

누리과정 활동 프로그램

아이들의 즐거운 함성이 들리는

아이 Rem 누리

만 5세
교사지침서

11호



Rem 아이렘넌트에듀

월간 계획안

1 : 아이렘누리 1주차 진행되는 교육내용입니다.

● 누리지도서교구 ● 누리지도서자료 ● 연관교구활동 ● 아이렘특별교구

생활주제		기기와 생활			
주		1주	2주	3주	4주
소주제		편리한 생활도구	우리 주변의 기계	우리는 발명가	미래의 생활
자유선택활동	쌓기 놀이 영역	▶ 블록 이용하여 집 짓고 고치기 놀이	▶ 블록으로 여러 가지 기계 만들기	▶ 블록으로 로봇 구성하기 ▶ 우리들의 발명품 박물관 놀이	▶ 전시회장 구성하기 ▶ 타임머신 구성하기
	역할 놀이 영역	▶ 여기는 수리센터! 고쳐드립니다	▶ 바코드 놀이 ▶ 가전제품 가게 놀이	▶ 컴퓨터 세일 ▶ 발명가가 되어 보아요	▶ 로봇 되어 보기
	미술 영역	▶ 생각과 그림 더하기 ▶ 용수철 까공 인형 만들기	▶ CD액자 만들기 ▶ 그림자 인형 만들기	▶ 만약에 나에게 무엇이든 해주는 컴퓨터가 있다면? ▶ 더하기 발명 ▶ 나의 마우스 디자인 ▶ 발명품 설계도 그리기	▶ '우리가 꿈꾸는 미래' 전시회에 필요한 것 만들기 ▶ '미래의 거울 속으로 들어간다면?' 상상화 그리기 ▶ 나에게 필요한 로봇 ▶ 미래도시 디오라마 만들기
	언어영역	▶ 도구를 찾아라 1 ▶ 도구 소리 책 만들기 4 ▶ 도구 문장 만들기 3	▶ 기계 단어 자판기 놀이 ▶ 시계 없는 세상 ▶ OHP기계를 그림자 인형극 하기 ▶ 컴퓨터 사용에 대한 설문 만들기	▶ 상상 속으로 1 ▶ 새로운 물건 이야기 ▶ 미래에 이런 기계가 생겼으면 ▶ '생각이 쑥' 동시 바꿔쓰기	▶ 4컷 만화 '미래의 거울 속으로 들어간다면?' ▶ '지금은 2050년' 릴레이 동화 짓기 ▶ 기계가 모든 것을 다 해준다면? ▶ 해결사 로봇
	수과학 · 조작 영역	▶ 움직이는 도르레 1 ▶ [줄 타는 곡에서] ▶ 만들고 싶은 새로운 손톱깎이	▶ 수: 우리 주변의 기계 패턴 맞추기 ▶ 과학 - 기계사전 만들기 - 옛날과 오늘날의 기계 - 기계 엑스레이 - 빵가루 만들기	▶ 수: '세상에 하나뿐인 요리' 그래프 만들기 ▶ 과학 - ○ ○ 울(를) 위해 만들고 싶은 기계 - 우리나라의 위대한 발명가, 발명품 조사하기	▶ 수: 인간과 로봇 비교하기 ▶ 과학: 손목에 찰 수 있는 기계
	음률영역	▶ 헨델의 흥겨운 대장장이 ▶ 태엽 장난감 ▶ 생활도구 난타놀이	▶ '앤더슨의 타이프라이터' ▶ 네타켓 노래 짓기	▶ 네타켓 노래 부르기 ▶ 발명이 없었다면 ▶ 재활용품 오케스트라	▶ 유리병 플루트 연주하기
대 · 소집단활동		▶ 이야기나누기: - '우리 집에서 사용하는 도구예요' 소개하기 4 - 도구를 바르고 안전하게 사용해요 ▶ 동화 - 자연을 닮은 도구 - 할아버지의 지팡이 ▶ 우리들이 만든 소리동화: 부엌 행진곡 ▶ 음악: 옛날부터 지금까지 ▶ 신체: 가위 ▶ 게임: 무슨 소리일까? ▶ 미술: 씨름판이 변했어요 ▶ 요리: 핫케이크 만들기	▶ 이야기나누기 - 우리는 생활하며 여러 가지 기계를 사용해요 - 어떻게 움직일까요 - 나는 에너지 지킴이 - 컴퓨터가 도와줘요 ▶ 동시: 옛날과 지금 3 ▶ 동화: 마녀 위니의 새 컴퓨터 ▶ 악기연주: 소중한 전기 ▶ 신체: 세탁기 빨래 ▶ 게임: 영터리 퀴즈 대회 ▶ 미술: 막대 하모니카를 만들어요	▶ 이야기나누기 - 컴퓨터(텔레비전)를 바르게 사용해요 - 신기한 발명품 알아보기 1 ▶ 동시짓기: '생각이 쑥쑥' ▶ 음악: 발명이 없었다면 ▶ 신체: 요술막대 ▶ 요리: 나는 요리 발명가 ▶ 미술: 텔레비전을 바르게 보아요' 포스터 그리기 ▶ 게임: 나는 바른 자세왕	▶ 이야기나누기 - '우리가 꿈꾸는 미래 생활' 소개하기 - 전시회를 열어요 ▶ 동화 - 거울 속으로 - 환이는 생각중 ▶ 음악: 시간 여행 ▶ 신체: 나는 로봇 ▶ 미술: 우리를 위한 리모컨 ▶ 요리: 아재 탈수기 ▶ 전시회: '우리가 꿈꾸는 미래'
아이렘누리 특별교구		▶ 언어: 골든벨 판과 낱말카드 ▶ 미술: 색상한 게임	▶ 언어: 인성동화 마이크 ▶ 과학: 사라지는 그림 ▶ 미술: 새해 달력	▶ 언어: 수수께끼 컴퓨터 ▶ 과학: 신기한 장망경 ▶ 미술: 거꾸로 그리기	▶ 과학: 철새 ▶ 미술: 줄넘기
실외 활동		▶ 얼마만큼의 길이일까? ▶ 고무줄 놀이하기	▶ 견학: 가전제품 판매점 견학 ▶ 그림자 놀이 ▶ 유모차를 밀어요	▶ 실외 놀이터 놀이기구 살펴보기 ▶ 땅 재 먹기	▶ 타임머신 놀이하기 ▶ 사방치기
오후자유선택활동		▶ 무거운 코끼리를 어떻게 옮길 수 있을까 ▶ 홀라푸크 놀이	▶ 인터넷으로 오늘의 뉴스 검색하기	▶ 인터넷에서 다양한 발명품 검색해 보기 ▶ 재활용품을 이용한 나만의 발명품 ▶ 내가 만든 발명품 광고지	▶ 미래의 바깥 놀이터 ▶ 비눗방울 튜브 발명
기본생활습관		▶ 사용한 물건 제자리에 정리하기	▶ 컴퓨터와 텔레비전 많이 보지 않기	▶ 게임 및 컴퓨터 하는 시간 지키기	▶ 규칙적으로 바깥에서 운동하기

아이렘누리는?

누리과정 주요 구성 방향에 중점을 둔 아이렘누리는 원아용 교구와 교재로 행복한 누리과정 수업을 할 수 있도록 전문성을 갖춘 프로그램입니다.



1주 학습내용



의사소통영역

은 일상생활에 필요한 바른 언어 사용 능력과 태도를 기르기 위한 영역입니다.

자연탐구영역

은 자연을 존중하는 마음을 바탕으로 창의적으로 탐구하고, 과학적 기초 소양을 기르고, 자발적으로 문제를 해결하기 위한 적극적인 사고 영역입니다.

예술경험영역

은 주변 환경에서 발생하는 소리, 음악, 형태와 색 등에서 아름다움을 느끼고 창의적으로 표현하기 위한 영역입니다.

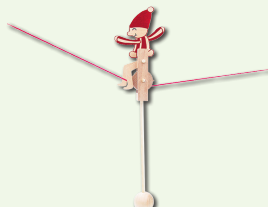


영역	내용범주	내용	학습 내용
언어 영역	듣기	두뇌 개발 집중 듣기	들은 내용을 정확하게 기억할 수 있습니다. 정확하게 듣기 능력을 가질 수 있습니다. 낱말 찾기 놀이를 할 수 있습니다.
	쓰기	말표현 글표현 쓰기	도구의 이름을 따라 쓸 수 있습니다.
	읽기	독서 발달 읽기	세종대왕의 발명품을 살펴보고 쓰임새를 알 수 있습니다.
	말하기	리더십 말하기	만들고 싶은 발명품을 상상하여 그려볼 수 있습니다.
자연 탐구 영역	과학적 탐구하기	간단한 도구와 기계 활용하기 (줄 타는 곡예사)	도르래를 이용한 도구의 원리에 대해 압니다. 줄 타는 곡예사를 만들어봅니다. 곡예사에 줄을 걸어 무게중심을 잡아봅니다. 친구와 함께 도르래를 걸어 곡예사를 움직입니다.
예술 경험 영역	아름다움 찾아보기	미술적 요소 탐색하기 (색상환 게임)	'색상환' 의 개념을 익힙니다. 색상환 게임을 이용해 색상환의 색깔 이름을 익힙니다.

