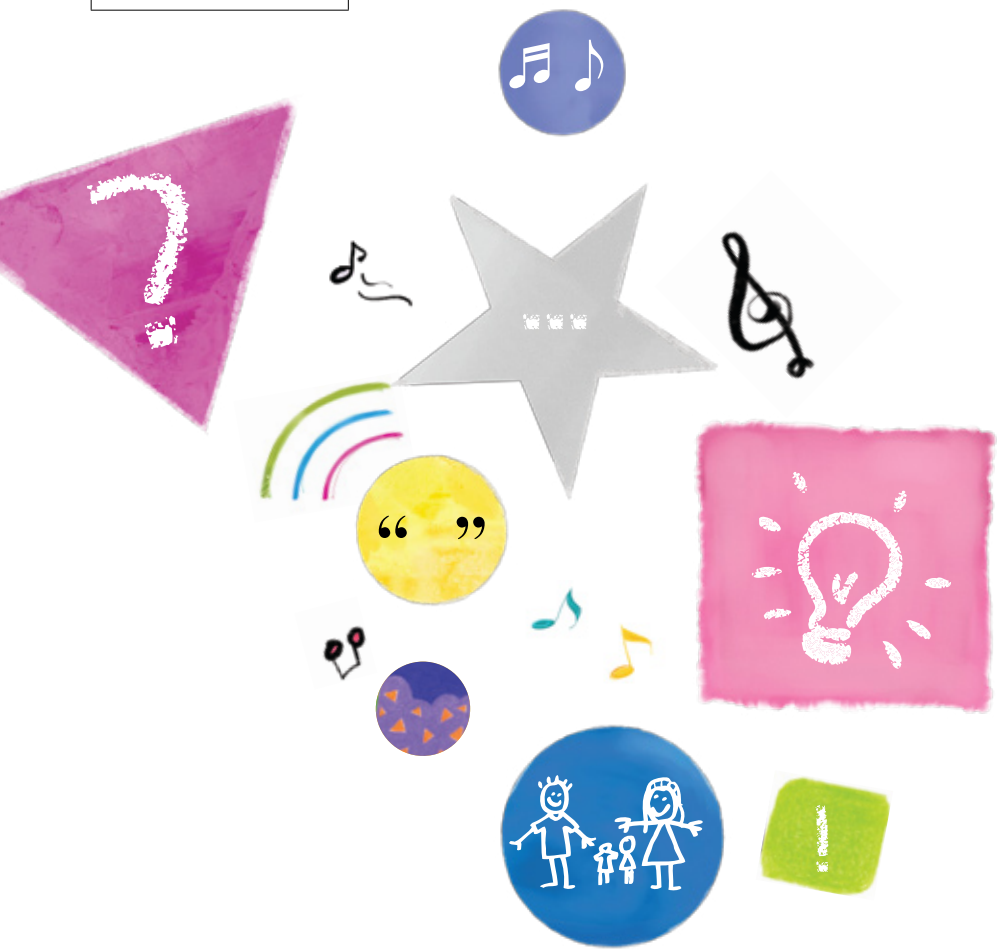
발 간 등 록 번 호
11-1341000-001927-01



창의성교육

유치원 기본과정 내실화를 위한

창의성교육 프로그램

교육과학기술부
MINISTRY OF EDUCATION, SCIENCE AND TECHNOLOGY

창의성교육

유치원 기본과정 내실화를 위한

창의성교육 프로그램

Content

Ⅰ 창의성교육 프로그램 개발의 필요성 및 목적

006 01_ 우리나라 창의성교육의 기본방향
006 02_ 창의성교육 프로그램 개발의 필요성
008 03_ 창의성교육 프로그램 개발의 목적

Ⅱ 창의성교육의 개념 및 교수원리

012 01_ 창의성 및 창의성교육의 개념
015 02_ 유아 발달과 창의성
016 03_ 창의성의 구성 요소
019 04_ 창의성을 길러주는 사고 기법

Ⅲ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 개발

040 01_ 창의성교육 프로그램 개발 내용 및 범위
042 02_ 창의성교육 프로그램 개발 절차
043 03_ 창의성교육 프로그램의 구성 및 활용방안

