용하여 팔과 다리에 길 수 있도록 붙인다.



〈부직포와 털실, 글루건을 이용하여 만든 걸레〉



〈만든 걸레를 착용한 모습〉

〈로봇 청소기 리모컨 만드는 방법〉

- ① 리모컨 버튼을 눌렀을 때 버튼을 누르는 느낌이 날 수 있는 적당한 크기의 버튼이 4~5개 정도 있는 리모컨을 이용한다.
- ② 리모컨의 버튼 위에 방향 표시를 그려놓은 스티커를 붙인다.
- ③ 붙인 방향 표시 스티커 위쪽에 방향을 한글로 쓴다.
(위, 아래, 왼쪽, 오른쪽, 지그재그)



〈기존 리모컨〉



〈로봇 청소기 리모컨〉
리모컨의 버튼 위에 방향표시를
그린 스티커를 붙여서 만들

다. 활동의 유의점

- 1) 로봇이 되어보는 활동을 해 볼 수 있도록 교사가 격려한다.
- 2) 활동 시 서로 부딪혀서 다치지 않도록 유아들 간에 일정 간격을 유지하도록 한다.

3) 신체표현을 할 때 지나치게 느리지 않은 경쾌한 음악이 적절하다.

라. 활동 평가

- 1) 신체를 이용하여 로봇의 움직임을 표현하는지 평가한다.
- 2) 친구의 지시에 따라 움직이는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 역할놀이 영역에서 로봇이 되어 친구가 요구하는 사항을 들어주는 로봇 되어보기 놀이로 확장한다.
- 2) 다양한 로봇 사진을 제시하고 로봇이 어떤 일을 구체적으로 하고 그들의 움직임은 일의 종류와 환경에 따라 어떻게 다른지 이야기를 나누어 볼 수 있다.
- 3) 수학 활동으로 다양한 로봇사진을 보면서, 로봇의 외형(생김새, 형태, 색깔, 크기)과 기능 등을 비교해 본다.

활동 13

따리가 필요해요

활동형태

대·소집단
활동

유형

게임

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 물체를 옮기는데 도움을 주는 따리에 대해 관심을 갖는다. · 향아리를 옮기는 활동을 통해 균형감각을 기른다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동·건강: 신체 조절과 기본 운동하기 - 신체 조절하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 탐구과정 즐기기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 인성: 협력 - 집단 협력 	

가. 활동 자료

실물자료(스티로폼 볼, 향아리 모양의 투명 플라스틱 그릇 2개, 수조 4개, 따리 2개, 호루라기, 바가지 2개)

나. 활동 방법

- 1) 활동자료를 보며 이야기 나눈다.
 - 어떤 것들이 있니?
 - 플라스틱 그릇은 어떤 모양이니?



- 항아리 모양으로 가볍게 만들어졌네.
 - 항아리와 수조, 스티로폼 볼을 이용하여 어떤 게임을 할 수 있을까?
- 2) 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.
- 항아리에 담긴 스티로폼 볼을 큰 수조에 옮기는 게임을 할 거예요. 어떻게 항아리의 스티로폼 볼을 옮길 수 있을까?
 - 팀을 나누어 한 명씩 차례로 항아리에 스티로폼 볼을 담아 머리에 이고 가서 큰 수조에 스티로폼 볼을 붓고 돌아올 거야.
- 3) 항아리를 머리 위로 올리고 걸어본다.
- 항아리를 머리 위로 올려 한걸음씩 걸어가 보자. 머리 위로 항아리를 올리고 가니 어떠니?
- 4) 도구를 이용해 좀 더 안전하게 머리에 항아리를 올리고 가는 방법에 대해 이야기 나눈다.
- 항아리를 그냥 가지고 가는 것이 아니라, 머리 위에 올리고 가면 어떻게 느껴질까?
 - 어떻게 하면 스티로폼 볼을 쏟지 않고 좀 더 안전하게 머리 위에 올려 스티로폼 볼을 옮길 수 있을까?
 - 무슨 도구를 이용하면 좋을까?
- 5) 따리를 보여주며 이 도구의 용도에 대해 설명한다.
- 여기 이 물건은 무엇일까? 무슨 모양 같니?
 - 고리 모양인 이 물건은 무거운 짐을 옮길 때 머리 위에 얹어 짐을 받치는 도구야.
 - 이 도구의 이름은 '따리'라고 한단다.
 - 이 따리는 어떻게 만들까?
 - 실제로 옛날에는 집집마다 수도시설이 설치되지 않아 마을 우물에서 물을 퍼다 항아리에 담아 머리에 올리고 집으로 돌아와 물을 옮겨놓고 사용했단다.
 - 평평하지 않은 머리 위에 그냥 물 항아리를 옮겼다면 어떻게 되었을까?
- 6) 교사가 직접 시범을 보이며, 항아리를 그냥 옮겼을 때와 따리를 이용하여 옮겼을 때를 비교해 본다.
- 선생님이 머리 위에 아무 것도 없지 않고 항아리를 옮겨 볼게. 어떠니?
 - 이번에는 따리를 머리에 놓고 항아리를 놓아 볼게. 어떠니? 항아리를 옮겨 볼까?
- 7) 게임을 진행한다.

〈게임 방법〉

- ① 머리 위에 따리를 올리고 스티로폼 볼을 담은 항아리를 올린다.
- ② 호루라기 소리를 듣고 출발한다.
- ③ 스티로폼 볼이 떨어지지 않도록 조심히 움직인다.
- ④ 도착 지점으로 가서 스티로폼 볼을 큰 수저에 옮겨 붓는다.
- ⑤ 더 많은 양의 스티로폼 볼을 옮긴 팀이 이긴다.

- 8) 활동을 마친 느낌에 대해 이야기 나누고 마무리한다.
- 항아리를 머리 위에 올려 옮겨 보는 활동을 해보았는데 어땠니?
 - 어려운 점은 무엇이었니?
 - 따리를 사용해 항아리를 옮겨 보니 어땠니?
 - 따리를 사용하지 않았다면 어떻게 되었을까?

다. 활동의 유의점

- 1) 유아들이 머리에 항아리를 올려서 옮길 때 어려워 할 수 있으므로 충분한 시간을 준다.
- 2) 게임의 승패와 상관없이 유아가 열심히 적극적으로 활동에 참여한 점을 칭찬, 격려한다.

라. 활동 평가

- 1) 따리에 대해 관심을 갖는지 평가한다.
- 2) 항아리를 옮기는 활동을 통해 균형을 잘 잡는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 항아리 이동 시 다양한 재료들(빨대, 뽕뽕이 등)을 넣어 활동할 수 있다.
- 2) 활동이 익숙해지면 항아리 이어받기 게임으로 진행할 수 있다.

〈교사를 위한 도움말〉

따리

본말인 '또아리' 보다 준말인 '따리'가 더 널리 쓰이므로 '따리'만 표준어로 삼는다.
(관련조항 : 표준어 규정 2장 3절 14항)



활동 14

나만의 컵 디자인

활동형태


유형

대·소집단
활동

미술

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 컵의 종류와 용도에 대해 안다. · 자신이 생각하는 방법으로 컵을 창의적으로 꾸밀 수 있다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 예술경험: 예술적 표현하기 - 미술활동으로 표현하기 · 자연탐구: 탐구하는 태도 기르기 - 호기심을 유지하고 확장하기
<p>(창의·인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 확장 	

가. 활동 자료

‘나만의 컵 디자인’ 플래시 , 재활용품, 꾸미기 재료(풀, 가위, 색종이, 스펅글, 모루 등)

나. 활동 방법

- 여러 가지 컵의 종류에 대해 이야기 나눈다.
 - 컵은 언제 사용하니?
 - 컵은 무엇으로 만들어져 있지?
 - 유리컵, 플라스틱 컵, 일회용 컵, 텀블러, 머그컵, 빨대 컵 등은 언제 사용하니?
 - 어떤 재질의 컵을 많이 사용하니?
- 여러 가지 컵의 디자인에 대해 이야기 나눈다.
 - (다양하게 디자인 된 컵을 보이며) 여기 있는 컵의 다른 점은 무엇이니?
 - 어떤 모양의 컵이 가장 편할까?
 - 가장 사용하고 싶은 컵은 어떤 것이니?
- 컵을 사용할 때 어떤 점이 불편한지에 대해 이야기 나눈다.
 - 컵을 사용할 때 어떤 점이 불편하니?
 - 컵을 사용할 때 어떤 부분을 바꾸면 더 편리하게 사용할 수 있을까?
- 미술활동을 소개한다.
 - 컵을 사용하면서 불편했던 점을 떠올리면서 자신이 원하는 디자인의 컵을 만들어 보도록 하자.
 - 어떤 모양(색)의 컵을 만들고 싶니?
- 재활용품과 꾸미기 재료를 이용하여 컵을 만든다.
 - 친구들이 원하는 컵을 만들 수 있는 재료를 골라보자.

- (재료들을 보이며) 이것으로 어떤 부분을 만들 수 있을까?
- 6) 완성한 컵의 특징과 사용방법을 친구들에게 소개한다.
- 7) 컵 디자인을 완성한 후 활동에 대해 느낀 점을 이야기 한다.
 - 어떤 모양으로 만들어졌니?
 - 어떤 재료를 사용했니?
 - 컵 디자인을 할 때 어려운 점은 없었니?

다. 활동의 유의점

- 1) 재활용품을 자를 때 가위나 칼이 필요한 경우 교사의 도움을 받는다.
- 2) 컵 디자인을 그대로 재현할 수 있도록 다양한 종류의 재활용품을 준비한다.
- 3) 컵 디자인을 구상할 시간을 충분히 갖는다.

라. 활동 평가

- 1) 컵의 종류와 용도에 대해 아는지 평가한다.
- 2) 자신이 생각하는 방법으로 컵을 창의적으로 꾸미는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 내가 만든 컵의 용도, 특징, 사용 시 주의사항 등을 적어 나만의 컵 사용 설명서를 만들어 본다.



① 컵의 다양한 디자인에 대해 알아본다.



② 나만의 디자인 컵을 상상하여 그려본다.



③ 컵을 만드는데 어떤 준비물이 필요할까?



④ 준비된 재활용품을 이용하여 컵을 만든다.



⑤ 다양한 꾸미기 재료를 이용하여 컵을 꾸민다.



⑥ 완성한 컵의 특징과 사용 방법을 친구들에게 소개한다.



활동 15


자연의 원리에서 찾은 발명품

활동형태

바깥놀이 활동

목 표	4세 누리과정 관련요소
<ul style="list-style-type: none"> · 바깥에서 다양한 자연물을 탐색하기를 즐긴다. · 자연의 원리를 이용하여 발명을 할 수 있음을 안다. 	<ul style="list-style-type: none"> · 신체운동 · 건강: 신체활동에 참여하기 - 바깥에서 신체활동하기 · 자연탐구: 과학적 탐구하기 - 생명체와 자연 환경 알아보기
<p>(창의 · 인성 관련)</p> <ul style="list-style-type: none"> · 창의성: 인지적 요소 - 사고의 수렴 인지적 요소 - 문제해결력 	

가. 활동 자료

‘자연의 원리에서 찾은 발명품’ 플래시  (민들레 씨앗-낙하산, 단풍나무 씨앗-헬리콥터 날개, 오리의 물갈퀴-오리발) 자연물을 담은 빈 바구니, 흰색 천

나. 활동 방법

- 1) 플래시를 보면서 자연의 원리를 이용한 발명품들을 살펴본다.
 - 민들레 씨앗이 날아가는 모습을 보고 어떤 도구를 발명했니?
 - 단풍나무의 씨앗으로 헬리콥터 날개를 발명했다는데, 어떤 자연물들이 발명에 이용되었는지 볼까?
- 2) 바깥놀이에서 볼 수 있는 자연물에 대해 이야기 나눈다.
 - 바깥 놀이터에서 볼 수 있는 자연물은 어떤 것들이 있니?
 - 과학자들은 어떤 자연물을 이용하여 발명을 했을까?
- 3) 자연의 원리를 이용하여 만들어진 발명품이 있는지 생각해 본다.
 - 자연의 원리를 이용하여 어떤 발명품이 만들어졌을까?
 - 오늘 우리가 바깥놀이를 하면서 정말 과학자처럼 자연을 탐색해 볼까?
- 4) 바깥놀이에서 자연물들을 탐색하기로 하고 바깥놀이에서 안전하게 놀이하는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 바깥놀이에서 자연물을 자세히 관찰하려면 어떤 약속을 지켜야 할까?
 - 자연물을 탐색한다고 꽃이나 열매를 마구 꺾어 버리면 어떻게 될까?
- 5) 바깥놀이에서 다양한 자연물을 찾아보도록 한다.
- 6) 찾아온 다양한 자연물을 흰 색 천위에 올려놓고 관찰한다.
 - 친구들이 찾은 자연물을 소개해 줄래?

- 어디에서 찾았니?
- 무슨 모양과 색깔이니?
- 7) 활동을 평가한다.
 - 다양한 자연물을 탐색해 본 느낌이 어떠니?
 - 어떤 발명품을 만들어 볼 수 있을 것 같니?

다. 활동의 유의점

- 1) 바깥놀이터에 자연물을 넣을 수 있는 바구니를 두어 유아들이 바깥놀이터에서 자유롭게 놀면서 탐색할 수 있도록 준비한다.
- 2) 자연물을 탐색한다고 함부로 열매나 꽃을 꺾지 않도록 한다.

라. 활동 평가

- 1) 다양한 자연물을 탐색하는 것을 즐기는지 평가한다.
- 2) 자연의 원리를 이용하여 발명할 수 있음을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1) 유아들이 탐색한 자연물을 모아 과학영역에 두고 관찰 도구를 이용하여 탐색하고 관찰 한 것을 그림 그린다.
- 2) 자연의 원리를 이용하여 탄생한 발명품에 관련된 동화를 읽으며 원리에 대해 더 자세히 알아본다.



● 「4세 누리과정 교사용 지도서 제6권 생활도구」의 아래 활동들은 해당 자료들에 근거하여 재구성하였음.

활동번호	활동명	출처
(1-14)	여러 가지 가방	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 7 - 생활도구. pp. 87-88.
(1-21)	꽁꽁 감아라, 술술 풀어라	교육인적자원부(2000). 유치원 교육 활동 지도 자료 9 - 도구와 기계. p. 102.
(2-5)	풍선 자동차를 굴러라	교육인적자원부(2000). 유치원 교육 활동 지도 자료 9 - 도구와 기계. p. 168.
(2-7)	에너지를 절약해요	교육과학기술부(2012). 5세 누리과정 교사용 도서 - 생활도구. p. 109.
(2-12)	누구 찾아 왔니?	교육인적자원부(2000). 유치원 교육 활동 지도 자료 9 - 도구와 기계. p. 191.
(2-13)	바람아 힘내라	교육과학기술부(2011). 종일제 특성화 프로그램 재미팡팡 코코과학. pp. 235-237.
(3-3)	미디어 수수께끼	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 7 - 생활도구. pp. 146-147.
(3-4)	꼭꼭 약속해	여성가족부(2010). 미디어와 함께 건강하게 살아가요. pp. 40-42.
(3-9)	컴퓨터로 그림을 그려요	여성가족부(2010). 미디어와 함께 건강하게 살아가요. pp. 51-52.
(4-1)	몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 7 - 생활도구. pp. 227.
(4-2)	서비스 센터 놀이	교육과학기술부(2009). 유치원 지도서 7 - 생활도구. pp. 207.
(4-3)	로봇 이름 지어주기	보건복지부(2012). 5세 누리과정에 기초한 어린이집 프로그램 4. p. 215.
(4-6)	우리를 위한 애완로봇	교육과학기술부(2009). 유치원지도서 7 - 생활도구. p. 117.
(4-15)	자연의 원리에서 찾은 발명품	교육과학기술부(2009) 유치원 지도서 7 - 생활도구. p. 240.

※ 「제6권 생활도구」 활동안의 사진출처

- 리플유치원
- 봉산유치원
- 서호유치원
- 의명유치원
- 정덕유치원
- 큰별어린이집
- 마지초등학교병설유치원
- 빛고을유치원
- 선일유치원
- 전남대학교어린이집
- 코끼리어린이집

<부록> 『생활도구』 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	다른사람과 더불어 생활하기	사회에 관심 갖기	아름다움 찾아보기	예술적 표현하기	예술 감상하기	탐구하는 태도 기르기	수학적 탐구하기	과학적 탐구하기
(1-1) 내 책상을 만들어요													○						○	
(1-2) 부엌 놀이를 해요													○		○					○
(1-3) 도구의 이름을 찾아요							○	○												○
(1-4) 좋아요						○		○												
(1-5) 컵으로 놀아요																				○ ○
(1-6) 어떤 도구로 재어 볼까요?																		○	○	



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(1-7) 편리한 칼대기															○	○
(1-8) 드라이버를 안전하게 사용해요	○															○
(1-9) 사진기를 만들어요													○		○	○
(1-10) 신기한 자석													○			○
(1-11) 가위 안전송													○			○
(1-12) 도구가 필요해요						○										○ ○
(1-13) 점점 편리 해져요						○										○
(1-14) 여러 가지 가방						○										○
(1-15) 아차! 조심해요			○			○										○
(1-16)동시) 필요해요						○										○
(1-17)동화) 신기한 요술냄비						○								○		
(1-18)동화) 내가 제일 멋진 도구야			○	○												
(1-19) 주전자													○			○

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(1-20) 무엇이 필요할까요?														○		○
(1-21) 공공 감아라, 술술 풀어라	○															○
(1-22) 힘 센 보자기											○					○
(1-23) 안전그림을 찾아요				○							○					
(1-24) 나는 안전왕!				○							○					
(1-25) 달걀찜 만들기																○
(1-26) 생활도구 본뜨기	○													○		○
(1-27) 비밀그림을 그려요														○		○
(1-28) 우리 동네 마트 가요											○			○		
(1-29) 뚝뚝뚝 길을 내자		○									○					○
(1-30) 받아라 바톤				○												○
(2-1) 풍차 마을을 만들어요														○		○
(2-2) 수레를 끌어요						○					○					○



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(2-3) 친환경 에너지야, 고마워							○								○	
(2-4) 에너지는 소중해요											○					○
(2-5) 풍선 자동차를 굴러라				○											○	
(2-6) 바람개비 만들기													○			○
(2-7) '아껴요 아껴' 악기 연주하기													○			○
(2-8) 에너지를 절약해요							○				○				○	
(2-9)동화) 번쩍이의 여행							○								○	
(2-10)동극) 번쩍이의 여행													○		○	
(2-11)동시) 나는 에너지 절약 왕							○				○					○
(2-12) 아껴요 아껴													○			○
(2-13) 누구 찾아 왔니?			○												○	

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(2-14) 바람아 힘내라!			○												○	
(2-15) 감자 샐러드 만들기	○			○												○
(2-16) '풍차' 그림을 감상해요							○							○	○	
(2-17) 녹색에너지 센터 돌아보기											○				○	
(2-18) 바람개비 달리기		○														○
(3-1) 아나운서가 되었어요							○				○					
(3-2) 우편집배원 놀이를 해요											○	○				
(3-3) 미디어 수수께끼							○									○
(3-4) 꼭꼭 약속해							○								○	○
(3-5) 이렇게 변했어요															○	○
(3-6) 다양한 미디어 기기를 탐색해요															○	○



영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(3-7) 효과음을 만들어요														○		○
(3-8) 광고지 만들기											○			○		
(3-9) 컴퓨터로 그림을 그려요														○		○
(3-10) 쿵쿵 짹짹! 즐거운 리듬나라											○			○		
(3-11) 미디어는 고마워요						○										○
(3-12)등극) 내가 최고야						○								○		○
(3-13)동시) 컴퓨터 체조	○					○										○
(3-14) 전자음악 몸으로 표현하기														○	○	
(3-15) 미디어 빙고			○				○									
(3-16) 내 짹을 찾아라			○													○
(3-17) 롤 샌드위치 만들기																○
(3-18) QR 코드 꾸미기														○		○

영역 활동	신체운동 · 건강				의사소통				사회관계				예술경험		자연탐구	
(3-19) 움직이는 그림책					○									○		○
(3-20) 방송국 둘러보기											○				○	
(3-21) 이게 뭐예요?						○									○	
(4-1) 몸이 불편한 사람을 위한 도구 만들기											○			○		○
(4-2) 서비스 센터 놀이				○							○					○
(4-3) 로봇 이름 지어주기						○	○								○	
(4-4) 숫자가 있는 발명품						○										○
(4-5) 우리원에서 찾은 생활 속 발명품						○										○
(4-6) 우리를 위한 애완 로봇														○		○
(4-7) 풀잎으로 발명한 악기연주						○								○		
(4-8) 누가 발명했 을까?						○									○	



영역 활동	신체운동 · 건강					의사소통				사회관계				예술경험			자연탐구			
(4-9) 어떻게 바꿀까요?							○													○
(4-10) 사람과 로봇							○												○	
(4-11)동화) 발명왕 세종대왕							○						○							
(4-12) 로봇 청소기 되어 보기		○					○													
(4-13) 파리가 필요해요		○																	○	
(4-14) 나만의 컵 디자인															○			○		
(4-15) 자연의 원리에서 찾은 발명품			○																	○
총계	2	6	6	1	8	11	18	5	1	0	0	0	14	6	0	24	3	29	11	41

형님이 되어요



많이 키워요



동생들에게 알려주어요



형님이 될 준비를 해요



즐거웠던 우리 반



보건복지부
MINISTRY OF HEALTH & WELFARE



I. 『형님이 되어요』 주제 개요

1 「형님이 되어요」 주제의 의미

인간은 지속되는 삶에 리듬감을 주기위해 시간을 발명하였고 일 년이라는 단위를 기준으로 연령을 세기 시작하였다. 시간이 지나면서 나이가 들어간다는 것은 쉽 없이 계속되는 과정이지만 시대나 문화에 따라 때로는 양력을 기준으로 혹은 음력설을 기준으로 연령을 구분하였다. 근대 이후 학교에서는 3월 혹은 9월을 기준으로 한 학년씩 진급을 시키며 우리나라의 경우 3월을 기준으로 신학기를 구분하고 있다. 유아는 아직 자신이 나이를 먹는다는 것을 실감하기는 어려우나 3월을 기준으로 반과 담임교사가 바뀌게 되면 기관에서 부딪치는 주변 환경의 변화가 낯설게 다가올 수 있다.

누리과정이 시행되면서 대부분의 유아가 기관에서의 생활을 경험하게 되었다. 하지만 연령이 어린 유아에게 매년 새로운 반과 담임교사를 만나는 과정은 한편으로는 새로운 기대감과 활기를 주지만 다른 한편으로는 유아에게 불안과 긴장을 초래할 수 있다. 유아가 전이과정을 통해 새 학기의 변화에 순조롭게 적응할 수 있도록 2월에는 지난 한 해의 생활을 정리하면서 새로운 한 해를 예비하는 경험을 가질 필요가 있다. 자신의 가까운 과거를 되돌아보고 즐거웠던 기억을 떠올려 보면서 주변사람과의 애정을 확인하는 경험은 유아가 바른 인성의 토대를 형성하는데 도움이 된다. 또한 이러한 경험들은 유아가 예기되는 변화에 자신감을 갖고 불안한 마음을 추스르며 새로운 생활을 시작해보겠다는 긍정적인 태도를 갖추도록 하는데 영향을 미친다.

‘형님이 되어요’ 주제는 유아가 자신이 신체적으로 자랐다는 것을 알고 어린 동생을 보호하고 돌봐주며 자신은 보다 의젓하고 자신 있게 행동할 수 있는 형님/누나가 되었다는 것을 인식하도록 하는데 목표를 둔다. 또한 새로운 학기를 시작하기 전에 유아로 하여금 즐거웠던 지난 한 해를 되돌아보도록 함으로써 시간을 중심으로 한 시작과 끝의 상호관계를 이해하고 유아가 이전보다 더욱 슬기롭게 사고하고 행동할 수 있는 능력과 태도를 기르도록 하는데 이 주제의 의미를 두고 있다.



2 주제 및 내용 구성

가. 주제 선정의 이유

‘형님이 되어요’ 주제는 유아로 하여금 자신의 성장을 되 돌이켜 보고 한 과정을 정리하여 종결짓는 경험을 해보도록 함으로써 유아가 자신에 대해 만족하고 스스로를 자랑스러워하며 자신감을 가지고 새로운 과정에 임하는 능력과 태도를 갖추도록 하는데 초점을 둔다. 또한 유아로 하여금 자신을 기준으로 동생, 형님의 역할을 생각해 봄으로써 상대의 입장을 이해하는 조망 능력을 키우고 자신이 다니는 기관의 여러 사람들과의 교류를 자연스럽게 넓힐 수 있는 기회를 제공하고자 하였다.

이를 위해 만 4세에서는 주제 선정을 할 때 유아가 성장과 변화를 자신의 수준에서 자연스럽게 경험하고 이해할 수 있도록 하는데 역점을 두었다. 또한 유아가 자기보다 연령이 어리거나 높은 상대 유아를 어떻게 이해하고 받아들여야 하는지 생각해볼 수 있도록 동생, 형님과 관련된 역할에 대해 관심과 호기심을 가지고 적극적으로 탐구하도록 하였다. 유아는 이를 통해 배려, 협력 등의 인성을 키우고 자율성을 가진 민주시민으로서의 자질을 기르도록 한다.

선정된 주별 소주제와 강조점은 다음과 같다.

‘많이 컸어요’에서는 4세 유아가 쉽게 이해할 수 있도록 구체적인 활동을 다루도록 하되 나이를 세어본다든지, 떡국과 같은 절기 음식을 경험해 보며, 키의 변화를 비교해 보는 등 자신의 성장 과정에 대해 수동적으로 받아들이기보다는 이를 주도적으로 탐색해봄으로써 자율성을 키우고 적극적으로 행동하는 태도를 기르는데 강조점을 두었다.

‘동생들에게 알려주어요’에서는 우리 반과 동생반을 비교해보고, 우리 반의 지도를 그려 동생에게 물려주는 등의 다양한 활동을 통해 유아가 동생의 입장에서 생각해 보는 기회를 풍부하게 제공하고자 하였다. 이를 통해 유아가 다른 사람에 대한 공감과 이해력을 높이고 자율적인 생활 능력과 질서, 예절 등 기본생활습관능력을 기를 수 있도록 하는 것을 강조하였다.

‘형님이 될 준비를 해요’에서는 이전 주의 주제와 연계하여 유아가 이동하게 될 형님반을 방문해보고 내 키보다 높이 쌓아보는 등 유아가 형님의 입장에서 생각해 보는 기회를 많이 제공하고자 하였다. 유아가 이러한 경험을 통해 스스로에 대해 자신감을 키우고 새로 가게 될 장소에 대한 불안감을 없애고 새로운 것에 대한 순수한 호기심과 탐구심을 기를 수 있도록 하는데 중점을 두고자 하였다.

‘즐거웠던 우리 반’에서는 유아가 어린이집에서 즐거웠던 경험을 되 돌이켜 봄으로써 시간에 대한 조망능력을 키우도록 하는데 역점을 두었다. 그리고 유아가 친해진 또래들과 함께 과거의 기억을 함께 나누어보도록 하여 유아의 사회적 관계를 돈독히 하고 유아가 다른 사람과 함께 생활하는 능력과 태도를 형성하도록 하는데 강조점을 두었다.

나. 내용 선정의 원칙

‘형님이 되어요’ 주제에서 보육 활동을 선정할 때 중점을 두었던 내용 선정의 원칙은 다음과 같다.

첫째, 유아에게 시간은 매우 추상적인 개념일 수 있으므로 주별 주제와 활동이 서로 연계되고 순환적으로 반복, 심화됨으로써 유아의 조망능력이 자연스럽게 확장될 수 있도록 활동내용을 구성하였다.

둘째, 유아가 자신을 기준으로 신체적 변화와 성장을 인식해볼 수 있는 구체적인 활동을 개발 하는데 역점을 두었다. 그리고 나서 동생의 입장을 생각해볼 수 있는 활동내용과 형님의 입장을 생각해볼 수 있는 활동내용을 연계하여 구성하였다.

셋째, 내용의 수준과 범위가 누리과정에 제시된 4세아의 발달에 적합하도록 고려하였으며, 활동 내용을 선정할 때 5개 영역에 포함된 내용범주, 내용 및 세부 내용이 균형 있게 반영되도록 유의하였다.

넷째, 유아가 자신을 둘러싼 주변 환경을 능동적으로 탐색하고 관계를 맺을 수 있도록 유아 주변의 구체적인 대상을 중심으로 내용을 구성하였다.

다섯째, 누리과정에서 강조하는 기본생활습관과 바른 인성을 기를 수 있도록 하기 위해, 배려, 협력, 존중, 나눔, 질서와 효 등의 내용요소가 골고루 반영될 수 있도록 하였다.

다. 활동 개발의 원칙

‘형님이 되어요’ 주제에서는 유아가 지난 일 년을 의미 있게 되돌아보고 스스로에 대한 자신감을 기르며 새로운 학기를 시작하기 위한 자율적인 태도를 갖출 수 있도록 하는데 중점을 두었다. 또한 아우반, 형님반 등의 물리적 환경을 경험해보고 다른 반 유아와 공동으로 진행해볼 수 있는 활동을 풍부하게 개발하는데 역점을 두었다. 활동을 개발할 때 중점적으로 고려하였던 원칙은 다음과 같다.

첫째, 누리과정 5개 영역의 내용과 연령별 세부내용이 골고루 다루어지도록 유의하였다. 4세 유아의 발달수준을 고려하여 여러 영역의 활동과 통합적으로 연결되고 균형 있게 전개되도록 하였다. 유아의 이해와 적응을 돕기 위해 이전 주의 활동이 다음 주의 활동과 자연스럽게 연결되고 반복하면서 확장, 심화되도록 하였다.