1주 교구 모음



골든벨 판과 낱말카드



줄 타는 곡예사



색상환 게임

* 1호에 구성된 골든벨 듣기 훈련판은 1년간 원에 비치하여 사용하는 교구입니다.



신나는 골든벨 1			가계와 생활 이야기 - 1주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 듣기 > 바른 태도로 듣기
활동 목표	들은 내용을 기억할 수 있습니다.		
활동 자료	CD, 골든벨 판, 낱말카드, 활동지		
도입	● ‘신나는 골든벨 1’ 을 펴게 한다. ● 골든벨 놀이를 할 거예요. 골든벨 판과 낱말을 찾아볼까요?		
전개	● 판과 낱말카드를 준비하고 들려주는 이야기를 바르게 듣는다. ● 마루가 아는 옛날 도구는 무엇입니까? 맷돌 (단어를 붙이고 판을 머리 위로 들고, 맞힌 친구만 다음 문제를 풀어요.) ● 가람이가 아는 옛날 도구는 무엇입니까? 붓 ● 다숨이가 아는 옛날 도구는 무엇입니까? 짚신 ● 아라가 아는 옛날 도구는 무엇입니까? 빗자루 ● 선생님이 아는 옛날 도구는 무엇입니까? 가마솥		
마무리	● 골든벨을 올린 친구들에게 잘했다고 박수를 쳐주세요. ● 못한 친구는 패자 부활전을 해볼까요?		



신나는 골든벨 2			가계와 생활 이야기 - 1주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 듣기 > 낱말과 문장 듣고 이해하기
활동 목표	정확하게 듣기 능력을 가질 수 있습니다.		
활동 자료	CD, 골든벨 판, 낱말카드, 활동지		
도입	● ‘신나는 골든벨 2’ 를 펴게 한다. ● 골든벨 판과 낱말을 찾아볼까요?		
전개	● 판과 낱말카드를 준비하고 들려주는 이야기를 바르게 듣는다. ● 맷돌은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요? 믹서기 (단어를 붙이고 판을 머리 위로 들고, 맞힌 친구만 다음 문제를 풀어요.) ● 붓은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요? 연필 ● 가마솥은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요? 전기밥솥 ● 짚신은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요? 운동화 ● 빗자루는 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요? 청소기		
마무리	● 골든벨을 올린 친구들에게 잘했다고 박수를 쳐주세요. ● 못한 친구는 패자 부활전을 해볼까요?		



확장활동: 골든벨 단어 찾기 놀이를 해본다.



신나는 골든벨 3			가계와 생활 이야기 - 1주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 듣기 > 바른 태도로 듣기
활동 목표	낱말 찾기 놀이를 할 수 있습니다.		
활동 자료	골든벨 판, 낱말카드, 활동지		
도입	● ‘신나는 골든벨3’ 을 펴게 한다. ● 선생님이 불러주는 단어를 잘 기억해볼까요?		
전개	● 단어를 한 개씩 늘려가며 불러준다. ● 1차 문제 도전 믹서기 (카드를 골든 벨 판에 붙이고 머리 위로 올려주세요. 통과했으면 골든벨 판의 낱말을 떼어내고 다음 문제를 기다려요. 맞힌 친구만 다음 문제를 풀어요.) ● 2차 문제 도전 짚신, 운동화 ● 3차 문제 도전 연필, 전기발솔, 청소기 ● 4차 문제 도전 맷돌, 믹서기, 붓, 연필 ● 5차 문제 도전 빗자루, 운동화, 가마솥, 연필, 믹서기		
마무리	● 모두 맞힌 친구는 골든벨을 올릴 기회를 주고 칭찬을 한다.		



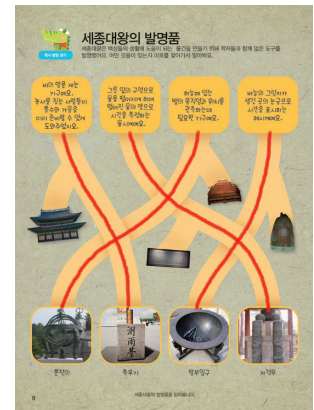
도구의 이름			가계와 생활 이야기 - 1주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기
활동 목표	도구의 이름을 따라 쓸 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘도구의 이름’ 을 펴게 한다. ● 도구의 이름을 알아볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 돛자리는 어디에 쓰는 것일까요? 야외에 나들이 가서 깔고 앉기 위한 도구예요. ● 바늘은 무엇을 할 때 쓰는 것일까요? 옷을 꿰매 때 쓰는 도구예요. ● 골무는 무엇을 할 때 쓰는 것일까요? 바느질할 때 바늘을 누르기 위해 손가락 끝에 끼우는 도구예요. ● 호롱불은 무엇을 할 때 쓰는 것일까요? 오늘 날의 전통처럼, 옛날에 불을 밝히기 위해 쓰였던 도구예요. ● 벼루는 언제 쓰는 물건일까요? 붓글씨를 쓰기 위해 먹물이 필요한데 그 먹을 갈기 위해 쓰는 도구예요. ● 물레는 어디에 쓰는 물건일까요? 실을 만드는 도구예요.		
마무리	● 도구의 이름과 쓰임에 대해 알아본다.		



확장활동: 옛날에 쓰던 도구의 이름을 알아본다.



세종대왕의 발명품			가계와 생활 이야기 - 1주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 읽기 > 읽기에 흥미 가지기
활동 목표	세종대왕의 발명품을 살펴보고 쓰임새를 알 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● '세종대왕의 발명품' 을 펴게 한다. ● 한글을 만든 사람은 누구일까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 세종대왕은 백성들을 위해 학자들과 함께 한글 말고도 많은 도구를 발명했어요. 어떤 것들이 있는지 알아볼까요? ● 아래쪽에 그림을 먼저 살펴볼까요? 첫 번째 도구의 이름은 무엇인가요? 혼천의 ● 혼천의는 무엇을 하는 도구였을까요? 별의 위치를 보는 도구였어요. ● 설명글을 읽고 미로를 찾아가볼까요?		
마무리	● 설명글과 발명품을 알맞게 연결했는지 확인한다.		



상상 속으로			가계와 생활 이야기 - 1주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 말하기 > 느낌, 생각, 경험 말하기
활동 목표	만들고 싶은 발명품을 상상하여 그려볼 수 있습니다.		
활동 자료	그리기 도구, 활동지		
도입	● '상상 속으로' 를 펴게 한다. ● (전등을 켜다 켜다 반복하며) 불이 없었다면 어떻게 되었을까요?		
전개	● 그림을 보고 이야기를 나눈다. ● 전구는 토머스 에디슨이라는 사람이 발명했어요. 따라 해볼까요? 토머스 에디슨 ● 에디슨이 전구를 발명했기 때문에 우리는 어두운 곳에서도 환하게 빛을 비춰 볼 수 있는 것이지요. 친구들도 에디슨처럼 발명하고 싶은 물건이 있나요?		
마무리	● 발명품을 그려본다. ● 친구들이 만들고 싶은 발명품을 그려보고 이름을 써보세요.		



확장활동: 발명품을 친구들에게 소개해본다.



슈퍼맨처럼~			기계와 생활 이야기 - 1주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 도르래의 활용에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	빅북		
도입	● 프랭크 편안 사이언스 주제 송을 부른다. ● 빅북 '슈퍼맨처럼' 을 볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 옛날 우물에서는 물을 어떻게 퍼 올렸을까요? ● 도르래를 본 적이 있나요? ● 이사할 때 사용하는 사다리는 어떻게 위로 올라갈까요? ● 119 아저씨들이 도르래를 타고 사람을 구하는 사진을 본 적이 있나요?		
마무리	● 빅북을 보면서 알맞은 대답을 한다.		



슈퍼맨처럼~			기계와 생활 이야기 - 1주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 도르래의 활용에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	활동지		
도입	● '슈퍼맨처럼' 을 펴게 한다. ● 이야기를 잘 들었나요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 두레박을 끌어올릴 때 사용하는 도르래는 어느 장소에서 필요할까요? 우물이에요. ● 고층 아파트를 건설할 때 사용하는 도르래는 무엇일까요? 타워크레인이에요. ● 사다리차의 도르래는 어떻게 쓰는 것일까요? 고층 아파트의 집을 옮길 때 사용해요.		
마무리	● 활동지를 보면서 알맞은 대답을 한다.		



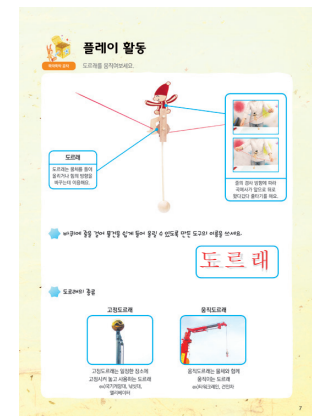
확장활동: 도르래를 사용하는 물건을 알아본다. (예: 낚시대, 국기게양대, 엘리베이터 등)



줄 타는 곡예사			기계와 생활 이야기 - 1주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구과정 즐기기
활동 목표	줄 타는 곡예사를 만드는 순서에 따라 만들어봅니다.		
활동 자료	줄 타는 곡예사 재료, 활동지		
도입	● ‘줄 타는 곡예사’를 펴게 한다. ● ‘줄 타는 곡예사’ 재료를 탐색해볼까요?		
전개	● 순서에 맞게 만들어본다. ● 무게 추를 찾았나요? ● 도르래를 찾아볼까요? ● 플레이 활동을 할 때는 위, 아래 손을 천천히 움직여볼까요? ● 줄이 정사지게 잡아서 움직여볼까요? ● 짝궁과 같이 양쪽 끝을 잡고 위, 아래로 움직이는 활동을 해볼까요?		
마무리	● 순서에 맞게 만들었는지 확인한다.		