Ⅳ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램의 실제

068 01_ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동
237 02_ 가정과 연계한 부모교육 자료

Ⅴ 부록

260 세대 간 지혜 나눔 전문가 인력풀 관련단체

271 참고문헌

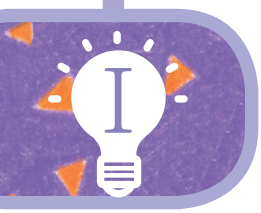
창의성교육

I 창의성교육 프로그램 개발의 필요성 및 목적

01_ 우리나라 창의성교육의 기본방향

02_ 창의성교육 프로그램 개발의 필요성

03_ 창의성교육 프로그램 개발의 목적



창의성교육 프로그램 개발의 필요성 및 목적

1. 우리나라 창의성교육의 기본방향

- 지식기반경제사회의 지속적인 발전을 위해서는 새로운 지식을 창출해낼 수 있는 창의적 인재가 중요하다는 인식에 따라 세계 각국에서는 이러한 인재를 육성하기 위한 교육 시스템을 구축하고자 노력하고 있음.

- 우리나라에서도 교육과정 특별위원회를 구성하고 유치원부터 초 · 중등 및 대학교육에 이르기까지 창의 · 인성교육을 교육지표로 제시하였으며, 창의 · 인성교육은 “배려와 나눔을 실천하는 창의적 인재를 기를 수 있도록 교육과정을 구성한다”(2009. 12. 17. 개정 교육과정)라는 내용으로 구체화되고 있음.

- 교육과정의 개정방향은 올바른 인성의 틀 속에서 창의성이 발휘될 때 진정한 글로벌 인재로서 완성될 수 있다는 것(문용린 등, 2011)을 전제로 하고 있으며, 교육을 통하여 무한한 잠재력을 가진 학생들이 ‘창의성’을 발휘할 수 있도록 하되, 서로 어울려 살 줄 아는 능력을 극대화할 수 있는 방향으로 시도되어야 한다는 것을 강조하고 있음(김윤정, 2011).

2. 창의성교육 프로그램 개발의 필요성

- 창의 · 인성교육이 미래사회에서 가장 중요한 능력으로 중시되고 이를 위한 교육적 실

천이 강조되고 있음. 유아교육 단계에서는 창의성교육을 어떻게 구성하고 실천할 것인지에 대한 관심이 높아지고 있음.

- 특히 만5세 누리과정이 도입되는 시점에서 유아교육부터 고등교육까지 연계될 수 있는 창의성교육을 통해 급변하는 글로벌 사회에 대비하는 핵심역량 교육의 토대를 마련할 필요가 있음.

- 유아기는 창의성을 발달시킬 수 있는 최적기라는 인식과 창의적 인재양성을 위한 학교교육은 모든 단계에서 보편적으로 이루어져야 하며, 이는 유아교육에서 고등교육에 이르기까지 일관성 있게 유지되어야 한다는 점에서 중요성이 부각되고 있음.

- 유아기는 창의적 사고발달이 활발하게 이루어지는 시기이며, 특히 유치원에 다니는 만3-5세 시기는 사고와 언어를 관장하는 전두엽이 집중적으로 발달되는 특징이 있음. 따라서 이 시기에 유아는 다양한 사물이나 상황에 대하여 보고, 느끼고, 생각하는 경험을 통해 창의적 사고가 발달하게 됨. 이러한 점에서 유아기는 창의성교육의 시작 시점이자 효율적인 적용시기로 유아 단계에서의 창의성교육 프로그램 개발이 필요함.

