



# 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

보건복지가족부 저작

KICCE

육아정책개발센터

본 프로그램은 육아정책개발센터가 연구용역 의뢰를 받아 「영유아 보육법」 제29조 및 동법 시행규칙 제30조에 규정된 “표준보육과정”에 근거하여 개발한 보육프로그램으로 「저작권법」에 의거 보건복지가족부로부터 출판권을 설정받아 발행함을 알려드립니다.

# 목 차

I. 서론 .....	1
1. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 개발 배경 및 목적 .....	3
2. 장애아 보육프로그램 운영의 기본 원리 .....	5
II. 『장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼』의 구성 및 활용 .....	11
1. 운영 매뉴얼의 구성 .....	13
2. 운영 매뉴얼의 사용 지침 .....	19
III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법 .....	25
1. 보육과정 수정 .....	27
2. 개별화 교수 .....	79
IV. 장애아 보육프로그램 운영의 예 .....	109
1. 3세 프로그램 운영의 예 .....	111
2. 4세 프로그램 운영의 예 .....	287
3. 5세 프로그램 운영의 예 .....	463





# I

## 서론

1. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 개발 배경 및 목적
2. 장애아 보육프로그램 운영의 기본 원리



## 1. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 개발 배경 및 목적

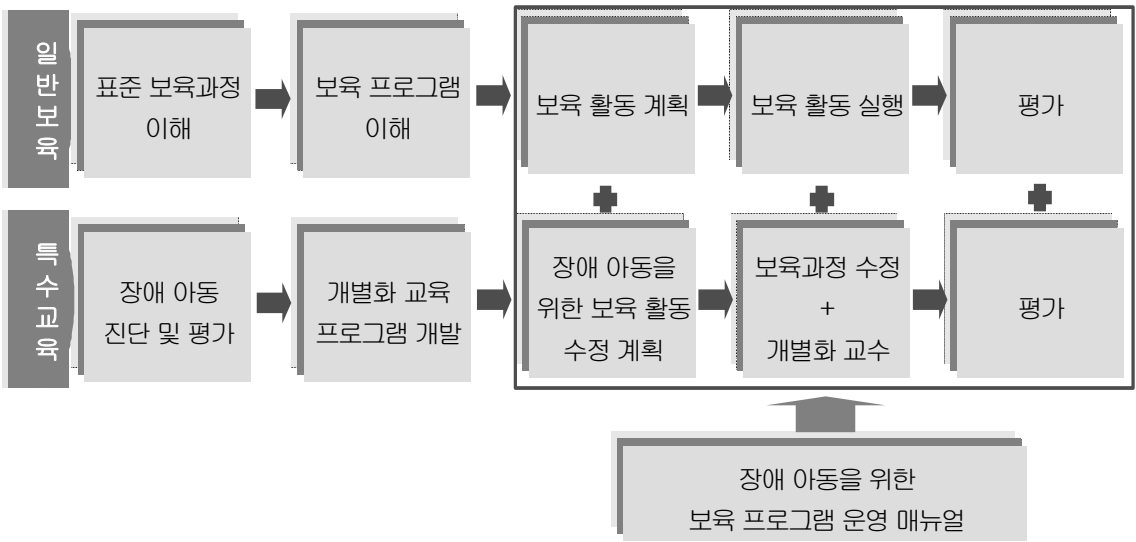
『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 보육기관에서 장애 아동을 보육할 때 표준보육과정과 그에 따른 보육 프로그램을 사용하도록 안내하기 위하여 개발된 매뉴얼이다. 국가 수준의 표준보육과정은 보육기관에서 보육 받는 모든 아동이 표준적인 동일한 보육과정에 의하여 최소한의 질적인 보육을 받을 수 있도록 개발되었다. 따라서 일반 어린이집에 통합되거나 전담 어린이집에 배치된 장애를 지닌 아동들의 경우에도 우선적으로 표준보육과정에 의한 보육 프로그램을 진행하게 된다.

그러나 표준보육과정의 운영지침에 의하면, 장애 아동을 보육하는 경우 그 특수성을 고려하여 국가수준의 표준보육과정을 융통성 있게 운영하도록 권장하고 있다. 이것은 장애 아동을 보육할 때 표준보육과정을 운영하는 것만으로는 이들이 지닌 특별한 요구에 의한 필요를 충족시킬 수 없는 경우가 많기 때문이다. 그렇다고 장애 아동만을 위한 별도의 보육과정이 필요한 것은 아니다. 왜냐하면 장애 아동을 위한 최상의 보육과정은 기본적으로 장애가 없는 아동들에게 가장 적절하다고 인정되는 보육과정을 기초로 해야 하며, 장애로 인하여 그 이상의 개별적인 지원이 필요한 부분에 대해서는 추가적인 개별화 교육 과정을 적용함으로써 적절한 지원이 제공되는 것이기 때문이다.

여기서 말하는 개별화 교육과정이란 특수교육적 지원을 통하여 개별 장애 아동의 요구에 따른 개별적인 필요를 충족시키는 과정을 의미한다. 『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 이와 같이 표준보육과정과 그에 따른 보육 프로그램을 운영할 때 장애 아동을 위한 개별화 교육과정을 순조롭게 적용하기 위한 구체적인 방법을 체계적으로 안내하는 지침서로 개발되었다.

장애 아동을 위한 보육 프로그램은 [그림 1-1]에서와 같은 절차로 진행된다. 그러므로 장애 아동을 위한 성공적인 보육 프로그램은 표준보육과정과 그에 따라 개발된 보육 프로그램 운영에 대한 이해를 바탕으로 장애 아동을 위한 보육과정 수정 및 개별화 교수 절차에 따라 운영된다고 할 수 있다. 표준보육과정과 그에 따른 보육 프로그램은 모든 아동을 위한 표준적인 보육과정과 활동만을 제시하고 있으며 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영에 대한 내용을 포함하지 않고 있다. 따라서 본 운영 매뉴얼은 [그림 1-1]에서 볼 수 있듯이 표준 보육과정과 보육 프로그램을 운영하는 중에 장애 아동에 적합한 보육 프로그램을 동시에 운영할 수 있도록 체계적인 절차를 통하여 그 방법을 제시하고 있으며, 구체적으로 매뉴얼의 절차를 적용한 활동의 예시들을 제공함으로써 보육 현장에서의 장애 아동의 보육에 도움이 되고자 개발되었다.

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼



[그림 1-1] 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 절차

## 2. 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영의 기본 원리

### 가. 일반 보육과정 중심의 접근

장애 아동을 위한 보육 프로그램은 일반 아동을 위한 보육 프로그램을 기반으로 운영되어야 한다. 이것은 장애가 있는 아동이 장애가 없었다면 가졌을 모든 경험을 동일하게 하게 함으로써 성장과 발달 과정 중에 장애로 인한 불이익을 받지 않게 하기 위한 최소한의 배려라고 할 수 있다. 따라서 장애 아동 보육 프로그램은 일반 보육과정이 운영되는 중에 개별 아동의 필요에 따라 적절한 지원이 삽입되는 형태로 운영되며, 그렇기 때문에 장애 아동 보육 프로그램이 성공적으로 운영되기 위해서는 그 기초가 되는 일반 보육 프로그램이 질적으로 우수해야 한다.

장애 아동은 장애가 없는 일반 아동들과는 달리 별도의 교육과정을 필요로 한다고 생각하기 쉽다. 아동이 현재 처해 있는 상황이나 지니고 있는 장애의 특성 등을 고려할 때 실제로 별도의 교육과정에 따른 접근이 필요할 수도 있다. 그러나 장애 아동을 보육할 때 가장 우선적으로 적용해야 하는 원칙은 장애를 지니지 않은 또래들이 일반적으로 경험하는 모든 경험을 가능한 한 동일하게 할 수 있도록 도와주면서 특별한 지원을 필요로 하는 부분에 대한 추가적인 지원을 해 주어야 한다는 것이다. 따라서 장애 아동을 보육할 때 가장 기본적인 원칙은 동일한 연령의 장애가 없는 아동들이 경험하게 되는 모든 발달상의 경험을 할 수 있도록 환경을 구성하고 프로그램을 운영하는 것이다. 이것은 아동이 장애를 지녔다는 이유만으로 성장과 발달을 위한 일반적인 생활 경험을 제한해서는 안 된다는 것을 의미한다. 그러므로 장애 아동을 보육하는 전담 어린이집이나 장애 아동이 통합되어 있는 일반 어린이집은 모두 장애가 없는 아동들을 위하여 개발되어 있는 보육과정에 따라 프로그램을 운영하게 된다. 이러한 전제가 바로 장애 아동을 위하여 표준보육과정에 따른 보육 프로그램을 어떻게 적용하고 활용해야 하는지를 안내하는 『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』이 필요한 이유라고 할 수 있다.

장애 아동을 위한 일반 보육과정 중심의 접근이 성공적으로 이루어지기 위해서는 다음과 같은 두 가지 전제조건을 함께 갖추어야 한다. 첫 번째는 일반 보육과정에 따른 프로그램이 질적으로 우수해야 한다는 것이다. 양질의 일반 보육 프로그램의 운영은 실제로 보육기관에서 장애 아동을 성공적으로 보육하기 위하여 가장 우선적으로 갖추어야

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

하는 조건으로 강조되고 있다. 예를 들어, 특정 보육기관의 환경이나 프로그램이 일반 아동을 보육하기 위한 우수한 조건이 아니라면 장애 아동을 위한 프로그램도 우수한 프로그램이 되기 힘들다. 일반 아동에게 안전하지 못한 환경은 장애 아동에게는 더욱 안전하지 못할 수 있으며, 일반 아동의 발달과 학습을 촉진하기에 충분한 교육 경험을 제공하지 못한다면 장애 아동의 발달과 학습은 더더욱 촉진하기 어려울 것이다. 또한 일반 아동들 간의 긍정적인 상호작용을 촉진하는 환경이 아니라면 장애 아동과의 상호작용은 기대하기 어려울 것이다. 결과적으로 장애 아동을 보육하기 위한 최소한의 조건은 아동의 장애 여부와는 상관없이 보육에 있어서의 바람직한 환경과 프로그램이 먼저 제공되는 것이다. 따라서 특정 보육기관이 장애가 없는 일반 아동을 위하여 질적으로 우수한 프로그램을 운영할 수 있다면 장애가 있는 아동도 성공적으로 보육할 수 있는 기본적인 조건을 이미 갖추었다고 할 수 있다.

그렇다면 질적으로 우수한 보육 프로그램을 운영한다는 것은 무엇을 의미하는 것인가? 우선적으로는 물리적 환경이 안전하고 위생적이어야 할 뿐만 아니라 시설이나 교재 및 교구 등의 설비가 충분하고 적절한 것을 의미할 것이다. 또한 인적 환경의 측면에서도 아동의 보육을 담당하게 되는 교사들의 자질이 중요하며, 기관에서 함께 어울리는 또래들의 구성을 통한 사회적 환경도 매우 중요한 조건이 될 것이다. 마지막으로 프로그램의 측면에서도 기관의 환경이나 아동의 발달적 특성에 적합한 프로그램이 운영됨으로써 발달과 학습을 위한 충분한 기회가 제공되어야 할 것이다. 이와 같이 질적으로 우수한 일반 보육 프로그램이 선행되고 있는지 먼저 살펴봄으로써 장애 아동을 위한 보육이 준비되었는지 점검해 볼 수 있다.

장애 아동을 위한 일반 보육과정 중심의 접근이 성공적으로 이루어지기 위한 두 번째 전제조건은 일반 보육과정 중심의 프로그램이 운영됨과 동시에 개별 장애 아동의 필요에 따른 특별한 지원을 제공해야 한다는 것이다. 이것은 장애 아동을 위한 보육 프로그램은 일반 프로그램과의 유사성을 지녀야 함과 동시에 특수성도 지닌다는 것을 의미한다. 다시 말해서, 아동이 장애가 없었다면 경험했을 모든 경험을 할 수 있도록 배려함과 동시에 아동이 장애를 지녔기 때문에 필요로 하는 특별한 도움 또한 제공하는 것을 말한다. 따라서 장애 아동을 위한 보육 프로그램은 우선적으로 일반 보육과정 중심의 접근을 통하여 이루어지게 되며, 동시에 개별 장애 아동의 필요에 따라 개별적인 접근을 추가적으로 제공해 주어야 한다. 이와 같은 추가적인 접근을 개별 장애 아동 중심의 접근이라고 하며, 다음 부분에서 설명하고 있다.

## 나. 개별 장애 아동 중심의 접근

일반 보육과정을 중심으로 보육 프로그램을 운영할 때 장애 아동을 위해서는 특별히 별도의 개별화된 접근을 제공해야 한다. 이것은 장애가 있고 없는 것과는 상관없이 모든 아동이 동일한 보육과정 내에서 교육을 받게 된다는 전제 하에 장애 아동의 개별적인 특성과 요구에 따라 도움을 제공해야 함을 의미한다. 일반적으로 보육 프로그램의 진행 중에 개별 장애 아동에게 주어지는 특별한 지원은 진행되는 보육 프로그램에 참여하도록 도와주고, 아동들 간의 상호작용이 활발하게 이루어지도록 도와주고, 개별적인 교수목표를 성취할 수 있도록 도와주는 것을 포함한다.

앞에서 설명한 장애 아동이 포함되어 있는 일반 보육 프로그램이 질적으로 우수해야 한다는 사실은 장애 아동 보육을 위하여 매우 중요한 조건으로 강조되고 있다. 그러나 이러한 조건은 우선적으로 갖추어야 하는 조건일 뿐 장애 아동을 위한 프로그램의 충분한 조건이 될 수는 없다. 왜냐하면 질적으로 우수한 일반 보육 프로그램이 운영된다고 해서 모든 장애 아동에게서 원하는 발달적 성과를 전적으로 보장할 수 있는 것은 아니기 때문이다. 따라서 장애 아동을 위한 보육은 특별히 계획되고 준비되어야 한다. 아무런 준비 없이 장애 아동을 가르치게 된다면 이들이 각자 지니고 있는 특별한 요구를 충족시키기 위한 적절한 서비스를 제공할 수 없다. 그러므로 장애 아동을 위해서는 일반적으로 운영되는 보육 프로그램이 질적으로 우수해야 한다는 것 외에도 구체적인 발달과 학습 촉진을 목표로 하는 추가적인 접근이 병행되어야 한다.

장애 아동을 위한 프로그램이 개별 아동 중심의 접근이어야 한다는 것은 장애를 지닌 아동들은 모두 다르며, 이들이 필요로 하는 지원도 아동에 따라서 그 유형이나 정도가 다를 수 있다는 가정 하에 출발한다. 모든 아동이 개인차를 보이는 것과 마찬가지로 장애 아동들도 개인차를 보인다. 그러나 장애 아동은 모든 아동에게서 나타나는 평균적인 범위 내에서의 개인차 외에도 장애로 인한 발달상의 지체나 일탈된 모습을 보이곤 한다. 예를 들어, 만 3세 시각장애 아동의 경우 동일한 연령의 또래들보다 키가 크거나, 또래 상호작용 중에 잘 운다거나, 피아노를 잘 친다거나 하는 개인차를 보일 수 있다. 그러나 이와 더불어 눈이 보이지 않기 때문에 주변 환경을 적극적으로 탐구하고자 하는 의도가 부족하거나, 개념 학습이 또래들보다 지체되거나, 보이지 않는다는 불안감으로 성인의 도움에 지나치게 의존하려고 하는 등 시각장애라는 특성으로 인하여 갖게 되는 개인차도 있을 수 있다. 또한 만 5세 자폐 아동의 경우 신체적인 면에서나 말하기 능력에서의 개인차는 그다지 크지 않으면서도 교사 및 또래들과의 관계를 잘 형성하지

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

못하고 자신의 의사를 표현하지 못하여 심각한 문제행동을 보이는 등 자폐 장애로 인한 일탈적인 발달 특성을 보일 수도 있다. 반면에 뇌성마비를 지닌 동일한 연령의 아동은 의사소통을 위한 말의 사용이 유창하지 않음에도 불구하고 또래들과의 사회적인 관계를 형성하고 유지하는 능력은 뛰어나지만 독립 보행이 불가능하고 한쪽 팔과 손을 사용하지 못하기 때문에 신체적인 활동에 제약을 받을 수 있다. 장애 아동들이 보이는 이와 같은 다양한 유형의 개인차를 고려한다면 단일 보육과정으로는 모든 장애 아동의 필요를 다 충족시킬 수 없다는 사실을 쉽게 이해할 수 있다. 그러므로 일반 보육과정 중심의 접근을 통하여 일반 아동들이 참여하는 질적인 보육 활동에 참여하는 기회를 제공함과 동시에 개별 아동이 지니는 요구를 판단하여 그에 따른 지원을 제공하는 것은 장애아 보육에 있어서 매우 중요한 과제라고 할 수 있다.

장애 아동들이 보이는 이와 같은 다양한 차이로 인하여 결과적으로 이들의 요구도 다양해질 수밖에 없다. 이들은 자신이 지니고 있는 장애의 특성이나 진행되는 활동의 특성에 따라서 다양한 형태와 정도의 지원을 필요로 한다. 예를 들어, 두 명씩 짝을 지어 손잡고 달리기가 포함된 활동의 경우 독립보행이 불가능하거나 매우 느린 지체장애 아동, 달리기를 위한 신체적인 조건에는 문제가 없으나 그 방향을 잡는데 어려움이 있는 시각장애 아동, 평소에는 달리기를 매우 좋아하지만 짝과 함께 손을 잡고 특정 경로를 달려야 한다는 상황을 이해하지 못하는 자폐 아동 등은 모두 동일한 활동 내에서 서로 다른 지원을 필요로 하게 된다. 또한 한 아동이 여러 활동에 참여하는 경우에도 활동의 특성에 따라서 서로 다른 지원을 필요로 할 수 있다. 예를 들어, 휠체어를 타고 있는 뇌성마비 아동이 공간 이동을 필요로 하는 동적인 활동에서와 책상에서 그림을 그리는 등의 정적인 활동에서 필요로 하는 지원은 매우 다르다. 이러한 이유로 인하여 장애아동의 보육은 이들이 보육 환경 내에서 어떠한 지원을 필요로 하는지를 개별적으로 진단하는 것에서부터 시작된다.

장애를 지닌 아동의 개별적인 필요를 진단하기 위해서는 가장 먼저 아동이 현재 진행하고자 하는 활동에 참여하여 활동이 목표하는 혜택을 얻을 수 있는지를 살펴보아야 한다. 다시 말해서, 아동이 보육 활동에 잘 참여하고 활동을 통하여 또래들과 충분한 상호작용을 하고 발달과 학습 면에서 충분한 혜택을 받을 수 있는지 살펴보아야 한다. 이렇게 아동의 현행 수준을 알아보고 그에 따른 교수목표를 세워서 교수 활동을 계획하고 이를 진행하는 것을 개별화 교육 프로그램(individualized education program: IEP)이라고 한다. 일반적으로 매년 프로그램이 시작되는 초기에 모든 장애 아동을 위한 개별화 교육 프로그램을 작성하게 된다. 개별화 교육 프로그램에는 개별 아동의 현행 수준과 5개 발달 영역의 교수목표와 이를 가르치기 위한 교수 전략 및 평가 방법 등이 포함된다. 그러므로 교사들은 각 장애 아동의 개별화 교육 프로그램을 근거로 개별 아동 중심

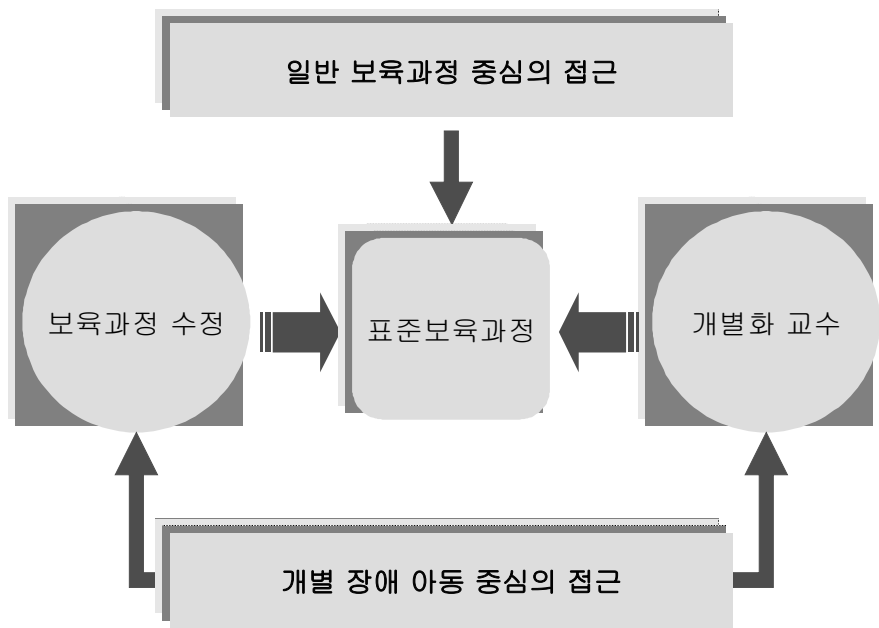


의 보육 프로그램을 운영하게 된다.

장애 아동 보육에 있어서 개별 아동 중심의 접근을 하는 경우 가장 주의해야 할 점은 그 용어가 지니는 의미를 잘 이해해야 한다는 것이다. 개별 아동 중심의 접근, 개별적인 접근, 또는 개별화 교육 프로그램 등의 용어에서 사용하는 “개별적”이라는 의미는 교사와 아동의 일대일 개별 지도 상황을 말하는 것이 아니다. 개별적인 접근이란 아동이 어린이집의 보육 계획에 따라 진행되는 대집단이나 소집단 등의 보육 활동에 참여하는 것을 전제로 하면서 자신을 위해서 특별히 계획된 지원을 제공받는 것을 말한다. 경우에 따라서는 아동의 특별한 지원 욕구에 의해서 개별 상황에서의 집중적인 개인지도가 필요할 수도 있지만(예: 청각장애 아동을 위한 청능 훈련, 시각장애 아동을 위한 보행 훈련 등) 이러한 분리된 상황에서의 개별 지도는 가능한 한 최후의 선택이어야 한다. 따라서 어린이집에서 보육 활동을 진행하기 위한 개별 지도가 필요한 경우는 거의 없다고 할 수 있다. 그러므로 장애 아동 보육에 있어서 개별 아동 중심의 접근이란 아동이 보육 활동에 참여하는 중에 자신의 현행 수준과 필요에 따라 세워진 개별화 교육 프로그램을 중심으로 특정 교수 목표를 성취할 수 있도록 지원하는 것을 의미한다.

장애 아동을 보육하는 교사들은 이들의 개별화 교육 프로그램에 포함된 교수 목표를 성취하게 하기 위하여 구체적인 노력을 기울여야 한다. 다시 말해서, 아동이 교수 목표를 성취하게 하기 위해서는 교사의 직접적인 역할이 필요하다는 것이다. 일반적으로 보육 활동이 진행되는 중에 교사가 구체적으로 수행해야 하는 역할은 다음과 같이 크게 두 가지로 제시될 수 있다. 첫째, 장애 아동이 진행되는 어린이집 일과와 보육 활동에 적극적으로 참여하게 하기 위해서 보육과정을 수정해야 한다. 보육과정 수정이란 아동의 참여를 촉진하기 위하여 진행 중인 활동이나 교재를 변경하는 것을 의미한다. 보육과정 수정으로 아동이 활동에 좀 더 잘 참여할 수 있게 된다면 자연적으로 발달과 학습의 기회가 증가하게 된다. 그러므로 교사는 장애 아동이 진행되는 활동에 최대한으로 참여하고 있는지 늘 점검하면서 구체적인 지원을 제공해야 한다. 둘째, 장애 아동의 개별화 교육 프로그램상의 교수 목표를 성취하게 하기 위하여 구체적으로 교수해야 한다. 대부분의 장애 아동들은 활동에 단순히 참여하는 것만으로는 구체적인 기술을 학습하기 어렵기 때문에 교사의 직접적인 교수를 필요로 한다. 따라서 진행되는 보육 활동 내에서 장애 아동의 개별적인 교수목표를 교수하기 위한 구체적인 계획이 세워지고 실행되어야 한다.

지금까지 설명한 장애 아동 보육 프로그램 운영의 기본적인 원리를 적용하는 프로그램의 운영은 구체적으로 [그림 1-2]에서와 같이 보육과정 수정 및 개별화 교수라는 특수교육적 접근을 통하여 이루어진다. 다음 부분에서는 장애 아동을 위해서 보육 프로그램을 운영하는 기본적인 방법론인 보육과정 수정과 개별화 교수에 대한 상세한 절차와 방법을 알아보려고 한다.



[그림 1-2] 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 원리

## II

# 『장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼』의 구성 및 활용

1. 운영 매뉴얼의 구성
2. 운영 매뉴얼의 사용 지침



## 1. 운영 매뉴얼의 구성

### 가. 운영 매뉴얼의 전반적인 구성

『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 다음과 같이 크게 네 부분으로 구성된다.

#### 1) 서론

서론에서는 먼저 본 운영 매뉴얼이 무엇이며 왜 개발되었는지에 대하여 소개하였다. 또한 운영 매뉴얼을 개발할 때 근거가 된 두 가지 원리를 이론적 배경으로 설명하였다. 그 첫 번째 원리는 장애 아동 보육 프로그램은 일반 보육과정 중심으로 진행되어야 한다는 것이며, 두 번째 원리는 장애 아동 보육 프로그램은 개별 장애 아동 중심으로 진행되어야 한다는 것이다.

#### 2) 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼의 구성과 활용

이 부분에서는 운영 매뉴얼이 어떻게 구성되어 있는지를 전반적인 구성 측면에서와 활동 수정 계획안 중심으로 설명하였다. 또한 이 부분에서는 장애 아동을 보육하는 현장에서 표준보육과정에 따른 보육 프로그램을 운영할 때 본 운영 매뉴얼을 어떻게 함께 사용할 수 있는지에 대한 전반적인 사용 지침을 제시하였다.

#### 3) 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 방법

이 부분에서는 장애 아동 보육 프로그램을 운영하는 직접적인 운영 방안을 구체적으로 소개하고 상세한 절차를 설명하였다. 이때 운영 방안은 크게 ‘보육과정 수정’과 ‘개별화 교수’의 두 가지로 나누어 설명하였다. 보육과정 수정 방안에서는 장애 아동의 활동 참여 증진과 상호작용 증진에 대한 일반적인 방법론을 상세하게 설명하여 활동 수정이 가능하도록 구체적으로 안내하였으며, 개별화 교수 부분에서는 장애 아동의 개별 교수 목표를 활동 중에 어떻게 삽입하여 교수할 수 있는지에 대한 내용을 단계별 절차에 따

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

라 상세하게 설명하였다.

### 4) 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영의 예

이 부분에서는 본 운영 매뉴얼에서 제시하고 있는 방법에 따라서 실제로 표준보육과정의 보육 활동 계획안에 적용하여 개발한 활동 수정 계획안의 예시를 3, 4, 5세 각 연령별로 제시함으로써 운영 매뉴얼 활용의 사례를 보여주고 있다. 본 매뉴얼에서는 연령별 활동 수정 계획안을 제시하기 위하여 각 연령별로 각각 3명의 장애 아동을 가상으로 설정하였다. 각 학급에 포함된 세 명의 대상 아동들은 <표 2-1>에서 보는 바와 같다. 연령별 3명씩 총 9명의 아동들은 모두 각기 다른 유형의 장애를 지닌 아동들로, 이들이 지닌 각 장애 유형은 보육 현장에서 가장 흔하게 만날 수 있는 장애 유형을 가능한 한 다양하게 포함할 수 있도록 구성하였다. 한 학급당 3명의 장애 아동을 설정한 것은 어린이집 현장에서 장애 아동 3명당 1명의 보육교사가 지원되기 때문이며, 이러한 학급 상황은 예시일 뿐이므로 현장의 학급 운영 상황에 따라 1~3명 정도의 장애 아동에 맞추어 활동을 수정하여 사용할 수 있다.

<표 2-1> 보육 프로그램 운영 예시에 포함된 장애 아동 정보

학급	이름	연령	장애 유형
3세반	고 민 정	만 3세 2개월 (여)	정신지체
	박 연 경	만 3세 6개월 (여)	자폐
	서 진 우	만 3세 4개월 (남)	뇌성마비
4세반	송 인 주	만 4세 8개월 (남)	자 폐
	윤 서 진	만 4세 7개월 (여)	정신지체
	이 경 신	만 4세 8개월 (남)	청각장애
5세반	김 나 현	만 5세 11개월 (여)	뇌성마비
	정 희 진	만 5세 3개월 (남)	시각장애
	오 수 영	만 5세 8개월 (남)	정신지체

## II. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 구성 및 활용

본 운영 매뉴얼에서 제시한 연령별 보육 프로그램 운영 예시는 모든 장애 아동들에게 그대로 적용될 수 있는 사례라고는 할 수 없다. 본 운영 매뉴얼 전반에 걸쳐서 강조하고 있듯이, 장애 아동의 보육은 장애 아동 모두가 개별적인 요구를 지니고 있다는 사실을 전제로 하기 때문에 보육 활동도 개별 아동의 개별적인 필요를 중심으로 그에 따른 접근이 강조되어야 한다. 그러므로 본 매뉴얼에서 사례로 제시하고 있는 프로그램 운영의 예는 표준보육과정 운영을 위하여 보육 활동이 진행되는 중에 개별 장애 아동을 위하여 어떻게 체계적으로 배려하고 필요한 교육적 지원을 제공해 줄 수 있는지를 보여주는 예시라고 할 수 있다. 특히 활동 참여나 상호작용 증진을 위한 보육과정 수정 등의 구체적인 예시는 대부분의 장애 아동들에게 보편적으로 적용될 수도 있으나 개별화 교수의 경우는 특정 개별 교수 목표를 지닌 아동을 위한 특정 계획이기 때문에 예시로서 융통성 있게 참고하고 활용해야 할 것이다.

이상에서 설명한 『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』의 전반적인 구성은 [그림 2-1]에서 보는 바와 같다.

I	서론: 운영 매뉴얼 소개	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 운영 매뉴얼의 개발 배경 및 목적</li> <li>◆ 장애 아동 보육 프로그램 운영 원리</li> </ul>
II	운영 매뉴얼의 구성 및 활용	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 운영 매뉴얼의 구성</li> <li>◆ 운영 매뉴얼의 활용</li> </ul>
III	장애 아동을 위한 보육 프로그램의 운영 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 보육과정 수정               <ul style="list-style-type: none"> <li>◦ 활동 참여 증진을 위한 수정</li> <li>◦ 상호작용 증진을 위한 수정</li> </ul> </li> <li>◆ 개별화 교수</li> </ul>
IV	보육 프로그램 운영 예시	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 3세 프로그램 운영의 예</li> <li>◆ 4세 프로그램 운영의 예</li> <li>◆ 5세 프로그램 운영의 예</li> </ul>

[그림 2-1] 『장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영 매뉴얼』의 전반적인 구성

## 나. 활동 수정 계획안의 구성

본 운영 매뉴얼의 IV장은 앞에서 설명한 바와 같이 보육 프로그램의 각 활동들에 대한 수정 예시를 보여주고 있다. 활동 수정 예시는 [그림 1-4]에서 보여주는 활동 수정 계획안 양식에 따라 작성되었다. 활동 수정 계획안은 기본적으로 한 활동 당 2쪽으로 구성되며, 일반 보육과정의 활동을 수정하기 위한 계획을 작성해야 하기 때문에 세로의 절반에 해당되는 내용은 일반 보육 활동의 내용을 전체 또는 요약해서 기록할 수 있도록 구성되어 있다. 오른쪽 절반에 해당되는 부분에는 일반 보육 활동의 각각의 내용을 어떻게 수정할 것인지를 계획하여 기록하도록 구성되어 있다. 따라서 활동 수정 계획안은 일반 보육 활동 계획안에 활동 수정을 위한 목표 수정, 자료 수정, 활동 수정, 가정 연계 및 일반화, 기타 주의 사항을 추가한 양식으로 구성되며, 각 활동마다 고유의 분류 번호가 부여된다. 활동 수정을 위해서 기본 활동에 추가되는 항목 각각의 내용은 다음과 같다.

### 1) 분류번호

모든 활동에 부여된 고유 번호이며 세 개의 번호로 구성되어 있다(예: ○-○-○). 분류번호는 체계적인 규칙에 의하여 부여되기 때문에 번호를 통하여 활동의 대상 연령 및 주제를 쉽게 알 수 있다. 예를 들어, 첫 번째 자리의 숫자는 대상 연령을 나타내므로 3은 3세, 4는 4세, 5는 5세를 의미한다. 두 번째 자리의 숫자는 주제를 구분하기 위하여 달수로 표시된다. 예를 들어, 3은 3월을 의미하며 4는 4월을 의미한다. 마지막 자리 숫자는 예시된 활동의 순서를 의미한다. 따라서 3세 프로그램의 3월 활동 수정 계획안 6개가 제시되었다면 분류번호는 3-3-1부터 3-3-6까지 여섯 개의 번호가 각 활동에 부여된다.

### 2) 목표 수정

원래의 활동에 제시된 활동 목표를 수정하여 설명하는 부분이다. 장애 아동들은 일반 보육 활동이 진행되는 중에 원래 활동을 통하여 계획했던 목표를 성취하기 어려운 경우가 많다. 그러므로 활동 목표를 장애 아동의 필요에 따라 수정할 필요가 있다. 목표 수정은 활동목표 수정과 개별화 교수목표 수정의 두 가지로 분류된다. 활동 목표 수정은 장애 아동의 전반적인 수준과 특성을 고려하여 활동목표 자체를 수정하여 기술하게



## II. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 구성 및 활용

되며, 개별 교수목표 수정은 진행될 활동 중에 삽입하여 교수할 수 있는 장애 아동의 개별 교수목표를 활동의 특성에 맞추어 교수하기 쉽게 수정하여 기술하게 된다.

### 3) 자료 수정

원래의 활동 계획에는 활동에 필요한 자료를 어떻게 준비하고 만드는데 대한 내용이 기록되어 있다. 이 부분에서는 장애 아동이 활동에 참여하기 위해서 특별히 추가로 준비해야 하거나 수정해야 하는 자료에 대한 설명을 기록한다.

### 4) 활동방법 수정

원래의 활동 계획에는 활동을 어떻게 진행해야 하는지에 대한 활동방법이 제시되어 있다. 이 부분에서는 장애 아동을 위해서 활동의 원래 진행 방법을 수정해야 하는 경우 어떻게 수정해야 하는지를 기록하게 된다. 본 운영 매뉴얼이 제시하고 있는 구체적인 방안에 따라 (1) 활동 참여 증진을 위한 수정, (2) 상호작용 증진을 위한 수정, (3) 개별 교수목표를 가르치기 위한 교수 삽입의 내용을 각각 간략하게 기록한다.

### 5) 가정 연계 및 일반화

원래의 활동 계획에는 활동을 심화하거나 변형하는 등의 확장 활동에 대하여 소개하고 있다. 장애 아동의 경우에는 활동을 확장할 때 활동을 통하여 습득한 특정 기술이 가정에서나 기타 상황에서도 기능적으로 사용될 수 있게 도와줄 필요가 있다. 따라서 이 부분에서는 가정을 포함하는 다양한 상황에서 연계 가능한 유사한 활동을 계획하여 기록한다.

### 6) 기타

원래의 활동 계획에는 활동을 진행할 때 고려해야 하는 일반적인 유의사항이 기록되어 있다. 일반적인 유의사항 외에 장애 아동의 장애 특성이나 발달 수준 등을 특별히 고려해야 하거나, 장애 아동을, 또는 장애 아동이 포함된 집단을 대상으로 활동을 진행하면서 기타 주의해야 하는 사항이 있으면 기록한다.

영역		분류번호	
활동 제목			
활동목표	목표 수정		
	활동목표		
활동자료	개별교수목표		
	자료 수정		
활동방법		방법 수정	
		참여증진	
		상호작용증진	
		교수삽입	
확장활동		가정 연계 및 일반화	
유의사항		기 타	

[그림 2-2] 활동 수정 계획안 양식

## 2. 운영 매뉴얼 사용 지침

『장애아 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 표준보육과정에 따라 이미 진행되고 있는 보육 일과와 활동 중에 장애 아동을 위한 개별화 교육 프로그램을 어떻게 병행해서 운영할 수 있는지를 체계적으로 안내해 주는 지침서이다. 따라서 이 매뉴얼은 보육기관에서 표준보육과정에 따른 보육 활동을 진행할 때 각 장애 아동이 활동에 잘 참여하고 개별화 교육 프로그램에 수립된 교수 목표를 성취하게 하기 위한 교수를 계획하고 실행하도록 구체적인 절차를 통하여 도움을 제공하게 된다. 장애 아동의 보육 현장에서 본 운영 매뉴얼이 가장 효과적으로 활용되기 위해서는 다음과 같은 몇 가지 지침을 고려해야 한다.

첫째, 『장애아 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 앞에서 제시한 [그림 1-1]에서와 같은 절차에 따라 활용하게 된다. 그 진행 절차를 살펴보면, 운영 매뉴얼을 사용하기 위해서는 우선적으로 표준보육과정 및 프로그램을 잘 숙지해야 한다. 장애 아동을 위한 보육 프로그램은 기본적으로 질적으로 우수한 일반 보육 프로그램 안에서만 가능하다. 따라서 장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영을 위하여 본 운영 매뉴얼을 활용하는 보육 교사들은 우선적으로 국가수준의 표준보육과정과 그에 따른 일반 보육 프로그램에 대한 충분한 정보와 지식을 바탕으로 보육활동을 계획하고 운영할 수 있어야 한다.

둘째, 장애 아동을 위한 보육 프로그램이 성공적으로 운영되기 위해서는 개별 장애 아동을 위한 개별화 교육 프로그램에 대한 이해도 선행되어야 한다. 개별화 교육 프로그램은 일반적으로 장애 아동의 보육을 담당하는 특수교사에 의하여 작성된다. 작성된 개별화 교육 프로그램의 교수목표는 표준보육과정에 따라 보육 활동을 계획하고 실행하는 과정에서 수정이나 삽입의 형태로 교수된다. 본 운영 매뉴얼은 개별화 교육 프로그램을 작성하기 위한 도구가 아니며, 이미 개발되어 있는 개별화 교육 프로그램을 국가수준의 표준보육과정을 운영할 때 병합하여 운영할 수 있도록 안내해주는 역할을 한다.

셋째, 장애 아동을 보육하는 보육교사들은 『장애아 보육 프로그램 운영 매뉴얼』을 활용할 때 매뉴얼을 이용하여 보육 활동을 직접 수정할 수도 있고 매뉴얼에서 제시하고 있는 수정 계획안을 그대로 사용하거나 응용해서 사용할 수 있다. 직접 수정하는 경우에

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

는 이장의 뒷부분에서 제시하고 있는 <활동 수정 계획안> 양식을 이용하여 본 운영 매뉴얼 III장의 내용에 따라 표준보육과정의 보육 활동을 직접 수정하여 사용한다. 이때 이장의 뒷부분에 제시된 <활동 수정 계획을 위한 단계별 진행 점검표>를 활용할 수 있다.

4장에서 연령별로 제시한 이미 수정된 활동 수정 계획안을 사용하는 경우에는 수정 계획안을 그대로 활용하거나 개별 장애 아동의 특성에 따라 응용해서 사용할 수 있다.

넷째, 장애 아동을 통합하는 보육시설에서의 활용을 위해서는 보육교사들 간의 협력이 필수적으로 요구된다. 이는 『장애아 보육 프로그램 운영 매뉴얼』이 일반 보육교사들의 표준보육과정 운영과 장애 아동을 담당하는 특수교사의 개별화 교육 프로그램을 접목시키기 위하여 그 매개적인 수단으로 사용되는 것이기 때문에 일반 보육교사와 통합 지원 교사 간의 협력적 접근이 반드시 선행되어야 한다.

다섯째, 장애 아동을 전문적으로 보육하는 장애전담 보육시설에서 활용할 때에는 장애 아동들이 동일한 연령의 일반 아동들이 표준보육과정을 통하여 얻게 되는 모든 경험을 가능한 한 모두 할 수 있도록 배려해 주어야 한다. 따라서 장애 아동들만의 별도의 보육과정을 구성하기보다는 표준보육과정을 기반으로 보육 활동을 계획하고 운영하는 것을 전제로 하되, 장애 아동을 위한 수정 절차를 통하여 특수교육적 요구를 충족시키도록 운영할 수 있다.

여섯째, 『장애아 보육 프로그램 운영 매뉴얼』은 기본적으로 3-5세 유아들을 대상으로 개발되었다. 그러나 조기 개입을 필요로 하는 0-2세 영아들을 보육하는 현장에서도 본 운영 매뉴얼의 내용을 활용할 수 있다. 영아들을 위한 조기 개입은 특수교육을 포함한 다양한 전문 분야의 협력적인 접근을 통하여 그 서비스가 제공된다. 그러나 보육시설의 영아들에게 표준보육과정에 따른 프로그램을 제공하는 경우에는 특수교육적 접근이 우선적으로 적용되기 때문에 이 책에서 소개하는 보육과정 수정이나 삽입교수 등의 기본적인 원리가 동등하게 적용될 수 있다.

일곱째, 장애 아동을 보육하는 보육시설의 원장과 보육교사들은 장애 아동을 위한 보육 프로그램의 성공적인 운영 능력을 함양하기 위하여 국가수준의 표준보육과정과 본 운영 매뉴얼 사용 방법에 대한 보수 교육을 받도록 하며, 운영상 나타나는 다양한 문제들을 해결하기 위한 현장 자문 및 조력의 통로가 마련되어야 한다.

## II. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 구성 및 활용

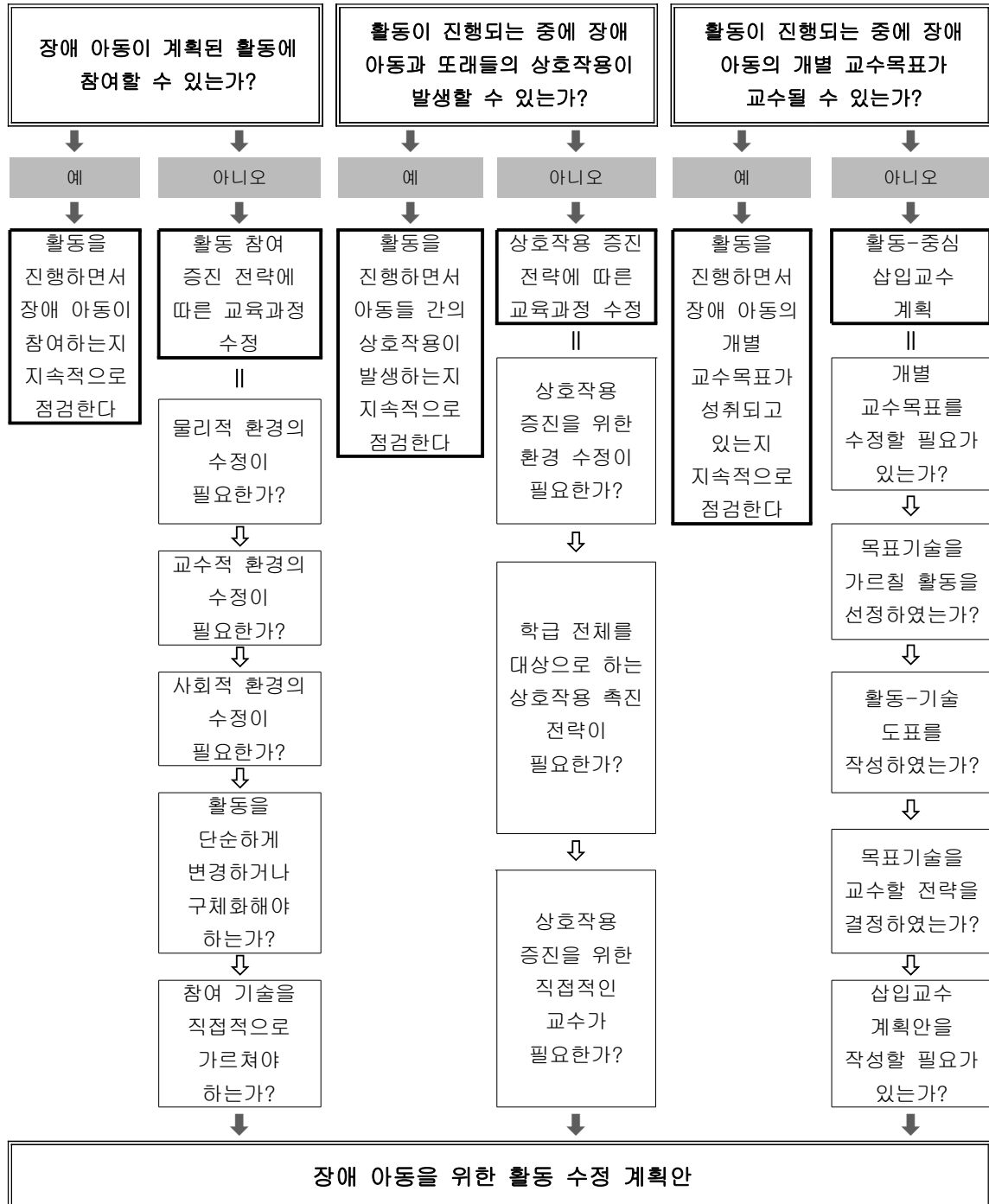
활동 수정 계획안		
영역:	활동 제목:	
<div>활동목표</div>	목표 수정	
	활동목표	
	개별교수목표	
<div>활동자료</div>	자료 수정	

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

활동방법	방법 수정	
	참여자진	
	상호작용영역진	
	교수실업	
확장활동	가정 연계 및 일반화	
유의사항	기타	

## II. 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼의 구성 및 활용

### <활동 수정 계획을 위한 단계별 진행점검표>







### III

## 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

1. 보육과정 수정
2. 개별화 교수



## 1. 보육과정 수정

장애 아동을 위한 보육 프로그램 운영의 첫 번째 기본적인 원리는 일반 보육과정을 중심으로 운영하는 것이다. 그러나 대부분의 장애 아동들은 일반 아동을 중심으로 계획된 활동에 잘 참여하기 어려운 경우가 많다. 또한 어린이집 일과와 활동이 진행되는 중에 또래들과 잘 어울리지 못하는 경우도 많다. 이렇게 보육 일과 및 활동에 잘 참여하지 못하고 또래들과 잘 어울리지 못한다면 계획된 보육 프로그램을 통하여 교육적 혜택을 받기 어려운 것이 사실이다. 따라서 장애 아동을 위한 보육 프로그램은 가장 우선적으로 진행 중인 보육 일과와 활동에 잘 참여하도록 촉진하고 또래들과의 긍정적인 상호작용이 발생하도록 배려해야 한다. 보육과정 수정이란 이와 같이 장애 아동이 보육 활동 및 사회적 상호작용에 참여하도록 활동이나 교재를 변경하는 것을 의미한다.

### 가. 활동 참여 증진을 위한 활동 수정

장애 아동을 보육하는 보육시설에서는 보육 활동을 계획하고 실행할 때 기본적으로 장애 아동이 그 활동에 잘 참여하고 있는지를 가장 주의 깊게 살펴보아야 한다. 왜냐하면 아동이 보육 활동에 잘 참여하지 못한다면 보육과정을 통하여 기대하는 기본적인 목표를 성취할 수 없기 때문이다. 장애를 지닌 아동들은 특별한 도움이 없이는 활동에 참여하는 것 자체를 어려워하는 경우가 많다. 따라서 장애 아동을 보육하는 교사들은 아동이 활동에 참여하고 있는지 특별한 관심을 가지고 지켜보아야 하며, 또한 잘 참여할 수 있도록 특별한 노력을 기울여야 한다. 교사가 주의 깊은 관심과 체계적인 계획을 통하여 아동의 활동 참여를 증진시키기 위한 노력을 기울이다 보면 어느 시점에서는 초기에 기울인 노력을 다 기울이지 않아도 점점 더 자연스러운 활동 참여가 이루어지게 된다.

장애 아동이 활동에 잘 참여하지 못하는 이유는 다양하다. 장애로 인하여 활동 참여 자체가 불가능한 경우도 있고, 장애의 특성상 주의집중을 잘 하지 못하는 경우도 있으며, 활동의 성격이 아동의 관심이나 흥미와는 무관하게 진행되기 때문이기도 하다. 이러한 경우 교사는 아동의 참여가 저조한 이유를 먼저 이해해야 하며, 이러한 이해를 기반으로 아동의

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

능력에 적절한 정도의 활동으로부터 시작하여 점차 다양한 활동에 참여할 수 있도록 도와주어야 한다.

장애 아동의 보육 활동 참여를 증진시키기 위한 구체적인 절차와 방법은 [그림 3-1]에서 보는 바와 같다. 교사들은 그림에서 제시한 절차에 따라 보육과정을 수정하고 실행한다면 장애 아동이 포함된 학급 전체 아동들의 활동 참여를 증진시킬 수 있을 것이다. 여기서 제시하고 있는 절차와 방법은 장애 아동을 포함하는 모든 아동들에게 적용될 수 있는 일반적인 교수 방법으로 사용될 수도 있으며, 특정 장애 아동의 활동을 증진시키기 위한 방법으로 적용될 수도 있다.



[그림 3-1] 활동 참여 증진을 위한 보육과정 수정 절차 및 단계

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

1 단계	물리적 환경의 점검 및 수정
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 장애 아동이 좋아하는 놀잇감이나 교재가 있는가?</li> <li>▶ 장애 아동이 접근하기 어려운 장소는 없는가? 독립적으로 참여할 수 있는가?</li> </ul>	

#### 원칙

- ❖ 아동이 좋아하는 놀잇감이나 교재를 교실 내에 비치한다.
- ❖ 장애 아동이 독립적으로 참여할 수 있도록 영역을 재구성한다.
- ❖ 필요한 경우 보조 도구를 마련한다.

#### 방법

##### 선호도 조사

- ▷ 일상생활 중에 아동의 행동을 관찰한다.
- ▷ 자연적인 상황에서 관찰하기 어렵다면 환경을 구조화해서 관찰한다.

##### 접근성 점검

- ▷ 교실 내 모든 영역으로 혼자서도 이동할 수 있는지 점검한다.
- ▷ 아동이 독립적으로 활동에 참여할 수 있는지 관찰한다.
- ▷ 아동 스스로 원하는 영역 및 활동을 선택할 수 있도록 기다린다.

##### 중도 장애 아동의 배려

- ▷ 아동의 감각이나 기능에 따른 선호도를 파악한다.
- ▷ 장애 유형에 따라 필요한 보조 도구를 준비한다.

##### 발달 수준 및 흥미 고려

- ▷ 아동의 발달 수준을 정확히 파악하여 선호하는 교재의 난이도를 조절한다.
- ▷ 아동의 흥미에 따라 교재나 영역을 수시로 재구성한다.

1

교재 선호도 조사

모든 아동은 자신이 좋아하는 놀잇감을 가지고 놀거나 선호하는 활동에 참여하기를 원한다. 좋아하는 활동은 오랜 시간 동안 참여할 수 있지만 그렇지 않은 활동은 쉽게 지루해하고 중단하게 된다. 그러므로 교사는 장애 아동이 어린이집 일과와 활동 참여를 증진시키기 위해서 장애 아동이 좋아하고 관심을 보이는 매력적인 교재를 준비하고 적절한 곳에 비치해야 한다.

아동이 좋아하는 놀잇감을 알아내기 위해서는 다양한 방법을 사용할 수 있다. 평소 관찰을 통해 아동이 어떤 놀잇감이나 교재를 선호하는지를 알 수 있다. 자연스러운 상황에서 주의 깊은 관찰을 통하여 아동이 좋아하는 교재나 장난감을 알아 낼 수 없다면 교사가 의도적으로 상황을 구조화하여 관찰할 수 있다. 예를 들어, 사전에 다양한 유형의 놀잇감이나 교재를 준비하고 한 번에 한 가지씩 차례로 제시하면서 아동의 반응(눈빛, 표정, 소리 등)을 관찰한다. 눈앞에 나타난 놀잇감에 대한 아동의 반응을 주의 깊게 살펴보면 아동이 좋아하는 놀잇감을 알아낼 수 있다. 구조화된 관찰을 통해서도 알기 어려운 경우에는 부모나 전담임교사 등 아동을 잘 아는 성인들과의 면담을 통해서 알아낸다. 이렇게 아동이 좋아하는 놀잇감이나 교재를 알아내는 과정을 교재 선호도 조사라고 한다. 아동의 교재 선호도 조사는 다음과 같은 절차로 이루어진다.

관찰을 통해 아동이 자주 쳐다보거나 만지거나 손에 들고 다니는 물건을 알아낸다.



관찰을 통해서 알 수 없는 경우에는 다양한 교재를 준비하여 하나씩 제시하면서 아동의 반응을 관찰한다.



특별히 선호하는 놀잇감을 발견할 수 없는 경우에는 부모나 전 교사 등 아동을 잘 아는 사람들에게 물어본다.

## 2 영역 및 활동 접근성 점검

장애 아동은 자신이 다니고 있는 어린이집의 모든 장소에 접근하고 진행되는 모든 활동에 참여할 수 있어야 한다. 이것은 아동이 장애로 인하여 특정 영역에 접근할 수 없다거나 장애로 인하여 특정 활동에서 제외되어서는 안 된다는 것을 의미한다. 따라서 장애 아동이 어린이집에서, 또는 자신이 속한 학급에서, 또는 진행 중인 활동 중에 잘 참여할 수 있는지 물리적이고 환경적인 조건을 잘 살펴보아야 한다.

### 예 영역 및 활동 접근권 보장을 위한 수정의 예

- 활동 자료는 낮은 교구장에 배치하여 장애 아동들이 쉽게 접근할 수 있도록 한다.
- 통행에 지장이 되는 바닥면의 높이 차이가 없어야 한다. 즉, 문턱이나 계단으로 인해 이동에 제한이 없도록 한다.
- 휠체어에 앉은 아동도 혼자서 문의 손잡이를 잡고 열 수 있어야 한다.
- 의자에 앉지 못하거나 휠체어를 사용하는 등의 신체적인 조건에 따라 쉽게 접근하지 못하는 선택 활동 영역이 있는지 항상 점검한다 (예: 책상 활동을 위한 책상의 높이 조절)
- 이동에 제한이 있는 장애를 가진 영유아의 경우 차량을 이용하여 현관까지 접근 가능해야 한다. 이때 현관 지붕을 설치하여 눈, 비 등으로부터 보호받을 수 있으면 좋다.
- 시각장애아를 위해서는 점자 블록이나 유도 장치가 있어야 한다. 이러한 장치는 까끌까끌한 천이나 벨크로 테이프를 이용하여 필요한 곳에 부착하여 제작할 수도 있다.
- 휠체어를 탄 아동도 실외 놀이터로의 접근이 용이하도록 바닥 처리를 한다. 실외 놀이 공간에서도 휠체어 등의 이동 수단을 고려하여 바닥재를 선택한다.
- 실외 놀이 영역에 비치된 다양한 놀이 기구에 장애 아동이 쉽게 접근할 수 있게 해준다 (예: 경사면에 설치하여 계단이 없는 미끄럼틀, 휠체어가 올라가는 그네).

3

독립적인 선택 촉진

장애 아동은 자신이 무엇을 해야 하는지를 판단하거나 선택하는 것을 어려워한다. 특히 자유 선택 활동에서 스스로 선택하거나 자발적으로 참여하는데 어려움을 보인다. 따라서 아동이 좋아하는 놀이나 활동이 가능한 영역을 계획적으로 구성하여 아동이 자발적으로 원하는 영역이나 활동을 선택하고 참여할 수 있도록 도와주어야 한다. 이렇게 스스로 결정하고 참여하면서 즐거운 시간을 갖는 과정을 반복하면서 궁극적으로는 자기가 원하는 것이 무엇인지 생각해보고 결정하는 자기-결정력을 증진시킬 수 있다.

예

독립적인 선택을 촉진하기 위한 방법의 예

- 장애 아동들이 손쉽게 사용할 수 있도록 활동 자료를 비치한다.
- 아동이 참여하기 원하는 영역이나 활동에 아동이 선호하는 교재를 비치한다.
- 영역이나 활동을 미리 경험하게 하여 스스로 선택하도록 도와준다.
- 언어로 의사표현이 어려운 아동을 위해서는 활동이나 영역을 선택하기 위한 그림 카드를 사용할 수 있다.



<영역 선택 그림카드의 예>



## 4 필요한 기구 및 도구 점검

장애 아동들은 활동에 독립적으로 참여하는데 어려움을 보이는 경우가 많다. 그러므로 교사들은 아동의 참여를 보장하기 위해서 이들의 장애로 인한 결함이나 기능을 보완해줄 수 있는 보조 도구를 제공해 주어야 한다. 예를 들어, 기립 보조 책상, 자세 교정 의자, 피드 시트, 앉아 있는 채로 이동이 용이한 의자 등은 신체적인 장애가 있는 아동에게 필요하며, 장애 유형에 따른 기타 기구와 설비들도 마련되어야 한다. 따라서 장애 아동을 보육하는 교사들은 물리적인 시설 측면에서의 접근권을 보장하도록 어린이집 시설 및 설비를 갖추고 동시에 장애 아동의 활동 참여를 방해하는 요소들이 없는지 점검하고 적절한 수정을 해야 한다.

### 예 독립적인 참여를 위한 도구 수정의 예

- 혼자서는 앉은 자세를 유지할 수 없는 아동을 위해서는 피더시트나 기립보조책상(선 자세를 유지하도록 도와주는 책상)을 사용한다. 이러한 도구가 없다면 수건을 말아 쓰거나 스티로폼이나 박스 등으로 제작할 수도 있다.
- 쥐기나 그리기를 위한 보조도구를 비치하여 혼자서도 미술활동에 참여하게 한다.
- 식사시간에 도움이 필요한 아동을 위해 보조도구를 준비한다.
- 도움 받아야 걸을 수 있는 아동을 위해서는 보조지지대를 설치하여 혼자서 원하는 장소로 이동할 수 있게 한다.
- 장애 유형과 발달 수준에 적합한 놀이기구(예: 안전대와 안전의자가 설치된 그네, 경사로 미끄럼틀)를 구비한다.



피더시트



교사가 제작한 의자



출처: 파라다이스복지재단 장애아동 연구소 (2006). 장애아동과 테크놀로지, 7.

## 5 중도 장애 아동 배려

심한 장애를 지닌 아동들은 선호하는 것이 매우 제한되는 경우가 많아 교재 선호도를 알 아내기 어려울 수 있다. 이러한 경우에는 특정 놀잇감이나 교재에 대한 선호도보다는 시각 이나 청각, 촉각, 미각, 후각 등의 감각 선호도를 아는 것이 도움이 된다. 또한 중도 장애나 복합 장애를 가진 아동은 놀잇감을 가지고 놀거나 교재를 사용할 때 보조 도구나 성인의 도 움을 필요로 하는 경우도 있으므로 교사는 상황에 따라 적절한 지원을 제공해 주어야 한다. 또한 놀잇감이나 교재를 사용하는데 필요한 기본적인 기술을 먼저 학습하도록 도와주거나 교재의 조작 방법을 수정해서 독립적인 사용이 가능하도록 도와줄 수도 있다.

### 예

#### 중도 장애 아동을 위한 교재 선정 지침

- 밝은 색의 교재, 입체적인 교재, 감각적 인 교재를 준비한다.
- 소리가 나거나 불빛이 반짝거리는 등 아동의 행동에 대한 즉각적인 반응이 가능한 놀잇감이나 교재를 마련한다.
- 스스로 조작하기 어려운 교재의 경우 조작하기 쉬운 스위치 등으로 대체하여 독립적인 조작이 가능하게 해준다.



<조작이 간편한 스위치의 예>

## 6 발달 수준 및 흥미 고려

놀잇감이나 교재는 장애 아동의 연령과 인지, 언어, 신체, 정서 등 전반적인 발달 수준 및 장애 유형에 적합하도록 제공되어야 한다. 이는 아동이 자신의 발달 수준과 일치하는 교재를 사용하거나 관심을 기울이는 교재를 사용할 때 더 잘 참여하기 때문이다. 그러므로 활동을 진행할 때 장애 아동의 발달 수준에 맞는 놀잇감과 교재를 준비하는 것은 필수적이다.

교재는 다양한 방법으로 준비될 수 있다. 규격화된 제품을 사용할 수도 있으며, 교사가 직접 제작해서 사용할 수도 있고, 일상생활 주변에서 흔히 접하는 일상 용품이나 폐품, 자연물 등을 활용할 수도 있다.

교사는 아동이 좋아하는 놀이나 활동을 위한 공간이나 영역을 마련할 때 장애 아동의 흥미와 개별 발달 수준, 특성에 따라 수시로 재구성할 수 있다. 특히 어린이집의 전반적인 보육 계획이나 아동의 개별 교수 목표를 고려한다면 활동 영역 구성만으로도 아동의 참여와 상호작용을 증진시키고 개별 교수목표를 지도하는데 도움이 된다. 일반 아동의 활동 형태나 내용과는 다르지만 최소한 같은 공간에서 비슷한 맥락의 활동으로부터 시작하여 점차 일반 아동들이 참여하는 다양한 활동에 같은 형태로 참여 하면서 참여시간을 늘려 가도록 돕는다.

### 예

#### 주변에서 자주 접하는 물건을 교재로 사용하는 예

- 과자 봉지, 잡지, 신문, 사진, 거울, 빈 화장품 용기 및 약통, 종이 박스 등을 교재로 활용한다.
- 장애 아동이 가정에서 사용하는 놀잇감을 가져오게 한다.
- 옷, 신발, 냄비, 전화기 등 일상생활 용품을 교재로 사용한다.
- 자연물(예: 조약돌, 나무막대, 꽃잎, 나뭇잎, 천조각, 실뭉치 등)을 이용한다.

2 단계	교수적 환경의 점검 및 수정
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 일과와 활동이 구조화되어 있는가?</li> <li>▶ 활동 간 이동을 위하여 적절한 지원이 이루어지고 있는가?</li> </ul>	

### 원 칙

- ❖ 일과와 활동은 특별한 사정이 없는 한 규칙적으로 진행한다.
- ❖ 일과와 활동의 진행은 아동이 예측할 수 있어야 한다.
- ❖ 일과와 활동은 장애 아동의 신체 생리적 특성에 따라 융통성 있게 조정한다.
- ❖ 활동 진행을 위한 집단 구성은 융통성 있게 조절한다.

### 방법

#### 활동의 구조화

- ▷ 일과와 활동 진행을 구조화하고 다양한 형태의 일과표를 활용한다.
- ▷ 활동 및 아동의 특성에 따라 집단의 크기 및 구성원을 조절한다.
- ▷ 활동 중 역할을 구조화한다.

#### 활동 간 전이 지원

- ▷ 아동이 활동의 시작, 진행, 종료를 이해할 수 있도록 사전에 알린다.
- ▷ 활동 간 전이에 필요한 도움이나 도구를 준비한다.

1

활동의 구조화

일과와 활동을 구조화하면 아동의 참여율을 높일 수 있다. 활동은 일과의 순서, 지속 시간, 진행 방법이나 집단의 크기 및 구성, 활동 중 부여되는 역할 등을 사전에 어떻게 계획하는가에 따라 구조화할 수 있다.

1] 규칙적인 일과

매일의 일과는 규칙적인 리듬을 가지고 반복적으로 진행되어야 한다. 일과가 규칙적으로 진행되어야 아동은 다음에 일어날 일과를 예측할 수 있다. 아동이 일과 진행에 대한 순서를 이해하지 못하는 경우 불안해하고 행동 문제를 보일 수도 있으며, 현재 진행하고 있는 활동을 정리하거나 다음에 일어날 활동으로 이동하는데 어려움을 보일 수도 있다. 특히 자폐적 성향을 보이는 아동은 자신이 하루를 통하여 어떤 순서로 어떤 활동을 하게 될지에 대하여 미리 앎으로써 문제 행동을 예방하고 적응 능력을 키우는데 많은 도움을 받을 수 있다. 그러므로 학급 전체의 일과표와 필요한 경우 개별 아동의 일과표가 항상 사전에 정해져서 규칙적이고도 반복적으로 진행되도록 한다.

장애 아동이 어린이집이나 학급에서 하루 종일 일어나는 일들에 대하여 미리 알려주기 위한 방법으로 학급 전체 및 개별 아동의 일과표를 사용할 수 있다. 일과표는 필요한 경우 아동이 언제라도 접근해서 확인할 수 있도록 제시되어 있어야 한다. 일과표를 제작할 때에는 아동의 발달 수준에 따른 이해 정도를 고려해야 한다. 즉, 일과의 내용을 표시할 때 아동의 현행수준에 따라 문장, 단어, 그림, 사진 등의 다양한 방법을 사용하여 그 내용을 명확히 알 수 있도록 해 주어야 한다. 일반적으로 일과표는 시각적으로 분명하게 알 수 있도록 제시하는 것이 좋다. 특히 활동의 시작과 진행을 분명히 알 수 있도록 시각적으로 표시된 일과표는 다음 활동을 예측할 수 있게 해 준다. 학급 전체의 일과표는 모든 아동이 다 볼 수 있도록 게시되어야 하며, 아동 개인 일과표는 매일 등원 후 필요한 때에 제공하거나 정해진 장소에 부착하여 일과의 진행을 점검하고 표시할 수 있게 해준다. 또한 비가 오거나 현장 견학을 가는 등 정규 일과가 변경되는 경우에는 미리 일과표를 조정하여 사전에 제시함으로써 아동이 하루의 일과를 예측하도록 도와줄 수 있다.

예

시각적 일과표의 예



<학급 일과표의 예>

-  헤주가 어린이집에 왔어요
-  선생님께 인사해요.
  - 가방과  신발을  정리해요.
  - 출석부에 내 사진  을 붙여요.
  - 내가 가고 싶은 곳  에 가서 친구들  과 놀아요.

<개인 일과표의 예>

## ② 집단 구성

활동을 위한 집단 구성은 장애 아동의 참여나 행동에 영향을 미칠 수 있다. 일반적으로 집단의 크기가 큰 경우에는 분주하고 복잡하다는 단점이 있는 반면에 상호작용을 할 대상자나 활동이 많아진다는 장점도 있을 수 있다. 반면에 집단의 크기가 작은 경우에는 분주하거나 복잡하지는 않지만 상호작용의 대상이 적어진다. 그러나 집단의 크기가 작기 때문에 구조화된 집중적인 상호작용에 참여할 기회를 제공할 수도 있다. 아동에 따라서는 집단의 크기가 너무

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

큰 경우 분주함과 복잡한 분위기가 싫어서 활동 참여를 회피할 수도 있다. 이러한 경우에는 대집단 활동이 불가피한 활동을 제외하고는 가능한 한 소집단 활동을 통해 개별 아동의 특성에 맞게 활동을 진행하는 것이 좋다. 활동의 특성에 따라서도 집단의 크기를 조절해야 하는 경우가 있으므로 장애 아동의 특성과 활동의 특성을 함께 고려하여 매 활동마다 집단의 크기를 조정하는 것이 좋다.

활동에 함께 참여하는 집단의 구성원이 누구인가에 따라 장애 아동의 활동 참여에 영향을 미칠 수 있다. 활동의 진행을 누가 하는가에 따라, 또는 활동에 함께 참여하는 다른 아동이 누구인가에 따라 참여의 정도가 달라지는 경우에는 이를 고려하여 집단을 구성해야 한다. 집단의 구성원 조절은 사회적 환경에 해당될 수도 있으므로 다음 부분에서 설명하는 3단계(사회적 환경 점검 및 수정)의 절차와 방법을 적용할 수 있다.

#### ③ 역할의 구조화

활동을 진행할 때 활동 중 역할을 지정하는 등의 구조화를 통하여 아동의 참여율을 높일 수 있다. 예를 들어, 이야기 나누기 시간에 교사의 이야기에 장시간 집중하지 못하는 아동의 경우 교사 옆에서 이야기에 등장하는 인물이나 기타 소품을 들고 이야기에 참여하게 하는 방법은 역할 부여를 통한 아동의 참여를 유도하는 방법이 될 수 있다. 또한 그림 그리기 활동이나 간식 시간에 친구들에게 필요한 도구나 음식을 나누어 주는 역할을 부여함으로써 아동의 활동 참여를 유도할 수도 있다. 이러한 방법은 활동 참여에 수동적인 아동에게 효과적으로 사용될 수 있다.

아동의 참여를 의무가 아니라 특권으로 만들어줌으로써 자발적인 참여를 유도할 수도 있다. 이것은 스스로 관심 있는 역할을 선택할 수 있는 특권을 부여하는 방법으로 참여율을 높이는 방법이다.

### 예 활동 참여를 촉진하기 위한 역할의 예

- 이야기 나누기 시간에 장소를 이탈하거나 주의 집중하지 않는 아동에게 등장인물의 막대 인형을 들고 이야기에 참여하게 함으로써 활동에 더 잘 참여하게 한다.
- 식사 시간에 친구들에게 수저를 나누어 주거나 낮잠 시간에 친구들의 자리를 정해주는 역할을 하게 하여 자신의 수행을 친구들에게 보여줄 수 있게 한다.

## 2

### 활동 간 전이 지원

장애 아동은 활동이 진행되고 있을 때 다음 활동을 위하여 현재의 활동을 종료하고 다른 활동으로 이동하는 것에 대한 어려움을 보이는 경우가 많다. 즉 하나의 활동에서 다른 활동으로 바뀌어야 하는 경우 왜 그렇게 해야 하는지를 이해하지 못하거나 거부하기도 한다. 이러한 때에는 아동이 이해할 수 있는 수준으로 알려주어야 하며, 활동의 순서를 기다리는 시간을 최소화 하는 것이 바람직하다. 학급 아동들 모두가 이해하도록 정해져 있는 활동의 종료나 시작을 알리는 규칙을 함께 활용하면서 필요한 경우 개별 아동을 위하여 앞에서 설명한 일과표를 이동을 해야 하는 그 순간에 보여줌으로써 한 가지 활동이 끝나고 다음 활동이 시작되는 것에 대한 이해를 도와주는 것이 좋다.



**예**      활동 간 전이를 도와줄 수 있는 방법의 예

- 하루의 일과가 시작할 때 활동 전체를 미리 보여주고 하루를 준비하게 한다.
- 현장 학습을 가기 전 비디오 자료를 보여주면서 어떤 곳에서 어떤 활동을 하게 될지를 알려준다.
- 활동이 종료되기 몇 분전에 개인 일과표를 이용해서 활동의 종료를 예고하고 준비하게 한다.
- 새로운 활동이 시작될 때에도 필요한 경우에는 개인 일과표를 이용해서 활동의 시작을 예고하고 준비하게 한다.
- 종이나 호루라기, 박수치기 등 소리를 이용해서 활동의 종료나 시작을 알린다.
- 전등불을 깜빡거리거나 미리 정해둔 사인을 보여줌으로써 활동의 종료나 시작을 알게 한다.
- 활동을 바꿀 때마다 개인 일과표를 이용해서 다음에 일어날 일과나 활동을 시각적으로 보여주고 설명하여 이해한 후 스스로 이동하게 한다.

3 단계	사회적 환경의 점검 및 수정
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 주변에 아동이 편안해 하거나 상호작용할 수 있는 성인이 있는가?</li> <li>▶ 주변에 아동과 친숙하거나 상호작용할 수 있는 또래가 있는가?</li> </ul>	

#### 원칙

- ❖ 학급을 배치할 때 담임교사 등 담당 성인 인력과 사회적 관계를 고려한다.
- ❖ 같은 학급에 또는 함께 활동하는 또래들 중 좋아하는 친구가 있는지 점검한다.
- ❖ 또래들이 항상 장애 아동의 참여에 관심을 갖도록 지도한다.

#### 방법

##### 성인 인력 활용

- ▷ 아동의 참여를 유도할 수 있는 다양한 성인을 활용한다.
- ▷ 활동 진행 시 아동이 참여하고 있는지 항상 점검하고 유도한다.
- ▷ 성인은 활동 초기에는 함께 참여하지만 점차 보조를 줄여간다.

##### 또래 인력 활용

- ▷ 좋아하는 친구와 같은 학급이나 집단에 배치한다.
- ▷ 또래의 활동 참여가 장애 아동의 모델이 되도록 한다.
- ▷ 아동의 참여를 점검하고 유도할 수 있도록 또래에게 역할을 부여한다.

1

성인 인력 활용

보육시설의 환경은 가정과 같이 편안하여 장애 아동이 익숙하게 잘 참여할 수 있도록 조성되어야 한다. 이를 위해서는 물리적 환경뿐만이 아니라 인적 환경에도 빨리 익숙해지도록 도와 주어야 한다. 예를 들어, 아동의 가족과 비슷한 외모를 가진 성인이 있거나 형제자매와 비슷한 또래들이 있으면 상호작용이 촉진되고 활동 참여율도 증가되곤 한다. 장애 아동에게 매력적인 활동이 아닐지라도 좋아하는 사람과 함께 하기 때문에 참여가 가능해지는 것이다. 이러한 특성을 이용하여 어린이집 내의 다양한 인력을 활용하여 장애 아동의 참여를 유도할 수 있으며, 특히 활동을 진행하는 교사는 아동이 항상 잘 참여하고 있는지 점검하고 유도하는 역할을 수행해야 한다. 아동이 좋아하는 교사가 학급의 담임을 맡거나 활동을 진행하는 것도 아동의 활동 참여를 증진시키는 좋은 방법이다.

**예** 활동 참여를 돕기 위해 아동이 좋아하는 성인을 활용한 예

- 현장학습을 갈 때 장소 이동을 잘 하지 않으려고 하는 아동은 평상시 좋아하던 어린이집 운전기사 아저씨와 손을 잡고 함께 이동하게 한다.
- 담임 교사가 보이는 위치에 장애 아동의 자리를 배치하여 이탈하거나 참여하기 어려워할 때마다 도움을 준다.
- 활동 참여를 위한 특정 기술이 부족한 경우에는 통합 지원 교사나 자원봉사자 등의 인력을 활용하여 활동이 진행되는 중에 필요한 지원을 제공한다.
- 자유 선택 활동이나 실외 놀이 등에서 자발적으로 친구들과 어울리기 어려워하는 아동의 경우 익숙해질 때까지 교사가 아동과 함께 있으면서 활동에 참여할 수 있도록 도와준다.
- 활동 중 삽입 교수를 할 때(개별화 교수 부분 참조) 좋아하는 교사가 교수하도록 계획한다.

2

또래 인력 활용

장애 아동의 활동 참여율은 주변의 또래들에 의하여 크게 영향을 받는다. 따라서 장애 아동을 학급에 배치하거나 활동을 위한 집단을 구성할 때 장애 아동이 좋아하고 관심을 보이는 아동과 함께 배치하는 것이 좋다. 주변의 또래로 인하여 활동 참여율이 증가하는 경우에는 또래의 행동을 관찰하고 모방하는 기회를 통하여 여러 가지 행동을 습득하고 연습할 수 있다는 장점도 지닌다. 특히 장애 아동에게 친숙한 또래가 옆에서 활동 참여를 점검하고 참여하도록 유도할 수 있게 또래들을 사전에 훈련하거나 교육할 수도 있다. 또한 장애의 특성으로 인하여 활동에 전적으로 참여하지 못하고 부분적으로만 참여해야 하거나 특별한 도움이 필요한 경우에는 또래들이 그러한 역할을 수행하게 함으로써 자연스럽게 활동 참여를 유도할 수도 있다. 또래 인력을 활용하여 아동의 참여를 지원하는 방법은 사회적 상호작용의 증진을 위하여 사용하는 일반적인 방법들과 유사하며, 이 매뉴얼의 뒷부분에서 자세하게 설명하고 있다.

예

아동이 좋아하는 또래를 활용한 예

- 이야기 나누기 활동 시간에 항상 자리를 이탈하는 아동이 있다면 좋아하는 친구와 짝이 되게 하여 함께 앉게 한다.
- 두 명씩 공 굴리며 달리기 활동에 참여하지 않으려고 하는 아동이 있다면 좋아하는 친구와 함께 팀이 되어 친구가 공을 굴리며 달릴 때 옆에서 함께 달려갔다 오게 한다.
- 장소 이동을 하지 않으려고 하는 아동에게 좋아하는 친구가 이동할 시간임을 알리고 함께 가도록 지도한다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

4 단계	활동의 단순화와 구체화
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 활동이 장애 아동의 발달 수준에 적합한가?</li> <li>▶ 활동이 장애 아동에게 필요한 실제적이며 기능적인 활동인가?</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 계획된 활동을 장애 아동의 발달 수준에 적합해야 한다.
- ❖ 전체 활동에 참여하지 못하는 경우에도 부분적으로 참여하도록 유도한다.

#### 방법

##### 활동의 난이도 조절

- ▷ 활동의 수준을 조절하여 아동이 참여할 수 있게 한다.
- ▷ 활동의 수준을 그대로 유지하되 장애 아동이 수행하는 부분만 쉽게 수정한다.
- ▷ 활동을 구성하는 세부 활동들 중 쉬운 부분을 수행하게 한다.

##### 활동의 속도와 양 조절

- ▷ 장애 아동의 반응 속도에 맞게 활동의 속도를 조절한다.
- ▷ 아동의 능력에 맞도록 과제의 양이나 활동량을 조절한다.

##### 부분참여 의 원리 적용

- ▷ 전체 활동의 참여가 어려운 경우 부분적인 활동에 참여하게 한다.

1

활동의 난이도 조절

보육 활동은 장애 유아의 특성과 발달 수준에 맞아야 한다. 활동이 너무 어려운 경우에는 수행하기 힘들기 때문에 활동에 대한 흥미도 잃게 된다. 따라서 계획된 활동의 수준이 장애 아동이 참여하기에 적절한지를 먼저 점검해야 한다. 만일 활동이 너무 어렵다면 동일한 활동을 유지하면서 포함되는 행동을 단순하게 바꾸고, 구체화시키는 것이 필요하다. 활동의 난이도를 조절할 때 활동의 전반적인 수준을 변경하지 못하는 경우에는(예: 일반 아동들과 함께 통합되어 활동하는 경우) 장애 아동의 수행 부분만 수정하거나 활동을 구성하는 다양한 세부 활동들 중 쉬운 부분을 장애 아동이 수행하게 한다. 이와 관련된 상세한 내용은 개별화 교수에 대하여 설명한 본 매뉴얼의 뒷부분에 제시되어 있다.

예 난이도를 조절한 활동 수정의 예

- 색종이를 접어 바다를 꾸미는 미술 활동에서 복잡한 물고기 대신 한번만 접을 수 있는 물풍선을 접게 한다.
- 작은 구슬을 꿰어서 목걸이를 만드는 활동 시 구슬의 크기를 조절하여 구슬 꿰는 활동을 가능하게 해 준다.
- 친구들과 함께 레고블록으로 성을 만드는 활동에서 장애 아동은 커다란 레고블록을 끼우게 한다.
- 점프하여 철봉에 10초간 매달리는 놀이를 할 때 장애 아동은 발 받침대를 놓고 올라가 매달리게 한다.
- 공을 굴리며 반환점을 돌아오는 활동에서 공을 들고 반환점을 돌아오게 한다.
- 이인삼각의 신체 활동 중 휠체어를 탄 뇌성마비 아동은 반환점의 역할을 한다.
- 단어를 쓰거나 그림을 그려 책을 만드는 활동에서 쓰거나 그리는 대신 단어와 그림이 있는 카드를 붙여서 만들게 한다.

## 2 활동의 속도 및 양 조절

장애 아동들 중에는 감각적인 문제나 지각적인 문제로 자극에 대한 반응이 느린 아동이 많다. 또한 장애의 특성으로 인하여 자극을 받아들이고 인식하는데 어려움을 가진 아동도 있으므로 일반 아동의 활동 속도에 맞춰 진행하기 어려울 수 있다. 그러므로 개별 아동의 특성에 맞춰 활동의 활동 속도나 활동량을 조절해 줄 필요가 있다. 즉, 장애 아동의 능력에 맞게 활동을 진행하고 마무리할 수 있을 정도의 시간을 제공한다.

### 예

#### 활동 속도와 활동량을 조절한 활동 수정의 예

- 씹거나 삼키기가 어려운 아동의 경우, 이전 활동을 먼저 종료하고 식사 시간을 앞당겨 주어 식사 시간을 연장해 준다.
- 반환점을 돌아 달리기를 하는 신체 활동 시간에 움직임이 느린 장애 아동은 반환점의 위치를 앞으로 옮겨 다른 아동과 비슷한 시간에 도착할 수 있도록 한다.
- 봄꽃 꾸미기 활동을 할 때 밑그림을 미리 그려주거나 붙여야 하는 꽃의 개수를 줄이는 등 활동량을 조절하여 정해진 시간에 작품을 완수할 수 있도록 도와준다.

## 3 활동 중 부분참여 촉진

중도 장애 아동 중에는 일반 아동을 위해 계획된 활동 전부를 참여하기에 어려운 아동이 있다. 또한 신체적, 정서적, 인지적인 제한점으로 인해 기본 생활 습관의 습득에도 어려움을 보여 어린이집에서의 일과에 독립적으로 참여하지 못하는 경우도 있다. 이러한 경우에는 참여하지 않게 하는 것보다 제한된 능력과 기능을 고려하여 부분적으로라도 참여하게 해주는 것이

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

준다. 예를 들어, 친구들과 함께 협동해서 하나의 그림을 완성하는 활동에서 시각 장애로 인하여 그림 그리기 전 과정에 참여할 수 없는 아동이 정해진 구역을 특정 색깔 크레파스로 칠하는 역할을 하게 함으로써 활동에 부분적으로 참여하게 할 수 있다.

### 예 부분 참여를 위한 활동 수정의 예

- 요리 활동을 하는 중에 손의 사용이 부자유스럽고 제한된 뇌성마비 아동은 요리의 과정 전부를 수행하지 않고 마지막 단계인 그릇 옮기기 활동만 수행하게 한다.
- 청각 장애 아동의 경우 동극 활동 중에 대사가 없는 동물이나 지나가는 행인의 역할을 하게 한다.
- 소근육 운동 기능이 제한되어 바지의 지퍼나 단추를 잠그기 어려운 아동의 경우 바지를 벗겨주기보다는 바지를 움켜쥐고 내리는 등 할 수 있는 부분을 직접 하게 한다.
- 함께 큰 그림 그리기 활동 중 세밀한 그림을 그리지 못하는 아동은 색칠하기를 하게 하여 협동 작업에 참여하게 한다.



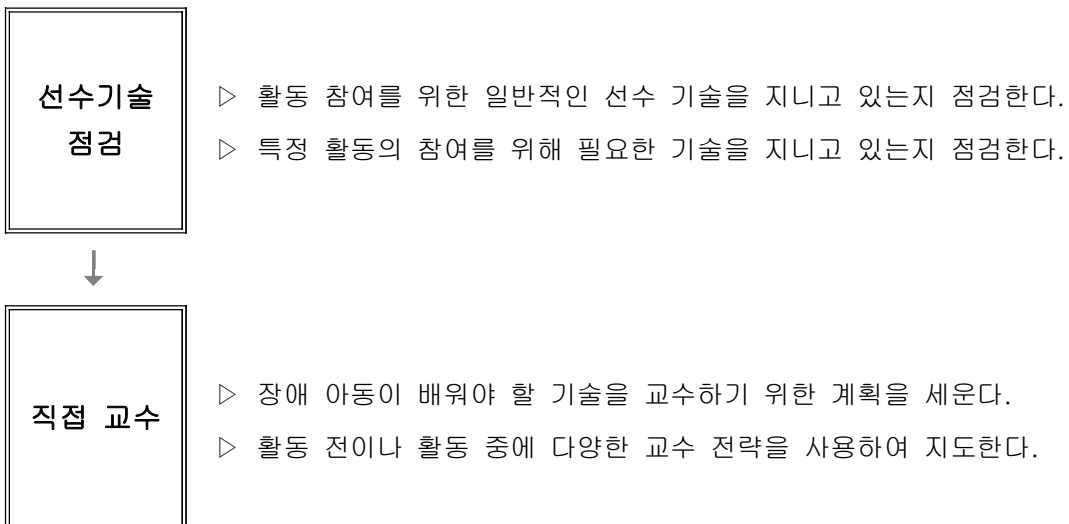
### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

5 단계	교사의 직접적인 교수
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 활동에 참여하기 위하여 아동에게 필요한 기술은 무엇인가?</li> <li>▶ 장애 아동에게 필요한 기술을 어떻게 교수할 수 있는가?</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 활동을 진행할 때 아동이 주의 집중하고 있는지 수시로 점검한다.
- ❖ 아동이 활동과 관련된 지시를 이해했는지 항상 확인한다.
- ❖ 활동을 진행하기 전에 특정 기술이 필요한 활동인지 점검한다.
- ❖ 참여를 위해 필요한 기술을 교수할 수 있는 다양한 기회를 활용한다.

#### 방법



1

선수기술 점검

아동들이 활동에 참여하려면 그 활동의 참여에 필요한 기본 기술들을 습득하고 있어야 한다. 이를 선수 기술이라고 한다. 특히 장애 아동의 경우에는 일반 아동들이 일반적으로 지니고 있는 선수기술들을 배우거나 습득하지 못해서 활동에 참여하지 못하는 경우가 종종 있다. 따라서 장애 아동이 계획한 활동에 잘 참여하지 못한다면 활동 참여를 위해서 필요한 기술이 무엇인지를 먼저 알아보아야 한다.

활동 참여를 증진시키기 위한 선수 기술은 모든 활동에 일반적으로 적용되는 기본적인 기술과 특정 활동에만 적용되는 기술의 두 가지로 분류된다. 모든 활동에 적용되는 대표적인 선수 기술이란 활동의 종류와는 상관없이 대체적으로 모든 활동에 다 필요한 기술로 주의집중하기나 지시 따르기 등의 기술이 포함된다. 따라서 교사는 아동이 활동에 참여하기 전에 먼저 어느 정도로 집중할 수 있는지 확인해야 하며, 활동과 관련된 교사의 지시를 따를 수 있는지 확인해야 한다. 이때 교수가 필요하다면 활동하기 전이나 활동하는 중에 다양한 방법을 통하여 이러한 선수 기술을 함께 교수해야 한다. 주의 집중을 위한 동기 유발은 아동의 발달 수준이나 장애 특성에 따라 다양하게 이루어진다. 예를 들어, 알록달록한 색과 모양의 교재는 대부분의 나이가 어린 아동들에게 동기 유발적인 요소가 될 수 있지만 시각 장애 아동에게는 적합하지 않다. 또한 다양한 감각을 자극하는 교재도 대체적으로 많은 아동이 선호하지만 특정 감각이나 새로운 감각 자극을 회피하는 자폐적 성향의 아동의 주의를 끌지 못할 수도 있다. 따라서 교사는 아동의 특성과 발달 수준에 적합한 방법으로 아동의 주의를 끌 수 있어야 한다. 이때 앞에서 설명한 아동의 선호도를 아는 것은 매우 중요하다. 아동의 주의집중을 필요로 할 때 교사는 아동의 특성에 맞게 접근하되 다음과 같은 구체적인 전략들을 잘 활용하는 것이 좋다.

이렇게 일반적인 선수 기술 외에도 계획한 특정 활동에 참여하기 위하여 필요로 하는 선수 기술 무엇인지 알아내는 것도 중요하다. 특정 활동 중에 필요로 하는 선수기술이 무엇이며, 그 중에서 우선적으로 아동에게 교수해야 할 기술은 무엇인지를 알아보기 위한 방법으로 행동 분석표를 사용할 수 있다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

#### 예 활동에 집중할 수 있도록 하기 위한 전략의 예

- 주의 집중이 어려운 장애 아동에게 이름을 불러 준다거나, 아동이 선호하는 표현 어휘를 사용하여 주의를 끈 후에 진행할 내용을 간단하게 설명해 준다.
- 아동의 어깨를 두드리거나 살짝 건드리기와 같은 신체적인 방법을 사용할 수도 있다.
- 자리를 이탈하는 장애 아동에게는 자리이탈 시간을 꾸준히 관찰 측정하여 이탈 시간대 전에 새 교구를 제공하거나 화장실에 다녀오게 하는 등으로 이동할 기회를 제공하면서 점차적으로 착석 시간을 늘려간다.

선수기술 점검을 위한 행동분석표		
이름: 송인주(만 4세 8개월)		관찰일: 2007년 4월 30일
관찰자: 담임교사(김미애)/통합교사(최은하)		
인주의 학급 포래들은 이 활동에서 어떤 행동을 어떻게 하는가?	인주가 이 활동에서 나타내는 행동은 무엇인가?	인주가 이 활동을 독립적으로 (또는 부분적으로) 수행하기 위해 배워야 하는 기술은 무엇인가?
1. 교사의 지시에 따라 개별적으로 화장실에 가서 손을 씻고 제자리에 돌아온다, 2. 차례대로 앞으로 나와 식판에 음식을 담는다, 3. 자기 자리로 돌아가 음악에 맞춰 식사 기도를 한다, 4. 수저를 사용하여 흘리지 않고 먹는다, 5. 다 먹은 식판을 식당에 갖다 놓는다.	1. 교사의 지시를 듣지 않고 계속 놀이를 하고 있다, 2. 제일 앞에 서기를 고집한다, 식판을 들지 못한다, 음식을 담는 위치를 뒤 바꾼다, 3. 자기 자리로 가지 않고 아무 자리에나 앉는다, 기도 시간을 무시하고 먼저 먹는다, 4. 젓가락을 사용하지 못하여 손으로 집어 먹는 경우가 많다, 5. 식사가 끝나면 식판을 그대로 책상에 놔두고 돌아다닌다.	1. 간단한 지시어("화장실 가자", "손 씻어라", "교실로 돌아와라" 등)를 이해한다, 2. 최소한으로 줄서는 연습을 시작한다(처음에는 제일 앞에 서게 하고 다음날은 두 번째 자리로 점차 한 명씩 뒤로 이동), 3. 자기 자리에 사진으로 표시를 붙여서 인식할 수 있도록 돕는다, 좋아하는 음악을 이용해 식사 시작의 신호를 알린다, 4. 임시로 포크를 사용하고 젓가락 사용은 과제 분석을 통해 가르친다, 5. 식판 치우기의 행동 계약을 세우고 강화(놀이터에서 놀기)를 제공한다.

## 2 참여에 필요한 기술 교수

앞에서 설명한 선수 기술 중 모든 활동에 일반적으로 적용되는 주의 집중이나 지시 따르기 등의 선수기술은 아동의 개별화 교육 프로그램상의 교수목표로 포함되는 경우가 많다. 따라서 개별화 교육 프로그램의 교수목표로 삽입하여 교수하게 된다. 또한 특정 활동을 위하여 필요한 기술은 그 활동이 진행되는 중에 교사의 보조나 촉진 등의 다양한 방법으로 교수하게 된다. 특정 기술의 교수와 관련된 구체적인 절차와 방법은 본 매뉴얼의 뒷부분에서 설명하고 있다.

#### 나. 사회적 상호작용 증진을 위한 활동 수정

3-5세 유아기 아동들은 환경과의 활발한 상호작용을 통하여 많은 것을 학습한다. 특히 교사나 또래들과의 사회적 상호작용은 아동의 발달을 촉진하고 다양한 기술들을 학습하게 하는 주요 교수 장면일 뿐만 아니라 그 자체가 아동의 삶을 즐겁고 풍요롭게 해주는 통로가 된다. 따라서 장애를 가진 아동들도 어린이집에서의 하루 일과 전반에 걸쳐 교사나 친구들과 적극적인 상호작용을 할 수 있어야 하며, 이를 통하여 사회적 능력을 형성하고 증진시킬 수 있어야 한다.

사회적 상호작용은 아동기 주요 발달 영역 중 하나인 사회성 영역의 주요 구성 요소일 뿐만 아니라 장애 아동이 어느 환경에서나 성공적으로 적응하기 위해서 필요한 가장 중요한 기술 중 하나이다. 그러나 대부분의 장애 아동은 사회성 발달이 지체되거나 결함을 보이는 등 사회성 영역에서의 지원을 필요로 하며, 개별화 교육 프로그램의 사회성 영역에서 사회적 상호작용을 증진시키기 위한 다양한 기술을 개별 교수목표로 갖기도 한다. 또한 이렇게 개별 아동을 위한 교수목표로 교수하는 사회적 기술 외에도 어린이집에서 진행되는 하루 일과와 활동 전반에 걸쳐 또래들과의 상호작용이 활발하게 일어나도록 지원할 필요가 있다.

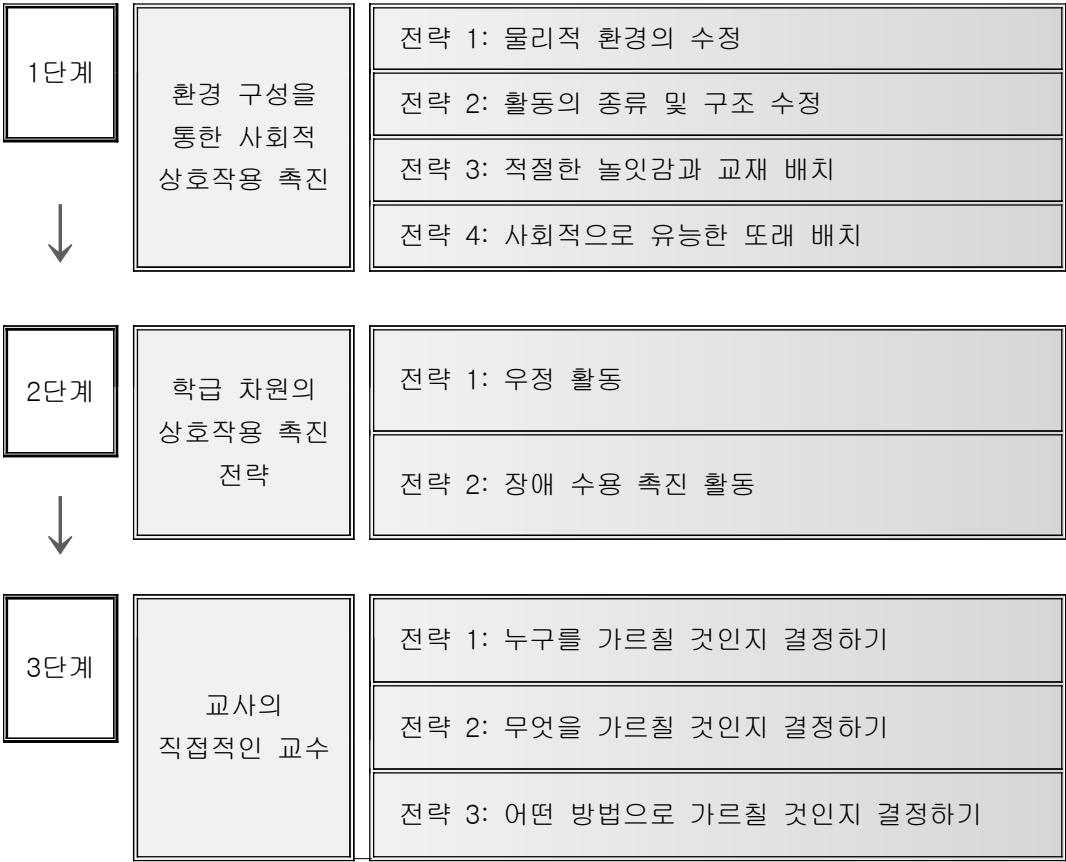
또래들과 어울리고 함께 놀이하는 기술은 사회적 상호작용을 유지하기 위한 중요한 기술이다. 그러므로 교사들은 장애 아동이 또래들과 함께 놀이에 참여하고 상호작용을 할 수 있도록 필요한 기술을 가르치고 환경을 지원해 주어야 한다. 또한 장애 아동의 대상이 되는 또래들이 장애 아동을 친구로 인식하고 수용하는 태도나 행동도 매우 중요하다. 따라서 장애 아동에게 특정 사회적 기술을 가르치는 것과 동시에 상호작용의 대상이 되는 또래들에게도 장애를 가진 친구들을 동등한 구성원으로 인정하고 놀고 싶어하는 태도를 형성시켜야 하며 필요한 경우에는 장애 아동과 함께 놀이하기 위한 특정 기술도 가르쳐야 한다.

일반적으로 장애 아동이 장애가 없는 일반 아동들과 함께 있는 시설에서는 이러한 사회적 통합을 위한 노력이 자연스럽게 이루어지곤 한다. 그러나 장애 아동들만으로 구성된 환경에서는 또래들 간의 상호작용보다는 교사와의 상호작용(예: 교수 활동)이 더 강조되는 경우가 많다. 이렇게 장애 아동들만으로 구성된 환경에서도 또래들 간의 상호작용은 매우 중요하며, 상호작용을 통하여 다양한 학습과 발달이 촉진될 수 있도록 계획하고 지원해야 한다.

장애 아동의 사회적 상호작용은 환경을 구조화함으로써 지원할 수 있다. 또한 학급에 포함된 또래들의 태도와 행동에 영향을 미치는 학급 전체를 대상으로 하는 다양한 활동을 통

**장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼**

해서도 증진시킬 수 있다. 장애 아동이 상호작용 증진을 위해서 구체적인 기술을 필요로 하는 경우에는 교사가 직접 가르칠 수도 있다. 어린이집 일과와 활동을 진행하는 중에 사회적 상호작용이 활발하게 일어나게 하기 위한 이상의 다양한 방법은 [그림 3-2]와 같은 보육과정 수정 절차와 단계로 구성된다.



[그림 3-2] 사회적 상호작용 증진을 위한 보육과정 수정 절차 및 단계

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

1 단계	환경 구성을 통한 사회적 상호작용 증진
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교실의 물리적 공간 조절하기</li> <li>▶ 활동의 종류와 구조 조절하기</li> <li>▶ 사회적 상호작용을 촉진하는 놀잇감과 교재 비치하기</li> <li>▶ 사회적으로 유능한 또래와 함께 활동하게 하기</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 장애 아동 개인뿐만 아니라 교실에서의 전반적인 상호작용의 질을 증진시키기 위한 관심을 기울인다.
- ❖ 상호작용을 촉진하기 위한 1차적인 방법으로 환경 수정 전략을 활용한다.
- ❖ 필요한 경우 환경 수정 전략과 함께 보다 직접적인 교수 전략을 동시에 사용한다.

#### 방법

##### 물리적 환경의 수정

- ▷ 한 놀이 영역에 너무 많은 수의 아동들이 들어가지 않도록 수를 조절한다.
- ▷ 또래들 간에 적절한 상호작용이 나타날 수 있도록 놀이 공간을 제한해준다.

##### 활동의 종류 및 구조 수정

- ▷ 일정한 시간 동안 아동들이 자유롭게 상호작용할 수 있는 활동을 마련해준다.
- ▷ 자유 선택 활동 시간 동안 교사가 놀이의 주제, 규칙, 역할 등을 정하도록 도와준다.

**적절한  
놀잇감과  
교재 배치**

- ▷ 아동들 간의 상호작용이 일어날 가능성이 많은 놀잇감을 배치한다.
- ▷ 아동들 간의 상호작용이 일어날 수 있도록 활동 중 교재의 수와 교재 제공 방법 등을 미리 계획한다.

**사회적으로  
유능한 또래  
배치**

- ▷ 소집단 활동을 할 때 장애 아동이 또래와 긍정적인 상호작용 경험을 많이 가질 수 있도록 집단을 구성한다.
- ▷ 사회적으로 유능한 아동을 짝으로 정해 준다.

**1**

**물리적 환경의 수정**

교실의 놀이 공간이 너무 좁으면 아동들 간에 다툼이 많아지고 너무 넓으면 상호작용이 적게 나타날 수 있다. 따라서 다툼을 줄이고 적절한 상호작용이 나타날 수 있도록 하기 위해 다음과 같은 방법을 쓸 수 있다.

- ◇ 한 놀이 영역에 너무 많은 수의 아동들이 들어가지 않도록 수를 조절한다.
- ◇ 또래들 간에 적절한 상호작용이 나타날 수 있도록 놀이 공간을 제한해 준다.



**예**      또래 간 상호작용 촉진을 위한 놀이 공간 수정의 예

- 활동 영역별로 아동 수 조절하기
  - 자유 선택 활동 중에 활동을 시작할 때 아동별로 벨크로 테이프가 붙어있는 카드를 나눠주고 이 카드를 영역별로 비치된 용판에 붙이고 들어가도록 한다. 용판에는 적절한 수만큼의 카드만 붙일 수 있도록 제작한다.
  - 각 영역별로 입구에 일정한 수의 목걸이를 걸어두고 영역에 들어가는 아이들은 목걸이를 목에 걸도록 한다.
- 놀이 공간 제한하기
  - 같은 놀이 공간에 있는 아동들이 상호작용을 할 가능성을 높이기 위해 카펫이나 색깔 테이프로 놀이 공간을 표시해두고 그 안에서만 놀도록 규칙을 정한다.

**2**      **활동의 종류 및 구조 수정**

어린이집의 아침 등원에서부터 오후 귀가까지의 일과 내에서는 다양한 활동이 이루어진다. 이야기나누기 또는 새 노래 배우기와 같은 교사가 주도하는 활동에 비해 자유 선택 활동이나 간식 시간, 식사 시간 등의 활동은 또래 간의 상호작용이 더 활발하게 나타나기 쉬운 활동들이다. 따라서 교사는 또래 간의 상호작용이 더 많이 나타날 수 있는 활동들을 적절히 활용하여 상호작용 촉진 전략에 활용할 수 있다. 또 자유놀이나 자유 선택 활동 중에도 교사가 놀이 주제, 규칙, 역할 등을 제안해 줌으로써 또래 간의 상호작용을 도울 수 있다.

예

자유놀이 중의 상호작용 촉진을 위한 활동 구조화의 예

- 놀이 주제 제안하기
  - 아이들이 블록 영역에서 서로 상호작용을 하지 않고 각자 블록 쌓기를 하거나 활발한 놀이가 이루어지지 않고 있다. 이때 교사는 “애들아 우리 블록을 모아서 기차길을 만들어 볼까? 한 사람씩 블록을 놓으면 기차길이 되겠는 걸.”라고 말하면서 함께 협동해서 만들 수 있는 놀이 주제를 제안한다.
- 놀이 규칙 정하기
  - 블록 영역에서 종이블록을 키만큼 쌓는 활동을 할 때 두 명씩 짝을 지어 한 아동은 서 있고 다른 아동은 친구의 키만큼 쌓도록 규칙을 정한다. 다 쌓은 뒤엔 역할을 바꾸어서 쌓고 각각 쌓은 높이를 비교하거나 둘이서 한꺼번에 무너뜨리거나 가위바위보를 해서 무너뜨리는 놀이를 하도록 할 수 있다.
- 놀이 규칙 수정하기
  - 놀이터에서 몇몇 아동들이 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 놀이를 하고 있다. 경호가 “나도 시켜줘”라고 하자 “야! 너는 이거 할 줄 모르잖아. 맨날 막 움직이고 엉터리로 하면서....”하고 민우가 말했다. 이때 수진이가 “아냐, 그럼 경호는 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’ 하면 가만히 있지 말고 막 움직이는 걸로 하면 되잖아. 그 대신 안 움직이면 술래가 되는거야”라고 제안했다. 아이들은 수진의의 의견대로 놀이 규칙을 바꾸고 놀이를 시작했다. 규칙이 다양해져서 모두들 더 재미있게 ‘무궁화 꽃이 피었습니다’를 할 수 있었다.
- 역할 정하기
  - 역할 놀이 영역에서 아이들이 식당 놀이를 하며 놀고 있는데 진우는 놀이에 끼지 못하고 주변을 배회하고 있다. 이때 교사는 진우를 놀이에 참여시키기 위해 “여기 새 식당이 문을 열었어요. 주인은 누구할까요? 진우가 식당 주인 할까요? 손님들 진우네 가게로 어서 오세요.”라고 말한다.

### 3 적절한 놀잇감과 교재 배치

교재나 놀잇감은 아동 간의 상호작용이 나타나게 하는 매개체의 역할을 할 수 있다. 특히 종류에 따라서는 아동 간의 상호작용을 더 많이 발생시키는 놀잇감들이 있으므로 교실 내에 이러한 교재나 장난감들을 비치해 두는 것은 비교적 간단하게 적용할 수 있는 환경 수정 방법이다. 또한 교사가 이러한 놀잇감을 통해 적절한 상호작용이 나타나도록 돕는 것은 놀이 기술이 부족한 장애 아동에게 다양한 놀이 기술을 가르칠 수 있는 기회로 활용될 수도 있다.

예

또래 상호작용을 유발시킬 수 있는 놀잇감과 활용의 예

● 공

- 마주 보고 서서 공 주고 받기
- 서로 공 굴려 주기
- 번갈아가며 바구니에 공 넣기

● 기차

- 기관사와 손님, 역무원 역할하기
- 함께 기차길 만들기
- 한 명은 건널목을 지키는 역무원이 되고 한 명은 기차를 움직이며 놀기

● 아동이 탈 수 있는 차

- 한 아동은 운전사가 되고 다른 아동은 손님이 되도록 한다.
- 한 아동은 차를 운전하고 다른 아동은 교통 순경이 된다.
- 자동차가 여러 개 있는 경우 자연스럽게 교통 놀이를 하도록 촉진한다.

● 블록

- 번갈아 블록을 올려놓고 탑 쌓기
- 누가 높이 쌓는지 비교하기
- 친구 키만큼 블록 늘어놓기
- 종이 벽돌 블록으로 기차길 만들어서 친구와 기차가 되어 지나가기
- 블록으로 터널을 만들고 자동차가 되어 터널 지나기

● 역할 놀이 도구

- 미용실 놀이
- 병원 놀이
- 음식점 놀이
- 슈퍼 놀이
- 모형 집
- 엄마, 아빠 의상

● 모형 자동차

- 한 아동씩 줄지어 길을 따라 자동차를 밀며 간다.

교사가 주도하는 활동이나 교재를 활용한 활동, 또는 상대적으로 사회적 상호작용이 적게 나타나는 놀잇감을 사용하는 경우에도 교사가 교재나 놀잇감의 수와 제공 방법 등을 수정해 제시해줌으로 사회적 상호작용을 유발하는 기회로 활용할 수 있다.

**예** 또래 상호작용 증진을 위한 교재 수정의 예

- 교재의 수 조절하기
  - 큰 퍼즐을 하나만 주고 둘이서 함께 맞추기
  - 점토 하나를 두 명이 나눠 가지도록 하기
- 교재 제공 방법 조절하기
  - 색연필을 색깔별로 통에 담고 한 명이 한 통씩 가지고 공동으로 사용하기
  - 풀, 가위 등을 친구들에게 하나씩 나눠주기
  - 블록 상자, 큰 공 등을 함께 옮기기

**4** 사회적으로 유능한 또래배치

아이들은 대집단보다는 2-4명의 소집단에서 사회적인 행동을 더 자주 보인다. 따라서 또래 상호작용을 증진시키기 위해서는 하루 활동 중 특정 활동은 소집단 활동으로 진행하는 것도 좋은 방법이다. 특히 통합된 환경에서는 장애 아동에게 좀 더 반응을 잘하고 사회적으로 유능한 또래를 소집단에 함께 배치함으로써 또래와의 긍정적인 상호작용 경험을 많이 가질 수 있다는 장점이 있다. 장애 아동들만으로 구성된 환경에서는 아동들이 교사와의 상호작용만 경험하기 쉬우므로 가능한 한 또래들 간의 상호작용이 많이 발생하도록 관심을 기울여야 한다. 또래 간 상호작용을 증진시키고 장애 아동이 사회적 기술을 배울 수 있도록 집단을 구성하기 위해서는 다음과 같은 방법을 사용할 수 있다.

- ◇ 장애 아동이 좋아하는 아동을 같은 소집단에 배치한다.
- ◇ 리더쉽이 있거나 다른 친구들을 잘 배려해 주는 아동을 소집단에 배치한다.

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

- ◇ 장애 아동에게 관심을 보이는 아동을 소집단에 배치한다.
- ◇ 기타 사회적으로 유능한 아동을 소집단에 배치한다.

소집단 활동 외에도 일상생활 중에 사회적으로 유능한 아동을 장애 아동의 짝으로 정해 줄 수도 있다. 이러한 전략은 통합된 어린이집은 물론, 경우에 따라서는 장애 전담 어린이집에서도 적용할 수 있다. 장소를 이동할 때나 두 명 이상의 아동이 함께 하는 놀이나 수업 활동을 할 때에도 활용할 수 있는 유용한 방법이다. 그러나 짝이 된 아동이 지나치게 도와 주거나 짝으로서의 역할을 힘들어 한다면 오히려 역효과를 가져올 수 있다. 따라서 장애 아동의 짝을 정해줄 때에는 다음과 같은 사항들을 고려해야 한다.

- ◇ 짝에게 장애 아동이 연습을 통해 배울 수 있다는 것을 알려주고 적절한 상호작용 방법을 알려줌으로써 장애 아동의 학습 기회를 빼앗지 않도록 한다.
- ◇ 짝이 된 아동이 장애 아동을 지나치게 도와줌으로써 학습의 기회를 빼앗고 있지는 않은지 지속적으로 점검하고 필요한 경우 적절한 역할을 상기시킨다.
- ◇ 짝이 된 아동에게 부담스러울 정도로 도우미의 역할을 강조해서는 안 된다.
- ◇ 짝으로서의 역할을 부담스러워하지는 않는지 지속적으로 점검한다.
- ◇ 짝이 장애 아동에게 교사나 형이나 언니처럼 말하고 있는지 점검한다.
- ◇ 교사의 말과 행동은 그대로 아이들의 모델이 된다. 따라서 교사가 장애 아동에게 너무 지시적인 말만 하는 것은 아닌지, 장애 아동이 활동을 할 수 있도록 충분한 시간을 제공하는지 등을 스스로 점검한다.
- ◇ 장애 아동과 짝 간에 친구로서의 동등한 관계가 맺어지도록 교사가 최대한 지원해 준다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

2 단계	학급 차원의 상호작용 촉진 전략
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 우정 활동</li> <li>▶ 장애 수용 활동</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 전체 아동을 대상으로 질적인 상호작용이 발생할 수 있도록 분위기를 만든다.
- ❖ 서로 돕고 존중하는 학급의 분위기를 만든다.
- ❖ 모든 아동의 개인차를 인정하고 수용할 수 있도록 분위기를 만든다.
- ❖ 장애를 가진 친구를 이해할 수 있는 자연스러운 활동들을 제공한다.

#### 방법

##### 우정활동

- ▷ 활동 중에 상호작용이 발생하도록 활동을 수정한다.

##### 장애 수용 촉진 활동

- ▷ 통합 어린이집의 경우 장애를 긍정적으로 수용할 수 있도록 환경을 구성해준다.
- ▷ 장애 아동에 대한 또래들의 질문에 적절히 대답해 준다.
- ▷ 또래들에게 장애 아동이 잘 하는 것을 부각시켜 보여 준다.
- ▷ 장애 아동과 함께 놀 수 있는 방법에 대해 이야기를 나눈다.
- ▷ 가정과 연계하여 일반 아동의 부모들이 장애 아동에 대해 긍정적으로 수용할 수 있도록 돕는다.

1

우정활동 실시

우정 활동이란 학급에서 많이 사용되는 노래나 손유희, 게임, 활동 등에 애정을 표현하기 위한 행동(예: 껴안기, 손 잡기 등)이나 상호작용이 포함된 놀이(예: 간지럼 태우기, 손 맞잡고 돌기 등)를 포함하도록 수정하는 활동이다. 우정 활동은 대집단을 대상으로 할 수도 있고(예: 대집단 활동 시간에 ‘신체 마주대기’ 활동을 수정하기), 소집단을 대상으로 할 수도 있다(예: 3-4명의 아이들과 ‘이거리 저거리’ 놀이하기). 또, 매일의 일과 중에 일상적으로 사용할 수도 있고(예: 주의 집중을 위한 손유희를 수정하여 이야기 나누기를 시작할 때 함께 부르기) 특별한 활동으로 진행할 수도 있다(예: 노래를 배우는 시간에 아이들과 함께 가사를 개사해 가며 불러 보기). 우정 활동을 실시할 때에는 다음과 같은 점을 고려해야 한다.

- ◇ 주의 집중을 위한 손유희, 노래 등을 통해 짧은 시간 실시하더라도 가능한 한 매일 할 수 있도록 한다.
- ◇ 모든 아이들에게 재미있고 흥미로운 활동이어야 한다.
- ◇ 우정 활동 중에 아이들 스스로가 우정을 표현할 수 있는 행동(예: 마주보고 웃기, 서로 좋아한다고 말하기)이나 상호작용적인 행동을 생각해 낼 수 있도록 기회를 주고 아이들이 생각한 행동을 포함시키면 더 흥미롭게 참여할 수 있다.
- ◇ 우정 활동 중에 아이들이 바람직한 상호작용을 관찰할 수 있도록 또래가 시범을 보이도록 한다(예: 교사가 “누가 한 번 나와서 해볼래요?”하고 말하고 잘 하는 또래들이 앞에 나와서 시범을 보이도록 한다).
- ◇ 아이들의 흥미를 끌 수 있는 재미있는 행동과 함께 친사회적인 행동들(예: 미소 짓기, 악수하기, 나누기, 서로 칭찬하기 등)이 포함되도록 하여 아동들이 긍정적인 행동들을 배울 수 있도록 돕는다.



**예 노래 개사를 통한 우정활동의 예**

● 원곡 악보 제공

**커다란 꿀밤나무 밑에서**

미국 민요

키 다 란 꿀 - 밤 나 무 밑 에 서  
그 대 - 하 고 나 하 고  
성 다 읊 게 애 기 합 시 다  
커 다 란 꿀 - 밤 나 무 밑 에 서

● 개사의 예

- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
정다웁게 안아줍시다(사랑해) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
즐거웁게 춤을 춥시다(띠리랄랄라) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
재미있게 간질어줍시다(간질간질) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
사이좋게 어깨동무(하나둘셋넷) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
손가락 걸고 약속합시다(사이좋게 지내자) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
신나게 엉덩이 찹시다(쿵쿵쿵쿵) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
노래하며 손바닥 뽀뽀( 짹짹짹 ) 커다란 꿀밤나무 밑에서
- 커다란 꿀밤나무 밑에서 친구하고 나하고  
상냥하게 웃어줍시다(호호호호) 커다란 꿀밤나무 밑에서

2

장애수용촉진활동 실시

통합 어린이집의 경우 통합의 초기 단계에서는 장애 아동을 학급의 일원으로써 수용할 수 있도록 보다 체계적인 전략을 필요로 할 수도 있다. 장애 수용을 촉진하기 위해서는 우리 반에 있는 장애를 가진 친구가 나와 다른 존재 또는 능력이 부족한 존재가 아닌 나와 비슷한 점이 많고 특별한 장점을 가진 존재로 인식하도록 도와 주어야 한다. 영유아기 아동들의 경우는 ‘장애’, ‘장애인’이라는 용어를 선불리 소개하거나 이를 부각시키는 것이 오히려 우리 반의 친구에게 ‘장애인’이라는 낙인을 붙이게 하는 역효과를 가져올 수도 있으므로 주의해야 한다. 장애를 긍정적으로 받아들이도록 도울 수 있는 일반적인 전략은 다음과 같다.

- ◇ 장애를 친근하고 긍정적으로 받아들일 수 있도록 환경을 구성해 준다(예: 역할놀이 영역에 휠체어를 탄 인형을 비치하기, 도서영역에 장애인을 긍정적으로 묘사한 그림책 비치하기, 장애를 가진 위인에 대한 소개 자료 비치하기 등).
- ◇ 아주 작은 부분이라도 또래들에게 장애 아동이 잘 하는 것을 부각시켜 보여 준다(예: 미술 시간에 혼자서 색칠을 한 나현이에게 “와! 오늘은 나현이는 혼자서 그림을 잘 그리는구나”라고 말한다).
- ◇ 장애 아동에 대한 또래들의 질문에 장애에 대해 정확한 지식을 갖도록 적절히 대답해 준다.
- ◇ 장애를 가진 친구에게 부정적인 인식을 갖고 있는 아동이 있다면 교사가 장애 아동을 포함하여 아이들과 함께 놀아주는 등 자연스럽게 즐거운 경험을 할 수 있도록 해 준다.
- ▷ 놀이 활동 전이나 이야기 나누기 시간을 이용하여 구체적인 놀이상황에서 장애 아동과 함께 놀 수 있는 방법에 대해 이야기를 나눈다. 초기에는 교사가 방법의 예를 제시할 수도 있으나 아이들 스스로 방법을 생각해 내도록 하면 점차 창의적인 방법들을 개발할 수 있고 장애 아동을 놀이에 참여시키기 위해 자발적으로 규칙을 수정할 수 있게 된다.
- ▷ 가정과 연계하여 전체 부모들이 장애 아동에 대해 긍정적으로 수용할 수 있도록 돕는다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

예

블록놀이에서 사용할 수 있는 다양한 장애를 가진 사람들을 표현한 인형의 예



예

장애를 묘사하는 그림책 및 동화책 선정기준

1. 장애를 지닌 등장인물이 주인공이나 주변 인물의 역할을 한다.
2. 장애를 지닌 등장인물이 잘 표현되었다.
3. 장애를 지닌 등장인물의 전인적인 측면을 묘사했다(감정, 장애, 일상생활 등).
4. 모든 등장인물들의 강점과 약점을 묘사했다.
5. 장애를 지닌 등장인물이 다양한 환경에서 등장한다.
6. 장애를 지닌 등장인물에 대한 동정심을 갖도록 표현하지 않았다.
7. 그림이 실제에 입각해서 분명하고 사실적으로 표현되었다.
8. 현재 사용되고 있는 적절한 용어들을 사용하였다.
9. 모든 사람들의 차이에 대해서 수용하고 존중하도록 격려하고 있다.
10. 일반 유아와 장애 유아간의 유사점을 강조하였다.

출처: Favassa, LaRoe, & Odom(1999), 이소현 (2003). 유아특수교육 (p. 548). 서울: 학지사, 재인용

**예** 장애 아동에 대한 또래의 질문과 행동에 대처하는 예 (1)

● 장애 아동을 지나치게 많이 도와주는 경우

- “친구가 연습할 기회를 주면 좋겠구나”

진달래반 선생님은 은정이가 바깥놀이를 나가면서 짝인 뇌성마비 나현이의 신발을 신겨 주는 모습을 보고 이렇게 말했다. “은정이가 나현이를 아껴주고 잘 도와주는 모습이 참 멋지다고 생각해. 그런데 은정아, 나현이가 혼자서 신발을 잘 신으려면 자꾸 혼자서 신는 연습을 해야 한단다. 그러니 혼자서 신을 수 있도록 옆에서 조금 기다려주면 어떨까? 잘 기다려 줄 수 있겠니?”

● “나현이는 아픈 거예요? 언제 다 나아요? 나현이처럼 될까 봐 겁나요”

- “나현이는 병에 걸린 게 아니란다”

사자반 선생님은 자신의 몸에도 무슨 일이 생길까 봐 나현이의 손을 잡으려고 하지 않는 현우에게 이렇게 말했다. “현우야 나현이는 병에 걸린 게 아니란다. 그냥 현우와 조금 다른 방식으로 생각하고, 현우처럼 말이 아니라 행동으로 얘기하고, 친구들에게 어떻게 해야 같이 놀 수 있는지를 모르는 것뿐이야. 손을 잡거나 같이 논다고 해서 너도 나현이와 같아지는 건 아니야. 대신 네가 나현이와 함께 놀려고 노력하면 나현이도 다른 친구들처럼 생각하고 말하는 것을 배울 수 있단다.”

● “서진이가 나랑 같은 모듬이어서 싫어요. 서진이는 맨날 우리가 하는 걸 망치고 방해만 해요”

- “잘 하는 것보다 함께 하는 것이 더 중요할 때가 있단다”

기린반 선생님은 서진이와 함께 협동 작품을 만드는 모듬 아이들이 서진이 때문에 힘들다고 불평하자 이렇게 말해 주었다. “그래, 너희들이 힘들었구나. 너희들 마음을 잘 알겠어. 그런데 선생님은 예쁘고 반듯하게 잘 만든 작품만 좋은 작품이라고 생각하지 않는단다. 대신 모듬의 모든 친구들이 하나씩 역할을 맡아서 함께 만들어 낸 작품이 좋은 작품이라고 생각해. 서진이가 자꾸 방해를 할 때에는 혹시 서진이에게 함께 할 일을 나누어 주었는지 잘 생각해 보렴. 서진아, 너도 이걸 같이 하고 싶었던 거지? 우리 모두 이걸 만드는데 서진이가 어떤 걸 하면 좋을지 같이 한 번 생각해 보자.”

**예** 장애 아동에 대한 또래의 질문과 행동에 대처하는 예 (2)

● “연경이가 날 자꾸 때리고 꼬집어요. 연경이랑 놀기 싫어요.”

- “같이 놀고 싶지만 방법을 몰라서 그런 거란다”

별꽃반 선생님은 장애를 가진 친구 때문에 힘들어 하는 민아에게 이렇게 말해 주었다. “민아가 정말 힘들고 속상했겠구나. 선생님도 네 마음을 잘 알아. 연경이는 아마도 네가 너무 좋아서 친해지고 싶다는 이야기를 하고 싶은데 어떻게 해야 하는지를 몰라서 그랬을 거야. 연경이가 널 때릴 때 네가 울거나 소리를 지르면 연경이는 자기한테 관심을 보였다고 생각해서 더 그럴 수도 있단다. 다음부터는 네가 먼저 연경이랑 놀아 주면 어떨까? 그리고 연경이가 또 그러면 울거나 소리를 지르지 말고 연경이의 눈을 똑바로 쳐다보고 ”네가 때리면 난 정말 싫어!“ 하고 분명하게 말해주렴. 처음엔 좀 어렵겠지만 네가 노력하면 연경이도 네가 어떻게 해 주기를 바라는지 알게 될 거야. 그리고 너무 힘들면 선생님에게 얘기하렴. 선생님도 연경이에게 잘 말해 줄게”

● “경신이는 왜 말을 못해요?”하고 묻는 경우

- “경신이는 지금 열심히 말을 배우고 있단다”

별님반 선생님은 이야기 나누기 시간에 아이들에게 이렇게 말했다. “경신이는 엄마 뱃속에 있을 때 많이 아팠단다. 우리는 아프면 병원에 가서 의사선생님이 치료를 해 주시지만 엄마 뱃속에 있을 때는 의사선생님이 치료를 해 줄 수가 없단다. 너희들도 아기였을 때는 말을 못했지만 자꾸 연습해서 말을 잘 하게 된 것처럼 경신이도 조금 느리지만 지금 머릿속으로 열심히 말을 배우고 있어. 그리고 경신이는 말을 못하는 것이 아니라 경신이 방식으로 말하고 있는 것이란다. 경신이가 너희들처럼 말을 하려면 너희들 모두가 경신이에게 말을 많이 해 주고 어떻게 말하면 되는지 알려주면 참 좋겠다. 그렇지? 경신이가 너희들처럼 말할 수 있게 경신이에게 말을 많이 해 주고 함께 잘 놀아 보도록 하자”

**예**

**통합의 부정적인 영향을 우려하는 부모들의 질문과 교사의 대처 사례**

● “진우한테는 좋을지 몰라도 반 아이들이 진우 때문에 피해를 보는 것 같아요.”

- “우리 반 아이들은 서로가 서로에게서 배우고 있습니다”

“어머님, 우리 반 아이들은 모두 각자 잘하는 것도 있고 잘 하지 못하는 것도 있습니다. 물론 저도 진우뿐만 아니라 모든 것이 다 다른 우리 반 아이들을 데리고 생활하는 것이 쉬운 일은 아니지만 서로 다르기 때문에 또 서로 부대끼며 배우는 것들이 분명히 있다고 생각합니다. 다른 친구들을 배려하는 방법, 나와는 다른 모습과 특성을 가진 친구들과 함께 어울려 사는 방법도 배우고 진우와 어떻게 하면 같이 놀 수 있을까 생각해보면서 문제를 해결하는 능력도 키울 수 있습니다. 걱정하시는 부분은 잘 알겠지만 아이들이 서로 놀면서 배워가는 건 제가 교육과정을 통해서 계획적으로 가르치는 것 이상의 것일 수도 있습니다. 일 년 뒤면 우리 아이들 참 의젓하구나 하실 겁니다. 아이들과 저를 믿고 조금 넉넉한 마음으로 기다려 주세요”

● “우리 은결이가 자꾸 희진이의 행동을 따라해요. 정말 속상하네요 “

- “자라는 과정에서 나타나는 일시적인 행동입니다”

“네, 어머님께서 걱정하시는 부분이 무엇인지 알겠습니다. 아이들은 신기하고 새로운 걸 따라 해보고 싶어 하지요. 하지만 익숙해지면 흥미를 잃어버리기도 합니다. 지금은 은결이가 희진이를 ‘새롭고 이상한 친구’로 받아들여서 모든 게 신기해 보이지만 함께 생활하다보면 익숙해져서 더 이상 이상하게 느껴지지 않을 겁니다. 그냥 자라는 과정에서 나타나는 지나가는 행동입니다. 오히려 어른들이 관심을 보이고 걱정하면 그게 재미있어서 또는 관심을 받고 싶어서 더 많이 따라할 수도 있어요. 그냥 여유 있게 지켜 보시면 은결이도 곧 따라하지 않게 될 겁니다. 지금은 은결이에게 희진이가 그다지 별다르지 않은 한 명의 친구라는 사실을 잘 알 수 있도록 도와 주는 것이 제일 좋을 것 같습니다.”

3 단계	교사의 직접적인 교수
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교수 대상 결정</li> <li>▶ 교수 내용 결정</li> <li>▶ 교수 방법 결정</li> </ul>	

### 원 칙

- ❖ 필요에 따라 일반 아동, 장애 아동, 장애와 일반 아동 모두에 대해 교수를 실시한다.
- ❖ 장애 아동이 친구를 선택하고 상호작용을 시작할 수 있는 기회를 제공한다.
- ❖ 사회적 상호작용뿐만 아니라 장애 아동의 놀이 기술을 증진시키기 위한 노력을 병행하고 또래가 모델이 될 수 있도록 한다.
- ❖ 반드시 환경 수정 전략이나 학급 차원의 상호작용 촉진 활동과 함께 활용한다.

### 방법

#### 교수 대상 결정

- ▷ 일반 아동, 장애 아동, 장애 및 일반 아동 모두 중 누구에 대해 직접적인 교수를 실시할 것인지 결정한다.

#### 교수 내용 결정

- ▷ 다양한 사회적 행동 중 어떤 행동을 가르칠 것인지를 결정한다.

#### 교수 방법 결정

- ▷ 가능한 한 자연스럽게 또래 간의 상호작용을 촉진할 수 있는 교수 전략과 교수 상황을 결정한다.



1

교수 대상 결정하기

환경 수정이나 학급 대상의 상호작용 촉진 전략으로 충분한 상호작용이 나타나지 않고 생각된다면 사회적 상호작용에 필요한 기술을 직접적으로 가르쳐야 한다. 상호작용 관련 특정 기술을 가르치는 일반적인 교수방법은 개별화 교수 부분에서 소개한 방법과 동일하며 여기서는 사회적 상호작용 증진에 필요한 교수에서 특별히 고려해야 할 부분만 소개하고자 한다.

먼저 교사는 장애 아동에게 사회적 행동을 가르칠 것인지, 또래를 대상으로 가르칠 것인지, 장애 아동과 또래 모두에게 사회적 행동을 가르칠 것인지를 결정해야 한다. 또한 학급 전체를 대상으로 가르칠 것인지 개별 아동이나 소규모의 아동들을 대상으로 가르칠 것인지도 결정해야 한다. 가르칠 대상을 결정할 때에 고려할 점은 다음과 같다.

- ◇ 장애 아동에게만 또는 일반 아동에게만 교수를 실시할 때 원하는 결과가 나타나지 않을 수도 있다는 점을 고려한다. 즉, 장애 아동에게 상호작용을 시작하기 위한 행동을 가르친다고 해도 또래가 이에 대해 반응해 주지 않으면 장애 아동의 시작 행동은 늘어나지 않는다.
- ◇ 일반 아동에게 장애 아동과 함께 놀이하는 방법을 교수하는 경우에는 장애 아동이 반응하지 않을 때에도 지속적으로 함께 놀기 위해 노력해야 하는 이유를 가르치고 이해 시켜야 한다.

**예** 장애 아동에게 시작행동을 가르치기 위한 단계의 예

교수 목표	놀이 상황	교수 상황 조성하기	친구 선택 촉진하기	시범 촉진	또래의 반응 촉진	후속 결과 제공하기
놀이 제안하기	블록 놀이 주유소 놀이	“블록으로 주유소 놀이할래?”	“누구랑 같이 놀까? 같이 놀고 싶은 친구 불러보자”	“ ‘친구야 나랑 주유소 놀이할래’해봐”	“민우야, 경수랑 주유소 놀이할래?”	또래와 함께 놀도록 하기
나누기 요구	과학상자 자동차 만들기	“자동차 바퀴가 필요하니?”	“누구한테 바퀴 빌려달라고 할까?”	“ ‘친구야 바퀴 하나 빌려줄래?’해봐”	“민우야, 경수가 바퀴를 빌려달라고 하네”	바퀴 빌려주기

2

교수 내용 결정하기

누구에게 가르칠 것인지를 결정하면서 아울러 교사는 무엇을 가르칠 것인지를 결정해야 한다. 이 두 가지 결정은 대부분 동시에 이루어져야 하는 경우가 많다. 교수할 내용을 가르치기 위한 전략은 다음과 같다.

- ◇ 상호작용을 시작하기 위한 행동을 가르칠 것인지 또는 다른 친구가 보이는 행동에 반응을 하기 위한 행동을 가르칠 것인지를 결정한다.
- ◇ 여러 가지 방법으로 상호작용을 시작할 수 있기 때문에 구체적인 상황에 따라 어떻게 상호작용을 시작 하고 어떻게 반응하도록 하는 것이 자연스러울지를 결정한다.
- ◇ 장애 아동에게 시작 행동을 가르칠 때에는 아동에 따라서 단순한 시작행동 외에 상호작용의 대상이 되는 친구 선택하기, 친구의 관심 끌기(예: 쳐다보도록 이름 부르기 등), 시작 행동에 친구가 반응하지 않을 때 다시 한 번 시작 행동 하기 등의 전

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

략들을 추가로 가르쳐야 한다.

- ◇ 시작 행동과 반응 행동을 가르친 다음에는 아동들 간의 놀이 상황에서 놀이에 필요한 기술을 자연스럽게 배울 수 있도록 한다.

예

장애 아동이나 또래를 위해 교수목표로 선정할 수 있는 사회적 시작행동의 예

기술	행동의 예
놀이 시작하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “나랑 같이 놀자”</li> <li>• “뭐 하니?”</li> <li>• 친구에게 다가와 팔을 살짝 치기</li> </ul>
친구와 놀잇감 나누기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 같이 놀기 위해 놀잇감을 함께 놓고 싶은 친구에게 쥐어 주기</li> </ul>
놀잇감 나누도록 요구하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “블록 좀 빌려줄래?”</li> <li>• 친구에게 손을 내밀어 놀잇감 얻기</li> </ul>
놀이 제안하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “우리 가게 놀이하자”</li> <li>• “네가 아빠 해. 그리고 우리 같이 저녁 차리자”</li> <li>• 공 놀이를 하고 싶을 때 친구에게 공을 내밀기</li> </ul>
친구에게 애정 표현하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 어깨동무하기</li> <li>• 살짝 껴안기</li> </ul>
친구를 도와주기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “내가 도와줄게”하고 말하기</li> <li>• 친구와 함께 큰 블록통 옮기기</li> </ul>
친구에게 칭찬하는 말 해주기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “잘 했어”</li> <li>• 게임에서 이겼을 때 하이파이브 해 주기</li> <li>• “네 가방 참 예쁘다”</li> </ul>
친구에게 정보 전달하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “이거 어제 엄마가 사줬어”</li> <li>• 역할놀이를 하며 “내가 커피 만들었어. 먹어 봐”하고 말하기</li> </ul>
친구로부터 정보나 도움 요청하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “뭐하고 있어?”</li> <li>• “너는 뭘 그렸어?”</li> <li>• “나도 너처럼 그려줘”</li> </ul>
친구에게 질문하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “너는 빨간 차가 좋아, 파란 차가 좋아?”</li> <li>• “너 오늘 누구랑 어린이집에 왔어?”</li> </ul>
기존의 놀이에 참여하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• “나도 같이 놀자”</li> <li>• 자동차 놀이를 하고 있는 친구들이 있을 때 자동차를 찾아서 친구들에게 다가감</li> </ul>

3

교수 방법 결정하기

상호작용을 증진시키기 위한 사회적 행동에 대한 교수도 다른 목표 기술과 동일한 교수 전략에 따라 가르칠 수 있다. 교수 방법에 대한 구체적인 방법과 절차는 개별화 교수 부분을 참고할 수 있다. 다음은 사회적 행동을 가르칠 때 사용할 수 있는 특별한 교수 전략의 예이다.

예

식사 시간 중 장애 아동에게 사회적 시작행동을 교수하기 위한 전략 사용의 예

1. 요구-모델 방법



**예** 식사 시간 중 장애 아동에게 사회적 시작행동을 교수하기 위한 전략 사용의 예 (계속)

## 2. 우발교수



## 3. 시간지연법



## 2. 개별화 교수: 활동-중심 삽입교수

장애 아동이 보육 활동에 잘 참여하고 필요한 교육적 혜택을 받기 위해서는 앞에서 설명한 활동 참여나 또래와의 사회적 통합을 촉진하는 것 외에도 개별 장애 아동의 교육적 요구를 충족시킬 수 있도록 개별 교수목표를 성취하게 해 주어야 한다. 개별화 교수란 이와 같이 어린이집 일과와 활동 중에 장애 아동이 개별적으로 성취해야 하는 교수목표를 성취하도록 가르치는 것을 의미한다. 개별화 교수는 장애 아동의 개별화 교육 프로그램을 근거로 일반 보육과정이 진행되는 중에 삽입된 형태로 이루어지는 것이 바람직하다.

장애 아동을 보육할 때에는 어린이집의 일과와 계획된 보육 활동에 참여하게 하고 또래들과의 질적인 상호작용을 하도록 도와주는 것뿐만 아니라 장애 아동 개개인에게 필요한 교수목표들을 달성할 수 있도록 가르쳐야 한다. 이를 위해서 모든 장애 아동은 자신만을 위한 개별화 교육 프로그램을 갖게 되며, 자신의 현행 수준에 맞는 발달 영역별 교수목표를 갖게 된다.

어린이집의 모든 장애 아동은 개별화 교육 프로그램에 따라 교수목표를 학습하게 된다. 그러나 장애 아동은 일과와 활동이 진행되는 중에 이와 같은 교수목표를 저절로 습득하는 것이 아니기 때문에 교사가 직접 교수활동을 계획하고 가르쳐야 한다. 이때 일반 보육과정의 진행과는 별도로 개별 장애 아동을 가르치기 위한 분리된 교육과정이 진행되는 것이 아니다. 개별 아동을 위해서 선정된 교수목표는 매일의 일과(예: 등원, 간식, 식사 등) 및 활동 중에 교수하는 것이 가장 바람직하다. 따라서 장애 아동의 개별 교수목표를 가르치기 위한 교수활동은 아동을 또래들과 분리시켜 일대일 상황에서 진행하는 것보다 매일의 일과와 활동 중에 자연스럽게 이루어지도록 계획하고 실행해야 한다. 이렇게 매일의 일과나 활동 중에 최대한 자연스럽게 아동을 직접 가르치는 것을 “활동-중심 삽입교수”라고 한다. 활동-중심 삽입교수는 일반 보육과정 중심의 보육 활동이 진행되는 중에 장애 아동의 개별적인 교수목표를 성취하게 해주는 개별화 교수의 실행 방법이다. 활동-중심 삽입교수는 [그림 3-3]에서와 같은 절차로 수행된다.

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼



[그림 3-3] 개별화 교수의 실행 절차 및 전략



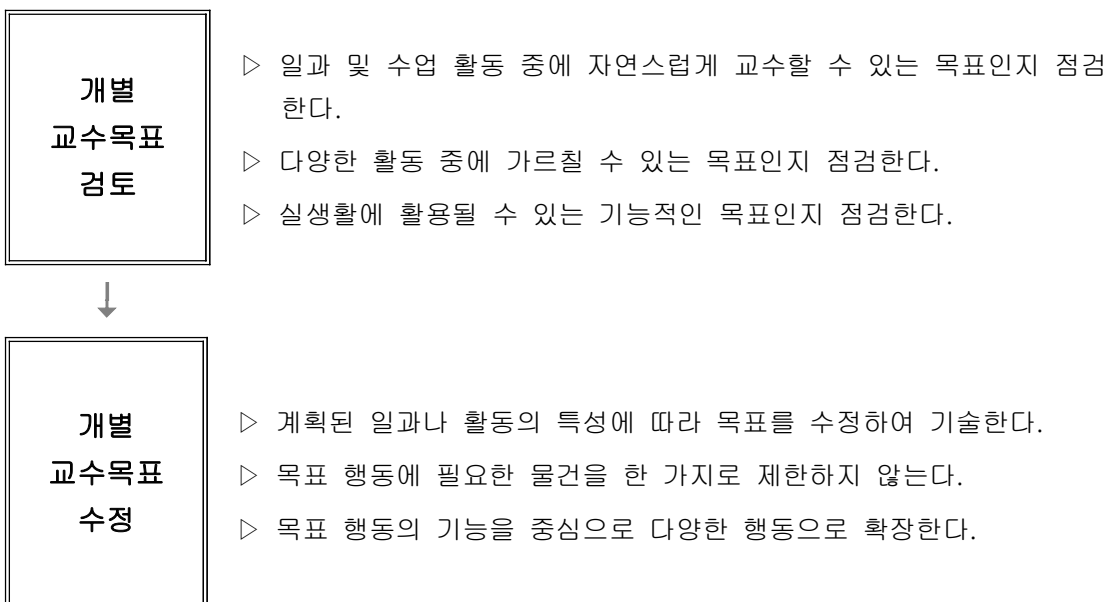
### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

1 단계	IEP 및 개별 교수 목표 검토 / 수정
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 개별 교수목표 검토</li> <li>▶ 개별 교수목표 수정</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 개별화 교육 프로그램 상의 모든 교수목표를 고려한다.
- ❖ 활동에 참여하는 모든 장애 아동의 교수목표를 고려한다.
- ❖ 계획된 특정 활동뿐만 아니라 하루 일과 전체를 통하여 학습할 수 있도록 배려한다.

#### 방법



## 1 개별 교수목표 검토

장애 아동의 개별화교육 프로그램은 각 발달 영역마다 몇 개씩의 단기 교수목표를 포함하고 있다. 따라서 활동을 계획하는 교사는 그 활동 중에 아동의 개별화 교육 프로그램에서 선정된 교수목표를 어떻게 교수할 수 있는지 그 내용을 검토해 보아야 한다. 모든 활동 중에 모든 아동의 개별 교수목표를 삽입하여 교수하지는 않는다. 다만 활동 중에 자연스럽게 학습할 기회를 만들어줄 수 있는 목표들은 모두 교수되어야 한다. 따라서 개별화 교수를 위한 첫 번째 절차로 교사들은 아동의 교수목표가 다음의 기준에 적합한지를 점검해 보아야 한다:

- ◇ 어린이집 일과(예: 등원, 간식, 정리 등)와 활동(예: 자유 선택 활동, 이야기 나누기, 게임 등) 중에 교수할 수 있는 목표인가?
- ◇ 특정 활동 중에 삽입하여 교수하기 위해서 교수목표를 수정하여 진술해야 할 필요가 있는가?

이상의 점검 내용을 기초로 필요한 경우에는 다음의 방법에 따라 교수목표를 적절히 수정해야 한다.

## 2 개별 교수목표 수정

이미 작성된 개별화 교육 프로그램 상의 교수목표를 어린이집에서 진행되는 여러 가지 다양한 일과와 활동 중에 자연스럽게 교수하기 위해서는 다음과 같은 여러 가지 방법을 통하여 교수목표를 수정할 수 있다:

- ◇ 행동이 나타나는 상황을 수정할 수 있다.
- ◇ 목표 행동 발생에 필요한 물건을 한 가지로 제한하지 않고 다양하게 제시할 수 있다.
- ◇ 필요한 경우 목표 행동의 형태를 수정할 수 있다. 이때 목표 행동의 원래 기능은 기본적으로 유지되어야 한다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

예

활동-중심 삽입 교수를 위한 교수목표 수정의 예

- 행동이 나타나는 상황을 활동에 적합하게 수정하기

하늘이는 위커를 이용하여 1m 거리를 독립적으로 걸어갈 수 있다.



<활동: 이야기나누기>

이야기를 진행하는 중에 1m 떨어진 곳에서 교사가 막대인형을 보여주며 와서 받으라고 말하면 위커를 이용하여 독립적으로 걸어가 인형을 받을 수 있다.

- 대상물을 다양하게 활용할 수 있도록 수정하기

진우는 작은 구슬을 엄지와 검지를 이용하여 잡을 수 있다.



<활동: 간식, 블록놀이, 소꿉놀이>

진우는 작은 과자, 레고블록, 음식모형을 엄지와 검지를 이용하여 잡을 수 있다.

- 목표 행동의 형태를 활동에 적합하게 수정하기

영호는 혼자서 종이를 잡고 그림을 그릴 수 있다.



<활동: 자유 선택 활동>

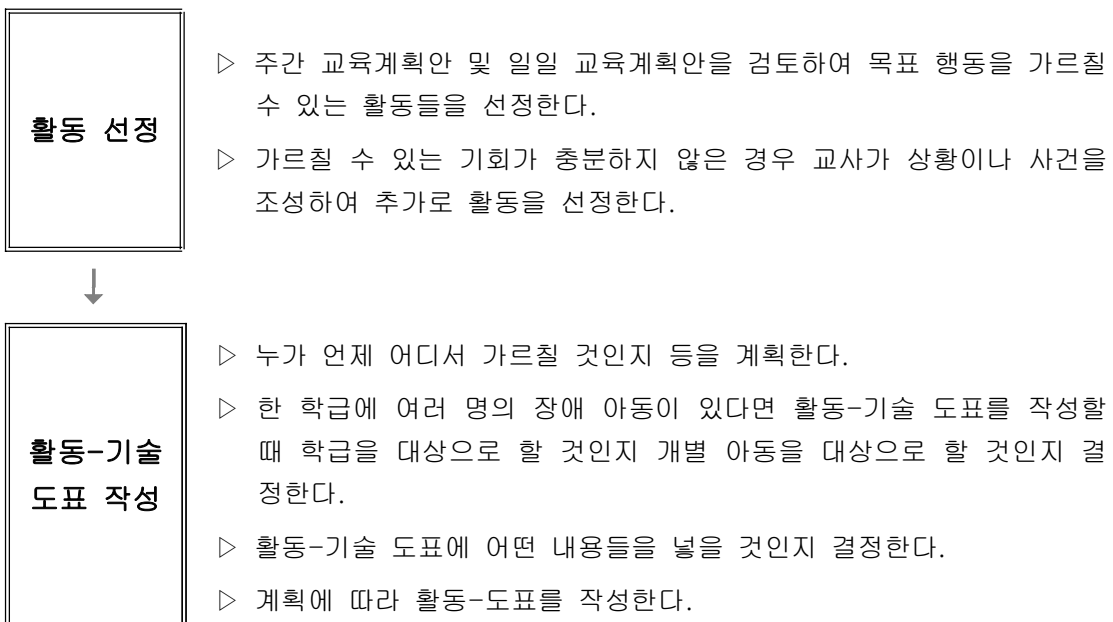
영호는 소꿉놀이 영역에 비치된 전화기를 한 손으로 잡고 다른 손으로 다이얼을 돌릴 수 있다.

2 단계	교수 기회 선정
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 목표기술을 가르칠 활동 선정</li> <li>▶ 활동-기술 도표 작성</li> </ul>	

### 원칙

- ❖ 목표 행동이 자연스럽게 발생될 수 있는 활동들을 선정한다.
- ❖ 하루 일과 전체에 걸쳐 다양한 상황과 활동에서 교수를 실시한다.
- ❖ 교수목표가 성취될 수 있도록 충분한 횟수의 교수를 실시한다.
- ❖ 전체 학급 운영 및 활동 진행과 개별 아동에 대한 교수 간의 균형을 고려한다.

### 방법



1

활동 선정

2단계에서는 먼저 일과 및 교실 활동 중에서 교수목표를 가르칠 수 있는 기회를 선정해야 한다. 이를 위해서는 먼저 주간 교육 계획안과 일일 교육 계획안을 검토하여 주간 및 매일의 일과와 활동 전체를 통해 교수목표에 해당되는 행동이나 기술이 맥락상 자연스럽게 사용될 수 있는 활동을 선정한다. 이는 교실 활동에 참여하면서 동시에 목표 기술을 가르칠 수 있도록 하며 기술이 실제로 사용될 필요가 있는 상황에서 연습함으로써 아동이 실제 생활에 적용할 수 있도록 돕기 위해서이다.

개별 교수목표를 가르칠 때에는 하루 일과 전체를 통해서 다양한 상황과 활동에서 가르치는 것이 매우 중요하다. 선정된 활동을 통해 충분히 가르치기 어렵다고 생각된다면 교사가 상황 또는 사건을 의도적으로 만들어 교수 기회를 늘일 수도 있다.

예

개별 교수목표를 가르치기 위한 활동 선정의 예

- 일과나 활동 중 목표 기술이 자연스럽게 발생하는 기회를 이용한다.

워커를 이용해서 독립적인 걷기 교수를 받고 있는 민우에게 별도의 시간을 정해서 일정 거리를 걷게 하는 교수보다 활동 간 이동 시간이나 화장실을 가는 동안 즉, 걷기 기술을 실제로 필요로 하는 활동을 통해서 교수하는 것이 바람직하다.

- 일과나 활동 중 목표 기술이 발생하도록 추가 기회를 선정한다.

소근육 운동 및 일상생활 기술의 교수목표로 흘리지 않고 물 따르기 기술을 학습하는 진호에게 간식 시간에 주스를 따르게 하는 자연스러운 기회 외에도 물을 사용하는 미술영역이나 소꿉놀이 영역에 주전자를 비치해두고 놀이에 활용하게 함으로써 새로운 학습 기회를 만들 수 있다.

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

어떤 활동 내에서 어떤 기술을 가르칠 수 있는지를 발견해 내는 것은 교사의 경험과 융통성을 필요로 한다. 다음은 한 게임 활동에서 활용할 수 있는 교수 기회의 예를 제시하고 있다. 이러한 교수 기회들을 발견해서 아동에게 필요한 교수를 실시하는 것은 개별화 교수를 실시하기 위한 가장 중요한 요건이 된다.

예

"홀라후프 기차놀이"에서 가르칠 수 있는 인지 기술의 예

- ◆ 홀라후프 개수 세기
- ◆ 홀라후프에 들어갈 친구의 수 세기
- ◆ 일대일 대응(홀라후프 하나에 친구 하나 들어가기)
- ◆ 동그라미 모양 찾기
- ◆ 홀라후프의 색 이름 말하기
- ◆ '안'과 '밖' 구별하기
- ◆ '먼저'와 '나중'의 개념 구별하기
- ◆ 정리할 때 같은 색 홀라후프끼리 정리하기

## 2

### 활동-기술 도표 작성

활동-기술 도표는 어린이집의 하루 일과 전반에 걸쳐 개별 아동에 대한 교수를 언제 어떻게 제공할 것인지를 나타내는 도표로, 전체 활동을 진행하면서 개별 아동들에 대한 구체적인 교수를 매일 일관성 있게 실시할 수 있도록 도와 준다. 활동-기술 도표는 (1) 아동의 이름, (2) 날짜, (3) 교수를 실시할 사람(또래가 교수에 참여할 경우 또래의 이름도 포함), (4) 개별 교수목표, (4) 교수할 활동이나 영역 및 장소, (5) 간단한 교수절차 및 필요한 교재, (6) 평가 방법 및 평가 책임자, (7) 교수 시행 여부에 대한 기록양식 등을 포함한다. 그러나 활동-기술 도표에 포함되는 이상의 내용은 어린이집의 환경이나 프로그램에 따라 임의로 수정하거나 추가해서 구성할 수 있다. 또한 교사의 성향에 따라 일과에 간략하게 표시하는 정도만으로도 유용하게 사용할 수 있다.

### Ⅲ. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

활동-기술 도표는 장애 아동 한 명을 대상으로 작성할 수도 있고 학급 내에 다수의 장애 아동이 있다면 이들에 대한 교수 계획을 동시에 기록할 수도 있다. 또한 활동-기술 도표는 이렇게 활동에 따라서 작성되는 대신 교실 내의 활동 영역이나 교수할 사람에 따라 작성할 수도 있다.

활동-기술 도표를 작성할 때에는 다음과 같은 절차를 따라 작성하면 쉽게 작성할 수 있다. 그러나 모든 활동-기술 도표가 정해진 형식에 의해서 작성되어야 하는 것은 아니기 때문에 기본적인 절차를 고려하되 교사의 필요에 따라 다양하고 융통성 있게 작성하면 된다.

**1단계:** 하루 중 아동이 참여하게 될 일과/활동들을 도표의 왼쪽에 세로로 나열한다. 이때 활동은 발생하는 순서에 따라 기록한다.



**2단계:** 왼쪽에 나열한 일과/활동명 옆이나 밑에 활동이 발생하게 될 장소를 기록한다.



**3단계:** 장소를 기록한 옆이나 밑에 일과/활동이 발생하는 시간을 기록한다. 시간은 시작과 종료를 함께 기록하여 활동의 지속시간을 알게 한다.



**4단계:** 일과/활동명, 장소, 시간을 기록한 옆에 교수를 책임지게 될 교사의 이름을 기록한다. 만일 또래가 교사의 역할을 하게 된다면 또래의 이름도 기록한다.



**5단계:** 교수해야 할 목표기술들을 도표의 상단에 가로로 모두 기록한다. 가로로 나열되는 모든 행은 각각 한 가지 목표기술을 포함한다.



**6단계:** 도표의 칸마다 사용할 교재와 교수전략을 기록한다. 교수 활동이 일어나지 않는 칸은 빈 칸으로 남겨둔다. 경우에 따라서는 교재와 간단한 교수전략을 기록하는 대신 ○, √ 등의 부호로만 표시할 수도 있다.



**7단계:** 목표기술의 교수가 다양한 성인, 교재, 상황에 걸쳐서 다루어지고 있는지 도표를 점검하고 확인한다.

예

활동-기술 도표 (개별)

아동명 : 서진우

교사 : 최은하

날짜 : 2007년 5월

일과/활동	장소 교사	목표 기술					
		요구하기	이름 듣고 가리키기	친구에게 인사하기	엄지 검지로 쥐기	손가락 사용하기	혼자서 건기
등원	현관 담임교사	신내화를 보여 주며 요구하기 를 기다림	이름표가 붙어 있는 신발장 찾도록 촉진하 기	교실에 들어서 면서 친구들에 게 인사하도록 시범 보이기	신발을 쥐고 신발장에 넣 도록 보조하 기		현 관 에 서 교 실 까 지 이동하기
오전간식 (시리얼/ 우유)	교실 담임교사	간식을 나눠 줄 때 손가락을 주지 않고 요구하 는 때까지 기다림	“우유, 어 디니?” 친구에게 우유 좀 주 래?”하고 말하 기		우유팩을 엄 지와 검지로 잡고 벌리면 나머지를 교 사가 열어주 기	손가락으로 시 리얼을 먹도록 또래가 시범을 보임	
오전 자유선택 활동	교실 통합교사		“빨강 볼록을 친구에게 주세요”하고 촉진 해서 ‘빨강’을 찾기	친구에게 장난 감을 벌리게 한 후 “고마워” 하고 인사하도 록 시범보이기	볼록을 엄지 와 검지로 잡 고 끼우도록 시범 보이기	소꿉놀이 중 손가락으로 공 을 그릇에 담 도록 시범을 보임	원하는 영 역으로 동하기
이야기 나누기	교실 담임교사		교사가 부르는 친구 이름을 들고 친구들 가리키게 함		출석 카드를 엄지와 검지 로 잡고 붙이 기		이야기나누 기 영역 (카펫)으로 이동하기
소집단 영역활동 (나뭇잎 가면 만들기)	교실 통합교사	재료를 먼저 나 눠주고 풀은 달 라고 요구하면 주기	“나뭇잎 좀 주 세요”하고 달 구하여 나뭇잎 을 찾도록 함	풀을 다른 친 구 옆에 두고 건네주도록 한 후 “고마워”하 고 인사하기	나뭇잎을 엄 지와 검지로 잡고 붙이도 록 시범 보이 기		미 술 영역으 로 이동하 기
화장실 지도	교실 담임교사	수건을 들고 있 다가 “주세요”하 고 말하면 주기			바지의 허리 부분을 잡도 록 말해주기		화장실 앞 까지 이동 하기
점심식사	식당 통합교사	손가락을 요구 한 때까지 기다 림	컵, 숟가락, 포 크의 이름 들고 가리키게 함	수저통을 다른 친구 옆에 두 고 건네주도록 한 후 인사하 기		손가락을 사용 해서 밥을 먹 도록 촉진함	
자유놀이 (놀이터)	놀이터 보조교사			친구가 그네를 밧어주도록 한 후 “고마워”하 고 말하도록 하 기	모래놀이 중 작은 돌을 엄 지와 검지로 잡고 옮기기		놀 이 터 로 이동하기
낮잠	교실 담임교사	베개를 보여주 고 “태진이가 주세요”하고 말 한 때까지 기다 림	“태진이 베개 어딴지?”하고 물으면 베개를 가리키도록 함				
오후자유 선택활동 (색반죽)	교실 통합교사				색반죽을 두 손 가 락 으 로 뭉치기	작게 빳어진 색반죽을 손가 락으로 떼서 먹는 흉내를 내도록 함	
귀가지도	교실 담임교사			같이 나가 친구에게 인사 하기	신내화를 잡 고 신발장에 넣기		현 관 까 지 위 커 로 이 동하기



### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

예

#### 활동-기술 도표 (개별)

아동명 : 서진우

교사 : 최은하

날짜 : 2007년 5월

일과/활동	장소 시간 교사	목표 기술					
		요구하기	이름 듣고 가리키기	친구에게 인사하기	엄지검지로 쥐기	술가락 사용하기	혼자서 건기
등원	현관 담임교사	○	○	○	○		○
오전간식 (시리얼/우유)	교실 담임교사	○	○		○	○	
오전 자유선택활동	교실 통합교사		○	○	○	○	○
이야기 나누기	교실 담임교사		○		○		○
소집단 영역활동 (나뭇잎 가면 만들기)	교실 통합교사	○	○	○	○		○
화장실 지도	교실 담임교사	○			○		○
점심식사	식당 통합교사	○	○	○		○	
자유놀이 (놀이터)	놀이터 보조교사			○	○		○
낮잠	교실 담임교사	○	○				
오후자유선택 활동 (색반죽)	교실 통합교사				○	○	
귀가지도	교실 담임교사			○	○		○

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

예

활동-기술 도표 (집단)

아동명 : 서진우, 박연경, 고민정

교사 : 최은하

날짜 : 2007년 5월

일과/활동	장소 시간 교사	목표 기술					
		대근육 운동	소근육 운동	자조/적응	사회성	의사소통	인지
등원	현관 담임교사		신	서, 박, 신	서	박	신
오전간식 (시리얼/ 우유)	교실 담임교사	서, 박			고	서, 박, 고	서, 박, 고
오전 자유선택 활동	교실 통합 담당교사				박, 고	서, 박, 고	
이야기 나누기	교실 담임교사				박	서, 고	
소집단 영역활동 (나뭇잎 가면 만들기)	교실 통합 담당교사		서, 박	서, 박, 고			박, 고
화장실 지도	교실 담임교사			서, 고			
점심식사	식당 통합 담당교사			서, 박, 고		서, 박, 고	
자유놀이 (놀이터)	놀이터 보조교사	서, 박, 고			서, 박		
낮잠	교실 담임교사		박, 고				
오후자유 선택활동 (색반죽)	교실 통합 담당교사		서, 박, 고				서, 박, 고
귀가지도	교실 담임교사						

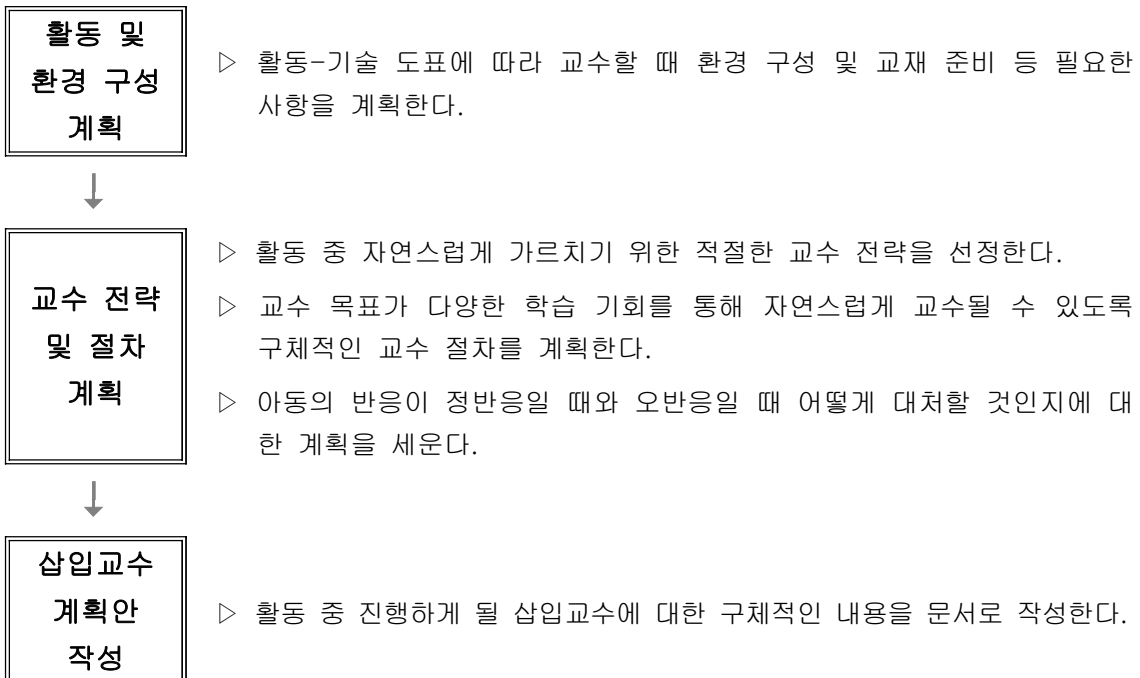
### Ⅲ. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

3 단계	삽입 교수 계획
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 활동 및 환경 구성 계획</li> <li>▶ 교수를 위한 상호작용 계획</li> <li>▶ 삽입 교수 계획안 작성</li> </ul>	

#### 원칙

- ❖ 교수는 가능한 한 활동의 진행을 방해하지 않고 자연스럽게 이루어지도록 계획한다.
- ❖ 아동의 선호도와 흥미를 최대한 활용하며 아동의 시도를 존중한다.
- ❖ 아동이 현재 참여하고 있는 활동을 교수 상황으로 활용한다.
- ❖ 아동에게 실제 학습이 일어날 수 있도록 적극적으로 교수한다.