플레이 활동			기계와 생활 이야기 - 1주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기
활동 목표	탐색한 내용을 기록해봅니다.		
활동 자료	활동지		
도입	● ‘플레이 활동’을 펴게 한다. ● 줄 타는 곡예사를 탐색해볼까요?		
전개	● 탐색하는 과정을 즐긴다. ● 바퀴에 줄을 걸어 물건을 쉽게 들어 올릴 수 있도록 만든 도구의 이름은 무엇일까요? 도르래예요. ● 도르래의 종류에 대해 알아볼까요? ● 일정한 장소에 고정시킨 도르래는 무엇일까요? 고정도르래예요. ● 물체와 함께 움직이는 도르래는 무엇일까요? 움직도르래예요.		
마무리	● 고정도르래와 움직도르래의 차이점은 이해했는지 확인한다.		



확장활동: 고정도르래와 움직도르래를 몸으로 표현해본다.
과학 원리 송 [도구 송]을 부르며 마무리한다.



색상환 게임			가계와 생활 이야기 - 1주 4차시
활동	대소집단활동	영역	미술 영역 > 아름다움 찾아보기 > 미술적 요소 탐색하기
활동 목표	게임 판을 이용해 색의 변화를 경험하고 색깔 이름을 익힙니다.		
활동 자료	화지, 게임 말, 주사위, 사인펜		
도입	● 화지를 보며 이야기한다. • 선생님이 동그란 모양의 판이 있는 화지를 가지고 왔어요. • 이 동그란 판은 색상환이라는 판이에요. • 색상환을 살펴보니 여러 가지 색깔이 둥글게 원을 그리며 있어요. ● 색상환에는 어떤 색이 있는지 알아본다. • 색상환에는 20가지 색깔이 들어있는데 색깔이 정해져있어요. • 어떤 색깔이 있을까요? 빨강, 다홍, 주황, 귤색, 노랑 ● 색깔이름을 사인펜으로 써본다. • 이번에는 색깔 안에 색깔 이름을 사인펜으로 써보기로 할까요?		
전개	● 활동을 제시한다. • 주사위를 돌려 나타난 색깔에 있는 지시 말을 읽고 지시대로 따라하는 게임을 해볼까요? ● 게임에 대해 이야기한다. • 색깔 이름도 익히고 재미난 게임도 할 수 있어 정말 재미있어요. • 우리 이제 색상환 게임을 해보기로 해요. ● 활동방법을 이야기한다. • 주사위에는 1, 2, 3, 4, 5, 6 숫자가 적혀 있어요. • 주사위를 던져서 나오는 수만큼 게임 말을 옮겨서 먼저 도착하는 사람이 이기는 게임이에요.		



확장활동: 무지개 색을 찾아본다.



전개

- 활동을 준비한다.
 - 먼저 출발선에 주사위를 세워주세요.
 - 가위, 바위, 보를 해서 이긴 사람이 주사위를 먼저 던져보기로 해요.
- 지시 말에 대해 이야기한다.
 - 친구들 게임 판을 보면 노래 부르기, 앞으로 두 칸, 뒤로 두 칸, 이렇게 쓰여 있는 행동지시에 대해서 친구들이 신체로 표현해서 행동해 주시면 돼요.
- 활동을 시작한다.
 - 그럼 이제 게임을 시작할까요?



마무리

- 게임결과를 이야기한다.
 - 누구의 게임 말이 먼저 도착하였나요?
- 게임에 대해 이야기한다.
 - 주사위를 던졌을 때 색상환 게임 판에서 어떤 색깔이 나왔나요?
 - 어떤 지시 말이 나왔나요?
- 활동소감을 이야기한다.
 - 색상환표를 이용해 게임을 해보니 어떤가요?

Tip

색의 변화를 계통적으로 표시하기 위해서 색표를 둥근 모양으로 배열한 것을 '색상환' 이라고 합니다. 이 수업은 색상환 게임 판을 이용해 색의 변화를 재미있게 경험해보고 색상환의 색깔 이름을 익힐 수 있습니다.

확장활동: 맨셀 색표계에 대해 알아본다.



2주 학습내용



사회관계영역 의사소통영역

은 자신을 존중하고 다른 사람과 더불어 생활하는 능력과 태도를 기르기 위한 영역입니다.

자연탐구영역

은 자연을 존중하는 마음을 바탕으로 창의적으로 탐구하고, 과학적 기초 소양을 기르고, 자발적으로 문제를 해결하기 위한 적극적인 사고 영역입니다.

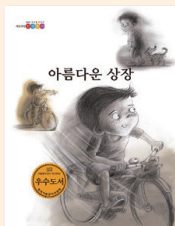
예술경험영역

은 주변 환경에서 발생하는 소리, 음악, 형태와 색 등에서 아름다움을 느끼고 창의적으로 표현하기 위한 영역입니다.



영역	내용범주	내용	학습 내용
사회 관계 영역 / 언어 영역	다른 사람과 더불어 생활하기	듣기	인성 동화 듣기 동화책 줄거리를 바른 태도로 듣습니다.
		말하기	인성 동화 말하기 인성동화를 잘 듣고 나의 생각과 느낌을 말해봅니다. 인성동화를 듣고 배려에 대해 내 생각을 말할 수 있습니다.
		쓰기	인성 동화 쓰기 상대방을 생각하는 마음을 기를 수 있습니다. 상대방을 배려할 때의 기쁨을 알 수 있습니다.
		읽기	인성 동화 읽기 양보하는 방법에 대해 알아보고 실천할 수 있습니다.
자연 탐구 영역	과학적 탐구하기	자연현상 알아보기 (사라지는 그림)	빛의 반사에 대해 알아봅니다. 카드를 넣은 지퍼 백을 물속에 넣으면 거울처럼 빛을 반사해 카드의 그림을 사라지게 합니다.
예술 경험 영역	예술적 표현하기	미술 활동으로 표현하기 (새해달력)	'날짜'의 개념에 대해 알아봅니다. 달력을 보는 법을 익힙니다. 자신이 만든 달력을 집안에 꾸며 둬으로써 성취감을 느낄 수 있습니다.

2주 교구 모음



인성동화



마이크



사라지는 그림



새해달력

* 7호에 구성된 의사소통영역의 마이크 교구는 학기용으로 원에 비치하고 사용하는 교구입니다.



아름다운 상장			가계와 생활 이야기 - 2주 1차시
활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	'아름다운 상장'을 잘 듣고 나의 생각과 느낌을 말해봅니다.		
활동 자료	CD, 인성동화책, 마이크, 활동지		
도입	● '아름다운 상장'을 펴게 한다. ● 인성동화를 잘 들어볼까요?		
전개	● 동화를 듣고 이야기를 나눈다. ● 정우는 왜 자신이 잘하는 게 없다고 생각했을까요? 기도 작고 몸도 아주 작아서		
마무리	● 인성동화를 잘 들었는지 확인한다.		



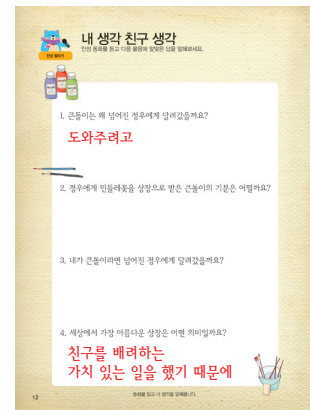
아름다운 상장			가계와 생활 이야기 - 2주 1차시
활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	'아름다운 상장'을 잘 듣고 나의 생각과 느낌을 말해봅니다.		
활동 자료	CD, 인성동화책, 마이크, 활동지		
도입	● '아름다운 상장'을 펴게 한다. ● 인성동화를 잘 들어볼까요?		
전개	● 동화를 듣고 이야기를 나눈다. ● 큰돌이는 겁쟁이라고 놀림 받는 정우의 편을 왜 들었을까요? 정우가 잘 하거라고 믿었기 때문에 친구이기 때문에		
마무리	● 인성동화를 잘 들었는지 확인한다.		



확장활동: 마이크를 들고 친구들과 동화내용 관련 질문을 만들고 대답해본다.



내 생각 친구 생각			가계와 생활 이야기 - 2주 1차시
활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	인성동화를 듣고 배려에 대해 내 생각을 말할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● '내 생각 친구 생각' 을 펴게 한다. ● 들은 인성동화를 잘 기억하여 말해볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 큰돌이는 왜 넘어진 정우에게 달려갔을까요? 도와주려고 ● 정우에게 민들레꽃을 상장으로 받은 큰돌이의 기분은 어떨까요? ● 내가 큰돌이라면 넘어진 정우에게 달려갔을까요? ● 세상에서 가장 아름다운 상장은 어떤 의미일까요? ● 친구를 배려하는 가치 있는 일을 했기 때문에 ● 큰돌이에게 해주고 싶은 말을 써볼까요?		
마무리	● 배려에 대해 생각해본다.		