둘째, 유아의 흥미가 반영되도록 구체적이고 실제적인 경험이 가능한 활동 중심으로 개발하였다.

셋째, 활동 목표가 4세 누리과정 세부내용의 지식, 기능, 태도를 균형 있게 달성될 수 있도록 활동내용을 개발하였다. 4세와 5세 간의 세부내용이나 3-5세 세부 내용이 동일한 경우 활동의 수준에 차이를 두어 4세의 특성을 반영할 수 있도록 강조하였다.



넷째, 활동 평가는 활동 목표와 연계시키되, 유아가 활동에 관심과 흥미를 가지고 즐겁게 참여하였는지를 살펴봄으로써 활동의 결과보다는 과정에 중점을 두어 운영할 수 있도록 구성하였다.



Ⅱ. 『형님이 되어요』 보육활동 목록표

1 『형님이 되어요』 보육활동 목록표-4세

활동	주제	많이 컸어요	쪽	동생들에게 알려주어요	쪽	형님이 될 준비를 해요	쪽	즐거웠던 우리 반	쪽
자유선택활동	쌓기 놀이 영역	(1-1)종이컵 피라미드	232	(2-1)동생들에게 물려줄 교실 꾸미기	264	(3-1)형님 키 보다 높이	300	(4-1)블록으로 어린이집 구성하기	332
		(2-2)우리 반과 동생반		(2-2)우리 반과 동생반	265	(3-2)수료식 단상 만들기	301	(4-2)재미있었던 장소 구성하기	333
	역할 놀이 영역	(1-2)떡국 한 그릇 나이 한 살	233	(2-3)동생·형님 놀이	267	(3-3)선생님 놀이	303	(4-3)어린이집 놀이	334
		(1-3)키 크는 음식점 놀이	235	(2-4)동생과 함께 심부름해요	269	(3-4)물려주는 물건 시장	304	(4-4)즐거웠던 놀이 다시하기	336
	언어 영역	(1-7)발바닥 이름카드	241	(2-7)동생에게 편지쓰기	274	(3-7)작게, 작게, 크게, 크게 말하기(언어전달 놀이)	309	(4-7)'우리 반 이야기'책 만들기	340
		(1-8)고마워, 미안해 🍌	242	(2-8)동생들아 모여라!	275	(3-8)친구에게 마음 전하기	311	(4-8)내 마음 표현하기(감사의 롤링페이퍼)	342
	수·조작 영역	(1-9)우리 반은 얼마큼 컸을까?	244	(2-10)동생 반에서 형님 반으로	279	(3-10)숫자 '7'로 구성하기	314	(4-9)'즐거웠던 우리 반' 게임 🍌	343
		(1-11)내 한 줌	247						
	과학 영역	(1-10)어린이집 과 자석인형	245	(2-9)동생 손·형님 손	277	(3-9)형님반과 다른 것	312	(4-10)찰칵! 우리는 사진작가!	344
	미술 영역	(1-4)우유팩 나이 주사위 만들기	236	(2-5)동생들에게 물려줄 교실 지도 그리기	271	(3-5)따라다니는 그림	306	(4-5)내 친구의 얼굴	337
		(1-5)내 친구 반고흐 상상하기 🍌	238	(2-6)우리반 소개 신문 만들기	272	(3-6)형님 물건, 동생 물건	307	(4-6)알록달록 액자 만들기	338
		(1-6)콧코 찍어 연결해요	239						



	음악영역	(1-12)핑핑 나는요 🎵🎵	248	(2-11)연주하고 지휘하고 (2-12)소리의 높낮이를 만들어요	281 282	(3-11)'키가 자라면' 리듬 악기 합주 🎵🎵 (3-12)쇼핑의 '이별곡' 감상하기	315 317	(4-11)'친구야, 나는 너를 사랑해' 노래 부르기 🎵 (4-12)우리 반 노래 자랑	346 348
대·소집단 활동	이야기 나누기	(1-13)성장한 내 모습 🎵	250	(2-15)동생들에게 알려주는 형님반 이야기	288	(3-13)형님이 되면 (3-16)동생을 도울 수 있어요(책 만들기)	318 322	(4-13)어린이집에서 즐거웠던 추억 이야기하기	349
	동화·동시·동극	(1-16)나는 할 수 있어요!	254	(2-16)코끼리 형님, 나 좀 태워주세요! 🎵	289			(4-14)'내 짝꿍 에이미'	350
	음악	(1-17)원발 오른발 🎵🎵	256	(2-13)'동생들에게' 🎵🎵 (2-17)형님 공연단	284 291			(4-15)'친구야 나는 너를 사랑해' 율동 만들어보기	352
	신체	(1-15)걸레 밀며 달리기	253	(2-14)동생에게 우유주기 (2-18)느린 동생과 빠른 형님	286 293	(3-17)동생과 함께 '둥글게 둥글게'	324	(4-17)나는 누구일까요? (4-19)샌드위치 가 되어보자	355 358
	게임	(1-14)깃발 올리고, 내리고 (1-18)성장 릴레이 🎵	251 258			(3-15)큰 신발 신고 걸기 (3-18)형님물건 알뜰시장	321 325		
	요리					(3-14)동생들을 위한 꼬마 김밥	319	(4-18)샌드위치 만들어 감사한 분께 선물하기 🍷	356
	미술							(4-16)우리들은 친구!(협동작품)	353
	현장 체험								
	과학								
	바깥 놀이 활동	(1-19)찰흙 공 다트놀이	259	(2-19)형님은 만들고 동생은 건너요	295	(3-19)친구와 함께 겨울나무 안아보기	326	(4-20)친구 그림자 밝기 놀이	359
(1-20)작아지는 림보놀이		261	(2-20)동생 손을 잡고 산책해 봐요	297	(3-20)큰 걸음으로 거리재기	328	(4-21)꼬리잡기	360	

| 주



많이 컸어요

1. 종이컵 피라미드
2. 떡국 한 그릇 나이 한 살
3. 키 크는 음식점 놀이
4. 우유팩 나이 주사위 만들기
5. 내 친구 반고흐 상상하기
6. 콧속 짚어 연결해요
7. 발바닥 이름카드
8. 고마워, 미안해
9. 우리 반은 얼마큼 컸을까?
10. 어린이집과 자석인형
11. 내 한 줌
12. 핑 핑 나는요
13. 성장한 내 모습
14. 깃발 올리고, 내리고
15. 걸레 밀며 달리기
16. 나는 할 수 있어요!
17. 왼발 오른발
18. 성장 릴레이
19. 찰흙 공 다트놀이
20. 작아지는 림보놀이



종이컵 피라미드

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **쌓기놀이영역**

활동목표	종이컵을 이용하여 안정감 있는 도형을 구성할 수 있다. 숫자가 적혀있는 종이컵을 세어보고 다양한 방식으로 나열한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 기본 도형의 특성을 인식한다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 열 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴

가. 활동 자료

종이컵, 필기도구

나. 활동 방법

- 나이에 대해 이야기 나눈다.
 - 몇 살이 되었나요?
 - 태어나서 아기였을 때는 몇 살이었나요?
- 종이컵을 뒤집어서 동그란 부분에 1부터 10까지 숫자를 쓰고 작은 수부터 나열한다.
 - 1부터 10까지 써볼 수 있나요?
 - 작은 수부터 차례로 놓아볼까요?
 - 자기 나이 종이컵을 들어볼까요?
- 자기 나이만큼만 종이컵을 남기고 그 위에 한 살씩 작아지도록 종이컵의 수를 줄이면서 쌓아본다.
 - 10개의 종이컵 중 내 나이만큼만 종이컵을 남겨 볼까요?
 - 남겨진 종이컵 위에 한 살씩 적어지도록 단을 쌓아볼까요?
 - 가장 위에 몇 개가 올라가나요?
 - 위부터 아래로 종이컵의 수를 세어볼까요?
 - 어떤 모양이 되었나요?
- 종이컵이 쌓아진 모양을 보며 종이컵의 수가 한 살씩 적어짐을 알고 유아들의 지금 나이와 어릴 적 나이를 관련지어 이야기해 본다.





다. 활동의 유의점

자신의 나이인 6부터 1까지의 종이컵 피라미드 쌓기가 쉽게 이루어지면 숫자를 늘려 활동한다.

라. 활동 평가

1. 수량의 변화에 따른 도형구성 변화를 이해하는지 평가한다.
2. 열 개 가량의 구체물을 셀 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 종이컵을 다른 방법으로 쌓거나 나열해본다.(예 : 거꾸로 → 바로 → 거꾸로 → 바로...)
2. 친구와 함께 교대로 쌓아본다.
3. 친구와 함께 누가 더 빨리 쌓는지 시합해 본다.


떡국 한 그릇 나이 한 살

활동유형 오전자유선택활동

영역 역할놀이영역

활동목표	우리나라 고유음식인 떡국과 나이의 관련 의미를 이해한다. 준비된 재료로 떡국을 만들고 이를 역할놀이로 구성할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 사회에 관심 갖기 > 우리나라에 관심 갖고 이해하기 > 우리나라의 전통놀이와 풍습에 관심을 갖는다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이를 표현하기 > 일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀이를 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중

가. 활동 자료

지점토, 소꿉 놀잇감, 가래떡과 떡국 사진, 요리 순서도 PPT 

나. 활동 방법

1. 떡국을 먹어 본 경험을 이야기 나눈다.
 - 떡국을 먹어본 적이 있나요?
 - 언제 먹어보았나요?



- 떡국의 모양은 어떠했나요?
- 2. 설날 먹는 떡국의 의미를 생각해 본다.
 - 설날 떡국 한 그릇을 먹으면 나이 한 살을 더 먹는다는 이야기를 들어본 적이 있나요?
 - 떡국을 많이 먹으면 나이를 더 많이 먹을까요?
- 3. 역할 영역에 붙여진 가래떡과 떡국 사진을 보며 떡국 만들기 놀이할 동을 계획한다.
 - 떡국을 만들기 위해 무엇이 필요할까요?
 - 떡국을 만드는 순서를 알아볼까요?
- 4. 지점토를 가래떡처럼 길고 둥글게 만들어 떡국 모양으로 자른다.
- 5. 준비된 떡국 모양의 지점토를 요리 순서도에 따라 요리를 한다.
- 6. 떡국을 먹으며 한 살 더 많아졌음을 축하하기 위해 선생님과 친구들을 초대한다.

다. 활동의 유의점

지점토 대신 밀가루 반죽을 이용할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1. 떡국과 나이의 관련성을 이해하는지 평가한다.
- 2. 떡국과 관련된 경험을 극놀이로 다양하게 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1. 실제 가래떡을 이용하여 떡국 썰기를 해본다.
- 2. 떡국 외에 가래떡으로 만들 수 있는 다양한 요리활동을 한다.
- 3. 떡국 외에 설날에 먹는 음식에 대해서도 알아본다.



키 크는 음식점 놀이

활동유형 오전자유선택활동

역역 역할놀이영역

활동목표	신체의 성장을 돕는 음식을 알아본다. 친구와 함께 상차리기를 극놀이로 표현한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 건강하게 생활하기 > 바른 식생활하기 > 몸에 좋은 음식을 알아본다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이로 표현하기 > 소품, 배경, 의상 등을 사용하여 협동적으로 극놀이를 한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

여러 종류의 음식 자료(키가 크는데 도움이 되는 음식과 그렇지 않은 음식), 다양한 소꿉놀이, 앞치마, 메뉴판, 자석 분류판

나. 활동 방법

1. 학기 초에 비해 키가 많이 컸다는 것을 알고, 키 크는데 도움이 되는 음식에 대해 이야기 나눈다.
 - 처음 ○○반에 왔을 때 보다 친구들의 키가 얼마나 컸는지 알 수 있었지요?
 - 키 크는데 도움이 되는 음식들에는 어떤 것들이 있을까요?
2. 유아들의 이야기에 해당되는 음식 모형을 살펴보고 이야기가 나오지 않은 음식 중 키 크는데 도움이 되는 음식을 추가로 알아본다.
3. 준비된 자료를 키 크는데 도움이 되는 음식과 그렇지 않은 음식으로 분류해 본다.
4. 키 크는데 도움이 되는 음식들을 모아 음식점 놀이를 진행한다.
 - 가게 이름은 무엇으로 할까요?
 - 누가 가게 주인이 되어 볼까요?
 - 손님은 누가 할까요?





다. 활동의 유의점

1. 음식모형 대신 잡지책이나 그림 자료를 코팅하여 사용한다.
2. 음식을 분류하기 위해 자석이 붙는 판을 준비하고, 음식자료의 뒷면에 자석을 붙인다.

라. 활동 평가

1. 성장을 돕는 음식과 그렇지 않은 음식을 구별할 수 있는지 평가한다.
2. 친구와 협력하여 음식점 놀이를 즐겁게 하는지 평가한다.

우유팩 나이 주사위 만들기


활동유형 오전자유선택활동

영역 미술영역

활동목표	우유팩을 이용하여 주사위를 만들 수 있다. 우유팩의 6면과 수를 관련지어 이해할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 기본 도형의 특성을 인식한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

우유팩 2개, 스티커, 색종이, 필기도구, 4절도화지



〈우유팩 주사위 제작 방법〉

- ① 200ml 우유팩의 입구를 잘 접어 정육면체 2개를 만든다.
- ② 우유팩 2개를 색종이 또는 도화지로 붙인다.
- ③ 하나의 우유팩에는 ○ 모양의 스티커를 붙인다.
- ④ 다른 하나의 우유팩은 각 면에 숫자를 기록하고 어린이집 해당 반 이름을 쓴다(주사위에 해당 연령 반이 없으면 숫자만 기록한다).

나. 활동 방법

1. 주사위 놀이를 해본 경험과 주사위의 특징을 이야기 나눈다.
 - 주사위 놀이를 해본 적이 있나요?



- 주사위의 모양이 어떤가요?
 - 주사위에는 숫자가 몇까지 적혀 있나요?
2. 우유팩과 주어진 재료로 주사위를 만든다.
 - 우유팩의 각 면을 색종이로 붙여볼까요?
 - 각 면에 스티커를 붙여 1부터 6까지 나타내어 볼까요?
 3. 만들어진 우유팩 주사위를 던져 나이 또는 어린이집 반과 관련지어 이야기 나눈다.
 - 주사위를 던져 볼까요? 몇 살이 나왔나요?
 - 우리 어린이집에 주사위 1(2,3,4,5,6)은 무슨 반일까요?

다. 활동의 유의점

교사는 우유팩의 입구를 잘 접어 정육면체가 되도록 돕는다.

라. 활동 평가

1. 미술활동에 필요한 재료와 도구를 적절히 사용할 수 있는지 평가한다.
2. 주사위와 나이의 관련성을 이해하면서 활동하는지 평가한다.

마. 확장 활동

게임판을 만들어 주사위 게임을 해본다.



내 친구 반고흐 상상하기

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **미술영역**

활동목표	화가의 자화상을 감상하고 어릴 적 화가의 모습을 상상하여 그려본다. 사람이 성장해서 외모가 바뀌는 것에 대해 말이나 그림으로 나타내 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 존중-다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

반고흐 자화상 그림 🎨, 거울, 그림도구



반고흐 어린 자화상



반고흐 자화상

나. 활동 방법

1. 나이가 많아지고 성장함에 따라 몸뿐만 아니라 얼굴 생김새도 달라지는 것을 이야기 나눈다.
 - 아기였을 때 얼굴과 지금 얼굴을 비교하면 어떤가요?
 - 각자 준비한 거울로 얼굴을 살펴볼까요?
 - 아기였을 때와 얼굴이 어떻게 다른가요?
2. 반고흐의 자화상을 보며 자화상의 의미를 이해한다.
 - 화가는 자신의 얼굴을 어떻게 그렸을까요?
 - 화가의 얼굴을 보면 나이가 몇 살 정도로 보이나요?
 - 여러분의 얼굴과 화가의 얼굴이 어떻게 다른가요?
 - 여러분과 같은 나이였을 때 화가의 모습을 어땠을까요?
3. 거울을 보며 나의 모습을 참고하여 반고흐의 어린 자화상을 상상하여 그려본다.
4. 친구들과 완성된 그림을 감상하며 이야기 나눈다.



다. 활동의 유의점

나이에 따라 얼굴뿐만 아니라 다른 신체의 변화에 대해서도 이야기 나눈다.

라. 활동 평가

1. 시간의 흐름에 따른 외모의 변화를 말할 수 있는지 평가한다.
2. 아동과 성인의 모습을 구별하여 그림으로 나타낼 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

지금의 내 모습을 살펴보고, 반고흐 자화상처럼 어른이 되었을 때의 모습을 상상하여 그려 본다.

콧콧 찍어 연결해요

활동유형 오전자유선택활동

영역 미술영역

활동목표	재료의 특성을 알고 점과 선을 이용하여 다양한 표현활동을 한다. 점과 선을 연결하여 자기 이름과 나이를 써본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다. • 의사소통 > 쓰기 > 쓰기 도구 사용하기 > 쓰기 도구에 관심을 가지고 사용해 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-몰입

가. 활동 자료

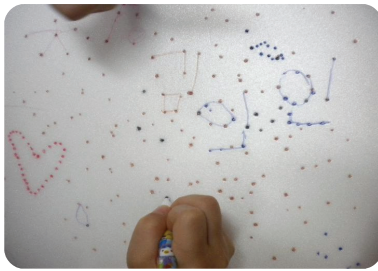
폼보드 또는 우드락, 사인펜, 이쑤시개

나. 활동 방법

1. 폼보드와 우드락을 탐색한다.
 - 이 재료를 본 적이 있나요?
 - 두 재료의 특징은 무엇인가요?
 - 만져보고 손으로 잘라볼까요?
2. 사인펜으로 폼보드나 우드락에 콧콧 찍어본다.
 - 콧콧 잘 찍어 지나요?



- 어떤 모양으로 자국이 생기나요?
 - 어떤 소리가 들리나요?
 - 어떤 느낌이 드나요?
3. 점을 연결하여 선을 만들고 선끼리 연결해 본다.
 - 사인펜으로 콧콕 찍은 점이 많이 생겼네요. 점들끼리 연결해 볼까요?
 - 점들을 연결하니 긴 선들이 나오네요. 선끼리 연결하니 또 무슨 모양이 나오나요?
 4. 점과 선을 이용하여 자기 이름과 나이 등 다양한 글과 그림을 표현해 본다.
 - 점과 선을 연결하여 도형을 그려볼까요?
 - 점과 선을 이용하여 내 이름을 써 볼까요?
 - 내 나이를 숫자로 쓸 수 있나요?
 5. 유아가 그린 그림이나 글씨를 친구들과 함께 보며 감상한다.
 - 어떤 것을 표현하였나요?
 - 종이에 그린 그림과 무엇이 다른가요?



다. 활동의 유의점

1. 활동 후 사인펜이 훼손될 수 있으니 점찍기 활동은 이쑤시개나 다 사용한 볼펜을 사용해도 가능하다.
2. 폼보드나 우드락은 두께가 다양하므로 좀 더 다양한 재질의 느낌을 경험하게 하고자 한다면 두께가 다른 재료를 준비한다.

라. 활동 평가

1. 재료의 특징을 이해하여 창의적으로 표현하는지 평가한다.
2. 쓰기도구로 점과 선을 연결할 수 있는지 평가한다.
3. 점과 선을 연결한 형태의 글자를 알고 이를 읽을 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

점이 균일하게 찍힌 활동지를 언어영역에 비치하여 쓰기 활동 자료로 사용한다.



발바닥 이름카드

활동유형 **오전자유선택활동**

연령 **언어영역**

활동목표	나의 이름과 친구의 이름을 구별하고 써본다. 나의 신체적 성장에 관심을 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기 > 자기 이름을 써 본다. 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나를 알고, 소중히 여기기 > 나에 대해 알아본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-문제해결 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중

가. 활동 자료

두꺼운 도화지, 필기도구, 가위

나. 활동 방법

1. 나이가 한 살 많아지면서 성장한 신체에 대해 이야기 나눈다.
 - ○○반에 처음 왔을 때 보다 여러분의 몸이 어떻게 변했나요?
 - 발도 많이 컸나요?
2. 친구와 발을 마주대고 발의 크기를 비교해본다.
3. 종이에 자신을 발을 대고 테두리를 그린다.
 - 종이 위에 발을 올려볼까요?
 - 자신의 발 모양을 그려볼 수 있나요?
 - 그려진 발 모양을 오려볼까요?
 - 오른발과 왼발을 구별할 수 있나요?
4. 친구들의 발모양과 구별하기 위해 자신의 발 모양에 이름을 쓰고 가위로 오린다.
 - 친구의 발 모양과 구별하려면 어떻게 해야 할까요?
 - 자신의 발 모양에 이름을 써볼까요?
 - 가위로 오린 발 모양이 어떤가요?
5. 자신과 친구들의 이름이 적힌 발모양 2개를 뒤집어 놓고 하나씩 뒤집어 가며 이름 찾기 게임을 한다.
6. 활동을 평가한다.





다. 활동의 유의점

1. 활동에 흥미를 가질 수 있도록 여러 명의 친구들이 함께 참여하도록 한다.
2. 짝이 맞지 않는 이름은 다시 놓아 위치를 잘 기억한 뒤 다시 맞추어 보도록 한다.
3. 짝이 맞는 이름을 찾으면 발바닥 카드를 가져간다.
4. 내 이름을 찾은 경우 한 번의 기회를 더 준다.

라. 활동 평가

1. 나의 이름과 친구의 이름을 구별할 수 있는지 평가한다.
2. 각자의 발 크기가 다르다는 것을 알고 자기발을 찾을 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

모든 친구들의 이름을 보이도록 펼쳐 놓고 같은 글자가 들어간 친구의 발모양 밝기 신체활동을 해본다.

고마워, 미안해

활동유형

오전자유선택활동

영역

언어영역

활동목표	상황에 적절한 감정표현과 인사방법을 안다. 다른 사람의 감정을 알고 나의 감정을 조절할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 말하기 > 상황에 맞게 바른 태도로 말하기 > 듣는 사람의 생각이나 느낌을 고려하여 말한다. • 사회관계 > 나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기 > 나와 다른 사람의 감정 알고 표현하기 > 다른 사람의 감정을 안다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 성향적 요소-개방성 • 인성 : 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

미안해 언어판, 고마워 언어판, 상황그림 🐼



나. 활동 방법

1. 여러 가지 상황 그림을 보며 어떤 상황인지 이야기 나눈다.



- 이 그림은 어떤 상황일까요?
- 이럴 때 기분이 어땠나요?
- 2. 상황에 적절한 언어표현에 대해 생각해 본다.
 - 이 그림과 같은 상황일 때 어떻게 이야기를 해야 할까요?
 - 친구와 놀면서 언제 이런 표현을 해보았나요?
- 3. 준비된 '미안해'와 '고마워' 언어판을 살펴보며 활동을 예상한다.
 - 친구와 2명씩 짝을 지어볼까요?
 - 손에 들고 있는 동그란판에 뭐라고 쓰여 있나요?
 - 언어판을 뒤집어 놓고 하나, 둘, 셋! 하면 둘 중 하나를 들어 올 릴 수 있나요?
 - 친구에게 미안했던 일, 고마웠던 일을 이야기해 볼까요?
- 4. 활동을 하고 난 후 서로의 느낌을 이야기 나눈다.
 - 친구가 미안했던(고마웠던) 이야기를 들으니 기분이 어떤가요?
- 5. 언어판을 바꾸어 활동을 해 본다.



다. 활동의 유의점

1. 유아들의 흥미를 높이기 위해 언어판 선택을 게임으로 진행한다.
2. 유아들의 친구관계를 고려하여 활동짝꿍을 정한다.

라. 활동 평가

1. 상황에 따른 감정표현 방법을 알고 말로 표현하는지 평가한다.
2. 다른 사람의 감정에 관심을 가지고 공감하는지 평가한다.

마. 확장 활동

글씨가 적혀 있지 않은 언어판을 더 준비하여 아이들이 하고 싶은 이야기를 직접 적어 활동을 해본다.



우리 반은 얼마큼 컸을까?

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **수과학 · 조작영역**

활동목표	나와 친구들의 키를 측정하고 수집한 측정 결과를 길이로 나타낸다. 나와 친구들의 키를 비교해보고 길이의 차이에 대해 안다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기 > 필요한 정보나 자료를 수집한다. 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

줄자, 3월 측정 기록지, 색 종이테이프, 풀, 측정치 그래프판

나. 활동 방법

- 작년 3월에 신체측정 했던 기록을 살펴본다.
 - 작년 3월에는 키가 얼마나 되었나요?
 - 지금 다시 측정하면 얼마나 컸을까요?
- 줄자를 이용하여 신장을 측정하고 3월 측정한 기록 옆에 함께 기록한다.
 - 3월보다 키가 얼마나 자랐나요?
 - 〇cm는 얼마정도의 길이일까요?
- 3월에 비해 키가 자란 정도를 자와 종이테이프를 이용해 구체적으로 알아본다.
 - 〇cm가 컸구나! 〇cm가 얼마정도나 되는지 자로 한 번 측정해볼까요?
- 3월에 비해 성장한 키의 길이만큼 종이테이프를 자른다.
- 종이테이프를 막대그래프 판에 붙이고 자신의 이름을 쓴다.
- 자신과 친구들의 성장한 키의 길이를 이어서 붙인다.
- 나와 우리 반의 키가 모두 얼마나 자랐는지 이어서 붙인 막대그래프를 함께 살펴본다.



다. 활동의 유의점

- 종이테이프의 길이와 면적이 작아 이름을 쓰기 어려워하는 유아는 교사가 도움을 주도록 한다.



2. 길이의 변화를 구체적으로 살펴보기 위해 다양한 색의 종이테이프를 준비한다.
3. 비록 자신의 키가 많이 자라지 않았더라도 우리 반의 키로 성장의 의미를 살펴보면서 자긍심을 갖도록 한다.

라. 활동 평가

1. 수집한 정보로 길이의 변화를 나타내는 평가한다.
2. 자신과 친구들의 성장에 관심을 가지는지 평가한다.

어린이집과 자석인형

활동유형 오전자유선택활동

영역 수과학 · 조작영역

활동목표	공간의 위치와 방향을 고려하여 이동한다. 어린이집 여러 공간들의 위치와 특성을 듣고 이해한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 위치와 방향을 여러 가지 방법으로 나타내 본다. • 의사소통 > 듣기 > 이야기 듣고 이해하기 > 다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심 · 흥미 • 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

OHP 필름, 투명 아크릴판, 요구르트병, 원형자석, 막대자석, 종이벽돌



〈제작 방법〉

- ① OHP 필름에 어린이집 배치도를 그리거나 출력한다.
- ② 투명 아크릴 판에 어린이집 배치도가 그려진 OHP 필름을 붙인다.
- ③ 요구르트병으로 남, 녀 인형을 만들고 바닥에 자석을 붙인다.
- ④ 종이벽돌을 세로로 쌓고 그 위에 어린이집 배치도가 그려진 아크릴판을 올려놓는다.
- ⑤ 아크릴판 아래에서 막대자석을 움직인다.

나. 활동 방법

1. 한해를 지내면서 낫설던 어린이집을 잘 알게 되었음을 이야기 나눈다.
 - 이제 많이 크고 익숙해져서 어린이집의 여러 곳에 대해 잘 알게 되었지요?
 - 선생님이 이야기 하는 곳을 잘 듣고 어디인지 맞추어 볼까요?



- 간식과 음식을 만들어 주시는 조리사님이 계신 곳은 어디일까요?
- △△반 옆에 있는 반은 무슨 반인가요?
- 2. 영역에 비치한 교구를 살펴보고 놀이방법을 알아본다.
- 3. 자석인형을 어린이집배치도의 여러 공간으로 이동시켜 본다.
 - ○○는 우리 반 교실에 있어요. 옆에 있는 교실에 심부름을 가요.
 - 책을 읽으러 1층 도서관으로 가요. 그리고 점심을 준비하는 조리사님께 인사하러 가요.
 - 바깥놀이터가 가요. 그리고 손을 씻기 위해 우리 교실로 다시 와요.
- 4. 친구들과 함께 활동을 이어나간다.

다. 활동의 유의점

1. 투명아크릴판 아래 막대자석을 자유로이 움직이기 위해 공간을 충분히 마련한다.
2. 공간의 특성과 더불어 앞, 뒤, 옆 또는 오른쪽, 왼쪽, 위, 아래와 같이 방향을 나타내는 말을 사용하여 자석인형을 움직여본다.
3. 투명 아크릴판 모서리가 날카롭지 않도록 테이핑 처리를 한다.
4. 유아들이 자석의 성질을 알고 있는지 사전에 조사하고, 교구에 자석이 부착되어 있음을 설명한다.

라. 활동 평가

1. 자석의 특성에 관심을 갖고 탐색하는지 평가한다.
2. 어린이집 공간의 위치, 방향, 특성을 아는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 어린이집 장소에 대해 퀴즈식으로 문제를 내며 자석인형을 이동하며 활용한다.
2. 여러 개의 자석인형을 올려놓고 역할놀이를 해본다.