#### 방법



## 1 활동 및 환경 구성 계획

활동-기술 도표를 통하여 하루 전반에 걸쳐 언제 어떻게 교수해야 하는지에 대한 대략적인 계획을 세운 후에는 다음 단계에서 활동을 진행하면서 어떻게 장애 아동을 가르칠 것인가에 대한 구체적인 계획을 수립해야 한다. 이를 위해 먼저 활동-기술 도표를 작성하는 과정에서 구상했던 교수 상황을 좀 더 구체적으로 계획하는 것이 좋다. 교수 상황을 계획할 때에는 다음과 같은 구체적인 요소들을 고려한다:

- ◇ 교수 기회를 만들기 위하여 교재나 교구의 배치를 수정할 필요가 있는가?
- ◇ 교수 기회를 만들기 위하여 추가로 더 필요한 교재는 없는가?
- ◇ 교재를 나누어 줄 때 순서를 고려함으로써 교수 기회를 만들 수 있는가?
- ◇ 교수가 삽입되기 위하여 활동의 요소들을 수정할 필요가 있는가?

### 예 활동-중심 삽입 교수를 위한 환경 및 활동 구성의 예

- 교재 배치 수정하기
  - 연경이에게 사회적 시작 행동으로 ‘도움 요구하기’를 가르치기 위해 좋아하는 장난감을 혼자서 열 수 없는 투명한 플라스틱 병에 넣어 두기
- 교재 추가하기
  - 서진이에게 일상생활기술로 ‘물 따르기’를 가르치기 위해 미술 영역에 작은 주전자를 비치해 두기
- 교재 제시 순서 조절하기
  - 민정이에게 의사소통 행동으로 “~ 주세요”를 가르치기 위해 미술 시간에 풀을 나누어 줄 때 다른 친구들 먼저 주기
- 활동 요소 수정하기
  - 경신이에게 ‘색깔별로 분류하기’를 가르치기 위해 공동 색연필을 색깔별로 통에 모으도록 하기

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

<표 3-1>은 사회성 및 의사소통 발달에 있어서 자발적인 시도를 할 수 있도록 학습 상황을 조성하는 전략들을 보여주고 있다. 이러한 전략들은 아동의 자발적인 요구하기 기술이나 사회적 시작행동을 가르치는 동시에 특정 기술 교수를 위한 다양한 학습 상황으로도 활용될 수 있다.

<표 3-1> 아동의 자발적인 시도를 이끌어내기 위한 전략의 예

전략	방법	기술 학습의 예
잊어버린 척하기	아동의 행동이나 문제 해결을 촉진하기 위해 필요한 물건 주는 것을 잊어버린 척하며 주지 않거나 활동이나 일과에서 익숙하거나 중요한 부분을 건너 뛰어 진행하는 것	♦ 요구하기(“~주세요”): 간식을 줄 때 포크를 잊은 척 주지 않기
새로운 물건이나 활동 소개하기	아동이 활동에 관심을 갖게 하거나 질문을 할 수 있도록 아동에게 익숙한 활동을 변화시키거나 새로운 교재를 소개하는 것	♦ 사회적 시작행동(“이거 뭐야?”): 또래와 상호작용을 시작할 수 있도록 하기 위해 또래가 가져온 새 놀이감 보여 주기
보이지만 손에 닿지 않도록 두기	요구하기 등의 초기 의사소통 기술이나 도움 청하기 등을 학습할 수 있도록 하기 위해 아동이 관심을 가지거나 활동에 필요한 물건을 볼 수 있지만 손에 닿지 않는 곳에 두는 것	♦ 도움 요청하기: 문제를 해결하도록 촉진하기 위해 아동이 혼자 열지 못하는 유리병 안에 사탕 넣어두기
아동의 기대를 위반하기	일상적인 활동에서 친숙한 단계나 요소를 일부러 빠뜨리거나 순서를 바꾸거나 이상한 상황을 만드는 것	♦ 부정문 사용(“아니야”): 교사가 모자를 엉덩이에 쓰는 흉내를 내보이기
교재의 수를 부족하게 제공하기	여러 개로 이루어진 교재나 물건을 조금씩 제공하는 것	♦ 사물의 이름 말하기: 미술 과제 중에 필요한 풀, 가위, 종이, 크레파스 등을 하나씩 제공하기
도움이 필요한 교재나 과제 제공하기	물건을 얻거나 활동의 부분을 수행하기 위해 성인이나 또래의 도움이 필요한 활동을 제공하는 것	♦ 문제 해결 전략: 혼자서 단추를 잠글 수 없는 옷 주기
아동의 수행을 잠시 방해하기	아동이 연속적인 행동으로 이루어진 활동을 수행할 때 빨리 반응을 하고 활동을 재개하려는 동기를 갖도록 활동을 잠시 중단시키고 교수목표가 되는 행동을 가르치는 것. 중도 장애 유아에게 효과적임	♦ 요구하기: 이 닦는 시간에 아동이 입을 행구려고 할 때 물이 담긴 컵을 들고 “뭐 줄까?”하고 물어보기
아동이 반응할 때까지 잠시 기다리기	아동이 교수목표가 되는 행동을 스스로 수행하도록 하기 위해 잠시 시간을 두고 기다려 주는 것	♦ 요구하기: 식사 시간에 숟가락을 보여 주면서 아동이 스스로 “주세요”하고 말할 수 있도록 5초간 기다리기

2

교수 전략 및 절차 계획

‘교수’는 교사와 아동 또는 아동들 간의 주고받는 행동에 의하여 이루어진다. 즉, 아동이 환경과의 상호작용을 통하여 무엇인가를 학습하는 것과 마찬가지로 대상자와의 상호작용을 통하여 교수와 학습이 발생한다. 따라서 교수를 계획한다는 것은 아동이 특정 기술이나 행동을 학습하게 하기 위하여 교사가 아동을 향하여 어떤 행동을 할 것인지, 아동의 행동에 대해서는 어떻게 반응할 것인지 등을 사전에 구체적으로 정하는 것을 의미한다.

일반적으로 교사는 특정 기술이나 행동을 가르치기 위하여 촉진이나 강화의 방법을 많이 사용한다. 촉진은 아동의 행동이 발생하게 하기 위하여 행동 전에 주어지는 교수 행동으로, 아동이 배워야 할 행동을 하도록 하는 교사의 말이나 행동을 의미한다. 촉진에는 말로 지시하거나 요구하는 언어 촉진, 실제로 행동 모델을 보여 주는 시범 촉진, 아동의 신체를 직접 보조하여 행동을 하게 하는 신체적 촉진, 행동을 상기시키는 단서를 보여주거나 가리키는 단서 촉진, 시각적 자료를 이용하여 행동을 상기시키는 시각적 촉진 등이 있다. 강화는 특정 행동을 다음에도 또 하게 하기 위해서 행동이 발생한 후에 반응으로 주어지는 교수 행동을 의미한다. 강화는 행동이 발생할 때마다 제공하거나 간헐적으로 제공할 수 있으며, 간헐적으로 제공할 때에는 고정된 간격으로 제공할 수도 있고(예: 또래에게 시작 행동하기를 학습하고 있는 아동에게 매 세 번째 시작행동을 보일 때마다 칭찬한다) 변동적으로 제공할 수도 있다(예: 처음에는 네 번째, 다음에는 두 번째, 다음에는 세 번째 행동을 강화한다). 이것은 교수하고자 하는 행동의 종류나 학습의 단계(예: 습득, 숙달, 유지, 일반화)에 따라 강화 제공의 빈도나 비율을 조절하여 그 효과를 증대시킬 수 있기 때문이다(예: 처음 행동을 학습할 때에는 행동이 발생할 때마다 강화를 해서 빨리 습득하도록 하고 어느 정도 숙달이 되면 강화를 변동적으로 제공하여 강화를 하지 않아도 유지될 수 있도록 함). 결과적으로 아동에게 특정 기술이나 행동을 가르치기 위해서 교사는 아동의 행동 전과 후에 어떻게 행동해야 하는지를 사전에 잘 계획하고 실행해야 한다.

교사가 사용하는 이상의 교수 전략 및 절차는 또래들에 의해서도 사용될 수 있으며, 이러한 방법을 또래-주도 교수라고 한다. 또래-주도 교수는 또래가 아동의 행동을 촉진하거나, 시범을 보이거나, 행동에 대한 강화 등의 피드백을 제공함으로써 특정 행동을 학습하게 도와주는 방법이다.

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

#### 예

#### "신발 신기"를 가르치는 다양한 촉진의 예

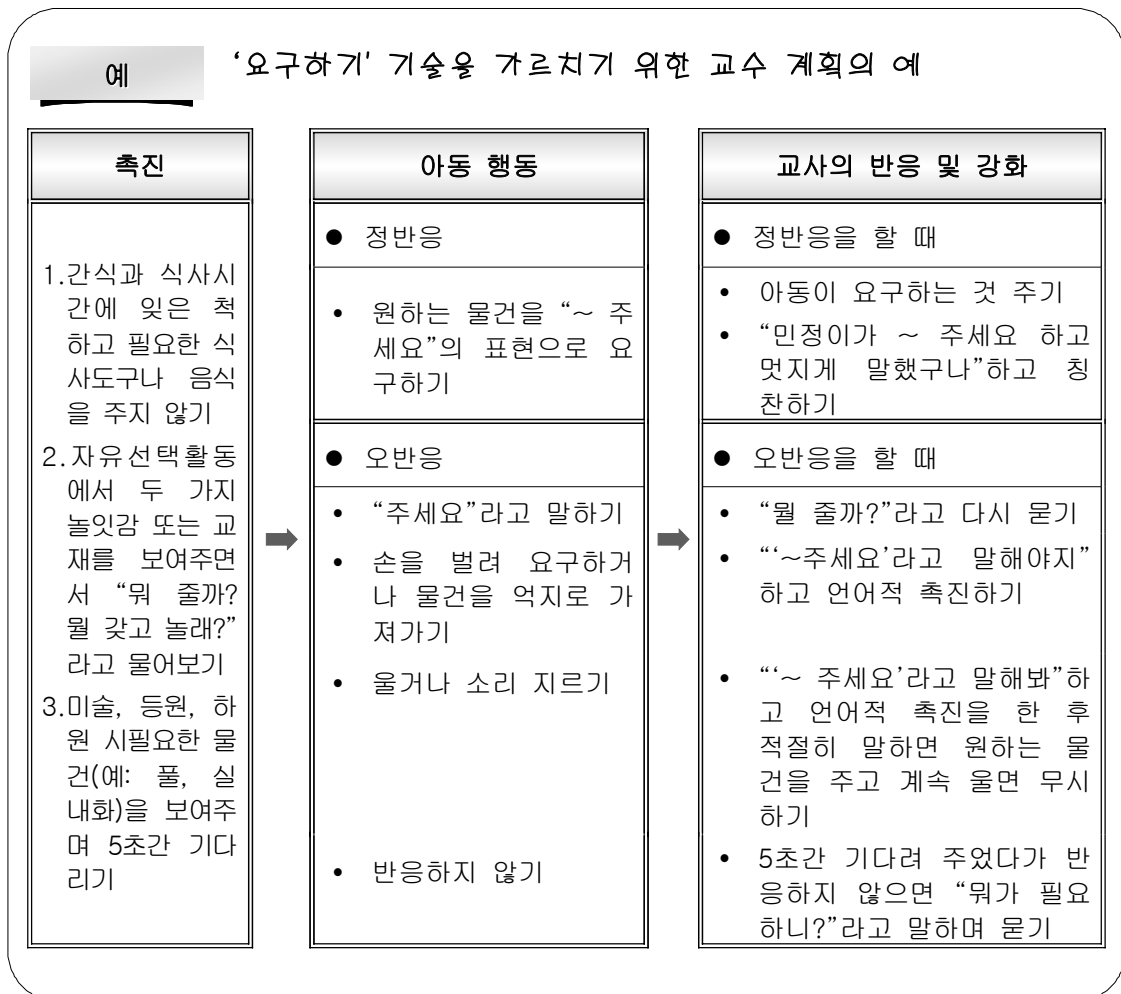
- 언어적 촉진
  - “신발에 발 넣으세요”, “찍찍이 손으로 잡으세요”, “찍찍이 붙여 보세요”하고 신발 신는 순서를 말해준다.
- 시범 촉진
  - “이쪽은 선생님이 신겨줄 테니 잘 봐. 나머지는 네가 신어”하고 말하면서 한 쪽 신발을 신겨 준다.
- 신체적 촉진
  - 교사가 아동의 손을 잡고 신발의 찍찍이를 붙여 준다.
- 단서 촉진
  - 교사가 아동이 잡아야 할 부분을 손가락으로 가리키며 아동의 행동을 기다린다.
- 시각적 촉진
  - 신발장 옆에 비치된 시각적 교재(신발 신는 순서를 나타내는 그림 과제 분석)를 보여준다.

교사의 교수 행동에 대하여 아동이 행동을 보인 후에는 그 행동에 대하여 교사가 어떻게 반응하는지가 중요하다. 아동이 목표가 되는 행동을 했다면 그 행동이 교사가 기대하는 행동이라는 것을 알게 하고 다음에 다시 그러한 행동을 할 수 있도록 해야 한다. 즉, 아동이 행동을 한 후에는 긍정적인 반응을 제공해 주어야 한다는 것이다. 예를 들어, 교사가 칭찬을 하거나 쓰다듬어줄 수도 있으며, 친구들이 함께 놀아줄 수도 있고, 아동이 좋아하는 물건을 줄 수도 있다. 그러나 아동이 목표한 행동을 보이지 않는 경우에는 이렇게 긍정적인 반응을 제공해서는 안 된다. 이것은 아동이 목표 행동을 보이지 않았거나 잘못된 행동을 하는 경우에는 자신의 행동이 적절하지 못한 행동이라는 것을 알고 다음에는 어떻게 행동을 해야 하는지에 대해 알 수 있도록 해주어야 하기 때문이다.

이와 같은 절차를 통하여 아동은 해야 하는 행동을 학습하고 하지 않아야 하는 행동은 감소시킬 수 있다. 따라서 아동이 특정 행동을 한 후에 교사가 어떻게 반응하는지는 매우 중요한 교수의 요소이다. 그러므로 교사가 교수 방법을 계획할 때에는 아동의 행동이 정반응인지 오반응인지에 따라서 아동으로 하여금 다시 행동을 시도하게 할 것인지, 교사가 행

## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

동 시범을 다시 보여줄 것인지, 새로운 교수방법을 사용할 것인지 등을 미리 정해야 한다. 이렇게 아동이 어떤 행동을 한 후에 그 행동에 대한 결과로 뒤따르는 행동을 후속결과라고 하며, 교사의 행동(예: 칭찬, 쓰다듬기, 안아주기), 또래의 행동(예: 같이 놀기), 사물/사건/그림/신호/말(예: 아동이 요구한 물건, 아동이 요구한 활동 실시하기) 등이 모두 포함될 수 있다. 아동의 행동에 대한 후속 결과를 제공하는 과정에서 가장 중요한 것은 목표가 되는 정확한 행동(정반응)과 적절하지 못한 행동(오반응)을 미리 정의하고 이에 따른 각각의 반응 계획을 세워야 한다는 것이다. 후속결과는 주로 강화나 피드백의 형태로 주어지며 아동의 행동에 따라 가능한 한 자연스럽게 기능적인 결과를 제공하는 것이 효과적이다(예: 아동이 “풀 주세요”라고 요구한 경우 칭찬과 함께 실제로 풀을 제공함으로써 강화하기).





3

삽입교수 계획안 작성

아동의 목표기술이나 행동을 하루의 일과에 삽입하여 교수하기 위한 목적으로 작성한 활동-기술 도표는 하루 전체에 대한 대략적인 교수 계획을 보여준다. 따라서 필요한 경우에는 각 활동에서 이루어지게 될 삽입교수 계획안을 작성할 수 있다. 이러한 문서화된 교수계획안은 실제로 교수 활동을 구체적인 내용으로 문서화함으로써 좀 더 체계적인 교수가 가능하게 해줄 뿐만 아니라 교사들 간의 효율적인 의사소통을 통하여 일관성 있고 효율적인 교수가 가능하게 해준다. 교수 계획안을 작성하는 일은 많은 시간과 노력을 필요로 할 수 있다. 그러므로 모든 활동 중에 삽입되는 교수 계획을 모두 다 작성하기보다는 교사의 판단 하에 체계적인 교수 실행을 필요로 하거나 교사들 간의 의사소통과 일관성 있는 교수가 중요한 요소로 작용하는 경우 등 필요한 경우에 작성하면 된다. 또한 한 번 작성된 교수 계획안은 활동과 교수목표가 유사한 경우 다른 아동들에게도 활용될 수 있으므로 중요한 교수 자료가 될 수 있다. 일반적으로 삽입교수 계획안에는 (1) 아동 이름, 교수 책임자, 중재 기간 등의 기본 정보, (2) 개별 아동의 장단기 목표, (3) 교사의 교수전략, 아동의 정·오반응, 후속결과, (4) 참여 증진을 위한 활동 수정 전략, (5) 평가 실시자, 평가 장소, 평가시기, 평가 방법 및 빈도 등을 필요에 따라 가감하여 기록할 수 있다.

예		삽입교수 계획안의 예					
이 름		날 짜		활 동			
고 민 정		2007. 5.1-5.30		♦ 자유 선택 활동(블록 영역/ 역할놀이 영역) ♦ 소집단 영역 활동(미술) ♦ 간식			
교 수 계 획							
목 표		“~ 주세요”하고 말하면서 원하는 물건을 요구 할 수 있다.		교 재		주전자, 계량컵, 주스, 콩, 컵 등	
환경 구성		<ul style="list-style-type: none"><li>● <b>블록 영역</b> 블록을 조금만 주고 블록이 필요하면 옆 친구에게 빌리도록 한다.</li><li>● <b>간식</b> 포크를 먼저 주고 간식은 주지 않는다.</li><li>● <b>역할놀이</b> 식당 놀이를 하기 위한 자료들을 비치해 두고 식당 놀이에 손님으로 참여하도록 유도한다.</li><li>● <b>미술영역</b> 붓이 담긴 통을 민정의 손에 닿지 않을 정도로 떨어져 있는 도레 근처에 갖다 둔다.</li></ul>					
교수 절차							
촉진		아동 행동		교사의 반응 및 강화			
<u>교사 촉진</u> <ul style="list-style-type: none"><li>● 교사가 간식을 보여주고 5초간 기다리기</li><li>● “‘친구에게 ‘블록(붓) 좀 줄래?’하고 말해보”라고 촉진하기</li></ul> <u>도레 촉진</u> <ul style="list-style-type: none"><li>● 역할놀이 영역에서 식당 놀이를 할 때 “뭐 드릴까요? 손님”이라고 말하며 묻기</li></ul>		● 정반응		● 정반응을 할 때			
		• 원하는 물건을 “~ 주세요”의 표현으로 요구하기		• 아동이 요구하는 것 주기 • 자연스럽게 칭찬하기			
		● 오반응		● 오반응을 할 때			
		1. “주세요”라고 말하기 2. 손을 벌려서 요구하거나 물건을 억지로 가져가기 3. 울거나 소리 지르기 4. 반응하지 않기		1. “뭘 줄까?”라고 다시 묻기 2. ““~주세요’라고 말해야지”하고 언어적 촉진하기 3. ““~ 주세요’라고 말하세요”하고 언어적 촉진을 한 후 적절히 말하면 원하는 물건을 주고 계속 울면 무시하기 4. 5초간 기다려 주었다가 반응하지 않으면 “뭐가 필요하니?”라고 묻기			
평가 계획							
평가자	유희진	활동	간식 / 미술	시간	월, 수	방법	관찰 및 일화기록

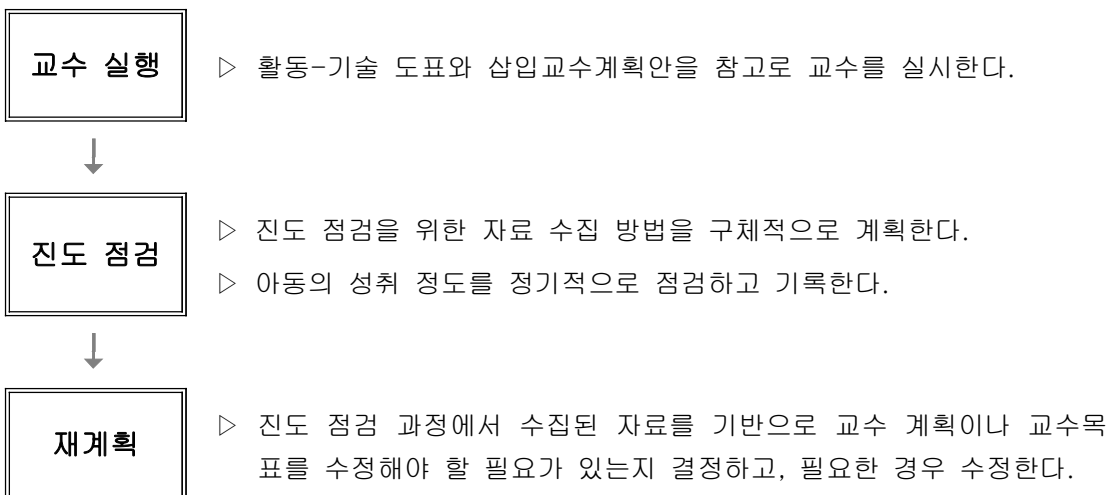
### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

4 단계	삽입교수 실행 및 진도점검
<ul style="list-style-type: none"> <li>▶ 교수 실행</li> <li>▶ 진도점검</li> <li>▶ 교수 계획의 수정</li> </ul>	

#### 원 칙

- ❖ 일과 및 수업활동 중에 개별 아동에 대한 삽입 교수를 실시한다.
- ❖ 아동에게 학습 기회가 실제로 제공되고 있는지 항상 점검한다.
- ❖ 교수는 가능한 한 자연스럽게 이루어지도록 한다.
- ❖ 아동과 관련된 모든 교사들이 아동의 개별 교수목표와 교수 계획을 숙지하여 융통성 있게 교수를 실시한다.
- ❖ 정기적으로 아동의 성취 정도를 점검한다.
- ❖ 아동의 성취와 변화에 대하여 민감하게 반응한다.

#### 방법



1

교수 실행

활동-기술 도표와 교수 계획이 수립되면 그 다음 단계에서는 실제로 교수를 실행하게 된다. 활동-중심 삽입교수는 하루 중 다양한 활동 내에 교수를 삽입하는 것을 원칙으로 하기 때문에 계획대로 교수를 정확히 실시하였는지 그리고 실제 계획된 횟수만큼 삽입학습 기회를 제공하였는지에 대한 점검이 필요하다. 이러한 점검은 활동-기술 도표에 교수 실행 여부를 간단히 표시하면서 매일 확인할 수 있다.

예

활동-도표에 교수 실행 여부를 기록한 예

활동-기술 도표 (집단)

아동명 : 송인주, 박연경, 김나현

교사 : 최은하

날짜 : 2007년 5월

일과/활동	장소 교사	목표 기술					
		대근육 운동	소근육 운동	자조/적응	사회성	의사소통	인지
등원	현관 담당교사		선풍	박, 김, 신	박	김	선풍
오전간식	교실 담당교사	박, 김			선풍	송, 김, 신	박, 김, 신
오전 자유선택활동	교실 통합교사				김, 선풍	박, 김, 신	
이야기 나누기	교실 담당교사				김	박, 신	
소집단 영역활동	교실 통합교사		송, 김	박, 김, 신			김, 선풍
화장실 지도	교실 담당교사			송, 선풍			
점심식사	식당 통합교사			박, 김, 신		송, 김, 신	
자유놀이 (놀이터)	놀이터 보조교사	박, 김, 신			송, 김		
낮잠	교실 담당교사		김, 선풍				
오후자유선택 활동	교실 통합교사		박, 김, 신				박, 김, 신
귀가지도	교실 담당교사						

2

진도 점검

교수가 실제로 진행되는 단계에서는 아동이 목표를 성취했는지를 정기적으로 점검할 필요가 있다. 이렇게 교수 목표 성취에 있어서의 변화를 점검하는 것을 진도 점검이라고 한다. 진도 점검은 교수를 실시하면서 순차적으로 진행하기도 하지만 동시에 진행되기도 한다. 이것은 장애 아동을 교수하는 과정이 진단→목표수립→교수→진도 점검 및 평가의 단계들이 순환적이고 연속적인 체계로 실행되기 때문이다.

장애 아동의 진도를 점검하기 위해서는 아동의 성취에 대한 자료를 수집해야 한다. 교사는 아동의 성취 자료를 수집하기 위하여 평가자, 평가 장소, 평가 시간 및 일정, 평가활동, 평가방법 등을 구체적으로 계획하고 실행해야 한다. 자료를 수집할 때에는 다음과 같은 점들을 고려해야 한다.

- ◇ 자료 수집 절차는 상황이나 환경, 사람에 따라 융통성 있게 적용되어야 한다.
- ◇ 자료 수집 절차를 통해 신뢰할 만하고 타당한 자료가 수집되어야 한다.
- ◇ 자료 수집 절차는 목표 기술에 대한 수행 기준과 직접적으로 관련되어야 한다.

예)

교수목표	⇒	자료수집
두 손으로 각각 다른 움직임을 수행하면서 세 가지 다른 물건 조작하기		물건의 수와 형태, 아동이 물건을 조작하는 방법에 대한 정보 수집

**예**

진도 점검을 위한 자료 수집 계획의 요소 및 예

요 소	내 용	예
평가자	각각의 다른 목표 기술에 대해 누가 자료를 수집할 것인지를 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애 전담교사, 담임교사, 특수교사, 치료사, 부모 등</li> </ul>
평가 장소	어떤 환경에서 또는 어떤 활동에서 자료를 수집할 것인지 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>교실, 운동장, 식당, 가정 등</li> <li>간식시간, 미술시간, 자유 선택 활동 등</li> </ul>
평가 시간 및 일정	언제 자료를 수집할 것인지 구체적인 날짜와 얼마나 자주 수집할 것인지 일정을 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>매일, 매주, 격주 등</li> </ul>
평가 방법	어떤 방법으로 자료를 수집할 것인지 결정한다.	<ul style="list-style-type: none"> <li>기록하기(예: 일화 기록, 메모하기, 체계적으로 관찰하여 기록하기)</li> <li>결과물 수집하기(예: 아동 그림, 작품, 도표 등)</li> <li>기타 측정(예: 검사 도구, 평정 척도, 체크리스트, 체계적인 관찰에 의한 기록)</li> </ul>

### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

#### 예 진도 점검을 위한 자료 수집의 예 (1)

##### 활동 평가표

아동명 : 김나현

평가자 : 최은하

개별 교수 목표	교사의 도움 없이 손 씻는 순서에 따라 혼자서 손을 씻을 수 있다.				
성취 기준	연속 3일 동안 전체 11단계의 중 9 단계 이상을 독립적으로 수행함				
평가 장소	화장실	평가 시간	매일 점심시간 전		
방법	관찰 및 각 수행 단계별 보조 정도 기록 : 각 수행 단계마다 날짜별로 보조의 정도를 기록				
수행 단계	보조 정도 및 평가				
	손잡고 보조	(수도꼭지/물/비누/수건)에 손 대주기	(수도꼭지/물/비누/수건)가리키기	언어적 촉진	독립수행
1. 손을 씻기 위해 물 틀기	5/6	5/8			
	5/7	5/9			
		5/10			
2. 물에 손 적시기	5/6	5/7			5/9
		5/8			5/10
3. 물 잠그기	5/6	5/9			
	5/7	5/10			
	5/8				

**예**      진도 점검을 위한 자료 수집의 예 (2)

**활동 평가표**

아동명 : 김나현

평가자 : 최은하

개별 교수 목표	교사의 도움 없이 손 씻는 순서에 따라 혼자서 손을 씻을 수 있다.				
성취 기준	연속 3일 동안 전체 11단계의 중 9 단계 이상을 독립적으로 수행함				
평가 장소	화장실		평가 시간	매일 점심시간 전	
방법	관찰 및 각 수행단계별 보조 정도 기록				
수행단계	평가 기록				
	5월 6일	5월 7일	5월 8일	5월 9일	5월 10일
1. 물 틀기	FPP				
2. 물에 손 적시기	PPP				
3. 물 잠그기	FPP				
4. 비누 집어들기	FPP				
5. 비누를 잡고 문지르기	PPP				
6. 비누 놓기	GP				
7. 손을 문질러 거품내기	FPP				
8. 물 틀기	PPP				
9. 흐르는 물에 손 헹구기	FPP				
10. 물 잠그기	PPP				
11. 수건에 손 닦기	PPP				

<기록 체계>	FPP	PPP	GP	VP	I
	손잡고 보조	(수도꼭지/물/비누/수건)에 손 대주기	(수도꼭지/물/비누/수건)가리키기	언어적 촉진	독립수행



### III. 장애 아동을 위한 보육프로그램 운영 방법

#### 예 진도 점검을 위한 자료 수집의 예 (3)

##### 활동 평가표

아동명 : 고민정

평가자 : 최은하

날짜 : 5월 6일

교수목표	교사나 친구가 상황에서 필요한 물건을 보여주면 손을 내밀어 요구할 수 있다.		
행동 정의	<ul style="list-style-type: none"> <li>정반응 : 물건을 보여주고 5 초 이내에 손을 내밀어 요구하기</li> <li>무반응 : 5 초 이내에 반응하지 않음</li> <li>오반응 : 물건을 억지로 가져가려고 함</li> </ul>		
평가 활동	간식 / 식사 / 미술	평가 일정	매주 월, 수요일

	평가 기록		
	간식	식사	미술
정반응	√	√	
오반응			
무반응			√
총합	2 / 3		

**예** 진도 점검을 위한 자료 수집의 예 (4)

활동	아동	목표	관찰 내용
이야기 나누기	오지혜	'누구'가 포함된 질문에 대답하기	"누구예요?" 하는 물음에 "하지(할아버지)"라고 대답함
자유선택활동	김형기	동그라미 그리기	달팽이집 노래를 부르며 동그라미 그리는 것을 좋아함, 연필잡기(+), 힘은 약하나 혼자서 끄적임
게임	오지혜	공 던지기	공을 던지고 받고 차는 활동을 즐김, 대상을 향해 정확히 던질 수 있으나 받는 것을 잘 하지 못함, 날아오는 공이 잘 보이지 않는 것처럼 보임.
간식	김형기	물 마시기	교사가 컵을 잡아 주면 두 손으로 컵을 잡고 물을 흘리지 않고 먹음 교사가 컵을 놓자 두 손에 힘 조절에 되지 않아 두 손에 힘을 너무 세게 주어서 컵을 떨어뜨림

3

재계획

마지막으로 지속적이고 정기적인 진도 점검의 결과를 토대로 교사들은 적절한 의사 결정을 해야 한다. 예를 들어, 교사들은 아동이 학습해야 하는 기술이나 행동을 습득하고 있는지 항상 관심을 가지고 주의를 기울여야 한다. 만약 성취하지 못했다면 교수 목표가 너무 어려운지, 교수 방법이 적절하지 못한지, 교수하는 기회가 너무 적은지 등 교수 활동과 관련된 여러 가지 결정을 내려야 한다. 만약 아동이 성취기준에 도달하였다면 새로운 교수 목표를 설정해야 하며, 아동의 진보가 기대했던 것보다 느리다면 교수 목표나 교수 방법 등을 변경할 수도 있다. 다음은 진도 점검 결과에 따라 결정해야 할 구체적인 내용의 예들이다.

**예**      **진도 점검의 결과에 의한 재계획의 예**

- 아동이 교수 목표를 성취했을 때
  - 새로운 목표 설정을 위해 진단이 필요한가?  
예 ⇒ 재진단을 실시한다.  
아니오 ⇒ 새로운 목표와 계획을 세운다.
- 아동의 성취도에 변화가 없을 때
  - 현행 수준에 대한 정보가 부적절한가?  
재진단을 실시하여 현행 수준을 다시 설정한다.
  - 목표가 너무 어려운가?  
조금 더 쉬운 목표로 수정한다.
- 아동의 성취 속도가 느릴 때
  - 목표가 너무 어려운가?  
조금 더 쉬운 목표로 수정한다.
  - 교수 전략이 적절하지 않은가?  
선행 자극이나 후속 결과를 바꾼다.
  - 학습의 기회가 충분하지 않은가?  
하루 중의 교수 기회를 더 늘린다.
- 아동이 학습한 행동을 다양한 상황에서 나타내지 않을 때
  - 다양한 환경과 활동에서 교수하고 있지 않은가?  
여러 가지 활동 중에 교수가 삽입되도록 조정한다.
  - 자연스러운 상황에서 교수하고 있지 않은가?  
자연스러운 상황에서 기능적인 기술로 교수한다.



## IV

# 장애아 보육프로그램 운영의 예

1. 3세 프로그램 운영의 예
2. 4세 프로그램 운영의 예
3. 5세 프로그램 운영의 예



---

## 3세 프로그램 운영의 예

---





## 1. 3세 프로그램 운영의 예

### 가. 아동 소개

	아동명	연령 (성별)	장애 유형
1	고 민 정	만 3세 2개월 (여)	정신지체
2	박 연 경	만 3세 6개월 (여)	자폐
3	서 진 우	만 3세 4개월 (남)	뇌성마비

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

고 민 정	
연령: 만 3세 2개월 (여)	장애유형: 정신지체
현행 수준	교수목표
<b>신변처리:</b> 컵을 들고 마실 수 있다. 혼자서 양말을 벗을 수 있다. 식사 시 손가락에 밥을 퍼서 놓아 주면 입으로 스스로 가져가서 씹어서 먹을 수 있다. 소변을 보고 싶을 때 ‘쉬’라고 말할 수 있다.	<b>(신)</b> 한입 크기의 음식을 포크로 찍어 먹을 수 있다.
<b>언어 및 의사소통:</b> 물건을 건네주거나 손을 잡아끄는 것으로 요구를 표현한다. 5가지 이하의 익숙한 물건을 말했을 때 돌아볼 수 있다.	<b>(언)</b> 익숙한 물건에 대해 “~주세요”라고 표현할 수 있다.
<b>인지:</b> ‘몇 살이니?’하는 질문에 항상 엄지 손가락을 들어 보이는 행동을 한다.	<b>(인)</b> 다섯 손가락을 퍼서 나이를 표현할 수 있다.
<b>사회성:</b> 가족을 알고 있으며, 친숙한 사람을 만났을 때 반가운 표정을 짓는다. 칭찬과 같은 사회적 강화를 알고 웃는다. 이름을 부르면 다가온다.	<b>(사)</b> 친구를 만났을 때, ‘안녕’하는 인사로 손을 흔들 수 있다.
<b>대근육:</b> 식탁, 책상의자에 올라 앉을 수 있다. 걷거나 뛰기는 할 수 있지만 계단 오르고 내리기를 어려워한다.	<b>(대)</b> 안전바를 잡고 계단을 올라가거나 내려갈 수 있다.
<b>소근육:</b> 색연필이나 크레파스를 가지고 자발적으로 끄적거릴 수 있다.	<b>(소)</b> 색연필을 잡고 선을 그을 수 있다.

박 연 경	
연령: 만 3세 6개월 (여)	장애유형: 자폐
현행 수준	교수목표
<b>신변처리:</b> 식사시 손가락에 밥을 퍼주면 많이 흘리지 않고 먹을 수 있다. 신발을 신을 때는 앉아서 오른쪽 발만 내민다.	<b>(신)</b> 신발을 벗겨주면 발을 넣을 수 있다.
<b>언어 및 의사소통:</b> 원하는 것이 있거나, 기분 좋을 때 “아”, “어”의 소리를 낸다. 원하는 물건이 있으면 다른 사람의 손을 끌고 가서 물건 위에 얹어 놓는다.	<b>(언)</b> 원하는 것을 손가락으로 가리킬 수 있다.
<b>인지:</b> 2가지 이상의 색깔을 구분하여 분류할 수 있다. 장난감이나 물건의 분류는 어렵지만, 신발과 컵 등의 자주 경험하는 익숙한 물건을 제 자리에 놓을 수 있다. 신발, 컵, 가방 등 5가지 이하의 사물 이름을 말했을 때 가져올 수 있다.	<b>(인)</b> 종류가 다른 장난감을 3종류 이상 분류하여 제 자리에 넣을 수 있다.
<b>사회성:</b> 또래들이 있는 집단에서 참여하여 놀려는 시도를 하지 않는다. 친구들이 와서 손을 잡고 데려가려 해도 회피하거나 짜증을 내며 소리를 지른다. 보호자와 분리되었다가 다시 만나면 반가움을 표현하지는 않지만, 따라가기는 한다. 이름을 불러도 잘 쳐다보지 않는다.	<b>(사)</b> 이름을 부르면 돌아볼 수 있다.
<b>대근육:</b> 계단을 올라갈 때에는 안전바 없이도 올라갈 수 있으나, 계단을 내려갈 때는 성인에게 안아달라고 한다. 모뎀발 뛰기는 어려워하지만 걷거나 뛰기를 잘 한다.	<b>(대)</b> 안전바를 잡고 계단을 내려갈 수 있다.
<b>소근육:</b> 색연필을 주면 색칠하기보다는 케이스에 넣었다 뺐다 하는 행동을 반복한다. 실로 벗기는 색연필의 경우, 실을 만지는 행동을 자주 한다. 손을 잡아주면 꼬적거릴 수 있다. 과자를 먹을 때에도 엄지와 검지보다는 손바닥으로 잡는다.	<b>(소)</b> 색연필을 바르게 잡고 선을 그을 수 있다.

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

서진우	
연령: 만 3세 4개월 (남)	장애유형: 뇌성마비
현행 수준	개별화 교수목표 예시
<b>신변처리:</b> 식사시간에 음식을 쳐다보기는 하지만 어른이 먹여 줘야 밥을 먹는다.	<b>(신)</b> 식사시간에 떠놓은 음식을 먹을 수 있다.
<b>언어 및 의사소통:</b> 말과 비슷한 형태로 자신의 요구를 표현할 수 있으나, 발음이 부정확하여 알아듣기 어렵다. 의사소통을 위해서 그림이나 손짓을 사용한 보완 대체 의사소통 체계가 필요하다.	<b>(언)</b> “뭐 줄까?”라는 질문에 원하는 물건을 의사소통 판에서 지적할 수 있다.
<b>인지:</b> 교실 내에서 자신의 이름이 붙어 있는 사물함 또는 자리 찾기를 어려워한다. 다른 곳에 물건을 두거나 다른 친구의 자리에 가서 앉곤 한다.	<b>(인)</b> 사물함에서 자신의 이름을 찾을 수 있다.
<b>사회성:</b> 친구들이 아동에게 인사를 하는 경우 손을 흔들기는 하지만 친구에게 먼저 인사하지는 않는다.	<b>(사)</b> 친구를 보면 먼저 손을 흔들어 인사할 수 있다.
<b>대근육:</b> 불안정하지만 교사의 손을 잡고 2m 정도 걸어갈 수 있으며 혼자서 한두 발자국을 땔 수 있다. 두 손으로 난간을 잡고 계단을 오르내릴 수 있으나 작은 턱에도 자주 걸려 넘어지기 때문에 안전한 이동을 위해 성인의 지속적인 관심이 필요하다.	<b>(대)</b> 가정, 어린이집, 야외에서 혼자 걸을 수 있다.
<b>소근육:</b> 손바닥 쥐기로 주먹만한 크기의 물건을 잡을 수 있으며 두 손을 이용하여 사물을 잡거나 간단한 조작을 할 수 있다(예: 큰 블록 끼우기). 손가락의 움직임이 원활하지 못하여 작은 크기의 물건을 집게 쥐기로 쥐는 것이 어렵다.	<b>(소)</b> 엄지와 검지를 이용하여 물건을 잡을 수 있다.

## 나. 영역별 연간 수정 활동 목록

월	영역 주제	자유선택활동							실외 활동	대·소 집단 활동	기본 생활 습관
		쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률			
3	우리 반과 친구	블록으로 만든 차를 타고 어린이집 에 가요	나와 내 친구의 생일을 축하해요	스펀지 막대로 물감을 찍어요	손인형으 로 말하며 인사해요		거울을 보며 나와 친구의 같은 점, 다른 점을 찾아 보아요	여러 가지 악기로 소리를 내요		(이)악속 을 지켜요	놀잇감을 제자리에 정리하기
4	봄			색깔 정도로 나비를 만들어요	‘씨앗’ 투명 그림책	색고리를 끼워요		색 보자기로 춤을 춰요		(문)무당 벌레의 그림	
5	나와 가족		아기를 돌봐 주어요	큰 종이에 내 몸을 그려 보아요	가족 이름을 말해 보세요	우리 가족은 ○명 이에요	여러 가지 맛이 있어요		비누로 거품을 만들어요	(이)나는 이럴 때 좋아요 나는 이럴 때 싫어요	
6	동물	벽돌 블럭으로 토끼굴을 꾸며 보아요	동극: 원숭이와 모자장수	동물원에 서 본 동물을 큰 종이에 그려요	큰 동물 소리, 작은 동물 소리	동물을 기차에 태워요		바다 속 동물이 되어요		(음)고요 한 방 흰쥐	음식을 먹고 “잘 먹었 습니다” 인사하기
7	여름		수영장 음식점 놀이	비닐가방 만들기		가위 바위보 놀이하며 친구에게 부채를 부쳐 주어요			물길 만들어요	(음)조물 조물 빨아요	
8	탈것			우유곽으 로 배를 만들어요		뚜껑을 뒤집어 같은 그림을 찾아요	내가 그린 탈 것 그림을 햇빛에 비춰 보아요		낙하산을 흔들어요	(신)친구 와 함께 가는 자동차 여행	배변 후에 물내리기

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

월	영역	자유선택활동							실외 활동	대·소 집단 활동	기본 생활 습관
	주제	쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률			
9	건강 하고 안전한 생활	음식점 배달놀이			순서대로 말하기	화살표를 돌려요: 안전한 곳, 위험한 곳	물에 녹여 보세요	느린 달팽이 빠른 생쥐			
10	가을		송편을 만들어요			가을을 바느질 해요	과일 샐러드 요리하기			(문)'보리' 동시 듣기  (신)나뭇 잎은 어디로 갔을까  (신)잠자 리가 되어 보세요	부모님 전화번호 외우기
11	우리의 이웃			폐품으로 커다란 구급차를 꾸며요			우리 몸속이 궁금해요		주방 도구로 공연을 해요	(산)산책 으로 가게에 다녀와요  (신)병원 으로 데려다 주세요	
12	겨울	얼음집을 지어요	김장을 담궜어요		얼음 거인-얼음 입 게임			음악을 들으며 눈싸움을 표현해요	따뜻한 유자차를 마셔요	(신)공을 옆으로 옆으로	
1	우리 나라와 명절	항아리에 투호를 던져요			새해 소원의 나무를 만들어요			탈을 쓰고 움직여요	떡 방앗간에 다녀와요	(신)가마 를 함께 움직여요	
2	많이 켰어요	키만큼 벽돌 블록을 쌓아요					카메라로 친구 사진 찍기		홀라후프 속으로 콩콩콩	(이)동생 들에게 쓰는 그림편지  (신)블록 을 쌓아요	

## 다. 월별 수정활동 목록

3월

우리 반과 친구

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-3-1	쌓기	블록으로 만든 차를 타고 어린이집에 가요	<ul style="list-style-type: none"> <li>블록 쌓기는 물론 역할놀이에서 운전사, 신호등, 승객 등 다양한 역할을 제안하여 놀이 기술이 빈약한 유아들도 다양한 수준으로 놀이를 할 수 있음</li> </ul>
3-3-2	역할	나와 내 친구의 생일을 축하해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>소집단 활동으로 진행하여 유아들이 서로 보다 친밀한 상호작용을 할 수 있도록 기회를 제공할 수 있는 활동임</li> </ul>
3-3-3	미술	스펀지 막대로 물감을 찍어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>특별한 수정 없이 다양한 수준으로 참여할 수 있는 활동임</li> </ul>
3-3-4	언어	손인형으로 말하며 인사해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>주의집중 시간이 짧은 유아들의 주의를 끌기 위해 악수하기, 손인형에게 과자 먹여주기 등의 활동을 활용할 수 있음</li> </ul>
3-3-5	과학	거울을 보며 나와 친구의 같은 점, 다른 점을 찾아보아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>모두가 같은 점과 다른 점을 가지고 있다는 것을 긍정적으로 수용할 수 있도록 함으로써 장애나 문화적 다양성에 대한 반편견교육 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-3-6	음률	여러 가지 악기로 소리를 내요	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사나 또래의 시범을 보고 따라서 악기를 연주하도록 함으로써 ‘모방 훈련’으로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-3-7	이야기 나누기	악속을 지켜요	<ul style="list-style-type: none"> <li>사회적 기술이 빈약한 유아들의 문제 행동을 대체할 수 있는 긍정적인 행동을 가르칠 수 있는 활동으로 활용 가능함</li> </ul>
3-3-8	기본 생활 습관	놀잇감을 제자리에 정리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>정리하는 시간은 분류하기 등의 인지 기술, 작은 물건 쥐기 등의 소근육 운동 기술 등 다양한 기술들을 가르칠 수 있는 유용한 활동이 됨</li> </ul>

쌓기

3-3-1

블록으로 만든 차를 타고 어린이집에 가요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 자동차 놀이에 관련된 역할에 참여하여 즐긴다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 자동차와 관련된 안전지식을 안다. (기본생활&gt;안전한 생활&gt;교통안전 실천하기)</p>	활동목표	<p>1. 또래의 시범에 따라 운전자와 승객의 역할에 따른 말과 행동을 모방할 수 있다.</p> <p>2. 신호등의 색에 따라 멈추고 설 수 있다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 친구에게 “블록 하나 줄래?”라고 말할 수 있다.</p> <p>(사) 교사의 촉진에 따라 친구에게 손을 흔들 수 있다.</p>
		박연경	<p>(인) 블록을 종류에 따라 바구니에 정리할 수 있다.</p>
		서진우	<p>(사) 친구에게 먼저 손을 흔들어 인사할 수 있다.</p> <p>(대) 블록을 들고 혼자서 이동할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>공간 블록</li> <li>단위블록 소품류</li> <li>납작한 방석 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 자동차 사진</li> </ul> <div data-bbox="730 1400 869 1489"></div> <div data-bbox="933 1400 1093 1489"></div> <div data-bbox="1157 1400 1316 1489"></div> <ul style="list-style-type: none"> <li>신호등으로 사용할 수 있는 빨간 색과 초록 색 동그라미 카드</li> <li>운전사가 쓰는 모자</li> </ul>		


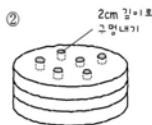









활동방법	
<div>1. 유아가 등원하기 전에 교사는 블록으로 자동차 모양을 일부 구성해 놓는다. 유아가 관심을 보이면 상호작용을 시작한다.</div> <div>2. 자동차를 꾸미려면 어떤 것들이 필요한지 이야기를 나눈다.</div> <div>3. 교사와 유아가 자동차 놀이에 참여한다.</div> <div>4. 자동차를 타고 갈 때 주의할 점에 대하여 이야기를 나눈다.</div> <div></div>	<div>방법 수정</div> <div><div>참여중진</div><div><div>2. 간단하게 자동차 만드는 방법을 한 단계씩 알려주고 자동차를 꾸미도록 한다.</div><div>3. 자신이 맡은 역할을 알 수 있도록 운전사의 경우 모자를 쓰도록 한다.</div><div>3. “뽕뽕”, “부웅”, “끼익” 등의 의성어를 많이 사용해서 모방하도록 촉진한다.</div><div>3,4. 의자에 앉아 색깔 카드를 번갈아 들도록 하는 방식으로 신호등 역할을 주어 말을 잘 하지 못해도 자연스럽게 놀이에 참여할 수 있도록 한다(서).</div></div></div> <div><div>상호작용중진</div><div><div>2. 자동차를 꾸미기 위해 큰 블록 상자를 둘이서 함께 들어 옮겨 오게 한다(고, 박).</div><div>2. “OO야, 블록 하나만 줄래?”, “이거 필요해?”라고 말하도록 촉진하여 놀잇감을 서로 나눠 갖도록 촉진한다(고).</div><div>3. 운전사와 승객, 버스와 택시, 트럭 등의 다양한 역할을 제안하고 아이들이 역할을 맡고 역할에 따른 적절한 말과 행동을 서로 따라 하도록 “~처럼 해보자”하고 촉진한다.</div></div><div></div></div>
확장활동	
<div>♦ 소풍놀이 또는 버스 놀이로 연계하여 활동을 진행할 수 있다.</div> <div>♦ 우리가 소풍을 가려고 하는데 공원으로 태워다 주실 수 있지?</div>	<div><div>교수삽입</div><div><div>2. 민정이 주변에 블록을 조금만 갖다놓고 블록을 다 쓰면 주변에 블록이 많은 친구에게 “블록 하나 줄래?”라고 말하도록 교수한다(고).</div><div>3. 관광 버스의 승객 역할을 맡도록 하여 “안녕”하고 손을 흔드는 것을 교사가 시범을 보이고 모방하도록 촉진한다(고, 서).</div><div>&lt;확장&gt; 정리하는 시간에 여러 개의 바구니를 주고 종류에 따라 같은 블록끼리 넣도록 교수한다(박).</div><div>&lt;확장&gt; 멀리 있는 바구니에 블록을 갖다두면서 혼자 걸기를 연습할 수 있도록 교사가 “저기 있는 바구니에 넣어주세요”라고 말한다(서).</div></div></div>
주의사항	
<div>♦ 유아들이 교통기관에 대한 직접 경험이 많지 않은 경우 자동차 구성이나 장식 보다는 평소에 가 보고 싶은 곳으로 자동차를 운전하여 다녀오는 놀이에 초점을 두고 상호작용하도록 한다.</div>	<div>가정 연계 및 일반화</div> <div>♦ 어머니나 아버지가 운전하는 동안 “뽕뽕”, “부릉부릉”, “출발합니다” 등의 의성어나 말을 많이 들려줄 수 있도록 한다.</div> <div>기타</div> <div>♦ 승객과 운전사의 역할을 고루 말아보게 하고 스스로 역할을 선택할 수 있도록 하여 놀이에 적극적으로 참여할 수 있도록 돕는다.</div>

역할

3-3-2

## 나와 내 친구의 생일을 축하해요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 나, 친구, 가족에게 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;가족과 화목하게 지내기)</p> <p>2. 1~5까지의 수를 이해한다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;수 개념 형성하기)</p>	활동목표	<p>1. 친구에게 원하는 물건을 적절히 요구할 수 있다 (고, 박, 서).</p> <p>2. “몇 살이니?”하고 물으면 손가락을 펴서 표현할 수 있다(고).</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 익숙한 장난감의 이름을 포함하여 “~줄래?”하고 말할 수 있다.</p> <p>(인) 다섯 손가락을 펴서 나이를 말할 수 있다.</p>
	박연경		<p>(언) 원하는 장난감을 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다.</p>
	서진우		<p>(언) “뭐 줄까?”하고 물으면 원하는 물건을 의사소통 판에서 지적할 수 있다.</p> <p>(인) 자신의 이름이 쓰여진 카드를 찾을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>스티로폼으로 만든 생일 케이크 또는 떡</li> <li>페퍼 색연필 초 10자루 이상</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-end;"> <div style="text-align: center;"> <p>①</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>②</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>③</p>  </div> <div style="text-align: center;"> <p>④</p>  </div> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>카드로 활용할 수 있는 종이</li> <li>색연필 등의 필기 도구</li> <li>선물로 쓸 여러 가지 장난감</li> <li>선물 상자</li> <li>생일 모자 등을 추가함</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		


<div>활동방법</div>	<div>방법 수정</div>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 역할놀이 영역에 생일케이크와 생일 초를 제공한다.</li> <li>2. 유아들과 생일에 대한 직접 경험 또는 간접 경험에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 유아들이 차례로 주인공이 되어 초를 켜고 노래를 불러 준다.</li> <li>4. 가족들의 생일에 대하여 생각하는 경험을 한다.</li> <li>5. 생일 축하 놀이를 진행한다.</li> </ol>	<div>참여중진</div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 누가 주인공인지 알 수 있게 주인공인 유아에게는 생일 모자를 씌워 준다.</li> <li>3. 생일 초 켜기→손뼉 치며 노래하기→생일 초 불어서 끄기의 각 단계를 여러 번 실시하여 충분한 모델을 제공해 준다.</li> <li>5. 생일 초 불어서 끄는 행동을 모방하면 좋아하는 장난감을 선물로 받게 해 준다.</li> </ol>  
	<div>상호작용중진</div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3.5. 주인공이 되는 유아에게 친구들이 “생일 축하해” 하며 안아주거나 뽀뽀를 해 주도록 촉진한다.</li> <li>3.5. 생일 카드 쓰기, 선물 주기 등의 활동도 추가하여 주인공인 친구에게 카드나 선물을 주도록 촉진한다.</li> </ol> 
	<div>교수삽입</div> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 먼저 친구들이 모델이 되도록 “넌 몇 살이야?”하고 주인공인 유아에게 물어보고 손가락을 펴서 “다섯 살”하고 말하는 것을 민정이가 보도록 가르친다. 민정이가 주인공일 때는 “민정이는 몇 살이야?”하고 물어보고 잠시 기다린 후 교사가 시범을 보인다(고).</li> <li>5. 친구들이 “무슨 선물 줄까?”하고 물어보도록 하도록 하고 “~줘”하고 말하거나 지적하도록 교사가 촉진한다.</li> <li>5. 아이들과 함께 카드에 이름을 크게 써주고 “진우야 이걸 너한테 줄 카드야”하고 말하면서 이름을 손가락으로 짚어가며 함께 읽어준다(서).</li> </ol>
<div>확장활동</div>	<div>가정 연계 및 일반화</div>
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 손님 초대하기, 생일잔치 기념사진 찍기 등의 활동으로 연계하여 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 어린이집에서 생일잔치가 있는 날 가정에서 미리 엄마와 함께 생일인 친구에게 줄 카드를 만들어 오게 하고 생일잔치 때 친구에게 전해 준다.</li> </ul>
<div>주의사항</div>	<div>기타</div>
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 각 어린이집 유아들의 경험에 기초하여 교사가 융통적으로 활동을 진행하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 자연스러운 놀이 형태로 학습할 수 있도록 활동을 진행한다.</li> <li>◆ 카드 쓰기는 주된 활동이 아니라 역할놀이의 일부가 될 수 있도록 유의한다.</li> </ul>

미술(자유선택활동)

3-3-3

## 스펀지 막대로 물감을 찍어요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 스펀지 막대로 찍어놓은 다양한 모양을 탐색한다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;미술적 요소 탐색하기)</p> <p>2. 색의 혼합을 경험한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p>	활동목표	<p>1. 교사의 도움을 받아 스펀지 막대로 다양한 모양을 찍어보고 찍어놓은 다양한 모양을 교사의 이야기를 들으며 탐색한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 활동에 필요한 물건을 “~ 주세요”라는 표현으로 요구할 수 있다. (소) 스펀지 막대를 잡고 선을 그릴 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 원하는 색을 손가락으로 가리킬 수 있다. (인) 물감접시, 스펀지 막대를 각각 통에 나누어 담을 수 있다.</p>
		서진우	<p>(소) 엄지와 검지를 이용해서 도화지를 집을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>스펀지 막대</li> <li>물감 적신 스펀지가 담긴 접시 (빨강, 노랑, 파랑)</li> <li>밑그림이 그려진 흰색 도화지</li> </ul> <div data-bbox="244 1552 638 1736"> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>스펀지 막대의 막대 부분을 테이프로 감아 조금 더 두툼하게 만들어 준다(서).</li> </ul> <div data-bbox="981 1473 1061 1769"> </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미술영역에 스펀지 막대, 물감접시, 밑그림이 그려진 도화지를 제시한다.</li> <li>2. 스펀지 막대에 한 가지 색 물감을 적시고 종이에 찍어 본다.</li> <li>3. 스펀지 막대에 두 가지 색 물감을 적시고 종이에 찍혀 나온 색을 비교해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이번에는 두 가지 색을 섞어서 찍어 볼까?</li> </ul> </li> <li>4. 밑그림이 없는 종이에 자유롭게 찍어 본다.</li> <li>5. 유아들이 스펀지 막대로 찍은 작품을 말린 후 벽에 게시해 준다.</li> </ol>	참고 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 물감이 처음부터 서로 섞이지 않도록 한 사람이 물감 접시 하나씩을 갖고 활동을 하고 물감을 서로 바꾸게 한다. 물감을 바꿀 때는 스펀지 막대도 함께 바꾼다.</li> <li>2. 흰색 크레파스로 미리 밑그림을 그려주고 스펀지를 찍어서 그림이 나타나게 하여 흥미를 유발할 수도 있다.</li> </ol>
	상호작용 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 한 명이 물감 접시 하나씩을 갖고 활동을 하고 서로 물감 접시를 바꿔서 활동하도록 한다. 이때 “바꾸자”라고 말하도록 교사가 시범을 보인다.</li> <li>3. 한 명씩 차례로 물감을 찍어서 색을 섞어 본다.</li> <li>4. 친구와 함께 차례로 물감을 찍어 기차 모양을 만들어 보도록 제안한다.</li> </ol> 
<b>확장활동</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 스펀지 막대로 물감을 찍다가 손가락 또는 손바닥에 물감을 묻혀서 손가락 찍기나 손바닥 찍기를 하도록 한다.</li> </ul>	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 종이를 들고 민정이를 쳐다보면서 “종이 주세요”라고 말하기를 잠깐 기다린다. 민정이가 말하지 않으면 시범을 보이고 따라 말하도록 지도한다(고).</li> <li>1. 종이를 나누어줄 때 진우가 엄지와 검지로 잡을 수 있도록 가르친다(서).</li> <li>2. 물감접시를 바꿀 때 접시 두 개를 들고 “어떤 색 할래?”라고 물어본 후 하나를 가리키도록 지도한다(박).</li> <li>4. 교사가 스펀지 막대로 짧은 선 그리기를 시범 보이고 따라해 보도록 지도한다(고).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 활동이 끝난 후 큰 통 두 개에 접시와 스펀지 막대를 각각 나누어 담게 한다(박).</p>
<b>주의사항</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들에게 제시한 물감이 처음부터 섞이지 않도록 지도한다.</li> </ul>	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 가족들과 다양한 모양의 다양한 도구를 이용하여 물감 찍기 활동을 한다.</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물감 접시를 쏟지 않도록 도화지와 물감 위치를 적절히 배치한다.</li> </ul>	

언어

3-3-4

## 손인형으로 말하며 인사해요


활동목표	목표 수정		
<p>1. 손인형 놀이를 통해 자신의 생각이나 경험을 보다 친밀하게 표현한다. (사회관계&gt;정서인식과 조절&gt;자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p> <p>2. 손인형으로 상황에 따른 적합한 이야기를 한다. (의사소통&gt;말하기&gt;상황에 맞는 언어 사용하기)</p>	활동목표	<p>1. 손 인형 놀이를 통해 다양한 감정 상태를 표현할 수 있다.</p> <p>2. 손 인형으로 친구와 여러 가지 상호작용을 할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 선택할 기회가 주어졌을 때 물건의 이름을 말하며 “~ 주세요”하고 표현할 수 있다.</p> <p>(사) 손인형으로 친구에게 인사하는 흉내를 낼 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 선택할 기회가 주어졌을 때 원하는 손인형을 손가락으로 가리킬 수 있다.</p>
		서진우	<p>(사) 손인형으로 친구에게 인사하는 흉내를 낼 수 있다.</p> <p>(소) 엄지와 검지로 작은 물건을 집을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 손인형(동물이나 사람)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>입 부분에 벨크로테이프를 붙여서 물건이 고정될 수 있도록 한다.</li> <li>손인형의 입에 넣을 수 있는 작은 물건에 벨크로 테이프를 붙인다.</li> </ul> <div data-bbox="855 1525 1166 1756" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>유아들과 손인형을 함께 끼고 움직이며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>안녕? 내 이름은 000야, 너 이름이 뭐니?</li> </ul> </li> <li>유아들과 이름, 어느 반에서 왔는지 등 개별적인 대화를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이름이 00구나, 어? 내 이름에도 이자가 들어가는데 우리 꼭 같이 이름에 이자가 들어가네,</li> </ul> </li> <li>유아들과 손인형으로 이야기를 나누고 함께 할 수 있는 놀이를 제안해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>나는 그림책 보는 것을 좋아하는데 우리 같이 볼까? 여기 꼭신한 방식에 앉아서 같이 보자,</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 손인형 중에서 선택할 수 있도록 기회를 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>가능하다면 집에서 익숙한 손인형을 가져오도록 하여 활용하면 더 잘 참여할 수 있다(박).</li> </ul> </li> <li>확 트인 공간보다 놀이집이나 울타리가 있는 곳에서 활동하면 상호작용에 더 잘 집중할 수 있다.</li> <li>교사나 친구가 말을 할 때 손 인형의 입을 움직이는 흉내를 내어 유아들이 눈으로 활동을 보고 따라할 수 있게 한다.</li> </ol> 
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>손 인형으로 소꿉놀이를 한다. 이때 친구의 손인형에 구슬 사탕, 작은 음식 모형 등을 넣어줄 수 있고 반대로 손 인형으로 받아먹는 흉내를 낼 수 있다.</li> <li>손 인형을 끼고서 서로 악수하는 흉내를 내기, 손 인형끼리 껴안기, 손 인형끼리 인사하기 등을 교사와 함께 해 보고 자연스럽게 친구와도 해 보도록 촉진한다.</li> </ol> 
확장활동	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>자신이 원하는 손 인형을 고르도록 기회를 주고 원하는 것을 가리키도록 지도한다(박).</li> <li>손 인형을 들고 민정이를 쳐다보면서 “손 인형 주세요”하고 말하기를 잠깐 기다린다. 민정이가 말하지 않으면 시범을 보이고 따라 말하도록 한다(고).</li> <li>손인형을 끼고 손인형끼리 마주보고 인사를 하도록 지도한다(고, 서).</li> <li>엄지와 검지를 이용해서 구슬, 작은 음식 모형 등을 집어 친구나 교사가 끼고 있는 손인형의 입 부분에 넣어 주도록 지도한다(서).</li> </ol>
주의사항	가정 연계 및 일반화	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 손인형에 익숙해지고 따라해 보고자 하는 관심을 가질 수 있도록 이야기 나누기 등의 활동에서도 교사가 손인형을 자주 소개하고 다양한 움직임을 보여준다.</li> <li>다툼이 일어나지 않도록 손 인형의 수와 영역 내의 아동 수를 적절히 조절한다.</li> </ul>	



과학

3-3-5

## 거울을 보며 나와 친구의 같은 점, 다른 점을 찾아보아요

활동목표	목표 수정		
<ol style="list-style-type: none"> <li>거울의 특성을 경험한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</li> <li>신체의 각 부분을 탐색한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</li> </ol>	활동목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>거울에 비친 자신의 모습을 탐색한다.</li> <li>자유롭게 신체의 각 부분을 움직여본다(박).</li> <li>우리 몸의 각 부위를 살펴보고 그 명칭을 말할 수 있다(고, 서).</li> </ol>	
	개별교수목표	고민정	(인) 손가락을 펴서 자신의 나이를 표현할 수 있다. (사) 친구에게 손을 흔들어서 인사할 수 있다.
		박연경	(소) 유성펜을 바르게 잡고 간단한 형태를 그릴 수 있다.
		서진우	(사) 친구에게 손을 흔들어서 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>전신 거울</li> <li>손거울</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>투명 코팅지</li> <li>투명테이프</li> <li>유성펜</li> </ul>		








활동방법	방법 수정	
<div>1. 유아가 거울을 탐색할 수 있도록 과학영역에 거울을 제공한다.</div> <div>• 이런 거울을 집에서 언제 이용하니?</div> <div>• 거울 속에 무엇이 보이니?"</div> <div>2. 유아의 다양한 모습을 거울 속에 비춰보며 이야기 나눈다.</div> <div>• 거울 속에 ○○의 반짝반짝한 눈이 보이네,</div> <div>• 눈은 어디 있나? 요기! 코는 어디 있나? 요기!</div> <div>3. 유아가 친구와 같이 거울을 보며 서로를 탐색할 수 있도록 한다.</div> <div>• ○○는 거울 속 △△가 어떻게 생겼는지 이야기해 줄 수 있니?"</div> <div>• ○○와 △△가 똑같이 웃으며 서있네, 또 무엇이 똑같은까?"</div> <div></div>	참여증진	<div>1. 좋아하는 친구와 짝이 되어 함께 거울을 탐색하게 한다. 이때 둘이 차분하게 탐색할 수 있도록 영역 내의 아동 수를 조절한다.</div> <div>2. 넘어지거나 비틀거리지 않고 거울 속의 모습을 집중해서 관찰할 수 있도록 의자나 바닥에 안정되게 앉도록 환경을 구성해준다(서).</div> <div>2. 교사가 두 사람의 코에 똑같이 스티커를 붙이고 “똑같네”라고 말한다.</div> <div>3. 모든 얼굴에 모두 눈, 코, 입이 있다는 것을 알게 하기 위해 거울에 투명한 판(예; 코팅지끼리 코팅한 것)을 대고 자기 얼굴을 그려놓고 짝과 서로 바꿔서 자신의 얼굴을 친구의 투명판에 비춰본다.</div>
	상호작용증진	<div>2. 거울로 자신의 얼굴을 탐색한 후에 친구의 얼굴을 보고 교사가 말하는 부위를 찾아본다.</div> <div>3. ‘장애’를 잘 수용할 수 있도록 모두 함께 서로의 같은 점과 다른 점을 찾아보게 한다.</div> <div>&lt;확장&gt; 짝과 마주보고 “나처럼 해봐요 요렇게”노래를 부르면서 따라해 본다. 이때 따라하기 쉽도록 정지된 동작을 취하게 한다.</div> <div></div>
<div>확장활동</div> <div>• 유아가 서로 마주보고 거울처럼 따라해 보는 신체표현 활동을 한다.</div>	교수삽입	<div>2. 코팅지에 얼굴을 그리게 하면서 유성펜을 바르게 잡도록 지도한다(박).</div> <div>3. 같은 점을 말할 때 “민정이는 몇 살? 친구는 몇 살?”하고 물어보면서 “둘 다 다섯 살 똑같구나”하고 말해주고 손가락으로 나이를 표현하도록 지도한다(고).</div> <div>&lt;확장&gt;친구를 보고 서로 손을 흔들도록 촉진한다(고, 서).</div>
<div>주의사항</div> <div>• 상황에 맞추어 개사한 노래를 불러 주면 활동이 즐겁게 진행될 수 있다.</div>	가정 연계 및 일반화	
	<div>• 이를 닦거나 세수를 할 때 화장실의 거울을 보며 신체 부위의 위치와 이름 알기, 엄마(또는 교사)와 서로 따라하기 등의 상호작용적 놀이로 활용한다.</div>	
	기타	

음률

3-3-6

## 여러 가지 악기 소리를 내요



<div>활동목표</div> <div>1. 다양한 악기를 이용하여 여러 가지 소리를 만드는 경험을 한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;리듬 만들기) 2. 귀를 이용하여 소리를 구별한다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;감각기관 활용하기)</div>	<div>목표 수정</div> <div><div>활동목표</div><div>1. 다양한 악기를 이용하여 여러 가지 소리를 만드는 경험을 한다. 2. 2개의 다른 악기 소리를 듣고 무슨 악기의 소리인지 구별한다.</div></div> <div><div>개별교수목표</div><div><div>고민정</div><div>(언) 원하는 악기의 이름을 모방하여 “~ 주세요”라고 말할 수 있다.</div></div><div><div>박연경</div><div>(언) 선택의 기회가 주어졌을 때 원하는 악기를 손가락으로 가리킬 수 있다. (인) 종류가 다른 악기를 3종류 이상 분류하여 통에 넣을 수 있다.</div></div><div><div>서진우</div><div>(언) “월 줄까?”라는 질문에 원하는 악기의 사진을 지적할 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 작은 악기를 잡을 수 있다(예; 트라이앵글 채 등).</div></div></div>	
<div>활동자료</div> <div><ul style="list-style-type: none"><li>리듬 막대</li><li>캐스터네츠</li><li>트라이앵글</li><li>소고</li><li>작은 북</li><li>동요 모음 테이프</li><li>카세트 레코더</li><li>공 테이프 등</li></ul></div>	<div>자료 수정</div> <div><ul style="list-style-type: none"><li>캐스터네츠가 손에서 미끄러지지 않도록 고리를 손가락에 걸어준다(서).</li><li>의사소통판에 올려둘 악기 사진 또는 그림(서).</li></ul></div> <div><div></div><div><div> 캐스터네츠</div><div> 트라이앵글</div><div> 소고</div><div> 작은북</div></div></div>	


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동요 모음곡을 배경으로 교사가 리듬악기 중 하나를 연주하며 노래를 따라 부른다. 유아가 관심을 가질 때 상호작용을 시작한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○도 와서 함께 연주를 해 볼래요?</li> </ul> </li> <li>2. 소리의 강약을 주면서 연주를 하도록 한다.</li> <li>3. 한 가지 악기를 녹음하고 이를 들어 본다.</li> <li>4. 여러 가지 악기 소리를 녹음하고 이를 들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이번에는 여러 가지 악기로 연주한 것을 녹음해서 들어 볼까?</li> <li>• (녹음한 내용을 재생하며) 이 악기는 어떤 악기의 소리일까?</li> <li>• 아주 잘 아는구나,</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 어떤 악기로 연주할 것인지 선택하게 한다.</li> <li>3. 마구 두드리지 않도록 “그대로 멈춰라” 노래에 맞춰 시작과 멈춤을 연습하고 박자에 맞춰 치도록 교사가 시범을 보인다.</li> <li>3. 악기를 잡는 법과 치는 법을 정확하게 시범 보이고 아동의 활동을 보고 교정해 준다.</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 따라하기 놀이로 진행하여 한 친구가 연주하는 대로 다른 친구들은 따라하게 한다.</li> <li>3. 같은 악기를 주고 함께 연주하게 한다. 이때 친구와 한 박자씩 번갈아가며 쳐 보도록 한다.</li> <li>3. 악기소리를 녹음할 때 어떤 친구와 함께 연주하고 싶은지 물어보고 마주 보며 함께 연주하게 한다.</li> <li>4. 두 악기를 두 명의 아동에게 주고 한 번씩 번갈아가며 쳐서 박자를 맞추게 한다.</li> <li>4. 한 아동이 지휘자의 역할을 하고 다른 친구들은 연주하는 동안 지휘자를 쳐다보게 한다.</li> </ol>
확장활동	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. “워 줄까”하고 선택의 기회를 주고 민정이가 원하는 악기를 가리키면 “리듬막대 주세요”라고 교사가 시범을 보인다(고).</li> <li>3. “무슨 악기 줄까?” “누구랑 할래?” 등을 물어본 후 그림이나(서) 실물(박) 스스로 손가락으로 가리키도록 지도한다(박, 서).</li> <li>3. 트라이앵글 채를 바닥에 일부러 떨어뜨리고 진우에게 주워달라고 말한다. 이때 진우가 엄지와 검지를 이용하여 잡을 수 있도록 가르친다(서).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt;활동이 끝난 후 리듬막대, 캐스터네츠, 트라이앵글 등을 바구니에 나누어 담도록 지도한다(박).</p>
주의사항	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 요구르트병, 캔 등 다양한 병에 다양한 곡식을 넣어 마라카스를 만들어본다</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 악기를 연주하는 유아들의 수를 적절히 조절하여 너무 소란스러워지지 않게 한다.</li> </ul>	

# 이야기나누기

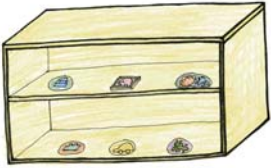
3-3-7

## 약속을 지켜요

활동목표		목표 수정	
<b>활동목표</b> 1. 이야기 내용을 주의 깊게 듣는다. (의사소통>듣기>바른 태도로 듣기) 2. 반에서 꼭 지켜야 하는 약속을 이해한다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기)	<b>활동목표</b>	1. 하면 안 되는 행동과 해도 되는 행동을 그림으로 구별할 수 있다. 2. 상황에 따른 기분을 말이나 행동, 그림으로 나타낼 수 있다.	
	<b>개별교수목표</b>	<b>고민정</b>	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		<b>박연경</b>	(사) 이름을 부르면 쳐다볼 수 있다.
		<b>서진우</b>	(사) 친구에게 먼저 손을 흔들어 인사할 수 있다.
활동자료		자료 수정	
<b>활동자료</b> ◆ 이야기 나누기 자료, 용판, 바구니, 바구니를 덮을 불투명한 천이나 덮개 		◆ 약속판을 만들 수 있는 큰 종이 ◆ 여러 가지 상황에 대한 그림(친구의 장난감을 뺏는 그림, 장난감을 던지는 그림, 친구를 때리는 그림, 친구가 만든 것을 부수는 그림 등)  ◆ 색연필 ◆ 꼭꼭 약속해 노래 테이프	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 집단의 크기를 소집단으로 할 경우 이야기 나누기에 참여하지 않을 유아는 동료 선생님과 함께 실외 놀이나 다른 유희실에 가서 활동할 수 있도록 한다.</li> <li>2. 간단한 손 유희나 활동자료가 담긴 바구니의 덮개를 덮고 보여 주며 유아가 주의집중 할 수 있도록 한다.</li> <li>3. 용판에 약속이 적혀 있는 자료를 붙여 어떤 상황인지 유아와 이야기 나눈다.</li> <li>4. 약속이 필요한 상황의 그림(사진) 자료를 보며 어떤 약속이 필요한지 유아가 말할 수 있도록 하거나 필요한 약속 자료 옆에 붙여 보도록 한다.</li> <li>5. 약속을 함께 말해보고 교실에 잘 보이는 곳에 붙여 줄 것임을 알려 준다.</li> <li>6. 다음 일과 활동으로 안내한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 고, 박, 서가 나와서 약속이 적혀있는 자료들을 용판에 하나씩 붙여보도록 한다.</li> <li>5. 그림을 포함한 문장으로 약속판을 만들어서 유아들이 의미를 이해할 수 있도록 돕는다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 짝과 함께 나와 짝이 상황 그림에 필요한 약속을 말하면, 고, 박, 서가 짝의 도움을 받아 필요한 약속 자료 옆에 상황 그림을 붙이도록 한다.</li> <li>5. “꼭꼭 약속해”노래를 함께 부르며 옆 친구와 새끼손가락을 걸고 약속을 해본다. 약속한 내용을 개사하여 노래를 부를 수도 있다. 예) 싸움 하면은 친구 아니야 사이좋게 지내자 새끼손가락 고리 걸고 꼭꼭 약속해.</li> </ol> 
<b>확장활동</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 디지털 사진으로 자료를 제작한 경우 더 출력하여 책으로 엮어 언어영역에 ‘○○반의 약속’이라는 책보기 활동으로 제공할 수 있다.</li> </ul>	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4,5. 약속을 정할 때 친구를 만나면 어떻게 해야 하는지에 대해서도 이야기하고 앞에 나와서 친구를 만났을 때 하는 여러 가지 인사를 해보도록 가르친다(고, 서).</li> <li>3,4. 이야기 나누기를 하는 동안 각 사례에 대해 앞에 나와 시범을 보일 때 연경이의 이름을 불러 쳐다보게 한 후 앞에 나와 시범을 보이도록 한다(박).</li> </ol>
<b>주의사항</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집단의 크기를 소집단으로 구성하여 본 활동을 진행하는 것이 효과적이다.</li> <li>• 이야기 나누기의 시간을 15분 내에서 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<b>가정 연계 및 일반화</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사용한 약속판과 그림은 언어영역에 비치해 두고 언어활동에서 활용한다.</li> </ul>	
	<b>기타</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 구체적인 그림과 또래 시범 및 실제 연습을 통해 바람직한 행동과 약속을 명확히 인지할 수 있도록 돕는다.</li> <li>• 하면 안 되는 행동을 대체할 수 있는 바람직한 행동들을 가르쳐주어 어떤 행동을 하는 것이 좋을지 알게 한다.</li> </ul>	

## 놀잇감을 제자리에 정리하기

목표 수정	
<div>활동목표</div> <p>1. 유아가 놀고 난 장난감은 스스로 정리한다. (기본생활&gt;건강한 생활&gt;몸과 주변 환경 깨끗이 하기)</p>	<div>활동목표</div> <p>1. 노래나 신호를 통해 교사가 알려줄 때 정리하는 시간이라는 것을 알고 스스로 장난감을 정리할 수 있다. 1. 종류가 다른 장난감을 분류해서 제자리에 넣을 수 있다(박, 서). 1. 그림/사진을 보고 장난감을 정리할 수 있다(고).</p>
	<div>개별교수목표</div> <p>고민정 (언) 익숙한 장난감의 이름을 말하며 “~ 주세요” 또는 “~ 줄래”라고 표현할 수 있다.</p>
	<div>개별교수목표</div> <p>박연경 (인) 종류가 다른 장난감을 3종류 이상 분류하여 제자리에 정리할 수 있다.</p>
	<div>개별교수목표</div> <p>서진우 (대) 장난감을 들고 안전하게 교구장으로 이동할 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 물건을 집을 수 있다.</p>
자료 수정	
<div>활동자료</div> <p>◆ 놀잇감과 동일한 사진이나 그림</p>	<p>◆ 놀잇감의 제 자리를 알 수 있도록 교구장에 놀잇감 사진이나 모양을 붙여 둘 수 있음</p> 

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사는 유아가 놀이하기 전 교구장에 놀잇감과 동일한 사진이나 그림을 붙여서 표시해 준다.</li> <li>2. 전체 일과 중 정리하는 시간에만 이 활동을 하는 것이 아니라 유아들과 놀이하는 모든 상황에서 유아가 놀고 정리하지 않고 갈 때 유아에게 꼭 알려 준다.</li> <li>3. 유아가 스스로 장난감을 잘 정리하기 위해서는 치우지 않을 때 보다 잘 정리하고 있을 때 격려하고 유아의 행동을 구체적으로 말해 준다.</li> <li>4. 정리 전에 유아들이 예측할 수 있도록 음악이나 개별적인 알림 등을 통해 정리시간에 대해 유아들이 준비를 할 수 있도록 한다.</li> <li>5. 정리하는 시간이 오래 걸릴 것으로 보이는 유아들에게는 개별적으로 정리가 언제쯤 될 것인지 알려 주고 교사가 도와줄 수 있음을 알려 준다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 교사가 아동마다 정리할 장난감과 그 분량을 정해서 자신이 할 일이 무엇인지 정확히 알려주고 정리를 다 하면 칭찬을 해주거나 적절한 보상(예; 다음 활동 때에 교재를 제일 먼저 받기, 다음 활동 때에 원하는 자리에 앉게 선택권 주기 등)을 해준다.</li> <li>3. 정리를 하지 않고 있다면 정리를 잘 하고 있는 다른 친구들의 행동에 대해 칭찬을 한 후 민정이와 진우에게도 “너도 정리할래?”하고 말한다(고, 서).</li> <li>4. 정리 시간을 예측할 수 있도록 언제 정리를 시작할 것인지 미리 알려주고 정리가 시작되면 일관되게 간단한 노래(예; “치우자”)나 음악을 들려준다.</li> <li>4. 즐겁게 정리할 수 있도록 게임의 형태로 정리 시간을 운영한다(예; “그대로 멈춰라” 노래를 개사해서 부르면서 “멈춰라”하는 대목에서 동작을 잠깐 멈추기).</li> </ol>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 무거운 물건을 둘이 함께 나르게 한다.</li> <li>3. 한 줄로 서서 장난감을 옆 친구에게 전달하여 교구장에 정리하게 한다.</li> <li>3. 둘 이상의 아동에게 장난감을 교구장에 놓는 역할 또는 장난감을 갖다주는 역할 등을 맡게 해서 서로 협력해서 정리하게 한다.</li> <li>4. 정리를 하는 동안 부르는 노래를 개사하여 우정 활동으로 활용 한다. 예) “그대로 멈춰라”의 개사 예 즐겁게 정리하다가 친구를 안아라. 신나게 정리하다가 친구야 사랑해(머리 위로 하트 만들기)</li> </ol>
확장활동	교수법	<ol style="list-style-type: none"> <li>1,3. 교구장에 붙여진 그림이나 사진을 보고 해당하는 장난감을 분류해서 정리하게 교수한다(박).</li> <li>3. 교구장에서 장난감을 정리하는 역할을 주고 친구에게 “~ 좀 줄래?”하고 말하도록 교수한다(고).</li> <li>3. 두 손 또는 한 손으로 들 수 있는 장난감을 들고 교구장까지 갖다 놓도록 교수한다. 이때 바닥에 떨어진 장난감을 잘 보도록 얘기해서 바닥에 놓인 장애물을 피해갈 수 있게 연습시킨다(서).</li> <li>3. 둘 이상이 끼워진 작은 레고 블록을 양손의 엄지와 검지로 잡고 당겨서 뺄 수 있다(서).</li> </ol>
주의사항	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교사는 유아들이 더 놀고 싶은데 정리를 해야 한다는 것을 매우 힘들어 할 수 있음을 이해해야 한다. 정리하는 것 자체가 힘들 수도 있지만 집중하고 있던 놀이를 하지 못한다는 것 때문일 수 있다. 작은 블록으로 만드는 구성놀이나 만들기, 그리기 등의 활동의 경우에는 보관할 수 있는 공간 또는 별도의 수납함을 제공하여 유아에게 다음 시간에 계속 할 수 있음을 알려 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 아이들이 맡을 수 있는 역할 한 개를 정해서 수행표를 작성하도록 한다(예: 신발 정리하기, 어린이집 다녀와서 가방 정리하기 등)</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>정리하는 시간은 단순히 놀던 장난감을 치우는 시간이 아니라 많은 학습의 기회들이 있는 유용한 활동이다. ‘빨리’ 치우는 것을 강조하기보다 이 시간 동안 아이들 간의 상호작용을 촉진하고 교사와의 상호작용을 풍부하게 하는 교수 활동으로도 활용가 능하다는 것을 고려한다.</li> </ul>	





4월

봄


분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-4-1	미술	색깔 점토로 나비를 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 활동을 진행할 때 다양한 발달 수준의 유아들이 다양한 방법으로 활동에 참여할 수 있도록 구성할 수 있음</li> </ul>
3-4-2	언어	‘씨앗’ 투명 그림책	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 쉽게 활용할 수 있는 과일 씨앗이나 곡식 등을 이용하여 가정연계활동을 할 수 있음</li> </ul>
3-4-3	수·조작	색 고리를 끼워요	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구의 몸에 색고리 끼워보기(예: 팔, 다리, 손가락 등), 친구와 번갈아가면서 색고리 끼워 보기, 짝과 함께 같은 색깔 고리를 분류하며 끼워 보기 등 다양한 상호작용 활동으로 응용할 수 있음</li> </ul>
3-4-4	음률	색 보자기로 춤을 춰요	<ul style="list-style-type: none"> <li>보자기를 이용하여 나비, 바람 표현하기 등의 음률 활동 외에도 기차놀이, 줄다리기 등 다양한 놀이를 촉진할 수 있는 활동임</li> </ul>
3-4-5	문학	무당벌레의 그림	<ul style="list-style-type: none"> <li>미술 활동과 연계함으로써 자연스럽게 색 이름을 배우고 다양한 색깔을 사용하고 경험할 수 있도록 하는 활동임</li> </ul>

미술(자유선택활동)

3-4-1

# 색깔 점토로 나비를 만들어요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 점토를 이용하여 자신의 생각이나 느낌을 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 자신이 만든 작품에 대한 느낌을 말로 표현한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동내용표	<p>1. 점토를 조작함으로써 촉감을 경험한다(서).</p> <p>1. 점토의 촉감과 조작에 대한 표현을 듣는다(박).</p> <p>1. 점토의 촉감과 조작에 대한 표현을 듣고 따라서 말한다(고).</p> <p>2. 자신이 만든 작품 중에서 가장 좋은 것을 고른다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) “~ 주세요”라는 표현을 통해 작업에 필요한 물건을 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 점토용 칼을 색연필을 잡는 것처럼 잡고 점토 위에 선을 그릴 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 원하는 색깔의 점토를 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다.</p>
		서진우	<p>(소) 엄지와 검지를 이용하여 작은 점토 덩어리를 잡을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 색깔 점토, 밀판, 작업용 비닐 옷, 플라스틱 점토 조각칼, 나비 찌기틀 등</p>	<p>◆ 잡기 편하게 점토 조각칼 손잡이를 테이프나 헝겊으로 감아 두툼하게 만들어 준다.</p> <p>◆ 점토를 만지기 싫어하는 유아의 경우 다음과 같은 방법을 사용할 수 있다.</p> <p>-차가운 느낌을 싫어하는 유아에게는 전자레인지에 잠깐 데워서 따뜻한 느낌이 나도록 한다.</p> <p>-끈적이거나 손에 붙는 것을 싫어하는 경우 얇은 비닐에 넣어 준다.</p> <p>-점토를 손으로 만지는 대신 망치나 밀판 등 도구를 이용하여 조작하게 한다.</p>		

활동방법	방법 수정	
<div>1. 다양한 색깔의 점토와 밀판을 제공하여 유아들이 관심을 갖도록 한다.</div> <div>• 아주 멋진 색깔의 점토가 있구나, 한번 만져 보겠니?</div> <div>2. 점토를 만지며 느낌에 대하여 이야기를 나눈다.</div> <div>• 점토를 눌러 볼까? 어떤 느낌이 나니?</div> <div>3. 점토를 굴리고 눌러서 다양한 모양을 만들어 본다.</div> <div>• 이번에는 굴려 보자, 길게도 굴릴 수 있네,</div> <div>4. 나비 모양을 꾸며 본다.</div> <div>• 찌기틀로 찌어 보자, 어머! 모양이 나왔네,</div> <div>5. 유아들이 만든 작품을 설명하는 말을 교사가 적어 주고 전시해 준다.</div> <div>• ○○와 △△가 만든 모양을 보았어요, 나비가 무엇을 하고 있는 것을 생각하며 만들었는지 이야기를 써 줄게, 친구들도 작품을 잘 볼 수 있도록 전시해 주자,</div>	참여중진	<div>1. ‘나비야’ 노래를 부르면서 미리 만든 점토 나비와 다양한 색깔의 점토를 제시하여 관심을 유도한다.</div> <div>2,3. 유아들이 흥미를 가지고 따라할 수 있는 간단한 활동을 교사나 친구가 시범 보이고 모방하도록 한다(예: 주먹으로 치기, 손바닥 찌기, 뜯기, 주먹으로 누르기, 손가락으로 눌러 구멍내기 등)</div> <div>4. 틀찌기를 할 때 손을 함께 눌러준다.</div> <div>5. 자기가 만든 작품을 가지고 나와 친구들에게 보여 주도록 하고 교사가 대신 설명해준다.</div> <div></div>
	상호작용중진	<div>1. 점토를 나누어주는 역할을 하게 한다(고, 박)</div> <div>1. 두 친구에게 한 덩어리의 점토를 주거나 각기 다른 색깔의 점토를 하나씩 주고 서로 나누게 한다.</div> <div>3. 친구가 점토를 조작하는 방법을 따라해 보게 한다.</div> <div>5. 자신이 만든 작품에 대한 친구들의 느낌과 생각을 듣고, 친구와 함께 나와 작품을 전시한다.</div>
	교수삽입	<div>1. 점토를 보여 주기만 하고 “점토 주세요”라고 말하도록 3초간 기다린다(고)</div> <div>3. 점토를 납작하게 만든 다음 점토용 칼을 잡고 점토를 자르게 한다(고)</div> <div>1. 여러 가지 색의 점토를 보여 주고 원하는 색깔의 점토를 손가락으로 가리켜 고르게 한다(박)</div> <div>3. 교사가 엄지와 검지를 이용하여 작은 점토 덩어리를 잡아서 작은 그릇에 옮겨 담게 시범을 보인다(서)</div>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<div>♦ 유아의 작품이 모두 건조된 후에 게시판이나 미술영역 벽에 장식을 한다.</div>	<div>♦ 여러 가지 모양 틀을 활용하여 쿠키나 수제비 등을 만들어 본다. 이때 밀가루 반죽을 만들면서 가루가 덩어리로 변하는 과정 등을 관찰하게 할 수 있으며 다양한 놀이로 활용할 수 있다.</div>	
주의사항	기타	
<div>♦ 유아가 글을 알지 못하더라도 자신의 작품을 설명하게 하고 이를 교사가 기록하는 일은 중요하다.</div>	<div>♦ 점토 조각칼은 플라스틱 칼을 이용하고 안전하게 사용할 수 있도록 지도한다.</div>	

언어

3-4-2

'씨앗' 투명 그림책

목표 수정	
개별교수목표	활동목표 1. 종이가 아닌 그림책을 흥미를 갖고 읽는다. (의사소통>읽기>그림책 읽기를 즐기)
	고민정 (언) 교사의 시범에 따라 '씨앗책 좀 줄래'라고 말할 수 있다.
	박연경 (인) 같은 씨앗 림끼리 분류할 수 있다.
활동자료	서진우 (소) 엄지와 검지를 이용하여 책을 잡을 수 있다.
자료 수정	
♦ 투명 그림책 '씨앗' 2권	
♦ 만드는 방법의 예	
① A4 크기의 코팅지 하단에 땅 속에 있는 씨앗 그림을 종이에 그려 넣어서 코팅을 한다.	
② 씨앗에 싹이 난 모습의 그림을 ①의 크기에 맞추어 또 다른 A4 크기의 코팅지 하단에 끼워서 코팅을 한다.	
③ 씨앗이 성장하는 모습을 ②,③의 방법으로 계속 만들어 책으로 엮는다.	
④ 코팅지의 옆면에 유아가 다치지 않도록 부드러운 테이프로 마감한다.	
♦ 투명 그림책의 씨앗 그림과 똑같은 씨앗 그림이 있는 그림 카드를 별도로 준비한다(박, 서).	



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>투명 그림책을 언어영역에 비치해두고 유아와 함께 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 그림책은 종이로 되어 있지 않구나, 어떤 그림책일까?</li> </ul> </li> <li>유아가 집중해서 보고 있다면 유아를 잘 관찰하며 유아의 말에 주의를 기울인다.</li> <li>그림책을 보면서 씨앗과 관련된 유아들의 이야기를 들어 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>○○는 봉숭아 씨앗을 가져왔구나, 목요일에 바깥놀이터에서 우리 모두 씨앗을 심기로 했지요?</li> <li>○○는 친구들이 어떤 씨앗을 갖고 왔는지 궁금해요? 우리 관찰하는 곳에 한번 가 볼까요?</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>각자 가져온 씨앗에 대해 함께 이야기 나누어 본다.</li> <li>‘씨앗’과 관련된 유아 동요(예; 싹트네, 씨씨씨를 뿌리고)를 불러 아동의 집중을 유도한다.</li> <li>2, 3. 그림책을 보면서 각 컷에 대한 이야기를 들려준다.</li> </ol>
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>씨앗과 관련된 노래를 부르며 고, 박, 서의 이름을 노래 가사 속에 넣어 불러 본다.</li> <li>씨앗 이야기를 하면서 같은 씨앗을 가져온 친구를 찾아보고 자연스럽게 악수나 하이파이브 등을 하게 한다.</li> <li>각자 다른 그림책을 보고 있던 친구끼리 다 본 그림책을 서로 바꿔 보게 한다. 이때 “바꿔 보자”라고 말하도록 지도한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>멀리 떨어진 다른 친구 가까이에 책을 두고 민정에게 “책 좀 줄래”라고 말하도록 가르친다(고).</li> <li>씨앗책을 보면서 책장을 엄지와 검지로 넘기게 촉진한다(서).</li> <li>아동이 씨앗 그림 위에 똑같은 그림을 놓게 한다 (박; “연경아~ 이 그림을 똑같은 그림 위에 올려 볼까?”).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 종류의 꽃씨 관찰하기, 꽃 씨심기 활동과 연계</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들이 과일이나 야채를 먹을 때 씨앗을 살펴보게 한다. 같은 씨앗끼리 분류해보기, 씨앗을 반으로 갈라보기, 씨앗의 수 세기, 큰 씨앗과 작은 씨앗 찾아보기 등 다양한 활동을 해볼 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>작은 씨앗의 경우 삼키거나 먹을 수 있으므로 미리 주의사항을 이야기 하고 활동을 시작하며, 교사는 활동 중 항상 주의 깊게 살핀다.</li> <li>봉숭아 씨앗과 같은 경우 날카로운 부분이 있으므로 주의해서 다루어야 한다.</li> </ul>	

수·조작

3-4-3

## 색고리를 끼워요


목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 소근육을 조절해 본다. (신체운동>신체조절과 기본운동>조작 운동하기) 2. 다양한 색을 감상한다. (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기)	<b>활동목표</b>  1. 소근육을 조절하여 색고리를 원기둥에 끼운다(고, 박). 1. 양손을 사용하여 색고리를 잡아 올리고, 원기둥에 끼우고 뺀다(서). 2. 다양한 색깔의 색고리를 감상한다.
	<b>고민정</b>  (언) 원하는 색깔의 색고리를 “~ 줄래”라는 표현으로 요구할 수 있다.
	<b>박연경</b>  (언) 원하는 색깔의 색고리를 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다. (인) 같은 색깔의 색고리끼리 분류할 수 있다.
	<b>서진우</b>  (대) 교구장에서 원기둥을 가지고 수 조작영역으로 이동할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 색고리, 원기둥	♦ 색고리를 끼울 때 원기둥을 자주 쓰러뜨려 활동이 산만해지는 경우 원기둥을 테이프 등으로 책상에 고정시켜 둔다. ♦ 낮은 책상 위에 원기둥을 올려두고 색고리를 끼우게 하면 원기둥을 쓰러뜨리지 않고 더 정확하게 색고리를 끼울 수 있다.

활동방법	방법 수정	
<p>1. 수·조작영역에 제시된 자료를 유아 가 탐색할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 고리는 가운데 구멍이 뚫 렸네, 이 고리를 보면 무엇이 생각나니?”</li> <li>• 이 고리로 무슨 놀이를 할 수 있을까?”</li> </ul> <p>2. 색고리를 다양한 방법으로 끼울 수 있는 방법을 유아와 함께 생 각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 색 고리를 원기둥에 끼워 높 이 쌓아 볼까? 얼마나 높이 쌓을 수 있을까?</li> <li>• ○○처럼 노란색 고리만을 끼 워 볼까? 빨간색 고리는 어디 에 끼울까?</li> </ul> 	참 여 증 진	<p>1. “사과 같은 내 얼굴”노래를 변형하여 “고리같은 내 얼굴”로 부르면서 유아들의 신체(머리, 얼굴, 눈, 입, 코, 배 등)에 고리를 대 본다.</p> <p>2. 원기둥 없이 색고리를 쌓아 올리고 무너뜨리는 놀 이를 한다(고, 박).</p> <p>2. 쌓여 있는 색고리를 하나씩 옮겨서 원기둥에 끼워 쌓게 한다(서).</p> <p>2. 친구가 색고리를 끼우고 빼는 시범을 보여 준다 (서).</p>
<p><b>확장활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 플라스틱 고리를 이용하여 고리 던지는 놀이로 확장할 수 있다.</li> </ul>	상 호 작 용 증 진	<p>2. 친구들의 몸에 색고리를 걸어주도록 활동을 변형해 본다.</p> <p>2. 색고리를 하나씩 나누어주 고, “색깔놀이”노래를 부 르면서 같은 색깔을 가진 유아끼리 자연스럽게 상호 작용을 하도록 유도한다(예: 하이파이브 하기 등)</p> 
	교 수 삼 입	<p>1. 여러 가지 색의 고리를 보여주면서 어떤 색의 고리 를 갖고 싶은지 물어보아 원하는 색을 가리키게 한 다(박).</p> <p>2. 교사가 미리 조금 떨어진 곳에 있는 친구에게 색고 리를 많이 갖다 두고 민정이가 “색고리 줄래?”라고 말하도록 지도한다(고)</p> <p>2. 교구장에서 원기둥을 가지고 오게 한다(서) &lt;정리&gt; 같은 색 고리끼리 바구니에 담게 한다(박)</p>
주의사항	가정 연계 및 일반화	
	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 색고리가 없을 경우, 지점토나 모루를 이용해서 만들 수 있고 카드링으로도 대체할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 가족과 함께 신체에 고리 끼우기 놀이를 한다.</li> <li>♦ 점토와 크기가 다른 그릇 2개를 이용하여 색고리를 만 든다.</li> <li>♦ 도넛을 만들어 먹으면서 고리에 대한 이야기를 한다.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 고리를 아무데나 던져서 고리에 맞아 다치거 나 싸우는 일이 발생하지 않도록 사전에 유아들을 주의 시킨다.</li> </ul>	

## 색 보자기로 춤을 춰요

활동목표	목표 수정		
<p><b>1. 보자기를 활용하여 움직임을 창의적으로 표현한다.</b> (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p> <p><b>2. 팔과 몸통을 움직여 본다.</b> (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;비이동 운동하기)</p>	<b>활동목표</b>	<p>1. 보자기를 활용하여 교사의 움직임을 모방하여 표현한다(고, 서).</p> <p>1. 보자기를 활용하여 교사가 이야기하는 움직임대로 표현한다(박).</p> <p>2. 교사의 움직임을 모방하여 팔과 몸통을 움직여 본다(고, 박)</p> <p>2. 교사의 도움을 받아 팔과 몸통을 움직여 본다(서).</p>	
	<b>개별교수목표</b>	<b>고민정</b>	(언) “보자기 주세요”라고 표현할 수 있다.
		<b>박연경</b>	(언) 원하는 보자기를 손가락으로 가리킬 수 있다. (인) 같은 색깔의 보자기를 색깔별로 분류할 수 있다.
		<b>서진우</b>	(언) 원하는 보자기를 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 보자기를 잡을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>빨강, 노랑, 초록, 파랑 보자기 (가게에서 물건을 싸주는 보자기로 대용할 수 있음) 또는 스카프, 호키포키 노래가 녹음된 테이프</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 종류의 보자기 3쌍을 준비한다.(박)</li> <li>보자기를 잘 잡을 수 있도록 보자기 끝에 끈을 동글게 묶어 달아준다(서)</li> </ul> <div data-bbox="890 1630 1141 1818" data-label="Image"> </div>		



<div>활동방법</div>	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 다양한 색깔과 무늬의 보자기를 준비해 두었다가 유아가 관심을 보이면 상호작용을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 빨강, 노랑 색깔의 보자기가 많네,</li> </ul> </li> <li>2. 보자기가 든 손을 움직이며 보자기의 움직임을 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 보자기를 잡은 손을 위 아래로 움직여 보자</li> </ul> </li> <li>3. 보자기를 다양한 방법으로 연출한 후 움직임을 만들어 낸다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 보자기를 어깨에 둘러보면 어떨까?"</li> </ul> </li> <li>4. 호키포키 리듬에 맞추어 보자기를 흔들며 움직인다.</li> </ol> 	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 좋아하는 색깔의 보자기를 보여 주고 여러 가지 모양으로 흔들며 관심을 유도한다.</li> <li>3,4. 보자기를 허리나 어깨에 묶은 후 호키포키 리듬에 맞추어 걷게 한다(서).</li> </ol>
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 친구가 보자기를 움직이는 것을 보여 주어 따라하게 하거나 친구와 함께 보자기 하나로 활동하게 한다(고, 서).</li> <li>3,4. 친구가 보자기를 허리나 어깨에 묶어 주게 하고, 친구의 손을 잡고 걷게 한다(서).</li> <li>3,4. 보자기로 기차놀이를 하거나 줄다리기를 해 본다.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>진우와는 의자에 앉아서 줄다리기를 해서 보자기를 놓치는 쪽이 지는 것으로 활동할 수 있다.</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 보자기에 관심을 보일 때 “보자기 주세요”라고 말하게 한다(고).</li> <li>1. 보자기에 관심을 보일 때 원하는 보자기를 손가락으로 가리키도록 하거나 교사가 들고 있는 것과 같은 색깔의 보자기를 고르게 한다(박).</li> <li>1. 보자기에 관심을 보일 때 원하는 보자기를 손가락으로 가리키고, 엄지와 검지를 이용하여 잡도록 촉진한다(서).</li> <li>2,3. 교사가 보자기의 움직임을 보여주고 따라하게 하며, 잘 따라하지 못하면 유아의 팔을 잡고 흔들어주거나, 몸을 잡고 함께 뛰어 주는 신체적 지원을 한다(고, 서).</li> </ol>
<div>확장활동</div>	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ 실외 활동과 연계하여 바람에 보자기가 흔들거리는 모양을 감상한다. 또한 보자기를 들고 뛰어 보고, 달리면서 새로운 움직임을 만들어 볼 수 있도록 격려한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 실외 활동과 연계하여 바람에 보자기가 흔들리는 모양을 감상한다.</li> <li>♦ 가정에서 부모의 신체적, 언어적 지원을 받아 교실에서와 동일한 활동을 해 보게 한다.</li> <li>♦ 아동이 좋아하는 동요 또는 다양한 리듬과 박자의 음악을 준비해 그에 맞추어 스카프나 보자기를 흔드는 활동을 해 본다.</li> </ul>
<div>주의사항</div>	기타	
		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 진우가 일어나서 걷는 활동을 할 때 다른 유아들도 몸을 움직이는 활동을 하고 있으므로 서로 부딪쳐서 넘어지지 않도록 공간 활용에 주의한다.</li> </ul>

문학(동화)

3-4-5

## 무당벌레의 그림

활동목표	목표 수정		
	활동목표	1. 동화에 나오는 무당벌레의 활동을 집중하여 보고 듣는다. 2. 동화에 나오는 여러 가지 색깔의 이름을 안다.	
	고민정	(언) 원하는 색깔의 이름을 말하며 “주세요”라고 표현한다. (소) 물감 묻은 붓으로 선을 그을 수 있다.	
	개별교수목표	박연경 (언) 원하는 색깔을 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 물감 묻은 붓을 바르게 잡고 선을 그을 수 있다.	서진우 (언) 그리고 싶은 것을 의사소통 판에서 지적하여 표현한다. (소) 원하는 색의 물감을 엄지와 검지를 이용하여 집을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
	◆ 무당벌레 손인형, 이젤, 도화지, 물통, 붓, 그림물감(빨간색, 노란색, 파란색) ◆ 밑그림을 그린 도화지(색칠용) ◆ 잡기 편하도록 붓의 손잡이를 테이프나 헝겊으로 두툼하게 감아 준다(서). ◆ 손이나 팔을 잘못 조절하여 물통을 앞지르지 않도록 물통을 고정시켜 준다(서).		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 이젤에 도화지, 물통, 붓 물감을 준비하여 둔다.</p> <p>2. 유아들에게 들려줄 동화에 대하여 이야기를 나눈다</p> <p>3. 교사는 무당벌레 인형을 손에 끼우고 동화의 내용에 맞추어 그림을 그리도록 한다.</p> <p><b>&lt;무당벌레의 그림 동화내용&gt;</b></p> <p>가. 어, 이 방에는 신기한 것들이 많이 있네. 이건 무엇일까? 흰 도화지, 붓, 어! 물감도 있네. 이것으로 무엇을 하지?</p> <p>나. 아하! 그렇구나! 그림을 그릴 수 있는 거구나. 우선 노란색으로 그려야지.</p> <p>다. 그림 이번엔 파란 바다를 그려야지 (노란 물감을 씻지 않은 채로) 어! 파란색이 나와야 하는데 초록색이 되었네.</p> <p>라. 그림 이번엔 뭘 그려볼까? 그래 빨간색 자동차를 그려야겠다(붓을 씻지 않은 채로) 아니! 갈색 자동차가 되어 버렸잖아. 정말 이상하다.</p> <p>마. 아! 저 쪽에 물통이 있구나. 붓을 한 번 씻어 보아야겠다. 이번에는 내가 제일 좋아하는 빨간 풍선을 그려야지.</p> <p>바. 노란 풍선도 그려 볼까? (붓을 씻지 않은 채로) 노란 풍선이 아니라 주황 풍선이 되었네.</p> <p>사. 노란 해님, 초록 풀밭, 갈색 자동차, 빨간 풍선, 주황색 풍선. 그런데 파란 하늘이 없네.</p> <p>아. 하늘에 뭐가 더 있으면 좋을까? 그래 빨간 새 한 마리를 더 그려 주자 (붓을 씻지 않은 채로) 어! 이번엔 보라색 새가 되었네. 정말 신기하다.</p> <p>4. 동화를 마무리하고 유아들이 원하는 색을 그려 볼 수 있도록 한다.</p> <p>5. 다음 일과에서 아동들이 물감놀이를 할 수 있음을 알려 준다.</p>	참여증진	<p>2. 무당벌레를 유아들의 옷 위에 앉히고 질문을 한다. (“^^는 오늘 무슨 색깔 옷을 입고 왔지요?” 등)</p> <p>3. 다른 친구들의 대답을 듣고 나서 고, 박, 서에게 한 번 더 도구들의 이름과 용도를 물어 대답을 유도 한다(“**야, 이게 뭘까?”, “이 붓으로는 무엇을 할 수 있을까? 쓱쓱 그림을 그릴까?” 등).</p> <p>3. 고, 박, 서에게 색깔의 이름을 물어본다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 무당벌레를 유아들의 옷 위에 앉히고 질문을 한다. (“**는 오늘 주황색 옷을 입고 왔네? **처럼 주황색 옷 입은 친구는 누구일까?” 유아가 친구의 이름을 대답하거나 손가락으로 가리키면 무당벌레는 그 친구의 옷으로 날아가 앉는다.)</p> <p>4. 다른 친구들이 붓으로 선을 긋는 것을 시범 보이게 하고 선긋기를 따라하게 한다.</p>
	교수삽입	<p>4. 원하는 색깔의 이름을 물어보고 대답하면 “**색 주세요.”라고 말하도록 한다(고).</p> <p>4. 3가지 밑그림 중 원하는 것을 고르게 한 후 선택하면 “○○주세요.”라고 말하도록 한다(고).</p> <p>4. 물감 묻은 붓을 주고 선을 긋도록 돕는다(처음에는 시범을 보여주고, 손을 잡고 함께 그리기도 하고, 스스로 하도록 격려한다.) (고, 박).</p> <p>4. 원하는 색깔의 이름을 물어 손가락으로 가리켜 대답하게 한다(박).</p> <p>4. 3가지 밑그림 중 원하는 것을 선택하게 한 후 손가락으로 가리키면 준다(박).</p> <p>4. 그리기 원하는 것을 물어 의사소통 판에서 지적하여 대답하게 하고, 대답한 것의 밑그림을 준다(서).</p> <p>4. 원하는 색깔을 물어 그 색깔의 물감을 엄지와 검지를 이용하여 집어 올리게 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<p>♦ 미술영역이나 실외 영역에서 붓과 물감놀이를 할 수 있도록 한다.</p>	<p>♦ 미술영역이나 실외 영역, 또한 가정에서 붓 없이 손가락이나 손바닥, 발바닥에 물감을 묻혀 큰 도화지에 자유롭게 그림을 그리고, 선을 긋고, 색깔을 혼합하는 놀이를 한다.</p>	
주의사항	기타	
<p>♦ 자유선택활동 시간 전에 동화를 먼저 들려주면 자유선택활동 중 붓과 물감으로 그리기 활동을 계획할 수 있다.</p> <p>♦ 무당벌레가 아니라 유아들이 좋아하는 인형으로 활동을 할 수 있다.</p>	<p>♦ 유아들이 물통을 엮지르거나 물감을 함부로 뿌려서 수업이 진행이 방해받고 산만해지지 않도록 수업 전에 수업자료들을 잘 배치한다.</p>	



5월

## 나와 우리 가족




분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-5-1	역할	아기를 돌봐주세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>아기 업기, 우유 먹이기, 옷 입히기 등의 간단한 활동을 할 수 있도록 다른 친구들의 활동을 보고 따라할 수 있음</li> </ul>
3-5-2	미술	큰 종이에 내 몸을 그려 보아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>소집단 활동으로 진행하여 모둠 내의 아동들이 서로 재료를 나눠 쓰고 역할을 담당하여 말아 협동작품을 만들면서 상호작용이 활발히 일어날 수 있음</li> </ul>
3-5-3	언어	가족 이름을 말해 보세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들의 가족 사진을 언어 영역에 비치함으로써 엄마, 아빠와 같은 가족 명칭을 학습하는 데에 도움을 줄 수 있음</li> </ul>
3-5-4	수·조작	우리 가족은 ○명이에요	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신과 익숙한 가족 사진을 통해 수 세기를 학습할 수 있도록 함</li> <li>각 유아들의 가족사진을 이용하여 자료를 만들고 교실 내에서 사용하고 난 후에는 가정 연계 활동에 활용하도록 할 수 있음</li> </ul>
3-5-5	과학	여러 가지 맛이 있어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>몸 그리기가 어려움 경우 블록 등으로 몸을 따라 놓기 등으로 활동을 수정할 수 있음</li> </ul>
3-5-6	실외 활동	비누로 거품을 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 발달 수준의 유아들이 흥미롭게 참여할 수 있음</li> <li>비누나 비눗물을 먹지 않도록 주의하여 지도하여야 함</li> </ul>
3-5-7	이야기 나누기	나는 이럴 때 좋아요 나는 이럴 때 싫어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>감정을 표현하는 말을 알려줌으로써 기분이 나쁠 때 고집을 부리거나 성질 내기 등의 문제 행동을 보이는 유아가 대안적인 행동을 학습할 수 있도록 유도하는 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>

역할

3-5-1

## 아기를 돌봐주세요


활동목표	목표 수정		
<p>1. 엄마, 아빠가 되어 아기를 돌봐 주는 경험을 극놀이로 재현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 어린 동생을 위해 할 수 있는 일에 대하여 안다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;가족과 화목하게 지내기)</p>	활동목표	<p>2. 교사와 함께 사진을 보며 어린 동생을 위해 할 수 있는 일에 대한 이야기를 듣는다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(사) 친구에게 ‘안녕’이라고 말하며 손을 흔들 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 아기 인형에게 필요한 물건을 손가락으로 가리킬 수 있다.</p>
		서진우	<p>(언) “아기에게 뭐가 필요할까?”라는 질문에 필요한 물건을 의사소통판에서 지적할 수 있다. (사) 아기 인형을 보며 손을 흔들어 인사할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>아기 인형, 포대기, 우유병, 유모차, 가방, 작은 담요, 역할놀이용 의상 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아가 어린 동생을 돌보는 구체적인 모습이 담긴 사진카드(유모차를 밀어주는 사진, 장난감을 가지고 아기와 놀아주는 사진, 우유병을 들고 먹여 주는 사진 등)</li> </ul> <div data-bbox="884 1547 1145 1742" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 아기 인형을 준비하여 자유롭게 탐색 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기 아기 인형이 있네,</li> <li>• 아기야 안녕, 왜 혼자 있니? 엄마는 어디 가셨니?</li> </ul> </li> <li>2. 아기 인형에게 친근감을 표현하며 안아 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아기가 지금 배가 고픈가 봐, 어떻게 하지?</li> <li>• 아기가 울면 어떻게 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>3. 아기 인형을 업어 주고, 유모차에 태워 보살펴 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아기가 잠이 오는 것 같은데, 어떻게 하면 아기가 잠을 잘 수 있을까?</li> <li>• 아기를 업으려면 어떻게 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>4. 아기 인형을 보살피는 방법과 느낌에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 날씨도 좋은데 아이 데리고 산책을 하면 어떨까요?</li> </ul> </li> </ol> 	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1,2. 직접 아기 인형과 인사하고, 손을 잡아 보고, 안아 보도록 한다.</li> <li>3. 친구들의 활동을 보고 따라하도록 자연스럽게 유도한다.</li> <li>4. 사진 자료를 보여 주며 아기를 돌보는 방법에 대해 이야기를 하고 간단한 활동을 해 보게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 인형을 업고 가다가 다른 친구를 만나면 “안녕 ~ 엄마(아빠)”하고 인사를 하도록 촉진한다.</li> <li>3. 두 유아가 엄마와 아빠 역할을 맡아 서로 도와서 아기를 돌보게 한다(예: 엄마와 아빠가 함께 목욕을 시키기 등)</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나들이 가서 만난 것으로 상황을 설정하여 다른 친구들에게 손을 흔들며 인사하도록 지도한다(서).</li> <li>2. 교사가 “아기를 유모차에 태우려고 하는데, 유모차 어디 있니?”라고 질문하여, 박이 유모차를 손가락으로 가리키도록 지도한다(박).</li> <li>4. “아기와 함께 산책하려고 하는데 어떤 물건을 가지고 가고 싶니?”라는 질문에 원하는 물건을 가리키도록 지도한다(박).</li> <li>4. “아기와 함께 산책하려고 하는데 어떤 물건이 필요할까?”라는 질문에 필요한 물건을 의사소통판에서 가리키도록 지도한다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 자동차 타고 소풍 가기, 도시락 준비하기, 아기 목욕시키기 등 역할놀이와 연계하여 활동을 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 부모님과 함께 아기 인형 목욕 시키기 활동을 하며 아기를 목욕시킬 때 필요한 물건에 대해서 이야기를 나누게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 엄마 역할에만 집중하지 않고 아빠 역할에 대하여도 관심을 갖도록 상호작용을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ ‘아기’와 ‘동생’이라는 개념을 혼동하고 어려워할 수 있으므로 계속해서 개념과 관계를 잘 설명해 준다.</li> </ul>	



미술(자유선택활동)

3-5-2

# 큰 종이에 내 몸을 그려 보아요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 미술 도구를 활용하여 자신의 몸을 표현한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;조작 운동하기)</p> <p>2. 자신의 몸에 대하여 인식한다. (사회관계&gt;자기존중&gt;자신의 소중함을 알기)</p>	활동목표	<p>1. 색연필을 잡고 누워있는 친구의 몸을 따라 선을 그려 사람의 몸을 표현할 수 있다.</p> <p>1. 친구들이 그려준 자신의 몸 안에 원하는 천이나 종이를 붙여 자신의 몸을 표현한다.</p> <p>2. 자신의 몸이 머리, 가슴, 배, 팔, 다리로 구성되어 있고, 머리 부분에는 눈, 코, 입, 귀가 있음을 인식한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 작업에 필요한 물건을 "~ 줄래"라고 표현하여 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 색연필을 잡고 몸을 따라 선을 그을 수 있다.</p>
		박연경	<p>(소) 색연필을 바르게 잡고 선을 그을 수 있다.</p>
		서진우	<p>(언) "뭐줄까?"라는 질문에 원하는 자료를 의사소통판에서 지적할 수 있다.</p> <p>(소) 엄지와 검지를 이용하여 형겅이나 종이 등을 잡고, 자신의 몸이 그려진 선 안에 붙일 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 전지, 사인펜, 색연필, 색종이, 풀, 가위, 천 조각, 모루, 화지 등</p>	<p>◆ 사인펜과 색연필에 사용할 쓰기 보조도구(서)</p> <div data-bbox="829 1612 1197 1769">  </div>		




활동방법	방법 수정	
<p>1. 미술영역 바닥에 전지를 깔아 놓고 4부분을 테이프로 고정한다.</p> <p>2. 내 몸이 어떻게 생겼는지 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내 몸을 만져 보자, 내 코는 어떻게 생겼을까?</li> </ul> <p>3. 전지 위에 유아가 눕고, 교사와 친구들이 몸을 따라 선을 긋는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리, ○○의 몸을 함께 그려 보아요,</li> <li>• ○○가 누워 보자, ○○의 몸 가장자리를 손으로 만져 보자, 어떤 모양이니?</li> </ul> <p>4. 전지 위에 유아의 몸 가장자리를 본뜨다.</p> <p>5. 전지에 그려진 유아의 몸을 다양한 종류의 소품으로 꾸민다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자 ○○의 몸이 생겼네, 그런데 종이에 얼굴이 없네, 우리 함께 얼굴을 꾸며볼까?</li> </ul> <p>6. 벽에 게시하여 함께 감상한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○야, 친구들이 네 몸을 꾸며 주었네, 어떻게 보이니?</li> </ul> 	참여증진	<p>3. 그리기에 잘 참여할 수 없는 경우 누워 있는 역할을 함으로써 참여하게 한다.</p> <p>5. 교사가 붙여야 할 재료에 본드나 풀을 묻혀 주고 각 유아가 원하는 곳에 붙여 꾸미게 한다.</p> <p>3. 3~4명의 모둠으로 활동을 실시하되 모둠 내의 모든 유아들이 모두 각각 한 가지 이상의 역할을 정해서 담당하도록 지도한다.</p>
	상호작용증진	<p>2. “코코코”놀이를 하면서 친구와 짝을 이루어 서로의 몸을 가리키게 한다.</p> <p>3. 재료 바구니를 모둠별로 하나씩 주고 “~ 줄래”라고 말하면서 서로 필요한 재료를 주고받는 상호작용을 하게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 재료 바구니 가까이 있는 친구에게 “색연필(풀, 기타 필요한 물건) 줄래”라고 말하게 한다(고).</p> <p>3. 색연필을 잡고 몸을 따라 선을 긋도록 지도한다(고, 박).</p> <p>5. 그림을 꾸밀 때 먼저 풀을 보여주면서 “풀이 필요하면 의사소통판에서 ‘풀 주세요’를 가리키렴”하고 말한다. 진우가 스스로 요구하지 않으면 함께 손을 잡고 가리킨 후 풀을 준다(서).</p> <p>5. 소품을 붙일 때 엄지와 검지를 이용하여 형겅이나 종이 등을 잡고 붙일 수 있도록 지도한다, 이때 풀칠을 한 형겅이나 종이의 끝부분을 살짝 접어 진우가 손가락으로 잡을 수 있는 부분을 만들어 준다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 몸의 기능에 대하여 이야기 나누기를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 우리 몸이 그려진 그림책을 교사나 부모와 함께 보며 이야기 나누기를 한다.</li> <li>♦ 가정에서 가족들의 몸을 그리고 꾸며 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 물감 또는 천조각 등 작은 힘을 들이고 나타낸 효과가 클 수 있는 재료를 제공하고, 필요한 경우 2일에 걸쳐 진행하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 색연필을 잡고 선을 그을 때 지치지 않도록 부분적으로 참여하게 한다.</li> <li>♦ 색연필이나 풀과 같은 재료들을 입에 가져가지 않도록 주의해서 본다.</li> </ul>	

언어

3-5-3

# 가족 이름을 말해 보세요

<div>활동목표</div> <div>1. 가족의 이름을 읽어 본다. (의사소통&gt;읽기&gt;읽기에 흥미 가지기)</div> <div>2. 자신의 가족에 대해 말해 본다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;가족과 화목하게 지내기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 가족의 이름을 말한다(고). 1. 가족의 이름을 듣고, 사진을 가리킨다(박, 서). 2. 자신의 가족에 대해 듣는다.	
		고민정	(언) 교사를 모방하여 손가락으로 자신의 가족 수를 셀 수 있다.
		박연경	(인) 똑같은 글자끼리 모을 수 있다.
개별교수목표	서진우	(언) 가족 구성원의 이름을 듣고 의사소통판에서 해당되는 가족 구성원의 사진을 가리킬 수 있다. (인) 자신의 이름이 적힌 카드를 찾을 수 있다.	
	자료 수정		
<div>활동자료</div> <div>♦ 집에서 적어 온 가족의 이름 자료</div>	♦ 집에서 가져온 가족의 사진 자료		
	♦ 사진 자료에 붙일 이름 카드		
<div><div><div><div>이수정</div><div>허준</div><div>허정우</div></div></div></div>			


활동방법	방법 수정	
<p>1. 주말 동안 가정에서 유아의 가족 이름을 적어 오거나 적어 오지 못한 유아는 등하원 시에 교사가 부모님께 부탁하여 가족의 이름을 부모님이 적도록 한다.</p> <p>2. 유아가 준비한 자료를 함께 보며 가족의 이름을 읽는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○○, ○○○의 아빠 이름은 △△△, 엄마 이름은 □□□라고 적어 왔네요, ○○○의 동생 이름은 어디 있어요?</li> </ul> <p>3. 친구들이 적어온 가족의 이름을 같이 보며 같은 글자 찾기 놀이를 할 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○○의 아빠 이름에 혼자가 들어갔는데 △△△의 아빠 이름에도 똑 같이 혼자가 있구나,</li> </ul> <p>4. 유아들과 가족에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>△△△ 엄마도 △△△처럼 5살이었을 때 유치원을 다녔다고 알려 주셨구나, 어떤 유치원을 다녔었나요?</li> <li>□□□ 아빠는 일요일에 □□□랑 팔씨름을 했구나, 정말 재미있었겠다,</li> </ul>	참여증진	<p>2. 가족 사진 자료에 각 가족의 이름과 같은 이름 카드를 찾아서 붙이게 한다.(박)</p> <p>2. 좋아하는 친구가 곁에 앉게 자리를 배치하고 이름을 함께 읽어 주게 한다.(고, 서)</p> <p>3. 같은 성 찾기 놀이를 해 본다. 우리 집에서 나와 성이 같은 사람을 찾아보되 사진 자료에서 성을 제외한 다른 이름은 종이로 가려서 더 잘 집중할 수 있게 해준다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 가족의 이름에 같은 글자가 있는 친구와 짝을 지어 주어 친구와 함께 같은 글자를 연결해 보게 한다.</p> <p>3. 같은 성을 가진 친구끼리 재미있는 활동을 해 본다 (예: 이씨는 만세를 불러 보세요, 김씨끼리 안아주세요).</p>
	교수삽입	<p>4. 사진 자료를 보고 함께 가족의 수를 세어 본다. 이때 각 가족사진에 손가락 하나씩을 갖다 대어 보면서 손가락으로 수를 세어 본다(고).</p> <p>3. 이름 카드 중 성에 해당하는 부분만 잘라주고 친구들 중 같은 성을 가진 친구 것과 비교해서 똑같은 글자를 찾아본다(박).</p> <p>3. 진우의 이름카드를 주고 두 가지 이름 카드 중에서 같은 카드를 찾아보게 지도한다(서).</p> <p>4. 교사가 “너는 누가 제일 좋니?”, “오늘 누가 어린이 집에 데려다 주셨니?” 등 다양한 질문을 하고 의사소통판에서 가족 구성원의 사진을 가리켜서 답을 하게 함으로써 의사소통판을 이용하여 자연스럽게 의사소통을 하게 지도한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>엄마, 아빠와 함께 가족의 이름 적어 오기 활동</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 부모와 함께 가족사진 밑에 이름 카드를 붙여 보는 놀이를 한다. 어린이집에서 활동에 사용했던 이름 카드를 활용하면 더 좋다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>글자를 익히기 위한 활동이라기보다 가족의 이름이나 같은 성을 가진 가족의 특성 등에 관심을 갖게 활동을 운영한다.</li> </ul>	

수·조작

3-5-4

## 우리 가족은 ○명이에요


<div>활동목표</div> <p>1. 가족 구성원에 대해 알아본다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;가족과 화목하게 지내기)</p> <p>2. 수에 대한 개념을 경험한다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;수 개념 형성하기)</p>	목표 수정		
	활동목표	<p>1. 아빠, 엄마, 본인, 형제, 자매가 '가족' 이라는 것을 안다.</p> <p>2. 1, 2, 3, 4, 5라는 수를 경험한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(인) 손가락을 이용하여 다섯까지의 수를 셀 수 있다.</p>
		박연경	<p>(사) 이름을 부르면 손을 들어 반응할 수 있다.</p>
		서진우	<p>(소) 엄지와 검지를 이용하여 사진 자료를 잡을 수 있다</p>
<div>활동자료</div> <p>◆ 집 배경판, 가족 구성원 그림</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>① 종이에 집 그림을 그리고 우드락을 뒤에 댄다. 3~4개 정도 만든다.</p> <p>② ①을 투명시트지로 감싸고 찌찌이를 붙인다.</p> <p>③ 가족구성원 그림(아빠, 엄마, 할머니, 할아버지, 언니, 오빠, 동생, 아기 등)을 3~4장 정도 그린다. 이를 코팅한 후, 뒷면에 찌찌이를 붙인다.</p>	자료 수정		
	<p>◆ 가족구성원의 사진이나 그림으로 만든 카드</p> <p>◆ 1-5까지의 수 카드</p> <p>◆ 집 배경판에 수 카드와 그림 카드를 붙일 수 있도록 만들고 문을 만든다.</p> <p>◆ 잡기 쉽도록 수 카드와 그림 카드 뒤에 카드보다 작은 크기로 우드락을 대어 준다(서).</p> <div data-bbox="853 1556 1165 1747"> </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전에 집에서 가지고 온 가족 사진 등을 보며 유아가 자신의 가족을 소개하는 경험을 갖는다.</li> <li>2. 수·조작영역에 자료를 제공하고 유아와 탐색한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기에는 할머니도 있고, 아기도 있네, ○○네 집에도 아기가 있니?</li> <li>• 그럼 ○○네 집에 같이 살고 있는 가족은 누구니?</li> <li>• ○○네 가족을 이 집에 붙여 볼까?</li> </ul> </li> <li>3. 집 배경그림에 가족구성원 그림을 붙이고 가족 수를 세어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○네 집에는 몇 명이 사는 지 같이 세어 볼까? 하나, 둘, 셋, 넷, 네 명이 같이 사는구나,</li> </ul> </li> <li>4. 유아와 가족에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집에서 아버지는 주로 무엇을 하시니? 동생과는 어떻게 놀아주시니?</li> </ul> </li> </ol>	참여영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 흥미를 끌기 위해서 집 배경판에 문을 만들어 두고 “똑똑, 이 집에 누가 있나요? 누가 문을 열어 줄래요?”라고 말하면서 아이들이 직접 문을 열어 보게 한다.</li> <li>3. ‘곰 세 마리’노래를 개사하여 부르면서 손가락으로 가족의 수를 함께 세어 본다.(예: “진우네 가족이 한 집에 있어 아빠, 엄마, 서진우”).</li> <li>3. 집 배경판에 카드 자료를 붙이기 어려우면 붙여놓은 자료를 떼면서 가족 수를 세어 보게 한다(서).</li> </ol>
	상호작용영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 같은 점과 다른 점을 찾는 활동으로 진행하여 ‘장애’를 긍정적으로 수용할 수 있게 돕는다(예: 동생이 있는 유아, 가족 수가 같은 유아, 할머니가 있는 유아 등).</li> </ol> 
	교수전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 가족 사진 하나마다 손가락을 차례로 하나씩 대어 보면서 숫자를 세어 보게 한다(고).</li> <li>2. 집 배경판의 문을 열어볼 때 “누가 문을 열어 줄까요? 박연경! 연경이가 열어줄래?”라고 말한다. 이때 연경이가 손을 들어 대답할 수 있도록 교사가 시범을 보인다(박).</li> <li>3. 그림 자료 뒤에 우드락을 붙여둔 카드를 엄지와 검지로 잡아서 배경판에 붙이게 교사가 천천히 시범을 보인다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족구성원 그림으로 극놀이를 한다.</li> <li>♦ 활동을 하며 유아가 가족의 명칭에 대해서도 자연스럽게 경험할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 집에서 가족들과 앨범을 보면서 사진 속에 있는 가족의 수를 함께 세어 본다. 사진을 찍을 당시에 있었던 일, 장소, 그 당시 유아들의 나이 등을 이야기해주는 것도 좋다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 한 부모 가정의 유아가 있는 경우, 그 유아가 주목받지 않도록 한다. 또한 교사와 유아 모두 다양한 가족의 형태가 있음을 알고 편견을 갖지 않도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 수 세기를 학습하는 활동이라기보다는 생활 속에서 수를 경험하고 가족과 관련된 경험을 상기하기 위한 활동으로 진행한다.</li> </ul>	

과학

3-5-5

## 여러 가지 맛이 있어요

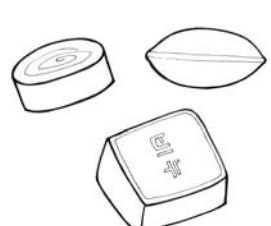
활동목표	목표 수정		
<p>1. 여러 가지 다양한 맛을 경험한다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt; 감각능력 기르기)</p> <p>2. 맛을 나타내는 단어를 언어로 표현해본다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동목표	<p>2. 음식에 따라 ‘달다’와 ‘짜다’라는 말을 구별해서 쓸 수 있다(고)</p> <p>2. 좋아하는 맛(음식)을 그림카드로 지적할 수 있다(서)</p>	
	개별교수목표	고민정	(언) 교사가 활동을 시작하기 전에 손가락을 보여 주면 “손가락 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 여러 가지 음식 중에 원하는 음식을 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다.
		서진우	(신) 손가락에 음식을 떠 놓으면 혼자서 먹을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>콩가루, 녹차 가루, 꿀, 레몬 등, 그릇, 쿠키호일, 손가락</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>‘꼭꼭 짹어 남남남’이라는 동화책을 함께 활용한다.</li> <li>맛의 차이가 분명한 재료들(예: 설탕과 소금 등)</li> <li>손가락 보조 도구(서)</li> </ul> 		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 각 재료를 그릇에 담은 후에 쿠키호일로 덮어 둔다.</li> <li>2. 유아를 상 주변에 앉히고 숟가락을 나누어 준다.</li> <li>3. 눈을 감은 유아에게 재료를 먹인 후, 그 느낌에 대해 유아와 이야기 나눈다. 이 때 유아의 개별 숟가락을 사용한다.</li> <li>4. 재료를 보며 미각 뿐 아니라 다양한 감각을 활용하여 탐색한다.</li> </ol> 	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동을 시작하면서 ‘꼭꼭 짹어 남남남’이라는 책을 읽어 주어 맛에 대한 경험과 표현에 흥미를 유발한다.</li> <li>4. 밀가루나 콩가루 등을 손가락으로 만져 보기, 체에 놓고 흔들어보기, 손바닥에 놓고 비벼 보기, 눈이 내리는 것처럼 뿌려 보기, 물에 녹여보고 맛 보기 등 다양한 방법으로 탐색하게 한다. 좋아하는 친구들과 함께 활동을 하면서 서로 다른 친구의 활동을 따라해 보게 할 수 있다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 친구들에게 숟가락을 나누어 주는 역할을 맡는다.</li> <li>3. 짹을 지어주어, 한 사람이 눈 감고 있으면 짹이 먹여주고 어떤 가루의 맛인지 가루를 지적해서 맞추는 게임을 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 교사가 숟가락을 들고 달라고 말을 할 때까지 잠시 기다린다. “숟가락 주세요”라고 말을 하지 않으면 “민정아, 숟가락 필요하면 ‘숟가락 주세요’해”라고 말해 준다(고).</li> <li>3. 두 가지 재료들을 차례로 맛보게 한 후 “어떤 거 먹을래?”하고 물어보고 손가락으로 가리켜 고르게 한다(박).</li> <li>3. 숟가락에 재료를 조금 올려주고 맛을 보게 한다. 숟가락을 잡기 쉽게 그릇에 살짝 걸쳐 둔다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 요리활동을 하면서 맛을 보고 냄새를 맡는 등 탐색을 할 수 있는 기회를 제공한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족과 간단한 요리 활동을 해 본다. 이때 소금, 설탕 등의 조미료를 조금씩 맛보게 하면서 ‘달다’, ‘짜다’ 라는 표현에 익숙해지도록 말해준다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아의 다양한 반응이 나오게 하기 위해서는 활동하기 전에 교사가 맛에 대한 다양한 어휘를 알아야 한다. 유아가 다양한 어휘를 경험할 수 있는 활동이 될수록 더 효과적이다.</li> <li>• 맛에 관련된 재료는 유통성있게 준비한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아가 특정한 맛이나 음식에 대해서 과민한 반응을 보일 수 있으므로 사전에 부모님에게 선호도나 먹으면 안 되는 음식에 대해서 정보를 얻도록 한다.</li> </ul>	


실외활동

3-5-6

## 비누로 거품을 만들어요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 비누를 탐색하고 특성을 경험해 본다. (자연탐구&gt;과학적 태도&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p> <p>2. 비누를 만지며 감각적 능력을 기른다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;감각능력 기르기)</p>	활동목표	1,2. 여러 가지 모양의 비누를 만지면서 느낌을 탐색해 본다.	
	개별교수목표	고민정	(언) “비누 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) “뭐 줄까?”라는 질문에 비누를 손가락으로 가리키며 요구할 수 있다.
		서진우	(인) 자신의 이름이 쓰여진 수건 곁에서 수건을 찾을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 작은 비누조각, 작은 욕조, 작업용 앞치마</p>	<p>◆ 여러 가지 모양과 크기의 비누</p> 		

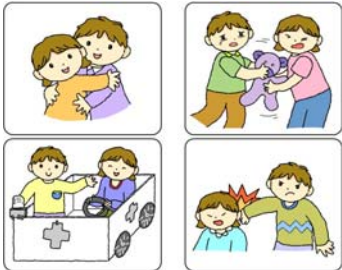
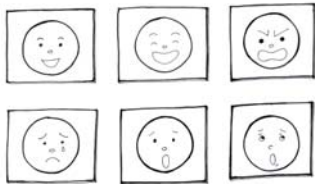



활동방법	방법 수정	
<p>1. 실외에서 유아에게 비누를 나눠 주고 만진 느낌에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수수께끼를 낼 테니까 한번 맞춰 볼래? 손을 씻을 때 쓰는 거란다,</li> <li>• 비누를 만져보니 느낌이 어떠니?</li> </ul> <p>2. 유아에게 작업용 앞치마를 입히고 작은 욕조에 물을 담아 비누를 탐색할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물에 비누를 담가 보니 어떻게 되었니?</li> <li>• 비누를 손으로 문지르니 어떻게 되었니?</li> <li>• 거품을 많이 내려면 어떻게 하면 좋을까?</li> <li>• 물의 색깔이 어떻게 변했니?</li> </ul>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘손씻기송’과 율동을 통해 흥미를 유발하여 이야기를 나누는 시간에도 열심히 듣도록 한다.</li> <li>2. 물 속에 담겨 있는 비누를 잡는 놀이를 통해 활동에 참여하도록 한다.</li> <li>2. 여러 가지 모양의 비누 중에서 갖고 싶은 비누를 고르도록 기회를 준다.</li> </ol>
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 비누를 떨어뜨리지 않고 옆 사람에게 옮겨주는 게임을 하여 옆 친구와 상호작용을 유도한다.</li> <li>2. 물 속 손을 넣어서 함께 비누 잡기 놀이를 한다.</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 한 명씩 차례로 비누를 나누어 주다가 잊은 척하면서 차례를 건너뛰어 다음 차례인 유아에게 비누를 나누어 준다. 민정이가 스스로 비누를 달라고 하지 않으면 “어, 민정이에게 비누를 안 주었네. 민정아 ‘비누 주세요’해야지”하고 말한다(고).</li> <li>1. 비누를 나눠줄 때, 비누와 다른 물건(예: 수건)을 보여주며 “뭐 줄까?”라고 물어본다. 반응을 하지 않으면 교사가 시범을 보인 후 비누를 준다(박).</li> <li>2. 활동이 끝나고 손을 씻은 후 수건에 닦을 때 “진우야, 네 이름이 적힌 수건걸이의 수건을 사용하렴.” 하고 말하여 자신의 이름이 적힌 수건걸이의 수건을 사용하도록 촉진한다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비누를 이용해 자신의 양말이나 손수건 등을 빨아 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 거품목욕을 하면서 놀도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 갈아 입을 옷을 미리 준비하여 유아가 옷이 젖는 것 때문에 활동에 적극적으로 참여하지 못하는 것을 방지한다.</li> <li>• 비누 묻은 손으로 눈을 비비지 않도록 안내해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비누 묻은 손으로 눈을 비비거나, 입에 넣지 않도록 주의해서 지켜보도록 한다.</li> <li>• 혼자서 비누를 잡는 데 어려움을 보이고, 당황해 하면 독립적인 활동을 강요하지 말고 도움을 주어 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 한다(서).</li> </ul>	

이야기나누기

3-5-7

나는 이럴 때 좋아요,  
나는 이럴 때 싫어요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 자신의 감정을 알고 표현할 수 있다. (사회적 관계&gt;정서인식과 조절&gt; 자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p> <p>2. 상황에 적절한 말을 할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;상황에 맞는 언어 사용하기)</p>	활동목표	<p>1. 표정 그림을 보면서 감정에 대하여 표현한다. 2. 상황 그림을 보면서 감정에 대하여 표현한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사한다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 손을 들어 대답한다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 그림 카드를 잡을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 가지 상황 그림 자료, 표정 막대 인형</p> <div data-bbox="269 1503 612 1771">  </div>	<p>◆ 표정 그림이나 상황 그림을 붙여서 만든 주사위 ◆ 각각의 상황에 붙일 수 있는 간단한 표정 그림</p> <div data-bbox="858 1498 1174 1680">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들과 집단 활동 시간에 둘러 앉는다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 정리하는 모습을 보았는데, 어떤 친구의 표정이 좋지 않았어요, 정리하려고 하는 물건을 친구가 가져가 버렸거든요, 친구들이라면 이럴 때 어떤 기분이 들까요?</li> </ul> </li> <li>2. 기분이 좋았거나 나빴던 경험들을 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구 때문에 기분이 좋았던 일이 있니?</li> </ul> </li> <li>3. 몇 가지 상황 그림을 보면서 상황에 따른 느낌을 표현한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 그림 속의 친구는 무엇을 하고 있니? 기분이 어떨까?</li> <li>• 왜 그런 기분이 들었을까?</li> <li>• 그럼, 이럴 때는 어떻게 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>4. 상황에 따른 감정을 느끼고 표현하는 것의 필요성에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기분이 나쁜 것을 어떻게 알 수 있을까?</li> <li>• 친구가 기분이 좋지 않을 때 뭐라고 말하면 좋을까?</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “** 달려와, ## 달려와 돌이서 달려가다 부딪혔대요. 너 때문이야, 너 때문이야 돌이는 화가 나서 씹씹” 노래를 변형해서 부르면서 흥미를 유발한다.</li> <li>2. 상황 그림이나 표정 그림을 붙여서 만든 큰 주사위를 던져서 나온 그림에 대하여 이야기 나눈다.</li> <li>3. 상황그림에 알맞은 표정을 지어 본다(고,박). 표정그림을 보면서 표정을 따라서 지어 본다(서).</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 짝과 함께 울동을 하면서 노래 부른다.</li> <li>2. 짝과 함께 나와서, 한 사람이 표정 주사위를 던지면, 다른 한 사람은 표정에 알맞은 상황 그림을 찾는다.</li> <li>3. 짝과 함께, 한 사람이 상황 주사위를 던지면, 한 사람은 상황에 알맞은 표정 그림을 찾는다.</li> </ol> 
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 친구를 만나는 그림과 손을 흔들며 인사하는 그림과 그냥 지나치는 그림을 보여주며 어떻게 해야 할 그림으로 고르도록 한다. 그림을 고르고 난 후에는 같이 손을 흔들며 인사를 해본다. (고).</li> <li>3. 교사가 “연경아”라고 이름을 부르면서 손을 드는 시범을 보인다(박).</li> <li>3. 교사가 “진우는 어떤 카드를 친구들에게 보여줄래?”라고 말하면 엄지와 검지로 카드를 잡아서 교사에게 주게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들에게 제시할 상황을 다양하게 만들어 활동을 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할놀이를 통하여 상황을 표현하는 놀이를 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상황에 적합한 언어를 가르치려고 교사가 나서서 말하기보다 유아들이 생각할 수 있는 시간을 제공하여 스스로 생각하는 기회를 주도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들이 주사위 던지는 활동에만 집중하여 본 수업의 내용이 전달되는 것이 소홀해지지 않도록 주의를 기울인다.</li> </ul>	



6월

동물

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-6-1	쌓기	벽돌 블록으로 토끼 굴을 꾸며 보아요	♦ 쌓기 놀이와 역할놀이를 연계하여 활동함으로써 다양한 상호작용을 촉진할 수 있는 활동임
3-6-2	역할	‘원숭이와 모자장수’ 동극	♦ 말을 하지 못하더라도 간단한 동작을 하도록 교사나 친구가 시범을 보임으로써 동극에 참여하도록 유도할 수 있음
3-6-3	미술	동물원에서 본 동물을 큰 종이에 그려요	♦ 동물 모양을 그림으로 잘 나타내지 못하더라도 큰 종이에 자유롭게 큰 동물을 표현하는 활동으로 구성할 수 있음
3-6-4	언어	큰 동물 소리, 작은 동물 소리	♦ 동물의 크기와 소리의 크기를 함께 비교함으로써 ‘크다/작다’의 개념을 다감각적으로 학습할 수 있도록 하는 활동임
3-6-5	수·조작	동물을 기차에 태워요	♦ 수세기 외에도 일대일 대응, 소근육 조작, 동물의 이름 알기 등을 가르치기 위한 활동으로 응용할 수 있음
3-6-6	음률	바다 속 동물이 되어요	♦ 유아들이 골고루 모델이 되도록 하고 다른 친구들의 표현을 따라해 보도록 함으로써 자연스럽게 ‘모방기술’을 연습할 수 있음
3-6-7	음악	고요한 밤 흰쥐	♦ 활동을 하고 난 후에 실외에서의 자유놀이 등에서도 게임 활동을 적용할 수 있음
3-6-8	기본 생활 습관	음식물 먹고 “잘 먹었습니다” 인사하기	♦ 식사 시간에 할 수 있는 다양한 인사말을 소개하는 활동으로 활용가능함

쌓기

3-6-1

## 벽돌 블록으로 토끼 굴을 꾸며 보아요

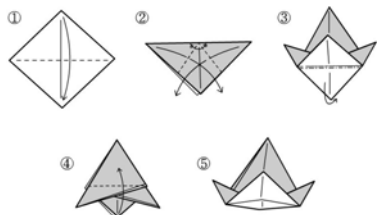

활동목표		목표 수정	
<p><b>1. 동물이 사는 곳을 블록으로 꾸미고 역할극으로 경험한다.</b> (예술경험&gt;심미적 표현&gt;가작화 요소 탐색하기)</p> <p><b>2. 토끼의 생활에 대하여 알아본다.</b> (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	<b>활동목표</b>	<p>1. 블록을 쌓아서 간단한 형태를 만들 수 있다. 1,2. 역할놀이를 통해 토끼 흉내를 낼 수 있다.</p>	
	<b>고민정</b>	<p>(언) “~ 주세요”하고 말하여 원하는 물건을 요구할 수 있다 (소) 색연필을 잡고 선을 그려 풀 그림을 꾸밀 수 있다</p>	
	<b>박연경</b>	<p>(언) 원하는 것을 손가락으로 가리킬 수 있다 (사) 이름을 부르면 쳐다볼 수 있다</p>	
	<b>서진우</b>	<p>(소) 엄지와 검지를 이용하여 물건을 잡을 수 있다.</p>	
활동자료		자료 수정	
<ul style="list-style-type: none"> <li>벽돌 블록</li> <li>숲속 나무 소품</li> <li>다양한 토끼 인형류</li> <li>종이</li> <li>크레파스</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>크레파스를 부러뜨리지 않고 잘 쥐고 쓸 수 있도록 하기 위한 보조 도구(서).</li> </ul> <div data-bbox="831 1518 1193 1702" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>풀 그림을 그리는 동안 종이를 책상 등에 고정시킬 수 있도록 하기 위한 투명 테이프(고, 서).</li> </ul>	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 쌓기놀이 영역에 토끼와 토끼가 사는 숲속 사진을 게시해 주고 토끼 인형으로 유아가 관심을 갖도록 한다.</li> <li>2. 벽돌 블록을 이용하여 토끼 굴을 꾸민다.</li> <li>3. 종이에 크레파스를 이용하여 숲속 그림 또는 풀 그림을 그려서 토끼 굴에 장식한다.</li> <li>4. 토끼 인형으로 토끼집 놀이를 진행한다.</li> </ol>	참조사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 좋아하는 친구와 짝이 되어 토끼 굴을 꾸미도록 한다.</li> <li>3. 종이가 움직이지 않도록 종이를 투명테이프로 책상에 고정시킨다(고, 서).</li> <li>3. 보조 도구를 이용하여 크레파스를 사용할 수 있게 도와준다.</li> </ol>
	장려장 예시	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 둘이서 짝이 되어 토끼 굴을 쌓도록 한다. 이때 한명씩 역할을 나누어 준다(예; 한 명은 쌓기, 한 명은 벽돌 나르기/한 명씩 번갈아가며 쌓기 등).</li> <li>3. 그림으로 장식할 때 민정이, 연경이, 진우에게 투명 테이프나 풀통을 주고 친구들이 달라고 말하면 나눠 주도록 한다.</li> <li>3. 크레파스를 색깔별로 통에 정리해서 책상 위에 두고 필요한 사람은 통 가까이에 있는 친구에게 건네달라고 말하도록 영역의 규칙을 정한다.</li> <li>4. 토끼 가족의 역할을 나누도록 도와주고 친구가 하는 행동을 따라해 보도록 한다(예; 당근 먹는 흉내, 등).</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 토끼 인형(벽돌 블록)을 보여주고 5 초간 기다려준 후 “뭐 좋까?”하고 물어본다. 대답하지 않으면 “토끼(벽돌 블록) 주세요”하고 시범을 보인다(고).</li> <li>1. 토끼 인형을 여러 개 보여 주고 “어떤 토끼 할래?”하고 물어보고 손가락으로 가리키도록 시범을 보인다(박).</li> <li>1. 누가 토끼 굴 만들기를 할지 물어보면서 “연경아 너도 토끼 굴 만들래?”하고 불러 교사의 눈을 쳐다 보도록 지도한다(박).</li> <li>3. 쪽쪽 선을 그어 풀을 그리도록 교사가 시범을 보이고 따라해 보도록 가르친다(고).</li> <li>3. 그림을 다 그린 후 크레파스를 엄지와 검지로 쥐어 크레파스 통에 정리하도록 시범을 보이고 해 보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>토끼의 저녁식사놀이, 토끼의 놀이터 놀이, 토끼의 학교 놀이 등 역할 놀이와 연계하여 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정이나 어린이집에서 동물원 방문을 한다. 이때 미리 당근을 가지고 가서 토끼에게 직접 먹이를 주는 경험을 하게 하고 토끼의 먹이에 대해 알 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 토끼에 대하여 관심이 고조되었을 때 활동을 진행해야 효과적이다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>활동이 산만해지지 않도록 블록 쌓기, 풀이나 숲 그림 그리기, 역할놀이 등을 적절히 가감하여 활동을 구성한다.</li> </ul>	

역할

3-6-2

## '원숭이와 모자장수' 동극

활동목표	목표 수정		
1. 동극 역할에 참여하여 즐긴다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기) 2. 간단한 문장을 듣고 이를 기억하여 말한다. (의사소통>듣기>이야기 듣고 이해하기)	활동목표	1. 동극 역할에 참여하여 즐긴다. 2. 간단한 말이나 행동을 모방한다.	
	개별교수목표	고민정	(연) 모자 장수 역할을 맡아 “모자 쥐”라고 말할 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 쳐다볼 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 모자를 잡고 머리에 쓸 수 있다.
활동자료	자료 수정		
◆ 모자 만들 소포 용지(50*50cm) ◆ 크레파스 ◆ 숲속 배경 그림 등  <만드는 방법>  	◆ 원숭이와 모자장수 그림이 그려진 목걸이  		

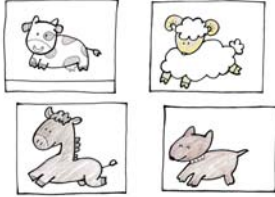




활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들과 역할놀이 영역에서 동극에 나오는 이야기를 듣는다.</li> <li>2. 등장하는 인물의 배역을 정한다.</li> <li>3. 배역에 따라 준비할 소품에 대하여 알아본다.</li> <li>4. 교사가 불러 주는 대사를 따라 역할을 수행한다.</li> </ol>	참여초진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 각자 맡은 배역을 알 수 있도록 원숭이와 모자장수 그림이 그려진 목걸이를 한다.</li> <li>3,4. 배역을 정할 때 더 적극적으로 참여할 수 있도록 주인공인 모자 장수 역할을 하게 하고 대사를 알려준다(고).</li> </ol>
	상호작용영초진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘날 따라해 봐요 요렇게’ 노래를 부르면서 흉내를 잘 내는 원숭이의 특성에 대해 간단히 이야기한다. 이때 한 친구가 앞에 나와서 행동하면 다른 친구들이 원숭이가 되어 따라하게 해 본다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 동물원 놀이를 하면서 대장 원숭이를 정하고 다른 원숭이들이 모두 대장 원숭이를 흉내 내는 놀이를 한다.</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 각각의 역할에 대해 배역을 정하면서 “모자 장수 누가 할래?”하고 묻고 연경이에게 “연경아, 모자장수 누가 할까? 연경이가 할까?”라고 묻는다. 이때 연경이가 교사를 쳐다보도록 촉진한다(박).</li> <li>4. 다른 친구들의 동극을 한 번 보게 한 후 모자 장수의 역할을 맡아 “내 모자 쥐”라고 말하도록 한다(고).</li> <li>3,4. 역할에 따라 모자를 두 손의 엄지와 검지로 쥐게 하고 머리에 쓰도록 가르친다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술영역에서 유아가 모자를 직접 접은 후 꾸며서 동극에 활용한다.</li> <li>• 언어영역에서 막대 동화 활동으로 연계하여 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘동극’에 대해 이해할 수 있도록 연극을 관람해본다.</li> <li>• ‘날 따라해 봐요’ 노래를 부르며 따라하기 놀이를 함께 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언어영역에 원숭이와 모자장수 동화책을 제공하여 유아들이 동화내용에 익숙하도록 한 후 동극을 실시하는 것이 효과적이다.</li> <li>• 원숭이의 숫자를 제한하지 않고 희망하는 유아들이 모두 참여하여 동극을 진행하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘따라하기’가 즐거운 놀이 활동이 될 수 있도록 다양하고 재미있는 행동을 할 수 있도록 허용해준다(예; 원숭이처럼 걷기, 원숭이처럼 소리내기).</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

3-6-3

# 동물원에서 본 동물을 큰 종이에 그려요


활동목표		목표 수정	
<b>1. 다양한 동물을 여러 가지 재료로 표현한다.</b> (예술경험>예술적 표현>여러 가지 미술재료 사용하기) <b>2. 동물들의 기본 특성에 관심을 가진다.</b> (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기)	<b>활동목표</b>	1. 친구들과 협동하여 동물을 그려 본다. 1. 여러 가지 재료로 동물을 그려 본다. 2. 동물들의 기본 특성에 관심을 가진다.	
	<b>고민정</b>	(소) 크레파스를 잡고 선을 그려서 나무, 땀 등을 표현할 수 있다.	
	<b>개별교수목표</b>	<b>박연경</b> (인) 크레파스, 유성펜을 각각의 통에 분류하여 정리할 수 있다. (소) 크레파스를 바르게 잡고 그림을 그릴 수 있다.	
		<b>서진우</b>	(인) 교사나 친구가 작품에 이름을 써 주면 자신의 이름을 찾을 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 크레파스를 정리할 수 있다.
활동자료		자료 수정	
<ul style="list-style-type: none"> <li>전지 종이</li> <li>크레파스</li> <li>색종이</li> <li>나뭇가지</li> <li>나뭇잎</li> <li>비닐종이</li> <li>유성펜</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 동물 사진이나 그림 카드</li> <li>투명 테이프</li> </ul> <div>  </div>	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 보육실 방바닥에 전지를 깔아 놓고 유아들이 관심을 갖도록 한다.</li> <li>2. 유아들과 동물원에서 보았던 동물에 대하여 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 동물을 전지에 그리거나 꾸미는 작업을 한다.</li> <li>4. 미술영역의 벽에 걸어 두고 감상한다.</li> </ol> <div data-bbox="261 792 620 1043">  </div> <div data-bbox="261 1102 624 1352">  </div>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동에 대해 관심을 가지며 무엇을 해야 하는지 알 수 있도록 동물 사진이나 그림을 벽에 붙여 두거나 완성된 작품을 벽에 게시해 둔다.</li> <li>3. 전지가 움직이지 않도록 보육실 바닥에 투명테이프로 고정시킨다.</li> <li>3. 유아들의 다툼을 방지하고 적절하게 활동할 수 있도록 2-3명의 모둠으로 작업하게 한다.</li> <li>3. 친구들의 활동에 관심을 갖고 이를 모방할 수 있도록 “민우는 코끼리를 그렸구나”하고 친구의 활동을 칭찬하거나 설명해 준다.</li> </ol>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 모둠 내의 모든 유아들이 협력해서 작업할 수 있도록 각각의 역할을 정한다. 이때 모두가 한 가지 이상의 역할을 맡도록 교사가 적합한 역할을 제안해 준다(예; 형태를 잘 그리지 못하는 유아는 하늘 색 칠하기, 점을 찍거나 마구 꼬적이는 유아들은 벌레나 뱀을 표현하게 하기).</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 크레파스로 선이나 간단한 형태를 그릴 수 있도록 같은 모둠의 친구의 그림을 모방하게 한다(고).</li> <li>3. 크레파스를 바르게 잡도록 교사가 잡는 방법을 시범보이고 크레파스를 바르게 잡고 그림을 그릴 때마다 칭찬을 해 준다(박).</li> <li>3. 작업이 끝난 후 크레파스와 유성펜을 각각의 통에 나누어 정리하도록 가르친다(박).</li> <li>3. 엄지와 검지로 크레파스를 잡아서 크레파스 통에 정리하게 한다(서).</li> <li>4. 작품을 완성한 후 각 작품마다 모둠에 있는 유아들의 이름을 쓰게 하고 자신의 이름을 찾아보게 한다(서).</li> </ol>
<div data-bbox="244 1413 371 1462"> <b>확장활동</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 동물원에서 경험한 내용과 합동으로 그린 그림을 감상한 이야기를 교사가 적어 준다.</li> </ul>	가정 연계 및 일반화	
<div data-bbox="244 1608 371 1657"> <b>주의사항</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 방바닥에 붙인 종이가 찢어지지 않도록 유아들의 동선을 조절한다.</li> </ul>	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 현장학습으로 동물원에 가서 찍은 사진이나 동영상들을 보여주며 동물의 특성에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 장애 유아가 활동에 적절하게 참여할 수 있도록 모두가 작품을 만드는데 기여해야 한다는 것을 강조하고 친구들이 적절한 역할을 생각해 내도록 돕는다.</li> </ul>	

언어

3-6-4

## 큰 동물 소리, 작은 동물 소리

<div>활동목표</div> <div>1. 동물의 크기를 대략적으로 비교한다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</div> <div>2. 목소리의 크기를 조절하며 이야기를 한다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;감각기관 활용하기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 큰 동물과 작은 동물의 그림을 보고 비교하여 ‘크다/작다’를 지적할 수 있다. 2. 큰 동물을 보면 큰북 소리, 작은 동물을 보면 작은 북 소리를 낼 수 있다(박).	
	개별교수목표	고민정	(언) 동물 그림을 보여주고 선택하게 하면 “~ 주세요”라고 말하며 좋아하는 동물 그림을 요구할 수 있다. (사) 같은 동물 그림을 가진 친구와 인사하는 흉내를 낼 수 있다.
		박연경	(언) 큰 북과 작은 북을 보여 주고 선택하도록 하면 원하는 것을 손가락으로 가리킬 수 있다.
서진우		(언) “뭐 줄까”라고 물으면 원하는 동물 그림을 의사소통판에서 골라 지적할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 큰 동물과 작은 동물이 한 면에 각각 그려진 부채 8개~10개 (큰 동물과 작은 동물의 예: 코끼리-생쥐, 고래-금붕어, 사자-토끼 등)</div>	자료 수정		
	<div>◆ 큰북과 작은북 (또는 작은 북과 소고/소고와 캐스터네츠 등 소리의 크기가 다른 두 가지 타악기)</div> <div></div> <div>◆ 녹음기 ◆ 녹음할 수 있는 테이프</div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동물들이 그려진 부채를 언어 영역에 준비해 둔다.</li> <li>2. 어떤 동물들이 있는지 살펴보고 유아들이 좋아하는 동물에 대해서도 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 동물들의 크기가 어떨지 상상해 보고 부채의 양면에 있는 동물의 크기를 비교해 보도록 한다.</li> <li>4. 큰 동물과 작은 동물의 소리에 대해서 비교해 보고 유아가 큰소리와 작은 소리를 조절하며 말해 볼 수 있도록 교사가 부채에 있는 동물의 크기에 따라 말을 해 본다.</li> <li>5. 유아들이 동물에 따라 자유롭게 이야기를 해 볼 수 있도록 교사가 동물의 흉내를 내며 이야기를 구성해 본다.</li> </ol>	참여준진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 동물 그림을 나란히 보여주어 크기를 시각적으로 비교할 수 있게 해준다.</li> <li>4,5. 동물 그림을 보여주면서 큰 동물은 큰북 소리, 작은 동물은 작은북 소리로 표현해준다. 교사가 큰 동물을 보여 주면 큰 소리가 나는 악기를 작은 동물을 보여 주면 작은 소리가 나는 악기를 두드려 보게 한다(박, 서).</li> <li>5. 교사가 보여 주는 그림에 따라 목소리를 조절해서 말을 하게 하고 그 소리를 녹음해 준다. 목소리의 크기를 잘 조절하지 못하더라도 녹음한 소리를 다시 들려줄 때 볼륨을 조절해서 들려준다. 자신의 목소리가 들리면 훨씬 더 잘 집중하여 들을 수 있다(고).</li> </ol>
	상대적영역진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 자기가 좋아하는 동물 부채를 고르게 하고 같은 동물 부채를 고른 친구들은 같이 모이거나 서로 부채로 인사하는 흉내를 내 본다.</li> <li>5. 한 친구가 동물 그림을 보여 주면 다른 친구는 소리를 내게 한다.</li> <li>5. 녹음된 소리를 듣고 누구의 목소리인지 찾아보게 한다(고, 서).</li> </ol>
확장활동	교수삽입	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동물 흉내를 내며 역할이나 쌓기 놀이영역에서 상상놀이를 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 교사가 동물 그림을 보여 주고 “어떤 동물 할래?”라고 묻은 뒤 잠시 기다려 준다. “~ 주세요”라고 말하지 않으면 친구에게 먼저 선택하게 하여 모델이 되게 한다(고).</li> <li>2. 같은 동물 그림을 고른 친구끼리 서로 인사를 하게 하고 교사가 시범을 보인다(고).</li> <li>4. 큰북과 작은북을 보여 주고 “어느 것 할래?”라고 물어본다(박).</li> <li>2. “뭐 줄까”라고 물으면 원하는 동물 그림을 의사소통판에서 골라 가리키도록 5초간 기다려 준다. 고르지 못하면 부채를 보고 고르게 한 후 의사소통판에서 해당하는 그림을 가리키도록 말해 준다(서).</li> </ol>	
주의사항	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동물 부채를 갖고 돌아다니지 않고 언어영역에서 활동을 할 수 있도록 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기 나누기나 다른 시간에서도 “호랑이 소리(예:큰소리로 대답할 때!)” “금붕어 소리(예:조용히 해야할 때!)”라고 말하면서 주의 집중을 유도한다.</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 크기를 소리의 크기와 연관시켜 비교하고 이해할 수 있게 하여 크기 비교 개념 학습을 다감각적으로 돕는다.</li> </ul>	

수·조작

3-6-5

## 동물을 기차에 태워요

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 여러 가지 동물에 대해 알아본다. (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기) 2. 동물의 생김새를 구분하여 같은 모양을 짝지어 본다. (자연탐구>수학적 탐구>자료 수집과 분석하기)	<b>활동목표</b>  1. 여러 가지 동물의 모양을 보고 무슨 동물인지 말할 수 있다(고) 2. 동물 카드의 모양을 보고 같은 모양의 그림자를 찾을 수 있다.
	<b>고민점</b>  (언) “카드 주세요”라고 요구할 수 있다. (사) 친구가 카드를 건네주면 “고마워”라고 말할 수 있다. (인) 다섯 손가락을 펴서 나이를 표현할 수 있다.
	<b>박연경</b>  (인) 각기 다른 모양의 3가지 동물의 그림자를 찾아 붙일 수 있다.
	<b>서진우</b>  (소) 엄지와 검지를 이용하여 카드를 잡을 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>동물 그림자가 있는 기차</li> <li>동물 그림 카드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동물 그림의 뒷면에 그림보다 작은 크기의 우드락을 붙여 주어 바닥에 놓여있는 카드를 집거나 카드를 잡고 붙이기 쉽게 해 준다.</li> </ul>

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 수·조작영역 벽에 기차 그림을 붙인다.</li> <li>2. 기차 각 칸 속에 있는 동물 그림자와 같은 모양의 동물을 찾아 붙여 보도록 한다.</li> <li>3. 동물에 대한 유아의 사전 경험, 동물의 특징 등을 이야기 나눈다.</li> </ol> 	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 동물 카드를 그림자에 맞게 붙일 수 있는 친구가 먼저 시범을 보이게 하고 “친구처럼 해 봐”라고 기회를 준다.</li> <li>2. 동물 카드를 잘 잡을 수 있도록 카드를 하나씩 친구에게 주고 엄지와 검지로 정확히 잡은 다음 붙이도록 지도한다(서).</li> </ol>
<b>확장활동</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 그림동화책 ‘누구 그림자일까?’를 보며 다양하고 창의적인 생각을 할 수 있는 기회를 준다.</li> </ul> 	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 두 명의 유아가 번갈아 가며 카드를 붙이도록 규칙을 정한다.</li> <li>2. 그림자 찾기를 잘 할 수 있는 유아는 역무원이 되고 그림자 찾기를 잘 못하는 유아는 승객이 된다. 역무원이 된 유아가 “여기 타세요”라고 말하면서 각 그림 카드를 붙일 자리를 알려 주게 한다(고, 박).</li> </ol>
<b>주의사항</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 교사는 유아와 상호작용할 때, 동물의 특징을 유아가 인식할 수 있도록 한다.</li> <li>◆ 유아가 다양한 생각을 할 수 있도록 자유롭게 해 준다. 예) “뽀이 타고 있던 기차였는데, ○○는 기린을 태우고 싶구나.”</li> </ul>	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 교사가 카드를 일부러 하나씩만 준다. 하나를 붙이고 난 후에는 달라고 할 때까지 5초간 기다리고 요구하지 않으면 “카드 주세요”하고 말하도록 가르친다(고).</li> <li>2. 카드통을 조금 떨어진 친구 옆에 두고 민정에게 “동물 카드가 멀리 있네. ‘친구야 카드 좀 출래?’라고 말하렴”하고 촉진한다(고).</li> <li>2. 기차에 카드 5개를 붙이고 민정과 함께 세어 본 다음 “민정아 카드 몇 개 붙었니? 민정이 나이랑 똑같은데...”라고 말하고 민정이 다섯 손가락을 펴 보이도록 기회를 준다(고).</li> <li>2. 동물 카드 3개를 동시에 주고 “그림자를 찾아보자”라고 말한다. 3가지 다른 동물의 모양을 보고 각각의 그림자를 구별해서 붙일 수 있게 한다(박).</li> <li>2. 기차에 붙인 카드를 엄지와 검지로 떼어 통에 정리하게 한다(서).</li> </ol>
	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 교구장 등에도 교구 모양의 ‘그림자’를 붙여두고 형태를 인지하여 그림자를 찾아 정리할 수 있는 기회를 자주 준다.</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 차분하게 활동할 수 있도록 영역 내 유아의 수를 적절하게 조절한다.</li> <li>◆ 친구가 그림자 찾기를 돕도록 할 때에는 ‘가르치는 역할’이 아니라 놀이처럼 활동할 수 있게 돕는다.</li> </ul>	


음률

3-6-6

바다 속 동물이 되어요

<div>활동목표</div> <div>1. 동물의 움직임을 탐색한다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;움직임과 춤 탐색하기)</div> <div>2 바다 속 생물의 움직임에 대하여 관심을 가진다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 여러 가지 동물의 움직임을 흉내내 본다. 2. 바다 속 생물의 움직임을 관찰해본다.	
	개별교수목표	고민정	(사) 친구를 만났을 때 손을 흔들며 인사할 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 쳐다보며 손을 들 수 있다.
서진우		(대) 동물 흉내를 내면서 다양한 방법으로 걸을 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>♦ 스카프</div> <div>♦ 바다 속 화분</div> <div>♦ 진주 조개잡이 음악테이프</div>	자료 수정		
	♦ 동물 카드로 만든 목걸이 ♦ 다양한 바닷 속 동물의 느낌을 나타내는 음악 편집 테이프		



<div>활동방법</div> <div><div>1. 바다 속 동물이 나온 화보를 음 를 영역에 게시하고 진주 조개잡 이 음악을 틀어 놓는다.</div><div>2. 유아들과 바다 속에 사는 동물들 에 대하여 이야기를 나눈다.</div><div>3. 바다 속 동물의 움직임에 대하여 이야기를 나눈다.</div><div>4. 음악을 들으며 바다 속 동물이 되어 소품을 가지고 몸으로 표현 한다.</div></div>	<div>방법 수정</div> <div><div>참 여 증 진</div><div>3,4. 모두 다른 동물을 자유롭게 흉내낼 때에는 무엇 을 흉내내는지 알 수 있도록 각 동물 카드를 목걸 이로 만들어서 흉내내는 유아의 목에 걸어준다.</div><div>3,4. 교사가 말하는 동물을 흉내 낼 때에는 흉내 낼 동물 그림을 보여주고 “문어가 되어보자”라고 촉진 한다. 이때 다른 친구들이 하는 행동을 흉내 내도 록 도와준다.</div><div>3,4. 다양한 빠르기의 음악을 배경음악으로 사용하여 활동을 흥미롭게 진행한다(예: 상어는 빠른 음악, 문어는 느린 음악, 게는 행진곡 풍등).</div></div> <div><div>상 하 장 예 제 진</div><div>3,4. 친구들의 움직임을 따라하도록 교사가 촉진한다.</div><div>3,4. 상어와 도망치는 물고기, 엄마 문어와 아기 문 어, 게가 친구를 만났을 때 하는 집게 악수, 스카프 파도가 밀려오면 강총 뛰어 파도 타기 등 다양한 상호작용적 놀이를 제안한다.</div></div>
<div>확장활동</div> <div><div>♦ 동물원 또는 수족관 놀이와 연계 하여 활동을 진행할 수 있다.</div></div>	<div><div>교 수 장 입</div><div>4. 바닷 속 동물 흉내를 내다가 다 른 동물 친구를 만나면 악수를 하거나 손을 흔들어서 인사를 하 도록 촉진한다.</div><div>2. 이야기 나누기를 하는 동안 “누 가 나와서 해 볼래”라고 물은 후 연결이의 이름을 부르면서 쳐다보며 손을 들도록 촉진을 한다(박).</div><div>4. 진우가 동물 흉내를 내면서 다양한 방법으로 걷도 록 교사가 다양한 걸음 걸이를 시범 보이고 촉진 한다(예: 게처럼 옆으로 걷기, 가오리처럼 날개를 저으면서 걷기 등).</div></div> <div></div>
<div>주의사항</div> <div><div>♦ 교사는 바다 속 동물이 다양한 표현이 나올 수 있는 상황을 말 로 제시하며 활동을 진행하는 것 이 효과적이다.</div></div>	<div>가정 연계 및 일반화</div> <div><div>♦ 교실에서 활동 간 이동을 하는 중에도 ‘가오리 걸음(날 개짓을 하며 걷기)’, ‘게걸음(옆으로 걷기)’, ‘상어걸음 (빨리 걷기)’ 등 다양한 걸음을 활용하여 이동한다.</div></div> <div>기타</div> <div><div>♦ 다양한 음악을 편집하여 다양한 동물의 움직임을 음 적으로 느낄 수 있게 해 준다.</div></div>


음악

3-6-7

## 고요한 밤 흰쥐

<div>활동목표</div> <div>1. 동물 역할 게임에 참여하여 즐긴다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</div> <div>2. 이야기를 듣고 이해한다. (의사소통&gt;듣기&gt;이야기 듣고 이해하기)</div>	목표 수정	
	활동내용	1. 동물 역할 게임에 참여하여 즐긴다. 2. 이야기를 듣고 흰쥐, 고양이, 시계의 역할을 이해한다.
	고민정	(언) 동물의 이름을 말하면서 “~ 머리띠 주세요”라고 표현할 수 있다.
	개별교수목표	박연경
서진우		(언) 역할을 정할 때 의사소통판에서 쥐, 고양이, 시계를 가리킨다. (대) 혼자서 5발자국을 걸어갈 수 있다.