배려하지 않으면			가계와 생활 이야기 - 2주 2차시
활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	다른 사람의 마음을 이해할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● '배려하지 않으면' 을 펴게 한다. ● 다른 사람의 행동으로 불편했던 경험이 있나요?		
전개	● 그림을 보고 다른 사람을 배려해야 하는 이유에 대해 이야기 나눈다. ● 가람이가 식당에서 무엇을 하고 있나요? 뛰어다녀요. ● 식당에서 뛰면 다른 사람들은 어떤 불편함을 느낄까요? ● 다니기가 불편해요, 먼지가 날려요. ● 늦은 밤 가람이가 무엇을 연주하고 있나요? 피아노 ● 늦은 시간에 큰 소리가 나면 다른 사람들은 어떤 불편함을 느낄까요? ● 잠을 못자요, 시끄러워요.		
마무리	● 상황에 맞는 말을 써본다.		



확장활동: 배려에 대한 경험을 이야기 나눈다.



표정을 그려요

가계와 생활 이야기 - 2주 2차시

활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	상대방을 배려할 때의 기쁨을 알 수 있습니다.		
활동 자료	그리기 도구, 활동지		
도입	● ‘표정을 그려요’를 펴게 한다. ● ‘표정을 그려요’를 읽고 어떤 생각이 들었나요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 그림을 살펴볼까요? 하루가 무엇을 하고 있나요? 미끄럼틀을 타려고 해요. ● 하루가 질서를 지키지 않았어요. 친구들도 이런 경험이 있나요? ● 하루가 질서를 지키지 않아서 다른 친구들은 기분이 어떨까요? 그리기 도구로 다른 친구들의 표정을 그려볼까요?		
마무리	● 표정을 그리며 다른 사람의 입장을 생각해본다.		



양보를 잘해요

가계와 생활 이야기 - 2주 2차시

활동	대소집단활동	영역	사회관계영역 > 다른 사람과 더불어 생활하기
활동 목표	양보하는 방법에 대해 알아보고 실천할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘양보를 잘해요’를 펴게 한다. ● 그림을 보면서 생각해볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기 나눈다. ● 2번 그림을 보세요. 친구들이 어떻게 행동했나요? 서로 먼저 책을 읽겠다고 했어요. ● 2번 그림의 친구들처럼 행동한 적이 있나요? ● 친구와 싸우고 나면 기분이 어떨까요? ● 친구에게 양보를 하면 어떻게 될까요? ● 양보했을 때의 내 기분은 어떨까요?		
마무리	● 스스로 하기 다짐을 해본다. ● 양보를 잘하는 000가 되겠다고 이름을 쓰고 큰 소리로 다짐해볼까요?		



확장활동: 양보를 하지 않아 친구와 다툰 경험이 있는지 이야기해본다.



그림이 어디로 갔을까?			기계와 생활 이야기 - 2주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 빛의 반사에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	빅북		
도입	● 프랭크 편엔 사이언스 주제 송을 부른다. ● 빅북 '그림이 어디로 갔을까?' 를 볼까요?		
전개	● 빅북을 보면서 이야기를 나눈다. ● 선생님이 지우개를 햇빛에 놓으면 그림자가 생길까요? 그림자가 생겨요. ● 투명한 지퍼 백을 햇빛에 놓으면 어떻게 될까요? 그림자가 안 생겨요. ● 투명 컵을 햇빛에 놓으면 어떻게 될까요? 그림자가 안 생겨요.		
마무리	● 물음에 맞게 말하는지 확인한다.		



그림이 어디로 갔을까?			기계와 생활 이야기 - 2주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 빛의 반사에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	활동지		
도입	● 활동지를 보면서 이야기 나눈다. ● '그림이 어디로 갔을까?' 를 보면서 이야기할까요?		
전개	● 활동지를 보면서 이야기를 나눈다. ● 투명한 물체는 그림자가 생기지 않아요. ● 투명한 물체를 물속에 넣으면 거울처럼 빛을 반사시켜요. ● 선생님과 같이 에디처럼 실험을 해볼까요?		
마무리	● 물음에 맞게 말하는지 확인한다.		

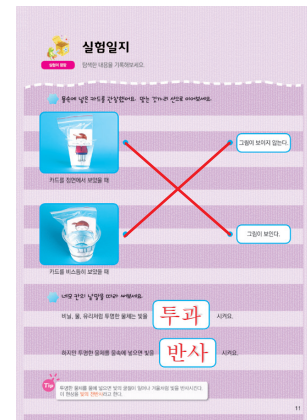




사라지는 그림			기계와 생활 이야기 - 2주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구과정 즐기기
활동 목표	사라지는 그림을 만드는 방법에 따라 만들어봅니다.		
활동 자료	사라지는 그림 재료, 활동지, 유성매직(네임펜)		
도입	● ‘사라지는 그림’ 을 펴게 한다. ● ‘사라지는 그림’ 재료를 탐색해볼까요?		
전개	● 순서에 맞게 활동을 한다. ● 카드를 예쁘게 색칠해볼까요? ● 지퍼 백에 카드를 넣고 공기를 빼서 카드와 밀착되도록 한 다음 닫아볼까요? ● 카드를 물이 담긴 투명 컵에 넣어볼까요? ● 보는 위치를 바꾸면서 관찰해볼까요? 주의: 정면에서 카드를 보면 카드의 그림이 보인다. 45도 정도의 각도에서 보면 카드 그림이 거울처럼 빛나면서 보이지 않는다.		
마무리	● 순서에 맞게 만들었는지 확인한다.		



실험일지			기계와 생활 이야기 - 2주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기
활동 목표	탐색한 내용을 기록해봅니다.		
활동 자료	사라지는 그림, 활동지, 연필		
도입	● ‘실험일지’ 를 펴게 한다. ● 탐색한 결과를 기록해볼까요?		
전개	● 탐색하는 과정을 즐긴다. ● 물속에 있는 카드를 정면에서 보면 그림은 어떻게 보일까요? 그림이 보여요. ● 카드를 위에서 비스듬히 보면 그림은 어떻게 보일까요? 그림이 안 보여요. ● 아래의 글을 같이 읽어볼까요? 비닐, 물, 유리처럼 투명한 물체는 빛을 투과해요. 하지만 투명한 물체는 물속에 넣으면 빛을 반사해요.		
마무리	● 탐색한 내용을 기록했는지 확인한다.		



확장활동: 다른 모양의 카드를 넣어 관찰해본다.



새해달력			가계와 생활 이야기 - 2주 4차시
활동	대소집단활동	영역	미술 영역 > 예술적 표현하기 > 미술 활동으로 표현하기
활동 목표	달력을 만들어보며 달력 보는 법을 알 수 있고 '날짜'를 익힙니다.		
활동 자료	고양이 상자, 날짜상자, 월 상자, 월 카드, EVA스티커, 뽕뽕이, 접착제		
도입	● 달력에 대해 이야기한다. • 달력은 어떤 때 사용을 하나요? 날짜를 알려고 할 때요, 계획을 세울 때요. • 달력에는 몇 월까지 있나요? 12월이요. • 어떤 요일이 있나요? 월요일, 화요일, 수요일, 목요일, 금요일, 토요일, 일요일. ● 여러 날 들을 찾아본다. • 설날은 몇 월 며칠인가요? 추석은 몇 월 며칠인가요? • 친구들의 생일은 무슨 요일 인가요? • 달력에서 또 어떤 날이 있나요? ● 달력 만들기에 대해 이야기한다. • 오늘은 친구들이 직접 달력을 만들어볼 거예요. • 어떤 재료를 사용하여 만들어 볼까요? • 선생님과 함께 귀여운 고양이 상자 달력을 만들어 보도록 해요.		
전개	● 상자를 완성한다. • 고양이 상자를 접어 상자 모양을 완성해볼까요? ● 재료를 탐색한다. • 이것은 무엇일까요? 눈썹이요. • 이 뽕뽕이로 무엇을 만들어 볼까요? 코요. ● 고양이 얼굴을 꾸민다. • 이제 친구들이 재료들로 고양이 귀와 눈썹 그리고 털을 붙여서 꾸며보세요.		



확장활동: 가족 생일을 달력에서 찾아 표시해본다.



전개

- 고양이 상자를 보며 이야기한다.
 - 귀여운 고양이 얼굴이 완성되었어요.
- 날짜 상자를 만든다.
 - 달력이 되려면 날짜가 필요해요.
 - 날짜 상자를 접어서 고양이 상자 안에 넣기로 해요.
- 월 상자에 월 카드를 끼우고 달력을 완성한다.
 - 새해는 몇 월부터 시작 하나요? **1월이요.**
 - 새해를 맞아서 1월 카드를 끼우면 멋진 고양이 모양 상자 달력이 완성돼요.



마무리

- 달력을 어디에 둘지 생각해본다.
 - 친구들이 만든 멋진 고양이 달력을 어디에 놓아두면 좋을까요?
- 활동 소감을 이야기한다.
 - 고양이 모양의 달력을 꾸밀 때 어려웠던 점은 무엇인가요?
 - 재미있었던 점은 무엇인가요?
 - 고양이 모양 상자 달력 외에 어떤 모양의 달력을 만들고 싶나요?
- 달력을 발표한다.
 - 친구들이 고양이기가 되어 옆에 있는 짝꿍에게
오늘의 날짜와 친구들의 생일을 소개해 보도록 해요.