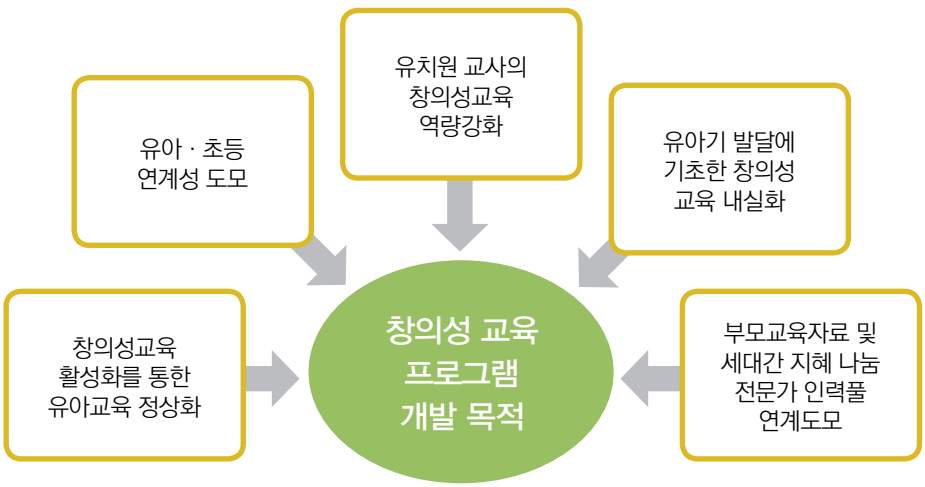
〈그림 1〉 창의성교육의 기본 방향

3. 창의성교육 프로그램 개발의 목적

- 창의성교육 프로그램 개발을 통하여 유치원 현장에서의 창의성교육을 활성화함으로써 유아교육 정상화를 도모함.

- 유아교육 현장에서의 창의성교육을 초 · 중등 교육과 연계하여 방향을 설정하고 관련 개념 및 내용, 방법 등에 대한 연계성을 도모하고자 함.

- 창의적 인재양성과 창의성교육은 국가수준의 교육목표로 강조되고 있지만 목표수준의 창의성이 실천수준의 창의성으로 구체화될 수 있도록 다양한 전략과 노력이 요구됨. 유아교육 현장에서도 창의성교육의 중요성을 인식하고 있으나 실제로 창의성을 어떻게 교육활동으로 전개할 것인지에 대하여는 여전히 모호한 입장임. 따라서 창의성교육 프로그램개발의 목적은 목표수준의 창의성이 실천수준의 창의성으로 구체화될 수 있도록 유아 단계의 창의성교육 내실화를 위한 구체적인 활동자료를 개발하고자 함.



〈그림 2〉 창의성교육 프로그램 개발 목적

- 창의성교육 프로그램을 통하여 유치원 교사들에게 최근 강조되고 있는 창의성교육의 방향 및 교수법을 익히고 실천하게 도와줌으로써 유치원 교사의 창의성교육 역량을 강화하도록 지원하는 것을 목적으로 함.

- 가정과 지역사회를 연계한 부모교육자료 및 세대간 지혜나눔 전문가 인력풀을 제시함으로써 창의성교육에 영향을 줄 수 있는 사회적인 상호협조체제를 마련하고자 함.

창의성교육

Ⅱ 창의성교육의 개념 및 교수원리

01_ 창의성 및 창의성교육의 개념

02_ 유아 발달과 창의성

03_ 창의성의 구성 요소

04_ 창의성을 길러주는 기법

Ⅱ 창의성교육의 개념 및 교수원리

1. 창의성 및 창의성교육의 개념

가. 창의성의 개념

- 창의성이란 인간의 잠재능력을 설명하기 위한 가설적인 개념으로 구체적인 실체가 없다는 점에서 개념을 정의하기 어려움. 창의성을 '창의적인 사람이 가지고 있는 개인적인 특성'으로 보기도 하고, '새롭고 적절한 아이디어를 통한 창의적 행동이나 산출물'로 보는 등 다양한 관점과 이론이 존재함.