내 한 줌

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **수과학 · 조작영역**

활동목표	손 크기에 따라 한 줌의 양이 달라지는 것을 안다. 사물의 수를 셀 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 구체물 수량에서 '같다', '더 많다', '더 적다'의 관계를 안다. 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 열 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미

가. 활동 자료

강냉이, 접시

나. 활동 방법

- 접시위의 강냉이를 탐색하고 먹어본 경험을 이야기 나눈다.
 - 강냉이를 먹어 본 적이 있나요?
 - 무엇으로 만들었나요?
 - 어떻게 만들었을까요?
- 친구들과 손을 마주대고 손의 크기를 비교해본다.
- 한 줌에 강냉이를 얼마나 쥌 수 있는지 예상해본다.
 - 어떤 친구가 가장 많은 수의 강냉이를 손에 쥌 수 있을까요?
 - 왜 그렇게 생각하나요?
- 강냉이를 한줌씩 쥐어보고 수를 세어본다.
 - 손에 쥌 강냉이를 세어볼까요?
 - ○○는 △△보다 몇 개 더 많은가요?
- 교사가 손에 쥌 한 줌의 강냉이 수와 비교해 본다.
 - 왜 선생님이 손에 쥌 강냉이가 더 많을까요?
 - 몇 개 더 많은지 같이 세어볼까요?
- 한 줌에 쥐었던 강냉이의 수를 세어보며 강냉이를 먹는다.





다. 활동의 유의점

음식을 이용하는 활동이므로 활동 전 손을 깨끗이 씻는다.

라. 활동 평가

1. 손의 크기에 따라 더 많은 양을 질 수 있는 것을 아는지 평가한다.
2. 열 개 가량의 구체물을 셀 수 있는지 평가한다.

핑핑 나누요

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **음률영역**

활동목표	전래동요의 리듬을 느낀다. 나에 대해 알고 언어로 표현할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 전래동요를 즐겨 부른다. • 의사소통 > 말하기 > 낱말과 문장으로 말하기 > 일상생활에서 일어나는 일들을 간단한 문장으로 말한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 성향적 요소-감수성 • 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중

가. 활동 자료

핑 그림자료, 음악CD '핑핑 장서방' 🎵, 악보 '핑핑 장서방' 🎼, CD플레이어

핑핑 장서방

전래동요

Cm Gm Fm E♭ Cm Gm Fm E♭ Cm Gm Fm E♭ Cm Gm Fm E♭

핑핑 장서방 핑핑 장서방 어디 어디 사느냐 저산너머살지

Cm Gm Fm E♭ Cm Gm Fm E♭ E♭

무얼먹고사느냐 콩까먹고살지 누구하고살지 새끼하고살지



나. 활동 방법

1. 펑펑 장서방 음악 CD를 듣는다.
2. 노래 가사판을 보며 이야기를 나눈다.
 - 이 노래를 들어 본 적이 있나요?
 - 노래를 들은 느낌이 어떤가요?
 - 노래 속에서 어떤 말들이 나오나요?
3. 노래의 멜로디를 들어보고 한 가지 음으로 불러본다.
4. 교사와 유아들이 주고받으며 불러본다.
5. 무릎 장단을 치며 불러본다.
6. 가사를 바꾸어 불러본다.(어디 어디 사나? → 어디 어디 컸나?)
7. 친구에 대해 더 알고 싶은 질문을 가사에 추가한다.

다. 활동의 유의점

1. 자유선택활동 시간에 자주 듣고 리듬을 익힐 수 있도록 음악 CD를 미리 비치해 둔다.
2. 펑 대신 다른 단어를 사용할 수 있다.

라. 활동 평가

1. 전래동요에 관심을 갖고 리듬을 이해할 수 있는지 평가한다.
2. 노랫말의 뜻을 이해하고 자신의 이야기로 재구성하여 표현할 수 있는지 평가한다.



성장한 내 모습

활동유형 대·소집단활동

주역 이야기나누기

활동목표	동화를 듣고 나의 성장과 연관지어 이해할 수 있다. 나의 성장과정을 알고 자부심을 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 듣기 > 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 > 동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다. 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나를 알고, 소중히 여기기 > 나에게 대해 긍정적으로 생각하고 나를 소중하게 여긴다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중

가. 활동 자료 동화

‘내가 어른이 된다고요?’(줄리아노 페리 저), 올챙이 성장과정 삽화

나. 활동 방법

- 동화책의 표지를 보며 제목과 내용을 추측해본다.
 - 책의 제목은 무엇인가요?
 - 표지에는 어떤 그림이 그려져 있나요?
 - 제목과 표지 그림을 보니 어떤 내용일까요?
- ‘내가 어른이 된다고요?’ 동화를 듣는다.
- 동화를 듣고 난 후의 느낌, 생각을 이야기 나눈다.
 - 동화를 듣고 나니 어떤 생각이 드나요?
 - 올챙이는 어떤 과정을 거쳐 개구리가 되었나요?
 - 올챙이는 성장하는 과정에서 어떤 걱정이 있었나요?
 - 개구리가 되었을 때 어떤 마음이었을까요?
 - ○○반 친구들은 아기 때에 비해 어떤 점이 변했나요?
 - 어른이 되면 어떤 모습으로 변하게 될까요?
- 내가 좋아하고 잘하는 점과 내가 어른이 되어서 하고 싶은 일에 대해 이야기 나눈다.
 - 어떤 놀이를 좋아하나요?
 - 어떤 것을 잘 하나요?
 - 어른이 되면 무엇을 하고 싶나요?



다. 활동의 유의점

개구리의 성장과정(알 → 올챙이 → 뒷다리가 나타난 올챙이 → 뒷다리와 앞다리가 나타난 올챙이 → 꼬리가 짧아진 올챙이 → 개구리)을 그림으로 준비한다.

라. 활동 평가

1. 동화의 내용을 이해하고 나와 연관지어 적절하게 표현하는지 평가한다.
2. 동식물과 나의 성장과정을 이해하고 자신의 성장에 자부심을 갖는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 개구리와 다른 동식물의 성장과정을 카드로 만들어 순서대로 나열하거나 책으로 만든다.
2. '개구리와 올챙이' 노래에 맞추어 신체표현을 해본다.

깃발 올리고, 내리고

활동유형 대·소집단활동

영역 게임

활동목표	게임 규칙을 이해하고 친구와 함께 게임을 즐긴다. 수의 많고 적음을 이해하고 규칙에 따라 적용한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 구체물 수량에서 '같다', '더 많다', '더 적다'의 관계를 안다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 • 인성 : 질서-기초질서

가. 활동 자료

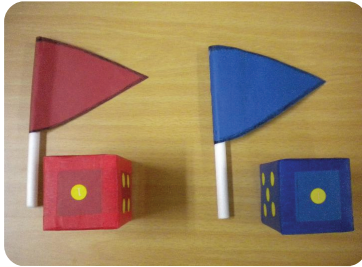
우유팩 주사위 2개, 깃발 2개(빨대, 색종이)

나. 활동 방법

1. 우유팩 주사위와 깃발을 색깔을 달리하여 2개씩 준비한다.
2. 교사의 설명을 듣고 놀이 규칙을 이해한다.
 - 주사위를 던져서 친구보다 큰 숫자가 나오면 깃발을 올리고, 작은 숫자가 나오면 깃발을 내리기로 해요. 이해할 수 있나요?



- 3. 유아 2명이 규칙에 따라 활동을 진행한다.
- 4. 같은 수가 나올 경우 어떤 동작을 취할지 생각해본다.
 - 두 친구가 같은 숫자가 나왔을 경우 어떤 동작을 할까요?



다. 활동의 유의점

주사위의 수와 나이를 연관 지어 활동할 수 있도록 숫자가 나왔을 때 ‘육’이라고 말하기보다 ‘여섯 살’이라고 이야기하며 게임을 진행한다.

라. 활동 평가

- 1. 친구와 함께 게임을 즐겁게 참여하는지 평가한다.
- 2. 게임의 규칙을 이해하고 적극적으로 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

- 1. 주사위를 던져 나온 숫자만큼 깃발 흔들기 등 놀이방법을 유아들의 의견을 반영하여 활동해 본다.
- 2. 자신의 나이 숫자 6이 나오면 숫자 ⑥스티커를 하나씩 가져간다.



걸레 밀며 달리기

활동유형 대·소집단활동

영역 신체

활동목표	게임의 규칙에 따라 신체를 민첩하게 움직일 수 있다. 성장과 더불어 내가 할 수 있는 일을 생각해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 활동에 참여하기 > 자발적으로 신체 활동에 참여하기 > 다른 사람과 함께 하는 신체 활동에 참여한다. 사회관계 > 가족을 소중히 여기기 > 가족과 협력하기 > 가족을 위하여 내가 할 수 있는 일을 알아보고 실천한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 협력-집단협력

가. 활동 자료

수건(걸레), 전환점 표시(깃발, 불링핀 등)

나. 활동 방법

- 이전 활동으로 읽었던 ‘돼지책’ 내용에 대해 이야기를 나눈다.
 - 지난시간 함께 읽었던 돼지책의 내용을 이야기해 볼까요?
 - 가족을 돕기 위해 여러분이 할 수 있는 일에는 어떤 것들이 있었지요?
- 오늘의 활동에 대해 알아본다.
 - 여러분이 도울 수 있는 일 중에서 걸레질 연습을 할 수 있는 게임을 할까요. 걸레질을 해본 경험이 있나요?
- 게임의 규칙을 이해한다.
 - 두 팀으로 나누어서 걸레를 밀고 달리며 반환점을 빨리 돌아오는 게임이에요. 규칙이 이해되었나요?
 - 선생님이 시범을 보여줄게요. 잘 할 수 있나요?
- 팀을 나누어 게임을 한다.
 - 게임을 하는 동안 다른 친구들은 무엇을 하면 좋을까요?
 - 게임을 마치고 돌아온 친구는 다음 순서의 친구를 위해 어느 곳에 앉아주면 좋을까요?
- 활동을 마치고 평가를 한다.
 - 어느 팀이 더 빨리 들어왔나요?





- 오늘 게임에서 연습한 걸레질을 가족을 돕기 위해 할 수 있나요?
- 집안의 어느 곳을 청소해 줄 수 있는지 이야기해 볼까요?

다. 활동의 유의점

1. 각자 1개의 걸레(접은 수건)를 사용하여 게임을 하거나, 수건을 길게 접어 친구와 돌이 밀며 달리기 할 수 있다.
2. 걸레가 잘 미끄러질 수 있는 바닥에서 활동을 진행한다.

라. 활동 평가

1. 친구들과 협력하여 신체 활동에 적극적으로 참여하는지 평가한다.
2. 가족의 소중함을 알고 가족을 도울 수 있는 방법에 관심을 가지는지 평가한다.

마. 확장 활동

가정과 연계하여 가정에서도 걸레질을 해 볼 수 있다.

나는 할 수 있어요!

활동유형 대·소집단활동

영역 동시

활동목표	성장함에 따라 할 수 있는 일이 많아진 것에 자부심을 느낀다. 동시의 특징을 이해하고 즐겁게 감상한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나의 일 스스로 하기 > 내가 할 수 있는 일을 해 본다. • 의사소통 > 듣기 > 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 > 동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 • 인성 : 존중-자신과 전통문화에 대한 존중

가. 활동 자료

동시판, 화이트보드

나. 활동 방법

1. 아기였을 때에 비해 지금 할 수 있는 일이 많아진 것에 대해 이야기 나눈다.
 - 키도 크고 몸도 크고 생각주머니도 커지면서 스스로 할 수 있는 일들이 많아졌지요. 어떤 일들을 스스로 할 수 있게 되었나요?



- 예전에는 잘 못했는데 지금 잘하게 된 일들은 무엇인가요?
- 스스로 할 수 있는 일 중 가장 자랑스러운 것은 어떤 것인가요?
- 2. 유아들의 이야기를 교사의 도움을 받아 화이트보드에 나열한다.
- 3. 유아들의 이야기를 동시로 만들어 보기로 한다.
 - 여러분의 이야기를 연결해서 동시를 만들어 보려고 해요. 동시를 들어 본 적이 있나요?
- 4. 준비한 동시판의 동시를 들어보고 낭송해 본다.
- 5. 동시와 유아들이 이야기한 내용의 차이점을 느껴본다.
 - 동시를 들으니 어떤 느낌이 드나요?
 - 동시와 같은 느낌이 나려면 이야기한 내용을 어떻게 바꾸어 볼까요?
- 6. 유아들이 이야기한 내용을 재구성하여 동시를 만든다.
- 7. 만들어진 동시에 제목을 짓고 함께 동시를 낭송해 본다.

다. 활동의 유의점

1. 동시의 특징을 느낄 수 있도록 다른 동시를 반복해서 낭송해 본다.
2. 글자를 써 보고 싶어 하는 유아에게는 만들어진 동시를 스스로 써 볼 기회를 준다.

라. 활동 평가

1. 성장함에 따라 내가 할 수 있는 일이 많아진 것에 대해 말로 표현하는지 평가한다.
2. 자신의 이야기를 동시의 특징에 맞게 재구성하여 표현할 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

동시에 적절한 그림을 그려 동시판을 만들고 언어영역에 비치한다.



왼발 오른발

활동유형 대·소집단활동

주요 신체

활동목표	노랫말의 내용을 생각하며 노래를 부른다. 노랫말을 이해하며 자신의 신체를 움직인다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 기본 운동하기 > 제자리에서 몸을 다양하게 움직인다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-감수성 인성 : 협력-긍정적인 상호작용

가. 활동 자료

노래 가사판, 악보 '왼발 오른발' , 키보드, 음원 '왼발 오른발' 

나. 활동 방법

- 신체의 성장과 더불어 자신의 신체를 잘 조절하여 움직일 수 있게 된 점에 대해 이야기 나눈다.
 - 아가였을 때는 어떻게 움직였나요?
 - 크면서 어떤 움직임을 더 잘하게 되나요?
 - 작년에 못했는데 이제 잘하게 된 운동이 있나요?
- 노랫말과 멜로디를 들어본다.
 - 선생님이 읽어주는 노랫말을 들어 볼까요?
 - 노래의 멜로디를 함께 들어볼까요?
- 간단한 반주에 처음부터 끝까지 듣고 반복하여 불러본다.
- 노랫말 중 왼발과 오른발, 왼쪽 오른쪽의 방향을 나타내어본다.
 - 왼쪽은 어디인가요?, 오른발을 들어볼까요?
- 노랫말에 나오는 동작을 어떻게 만들 것인지 이야기 나눈다.
 - 동그라미는 어떻게 동작을 움직일까요?
 - 라라라라는 어떻게 동작을 표현할까요?
- 노랫말에 맞추어 신체를 움직이며 즐겁게 부른다.



왼발 오른발

작사 김성균
작곡 김성균

Dm

원 발 들 어 동 그 라 미 동 그 라 미

Dm

오 른 발 들 어 동 그 라 미 동 그 라 미

Dm

두 발 짚 고 동 그 라 미 동 그 라 미

Dm

라 라 라 라 라 라 라 - 라 라 라 라 라 라 라 -

Dm

원 발 들 어 왼 쪽 - 왼 쪽 -

Dm

오 른 발 들 어 오른 쪽 - 오른 쪽 -

Dm

두 발 짚 고 왼 쪽 - 오른 쪽 -

Dm

라 라 라 라 라 라 라 - 라 라 라 라 라 라 라 -

다. 활동의 유의점

1. 왼발 오른발 대신 왼손, 오른손으로 바꾸어 노래를 불러본다.
2. 왼쪽 오른쪽 대신 위, 아래로 바꾸어 노래를 불러본다.
3. 노래가 익숙해지도록 음률영역에 배치해 두어 자주 들을 수 있는 환경을 마련한다.

라. 활동 평가

1. 노랫말의 뜻을 이해하고 즐겁게 노래를 부르는지 평가한다.
2. 노래와 노랫말에 관심을 가지고 창의적인 동작으로 표현하는지 평가한다.



성장 릴레이

활동유형 대·소집단활동

연령 4~5세 게임

활동목표	성장과정에 따른 움직임의 특징을 알고 신체활동에 참여한다. 친구들과 팀을 나누어 협동하며 활동한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 기본 운동하기 > 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-개방성 인성 : 협력-집단협력

가. 활동 자료

성장과정을 보여주는 그림 🐣(4단계 : 배밀이-네발로 기기-걷기-뛰기)



나. 활동 방법

- 준비한 그림 자료를 보며 성장하는 과정에 대해 이야기 나눈다.
 - 그림을 보고 순서대로 이야기해 볼까요?
 - 그림의 단계를 몸으로 표현해 볼 수 있나요?
- 활동방법에 대해 알아본다.
 - 그림처럼 네 가지 모습으로 움직여보는 게임이에요.
 - 네 단계로 움직이는 모습을 나타내려면 한 팀에 몇 명이 필요할까요?
 - 네 친구가 각자 정해진 모습으로 움직여서 빨리 들어오는 팀이 이기는 게임이에요. 이 해가 되었나요?
- 유아 4명씩 역할을 정하고 활동을 진행한다.
- 신체활동을 한 후의 느낌을 나눈다.
 - 어떤 단계가 가장 힘들었나요?



- 성장함에 따라 신체를 잘 움직일 수 있게 되니 어떤가요?

다. 활동의 유의점

1. 다음 단계로 이어서 진행될 때 친구와 손을 마주쳐야 하는 규칙을 정한다.
2. 유아들끼리 단계를 바꾸어 활동해본다.
3. 움직임이 많은 활동이므로 공간을 확보하고 진행한다.
4. 개인이 아닌 팀이라는 인식을 심어준다.

라. 활동 평가

1. 릴레이 게임의 규칙을 이해하고 적절한 동작으로 활동하는지 평가한다.
2. 친구들과 협력하여 즐겁게 참여하는지 평가한다.

찰흙 공 다트놀이

활동유형

실외활동

활동목표	신체의 힘과 방향을 조절하여 목표물을 맞출 수 있다. 위치와 방향의 변화를 나이(수)와 관련지어 나타낸다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 움직인다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 위치와 방향을 여러 가지 방법으로 나타내 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-몰입 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

찰흙, 전지, 필기도구

나. 활동 방법

1. 찰흙을 탐색한다.
 - 느낌이 어떤가요?
 - 찰흙으로 놀이를 해본 경험이 있나요?
2. 벽에 1부터 6까지 숫자가 그려진 다트판을 보며 활동을 예상한다.





- 벽에 붙여 놓은 다트 그림이 보이나요?
- 찰흙과 다트판으로 어떤 활동을 하게 될지 예상해 볼까요?
- 3. 활동방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 자신의 나이에 해당되는 숫자는 어디에 위치해 있나요?
 - 가운데에서 밖으로 위치할수록 숫자는 점점 어떻게 되나요?
 - 가운데 6을 맞추면 가장 높은 점수가 되는 것을 이해했나요?
 - 찰흙 모양을 어떻게 만들어야 잘 던져질까요?
- 4. 활동을 진행한다.
- 5. 신체활동을 한 후의 느낌을 나눈다.
 - 6을 맞춘 친구는 누가 있나요?
 - 6을 맞추니 기분이 어땠나요?
 - 가운데를 맞추기 어렵지 않았나요?
 - 다트판에 던진 찰흙 모양이 어떻게 변했나요?

다. 활동의 유의점

1. 다트판은 전지에 유아들의 나이 6이 정 중앙에 위치하도록 그린다.
2. 두 팀으로 나누어 찰흙으로 맞춘 숫자가 큰 유아가 이기는 게임으로 진행 할 수 있다.
3. 찰흙이 벽에 붙은 종이에 잘 붙는 성질을 이용한다.

라. 활동 평가

1. 신체 조절능력이 필요한 활동에 적극적으로 참여하는지 평가한다.
2. 목표를 가지고 위치와 방향을 조절하여 활동하는지 평가한다.

마. 확장 활동

활동을 마치고 찰흙을 종이컵에 담아 물을 조금 넣고 붓으로 전지에 그림을 그리거나 글씨를 써 볼 수 있다.



작아지는 림보놀이

활동유형

실외활동

활동목표	성장함에 따라 몸의 움직임이 달라지는 것을 안다. 규칙에 따라 자신의 신체를 다양하게 움직일 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 생명체와 자연환경 알아보기 > 나의 출생과 성장에 대해 관심을 갖는다. 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 다양한 자세와 움직임에서 신체균형을 유지한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 존중-생명과 환경에 대한 존중

가. 활동 자료

줄이나 줄넘기, 기둥 또는 의자, 도화지, 색연필

나. 활동 방법

- 림보게임에 대해 알아본다.
 - 림보게임에 대해 알고 있나요?
 - 림보게임은 어떤 자세로 움직이나요?
 - 점점 줄이 내려와 허리를 뒤로 구부려야 하는데 잘 할 수 있나요?
- 활동 내용과 규칙을 이해한다.
 - 나이와 관련지어 줄의 높낮이에 어린이집 반명을 사용해 볼까요?
 - 가장 높게 통과하는 높이는 어느 반으로 정할까요?
 - 가장 낮은 높이는 어느 반으로 정할까요?
- 기둥이나 도구를 이용하여 활동을 위한 환경을 구성한다.
- 한 줄로 서서 줄을 통과한다.
- 유아들이 모두 통과하면 줄의 높이를 조절한다.
- 신체활동을 한 후의 느낌을 나눈다.
 - 줄의 위치가 점점 낮아질수록 움직이기가 어떤가요?
 - 가장 통과하기 어려운 반은 어떤 반인가요?
 - 가장 끝까지 남은 친구는 누구인가요?



다. 활동의 유의점

1. 높이가 너무 낮아지면 유아들이 뒤로 넘어질 수 있으므로 높이 간격을 적절히 조절한다.
2. 활동을 어려워하는 유아는 교사가 손을 잡아준다.
3. 자세의 규칙을 다양하게 정하여 활동해 본다.(허리를 앞으로 구부리기, 옆으로 빠져나가 기, 기어서 빠져나가기 등)

라. 활동 평가

1. 림보놀이의 규칙과 나이와의 관련성을 이해하고 즐겁게 참여하는지 평가한다.
2. 신체 조절 능력이 필요한 활동에 적극적으로 참여하는지 평가한다.

2주



동생들에게 알려주어요

1. 동생들에게 물려줄 교실 꾸미기
2. 우리 반과 동생반
3. 동생 · 형님 놀이
4. 동생과 함께 심부름해요
5. 동생들에게 물려줄 교실 지도 그리기
6. 우리 반 소개 신문 만들기
7. 동생에게 편지쓰기
8. 동생들아 모여라!
9. 동생 손 · 형님 손
10. 동생반에서 형님반으로
11. 연주하고 지휘하고
12. 소리의 높낮이를 만들어요
13. '동생들에게'
14. 동생에게 우유주기
15. 동생들에게 알려주는 형님반 이야기
16. 꼬끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!
17. 형님 공연단
18. 느린 동생과 빠른 형님
19. 형님은 만들고 동생은 건너요
20. 동생 손을 잡고 산책해 봐요



동생들에게 물려줄 교실 꾸미기

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **쌓기놀이영역**

활동목표	친구와 협력하여 교실을 구성하는 경험을 한다. 동생들을 도와줄 수 있는 방법에 대해 생각해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 협력-개인적 책임감 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

종이벽돌블록, 다양한 블록

나. 활동 방법

1. 동생반이 형님반이 되면 사용할 교실에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생들이 형님반이 되면 어떤 교실을 사용할까요?
2. 동생반에게 교실을 물려줄 때 동생들에게 교실에 대해 알려 줄 수 있는 방법들에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생반이 형님반이 되었을 때 우리가 사용했던 교실을 소개해 주는 방법에는 무엇이 있을까요?
 - (사진을 찍어서 교실에 붙여 놓거나 동생반에 우리 반이 블록으로 구성한 교실을 사진으로 찍어서 소개해 줄 수 있다)
3. 블록으로 교실 전체를 구성한다.
 - 교실문은 어디로 하면 좋을까요?
 - 쌓기 놀이는 어디에 있을까요?
4. 블록으로 구성한 교실에 대해 평가한다.
 - 동생들에게 알려 줄 교실을 블록으로 꾸며 보니 기분이 어땠나요?
 - 어려운 점은 없었나요?
 - 어떤 점이 재미있었나요?



다. 활동의 유의점

1. 친구와 협력하여 구성하도록 한다.
2. 설계도를 그린 후 활동을 할 수 있다.
3. 하루에 마무리 하지 않고 연결해서 구성할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

1. 친구들과 함께 어울려 교실 꾸미기 활동을 하는지 평가한다.
2. 동생들에게 소개 할 수 있도록 블록으로 교실 구성을 적절히 할 수 있는지 평가한다.
 - 동생들에게 무엇을 알려 줄 것인지 이해하고 있는가?
 - 생각한 것을 블록을 이용해 구성 할 수 있는가?

우리 반과 동생반

활동유형

오전자유선택활동

영역

쌓기놀이영역

활동목표	다양한 블록을 이용하여 교실을 구성한다. 우리 반과 동생반의 교실의 같은 점과 다른 점을 비교해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 기본 도형을 사용하여 여러 가지 모양을 구성해 본다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 • 인성 : 협력-집단 협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

동생반 갔을 때 찍었던 사진, 단위 블록, 종이벽돌블록, 다양한 블록

나. 활동 방법

1. 사전활동으로 동생반을 견학하고 견학 시 사진을 찍어 컴퓨터에 저장한 후 유아들과 사진을 보면서 이야기 나눈다.
 - 동생반에 다녀왔을 때를 기억하나요?
 - 동생반에는 무엇이 있었나요?
2. 유아들과 동생반에 다녀온 후 우리 반과 동생반의 같은 점과 다른 점에 대해 이야기 나눈다.



- 동생반과 우리 반 교실에서 다른 점은 무엇이 있을까요?
 - 동생반과 우리 반 교실에서 같은 점은 무엇이 있을까요?
 - 다른 생각을 하는 친구 있나요?
3. 블록으로 우리 반과 동생반, 두 교실 전체를 구성한다.
- 어느 쪽에 우리 반을 만들까요?
 - 어느 쪽에 동생반을 만들까요?
 - 교실문은 어디로 하면 좋을까요?
 - 미술놀이는 어디에 있을까요?
4. 활동 후 평가한다.
- 두 교실을 만들어 보니 기분이 어땠나요?



다. 활동의 유의점

1. 두 반을 구성하는 활동이므로 쌓기놀이 영역의 공간을 평소보다 조금 넓게 준비한다.
2. 친구와 협력하여 구성한다.
3. 하루에 마무리 하지 않고 연결해서 구성할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

1. 다양한 재료와 블록을 사용하여 교실을 구성하였는지 평가한다.
2. 여러 가지 방법으로 우리 반과 동생반 교실 꾸미기에 관심을 가지고 활동하였는지 평가한다.
 - 우리 반 교실을 꾸밀 수 있는가?
 - 동생반 교실을 꾸밀 수 있는가?
 - 우리 반과 동생반 교실의 같은 점과 다른 점을 말할 수 있는가?

마. 확장 활동

사진을 찍어서 벽면 구성을 할 수 있다.



동생 · 형님 놀이

활동유형 오전자유선택활동

역역 역할놀이영역

활동목표	우리 반 교실에 동생들이 왔다고 상상하며 놀이한다. 형님 · 동생의 입장이 되어 놀이를 해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이로 표현하기 > 소품, 배경, 의상 등을 사용하여 협동적으로 극놀이를 한다. 사회관계 > 나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기 > 나와 다른 사람의 감정 알고 표현하기 > 자신의 감정을 알고 표현한다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-개방성 인성 : 협력-개인적 책임감 배려-가족에 대한 배려

가. 활동 자료

형님과 동생을 나타내는 그림과 글씨가 있는 이름표

나. 활동 방법

- 동생반이 우리 교실에 놀러 온다면 우리가 해 줄 수 있는 것에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생반이 우리 반에 놀러 왔을 때 우리가 해 줄 수 있는 일에는 무엇이 있을까요?
 - 동생들에게 어떤 방법으로 교실을 소개할 수 있을까요?
- 자신이 어떤 역할을 할 것인지 친구들과 이야기 나눈다.
 - 어떤 친구가 형님을 해볼까요?
 - 어떤 친구가 동생을 해볼까요?
- 놀이에 필요한 물품에 대해 이야기 나눈다.
 - 형님처럼 보이려면 무엇이 필요할까요?
 - 동생처럼 보이려면 무엇이 필요할까요?
 - 필요한 것을 준비해 볼 수 있나요?
- 자신의 역할에 맞게 놀이를 한다.
 - 형님은 동생들이 놀러 왔을 때 어떻게 하면 좋을까요?
 - 동생은 형님반에 와서 어떻게 하면 될까요?
- 놀이에 대해 평가해 본다.





- 동생들이 왔다고 생각하고 놀이하니까 기분이 어땠나요?
- 형님 역할을 맡은 사람은 어떤 점이 좋았나요?
- 동생 역할을 맡은 사람은 어떤 점이 좋았나요?
- 어려운 점은 없었나요?

다. 활동의 유의점

준비된 이름표 외에 유아들이 필요로 하는 준비물을 유아들이 스스로 생각할 수 있도록 격려한다.

라. 활동 평가

1. 동생과 형님 역할을 정하여 놀이를 하였는지 평가한다.
2. 형님과 동생의 입장을 알고 이를 말과 행동으로 나타내는지 평가한다.
 - 형님의 입장에 관심이 있는가?
 - 동생의 입장에 관심이 있는가?

마. 확장 활동

실제로 동생반과 함께 놀이할 수 있다.