Tip

이 수업은 초등학교 입학을 앞둔 우리 친구들에게 달력 보는 법을 쉽게 알려주고 '날짜'의 개념을 익힐 수 있도록 도와줍니다. 달력 보는 법을 쉽게 익힐 수 있도록 지도합니다.

확장활동: 〈달력 만들기와 놀이〉 활동을 한다.



3주 학습내용



의사소통영역

은 일상생활에서 바른 언어 사용 능력과 태도를 기르기 위한 영역입니다.

자연탐구영역

은 자연을 존중하는 마음을 바탕으로 창의적으로 탐구하고, 과학적 기초 소양을 기르고, 자발적으로 문제를 해결하기 위한 적극적인 사고 영역입니다.

예술경험영역

은 주변 환경에서 발생하는 소리, 음악, 형태와 색 등에서 아름다움을 느끼고 창의적으로 표현하기 위한 영역입니다.



영역	내용범주	내용	학습 내용
언어 영역	듣기	두뇌 개발 집중듣기	동시를 듣고 다양한 낱말을 넣어 동시를 지을 수 있습니다.
	읽기	독서 발달 읽기	그림을 보고 알맞은 낱말을 조합하여 낱말을 만들 수 있습니다.
		수수께끼 놀이	수수께끼 문제를 보고 낱말을 조합하여 답을 찾을 수 있습니다.
	쓰기	말표현 글표현 쓰기	생활도구와 관련된 수수께끼 문제를 답할 수 있습니다.
		어울리는 문장 만들기	알맞은 낱말을 이어 문장을 만들 수 있습니다.
	쓰기	말표현 글표현 쓰기	추운 겨울을 보내고 있는 어려운 이웃을 돌아보는 마음을 가질 수 있습니다.
자연 탐구 영역	과학적 탐구하기	간단한 도구와 기계 활용하기 (신기한 잠망경)	사물을 잘 비추는 거울을 관찰합니다. 거울 2개를 이용해 잠망경을 만들어봅니다. 잠망경 기둥 높이에 따라 다르게 보이는 사물을 관찰합니다.
예술 경험 영역	예술적 표현하기	미술 활동으로 표현하기 (거꾸로 그리기)	그림의 방향을 바꿔 거꾸로 그림을 그립니다. 거꾸로 세워 놓은 그림을 더욱 자세히 관찰하고 정확하게 표현할 수 있습니다.

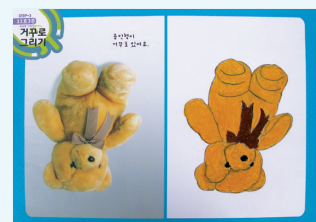
3주 교구 모음



수수께끼 컴퓨터



신기한 잠망경



거꾸로 그리기



확장활동: 동시에 음률을 넣어 나만의 동요를 만들어 불러본다.



수수께끼 컴퓨터			가계와 생활 이야기-3주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 읽기 > 읽기에 흥미 가지기
활동 목표	수수께끼 문제를 보고 낱자를 조합하여 답을 찾을 수 있습니다.		
활동 자료	수수께끼 컴퓨터 교구, 활동지		
도입	‘수수께끼 컴퓨터’를 펴게 한다. - 수수께끼 컴퓨터 교구를 꺼내 보세요.		
전개	- 수수께끼 컴퓨터 게임방법을 설명해준다. - 게임방법 1. 낱자카드를 섞은 후 게임 판 키보드 칸에 맞추어 모두 올립니다. 2. 수수께끼 문제카드를 1번부터 순서대로 화면에 끼웁니다. 3. 문제를 다 같이 큰소리로 읽어봅니다. 4. 문제에 해당하는 답을 낱자카드에서 찾아 정답 칸에 붙입니다. 5. 정답을 알맞게 붙이면 해당하는 문제카드를 가져올 수 있습니다. (맞히지 못하면 문제카드를 따로 빼두고 다음 문제로 넘어갑니다.) 6. 한 문제가 끝나면 정답 칸에 붙인 낱자카드를 떼어 다시 키보드 칸에 맞추어 올립니다. 7. 마지막 문제카드까지 풀면 놀이를 종료합니다.		
마무리	모은 문제카드를 세어본다.		



수수께끼 컴퓨터			가계와 생활 이야기-3주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 읽기 > 읽기에 흥미 가지기
활동 목표	수수께끼 문제를 보고 낱자를 조합하여 답을 찾을 수 있습니다.		
활동 자료	수수께끼 컴퓨터 교구, 활동지		
도입	‘수수께끼 컴퓨터’를 펴게 한다. - 수수께끼 문제를 읽어보세요.		
전개	- 수수께끼 문제에 알맞은 정답을 낱말카드에서 찾아 조합한다. - 바람이 나와요. 머리카락을 예쁘게 꾸밀 수 있어요. 드라이기 - 빙빙 돌아가요. 옷이 깨끗해져요. 세탁기 - 칙칙 소리가 나요. 쌀을 넣으면 밥이 나와요. 전기밥솥		
마무리	수수께끼 문제카드를 넘기며 답을 맞혀본다.		



확장활동: 낱자카드로 시작하는 낱말을 만들어본다.



알쏭달쏭 수수께끼			가계와 생활 이야기-3주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기
활동 목표	생활도구와 관련된 수수께끼 문제를 답할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘알쏭달쏭 수수께끼’ 를 펴게 한다. ● 도구의 이름을 알아볼까요?		
전개	● 친구들이 말하는 내용을 읽어준다. ● 얼굴은 보이지 않는데 목소리만 들리는 것은 무엇일까요? 전화기 ● 입으로 불면 소리가 나는 악기는 무엇일까요? 리코더 ● 산은 산인데 비가 올 때만 들고 다니는 산은 무엇일까요? 우산 ● 귀만 있고 몸은 가늘고, 실과 같이 다니는 것은 무엇일까요? 바늘		
마무리	● 수수께끼를 풀고 맞게 답을 썼는지 확인한다.		



다양한 문장 만들기			가계와 생활 이야기-3주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기
활동 목표	알맞은 낱말을 이어 문장을 만들 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘다양한 문장 만들기’ 를 펴게 한다. ● 어떤 그림이 있는지 말해볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 어울리는 낱말을 찾는다. ● 책꽂이에 무엇을 꽂을까요? 책 ● 가위로 무엇을 할까요? 종이를 잘라요. ● 분무기로 무엇을 할까요? 물을 뿌려요. ● 병뚜개로 무엇을 할까요? 뚜껑을 따요.		
마무리	● 문장에 어울리는 낱말을 찾아 선으로 연결했는지 확인한다. ● 완성된 문장을 읽어볼까요?		



확장활동: 낱말을 계속 이어 말하는 연습을 해본다.



신기한 잠망경			가계와 생활 이야기-3주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 잠망경의 원리에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	빅북		
도입	● 프랭크 편엔 사이언스 주제 송을 부른다. ● 도입동화 ‘신기한 잠망경’ 을 볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 퍼니는 무엇이 궁금했나요? ● 바닷속에서 밖을 관찰하려면 무엇을 이용할까요? 잠망경을 이용해요. ● 친구들은 잠망경을 본 적이 있나요?		
마무리	● 물음을 잘 듣고 내 생각을 말한다.		

신기한 잠망경			가계와 생활 이야기-3주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 호기심을 유지하고 확장하기
활동 목표	이야기를 통해 잠망경의 원리에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	빅북		
도입	● ‘신기한 잠망경’ 을 읽어준다. ● 동화를 잘 들어볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 잠망경은 어떤 기계에서 많이 사용할까요? 잠수함에서 사용해요. ● 잠수함에서 바다 위를 관찰할 때 사용하고, 탱크에서도 바깥을 탐색할 때 사용해요. ● 잠망경에서는 거울이 몇 개 있어야 할까요? 2개가 있어야 해요.		
마무리	● 이야기를 잘 듣고 물음에 알맞은 답을 한다.		



신기한 잠망경			기계와 생활 이야기-3주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구과정 즐기기
활동 목표	잠망경 만드는 순서에 따라 만들어봅니다.		
활동 자료	신기한 잠망경 재료, 활동지		
도입	● ‘신기한 잠망경’을 펴게 한다. ● ‘신기한 잠망경’ 재료를 살펴볼까요?		
전개	● 탐색하는 과정을 즐긴다. ● 실험 순서에 맞게 천천히 만들어 볼까요? ● 거울이 떨어지지 않도록 단단히 붙여볼까요? ● 보호 필름은 다 만든 다음 떼어줄까요? ● 거울이 서로 반대가 되도록 안과 밖을 끼워볼까요?		
마무리	● 순서에 맞게 만들었는지 확인한다.		



호기심 팡팡!			기계와 생활 이야기-3주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기
활동 목표	탐색한 정보를 기록합니다.		
활동 자료	활동지, 필기구		
도입	● ‘호기심 팡팡!’을 펴게 한다. ● 탐색한 내용을 기록해볼까요?		
전개	● 탐색하는 과정을 즐긴다. ● 잠망경으로 친구의 얼굴을 보고 어떻게 보이는지 말해볼까요? ● 잠망경은 거울 몇 개를 이용해서 볼 수 있을까요? 2개를 이용해요. ● 네모 칸의 낱말을 따라 써보고 큰 소리로 읽어볼까요? 잠망경은 거울의 반사를 이용한 도구입니다.		
마무리	● 활동지에 기록했는지 확인한다.		
Tip	안쪽 잠망경의 높이를 조절하면 보이는 물건의 위치가 달라진다.		