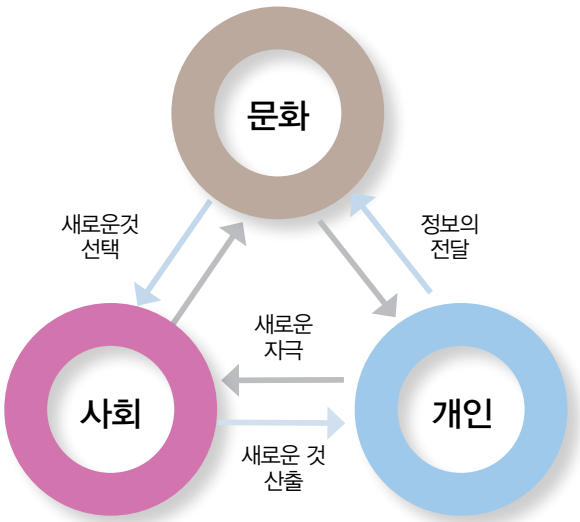
- 창의성에 대한 다양한 관점과 이론에서 공통적으로 창의성을 정의하는 핵심요소는 '새로움'과 '적절성'임. '새로움'은 독창성, 독특한, 새로운, 신선한, 예기치 못한 등과 연결되며, '적절성'은 유용한, 구체화된, 가치있는, 의미있는, 과제조건을 충족시키는 등과 연결되는 개념임. 이러한 맥락에서 창의성은 '개인 또는 집단의 창의적 특성이 창의적 과정을 거쳐 사회적 맥락에 의해 새롭고 유용하다고 인정받을 수 있는 산출물을 생성하는 능력'으로 정의하고 있음(조연순, 성진숙, 이혜주, 2008).

- Amabile(1996)는 창의성을 사회심리학적 관점에서 연구하였으며, 창의성이 발현되는 과정에는 사회적, 환경적 요인이 결정적인 역할을 한다고 봄. 즉, 창의성에 영향을 미치는 내적 요인보다는 외적 요인에 초점을 맞춤으로써 학습이나 사회적 환경이 기여할 수 있는 부분을 강조함. Amabile는 창의성이 발현되는 과정에서 사회적 환경, 개인, 창의성 간의 관계를 설명하기 위하여 '창의성 구성요소 모형'을 [그림 3]과 같이 제시

함. 그는 창의성이 발현되는 과정을 '수프 만들기'에 비유하면서 '영역관련기술'은 수프에 들어가는 기본 음식 재료, '창의성 관련기술'은 잘 배합된 양념, '과제동기'는 불에 비유해 창의성 발현을 위해서는 이 세 가지 요소의 배합과 조화가 중요함을 강조함.

〈그림 3〉 Amabile(1983, 1996)의 창의성 구성요소

- Csikszentmihalyi(1999)는 창의성은 개인영역(기본지식, 역량, 정보 등)에서 새로운 산출물을 생성한 것이 사회영역(새로움, 구체성, 유용성 등)에서 인정을 받고 그러한 것들이 모아져서 문화영역을 구성한다는 관점을 통하여 '창의성 체제모형'을 [그림 4]와 같이 제시함.



〈그림 4〉 Csilszentmihalyi(1999)의 창의성 체계 모델
(출처 : Sternberg, 1999 : 315 재인용)

- 최근에는 비교문화적 관점에서 한국적 창의성에 대한 관심이 높아지고 있으며 성은현 등(2009)은 한국적 창의성의 특징으로 온고지신(전통적인 고유한 특성을 존중하면서 현재의 상황에 새롭게 적용시키는 능력)과 정교성이 설명력 높은 구인으로 나타났음을 보고하였음. 즉 창의성에 영향을 미치는 환경과 문화의 중요성 측면에서 한국적 창의성을 어떻게 교육현장에 적용할 것인지에 대한 관심이 높아지고 있음.

- 창의성의 개념을 정리하면 초기에는 창의적인 사람이나 과정, 산출물과 같은 특정한 부분에 초점을 두었지만 최근에는 사람, 과정, 산출물, 사회적 환경과 같은 다양한 맥락을 모두 고려하여 창의성을 개념화하고 있으며, 창의성의 핵심요소로 '새로움'과 '적절성'을 포함시키고 있음. 즉 창의성이란 창의적인 사람이나 집단이 창의적 과정을 통하여 창의적인 산출물을 생성하는데, 그 산출물이 사회적 맥락에서 유용성 기준을 충족시킬 때 창의적 산출물로 인정받을 수 있다고 보고 있음.