동생과 함께 심부름해요

활동유형 오전자유선택활동

역 역할놀이영역

활동목표	동생과 함께 경험 할 수 있는 상황에 대해 극놀이를 한다. 경험을 토대로 이야기를 꾸며 놀이를 해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나의 일 스스로 하기 > 내가 할 수 있는 일을 해 본다. • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 이야기를 지어 말한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 협력-개인적 책임감 배려-가족에 대한 배려

가. 활동 자료

여러 가지 심부름 놀이에 필요한 물건들

나. 활동 방법

1. 가정에서 심부름을 해 본 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 집에서 심부름을 해 본 경험이 있나요?
 - 어떤 심부름을 해 보았나요?
 - 누구와 함께 해 보았나요?
2. '동생과 함께 심부름을 가야할 때'를 상상해보며 이야기 나눈다.
 - 만약에 동생을 데리고 심부름을 해야 한다면 어떻게 해야 할까요?
 - 동생과 함께 할 수 있는 심부름에는 무엇이 있을까요?
3. 자신이 어떤 역할을 할 것인지 친구들과 이야기 나눈다.
 - 어떤 친구가 형님을 해볼까요?
 - 어떤 친구가 동생을 해볼까요?
4. 어떤 심부름을 할 것이며 그 놀이에 필요한 것을 이야기 나눈다.
 - 어떤 심부름 놀이를 할까요?
 - 무엇이 필요할까요?
 - 필요한 것을 준비해 볼 수 있나요?
 - 누가 더 필요한가요?
5. 자신의 역할에 맞게 놀이를 한다.
 - 형님은 동생과 함께 심부름 할 때 어떻게 하면 좋을까요?
 - 동생은 형님과 함께 심부름 할 때 어떻게 하면 될까요?





6. 놀이 후 평가한다.

- 동생과 함께 심부름 놀이를 하니까 기분이 어땠나요?
- 형님 역할을 맡은 사람은 어떤 점이 좋았나요?
- 동생 역할을 맡은 사람은 어떤 점이 좋았나요?
- 어려운 점은 없었나요?

다. 활동의 유의점

심부름의 종류에 따라 다양한 준비물을 준비해 준다.

라. 활동 평가

1. 심부름에 대해 말할 수 있는지 평가한다.
 - 심부름이라는 활동을 이해하는가?
 - 심부름이라는 활동에 즐겨 참여하는가?
2. 다양한 도구를 이용하여 역할 놀이를 할 수 있었는지 평가한다.

마. 확장 활동

시장놀이, 가게놀이 등으로 확장해서 놀이할 수 있다.



동생들에게 물려줄 교실 지도 그리기

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **미술영역**

활동목표	교실의 공간을 글과 그림으로 표현한다. 관심과 호기심을 가지고 한 해 동안 지내온 교실을 관찰한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 위치와 방향을 여러 가지 방법으로 나타내 본다. 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기 > 주변 사물과 자연세계에 대해 지속적으로 호기심을 갖는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 인성 : 협력-집단협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

전지, 연필, 지우개, 막대자, 지도

나. 활동 방법

- 동생반에게 교실을 물려줄 때 동생들에게 교실에 대해 알려 줄 수 있는 방법들에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생반이 형님반이 되었을 때 우리가 사용했던 교실을 소개해 주는 방법에는 무엇이 있을까요?
- 지도에 대해 이야기 나눈다.
 - 지도를 본 적 있나요?
 - (준비된 지도를 보여주며) 이것은 어디를 나타내는 지도일까요?
 - 지도가 있다면 어떤 점이 좋을까요?
- 교실 지도 그리는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 교실문은 어디로 하면 좋을까요?
 - 쌓기 놀이는 어디에 그리면 좋을까요?
 - 미술영역을 그리려면 어떻게 할까요?
 - 무엇으로 그리면 좋을까요?
- 유아의 생각을 도화지에 글과 그림으로 표현해 본다.
- 다양한 그리기 도구를 사용하여 지도를 꾸민다.
- 전지에 지도를 그린 후 평가한다.
 - 동생들에게 알려 줄 교실을 지도로 그려 보니 기분이 어땠나요?





- 어려운 점은 없었나요?
- 어떤 점이 재미있었나요?

다. 활동의 유의점

1. 친구와 협력하여 구성하도록 한다.
2. 유아들의 관심에 따라 교실의 영역과 공간을 충분히 탐색하도록 시간을 제공한다.

라. 활동 평가

1. 지도 그리는 과정을 통해 자신의 생각과 느낌을 정확하게 표현하였는지 평가한다.
 - 관찰한 교실의 위치를 정확히 표현 하는가?
 - 생각을 그림으로 표현할 수 있는가?
2. 한 해 동안 지내온 교실을 주의 깊게 관찰하는지 평가한다.

마. 확장 활동

동생반에 가져가서 소개해 줄 수 있다.

우리 반 소개 신문 만들기

활동유형 오전자유택활동

영역 미술영역

활동목표	함께 협력하여 신문 만들기를 완성해 보는 경험을 한다. 자신의 경험을 그림이나 글자로 표현해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다. • 의사소통 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 글자와 비슷한 형태로 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 협력-집단협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

우리 반 단체사진, 교실 사진, 행사사진, 4절 색지, 크레파스, 색연필 등

나. 활동 방법

1. 준비한 사진들을 보면서 이야기 나눈다.



- 언제 찍은 사진일까요?
- 2. 동생반에게 우리 반을 소개 할 때 무엇을 알려 줄 것인지에 대해 이야기 나눈다.
 - 긴급하는 동생반에게 우리 반을 어떻게 소개하면 좋을까요?
 - 무엇을 소개하고 싶나요?
- 3. '신문'에 대해 이야기 나누고 '우리 반 소개 신문'을 어떤 내용으로 만들 것인지 의논한 후 작업을 한다.
 - '신문'을 본 경험이 있나요?
 - 신문에는 어떤 내용들이 어떻게 소개 되나요?
 - 우리 반을 소개하는 신문을 만들려면 먼저 무엇을 해야 할까요?
 - 어떤 내용을 넣을까요?(우리 반의 자랑, 우리 선생님과 친구 소개, 가장 기억에 남는 견학, 가장 즐거웠던 놀이 등)
- 4. 신문을 완성한 후 유아들이 표현한 글과 그림에 대해 이야기를 듣는다.

다. 활동의 유의점

1. 친구와 협력하여 조별로 구성하도록 한다.
2. 발표할 조는 동생반에 가서 소개 한다.

라. 활동 평가

1. 협동적인 미술활동에 관심을 가지고 참여하는지 평가한다.
2. 신문을 만드는 과정을 통해 자신의 생각과 느낌을 다양하게 표현하는지 평가 한다.
 - 자신의 생각이나 느낌을 그림으로 표현할 수 있는가?
 - 자신의 생각이나 느낌을 글로 표현할 수 있는가?

마. 확장 활동

여러 조별로 만든 신문을 소개한 후 여러 장의 신문으로 묶어서 언어 영역에 제시한다.



동생에게 편지쓰기

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **언어영역**

활동목표	자신의 느낌을 언어로 표현해 본다. 다양한 쓰기 도구에 관심을 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다. 의사소통 > 쓰기 > 쓰기 도구 사용하기 > 쓰기 도구에 관심을 가지고 사용해 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-독립성 인성 : 나눔-나눔을 실천하기 배려-이웃에 대한 배려

가. 활동 자료

여러 모양의 편지지, 연필, 색연필 등의 쓰기 도구

나. 활동 방법

1. 사랑에 대해서 이야기 나눈다.
 - 사랑이란 무엇을 말하는 것일까요?
 - 언제 사랑을 느끼나요?
2. 여러 가지 모양 편지를 살펴보고 그 중 하트모양의 편지를 보면서 이야기 나눈다.
 - 이것은 어떤 모양인가요?
 - 하트 모양을 보면 어떤 생각이 드나요?
 - 오늘은 여러 가지 모양의 편지에 우리의 마음을 담아 볼거예요.
3. 다양한 종이를 이용하여 동생들에게 글을 쓰거나 그림으로 표현한다.
 - 사랑하는 동생들에게 어떤 편지를 써주면 좋을까요?
 - 글을 잘 못 쓰는 친구는 어떻게 편지를 쓸까요?
4. 편지쓰기 한 것을 친구들 앞에서 소개한다.
 - 동생들에게 편지를 쓰니까 기분이 어땠나요?
 - 누가 소개해 볼까요?

다. 활동의 유의점

편지를 쓸 때 예시문을 제시해 준다.

라. 활동 평가

1. 편지 쓰는 방법을 그림이나 글로 표현하는지 평가한다.
 - 그림으로 편지 내용을 담을 수 있는가?
 - 하고 싶은 말을 글로 표현할 수 있는가?
2. 다양한 쓰기도구에 관심을 가지는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 모형나무를 색지나 나뭇가지를 이용해 만든 후 나무에 편지를 달아준다.
2. 어린이집에 우체통이 있다면 우체통에 직접 넣어 배달해 주는 활동을 할 수 있다.

동생들이 모여라!

활동유형

오전자유선택활동

연역

언어영역

활동목표	글자를 분별할 수 있다. 사람마다 고유의 성을 가지고 있음을 안다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 읽기 > 읽기에 흥미 가지기 > 주변에서 친숙한 글자를 찾아본다. • 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나를 알고, 소중히 여기기 > 나와 다른 사람의 차이점을 알아본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 • 인성 : 존중-다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

성씨가 적힌 원형판(그 반의 성에 따라 개수가 달라짐), 우리 반 이름카드와 동생반 이름카드



나. 활동 방법

1. 사진이 붙은 이름카드를 보며 다양한 성씨에 대해 이야기 나눈다.



- 이 사진은 누구일까요?
- 아래에 뭐라고 적혀 있나요?
- 무엇을 성이라고 할까요?
(예 : 성은 이름의 앞에 붙는다. 같은 성을 가진 친구들이 있다. 아버지의 성을 따른다 등)
- 2. 같은 성을 가진 사람들끼리 그 성씨 원판에 붙인다.
 - 이 이름카드 중에 '김'씨 성을 가진 우리 반 친구들을 찾아볼까요?
 - 동생들 중에 '김'씨 성을 가진 사람을 찾아볼까요?
 - 이 동생의 이름은 뭘까요?
- 3. 같은 성끼리 모였는지 확인한다.
 - 성씨 원판에 같은 성끼리 모였는지 확인해 볼까요?
 - 우리 반에는 'O씨' 성을 가진 친구들이 몇 명 있나요?
 - 동생반에는 'O씨' 성을 가진 친구들이 몇 명 있나요?
- 4. 활동을 하면서 느꼈던 점을 이야기 나눈다.
 - 우리 반과 동생반에서 같은 성을 찾아보니까 기분이 어땠나요?
 - 힘든 점은 없었나요?

다. 활동의 유의점

동생반과 교류를 한 뒤 동생들 이름이 익숙해 진 다음 활동을 한다.

라. 활동 평가

1. 같은 성씨를 구분할 수 있는지 평가한다.
 - 나와 같은 성씨를 구분할 수 있는가?
 - 친한 친구와 같은 성씨를 구분할 수 있는가?
2. 성씨의 개념을 이해하는지 평가한다.

마. 확장 활동

성씨 패턴(예 : 김이박/김이박/김이박 등)을 만들어서 패턴 맞추기 활동을 할 수 있다.



동생 손 · 형님 손

활동유형 오전자유선택활동

영역 수과학 · 조작영역

활동목표	손으로 크기와 길이를 측정하여 비교할 수 있다. 가설을 세워 결과를 예측해 보며 탐구력을 기른다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다. 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기 > 일상생활의 문제를 해결하는 과정에서 탐색, 관찰 등의 방법을 활용해 본다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

동생반 중 한 명의 손을 그려 오린 본, 우리 반 친구 중 한 명의 손을 그려 오린 본, 기록지, 필기도구



나. 활동 방법

- 놀잇감의 크기를 잴 수 있는 다양한 방법에 대하여 이야기 나누다.
 - 놀잇감의 크기는 어떤 방법으로 잴 수 있을까요?
- 사전활동으로 준비한 '동생반과 우리 반 친구의 손바닥 본'을 비교하며 살펴본다.
 - 이것은 누구의 손일까요?
 - 동생반 ○○의 손과 우리 반 ○○의 손은 무엇이 다른가요?
- 놀잇감의 크기를 비교한다.
 - 이 블록과 크레파스 중 어떤 것이 더 클까요?
 - 왜 그렇게 생각했나요?
- 동생 손과 우리 반 친구(형님)손을 이용하여 크기를 재었을 때의 결과를 예측한다.
 - 동생반의 손은 몇 뼘이 될까요? 그럼 형님인 우리 반 ○○의 손으로 재면 몇 뼘이나 될까요?
- 측정한 결과를 종이에 기록한다.
 - 동생 손과 우리 반 ○○의 손은 각각 몇 뼘이었는지 기록해 볼까요?
- 동생 손과 우리 반 친구(형님)손을 이용하여 크기를 재 본 후 결과를 비교해 본다.
 - 이 유닛 블록을 잴 때 동생 손은 몇 뼘이었나요? 그럼 형님인 우리 반 친구의 손은 몇 뼘이었나요?



다. 활동의 유의점

1. 손 모형은 미리 사전 활동으로 준비해 놓는다.
2. 실제 동생과 형님의 손으로 비교해가며 활동 할 수 있다.
3. 놀잇감 뿐 아니라 교구장 등을 재어본다.

라. 활동 평가

1. 한 가지 기준에 따라 대상을 분류하는지 평가한다.
2. 예측하고 측정하는 것에 관심이 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

형님 손을 우리 반 친구의 손대신 사용해서 크기를 측정한다.



동생반에서 형님반으로

활동유형 오전자유선택활동

영역 수과학 · 조작영역

활동목표	구체물을 이용하여 수를 셀 수 있다. 손의 힘을 조절하여 주사위를 튕겨보는 경험을 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 열 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다. 신체운동 · 건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 눈과 손을 협응하여 소근육을 조절해 본다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 인성 : 협력-집단 협력

가. 활동 자료

숫자판 주사위 1개, 공깃돌 1개, 바둑알 20개, 기본게임판 2개

〈만드는 방법〉

- 기본게임판
 - ① 8절 색도화지에 왼쪽에는 형님 얼굴을 그리고 '형님반'이라고 쓴다.
 - ② 오른쪽에는 동생 얼굴을 그리고 '동생반'이라고 쓴다.
- 숫자판 주사위
 - ① 사방치기 판처럼 각 각 7칸을 나누고 그 곳에 1~3까지의 숫자를 적는다. 4개의 칸에는 파란색으로 3개의 칸에는 빨간색으로 적는다.
 - ② 주사위 맨 아래 쪽에는 튕길 공깃돌을 올려놓도록 자리를 표시해 둔다.



나. 활동 방법

1. 준비된 게임판을 살펴본다.
 - 무엇이 보이나요?
 - 어떻게 하는 게임일까요?
2. 게임방법에 대해 함께 이야기 나누고 게임을 한다.



- 오른쪽 동생반에서 왼쪽 형님반으로 바둑알을 옮기려고 해요.
 - 옮길 때에는 주사위를 튕겨 나온 수만큼 옮길 수 있어요.
 - 파란 숫자가 나왔을 때와 빨간 숫자가 나왔을 때에는 어떻게 하면 될까요?
3. 활동 후 평가한다.
- 어떤 점이 재미있었나요?
 - 힘든 점은 무엇이었나요?

〈게임 규칙〉

- ① 기본 게임판을 하나씩 나누어 갖고, 기본 게임판의 그림 중 동생반에 바둑알을 각각 10개씩 올려 놓는다.
- ② 공깃돌을 먼저 튕길 순서를 정한다.
- ③ 숫자판에 그려진 동그라미 안에 공깃돌을 올려놓고 손가락으로 공깃돌을 튕긴다.
- ④ 공깃돌이 파란 숫자에 도착하면 나온 수만큼 동생반에서 형님반으로 바둑알을 옮기고, 빨간 숫자에 도착하면 나온 수만큼 형님반에서 동생반으로 바둑알을 옮긴다.
- ⑤ 모든 바둑알이 형님반으로 옮겨지면 게임이 끝난다.

다. 활동의 유의점

바둑알의 숫자는 반 아이들의 수준에 따라 조절해 준다.

라. 활동 평가

1. 두 가지 기준에 맞추어 수세는 활동을 하는지 평가한다.
 - 두 가지 기준을 이해하는가?
 - 기준에 맞추어 수를 셀 수 있는가?
2. 손의 힘을 조절하여 주사위를 튕길 수 있는지 평가한다.

마. 확장 활동

유아들이 스스로 게임 방법을 바꾸어 해 본다.



연주하고 지휘하고

활동유형 오전자유선택활동

주역 음률영역

활동목표	노래의 박자에 맞추어 악기를 연주할 수 있다. 친구와 함께 여러 가지 악기놀이에 참여할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 리듬악기를 연주해 본다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력 -집단 협력

가. 활동 자료

여러 가지 리듬악기, 동요 ‘동생들에게’ 가사판, 준비된 리듬악기 그림 조각(벨크로 테이프 거친면을 붙인다)

〈가사판 만드는 방법〉

노래 가사를 적은 후 아래 부분에 벨크로 테이프 부드러운 면을 붙여서 리듬악기 그림 조각을 붙일 수 있게 만든다.

나. 활동 방법

- 음률 영역에 있는 ‘동생들에게’ 가사판을 보며 노래를 부른다.
 - ‘동생들에게’ 노래 기억나나요? 한번 불러 볼까요?
- 리듬악기로 연주한다.
 - 이것은 어떤 악기일까요?
 - ‘반짝반짝’ 부분에서는 어떤 악기를 쳐볼까요?
- 3~4명의 유아들이 원하는 리듬악기를 선택한다.
 - 이 탬버린으로 누가 연주해볼까요?
- 함께 가사판을 보고 어느 부분에서 어떤 악기를 연주 할 것인가를 정한 후 그 가사 밑에 악기 그림 조각을 붙인다.
 - 그림 우리가 연주하기로 한 곳에 해당되는 악기 그림을 붙여 볼까요?
- 가사판을 보면서 노래를 부르며 악기연주를 한다.
- 연주를 녹음하고 들어본다.
- 녹음한 연주곡을 들으면서 지휘자가 되어본다.
 - 이번에는 지휘자가 되어 볼까요?



- 누가 연주곡에 맞추어 지휘를 해볼까요?
- 8. 활동 후 평가한다.
 - 우리의 연주를 녹음해 들어보니 느낌이 어떤가요?

다. 활동 평가

1. 리듬악기를 이용하여 다양하게 연주할 수 있는지 평가한다.
2. 친구와 협력하여 악기 연주를 할 수 있는지 평가한다.
 - 순서에 맞추어 악기를 연주 할 수 있는가?
 - 친구가 연주 할 때 주의 깊게 듣고 내가 연주해야 할 때 연주할 수 있는가?

라. 확장 활동

악기 연주가 익숙해지면 동생반에 찾아가 공연을 한다.

소리의 높낮이를 만들어요

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **음률영역**

활동목표	소리의 높낮이를 몸으로 표현해보는 경험을 갖는다. 친구들과 함께 도구를 활용하여 음의 높낮이를 표현해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동 > 건강 > 신체인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기 > 신체 각 부분의 특성을 이해하고 활용하여 움직인다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 움직임과 춤으로 표현하기 > 도구를 활용하여 다양한 움직임으로 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 협력-집단 협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

모차르트의 오페라 마술피리 중 ‘밤의 여왕 아리아’, 낙하산 또는 커다란 보자기

나. 활동 방법

1. 두 명이 손을 잡고 두 음 시소 놀이를 통해 소리의 높낮이를 느낀다.





- 선생님이 연주하는 도(가운데 ‘도’와 1옥타브 위의 ‘도’)에 따라 두 명이 시소놀이를 해 보는 거예요.
 - 한 명은 낮은‘도’(동생) 다른 사람은 높은‘도’(형님)를 칠 때 앉기로 해요.
 - 누가 낮은‘도’(동생)를 할지 높은 ‘도’(형님)를 할지 정해볼까요?
2. ‘밤의 여왕 아리아’ 곡 중간에 높은 음과 낮은 음의 대조가 나오는 부분을 신체로 표현하면서 음의 높낮이 흐름을 느낀다.
- 이 부분을 랍빠빠빠 빠빠 빠빠빠-, 따라라라 랍빠빠빠 빠빠빠 빠빠-라고 부르면서 손으로 표시해 볼까요?
3. 낙하산을 이용하여 음악의 높고 낮은 흐름을 표현한다.
- 5~6명이 한 조가 되어 이 커다란 낙하산의 끝을 잡아 볼거예요.
 - 높은 음에서는 낙하산을 어떻게 하면 좋을까요? 낮은 음에서는? (높은 음에서는 낙하산을 다 같이 올렸다가 낮은 음에서는 낙하산을 다 같이 내려서 표현해 본다)
4. 활동 후 평가한다.
- 어떤 점이 재미있었나요?
 - 어떤 점이 어려웠나요?

다. 활동의 유의점

1. 시소 놀이 시 높은 음을 형님 음, 낮은 음을 동생 음으로 표현하여 유아들의 이해를 돕는다.
2. 낙하산을 올렸다 내렸다 반복하는 부분에서는 낙하산 밑에 1~3명 정도 들어가 있게 한다.

라. 활동 평가

1. ‘음의 높낮이’의 의미를 이해하고 몸으로 표현할 수 있는지 평가한다.
 - 높은 음에서 일어설 수 있는가?
 - 낮은 음에서 앉을 수 있는가?
2. 친구와 협력하여 도구를 활용한 활동에 적극적으로 참여하는지 평가한다.

마. 확장 활동

음악감상을 하면서 그림 그리기 또는 선으로 표현하기를 할 수 있다.



‘동생들에게’

활동유형 대·소집단활동

주역 음악

활동목표	노랫말의 느낌을 살리며 흥겹게 노래를 부른다. 간단한 노랫말을 즉흥적으로 만들어 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 간단한 리듬과 노래를 즉흥적으로 만들어 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-개인적 책임감 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

악보 ‘동생들에게’ 🎵, 음원 ‘동생들에게’ 🎧, 손인형(동생, 형)2개, 블록 등 장난감 1개, 종이, 펜

나. 활동 방법

- 손 인형을 통해 노랫말을 소개한다.
 - 애들아 안녕? 내 동생을 소개해 줄게.
내 동생은 우리 어린이집 ○○반에 다녀. 이제 우리처럼 형님이 되는데, 어때 멋지게 생겼지? 눈도 반짝반짝 빛나고...
- 노랫말을 이해한 후 노래를 듣는다.
- 교사의 노래를 듣는다.
 - 선생님이 노래를 불러볼게요.
- 노래의 멜로디를 들어 본 후 한 가지 소리로 부른다.
 - 다 같이 ‘랄랄랄~’로 불러 볼까요?
- 교사와 유아가 나누어 불러보고 바꾸어 부른다(예 : 반짝반짝, 오물조물, 랄랄랄라/나머지 가사부분).
- 노래 전체를 불러본다.
- 노래가 익숙해지면 가사를 바꾸어 부른다. 바뀐 가사를 적어 가사판 위에 붙인다.
- 노래를 부른 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 노래를 부르고 나니 기분이 어떤가요?
 - 어떤 점이 재미있었나요?



- 어려운 점은 없었나요?

다. 활동의 유의점

노래가 익숙해지면 가사를 바꾸어 불러보는 활동을 한다.

라. 활동 평가

1. 노랫말의 뜻을 이해하고 즐겁게 노래를 부르는지 평가한다.
2. 동생들에게 하고 싶은 말을 노랫말로 표현할 수 있는지 평가한다.
 - 음절에 맞게 가사를 바꿀 수 있는가?
 - 상황에 맞는 이야기를 하는가?

마. 확장 활동

악기연주 활동과 연계하고 악기 연주가 익숙해지면 동생반에 찾아가 공연을 한다.

동생들에게

작사 김명순
작곡 진푸른새미

반 짝 반 짝 빛 나 는 예쁜 눈 빛 사 랑 하 는 동 생 들 에 게
오 물 조 물 재 밋 게 갖 고 놀 던 놀 잇 감 을 물 러 주 네
랄 랄 라 - 라 재 미 있 는 놀 이 가 되 - - 길
랄 랄 라 라 신 나 게 지 - 내 길 바 라 며



동생에게 우유주기

활동유형 대·소집단활동

주역 신체

활동목표	친구와 함께 호흡을 맞춰 달리기를 한다. 함께 힘을 모아 신체 활동에 참여하는 기회를 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 기본 운동하기 > 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다. 신체운동·건강 > 신체 활동에 참여하기 > 자발적으로 신체 활동에 참여하기 > 다른 사람과 함께 하는 신체 활동에 참여한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 인성 : 협력-집단 협력 배려-가족에 대한 배려

가. 활동 자료

보자기 2개, 우유병 2개, 사람인형 2개, 의자 2개, 신호악기

나. 활동 방법

- 원하는 선위에 두 팀이 되도록 앉는다.
 - 내가 원하는 색깔의 선위에 가서 앉아 볼까요?
 - 두 팀의 인원이 같은지 한번 세어 볼까요?
 - 파란색 선에 앉은 사람이 초록색 선위에 앉은 사람보다 2명이 더 많네요. 어떻게 하면 좋을까요?
- 자료를 탐색하면서 게임 방법과 지켜야 할 규칙을 소개한다.
 - 이것은 무엇일까요?
 - 왜 이것을 준비해 왔을까요?
 - 동생인 아기가 울고 있어요. 울고 있는 아기에게 우유를 주려면 어떻게 해야 할까요?
 - 동생을 데려갈 때 주의해야 할 것은 무엇이 있을까요?
- 게임방법에 맞추어 게임을 한다.
- 게임을 마친 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 게임을 마치고 나니 기분이 어떤가요?
 - 무엇이 재미있었나요?
 - 어떤 점이 힘들었나요?



〈게임 방법〉

- ① 두 팀이 게임 대형으로 나누어 앉는다.
- ② 각 팀에서 2명씩 나와 보자기 위에 인형(동생)을 올려놓고, 보자기양 쪽을 잡고서 앞뒤로 선다.
- ③ 신호에 맞추어 출발한다.
- ④ 우유병이 있는 반환점(의자)에 도착하여 울고 있는 동생에게 우유를 먹이고 우유병을 다시 제자리에 놓고 친구와 함께 동생을 데리고 제 자리로 돌아온다.

다. 활동의 유의점

1. 활동하기 전에 색깔이 다른 테이프를 바닥에 게임 대형으로 붙인다.
2. 실제 동생(3세)반과 함께 동생 손을 잡고 반환점 돌기 활동을 할 수 있다.

라. 활동 평가

1. 친구와 협력하여 게임에 참여 하는지 평가한다.
2. 규칙을 지켜 즐겁게 참여 했는지 평가한다.
 - 제시된 규칙을 이해했는가?
 - 즐겁게 게임에 참여했는가?



동생들에게 알려주는 형님반 이야기

활동유형 대·소집단활동

주역 이야기나누기

활동목표	반에서 지켜야 할 약속을 말할 수 있다. 사용하던 것을 동생들에게 소중하게 물려 줄 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> · 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 주제를 정하여 함께 이야기를 나눈다. · 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 · 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

쓰기 용지(커다란 종이), 쓰기 및 꾸미기 도구

나. 활동 방법

- 3월이 되면 교실이 바뀌게 되는 것에 대해 이야기를 나눈다.
 - 우리는 어떤 반이 되나요?
 - ○○동생반은 어느 반이 되나요?
- 동생반이 형님반으로 올라오면 우리 반에서 어떤 약속들을 지켜야 할지, 어떻게 전달할 지에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생들이 우리 반으로 올라오면 우리 반에서 지켜야 할 약속에는 어떤 것들이 있을까요?
 - 미술(쌓기, 역할...)영역에서 지켜야 할 약속은 무엇이 있을까요?
 - 어떤 방법으로 우리 반에서 지켜야 할 약속을 알려 줄 수 있을까요?
- 동생들에게 하고 싶은 이야기를 교사가 커다란 종이에 받아 적고, 유아들이 꾸민다.
- 동생반에 가서 내용을 소개한다.

다. 활동의 유의점

영역사진이나 그림 등을 미리 준비하여 종이에 붙여 활동할 수도 있다.

라. 활동 평가

1. 자신의 생각을 말로 정확하게 표현하는지 평가한다.
2. 동생에게 알려줄 우리 반의 약속에 대해 관심을 가지고 있는지 평가한다.



마. 확장 활동

1. 역할놀이에서 교실 대청소 놀이로 연계해서 활동할 수 있다.
2. 언어영역에서 동생에게 편지쓰기로 연계해서 활동할 수 있다.

코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!

활동유형 대·소집단활동

영역 동극

활동목표	동화를 듣고, 동극내용을 말한다. 친구와 동극활동에 참여한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 듣기 > 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 > 동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이로 표현하기 > 일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀이로 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 협력-집단 협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

융관동화 ‘코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!’ 🐘, 역할 머리띠

나. 활동 방법

1. 융관동화 ‘코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!’를 듣는다.
2. 동화 내용을 회상하며 이야기 나눈다.
 - 이 동화에는 누가 나왔나요?
 - 코끼리 형님이 어디를 가고 있었지요?
 - 코끼리 형님은 뭐라고 말했나요?
 - 토끼는 뭐라고 말했나요?
3. 동극을 할 것을 이야기하고, 지켜야 할 약속과 역할에 대해 이야기 나눈다.
 - 동극을 할 건데, 어떤 약속을 지켜야 우리가 재미있게 동극을 할 수 있을까요?
 - 나와서 동극을 하는 사람이 지켜야 할 약속은?
 - 앉아서 보는 사람이 지켜야 할 약속은?
 - 코끼리는 누가 맡아서 해 볼까요?
4. 동극을 한다.
 - 동극을 하는 사람들은 어디에 앉아 있을까요?



- 누가 제일 먼저 나오나요?
 - 교사의 해설에 맞추어 자기 역할에 따라 대사를 한다.
(어느 날 코끼리 형님은... 웃음소리가 그치지 않았답니다)
 - 공연한 사람들은 모두 나와서 인사해 볼까요?
5. 동극을 마친 후 평가한다.
- 동극을 하고 나니 기분이 어떤가요?
 - 어떤 점이 재미있었나요?
 - 조금 아쉬운 점은 없었나요?