<div>활동자료</div> <div>♦ 흰쥐와 고양이 머리띠, 시계, 탬버린</div>	자료 수정	
	♦ 머리띠를 하기 싫어할 때에는 그림 뒤에 양면테이프를 붙여두고 가슴에 살짝 붙이거나 목걸이 형태로 만든다.	

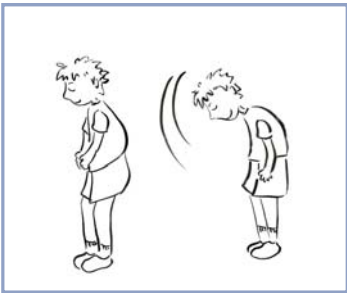


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 집단 활동 시간에 돌려 앉아 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>오늘 선생님이 재미있는 이야기를 하나 할 건데, 이 이야기에 나오는 대로 우리가 게임을 해 볼 거야.</li> </ul> </li> <li>이야기를 유아들에게 들려준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>고요한 밤 흰쥐 살금이가, 시계 곁에 갈 때에 1시를 땡 치니, 놀라 도망갔대요, 작은 흰 쥐가 놀랐다.</li> </ul> </li> <li>이야기를 게임으로 하기 위해 역할을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 이야기를 게임으로 해 보려면 누가 있어야 할까?</li> </ul> </li> <li>게임의 방법에 대하여 유아들과 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>흰쥐는 어디에서 잠을 자고 있다고 할까?</li> </ul> </li> <li>게임을 시작하고 역할을 수행한다.</li> </ol>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>흰쥐 인형을 활용하여 이야기를 들려주고, 쥐 인형이 도망가서 유아 품이나 등 뒤에 숨게 한다 (“살금이가 놀랐다! 누구 뒤에 숨지?” “** 뒤에 숨었네. **아, ‘살금아 괜찮아.’라고 달려 출까?” “^^가 엄마처럼 꼭 안아주면 살금이도 괜찮아지지 않을까?”)</li> <li>고, 박, 서에게 흰쥐와 고양이 머리띠, 시계를 단서로 보여 주면서 질문을 한다.</li> </ol>
	상호작용종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구가 흰쥐나 시계의 활동을 표현하는 것을 모델링하여 표현한다 (“**가 흰쥐가 고양이에게 몰래 다가가는 것을 저렇게 표현했구나. ##도 **처럼 흰쥐를 해볼까?” “^^시계는 1시에 그렇게 땡 치는구나. @@ 시계도 1시에 땡 쳐볼까?”).</li> <li>짝을 지어 짝과 손을 잡고 함께 도망가는 활동을 한다.</li> </ol>
	교수선임	<ol style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 머리띠를 보여 주고 “어떤 머리띠 할래?”라고 물어본 후 원하는 것을 요구하도록 가르친다.</li> <li>유아들 전체가 걸어서 도망가는 활동도 한다 (“살금이니깐 살금살금 도망가기도 하네.”)(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실외나 유희실 등 유아들의 신체 움직임을 크게 할 수 있는 공간을 확보하여 활동을 진행하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 가족들과 좋아하는 동물 이야기가 나오는 동화책을 함께 읽고, 동화책에 나오는 동물 머리띠를 만들어 쓰고 역할극을 해보게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실내에서 활동을 진행할 경우 도망가는 흰쥐가 서로 부딪쳐서 넘어지지 않기 등 안전에 유의하며 활동을 실시한다.</li> <li>머리띠를 교사가 준비하여 쓰고 할 수도 있으나 유아들이 미술영역에서 직접 만든 후 쓰고 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>움직임이 많은 활동이라 진우가 힘들어 하거나, 소외감을 느낄 수 있으므로 교사가 옆에서 신체적으로 많은 지원을 하여 적극적으로 참여할 수 있게 돕는다.</li> </ul>	

기본생활습관

3-6-8

## 음식을 먹고 "잘 먹었습니다" 인사하기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 음식에 대해 감사한 마음을 표현한다. (기본생활&gt;건강한 생활&gt;식생활을 바르게 하기)</p> <p>2 상황에 맞는 감사 인사를 한다. (기본생활&gt;바른 생활&gt;예절 바르게 생활하기)</p>	활동목표	1,2. 식사할 때와 식사를 마칠 때 상황에 맞는 인사를 한다.	
	개별교수목표	고민정	(사) 식사나 간식시간에 친구에게 “맛있게 먹자”라고 인사할 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 쳐다볼 수 있다.
		서진우	(연) 의사소통판을 이용하여 간식이나 식사시간에 필요한 물건을 요구할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>“잘 먹었습니다”라고 인사하는 그림이나 사진</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>간식이나 식사 시간에 필요한 도구들을 제시한 의사소통판(서).</li> <li>인사하는 모습을 나타낸 그림</li> </ul>		
			

활동방법	방법 수정	
<p>1. 식당이나 교실의 간식 정리하는 영역에 먹은 그릇을 치우며 인사하는 모습과 ‘잘 먹었습니다’라는 말이 적힌 자료를 게시한다.</p> <p>2. 일과 중 오전 및 오후 간식, 점심 시간 등 어느 때라도 유아들이 음식을 먹고 그릇을 정리하는 곳에 갖다 놓을 때 “잘 먹었습니다”라고 인사를 할 수 있도록 알려 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○가 점심을 남기지 않고 잘 먹었구나, 이제 ‘잘 먹었습니다’라고 인사를 하고 갖다 두도록 하자.</li> <li>• 우리가 잘 먹고 ‘잘 먹었습니다’라고 인사를 하면 맛있는 음식을 준비해 주신 모든 분들이 듣고 ‘친구들이 맛있게 먹었구나’ ‘고맙다는 인사를 하는구나’라고 생각하고 기분이 좋아지실 거예요.</li> </ul>	참여종진	<p>2. 간식이나 식사시간에 “고맙습니다”라고 말할 수 있도록 교사가 시범을 보인다(고).</p> <p>2. 의사소통판에 허리를 숙여 인사하는 그림을 붙이고 ‘고맙습니다/고마워’라는 표현을 해야할 때 제시하도록 가르친다(서).</p>
	상호작용종진	<p>2. 밥을 먹을 때 모든 반 친구들이 옆 친구에게 “맛있게 먹어”라고 말하도록 촉진한다.</p>
	교수삽입	<p>2. 식사나 간식 시간에 친구에게 “맛있게 먹어”라고 인사하도록 분위기를 조성하고 옆 친구가 먼저 시범을 보이게 한다(고).</p> <p>2. 식사나 간식시간에 교사가 음식을 나눠줄 때 “연경아”하고 이름을 부르며 쳐다보도록 가르친다(박).</p> <p>2. 의사소통판에 손가락, 포크, 컵 등의 그림을 두고 간식이나 식사시간동안 필요한 물건을 요구하기 위해 사용하도록 가르친다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 음식을 먹기 전에 “잘 먹겠습니다”라고 인사하고 음식 먹기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서도 밥을 먹거나 간식을 먹을 때 “고맙습니다”라고 말하도록 지도한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 식사시간 동안 혼란스럽지 않은 범위에서 다양한 상호작용을 허용한다.</li> </ul>	



7월

여름

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-7-1	역할	수영장 음식점 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>음식 먹는 흉내 내기, 주스 따르기 등 간단한 행동을 통해 손님과 주인 역할을 수행하도록 가르칠 수 있음</li> </ul>
3-7-2	미술	비닐가방 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 활동 중에 가능한 한 독립적으로 작품을 만들 수 있도록 하기 위해 교사가 미리 작품의 일부를 만들어 주고 유아가 완성하도록 활동을 수정할 수 있음</li> </ul>
3-7-3	수·조작	가위바위보 놀이하며 친구에게 부채를 부쳐 주세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>가위, 바위, 보를 못하는 유아가 있는 경우 두 명씩 팀을 이루어 한 명은 가위, 바위, 보를 하고 한 명은 부채를 부쳐 주는 역할을 하도록 규칙을 바꿀 수 있음</li> </ul>
3-7-4	실외 활동	물길을 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 각자 역할을 말도록 교사가 도움을 줌으로써 협동하는 경험을 해 보도록 할 수 있음</li> </ul>
3-7-5	음악	조물조물 빨아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>부모님에게도 노래를 알려주고 가정 연계 활동을 할 때에 노래와 함께 실제로 빨래 하를 해 보도록 할 수 있음</li> </ul>

역할

3-7-1

## 수영장 음식점 놀이

활동목표	목표 수정		
<p>1. 음식점 놀이의 경험을 극놀이로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 음식점에서 식사를 한 후에는 돈을 지불한다는 것을 안다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;경제생활에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	1. 음식점 놀이에서 역할에 따른 간단한 행동을 할 수 있다.	
	개별교수목표	고민정	(신) 장난감 포크로 밀가루 반죽을 찍어 올릴 수 있다.
		박연경	(언) 메뉴판에서 원하는 음식을 손가락으로 가리키며 요구할 수 있다.
		서진우	(신) 장난감 수저를 손에 잡고 입으로 가져갈 수 있다. (언) 메뉴판에서 원하는 음식의 그림 카드를 손가락으로 가리키며 요구할 수 있다. (소) 장난감 돈을 엄지와 검지로 잡을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 메뉴판, 전화기, 밀가루반죽, 계산기, 앞치마, 그릇류 등 역할놀이 소품류</p>	<p>◆ 음식 그림카드, 장난감 돈</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		

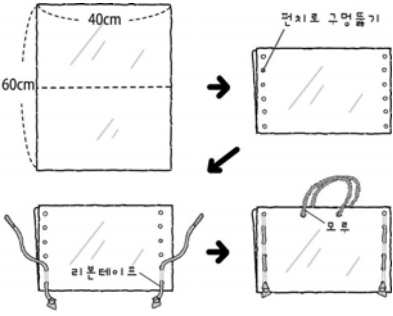


활동방법	방법 수정	
<p>1. 쌓기놀이 영역에서 수영장 놀이를 진행하고 있는 상황에서 역할 놀이에서는 음식점 놀이를 위한 준비를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어머 저기 쌓기 놀이에서 수영장이 열렸네, 사람들이 수영을 하고 있구나,</li> </ul> <p>2. 수영장 음식점 놀이를 하기 위해 어떤 준비가 필요한지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 수영이나 운동을 하고 나면 어떤 음식들을 먹고 싶을까?</li> </ul> <p>3. 음식을 먹고 나면 돈을 지불한다는 것을 안다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그런데 음료수 한잔에 얼마 한다고 하지?</li> </ul> <p>4. 음식점 간판과 메뉴판을 만들고 놀이를 진행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓기놀이영역 수영장에 계산 본 전화 좀 받으세요,</li> </ul>	참여 증진	<p>2. “수영장 가게에 가면 **도 있고~”노래를 부르면서 수영장 가게에 있는 음식들의 이름을 이야기한다.</p> <p>3. 음식들의 가격을 붙이게 하면서 돈을 지불해야 한다는 사실에 대하여 이야기 나눈다.</p> <p>4. 간단한 놀이 대본을 만들어서 주인과 손님이 주고 받는 말을 연습한다(고)</p> <p>5. 교사가 겹에서 상황에 필요한 행동과 말을 알려주고 해 보게 한다.</p>
	상황 반영 증진	<p>4. 말을 하지 못하는 경우에도 행동으로 주고 받을 수 있는 상호작용을 촉진한다(예: 커피 타주기-커피 마시기, 음식 담아 주기-음식 먹기, 핫도그에 케첩 뿌려 주기-핫도그 먹기 등)</p> <p>5. 자연스럽게 같은 역할을 맡은 친구의 행동을 따라해 보게 한다(예: “아저씨도 커피 드세요”).</p>
	교수 방법	<p>4. 포크를 주고 밀가루 반죽을 찍어서 먹는 흉내를 시범 보인다(고).</p> <p>4. 손님 역할을 맡게 해서 주문을 할 때 메뉴판에서 원하는 음식을 골라서 손가락으로 가리키게 지도한다(박, 서)</p> <p>4. 장난감 음식을 장난감 수저에 담아 주면 친구가 수저를 잡고 가져가 보게 한다(서).</p> <p>4. 계산을 할 때 교사가 종이 돈을 내밀어서 엄지와 검지로 잡을 수 있게 기다려 준다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음식점 놀이와 수영장 놀이를 연계하여 배달놀이를 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 엄마와 함께 편의점 같은 작은 매장에 가서 실제로 물건을 고르고, 돈을 지불한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 수영장 놀이, 음식점 놀이를 동시에 진행하다보면 다른 영역에서 놀이하는 유아들이 소외될 수 있으므로 교사는 보육실 전체를 수시로 관찰하면서 놀이를 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 놀이 속에서 역할을 맡기도 하고 유아들에게 적합한 역할이나 각 역할에 맞는 활동을 제안하기도 함으로써 자연스럽게 놀이 방법을 배우고 참여할 수 있도록 한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

3-7-2

# 비닐가방 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 비닐재질에 그림으로 자유롭게 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 소근육을 조작하여 끈끼우기를 한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;조작 운동하기)</p>	활동목표	<p>1. 비닐 재질에 자유롭게 그림을 그린다.</p> <p>2. 구멍에 끈을 끼운다.</p>	
	개별교수목표	고민정	(소) 비닐 재질에 선을 그어 그림을 그릴 수 있다.
		박연경	(소) 비닐 재질에 유성펜을 바르게 잡고 선을 그어 그림을 그릴 수 있다.
		서진우	(소) 교사가 비닐을 끼우는 동안 끈을 엄지와 검지로 잡고 있을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>가방을 만들 비닐(가로 40cm*세로 60cm), 펀치, 1cm너비의 리본 테이프, 모루, 유성펜 등</li> <li>만드는 방법의 예</li> </ul> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>리본 테이프 대신 종이끈이나 모루와 같은 깨끗한 재료를 이용하여 조금 더 쉽게 끼울 수 있도록 한다(서).</li> <li>비닐에 펀치를 뚫을 때는 눈사람 모양으로 두 번씩 뚫어 구멍을 크게 만들어 준다.</li> <li>절반 정도 리본이 끼워진 상태로 자료를 제시하고 나머지 부분을 유아들이 완성하도록 한다.</li> <li>비닐 끈의 끝부분에 면봉을 달아서 바느질을 하기 쉽게 만들어 준다.</li> </ul>		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 쌓기놀이에서 수영장 놀이를 하고 있는 경우, 미술영역에 비닐가방 만들 준비를 하고 유아들이 관심을 갖도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어머 커다란 비닐이 나왔네, 이것으로 무엇을 만들면 좋을까?</li> </ul> <p>2. 비닐 가방 만드는 방법에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 먼저 한 장의 비닐을 어떻게 하면 가방 모양이 될까?</li> </ul> <p>3. 먼저 비닐 겉면에 유성펜으로 장식을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가방 모양으로 접기 전에 비닐 가방 겉면에 그림으로 꾸며 보자,</li> </ul> <p>4. 가방 모양으로 반을 접은 후 리본 바느질을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자 선생님이 미리 묶어 놓은 리본으로 바느질을 해 보자,</li> </ul> <p>5. 모루로 손잡이를 단 후에 물건을 담아 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모루로 끼우기 어려운 친구는 선생님이 좀 도와줄게요,</li> </ul>	참고자료	<p>1. 완성된 비닐 가방 속에서 수영복과 수영 모자, 음료수 등을 꺼내서 보여 주면서 흥미를 유발한다.</p> <p>1. 유아에게 비닐 가방을 들어 보도록 시킨다.</p> <p>4. 비닐 끝의 끝부분에 면봉을 달고 구멍을 크게 뚫어 혼자서도 바느질을 할 수 있게 해 준다(고, 박).</p> <p>4. 2/3 정도 만들어진 가방을 주고 나머지 부분을 완성하도록 한다.</p>
	상호작용증진	<p>5. 한 명씩 완성된 가방을 가지고 나오게 하여 교사와 친구들의 긍정적 평가를 듣도록 한다(“**가방은 알록달록 예쁜 가방이에요.” “##가방은 손잡이가 참 특별해요.” 등등).</p> <p>5. 재료를 종류별로 제시하고 가까이 있는 친구가 요구하는 재료(끈, 유성펜 등)를 전해 주게 한다..</p>
	교수방법	<p>1. 비닐재질에 자유롭게 그림을 그리게 한 후 대비되는 다른 색깔펜으로 선을 그어보게 한다(고, 박).</p> <p>2. 엄지와 검지를 이용하여 면봉을 잡고 구멍에 넣어 본다. 이때 구멍을 좀 더 크게 만들어주고 교사가 가방을 잡아 지지해준다(서)</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓기놀이영역의 수영장 놀이나, 역할놀이의 음식점 놀이 등과 연계하여 하루를 통합하는 놀이로 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자기가 만든 가방에 준비물을 챙겨서 수영장과 음식점에 다녀온다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비닐 가방의 끈을 끼우는 과정과 모루 손잡이를 다는 과정이 3세 유아 일부에게는 어려운 과제일 수 있다. 교사는 유아 개별적인 발달을 고려하여 도움의 수준을 결정하는 것이 필요하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 끈을 끼우는 과정은 어려운 과제이므로 무리하게 수행하도록 하지 않는다. 할 수 있는 만큼만 수행하도록 하고, 아주 어려워 할 경우에는 하나의 구멍만 끼워는 것을 목표로 하고 수행한 것에 대해 많이 칭찬해 준다.</li> </ul>	

수·조작

3-7-3

## 가위바위보 놀이하며 친구에게 부채를 부쳐 주세요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 가위 바위 보의 규칙을 이해해 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;규칙성 이해하기)</p> <p>2. 부채의 기능을 경험하고 생각해 본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</p>	활동목표	<p>1. “가위바위보”를 말하면 손을 낸다.</p> <p>2. 부채의 기능을 경험한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	(언) “부채 주세요”라고 말할 수 있다.
		박연경	(언) 여러 가지 부채 중에서 원하는 부채를 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다. (인) 종류가 다른 부채 3종류를 분류할 수 있다.
		서진우	(인) 이름을 보고 자신의 부채를 찾을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>부채</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모양이 다른 3종류의 부채를 각각 2개씩 준비한다(박)</li> <li>큰 부채와 작은 부채를 각각 2개씩 준비한다.</li> </ul> <div data-bbox="901 1534 1129 1724" data-label="Image"> </div>		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 수·조작영역에 부채를 제공하고 부채의 기능과 사용법에 대해 유아와 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이것을 본 적 있니? 언제 부채를 사용해 봤니?</li> </ul> <p>2. 유아가 부채를 부치면서 어떤 느낌이 드는 지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 부채를 위아래로 흔드니까 어떻게 되었니?</li> <li>• 부채를 강하게 흔들어볼까? 그럼 어떤 바람이 부니?</li> </ul> <p>3. 가위바위보 게임을 하면서 부채를 서로 부쳐 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가위바위보를 해서 이긴 사람이 부채를 부쳐 줄까?</li> </ul> 	참조영역	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. “주먹 가위 보”노래를 부르면서 흥미를 유도한다 (“주먹 가위 보 무얼 만들까 한손은 보, 또 한손도 보 부~채”).</li> <li>2. “선생님은 선풍기야”하면서 유아에게 손가락을 누르게 해서 강약을 조절해서 부쳐 준다.</li> <li>3. 큰 부채와 작은 부채를 준비하고 바람의 세기를 비교하면서 부채를 부쳐 본다.</li> </ol>
	상호작용영역	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 큰 부채와 작은 부채를 이용해서 짝궁과 선풍기 놀이를 한다(손가락을 누르면 강약을 조절하거나 꺼진다.)</li> <li>3. 규칙을 바꿔서 이긴 사람이 진 사람에게 부쳐 주기도 한다.</li> <li>3. 둘씩 짝을 지어 같은 부채 찾기 게임을 한다. 한 유아가 부채를 들면 다른 유아는 여러 가지 부채 중에서 같은 부채를 찾아본다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 민정이 앞에서 부채를 부치는 모습을 보여준 후 잠시 기다린다. 민정이가 스스로 “부채 주세요”라고 말하지 않고 부채를 향해 손을 내밀면 “부채 주세요”라고 시범을 보인다(고).</li> <li>3. 여러 가지 부채를 보여 주며 “어느 부채 줄까?”라고 물어보고 원하는 부채를 손가락으로 가리켜 요구하도록 한다(박).</li> <li>3. 친구와 같은 부채 찾기 게임을 하면서 친구가 보여주는 부채와 같은 부채를 찾아보게 한다(박).</li> <li>1. 각자 집에서 부채를 하나씩 가져오게 하여 이름을 적어 준다. 활동을 하면서 두 개의 부채를 주고 이름을 보고 자신의 부채를 찾아보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 부채 바람으로 할 수 있는 방법을 찾아본다.</li> <li>♦ 바람을 만들 수 있는 방법을 생각해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 부모님과 원하는 모양의 다양한 부채를 만들어 보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아가 부채를 안전하게 다룰 수 있도록 한다.</li> <li>♦ 게임이 아니더라도 다양한 방법으로 부채를 부쳐 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 게임 규칙에 따라 친구에게 부채질을 해 주게 된 유아가 너무 가까워서 부채질을 해서 유아들이 부채에 얼굴을 맞아서 다치는 일이 없도록 주의한다.</li> </ul>	

실외활동

3-7-4

## 물길을 만들어요



활동목표	목표 수정		
<p>1. 물의 특성을 관찰한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p> <p>2. 소근육을 조절한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 신체조절력과 균형감 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 물길을 따라 물이 지나가는 것을 관찰한다.</p> <p>2. 삼을 잡고 물길 선을 그어본다(고, 박).</p> <p>2. 교사와 함께 삼을 잡고 물길 선을 그어 본다(서).</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) “삼 주세요”라고 표현할 수 있다.</p> <p>(소) 삼을 잡고 물길 선을 그을 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 컵에 담긴 물을 손가락으로 가리켜서 달라고 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 삼을 잡고 물길 선을 그을 수 있다.</p>
		서진우	<p>(언) “흙을 파는데 뭐 줄까?”라는 질문에 삼을 의사소통 판에서 지적할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>플라스틱 작은 삼</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>잡기 편하도록 삼의 손잡이 부분을 헝겊이나 테이프로 두툼하게 감아 주거나 삼을 손에 살짝 묶어 고정해 준다.</li> <li>작은 컵, 양동이</li> </ul>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>사전에 삼을 제공하여 탐색할 수 있는 시간을 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>삼으로 무엇을 할 수 있을까?</li> <li>땅을 삼으로 깊게 파 볼까?</li> <li>○○도 같이 도와줄래?</li> </ul> </li> <li>삼을 이용해 다양한 물질을 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이번에는 긴 길을 만들어보자,</li> <li>옆으로 길을 만들었더니 두 갈래 길이 되었네,</li> <li>친구들과 같이 하니깐 여러 갈래 길이 만들어졌네,</li> </ul> </li> <li>만든 길에 물을 부어 물이 지나갈 수 있도록 하고 유아와 함께 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>물이 어디로 흘러가고 있니?</li> <li>물이 양쪽으로 나뉘어져 흘러가고 있네,</li> <li>여기에 물이 지나갈 수 있는 길이 막혔구나, 혹시 누가 더 길을 만들어줄래?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아들이 삼을 만져 보고, 교사와 함께 삼을 잡고 땅을 파 보는 활동을 하도록 한다.</li> <li>작은 컵에 물을 담아 만든 길에 물을 부어 보게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2-3명의 유아가 함께 여러 가지 역할을 맡으면서 하나의 물질을 만들어 본다(예: 삼으로 땅 파기, 물 길어오기 등). 다 만든 후 각 물질마다 이름을 지어 본다.</li> <li>짹과 함께 물질에 물이 지나가는 것을 관찰하며 짹이 물질이 흘러가는 방향에 대하여 이야기해 주도록 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 삼으로 땅을 파는 것을 보여준 후 요구할 때까지 잠시 기다려 본다. “삼 주세요”라고 말하지 않으면 교사가 시범을 보인다(고).</li> <li>교사가 “흙을 파는데 뭐가 필요해?”라는 질문에 삼을 의사소통 판에서 지적하도록 가르친다(서).</li> <li>“네가 만든 길에 물을 부어 보도록 하자. 연경아~ 무엇을 줄까?”라는 질문에 물이 담긴 컵을 손가락으로 가리키도록 가르친다(박).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 흥미가 계속 될 경우, PVC 파이프, 페트병, 우유곽 등을 제공하여 활동을 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들과 집 근처 놀이터에서 삼으로 흙을 파고, 물을 부어 물길을 만들어 보는 활동을 하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실외놀이를 나가기 30분 전에 모래에 물을 뿌려두면 유아가 활동하기에 편하다.</li> <li>반 아이들의 발달 특성을 고려하여 큰 플라스틱 삼을 제공할 것인가를 결정한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이들이 삼에 신체 부위에 삼을 잘못 가져가 대서 다치지 않도록 주의해서 본다.</li> </ul>	

음악

3-7-5

## 조물조물 빨아요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 노랫말에 따라 동작을 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p> <p>2. 리듬의 강약과 속도에 따라 노래를 부른다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;노래 부르기)</p>	활동목표	<p>1. 친구의 시범을 보고 빨래의 다섯 동작을 표현해 본다.</p> <p>2. 리듬의 강약과 속도에 따라 박수를 친다.</p>	
	개별교수목표	고민정	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 쳐다볼 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 손수건을 잡아 흔들 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 인형 옷이나 유아의 겉옷 하나, 빨래의 전 과정을 그린 5개의 자석 그림카드. '옷을 빨아 보자' 노랫말이 적힌 악보</p>	◆ 아이들이 직접 빨래하는 과정이 담긴 사진 카드		
			
<p>◆ 두 사람이 함께 빨고, 짜고, 널고, 갈 수 있는 큰 수건 여러 장</p> <p>◆ 손수건</p>			



활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 손으로 빨래하는 과정에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>손으로 빨래하는 것을 본 적이 있니?</li> </ul> <p>2. 교사는 자석판에 '옷을 빨아 보자' 노랫말을 적은 종이를 붙이고 노랫말에 따라 자석그림카드를 붙이도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○가 그림카드를 붙이는 동안 우리는 몸으로 표현을 해 볼 수 있을까?</li> </ul> <p>3. 노래가 익숙해지면 리듬의 강약과 속도를 변화하여 다양하게 불러 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>많이 더러운 빨래를 힘껏 빨아야 되겠어요, 그럴 때는 어떻게 노래를 부를 수 있을까?</li> </ul> <p>4. 노랫말의 '○○의 옷' 대신 유아의 이름을 넣어 부르고 옷 대신 양말, 치마, 바지 등을 다양하게 바꾸어 노래를 부를 수 있다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○의 옷 대신 △△이의 양말을 빨아 보자,</li> </ul> <p>5. 자리에서 일어서서 유아의 몸을 이용하여 움직임을 확장한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이번에는 일어서서 빨래를 싹껏 해 볼까?</li> </ul>	참여영진	<p>1. 유아가 직접 출현하는 사진 카드를 보면서 빨래 과정에 대하여 이야기 나눈다.</p> <p>3. 리듬의 강약과 속도를 변화시켜서 노래를 부를 때 동작의 크기와 빠르기도 변화를 주어 흥미롭게 활동을 진행한다.</p>
	상호작용영진	<p>1. 짝과 함께 큰 수건을 쥐고 함께 짜 보는 흉내를 낸다.</p> <p>1. 짝과 함께 큰 수건을 양쪽에서 잡고 털어 본다.</p> <p>1. 짝과 함께 큰 수건을 양쪽에서 잡고 접어 본다.</p>
	교수삽입	<p>5. 빨래하는 흉내를 내면서 음악에 맞춰 자연스럽게 서로 손을 흔들어본다(고).</p> <p>4. 노래를 부를 때 눈을 쳐다보면서 이름을 불러 준다(박).</p> <p>5. 빨래하는 동작을 표현하면서 손수건을 엄지와 검지로 잡아 물 속에서 흔들어 행구는 흉내를 내 본다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실외놀이에서 인형 옷 빨아 보기 활동, 점핑 바운서를 이용한 세탁기놀이 등으로 연계할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서는 간단하게 양말 빠는 놀이를 해보며, 옷을 갈 때 참여시킨다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>노래 익히기에 치중하기보다, 노랫말에 따라 자유로운 표현을 할 수 있도록 격려하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>짜를 지어 빨래하기 동작을 해 볼 때 짝끼리 수건으로 장난을 쳐서 수업이 소란스러워지고 수업진행에 방해받지 않도록 사전에 규칙을 잘 정해놓도록 한다.</li> </ul>	



8월

탈것

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-8-1	미술	우유곽으로 배를 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>재료 제시 방법 등을 조절함으로써 활동이 안정적으로 진행되게 하고 아울러 유아들 간의 상호작용을 촉진할 수 있음</li> </ul>
3-8-2	수·조작	뚜껑을 뒤집어 같은 그림을 찾아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>모양이 확연히 다른 표지판들을 서로 비교함으로써 표지판을 변별할 수 있도록 도움</li> </ul>
3-8-3	과학	내가 그린 탈 것 그림을 햇빛에 비춰 보아요	<ul style="list-style-type: none"> <li>빛과 같은 시각적인 자극을 좋아하는 유아들의 참여를 유도하는데 도움이 되는 활동임</li> </ul>
3-8-4	실외 활동	낙하산을 흔들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 방법으로 다양한 유아들의 흥미를 끌 수 있는 활동임</li> </ul>
3-8-5	신체	친구와 함께 가는 자동차 여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임으로 진행한 후 역할놀이로 연계할 수 있는 활동임</li> </ul>
3-8-6	기본 생활 습관	배변 후에 물 내리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>화장실에 가고 싶을 때 의사 표현을 하는 방법, 화장실 사용 순서 등을 병행해서 가르칠 수 있음</li> </ul>

미술(자유선택활동)

3-8-1

# 우유곽으로 배를 만들어요


활동목표		목표 수정	
1. 폐품을 활용하여 작품 구성을 해 본다. (예술경험>예술적 표현>여러 가지 미술재료 사용하기) 2. 사물의 특징을 이해한다. (자연탐구>과학적 탐구>도구와 기계 활용하기)	활 영		


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동을 실시하기 전날 배에 대한 그림이나 사진을 전시해 주고, 유아가 등원하기 전에 배를 만드는 소품을 작업상에 비치해 둔다.</li> <li>2. 유아가 재료에 관심을 가지며 다가올 때 상호작용을 한다.</li> <li>3. 다양한 모양으로 연결되는 모습을 보여주며 만드는 방법에 대하여 이야기한다.</li> <li>4. 배 모양으로 구성한다.</li> <li>5. 다른 친구와 만든 것을 비교하며 배를 꾸민다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 배 하나를 완성하는데 필요한 재료들은 개인 작업 상자에 넣어서 개별로 제시한다.</li> <li>4. 작업도를 게시하여 작업의 순서를 알게 한다.</li> <li>5. 장식용 종이보다 시트지를 나누어주고 잘라서 붙이게 하면 더 흥미를 갖고 참여한다. 이때 스티커 부분이 잘 떨어지도록 조금만 떼어 준다(고).</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 기본 재료(수수깡, 우드락, 우유팩 등)는 개별로 주어 혼란을 최소화하고 장식을 하기 위한 재료들은 2~3명이 함께 사용하여 서로 빌려 주고 나눠쓰게 한다. 이때 교사가 유아들에게 “~ 좀 빌려줄래?”/“그건 어떻게 만들어?”라고 말하도록 가르칠 수 있다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 만든 배 위에 서로 작은 돌이나 블록 인형 등을 태워주면서 배 놀이를 할 수 있게 한다.</p>
	교수법인	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 가위와 풀을 주지 않고 장식용 종이만 주고 활동을 하게 한다. 민정이가 가위나 풀을 찾거나 다른 친구 것을 가져가려고 하면 “뭐가 필요하니? 선생님한테 얘기해요”라고 말한다. 적절히 대답하지 않으면 “가위 필요해? 그럼 ‘가위 주세요’ 해야지”라고 시범을 보이고 모방하게 한다(고)</li> <li>5. 시트지와 종이를 보여 주며 “어떤 것으로 꾸밀래”라고 물어본다. 원하는 재료를 손가락으로 가리키도록 교사가 시범을 보인다(박)</li> <li>2. 각 재료를 소개하고 어떻게 활용할 수 있는지 시범을 보여 주면서 엄지와 검지를 이용하여 수수깡과 우드락을 잡는 것을 시범 보이고 진우도 해 보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>수조나 대야에 물을 채워서 유아들이 만든 배를 띄우는 활동으로 확장한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 주말동안 배를 타 보고 사진을 찍어오게 한다.</li> <li>만든 작품을 자유놀이나 실외 활동 시간을 이용하여 가지고 놀게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 준비한 만들기용 예시 모형을 그대로 모방하여 만들지 않도록 한다.</li> <li>유아의 생각이 반영될 수 있도록 상호작용한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아가 창의적인 작품을 만드는 것보다 활동에 잘 참여하게 하는 것이 우선적인 교육 목표가 될 때에는 작품의 예시를 제공하거나 만드는 방법에 대해 단계마다 시범을 보임으로써 활동 참여를 도울 수 있다.</li> </ul>	

수·조작

3-8-2

## 뚜껑을 뒤집어 같은 그림을 찾아요


활동목표		목표 수정	
<b>활동목표</b> 1. 관계있는 것끼리 짝을 지어 보는 능력을 기른다. (자연탐구>수학적 탐구>자료 수집과 분석하기) 2. 교통표지판을 대해 경험해 본다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기)	<b>활동목표</b>	1. 같은 모양의 교통 표지판을 찾아본다. 2. 짝 짓기 판을 조작하면서 여러 가지 교통 표지판을 살펴본다.	
	<b>개별교수목표</b>	고민정	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		박연경	(언) 모양이 다른 교통 표지판(예: 동그라미, 세모, 네모)을 각각 분류할 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 뚜껑의 손잡이를 잡을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
<b>활동자료</b> ◆ 짝 짓기 판 		◆ 짝 짓기 판에 교통 표지판 카드를 붙여볼 수 있게 작은 벨크로 테이프를 붙여준다. ◆ 교통표지판 카드: 짝짓기판에 올려 놓았을 때 같은 것을 잘 찾았는지 확인할 수 있도록 짝짓기판의 교통 표지판과 같은 크기로 만들어 투명 코팅지에 코팅한다. ◆ 장애 유아의 경우 형태를 인지하는데 혼란을 줄 수 있으므로 짝 짓기 판의 뚜껑 쪽에는 교통표 지판을 제시하지 않는 것이 좋다.	
		방법 수정	
		<b>참여종진</b>	1,2. 흥미를 유발할 수 있게 뚜껑을 닫아 놓고 교사만 살짝 보는 척하면서 유아들이 스스로 뚜껑을 열어 볼 기회를 준다. 3. 투명 코팅지로 만든 교통 표지판 카드를 짝 짓기 판의 같은 그림에 올려 놓아 같은 모양을 탐색하게 한다. 3. 좋아하는 친구와 짝을 지어 한 명이 뚜껑을 열면 다른 유아가 같은 그림 카드를 찾아보는 게임을 해 본다(고, 서).

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 짝짓기 판에 어떤 그림이 있을지 예측해 본다.</li> <li>2. 뚜껑을 뒤집고 그림에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 유아가 같은 그림을 찾아보도록 격려한다.</li> </ol> 	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 한 명은 뚜껑을 열어 문제를 내고 두 명은 같은 그림 카드를 재빨리 찾아서 모으는 게임으로 진행해 본다. 이때 카드를 많이 모으는 유아가 이기도록 한다. 같은 그림을 찾지 못하는 유아의 경우 뚜껑을 여는 역할을 함으로써 함께 놀이에 참여할 수 있다.</li> </ol>
	교수 방법	<p>&lt;확장&gt; 자동차 놀이나 자전거 타기를 하면서 친구들에게 손을 흔들며 인사를 하도록 교사와 친구가 시범을 보인다(고).</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 동그라미, 세모, 네모 등 모양의 차이가 확연히 드러나는 교통 표지판 카드 세 가지를 주고 짝짓기 판에 붙여보게 한다. 짝짓기 판의 그림이 교통 표지판 카드의 그림 밖으로 보이면 잘못 붙인 것임을 알려주고 교사가 활동을 시범 보인 후 기회를 준다(박).</li> <li>2. 뚜껑의 손잡이를 엄지와 검지로 잡고 열도록 교사가 시범을 보인 후 진우에게 기회를 준다. 스스로 잡지 못하는 경우에는 교사가 손을 잡고 도와 준다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들의 관심과 이해가 있을 경우에는 쌓기 영역의 자동차놀이나 실외영역의 자전거 타기에 교통 표지판을 제공해 주어 놀이를 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교통 표지판 카드를 교실 환경판이나 벽에 붙여 두고 유아들에게 익숙하도록 돕는다.</li> <li>안전과 직접적으로 관련된 교통 표지판은(예: 보행자 횡단금지) 이야기 나누기 시간에 보여주고 그 의미를 잘 알 수 있도록 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교통 표지판을 이해시키기보다 경험해 보는 데 목표를 둔다. 즉 교통 표지판에 대해서 알려주기보다 유아의 경험에 대해 이야기 나누고, 그 그림에 대해 추측해 보는 데 의의를 갖는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교통표지판을 구별하는 것은 어려운 과제이므로 '같은 모양/다른 모양'을 변별할 수 있도록 먼저 지도하는 것이 좋다.</li> </ul>	


과학

3-8-3

## 내가 그린 탈것 그림을 햇빛에 비춰보아요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 햇빛에 비친 다양한 색감을 경험한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p> <p>2. 내가 그린 그림에 대해 언어적으로 표현한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동목표	<p>1. 햇빛에 비친 다양한 색감을 관찰한다.</p> <p>2. “무엇을 그렸니?”하는 질문에 대답한다(고, 서).</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(언) 활동에 필요한 도구를 “~ 줄래”라는 표현으로 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 네임펜을 잡고 선을 그릴 수 있다.</p>
		박연경	<p>(언) 원하는 색깔의 네임펜을 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 네임펜을 바르게 잡고 그림을 그릴 수 있다.</p>
		서진우	<p>(인) 자신의 이름이 적힌 메모지를 찾을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ OHP필름</li> <li>◆ 네임펜</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 네임펜을 끼울 보조 도구(서)</li> <li>◆ 탈 것 사진이나 그림</li> </ul> 		
	방법 수정		
	참여증진	<p>1. 혼자서 그림을 그리지 못해서 참여하지 않으려고 할 경우 탈 것 그림 위에 OHP 필름을 올려 두고 그림을 그리게 한다(고, 서).</p> <p>3. “무얼 그렸니?”라고 물어보고 탈 것의 사진 중에서 골라 답을 할 수 있게 한다 유아가 사진을 가리키면 “비행기를 그렸구나. 부웅~”라고 피드백을 준다(고, 서).</p> <p>3. 언어 사용에 관심을 갖도록 여러 가지 의성어(예: 뽕뽕, 부웅, 뽀뽀뽀 등)를 들려주고 따라하게 유도한다.</p>	




활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 미술영역에서 OHP필름 위에 탈 것을 그리는 유아와 그 그림에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>2. 창문에 유아가 그린 그림을 붙이고 감상한다.</li> <li>3. 유아가 그림에 대해 언어적으로 표현하도록 격려한다.</li> <li>4. 햇빛에 비친 색을 감상한다.</li> </ol>	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 네임펜을 가운데에 두고 함께 그림을 그리면서 필요한 색깔들을 서로 바꿔 쓰게 한다. 이때 교사가 직접적으로 “이번엔 빨간색으로 해 볼까? ‘친구야 나랑 바꿀래?’라고 물어 봐”라고 말해준다.</li> <li>3. 서로 그린 그림들을 겹쳐서 또 다른 공동작품으로 구성해보게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 친구에게 “빨간색 줄래?”라고 말하여 색깔을 서로 바꾸도록 교사가 시범을 보인다(고).</li> <li>1. 네임펜을 잡고 선을 그려서 그림을 그리게 한다. 이때 친구가 모델이 될 수 있도록 “민호 좀 봐 이렇게 그림을 그리는구나”라고 말해주고 모방하게 한다(고).</li> <li>1. “어어”라고 소리를 낼 때 “무얼 줄까?”라고 물으며 두 가지 색의 네임펜을 보여 주고, 원하는 색의 네임펜을 손가락으로 가리키게 한다(박).</li> <li>1. 네임펜을 바르게 잡도록 손을 잡고 도와 준다. 바르게 잡고 그림을 그리면 칭찬을 해 준다(박).</li> <li>2. 다 그린 그림에 포스트 잇으로 이름을 써서 붙여 준다. 이때 진우가 여러 가지 이름 중에서 자신의 이름을 찾아보도록 기회를 준다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 언어영역에 붙여 두어 이야기를 꾸며 본다.</li> <li>◆ OHP 기계에 비춰 다양하게 탐색해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 자신의 그림에 대해 설명하는 것을 연습할 수 있게 언어영역에 붙여 두고 “진우가 그린 그림이지? 뭘 그렸니?”라고 여러 차례 물어본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 교사는 유아가 다양하게 표현할 수 있도록 격려한다.</li> <li>◆ 이 활동은 햇빛이 잘 비치는 시간, 유아들의 자발적인 관심이 있을 때 진행될 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 빛이나 색에 민감한 유아들의 흥미를 끄는 데에 도움이 된다.</li> </ul>	

실외활동

3-8-4

## 낙하산을 흔들어요

활동목표	목표 수정	
	활동내용	목표 수정
<b>1. 대근육을 원활히 조절한다.</b> (신체운동>신체조절과 기본운동>비이동 운동하기) <b>2. 낙하산을 이용하여 즐거운 신체 활동을 한다.</b> (신체운동>신체활동 참여>다양한 기구를 이용하여 신체활동하기)		1. 낙하산을 잡고 다양한 방향으로 흔들 수 있다. 2. 교사의 도움을 받아 낙하산을 이용하여 즐거운 신체활동을 한다.
	고민정	(언) 교사가 공을 보여주면 “공 주세요”라고 말하면서 공을 요구할 수 있다. (대) 안전바를 잡고 계단을 내려갈 수 있다.
	박연경	(사) 교사가 “연경아”라고 이름을 부르면 쳐다보고 손을 들 수 있다. (대) 안전바를 잡고 계단을 내려갈 수 있다.
	서진우	(대) 친구가 손을 잡아 주면 교실에서 운동장까지 걸어갈 수 있다.
활동자료	자료 수정	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>낙하산</li> <li>공</li> </ul>	
	방법 수정	
	참여증진	2. 잡는 힘이 약해 낙하산을 잡은 채로 유지하기 어려울 수 있으므로 끈을 달아 주어 잘 잡을 수 있도록 돕고 잡는 요령을 시범 보인다(서). 3. 잘 참여하지 않으려고 할 때에는 낙하산 아래에 들어가게 하고 친구들이 낙하산을 펄럭여 주면서 낙하산놀이를 한다(박).

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아와 함께 낙하산을 펼치며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 천을 펼치려면 선생님, ○○, △△ 모두 같이 힘을 모아야 될 만큼 아주 크네, 이 큰 천으로 무엇을 할 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>2. 유아와 생각을 나누면서 낙하산의 가장자리를 잡고 자유롭게 움직여 본다.</li> <li>3. 유아가 낙하산의 움직임을 관찰해 보도록 한다.</li> <li>4. 충분한 탐색 후, 공을 낙하산 위에 올려놓아 다양한 방법으로 놀이한다. (공 튕기기, 공을 여러 방향으로 굴러 보기, 공 떨어뜨리지 않고 이동하기 등)</li> <li>5. 음악을 들으면서 낙하산을 움직여 본다.</li> </ol>	상 하 작 업 종 전	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 낙하산을 잡고 모였다 흩어졌다 하면서 가까이 모였을 때 “와! 만났네, 안녕”이라고 인사를 하게 한다. 친구들과 가까이 모인 것만으로도 재미있는 놀이가 될 수 있다(고, 서).</li> <li>4. 낙하산 위에서 공을 함께 이리저리 굴러 본다.</li> <li>5. 낙하산 안에 한 친구가 들어가고 그 친구 위에 낙하산이 펼쳐지게 낙하산을 들었다가 놓아 본다.</li> </ol> 
		<ol style="list-style-type: none"> <li>4,5. 교사가 공을 보여 주면서 5초간 기다린다. 스스로 요구하지 않으면 “‘공 주세요’해야지”라고 말해 주고 민정이가 요구하면 공을 준다(고).</li> <li>5. 활동을 시작하면서 낙하산을 움직일 유아 수를 조절하기 위해 교사가 부르는 유아들이 먼저 나오게 한다. 이 때 “연경아”라고 이름을 부른 후 교사를 쳐다보고 손을 들면 나오게 한다(박). (확장) 안전바를 잡고 계단을 혼자 내려갈 수 있도록 안전바에 손을 대어 주고 교사는 3 계단 아래에서 기다린다(고). (확장) 계단 제일 아래칸에서 민정이에 “난간 잡고 오세요”라고 말하면서 기다린다(박). (확장) 교실에서 운동장까지 짝이 곁에서 손을 잡아주어 같이 걷게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 낙하산과 같은 움직임으로 내려오는 물건을 찾아본다.</li> <li>• 미술영역에서 비닐봉지를 이용하여 낙하산을 만들어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 보자기를 갖고 노는 여러 가지 놀이 방법에 대해 알려 준다(예 공 나르기, 까꿍놀이처럼 아이에게 보자기 씌워 놓고 벗겨 주며 “여기 있지”하며 놀이하기, 보자기 흔들어 보기, 수퍼맨 놀이하기, 기차놀이 하기 등)</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 각 유아의 다양한 방법을 인정해 주면서도 교사는 협동하여 할 수 있도록 격려한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 낙하산을 잡고 여러 명이 움직이면 넘어질 우려가 있으므로 움직이는 속도와 방향을 맞출 수 있게 교사가 노래나 구령으로 조절해준다.</li> </ul>	

신체(게임)

3-8-5

## 친구와 함께 가는 자동차 여행

활동목표	목표 수정		
	활동목표		
<b>1. 대근육을 원활히 조절한다.</b> (신체운동>신체조절과 기본운동>이동 운동하기) <b>2. 친구와 협동하는 경험을 갖는다.</b> (사회관계>사회적 관계>또래와 사이 좋게 지내기)		1. 친구와 함께 발을 맞춰 이동할 수 있다. 2. 친구와 협동하는 경험을 갖는다.	
	개별교수목표	고민정	(사) 게임 중에 친구와 마주치면 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		박연경	(사) 게임 중 출발선에서 교사가 “연경아”라고 이름을 부르면 쳐다보며 손을 들 수 있다.
		서진우	(사) 게임 중에 친구와 마주치면 손을 흔들어 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>바닥에 구멍이 두 개 뚫린 자동차 모양의 상자</li> <li>인형</li> </ul>		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>함께 탄 아이들이 서로의 발에 걸려 넘어지지 않게 조금 큰 상자를 이용하여 자동차를 만든다.</li> <li>호루라기</li> </ul>		
참고사항	방법 수정		
	1. 유아들의 집중을 돕기 위해 손유희나 주제와 관련된 노래를 함께 한다(예:간다간다). 3. 상자로 만든 자동차에 타는 방법, 자동차에 타고 친구와 발 맞춰 걷는 방법, 반환점 돌아오기 등을 알 수 있도록 교사나 친구들이 먼저 정확히 시범을 보인다. 4. 지나치게 빨리 달려서 넘어지지 않도록 친구와 발을 맞추는 방법에 대해 함께 이야기한다. (예: 함께 노래를 불러 주고 노래에 맞춰 걷기, 앞에 탄 친구가 “하나둘하나둘”이라고 구령 붙여 주기, 같은 팀의 친구들이 구령 붙여 주기. 짝끼리는 같은 발을 내딛어서 발끼리 걸려 넘어지지 않도록 하기, 호루라기로 박자 맞추기 등).		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>인형을 이용하여 도입으로 이야기를 들려준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>안녕, 나는 ○○야, 나는 할머니댁에 가야 하는데, 너무 멀어 못가겠어, 어떻게 하면 좋을까?</li> </ul> </li> <li>유아와 함께 할머니 댁에 갈 방법에 대해 생각해 본다.</li> <li>박스로 만든 자동차를 보여 주며 활동을 소개해 준다.</li> <li>두 명씩 팀이 되어 자동차를 타고 할머니 댁에 다녀오게 한다. 이 때 임의로 위치를 정해 둔 할머니 댁에는 다른 유아 한 명이 앉아 있게 한다.</li> <li>두 번째에는 중간에 장애물을 만들어 변화를 준다.</li> </ol>	참조 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임을 하는 동안 “간다간다”노래를 불러주되 개별 유아들의 특성에 따라서 교사가 노래의 빠르기를 조절해 주면서 게임에 대한 전체 유아들의 흥미를 높인다.</li> <li>쌍둥이 자동차 : 한 자동차에 두 명이 타는 대신 두 개의 작은 상자에 각각 타고 나란히 손을 잡고 반환점을 돌아오도록 게임을 변형한다(서).</li> </ol>
	상업적 영리권	<ol style="list-style-type: none"> <li>넘어지지 않고 잘 다녀오면 점수를 주는 것으로 규칙을 바꾸고 함께 탄 친구와 걸음을 잘 맞추 수 있게 출발선에서 걷는 연습을 조금 하고 출발을 하게 한다.</li> <li>자동차를 타고 가면 할머니 역할(반환점)을 하는 유아가 작은 쿠키나 건포도 등을 주게 하고 친구가 그 역할을 해 보게 한다(서)</li> <li>릴레이식으로 게임을 운영하지 않고 한 조씩 출발하여 점수를 주는 방식으로 진행한다.</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임을 하면서 친구들에게 “안녕”이라고 말하고 손을 흔들도록 교사가 촉진해 준다(고, 서).</li> <li>출발선에 서서 “연경야”라고 부른 후 교사를 쳐다보고 손을 들게 한 후 출발을 시킨다(박).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실외에서도 연결하여 놀이할 수 있다. (예-택시놀이)</li> <li>친구와 함께 움직였을 때의 어려웠던 점과 좋았던 점에 대해 이야기 나눈다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실외놀이 시간 동안 자동차 상자를 이용해서 놀게 하거나 홀라후프를 이용해서 자동차 놀이를 할 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>두 명씩 짝을 지었을 때 소외되는 아동이 없도록 한다.</li> <li>친구와 함께 움직이는 방법을 교사가 미리 알려주기보다 아동과 경험을 하면서 점차 느끼도록 격려한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>경쟁 게임으로 진행하지 않고 친구와의 협력을 경험할 수 있게 한다.</li> </ul>	

기본생활습관

3-8-6

## 배변 후에 물 내리기

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 배변 후에 물을 내려야 하는 이유를 이해한다. (기본생활>건강한 생활>건강한 배설습관 갖기) 2. 배변 후에는 물을 내린다. (기본생활>건강한 생활>건강한 배설습관 갖기)	<b>활동목표</b>  2. 배변 후에 교사가 “물 내렸니?”라고 말하면 물을 내릴 수 있다(고). 2. 배변 후에 스스로 물을 내린다(박, 서).
	<b>개별교수목표</b>  <b>고민정</b> (언) 화장실 사용에 필요한 물건을 “~ 주세요”라는 표현으로 요구할 수 있다.
	<b>박연경</b> (언) 교사가 휴지와 수건, 비누 등을 보여줄 때 필요한 물건을 손가락으로 가리킬 수 있다.
	<b>서진우</b> (언) 휴지와 수건이 필요할 때 목에 건 의사소통 카드에서 필요한 물건을 가리킬 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물을 내리지 않았을 때의 그림</li> <li>• 변기의 스위치를 움직여 물을 내리는 그림</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 화장실 변기의 물 내리는 스위치 부분에 ‘물을 내려주세요’ 그림카드를 달아주어 물 내리는 것을 잘 기억할 수 있게 돕는다(박, 서).</li> </ul> <div data-bbox="853 1498 1161 1771" data-label="Image"> </div>

활동방법	방법 수정	
<p>1. 두 개의 그림 자료를 보고 어떤 상황인지 이후 상황의 결과에 대해 생각해 볼 수 있도록 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여기에 있는 친구가 대변, 소변을 보고 물을 내리지 않았네, 물을 내리지 않고 가버리면 어떤 일이 생길까?</li> <li>그래, 냄새도 나고 또 다른 친구가 화장실을 이용하러 왔을 때 어떨까?</li> <li>그러면 모두 대변, 소변을 보고 나면 어떻게 해야 할까?</li> </ul> <p>2. 유아들이 함께 본 그림을 화장실에 문 안쪽에 붙여 주고 유아가 배변을 하러 화장실에 갔을 때 유아 스스로 할 수 있도록 살펴보고 필요 시 제안한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○야 소변을 누었으니 이제 물을 내리자, 잘 내려갔지? 그럼 이제 손을 씻으러 가자</li> </ul> <p>3. 낮잠 자기 전과 자고 일어나서 유아들이 화장실을 자주 가는 일과를 파악하여 그 시간에 유아 스스로 배변 후 물을 내리는지 살펴본다.</p>	참여제언	<p>2. 그림을 게시하면서 변기의 물 내리는 스위치 부분에 손가락으로 가리키는 모양의 그림을 붙여주어 유아들이 스스로 물 내리기를 기억할 수 있도록 돕고 이야기 나누기를 한 내용을 다시 한 번 상기할 수 있게 한다.</p>
	상황작업제언	<p>3. 화장실에 갈 때 “누구랑 같이 갈래?”라고 물어보고 같이 갈 친구와 손을 잡고 다녀오도록 한다(고, 서).</p>
	교수삽입	<p>3. 화장실을 사용할 때 교사가 휴지(또는 수건)를 들고 있으면서 민정이가 스스로 “휴지 주세요”라고 말할 기회를 만든다(고).</p> <p>3. 배변을 한 후 연경이에게 휴지와 비누를 보여 주면서 “뭐 줄까?”라고 물어본다. 연경이가 휴지를 가리키면 “휴지가 필요하구나. 휴지 주세요”라고 피드백을 준다(박).</p> <p>3. 화장실을 사용할 때 교사가 “휴지가 필요하다면 선생님한테 휴지 그림을 보여 주세요”라고 말해준다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서도 ‘물 내리기’ 카드를 스위치에 걸어 두고 부모님들이 지도할 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 먼저 하기보다 유아 스스로 할 때까지 기다려 주고 격려하며 잊어버린 경우에 제안을 하여 유아가 다시 할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>배변훈련은 오랜 시간동안 충분한 노력을 기울여야 하는 활동이며 특히 가정에서의 협력이 중요하다.</li> <li>일과 중에 대소변을 본 시간을 기록해두면 배변훈련에 도움이 된다.</li> </ul>	





9월


## 건강하고 안전한 생활




분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-9-1	쌓기	음식점 배달 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 여러 가지 가게놀이와 병행하여 배달 놀이를 진행할 수 있음</li> <li>◆ 말을 하지 못하는 손님이 있는 경우 어떻게 주문을 받을 수 있는지 함께 이야기 해봄으로써 장애 이해 활동으로 응용할 수 있음</li> </ul>
3-9-2	언어	순서대로 말하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 시간 개념의 기초인 ‘먼저/나중’의 순서 개념을 익히게 할 수 있음</li> </ul>
3-9-3	수·조작	화살표를 돌려요: 안전한 곳 위험한 곳	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정 연계 활동과 함께 진행하여 안전한 생활에 필요한 지식과 함께 실생활에서의 실행을 촉진할 수 있게 해야 함</li> </ul>
3-9-4	과학	물에 녹여 보세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 여러 가지 물질을 녹여 봄으로써 물질의 변화 과정을 관찰하고 ‘원인-결과’ 관계를 탐색할 수 있음</li> </ul>
3-9-5	음률	느림보와 빠른쟁이	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ‘느리다/빠르다’의 개념을 활동을 통해 학습할 수 있도록 도움</li> </ul>

쌓기

3-9-1

## 음식점 배달 놀이

활동목표		목표 수정	
1. 일상생활에서 경험한 음식점 역할을 극놀이로 재현한다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기) 2. 음식을 시켜 먹은 후에는 값을 치워야 한다는 것을 안다. (사회관계>사회적 지식>경제생활에 관심 가지고 이해하기)	활동목표	2. 배달놀이에서 음식을 시킨 후에 돈을 지불하는 것을 경험한다.	
	개별교수목표	고민정	(신) 포크로 음식을 집어 먹을 수 있다. (언) 음식을 주문할 때 “~ 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 메뉴판에서 원하는 음식을 손가락으로 가리킬 수 있다.
		서진우	(신) 손가락에 떠 놓은 음식을 먹을 수 있다. (언) “뭐 먹고 싶어?”라는 질문에 원하는 음식을 메뉴판에서 지적할 수 있다. (대) 배달가방을 들고 혼자 걸을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
♦ 그릇, 음식, 쟁반, 배달 가방, 음식점 간판, 전화기, 밀가루 반죽, 요리사 모자, 메뉴판 등		♦ 손가락과 손가락 보조 도구(서) 	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 역할놀이 영역에 배달가방 등 배달 놀이 소품을 제시하여 유아들이 관심을 갖도록 한다.</p> <p>2. 음식을 배달해서 먹어 본 경험에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집에서 음식을 시켜 먹어 본 적이 있니?</li> </ul> <p>3. 배달 놀이를 하기 위한 배역을 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음식을 배달시키거나 배달하려면 누가 있어야 할까?</li> </ul> <p>4. 배달 놀이를 위한 준비를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 손님이 사는 집은 어디에 마련할까?</li> <li>• 음식점으로 배달을 시키려면 어떻게 하지?</li> </ul> <p>5. 배달 놀이를 진행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우아, 전화를 하니 음식이 왔네, 볼도 줘 갖다 주세요,</li> </ul> 	참여예진	<p>1. 관심을 유도하기 위해서 요리사 모자를 씌워주고 그릇, 음식, 쟁반, 배달가방, 음식점 간판, 요리사 모자, 메뉴판 등을 하나씩 보여주며 무엇인지 이야기해 본다.</p> <p>2. 교사가 각 역할에 필요한 간단한 동작이나 말을 곁에서 알려 주면서 활동에 참여시킨다.</p> <p>2. 친구의 활동을 보고 따라할 수 있도록 촉진해 준다 (예: “~처럼 해봐”)</p>
	상호작용예진	<p>3. 각 유아에게 주어진 역할 분장을 친구가 도와 준다(예; 요리사 모자 씌워주기, 앞치마 매주기).</p> <p>4. 친구와 함께 음식점 간판을 붙이고, 그릇과 음식들을 배열해 놓는다.</p> 
	교수삽입	<p>1. 음식을 주문하는 역할을 맡아 “~ 주세요”라고 말하도록 교사가 시범을 보인다(고).</p> <p>5. “뭐 먹고 싶어? 어떤 음식 주문할까?”라는 말에 원하는 음식을 메뉴판에서 가리키도록 지도한다(박, 서).</p> <p>5. 배달원 역할을 하며, 배달 가방을 들고 혼자 걸어서 배달하게 한다(서).</p> <p>&lt;확장&gt; 점토로 음식을 만들어 배달된 음식을 포크로 집어 먹게 한다(고).</p> <p>&lt;확장&gt; 손가락에 떠놓은 배달된 음식을 먹게 한다(서).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 야채 가게, 과일 가게, 생선 가게 등 가게 놀이와 연계하여 배달 놀이를 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 부모님과 실제 배달시키는 과정을 함께 본다 (메뉴판에서 직접 실제 메뉴를 고르고, 전화로 주문할 때 옆에서 주문하는 이야기를 들어 본다. 배달원이 왔을 때, 부모님이 챙겨 놓은 돈을 유아가 직접 지불하게 한다).</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 3세 유아의 발달상 음식값에 대하여는 숫자 또는 계산에 치중하기보다 음식을 먹은 후에는 값을 치른다는 것을 경험할 수 있도록 하는 것이 바람직하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓기 놀이 시간 동안 음식점을 만들고 이와 연계하여 배달 놀이를 진행할 수 있다.</li> </ul>	

언어









3-9-2

## 순서대로 말하기





활동목표	
1. 이야기의 순서를 듣고 이해한다. (의사소통>듣기>이야기 듣고 이해하기)	
2. 일상생활의 순서를 기억한다. (자연탐구>수학적 탐구>측정하기)	

목표 수정	
활동목표	1. 2-3단계의 순서를 가진 이야기를 듣고 먼저 일어난 일과 나중에 일어난 일을 지적할 수 있다. 2. 사진을 단서로 일상생활의 순서 중 주요 부분을 기억한다.
개별교수목표	고민정 (언) “사진 주세요”라고 표현할 수 있다.
	박연경 (사) 그림 카드와 사진 카드를 보여주며, “연경이 어디 있어?”라고 질문하면, 자신의 사진 카드를 손가락으로 가리킬 수 있다.
	서진우 (소) 엄지와 검지를 이용하여 그림 카드, 사진 카드를 뒤집을 수 있다.

활동자료	
◆ 손 씻기, 양치하기, 세수하기의 순서를 나타내는 그림 카드 (그림 카드의 내용을 글로 적어 준다. 뒷면에는 순서를 표시해 둔다)	

 첫물레치약을 짜요	 이물 구강크림 칠어요	 물로 입을 헹거요	 삼킨 물 뱉어요
 수건에 물을 뿜어요	 비누를 잘라요	 물로 닦아내요	 수건으로 닦아요

자료 수정	
◆ 퍼즐로 만든 그림 카드	










 첫물레치약을 짜요	 이물 구강크림 칠어요	 물로 입을 헹거요	 삼킨 물 뱉어요
--	--	--	---

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 손 씻기, 양치하기, 세수하기의 일상생활 그림을 순서대로 보여 주고 내용을 읽어 본다</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여기에 손을 씻는 그림이 있구나, 순서대로 읽어줄게요. ○○가 손을 씻으러 가면 제일 먼저 무엇을 할까? 그렇지, 첫 번째 소매를 걷는다, 두 번째 물을 틀고 손을 흐르는 물에 씻는다, 세 번째 비누를 손에 묻힌다, 네 번째 손가락과 손톱, 손등을 깨끗이 문질러 닦는다, 그리고는 어떻게 할까요?</li> </ul> <p>2. 그림을 순서대로 놓으며 유아와 함께 손 씻기, 양치하기, 세수하기의 그림을 함께 본다.</p> <p>3. 그림을 섞어 두고 유아가 순서대로 놓으면서 말할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>비누로 손을 씻은 뒤에는 어떤 그림이 올까?</li> </ul> <p>4. 그림을 놓고 나서 뒤집어 보았을 때 1부터 차례대로 표시한 숫자를 확인할 수 있도록 돕는다.</p> <p>5. 유아들이 활동을 반복하면서 친구가 카드를 섞어서 주면 받아서 순서대로 놓아 볼 수 있도록 돕는다.</p>	참여자 인지	<p>1. 각각에게 자신이 모델로 찍힌 손씻기, 양치하기, 세수하기의 일상생활 사진을 순서대로 보여 주고 내용을 이야기해 준다.</p> <p>5. 여러 단계의 그림 중 주요 부분이 되는 2-3명의 그림만을 제시하여 순서대로 놓아 보게 한다.</p>
	상업적 예시 인지	<p>3. 각 유아마다 좋아하는 친구를 짝 지어 주어 짝의 손을 잡고 함께 사진을 순서대로 놓게 하며 짝이 순서에 대해 이야기해 주도록 한다.</p> <p>5. 교사의 도움을 받아 카드를 섞어서 친구에게 주면 친구가 순서대로 놓도록 한다.</p>
	교수-학생 인지	<p>1. 그림 카드와 사진 카드를 보여 주며, “연경이 어디 있어?”라고 질문하면 자신의 사진 카드를 손가락으로 가리키도록 가르친다(박).</p> <p>4. 엄지와 검지를 이용하여 그림 카드를 뒤집어 보도록 지도한다(서).</p> <p>5. 카드 섞는 활동을 위해서 “사진 주세요”라고 표현하도록 가르친다(고).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 그림을 화장실의 세면대에 게시하여 유아들이 볼 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 사진을 화장실의 세면대에 게시하여 두고, 손 씻기, 세수하기, 양치하기를 할 때마다 부모님이 순서를 이야기해 주도록 한다.</li> <li>손 씻기, 세수하기, 양치하기 후 부모님과 함께 사진을 순서대로 놓아 보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

수·조작

3-9-3

## 화살표를 돌려요: 안전한 곳, 위험한 곳


활동목표	목표 수정		
1. 소근육을 사용한다. (신체운동>신체조절과 기본운동>조작 운동하기) 2. 안전한 곳과 위험한 곳을 인식한다. (사회관계>안전한 상황>안전하게 놀이하고 다른 사람의 안전을 배려하기)	활동목표	2. 안전한 곳과 위험한 곳에 대한 이야기를 듣는다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 손가락을 이용하여 웃는 얼굴 카드의 개수를 셀 수 있다.
		박연경	(인) 화살표 돌림판에 제시된 그림과 같은 그림 카드 6장을 웃는 얼굴이 그려진 그림 카드 밑에 안전한 곳 3장, 찡그린 얼굴이 그려진 그림 카드 밑에 위험한 곳 3장을 분류하여 놓을 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 화살표를 돌릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
◆ 화살표 돌림판	◆ 화살표 돌림판과 같은 그림이 그려진 그림 카드 6장, 웃는 얼굴 카드, 찡그린 얼굴 카드,		
	<div><div></div><div><div></div><div></div></div></div>		
<b>&lt;만드는 방법&gt;</b> ① 직경 30cm 원을 그린다. 그리고 각각 6칸으로 나눈다. 각 칸에 안전한 곳 3곳(집, 어린이집, 놀이터), 위험한 곳 3곳(공사장, 차길, 깊은 물가)을 그린다. ② ①의 중앙에 플라스틱 화살표를 연결한다.			

활동방법	방법 수정	
<p>1. 수·조작영역에 자료를 제공한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 화살표가 있네, 화살표를 빙글 빙글 돌려 볼까?</li> <li>• 이 그림 속에는 어떤 곳들이 있니?</li> </ul> <p>2. 화살표가 가리키는 방향의 안전한 곳, 위험한 곳에 대해 유아와 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 화살표가 가리키는 곳은 무엇을 하는 곳이니?</li> <li>• 차길에서는 차가 쌩쌩 지나가서 항상 조심해야 한대, 우리가 안전하게 다니려면 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 그래, 횡단보도에서 녹색불이 켜지면 그 때 손을 들고 가면 되겠구나.</li> </ul>	참여증진	<p>1. 유아들이 직접 화살표를 돌려 보도록 한다.</p> <p>2. '안전한 곳', '위험한 곳'이라는 개념을 쉽게 이해하도록 화살표가 가리킨 곳이 안전한 곳이면 교사가 웃는 얼굴 카드를 주고 위험한 곳이면 찡그린 얼굴 카드를 준다. 카드 대신 “딩동댕”이라고 말하거나 팔로 동그라미 모양을 해서 보여줄 수도 있다.</p>
	상호작용증진	<p>1. 친구의 손을 잡고 함께 화살표를 돌려 보게 한다.</p> <p>2. 짝과 함께 번갈아가며 화살표를 돌려 안전한 곳에 걸리면 웃는 얼굴 카드, 위험한 곳이면 찡그린 얼굴 카드를 얻는다. 게임이 끝난 후 누가 웃는 얼굴 카드를 많이 얻었는지 비교해 본다.</p>
	관수습의	<p>1. 엄지와 검지로 화살표를 돌려 보도록 한다(서).</p> <p>2. 게임이 끝난 후 짝이 먼저 웃는 얼굴 카드를 세어 보게 하고 이를 관찰한 후 민정이가 가진 웃는 얼굴 카드를 세어 보게 한다(고).</p> <p>&lt;확장&gt; 화살표 돌림판에 제시된 그림과 같은 그림 카드 6장을 교사의 도움을 받아 웃는 얼굴이 그려진 그림 카드 밑에 안전한 곳 3장을, 찡그린 얼굴이 그려진 그림 카드 밑에 위험한 곳 3장을 분류하여 놓도록 한다(박).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 실제 주변에 있는 신호등 길을 안전하게 건너본다.</li> <li>♦ 화살표를 돌려 안전한 곳이 나오면 한 칸 갈 수 있는 게임으로 활동을 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 부모님과 함께 실제로 지역 사회를 다니면서 안전한 곳과 위험한 곳을 구별해 보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 플라스틱 화살표를 구하지 못할 경우, 종이를 화살표 모양으로 잘라 코팅한 후 사용할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 화살표 돌리는 활동에만 집중하여 활동의 목표가 학습되지 않는 일이 없도록 계속해서 교사가 유아들에게 '안전한 곳'과 '위험한 곳'에 대한 이야기를 들려주도록 한다.</li> </ul>	


과학

3-9-4

## 물에 녹여 보세요

활동목표		목표 수정	
<b>1. 물에 녹는 과정을 관찰한다.</b> (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기) <b>2. 소금과 밀가루의 녹는 과정을 비교한다.</b> (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기)	<b>활동목표</b>	2. 소금과 밀가루 녹인 물의 차이에 대해서 듣는다.	
	<b>고민정</b>	(언) "소금 주세요", "밀가루 주세요"라고 표현할 수 있다.	
	<b>박연경</b>	(언) 여러 가지 가루 중에서 원하는 가루를 손가락으로 가리켜서 요구할 수 있다.	
	<b>서진우</b>	(소) 엄지와 검지를 이용하여 가루를 집을 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
<ul style="list-style-type: none"> <li>투명 플라스틱 컵, 소금, 밀가루, 숟가락, 물</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>손과 팔 조절을 잘못하여 물을 엮이지 않도록 큰 수조에 물을 담아준다.</li> <li>물을 저을 막대에 테이프를 감아 두껍게 만들어 준다(서).</li> </ul> 	



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아와 함께 소금과 밀가루 색, 냄새, 촉감 등을 탐색한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 손바닥에 하얀색 가루를 조금씩 올려봐 줄게,</li> </ul> </li> <li>2. 유아에게 투명 플라스틱 컵을 나눠주고 물을 부어 준다.</li> <li>3. 유아가 직접 소금과 밀가루를 각각 넣고 녹여볼 수 있도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소금을 물에 넣고 손가락으로 저어 보자, 어떻게 되었니?</li> </ul> </li> <li>4. 소금을 녹인 물과 밀가루를 녹인 물을 비교해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소금을 녹인 물과 밀가루를 녹인 물은 어떻게 다르니?</li> </ul> </li> <li>5. 유아의 컵에 무엇을 녹였는지, 누가 녹였는지, 날짜 등을 종이에 적어 붙여 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 친구들이 볼 수 있도록 ○○가 만든 컵에 이름을 붙여 줄까?</li> </ul> </li> <li>6. 과학영역에 전시하여 모든 유아들이 관찰할 수 있도록 한다. 이때 컵의 위쪽은 비닐 등으로 막아 물이 나오지 않도록 한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 밀가루와 소금에 미리 물감을 뿌려 두어 녹으면서 색깔이 변하도록 한다.</li> <li>1. 색깔이 있는 다른 여러 가지 가루들을 녹여 본다 (예: 커피, 카레가루, 우유에 타 먹는 가루들)</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 플라스틱 컵을 친구들에게 나눠 주도록 한다.</li> <li>3. 먹을 수 있는 가루인 경우 녹인 물을 친구에게 손가락으로 먹여 주고 서로 무슨 가루인지 찾아보게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 소금과 밀가루를 나눠 주기 전에 “월 먼저 줄까?”라고 물어보고 원하는 것을 말하거나 가리키도록 지도한다(고, 박).</li> <li>3. 엄지와 검지를 이용하여 소금과 밀가루를 집어서 물에 넣도록 시범을 보인다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 설탕, 흙, 분필가루 등의 다양한 가루를 찾아봐 녹여 본다.</li> <li>• 여러 가지 특성의 물을 만들어 주스가게 놀이를 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 가족들과 미숫가루, 콩가루, 가루주스 등 다양한 맛과 색깔의 가루들을 탐색하고, 물에 녹여 보고, 함께 마시는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소금과 밀가루를 섞어서 녹이고 싶어하는 유아도 있을 경우도 있을 것이다. 투명 컵의 수를 많이 준비하여 다양한 방법으로 탐색하려는 유아를 지원해 준다.</li> <li>• 지식을 전달하기보다 과정에서 유아가 충분히 즐길 수 있도록 한다. 유아가 능동적으로 참여하고 과학적 경험을 한다는 데 의의를 둔다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 컵을 거꾸로 얹어 가루가 흩어지거나 물이 쏟아지지 않도록 주의한다.</li> <li>• 손과 팔을 자유롭게 사용하지 못하여, 손가락으로 젓는 활동을 하다가 컵이 얹어질 수 있으므로 컵을 잘 고정시켜주도록 한다(서).</li> </ul>	

음률





3-9-5

느림보와 빠른쟁이

활동목표	
1. 동물의 움직임에 따라 느리고 빠른 음악을 경험한다. (예술경험>심미적 탐색>음악적 요소 탐색하기)	
2. 동물의 움직임에 대하여 탐색한다. (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기)	

목표 수정		
활동목표	2. 토끼는 빠르게 움직이고, 거북이는 느리게 움직이는 동물이라는 것을 안다.	
개별교수목표	고민정	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
	박연경	(인) 4장의 동물 카드(느린 동물 2장, 빠른 동물 2장)를 느림보와 빠른쟁이로 분류할 수 있다.
	서진우	(대) '느리게 움직이기'를 할 때에는 혼자서 걷고, '빠르게 움직이기'를 할 때에는 교사의 도움을 받아 조금 빠르게 걸을 수 있다.

활동자료	
◆ 4장의 동물 카드(빠른 동물 2장, 느린 동물 2장)	
◆ 램버린이나 리듬 막대 등의 타악기	

자료 수정	
<div><div><p>거북이</p></div><div><p>토끼</p></div><div><p>지타</p></div><div><p>달팽이</p></div></div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 음률영역에 앉아서 동물의 움직임에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동물들은 움직이는 것이 다르대요, 빠른 재이 토끼가 어떻게 움직일까?</li> <li>• 느림보 거북이는 어떻게 기어 갔는지?</li> <li>• 그 동물들이 얼마나 느리게(빠르게) 움직였었니?</li> </ul> <p>2. 유아를 두 집단으로 나누어 한 집단은 토끼 다른 집단은 거북이가 되어 움직여 본다.</p> <p>3. 교사는 음의 장단을 조절하며 유아들이 움직일 수 있도록 상호작용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 불러주는 이야기에 맞추어 표현해볼까?"</li> <li>• 느림보 느림보 거북이가 아주 느리게 느리게 느리게~~</li> <li>• 빠른재이 토끼가 빠르게 빠르게 재빠르게~~~</li> </ul> <p>4. 다른 동물의 움직임에 대하여도 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 느리게(또는 빠르게) 다니는 다른 동물 중에는 어떤 것이 있을까?</li> </ul> <p>5. 느림보와 빠른재이에 해당하는 동물을 바꾸어 불러 준다.</p>	참여종진	<p>1. 친구들 앞에서 모델이 되어 빨리 움직이기와 느리게 움직이기를 직접 해 보게 한다.</p> <p>4. 음악에 맞춰 표현을 하는 동안 무슨 동물인지 알 수 있도록 느린 동물과 빠른 동물이 그려진 카드를 보여 준다.</p> <p>4. 느리게 움직일 때와 빠르게 움직일 때를 구별할 수 있도록 탬버린이나 리듬 막대로 속도를 조절해 준다.</p>
	상호작용종진	<p>2,3. 짝을 지워 주고, 짝의 손을 잡고 함께 속도에 맞추어 움직이게 한다.</p> <p>3. 동물 외에 느림보 기차와 KTX 기차놀이를 하면서 친구와 함께 움직여 본다.</p>
	교수삽입	<p>3. '느리게 움직이기'를 할 때에는 혼자서 걷고, '빠르게 움직이기'를 할 때에는 교사의 도움을 받아 조금 빠르게 걷게 한다(서).</p> <p>3. 움직이는 동안 옆 친구들에게 자연스럽게 손을 흔들어 인사하도록 촉진한다(고)</p> <p>&lt;확장&gt; 4장의 동물카드(느린 동물 2장, 빠른 동물 2장)를 느림보와 빠른재이로 분류하게 한다(박).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
	<p>♦ 가정에서 부모님과 느린 음악(또는 빠른 음악)에 맞추어 느리게(또는 빠르게) 기어 보기, 걸어 보기 등의 활동을 하게 한다.</p>	
주의사항	기타	
	<p>♦ 걷는 것이 능숙하지 못하므로, 친구들 사이에서 부딪쳐서 넘어지지 않도록 주의해서 지켜본다.</p>	



10월





가을


분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-10-1	역할	송편을 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 송편을 완성하지 못하더라도 반죽을 이용하여 다양한 방법으로 활동에 참여할 수 있도록 함</li> <li>◆ 반죽을 이용하여 다양한 행동을 모방하도록 촉진할 수 있음</li> </ul>
3-10-2	수·조작	가을을 바느질해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 소근육을 잘 사용하지 못하는 유아의 경우 구멍의 크기를 크게 하고 바늘의 손잡이 부분을 굵게 만들어 주어 활동에 참여할 수 있도록 도움</li> </ul>
3-10-3	과학	과일 샐러드 요리하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 플라스틱 칼로 바나나 썰기, 드레싱 뿌리기 등 활동에서의 의미 있는 역할을 수행하게 함으로써 참여를 높일 수 있음</li> </ul>
3-10-4	문학	‘보리’동시 듣기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ‘뽕뽕뽕’과 같이 유아들이 좋아하는 의성어를 활용하여 유아들이 교사의 말을 모방하도록 촉진할 수 있음</li> </ul>
3-10-5	신체	나뭇잎은 어디로 갔을까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유아들끼리 서로의 표현을 감상하고 따라해 보게 함으로써 자연스럽게 모방 훈련의 기회로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-10-6	신체	잠자리가 되어 보세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유아들끼리 서로의 표현을 감상하고 따라해 보게 함으로써 자연스럽게 모방 훈련의 기회로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-10-7	기본 생활 습관	부모님 전화번호 외우기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정과 연계하여 미아 방지용 팔찌나 목걸이 착용, 미아 방지 지문 인식 프로그램(차즈미) 등을 홍보할 수 있음</li> </ul>

역할

3-10-1

## 송편을 만들어요


활동목표		목표 수정	
1. 밀가루 반죽으로 음식 모형을 만들어 본다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기) 2. 우리나라의 음식 문화에 대하여 알아본다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기)	활동목표	2. 밀가루 반죽으로 여러 가지 모양을 만들어 본다.	
	개별교수목표	고민정	(신) 포크로 송편을 집어 먹을 수 있다.
		박연경	(인) 흰색, 분홍색, 썩색 송편을 분류하여 담을 수 있다.
		서진우	(신) 손가락에 놓아준 송편을 먹을 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 송편을 손가락에 놓을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 흰색, 분홍색, 썩색 밀가루 반죽, 접시, 소나무 잎, 찜통 그릇		<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 포크, 손가락, 송편사진 카드, 접시를 색깔별로 준비(흰색, 분홍색, 썩색 접시를 준비하거나, 접시 준비가 어려우면 접시 위에 깔 티슈나 형겅을 흰색, 분홍색, 썩색으로 준비)</li><li>◆ 손가락 보조 도구(서)</li><li>◆ 송편 만드는 과정이 담긴 그림 카드</li></ul>	
		<div></div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 흰색, 분홍색, 옥색 밀가루 반죽을 소꿉영역에 비치해 두고 유아가 관심을 가지면 상호작용한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>추석에 먹는 떡을 무엇이라고 하는지 아니?</li> </ul> <p>2. 송편을 만드는 방법에 대하여 안다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>송편을 먹어보면 속에 맛있는 재료들이 들어 있던데, ○○는 어떤 것이 들어 있는 송편을 먹어 보았니?</li> <li>그럼 우리도 반죽 속에 맛있는 재료를 넣어서 만들어 보자.</li> <li>둥그란 모양으로 잘 빚어 보자.</li> <li>다 만들었으면 찜통에 넣고 찌 본다고 하자.</li> </ul> <p>3. 송편을 모두 만들었으면 어떤 행사를 할지 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>송편을 만들어서 어디로 가지고 가면 좋을까?</li> <li>그래, 산소에도 가고, 친척집에도 가고, 손님께도 드리면 좋겠구나.</li> </ul> <p>4. 유아들과 빚은 밀가루 송편 모양을 비교해 본다.</p> 	참여자 중심	<p>2. 친구가 만드는 모습을 관찰하고 따라해 보게 한다 (예: “○○는 손가락으로 찍었네. 너도 해 봐”)</p> <p>2. 밀가루 반죽을 이용해서 간단한 활동들을 따라해 보게 한다(예: 주먹으로 누르기, 손바닥으로 누르기, 조금씩 뜯어 보기, 손바닥에 놓고 쥐어보기 등)</p> <p>4. 송편을 색깔별로 해당 색깔 접시에 분류하여 담아 보게 한다.</p>
	상호작용 중심	<p>2. 한 사람이 반죽을 만들면, 한 사람은 소를 넣는 등 친구와 협력하여 송편을 만들게 한다.</p> <p>2. 친구들의 활동을 관찰하고 따라할 수 있도록 촉진한다.</p> <p>2. “○○야, 너 그거 어떻게 만들었니? **에게 알려줘”라고 말하면서 서로 만드는 법을 가르쳐 주거나 가르쳐달라고 요구하게 한다.</p>
	교수 중심	<p>&lt;확장&gt; 포크로 송편을 찍는 것을 시범 보이고 따라해 보게 한다(고).</p> <p>&lt;확장&gt; 떡과 비슷한 색의 접시를 주고 같은 색 떡끼리 모아 보게 한다(박).</p> <p>&lt;확장&gt; 엄지와 검지를 이용하여 송편을 손가락에 놓게 하고, 보조 도구에 끼운 손가락을 들어 송편을 게 지도한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>친척집에 인사하러 가는 활동과 연계하여 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 가족들과 송편 만들기를 해 본다. 이 때 다양한 모양틀로 모양도 만들어 보고, 부모님의 도움을 받아 송편 하나를 만드는 전 과정을 스스로 해 보게 한다. 송편을 만들고 나서 한복을 입고, 부모님으로부터 추석에 대한 이야기를 들으면서 송편을 먹어 보는 시간을 갖는다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>옛날 우리 명절과 관련된 활동이어서 유아가 잘 모를 수 있다. 그러므로 언어적 상호작용을 할 때 유아의 경험을 질문하여 유아가 알고 있는 지식의 수준에 따라 활동을 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 떡을 먹을 때 목에 걸리지 않도록 주의한다.</li> </ul>	

수·조작

3-10-2

## 가을을 바느질해요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 소근육을 원활히 조절한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;조작 운동하기)</p> <p>2. 낙엽에 대해 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)</p>	활동방법	1. 교사가 지시하는 구멍에 바늘을 끼울 수 있다.	
	개별교수목표	고민정	(언) 단풍잎, 도토리, 구름 모양의 부직포 중에서 원하는 것을 “○○주세요.”라고 표현하여 요구할 수 있다.
		박진경	(언) 단풍잎, 도토리, 구름 모양의 부직포 중에서 원하는 것을 손가락으로 가리킬 수 있다. (인) 단풍잎, 도토리, 구름 모양의 부직포를 같은 모양끼리 분류할 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 돛바늘을 잡을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 낙엽, 비닐, 플라스틱 돛바늘, 두꺼운 실</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 직포 가장자리에 구멍을 펀치로 두 번씩 뚫어(눈사람이 누워 있는 모양) 큰 구멍의 부직포를 미리 교사가 절반정도 바느질하여 제시한다(고, 박).</li> <li>◆ 부직포 가장자리에 구멍을 펀치로 두 번씩 뚫어(눈사람이 누워 있는 모양) 큰 구멍의 부직포를 미리 교사가 거의 대부분 바느질을 완성해 두고 구멍 몇 개만 남겨 제시한다(서).</li> </ul>		





활동방법		방법 수정	
<div>1. 가을을 연상할 수 있는 여러 가지 모양 부직포에 대해 이야기 나눈다.</div> <div>• ○○는 도토리 혹시 본 적 있지?</div> <div>• 선생님이 도토리에 대한 노래를 알고 있는데 불러볼 테니까 들어볼래? 혹시 알면 같이 불러보자. 때굴때굴 때굴때굴 도토리가 어디서 왔나~“</div> <div>2. 바느질을 하여 모양을 꾸며볼 수 있음을 안내해 준다.</div> <div>• 혹시 엄마가 바느질하는 것 본 적 있지? ○○도 엄마처럼 바느질해서 도토리를 꾸며볼 수 있대</div> <div>3. 바느질 하는 방법에 대해 교사가 모델링을 보여주거나 쉬운 설명으로 안내해 준다.</div> <div>• 바늘을 위로 올렸으면 다음 구멍에 아래로 내리면 된단다, 아래로 내려진 바늘을 다시 위로 올려 구멍에 넣어 보렴,</div> <div>4. 아동이 바느질하는 과정에 대해 이야기 나눈다.</div> <div>• ○○가 바느질을 해 주니까 정말 다람쥐가 좋아하는 도토리 같구나,</div>	참여증진	<div>1. “때굴 때굴 때굴 때굴 도토리가 어디서 왔나~” 노래를 율동과 함께 불러 수업에 관심을 가지도록 유도한다.</div> <div>4. 절반 정도 바느질이 된 부직포를 가지고 교사가 바느질하는 방법을 설명하면서 시범을 보여주고 30%정도 남겨서 바느질을 하게 한다. 이 때, 활동이 끝날 때까지 교사가 손가락으로 가리키면서, “이 구멍에 바늘을 넣어.”, “실을 빼야지.” 라고 알려준다(고, 박).</div> <div>4. 거의 완성된 부직포를 가지고 교사가 바느질하는 방법을 설명하면서 시범을 보여 주고 3개의 구멍만 바느질을 하게 한다. 이 때 교사가 손가락으로 가리키면서 “이 구멍에 바늘을 넣어.”, “실을 빼야지.”라고 말해준다.</div>	
	상호작용증진	3. 같은 것을 만든 친구를 찾아본다(예: “도토리 만든 사람들 모여라.”)	
	교수삽입	<div>4. 재료를 나누어 줄 때 어떤 것을 만들지 고르도록 기회를 준다(고).</div> <div>4. 단풍잎, 도토리, 구름 모양의 부직포 중에서 원하는 것을 손가락으로 가리키도록 지도한다(박).</div> <div>4. 돗바늘을 엄지와 검지로 잡을 수 있도록 쥐어 주고 큰 구멍에 돗바늘을 넣을 수 있게 부직포를 잡아준다(서).</div> <div>&lt;확장&gt; 단풍잎, 도토리, 구름 모양의 부직포를 같은 모양끼리 분류해 보도록 한다(박).</div>	
확장활동		가정 연계 및 일반화	
<div>• 미술영역에서 비닐을 바느질하여 방석을 만든다. 낙엽을 다양하게 탐색할 수 있도록 방석 안에 낙엽을 넣는다.</div>		<div>♦ 가정에서 부모님과 자신의 부직포 방석을 만들어 보는 활동을 해본다. 이때에는 며칠이 걸려서 완성하더라도 스스로 전체 바느질을 완성해 보도록 하여 성취감을 느끼고 소근육을 발달시키도록 한다.</div>	
주의사항		기타	
<div>• 유아가 바느질을 정확하게 하는 것보다 바느질을 경험하는 데 목표를 둔다. 유아의 수준에 맞게 적절하게 개입한다.</div>		<div>♦ 과제의 일부분을 교사가 미리 해두어서 유아들이 쉽게 참여하도록 도울 수 있다.</div>	

과학

3-10-3

## 과일 샐러드 요리하기

활동목표		목표 수정	
1. 요리하는 즐거움을 갖는다. (자연탐구>탐구적 태도>탐구과정 즐기기) 2. 가을에 열리는 과일의 속을 관찰 한다. (자연탐구>과학적 태도>물체와 물질의 기본 특성 알기)	활동 목표	1. 과일 샐러드 만드는 요리 과정에 참여한다.	
	개별 교수 수단 표	고 민 정	(신) 포크로 사과를 찢어 먹을 수 있다.
		박 연 경	(언) 과일 그림 중에서 좋아하는 과일을 손가락 으로 가리킬 수 있다.
		서 진 우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 사과를 집을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 사과, 감, 배, 떠먹는 요구르트, 유아용 칼 또는 케이크용 플라 스틱 칼, 도마, 그릇, 손가락, 앞 치마  <요리 순서> ① 순서표를 보고 방법과 재료에 대 해 알아본다. ② 재료를 탐색한다. ③ 과일을 칼로 자른다. ④ 자른 과일을 그릇에 담고 떠먹는 요구르트를 얹는다.		◆ 포크, 손가락 보조 도구 ◆ 과일 샐러드 만드는 과정이 제시된 사진 카드 사진1: 과일 씻는 사진 사진2: 과일을 칼로 자르는 사진 사진3: 과일을 그릇에 담는 사진 사진4: 요구르트를 과일에 끼얹는 사진 ◆ 여러 가지 과일이 그려진 그림 카드 포도 그림카드,사과 그림카드,수박 그림카드,바나나 그림 카드 등	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아와 함께 순서표를 보고 방법과 재료에 대해 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님은 아주 부드러운 감을 좋아하는데, ○○는 어떤 과일을 좋아하니?</li> <li>• 오늘 요리할 과일에 대해 맞춰볼래? 아주 동그랗고 ○○입술처럼 아주 빨간 과일이란단, 그래, 바로 사과란다.</li> </ul> </li> <li>2. 요리에 사용할 재료에 대해 탐색한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아주 빨간 사과를 반으로 자르면 그 속은 어떻게 생겼을까?</li> </ul> </li> <li>3. 과일 샐러드를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사과를 친구들 입 속에 쏘옥 들어갈 수 있는 크기로 잘라줄래?</li> <li>• 조그맣게 된 사과를 그릇에 담고 떠먹는 요구르트를 숟가락으로 얹어 주렴.</li> </ul> </li> </ol>	참조종교인	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 여러 가지 과일이 그려진 그림카드를 보여 주며, “○○는 어떤 과일을 좋아하니? 어떤 과일을 먹고 싶니?”라고 물어보고, 좋아하는 과일을 손가락으로 가리키게 한다.</li> <li>1. 요리 프로그램처럼 유아가 곁에서 도와주는 역할을 맡게 한다(예: 필요한 재료 주기, 요리 순서표 들고 있기 등)</li> <li>3. 플라스틱 칼을 쥐고 얇게 썰어진 사과를 잘라 보도록 한다.</li> </ol> 
	상호작용종교인	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 완성된 과일샐러드를 서로 입에 넣어 주게 한다.</li> <li>3. 친구가 사과를 잘라서 그릇에 담으면 그 위에 요구르트를 얹어 샐러드를 완성하게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 어떤 과일을 좋아하는지 물어보고 과일을 손가락으로 가리켜서 대답하도록 지도한다(박)</li> <li>3. 사과샐러드에서 사과를 포크로 집어 먹을 수 있도록 사과를 크게 썰고 그릇에 샐러드를 조금만 놓아 준다(고).</li> <li>3. 엄지와 검지를 이용하여 사과를 집어 먹어 보게 한다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 만든 과일샐러드를 어린이집의 원장선생님이나 다른 선생님들에게 갖다 드린다.</li> <li>◆ 과일의 겉과 속을 볼 수 있는 화보를 과학영역에 제시해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정에서 엄마와 다양한 과일을 잘라서 속을 관찰해 보고, 과일샐러드를 만들어 가족들에게 대접하는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 탐색할 때는 과일 전체를 보여 주지만 요리할 때에는 과일을 유아가 자를 수 있도록 적당한 크기로 잘라 준다.</li> <li>◆ 칼을 사용하기 전에는 충분히 주의할 점에 대해 이야기해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 칼을 가지고 장난을 치거나, 칼에 베이지 않도록 주의한다.</li> <li>◆ 능숙하게 활동하지 못하더라도 아이들이 최대한 혼자서 해 보도록 기회를 준다.</li> </ul>	

문학(동시)

3-10-4

'보리' 동시 듣기

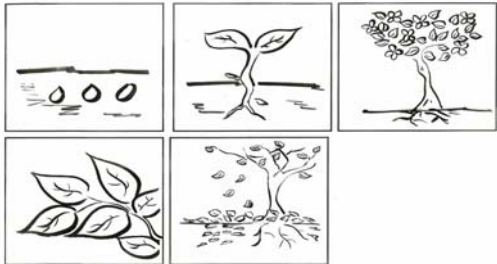
<div>활동목표</div> <div>1. 반복되는 동시의 운율을 듣고 즐거움을 느낀다. (의사소통&gt;듣기&gt;동요, 동시, 동화 듣기)</div> <div>2. 동시를 읽어본다. (의사소통&gt;읽기&gt;동요, 동시, 동화 읽기)</div>	목표 수정		
	활동목표	2. 동시의 반복되는 부분을 따라서 말한다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 교사와 함께 “뽕뽕뽕뽕”소리를 내며 ‘뽕’ 소리가 날 때마다 손가락으로 하나씩 펴고, 마지막에 “뽕 소리 몇 번 냈어?”라고 물으면 다섯 손가락을 펴서 다섯을 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 이름을 듣고 손을 들어 대답할 수 있다.
서진우		(대) 교실 내에서 혼자 걸어 이동할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>♦ 동시 그림</div>	자료 수정		
	♦ 보리, 보리밥 그림 카드		



활동방법	방법 수정	
<p>보리</p> <p style="text-align: right;">최승호</p> <p>보리 보리 누른 보리 고추장에 비비는 익은 보리 보리밥 먹자 보리밥 먹자</p> <p>보리밥 먹고 방귀 뽕뽕뽕</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동시판에 반복되는 그림을 붙이며 동시를 읽어 준다.</li> <li>2. 유아들과 보리가 무엇인지 먹어 본 적이 있는지 유아들과 이야기를 나눈다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 보리가 무엇일까요? 본 적이 있나요? 먹어 본 적이 있나요?</li> </ul> </li> <li>3. 동시의 어떤 부분이 가장 재미있었는지 유아들이 말할 수 있도록 한다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○는 '보리' 라는 동시의 어떤 말이 가장 재미있었니?</li> </ul> </li> <li>4. 동시를 반복해서 유아들과 함께 읽어 보고 유아들이 가장 재미있어 하는 부분은 유아들이 원하는 말을 대신 넣어서 해 본다.             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리반 친구들이 방귀 소리를 정말 재미있어 하는구나, 그러면 이번에는 뽕뽕뽕 대신 다른 말로 넣어서 읽어 보자.</li> </ul> </li> <li>5. 대소집단 활동이 끝나면 언어 영역에 바로 게시하여 유아들이 지속적으로 반복하여 읽을 수 있도록 한다.</li> </ol>	참고자료	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들에게 보리를 직접 만져 보게 한다.</li> <li>4. 뽕뽕뽕 부분에 다른 말을 넣어서 동시를 구성해 본다(예: 뽕뽕뽕, 뽕뽕뽕, 부웅뽕, 솔솔솔 등).</li> </ol>
	상호작용영역	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. “민정이는 어떤 방귀?”하고 물어보면서 친구들 방귀소리를 차례로 넣어서 동시를 만들어보게 한다. 재미있게 진행하되 놀리는 분위기가 되지 않도록 한다. 스스로 자기 방귀 소리를 정할 수도 있고 친구의 방귀 소리를 정해줄 수도 있다.</li> </ol>
	대소집단	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. “연경아”하고 불러서 연경이가 손을 들도록 시범을 보인 후 “연경이는 어떤 방귀할래?”하고 물어 본다(박).</li> <li>5. 진우가 동시판을 언어영역에 갖다두게 한다(서).</li> <li>5. 교사가 손가락으로 수를 보여 주면 그 수에 맞게 “뽕뽕뽕뽕뽕”소리를 내게 한다. 잘못하면 ‘뽕’소리가 날 때마다 손가락으로 하나씩 펴고, 마지막에 “뽕 소리 몇 번 냈어?”라고 물으면 다섯 손가락을 펴서 다섯을 표현해 보도록 한다(고).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 식단 계획 시 점심에 보리밥을 넣어 유아가 활동 후 점심시간에 보리밥을 직접 먹어 볼 수 있도록 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주말에 가족들과 근처 보리밭에 가서 보리를 직접 보는 활동을 계획한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 출처 말놀이 동시집, 비룡소(2005)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구의 방귀소리를 넣어서 동시를 만들 때 놀리는 분위기가 되지 않도록 분위기를 조성한다.</li> </ul>	

신체 (신체표현)

3-10-5

# 나뭇잎은 어디로 갔을까

활동목표	목표 수정		
<p>1. 음악을 듣고 리듬을 몸으로 표현하는 경험을 한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p> <p>2. 식물의 성장과 변화를 이해한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	활동목표	2. 식물의 성장과 변화를 그림으로 본다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 다섯 손가락을 펴서 ‘다섯’을 나타낼 수 있다.
		박진영	(인) 빨강색 나뭇잎과 노랑색 나뭇잎을 색깔별로 분류할 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 나뭇잎을 주을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ ‘봄의 왈츠’, 사계 중 ‘여름’ 가을 ‘고엽’ 바흐 ‘무반주 첼로 협주곡’ 음악 테이프, 스카프, 카세트 레코더, 건전지 등</p>	<p>♦ 나뭇잎의 일생이 그려진 카드 (그림 1: 씨앗이 땅 속에 있는 그림 그림 2: 싹이 난 그림 그림 3: 잎이 나고, 꽃이 핀 그림 그림 4: 나뭇잎이 노랗게, 빨갛게 변한 그림 그림 5: 나뭇잎이 떨어져서 땅 속에 들어간 그림)</p> <div data-bbox="767 1536 1265 1798">  </div>		

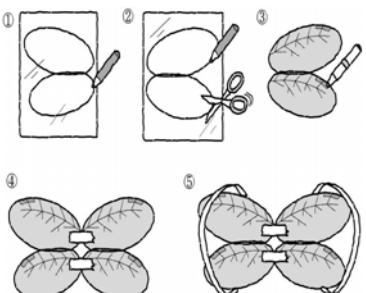
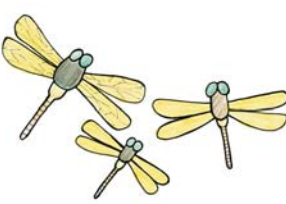
활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동을 시작하기 2~3일 정도 전부터 유아에게 음악을 반복적으로 들려준다.</li> <li>2. 카세트 레코더를 들고 유아들과 실외로 나간다.</li> <li>3. 유아들과 나뭇잎을 주우며 상호작용한다.</li> <li>4. ‘나뭇잎은 어디로 갔을까?’ 이야기를 들려준다. (봄의 왈츠 음악을 틀어 주며) • 먼 옛날 작은 씨앗이 있었단다, 아주 작은 씨앗 지금은 땅 속에 있었어, 그런데 따뜻한 햇볕이 비추고, 비가 오더니 아주 작은 싹이 올라왔대, (사계의 여름) • 작은 싹은 점점 자랐지, 아주 속속 커졌어 나뭇잎도 많아졌고 꽃도 피었지, (가을 고엽을 틀어 주며) • 그런데 이제 시원한 바람이 불어오더니 차가운 바람으로 바뀌었지, 나뭇잎이 노랗게 그리고 빨강게 달라지더니 하나씩 휘리리릭, 휘리리릭 떨어졌대, (겨울 첼로 무반주 협주곡) • 추운 바람이 불더니 눈이 내렸지, 나뭇잎들은 눈 속에 쌓여있게 되었지, 나뭇잎들은 점점 땅 속으로 들어가서 껌껌한 땅 속에서 어떻게 되었을까?</li> <li>5. 유아들이 나뭇잎의 일생을 몸으로 표현하는 경험을 갖는다.</li> <li>6. 음악을 들려주며 5의 표현을 유아들과 함께 한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. ‘나뭇잎은 어디로 갔을까?’ 이야기를 들려줄 때, 각 이야기에 해당하는 그림카드를 한 장씩 보여주어 유아들이 이야기에 집중하고 쉽게 이해할 수 있도록 도와준다.</li> <li>5. 교사가 나뭇잎의 일생의 각 단계마다 직접 시범을 보여주고 따라해 보게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. 친구와 두 명에서 손을 마주잡고, 싹을 만들어 보기도 하고, 한 사람은 바람이 되고, 한 사람은 나뭇잎이 되어 바람이 불어오면 나뭇잎이 날아가는 표현도 해 보는 등 친구와 함께 할 수 있는 활동을 하도록 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 나뭇잎 5개를 주워서, 손을 잡고 나뭇잎을 하나씩 짚으면 “하나,둘,셋,넷,다섯”을 세고 다섯 손가락을 펴 보이면서 “민정이 나이랑 똑같네.”라고 말한 후, 다시 한번 세어 보고, “나뭇잎이 몇 개야? 손가락으로 세어 봐.”라고 말한 후 다섯 손가락을 펴 보이도록 가르친다(고).</li> <li>3. 빨강색 나뭇잎과 노랑색 나뭇잎을 여러 개 주운 후 나뭇잎을 색깔별로 분류해 보게 한다(박).</li> <li>3. 엄지와 검지를 이용하여 나뭇잎을 주워 보게 한다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>가을 열매와 나뭇잎 관찰하기 활동, 나뭇잎 인형 만들기 활동으로 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>주워온 나뭇잎을 말려서 책갈피를 만드는 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 몸으로 표현하기를 어려워할 경우, 교사가 표현을 지도하기보다 음악을 들려주며 이야기를 천천히 들을 수 있도록 속도를 조절한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>야외영역으로 나가서 걸어다닐 때 힘들어 하지 않도록 상태를 주의해서 보도록 한다(서).</li> </ul>	

신체(신체표현)


3-10-6

## 잠자리가 되어 보세요

활동목표		목표 수정	
1. 잠자리의 움직임을 몸으로 표현하는 경험을 한다. (예술경험>예술적 표현>춤으로 표현하기) 2. 잠자리의 움직임을 주의 깊게 관찰한다. (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기)	활동목표	잠자리의 움직임을 보고 몸으로 표현한다.	
	개별교수목표	고민정	(언) 잠자리 날개를 보며 “잠자리 주세요”라고 표현할 수 있다. (인) 손가락을 이용하여 다섯까지의 수를 셀 수 있다.
		박연경	(언) 잠자리 날개를 메는 활동을 할 때 교사가 “워 줄까?”라고 질문하면, 잠자리 날개를 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(언) 잠자리 날개를 메는 활동을 할 때 교사가 “워 줄까?”라고 질문하면, 잠자리 날개를 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다. (대) 잠자리 날개를 메고 혼자서 5발자국 걸어간다.

활동자료		자료 수정	
◆ 잠자리 날개 	◆ 잠자리의 부위별로 나누어진(눈, 날개, 몸통, 꼬리 등) 퍼즐을 활용하여 잠자리의 모습을 관찰한다. ◆ 잠자리의 움직임을 그린 그림을 활용한다. 		




활동방법	방법 수정	
<p>1. 실외놀이에서 잠자리를 가까이에서 관찰해 본 후 상호작용한다.</p> <p>2. 잠자리의 움직임을 주의 깊게 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 잠자리가 날아갈 때 어떤 모습이었는지 보여줄 수 있니?</li> </ul> <p>3. 잠자리 날개를 메고 잠자리의 움직임을 몸으로 표현해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자 우리에게도 날개가 있다고 하면 재미있겠다.</li> <li>• 날개를 입고 우리가 잠자리 가족이 되어 날아간다고 해 보자.</li> </ul> <p>4. 실외 공간을 활용하여 잠자리가 날아가는 모습을 자유롭게 표현해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 잠자리가 너무 많이 날아다녔더니 좀 피곤한가 봐요.</li> <li>• 잠자리는 잠이 오면 어떤 모습으로 잠을 잘까요?”</li> </ul> <p>5. 활동을 마무리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너무 날았더니 좀 쉬어야겠어요, 잠시 날개를 내려놓고 좀 쉬어요.</li> </ul> <div data-bbox="240 1068 633 1276">  </div>	참여자 교사	<p>1,2. 잠자리의 모습과 움직임을 녹화한 비디오를 시청하면서 이야기를 한다.</p> <p>4. ‘잠자리 날아다니다’노래를 들으면서 날아다니는 모습, 앉아있는 모습, 도망가는 모습을 표현하도록 한다.</p>
	참여작업 교사	<p>3. 엄마 잠자리(또는 아빠 잠자리)와 아기 잠자리 역할을 나누어 맡아 엄마, 아빠 잠자리의 모습을 아기 잠자리가 따라하게 한다.</p>
	교수 삽입	<p>2,3. 잠자리 날개를 관찰할 때, 또는 잠자리 날개를 메어주면서 잠자리 날개의 개수를 질문한다(“민정아, 잠자리 날개는 모두 몇 개더라. 우리 같이 세어볼까? 하나, 둘, 셋, 넷.”“민정이 손가락으로도 세어보자. 하나, 둘, 셋, 넷.”)(고).</p> <p>3. 잠자리 날개를 나누어줄 때 잠자리 날개를 보여주고 잠시 기다리며 스스로“잠자리 주세요”라고 표현하도록 지도한다(고).</p> <p>3. 교사가 “뭐 줄까?”라고 질문하면, 잠자리 날개를 손가락으로 가리키며 달라고 요구하도록 지도한다(박, 서).</p> <p>3,4. 잠자리 날개를 메고 혼자서 5발자국 걸어가 보게 한다(서)</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실외영역에서 ‘잠자리 날개 만들기’ 활동을 ‘잠자리가 되어요’ 활동과 연계하여 실시할 수 있다. 유아가 메고 다닐 잠자리 날개를 유아와 함께 만들게 되면 유아가 표현 활동에 더욱 흥미를 가질 수 있다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 야외에서 잠자리를 직접 채집하여 관찰하기도 한다.</li> <li>• 가정에서도 잠자리와 관련된 비디오와 책, 노래를 통해 잠자리의 움직임을 더욱 많이 관찰할 기회를 제공한다.</li> </ul>
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 앞장서서 표현하여 유아의 자유로운 표현을 제한하지 않도록 주의해야 한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동을 하는 동안 다른 친구들의 움직임을 관찰하고 따라해 보게 함으로써 모방기술을 학습할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>

기본생활습관

3-10-7

## 부모님 전화번호 외우기

활동목표	목표 수정		
1. 길을 잃거나 위급한 상황에서 안전하게 대처하는 법을 안다. (기본생활>안전한 생활>위험한 상황에서 안전하게 행동하기)	활동목표	1. 길을 잃거나 위급한 상황에서 안전하게 대처하는 방법에 대해 이야기를 듣는다.	
	개별교수목표	고민정	(소) 교사와 함께 색연필을 잡고 전화번호를 적을 수 있다.
		박연경	(소) 교사와 함께 색연필을 바르게 잡고 전화번호를 적을 수 있다.
		서진우	(소) 엄지와 검지를 이용하여 보조 도구가 끼워진 색연필을 잡고 교사와 함께 전화번호를 적을 수 있다. (인) 자신의 이름이 적힌 전화번호 카드를 찾을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
♦ 가정에서 보내준 부모님 비상 연락처	♦ 색연필을 끼울 보조 도구, 전화번호를 적어 넣을 이름표 목걸이		
			

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전 활동으로 산책이나 야외 학습 전에 혹시 길을 잃어 버렸을 때의 상황에 대한 안전 교육 활동을 실행하여 부모님 전화번호를 외워야 하는 것을 알려준다.</li> <li>2. 각 가정의 비상연락처를 확인한 뒤 유아들에게 외우게 할 연락처를 부모님과 정하도록 한다. 예를 들면 어머니와 아버지 둘 중 어느 연락처를 유아에게 외우도록 할 것인지 정하는 것이다.</li> <li>3. 교실에 유아의 이름과 전화번호를 적은 카드 등을 게시하거나 놀잇감처럼 쉽게 꺼내 볼 수 있도록 준비하고 유아들과 놀이를 하며 읽고 외워 보도록 한다.</li> <li>4. 가정에서도 외울 수 있도록 안내문을 만들어 보내도록 한다.</li> </ol>	참조용지	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전화번호를 읽고 외우도록 하는대신 준비된 목걸이 이름표에 교사가 유아와 함께 색연필을 잡고 전화번호를 적어 보고 목에 거는 활동을 하도록 한다.</li> </ol>
	상황판용지	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 짝을 지워 주고 짝과 함께 게시되어 있는 짝의 전화번호와 자신의 전화번호를 찾아 짝이 2개의 전화번호를 읽어 주는 활동을 한다.</li> </ol>
	교수집의	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사와 함께 색연필을 잡고 숫자를 써 본다(고, 박)</li> <li>3. 두 개의 카드 중에서 자신의 이름이 적힌 전화번호 카드를 찾아보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서나 부모님과 또는 놀이 시간에 선생님과 전화번호 카드를 함께 보며 실제 전화기로 전화번호 버튼을 눌러보는 활동을 해 보도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 이 활동은 가정과 연계하여 어린이집뿐만 아니라 가정에서도 지속적으로 지도할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서도 미아방지용 팔찌나 목걸이 등을 사용하도록 안내하고 미아방지프로그램(예:차즈미)을 소개한다.</li> </ul>	



11월

우리의 이웃


분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-11-1	미술	폐품으로 커다란 구급차를 꾸며요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 만든 자료를 역할놀이나 실외 자유놀이에 활용함으로써 다양한 상호작용을 촉진할 수 있음</li> </ul>
3-11-2	과학	우리 몸속이 궁금해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 병원놀이와 연계하여 활동할 수 있음</li> <li>◆ 각 신체 부위의 기능을 보조해주는 도구들을 함께 소개함으로써 장애 이해 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-11-3	실외 활동	주방도구로 공연을 해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 주방 기구들을 활용하여 여러 가지 소리를 경험하고 모방 기술을 연습할 수 있도록 하는 활동</li> </ul>
3-11-4	이야기 나누기	산책으로 가게에 다녀와요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지역사회 연계 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>
3-11-5	신체	병원으로 데려다 주세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 역할놀이를 진행할 수 있으며 환자, 의사, 구급대원 등의 역할을 수행하도록 교사나 친구가 시범을 보임으로써 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>

미술(자유선택활동)

3-11-1

## 폐품으로 커다란 구급차를 꾸며요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 다양한 재료를 활용하여 자신의 생각을 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술재료 사용하기)</p> <p>2. 또래들과 공동으로 구급차를 꾸미는 경험을 한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</p>	활동목표	1,2. 자신이 원하는 재료를 활용하여 친구들과 공동으로 구급차를 꾸미는 경험을 한다.	
	개별교수목표	고민정	(언) 다양한 재료 중 자신이 원하는 재료를 “~주세요.”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 다양한 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리킬 수 있다.
		서진우	(언) “뭐 줄까?”라는 질문에 원하는 재료를 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 요구르트 통을 들어 붙일 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>TV 박스 등 유아가 2명 정도 들어갈 수 있는 크기의 상자, 다양한 종류의 과자 상자, 떠먹는 요구르트 통, 1.5 L 페트병, 119 구조대 완장, 모자, 들것, 붓대, 쿠키호일, 담요 등</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>과자 상자, 요구르트 통 등에 미리 양면 테이프를 붙여 두고 종이를 잘 떼어낼 수 있도록 끝부분을 살짝 떼어 접어 둔다.</li> </ul>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 놀이시간 동안 커다란 상자를 준비하고 상자를 꾸밀 장식용품을 구비해 둔다.</li> <li>2. 유아가 상자에 관심을 가질 때 상호작용을 한다.</li> <li>3. 구급차를 본 경험에 대하여 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자동차를 타고 가다가 사고가 나면 어떻게 하지?</li> </ul> </li> <li>4. 어떤 재료로 구급차를 꾸밀 수 있는지 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 방에도 아픈 사람이 생기면 어떻게 하면 좋지?</li> </ul> </li> <li>5. 친구들과 함께 꾸밀 수 있는 기회를 제공한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○가 잡아주면 △△가 테이프로 붙여 볼 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>6. 하루에 완성이 안 되는 경우 2~3일에 걸쳐 만든다.</li> </ol> 	참여자중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 유아들이 관심을 가지도록 상자에 들어가 보게 한다.</li> <li>3. 장난감 구급차를 보여 주며, ‘빨강 자동차가 삐뽀 삐뽀’ 노래를 불러 주며 활동을 시작하여, 유아들이 흥미를 가지며 집중하고, 구급차를 쉽게 이해하도록 한다.</li> <li>4. 여러 가지 재료를 보여 주며 “구급차를 어떤 재료로 꾸밀까?”라고 질문하고 유아들이 재료를 손가락으로 가리키면 그 재료를 구급차를 꾸미는데 어떻게 쓸 수 있는지 교사가 만드는 법을 시범 보인다.</li> </ol>
<b>확장활동</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 병원 놀이 또는 소방서 놀이와 연계하여 활동을 확장할 수 있다.</li> </ul>	상호작용영역진	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 유아들이 고른 재료를 상자에 놓고 붙잡고 있으면, 친구가 테이프로 붙이도록 한다. (그 외에 다양한 재료를 친구와 다양한 방법으로 함께 꾸미게 한다.)</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 다양한 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리키도록 하고, “~주세요.”라고 표현하도록 지도한다(고).</li> <li>5. 다양한 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리키게 한다(박).</li> <li>5. “뭐 줄까?”라고 질문하여 원하는 재료를 손가락으로 가리키게 한다(서).</li> <li>5. 엄지와 검지를 이용하여 테이프가 붙여진 요구르트 통을 들어 상자에 붙이게 한다(서).</li> </ol>
<b>주의사항</b>	가정 연계 및 일반화	
	<b>기타</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 무엇을 가르치려고 하기보다는 친구들과 어울려 협력하여 활동을 수행하고 작품을 만들어내는 경험을 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	

과학

3-11-2

우리 몸속이 궁금해요

<div>활동목표</div> <p>1. 우리의 몸에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	목표 수정		
	활동목표	1. 우리의 몸과 몸속에 대한 그림을 보고, 몸에 대한 이야기를 듣는다.	
	개별교수목표	고민정	(언) “퍼즐 주세요”라고 표현할 수 있다. (사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		박연경	(언) 퍼즐을 손가락으로 가리켜 달라고 요구할 수 있다.
서진우		(소) 엄지와 검지를 이용하여 퍼즐을 맞춘다.	
<div>활동자료</div> <p>◆ 신체 화보, 신체퍼즐</p>	자료 수정		
	<p>◆ 신체 화보에 투명 호스를 붙여서 음식이 들어가서 나오는 것을 직접 활동으로 해 보도록 하는 자료</p> <p>◆ 작은 음식 모형</p>		





활동방법	방법 수정	
<p>1. 과학영역 벽에 신체 화보를 게시하고, 화보를 보며 우리 몸에 대해 관심을 갖고 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여기에 친구가 있네, ○○처럼 신나게 뛰어다닐 수 있는 다리도 있구나,</li> </ul> <p>2. 우리의 몸속은 어떻게 생겼는지 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리의 몸속은 어떻게 생겼는지 한번 볼까?</li> <li>○○ 이야기처럼 손은 가느다란 뼈가 있는데 다섯 방향으로 나뉘어져 있구나,</li> </ul> <p>3. 수·조작영역에 신체퍼즐을 제공하여 맞추어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 몸속을 모두 구경했으니까 이번에는 우리 몸을 찾아 맞춰줄까?</li> <li>물건을 잡을 수 있는 손은 어디에 두면 좋을까?</li> </ul>	참여증진	<p>1. ‘머리, 어깨, 무릎, 발, 무릎, 발’ 노래를 부르며 신체 부위들을 직접 하나하나 짚어 보는 활동을 한다.</p> <p>1. 각 신체 부위를 짚어본 후 관련된 신체 활동을 해보도록 한다(예; 발 구르기, 냄새 맡기, 눈 깜빡거리기, 엉덩이 흔들기 등).</p> <p>1. 작은 음식 모형을 화보에 붙여 둔 투명 호스에 넣어서 아래로 나오게 하는 활동을 해 본다.</p>
	상호작용증진	<p>1. “친구에게 인사해 주는 손은 어디 있을까?”라고 말하고 손을 짚어 본 후, 친구에게 손을 흔들어 인사하도록 한다.</p> <p>3. 친구와 짝을 이루어 신체 퍼즐을 맞춰 보도록 한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 퍼즐을 보여 주며 “퍼즐 주세요”라고 말하도록 가르친다(고).</p> <p>3. 퍼즐을 손가락으로 가리켜 달라고 요구하게 한다(박).</p> <p>3. 엄지와 검지를 이용하여 퍼즐을 맞추도록 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아가 몸의 명칭과 부위에 익숙하면 몸의 기능에 대해 이야기 나눈다. 이 때 병원놀이와 같은 극놀이를 하게 되면 유아는 자연스럽게 몸의 기능에 대해 알 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 부모님과 목욕을 하면서 자신의 신체의 부위를 관찰하고 알아가는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>‘나와 가족’ 주제에서는 신체 부위에 대한 내용을 다루었다면 ‘우리의 이웃’에서는 몸속에 대한 내용을 다룬다.</li> <li>유아가 언어적으로 표현하지 않아도 교사는 조급해할 필요가 없다. 유아가 몸속에 흥미를 보이지 않더라도 눈으로 몸속을 익혀보는 것도 의미가 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체 퍼즐 맞추기 활동을 할 때, 퍼즐을 제대로 맞추는데 초점을 두기 보다는 퍼즐을 맞추며 신체의 각 부위의 이름과 역할을 다시 한 번 듣고 보는 시간이 되도록 한다.</li> </ul>	

실외활동

3-11-3

## 주방도구로 공연을 해요



활동목표	목표 수정		
<p>1. 다양한 소리를 만들어 낸다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;리듬 만들기)</p> <p>2. 소리로 구성된 간단한 규칙성을 즐긴다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;규칙성 이해하기)</p>	활동목표	2. 도구에 따라 다른 크기의 소리가 나는 것을 경험한다.	
	개별교수목표	고민정	(언) 여러 가지 소리 재료 중 자신이 원하는 재료를 “○○주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 여러 가지 소리 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리켜 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(언) “뭐 줄까?”라는 질문에 원하는 소리 재료를 손가락으로 지적할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 냄비, 프라이팬, 페트병, 숟가락, 강통, 나무 도마, 쟁반, 주전자, 국자, 나무 막대, 쇠 젓가락, 플라스틱 봉, 음악테이프 등</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>① 망으로 된 벽(또는 가림판)에 꽃철사로 다양한 주방 도구를 매어댄다.</p> <p>② 막대로는 나무 막대, 쇠 젓가락, 플라스틱 봉 등을 준비한다.</p>	<p>◆ 두툼한 막대기, 큰 북채, 플라스틱 봉 등 두들기기 편한 도구들.</p> <p>◆ 나무 막대를 손에 살짝 묶어 주어 고정시킨다.</p>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 놀이터에서 소리를 낼 수 있는 것을 알아보고 수집한다.</li> <li>2. 물건들에서 어떤 소리가 나는지 탐색한다.</li> <li>3. 리듬을 만들어 내는 경험을 한다.</li> <li>4. 소리에 대한 느낌을 말로 표현한다.</li> <li>5. 타인이 만들어 낸 리듬을 듣고 재현한다.</li> <li>6. 음악 테이프를 틀어 주고 음악에 맞추어 연주를 한다.</li> </ol> 	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 여러 가지 막대기들로 준비된 소리 재료들을 다양하게 두들겨 보도록 한다.</li> <li>3. 교사가 큰 소리와 작은 소리, 부드러운 소리와 딱딱한 소리 등 다양한 소리를 비교하여 들려주고 관심을 보이면 따라하게 한다..</li> </ol> 
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 친구들이 만든 소리를 듣고, 느낌을 이야기해 주도록 한다.</li> <li>5. 짝을 지어주어, 짝과 함께 다른 사람이 낸 소리를 재현해 보도록 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 여러 가지 소리 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리키면, “○○주세요”라고 표현하도록 가르친다(고).</li> <li>2. 여러 가지 소리 재료 중 자신이 원하는 재료를 손가락으로 가리켜 달라고 요구하도록 한다(박).</li> <li>2. “뭐 줄까?”라는 질문에 원하는 소리 재료를 손가락으로 가리키도록 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 이동식 음악회를 열어 악기들과 함께 연주할 수 있다.</li> <li>◆ 친구가 만들어 낸 소리를 듣고 어떤 도구의 소리인지 알아맞히는 게임을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 큰북, 작은북, 탬버린, 트라이앵글, 캐스터네츠 등 실제 악기도 연주해 보고 소리를 들어 보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유아가 주방 도구로 소리를 내기 이전에 도구 하나하나를 탐색할 수 있는 시간을 제공하는 것이 필요하다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 막대기로 장난을 쳐서 다치지 않도록 주의한다.</li> </ul>	

이야기나누기

3-11-4

## 산책으로 가게에 다녀와요

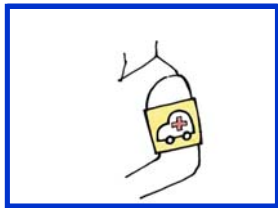
활동목표	목표 수정		
<p>1. 우리 동네에 있는 익숙한 기관의 위치를 알아본다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;지역사회에 관심 가지고 이해하기)</p> <p>2. 우리 동네에 있는 다양한 건물들의 특징과 차이에 대하여 말로 표현한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동목표	<p>2. 우리 동네에 있는 다양한 건물들 중 한 가지를 선택하여 교사의 도움을 받아 그림으로 표현한다.</p>	
	개별교수목표	고민정	<p>(소) 교사와 함께 색연필을 잡고 우리 동네에 있는 건물 한 가지를 그릴 수 있다.</p>
		박연경	<p>(신) 신발을 벗어주면 발을 넣을 수 있다. (연) 건물 사진들 중에서 자신이 그리고 싶은 사진을 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 교사와 함께 색연필을 잡고 우리 동네에 있는 건물 한 가지를 그릴 수 있다.</p>
		서진우	<p>(대) 산책에 참여하여 부분적으로 혼자 걸을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 사진기, 그림 도구, 도화지, 휴지, 음료수, 돗자리 등</p>	<p>◆ 우리 동네에 있는 다양한 건물들을 찍은 사진 자료</p> <div data-bbox="718 1512 1005 1724">  </div> <div data-bbox="1037 1512 1316 1724">  </div>		


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>유아와 동네를 둘러보기 위해 유아들과 산책 나갈 준비를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>오늘 선생님과 우리 동네를 둘러보려고 하는데 무엇을 들고 가면 좋을까?</li> </ul> </li> <li>유아들과 길을 따라 걸으며 동네의 건물과 기관의 위치에 대하여 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 어린이집을 나오면 꽃가게 다음에 빵가게가 있구나,</li> </ul> </li> <li>동네 건물과 기관의 모양과 표시에 대하여 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>병원건물은 높은 건물이구나, 꽃가게 간판에 꽃그림이 그려져 있네, 전화번호가 적혀있구나,</li> </ul> </li> <li>휴식공간에 앉아 가지고 간 그림 도구로 자신의 생각과 느낌을 그려 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>좀 쉬어갈까요? 공원 의자에 앉아보자,</li> </ul> </li> <li>건물과 기관의 사진을 찍어 어린이집으로 귀원한 후 사진과 유아의 그림을 전시한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사와 함께 색연필을 잡고 우리 동네에 있는 건물 한 가지를 그리도록 한다.</li> <li>박이 건물 사진들 중에서 자신이 그리고 싶은 사진을 손가락으로 가리키도록 하고, 교사와 함께 색연필을 잡고 선택한 건물 사진을 그리도록 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>짹을 지워주어 짹의 손을 잡고 걸어가도록 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>신발을 벗려주면 발을 넣도록 한다(박).</li> <li>2,3,5. 산책에 참여하여 부분적으로 혼자 걷게 한다(서).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>동네를 산책하며 찍어 온 사진을 전시하고 감상하도록 한다. 사진 자료와 그림 자료를 가지고 '산책을 다녀와서'라는 주제로 이야기 나누기를 연계하여 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>부모님과 동네를 산책하며, 부모님의 도움을 받아 직접 건물 사진을 찍어 보고, 가정에서 찍은 사진들을 부모님과 함께 보며 각 사진에 대해 이야기 나누는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>모든 유아를 한 번에 데리고 산책을 나가기보다 이웃 반의 교사와 협의하여 2회 또는 3회에 걸쳐 산책을 계획하는 것이 효과적이다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아이들이 뒤편지거나, 이탈하지 않도록 꼭 짹의 손을 잡고 움직이도록 한다.</li> <li>서의 경우 아직 혼자 걷는 것이 힘들기 때문에, 부분적으로 혼자 걸되 옆에서 교사가 꼭 지켜보며, 대부분은 교사의 손을 잡고 걷도록 한다.</li> </ul>	

신체(게임)

3-11-5

## 병원으로 데려다 주세요

<div>활동목표</div> <div>1. 친구와 협동하는 경험을 가진다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기) 2. 신체를 원활히 조절한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;신체조절력과 균형감 기르기)</div>	<div>목표 수정</div> <div><div>활동목표</div><div>2. 들것에 인형을 옮기고 친구와 협동하여 들 것을 옮긴다(고,박). 2. 들것에 인형을 옮기고, 교사의 신체적 도움을 받아 들 것을 옮긴다(서).</div></div> <div><div>개별교수목표</div><div><div>고민점</div><div>(언) “인형 주세요”라고 표현할 수 있다.</div></div><div><div>박연경</div><div>(언) 인형을 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.</div></div><div><div>서진우</div><div>(언) “들것에 누구를 태워야 하지?”라는 질문에 인형을 손가락으로 지적할 수 있다. (대) 교사의 신체적 도움을 받아 들 것을 들고, 혼자 걸을 수 있다.</div></div></div>		
<div>활동자료</div> <div>◆ 들것(떡가래 스펀지와 천 이용하여 만들), 인형  &lt;게임 방법&gt; 유아 2명이 들것에 인형을 싣고 병원에 데려다 주고 온다.</div>	<div>자료 수정</div> <div>◆ 병원과 관련한 그림 카드 (구급차 그림, 의사선생님이 청진기로 진찰하는 그림, 간호사 선생님이 주사 놓는 그림, 의사 선생님이 붕대 감아주는 그림 등)</div> <div></div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 인형을 이용하여 병원에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>안녕, 나는 ○○인데, 내가 그만 계단에서 넘어져서 다리가 너무 아프단다. 어떻게 하면 좋을까?</li> </ul> <p>2. 인형을 병원에 데려다 줄 수 있는 방법에 대해 유아와 함께 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>친구들 이야기처럼 ○○는 병원에 가야할 것 같은데, 다리가 아파서 걸지를 못 한대, 너희들이 어떻게 하면 좋을지 생각해 줄래?</li> </ul> <p>3. 유아가 친구와 협동하여 들것에 인형을 옮겨보도록 게임의 방법을 안내해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리도 구급대원처럼 '들것으로 ○○를 병원에 데려다 줄까?'</li> </ul> <p>4. 게임을 하는 동안 유아를 격려해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 한 발 한 발 같이 움직여서 가자구나,</li> </ul>	참여 증진	<p>1. “하얀 자동차가 애앵애앵 내가 먼저 가야해 애앵애앵 아픈 사람 싣고가요 애앵애앵 병원으로 가야해요 애앵애앵애앵”을 율동과 함께 부르며 주의를 집중시킨다.</p> <p>1. 병원과 관련한 그림카드를 아이들이 나와서 한 장씩 들고서 친구들을 보여주도록 하고, 교사가 유아들에게 무슨 장면인지 질문하고, 이야기 해준다.</p> <p>3. 직접 인형을 들어서 들 것에 싣도록 한다.</p>
	상호작용 증진	<p>3,4. 친구와 함께 들 것을 들고, 발걸음을 맞추어서 들 것을 옮기도록 한다.</p> 
	교수 삽입	<p>3. 인형을 들 것에 태우기 위해서 “인형 주세요”라고 표현하도록 가르친다(고).</p> <p>3. 인형을 들 것에 태우기 위해서 인형을 손가락으로 가리키며 달라고 요구하도록 한다(박).</p> <p>3. “들 것에 누구를 태워야 하지?”라는 질문에 인형을 손가락으로 지적하도록 한다(서).</p> <p>3,4. 교사의 신체적 도움을 받아 교사와 함께 들 것을 들고, 혼자 걸어서 들 것을 옮기도록 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 협동한 느낌과 쉽게 할 수 있는 방법에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>병원놀이에서 들것을 이용하여 놀이한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>부모님과 함께 병원을 방문하여 곳곳을 견학하며 이야기를 나누도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>인형을 떨어뜨렸을 때 좌절하지 않고 유아가 끝까지 계속할 수 있도록 격려한다. 단, 흥분하여 조절이 안 되는 유아에게는 환자가 되었을 때를 상상하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>인형을 떨어뜨리거나 들 것을 놓쳐서 좌절하거나 당황하지 않도록 교사가 신체적으로 계속해서 지원하며 주의 깊게 살펴보도록 한다(서).</li> </ul>	





12월

겨울



분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
3-12-1	쌓기	얼음집을 지어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 벽돌을 번갈아 가며 쌓기, 친구를 모방하여 쌓기, 협동 작품으로 쌓기 등을 통해 상호작용을 증진시킬 수 있음</li> </ul>
3-12-2	역할	김장을 담가요	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 김치를 만드는 재료의 이름 알기, 시간 개념의 기초인 '먼저와 나중' 알기 등을 학습할 수 있음</li> </ul>
3-12-3	언어	얼음 거인 - 얼음 입 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 사물의 이름이나 친구들의 이름을 말하도록 연습할 수 있는 활동임</li> <li>♦ 말을 잘 하지 못하는 친구에게 어떻게 해줄 수 있는지를 이야기해 봄으로써 장애 이해 활동으로 응용할 수 있음</li> </ul>
3-12-4	음률	음악을 들으며 눈싸움을 표현해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 신문지로 눈덩이를 만들어 보고 던져 보도록 함으로써 손을 잘 사용하지 못하는 유아가 손을 이용한 대소근육 운동을 연습해볼 수 있도록 함</li> </ul>
3-12-5	실외 활동	따뜻한 유자차를 마셔요	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 간단한 요리 활동을 통해 설탕이 물에 녹는 현상, 뜨거운 물이 식는 현상 등을 관찰할 수 있도록 하는 활동임</li> </ul>
3-12-6	신체	공을 옆으로 옆으로	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 친구들과 협력하여 공을 옮기도록 함으로써 쉽게 상호작용을 촉진시킬 수 있는 활동임</li> </ul>

쌓기

3-12-1

## 얼음 집을 지어요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 얼음집 놀이를 위한 기본 구성요소를 탐색한다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;가작화 요소 탐색하기)</p> <p>2. 벽돌을 쌓아 얼음집 모형으로 구성한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p>	활동목표	2. 벽돌을 쌓을 수 있다.	
	개별교수목표	고민정	(언) “벽돌 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 벽돌을 손가락으로 가리켜 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(언) 얼음집 앞에 붙여놓은 문패를 보고 자신의 이름을 찾을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>흰색 종이로 싼 벽돌 블록들, 얼음집 모형이 찍힌 사진들</li> </ul> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 벽돌 블록을 흰색 종이로 싸서 하얀색 블록을 만들어 둔다.</li> <li>② 얼음집 모형이 찍힌 사진 자료를 벽에 전시한다.</li> </ol>	<ul style="list-style-type: none"> <li>벽돌 블록 아래와 위에 각각 까슬이와 보슬이를 붙여 두어 블록을 쌓는 동안 쓰러지지 않고 고정되게 한다.</li> </ul> <div data-bbox="826 1503 1121 1722" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 하얀색 종이로 싼 벽돌 블록을 블록 장 안에 비치하고 얼음집 모형이 찍힌 사진 자료를 벽에 게시해 둔다.</p> <p>2. 유아가 관심을 보이며 이야기할 때 교사가 상호작용을 시작한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>추운 지방 사람들은 어떤 집에서 살까?</li> </ul> <p>3. 추운 지방에서 살려면 어떤 준비가 있으면 편리한지 유아들과 이야기를 나누면서 벽돌로 얼음집을 구성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>얼음 벽돌이 우리 방에 생겼네, 이 얼음 벽돌로 집을 지으면 어떤 모양이 될까?</li> </ul> <p>4. 얼음집을 장식한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>얼음집에 누구네 집인지 종이에 써서 붙여 줄까?</li> </ul> 	참여종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사진 자료를 벽에 붙이면서, 미리 사진에 대해 이야기를 해 주어 관심을 갖도록 한다.</li> <li>2. 벽돌 블록을 하나씩 쌓아 보게 한다. 흥미를 가지게 하기 위해서 쌓았다가 무너뜨리는 활동을 해 볼 수 있다.</li> </ol>
	상호작용종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 옆 친구에게 벽돌을 달라고 요구하게 한다.</li> <li>3. 한 줄로 서서 벽돌을 운반하여 쌓는 놀이를 한다.</li> <li>3. 두 명이 번갈아가며 벽돌을 쌓아 본다.</li> <li>3. 벽돌을 나르는 사람과 쌓는 사람으로 역할을 나누어 활동을 해 본다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 벽돌 가까이 있는 친구에게 “벽돌 좀 줄래?”라고 말하도록 지도한다(고).</li> <li>3. 벽돌을 조금만 준 후 벽돌이 더 필요할 때 쌓아놓은 벽돌을 손가락으로 가리켜 달라고 요구하도록 시범을 보인다(박)</li> <li>4. 얼음집 앞 문패에 ‘서진우’라고 붙여놓은 자신의 이름을 찾아보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>얼음낚시 놀이 또는 아이스크림 가게 놀이로 연계하여 활동을 확장할 수 있다.</li> </ul> <p>“얼음 속에 있는 물고기를 잡으려면 어떻게 하면 되지요?”</p>		<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 엄마와 얼음틀에 물을 부어 ‘얼음만들기’ 활동을 해 본다.</li> </ul>
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>사진에 있는 이글루 모양으로 반드시 쌓아야 되는 것은 아니므로 유아가 벽돌을 쌓으면서 제안하는 아이디어를 격려해 준다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>벽돌을 쌓는 과정에서 균형을 못 맞추어 집을 무너뜨렸을 때 서로 비난하지 않도록 지도한다.</li> </ul>

역할

3-12-2

## 김장을 담궈요

활동목표	목표 수정		
	활동영역	목표	
	1. 김장을 담는 모습을 극놀이로 표현 한다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기)	2. 계절의 변화와 겨울에는 김장을 담근다는 것에 대한 이야기를 듣는다.	
	2. 계절의 변화를 이해한다. (자연탐구>과학적 탐구>자연현상 이해하기)	고민정	(인) 손가락으로 배추 모형의 수를 셀 수 있다.
개별교수목표		박연경	(언) 남은 재료를 종류별로 정리할 수 있다.
		서진우	(대) 교실 내에서 혼자 물건을 들고 이동할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 밀가루 반죽, 배추 모형, 색종이, 김치 담을 작은 웅기 또는 통, 김치 담는 장면의 사진</li> <li>◆ 다양한 종류의 김치 사진 (배추 김치, 깍두기, 열무김치, 동치미 등)</li> <li>◆ 김치 담그는 순서가 제시된 사진 (배추 씻는 사진, 배추 절이는 사진, 양념 버무리는 사진, 양념 넣는 사진, 맛보는 사진)</li> <li>◆ 유아들이 한 조각씩 먹을 만큼의 김치</li> </ul>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 김치 담는 장면의 사진을 소꿉영역에 게시해 둔다. 유아가 관심을 가지고 이야기할 때 상호작용을 시작한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어머 우리 방에 김치 사진이 많이 붙어있네, 날이 더 추워지기 전에 겨울에 먹을 김치를 담으면 좋겠어요.</li> </ul> <p>2. 김치 담그는 것을 본 경험에 대하여 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○는 집이나 TV에서 김치 담는 것을 본 적이 있니?</li> </ul> <p>3. 김치 담는 방법에 대하여 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 김치 속에 어떤 재료들을 집어넣을까?</li> </ul> <p>4. 김치 담그기를 극놀이로 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 김치를 담으려면 어떤 사람들이 있어야 할까?</li> <li>• 배추 씻어주는 사람, 배추 속에 고춧가루 넣는 사람, 맛보는 사람도 있으면 좋겠다.</li> </ul>	참여증진	<p>1. 다양한 김치 사진들을 보여주면서 “민정이는 어떤 김치를 좋아하니? 나와서 좋아하는 김치 사진을 골라볼래?”라고 질문하여 주의집중을 유도하고 참여할 기회를 제공한다.</p> <p>3. 김치 담그는 순서가 제시된 사진을 순서대로 하나씩 보여주면서 교사가 이야기를 해 준 뒤, 유아들이 사진을 차례대로 배열해 보도록 하는 활동을 통해 직접 참여의 기회를 제공한다.</p>
	상호작용증진	<p>4. 각자 배역(배추 씻어주는 사람, 배추 속에 양념 넣는 사람, 맛보는 사람 등)을 정하여, 배추 씻어주는 역할을 하는 친구가 배추를 씻어서, 양념하는 친구에게 건네주면, 양념하는 친구가 양념을 넣고, 맛보는 친구에게 건네고, 맛보는 친구는, 점시에 담아 맛을 보도록 하여, 서로 협동하여 김치 만들기 활동을 한다.</p>
	교수삽입	<p>4. “김치 몇 포기 담겼니?”하고 묻고 함께 배추 모형의 수를 손가락으로 세어 본다(고).</p> <p>4. 활동이 끝난 후 남은 재료를 종류별로 모아 정리하게 한다. 이때 단서가 될 수 있도록 교사가 미리 바구니마다 정리해야 할 물건을 구분해서 넣어 둔다(박).</p> <p>4. 정리한 바구니 중 작은 것 하나를 교사방으로 옮겨 주도록 부탁한다(서)</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구를 초대하여 잔치를 벌이거나, 김치 공장을 차려 김치 배달하기 등의 놀이와 연계하여 놀이를 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 엄마와 김치로 만들 수 있는 다양한 요리(김치전, 김치만두 등)를 함께 만들어 먹는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 김치 만드는 방법에 대하여 전달하려고 애쓰기보다 유아들이 극놀이를 즐길 수 있도록 하는 데 중점을 둔다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 먼저와 나중의 순서, 색깔의 변화, 수 개념 등 다양한 학습의 기회로 활용할 수 있다.</li> </ul>	

언어

3-12-3

얼음 거인-얼음 입 게임

<div>활동목표</div> <div>1. 게임과 관련된 이야기를 잘 듣고 이해한다. (의사소통&gt;듣기&gt;이야기 듣고 이해하기)</div> <div>2. 게임을 통해 또래들과 즐거운 경험을 함께 나눈다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 게임과 관련된 이야기를 집중해서 듣는다.	
	개별교수목표	고민정	(언) "목걸이 주세요"라고 표현할 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 돌아볼 수 있다.
서진우		(소) 엄지와 검지를 이용하여 목걸이를 잡고, 교사의 도움을 받아 목에 걸 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>♦ 게임과 관련된 이야기가 적힌 카드, 얼음 거인 그림 카드 목걸이</div>	자료 수정		
	♦ 목에 거는 것을 싫어하는 경우 그림 뒤에 양면테이프를 붙여두고 옷에 살짝 붙여서 활동한다.		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임과 관련된 이야기를 들려준다.  <b>&lt;이야기&gt;</b>                    <b>지은이: 이윤선</b></p> <p>옛날 옛날 아주 먼 옛날 아주 추운 겨울 나라가 있었어요. 이 나라는 모든 것이 꽁꽁 얼었답니다. 그 나라의 가장 높은 곳에는 이 세상에서 가장 차가운 얼음 거인이 있었기 때문이에요, 이 얼음 거인은 모든 것을 다 얼렸어요, 나무도 동물도 꽃들도.. 그래서 사람들은 그 얼음 거인을 멀리 했지요, 그래도 겨울나라는 점점 추워졌기 때문에 사람들은 너무 추워서 참을 수가 없게 되었습니다, 그래서 사람들은 겨울나라의 가장 위대한 마법사에게 가서 어떻게 하면 얼음거인이 겨울나라의 많은 것들을 얼리지 않을 수 있는지 물어 보기로 했어요, 그러자 마법사는 아주 중요한 비밀을 알려 주었지요, 무엇인지 아세요? 바로 거인이 얼리려고 하는 모든 것의 이름을 불러 주면 된대요, 그것을 알고 겨울나라 사람들은 너무 기뻐요, 그래서 얼음 거인이 나타나서 집을 얼리려고 하면 '집'이라고 모두 함께 말해 주고 '토끼'를 얼리려고 하면 모두 '토끼'라고 이름을 불러 주었지요, 그랬더니 정말 놀라운 일이 생겼어요, 얼음 거인이 힘을 못 쓰고 점점 작아져서 사라지고 말았대요, 그리고 겨울나라는 점점 따뜻해져서 봄이 오고 여름과 가을도 올 수 있게 되었답니다, 그런데 얼음 거인은 어디로 갔을까요?</p> <p>2. 유아들과 이야기의 내용을 회상하며 놀이 방법을 알려 준다.</p> <p>3. 교사가 먼저 얼음 입이 되는 방법을 보여주고 유아들이 이름을 불러 주도록 한다.</p> <p>4. 한 유아가 한 번씩 목걸이를 걸고 얼음 입이 되어 보는 게임을 하면서 서로 이름을 불러 주도록 한다.</p>	참 조 자 료 지 원	<p>1. 이야기가 그려진 그림카드를 한 장씩 번갈아가면서 앞에 나와서 들고 있으면서 친구들을 보여주는 역할을 맡는다.</p>
	상 호 작 용 경 진	<p>3. 유아들 모두 짝을 지워 주고, 얼음 거인이 된 유아의 이름을 나머지 유아들이 부를 때 짝은 얼음 거인이 된 유아와 손뼉을 마주치는 규칙을 만들어서 유아들 간에 상호작용하도록 한다.</p>
	교 수 상 업	<p>4. 자신의 차례가 되었을 때, "목걸이 주세요"라고 표현하여 목걸이를 요구하게 한다(고).</p> <p>4. 목걸이를 걸고 있을 때, 친구들이 이름을 부르면 손을 흔들도록 지도한다(박)</p> <p>4. 자신의 차례가 되었을 때 엄지와 검지를 이용하여 목걸이를 잡고 교사의 도움을 받아 목에 걸도록 한다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
주의사항	<p>♦ 가정에서 가족들과 모래 요정 마법 풀기, 바람의 요정 마법 풀기 등 다양한 이야기를 만들어 유사한 활동을 해보도록 하고, 이 때 다양한 모양의 목걸이나 왕관을 함께 만들어 보도록 한다.</p>	
	기타	

음률

3-12-4

## 음악을 들으며 눈싸움을 표현해요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 음악을 듣고 느낌을 동작으로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p> <p>2. 계절의 변화에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p>	활동목표	1. 친구들의 움직임을 관찰하여 여러 가지 동작을 모방할 수 있다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 손가락을 이용하여 다섯을 셀 수 있다.
		박연경	(언) 신문지 눈덩이와 스티로폼 눈덩이 중 원하는 것을 손가락으로 가리켜 요구할 수 있다. (사) 이름을 부르면 돌아볼 수 있다.
		서진우	(대) 혼자서 교실 안을 걸어서 이동할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>스�티로폼 공</li> <li>신문지를 구겨서 만든 눈덩이 모양</li> <li>눈싸움 노래 테이프(영화 love story 중 노래곡 'snow frolic')</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>털모자, 목도리, 장갑 등 겨울을 나타낼 수 있는 물건들</li> <li>눈과 관련된 다른 동요 테이프나 CD</li> </ul>		





활동방법	방법 수정	
<p>1. 계절의 변화와 눈에 대한 경험에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>겨울이 오면 날씨가 어떻게 되지?</li> <li>○○야 눈이 쌓인 길 위를 걸어 본 적이 있니?</li> <li>눈 위를 밟으면 어떤 느낌이니?</li> <li>눈 위에서 미끄러지면 어떻게 되지?</li> </ul> <p>2. 눈으로 할 수 있는 놀이에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>눈으로 어떤 놀이를 할 수 있을까?</li> <li>눈을 뭉치려면 어떻게 하지?</li> <li>눈을 굴려서 눈사람도 만들면 어떨까?</li> </ul> <p>3. 신문지 눈송이를 제공해 주고 음악을 틀어 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>친구들이 만들기 상에서 만든 눈송이를 가져왔어요,</li> <li>음악을 들으며 눈싸움을 해 볼까?</li> </ul> <p>4. 음악을 들으며 눈 오는 풍경과 눈싸움 장면을 자유롭게 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>하늘에서 눈이 내려요, 산위 에도, 언덕에도 내려요,</li> <li>소복소복 쌓이고 있어요,</li> <li>눈공을 만들어요, 멀리멀리 던져 보세요,</li> <li>신문지 공을 친구에게도 던져 볼까요?</li> </ul>	참조 사진	<p>3. 좋아하는 친구와 짝을 지어 서로 눈덩이를 주고 받으면서 눈싸움을 표현하도록 한다.</p> <p>4. 신문지를 잘게 찢어 뿌리면서 눈이 내리는 듯이 활동해 본다. 이렇게 잘게 찢은 신문지를 모아 뭉쳐서 눈덩이를 만들 수도 있다.</p> <p>4. 눈덩이를 잘 던지지 못하는 경우에는 교사가 뒤에서 손을 잡고 함께 던져 준다(고, 박)</p> <p>4. 눈덩이를 던지는 대신 스티로폼 공을 바닥에 굴려 보도록 활동을 수정해 준다(서)</p>
	상호 작용 사진	<p>3. 짝과 함께 눈덩이를 서로 던지고 받아 본다.</p> <p>3. 모두가 높이 던지기, 멀리 던지기, 아래로 던지기 등 다양한 친구들의 표현을 따라해 보도록 교사가 촉진을 해준다. 자연스럽게 친구들의 활동에 관심을 가지고 모방해 보도록 가르칠 수 있는 기회가 된다.</p>
	교수 삽입	<p>3. “눈 몇 개 줄까? 민정이 나이만큼 줄까?”라고 물어 보고 손가락을 펴서 다섯을 만들어 보이도록 가르친다(고).</p> <p>3. 스티로폼 공과 신문지 공을 보여 주고 “어떤 것을 줄까?”라고 물어본다(박).</p> <p>4. “연경아”하고 부르고 돌아보면 눈덩이를 연경이에게 던진다. 쳐다보지 않으면 가까이 다가가서 다시 불러본다(박).</p> <p>4. 진우가 서 있는 곳에서 조금 떨어진 곳에 눈덩이들을 두고 혼자 걸어서 가져가도록 기회를 준다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>눈송이 공을 만드는 작업과 연계하여 활동을 진행할 수 있다.</li> <li>활동을 마친 후에 눈송이를 모아서 나뭇가지에 매달아 보육실을 꾸민다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>밀가루 반죽 놀이를 해 본다. 밀가루로 “눈이 오네”라고 살살 뿌려 주고 물을 부어 반죽을 만들어 눈덩이를 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>눈이 온 다음 날 활동을 준비하는 것이 효과적이다.</li> <li>교사가 유아의 표현을 유도하기 위해 유아의 표현에 앞서 동작을 만들어 내지 않도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구의 얼굴 등에 눈덩이를 던지는 등의 행동은 하지 않도록 하며 서로 다툼이 일어나지 않도록 아이들과 활동 전에 적절한 규칙을 정한다.</li> </ul>	

실외활동

3-12-5

# 따뜻한 유자차를 마셔요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 다양한 감각을 활용하여 감각적 능력을 기른다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;감각 기관 활용하기)</p> <p>2. 유자차가 물에 녹는 과정을 탐색한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;지역사회에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	1. 다양한 감각을 활용하여 유자를 탐색해 보는 경험을 가진다.	
	개별교수목표	고민정	(신) 포크로 유자 알맹이를 찍어 먹을 수 있다. (언) “컵 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 컵을 손가락으로 가리켜 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(언) “뭐가 필요하니?”라는 질문에 컵을 손가락으로 가리켜 달라고 요구할 수 있다. (대) 실외활동 장소까지 혼자 걸어갈 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>따뜻한 물이 담긴 주전자, 컵, 손가락, 유자차</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>포크, 플라스틱 칼</li> <li>손가락 보조도구(서)</li> </ul> <div data-bbox="762 1435 895 1554" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>사용하기에 가벼운 컵과 컵이 쉽게 넘어지지 않도록 지지해주는 보조도구(서)</li> </ul> <div data-bbox="935 1659 1094 1800" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 사전에 과학영역에서 유자를 탐색하는 활동을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유자를 만져 보니 느낌이 어떠니?</li> <li>• 유자의 색깔을 보면 무엇이 생각나니?</li> </ul> <p>2. 실내 혹은 실외에서 유자차를 타서 맛본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 유자를 맛봤을 때 맛이 어땠니?</li> <li>• 사람들은 유자를 차로 만들어 마시기도 한대, 우리도 유자차를 타서 마셔 볼까?</li> </ul> <p>3. 실외에서 유자차를 맛본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유자차는 어떤 맛이니?</li> <li>• 유자차를 마시니 우리 몸이 어떻게 되었니?</li> </ul> 	참여증진	<p>1. 직접 유자를 만져보고, 교사와 함께 플라스틱 칼로 유자를 잘라서 냄새도 맡아 보고, 맛도 보는 경험을 가진다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 짭을 정해서 짭과 서로의 유자차를 타 주고, “고마워”라고 인사하며 컵을 교환해서 마시도록 한다.</p> 
	교수삽입	<p>2,3. 포크로 유자 알맹이를 찌어 먹거나 다른 그릇에 옮길 수 있도록 깊이 얇은 그릇에 유자 알맹이를 담아 준다(고).</p> <p>2,3. 유자차를 보여 주면서 “유자차를 마실건데 뭐가 필요해?”하고 물어본 후 잠시 기다린다. “컵 주세요”라고 표현하지 않으면 “컵이 필요하네. 컵 주세요”라고 말하면서 컵을 준다(고).</p> <p>2,3. 유자차와 물이 담긴 컵을 각각 보여 주며 “뭐 마실래?”하고 물어보고 원하는 것을 손가락으로 가리켜 요구하게 한다(박).</p> <p>2,3. “유자차를 마시려고 하는데 뭐가 필요하니?”라는 질문에 컵을 손가락으로 가리켜 요구하게 한다(서).</p> <p>3. 실외활동 장소까지 혼자 걸어가게 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아와 유자를 잘라 꿀을 섞어 유자차를 만드는 요리활동을 한다.</li> <li>• 유자를 찬물과 뜨거운 물에 각각 타서 비교해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 집에서 가족들과 레몬차, 모과차 등 알맹이를 먹을 수 있는 다양한 차를 만들어 함께 마시는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아가 뜨거운 물에 다치지 않도록 한다.</li> <li>• 실외에서 따뜻하게 마실 수 있도록 보온병을 준비한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 손과 팔 조절을 잘못하여 컵이나 유자차 병을 쳐서 넘어뜨려 옆지르거나 깨뜨리지 않도록 주의한다.</li> </ul>	