나. 창의성교육의 개념

- 창의성교육의 필요성과 더불어 '창의성교육의 가능성'에 대한 논의가 활발하게 이루어지고 있으며 최근에는 창의적 능력은 선천적으로 가지고 태어나지만 후천적으로 교육적, 사회문화적 지원과 환경적 지원을 통하여 신장될 수 있다고 보고 있음. 즉 모든 사람은 적절한 노력과 훈련을 통하여 자신의 창의적 능력을 향상시킬 수 있다고 보는 관점이 우세함(Plucker & Runco, 1999).

- 창의성 및 창의성교육에 대한 관점은 역사적으로 3단계의 패러다임을 거쳐 발전해왔음(Glaveanu, 2010; 이정모, 2010). 첫 단계는 He-패러다임으로 극소수의 '천재'에 초점을 두는 것이며, 둘째 단계는 I-패러다임으로 '창의적 개인'에 초점을 두는 것으로 누구나 노력과 교육을 통해 창의적 인재가 될 수 있다고 보는 관점임. 셋째 단계는 최근에 논의되고 있는 We-패러다임으로 특정 개인의 인지적 능력보다는 사회문화적 환경에 의해 창의적 인재가 형성된다고 보는 관점으로 창의성에 대한 사회심리학적, 문화심리학적 접근을 중시하고 있음.

- 최근에는 창의성을 인지적, 성향적, 동기적 요소들의 결합체로 보는 통합적 접근에 기초하여 창의성교육도 이러한 요소를 모두 고려하는 것이 바람직하다고 보고 있음.

2. 유아 발달과 창의성

- 유아는 본질적으로 창의적 존재이며 성인에 비해 사고 양식이 유연하고 개방적이며 상상력이 풍부함(이경화, 유승희, 2010). 유아기는 논리적 사고보다 상상력을 포함하는 창의성 계발과 교육이 필요함.

- 유아기는 창의성 계발의 지닌 최적기이며 정점에 이르는 시기임(이경화, 2008; 최인수, 2011; Torrance, 1979). 유아기에 창의성교육을 받지 못하면 성인이 되어서도 창의성을 발달시키기 어려움(이경화, 2008; 최인수, 2011; Starko, 2005; Torrance, 1979).

- 유창성 등은 유아기에 성인 못지않은 능력이 발휘되기 때문에 늦은 시기나 단편적인 교육으로는 효과를 거두기 어려움(김춘일, 1999). 창의성은 짧은 시간에 길러질 수 있는 것이 아니라 오랜 시간 동안 적절한 경험과 환경적 지원에 의해 쌓여 길러짐.

- 유아의 삶은 창의적 특성의 근원이 되며 일상생활 속에서 문제 해결을 위해 탐구하고 즐기는 과정을 갖는 것이 중요함.

- 요약하면 유아기는 창의성 계발의 최적기이며 논리적 사고보다 상상력을 포함하는 창의성교육이 필요함. 그러므로 유아에게 즐거움과 감동을 줄 수 있는 내용과 방법으로 지속적인 창의성교육이 이루어져야 함.