다. 활동 평가

1. 동화의 내용을 이해하고 주의 깊게 듣는지 평가한다.
2. 동화의 내용을 이해하여 이를 동극으로 표현할 때 적절한 대사를 할 수 있는지 평가한다.
 - 동화의 순서를 기억하는가?
 - 상황에 맞는 대사를 하는가?

마. 확장 활동

동생반에 가서 공연을 한다. 이때 각 주인공을 두 명씩 맡아도 되며, 동화에 나오는 ‘바람’ 같은 역할을 정해서 맡아 한다.

〈코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!〉

어느 날 코끼리 형님은 동네 구경을 하고 있었어요. 그때 지나가던 토끼가 코끼리 형님에게 물었어요.

토끼 : “코끼리 형님, 어디가세요?”

코끼리 : “응, 동네 구경하고 있단다.”

토끼 : “아, 재미있겠다. 코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!”

코끼리 : “그래, 어서 올라타. 함께 가자!”

토끼 : “역시, 코끼리 형님이 최고야!”

이렇게 코끼리 등에 올라탄 토끼와 코끼리는 동네 구경을 하고 있었어요.

이 때, 지나가던 다람쥐가 코끼리와 토끼를 보았어요.

다람쥐 : “코끼리 형님, 어디가세요?”

코끼리 : “응, 동네 구경하고 있단다.”

다람쥐 : “아, 재미있겠다. 코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!”

코끼리 : “그래, 어서 올라타. 함께 가자!”

다람쥐 : “역시, 코끼리 형님이 최고야!”

이렇게 코끼리 등에 올라탄 토끼와 다람쥐와 코끼리는 동네 구경을 하고 있었어요.

이 때, 지나가던 여우가 코끼리와 토끼와 다람쥐를 보았어요.

여 우 : “코끼리 형님, 어디가세요?”

코끼리 : “응, 동네 구경하고 있단다.”



여우 : “아, 재미있겠다. 코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!”
 코끼리 : “그래, 어서 올라타. 함께 가자!”
 여우 : “역시, 코끼리 형님이 최고야!”

이렇게 코끼리 등에 올라탄 토끼와 다람쥐와 여우, 코끼리는 동네 구경을 하고 있었어요.
 동네 개울가를 지나갈 때였어요. 바람이 송~하고 불자 코끼리 등에 타고 있던 토끼, 다람쥐, 여우는 그만
 개울물에 빠지고 말았어요.
 코끼리는 말했어요.

코끼리 : 애들아! 우리 신나게 물놀이 하자!
 토끼, 다람쥐, 여우 : 그래, 그래! 우리 신나게 물놀이 하자!

이날 오후 개울가에서는 신나는 웃음소리가 그치지 않았답니다.

형님 공연단

활동유형 대·소집단활동

주요 음악

활동목표	동요에 맞추어 다양한 표현 활동을 한다. 다른 사람의 예술적 표현을 존중하며 감상하기를 즐긴다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 통합적으로 표현하기 > 음악, 움직임과 춤, 미술, 극놀이 등을 통합하여 표현한다. 예술경험 > 예술 감상하기 > 다양한 예술 감상하기 > 나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-집단 협력 나눔-나눔을 실천하기

가. 활동 자료

‘동생들에게’ 가사판, 리듬악기, 색보자기

나. 활동 방법

- 소집단으로 모둠을 나누어 ‘형님 공연단’을 구성한다.
 - TV나 공연장에서 공연하는 것을 본 경험이 있나요?
 - 우리도 ‘형님 공연단’을 만들어 동생들에게 공연을 보여 줄까요?
- 자료를 보며 동요 ‘동생들에게’의 의미를 잘 전달 할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 이것은 무엇인가요?





- 노래 부르기 말고 어떤 방법으로 노래를 전달 할 수 있을까요?
(악기 연주하기, 색보자기로 노래에 맞춰 움직여 보기)
- 3. 소집단(모둠)으로 나누어 각 모둠이 발표할 내용과 역할을 정한다.
 - 이 모듬은 어떤 것으로 발표하기로 했나요?
 - 각자 어떤 역할을 맡기로 했나요?
 - 필요한 것들은 무엇이 있나요?
- 4. 모듬별로 공연 연습을 한다.
- 5. 모듬별로 공연 발표를 한다.
- 6. '형님 공연단' 활동에 대해 평가한다.
 - 형님 공연단 활동을 하면서 어떤 점이 즐거웠나요? 힘들었던 점은 없었나요?
 - 다른 모듬의 칭찬할 점이나 좋았던 점은 무엇이 있나요?
 - 자기 모듬에서 가장 잘 표현 되어서 자랑스러웠던 부분이 있나요?
 - 공연단 활동을 다시 한다면 어떤 부분을 바꿔서 하고 싶나요?

다. 활동의 유의점

1. 공연단 활동을 어려워하는 경우 교사가 구체적인 예를 들어 시범을 보인다.
2. 공연단에 대한 사전지식이 숙지된 후, 활동하도록 한다.

라. 활동 평가

1. 노랫말에 맞추어 악기나 색 보자기를 이용해 표현할 수 있는지 평가한다.
 - 노랫말에 맞추어 악기를 연주 하는가?
 - 노래에 맞추어 색 보자기를 이용한 표현을 할 수 있는가?
2. 다른 사람의 예술적 표현 감상하기를 즐기는가를 평가한다.

마. 확장 활동

동생반 등을 초대해서 공연 발표회를 갖는다.



느린 동생과 빠른 형님

활동유형 대·소집단활동

주요 신체

활동목표	다양한 속도로 몸을 움직일 수 있다. 친구와 어울려 신체활동을 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 움직인다. 신체운동·건강 > 신체 활동에 참여하기 > 자발적으로 신체 활동에 참여하기 > 다른 사람과 함께 하는 신체 활동에 참여한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

동시 ‘느린 동생과 빠른 형님’

나. 활동 방법

- 빠르게 움직이는 것과 느리게 움직이는 것들에 대한 이야기를 나눈다.
 - 느리게(빠르게) 움직이는 것들에는 어떤 것들이 있을까요?
 - 어디서 보았나요?
 - 보았을 때 얼마나 느리게(빠르게) 움직였나요?
- 유아들에게 ‘느린 동생 빠른 형님’ 동시를 들려준다(동시 중 ‘느리게 느리게 아주 느리게’ 부분과 ‘빠르게 빠르게 아주 빠르게’ 부분은 아주 느리게 또는 매우 빠르게 읊어 준다).
- 동시 내용에 따라 양손바닥을 사용하여 빠른 리듬과 느린 리듬에 맞춰 바닥치기를 한다.
 - ‘느리게 느리게 아주 느리게’ 부분과 ‘빠르게 빠르게 아주 빠르게’ 부분이 나오면 너희들이 손바닥으로 느리게 또는 빠르게 바닥을 쳐볼 수 있나요?
 - ‘느리게 느리게’는 어떻게 바닥을 칠 수 있을까요?
 - ‘빠르게 빠르게’는 어떻게 칠 수 있을까요?
 - ‘조금 더 느리게 더 느리게 더 느리게’는 어떻게 손바닥으로 칠 수 있을까요?
- 동시가 익숙해지면 두 집단으로 나누어 한 집단은 동생, 다른 집단은 형님이 되어 움직인다.
 - 동시에 따라 이제는 우리가 동생과 형님이 되어 볼 거예요.
 - 여기 동그라미가 있어요. 동생(형님)이 되고 싶은 유아는 동생(형님)을 읽을 때 동그라미 안으로 들어왔다 나가면 되는 거예요.



5. 활동 후 평가한다.

- 어떤 점이 재미있었나요?
- 어떤 점이 힘들었었나요?

〈느린 동생과 빠른 형님〉

느리게 느리게 아주 느리게
아기 동생이 기어간다.
느리게 느리게 아주 느리게
방안에서 엄마를 부르며

빠르게 빠르게 아주 빠르게
형님이 걸어간다.
빠르게 빠르게 아주 빠르게
집안을 온통 다니며

다. 활동의 유의점

1. 1연을 읊을 때는 한 집단의 유아들만 앞으로 움직이며 기어 나온다.
2. 1연 읊는 것이 끝나자마자 매우 느린 음악을 틀어 주거나 리듬막대로 아주 느린 박자를 쳐 주어 충분히 움직이는 경험을 갖도록 한다.
3. 동생 집단 유아의 움직임이 끝나면 2연을 읊어주며 빠른 동작을 표현 하도록 한다.
4. 2연이 끝나자 마자 빠른 음악을 틀어주거나 리듬막대 등으로 아주 빠른 박자를 쳐 주어 충분히 움직이는 경험을 갖도록 한다.
5. 빠르게 뛰어 다니면 다칠 위험이 있으므로, 경보식으로 걸어 다니도록 격려한다.

라. 활동 평가

1. 다양한 속도로 몸을 움직일 수 있는지 평가한다.
 - 몸을 느리게 움직일 수 있는가?
 - 몸을 빠르게 움직일 수 있는가?
2. 친구와 어울려 신체 활동에 참여하는지 평가한다.



형님은 만들고 동생은 건너요

활동유형

실외활동

활동목표	몸의 균형을 유지하며 활동할 수 있다. 게임의 규칙을 이해하며 준수할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 신체 각 부분을 협응하여 움직임을 조절한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 사회적 가치를 알고 지키기 > 다른 사람과 한 약속이나 공공규칙을 지킨다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-개방성 인성 : 협력-집단 협력 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

큰 종이 벽돌 블록 4개, 형님과 동생 머리띠, 점수판, 반환점 2개

나. 활동 방법

- 징검다리에 대해 이야기 나눈다.
 - 징검다리를 본 적이 있나요?
 - 어디서 보았나요?
 - 어떤 모양이었는지 기억나나요?
- 게임 방법에 대해 이야기를 나눈다.
 - 오늘은 징검다리를 건너는 게임을 할 거예요.
 - 징검다리를 어떻게 건너면 좋을까요?
 - 징검다리를 누가 놓아주고 누가 밟고 지나가는 방법이 좋을까요?
- 게임 규칙에 대해 이야기 나눈다.
 - 만약에 징검다리에서 떨어지게 되면 어떻게 하면 좋을까요?
- 규칙을 지켜 게임을 한다.
- 게임을 마친 후 평가한다.
 - 어느 팀이 잘했는지 점수판을 보며 세어볼까요?
 - 다 같이 열심히 했으니 박수쳐 볼까요?



〈게임 방법〉

- ① 두 팀으로 나누어 앉는다.
- ② 각 팀에서 두 명씩 짝을 지어 한 명은 형님이 되고, 한 명은 동생이 된다.
- ③ 출발선에 각 팀의 형님과 동생이 함께 선다.
- ④ 형님은 벽돌 블록을 옮겨 주고, 동생은 그것을 밟고 반환점까지 간다.
- ⑤ 돌아올 때는 돌이 손을 잡고 달려온다.

다. 활동의 유의점

- 1. 빨리 하기보다는 규칙을 정확하게 지켜 게임하도록 한다.
- 2. 바닥이 너무 미끄럽지 않은 곳으로 선택해서 활동하거나 종이 벽돌 블록을 적절히 고정시켜 놓는다.
- 3. 동생반과 연계하여 활동할 수 있다.

라. 활동 평가

- 1. 몸의 균형을 유지하며 활동할 수 있는지 평가한다.
- 2. 게임의 규칙을 이해하며 활동에 즐겁게 참여하는지 평가한다.
 - 제시된 규칙을 이해했는가?
 - 즐겁게 게임에 참여했는가?

마. 확장 활동

쌓기 놀이 영역에서 징검다리 만들기 등의 활동으로 놀이를 확장한다.



동생 손을 잡고 산책해 봐요

활동유형

실외활동

활동목표	어린이집 주변 환경에 관심을 갖는다. 동생과 함께 하며 도움을 주고 받는 경험을 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기 > 주변 사물과 자연세계에 대해 지속적으로 호기심을 갖는다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

구급상자, 카메라, 관찰 기록지

나. 활동 방법

1. 등원하면서 보았던 것들에 대해 이야기 나눈다.
 - 등원 하면서 무엇을 보았나요?
 - 혹시 내가 그동안 못 보았던 것을 새롭게 본 사람 있나요?
2. 동생들과 함께 어린이집 주변을 산책할 것에 대해 계획한다.
 - 동생들과 함께 어린이집 주변을 산책하면서 무엇이 있나 잘 봅시다.
 - 우리가 본 것들을 잘 기억하기 위해서 무엇이 필요할까요?
 - 다른 준비물은 무엇이 필요할까요?
3. 동생반과 함께 산책 할 때 지켜야 할 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생들과 함께 어린이집 주변을 산책할 건데, 우리가 주의해야 할 것은 무엇이 있나요?
4. 동생들과 함께 어린이 집 주변을 산책한다.
5. 산책 후 느낌을 이야기 나눈다.
 - 동생과 함께 산책할 때 어떤 점이 좋았나요?
 - 동생과 함께 산책할 때 어떤 점이 힘들었나요?





다. 활동의 유의점

1. 관찰 기록지에 어린이집을 중심으로 큰 길을 미리 그려 놓는다.
2. 관찰 기록지에 그려 놓은 길을 중심으로 산책 코스를 정한다.
3. 외부 활동이므로 안전에 각별히 유의한다.

라. 활동 평가

1. 산책을 할 때 주변 환경을 살피는 태도를 보이는지 평가한다.
 - 주변에 있는 것들을 주의 깊게 보는가?
 - 경험 했던 곳들을 기억하며 산책하는가?
2. 동생을 배려하며 활동을 하는지 평가한다.

3주



형님이 될 준비를 해요

1. 형님 키보다 높이
2. 수료식 단상 만들기
3. 선생님 놀이
4. 물려주는 물건 시장
5. 따라다니는 그림
6. 형님 물건, 동생 물건
7. 작게, 작게, 크게, 크게 말하기(언어전달 놀이)
8. 친구에게 마음 전하기
9. 형님반과 다른 것
10. 숫자 '7'로 구성하기
11. '키가 자라면' 리듬악기 합주
12. 쇼팽의 '이별곡' 감상하기
13. 형님이 되면
14. 동생들을 위한 꼬마 김밥
15. 큰 신발 신고 걷기
16. 동생을 도울 수 있어요(책 만들기)
17. 동생과 함께 '동글게 동글게'
18. 형님 물건 알뜰시장
19. 친구와 함께 겨울나무 안아보기
20. 큰 걸음으로 거리재기



형님 키보다 높이

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **쌓기놀이영역**

활동목표	신체(키)와 높이를 비교하면서 블록을 쌓는다. 신체와 관련된 길이를 이용하여 블록놀이한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다. 신체운동·건강 > 신체인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기 > 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 인성 : 존중-자신과 전통 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

종이벽돌블록

나. 활동 방법

- 블록을 여러 가지 방법(모양)으로 쌓아 본다.
 - 블록을 어떻게 쌓아볼까요?
 - 블록을 높이 쌓으려면 어떤 모양으로 쌓아야 할까요?
- 블록을 형님 키보다 높이 쌓아 본다.
 - 형님 키보다 높이 블록을 쌓으려면 어떻게 해야 할까요?
 - 블록이 쓰러뜨리지 않도록 쌓으려면 어떻게 해야 할까요?
(어떤 모양으로 쌓아야) 할까요?
- 친구들과 함께 반복해서 쌓기 놀이 해 본다.
 - 누가 쌓은 블록이 가장 높았나요?
 - 어떻게 해야 블록이 쓰러지지 않았고 높이 쌓을 수 있었나요?
- 형님 키 보다 높은 구조물을 친구와 함께 구성해 본다.
 - 형님 키보다 높은 것은 무엇이 있을까요?
 - 형님 키보다 높이 쌓은 블록의 이름을 정해 볼까요?





다. 활동의 유의점

1. 키 이상으로 블록을 쌓을 때 의자나 발판을 안전하게 사용한다.
2. 블록이 쓰러져도 주변 친구들의 놀이를 방해하지 않도록 공간을 충분히 확보한 후 놀이 한다.

라. 활동 평가

1. 블록을 내 신체만큼 안정적으로 쌓고 키와 비교하는 것에 관심을 보이는지 평가한다.
 - 블록을 키 이상으로 안정적으로 쌓는가?
 - 키와 블록의 높이를 비교하고, 높이에 대해 인식하는가?
2. 친구들이 쌓은 높이를 서로 비교하면서 놀이하는지 평가한다.
 - 친구와 함께 하는 쌓기 놀이에 참여하는가?
 - 친구와 의논하여 구조물을 정하고 구성하는가?

마. 확장 활동

1. 블록 높이 쌓기 또는 빨리 쌓기 시합을 해 본다.
2. 종이 블록 젠가(쓰러뜨리지 않고 한칸 씩 빼기) 놀이를 한다.

수료식 단상 만들기

활동유형 오전자유선택활동

영역 쌓기놀이영역

활동목표	블록의 크기와 모양을 이용해서 사물을 만든다. 친구들과 함께 극놀이를 위한 공간을 구성한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 물체의 모양에 관심을 갖는다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이를 표현하기 > 소품, 배경, 의상 등을 사용하여 협동적으로 극놀이를 한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 협력-집단 협력

가. 활동 자료

여러 가지 블록(종이벽돌블록, 레고블록 등)

나. 활동 방법

1. 수료식의 의미에 대해 알아본다.



- 수료식이 무엇인지 알고 있나요?
- 수료식을 하기 위해서는 어떤 것이 필요할까요?
- 2. 종이 블록을 이용해서 수료식장을 구성해 본다.
 - 수료식장은 어떻게 생겼나요?
 - 수료식 단상을 본 적 있나요?
 - 수료식 단상은 어떤 모양일까요?
- 3. 완성된 수료식장에서 수료증을 주고받으며 친구들과 놀이한다.
 - 수료식을 하는 이유가 뭘까요?
 - 수료식을 할 때 친구에게 어떤 말을 해주면 좋을까요?
 - 친구들과 함께 수료식을 해볼까요?
 - 수료식 단상에 올라가보니 기분이 어떤가요?



다. 활동의 유의점

‘수료식’의 의미에 대해서 이해 할 수 있도록 수료식 장면을 찍은 사진이나 영상을 함께 보는 경험을 갖는다.

라. 활동 평가

1. 블록의 크기와 모양을 인식하며 놀이하는지 평가한다.
2. 설명을 듣거나 경험했던 상황과 관련된 공간을 스스로 생각하여 구성하는지 평가한다.
 - 수료식과 관련된 경험을 이야기 하는가?
 - 수료식을 하기 위한 공간처럼 놀이 장소를 꾸며 보려고 스스로 시도하는가?

마. 확장 활동

1. 반 친구들이 모여서 수료식을 해 본다.
2. 수료식 외 졸업식, 결혼식, 돌잔치 등 축하의 의미를 전하는 여러 가지 행사에 대해 조사 하고 알아본다.



선생님 놀이

활동유형 오전자유선택활동

포 역 역할놀이영역

활동목표	친구와 함께 역할을 정하여 놀이한다. 주변 사람의 역할을 이해하고 친근함을 표현한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이로 표현하기 > 일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀이로 표현한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 인성 : 존중-다른 사람과 다른 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

여러 선생님 사진(유아들과 활동하고 있는 사진), 의상, 소지품, 화이트보드 등

나. 활동 방법

- 어린이집 선생님들의 모습이 있는 사진을 본다.
 - 선생님은 어떤 일을 하는 사람인가요?
 - ○○반 선생님께서는 무엇을 하고 계시나요?
 - 어느 반 선생님이 되어 보고 싶은가요?
 - ○○ 선생님이 되려면 무엇이 있어야 할까요?
- 선생님의 역할이나 행동에 대해 이야기 나누다.
 - 내가 선생님 이라면 어떻게 인사할까요?
 - 내가 선생님 이라면 어떤 것을 알려줄까요?
 - 내가 선생님 이라면 어떤 모습(옷, 표정 등)일까요?
- 선생님이 되어 친구들을 지도하는 역할을 해 본다.
 - 선생님 역할을 하는 친구의 이야기를 잘 들어볼까요?
- 역할을 바꿔가면서 놀이 해 본다.
- 선생님 역할을 했을 때 느낌에 대해 이야기 해 본다.
 - 선생님이 되어 보니 기분이 어땠나요?



다. 활동의 유의점

직업으로서 교사를 인식하기보다는 내 주변의 친근한 대상에 대해 구체적으로 인식(사용하는 언어, 행동, 외모적 특징, 사용하는 물품 등)해 보는 기회를 가진다.



라. 활동 평가

1. 친구와 하는 역할놀이에 적극적으로 참여하는지 평가한다.
 - 역할을 경험하는 것에 흥미를 보이는가?
 - 친구와 함께 역할을 정하고 놀이할 때 집중하는가?
2. 어린이집 교사에 대해 친근함을 표현하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 선생님과 관련 된 물건을 만들어 보는 활동한다.
2. 선생님께 감사의 편지쓰기 한다.

물려주는 물건 시장

활동유형 오전자유선택활동

역 역할놀이영역

활동목표	물건을 나누고 바꾸면서 사용하는 것을 경험한다. 상황에 맞는 말을 주고받으며 놀이한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 사회적 가치를 알고 지키기 > 자연과 자원을 아끼는 습관을 기른다. • 의사소통 > 말하기 > 상황에 맞게 바른 태도로 말하기 > 상대를 바라보며 말한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 • 인성 : 존중-생명과 환경에 대한 존중

가. 활동 자료

여러 가지 재활용 물품(옷, 놀이감, 가방 등등), 모형 돈, 종이가방 등

나. 활동 방법

1. 형님이 되면 사용하는 물건과 사용하지 않는 물건에 대해 알아본다.
 - 형님이 되면 사용하는 물건은 무엇이 있을까요?
 - 형님이 되면 사용하지 않는 물건은 무엇이 있을까요?
2. 물려주는 물건의 의미에 대해 알아본다.
 - 내가 형님이 되면서 사용하지 않는 물건을 어떻게 하면 좋을까요?
 - 형님들이 동생들에게 줄 수 있는 물건에는 어떤 것이 있을까요?
 - 작아진 옷이나 가방, 놀이감 등을 어떻게 하면 좋을까요?



3. 친구들과 함께 ‘물려주는 물건 시장’을 구성하고, 사고파는 역할을 정해서 놀이한다.
 - 물건을 살 때 무엇이 필요할까요?
 - 물건을 살 때 어떻게 해야 하나요?
 - 물건을 팔 때 어떻게 해야 하나요?
 - 물건을 살 땐 물건을 어떻게 고르고 어떤 물건을 사야 할까요?
 - 형님이 되면 사용하게 될 물건을 찾아보고 사 볼까요?
4. 놀이 후 느낌을 이야기 해 본다.
 - 형님 물건을 내가 골라서 사보니 기분이 어떤가요?
 - 동생들에게 물건을 물려주면 기분이 어떨까요?

다. 활동의 유의점

1. 물물 교환 놀이를 할 수 있도록 재활용 물품(가정연계활동)을 충분히 준비한다.
2. 쿠폰이나 모형 화폐를 이용하여 사고파는 놀이를 한다.

라. 활동 평가

1. 극놀이에 관심을 보이며 참여하는지 평가한다.
 - 시장놀이에 관심을 보이는가?
 - 맡은 역할을 적극적으로 표현하려고 시도하는가?
2. 자원을 아끼고 소중히 다루는 것이 가치로운 일임을 표현하며 놀이하는지 평가한다.
 - 사고(파고) 싶은 물건을 신중히 생각하여 모형 돈과 교환하는가?
 - 내가 산 물건을 소중히 생각하고 다루는가?



따라다니는 그림

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **미술영역**

활동목표	친구와 협력하여 그림을 그려 본다. 소근육을 조절하여 그리기 도구를 다룬다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 협동적인 미술활동에 참여한다. • 신체운동 · 건강 > 신체인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기 > 신체 각 부분의 특성을 이해하고 활용하여 움직인다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

그리기 도구(도화지, 색연필, 사인펜, 연필 등)

나. 활동 방법

1. 동생일 때 형님을 따라다니거나 엄마 아빠를 따라다니는 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 같이 놀아달라고 형님을 따라다녀 본 적이 있나요?
 - 엄마 아빠의 손을 잡고 어딘가를 따라가거나 함께 가고 싶다고 떼를 쓴 적이 있나요?
 - ‘졸졸’ 따라다니는 모습을 본 적이 있나요?
2. 도화지에 간단한 도형을 그려본다.
 - 혼자서 그림을 그려보니 어떨까요?
3. 2명이 짝을 정한 후 형과 동생을 정하고 형 역할의 친구가 선을 그리면 동생 역할의 친구가 따라서 그려 본다.
 - 동생이 잘 따라서 그림을 그리게 하려면 어떻게 해야 할까요?
4. 서로 역할을 바꿔서 그림을 그려 본다.
5. 따라다니는 그림 그리기를 한 후 느낌을 이야기 해 본다.
 - 누군가 내 그림을 따라서 그리니 느낌이 어땠나요?
 - 친구의 그림을 따라서 그려보니 느낌이 어땠나요?





다. 활동의 유의점

1. 선을 따라서 그리는 방법을 관찰한 후 친구와 함께 놀이한다.
2. 선을 따라 그리는 것이 어려우면 도형을 따라 그리며 놀이한다.

라. 활동 평가

1. 친구와 협력하는 미술 놀이에 흥미를 보이는지 평가한다.
 - 친구의 그림을 따라서 그리는 것에 관심을 보이며 참여하는가?
 - 친구가 따라서 그림을 그리도록 속도를 조절하는가?
2. 그리기 도구를 안정적 다루면서 소근육을 조절하는지 평가해 본다.

마. 확장 활동

1. 도형이나 선을 번갈아 그리면서 협동으로 그려 본다.
2. 형과 동생 역할을 각각 맡은 후 '행동 따라하기' 해 본다.

형님 물건, 동생 물건

활동유형 오전자유선택활동

영역 미술영역

활동목표	우리가 사용하는 물건을 분류하여 비교해 본다. 그림과 사진을 이용해서 콜라주 기법을 경험한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 자료 수집과 결과 나타내기 > 한 가지 기준으로 자료를 분류해 본다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 다양한 미술활동으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장

가. 활동 자료

8절 도화지, 여러 가지 물건 사진(교실, 교구, 소지품 등), 내 사진(아기 때 사진, 지금 모습 사진), 색연필, 수성 매직

나. 활동 방법

1. 학용품이나 개인 소지품과 관련된 그림이나 사진을 살펴본다.
 - 무슨 그림일까요?



- 어떻게 사용하는 물건일까요?
 - 누가 사용하는 물건일까요?
 - 사용해 본 경험이 있나요?
2. 콜라주 기법으로 동생물건과 형님 물건을 분류해 본다.
- 여러 가지 물건 중 형님이 사용하는 물건과 동생이 사용하는 물건을 나눠서 붙여 볼까요?
 - 형님이 사용하는 물건은 어떤 것들이 있나요?
 - 동생이 사용하는 물건은 어떤 것들이 있나요?
 - 사진이나 그림에 없는 물건이 생각나면 직접 그려볼까요?
3. 완성된 콜라주를 감상해 본다.
- 완성된 그림을 보니 어떤가요?
 - 앞으로 사용 해 보고 싶은 형님 물건이 있나요?

〈콜라주 기법〉

- ① 8절 크기 이상 도화지를 반으로 나눠서 한쪽에는 아기였을 때 사진, 한쪽에는 지금 모습 사진을 붙인다.
- ② 여러 가지 물건 중 아기 때 사용했던 물건을 아기 사진이 있는 면에 붙인다.
- ③ 여러 가지 물건 중 형님이 되어서 사용하는 물건을 지금 모습 사진이 있는 면에 붙인다.
- ④ 글씨를 쓸 수 있는 유아들은 물건의 이름을 옆에 적어 넣거나 색칠을 해서 꾸며준다.

다. 활동의 유의점

1. 다양한 형님 물건과 동생 물건 사진과 그림을 이용하여 분류한다.
2. 도안이나 사진을 구하기 어려울 경우 이미 사용해 본 경험이 있거나 현재 친숙하게 경험할 수 있는 물건 사진을 직접 찍어서 사용한다.

라. 활동목표

1. 형님과 동생 물건을 분류하는 놀이에 관심을 보이는지 평가한다.
2. 새로운 미술 기법에 관심을 보이며 적극적으로 표현하고자 시도하는지 평가한다.
 - 콜라주 기법에 흥미를 보이는가?
 - 사진과 그림을 분류해서 붙이는 것에 집중해서 참여하는가?

마. 확장 활동

1. 물건의 이름과 쓰임에 대해서 구체적으로 알아본다.
2. 어른이 되면 자유롭게 사용할 수 있는 물건에 대해 알아본다.



작게, 작게, 크게, 크게 말하기 (언어전달 놀이)

활동유형 **오전자유선택활동**

연령 **언어영역**

활동목표	적절한 소리와 발음으로 다른 사람에게 단어를 전한다. 놀이 방법이나 규칙에 따라 친구와 놀이한다. 일정한 규칙에 맞춰 친구와 협력하여 놀이한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 말하기 > 낱말과 문장으로 말하기 > 친숙한 낱말을 정확하게 발음해 본다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 사회적 가치를 알고 지키기 > 다른 사람과 한 약속이나 공공규칙을 지킨다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

두꺼운 도화지, 스티커, 색종이 등

〈나팔 만들기 방법〉

- ① 두꺼운 도화지를 20cm 정사각형으로 자른다.
 - ② 직각 부분 중 한쪽을 부채꼴 모양으로 둥글게 잘라준다.
 - ③ 뾰족한 직각부분의 3cm 정도 부분을 부채꼴 모양으로 잘라낸다.
 - ④ 두 개의 직선을 맞대어 테이프로 고정시킨다.
 - ⑤ 겉면에 스티커나 색종이를 붙여서 나팔을 완성해 본다.
- * 나팔을 코팅지나 부드러운 플라스틱 재질로 만들어서 꾸며 보는 활동을 해 본다.