확장활동: 잠망경의 높이를 조절하면서 교실 안의 물건을 관찰한다.



거꾸로 그리기			가계와 생활 이야기-3주 4차시
활동	대소집단활동	영역	미술 영역 > 아름다움 찾아보기 > 미술적 요소 탐색하기
활동 목표	거꾸로 그려진 그림을 따라 그리며 잠자고 있는 우뇌를 깨웁니다.		
활동 자료	화지, 연필, 지우개, 크레파스		
도입	● 거꾸로 된 세상을 상상한다. • 친구들, 만일 세상이 거꾸로 바뀐다면 어떤 모습일까요? 하늘이 바닥에 땅이 하늘에 있을 것 같아요. ● 교구를 뒤집어 본다. • 친구들이 좋아하는 교구를 한 개씩 가지고 오세요. • 교구를 한번 거꾸로 놓아볼까요? 교구모양이 어떻게 보여요? ● 거꾸로 나라에 간 상상을 한다. • 오늘은 거꾸로 나라로 가볼 거예요. • 무엇이든지 거꾸로 되어있는 거꾸로 나라로 가보면 느낌이 어떨까요?		
전개	● 화지를 보며 이야기한다. • 친구들, 화지를 보세요. 그림이 왜 거꾸로 있지? • 여기는 모든 그림들이 거꾸로 그려져 있는 거꾸로 나라예요. • 거꾸로 나라에 오면 그림을 거꾸로 그려야 해요. ● 곰 인형 그림을 보며 이야기한다. • 화지에 무슨 그림이 놓여있나요? 곰 인형이요. ● 곰 인형을 관찰한다. • 그림을 그리기 전 먼저 화지에 있는 곰 인형을 충분히 관찰해 보도록 해요.		



확장활동: 물구나무서서 세상을 본다.



전개

- 어떤 모양인지 이야기해본다.
 - 친구들, 곰 인형이 지금 어떻게 되어 있어요? **거꾸로 놓여 있어요.**
 - 모양이 어때 보여요? **곰 인형이 거꾸로 있어서 어지러울 것 같아요.**
- 거꾸로 나라로 출발한다.
 - 친구들, 이제 선생님과 같이 연필을 이용해서 거꾸로 나라로 출발할까요?
- 그림으로 표현해본다.
 - 곰 인형을 거꾸로 그리고 크레파스를 이용해서 예쁘게 색칠해주세요.
 - 거꾸로 그림을 그리다보면 오른쪽 머리가 똑똑해진대요.



마무리

- 활동 소감을 이야기한다.
 - 곰 인형을 거꾸로 놓고 그려보니 느낌이 어땠나요?
 - 그릴 때 좋았던 점은 무엇인가요?
 - 힘들었던 점은 무엇인가요?
- 그림을 바로 놓는다.
 - 친구들이 거꾸로 그린 그림을 바로 놓아볼까요?
 - 거꾸로 세상에서 바로 세상으로 출발해 보자!
 - 바로 놓으니 그림이 어떻게 되었나요?
- 그림을 감상한다.
 - 거꾸로 그린 곰 인형을 바르게 보면 멋진 그림이 완성됐네요.

Tip

그림의 방향을 바꿔 잠자고 있는 우뇌를 깨우는 수업입니다.
 거꾸로 그린 그림이 더 정교한 것은 좌뇌의 영향을 받지 않기 때문입니다.
 거꾸로 세워 놓은 그림으로 인하여 보다 더 자세히 관찰하고 정확하게 표현하는 능력이 길러집니다.
 친구들이 그림을 충분히 관찰한 후 표현할 수 있게 도와주는 것이 중요합니다.

확장활동: 우뇌로 그림 그리기 활동을 한다.



4주 학습내용



의사소통영역

은 일상생활에서 바른 언어 사용 능력과 태도를 기르기 위한 영역입니다.

자연탐구역역

은 자연을 존중하는 마음을 바탕으로 창의적으로 탐구하고, 과학적 기초 소양을 기르고, 자발적으로 문제를 해결하기 위한 적극적인 사고 영역입니다.

예술경험영역

은 주변 환경에서 발생하는 소리, 음악, 형태와 색 등에서 아름다움을 느끼고 창의적으로 표현하기 위한 영역입니다.



영역	내용범주	내용	학습 내용
언어 영역	듣기	두뇌 개발 집중듣기	기계에서 들리는 소리를 듣고 구별할 수 있습니다.
	쓰기	도구 쓰기	집에서 사용하는 도구의 이름을 말하고 써볼 수 있습니다. 교실에서 사용하는 도구의 이름을 말하고 써볼 수 있습니다.
	말하기	문장 말하기	옛날에 쓰던 도구를 알 수 있습니다.
	읽기	문장 읽기	알맞은 문장을 쓰고 읽을 수 있습니다.
	듣기	두뇌 개발 집중듣기	전래동요를 듣고 반복되는 우리말의 재미를 느낄 수 있습니다.
자연 탐구 영역	과학적 탐구하기	생명체와 자연환경 알아보기 (철새)	계절에 따라 먹이와 보금자리를 찾아 이동하는 여름 철새와 겨울 철새에 대해 알아봅니다. 철새를 만들어 예쁘게 꾸며봅니다.
신체 운동 영역	신체 인식하기	신체를 인식하고 움직이기 (줄넘기)	줄넘기의 장점과 효과에 대해 이야기를 나누어봅니다. 혼자 하는 줄넘기표현과 함께 하는 줄넘기 표현을 배워봅니다. '꼬마야, 꼬마야' 놀이를 합니다.

4주 교구 모음



활동지



철새



줄넘기



기계에서 들리는 소리			가계와 생활 이야기 - 4주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 듣기 > 이야기 듣고 이해하기
활동 목표	기계에서 들리는 소리를 듣고 구별할 수 있습니다.		
활동 자료	CD, 필기구, 활동지		
도입	● ‘기계에서 들리는 소리’ 를 펴게 한다. ● 오늘날 사용하는 도구에는 무엇이 있을까요?		
전개	● 도구 소리를 듣고 구분한다. ● 도구의 이름을 말해볼까요? ● CD에서 들려오는 소리를 듣고 도구의 이름을 말해볼까요?		
마무리	● 소리를 잘 듣고 도구의 이름을 알아본다.		



집에서 쓰는 도구			가계와 생활 이야기 - 4주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기
활동 목표	집에서 사용하는 도구의 이름을 말할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘집에서 쓰는 도구’ 를 펴게 한다. ● 그림을 보면서 읽어볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나누고 문장을 만든다. ● 보기에 있는 낱말을 읽어볼까요? ● 엄마가 무엇으로 양파를 썰고 있나요? 칼 ● 된장국을 어디에서 끓이고 있나요? 냄비 ● 국은 무엇으로 퍼서 그릇으로 담을까요? 국자		
마무리	● 빈칸에 바르게 썼는지 확인한다.		



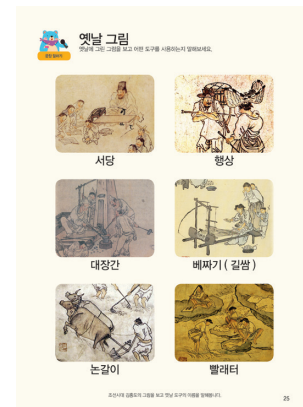
확장활동: 병원에서 쓰는 도구를 알아본다.



교실에서 쓰는 도구			가계와 생활 이야기-4주 1차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 쓰기 > 쓰기에 관심 가지기
활동 목표	교실에서 사용하는 도구의 이름을 말할 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘교실에서 쓰는 도구’를 펴게 한다. ● 그림을 보고 문장을 만들어볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나누고 문장을 만든다. ● 공책에 무엇으로 글씨를 쓸까요? 연필 ● 연필과 지우개는 어디에 담아 둘까요? 필통 ● 어디에 바르게 앉아 있을까요? 의자		
마무리	● 빈칸에 바르게 썼는지 확인한다.		



옛날 그림			가계와 생활 이야기-4주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 말하기 > 낱말과 문장으로 말하기
활동 목표	옛날에 쓰던 도구를 알 수 있습니다.		
활동 자료	활동지		
도입	● ‘옛날 그림’을 펴게 한다. ● 옛날 그림을 관찰해볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 누가 그린 그림일까요? 김홍도 ● 서당에서 사용한 도구는 무엇일까요? 붓, 벼루 ● 행상에서 사용한 도구는 무엇일까요? 지게 ● 대장간에서 사용한 도구는 무엇일까요? 모루, 망치 ● 베짜기에서 사용한 도구는 무엇일까요? 베틀, 북 ● 논갈이에서 사용한 도구는 무엇일까요? 쟁기 ● 빨래터에서 사용한 도구는 무엇일까요? 빨래방망이		
마무리	● 그림(풍속화)을 통해서 옛날 도구의 이름을 알아본다.		



확장활동: 옛날 그림을 감상해본다.