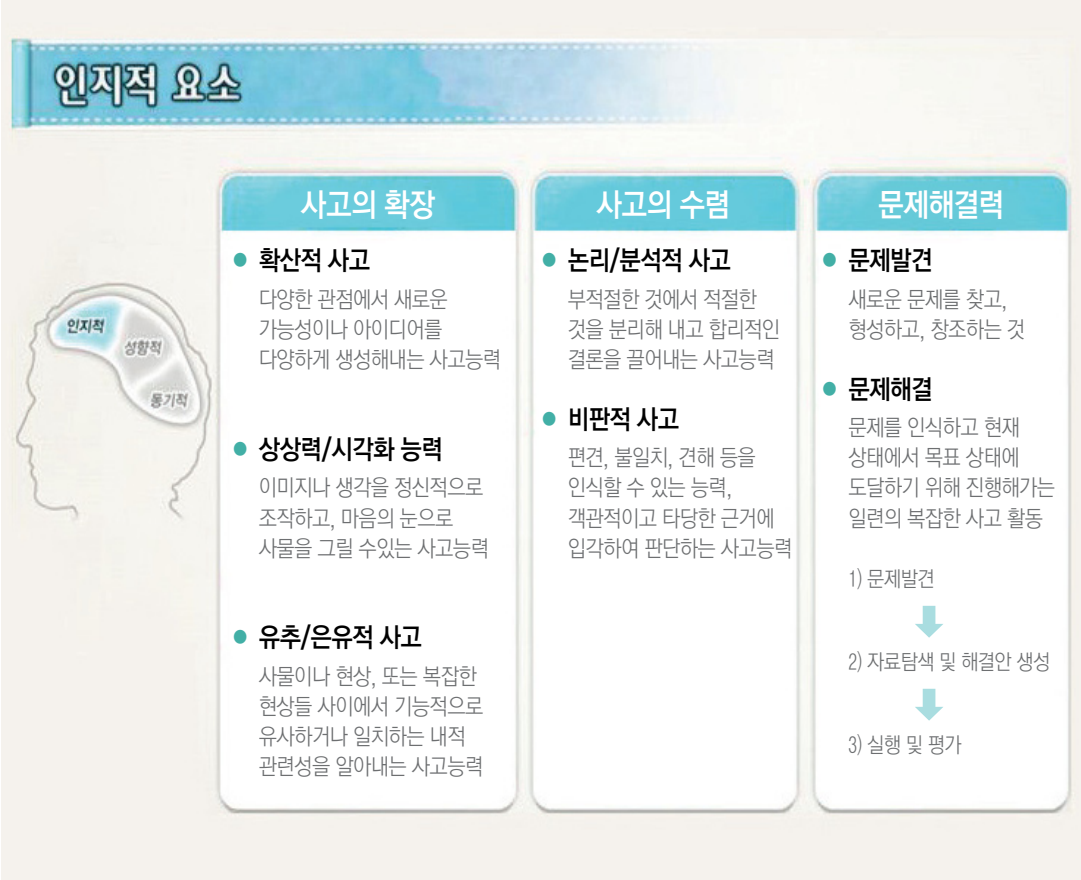
3. 창의성의 구성 요소

- 창의성의 발달은 각 개인의 지적능력, 지식, 사고방식, 인성, 동기, 환경 등이 복합적으로 작용하게 됨. 창의적 산출을 얻기 위해서는 창의적 능력(지능, 사고, 지각)과 창의적 성격(성격, 동기)이 상호작용하면서 각 과제 영역에 따라 다양한 창의성이 나타난다고 함(이경화, 2002).

- 창의적인 사람은 주어진 문제를 해결하는 인지적 특성과 이러한 인지적 특성과 보완적인 관계를 갖는 성향적인 특성, 그리고 몰입, 열정으로 표현되는 동기적 특성이 적절히 조화되는 사람이라고 보고 있음(문용린, 2011). 따라서 이러한 세 가지 요소를 포함하는 통합적 접근에 기초한 상호작용 모형을 제시한 것이 [그림 5]임.