신체(게임)

3-12-6

## 공을 옆으로 옆으로

활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체를 원활히 조절한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;비이동 운동하기)</p> <p>2. 친구와 협동하는 경험을 한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</p>	활동목표	1. 공을 잡고 친구에게 전달해 줄 수 있다.	
	개별교수목표	고민정	(사) 친구에게 ‘안녕’하는 인사로 손을 흔들 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 돌아볼 수 있다.
		서진우	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 고무공</p>	<p>♦ 크기가 다른 여러 가지 공</p> <p>-두 손으로 공을 들지 못하는 경우 작은 공을 한 손으로 옮기게 한다.</p> <p>-작은 공을 쥐지 못하는 경우는 두 손으로 조금 크고 가벼운 공을 옮기게 한다.</p>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아와 공을 멀리 어떻게 옮길지 생각을 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>공을 여기서 저 멀리까지 옮기고 싶은데 어떻게 하면 좋을까?</li> <li>○○ 생각처럼 공을 던져서 옮겨 볼까?"</li> </ul> <p>2. 친구와 공을 옆으로 옮겨 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>팔을 옆으로 돌려 친구에게 공을 주어보자."</li> </ul> <p>3. 같이 하는 친구의 수를 늘리며 공을 옮겨 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아까는 세 명에서 했는데, 이번에는 다섯 명에서 해 볼까?</li> </ul> <p>4. 다양하게 공을 옮기는 방법을 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>공을 다리 밑으로 옮겨 볼까?"</li> </ul> 	참여증진	<p>2,3. 규칙을 잘 몰라서 잘 옮기지 못하면 둘이 마주보고 서로 주고받는 활동을 먼저 해 본다.</p> 
	상호작용증진	<p>2,3. 둘씩 서로 마주본 상태에서 공을 굴려 옮기는 활동을 해 본다.</p> <p>2,3. 둘이서 작은 바구니에 공을 담아 함께 옮겨 본다.</p> 
	교수삽입	<p>2,3. 친구가 공을 주기 위해 몸을 옆으로 돌려서 쳐다보면, 친구에게 손을 흔들어 인사하게 한다 (고, 서).</p> <p>2,3. 친구가 공을 주기 위해서 “연경아”라고 부르면 돌아보게 한다(박).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 박자의 음악을 듣고, 그 음악의 박자에 맞춰 공을 옮겨 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 장난감 볼링놀이 세트를 이용해서 부모님의 도움을 받아 공을 굴려서 볼링핀을 맞추는 활동을 해 보도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아가 공을 옆으로 옮기자는 의견이 없을 경우에는 교사가 제안해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>공을 옮길 때 주고, 받기 기술이 부족하여 공을 떨어뜨려 흐름이 끊기거나 싸움이 나지 않도록 교사가 적절하게 개입하도록 한다.</li> </ul>	



## 1월

## 우리나라와 명절

분류 번호	활동 분류	활동명	활동특성
3-1-1	쌓기	항아리에 투호를 던져요	<ul style="list-style-type: none"> <li>항아리 대신 넓은 바구니 등에 투호를 던져 넣도록 활동에 좀더 쉽게 참여하도록 수정할 수 있음</li> </ul>
3-1-2	언어	새해 소원의 나무를 만들어요	<ul style="list-style-type: none"> <li>나뭇잎 모양 대신 자신의 손바닥 모양으로 잘라 나무를 구성하고 그림카드로 원하는 것을 고를 수 있도록 함으로써 말을 하지 못하는 유아도 다른 방식으로 참여할 수 있도록 함</li> </ul>
3-1-3	음률	탈을 쓰고 움직여요	<ul style="list-style-type: none"> <li>탈을 쓰기 싫어하는 유아는 머리에 쓰는 왕관 모양의 탈을 활용하여 참여할 수 있음</li> </ul>
3-1-4	실외 활동	떡 방앗간에 다녀와요	<ul style="list-style-type: none"> <li>떡방앗간으로 견학을 함으로써 쌀이 떡이 되는 과정을 관찰할 수 있음</li> </ul>
3-1-5	신체	가마를 함께 움직여요	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 활동 외에도 역할놀이 등에 응용할 수 있음</li> </ul>


쌓기

3-1-1

## 항아리에 투호를 던져요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 팔의 힘을 조절하여 목표물을 맞추어 보는 경험을 한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 신체조절력과 균형감 기르기)</p> <p>2. 옛 전통놀이를 경험한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	1. 교사의 도움을 받아 목표물을 맞추어 보는 경험을 한다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 손가락을 이용하여 화살의 수를 셀 수 있다.
		박연경	(사) 이름을 부르면 손을 들어 대답할 수 있다.
		서진우	(대) 교실 안에서 혼자 이동할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 항아리그림 바구니, 화살</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>① 높이가 30cm이상의 바구니를 준비한다. 앞부분에 항아리 그림을 그려 붙인다.</p> <p>② 갈포지를 둥글게 말아 50cm 크기의 얇은 막대를 만든다. 막대의 앞과 뒤에 종이를 잘라 화살깃과 화살촉을 꾸민다.</p>	<p>◆ 잡기 편하도록 화살 손잡이 부분을 헝겊이나 테이프로 감아서 두툼하게 만들어 준다.</p> <div data-bbox="922 1480 1187 1666" data-label="Image"> </div>		



활동방법	방법 수정	
<p>1. 사전에 투호놀이에 대한 화보를 벽에 게시해두어 유아의 관심을 높인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 옛날 사람들이 즐겨했던 이 놀이를 투호라고 하는데, 어떻게 하는 놀이일까?</li> </ul> <p>2. 유아와 함께 자료를 보며 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 화살이 어떻게 생겼니?</li> </ul> <p>3. 유아가 바구니에 투호를 던져 보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 항아리에 화살을 던져 넣어 볼까?</li> </ul> 	참여증진	<p>1. 사전에 화보를 보며, 투호에 대해 이야기를 해준다.</p> <p>3. 교사와 함께 화살을 잡고 바구니에 던져보게 한다. 화살을 잘 던지지 못할 때에는 작은 공이나 블록 등을 얹은 바구니에 던지는 연습을 먼저 해 본다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 화살이 밖으로 나가면 친구가 화살을 가져다주게 한다. 반대로 친구의 화살을 갖다주는 역할을 맡을 수도 있다.</p> <p>3. 친구들이 넣은 화살의 수를 다 함께 세어 본다.</p>
	교수삽입	<p>3. 자신이 넣은 화살의 수를 손가락을 이용하여 함께 세어 본다(고).</p> <p>3. 자신의 차례가 되었을 때 이름을 부르면 손을 들어 대답하도록 교사가 시범을 보인다(박).</p> <p>3. 유아가 화살을 정리하는 역할을 맡아 교실 안을 혼자서 걸어보게 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 화살을 다양하게 만들어 탐색한다. 화살 끝에 길이가 다양한 리본이나 방울을 달 수도 있고, 속이 빈 투명 막대에 여러 가지 재료 넣어 화살을 만들어 볼 수도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서도 부모님과 형제, 자매와 함께 투호 놀이를 해 보고 편을 나누어 게임으로도 진행해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 투호놀이에 대한 정보는 <a href="http://www.kidsnfm.go.kr/folk/play/play14.htm">http://www.kidsnfm.go.kr/folk/play/play14.htm</a>에서 찾아볼 수 있다.</li> <li>♦ 화살을 던지는 거리는 유아가 스스로 조절할 수 있도록 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 화살을 가지고 장난을 치거나 잘못 던져서 유아가 다치는 일이 없도록 주의한다.</li> </ul>	

언어

3-1-2

## 새해 소원의 나무를 만들어요

활동목표	목표 수정		
1. 내가 원하는 것이 무엇인지 생각해 보고 말로 표현한다. (의사소통>말하기>자신의 느낌, 생각, 경험 말하기) 2. 말한 문장이 글로 적혀지는 것을 살펴본다. (의사소통>쓰기>말과 글의 관계 알기)	활동목표	1. 내가 원하는 것을 그림카드에서 선택하여 표현한다. 2. 선택한 그림의 내용이 글로 적히는 것을 살펴본다.	
	개별교수목표	고민정	(소) 교사와 함께 색연필을 잡고 자신의 이름을 쓸 수 있다.
		박원경	(연) 여러 가지 색종이 중에서 원하는 종이를 손으로 가리켜 요구할 수 있다. (소) 교사와 함께 색연필을 잡고 자신의 이름을 쓸 수 있다.
		서진우	(연) “무엇을 원하니?”라는 교사의 질문에 원하는 그림카드를 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 실을 잡고, 나뭇가지에 걸 수 있다.
활동자료	자료 수정		
◆ 나뭇잎 모양 종이 여러 장, 연필이나 사인펜, 종이를 걸어줄 큰 나뭇가지, 실이나 줄	◆ 사전에 부모님에게 유아가 좋아하는 것이 무엇인지 조사하여 각각 3가지씩 좋아하는 것에 대한 그림카드를 준비한다.		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 소원에 대해서 말해보고 유아의 소원에 대해서 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 소원은 우리가 바라는 것을 뜻하는 거예요, 우리가 한 살 더 먹고 새해가 되면 여러 가지 소원을 갖게 되고 이루어지게 해달라고 바라기도 하지요, 친구들도 하고 싶은 일, 갖고 싶은 것, 꼭 이루어졌으면 하고 생각하는 것들을 얘기해 보자,</li> </ul> <p>2. 유아들이 이야기하는 것을 잘 들어 주고 또래의 이야기에도 주의를 기울일 수 있도록 도와준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○는 설날에 시골에 가면 형이랑 누나들과 많이 놀고 싶구나, 형이랑 누나들도 ○○를 기다리겠는걸, △△도 얘기하고 싶니? 그래 △△는 어떤 소원을 갖고 있나요?</li> </ul> <p>3. 유아들이 말한 것을 나뭇잎 모양 종이에 적어 주고 유아들이 이름을 쓰게 한 뒤 나뭇가지에 걸 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들이 말한 소원이 모두 이루어지라고 여기에 적어서 나뭇가지에 걸어 주자, 이 나무는 우리의 새해 소원의 나무란다,</li> <li>• ○○가 말한 소원을 선생님이 여기에 적었어요, 이름은 ○○가 적어 주자,</li> <li>• 나뭇잎에 줄을 걸어 줄테니 ○○가 나뭇가지에 걸어줄까요?</li> </ul> <p>4. 원하는 유아는 나뭇잎 종이에 소원을 더 적을 수 있도록 한다.</p>	참여 증진	<p>2. 교사가 준비한 3장의 그림카드 중에서 원하는 그림카드를 손가락으로 가리켜 선택하도록 하고 교사가 어떤 소원을 원하는지 친구들에게 설명해 준다.</p> <p>3. 교사와 함께 색연필을 잡고 자신의 이름을 써 본다.</p> <p>3. 여러 가지 색의 종이를 준비해 두고 그 중 좋아하는 색깔의 종이를 고르게 한다.</p> <p>3. 손바닥 짝기, 손 그리기 등의 다른 활동을 통해 활동에 더 많은 참여를 할 수 있게 한다.</p>
	상호작용 증진	<p>3. 짝을 지어 주어 짝과 나뭇잎을 바꾸어 짝의 나뭇잎을 나뭇가지에 걸도록 한다.</p>
	교수 삽입	<p>4. 여러 가지 색깔의 종이를 보여주고 원하는 것을 골라보게 한다(박).</p> <p>3. 엄지와 검지를 이용하여 실을 잡고 나뭇가지에 걸도록 한다(서).</p> <p>3. 교사가 손을 잡고 유아와 같이 이름을 써 본다(고).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
	<p>♦ 가정에서 가족들의 소원 나무를 만들어 본다.</p>	
주의사항	기타	
<p>♦ 유아가 나뭇가지 끝에 찢리거나 다치지 않도록 나뭇가지를 배치할 위치를 잘 선정하도록 한다.</p>	<p>♦ 글자를 전혀 쓰지 못하더라도 교사가 글자를 써주는 것을 봄으로써 '문자'의 기능을 경험할 수 있다.</p>	

음률

3-1-3

## 탈을 쓰고 움직여요


활동목표	목표 수정		
<p>1. 탈춤 리듬에 익숙해진다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;움직임과 춤 탐색하기)</p> <p>2. 탈춤 리듬에 맞추어 몸으로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p>	활동내용	<p>1. 탈춤 리듬을 경험해 본다.</p> <p>2. 교사의 신체적 도움을 받아 탈춤 리듬에 맞추어 몸으로 표현한다.</p>	
		고민정	(인) 탈의 개수를 손가락으로 세어 볼 수 있다.
		박연경	(인) 같은 종류의 탈끼리 정리할 수 있다.
		서진우	(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>탈, 한삼, 한복, 탈춤 음악, 장구, 북, 안전 전신 거울</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>탈을 쓰기 싫어하는 경우 탈 모양의 머리띠나 목걸이 등을 활용한다.</li> </ul> <div data-bbox="831 1581 1190 1787" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 탈을 전시해 주고 탈춤 노래를 들려주어 가락에 익숙해지도록 한 후 상호작용을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 가락이 나오네,</li> </ul> </li> <li>2. 탈을 얼굴에 써보고 자신의 모습을 거울에 비추어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 탈을 쓰면 어떤 모습이 될지 거울에 비추어 볼까?</li> </ul> </li> <li>3. 탈춤 동작을 동영상으로 감상한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 탈을 쓰고 움직일 때 팔을 어떻게 움직이고 있니?</li> </ul> </li> <li>4. 교사가 장구나 북을 쳐 주고 유아가 리듬에 맞추어 움직여 보도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리도 한번 탈을 쓰고 움직여 볼까?</li> </ul> </li> <li>5. 탈춤 음악을 틀어 주고 교사는 추임새를 주며 유아들이 몸을 움직일 수 있도록 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 열~쭉, 잘~한다, 신나게 열~쭉,</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 한 동작씩 동영상을 멈추고 유아가 따라하게 한다. 이때, 교사가 간단한 동작(예: 팔 움직여 주기, 머리 흔들여 주기 등)을 하여 유아들이 따라하게 한다.</li> <li>4. 교사가 흥겹게 몸을 움직여 탈춤을 춰보도록 한다.</li> </ol> 
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 사라진 친구 찾기 게임을 한다. 즉, 탈을 쓴 친구가 누구인지 찾아본다.</li> <li>5. 짝을 지어주어 짝과 함께 같은 동작으로 춤을 추어 본다.</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 탈춤을 추면서 자연스럽게 친구들에게 손을 흔들어 인사를 하게 한다(서). <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;확장&gt; 활동이 끝나고 탈을 정리하면서 한 바구니에 몇 개의 탈을 정리했는지 손가락으로 함께 세어본다(고).</li> <li>&lt;확장&gt; 활동이 끝나면 같은 모양의 탈끼리 바구니에 넣어 정리하게 한다(박).</li> </ul> </li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 조형영역에서 유아가 쓸 봉지탈을 직접 제작하는 활동과 연계하여 실시할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 간단하게 부모님과 다양한 가면들을 만들어 써보고, 춤을 추는 활동을 하도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 실외 놀이나 대근육실처럼 넓은 공간에서 활동을 진행하여 좀 더 큰 동작으로 움직여 보는 경험을 해 보도록 한다.</li> <li>♦ 3세 유아에게 탈춤 동작을 똑같이 따라하도록 지도하기보다 탈을 쓰고 리듬에 따라 자유롭게 표현할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 움직일 때 친구들과 부딪쳐서 넘어지지 않도록 주의한다(서).</li> </ul>	

실외활동

3-1-4

## 떡 방앗간에 다녀와요

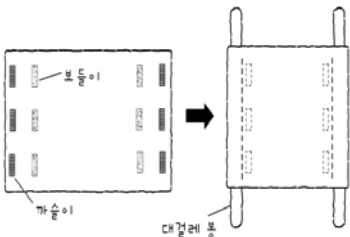
활동목표	목표 수정		
<p>1. 가래떡 만드는 과정을 관찰한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;기초 탐구 기술 활용하기)</p> <p>2. 우리나라 전통음식인 떡에 대해 관심을 갖는다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	2. 우리나라의 전통 음식인 떡에 대한 이야기를 듣고, 떡을 먹어 보는 경험을 한다.	
	개별교수목표	고민정	(신) 포크로 가래떡을 집어 먹을 수 있다. (언) “떡 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(신) 신발을 벗려 주면 발을 낼 수 있다. (언) 떡을 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(신) 손가락에 얹어 놓은 떡을 먹을 수 있다. (대) 현장 학습 시 부분적으로 혼자 걸을 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 떡을 쥐고 손가락에 놓을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 불린 쌀</p>	<p>◆ 가래떡, 플라스틱 칼, 손가락, 손가락 보조 도구(서)</p> <p>◆ 가래떡 만드는 과정이 그려진 그림카드</p> <div data-bbox="746 1451 1145 1809">  <p>① 쌀을 푼다</p> <p>② 쌀을 찐다</p> <p>③ 찐 쌀을 기계에 넣는다</p> <p>④ 가래떡을 쪄낸다</p> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전에 소꿉영역에서 가래떡이 나 떡국 만드는 놀이 등을 하여 유아의 관심을 높인다.</li> <li>2. 가래떡을 만드는 방법에 대해 유아와 추측해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가래떡은 어떻게 만드는 걸까?</li> <li>• 불린 쌀을 떡 방앗간에 가지고 가면 가래떡을 만들어 준대, 어떻게 만드는지 우리가 직접 보고 올까?</li> </ul> </li> <li>3. 떡 방앗간을 견학하여 가래떡 만드는 과정을 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 불린 쌀을 기계에 넣으니 어떻게 되었니?</li> <li>• 가래떡이 어떻게 나오고 있니?</li> </ul> </li> <li>4. 견학을 다녀온 후 보고 온 것에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가래떡 만드는 것을 보니 어떤 생각이 드니?</li> <li>• 가래떡을 어떻게 만들었니?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전에 실제 가래떡을 보여 주어 가래떡이 무엇인지 알려주고, 교사와 함께 플라스틱 칼로 가래떡을 썰어서 먹어 보는 활동을 한다.</li> <li>2. 가래떡 만드는 과정이 그려진 그림카드를 고, 박, 서가 교사의 도움을 받아 차례대로 배열하도록 하고, 사진카드를 보며 가래떡 만드는 과정에 대해 교사가 이야기해준다.</li> <li>4. 떡 방앗간 견학 시 찍어 온 아이들의 사진을 함께 보여 주어 유아의 흥미를 높이고 참여를 증진하도록 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사의 도움을 받아 친구들과 ‘떡국 만들기’ 소꿉놀이를 함께 하도록 한다.</li> <li>3. 짝을 지어 주어 짝과 손을 잡고 다니도록 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 포크로 가래떡을 집어 먹도록 한다(고).</li> <li>1. 떡을 먹기 위해서, “떡 주세요”라고 표현하도록 가르친다(고).</li> <li>1. 떡을 손가락으로 가리키며 달라고 요구하도록 가르친다(박).</li> <li>1. 엄지와 검지를 이용하여 떡을 쥐어 손가락에 놓고, 떡이 눌린 손가락을 쥐고 먹도록 한다(서).</li> <li>3. 신발을 발려주면 발을 날도록 한다(박).</li> <li>3. 현장 학습 시 부분적으로 혼자 걸도록 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가래떡을 이용한 요리활동을 한다. 예) 떡국 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 가족들과 떡볶이를 만들어 먹는 활동을 하도록 하며, 이때 각 유아가 할 수 있는 역할(삶은 달걀 까기, 엄마와 함께 플라스틱 칼로 떡 썰기 등)을 주어 유아가 활동에 적극 참여하도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 견학 전 사전 답사를 통해 유아에게 필요하고 적합한 내용을 선정하고, 떡 방앗간의 위생이나 안전 등을 살펴본다. 보다 효과적인 견학이 되기 위해서는 대집단 견학이 아닌 소집단 견학이어야 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 플라스틱 칼로 떡을 썰는 과정에서 유아가 다치지 않도록 주의한다.</li> <li>• 현장 학습 시 유아가 넘어지지 않도록 주의하고 너무 무리해서 혼자 걷지 않도록 교사가 옆에서 살핀다.</li> </ul>	


신체(게임)

3-1-5

## 가마를 함께 움직여요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 친구와 팀을 이루어 협력하는 경험을 한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</p> <p>2. 가마의 기능에 대하여 이해한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	<p>1. 가마에 인형을 태우고 친구와 협동하여 가마를 옮긴다(고, 박).</p> <p>1. 가마에 인형을 태우고, 교사의 신체적 도움을 받아 가마를 옮긴다(서).</p>	
	개별교수목표	고민정	(언) “인형 주세요”라고 표현할 수 있다.
		박연경	(언) 인형을 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.
		서진우	(언) “가마에 누구를 태워야 하지?”라는 질문에 인형을 손가락으로 지적할 수 있다. (대) 교사의 신체적 도움을 받아 가마를 들고, 혼자 걸을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 가마(대걸레용 막대 1.5m에 보자기를 끼운 것) 2개, 가마에 올려놓을 한복 입은 인형, 출발선을 표시할 색 테이프, 반환점으로 사용할 유아용 의자, 가마꾼이 등장하는 화보</p> 	<p>◆ 인형이 가마에서 떨어지지 않도록 벨크로 테이프를 가마에 붙여 두고 털이 있는 인형을 준비한다(고, 박).</p> <p>◆ 인형을 안전벨트를 매어 주듯이 가마에 살짝 묶어둔다(서).</p>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들의 눈높이에 맞추어 가마꾼 화보를 게시해 둔다.</li> <li>2. 대집단 활동 시간에 유아들과 모여 앉은 후 오늘의 집단 게임에 대하여 관심을 유도하며 이야기를 진행한다. (인형을 등 뒤에서 살짝 보여 주며 인형 목소리로 이야기한다)</li> <li>• 애들아, 안녕? 나는 옛날 나라에서 온 친구란다. 난 궁금한 것이 있어, 먼 곳을 갈 때 어떻게 가니? 그럼 너희들은 옛날 사람들은 먼 곳까지 어떻게 갔는지 아니?</li> <li>3. 가마를 보여 주며 가마를 움직이려면 어떻게 해야 하는지 이야기를 나눈다. • 내가 아주 먼 곳으로 가고 싶은데, 너희들이 데려다 주면 고맙겠구나.</li> <li>4. 교사의 목소리로 인형을 가마에 태우고 반환점을 돌아오는 게임에 대하여 설명한다. • 너희들이 이야기한 대로 두 사람이 가마를 들고 의자를 돌아오면 되겠구나.</li> <li>5. 게임을 진행한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 활동 전에 미리 화보를 보며 '가마'에 대해서 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 본격적인 게임 활동 전에 가마를 잡고 이동하는 방법을 연습해 본다.</li> <li>3. 게임의 규칙을 잘 아는 유아들이 먼저 시범을 보인다.</li> </ol>
	상황작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 친구와 함께 가마를 들고, 발걸음을 맞추어서 옮기도록 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 인형을 가마에 태우기 위해서 “인형 주세요”라고 표현하도록 가르친다(고).</li> <li>5. 인형을 들것에 태우기 위해서 인형을 손가락으로 가리키며 달라고 요구하도록 한다(박).</li> <li>5. “들것에 누구를 태워야 하지?”라는 질문에 인형을 손가락으로 지적하도록 한다(서).</li> <li>5. 정리를 할 때 혼자서 가마를 접어 제자리에 갖다 두게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 부모님과 함께 박물관을 견학하여 실제 가마를 보고 이야기를 나누도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 인형을 떨어뜨리거나, 가마를 놓쳐서 좌절하거나 당황하지 않도록 주의 깊게 살펴본다.</li> </ul>	



2월

많이 컸어요


분류 번호	활동 분류	활동명	활동특성
3-2-1	쌓기	키만큼 벽돌 블록을 쌓아요	♦ 크기를 비교하는 활동을 통해 또래 간의 상호 작용을 촉진할 수 있음
3-2-2	과학	카메라로 친구 사진 찍기	♦ 디지털 카메라나 폴라로이드 카메라를 이용하여 사진을 찍고 즉각적으로 찍은 사진을 확인할 수 있도록 함으로써 유아들의 활동 참여를 증진시킬 수 있음
3-2-3	실외 활동	홀라후프 속으로 콩콩콩	♦ 두 발 뛰기를 잘 하지 못하는 유아가 있는 경우 다른 다양한 방법(예: 걸어가기, 엎드려서 이동하기 등)을 생각해낼 수 있도록 유아들을 유도할 수 있음
3-2-4	이야기 나누기	동생들에게 쓰는 그림 편지	♦ 말을 통해 자기 표현을 하지 못하는 유아의 경우 사진이나 그림 자료로 편지를 구성하도록 할 수 있음
3-2-5	신체	블록을 쌓아요	♦ 쓰러지지 않게 블록을 쌓는 협동 게임으로 진행함으로써 유아들 간의 상호작용을 증진할 수 있는 활동임

쌓기

3-2-1

키만큼 벽돌 블록을 쌓아요

<div>활동목표</div> <div>1. 블록을 쌓으며 균형을 잡는다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</div> <div>2. 자신과 친구의 생김새에 대하여 관심을 갖는다. (사회관계&gt;자기존중&gt;자신의 소중함을 알기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 교사의 도움을 받아 블록을 쌓는다.	
	개별교수방법	고민정	(인) 벽돌 다섯 개를 쌓고, 다섯 손가락을 펴서 다섯을 표현할 수 있다. (소) 색연필을 잡고 선을 그어 눈금을 표시할 수 있다.
		박연경	(소) 색연필을 바르게 잡고 선을 그어 눈금을 표시할 수 있다.
서진우		(인) 자신의 이름이 적힌 카드를 찾을 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 종이벽돌 약 60개 이상, 전지 크 기의 모조지, 굵은 마커펜</div>	자료 수정		
	◆ 색연필을 끼울 보조도구 ◆ 유아의 이름이 적힌 카드		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 쌓기놀이영역에 유아들 5~6명이 활동할 수 있을 만큼의 종이 벽돌을 제공한다. 전지 크기의 모조지는 빈 벽을 이용하여 붙여 둔다.</li> <li>2. 유아들끼리 블록을 높게 쌓아보도록 한다.</li> <li>3. 유아들의 키 또는 놀이방에 있는 물건의 높이를 인식하도록 한다.</li> <li>4. 모조지에 유아의 키나 물건의 높이만큼을 표시하고 비교해 본다.</li> <li>5. 블록을 쌓으면서 균형감을 갖도록 이야기를 나눈다.</li> </ol> 	참여중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 유아들끼리 순서를 정해서 돌아가면서 하나씩 블록 쌓기를 해 보도록 한다.</li> <li>3. 유아의 키보다 작은 물건을 모조지가 붙은 벽에 대고 색연필을 잡고 선을 그어 눈금을 표시해 보도록 한다.</li> </ol>
	상호작용중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 모조지가 붙은 벽에 한 유아가 서 있으면, 다른 친구들이 와서 키를 눈금으로 표시해 주게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 유아의 키보다 작은 물건을 모조지가 붙은 벽에 대고 색연필로 선을 그어 눈금을 표시해 보도록 한다 (고, 박).</li> <li>2. 교사가 함께 벽돌 다섯 개를 “하나, 둘, 셋, 넷, 다섯” 말하면서 하나씩 쌓고 다섯 손가락을 펴서 고의 나이와 같다고 말해 준다(고).</li> <li>4. 모조지에 키를 표시한 후 유아들의 이름 카드를 붙여 준다. 이때 진우가 두 개의 카드 중 자신의 카드를 찾을 수 있게 한다. 잘 찾지 못할 경우 ‘서진우’라고 쓰여진 다른 카드를 보여 주며 똑같은 것을 찾아보게 한다(서).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동의 심화를 위하여 각기 높이가 다른 물건의 키만큼 벽돌을 쌓은 후 몇 개의 벽돌을 쌓았는지 비교해 보는 활동을 진행할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 벽에 정기적으로 유아의 키를 표시함으로써 키가 점점 자라고 있음을 인식하게 한다.</li> <li>♦ 여러 가지 물건을 이용하여(블록, 상자, 종이컵, 플라스틱 통 등) 쌓기 놀이를 하면서 높이에 관한 이야기를 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 쌓아 올린 벽돌 블록을 내려놓을 때 무너뜨리거나 던지지 않도록 놀잇감 안전에 유의한다.</li> </ul>		

과학

3-2-2

카메라로 친구 사진 찍기

<div>활동목표</div> <div>1. 기계를 작동하는 경험을 한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</div> <div>2. 좋아하는 친구의 모습을 사진으로 표현하는 경험을 한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술재료 사용하기)</div>	<div>목표 수정</div>		
	활동목표	1. 교사의 도움을 받아 기계를 작동하는 경험을 한다.	
	개별교수목표	고민정	(언) “사진기 주세요”라고 표현하며 사진기를 요구할 수 있다.
		박연경	(언) 사진기를 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.
서진우		(언) “뭐 줄까?”라는 질문에 의사소통판에서 사진기 카드를 손가락으로 가리키며 달라고 요구할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>♦ 카메라</div>	<div>자료 수정</div>		
	♦ 카메라의 셔터 부분에 동그란 스티커를 붙여 주어 누르는 곳을 알 수 있게 한다.		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 교사는 카메라를 준비하고 유아들과 사진에 남기고 싶은 장면에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 이제 헤어질 텐데, 서로 사진을 찍어서 남기면 좋겠구나,</li> </ul> <p>2. 사진기를 작동하는 방법에 대하여 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진기에 있는 시작 단추를 누르면 사진기가 작동하게 된다,</li> </ul> <p>3. 사진기를 사용할 유아들의 순서를 정하고 사진을 찍는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누가 먼저 시작할지 차례를 정해 보자,</li> </ul> <p>4. 유아가 자유롭게 사진을 찍을 수 있도록 충분한 시간을 준다.</p> 	참여증진	<p>3,4. 폴라로이드 카메라나 디지털 카메라를 이용하여 사진을 찍고 난 후 자신이 찍거나 찍힌 사진을 즉시 볼 수 있게 한다.</p> <p>3,4. 교사가 카메라를 들고 진우는 손만 카메라에 얹어서 셔터를 눌러 사진을 찍어 본다.</p>
	상호작용증진	<p>3,4. 친구와 어깨동무를 하는 등 다양한 포즈를 취하며, 함께 사진을 찍도록 한다.</p> 
	교수삽입	<p>3,4. “민정아 사진 찍고 싶으면 ‘사진기 주세요’해”라고 말한 후 잠시 기다린다. “사진기 주세요”라고 표현하면 사진기를 준다(고).</p> <p>3,4. 사진기와 다른 놀잇감을 보여 주며 “뭐 할래?”하고 물어본다(박).</p> <p>3,4. “뭐 좋까?”라는 질문에 의사소통판에서 사진기를 손가락으로 가리키며 달라고 요구하도록 한다(서).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진을 찍어 놓은 것을 현상하여 놀이방 게시판에 전시하고 이를 감상한다. “우리들이 찍은 친구의 얼굴 표정을 보세요. 어떤 장면이었지?”</li> <li>• 액자에 사진을 넣어서 방안 곳곳에 장식해 두고 귀가 시 선물로 가져간다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 폴라로이드 사진기나 디지털 카메라로 사진을 찍어 보고, 찍은 사진을 바로 보는 경험을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 카메라 찍는 순서에 대하여 이야기를 나누고 여러 명이 동시에 카메라를 만지지 않도록 유의한다.</li> <li>♦ 유아가 사진에 고루 나올 수 있도록 사진이 찍히지 않은 유아는 교사가 찍어 주도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 카메라를 들고 사진을 찍을 때, 카메라를 떨어뜨리지 않도록 목에 끈을 걸어준다.</li> </ul>	



실외활동

3-2-3

홀라후프 속으로 쿵쿵쿵

<div>활동목표</div> <div>1. 두 발 뛰기를 한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 이동 운동하기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 교사의 손을 잡고 두 발 모아 뛰기를 한다(서).	
	개별교수목표	고민정	(사) 친구에게 손을 흔들면서 ‘안녕’하고 인사할 수 있다.
		박연경	(소) 색연필을 잡고 홀라후프를 따라 선을 그릴 수 있다.
<div>활동자료</div> <div>◆ 홀라후프</div>		서진우	(사) 친구에게 손을 흔들면서 ‘안녕’하고 인사할 수 있다. (대) 홀라후프와 홀라후프 사이를 혼자서 걸어 건널 수 있다.
		자료 수정	
		◆ 전지 ◆ 반짝이 모루를 감은 홀라후프	





활동방법		방법 수정	
<p>1. 사전에 훌라후프에 대한 다양한 탐색놀이를 하여 유아가 훌라후프에 친숙해지도록 한다.</p> <p>2. 훌라후프 두 개를 바닥에 놓고 유아와 훌라후프 사이를 건널 수 있는 방법에 대해 이야기해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>바닥에는 등근 훌라후프가 있는데, 이 훌라후프에서 건너편 훌라후프까지 어떻게 하면 건너갈 수 있을까?</li> <li>걸어가 볼까? 기어갈까? 두 발로 뛰어 볼까?</li> </ul> <p>3. 훌라후프의 개수와 훌라후프 간 거리를 다양하게 해준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이번에는 3개 훌라후프를 건너갈 수 있겠니?</li> </ul> 	참여증진	<p>1. 훌라후프를 전지에 두고 훌라후프를 따라 선을 그려보도록 한다.</p> <p>1. 훌라후프에 반짝이 모루를 감아 유아들이 흥미를 갖게 한다.</p> <p>2. ‘모두 다 쿵쿵쿵 뛰어라 모두 다 훨훨 날아라 모두 다 둥둥둥 굴러라 모두 다 빙빙빙 돌아라’ 노래를 하며 가사에 해당하는 신체 활동을 하여 유아들이 수업에 관심을 갖도록 한다.</p> <p>3. 교사가 유아들의 손을 잡아 주어 두 발로 뛰어 훌라후프를 건너는 활동에 참여하도록 한다.</p>	
	상호작용증진	<p>1. 2명의 유아가 하나의 훌라후프를 세워서 터널처럼 붙잡고 있고, 나머지 유아들은 ‘터널 통과하기’ 활동을 한다. 이때, 유아들은 터널을 지키는 2명의 유아에게 ‘안녕’이라고 인사하며 손을 흔들고 지나가도록 한다.</p>	
	교수삽입	<p>1. 전지에 훌라후프를 따라 선을 그어 보게 한다(박).</p> <p>3. 훌라후프를 다 건너 후 기다리고 있는 친구에게 하이파이브 하게 한다(고, 서).</p> <p>3. 훌라후프와 훌라후프 사이의 간격을 적절하게 조절해 두고, 진우가 훌라후프와 훌라후프 사이를 혼자서 걸어서 건너게 한다(서).</p> 	
확장활동		가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>두 발 모아 뛰기에 익숙해지면 한발 뛰기를 해 본다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들과 운동장에서 훌라후프를 놓고 같은 활동을 하여 두 발 모아 뛰기에 익숙해지게 한다.</li> </ul>	
주의사항		기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>극놀이처럼 놀이가 진행되면 유아의 흥미를 높이고 놀이를 지속시킬 수 있다.</li> </ul>			

이야기나누기

3-2-4

## 동생들에게 쓰는 그림편지

활동목표	목표 수정		
1. 어린 동생을 생각하는 마음을 갖는다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기) 2. 자기가 생각한 내용을 그림으로 표현하거나 끼적거리다. (의사소통>쓰기>자신의 느낌, 생각, 경험 쓰기에 흥미 가지기)	활동목표	1. 동생을 만나는 경험을 갖는다. 2. 자기가 그리고 싶은 내용을 선택하여 교사의 도움을 받아 그림으로 표현한다.	
	개별교수목표	고민정	(소) 교사와 함께 색연필을 잡고 선택한 사진을 그릴 수 있다.
		박정경	(언) 사진 카드 중 그리고 싶은 것을 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 교사와 함께 색연필을 잡고 선택한 사진을 그릴 수 있다.
		서진우	(언) 사진 카드 중 “어떤 것을 그리고 싶니?”라는 질문에 원하는 사진을 손가락으로 가리킬 수 있다. (소) 엄지와 검지를 이용하여 크레파스를 잡고 교사의 신체적 도움을 받아 선택한 사진을 그릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
◆ 색지, 색연필 또는 수성 사인펜, 크레파스 등	◆ 크레파스를 잡기 편하도록 끼우는 보조도구 ◆ 동생에게 하고 싶은 말을 나타낼 수 있는 그림카드		
			

활동방법	방법 수정	
<p>1. 집단 활동 시간에 원모양으로 둘러앉는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어제 00반에 있는 동생이 선생님께 와서 해 준 이야기가 있어요, 이제 조금만 있으면 자기도 우리처럼 언니·형 반에 와야 하는데, 자기는 어떻게 놀아야 하는지도 모르고, 어떻게 형처럼 행동해야 하는지 잘 모르겠대요, 그래서 선생님이 우리 언니 반 친구들에게 한번 물어보겠다고 했어요,</li> </ul> <p>2. 놀이방에서 그동안 지낸 일을 이야기한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 처음 만났을 때가 기억나니?</li> <li>• 그 때 우리는 어떤 놀이를 했었지? 어떤 노래를 불렀는지 기억나니?</li> </ul> <p>3. 동생들에게 전하고 싶은 이야기를 그림으로 표현해 보도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 정말 언니 형이 되어서 우리가 많은 일을 했구나,</li> <li>• 이런 일을 동생에게 전하려면 동생들은 글을 모르니까 그림편지를 쓰면 좋겠다,</li> </ul> <p>4. 유아들이 그리거나 끄적거리기 내용에 교사가 말로 적어 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 이야기를 하고 싶어서 그랬니? 네가 불러주면 선생님이 적어볼게</li> </ul> <p>5. 미술영역에 그림편지를 전시하고 유아들과 함께 감상한다.</p>	참여증진	<p>2. 교사가 이야기를 하는 동안 사진카드를 들고 있는 도우미 역할을 맡는다.</p> <p>3. 그림이나 사진으로 된 카드를 붙여서 활동에 참여한다.</p>
	상호작용증진	<p>4. 친구들이 선택한 사진과 그린 그림을 보며 어떤 활동을 했던 사진인지 서로에게 이야기해 주도록 한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 사진 카드 중 그리고 싶은 사진 카드를 손가락으로 가리켜 선택하게 하고, 교사와 함께 색연필을 잡고 선택한 사진을 그리게 한다(고, 박).</p> <p>3. “여기 있는 사진들 중 어떤 것을 그리고 싶니?”라는 교사의 질문에 원하는 사진을 손가락으로 가리키게 한다(서).</p> <p>3. 엄지와 검지를 이용하여 보조도구가 끼워진 크레파스를 잡고 교사의 신체적 지원을 받아 선택한 사진을 그리게 한다(서).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동생 반에 찾아가서 자신이 쓴 편지를 소개하는 시간을 갖도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 부모님과 1년 동안 찍은 가족 사진을 보면서 이야기를 나누고 그 중 하나를 선택하여 그림편지를 만들어, 조부모님께 보여드리는 활동을 하도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 3세 유아는 소근육 조작이 어려울 수 있으므로 특히 가는 연필은 제공하지 않도록 한다. 이보다 조금만 힘을 주더라도 잘 그려지는 굵은 펜을 제공하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 그림으로 잘 표현하지 못하더라도 교사가 그린 그림을 붙이기만 하거나 끄적거리는 활동을 통해 참여할 수 있게 한다.</li> </ul>	

신체(게임)

3-2-5

## 블록을 쌓아요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 소근육을 사용한다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;조작 운동하기)</p> <p>2. 사물의 균형을 맞추는 경험을 한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p>	활동목표	2. 교사의 도움을 받아 균형을 맞추어 블록을 쌓는 경험을 한다.	
	개별교수목표	고민정	(인) 블록 다섯 개를 쌓고, 하나씩 세고 난 후, 다섯 손가락을 펴서 다섯을 표현할 수 있다.
		박연경	(인) 네모, 세모, 동그란 블록을 종류대로 분류할 수 있다.
		서진우	(대) 블록을 들고 이동할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 모양의 단위 블록 6개~8개, 높이가 낮은 상자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>쌓기 쉬운 모양의 블록(예: 벽돌 블록)</li> </ul> <div data-bbox="842 1518 1133 1742" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임 대형으로 유아를 앉도록 안내하고, 유아에게 게임 방법을 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 상 위에는 여러 가지 모양의 블록이 있는데, 쌓아 올리면 어떤 모양이 될까?</li> <li>• 무너지지 않게 하려면 어떻게 하면 좋을까?</li> </ul> <p>2. 게임이 원활히 진행되도록 돕고, 교사는 유아의 행동을 언어적으로 표현해 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○와 △△가 같이 블록을 쌓고 있구나,</li> <li>• ○○는 네모 블록 위에 원기둥을 두 개 쌓고 있네,</li> </ul> <p>3. 유아가 쌓은 블록을 보면서 이야기한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○는 블록으로 무엇을 만들었니?</li> </ul> <p>4. 다른 유아가 게임에 참여했을 때 기다리는 유아가 집중할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들이 힘낼 수 있도록 우리 같이 박수치면서 응원해 줄까?</li> </ul>	참여중진	<p>2. 쌓기 쉽고 잘 쓰러지지 않는 블록으로 쌓기 활동을 하게 한다.</p> <p>2. 팀을 구성하여 게임을 하되 누가 차례대로 잘 쌓는지 등을 규칙으로 정한다.</p>
	상호작용중진	<p>2. 짝과 번갈아 가며 블록을 쌓게 한다.</p> <p>2. 팀을 구성하여 한 줄로 서서 블록 옮겨 쌓는다.</p> <p>2. 팀 게임으로 진행할 때 두 명은 블록을 쌓고 두 명은 바꾸니로 블록을 옮겨주도록 규칙을 정한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 게임을 하면서 블록을 들고 옮겨보게 한다(서).</p> <p>&lt;확장&gt; 블록 다섯 개를 쌓고, 교사와 함께 하나씩 세고 난 후, “블록이 몇 개지?”라고 질문했을 때, 다섯 손가락을 펴서 다섯을 표현하도록 한다(고).</p> <p>&lt;확장&gt; 네모, 세모, 동그라미 블록을 종류대로 분류해보도록 한다(박).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아가 한 블록씩 쌓고 돌아오는 협동게임으로 진행해 본다.</li> <li>• 쌓기영역놀이에서 단위 블록을 이용하여 구성놀이를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 부모님과 다양한 색깔과 모양의 블록을 색깔별로 쌓는 것도 해 보고, 1부터 10까지 다양한 개수로 쌓아 보고, 각각의 수를 세어보기도 하는 등의 활동을 해 보도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 블록이 무너졌을 때 유아가 좌절하지 않고 끝까지 할 수 있도록 격려한다.</li> <li>• 유아가 창의적으로 표현할 수 있도록 격려해 준다.</li> <li>• 유아의 집중 시간을 고려해 2명씩 게임을 진행하나, 이때 유아끼리의 경쟁심을 유발시키지 않도록 주의한다.</li> <li>• 게임의 순서는 반과 유아의 특성을 고려하여 결정한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 블록을 쌓을 때 쓰러뜨리더라도 다툼이 일어나지 않도록 교사가 규칙을 제안한다(예: 쓰러져도 다시 잘 쌓으면 이기기 등).</li> </ul>	



---

## 4세 프로그램 운영의 예

---





## 2. 4세 프로그램 운영의 예

### 가. 유아 소개

	유아명	연령 (성별)	장애 유형
1	윤 서 진	만 4세 7개월 (여)	정신 지체
2	이 경 신	만 4세 8개월 (남)	청각 장애
3	송 인 주	만 4세 8개월 (남)	자폐

윤 서 진	
연령: 만 4세 7개월(여)	장애 유형: 정신 지체
현행 수준	개별화 교수목표 예시
<p><b>신변 처리:</b> 이 닦는 시간을 인식하여 칫솔을 쥐고 있거나 입에 물고 있다. 입속을 행군 후 양치물은 뱉을 수 있다.</p> <p><b>언어 및 의사소통:</b> 원하는 물건이 있을 때 어른의 손을 잡아당겨 표현한다. 손뼉 치기 등의 간단한 동작을 모방할 수 있으며 교사의 행동을 지켜본다.</p> <p><b>인지:</b> “서진이가 어디 있지?”하고 물으면 자신을 가리킬 수 있다. 자유 선택 활동 후 장난감을 정리할 수 있으나 종류 별로 분류하지 않고 한 바구니에 모두 넣는다.</p> <p><b>사회성:</b> 만세를 하는 동작이나 인사하는 동작의 모방이 가능하다. 가족을 알고 있으며 친숙한 사람을 만났을 때 반가운 표정을 짓는다. 칭찬과 같은 사회적 강화를 알고 좋아한다. 성인이 자신의 이름을 부르면 가까이 다가온다.</p> <p><b>대근육:</b> 양발을 바꿔가며 혼자서 계단을 오르내릴 수 있다. 침대 위에서 뛰어내리는 것을 매우 좋아한다. 걸다가 장애물이 나오면 건너뛰지 않고 돌아서 지나간다.</p> <p><b>소근육:</b> 색연필이나 크레파스로 낙서하는 것을 좋아한다. 필기도구를 바르게 잡고 끄적이는 정도의 선을 그릴 수 있다.</p>	<p><b>신)</b> 칫솔을 쥐어주었을 때 좌우로 움직일 수 있다.</p> <p><b>언)</b> 교사가 시범을 보이면 원하는 물건을 요구하는 손 동작을 따라서 할 수 있다.</p> <p><b>인)</b> 교사가 지시하면 두 가지의 놀잇감을 구분하여 장난감장에 갖다 놓을 수 있다.</p> <p><b>사)</b> 친구가 서진이를 불렀을 때 그 친구를 쳐다볼 수 있다.</p> <p><b>대)</b> 교사가 손을 잡아 주면 평지에서 두 발 모아 뛰기를 할 수 있다.</p> <p><b>소)</b> 동그라미를 그려 주면 눈, 코, 입의 위치에 동그라미를 그려 넣을 수 있다.</p>

이 경 신	
연령: 만 4세 8개월(남)	장애 유형: 청각 장애
현행 수준	개별화 교수목표 예시
<p><b>신변 처리:</b> 셔츠의 작은 단추를 끼우고 뿔 때는 도움이 필요하나 큰 단추는 혼자 할 수 있다. 단추 없는 옷은 혼자서 모두 벗을 수 있다.</p> <p><b>언어 및 의사소통:</b> 천천히 말을 할 수 있으나 단체 활동에서는 음성보다 몸짓을 사용하여 표현하려고 한다. 인공 와우 수술 후 언어 치료를 받고 있으며 1음절 단어 말하기를 연습하고 있다.</p> <p><b>인지:</b> 동그라미, 세모, 네모의 이름을 알고 있으며 구별할 수 있다. 큰 것과 작은 것, 많은 것과 적은 것을 인식하여 지시에 맞게 적절하게 선택할 수 있다.</p> <p><b>사회성:</b> 친구들이 다가오거나 함께 놀자고 제안할 때 거절하지 않고 같은 장소에 앉아 있다. 친구나 교사를 만났을 때 표정이 밝아지며 가끔 웃기도 한다.</p> <p><b>대근육:</b> 상대방과 공을 던지고 받을 수 있다. 달리기를 아주 잘하며 뛰어가다가 속도를 줄여 멈출 수도 있다.</p> <p><b>소근육:</b> 그림을 그리는 것을 좋아하며 크레파스를 손바닥 전체로 잡고 그린다. 눈, 코, 입이 포함된 얼굴을 그릴 수 있다.</p>	<p><b>신)</b> 옷을 벗을 때 작은 단추를 풀 수 있다.</p> <p><b>언)</b> 교실 내의 환경에서 익숙한 2음절로 된 사물의 이름을 말할 수 있다</p> <p><b>인)</b> 요구하면 긴 것과 짧은 것을 구분하여 줄 수 있다.</p> <p><b>사)</b> 유치원이나 길에서 만났을 때 친숙한 친구나 선생님에게 먼저 손을 흔들어 인사할 수 있다.</p> <p><b>대)</b> 뛰어가다가 장애물이 나오면 피하여 뛸 수 있다.</p> <p><b>소)</b> 세 손가락으로 그리기 도구를 잡고 그릴 수 있다.</p>

송 인 주	
연령: 만 4세 8개월(남)	장애 유형: 자폐
현행 수준	개별화 교수 목표 예시
<p><b>신변 처리:</b> 손과 얼굴을 스스로 씻을 수 있으며 도움을 받아 목욕을 할 수 있다. 익숙한 곳에서는 알아서 화장실에 가며 용변 후 뒤처리를 할 수 있다. 가끔 화장실에 뛰어가면서 바지를 내리는 습관이 있다.</p> <p><b>언어 및 의사소통:</b> 간단한 지시나 상황을 이해한다. 질문할 때 억양이 부자연스러우며 의문문보다는 평서문으로 표현한다. 인주가 하고 싶은 일이 있으면 상대방이 들어줄 때까지 같은 질문을 반복한다.</p> <p><b>인지:</b> 물건의 쓰임을 알고 기능에 따라 물건을 분류할 수 있다. ‘크다’와 ‘작다’를 상황에 맞게 이해하며 형태와 모양을 변별한다.</p> <p><b>사회성:</b> 줄을 서야 할 때 기다리는 동안 짜증을 내거나 앞 친구를 미는 행동을 보인다. 놀이 시간 동안에는 혼자서 자동차들을 나열하면서 논다.</p> <p><b>대근육:</b> 공을 잡거나 놓을 수 있다. 던지는 힘이 약해 공을 던지는 동작을 어려워하며 상대방에게 가져다준다. 상대방이 던진 공을 받을 때는 손바닥을 짹 펼치고 있으므로 놓치는 경우가 많다.</p> <p><b>소근육:</b> 동그라미와 네모 형태를 그릴 수 있으며 기차와 기차길 그리기를 좋아한다. 다양한 필기도구를 사용할 수 있다.</p>	<p><b>신)</b> 화장실까지 가서 변기 앞에 섰을 때 바지를 내린다.</p> <p><b>언)</b> 하고 싶은 것이 있을 때 “인주가 해도 돼요?”라고 물어볼 수 있다.</p> <p><b>인)</b> 많은 것과 적은 것을 구별할 수 있다.</p> <p><b>사)</b> 줄을 섰을 때 자신의 차례가 될 때까지 조용히 기다릴 수 있다.</p> <p><b>대)</b> 공놀이를 할 때 상대방이 던진 공을 잡을 수 있다.</p> <p><b>소)</b> 세모 그리기를 할 수 있다.</p>

## 나. 영역별 연간 수정 활동 목록

월	영역 주제	자유 선택 활동							실외 활동	대·소 집단 활동
		쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률		
3	어린이집 생활	블록 높이 쌓기			칭찬 놀이	장난감 자리 찾아 주기	친구 목소리 찾기			(아)놀이영역 알아보기
										(신)복소리에 맞춰 움직이기
4	봄	울타리 만들기	여러 가지 옷 입어 보기	꽃씨 모자이크				봄(베토벤 바이올린 소나타 제5번)	봄 나들이	(신)홀라후프 기차 놀이
5	나와 가족			지문과 입술 찍어 얼굴 구성하기	우리 가족 이야기	케이크에 초 꽃기			우리 집에 왜 왔니?	(아)내가 좋아하는 것 소개하기
6	우리 동네		여러 가지 작업 패션쇼		시장에 가면	우리 동네 그림 퍼즐 맞추기	동네 미로 통과하기			(신)장난감 돌아오기
7	여름			빗방울 그림 그리기			물 실로폰 만들기	음악 듣고 리듬 뛰기	물 그림 그리기	(운)모자 사세요
							소금 만들기			(신)빗방울 되어보기
8	교통수단	유닛 블록 이용하여 자유롭게 창길 구성하기	버스에 친구 태워 주기		먹지 대고 글자 쓰기	아침에 타고 온 교통수단 그래프				(음)신호등이 없는 건널목에서는
										(신)친구 배 태워 반환점 돌아오기

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

월	영역 주제	자유 선택 활동							실외 활동	대·소 집단 활동
		쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률		
9	건강한 몸과 마음	병원 꾸미기	과일 가게 놀이		목욕탕 에 가면			장구로 응원하기	장애물 넘기	(이)내가 좋아하는 운동
					몸으로 말해요					(수·과)양팔 저울로 공 무게 재기
										(신)보건소 구강교실
10	가을		가을 옷 빨래 하기	찰흙으로 그릇 만들기						(신)낙엽 되어 보기
11	우리 주변의 것들		음악회 놀이	광목천에 꽃잎 물들이기				뽀	소리 찾기	(이)○○(빨강) 색의날
										(문)빨강 도깨비, 파랑 도깨비, 노랑 도깨비
										(수·과)종이컵 전화기 놀이
12	도구와 기계/ 겨울	얼음집 짓기	산타 클로스 놀이		기계 책 꾸미기	직업과 도구			대문 놀이	(신)선물 전달하기
1	우리 나라와 다른 나라의 생활	세계 여러 나라의 집짓기	피자 가게 놀이	지점토로 음식 모형 만들기		요리 도구 기억 게임	비교:떡 과 빵은 어떻게 다른까?			(수·과)달력 만들기
2	형, 언니가 되어요		신체 검사 놀이	팽이 만들기	아름 다운 추억 책	형님 반 언니 반 교실 지도 그리기				(이)우리 반을 동생에게 물려주려면?
										(음)노래 발표회 (도전 20곡)

## 다. 월별 수정활동 목록

3월





## 어린이집 생활

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-3-1	쌓기	블록 높이 쌓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 수준과 활동으로 놀이를 구성할 수 있음</li> <li>• 여러 유형의 장애를 가진 유아들이 특별한 활동의 수정 없이 자유롭게 활동을 선택할 수 있음</li> </ul>
4-3-2	언어	칭찬 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애 유아에 대한 인식 개선 및 긍정적 수용을 촉진시킬 수 있는 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>
4-3-3	수·조작	장난감 자리 찾아 주기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 같은 모양 찾기, 분류하기 등을 학습할 필요가 있는 유아에게 유용한 활동임</li> </ul>
4-3-4	과학	친구 목소리 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학기 초에 친구들을 인식하고 관심을 갖게 하는 데에 유용한 활동임</li> </ul>
4-3-5	이야기 나누기	놀이영역 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 장애 유아의 경우 교실의 각 영역을 함께 다니며 각 교구장과 교구 및 놀잇감의 위치를 만져 보게 하고 말로 자세히 설명해 주어 교실 환경에 익숙해지게 할 수 있음</li> </ul>
4-3-6	신체	북소리에 맞춰 움직이기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구와 짝을 지어 활동함으로써 협동을 경험하고 참여를 증진하여 또래와의 상호 작용을 촉진할 수 있음</li> </ul>

쌓기

4-3-1

블록 높이 쌓기

활동목표	목표 수정	
<p>1. 여러 가지 방법으로 블록을 쌓아 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p> <p>2. 친구와 함께 즐겁게 활동한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;친구와 사이 좋게 지내기)</p>	활동목표	<p>1. 두 가지 이상의 블록을 3개 이상 쌓아 올릴 수 있다(윤).</p> <p>1. 서로 다른 질감의 세 가지 블록을 쌓을 수 있다(송).</p> <p>2. 교사의 촉진으로 친구들과의 즐거운 활동에 참여할 수 있다(윤, 송).</p>
	개별교수목표	<p>윤 서 진</p> <p>(언) 교사의 시범에 따라 원하는 블록을 손동작으로 요구할 수 있다. (인) 긴 블록과 짧은 블록을 구분하여 쌓을 수 있다.</p>
		<p>이 경 신</p> <p>(언) “높이”라는 2 음절어를 따라 말할 수 있다. (인) 긴 블록과 짧은 블록 중 긴 블록을 달라고 하면 긴 블록을 줄 수 있다.</p>
		<p>송 인 주</p> <p>(인) 블록이 많이 준비된 것과 적게 준비된 것을 보고 많은 것과 적은 것을 구별하여 줄 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 종이 벽돌</p>	<p>◆ 여러 가지 느낌의 블록</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;울퉁불퉁한 느낌&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;부드러운 느낌&gt;</p> </div> </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start; margin-top: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;거친 느낌&gt;</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>&lt;매끄러운 느낌&gt;</p> </div> </div>	



























활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 블록을 자유롭게 쌓아 본다.</li> <li>2. 블록을 높이 쌓아 볼 수 있는 방법에 대해서 이야기를 나눈다.</li> <li>3. 유아들이 제시한 방법대로 블록을 쌓아 본다.</li> <li>4. 블록을 높이 쌓아 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 블록을 높이 쌓으려면 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 아주 높은 아파트를 만들어 보자,</li> <li>• 키가 큰 나무를 만들어 보자,</li> </ul> </li> <li>5. 블록을 쌓아 본 후 친구와 쌓은 블록을 살펴본다.</li> <li>6. 내 키보다 더 높게 블록을 쌓아 본다.</li> <li>7. 쌓은 블록을 함께 무너뜨려 본다.</li> </ol> <div data-bbox="272 1102 432 1261"></div> <div data-bbox="469 1102 628 1261"></div>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 제시된 블록을 만져 보게 하여 블록 쌓기 놀이에 대한 흥미를 유발시킨다(윤, 이).</li> <li>3. 소집단을 구성하여 친구의 시범을 보고 따라 할 수 있게 한다(윤, 송).</li> </ol>
	상호작용종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 긴 블록을 친구와 함께 들어 옮긴 후 블록을 쌓게 한다.</li> <li>4. 친구가 높은 곳에 블록을 쌓을 수 있게 작은 의자를 잡아 준다.</li> <li>5. 친구 키보다 커졌는지 친구와 함께 손을 잡고 쌓은 블록 앞에 서 보게 한다.</li> </ol> <div data-bbox="1035 624 1351 878"></div>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 원하는 블록을 달라고 소리를 내거나 가리킬 때 “주세요”의 손 모양을 보여 주고 따라하게 한다(윤).</li> <li>1. “긴”이라고 말하며 양팔을 벌린 동작을 보여 주어 긴 블록을 쉽게 찾을 수 있게 한다(이).</li> <li>3, 4. 블록을 쌓을 때 “높이!” “높이!”라는 2 음절어를 친구들과 함께 말할 수 있게 한다(이).</li> <li>4. “이거랑 똑같은 블록을 주세요”라고 말하고 긴 블록이나 짧은 블록을 보여 주면서 같은 블록을 보고 찾을 수 있게 한다(윤).</li> <li>4. 블록이 많이 준비된 것과 적게 준비된 것을 보고 교사가 “어느 쪽이 블록이 더 많을까?”라고 질문하면 손가락으로 가리키게 한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 여러 종류의 블록을 이용해 높이 쌓아 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 작은 레고 블록들, 성냥갑, 그림책을 활용하여 크기, 길이, 넓이가 다른 모양들을 쌓아 보게 한다.</li> <li>• 동그라미, 세모, 네모 모양들의 플라스틱 그릇들을 모양별로 쌓아 볼 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구가 없는 방향으로 종이 벽돌을 무너뜨린다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들이 쌓고 있는 중에 무너뜨리는 것을 즐기지 않도록 완성한 후 함께 무너뜨리는 시간을 갖는다. “자, 이제 무너진다. 하나, 둘, 셋!”이라는 구호를 함께 말한 후 무너뜨리자고 약속을 한다.</li> </ul>	

언어

4-3-2

# 칭찬 놀이

목표 수정																			
<b>활동목표</b>	<p>1. 자신의 생각과 감정을 언어로 표현할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 칭찬을 통해 즐거운 마음을 가질 수 있다. (사회관계&gt;정서인식과 조절&gt;자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p>																		
<b>활동목표</b>	<p>1. 자신의 생각을 표현하기 위해 언어와 함께 몸짓을 사용하거나 그림을 가리킬 수 있다.</p>																		
<b>개별교수목표</b>	<p><b>윤서진</b></p> <p>(소) 식사를 잘하는 서진이 그림에 눈, 코, 입을 그릴 수 있다. (사) 친구들이 이름을 부르면 돌아볼 수 있다.</p>																		
	<p><b>이경신</b></p> <p>(소) 크레파스를 세 손가락으로 잡고 사과 모양 그림 안에 얼굴을 그릴 수 있다.</p>																		
	<p><b>송인주</b></p> <p>(소) 그림 안에 세모 모양을 그릴 수 있다. (사) 종이를 받기, 벽에 붙이기, 스티커 붙이기 활동을 할 때 차례를 지킬 수 있다.</p>																		
자료 수정																			
<b>활동자료</b>	<p>◆ 연필, 색연필, 사인펜, 사과 모양 종이, 스티커</p>																		
<p>◆ 칭찬 받을 수 있는 행동을 그림으로 보여 주는 표</p> <table> <tr> <th colspan="2">나는 정말 잘해요</th></tr> <tr> <td></td><td>자전거를 잘 타요</td></tr> <tr> <td></td><td>밥을 잘 먹어요</td></tr> <tr> <td></td><td>친구와 잘 놀아요</td></tr> <tr> <td></td><td>정리를 잘해요</td></tr> <tr> <td></td><td>수영을 잘해요</td></tr> <tr> <td></td><td>책을 열심히 읽어요</td></tr> <tr> <td></td><td>그림을 잘 그려요</td></tr> <tr> <td></td><td>인사를 잘해요</td></tr> </table>		나는 정말 잘해요			자전거를 잘 타요		밥을 잘 먹어요		친구와 잘 놀아요		정리를 잘해요		수영을 잘해요		책을 열심히 읽어요		그림을 잘 그려요		인사를 잘해요
나는 정말 잘해요																			
	자전거를 잘 타요																		
	밥을 잘 먹어요																		
	친구와 잘 놀아요																		
	정리를 잘해요																		
	수영을 잘해요																		
	책을 열심히 읽어요																		
	그림을 잘 그려요																		
	인사를 잘해요																		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 칭찬 놀이에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○에게 어떤 칭찬을 해주면 좋을까?</li> </ul> <p>2. 유아들의 장점에 대해 격려와 칭찬을 해 준다.</p> <p>3. 사과 모양 종이를 유아들에게 나누어 준다.</p> <p>4. 서로 자신의 장점에 대해 그림이나 글로 표현한다.</p> <p>5. 사과 모양 종이를 벽에 잘 붙인다.</p> <p>6. 자신의 장점을 적은 카드에 다른 유아들이 칭찬 스티커를 붙여 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>사과 모양 종이에 적은 내용대로 행동했을 경우 스티커를 붙인다.</li> </ul>	참여증진	<p>2. 자신의 장점을 이야기할 때 표현하기 쉽게 수정된 그림판에서 가리키게 한다.</p> <p>2. 서진이가 반찬을 골고루 먹는 사진, 경신이가 식탁을 정리하는 사진, 인주가 수영하는 사진 등 칭찬할 수 있는 사진을 보여줌으로써 활동에 집중하게 한다.</p> <p>2. “칭찬”의 의미를 이해하도록 모두 박수를 치게 한다(윤, 송).</p> <p>3. 사과 모양 종이에 그림을 그려서 붙이고 스티커를 붙이는 활동 순서를 시범으로 보여줌으로써 활동 순서를 알게 한다(송).</p> <p>4. 사과 모양의 종이에 가져온 사진을 붙이게 한다(윤).</p>
	상호작용증진	<p>2. 옆 친구들이 “멋지다” “잘한다” “최고야”라고 말하며 칭찬과 하이파이브를 하게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 앞에 나와 발표할 때 자신이 그린 그림을 동작으로 표현하는 것을 다른 친구들이 흉내 내게 한다.</p>
	교수삽입	<p>4. 식사를 잘하는 서진이의 사진에 사인펜으로 밑그림을 그려 넣고 눈, 코, 입을 동그라미로 그리게 한다(윤).</p> <p>4. 사과 모양 안에 그림을 그릴 때 세 손가락으로 크레파스를 잡을 수 있게 교사가 시범을 보여 준다(이).</p> <p>4. 그림 안에 수영 팬티를 세모 모양으로 그리자고 제안하며 세모를 쉽게 그릴 수 있게 사과 그림판을 거꾸로 돌려준다(송).</p> <p>5, 6. 유아가 벽에 붙이는 친구들의 순서와 스티커를 붙이는 순서를 알 수 있도록 줄을 서게 한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>스티커를 많이 받은 친구를 칭찬왕으로 선별하고 유아들이 자신의 장점을 계속 잘 살릴 수 있게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이집의 일과 중 친구가 하는 행동이 그림과 일치할 때 칭찬 스티커를 붙이게 하여 바람직한 행동을 강화한다.</li> <li>가정에서 칭찬 받을 수 있는 행동들의 목록을 벽에 붙여 놓고 바람직한 행동을 강화해 줄 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>모든 유아가 칭찬받게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 서진이, 경신이, 인주의 활동 중 잘하는 사진을 찍어 가져오게 한 후 친구들 앞에서 보여 주고 칭찬한다(예; 편식 하지 않고 잘 먹기, 식탁 정리하기, 수영하기 등).</li> </ul>	

수·조작

4-3-3

## 장난감 자리 찾아 주기




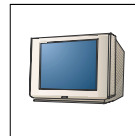




활동목표	목표 수정	
<p>1. 교실에서 지켜야 할 규칙들을 정하고 지킨다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p> <p>2. 그림자를 보고 물체의 모양을 이해한다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p>	활동목표	1. 그림을 보고 교실에서 해도 되는 것과 하지 않아야 하는 것을 구분한다.
	개별교수목표	윤서진 (언) 두 가지 이상의 장난감 모양을 그림자와 맞출 수 있다.
		이경신 (언) 2음절어로 된 장난감 이름을 말할 수 있다. (인) 긴 그림자와 짧은 그림자에 맞는 장난감을 구분하여 줄 수 있다.
		송인주 (언) 그림자 찾기를 시작해도 되는지 물어볼 수 있다. (사) 친구들이 먼저 하는 동안 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>♦ 장난감 그림자 그림</p> <p>&lt;그림자 그림&gt; 어두운 색종이에 장난감을 놓고 전체적인 실루엣을 그린다. 코팅을 해서 준비한다.</p>	<p>할 수 있어요</p> <div data-bbox="694 1294 853 1406"></div> 정리해요 <div data-bbox="694 1411 853 1523"></div> 줄을 서요 <div data-bbox="694 1527 853 1639"></div> 옷을 걸어요 <div data-bbox="694 1644 853 1756"></div> 친구와 함께 놀아요	<p>하지 않아요</p> <div data-bbox="1029 1294 1189 1406"></div> 장난감을 던져요 <div data-bbox="1029 1411 1189 1523"></div> 친구를 때려요 <div data-bbox="1029 1527 1189 1639"></div> 수업시간에 돌아다녀요


활동방법	방법 수정	
1. 그림자를 보여 준다. • 이 그림이 무엇의 모습인 것 같니? • 어떤 장난감의 그림자 일까? 2. 유아들의 대답이 맞는지, 그림자와 실제 장난감을 비교해 본다. 3. 장난감 자리 찾기 활동을 한다. • 유아 수에 맞게 그림자 그림을 나누어 준다, • 각자 그림자의 모양에 맞게 장난감을 찾아본다, • 장난감을 찾으면 그림자와 장난감이 맞는지 확인한다, • 자리가 맞으면 그림자를 장난감 밑에 붙여 준다,	참 여 증 진	2. 준비된 그림자 외에 유아가 흰 도화지에 장난감을 놓고 그려 보게 하고 교사가 색칠해 줌으로써 그림자와 장난감 맞추기 활동을 이해시킨다(윤). 3. 평소에 좋아하는 장난감이나 익숙한 장난감을 활용한다(예; 기차, 그림책 등).
	상 호 작 영 증 진	1. 대답을 하지 않고 머뭇거리면 옆 친구가 귀에 속삭이면서 답을 말해 주게 한다(윤). 3. 그림자 그림의 수를 적게 하여 친구들끼리 서로 다른 친구가 장난감을 찾는 것을 보고 “와, 맞았어”, “더 긴 것을 찾아야 할 것 같아”, “아닌가 봐”라고 말을 하면서 돕게 한다. 
	교 수 삼 인	1. 2 음절어로 된 장난감 이름을 말할 수 있게 입 모양을 보여 준다(이). 2. 장난감과 그림자를 맞출 때 장난감의 수를 5개 이하로 조절하여 실수할 확률을 줄여 준다(윤). 3. “어떤 장난감이 이 그림자에 맞을까?”라고 질문하며 긴 장난감과 짧은 장난감을 하나씩 들고 선택하게 한다(이). 3. 동그랗게 얹거나 조별로 얹게 하여 그림자를 대어 보는 순서를 정하게 한다. 인주가 자신의 차례 전에 하려고 하면 “내가 해도 되니?”라고 물어보게 한다. 친구들이 “아니야. 00이 차례야”라고 말하면 기다릴 수 있게 “인주 차례가 아니구나. 기다려야겠네.”라고 말해준다(송).
확장활동	가정 연계 및 일반화	
♦ 놀이 활동 후 그림자 맞게 장난감을 정리하게 한다. ♦ 한 장난감 그림자를 제시하고 유아들 각자 어떤 장난감의 모습인지 자유롭게 상상해서 그려본다.	♦ 장난감 외에 부엌에서 사용하는 물건들(예; 그릇들)의 그림자 찾기를 해본다. ♦ 신체의 일부(손, 발, 다리, 머리, 팔)의 그림자 그림을 그려 놓고 대어보기를 한다.	
주의사항	기 타	
♦ 장난감과 그림자의 모습이 잘 맞도록 정확하게 그린다.	♦ 평소 아동이 좋아하는 장난감이 무엇인지 사전에 부모에게 질문하여 조사한다.	

과학

4-3-4

## 친구 목소리 찾기







활동목표	목표 수정	
<p>1. 소리에 따른 느낌을 이야기 할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 주변의 소리에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)</p>	활동목표	<p>1. 소리를 듣고 난 느낌을 두 가지 이상으로 표현할 수 있다 (웃, 송).</p> <p>1. 소리에 대한 느낌을 몸짓이나 표정으로 표현하는 것을 보고 “기분 좋은 소리인지 나쁜 소리인지” 구분할 수 있다 (이).</p> <p>2. 녹음기에서 나오는 소리가 끝날 때까지 주의를 기울일 수 있다(웃, 송).</p>
	윤서진	(인) 테이프와 테이프곽을 구분하여 상자에 넣을 수 있다. (사) 녹음기에서 나오는 “서진아!” 소리에 고개를 들어 소리가 나는 쪽을 쳐다볼 수 있다.
	이경신	(언) 친구의 목소리를 듣고 친구의 이름을 말할 수 있다.
	송민주	(언) 카세트 테이프를 조작하고 싶으면 자리에서 뛰어 나와 만지기 전에 교사에게 “OO해봐도 되요?”라고 물어볼 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 녹음기, 녹음기, 친구 목소리를 녹음한 테이프, 카세트</p>	<p>◆ 친구, 교사, 또는 엄마가 서진이 이름을 부르는 소리를 녹음한 테이프</p> <p>◆ 소리를 내는 사물이나 사람의 사진 또는 그림(확장활동)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <p>◆ 느낌이 좋고 나쁜것을 구분할 수 있는 얼굴표정 사진이나 그림</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">     </div> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <span>&lt;웃는 얼굴&gt;</span> <span>&lt;우는 얼굴&gt;</span> <span>&lt;놀란 얼굴&gt;</span> <span>&lt;화난 얼굴&gt;</span> </div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 카세트와 테이프를 보여 주며 유아들과 활동을 예측해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 카세트와 테이프가 있어, 이것으로 무엇을 할 수 있을까?</li> <li>• 테이프 안에는 어떤 소리가 들어 있을까?</li> </ul> <p>2. 유아들과 이야기를 나눈 후 테이프를 들려준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 소리가 들리니? 우리가 들어본 소리가 있을까?</li> <li>• 이 소리의 주인공은 누구일까?</li> </ul> <p>3. 소리에 대해서 들어 보고 함께 누구의 목소리인지 추측해 본다.</p> <p>4. 테이프에서 들은 소리와 실제 목소리의 주인공 소리를 직접 들어 본다.</p>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아가 소리에 귀를 기울일 수 있도록 스피커 앞에 앉게 한다(이).</li> <li>2. 소리를 듣고 그 소리를 내는 물건이나 사람을 찾아본다.</li> <li>2. 유아가 소리를 들었을 때의 느낌을 알 수 있도록 표정판을 활용하여 기분이 좋은 표정과 기분이 좋지 않은 표정을 가리키게 한다(윤, 송).</li> <li>4. 목소리의 주인공을 찾을 때 두세 명의 친구들의 목소리를 먼저 듣게 한 후 녹음된 소리와 비교해 주인공을 찾을 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 4. 친구와 함께 짝을 지어 헤드폰으로 듣는다. 서로 헤드폰을 씌워주고 소리를 들은 친구의 이름을 말로 전달해주는 활동을 한다.</li> <li>3. 4. 소리 듣기를 할 때 테이프를 조작하고 실물을 가져오고 관찰지에 기록할 사람을 정하여 역할을 번갈아 가면서 하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 5-6명이 서로 발을 붙이고 앉아 소리를 듣고 우리 반에 있는 물건의 소리면 친구의 발을 건드려 신호를 주고 우리 반에 없는 물건이면 가만히 있는 활동을 할 수 있다.</p> 
	교수습득	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 3. 녹음된 친구의 목소리를 듣고 교사가 말해주면 2음절어를 모방하여 말하게 한다(예; 가위, 시계, 창문, 신발 등)(이).</li> <li>2. 3. 테이프로 목소리를 듣는 동안 앞으로 나오고 싶어 할 때 인주에게 '00해 봐도 돼요?'라는 글씨와 그림이 있는 카드를 보여 주며 바른 반응을 기다린다. 교사는 인주의 바른 반응에 대해 "인주가 소리를 듣고 싶었구나"라고 말하며 테이프를 틀어준다(송).</li> <li>3. 녹음기에서 "서진아!"라고 친구가 부르는 소리에 반응할 수 있게 볼륨을 높여 주거나 반복해서 들려준다(윤).</li> <li>5. 테이프를 정리할 때 테이프와 테이프곽을 구별할 수 있게 각각 상자에 넣고 남아 있는 테이프와 곁들을 정해진 상자에 넣게 한다(윤).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교실 안의 물건들의 소리를 녹음해서 들어 보고 실제 소리와 어떻게 다른지 비교해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 식구들이 서진이를 부르는 소리와 서진이가 웃는 소리를 녹음하여 함께 듣게 한다. 아빠 소리가 나오면 "어? 누구지?" "아빠구나"라고 말하며 서진이의 반응을 유도한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들의 목소리나, 주변 사물의 소리, 주변에서 쉽게 찾을 수 있는 소리를 미리 녹음한다.</li> <li>• 활동을 하면서 나는 소리를 바로 녹음해서 듣고 활용할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 소리를 조작하는 녹음기를 켜고 끄는 데에 집착하거나 녹음기의 테이프가 돌아가는 것에 지나친 관심을 보이는 경우 녹음기에 보자기를 씌우고 들려주어 활동을 변화시킨다.</li> <li>• 싫어하는 소리가 나와서 테이프를 꺼 버리는 경우 "00는 이 소리를 싫어하는구나"라고 말하면서 소리를 작게 조절해 주거나 귀를 막는 것을 허용한다.</li> </ul>	

이야기나누기

4-3-5

# 놀이 영역 알아보기

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 놀이 영역의 이름과 위치를 안다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기)  2. 교실의 놀이영역에 관심을 가진다. (자연탐구>탐구적 태도>주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)	<b>활동목표</b>  1. 놀이영역의 이름을 두 가지 이상 구별할 수 있다 (윤). 1. 놀이영역에 맞는 놀잇감을 찾을 수 있다(이, 송). 2. 교실의 놀이영역 이름을 세 가지 이상 말할 수 있다(이, 송).
	<b>개별교수목표</b>  윤서진 (인) 두 가지의 놀잇감을 각 놀이영역에 갖다 놓을 수 있다.
	이경신 (언) 놀이영역 이름의 첫 두 글자를 말할 수 있다.
	송인주 (사) 놀이영역판을 갖다 놓을 때 차례를 지킬 수 있다. (언) “난 00영역에 붙이고 싶어요”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ◆ 교실영역 표지판  	◆ 교실영역에서 각 영역에 맞는 놀잇감을 사용하고 있는 유아의 사진  <div>    </div> <div>                         &lt;수과학영역&gt;      &lt;언어영역&gt;      &lt;블록 놀이영역&gt;                     </div> <div>   </div> <div>                         &lt;역할 놀이영역&gt;      &lt;미술 놀이영역&gt;                     </div> ◆ 놀잇감 그림들(예; 인형, 그릇, 접시, 블록, 자동차, 색종이, 가위, 풀 등)









활동방법		방법 수정									
<div>1. 교실을 둘러보며 어떤 영역이 있는지 이야기를 나눈다.</div> <div><div>• 우리 교실에는 어떤 곳이 있는지 알아보자,</div><div>• 그 곳에서 어떤 놀이를 해 보았니?</div></div> <div>2. 교실영역 표지판을 보고 이야기를 나눈다.</div> <div><div>• 수 • 조작 영역에서는 게임도 하고, 퍼즐도 맞춰 볼 수 있어요,</div><div>• 미술영역에서는 색연필, 사인펜, 가위, 풀 등이 있고 그림을 그리거나 만들기를 해요,</div><div>• 과학영역에서는 식물도 길러 보고, 돋보기로 관찰도 할 수 있어요,</div></div> <div>3. 교실영역 표지판을 각 영역에 붙여 본다.</div>	참여증진	<div>1. 유아들이 각 영역에서 활동하는 사진을 먼저 보여 주고 어떤 활동들을 하고 있는지 함께 가리키게 한다.</div> <div>2. 교사가 각 영역을 설명하면서 어떤 활동을 하는지 동작으로 보여 준다.</div>									
	상호작용증진	<div>3. “미술영역을 좋아하는 친구들은 누구일까?”라고 물어보고 손을 든 친구들이 한 줄 기차로 어깨동무하고 가게 한다. 맨 앞에 있는 친구가 영역 표지판을 붙이게 한다.</div> <div>3. 앞 친구가 미술영역의 표지판을 먼저 붙여 본 후 떼어 뒤에 있는 친구도 붙여 보게 하는 방법으로 한 번씩 경험할 수 있게 한다.</div>									
	교수삽입	<div>3. 교사는 “제자리에 놀아 보자”라고 말하면서 영역별 놀잇감을 제시한다. 놀이영역에는 같은 놀잇감을 미리 배치해 둔다. 예를 들어, 가위를 주면서 미술영역에 배치된 가위 넣는 통에 갖다 넣을 수 있게 한다. 놀잇감을 두세 가지 제시하여 선호하는 것을 선택할 수 있게 하여 “00하고 싶어요”라고 말하거나 “00해도 돼요?”라고 물어볼 기회를 준다. 적절한 언어표현을 하지 않으면 교사가 말을 하고 따라하게 한다(송).</div> <div>3. “어떤 영역에 붙이고 싶어?”라고 질문하여 “00이요”라고 답할 수 있게 입 모양을 보여 준다(이).</div> <div>이 때 놀이영역을 찾는 것이 어려우면 한 친구씩 영역별 주인처럼 각 영역에 서서 손을 들어주거나 그 물건을 들어줌으로써 힌트를 줄 수 있다(윤).</div>									
확장활동		가정 연계 및 일반화									
<div>• 각 영역의 놀잇감을 조사하여, 글이나 그림으로 나타낸다.</div> <table><tr><td>영역</td><td>놀잇감</td></tr><tr><td>역할</td><td>인형, 그릇, 접시 등.....</td></tr><tr><td>쌓기</td><td>블록, 레고, 자동차 등....</td></tr><tr><td>...</td><td>.....</td></tr></table>		영역	놀잇감	역할	인형, 그릇, 접시 등.....	쌓기	블록, 레고, 자동차 등....	...	.....	<div>• 가정에서 부엌, 화장실, 거실, 침실에 있는 물건들을 모아 놓고 각 물건들을 제자리에 갖다 놓아 본다.</div> <div>• 가족과 함께 물건들을 그려 본다(예: 칫솔, 냄비, 치약, 그림책, 장난감 자동차, 베개, 비누, 손가락, 삼푸 등).</div> <div>• 그림을 오려 같은 영역에 있는 것끼리 모아 본다.</div>	
영역	놀잇감										
역할	인형, 그릇, 접시 등.....										
쌓기	블록, 레고, 자동차 등....										
...	.....										
주의사항		기 타									
<div>• 다른 활동을 하는 친구들에게 방해되지 않도록 한다.</div>		<div>• 한 줄 기차로 갈 때 친구가 어깨에 손을 올리는 것을 싫어하면 허리를 잡거나 옷을 살짝 잡을 수 있게 한다.</div> <div>• 활동을 시작하기 전에 뛰어 가지 않게 미리 설명한다.</div>									

신체(동작활동)

4-3-6

## 북소리에 맞춰 움직이기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 소리에 맞춰 몸을 움직일 수 있다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;감각 능력 기르기)</p> <p>2. 다양한 방법으로 신체 조절 능력을 기른다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;신체조절력과 균형감 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 북을 치는 교사의 손을 보고 빠르기를 알아내어 몸을 움직일 수 있다(이).</p> <p>2. 친구를 보고 두 가지 이상의 신체 동작을 모방할 수 있다(윤, 송).</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(대) 북소리에 맞춰 친구와 손을 잡고 토끼처럼 뛸 수 있다.</p> <p>(소) 소리에 맞춰 크고 작은 동그라미를 허공에 그릴 있다.</p>
		이경신	<p>(사) 친구에게 손을 흔들어 인사할 수 있다.</p> <p>(대) 장애물을 피하면서 북소리에 맞춰 뛸 수 있다.</p>
		송인주	<p>(사) 북소리에 맞춰 차례대로 뛰기를 할 때 앞 친구가 먼저 뛸 때까지 차례를 기다렸다가 뛸 수 있다.</p> <p>(소) 북소리에 맞춰 3/4박자 지휘를 하며 허공에 세모 모양을 그릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 북</p>	<p>◆ 북을 빨리 또는 천천히 치는 것을 청각 장애 유아인 경신이가 알아볼 수 있게 북채를 색 시트지로 붙임</p>		
	<p>◆ 유아들이 선택할 수 있는 그림</p>		<div data-bbox="719 1563 871 1765">  <p>&lt;토끼처럼 뛰어오&gt;</p> </div> <div data-bbox="895 1563 1031 1765">  <p>&lt;손 흔들어 인사해요&gt;</p> </div> <div data-bbox="1054 1563 1190 1765">  <p>&lt;장애물을 피해서 가요&gt;</p> </div> <div data-bbox="1214 1563 1350 1765">  <p>&lt;지휘를 해요&gt;</p> </div>

활동방법	방법 수정	
1. 유아들과 북소리를 들어 본다. • 큰 소리, 작은 소리, 빠르게, 느리게 2. 다양한 소리들을 듣고 느낌을 이야기 나눈다. • 북소리를 들어 보니까 기분이 어떠니? • 북소리를 듣고 몸을 움직여 보자, 어떻게 움직일 수 있을까? 3. 북소리에 맞추어 몸을 움직여 본다. • 큰 소리가 들릴 때는 어떻게 움직여 볼까? • 북소리가 빠르게 들릴 때는 어떻게 움직여 볼 수 있을까? 4. 다양한 방법으로 소리를 내어 몸을 움직여 본다. 5. 북을 빠르게 치면서 교실을 돌아 본다. 6. 북을 천천히 치면서 교실을 돌아 본다.	참여증진	1. 교사는 작은 사람 모형을 이용하여 북소리에 맞춰 걷거나 뛰어가는 모습을 보여 주어 소리의 속도 변화를 경험하는 활동을 이해할 수 있게 한다(윤).
	상호작용증진	2. 친구들과 2인 1조 또는 3인 1조로 어깨동무를 하거나 손을 잡고 같은 동작을 하게 한다. 3. 북소리에 맞추어 짝과 검지를 맞대고 허공에 동그라미를 그려 보게 한다. 5, 6. 두 명씩 짝이 되어 한 친구는 북을 들고 다른 친구는 채를 들고 협력하여 북을 치게 한다. 
	교수삽입	4, 5, 6. 북소리에 맞춰 뭘 때 교사는 “북소리를 들으면서 어떤 것을 하면 좋을까?”라고 질문을 할 수 있다. 친구들이 여러 그림(예: 친구와 손잡고 강충강충 뛰어 보기(윤), 손 흔들어 인사하기(이), 장애물 피해서 뛰기(이), 3/4박자를 허공에 그리기(이)) 중에서 선택하게 한다. 친구들을 모방할 수 있도록 잘할 수 있는 친구들을 앞 조로 배정한다. 5, 6. 친구들과 보조를 맞추어 볼 수 있도록 인주가 너무 빠르게 가면 교사가 인주 옆에서 “천천히”라고 말해주고 너무 천천히 가면 “빨리빨리”라고 말해 준다. 이때 ‘천천히’는 느리게 말하고 ‘빨리’는 빠르게 말해서 속도 변화를 이해시킨다.
확장활동	가정 연계 및 일반화	
• 상황에 맞게 북소리를 표현해 본다. 곰: 어슬렁어슬렁	♦ 가정에서 나는 소리를 듣고 빠른 속도에 따라 북을 치는 속도를 조절하고 흉내 낸다. ♦ 엄마가 북을 치고 아빠가 흉내 내는 동작을 보고 어떤 동물인지 알아맞혀 본다.	
주의사항	기 타	
• 유아들이 충분히 움직일 수 있는 넓은 공간을 사용한다.	♦ 유아가 북을 빨리 치는 것을 어려워하면 친구와 손을 잡고 북을 치게 할 수 있다.	



4월




봄

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-4-1	쌓기	울타리 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 울타리를 구성함으로써 협동하는 경험을 할 수 있음</li> <li>친구가 만든 구성을 관찰할 수 있는 기회를 가질 수 있음</li> </ul>
4-4-2	역할	여러 가지 옷 입어 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>필요한 신변 처리 능력을 놀이상황에서 학습시킬 수 있는 유용한 활동임</li> <li>다른 친구를 도와주고 도움을 청하는 사회적 기술의 기초를 형성할 수 있음</li> </ul>
4-4-3	미술	꽃씨 모자이크	<ul style="list-style-type: none"> <li>자연스러운 소재들을 직접 만져 보고 미술활동에 응용할 수 있는 활동임</li> <li>여러 가지 미술 도구를 적절하게 사용하는 방법을 학습할 필요가 있는 유아에게 유용한 활동임</li> </ul>
4-4-4	음률	봄(베토벤 바이올린 소나타 제5번)	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악을 이용하여 흥미를 유발하면서 친구와 신체로 표현하는 동작을 서로 모방하게 할 수 있는 활동임</li> </ul>
4-4-5	실외 활동	봄나들이	<ul style="list-style-type: none"> <li>실외로 나갈 때 유아들에게 충분한 설명을 함으로써 실외활동을 예측하게 하여 두려움을 줄여줄 수 있는 활동임</li> <li>친구와 함께 관찰함으로써 공동의 관심과 흥미를 끌어낼 수 있는 활동임</li> </ul>
4-4-6	신체	홀라후프 기차 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구들과 함께 하는 공동체와 협력에 대한 의식을 증진시키고 차례 지키기를 습득시킬 수 있는 활동임</li> </ul>

쌓기

4-4-1

## 울타리 만들기



활동목표		목표 수정	
1. 다양한 블록을 이용하여 울타리를 구성해 본다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기) 2. 다양한 대근육과 소근육을 사용한다. (신체운동>신체조절과 기본운동>조작 운동하기)	활동목표	1. 꽃과 식물의 바깥쪽에 울타리를 만드는 과정을 경험할 수 있다(운).	
	개별교수목표	윤서진	(언) 울타리를 만들 때 블록을 요구하기 위한 손동작을 할 수 있다. (사) 친구가 “서진아, 블록 하나 더 줘”라고 블록을 요구하면 그 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(인) 친구들이 요구하면 긴 블록과 짧은 블록을 구별하여 줄 수 있다.
		송인주	(사) 친구들이 블록을 쌓는 것을 기다리다가 자신의 차례가 되면 블록을 쌓을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 다양한 블록		◆ 울타리가 완성되어 꽃과 식물이 울타리 안에 있는 사진	
		<div></div> <div></div>	
◆ 가정에서 가져온 지역사회 울타리 사진들		<div></div>	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 어린이집 주변의 울타리를 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 울타리가 어떻게 생겼니?</li> </ul> </li> <li>2. 관찰한 것을 토대로 울타리를 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 울타리를 만들기 위해서는 무엇이 필요할까?</li> <li>• 울타리를 잘 만들 수 있는 방법에는 무엇이 있을까?</li> </ul> </li> <li>3. 울타리의 역할에 대해 간단하게 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 울타리는 어떤 일을 할까?</li> <li>• 울타리가 보호하는 것은 무엇이니?</li> </ul> </li> <li>4. 유아들과 만든 울타리를 어떻게 할 것인지 정하고 놀이를 정리한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 집에서 가져온 지역사회 울타리 사진들을 보면서 울타리 안에 무엇이 있는지 관찰한다.</li> <li>3. 울타리 안에 꽃 모형이나 종이꽃들을 갖다놓게 하여 울타리의 역할을 알게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 꽃 모형이나 종이꽃으로 만든 울타리를 정리한 후 친구들과 몸으로 울타리를 만들어 본다(예: 손을 맞잡기, 자리에 앉아 발을 맞닿게 벌리기, 어깨동무하기).</li> <li>2. 친구들과 긴 블록과 짧은 블록을 나누어 가진 후 서로 맞바꾸면서 울타리를 만들 수 있게 한다(이).</li> </ol> 
	교수습득	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 울타리를 만들 블록을 요구하기 위해 손동작을 할 수 있게 교사가 시범을 보여 준다(윤).</li> <li>2. 서진이가 몇 개의 블록이 담긴 통을 가지고 있게 한다. 서진이가 친구에게 블록을 줄 때 친구를 보도록 하고 친구는 손을 들고 서진에게 “블록 하나 줘”라고 말하게 한다(윤).</li> <li>2. 친구들이 블록을 쌓는 것을 기다렸다가 자신의 차례에 블록을 쌓을 수 있게 처음 2-3회 “다음은 인주!”라고 말을 하여 차례를 알게 한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 울타리가 완성이 되면 울타리 안에 넣어 줄 꽃과 식물들을 만들어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 찰흙이나 수수깡 등 여러 가지 재료를 이용하여 꽃을 만들어 본다.</li> <li>♦ 커다란 도화지를 부채처럼 접었다가 펼쳐 종이 울타리를 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 울타리를 무너뜨리는 것을 좋아하는 유아가 있는 경우 울타리를 이루는 블록들을 서로 끈으로 연결하거나 각 블록의 한쪽 옆면에 벨크로를 붙여 연결해 준다.</li> </ul>	


역할

4-4-2

## 여러 가지 옷 입어 보기

활동목표		목표 수정	
1. 스스로 옷을 입을 수 있다. (기본생활>건강한 생활>상황에 맞게 옷 입기)  2. 여러 가지 옷을 입어보는 경험을 갖는다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기)	활동 내용 표	1. 하의와 상의를 한 가지씩 입을 수 있다(윤). 2. 단추가 있는 옷을 포함하여 세 가지 이상의 옷을 입을 수 있다(이).	
	개별 교수 목표	윤 서 진	(언) 원하는 옷을 요구할 때 교사나 친구가 옷을 보여 주면 손바닥을 포개어 물건을 요구하는 손동작을 할 수 있다. (인) 상의와 바지를 구분하여 놓을 수 있다.
		이 경 신	(신) 옷을 벗을 때 작은 단추를 풀 수 있다. (언) “바지”라고 말할 수 있다. (인) 요구하면 긴 소매 옷과 짧은 소매 옷을 구분하여 줄 수 있다.
		송 인 주	(언) 원하는 옷을 요구할 때 “이 옷 입어 봐도 돼요?”라고 물어볼 수 있다. (사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료		자료 수정	
♦ 여러 가지 옷(두꺼운 겨울 옷, 얇은 여름 옷, 단추가 많은 옷, 조끼, 앞치마, 망사 옷, 망토, 긴 치마, 짧은 치마, 긴 바지, 반바지, 지퍼가 긴 옷 등)		♦ 작은 단추를 풀기 쉽게 단추가 들어가는 구멍을 가로로 넓게 만든 셔츠 ♦ 옷을 분류하기 쉽게 상의나 하의 그림 또는 사진을 부착한 바구니	
			
		<하의 바구니>	<상의 바구니>


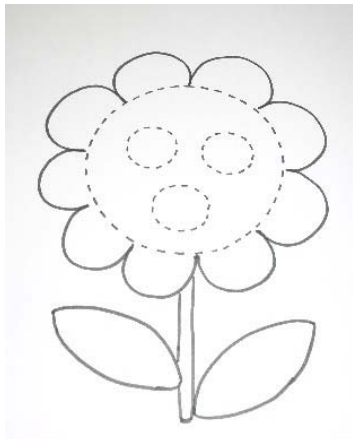


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>준비된 다양한 종류의 옷을 보여 주며 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 옷들이 있는지 한번 살펴보자.</li> <li>이런 옷들을 본 적이 있니?</li> <li>두꺼운 옷/ 얇은 옷은 언제 입을 걸까?</li> <li>왜 두꺼울까? / 왜 얇을까?</li> </ul> </li> <li>치마와 바지를 보여 준다 <ul style="list-style-type: none"> <li>이 옷은 어떤 때에 입으면 될까?</li> <li>치마는 누가 입을까? 바지는 누가 입을까?</li> <li>치마는 여자만 입어야 할까? / 바지는 남자만 입을 걸까?</li> </ul> </li> <li>여러 가지 옷을 입는 방법에 대해서 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 옷은 어떻게 입으면 좋을까?</li> </ul> </li> <li>유아들과 옷을 정해 본 후 혼자서 입어 보도록 한다.</li> <li>다른 친구의 옷도 바꾸어서 입어 본다.</li> <li>옷을 입어 본 후 바르게 정리하여 옷걸이에 걸어두거나 바구니에 담아 영역에 잘 둔다.</li> </ol>	전조준비	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아에게 친숙하거나 평소 유아가 좋아하는 옷을 이용하여 동기를 유발시킨다(윤).</li> <li>선호하는 친구와 함께 활동할 수 있게 한다(송).</li> </ol>
	상호작용준비	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 집단을 나눈 후 옷의 수를 제한하여 친구들끼리 서로 옷을 입고 벗는 활동을 하는 동안 상호작용이 자주 일어날 수 있게 한다(송).</li> <li>5. 친구들끼리 서로 겹옷 단추를 풀어주는 활동을 하게 한다(이).</li> </ol> 
	교수방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>“이 옷은 무엇이지?”라고 교사가 질문하면 친구 또는 교사를 따라 “바지”라고 말할 수 있게 한다(이).</li> <li>교사에게 원하는 옷을 요구할 때 교사가 손바닥을 포개어 요구하는 손동작을 보여 준다(윤).</li> <li>옷을 벗을 때 단추 구멍이 넓게 수정된 셔츠의 작은 단추를 풀어 보게 한다(이).</li> <li>원하는 옷을 요구할 때 “이 옷 내가 입어도 돼요?”라고 물어보게 한다(송).</li> <li>자신이 옷을 입는 차례를 기다릴 수 있게 “승순이가 벗어서 줄 거야” “그 다음에 인주가 입을 거야”라고 말해 준다(송).</li> <li>정리 시간에 긴 소매 옷을 소매끼리 맞대어 보면서 긴 소매의 옷만 모아 보게 한다(이).</li> <li>사진이 부착된 상의와 하의 바구니에 상의와 하의를 구분하여 넣게 한다(윤).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>옷 입기가 익숙해지면 유아들과 반환점에서 옷 입고 돌아오기 게임을 해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 가족들 옷의 작은 단추를 풀어 주게 한다(이).</li> <li>어린이집이나 가정에서 인형놀이를 할 때 인형 옷을 상의와 하의로 구분하게 한다(윤).</li> <li>가정에서 세탁 후 긴 옷과 짧은 옷을 구분하여 정리하게 한다(이).</li> <li>유아가 원하는 것을 요구하는 손동작을 모방할 수 있게 가족이 시범을 보인다(윤).</li> <li>쇼핑하면서 원하는 옷이 있을 때 “이 옷 입어도 돼요?”라고 물어볼 수 있게 한다(송).</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>남자 친구는 치마를, 여자 친구는 바지를 입어 보는 경험을 갖게 한다.</li> <li>처음에는 쉬운 옷부터 시작해 본다.</li> <li>유아들과 함께 옷을 입는 방법과 정리하는 방법에 대해서 충분히 이야기 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>새로운 옷을 입는 것에 대한 거부감이 있을 경우 다른 친구들이 입는 것을 보게 하거나 옷을 몸에 대어 보게 하는 활동으로 참여방법을 바꾸어 준다(송).</li> <li>칠판에 활동순서에 대한 그림을 제시하여 다음에 할 활동을 알 수 있게 한다(이, 송).</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

4-4-3

꽃씨 모자이크




활동목표	목표 수정		
<p>1. 자연물을 이용하여 창의적으로 꾸미기를 해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 씨앗의 모양과 특성에 관심을 갖고 탐색해 본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	활동목표	1. 자연물을 이용하여 정해진 공간에 꾸미기를 해 본다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(연) 씨앗 재료를 더 요구하는 손동작을 할 수 있다. (소) 큰 동그라미 안에 눈, 코, 입의 위치에 맞게 동그라미를 그릴 수 있다.
		이경신	(연) 어떤 꽃의 씨앗인지 2음절어로 된 꽃 이름을 말할 수 있다(예; 목련, 벚꽃, 팬지 등)
		송인주	(연) 씨앗으로 더 만들고 싶다면 “씨앗으로 더 만들어도 돼요?”라고 교사에게 물어볼 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 흰 도화지, 다양한 종류의 꽃씨, 크레파스, 목공 본드, 면봉</p> <div data-bbox="325 1520 572 1666">  </div>	<p>♦ 굵은 선으로 동그라미 모양을 그려 놓은 흰 색 도화지</p> <div data-bbox="809 1319 1163 1756">  </div>		


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>다양한 씨앗의 종류를 보며 이야기 나누다. <ul style="list-style-type: none"> <li>여기 씨앗을 관찰해 보자, 크기를 비교해 보자,</li> <li>씨앗을 만져 보자, 느낌이 어떠니?</li> </ul> </li> <li>흰 도화지에 크레파스로 봄의 꽃을 그려 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>봄꽃에는 어떤 꽃들이 있을까?</li> <li>크레파스로 꽃을 그려 보자,</li> </ul> </li> <li>씨앗으로 채울 부분을 남기고 크레파스로 나머지 부분을 칠한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어느 부분을 씨앗으로 채울까?</li> <li>나머지 부분은 크레파스로 칠해 보자,</li> </ul> </li> <li>면봉에 본드를 묻히고 종이에 바른다.</li> <li>그림에 골고루 씨앗을 붙여 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>그림에 어떤 씨앗을 붙여 볼까?</li> </ul> </li> <li>잘 말린 후 어떤 꽃을 표현했는지 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 꽃을 표현해 보았니?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 준비한 씨앗들을 만져 보게 한다.</li> <li>꽃 사진과 씨앗을 맞추어 놓고 ‘씨앗’ 노래를 자주 불러 씨앗이란 낱선 낱말에 친숙하게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4-5명이 한 조가 되어 영역을 구분하고 색칠하여 협동 작품을 완성하게 한다. 이때 교사는 한 사람에게 한 가지 색의 크레파스만 제공한다.  <div data-bbox="1062 640 1350 837" data-label="Image"> </div> 유아가 “00아 우리 색깔 바꿔 쓰자”라고 제안하거나 “00아, 나 여기 ~해 줘”라고 말하면서 친구에게 부탁하여 자신의 영역을 완성할 수 있게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>눈 코 입의 위치에 동그라미 모양이 그려진 도화지를 주고 “꽃 안에 눈, 코, 입을 그려 볼까?”라고 말하면서 유아에게 크레파스를 준다. 동그라미를 그리지 않으면 유아와 함께 손을 잡고 처음 부분을 함께 그리다가 유아가 힘을 주기 시작하면 스스로 할 수 있게 교사는 서서히 잡은 손의 힘을 뺀다(윤).</li> <li>씨앗으로 더 만들고 싶을 때 교사에게 “씨앗으로 더 만들어도 돼요?”라고 질문할 수 있게 친구가 뒤에서 “더 해도 돼요? 라고 물어봐”라고 말하게 한다(송).</li> <li>씨앗 재료를 더 달라고 할 때 서진이가 손동작을 할 수 있게 옆 친구가 서진이의 손을 포개어 도와주도록 한다(윤).</li> <li>어떤 꽃의 씨앗인지 꽃 이름을 말할 때 교사의 입 모양을 볼 수 있게 2음절씩 끊어서 말해 준다(이).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>집계로 집어 꽃씨를 옮겨 보는 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>꽃씨를 바닥에 놓고 붙여 날리는 놀이를 하면서 어떤 꽃씨가 가장 가벼운지 관찰해 본다.</li> <li>꽃씨를 크기 순서대로 놓고 가장 큰 꽃씨를 도화지에 대고 그려 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>큰 공간을 작은 씨앗으로 채우기 어려울 경우 교사가 도와준다.</li> <li>활동 재료는 충분히 준비한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>본드를 손바닥으로 만지지 않게 면봉으로 찍는 시범을 보여 준다(윤, 송).</li> <li>씨앗을 입에 넣지 않게 한다(윤).</li> </ul>	

음률

4-4-4

## 봄(베토벤 바이올린 소나타 제 5번)






활동목표	목표 수정		
<p>1. 즐거운 마음으로 음악을 감상한다. (예술경험&gt;예술 감상&gt;음악 감상하기)</p> <p>2. 음악 감상을 통해 자유롭게 몸으로 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현해 보기)</p>	활동목표	<p>1. 음악을 듣는 동안 주의를 기울인다(윤, 송).</p> <p>2. 음악에 따라 신체로 표현하는 친구들의 동작을 따라한다(이).</p>	
	개별교수목표	윤서진	(대) 음악에 따라 신체로 표현할 때 친구와 함께 손을 잡고 두발 모아 뛰기를 할 수 있다.
		이경신	(사) 즐거운 음악에 맞춰 친구들과 웃으며 손을 흔들어 인사를 할 수 있다.
		송인주	(대) 음악을 공으로 표현할 때 친구가 던지는 공을 받을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 베토벤 ‘봄’ 음악 감상 테이프</p>	<p>◆ 음악을 동작으로 표현하기 위한 공(송)</p> <div data-bbox="718 1276 986 1505">  </div> <div data-bbox="1034 1276 1305 1505">  </div>		
	<p>◆ 헤드폰(이)</p> <div data-bbox="869 1590 1129 1809">  </div>		



활동방법	방법 수정	
1. 유아들과 편안하게 음악을 들을 수 있는 공간을 준비한다. 2. 봄에 대한 느낌을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄은 어떤 계절이니?</li> <li>• 봄이 우리에게 주는 것은 무엇이 있을까?(예: 따뜻함, 활력, 생기, 봄에 피는 예쁜 꽃, 여러 가지 봄에 나타나는 곤충 등)</li> <li>• 봄 하면 어떤 생각이 드니?</li> </ul> 3. 베토벤에 대해 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 베토벤이라는 음악가에 대해서 들어 보았니?</li> <li>• 어떤 사람이었을까?</li> </ul> 4. 유아들과 음악을 감상한다. 5. 음악을 감상하며 봄의 느낌에 대해 자유롭게 상상해 본다.	참 여 경 진	1. 유아들이 일정한 공간에서 편안하게 음악을 들을 수 있게 정해진 공간을 말해 준다(예; “카펫 위에 앉아서 들을 거야”). 4. 먼저 헤드폰을 통해 소리를 듣게 하여 음악에 주의를 기울일 수 있게 한다(윤, 송). 4. 음악 감상 전에 교사가 두 소절 정도의 노래를 불러 주어 음악의 첫 마디에 주의를 기울이게 한다(윤, 송).
	상 호 작 용 경 진	1. 음악을 들을 수 있는 공간을 마련하기 위해 의자를 옮기거나 방석을 놓을 때 ‘친구의 방석을 갖다 놓아주기’라는 규칙을 정해 준다(이, 송).  5. 4~5명이 팀이 되어 어깨동무하고 앉아 있다가 일어나 꽃이 피는 모습을 표현하게 한다.
	교 수 장 의	음악을 감상한 후 다양한 방법으로 몸동작을 하게 한다. 교사는 다른 친구가 시범을 보이도록 한 후 아래와 같은 활동을 하게 한다. 4, 5. “자, 우리 음악이 멈출 때까지 옆 친구와 손을 잡고 함께 두발 모아 뛰기를 해 보자”(윤) 4, 5. “즐거운 음악에 맞추어서 오른쪽 친구와 손을 흔들어 인사하고 다시 왼쪽 친구와 인사를 해 보자”(이). 4, 5. “자, 이제 박자에 맞추어서 친구에게 공을 던져 줄까?”(송).
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악 감상 후의 느낌을 그림이나 몸으로 표현해 본다.</li> <li>• 점심시간 및 낮잠시간에 음악을 들으며 활동해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악의 박자에 맞추어 북을 쳐 본다.</li> <li>• 음악을 들으며 발을 구르거나 박수를 쳐 본다.</li> <li>• 음악 감상을 하면서 가족들이 몸으로 표현하는 움직임을 따라하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 편안하게 음악을 감상할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 카펫에 앉아 있을 때 친구에게 지나치게 기대거나 눕지 않게 방석을 놓아 공간을 지정해줄 수 있다. 이때 장애 유아뿐만 아니라 몇 명의 친구들 또는 모두에게 방석을 나눠 주어 장애 유아가 이질감을 느끼지 않게 주의한다.</li> <li>• 청각장애 유아를 위해 헤드폰을 준비한다.</li> </ul>	

실외활동

4-4-5

# 봄나들이




<div>활동목표</div> <div>1. 계절의 변화를 느낀다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</div> <div>2. 주변의 자연물에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</div>	목표 수정		
	활동목표	2. 야외의 봄꽃이나 사람들의 옷차림에 관심을 보인다.	
	개별교수목표	윤서진	(대) 교사나 친구가 손을 잡아 주면 두발 모아 뛰며 앞으로 갈 수 있다. (소) 동그란 꽃의 모양을 손가락으로 허공에 그릴 수 있다.
		이경신	(대) 작은 돌이나 장애물을 피하면서 친구와 함께 정해진 곳까지 뛰어갈 수 있다.
송인주		(언) 화장실에 가고 싶다면 “화장실에 가도 돼요?”라고 물어볼 수 있다. (인) 꽃이 많은 가지와 적은 가지를 구분할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 구급상자, 돋보기, 사진기</div>	자료 수정		
	<div>◆ 야외에 있는 봄꽃 사진들</div> <div> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>봄을 알려주는 것들에 대해서 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>무엇을 보고 봄이 온 것을 알 수 있을까?</li> <li>너희들은 봄이 온 것을 느낄 수 있니?</li> </ul> </li> <li>근처 공원이나 놀이터로 나들이를 간다. <ul style="list-style-type: none"> <li>밖을 보자, 밖에 나가보면 기분이 어떨까?</li> </ul> </li> <li>야외에서 봄을 느낄 수 있는 것들을 관찰해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>밖에 나와 보니 어때니? 사람들의 모습은 어때니?</li> <li>봄이 되어서 볼 수 있는 것들이 무엇이 있을까?</li> </ul> </li> <li>공원의 식물과 나무의 변화를 보며 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 꽃은 무슨 꽃일까?</li> <li>나무들이 어떻게 변했니?</li> <li>나뭇가지 끝에 살짝 올라온 것은 무엇일까?</li> </ul> </li> <li>유아들과 편안한 마음으로 봄의 변화를 느끼며 산책을 한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 밖에 나갈 때 조를 정해 친구의 행동을 관찰하고 모방할 수 있게 한다.</li> <li>4. 작은 주전자를 가져가 조별로 함께 꽃에 물을 준다.</li> </ol> 
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 친구들과 손을 잡거나 어깨동무를 하고 걸어가게 한다.</li> <li>4. 준비된 사진들을 보여주며 친구들이 유아에게 “이것은 무슨 꽃이야?”(송), “이 꽃과 같은 꽃은 어디 있어?”(윤), “어느 꽃이 좋아?”(이)라고 물어보게 하여 상호작용을 촉진한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 교사가 “우리 꽃 모양을 손으로 그려 볼까?”라고 말하며 유아의 손을 함께 잡고 손가락으로 동그랗게 꽃모양을 허공에 그려 본다(윤).</li> <li>4. “와, 여긴 꽃이 정말 많구나. 여긴 꽃이 적네.”라고 말하며 꽃이 많은 가지와 적은 가지가 있는 나무를 가까이에서 볼 수 있게 한다(송).</li> <li>5. 친구와 함께 정해진 곳까지 뛰어가면서 작은 돌이나 장애물이 나오면 피할 수 있게 장애물이 나올 때마다 친구가 “피해”라고 말해 준다(이).</li> <li>5. 교사가 유아에게 “산책 중에 화장실 가고 싶으면 화장실 가도 돼요? 라고 물어봐”라고 말해 준다(송).</li> <li>5. 교사와 친구가 “콩콩 뛰어서 저 나무까지 가 보자”라고 말하고 함께 손을 잡고 뛰게 한다(윤).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 민들레 흙씨를 입으로 불어 본다.</li> <li>◆ 토끼풀을 이용해 반지나 팔찌 등을 만들어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 봄꽃들이 있는 곳에서 가족사진을 찍는다. 그 가족사진을 겨울 사진과 비교해 보고 차이점을 말한다(예: 옷이 두꺼워/얇아, 나무에 잎이 많아/없어, 추워/따뜻해).</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 사전 답사를 하여 안전과 자연보호에 유의한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 교사가 먼저 꽃을 다루는 방법을 보여 주고 식물을 꺾거나 입에 넣지 않게 한다(윤, 송).</li> <li>◆ 낮선 장소에 대한 유아의 불안감을 완화하기 위해 밖에 나갔다가 다시 들어올 것이라고 자주 말해 준다(송).</li> </ul>	


신체(게임)

4-4-6

## 홀라후프 기차 놀이

활동목표	목표 수정		
<p>1. 즐거운 마음으로 게임 활동에 참여한다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;자발적으로 신체활동에 참여하기)</p> <p>2. 친구들과 함께 협동심을 기른다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 즐거운 마음으로 게임 활동에 참여한다.</p> <p>2. 친구들과 함께 홀라후프를 잡고 이동할 수 있다.</p> <p>2. 자신의 차례를 기다릴 수 있다.</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(언) 교사가 시범을 보이면 원하는 물건을 요구하는 손동작을 따라할 수 있다.</p> <p>(사) 친구가 이름을 부르면 그 친구를 쳐다볼 수 있다.</p>
		이경신	<p>(언) 교실 내 환경에서 2음절로 된 친숙한 사물의 이름을 말할 수 있다.</p> <p>(인) 교사가 요구하면 긴 것과 짧은 것을 구분하여 줄 수 있다.</p>
		송인주	<p>(인) 많은 것과 적은 것을 구분할 수 있다.</p> <p>(사) 자신의 차례가 될 때까지 조용히 서서 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 홀라후프, 홀라후프 연결 끈, 반환점을 표시 할 수 있는 게임 도구</p> <div data-bbox="319 1467 587 1628">  </div> <div data-bbox="319 1644 587 1805">  </div>	<p>◆ 홀라후프에 끈을 매어 어깨에 걸고 있는 그림</p> <div data-bbox="1069 1344 1252 1635">  </div> <p>◆ 홀라후프 기차가 지나가는 길을 마스킹 테이프로 표시</p>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>끈으로 훌라후프 3개를 연결한다.</li> <li>두 팀으로 나누어 팀 이름을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>팀 이름을 정해 보자, 봄 하면 생각나는 이름으로 정해 볼까?</li> <li>동글동글 훌라후프를 연결하니 무엇이랑 닮았니?</li> </ul> </li> <li>정해진 팀 이름으로 응원을 해 본다.</li> <li>훌라후프를 들어서 보여 주며 게임을 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>훌라후프를 연결한 수만큼 3명씩 게임을 한다.</li> <li>훌라후프를 허리에 두르고 반환점을 먼저 돌아오는 게임이다</li> </ul> </li> <li>유아들과 게임 규칙을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>게임 규칙을 정해 보자, (예: 3명이 모두 도착 지점에 들어오면 다음 친구들이 출발한다, 넘어지지 않도록 앞사람과 거리를 두면서 움직인다, 훌라후프가 바닥에 떨어지지 않도록 잡는다 등)</li> <li>반환점을 잘 돌아오려면 어떻게 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>게임을 시작한다.</li> <li>이긴 팀에게는 축하를 진 팀에게는 격려의 박수를 보낸다.</li> </ol>	참조종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아가 게임 규칙을 이해할 수 있게 교사 또는 규칙을 잘 따르는 친구가 먼저 시범을 보인다.</li> <li>유아가 훌라후프를 손으로 잘 잡지 못하면 훌라후프가 흘러내리지 않도록 훌라후프에 끈을 매어 어깨에 걸게 한다.</li> <li>유아가 반환점을 향해 이동하지 못하면 이동할 길을 따라 마스킹 테이프로 표시하여 가야 하는 길을 인식하게 한다.</li> <li>팀 경기로 진행하지 않고 조 경기로 진행하여 교사가 활동의 속도를 조절한다.</li> </ol>
	강령자 예제전	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임을 시작하기 전에 같은 팀이나 같은 조끼리 파이팅을 하게 한다(예: 하이 파이브 하기, 함께 손잡고 하이파이브 하기).</li> <li>빨리 갔다 오는 것을 이긴 팀으로 축하하는 대신 세 명의 친구가 서로 도와 게임을 한 조에게 상을 준다.</li> </ol> 
	교수잔의	<ol style="list-style-type: none"> <li>조를 나눠 같은 조 친구의 이름을 불러 보게 한다(윤).</li> <li>확장활동에서 서진에게 훌라후프를 보여주고 “훌라후프 줄까?”라고 물어 본다(윤).</li> <li>의자를 반환점으로 이용하고 경신에게 “이게 뭐야?”라고 물어본다(이).</li> <li>확장 활동으로 자유롭게 기차놀이를 하면서 “이쪽은 긴 기차구나. 여기는 짧은 기차인데”라고 말해 준다(이).</li> <li>인주의 양쪽에서 같은 조의 친구들이 인주의 손을 잡고 서게 한다. 교사는 수시로 “인주가 잘 기다리고 있구나”라고 말하며 관심을 보이고 행동을 강화한다(송).</li> <li>게임이 끝난 후 훌라후프를 정리할 때 교사가 훌라후프를 한쪽에는 많이 놓고 다른 한쪽에는 적게 놓은 후 훌라 후프를 많이 가져갈지 적게 가져갈지 물어본다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>훌라후프를 바닥에 놓고 두 발 또는 한 발로 뛰어 보기를 한다.</li> <li>실외 자유선택 활동시간에 훌라후프를 제시하고 훌라후프를 돌려보는 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 할 수 있는 놀이 활동으로 안내해 준다.</li> <li>집에서 엄마와 함께 한 개의 훌라후프 속에 들어가 기차놀이를 해 본다. 이때 처음에는 엄마가 앞에 들어가고 다음에는 유아가 앞에 들어가서 놀이를 해 본다. ‘칙칙폭폭’ ‘뽕’ 등의 의성어를 자주 들려주고 모방하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>훌라후프 사이를 튼튼하게 연결시켜 활동 중에 끊어지지 않도록 한다.</li> <li>안전에 유의한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>장애 유아의 참여를 도와줄 수 있는 친구를 유아의 짝으로 정한다.</li> <li>교사가 활동의 속도를 적절히 조절한다.</li> </ul>	



5월

## 나와 가족

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-5-1	미술	지문과 입술 찍어 얼굴 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구의 얼굴을 주목하게 하여 서로의 표정을 관찰할 수 있는 활동임</li> <li>그림으로 얼굴을 표현하는 방법을 쉽게 익힐 수 있는 활동임</li> <li>시각 장애 유아는 손으로 친구의 얼굴을 탐색한 후 찰흙으로 만들어 보는 활동을 할 수 있음</li> </ul>
4-5-2	언어	우리 가족 이야기	<ul style="list-style-type: none"> <li>엄마, 아빠, 누나, 형과 같은 가족 구성원을 지칭하는 말을 배울 수 있는 유용한 활동임</li> <li>가족 구성원의 특징에 대해 관심을 갖게 가족사진을 보는 활동을 가정과 연계하여 할 수 있음</li> </ul>
4-5-3	수·조작	케이크에 초 꽂기	<ul style="list-style-type: none"> <li>수의 개념을 알아야 하는 유아의 경우 1부터 6까지의 수 개념을 반복하여 학습할 수 있는 활동임</li> <li>주사위의 초 숫자를 바꿔 1과 2의 차이를 먼저 알 수 있게 수정 가능한 활동임</li> </ul>
4-5-4	실외 활동	우리 집에 왜 왔니?	<ul style="list-style-type: none"> <li>좋아하는 친구에게 감정을 표현하고 서로 애정 활동을 할 수 있는 유용한 활동임</li> <li>가위, 바위, 보의 이기고 지는 것을 이해하기 어려운 유아는 다른 방법으로 승부를 결정할 수 있음</li> </ul>
4-5-5	이야기 나누기	내가 좋아하는 것 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>좋아하는 것을 친구와 바꾸는 활동을 하여 직접적인 상호작용을 증진시킬 수 있음</li> <li>장난감 공유하는 것을 배우는 기초 활동이 될 수 있음</li> </ul>

미술(자유선택활동)

4-5-1

# 지문과 입술 찍어 얼굴 구성하기

활동목표		목표 수정	
<p>1. 신체의 일부분으로 창의적인 표현을 할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술재료 사용하기)</p> <p>2. 사람들은 서로 다른 지문과 입술 모양을 가지고 있다. (사회관계&gt;자기 존중&gt;자신의 소중함을 알기)</p>	활동목표	2. 친구와 자신의 입술 모양과 지문 모양을 비교해 볼 수 있다(윤, 송).	
	윤서진	(소) 얼굴 안에 눈과 코를 사인펜으로 그릴 수 있다.	
	이경신	(연) 2음절 이하로 된 신체 부위의 이름을 말할 수 있다. (소) 그리기 도구를 세 손가락으로 잡고 눈과 코를 그릴 수 있다.	
	송인주	(소) 코를 세모 모양으로 그릴 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
<p>◆ 흰 종이, 스탬프, 립스틱, 사인펜, 색연필, 거울</p>		<p>◆ 엄마가 일상적으로 사용하던 립스틱을 가져옴(아침에 가방에 넣어 주시기 전에 엄마가 바르는 모습을 한번 보여 주시고 “엄마 거야. 오늘 미술 시간에 쓸 수 있게 넣어 줄게”라고 말하게 함).</p> <p>◆ 코팅지</p>	

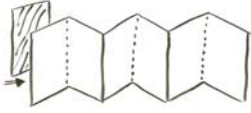





활동방법	방법 수정	
<p>1. 재료를 탐색하며 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이 재료들을 가지고 어떤 활동을 해 볼 수 있을까?</li> <li>립스틱은 어디에 사용할까?</li> </ul> <p>2. 유아들의 입술에 립스틱을 바르고 흰 종이에 잘 맞추어 입술을 찍는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>입술을 찍어 보니 어때니? 어떤 모양이니?</li> <li>친구랑 나의 입술이랑 같은 점은 무엇일까? / 다른 점은 무엇일까?</li> </ul> <p>3. 스탬프에 손가락 지문을 찍어 눈썹과 머리카락 등을 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>지문을 찍어 보자, 어떤 모양이니?</li> </ul> <p>4. 얼굴의 다른 부분은 색연필이나 사인펜을 이용해서 표현해 본다.</p>	참여증진	<p>1. 엄마가 사용하던 립스틱을 꺼낼 수 있게 교사가 “집에서 엄마가 쓰던 립스틱을 가져온 친구들은 꺼내 볼까?”라고 말한다(윤, 송).</p> <p>3. 여러 가지 색깔의 스탬프들 중 선택하게 한다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 친구와 짝을 지어 한 친구가 립스틱을 바르는 동안 다른 친구가 거울을 들어 주거나 입술을 잘 찍을 수 있도록 도화지를 들어 주게 한다.</p> <p>2. 친구의 립스틱과 서로 바꾸어 바르고 도화지에 찍어 보게 한다.</p> <p>4. 친구의 얼굴을 보고 서로 그려준다. 더 잘 관찰할 수 있게 코팅지를 친구의 얼굴 위에 대고 굵은 매직으로 그려 보게 한다.</p>
	교수삽입	<p>4. 교사는 노란색 사인펜으로 얼굴 그림 안에 눈과 코를 반원만 그려 놓고 나머지를 유아가 적절한 위치에 그릴 수 있게 한다. 완성된 선생님의 얼굴 그림을 보여 주고 눈을 가리키며 “눈을 그려 보자”라고 말해 준다(윤).</p> <p>3. 4. 완성된 그림을 보여 주며 ‘눈은 어디 있나 여기’ 노래를 교사와 번갈아 부르며 하여 신체의 이름을 말하게 한다. 2음절 이하로 된 신체의 이름을 말로 표현할 수 있다(이).</p> <p>4. 그리기 도구를 세 손가락으로 잡고 눈과 코를 그릴 수 있다(이).</p> <p>4. 유아가 코를 세모 모양으로 그릴 수 있게 교사는 세모 모양의 각 모서리에 점을 찍어 준다. 유아가 점에서 그리기 시작할 때까지 교사가 함께 손을 잡아 주다가 서서히 손을 놓는다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>손가락 지문 찍기               <ul style="list-style-type: none"> <li>도화지에 손바닥을 짹 펴고 그린다.</li> <li>손가락 위치에 맞게 지문을 찍어 본다.</li> <li>내 손가락의 지문을 관찰해 본다.</li> </ul> </li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>입술을 그리는 활동의 흥미를 향상시키기 위해 짙은 색깔의 색종이를 입술 크기와 모양으로 오린다. 유아가 친구의 입술을 그려줄 때 이 입술 모양이 오려진 종이를 얼굴 위에 대고 입술을 내밀어 입술색이 더 선명하게 보이게 한다.</li> <li>입술 모양이 오려진 종이는 립스틱으로 얼굴의 다른 부분에 그림을 그리지 않게 하는 효과도 있다.</li> </ul>
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>립스틱을 바르기 싫어하는 유아들에게는 그림이나 색종이를 사용한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>립스틱을 너무 길게 뽑지 않게 일정한 길이만큼 나오게 하고 고무줄로 고정한다.</li> </ul>

언어

4-5-2

## 우리 가족 이야기




활동목표	목표 수정		
<p>1. 우리 가족에 대해 소개할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 가족의 의미에 대해 이해한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;가족과 화목하게 지내기)</p>	활동목표	1. 사진 속에 엄마, 아빠, 오빠가 어디 있는지 물었을 때 손가락으로 가리킬 수 있다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(사) 서진이 이름을 불렀을 때 부른 사람을 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(언) 가족의 호칭을 말할 수 있다(예: 엄마, 아빠, 형, 누나).
		송인주	(언) “해도 돼요?”라고 물어 볼 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>우리 가족 사진, 8절 흰 도화지</p>  <p>&lt;책 접기&gt; 8절 도화지를 세로로 반을 자른다. 아코디언 접기를 한다. 종이 접기 첫 장에는 같은 크기의 종이를 한 장 붙여서 조금 두껍게 해준다.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족이 함께 찍은 사진</li> <li>♦ 가족이 각자 활동을 하는 독사진 1장(예; 아빠는 면도하는 사진, 엄마는 화장하는 사진, 형은 축구하는 사진, 누나는 피아노 치는 사진)</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: flex-start;">   </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들의 가족사진을 보며 구성원들에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족이란 무엇일까? 누구를 가족이라고 부를까?</li> <li>• 엄마, 아빠, 동생, 오빠, 누나, 할머니</li> </ul> <p>2. 접은 책을 보여 주며 활동을 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 첫 장에는 제목을 적기 위해 남겨 놓는다,</li> <li>• 다음 장부터 한 장씩 가족을 그려 본다,</li> <li>• 그림이 완성이 되면 첫 장에 제목을 붙인다.(예: 우리 가족, ○○가족 이야기, △△가족 책 등 또는 그림을 그린다.)</li> </ul> <p>3. 그림이 완성되면 한 장씩 넘겨가며 우리 가족에 대해 소개를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 가족을 소개합니다,</li> <li>• 엄마는.....아빠는.....</li> </ul>	정리정돈	<p>1. 활동을 시작하기 전에 교사가 가족 구성원에 대한 캐릭터 손가락 인형을 손가락에 끼우고 “아빠 손가락이 망치질을 한다. 툭툭툭툭. 엄마 손가락은 화장을 한다. 툭툭툭툭. 형 손가락이 운동을 한다. 으쌰으쌰. 누나 손가락이 공부를 한다. 쓱쓱쓱쓱.”라는 가사로 된 랩 노래를 불러 준다. 아기 손가락이라는 부분을 유아의 이름으로 바꾸거나 좋아하는 활동으로 바꾸어 불러줄 수 있다(예; 서진이 손가락이 수영을 한다. 어푸어푸).</p> <p>3. 가족 구성원을 소개할 때 준비해 온 가족의 독사진을 보면서 곰 세 마리 노래를 개사하여 함께 손동작을 하면서 부른다(예: 아빠 곰은 면도해. 엄마 곰은 화장해)(윤).</p>
		<p>1. 비슷한 사진을 들고 있는 사람끼리 모여 재밌는 동작을 한다(예: 안경을 쓰고 있는 사진을 가진 사람은 일어나 보자, 모자 쓰고 있는 사진을 가진 사람은 머리를 흔들며 보자, 바지 입고 있는 사진을 가진 사람 엉덩이를 흔들며 보자, 빨간 옷을 입은 사진을 가진 사람 발을 굴러보자). 동작을 한 후 악수하거나 하이파이브를 하게 할 수 있다.</p> <p>3. 친구가 자신의 가족을 소개한 후 가족이 하는 행동(아빠-면도)을 동작으로 보여 주면서 누구인지 알아맞히게 한다.</p>
	교수방법	<p>1. 활동의 시작 부분에서 손가락 노래를 부를 때 노래의 아빠, 엄마, 형, 누나 부분을 잠깐 멈추고 경신이가 부르게 한다. 어려워하면 경신이와 짝, 친구 3명이 함께 부르게 할 수 있다.</p> <p>3. 교사가 서진이를 부를 때 교사를 쳐다보는지 보면서 “다음은 윤! 서! 진!”이라고 이름을 천천히 불러 준다. 교사를 쳐다보지 않으면 이름에 맞추어 박수를 치거나 실로폰을 치는 단서를 제공할 수 있다(윤)</p> <p>3. 교사가 “하고 싶은 친구 손을 들어보자”라고 말할 때 인주가 손을 들면 “인주가 하고 싶구나”라고 말해 준다. “해도 돼요?” “할까요?”라고 물어볼 수 있게 한다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족 구성원에 대해 조사를 해 보고 (좋아하는 것, 나이 등) 책의 내용을 보충해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 아빠, 엄마, 형의 물건(소유)을 그림으로 그려 가족 사진 위에 붙이게 한다.</li> <li>♦ ‘함께 사는 가족’이라는 의미로 8절 도화지를 지붕 모양으로 오려 가족사진에 붙여 집 모양을 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 대가족의 경우, 사진첩을 이어 붙인다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 대가족인 가족 구성원을 부르는 호칭들을 익힐 수 있게 반복하여 말해줄 수 있다.</li> </ul>	


수·조작

4-5-3

## 케이크에 초 꽂기

활동목표		목표 수정	
1. 수와 양의 개념을 형성한다. (자연탐구>수학적 탐구>수 개념 형성하기)  2. 규칙에 맞게 게임 활동을 한다. (사회관계>사회적 관계>가족과 화목하게 지내기)	활동 목표	1. 하나, 둘, 셋, 넷, 다섯을 셀 때마다 초를 하나씩 꽂을 수 있다(윤).	
	개 별 교 수 목 표	윤 서 진	(언) 초를 요구하는 손동작을 할 수 있다.
		이 경 신	(인) 수수깡의 길이가 길고 짧은 것을 구분할 수 있다. (소) 주사위의 각 면에 숫자를 쓸 때 매직을 세 손가락으로 잡을 수 있다.
		송 인 주	(인) 초의 개수가 많은 것과 적은 것을 구분할 수 있다. (사) 주사위를 던지는 차례를 지킬 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 조각으로 이루어진 케이크, 여러 개의 초, 숫자 주사위		◆ 숫자가 쓰이지 않은 주사위	
			
<케이크 만들기> 1. 골판지와 신문지로 4조각의 케이크를 만든다. 2. 케이크 윗 부분에 초를 꽂을 수 있는 구멍을 뚫는다. 3. 조각 사이에 까슬이를 붙이고, 뽕뽕이 나 스팅글로 케이크를 장식한다.		◆ 초가 그려진 주사위	
<초 만들기> 1. 수수깡을 4~5cm길이로 자른다. 2. 모루로 감아서 초의 무늬를 만든다.			
<주사위> 1. 5면에는 숫자 1~2까지만 나타낸다. 2. 나머지 한 면에는 ★를 붙인다.			



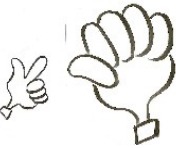




활동방법	방법 수정	
<p>1. 우리 가족의 특별한 날에 대해서 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내 생일은 언제일까? 초는 몇 개를 꽂을까?</li> <li>• 우리 가족의 생일은 언제일까?</li> <li>• 생일이면 가족과 모여서 무엇을 하니?</li> </ul> <p>2. 케이크에 초 꽂기 활동을 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이크 조각을 나누어 갖는다,</li> <li>• 초를 나누어 갖는다,</li> <li>• 주사위를 던져서 나온 숫자만큼 초를 꽂는다,</li> <li>• 주사위에서 별이 나오면 내가 꽂은 초를 다시 뺀다,</li> <li>• 케이크 조각에 먼저 초를 다 꽂는 유아가 이긴다,</li> </ul>	참조영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 먼저 생일 축하 노래를 불러 생일에 관한 활동에 흥미를 갖게 한다.</li> <li>2. 주사위에 쓰인 숫자의 수 개념을 이해할 수 있게 주사위에 숫자를 쓰는 대신 초를 한 개와 두 개씩 그려 줄 수 있다(윤, 송).</li> </ol>
	상영작영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 주사위의 숫자에 따라 1은 친구와 악수하면서 초를 꽂도록 정하고 2는 친구와 팔짱을 끼고 초를 꽂도록 규칙을 정할 수 있다.</li> <li>2. 이긴 친구가 진 친구에게 “인디안 밥”이라고 말하며 간지럼을 태우는 것으로 벌칙을 만들 수 있다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사는 게임을 소개할 때 주사위를 함께 만들겠다고 말해 준다. 경신이를 포함한 다섯 명의 유아에게 주사위의 여섯 면 중에 한 면씩 숫자를 쓰게 한다. 숫자를 쓸 때 매 직편을 바로 잡을 수 있게 교사가 함께 잡아 준다(이).</li> <li>2. 초를 꽂을 때 초를 갖고 있는 친구에게 초를 달라고 손을 내밀게 한다(윤). 손을 내밀지 않으면 교사가 유아의 팔을 살짝 밀어 주거나 시범을 보여 준다.</li> <li>2. 주사위를 던지는 동안 차례를 지킬 수 있게 옆 친구가 “기다려” “이제 네 차례야”라고 말하게 한다(송).</li> <li>2. 초가 많이 꽂힌 조각과 적게 꽂힌 조각을 구분할 수 있게 교사가 “정말 많다.” “여기는 적다”라고 말한다. “많다”와 “적다”라고 말할 때 천천히 말하여 강조한다(이, 송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동이 익숙해지면 주사위를 바꾸어 활동해 본다.</li> <li>♦ 역할 영역에서 케이크를 이용해 생일 축하 놀이를 한다.</li> <li>♦ 1/2, 1/3, 1/4 분할 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 밀가루 반죽이나 찰흙으로 케이크 조각을 만들어 사용할 수 있다. 개수만큼 초를 꽂을 수 있게 초가 적게 필요한 형, 누나, 동생의 나이만큼 초를 꽂는 활동을 해 본다. 초의 개수를 쉽게 알 수 있게 “누나는 몇 살?”하고 물으면 “여덟 살”이라고 말하면서 어머니, 아버지가 손가락으로 여덟 개를 펴서 보여 준다(송, 이).</li> <li>♦ 초를 계속 꽂지 않게 그만 꽂아야 할 시점에 적절한 신호를 준다. 예를 들어, 초를 모두 꽂으면 함께 “짜잔, 이제 불을 붙이자”라고 말한다(윤).</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동에 지장이 없도록 교구는 튼튼하게 제작한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아가 수수깡 초를 반복적으로 부러뜨리는 경우 수수깡을 색시트지로 붙여 준다.</li> </ul>	

실외활동

4-5-4

## 우리 집에 왜 왔니?

활동목표	목표 수정		
<p>1. 리듬에 따라 몸을 움직이며 리듬감을 기른다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;리듬 만들기)</p> <p>2. 우리나라의 전통 음악에 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	2. 우리 가락 ‘우리 집에 왜 왔니’ 노래를 익힌다.	
	개별교수목표	윤서진	(언) 친구를 손가락으로 가리킬 수 있다. (사) 친구가 이름을 부르면 그 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(언) 친구의 이름을 말할 수 있다. (사) 자기 탬으로 오는 친구나 다른 탬으로 가는 친구에게 “안녕”이라고 말하며 손을 흔들어 인사할 수 있다.
		송인주	(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 우리 가락 「우리 집에 왜 왔니」</p> <p style="text-align: center;">&lt;우리집에 왜 왔니&gt;</p> <p>우리 집에 왜 왔니 왜 왔니 왜 왔니 꽃 찾으러 왔단다 왔단다 왔단다 무슨 꽃을 찾으러 왔느냐 왔느냐 예쁜 꽃을 찾으러 왔단다 왔단다</p>	<p>◆ 꽃 모자 또는 꽃 목걸이</p> <p>◆ 가위, 바위, 보의 이기고 지는 것을 알기 쉽게 그린 그림</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div data-bbox="711 1352 978 1547">  </div> <div data-bbox="1061 1352 1327 1547">  </div> </div> <div style="text-align: center; margin-top: 20px;"> <div data-bbox="877 1601 1153 1798">  </div> </div>		

활동방법	방법 수정	
1. 유아들과 음악을 함께 듣는다. 2. 노래 가사를 생각하며 놀이에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구가 우리 집에 놀러 왔어, 왜 왔을까?</li> <li>• 우리 한번 생각해 보자, 꽃을 찾으러 왔다는데, 어떤 꽃일까?</li> <li>• 다른 친구 집에는 어떤 꽃이 있을까?</li> <li>• 우리도 그 친구 집에 꽃을 찾으러 가 보자,</li> </ul> 3. 두 팀으로 나누어 교대로 노랫말을 주고받으며 활동을 진행한다. 4. 중간에 필요한 친구 이름을 부르며 가위, 바위, 보를 한다. 5. 우리 집, 꽃 등의 단어를 ○○반, △△ 놀이감 등으로 바꾸어서 활동한다.	참여종전	3. 그룹에서 이탈하지 않게 유아를 친구들 사이에 세워 친구들과 깎지를 끼고 손을 잡게 한다(윤, 송). 4. 도움이 필요한 친구 이름을 부를 때 누구인지 알 수 있게 친구에게 꽃목걸이를 걸어 주거나 꽃 모자를 씌워준다. 4. 가위, 바위, 보에서 이기는 것을 알기 쉽게 보여 주는 그림을 제시하여 어떤 것을 낸 친구가 이겼는지 알게 한다(이). 4. 서로 손을 맞잡고 잡아당기기를 해서 끌려가는 쪽이 지는 것으로 정할 수 있다(윤, 송). 4. 이기는 것을 잘 모르는 경우 교사가 “승순이가 이겼네”라고 말해 준다. 
		3. 가위, 바위, 보를 하기 위해 나온 친구끼리 여러 가지 방법으로 인사하게 한다(예: 악수하기, 하이파이브 하기, 뽀뽀하기, 엉덩이 부딪히기, 어깨 두드려주기, 안아 주기 등). 3, 4. 두 팀으로 나누어 마주 보며 손잡고 걸어가기 하는 대신 어깨동무하고 가기, 함께 기어서 가기, 똥똥 뛰어서 가기, 살금살금 가기로 바꾸어서 하게 한다. 3, 4. 상대팀으로 이동하는 친구나 자기 팀으로 이동하는 친구가 먼저 손을 흔들어 인사하는 시범을 보이게 하여 유아가 손을 흔들어 인사할 수 있게 한다(이). 
	교수삽입	4. 선택된 친구의 이름을 함께 부른 후 상대방이 “누구?”라고 물어보면 경신이가 친구 이름을 대답하게 한다. 교사가 입 모양을 보여 주어 힌트를 준다(이). 4. 친구의 이름을 부르면 옆 친구가 함께 손을 잡고 친구를 가리키게 한다. 친구의 이름을 부르면 교사가 서진이 어깨를 친구 방향으로 약간 돌려 준다(윤). 3, 4. 자신의 차례까지 기다릴 수 있게 옆 친구가 귀에 대고 “기다려”라고 말하게 한다(송).
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 점심시간, 실외 놀이시간에도 우리 가락에 친숙함을 갖도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘우리 집에 왜 왔니’를 ‘부엌에 왜 왔니-밥 먹으러 왔단다, ‘00 역에 왜 왔니-전철 타러 왔단다’ 와 같이 장소와 기능을 연결한 노래로 바꾸어 불러 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 리듬을 타며 즐겁게 활동하게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학급의 인원 수가 많은 경우 네 팀으로 나누어서 활동을 한다.</li> </ul>	

이야기나누기

4-5-5

## 내가 좋아하는 것 소개하기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 내가 좋아하는 것을 친구들에게 말로 표현해 본다. (의사소통&gt;말하기&gt;낱말과 문장으로 말하기)</p> <p>2. 나와 친구의 같은 점과 다른 점을 안다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;친구와 사이 좋게 지내기)</p>	활동내용표	<p>1. 내가 좋아하는 장난감을 선택할 수 있다(윤). 2. 한 명 이상의 친구가 좋아하는 장난감을 기억하여 말할 수 있다(송, 이)</p>	
	개별교수목표	윤서진	(인) 그림책과 자동차 종류를 구분할 수 있다.
		이경신	(신) 인형 옷의 작은 단추를 풀 수 있다.
		송인주	(연) 친구에게 놀이를 제안할 때 “같이 놀래?” “바꿔서 놀래?”라고 물어 볼 수 있다. (대) 친구가 던진 공을 잡을 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 내가 좋아하는 장난감 또는 놀이, 집에서 가져온 동화책</p>	<p>◆ 장난감이나 책에 자신의 것을 표시할 수 있는 스티커나 사진(윤, 송).</p> <p>◆ 사전 조사지(사전 조사지를 부모에게 제공하여 유아가 좋아하는 음식, 장난감, 놀이, 색깔 등을 작성하게 함)</p>		
	<div data-bbox="775 1473 1252 1736" style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin: 10px 0;"> <p>1. 우리 아이가 좋아하는 음식은?</p> <p>2. 우리 아이가 좋아하는 장난감은?</p> <p>.....</p> <p>.....</p> <p>.....</p> </div> <p style="text-align: center;">&lt;사전 조사지&gt;</p>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 어린이집에서 하는 놀이 중에 내가 좋아하는 놀이에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 반에는 어떤 장난감이 있을까? 어떤 놀이가 재미있니?</li> <li></li> </ul> <p>2. 내가 좋아하는 것 중에 한 가지를 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>내가 좋아하는 것을 소개해 볼 거야,</li> <li>장난감도 있을 수 있겠고, 동화책, 동물, 음식, 재미있는 놀이도 있겠다,</li> <li>어떻게 소개해 볼까?</li> </ul> <p>3. 내가 좋아하는 것에 대해서 이야기 해보고 친구들이 좋아하는 것과 비교해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○가 좋아하는 것은 무엇이니?</li> <li>△△가 좋아하는 것은 무엇이니?</li> </ul> <p>4. 친구들의 이야기를 바른 자세로 듣는다.</p>	참여 증진	<p>1. “나는 그림책이 좋아요”처럼 “정말 좋아요”노래를 자신이 가져온 인형이나 자동차와 같은 장난감이름으로 가사를 바꾸어 불러 본다. 교사는 노래에 나오는 장난감을 가리키거나 보여 주어 가사가 바뀐 부분을 알 수 있게 한다.</p>
	상호작용 증진	<p>3. 친구가 좋아하는 장난감을 소개하면 그 장난감을 좋아한다고 말한 친구를 찾는다. 주인공인 친구만 웃고 있고 다른 친구들은 우는 표정이나 고개를 숙이고 있는 행동을 하는 활동을 할 수 있다. 친구에게 장난감을 갖다 주게 한다(이, 송).</p> <p>&lt;확장&gt; 친구가 가져온 장난감을 서로 바꿔 놀이하게 한다. 장난감을 바꾸고 싶은 친구에게 “나랑 바꿔서 놀래?”라고 말하며 놀이를 제안하게 한다(송).</p> <p>3. 친구들이 “나랑 같이 할래”라고 말하며 유아와 함께 놀이하는 것을 제안하도록 한다. 이때 친구가 장난감을 유아에게 보여 주고 좋아하는 장난감을 선택하게 할 수 있다(윤, 송).</p> <p>4. 장난감을 소개하는 동안 바른 자세로 들어준 친구를 선정하여 칭찬하기를 한다.</p>
	교수 삽입	<p>2. 바닥 위에 색 테이프로 경계선을 만들어 인형과 자동차를 분류할 수 있게 한다(윤).</p> <p>&lt;확장&gt; 친구가 가져온 인형으로 함께 놀면서 목욕하기나 옷 갈아입기 활동을 제안하여 인형 옷의 작은 단추를 풀 수 있게 한다. 단추가 너무 작을 경우 교사가 단추의 일부를 구멍 안으로 넣어 주고 스스로 할 수 있게 한다(이).</p> <p>&lt;확장&gt; 유아가 친구에게 “공놀이를 하자”라고 말하며 함께 공놀이를 하게 한다. 유아가 친구가 던진 공을 잡기 위해 팔을 뻗지 않으면 팔을 뻗는 시범을 보인다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>내가 소개한 놀이나 장난감, 동화책을 가지고 친구와 놀이한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>함께 놀이할 수 있는 공, 기차길, 블록 등의 장난감들을 마련하고 유아가 장난감을 선택할 수 있게 한다.</li> <li>이웃 친구들을 초대하여 블록이나 소형 장난감으로 기차, 기차길, 터널, 신호등 등을 함께 만들어 놀 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아가 좋아하는 장난감을 보내줄 수 있도록 가정에 협조를 구한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신의 것을 찾을 수 있게 표시된 스티커나 사진을 보고 자신의 장난감을 찾아 가방에 넣게 한다.</li> </ul>	



6월

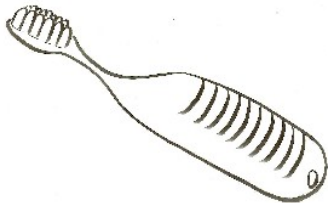
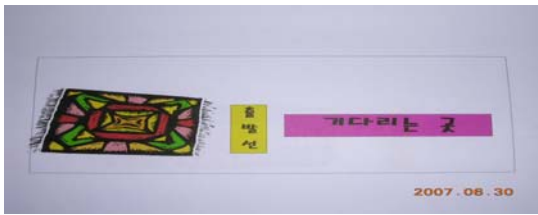
## 우리 동네

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-6-1	역할	여러 가지 직업 패션쇼	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 옷을 갈아입는 과정에서 자연스럽게 친구들에게 도움을 청하거나 도움을 받는 상호 작용을 증진시킬 수 있는 활동임</li> <li>• 옷 입고 벗기를 위한 일상생활 기술이 필요한 유아에게 흥미로운 놀이 활동을 통해 학습할 기회를 줄 수 있는 활동임</li> </ul>
4-6-2	언어	시장에 가면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일상에서의 친숙한 물건들의 이름을 기억하게 하는 활동으로 기억을 돕기 위해 시각적인 자료를 활용할 수 있음</li> </ul>
4-6-3	수·조작	우리 동네 그림 퍼즐 맞추기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체적인 그림을 만들기 위해 친구들과 협력할 수 있는 활동임</li> <li>• 퍼즐을 맞추기 위해 각각의 조각 모양과 전체 그림을 보는 두 가지 전략의 사용을 친구들의 수행을 통해 배울 수 있음</li> </ul>
4-6-4	과학	동네 미로 통과하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임에 참여하기 위한 기본적인 기술인 차례 지키기, 친구의 수행을 지켜보고 기다리기를 배울 수 있는 활동임</li> <li>• 같은 팀끼리 응원하는 활동을 구성하여 친구에 대한 관심과 동료 의식을 높일 수 있음</li> </ul>
4-6-5	신체	장난감 돌아오기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각 장애 유아를 위해서 반환점에서 약기 소리를 들려주고 이인삼각의 형태로 활동을 변경할 수 있음</li> </ul>



역할

4-6-1

## 여러 가지 직업 패션쇼

활동목표	목표 수정		
<p>1. 패션쇼라는 형식을 경험하고 구성해 갈 수 있다. (예술경험&gt;예술 감상&gt;극놀이 감상하기)</p> <p>2. 여러 가지 직업에 관심을 가진다. (사회관계&gt;정서 인식과 조절&gt; 자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p>	활동목표	<p>2. 두 가지 이상의 직업 복장을 입는 경험을 할 수 있다(윤, 송).</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(신) 인형의 이를 닦아 주기 위해 칫솔을 좌우로 움직일 수 있다. (연) 원하는 옷을 요구하기 위해 두 손을 포개어 내밀 수 있다.</p>
		이경신	<p>(신) 옷을 벗을 때 작은 단추를 풀 수 있다. (사) 패션쇼를 하면서 친구들에게 손을 흔들며 인사를 할 수 있다.</p>
		송인주	<p>(사) 패션쇼를 위해 줄을 서서 차례를 조용히 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 런웨이: 색깔이 있는 천 또는 테이프로 표시해 줌(모델들이 걸어가는 길),</li> <li>◆ 직업을 나타내는 여러 가지 옷, 초대장, 카메라</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 손잡이를 크게 만들어 준 칫솔</li> </ul>  <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 기다리는 자리 표시</li> </ul> 		


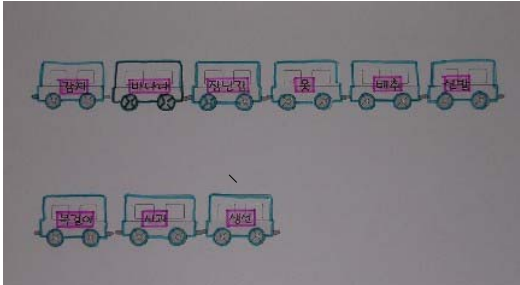





활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 다양한 직업에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 주변에 어떤 직업을 가진 사람들이 있을까?</li> <li>커서 어떤 직업을 갖고 싶니?</li> </ul> <p>2. 여러 가지 직업을 가진 사람들의 모습에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○○는 소방관이 되고 싶대, 소방관은 어떤 모습일까?</li> <li>△△는 미용사가 되고 싶구나, 미용사는 어떤 모습일까?</li> <li>남자 미용사를 본 적이 있니?</li> <li>경찰관은 남자 친구만 할 수 있을까?</li> </ul> <p>3. 각자 역할을 정한다.</p> <p>4. 정한 역할에 맞게 필요한 의상들을 입는다.</p> <p>5. 역할에 맞게 걸음걸이나 포즈 등을 표현해 본다.</p> <p>6. 런웨이를 걸어 보며 패션쇼를 한다.</p> <p>7. 패션쇼를 마치고 평가를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>더 필요한 것은 무엇일까?</li> </ul>	참여준비	<p>1. 2. 이야기를 나누는 동안 유아가 제자리에 앉을 수 있게 친구들 사이에 앉히고 친구들이 유아의 손을 잡고 앉아 있게 한다. 교사는 유아가 앉아 있으면 칭찬을 한다.</p> <p>1. 시각적인 자료를 하나씩 제시하여 이야기에 집중하게 한다.</p> <p>3. 처음 보는 옷을 입는 것을 낯설어하는 경우 옷을 직접 선택하게 하거나 친구가 입은 것을 본 후 선택하게 한다(윤, 송).</p>
	상영작영준비	<p>4. 역할에 맞는 옷을 입을 때 친구들이 “정말 멋지다”, “예쁘다”라고 말하게 한다.</p> <p>4. 짝이나 조를 구성하여 서로 옷 입는 시범을 보여주거나 옷 입기를 도와주게 한다.</p> <p>5. 런웨이를 걸어갈 때 두 명 또는 세 명이 함께 손을 잡고 앞으로 걸어가 포즈를 잡게 한다. 이때 함께 머리 맞대기, 이마 맞대기, 팔짱 끼기와 같은 재미있는 동작을 하게 할 수 있다.</p> <div data-bbox="778 920 1046 1126">  </div> <div data-bbox="1082 920 1350 1126">  </div>
	교수삽입	<p>3. 원하는 역할을 쉽게 결정할 수 있게 두세 가지로 옷의 수를 제한하여 제시한다(윤). 유아가 앞에 제시된 역할의 옷을 잡으려고 손을 내밀면 두 손바닥을 포개어 주고 “이거 할래요”라고 말해 준다(윤).</p> <p>4. 친구가 “나 좀 도와줘. 단추 좀 풀어줘”라고 말하게 하고 친구가 옷을 벗을 수 있도록 작은 단추를 풀어 주게 한다(이).</p> <p>6. 런웨이를 걸을 때 교사가 손을 흔드는 행동을 시범으로 보여주고 모방하게 한다(이).</p> <p>7. 런웨이 선 밖에 기다리는 선을 만들어 주고 활동하는 동안 유아 뒤에 선 친구가 “승순이 다음에 네가 할 거야”라고 수시로 말해 주게 한다(송).</p> <p>&lt;확장&gt; 친구와 함께 치과 의사 역할을 하게 하여 런웨이 끝에서 인형의 이를 닦아 주는 친구를 모방하게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>초대장, 기념사진 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>직업에 맞는 모형 소품들을 마련하여 각자의 역할에 맞는 소품을 뛰어가서 찾아오는 게임을 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>남녀 모두에게 동등한 역할 기회를 주며, 각 가정의 의상 도움을 받을 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>낮선 상황에 대한 불안을 줄여 주기 위해 가정에서 역할 옷을 미리 입어 보게 하거나 직접 옷을 입는 대신 몸 위에 옷을 대고 패션쇼를 할 수 있다(송, 윤).</li> </ul>	

언어

4-6-2

시장에 가면

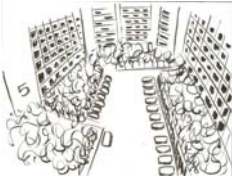

목표 수정	
활동목표	활동목표
1. 언어활동에 즐거움을 갖는다. (의사소통>말하기>바르게 발음하여 말하기) 2. 시장의 모습과 특징에 관심을 갖고 알아본다. (자연탐구>탐구적 태도>주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)	2. 시장에서 파는 물건들에 관심을 가질 수 있다 (윤).
	윤서진 (언) 펜을 요구하기 위해 손동작을 할 수 있다.
	이경신 (언) 2음절로 된 물건의 이름을 말할 수 있다. (인) 긴 기차와 짧은 기차를 구분할 수 있다.
	송인주 (인) 단어 카드를 보고 많은 것과 적은 것을 구분할 수 있다.
자료 수정	
활동자료	활동자료
♦ 단어 카드, 시장의 모습이 담긴 사진들	♦ 시장에서 파는 물건 이름이 쓰인 단어 카드로 만든 기차
	


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 시장의 모습이 담긴 사진들을 보여 주며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시장에는 어떤 사람들이 일을 할까?</li> <li>• 시장에 가면 무엇이 있을까?</li> </ul> </li> <li>2. 시장에 관한 단어들을 하나씩 말해 본다.</li> <li>3. 유아들이 말해 본 것을 단어 카드에 적어 본다.</li> <li>4. 순서를 정해서 말 이어가기 놀이를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 시장에 가면~ 배추도 있고,</li> <li>• 시장에 가면~ 당근도 있고,</li> </ul> </li> <li>5. 유아들이 순서대로 한 단어씩 이야기하며 놀이를 이어간다.</li> </ol>	참조 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자리에서 이탈하는 경우 의자 그림이 있는 스티커를 만들어 앉아 있을 때마다 칭찬을 하면서 스티커를 준다.</li> <li>3. 단어 카드에 외곽선을 그려 외곽선을 따라 그릴 수 있게 한다(윤). 동그라미가 포함된 글자의 동그라미만 비워 놓고 그리게 한다.</li> <li>4. 말 이어가기 놀이를 할 때 유아가 단어가 생각나지 않아 머뭇거리면 교사가 첫 음절만 말해 준다(이, 송).</li> <li>5. 둘이 한 조가 되어 “배추도 있고”라고 말하는 부분에서 서진이는 짝과 함께 손을 잡고 배추 그림을 가리키게 한다(윤).</li> </ol>  
	상대적 예제	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 하나의 단어 카드를 두 명의 친구가 함께 만들게 한다. 글자로 단어 카드를 만들 경우 짝인 친구가 먼저 연한 색사인 펜으로 글자를 쓰고 난 후 유아가 짙은 색으로 선을 따라 그리게 한다(송, 이).</li> <li>4. “시장에 가면 배추도 있고 배추도 있고”와 같이 같은 물건 이름을 반복하여 말하며 리듬에 맞추어 공을 옆으로 전달하는 활동을 할 수 있다.</li> </ol>
	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 그리기 도구를 제시하지 않고 그리게 하여 짝인 친구가 “우리 선생님에게 크레파스 달라고 하자”라고 유아에게 말한 후 서진이와 함께 교사 앞으로 오게 한다(윤).</li> <li>3. 크레파스를 요구하며 손을 뻗으면 친구가 손바닥을 포개는 동작을 보여 준다(윤).</li> <li>3. 바닥 위에 단어 카드로 만든 것을 한 쪽은 길게 다른 한쪽은 짧게 놓고 어떤 기차가 긴 기차인지 물어 본다. 대답을 하지 않으면 손가락으로 가리키며 단서를 준다(이). 인주에게 어느 쪽이 더 많은지 물어 보고 팔을 양쪽으로 퍼면서 “어느 쪽이 많아?”라고 말하며 시각적인 단서를 준다(송).</li> <li>4. “배추도 있고”를 친구가 말하면, 경신이가 “배추”라고, “당근도 있고”라고 말하면 경신이가 “당근”이라고 반복하는 등 친구를 따라 반복하여 말하게 한다(이).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동에 사용했던 단어 카드를 이용해 기차모양으로 단어 놀이판을 만들어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 잡지에 나오는 물건의 사진을 오려 사진과 글자가 있는 단어 카드를 만들어 본다.</li> <li>• 가족과 함께 직접 시장에 가서 어떤 물건들이 같은 곳에서 파는지 살펴보고 직접 구입하여 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쉬운 단어로 하며, 즐겁게 활동할 수 있도록 교사가 격려한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전체적인 활동 분위기를 맞고 틀리는 것이나 이기고 지는 것보다 즐겁게 놀이하는 것에 초점을 맞출 수 있게 한다.</li> </ul>	

수·조작

4-6-3

## 우리 동네 그림 퍼즐 맞추기



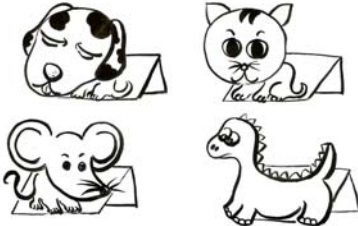
활동목표	목표 수정		
<p>1. 부분과 전체의 관계를 이해하고 공간 구성 능력을 기른다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p> <p>2. 우리 동네 모습에 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;지역사회에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	1. 2개 이상의 모양을 보고 바닥판에 그려진 단서에 따라 맞추어 본다.	
	개별교수목표	윤서주	(인) 바닥판에 선으로 그려진 조각 모양을 보고 각 조각을 맞추어 놓을 수 있다.
		이경신	(언) 조각을 달라고 친구에게 “나, 줘”라고 말할 수 있다.
		송인주	(언) “나도 줄래?”라고 친구에게 의문형으로 요구할 수 있다. (소) 세모 모양 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 우리 동네 모습이 담긴 퍼즐 조각</p>  <p>&lt;퍼즐판&gt; 우리 동네 모습을 사진으로 찍는다. (옥상에서 내려다 본 모습, 차도, 인도, 건물들 등) 컴퓨터로 인쇄 하는 과정에서 A4정도의 큰 사이즈로 인쇄한다. 인쇄된 종이를 우드락 이용하여 퍼즐 만든다.</p>	<p>◆ 보조판 (퍼즐 조각을 맞추는 바닥판을 만들고 바닥판 위에 색칠 아크릴판이나 비닐판을 만든 후 그 위에 조각이 들어가는 모양대로 선을 그림)</p>  <p>◆ 퍼즐 그림 (퍼즐판 외에 퍼즐의 그림을 볼 수 있도록 확대된 그림)</p>		