나. 활동 방법

1. 나팔을 보거나 사용해 본 경험이 있는지 이야기 나눈다.
 - 나팔을 보거나 사용해 본 경험이 있나요?
 - 나팔은 언제 사용할까요?
 - 나팔을 사용하면 소리가 어떻게 들릴까요?
2. 나팔을 사용해서 여러 가지 말을 해 본다.
 - 나팔을 사용해서 말했더니 소리가 어떻게 들리나요?
3. 나팔을 이용해서 작은 소리로 이야기 해 본다.
 - 소리가 어떻게 들리나요?
 - 다른 친구들에게 들리지 않도록 말하려면 어떻게 말해야 할까요?
4. 한명의 친구가 귓속말을 하면 다음 친구에게 전달하는 방식으로 놀이 해 본다.
 - 시작할 때의 말과 마지막에 친구가 들은 말이 맞는지 확인한다.
5. 말을 크게 할 때와 작게 할 때의 차이점을 알아본다.



- 나팔을 이용해서 소리를 내어 보니 어떤가요?
- 나팔로 큰소리로 이야기를 할 때 어땠나요?
- 나팔로 작은 소리로 이야기를 할 때 어땠나요?
- 큰 소리로 이야기를 해야 할 때는 언제인가요?
- 작은 소리로 이야기를 해야 할 때는 언제인가요?

다. 활동의 유의점

1. 친구의 귀에 큰 소리로 이야기를 하거나 소리를 질러서 친구가 놀라는 일이 발생하지 않도록 전달방법을 충분히 연습한다.
2. 플라스틱 재질의 나팔을 만들 때 안전사고가 발생하지 않도록 재료의 특성에 대해 자세히 알아본다.

라. 활동 평가

1. 다른 사람에게 단어나 문장을 전달할 때 소리 크기를 조절하여 말하는지 평가한다.
 - 나팔에 관심을 보이고, 사용해 보려고 시도하는가?
 - 나팔을 사용할 때 소리 크기를 조절하여 말하는가?
2. 친구들과 정한 놀이 규칙에 따라서 놀이하는지 평가한다.
 - 큰 소리로 말할 때 크게 말하고 작은 소리로 말할 때 작게 이야기 하는가?
 - 정해진 소리크기에 따라 조절하여 단어나 문장을 말하는가?

마. 확장 활동

멀리 있는 친구에게 큰소리로 전달하기, 함께 이야기하기(이구동성) 놀이 해 본다.



친구에게 마음 전하기

활동유형 **오전자유선택활동**

연령 **언어영역**

활동목표	친구에게 전하고 싶은 단어나 문장을 쓰거나 그림으로 그려 본다. 편지지를 재료와 도구를 사용하여 꾸며 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 글자와 비슷한 형태로 표현하다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 인성 : 협력-긍정적 상호의존감

가. 활동 자료

여러 가지 편지지, 색연필, 스티커, 연필, 지우개, 가위, 풀 등

나. 활동 방법

- 여러 가지 편지지를 살펴본다.
 - 편지를 받아 본 적이 있나요?
 - 어떤 (모양의)편지를 본 적이 있나요?
 - 편지는 왜 보내고 받을까요?
 - 편지에는 어떤 내용이 있을까요?
- 편지지를 꾸며서 친구에게 편지를 보내 본다.
 - 편지를 주고 싶은 친구가 있나요?
 - 왜 그 친구에게 주고 싶은가요?
 - 친구에게 어떤 말을 해주고 싶은가요?
 - 편지지를 어떤 모양으로 만들까요?
- 완성된 편지를 친구에게 전해 준다.
 - 친구에게 편지를 써서 전해 준 느낌이 어떤가요?



다. 활동의 유의점

- 다양한 모양의 편지를 충분히 탐색하고 친구에게 전할 편지를 구성해 본다.
- 단어나 문장을 쓰기 어려울 경우 '단어' 혹은 '문장'을 보고 따라서 쓰거나 그림을 그려서 보낸다.



라. 활동목표

1. 친구에게 선물하기 위한 편지를 적극적으로 구성하는지 평가한다.
2. 편지지를 꾸미는 재료와 도구를 다양하게 사용하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 교실 우체통에 편지를 넣어 친구들과 보내고 받기 놀이 해 본다.
2. 동생들에게 편지를 쓰거나 그림을 그려서 전해주는 활동 해 본다.

형님반과 다른 것

활동유형 오전자유선택활동

영역 수과학 · 조작영역

활동목표	교실 내에 같은 점과 다른 점을 찾고 비교해 본다. 관찰한 내용을 그림으로 그려 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다. • 예술경험 > 아름다움 찾아보기 > 미술적 요소 탐색하기 > 자연과 사물의 색, 모양, 질감 등에 관심을 갖는다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장

가. 활동 자료

컴퓨터(or 노트북), 디지털 카메라, 종이, 그리기 도구, 교실 사진



영아반



유아반

나. 활동 방법

1. 우리 반을 돌아보며 영역을 관찰 해 본다.
 - 우리 반 영역이 어떻게 생겼는지 관찰해 볼까요?



- 영역 안에는 어떤 놀이감이 있나요?
 - 책상과 의자가 어떤 모양으로 놓여있나요?
2. 형님반을 돌아보며 영역을 관찰해 본다.
 - 형님반 영역은 어떻게 생겼는지 관찰해 보세요.
 - 형님반 놀이감은 어떻게 생겼나요?
 - 형님반 책상과 의자는 어떤 모양으로 놓여있나요?
 3. 우리 반과 형님반의 같은 부분과 다른 부분을 생각하며 그림으로 그려 본다.
 - 우리 반과 형님반의 놀이감 모양은 서로 어떤가요?
 - 형님반의 책상과 우리 반의 책상의 모양은 서로 어떤가요?
 - 형님반에는 있지만 우리 반에는 없는 것이 무엇인가요?
 - 우리 반에는 있지만 형님반에는 없는 것이 무엇인가요?
 4. 그린 그림을 감상하면서 형님반과 우리 반의 같은 점과 다른 점을 이야기 나눈다.

다. 활동의 유의점

1. 그리기 활동에 흥미를 보이지 않거나 구체적으로 표현하는 것을 어려워할 경우 디지털 카메라로 다른 부분을 직접 촬영해 본다.
2. 두 교실을 비교한 후 교실 전체를 찍은 사진을 보면서 같은 부분과 다른 부분을 찾아본다.

라. 활동 평가

1. 교실을 비교하는 것에 관심을 보이며 참여하는지 평가한다.
 - 다른반 교실에 관심을 보이고, 적극적으로 탐색하는가?
 - 같은 부분과 다른 부분을 찾아보려고 시도하는가?
2. 관찰한 내용을 바탕으로 그리기를 시도하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 동생반과 같은 점, 다른 점을 비교해 본다.
2. 형님들이 사용하는 놀이감을 빌려서 놀이해 보거나 형님반에 가서 직접 놀이감 사용을 배우며 놀이 해 본다.



숫자 '7'로 구성하기

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **수과학 · 조작영역**

활동목표	숫자 '7'을 읽고, 개념을 이해한다. 숫자 모양을 이용해서 구성해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> · 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 생활 속에서 사용되는 수의 여러 가지 의미를 안다. · 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 공간과 도형의 기초개념 알아보기 > 위치와 방향을 여러 가지 방법으로 나타내 본다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장

가. 활동 자료

도화지, 숫자 '7' 모양의 색종이, 스티커, 사인펜, 풀, 가위 등

나. 활동 방법

1. 숫자 '7'자 모양 색종이를 탐색한다.
 - 이 색종이는 무슨 모양인가요?
 - 색종이 모양을 이용해서 어떤 모양을 구성할 수 있을까요?
2. 숫자 '7' 모양 색종이 일곱 장을 이용해서 모양을 구성해 본다.
 - 일곱 개의 색종이를 이용해서 어떤 모양을 구성할 수 있을까요?
3. 친구와 함께 구성한 모양을 감상해 본다.
 - 어떤 모양을 구성하였나요?
 - 친구가 구성한 모양이 무엇과 닮았나요?(생각나요?)
 - 친구들이 구성한 모양을 보니 느낌이 어떤가요?
 - 우리 주변에 숫자 '7'과 관련된 것이 어떤 것이 있나요?



다. 활동의 유의점

잘라진 숫자 '7' 모양 색종이와 자르지 않은 색종이도 함께 제시하여 직접 잘라보는 경험도 해본다.



라. 활동 평가

1. 숫자모양에 관심을 보이며 적극적으로 탐색하는지 평가한다.
2. 스스로 생각한 모양을 구성하고자 시도하고 집중해서 작업하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 숫자 '7'이외의 다른 숫자를 이용해서도 구성해 본다.
2. 구성한 그림을 바탕으로 이야기를 구성하여 '숫자7' 동화를 만들어 본다.



'키가 자라면' 리듬악기 합주

활동유형 오전자유선택활동

영역 음률영역

활동목표	리듬악기를 연주하며 노래를 들어 본다. 친구들과 함께 노래를 듣고 불러보는 경험을 가져 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 리듬악기를 연주해 본다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하여 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 수렴 • 인성 : 동기적 요소-호기심·흥미

가. 활동 자료

리듬악기(탬버린, 우드블록, 짹짹이 등), 음악CD '키가 자라면' , 악보 '키가 자라면' 

나. 활동 방법

1. 음률 영역에 게시된 가사판을 보며 음악을 들어본다.
 - 노래를 들어 본 적이 있나요?
 - 함께 노래를 들어 볼까요?
2. 노래 가사에 맞춰서 악기를 정한 후 리듬악기를 연주해 본다.
 - '쓱쓱쓱' 부분에서는 무슨 악기를 연주할까요?
 - '생각이 자라고' '마음도 자라요.' 부분에서는 무슨 악기를 연주할까요?
 - '뭉' '마음'이라는 단어에서는 무슨 악기를 연주할까요?
 - '칭찬하세요.' 부분에서는 무슨 악기를 연주할까요?
3. 노래를 들으며 정해진 악기를 연주해 본다.



4. 노래 가사에 맞춰 다른 악기로 바꿔서 합주해 본다.

다. 활동의 유의점

1. 익숙한 악기(탬버린, 짹짹이, 미니 심벌즈 등)와 새로운 악기(우드 블록, 기로, 셰이커, 윈드차임 등)를 함께 다뤄 본다.
2. 가사판을 색깔로 표시하여 가사에 따라 박자와 음이 달라지는 것을 살펴본다.

라. 확장 활동

1. 리듬악기를 연주하며 노래를 부르는 것에 관심을 보이는지 평가한다.
 - 리듬악기를 탐색하고 연주해 보려고 시도하는가?
 - 리듬악기를 연주하면서 노래를 부르는 것에 참여하였는가?
2. 친구들과 함께 연주하는 것에 참여하는지 평가한다.
 - 친구들과 함께 하는 합주에 관심을 보이는가?
 - 친구들과 의논하여 악기를 서로 바꾸며 놀이하는가?

마. 확장 활동

1. 가사에 따라 신체 동작을 구성하여 신체표현 해 본다.
2. 악기 그림(사진)을 이용해서 리듬악기 연주 악보를 만들어 본다.

키가 자라면

작사 이상영
작곡 김상기

C G
 C C C C 키 가 자 라 면 생 각 이 자 라 고
 C C C C 몸 이 자 라 면 마 음 도 커 가 네
 F C G G7
 튼 튼한 몸 건 강한 마음 바 르 게 가 지 면
 C G7 C
 어 른 들 은 우 리 를 불 리 칭 찬 하 세 요



쇼팽의 ‘이별곡’ 감상하기

활동유형 오전자유선택활동

주제 음률영역

활동목표	음악을 듣고, 느낌을 그림으로 그린다. CD 플레이어를 이용해서 음악을 들어 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 아름다움 찾아보기 > 음악적 요소 탐색하기 > 다양한 소리, 음악의 셈여림, 빠르기, 리듬 등에 관심을 갖는다. 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 간단한 도구와 기계 활용하기 > 도구와 기계의 편리함에 관심을 갖는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 사고의 수렴

가. 활동 자료

음악CD(쇼팽의 ‘이별곡’) 헤드폰, 도화지, 그리기 도구(색연필, 크레파스, 사인펜 등)

나. 활동 방법

- 음악 CD와 헤드폰, CD플레이어 사용방법에 대해 알아본다.
 - CD 플레이어를 사용하는 방법을 알고 있나요?
 - CD를 다루는 방법을 알고 있나요?
 - 각각의 버튼(▶, ■, ▶▶, ◀◀)을 누르면 어떻게 작동할까요?
- CD를 틀어서 음악을 들어본다.
- 음악을 들은 후 느낌을 말해 본다.
 - 이 음악은 어떤 악기로 연주 되었을까요?
 - 음악을 들으니 어떤 느낌이 드나요?
 - 음악 속에 사람이 있다면 어떤 모습을 하고 있을까요?
- 헤드폰으로 반복해서 음악을 들으며 느낌을 그려 본다.
- 완성한 그림에 제목을 지어 본다.

다. 활동의 유의점

- 듣고 싶을 때 마다 음악을 들을 수 있도록 CD플레이어 사용방법을 익힌다.
- 헤드폰을 이용하여 집중해서 음악을 들어 본다.

라. 활동 평가

- 음악을 집중해서 듣고, 스스로의 느낌을 표현하는지 평가한다.



- 음악을 집중해서 듣는가?
 - 음악을 그린 느낌의 스스로 생각하여 그렸는가?
2. CD플레이어를 사용방법에 따라서 사용해 보려고 시도하는지 평가한다.

마. 확장 활동

음악을 들으며 리본 테이프를 이용한 신체 놀이한다.

형님이 되면

활동유형 대·소집단활동

주제 이야기나누기

활동목표	형님이 되면 달라지는 점에 대해 생각해 본다. 자신의 생각이나 경험을 그림으로 표현한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나를 알고, 소중히 여기기 > 나에게 긍정적으로 생각하고 나를 소중하게 여긴다. • 예술경험 > 예술 감상하기 > 다양한 예술 감상하기 > 나와 다른 사람의 예술 표현을 소중히 여긴다.
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

종이, 그리기 도구(크레파스, 색연필, 사인펜 등)

나. 활동 방법

1. 형님이 되면 어떤 점이 달라지는지 생각해 본다.
 - 우리가 형님이 되면 어떤 것이 달라지나요?
 - 형님이 되면 나는 어떤 것을 할 수 있을까요?
2. 형님이 되면 달라질 내 모습을 그림으로 그려 본다.
3. 그림으로 그린 것을 친구들에게 소개해 본다.
 - 무엇을 그렸나요?
 - 내가 생각하는 형님은 어떤 모습일까요?
 - 그림 속에 형님처럼 되려면 어떻게 해야 할까요?
4. 각자 그린 그림을 모아서 ‘형님이 되면’ 달라지는 점에 대해 목록을 만들어 정리 해 본다.
5. 목록을 색지에 붙여서 ‘형님이 되면’ 게시판을 만든다.



다. 활동의 유의점

형님들의 활동 모습이 담긴 자료(사진)를 보면서 ‘형님이 된다는 것’에 대해 구체적으로 이해해 본다.

라. 확장 활동

1. 형님이 되면 달라지는 것에 대해 알아보고자 시도하는지 평가한다.
2. 주제에 맞게 그리기를 시도하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 형님이 된 나의 모습과 미래의 나의 모습(꿈)에 대해 생각해 본다.
2. 형님이 되면 달라지는 내용에 대해 이야기 나눈 후 ‘동시 짓기’ 또는 ‘형님이 되면’ 책 만들기 해 본다.

동생들을 위한 꼬마 김밥

활동유형 대·소집단활동

영역 요리

활동목표	여러 가지 재료를 탐색하고, 조리 기구를 다뤄본다. 동생들을 위해 음식 만들기를 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 간단한 도구와 기계 활용하기 > 생활 속에서 간단한 도구와 기계를 활용한다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 협력-개인적 책임

가. 활동 자료

앞치마, 머리 수건, 비닐장갑, 김, 당근, 오이, 우엉, 계란, 어묵, 단무지, 참기름, 밥, 참깨, 소금, 김발 4개 이상, 불, 주걱, 플라스틱 칼(케이크 칼)등

〈김밥 재료 준비 과정〉

- ① 야채를 유아들이 직접 자를 수 있도록 깨끗이 씻어둔다.
- ② 야채를 유아들이 직접 잘라서 접시에 종류대로 담아 놓는다.
- ③ 따뜻한 밥에 참기름과 소금, 참깨를 넣어서 잘 섞는다.
- ④ 김은 일반 김을 1/4크기로 잘라 놓는다.

* 김발을 사용해서 김밥을 만들 수 있도록 김발을 넉넉히 준비한다.



나. 활동 방법

1. 김밥을 먹어 본 경험에 대해 이야기 나눈다.
 - 김밥을 먹어 본 적이 있나요?
 - 언제 어디서 먹어 보았나요?
 - 김밥이 어떻게 생겼나요? 어떤 재료가 사용되었나요?
2. 김밥 만드는 순서에 대해 이야기 나눈다.
 - 김밥을 만들기 위해서 어떤 재료가 필요할까요?
 - 재료를 다루기 전 먼저 해야 하는 것은 무엇일까요?
 - 재료를 씻은 후 어떻게 해야 할까요?
 - 당근, 오이, 계란을 직접 잘라 볼까요?
3. 준비된 재료를 이용해서 김밥을 만든다.
4. 완성된 김밥을 접시에 담아 동생, 친구들과 함께 나눠 먹는다.
5. 활동 후 느낌에 대해 이야기 해 본다.
 - 내가 직접 김밥을 만들어 보니 어떤가요?
 - 김밥을 선물 받는 동생들의 기분은 어떨까요?
 - 김밥을 선물하니 기분이 어떤가요?

〈꼬마 김밥 요리순서〉

- ① 김 위에 밥을 놓고 편다(유아들이 어려워하는 부분이므로 교사가 도와준다).
- ② 야채와 재료를 밥 위에 놓는다.
- ③ 재료와 함께 김을 동그랗게 말아 본다.
- ④ 김의 끝 부분에 밥풀을 붙여서 김밥이 풀리지 않도록 한다.
- ⑤ 완성된 김밥을 적당한 크기로 잘라서 접시에 담는다.

다. 활동의 유의점

1. 손 씻기를 통해 위생적인 요리활동을 준비한다.
2. 안전한 조리기구 사용법에 대해 알아본다.
3. 김밥 속에 들어가는 재료는 ‘동생들이 좋아하는 재료’에 대해 생각해 본 후 이야기나누기를 통해 결정한다.
4. 직접 재료를 자르고 다뤄 볼 수 있도록 플라스틱 칼을 이용한다.

라. 활동 평가

1. 요리 재료를 탐색하고, 요리 과정에 참여하려고 시도하였는지 평가한다.
 - 요리 재료를 적극적으로 탐색하는가?
 - 요리 과정에 참여하려고 시도하는가?
2. 김밥을 완성한 후 동생과 친구들과 나누는 모습을 보이는지 평가한다.



큰 신발 신고 걷기

활동유형 대·소집단활동

연령 4~5세 게임

활동목표	형님 또는 어른 물건을 사용해 보는 경험해 본다. 놀이감의 특성에 따라 신체조절을 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> · 사회관계 > 나를 알고 존중하기 > 나를 알고, 소중히 여기기 > 나와 다른 사람의 차이점을 알아본다. · 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> · 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 · 인성 : 존중-다른 사람과 다른 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

유아들 발 크기보다 큰 운동화(구두)(240mm이상), 게임판, 반환점

나. 활동 방법

1. 큰 운동화를 탐색해 본다.
 - 내 운동화와 비교해서 크기가 어떤가요?
 - 한 명씩 큰 운동화를 신어볼까요?
 - 큰 운동화를 신었더니 걸을 때 느낌이 어떤가요?
 - 큰 운동화를 신고 어떻게 걸어야 벗겨지지 않고 걸을 수 있을까요?
2. 게임 방법과 규칙을 정해 본다.
 - 반환점을 어디로 할까요?
 - 걸을 때 신발이 벗겨지지 않도록 걷기 위해서 어떻게 해야 할까요?
 - 빨리 가기 위해 신발을 벗고 가거나 다른 친구가 가는 것을 방해하면 어떻게 될까요?
3. 2명씩 짝을 정한 후 게임 방법에 따라 놀이한다.
4. 게임을 한 후 느낌을 이야기 해 본다.
 - 큰 신발을 신고 빨리 걸으려고 했더니 다리가 어떻게 움직였나요?
 - 이렇게 큰 신발을 신으려면 얼마나 더 자라야 할까요?
 - 큰 신발이 맞을 만큼 자랐을 때 우리는 어떻게 변해 있을까요?



다. 활동의 유의점

1. 안전사고가 발생하지 않도록 신발의 끈이나 밑창을 확인한다.
2. 지나치게 큰 신발은 자주 벗겨져서 게임에 대한 흥미가 떨어지므로 적절한 사이즈의 신발로 게임한다.

라. 활동 평가

1. 어른(형님) 물건에 관심을 보이며, 탐색하는지 평가한다.
2. 게임에 할 때 적절히 신체조절을 하면서 이동하는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. 큰 신발을 신을 만큼 자라있는 내 모습을 상상하고 이야기 나눈다.
2. '신발 찾기', '신발 빨리 신기' 놀이를 한다.

동생을 도울 수 있어요(책 만들기)

활동유형 대·소집단활동

영역 이야기나누기

활동목표	형님이 되었을 때 동생을 돕는 여러 상황을 생각해 본다. 내 생각을 정리해서 친구들에게 전해 본다(말해본다).
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다. • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 주제를 정하여 함께 이야기를 나눈다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-몰입 • 인성 : 협력-개인적 책임감

가. 활동 자료

화이트보드 판, 마카, 색지, 사인펜, 동생을 돕는 그림 자료, 카메라 등

나. 활동 방법

1. 우리가 동생들을 도울 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.
 - 동생들의 움직임은 어떤가요?
 - 동생들은 어떤 것을 하기 어려워할까요?
 - 우리가 동생들 보다 잘 할 수 있는 것이 무엇일까요?



- 어떻게 동생들을 도와주어야 동생들이 '고마워'하고 말할까요?
- 2. 동생들을 도와주기 위한 목록을 만든다.
 - 동생들이 양말이나 신발을 신지 못할 때 어떻게 도와줄까요?
 - 동생들이 외투를 입지 못할 때 어떻게 도와줄까요?
 - 동생들이 자전거를 타고 싶어 할 때 어떻게 도와줄까요?
 - 동생들이 계단을 올라갈 때 어떻게 도와줄까요?
 - 바깥놀이를 하다가 동생들이 화장실에 가고 싶어하면 어떻게 도움을 줄 수 있을까요?
- 3. 이야기나누기 한 내용을 바탕으로 동생을 돕고 있는 모습을 사진을 찍는다.
- 4. 동생을 돕고 있는 모습이 찍힌 사진을 넣고, 과 설명 쓴 후 '동생을 도울 수 있어요' 책을 완성한다.

다. 활동의 유의점

1. 동생들과 함께 놀이하는 사전 활동을 통해 동생들의 특징을 알아보고, 도움을 주는 경험을 가진다.
2. 놀이를 통해 동생을 도와주고 배려하는 일을 자연스럽게 느껴보고 지나친 의무감을 갖지 않는다.

라. 활동 평가

1. 동생을 도울 수 있는 여러 가지 방법을 적극적으로 생각하고 표현하는지 평가한다.
2. 상황을 상상하여 예측한 내용을 정리해서 말하기를 시도하는지 평가해 본다.
 - 형님이 된 상황을 구체적으로 생각하는 모습을 보이는가?
 - 여러 가지 생각한 내용을 정리해서 주변 사람들에게 말하는가?

마. 확장 활동

1. 완성된 책을 동생들에게 소개하고 발표하는 활동을 한다.
2. 동생을 직접 돕는 영상을 찍어서 '동생을 도와줄 수 있어요.' 광고(UCC)를 만들어 본다.

동생과 함께 ‘동글게 동글게’

활동유형 대·소집단활동

포 여 신체

활동목표	동생들과 함께 하는 신체놀이를 해본다. 노래를 부르면서 동작을 구성하고 움직인다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 활동에 참여하기 > 자발적으로 신체 활동에 참여하기 > 다른 사람과 함께 하는 신체 활동에 참여한다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 움직임과 춤으로 표현하기 > 신체를 이용하여 주변의 움직임을 자유롭게 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-자율성 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

음악CD ‘동글게 동글게’

나. 활동 방법

- 동생과 짝이 되어 몸을 움직인다.
 - 짝을 하고 싶은 동생과 손을 잡아 볼까요?
 - 동생과 함께 노래를 들으며 몸을 움직여 볼까요?
- 노래 가사에 따른 동작을 하면서 동생과 함께 움직여 본다.
- 함께 의논하여 정한 동작으로 동생과 함께 움직여 본다.
 - ‘동글게 동글게’ 가사에서는 어떻게 움직일까요?
 - ‘빙글 빙글’에서는 어떤 동작을 할까요?
 - ‘손뼉을 치면서’에서는 동생과 어떤 동작을 해 볼까요?
 - ‘링가 링가’ 부분에서는 동생과 어떤 동작을 할까요?
- 동생과 놀이한 느낌을 이야기 나눈다.
 - 동생들과 함께 몸을 움직여 보니 기분이 어떤가요?
 - 동생들이 어떤 동작을 할 때 더 즐거워하였나요?

다. 활동의 유의점

- 동생들과 함께 움직일 수 있는 충분한 공간을 확보하여 놀이한다.
- 활동 전에 동생들의 움직임(속도)에 대해 충분히 이야기 나누기하여 안전하게 놀이한다.



라. 활동 평가

- 동생들과 하는 신체 놀이에 적극적으로 참여하는지 평가한다.
 - 동생들에게 함께 놀이하라고 제안하는 모습을 보이는가?
 - 동생들에게 친근함을 표시하고 활동에 참여하도록 격려하는 모습을 보이는가?
- 울동과 관련된 노래를 부르며 움직일 때 적극적으로 참여하는지 평가한다.

형님 물건 알뜰시장

활동유형 대·소집단활동

종류 게임

활동목표	물건의 소중함을 알고 나누는 경험을 한다. 내가 사용하는 물건과 형님이 사용하는 물건을 비교해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 사회적 가치를 알고 지키기 > 자연과 자원을 아끼는 습관을 기른다. 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 물체와 물질 알아보기 > 친숙한 물체와 물질의 특성을 알아본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-자율성 인성 : 존중-생명과 환경에 대한 존중

가. 활동 자료

형님들이 물려 준(기증한) 여러 가지 물건, 쿠폰

나. 활동 방법

- 형님들이 보내 준 여러 가지 물건을 살펴본다.
 - 형님들이 보내 준 물건들이 어떤 것이 있는지 살펴볼까요?
 - 형님들이 보내 준 물건의 사용방법을 알고 있나요?
 - 올바르게 사용하는 방법을 형님들에게 배워 볼까요?
- 쿠폰을 같은 수로 나눈 후 쿠폰 사용방법에 대해 알아본다.
 - 원하는 물건이 있으면 쿠폰과 교환해 보세요.
 - 물건마다 필요한 쿠폰의 수를 정해 볼까요?
(○○을 사려면 쿠폰이 몇 장 필요할까요?)
 - 쿠폰과 교환한 후에 물건이 마음에 들지 않으면 어떻게 할까요?
- 필요한 물건과 쿠폰을 교환하여 물건을 사 본다.
 - 필요하다고 생각되는 물건과 쿠폰을 교환해 보세요.

4. 쿠폰과 교환한 물건을 친구들에게 소개해 본다.
 - 왜 그 물건으로 교환하였나요?
 - 이 물건은 어떻게 사용할 수 있을까요?

다. 활동의 유의점

1. 자유선택활동 시간에 만든 쿠폰을 사용해서 놀이 한다.
2. 형님반을 초대하여 함께 ‘형님물건 알뜰시장’을 개최하고 형님 물건의 사용방법도 배워본다.

라. 활동 평가

1. 물건을 소중히 다루야 함에 대해 알리고, 적극적으로 ‘알뜰시장’에 참여하였는지 평가한다.
 - 형님들이 보낸 준 물건에 관심을 보이며 탐색하였는가?
 - ‘알뜰시장’을 왜 하는지 알고 있는가?
2. 적절한 물건을 구입하였는지(쿠폰과 교환하였는지) 평가한다.
 - 물건을 구입하기 위해 충분히 탐색하는가?
 - 물건을 구입한 이유를 설명하는가?

친구와 함께 겨울나무 알아보기

활동유형 실외활동

활동목표	자연물의 성장에 대해 느껴보는 경험을 한다. 자연물의 특성을 이용하여 친구와 함께 신체활동 해 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 생명체와 자연환경 알아보기 > 나의 출생과 성장에 대해 관심을 갖는다. • 신체운동 · 건강 > 신체인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기 > 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-몰입 • 인성 : 존중-생명과 환경에 대한 존중

가. 활동 자료

여러 종류의 나무

나. 활동 방법

1. 실외 놀이터나 기타 공간에 있는 큰 나무를 찾아본다.



- 우리 주변에 있는 나무를 찾아볼까요?
- 2. 큰 나무를 관찰하고 나무의 크기가 얼마나 큰지 신체를 이용해서 측정해 본다.
 - 우리가 자란 것처럼 나무도 많이 자랐을 거예요. 나무는 얼마나 자랐을까요?
 - 나무의 두께는 얼마만큼 두껍나요?
 - 나무의 키는 얼마만큼 큰가요?
- 3. 친구와 함께 짝이 되어 나무를 안고 매달려 본다.
 - 나무가 얼마만큼 단단한가요?
 - 나무가 얼마나 튼튼할까요? 튼튼한지 어떻게 알 수 있을까요?
 - 나무를 안으면 어떤 느낌이 드나요?
 - 나무처럼 자라려면 어떻게 해야 할까요?
 - 우리가 나무보다 크다면 어떤 느낌이 들까요?