〈그림 5〉 창의성 구성 요소

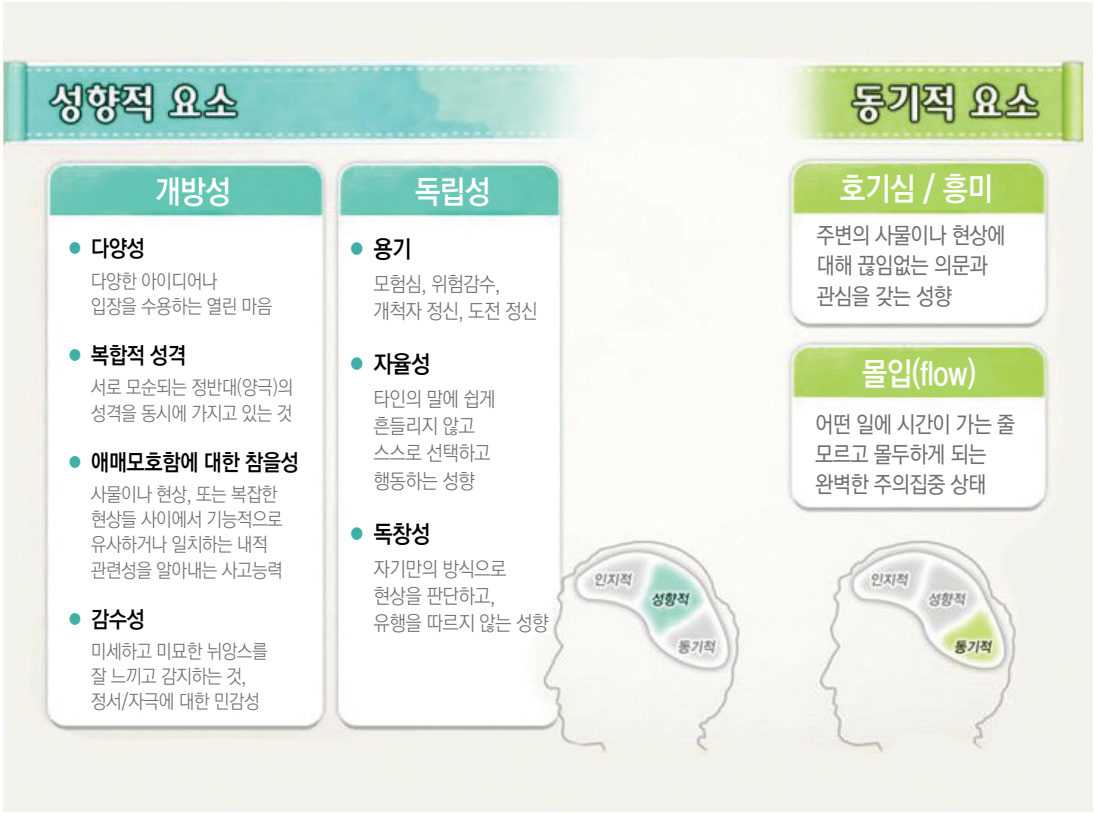
출처 : 한국과학창의재단(2010)



〈그림 6〉 인지적 요소

출처 : 한국과학창의재단(2010)

- 인지적 요소 : 확산적 사고와 수렴적 사고, 문제해결력이 포함되며, 확산적 사고를 통하여 산출물의 독창성, 수렴적 사고를 통하여 산출물의 적절성을 평가하게 됨. 확산적 사고는 새로운 아이디어 생성을 위해 필요하고, 비판적 사고는 산출물이 얼마나 유용하고 적절한지를 판단하는 것으로, 이 두 가지 사고는 서로 상보적으로 창의적 과정에서 작용하게 됨. 공통적으로 문제 파악하기, 문제와 관련된 정보 찾기, 정보로부터 해결책 찾기, 제안된 해결방안을 평가하고 수정하기 등의 과정이 인지적 요소로 포함됨 [그림 6].



〈그림 7〉 성향적, 동기적 요소

출처 : 한국과학창의재단(2010)

- 성향적 요소: 창의적 성취에 필요한 성향을 정의하는 것으로 Sternberg와 Lubart(1995)는 모호함에 대한 참을성, 인내, 성장하려는 욕구, 기꺼이 모험을 하려는 정신, 그리고 새로운 경험에 대한 개방성을 성향적 요소로 제시함 [그림 7].

- 동기적 요소 : 인간의 창의적 사고는 하고 싶은 마음이 있을 때 가능하다는 점에서 내적 동기를 강조함. Amabile(1996)의 '내적 동기 원리'는 과제 그 자체에 대한 흥미, 즐거움, 만족 및 도전에 의해 동기화될 때 창의적 사고가 최대화될 수 있다고 보고 있음. Cskiszentmihlyi(1999)는 창의적인 일에 몰두하는 사람들은 '플로(flow)경험'을 한다

고 하였는데, 이는 내적으로 동기화된 상태 또는 삼매경에 들어간 듯한 심리적 상태를 의미함. 그는 창의성이 이러한 플로 상태의 결과일 가능성이 높다고 주장함으로써 창의성의 구성요소에서 내적동기의 중요성을 강조함 [그림 7].