활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>우리 동네 모습이 담긴 사진을 보며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어디의 모습일까? 이곳에서는 무슨 일을 할까?</li> </ul> </li> <li>퍼즐의 한 조각을 보며 전체의 모습에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 조각은 어떤 그림일까?</li> </ul> </li> <li>다른 조각들을 보여주며 전체의 모습을 예측해 본다.</li> <li>조각을 맞춰가며 퍼즐판을 완성한다.</li> <li>여러 곳의 모습이 담긴 퍼즐을 이용해 즐겁게 활동한다.</li> </ol>	참조 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>“우리 동네 이름은 연희동인데 아주 아주 좋아요 정말 좋아요. 시장도 있고요”라는 가사의 노래를 부르며 퍼즐판 그림 안에 있는 차도나 건물들을 가사에 넣어 부르고 손가락으로 가리킨다.</li> <li>4. 퍼즐 조각을 확대된 그림에 맞추어 보고 전체 그림 중 어떤 부분인지 파악하게 하여 준비된 그림 퍼즐판의 위치를 알 수 있게 한다(이, 송).</li> </ol>
	상호작용 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>조각들을 관리하는 역할을 할 친구를 정하여 유아가 조각을 친구에게 요구하게 한다. 언어로 표현하지 않으면 친구가 “너도 줄까?”라고 물어보도록 한다(이).</li> <li>인주의 뒤에서 친구가 “나도 줄래?”라고 작게 말해주어 인주가 친구의 말을 모방하여 말할 수 있게 한다(송).</li> <li>퍼즐을 정확하게 맞출 때 서로 환호를 하거나 박수 치기, 하이파이브를 한다.</li> </ol> 
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>바닥판 위에 선이 그려진 보조판을 놓게 한 후 똑같은 모양을 맞추게 하고 어려워하면 전체 퍼즐판의 모서리 부분을 맞추게 하거나 정해진 위치에 알맞은 조각 두 개만 주어 두 개 중에서 알맞은 조각을 찾을 수 있게 한다(윤).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt;유아들과 함께 조각 모양을 만드는 작업을 시작한다. 판 위에 점을 찍어 주어 선으로 연결하게 한다. 인주는 세모 모양을 그릴 수 있게 교사가 “이렇게 그리세요”라고 말하며 세모 모양을 그려 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>활동이 익숙해지면 퍼즐 한 조각을 이용해서 전체 모습의 그림을 그려 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 달력이나 가족 확대 사진을 퍼즐판으로 이용할 수 있다.</li> <li>그림을 잘 보지 않고 퍼즐을 맞추는 경향을 줄이기 위하여 정사각형으로 잘라준 후 맞추게 한다(송).</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교구의 올바른 사용법과 정리법에 대해 약속을 정하고 활동한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>선호하는 퍼즐 외에 새로운 모양의 퍼즐을 제공한다.</li> </ul>	

과학

4-6-4

## 동네 미로 통과하기





활동목표	목표 수정		
<p>1. 공간 개념에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p> <p>2. 눈과 손의 협응력을 기른다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt;신체를 인식하고 움직이기)</p>	활동목표	<p>1. 게임판에서 말의 위치를 여기 저기 옮길 수 있다 (운).</p> <p>1. 갈 수 없는 길과 갈 수 있는 길을 구분할 수 있다(송, 이).</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 이름을 부르면 그 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(인) 요구하면 긴 수수깡과 짧은 수수깡을 구분하여 줄 수 있다.
		송인주	(사) 놀이할 때 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 게임판, 게임말</p>  <p>&lt;동네 미로 활동판&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 4절/8절 도화지의 투명 아크릴판에 미로를 그린다.</li> <li>2. 수수깡을 붙여 미로를 완성한다.</li> <li>3. 출발과 도착은 집 모양으로 하고 중간 중간에 다른 기관들을 붙여 주고 바닥을 만든다.</li> <li>4. 30cm자의 끝에 둥근 자석을 붙인다.</li> </ol>	<p>◆ 노란 손수건(차례표)</p>  <p>◆ 강아지, 고양이, 쥐 등의 인형으로 된 게임말</p> 		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임판을 보며 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이 게임은 어떻게 놀이하는 걸까?</li> <li>이 게임판의 무늬는 무엇일까?</li> </ul> <p>2. 놀이 방법에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>게임판에 게임말을 올려놓는다.</li> <li>자석이 붙은 자를 이용해서 게임 말을 움직인다.</li> <li>미로를 통과해서 도착 지점까지 간다.</li> </ul> <p>3. 놀이 규칙을 정한다. (예: 자석이 붙은 자를 이용해서 게임 말을 움직이기 등)</p>	참여증진	<p>1. 수수깡으로 만든 길에 다른 색깔의 수수깡을 끼워 주어 갈 수 없는 길과 갈 수 있는 길을 쉽게 이해할 수 있게 한다(윤).</p>
	상호작용증진	<p>3. 막혀서 말을 앞으로 움직이지 못하면 친구들이 “막혔다”라고 외쳐 준다.</p> <p>3. 놀이를 시작하기 전에 친구들이 “잘해” “화이팅”이라고 말해 주고 자석으로 말을 움직이는 동안 “잘 간다, 잘 간다!”라고 응원하게 한다.</p> 
	교수산업	<p>1. 게임판을 만들 때 게임판 위에 그려진 선에 수수깡을 붙이는 활동을 유아와 함께 한다. “여기엔 긴 것을 붙여야 해. 두 개 중에 어떤 것이 긴 거야?”라고 질문하여 유아가 긴 것을 찾게 한다. 그림판의 선에 수수깡을 대어 보고 쉽게 찾을 수 있게 한다(이).</p>  <p>3. 차례를 정할 때 동그랗게 앉아서 한 명씩 게임을 하는데 먼저 한 친구는 다음 차례의 친구 이름을 부르며 차례 표시인 손수건을 건네주게 한다. 친구가 “서진아, 네 차례야”라고 말하며 손수건을 흔들고 건네주면서 그 친구를 쳐다볼 수 있게 한다(윤).</p> <p>3. 인주가 차례를 기다릴 수 있게 노란 손수건이 어느 친구에게 있는지 교사가 자주 상기시켜 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>놀이 규칙을 붙여 놓는다.</li> <li>자석에 관심을 보이는 유아가 있으면 다양한 자석 놀이 활동을 준비해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>미로 찾기에서 유아의 성공률을 높일 수 있도록 판, 미로의 수를 적게 배치한 것으로 변형하여 놀이를 한다.</li> <li>가정에서 낚시놀이를 통하여 자석놀이를 확장하여 본다. 마분지에 작은 물고기들을 그려 오리고 클립을 끼운 후 바닥에 파란 천을 깔고 그 위에 종이 물고기들을 던져 놓는다. 그리고 막대기에 끈을 묶고 끈에 자석을 달아 낚싯대를 만든다.</li> </ul> 	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>게임말과 자에 붙는 자석은 극의 방향을 다르게 해서 붙인다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동그라미, 네모, 말굽 모양 등 다양한 모양의 자석을 제공해 준다.</li> </ul>	


신체(게임)

4-6-5

# 장난감 돌아오기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 게임 활동에 즐겁게 참여한다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;자발적으로 신체활동에 참여하기)</p> <p>2. 규칙에 맞게 활동한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p>	활동목표	2. 교사의 도움을 받아 규칙을 지킬 수 있다.	
	윤서진		(대) 율동을 하면서 두 발 모아 뛰기를 할 수 있다.
	이경신		(사) 친구를 만나 손을 흔들며 인사를 할 수 있다.
	송인주		(사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 「동네 한 바퀴」 음악, 대근육 놀잇감, 나팔꽃 모양 종이</p> <p>동네 한 바퀴</p>  	<p>◆ 나팔꽃 머리띠, 가면</p>  <p>◆ 두 발 모아 뛰기 발판</p> 		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들과 지난 시간에 배운 노래 「동네 한 바퀴」를 불러 본다.</li> <li>2. 노래 가사에 맞게 동네 한 바퀴 게임을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 반환점에 장난감을 세워 두고 중간에 나팔꽃 모양을 바닥에 붙인다,</li> <li>• 두 팀으로 나눈다,</li> <li>• 팀 이름을 정해 보자, 우리 동네 하면 생각나는 것이 무엇이 있니?</li> <li>• 장난감을 돌아 나팔꽃을 만나면 인사를 하고 들어온다,</li> <li>• 먼저 들어오는 팀이 이긴다,</li> </ul> </li> <li>3. 노래 가사를 바꾸어 장난감을 한 두 개 더 넣어서 게임을 확장해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다 같이 돌아~ 자동차 한 바퀴~ 목마 한 바퀴~ 탕탕볼 한 바퀴~</li> </ul> </li> <li>4. 게임이 끝나고 평가를 한다.</li> </ol>	참조 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 지난 시간에 배운 노래의 악보를 보여 주어 노래에 대한 친근감을 가질 수 있게 한다.</li> <li>2. 정해진 순서를 혼동하지 않도록 차례대로 앉게 한다. 먼저 노래를 한 친구가 다음에 노래 할 친구에게 손수건이나 인형을 건네줌으로써 차례를 알게 할 수 있다.</li> <li>2. 동네에 있는 것들을 쉽게 생각하지 못하면 카드에 나오는 동네 브로마이드를 보여주어 참여를 증진시킬 수 있다.</li> <li>3. 먼저 들어온 사람이 이긴다는 것을 이해할 수 있게 먼저 들어온 친구는 “만세”라고 말하며 두 팔을 올린다.</li> </ol>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 동네에 있는 것들을 팀의 한 친구가 말하면 함께 큰 소리로 말하게 한다. 친구들이 말하는 것을 경신이가 따라 말할 수 있게 한다(이).</li> <li>2. 모양이 그려진 색종이를 뽑아서 같은 모양을 뽑은 친구는 같은 팀으로 하기로 한다.</li> </ol> 
	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 나팔꽃 머리띠나 가면을 쓰고 반환점의 위치에 서서 친구들이 반환점인 나팔꽃 앞으로 오면 인사를 하게 한다(이).</li> <li>3. 장난감을 돌아오는 활동을 토끼처럼 통통 뛰어가기로 바꾸어 할 수 있다. 바닥에 발바닥 표시판을 붙여 두 발 모아 뛰기를 쉽게 할 수 있게 한다(윤).</li> <li>3. 먼저 한 친구가 손수건이나 인형을 인주에게 건네주어 인주 차례임을 알게 한 후 스스로 게임을 시작하는지 기다렸다가 하지 않으면 “인주 차례네”라고 말하며 언어적 축진을 제공한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 방법으로 게임을 해 본다.</li> <li>- 반환점을 세우고 출발선에서 자동차 또는 목마 타고 돌아오기</li> <li>- 친구와 함께 손잡고 장난감 돌아오기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 사용하는 여러 가지 물건들을 반환점에 놓아 유아가 놀이를 통해 학습해야 할 물건의 이름들을 습득할 수 있는 기회를 마련한다.</li> <li>♦ 반환점을 돌아오는 것에 익숙해지면 반환점을 돌아오는 활동이 필요한 다른 게임들도 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 넓은 공간에서 활동한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각 장애 유아를 위해서 반환점의 위치에서 악기 소리를 들려주거나 친구와 이인삼각으로 활동을 진행할 수 있다.</li> </ul>	



7월


여름



분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-7-1	미술	빗방울 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>물감이 흘러내리는 것을 관찰하고 친구와 함께 물감 볼기를 함으로써 함께 활동하는 경험을 제공할 수 있음.</li> <li>긴 호흡을 이용하는 활동을 통해 구어 발달에 필요한 기술을 촉진시킬 수 있음</li> </ul>
4-7-2	과학	물 실로폰 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 짝을 지어 실로폰 치고 함께 실로폰에 맞춰 신체 활동을 함으로써 상호 작용을 촉진시킬 수 있음</li> </ul>
4-7-3	과학	소금 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>주의 집중하여 관찰하는 것을 경험할 수 있는 활동임</li> <li>확장하여 여러 가지 맛에 대한 감각을 익히게 할 수 있음</li> </ul>
4-7-4	음률	음악 듣고 리듬 뛰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>특별하게 활동을 수정하지 않아도 장애 유아를 참여시킬 수 있음</li> <li>지체 장애 유아는 어깨를 들썩이거나 손뼉을 치는 등 유아가 참여할 수 있는 방법으로 활동을 구성할 수 있음</li> </ul>
4-7-5	실외 활동	물 그림 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>흥미로운 그리기 도구와 그릴 수 있는 장소를 활용함으로써 그리기에 대한 동기를 높일 수 있는 활동임</li> </ul>
4-7-6	문학	모자사세요	<ul style="list-style-type: none"> <li>교사의 이야기에 집중하는 능력을 향상시킬 수 있음</li> <li>동화책을 함께 읽음으로써 공통된 이야기에 대한 관심을 공유하는 활동임</li> </ul>
4-7-7	신체	빗방울 되어 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>자신이 원하는 것을 표현하는 방법을 학습할 필요가 있는 유아들에게 여러 가지 도구를 스스로 선택하게 함으로써 학습 기회를 줄 수 있는 활동임</li> </ul>

미술(자유선택활동)

4-7-1

# 빗방울 그림 그리기

활동목표		목표 수정	
1. 물의 특성에 대해 관심을 갖는다. (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기)  2. 물감을 이용하여 다양한 방법으로 표현해 본다. (예술경험>예술적 표현>미술활동 즐기기)	활동목표	2. 스포이트를 사용하여 물감을 도화지에 떨어뜨릴 수 있다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(소) 우산 아래에 사람 얼굴을 그려주면 눈, 코, 입을 그릴 수 있다.
		이경신	(인) 우산대의 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다. (소) 그리기 도구를 세 손가락으로 잡을 수 있다.
송인주		(소) 많은 것과 적은 것을 구분할 수 있다. (소) 세모 모양을 사용하여 우산을 그릴 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
♦ 파랑색 물감, 물, 스포이트, 모양 색종이(반달 모양), 크레파스, 도화지		♦ 도화지 외에 물감이 잘 흐르는 다양한 종이들  ♦ 비가 오면 필요한 물건 그림	
			


활동방법	방법 수정	
<p>1. 비를 보았던 경험에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비를 본 적이 있니?</li> <li>• 비가 오면 무엇이 필요할까?</li> <li>• 비가 창문에 부딪치면 어떻게 되니?</li> </ul> <p>2. 활동 준비물을 보며 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기에 무엇이 있는지 살펴보자,</li> <li>• 이것(스포이드)의 이름을 알고 있니?</li> <li>• 여기에 있는 것으로 빗방울을 표현해 보려고 하는데 어떻게 하면 될까?</li> </ul> <p>3. 활동 방법을 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 반달 모양의 종지와 크레파스를 이용하여 우산을 쓴 친구들을 표현함</li> <li>• 파랑색 물감을 스포이드를 이용하여 도화지 위에 빗방울 떨어지듯이 떨어뜨림</li> <li>• 도화지를 세워 털어서 빗방울이 흘러내리도록 함</li> <li>• 완성된 그림을 말리고 전시함</li> </ul> <p>4. 활동 후 평가를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 활동이 힘들지는 않았니?</li> <li>• 친구들의 작품을 함께 전시해 보았는데 너희들의 작품을 보니 기분이 어때니?</li> <li>• 어떤 친구의 그림이 가장 많은 비를 내리고 있니?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 교사가 스포이드를 사용하는 방법을 시범으로 보여주고 유아가 사용할 때 스포이드 안에 파랑색 물감의 양을 조절하여 준다(윤, 송).</p> <p>3. 비가 내리는 것을 표현하기 위해 물감을 볼 때 친구가 도화지를 비스듬히 세워 들고 서진이가 물감을 볼게 하여 쉽게 물감이 흘러 빗방울이 떨어지는 그림이 나타날 수 있게 한다(윤).</p> <p>3. 물감 불기를 할 때 물감이 잘 흘러내리며 번지는 종이를 사용하여 활동의 동기를 유발시킬 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 도화지에 떨어진 물감을 친구와 함께 붙여 비가 내리는 모습을 표현할 수 있다.</p> <p>&lt;확장&gt;우산 그림을 그리고 물감이 마른 후 친구들과 함께 도화지를 머리에 쓰고 뛰어가 우산을 함께 쓰고 뛰어가는 모습을 흉내 내어 본다.</p> 
	교수삽입	<p>2. 물감 불기를 멈춘 후 옆의 친구의 그림과 자신의 그림을 비교해 보고 누가 더 많은 빗줄기를 만들었는지, 누가 더 많은 빗방울을 만들었는지 구분해 보게 한다(송).</p> <p>3. 우산 아래에 친구들을 그릴 때 교사가 얼굴을 그려 주고 칠판에 눈, 코, 입을 그려 시범을 보여 주고 따라 그리게 한다(윤).</p> <p>3. 여러 가지 모양의 우산 그리기 활동에서 “세모 모양으로 그려 보자”라고 말하며 지시한 후 꼭지점을 세 개 그려준다. 인주가 우산을 그리면 칭찬을 하고 “똑같이 하나 더 그려 보자”라고 말한 후 꼭지점을 두 개 그려 준다. 인주가 우산을 그리면 꼭지점을 한 개 그려주고 세모 모양 우산을 완성하게 한다(송).</p> <p>3. 크레파스로 우산대를 그리게 하고 어떤 것이 더 긴 것인지 찾아보게 한다. 긴 것과 짧은 것을 비교하기 쉽게 우산대를 오려 대어 보게 한다(이).</p> <p>3. 그리기를 하는 동안 세 손가락을 이용하여 크레파스를 잡을 수 있게 교사가 바르게 잡는 시범을 보여주고 모방하게 한다(이).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<p>♦ 실외놀이 시 공동 작업으로 진행한다.</p>	<p>♦ 비가 오면 필요한 물건들을 살펴보고 그림으로 그려 본다.</p>	
주의사항	기 타	
	<p>♦ 비오는 날 야외 활동으로 진행한다.</p>	

과학

4-7-2

## 물 실로폰 만들기


활동목표	목표 수정		
<p>1. 물의 성질에 호기심을 갖고 탐구 과정을 즐긴다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 물의 양에 따라 소리가 다르게 난다는 것을 안다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p>	활동목표	2. 물 실로폰의 소리에 집중할 수 있다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(연) 원하는 것을 요구하기 위해 손동작을 모방할 수 있다.
		이경신	(인) 물감을 넣은 물 실로폰을 보고 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다.
		송인주	(인) 물감을 많이 넣은 막대와 적게 넣은 막대를 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 같은 크기, 같은 재질의 투명 유리컵 8개, 리듬 막대 2개, 물</li> <li>◆ 물감(빨, 주, 노, 초, 파, 남, 보), 실로폰</li> </ul> <div data-bbox="284 1496 625 1657"> <p>도 레 미 파 솔 라 시 도</p> </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 여러 가지 악기</li> </ul> <div data-bbox="715 1276 1337 1617"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유리컵에 붙일 수 있는 색깔 테이프</li> </ul> <div data-bbox="1136 1653 1327 1809"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 실로폰을 이용하여 다양한 음을 들어 보고 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 악기의 이름이 무엇이니?</li> <li>• 누가 실로폰을 두드려 볼까?</li> <li>• 소리가 어떻게 다른 것 같니?</li> <li>• 왜 다른 것 같니?</li> </ul> <p>2. 오늘 활동에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물로도 실로폰을 만들 수 있을까?</li> <li>• 물 실로폰을 만들려면 어떤 준비물이 필요한지 볼까?</li> <li>• 똑같은 컵에 다른 양의 물을 넣고 소리를 들어 보자, 어떤 것 같니?</li> <li>• 물이 적은 컵과 많은 컵의 소리를 들어 보니 어떻게 다른 것 같니?</li> <li>• 8개의 컵에 조금씩 양을 늘려 가며 물을 넣어 볼까?</li> <li>• 물 컵의 소리를 들어 보자 어떻게 다른 것 같니?</li> <li>• 왜 소리가 다를까?</li> <li>• 구별하기 쉽게 물감을 타 보도록 하자</li> <li>• 물 실로폰을 놓아두면 소리를 스스로 탐색해 볼 수 있겠니?</li> <li>• 물 실로폰을 탐색할 때 어떤 약속이 필요할까?</li> </ul>	참여종진	<p>1. 실로폰과 다른 악기를 두드려 보면서 실로폰 소리에 관심을 갖게 한다. 두드리는 채를 바꿔 보며 각기 다른 소리를 집중하여 듣게 한다.</p> <p>2. 컵에 물을 따르는 역할을 친구들이 번갈아 해 보게 하여 흥미와 관심을 유발시킨다.</p>
	상호작용종진	<p>2. 친구가 컵에 물을 따르는 동안 다른 친구들이 “그만”이라고 말하게 한다.</p> <p>2. 친구가 실로폰을 치는 소리에 맞추어 로봇처럼 몸을 움직여 본다. 실로폰을 칠 때에만 몸을 움직이는 활동을 하면서 친구들과의 상호작용을 증진시킨다.</p> 
	교수삽입	<p>2. 교사가 물감을 많이 넣은 막대를 찾아보도록 지시한 후 잠시 기다렸다가 유아가 찾지 못하면 “이만큼 많은 것을 줄래?”라고 말하며 교사가 양손을 벌려서 많은 양을 보여 주는 신체적 단서를 제공한다(송).</p> <p>2. 물감을 넣은 실로폰을 보고 긴 것과 짧은 것 중 긴 것을 선택하도록 지시한다. 길고 짧은 것의 차이가 많이 나는 것부터 제시하여 대답의 성공 확률을 높여 준다(이).</p> <p>2. 실로폰을 칠 때 두드리는 막대를 달라고 손을 뻗으면 두 손을 포개어 요구하는 손동작의 시범을 보인 후 모방하게 한다(윤).</p> <p>&lt;정리&gt; 컵과 리듬 막대를 구분하여 통에 정리하게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 음률영역에서 물 실로폰을 이용한 음률활동으로 연결해 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 컵의 바깥쪽 면에 여러 가지 색깔의 리본 테이프를 높이가 서로 다르게 붙여 놓는다. 붙인 리본 테이프 선까지 주전자로 물을 따르게 하여 눈과 손의 협응 능력을 기른다. 물의 높낮이가 서로 다른 컵들을 젓가락을 사용하여 치면서 물 실로폰 놀이를 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물의 양을 조절하고, 유리컵 사용에 주의한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유리컵이 움직이지 않도록 상자 안에 넣어서 사용하게 할 수 있다.</li> </ul>	

과학

4-7-3

## 소금 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 물질의 변화과정에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 물의 증발에 대해 알 수 있다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p>	활동목표	<p>1. 소금 맛을 경험할 수 있다.</p> <p>2. 정해진 그릇에 물이 없어진 것을 관찰할 수 있다(이, 송).</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 이름을 부르면 이름을 부른 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(인) 교사나 친구가 물었을 때 “소금”, “물” 이라고 대답을 할 수 있다.
		송인주	(사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 소금물, 살레(검은 도화지를 받침으로 사용), 빨대</p>	<p>◆ 쟁반에 고정시키기 위해 밑면에 벨크로를 붙인 살레</p> <div data-bbox="981 1382 1337 1644">  </div>		

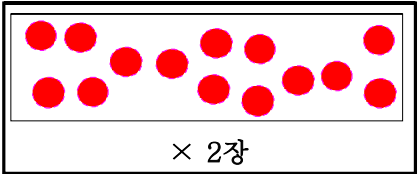

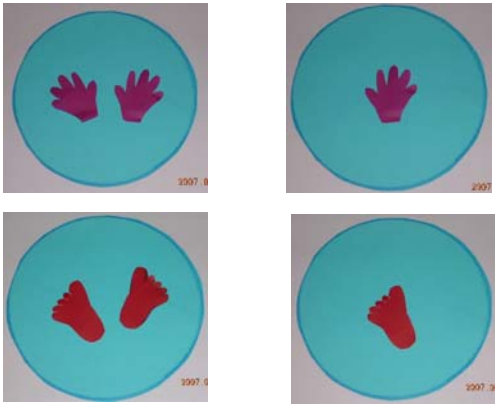




활동방법	방법 수정	
<div>1. 사전에 소금을 만드는 과정에 대한 그림 자료나 책을 본 것에 대해 이야기를 나눈다.</div> <div><div>• 소금이 어떻게 만들어진다고 했는지 이야기해 볼 수 있겠니?</div></div> <div>2. 준비된 자료를 보며 이야기를 나눈다.</div> <div><div>• 우리도 소금을 만들 수 있을까?</div><div>• 소금을 만들기 위해 여기 준비된 것이 있어, 어떤 것들이 있니?</div><div>• 이것은(소금물) 무엇일까? 한번 맛을 볼까? (빨대로 짚어 맛을 본다)</div><div>• 어떤 맛이니? 무엇으로 만들었을까?</div></div> <div>3. 순서대로 활동을 해 본다.</div> <div><div>• 살레에 소금물 넣기-&gt; 창문밖에 놓고 매일 관찰해 보기</div><div>• 내일부터 살레에 있는 물이 어떻게 되는지 살펴보고 계속 관찰해 보자</div><div>• (며칠 있다가)어떻게 되었니? 무엇이 보이니?</div></div>	참여증진	<div>1. 소금을 만드는 일련의 과정을 그림으로 만들어 순서대로 붙이며 설명함으로써 순서를 이해하는 것을 돕는다(이, 송).</div>
	상호작용증진	<div>3. 관찰을 하는 동안 옆 친구들이 손가락으로 가리키면서 “인주야! 저기 봐”라고 말하여 공동의 관심과 흥미를 가질 수 있게 한다(윤, 송).</div> <div>3. 친구와 함께 협력하여 살레를 담은 쟁반을 창가로 옮긴다.</div>
	교수삽입	<div>2. 빨대로 맛을 보는 활동에서 “서진아! 이것 먹어봐”라고 친구가 부르거나 관찰을 위해 친구가 손가락으로 살레를 가리키면서 서진이의 이름을 부르면 이름 부른 친구를 쳐다볼 수 있게 교사가 어깨를 약간 돌려주는 신체적인 지원을 한다(윤).</div> <div>3. 교사나 친구가 살레 안의 소금물을 가리키며 “이게 뭐야?”라고 물으면 “소금물”이라고 답할 수 있게 교사가 입모양을 보여 주고 모방하게 한다(이).</div> <div>3. 관찰하거나 맛을 보는 활동에서 인주가 차례를 기다릴 수 있게 줄을 세워 구조화된 교수를 할 수 있다(송). 인주 앞에 서 있는 친구가 “나하고 나면 인주 너 차례야”라고 반복하여 말해 줌으로써 차례에 대해 인식할 수 있게 또래 지원을 통해 지도한다(송).</div>
<div>확장활동</div> <div><div>♦ 젖은 녹차 잎을 두어 물이 증발한 후의 모습을 관찰해 볼 수 있다.</div></div>	가정 연계 및 일반화	
	<div><div>♦ 짠 맛이 나는 간장, 소금을 맛보게 하고 설탕 맛과 비교하는 경험을 하게 할 수 있다.</div><div>♦ 연계 활동으로 소금이 나오는 맷돌 동화책을 읽어줄 수 있다.</div></div>	
<div>주의사항</div> <div><div>♦ 하루에 마무리 할 수 없는 활동이므로 지속적으로 관심을 가지고 관찰할 수 있는 기회를 마련한다.</div><div>♦ 소금물을 유아들과 함께 만들어 사용해도 된다.</div></div>	기 타	
	<div><div>♦ 빨대를 입에 대는 것을 싫어하면 친구들이 맛을 보는 것을 먼저 보게 하여 낯선 경험에 대한 불안을 줄여 줄 수 있다.</div><div>♦ 매일 지속적으로 관찰해야 하므로 같은 공간과 통에 넣어두고 일정한 시간을 관찰 시간으로 정하여 관찰 대상이 동일하다는 것을 알게 할 수 있다.</div></div>	

음률

4-7-4

# 음악 듣고 리듬 뛰기



활동목표	목표 수정		
<p>1. 음악을 듣고 기본 리듬을 익힌다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;음악적 요소 탐색하기)</p> <p>2. 리듬에 따라 신체를 이용하여 표현할 수 있다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;움직임의 요소를 인식하고 움직이기)</p>	활동목표	2. 리듬에 따라 신체를 이용한 움직임을 모방할 수 있다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(대) 손을 잡아주면 두 발로 뛸 수 있다.
		이경신	(대) 장애물을 피하여 뛸 수 있다.
		송인주	(소) 세모 모양 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 그림 자료(물방울 그림), 물놀이 음악 테이프, 카세트</p> <div data-bbox="244 1435 663 1608">  <p>× 2장</p> </div> <p>① 아세테이트지에 물방울 모양의 시트지를 이용하여 왼쪽과 같이 붙인다.</p> <p>② 2장을 만들어 연결한 후 바닥에 붙여 준다.</p>	<p>◆ 바닥에 붙일 장애물 표지판 2-3개( 예;  )</p> <p>◆ 손바닥과 발바닥 모양이 있는 그림</p> <div data-bbox="774 1406 1270 1809">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 바닥에 붙어 있는 그림을 보며 이야기 나누다,</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무슨 그림이 붙어 있니?</li> <li>• 규칙을 찾아볼까?</li> </ul> <p>2. 그림을 보고 교사의 지시에 따라 손뼉 치기와 발 구르기를 해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 붙어 있는 그림을 선생님이 짚어보는 대로 손뼉을 쳐볼 수 있겠니?</li> <li>• 이번에는 두개의 동그라미가 있는 곳은 발을 구르고 한 개가 있는 곳은 손뼉을 쳐 보자,</li> </ul> <p>3. 리듬에 맞추어 뛰기에 대해 이야기 나누고 활동해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자리에서 일어나서 그림을 밟고 뛰어 보자,</li> <li>• 동그라미 두 개는 두 발로, 한 개일 때는 한 발로 뛰어 볼 수 있겠니?</li> <li>• 이번에는 음악을 듣고 음악에 맞추어 뛰어 볼까?</li> </ul> <p>4. 활동을 마무리한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 활동이 어렵지는 않았니?</li> <li>• 리듬에 맞추어 뛰니까 기분이 어떠니?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 모방 놀이를 시작할 수 있게 “꼬마야 꼬마야 손뼉을 쳐라 꼬마야 꼬마야 발을 굴러라”라고 노래를 부르며 여러 가지 동작을 연습한 후 리듬에 맞추어 뛰기 시작한다.</p> <p>3. 손으로 하는 동작은 손 모양 그림을 붙여주고 발로 하는 동작은 발 모양을 한 개 또는 두 개 붙여주어 “리듬 뛰기에 맞는 동작”에 대한 약속을 쉽게 이해할 수 있게 한다(윤, 송).</p>
	상호작용증진	<p>2. 3. 한 개의 동그라미는 친구와 하이파이브를 하고 두 개의 동그라미는 친구와 팔짱을 낀 채 두 발 모아 뛰기를 하여 상호작용을 증진시키는 놀이 활동을 할 수 있다.</p> <p>2. 3. 동그라미의 개수에 따라 친구와 엉덩이 치기나 배치기로 바꾸어 활동을 할 수 있다.</p> 
	교수방법	<p>3. 서진이가 동그라미가 두 개 일 때 두 발로 뛸 수 있게 교사가 시범을 보이고 이를 모방하게 한다(윤).</p> <p>3. 바닥판 위에 피해서 뛰는 것을 약속하는 장애물 표시판을 만든다. (예; )</p> <p>경신이가 장애물을 피해서 뛸 수 있게 교사는 경신이가 장애물 앞으로 갈 때 북을 쳐 주는 단서를 제공한다(이).</p> <p>&lt;확장&gt; 인주와 함께 리듬에 맞추어 뛸 바닥판을 만든다. 동그라미 대신 세모 모양 한두 개를 그리게 한다(인).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<p>♦ 실외 활동 시 바닥에 그림을 그려 주고 게임식으로 확장할 수 있다.</p>	<p>♦ 유아들과 물감을 사용하여 손바닥이나 발바닥 찍기를 하여 모양대로 오린 후 오린 그림을 바닥에 붙여놓고 리듬에 맞추어 뛰게 할 수 있다.</p>	
주의사항	기 타	
<p>♦ 처음에는 발바닥 밟고 뛰기를 자유롭게 실시한 후 음악에 맞추어 뛰어 보기를 하는 것이 좋다.</p>	<p>♦ 친구들과 음악에 맞추어 뛸 때 서로 발을 밟거나 밀지 않게 미리 규칙을 정해 준다.</p> <p>♦ 지체 장애 유아의 경우 어깨를 들썩이거나 손뼉을 치는 것 등 유아가 참여할 수 있는 활동으로 구성할 수 있다.</p>	

실외활동

4-7-5

# 물 그림 그리기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 물 그림의 변화 과정을 탐색한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 다양한 도구와 방법으로 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p>	활동목표	<p>1. 물 그림에 관심을 가질 수 있다(윤)</p> <p>1. 물 그림이 없어진 것을 알 수 있다(이, 송).</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(사) 친구들이 이름을 부르면 쳐다보고 친구에게 가서 우유곽에 물을 채울 수 있다.</p> <p>(소) 동그라미를 그려주면 눈, 코, 입을 그릴 수 있다.</p>
		이경신	<p>(언) 그림을 2음절어로 표현할 수 있다.</p>
		송인주	<p>(사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 페인트 통 또는 500ml 우유곽, 페인트 붓 또는 15호 이상의 그림붓</p> 	<p>◆ 얇은 붓 여러 개와 고무줄</p>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 활동 준비물을 보며 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여기 무엇이 준비되어 있지?</li> <li>(페인트 붓을 보여주며)이것은 무엇을 할 때 필요할까?</li> <li>물을 묻힌 붓을 이용하여 그림을 그릴 수 있을까?</li> <li>어디에 그리면 좋을까?</li> <li>물 그림을 그릴 수 있는 곳을 찾아볼까?</li> <li>우리 반 안에서 그릴 수 있을까?</li> <li>그럼 실외 놀이터에서는 찾을 수 있을까?</li> </ul> <p>2. 물통과 붓을 가지고 실외 놀이터로 나간다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>누가 선생님을 도와 이것을 들고 나갈 수 있을까?</li> <li>물 그림을 그릴 수 있는 곳을 찾았니?</li> </ul> <p>3. 물 그림을 자유롭게 그려 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>OO는 무엇을 그리고 있지?</li> <li>OO가 그린 것과 △△가 그린 것이 어떻게 다르니?</li> <li>조금 기다려 보자, 물 그림이 어떻게 되었니? 왜 없어졌을까?</li> <li>누구의 그림이 더 빨리 없어졌니? 왜 그랬을까?</li> </ul> <p>4. 활동을 평가하고 정리한다.</p>	참여증진	<p>3. 쉽게 그릴 수 있게 먼저 얇은 붓으로 그리기 시작한다. 얇은 붓으로 그리는 것이 익숙해지면 얇은 붓을 몇 개의 고무줄로 묶어서 그려 보게 한다(윤).</p>
	상호작용증진	<p>2. 높은 곳을 칠할 수 있게 작은 의자를 놓고 한 친구는 의자 위에 올라가서 칠하고 다른 친구들이 의자를 잡아 주게 한다(이, 송).</p> <p>3. 친구와 팔짱을 끼고 노래 부르며 물 그림을 그리게 한다. 붓을 좌우로 흔들며 “즐겁게 그림 그리다 그대로 멈춰라”라고 노래를 부르다가 멈췄을 때 서로 얼굴을 쳐다보며 웃게 한다(윤).</p>
	교수습의	<p>3. 친구들의 우유곽에 물을 나누어 주는 역할을 하게 할 수 있다. 작은 주전자에 물을 담아 서진에게 주고 친구들이 “서진아! 나도 물 좀 줘”라고 말하면 그 친구를 보고 가까이 가서 물을 따라 주게 한다. 서진이가 물을 갖다 주면 친구들이 “고마워, 서진아”라고 인사하게 하여 서진이가 친구들에게 물 갖다 주는 것을 즐거워 할 수 있게 한다(윤).</p> <p>3. 교사가 동그라미를 그리고 얇은 붓을 주면서 “서진아, 눈을 그려 보자”라고 말한 후 손에 붓을 쥐어 준다. 유아는 관심을 보이고 동그라미를 그리면 칭찬해주고 그리지 못하면 유아의 손을 잡고 그리기의 시작을 도와준다(윤).</p> <p>3. 함께 동물을 그려보자고 제안하고 친구들이 그린 그림을 알아맞히게 한다. 경신이가 답을 맞힐 수 있게 친구들이 의성어로 힌트를 주게 한다(예; 친구들-깹깹, 경신-오리)(이). 경신이가 의성어로 표현하기 어려우면 교사가 첫 음절을 말해 준다.</p> <p>3. 붓이나 우유 곱을 나누어 주는 동안 기다리라고 지시하고 기다리고 있는 인주에게 “잘 기다리는구나” “조금 더 기다리자”라고 말을 해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>과학 활동으로 확장한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서는 욕실에서 물감을 섞은 물로 놀이를 하며 즐거운 목욕 시간을 만든다.</li> </ul>	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>도화지 외의 벽이나 친구 옷 등 다른 곳에 낙서하지 않게 한다.</li> </ul>	

문학(동화)

4-7-6

모자 사세요




활동목표	목표 수정		
<p>1. 동화의 내용에 관심을 갖는다. (의사소통&gt;읽기&gt;읽어 주는 글 이해하기)</p> <p>2. 동화를 즐겨 듣는다. (의사소통&gt;듣기&gt;동요, 동시, 동화듣기)</p>	활동목표	<p>1. 동화의 내용 중 알 수 있는 단어들을 주의를 집중하여 들을 수 있다(윤).</p> <p>1. 동화의 내용을 이해하기 위해 주의를 집중하여 그림을 볼 수 있다(이, 송).</p>	
	개별교수목표	윤경신	(인) 책이 있는 영역에 그림책을 정리할 수 있다.
		이경신	(인) 요구하면 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다.
		송인주	(인) 모자가 쌓인 것을 보고 많은 것과 적은 것을 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 동화 「모자 사세요」 OHP자료, OHP</p> <div data-bbox="309 1489 598 1756">  </div>	<p>♦ 작은 색종이로 만든 모자 모형</p> <div data-bbox="724 1404 1086 1659">  </div> <p>♦ 그림책 속에 등장하는 물건이나 인물들의 외곽선을 그린 그림</p>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 등원 시 모자를 쓰고 온 유아들에 대해 이야기를 하며 전개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아침에 모자를 쓰고 온 친구가 있니?</li> <li>모자를 어디에서 샀는지 기억하니?</li> <li>모자를 쓰면 무엇이 좋니?</li> <li>오늘 선생님이 들려줄 동화는 모자를 파는 원숭이의 이야기란다.</li> </ul> <p>2. 동화를 듣는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이 기계(OHP)의 이름을 기억하니?</li> <li>오늘은 이 기계를 사용해서 동화를 보여 주실 거야.</li> <li>동화의 제목은 「모자 사세요」란다 함께 들어 볼 수 있겠니?</li> </ul> <p>3. 동화를 듣고 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>동화에 누가 나왔는지 기억하니?</li> <li>모자 장수 아저씨가 왜 화가 나셨을까?</li> <li>모자 장수 아저씨는 어떻게 모자를 다시 가져가실 수 있었니?</li> <li>이 동화책 「모자 사세요」를 언어영역에 비치해 두고 너희 들끼리 동화를 읽거나 선생님이 녹음해 놓은 동화를 들어 보면 어떨까?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 사전 활동으로 모자 만들거나 모자 꾸미기를 하여 모자에 관한 관심과 흥미를 높일 수 있다.</p> <p>1. 다양한 모자 사진들을 준비하여(털모자, 챙모자, 운동회용 모자 등) 모자의 기능을 이해하게 할 수 있다.</p> <p>3. 동화를 듣고 난 후 동화책을 한 장씩 펼치면서 주의 깊게 보아야 하는 원숭이나 모자 파는 아저씨를 손가락으로 가리켜 주어 이야기의 흐름을 반복적으로 경험할 수 있게 할 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 친구와 서로 마주 보고 아저씨의 화가 난 표정을 지어본다. 화가 난 얼굴 외에 여러 가지 표정 짓기 활동으로 확장하여 진행한다.</p> <div data-bbox="778 801 1046 994">  </div> <div data-bbox="1066 801 1337 994">  </div> <p>&lt;확장&gt; 모자 만들기를 한 후 모자 뺏기 놀이를 하면서 즐거운 상호작용을 하게 할 수 있다.</p>
	교수습득	<p>2. 아저씨가 모자를 쌓아 쓰는 장면을 작은 색종이로 만든 모자 모형으로 보여 준다. 모자를 많이 쌓은 것과 적게 쌓은 것을 보고 어느 쪽이 더 많은지 구분할 수 있게 한다 (송).</p> <div data-bbox="1002 1102 1350 1370">  </div> <p>2. 동일한 활동으로 어느 쪽 모자가 더 긴지 구분할 수 있게 한다(이).</p> <p>3. 서진이가 책 영역에 있는 그림책을 정리하게 한다. 이때 교사는 손가락으로 책 영역을 가리켜 도움을 줄 수 있다 (윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>미술활동 시 모자 만들기를 하여, 동극으로 해 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>모자 만들기를 한 후 모자 패션쇼나 모자 가게 놀이로 확장하여 놀이 활동을 하게 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>글씨를 읽지 못하는 유아들을 위해 녹음 자료를 활용할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>동화를 들려주는 동안 앞으로 나오면 동화책을 덮는 것으로 규칙을 정해서 제자리에 앉아서 동화를 듣게 한다.</li> </ul>	


신체(신체표현)

4-7-7

빗방울 되어 보기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체를 이용하여 다양한 방법으로 표현해 본다. (신체활동&gt;감각과 신체 인식&gt; 신체를 인식하고 움직이기)</p> <p>2. 다양한 도구를 이용하여 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p>	활동목표	2. 두 가지 이상의 도구를 사용하여 친구를 모방할 수 있다(윤, 송).	
	개별교수목표	윤서진	(대) 손을 잡아 주면 제자리에서 두 발 모아 뛰기를 할 수 있다.
		이경신	(사) 음악에 맞추어 손 흔들며 친구와 인사를 할 수 있다.
		송인주	(언) 어떤 도구를 하고 싶은지 “00를 해도 돼요?”라고 표현할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 다양한 신체 표현 도구(색 스퀘어, 리듬 막대 등), 음악테이프, 그림 자료(비가 오는 풍경)</p> <div data-bbox="338 1433 569 1590">  </div> <div data-bbox="338 1608 569 1769">  </div>	<p>◆ 여러 가지 동작이나 신체활동을 볼 수 있는 사진이나 비디오</p> <div data-bbox="754 1442 1254 1713">  </div>		



활동방법	방법 수정	
<p>1. 음악 감상 시간에 들은 곡에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아까 들어 보았던 음악을 기억하니?</li> <li>• 누가 만들었다고 했지?</li> <li>• 제목이 무엇이었니?</li> </ul> <p>2. 신체표현 활동에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 음악을 다시 한번 들어 볼까?</li> <li>• 빗방울이 어떻게 될 것 같니?</li> <li>• 신체로 표현할 때 지켜야 할 약속이 기억 나니?</li> </ul> <p>3. 음악을 들으며 자신의 신체와 도구를 이용하여 빗방울을 표현해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 빗방울이 되어 음악에 맞추어 움직여 볼까?</li> <li>• 이번엔 도구를 이용하여 표현해 보면 어떨까?</li> <li>• 여기 선생님이 표현 도구를 가지고 왔는데 자기가 하고 싶은 것을 선택하여 표현해 볼까?</li> </ul> <p>4. 활동을 마치고 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 음악을 듣고 몸으로 표현해 본 기분이 어땠니?</li> <li>• 도구를 가지고 했을 때와 어떻게 다르니?</li> <li>• 또 해 보고 싶은 친구가 있니?</li> <li>• 어떤 영역에서 해 보면 좋을까?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 여러 가지 신체 표현을 하는 무용 비디오키움 동작 영상을 보여 주어 음악에 따라 신체로 표현하는 것에 대해 흥미를 유발시킬 수 있다.</p> <p>2. 신체로 표현할 때 지켜야 하는 약속을 설명하고 알기 쉽게 그림으로 그려 칠판에 붙여 둔다.</p> <p>3. 표현하기 위해 사용할 도구를 선택하게 한다. “어떤 것으로 하고 싶니?”라고 질문하고 몇 가지 도구들을 보여 준다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 사용한 도구들을 서로 바꾸어 사용할 수 있게 교사가 호루라기를 한 번 불면 친구들과 바꾸는 시점으로 약속을 한다. 친구들과 바꿀 때 “나랑 바꿀래?”라고 묻고 바뀌 주면 “고마워”라고 인사하게 한다.</p> <p>3. 함께 손을 잡고 음악에 맞추어 뛰거나 걷는 것으로 표현하게 할 수 있다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 교사가 먼저 제자리에서 뛰는 시범을 보여 주고 음악에 맞추어 뛸 수 있게 교사와 두 손을 잡고 뛰게 한다. 유아의 활동에 대한 동기와 뛰는 능력이 향상되면 한 손만 잡아주거나 힘을 주지 않고 두 손을 잡아 주어 유아 스스로 할 수 있게 한다(윤).</p> <p>3. 음악에 맞추어 친구와 “안녕”이라고 인사하면서 손이나 스카프를 흔들게 한다. 손을 흔들어 인사를 하지 않으면 교사가 경신이를 향해 손을 높이 들어주는 단서를 제공한다(이).</p> <p>3. 친구들이 원하는 도구들을 선택하여 가져갈 때 교사가 인주의 이름은 부르지 않는다. 인주가 나오지 않고 있으면 친구들이 인주에게 선택한 도구들을 보여 주면서 “인주야, 나는 이걸로 할 거야. 너는 안 해?”라고 묻게 한다. 인주가 앞으로 나와서 도구를 잡으려고 하면 “해도 돼요?”라고 질문하게 한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 창의적인 표현을 격려해 주고 공연으로 연결해 줄 수 있다.</li> <li>• 이야기 극으로 연결하여 활동할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 사용할 수 있는 도구들을 활용해 본다(예: 아빠 벅타이, 엄마 스카프, 장난감 악기).</li> <li>• 빠르고 느린 여러 가지 리듬의 음악에 맞추어 악기로 표현해 보게 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도구 사용 시 공간을 충분히 확보하여 서로 방해가 되지 않도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도구를 사용할 때 친구에게 방해가 되지 않게 바닥에 판을 깔아 각 유아마다 공간을 정해줄 수 있다.</li> </ul>	



8월



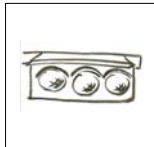


## 교통수단


분류 번호	활동 분류	활동명	활동특성
4-8-1	쌓기	유닛 블록 이용하여 자유롭게 찾길 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 찾길을 구성하므로 친구의 수행을 모방할 수 있는 활동임</li> <li>장난감 자동차를 함께 굴리면서 천천히, 빠른 속도를 배울 수 있음</li> </ul>
4-8-2	역할	버스에 친구 태워 주기	<ul style="list-style-type: none"> <li>역할에 대한 인식을 배울 수 있게 소품을 활용할 수 있는 활동임</li> <li>줄서기를 통해 기다리기와 차례 지키기를 배워야 하는 유아에게 유용한 활동임</li> </ul>
4-8-3	언어	먹지 대고 글자 쓰기	<ul style="list-style-type: none"> <li>그리거나 글자 쓰기에 대한 흥미로운 경험이 될 수 있는 활동임</li> </ul>
4-8-4	수·조작	아침에 타고 온 교통수단 그래프	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각적인 자료를 통해 많고 적음을 구별하는 것을 배울 수 있는 활동임</li> <li>시각 장애 유아에게 탈것의 모양을 조각판으로 만들어서 붙여 줄 수 있음</li> </ul>
4-8-5	음악	신호등이 없는 건널목에선	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회에서 지켜야 하는 교통 규칙의 기본적인 기술을 먼저 경험하게 하는 활동임</li> <li>교통공원 방문이나 가정과의 연계로 일반화를 촉진할 수 있음</li> </ul>
4-8-6	신체	친구 배 태워 반환점 돌아오기	<ul style="list-style-type: none"> <li>둘 또는 세 명이 협력하여 친구를 즐겁게 해주는 경험을 하는 활동임</li> </ul>

쌓기

4-8-1

## 유닛 블록 이용하여 자유롭게 찾길 구성하기


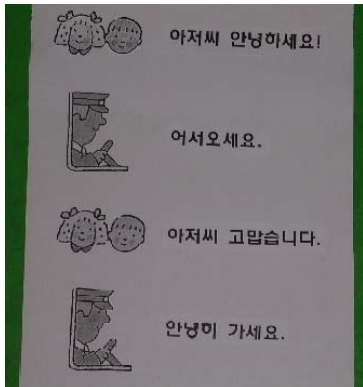
활동목표		목표 수정	
1. 블록을 이용해 공간 개념을 경험한다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기) 2. 타인의 생각과 의견을 존중하는 태도를 기른다. (사회관계>정서인식과 조절>자신의 정서를 조절하고 활용하기)	활동목표	2. 친구가 말하는 것을 잘 들을 수 있다(윤, 송). 2. 교사의 도움을 받아 자신의 의견을 표현할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(소) 자동차의 바퀴를 동그라미 모양으로 그릴 수 있다.
		이경신	(인) 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다.
	송인주	(인) 자동차에 탄 사람들을 보고 많고 적은 것을 구분할 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 유닛 블록(찾길 모양의 종이 부착), 모형 신호등, 탈것(미니카 등)  <찾길 구성 시 필요한 구성물 컷>  <div><div></div><div></div><div></div></div>		◆ 미니카에 태울 수 있는 작은 인형들    ◆ 색종이  	


활동방법	방법 수정	
<p>1. 자동차가 다니는 차도에 대해 이야기 나누다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 자동차가 다니는 길을 무엇이 라고 할까?</li> <li>• 무엇을 이용하여 차도를 만들어 볼까?</li> </ul> <p>2. 자동차 길을 자유롭게 구성해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 00가 아주 길게 자동차 길을 만들었구나!</li> <li>• 이 길은 어디로 가는 길이니?</li> <li>• 이 신호등은 어디에 세우면 좋을까? 왜 그곳에 필요하다고 생각하니?</li> <li>• 이 길은 꼬불꼬불하네! 자동차가 어떻게 다녀야 할까?</li> </ul> <p>3. 자유롭게 구성된 길 위에서 자동차를 움직여 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 길이 다 만들어져서 자동차가 안전하게 다닐 수 있겠구나!</li> <li>• 00이 차에는 누가 타고 가니? 어디로 가고 있니?</li> <li>• 너무 빨리 달리면 어떻게 될까?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 자유롭게 붙이는 동안 친구들이 길을 만드는 것을 보고 관심을 가질 수 있게 엄지와 검지 손가락을 세워 움직이며 길을 따라 걸어가는 흉내를 내게 한다.</p> <p>3. 유아들이 평상시 좋아하는 탈 것들을 사전에 조사하여 미니카 외에 전철, 기차, 버스, 포크레인 등 다양한 놀잇감을 준비한다.</p> <p>3. 좋아하는 작은 모형 놀잇감들을 탈 것에 태우고 가는 활동을 함으로써 동기를 강화한다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 자동차 놀이를 하면서 ‘어디까지 가니?’ 노래를 부르면서 대화의 주고받기를 할 수 있게 한다(예; 어디까지 가니 땡땡땡, 유치원까지 간다 땡땡땡).</p> <p>3. 친구랑 짝을 지어 차레를 지켜 찾길을 만들게 한다.</p> <p>3. 친구의 차가 너무 빨리 가면 친구들이 함께 “천천히 천천히”라고 말하며 박자를 맞추어 모형 자동차를 느리게 움직이게 한다.</p>
	교수삽입	<p>2. 자동차 길을 꾸밀 때 교사가 “길게 길게” 라고 말하여 차도를 길게 만들도록 유도한다. 어떤 길이 더 긴 것인지 물어보고 가리키게 할 수 있다(이).</p> <p>3. 작은 인형들을 자동차에 태워 자동차를 움직이게 한다. 자동차에 탄 인형들이 많은지 적은지 질문한 후 많고 적음을 구분할 수 있게 한다(송).</p> <p>3. 색종이를 오려서 만들어 붙여 미니카의 바퀴를 만들어보게 한다. 교사는 색종이에 동그라미 모양을 그려주고 자동차의 바퀴를 그리게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주유소와 주차장 등을 꾸며 나가면서 놀이로 연결할 수 있다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 주차장을 만들기 위해 친구들과 함께 바닥에 색종이를 붙여 놓을 수 있다.</li> </ul> 
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 실제 그림 자료 등을 첨부하여 준다.</li> <li>♦ 첫 주는 자유롭게 꾸미기, 둘째 주부터 구체적인 자동차길을 구성해 나가기로 구성한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 경험했던 것이라는 것을 이해할 수 있게 유아들의 사진을 오려 자동차에 붙여 태워 주는 것으로 활동을 진행할 수 있다.</li> <li>♦ 자유롭게 꾸미는 것에 대해 서로 방해하지 않고 다른 친구들이 만드는 것에 관심을 갖게 한다.</li> </ul>

역할

4-8-2

## 버스에 친구 태워 주기



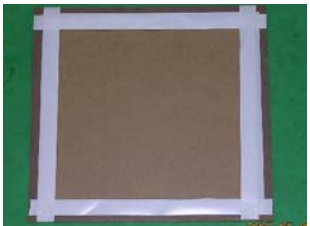
활동목표		목표 수정	
1. 버스의 구조와 역할에 관심 갖는다. (자연탐구>탐구적 태도>기초 탐구 기술 활용하기) 2. 친구를 태워 주는 활동을 통해 사회적 관계 기술을 익힌다. (사회관계>사회적 관계>친구와 사이좋게 지내기)	활동목표	2. 버스를 타는 역할놀이에 참여할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 서진이를 부르면 돌아볼 수 있다.
		이경신	(사) 버스타기 역할놀이를 하면서 친구에게 손을 흔들어서 인사를 할 수 있다.
		송인주	(사) 자신이 탈 차례까지 기다릴 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 버스 기사 의상, 역할 소품		◆ 버스에 타고 내릴 때 주고받는 말을 써 놓은 판	
			
		〈이야기판의 예〉	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 버스를 타 보았던 경험에 대해 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 버스를 타 본 경험이 있니?</li> <li>• 누구랑 타 보았니?</li> <li>• 버스를 타고 어디를 가보았니?</li> </ul> <p>2. 버스를 이용할 때 필요한 것에 대해 이야기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 버스를 탈 때 그냥 타도 될까?</li> <li>• 버스를 탈 때는 무엇이 필요할까?</li> </ul> <p>3. 버스 기사 아저씨와 손님의 역할에 대해 이야기 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 버스 기사 아저씨는 어떤 일을 하실까?</li> <li>• 그럼 버스를 타는 손님은 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 버스를 탈 때 지켜야 할 예절에는 무엇이 있을까?</li> </ul> <p>4. 역할을 나누어 놀이한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그럼 누가 기사 아저씨를 할까?</li> <li>• 손님은 누가 할까?</li> </ul>	참여자진	<p>3. 버스 기사와 손님을 구분할 수 있는 역할 소품을 반복적으로 설명한다(예: “버스 기사 아저씨는 노란색 옷을 입었네. 모자도 썼지?”).</p> <p>3. 버스에 탈 때 하는 말을 순서대로 칠판에 적어 놓는다(예: 어서 오세요, 안녕히 가세요, 감사합니다).</p>
	상황작영진	<p>4. 역할을 번갈아 해 볼 수 있게 규칙을 정한다. 예를 들어, 기사를 한 유아가 모자를 다음 친구에게 씌워 줌으로써 기사의 역할을 정하는 것으로 한다.</p> <p>4. 신호등이나 교통경찰의 역할을 하는 친구를 결정하여 운전하는 버스가 멈추거나 갈 수 있는 신호를 제시할 수 있게 약속한다(이, 송).</p> <p>&lt;확장&gt;놀이 중 휠체어를 탄 친구나 몸이 불편한 할머니나 할아버지 역할도 정하여 기사 아저씨가 도와주는 역할, 손님들이 기다리는 역할, 자리를 양보하는 역할을 하게 할 수 있다.</p>
	교수삽입	<p>4. 버스 정류장을 만들어 줄을 서서 기다리게 한다. 버스가 왔을 때 차례를 지켜 버스에 타는 것을 강조해 준다. 차례를 잘 기다리면 칭찬을 하고 기다리기 어려워하면 기다리는 동안 친구들의 손을 잡거나 어깨에 손을 올린 채 기다리게 한다(송).</p> <p>4. 친구들과 함께 서진이가 차례를 기다리게 하고 친구들이 버스에 타면서 “서진아! 타자”라고 서진이를 부르게 한다. 서진이가 친구를 보지 않으면 교사가 함께 서진이 이름을 불러 돌아볼 수 있게 한다(윤).</p> <p>4. 경신이가 기사를 하거나 버스를 탈 때 친구들에게 “안녕?”이라고 말하며 손을 흔들게 한다. 친구들이 먼저 시범을 보여 모방할 수 있게 한다(이).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 버스 정류장 놀이로 확장하여 활동할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아에게 친숙한 버스 정류장 이름을 정하여 함께 정류장 표지판을 그려 보는 활동을 놀이를 포함시킬 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 일방적으로 역할을 나누지 않고 유아의 자발적 참여를 유도한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 장애 유아들이 같은 역할만 반복하여 수행하는지 살펴보고 다양한 역할을 경험을 할 수 있게 한다.</li> </ul>	

언어

4-8-3

## 먹지 대고 글자 쓰기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 글자의 생김새에 대해 관심 갖는다. (의사소통&gt;쓰기&gt;낱말과 문장으로 쓰기에 흥미 가지기)</p> <p>2. 먹지의 용도에 대해 알 수 있다. (의사소통&gt;쓰기&gt;쓰기 도구와 매체 사용하기)</p>	활동목표	2. 먹지를 사용하는 데 흥미를 보일 수 있다(윤, 송)	
	개별교수목표	윤서진	(연) 원하는 그리기 도구를 달라고 손을 모아서 표현할 수 있다.
		이경신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.
		송인주	(소) 세모 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 먹지, 단어 책, 단어 카드(여러 가지 교통수단에 관한 것)</p> <div data-bbox="247 1310 654 1825">  <p>&lt;자전거&gt;      &lt;택시&gt;</p> <p>&lt;버스&gt;      &lt;경찰차&gt;</p> <p>&lt;소방차&gt;      &lt;오토바이&gt;</p> </div>	<p>◆ 뒷면에 그림을 그리고 앞면에 글자가 쓰인 단어 카드(단어카드 뒷면에 여러 가지 교통수단 그림을 그려 어떤 카드인지 확인 할 수 있게 함)</p>  <p>◆ 먹지가 흔들리지 않도록 액자틀과 같이 생긴 가장 자리의 누름판</p>  <p>◆ 이름을 스스로 쓸 수 없는 친구들을 위한 이름 스티커</p>		




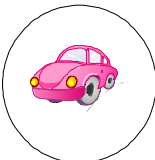







활동방법	방법 수정	
<p>1. 교구에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 선생님이 준비한 교구를 살펴보자, 여러 카드가 있구나, 어떤 카드인지 살펴보자,</li> <li>• 아무 글자도 없는 작은 책도 있네, 이 작은 책을 이용하여 무엇을 하면 좋을까?</li> <li>• 이것의 이름은 무엇인 것 같니? 본 적이 있니?</li> <li>• 먹지는 어떻게 사용하는 것일까?</li> <li>• (먹지 사용을 교사가 해 보이면서)이렇게 하니 어떻게 되었니?</li> </ul> <p>2. 교구 활용 방법에 대해 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 먹지를 이용하여 단어를 만들어 보자,</li> <li>• 만든 단어를 모아 단어 책을 만들어 보자,</li> <li>• 완성된 친구는 제일 앞쪽에 자신의 이름을 적은 후 벽에 게시하자</li> </ul>	참여증진	<p>1. 먹지 위에 얇은 종이를 대고 모양을 그려 먹지 위에 글씨나 그림을 그리는 것을 잘 볼 수 있게 한다.</p> <p>2. 다양한 그리기 도구를 준비하여 유아가 선택할 수 있게 하여 동기를 강화시킬 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 완성된 그림을 서로 자랑하는 활동을 하게 한다. 친구가 그린 그림을 보고 친구가 무엇을 그렸는지 관심을 갖고 “정말 잘 그렸다” “멋지다”라고 말하며 함께 칭찬하게 한다.</p> <p>2. 친구의 이름을 표시할 때 바꿔 써 주게 한다. 이름 스티커는 친구와 바꿔 붙이게 하고 이름을 붙인 후 붙인 친구는 “여기 있어. 네 거야”라고 말하게 하고 받은 친구는 “고마워”라고 말하게 한다.</p>
	교수삽입	<p>2. 교사가 그리기 도구를 몇 가지 제시하고 서진이가 가리키면 교사가 “주세요.”라고 말하며 손바닥을 포개는 것을 시범을 보여 모방할 수 있게 한다(윤).</p> <p>2. 경신이가 그리기 도구를 세 손가락으로 잡는지 교사가 관찰하고 경신이의 손을 잡는 신체적 도움을 제공하여 바르게 잡게 한다(이).</p> <p>2. 인주가 선택한 그리기 도구로 세모 그리기를 할 수 있게 ‘모자’ 노래를 부르면서 모자를 그리게 한다. 두 개의 선을 완성했을 때에도 칭찬하여 동기를 강화해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쓰기에 자신 없는 친구들을 위해 특정 영역에 준비한 후 다양한 쓰기 활동을 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들과 돌아가며 먹지에 그림을 그리는 ‘협력하여 이어 그리기’를 하게 한다. 예를 들어 한 친구가 얼굴을 그리면 다음 친구가 코를 그리고 그 다음 친구가 입을 그린다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 먹지 사용법의 규칙과 약속에 대해 철저히 이야기하며 쓰기가 익숙하지 않은 유아들은 시간이 걸리므로 분쟁이 생기지 않도록 먹지를 충분히 제공한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 먹지에 지나치게 힘을 주어 그림을 그려 먹지가 찢어지지 않도록 끝이 뾰족한 도구보다 뽕뽕한 막대기를 사용하게 한다.</li> </ul>	

수·조작

4-8-4

아침에 타고 온 교통수단 그래프

<div>활동목표</div> <div>1. 아침에 타고 온 교통수단에 대해 구체적으로 이야기 할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</div> <div>2. 한 가지 준거에 의해 자료를 정리해 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;자료 수집과 분석하기)</div>	목표 수정			
	활동목표	1. 아침에 타고 온 교통수단이 무엇인 표현할 수 있다(이, 송) 1. 여러 가지 교통수단의 이름에 관심을 가질 수 있다.		
		개별교수목표	윤서진	(인) 같은 교통기관끼리 분류할 수 있다.
			이경신	(언) 교통기관의 이름을 2음절어로 말할 수 있다.
송인주	(인) 타고 온 교통수단 그래프를 보고 많고 적음을 구분할 수 있다.			
<div>활동자료</div> <div>◆ 그래프가 그려진 8절 도화지, 색종이, 풀</div> <div><div>&lt;그래프&gt;</div><div><div> &lt;자전거&gt;</div><div> &lt;버스&gt;</div></div></div>	자료 수정			
	◆ 색 테이프 대신에 그래프에 붙일 ‘자동차, 자전거, 걸어가는 사람, 버스, 지하철’ 그림			
예;				
<div><div></div><div></div><div></div></div> <div><div></div><div></div><div></div></div>				


활동방법	방법 수정	
<p>1. 등원 시 아침에 이용한 교통수단에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>아침에 어린이집에 올 때 무엇을 타고 왔니?(자가용, 자전거, 도보, 버스, 택시)</li> <li>○○을 타고 오니까 무엇이 좋았니?</li> </ul> <p>2. 타고 온 교통수단에 관한 그래프를 만들면서 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>자기가 타고 온 교통수단 위에 자기의 이름을 적은 종이를 붙여 보자,</li> <li>어떤 교통수단을 이용한 친구들이 많은지 알아보자(유아 이름 수 세기, 숫자 스티커 붙여 주기),</li> <li>어떤 교통수단을 이용한 친구들이 많았니?(색 테이프를 이용하여 막대 그래프 만들기)</li> <li>우리 반은 아침에 올 때 어떤 교통수단을 이용하는 친구들이 제일 많았니?</li> <li>그러면 제일 적게 이용하는 교통수단은 무엇이었니?</li> </ul>	참여종진	<p>1. 등원할 때 타고 온 교통수단이 무엇인지 부모가 미리 적어 가방에 넣게 하여 교사가 미리 답을 알고 질문한다.</p> <p>1. 그래프의 교통수단 이름이 적힌 곳에 자동차, 자전거, 걸어가는 사람, 버스 그림을 붙여 유아가 자신의 이름을 어디에 붙여야 할지 쉽게 알 수 있게 한다.</p>
	상호작용증진	<p>1. 친구들이 아침에 타고 온 교통수단을 질문하게 하여 친구 간의 상호 작용을 증진시킬 수 있다. 이 때 적절한 답을 언어로 표현하지 못할 경우 그림이 그려진 의사소통 판을 가리키며 의사 표현을 도와줄 수 있다.</p> <p>2. 같은 교통수단을 이용한 친구끼리 어깨동무하고 앉기, 엉덩이 치기, 손 흔들어 인사하기, 마주보고 박수치기, 뽀뽀 맞대기와 같은 활동을 할 수 있다.</p> 
	교수삽입	<p>2. 같은 교통기관끼리 분류할 수 있게 그래프 하단에 붙일 그림을 여러 장 준비한 후 같은 교통기관끼리 분류하게 한다. 재료를 많이 준비하여 친구들이 자신이 타고 온 교통기관 그림을 오려서 가져오면 서진이가 똑같은 그림 위에 붙이는 것이게 한다(운).</p> <p>2. 활동이 진행됨에 따라 교사가 “지금까지 어떤 것이 가장 많은지 한번 살펴볼까?”라고 말하며 인주와 함께 중간 점검을 할 수 있다. 그래프에서 교통기관이 많이 붙어 있는 곳과 적게 붙어 있는 곳을 보며 “어느 것이 더 많아?”라고 물어본다(송). 대답을 하기 어려우면 비교하기 쉽게 다른 것은 가리고 두 개의 그래프 막대만 보이게 하여 정반응의 확률을 높여 준다(송).</p> <p>2. 친구들이 유아에게 타고 온 교통기관을 질문하면 대답을 할 수 있게 언어적 단서를 준다(예; 교사-봉봉, 경신-자동차, 교사-덜컹덜컹, 경신-전철). 2음절어를 모방했을 때에도 칭찬을 많이 해 준다(이).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>직접 조사하는 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>그래프에 스티커를 붙이는 조사 활동을 바꿔서 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>그래프 만들기 활동을 가진 후 능숙해졌을 때 조사 활동을 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 교통기관의 이름을 반복하여 익힐 수 있게 놀이영역에 교통기관 모형이나 그림 퍼즐 등을 배치해 둔다.</li> </ul>	

음악(노래)

4-8-5

## 신호등이 없는 건널목에선


활동목표		목표 수정	
1. 노래를 즐겨 부른다. (예술경험>예술적 표현>노래 부르기)  2. 교통안전에 대해 자연스럽게 인식할 수 있다. (기본생활>안전한 생활>안전교육의 중요성 알고 참여하기)	활동목표	2. 초록 불에 건너갈 수 있다는 것을 알 수 있다(이, 송). 2. 빨간 불에 건너가지 않는다는 것을 알 수 있다(이, 송). 2. 신호등에 관심을 가지고 주목할 수 있다(윤).	
	개별교수목표	윤서진	(소) 신호등의 동그라미를 그릴 수 있다.
		이경신	(사) 친구를 만났을 때 손을 흔들며 인사를 할 수 있다.
송인주		(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.	

활동자료		자료 수정	
♦ VTR(여성가족부2004년-안전 짱!) 노랫말 판, 노래테이프  신호등이 없는 건널목에선 작곡 이상	♦ 노랫말판에 노랫말을 이해하기 쉬운 사진들(예; 신호등, 횡단보도, 손을 들고 가는 유아, 초록 불이 켜진 신호등, 빨간 불이 켜진 신호등)		
	<div></div>		

신호등이 없는 건널목에선 작곡 이상

신호등이 없는 건널목에선  
 제일 먼저 하는 일  
 (먼 횡서 요하나들 켓) 차 가오나 안오나 (차 가오나 안오나)  
 양쪽 살펴보세요 (차가오나 안오나) 오른쪽 (차들이 멈췄어요)  
 왼쪽 (차들이 멈췄어요) 손을 들고 부지런히 건너요


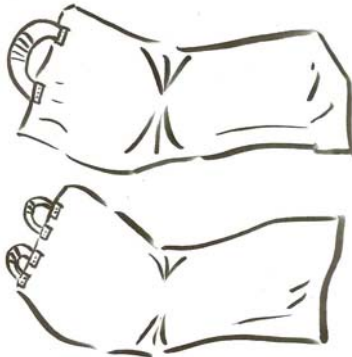



활동방법	방법 수정	
<p>1. 비디오를 보며 신호등이 없는 길에서의 안전 수칙에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>신호등이 없는 길에서는 어떤 안전 약속이 필요했었니?</li> <li>왜 이런 안전 약속이 필요할까?</li> </ul> <p>2. 노래를 배운다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>VTR을 통해 들어 보았지만 다시 한번 노래를 들어보자,</li> <li>노랫말을 함께 읽어 보자,</li> <li>한 가지 소리로 불러 보자(음, 아, 라,).</li> <li>노랫말에 귀를 기울이며 노래를 다시 한번 들어 보자,</li> <li>노래를 들으며 함께 노랫말을 넣어 불러 보자,</li> </ul>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>VTR을 사용할 때는 일시적 멈춤 버튼을 사용하여 교사가 반복하여 설명하거나 유아들에게 시범을 보여 주어 유아에게 쉽게 이해할 수 있게 도와줄 수 있다.</li> <li>노랫말이 적힌 가사를 칠판이나 큰 도화지에 적어 놓는다. 이때 노랫말에 나오는 단어들을 이해하기 쉽게 단어 옆에 작은 그림을 그려 준다.</li> <li>신호등 그림을 만들어서 노래를 부르는 동안 빨간 불과 초록 불이 나오는 그림을 가사에 맞게 보여줄 수 있다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>노래를 배우면서 함께 할 움직임을 만들어 본다. 한 명의 친구가 나와서 하는 몸동작을 함께 따라하는 활동을 한다.</li> <li>빨간 불이란 가사가 나오면 팔을 펴서 옆 친구와 X를 만들고 초록 불이란 가사가 나오면 옆 친구와 동그라미 모양(o)을 만들 것을 약속하고 노래를 부른다.</li> <li>노래를 듣고 몸동작을 즉시 모방하기 쉽게 교사가 유아 앞에서 시범을 보여 준다(윤).</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>노래 가사를 따라 부르며 오른쪽 옆 친구와 왼쪽 옆 친구와 손을 흔들며 인사하는 동작을 율동에 포함한다. 경신이의 옆 친구들이 먼저 손을 흔드는 동작을 하여 모방할 수 있게 한다(이).</li> <li>여자 친구들이 1절을 먼저 부르고 남자 친구들은 2절을 부르게 한다. 여자 친구들이 노래를 부르는 동안 인주가 기다릴 수 있게 교사가 손가락을 입에 대고 조용히 기다리라는 신호를 준다(송).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 신호등 그림을 그리는 확장활동을 한다. 신호등을 그릴 때 친구들은 네모 모양을 그리고 서진이는 동그라미를 그리게 한다. 동그라미가 작을 경우 교사가 밑그림을 그려 주어서 선을 따라 그릴 수 있게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교실 바닥에 횡단보도를 만들어 노래를 부르며 몸을 움직이는 시간을 갖는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지역사회 내 가까운 교통 공원을 방문하여 횡단보도에서 신호등을 보고 건너거나 손을 들고 건너는 것을 가족과 함께 연습할 기회를 갖게 할 수 있다.</li> <li>가정에서 신호등을 만들어 빨간 불, 초록 불, 노란 불을 구별하는 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>여성가족부나 교육부 등 전문적인 단체에서 만든 활동 VTR을 이용하는 등 다양한 매체를 제공한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>VTR을 사용할 때 유아가 리모콘을 조작하고 싶어한다면 교사가 눌러야 할 버튼을 함께 조작해 주며 활동에 적극적으로 참여하게 할 수 있다.</li> </ul>	

신체(게임)

4-8-6

친구 배 태워 반환점 돌아오기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체 조절 능력을 기른다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;안전하게 신체활동하기)</p> <p>2. 규칙과 약속을 지켜 안전하게 게임을 할 수 있다. (기본생활&gt;안전한 생활&gt;안전하게 놀이하고 다른 사람의 안전을 배려하기)</p>	활동목표	<p>1. 친구를 태워 주는 활동을 할 수 있다.</p> <p>2. 교사의 도움으로 놀이의 규칙과 약속을 지킬 수 있다.</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 이름을 부르면 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(연) 친구의 이름을 2음절로 부를 수 있다.
		송인주	(연) 하고 싶다는 것을 교사에게 질문으로 표현할 수 있다. (사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 매트 커버(낮잠을 잘 때 사용하는)또는 작은 담요2개, 반환점</p> <div data-bbox="292 1520 617 1751">  </div>	<p>◆ 잘 잡아당길 수 있게 끈이나 손잡이를 만든 작은 담요나 매트 커버</p> <div data-bbox="805 1348 1158 1704">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 배를 타 본 경험에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 배를 타 본 경험이 있니?</li> <li>• 어떤 배를 타 보았니?</li> <li>• 배를 탔을 때 기분을 어땠니?</li> </ul> <p>2. 게임 규칙에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 선생님이 가져온 준비물을 이용하여 무슨 게임을 할 수 있을 것 같니?</li> <li>• 짝궁을 정해 한 친구는 배를 타고 한 친구는 배를 끌어서 반환점을 돌아오는 게임이란다,</li> <li>• 게임을 하기 전 어떤 약속이 필요할까?-안전사고에 대한 이야기 나누기도 실시</li> </ul> <p>3. 게임을 한다.</p> <p>4. 게임을 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘 게임을 하니 기분이 어땠니?</li> <li>• 무엇이 제일 힘들었니?</li> <li>• 무엇이 제일 즐거웠니?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 배에 대한 이해를 돕기 위해 작고 투명한 통에 물을 담고 종이배나 수수깡을 엮은 배를 띄워볼어 본다. 실을 매달아 배를 끌어 본다.</p> <p>2. 게임에서 배를 끌 친구가 가야 하는 목적지(반환점)를 의자를 세워 둔 곳이나 리본을 묶어 둔 곳으로 미리 정해 준다.</p> 
	상호작용증진	<p>3. 친구가 배를 끄는 동안 나머지 친구들은 “잘해라. 잘해라” “영차 영차”라고 말하며 응원을 하게 한다.</p> <p>3. 짝궁을 정하기 위해 함께 손을 잡고 원을 그리며 돌다가 교사가 숫자를 부르면 수만큼 모여서 안아 주는 게임을 한다. “둘”이라고 말했을 때 함께 안은 친구와 짝이 되게 할 수 있다.</p> <p>&lt;확장&gt; 둘이 끌고 한 명이 타거나 셋이 끌고 둘이 타는 활동으로 게임을 확장할 수 있다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 반환점을 돌아온 친구가 “서진아! 네 차례야”라고 말하게 한다. 서진이가 친구를 볼 수 있게 교사가 서진이의 손을 뻗어 친구를 가리키게 한다(윤).</p> <p>3. 경신이가 배에 탔을 때 배를 끄는 친구를 응원하기 위해 “승순아, 힘내”라고 말할 수 있게 교사가 경신이와 함께 이름을 불러 준다. 2회-3회 부르는 동안 교사가 점차 목소리를 작게 내면서 유아 스스로 이름을 부를 수 있는 기회를 늘린다(이).</p> <p>3. 놀이를 하고 싶다는 것을 표현하기 위해 짝인 친구와 함께 “우리도 해도 돼요?”라고 물어보게 한다. 교사가 아직 차례가 되지 않았다고 말하면 친구가 유아가 손을 잡고 앉아서 기다릴 수 있게 한다. 잘 기다리며 앉아있으면 관심을 갖고 칭찬해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이불/매트를 이용하여 유아들끼리 자유롭게 타거나 끌어 주기도 하면서 즐길 수 있는 시간을 충분히 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서 작은 담요를 활용하여 태워 주기를 할 수 있다. 유아가 타는 역할만 하지 않도록 인형을 태워 주고 목적지까지 갔다오는 놀이를 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아에게 끌 기회와 탈 기회가 골고루 제공되게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배에 탔을 때 서 있으면 위험하므로 앉아서 갈 수 있게 한다.</li> <li>• 너무 빨리 이동하지 않게 교사가 북을 치면서 속도를 조절할 수 있다.</li> </ul>	





9월






## 건강한 몸과 마음

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-9-1	쌓기	병원 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓기놀이 후 자연스럽게 역할놀이로 연결시킬 수 있음</li> <li>• 다양한 수준으로 놀이에 참여하도록 촉진할 수 있음</li> </ul>
4-9-2	역할	과일가게 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할놀이 시 가게 놀이에 필요한 대사를 써서 보여 주거나 장애 유아 옆에서 알려주면서 활동 참여를 유도할 수 있음</li> </ul>
4-9-3	언어	목욕탕에 가면	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 말을 잘 하지 못하는 유아의 경우 그림 카드나 글자 카드를 이용하여 활동 참여를 유도할 수 있음</li> <li>• 유아의 기억 정도에 따라 사건의 순서를 변경하거나 조절함으로써 실패 경험을 최소화할 수 있음</li> </ul>
4-9-4	언어	몸으로 말해요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구의 동작이나 움직임을 주목하여 상대방에 대한 관심을 증가시킬 수 있는 활동임</li> <li>• 그림을 보고 신체로 표현하기 어려워하는 유아에게 친구의 신체적 동작을 모방하는 활동으로 유도할 수 있음</li> </ul>
4-9-5	음률	장구로 응원하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전 활동이나 확장 활동으로 연장하여 다양한 활동에서 응용할 수 있으며 유아들의 적극적인 참여를 유도할 수 있음</li> </ul>
4-9-6	실외 활동	장애물 넘기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 같은 팀이라는 의식을 가지고 응원하고 참여하게 할 수 있는 활동임</li> <li>• 팀의 공동체 인식을 돕기 위해 같은 색의 옷이나 모자, 명찰 등을 활용하는 확장 활동이 가능함</li> </ul>
4-9-7	이야기 나누기	내가 좋아하는 운동	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 같은 운동경기 사진을 가져온 친구끼리 상호작용을 함으로써 공동체 의식을 높일 수 있음</li> </ul>
4-9-8	수·과학	양팔저울로 공 무게 재기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘무게’의 개념을 인식할 수 있도록 저울의 움직임 외에 크고 무거운 물건과 작고 가벼운 물건을 제공함으로써 사물을 통한 직접 경험과 시각적인 단서를 제공할 수 있음</li> </ul>
4-9-9	신체	보건소 구강교실	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진이나 그림 자료 등의 시각적 교재를 활용하여 사전 활동을 한다면 보건소에서 하는 일이나 역할에 대한 이해를 도울 수 있음</li> </ul>

쌓기

4-9-1

## 병원 꾸미기




활동목표		목표 수정	
1. 블록을 창의적으로 활용함으로써 구성 능력을 기른다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기) 2. 쓰기 도구를 적절히 활용할 수 있다. (의사소통>쓰기>쓰기 도구와 매체 사용하기)	활동목표	2. 병원 꾸미기에 필요한 사물의 이름을 듣고 따라 말해 볼 수 있다(이).	
	개별교수목표	윤서진	(소) 병원 꾸미기 활동에 필요한 것을 동그라미로 표시할 수 있다.
		이경신	(소) 세 손가락으로 다양한 그리기 도구를 잡을 수 있다.
송인주		(소) 세모 그리기를 할 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 여러 가지 블록, 종이, 필기구, 가위, 스카치테이프		◆ 색종이 ◆ 병원놀이 도구	
		   	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 병원에 가 본 적이 있는지 이야기를 하고 병원 꾸미기를 제안한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 병원에 가 본 적이 있니?</li> <li>• 병원을 꾸며 보면 어떨까?</li> <li>• 어떤 병원을 만들어 보고 싶니?</li> </ul> <p>2. 다양한 모양과 크기의 블록으로 병원을 꾸민다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 병원에는 어떤 것들이 있었니?</li> <li>• 환자가 앉는 곳은 무엇으로 만들면 좋을까?</li> </ul> <p>3. 블록 이외에 필요한 것에 대해 이야기를 나누고 창의적으로 구성해 보도록 격려한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이곳이 치과라는 것을 어떻게 알리면 좋을까?</li> <li>• 치과에서 필요한 도구들은 무엇으로 하면 좋을까?</li> <li>• 병원 표시와 글씨를 써서 붙이니까 사람들이 잘 알 수 있겠구나!</li> </ul>	참여종진	<p>1. 사전에 여러 가지 병원 놀이에 쓰이는 도구 사진들을 보여 주고 병원 만들기 놀이에 대한 호기심을 갖도록 유도한다.</p> <p>3. 블록으로 병원을 만드는 것 외에 청진기, 주사기, 약 등 병원에서 필요한 물건을 함께 만들면서 “병원 활동”으로 확장시킨다.</p>
	상호작용종진	<p>1. 아픈 사람들의 표정을 흉내 내어 본다. 배, 머리, 이가 아플 때 어떤 표정을 지을지 서로 마주 보거나 거울을 보면서 흉내 내 보고 서로 위로하는 동작이나 대화를 하도록 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 유아가 말할 대사를 만들어 옆에서 알려줄 수 있다. 교사는 “아파”, “어디 아파?”, “배가 아파”, “많이 아프구나”, “내가 손 잡아줄게”, “같이 병원에 가자” 등의 말들을 하게 함으로써 친구와의 상호작용을 촉진 한다.</p>
	교수삽입	<p>2. 활동에 필요한 도구를 색종이에 그려서 직접 만들어 보게 한다. 예를 들어, 의자를 동그랗게 오려 붙일 때 서진이는 동그라미 그리기를 지도한다.</p> <p>반달 모양의 도형자를 이용해서 그리게 함으로써 동그라미 그리기를 완성할 수 있게 돕는다(윤).</p> <p>2. 경신이는 교사가 “이렇게 잡아 보자”라고 말하며 시범을 보인 후 세 손가락으로 도구를 잡도록 신체적인 도움을 주고 십자가 모양의 병원 표시를 그릴 수 있게 한다(이).</p> <p>2. 인주는 병원의 지붕 만들기 활동을 하게 하면서 세모 그리기를 연습한다. 예를 들어 교사가 “빠죽빠죽 세모”라고 말하면서 세 개의 모서리를 그려야 한다는 것을 강조하면서 그리도록 지도한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 역할놀이와 연계하여 병원놀이로 확장하여 활동할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족들과 병원놀이를 할 때 환자와 의사의 역할을 고르게 경험할 수 있도록 순서를 정한다.</li> <li>♦ 어린이집에서는 역할을 맡은 친구의 도구나 옷을 서로 입혀주거나 전달해 주는 역할을 함께 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 다른 영역과 연계하여 활동할 수 있도록 유도한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 혼자서 역할을 수행하기 전에 친구의 행동을 모방하는 것부터 시작하여 유아의 수준에 맞게 난이도를 조절해 나간다.</li> </ul>	

역할

4-9-2

## 과일 가게 놀이

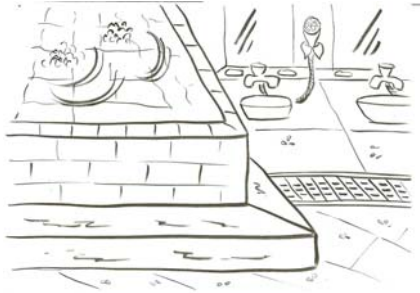
활동목표	목표 수정	
<p>1. 역할에 따라 극놀이를 즐긴다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 물건을 살 때는 돈이 필요함을 안다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;경제생활에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	2. 물건과 돈을 교환하는 놀이를 경험해 본다(윤).
	개별교수목표	<p>윤 서진 (언) 원하는 과일을 요구하는 동작으로 손바닥을 펼치는 동작을 할 수 있다. (인) 같은 종류의 과일끼리 모을 수 있다.</p>
		<p>이경신 (인) 과일의 길이를 구분하여 분류할 수 있다. (사) 손을 흔들어 친구에게 인사할 수 있다.</p>
		<p>송인주 (인) 과일의 양을 구분하여 분류할 수 있다. (사) 과일가게놀이를 할 때 자신의 차례를 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>밀가루 점토로 만든 여러 가지 과일 모형, 플라스틱으로 만든 과일 모형, 접시, 봉투, 종이돈, 영수증, 저울</p> 	<ul style="list-style-type: none"> <li>과일 모형에 붙일 “금액 표시”   </li> <li>길이가 다른 바나나 모형 3-4가지</li> <li>상인과 손님의 대화를 적은 글이나 그림 <div data-bbox="727 1480 973 1818"> <p>☆ 어서오세요. ★ 안녕하세요. ☆ 무엇을 드릴까요? ★ 사과 주세요. ☆ 몇 개 드릴까요? ★ 세 개 주세요. ☆ 천 원입니다. ★ 여기 천원 있어요. ☆ 감사합니다. ★ 안녕히 계세요.</p> </div> </li> </ul>	


활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들이 밀가루 점토로 만든 과일 모형을 가지고 과일 가게 놀이를 하자고 제안한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너희들이 만든 과일을 가지고 무슨 놀이를 할 수 있을까?</li> <li>• 그래, 너희들이 만든 과일과 역할놀이에 있는 과일을 모두 모아서 과일가게 놀이를 해보도록 하자,</li> <li>• 과일가게놀이를 하려면 또 무엇이 필요할까?</li> </ul> <p>2. 과일 가게 놀이를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 과일을 어디에 담아 주면 좋을까?</li> <li>• 돈을 받고 무엇을 주어야 할까?</li> </ul> <p>3. 놀이를 한 후 함께 평가한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 과일가게놀이를 하면서 가장 재미있었던 것은 무엇이니?</li> <li>• 어떤 과일이 제일 많이 팔렸니?</li> <li>• 놀이를 할 때 더 필요한 것은 없었니?</li> </ul>	참여 증진	<p>2. 파는 사람과 사는 사람이 해야 할 말(또는 그림)을 적어서 벽에 붙여 놓는다(이, 송).</p> <p>2. 돈과 물건을 교환하는 것을 이해하도록 돈과 물건을 바꾸는 놀이를 먼저 한다(이, 송).</p> <p>2. 과일 모형에 금액이 적힌 돈을 붙여 주어 자기가 갖고 있는 돈과 같은 액수인지 맞추어 보게 한다.</p>
	상호 작용 증진	<p>2. 과일을 사서 친구에게 선물하는 놀이를 한다. 친구에게 선물을 줄 때 “선물이야”라고 말하게 하고, 받은 친구는 “고마워. 맛있게 먹을게”라고 대답하게 한다.</p> <p>2. 과일을 산 후 친구들과 나누어 먹는 놀이를 한다. 서로 먹여 주면서 “내 것은 바나나야, 먹어봐. 맛있어”라고 나누어주게 한다. “내 것도 먹어봐”라고 말하면서 서로 사온 것을 나누어주는 활동을 하게 한다.</p>
	교수 삽입	<p>2. 같은 과일끼리 모을 수 있게 지도한다. 쉽게 고를 수 있도록 과일 종류를 2-3가지로 제한하여 선택의 폭을 줄여 준다(윤).</p> <p>2. 과일가게의 주인이 “무엇을 드릴까요?”라고 물으면, 교사가 원하는 것을 가리키게 한 다음 손동작을 보여 주어 모방할 수 있게 지도한다(윤).</p> <p>2. 친구들과 과일가게에 오면 인사를 하게하고 교사는 “경신아도 가게에 왔네”라고 언어적인 단서를 준다(이). 긴 바나나 모형과 짧은 바나나 모형 중에서 “경신아, 우리 긴 바나나 사자”라고 친구가 말하게 하고, 경신이 긴 것을 고르게 지도한다(이).</p> <p>2. 친구들이 “와-인주야, 여긴 어떤 과일이 많아?”라고 묻고 인주가 “00이 많아”라고 답하게 한다. 말로 답하도록 기다렸다가, 빨리 대답하지 못하면 손가락으로 가리킬 수 있게 지도한다. 많고 적음의 차이를 알 수 있도록 차이를 크게 하여 확실히 구별하게 도와준다(송).</p> <p>2. 가게 주인이 “차례차례 줄 서주세요”라고 말하도록 하여 차례를 기다릴 수 있도록 지도한다. 인주가 잘 기다리고 있을 때 바로 칭찬한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다른 가게 놀이와 확장해서 해 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족과 함께 시장에 가서 실제로 과일을 사는 경험을 해 본다. 가족이 함께 가게에 들어가서 과정을 차례대로 말로 알려 줄 수 있다. “00을 사러왔지?” “00 어디 있지?” “자, 이제 돈을 내야지?” 등등</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 밀가루 점토로 만든 과일이 서로 붙지 않도록 유의한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 활동의 흐름을 잘 관찰하여 돌아가면서 손님이나 주인 역할을 해 보게 한다.</li> </ul>	

언어

4-9-3

## 목욕탕에 가면

활동목표		목표 수정	
1. 다른 사람의 말을 듣고 잘 기억한다. (의사소통>듣기>낱말과 문장 듣고 이해하기) 2. 상황에 맞는 물건을 생각해 낼 수 있다. (의사소통>말하기>상황에 맞는 언어 사용하기)	활동목표	1. 다른 사람이 말을 할 때 주목할 수 있다(윤, 송). 1. 교사의 도움을 받아 다른 사람이 말한 것을 기억할 수 있다(이, 송). 2. 그림에서 목욕탕과 관련된 물건을 두 개 이상 지적할 수 있다(윤). 2. 목욕탕과 관련된 물건을 두 개 이상 말할 수 있다(이, 송).	
	개별교수목표	윤서진	(언) 손을 내밀어 원하는 물건을 요구할 수 있다.
		이경신	(언) 목욕탕에 있는 물건들을 2음절어로 말할 수 있다.
송인주		(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 없음		◆ 목욕탕 그림	
			

활동방법	방법 수정	
<p>1. 목욕탕에 가 본 경험에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너희들 목욕탕에 가 본 적이 있니?</li> <li>• 목욕탕에 갈 때 어떤 물건들이 필요할까?</li> <li>• 목욕탕에 가서 무엇을 볼 수 있었니?</li> </ul> <p>2. 유아들에게 게임 방법을 설명한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 00야, 목욕탕에 가면 무엇이 있을까?</li> <li>• 그래, 비누가 있지? 그러면 그 다음 사람은 또 무엇이 있는지 이어서 이야기 하는 거야.</li> <li>• ◇◇는 목욕탕에 가면 무엇을 볼 수 있니?</li> <li>• 그래, 그럼 " 목욕탕에 가면 비누가 있고, 샴푸도 있어요. "하고 말하면 되겠다.</li> </ul> <p>3. 차례차례 순서대로 이야기하는 것을 격려하고 정확히 말할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 기억을 잘해서 말하는구나, 다음은 00가 말해 보자.</li> </ul> <p>4. 본 것을 생각해 내지 못하거나 같은 것을 반복해서 이야기하는 경우, 또는 전체 문장을 기억하지 못하면 게임은 끝난다.</p>	참여증진	<p>1. "목욕탕놀이" "아이 더러워" 등 목욕과 관련된 그림책을 보여주어 유아의 동기를 유발시킨다.</p> <p>3. 기억하기 어려워하면 그림이나 사진을 붙여 놓고 색종이를 덮어 두었다가 유아가 머뭇거릴 때 살짝 보여줄 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>1. 옆으로 앉아 박자에 맞추어 "서로 등 밀어주기"를 할 수 있다. 교사가 "반대로" 라고 말하면 앉은 방향을 바꾸어 친구의 등을 밀어준 후 "고마워"라고 말하며 인사하게 한다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 샤워하는 흉내를 낼 때 "비누(또는 샴푸) 좀 빌려줘", "여기 있어" "고마워"를 리듬에 맞춰서 해 본다.</p> <p>3. 2-3명의 조별 게임으로 진행하면서 친구들이 서로 기억을 잘하도록 돕는 활동으로 진행한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 앉아서 순서대로 이야기 할 때 교사가 먼저 서진이가 원하는 자리가 어디인지를 관찰하여 가리키는 손동작을 시범 보인 후 앉고 싶은 자리를 손으로 가리키도록 지도한다(윤).</p> <p>3. 기억하기를 돕는 그림이나 사진을 붙일 때 손동작으로 사진이나 그림을 요구하도록 지도한다(윤).</p> <p>3. 같은 조의 친구들이 서로 마주 보고 입 모양을 보면서 목욕탕에 있는 물건들을 말할 수 있게 자리의 위치를 정해준다(이).</p> <p>3. 교사는 자신의 차례가 될 때까지 기다렸다가 말할 수 있도록 인주의 어깨에 손을 올려 신호를 해 준다. 예를 들어 차례가 아닌 때에 말을 하려고 하면 어깨를 한번 눌러 준 후 손가락을 입에 대어 조용히 하라는 신호를 보낸다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목욕탕 이외에 운동 기구점에 가면, 등산을 가면 등으로 바꾸어 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 목욕탕이나 과일 가게에 가 보고 유아가 알고 지적하는 익숙한 사물을 사진으로 찍어 와 사진을 보면서 함께 말해보고 그때의 상황을 기억하여 같이 이야기해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 처음에는 단어에서 점차 문장으로 바뀌어 말해 보는 것이 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 기억하지 못하는 유아에게 시선이 집중되지 않도록 유의한다.</li> </ul>	

언어

4-9-4

## 몸으로 말해요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 운동경기의 이름에 대해 안다. (의사소통&gt;말하기&gt;상황에 맞는 언어 사용하기)</p> <p>2. 다양한 운동의 특징을 몸으로 표현할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 다양한 운동 경기에 관심을 나타낼 수 있다(윤). 1. 두 가지 이상의 운동 경기 이름을 말할 수 있다(이, 송).</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 이름을 불렀을 때 부른 친구 얼굴을 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(연) 운동 경기의 명칭을 2음절어로 표현할 수 있다.
		송인주	(인) 그림 속의 사람들을 보면서 그 양이 많은지와 적은지를 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 가지 운동 카드(축구, 야구, 농구, 씨름, 탁구, 복싱, 스키, 스케이트, 수영, 태권도 등), 비밀주머니</p> <div data-bbox="252 1440 659 1758"> </div>	<p>◆ 운동 경기가 그려진 그림 카드들을 넣어 둔 주머니</p> <div data-bbox="847 1290 1155 1518"> </div> <p>◆ 친구들의 출석카드</p> <div data-bbox="847 1590 1155 1818"> </div>		

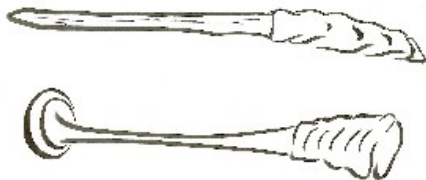



활동방법	방법 수정	
<p>1. 준비된 자료 가운데 한 가지를 선택하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무슨 운동을 하는 그림이니?</li> <li>• 말하지 않고 다른 사람에게 알려 주려면 어떤 방법이 있을까?</li> </ul> <p>2. 그림 카드를 보고 운동하는 그림을 신체로 표현해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누가 비밀 주머니에 있는 카드를 한 장 꺼내 볼 수 있을까?</li> <li>• 00야! 꺼낸 그림을 보고 몸으로 설명해 볼 수 있겠니?</li> <li>• 00이가 무슨 운동을 하는 것 같니?</li> <li>• 그럼 00이가 가지고 있는 그림 카드를 한번 볼까?</li> <li>• 너희들이 00이의 모습을 보고 잘 이야기 해 주었구나!</li> <li>• 이번에는 누가 해 볼까?</li> </ul>	참 여 자 들	<p>1. 유아들이 익숙해지도록 9월에 했던 활동 자료를 사용하여 동기를 유발시킨다.</p> <p>1. 교사가 다양한 동작(밥 먹기, 잠자기, 노래하기 등)을 하면 어떤 행동을 표현하는 것인지 말하게 한 후 다음 활동으로 진행한다.</p>
	상 호 작 용 중 심	<p>2. 비밀 주머니를 두 개 만들어서 하나는 동작 카드를 넣고 다른 하나는 친구의 이름 카드나 사진을 넣는다. 추천된 친구가 나와서 동작 카드를 뽑아 몸으로 설명하면 나머지 친구들이 맞힌다. 친구들이 맞히고 나면 이름 카드를 뽑아 다음에 나올 친구를 호명하게 한다.</p> <p>2. 두 사람이 함께 운동하는 그림 카드를 만들어서 카드를 고른 친구는 다른 친구를 가리키면서 “난 네가 필요해”라고 말하게 하여 나중에 나온 친구가 모방하게 하는 활동으로 확장할 수 있다. 유아들이 놀이에 익숙해지면, 2-3명으로 점점 필요한 인원 수를 증가시킬 수 있다.</p>
	교 수 습 임	<p>1. 게임하면서 다음 친구로 서진이가 뽑히거나, “난 서진이 필요해”라고 말하면 교사는 서진이를 부른 친구를 돌아볼 수 있도록 알려준다(윤). 필요한 경우에는 “서진아, 자기!”라고 말하면서 손가락으로 부른 친구를 가리킨다.</p> <p>1. 그림을 보면서 인주에게 “어느 쪽에 사람이 많아?”라고 물어보고 대답을 기다린다. 사람들이 많이 있는 카드를 지적하게 하면서 “그래, 이쪽이 많지”라고 말하면서 양쪽 그림을 비교할 수 있게 한다(송).</p> <p>3. 그림 카드를 공개했을 때 유아가 2음절의 운동 경기 이름을 친구들과 다 함께 큰 소리로 표현할 수 있도록 “애들아, 하나, 둘, 셋하면 다 같이 말하자! 하나, 둘, 셋”라고 말한다. 이런 방식으로 경신이가 친구들과 함께 말하면서 목소리를 크게 내고 자신감을 키울 수 있도록 돕는다(이). 이 방법에 익숙해지면 “경신이랑 윤주(다른 친구)만 말해 볼까? 하나 둘 셋”이라고 말하며 점점 친구의 숫자를 줄여나간다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 익숙해지면 글씨만으로 할 수 있다.</li> <li>♦ 운동 종목의 개수를 점차 늘리거나 새로운 운동을 소개할 수도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 그림 카드 중 동작이 있는 카드 부분만 잘라서(예: 축구공을 차는 모습과 골키퍼가 받는 모습) 뒤집어 놓고 뒤집어서 나온 카드의 동작을 흉내 내는 놀이를 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 그림 카드를 보고 다양하게 표현할 수 있도록 격려한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동 전에 유아에게 익숙한 운동 경기의 이름들을 익히게 한다. (예: 수영, 태권도, 축구, 스케이트, 자전거).</li> </ul>	

음률

4-9-5

## 장구로 응원하기



활동목표	목표 수정		
<p>1. 박자와 강약을 조절하여 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;리듬 만들기)</p> <p>2. 여러 가지 응원 방법에 대해 이야기해 본다. (의사소통&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동목표	<p>1. 두 가지 이상의 응원하는 방법을 경험할 수 있다 (운).</p> <p>2. 여러 가지 방법으로 응원하는 모습을 표현할 수 있다(이, 송)</p>	
	개별교수목표	운서진	(연) 교사가 시범을 보이면 원하는 도구를 달라고 손동작으로 보여줄 수 있다.
		이경신	(인) 요구하면 긴 것과 짧은 것을 구분하여 줄 수 있다.
		송인주	(연) 자신이 하고 싶을 때 “00해도 돼요?”라고 질문할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 장구, 채</p>	<p>♦ 월드컵 경기의 사진 자료</p> <p>♦ 채를 잡기 쉽게 형겅으로 감싼 도구</p> <div data-bbox="746 1391 1174 1570">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 여러 가지 응원 방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 응원은 왜 필요할까?</li> <li>• 응원할 때 어떤 방법을 사용하면 좋을까?</li> <li>• 월드컵 경기 때 사람들이 어떻게 응원을 했니?</li> </ul> <p>2. 응원구호를 외쳐 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• '대한민국' 을 한번 외쳐 볼까?</li> <li>• 손뼉 대신 무엇을 사용해 볼 수 있을까?</li> </ul> <p>3. 장구를 이용해 '대한민국'을 외쳐 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기 무엇이 있니?</li> <li>• 그래, 장구로 박자를 맞추어 두들겨 보자</li> <li>• 소리가 어떤 것 같니?</li> <li>• 손뼉으로 할 때와 어떻게 다르니?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 월드컵 사진이나 비디오 등의 시각적 자료를 먼저 보여 주고 유아들이 응원하는 활동에 대해 흥미나 관심을 가질 수 있도록 격려한다.</p> <p>1. 월드컵 때 입었던 붉은 색 옷을 입고 찍은 사진이나 옷을 가져오게 하여 친구들에게 보여 주는 시간을 갖는다.</p> <p>3. 장구를 치는 채 외에 소리나는 다른 도구를 사용하여 다양한 소리에 관심을 기울이면서 응원하게 할 수 있다. (예: 긴 블록, 손바닥, 소꿉놀이 도구 등).</p>
	상호작용증진	<p>2. 손뼉 치기로 응원을 할 때 친구와 마주보고 "대한"이라고 외치면서 자기 손으로 박수를 치고, "민국"은 친구와 하이파이브를 하면서 서로 활동을 바꿔한다. 하이파이브 외에도 친구들과 "이마 맞대기", "엉덩이 치기", "서로 어깨 쳐주기", "팔 걸고 돌면서 뛰기"로 응용하면서 다양한 응원 놀이로 변화시킨다.</p> <p>3. 장구를 한 쪽씩 채를 잡고 한쪽 면을 엇갈려서 치게 할 수 있다. 이때 다 같이 구호를 외쳐 장구를 치는 순간을 놓치지 않게 도와줄 수 있다.</p>
	교수상의	<p>3. 응원하기 전에 교사는 어떤 도구로 응원하고 싶은지를 먼저 물어본다. 유아에게 제시할 때 도구들을 2-3개로 제한하여 유아의 수준에 맞게 선택할 수 있게 한다. 원하는 도구를 달라고 손을 뻗을 때 교사가 손동작을 보여주고 모방하게 교수한다(윤).</p> <p>3. 응원하는 도구를 두 가지만 제시하고 응원 도구 두 가지 중에서 긴 것은 어떤 것인가를 질문하여 선택하게 하고 맞게 고를 때에는 칭찬한다(이).</p> <p>3. 교사가 관찰하다가 유아가 하고 싶은 모습을 보이는 순간에, "유아에게 무엇이 필요해요?"라고 질문한다. 유아가 "해도 돼요?"라는 질문을 할 수 있도록 영동한 질문("화장실 가고 싶어?")을 하여 자신이 원하는 것을 표현하게 한다. 유아가 응원 도구를 가리키면 "인주가 해도 돼요?"라고 말하고 싶구나"라고 말하면서 교사가 하는 말을 따라 말할 수 있도록 한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장구 이외에 다양한 응원 도구(예: 팻트병, 막대 등)를 이용하여 응원해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서도 여러 가지 도구(냄비, 젓가락, 숟가락 등)를 활용하여 가족과 함께 박자에 맞추어 응원하게 한다.</li> </ul> 	
주의사항	기 타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 특정 소리를 싫어하는 유아에게는 선호하는 도구만 제공한다.</li> </ul>	

실외활동

4-9-6

## 장애물 넘기

<div>활동목표</div> <div>1. 장애물을 뛰어넘을 수 있는 신체 조절 능력을 기른다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 신체조절력과 균형감 기르기)</div> <div>2. 집단 활동을 함으로써 즐거운 마음을 가진다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</div>	<div>목표 수정</div> <div><div>활동목표</div><div>1. 도움을 받아 장애물을 뛰어넘을 수 있다(윤).</div></div> <div><div>개별교수목표</div><div><div>윤서진</div><div>(사) 친구가 자신의 이름을 부르면 친구 얼굴을 쳐다볼 수 있다.</div></div><div><div>이경신</div><div>(사) 친구들을 만나면 손을 흔들어 인사할 수 있다. (대) 장애물을 피해서 뛰어갈 수 있다.</div></div><div><div>송인주</div><div>(사) 줄을 섰을 때 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.</div></div></div>		
<div>활동자료</div> <div><div>◆ 고깔 모양 장애물 18개</div><div>◆ 만드는 방법의 예: 두꺼운 마분지에 여러 가지 색의 접착 시트지를 붙이고 고깔모자 모양으로 만든다.</div></div>	<div>자료 수정</div> <div><div>◆ 장애물 옆으로 놓을 긴 줄</div><div>◆ 차례를 알려 주는 여러 가지 차례표</div></div> <div><div></div><div></div></div>		

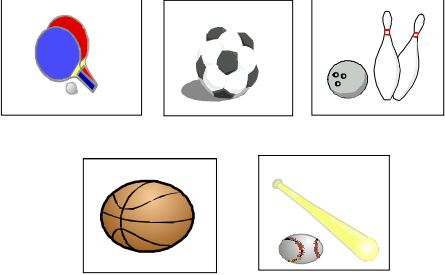
활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들을 두 팀으로 나누고 팀별로 출발선에 한 줄로 앉는다.</li> <li>2. 게임 규칙에 대해 설명한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너희들 앞에 무엇이 있니?</li> <li>• 장애물을 넘을 때 어떻게 해야 잘 넘을 수 있을까?</li> <li>• 도착하고 나면 무엇을 해야 할까?</li> <li>• 장애물을 넘을 때 조심해야 할 일은 무엇일까?</li> </ul> </li> <li>3. 익숙해지면 다르게 변형해서 활동해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이번에는 다른 방법으로 장애물을 넘어볼 수 있겠니? 어떻게 넘어볼까?</li> <li>• 00이의 말대로 이번에는 장애물을 건드리지 말고 꼬불꼬불 돌아갈 수 있겠니?</li> </ul> </li> <li>4. 게임 후 평가해 본다.</li> </ol>	참여중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 팀별 구호를 만들고 게임을 시작하기 전에 팀의 구성원끼리 “만세” 혹은 “박수치기”를 하여 같은 팀이라는 인식을 할 수 있게 한다.</li> <li>1. 선명한 색깔의 테이프로 출발선을 표시해 놓는다.</li> <li>1. 바닥에 색깔 리본 테이프를 붙여 주어 장애물을 피해 가는 통로를 안내해 준다(윤).</li> </ol>
	상호작용중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 두 명이 한 조가 되어서 하는 이인삼각 게임으로 진행하여 친구와 협력하여 발을 맞추면서 장애물을 피하는 놀이를 한다.</li> <li>2. 이긴 팀은 진 팀을 간지럼 태우는 것으로 게임 규칙을 정하여 즐겁게 진행한다.</li> <li>2. 게임을 하는 동안 “이겨라” “잘해라”와 같은 구호를 외치며 복이나 소품들을 이용해 같은 팀을 응원한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 앞에 친구가 뛰어갔다 와서 서진이의 이름을 불렀을 때 (“서진아! 네 차례야”라는 뜻) 친구를 쳐다보게 지도한다. 서진이를 쳐다보면서 반응을 기다렸다가 반응이 없으면 교사가 친구 옆에서 박수소리를 내면서 다시 한번 친구 이름을 불러 보게 한다(윤).</li> <li>2. 이인삼각 게임을 할 때 한바퀴 돌아와서는 다음 팀의 친구들에게 손을 흔들 수 있게 교사가 시범을 보인다(이).</li> <li>2. 장애물을 피해 뛰어갈 수 있도록 장애물이 나올 때마다 교사가 “피해”라고 말한다(이).</li> <li>2. 줄을 맞추어 앉았을 때 자신의 차례를 알 수 있도록 번호표를 주거나 다음 친구에게 모자를 씌워 주도록 규칙을 정한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장애물을 다양한 것으로 대체하여 활동할 수 있다.</li> <li>• 릴레이 게임으로도 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 야외에서 나무의 사이 사이를 돌아 반환점을 돌아오는 방식으로 게임의 규칙을 변형하여 일반화시킬 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고깔모자 장애물이 너무 뾰족하거나 크지 않도록 제작한다.</li> <li>• 앞뒤 사람의 간격을 적당히 두고 출발시켜 부딪히지 않도록 조심한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고깔 모자의 위치를 바꾸거나 고깔 모자를 손으로 들고 가지 않도록 바닥에 테이프로 고정한다.</li> </ul>	




이야기나누기

4-9-7

## 내가 좋아하는 운동

활동목표	목표 수정		
<p>1. 운동에 대한 경험을 말로 표현해 볼 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 운동의 종류와 방법에 대해 안다. (의사소통&gt;듣기&gt;이야기 듣고 이해하기)</p>	활동목표	<p>1. 2. 운동하는 사진에 관심을 기울일 수 있다(운). 1. 2. 교사의 도움을 받아 운동하는 사진을 보고 어떤 운동인지 표현할 수 있다(이, 송).</p>	
	개별교수목표	운서진	(인) 같은 종류의 공 사진을 모을 수 있다.
		이경신	(언) 운동 경기나 도구의 이름을 2음절어로 말할 수 있다.
		송인주	(언) 자신이 하고 싶을 때 해도 되는지를 상대방에게 물어볼 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 종류의 운동 경기 사진</p>	<p>◆ 운동 경기에 맞게 붙일 수 있는 공과 도구 그림</p> <div data-bbox="798 1384 1244 1657">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들이 가져온 운동 경기 사진을 보며 무슨 운동을 하는 것인지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 00가 가져온 사진은 무슨 운동을 하는 모습이니?</li> <li>• 이 운동은 어떻게 하는 것일까?</li> <li>• 몇 명이 하는 운동일까?</li> <li>• 어디에서 하는 운동일까?</li> </ul> <p>2. 운동을 하는 이유와 좋은 점에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사람들은 왜 운동을 할까?</li> <li>• 운동을 하면 무엇이 좋을까?</li> </ul> <p>3. 운동의 특성에 따라 분류해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비슷한 운동끼리 나누어 보자.</li> <li>• 함께 하는 운동은 어떤 것들이니?</li> </ul> <p>4. 여러 운동 중에 좋아하는 운동은 무엇이고 왜 좋은지에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 00이는 어떤 운동을 가장 좋아하니?</li> <li>• 그 운동을 왜 좋아하니?</li> <li>• 해 봤을 때 힘든 점은 무엇이니?</li> </ul>	참여 증진	<p>1. 운동 경기를 할 때 다양한 운동 경기에 필요한 도구들을 찾아 맞추어 보게 한다.</p> <p>3. 비슷한 운동이라는 것이 시각적으로 구분될 수 있도록 사진 속의 도구들(공, 방망이 등)에 뚜렷한 윤곽선을 그려 준다(이, 송).</p> 
	상호 작용 증진	<p>3. 두 명씩 짝을 지어서 운동 경기를 하는 흥내를 내어 본다. (예: 축구공을 차는 친구와 공을 막는 골키퍼, 줄다리기 하는 두 친구 등). 이때 교사가 먼저 시범을 보이고, 모방하게 한다.</p> <p>3. 운동 경기를 할 때 조를 짜서 응원하고 “잘해라” “잘해라”라고 외치면서 함께 응원한다. (예: 어깨동무하고 차례대로 일어나기, 3-3-7 박수치기, 월드컵 노래 부르며 응원하기).</p> <p>4. 같은 운동 경기 사진을 가져온 친구들을 만나면 악수나 하이파이브를 할 수 있다. (예: “서진이랑 민우는 둘 다 농구를 좋아하는구나. 농구 좋아하는 친구끼리 악수나 한번 해 볼까?”).</p> <p>&lt;확장&gt; 응원 도구를 가지고 응원할 수 있다. (예: 북 치기, 수건 올리거나 흔들기 등). 응원단장의 행동을 모방하게 하여 상호 작용을 촉진한다.</p>
	교수 삽입	<p>1. 사진을 보고 싶어 하거나 사진을 가지고 나오고 싶어할 때 옆 친구가 손을 들어 주게 한다. 교사가 이름을 부를 때까지 기다려 “00해도 돼요?”라고 물을 수 있게 하고 말이 나오지 않으면 교사가 첫 음절을 말해주어 힌트를 준다(송).</p> <p>1. 운동 경기의 이름이 나올 때마다 옆에 앉은 친구가 함께 대답하게 하여 2음절어로 말하는 연습을 하게 한다(이).</p> <p>3. 교재와 같은 종류의 공이 나오면 그림 위에 사진을 붙이게 한다(윤). 교사는 유아가 쉽게 찾을 수 있도록 교재의 수를 줄여 준다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
주의사항	기 타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들이 좋아하는 운동 그래프를 만들어 본다.</li> <li>• 운동 용품점 견학을 가 본다.</li> </ul>	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사가 다양한 운동 경기의 자료를 준비한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교재는 운동 놀이 시간에 주로 경험한 도구의 그림이나 사진으로 준비하여 익숙하게 한다.</li> </ul>





수·과학(실험)





4-9-8

## 양팔저울로 공 무게 재기


<div>활동목표</div> <div>1. 공의 무게를 측정할 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기) 2. 물체 탐색을 위해 양팔저울을 사용해 본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</div>	<div>활동내용</div> <div>1. 교사와 친구들이 공의 무게를 재는 활동을 관찰한다(윤). 2. 직접 공을 들고 무게를 인식할 수 있다(윤). 1. 2. 공의 무게를 재기 위해 저울을 사용한다는 것을 경험한다(이, 송).</div>
	<div>개별교수목표</div> <div><div>윤서진</div><div>(소) 활동 기록표에 동그라미를 그려 넣을 수 있다.</div></div> <div><div>이경신</div><div>(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 바르게 잡을 수 있다.</div></div> <div><div>송인주</div><div>(대) 친구가 던진 공을 두 손으로 받을 수 있다.</div></div>

<div>활동자료</div> <div>♦ 양팔 저울, 여러 종류의 공, 기록표, 필기도구</div>	<div>자료 수정</div> <div>♦ 저울의 숫자 옆에 붙일 다양한 색깔 스티커 ♦ ‘무거워요’ 와 ‘가벼워요’ 구분표</div>
---	---

공의 무게 재어 보기			
1	2	3	4
골프공 	테니스공 	배드민턴공 	탁구공 

어떤 것이 무거울 까요?	
	
	





활동방법	방법 수정	
<p>1. 준비된 자료를 보여 주고 탐색해 보며 무엇을 할 수 있는지 이야기 해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이것은 무엇일까?</li> <li>• 이 공은 무슨 운동을 할 때 필요할까?</li> <li>• 만져보니까 어떤 것 같니? 두 개의 공 중에 어느 것이 더 무거운 것 같니?</li> <li>• 저울은 어떻게 사용하면 될까?</li> <li>• 저울에 공을 올려놓으니까 바늘이 어느 수에 멈추었니?</li> </ul> <p>2. 저울을 이용하여 공의 무게를 측정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 공을 저울에 달아 보자, 어느 공을 먼저 달아 볼까?</li> <li>• 어느 공이 가장 무거웠니?</li> <li>• 가장 가벼운 공은 어느 공이니?</li> </ul> <p>3. 기록표에 무거운 순서대로 공 모양과 단어를 써 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무게가 무거웠던 순서대로 번호에 맞게 공을 그리고 공 이름을 써 보도록 하자,</li> </ul>	참여 증진	<p>1. 사전 활동으로 일상에서 볼 수 있는 무거운 것과 가벼운 것들을 구분해 보는 연습을 하고 시작한다(자료 수정 참조).</p> <p>2. 양팔 저울을 사용할 때 무거운 것과 가벼운 것을 쉽게 알 수 있도록 아주 무거운 것과 아주 가벼운 것부터 비교하여 보여 준다.</p> <p>2. 숫자의 의미를 이해하기 어려운 유아를 위해 자신이 직접 들어 보고 무거운 것을 내려놓게 한다(이, 송).</p>
	상호작용 증진	<p>1. 양팔 저울에 공을 올려놓고, 똑같은 무게가 되도록 교실의 여러 가지 물건들을 찾아 와서 올려놓게 한다. 점점 저울의 기울기가 같아지면 친구들이 “비슷해” “똑같아”라고 외치게 한다. 저울의 팔이 균형을 이루면 옆의 친구와 서로 안아 주거나, 마주 보고 박수 쳐 주면서 상호 작용을 촉진한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 바깥 놀이에서 유아들이 시소를 타는 동안 교사가 내려간 쪽은 무겁다, 올라간 쪽은 가볍다를 말해 주어 무겁다와 가볍다를 알 수 있게 한다.</p>
	교수 방법	<p>3. 친구들이 활동 기록표에 그릴 공을 가져와 보여 주면 교사는 가는 펜으로 밑그림을 그려 주어 인주가 동그라미를 그릴 수 있게 한다(윤).</p> <p>3. 기록표에 그릴 때 친구와 함께 색연필을 잡고 그릴 수 있도록 지도한다(이).</p> <p>&lt;확장&gt; 교사는 다른 친구들에게 인주에게 공을 던질 때는 “인주야 받아”라고 말한 후 잠시 기다렸다가 인주가 손을 벌리면 던지도록 지도한다(송).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 공 이외의 것들을 저울에 재어 보고 무게를 비교해 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 유아에게 익숙한 물건을 들어 보고 가벼운 것과 무거운 것을 구분하여 놓는 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동 후 정리를 잘하게 한다.</li> <li>♦ 유아들이 순서를 지켜 차례대로 해 볼 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아가 저울에 올려놓았을 때, 양팔 저울에 올라간 공이 떨어지지 않도록 찌꺼기 등의 고정 도구들을 이용한다.</li> </ul>	

신체(견학)

4-9-9

## 보건소 구강 교실

활동목표	목표 수정	
<p>1. 보건소에서 하는 일에 대해 안다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;지역사회에 관심 가지고 이해하기)</p> <p>2. 이를 깨끗이 닦아야 함을 인식한다. (기본생활&gt;건강한 생활&gt;건강에 관심을 갖고 건강생활 실천하기)</p>	활동내용	<p>1. 보건소를 가서 친구들과 함께 정해진 곳을 이탈하지 않고 다닐 수 있다(윤).</p> <p>1. 친구들이 관심을 기울이는 곳에 함께 주목할 수 있다(송).</p> <p>2. 이와 이 닦기에 관심을 기울일 수 있다(윤, 송).</p>
		<p>윤서진 (신) 칫솔을 쥐어주면 좌우로 움직일 수 있다.</p>
		<p>이경신 (연) 보건소에 있는 물건의 이름을 2음절어로 말할 수 있다.</p>
		<p>송인주 (신) 화장실에 갈 때까지 참았다가 변기 앞에서 바지를 내릴 수 있다. (사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 없음</p> 	<p>◆ 보건소에서 하는 활동 순서 그림</p>  <p>&lt;이야기를 들어요&gt; &lt;구강 검사를 해요&gt; &lt;차례차례 기다려요&gt;</p>	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 보건소에 가기 전에 그곳에서 무엇을 할 것인지와 주의 사항에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 보건소는 무엇을 하는 곳일까?</li> <li>• 오늘 우리가 보건소에 가서 이가 건강한지 검사도 해 보고, 이를 튼튼히 하는 방법에 대해서도 이야기를 나누고 올 거야.</li> </ul> </li> <li>2. 보건소에 도착하여 무엇을 하는 곳인지 돌아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 방은 무엇을 하는 곳인 것 같니?</li> </ul> </li> <li>3. 준비된 장소에서 구강 검사를 받는다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이곳은 우리가 구강 검사를 받는 곳이야, 모두 들어와서 조용히 기다리자,</li> <li>• 의사선생님께서 이름을 불러 주시면 대답을 하고 앞에 있는 의자에 앉아 보도록 하자,</li> </ul> </li> <li>4. 구강 검사를 마치고 구강 교실에 참여한다.</li> <li>5. 구강 교실을 다 마치고 감사의 인사를 하고 돌아온다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 보건소에 가기 전 사진이나 그림 자료를 이용해 보건소에 가서 할 활동을 설명해 준다.</li> <li>1. 보건소에서 보게 될 도구의 사진을 보면서 각 도구의 쓰임을 말해 주어 유아들이 가질 거부감을 줄여 준다.</li> <li>2. 교실에서 사용하였던 그림 자료를 준비해 가서 활동이 시작되기 전에 한 번 더 보여준다. 장소를 옮겨갈 때마다 보는 새로운 도구를 그림과 연결시켜서 기억을 돕는다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 이동할 때 친구와 짝을 지어 다니게 하고 관찰하는 것이 무엇인지 서로 말해 주도록 한다. (예: “여긴 뭐 하는 곳일까?”, “너는 의사선생님을 보고 있구나”, “의사 선생님이 우리 이름을 부를 때까지 의자에 앉아 있는 거래”, “난 여기 앉아 있을거야. 너는?”).</li> <li>3. 구강 검사를 받고 난 후에는 친구의 총치 개수를 물어보도록 유도한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 튼튼한 이에 대한 설명을 하면서 칫솔질 하는 방법을 천천히 설명한다. 서진이는 칫솔을 쥐어주고 좌우로 움직이는 것을 연습하게 한다(윤).</li> <li>2. 3. 보건소를 돌아볼 때 여러 가지 물건이나 용어들을 교사가 말해 주고 모방하게 유도한다(이). (예: 치과, 의사, 검사, 의자, 칫솔, 치약 등).</li> <li>2. 3. 4. 화장실에 가는 시간에 줄을 서서 기다리게 한다. 기다리는 동안 미리 바지를 내리지 않고 변기 앞에 서 있도록 바지를 함께 잡고 있는다. 기다리는 동안 교사는 “인주가 잘 기다리는구나”라고 말하면서 칭찬한다. 인주의 순서가 되기 전에 앞에 서 있는 친구에게 “먼저 들어가도 되니?”라고 물어보는 연습을 하게 한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이를 깨끗이 닦는 방법에 대해 동생들 반에 가서 알려 줄 수 있다.</li> <li>• 이를 튼튼히 하는 방법에 대해 토의해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 보건소에 갈 것이고 가서 어떤 활동을 할 것인지를 미리 충분히 설명해 주어 낯선 장소에 가는 두려움을 줄여준다.</li> <li>• 가정에서도 이를 깨끗이 닦을 수 있도록 그림이나 글자로 표현된 이 닦는 순서 안내지를 배부하여 욕실에 붙여 놓게 한다.</li> </ul>	
주의사항	주의사항	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 질서를 지켜 참여할 수 있도록 한다.</li> <li>• 사전에 보건소 방문을 위한 공문을 발송하고 방문 날짜를 확인한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실외 활동 전에 가정 조사지를 배부하여 유아들이 불안해하거나 어려워하는 행동에 대한 충분한 정보를 알고 있도록 한다.</li> </ul>	



10월







가을



분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-10-1	역할	가을 옷 빨래하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>빨래하는 과정을 시각적인 자료로 제시함으로써 유아의 참여를 증진시킬 수 있음</li> </ul>
4-10-2	미술	찰흙으로 그릇 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>찰흙놀이에서 사용하는 여러 가지 도구의 숫자를 조절하여 친구와의 상호작용을 촉진할 수 있음</li> <li>만든 작품들을 서로 보여 주고 자랑하고 칭찬함으로써 사회적 기술을 증진할 수 있음</li> </ul>
4-10-3	신체	낙엽이 되어 보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 낙엽처럼 굴러가기, 날아가기와 같은 동작을 표현해 봄으로써 사회적 교류를 유도할 수 있음</li> <li>특별한 자료 수정 없이 신체 표현만으로 활동 참여를 유도할 수 있음</li> </ul>

역할

4-10-1

## 가을 옷 빨래하기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 가을 옷에 대해 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)</p> <p>2. 빨래하는 과정을 경험한다. (기본생활&gt;건강한 생활&gt;적극적 으로 활동하기)</p>	활동목표	일반 활동 목표를 그대로 적용할 수 있음	
	개별교수목표	윤서진	(인) 옷과 바지를 구별하여 정리할 수 있다.
		이경신	(인) 긴 옷과 짧은 옷을 구별할 수 있다.
		송인주	(연) 자신이 하고 싶은 것이 있을 때, “00해도 되니?”라고 질문할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 빨래줄, 빨래판, 빨래집게, 세숫대야, 비누통, 비누, 가을 옷(역할놀이영역에 준비된 소품들)</p>	<p>◆ 빨래집게를 잘 집을 수 있도록 손으로 잡는 부분에 넓은 판을 부착한 빨래집게</p> 		
	<p>◆ 빨래활동이 차례로 그려진 그림</p> <div data-bbox="705 1435 882 1608">  <p>빨래를 비빈다</p> </div> <div data-bbox="895 1435 1072 1608">  <p>빨래를 짜다</p> </div> <div data-bbox="1085 1435 1262 1608">  <p>빨래를 낸다</p> </div> <div data-bbox="705 1619 882 1789">  <p>빨래를 갠다</p> </div> <div data-bbox="895 1619 1072 1789">  <p>빨래 다린다</p> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 가을의 날씨와 옷의 변화에 대해 이야기한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아침에 올 때 날씨가 어땠니?</li> <li>• 어떤 옷을 입고 왔니?</li> <li>• 여름에 입었던 옷이랑 어떻게 다르니?(예: 옷이 길어졌어요, 천이 두꺼워졌어요 등)</li> </ul> <p>2. 빨래하기에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기 가을 옷이 있네! 그런데 옷들이 좀 더러워</li> <li>• 이 더러워진 옷들을 빨려면 어떻게 하는 것이 좋을까?(예: 손으로 빨아요, 세탁기에 넣어서 빨아요 등)</li> <li>• 그래, 세탁기로 빨 수도 있지 만 오늘은 손으로 해볼까?</li> <li>• 무엇이 필요할까?</li> <li>• 어떤 순서로 하면 좋을까?</li> </ul> <p>3. 역할을 나누고 빨래 놀이를 시작한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누가 빨래를 가져다줄까?</li> <li>• 비누칠은 누가 해 보겠니?</li> <li>• 옷은 어느 곳에서 말려야 할까?</li> </ul>	참여중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 가족이 입었던 여름 옷과 가을 옷을 가져오게 하여 활동에 대한 호기심을 유발시킨다.</li> <li>2. 빨래에 필요한 실제 도구(비누, 빨래판, 빨래집게)를 보여주면서 이야기를 하여 이해를 돕는다.</li> <li>3. 빨래하기의 절차를 그림으로 보여주고 반복하여 설명한 후, 유아들이 역할 놀이 활동을 하는 동안 지속적으로 볼 수 있도록 활동 영역에 제시해 놓는다(이, 송).</li> </ol>
	상호작용중진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 조별 활동을 하는 동안 유아들이 한 가지 주제로 대화할 수 있도록 활동사진을 제시해 준다. (예: 빨래하는 장면, 옷을 접는 장면, 옷걸이에 거는 장면, 세탁기를 돌리는 장면 등).</li> <li>3. 조별 활동으로 여러 가지 옷 빨래하기를 역할을 나누어 하게 한다. (예: 양말, 바지 빠는 친구. 혹은 비누칠하는 친구, 빨래를 너는 친구, 개키는 친구 등).</li> </ol> <div data-bbox="783 909 1007 1088">  </div> <div data-bbox="1038 909 1262 1088">  </div>
	교수집인	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 작은 인형 옷이나 실제 크기의 옷과 바지를 구분하여 정리하게 한다. 이때 통을 두 개 준비하여 교사가 옷과 바지를 구별하여 통에 넣는 모습을 보여 주고 유아가 따라할 수 있게 한다. 맞게 넣었을 때는 충분히 칭찬해 준다(윤).</li> <li>1. 경신이에게는 긴 옷, 짧은 옷을 구분하는 활동을 하게 하는데 옷의 제일 위를 대어 길이가 차이가 난다는 것을 가르쳐 준다(이).</li> <li>3. 자신이 하고 싶은 것이 있을 때 물건을 그냥 가져가기보다 “00해도 되니?”라고 친구에게 질문할 수 있도록 지도한다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 빨래 널고 돌아오기 게임이나, 가을 옷 입고 돌아오기 등으로 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서도 빨래통을 여러 개 준비하여 다양한 형태의 옷을 구분하게 시킨다. (예: 깨끗한 옷과 빨아야 할 옷, 여자 옷과 남자 옷, 하얀 옷과 검정 옷, 상의와 하의, 엄마 옷과 내 옷, 양말과 스타킹, 속옷과 겉옷 등).</li> <li>♦ 소꿉놀이영역에서 빨래놀이를 할 수 있도록 빨래판, 세탁기, 비누 등의 모형 도구들을 준비해 놓는다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들 스스로 활동을 진행하도록 교사의 개입을 줄인다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 빨래집게를 누르는 것을 힘들어하는 유아가 있다면 다른 도구(얼음집게, 튀김집게 등)를 활용하여 어떤 형태로든 활동에 참여할 수 있게 한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

4-10-2

# 찰흙으로 그릇 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 찰흙을 이용해 다양한 사물을 만들 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술재료 사용하기)</p> <p>2. 찰흙의 특성에 대해 알 수 있다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p>	활동목표	<p>1. 찰흙 위에 다양한 형태를 그려볼 수 있다(윤).</p> <p>2. 찰흙을 만져 보는 경험을 한다(이, 송)</p>	
	개별교수목표	윤서진	(소) 찰흙 위에 손가락으로 눈, 코, 입을 그릴 수 있다.
		이경신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.
		송인주	(사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다. (소) 세모 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 찰흙, 받침(스티로폼 등의 재활용품 이용)</p> <div data-bbox="288 1534 451 1693">  </div> <div data-bbox="472 1534 635 1693">  </div>	<p>◆ 흔들리지 않도록 고정할 수 있는 찌꺼기가 부착된 받침</p> <p>◆ 음식모형들</p> <div data-bbox="710 1352 903 1505">  </div> <div data-bbox="919 1352 1112 1505">  </div> <div data-bbox="1136 1352 1329 1505">  </div> <div data-bbox="710 1556 903 1709">  </div> <div data-bbox="919 1556 1112 1709">  </div> <div data-bbox="1136 1556 1329 1709">  </div>		





활동방법	방법 수정	
<p>1. 언어영역에서 들었던 막대동화 「임금님의 밥상」을 회상하며 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 임금님의 밥상 이야기 기억나니?</li> <li>• 임금님의 밥상에는 어떤 것들이 있었니?</li> </ul> <p>2. 찰흙을 관찰하고 임금님의 밥상을 만들어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기 무엇이 있니?</li> <li>• 이 찰흙으로 임금님의 밥상을 만들어 볼 수 있겠니?</li> <li>• oo이는 임금님의 밥상에 어떤 음식을 만들어 놓고 싶니?</li> <li>• 밥상은 무엇으로 하면 좋을까?</li> </ul> <p>미술영역에서 재료를 찾아보자</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그릇과 음식을 찰흙으로 만들어 상 위에 놓아 보자,</li> </ul> <p>3. 유아들이 만든 '임금님의 밥상'을 전시해 주어 서로 작품을 감상할 수 있도록 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• oo야, 너의 밥상을 설명해 줄래?</li> <li>• 정말 좋은 생각을 했구나, 이 음식은 정말 맛있어 보이네!</li> </ul>	참 여 영 존 진	<p>2. 유아들이 좋아하는 반찬과 싫어하는 반찬을 사전에 조사한 후 활동을 할 때는 유아가 좋아하는 반찬의 이름들을 말해 주어 동기를 유발시킨다.</p> <p>2. 친숙하고 좋아하는 친구와 짝을 지어 찰흙을 만지는 것에 대한 거부감을 줄여줄 수 있다(윤, 송)</p>
	상 호 작 영 존 진	<p>2. 사용하는 만들기 도구들을 적게 준비하여, 서로 빌려 쓰게 할 수 있다. 교사는 유아들이 활동을 시작하기 전에, 도구가 어느 정도 준비되어 있고, 빌려 쓸 때는 어떤 말들을 해야 하는지를 말해 준다(예: 나 좀 그것 빌려줄래?, 여기 있어, 고마워 등)</p>
	관 수 삼 의	<p>2. 교사는 서진이에게 찰흙을 넓고 동그랗게 만들어 주고 서진이의 손을 잡고 눈, 코, 입을 그리게 한다. 손가락으로 그리고 난 뒤에는 나무 막대기를 주고 손으로 그린 형태 위에 그리도록 지도한다(윤).</p> <p>2. 인주에게는 오징어 빈대떡을 만들어 보자고 하며 찰흙 위에 막대기로 세모를 그려 보게 한다(송).</p> <p>2. 3. 자신이 하고 싶은 도구를 사용할 때 순서를 지킬 수 있도록 교사와 약속한 손짓(기다려) 신호를 사용한다. 이 때 유아가 기다리지 못하면 이름을 불러 다시 한번 손짓 신호를 보여 주며 기다리도록 말한다(송).</p> <p>&lt;확장&gt; 찰흙이 마른 후 물감으로 색칠하기를 할 수 있다. 경신이가 붓을 세 손가락을 이용하여 바르게 잡도록 교사가 시범을 보이거나 도와준다(이).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전시회로 준비해 줄 수 있다</li> <li>• 찰흙이 마르면 색칠해 볼 수 있다.</li> <li>• 옛날 그릇에 대해 알아보는 시간을 가져볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서는 유아와 함께 밀가루에 식용 색소를 넣은 색깔 찰흙 만들기부터 시작하여 감각 놀이로 확장시킬 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 활동 시 옷에 묻지 않도록 앞치마나 가운을 입도록 하고 유아들과 함께 뒷정리를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바닥에 찰흙을 떨어뜨린 찰흙은 스스로 주워서 버릴 수 있도록 지도하며, 활동을 바닥에서 할 경우 돗자리를 깔고 할 수 있다.</li> </ul>	

신체(신체표현)

4-10-3

낙엽 되어 보기

<div>활동목표</div> <div>1. 신체를 이용하여 창의적으로 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기) 2. 낙엽에 대해 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</div>	<div>목표 수정</div> <div><div>활동목표</div><div>1. 음악 듣기에 관심을 기울일 수 있다(윤) 1. 친구들의 표현을 모방할 수 있다(윤)</div></div> <div><div>개별교수목표</div><div><div>윤서진</div><div>(대) 친구가 손을 잡아 주면 두 발을 모아 뛸 수 있다.</div></div><div><div>이경신</div><div>(대) 뛰어가면서 낙엽을 피하면서 강충 뛰기를 할 수 있다.</div></div><div><div>송인주</div><div>(인) 사물을 가지고 많고 적음을 구별할 수 있다.</div></div></div>		
<div>활동자료</div> <div><div>◆ 나뭇잎 머리띠, 음악 테이프(고엽)</div><div></div><div>&lt;나뭇잎 머리띠 그림 자료의 예&gt;</div></div>	<div>자료 수정</div> <div><div>◆ 원 활동 자료를 그대로 사용할 수 있음</div><div></div></div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 사전 활동으로 음악 감상한 것에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 고엽'이라는 음악을 들어보았는데 기억나니?</li> <li>• 낙엽을 생각하며 다시 한번 들어보자(피아노 연주 음악).</li> </ul> <p>2. 활동에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 낙엽이 어떻게 되고 있는 느낌이니?</li> <li>• 음악을 들으면서 내가 낙엽이라면 어떻게 움직이면 좋을지 생각해 보자.</li> <li>• 낙엽이 되어 움직여볼 수 있겠니?</li> <li>• 즐겁게 활동하기 위해서 지켜야 할 약속이 무엇이 있을까?</li> </ul> <p>3. 음악을 들으면서 낙엽의 움직임을 자유롭게 표현해 본다.</p> <p>4. 교사는 유아의 행동을 구체적으로 이야기하며 유아들의 표현을 격려해 준다.</p> <p>(예: ○○이는 나뭇잎이 떨어지는 것처럼 움직이고 있구나! △△는 나뭇잎이 떼굴떼굴 굴러 가는 것 같네!)</p> <p>5. 재미있는 생각과 행동에 대해 평가한다.</p>	참여증진	<p>1. 음악에 관심을 기울일수 있도록 작은 소리로, 조금 큰 소리로 반복하여 들려주는 활동을 할 수 있다</p> <p>1. 낙엽이 굴러가는 소리는 다 같이 “라라라라”, “아아아아” 등의 소리로 노래처럼 불러봄으로써 음악을 익히게 할 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 돌씩 짝을 지어 한 친구가 다른 한 친구를 모방하는 활동을 한다.</p> <p>3. “낙엽이 같이 굴러가는 것을 표현해 보자”라고 말하며 “서로 안고 구르기”를 한다. 이때 바닥에 매트리스나 담요를 깔아 주어서 안전한 놀이 활동이 될 수 있게 한다.</p> <p>4. 멋진 동작을 한 친구를 앞에서 표현하게 하여, “와- 멋지다”라고 함께 칭찬해 주고, 다 같이 그 동작을 모방한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 음악을 들으면서 친구가 손을 잡아주면 두 발을 모아 뛰고 교사는 박자에 맞춰 “강충”이라는 언어적 축진을 해준다(운).</p> <p>4. 낙엽역할과 토끼 역할을 나누어서, 경신이는 토끼역할을 하게 한다. 토끼처럼 강충 뛰어가면서 앞에 있는 친구들에게 부딪히지 않게 “와-낙엽이 있다, 피해서 가세요”라고 언어적 단서를 준다(이).</p> <p>4. 한 명 혹은 여러 명의 친구들이 움직이는 활동을 하는 동안 교사는 친구가 많은지, 적은지를 물어본다. 유아가 답을 머뭇거릴 경우 교사가 손을 활짝 벌려 신체적인 단서를 주면서 “정말 많다”라고 말하는 것을 모방하게 지도한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 바람, 나무 등의 역할을 나누어 활동을 할 수도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 바람 역할을 한 친구는 부채를 들고 서서 바람을 내는 동작을 하고 나무 역할을 하는 친구는 나뭇가지를 들고 서 있음으로써 각각의 역할을 이해시킨다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 신체를 많이 움직여야 하는 활동이므로 집단이 크다면 소그룹으로 나누어 활동하는 것이 효율적이며 공간을 미리 넓게 확보해 두는 것이 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 활동을 시작하기 전에 “여기서부터 여기까지”라고 말하며 몸을 움직이는 공간을 정해 준다.</li> <li>♦ 나뭇잎 머리띠를 하기 싫어할 경우 유아에게는 옷에 나뭇잎 모양 스티커를 붙여줄 수 있다.</li> </ul>	



11월

## 우리 주변의 것들




분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-11-1	역할	음악회 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>모두가 말을 하지 않고 지휘자의 지휘에 따라 움직이는 놀이로 진행하면 장애수용활동 중 청각 장애를 이해할 수 있는 활동으로 활용할 수 있음</li> </ul>
4-11-2	미술	광목천에 꽃잎 물들이기	<ul style="list-style-type: none"> <li>두세 명의 유아가 협동하여 하나의 광목천에 작업을 하도록 하고 각각 맡을 수 있는 역할을 분담한다면 친구들과 장애 유아의 자연스런 상호 작용을 촉진하기 위한 활동으로 수정할 수 있음</li> </ul>
4-11-3	음률	뽀	<ul style="list-style-type: none"> <li>음악과 노래를 통해 친구들에게 관심을 가지게 하는 활동으로 활용할 수 있음</li> <li>같은 색깔 외에 친구들 간의 유사점을 찾는 활동으로 확장하여 친구를 인식하는 사회적 기술을 증진시킬 수 있음</li> </ul>
4-11-4	실외 활동	소리 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구의 목소리를 녹음해 보고 누구의 소리인지 맞혀봄으로써 친구에 대한 관심과 흥미를 가지도록 촉진하는 활동이 될 수 있음</li> <li>활동을 수정하지 않아도 시각장애를 가진 유아들이 쉽게 참여할 수 있는 활동임</li> </ul>
4-11-5	이야기 나누기	○○(빨강)색의 날	<ul style="list-style-type: none"> <li>같은 물건을 가져온 친구 찾기, 같은 색 옷을 입은 친구 찾기 등의 분류 활동을 하면서 친구들 간의 상호작용을 촉진할 수 있음</li> <li>같은 빨간 색이지만 조금씩 색이 다른 물건을 비교해 보면서 다양성과 차이를 주제로 하는 반 편견 교육 활동으로 응용할 수 있음</li> </ul>
4-11-6	문학	빨강 도깨비, 파랑 도깨비, 노랑 도깨비	<ul style="list-style-type: none"> <li>동극에 다양한 역할을 선정하고 배역을 결정하게 하여 장애 유아를 동극에 참여시킬 수 있음</li> <li>색 이름, 같은 색 분류 등의 인지적 기술을 흥미로운 방법으로 학습할 수 있도록 하는 활동임</li> </ul>
4-11-7	수·과학	종이컵 전화기 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>두 명의 유아가 짝을 지어 활동을 함으로써 보다 친밀한 상호작용을 촉진할 수 있음</li> <li>말을 잘 하지 못하는 유아들에게도 종이컵 전화기를 귀에 대고 친구의 소리를 들어 봄으로써 소리에 대한 관심을 갖도록 유도하여 활동에 참여시킬 수 있음</li> </ul>

역할

4-11-1

## 음악회 놀이

활동목표		목표 수정	
1. 자신의 경험을 극놀이로 표현해 본다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기) 2. 리듬에 맞추어 리듬 악기를 다루어 본다. (예술경험>예술적 표현>리듬 만들기)	활동영역표	1. 친구들의 도움을 받아 극놀이 경험을 할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(인) 교사가 지시하면 지휘봉과 음악회에 사용했던 악기를 제자리에 정리할 수 있다.
		이경신	(언) 리듬 악기의 이름을 2음절어로 표현할 수 있다.
		송인주	(언) 하고 싶은 악기가 있을 때, “이걸로 해도 되요?”라고 질문할 수 있다. (소) 지휘를 하면서 지휘봉으로 세모 그리기를 할 수 있다.

활동자료		자료 수정	
◆ 음악 테이프(크시코스의 우편마차 및 장난감 교향곡), 연주복, 지휘봉, 악기		◆ 유아들의 자리를 표시하는 바닥판 또는 표식이 있는 의자	
			
<음악회 때의 역할을 정하고 준비하기>			
			
<음악에 맞춰 악기연주하기>			

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전 활동으로 음악회 공연 상황이 담긴 비디오 자료를 보고 감상한다.</li> <li>2. 무대를 만들 넓은 장소와 만드는 방법, 재료 등을 의논하여 무대를 만든다.</li> <li>• 여러 사람이 함께 음악을 들으려면 어떤 곳에 무대를 만들어야 할까?</li> <li>• 지휘하는 곳은 어디에 만들까?</li> <li>3. 역할을 나누어 음악회 놀이를 한다.</li> <li>• 음악회를 하려면 어떤 사람이 필요할까?</li> <li>• 누가 지휘를 하면 좋을까?</li> <li>• 어떤 옷을 입고 하면 좋을까?</li> <li>4. 음악회 놀이를 끝내고 놀이를 평가한다.</li> <li>• 지휘를 해 보니까 기분이 어떠니?</li> <li>• 지휘를 할 때 힘든 점은 무엇이니?</li> <li>• 연주자가 되니 어떤 기분이 들었니?</li> <li>• 혼자 연주할 때와 지휘자의 지휘를 보면서 함께 연주를 할 때 어떤 점이 달랐니?</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 음악회 공연의 비디오 자료를 보면서 지휘자의 자세를 자세히 관찰할 수 있도록 일시 정지를 해 준다. 지휘자의 동작을 자세히 관찰하게 한 후 지휘하는 사람의 동작을 천천히 모방할 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>1. 지휘하는 동작을 할 때 즉석 사진을 찍어 주고 비디오에 나오는 지휘자와 비교하면서 지휘하는 동작에 대한 관심을 기울이게 한다(이, 송).</li> <li>3. 악보에 리듬 악기 표시를 하여 악보를 보고 자신의 차례에 맞춰 쉽게 리듬악기를 연주할 수 있게 도와준다(이, 송).</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 음악회 활동 중 심벌즈, 북과 같은 큰 타악기를 친구와 협력하여 치도록 변형한다.</li> <li>3. 연주할 때 서로에게 옷을 입혀 주고 꾸며 주어 자신이 변하는 모습을 보게 하고 서로에게 “정말 멋지다”, “예쁘다” 등의 칭찬과 격려를 하여 상호작용을 촉진한다(송, 윤).</li> <li>3. 앞에 나온 지휘자의 동작을 따라 할 때 간단한 동작을 약속하여 다 같이 같은 동작을 흉내 내거나 지휘자가 지적하는 유아만 악기를 연주하게 한다. (예: 지휘봉을 돌리면 “아~”소리 내기. 지휘봉을 위로 들면 일어나기 등).</li> <li>3. 모두가 말을 하지 않고 지휘자의 지휘에 따라 움직이기로 약속을 한다. 말이 아닌 몸짓이나 손짓을 사용하여 의사소통하는 경험을 제공한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 모든 음악회 준비가 끝난 후 음악회놀이를 하기 전에 “패션쇼”놀이를 먼저 할 수 있다. 자신의 리듬 악기를 들고, 꾸며진 복장으로 천천히 반환점을 돌아오는 것으로 패션쇼 놀이와 연결하여 활동할 수 있다.</p>
	교수전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 교사는 경신이가 2음절의 악기 이름을 말할 수 있도록 경신이 앞에서 친구들에게 먼저 물어보고 경신이가 친구가 말하는 것을 보고 따라 말할 수 있게 지도한다(이).</li> <li>3. 연주에게 음악회놀이에서 하고 싶은 악기를 선택하게 한 후 “이걸로 해도 돼요?”라고 질문하게 한다. 사전에 친구에게 같은 질문을 하도록 알려 준 후에 친구가 선택하는 것을 보고 모방하게 한다(송).</li> <li>4. 음악회를 마친 후 서진이가 지휘봉과 음악회에 사용했던 악기를 제자리에 정리할 수 있게 한다. 교사는 정리해야 하는 악기와 위치를 손가락으로 가리켜 단서를 줄 수 있다(윤).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술영역에서 악기를 만든다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 리듬 악기가 아닌 다른 여러 가지 소리 나는 도구를 이용하여 합주를 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 연주회나 오케스트라 공연 상황 등의 비디오 감상 자료를 만든다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들이 서 있을 때, 우왕좌왕 하거나, 자신의 자리에 서 있는 것을 어려워하지 않도록 작은 바닥판을 깔아 주어 자신의 자리를 알 수 있게 한다.</li> </ul>	



미술(자유선택활동)

4-11-2

광목천에 꽃잎 물들이기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 자연물을 이용하여 창의적으로 꾸미기를 해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 꽃잎의 특성에 대해 관심을 갖고 탐색해 본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	활동목표	<p>1. 교사의 도움을 받아서 자연물을 이용한 꾸미기 활동에 참여할 수 있다(운).</p>	
	개별교수목표	윤서진	(인) 두 가지의 두드리는 도구를 각기 다른 통에 구분하여 정리할 수 있다.
		이경신	(소) 세 손가락으로 절구공이나 돌맹이를 잡고 두드릴 수 있다.
		송인주	(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 다양한 꽃잎 또는 나뭇잎, 광목천, 두드릴 수 있는 것(손가락, 돌맹이, 절구공 등)</p> <div data-bbox="341 1370 571 1529">  </div> <p>&lt;실외에서 꽃잎을 두드리기&gt;</p> <div data-bbox="336 1599 566 1758">  </div> <p>&lt;광목천에 물들여진 모습&gt;</p>	<p>◆ 두드리는 도구들을 넣을 수 있는 여러 가지 통(바구니)들</p> <div data-bbox="783 1314 1227 1628">  </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전 활동으로 실외 놀이터를 산책하며 꽃잎을 수집한다.</li> <li>2. 꽃잎과 광목천을 소개하면서 무엇을 할 수 있는지에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 주운 꽃잎으로 무엇을 할 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>3. 나머지 광목천과 돌맹이를 제시하며 활동 방법에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 여기 광목천과 돌맹이가 있어, 이것을 어떻게 사용할 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>4. 광목천에 꽃잎을 놓고 찢은 후 변화를 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 나뭇잎을 찢으니까 잎이 어떻게 됐니?</li> <li>• 천에는 어떤 색이 나타났니?</li> </ul> </li> <li>5. 작품이 완성되면 서늘한 곳에서 말린 후 감상한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 실외 놀이터를 산책할 때 좋아하는 친구들과 함께 나가서 꽃잎을 모아 오게 하고, 사전에 실외 활동에 대한 설명을 충분히 하여 불안이나 긴장감을 줄여 준다(윤, 송).</li> <li>1. 실외 놀이터에 나가서 할 일을 순차적으로 설명하되 시각적인 자료를 활용하여 실외 활동 순서를 예측할 수 있게 해 준다(이, 송). 순차적인 설명에는 정리하고 들어오는 과정까지 포함한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 모든 색깔의 꽃잎을 모아온 후 교사가 같은 색깔의 꽃잎들을 각각의 바구니에 담고, 친구들이 나누어 주게 한다. 이때 유아들이 “나는 노란색 꽃잎을 줬”, “두장 더 줬”, “여기 있어”, “고마워”와 같은 대화들이 오고 갈 수 있게 대화하는 방법을 알려 준다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 경신이가 세 손가락으로 절구공이나 돌맹이를 잡고 두드릴 수 있도록 교사가 절구공 잡는 방법을 보여 준다(이).</li> <li>4. 꽃잎 찢는 활동을 짝을 지어서 하게 하며 인주와 번갈아서 할 수 있게 한다. 자신의 차례가 될 때까지 인주가 잘 기다리면 교사는 바로 칭찬해 준다(송).</li> <li>5. 모든 활동이 끝난 후 서진이는 두 가지의 두드리는 도구를 각기 다른 통에 구분하여 정리하게 한다. 처음에는 친구들이 하는 것을 보게 한 후 두 번째부터는 서진이가 스스로 할 수 있게 지도한다(윤).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 과학영역에서 수집한 꽃잎의 색깔, 모양 등을 탐색한 후, 활동지에 기록해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 수집한 꽃잎들에 물감을 묻혀서 찍어 보기를 한 후에는 커다란 나무 모양을 만들어서 찍어 놓은 꽃잎으로 나무 꾸미기를 하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 꽃잎을 물들인 광목천을 적절한 크기로 잘라서 액자를 만들어 잘 보이는 곳에 전시해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들의 옷에 꽃잎물이 들지 않도록 미술품 옷뚱을 입고 활동하게 한다.</li> </ul> 	

음률

4-11-3

뽀

활동목표	
1. 노래를 듣고 즐겨 부른다. (예술경험>예술적 표현>노래 부르기)	
2. 주변의 색깔에 관심을 갖고 찾아 본다. (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기)	


목표 수정	
활동목표	2. 같은 색깔의 사물들을 모아 볼 수 있다(윤). 2. 색깔의 이름을 듣고 따라 표현해 본다(이, 송).
	윤서진 (대) 두 발 모아 뛰기를 할 수 있다.
	이경신 (언) 2음절 단어가 나오는 노래 가사를 따라할 수 있다.
개별교수목표	송인주 (언) 함께 노래를 부를 때 지휘하듯이 손가락으로 세모 그리기를 할 수 있다.

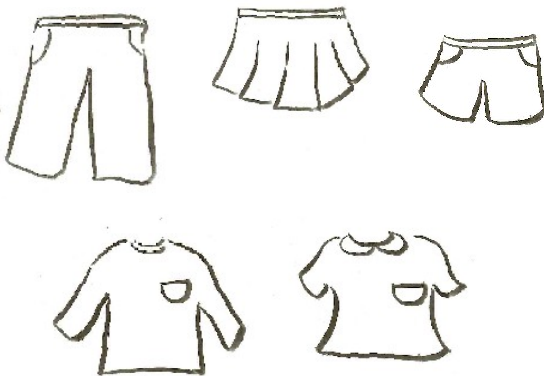
활동자료	
◆ 노래 가사판, 피아노, 녹음된 노래 「뽀」	



자료 수정	
◆ 색깔 스티커 ◆ 여러 가지 색깔 옷 모양	

뽀

김성균 작사  
김성균 작곡





활동방법	방법 수정	
<p>1. 실외로 이동할 때 또는 점심 및 간식 시간 등의 전이 시간에 유아와 함께 노래를 불러 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이 노래에 어떤 색깔이 나오니?</li> </ul> <p>2. 반 친구들이 입고 온 옷의 색깔을 넣어 노랫말을 개사해서 불러 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 반 친구들이 입고 온 색깔들은 무엇이니?</li> <li>그럼, 어떤 색깔로 바꿔서 불러 볼까?</li> <li>그럼, 노랑(○○)색을 넣어서 불러 보도록 하자,</li> </ul> <p>3. 노랫말에 따라 몸동작을 넣어서 함께 불러 본다.</p> <p>4. 노랫말에 따라 다른 몸동작을 넣어 노래를 불러 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>빨강(○○)색 입은 친구는 손으로 동그라미(○○)모양을 만들어 보자,</li> <li>오른발, 왼발은 어떻게 해 볼까?</li> </ul>	참여종진	<p>1. 색깔 옷을 입은 친구들이 뽀낼 때, “왼발 오른 발 뽀내 보세요”를 “토끼처럼 뛰어보아요” “다람쥐처럼 굴러 보아요” “곰처럼 겨울잠을 자 봐요”로 바꾸어서 할 수 있다. 가사에 맞추어서 몸동작을 해보는 활동부터 시작하여 노래에 등장하는 토끼, 다람쥐, 곰의 특징을 몸으로 표현해 보게 한다.</p> <p>2. 노래를 부를 때 가사에 등장하는 색깔 옷 그림들을 악보 판에 붙여 가사 익히는 것을 도와줄 수 있다.</p>
	상호작용종진	<p>3. 색깔 옷 외에 반바지를 입은 친구, 긴 바지를 입은 친구, 조끼 입은 친구, 머리띠를 한 친구 등으로 수정하고 호명 되어 나온 친구들이 뽀낼 때에도 “인사하자”, “뽀뽀하자”, “안아주자” 등의 애정표현활동을 하게 한다.</p> <p>3. 다 같이 노래하고 한 친구는 춤을 추게 하고 나머지 친구들은 춤추는 친구를 흉내 내게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>1. 토끼처럼 뛰면서 같은 옷 입은 친구를 모방할 수 있게 지도한다(윤).</p> <p>2. 경신이에게 노래가사에 있는 색깔 이름 2음절어를 표현할 수 있게 교사의 발성을 먼저 모방하도록 연습시킨다(이). 유아가 소리 내는 것을 즐거워할 수 있도록 마이크를 준비해 줄 수 있다.</p> <p>1. 3. 노래 부르기를 할 때, 지휘자의 역할을 주고 손가락 혹은 지휘봉으로 세모를 그릴 수 있게 해 준다. 교사와 손을 잡고 하다가 점진적으로 손을 살짝 놓아서 유아가 스스로 할 수 있는 기회를 제공한다(송).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>음률영역에서 악기를 연주하며 노래를 부르거나 유아들과 노랫말과 몸동작을 변형해서 불러 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이집에서 활동한 악보를 가정으로 보내 주고 가족과 함께 노래를 불러 좀 더 익숙하게 해 준다. 가족들이 다 함께 부른 노랫소리를 녹음해 와서 친구들과 함께 듣는 시간을 가진다.</li> <li>노래를 들으면서 박자에 맞춰 악기를 연주하게 하기 위해 간단한 악기(북, 탬버린)부터 두드리게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>사전 활동으로 「뽀」 노래를 배운다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>서진이, 경신이, 인주에게 노래를 틀어 주는 역할을 하게 하여 친구들을 도와줄 기회를 제공한다.</li> </ul>	

실외활동

4-11-4

소리 찾기

<div>활동목표</div> <div>1. 주변에서 나는 여러 가지 소리에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기) 2. 자신의 생각과 느낌을 말로 표현한다. (의사소통 영역&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</div>	목표 수정											
	활동목표	2. 자신의 생각과 느낌을 교사의 도움을 받아 표현할 수 있다.										
	개별교수목표	윤서진 (사) 친구가 서진이를 부르는 소리가 녹음기에서 나오면 소리 나는 쪽으로 고개를 돌릴 수 있다.										
		이경신 (언) 소리를 내는 것들을 친구를 모방하여 2음절어로 표현할 수 있다.										
송인주 (인) 탬버린 치는 숫자를 듣고 많고 적음을 구분할 수 있다.												
<div>활동자료</div> <div>◆ 녹음기, 공 테이프, 탬버린</div>	자료 수정											
	◆ 실외활동 소리 목록표											
	<table><tr><th>소리가 나요</th><th>찾았어요</th></tr><tr><td>자동차</td><td></td></tr><tr><td>새</td><td></td></tr><tr><td>친구들이 뛰어요</td><td></td></tr><tr><td>개</td><td></td></tr></table>		소리가 나요	찾았어요	자동차		새		친구들이 뛰어요		개	
소리가 나요	찾았어요											
자동차												
새												
친구들이 뛰어요												
개												

활동방법	방법 수정	
<div>1. 탬버린악기로 숫자만큼 제자리 뒹뒹기를 하며 활동을 도입한다.</div> <div>2. 주변의 소리에 귀를 기울이며 들리는 소리에 대해 이야기를 나눈다.</div> <div>• 어떤 소리가 들리니?(예: 새소리, 물소리, 자동차 소리 등)</div> <div>• 그렇구나, 또 다른 소리는 무엇이니?</div> <div>3. 유아들과 함께 실외 놀이터에서 다른 소리들을 찾아본다.</div> <div>• ○○는 무엇을 찾았니?(예: 발자국 소리를 찾았어요, 사람 목소리도 찾았어요.)</div> <div>4. 주변의 소리를 찾은 후 녹음기에 소리를 녹음한다.</div> <div>• 새 소리를 들으니 느낌이 어떠니?</div> <div>5. 유아들이 찾은 소리를 함께 들어보고 느낌을 이야기해 본다.</div>	참여증진	<div>1. 유아들이 내는 목소리나 노랫소리를 녹음기에 바로 녹음한 후 다시 들려 주면서 소리 내기와 소리 듣기에 대한 흥미를 유발시킨다.</div> <div>1. “듣기만 하고서 알아맞히면 용하지”(만지기만 하고서 알아맞히면 용하지를 변형하여)노래를 하면서 활동을 시작한다. 유아들에게 익숙한 소리를 녹음하여 들려주고 알아맞히게 하여 활동 목표를 쉽게 만들어 준다.</div>
	상호작용증진	<div>3. 두 사람이 한 조가 되어 주변에서 나는 소리를 언어로 표현해 보게 한다. 한 친구가 표현하면 나머지 한 친구는 모방하게 한다.(예: 미끄럼틀 타는 소리-쭈르르르륵, 시소 타는 소리-쿵더쿵 쿵더쿵, 친구가 뛰어가는 소리-후다다다닥, 쿵쿵쿵 등)</div> <div>&lt;확장&gt; 유아들이 표현한 소리를 카드로 만든 후 교사가 카드를 보여주면서 소리를 내면 유아들이 행동하게 한다 (예: "쿵더쿵 쿵더쿵..어떻게 하면 이런 소리가 날까?"). 한 유아가 행동으로 표현하면 나머지 유아도 행동을 따라하게 한다.</div>
	교수삽입	<div>1. 두 친구가 탬버린을 동시에 치게 한 후(1회와 5회), 어느 쪽이 많이 쳤는지를 물어본 후 많고 적음을 구별하게 한다(송).</div> <div>2. 소리가 날 때 무슨 소리인지 물어보고 친구들이 말한 2음절 단어를 따라 말하게 하되, 어려워하면 첫 음절을 들려주어 힌트를 준다(이).</div> <div>5. 친구들이 서진이를 부르는 소리를 녹음하여 들려주고, 서진이가 소리가 나는 방향으로 고개를 돌리도록 지도한다. 이때 서진이가 여러 소리 중에서 자신의 이름에만 반응할 수 있도록 한다(윤).</div>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<div>• 음률영역에서 유아들과 녹음한 소리 테이프를 들어 보고 악기로 연주해 보거나 유아들이 발견한 소리 나는 사물들을 그려본다.</div>	<div>♦ 가정에서 다 마신 음료수 캔에 다양한 곡식을 넣어 소리 나는 도구를 만든다. 같은 소리가 나는 도구를 두 개씩 만들어 같은 소리가 나는 것끼리 짝을 짓게 한다.</div> <div>♦ 소리 나는 도구를 사용하여 악기놀이를 한다.</div>	
주의사항		
	기 타	
<div>• 생활 주변의 다양한 소리를 탐색하는 활동으로 과정 자체를 즐길 수 있도록 유도하며, 유아들이 찾은 소리의 느낌을 그림 그리기나 악기로 연주하기, 몸으로 표현하기 등으로 진행한다.</div>	<div>• 실외 활동을 할 때 어느 정도 탐색 활동의 범위를 정해 주어서 유아들이 너무 멀리 나가지 않도록 한다.</div> <div>• 탐색 활동을 할 때 어떤 소리들을 들을 수 있는 지를 미리 목록표를 제시하여 해당되는 소리를 찾았을 때 표시하게 한다.</div>	

이야기나누기

4-11-5

# ○○(빨강)색의 날

<div>활동목표</div> <div>1. 자신의 생각과 느낌을 말로 표현한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</div> <div>2. 물체와 물질의 기본 특성(색)에 관심을 갖고 찾아본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</div>	목표 수정		
	활 영 목 표	1. 교사의 도움을 받아 자신의 생각을 표현할 수 있다(이, 송). 1. 교사의 도움을 받아 색에 대한 느낌을 표현하도록 다(윤) 2. 물체와 물질의 색깔에 관심을 가질 수 있다.	
	개 별 교 수 목 표	윤 서 진	(인) 같은 물건을 두 가지씩 모을 수 있다.
		이 경 신	(언) 가져온 물건의 이름들을 2음절어로 말할 수 있다.
송 인 주		(인) 많고 적음을 구분할 수 있다.	