다. 활동의 유의점

어린이집 실외공간에 아름답고 큰 나무가 없다면 주변 공원이나 숲속 등에서 활동한다.

라. 활동 평가

1. 자연의 성장을 관찰하기 위해 나무를 비롯한 자연물을 적극적으로 탐색하는지 평가한다.
2. 자연물을 특성을 탐색하면서 감각 능력을 사용하는 경험을 가지는 지 평가해 본다.
3. 자연물을 탐색하기 위한 또래와의 신체 활동에 적극적으로 참여하였는지 평가한다.

마. 확장 활동

1. '나무 크기 비교하기' 놀이를 한다.
2. '나무에 오르기', '나무에 오래 매달리기' 등의 신체놀이를 한다.



큰 걸음으로 거리재기

활동유형

실외활동

활동목표	신체를 이용한 놀이를 하며 대근육을 조절해 본다. 거리 개념에 대해 이해하고 측정해 보는 경험을 가진다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 기본 운동하기 > 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다. 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 기초적인 측정하기 > 일상생활에서 길이, 크기, 무게 등을 비교해 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 존중-생명과 환경에 대한 존중 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

어린이집 풍경사진, 숲 또는 공원 사진

나. 활동 방법

- 어린이집에 있는 나무 위치를 확인한다.
- 나무 사이를 이동하는 다양한 방법을 이야기 나눈다.
 - ‘그대로 멈춰라.’ 노래를 부르면서 나무를 향해 움직여 볼까요?
 - 내가 찾은 나무에서 가장 가까운 나무가 어디 있을까요?
 - ‘그대로 멈춰라.’ 노래를 부르면서 큰 걸음으로 가까운 나무까지 가볼까요?
- 나무와 나무 사이가 몇 걸음인지 측정해 본다.
 - 가장 가까운 나무가 어디에 있나요?
 - 나무까지 몇 걸음에 갈 수 있나요?
 - 가장 먼 나무는 어디 있나요?
 - 나무까지 몇 걸음에 갈 수 있나요?
- 가장 많은 걸음으로 갈 수 있는 나무와 가장 짧은 걸음으로 갈 수 있는 나무를 찾아본다.

다. 활동의 유의점

- 어린이집 내에 나무가 없을 경우 숲 생태 활동과 연계하거나 공원 견학 등의 방법으로 해 본다.
- 큰 걸음으로 걸을 때 미끄러지거나 넘어지지 않도록 균형 잡고 걷는 연습을 충분히 한다.



라. 활동 평가

1. 나무와 나무 사이를 이동할 때 대근육을 활발히 사용하며 움직였는지 평가한다.
2. 나무와 나무 사이를 옮겨 다닐 때 마다 큰 걸음 수가 달라지는 것에 관심을 보이고 적극적으로 탐색하는지 평가한다.

마. 확장 활동

나무 대신 친구들과(실외 공간 곳곳에) 위치를 정해 멈춰 서서 '적은 걸음 수로 친구에게 가기' 놀이 해 본다.

4주



즐거웠던 우리 반

1. 블록으로 어린이집 구성하기
2. 재미있었던 장소 구성하기
3. 어린이집 놀이
4. 즐거웠던 놀이 다시하기
5. 내 친구의 얼굴
6. 알록달록 액자 만들기
7. '우리 반 이야기' 책 만들기
8. 내 마음 표현하기(감사의 롤링페이퍼)
9. '즐거웠던 우리 반' 게임
10. 찰칵! 우리는 사진작가!
11. '친구야, 나는 너를 사랑해' 노래 부르기
12. 우리 반 노래 자랑
13. 어린이집에서 즐거웠던 추억 이야기하기
14. '내 짝꿍 에이미'
15. '친구야 나는 너를 사랑해' 율동 만들어보기
16. 우리들은 친구!(협동작품)
17. 나는 누구일까요?
18. 샌드위치 만들어 감사한 분께 선물하기
19. 샌드위치가 되어보자
20. 친구 그림자 밟기 놀이
21. 꼬리잡기



블록으로 어린이집 구성하기

활동유형 오전자유선택활동

주역 쌓기놀이영역

활동목표	블록을 이용하여 공간을 나누며 어린이 집을 구성해 본다. 친구와 협력하여 사물을 구성해보는 경험을 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 신체 조절하기 > 공간, 힘, 시간 등의 움직임 요소를 활용하여 움직인다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

종이벽돌블록, 우레탄 블록 등 여러 종류의 블록, 어린이집 공간 사진 자료 등(각반 교실, 놀이터, 교사실, 현관, 화장실 등)

나. 활동 방법

- 어린이집 환경에 호기심을 가질 수 있도록 알아본다.
 - 우리 어린이집에는 어떤 공간이 있는지 알아보까요?
- 어린이집의 각 공간을 돌아다니며 물건과 구성을 살펴본다.
 - 선생님과 함께 어린이집을 둘러볼까요?
 - 현관으로 들어오면 왼쪽에는 어떤 공간이 있을까요?
- 친구와 함께 여러 가지 블록을 이용하여 어린이집을 구성해본다.
 - 가장 먼저 무얼 만들면 좋을까요?
 - 공간과 물건은 어떤 블록으로 구성하는 것이 좋을까요?
- 어린이집을 만든 후, 놀이한다.

다. 활동의 유의점

역할 놀이와 연계하여 진행할 수 있도록 역할 놀이와 쌓기 놀이의 공간을 연결하여 넓게 구성한다.

라. 활동 평가

- 블록을 구성할 때 몸의 움직임과 조절이 유연한지 평가한다.



- 어린이집의 환경에 관심을 가졌는가?
 - 어린이집 공간을 블록으로 구성하는 것에 대해 적극적인가?
2. 친구와 협동하여 우리 반을 구성하였는지 평가한다.
- 어린이집과 유사하게 구성하였는가?
 - 구성하기에 적절한 블록을 사용하였는가?
 - 친구들과 함께 의견을 나누며 블록으로 구성하였는가?

마. 확장 활동

여러 가지 블록으로 구성한 어린이집에서 변화했으면 하는 어린이집을 표현, 구성한다.

재미있었던 장소 구성하기

활동유형 오전자유선택활동

영역 쌀기놀이영역

활동목표	즐거웠던 어린이집 생활을 회상하며 주제에 맞게 이야기 나눈다. 친구와 협력하여 함께 블록으로 구성한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 도움이 필요할 때 다른 사람과 도움을 주고받는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-몰입 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

여러 종류의 블록, 어린이집에서의 생활, 현장학습 등을 회상할 수 있는 사진, 스티커

나. 활동 방법

1. 어린이집에서 찍었던 사진을 보며 놀이와 생활에 대해 회상한다.
 - 사진 속의 친구들은 누구일까요?
 - 사진 속의 친구들은 무엇을 하고 있을까요?
 - 사진 속의 놀이와 관련된 재미있는 기억은 무엇이 있을까요?
2. 어린이집에서 가장 재미있었던 놀이와 장소를 정한다.
 - 사진 속의 장소 중 가장 재미있었던 것은 어디일까요?
 - 재미있었던 장소 장면 사진에 스티커를 붙여 볼까요?



- 어느 장소가 가장 재미있었다고 생각이 모아졌을까요?
- 3. 정해진 장소를 블록영역에서 구성한다.
 - 어느 블록으로 만들어볼까요?
- 4. 구성한 후, 함께 살펴보며 더 필요한 것이 있는지 살펴본다.

다. 활동의 유의점

대·소집단 활동에서 친구들이 어린이집 추억을 되돌아볼 수 있는 사진과 동영상을 미리 PPT 자료나 동영상 자료로 만들어 보면서 회상한 활동과 연계하면 보다 흥미롭게 접근할 수 있다.

라. 활동 평가

1. 어린이집에서의 생활을 기억하며 말로 표현하는지 평가한다.
 - 어린이집에서의 사진 내용을 회상하는데 흥미를 보이는가?
 - 자신의 경험과 감상을 말로 표현하는가?
2. 친구와 협동하여 장소를 구성하였는지 평가한다.
 - 친구와 적절한 의사소통을 하며 구성하였는가?

마. 확장 활동

역할놀이영역의 즐거웠던 놀이 다시 해보기와 연계하여 놀이한다.

어린이집 놀이

활동유형

오전자유선택활동

영역

역할놀이영역

활동목표	어린이집에서 즐겁게 생활한 추억을 재미있게 극놀리로 표현한다. 친구와 재미있게 어린이집 놀이를 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀리로 표현하기 > 일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀리로 표현한다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

역할 담당 이름표, 역할에 적합한 옷차림(스커트, 양호 선생님 가운, 조리사 모자, 위생복 등)



나. 활동 방법

1. 어린이집에서 어떤 사람이 있으며 무슨 일을 하는지 이야기해본다.
 - 어린이집에는 친구들과 함께 생활하고 도와주시는 어떤 분이 있을까?
 - 그 분들의 어떤 일을 하시며 우리를 도와주실까요?
2. 각자 하고 싶은 역할은 무엇인지 이야기를 나눈다.
 - 친구와 이야기 나누어 하고 싶은 역할을 정해볼까요?
 - “나는 ○○○ 역할을 하고 싶어요”
3. 자신의 역할로 분장하기 위해 다양한 소품을 사용하여 분장한다.
 - 어떤 옷차림이나 물건이 필요할까요?
 - 어떤 물건으로 대신 사용할 수 있을까요?
4. 친구들과 함께 자신이 담당할 역할을 수행하며 어린이집 놀이를 한다.

다. 활동의 유의점

많은 아이들이 선호하는 역할이 있을 수 있으므로 번갈아가며 할 수 있도록 지도한다.

라. 활동 평가

1. 어린이집의 일을 하시는 교직원분들의 역할에 관하여 인지하고 있는지 평가한다.
 - 어린이집에서 일하시는 분들에 대하여 알고 있는가?
 - 각자 다른 일을 하시고 있다는 것을 구체적으로 알고 표현하는가?
2. 놀이가 진행되기에 필요한 역할을 친구와 나누어 담당하고, 역할을 충실히 수행하였는지 평가한다.
 - 친구들과 역할을 함께 정하려는 태도를 보이는가?
 - 스스로 맡은 역할의 분장을 위해 만들기에 참여하는가?
 - 분장에 맞는 행동과 말투로 역할에 참여하는가?

마. 확장 활동

1. 역할 영역의 즐거웠던 놀이 다시 해보기와 연계하여 놀이한다.
2. 쌓기 영역의 블록으로 어린이집 구성하기와 연계하여 놀이한다.



즐거웠던 놀이 다시하기

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **역할놀이영역**

활동목표	어린이집에서 친구들과의 추억을 기억하며 극놀이를 표현한다. 친구와 재미있게 놀이를 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 극놀이를 표현하기 > 일상생활의 경험이나 간단한 이야기를 극놀이를 표현한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

놀이 장면이 담긴 사진과 동영상 자료, 주제별 놀이 소품(탈 것 놀이, 병원 놀이, 미용실 놀이 등)

나. 활동 방법

1. 사진과 동영상 자료를 보고 즐거웠던 놀이를 회상한다.
 - 사진 속의 친구들이 하고 있는 놀이는 무엇일까요?
2. 친구들과 가장 재미있는 행동이 무엇이었는지 이야기를 나눈다.
 - ○○놀이가 가장 재미있었다고 생각하는 친구들은 누구인가요?
 - 그 놀이가 왜 가장 재미있었나요? 어떤 기분이었나요?
3. 친구들이 직접 선정한 가장 재미있는 놀이를 하기 위해 준비한다.

다. 활동의 유의점

재미있는 놀이를 진행하기 위하여 필요한 기본 소품(병원 놀이, 미용실 놀이 등)은 미리 준비해두어 놀이가 결정이 나면 바로 제공해주어 놀이를 시작할 수 있도록 한다.

라. 활동 평가

1. 어린이집에서 함께했던 놀이에 관심을 가지게 되었는지 평가한다.
2. 재미있었던 놀이를 회상하여 놀이에 즐겁게 참여하였는지 평가한다.
 - 함께 쌓은 추억에 대하여 친구들과 이야기 나누는가?
 - 즐거웠던 놀이 다시 할 때 놀이 방법은 제안하는 등 구체적으로 참여하는가?



마. 확장 활동

놀이 속의 역할로 분장하기 위하여 의상이나 소품 등을 활용하기도 하지만 미술 영역에서 직접 제작해 볼 수 있다.

내 친구의 얼굴

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **미술영역**

활동목표	친구와 나의 얼굴을 자세히 살펴본다. 친구의 얼굴을 다양한 재료를 사용하여 꾸며본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기 > 일상생활의 문제를 해결하는 과정에서 탐색, 관찰 등의 방법을 활용해 본다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 동기적 요소-몰입

가. 활동 자료

여러 색의 종이, 털실, 병뚜껑, 모루, 단추, 잡곡, 수수깡, 면봉, 목공본드 등

나. 활동 방법

- 친구와 얼굴을 마주보며 함께 이야기 나눈다.
 - 우리 얼굴이 서로 다르게 생겼구나. 다르게 생긴 부분은 같이 만들어 보자.
- 친구와 거울을 함께 보며 거울에 비춰진 친구의 얼굴을 관찰하고 이야기 나눈다.
 - 거울 속에 비춰진 친구의 모습을 한 번 볼까요?
눈은 어떻게 생겼나요?
- 나의 코와 이마는 친구의 코와 이마와 비슷한 모습일까요?
- 내 옆 친구의 얼굴을 표현하기 위한 준비된 재료를 탐색해 보며 이야기 나눈다.
 - 동글동글한 단추로 무엇을 표현해 볼 수 있을까요?
- 눈썹은 무엇으로 표현해 볼 수 있을까요?
- 친구들의 얼굴을 다양한 재료를 활용하여 구성한다.
- 활동이 끝나면 친구들의 얼굴과 비교를 해본다.



다. 활동의 유의점

친구들의 얼굴을 구성할 때 다른 친구와 유사하게 만들지 않도록 다양한 표현 방법에 격려를 한다.

라. 활동 평가

- 친구들의 얼굴 모습에 관심을 갖고 탐색하는지 평가한다.
 - 친구의 얼굴 신체부위에 관하여 관찰하고 구체적으로 표현할 수 있는가?
 - 다른 사람과 비교를 통해 각 나름대로의 특징이 있다는 것을 이해하는가?
- 다양한 자료를 통해 자신의 생각과 느낌을 다양하게 표현하는지 평가한다.
 - 친구의 특징적인 모습을 표현하고자 노력하는가?
 - 다양한 재료를 사용해보는데 흥미를 보이는가?

마. 확장 활동

완성된 작품은 벽면에 게시하거나 끈을 연결하여 교실에 모빌로 구성하여 감상한다.

알록달록 액자 만들기

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **미술영역**

활동목표	다양한 재료가 미술 표현에 사용될 수 있음을 경험한다. 재료가 변화하는 모습을 탐색하고 과정에 참여한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다. 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구과정 즐기기 > 궁금한 점을 알아보는 탐구과정에 관심을 가지고 참여한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인지적 요소-사고의 수렴

가. 활동 자료

500ml 플라스틱 우유 통 혹은 주스 통, 크레파스, 가위, 소금, 코팅한 친구들 사진

나. 활동 방법

- 우리 반의 즐거웠던 일들에 관하여 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 친구들은 기억에 남는 재미있는 일들은 무엇일까요?



- 우리들의 추억을 사진에서 골라 볼까요?
 - 이 사진을 오랫동안 자주 볼 수 있도록 하는 방법은 무엇이 있을까요?
 - 액자를 만들어 볼까요?
2. 다양한 재료를 사용하여, 알록달록한 액자를 만들어 본다.
 - 크레파스를 가위로 긁으면 어떤 변화가 생길까요?
 - 크레파스가 가루가 된 것을 손으로 만져볼까요?
 - 소금과 크레파스를 함께 넣고 문지르면 어떻게 변할까요?
 - 좀 더 진한 색의 소금으로 만들기 위해서는 어떻게 해야 할까요?
 3. 여러 색으로 염색한 소금을 차례대로 준비한 통에 넣고 쏟아지지 않도록 뚜껑을 잠근다.
 4. 통 겉면에 코팅한 친구의 사진을 붙여 액자를 완성한다.

〈액자 제작 방법〉

- ① 500ml 플라스틱 우유 혹은 주스 통을 준비한다.
- ② 다양한 색의 소금을 만들어 본다.
 - 크레파스를 가위로 긁으며 가루를 만든다.
 - 가루가 된 크레파스에 소금을 넣고 흔들거나 손으로 문질러 준다.
 - 진한 색을 원할 경우에는 크레파스 양의 가루를 더 많이 하여 문지면 색이 진해진다.
- ③ 여러 색으로 염색한 소금을 차례대로 준비한 통에 넣고 쏟아지지 않도록 뚜껑을 잠근다.

다. 활동의 유의점

가위를 사용하여 크레파스를 긁으며 색을 만드는 것을 유아들은 위험할 수 있으므로 사전에 교사가 미리 충분한 양을 준비를 해놓고, 활동할 때는 시범을 보여주는 정도만 한다.

라. 활동 평가

1. 다양한 재료를 사용하여 미술 활동 경험하는 것에 관심을 갖는지 평가한다.
2. 소금이 염색이 되는 과정에 관심 갖는지 평가한다.
 - 소금의 색을 변화시키는 과정에 관심 갖고 질문하고 집중하여 보는가?
 - 소금의 색이 변화하는 모습에 관하여 자신의 생각을 표현하는가?

마. 확장 활동

1. 크레파스가 소금에 묻는 정도에 따라 색의 진하기가 달라짐을 알아 낼 수 있다.
2. 크레파스 가루 색을 혼합하여 섞이면 색이 변화함을 관찰하고, 이를 통해 다양한 색 만들기 활동으로 확장할 수 있다.
3. 색 소금이 담긴 통을 잠그지 않고 미술영역에서 만든 꽃 등을 꽃아서 화분처럼 보이도록 할 수 있다.

‘우리 반 이야기’ 책 만들기

활동유형 **오전자유선택활동**

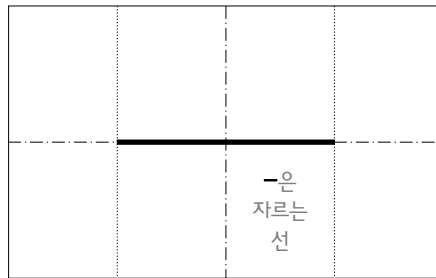
주역 **언어영역**

활동목표	주제에 맞추어 친구와 함께 이야기 나누어 본다. 관련 자료를 가지고 자신의 생각을 책으로 만든다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 주제를 정하여 함께 이야기를 나눈다. • 의사소통 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기 > 말이나 생각을 글로 나타낼 수 있음을 안다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 동기적 요소-몰입

가. 활동 자료

유아들의 어린이집 일상 생활 사진과 현장학습 사진 등
쓰기도구, A4 크기의 종이, 필기도구(색연필, 사인펜)

〈제작 방법〉
기본 책 만드는 방법



나. 활동 방법

1. 어린이집에서의 추억이 담긴 사진을 본다.
2. 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 사진 속에서는 무엇을 하고 있을까요?
 - 우리는 이때 어떤 느낌이었을까요?
3. 사진에 담긴 이야기를 책에 그림이나 글로 표현한다.
 - 책에는 어떤 것들이 있을까요?
 - 재미있었던 일은 무엇일까요? 어떻게 책에 옮길 수 있을까요?
 - 이때의 이야기를 그림으로 그려보아요.



4. 완성 후, 책 내용을 친구에게 소개한다.

다. 활동의 유의점

1. 글자 쓰는 것을 어려워하는 유아는 유아의 이야기를 그림으로 표현하도록 격려하거나 교사가 글로 대신 써주도록 한다.
2. 사전에 A4 용지로 기본 책을 유아 인원수만큼 만들어 놓으면 활동이 원활하게 진행될 수 있다.
3. 그림과 글자를 크게 그리는 경우에는 A4 보다 더 큰 용지를 사용할 수 있다.

라. 활동 평가

1. 어린이집에서의 추억에 대해 이야기하는지 평가한다.
 - 어린이집에서의 추억에 대해 친구와 이야기를 나누거나 생각을 하며 참여하는가?
2. 친구들 앞에서 자신의 추억 책을 소개할 수 있는지 평가한다.
 - 자신의 이야기를 넣어 책으로 만드는데 관심을 보이는가?
 - 친구들 앞에서 책을 보여주며 설명하는가?

마. 확장 활동

완성된 우리 반 이야기 책을 언어 영역에 제시하여 친구들과 서로 바꾸어보며 이야기 나누어 볼 수 있다.



내 마음 표현하기 (감사의 롤링페이퍼)

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **언어영역**

활동목표	우리를 도와주시는 분들께 감사의 마음을 표현해 본다. 편지의 형식을 경험하고 글자에 관심을 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다. • 의사소통 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기 > 말이나 생각을 글로 나타낼 수 있음을 안다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 인성 : 효-지역사회 어른에 대한 효 존중-다른 사람들과 다른 문화에 대한 존중

가. 활동 자료

어린이집 교직원들의 사진, 교직원들의 사진이 붙어있는 롤링페이퍼 종이, 사인펜, 색연필

나. 활동 방법

1. 어린이집에 일하시는 분들은 어떤 일을 하시는 지에 대하여 이야기를 나누어 본다.
 - 어린이집에는 어떤 분들이 일을 하십니까?
 - 그분들은 어떻게 우리를 도와주고 계시나요?
2. 어린이집 교직원들에게 고마운 마음을 표현하는 방법을 이야기 나눈다.
 - 이 분들께 우리의 고마운 마음을 어떻게 전할 수 있을까요?
 - 우리는 그 분들을 위하여 어떤 것을 할 수 있을까요?
3. 어린이집 교직원들에게 감사의 마음을 롤링페이퍼에 적는다.
4. 감사의 마음을 담은 롤링페이퍼를 교직원 분들께 전해드린다.

다. 활동의 유의점

유아들이 글자 쓰는 것을 어려워 할 경우, 그림으로 표현할 수 있게 도와준다.

라. 활동 평가

1. 우리를 도와주는 다른 분들께 관심과 감사하는 태도를 나타내는지 평가한다.
 - 어린이집에서 일어나는 일들 중에 도움 받았던 일들을 생각할 수 있는가?
 - 자신의 마음을 표현하기 위해 여러 가지 방법을 생각하거나 제안하는가?
2. 롤링페이퍼에 자신의 마음을 그림이나 글로 나타낼 수 있는지 평가한다.



마. 확장 활동

1. 지역사회와의 연계를 위해 우체국을 방문하여 우편으로 보내는 방법을 경험해본다.
2. 과학 활동과 연계하여 그 분들이 일하시는 모습을 직접 사진 찍은 후, 종이에 붙여드릴 수도 있다.

‘즐거웠던 우리 반’ 게임

활동유형 **오전자유선택활동**

영역 **수과학 · 조작영역**

활동목표	게임 규칙을 이해하고 지키며 놀이를 즐긴다. 주사위를 사용하여 수 개념을 형성한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 자연탐구 > 수학적 탐구하기 > 수와 연산의 기초개념 알아보기 > 열 개 가량의 구체물을 세어보고 수량을 알아본다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

어린이집 생활 사진이 있는 게임판 및 게임 자료 🎲

나. 활동 방법

1. 친구들과 함께 즐겁게 생활한 어린이집 생활에 관하여 이야기를 나눈다.
 - 친구들과 함께 한 즐거운 놀이는 어떤 놀이일까요?
 - 가장 기억에 남는 추억은 무엇일까요?
2. 친구들과 함께 생활한 모습이 담겨져 있는 게임판을 이용해 게임을 해본다.
 - 주사위에 나온 숫자만큼 앞으로 이동하면 되요.

〈게임 방법〉

- ① 게임판 : 3월의 사진부터 그 다음해 2월까지의 생활이 담긴 게임판-출발과 도착 있음
 - 출발에서 도착까지의 길 중에 사진의 내용에 따라 앞으로 전 진하거나 뒤로 되돌아가는 지시에 맞추어 이동하기
- ② 주사위 : 숫자 주사위
- ③ 여러 명이 할 경우 팀을 나누고 가위 · 바위 · 보로 순서를 정한다.
- ④ 주사위를 던져 나온 수 만큼 앞으로 간다. 도착한 칸의 규칙에 따라 게임한다.
- ⑤ 도착 지점에 먼저 도착한 유아가 이긴다.



3. 게임을 마치며 재미있었던 점과 안타까웠던 점을 이야기 나눈다.
 - 주사위를 던지며 하는 게임 어땠어요?
 - 큰 수가 나와서 앞으로 많이 이동할 때 기분은 어땠나요?
 - 게임하면서 안타까웠던 경험은 무엇이이었을까요?
 - 다음에 하는 게임에는 어떻게 하면 이길 수 있을까요?

다. 활동 평가

1. 게임 규칙을 이해하고 즐겁게 참여하는지 평가한다.
 - 정해진 규칙에 따라 게임에 참여하는가?
2. 주사위에 나타난 수를 인지하고 그 수만큼 칸을 이동하는 행동을 보이는지 평가한다.

라. 활동의 유의점

게임에 익숙해질 때까지 유아들이 정해진 규칙을 지켜 게임할 수 있도록 돕는다.

찰칵! 우리는 사진작가!

활동유형 오전자유선택활동

영역 수과학 · 조작영역

활동목표	카메라 촬영 방법을 익힌다. 카메라를 이용하여 놀이 장면을 촬영하여 표현한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 자연탐구 > 과학적 탐구하기 > 간단한 도구와 기계 활용하기 > 생활 속에서 간단한 도구와 기계를 활용한다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 통합적으로 표현하기 > 예술 과정에 참여하여 표현과정을 즐긴다.
창의 · 인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심 · 흥미 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

디지털 카메라

나. 활동 방법

1. 사진을 찍어본 경험이나 부모님께서 찍어주신 경험에 관하여 이야기를 나눈다.
 - 예전에 카메라로 사진을 찍어 본 적이 있나요?
 - 가족과 함께 사진 찍으며 어떤 표정과 몸동작을 해보았나요?



2. 카메라 사용 방법과 주의점에 관하여 이야기 나눈다.
 - 카메라가 고장 나지 않으려면 떨어뜨리거나 물이 닿지 않도록 해야 해요.
 - 사진이 흔들리지 않게 찍으려면 어떻게 해야 할까요?
 - 촬영할 때 어느 버튼을 눌러야 될까요?
3. 사진 기자가 되어 어린이집 일과를 보내고 있는 친구들의 모습을 촬영 해본다.
 - 오늘 우리가 친구들의 모습을 직접 카메라로 촬영해 볼까요?
 - 어떤 장면을 많이 찍고 싶어요?
4. 빔 프로젝터를 사용하여 사진 찍은 것을 보며 친구들이 촬영한 이야기를 들어본다.
 - 이 사진을 찍은 사진 작가 친구가 설명해주세요.

다. 활동의 유의점

유아들이 사진 찍는 것에 익숙해질 때까지 교사가 옆에서 도움을 주며 격려한다.

라. 활동 평가

1. 카메라 사용하는 방법을 알고 실천하는지 평가한다.
 - 카메라 사용 방법에 대하여 관심을 갖는가?
 - 함께 사용하는 물건에 대해 아끼는 마음을 갖고 사용하는가?
2. 나타내고 싶은 장면을 카메라로 찍어보는 행동을 보이는지 평가한다.
 - 카메라에 찍힌 장면을 살펴보는데 흥미를 보이는가?
 - 원하는 장면을 찍어보려는 노력을 하는가?

마. 확장 활동

유아들이 촬영한 사진을 인화하여 사진 전시회를 계획할 수 있다.




‘친구야, 나는 너를 사랑해’ 노래 부르기

활동유형 **오전자유선택활동**

주역 **음률영역**

활동목표	친구에 대한 자신의 마음을 표현하는 시간을 갖는다. 노래 부르며 자신의 마음과 생각을 표현해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 나와 다른 사람의 감정 알고 조절하기 > 나와 다른 사람의 감정 알고 표현하기 > 자신의 감정을 알고 표현한다. • 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 성향적 요소-개방성

가. 활동 자료

음악, 악보 ‘친구야, 나는 너를 사랑해’ 

친구야 나는 너를 사랑해

작사 미상
작곡 미상

나. 활동 방법

1. 친구에 대한 나의 마음에 대해 이야기한다.
 - 친구가 언제 가장 좋을까요?
 - 친구에게 좋아하는 마음을 표현해본 적 있나요?
 - 나의 마음을 어떻게 표현해야 친구가 나의 마음을 알 수 있을까요?
2. 노래를 들어본다.
3. 선생님을 따라 노랫말을 알아본다.
 - 선생님이 들려주는 노랫말을 듣고 같이 말해보아요.



- 이 노래는 어떤 내용일까요?
- 4. 노래를 같이 불러본다.
- 5. 노래를 2부분으로 나누고, 나누어 부른다.
 - ‘친구야 나는 너를 사랑해’ 부분을 부르는 친구와 ‘사랑해’를 부르는 친구로 나누어서 불러 볼까요?
- 6. 노래를 나누어 불러본 경험에 관하여 이야기 나눈다.
 - 같이 또 따로 노래 부르니 어떤 점이 어려웠나요?
 - 어떤 점이 즐거웠나요?

다. 활동 평가

1. 친구에 대한 마음을 말로 나타내는지 표현한다.
2. 노래에 관심을 갖고 즐겁게 부르는지 평가한다.
 - 노래를 함께 부르며 즐거워하는가?
 - 노래를 부르며 자연스럽게 친구들과 긍정적인 상호작용과 친근감을 표시하는가?
 - 노래를 두 부분으로 나누어 부르는 것에 관심 갖고 참여하는지 평가한다.