문장을 넣어 읽어오			가계와 생활 이야기-4주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 읽기 > 읽기에 흥미 가지기
활동 목표	알맞은 문장을 쓰고 읽을 수 있습니다.		
활동 자료	필기구, 활동지		
도입	● ‘문장을 넣어 읽어오.’를 펴게 한다. ● 빈칸에 어떤 문장이 들어가면 좋을지 생각해볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기 나눈다. ● 첫 번째 그림에 어울리는 문장을 찾아볼까요? 할머니와 옷놀이를 해요. ● 두 번째 그림에 어울리는 문장을 찾아볼까요? 드라이기로 머리를 말려요.		
마무리	● 빈칸에 알맞은 문장을 썼는지 확인한다.		



대문놀이			가계와 생활 이야기-4주 2차시
활동	대소집단활동	영역	언어영역 > 듣기 > 동요 듣고 이해하기
활동 목표	전래동요를 듣고 반복되는 우리말의 재미를 느낄 수 있습니다.		
활동 자료	CD, 활동지		
도입	● ‘대문놀이’를 펴게 한다. ● 전래동요를 불러보고, 읽어볼까요?		
전개	● CD를 들려주고, 느낌을 감상하게 한다. ● 전래동요 ‘대문 놀이’를 불러볼까요? ● 친구들과 전통 놀이를 해본다. ● 두 명이 손을 마주 잡고 하는 대문놀이를 해볼까요?		
마무리	● 전래동요를 부르면서 반복되는 낱말에 재미를 느낀다.		



확장활동: 대문이름에 친구들 이름을 넣어 불러본다.



철새의 이동			기계와 생활 이야기 - 4주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 과학적 탐구하기 > 생명체와 자연환경 알아보기
활동 목표	철새의 이동에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	활동지, 동화책[닐스의 대모험]		
도입	● 프랭크 편안 사이언스 주제 송을 부른다. ● 활동지 '철새의 이동' 을 볼까요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 선생님이 '닐스의 대 모험' 동화책을 가지고 왔어요. 동화를 읽어 줄게요. (닐스의 대모험 동화책을 ~ 읽고) ● 기러기들이 이동하는 것을 본적이 있나요? ● 기러기들은 왜 여행을 다니는 걸까요? ● 먹이를 찾으러 이동해요. ● 새집으로 이사하는 거예요.		
마무리	● 활동지를 보면서 이야기를 나눈다.		



철새의 이동			기계와 생활 이야기 - 4주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 과학적 탐구하기 > 생명체와 자연환경 알아보기
활동 목표	철새의 이동에 대해 알아봅니다.		
활동 자료	활동지		
도입	● '철새의 이동' 을 읽어준다. ● 이야기를 잘 들었나요?		
전개	● 그림을 보면서 이야기를 나눈다. ● 새 보금자리를 찾아서 이동하는 새를 무엇이라고 할까요? ● 철새라고 해요. ● 기러기는 가을에 날아와서 겨울을 지내고 봄에 돌아가는 새예요. 이 새들은 어떤 철새일까요? ● 겨울 철새예요. ● 우리나라에 봄에 와서 여름을 지내는 새를 어떤 새일까요? ● 여름 철새예요.		
마무리	● 활동지를 보면서 물음에 맞게 알맞은 답을 한다.		
Tip	1. 적으로부터 보호하기 무리지어 다니고, 바람의 힘을 이용하기 위해 V, W자형으로 날아다닌다. 2. 겨울잠을 자는 동물처럼 지방을 축적해서 최소한의 에너지로 이동한다. 3. 별자리나 태양의 위치를 보고 방향을 알아낸다.		



확장활동: 생태 프로젝트 지를 출력하여 풀어본다.



철새			가계와 생활 이야기 - 4주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구과정 즐기기
활동 목표	철새를 순서에 맞게 만들어봅니다.		
활동 자료	철새 재료, 활동지, 목공품, 유성매직		
도입	● ‘철새’ 재료를 탐색한다. ● ‘철새’ 를 알아볼까요?		
전개	● 순서에 맞게 활동한다. ● 철새를 예쁘게 꾸며볼까요? ● 다리와 목의 길이를 비교해보고 목과 다리에 나무기둥을 끼워볼까요? ● 내가 만든 철새의 이름을 지어볼까요?		
마무리	● 철새를 만들었는지 확인한다.		



관찰일지			가계와 생활 이야기 - 4주 3차시
활동	대소집단활동	영역	과학영역 > 탐구하는 태도 기르기 > 탐구기술 활용하기
활동 목표	탐색한 내용을 기록합니다.		
활동 자료	활동지, 색연필		
도입	● ‘관찰일지’ 를 펴게 한다. ● 탐색한 내용을 기록해볼까요?		
전개	● 탐색하는 과정을 즐긴다. ● 여름 철새에는 무엇이 있나요? 왜가리 / 뜰부기 / 팔색조 / 제비 / 뚝딱이가 있어요. ● 겨울 철새에는 무엇이 있나요? 두루미 / 기러기 / 고니 / 청둥오리가 있어요.		
마무리	● 물음에 알맞은 답을 했는지 확인한다.		



확장활동: 우리나라에 사는 텃새의 종류에 대해 알아본다.



줄넘기			가계와 생활 이야기 - 4주 4차시
활동	대소집단활동	영역	신체 운동 영역 > 신체 인식하기 > 신체를 인식하고 움직이기
활동 목표	줄넘기에 대해 이야기하고 줄넘기 활동을 합니다.		
활동 자료	줄넘기, CD플레이어, 카메라		
도입	● 줄넘기를 해본 경험을 이야기한다. • 친구들 선생님이 긴 줄을 가지고 왔어요. 본적이 있나요? • 줄넘기를 해본 경험이 있나요? - 줄넘기를 했을 때 느낌이 어땠나요? 신 났어요. 많이 뛰니까 숨이 찼어요. 재밌어요. ● 준비운동에 대해 이야기한다. • 줄넘기를 포함해서 운동을 하기 전에는 준비 체조를 간단하게 하고 시작하도록 해요. - 그래야 우리 친구들 몸이 갑자기 뛰어도 놀라지가 않는답니다. ● 줄넘기로 하는 놀이를 알아본다. • 줄넘기로 할 수 있는 놀이는 무엇이 있을까요? '꼬마야 꼬마야'를 할 수 있어요.		
전개	● 여러 가지 줄넘기 방법을 이야기한다. • 친구들, 준비된 줄넘기를 이용하여 여러 가지 줄넘기를 해볼까요? • 처음에는 잘 안되지만 연습하다 보면 우리 친구들 줄넘기를 잘할 수 있을 거예요. ● 활동을 제시한다. • 혼자 할 수 있는 줄넘기를 해볼 거예요. • 혼자 하는 줄넘기는 8자 돌리기, 제자리 줄넘기, 걸어가면서 하는 줄넘기가 있어요. ● 혼자 줄넘기를 해본다. • 자, 그럼 우리 신나는 줄넘기를 해 보도록 할까요?		

확장활동: 줄다리기를 한다.



전개

- 활동을 제시한다.
 - 이번엔 함께하는 줄넘기를 해볼까요?
 - 친구들과 함께 하면 더 신이 나고 즐거울 것 같아요.
- 짝을 짓는다.
 - 먼저 친구 2명씩 짝을 지어볼까요?
- 줄넘기 활동을 한다.
 - 먼저 마주보면서 줄넘기를 해봐요.
 - 이번엔 나란히 서서 줄넘기를 해보도록 할까요?

마무리

- ‘꼬마야 꼬마야’ 놀이를 한다.
 - 친구들 ‘꼬마야 꼬마야’ 놀이를 해보도록 해요.
 - 두 명의 친구가 줄의 끝을 무릎 높이만큼 오게 잡은 후에 다른 친구들은 두 발을 모아 뛰어 줄을 넘어봅시다.
 - 한 명씩 줄에 들어가 ‘꼬마야 꼬마야’ 음악에 맞춰 줄을 같은 박자로 넘어봅시다.
- 단체 줄넘기를 한다.
 - 이번엔 단체 줄넘기를 해볼 거예요.
 - 친구 두 명이 나와 양쪽에서 긴 줄을 잡아요.
 - 팀을 나누어 5명씩 줄을 뛰는데 넘는 횟수가 더 많은 팀이 이기는 거예요.
- 사진을 찍는다.
 - 같이 사진을 찍어볼까요?



Tip

줄넘기의 장점과 효과를 이야기 나누어보고 혼자 하는 줄넘기 표현과 함께하는 줄넘기 표현을 해보고 마무리로 줄을 연결해서 뛰어넘는 ‘꼬마야 꼬마야’ 놀이를 통해 신체 조절 능력과 언어적 즐거움을 느낄 수 있는 수업입니다. 줄에 걸려 넘어지지 않도록 활동 후 줄을 신속히 정리 하도록 합니다.

확장활동: 고무줄넘기를 한다.