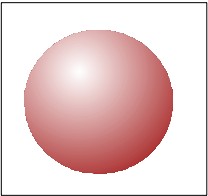


<div>활동자료</div> <div>◆ 집에서 가져온 ○○(빨강)색</div> <div><div>&lt;가정 통신문의 예&gt; 생활주제 「색」을 진행하면서 「색의 날」을 계획하였습니다. 「색의 날」은 유아들이 주변에서 많이 접할 수 있는 색인 빨간색의 이름을 익히고 색을 통한 사물과의 관계, 색이 만들어지는 원리 등을 경험하는 날입니다. 「색의 날」이 진행되는 날짜와 준비사항을 알려 드리오니 부모님들께서는 유아가 활동에 적극적으로 참여할 수 있도록 다음과 같이 준비해서 보내주시기 바랍니다. - 다음 - ▶빨강색의 날: ○월 ○일(○요일) ▶준비사항: 유아들에게 빨간색이 들어간 복장을 입혀 주시거나 빨간색 물건을 보내 주십시오.(예: 옷, 신발, 머리띠, 방울, 양말, 자동차 등)</div></div>	자료 수정
	◆ 덧붙이는 글
<div>가정 통신문에 “빨간색 물건을 보내주시되, 유아가 많이 경험한 물건들을 보내주시기 바랍니다. 또한 유아의 가방에 넣기 전에 유아에게 충분히 물건의 이름을 말해 주시고 탐색해보는 활동을 가져보시기 바랍니다.” 라는 문구를 추가할 수 있음.</div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 집에서 가지고 온 빨간색 물건이나 옷을 가지고 모여 앉는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘은 다른 날과 너희들 모습이 어떻게 달라졌니?(예: 빨간색 옷을 입고 왔어요.)</li> </ul> <p>2. 유아들이 준비해 온 물건 중 빨간색이 어디에 있는지 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇을 가지고 왔니?</li> <li>• 무엇을 할 때 쓰는 물건이니?</li> <li>• 이 물건 속에 빨간색이 들어 있니?</li> <li>• 또 빨간색이 들어간 물건은 무엇이 있을까?</li> </ul> <p>3. 가정에서 가져온 빨간색 물건을 서로 비교해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 빨간색과 저 빨간색이 어떻게 다르니?(예: 이 빨간색은 모양이 많이 있어요, 이 빨간색이 더 진해요.)</li> </ul>	참여 증진	<p>1. 선호하는 색깔을 표현하게 한다. 이때 선호하는 색을 언어로 표현하기 어려워하면 색깔판이나 색연필 중에 선택하게 한다. 선호하는 색과 알고 정확히 표현할 수 있는 색이 무엇인지 사전에 조사해 놓는다.</p>
	상호작용 증진	<p>2. 친구가 가져온 물건이 무엇인지를 알아맞히는 수수께끼를 한다. 무엇을 할 때 쓰는 물건인지를 알도록 가져온 친구가 물건을 사용하는 척하는 행동을 보여 주고, 친구들이 알아맞히게 한다. 이때 행동으로 표현하는 것을 교사가 도와줄 수 있다.</p> <p>3. 가져온 물건들을 각각 주머니에 넣어 두고 다른 친구가 손을 넣어 만져서 알아맞히게 한다. 이때 '만지기만 하고서' 노래를 불러주면서 활동할 수 있다. 맞힌 친구에게는 물건을 가져온 친구가 보상을 해 주는 보상을 받게 한다.</p> <p>3. 같은 물건을 가져온 친구끼리 하이파이브를 하거나 함께 모여 손을 잡는 등의 상호작용을 하게 한다.</p>
	교수 삽입	<p>3. 유아들이 가져온 물건들을 같은 종류끼리 같은 바구니에 넣는 활동을 진행한다(예: 컵, 핀 등). 같은 물건들끼리 모을 수 있게 같은 바구니에 넣으면 교사가 “최고야” “맞았어”라고 말해 주고, 틀리면 “다시 한번 해보자”라고 말하면서 유아가 다시 시도할 수 있게 지도한다(윤).</p> <p>3. 유아나 다른 친구가 가져온 물건 이름을 2음절어로 말할 수 있게 교사가 먼저 말하고 따라하게 한다(이).</p> <p>&lt;정리&gt; 물건들의 종류가 많아지면 같은 종류의 물건이 많이 모아진 바구니와 적은 바구니를 가리키며 “어떤 게 더 많아?”라고 물어보고 유아가 많은 물건이 들어있는 바구니를 쳐다볼 때, “그래 00이 많구나”라고 맞는 반응을 유도해주며 함께 가리키게 한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 교실 내, 실외 놀이터에서 ○○(빨강)색을 찾아보는 놀이를 하고, 찾은 물건과 색 이름을 활동지에 기록해 본다. 활동지를 모아 '○○반의 색깔책'으로 묶어서 언어영역에 제시한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 교실 내 구역을 정해 주고, 그 안에서 '색깔 찾기' 놀이를 할 수 있다. “노란색을 찾아라, 하나. 둘. 셋”이라고 교사가 외치면, 유아들은 정해진 구역 내의 노란색 물건, 노란색 옷 등을 손으로 짚는 게임으로 진행한다. 유아들이 협력하여 놀이할 수 있도록 둘이나 셋이 한 조로 찾을 수 있게 확장한다.</li> </ul>
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 교실 환경을 ○○색으로 꾸민다.</li> <li>♦ 유아들과 의논하여 무슨 색의 날로 할 것인지 결정한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 사전조사를 통해 유아들이 어떤 색을 좋아하는 지를 파악해 두고 유아의 행동이나 말에 적절하게 반응한다.</li> </ul>


문학(동극)

4-11-6

빨강 도깨비, 파랑 도깨비, 노랑 도깨비

활동목표	목표 수정		
<p>1. 동화를 듣고 극놀이로 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 색의 변화에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;과학 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p>	활동목표	<p>1. 동화를 듣는 동안 교사의 이야기에 주의를 집중할 수 있다(윤, 송)</p> <p>1. 동화의 중요한 줄거리가 되는 단어를 기억하여 회상할 수 있다(이)</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(소) 도깨비 가면을 만들기 위해 동그라미를 그릴 수 있다.</p> <p>(인) 무대를 꾸밀 때 교사의 지시에 따라 같은 물건을 가져올 수 있다.</p>
		이경신	<p>(소) 가면 만들기과 소품 만들기에서 그리기 도구를 세 손가락으로 바르게 잡을 수 있다.</p>
		송인주	<p>(소) 가면 만들 때 코 모양을 그리기 위해 세모를 그릴 수 있다.</p> <p>(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 빨강, 파랑, 노랑인 물건들, 동극 등장 인물의 머리띠, 동화 「빨강 도깨비, 파랑 도깨비, 노랑 도깨비」</li> <li>◆ 동극 가면 예시</li> </ul> <div data-bbox="256 1451 635 1592">  </div>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 소품으로 쓸 가면으로 눈, 코, 입이 그려져 있지 않은 얼굴 모양 마분지</li> <li>◆ 각 도깨비의 색깔로 셀로판지를 씌운 카드</li> </ul> <div data-bbox="735 1413 943 1608">  </div> <div data-bbox="1102 1361 1283 1541">  </div> <div data-bbox="1102 1599 1283 1778">  </div>		





활동방법	방법 수정	
<p>1. 동화를 들려준다.</p> <p>2. 동화를 들은 후 동화 자료를 이용하여 줄거리를 회상하고 중요한 대사나 반복되는 대사를 유아들과 함께 직접 구연해 본다.</p> <p>3. 동극을 하려면 무엇이 필요한지 이야기를 나누고 무대와 기타 소품들을 꾸민다(동극을 하는 사람, 동극용 머리띠 또는 가면, 무대장치, 소품).</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 도깨비들은 어떻게 꾸미면 좋을까?</li> <li>• 무대는 어디에 만들까? 어떻게 꾸밀까?</li> </ul> <p>4. 배역을 정하고 동극을 할 유아들은 앞에 나와서 자기소개와 인사를 하고 동극을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지금부터 00반 어린이들의 “빨강 도깨비, 파랑 도깨비, 노랑 도깨비” 동극을 시작하겠습니다.</li> </ul> <p>5. 동극에 대한 평가를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동극에서 재미있었던 것은 무엇이었니?</li> <li>• 무대에서 나와서 동극을 하는 사람은 어떻게 해야 할까? (예: 목소리, 태도, 표정 등)</li> <li>• 두 번째 동극을 할 때는 어떻게 하면 재미있을까?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 동화를 들려줄 때 적절한 효과음을 들려주거나 동영상 자료를 활용하여 시청각적인 기억을 통해 쉽게 이야기를 연상하게 한다(이, 송)</p> <p>1. 서진이의 자리를 앞으로 배정해서 이야기를 듣는 동안 자리를 이탈하지 않고 교사의 이야기에 집중하게 한다(윤).</p> <p>2. 도깨비의 색깔이 합쳐질 때 무슨 색깔이 되는지 셀로판지 카드를 겹쳐 보는 활동을 한다.</p> <p>4. 교사가 간단한 대사와 행동을 유아 옆에서 알려 주거나 친구가 하는 것을 보고 따라하여 간단한 역할을 맡게 한다.</p> 
	상호작용증진	<p>3. 셀로판지 도깨비를 얼굴에 대고 재미있는 표정을 짓는 친구의 얼굴을 보게 한 후 따라 하도록 유도한다.</p> <p>4. 유아들이 동극의 배역을 정하기 전에 손 인형이나 작은 모형들 통해 역할에 맞는 대사 연습을 한다(이, 송). 이때 녹음해 둔 대사를 반복해서 들려준 후 극놀이에 참여하게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 다양한 표정의 가면을 준비한다. 가면의 표정을 웃는 얼굴, 놀란 얼굴, 화난 얼굴로 만들어 유아들이 서로 가면의 표정을 따라하게 한다. 커다란 거울을 준비하여 누가 가면의 표정과 닮았는지 서로 쳐다보며 인식하게 하여 표정 흉내 내기 놀이를 보다 더 흥미롭게 한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 무대를 꾸밀 때, 바닥판, 블록 등 같은 물건을 가져오도록 “서진아, 이거 갖다 줘”라고 지시한 후, 유아가 정확하게 집지 못하면 손가락으로 가리켜 단서를 준다(윤).</p> <p>3. 도깨비 가면의 빈 얼굴 모양에 동그라미를 그려 넣을 수 있게 가는 선으로 밑그림을 그려 혼자서도 수행하게 한다(윤). 인주는 완성된 세모 모양의 코를 보여주면서 “인주야, 이렇게 그려”라고 말하면서 보고 그릴 수 있게 지도한다(송). 경신이는 세 손가락으로 크레파스를 바르게 잡도록 손을 쥐어 주고 색칠하게 한다(이).</p> <p>4. 배역을 결정한 후 자신의 순서를 기다리는 동안 양쪽 친구가 손을 잡고 있게 한다. 인주가 잘 기다리면 바로 칭찬을 해준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동극에 쓰였던 소품으로 실내 자유선택 활동 시간에 동극을 해보게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동극 내용을 적은 글을 가정으로 보내어 가족들이 유아에게 이야기를 반복하여 들려주어 익숙해지게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자유선택활동시간에 동극을 위한 준비를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 제외되는 유아가 없도록 모든 유아들이 역할을 나누어 경험할 수 있게 한다.</li> </ul>	

수·과학(과학)

4-11-7

## 종이컵 전화기 놀이

활동목표	목표 수정	
<p>1. 소리를 전달하는 물체가 있음을 알고 탐색한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p> <p>2. 물체와 물질에 따라 소리가 다르다는 것을 이해한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;기초 탐구 기술 활용하기)</p>	활동목표	<p>1. 귀로 전달되는 소리에 집중한다(윤, 송).</p> <p>2. 다양한 사물에서 나는 서로 다른 소리에 관심을 기울인다.</p>
	개별교수목표	<p>(사) 친구가 호스를 통해 서진이를 불렀을 때 친구 쪽이나 소리가 나는 쪽으로 고개를 돌릴 수 있다.</p> <p>(연) 원하는 것을 달라고 손을 붙여 요구하는 동작을 할 수 있다.</p>
	이경신	<p>(인) 요구하면 실이나 호스의 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다.</p>
	송인주	<p>(연) 종이컵 전화놀이가 하고 싶을 때 “내가 해도 돼요?” 라고 물을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 종이컵, 두꺼운 털실(굵기와 재질이 다른 실), 접착제, 가위, 기타 소리 전달 재료(세탁기용 호스, 고무호스 등)</p> <div data-bbox="331 1518 560 1637">  </div> <p>&lt;종이컵으로 전화 만들기&gt;</p> <div data-bbox="331 1682 560 1800">  </div> <p>&lt;종이컵 전화로 친구와 전화기놀이&gt;</p>	<p>◆ 전화할 때의 대본</p> <div data-bbox="943 1352 1251 1644"> <p>☆ 여보세요.</p> <p>★ 네, 소방서입니다.</p> <p>☆ 여기 불이 났어요.</p> <p>★ 거기가 어디인가요?</p> <p>☆ 여기는 햇님아파트예요.</p> <p>★ 네, 빨리 가겠습니다.</p> <p>☆ 빨리 와주세요.</p> </div> <p>◆ 크게 쓴 자신의 집 전화번호</p> <div data-bbox="730 1711 1034 1800"> <p><b>234-5678</b></p> </div>	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>전화기의 용도에 대해 이야기 나누며 활동을 도입한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 전화기를 어떤 때 사용하니?</li> </ul> </li> <li>유아들과 함께 준비된 재료를 보며 전화기 만드는 방법을 알아보고 컵 전화기를 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 종이컵과 실을 가지고 전화기를 만들 수 있을까?</li> <li>• 종이컵에 구멍을 뚫어서 실을 연결해 보자.</li> <li>• 어떻게 하면 멀리 있는 친구에게 소리가 전해질까?</li> </ul> </li> <li>두 명씩 짝을 지어서 종이컵 전화기로 소리 전달하는 실험을 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 종이컵에 입을 대고 친구에게 말해 볼까?</li> <li>• 어떤 소리가 들리니? 소리의 크기는 어떠니?</li> </ul> </li> <li>실의 굵기와 길이가 다른 줄로 실험을 해보며 실의 굵기와 길이에 따른 소리의 차이에 대해 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 실(다른 종류의 실 제시)로 말하면 소리가 전달될까?</li> <li>• 소리의 크기가 어떠니? 어떤 점이 달라졌니?</li> </ul> </li> </ol>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 전화를 할 때의 대본을 만들어 주고 다 같이 반복하여 읽어서 전화할 때의 대화에 익숙하게 한다(이, 송). 수시로 읽을 수 있도록 대본을 큰 도화지에 적어서 벽에 붙여 둔다.</li> </ol>
	상황전예전전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 전화기에 동물 이름을 말하면 들은 친구가 알아맞히는 게임을 한다. &lt;확장&gt; 소방서에 전화했을 때의 전화놀이를 해 본다. “여보세요”, “네 소방서입니다”, “여기 불이 났어요”, “거기가 어디인가요?”, “여기는 00아파트예요”, “네 기다리세요”</li> </ol>
	과수점의	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 친구가 호스를 통해 서진이를 불렀을 때, 친구 쪽이나 소리가 나는 쪽으로 고개를 돌릴 수 있는 가를 관찰할 후, 교사가 “이쪽에서 소리가 나는데?”라고 말하며 손가락으로 가리켜 준다(윤).</li> <li>3. 종이컵 전화기로 놀이를 하면서 일부러 서진이와 인주 앞에서 친구들만 활동을 참여시키고 서진이와 인주는 활동에서 제외시킨다. 두 유아가 원하는 활동을 하고 싶어 하는 표현을 할 때, 서진이에게는 “하고 싶어요?”라고 물은 후 두 손을 내밀게 하면서 서진이가 할 수 있는 말 “전화주세요”라고 말해준다(윤).</li> <li>인주는 원하는 활동을 하겠다는 행동으로 교사의 손을 잡아끌거나 컵을 허락없이 집으려고 할 때 “인주야! 해도 돼?라고 물어야지?”라고 말해 준다(송).</li> <li>4. 실의 길이를 비교하는 동안 긴 것, 짧은 것을 서로 대어 보면서 비교하게 한다. 친구들이 긴 것을 달라고 하면 여러 개의 실 중에서 긴 것을 고를 수 있게 도움을 준다(이). 이때 맞는지, 틀리는지는 친구들이 대답하게 한다.</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 과학영역에서 고무호스, 세탁기 호스 등을 다양하게 제시하여 소리전달 실험을 해보고 관찰지에 탐색한 내용을 기록해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 전화기에 관심을 가지는 활동이 끝난 후 가정에서는 집 전화번호를 외우게 한다. 누군가 전화번호를 물었을 때 유아가 하고 있는 미아방지용 목걸이나 팔찌를 가리키는 행동을 반복하여 가르쳐 안전 교육이 수시로 이루어지도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘무슨 소리일까?’ 조사활동을 한다.</li> <li>• 종이컵 전화의 실이 빠지지 않도록 굵게 매듭을 짓는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 놀이할 때는 적절한 위치에 자리를 정해 주고 종이컵을 너무 많이 잡아당기지 않게 한다.</li> </ul>	



12월

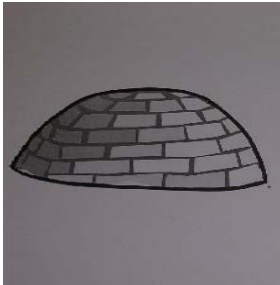

## 도구와 기계/겨울


분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-12-1	쌓기	얼음집 짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 얼음집을 만드는 과정에서 역할을 서로 분담하여 참여시킬 수 있음</li> <li>• 쌓아 가는 블록에 따라 다른 모양이 된다는 것을 배울 수 있는 활동임</li> </ul>
4-12-2	역할	산타클로스 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구 간에 서로 선물 주기, 카드 만들어 주기와 같은 활동을 하면서 상호작용을 하게 할 수 있음</li> </ul>
4-12-3	언어	기계 책 꾸미기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정이나 어린이집에서 사용하는 익숙한 기계들을 사용하는 방법과 안전에 대한 예방을 배울 수 있는 활동임</li> </ul>
4-12-4	수·조작	직업과 도구	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임판에 유아 간의 애정 활동을 증진시킬 수 있는 자료를 준비시켜 사회적 상호작용을 촉진할 수 있음</li> <li>• 다른 친구들이 하는 동안 기다리는 사회적 기술을 연습할 수 있음</li> </ul>
4-12-5	실외 활동	대문놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 즐겁게 기차 놀이를 하는 중에 친구들과 자연스럽게 신체 접촉을 하거나 애정 표현 활동을 하도록 유도할 수 있음</li> </ul>
4-12-6	신체	선물 전달하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임식으로 활동을 진행하여 상호작용을 촉진할 수 있으며 모든 유아가 활동하는 것을 볼 수 있어서 상대방에 대한 인식을 높일 수 있음</li> <li>• 팀별로 응원하게 하여 공동체 의식을 높일 수 있는 활동임</li> </ul>

쌓기

4-12-1

## 얼음집 짓기

활동목표		목표 수정	
1. 날씨와 사람들의 주거 모습에 관심을 가진다. (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기) 2. 블록을 이용해서 자신이 생각한 대로 구성해 본다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기)	활동목표	1. 블록으로 만들어진 집에 관심을 가진다(윤)	
	개별교수목표	윤서진	(연) 교사의 시범을 보고 블록을 요구하기 위해 손동작을 모방할 수 있다.
		이경신	(인) 상자의 길이를 비교하여 길고 짧은 것을 구별할 수 있다.
		송인주	(인) 블록이 쌓인 것을 보고 많고 적음을 구별할 수 있다.
활동자료		자료 수정	
• 얼음집에 관한 책, 얼음집 화보, 흰 종이로 쓴 종이 벽돌 블록		♦ 얼음집의 윤곽을 그릴 수 있는 그림 ♦ 얼음집을 만드는 사진	
		<div></div> <div></div>	

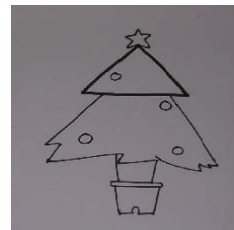
활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 쌓기 놀이영역 벽면에 얼음집에 관한 화보를 게시해 놓는다.</li> <li>2. 얼음집에 관한 책을 보면서 얼음집에 대한 관심을 유도한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 추운 곳에 사는 사람들은 어떤 집에서 살까?</li> <li>• 얼음집의 모양은 어떻게 생겼니?</li> <li>• 얼음으로 집을 어떻게 만들었을까?</li> </ul> </li> <li>3. 흰색 종이 혹은 부직포로 싸서 만든 블록을 이용해 얼음집을 만든다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 얼음집을 무엇으로 만들면 좋을까?</li> <li>• 둥근 모양은 어떻게 만들 수 있겠니?</li> </ul> </li> <li>4. 놀이 후 꾸며진 얼음집을 감상하고 실제로 놀이하며 서로의 의견을 교환한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇이 더 있으면 좋을까?</li> <li>• 오랫동안 보려면 어떻게 하는 것이 좋을까?</li> </ul> </li> </ol>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 얼음을 만지면서 차가운 것을 느끼고 표현하게 한 후 얼음집에 대한 이야기로 화제를 확장한다.</li> <li>2. 얼음집에 대한 책에서 본 얼음집의 윤곽을 손가락이나 검은 사인펜으로 그리게 하여 얼음집에 대한 호기심을 유발시킨다(이, 송)</li> </ol>
	상호작용종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 팀으로 나누어서 튼튼한 얼음집 만들기 게임을 한다. 이 때 서로 도와 블록을 쌓게 하고 다 만든 팀은 동그랗게 서서 손을 잡고 “손이 시려워” 노래를 부르게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 얼음집을 만들기 위해 교사에게 블록을 달라고 요구할 때 손동작을 모방하게 한다(윤).</li> <li>3. 얼음집을 만드는 블록을 두 개 붙여서 만든 것과 하나를 비교해 보고, 긴 상자는 긴 상자끼리, 짧은 상자는 짧은 상자끼리 모아 보게 하여 “길어” “짧아”를 반복하게 말하는 연습을 한다(이)</li> <li>3. 정리 시간에 블록이 쌓인 것을 보고 많고 적음을 구분하여 많은 곳을 지적하게 한다. 친구가 먼저 시범을 보이게 하고 유아가 많은 쪽에 블록을 갖다 놓을 때마다 “와..많다..많다”라고 말해 준다. 이러한 과정을 통하여 유아는 많고 적음에 대한 개념을 반복하여 듣고 보면서 학습할 수 있다(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술영역에서 재활용품(상자, 통, 휴지속지 등)으로 얼음집 구성에 필요한 소품을 만들어 본다.</li> <li>• 썰매 등을 만들고 적절한 소품을 준비하여 역할영역의 남극 탐험 놀이와 연계하여 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 추울 때 필요한 것들을 친구들과 함께 모아 보고 언제 사용하는지를 맞추어 본다. 예를 들어 교사가 “손이 시려워”라고 하면 유아들이 장갑을 찾아주고, “발이 시려워”라고 하면 털 장화를 주는 방식으로 활동을 진행할 수 있다.</li> <li>• 얼음집이 “집”이라는 것을 알 수 있도록, 집안에 있는 일상적인 소품을 활용할 수 있다(이불, 베개, 부엌용품, 세면도구 등)</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 얼음 벽돌을 쌓아 올렸을 때 지붕은 만들기 어려우므로 적당한 크기의 두 개운 종이 또는 상자를 흰 종이에 미리 싸서 지붕을 준비해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 친구들과 함께 만드는 활동에서 서진이, 경신이, 인주가 적절한 역할을 할 수 있도록 교사가 주의 깊게 관찰하여 배치한다. 또한 친구들에게는 서로 돌아가면서 적절하게 역할을 나누는 것을 칭찬한다.</li> </ul>	

역할

4-12-2

## 산타클로스 놀이

활동목표	목표 수정		
<p>1. 산타를 상상해 보고 극놀이로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 성탄절과 관련된 풍습을 이해한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</p>	활동목표	<p>1. 교사의 도움을 받아 산타가 등장하는 극놀이에 참여할 수 있다.</p> <p>2. 성탄절과 관련된 선물, 트리, 산타에 관심을 가질 수 있다(윤)</p> <p>2. 성탄절과 선물, 트리, 산타, 썰매, 루돌프가 관련되어 있다는 것을 알 수 있다(이, 송)</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 서진이의 이름을 부르면, 부른 친구를 돌아볼 수 있다.
		이경신	(인) 선물을 포장하는 리본의 길고 짧은 것을 구분하여 줄 수 있다.
		송인주	(소) 크리스마스 카드에 트리를 만들기 위해 세 모를 그릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 산타와 루돌프 사슴이 그려진 그림이나 화보, 산타 모자, 산타 옷, 선물 주머니, 선물 상자 등</p>	<p>♦ 크리스마스 카드에 진하게 그려진 세모 그림</p>		
	<p>♦ 긴 리본과 짧은 리본</p>		









활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전 활동으로 성탄절의 의미와 산타로부터 선물을 받았던 경험에 대해 유아와 이야기를 나눈다.</li> <li>2. 산타 놀이를 위해 필요한 소품을 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 산타가 사용하는 물건은 무엇일까?</li> <li>• 어떤 것을 사용할까?</li> </ul> </li> <li>3. 놀이에 필요한 소품과 환경을 구성한 뒤, 유아와 역할을 의논하여 결정한다.</li> <li>4. 역할이 정해지면 유아와 놀이를 시작한다.</li> <li>5. 산타가 되어 선물을 나누어 주는 놀이도 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 ○○반 친구들이 어떤 선물을 좋아할까?</li> <li>• 선물을 누구에게 줄까?</li> <li>• 자, 썰매를 타고 선물을 주러 가 볼까?</li> </ul> </li> </ol>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 성탄절과 관련된 비디오나 동화책을 읽어주면서 성탄절의 풍경, 관련 사물들에 익숙해지게 한다.</li> <li>1. 모두 잘 알고 있는 캐롤을 부르면서 활동을 시작한다. 예를 들어 ‘울면 안돼’노래를 ‘싸우면 안돼’ 등으로 가사를 바꿔 부르고 착한 아이, 성탄절, 선물에 대한 생각을 나누면서 쉽게 기억하게 한다(이, 송).</li> </ol>
	상황작업종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. “크리스마스카드 만들어 선물하기” 활동을 한다. 크리스마스카드를 만들 수 있도록 교사가 먼저 색깔 종이를 만들어 제공하고 유아들이 하나씩 고른 후 그림을 그리거나 색종이를 붙여 완성하게 한다. 카드가 완성되면 주고 싶은 친구의 이름을 부르면서 “즐거운 크리스마스”라고 말하면서 친구에게 주게 한다. 받은 친구는 “고마워”“너도 즐거운 크리스마스”라고 답하게 한다.</li> <li>4. 담요, 바퀴가 달린 장난감 통 등을 썰매로 설정하고 친구들은 루돌프를 하게 한다. 또 다른 친구는 산타를 해서 서로 돌아가며 산타가 되어 본다. 상황에 대한 이해를 돕기 위해, “산타 할아버지 썰매 타고 오시면 얼마나 좋을까”노래를 부르면서 썰매를 끈다.</li> <li>5. ‘칭찬해 주기’를 선물로 정하고 친구의 좋은 점을 칭찬해 주는 활동을 한다. “너는 친절해”, “너는 그림을 잘 그려” “너는 밥을 잘 먹는 친구야”라고 말하며 칭찬할 수 있는 기회를 제공하고 서로 칭찬하는 활동으로 전개한다.</li> </ol>
<div data-bbox="252 1503 379 1554">확장활동</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술영역에서 여러 종류의 폐품과 미술재료로 선물을 만든 후, 소품으로 사용한다.</li> </ul> <div data-bbox="252 1697 379 1749">주의사항</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들이 산타 놀이를 할 수 있도록 역할놀이영역에 산타 복장과 선물 주머니 등을 미리 준비해 준다.</li> </ul>	교수시간	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 서진이에게 선물을 줄 친구가 서진이의 이름을 부르게 하고 서진이는 돌아보는 연습을 한다. 교사는 친구가 부를 때 서진이의 고개를 돌리게 도와준다(윤)</li> <li>3. 여러 가지 선물을 준비하고 선물을 포장하는 리본이 긴 것인지 짧은 것인지를 물어서 긴 것을 선택하게 한다. 교사는 유아가 구체물을 통해 단서를 얻을 수 있게 길다란 리본을 들고 “이거랑 똑같이 긴 것 주세요”라고 언어적 촉진을 하여 경신이가 길이 구별에 성공할 수 있게 한다(이).</li> <li>3. 크리스마스 카드의 트리를 밑그림으로 만들어주고 트리를 따라 세모를 그리게 한다(송).</li> </ol>
	가정 연계 및 일반화	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에서도 가족끼리 간단한 선물을 준비하고 서로 주고받는 활동을 하면서 크리스마스의 즐거운 분위기를 반복 하여 경험할 수 있게 한다.</li> </ul>	
	기 타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 산타복장을 입거나 얼굴에 수염을 다는 등의 행동을 싫어할 수 있으므로 수업은 목걸이처럼 목에 걸거나 산타 모자만 쓰는 등 유아가 원하는 정도로 분장하는 것을 허용한다.</li> </ul>	

언어

4-12-3

## 기계 책 꾸미기

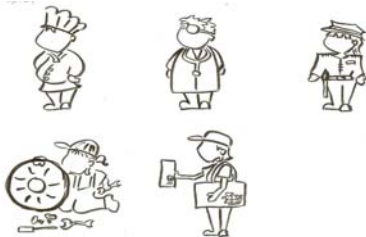









<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>활동목표</b> </div> <p>1. 이름과 글자를 알아본다. (의사소통&gt;읽기&gt;읽기에 흥미 가지기)</p> <p>2. 주변에 있는 기계에 관심을 가지고 탐색한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)</p>	<b>목표 수정</b>							
	<b>활동목표</b>	<p>1. 이름과 글자에 관심을 가진다(윤).</p> <p>2. 주변에 있는 기계를 가리켰을 때 관찰할 수 있다.</p> <p>2. 주변에 있는 기계 이름을 두 가지 이상 알 수 있다(이, 송).</p>						
	<b>개별교수목표</b>	<table border="1" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">윤 서 진</td> <td>(소) 활동지에 그릴 위치를 정해 주면 동그라미를 그려 넣을 수 있다.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">이 경 신</td> <td>(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center; vertical-align: middle;">송 인 주</td> <td>(소) 활동지에 세모 그리기를 할 수 있다.</td> </tr> </table>	윤 서 진	(소) 활동지에 그릴 위치를 정해 주면 동그라미를 그려 넣을 수 있다.	이 경 신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.	송 인 주	(소) 활동지에 세모 그리기를 할 수 있다.
	윤 서 진	(소) 활동지에 그릴 위치를 정해 주면 동그라미를 그려 넣을 수 있다.						
이 경 신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.							
송 인 주	(소) 활동지에 세모 그리기를 할 수 있다.							
<b>자료 수정</b>								
<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;"> <b>활동자료</b> </div> <p>◆ 사인펜, 색연필, 활동지</p> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p><b>어린이집에 있는 기계를 찾았어요</b></p> <p>년 월 일 ○○반 이름: _____</p> <p>♠ 활동방법: 어린이집을 돌아보면서 자신이 찾은 기계와 도구를 그림(글)으로 그려 보세요.</p> <table border="1" style="width: 100%; text-align: center;"> <tr> <td>♥원장님방</td> <td>♥식당</td> <td>♥동생반/형님반</td> </tr> <tr> <td>♥우리 반 교실</td> <td>♥복도</td> <td>♥선생님방</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;">  ○○어린이집  </p> <p style="text-align: center;">&lt;활동지의 예&gt;</p> </div>	♥원장님방	♥식당	♥동생반/형님반	♥우리 반 교실	♥복도	♥선생님방	<p>◆ 여러 가지 익숙한 기계 사진들 여러 장, 혹은 폴라로이드 카메라 등</p> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around;">     </div>	
	♥원장님방	♥식당	♥동생반/형님반					
♥우리 반 교실	♥복도	♥선생님방						


활동방법	방법 수정	
<p>1. 사전 활동으로 오후 자유선택활동 시간에 소그룹으로 어린이집에 있는 기계들을 찾아보고 관찰한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 어린이집에서 볼 수 있었던 기계에는 어떤 것들이 있었니?</li> </ul> <p>2. 사무실, 식당, 복도, 교실에 있는 기계 등으로 구분하여 찾은 기계를 그림(글)으로 그려 본다.</p> <p>3. 책이 완성된 후 유아들과 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>너희들이 찾아 낸 기계들에는 어떤 것이 있니?</li> </ul> <p>4. 활동지를 소개한 후 책으로 엮어 본다.</p>	참견종전	<p>2. 기계를 찾기 위해 이동할 때 3-4명이 손을 잡고 함께 가게 한다.</p> <p>4. 활동지를 만들 때 글을 모르는 유아들은 그림을 그리게 하고, 그림을 그리기 어려워하는 친구에게는 밑그림을 그려 준다. 도움이 필요한 유아는 밑그림 위의 선을 따라 그리게 하거나, 이미 그려 둔 그림을 붙이는 활동만 할 수 있다.</p>
	상어잔여종전	<p>2. 기계를 찾았을 때 친구들이 다 같이 “야호, 야호, 찾았다”라고 서로 환호하면서 동그랗게 서서 어깨동무하고 뱅뱅 돈다.</p> <p>3. 기계가 어떻게 사용되는 것인지 실제 기계를 보고 사용해 보게 하고 활동지의 그림을 보고도 같은 동작을 해 보게 한다. 이때 기계를 사용하는 흉내를 내면서 기계에서 나는 소리도 함께 내어 재미있게 활동을 구성한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 교실 내의 활동으로 확장하고 활동지를 만든 조원들이 소리를 내면서 몸짓으로 보여 주면 친구들이 알아맞히는 게임을 할 수 있다. 알아맞힌 친구는 약속해 주거나 박수쳐 주는 것으로 칭찬할 수 있다.</p>
	교수집의	<p>2. 그림 위치를 활동지에 정해주고 동그라미를 그려 넣게 한다. 교사는 옆에서 “동글동글, 동그라미를 그려보자”라고 말하면서 손가락으로 동그라미 그리는 동작을 보여준다(윤).</p> <p>2. 활동지에 그림 때 세 손가락으로 그리기 도구를 잡게 하고 교사는 도구를 잡은 손모양을 보여준다(이).</p> <p>2. 인주가 활동지에 세모그리기를 할 수 있도록 세모 모양의 꼭지점에 점을 미리 찍어주어서 나머지 세모는 혼자 그릴 수 있도록 지도한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>기계책을 언어영역에 제시하여 유아들이 찾은 기계의 종류와 이름, 쓰임새에 대해서 이야기하도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 사용하는 기계를 유아와 함께 사용하는 경험을 통하여 기계의 기능을 알게 한다(예: 청소기, 전화 등)</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들에 따라 잡지, 선전 화보, 신문 등의 그림에서 기계 그림을 찾아 오려 보는 활동을 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>잡지, 선전 화보에서 기계를 찾을 때 유아들이 쉽게 찾아 오릴 수 있도록 색깔 사인펜으로 윤곽을 그려 준다.</li> <li>각 유아에게 모두 1-2가지는 직접 오리도록 골고루 기회를 준다. 오리기가 쉽도록 동그란 윤곽선을 만들어 주거나 미리 교사가 반 정도 오려 두어 성공하게 해 준다.</li> </ul>	

수·조작

4-12-4

## 직업과 도구


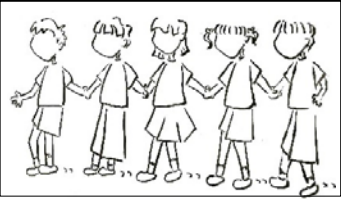
<div>활동목표</div> <div>1. 직업에 필요한 특별한 도구가 있음을 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</div> <div>2. 눈과 손의 협응력을 키운다. (신체운동&gt;감각과 신체 인식&gt; 감각 기관 활용하기)</div>	<div>목표 수정</div> <table><tr><td>활동목표</td><td colspan="2">1. 직업과 관련된 도구들을 두 가지 이상 짝 지을 수 있다(이, 송).</td></tr><tr><td rowspan="3">개별교수목표</td><td>윤서진</td><td>(연) 원하는 것을 요구하기 위해 손으로 요구하는 행동을 할 수 있다.</td></tr><tr><td>이경신</td><td>(연) 직업이나 도구의 이름을 2음절로 표현할 수 있다.</td></tr><tr><td>송인주</td><td>(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.</td></tr></table>	활동목표	1. 직업과 관련된 도구들을 두 가지 이상 짝 지을 수 있다(이, 송).		개별교수목표	윤서진	(연) 원하는 것을 요구하기 위해 손으로 요구하는 행동을 할 수 있다.	이경신	(연) 직업이나 도구의 이름을 2음절로 표현할 수 있다.	송인주	(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.
활동목표	1. 직업과 관련된 도구들을 두 가지 이상 짝 지을 수 있다(이, 송).										
개별교수목표	윤서진	(연) 원하는 것을 요구하기 위해 손으로 요구하는 행동을 할 수 있다.									
	이경신	(연) 직업이나 도구의 이름을 2음절로 표현할 수 있다.									
	송인주	(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.									
<div>활동자료</div> <div>◆ 게임판, 돌림판, 말(여러 종류의 직업: 수리공, 집배원, 경찰관, 요리사, 의사)</div> <div></div>	<div>자료 수정</div> <div>◆ 게임판의 지시 사항을 간단한 동작으로 표현한 그림</div> <div><table><tr><th colspan="3">게임은 순서대로 해요</th></tr><tr><td><div>①</div><div></div><div>돌림판을 돌려요</div></td><td><div>②</div><div></div><div>말을 놓아요</div></td><td><div>③</div><div></div><div>친구의 차례를 기다려요</div></td></tr></table></div>	게임은 순서대로 해요			<div>①</div> <div></div> <div>돌림판을 돌려요</div>	<div>②</div> <div></div> <div>말을 놓아요</div>	<div>③</div> <div></div> <div>친구의 차례를 기다려요</div>				
게임은 순서대로 해요											
<div>①</div> <div></div> <div>돌림판을 돌려요</div>	<div>②</div> <div></div> <div>말을 놓아요</div>	<div>③</div> <div></div> <div>친구의 차례를 기다려요</div>									



활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임판에 관심을 보이는 유아에게 게임교구를 탐색한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새로운 게임판이 있구나,</li> <li>• 돌림판을 보자, 무슨 그림이 있니?</li> </ul> <p>2. 게임 방법을 설명해 주고 게임을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 말과 순서를 정한다,</li> <li>• 돌림판을 돌렸을 때 나온 도구를 사용하는 말을 가지고 있으면 그 수만큼 앞으로 간다,</li> <li>• 다른 모양이 나오면 그 모양의 말을 가진 사람이 앞으로 간다,</li> <li>• 글자가 있는 칸에 도착하면 지시(앞으로, 뒤로, 한번 쉬기)에 따라 말을 움직인다,</li> </ul> <p>3. 게임에 흥미를 보이는 다른 유아와 함께 게임을 할 수 있도록 한다.</p>	참여자중진	<p>2. 게임 방법을 설명하면서 돌림판 돌리기, 말 옮기기, 다음 친구가 할 때 까지 기다리기를 2-3회 반복하여 설명한다. 또는 돌림판-&gt;말-&gt;기다리는 모습의 그림을 칠판에 붙여 놓고 게임의 순서를 이해하게 도와준다.</p> <p>2. 게임판에 지시 사항이 나오면 교사는 몸동작이 그려진 그림을 활용하여 이해시키고 그림의 모습을 따라 흉내 내게 한다(이, 송).</p>
	상호작용중진	<p>2. “앞으로”“뒤로”“한번 쉬기”라는 지시 사항 대신에 “옆 친구 안아주기”“친구와 악수하기”, “볼에 뽀뽀해 주기”와 같은 애정 활동들을 만들어서 유아들 간의 상호작용 기회를 만들어 준다.</p> <div data-bbox="751 801 1353 965">  </div> <p>&lt;확장&gt; 바깥 놀이에서는 땅바닥에 커다란 게임판을 그리고 친구들이 직접 말판이 되어서 “앞으로 가기, 뒤로 가기”를 흥미롭게 진행할 수 있다.</p>
	교수심입	<p>1. 경신이가 2음절의 직업이나 도구의 이름을 적극적으로 표현할 수 있도록 경신이와 양쪽 친구가 함께 큰 소리로 말하게 한다. 또는 교사가 첫 음절을 말하면서 입모양을 보여주고 경신이가 연이어 말할 수 있게 한다(이)</p> <p>3. 서진이가 게임판을 돌리고 싶어하면 손가락으로 가리키거나 손바닥을 벌리는 동작을 할 수 있도록 교사가 시범을 보인다(윤).</p> <p>3. 게임이 진행되는 동안 인주가 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있도록 순서가 쓰인 모자나 인형, 막대기 등을 제공하여 순서의 변화를 인식하게 한다. 인주가 잘 기다리고 있을 때 교사는 종종 머리를 쓰다듬어주면서 칭찬한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 언어영역에서 직업과 도구를 연결하는 낱말 카드 맞추기를 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 직업의 이름과 하는 일을 관련 지을 수 있도록 관련 동화책이나 비디오를 통해 유아가 직업에 대한 관심을 갖게 한다.</li> <li>• 실제 삶에서 흔히 볼 수 있는 직업부터 지역사회 방문을 통해 직접 관찰할 수 기회를 준다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 양성 평등을 고려하여 교구를 제작한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 게임판에 말이 잘 고정되게 하고 게임판의 길에서 정확히 어느 위치에 있는지를 시각적으로 알 수 있게 한다.</li> </ul>	

실외활동

4-12-5

대문놀이



목표 수정	
활동목표	2. 기차를 이탈하지 않고 잘 걸어갈 수 있다(윤, 송). 2. 술래의 역할을 할 수 있다(윤, 송).
개별교수목표	윤서진 (대) 술래가 되었을 때 “문 닫혔다”라고 말하면 제자리에서 뒹 수 있다.
	이경신 (언) 친구의 이름을 부를 수 있다.
	송인주 (사) 기차를 만들어 갈 때 차례차례 밀지 않고 갈 수 있다.
자료 수정	
활동자료	◆ 기차를 만들었을 때, 기차에서 이탈하지 않도록 다 같이 두를 수 있는 끈이나 줄
	◆ 기차놀이를 변형해서 할 수 있는 카드
	
	<나비처럼 걷기> <깡충뛰어 가기> <거북이처럼 가기>
	
	<옆으로 가기>

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들과 함께 「대문놀이」 노래를 부르거나 노래 테이프를 들려주면서 관심을 보이는 유아들과 함께 놀이를 진행한다.</li> <li>2. 술래가 될 두 명의 유아 중 한 사람은 '겨울', 한 사람은 '나무'가 되어 편을 나눈 뒤, 술래는 손을 마주 잡고 높이 올려 문을 만든다. “대문은 누가 할까?” “겨울편(나무편)은 누가 할까?”</li> <li>3. 나머지 유아들은 한 줄로 서서 어깨를 잡고 노래를 부르며 문을 지나간다.</li> <li>4. '대문 열렸다'에서 두 어린이가 팔을 내려 통과하는 유아 중 한 명을 잡고, 잡힌 유아를 옆쪽으로 데리고 가서 “겨울 할래? 나무 할래?” 하고 묻는다.</li> <li>5. 응답에 따라 잡힌 유아는 겨울편 또는 나무편 쪽에 가서 선다.</li> <li>6. 놀이를 반복하여 모든 유아들이 겨울편과 나무 편으로 나뉠 때까지 진행한다.</li> <li>7. 술래를 다시 정하여 대문놀이를 해 본다.</li> </ol>	참여종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 노래 가사를 변형해서 “열렸다”를 “닫혔다”로 부르면서 술래 두 명이 손을 내리면 걸리는 친구에게 간지럼을 태울 수 있다. 이때 “닫혔다”를 크고 정확하게 불러 문 닫는 것을 알 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용종전	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 대문을 지나갈 때, 술래에게 걸린 친구는 간지럼 태우기를 벌칙으로 받고 술래를 하게 한다.</li> <li>2. 기차놀이를 여러 가지 형태로 바꾸어 할 수 있다. 유아들은 준비된 카드를 뽑아서 “옆으로 가기” “거북이처럼 기어가기” “토끼처럼 뛰어가기” “나비처럼 날개짓 하며 가기”의 동작을 할 수 있다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 문 닫힐 때 술래가 광충 뛰면서 손을 내리는 것을 규칙으로 정한다. 서진이가 술래가 되었을 때 교사는 서진이의 손을 함께 잡고 “문 닫혔다”라고 말하면서 광충 뛰며 손을 내리게 한다(윤).</li> <li>3. 경신이는 문이 닫혀 술래에게 걸린 친구의 이름을 불러주는 역할을 하게 한다. 다같이 “걸렸다”하면 경신이가 “윤희!”라고 크게 말해 주게 한다(이).</li> <li>3. 교사가 북을 치면서 함께 노래를 해서, 북을 빨리 치면 빨리 가고, 천천히 치면 천천히 가는 것으로 약속을 한다. 인주가 너무 빨리 가려고 하면, 북을 천천히 쳐 주어 속도를 조절하게 한다(송).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 앵금질하기, 옆으로 뛰기를 하며 통과 방법을 다양하게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서는 어른이 문을 만들고 유아가 지나가는 놀이를 할 수 있으며 유아들이 문을 만들 때는 엄마가 앞드려 지나가는 방법으로 바꾸어 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 편을 나눈 후 ‘우리 집에 왜 왔니?’ 활동으로 연결지을 수 있다.</li> <li>♦ 런던 다리, 동대문 노래에 맞추어 같은 놀이를 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 여러 명이 할 때는 문을 여러 개 만들고, 유아기차도 한 줄 기차, 두 줄 기차, 세줄 기차로 나누어서 좀더 역동적으로 흥미롭게 진행할 수 있다.</li> <li>♦ 뒷 친구가 어깨에 손을 올리는 것을 싫어하는 유아가 있다면 친구들에게 유아의 허리를 살짝 잡거나 옷을 잡도록 한다.</li> </ul>	

신체(게임)

4-12-6

선물 전달하기

활동목표		목표 수정	
1. 도구를 이용하여 신체 활동을 즐긴다. (신체운동>신체활동 참여>여러 가지 기구를 이용하여 신체 활동하기) 2. 게임 규칙을 이해하고 지킨다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기)	활동목표	2. 교사와 친구들의 도움을 받아 게임에 참여할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구들이 서진이의 이름을 부르면 이름을 부른 친구 얼굴을 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(대) 뛰어가다가 장애물을 피해서 계속 뛰어갈 수 있다.
송인주		(사) 자신의 차례가 될 때까지 기다릴 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 크리스마스 나무, 빨간 색 선물 주머니, 선물 상자, 출발선 표시 테이프, 출발 신호음, 점수판		◆ 점수판에 붙일 수 있는 커다란 스티커	
<div><div>크리스마스 나무</div><div></div><div>반환점</div><div><div>선물상자</div><div></div></div><div>출발선</div><div><div>빨간색 주머니</div><div>빨간색 주머니</div></div><div>게임 배치도</div></div>		<div></div>	



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>2명씩 가위바위보를 하여 2개의 편으로 나누어 앉는다.</li> <li>준비물을 보고 어떤 게임을 할 수 있을지 이야기를 나눈다.</li> <li>게임의 방법과 규칙을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>출발선에 신호를 듣고 출발하기</li> <li>주머니에 선물 상자를 넣었다가 크리스마스 나무에 놓고 오기</li> <li>자기 자리에 앉아서 응원하기</li> </ul> </li> <li>약속을 잘 지키며 빨리 돌아온 유아에게 점수를 준다.</li> <li>게임에 대해 전체 평가를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>규칙을 잘 지킨 편은 어느 편일까?</li> <li>빨리 돌아온 사람이 많은 편은 어느 편일까?</li> <li>규칙을 잘 지킨 편은 어느 편일까?</li> <li>힘들었던 점은 무엇이었니?</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>“가위바위보”를 이해하기 어려운 친구들을 위해 노랑색과 빨강색 카드를 뒤집어 놓고 선택하게 하여 팀을 정할 수 있다. </li> <li>출발선에 색깔 띠를 깔아 주어 출발선에 대한 시각적인 힌트를 주면 이해를 도울 수 있다.</li> <li>출발선에 서서 신호를 듣고 나서 출발한다는 것을 다른 유아 2명이 시범을 보여 줄 수 있게 한다(이, 송).</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>팀의 구호를 결정하여 다 같이 응원하게 한다(예: “이겨라, 이겨라” “잘해라” “잘해라”).</li> <li>승부에 집착하기보다는 같은 팀끼리 서로 협동하게 한다. 유아들에게 게임하는 과정 동안 잘한 친구(예: 잘 기다린 친구, 응원을 잘한 친구, 선물을 조심스럽게 잘 들고 간 친구, 출발선에 잘 서 있던 친구)를 칭찬하게 한다.</li> </ol>
	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임을 하면서 친구들이 서진이의 차례를 알려주기 위해 이름을 불러 주면서 손을 내밀어 서진이가 이름 부른 친구 얼굴을 쳐다보게 한다(윤).</li> <li>게임을 진행하면서 작은 블록을 놓아두고 장애물을 피해 뛰어가게 한다. 장애물을 만날 때는 경신이가 천천히 뛰어가거나 빨리 뛰어갈 수 있도록 피아노를 천천히, 또는 빨리 쳐 주어 청각적인 힌트를 제공한다(이).</li> <li>인주가 자신의 차례를 인식할 수 있도록 릴레이 바통을 이용하여 단서를 제공하면서 기다리게 한다. 인주가 기다리는 동안 “잘 기다리네”라고 말하며 중간 중간 칭찬해준다(송). </li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>선물 주머니를 썰매로 대체하여 썰매 끌고 선물 전달하기로 변형해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>선물 주머니를 썰매로 대체할 경우 썰매를 둘이 한 조로 같이 끌고 가서 나무에 갖다 놓는 것으로 변형할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>응원과 질서 점수를 게임 과정에 포함하여 평가할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>점수판에 점수를 표시하는 방법을 노랑팀은 노랑 하트 스티커, 빨강팀은 빨강 하트 스티커를 사용하여 유아들이 점수판에 자기 팀의 스티커가 많아지는 것을 확인할 수 있게 한다.</li> </ul>	





# 1월 우리나라와 다른 나라의 생활

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-1-1	쌓기	세계 여러 나라의 집짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 재료를 서로 나누어 갖기, 필요한 것을 달라고 하기 등의 상호 작용을 하면서 친구와의 사회적 관계를 형성할 수 있는 활동임</li> </ul>
4-1-2	역할	피자 가게 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>피자 가게에서 주문하는 역할을 학습한 후 가정과 연계하여 지역사회에서 반복하여 연습해 볼 수 있는 활동임</li> <li>언어 표현이 어려운 유아는 피자 주문할 때 메뉴판을 지적하거나 의사소통판을 사용하는 것으로 대체하여 지도할 수 있음</li> </ul>
4-1-3	미술	지점도로 음식 모형 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>지점도를 이용하여 여러 가지 음식 모양을 만들거나 친구가 만드는 모형을 따라할 수 있는 활동임</li> <li>먹여 주거나 먹는 척하는 간단한 놀이와 연계하여 상호작용을 유도할 수 있는 활동임</li> </ul>
4-1-4	수·조작	요리 도구 기억 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와의 게임을 통해서 친구 간의 상호작용을 자연스럽게 증진시킬 수 있는 활동임</li> <li>차례를 지키는 연습을 할 수 있음</li> </ul>
4-1-5	과학	비교: 떡과 빵은 어떻게 다를까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>그리거나 쓰기 도구 사용법을 익힐 수 있는 활동임</li> <li>그리거나 쓰기가 서투른 유아를 위해 그리기 도구를 다양하게 마련할 수 있음</li> </ul>
4-1-6	수·과학	달력 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>숫자나 요일의 순서를 익힐 수 있는 활동임</li> <li>숫자 쓰기가 어려운 유아는 점선을 그려 둔 보조 재료를 활용할 수 있음</li> <li>그리거나 쓰기 도구를 서로 나누어 쓰게 함으로서 상호 작용을 촉진할 수 있음</li> </ul>

쌓기

4-1-1

세계 여러 나라의 집짓기






목표 수정	
활동목표	1. 블록으로 집을 만드는 조작놀이에 참여할 수 있다(윤).
개별교수목표	윤 서 진 (인) 두 가지 놀잇감을 구분하여 정리할 수 있다.
	이 경 신 (인) 사물의 명칭을 2음절어로 말할 수 있다.
	송 인 주 (언) 하고 싶은 것에 있을 때 “해도 왜요?”라고 질문할 수 있다.
자료 수정	
활동자료	<div>♦ 엄마, 아빠, 아기, 유아 인형들</div> <div></div>
<div>• 상자로 만든 벽돌(얼음, 나무, 흙 등), 기와지붕, 초가지붕, 여러 나라의 집 사진이나 그림, 여러 나라 인형과 소품</div> <div></div> <div>&lt;기와 지붕과 초가 지붕&gt;</div>	


활동방법	방법 수정	
<p>1. 벽면에 붙여져 있는 여러 나라의 집그림이나 사진을 보면서 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 집의 이름은 무엇일까?</li> <li>• 어떤 재료로 만들었을까?</li> </ul> <p>2. 어떤 집을 만들 것인지 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 집을 만들고 싶니?</li> <li>• 왜 이 집을 골랐니?</li> </ul> <p>3. 적절한 블록과 재료를 선택하여 집을 만든다. 유아들이 구성한 집의 모양과 재료에 대해서 이야기를 나누며 활동을 격려한다.</p> <p>4. 여러 나라 인형, 소품 등을 유아들이 만든 집에 배치해 가면서 놀이한다.</p>  	참여증진	<p>1. 여러 나라의 집 그림이나 사진을 보여 줄 때, 집의 모양을 비교할 수 있도록 같은 크기의 집들을 확대하여 칠판이나 벽면에 붙이고 이야기를 시작한다.</p> <p>1. 재료에 대해 설명할 때 실물을 준비하여 이야기하면 유아가 보다 잘 이해할 수 있다.(예: 나무, 짚, 돌, 시멘트 등).</p> <p>2. “우리 집은 내손으로 지을 거예요. 울도 담도 짓지 않는 그림 같은 집” 노래를 부르면서 집짓기 활동에 대한 동기를 유발시킨다.</p>
		<p>3. 블록이나 재료를 선택할 때 친구들이 “너는 어떤 걸로 할 거야?”라고 물어보고 선택할 수 있게 하여 원하는 것을 선택할 수 있는 기회와 친구들과 상호 작용을 할 수 있는 기회를 만들어 준다. 질문하여 선택하는 것이 어려울 경우 그림이나 사진으로 만들어진 선택판을 보여주면서 손가락으로 지적할 수 있게 한다(윤, 송).</p> <p>4. 블록놀이를 하는 동안 친구들과 “블록을 가져다줘”“고마워”“도와줘”라고 말할 수 있게 옆에서 교사가 격려한다.</p> <p>4. 가정 내의 다양한 역할을 보여 주는 엄마, 아빠, 아기 인형을 준비하여, 만들어진 집에서 인형들을 이용해 ‘계단 오르기’‘지붕 고치기’‘식사하기’‘잠자기’와 같은 일상생활 활동을 가상놀이로 진행하게 한다.</p>
	교수법	<p>1. 2음절의 집 이름을 말할 때 친구들이 먼저 말해 주고 경신이가 따라 말할 수 있게 한다(이).</p> <p>3. 친구에게 집을 만들 때 필요한 블록을 요구하게 한다. “이것 좀 줄래?”“이거 내가 해도 되니?”와 같이 말할 수 있게 교사가 시범을 보여 주고 모방하게 한다(송).</p> <p>3. 서진이는 적절한 도구와 재료들을 친구들에게 나누어주기 위한 준비 활동(예: 통이나 상자에 같은 종류의 재료 넣기 등)을 담당하게 한다. 이 때 교사는 서진이에게 물건을 하나씩 건네주면서 통안에 있는 재료와 같은지를 보고 넣을 수 있게 한다. 교사는 서진이의 행동에 즉각적인 피드백을 제공한다(예: “맞았어.”, “잘했어”). 틀렸을 때 틀렸다고 지적하기 보다는 유아가 다시 한번 시도하게 해서 반복적인 연습이 되게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>미술영역에서 재활용품(상자, 통, 휴지심 등)으로 집을 만들어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 폐휴지나 폐품을 가져오게 할 수 있다. 이때 폐휴지를 가져오는 유아, 상자를 가져오는 유아를 결정하여 친구들에게 나누어 주는 역할을 맡긴다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>쌓기영역 벽면에 여러 나라의 집사진이나 그림을 붙여 구성활동을 돕는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 스스로 블록 가져오기, 담 쌓기, 지붕 씌우기 등의 역할을 나누도록 하되, 모든 유아가 참여하게 하며 필요한 경우 교사가 개입하여 지도한다.</li> </ul>	

역할

4-1-2

# 피자 가게 놀이


활동목표	목표 수정		
<p>1. 음식점을 이용했던 경험을 극놀이로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이를 표현하기)</p> <p>2. 다른 나라 음식에 대해 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</p>	활동목표	<p>1. 음식점 극놀이에 참여하여 극놀이를 경험할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구가 부르면 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(인) 긴 것과 짧은 것을 구분할 수 있다.
		송인주	(사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 피자 가게 간판, 메뉴판, 여러 가지 음식 사진 또는 그림 자료, 기타 피자 가게 놀이에 필요한 도구(피자판, 밀가루 점토, 피자 양념재료 등)</p> <div data-bbox="338 1420 568 1581">  </div> <p>&lt;피자판과 피자 양념 재료&gt;</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>① 피자판: 하드보드지(지름25cm, 손잡이4×10cm)를 잘라서 갈색시트지로 감싼다.</p> <p>② 양념 재료: 여러 색깔의 우레탄(두께3mm)을 모양 가위를 이용해 원, 네모, 세모 모양으로 자른다.</p>	<p>◆ 역할 표시 명찰</p> <div data-bbox="724 1279 954 1469">  </div> <p>&lt;배달원&gt;</p> <div data-bbox="1015 1279 1244 1469">  </div> <p>&lt;가게 주인&gt;</p> <div data-bbox="730 1568 960 1758">  </div> <p>&lt;손님&gt;</p> <div data-bbox="1015 1568 1244 1758">  </div> <p>&lt;요리사&gt;</p>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사전 활동으로 피자 가게 견학을 다녀온다.</li> <li>2. 피자 가게 놀이를 위해 준비한 자료를 보며 유아들의 경험에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 음식점에 다녀왔었니?</li> <li>• 피자 가게에는 어떤 음식들이 있었니?(예: 피자, 샐러드, 스파게티 등)</li> </ul> </li> <li>3. 역할놀이영역에 극놀이를 위한 여러 가지 자료(화보, 음식 모형, 요리 도구 등)를 준비해 둔다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 역할놀이 영역에 무엇이 있니?</li> <li>• 어떤 놀이를 할 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>4. 음식점에 등장하는 사람을 예상하고 역할을 정하여 놀이한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 앞으로 하게 될 활동을(피자 가게 견학, 피자 가게에 이야기하기, 음식점 놀이하기) 설명하여 견학 후 어떤 활동을 하게 되는지 미리 예측할 수 있게 해 준다(이, 송).</li> <li>2. 극놀이에 필요한 대본을 유아들과 함께 작성한 후 유아들과 교사가 역할을 바꾸어 크게 말해 본다.</li> </ol>
	상황작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 가게 놀이때 등장할 수 있는 말을 함께 말해 본다.(예: “더 주세요” “피자주세요” “맛있어요?” “얼마예요?”).</li> <li>4. 역할을 표시하는 명찰 또는 모자 등을 마련하여 역할을 알고 활동할 수 있게 도와준다.</li> <li>4. 극놀이 도구를 유아 수보다 적게 준비해 두고 서로 빌려서 사용할 수 있게 소품수를 조작한다.</li> </ol> 
	교수습임	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 극놀이를 하는 동안 필요한 도구를 서진이에게 달라고 친구가 요구하면 부르는 그 친구 얼굴을 쳐다보게 한다. 쳐다보지 않으면, 친구가 2-3회 반복하여 부르고, 팔을 건드리거나 어깨를 쳐준다(윤).</li> <li>4. 피자를 만들면서 여러 가지 토핑 재료를 자르고 교사가 물어보면 긴 것과 짧은 것을 구별하여 주게 한다. 경신이가 재료의 길이에 따라 구별하여 두개의 쟁반에 담을 수 있게 한다(이).</li> <li>4. 피자를 만들거나 도구를 사용할 때 자신이 사용할 차례를 기다리게 한다. 기다리는 동안 손을 어디에 놓고 있어야 할지 약속을 정한다(책상 위, 무릎)(송).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 미술 영역에서는 놀이에 필요한 지갑과 돈, 간판, 메뉴판 만들기를 한다.</li> <li>• 음식점 견학 후 유아들의 흥미에 따라 다양한 음식점 놀이를 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 피자 가게에서 주문하는 것을 가족과 함께 연습할 기회를 갖는다. 원하는 것을 물어보았을 때 메뉴판에서 고르게 하거나, 직접 말하게 함으로서 지역사회에서 음식점을 이용할 때 필요한 기술을 익히게 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 음식점 놀이를 할 수 있도록 다양한 도구(포크, 나이프, 숟가락, 젓가락, 요리사 모자)를 준비해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 색깔 밀가루 놀이의 경우 유아들이 입에 넣지 않도록 활동이 시작하기 전에 교사가 반복하여 지도한다.</li> <li>♦ 포크나 나이프는 날카롭지 않은 것으로 준비한다.</li> <li>♦ 유아들이 피자를 파는 사람, 사 먹는 사람, 배달하는 사람 등 다양한 역할을 경험해 볼 수 있도록 활동을 구성한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

4-1-3

## 지점토로 음식 모형 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 여러 가지 재료를 이용해서 창의적으로 꾸민다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 여러 나라 음식의 종류에 대해 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</p>	활동목표	1. 여러 가지 재료를 이용해서 음식을 만들 수 있다.	
	개별교수목표	운서진	(소) 동그라미를 그려 주면 요리 도구로 피자판 위에 동그라미를 그릴 수 있다. (인) 같은 종류 2가지 요리 도구를 정리할 수 있다.
		이경신	(언) 2음절로 요리 이름이나 도구 이름을 말할 수 있다.
		송인주	(소) 요리 도구를 이용하여 세모 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 나라 음식 화보 및 사진, 지점토, 다양한 미술 재료(찍기 도구, 스팅클, 곡식 등), 자르는 도구(가위, 점토칼), 접착제</p>	<p>◆ 지점토 도구 1쌍</p> 		




활동방법	방법 수정	
<p>1. 여러 종류의 음식 화보와 사진 (떡, 피자, 만두, 빵 등)을 보면서 음식과 관련된 경험에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 피자를 먹어 본 적이 있니?</li> <li>• 피자 모양이 어때?</li> <li>• 피자 빵 위에는 어떤 것들이 있니?(예: 햄, 치즈, 양파, 피망이 있어요)</li> </ul> <p>2. 준비된 재료를 보여 주고 자기 생각대로 음식을 만들어 볼 것을 제안한다. 다양한 재료를 이용해서 창의적으로 표현할 수 있도록 격려한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 재료들을 가지고 어떤 음식을 만들어 볼까?</li> <li>• 네가 원하는 음식을 여러 가지 재료로 꾸며 보자,</li> </ul> <p>3. 만들어진 재료가 마르고 나면 물감을 칠한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 만든 음식에 여러 가지 색깔을 칠해 보려고 해, 어떤 색으로 칠하고 싶니?</li> </ul> <p>4. 완성된 음식 모형을 감상한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너는 어떤 음식을 만들었니?</li> <li>• 네가 생각한 대로 만들어졌니?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 여러 가지 도구들을 준비하여 도구를 사용할 때 모양이 바뀌는 것을 관찰하고 경험할 수 있게 해 준다.</p> <p>3. 교사가 먼저 여러 가지 요리 도구를 사용하는 방법을 보여 주고 유아들과 함께 해 보면서 도구 사용 방법을 연습하게 한다.</p> <p>3. 여러 가지 음식 사진을 바닥에 붙여 놓고 보면서 만들게 하여 음식 만들기 활동에 적극적으로 참여하게 한다 (이, 송).</p>
	상호작용증진	<p>3. 서로 먹여 주는 행동, 먹는 척하는 행동을 하게 하여 유아들이 서로 상호 작용하여 가상 놀이를 하게 한다.</p> <p>3. 서로에게 먹고 나서의 느낌을 말해 주게 한다. 예를 들어, “맛있다”, “너무 짜”“햄이 맛있어”“내 것도 먹어 봐”등의 말을 서로 해 주는 활동을 하게 할 수 있다.</p>
	교수습의	<p>1. 요리 재료의 이름이나 음식의 이름을 2음절어로 말할 수 있도록 교사가 질문하고 입모양을 따라하게 한다(이).</p> <p>2. 음식 만들기를 하면서 요리 도구로 피자 판 위에(또는 케이크) 동그라미를 그려주고 눈, 코, 입을 그리게 한다. 교사가 손을 잡고 눈을 먼저 그린 후 나머지는 서진이가 혼자 할 수 있게 한다(윤).</p> <p>2. 요리 도구를 이용하여 만든 음식 위에 세모 그리기로 장식할 수 있도록 “나무를 그려볼까?”“오징어를 그려볼까?”라고 제안하면서 세모 모양 판을 보여주고 보면서 따라 그릴 수 있게 지도한다(송).</p> <p>&lt;정리&gt; 같은 종류의 요리 도구 2가지를 정리하게 한다(윤).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아가 만든 음식 모형은 역할영역에서 음식점 놀이(피자 가게, 떡집, 빵가게 등)를 할 때 사용할 수 있다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물감을 칠한 후 굳어진 완성된 음식 모형들을 가정으로 가져가서 가족과 함께 음식점 놀이를 하게 한다.</li> <li>• 여러 가지 음식점들을 방문하여 음식들을 직접 보고 경험하게 한다.</li> </ul>
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 물감 칠하기는 지점토가 마른 후 색칠한다.</li> <li>• 점토 사용 후 남은 것은 유아들이 스스로 밀폐해서 보관하게 한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 점토를 손으로 만지기 싫어하는 경우 도구를 사용하여 점토를 자르게 한다.</li> <li>• 점토를 입에 넣지 않도록 주의를 기울인다.</li> </ul>

수·조작

4-1-4

## 요리 도구 기억 게임

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 물체의 위치, 방향과 관련된 어휘를 사용한다. (자연탐구>수학적 탐구>공간과 도형 개념 형성하기)  2. 여러 나라의 요리 도구에 대해 알아본다. (사회관계>사회적 지식>세계와 여러 문화에 관심 가지기)	<b>활동목표</b>  1. 게임에 참여한다(윤) 2. 다양한 요리 도구에 관심을 가진다.
	<b>윤서진</b> (인) 두 가지의 카드를 같은 것과 다른 것을 구분하여, 같은 것끼리 모을 수 있다.
	<b>이경신</b> (언) 카드에 나오는 요리 도구의 이름을 2음절로 나누어서 말할 수 있다.
	<b>송인주</b> (사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 기본 게임판, 카드 20개(여러 종류의 요리 도구: 프라이팬, 국자, 계량컵, 가스레인지, 채, 나이프, 포크, 숟가락, 젓가락, 냄비 그림 카드 각 2장씩)   	♦ 조별 게임 시 필요한 조의 수만큼 만든 요리 도구 빙고판 ♦ 게임의 차례를 알 수 있는 차례표  

<게임판과 그림 카드 만드는 방법>




1. 기본 게임판을 만든다.
2. 기본판을 가로 세로 각각 7cm 간격으로 총 20칸을 만든다.
3. 요리 도구 모양의 그림 카드를 20장 만든다(그림은 모두 10쌍이 되도록 한다).

활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임판에 있는 그림을 보면서 이야기를 나눈 후 게임을 제안해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이런 도구들을 본 적이 있니?</li> <li>• 이런 도구는 언제 필요한 걸까?</li> </ul> <p>2. 게임 방법을 알아보고 게임을 진행한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 게임판 위에 요리도구 모양의 그림 카드 20장을 모두 뒤집어 놓는다.</li> <li>- 순서를 정한다.</li> <li>- 카드를 뒤집어서 같은 그림이 나오면 카드를 가지고 간다.</li> <li>- 어떤 도구인지 이야기해 본다.</li> <li>- 게임판의 카드가 모두 없어지면 게임이 끝난다.</li> </ul> <p>3. 그림 카드의 위치를 기억할 수 있도록 방향, 거리에 관한 어휘를 사용해서 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 국자 카드가 젓가락 카드의 바로 위에 있었네.</li> <li>• 숟가락 카드를 옆줄에서 본 것 같은데.</li> </ul> <p>4. 게임이 끝나면 유아와 함께 그림 카드의 수를 세어 보고, 카드를 섞은 뒤 다른 자리에 뒤집어 놓고 게임을 다시 진행한다.</p>	참조 100진	<p>1. 사전에 유아들에게 익숙한 요리 도구들을 조사하여 카드의 그림과 연결하면서 흥미를 유발시킨다.</p> <p>2. 정해진 순서를 혼동하지 않고 순서대로 앉게 한다. 먼저 하고 난 친구가 다음 순서인 친구에게 손수건이나 인형을 건네줌으로서 차례를 알게 해준다.</p> <p>3. 가위바위보의 이기고 짐을 이해할 수 있도록, “00이가 이겼구나”라고 말해 준다.</p>
	상호작용 100진	<p>2. 둘이 한 조가 되는 게임으로 진행하기 위해 교사는 같은 모양의 도장이 찍힌 색종이를 접어서 통에 준비해 둔다. 같은 모양을 뽑은 친구는 서로 악수하면서 옆에 앉는다.</p> <p>2. 둘이 한 조가 되어서 게임을 진행하며 카드가 맞을 경우 “야호, 맞았다 맞았다!”라고 크게 말하면서 하이파이브를 하기로 규칙을 정한다.</p>
	관수 장면	<p>1. 카드에 나오는 요리 도구가 어떤 것들이 있는지를 카드를 하나씩 보여 줄 때마다 함께 큰 소리로 말하게 한다. 친구들이 말하는 것을 경신이가 따라 말할 수 있게 지도한다(이).</p> <p>2. 12장의 카드를 같은 것과 다른 것으로 구분할 수 있도록 준비하고 교사가 카드를 옆에 대면서 “똑같다”, “똑같구나”라고 말하면서 지도한다(윤).</p> <p>3. 손수건이나 인형을 순서가 된 친구에게 주는 규칙을 만들어 자기 차례를 잘 알 수 있게 한다. 인주에게 손수건이나 인형이 왔을 때 교사는 잠시 기다렸다가 “인주 차례네”라고 말해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아가 흥미를 보이는 요리도구에 대해서는 소집단으로 심화하여 학습활동을 계획해 본다.</li> <li>♦ 역할놀이영역에서 요구 도구로 요리 활동으로 연계할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 가족과 함께 요리 도구를 직접 사용하면서 도구의 이름을 기억하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 수준에 따라 그림 카드 수를 조절해서 난이도를 조절해 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 그림으로 구분이 어려운 경우 사진을 사용할 수 있다.</li> <li>♦ 카드를 뒤집고 넘기는 것이 쉽도록 카드 바닥에 벨크로를 사용하거나 쪽지 퍼즐을 사용하여 덮개를 만들어 준다.</li> </ul>	

과학

4-1-5

## 비교: 떡과 빵은 어떻게 다를까?

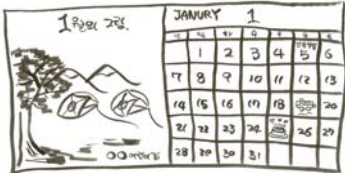

활동목표		목표 수정	
1. 떡과 빵의 특징을 다양한 방법으로 탐색해 본다. (자연탐구>과학적 탐구>물질과 물질의 기본 특성 알기) 2. 두 가지 사물의 같은 점과 다른 점을 알아본다. (자연탐구>과학적 탐구>자료 수집과 분석하기)	활동목표	2. 두 가지 사물을 같은 것끼리 모아 볼 수 있다(윤)	
	개별교수목표	윤서진	(소) 빵과 관련된 활동지에 동그라미를 그릴 수 있다.
		이경신	(소) 활동지 작성을 위해 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.
	송인주	(소) 빵과 관련된 활동지에 세모 그리기를 할 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 여러 가지 종류의 떡과 빵, 활동지, 사인펜		◆ 떡과 빵의 외곽선 그림	
			
<소그룹으로 나누어 의논하는 모습>			
			
<활동 결과물>			


활동방법	방법 수정	
<p>1. 사전 활동으로 「깊은 밤 부엌에서」 동화를 읽는다.</p> <p>2. 준비된 재료를 살펴보고 떡과 빵의 특징(이름, 모양, 색깔, 맛, 재료, 종류 등)에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (떡, 빵을 보여주며) 이 음식의 이름을 알고 있니?</li> <li>• 어떻게 생겼니?</li> <li>• 맛은 어떨까?</li> <li>• 무엇으로 만들었을까?</li> <li>• 여기있는 것들 외에 다른 종류의 떡(빵)을 먹어본 적이 있니?</li> </ul> <p>3. 떡과 빵의 같은 점 다른 점에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 떡과 빵의 같은 점은 무엇이 있을까?</li> <li>• 떡과 빵의 차이점은 무엇이 있을까?</li> </ul>	참조 자료	<p>1. 교사가 먼저 동화를 읽어 주고 나서 녹음해 둔 같은 동화를 들려주어 주의를 집중할 수 있게 한다.</p> <p>1. 동화책의 주인공이라면 어떤 음식을 만들지를 이야기하면서 각자 어떤 음식들을 좋아하는지 말해 보게 한다(이). 말하기 어려운 친구는 여러 가지 음식 그림 중에 자신이 좋아하는 음식을 선택하게 한다(윤, 송).</p> <p>2. 떡과 빵의 차이를 시각적으로도 구별할 수 있게 떡과 빵을 만드는 데에 필요한 실제 재료 사진이나 만드는 과정에 대한 비디오를 보게 한다.</p> <p>3. 실제로 떡과 빵을 먹어 보거나 만져 보게 하여 느낌이 다르다는 것을 경험하게 한다.</p>
	상호작용예시	<p>1. 깊은 밤 부엌에서 동보 요리사들과 함께 무슨 노래를 부르면서 음식을 만들었을까 생각해보고 어떤 노래를 부르면 즐겁게 요리를 할 수 있을까 말해보 게 한다. 유아들이 제안한 노래를 함께 부른다.</p> <p>&lt;확장&gt; “맛에는 어떤 맛이 있을까”에 대해 이야기를 나누는 시간을 갖는다. 맛을 대표하는 실제 재료들을(예; 소금, 설탕, 식초 등) 준비하여 직접 맛보고 말하게 한다.</p>
	교수 방법	<p>3. 떡과 빵의 모양을 그리게 하는 활동지에 유아가 그릴 수 있는 칸과 동그라미 모양의 점선을 만들어 주어 유아가 스스로 그릴 수 있게 지도한다(윤).</p> <p>3. 옆에 앉은 친구가 경신이가 그리기 도구를 사용하여 활동지에 그림이나 글씨로 그리고 쓸 수 있도록 “이렇게 잡아 봐”라고 말하며 도구를 잡게 한다(이).</p> <p>3. 교사가 활동지나 벤 다이어그램의 모델에 세모 모양이 들어갈 위치가 어디인지 세모를 그려서 보여 주고 인주가 자신의 활동지에 보고 그릴 수 있게 지도한다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이야기한 떡과 빵의 같은 점과 다른 점을 벤다이어그램으로 표현해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 사전에 유아들이 좋아하는 음식이나 빵, 떡 종류를 가정 조사지를 통해 파악해 두고 유아들의 적극적인 활동 참여를 유도한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들이 떡과 빵의 공통점과 다른 점을 구분하기 어려워할 경우 각각의 특징에 대해서 탐색하는 활동으로 마무리한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그리거나 쓰기 도구를 유아들이 선택하여 사용할 수 있게 하되, 그리거나 쓰기 외에 붙여서 완성할 수 있는 글자나 그림 스티커도 준비해 놓아 활동지 완성에 걸리는 시간을 단축시킬 수 있도록 도와준다.</li> </ul>	

수·과학

4-1-6

달력 만들기

활동목표		목표 수정	
<div>1. 시간의 기초 개념을 안다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</div> <div>2. 달력의 쓰임을 알고 달력을 만들 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</div>	활동목표	<div>1. 요일의 순서를 익힌다.</div> <div>2. 달력 만들기에 참여할 수 있다.</div>	
	윤서진	(언) 원하는 것을 위해 손동작을 할 수 있다.	
	이경신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡고 사용할 수 있다.	
		송인주	(언) 친구들에게 달력 만들기 도구를 빌릴 때, “써도 되니?”라고 물을 수 있다.
활동자료		자료 수정	
<div>♦ 일반 달력(상품화된 달력), 4절지, 쓰기 도구</div> <div></div>		<div>♦ 오려 놓은 달력의 숫자들</div> <div></div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 달력이 어떻게 구성되었는지 알아 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 오늘은 몇 월 며칠일까?</li> <li>• 요일의 종류는 몇 가지일까? (예: 월, 화, 수, 목, 금, 토, 일 이요)</li> <li>• 한 달은 며칠일까?</li> <li>• 일 년은 몇 개월로 되어 있을까?</li> </ul> <p>2. 달력의 용도에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 달력은 어디에 사용될까? (예: 날짜, 요일, 생일 등을 알기 위해서)</li> <li>• 우리는 어떤 때 사용하지?</li> </ul> <p>3. 달력을 함께 만들 팀을 정한 뒤 달력 만들기 활동을 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 달력을 보면 무엇과 무엇이 있니? (예: 숫자와 글자, 그림 등)</li> <li>• 만약 너희들이 달력을 만든다면 어떤 그림을 넣어서 만들고 싶니?</li> </ul> <p>4. 자기가 만들고 싶은 달을 정해서 달력 만들기를 한다.</p> <p>5. 유아들이 만든 달력을 소개하고 전시한다.</p>	참조종전	<p>1. 달력놀이에서 자주 사용되는 “오늘은 즐거운 00요일” 노래를 함께 불러본 후 시작한다.</p> <p>1. 요일 순서를 기억하는 것을 돕기 위해 유아들과 요일별 색깔을 정하고(일요일-빨간색, 월요일-파란색, 화요일-주황색 등) 달력에 색깔펜으로 칠해 보는 활동한다.</p> <p>3. 숫자 쓰기를 어려워할 수 있으므로 미리 오려 놓은 숫자를 붙이는 활동으로 수정한다.</p>
	상호작용종전	<p>4. 달력 만들기를 할 때, 숫자를 쓰는 친구, 그림을 그리는 친구, 색칠하는 친구로 역할을 나누고 나중에 서로 바꿔보게 한다.</p> <p>4. 그리거나 색칠 도구, 가위 등 필요한 도구들을 적게 준비해서 친구들과 서로 빌려 쓰게 한다. 이때 교사가 먼저 서로 해야 하는 말을 알려줄 수 있다(예: “가위 좀 빌려 줄래?” “여기 있어”, “고마워”, “다 썼니?”)</p> <p>5. 달력을 다 만든 후 특징적인 부분을 친구들에게 자랑하게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 교사는 서진이가 원하는 도구를 요구하도록 두 가지 도구를 보여 주면서 “어떤 것 좋을까?” 라고 물어본다. 서진이가 행동으로 무엇을 요구하는 지 반응을 살펴본 후 손을 모아요구하는 동작을 하도록 지도한다(윤).</p> <p>4. 그리기 도구를 사용할 때 세 손가락으로 도구를 잡고 사용하는 친구들을 가리키며 “친구처럼 저렇게 잡아볼까?” 라고 말해 주어 친구들을 모방하게 한다(이).</p> <p>4. 인주가 친구들에게 “써도 되니?”라고 물을 수 있도록 좀 더 기다려야 한다는 것을 유아들에게 알려준다. 교사는 인주가 해야 할 말을 미리 1-2회 반복적으로 들려준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아들의 생일을 알아보고 생일 달력을 만들어 본다.</li> <li>• 만든 달력을 수 영역에 걸어 두고 특별한 날, 매일의 날씨를 적어 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 생일 달력을 만들 때 자신의 생일날에 케익 모양을 그려줌으로써 생일의 의미를 명확하게 해 준다. 예를 들어 아빠의 생일에는 벅타이 그림과 케이크 그림으로 표시할 수 있다.</li> <li>• 생일 외에 유아와 관련된 스케줄도 표시해줄 수 있다 (예: 월요일-수영하러 가는 날, 화요일-언어치료실 가는 날).</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 만들고 싶어 하는 달이 겹쳐 질 때는 12달이 골고루 포함되게 조정한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 자르기 도구 사용을 어려워하는 유아는 교사가 함께 손을 잡아 주거나 적절한 정도만 미리 오려두어 유아가 해야 할 과제의 양을 줄여 줄 수 있다.</li> </ul>	





2월






형, 언니가 되어요

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
4-2-1	역할	신체검사 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 팀을 만들어 이동을 쉽게 할 수 있게 하고 바닥에 선을 표시해 두어 이동을 도와줄 수 있음</li> <li>• 사전 활동으로 신체검사놀이에서 하게 될 내용을 알려주면 더 잘 참여할 수 있음</li> </ul>
4-2-2	미술	팽이 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 만든 팽이를 자랑하기, 서로 바꿔서 돌려 보기와 같은 활동으로 친구 간의 상호 작용을 높일 수 있음</li> </ul>
4-2-3	언어	아름다운 추억책	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 여러 가지 사건, 활동과 관련된 과거의 사진을 보면서 회상하는 것을 도와줄 수 있는 활동임</li> <li>• 가정과의 연계를 통해 반복 활동이 가능함</li> </ul>
4-2-4	수·조작	형님 반, 언니 반 교실 지도 그리기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 협력하여 그리기를 하고 서로 역할을 나누고 도와주는 활동을 할 수 있음</li> <li>• 친구와 함께 관찰하면서 관찰 대상에 대한 관심을 유도하고 관찰대상에 대한 이야기를 나누게 할 수 있는 활동임</li> </ul>
4-2-5	이야기 나누기	우리 반을 동생에게 물려주려면?	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학기 초에 나누었던 이야기들을 상기 시키기 위해 학급 내 여러 가지 규칙을 정하고 그렸던 자료들을 활용할 수 있음</li> </ul>
4-2-6	음악	노래 발표회(도전 20곡)	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 일 년 동안 배웠던 노래들을 함께 부르면서 즐거움을 공유하는 경험을 할 수 있는 활동임</li> <li>• 활동 내에서 정한 규칙에 따라 하고 싶다는 것을 표현할 수 있는 여러 가지 방법을 배울 수 있음</li> </ul>

역할

4-2-1

## 신체검사 놀이

활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체검사를 했던 경험을 극놀이로 표현한다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p> <p>2. 신체 부위를 다양한 측정 도구를 이용해 측정해 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</p>	활동내용	<p>1. 신체검사를 해 보는 극놀이에 참여할 수 있다.</p> <p>2. 친구들과 서로 신체 접촉을 통해 직접적인 상호작용을 경험할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	윤서진	(사) 친구들이 이름을 부르면 그 친구를 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(신) 옷을 벗을 때 작은 단추를 풀 수 있다. (사) 친구와 손을 흔들며 인사할 수 있다.
		송인주	(사) 줄을 서서 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 줄자, 체중계, 신장계, 시력 검진표, 기록할 수 있는 종이, 사인펜, 유아들이 만든 간판, 신체검사 화보, 의사 가운, 간호사 옷</p> <div data-bbox="276 1420 429 1572">  <p>&lt;머리 둘레 재기&gt;</p> </div> <div data-bbox="276 1583 429 1736">  <p>&lt;시력 검사&gt;</p> </div> <div data-bbox="443 1583 596 1736">  <p>&lt;키재기 놀이&gt;</p> </div>	<p>◆ 활동지에 붙일 수 있는 숫자 스티커</p> <div data-bbox="729 1274 983 1464">  </div> <p>◆ 한쪽만 검은 테이프가 붙여져서 안 보이는 안경 두 개 (왼쪽이 검은 안경, 오른쪽이 검은 안경)</p> <div data-bbox="729 1601 1038 1774">  </div>		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 동시 「키 재기」를 읊으면서 영역에 관심을 보이는 유아들과 함께 모여 앉는다.</p> <p>2. 역할놀이영역에 극놀이를 위해 준비해 온 여러 가지 신체검사 도구(줄자, 체중계, 신장계, 시력검사)를 보면서 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여기에 무엇이 있니?</li> <li>어떤 놀이를 할 수 있을까?</li> <li>몸무게(키)를 재어 보려면 어떤 도구를 사용해야 할까?</li> <li>여기 활동지에 키와 몸무게를 기록할 수 있단다.</li> </ul> <p>3. 신체검사 놀이에 등장하는 사람을 예상하고 역할을 정하여 놀이한다.</p>	참조영역	<p>3. 활동지에 붙일 수 있는 숫자 스티커를 사전에 충분히 준비해 놓는다. 교사는 체중계나 키를 재는 도구에 숫자를 표시해 주고 유아들은 동일한 숫자 스티커를 붙이게 한다.</p> <p>3. 신체검사를 하기 위해 각 장소로 이동할 때 바닥에 선을 표시해 주어서 순서대로 이동하기 쉽게 도와준다.</p>
	상호작용영역	<p>2. 2-3명의 조를 편성하여 함께 이동하고 또래교수가 가능한 친구가 신체검사를 도와주게 한다.</p> <p>2. 친구와 돌아서서 등을 맞대고 누가 큰 가를 함께 재어 본 후 다른 친구들에게 말해주게 한다.</p> <p>2. 키와 체중이 같은 친구들이 모여서 함께 노래를 부르게 한다(예: 무엇이 똑같을까).</p>
	교수전략	<p>3. 친구가 이름을 불렀을 때 다른 친구들이 “00이가 너 부르네?”라고 말하며 가르쳐주거나 고개를 돌리게 지도한다. 서진이가 적절한 반응을 보일 때까지 여러 친구들이 서진이를 부르는 활동을 하게 지도한다(윤).</p> <p>3. 줄을 서서 이동할 때 다른 조의 친구들과 만날 때마다 손을 흔들며 인사하게 시킨다(이). 의사나 간호사 옷을 입을 때 작은 단추를 끼우게 하고 친구 옷의 단추도 끼워 주게 한다(이).</p> <p>3. 신체검사를 위해 줄을 섰을 때 인주가 차례를 기다릴 수 있도록 친구들이 인주의 손과 어깨를 잡고 서 있게 하며 교사는 이를 칭찬해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>과학영역에서는 측정도구 탐색활동, 미술영역에서는 신체검사와 관련된 간판을 만들어서 게시한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들과 함께 키 재기, 키 비교해 보기, 체중 재기 등을 가정에서 수시로 할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 신체검사를 받았던 사진들을 비치해 두어 유아들이 과거 경험을 회상할 수 있도록 돕는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>한쪽 눈을 가리는 시력 검사에서 눈을 물건으로 가리고 있는 것을 어려워할 경우, 한 쪽이 검은색으로 덮인 안경을 쓰게 하여 시력검사를 하게 한다.</li> <li>유아들이 신체검사를 받았던 사진이나 비디오는 신체검사를 받는 활동에 참여하는 것을 좀 더 쉽게 만들어 줄 수 있으므로, 이야기를 나누는 첫 활동에 지난 사진이나 비디오를 보는 활동을 포함시킨다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

4-2-2

# 팽이 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 여러 가지 재료를 이용하여 다양한 방법으로 만들고 꾸민다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술 활동 즐기기)</p> <p>2. 전통 놀이에 관심을 갖는다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	2. 팽이놀이에 관심을 보이고, 친구들과 함께 팽이놀이에 참여할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(언) 원하는 물건을 달라고 손을 내미는 손동작을 할 수 있다.
		이경신	(언) 색종이로 팽이를 만들 때 색깔의 이름을 2음절어로 말할 수 있다.
		송인주	(언) 해도 되는지 상대방에게 물어볼 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 팽이, 칼, 나무젓가락, 자, 송곳, 마분지, 팽이판, 고무 찰흙, 크레파스</p> <div data-bbox="300 1366 414 1480">  </div> <div data-bbox="493 1366 609 1480">  </div> <p>&lt;팽이 놀이&gt;      &lt;팽이 완성본&gt;</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>1. 팽이판 만들기</p> <p>① 마분지로 지름 10cm 원을 오린다.</p> <p>② 지름 10cm 원을 피자 조각처럼 8개로 분할하여 선을 그려 놓는다.</p> <p>③ 중심점에 나무젓가락을 꽂도록 송곳으로 구멍을 뚫어 놓는다.</p> <p>2. 팽이축 만들기</p> <p>① 나무젓가락 한쪽을 칼로 뾰족하게 다듬어 놓는다.</p>	<p>◆ 간단하게 조작할 수 있는 팽이</p> <div data-bbox="724 1301 1075 1563">  </div>		


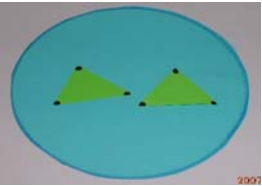
활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>교사가 준비한 자료를 보며 팽이에 대해서 이야기를 나눈 후, 만듦 것을 제한한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이것의 이름은 무엇일까?</li> <li>이것을 본 적이 있니?</li> <li>어떻게 가지고 노는 걸까?</li> </ul> </li> <li>팽이 만드는 방법에 대해 의논한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>팽이판 1개와 팽이축이 될 나무 막대 1개를 고른다.</li> <li>여러 조각으로 나누어진 팽이를 크레파스로 색칠한다.</li> <li>팽이판 가운데구멍에 나무젓가락으로 만든 팽이축을 세운다.</li> </ul> </li> <li>팽이의 색깔을 살펴보고 팽이를 돌렸을 때 어떻게 될지 예측한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 색깔로 되어 있니?</li> <li>팽이를 돌리면 어떻게 보일까?</li> </ul> </li> <li>직접 팽이를 돌려 보고 결과를 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>왜 색깔이 이렇게 보일까?</li> </ul> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>간단하게 조작할 수 있는 팽이를 준비하여, 돌아가는 팽이에 대해 관심을 가지게 해 준다.</li> <li>팽이의 윗부분의 색깔을 하나만 붙여서 돌리는 것을 보여 주고, 두 개를 붙였을 때 돌아가게 하는 것을 보여 주면서 어떻게 달라지는지에 관심을 가지게 할 수 있다.</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>크레파스의 수를 적게 준비하여 나누어 쓰게 하여 상호 작용을 할 수 있는 기회를 줄 수 있다.</li> <li>유아들이 서로 손을 잡고 팽이 모양이 되어 빙글빙글 돌아가는 흥내를 내게 한다.</li> <li>앞에 나와서 자신이 만든 팽이를 자랑하는 시간을 갖는다. 친구들이 예쁜 팽이를 자랑하는 것을 보고 서로 박수를 쳐 주게 한다.</li> </ol> 
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>팽이를 만드는 동안 필요한 재료들을 달라고 손을 내미는 동작을 할 수 있도록 교사가 손을 모아 준다(윤).</li> <li>크레파스로 팽이의 색을 입히는 동안 여러 가지 색깔의 이름을 2음절어로 말할 수 있게 지도한다. 이 때 받침이 없는 쉬운 발음부터 모방하게 한다(이)</li> <li>팽이를 돌리는 활동에 관심을 보이면서 손을 내밀거나 적절하지 않은 방법으로 요구하면 교사가 “해도 돼요?”라고 물을 수 있도록 지도한다(송)</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 만든 팽이를 돌리면서, 팽이의 움직임과 색의 변화에 관심을 갖고 관찰해 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>크레파스로 색칠하기 외에 물감이나 색종이를 오려서 붙이기로 활동을 확대시켜 진행할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교실 환경에 여러 가지 팽이나 팽이 관련 화보 등을 붙여 놓는다.</li> <li>팽이판을 막대에 끼워서 돌릴 때 막대가 종이판에서 빠지지 않도록 고무찰흙으로 붙여 주면 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>손가락으로 잡고 팽이를 돌리기가 어려운 유아들은 막대기의 끝에 돌리기 쉬운 음료수 뚜껑 같은 손잡이를 교사가 붙여주어서, 유아들이 팽이를 쉽게 돌릴 수 있도록 도와줄 수 있다.</li> <li>팽이판의 구멍 뚫기는 교사가 해 주어서 유아들이 송곳이나 날카로운 것을 다루지 않게 한다.</li> </ul>	

언어

4-2-3

## 아름다운 추억 책

활동목표	목표 수정		
<p>1. 자신의 생각과 경험을 글과 그림으로 표현해 본다. (의사소통&gt;쓰기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 쓰기에 관심 가지기)</p> <p>2. 1년 동안 있었던 사건들을 회상하여 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</p>	활동목표	1. 교사의 도움을 받아 자신의 생각과 경험을 글과 그림으로 표현하는 활동에 참여할 수 있다.	
	개별교수목표	윤서진	(소) 여러 가지 활동지에 동그라미를 그려 넣을 수 있다.
		이경신	(소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.
		송인주	(소) 세모 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 추억이 담긴 사진들(어린이집 활동사진), A4 용지, 사인펜, 색연필</p> <p>&lt;기본 책 만드는 방법&gt;</p>  <p>접은 후 모습</p>  <p>추억책</p>	<p>◆ 슬라이드 사진</p> 		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 언어영역에 1년 동안 가정 또는 어린이집에서 있었던 일이 담긴 사진을 미리 준비 해 준다.</p> <p>2. 어린이집에서 찍었던 활동사진이나 견학 사진을 보면서 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• (사진을 제시하면서) 무엇을 하고 있는 것 같니?</li> </ul> <p>3. 사진에 담긴 이야기를 책의 내용으로 옮긴다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 재미있었던 일을 어떻게 이 책에 옮길 수 있을까?</li> <li>• 그림과 글로 이야기를 표현해 보도록 하자,</li> </ul> <p>4. 유아들이 생각한 것을 그림과 글로 옮길 수 있도록 격려한다.</p>	참여사진	<p>2. 내가 정말 기분이 좋았을 때의 사진을 뽑는다.</p> <p>2. 가장 기분 좋았을 때의 사진에 스티커를 붙여 가장 많은 스티커가 붙은 사진을 “우리가 가장 즐거웠던 때”로 이름 붙이고 전시한다. 교사는 활동을 하는 동안 사진 속의 유아들이 어떤 표정을 하고 있는지를 주목하게 한다.</p> <p>2. 활동 사진이나 견학 사진을 슬라이드 자료로 만들어서 보여 줌으로써 유아들이 사진에 보다 잘 주목할 수 있게 한다.</p>
	상호작용사진	<p>2. 사진 안에 있는 친구를 주목하고 “칭찬해 주기”활동을 한다 (예: “웃고 있는 친구” “멋진 동작을 하고 있는 친구” “바른 자세로 서 있는 친구” “선생님을 잘 보고 있는 친구” 등).</p> <p>2. 사진을 보면서 그때 무슨 말을 주고 받았을지를 기억해 내고 상대방은 듣는다.</p> <p>2. 장난감 카메라로 사진을 찍는 역할을 정하고 2-3명의 친구들은 사진에서처럼 포즈를 취하는 활동을 해 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 가장 멋진 사진을 뽑아서 확대하여 게시한다.</p> 
	교수삽입	<p>4. 그림을 그릴 때 동그라미를 그려 넣을 수 있는지를 보면서 잠시 기다린다. 동그라미 그리기를 어려워 할 때 점선을 그려줄 수 있다(윤).</p> <p>4. 그림이나 글자를 쓰기 위해 도구를 잡을 때 세 손가락을 사용하도록 친구들이 손을 잡아주게 지도한다(이)</p> <p>4. 그림이나 글자를 넣을 때 세모 그리기를 넣을 수 있는 자리를 만들어 주고 세 꼭지점을 그려 주어서 유아가 쉽게 그릴 수 있게 지도한다(송).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 완성된 책을 언어영역에 제시하여 친구들과 함께 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족이 함께 했던 유치원 활동 사진과 작품을 가족과 함께 보면서 “누구야?”, “뭐 하는 거야?” 등의 질문을 하면서 유아와 상호작용한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 사전에 A4 용지로 기본 책을 유아 수만큼 만들어 놓는 것이 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ A4용지의 크기로 충분한 관찰이 어려운 경우, 유아에게 더 큰 종이를 제공할 수 있다.</li> </ul>	


수·조작

4-2-4

## 형님 반, 언니 반 교실 지도 그리기

활동목표	목표 수정	
<p>1. 교실의 공간을 글과 그림으로 표현한다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p> <p>2. 공간의 위치를 알고 방향 관련 어휘를 사용해서 표현해 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p>	활동목표	2. 방향 관련 어휘들을 듣고 친구들과 함께 방향 따라 움직이기에 참여할 수 있다.
	개별교수목표	윤서진 (인) 같은 미술 도구 2종류를 모아서 정리할 수 있다. (소) 동그라미를 그려 넣을 수 있다.
		이경신 (소) 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있다.
		송인주 (소) 세모 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 도화지, 연필, 지우개, 막대 자</p> <div data-bbox="287 1415 616 1677" data-label="Image"> </div> <p>&lt;교실 지도그리기 결과물&gt;</p>	<p>◆ 영역이 분할된 형님반 그림</p> <div data-bbox="719 1294 1201 1545" data-label="Diagram"> </div> <p>◆ 작은 동그라미 안에 그려진 미술영역, 쌓기 영역, 소꿉놀이 영역의 그림</p> <div data-bbox="904 1585 1276 1780" data-label="Image"> </div>	






활동방법	방법 수정	
<p>1. 형님 반, 언니 반을 견학한 후 경험을 회상하며 「형님 반, 언니 반 지도 그리기」를 한다고 제안하면서 활동방법에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 지도를 본 적 있니?</li> <li>• 형님반에 다녀왔었는데 형님반 교실 지도를 그려 보면 어떨까?</li> <li>• 수조작 영역의 위(아래) 쪽에는 무슨 영역이 있었니?</li> <li>• 수조작 영역 왼쪽에는 무엇이 있었니? 가장 가까운 영역은 무엇이었니?</li> <li>• 미술영역을 그리려고 한다면 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 그럼, 연필로 선을 긋고, 글과 그림으로 표시해 보도록 하자,</li> </ul> <p>2. 유아의 생각을 도화지에 글과 그림으로 표현해 보도록 하고, 교사는 유아의 생각에 관심을 보여 주면서 격려한다.</p> <p>3. 도화지에 지도를 그린 후 소개하는 시간을 갖는다.</p>	참여증진	<p>1. 교사는 유아들이 견학하는 동안 영역을 구분하여 표시할 수 있도록 영역이 분할된 그림을 그려 준다.</p> <p>1. 조별로 함께 다니면서 유아가 영역에 맞는 그림을 붙일 수 있게 한다. 견학 후에도 갔던 장소를 기억하면서 다시 그림을 붙일 수 있게 한다. 조별 활동은 유아들을 위한 기억 활동 후에 시작할 수 있다.</p>
	상호작용증진	<p>1. 견학 후 그리기를 위한 조를 만들어 준다. 선을 그리는 친구, 동그라미, 세모를 그리는 친구, 색칠을 하는 친구들의 역할을 정해 주어서 협력적으로 함께 그림을 완성하게 할 수 있다.</p> <p>2. 기차를 만들어 유아들이 질서를 지키면서 즐겁게 이동할 수 있게 한다. 한 영역을 관찰한 후에는 기차의 맨 앞에 있는 친구가 제일 뒤로 가는 방법으로 이동하며 관찰하게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 도화지에 연필로 동그라미를 그려 넣을 수 있는 위치에 반원을 점선으로 그려준 후 유아가 스스로 그리기 활동을 할 수 있게 지도한다(윤).</p> <p>3. 활동을 마친 후에는 연필과 지우개를 각각 맞는 통에 넣어서 정리하게 하고 유아가 맞게 넣었을 때 칭찬을 한다(윤).</p> <p>3. 세 손가락으로 그리기 도구를 잡을 수 있도록 연필 잡는 것을 보여 준다. 연필이 너무 가늘어서 어려워할 경우 두꺼운 연필을 준비해서 바꿔줄 수 있다(이).</p> <p>3. 인주가 그려야 하는 위치에 세모를 그려야 한다는 것을 알려주고 세모의 각을 만들 수 있도록 “빼죽”, “빼죽”이라고 말해준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가라사대 게임으로 방향에 관한 지시어에 따라 몸을 움직여 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ “위로 아래로 위로 아래로”의 노래를 부르고 가사를 바꿔 부르면서 방향에 대한 감각을 몸으로 흉내 내는 활동을 하게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들의 관심에 따라 ○○반 교실의 영역과 공간을 탐색할 시간을 준다.</li> <li>♦ 활동 후 긴급할 교실의 지도 그리기로 활동을 확장할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 00반 교실을 탐색하면서 준비된 영역 분할 반 그림과 비교하고 수정자료 2의 영역 그림을 붙일 수 있는 충분한 시간을 준다. 필요한 경우 교사가 힌트를 주어 유아의 관찰과 비교 활동을 도울 수 있다.</li> </ul>	

이야기나누기

4-2-5

우리 반을 동생에게 물려주려면?




활동목표	목표 수정		
<p>1. 자신의 생각을 말로 표현할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 어린이집 구성원들 간의 상호 협력적인 관계를 이해한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 자신의 생각을 표현하는 활동에 부분적으로 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	윤서진	<p>(인) 같은 종류의 놀잇감을 2가지 이상 분류할 수 있다. (사) 친구가 서진이를 부르면 친구를 쳐다볼 수 있다.</p>
		이경신	<p>(인) 요구하면 긴 것과 짧은 것을 구분하여 줄 수 있다.</p>
		송인주	<p>(언) “해도 돼요?”라고 물을 수 있다. (사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>쓰기 용지, 쓰기 도구(사인펜, 색연필)</p> <div data-bbox="339 1386 569 1545">  </div> <p>&lt;이야기 나누기를 하는 장면&gt;</p> <div data-bbox="339 1594 569 1753">  </div> <p>&lt;생각 모으기 결과물&gt;</p>	<p>◆ 색깔별로 색연필을 꽂은 통</p> <div data-bbox="727 1344 1075 1606">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 진급에 관한 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우리는 곧 어떤 반으로 가게 될까?</li> <li>그럼 ○○ 동생 반은 어떤 반이 될까?</li> </ul> <p>2. 동생들에게 우리 반을 어떻게 물려줄 수 있을지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>동생들에게 우리 교실을 물려주려면 우리 교실을 어떻게 해야 할까?(예: 교실을 깨끗이 청소한다, 교구들을 잘 정리해서 물려준다 등)</li> </ul> <p>3. 동생 반이 올라오면 우리 반에서 어떤 약속들을 지켜야 할 지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>동생 반이 우리 반으로 올라오면 우리 반에서 지켜야 할 것에는 어떤 것들이 있을까?</li> <li>쌓기 영역에서 지켜야 할 약속에는 어떤 것이 있을까?</li> </ul> <p>4. 동생들에게 하고 싶은 이야기를 글로 적거나 그림으로 표현하도록 한다.</p>	참여종전	<p>2. 3월에 지켜야 할 약속을 위해 배웠던 노래들을 불러 본다(예: 모두 제자리, 장난감을 갖고 놀다가).</p> <p>3. 3월에 교실에서 지켜야 할 약속을 만들었던 그림이나 글들을 다시 소개하면서 “어떤 약속이 있었는지”를 상기시킨다.</p>
	상황작업종전	<p>2. 그리기 도구 중 색연필을 색깔별로 통에 모아 두고 친구들이 서로 도움을 청하거나 도와주도록 만든다. 예를 들어 “거기 파란색 좀 집어 줄래?,” “여기 있어,” “고마워”와 같은 말들을 표현하게 한다.</p> <p>4. 그림 그리다가 혹은 글로 쓰다가 어려운 그림이나 글자는 친구에게 도움을 청하게 한다(예: “여기에 청소 좀 써줘” “휴지 좀 그려 줄래?”). 인주와 경신이, 서진이는 완성된 그림이나 글자를 벽에 붙이는 역할을 하게 한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 어떻게 정리하기로 했는지 시범을 보이게 한다. 친구가 서진이를 부르면 친구를 쳐다보고 나와서 정리하는 동작을 시범을 보이게 한다(윤).</p> <p>4. 규칙을 적은 것을 보여주면서 어느 것이 길게 쓴 것인지 물어본다. 유아의 대답을 잠시 기다렸다가 대답을 어려워하면 팔을 뻗어 긴 것을 표현하며 “어느 것이 이렇게 길어?”라고 다시 한번 물어본다(이).</p> <p>4. 인주가 그리거나 쓰기 도구를 사용하고 싶어할 때 교사가 친구들에게 역할을 정하도록 이름을 불러 주면서, 인주의 이름을 부르려본다. 친구들이 활동하는 동안 인주가 하고 싶어하거나 교사를 쳐다보면 “해도 돼요?”라고 물어보도록 친구들이 유도하고 교사는 “어머, 선생님이 인주를 부르지 않았구나, 미안해.. 그런데 인주가 오래 기다려서 해도 되는지를 물어보니 정말 멋지다, 인주도 시작해 볼까?”라고 말해 준다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>언어영역에서 동생 반에게 줄 편지/영상편지를 만들어 본다. 교실 대청소 역할놀이를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>교실 대 청소놀이를 할 때 교사는 청소도구를 제시하면서 유아가 사용하고 싶은 청소 도구를 선택할 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>글로 잘 적지 못하거나 그림으로 표현했을 경우 교사가 유아의 글쓰기를 도와준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자폐 유아의 경우, 장소(학급)나 교사가 변화하는 것에 힘들어할 수 있으므로 진급할 5세반을 함께 가 보거나 5세반 선생님과 미리 인사하고 “여섯 살이 되면 00선생님과 함께 공부할 거야”라고 반복해서 말해 주어 변화에 대한 준비를 하게 한다.</li> </ul>	

음악(노래)

4-2-6

노래 발표회(도전 20곡)

활동목표	목표 수정		
1. 노래를 즐겨 부른다. (예술경험>예술적 표현>노래 부르기) 2. 지난 일 년간 배웠던 노래들을 회상해 본다. (자연탐구>수학적 탐구>측정하기)	활동목표	2. 지난 일 년 동안 배운 노래들을 들으면서 따라 부를 수 있다(이, 송).	
	개별교수목표	운서진	(사) 친구가 서진이를 불렀을 때 쳐다볼 수 있다.
		이경신	(언) 노래를 함께 부를 때, 2음절 단어들을 말할 수 있다.
		송인주	(인) 많고 적음을 구분할 수 있다. (사) 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>일 년 동안 배웠던 노래 악보, 피아노, 실로폰, 화이트 보드판, 보드 마카</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>노래 잘 부르는 친구, 율동 잘하는 친구의 옷에 붙여줄 수 있는 스티커</li> </ul>		
	<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">    </div> <p style="text-align: center;">&lt;춤을 잘 추는 친구&gt;&lt;노래를 잘 하는 친구&gt;&lt;말을 잘 들어주는 친구&gt;</p>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 지난 한 해 동안 배웠던 노래 중 가장 기억에 남는 노래에는 어떤 것이 있는지 이야기를 나누고 유아들이 대답하는 노래의 제목을 화이트보드에 적는다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○반에서 어떤 노래들을 배웠었니?</li> <li>• 우리가 배운 노래 중에 제일 좋아하는 노래는 무엇이니?</li> <li>• 또 다른 노래가 있니?</li> </ul> <p>2. 유아들에게 노래 발표회 게임을 제안한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누가 노래를 많이 알고 있는지 게임을 해 보면 어떨까?</li> </ul> <p>3. 유아들과 함께 의논하여 20곡을 정한 후, 조별로 나누어 앉는다.</p> <p>4. 피아노로 전주를 들려주고 먼저 아는 노래이면 손을 들어 조별로 노래를 부른다.</p> <p>5. 20곡 중 가장 많이 노래를 부른 조에게 시상한다.</p>	참여증진	<p>1. 한 해 동안 불렀던 노래의 가사를 악보책을 보면서 배웠던 노래를 기억하게 한다.</p> <p>4. 좋아하는 친구와 함께 노래할 수 있도록 함께 부르고 싶은 친구 손을 잡고 나오게 한다.</p> <p>4. 하고 싶다고 표현하는 여러 가지 방법에 대한 규칙을 정한다(예: “저요” 하며 손들기, 어깨를 으쓱하기, 만세 하기, 고개를 좌우로 흔들기 등).</p> <p>4. 혼자 부르거나 함께 부른 친구에게 교사가 스티커를 옷에 붙여 주어서 누가 가장 많이 불렀는지 구별하게 한다(이, 송).</p>
	상호작용증진	<p>3. 조별로 구호를 정해 주고 구호를 외치면서 색깔 종이, 스카프를 흔드는 것으로 우리 조가 하고 싶다는 의사를 표현하는 규칙을 정할 수 있다. 서진이, 경신이, 인주가 친구들이 구호를 외칠 때 스카프나 색깔 종이를 흔드는 역할을 하게 할 수 있다.</p> <p>4. “친구가 노래하는 동안 율동을 할 친구들은 나와 볼까?” 라고 말하며 자발적인 참여를 북돋아 주고 율동을 한 친구들에게도 스티커를 붙여 준다.</p>
	교수습임	<p>4. 같은 조의 친구가 나가면서 서진을 불렀을 때 쳐다볼 수 있도록 옆의 친구는 서진의 손을 잡고 일어나도록 지도한다(윤).</p> <p>5. 친구와 서로 마주 보고 서서 노래를 함께 부를 때 경신이 2음절 단어를 말할 수 있게 지도한다(이).</p> <p>5. 좋아하는 노래가 나와도 같은 조의 친구들과 함께 나가야 하고, 먼저 손을 들어야 한다는 것을 알려준다. 예를 들어 옆의 친구가 “아직 아냐”라고 말하게 하고 교사는 인주가 자신의 차례를 기다릴 때 칭찬해 준다(송).</p> <p>5. 활동 중 스티커 붙이기로 수량 구별 능력을 강화할 경우 인주에게 스티커의 수가 많은지 적은지를 물어본다(송).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개별적으로 반주만을 들려 준 후, 노래 부르기 대회를 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 교사는 유아가 좋아하는 노래가 무엇인지 가정조사지를 통해 조사하고 활동 중에는 유아가 좋아하는 노래를 선택하게 도와준다.</li> </ul>	
주의사항	기 타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 유아수에 따라 조를 나누어 하고, 노래 부르기에 성공하면 실로폰을 쳐 준다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 노래 부르기에 성공하지 못하더라도 큰 소리로 부르거나, 다 함께 참여하고 율동을 잘하는 조에게는 칭찬해준다.</li> </ul>	



---

## 5세 프로그램 운영의 예

---





### 3. 5세 프로그램 운영의 예

#### 가. 아동 소개

	아동명	연령 (성별)	장애 유형
1	김 나 현	만 5세 11개월 (여)	뇌성마비
2	오 수 영	만 5세 8개월 (남)	정신지체
3	정 희 진	만 5세 3개월 (남)	시각장애

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

김 나 현	
연령: 5세 11개월 (여)	장애유형: 뇌성마비
현행 수준	교수목표
<b>신변처리:</b> 식사시간과 간식시간을 매우 좋아한다. 식사를 할 때에 모든 음식을 손가락으로 먹으려 하고, 포크를 주면 손으로 음식을 먹는다.	<b>(신)</b> 딱딱하지 않은 한입 크기의 음식을 포크로 찍어 먹을 수 있다.
<b>언어 및 의사소통:</b> 자발적인 표현이 거의 없으며, 요구를 할 때에는 책상을 두드리거나 상대방의 옷을 잡아끈다. 친구와 교사들이 아동의 요구를 잘 이해하지 못하는 경우가 많다.	<b>(언)</b> 요구할 때 두 손을 내밀어 자신의 의사를 표현할 수 있다.
<b>인지:</b> 자신의 소지품을 구별하지 못하며 자신의 물건을 구분하지 못해 자신의 자리를 찾거나 사물함에 물건을 넣을 때 혼동한다.	<b>(인)</b> 자신의 사물함을 찾아 소지품을 넣을 수 있다.
<b>사회성:</b> 단체 상황에서 차례를 기다리는 것을 어려워한다. 항상 맨 앞에 서려고 하거나 활동을 할 때 제일 먼저 하려고 하는 경향이 있으며 자원봉사자 또는 교사와 함께 이동하려 한다.	<b>(사)</b> 일과에서 요구되는 차례기다리를 할 수 있다
<b>대근육:</b> 교실 내에서 휠체어를 사용하여 이동할 때 교사 또는 친구의 도움을 필요로 한다. 휠체어에 앉아 있을 때 자주 허리를 앞으로 구부리거나 비스듬한 자세로 앉아있어 힘들어 한다.	<b>(대)</b> 교사의 지시에 따라 허리를 바르게 펼 수 있다.
<b>소근육:</b> 작업이나 미술활동 등 소근육을 활용하는 활동을 별로 좋아하지 않는다. 가위를 사용할 때 손을 움직여 자르지 못하며 때로는 가위를 놓고 손으로 종이를 찢으려고 한다.	<b>(소)</b> 가위로 싹둑 자르기를 할 수 있다.

오 수 영	
연령: 만 5세 8개월 (남)	장애유형: 정신지체
현행 수준	교수목표
<b>신변처리:</b> 일상생활의 어려움은 없으나 식사 시간에 젓가락 사용을 어려워 하며 포크를 사용하려고 한다.	<b>(신)</b> 손가락 끼우는 젓가락 (에디슨 젓가락)을 사용할 수 있다.
<b>언어 및 의사 소통:</b> 자신의 요구를 간단한 문장으로 표현할 수 있으며, 일과에서 요구되는 교사의 지시사항을 이해한다. 시제를 구분하여 표현하는 것을 어려워하며, 과거의 일은 모두 어제라고 표현한다.	<b>(언)</b> ‘어제’라는 시제표현을 적절히 사용할 수 있다.
<b>인지:</b> 활동 시 1-100까지 기계적인 암기는 가능하나 3이상의 수와 사물을 짝짓는 것은 어려워한다.	<b>(인)</b> 3-5의 수에 맞게 사물을 짝지을 수 있다.
<b>사회성:</b> 친구들과의 놀이 상황을 좋아하며 놀이 그룹에서 함께 논다. 친구가 제안하는 경우에는 참여가 가능하나 먼저 친구에게 놀이를 제안하지는 않는다.	<b>(사)</b> 친구에게 놀이를 제안하는 시작행동을 할 수 있다.
<b>대근육:</b> 신체 활동을 좋아하며 잘 참여한다. 활동을 할 때 요구되는 간단한 규칙(기다리기, 차례 기다리기) 따르기를 어려워 한다.	<b>(대)</b> 신체 활동을 할 때 규칙을 따를 수 있다.
<b>소근육:</b> 친구들의 관심에 따라 문자 쓰기에 관심을 보이기 시작했다. 1,2음절의 단어를 모방하여 쓰려고 한다.	<b>(소)</b> 연필을 이용해 3음절 미만의 익숙한 단어를 쓸 수 있다.

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

정 희 진	
연령: 만 5세 3개월 (남)	장애유형: 시각장애
현행 수준	교수목표
<b>신변처리:</b> 혼자서 신발을 신으려 하지 않고 부모나 교사, 친구의 도움을 기다린다. 신발을 신고 난 후 찝찝이를 붙일 때는 교사의 도움이 필요하다.	<b>(신)</b> 혼자서 신발의 찝찝이를 붙일 수 있다.
<b>언어 및 의사소통:</b> 일상생활에서 상대방의 말을 듣고 이해할 수 있다. 자신의 요구를 간단한 문장으로 표현한다. 대상자에 따라 말을 적절히 바꾸어 사용하는 데 어려움이 있다(존댓말, 반말).	<b>(언)</b> 선생님에게 존댓말을 사용할 수 있다.
<b>인지:</b> 시각적인 활동 외에는 어려움이 없으나 모양이나 색과 관련된 개념을 이해하는 데 어려움이 있다.	<b>(인)</b> 손으로 만져서 동그라미, 네모, 세모를 구분할 수 있다.
<b>사회성:</b> 어린이집에 오는 것을 좋아하며 친구들과 생활하는 것을 재미있어 한다. 시각적인 제한으로 인하여 친구들에게 항상 도움을 받았기 때문에 친구들의 도움을 당연시 한다.	<b>(사)</b> 친구가 도움을 주면 ‘고마워’라고 말할 수 있다.
<b>대근육:</b> 익숙한 환경인 가정에서의 이동은 큰 어려움이 없으나 새로운 환경인 어린이집에서는 공간에 대한 적응이 필요하다. 교실 내 환경에는 어느 정도 적응하였으나 계단 오르내리기 또는 장소 이동을 어려워한다.	<b>(대)</b> 안전바를 잡고 계단을 오를 수 있다.
<b>소근육:</b> 손을 사용하는 활동을 좋아하지 않으며 손으로 필기 도구 등을 잡는 것을 싫어한다.	<b>(소)</b> 크레파스 크기의 필기구를 잡고 그리기를 할 수 있다.

## 나. 영역별 연간 수정 활동 목록

월	영역 주제	자유선택활동							실외 활동	대·소 집단 활동
		쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률		
3	신나는 어린이집	쌓기영역 소개하기	우체국 놀이		내 이름 뜻풀이		친구와 나의 그림자			(이)어린이집에 서 만나요
										(미)멋진 우리 반 친구는
4	봄꽃과 채소	텃밭 구성하기		봄꽃 족자			봄나물 탐색하기	나비의 꽃가게	봄 동산 돌아보기	(신)씨앗
5	소중한 가족		전통 혼례식 놀이	가족 그림책 만들기	가족 이름으로 삼행시 짓기					(이)가족이란 무엇일까
										(문)코 고는 소리
										(수·과)할아버지 걸음, 아빠 걸음, 내 걸음
6	건강한 몸과 마음		병원 놀이	야채 놀이터	맛 사전 만들기	좋아하는 음식 조사하기				(신)빠르고 느리게
										(신)키 크는 체조 발표회
7	물과 우리 생활	넷물 만들기		비누거품 그림		갈치 게임			물놀이	(수·과)물은 어디로 갔을까?
										(신)넷물 건너기
8	우리나라 대한민국	경복궁 짓기			애국가 5절 만들기	천연기념 물 빙고	우리나라 지도 읽기			(신)몸으로 만든 한글
										(미)‘대한민국’ 문자도
9	세계 여러 나라		미니 월드컵	평화 깃발 만들기	자연 탐험 여권		5대양 6대주	여행		
			모의 UN회의							

장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

월	영역 주제	자유선택활동							실외 활동	대·소 집단 활동
		쌓기	역할	미술	언어	수·조작	과학	음률		
10	나무와 숲			‘나무’ 찰흙 조형하기	숲보호 캠페인 전단지 만들기		새 관찰집 계획하기	아기 다람쥐 도미	나무 옷 만들기	(신)나무와 바람
11	발명과 발견		아름다운 발명 (미용실)	탐험에 필요한 도구 만들기				세계인이 함께 즐기는 난타	타임머신 을 타고 떠나자	(이)미래에는 무엇을 타고 다닐까?
										(수·과)요리도 발명(김장하기)
12	우주여행			내가 하늘을 난다면	태양을 먹은 나		우주 식량 만들기		하늘 바라보기	(이)하늘로 가는 방법
										(수·과)우주인 선발 대회
1	책		이야기 할아버지 할머니	동화 속 주인공 만들기		떡 하나 주면 안 잡아먹지	재생 종이 만들기			(수·과)책거리 잔치국수
										(신)동화책 속으로
2	초등학교 에 가요		추억을 파는 사진관	칭찬 상장 만들기		즐거웠던 우리 반	얼마나 자랐을까 ?			(이)동생들아, 우리 이야기 들어 봐
										(미)우리 반 달력 만들기

## 다. 월별 수정활동 목록

3월



신나는 어린이집

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-3-1	쌓기	쌓기영역 소개하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학기 초 놀이를 통해 자연스럽게 흥미 영역을 탐색하고 영역의 규칙을 알아보는 데 유용함</li> </ul>
5-3-2	역할	우체국 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우체국놀이에 필요한 역할 중 개별적인 유아의 특성에 적절한 역할을 배치함으로써 활동 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-3-3	언어	내 이름 뜻풀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 개별 유아의 이름에 대해 알아볼 수 있음</li> <li>• 이름의 뜻에 대해 이해하고 서로의 이름을 불러보면서 상호작용의 기회를 증진시킬 수 있음</li> </ul>
5-3-4	과학	친구와 나의 그림자	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 그림자 활동을 통해 서로의 모습에 관심을 갖는 기회가 될 수 있으며 반 전체 친구들이 모습이 서로 다름을 자연스럽게 인식하는 데 유용함</li> </ul>
5-3-5	이야기 나누기	어린이집에서 만나요	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 학기 초 반과 어린이집에 쉽게 적응할 수 있도록 하는 활동으로 서로를 소개하는 기회를 통해 친구, 선생님, 어린이집의 여러 반에 대해 알 수 있음</li> <li>• 교실 이름 및 어린이집의 영역표시를 제시할 때 그림이나 사진 등의 시각적 단서를 함께 제시함으로써 유아의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-3-6	미술	멋진 우리 반 친구는	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 협동 작업을 통해 자연스럽게 친구와의 상호작용의 기회를 제공할 수 있음</li> <li>• 집단의 형태를 다양하게 구성함으로써 활동 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>

쌓기

5-3-1

## 쌓기영역 소개하기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 여러 가지 종류의 블록을 이용하여 다양한 방법으로 구성해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p> <p>2. 자신이 사용한 놀잇감을 정리할 수 있다. (기본생활&gt;건강한 생활&gt;몸과 주변을 깨끗이 하기)</p>	활동목표	<p>1. 친구와 함께 블록 놀이를 할 수 있다.</p> <p>2. 교사의 언어적 촉진으로 사용한 놀잇감을 제자리에 정돈할 수 있다(김).</p> <p>2. 교사와 함께 사용한 놀잇감을 정리할 수 있다(오, 정).</p>	
	개별교수목표	김나현	<p>(언) 원하는 블록이 있을 때 친구나 교사에게 손을 내밀어 요구할 수 있다.</p> <p>(사) 놀이를 할 때 필요한 차례 기다리기를 할 수 있다.</p>
		오수영	<p>(사) 친구에게 먼저 블록 놀이를 제안할 수 있다.</p>
		정희진	<p>(인) 손으로 만져 블록의 동그라미, 세모, 네모 모양을 구분할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 종류의 블록, 여러 가지 소품류(자동차, 사람, 동물, 나무, 꽃 등)</p> 	<p>◆ 유아의 소근육 사용 정도를 고려한 다양한 크기의 블록</p> <p>◆ 촉감만으로 구분할 수 있는 다양한 재질의 블록</p> <p>◆ 블록을 이용해서 완성한 간단한 조형물 모형 사진 또는 그림</p> 		





활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>쌓기 영역에 준비된 여러 가지 종류의 블록을 보며, 이 블록을 이용하여 놀이할 수 있는 방법에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이것을 가지고 어떤 놀이를 할 수 있을까?</li> <li>무엇을 만들어 볼 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>쌓기 영역의 블록을 가지고 놀이를 할 때 주의해야 할 점이 무엇인지 생각해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 블록을 가지고 놀 때 어떤 점을 조심해야 할까? (던지지 않기, 너무 높이 쌓지 않기)</li> <li>블록 놀이를 할 때 친구들과 어떤 규칙을 정하면 좋을까? (친구들이 만든 것을 부수지 않기, 친구들과 장난감 나누어 쓰기)</li> </ul> </li> <li>놀이가 끝난 후 정리하는 방법에 대하여 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>놀이가 끝나면 블록들을 어떻게 했으면 좋겠니?</li> <li>어떻게 정리하면 좋을까? 색깔별로, 같은 종류별로 정리하기</li> </ul> </li> <li>자유선택활동시간에 블록을 가지고 자유롭게 놀이해 본다.</li> <li>놀이 후 제자리에 정리하고 평가해 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>블록을 사용할 때의 주의사항(던지지 않기, 차례 기다리기 등)을 사진 또는 동영상 자료를 보여 주며 설명한다.</li> <li>블록 사진이나 블록 모양을 교구장 또는 블록바구니에 붙여 정리 활동을 돕는다.</li> <li>블록을 이용해 만든 간단한 조형물(기차, 아파트, 자동차 등) 사진을 블록 영역에 게시하여 사진을 보고 블록모형을 만들 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>블록 놀이를 할 때 짝과 함께 협동해서 간단한 모형을 완성하거나 소그룹 단위로 각각의 역할을 정하여 모형을 완성할 수 있게 한다. </li> <li>장난감을 적절한 자리에 정리하였을 경우 반 전체 친구들이 칭찬 박수를 칠 수 있게 촉진한다.</li> <li>마지막으로 남은 장난감은 교사가 유아의 이름과 짝의 이름을 함께 호명하여 같이 정리하게 하고 친구들이 단체로 칭찬박수를 쳐준다(정).</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>블록 놀이를 할 때 원하는 블록을 교사가 함께 손을 잡고 손을 내밀게 지도한다(김).</li> <li>교사가 “우리 집 만들기 할래?” 또는 “같이 만들자”는 언어적 시범을 보여 유아가 친구에게 블록 놀이 시 집 만들기 또는 자동차 만들기를 제안하게 교수한다(오).</li> <li>블록 정리 시 교사가 말하는 모양의 블록을 손으로 만져 구분할 수 있게 교수한다. 이때 블록 모양의 종류가 네가지 이상을 넘지 않게 준비해 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>쌓기 영역에서 만든 구성물을 사진을 찍기, 출력한 후 언어영역에서 제목 지어 벽에 게시하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 다양한 종류의 블록을 이용해 다양한 조형물을 만들어 본다. 이때 어떤 조형을 만들지 필요한 준비물은 무엇인지, 그리고 각각의 역할 분담에 대해 충분히 의견을 나누고 활동을 할 수 있게 한다. 유아가 주도적인 역할을 할 수 있게 계획하고 유아의 의견이 충분히 반영될 수 있게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>개별 유아의 소근육 사용 정도를 고려하여 적절한 크기의 블록을 다양하게 준비하여 동기유발을 촉진한다.</li> </ul>	

역할

5-3-2

## 우체국 놀이

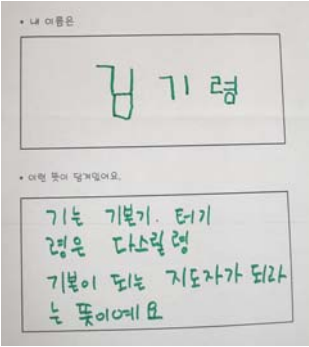

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 편지를 보내는 과정을 경험하며 우체국 놀이를 즐긴다. (예술경험>예술적 표현>극놀이로 표현하기) 2. 대상이나 상황에 맞게 적절한 언어와 동작을 사용한다. (의사소통>말하기>상황에 맞는 언어 사용하기)	<b>활동목표</b>  1. 편지를 보내는 과정에서 한 가지 이상의 활동을 경험할 수 있다. 2. 우체국 손님에게 인사할 수 있다(김, 오). 2. 어른에게 인사할 때 존댓말을 사용할 수 있다(정).
	<b>개별교수목표</b>  김 나 현 (소) 역할 판 자르기에서 가위를 이용해 싹둑 자르기를 할 수 있다.
	오 수 영 (인) 우체국 활동에 필요한 셋 이하의 수세기를 할 수 있다. (소) 연필 또는 색연필로 역할 판의 이름을 보고 쓸 수 있다.
	정 희 진 (소) 교사와 함께 손을 잡고 크레파스로 역할 판을 색칠할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 우체통, 역할 목걸이	♦ 역할 목걸이  



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>우체국에 다녀온 경험을 회상하며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우체국에 가 본 적이 있니?</li> </ul> </li> <li>우체국 놀이를 제안하고 필요한 물건과 소품을 알아본다. (우체국 간판 배달차, 우체통, 통장, 컴퓨터, 도장, 돈 등) <ul style="list-style-type: none"> <li>우리반 우체국 이름은 무엇으로 할까?</li> </ul> </li> <li>놀이에 필요한 소품을 어떻게 준비할 것인지 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>소품을 준비한다.</li> <li>간판, 우체국 배달차, 우체통, 통장은 유아들이 만든다.</li> </ul> </li> <li>역할에 대하여 이야기를 나누고 역할을 분담한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우체국 직원은 어떤 일을 할까? (편지보내기, 축전 보내기, 소포 무게 달기, 배달하기 등)</li> <li>손님은 어떻게 할까? (편지쓰기, 소포 보내기 등)</li> </ul> </li> <li>역할을 분담한 후 자유롭게 활동한다.</li> <li>활동 후 놀이에 대해 평가해 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>우리반 우체국 이름을 결정할 때 발표할 수 있는 기회를 제공한다.</li> <li>역할을 배정할 때 친구와 함께 수행할 수 있는 간단한 역할(스티커 붙여주기, 봉투에 넣기, 손님에게 인사하기 등)을 배정 하여 수행하게 한다.</li> <li>개별 아동의 특성을 고려하여 수행이 가능한 역할을 배정하여 주고, 역할 목걸이를 통해 자신의 역할을 확인할 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>활동을 할 때 필요한 자료를 친구 두명이 함께 사용하게 하여 서로 요청하거나 기다리는 상황을 경험하게 한다. 역할 목걸이를 걸 때 에도 서로에게 목걸이를 걸어주게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>활동에 필요한 물품을 그룹원의 수(셋 이하)에 맞추어 준비할 수 있게 교사가 손가락 모양으로 단서를 제시해 지도한다(오).</li> <li>역할 판 자르기에서 가위를 이용해 싹둑 자를 수 있도록 적절한 크기의 종이를 준비해 싹둑 자르기를 교수한다(김).</li> <li>연필 또는 색연필로 역할 판의 이름 중 간단한 단어를(예: 소포, 배달 등)을 보고 쓰게 시범을 보여 교수한다(오).</li> <li>크레파스로 역할 판을 색칠할 수 있게 언어적 촉진을 제공한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이집에 편지 보내기</li> <li>친구에게 편지 보내기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 간단한 그림그리기, 편지 쓰기 활동을 함께 하고, 주소 스티커를 붙이는 활동을 해 본다.</li> <li>위와 같이 활동한 편지를 조부모나 가까운 친척에게 보내기를 하고 도착 후에 가서 확인하는 활동도 함께 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>한 번에 모든 자료를 제공하는 것이 아니라 놀이가 확장되는 때에 맞추어 필요한 자료를 지속적으로 제공해 준다.</li> <li>우체국에서 실제 사용하는 전단지나 입금표를 소품으로 활용할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>자료를 서로 충분히 나누어 쓸 수 있게 미리 설명을 한다.</li> </ul>	

언어

5-3-3

내 이름 뜻풀이



목표 수정	
활동목표	1. 내 이름에 담긴 뜻을 안다. (사회관계>자기존중>자신의 소중함을 알기) 2. 이름을 소중히 여긴다. (사회관계>자기존중>자신의 소중함을 알기)
활동목표	1. 내 이름을 알 수 있다(김, 오). 1. 내 이름의 뜻을 알 수 있다(정). 2. 이름을 호명할 때 ‘네’하고 대답할 수 있다.
개별교수목표	김나현 (대) 이야기 나누기 시간 동안 교사의 언어적 촉진으로 허리를 바르게 펴고 앉을 수 있다.
	오수영 (사) 놀이 상황에서 친구의 이름을 먼저 부를 수 있다.
	정희진 (소) 교사와 함께 손을 잡고 크레파스로 자신의 이름을 따라 쓸 수 있다.
자료 수정	
활동자료	♦ 가정으로 보내는 작업지를 가족과 함께 할 수 있는 활동지로 방법 수정 ♦ 털실이나 작은 팜팡으로 자신의 이름을 표현
	
	


활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전 활동&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 가정에서 이름과 이름에 담긴 뜻에 대해 알아보도록 한다.</li> <li>- 기록지를 가정으로 보냈다가 회수한다.</li> </ul> <p>1. 이름에 대한 생각들을 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이름은 뭘까?</li> <li>• 내 이름은 어떤 뜻이 담겨있을까?</li> </ul> <p>2. 자기 이름에 대한 뜻을 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 예) 내 이름은 고준성이야 높을 고 빛날 준 이룰 성 높은 곳에서 밝게 비추어주는 사람이 되라는 뜻이야</li> </ul> <p>3. 이름을 쓰는 태도에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이름마다 모두 멋진 뜻을 가지고 있구나, 이런 이름을 우리는 어떻게 써야 할까?</li> <li>유아 : 꼭 이름을 불러줘요, 유아 : 함부로 장난하지 않아요, 유아 : 이름처럼 생각해요,</li> </ul> <p>4. 이름의 뜻을 새롭게 지어 본다. 예) 희 : 희망을 주고</p> <p>5. 언어영역에 이름의 뜻을 전시한다.</p>	참여자명진	<p>2. 가정에서 알아온 자신의 이름의 뜻을 발표하는 기회를 준다(오, 정).</p> <p>2. 가정에서 알아온 이름 뜻 발표 시간에 교사가 설명을 하는 동안 자신의 결과지를 들고 있는 역할을 담당 한다(김).</p>
	상업적영역진	<p>3. 친구와 마주 보고 앉아 서로의 이름을 불러주며 “○○○야 사랑해” 하고 껴안아 주는 활동을 한다.</p>  <p>5. 친구와 함께 전시되어 있는 친구들의 이름을 보며 읽어 보고 이야기 나누어 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 이 주간 동안 친구의 이름을 부를 때 이름 앞에 친구의 장점을 붙여서 부를 수 있게 한다.(예: 키가 큰 정희진, 그림 잘 그리는 오수영 등)</p>
	교수삽입	<p>1. 친구의 이름을 부를 수 있게 옆에서 작은 소리로 시범을 보여 교수한다(오).</p> <p>3. 이야기 나누기 시간에 허리를 바르게 펴고 앉을 수 있게 필요할 때마다 언어적 촉진을 제공하고 바르게 앉아 있을 때에는 칭찬으로 강화한다(김).</p> <p>4. 교사의 신체적 촉진으로 크레파스를 이용해 스케치북에 이름을 따라 쓸 수 있게 교수한다(정).</p> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내 이름 문자도 그리기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정에서 자신의 사물에 있는 이름 찾기 활동과 다양한 글씨체의 이름을 컴퓨터로 출력해 이름 찾아보는 게임 등을 진행할 수 있다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정과의 연계를 위하여 활동의 목적과 방법에 대한 안내문을 함께 보낸다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 모든 유아의 작업 결과지를 전시하고 서로의 작품을 존중하는 자세를 갖게 한다.</li> </ul>	

과학

5-3-4

## 친구와 나의 그림자


활동목표		목표 수정	
1. 그림자의 모습을 탐색해 보면서 나와 친구의 모습을 인식해 본다. (사회관계>사회적 관계>친구와 사이 좋게 지내기) 2. 빛과 그림자를 탐색한다. (자연탐구>탐구적 태도>주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기)	활동목표	1. 그림자에서 자신의 움직이는 모습을 볼 수 있다 (김, 오). 2. 동요 또는 음악을 들으며 나오는 박자와 음악에 맞추거나 등장하는 동물에 맞추어 신체표현을 할 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(사) 그림자 나타내기 활동을 할 때 세,네번째 되는 자신의 차례를 기다릴 수 있다.
		오수영	(사) 그림자 놀이를 할 때 친구에게 흥내 내고 싶은 동물을 제안할 수 있다. (인) 그림자 놀이에서 손가락의 수를 셀 수 있다.
정희진		(사) 친구가 자신의 모습을 그려주면 ‘고마워’라고 인사할 수 있다.	
활동자료		자료 수정	
◆ 전등(OHP), 전지, 색연필		◆ 동요 또는 의성어, 의태어를 녹음한 CD나 카세트테이프 ◆ 재생과 정지버튼에 스티커를 붙인 라디오	
			

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 다양한 동작을 이용하여 그림자를 만들어 본다.</li> <li>OHP를 통해 비추는 자신의 그림자를 탐색해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>내 그림자는 어느 쪽에 생겼니?</li> <li>OHP에 손을 올리면 그림자가 어떻게 보이니?</li> <li>그림자의 모습과 실제 너의 모습은 어떻게 다르니?</li> <li>친구의 그림자도 관찰해 보자</li> </ul> </li> <li>거리를 조정하거나 다양한 모습으로 움직여 보면서 달라지는 그림자를 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 모양의 그림자를 만들었니?</li> <li>네 그림자를 좀 더 크게 만들 수 있을까?</li> <li>실제로는 친구보다 키가 크지만 그림자는 키가 더 작게 만들 수 있을까?</li> <li>여러 가지 모습의 그림자를 만들어 보자</li> </ul> </li> <li>친구와 함께 다양한 동작을 이용하여 그림자를 만들어 본다.</li> <li>스크린에 생긴 그림자 위에 그리기 도구를 이용하여 그림으로 그려 보고 실제 나의 모습, 친구의 모습과 비교해 본다.</li> <li>서로 바꾸어 가며 그림자를 그려 준다.</li> </ol>	참여종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아가 다양한 동작 표현을 할 수 있게 동물 동요나 의태어가 포함된 동시 테이프를 함께 들으며 활동해 본다.</li> <li>음악에 맞추어 동작을 표현해 보고 그 결과에 대해 교사가 “희진아 정말 강아지 같아”라고 강화하는 형태로 진행한다(정).</li> </ol>
	상호작용종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>그림자 활동 시 두 명의 친구가 손을 잡고 도는 모습, 껴안는 모습, 하트를 만드는 모습 등을 함께 만들어 본다.</li> <li>친구와 짝을 이루어 서로의 손을 따라 그리고 손의 크기를 비교해 보는 활동을 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>활동을 할 때 교사가 유아의 순서를 네 번째 정도로 배치해 차례 기다리기를 지도한다(김).</li> <li>손가락 여러 가지 모양의 그림자를 관찰하고 교사와 함께 손가락 수를 세어 보게 지도한다(오).</li> <li>친구에게 흉내 내고 싶은 동물의 모양을 함께 흉내 내 보자고 제안할 수 있게 “사자 같이 해”라고 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>친구가 희진이의 모습을 그려주면 ‘고마워’라고 인사할 수 있게 “인사해야지”라고 언어적 촉진을 제공하여 교수한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>실외에서 그림자 만들어 보기</li> <li>그림자 맞추기 게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>밤에 가족들이 가까운 공원 산책을 통해 가로등 밑에서 서로의 그림자 밝기 놀이를 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체 활동을 할 때 희진이와 나현이가 활동에서 소외되지 않게 미리 도우미 또는 참여 계획을 구체적으로 세운다.</li> </ul>	


이야기나누기

5-3-5

## 어린이집에서 만나요

활동목표	목표 수정		
<p>1. 어린이집에는 함께 생활하는 여러 사람들이 있음을 안다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p> <p>2. 자신의 생각과 느낌을 이야기할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동목표	<p>1. 같은 반 친구들과 인사를 나눌 수 있다.</p> <p>2. 새로운 반에 대한 기분을 간단하게 말할 수 있다 (정).</p>	
	개별교수목표	김나현	(대) 교사의 설명을 들을 때 허리를 바르게 펴고 앉을 수 있다.
		오수영	(사) 인사 나누기 활동을 할 때 먼저 친구에게 인사할 수 있다.
		정희진	(연) 담임 교사와 함께 어린이집의 여러 영역을 돌아보며 관련 선생님들의 음성을 듣고 존댓말로 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 반 이름 카드, 교사 이름 카드</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <p>① 반 이름카드 : 마닐라지에 반을 나타내는 그림을 그리고 이름을 적는다.</p> <p>② 교사이름카드 : 마닐라지에 교사 사진을 붙이고 이름을 적는다.</p>	<p>◆ 반 이름 카드 제작시 반의 이름과 관련된 상징물 그림 또는 사진을 함께 제시(예: 국화반일 경우 국화 사진)</p> <div data-bbox="730 1547 986 1697">  <span>햇님반</span> </div> <div data-bbox="1054 1547 1310 1697"> <p>&lt;사진&gt;</p> <p>○○○선생님</p> </div>		





활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>가까이 앉아 있는 친구와 서로 인사를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>옆에 누가 있니?</li> <li>친구들과 만난 기분이 어떠니?</li> <li>서로 인사를 나누어 보자</li> </ul> </li> <li>어린이집 이름, 반 이름, 어린이집에 온 느낌에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리는 어느 어린이집에 왔니?</li> <li>어린이집에 오니 기분이 어떠니?</li> <li>우리 반은 어느 반일까?</li> </ul> </li> <li>교사를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>선생님의 이름은?</li> <li>선생님은 어떤 일을 하십니까?</li> <li>원장 선생님은 어떤 일을 하십니까?</li> </ul> </li> <li>교사 외의 어린이집 식구들에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어린이집에는 또 어떤 분들이 계십니까?</li> <li>그 분들은 어떤 일을 하십니까?</li> </ul> </li> <li>이분들께 어떤 태도를 가져야 하는지 생각해 본다.</li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아의 참여를 촉진할 수 있는 친구들이 가까이에 앉도록 배려한다. &lt;확장&gt; 자유선택활동 시간에 교사와 유아가 서로의 이름을 소개하는 활동을 해 본다.</li> </ol>
	상호작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구들과 서로 인사를 나눌 때 께안기, 악수하기, 파이팅 하기 등 다양한 방법으로 인사해 볼 수 있게 유도하고 그 외의 방법에 대한 의견도 함께 나누어 본다.</li> </ol> 
	교수습임	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구에게 먼저 인사할 수 있게 “인사해”라고 언어적 단서를 제시하거나 친구와 사전에 의논하여 먼저 인사하지 않고 기다릴 수 있게 한다(오).</li> <li>선생님이 설명할 때 허리를 바르게 펴고 들을 수 있게 언어적 단서와 칭찬을 지속적으로 제시하여 지도한다.</li> <li>어린이집 관련 선생님들께 교사와 함께 직접 인사를 다니면서 각 선생님의 음성을 들려주고 그분이 하는 일에 대해 설명을 듣고, 선생님들께 존댓말로 인사할 수 있게 “○○ 선생님 안녕하세요”라고 시범을 보여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 얼굴과 이름을 어린이집 벽면에 게시하기</li> <li>친구 이름, 선생님 이름으로 쿼즈 만들기</li> <li>어린이집 식구들을 찾아뵙고 인사드리기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>반 친구들의 사진과 담임 선생님의 사진을 가지고 가정에서도 친구의 얼굴을 가리키며 친구들의 이름을 말하게 하거나 이름을 말하면 친구 사진 가리키는 활동을 함께 해본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>재원 유아가 신입 유아에게 어린이집 생활에 도움을 줄 수 있도록 안내한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>필요한 경우 도우미 친구를 정해 어린이집 생활에 도움을 줄 수 있도록 안내한다.</li> </ul>	

미술(대·소집단활동)

5-3-6

멋진 우리 반 친구는

목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 바른 생활 태도를 가진다. (기본생활>바른 생활>예절 바르게 생활하기) 2. 협동 작품을 만들 수 있다. (예술경험>예술적 표현>통합적으로 표현하기)	<b>활동목표</b>  1. 일과의 활동에 참여할 수 있다. 2. 친구와 함께 한 영역을 완성할 수 있다(김). 2. 일음절의 신체 영역 이름을 쓸 수 있다(오). 2. 신체 그리기가 끝날 때까지 전지위에 누워 있을 수 있다(정).
	<b>개별교수목표</b> 김 나 현 (언) 그리기 도구가 필요할 때 교사 또는 친구에게 두 손을 내밀어 의사를 표현 할 수 있다.)
	오 수 영 (소) 일음절의 신체 부위 명(코, 입, 눈...)을 보고 쓸 수 있다.
	정 희 진 (사) 함께 전지 그리기 활동을 도와준 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ◆ 전지, 물감, 색지  	◆ 전지를 준비할 때 두꺼운 종이를 준비해 유아의 움직임으로 인해 찢어지는 것을 예방  ◆ 완성된 자료를 퍼즐로 만들거나 사진을 찍어 퍼즐로 준비

활동방법	방법 수정	
<p>1. 멋진 우리 반 친구에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 멋진 우리 반 친구의 모습은 어떤 <b>때</b>야 할까?</li> <li>• 멋진 우리 반 친구의 손은 어떤 <b>일</b>을 할까?</li> </ul> <p>2. 멋진 친구를 만든다.</p> <p>① 밑그림을 그린다. 자원한 한 명의 유아를 전지 위에 눕히고 몸 모양을 따라 그린다.</p> <p>② 물감 등을 이용하여 밑그림에 색을 입힌다.</p> <p>3. 멋진 우리 반 친구가 되기 위해 우리 몸이 해야 할 일을 긴 종이에 써서 붙인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 얼굴 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 눈 : 잘 봐요.</li> <li>- 코 : 숨을 쉬어요.</li> <li>- 입 : 칭찬을 해요.</li> <li>- 귀 : 열심히 들어요.</li> </ul> </li> <li>• 몸 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 머리 : 생각을 잘해요.</li> <li>- 손 : 친구를 도와줘요.</li> <li>- 발과 다리 : 신나게 뛰어요.</li> <li>- 팔 : 친구를 꼭 안아줘요.</li> </ul> </li> </ul> <p>4. 교실 벽에 게시한다.</p>	참여증진	<p>1. 개별 유아의 이름을 호명하여 장점에 대해서 함께 이야기해본다.</p> <p>2. 몸 따라 그리기가 어려운 유아가 전지에 누워 있는 역할을 하게 한다.</p> <p>2. 전지에 누워서 참여해야 하는 유아의 수에 따라 소집단 수를 조정한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 완성된 작업지 또는 사진을 퍼즐로 만들어 자유선택 영역에 준비해 둔다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 친구 그림그리기에서 두 명이 팀을 이루거나 소집단으로 그룹을 구성하여 신체의 한 영역을 함께 담당하게 한다(예: 손, 발, 머리...).</p> <p>2. 손의 역할에 대해서 이야기 나누면서 우리 반에서 도움이 필요한 친구에 대해 이야기해보고 어떤 부분을 도와주어야 할지 의견을 나누어 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 신체와 관련된 노래를 친구와 함께 마주 보고 부르며 서로의 눈, 코, 입 또는 신체 부위를 지적해 본다.</p> 
	교수삽입	<p>2. 그리기 도구를 조금 늦게 제시해 유아가 손 모양으로 요구하기를 할 수 있도록 교수한다(김).</p> <p>2. 신체 부위명 중 일음절로 된 신체 부위명을 보고 쓸 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</p> <p>2. 친구의 도움으로 함께 얼굴을 그리고 “고마워”라고 말할 수 있도록 교사가 시범을 보인다(정).</p> <p>3. 완성 후 전지에 자신의 이름을 쓸 수 있게 교수한다(오).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 친구의 몸 따라 그리기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족 구성원을 돌아가면서 그려보는 활동을 함께 해 본다.</li> <li>♦ 얼굴 및 몸의 각 기관이 하는 일을 직접 한 가지씩 체험해 보는 기회를 갖는다(예: 입으로 다양한 음식을 맛보기, 귀로 다양한 음악을 들어보기 등).</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 공동으로 바라는 어린 이상을 만들어 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 바라는 어린 이상을 만들 때 서로의 차이에 대해서도 인식하고 존중하는 마음을 가질 수 있게 지도한다.</li> </ul>	



4월

## 봄꽃과 채소



분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-4-1	쌓기	덧발 구성하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>쌓기 놀이 영역에서 블록을 이용하여 덧발을 만드는 활동으로 유아별 소근육 활용 능력을 고려하여 다양한 재질과 크기의 블록을 경험해 볼 수 있도록 계획하므로 참여를 높일 수 있음</li> </ul>
5-4-2	미술	봄꽃 족자	<ul style="list-style-type: none"> <li>봄나들이 활동과 연계하여 지도할 수 있는 활동으로 실제 보았던 봄꽃에 대해 이야기 나누고 그려 보는 경험을 할 수 있음</li> <li>유아의 소근육 사용 정도를 고려하여 자료를 고정하여 제시하면 지체장애나 시각장애를 지닌 유아들의 참여도를 높이는 데 유용함</li> </ul>
5-4-3	과학	봄나물 탐색하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 자주 접하지 않는 봄나물에 대해 직접 만져 보고, 냄새를 맡아봄으로 봄나물과 친숙할 수 있는 기회를 제공할 수 있음</li> </ul>
5-4-4	음률	나비의 꽃가게	<ul style="list-style-type: none"> <li>새노래 배우기에서 시각적 단서를 제공하는 노래판을 사용하면 노래 부르기 활동 참여도를 높일 수 있음</li> <li>노래 부르기를 다양한 방법으로 제시해 유아의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-4-5	실외 활동	봄 동산 돌아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>봄동산 돌아보기 활동에서 짝과 함께 전반적인 활동을 진행하게 하면 친구간의 상호작용을 촉진하는데 유용함</li> <li>이동 상황이 포함된 활동의 경우 시각장애, 지체장애 및 그 외에 고려가 필요한 상황에 대해 구체적인 지원 계획을 미리 세워야 함</li> </ul>
5-4-6	신체	씨앗	<ul style="list-style-type: none"> <li>씨앗의 변화 과정을 신체 표현을 통해 표현할 수 있는 활동임</li> <li>지체장애유아의 경우 신체 표현을 할 때 유아의 대.소근육 사용 정도를 고려한 역할 배정을 통해 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>

쌓기

5-4-1

## 텃밭 구성하기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 자신이 계획하고 선택한 대로 꽃밭을 꾸며 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p> <p>2. 공동 구성물을 완성하는 경험을 갖는다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 꽃밭을 함께 계획하고, 블록을 쌓아 볼 수 있다.</p> <p>2. 협동 작업에 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 블록 쌓기 놀이에서 자신의 순서를 기다려 쌓을 수 있다.
		오수영	(인) 셋 이하의 수에 맞게 블록을 짝지을 수 있다. (사) 활동 중에 필요한 물건을 친구에게 달라고 요구할 수 있다.
		정희진	(언) 블록 쌓기에서 도움이 필요할 때 선생님께 존댓말을 사용해 도움을 요청할 수 있다. (인) 손으로 만져 동그라미, 네모, 세모 블록을 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 종류의 블록(할로우 블록, 꽃 블록, 종이벽돌 블록 등), 나무, 사람 등 소품, 유아들이 만든 소품, 나무 혹은 플라스틱으로 된 울타리, 텃밭이 있는 사진이나 화보, 종이, 필기도구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 소근육 사용 능력을 고려한 다양한 크기의 블록</li> </ul> <div data-bbox="861 1500 1165 1684" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 사용하고 있는 실물 도구</li> </ul>		

활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전활동&gt; 전단지나 잡지를 이용하여 채소 소품을 만든다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 쌓기 영역에 텃밭을 꾸밀 계획을 세운다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 쌓기 영역에 우리 반 밭을 만들어 보려고 하는데 어떻게 꾸밀 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>2. 쌓기 놀이 영역에 여러 모양의 텃밭이 있는 사진, 화보를 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 비닐하우스, 계단식 밭, 옥상 텃밭 등</li> </ul> </li> <li>3. 텃밭의 사진과 화보를 보며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 모양으로 길을 만들까?</li> <li>• 어떻게 심을까?</li> </ul> </li> <li>4. 여러 가지 블록과 울타리를 이용해 집과 텃밭을 꾸며 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물길은 어디로 할까?</li> <li>• 집은 어느 쪽으로 할까?</li> </ul> </li> <li>5. 삼각대를 이용하여 필요한 도구와 채소 등의 소품을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 밭을 가는 기계, 씨앗을 심는 기계 등</li> </ul> </li> <li>6. 텃밭이 꾸며진 집에서 역할놀이를 확장시켜 텃밭 가꾸기 놀이를 진행한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 작업 시간에 만들었던 화분을 앞으로 가지고 나와 친구들에게 예시로 보여줄 수 있게 한다.</li> <li>6. 텃밭 놀이에서 들어가는 입구를 지키는 역할을 담당하게 하여 놀이 영역에 다섯명 이하의 친구가 놀이 할 수 있는 규칙을 수행하는 책임을 맡긴다(김).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 식목일이나 실외활동으로 함께 하였던 텃밭 활동 사진을 게시하여 두고 활동에 대해 이야기 나누어 본다.</p> 
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 블록과 울타리를 이용해 텃밭을 꾸밀 때 이인 또는 삼인이 한조가 되어서 작업을 할 수 있게 하여 친구들이 자연스럽게 도와주며 서로 상호작용을 촉진할 수 있게 한다.</li> <li>6. 역할 놀이로 확장시켜 집 주인과 손님의 역할을 바꾸어 해 보게 하여 서로 인사하며 집을 들어오고 나갈 수 있게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 사진과 화보를 가지고 오는 역할을 담당하게 계획하여 셋 이하의 수에 맞게 가지고 올수 있게 언어적 촉진을 제시하여 지도 한다(오).</li> <li>4. 텃밭꾸미기에 필요한 블록을 요청할 때 선생님께 존댓말을 사용할 수 있게 지도한다(정).</li> <li>4. 교사 또는 친구가 제시해 주는 블록을 손으로 만져 동그라미, 네모, 세모 블록을 구분하여 쌓게 지도한다(정).</li> <li>4. 친구들이 블록을 쌓는 순서를 정해서 놀이를 할 수 있게 놀이 규칙을 수정하고, 두, 세번째 차례가 되게 하여 자신의 차례 기다리기를 연습하게 지도한다(김).</li> <li>6. 교사의 언어적 촉진으로 친구에게 먼저 엄마, 아빠 놀이를 제안할 수 있도록 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 직접 텃밭에 씨앗이나 모종 심고 가꾸기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 엄마, 아빠, 동생이나 형, 누나와 함께 블록과 가정에서의 소품을 활용해 조형물을 만들어 보게 한다.</li> <li>♦ 집에 화분이나 텃밭이 있는 경우 실제 간단한 모종을 심어보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 쌓기 영역에 텃밭 관련 사진이나 화보를 다양하게 게시하고, 블록의 종류를 다양 하게 준비한다.</li> <li>♦ 작업 시간에 만들었던 개인 화분과 꽃을 ‘텃밭 꾸미기’의 소품으로 활용한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 친구와 짝지어 활동을 하는 경우 친구가 너무 많은 역할을 혼자서 수행하지 않게 교사가 중간에서 적절히 역할을 배분해 준다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-4-2

# 봄꽃 족자

활동목표	목표 수정		
<p>1. 여러 가지 자료를 활용하여 자유롭게 봄꽃을 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술재료 사용하기)</p> <p>2. 다른 사람의 작품에 관심을 가지고 감상해 본다. (예술경험&gt;예술 감상&gt;미술작품 감상하기)</p>	활동목표	<p>1. 최소 한 개 이상의 자료를 활용하여 자유롭게 봄꽃을 표현할 수 있다.</p> <p>2. 친구의 설명을 들으며 작품을 감상해 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(언) 미술활동 시 준비물을 요구할 때 친구에게 두 손을 내밀어 의사를 표현할 수 있다.
		오수영	(인) 셋 이하의 수에 맞추어 꽃을 분류할 수 있다.
		정희진	(인) 동그라미, 네모, 세모 모양의 도화지를 구분할 수 있다. (소) 교사와 함께 붓펜으로 꽃모양을 색칠할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 화선지, 한지, 나뭇가지, 붓 펜, 동양화 물감, 플라스틱 계란 판, 풀, 면봉 말린 꽃잎(개나리, 진달래, 철쭉, 팽이밥 등)</p>	<p>♦ 화선지나 한지 등을 고정하여 제시</p> <div data-bbox="821 1518 1204 1720" data-label="Image"> </div> <p>♦ 실제 꽃(개나리, 진달래, 철쭉, 팽이밥)</p>		



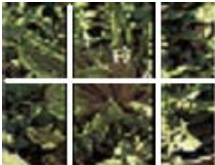
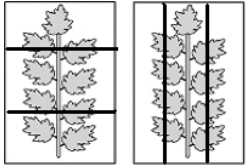