라. 확장 활동

1. 악기 연주를 하며 노래를 불러본다.
2. 노래 부르는 것을 녹음하여 언어영역의 듣기 활동으로 활용한다.



우리 반 노래 자랑

활동유형 **오전자유선택활동**

지역 **음률영역**

활동목표	노래를 부르며 즐거운 경험을 한다. 놀이가 진행되는 방법을 이해하고 지키며 친구와 함께 놀이를 한다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 음악으로 표현하기 > 노래로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

일 년 동안 불렀던 노래, 피아노 반주, 실로폰

나. 활동 방법

- 일 년 동안 어린이집에서 불렀던 노래들을 회상하도록 반주한다.
 - 우리 일 년 동안 불렀던 노래들은 무엇이 있을까요?
 - 피아노 반주를 들으며 어떤 노래인지 생각해 볼까요?
- 자신이 가장 좋아하는 노래를 이야기해본다.
 - 친구들이 이야기하는 노래를 9개의 칸으로 나누어진 가사판에 적는다.
- 좋아하는 노래를 함께 부른다.
- 친구들과 함께 번호가 적혀져 있는 숫자 종이를 뽑는다.
 - 어떤 숫자를 뽑았나요? 숫자 뒤에 적혀 있는 노래는 무엇일까요?
 - 이 노래 무슨 노래일까요? 함께 불러볼까요?
- 친구들과 함께 노래를 부른다.
 - 함께 노래를 부르니 어떤 기분인가요?

<제작 방법>

- 9개의 칸으로 나눈 후, 각 칸에 유아들이 이야기한 노래 제목을 적는다.
- 색종이로 노래 제목을 덮은 후, 잘 떼 수 있게 윗부분만 부착한다.



다. 활동 평가

- 노래에 관심을 갖고 즐겁게 부르는지 평가한다.
 - 노래를 함께 부르며 즐거워하는가?
 - 자신이 부르고 싶은 노래 제목을 표현 하는가?
- 노래자랑에 적극적으로 참여하는지 평가한다.
 - 노래자랑 규칙에 대하여 이해하고 참여 하는가?
 - 친구들 앞에서 노래 부르는 것을 즐거워하는가?

어린이집에서 즐거웠던 추억 이야기하기

활동유형 대·소집단활동

영역 이야기나누기

활동목표	나의 즐거웠던 경험에 대하여 친구들에게 이야기 한다. 친구들의 이야기를 주의 깊게 듣는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 자신의 느낌, 생각, 경험을 말한다. 의사소통 > 듣기 > 이야기 듣고 이해하기 > 다른 사람의 이야기를 듣고 이해한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미

가. 활동 자료

일 년 동안의 활동 사진과 동영상

나. 활동 방법

- 처음 ○○ 반에서 만난 3월부터 최근까지 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 우리가 ○○반에서 처음 만났을 때 친구들의 모습이에요. 어떤 기억이 나요?
 - 여름에 함께 물놀이하며 즐겁게 놀이했던 사진이에요.
 - 가을이 되어 공원에서 단풍 든 모습을 보며 즐거워했던 날이에요. 이 사진은 어떤 사진 일까요?
- 일 년 동안 즐거웠던 추억을 되새겨본다.
 - 어떤 놀이나 현장학습 등이 가장 재미있고, 다시 해보고 싶어요?
- 유아가 친구들에게 자신이 가장 즐거웠던 일에 대해 자유롭게 이야기 나누는 시간을 갖는다.
 - 친구의 이야기를 들을 때 어떻게 해야 잘 들릴까요?
 - 자신과 같은 생각을 하고 있는 친구가 있나요?

- 비슷한 생각을 하고 있는 친구의 이야기를 들어볼까요?

다. 활동의 유의점

유아들의 기억을 돕기 위해 관련 사진, 동영상에 대·소집단 활동 도입 부분에 보여주는 것이 적절하며, 소주제가 진행되는 기간 동안 유아들이 지속적으로 관심가질 수 있도록 사진을 게시해준다.

라. 활동 평가

1. 친구들과 함께한 생활에 관하여 이야기 나누기 하는지 평가한다.
 - 함께한 추억 중에 인상 깊거나 재미있었던 추억에 관하여 구체적으로 말하는가?
 - 친구의 이야기를 주의 깊게 듣는가?
2. 친구가 말하는 내용을 듣고 이해하는지 평가한다.

마. 확장 활동

어린이집에서 즐거웠던 일, 가장 재미있는 장소를 역할과 쌓기 영역에서 연계하여 놀이를 한다.

‘내 짝꿍 에이미’

활동유형

 대·소집단활동

영역

 동화

활동목표	동화에 흥미를 갖고 즐겁게 동화를 듣는다. 동화를 듣고 주요 내용을 말할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 의사소통 > 듣기 > 동요, 동시, 동화 듣고 이해하기 > 동요, 동시, 동화를 다양한 방법으로 듣고 즐긴다. • 의사소통 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기 > 이야기를 지어 말한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-사고의 확장 • 인성 : 존중-다른 사람과 문화에 대한 존중 배려-친구에 대한 배려

가. 활동 자료

‘내 짝꿍 에이미’(스티븐마이크킹 글·그림)



나. 활동 방법

1. 동화를 소개하기 전에 동화의 자료를 보여주며 어떤 내용이 상상되는지 이야기 나눈다.
 - 친구 두 명이 나오는 동화예요. 둘에게 어떤 일이 일어날까요?
2. 동화를 들을 때 약속에 대해 이야기 나눈다.
 - 친구들이 모두 잘 보이려면 어떻게 해야 할까요?
 - 동화 내용을 잘 들으려면 어떤 약속을 지켜야 할까요?
3. 동화를 들어본다.
4. 동화책의 그림만 다시 보면서 내용을 회상해 본다.
 - 헨리는 어떤 친구일까요?
 - 에이미는 어떤 친구일까요?
 - 둘이는 서로 어떻게 도와줄까요?

다. 활동 평가

1. 동화에 관심 가지고 참여하는지 평가한다.
 - 동화를 들을 때 주의를 기울여 듣는가?
 - 동화를 듣고 대답이나 질문 등을 하며 내용에 관심을 갖는가?
2. 동화의 내용을 이해하고 이에 대한 자기의 생각을 적절하게 표현하는지 평가한다.

라. 확장 활동

언어 영역에 테이블 동화로 제작해서 제공하여, 유아들이 조작하며 동화 내용을 재연하는 놀이를 한다.



‘친구야 나는 너를 사랑해’ 울동 만들어보기

활동유형 대·소집단활동

포 역 신체

활동목표	노래를 부르고 즐거운 마음을 표현해본다. 나의 다른 사람의 생각을 서로 조정하며 울동을 만들어 본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 움직임과 춤으로 표현하기 > 움직임과 춤으로 자신의 생각과 느낌을 표현한다. 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

‘친구야, 나는 너를 사랑해’ 음악

나. 활동 방법

- 말로 표현하지 않고 몸으로 표현하기 놀이를 한다.
 - 선생님이 어떤 이야기를 하고 있는지 맞추어 볼까요?
(밥 먹는 모습이나 피아노 연주하는 모습, 뽀뽀하는 모습 등을 몸으로 표현해본다)
 - 선생님이 어떤 이야기를 몸으로 했을까요?
 - 선생님처럼 몸으로 할 수 있는 이야기는 무엇이 있을까요?
 - 친구가 몸으로 어떤 이야기를 전하는지 맞춰볼까요?
- ‘친구야 나는 너를 사랑해’ 노래의 가사에 맞추어 울동을 지어 본다.
 - 친구를 부를 때에는 어떤 동작으로 해볼까요?
 - ‘사랑해’를 표현하는 다양한 동작은 무엇이 있을까요?
 - 나와 다르게 생각하는 친구가 있네요. 어떤 동작이 의미를 더 잘 전달할까요?
- 노래를 부르며 친구들과 함께 정한 울동을 해본다.

다. 활동 평가

- 가사와 리듬에 맞추어 몸동작을 하였는지 평가한다.
- 친구와 함께 울동을 정하면서 서로의 의견을 잘 나누고 결정했는지 평가한다.



라. 확장 활동

말의 의미를 몸으로 표현하는 활동이 잘 이루어지면 ‘몸으로 설명하는 수수께끼’ 놀이를 진행할 수 있다.

우리들은 친구! (협동작품)

활동유형 대·소집단활동

영역 미술

활동목표	함께 협력하여 전체 작품을 완성해보는 경험을 한다. 다양한 재료를 사용하여 여러 신체 형태를 표현해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 협동적인 미술활동에 참여한다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 미술활동으로 표현하기 > 미술활동에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 동기적 요소-몰입 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

쿠키호일, 휴지속심이나 작은 유니트 블록 등

나. 활동 방법

- 친구들의 사진을 보며 이야기 나눈다.
 - 우리도 어린이집에서 함께 지내는 것처럼 친구들이 함께 있는 모습을 나타내는 방법은 무엇이 있을까요?
 - 서서 움직이는 모습으로 만드는 방법은 무엇이 있을까요?
- 사람을 만들 재료로 사용할 쿠키호일을 소개한다.
 - 쿠키 호일은 언제 주로 사용하나요?
 - 쿠키 호일의 소리를 들어볼까요?
 - 손으로 만지거나 구기면 쿠키호일은 어떻게 될까요?
- 쿠키호일을 아래와 같이 부분적으로 찢은 후, 찢어진 부분을 손으로 구겨서 머리, 팔, 다리의 형태를 만든다.
 - 만세하는 사람의 모습을 만들려면 쿠키호일을 어떻게 만져야 할까요?
 - 쿠키호일 사람으로 또 어떤 움직임을 표현할 수 있을까요?



〈제작 방법〉



4. 유아들이 직접 쿠킹호일을 구겨서 사람 형태를 만들어본다.
5. 원하는 움직임으로 표현되도록 쿠킹호일의 팔, 다리를 움직인다.
6. 친구가 서 있는 모습을 나타내기 위해 휴지 속심이나 작은 유닛 블록에 부착시킨다.
7. 친구들과 함께 쿠킹호일로 만든 사람을 세워 완성한 후, 친구들과 함께 감상한다.
 - 우리가 함께 만든 작품 어때요?
 - 이 친구는 어떤 동작을 취하고 있을까요?



다. 활동의 유의점

쿠킹호일 사람을 제작할 때 한 장만 사용하면 얇아서 찢어질 수 있으므로, 여러 겹 겹쳐서 사용한다.

라. 활동 평가

1. 친구들과 협력하는 태도를 보였는지 평가한다.
 - 친구와 함께 의견을 교환하는가?
 - 친구와 서로 도와가며 만드는가?
2. 여러 가지 재료를 사용하여 신체의 형태를 나타내는지 평가한다.
 - 신체의 주요 특징을 표현하는가?
 - 만들 때 재료의 특성에 관하여 이해하고 참여하는가?
 - 다양한 동작을 나타낼 수 있도록 다양한 시도를 하는가?

마. 확장 활동

1. 쿠키호일 사람에게 친구의 얼굴 사진을 오려 붙인다.
2. 친구가 만든 쿠키호일 사람의 움직임과 동일한 포즈로 따라해 본다.

나는 누구일까요?

활동유형 대·소집단활동

영역 신체

활동목표	신체를 이용하여 다양한 움직임을 표현할 수 있다. 친구가 몸으로 표현하는 내용에 관심을 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 신체운동·건강 <신체인식하기> 신체를 인식하고 움직이기 > 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다. • 자연탐구 <탐구하는 태도 기르기> 탐구기술 활용하기 > 일상생활의 문제를 해결하는 과정에서 탐색, 관찰 등의 방법을 활용해 본다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미

가. 활동 자료

어린이집 교직원과 친구들 사진

나. 활동 방법

1. 교사가 준비한 어린이집 교직원과 친구들의 사진을 살펴보며, 어떤 일을 하고 있는지 이야기를 나눈다.
 - 여기에 어떤 사진들이 있나요?
 - 이 분은 누구일까요? 어린이집에서 어떤 일을 하시나요?
 - 이 친구는 누구일까요? 어떤 놀이를 좋아하나요? 키나 덩치, 머리 스타일은 어떤가요?
2. 사진을 보고 직업에 따른 특징이 있는 움직임이나 외모의 특징적인 부분을 신체로 표현해 본다.
 - 이 분은 어떻게 움직이면서 일을 할까요?
 - 다른 친구는 어떻게 표현을 했을까요?
 - 이 친구는 어떤 외모의 특징이 있나요?
3. 유아들이 몸을 움직여 표현하는 것이 익숙해지면 게임 형식으로 바꾸어 진행한다.
 - 다른 친구에게 몸으로 이 사람에 대하여 표현해 볼까요?
 - 이 친구가 앞에서 흉내 내고 있는 사람은 누구일까요?

다. 활동의 유의점

신체 활동의 경우 수줍음이 많은 유아들은 참여에 어려움을 느낄 수 있다. 자연스럽게 흥미를 느끼고 참여할 수 있도록 기다려준다.

라. 활동 평가

1. 설명하고자 하는 등장인물의 특성에 맞게 몸으로 적절히 표현했는지 평가한다.
 - 움직임이나 표정 등을 잘 표현하였는가?
2. 친구들이 몸으로 문제를 낼 때 친구들의 동작에 관심 갖고 참여했는지 평가한다.


샌드위치 만들어 감사한 분께 선물하기

활동유형 대·소집단활동

영역 요리

활동목표	친구와 함께 협력하여 요리 활동을 즐긴다. 도움을 주시는 분들께 마음을 표현해본다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 공동체에서 화목하게 지내기 > 교사 및 주변 사람과 화목하게 지낸다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 동기적 요소-호기심·흥미 • 인성 : 배려-이웃에 대한 배려 나눔-나눔의 의미알기, 실천하기, 참여하기

가. 활동 자료

식빵, 찢감자, 불, 절구, 파프리카, 도마, 빵칼, 마요네즈, 설탕, 찢감자 바르는 수저, 개인용 접시, 감자샌드위치를 만드는 순서가 나와있는 자료 

나. 활동 방법

1. 샌드위치 만드는 순서를 알아본다.
 - 어떤 재료가 필요한가요?
 - 어떤 순서로 만들어야 하나요?
2. 여러 가지 재료의 맛을 탐색해본다.
 - ○○는 어떤 맛인가요?
 - ○○는 어떤 재료를 가장 좋아해요?



3. 샌드위치를 만든다.

〈만드는 방법〉

- ① 절구에 찢 감자를 넣고 으갠다.
- ② 파프리카를 빵 칼로 작게 자른다.
- ③ 볼에 으갠 감자, 파프리카, 설탕, 마요네즈를 넣고 골고루 섞는다.
- ④ 식빵에 감자 속을 바른다.
- ⑤ 완성된 샌드위치를 접시에 담는다.

4. 완성된 샌드위치를 감사한 분들께 선물로 전해드린다.

- 이 샌드위치를 어느 분께 선물 드리고 싶나요?

다. 활동의 유의점

언어 영역에서 고마운 분들께 작성한 롤링페이퍼와 함께 전해드린다.



라. 활동 평가

1. 요리도구와 재료를 충분히 탐색하고, 변화 과정을 관찰하는지 평가한다.
 - 음식 재료의 형태 변화를 탐색하였는가?
 - 요리에 사용된 재료와 도구를 적절히 사용하였는가?
2. 우리를 도와주는 다른 분들께 감사하는 마음을 갖는지 평가한다.
 - 자신의 마음을 표현하기 위해 여러 가지 방법을 생각하거나 제안하는가?
 - 자신이 만든 샌드위치를 전해드리는 것에 즐거움을 느끼는가?



샌드위치가 되어보자

활동유형 대·소집단활동

주역 신체

활동목표	신체로 다양한 상황을 표현할 수 있다. 음식이 만들어지는 과정을 짧은 이야기로 지어 공연할 수 있다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> 신체운동·건강 > 신체인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기 > 자신의 신체를 긍정적으로 인식하고 움직인다. 예술경험 > 예술적 표현하기 > 통합적으로 표현하기 > 음악, 움직임과 춤, 미술극놀이 등을 통합하여 표현한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> 창의성 : 성향적 요소-개방성 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

요리 도구 머리띠(볼, 절구, 빵칼, 찢감자 바르는 수저 등) 요리 재료가 붙어있는 종이 벽돌블록(식빵, 찢감자, 마요네즈, 설탕, 파프리카) 종이벽돌블록, 감자샌드위치를 만드는 순서가 나와있는 자료, 음악, 다양한 음향

나. 활동 방법

- 샌드위치 만드는 순서를 회상해본다.
 - 어떤 재료가 필요했지요?
 - 어떤 순서로 만들었는지 요리방법 사진을 보며 알아볼까요?
- 샌드위치 만드는 과정을 극으로 표현해 본다.
 - 우리가 요리 도구가 되어서 샌드위치가 만들어지는 과정을 표현해 볼까요?
 - 어떤 역할이 필요할까요? 역할을 정해볼까요?
 - 역할을 알아보기 위해 우리는 꾸미는 방법은 무엇이 있을까요?
- 음식이 만들어지는 방법에 맞추어 공연해본다.
- 공연하는 모습을 회상해본다.
 - (공연 후) 우리가 공연한 모습 촬영한 것을 함께 볼까요?
 - 공연 모습을 보니 기분이 어떤가요?
 - 더 맛있는 공연을 위해 어떤 부분을 바꿔서 해볼까요?

다. 활동 평가

- 샌드위치를 만드는 과정을 몸으로 표현하기 위해 자신의 신체를 조절하여 표현하는지 평가한다.



2. 샌드위치가 되는 과정을 도구와 신체를 이용하여 창의적으로 표현하는지 평가한다.

라. 확장 활동

동생이나 형님들을 초대하여 공연을 할 수 있다. 이때 공연을 알리는 포스터, 입장권, 무대 꾸미기 등을 연계하여 진행한다.

친구 그림자 밟기 놀이

활동유형

실외활동

활동목표	게임의 규칙을 이해하고 지키며 놀이한다. 자신과 친구의 움직임에 따라 변화하는 그림자에 관심 갖는다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 자연탐구 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기 > 주변 사물과 자연세계에 대해 지속적으로 호기심을 갖는다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력

가. 활동 자료

함께 놀이할 친구들, 햇빛

나. 활동 방법

- 실외에서 생기는 나의 그림자를 탐색한다.
 - 나의 그림자는 어디에 있나요?
 - 움직이면 그림자는 어떻게 되나요?
 - 그림자가 나타나지 않게 하려면 어떻게 해야 하나요?
- 친구 그림자 밟기 놀이에 대해 설명을 한다.
 - 친구의 그림자를 발로 밟는 시범을 보인다.
 - 다른 친구가 나의 그림자를 밟지 않도록 하려면 어떻게 해야 할까요?
 - 만약 술래에게 그림자가 밟히면 어떻게 해야 할까요?
- 술래를 뽑은 후, 친구 그림자 밟기 놀이를 한다.
 - 술래는 어떻게 뽑을까요?
 - 친구를 따라서 뛰어가 볼까요?
- 놀이 후, 이야기 나눈다.



다. 활동 평가

1. 게임 규칙을 잘 이해하고 친구와 함께 놀이를 하는지 평가한다.
2. 그림자를 변화시키기 위해 자신의 움직임을 바꾸기 위한 움직임을 보이는지 평가한다.

라. 활동의 유의점

1. 날씨에 따라 놀이가 진행되지 않을 수도 있다.
2. 친구를 따라 뛰어갈 때 친구를 잡아당기거나 밀지 않는 약속을 미리 한다.

마. 확장 활동

자신이 서는 방향이나 위치에 따라 그림자가 크고 작게 변화하는 것을 알아본다.

꼬리잡기

활동유형

실외활동

활동목표	게임의 규칙을 이해하며 지키며 놀이한다. 달리는 속도와 방향을 조절하며 안정감 있게 달린다.
4세 누리과정 관련요소	<ul style="list-style-type: none"> • 사회관계 > 다른 사람과 더불어 생활하기 > 친구와 사이좋게 지내기 > 친구와 협동하며 놀이한다. • 신체운동·건강 > 신체 조절과 기본 운동하기 > 기본 운동하기 > 걷기, 달리기, 뛰기 등 다양한 이동운동을 한다.
창의·인성 관련	<ul style="list-style-type: none"> • 창의성 : 인지적 요소-문제해결력 • 인성 : 협력-긍정적인 상호의존성

가. 활동 자료

함께 놀이할 친구들, 허리에 묶을 짧은 끈

나. 활동 방법

1. 꼬리잡기 놀이에 관한 설명을 한다.
 - 친구의 허리에 묶인 끈을 잡고 줄을 서면 어떻게 될까요?
 - 만약 상대편 앞사람에게 우리 팀의 맨 마지막 사람인 꼬리가 잡히면 어떻게 해야 할까요?
2. 편을 나눈 후, 기차를 만들어 게임을 시작한다.
 - 규칙에 따라 게임을 해볼까요?



- 맨 마지막 친구의 허리끈이 잡히지 않게 피하며 뛰어가 보아요.
- 3. 게임을 끝나면 함께 게임에 대하여 이야기 나누어 본다.
 - 게임을 하며 어떤 점이 어려웠나요?
 - 또 게임을 하면 같은 편 친구들과 어떻게 움직여야 할까요?

다. 활동 평가

1. 꼬리잡기 게임 규칙에 대해 이해하고 참여하는지 평가한다.
2. 순발력 있게 움직이거나 달리기 할 수 있는지 대근육 발달과 관련 하여 평가한다.

라. 활동의 유의점

앞에 있는 친구들의 허리를 붙잡고 뛰는 것이기 때문에 앞에 있는 친구가 넘어지면 같이 연달아 넘어질 위험이 있다. 안전에 유의하도록 한다.



〈부록〉 『형님이 되어요』 보육활동과 4세 누리과정

활동	영역	신체운동·건강				의사소통			사회관계			예술경험		자연탐구								
		신체 인식하기	신체 조절과 기본 운동하기	신체 활동에 참여하기	건강하게 생활하기	안전하게 생활하기	듣기	말하기	읽기	쓰기	나를 알고 존중하기	나와 다른 사람의 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	
내용																						
(1-1) 종이컵 피라미드																						○
(1-2) 떡국 한 그릇 나이 한 살													○		○							
(1-3) 키 크는 음식점 놀이				○											○							
(1-4) 우유팩 나이 주사위 만들기															○							○
(1-5) 내 친구 반고흐 상상하기							○								○							
(1-6) 콧콧 짝어 연결해요									○						○							
(1-7) 발바닥 이름카드									○	○												
(1-8) 고마워, 미안해							○				○											
(1-9) 우리 반은 얼마큼 컸을까?																						○
(1-10) 어린이집과 자석인형							○															○



활동	영역	신체운동·건강			의사소통			사회관계			예술경험			자연탐구		
(1-11) 내 한 줌																○
(1-12) 핑 핑 나는요						○						○				
(1-13) 성장한 내 모습						○			○							
(1-14) 깃발 올리고, 내리고										○						○
(1-15) 걸레 밀며 달리기			○							○						
(1-16) 나는 할 수 있어요!						○			○							
(1-17) 왼발 오른발		○										○				
(1-18) 성장 릴레이		○								○						
(1-19) 찰흙 공 다트놀이		○														○
(1-20) 작아지는 림보놀이		○														○
(2-1) 동생들에게 물려줄 교실 꾸미기										○ ○						
(2-2) 우리 반과 동생반															○ ○	
(2-3) 동생·형님 놀이									○			○				
(2-4) 동생과 함께 심부름해요						○			○							
(2-5) 동생에게 물려줄 교실 지도 그리기															○ ○	
(2-6) 우리 반 소개 신문 만들기									○			○				
(2-7) 동생에게 편지쓰기						○			○							
(2-8) 동생들이 모여라!							○		○							
(2-9) 동생 손·형님 손															○ ○	
(2-10) 동생반에서 형님반으로		○														○

활동	영역	신체운동·건강				의사소통				사회관계				예술경험				자연탐구			
(2-11) 연주하고 지휘하고												○			○						
(2-12) 소리의 높낮이를 만들어요	○														○						
(2-13) '동생들에게'														○	○						
(2-14) 동생에게 우유주기		○	○																		
(2-15) 동생에게 알려주는 형님반 이야기							○				○										
(2-16) 코끼리 형님, 나 좀 태워 주세요!							○								○						
(2-17) 형님 공연단															○	○					
(2-18) 느린 동생과 빠른 형님		○	○																		
(2-19) 형님은 만들고 동생은 건너요		○									○										
(2-20) 동생 손을 잡고 산책해 봐요											○								○		
(3-1) 형님 키 보다 높이	○																			○	
(3-2) 수료식 단상 만들기															○					○	
(3-3) 선생님 놀이											○				○						
(3-4) 물려주는 물건 시장							○				○										
(3-5) 따라다니는 그림	○														○						
(3-6) 형님 물건, 동생 물건															○					○	
(3-7) 작게, 작게, 크게, 크게 말하기(언어전달 놀이)							○				○										
(3-8) 친구에게 마음 전하기								○							○						
(3-9) 형님반과 다른 것															○					○	



활동	영역	신체운동·건강				의사소통				사회관계				예술경험				자연탐구			
(3-10) 숫자 '7'로 구성하기																					○
(3-11) '키가 자라면' 리듬악기 합주												○				○					
(3-12) 쇼팽의 '이별곡' 감상하기																○					○
(3-13) 형님이 되면								○									○				
(3-14) 동생들을 위한 꼬마 김밥												○									○
(3-15) 큰 신발 신고 걷기		○							○												
(3-16) 동생을 도울 수 있어요(책 만들기)								○				○									
(3-17) 동생과 함께 '둥글게 둥글게'			○													○					
(3-18) 형님 물건 알뜰시장												○									○
(3-19) 친구와 함께 겨울나무 안아보기	○																				○
(3-20) 큰 걸음으로 거리재기		○																			○
(4-1) 블록으로 어린이집 구성하기		○										○									
(4-2) 재미있었던 장소 구성하기								○				○									
(4-3) 어린이집 놀이												○				○					
(4-4) 즐거웠던 놀이 다시하기												○				○					
(4-5) 내 친구의 얼굴																○				○	
(4-6) 알록달록 액자 만들기																○				○	
(4-7) '우리 반 이야기' 책 만들기								○	○												
(4-8) 내 마음 표현하기 (감사의 롤링페이퍼)									○			○									

활동	영역	신체운동·건강			의사소통			사회관계			예술경험			자연탐구		
(4-9) '즐거웠던 우리 반' 게임									○						○	
(4-10) 찰칵! 우리는 사진작가!												○				○
(4-11) '친구야, 나는 너를 사랑해' 노래 부르기								○				○				
(4-12) 우리 반 노래 자랑									○			○				
(4-13) 어린이집에서 즐거웠던 추억 이야기하기						○	○									
(4-14) '내 짝꿍 에이미'						○	○									
(4-15) '친구야 나는 너를 사랑해' 울동 만들어보기									○			○				
(4-16) 우리들은 친구!(협동작품)												○				
(4-17) 나는 누구일까요?		○													○	
(4-18) 샌드위치 만들어 감사한 분께 선물하기									○							
(4-19) 샌드위치가 되어보자		○										○				
(4-20) 친구 그림자 밟기 놀이									○						○	
(4-21) 꼬리잡기		○							○							

4세 누리과정 교사용 지도서·어린이집 프로그램 8



생활도구

연구진

총괄책임	이정옥	한국유아교육학회, 덕성여자대학교	
책임집필자	홍혜경	전남대학교	
	정정희	경북대학교	
공동집필진	강민정	목원대학교	
	김명화	광주여자대학교	
	박춘금	봉산유치원	
	서광선	정덕유치원	
	한지희	의명유치원	
	이미옥	동강대학교부설유치원	
	김덕선	큰별어린이집	
	김정희	옥포어린이집	
	심은혜	코끼리어린이집	
	최정미	전남대학교어린이집	
	김경례	빛고을유치원	
	박혜숙	서호유치원	
심 의 진	원현숙	학성유치원	
	배인숙	광남초등학교병설유치원	
	최지현	군산제일좋은어린이집	
협력기관	봉산유치원		코끼리어린이집
총괄간사	김정란	덕성여자대학교	
	이소정	덕성여자대학교	
연구보조원	김세루	전남대학교	
	조하나	전남대학교	
연구협력관	안정은	교육과학기술부	신옥수 보건복지부
	장윤정	교육과학기술부	박성원 보건복지부
	박영례	대전광역시교육청	



형님이 되어요

연구진

책임연구원	김명순	연세대학교 아동가족학과 교수
연구팀장	이완정	인하대학교 소비자 아동학과 교수
공동연구원	김균량	인천법원어린이집 원장
	곽명혜	인천공립종달새어린이집 원감
	성현숙	키사랑어린이집 교사
	한혜선	메리츠어린이집 원장
	신혜영	연세대학교 어린이생활지도연구원 교사
	김보연	CJ키즈빌어린이집 교사
자문진	박복매	부천근로복지공단어린이집 원장
	안명숙	근로복지공단인천어린이집 원장
현장협력기관	인천법원어린이집	
	인천공립종달새어린이집	
총괄간사	채나나	중앙보육정보센터 보육전문요원
연구보조원	박주영	연세대학교 교육대학원 유아교육전공 석사과정
	이채현	연세대학교 대학원 아동가족학과 석사과정
연구협력관	신옥수	보건복지부 서기관
	박성원	보건복지부 사무관
	양명철	보건복지부 사무관

4세 누리과정 교사용 지도서·어린이집 프로그램 ⑧

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·어린이집 프로그램 내용의 무단복제를 금함.