예술경험영역의 학습 자료

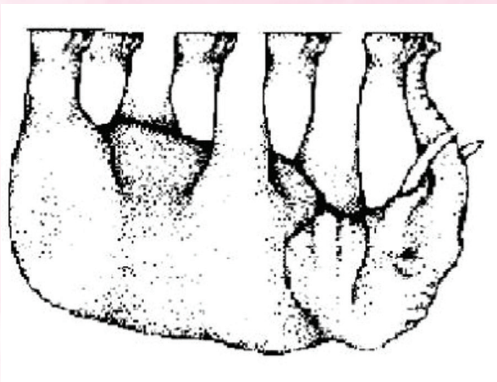
먼셀의 색표계



먼셀은 미국의 미술학교 교사로 그의 색표계는 색채 교육의 필요에 의해서 창안되었다고 합니다. 먼셀은 빛깔이 삼속성으로 나타낼 수 있으며 색상, 명도, 채도로 나눌 수 있다고 정의했습니다. 색상은 기본 원색으로 R(빨강), Y(노랑), G(초록), B(파랑), P(자주빛)의 5종으로 결정하고, 또다시 원색 상호간의 YR, GY, BG, PB, RP의 다섯가지 색상을 끼워 넣어 합계 10종을 대표 색상으로 하였습니다. 명도 V는 색의 밝고 어둠을 나타내며 백색을 10, 흑색을 0으로 하며 11분할하였는데, 이상적인 백과 흑은 보통 색료로 표현할 수 없음으로 색표에는 백을 9, 흑은 1로 9단계로 설정하고 있습니다. 채도는 어떠한 색상도 그 빛깔과 같은 명도의 무채색에서의 거리로 표시되도록 하였습니다. 이상적인 HVC를 3차원에서 상관시키면 그림과 같은 색입체의 골조가 나옵니다. 따라서 이 방식에서는 높이는 명도를, 방위는 색상을, 그리고 중심에의 거리는 채도를 표시합니다. 이 배역법에 따라서 다른 빛깔도 메워 나가면 '빛깔의 입체'를 이룹니다. 더욱이 빛깔을 지정할 경우에는 먼셀의 색표 기호에 따릅니다.

우뇌로 그림 그리기

창의력 증진을 위한 우뇌로 그림 그리기입니다. 그림을 코끼리라 생각하지 않고 보이는 그대로 그림을 그립니다. 선과 선을 따라 그리면서 공간, 관계, 연결에 정신을 집중합니다. 시간을 충분히 갖고 그림을 그립니다. 다 그린 후 그림을 거꾸로 들어봅니다. 거꾸로 된 그림을 보면 좌뇌의 분석적, 비판적 사고가 순간 멈추지만, 우뇌는 그 그림을 즐기게 됩니다.



의사소통영역의 학습 자료 1

신나는 골든 벨 1차 이야기

가람이가 아는 옛날 도구는 붓입니다.
아라가 아는 옛날 도구는 빗자루입니다.
다숨이가 아는 옛날 도구는 짚신입니다.
마루가 아는 옛날 도구는 맷돌입니다.
선생님이 아시는 옛날 도구는 가마솥입니다.

신나는 골든 벨 1차 문제

마루가 아는 옛날 도구는 무엇입니까?
가람이가 아는 옛날 도구는 무엇입니까?
다숨이가 아는 옛날 도구는 무엇입니까?
아라가 아는 옛날 도구는 무엇입니까?
선생님이 아는 옛날 도구는 무엇입니까?

신나는 골든 벨 2차 이야기

붓은 오늘 날 연필로 발전되었습니다.
빗자루는 오늘 날 청소기로 발전되었습니다.
짚신은 오늘 날 신발로 발전되었습니다.
맷돌은 오늘 날 믹서기로 발전되었습니다.
가마솥은 오늘 날 전기밥솥으로 발전되었습니다.

신나는 골든 벨 2차 문제

맷돌은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요?
붓은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요?
가마솥은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요?
짚신은 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요?
빗자루는 오늘 날 어떤 도구로 발전되었나요?

의사소통영역의 학습 자료 2

아름다운 상장

큰돌이는 키가 아주 크고 힘도 세고 못하는 게 없었어요. ‘난 뭐든지 잘해.’
큰돌이는 어깨를 으쓱했어요. 옆집 사는 정우는 키도 작고, 힘도 약했어요.
‘나는 잘하는 게 없어.’ 정우는 어깨를 축 늘어뜨렸어요.
어느 날, 유치원에서 소풍을 갔어요. 엄마 아빠와 함께요.
아이들은 재잘재잘. 엄마 아빠들도 병글병글 버스도 덩달아 덜컹덜컹 신이 났어요.
넓은 풀밭으로 갔어요. 여기저기 풍선 터뜨리기를 했어요.
“야아, 신난다!” 힘센 큰돌이가 제일 많이 터뜨렸어요.
주렁주렁 줄에 매달린 과자 따먹기를 했어요.
“야아, 맛있겠다!” 큰돌이가 과자를 제일 많이 먹었어요.
정우는 까치발을 한 채 울상을 지었어요.
이번에는 달리기 시합을 했어요.
“우와, 신난다. 이번에도 내가 일등 해야지.” 큰돌이가 우쭐거리며 말했어요.
“나도 잘 뛸 수 있어.” 다른 아이들도 말했어요.
선생님이 호루라기를 불었어요. 아이들은 씩씩하게 달려 나갔어요.
이번에도 큰돌이가 제일 앞장서서 달렸어요. “헤헤, 내가 일등이다!”
큰돌이는 뒤를 힐끔 힐끔 돌아보았어요. 저만치서 정우가 달려오고 있었어요.
그 때였어요. 정우가 그만 앞으로 고꾸라지고 말았어요.
운동화 한 짝은 벗겨져 저만치 달아났어요.
“아야!” 정우는 풀밭에 주저앉아 울상을 지었어요.
“어, 정우가 넘어졌다!” 앞장서서 달리던 큰돌이가 되돌아 달려왔어요.
“정우야, 어서 일어나.” 큰돌이가 정우를 일으켜 세웠어요.
운동화도 신겨 주었어요.
“정우야, 나랑 같이 뛰자.” 큰돌이는 정우의 손을 잡고 달렸어요.
그리는 사이 다른 아이들이 앞질러 달렸어요. 둘은 맨 꼴찌였어요.
“우와! 내가 일등이야!” 민지가 종이꽃 목걸이를 걸고 깡충깡충 뛰었어요.
‘내가 일등이었는데.’ 큰돌이는 민지를 부러운 듯 바라보았어요.
“미안해 나 때문에 일등도 못하고.....” 정우가 울먹거렸어요.
점심시간이 되었어요.
맛있게 점심을 먹고 난 후 정우가 보이지 않았어요.
“어디 갔지?” 큰돌이는 정우를 찾았어요.
“정우야, 정우야!” 엄마, 아빠들도 정우를 찾았어요.
“나 여기 있어.” 정우가 무언가를 등 뒤에 감추고 나타났어요.
“너 어디 갔었니?”
“큰돌아, 이거.....”
“이게 뭐데?”
“내가 주는 상장이야.” 정우는 노란 민들레꽃 한 송이를 큰돌이에게 내밀었어요.
“와! 예쁜 상장이야.”
큰돌이는 싱글벙글 웃으며 세상에서 가장 아름다운 상장을 받았어요.

자연탐구영역의 학습 자료 1



과학 정보



●● 도르래

도르래는 하나 또는 여러 개의 바퀴에 줄이나 체인을 걸어 힘의 방향을 바꾸거나 물건을 쉽게 들어 올릴 때 사용하던 장치입니다.

도르래를 이용한 장치에는 엘리베이터, 타워크레인, 사다리 차, 낚싯대, 국기계양대 등이 있습니다.

●● 빛의 전반사

빛은 공기를 통과할 때보다 물속, 비닐, 유리 속을 통과할 때 속도가 느려져 빛의 굴절 현상이 일어납니다.

카드를 물이 담긴 컵에 넣었을 때 그림이 보이지 않는 이유는 물에서 공기중으로 빛이 나아갈 때, 카드의 그림에서 반사된 빛이 모두 다시 물속으로 전반사되어 우리 눈에 보이지 않기 때문입니다.

●● 거울의 반사(잠망경)

잠망경은 물체에서 반사된 빛이 잠망경의 위쪽 거울에서 반사되고 이것이 다시 아래쪽 거울에서 반사되어 우리 눈에 들어와 물체를 볼 수 있도록 만든 기계입니다.

위, 아래 거울이 약 45도의 각도를 이루어져 있어야 사물을 잘 볼 수 있습니다.

자연탐구영역의 학습 자료 2



●● 철새

계절마다 온도와 먹이가 풍부한 편안한 보금자리를 찾아 이동하는 새를 말합니다.

●● 겨울 철새

가을에 북쪽에서 날아와 겨울을 보낸 뒤 다시 북쪽으로 되돌아가는 철새입니다.

●● 여름 철새

봄에 남쪽에서 날아와 여름을 보낸 뒤 남쪽으로 되돌아가는 철새입니다.

●● 나그네새

우리나라에서 여름이나 겨울을 지내지 않고, 이동 경로로 지나쳐가는 철새입니다.





누리와 만나 친구와 어우러진 바른 인성을 배웁니다.
누리와 만나 자연의 소중함을 알아갑니다.
누리와 만나 생각이 남다른 창의성을 열어갑니다.
누리와 만나 긍정적인 문제해결력을 키웁니다.



펴낸곳: 아이렘 연구소 (주)아이렘넌트에듀

문의: 1544-2109

홈페이지: www.ledu4u.com

출판 등록: 제 2009 - 000102호

※ 본 교재에 대한 지적 소유권은 (주)아이렘넌트에듀에 있으며 일체의 표절 및 복제를 불허합니다.