<div data-bbox="253 409 378 452" data-label="Section-Header"> <h3>활동방법</h3> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>봄꽃을 본 경험에 대하여 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 봄꽃들을 보았니?</li> <li>봄꽃은 어떻게 피어있었니?</li> <li>봄꽃들의 모양과 색이 어떻게 다르니?</li> </ul> </li> <li>그려보고 싶은 봄꽃에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 봄꽃을 그려보고 싶니?</li> </ul> </li> <li>화선지에 붓 펜을 이용하여 밑그림을 그린다.</li> <li>말린 꽃잎과 물감을 이용하여 색을 입혀 구성한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>플라스틱 계란판에 물감을 골고루 담아 쉽게 사용할 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> <li>마른 종이를 한지에 붙이고 나뭇가지를 위아래에 감아 족자를 완성한다.</li> <li>완성된 족자의 내용을 적어 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 족자의 제목과 내용을 설명해 줄 수 있겠니?</li> </ul> </li> </ol> <div data-bbox="355 1068 547 1252" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="383 1265 520 1332" data-label="Caption"> <p>진달래가 핀 봄동산</p> </div>	<div data-bbox="956 403 1080 432" data-label="Section-Header"> <h3>방법 수정</h3> </div> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="684 445 729 687">참여증진</td> <td data-bbox="740 445 1347 687"> <ol style="list-style-type: none"> <li>봄 나들이에서 찍은 사진을 제시하여 (예: 봄꽃 냄새 맡는 모습의 사진) 사진의 상황에 대해 이야기 나누어 보고 다음 순서로 실물 꽃을 활용해 만지고 냄새 맡아보고 그 느낌을 이야기 나누도록 한다(김, 오).</li> <li>그림을 그릴 때 재료를 고정해 그리기 활동을 쉽게 해준다(김, 오).</li> <li>각 교재의 위치나 크기 등에 대해 설명해 준다(정).</li> </ol> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="684 826 729 1010">상호작용증진</td> <td data-bbox="740 826 1347 1010"> <ol style="list-style-type: none"> <li>친구들 중 도우미를 정해 진행과정에 대한 설명을 듣고, 필요한 준비물에 대한 위치 확인 등의 도움을 제공하게 한다.</li> <li>도우미 친구가 완성된 족자의 제목과 내용에 대한 설명을 듣고 대신 적어준다(정).</li> </ol> </td> </tr> <tr> <td data-bbox="684 1120 729 1245">교수삽입</td> <td data-bbox="740 1120 1347 1245"> <ol style="list-style-type: none"> <li>봄꽃 또는 꽃잎을 이용하여 셋 이하의 수 세기 활동을 하고 교사에게 꽃잎을 나누어 줄 수 있게 계획하여 지도한다(오).</li> <li>물감색의 종류 또는 물감의 양을 부족하게 준비해 두 손을 내밀게 하는 등 손동작으로 의사표현 할 수 있는 상황을 계획하여 지도한다(김).</li> <li>교사와 함께 손을 잡고 붓펜으로 그림을 그리고 색칠하게 지도한다(정).</li> <li>동그라미, 세모, 네모 모양의 두꺼운 도화지에 꽃을 구분하여 붙일 수 있게 계획하여 지도한다(정).</li> </ol> </td> </tr> </table> <div data-bbox="1098 461 1347 674" data-label="Image"> </div>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>봄 나들이에서 찍은 사진을 제시하여 (예: 봄꽃 냄새 맡는 모습의 사진) 사진의 상황에 대해 이야기 나누어 보고 다음 순서로 실물 꽃을 활용해 만지고 냄새 맡아보고 그 느낌을 이야기 나누도록 한다(김, 오).</li> <li>그림을 그릴 때 재료를 고정해 그리기 활동을 쉽게 해준다(김, 오).</li> <li>각 교재의 위치나 크기 등에 대해 설명해 준다(정).</li> </ol>	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구들 중 도우미를 정해 진행과정에 대한 설명을 듣고, 필요한 준비물에 대한 위치 확인 등의 도움을 제공하게 한다.</li> <li>도우미 친구가 완성된 족자의 제목과 내용에 대한 설명을 듣고 대신 적어준다(정).</li> </ol>	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>봄꽃 또는 꽃잎을 이용하여 셋 이하의 수 세기 활동을 하고 교사에게 꽃잎을 나누어 줄 수 있게 계획하여 지도한다(오).</li> <li>물감색의 종류 또는 물감의 양을 부족하게 준비해 두 손을 내밀게 하는 등 손동작으로 의사표현 할 수 있는 상황을 계획하여 지도한다(김).</li> <li>교사와 함께 손을 잡고 붓펜으로 그림을 그리고 색칠하게 지도한다(정).</li> <li>동그라미, 세모, 네모 모양의 두꺼운 도화지에 꽃을 구분하여 붙일 수 있게 계획하여 지도한다(정).</li> </ol>
참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>봄 나들이에서 찍은 사진을 제시하여 (예: 봄꽃 냄새 맡는 모습의 사진) 사진의 상황에 대해 이야기 나누어 보고 다음 순서로 실물 꽃을 활용해 만지고 냄새 맡아보고 그 느낌을 이야기 나누도록 한다(김, 오).</li> <li>그림을 그릴 때 재료를 고정해 그리기 활동을 쉽게 해준다(김, 오).</li> <li>각 교재의 위치나 크기 등에 대해 설명해 준다(정).</li> </ol>						
상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구들 중 도우미를 정해 진행과정에 대한 설명을 듣고, 필요한 준비물에 대한 위치 확인 등의 도움을 제공하게 한다.</li> <li>도우미 친구가 완성된 족자의 제목과 내용에 대한 설명을 듣고 대신 적어준다(정).</li> </ol>						
교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>봄꽃 또는 꽃잎을 이용하여 셋 이하의 수 세기 활동을 하고 교사에게 꽃잎을 나누어 줄 수 있게 계획하여 지도한다(오).</li> <li>물감색의 종류 또는 물감의 양을 부족하게 준비해 두 손을 내밀게 하는 등 손동작으로 의사표현 할 수 있는 상황을 계획하여 지도한다(김).</li> <li>교사와 함께 손을 잡고 붓펜으로 그림을 그리고 색칠하게 지도한다(정).</li> <li>동그라미, 세모, 네모 모양의 두꺼운 도화지에 꽃을 구분하여 붙일 수 있게 계획하여 지도한다(정).</li> </ol>						
<div data-bbox="253 1375 378 1420" data-label="Section-Header"> <h3>확장활동</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>말린 꽃잎 동화책 구성하기</li> <li>책갈피 만들기</li> </ul>	<div data-bbox="887 1368 1149 1397" data-label="Section-Header"> <h3>가정 연계 및 일반화</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>원에서 활동을 하기 전이나 활동 후에 가족들이 함께 봄나들이를 통해 봄꽃을 만져 보고, 냄새 맡아보는 기회를 가지도록 한다.</li> <li>가정에서의 활동 시 꽃 사진을 찍어 꽃 이름과 함께 꽃앨범을 만들어 가정 또는 어린이집의 도서 영역에 비치해 두고 볼 수 있도록 한다.</li> <li>봄나들이에서 찍은 사진을 주말 지낸 이야기 나누기 시간에 발표할 수 있도록 기회를 만들어준다.</li> </ul>						
<div data-bbox="253 1668 378 1713" data-label="Section-Header"> <h3>주의사항</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>먼저 꽃잎 말리기를 한 후에 연계하여 활동한다. 꽃잎은 비닐코팅이 되지 않은 종이에 눌러 말리는 것이 좋다.</li> </ul>	<div data-bbox="989 1662 1046 1691" data-label="Section-Header"> <h3>기타</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>물감과 같은 재료들이 쏟아지지 않도록 고정 장치를 해준다.</li> <li>나뭇가지 사용 시 미리 주의 사항을 이야기해 친구들이 찔리지 않도록 한다.</li> </ul>						

과학

5-4-3

## 봄나물 탐색하기





활동목표		목표 수정	
<p><b>1. 각 봄나물을 감각기관을 활용하여 여러 가지 방법으로 느껴 본다.</b> (신체운동&gt;감각과 신체인식&gt;감각 기관 활용하기)</p> <p><b>2. 여러 가지 봄나물들에 관심을 가져 본다.</b> (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p>	<b>활동목표</b>	<p>1. 봄나물을 만져 보고, 냄새 맡고, 맛을 보고, 모양을 보고 느낌을 한 두 단어로 표현해 볼 수 있다 (김, 오).</p> <p>1. 봄나물을 만져 보고, 냄새 맡고, 맛을 보고, 느낌을 문장으로 표현해 볼 수 있다(정).</p> <p>2. 여러 가지 봄나물을 함께 관찰할 수 있다.</p>	
	<b>개별교수목표</b>	김나현	(인) 자신의 사물함에 작업 결과지를 넣을 수 있다.
		오수영	(언) 어제 경험한 봄나물 활동을 발표할 때 “어제”라는 시제 표현을 사용할 수 있다.
		정희진	(인) 손으로 나물을 만지고, 코로 냄새를 맡아서 느낌과 특징을 표현할 수 있다.
활동자료		자료 수정	
<p>• 여러 종류의 봄나물(쑥, 냉이, 미나리, 썸바귀, 달래), 바구니, 절구, 절굿공이, 관찰 기록지, 필기 도구</p>		<p>♦ 봄나물을 충분히 준비</p> <p>♦ 봄나물 사진과 카드를 퍼즐로 만들어 준비</p>	
<div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="text-align: center;">  <p>냉이</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>달래</p> </div> </div>		<div style="display: flex; justify-content: center; align-items: center;">   </div>	


활동방법	방법 수정	
<p>1. 여러 종류의 봄나물에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄이 되면 어떤 나물들을 볼 수 있을까?</li> <li>• 봄나물을 먹어 본 적이 있니?</li> <li>• 봄에 볼 수 있는 봄나물에는 어떤 것들이 있는지 알아보자,</li> </ul> <p>2. 오감을 활용하여 봄나물을 탐색한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 모양이니? 예) 방석 모양, 파 모양, 나무 모양</li> <li>• 어떤 냄새가 나는지 코끝에 가까이 대고 냄새를 맡아 보자,</li> <li>• 손으로 문질러서 냄새를 맡아 보자,</li> <li>• 만져 본 느낌은 어떤?</li> <li>• 봄나물의 맛은 어떤까?</li> <li>• 봄나물을 찢어 볼까?</li> <li>• 찢을 때 소리는 어땠니?</li> <li>• 봄나물이 어떻게 변했니?</li> <li>• 어떤 색 물감이 생겼니?</li> </ul> <p>3. 여러 가지 봄나물을 탐색한 후에 활동지에 기록한다.</p>	참여증진	<p>1. 유아가 봄나물을 한 가지씩 준비해 와서 자신의 봄나물 소개 시간에 봄나물을 들고 있는 역할을 하게 한다.</p> <p>2. 봄나물에 대한 촉각적인 느낌 또는 후각적인 느낌에 대해서 발표할 수 있게 하고 도우미 친구 또는 교사가 희진이가 설명하는 내용을 활동지에 받아 적는다(정).</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 활동의 과학 영역에 각각의 봄나물과 봄나물 사진, 봄나물 이름카드를 제시하여 관찰하고 짝짓기 활동을 함께 해본다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 봄나물 냄새 맡기 활동을 두명씩 짝을 이루어 하고 서로 친구의 코앞으로 봄나물을 가져가 냄새를 맡을 수 있게 한다.</p> <p>3. 발표가 끝나면 반 전체 유아들이 엄지손가락 들어 최고라는 표시를 하도록 하여 강화할 수 있게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>1. 엄마와 함께 경험했던 봄나물 관련 활동에 대해 발표를 할 때 ‘어제’라는 시제 표현을 이용해 발표할 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(사전 활동으로 ‘엄마와 시장에 가기’ 가정 연계 지도 프로그램 실시)(오).</p> <p>2. 봄나물을 손으로 만져서 모양에 대해 표현할 수 있게 지도한다(정).</p> <p>3. 교사가 유아의 휠체어를 사물함 앞까지 밀어 주고 유아가 자신의 사물함을 열어 활동지를 넣게 시범을 보여 지도한다(김).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄나물을 찢은 후에 생긴 즙으로 밀가루 점토 염색하기</li> <li>• 냉이나물 무침, 달래 무침 만들어 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족들이 함께 재래시장으로 나들이를 가서 다양한 봄나물을 구경하고 그 중 유아가 선택할 봄나물을 구입해 와서 요리를 만들어 먹어 본다. 요리 활동에서도 간단한 역할에 참여할 수 있게 계획한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 다양한 사진 자료와 실물 자료를 통하여 유아들이 다양한 봄나물을 접해볼 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 희진이의 경우 사물함 제시하였을 경우 촉각에 대한 거부감이 있을 수 있으므로 충분한 설명을 제시한 다음 교사와 함께 봄나물을 만져볼 수 있게 한다.</li> </ul>	

음률

5-4-4

나비의 꽃 가게



목표 수정	
활동목표	1. 창작 국악 동요를 들으며 간단한 악기를 자유롭게 연주해 볼 수 있다. 2. 창작국악동요를 끝까지 집중하여 들을 수 있다 (김,오). 2. 창작국악동요를 듣고 느낌을 말할 수 있다(정).
개별교수목표	김 나 현 (대) 전래 동요가 한번 끝날 시간 동안 허리를 펴고 바르게 앉아 있을 수 있다.
	오 수 영 (대) 전래동요를 듣고 나비 모양을 표현해 볼 수 있다.
	정 희 진 (사) 노래 가사판을 읽어 준 친구에게 ‘고마워’ 라고 말할 수 있다.
자료 수정	
활동자료	<ul style="list-style-type: none"><li>‘나비의 꽃가게’ 노랫말</li></ul> <p>나비의 꽃가게</p> <p>관악서 가사 양주심 작곡</p>  <p>나비와 나비 주인 날개짓에 꽃이 피는 날 꽃가게에 꽃향기가 풍겨나니 꽃을 파는 파란날개 - 매달려 - 꽃가게의 나비주인 - 봄도파 - 나비와 나비 주인 날개짓에 꽃이 피는 날 꽃가게에 꽃향기가 풍겨나니</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>노래 가사에서 꽃과 나비가 나오는 부분에서는 꽃과 나비의 모형 또는 그림이 있는 노래판</li></ul> <div><p>나비  의 꽃 가게</p><p>꽃잎  들이 모여사는 꽃가게에는 나비주인 날개짓에 꽃  이 핍니다.</p></div>	




활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 유아들과 봄 동산을 산책한 경험에 대하여 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 봄 동산을 돌아보며 무엇을 보았니/느꼈니?</li> </ul> </li> <li>2. ‘나비의 꽃가게’ 노래를 들려준다.</li> <li>3. 유아와 함께 가사를 읽는다.</li> <li>4. 음악에 맞춰 손장단을 쳐 본다.</li> <li>5. 교사와 유아가 한 소절씩 번갈아 불러 본다.</li> <li>6. 다함께 노래를 부른다.</li> <li>7. 노래를 들은 후의 생각과 느낌을 이야기한다.</li> <li>8. 노랫말에 어울리는 동작을 만들어 본다.</li> </ol>	참고 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 노래 가사판에 나비 또는 꽃이라는 가사가 나오는 부분에 나비와 꽃의 모형을 제시해 가사판에 집중하게 하고 그 부분을 강조하여 부를 수 있게 한다. 발음이 어려운 단어는 스티커로 표시하거나 다른 색으로 강조 표시를 해서 함께 불러 본다.</li> <li>4. 창작국악동요를 박수를 치면서 부르거나 탬버린, 케스터네츠를 이용해 함께 연주해 본다.</li> </ol> 
	상대적 예제	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 노래의 박자에 맞춰 손장단을 칠 때 반 전체 유아들이 옆 친구의 손바닥과 무릎을 번갈아 치는 활동 또는 마주 보고 손뼉 치는 활동으로 해 본다.</li> <li>5. 노래의 가사 중 나비가 들어가는 부분에 친구의 이름을 넣어 불러 본다.</li> <li>8. 두 명의 친구가 짝을 이루어 하나의 동작을 함께 만들어 표현해 본다.</li> </ol>
	교수법	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 친구가 노래 가사를 한번 더 천천히 읽어주면 교사가 언어적 단서를 제공하여 ‘고마워’라고 말할 수 있게 지도한다(정).</li> <li>6. 노래를 부를 때 교사의 "바르게 앉자"라는 언어적 단서와 시범을 보고 허리를 바르게 펴고 앉도록 지도한다(김).</li> <li>8. 교사의 시범을 보고 노랫말에 나오는 나비 동작을 표현할 수 있게 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 전통 악기(장구, 북, 소고 등) 연주하며 불러 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 어린이집에서 배운 노래를 가정에서도 함께 불러 본다. 가족들이 노래 가사를 바꾸어 다양한 방법으로 노래를 불러 본다.</li> <li>♦ 가족들이 함께 노래를 불러 보고, 부른 노래를 테이프에 녹음해 다시 들어보는 활동을 해본다.</li> <li>♦ 다양한 박자의 음악을 함께 들어보고 자유롭게 신체 표현을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ ‘봄 동산 돌아보기’ 활동을 회상한 후에 진행한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아의 다양한 표현을 존중하고 칭찬할 수 있는 반 분위기를 조성하기 위해 교사가 시범을 보인다.</li> </ul>	

실외활동

5-4-5

## 봄 동산 돌아보기


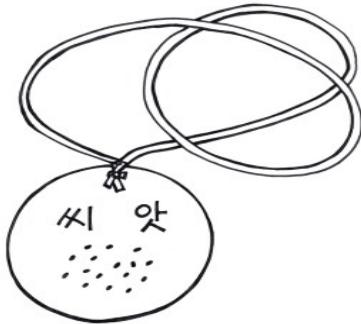
활동목표		목표 수정	
1. 봄 동산을 돌아보며 계절의 변화를 느낀다. (자연탐구>과학적 탐구>자연현상 이해하기) 2. 산책활동에서 지켜야 할 규칙을 알고 지킨다. (기본생활>바른 생활>질서 지키며 생활하기)	활동목표	1. 친구와 함께 손을 잡고 봄 동산을 돌아볼 수 있다(오, 정). 2. 산책 활동을 할 때 차례 기다리기를 할 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(사) 봄 동산 나들이를 갈 때 각 단계에서 요구되는 기다리기 활동을 할 수 있다. (인) 자신의 신발장에 신발을 넣을 수 있다.
		오수영	(대) 봄 동산 나들이를 할 때 규칙(차례 기다리기, 차례 지키기)에 따라 이동할 수 있다.
		정희진	(신) 봄 동산 나들이를 나갈 때 스스로 신발의 찢짐이를 붙일 수 있다.
활동자료		자료 수정	
◆ 관찰지, 필기도구, 카메라		◆ 시각적 단서와 점선으로 제시된 관찰 기록지	
		<div>봄꽃  관찰지</div> <div>사랑 반      이름: 오 수 영</div> <div>1. 관찰한 봄 꽃의 색깔은?</div> <div>① ● 빨강 ② ● 파랑 ③ ● 노랑 ④ ● 보라</div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 유아들과 봄 동산 견학을 계획한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>봄 동산을 돌아보려면 무엇을 준비해야 할까?</li> <li>봄 동산에 가면 무엇을 볼 수 있을까?</li> <li>봄 동산 산책 활동에서 지켜야 할 규칙은 무엇일까?</li> </ul> <p>2. 봄 동산을 돌아본다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>봄 동산에 도착하면 유아들에게 관찰지를 나누어 주고 봄 동산을 둘러보며 자연의 변화, 아름다움 등을 이야기 나눈다.</li> <li>관찰된 것은 관찰지에 표시한다.</li> <li>봄에 볼 수 있는 나무의 꽃, 풀꽃, 새싹 등의 모양, 크기, 색, 꽃잎의 수 등을 자세히 관찰한다.</li> <li>나비, 벌, 개미 등의 움직임과 모양을 살펴본다.</li> <li>관찰이 끝나면 관찰지를 다시 한 곳으로 모은다.</li> <li>예정된 시간에 맞추어 돌아온다.</li> </ol> <p>3. 어린이집으로 돌아와서 봄 동산에서 찍은 사진을 보며 봄 동산을 회상한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 꽃이 피어 있었니? (유아는 개별 관찰지를 비교하며 견학할 때 볼 수 없었던 것을 알아본다.)</li> </ul>	참조자료	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 자원봉사자와 함께 견학 활동을 진행할 수 있게 계획하여 이동으로 인하여 활동 참여의 제한을 받지 않게 주의한다(김).</li> <li>2. 관찰지를 간단한 색칠하기 또는 점선으로 제시된 제목을 따라 쓰기로 수정하여 제시해 준다(김,오).</li> <li>3. 관찰지의 내용을 읽어주고 기록해 줄 수 있는 도우미와 짝을 이루어 활동할 수 있게 한다(정).</li> </ol>
	강화자료	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 이동을 할 때 두명 씩 짝을 이루어 손을 잡고 이동하고 활동에 참여할 수 있게 한다(김, 오).</li> <li>2. 봄 나들이에서 친구와 함께 사진을 찍을 수 있는 기회를 마련하여 두명의 친구가 다양한 포즈를 취해 본다.</li> <li>3. 견학 후에 있을 마침 활동에서 그날의 활동에 대해 반 전체 유아들이 박수를 쳐서 모두 유아를 강화할 수 있게 한다.</li> </ol>  
	교수방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 혼자서 신발의 찍찍이를 붙일 수 있게 기다려주며 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> <li>2. 봄 동산 나들이에서 각 단계에서 요구되는 차례 기다리기를 할 수 있게 “기다려”라고 언어적 단서를 제시하여 지도한다(김).</li> <li>3. 신발을 자신의 신발장에 넣을 수 있게 이름 옆에 사진을 붙여 주거나 다른 시각적 단서를 제시하여 지도한다(김).</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>2. 지시에 따라 이동할 수 있게 언어적 설명을 제시하여 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>봄 동산 구성하기(쌓기)</li> <li>봄 동산 알림사전 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들과 봄나들이를 계획하여 직접 나들이를 경험해 보고 나들이 때 사진을 찍거나 비디오카메라로 촬영을 한다.</li> <li>활동 후 가정에서 사진이나 비디오를 보며 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>교사가 자연에 있는 모든 것의 이름을 알려주려고 하기보다는 유아의 흥미를 유지시키면서 스스로 탐색해보고, 관찰할 수 있도록 격려한다.</li> <li>봄 동산에서 뽕죽한 나뭇가지 등에 찢리지 않도록 조심한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>외출을 할 때는 미아 발생 사고를 예방하기 위해서 유아에게 이름표를 부착을 했는지 확인한다. 유아에 따라 목걸이 또는 팔지 이름표를 착용할 수 있게 한다.</li> </ul>	



신체(신체표현)

5-4-6

씨앗

활동목표	목표 수정	
<p>1. 씨앗의 성장 과정을 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생물체와 환경의 관계 알기)</p> <p>2. 신체를 이용하여 표현할 수 있다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 움직임의 요소를 인식하고 움직이기)</p>	활동목표	<p>1. 씨앗을 탐색할 수 있다</p> <p>2. 다양한 신체 표현을 할 수 있다.</p>
	김나현	(사) 씨앗을 신체로 표현 할 때 자신의 순서를 기다릴 수 있다.
	개별교수목표	<p>(대) 씨앗의 역할에 맞추어 신체 표현을 할 수 있다.</p> <p>(대) 역할을 바꾸는 규칙을 따를 수 있다</p>
	정희진	(사) 친구의 도움을 받아 신체 표현을 하고 “고마워”라고 말할 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 씨앗의 성장과정 사진, 훌라후프, 얇은 비닐, 역할 목걸이(씨앗, 땅, 비, 햇빛)</p> <div data-bbox="252 1503 635 1771">  </div> <p>햇볕을 먹는 씨앗</p>	<p>◆ 역할 목걸이를 제작할 때 실제 씨앗을 붙이고, 비나 해의 모양도 손으로 만져서 구분이 가능한 두꺼운 종이로 형태를 만들어 붙여 제작</p> <div data-bbox="836 1487 1198 1809">  </div>	



활동방법	방법 수정	
<p>1. 씨앗의 성장 과정에 대해 이야기 나눈다. 사진 보며 싹트기 과정을 회상한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 땅 속에 심기</li> <li>- 싹트기</li> <li>- 싹 나오기</li> <li>- 잎 나기와 크기</li> <li>- 꽃 피우기</li> <li>- 열매 맺기</li> </ul> <p>2. 필요한 역할을 생각해 보고 역할을 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 역할이 필요할까?</li> </ul> <p>3. 씨앗의 성장 과정 사진 보며 움직이는 모양을 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 땅 속에서 나올 때는 어떻게 움직일까?</li> <li>• 꽃이 필 때는 어떻게 움직일까?</li> </ul> <p>4. 신체로 표현한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 땅속에 씨앗 심기 : 훌라후프 속으로 들어가기</li> <li>- 땅속에서 점점 자라 싹 튀우기</li> <li>- 잎이 나고 줄기가 자라는 모습</li> <li>- 햇빛과 바람이 돕는 모습</li> <li>- 꽃 피우기</li> </ul> <p>5. 역할을 바꾸어 해 본다.</p>	참여종진	<p>4. 유아의 이동 능력 및 대근육 사용 정도를 고려하여 신체 표현을 할 때 적절한 역할을 담당하게 한다(김, 정).</p> <p>5. 휠체어에 앉아서 손으로 할 수 있는 동작을 표현하게 한다(김).</p> <p>&lt;확장&gt; 씨앗 노래를 함께 부른 다 음역할 목걸이를 걸고 신체표현 활동을 함께 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 과학 영역에 씨앗을 두고 탐색하는 기회를 제시한다.</p>  
	상호작용종진	<p>4. 꽃이 피고 열매를 맺는 과정을 두 명의 친구가 팀을 이루어 함께 표현해 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 쌍둥이 나무를 설정해 친구와 함께 서로 같은 동작을 따라해 보게 한다. 시범 동작을 서로 바꾸어 하게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>4. 신체표현을 할 때 유아가 기다리는 상황을 설정해 두고, 교사가 언어적 단서를 제시하여 자신의 순서를 기다릴 수 있게 교수한다(김).</p> <p>4. 활동에서 역할 나누기에 의해 결정된 역할의 신체 표현을 할 수 있게 친구와 교사가 함께 시범을 보여 교수한다(오).</p> <p>4. 친구의 도움으로 역할에 맞는 신체표현을 함께 하고, 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있게 시범을 보여 교수한다(정).</p> <p>5. 친구와 역할을 바꾸는 규칙을 알고 그에 맞게 신체 표현을 바꾸어 표현해 볼 수 있게 설명을 제시하여 교수한다(오).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 봄 꽃 카드 만들기</li> <li>♦ 우리말 꽃 이름 찾기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 씨앗을 심어 성장 과정을 관찰해 본다.</li> <li>♦ 씨앗 성장일지를 사진으로 찍어 날짜별로 앨범에 넣어 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	



5월


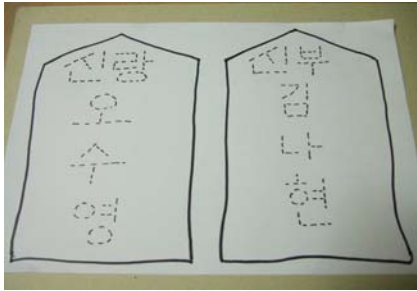
## 소중한 가족

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-5-1	역할	전통 혼례식 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>전통 혼례에 대해 경험해 보는 활동으로 결혼식에 필요한 역할을 나누어 참여할 수 있음</li> <li>역할을 나눌 때 유아의 이동 능력을 고려하여 적절한 역할을 할 수 있게 계획하면 활동 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-5-2	미술	가족 그림책 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족 구성원에 대해 그림을 그려서 가족 그림책을 완성하는 활동으로 가족 관련 노래를 부르며 활동을 진행하면 활동의 흥미도를 높일 수 있음</li> <li>기본틀이 제시되어 있는 수정된 활동지를 준비하여 유아의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-5-3	언어	가족 이름으로 삼행시 짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족의 이름으로 삼행시를 짓는 활동으로 친구 이름으로 삼행시 짓기로 확장하여 활용하면 친구간의 상호작용을 촉진하는 데 유용함</li> </ul>
5-5-4	이야기 나누기	가족이란 무엇일까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>각 가족 구성원의 호칭을 알아보고 구성원의 역할을 그림 자료를 통해 알아볼 수 있는 활동임</li> <li>친구와 짝을 이루어 활동을 진행하여 서로의 가족을 알아보는 활동으로 상호작용을 촉진하는데 유용함</li> </ul>
5-5-6	문학	코 고는 소리	<ul style="list-style-type: none"> <li>동시를 다양한 방법으로 노래처럼 불러 보고 간단한 악기를 이용해 연주해 보는 활동으로 노래 부르기 활동의 참여도를 높이는 데 유용함</li> </ul>
5-6-6	수·과학	할아버지 걸음, 아빠 걸음, 내 걸음	<ul style="list-style-type: none"> <li>할아버지, 아빠, 내 걸음걸이를 서로 비교할 수 있는 활동으로 서로의 모습을 관찰할 수 있는 기회를 제공하는 활동</li> </ul>

역할

5-5-1

전통 혼례식 놀이


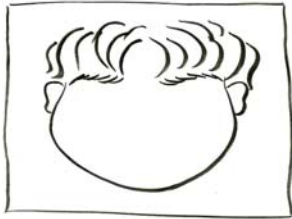
<div>활동목표</div> <div>1. 전통 결혼식에 관심을 갖는다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기) 2. 전통 결혼식을 경험한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 전통 결혼식 비디오를 시청할 수 있다. 2. 결혼식에서 신랑의 역할을 할 수 있다(김, 오). 2. 결혼식에서 주례의 역할을 할 수 있다(정).
	개별교수목표	김 나 현  (소) 혼례식에 필요한 종이를 가위로 싹둑 자를 수 있다.
		오 수 영  (소) 청혼서를 보고 따라 쓸 수 있다.
		정 희 진  (언) 존댓말을 사용하여 주례문을 말할 수 있다.
<div>활동자료</div> <div><ul style="list-style-type: none"><li>결혼식 모습의 비디오, 한복, 족두리, 청사초롱, 전통 악기, 술잔, 대추, 밤</li><li>「우리 누나 시집가던 날」, 김혜원. 중앙출판사. 2006</li></ul></div> <div></div>	자료 수정	
	<ul style="list-style-type: none"><li>통합 유아의 부모님이나 조부모님의 결혼식 비디오가 있을 경우 준비</li><li>유아가 입고, 벗기에 편한 개량 한복</li><li>점선으로 제시한 신랑, 신부 이름 활동지</li></ul> <div></div>	



활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전 활동&gt; '우리 누나 시집가는 날'을 읽어 본다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 결혼식장에 가본 경험을 이야기한다.</li> <li>2. 결혼식에서 있었던 일을 이야기한다.</li> <li>3. 옛날 사람들은 어떻게 결혼식을 했는지 이야기해 본다.</li> <li>4. 옛날 결혼식 모습을 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 옷을 입었니?</li> </ul> </li> <li>5. 결혼식 모습의 비디오를 본다.</li> <li>6. 결혼식 놀이를 위해서 해야 할 일은 어떤 것이 있는지 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 역할 정하기</li> <li>- 결혼식 준비물 조사하기</li> </ul> </li> <li>7. 우리 반 혼례식장을 꾸민다.</li> <li>8. 우리 반 혼례식장을 만들고 역할 놀이를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 청혼서 쓰기    - 허혼서 쓰기</li> <li>- 함 보내기</li> <li>- 혼례식 : 절하기 음식 나누어 먹기</li> </ul> </li> </ol>	참조 비디오	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 유아의 부모님이나 조부모님의 결혼식 비디오가 있을 경우 가지고 와서 반 친구들과 함께 비디오를 시청하도록 한다.</li> <li>7. 청혼서나 허혼서 쓰기 활동에서 활동 단계 수를 줄이거나 일부분만 참여하게 한다.</li> </ol>
	상호작용 비디오	<ol style="list-style-type: none"> <li>6. 역할 정하기에서 신랑, 신부가 서로의 한복 고름을 매 줄 수 있게 규칙을 정하여 지도한다(김, 오).</li> <li>7. 주례의 역할을 두명이 함께 하게 규칙을 수정 하여 친구와 함께 주례를 보고 주례문을 함께 읽어보게 한다(정).</li> <li>7. 혼례 음식을 나누어 주는 역할을 하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 역할놀이 영역에 한복과 방석을 준비해 두고 두 명의 친구가 함께 절하기 활동을 해본다. 이때 결혼식 절하기의 각 단계를 사진으로 게시하여 둔다.</p>
	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 결혼식을 진행하는데 주례의 질문 또는 교사의 질문에 존댓말을 사용해 대답할 수 있게 시범을 보여 지도한다(정).</li> <li>6. 혼례식에 필요한 종이와 물품(리본, 실 등)을 가위로 싹둑 자르기 할 수 있게 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>7. 청혼서 자료를 보고 쓸 수 있게 점선으로 된 수정 자료지를 준비하고 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>7. 친구의 시범을 보고 존댓말을 사용해 주례문을 말할 수 있게 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 전통혼례 비디오를 보면서 현대의 결혼식 모습과 비교해 보기</li> <li>♦ 현대 결혼식 놀이 해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에 조부모의 전통 혼례 사진이 있을 경우 함께 보며 이야기 나눈다.</li> <li>♦ 부모님의 결혼식 사진 또는 결혼식 비디오를 함께 보면서 이야기 나눈다.</li> <li>♦ 전통혼례를 하는 고궁이나 민속박물관을 방문하여 직접 전통혼례식에 참여해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 조선 후기 전통혼례의 절차 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 의혼 : 중매를 통해 신랑과 신부의 집에서 혼인허락을 받는 것을 말한다.</li> <li>- 납채 : 신랑 집에서 청혼하고 신부 집에서 허혼하는 것을 말한다.</li> <li>- 납폐 : 신랑 집에서 신부 집으로 혼서를 보내고 신부 집에서 답장을 쓰는 것을 말한다.</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아의 언어표현, 이동능력을 고려하여 혼례식에서 적절한 역할을 하게 한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-5-2

## 가족 그림책 만들기

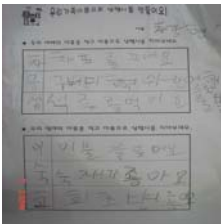

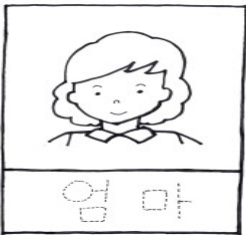
활동목표	목표 수정	
<p>1. 우리 가족의 닮은 점과 다른 점을 찾아본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;자료 수집과 분석하기)</p> <p>2. 우리 가족의 닮은 점과 다른 점을 글과 그림으로 표현한다. (의사소통&gt;쓰기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 쓰기에 흥미 가지기)</p>	활동목표	<p>1. 가족 구성원을 이야기 할 수 있다(예: 엄마, 아빠, 언니, 나...).</p> <p>2. 얼굴 그리기를 할 수 있다(김, 오).</p> <p>2. 부모님과 닮은 점에 대해 이야기할 수 있다(정).</p>
	김나현	(인) 자신의 사물함에서 가족 사진을 꺼내 올 수 있다.
	오수영	<p>(소) 가족의 명칭을 쓸 수 있다(예: 엄마, 아빠, 누나).</p> <p>(인) 사진 속의 가족의 수를 말할 수 있다.</p>
	정희진	(소) 교사와 손을 잡고 얼굴 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>♦ 얼굴 그림 종이, 가족 그림책</p> 	<p>♦ 가족 사진(가족의 얼굴이 크게 나온 사진으로 준비)</p> <p>♦ 귀와 눈썹, 머리카락이 그려져 있는 수정된 얼굴 그림 작업지</p> 	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>가족사진을 보며 엄마·아빠, 아빠·나, 엄마·나의 서로간의 닮은 점과 다른 점에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>얼굴 그림종이에 나, 아빠, 엄마 얼굴 등 가족들의 얼굴을 두 개씩 그린다.</li> <li>머리 부분에 두 사람의 얼굴 그림을 그리고 닮은 점과 다른 점을 그림과 글로 자유롭게 표현한다. &lt;아빠랑 나는 발가락이 벌어지는 게 닮았어요, 아빠는 허허허 웃지만 나는 깔깔깔 웃어요 등&gt;</li> <li>책이 완성되면 친구들 앞에서 소개한다.</li> </ol>	참고 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>가족들의 닮은 점을 알아보기 전에 노래로 “닮은 점이 있어요”를 함께 불러 본다.</li> <li>가족사진을 이용해 가족들과의 닮은 점을 이야기해 본다(김, 오).</li> <li>귀와 머리카락이 그려진 수정된 얼굴 그림 종이에 작업할 수 있게 한다(김, 오).</li> <li>교사가 손을 잡고 함께 얼굴을 그려 준다(정).</li> <li>얼굴의 동그라미 부분은 큰 동그라미 자를 이용해 그리거나 두꺼운 도화지의 동그라미 부분을 따라 그릴 수 있게 도화지를 준비한다(정).</li> </ol> 
	친화적 영혼	<ol style="list-style-type: none"> <li>“닮은 점이 있어요” 노래를 친구와 함께 불러 본다. 노래 가사에 맞게 서로의 눈, 코, 입을 지적해 보게 교사가 시범을 보인다.</li> <li>친구들 앞에서 발표를 한 다음 친구들이 단체 강화를 할 수 있게 지도한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 미술 영역에 거울, 이젤판, 그리기 도구를 준비하여 친구 얼굴 그리기 활동을 해보게 한다.</p> 
	교수 방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>이야기 나누기 시간에 사물함에서 사진을 가져 올 수 있게 언어적 단서를 제시해 지도한다(김).</li> <li>사진 속의 가족의 수를 교사와 함께 세어 보고 총 가족인원수를 말할 수 있도록 지도한다(오).</li> <li>교사와 함께 손을 잡고 얼굴을 그리게 지도한다(정).</li> <li>두꺼운 도화지에 동그라미 얼굴 모양에 눈과 코, 입 모양을 오려내어 틀을 만들고 이것을 따라서 그리게 지도한다(정).</li> <li>가족의 명칭을 쓸 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(엄마, 아빠, 누나)(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>가족소개시간에 활용하기</li> <li>언어영역에 비치하여 친구들과 함께 나누어 읽어 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들이 거울을 보면서 서로 닮은 점과 차이점을 이야기 나누어 보고 함께 사진을 찍어본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>사전에 집에서 가족사진을 가져와 그림 대신 사진을 붙이는 방법도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>수정된 얼굴 그림 종이를 제시할 때 친구들이 자료지의 차이점에 대해 이해할 수 있게 충분한 설명을 한다.</li> <li>수정 자료를 충분히 준비해 친구들도 사용할 수 있게 한다.</li> </ul>	

언어

5-5-3

가족 이름으로 삼행시 짓기

목표 수정	
활동목표	1. 교사의 시범을 보고 가족의 이름을 모방하여 말할 수 있다(김, 오). 1. 가족의 이름을 말할 수 있다(정). 2. 자신의 이름으로 삼행시를 지을 수 있다(김, 오). 2. 가족의 이름으로 삼행시를 지을 수 있다(정).
개별교수목표	김 나 현 (언) 두 손을 내밀어 활동지를 요구할 수 있다
	오 수 영 (소) 수정된 삼행시 자료를 보고 연필로 쓸 수 있다.
	정 희 진 (사) 자신의 삼행시를 읽어 주는 친구에게“고마워”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
활동자료	<ul style="list-style-type: none"><li>♦ 가족의 이름을 적을 수 있는 활동지, 사인펜, 녹음기</li><li>♦ 점선으로 표시되어 있는 가족 이름 활동지</li><li>♦ 가족사진이 붙어 있는 가족 이름 활동지</li></ul> <div></div> <div></div>





방법방법	방법 수정	
<p>1. 삼행시란 무엇인지를 이야기한다.</p> <p>2. 자신의 이름이나 원하는 글자로 삼행시를 지어 본다. 교사나 자원한 유아가 시범을 보인다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 홍 : 홍시같이 예쁘고</li> <li>- 길 : 길이같이 사랑하는</li> <li>- 동 : 동그라미 얼굴 아빠</li> </ul> <p>3. 자기 가족의 이름을 이용하여 삼행시를 지어 보기로 한다.</p> <p>4. 완성한 삼행시를 벽면에 전시한다.</p> <p>5. 소개시간에 소개해 본다.</p>	참여증진	<p>1. 유아 세 명의 이름을 넣어 삼행시의 예시를 만들어 교사가 반 전체 유아들 앞에서 발표한다.</p> <p>3. 삼행시를 지을 때 교사가 미리 그림 단서가 들어간 삼행시를 준비해 이를 보고 따라 쓸 수 있게 지도한다(김, 오).</p> <p>3. 삼행시를 지을 때 희진이가 각각 자신의 이름에 따라 삼행시를 말하면 도우미 친구가 받아 적고 읽어 보게 한다(정).</p>
	상호작용증진	<p>4. 완성된 삼행시를 친구 친구와 교환하여 읽어 보고 서로에게 별 도장을 찍어 준다(김, 오).</p> <p>4. 친구의 완성된 삼행시를 친구에게 읽어 보게 하고, 들은 후에 친구와 서로 최고 도장을 찍도록 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자유 선택 놀이 영역에 삼행시 활동지를 준비하여 친구 또는 반 유아들이 세 명의 유아 이름으로 삼행시를 지어보고 일주일 동안 활동을 한 다음 자료를 모아서 발표하는 기회를 갖게 한다.</p>
	교수삽입	<p>2. 수정된 3행시 자료를 보고 연필로 쓸 수 있게 언어적 단서를 제시해 지도한다(오).</p> <p>3. 손을 내밀어 삼행시를 지을 작업지를 요구할 수 있게 교사가 작업지를 조금 늦게 주거나 시범을 보여 지도한다(김).</p> <p>4. 친구가 삼행시를 읽어주면 듣고 나서 “고마워”라고 말하게 교사가 “친구한테 인사해야지”라고 언어적 단서를 제공하여 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 배경 음악을 들으며, 삼행시 낭송해 보기</li> <li>◆ 가정 통신문에 첨부해 가정과 연계하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가족 이름으로 삼행시를 지어 발표해 보게 한다.</li> <li>◆ 삼음절 이하의 단어를 활용한 끝말잇기 게임을 해본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 글자를 모르는 유아는 교사가 대신 받아 적어주거나 음성을 녹음하게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 개별 유아의 쓰기 능력을 고려하여 작업지를 다양하게 준비한다.</li> </ul>	

이야기나누기

5-5-4

## 가족이란 무엇일까?


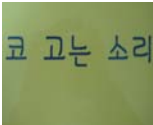
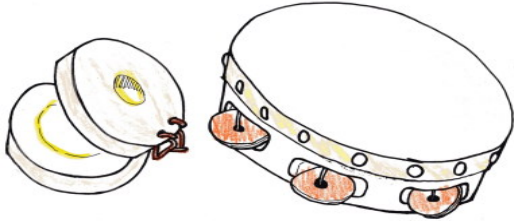
활동목표	목표 수정		
<b>1. 가족의 소중함을 안다.</b> (사회관계>정서 인식과 조절> 자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기) <b>2. 가족의 역할을 안다.</b> (사회관계>사회적 관계>가족과 화목하게 지내기)	<b>활동목표</b>	1. 가족 구성원이 누구인지 말할 수 있다. 2. 엄마, 아빠의 역할에 대해 말할 수 있다(정).	
	<b>개별교수목표</b>	김나현	(언) 두 손을 내밀어 가족 카드를 달라고 요구할 수 있다.
		오수영	(소) 가족의 명칭을 쓸 수 있다(엄마, 아빠, 누나...). (인) 가족의 수를 말할 수 있다.
		정희진	(언) 동그라미, 세모, 네모 모양의 가족 카드를 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>가족사진, 가족 낱말 카드, 종이, 필기구</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족의 사진 밑에 호칭이 기록되어 있는 가족 카드</li> </ul> <div data-bbox="868 1547 1163 1812" data-kind="Image"> </div>		



활동방법	방법 수정	
<p>1. 가족이라고 쓴 카드를 보여주며 생각 모으기를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족이란 무엇일까?</li> <li>• 어떤 사람들을 가족이라고 할까?               <ul style="list-style-type: none"> <li>- 아버지와 자식, 남편과 아내 등으로 한 집안을 이루는 사람들</li> <li>- 가족(家族) : '家'는 움집'의 위를 '덮어썩운' 모양을 본뜬 글자</li> </ul> </li> </ul> <p>2. 가족이 어떤 사람들을 가리키는 것인지 이해하고 가족을 소개한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 어머니와 아버지가 낳은 나와 동생, 언니와 오빠, 누나와 형 등</li> <li>- 어머니 아버지를 낳은 할아버지, 할머니</li> <li>- 할아버지 할머니가 낳은 삼촌, 고모, 이모</li> <li>- 가족은 구성원을 낳고, 음식, 의복, 잠자리, 신체적 안전을 제공하며 서로 돕고 아프면 돌본다.</li> </ul> <p>3. '가족'의 의미와 가족 구성원에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 같이 살지는 않지만 가족이라고 부르는 사람들이 있을까?</li> </ul> <p>4. 가족의 소중함에 대해 이야기 해본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가족이 있어서 좋았던 점은 무엇이 있을까?</li> <li>• 가족이 없다면 어떻게 될까?</li> <li>• 가족을 기쁘게 하기 위해 우리가 할 수 있는 일은 무엇일까?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 교사가 가족에 대해 설명할 때 가족 카드를 들고 있는 역할을 담당하게 한다.</p> <p>3. 대표로 나와서 친구들 앞에서 가족사진을 보며 가족 구성원에 대해 이야기 해 보게 한다(김, 오).</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 영역에 가족 카드 작업지를 준비해 두어 호칭을 쓰거나 점선을 따라 쓰고, 가족 색칠하기 활동을 함께 해본다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 대표로 가족사진을 들고 가족에 대해 발표하는 기회를 제시하여 반 전체가 칭찬박수 또는 하트 모양을 제시해 강화하게 한다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 활동시작 전 오전 자유선택 활동시간이나 활동이 끝난 뒤 오후 자유선택 활동 시간에 소그룹으로 각각의 가족사진을 보며 이야기 나누고 서로의 이야기를 들어 준다.</p>
	교수삽입	<p>3. 친구의 가족 카드를 두 손을 내밀어 요구할 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(김).</p>  <p>3. 가족의 명수를 교사와 함께 세어 보고 말할 수 있게 지도한다(오).</p> <p>&lt;확장&gt; 가족 카드에 엄마, 아빠 누나를 쓸 수 있게 시범을 보여 지도한다(오).</p> <p>&lt;확장&gt; 동그라미, 세모, 네모 모양의 두꺼운 도화지 카드에 가족사진을 붙여 모양을 구분할 수 있게 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 내가 가족과 함께 하고 싶은 일(대공원 가기, 아빠와 축구하기 등) 그리기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 같이 사는 가족 뿐 아니라 친척들도 알아보고, 호칭을 익혀 본다.</li> <li>◆ 가족 사진을 활용하여 다양한 방법으로 가족 액자 만들기 활동을 해본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 친가와 외가 모두 가족으로 인식하도록 지도한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 유아의 가족 형태에 맞게 이야기 나누기를 진행한다.</li> <li>◆ 이야기 나누기 시간에 다양한 가족의 형태가 있을 수 있음을 교사가 설명한다.</li> </ul>	

문학(동시)

5-5-5

코 고는 소리

목표 수정	
<div>활동목표</div> <div>1. 다양한 의성어와 의태어에 관심을 가진다. (의사소통&gt;듣기&gt;어휘의 발음 경청하기)</div> <div>2. 동시를 듣고 즐거움을 느껴 본다. (의사소통&gt;듣기&gt;동요, 동시, 동화듣기)</div>	<div>활동목표</div> <div>1. 다양한 의성어 의태어를 모방해 볼 수 있다.</div> <div>2. 동시 노래를 즐겁게 불러볼 수 있다.</div>
	<div>개별교수목표</div> <div>김나현</div> <div>(연) 친구에게 달라고 두 손을 내밀어 요구할 수 있다.</div>
	<div>개별교수목표</div> <div>오수영</div> <div>(인) 셋이하의 수에 맞게 악기를 가져올 수 있다.</div>
	<div>개별교수목표</div> <div>정희진</div> <div>(인) 손으로 만져서 탬버린과 캐스터네츠를 구분할 수 있다.</div> <div>(사) 친구와 함께 악기 연주를 하고 “고마워”하고 인사할 수 있다.</div>
자료 수정	
<div>활동자료</div> <div>◆ 그림 자료, 코 고는 소리 녹음한 테이프</div> <div></div>	<div>◆ 박자에 맞추어 연주할 수 있는 탬버린, 캐스터네츠</div> <div></div>



활동방법	방법 수정	
1. 동시를 듣는다. 2. 동시를 들은 느낌을 이야기한다. 3. 아빠와 아가의 소리를 비교해서 이야기해 본다. 4. 우리 가족이 내는 크고 작은 소리에는 또 어떤 소리가 있는지 알아본다. 5. 소리의 강약을 살려서 노래를 불러 본다. 6. 노랫말을 바꾸어 읽어 본다. • 또 어떤 소리로 바꾸어 볼 수 있을까? (방귀소리, 이 닦는 소리, 웃음 소리 등) • 여러 가지 의성어를 사용할 수 있도록 한다.	참여예진	2. 동시를 허밍으로 따라 불러 보게 한다.  5. 음률 영역에 악기를 준비해 두고 소리의 강, 약에 맞추어 트라이앵글을 쳐 보도록 교사가 “세게”, “약하게”라고 언어적 지원을 제시한다. 자유 선택 영역 중 음률 영역에 악기를 미리 배치해 유아들이 자유롭게 연주해 볼 수 있도록 한다. <확장> 자유선택 영역에 악기 바구니를 준비해 두고 손으로 만져 악기를 구분하게 한다(정). 
	상호작용예진	5. 하나의 악기를 이용하여 두 명의 유아가 함께 강, 약에 맞추어 탬버린을 쳐 본다. 6. 노랫말을 바꾸어 친구들의 이름을 넣어 노래를 불러 보도록 한다. <확장> 음률 영역에서 두명의 친구가 함께 코고는 소리를 흉내 내어 보고 카세트테이프에 녹음에 함께 들어보게 한다. 그 외에도 가족의 역할과 관련되는 소리를 함께 내어보고 녹음해서 다시 들어본다.
	교수삽입	5. 탬버린 또는 캐스터네츠를 두 손을 내밀어 요구할 수 있게 교사가 시범을 보이거나 친구가 시범을 보일 수 있게 지도한다(김). 5. 활동을 할 때 세명 이하의 소그룹으로 팀을 구성을 해서 유아가 그룹원의 수에 맞게 세 개 이하의 탬버린을 가지고 올 수 있게 자연스럽게 지도한다(오). 5. 친구와 함께 악기를 사용해 연주한 다음 “고마워”라고 표현할 수 있게 “인사해”라고 교사가 언어적 단서를 제공하여 지도한다(정). 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
◆ 코고는 소리에 우리 가족의 여러 가지 모습 넣어 동작으로 표현해보기	◆ 가족의 목소리와 코고는 소리를 녹음해서 함께 들어 본다. ◆ 가족의 코고는 소리를 흉내 내어 함께 녹음해 보고 들어본다.	
주의사항	기타	
	◆ 악기를 사용하여 연주할 때 충분한 공간을 확보할 수 있게 한다.	

수·과학

5-5-6

## 할아버지 걸음, 아빠 걸음, 내 걸음

활동목표	목표 수정		
<p>1. 성장의 변화를 비교한다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</p> <p>2. 도구를 사용하여 길이를 잴 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</p>	활동방법	<p>1. 걸음걸이 사진을 보고 아기, 어린이, 할아버지를 구분할 수 있다(김, 오).</p> <p>1. 걸음걸이 설명을 듣고 아기, 어린이, 할아버지를 구분하여 이야기할 수 있다(정).</p> <p>2. 길이를 재는 활동에 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 차례대로 줄을 서서 걸음걸이 모방하기를 할 수 있다.
		오수영	(대) 아기는 ‘기기’ 어린이는 ‘걸기’의 걸음걸이 시범을 보고 모방할 수 있다.
		정희진	(사) 걸음걸이 모방하기를 도와준 친구에게 ‘고마워’라고 말할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>사진(아기걸음마, 어린이, 성인, 노인의 걷는 모습), 줄자</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>아기, 어린이, 성인, 노인에 맞는 다양한 소품도 함께 준비한다(젓꼭지, 어린이집 가방, 넥타이, 지팡이.....).</li> </ul> <div data-bbox="732 1494 1286 1722"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사진을 보며 걸음걸이를 탐색한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누가 걷고 있니?</li> <li>• 누구의 걸음이 빠를까?</li> </ul> </li> <li>2. 가족의 걸음을 본 적이 있는지 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아빠의 걸음은 어땠니?</li> <li>• 할아버지의 걸음은 어땠니?</li> <li>• 아기의 걸음은 어땠니?</li> </ul> </li> <li>3. 아기, 아빠, 할아버지의 걸음을 흉내 내어 걸어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 흉내 낸 걸음들을 비교해 본다.</li> <li>- 보폭을 짚 수 있도록 발자국이 남는 모래밭이나 실외 놀이터에서 한다.</li> </ul> </li> <li>4. 발자국과 발자국 사이의 간격(보폭)을 줄자로 재어 본다.</li> <li>5. 보폭의 차이에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아기의 보폭과 아빠의 보폭 차이가 있니?</li> <li>• 누구의 보폭이 가장 넓으니?</li> <li>• 왜 보폭에 차이가 있을까?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 점선으로 제시되어 있는 아기, 아빠, 할아버지의 걸음을 활동지에 따라 그려 보게 한다(김, 오).</li> <li>3. 교사와 함께 역할의 걸음걸이를 해보게 한다(정).</li> <li>4. 보폭을 짚 때 줄자나 끈을 잡고 있는 역할을 담당하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 동물의 걸음걸이도 함께 흉내 내 볼 수 있게 동물 사진 또는 그림을 제시하고 발자국 모양 또는 선을 표시해 준다.</p> 
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 친구와 함께 아기 걸음을 걸어보며 아기 흉내를 내어 보도록 한다(김, 오).</li> <li>3. 친구와 손을 잡고 아기걸음을 걸어 본다(정).</li> <li>3. 친구와 손을 잡고 보폭을 조정하며 걸어 보도록 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 이인삼각의 형식으로 두 명의 친구가 함께 발을 묶고 다양한 걸음을 걸어 보게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 다양한 동물의 발모양틀(슬리퍼 형식)을 준비하여 게임 형식의 활동을 함께 해본다.</p> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 자신의 차례까지 기다릴 수 있도록 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다(김).</li> <li>3. 아기와 어린이의 걸음을 다르게 표현할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(예: 아기는 기어가기, 어린이는 걷기)(오).</li> <li>3. 친구의 도움으로 걸음걸이 모방하기를 함께 한 후에는 “고마워”라고 말할 수 있게 시범을 보여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족의 옷 크기나 손의 크기 등 비교해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 물감이나 먹물을 이용해 가족 손바닥 발바닥 찍기 활동을 해 본다.</li> <li>♦ 찰흙이나 지점토를 이용해 가족 손, 발을 찍어 손, 발 액자를 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 이 활동은 가정과 연계하여 가족의 크기를 조사해 온 후 활동이 이루어지면 유아들이 보다 흥미를 갖고 참여할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각장애가 있는 유아의 경우 친구와 함께 걷기 활동을 할 때 보폭과 속도 조절을 적절히 할 수 있게 주의한다.</li> </ul>	





6월

## 건강한 몸과 마음



분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-6-1	역할	병원 놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들의 읽기, 쓰기 능력을 고려하여 병원 놀이의 역할에 참여시킴으로써 활동 참여도를 높일 수 있음</li> <li>장애 유아와 일반 유아가 환자와 의사, 간호사 역할을 서로 바꿀 수 있게 계획하여 한 유아가 한 역할만을 고정적으로 하지 않게 계획이 필요함</li> </ul>
5-6-2	미술	야채 놀이터	<ul style="list-style-type: none"> <li>야채 사진이나 그림을 이용하여 다양한 모형물을 만들어 보는 활동으로 실물 야채를 제시하여 유아의 이해를 돕고 활동의 참여를 증진시킬 수 있음</li> </ul>
5-6-3	언어	맛 사전 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 맛의 느낌을 알아보기 위해 실제로 맛을 경험하게 활동을 계획하고, 맛 사전에서는 시각적 단서를 함께 제시함으로써 유아의 활동에 대해 이해도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-6-4	수·조작	좋아하는 음식 조사하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아별로 선호하는 음식을 알아보는 활동으로 친구가 좋아하는 음식에 대해 관심을 가질 수 있는 활동임</li> </ul>
5-6-5	신체	빠르고 느리게	<ul style="list-style-type: none"> <li>코끼리와 생쥐의 걸음걸이를 리듬에 따라 빠르고 느리게 표현해 봄으로서 다양한 리듬감을 경험하는 데 유용함</li> <li>간단한 악기를 이용해 리듬을 표현해 보는 활동으로 참여도를 높이는데 유용함</li> </ul>
5-6-6	신체	키 크는 체조 발표회	<ul style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 키 크는 체조를 구성해 보고 친구의 체조 활동을 모방하는 기회를 통해 상호작용을 증진시킬 수 있음</li> <li>신체 활동을 할 때에는 지체장애 및 시각장애 유아의 활동 참여와 관련하여 충분한 계획이 필요함</li> </ul>

역할

5-6-1

## 병원 놀이

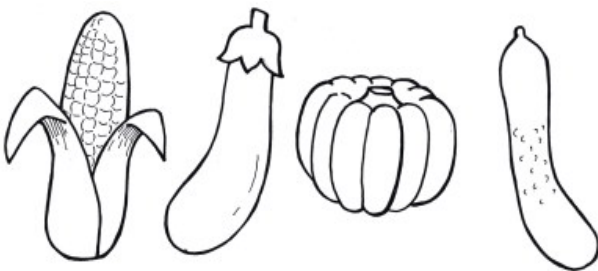
목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 병을 예방하고 치료하는 기관이 있음을 안다. (사회관계>사회적 지식>지역사회에 관심 가지고 이해하기) 2. 다른 사람들의 역할을 경험해 보면서 타인 조망 능력을 기른다. (사회관계>사회적 관계>공동체 정신 기르기)	<b>활동목표</b>  1. 한의원의 명칭을 말할 수 있다. 2. 의사의 질문에 신체 표현으로 아픈 곳을 설명할 수 있다(예: 배가 아플 때 손으로 배를 만지는 표현을 함)(감, 오). 2. 의사의 질문에 자신의 아픈 곳을 구체적으로 설명할 수 있다(정).
	<b>개별교수목표</b>  김 나 현 (사) 병원 놀이에서 환자 역할을 할 때 차례 기다리기를 할 수 있다. (소) 약봉투를 만들 때 싹둑 자르기를 할 수 있다.
	오 수 영 (인) 셋에서 다섯의 수에 맞게 알약을 분류할 수 있다. (소) 약 봉투에 연필로 친구의 이름을 쓸 수 있다.
	정 희 진 (언) 환자 역할의 유아와 존댓말을 사용해 대화할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  <ul style="list-style-type: none"> <li>의사 가운, 간호사 옷, 혈압계, 체온계, 면봉, 약사발, 고무찰흙, 진료 카드, 의료보험 카드, 병원 간판, 필기구, 치료법 안내판, x-선 필름, 침, 뜸</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 얼굴 사진이나 그림이 제시되어 있는 의료 보험 카드</li> </ul> <div data-bbox="884 1529 1077 1731" data-label="Image"> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>체크할 수 있는 형식의 처방전</li> <li>환자의 이름을 점선으로 제시한 약 봉투</li> </ul>

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 병원 놀이에 필요한 것들을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 한방 병원(양방 병원)에는 어떤 사람들이 있니?</li> </ul> </li> <li>2. 소품을 이용하여 병원을 꾸민다. 병원 이름을 무엇이라고 할까? <ul style="list-style-type: none"> <li>• 약은 어떻게 만들까? (바르는 약, 환약, 탕약 등)</li> </ul> </li> <li>3. 한방 병원(양방 병원)에 필요한 물품들을 미술 영역에서 만든다. 컴퓨터 영역에서 진료에 필요한 자료를 찾는다.</li> <li>4. 역할 목걸이로 역할을 선택하여 놀이를 시작한다.</li> <li>5. 병원 놀이를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 접수하기 : 간호사는 순서표에 환자의 이름을 적고 순서대로 부른다.</li> <li>- 진찰하기 : 문진하기 :어디가 아프세요? 어떻게 아프세요?</li> <li>- 얼굴 살펴보기/ 진맥하기</li> <li>- 처방전 쓰기</li> <li>- 약의 종류 약의 재료 표시하기</li> <li>- 치료하기 : 침놓기, 뜸뜨기</li> <li>- 약만들기 : 한약 끓이기, 환약 만들기</li> <li>- 환자 : 눈, 배, 머리, 팔, 다리 등 써진 대로 아픈 역할을 한다.</li> </ul> </li> <li>6. 놀이가 끝나면 역할을 바꾸어 보고 재미있었던 점 불편했었던 점에 대해 이야기한다.</li> </ol>	참 고 문 헌	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 병원 이름을 반 이름으로 하거나 유아의 이름을 넣어서 지어 병원 이름을 친숙하게 부를 수 있게 한다.</li> <li>2. 한의원에 필요한 소품의 종류를 일상적으로 쉽게 접할 수 있는 물품으로 선정한다.</li> <li>5. 처방전의 형식을 글씨로 쓰는 형식, 간단하게 체크해 표시할 수 있는 형식 등 다양하게 준비하여 유아가 선택하여 사용할 수 있게 한다(김, 오).</li> <li>5. 간호사 역할을 하는 유아를 한 명 배치하여 처방에 대해 의사가 얘기하면 간호사가 기록하는 역할을 할 수 있도록 역할을 분담 한다(정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 역할 놀이 영역에 한의원 병원 놀이 영역을 미리 구성해 유아들이 충분히 놀이하며 한의원 관련 물품을 탐색할 수 있게 한다(예: 한약, 약탕기, 뜸..).</p> 
	상 호 작 업 문 헌	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 유아들이 두 명씩 짝을 이루어 의사와 환자의 역할을 바꾸어 가며 해 보도록 한다. 이때 의사와 환자의 역할을 한 쪽 유아가 고정적으로 하지 않도록 놀이 규칙을 정하거나 교사가 지원한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 놀이 영역에서는 간단한 약과 치료법 등을 제시해 배가 아픈 환자에게 노래를 부르며 배를 만져주거나 간단한 어린이용 비타민을 약으로 제시하게 한다.</p> 
	교 수 상 업	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 약품을 구성하는 데 필요한 물품들을 만들 때 자르기 역할을 담당해 싹둑 자르기를 할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>5. 환자의 역할을 할 때 차례대로 줄을 서서 기다릴 수 있도록 교사가 말로 설명한다(김).</li> <li>5. 의사의 처방전에 따라 알약을 다섯이하의 수에 맞게 봉투에 넣을 수 있게 교사가 함께 숫자를 세어 준다(오).</li> <li>5. 약 봉투에 친구의 이름을 보고 쓸 수 있도록 환자 이름표를 제시하도록 지도한다(오).</li> <li>5. 환자에게 존댓말을 사용하여 질문할 수 있도록 교사가 옆에서 시범을 보여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 반 동의보감 만들기</li> <li>• 한방 병원과 양방 병원 견학하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가정에 한약이 있는 경우에는 약 봉투를 보고 함께 이야기 나누거나 한약 냄새를 맡아 보며 이야기 나누어 본다.</li> <li>• 가족들이 함께 한의원 견학을 가 보도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 도입시기에는 놀이에 몰입할 수 있도록 팀을 나누어 팀별로 병원을 운영해 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 병원 놀이에서 의사와 환자의 역할이 적절히 바뀔 수 있도록 순서를 정한다.</li> <li>• 모형 약을 준비할 경우 먹지 않도록 주의사항을 충분히 설명한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-6-2

# 야채 놀이터



활동목표		목표 수정	
1. 야채의 다양한 형태를 이용하여 구성할 수 있다. (예술경험>예술적 표현>여러 가지 미술재료 사용하기) 2. 창의적으로 표현을 한다. (예술경험>심미적 탐색>가작화 요소 탐색하기)	활동목표	1. 야채의 이름을 알 수 있다(김, 오). 1. 야채의 냄새와 맛에 대해 표현할 수 있다(정). 2. 친구와 함께 협력하여 조형물을 만들 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(신) 한입 크기의 오이를 포크로 찌을 수 있다. (소) 야채 모양의 그림을 싹둑 자를 수 있다.
		오수영	(인) 조형물 구성에 필요한 야채 카드를 3-5의 수에 맞게 분류할 수 있다.
		정희진	(인) 동그라미, 네모, 세모 모양의 야채를 구분할 수 있다.
활동자료		자료 수정	
♦ 여러 가지 야채 사진(옥수수, 가지, 호박, 오이, 고추, 바나나...), 전지, 필기구		♦ 실물 야채 ♦ 모형 야채 	



<div data-bbox="253 403 378 454" data-label="Section-Header"> <h3>활동방법</h3> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 야채의 사진을 보여 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 야채들의 모양이 어떠하니?</li> <li>무엇을 만들 수 있을까?</li> <li>놀이동산을 만들어 보면 어떨까?</li> </ul> </li> <li>여러 가지 야채 사진을 오려 붙이고 놀이동산을 구성한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>놀이동산에는 무엇이 있었니?</li> <li>바나나와 옥수수가 만나면 어떤 놀이기구가 될까?</li> </ul> </li> <li>유아의 얼굴 사진이나 말풍선을 붙여 설명을 붙인다. <ul style="list-style-type: none"> <li>옥수수 로켓 발사장이예요,</li> <li>야채들이 사람이 되었어요,</li> </ul> </li> <li>자신과 친구들의 작품을 감상하고 평가한다.</li> </ol> <div data-bbox="287 1048 616 1319" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="355 1332 547 1368" data-label="Caption"> <p>바나나 미끄럼틀</p> </div>	<div data-bbox="956 396 1080 432" data-label="Section-Header"> <h3>활동 수정</h3> </div> <div data-bbox="684 631 718 748" data-label="Section-Header"> <h4>참여조건</h4> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>가정과 연계하여 야채 사진이 들어 있는 할인마트의 전단지를 준비하게 하고 교사가 설명하는 동안 전단지를 들고 있는 역할을 담당할 수 있게 한다.</li> <li>작품을 감상할 때 한 줄 기차를 만들어 작은 소리로 기차 소리를 내며 기차놀이 형식으로 이동할 수 있게 지도한다.</li> </ol> <div data-bbox="1125 551 1351 703" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="746 732 1351 922" data-label="Text"> <p>&lt;확장&gt; 오전 간식의 메뉴를 야채(예: 당근, 오이 등)로 준비하고 야채를 탐색하고 이야기 나누며 먹어 볼 수 있는 기회를 제공한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택의 관찰 영역에 실물 야채를 준비하여 직접 보고 만지고 냄새를 맡아 그 특징에 대해 이야기 나눌 수 있게 한다.</p> </div> <div data-bbox="684 952 718 1128" data-label="Section-Header"> <h4>상호작용증진</h4> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>유아가 소그룹으로 작품을 만들 수 있게 팀을 구성한다.</li> <li>작품을 발표할 때 작품을 들고 있는 역할, 설명하는 역할을 나누어 할 수 있도록 한다.</li> </ol> <div data-bbox="746 1070 1351 1128" data-label="Text"> <p>&lt;확장&gt; 오전 간식으로 나온 야채를 옆의 친구에게 한 번씩 먹여 준다.</p> </div> <div data-bbox="684 1245 718 1368" data-label="Section-Header"> <h4>교수삽입</h4> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>가위로 야채모양의 그림을 싹둑 자를 수 있도록 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>간단한 게임 형식으로 교사가 숫자를 말하면 그에 맞는 카드를 가지고 올 수 있도록 지도한다(오).</li> <li>손으로 만져 보고 동그라미, 세모, 네모 모양의 야채를 구분하게 말로 설명하여 지도한다(정).</li> </ol> <div data-bbox="746 1377 1351 1464" data-label="Text"> <p>&lt;확장&gt; 오전 간식 시간의 오이를 포크로 찌어 먹을 수 있게 한입 크기로 잘라서 준비하고 처음에는 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</p> </div>
<div data-bbox="253 1500 378 1552" data-label="Section-Header"> <h3>확장활동</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>실물 야채로 입체적으로 구성하기</li> </ul>	<div data-bbox="887 1494 1149 1529" data-label="Section-Header"> <h3>가정 연계 및 일반화</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>잡지나 신문 광고지에 있는 야채 그림을 오려서 바구니 모양의 도화지에 붙여 본다.</li> <li>실물 야채를 이용해 조형물을 만들어 본다.</li> </ul>
<div data-bbox="253 1691 378 1742" data-label="Section-Header"> <h3>주의사항</h3> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 먹기 싫어하는 야채들에 흥미를 느낄 수 있도록 자유롭게 상상하도록 지도한다.</li> </ul>	<div data-bbox="989 1691 1046 1727" data-label="Section-Header"> <h3>기타</h3> </div>

언어

5-6-3

## 맛 사전 만들기


활동목표	목표 수정		
<p>1. 맛을 나타내는 어휘를 익힌다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 표정과 언어로 맛을 표현할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 소금, 설탕, 식초의 맛을 보거나 냄새를 맡고 짜다, 달다. 시다를 말할 수 있다.</p> <p>2. 소금, 설탕, 식초를 맛을 보거나 냄새를 맡고 표정으로 맛을 표현할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 맛보기 활동에서 자신의 순서를 줄을 서서 기다릴 수 있다.
		오수영	(소) 맛의 느낌을 연필로 쓸 수 있다(예: 시다, 짜다, 달다).
		정희진	(인) 동그라미, 세모, 네모 모양의 맛 사전 카드를 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 국어사전, 종이, 카메라, 작업지</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 실제 맛을 표현할 수 있는 설탕, 소금, 식초</li> <li>◆ 관련된 음식 그림이 있는 맛 사전 카드</li> </ul> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;"> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>달다</p> </div> <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; text-align: center;">  <p>시다</p> </div> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 맛에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 맛이 있을까? 단맛, 짭맛, 신맛, 짠맛, 쓴맛, 싱거운 맛, 고소한 맛 등</li> </ul> <p>2. 맛을 나타내는 여러 가지 말들을 사전에서 찾아본다. 컴퓨터의 국어사전을 이용하면 연관 어휘를 함께 살펴볼 수 있다.</p> <p>예) 단맛: 달다, 달콤하다, 달 짝지근하다, 들큰하다 신맛: 시다. 새콤하다. 시큼하다. 시큼털털하다. 맛없는 맛: 심심하다. 밍밍하다.</p> <p>3. 찾아낸 맛 단어들로 목록을 만든다.</p> <p>4. 목록 중 맘에 드는 단어를 골라 표정으로 만들어 본다. 교사는 어린이들의 표정을 사진으로 찍어 맛 사전의 설명 자료로 제공한다. 예) 시큼하다: 레몬을 먹으면 얼굴이 어떻게 될까?</p> <p>5. 사진을 출력해 설명을 붙인 후 완성한다.</p> <p>6. 유아들이 만든 것을 책으로 묶어 언어영역에 비치한다.</p>	참고자료	<p>2. 도우미 유아를 선정하여 가까이 앉게 하고 옆에서 활동을 도울 수 있게 한다.</p> <p>4. 맛 사전에 실제 그 맛에 해당하는 음식물 사진을 함께 제시한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 소금, 설탕, 식초를 준비해 직접 먹어보거나 냄새를 맡아보고 느낌을 표현해 보게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 오전 간식으로 핫도그를 준비해 케찹을 뿌려서 먹게 하고 케찹을 먹은 뒤 맛의 느낌에 대해 이야기 나누어 볼 수 있게 하며 이때 간식을 나누어 주는 역할을 담당하게 한다.</p>  
	상호작용자료	<p>1. 친구에게 서로 깨소금을 먹여 준다.</p> <p>&lt;확장&gt; 핫도그를 나누어 주며 맛있게 먹으라는 인사말을 하게하고, 받는 친구는 고맙다는 인사를 하게 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 거울 앞에서 두 명의 친구가 짝을 이루어 한 명은 맛에 해당하는 단어를 말하고 한 명은 그에 따른 표정을 지어보는 활동을 함께 해본다.</p>
	관수업의	<p>1. 맛보기 활동에서 순서 기다리기를 경험할 수 있도록 다섯 번째에 자리에 배치하여 지도한다(김).</p> <p>2. 맛의 느낌을 친구들과 이야기 하고 연필로 쓸 수 있도록 시범을 보여 지도한다(오).</p> <p>5. 동그라미, 세모, 네모 모양으로 맛 사전 카드를 만들어 손으로 모양으로 만져 맛 사전을 구분할 수 있도록 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>맛 빙고 게임 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 엄마 또는 아빠가 요리한 음식을 먹어보고 느껴지는 다양한 맛에 대해 이야기를 나누어 해본다.</li> <li>간단한 요리(코코아 타기, 빵에 짬 바르기,...)를 하고 먹어 본 다음 맛을 표현해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>점심과 간식 시간에 여러 가지 맛을 표현해 보도록 지도한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>맛 보기 활동에서 소금, 설탕을 너무 많이 먹지 않도록 양에 대한 규칙을 설명하고 교사가 옆에서 도와준다.</li> </ul>	

수·조작

5-6-4

좋아하는 음식 조사하기

<div>활동목표</div> <div>1. 여러 음식의 이름을 조사한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기) 2. 수를 비교할 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;수 개념 형성하기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 가정에서 다양한 음식 명을 함께 알아본다. 2. 다섯 개 미만의 음식의 수를 셀 수 있다(오). 2. 교사 또는 친구가 음식 카드를 손에 전달해 주면 카드의 수를 셀 수 있다(정).
	개별교수목표	김나현 (인) 시각적 단서가 있는 준비물 바구니에서 준비물을 가지고 올 수 있다.
		오수영 (인) 다섯 개 이하의 수에 맞게 음식 카드를 짝지을 수 있다.
<div>활동자료</div> <div>◆ 전지, 필기구, 명함크기 종이</div>	자료 수정	
	<div>◆ 음식명을 적을 수 있는 종이를 명함 크기 및 다양한 크기의 종으로 준비</div> <div></div>	






활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 좋아하는 음식에 대해 이야기 나누어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 음식을 좋아하니?</li> </ul> </li> <li>2. 자기가 좋아하는 음식을 명함크기 종이에 적는다. 다 쓴 종이를 모아 비슷한 종류끼리 묶어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 야채로 만든 음식에는 어떤 것이 있니?</li> </ul> </li> <li>3. 그래프 만들기 <p>전지의 가로축에는 음식 종류별로 이름을 적고 세로축은 수량을 표시한다.</p> <p>자기가 적은 음식을 종류별로 붙여 본다.</p> <p>예) 야채, 고기, 생선, 과일, 인스턴트식품 등</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 너는 어떤 음식을 좋아하니?</li> <li>• 같은 음식은 어디에다 붙일까?</li> </ul> </li> <li>4. 그래프를 완성하고 결과에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리 반은 어떤 음식들을 좋아하니?</li> <li>• 야채를 좋아하는 친구들은 모두 몇 명이니?</li> <li>• 가장 적은 수의 음식들은 어떤 음식이니?</li> <li>• 왜 그럴까?</li> </ul> </li> <li>5. 연령별로 조사해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동생들은 어떤 음식을 좋아할까?</li> <li>• 우리 반 그래프하고 뭐가 다를까?</li> </ul> </li> </ol>	참조 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 가정 연계 활동으로 좋아하는 음식에 대해 조사하고 사진 또는 그림으로 발표 자료를 준비해서 친구들 앞에서 발표하게 하거나 유아가 발표지를 들고 서있고 교사가 설명을 한다.</li> <li>3. 좋아하는 음식의 이름을 이야기하면 도우미 친구가 옆에서 받아 적어 줄 수 있도록 가까이에 자리를 배치한다(정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 오전 간식이나 점심, 오후 간식에 먹었던 메뉴를 생각하여 기록해 보고 자신이 좋아했던 메뉴에 스티커를 붙여 보는 활동으로 확장하여 진행해 본다.</p>
	전원 참여 사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 각 팀이 자신들의 의논을 통해 결정된 그래프를 발표할 수 있게 하고 이때 팀원들이 결정한 구호로 응원할 할 수 있게 미리 응원 연습을 함께 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 상자로 된 과자 포장지를 이용해 퍼즐 놀이 또는 같은 모양 찾기 활동을 함께 한다.</p>
	교수 참여	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 그래프 만들기에 필요한 준비물을 가지고 오게 지도한다. 이때 준비물이 있는 바구니는 시각적 단서와 표식을 함께 지니고 있도록 하고 이에 언어적 설명을 덧붙여 지도한다(김).</li> <li>3. 자신의 팀원들이 적은 음식 카드를 교사 또는 친구가 음식별로 분류해 주고 분류한 카드를 친구와 함께 세어 볼 수 있게 지도한다(오).</li> <li>4. 그래프 결과에 대해 또는 진행 상황에 대해 교사에게 설명을 요청하거나 설명을 듣고 나서 교사에게 인사할 때 존댓말을 사용할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다.</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 싫어하는 음식 그래프 만들기</li> <li>◆ 5대 식품군으로 음식 분류 그래프 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가족이 좋아하는 음식 그래프를 만들어 식탁 옆에 붙여 두고 이야기 나눌 수 있도록 지도한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 그래프에 나타난 정보들을 활용할 수 있도록 지도한다.</li> </ul> <p>예) 우리 반이 가장 좋아하는 음식은 야채 반찬이구나.</p>		

신체

5-6-5

## 키 크는 체조 발표회

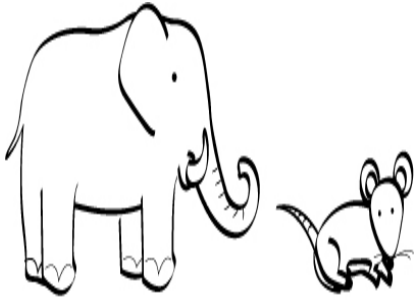
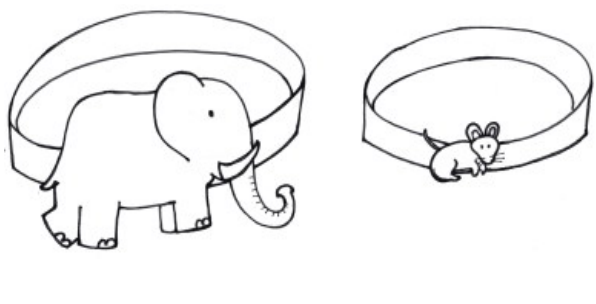
<div>활동목표</div> <div>1. 근력을 기른다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;신체조절력과 균형감 기르기) 2. 상황에 적절한 언어를 사용한다. (의사소통&gt;말하기&gt;상황에 맞는 언어 사용하기)</div>	<div>목표 수정</div> <div><div>활동목표</div><div>1. 시범을 보고 신체 활동 동작을 따라 할 수 있다 (김). 1. 시범을 보고 신체 활동 동작의 상체 부분을 표현 할 수 있다(오). 1. 교사 또는 친구의 언어적 설명을 듣고 동작을 표현할 수 있다(정).</div></div> <div><div>개별교수목표</div><div><div>김나현</div><div>(대) 신체 표현을 할 때 허리를 바르게 펼 수 있다.</div></div><div><div>오수영</div><div>(대) 시범에 따라 신체 표현을 할 수 있다.</div></div><div><div>정희진</div><div>(사) 친구의 도움으로 신체 표현을 한 다음 “고마워”라고 말할 수 있다.</div></div></div>		
<div>활동자료</div> <div>◆ 키 크는 체조 발표회 간판, 수료 스티커</div>	<div>자료 수정</div> <div>◆ 체조의 단계별 활동사진(1,2, 3, 4 순서 번호 넣음)</div> <div><div></div><div></div></div>		

활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전 활동&gt; 소그룹별로 주제를 정해 동작을 선정한다. (키 크는 체조, 힘이 세지는 체조 등)</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 발표 장소에 모여 키 크는 체조 발표회에 대한 소개를 하고 가볍게 몸을 푼다.</li> <li>2. 발표자가 나와 체조를 소개하고 유아들이 따라한다. 발표하는 유아를 다른 유아들이 잘 따라하도록 도와준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 온몸 늘이기 : 시선을 정면으로 하고 서서 두 손을 높이 들어 깍지를 낀 후 손을 목 뒤에 놓는다. 숨을 천천히 내쉬면서 깍지 낀 손을 하늘을 향해 힘을 주어 끝까지 밀어낸다.</li> <li>- 다리 뻗기 : 다리를 어깨 너비로 벌려 등을 곧게 펴고 앉는다. 한쪽 발을 두 손으로 잡은 자세를 유지하고 발을 바꾸어 해 본다.</li> </ul> </li> <li>3. 키 크는 체조를 마치면 키 크는 체조 수료 스티커를 발표자가 붙여 준다.</li> <li>4. 발표회를 본 느낌과 한 느낌에 대하여 이야기를 나눈다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 상체 부분의 활동을 따라 할 수 있게 언어적 설명을 제시한다(김).</li> <li>2. 활동의 단계를 줄여서 간단하게 제시 한다(오).</li> <li>2. 신체 활동을 교사와 친구가 언어로 설명해 각 단계를 따라 하게 한다(정)(예: 손으로 발을 잡으세요, 고개를 숙이세요.).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; ‘나처럼 해 보라’노래를 부르며 다양한 동작을 하면 친구들이 따라 하는 활동을 해 보도록 한다.</p>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 친구와 마주 앉아서 하는 활동으로 서로 손을 잡고 끌고, 당기기 활동을 반복한다. 이때 서로의 어깨 안마해주기, 다리 안마해주기 등의 활동을 함께 할 수 있게 지도한다.</li> <li>3. 하트 모양의 수료 스티커를 손등에 붙이는 역할을 담당하게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 활동을 표현할 때 준비 단계에서 교사가 언어적 설명을 해서 허리를 바르게 펼 수 있게 한다(김).</li> <li>2. 발표자가 제시하는 모습을 따라서 모방할 수 있게 언어적으로 지원을 한다(오).</li> <li>2. 친구와 함께 신체 표현을 하고(친구가 같이 팔을 잡고 활동하거나 언어적으로 동작에 대해 설명해 주도록 한다.) “고마워”라고 말할 수 있게 지도 한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 머리가 좋아지는 체조 책 만들기</li> <li>◆ 마음이 예뻐지는 체조 비디오 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 야외에서 하는 체조를 만들어 가족들이 모두 따라해 본다.</li> <li>◆ 각 단계별 사진을 찍어 유아의 이름이 들어간 체조 책을 만들어 본다(예: 희진이의 아침 운동).</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 체조에 알맞은 음악을 준비한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 지체 장애, 시각 장애를 가진 유아가 신체 활동에서 소외되지 않도록 참여 가능한 활동으로 수정한 계획을 따로 마련한다.</li> </ul>	

신체(신체표현)

5-6-6

빠르고 느리게

활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체를 이용하여 소리를 만들어 본다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;움직임과 춤 탐색하기)</p> <p>2. 대근육을 조절하여 움직일 수 있다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;자발적으로 신체활동에 참여하기)</p>	활동목표	<p>1. 친구와 함께 다양한 박수치기 활동을 할 수 있다. 2. 리듬에 맞추어 자유롭게 신체 표현을 할 수 있다.</p>	
		김나현	(언) 친구에게 손을 내밀어 리듬 악기를 요구할 수 있다.
	개별교수목표	오수영	(사) 친구에게 악기 연주를 먼저 제안할 수 있다. (대) 리듬에 맞추는 신체 표현 규칙을 지킬 수 있다.
		정희진	(인) 손으로 만져 탬버린, 트라이앵글, 캐스터네츠를 구분할 수 있다. (소) 크레파스로 코끼리와 생쥐를 색칠할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 생쥐· 코끼리 그림(7cm×10cm 정도 크기)각각 8개, 여러 가지 리듬악기</p> 	<p>◆ 생쥐, 코끼리 머리띠</p> 		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 생쥐와 코끼리의 그림 자료를 보여 주며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 생쥐와 코끼리가 길을 간다면 어떻게 갈까?</li> <li>• 누가 더 빠르게 갈까?</li> </ul> </li> <li>2. 걸음의 느낌을 박수로 쳐 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 만약 코끼리가 되어 박수를 친다면 어떻게 쳐야 할까?</li> <li>• 다른 방법으로 소리를 만들 수 있을까? (발, 어깨, 무릎 등)</li> </ul> </li> <li>3. 박수치기 놀이의 놀이 방법을 만들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 생쥐그림을 붙이면 박수는 어떻게 칠까? (무겁고 느린 : 가볍고 빠른)</li> </ul> </li> <li>4. 생쥐와 코끼리의 그림을 자유롭게 붙여 박수치기에 변화를 준다.</li> <li>5. 신체의 여러 부분을 이용하여 빠르고 느린 소리를 만들어 본다. 그림을 붙이는 사람과 소리를 만드는 사람으로 역할을 정하여 한다. 소리를 만드는 친구들이 충분한 시간을 가질 수 있도록 천천히 붙인다. 역할을 바꾸어 해 본다.</li> <li>6. 익숙해지면 리듬악기를 이용하여 빠르고 느린 소리를 만들어 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 생쥐와 코끼리 머리띠를 쓰고 걸음을 표현해 본다. 팀별로 나누어 코끼리팀과 생쥐팀으로 표현해 볼 수 있으며 팀 앞에는 해당하는 그림과 차례 기다리기의 시각적 단서를 제시해 지도한다. </li> <li>5. 빠르고 느린 다양한 박자의 음악을 듣고 그에 맞게 악기를 연주해 본다(오).</li> <li>5. 악기를 연주하는 역할을 담당하고 친구들은 연주하는 악기의 빠르고, 느리기에 따라서 움직일 수 있도록 한다(감, 정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 영역에 코끼리와 생쥐 이외의 다양한 동물 머리띠를 준비해 두어 머리띠를 쓰고 자유롭게 활동해 보게 한다.</p>
		상호작용증진
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 걸음걸이에 맞추어 박수치는 활동으로 친구와 마주 앉아 서로의 무릎을 치거나 손바닥을 마주치는 활동을 해 본다.</li> <li>5. 리듬 악기 하나를 가지고 두 명이 함께 연주해 보게 하며 서로 역할을 바꾸어 해볼수 있게 한다. </li> </ol>
확장활동		교수삽입
주의사항		<p>가정 연계 및 일반화</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 토끼와 거북 등 서로 대비 되는 동물을 이용해 활동을 해 본다.</li> <li>♦ 동물이 나오는 다양한 동요에 맞추어 동물 흉내를 내본다.</li> </ul> <p>기타</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각 장애를 또는 지체 장애를 가지고 있는 유아가 걸음걸이를 표현할 때 넘어지지 않도록 유의한다.</li> </ul>



7월


## 물과 우리 생활

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-7-1	쌓기	넷물 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 사전 활동인 견학 활동과 연계하여 할 수 있는 활동으로 견학 때 사진 또는 동영상 자료를 충분히 준비해 돔으로 활동 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-7-2	미술	비누거품 그림	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들에게 익숙한 활동으로 즐겁게 노래에 부르며 활동하거나 또는 다양한 거품 틀을 이용하여 새로운 활동으로 확장시켜 참여를 유도할 수 있음</li> </ul>
5-7-3	수·조작	갈치 게임	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 함께 규칙을 만들어 진행하는 게임으로 규칙의 난이도를 쉬운 것에서 어려운 것으로 다양하게 구성하면 유아들이 모두 함께 참여할 수 있도록 계획하는 데 유용함</li> </ul>
5-7-4	실외 활동	물놀이	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 여름 계절의 특성에 맞는 활동으로 유아들이 즐겁게 놀이 할 수 있는 다양한 도구를 준비하는 것이 활동 참여도를 높이는데 유용함</li> <li>♦ 물놀이 안전에 대해 충분한 고려가 필요함</li> <li>♦ 청각장애를 가지고 있는 유아의 경우 물놀이를 시작하기 전에 보청기 관리에 대한 계획이 필요함</li> </ul>
5-7-5	수·과학	물은 어디로 갔을까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 물의 증발 과정을 실험하는 활동으로 유아들이 증발의 과정을 직접 눈으로 확인할 수 있게 하고 시각장애가 있는 유아는 각 과정을 설명해주는 도우미를 배치해 활동의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-7-6	신체	넷물 건너기	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 견학 갔을 때 경험하였던 일을 연상하여 게임으로 연계하는 활동으로 천을 이용하여 넷물을 구성할 때 유아별로 보폭을 고려하여 넷물을 구성하는 것이 필요함</li> </ul>

쌓기

5-7-1

# 넷물 만들기

	목표 수정	
<div data-bbox="252 600 379 654"> <b>활동목표</b> </div> <p>1. 견학해 본 넷물을 회상하며 친구들과 협력하여 구성한다. (사회관계&gt;사회적 태도&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</p> <p>2. 여러 가지 도형을 활용해 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기)</p>	<b>활동목표</b>	<p>1. 견학 갔던 하천의 이름을 말할 수 있다(김, 오).</p> <p>1. 견학 갔던 하천의 사진을 지적할 수 있다(정).</p> <p>2. 세개 이상의 블록을 쌓을 수 있다(김, 오).</p> <p>2. 교사와 함께 블록을 놓을 수 있다(정).</p>
	<b>개별교수목표</b>	<p>김 나 현 (언) 두 손을 내밀어 블록을 요구할 수 있다. (소) 가위로 비닐 싹둑 자르기를 할 수 있다.</p>
		<p>오 수 영 (인) 다섯 개 이하의 수에 맞게 블록을 가지고 올 수 있다. (사) 하천 쌓기 놀이를 친구에게 제안할 수 있다.</p>
		<p>정 희 진 (인) 동그라미, 세모, 네모모양의 블록을 손으로 만져 구분할 수 있다. (소) 전지에 크레파스 색칠하기를 할 수 있다.</p>
	자료 수정	
<div data-bbox="252 1413 379 1467"> <b>활동자료</b> </div> <p>◆ 넷물 또는 강 사진 자료, 단위 블록, 블록 소품, 종이, 사인펜, 색연필</p>	<p>◆ 유아의 소근육 사용을 고려한 다양한 크기의 블록</p> <div data-bbox="794 1563 1246 1727">  </div> <p>◆ 간단한 하천 설계도 그림</p>	

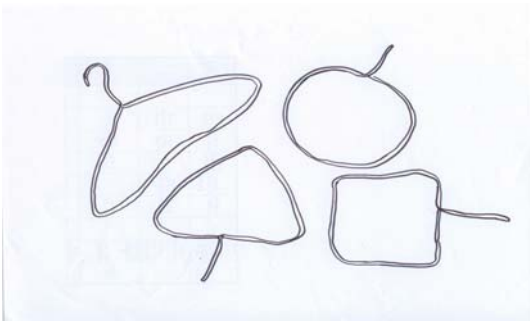



활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전활동&gt; 넷물(○○천) 다녀오기: 어린이집에서 가까운 하천을 견학한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 넷물(○○천)에서 있었던 일에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• ○○천에서 어떤 것들을 보았니?</li> <li>• 물속에는 무엇 무엇이 있었니?</li> <li>• 어떤 다리가 있었니?</li> </ul> </li> <li>2. 넷물 이름의 뜻을 알아보고, 새로운 이름을 만들어 본다.</li> <li>3. 넷물(강)을 어떻게 만들 것인지에 대해 계획한다. (재료, 크기, 주변에 함께 살아가는 생물들 등)</li> <li>4. 준비한 재료로 만들어 본다. 견학했던 경험과 기념사진, 인터넷 자료 등을 이용하여 ○○천을 구성해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 물은 무엇으로 어떻게 표현해 볼까?</li> <li>• 징검다리는 어디에 두어 볼까?</li> <li>• 차가 다니는 다리는 무엇으로 해 볼까?</li> </ul> </li> <li>5. 필요한 다른 소품을 생각해보고 활용한다. 예) 푸른색 천, 셀로판지, 구리선</li> <li>6. 다리 이름을 써서 붙인다.</li> <li>7. 완성된 넷물(강)을 보고 무엇을 어떻게 더 구성할지 의논한다.</li> </ol>	참여자견진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 경험했던 하천의 이름을 친구들 앞에서 발표할 수 있는 기회를 제시한다(정).</li> <li>1. 교사가 설명을 하는 동안 하천에서 찍었던 사진을 들고 있게 한다(김, 오).</li> <li>6. 각각 다리의 이름표를 붙이는 역할을 담당하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 자유선택활동 영역에 하천견학 때 찍었던 사진과 견학 후 그린 그림을 준비하여 두고 보면서 이야기 나눈다.</p>
	상호작용영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 하천의 이름을 발표했을 때와 하천의 사진을 들고 있게 한 후 단체 강화로 최고라는 표현 또는 칭찬 박수를 쳐 주게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 2명씩 짝을 이루어 인터넷 검색, 사진 활용, 자료 찾기의 역할을 담당하게 한다.</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 하천 쌓기 놀이를 친구에게 제안할 수 있게 교사가 시범을 보인다(예: 우리 같이 할래?)(오).</li> <li>4. 두 손을 내밀어 친구에게 블록과 필요한 물품을 요구할 수 있게 교사가 시범을 보인다(김).</li> <li>4. 하천의 물을 표현하기 위해서 파란색 비닐을 가위로 싹둑 자를 수 있도록 친구가 비닐을 움켜잡고 있게 교사가 언어적 지원을 한다(김).</li> <li>4. 교사 또는 친구의 요구에 따라 5이하의 수에 맞게 블록을 가지고 올 수 있게 지도한다(오).</li> <li>4. 동그라미, 세모, 네모 모양의 블록을 교사와 함께 손으로 만져 구분하게 지도한다(정).</li> <li>4. 전지에 크레파스를 이용해 마음대로 색칠하기를 교사가 시범을 보여 지도하고 색칠한 전지를 구겨서 하천의 물을 함께 표현해 보게 한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 바깥마당에서 모래와 물을 이용하여 하천을 만들어보기</li> <li>♦ 다녀왔던 ○○천과 직접 만든 천의 ○○천의 차이점을 비교해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 주변의 가까운 하천에 가족과 함께 나들이 가보도록 한다.</li> <li>♦ 하천에서 관찰한 돌다리, 물의 흐름, 식물 등의 사진을 찍어 하천 앨범을 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 민물고기 도감 보기(과학)</li> <li>♦ 지역 하천 홍보관이나 홈페이지를 활용한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 역할을 나눌 때 유아의 장애 특성을 고려하도록 한다. 예를 들어 지체장애유아는 의자에 앉아 있으므로 청계천 쌓기의 윗부분을 담당하게 역할을 나눈다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-7-2

## 비누거품 그림

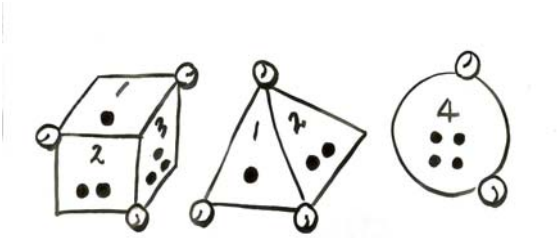
활동목표	목표 수정		
<p>1. 비누거품이 만들어지는 것에 관심을 갖고 지속적으로 탐색한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 다양한 미술적 표현을 즐긴다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;미술적 요소 탐색하기)</p>	활동내용표	<p>1. 비눗방울을 불어 볼 수 있다.</p> <p>1. 옷걸이 틀을 이용해 비눗방울을 만들 수 있다.</p> <p>2. 비눗방울을 이용한 그림 그리기에 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(인) 자신의 사물함을 찾아 비눗방울 그림을 낼 수 있다.
		오수영	(인) 셋 이하의 수에 맞게 비눗방울을 불 수 있다. (소) 비눗방울 그림에 간단한 단어를 쓸 수 있다.
		정희진	(인) 동그라미, 세모, 네모 모양의 비눗방울 틀을 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 비눗방울 용액(주방용 세제+포스터 칼라 물감+물), 빨대, 종이, 우유팩, 종이컵 활동 순서표</p> <p>&lt;비눗방울 그림 그리는 방법&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 비눗물에 물감을 탄다.</li> <li>② 우유팩이나 종이컵에 담는다.</li> <li>③ 우유팩이나 종이컵 입구를 눌러 여러 가지 모양을 만든다.</li> <li>④ 빨대로 입김을 불어 거품을 만든다.</li> <li>⑤ 거품이 끓어오르면 종으로 덮는다.</li> <li>⑥ 비누거품을 말린다.</li> <li>⑦ 찍어낸 비누거품을 보고 생각나는 그림으로 꾸민다.</li> </ol>	<p>◆ 다양한 굵기의 빨대와 딱딱한 빨대</p> <p>◆ 비눗물을 담은 용기가 쏟아지지 않게 바닥이 넓은 그릇에 담거나 그릇을 고정 장치</p> <p>◆ 커다란 비눗방울을 만들 수 있는 옷걸이 틀(동그라미, 네모, 세모 모양)</p> <div data-bbox="754 1473 1286 1792">  </div>		


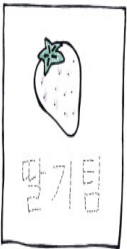
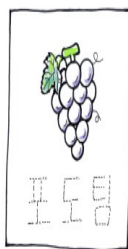
활동방법	방법 수정	
<p>1. 비눗방울 놀이를 해 본 경험에 대하여 이야기해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 비눗방울을 만들어 본 적이 있니?</li> <li>• 놀이를 해 보니까 어땠니?</li> <li>• 비눗방울을 부는 것 말고 다르게 놀이해 볼 수는 없을까?</li> </ul> <p>2. 비눗방울 용액을 만든다. 물과 주방용 세제를 1:1비율로 섞는다.</p> <p>3. 만들어진 비눗방울 용액에 물감을 사용하여 색을 넣어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 색을 넣어 보고 싶니?</li> <li>• 어떻게 변할까?</li> </ul> <p>4. 우유팩과 종이컵의 입구로 찍어 낼 모양을 만든다. 예) 우유팩 : 네모 마름모, 별, 종이컵 : 동그라미, 타원 등</p> <p>5. 빨대로 불어 거품을 만든다.</p> <p>6. 거품이 가라앉기 전에 종이로 덮어 거품을 찍어낸다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 모양이 찍혔니?</li> <li>• 무엇이 생각나니?</li> </ul> <p>예) 물고기가 생각나요. 뱃속이 부글 부글하는 것 같아요 등</p> <p>7. 비누거품을 말린 후 찍힌 모양에서 연상되는 것들을 그려 본다.</p>	참여 증진	<p>5. 유아별 불기 활동 수준을 고려하여 다양한 굵기의 빨대와 딱딱한 빨대로 활동을 해 보게 한다.</p> <p>7. 완성된 작업지에 교사 또는 친구와 함께 이름을 쓸 수 있게 신체적으로 지원을 한다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 야외의 공간에서 자유롭게 활동하게 하며 옷걸이의 철사망을 이용해 교사와 유아가 함께 잡고 커다란 비눗방울을 만들어 본다.</p>
	상 호 작 업 증 진	<p>2. 친구와 함께 한 명은 비눗방울을 불고, 한 명을 손뼉을 치며 비눗방울을 터트리는 활동을 하게 지도한다. 희진이는 비눗방울을 터트릴 때 교사가 함께 손을 잡고 터트려 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 유아와 교사가 옷걸이 모양 틀을 이용해 큰 비눗방울을 만드는 동안 나머지 유아들은 간단한 모양 노래를 불러 본다.</p>
	교 수 습 의	<p>5. 숫자 노래(예: 1은 알랄라 하나이고요~)를 함께 불러보며 셋 이하의 수에 맞게 비눗방울을 불 수 있도록 지도한다. 이때 교사가 손가락을 펴 보이며 하나, 둘, 셋의 단서를 함께 제시한다(오).</p> <p>6. 완성된 비눗방울 그림을 보고 연상되는 모양에 맞는 간단한 단어를 쓸 수 있도록 시범을 제시한다(오).</p> <p>6. 모양에 대한 설명을 듣고 연상되는 단어를 말하면 친구가 받아 적게 한다(정).</p> <p>7. 완성된 비눗방울 그림을 찾아 사물함에 넣을 수 있도록 언어적 단서를 제공한다(김).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 물감 불기 그림 그리기</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정에서 물놀이와 함께 다양한 비눗방울 장난감을 이용해 놀이해 본다.</li> <li>♦ 물놀이 장소 옆에 넓은 전지에 자유롭게 비눗방울을 표현해 본다.</li> <li>♦ 함께 사용한 물감을 이용해 손바닥, 발바닥 찍기 활동을 해 본다.</li> </ul>
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 비눗물을 먹지 않도록 빨대로 부는 연습을 충분히 한다.</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 빨대를 이용해 비눗방울을 마시지 않도록 주의사항을 설명한다.</li> <li>♦ 사전에 불기 연습을 충분히 하고, 주의사항을 설명한다.</li> <li>♦ 비눗물이 묻은 손으로 눈을 비비지 않도록 충분히 설명한다.</li> </ul>

수·조작

5-7-3

갈치 게임


목표 수정	
활동목표	1. ‘생선 사이소’ 동화를 끝까지 들을 수 있다(김, 오). 1. ‘생선 사이소’ 동화를 듣고 줄거리를 말할 수 있다(정). 2. 규칙에 따라 주사위 던지기를 할 수 있다.
개별교수목표	김나현 (사) 게임 활동에서 차례를 지킬 수 있다.
	오수영 (인) 셋 이하의 주사위 수에 맞게 게임 말을 옮길 수 있다. (소) 게임판에 간단한 단어를 쓸 수 있다.
	정희진 (인) 동그라미, 세모, 네모 모양의 게임 말을 구분하여 옮길 수 있다.
자료 수정	
활동자료	<div>◆ 「갈치 사이소」 (토리 지음, 보리, 2006), 하드보드지</div> <div>&lt;만드는 방법&gt; ① 하드보드를 B4사이즈로 2장 자른다. ② 배지를 댄다. ③ 갈치 모양을 그리고 칸을 나눈다. ④ 유아들이 게임 내용을 적어 게임판에 붙인다. ⑤ 제목을 붙인다. ⑥ 투명 시트지를 바른다. ⑦ 셀로판테이프를 접히는 부분을 마감한다. ⑧ 말과 주사위를 만든다.</div> <div>◆ 방울을 단 게임 말과 주사위 ◆ 다양한 모양의 게임 말이나 주사위</div> <div></div>

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>「갈치 사이소」를 읽어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>남이 할머니는 어떻게 생선을 구하셨니?</li> <li>남이 할머니가 판 생선들은 어디로 갔을까?</li> </ul> 예) 비행기타고 우리 동네로 와요, 마트로 가요, 우리 집으로 와요. </li> <li>생선 가게 견학에서 사온 생선에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리는 어디서 생선을 사왔니?</li> <li>사온 생선을 어떻게 했니?</li> </ul> </li> <li>게임의 내용을 선정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떻게 만들까?</li> </ul> 예) 갈치를 먹으면 끝이나요, 갈치를 잡는 것부터 시작해야 해요. <ul style="list-style-type: none"> <li>몇 칸으로 할까?</li> <li>어떤 칸들이 있어야 할까?</li> </ul> 예) 비행기 타고 마트에 왔어요, 앞으로 2칸 상한 생선을 골랐어요, 뒤로 칸 등 </li> <li>게임의 규칙을 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>몇 명이 할 수 있니?</li> <li>순서는 어떻게 정할까?</li> </ul> </li> <li>게임판과 규칙판을 만든다.</li> <li>규칙에 따라 게임을 한다.</li> <li>게임에 대한 경험을 이야기 나누고 다른 방법으로 놀이를 해 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>「갈치 사이소」를 교사가 읽어 주거나 녹음 동화를 들어 보게 한다.</li> <li>생선 시장 견학 활동 때 찍었던 사진 자료들을 함께 보면서 이야기 나누기를 진행한다(김, 오).</li> <li>규칙을 간단하거나 쉽게 수정하여 지도한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임의 규칙을 수정해서 친구와 상호작용할 수 있는 지령을 넣어서 진행해 본다.</li> <li>게임 시작 전에 각 팀별로 간단한 구호(예: 아자! 아자! 파이팅!)나 응원 활동을 하도록 지도한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>게임판에 각 팀의 이름(예: 포도팀, 딸기팀) 또는 숫자(예: 1, 2, 3, 4, 5...), 게임 단어(예: 출발, 도착...) 등을 점선으로 제시하여 따라 쓸 수 있게 지도한다.(오) <div data-bbox="1077 884 1348 1131">   </div> </li> <li>교사의 “나현이는 다음 차례야”라는 언어적 설명으로 게임 활동에서 차례를 기다릴 수 있게 지도한다(김).</li> <li>셋 이하의 주사위 수에 맞게 게임 말을 옮길 수 있도록 교사가 시범을 보이고 교사가 시범과 함께 손가락으로 해당 숫자에 대한 단서를 주거나 숫자 밑에 스티커를 제시해 지도한다(오).</li> <li>손으로 만져 동그라미, 세모, 네모 모양의 게임 말을 구분하여 옮길 수 있도록 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>누구일까? : 생선 알아맞히기 게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족과 함께 가까운 재래시장에 가본다.</li> <li>생선가게에서 유아가 선택한 생선을 사고 돈을 내 보게 한다.</li> <li>구입한 생선을 이용해 가족들이 요리를 만들어 먹어 보며 맛에 대해 이야기 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임 규칙을 유아의 이해 수준에 맞게 정한다.</li> </ul>	

실외활동

5-7-4

# 물놀이


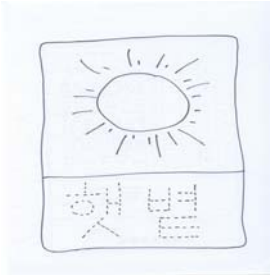
목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 다양한 물놀이를 통하여 물의 성질을 경험한다. (자연탐구>과학적 탐구>물체의 기본 특성 알기) 2. 규칙을 지켜 안전하게 물놀이를 한다. (기본생활>안전한 생활>안전하게 놀이하고 타인의 안전을 배려하기)	<b>활동목표</b>  1. 물속에 들어갔을 때 물의 느낌에 대해 말할 수 있다. 2. 물놀이의 간단한 규칙을 따를 수 있다.
	김나현 (사) 물놀이 수영장으로 들어갈 때 차례 기다리기를 할 수 있다. (인) 사물함에서 물놀이에 필요한 물품을 가져올 수 있다.
	오수영 (사) 물놀이 도구를 이용한 놀이를 친구에게 제안할 수 있다. (대) 물놀이의 규칙을 지킬 수 있다.
	정희진 (대) 수영장에 들어갈 때와 나올 때 안전 바를 잡고 이동할 수 있다. (언) 물놀이 상황에서 도움이 필요할 때 교사에게 “도와주세요” 라고 말할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 수영장으로 사용할 수 있는 큰 통, 동전이나 가라앉는 블록 종류, 굵기가 다른 긴 호스, 수건, 발판, 구멍 뚫은 플라스틱 병, 수영복	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 물놀이에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 물놀이를 해 보았니?</li> <li>• 어떤 물놀이를 해 볼까?</li> </ul> <p>예) 분무기 물총 싸움, 물 미끄럼타기, 물레방아 만들기 등</p> </li> <li>2. 수영복으로 갈아입는다. 실외에서 할 경우 자외선 차단제를 바른다.</li> <li>3. 준비 운동을 한다. 간단한 체조를 한다.</li> <li>4. 물놀이를 한다. <ol style="list-style-type: none"> <li>① 물 탐색 놀이 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 물 호스 터널 지나기: 물 호스로 물을 뿌리면 그 아래로 지나간다.</li> <li>- 무지개 만들기: 해를 등지고 물을 뿌린다.</li> <li>- 물장구치기, 물 두드리기</li> </ul> </li> <li>② 도구를 사용한 물놀이: 여러 가지 페트병, 수로 등을 이용한 물놀이</li> <li>③ 물총놀이: 분무기, 구멍 뚫은 페트병 등을 이용한다.</li> </ol> </li> <li>5. 물놀이 후 샤워를 하고 옷을 갈아입는다.</li> <li>6. 유아가 수영복을 행구어 빨래대에 넣어 말린다.</li> <li>7. 물놀이 후 충분한 휴식 시간을 가진다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 유아가 좋아하는 인형이나 캐릭터를 이용해 물놀이 도구로 활용하게 한다. &lt;확장&gt; 물놀이를 할 수 있는 공간을 작은 곳도 여러 곳 준비하여 물놀이에 거부감이 있는 유아의 경우 작은 곳에서 먼저 적응하게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 두,세명 소그룹으로 물놀이 활동을 진행하게 그룹지어 준다. &lt;확장&gt; 물놀이가 끝난 다음 샤워 때 서로의 팔에 비누칠을 해 주는 활동을 해 보게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 물놀이 수영장으로 들어갈 때 차례 기다리기를 할 수 있도록 유아별로 순서를 정해 주거나 언어적 지원을 제공한다(김).</li> <li>2. 수영복으로 갈아입기 전에 사물함에서 물놀이에 필요한 물품을 가져올 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(김).</li> <li>2. 수영장에 들어갈 때와 나올 때 안전 바를 잡고 이동할 수 있도록 “손잡이 잡아야지” 라고 언어적 단서를 제시한다(정).</li> <li>4. 물놀이 도구를 이용한 놀이를 제안할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>4. 물놀이 규칙판을 보며 규칙(예: 친구에게 물 뿌리지 않기)을 지킬 수 있게 지도한다(오).</li> <li>4. 물놀이 상황에서 도움이 필요할 때 교사에게 “도와주세요”라고 말할 수 있게 교사가 시범을 보인다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 시원한 물놀이 사진일기 쓰기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 목욕탕이나 수영장의 경험을 가족과 함께 가 보고 필요한 옷 입고, 빗기, 몸 씻기 활동을 스스로 할 수 있도록 충분히 기다려 준다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 실외에서 물놀이를 할 경우 모래가 수영복 속으로 들어갈 수 있으므로 놀이 후 목욕을 깨끗이 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 한 곳의 수영장에 너무 많은 아이들이 모이지 않도록 주변에 여러 크기의 물통을 준비 하여 물놀이 경험 많지 않은 유아들은 작은 곳에서 소그룹으로 놀이 하게 한다.</li> <li>◆ 청각장애를 갖은 유아의 경우에는 물놀이 전에 자신의 보청기를 관리를 할 수 있게 지도한다.</li> </ul>	

수·과학

5-7-5

물은 어디로 갔을까

<div>활동목표</div> <div>1. 물의 증발 현상을 안다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;주변의 사물과 환경에 지속적으로 호기심 가지기) 2. 햇볕이 있는 곳에서 물이 더 빨리 증발됨을 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 물의 증발 현상을 관찰할 수 있다. 2. 햇볕, 물, 공기의 단어를 쓸 수 있다(오). 2. 햇볕, 물, 공기의 명칭을 말할 수 있다(정).
	개별교수목표	김나현 (소) 실험에 필요한 도구를 싹둑 자를 수 있다.
		오수영 (소) 실험과 관련된 햇볕, 물, 공기의 단어를 보고 따라 쓸 수 있다.
	정희진 (사) 친구와 함께 스포이드를 이용해 물을 옮긴 다음 "고마워"라고 말할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 접시, 물, 물감, 스포이트, 유성 매직 펜</div> <div></div>	자료 수정	
	◆ 점선으로 제시된 작업지	
		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>증발에 대해 이야기한다 <ul style="list-style-type: none"> <li>물이 공기 속으로 날아가 버리는 것을 무엇이라고 할까?</li> </ul> </li> <li>물이 증발하는 것에 대하여 경험한 것들을 이야기해 본다. (예) 빨래 말리기, 물감그림 말리기</li> <li>실험 방법에 대하여 이야기한다. 2가지색의 물감을 물에 타서 물게 만든다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어디에 접시를 놓아 볼까?(햇볕이 잘 드는 곳, 응달진 곳)</li> <li>접시를 두는 곳에 따라 물이 마르는 시간이 같을 것 같니? 다를 것 같니?</li> <li>어느 쪽 접시의 물이 더 빨리 마를까? 왜 그럴 것 같니?</li> </ul> </li> <li>접시 하나는 햇볕이 잘 드는 곳, 다른 하나는 그늘진 곳에 두고 스포이트로 물감 2~3방울 떨어뜨린다.</li> <li>일정 시간 후 남은 물의 모양대로 매직펜으로 테두리를 표시한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>접시의 물이 어떻게 되었니? 너희들 생각처럼 되었니?</li> </ul> </li> </ol>	참여종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>실험 방법에 대해 옆의 도우미 친구가 과정을 설명해 주게 한다(정).</li> <li>비닐을 두는 것과 스포이드로 물을 옮기는 활동을 교사와 함께 시범을 보이는 역할을 담당하게 한다. &lt;확장&gt; 이주 동안 교실의 과학 영역에 물의 증발 과정에 대해 사진 자료나 그림의 시각 자료로 번호를 붙여 각각의 단계에 맞게 제시해 두게 한다.</li> </ol>
	상호작용종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>물의 증발 과정에 대해 두 명이 짝을 이루어 관찰하게 한다. &lt;확장&gt; 유아의 손수건을 친구와 함께 빨아서 교실의 창가에 널어 두게 한다. 시간 별로 두 유아가 손수건의 변화 상태에 대해 이야기 나눌 수 있게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>실험에 필요한 카드 (예: 물, 공기, 증발)를 싹둑 자를 수 있도록 2/3 정도 잘라진 종이 카드를 가지고 친구가 옆에서 시범을 보일 수 있게 지도한다(김).</li> <li>짝을 이루어 할 수 있게 활동의 진행규칙을 수정하여 제시하고, 친구와 함께 스포이드를 이용해 물을 옮긴 다음 친구에게 "고마워"라고 말할 수 있게 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</li> <li>실험과 관련된 햇볕, 물, 공기의 단어를 보고 쓸 수 있게 점선으로 제시된 카드와 쓰여진 카드를 준비하여 따라 써보고, 보고 써볼 수 있게 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>흙 마당에 물로 그림 그리기</li> <li>소금물, 설탕물 증발 실험하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>간단한 손빨래를 함께 해 보고 빨래가 말라가는 과정을 관찰한다.</li> <li>가정에 애완동물이 있을 경우 목욕을 시켜 보고 드라이어를 이용해 털을 함께 말려본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>일정시간 간격(20~60분 간격)을 두고 관찰할 수 있도록 한다.</li> </ul>		

신체(게임)

5-7-6

# 넷물 건너기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 게임 규칙을 이해하고 지킨다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;또래와 사이 좋게 지내기)</p> <p>2. 대근육 발달을 돕는다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 신체조절력과 균형감 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 게임에 즐겁게 참여할 수 있다.</p> <p>2. 게임의 규칙을 따를 수 있다.</p>	
	개별교수목표	감나현	(사) 게임 활동에 필요한 차례 기다리기를 할 수 있다.
		오수영	(대) 게임 활동의 규칙을 따를 수 있다.
		정희진	(사) 친구와 함께 징검다리 놀기 활동을 한 다음에 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 파란색 천, 벽돌 블록, 게임 규칙판</p> <p>&lt;게임규칙&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 두 팀으로 나눈다.</li> <li>② 순서를 정한다.</li> <li>③ 각 팀에서 한 명씩 출발선에서 대기하고, 시작 신호에 출발한다.</li> <li>④ 넷물에 빠지지 않고 벽돌블록을 밟으며 건너간다.</li> <li>⑤ 넷물에 빠졌을 경우 출발선으로 돌아와 다시 출발한다.</li> <li>⑥ 먼저 건너는 팀이 이긴다.</li> </ol>	<p>◆ 게임 규칙판에 규칙 설명과 함께 간단한 삽화를 넣어 유아의 이해를 돕도록 구성</p> <p>예:</p> <p>③ 각 팀에서 한명씩 출발선에서 대기하고, 시작 신호에 출발한다.</p> <div data-bbox="726 1512 1292 1769"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>바닥에 파란색 천을 깔아 넷물처럼 만든다. 바깥마당에서 할 경우에는 강처럼 선을 그려 할 수 있다.</li> <li>넷물을 건널 수 있는 방법에 대해 생각해 보고 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>넷물을 건너는 방법에는 무엇이 있을까?</li> </ul> <p>큰 강은 다리를 만든다. 작은 넷물은 징검다리를 놓는다.</p> <li>벽돌 블록을 밟고 건너갈 수 있게 징검다리를 놓는다.</li> <li>게임규칙을 정한다. 징검다리를 모두 놓고 건너기 징검다리를 만들어 가며 건너기 : 한 사람이 건너고 다른 팀원들이 징검다리를 이어 만들어 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>징검다리에서 떨어질 경우 어떻게 할까?</li> </ul> </li> <li>게임을 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>게임이 잘 되었니?</li> <li>어떤 친구들이 먼저 도착했니?</li> </ul> </li> <li>게임을 한 후 유아들과 게임에 대해 이야기 나눈다.</li> </li></ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>파란색 천을 유아가 밟았을 경우 미끄러지지 않게 유아별 보폭을 고려하여 강물을 표현할 수 있게 한다.(오, 정).</li> <li>징검다리 대신 다른 재질 또는 다른 색깔의 천을 이용해 육지와 섬을 연결하는 다리를 만들어 게임을 진행하게 지도한다(정).</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>바깥놀이 때 친구와 함께 징검다리를 건넌 사진을 보여 주며 징검다리를 건널 때 친구와 함께 손을 잡고 건널 수 있게 한다.</li> <li>징검다리를 무사히 건넌 팀은 서로의 손에 별 모양의 도장을 찍어 주게 지도한다. &lt;확장&gt; 신문지나 방석을 이용하여 징검다리를 만들어 놓고 서로 징검다리 중간 지점에서 가위, 바위, 보 게임을 해본다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구와 함께 벽돌 징검다리 놓고 나서 친구에게 “고마워”라고 얘기할 수 있도록 교사가 “친구에게 인사해야지”라는 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</li> <li>교사가 유아별로 순서가 기록된 순서판을 제작해 유아가 게임 활동에 필요한 차례 기다리게 지도한다(김).</li> <li>교사의 언어적 설명과 함께 삽화로 규칙이 기록되어 있는 게임판의 내용을 다시 확인하며 규칙을 지킬 수 있게 지도한다(오).</li> <li>게임이 끝난 다음 같이 한 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있게 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>내가 만들고 싶은 징검다리를 조약돌로 구성해 보기</li> <li>넷물 견학</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>실제 징검다리가 있는 시냇가에 가서 징검다리를 건너보도록 한다.</li> <li>다양한 색, 다양한 크기의 스카프를 이용해 징검다리 건너기, 징검다리 위에 서 있기 게임을 진행해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아의 보폭과 보행 정도를 고려하여 징검다리의 간격과 징검다리의 높이를 조정하여 제시한다.</li> </ul>	



8월

## 우리나라 대한민국

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-8-1	쌓기	경복궁 짓기	<ul style="list-style-type: none"> <li>경복궁 사진을 보고 블록을 이용하여 만들기를 하는 활동으로 유아의 소근육 사용 능력을 고려한 다양한 종류의 블록을 준비함으로써 유아의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-8-2	언어	애국가 5절 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>애국가를 직접 듣고 감상한 뒤, 애국가의 가사를 다양하게 바꿔 보는 활동</li> </ul>
5-8-3	수·조작	천연기념물 빙고	<ul style="list-style-type: none"> <li>천연기념물의 그림을 이용한 활동으로 게임을 통해 자연스럽게 천연기념물을 접할 수 있는 활동임</li> <li>게임을 통해 유아들이 협동심을 유도하는 데 유용함</li> </ul>
5-8-4	과학	우리나라 지도 읽기	<ul style="list-style-type: none"> <li>지도를 보며 우리나라의 모습을 알아보는 활동임</li> <li>시각장애유아의 경우 입체적 지도를 준비해 손으로 만지면서 설명을 들을 수 있게 준비함으로써 활동의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-8-5	신체	몸으로 만든 한글	<ul style="list-style-type: none"> <li>한글에 대해 친숙하고 재미있게 접할 수 있는 활동으로 신체를 이용해 다양한 한글을 표현해 볼 수 있는 활동</li> </ul>
5-8-6	미술	‘대한민국’ 문자도	<ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국의 이름과 관련된 활동으로 각각의 글씨를 써 보고 관련 지어 생각나는 그림을 그려 보는 활동</li> <li>유아별로 대·소근육의 사용 정도를 고려하여 고정된 자료를 제시해 주거나 붓의 크기 등을 조정해 주면 활동의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>

쌓기

5-8-1

## 경복궁 짓기


	목표 수정	
<div data-bbox="252 607 379 663" data-label="Section-Header"> <p><b>활동목표</b></p> </div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 궁궐의 구조와 특징을 알아본다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</li> <li>2. 블록을 사용하여 궁궐을 구성하여 본다. (신체 운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 조작 운동하기)</li> </ol>	활동목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사진을 통해 궁궐의 구조를 볼 수 있다(김, 오).</li> <li>1. 궁궐의 구조에 대한 교사의 설명을 들을 수 있다(정).</li> <li>2. 블록 쌓기 활동에 참여할 수 있다.</li> </ol>
	개별교수목표	<p>김나현</p> <p>(언) 손을 내밀어 교사나 친구에게 근정전 블록과 단위 블록을 요구할 수 있다.</p>
		<p>오수영</p> <p>(인) 다섯 이하의 수에 맞게 근정전 블록과 단위 블록을 가져올 수 있다.</p>
		<p>정희진</p> <p>(인) 손으로 만져 근정전 블록과 단위 블록을 구분할 수 있다.</p>
	자료 수정	
<div data-bbox="252 1442 379 1498" data-label="Section-Header"> <p><b>활동자료</b></p> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 경복궁 책, 경복궁 조각 블록, 한옥 그림(도입자료)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 경복궁 사진</li> <li>◆ 현대 가옥의 사진 또는 그림</li> </ul> <div data-bbox="810 1599 1230 1800" data-label="Image"> </div>	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 현재 우리가 살고 있는 집의 형태에 관해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 요즘 사람들은 어떤 집에 살고 있니?</li> <li>• 옛날 사람들은 어떤 집에 살았었니?</li> <li>• 옛날 임금님은 어디에 살았었니?</li> </ul> <p>2. 경복궁 그림을 보며 우리가 살고 있는 집과 어떤 차이점이 있는지 찾아보고 좋은 점에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 궁궐과 우리가 살고 있는 집은 어떤 차이가 있을까?</li> <li>- 궁궐(한옥)의 좋은 점: 나무, 흙, 돌 등 자연 재료를 사용한다. 창문의 한지는 통풍이 잘 된다. 바닥의 구들은 구석구석 온기를 전해 줄 수 있다.</li> </ul> <p>3. 근정전 블록과 단위 블록으로 경복궁을 지어 본다.</p> <p>4. 평가한다.</p>	참여증진	<p>1. 사진 자료를 제시하며 비교하여 설명한다(김, 오).</p> <p>1. 각각의 사진에 대해 좀 더 자세한 설명을 하게 도우미 친구를 가까이 앉게 한다(정).</p> <p>2. 경복궁 그림을 들고 있는 역할을 담당하게 한다.</p> <p>3. 선호하는 색깔 또는 모양의 블록을 이용하여 경복궁을 구성할 수 있게 한다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 소그룹을 이루어 활동을 하게 한다.</p> <p>4. 작품이 완성된 후 그룹원이 서로 파이팅!을 하게 한다. 파이팅의 방법은 유아들이 다양하게 계획해 보게 한다.</p> <div data-bbox="805 808 1034 958" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1066 808 1294 958" data-label="Image"> </div> <p>4. 완성된 경복궁을 가지고 나오면 친구들이 단체 강화 박수를 쳐주도록 한다(예: 잘했다 수영이 짹짹).</p>
	교수삽입	<p>3. 교사나 친구에게 손을 내밀어 근정전 블록과 단위 블록을 요구할 수 있게 “뭐가 필요하지?” 또는 “어떻게 달라고 할까?”라고 언어적 단서를 제시해 지도한다(김).</p> <p>3. 블록을 이용해 경복궁을 만들 때 교사가 다섯 개 이하의 블록을 요구해 가지고 올 수 있게 지도한다(오).</p> <p>3. 손으로 만져서 블록을 구분할 수 있게 언어적으로 설명을 제시해 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 한옥의 종류와 구조, 쓰임에 대해 알아보기</li> <li>♦ 옛날 건축물 방문해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 인터넷을 통해 여러 가옥 형태에 대해 함께 알아본다.</li> <li>♦ 경복궁을 직접 견학해보거나 인터넷을 통해 경복궁을 살펴본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 블록의 모서리 부분이 날카롭지 않은지 교사가 미리 확인하여 준비한다.</li> </ul>	


언어

5-8-2

애국가 5절 만들기

<div>활동목표</div> <div>1. 애국가를 감상하고 나라 사랑하는 마음을 가진다. (사회관계&gt;정서인식과 조절&gt;자신의 정서를 조절하고 활용하기) 2. 노랫말을 지어 본다. (의사소통&gt;쓰기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 쓰기에 흥미 가지기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 애국가를 감상하고 함께 불러 볼 수 있다. 3. 노랫말 짓기에 참여할 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(대) 애국가를 지휘할 때 허리를 바르게 펼 수 있다.
		오수영	(소) 애국가 가사 중 삼 음절 미만의 단어들을 쓸 수 있다.
		정희진	(사) 애국가 지휘자 목걸이를 걸어준 친구에게 “고마워”라고 말 할 수 있다.
<div>활동자료</div> <div>◆ 애국가 악보, 안익태 선생 사진</div>	자료 수정		
	<div>◆ 지휘자 역할 목걸이</div> <div></div>		


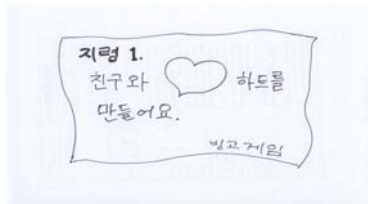



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 애국가의 작곡자와 애국가 탄생 배경을 소개한다.</li> <li>2. 애국가를 4절까지 들어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 애국가를 언제, 어디서 들을 수 있을까?</li> <li>- 일상생활: 텔레비전 운동경기 등</li> <li>- 특별한날: 광복절 개천절 등</li> </ul> </li> <li>3. 노랫말의 뜻을 새겨 본다.</li> <li>4. 애국가 5절을 지어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 만약 애국가의 지은이라면 5절의 노랫말을 어떻게 지었을까? (나라를 사랑하는 마음, 아름다운 우리나라 등)</li> </ul> </li> <li>5. 박자에 맞추어 지을 수 있도록 애국가 가사가 있는 악보에 노랫말을 적는다.</li> <li>6. 만든 애국가를 함께 불러 본다.</li> </ol>	참여종이	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 애국가 가사판을 함께 제시하며 교사가 노래에 맞추어 가사를 지적해 주게 한다(김, 오).</li> <li>2. TV에 애국가가 나온 장면을 녹화해 함께 보면서 들어 본다.</li> <li>5. 희진이가 생각나는 노래 가사를 이야기 하고 친구가 적을 수 있도록 역할을 나누어 하게 그룹을 지어준다(정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 애국가를 배우는 주간 동안은 아침에 간단한 애국 조화를 진행하여 조화 시작이나 마침 시간에 애국가를 부르고 한 명의 친구가 애국가 지휘자의 역할을 하게 한다. 지휘자는 지휘자라고 쓰여 있는 목걸이를 걸고 지휘하게 한다.</p>
	상호작용종이	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 두 명씩 할 수 있는 그룹 작업으로 진행해 본다(김, 오).</li> <li>6. 칭찬의 박수나 구호를 정해 발표가 끝나면 반 전체가 강화(손가락 하트 만들기)를 하게 한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 노랫말을 적을 때 3음절 미만의 단어를 쓸 수 있도록 시범을 보여 교수한다(오).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 애국가 지휘를 할 때 허리를 바르게 펼 수 있도록 교사가 시범을 보이거나 언어적 단서를 통해 교수한다(김).</p> <p>&lt;확장&gt; 애국가 지휘자의 역할을 할 때 친구가 지휘자 목걸이를 걸어 주면 “고마워”라고 말할 수 있도록 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 나의 애국가 테이프 만들기(녹음)</li> <li>◆ 새 노랫말 애국가 발표회</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정에서 Tv에서 나오는 애국가를 녹화해 두었다가 함께 불러본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

수·조작

5-8-3

## 천연기념물 빙고



목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 우리 땅에 살고 있는 천연기념물에 관심을 가진다. (사회관계>사회적 지식>우리나라에 관심 가지고 이해하기) 2. 순서를 알고 규칙을 지킨다. (기본생활>바른 생활>질서 지키며 생활하기)	<b>활동목표</b>  1. 천연기념물의 그림을 보거나 소리를 들을 수 있다. 2. 교사 또는 친구의 도움으로 순서를 알고 수정된 규칙을 따를 수 있다.
	<b>개별교수목표</b> 김나현 (언) 게임을 할 때 필요한 주사위를 손을 내밀어 요구할 수 있다.
	오수영 (사) 게임 시작을 친구에게 먼저 제안할 수 있다. (인) 다섯 이하의 수에 맞게 카드를 분류할 수 있다.
	정희진 (사) 게임을 친구와 함께 하고 “고마워”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 빙고판 3장, 빙고카드 24장, 게임규칙  천연기념물 빙고게임	♦ 친구와 상호작용할 수 있는 지령 카드 

활동방법	방법 수정	
<p>1. 게임판을 보면서 천연기념물에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>천연기념물이 뭘까?</li> <li>천연기념물에는 어떤 것들이 있을까?</li> <li>- 나무: 정이품송, 용문사 은행 나무 등</li> <li>- 새와 곤충: 두루미, 고니, 수리, 장수하늘소 등</li> <li>- 동물: 삼살개, 반달 가슴 곰, 범, 수달, 사향노루 등</li> </ul> <p>2. 게임 방법에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이 카드를 가지고 어떤 게임을 할 수 있을까?</li> <li>규칙판에는 어떤 방법이 적혀 있니?</li> </ul> <p>3. 게임 규칙판의 순서대로 게임의 규칙에 대해 알아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>시작은 어떻게 할까?</li> <li>어떻게 해야 게임이 끝나는 거니?</li> </ul> <p>4. 게임을 한다.</p> <p>5. 게임에 대해 평가해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>게임이 재미있었니?</li> <li>바꾸고 싶은 규칙이 있니?</li> </ul>	참여 증진	<p>1. 천연기념물을 설명할 때 컴퓨터 화면을 통해 실제 사진을 볼 수 있거나 소리를 들을 수 있게 한다.</p> <p>2. 게임을 규칙을 간단하게 수정해 쉽게 참여할 수 있게 한다.</p> <p>3. 하나, 둘, 셋의 신호에 맞추어 게임을 시작할 때 주사위를 던지는 역할을 담당하게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 도서 영역에 천연기념물 관련 책을 준비하여 충분히 탐색할 수 있게 한다.</p>
	상호작용 증진	<p>4. 게임을 할 때 두 명이 한 팀 또는 소그룹으로 진행할 수 있게 지도한다.</p> <p>4. 게임을 진행할 때 서로의 팀원이 게임을 하는 동안 응원을 함께 하게 지도한다.</p> <p>5. 게임 중간에 친구 간에 상호작용할 수 있는 지령 카드를 준비해서 지령에 따라 두 명의 친구가 함께 활동을 해본다.</p>
	교수 방법	<p>3. 게임 시작 때 주사위를 던질 수 있게 친구에게 손을 내미는 요구하기를 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</p>  <p>3. 친구에게 게임을 제안할 수 있게 “친구한테 말해”라고 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다(오).</p> <p>4. 친구와 함께 게임을 하고 친구에게 “고마워”라고 말 할 수 있게 교사가 “친구에게 인사해야지”라고 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>천연기념물 카드 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족들이 함께 컴퓨터로 천연 기념물을 찾아보고 출력해 카드를 만들어 본다.</li> <li>인터넷을 통해 우리 구 또는 가까이에 있는 천연기념물을 찾아보고 직접 가본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>게임을 진행할 때 시각장애를 갖은 유아를 고려하여 시각적인 요소 뿐 아닌 청각적인 요소가 들어 있는 자료도 함께 제시한다(예를 들어 카드의 수를 큰 소리로 모두 함께 세어 본다).</li> </ul>	

과학

5-8-4

우리나라 지도 읽기

<div>활동목표</div> <div>1. 지도에 표시된 기호를 읽어 본다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;공간과 도형 개념 형성하기) 2. 우리나라 땅과 바다를 알아본다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</div>	목표 수정	
	활동 목표	1. 지도에 표시된 기호를 함께 읽어 볼 수 있다. 2. 우리나라 지도를 함께 살펴볼 수 있다(김, 오). 2. 우리나라 지도의 모형을 만져 볼 수 있다(정).
	개별교 수목표	김 나 현  (인) 완성된 지도를 사물함에 넣을 수 있다.
		오 수 영  (소) 연필로 지도의 3음절 미만의 단어를 쓸 수 있다.
		정 희 진  (소) 크레파스로 지도의 모형을 따라 그릴 수 있다.
<div>활동자료</div> <div>◆ 대한민국 전도, 돋보기, 빈 지도 </div>	자료 수정	
	◆ 손으로 만질 수 있는 모형으로 된 대한민국 지도 ◆ 지도 모형이 자 	


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>우리나라 지도를 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라 지도는 어떤 모양이니?</li> </ul> </li> <li>우리나라 옆에는 무엇이 있을까 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라 옆에는 무엇이 있을까? (북: 중국과 러시아, 남: 일본, 서: 중국)</li> </ul> </li> <li>지도에서 갈색과 녹색은 무슨 뜻인지 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>지도에서 갈색과 녹색은 무슨 뜻일까?</li> </ul> </li> <li>산과 들을 찾아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>가장 높은 산을 찾아보자.</li> </ul> </li> <li>우리나라 바다를 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>바다는 어디 어디에 있니? (동해바다, 서해바다, 남해바다)</li> </ul> </li> <li>1. 2. 3. 4. 5. 의 내용을 빈 지도에 옮겨 기록해 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>두 배 확대된 지도를 함께 살펴본다(김, 오).</li> <li>손으로 만질 수 있는 모형 지도를 교사와 함께 손으로 만지며 살펴본다(정).</li> <li>산을 찾으면서 산과 관련된 노래를 함께 불러본다.</li> <li>바다를 찾으면서 바다와 관련된 노래를 함께 불러본다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 다양한 색상의 지도 활동지 또는 지도모형의 자료를 준비하여 선호하는 것을 선택하여 활동할 수 있게 한다.</p>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>자를 따라 지도모형을 그릴 때 친구는 자를 잡아 주는 역할을 유아는 따라 그릴 수 있는 역할을 하게 역할을 조정해 지도한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 자유선택활동 영역에 지도 관련 영역을 준비해 유아가 소그룹으로 활동할 수 있게 하고 교실의 한쪽 벽면에 큰 지도를 게시하여 둔다.</p> <p>&lt;확장&gt; 지도모형을 이용한 퍼즐을 만들어 두 명의 유아가 짝을 이루어 퍼즐 맞추기를 함께 해본다.</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>빈 지도에 산과 바다의 이름을 적어 넣을 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>지도 모양의 틀을 따라 크레파스로 그릴 수 있게 교사가 언어적 지원을 제시하며 교수한다. 교사가 지도의 모형을 그려주고 색연필을 이용하여 색칠할 수 있게 지도한다(정).</li> <li>교사의 지시에 따라 완성된 지도를 자신의 사물함에 넣을 수 있게 지도한다(김).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라 여행 지도책 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>서점에서 여러 종류의 여행지도 책을 가족과 함께 보며 비교해 본다.</li> <li>가까운 산에 올라 입구에 제시되어 있는 산 지도를 함께 살펴본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

신체

5-8-5

## 몸으로 만든 한글

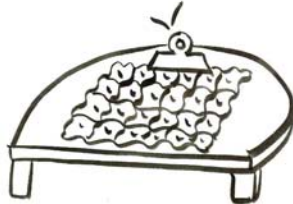
활동목표	목표 수정		
<p>1. 신체조절 능력을 기른다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt; 신체조절력과 균형감 기르기)</p> <p>2. 한글모양을 몸으로 표현하며 익힌다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활동목표	<p>1. 교사의 시범을 보고 움직임을 표현할 수 있다.</p> <p>2. 한글 모양을 두 손과 손가락을 이용해 표현해 본다(김).</p> <p>2. 한글 모양을 몸으로 표현해 본다(오, 정).</p>	
	개별교수목표	김나현	(대) 신체표현을 할 때 허리를 바르게 펼 수 있다.
		오수영	(대) 규칙에 따라 표현하고자 하는 한글 자모를 표현할 수 있다. (소) 표현하고자 하는 한글 자모를 쓸 수 있다.
		정희진	(인) ㅇ, ㅅ, ㅁ 모양을 신체 표현할 수 있다. (소) 크레파스로 ㅅ, ㅇ, ㅁ을 쓸 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>한글 자·모음 카드, 훈민정음 자·모음 카드</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신체로 한글을 표현한 그림 카드</li> <li>한글 자모음을 활용한 그림 카드</li> </ul> <div data-bbox="805 1500 1233 1776" data-label="Image"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 훈민정음의 원리를 소개한다. 발음기관의 모양을 본떠 만든 글이다 달소리 ㄱ ㄴ ㄷ ㄹ ㅁ ㅂ 은 오행을 상징한다 흙소리 ㅁ ㅡ ㅣ 는 하늘 땅 사람(天 地 人)을 나타낸다.</li> <li>2. 한글의 자음과 모음을 읽고 모양을 관찰한다.  <ul style="list-style-type: none"> <li>• ㄱ(ㄴ, ㄷ, ㄹ...)은 어떤 모양이니?</li> <li>• ㅏ(ㅑ, ㅓ, ㅕ...)는 어떤 모양이니?</li> </ul> </li> <li>3. 몸으로 자음과 모음을 만들 수 있는 방법을 생각해 본다.</li> <li>4. 몸으로 표현해 본다. 자기가 만든 글자의 소리를 내 본다.</li> <li>5. 첫소리 가운데소리 끝소리의 순서대로 여러 가지 말을 만들어 본다. 첫소리 가운데소리 끝소리 ㄱ + ㅏ + ㅓ = 강</li> <li>6. 만든 글자를 사진으로 찍어 감상해 본다.</li> </ol>	참여자	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 한글의 자모를 읽을 때 교사 옆에서 각각의 글자를 지적해주는 역할을 담당 한다(김, 오).</li> <li>2. 한글 자모를 읽을 때 교사와 함께 지적해 본다(정).</li> <li>5. 교사가 예시로 유아의 이름을 사용해 보인다. &lt;확장&gt; 부직포로 만든 한글 자, 모음 카드를 자유선택 영역에 준비해 두어 다양한 문자를 조합해 보게 한다.</li> </ol>
	상업차예제	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 친구와 함께 서로의 이름의 자, 모음을 살펴본다(김, 정).</li> <li>2. 교사와 친구와 함께 서로의 이름의 자모를 살펴본다(오).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 두 명이 친구가 짝을 이루어 표현할 수 있는 문자를 만들어 본다. 두 명씩 팀을 이루어 2-3팀이 한 단어를 만들어 본다. (예: ㅏ팀+ㅓ팀=소) 완성된 단어모양에 대해 사진을 찍어 교실에 게시하여 둔다.</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 두 손과 손가락으로 글자 표현을 할 때 교사의 언어적 설명을 듣고 허리를 바르게 펼 수 있게 지도한다(김).</li> <li>4. 친구와 함께 글자에 맞게 신체 표현을 하게 교사가 시범을 보이거나 글자에 맞지 않을 경우 신체적 지원을 하여 지도한다(오).</li> <li>4. ㅏ, ㅓ, ㅕ를 손가락으로 표현해 보고 몸으로도 표현해 보게 처음에는 신체적 지원을 통해 도움을 주고 익숙해지면 언어적으로 설명을 해서 지도한다(정).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 몸으로 만든 글자를 사진으로 찍어 말놀이 카드 만들기</li> <li>♦ 다른 사람이 몸으로 쓴 글 알아맞히기 게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족의 이름에서 자음과 모음을 각각 알아본다.</li> <li>♦ 한글을 신체로 표현해 보고 사진을 찍어 함께 이야기 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 자유롭게 신체 표현을 하게 활동을 진행하여 활동을 즐기면서 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	

미술(대·소집단활동)

5-8-6

'대한민국' 문자도

	목표 수정		
<div data-bbox="252 600 379 656">활동목표</div> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 우리나라의 이름과 뜻을 안다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</li> <li>2. 문자도를 그려 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</li> </ol>	활동목표	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 우리나라의 이름을 알 수 있다.</li> <li>2. 문자도 그리기에 참여할 수 있다.</li> </ol>	
		김나현	(언) 문자도 그리기에 필요한 준비물을 요구할 때 두 손을 내밀 수 있다.
		오수영	(언) '어제'라는 시제 표현을 사용하여 발표할 수 있다.
		정희진	(소) 1.5-2cm 정도 지름의 붓을 잡고 마음대로 그리기를 할 수 있다.
	자료 수정		
<div data-bbox="252 1384 379 1440">활동자료</div> <ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 한지, 먹물, 한국화 물감, 비닐 계란판, 면봉</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 한지 고정 장치</li> </ul> <div data-bbox="730 1563 1024 1765">  </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>우리나라의 이름을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라의 이름은 무엇일까? : 한국, 대한민국</li> <li>옛날에는 어떤 이름을 가지고 있었을까? : 신라, 백제, 고구려, 조선...</li> </ul> </li> <li>대한민국의 뜻을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국(大韓民國)의 뜻은 무엇일까? (한 민족이 어우러져 서로 돕고 사는 나라)</li> </ul> </li> <li>문자도를 그려 본다. '대' '한' '민' '국'을 한자씩 크게 써본다.(창호지 1/2쪽)</li> <li>각 문자위에 대한민국 하면 생각나는 것들을 그려 본다. 태극기, 무궁화, 축구, 김치, 한복, 불고기 등 호랑이, 토끼, 용, 까치 등</li> <li>완성된 문자도를 친구들에게 소개한다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>월드컵 응원 때 사용했던 응원 도구 및 옷 등을 가지고 와서 대한민국 또는 한국 이름을 친구들에게 보여 주게 한다.</li> <li>창호지가 움직이지 않게 고정 장치를 해서 제시해 준다(김, 정).</li> <li>창호지 한 장 전체에 글씨를 쓸 수 있도록 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>두 명의 친구 또는 네 명의 친구가 짝을 이루어 한국, 대한민국을 한 글자 씩 써보게 한다.</li> <li>함께 한 친구들이 같이 나와서 작업물을 발표하면 친구들이 칭찬박수를 치게 한다. &lt;확장&gt; 월드컵 응원 때 했던 대한민국(예: 대한민국~ 짹짹 짹짹) 박수를 함께 쳐 본다. 이때 대한민국을 선창하는 역할을 친구와 함께 해 본다. 박수를 칠 때 규칙을 수정해 두 명이 서로 마주보며 칠 수 있도록 한다. &lt;확장&gt; 한 장의 종이에 소그룹 팀이 함께 작업하게 한다.</li> </ol>
	교수학습의	<ol style="list-style-type: none"> <li>대한민국을 소개할 때 가족과 함께 했던 일을 어제라는 시제 표현을 사용해 이야기할 수 있게 교사가 옆에서 언어적 단서를 주며 지도한다(오).</li> <li>문자도를 그릴 때 필요한 도구(붓, 먹물 등)를 요구할 때 손을 내밀어 요구할 수 있게 교사가 시범을 보인다(김).</li> <li>붓을 이용해 창호지에 마음대로 난과 그 외의 자유화를 그릴 수 있게 처음에는 교사가 함께 손을 잡고 그리고, 그 다음에는 언어적으로 단서를 제시하여 그리기를 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>대한민국 병풍 만들기</li> <li>대한민국으로 4행시 짓기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 신문이나 화선지에 가족 이름, 그 외의 다양한 그림을 그리고 써 본다.</li> <li>완성된 그림 위, 아래에 대나무 또는 수수깡을 말아서 액자를 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들의 소근육 사용 정도를 고려하여 그리기 먹물을 쏟아지지 않도록 주의한다.</li> <li>소근육 사용 정도에 따라 한지의 크기를 조절하여 제시한다.</li> </ul>	



9월



## 세계 여러 나라

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-9-1	역할	미니 월드컵	<ul style="list-style-type: none"> <li>축구에서의 역할을 정해 축구 게임을 신체 활동으로 함께 해 보고 어린이집과 유아의 수준에 맞게 간단한 규칙을 함께 정해 따를 수 있도록 함</li> <li>시각장애 및 지체장애유아의 경우 운동 규칙을 수정하여 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-9-2	역할	모의 UN회의	<ul style="list-style-type: none"> <li>모의 UN회의를 통해 세계 여러 나라를 알아볼 수 있는 활동</li> <li>노래를 통해 즐겁게 세계 여러 나라의 인사말을 배우는데 유용함</li> </ul>
5-9-3	미술	평화 깃발 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계 여러 나라의 국기 모양을 알아볼 수 있는 활동임</li> <li>사랑의 국기 또는 우정의 국기를 만들어 친구와의 상호작용 촉진의 기회로 활용하는 데 유용함</li> </ul>
5-9-4	언어	자연탐험 여권	<ul style="list-style-type: none"> <li>여권의 사용 방법을 활용해 다양한 나라를 경험할 수 있는 규칙을 제시하는 활동</li> <li>각각 유아의 강점에 근거하여 역할을 할 수 있도록 역할을 정하면 유아별 참여도를 높이는데 유용함</li> </ul>
5-9-5	과학	5대양 6대주	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계의 바다와 대륙의 이름을 알아보는 기회를 갖는 활동임</li> <li>시각장애유아의 경우 세계 전도를 손으로 만져볼 수 있도록 입체적인 지도를 준비하여 참여를 촉진할 수도 있음</li> </ul>
5-9-6	음률	여행	<ul style="list-style-type: none"> <li>시각적 단서가 제시되어 있는 가사판을 보고 함께 노래 부르기를 함으로써 활동 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>

역할

5-9-1

미니 월드컵


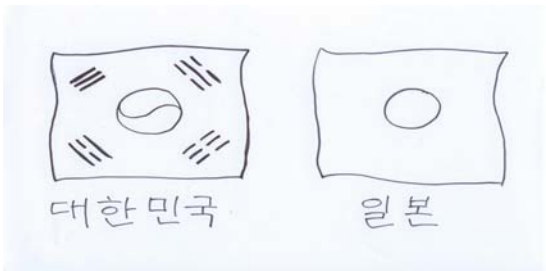
활동목표	목표 수정		
1. 운동 경기에서 지켜야 할 규칙을 알고 지킨다. (기본 생활>바른 생활>질서 지키며 생활하기) 2. 축구를 해 봄으로써 운동능력을 기른다. (신체운동>신체활동 참여>여러 가지 기구를 이용하여 신체활동하기)	활동목표	1. 운동 경기의 규칙을 알아볼 수 있다. 2. 운동 경기에 참여해 볼 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(연) 손을 내밀어 축구공을 요구할 수 있다.
		오수영	(인) 다섯 이하의 수에 맞게 자신의 편을 데리고 올 수 있다. (대) 축구 경기에 필요한 간단한 규칙을 따를 수 있다.
		정희진	(인) 손으로 만져서 동그라미, 네모 모양을 밴드를 구분할 수 있다. (소) 교사와 함께 분필을 이용해 점수판에 숫자를 쓸 수 있다.
활동자료	자료 수정		
♦ 월드컵에 관한 비디오 자료, 축구공, 축구 골대, 점수판, 모형 월드컵	♦ 역할 이름표 <div></div> <div></div>		



활동방법	방법 수정	
<p><b>&lt;본활동 : 미니 월드컵&gt;</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. 두 편으로 나누어 입장한다.</li> <li>2. 두 나라의 국가를 부른다.</li> <li>3. 선수끼리 악수를 한다.</li> <li>4. 축구 경기를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 주심은 호각으로 경기 시작을 알린다.</li> <li>- 감독은 작전을 지시한다.</li> <li>- 다친 선수가 있으면 의사를 부른다.</li> </ul> </li> <li>5. 경기가 끝나면 점수를 확인하고 양편 선수는 악수하고 제자리로 돌아간다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이긴 편에 「월드컵」을 수여한다.</li> </ul> </li> <li>6. 미니 월드컵에 대해 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 가장 즐거웠던 일은 어떤 일이니?</li> <li>• 더 재미있게 하려면 무엇이 더 필요할까?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 월드컵 노래를 함께 듣고 불러 본다.</li> <li>1. 역할을 나눌 때 심판 또는 아나운서의 역할을 할 수 있게 하며 이때 역할 이름표를 달고 활동 하게 한다(김).</li> <li>3. 의사 역할을 하여 간호사의 설명을 듣고 밴드나 간단한 약을 발라 주는 역할을 한다(정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 사전 활동으로 월드컵과 관련된 활동을 함께 알아보고 월드컵 노래와 응원을 해본다.</p>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 입장할 때 한 줄 기차를 만들어 입장할 수 있도록 한다.</li> <li>5. 게임이 끝나면 서로의 팀과 악수하고 파이팅을 하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 월드컵 경기를 시청을 하면서 간단한 응원 도구를 이용해 친구와 함께 응원을 하거나 단체 응원을 함께 해본다.</p> <div data-bbox="798 909 1026 1055" data-label="Image"> </div> <div data-bbox="1070 909 1299 1055" data-label="Image"> </div>
	교수방법	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 축구 경기에서 제시되는 간단한 규칙을 따를 수 있게 교사가 지속적인 언어적 지원(예: 공을 발로 차 야지....)을 제시하여 지도한다(오).</li> <li>4. 축구공을 요구할 때 두 손을 내미는 제스처를 할 수 있게 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>4. 다섯 이하의 수에 맞게 자신의 편을 데리고 올 수 있도록 교사가 먼저 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>4. 손으로 네모, 동그라미 모양의 밴드를 친구에게 붙여줄 수 있게 지도한다(정).</li> <li>5. 분필을 이용해 점수판에 숫자를 교사와 함께 쓸 수 있게 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 세계 여러 나라의 국기 그리기</li> <li>각 나라의 유니폼과 상징에 대해 알아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족과 친척들이 야외에서 간단한 축구 게임을 해 본다.</li> <li>♦ 축구의 규칙을 수정해 손으로 공 넣기 또는 두 명이 2인 삼각의 끈을 묶고 게임하기 등 다양한 규칙 수정을 통해 게임을 해본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 신체 활동을 할 때 시각 장애를 가진 유아와 지체 장애를 갖은 유아가 활동에서 소외되지 않도록 적절한 역할을 정해 준다.</li> </ul>	

역할

5-9-2

## 모의 UN회의

활동목표	목표 수정		
<p>1. UN이 하는 일에 대해 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</p> <p>2. 세계 사람들을 이해하고 존중하는 태도를 가진다. (사회관계&gt;정서 인식과 조절&gt;자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. UN의 기관 이름을 알 수 있다.</p> <p>2. 세계 여러 나라의 사람들의 모습을 볼 수 있다 (김,오).</p> <p>2. 세계 여러 나라의 사람들의 모습에 대한 설명을 들을 수 있다(정).</p>	
	개별교수목표	김나현	(대) 회의 때 허리를 바르게 펴고 앉을 수 있다.
		오수영	(언) 회의 안건을 발표할 때 “어제”라는 시제표 현을 넣어 사용할 수 있다.
		정희진	(언) 회의에서 안건 발표 시 존댓말을 사용할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「세계의 어린이 우리는 친구」 한림출판사 편집부편, 한림출판사</li> <li>각 나라의 국기, 발표카드, 마이크(모형)</li> </ul>  <p>UN회의</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>세계 여러나라 국기</li> </ul> 		




활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전활동&gt;</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>UN은 무엇을 하는 곳인지 알아 본다. : 세계 여러 나라가 서로 도와 평화롭게 지내기 위하여 만든 국제기구이다.</li> <li>「세계 어린이 우리는 친구」를 함께 읽는다.</li> </ul> <ol style="list-style-type: none"> <li>유엔회의를 위해 세계 여러 나라 중 자신이 대표를 맡고 싶은 나라를 선택한다.</li> <li>회의 주제를 선정한다. 예) '세계 어린이를 보호하는 방법'</li> <li>회의를 한다. 총장을 뽑고 회의 진행 방법에 대해 의논한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 순서로 회의를 해 볼까?                   <ul style="list-style-type: none"> <li>개 회 사 : '지금부터 회의를 시작 하겠습니다.'</li> <li>회의 주제 발표: '오늘의 주제는 배고픈 어린이들을 어떻게 도울까 입니다.'</li> <li>나라별 의견 발표: "○○에서 온 ○○○입니다. _____게 하는 게 좋겠습니다."</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>결정된 의견을 기록한다. 게시판에 게시한다.</li> </ol>	참여종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 세계 여러 나라의 국가명 들어보기와 국기 모습을 살펴 보기 활동을 통해 대표를 맡고 싶은 나라를 선택하게 한다. &lt;확장&gt; 세계 여러 나라의 인사말을 미리 녹음해 두고 나라별로 인사말을 먼저 들어 보고 따라서 인사해 본다. &lt;확장&gt; 회의록 마지막 부분에 유아들이 사인을 하게 한다.</li> </ol>
	상호작용종진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 자기가 맡은 나라 말로 인사를 하면서 악수나, 포옹, 뽀뽀 등 간단한 신체 표현도 함께 해 본다.</li> </ol>   <ol style="list-style-type: none"> <li>3. 각자 의견을 말하면 전체가 박수로 의견에 대한 화답을 하게 지도한다. &lt;확장&gt; 세계 여러 나라의 국기 모양을 활용한 두 조각 퍼즐을 만들어 두 명의 친구가 협력하여 국기 모양을 완성하게 한다.</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 회의 때 교사의 언어적 단서 또는 교사의 시범을 보고 허리를 바르게 펼 수 있도록 지도한다(김).</li> <li>3. 의견을 표현할 때 “어제”라는 시제 표현을 사용할 수 있게 교사와 유아가 주제와 관련해 발표를 연습하게 지도한다(오).</li> <li>3. 회의에서 의견을 표현할 때 존대말을 사용할 수 있도록 교사가 시범을 보이거나 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
주의사항	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족 회의를 열어 전지에 가족의 안전에 대해 간단히 적어 보고 결정된 사항을 요약해 현관문에 붙이는 활동을 해본다.</li> <li>♦ 가족 회의할 때 서로 존댓말을 사용하고 의장과 사회자의 역할을 나누어 진행해 본다.</li> <li>♦ 결정을 할 때 가족의 수에 따라 간단한 다수결의 방법도 사용해 본다.</li> </ul>	
	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아의 언어 표현능력을 고려하여 발음하기에 적절한 나라명을 다양하게 준비한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-9-3

## 평화 깃발 만들기

<div>활동목표</div> <div>1. 여러 깃발에 나타난 평화와 화합의 상징을 이해한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</div> <div>2. 창조적 표현을 해본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 다른 나라 국기의 모양을 볼 수 있다(김, 오). 1. 다른 나라 국기의 모양에 대한 설명을 들을 수 있다(정). 2. 여러 깃발의 상징에 대한 설명을 듣는다.
	개별교수목표	김나현
오수영		(소) 밑그림 밑에 간단한 단어(예: 사랑, 축구...)를 보고 쓸 수 있다.
정희진		(인) 손으로 만져서 깃발의 모양을 구분할 수 있다. (소) 크레파스를 이용해 색칠할 수 있다.

<div>활동자료</div> <div>♦ 오륜기, UN기, 적십자가, 광목, 크레파스, 깃대용 막대, 스테이플러</div> <div></div>	자료 수정	
	<div>♦ 물감을 사용할 때 사용된 고정된 물감 파레트</div> <div>♦ 국기 사진을 이용한 퍼즐</div> <div></div>	





활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. UN기와 오륜기의 무늬를 관찰한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 무늬가 있니?</li> <li>• 이 깃발에는 어떤 뜻이 담겨 있을까?</li> </ul> </li> <li>2. ‘평화 깃발’의 내용을 구성한다. 어린이들의 의견이 모두 표현될 수 있도록 조합한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 우리가 깃발을 만든다면 어떤 그림이 들어가야 할까? 예) 사랑하는 모습, 꿈, 도와주는 모습</li> </ul> </li> <li>3. 밑그림 그리고 크레파스나 물감으로 색칠한다.</li> <li>4. 깃대용 막대에 평화기 그림을 고정시켜 깃발을 만든다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 깃발에 밑그림을 그려 제시하여 그림을 따라 그리거나 색칠하게 지도한다(김, 오).</li> <li>2. 좋아하는 그림을 선택하여 교사와 함께 작업하게 한다(정).</li> <li>5. 좋아하는 색깔을 선택하여 작업하게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 오! 필승 코리아 노래를 함께 부르고 다음 활동을 시작한다.</p>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 사랑의 ♥모양을 짝과 함께 그려 깃발을 만들게 지도한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 작업 완성 후 두 명이 함께 하트 모양을 만들어 보도록 교사가 시범을 보인다.</p> <p>&lt;확장&gt; 다양한 국기를 사진을 이용해 여러 조각의 퍼즐로 구성하여 자유선택활동 시간 동안 짝과 함께 퍼즐 놀이를 하게 한다(김,오).</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 깃발의 모양을 다양한 네모, 세모, 동그라미 모양으로 준비하여 손으로 만져 구분해서 원하는 깃발을 선택할 수 있게 지도한다(정).</li> <li>3. 간단한 밑그림을 그리고 익숙한 단어 (예: 사랑, 축구...)를 쓸 수 있게 점선으로 제시하거나 예시가 되는 낱말을 제시해 지도한다(오).</li> <li>4. 원하는 색의 물감이나 크레파스를 손을 내밀어 요구할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아들이 만든 평화 깃발 들고 미니 월드컵 입장하기</li> <li>♦ 유아들이 만든 평화 깃발을 들고 동네를 한 바퀴 돌며 평화행진하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 녹화해 둔 월드컵 경기장면을 함께 보면서 가족들이 함께 응원해 본다.</li> <li>♦ 동네 학교 운동장에서 가족들이 함께 미니 축구 게임을 해 보고 게임 점수를 기록할 수 있는 작은 칠판을 준비해 간단한 숫자를 함께 적어본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아의 소근육 사용 정도를 고려하여 난이도가 다양한 국기 그림을 준비한다.</li> </ul>	

언어

5-9-4

## 자연탐험 여권


<div>활동목표</div> <div>1. 세계 여러 나라의 동물을 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</div> <div>2. 날씨와 동물의 생활에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생명체와 환경의 관계 알기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 여러 나라의 동. 식물을 알아 볼 수 있다(김, 오). 1. 여러 나라의 동. 식물의 이름을 이야기해 볼 수 있다(정). 2. 다양한 기후를 알아볼 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(소) 스탬프 도장의 모양을 만들기 위해 우드락을 싹둑 자르기를 할 수 있다.
		오수영	(소) 여권에 자신의 이름을 쓸 수 있다.
	정희진	(인) 손으로 만져 스탬프의 모양을 구분할 수 있다. (소) 교사와 손을 잡고 여권에 사인 할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 세계 여러 나라의 중요한 동물책</div> <div>◆ 우드락, 스탬프, 볼펜, 풀, 가위, 작업 종이</div>	자료 수정		
	<div>◆ 여권 모양의 유아 이름표</div> <div>◆ 유아의 얼굴 그림 또는 사진이 들어 있는 여권 모양의 틀</div> <div><div><div>대한민국 REPUBLIC OF KOREA</div><div></div><div>자연탐험 여권 PASSPORT</div></div><div><div>대한민국 REPUBLIC OF KOREA</div><div></div><div>자연탐험 여권 PASSPORT</div></div></div>		



활동방법	방법 수정	
<p>1. 세계 여러 나라의 자연을 탐험하기 위한 여행 여권을 만든다. 앞면에 이름을 적고, 사진을 붙여 여권처럼 꾸민다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>여행을 위한 여권을 만들어 보자</li> </ul> <p>2. 세계 여러 나라에 살고 있는 동물을 동물에 대한 책이나 동물도감에서 찾아본다.</p> <p>예) 중국 : 팬더곰, 대나무 일본 : 원숭이 아라비아 사막 : 낙타, 광물 오스트레일리아 : 코알라 남아프리카 공화국 : 다이아몬드</p> <p>3. 내가 방문해 볼 나라의 이름을 여권에 기록한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어느 나라에 가서 어떤 동, 식물을 보고 싶니?</li> </ul> <p>4. 우드락 조각에 방문해서 찾아 볼 동·식물을 볼펜으로 그려 넣는다.</p> <p>5. 우드락에 스탬프 잉크를 묻혀 여권에 찍는다. 스탬프의 동물을 여권에 찍는 것은 그 나라를 방문했다는 의미가 된다.</p> <p>6. 동물 채형담을 기록해 본다.</p> <p>7. 다음 행선지를 기록해 본다. 4,5,6번을 반복해 본다.</p>	참여증진	<p>1. 여권을 다양한 색으로 준비해 유아가 선호하는 색의 여권에 작업을 할 수 있게 한다(김, 오).</p> <p>2. 유아가 좋아하는 스티커를 붙인 여권에 작업을 할 수 있게 한다(정).</p> <p>5. 유아가 좋아하는 색의 스탬프를 찍을 수 있게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 교실의 역할놀이 영역에 기간이 만료된 여권을 전시해 두게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 유아 이름표를 여권 모양으로 하여 사용할 수 있게 하고, 자유선택 영역에 여권 모양을 틀에 유아의 이름을 쓰고 색칠하는 활동 준비한다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 방문한 나라의 이름 도장을 찍어주는 활동을 하게 두 명이 짝을 이루어 도장을 찍어주는 역할을 담당하게 한다.</p> <p>4. 두 명이 한 팀으로 우드락에 동물 조각을 함께 해 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 활동 시간에 여권 놀이를 활용해 영역별로 놀이를 할 때 먼저 영역 도장을 받을 수 있는 규칙을 정하여 활동한다.</p>
	교수삽입	<p>1. 연필로 이름을 쓸 수 있도록 “~다음에 ~를 써야지”라고 언어적 지원을 제시하여 지도 한다(오).</p> <p>1. 여권에 사인을 할 수 있게 교사가 손을 잡고 함께 싸인을 해준다.(정).</p> <p>4. 얇은 우드락은 가위로 잘라 모양을 만들 수 있게 시범을 보인다(김).</p> <p>5. 교사의 시범을 보고 스탬프를 수에 맞게 찍을 수 있게 지도한다(오).</p> <p>5. 손으로 만져 간단한 도형(동그라미, 세모, 네모, 별 모양...) 모양의 스탬프 도장을 구분할 수 있게 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>공항 놀이에 활용해 보기</li> <li>다른 나라에서 찍은 사진이나 다른 나라의 물건들을 모아 전시회 해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 간단한 출입 카드를 만들어 역할 놀이를 해본다.</li> <li>부모님의 여권이 있는 경우 함께 보면서 이야기를 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>스탬프의 잉크가 얼굴이나 옷에 묻지 않도록 주의한다.</li> </ul>	

과학

5-9-5

## 5대양 6대주

	목표 수정		
<div data-bbox="252 600 379 656" data-label="Section-Header"> <b>활동목표</b> </div> <p>1. 세계는 바다(대양)와 땅(대륙)으로 나뉘어 있음을 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p> <p>2. 다른 나라에 관심을 가진다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;세계와 여러 문화에 관심 가지기)</p>	<b>활동목표</b>	1. 여러 나라의 지형을 함께 알아볼 수 있다. 2. 다양한 식생활을 함께 볼 수 있다(김, 오). 2. 다른 식생활 문화에 대한 설명을 들을 수 있다(정).	
	<b>개별교수목표</b>	김나현	(소) 산맥을 만드는 종이를 싹둑 자를 수 있다.
		오수영	(사) 친구에게 지형도 그리기를 먼저 제안할 수 있다. (소) 간단한 대륙의 이름을 연필로 쓸 수 있다.
		정희진	(인) 손으로 만져 높고, 낮은 대륙을 구분할 수 있다.
	자료 수정		
<div data-bbox="252 1395 379 1440" data-label="Section-Header"> <b>활동자료</b> </div> <ul style="list-style-type: none"> <li>「나의 첫 세계 여행」, 소피 아망 글, 올리비에 라키크 그림, 김효림 역, 계림 북스쿨</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>지구본</li> <li>세계 지도</li> </ul> <div data-bbox="708 1570 1235 1738">  </div>		


활동방법	방법 수정	
1. 「나의 첫 세계 여행」 책을 소개한다. 2. 세계 지도에 대해 이야기를 한다. • 세계 지도를 본 적이 있니? • 세계 지도에는 무엇이 있니? • 우리나라는 어디에 있을까? 3. 세계 지도를 보면서 땅(대륙)과 바다(대양)를 구분해 본다. • 이 땅과 바다의 이름은 무엇일까? 4. 각 대륙의 특징에 대해 알아본다. • 어떤 땅이 가장 추운(더운) 곳일까? • 오세아니아는 어떤 모양이니? • 아프리카는 어떤 모양이니?	참여종진	1. 지구본을 활용해 활동을 하며 지구본을 돌리는 역할을 담당하게 한다. 2. 입체 모양의 대륙을 준비해 손으로 만져서 높낮이를 느낄 수 있게 한다(정). 3. 대륙 모양의 본이나 자를 제시해 따라 그릴 수 있게 한다. <확장> 교실의 한 영역에 크기가 큰 세계 전도를 게시해 두며 각 대륙의 이름을 크게 써 놓아 친구와 함께 읽어 보거나 찾아보게 한다.
	상호작용종진	3. 대륙 모양의 본을 한 명을 잡고 한명은 따라 그릴 수 있게 두 명씩 짝을 이루어 작업을 한다. <확장> “세계의 친구들”이라는 노래를 함께 불러보며 서로 악수하며 인사를 나누어 본다. 
	교수삽입	2. 손으로 만져서 높고, 낮은 것을 구분할 수 있게 교사가 함께 손을 잡고 높이에 대한 다양한 표현을 해준다(정). 3. 친구에게 모양틀을 잡고 있거나 따라 그리기를 요구할 수 있게 시범을 보인다(예: 모양틀 잡아 줄래?)(오). 3. 간단한 대륙의 이름을 쓸 수 있도록 쓰여진 대륙 이름을 제시하여 지도한다(정). 4. 종이 조각을 가위로 싹둑 자를 수 있게 교사 또는 친구가 시범을 보여 지도한다(김). 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
♦ 지구의를 보고 땅과 바다 찾아보기 ♦ 지도 연상 그림 그리기	♦ 세계 지도를 이용해 간단한 퍼즐 활동을 해 본다. 유아에 현 수준에 따라 퍼즐의 조각수를 조절하여 활동하게 한다. ♦ 희진이의 퍼즐은 손잡이를 달아주거나 두꺼운 종이를 만들어 손으로 만져 구분이 가능하게 한다.	
주의사항	기타	
♦ 5대양 6대주의 이름을 알려주는 것에 너무 중점을 두기보다는 세계는 바다와 땅으로 이루어져 있다는 것에 관심을 갖도록 한다.	♦ 지구본이나 세계 지도의 글자 크기를 유아들의 연령 수준에 맞게 확대하여 제시해 준다.	

음률

5-9-6

여행

목표 수정	
활동목표	1. 다른 나라의 자연환경과 동·식물에 관심을 갖는다. (자연탐구>과학적 탐구>생명체와 환경의 관계 알기) 2. 즐겁게 노래 부른다. (예술경험>예술적 표현>노래 부르기)
활동목표	1. 다른 나라의 자연 환경을 볼 수 있다(김, 오). 1. 다른 나라의 자연 환경에 대한 설명과 소리를 들을 수 있다(정). 2. 다양한 방법으로 노래를 부를 수 있다.
개별교수목표	김나현 (대) 교사의 언어적 단서를 듣고 허리를 바르게 펴고 노래를 부를 수 있다.
	오수영 (대) 노래를 부르며 규칙에 맞게 박수칠 수 있다.
	정희진 (사) 친구들의 노래를 듣고 “고마워”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
활동자료	♦ 가사에 따른 간단한 그림이 제시되어 있는 악보
♦ 노랫말 자료	
여행	
프랑스 민요	
만약 나 에게 빠른 배 가 한척 있다면 아프리카 가고 싶어요	

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 세계의 동물 책이나 동물 도감에서 지역별로 살고 있는 동물을 찾아본다. (동물에 대한 책이나 도감 등을 과학 영역에 두어 미리 충분히 탐색하게 한다.)</li> <li>2. 노랫말을 이야기처럼 들려준다.</li> <li>3. 노래를 들려준다.</li> <li>4. 함께 불러 본다.</li> <li>5. 가사를 바꾸어 불러 본다.</li> <li>6. 여러 날에 걸쳐 여러 번 불러 본다.</li> </ol>	참여예전	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 인터넷을 이용해 실제 동물들을 찾아보고 동물의 모습을 함께 보거나 동물의 울음소리를 함께 들어 본다.</li> <li>4. 노래를 허밍으로 함께 따라 불러 본다. &lt;확장&gt; 음률 영역에 노래 가사판과 함께 녹음된 반주 테이프를 준비하여 두고 유아들이 원하는 가사를 선택하여 노래를 불러볼 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용예전	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 가락에 맞추어 친구와 마주보고 박수를 쳐 본다.</li> <li>5. 가사를 바꾸어 유아의 이름을 넣어 노래를 함께 불러 본다. &lt;확장&gt; 자유선택 영역에 노래판과 간단한 악기를 제시하여 주고 유아들이 자유롭게 노래를 부를 수 있게 지도한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 박자에 맞추어 친구와 박수를 칠 수 있도록 교사가 모델링을 보여 주거나 박자가 시작되고 끝나는 부분에서 제스처(예: 박수, 두드리는 행동)를 함께 제시하여 지도한다(오).</li> <li>4. 노래를 부를 때 교사의 언어적 단서 (“허리”)나 손짓(교사의 허리를 가리키는)을 보고 허리를 바르게 펼 수 있게 지도한다(김).</li> <li>5. 친구들이 가사를 바꾸어 자신의 이름을 넣어 노래를 불러 주면 “고마워”라고 말할 수 있게 언어적 단서를 준다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 동물의 특징을 살려 율동을 만들어 보기</li> <li>♦ 여행책을 만들어 소개한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 동물이 나오는 TV프로그램을 가족들이 함께 보며 동물의 울음 소리나 걸음걸이를 흉내 내 본다.</li> <li>♦ 동물가면을 만들어 동물의 걸음걸이를 흉내 내 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 예상되는 노랫말 내용             <ul style="list-style-type: none"> <li>• 아프리카: 코뿔소, 기린</li> <li>• 아메리카: 흰머리 독수리, 야크</li> <li>• 인도 정글: 호랑이, 도마뱀</li> <li>• 아마존 밀림: 진부리 새</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각장애가 있는 유아는 눈으로 보는 활동을 소리로 듣는 활동으로 대체해 계획을 따로 미리 세워 놓는다.</li> </ul>	





10월

## 나무와 숲


분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-10-1	미술	‘나무’ 찰흙 조형하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 나무 모양에 대해 이야기하고 각자의 나무를 만들어 보는 활동으로 기본 나무 골격을 제시하면 유아의 참여를 돕는데 유용함</li> </ul>
5-10-2	언어	숲 보호 캠페인 전단지 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>숲에서 지켜야 할 약속들에 대해 자연스럽게 이야기 나누어 보고 그림이 들어간 전단지를 함께 만들어 보는 활동으로 연계할 수 있음</li> </ul>
5-10-3	과학	새 관찰집 계획하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>새 관찰을 위한 계획을 세우고 다양한 방법으로 관찰하는 활동</li> <li>관찰지 작성 양식을 다양한 수준으로 준비하여 유아별로 참여가 가능하게 할 수 있음</li> </ul>
5-10-4	음률	아기다람쥐 또미	<ul style="list-style-type: none"> <li>숲에 관련된 노래를 함께 불러 보고 가사 중에서 짧게 표현해야 하는 부분에서는 박수를 치거나 악기로 표현하면 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-10-5	실외 활동	나무 옷 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>자연물을 이용한 천연 염색의 과정을 경험해 보는 활동으로 유아들이 적극적인 참여를 유도하기 위해 소그룹 활동을 진행하는 것이 유용함</li> </ul>
5-10-6	신체	나무와 바람	<ul style="list-style-type: none"> <li>나무와 자연과의 관계를 알아보는 활동으로 바람에 따라 나무의 움직임을 신체로 표현해보는 활동으로 유아들이 자유롭게 자신의 감정을 표현해 볼 수 있도록 함</li> </ul>

미술(자유선택활동)

5-10-1

# '나무' 찰흙 조형하기

활동목표	목표 수정	
<p>1. 찰흙으로 나무의 형태를 표현해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 여러 가지 재료를 사용하여 작품을 구성한다. (예술경험&gt;심미적 탐색&gt;미술적 요소 탐색하기)</p>	활동목표	<p>1. 구성된 기본 나무 틀 위에 찰흙으로 다양한 형태를 만들어 볼 수 있다.</p> <p>2. 다양한 재료를 사용해 볼 수 있다.</p>
	개별교수목표	<p>김나현 (언) 두 손을 내밀어 찰흙을 요구하는 의사 표현을 할 수 있다. (소) 가위로 찰흙을 싹둑 자를 수 있다.</p>
		<p>오수영 (인) 셋 이하의 수에 맞게 찰흙 덩어리를 전해 줄 수 있다. (사) 친구에게 찰흙 놀이를 제안할 수 있다.</p>
		<p>정희진 (인) 손으로 만져서 찰흙을 동그라미 모양으로 만들 수 있다. (인) 동그라미, 네모, 세모 모양 틀로 찰흙을 찍을 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<ul style="list-style-type: none"> <li>찰흙, 연필, 머리빗, 이쑤시개, 찰흙 칼, 나무판</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 모양의 찰흙 틀, 가위</li> <li>나무 모형의 틀</li> </ul> <div data-bbox="794 1563 1230 1794"> </div>	





활동방법	방법 수정	
<div>1. 나무의 모양 대해 이야기해 본다.<ul style="list-style-type: none"><li>어떤 나무들을 보았니?</li><li>그 나무는 어떻게 생겼니?</li><li>가지의 모양은 어땠니?</li><li>무늬는 없었니?</li></ul>(가지가 나란히 있는 것도 있고 엉켜 있는 것도 있어요. 모과 나무는 얼룩덜룩 무늬가 있어요. 벚나무는 눈 같은 게 있어요.)</div> <div>2. 유아가 만들고 싶은 나무를 정한다. 나무의 모습을 마음속으로 그려 본다.</div> <div>3. 나무판 위에 찰흙으로 자유롭게 나무를 만들어 본다. 나무 기둥 세우기, 가지 붙이기, 줄기에 무늬 넣기 등</div> <div>4. 제목을 붙이고 작품을 소개한다.<ul style="list-style-type: none"><li>이 나무는 어떤 나무니?</li><li>뿌리가 문어처럼 있구요, 구멍 속에 작은 새가 살아요, 울퉁불퉁 무늬가 있어요,</li></ul><div></div><div>은행나무와 소나무</div></div>	참여 증진	<div>1. 작은 분재 나무나 나무 모형을 손으로 만져 보고 모양에 대해 이야기해보게 지도한다. 교실에 작은 화분을 준비하여 실제로 만져 보고 이야기 나누어 보게 지도한다(정).</div> <div>3. 찰흙을 자유롭게 만지면 느껴 보는 활동을 충분히 한다. 반 아이들이 좋아하는 노래를 함께 부르며 찰흙을 두드리고, 주물러 봄으로 찰흙의 느낌에 대해 충분히 탐색할 수 있는 시간을 주고 작업을 시작하게 지도한다.</div> <div>&lt;확장&gt; 다양한 나무 모양의 사진을 미술영역에 게시해 두고 충분히 관찰한 다음 원하는 나무를 선택하여 보면서 찰흙 활동을 하게 한다.</div>
	상호 작용 증진	<div>2. 친구와 함께 “우리” 나무를 만들도록 지도해 두 명이 하나의 나무를 완성할 수 있게 한다.</div> <div>3. 나무 밑에 친구가 서로의 이름을 써 주거나 이름 스티커를 붙이게 지도한다.</div>
	교수 삽입	<div>2. 어떤 나무를 만들 것인지 친구에게 먼저 질문하게 교사가 언어적 단서를 제시해 지도한다(오).</div> <div>3. 필요한 도구나 찰흙을 두 손을 내밀어 요구할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</div> <div>3. 줄기나 가지를 만들 때 찰흙을 굴려 가위로 자를 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</div> <div>3. 찰흙을 여러 덩어리로 나누어 놓고 필요한 수만큼 가져올 수 있게 하며 교사가 셋 이하의 수에 맞게 찰흙 덩어리를 요구하여 지도한다(오).</div> <div>3. 동그라미, 세모, 네모 모양의 모양틀을 구분해 짚게 교사가 모양틀을 함께 만져주고 찰흙을 손바닥 위에서 동그라미 모양으로 굴려본다(정).</div> <div></div>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<div>• 가을 동산 구성하기</div> <div>• 흙으로 만든 숲 속 극장 꾸미기</div>	<div>♦ 고무 찰흙을 이용해 간단한 냉장고 자석이나 열쇠 고리를 만들어 가족 간에 선물을 하게 한다.</div>	
주의사항	기타	
<div>• 한번에 사용할 만큼의 찰흙을 미리 떼어 비닐봉지에 담아 놓는다.</div> <div>• 물을 너무 많이 사용하면 건조시 갈라지므로 가급적 물의 사용을 줄인다.</div>	<div>♦ 찰흙 덩어리를 나눌 때 유아의 손 크기 및 소근육 사용 정도를 고려해 적절한 크기로 나누어 놓는다.</div>	

미술(자유선택활동)



5-10-2

# 숲 보호 캠페인 전단지 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 숲을 소중히 여긴다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생물체와 환경의 관계 알기)</p> <p>2. 자신의 생각과 느낌을 글로 표현한다. (의사소통&gt;쓰기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 쓰기에 흥미 가지기)</p>	활동내용	<p>1. 숲을 소중히 여겨야 하는 이유에 대한 설명을 들을 수 있다.</p> <p>2. 전단지를 만드는 활동에 역할에 따라 영역에 부분적으로 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(소) 전단지에 들어가는 그림을 싹둑 자를 수 있다.
		오수영	<p>(인) 다섯 이하의 수에 맞게 전단지를 세어 분류할 수 있다.</p> <p>(소) 전단지 만들기에서 간단한 단어를 쓰는 역할을 담당할 수 있다.</p>
		정희진	(소) 전단지의 바탕 화면에 색칠하는 역할을 담당할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 아름다운 가게 전단지, 종이, 필기구</p>	<p>◆ 간단한 글이 제시되어 있는 전단지 밑그림 작업지</p> <div data-bbox="837 1496 1204 1747"> </div>		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 생각을 간단히 전달하는 전단지에 대해 이야기 나눈다.</p> <p>2. 전단지에 들어갈 내용을 선정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 숲을 아껴 주자는 생각을 어떻게 알려 줄까?</li> </ul> <p>예) 캠페인 주제, 만화, 왜 캠페인을 하게 되었는지?</p> <p>3. 전단지 만들기를 계획한다.</p> <p>① 지면을 구성한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 몇 쪽 짜리 전단지를 만들까?</li> </ul> <p>② 역할을 나눈다.</p> <p>예) 글쓰기 : 캠페인 송, 숲을 지키는 법, 기사 : 숲에서 나온 쓰레기 그리기 : 표지, 2단 만화</p> <p>4. 원고가 완성이 되면 모아서 편집한 후 복사한다.</p> <p>5. 전단지를 나누어 준다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 누구에게 나누어 줄까?</li> <li>• 어떻게 나누어 줄까?</li> </ul> 	참여증진	<p>1. 실제 전단지를 보여 주며 교사가 설명을 한다.</p> <p>1. 전단지를 들고 있는 역할을 한다.</p> <p>3. 밑그림이 제시되어 있는 전단지를 활용하여 작업을 해본다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 유아들이 좋아하거나 관심 있는 사물(예: 과자, 만화 캐릭터...)과 관련 있는 전단지를 가정에서 준비해 와서 역할 놀이 영역에 게시해 두고 친구들과 이야기를 나누게 한다.</p>
	상호작용증진	<p>5. 완성된 전단지를 친구와 함께 동생반 또는 어린이집의 다른 선생님들께 나누어 주는 역할을 경험하게 한다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 반 또는 어린이집에서 지켜야 할 규칙과 관련한 전단지를 만들고 나누어 주는 역할을 짚을 이루어 하게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 하루 일과를 마무리할 때 전단지에 있는 규칙을 지켰을 경우 단체 칭찬 박수를 받게 교수한다.</p>
	교수삽입	<p>3. 전단지 만들기에서 그림을 싹둑 자르는 역할을 담당하게 시범을 보여 교수한다(김).</p> <p>3. 간단한 단어를 쓰는 역할을 시범을 보여 교수한다(오).</p>  <p>3. 전단지 만들기에서 밑바탕에 자유화를 그리는 역할을 담당하게 하여 교사가 신체적 촉진을 제공하며 함께 색칠하기를 교수한다(정).</p> <p>5. 완성된 전단지를 다섯 이하의 수에 맞게 묶음별로 분류하게 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 숲을 보호하는 방법 인터뷰하기 : 산림 관리원, 원예원 주인, 숲을 이용하는 사람들에게</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 관심 있는 사물과 관련이 있는 곳(예: 할인마트, 전자제품대리점...)에 가서 전단지를 받아오는 활동을 해 본다.</li> <li>♦ 전단지에서 관심 있는 사물을 잘라서 붙여 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 다양한 전단지를 준비하여 참고가 되도록 한다.</li> </ul>		



활동방법	방법 수정	
<p>1. 새를 본 경험에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새를 본적이 있니?</li> <li>• 좀 더 가까이서 관찰 할 수 있을까?</li> </ul> <p>2. 새 관찰에 필요한 도구들을 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새를 관찰하려면 어떤 것이 필요할까?</li> </ul> <p>예) 망원경, 새가 좋아하는 먹이, 간편한 옷, 관찰지</p> <p>3. 새 관찰에 필요한 질문 목록을 만든다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새들의 어떤 점을 알면 쉽게 관찰할 수 있겠니?</li> </ul> <p>예) 무엇을 먹는지, 어디에 사는지, 무엇을 싫어하는지</p> <p>4. 비치된 책과 자료를 보고 새에 대해 알아본다.</p> <p>예) 새들도 먹고 싶은 것이 다르대요.</p> <p>새들은 비누냄새를 싫어해요.</p> <p>5. 새 관찰에 대해 알아본 것을 그려 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 관찰에 필요한 것들 그리기</li> <li>- 관찰 집 설계도 그리기</li> </ul>	참여증진	<p>1. 주변에서 자주 볼 수 있는 다양한 새의 사진을 보며 함께 이야기 나누기를 지도하고 좋아하는 새를 선택해보게 한다(김, 오).</p> <p>2. 주변에서 자주 보는 새의 소리를 들어 보고 소리를 흉내 내어 보며 이야기 나눈다.</p> <p>3. 새와 관련된 관찰 목록을 작성할 때 소리를 들어 탐색하는 항목도 포함시키도록 지도한다(정).</p> <p>&lt;확장&gt; 교실에 새장과 새를 준비해 새 모이를 주는 역할을 경험을 하게 한다.</p>
	상호작용증진	<p>2. 휴지 속대를 이용해 간단한 망원경 놀이로 친구와 함께 서로의 얼굴을 보는 놀이를 해 본다(김, 오).</p>  <p>4. 소그룹을 이루어 책과 인터넷에서 자료를 찾아보게 한다.</p> <p>5. 두 명의 친구가 짝을 이루어 활동지를 함께 해본다.</p>
	교수삽입	<p>4. 자료 및 도서를 볼 때 네 번째 순서가 되게 의도적으로 자리 배치를 해서 기다리는 상황을 교수한다(김).</p>  <p>5. 새 관찰 계획표의 각 항목의 간단한 단어를 쓸 수 있도록 점선으로 제시하거나 교사가 신체적 촉진을 제시하여 지도한다(오).</p> <p>5. 새 관찰 기록표에 필요한 내용을 말하게 하고, 친구가 그 내용을 받아 적도록 계획하여 활동이 끝난 다음 “고마워”라고 말할 수 있게 교사가 언어적 단서(예: “친구한테 뭐라고 말할까?” 또는 “친구에게 인사해야지”)를 제시해 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새들의 걸음걸이 : 신체 표현</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 주변에서 쉽게 볼 수 있는 새를 함께 관찰해 본다.</li> <li>• 카메라를 이용해 유아가 직접 새 사진을 찍어 보게 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 마당에 새 모이를 뿌려두거나 물을 놓아두면 먹이와 물을 먹으러 온 새를 관찰 할 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 새 관찰 활동 후에는 반드시 손을 씻도록 한다.</li> </ul>	


음률

5-10-4

아기 다람쥐 또미

목표 수정	
<div>활동목표</div> <div>1. 숲속 동물에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기) 2. 숲에 대한 동요를 즐겨 부른다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;노래 부르기)</div>	<div>활 동 목 표</div> <div>1. 동요를 함께 불러 볼 수 있다. 2. ‘짹게’라는 시각적 단서를 보고 또미 부분을 짹게 부를 수 있다(김, 오). 2. 교사의 간단한 신체적 접촉 단서에 따라 또미 부분을 짹게 부를 수 있다(정).</div>
	<div>개 별 교 수 목 표</div> <div>김 나 현 (대) 허리를 바르게 펴고 노래를 부를 수 있다.</div>
	<div>오 수 영 (인) ‘또미’의 가사에 맞추어 리듬 악기를 두 번 연주할 수 있다.</div>
	<div>정 희 진 (인) 손으로 만져서 탬버린과 트라이앵글의 모양을 구분할 수 있다.</div>
자료 수정	
<div>활동자료</div> <div>♦ 아기 다람쥐 또미 가사판, 스타카토 표시 칩, 여러 가지 리듬 악기</div>	<div>♦ 간단한 삼화가 들어가 있는 가사판 ♦ 가사판의 또미 부분에 스티커로 강조 표시</div>






활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>노래를 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 숲에 사는 동물 중에 다람쥐에 대한 노래가 있어 소개하려고 해</li> </ul> </li> <li>노래를 듣고 느낌을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>노래를 들어 보니 어떤 느낌이 드니?</li> <li>어떤 이야기가 있는 노래일까?</li> </ul> </li> <li>가사를 모두 함께 읽어 본다. 천천히 한 단어씩 따라 읽도록 한다.</li> <li>한 소절씩 불러 본다.</li> <li>처음부터 끝까지 불러 본다.</li> <li>노래가 익숙해지면 스타카토 부분에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>이 부분(또미)은 어떻게 불렀었니?</li> <li>유아 : 짧게요, 아주 짧게요, 스타카토 부분에 칩을 붙여 표시한다,</li> </ul> </li> <li>‘또 미’ 부분을 강조하여 불러 본다.</li> <li>스타카토 부분에 핸드벨이나 리듬 악기를 연주해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>표를 한 곳에서만 연주를 해 보자,</li> </ul> </li> </ol>	참여종교인	<ol style="list-style-type: none"> <li>가사판을 들고 있는 역할을 담당하게 시범을 보여 지도한다.</li> <li>허밍으로 노래를 함께 불러 보게 지도한다.</li> <li>또미 부분을 짧게 부를 수 있도록 가사에서 또미 부분이 나올 때 박수를 치거나 그 외의 제스처로 시각적 단서를 제시하여 지도한다.</li> <li>‘또미’ 부분에서 교사가 짧게 무릎이나 손등부분을 만져 주어 그 부분을 짧게 표현할 수 있게 한다(정).</li> </ol> 
	상업작업종교인	<ol style="list-style-type: none"> <li>노래의 가사 중 “또미” 라는 단어가 들어가는 부분에 유아의 이름을 넣어 함께 노래를 불러 본다.</li> <li>리듬 악기를 연주할 때 두 명의 친구가 하나의 악기를 이용하게 그룹을 조정하여 지도한다.(예: 한 명이 트라이앵글의 삼각대 부분을 들고 있고, 한 명은 연주 막대로 연주하게 역할을 나누어 배치하게 한다.)</li> </ol>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사의 언어적 단서(예: “허리”)를 듣고 허리를 바르게 펼 수 있게 지도한다(김).</li> <li>또미의 가사에 맞게 리듬 악기를 두 번 연주할 수 있게 교사가 시범을 보이거나 손으로 간단한 단서(예: 박수 또는 손으로 두드려 그 부분을 짧게 표현하게 알려주는 행동)를 제시하여 지도한다(오).</li> <li>손으로 만져 탬버린과 트라이앵글을 구분할 수 있게 언어적 단서(예: 트라이앵글을 교사와 함께 손으로 만져 보며 교사가 “하나, 둘, 셋, 무슨 모양이지?”)를 제시해 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>강박에 맞추어 합주해 보기</li> <li>기본 화음을 사용하여 합주해 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>또미의 가사를 다양하게 바꾸어 함께 불러 본다.</li> <li>부른 노래를 녹음하여 다시 들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>스타카토(staccato): 음을 하나하나 짧게 끊어서 연주하는 연주법(창법)</li> </ul>		

실외활동

5-10-5

# 나무 옷 만들기



목표 수정	
<b>활동목표</b>  1. 식물의 이용에 관심을 가진다. (자연탐구>과학적 탐구>생물체와 환경의 관계 알기) 2. 천연염색 과정을 경험한다. (사회관계>사회적 지식>우리나라에 관심 가지고 이해하기)	<b>활동목표</b> 1. 다양한 나무를 보고 모양을 표현해 볼 수 있다 (김, 오). 2. 나무를 만져 보고 모양에 대한 느낌을 말해 볼 수 있다(정). 2. 염색의 과정에 참여해 볼 수 있다.
<b>개별교수목표</b>	김 나 현 (대) 나무의 역할 옷을 입어 볼 때 허리를 바르게 펴고 있을 수 있다.
	오 수 영 (인) 고무줄을 두 번 묶을 수 있다. (인) 옷핀을 다섯 이하의 수에 맞게 분류할 수 있다.
	정 희 진 (사) 친구가 옷을 만들어 주면 “고마워”라고 말할 수 있다.
자료 수정	
<b>활동자료</b>  ♦ 무명, 옷핀, 밤송이, 양동이, 가 스투인지, 명반, 물  	♦ 유아용 염색 자료 ♦ 흰색 티셔츠 또는 손수건  

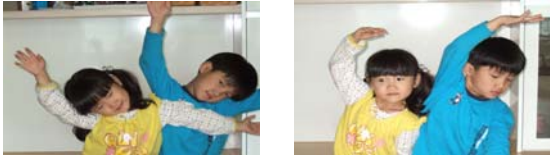
활동방법	방법 수정	
<p>1. 나무 옷 만들기를 계획한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>나무처럼 보이는 옷을 만들려면 어떻게 해야 할까?</li> <li>유아 : 나무처럼 무늬가 있어야 해요.</li> <li>유아 : 얼굴이 나오는 부분이 있어야 해요.</li> <li>유아 : 나무 같은 색이어야 해요.</li> <li>유아 : 입고 벗을 수 있어야 해요.</li> </ul> <p>2. 밤물을 들어 옷감을 만든다.</p> <p>홀치기를 할 때는 옷감을 여러 겹 겹쳐 묶는다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 접어서 묶어보기</li> <li>② 동그랗게 묶기</li> <li>③ 여러 가지 굵기의 고무줄로 묶기</li> </ol> <p>홀치기를 풀고 나타난 무늬를 비교해 본다.</p> <p>3. 몸에 맞추어 옷핀으로 바느질한다.</p> <p>무명천 조각들을 옷핀으로 이어 옷 모양을 만든다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어떻게 밖을 볼 수 있을까?</li> <li>팔은 어디로 나올까?</li> </ul> <p>4. 옷을 완성한다.</p> <p>5. 옷을 입어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>불편한 곳은 없니?</li> <li>나뭇가지들은 어떻게 할까?</li> </ul>	참여증진	<p>2. 유아가 좋아하는 색을 선택하게 하여 그 색깔로 염색을 하게 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 야외 활동에서 표현했던 나무 사진을 제시하여 친구들과 함께 나무사진을 보며 다양한 나무 모습을 표현해 보게 지도한다.</p> 
	상호작용증진	<p>2. 묶기 활동은 혼자서는 어려운 활동으로 두명씩 짝을 이루어 활동할 수 있게 하며 서로 의논하여 다양한 방법으로 묶어 보게 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 활동 시간에 역할 놀이 영역에 나무를 표현할 수 있는 다양한 재료를 준비해 두 명씩 짝을 이루어 서로 나무로 꾸며 보도록 교사가 도와 지도한다. 완성된 나무의 모습을 폴라로이드 사진기를 이용해 찍어 교실에 게시하게 지도한다.</p>
	교수습득	<p>3. 몸에 맞추어 옷핀으로 바느질할 때 허리를 바르게 펴고 있는 역할을 하게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</p> <p>2. 교사의 지시에 따라 고무줄을 두 번 묶을 수 있게 시범을 보인다(오).</p> <p>3. 다섯 이하의 수에 맞게 옷핀을 가지고 오게 교사가 언어적 단서를 제시한다(예: “하나를 더 가져와라지”)(오).</p> <p>5. 친구가 몸에 맞는 옷을 만들어 주었을 때 “고마워” 하고 인사할 수 있도록 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>나무 인터뷰하기 : 역할놀이</li> <li>나무 패션 쇼 하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>티셔츠나 손수건을 활용해 간단한 염색하기 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>염색과정이 길어 2~3일의 시간을 두고 계획을 한다. 주변에 밤나무가 없으면 밤 속껍질로 해도 된다. 밤 이외에 양파 껍질 같은 천연 염료를 이용해도 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>옷핀에 찢리지 않도록 주의 한다.</li> </ul>	

신체(신체표현)

5-10-6

## 나무와 바람

활동목표	목표 수정		
<p>1. 날씨와 나무의 관계를 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;생물체와 환경의 관계 알기)</p> <p>2. 신체를 이용하여 표현할 수 있다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;자발적으로 신체 활동에 참여하기)</p>	활동목표	<p>1. 날씨에 따른 나무의 움직임 동영상을 볼 수 있다 (김, 오).</p> <p>1. 날씨에 따른 비 또는 바람의 소리를 들어 볼 수 있다(정).</p> <p>2. 느낌에 따라 팔과 다리를 다양하게 움직여 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(대) 허리를 바르게 펴고 팔을 흔들며 나무를 표현할 수 있다.
		오수영	(대) 규칙에 따라 빠르게, 느리게 신체 움직임을 표현할 수 있다.
		정희진	(언) 활동을 평가할 때 교사의 질문에 존댓말로 대답할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 다양한 리듬과 박자의 음악 CD</li> <li>◆ 재생과 정지 부분에 스티커를 붙인 라디오</li> </ul> 		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 숲 속의 날씨에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 숲 속에는 어떤 날씨가 있을까?</li> <li>• 날씨에 따라 나무들은 어떻게 움직이니?</li> </ul> <p>-맑은 날 : 나무들은 싱싱하게 자라요</p> <p>-흐린 날 : 바람이 뽕뽕 불어 장난쳐요</p> <p>-비오는 날 : 비가 시원하게 해줘요</p> <p>2. 필요한 역할을 생각해 보고 역할을 정한다.</p> <p>3. 나무와 날씨 그림을 보며 움직이는 모양을 생각해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 바람이 불면 나무는 어떻게 될까?</li> </ul> <p>4. 신체로 표현한다.</p> <p>나무와 날씨로 역할을 나누어 표현해 본다.</p> <p>여러 가지 장면을 제시해 준다.</p> <p>-살랑 바람이 부는 숲</p> <p>-바람이 잠자는 숲</p> <p>-바람이 구름을 몰고 온 숲</p> <p>-태풍이 부는 숲</p> <p>-다시 맑아진 숲</p> <p>5. 역할을 바꾸어 해 본다.</p> <p>6. 평가를 한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 바람이 재미있었니?</li> <li>• 어려웠었던 점은 없니?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 맑은 날, 흐린 날, 비오는 날에 대한 동영상을 컴퓨터로 함께 보며 이야기를 나누도록 하고 피아노 연주곡으로 각각의 날씨의 느낌을 교사가 연주해 보고 유아들이 감상하고 느낌을 표현하게 한다. 이때 유아들도 자신의 느낌을 피아노로 연주해 보게 지도한다.</p> <p>4. 신체 표현을 할 때 그에 맞는 박자의 다양한 음악을 들으며 자유롭게 표현해 보게 지도한다.</p> 
<p><b>확장활동</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진 동화 짓기 : 나무와 바람</li> </ul> <p><b>주의사항</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 실내에서 할 경우 낙엽을 주워와서 해 볼 수 있다.</li> </ul>	상호작용증진	<p>4. 소그룹 팀으로 나누어 활동을 진행하며 팀의 활동 시작 전에는 단체로 '파이팅!'을 해주고, 활동이 끝나면 단체 강화(예: 칭찬 박수 또는 엄지손가락을 내밀어 최고라는 표현을 함)를 하게 지도한다.</p> <p>5. 두 명의 아동이 함께 손을 잡고 나무를 표현해 보게 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 교실의 음률영역에 간단한 연주 악기와 녹음기를 준비해 두고 계절에 따른 연주를 녹음하고 들어보는 활동을 두명씩 짝을 이루어 해볼 수 있게 지도한다.</p>
	교수삽입	<p>4. 신체 표현으로 나무를 표현할 때 교사의 시범을 보고 상체를 이용한 활동(예:양 팔을 흔들기)을 할 수 있게 지도한다(김).</p> <p>4. 신체 표현을 할 때 교사의 언어적 단서(예: 빠르게, 천천히...)를 듣고 나무의 움직임을 표현해 보게 지도한다(오).</p> <p>6. 평가를 할 때 교사의 질문에 존댓말을 사용해 대답할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(정).</p>
가정 연계 및 일반화		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 가을 동안 나들이를 통해 다양한 나무의 모습을 관찰해 본다.</li> </ul>		
기타		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 신체표현 활동을 할 때 유아 간에 충분한 공간을 확보한다.</li> </ul>		



11월



## 발명과 발견

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-11-1	역할	아름다운 발명(미용실)	<ul style="list-style-type: none"> <li>일상생활 중에서 쉽게 접할 수 있는 발명품을 알아보는 활동으로 미용실에서 접하는 실제 물건을 이용하여 역할놀이를 하는 활동으로 놀이 가운데 자연스럽게 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-11-2	미술	탐험에 필요한 도구 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐험에 필요한 도구들에 대해 함께 이야기 나누어 보고 망원경 만들기를 함께하는 활동</li> </ul>
5-11-3	음률	세계인이 함께 즐기는 난타	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라의 발명품인 난타에 대해서 이야기를 나누어 보고 실제 주변의 물품을 이용해 자유롭게 난타 연주를 함께 해 보는 활동</li> <li>특별한 형식이 없이 자유롭게 연주할 수 있는 활동으로 유아들이 즐겁게 참여할 수 있도록 유도하는 데 유용함</li> </ul>
5-11-4	실외 활동	타임머신을 타고 떠나자	<ul style="list-style-type: none"> <li>타임머신에 대해 이야기 나누어 보고 교실에서 활용할 수 있는 물품을 이용하여 타임머신 놀이를 경험함</li> </ul>
5-11-5	이야기 나누기	미래에는 무엇을 타고 다닐까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>교통수단에 대해 이야기 나누며 미래의 교통수단에 대해 함께 알아봄</li> <li>유아에게 이야기 나누기 기회가 다양하게 제시될 수 있게 순서 또는 시간 등을 고려하여 계획하면 유아의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-11-6	수·과학	요리도 발명(김장하기)	<ul style="list-style-type: none"> <li>우리나라에서 개발한 음식인 김치를 알아보고 직접 김장 담그는 활동에 함께 참여함</li> <li>활동 중에 주의해야 할 사항에 대해 충분히 설명한 다음 요리활동을 시작하여 활동의 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>

역할

5-11-1

## 아름다운 발명(미용실)

활동목표	목표 수정		
<p>1. 생활 속에서 이루어지는 발명에 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 미장원 놀이에 적극적으로 참여한다. (예술경험&gt;예술표현&gt;극놀이로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 생활 속에서 사용되는 여러 가지 도구를 알아볼 수 있다.</p> <p>2. 미용도구 사용을 경험해 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 미용실 역할놀이에서 네 번째의 자신의 순서를 기다릴 수 있다.
		오수영	<p>(인) 역할 놀이에서 사용되는 칫을 다섯 개까지 셀 수 있다.</p> <p>(사) 친구에게 먼저 미용실 놀이를 제안할 수 있다.</p>
		정희진	(언) 미용실 놀이에서 손님 역할인 친구에게 존댓말을 사용할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>♦ 여러 가지 유아 머리 모델 사진, 거울, 여러 종류의 빗, 머리말이를, 모형가위, 머리핀, 리본, 보자기, 앞치마, 분무기, 미용 붓, 유아용 화장품, 가발, 간판, 메뉴판</p>	<p>♦ 가정에서 부모님이 사용하는 미용 도구</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>		




활동방법	방법 수정	
<p>1. 미장원에서 찾을 수 있는 발명품에 대해 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 미용실에는 발명품이 있을까?</li> <li>예: 퍼머 약, 퍼머 롤, 드라이어, 고데기, 면도기, 화장품</li> <li>• 왜 만들게 되었을까?</li> </ul> <p>2. 미장원 놀이를 계획한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 미장원을 만들까?</li> <li>• 무엇이 필요할까?</li> <li>• 어떤 사람이 필요할까?</li> </ul> <p>3. 미장원을 구성한다.</p> <p>4. 역할을 정해 놀이를 한다.</p> <p>미용사 : 머리 자르기 머리 감기기 머리 말리기 퍼머하기, 드라이하기 면도하기</p> <p>분장사 : 화장시킴기 (밀가루분, 립글로즈, 눈썹 연필, 페이스페인팅 크레용)</p> <p>손님 : 머리모양 디자인하기(잡지 스크랩), 가발 만들기</p> <p>주인 : 안내하기, 계산하기</p> <p>5. 역할을 바꾸어 놀이해 본다.</p>	참여증진	<p>1. 가정에서 엄마, 아빠가 사용하고 있는 도구(빗, 드라이어, 핀...)를 제시하여 도구의 사용 용도에 대해 함께 이야기를 나누며 간단히 도구를 사용해 본다.</p> <p>4. 원하는 색의 화장품을 선택하여 활동을 하게 한다. &lt;확장&gt; 유아의 이름을 넣은 미장원 간판을 만들어 영역 앞에 게시하게 한다. (예: 나현 미용실)</p>
		<p>4. 다양한 가발을 쓰고 친구와 함께 사진을 찍어 본다. &lt;확장&gt; 네일 아트 영역을 구성해 친구끼리 손톱에 같은 모양의 스티커를 붙일 수 있게 지도한다. &lt;확장&gt; 역할놀이 영역에 미용실 놀이에 필요한 다양한 도구를 준비하여 유아들이 짝을 이루어 손님과 주인의 역할을 해 볼 수 있게 지도한다.</p>
		<p>4. 역할 놀이의 역할에 따라 순서를 기다릴 수 있게 유아의 차례를 네 번째에 배치하고 기다릴 수 있게 언어적 단서를 함께 제시하여 지도한다(김).</p> <p>4. 미용실 놀이에서 친구에게 놀이를 제안하게 교사가 시범을 보여(예: “머리 감을 거니?”) 지도한다(오).</p> <p>4. 계산하기에서 미용실 놀이에서 사용되는 칩을 다섯 개 까지 셀 수 있도록 교사가 언어적 촉진을 제시하며 지도한다. 친구와 함께 두 명이 주인공의 역할을 하게 해 계산 활동을 서로 도울 수 있게 지도한다(오).</p> <p>4. 미용실 역할 놀이를 할 때 손님 역할 친구에게 존댓말을 사용할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가발 만들기</li> <li>♦ 천연 화장수 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 부모님 머리를 만져 주는 활동을 해 본다.</li> <li>♦ 부모님과 함께 미용실 또는 이발관에 갈 때 그곳의 다양한 기구에 대해 충분히 탐색하는 시간을 가지도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 성역할이 고정되지 않도록 남자 어린이들의 참여를 돕는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 분장 영역에서 어린이 화장품을 사용할 수 있게 한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-11-2

## 탐험에 필요한 도구 만들기


활동목표	목표 수정		
<p>1. 창의적 구성능력을 기른다. (예술표현&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p> <p>2. 소근육 발달 및 눈과 손의 협응력을 발달시킨다. (신체운동&gt;신체조절과 기본운동&gt;조작 운동하기)</p>	활동목표	<p>1. 다양한 탐험 도구를 경험해 볼 수 있다.</p> <p>2. 탐험도구 만들기 활동에 참여할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(소) 탐험도구 만들기에서 싹둑 자르기를 할 수 있다.
		오수영	(인) 탐험 도구 만들기에서 필요한 재료를 다섯 개 이하의 수에 맞게 분류할 수 있다. (소) 탐험 도구의 이름을 보고 쓸 수 있다.
		정희진	(소) 망원경에 크레파스를 이용해 자유화를 그릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 조사 도구 사진</li> <li>재활용품, 색도화지, 병병이, 수수깡, 스펅글, 오공본드, 사인펜, 크레파스, 가위, 테이프</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>탐험에 필요한 실물 도구</li> </ul> <div data-bbox="699 1585 1082 1760">  </div>		


활동방법	방법 수정	
<p>1. 주변 세계를 탐험하기 위해 필요한 도구들에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 탐험을 떠날 때 필요한 물건들에는 어떤 것들이 있을까?</li> <li>• 마당에 숨어 있는 새로운 것들 발견하려면 어떤 도구들이 필요할까?</li> <li>• 화장실에 숨겨진 비밀을 발견하려면 어떤 도구가 필요할까?</li> </ul> <p>2. 여러 가지 조사 도구 사진을 관찰한다.(쉽게 사용하고 활동성이 있는 것)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 도구들은 어떤 일을 하는 도구들일까?</li> <li>- 먼 곳까지 볼 수 있는 망원경</li> <li>- 작은 부분까지 보여주는 현미경</li> </ul> <p>3. 어린이집에서 탐험하고 싶은 장소를 정하고 그 장소 탐험에 어울리는 도구를 생각한다.</p> <p>4. 탐험 도구를 만들기 위한 재료들(재활용품)을 찾아본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 망원경의 긴 부분은 무엇으로 만들면 좋을까?</li> <li>• 렌즈는 어떻게 만들지?</li> <li>• 무엇으로 만들까?</li> </ul> <p>5. 준비한 재료를 이용하여 탐험도구를 만든다.</p>	창의성	<p>1. 교실의 간단한 물건을 숨기고, 이 물건을 친구들이 찾아보는 활동을 해 본다.</p> <p>4. 망원경의 렌즈 부분을 만드는 셀로판지를 선택할 때 유아가 좋아하는 색을 선택해 사용할 수 있게 선택의 기회를 제시한다.</p>
	언어적 표현	<p>2. 실제 도구인 망원경이나 돋보기를 이용해 친구와 서로의 손톱 또는 신체의 여러 기관을 관찰하고 이야기 나누어 보게 지도한다(김, 오).</p> <p>2. 눈을 감고 손으로 만져 보고 서로 느낀 점을 이야기할 수 있게 탐험 규칙을 수정 적용해 지도한다(정).</p>
	교수 방법	<p>4. 탐험도구를 만드는 데 있어 재료를 싹둑 자를 수 있게 교사가 시범을 보이고 언어적 단서를 제시하여 지도한다(김).</p> <p>4. 탐험도구를 만드는 데 필요한 준비물을 교사의 요구에 따라 다섯 이하의 수에 맞게 분류할 수 있게 교사가 손가락을 펴 보이며 단서를 제시하여 지도한다(오).</p> <p>4. 망원경에 크레파스를 이용해 자유롭게 그림을 그려 꾸밀 수 있게 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</p> <p>5. 만든 탐험도구의 명칭을 연필로 쓰도록 교사가 쓰여진 도구명(예: 망원경)을 미리 제시하여 지도한다.</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 탐험 놀이</li> <li>♦ 어린이집 탐험하기 : 작고 작은 세상 이야기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가족들과 함께 숨바꼭질 놀이를 해 본다.</li> <li>♦ 가족의 물건을 숨기고 찾아보기 활동을 함께 해 본다. 찾지 못할 경우 조금씩 힌트를 제시하는 방식으로 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

음률

5-11-3

## 세계인이 함께 즐기는 난타



<div>활동목표</div> <div>1. 부엌에서 사용하는 도구를 이용하여 다양한 타악기를 만들 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;리듬 만들기)</div> <div>2. 문화 상품도 발명품임을 안다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</div>	목표 수정		
	활동내용	1. 다양한 도구를 이용해 소리를 내어 볼 수 있다. 2. 난타에 공연을 감상할 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(언) 손을 내밀어 친구에게 북 또는 난타에 필요한 물품을 요구할 수 있다. (대) 허리를 바르게 펴고 앉아 난타 연주를 할 수 있다.
		오수영	(인) 난타 연주에 필요한 도구를 친구의 수(3명 이하)에 맞게 분류할 수 있다. (대) 연주 규칙에 맞추어 연주할 때와 쉴 때를 적절히 따를 수 있다.
정희진		(사) 친구와 함께 난타 연주를 한 다음 “고마워”라고 인사할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 부엌에서 쓰는 도구들</div>	자료 수정		
	◆ 부엌에는 사용하는 도구		
<div></div>			

활동방법	방법 수정	
<p>&lt;사전활동&gt; 난타 포스터를 감상한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>난타에 대해 이야기 나눈다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>난타를 본 적이 있니?</li> <li>난타는 어떤 도구들을 사용하고 있니?</li> <li>난타는 왜 만들었을까? (신나려구요, 마음을 즐겁게 하려구요 등)</li> <li>난타는 외국 사람들도 즐겁게 보고 즐기는 우리의 음악이란 다.</li> </ul> </li> <li>우리 반 난타 공연을 계획한다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>난타를 하려면 부엌에서 사용하는 도구 중 어떤 것이 필요할까? (예) 도마, 그릇, 냄비 뚜껑, 젓가락, 손가락, 리듬막대 등)</li> </ul> </li> <li>주방기구들을 유아들이 마음껏 두드려 보고 탐색해 보게 한다.</li> <li>교실(실외놀이터) 한 쪽에 난타 공연장을 만든다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 노래에 맞추어 볼까? (예) 산도깨비, 아리랑, 강강술래)</li> </ul> </li> <li>악보를 만든다.               <ul style="list-style-type: none"> <li>어떻게 연주 할까?</li> <li>노랫말 판 밑에 연주 방법을 기록한다.</li> <li>어디서 쉬었다가 다시 할까?</li> <li>마무리는 어떻게 할까?</li> </ul> </li> <li>만든 악보를 보면서 연주해 본다.</li> <li>완성된 후 친구들을 초대하여 연주해 본다.</li> </ol>	참여준비	<ol style="list-style-type: none"> <li>난타 관련 비디오를 함께 보고, 듣고 그 느낌과 난타 공연에 사용되었던 도구에 대해 이야기 나누어 본다.</li> <li>연주곡을 쉬운 곡에서 어려운 곡으로 다양하게 준비해 모두 연주에 참여할 수 있게 지도한다.</li> <li>난타 공연 악보를 만들 때 시각적 단서로 자신이 연주해야 할 부분에는 그 악기 그림을 함께 넣어 악기를 연주할 수 있게 한다(김, 오).</li> <li>연주 때 각 파트별 시작 부분에 팀의 대표가 '북', '장구'의 추임새를 넣어 연주의 시작 부분을 알 수 있게 한다(정).</li> </ol>
	상호작용준비	<ol style="list-style-type: none"> <li>하나의 기구를 이용해 두 명의 유아가 함께 연주해 보게 한다.</li> <li>두 명이 짝을 이루거나 두 팀으로 나누어 한 팀이 북을 연주하고 나머지 팀이 똑같이 따라하는 방식의 간단한 게임 형식으로 진행해 지도한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>난타 공연에 필요한 북을 친구의 수(30이하)에 맞게 가져올 수 있게 언어적 단서와 손가락 모양을 제시하여 지도한다(오).</li> <li>친구나 교사에게 북 또는 난타에 필요한 물품을 요구할 때 손을 내밀어 요구할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>친구와 함께 하나의 북으로 연주해 보고 “고마워”라고 표현할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(정).</li> <li>교사의 언어적 설명을 듣고 허리를 바르게 펴고 앉아서 연주할 수 있도록 지도한다(김).</li> <li>연주 악보에 시각적 단서를 제시하여 연주해야 할 부분과 쉬어야 할 부분을 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>우리가 만든 한류 드라마 : 드라마 포스터 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가정에서 북과 같이 연주할 수 있는 물건 등을 이용해 자유 연주를 해 본다.</li> <li>간단한 동요에 맞추어 연주해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>놀이에 방해되지 않도록 실외 놀이장에서 연주하는 것이 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>북치기 활동을 할 때 충분한 공간을 확보한다.</li> </ul>	

실외활동

5-11-4

## 타임머신을 타고 떠나자

활동목표	목표 수정		
<p>1. 과거와 현재의 생활 모습에 관심을 갖고, 차이점을 비교할 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;자료 수집과 분석하기)</p> <p>2. 미래의 생활 모습을 상상해 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;극놀이로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 과거, 현재, 미래의 명칭을 알 수 있다.</p> <p>2. 미래와 관련 있는 물건들의 명칭을 알 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 타임머신 놀이에서 자신의 순서 네 번째를 기다릴 수 있다.
		오수영	(소) 타임머신 영역구성에 있어 과거, 현재, 미래의 단어를 보고 쓸 수 있다.
		정희진	(사) 타임머신 놀이를 한 다음 친구에게 “고마워” 하고 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 타임머신, 과거영역, 현재영역, 미래영역, 녹음 테이프, 녹음기</p> 	<p>◆ 타임머신을 만들 때 지체 장애유아의 이동 상황을 고려해 출입구 및 이동 통로를 충분히 확보할 수 있도록 미리 계획</p> <p>◆ 냉장고 상자 또는 대근육 기구를 타임머신으로 활용</p> 		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. ‘타임머신’에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 타임머신이 무엇까?</li> </ul> </li> <li>2. 타임머신놀이를 계획한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 옛날 사람들은 무엇 타고 여행을 했을까?</li> <li>• 지금은 무엇 타고 여행을 할까?</li> <li>• 미래에는 무엇 타고 다닐까?</li> </ul> </li> <li>3. 과거, 현재, 미래 영역을 구성한다.(교사가 구성할 수도 있고 유아와 함께 구성할 수도 있다.) <ul style="list-style-type: none"> <li>- 과거 영역 : 말, 가마, 수레, 돛단배, 줄 배, 거북선 금속활자 등의 사진으로 꾸민다. (빛자루 이용 말 타기, 과일상자 이용 가마타기)</li> <li>- 현재 영역 : 자전거, 비행기, 자동차(과일상자를 이용해서 만든다.)타기, 핸드폰 만드는 사진, 영화 만드는 사진을 둔다.</li> <li>- 미래 영역 : 무인자동차가 움직이는 그림, 비행접시가 날고 있는 그림을 둔다.</li> </ul> </li> <li>4. 타임머신 놀이를 한다. 타임머신을 타고 숫자판을 눌러 원하는 곳으로 간다. 녹음기에 본 것을 녹음한다. 각 영역에서 놀이한 후 다른 영역으로 이동할 때는 다시 타임머신을 타고 숫자판을 조정한다.</li> <li>5. 타임머신을 타 본 경험을 이야기해 본다.</li> </ol>	참조사진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 유아가 원하는 친구를 선택하여 그 친구가 도우미 역할을 할 수 있게 한다.</li> <li>4. 타임머신의 숫자판에 과거, 현재, 미래라고 쓰여 있는 한글 스티커를 붙여 주고, 대표적인 삽화로 가마, 자동차, 비행접시 사진을 붙여 제시한다(김, 오).</li> <li>4. 타임머신 규칙을 수정해 직접 숫자판을 누르는 대신 가고 싶은 곳을 말하고, 안내자가 그곳으로 데리고 가는 방식으로 진행해 보도록 지도한다(정).</li> </ol>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 각 팀별로 활동을 진행하거나 친구와 함께 활동을 진행하게 하고, 타임머신을 타기 전 서로 마주보고 서거나 손바닥을 마주하고 그들만의 주문(예: 빠리빠리 얌!)을 말하고 원하는 곳으로 이동하게 지도 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 타임머신에 친구들과 상호작용할 수 있는 여러 가지 규칙을 각 영역별로 정해서 (예: 친구행동 따라 하기) 행동을 따라할 수 있게 지도한다.</p>
		<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 타임머신 영역 구성에 있어 과거, 현재, 미래의 단어를 보고 쓰기를 할 수 있게 쓰여진 단어 예시를 제시해 지도한다(오).</li> <li>4. 타임머신 놀이하기에서 자신의 순서를 기다릴 수 있도록 유아의 순서를 세, 네 번째에 배치하여 지도한다(김).</li> <li>4. 타임머신 놀이를 한 다음 친구에게 “고마워” 라고 말할 수 있도록 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 민속박물관 사이트에서 우리 발명품들의 제작 과정 살펴보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가정에서도 타임머신을 응용한 다양한 규칙 게임을 함께 해 보도록 한다.</li> <li>◆ 가전 제품 상자등을 이용해 타임머신을 만들어 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 어린이집 주변 환경을 이용하여 활동하게 한다.</li> <li>◆ 위에 제시된 여러 가지 탈 것 뿐 아니라 그 시대의 생활과 관련된 다양한 소품을 준비하여 할 수 있도록 한다.</li> </ul>		

이야기나누기

5-11-5

## 미래에는 무엇을 타고 다닐까?

활동목표	목표 수정	
<p>1. 교통수단의 변천 과정에 대해 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</p> <p>2. 미래의 교통수단에 대해 생각한 것을 말로 표현한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p>	활동내용	<p>1. 과거의 여러가지 교통수단의 이름을 알아볼 수 있다(감, 오).</p> <p>1. 교통수단의 변천 과정에 대한 설명을 들을 수 있다(정).</p> <p>2. 미래의 교통수단 명칭을 모방하여 말할 수 있다.</p>
	김나현	(언) 손을 내밀어 교통수단 카드를 요구하는 표현을 할 수 있다.
	오수영	(사) 친구에게 먼저 기차, 버스 놀이를 제안할 수 있다.
	정희진	(인) 버스의 동그라미, 세모, 네모 모양의 창문을 구분할 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 가마, 인력거, 클래식카, 자동차, 라이트 비행기, 경비행기, 정보비행기, 로켓, 뗏목, 나룻배, 범선, 여객선 사진</p>	<p>◆ 각 교통수단의 이름과 그림이 함께 제시되어 있는 자료</p> <div data-bbox="778 1518 1241 1787"> <p>가마      인력거</p> <p>경비비행기      자동차      로켓</p> </div>	





활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>그림 자료를 붙여가며 교통수단의 변천에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>자동차가 없던 옛날에는 무엇을 타고 다녔을까?</li> <li>힘들어 불편해진 사람들은 무엇을 생각했을까?</li> </ul> </li> <li>해상 항공 교통 수단의 변천에 대해서도 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>옛날에는 어떻게 강이나 바다를 건널 수 있었을까?</li> <li>그래서 사람들은 무엇을 생각해냈을까?</li> <li>(좀 더 안전하게 많은 사람들을 나를 수 있게 변화되었음을 알게 한다.)</li> </ul> </li> <li>교통수단은 지금도 계속 발달하고 있음을 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>요즘은 어떤 탈것들을 이용하고 있을까?</li> <li>예) 버스, 지하철, KTX,...</li> <li>우리가 어른이 되었을 때도 이런 교통수단을 이용하게 될까?</li> </ul> </li> <li>미래에는 어떤 교통수단을 이용하게 될지에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>새로운 탈것을 만든다면 어떤 것이 생겨날까?</li> <li>예) 비행접시요, 물로 가는 자동차요, 날아가는 기차요,</li> </ul> </li> </ol>	참여예전	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구의 시범으로 그림 자료를 붙이는 역할을 담당하게 지도한다.</li> <li>그림과 글이 함께 들어가 있는 카드를 활용하여 교통수단의 변천에 대해 설명한다(김, 오).</li> <li>아침에 등원할 때에 주말에 자신이 경험했던 교통수단의 사진을 가정연계방법으로 준비해 와서 함께 이야기 나누어 본다.</li> <li>미래의 교통수단에 대해 큰소리로 함께 이야기 해보며 첫 글자를 이야기 하면 나머지 부분을 함께 이야기해보는 게임방식으로 명칭을 알아본다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 현재의 교통수단과 관련된 팸플렛 및 자동차 광고지를 역할 놀이 영역에 게시해 두며 계속 이야기 나누게 지도한다.</p>
	상호작용예전	<p>&lt;확장&gt; 세,네명의 유아가 함께 기차를 만들어 간단한 기차놀이를 해보거나 라면 박스 등을 이용해 버스를 만들어 버스 운전사와 승객의 역할을 바꾸어가며 해보게 지도한다. 이때 버스의 번호대신 통합 유아의 이름을 넣어 버스 이름을 함께 만들어 보도록 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자유선택 영역에 교통기관을 그릴 수 있는 도구를 준비해 자유롭게 그릴 수 있게 한다.</p>
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>손을 내밀어 교통수단 카드를 제시할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 확장방법으로 진행하는 기차놀이 버스놀이를 친구에게 먼저 제안할 수 있게 교사가 언어적 단서를 제시해 지도한다(오).</p> <p>&lt;확장&gt; 라면 상자를 이용해 만든 버스의 네모, 세모, 동그라미 모양의 창문을 손으로 만져 구분할 수 있게 지도한다(정).</p>
확장방법	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 교통수단 콜라주하기</li> <li>영화 '스타워즈' 중 미래도시의 모습 관찰하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>줄넘기나 훌라후프를 이용해 간단한 기차놀이를 함께 해 본다.</li> <li>가족들이 손으로 가마를 만들어 가마타기 놀이를 해 본다.</li> <li>주변에서 쉽게 이용할 수 있는 대중교통(지하철, 버스 등)을 함께 이용해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>사람들뿐만 아니라 지구환경에도움이 되는 방법도 생각해 보도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>기차놀이나 버스놀이를 할 때 속도 조절을 적절히 해 유아 넘어지지 않도록 주의 한다.</li> </ul>	

수·과학

5-11-6

## 요리도 발명(김장하기)

방법목표	목표 수정		
<p>1. 김장에 관심을 갖고 변화를 지속적으로 탐색한다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;탐구과정 즐기기)</p> <p>2. 김장하기를 통해 우리 음식 문화를 경험한다. (사회관계&gt;사회적 지식&gt;우리나라에 관심 가지고 이해하기)</p>	활용	<p>1. 김장의 과정에 두 가지 이상의 영역에 참여할 수 있다.</p> <p>2. 만든 김장을 먹어볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	<p>(신) 한 입 크기의 김치를 맛볼 수 있다.</p> <p>(사) 김장 담그기 과정에서 필요한 차례 기다리기를 할 수 있다.</p>
		오수영	<p>(인) 김장 담그는 재료를 다섯 이하의 수에 맞게 분류할 수 있다.</p>
		정희진	<p>(인) 손으로 배추에 양념을 바를 수 있다.</p> <p>(사) 친구와 함께 김장을 한 다음에 고마움의 인사를 할 수 있다.</p>
방법자료	자료 수정		
<ul style="list-style-type: none"> <li>요리 순서표, 배추, 무, 파, 마늘, 생강, 소금, 고춧가루, 설탕, 마늘, 새우젓</li> <li>여러 가지 그릇, 쟁반, 비닐장갑, 항아리, 도마와 칼, 소쿠리</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>각각의 김장의 단계에 대한 설명과 그림이 함께 들어 있는 요리 설명표</li> </ul> <p>예: 배추 절이기 단계</p> 		

방법방법	방법 수정	
<p>&lt;사전활동&gt; 배추 절이기를 한다.</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>김장에 대한 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>김장이 무엇일까?</li> <li>김장을 해 본 적이 있니?</li> <li>김장은 왜 했을까?</li> </ul> </li> <li>김장 김치를 만드는 법에 대해 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>김장 김치에는 어떤 재료가 들어갈까?(식물성 재료, 동물성 재료)</li> <li>어떤 순서로 만들까?"</li> </ul> </li> </ol> <p>배추 뽑기 - 재료 다듬기 - 배추 절이기 - 배추 건져 내기 - 물에 헹구기 - 물 빼기 - 배추 소 만들기 - 배추 소 넣기 - 항아리에 담기</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>손을 씻고, 앞치마를 입은 후 요리하기 위해 준비된 곳으로 간다. 김장 순서를 함께 읽고 재료를 하나씩 살펴본다.</li> <li>미리 절여 놓은 배추를 생 배추와 비교해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>배추가 어떻게 변했니?</li> </ul> </li> <li>비닐장갑을 끼고 양념소를 배추 포기 속에 끼워 넣는다. 배추 속임에 양념을 넣어 맛을 보고 느낌에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>배추 속에 양념을 써서 먹으니 맛이 어떠니?</li> </ul> </li> <li>완성된 김치를 김치 통이나 김치 항아리에 담는다.</li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>각각의 단계를 사진 자료로 제시하며 김장하는 순서에 대해 이야기를 나누고 각 순서와 그림이 들어 있는 김장 만드는 요리법을 전지에 써서 교실 벽면에 제시한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 점심 식사 시간에 만든 김치를 함께 먹어보고 맛에 대해 이야기 나누게 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 자신이 완성한 김치를 조금씩 위생 봉투에 넣어 가정으로 가지고 갈 수 있게 한다. 가정에서 가족들이 함께 맛을 보고 칭찬해 줄 수 있게 가정 연계 프로그램으로 실시한다.</p>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>김장 담그기를 위한 준비로 손 씻기, 앞치마 입기를 친구와 함께 활동하며 서로 도와 줄 수 있게 한다.</li> <li>완성된 김치를 조금씩 친구에게 서로 먹여 주기를 지도 한다.</li> </ol> 
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>배추 운반하는 역할을 담당해 두개 정도의 배추를 각 팀에게 전달할 수 있게 교사가 소리를 내어 세기 활동을 함께 하여 지도한다(오).</li> <li>완성된 김치를 한입 먹어 보게 교사가 먼저 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>교사의 신체적 도움으로 배추에 양념소를 넣는 것을 지도한다. 처음에는 교사가 신체적 지원을 하고 점차 친구와 짝을 이루어 활동을 진행하게 지도한다(정).</li> <li>모든 활동이 완성된 후 친구 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있다.</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>김장하는 날 동화책 구성하기</li> <li>우리 집 김장김치 자랑하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>집에서 직접 김치 담글 때 유아들도 함께 참여할 수 있도록 계획한다.</li> <li>여러 종류의 김치를 먹어 보며 이름을 알아본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>비닐장갑을 꼭 낀다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>김치를 담그다가 눈을 비비지 않게 미리 주의 사항을 미리 설명한다.</li> </ul>	



12월

## 우주여행

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-12-1	미술	내가 하늘을 난다면	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 하늘을 나는 모습에 대한 생각을 이야기 나누고 찰흙을 이용해 나는 모습을 조형해 보는 활동</li> <li>◆ 미술 활동과 같이 결과물이 나오는 작업의 경우 참여 과정에서 유아들이 강화 받을 수 있게 교사가 계획하는 것이 필요</li> </ul>
5-12-2	언어	태양을 먹은 나	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ ‘태양을 먹은 새’ 작품을 자유롭게 감상한 다음 자신이 태양을 먹는다면 어떻게 될지 생각을 나누어 보는 활동으로 참여도를 높일 수 있음</li> </ul>
5-12-3	과학	우주 식량 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 우주 식량이 갖추어야 할 조건에 대해 함께 이야기 나누어 보고 우주 식량을 만들어 보는 활동으로 자유롭게 의견을 이야기 할 수 있게 함으로써 활동 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-12-4	실외 활동	하늘 바라보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 실제로 하늘을 바라보면서 이야기 나누는 활동으로 별을 찾아보는 활동은 가정 연계활동으로 실시하거나 교실에서 야광별을 활용해 볼 수 있음</li> <li>◆ 시각장애를 갖은 유아는 별 모양을 손으로 만져 보게 활동을 계획함</li> </ul>
5-12-5	이야기 나누기	하늘로 가는 방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 하늘을 날 수 있는 방법에 대해 이야기 나누고 비행의 역사에 대해 알아보는 활동</li> <li>◆ 유아들의 이해를 돕기 위해 사진 또는 동영상 자료를 함께 제시하면 참여도를 높이는 데 유용함</li> </ul>
5-12-6	수·과학	우주인 선발대회	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 우주인이 갖추어야 할 조건에 대해 이야기 나누어 보는 활동으로 우주인 심사단과 우주인 지원자로 두 팀으로 나누어 서로 역할을 바꾸어가며 경험해 봄</li> </ul>

미술(자유선택활동)

5-12-1

# 내가 하늘을 난다면


활동목표	목표 수정		
<p>1. 찰흙을 이용하여 입체 표현을 할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;여러 가지 미술 재료 사용하기)</p> <p>2. 하늘을 나는 법에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기)</p>	활동목표	<p>1. 찰흙으로 다양한 모양을 만들어 볼 수 있다.</p> <p>2. 비행하는 모습을 알 수 있다(김, 오).</p> <p>2. 교사와 함께 손을 잡고 비행 모습을 표현해 볼 수 있다(정).</p>	
	개별교수목표	김나현	<p>(언) 작업에 필요한 준비물(찰흙, 물감, 붓....)을 손을 내밀어 요구할 수 있다.</p> <p>(소) 가위로 찰흙을 싹둑 자를 수 있다.</p>
		오수영	<p>(인) 활동에 참여하는 그룹원의 수 만큼 준비물을 분류할 수 있다.</p>
		정희진	<p>(인) 찰흙을 동그라미 모양으로 만들 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 찰흙, 나무판, 마늘 분쇄기, 찰흙 칼, 머리빗, 이쑤시개, 아크릴 물감, 면봉, 여러 가지 비행사진(비천도천사, 낙하산, 스카이다이빙, 날아가는 새, 슈퍼맨)</p>	<p>◆ 슈퍼맨과 스카이 다이빙 장면이 있는 동영상 자료나 그림 자료</p> <div data-bbox="694 1541 1177 1724"> </div>		

활동방법	방법 수정		
<p>1. 준비된 재료를 소개하고 나는 모습을 상상해 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 내가 만약 새처럼 슈퍼맨처럼 날을 수 있다면 어떤 모습이 될까?</li> </ul> <p>2. 여러 가지 비행 모습을 관찰한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 새들은 어떤 모습으로 날고 있니?</li> <li>• 하늘에서 내려오고 있는 사람들의 모습은 어떠니?</li> </ul> <p>3. 내가 만들고 싶은 ‘하늘을 나는 모습’에 대하여 이야기한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 날개가 있어야 할까?</li> <li>• 누워서 날 수도 있을까?</li> </ul> <p>4. 나무판 위에 찰흙을 필요한 만큼 덜어 만든다.</p> <p>5. 완성된 작품은 그늘에 말린다.</p> <p>6. 다 마르면 물감으로 채색한다.</p> <p>7. 제목을 쓴다.</p> <p>예) 훨훨 날아요.</p>  <p>훨훨 날아요</p>	참여증진	<p>1. 효과음으로 새소리를 들으며 스스로 새가 된 것으로 생각하고 새의 모습을 마음대로 표현해 보게 지도한다.</p> <p>2. 나는 모습이 들어 있는 다양한 동영상 자료를 준비하여 함께 보도록 지도한다(김, 오)</p> <p>2. 나는 모습에 대해 교사가 언어적으로 설명을 제시하여 지도한다(정).</p> <p>&lt;확장&gt; 교실의 역할 놀이 영역에 슈퍼맨 의상과 다양한 스카프를 준비해 입어 보고 나는 모습을 표현해 보게 환경 구성을 해 둔다. 자신의 나는 모습을 볼 수 있게 전신 거울을 함께 준비하여 놓는다.</p> 	
	상호작용증진	<p>3. 두 명이 함께 손을 잡고 다양한 모습으로 날개를 표현해 보게 한다.</p> <p>4. 찰흙 한 봉지를 두 명의 친구가 서로 나누어 쓰게 지도한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 교실의 자유선택 활동 영역에 다양한 색상의 고무 찰흙을 준비해 두고 두 명의 유아가 함께 자유롭게 찰흙을 가지고 놀이하며 상호작용할 수 있게 지도한다.</p> 	
	교수삽입	<p>4. 찰흙을 활동을 하는 동안 필요한 재료를 두 손을 내밀어 요구할 수 있게 시범을 보여 지도하고 찰흙을 길게 밀어 준비해 두고 가위로 잘라 쓸 수 있도록 지도한다(김).</p> <p>4. 소그룹으로 활동할 수 있게 그룹을 조정하고 그룹원의 수에 맞게 자료를 준비할 수 있게 팀 구성원의 이름판을 제시하여 지도한다(오).</p> <p>4. 교사가 함께 손을 잡고 손바닥에서 찰흙을 굴려 동그라미 모양을 만들 수 있게 지도한다(정).</p>	
확장활동	가정 연계 및 일반화		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비행일기 이야기 짓기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 이불을 이용해 나는 용단 게임을 해본다. 부모님이 유아를 이불 위에 타게 하고 흔들여 준다.</li> <li>• 게임 후 유아의 느낌에 대해 이야기 나누어 본다.</li> <li>• 잡지에서 다양한 나는 기구 사진을 잘라 붙여 본다.</li> </ul>		
주의사항	기타		
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 찰흙은 적당한 크기로 나누어 비닐봉지에 담아둔다. 작품을 말릴 때 신문에 살짝 물을 뿌려 뒀어 놓으면 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 찰흙 작업을 할 때 공간의 제약으로 인하여 작업에 제한을 받지 않도록 충분한 공간을 마련하거나 야외에서 할 수 있게 한다.</li> </ul>		



언어

5-12-2

태양을 먹은 나

<div>활동목표</div> <div>1. 상상력을 기른다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 생각, 느낌, 경험 말하기)</div> <div>2. 미술작품을 감상한다. (예술경험&gt;예술 감상&gt;미술작품 감상하기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 태양에 대해 관심을 가질 수 있다. 2. 태양을 활용해 다양한 표현을 해 볼 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(소) 책 만들기 작업에 필요한 싹둑 자르기를 할 수 있다.
		오수영	(소) 소책자에 간단한 단어를 쓸 수 있다.
정희진		(사) 생각을 적어 주는 역할을 한 도우미 친구에게 고마움을 표현할 수 있다. (소) 새 판화 도화지를 대고 자유롭게 색칠하기를 할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ ‘태양을 먹은 새’ 김기창 그림, 작업지, 필기도구</div>	자료 수정		
	◆ 고무판 형식의 태양을 먹은 새 판화 <div></div>		






활동방법	방법 수정	
1. ‘태양을 먹은 새’ 작품을 감상한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 그림 속 새는 무엇을 하고 있을까?</li> <li>• 이 새는 어떤 느낌일까?</li> <li>• 말을 할 수 있다면 어떤 말을 할까?</li> </ul> 2. 만약에 내가 그림처럼 태양을 먹었다면 상상해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 느낌일까?</li> <li>• 어떤 일이 벌어질까?</li> <li>• 얼굴은 어떻게 변하고 있니?</li> <li>• 다른 일들은 없니?</li> <li>• 태양의 맛은 어떠니?</li> </ul> 3. 상상한 것들을 그림과 글로 표현한다. <p>예) 태양을 먹었더니 블랙홀도 같이 먹어서 블랙홀에 빠졌어요. 블랙홀을 따라갔더니 미래로 갔어요. 미래에 해가 두 개가 되어서 난리가 났어요.</p> 4. 완성된 후 친구들과 나누어 읽는다. 5. 묶어서 책으로 만든다.	참여증진	1. 그림에 대해 구체적 설명을 제시해 주며 지도한다(정). 2. 질문의 답에 해당하는 다양한 그림 카드를 준비해서 유아가 카드를 선택해 친구들에게 제시하는 방식으로 설명할 수 있게 지도한다. 3. 간단한 밑그림 틀을 준비해 유아가 선택하여 색칠할 수 있게 한다(김, 오). 3. 두꺼운 종이를 활용해 그림의 틀을 만들어 가운데 부분을 색칠하거나 외곽선을 따라 그릴 수 있게 지도한다(정).
		1. 태양을 먹었을 때의 느낌을 표정으로 표현보고 서로의 모습에 대해 이야기 나누게 지도한다. 3. 느낌에 대해 이야기 하면 친구를 글을 써주는 도우미 역할을 하게 지도한다(정). 4. 친구들이 서로의 글을 바꾸어 읽는 역할 바꾸기 활동을 함께 해 보고 서로의 작업 결과물에 대해 강화를 제시하게 교사가 유아들을 격려한다(김, 오). 
		3. 자신의 생각을 적어 준 도우미 친구에게 “고마워”라고 말할 수 있게 시범을 보여 지도한다(정). 5. 책으로 만드는 작업에서 요구되는 자르기 활동을 할 수 있게 지도한다(김). 5. 책에 간단한 단어를 쓸 수 있도록 단어를 점선으로 제시하거나 보고 쓸 수 있는 단어를 제시하여 지도한다(오). 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• ‘태양을 먹는 새’로 신체표현 해보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 집에서의 옷이나 스카프를 이용해 다양한 새의 날개 표현을 해 본다.</li> <li>♦ 완성된 날개를 사진으로 남긴다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 자유롭게 상상할 수 있도록 제한을 두지 않는다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각 뿐 아닌 그 외의 다양한 감각을 활용하여 감상할 수 있는 방법을 고려해 본다.</li> </ul>	

과학

5-12-3

우주 식량 만들기

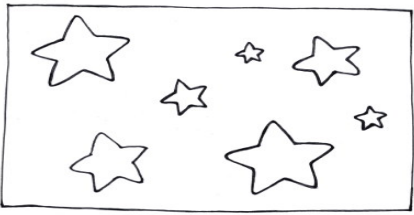
<div>활동목표</div> <div>1. 우주 식량에 대하여 안다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;자연현상 이해하기) 2. 우주 식량을 만들어 본다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 우주 식량에 대해 다양한 경험을 해볼 수 있다. 2. 우주 식량 만들기에서 1가지 이상의 영역을 경험해 볼 수 있다.
	개별교수목표	김나현 (대) 우주 식량을 발표할 때 허리를 펴고 있을 수 있다. (인) 자신의 지퍼팩에 우주 식량을 넣을 수 있다.
		오수영 (인) 지퍼팩에 우주 식량을 넣을 때 다섯 개 이하의 수에 맞게 분류할 수 있다.
<div>활동자료</div> <div>◆ 다양한 우주식량 사진자료, 과일, 지퍼 팩, 빨대, 과일, 물</div> <div></div> <div>우주식량</div>	자료 수정	
	◆ 다양한 크기의 지퍼팩 ◆ 시각적 단서가 제시되어 있는 우주 식량 만드는 방법 설명판	

활동방법	방법 수정	
<p>1. 우주 식량 사진을 보며 우주 식량에 대하여 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>이것이 무엇인지 알고 있니?</li> <li>우주 식량 : 우주에서 먹는 음식은 장기간 우주에 있게 될 때 음식이 상하는 것을 막기 위해 음식들은 특별하게 포장되고 보관된다. 소금과 후추는 우주에서는 중력이 없어 흩어져 기계 고장을 일으키거나 우주인의 눈, 코에 들어갈 수 있기 때문에 액체 형태로 준비된다. 식사 시 음식물이 떠 다니지 않도록 식탁에 고정시키고 먹어야 한다.</li> <li>왜 우주에서는 이렇게 생긴 음식을 먹을까?</li> </ul> <p>2. 우주 식량은 어떤 맛이 날 지 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 맛이 날까?</li> </ul> <p>3. 우주 식량을 만들어 본다.</p> <div data-bbox="268 1120 638 1339" style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin: 10px 0;"> <p>우주 식량 만드는 방법</p> <p>① 우주에 가져갈 수 있는 음식과 없는 음식을 잡지에서 스크랩 한다.</p> <p>② 가져갈 수 있는 음식만 지퍼팩에 넣어 도시락을 만든다.</p> </div> <p>4. 또 어떤 음식으로 우주 식량을 만들면 좋을지 이야기를 나누어 본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>우주에 무엇으로 만든 우주 식량을 가져가고 싶니?</li> </ul>	참여증진	<p>1. 우주 식량에 대해 인터넷으로 찾아보는 활동을 친구와 함께 한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 교사의 설명을 잘 경청할 수 있도록 설명 시작 전에 간단한 주의집중 손유희를 함께 하여 주의 집중을 유도한다.</p>  <p>&lt;확장&gt; 여러 과일 맛이 나는 작은 비타민을 우주 식량으로 약속하고 먹어 보고 맛에 대해 이야기 나누어 본다.</p>
	상호작용증진	<p>3. 지퍼백 하나에 친구와 함께 두 명의 이름을 네임펜을 이용해 적을 수 있도록 한다.</p> <p>4. 두 명의 친구가 함께 나와 한명은 지퍼팩을 들고 있고 한명은 물건을 하나씩 꺼내어 발표할 수 있게 지도한다.</p> 
	교수삽입	<p>3. 자신의 이름이 쓰여 있는 지퍼팩을 찾아 음식을 넣을 수 있게 지도한다(김, 오).</p> <p>3. 지퍼팩에 음식을 넣으며 수에 맞게 세어 보도록 시범을 보이며 지도한다. 3,4,5의 숫자가 쓰여 있는 세 종류의 지퍼팩을 준비하여 제시한다(오).</p> <p>4. 허리를 바르게 펴고 지퍼팩을 들고 발표할 수 있게 교사가 언어적 단서를 지속적으로 제시하며 지도한다(김).</p> <p>4. 친구와 함께 표를 하고 발표가 끝나면 서로 파이팅을 하고 고마움을 말 할 수 있게 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>우주 식량에는 무엇이 있는 지 컴퓨터로 더 찾아보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>포장 가능하고 쉽게 먹을 수 간단한 음식 만드는 활동을 함께 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

실외활동

5-12-4

## 하늘 바라보기

활동목표	목표 수정	
<p>1. 하늘에 관심을 가진다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;자연현상 이해하기)</p> <p>2. 자신 생각과 느낌을 이야기한다. (의사소통&gt;말하기&gt;바른 태도로 듣기)</p>	활동 목표	<p>1. 별에 대해 관심을 갖고 관찰할 수 있다(김, 오).</p> <p>1. 별자리에 대한 설명을 들어 볼 수 있다(정).</p> <p>2. 하늘을 보고 느낌을 간단하게 표현할 수 있다.</p>
	개별 교수 목표	<p>김 나 현</p> <p>(대) 교사의 설명을 듣고 허리를 바르게 펴고 하늘 보기 활동을 할 수 있다.</p> <p>(사) 이동시에 줄서서 기다릴 수 있다.</p>
		<p>오 수 영</p> <p>(인) 다섯까지 별세기 활동을 할 수 있다.</p>
		<p>정 희 진</p> <p>(대) 교사의 보조를 받으며 안전바를 잡고 계단을 오르고 내릴 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 바깥마당, 옥상, 창문</p>	<p>◆ 야광 별 스티커</p>  <p>◆ 야광 봉</p>	



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>잔디밭에 눕거나 서서 고개를 젓히고 하늘을 바라본다.</li> <li>하늘을 본 느낌을 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>무엇이 보이니?</li> <li>무슨 색이니?</li> <li>어떤 소리가 들리니?</li> <li>저 구름 위에는 무엇이 있을까?</li> <li>하늘 끝까지 가면 무엇이 있을까?</li> </ul> </li> <li>밤하늘을 본 것들을 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>밤하늘은 어떤 모습이었니? 예) 제목 : 하늘을 바라보니     용 구름 주작구름이 싸워요.     하늘에 바다가 있는 것 같아요.     하늘위에는 천사마음이 있어요.     달은 자꾸자꾸 변해요.</li> </ul> </li> <li>밤하늘을 본 경험에 대해 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>밤하늘은 어떤 모습이었니?</li> <li>낮의 하늘과 어떻게 다르니?(달은 자꾸자꾸 변해요.)</li> </ul> </li> </ol>	참여영진	<p>&lt;확장&gt; 교실의 천장에 형광별 스티커를 붙여 놓고, 암막커튼을 친 다음 별 찾기 또는 별 세어 보기 활동을 함께 해본다. 이때 유아들 전체가 하나, 둘, 셋의 외침에 맞추어 눈을 뜨고 별을 볼 수 있게 규칙을 제시한다(김, 오).</p> <p>&lt;확장&gt; 교사가 별의 모양과 수에 대해 설명을 해준다(정).</p>
	상호작용영진	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구와 손을 잡고 고개를 뒤로 해서 하늘을 보거나 반 친구들이 모두 동그라미 모양으로 손을 잡고 서서 하는 보는 활동을 한번 해 본다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 유아의 옷에 야광스티커를 붙이거나 유아가 야광봉을 흔들어 보고 친구들이 따라서 행동할 수 있게 한다.</p>
	교수전략	<ol style="list-style-type: none"> <li>이동시에 차례대로 이동할 수 있도록 하고 하늘 보기에서 교사의 언어적 설명을 듣고 허리를 펴서 하늘을 볼 수 있게 지도한다(김).</li> <li>하늘을 보기 위해 야외활동으로 이동하거나 들어올 때 안전바를 잡고 계단을 오르고 내릴 수 있게 교사가 언어적 설명으로 보조하여 지도한다(정).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 야광별 찾기에서 별의 수(다섯 이하의 수)를 함께 셀 수 있게 소리를 내어 세는 활동을 시범을 보여 지도한다(오).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 하늘의 모습을 사진기로 찍어 보기</li> <li>하늘 위에 사는 상상의 인물, 동물 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>별자리 책을 함께 읽어본다.</li> <li>야광 스티커를 이용해 방의 천장을 함께 꾸며 보고 불을 끈 다음 별자리를 보고 함께 이야기 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 높이에서 관찰할 수 있도록 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>야외 활동으로 이동시 계단 사용이나 질서 지키기에 대한 충분한 설명을 통해 안전사고를 예방한다.</li> </ul>	

이야기나누기

5-12-5

## 하늘로 가는 방법


활동목표	목표 수정		
<p>1. 자신의 생각을 정확하게 말한다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 비행의 역사에 대해 관심을 갖는다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;도구와 기계 활용하기)</p>	활동목표	<p>1. 의견을 자유롭게 표현할 수 있다.</p> <p>2. 여러 가지 비행기를 관찰할 수 있다(김, 오).</p> <p>2. 여러 가지 비행기를 손으로 만져 모양을 알아볼 수 있다(정).</p>	
	개별교수목표	김나현	(언) 이야기 나누기 상황에서 손을 내밀어 자료를 요구할 수 있다.
		오수영	(소) 발명품의 이름을 쓸 수 있다.
		정희진	(사) 비행기에 대한 설명을 듣고 친구에게 “고마워”라고 표현할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 여러 가지 비행도구 사진(날뿔, 신기전, 프로펠러비행기, 여객기, 우주 왕복선, 인공위성 등)</p> <div data-bbox="285 1572 437 1769">  </div> <p>비행기</p> <div data-bbox="469 1572 622 1769">  </div> <p>인공위성</p>	<p>◆ 모형 비행기, 우주선, 헬리콥터</p> <div data-bbox="817 1534 1193 1760">  </div>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>하늘을 날 수 있는 방법에 대해 말해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떻게 하늘을 날 수 있을까? 비행기, 기구, 글라이더, 낙하산 등</li> </ul> </li> <li>여러 가지 비행 도구를 보고 이야기 나눈다. 옛날 사람들은 날 수가 없었다. 하늘을 나는 새들을 관찰하여 날거나 연, 화살을 만들었다. (다빈치의 날뿔, 전통연, 신기전)</li> <li>사람들은 언제부터 무엇으로 하늘을 날게 되었는지 이야기를 나눈다. 프로펠러 비행기 : 라이트 형제의 비행기 제트엔진 비행기, 정보비행기 우주왕복선과 인공위성</li> <li>하늘을 나는 것들을 연대순으로 나누어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>더 옛날에 만든 것은 무엇이 나?</li> </ul> </li> <li>비행기나 제트기로 나는 방법보다 더 좋은 방법은 무엇일까?</li> </ol>	참조 자료	<ol style="list-style-type: none"> <li>개별 아동이 가정에서 하늘을 나는 교통기관과 관련된 장난감(비행기, 헬리콥터, 우주선....)을 가지고 와서 친구들에게 보여 주며 설명을 하게 지도한다. &lt;확장&gt; 교실의 한 영역에 다양한 비행기, 기구 낙하산의 사진을 게시해 둔다. &lt;확장&gt; 이번 주 동안은 교실에서 친구를 잘 도와준 유아에게 비행기 모양의 스티커를 나누어 준다.</li> </ol>
	정리 자료	<ol style="list-style-type: none"> <li>유아가 하늘을 나는 교통기관 관련 장난감을 가지고 나와 발표를 하면 반 전체 유아가 칭찬 박수나 하트 모양으로 단체 강화를 하게 지도한다.</li> <li>비행기 나는 모습을 친구와 함께 표현해 보게 지도한다.</li> </ol>   <p>&lt;확장&gt; 바깥놀이를 할 때 그네 타기 활동을 해보고, 그네가 올라갔을 때의 느낌에 대해 이야기 해본다.</p>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>여러 가지 비행 도구에 대한 교사 또는 친구의 설명을 듣고 난 다음에 “고마워”라고 말할 수 있도록 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> <li>이야기 나누기를 하며 자료를 보고 싶을 때 손을 내밀어 요구할 수 있도록 교사 또는 친구가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>연대에 따라 발명품의 이름을 보고 모방하여 쓸 수 있도록 발명품 단어장을 제시하여 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>‘내가 만약 하늘을 난다면’ 신체 표현하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>간단한 모형 비행기 만들어 보기 활동을 해 본다.</li> <li>모형비행기의 조종 경험을 가져 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>하늘을 연구하기 위해 수많은 실패의 과정이 있었음을 알게 한다.</li> <li>최초의 글라이더는 라이트 형제가 1899년에 날개가 붙은 커다란 연 모양으로 만들었다.</li> <li>최초의 비행기는 라이트 형제가 1902년 처음으로 만들었으며 '플라이어'라는 이름을 붙였다.</li> </ul>		


수·과학

5-12-6

## 우주인 선발대회

활동목표	목표 수정		
<p>1. 측량 도구를 사용할 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</p> <p>2. 여러 가지 기준으로 순서를 지을 수 있다. (자연 탐구&gt;수학적 탐구&gt;수 개념 형성하기)</p>	활동목표	<p>1. 측량 도구의 사용을 경험할 수 있다.</p> <p>2. 기준에 따른 순서 배치를 경험할 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	<p>(사) 후보인 역할 심사 때 자신의 차례를 기다릴 수 있다.</p> <p>(대) 체력 심사 과정에서 심사자의 설명을 듣고 허리를 바르게 펼 수 있다.</p>
		오수영	<p>(사) 후보인 역할 심사 체력 부분에서 규칙을 따를 수 있다.</p> <p>(소) 이름표 틀에 자신의 이름을 적을 수 있다.</p>
		정희진	<p>(사) 체력 부분 활동을 수행한 다음 친구에게 고마움을 표현할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 우주인 선발 사진, 의자, 책상, 키 재기, 줄넘기, 체중계, 시력표</p>	<p>◆ 우주인 모양의 이름표</p> <div data-bbox="837 1512 1204 1736">  </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>우주인 선발 과정을 소개한다. 우주인이 되려면 우주의 무중력 상태를 견딜 수 있는 체력과 정신력을 가지고 있어야 함을 알린다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 방법으로 선발할지 의논한다.</li> <li>어떤 사람이 우주선을 탈 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>심사 기준을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>신체조건, 체력조건</li> <li>어떤 방법으로 재어 볼까?</li> </ul> </li> <li>키, 몸무게, 시력을 측정하여 그래프를 그린다. <ul style="list-style-type: none"> <li>우리 반에서 가장 키가 큰 사람은 누구일까?</li> <li>우리 반에서 몸무게가 많이 나가는 사람은 누구일까?</li> <li>가장 작은 그림이 보이는 사람은 누구일까?</li> </ul> </li> <li>줄넘기, 매달리기를 하여 그 결과를 그래프로 그린다. <ul style="list-style-type: none"> <li>가장 오래 매달린 사람은 누구일까?</li> <li>줄넘기는 몇 개를 할 수 있을까?</li> </ul> </li> <li>자료를 모아 후보 중에서 우주인을 선발하여 발표한다.</li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>우주인 선발 과정을 그림으로 도식화하여 제시한다(김, 오).</li> <li>심사 결과를 기록하는 모든 용지를 우주인 모양으로 하여 제시한다. &lt;확장&gt; 교실 영역표시판 또는 이름표를 우주인 모양으로 활용하여 지도한다. 우주인 모양에 유아의 이름만 적어주거나 유아의 얼굴사진과 이름을 함께 제시해 준다.</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>심사 기준의 조항 중 우주인은 협력하여야 한다는 조항도 넣어 설명하며 친구와의 협력성 활동을 추가한다. 항목의 내용은 이인삼각의 형태를 두 명의 발을 묶는 활동과 두 명의 손을 묶어 활동하는 형태, 또는 한명이 눈을 가리고 친구의 설명에 따라 목표지점으로 찾아가는 활동 중 선택하여 진행해 본다.</li> </ol>
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>후보인 역할로 심사를 받을 때 키재기, 몸무게 재기에서 바르게 서고 자신의 순서를 기다릴 수 있게 네 번째 정도의 순서에 유아를 배치하여 지도하고 차례 기다리기를 연습할 수 있게 지도한다(김).</li> <li>체력 조건 심사에서 규칙에 따를 수 있게 교사가 시범을 제시하여 지도한다(오).</li> <li>협력하여 활동하는 조항을 친구와 함께 수행한 다음 고마움을 표현할 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>우주인 선발에 관한 기사를 스크랩하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>TV에서 진행하였던 우주인 선발 과정의 프로그램 내용을 가족들이 함께 시청하고 이야기 나눈다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>우주인 선발에 관한 기사 스크랩하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>체력 조건을 심사할 때 대체가 될 수 있는 다양한 방법을 계획해 둔다. (예: 시각장애가 있는 유아에게는 친구와 함께 할 수 있는 활동을, 이동이 어려운 지체장애가 있는 유아에게는 손을 활용할 수 있는 활동을 준비)</li> </ul>	



1월



책

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-1-1	역할	이야기 할아버지 할머니	<ul style="list-style-type: none"> <li>이야기 할아버지, 할머니의 역할로 친구들에게 이야기 들려주는 활동으로 유아의 역할을 다양하게 바꾸어 참여하게 하면 유용함</li> </ul>
5-1-2	미술	동화 속 주인공 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>동화를 선정하여 주인공 역할을 해보는 활동으로 손가락 인형을 만들어 주인공 역할을 함</li> <li>친구와 함께 짝을 이루어 활동하게 함으로 상호작용을 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-1-3	수·조작	떡 하나 주면 안 잡아먹지	<ul style="list-style-type: none"> <li>전래 동화 해님 달님을 이용해 게임을 하는 활동으로 게임 규칙을 다양하게 구성하여 유아의 참여도를 높일 수 있게 함</li> </ul>
5-1-4	과학	재생 종이 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 재질의 책을 함께 살펴보고 신문지를 이용해 재활용 종이를 직접 만들어 보는 활동으로 다양한 감각적 자극을 경험하는데 유용한 활동</li> </ul>
5-1-5	수·과학	책거리 잔치국수	<ul style="list-style-type: none"> <li>잔치국수를 함께 만들어 나누어 먹는 활동으로 요리 활동의 순서에 대한 단계별 그림이 들어 있는 요리 활동지를 제시해 활동 순서의 이해를 도울 수 있음</li> <li>국수를 친구들과 함께 나누어 먹으며 맛에 대해 이야기 나누면 유용함</li> </ul>
5-1-6	신체	동화책 속으로	<ul style="list-style-type: none"> <li>동화속의 주인공 역할을 함께 해 보는 활동으로 도움이 필요한 친구가 주인공인 동화를 선정하여 주인공의 역할을 경험해 보고 느낌을 서로 나누어 보는 활동으로 확장하여 적용할 수 있음</li> </ul>

역할

5-1-1

## 이야기 할아버지 할머니


활동목표	목표 수정		
1. 이야기를 다른 사람에게 전달할 수 있다. (의사소통>말하기>낱말과 문장으로 말하기) 2. 구어와 문어의 차이를 경험한다. (의사소통>말하기>상황에 맞는 언어 사용하기)	활동내용표	1. 짧은 이야기를 친구들에게 전해 주는 경험을 할 수 있다. 2. 존댓말을 사용해 이야기를 전달해 볼 수 있다.	
		개별교수목표	김나현
	오수영		(사) 친구들에게 이야기 듣기를 권유할 수 있다.
	정희진		(언) 존댓말을 사용해 이야기를 전달할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
◆ 한, 갓, 곰방대, 다양한 블록, 전래동화 이야기	◆ 녹음 동화 테이프, CD ◆ 할아버지 할머니 역할 목걸이		
	<div><div></div><div></div></div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 옛날이야기를 들었던 경험을 이야기 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 책 없이 이야기를 들었던 적이 있니?</li> <li>● 누가 이야기를 들려주셨니?</li> <li>● 책이 있을 때와 무엇이 달랐니? (말씨, 느낌, 이야기 전달 등)</li> </ul> </li> <li>2. 이야기 들려주기에 대하여 이야기한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>● 이야기 들려주기 방을 어떻게 만들까?</li> <li>● 이야기를 어떻게 들려줘야 할까?</li> </ul> </li> <li>3. 역할을 정하고 준비를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 이야기 할아버지, 할머니 : 이야기 들려주기</li> <li>- 안 내 : 손님 모으기</li> <li>- 손 남 : 이야기 고르기, 듣고 싶은 이야기 목록 만들기</li> </ul> </li> <li>4. 블록을 이용하여 이야기 방을 구성한다.</li> <li>5. 이야기 할아버지(할머니)가 이야기 방에 앉아 이야기를 한다. (예) 옛날 옛날에~ _____했거든. _____했단다.</li> <li>6. 이야기가 끝나면 역할을 바꾸어 본다.</li> <li>7. 활동 후 느낌에 대하여 이야기를 나눈다. 이야기를 전달하는 방법이나 어투에 대해 이야기 나누어 본다.</li> </ol>	<b>참 여 증 진</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 옛날 이야기 책과 함께 전래 동요 테잎이나 CD를 준비해 두어 각자 이어폰으로 들을 수 있게 활동을 지도한다. 이때 재생과 정지 버튼에는 스티커를 붙여준다.</li> <li>2. 이야기 영역에 글이 적고 그림이 많은 책을 미리 준비해 두고 주말에 가정에서 미리 준비해 오도록 가정연계 프로그램으로 실시한다(김, 오).</li> <li>2. 책을 보지 않고 해 줄 수 있는 짧은 이야기로 가정에서 미리 준비해 와서 친구들에게 들려줄 수 있도록 한다(정).</li> <li>3. 역할에 해당하는 목걸이(예: 할머니, 할아버지, 손님)를 준비해 놀아 그 역할 수행 시에는 목걸이를 걸고 할 수 있게 지도한다.</li> <li>4. 이야기 나누기 방에 바구니를 준비하여 놓고 유아들이 주말 동안 가정에서 함께 읽었던 책을 비치하여 자연스럽게 접할 수 있게 지도한다.</li> </ol> 
		<ol style="list-style-type: none"> <li>5. 이야기 듣기 활동에서 규칙으로 이야기를 듣고 나면 각자 하트 모양을 만들어 감사 인사를 할 수 있도록 규칙을 만들어 지도한다.</li> <li>6. 역할을 바꿀 때 이야기를 들려주는 역할을 담당하는 사람이 서로에게 파이팅을 해 줄 수 있도록 지도한다.</li> </ol> 
		<b>교 수 삼 입</b> <ol style="list-style-type: none"> <li>5. 이야기를 들려주거나 들을 때 손을 내밀어 요구하고, 허리를 바르게 펴고 앉을 수 있도록 언어적 단서를 주며 지도한다(김).</li> <li>5. 이야기 나누기 시간을 친구들에게 알리고 (예: 자 이제 이야기 나누기 시간이에요.) 짧은 옛날이야기를 할 수 있게 교사가 시범을 보인다(오).</li> <li>5. 이야기 나누기 시간에 친구들에게 존댓말을 사용해 이야기를 전해 줄 수 있게 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 이야기 주머니 만들기: 동화 녹음하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 가정에서 유아가 동화를 들려주거나 상상 이야기를 하는 시간을 가져 보고 녹음하여 듣는 활동을 진행하여 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수줍음이 많은 유아도 참여할 수 있도록 녹음기와 녹음 테이프를 준비한다.</li> <li>● 다른 놀이에 방해가 되지 않도록 활동 시간과 장소를 배려한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 수줍음이 많은 친구들이 이야기를 듣는 입장만이 아닌 이야기를 들려주는 입장도 경험할 수 있게 교사가 유아 역할 배치에 주의를 기울인다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-1-2

동화 속 주인공 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 동화 주인공의 특징을 살려 표현할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;미술활동 즐기기)</p> <p>2. 상상력을 기른다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 동화의 주인공 역할을 경험해 볼 수 있다.</p> <p>2. 자신의 생각을 자유롭게 표현해 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(소) OHP 필름 싹둑 자르기를 할 수 있다.
		오수영	(인) 동화 속 주인공의 수에 맞게 OHP 필름을 준비할 수 있다.
		정희진	(소) OHP 필름에 유성 매직을 이용해 자유롭게 그림을 그릴 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ OHP필름띠, 색연필, 사인펜, 테이프, 종이류, 가위</p> <p>&lt;만들기 순서표&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 동화 주인공을 그리고 가위로 오린다.</li> <li>② OHP 필름 띠를 손가락에 돌려 테이프로 붙인다.</li> <li>③ 가위로 오린 동화 주인공을 OHP 필름에 붙인다.</li> <li>④ 손 인형 놀이를 한다.</li> </ol>	<p>◆ 동물 머리띠</p> 		

활동방법	방법 수정	
<p>1. 손가락 인형에 대해 잠깐 설명한 뒤 손가락 인형을 만드는 재료와 방법에 대해 이야기를 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 무엇으로 만들 수 있을까?</li> <li>• 어떻게 만들 수 있을까?</li> </ul> <p>2. 어떤 동화 속 주인공을 만들고 싶은지 이야기 나눈다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 어떤 동화 주인공 손가락인형을 만들고 싶니?</li> </ul> <p>예) 인어공주, 강아지똥, 호랑이...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• 필요한 소품은 없을까?</li> </ul> <p>3. 동화 주인공 손가락 인형을 만든다.</p> <p>4. 손 인형이 완성되면 동극으로 꾸며 본다.</p> <p>예) 나는 인어 공주야, 백설 공주야 같이 놀자 자라야! 오누이를 구해 줘야지, 호랑이 똥꼬를 물어 버려야지,</p>	참여증진	<p>1. 부직포로 완성된 손가락 인형(제품화 되어서 나온 것이나 교사가 제작한 인형)을 보고 간단한 동화를 함께 들어 본다(김, 오).</p> <p>2. 부직포로 완성된 손가락 인형을 손으로 만져 보고 간단한 동화를 함께 들어볼 수 있게 지도한다(정).</p> <p>3. 손가락 인형을 만들 때 동화 속 주인공을 스티커로 제시하거나 오려진 주인공 그림 뒤에 양면 테이프 붙여 제시한다.</p> <p>&lt;확장&gt; 손가락 인형과 함께 조금 더 큰 캐릭터를 이용해 머리띠를 만들어 함께 활동해 본다.</p>
	상호작용증진	<p>4. 손가락 인형을 끼우고 주인공이 서로에게 인사(예: 안녕! 나는 백설 공주야)하고 뽀뽀하는 활동을 함께 해 본다.</p> <p>&lt;확장&gt; 손가락 인형을 교실의 자유 선택 영역에 배치해 두고 유아가 소그룹으로 인형을 통해 서로에게 하고 싶은 이야기하기 활동을 할 수 있게 지도한다.</p> <div data-bbox="790 1019 1045 1187">  </div> <div data-bbox="1069 1019 1308 1187">  </div>
	교수삽입	<p>2. 동화에 나오는 주인공의 명수를 세어 보고 수에 맞게 OHP 필름을 준비할 수 있게 교사가 시범을 보이고 함께 수를 세어주며 지도한다(오).</p> <p>3. 인형 만들기에서 OHP 필름을 싹둑 자를 수 있다(김)</p> <p>3. OHP 필름 위에 유성 매직을 이용해 자유롭게 그리기를 할 수 있다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 뒤죽박죽 책나라 : 만화 짓기</li> <li>♦ 이상한 나라의 ○○(유아 이름): 콜라주</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 하나의 동화를 정해 가족들이 역할을 나누어 동극 활동을 함께 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 양말이나 우유팩, 종이봉투를 이용하여 움직이는 인형으로 만들 수도 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ OHP 필름을 사용할 때 모서리 부분이 날카롭게 잘리지 않도록 주의한다.</li> </ul>	

수·조작

5-1-3


## 떡 하나 주면 안 잡아 먹지 (게임)

활동목표	
1. 약속을 지키며 즐겁게 게임을 할 수 있다. (사회관계>사회적 관계>또래와 사이 좋게 지내기)	
2. 제시된 조건에 따라 수를 세어 본다. (자연탐구>수학적 탐구>수 개념 형성하기)	

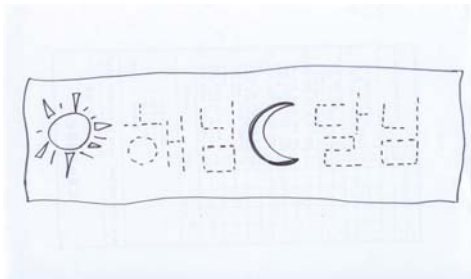
목표 수정	
활동목표	1. 게임의 규칙을 따르며 게임에 참여할 수 있다.
	2. 교사와 함께 다섯 개 이하의 떡의 수를 세어 본다.
개별교수목표	김나현 (언) 호랑이 역할을 하면서 손을 내밀어 떡을 요구할 수 있다.
	오수영 (인) 다섯 개 이하의 떡의 수를 세어 볼 수 있다.
	정희진 (사) 친구와 함께 게임을 한 다음 고마움을 표현할 수 있다.

활동자료	
◆ 전래동화 「해님달님」, 게임판, 주사위, 지정토로 만든 떡, 작은 바구니 2개, 큰 바구니 1개	



자료 수정	
◆ 점선으로 제시된 동화 제목 활동지	



‘떡 하나 주면 안 잡아먹지’ 게임도구








활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>전에 들은 「해님달님」 동화를 회상하며 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>동화에서 누가 나왔니?</li> <li>어머니는 무엇을 하였니?</li> <li>동화에서 어떤 일들이 일어났었니?</li> </ul> </li> <li>호랑이가 어머니를 만난 장면에 대해 이야기해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>할머니가 호랑이를 만난 곳은 어디일까?</li> <li>호랑이가 할머니에게 맨 처음 무슨 말을 했니?</li> </ul> </li> <li>게임 소품과 규칙을 소개한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>어떤 것들이 있니?</li> <li>어떻게 하는 게임일까?</li> </ul> </li> <li>게임규칙대로 게임을 한다.</li> <li>규칙을 바꾸어 해 본다.</li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>해님 달님 동화를 교사가 그림을 보며 들려준다.</li> <li>교실의 도서 영역에 해님 달님 동화의 주요 장면과 사건에 대한 그림과 이야기를 게시해 둔다(김, 오).</li> <li>해님 달님 동화의 주요 사건에 대해 교사와 함께 정리하여 이야기 나눈다(정). <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;확장&gt; 동화를 이용한 활동을 하기 전에 유아들의 주의집중을 위하여 호랑이 또는 할머니와 관련된 노래를 손유희와 함께 불러 보도록 지도한다.</li> <li>&lt;확장&gt; 전래동화 책과 테이프를 도서영역에 비치해 둔다.</li> <li>&lt;확장&gt; 동화 제목을 따라 쓸 수 있는 작업지를 준비한다.</li> </ul> </li> </ol> 
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>두 명의 친구가 한 팀을 이루어 게임 활동을 진행한다.</li> <li>게임 규칙을 수정하여 유아가 호랑이 역할을 하는 머리띠를 쓰고 있고, 그 칸에 도착 했을 때 호랑이에게 재미있는 활동을 하나씩 (예: 업어주기)하거나 사랑의 표현을 하게 한다.</li> </ol> 
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>“떡 하나 주면 안 잡아먹지” 라고 말하면서 손을 내밀 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>게임이 끝난 후 바구니에 담겨 있는 떡의 수를 함께 세어보게 교사가 모델링을 보이거자 언어적 촉진을 함께 제시하여 지도한다(오).</li> <li>다양한 방법으로 친구와 함께 게임을 하고 끝난 후 고마움을 표현할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>손 큰 할머니의 만두 만들기: 대 그룹게임</li> <li>신기한 스쿨버스 책 속에 빠진다: 게임판 구성하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>다양한 게임을 규칙을 만들어 가족이 함께 해 본다.</li> <li>유아가 좋아하는 다른 동화를 선정하여 게임으로 진해하여 본다.</li> <li>문구점에서 제품화되어 나온 게임들(예: 은행 놀이)을 함께 경험해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>유아들이 재미있게 읽었던 동화로 게임판을 함께 구성해 본다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>규칙의 난이도를 다양하게 준비하여 유아들의 참여를 촉진한다.</li> </ul>	

과학

5-1-4

## 재생 종이 만들기

활동목표	목표 수정		
<p>1. 다양한 책의 재료를 경험해 본다. (자연탐구&gt;과학적 탐구&gt;물체와 물질의 기본 특성 알기)</p> <p>2. 글과 그림으로 자신의 생각을 표현할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;통합적으로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 다양한 종이를 보고 만져 볼 수 있다.</p> <p>2. 간단한 글과 그림을 보고 써 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	(언) 책 만들기에 필요한 준비물을 손을 내밀어 요구할 수 있다.
		오수영	(소) 책에 친구와 자신의 이름을 쓸 수 있다.
		정희진	(소) 완성된 종이에 자유롭게 그리기를 할 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 이면지, 믹서, 체, 김발, 수건, 신문지</p> <p>&lt;만드는 방법&gt;</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>① 이면지를 모은다.</li> <li>② 이면지를 물에 불린다.</li> <li>③ 믹서기로 갈아 종이죽으로 만든다.</li> <li>④ 김발이나 가는 체로 거른다.</li> <li>⑤ 위 아래에 수건을 덮어 물기를 짜 낸다.</li> <li>⑥ 신문지를 깔고 하루 동안 말린다.</li> </ol>	<div data-bbox="868 1422 1200 1767" data-label="Image"> </div> <p>완성된 재생종이</p>		






활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>책을 만드는 재료에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>책은 무엇으로 만들까? 예) 종이 글을 인쇄하는 기계 인쇄 물감 책을 묶는 실</li> </ul> </li> <li>책을 만드는 다양한 종이에 대해 알아본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>종이는 어떻게 만드는 것일까?(나무- 펄프- 종이)</li> <li>어떤 종이를 책을 만들까? 두꺼운 종이, 얇은 종이, 반짝이는 종이, 거친 종이 등</li> </ul> </li> <li>종이를 만들어 본다. 만드는 방법대로 재생 종이를 만들어 본다.</li> <li>재생종이와 일반 종이를 비교해 본다.</li> <li>재생 종이 위에 여러 가지 재료를 이용하여 꾸민 후 종이끈으로 묶어 책으로 만든다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>실제 다양한 종류의 종이(한지, 습자지, 두꺼운 도화지....)를 보여주고 설명하여 만져 볼 수 있게 하고 교실에 게시하여 둔다.</li> <li>믹서기를 이용할 때 작동 버튼에 빨간색 스티커를 붙여 준다(김, 오).</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 교실의 도서 영역에 다양한 재질의 책을 비치해두어 유아들이 손으로 만지며 감각을 느끼고 책 보기 활동을 할 수 있게 지도한다.</p> 
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>신문이나 다양한 도화지를 손으로 찢어보거나 가위로 잘라보며 느낌을 함께 이야기해보게 지도한다.</li> <li>2명의 친구가 팀을 이루어 수건을 이용해 함께 종이의 물기를 짜 내게 지도한다.</li> <li>완성된 종이를 제시하며 반 전체 유아들이 단체 강화(손가락을 들어 최고 표현, 잘했다 박수, 하트 모양)를 제시한다.</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>종이 만들기 과정에서 필요한 준비물(예: 이면지, 수건....)을 두 손을 내밀어 요구 할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>완성된 책에 친구와 본인의 이름을 기록한 책으로 쓸 수 있게 교사가 시범을 보인다(예: 오수영, 김민경의 책).</li> <li>완성된 책에 크레파스를 이용해 자유롭게 그림 그리기를 할 수 있게 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>동화책이 내 손에 오기까지 : 수게임</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>신문을 이용해 탈 만들기 활동을 함께 해 본다.</li> <li>부모님과 함께 서점에 방문해 재활용 종이를 이용해 만든 책을 함께 보는 활동을 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	

수·과학(요리)

5-1-5

## 책거리 잔치국수

활동목표		목표 수정	
1. 불에 의한 국수의 변화과정을 이해할 수 있다. (자연탐구>과학적 탐구>물체와 물질의 기본 특성 알기) 2. 책거리 풍습을 알고 경험해 본다. (사회관계>사회적 지식>우리나라에 관심 가지고 이해하기)	활동목표	1. 국수의 요리 과정을 살펴보고 참여할 수 있다. 2. 책거리 국수를 먹어볼 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(신) 포크를 이용해 국수를 먹을 수 있다. (인) 요리에 필요한 앞치마를 사물함에 넣어 정리할 수 있다.
		오수영	(신) 손가락 끼우는 젓가락을 이용해 국수를 먹을 수 있다. (소) 요리책의 제목을 적을 수 있다.
	정희진	(언) 국수가 만들어지는 과정에 대해 존댓말을 사용해 교사와 이야기할 수 있다.	

활동자료		자료 수정	
♦ 요리 순서표, 마른국수(소면), 멸치, 물, 계란, 호박, 국 간장, 소금, 마늘, 파, 냄비, 숟가락, 가스레인지, 칼과 도마, 소쿠리		♦ 요리의 각 과정에 대한 설명과 간단한 삽화가 들어 있는 요리 방법 자료지	
		<div><div><p>① 국물내기</p></div><div><p>② 국수 삶기</p></div><div><p>③ 고명 만들기</p></div><div><p>④ 국수 말기</p></div></div>	

잔치국수


<만드는 방법>

① 국물 내기

② 국수 삶기

③ 고명 만들기

④ 국수 말기


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>책거리에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>책거리가 뭘까?</li> </ul> </li> <li>책거리 음식에 대한 경험을 나누어 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>잔치 국수를 먹어본 적이 있니?</li> <li>어떤 맛이었니?</li> <li>왜 이 음식을 먹었을까?</li> </ul> </li> <li>국수장국의 재료에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>무슨 재료가 들어갈까?</li> </ul> </li> <li>교사와 유아는 손을 깨끗이 씻고 앞치마를 입은 후 요리하기 위해 준비된 곳으로 간다.</li> <li>요리 순서표를 보면서 국수에 들어가는 재료와 만드는 법을 살펴본다.</li> <li>요리 순서대로 국수를 만든다. 국수가 익어가는 과정을 살펴보고 익기 전후의 변화를 비교한다.</li> <li>손을 씻고 앞치마를 벗은 후 뒷정리를 한다.</li> <li>만들어진 국수를 먹어 보며 맛에 대해 이야기를 나눈다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사의 설명에 따라 국수 만들기에 필요한 재료를 친구들에게 보여 주는 역할을 담당한다.(예: 교사가 국수면에 대해 설명을 하면 국수를 들어서 보여 준다.)</li> <li>요리 순서표에 각 단계에 대한 설명과 함께 사진 또는 그림을 제시해서 유아들이 순서를 이해하는데 도움을 준다(감, 오).</li> <li>친구들에게 국수를 나누어주는 역할을 담당하게 지도한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>앞치마와 머리수건을 쓰는 데 있어 친구와 서로 도와 끈을 묶어 줄 수 있게 지도한다.</li> <li>요리에 필요한 재료를 친구와 함께 만져 보고 냄새 맡아 보는 활동을 통해 탐색해 보게 지도한다.</li> <li>소그룹 단위로 앉아서 국수를 먹어 보고 각자 국수 맛에 대해 이야기를 나누어 보게 한다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 작은 종이에 요리의 순서를 적어 볼 수 있게 하여 요리책을 만들어 보는 활동으로 확장하여 지도한다. 요리책 앞쪽에는 ○○○의 국수 요리책으로 이름 짓는다.</p> 
	교수학습	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사와 국수가 만들어지는 과정에 대해 이야기 나누고, 냄새의 변화를 통해 국수가 완성되는 과정에 대해서도 함께 이야기 나누어 본다. 이때 교사에게 존댓말을 사용할 수 있도록 지도한다(정).</li> <li>포크를 이용해 국수를 먹을 수 있도록 교사가 언어적 설명을 제시해 지도한다(김).</li> <li>손가락을 끼우는 젓가락 (에디슨 젓가락)을 사용해 국수를 먹을 수 있게 교사가 신체적 촉진을 제공하며 지도한다(오).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>책거리 잔치하기 : 원장선생님 초대하기, 국수 대접하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>국수 만들기 활동을 함께 해 본다.</li> <li>비빔국수와 물 국수 등 다양한 요리를 함께 해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>열치는 끓인 후 오래 담가두면 비린내가 난다. 끓인 후 바로 건져내는 것이 좋다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>불을 사용하는 요리 활동의 경우 유아의 안전에 특별히 주의하게 한다.</li> </ul>	

신체(신체표현)

5-1-6

동화책 속으로

활동목표	목표 수정		
<p>1. 몸을 이용하여 창의적으로 표현할 수 있다. (신체운동&gt;신체활동 참여&gt;자발적으로 신체활동에 참여하기)</p> <p>2. 음악의 박자와 리듬에 맞추어 신체를 조절할 수 있다. (예술경험&gt;예술적 표현&gt;춤으로 표현하기)</p>	활동목표	<p>1. 동화 속 주인공 역할을 경험해 볼 수 있다.</p> <p>2. 음악에 맞추어 다양한 신체 표현을 해 볼 수 있다.</p>	
	개별교수목표	김나현	<p>(언) 주인공 표현에 필요한 물품을 손을 내밀어 요구할 수 있다.</p> <p>(사) 활동의 각 단계에 필요한 차례 기다리기를 할 수 있다.</p>
		오수영	<p>(대) 규칙에 따라 주인공의 모습을 표현할 수 있다.</p>
		정희진	<p>(인) 손으로 만져 주인공 가면을 구분할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 빠르고 느린 음악, 여러 가지 동화 주인공 가면, 장면 카드</p>	<p>◆ 의성어, 의태어가 들어가 있는 빠른 음악</p> <p>◆ 다양한 동물 머리띠</p> <div data-bbox="842 1536 1190 1765" data-label="Image"> </div> <p>◆ 다양한 동화 주인공 의상</p>		

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동화 속 주인공에 대해 이야기를 나눈다.</li> <li>2. 가보고 싶은 동화 속 명장면을 꼽아 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 한 장면을 몸으로 만들어 본다면 어떤 장면을 만들어 보고 싶니?"</li> </ul> </li> <li>3. 빠른 음악을 들어 본다(왕벌의 비행, 휘모리 등). <ul style="list-style-type: none"> <li>• 그 장면에서 어떻게 움직이게 됐을까?</li> </ul> </li> <li>4. 느린 음악을 들어 본다(비발디 사계 중 겨울, 가야금 진양조 등). <ul style="list-style-type: none"> <li>• 이 장면은 어떤 음악이 어울릴까?</li> </ul> </li> <li>5. 역할을 나누어 신체로 표현해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하고 싶은 장면 카드를 고른다.</li> <li>- 가면을 쓴다.</li> <li>- 음악에 맞춰 움직임을 표현해 본다.</li> </ul> </li> <li>6. 역할을 바꾸어 해 보고 평가한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 동화 속 주인공이 되어 보니 어떤 기분이 들었니?</li> <li>• 어떤 장면이 재미있게 되었니?</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 간단한 동화 또는 만화 비디오를 함께 시청하고 주인공의 모습 또는 목소리에 대해 이야기 나누어 본다.</li> <li>3. 빠른 동작과 느린 동작을 표현할 때 교사의 말이나 동작도 빠르고 강하게, 느리고 약하게 표현하여 유아들 신체 표현에 단서를 제시하여 지도한다.</li> <li>5. 대표로 카드를 뽑는 역할을 담당하게 하거나 가면은 자신이 선호하는 동화 주인공을 말하거나 선택하게 기회를 제공하여 지도한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 빠른 음악을 표현할 때 친구와 손을 잡고 빨리 도는 장면을 함께 표현해 보게 지도한다.</li> </ol>  <ol style="list-style-type: none"> <li>4. 느린 음악을 표현할 때 친구와 마주 앉아 서로의 손바닥 또는 무릎을 천천히 리듬에 맞춰 표현해 본다.</li> </ol> <p>&lt;확장&gt; 교실의 자유선택 영역 중 역할놀이 영역에 다양한 가면을 배치해 두고 가면을 써 보고 서로 거울을 보거나 가면 주인공 역할 놀이를 함께 해 볼 수 있게 한다.</p>
	교수습임	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 각 활동에 필요한 차례 기다리기를 하게 “기다려”라고 교사가 언어적 설명을 제시하여 지도한다(김).</li> <li>5. 손을 내밀어 자신의 역할에 맞는 가면을 요구할 수 있게 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>5. 제시하는 규칙에 따라 맡은 역할을 표현해 보도록 언어적 단서(예: 뛰어 가야지)를 제시하여 지도한다(오).</li> <li>5. 손으로 만져 자신의 역할의 가면을 구분할 수 있도록 언어적 단서를 제시해 지도한다. 역할 가면이 손으로 만져 정확하게 구분되는 것을 준비하거나 역할 가면의 수를 세 개 이하로 준비하여 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 동화 속 주인공 패션쇼</li> <li>♦ 몸으로 만든 동화 ‘토끼와 호랑이’ : 슬라이드 동화 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 엄마, 아빠와 아이들이 역할을 바꾸어 활동하기 게임을 해 본다.</li> <li>♦ 도움이 필요한 친구가 주인공으로 나온 동화를 선정하여 주인공 역할을 해보고 반 친구들이 느낌을 함께 이야기해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 다양한 움직임의 장면을 고르게 선정하여 다양한 표현을 할 수 있도록 한다.</li> <li>♦ 동화의 장면을 OHP용지에 복사하여 배경으로 쓸 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 역할 표현에서 지체장애를 갖은 유아는 앉아서 손과 표정을 활용하여 표현할 수 있게 한다.</li> <li>♦ 움직임이 많은 활동의 경우 시각장애를 갖은 유아가 넘어지지 않도록 충분한 공간과 설명을 제시한다.</li> </ul>	





2월



## 초등학교에 가요

분류 번호	활동 분류	활동명	활동 특성
5-2-1	역할	추억을 파는 사진관	<ul style="list-style-type: none"> <li>사진관 역할놀이로 유아들이 함께 만들고 추억으로 남기고 싶은 친구들과의 모습을 사진으로 찍어보는 활동</li> <li>사진사와 손님의 역할을 바꾸어 경험할 수 있도록 계획하므로 참여를 촉진할 수 있음</li> </ul>
5-2-2	미술	칭찬 상장 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>반 친구들에게 칭찬하고 싶은 점을 상장으로 만들어 보는 활동으로 유아별 장점을 많이 찾아볼 수 있는 유용한 활동임</li> </ul>
5-2-3	수·조작	즐거웠던 우리 반	<ul style="list-style-type: none"> <li>한 해 동안 반에서 있었던 기억에 남는 일에 대해 자유롭게 이야기할 수 있는 기회를 갖고 이를 게임으로 활용하는 활동</li> <li>게임 활동을 할 때 규칙을 수정해 친구와 함께 게임을 진행하게 함으로 협동 활동으로 유용함</li> </ul>
5-2-4	과학	얼마나 자랐을까?	<ul style="list-style-type: none"> <li>키나 몸무게를 재어서 학기 초에 측정하였던 수치와 학기말에 측정한 수치를 비교해 보는 활동</li> <li>줄자 이외에 유아들로부터 의견을 모아 끈이나 종이 등 다양한 자료를 활용해 함께 측정해 봄으로 활동에 재미있게 참여할 수 있음</li> </ul>
5-2-5	이야기 나누기	동생들아, 우리 이야기 들어봐	<ul style="list-style-type: none"> <li>동생들에게 형님으로서 들려주고 싶은 이야기를 나누는 활동으로 동생들을 교실에 초대해 직접 이야기를 들려주고 교실을 안내해 주는 활동</li> </ul>
5-2-6	미술	우리 반 달력 만들기	<ul style="list-style-type: none"> <li>지난 1년간 계절별 또는 월별로 기억 남는 일에 대해 이야기하고 이를 그림으로 그리거나 사진을 활용하여 달력을 만드는 활동으로 한 해의 활동을 정리하는 의미를 갖고 있음</li> </ul>

역할

5-2-1

## 추억을 파는 사진관

활동목표	목표 수정		
<p>1. 어린이집 생활에서의 기쁜 마음을 표현할 수 있다. (의사소통&gt;말하기&gt;자신의 느낌, 생각, 경험 말하기)</p> <p>2. 1년간 자신의 성장 과정을 비교해 볼 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</p>	활동요목표	<p>1. 사진을 찍기 위해 친구와 즐거운 포즈를 취해 볼 수 있다.</p> <p>2. 1년간의 사진을 함께 볼 수 있다(김).</p> <p>2. 사진관 놀이에서 주인 역할을 담당할 수 있다(오, 정).</p>	
	개별교수목표	김나현	(사) 사진관 놀이에서 다섯 번째 순서를 기다릴 수 있다.
		오수영	(인) 사진관 주인이 다섯 장의 사진을 친구들에게 나누어 줄 수 있다.
		정희진	(인) 동그라미, 세모, 네모 모양의 사진 액자들을 친구들에게 나누어 줄 수 있다.
활동자료	자료 수정		
<p>◆ 메뉴판, 활동사진, 전시대, 액자, 계산기, 사진기(모형), 일회용 사진기, 환등기, 두꺼운 천(벨벳이나 커튼 천), 동극 머리띠, 친구 얼굴 가면, 사진사 목걸이, 거울</p>	<p>◆ 유아들의 일년간 활동 사진</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div>		



활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 사진관에서 할 수 있는 일들에 대해 이야기 나눈다.</li> <li>2. 사진관 꾸미기를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진관에 필요한 것에는 어떤 것들이 있니?</li> <li>• 더 필요한 것은 없니?</li> <li>• 사진관 이름은? (추억을 파는 아름다운 가게)</li> </ul> </li> <li>3. 역할을 정한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 사진사, 손님</li> </ul> </li> <li>4. 사진관 놀이를 한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 모델 되기: 한 해 동안 해 본 동극의 가면과 머리띠로 분장해 본다.</li> <li>• 어떤 이야기 주인공이 되어 볼까?</li> <li>• 그때는 어떤 역할을 했었지? <ul style="list-style-type: none"> <li>- 사진 찍기: 조명은 OHPL나 환등기를 이용하고 일회용 카메라로 찍는다.</li> <li>가면 쓰고 찍기, 친구의 표정 따라 해보며 찍기</li> <li>- 사진 인화하기: 사진을 뽑아 코팅한다. 잡지책에서 멋진 사람의 사진을 골라 얼굴을 바꾸어 붙여 액자를 만든다.</li> <li>- 사진 팔기: 코팅해 놓은 사진과 만들어 놓은 액자를 판다.</li> <li>- 가격표 만들기: 친구들에게 해 줄 수 있는 행동 가격표를 만든다. 도움 주기 3번, 손잡고 걷기 2번, 옷 정리해 주기 등 벽면에 가격표를 게시하여 실제로 할 수 있도록 한다.</li> </ul> </li> </ul> </li> <li>5. 평가해 본다. 더 필요한 것들이 없는지 이야기를 나누어 본다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>2. 사진관 꾸미기에서 유아들이 각각 잘하는 부분의 역할을 담당해 꾸미기 활동에 참여할 수 있게 한다. 나현이는 자르기, 수영이는 색종이 접기, 희진이는 그리기로 사진관을 꾸밀 수 있게 한다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 모델 되기에서 서로의 예쁜 표정을 거울을 통해 보며 이야기를 나누고 상대방의 표정을 따라 해본다. 거울을 잘 볼 수 있도록 아이들의 키 높이에 맞추어 거울 높이를 조절해 준다. <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;확장&gt; 표정 짓기 놀이로 색종이 접기를 이용해 재미있는 얼굴 접기를 해보고 이때 각각의 단계별 순서를 차례대로 시각적으로 제시하여 준다(김, 오).</li> <li>&lt;확장&gt; 폴라로이드 사진기를 준비해 바로 사진을 볼 수 있게 하거나 디지털 카메라로 사진을 찍은 다음 확인하고 이야기를 나누어 보게 지도한다(김, 오).</li> <li>&lt;확장&gt; 하나, 둘, 셋의 신호에 맞추어 친구와 함께 어깨동무를 하고 사진을 찍고 친구의 설명을 듣게 지도한다(정).</li> </ul> </li> </ol>   
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 사진을 찍을 때 차례를 기다릴 수 있게 순서를 정하여 주고 교사가 말로 설명하여 지도한다(김).</li> <li>4. 유아 사진관 주인 역할을 할 수 있도록 유아에게 친구들에게 사진을 세어 나누어 주거나 가격표를 정하는 활동을 할 수 있게 지도한다(오).</li> <li>4. 도우미 친구와 사진관 주인공 역할을 하게하고, 동그라미, 세모, 네모 모양의 액자를 준비해 손님에게 원하는 모양의 액자를 만들게 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 동생들을 초대하여 사진관을 열기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 유아가 카메라를 이용해 가족들의 사진을 찍어 보는 활동을 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 가정 통신문을 통해 개인별 일회용 카메라를 준비한다.</li> <li>♦ 여러 날에 걸쳐 해 볼 수 있다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>♦ 시각적으로 보는 것과 관련된 활동에서 시각 장애 유아가 소외되지 않도록 활동을 대체하거나 충분한 언어적 설명을 제시하게 한다.</li> </ul>	

미술(자유선택활동)

5-2-2

## 칭찬 상장 만들기

활동목표	목표 수정	
<p>1. 친구들의 장점을 관찰하고 발견할 수 있다. (사회관계&gt;정서인식과 조절&gt;자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</p> <p>2. 자신의 장점을 인식하고 자신감을 갖는다. (사회관계&gt;자기 존중&gt;자신감과 독립심 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 교사의 설명을 듣고 친구들의 장점을 한 가지 이상 말할 수 있다(김, 오).</p> <p>1. 친구들의 장점에 대해 말할 수 있다(정).</p> <p>2. 칭찬 상장을 바르게 받을 수 있다.</p>
	개별교수목표	김나현 (언) 상장 만들기 활동에서 손을 내밀어 필요한 준비물을 요구할 수 있다.
		오수영 (소) 친구들의 이름표를 보고 상장에 친구들의 이름을 쓸 수 있다.
		정희진 (언) 상장을 받고 존댓말을 사용하여 인사할 수 있다.
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 두꺼운 도화지, 여러 가지 상장, 그리기 도구</p> <div data-bbox="331 1487 576 1756"> </div> <p>상장의 예</p>	<p>◆ 그림을 그려주는 상장 형식 ◆ 도장으로 찍는 상장 형식 ◆ 점선으로 제시되어 있는 상장 틀</p> <div data-bbox="906 1478 1134 1760"> </div>	


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>상장에 대해 이야기를 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>상장은 무엇일까?</li> </ul> </li> <li>상장에는 어떤 내용이 담겨 있는지 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>제목 : 달리기 상, 기쁨 이상, 웃음이 상...</li> <li>받는 이 : ○○○, △△△</li> <li>내용 : 예) 늘 친구들을 웃겨 주었으므로</li> <li>날짜</li> <li>주는 이 : 어린이집 친구들</li> <li>도장</li> </ul> </li> <li>상을 줄 친구를 뽑는다.</li> <li>상을 받을 친구의 상 받을 점을 찾는다. <ul style="list-style-type: none"> <li>○○○에게는 무슨 상이 어울릴까?</li> <li>△△△에게는 어떤 상을 주고 싶니?</li> </ul> </li> <li>상장을 만든다.</li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>상장에 도장을 찍어 주는 역할을 담당하게 하고 상장에 글씨 쓰는 부분을 점선으로 제시해 유아들이 참여할 수 있게 지도한다.</li> <li>상을 받는 친구를 선정할 때 반 전체 유아가 모두 상을 받을 수 있도록 하고 유아의 장점 찾기에 대해서도 함께 이야기를 나누게 지도한다.</li> <li>상장을 만들 때 필요한 상장 종이를 나누어 주는 역할을 담당하게 지도한다.</li> </ol> 
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>상장 만들기에서 친구와 함께 서로의 상장을 주고 받고 칭찬하는 연습을 하게 지도한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;확장&gt; 상장을 만들어 각각 유아 별로 상장을 받을 수 있게 하고 상장을 받는 유아에 대해 나머지 유아들은 단체 강화를 제시하게 한다.</li> </ul> </li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>친구에게 손을 내밀어 상장 만들기에 필요한 상장 용지를 요구할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</li> <li>상장에 친구들의 이름을 적을 수 있게 교사가 이름이 적힌 용지를 제공한다.(오). <ul style="list-style-type: none"> <li>&lt;확장&gt; 상장을 받고 “고맙습니다” 또는 “감사합니다”라고 인사할 수 있게 교사가 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ul> </li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<b>주의사항</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>칭찬거리를 찾을 수 있는 충분한 시간을 준다.</li> <li>모든 유아에게 상이 고루 돌아가게 지도한다.</li> </ul>	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>특정의 유아뿐 아니라 반 전체의 유아가 모두 상을 받을 수 있게 친구들의 장점에 대해 이야기를 나누어 보게 한다.</li> </ul>	

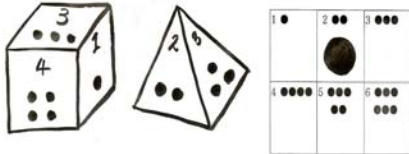
수·조작


5-2-3

즐거웠던 우리 반

<div>활동목표</div> <div>1. 게임 규칙을 스스로 구성할 수 있다. (자연탐구&gt;탐구적 태도&gt;기초 탐구 기술 활용하기)</div> <div>2. 친구들의 소중함을 안다. (사회관계&gt;정서 인식과 조절&gt;자신과 다른 사람의 여러 가지 정서를 인식하고 표현하기)</div>	목표 수정	
	활동목표	1. 친구들과 함께 게임에 참여할 수 있다. 2. 일 년간 함께 했던 친구들의 얼굴과 이름을 알아볼 수 있다.
	개별교수목표	김나현 (언) 친구에게 손을 내밀어 주사위를 요구할 수 있다.
		오수영 (인) 주사위의 수에 맞게 게임판을 이동할 수 있다. (대) 게임의 지시문에 따라 행동할 수 있다.
정희진 (인) 동그라미, 세모, 네모 모양의 주사위를 손으로 만져 구분할 수 있다.		

<div>활동자료</div> <div>♦ 어린이 사진, 하드보드지, 가위, 풀, 주사위, 필기구, 규칙판</div> <div></div> <div>즐거웠던 우리 반 게임판</div>	자료 수정
	♦ 동그라미, 세모, 네모 모양의 주사위




활동방법	방법 수정	
<p>1. 한 해 동안 이루어 졌던 활동사진을 살펴본다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● ○○이는 무엇을 하고 있니?</li> <li>● △△이는 무엇을 하고 있니?</li> </ul> <p>2. 게임 종류를 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 한 해 동안 있었던 일들을 담아 어떤 게임을 만들어 볼까?</li> <li>● 보드게임, 카드게임, 구슬게임... 가장 인기 있었던 게임을 모델로 선정해도 좋다.</li> </ul> <p>3. 게임 방법을 정한다.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>● 몇 칸으로 할까?"</li> <li>● 더 빨리 앞으로 갈 수 있는 방법은 없을까?</li> <li>예) 친구와 화해하기, 멋진 전시회 등의 칸에 들어가면 앞으로 3칸 가기 등</li> <li>● 뒤로 가기는 어떨 때 할까?"</li> <li>예) '싸웠어요, 위험해요'와 같은 칸을 만들어 선생님 칸이나 다른 칸으로 보낼 수 있다.</li> <li>● 주사위는 어떻게 할까?</li> <li>예) 제자리에, 앞으로 2칸, 뒤로 1칸 등</li> </ul> <p>4. 게임판을 만든다.</p> <p>5. 게임 규칙판을 쓴다.</p> <p>6. 게임을 해 본다.</p> <p>잘 지켜지지 않는 규칙을 바꾸어 본다.</p>	참여증진	<p>2. 다양한 난이도의 게임을 계획해 처음에는 간단한 게임을 먼저 실시하여 지도한다.</p> <p>3. 게임판의 크기를 조금 크게 만들어 말을 옮기기 쉽도록 한다.</p> <p>5. 주사위에 숫자와 함께 유아가 좋아하는 캐릭터를 수에 맞게 그려 준다. 주사위 속에 방울을 넣어 소리가 나도록 제작한다. 주사위를 동그라미, 네모, 세모 모양으로 다양하게 제작하여 지도한다. 동그라미 주사위의 경우 보조 도구인 숫자판도 함께 제작한다.</p>
	상호작용증진	<p>5. 지시문의 내용이 상호작용 관련 활동이 되도록 파이팅하기, 서로 칭찬하기, 서로의 모습 흉내 내기 등의 활동을 함께 해본다.</p> <p>6. 게임이 끝난 다음 팀원이 서로를 격려하게 한다.</p> 
	교수삽입	<p>5. 손을 내밀어 친구에게 주사위를 요구할 수 있게 교사가 시범을 보여 지도한다(김).</p> <p>6. 던진 주사위에 나온 숫자만큼 칸을 이동할 수 있게 교사가 소리를 내어 수 세기를 함께 하며 지도한다(오).</p> <p>6. 게임을 하다 지시문을 뽑은 경우 그 지시 사항에 따라 친구와 상호 작용을 할 수 있게 교사가 시범을 보인다(예: 친구 손등에 뽀뽀하기를 교사가 시범 보인다.)(오).</p> <p>6. 게임을 할 때 동그라미, 세모, 네모 모양의 주사위 모양을 구분하여 선택할 수 있게 교사가 언어적 단서를 제시해 지도한다(정).</p>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 동생들을 위한 안내문 만들기</li> <li>◆ 대그룹 게임판으로 만들어 보기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 가족들과 함께 윷놀이를 해 본다.</li> <li>◆ 윷놀이에서 말이 이동하는 방법과 관련해 다양한 규칙을 정해 활동해 본다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 게임이 빨리 끝나지 않도록 주사위 칸의 차이가 5칸 이상 나지 않게 한다.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>◆ 게임의 목적이 승패에 집중되지 않고 모두가 즐겁게 게임에 참여하는 것에 중점이 되도록 진행한다.</li> </ul>	

과학



5-2-4

# 얼마나 자랐을까?

<div>활동목표</div> <div>1. 자신의 신체적 성장을 측정할 수 있다. (자연탐구&gt;수학적 탐구&gt;측정하기)</div> <div>2. 자신의 성장을 자랑스러워한다. (사회관계&gt;자기존중&gt;자신의 소중함을 알기)</div>	목표 수정		
	활동목표	1. 다양한 측정 방법을 경험해 볼 수 있다. 2. 성장 과정에 따른 변화를 관찰해 볼 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(소) 길이 측정에 사용하는 리본 테이프를 자를 수 있다.
		오수영	(소) 기록지에 각 측정 수치를 적을 수 있다.
정희진		(사) 측정한 수치를 친구가 읽어 주면 고마움을 표현할 수 있다.	
<div>활동자료</div> <div>◆ 신장계, 체중계, 줄자, 돔보기, 관찰 기록지</div> <div></div> <div>키 재기</div>	자료 수정		
	◆ 점선 또는 확대한 활동지		
		예상치수	실제치수
키	cm	cm	
몸 무게	kg	kg	
머리둘레	cm	cm	
가슴둘레	cm	cm	
이의 개수	개	개	



활동방법		
1. 관찰 기록지를 살펴본다. • 제목, 사용방법		
	예상 치수	실제 치수
키	cm	cm
몸 무 게	kg	kg
머리 둘레	cm	cm
가슴 둘레	cm	cm
이의 개수	개	개
2. 3월에 재어 기록한 신체 치수를 읽고 방안지에 표시한다. • 어디를 0kg이라고 할까? • 어느 칸에 표시하면 좋을까?		
3. 예상 성장치를 표시한다. • 얼마나 자랐을까?		
4. 여러 가지 도구로 자신의 신체 치수를 재어 본다. • 머리둘레는 몇cm니? • 바뀐 점이 있니?		
5. 활동한 결과를 관찰 기록지에 적는다. 모눈종이에 기록하고 꺾은 선 그 래프를 그려 본다.		

방법 수정	
참 여 증 진	1. 관찰 기록지에 유아의 이름과 함께 사진을 붙여 제 시한다(김, 오). 1. 관찰 기록지에 손으로 만져서 모양 변별이 가능한 스티커를 함께 붙여 준다(정). <확장> 손바닥이나 발바닥 찍기 활동 또는 서로의 손 을 그려 주는 활동을 통해 서로의 손, 발바닥의 크 기를 비교해 보도록 지도한다.
	1. 두 명의 친구가 등을 맞대고 서서 누구의 키가 큰 지 거울을 통해 보거나 서로의 손을 대어 보고 누 구의 손이 큰지 알아본다. 4. 두 명씩 짝을 이루어 줄자를 이용해 서로의 머리 둘레, 허리둘레, 손목 둘레를 측정해 보고 이야기 나눌 수 있게 지도한다. 이때 리본 테이프를 이용해 길이를 재어 보고 전지에 붙여보게 지도한다.
상 호 작 용 증 진	<div></div> <div></div> <확장> 관찰지에 제시되어 있는 곳 외에도 다양한 치 수 재어보기 활동을 할 수 있게 자유선택 놀이의 한 영역에 수치를 잴 수 있는 도구를 준비해둔다. 키 재기 자는 교실의 한쪽 벽면에 설치해 지속적으 로 치수를 기록할 수 있게 지도한다.
	4. 리본 테이프를 이용해 신체 여러 부위를 잴 때 가 위 사용법을 먼저 교사가 시범으로 보인다(김). 5. 활동 결과를 기록하는 역할을 담당하여 교사가 시 범과 언어적 단서를 제시하여 지도한다(오). 5. 결과지의 결과를 친구를 통해서 들어 보고, 친구에 게 고마움을 표시하게 시범을 보여 지도한다(정).

교 수 삽 입	
4. 리본 테이프를 이용해 신체 여러 부위를 잴 때 가 위 사용법을 먼저 교사가 시범으로 보인다(김). 5. 활동 결과를 기록하는 역할을 담당하여 교사가 시 범과 언어적 단서를 제시하여 지도한다(오). 5. 결과지의 결과를 친구를 통해서 들어 보고, 친구에 게 고마움을 표시하게 시범을 보여 지도한다(정).	

확장활동	
♦ 튼튼이 체조 쓱쓱이 체조 만들기	

주의사항	
♦ 내 몸 재는 법 ① 신장 게 발모양에 바르게 선다. ② 몸무게는 저울 위에 표시된 그림 에 맞춰 발을 올려놓는다. ③ 가슴둘레는 팔을 벌린 후 숨을 내 쉬고 줄자의 눈금을 읽는다.	



가정 연계 및 일반화	
♦ 정기적으로 가족 키와 몸무게를 재어 보고 기록하는 활 동을 함께 한다.	



기타	

이야기나누기

5-2-5

동생들아, 우리 이야기 들어 봐

활동목표	목표 수정	
<p>1. 자신의 생각을 글로 쓴다. (의사소통&gt;말하기&gt;상황에 맞는 언어 사용하기)</p> <p>2. 다른 사람에 대한 배려를 경험한다. (사회관계&gt;사회적 관계&gt;공동체 정신 기르기)</p>	활동목표	<p>1. 동생들과 함께하는 활동을 경험 해 볼 수 있다.</p> <p>2. 영역 소개를 경험해 볼 수 있다.</p>
	개별교수목표	<p>김나현 (대) 영역 설명을 할 때 교사의 언어적 설명에 따라 허리를 바르게 펼 수 있다.</p> <p>(사) 영역을 이동할 때 차례를 지킬 수 있다.</p>
		<p>오수영 (사) 동생들에게 놀이 영역을 설명하고, 놀이를 제안할 수 있다.</p> <p>(소) ‘환영합니다’ 글씨를 보고 쓸 수 있다.</p>
		<p>정희진 (언) 동생들에게 영역 설명을 할 때 존댓말을 사용해 설명할 수 있다.</p>
활동자료	자료 수정	
<p>◆ 우리 반이 좋아하는 노래, 여러 종류의 악기, 종이, 필기도구</p> 	<p>◆ 시각적 단서가 제시되어 있는 교실의 규칙 (줄서기, 장난감 정리 등)</p> 	


활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. 동생 반을 초대하여 할 일을 계획한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 교실 소개하기, 노래 불러 주기, 해 주고 싶은 이야기해 주기</li> </ul> </li> <li>2. 형님 반이 되는 동생들에게 해 주고 싶은 이야기를 해 본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>• 형님반이 되는 동생들이 서로 잘 지내려면 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 동생들의 생각 주머니가 커지기 위해서는 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 동생들의 몸이 튼튼해지려면 어떻게 해야 할까?</li> <li>• 동생들에게는 어떻게 안내를 해야 할까?</li> </ul> </li> <li>3. 소집단별로 생각한 내용을 적어 본다.</li> <li>4. 동생 반을 초대한다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 팀별로 형님 반의 놀이 영역들을 소개한다.</li> <li>- 동생들이 형님 반을 둘러보게 한 후 동생들에게 들려주고 싶었던 노래를 들려준다.</li> <li>- 동생들이 궁금해 하는 것이 무엇인지 질문할 시간을 갖는다.</li> </ul> </li> </ol>	참여증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>3. 생각한 내용을 글로 적는 것과 함께 간단한 그림 또는 사진을 함께 제시하여 설명하게 한다(김, 정).</li> <li>3. '환영합니다'를 쓰는 역할을 유아가 담당할 수 있게 예시 글씨를 제시한다(오).</li> <li>4. 그룹으로 나누어 담당 영역에 대한 목걸이 이름표 (예: 도서 영역은 책 그림이 있는 목걸이)를 달고 각각의 영역을 설명하게 한다.</li> <li>4. 동생들에게 줄서 기 규칙에 대해 설명해 주며 교실의 이곳저곳 환경에 에 제시되어 있는 규칙에 대해 설명해 준다.</li> </ol>
	상호작용증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 동생들에게 보여주는 공연의 내용은 2명씩 짝을 이루어 할 수 있는 공연이 되게 한다. (예: 꼭두각시 춤 또는 두 명이 하나의 피에로 옷을 입고 춤추기)</li> </ol> 
	교수삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>4. 영역 설명을 할 때 차례를 지키고, 교사의 언어적 단서를 듣고 허리를 바르게 펴고 설명을 할 수 있게 지도한다(김).</li> <li>4. 동생들에게 놀이 영역을 설명하고, 놀이를 제안할 수 있도록 교사가 시범을 보여 지도한다(오).</li> <li>4. 동생들에게 영역 설명을 할 때 존댓말을 사용해 설명할 수 있게 중간 중간 언어적 단서를 제시하여 지도한다(정).</li> </ol> 
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동생들에게 물려주고 싶은 교구 목록 정하기</li> <li>• 작은 아나바다 가게 운영하기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 동생이나 친척 동생에게 간단한 만들기나 그리기 활동을 지도해 보는 형님을 경험을 갖도록 한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 시각장애유아에게는 동생들을 반겨 인사하는 활동 또는 한자리에서 설명할 수 있는 역할을 할 수 있도록 한다.</li> </ul>	



미술(대·소집단활동)

5-2-6

# 우리 반 달력 만들기

활동목표		목표 수정	
1. 1년간의 어린이집 생활을 돌아보고 인상적인 경험들을 표현할 수 있다. (의사소통>말하기>자신의 느낌, 생각, 경험 말하기) 2. 1년이라는 긴 시간을 언어적으로 수리적으로 이해한다. (자연탐구>수학적 탐구>측정하기)	활동목표	1. 지난 일 년 간의 사진, 동영상을 보며 이야기를 나눌 수 있다. 2. 일 년 열두 달의 이름을 알 수 있다.	
	개별교수목표	김나현	(언) 교사의 지시 사항을 듣고 사물함에서 개인 앨범을 가지고 올 수 있다.
		오수영	(인) 6월까지의 달력의 숫자 수에 맞게 스티커를 붙일 수 있다. (소) 각 달의 이름을 쓸 수 있다.
	정희진	(소) 하얀색 크레파스를 이용해 자유화를 그릴 수 있다.	

활동자료		자료 수정																													
♦ 연간 활동사진 (파본이나 재활용할 수 있는 것), 색종이, 가위, 풀, 필기구, 물감		♦ 점선으로 숫자를 제시한 달력 틀	<table border="1"><tr><td>월</td><td>화</td><td>수</td><td>목</td><td>금</td><td>토</td><td>일</td></tr><tr><td>1</td><td>2</td><td>3</td><td>4</td><td>5</td><td>6</td><td>7</td></tr><tr><td>8</td><td>9</td><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>	월	화	수	목	금	토	일	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14							
				월	화	수	목	금	토	일																					
1	2	3	4	5	6	7																									
8	9	10	11	12	13	14																									
추억의 달력																															

활동방법	방법 수정	
<ol style="list-style-type: none"> <li>한 해 동안 기억에 남는 활동에 대해 이야기 나눈다. <ul style="list-style-type: none"> <li>3월에는 어떤 놀이를 했었니?</li> <li>여름에는 우리가 무엇을 했을까?</li> </ul> </li> <li>계절별로 묶어 놓은 활동사진을 살펴본다. <ul style="list-style-type: none"> <li>- 봄 : 봄꽃들과 친구들과 만남</li> <li>- 여름 : 물놀이</li> <li>- 가을 : 낙엽, 단풍, 감기에 걸린 일, 손님을 초대할 등</li> <li>- 겨울 : 눈 놀이, 설날 등</li> <li>- 봄에는 무엇을 알아내었니?</li> <li>- 여름의 물놀이는 어땠니?</li> </ul> </li> <li>유아가 기억에 남는 달을 고른다. 그 달에 어울리는 달 이름을 짓는다. <p>예) 2월: 다 아는 달 7월: 청병청병 달</p> </li> <li>달력을 만든다. <ol style="list-style-type: none"> <li>기억에 남는 활동의 사진을 스크랩하거나 그림으로 그린다.</li> <li>다음 해 달력에 오려 붙인다.</li> <li>물감으로 채색하여 완성한다.</li> <li>코팅하여 묶는다.</li> </ol> </li> </ol>	참여 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>활동 사진과 비디오 촬영을 했던 동영상 자료를 함께 보며 일년간의 생활에 대해 이야기 나누며 교사가 설명을 제시하여 지도한다.</li> <li>원에서 보내 준 사진을 각자 개인 앨범으로 만들어 두었다가 가정에서 가져와 발표 자료로 사용하게 가정과 연계하여 지도한다.</li> </ol>
	상호 작용 증진	<ol style="list-style-type: none"> <li>매달 친구와 함께 할 수 있는 상호 작용 활동을 하는 날을 정하거나 친구를 돕는 날을 정해 우정의 날로 하고 할 수 있는 활동을 기록하여 본다. 그 날에는 친구와 다정한 포즈를 취한 사진으로 표시해 두거나 사진을 스티커로 만들어 붙여 준다.</li> <li>친구 얼굴 사진을 스티커로 준 비해 각각 생일을 물어보고 그 날에 스티커를 붙여 본다. 2명이 한 팀이 되어 1달씩 완성하게 한다.</li> </ol>  
	교수 삽입	<ol style="list-style-type: none"> <li>교사의 지시 사항을 듣고 자신의 사물함에서 개인 앨범을 가져올 수 있게 지도한다(김).</li> <li>각 달에 해당하는 이름(예: 청병청병 7월달)을 쓸 수 있게 교사가 시범을 보이거나 단서를 제시하여 지도한다(오).</li> <li>각각의 달(6월까지)의 숫자에 맞게 동그라미 스티커를 붙일 수 있게 교사가 옆에서 수 세기 활동을 함께 하여 지도한다(오).</li> <li>흰 색 크레파스를 이용해 달력 바탕에 자유화를 그릴 수 있게 지도한다(정).</li> </ol>
확장활동	가정 연계 및 일반화	
<ul style="list-style-type: none"> <li>1년 동안 가장 즐거웠던 일 10가지 뽑기(Best 10)</li> <li>재미있었던 놀이 책 만들기</li> <li>인디언 달력 만들기</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>가족의 생일, 대소사를 기록한 가족 달력을 함께 만들어 본다. 이때 계절에 해당하는 사진 자료나 그림들을 다양하게 이용한다.</li> </ul>	
주의사항	기타	
<ul style="list-style-type: none"> <li>어린이들이 골고루 찍혀 있는 활동사진을 준비한다.</li> </ul>		

## 보육프로그램 개발

본 책자는 육아정책개발센터가 연구용역 의뢰를 받아 연구·발간한 것으로 총 7개 분야 8권으로 구성되어 있으며 분야별 연구진은 다음과 같습니다.

### ▶ 제1권 : 보육프로그램 개발 총론

책임연구원: 유희정(육아정책개발센터 연구위원)

공동연구원: 김은영(육아정책개발센터 부연구위원)

최혜선(육아정책개발센터 연구원)

### ▶ 제2권 : 0세 보육프로그램

책임연구원: 유희정(육아정책개발센터 연구위원)

공동연구원: 김은영(육아정책개발센터 부연구위원)

박진재(푸르니서초어린이집 시설장)

오경숙(면목1동어린이집 시설장)

최혜선(육아정책개발센터 연구원)

### ▶ 제3권 : 1세 보육프로그램

책임연구원: 박찬욱(중앙대학교 유아교육과 교수)

공동연구원: 강정원(한국성서대학교 영유아보육학과 교수)

이화숙(보경어린이집 시설장)

정성은(중앙대학교 영유아교육복지연구소 연구원)

### ▶ 제4권 : 2세 보육프로그램

책임연구원: 이미정(여주대학 보육과 교수)

공동연구원: 조인숙(전 부천근로복지공단어린이집 시설장)

서소정(경희대학교 아동가족학과 교수)

박수현(무역센터 꿈나눔어린이집 시설장)

▶ 제5권 : 3세 보육프로그램

책임연구원: 김명순(연세대학교 아동가족학과 교수)

공동연구원: 최혜영(창원대학교 아동가족학과 교수)

이윤선(전 서울삼성어린이집 시설장)

김주혜(전 연세대학교 어린이생활지도연구원 교사)

▶ 제6권 : 4세 보육프로그램

책임연구원: 박은혜(이화여자대학교 유아교육학과 교수)

공동연구원: 김혜경(CTS 영유아 문화원 본부장)

조혜진(신라대학교 유아교육과 교수)

김은영(분당구청어린이집 시설장)

▶ 제7권 : 5세 보육프로그램

책임연구원: 문미옥(서울여자대학교 아동학과 교수)

공동연구원: 이해상(서울여자대학교 부속어린이집 원감)

조부경(한국교원대학교 유아교육과 교수)

고영미(순천향대학교 유아교육과 교수)

▶ 제8권 : 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

책임연구원: 이소현(이화여자대학교 특수교육학과 교수)

공동연구원: 이창미(강동어린이회관 관장)

최윤희(광운대학교 교육대학원 교수)

김지영(이화여자대학교 특수교육연구소 연구원)

보육프로그램 개발 현장적용 시범어린이집은 다음과 같습니다.

▶ 0~2세 보육프로그램 현장적용

유 형	시설명	시설장
국공립	(서울) 면목1동어린이집	오경숙
	(서울) 보경어린이집	이화숙
	(서울) 청담어린이집	이성옥
법 인	(서울) 가명어린이집	임말희
	(서울) 예사랑어린이집	김숙현
	(대전) 성모어린이집	정선희
민 간	(서울) 유아나라어린이집	유귀숙
직 장	(서울) 푸르니서초어린이집	박진재
	(부천) 근로복지공단어린이집	조인숙

▶ 3~5세 보육프로그램 현장적용

유 형	시설명	시설장
국공립	(서울) 예담어린이집	이희현
	(서울) 한내어린이집	김민옥
법 인	(광주) 희망어린이집	김광희
민 간	(서울) 서울여자대 학교 부속어린이집	이혜상
	(부산) 수정삼성어린이집	강인자
	(창원) 신나는어린이집	조미연
	(아산) 하늘어린이집	임정옥
직 장	(서울) 중앙청사어린이집	서원경
	(대전) 물사랑어린이집	손승희
	(성남) 분당구청어린이집	김은영

▶ 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼 현장적용

유 형	시설명	시설장
국공립	(서울) 까리타스어린이집	현윤주
	(경산) 밝은어린이집	권영화
법 인	(서울) 중림어린이집	양영희
	(서울) 희망어린이집	백명자



## 장애아 보육프로그램 운영 매뉴얼

---

2008년 7월 인쇄

2008년 7월 발행

저 작 : 보건복지가족부

발행인 : 이 욱

발행처 : 육아정책개발센터

서울시 종로구 안국동 175-87 안국빌딩 7층, 10층, 11층

전화 / 02-730-7070 (代)

인쇄처 : 도서출판 한학문화

전화 / 02-313-7593 (代)

---

사전 승인없이 본 보육프로그램 내용의 무단복제를 금함.