4. 창의성을 길러주는 사고 기법

- 교육의 가장 중요한 목적은 학습자에게 생각하는 방법을 가르쳐주는 것이지만 교육현장에서 사고를 가르치고 훈련하는 과정은 찾아보기 어려움. 사고는 훈련과 연습을 통해 배울 수 있으며, 의지만 있으면 사고기술도 향상시킬 수 있다고 보는 관점에서 창의성을 길러주는 사고기법에 대한 관심이 높아지고 있음.

- 창의적 사고는 논리를 벗어나 남다른 발상과 독특한 아이디어를 창출하는 능력으로 구분하고 이러한 능력을 길러주는 창의적 사고기법을 교육현장에 적용하려는 시도가 활발하게 이루어지고 있음(주상윤, 2010).

- 최근 들어 창의성 계발의 필요성은 사회전반에서 더욱 강조되고 있으며, 창의성 훈련이나 기법에 대한 중요성 역시 강조되고 있음. 이러한 측면에서 학교교육에서의 창의성 신장을 위한 보다 장기적인 교육계획 수립이 필요하며, 창의성 훈련이나 기법 역시 학교에서 활용되어질 필요가 있다고 봄.

- 유아의 창의적인 사고력을 신장하기 위하여 유치원 교육과정과 연계하여 유아에게 적절한 방법으로 활용할 수 있는 창의성 사고기법을 정리하면 다음과 같음.

브레인스토밍
brainstorming

특징 및 활용법

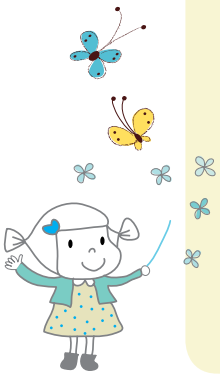
브레인스토밍은 뇌에 폭풍을 일으킨다는 의미로 주제나 문제해결을 위해 최대한 많은 아이디어를 여럿이 함께 생각해 보는 사고기법임. 이 기법은 아이디어의 평가를 유보한 채 최대한 많은 아이디어를 제안하는 방법으로 집단의 효과를 살리면서도 자유분방하게 사고할 수 있는 분위기를 만들어 참여자들간에 서로 연쇄반응적으로 아이디어를 유발하게 됨으로써 창의적인 아이디어를 이끌어내는데 활용될 수 있음.

유의점

- 아이디어는 엉뚱하고 자유로운 것이 더 참신할 수 있다는 전제를 가짐.
- 유아가 주제와 동떨어진 아이디어를 이야기하여도 수용해주는 분위기 조성과 격려가 중요함.
- 다른 사람의 의견을 절대로 비판하지 않으며, 다른 사람의 의견을 변형시킬 수 있음을 사전에 알려줌.
- 집단 구성은 5명 정도의 소집단이 적절하며 브레인스토밍 주제를 안내하는 도입과정을 흥미 있게 제시하는 것이 필요함.
- 아이디어에 대한 평가는 브레인스토밍을 통해 다양한 아이디어가 나온 이후 함께 평가에 참여하는 과정을 통하여 할 수 있음.

유치원 교실에서 나는 소리 생각해보기

- 문 여는 소리, 친구 부르는 소리, 피아노 소리, 뛰어다니는 소리, 놀이감 소리 등
- 들리지 않지만 교실에 있는 소리; 숨소리, 눈 깜박이는 소리 등



적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 14. 생각대로 사진관
- 예술적 창의 – 활동 2. 동글동글 곰돌이와 물고기
- 예술적 창의 – 활동 4. 리싸이클링 세상
- 예술적 창의 – 활동 12. 생각은 모든 것 될 수 있어
- 예술적 창의 – 활동 13. 내 목소리 들어볼래?
- 사회적 창의 – 활동 2. 하나 둘 우리 반의 맨손체조

속성열거
attribute listing

특징 및 활용법

속성열거법은 제품의 개선 아이디어를 얻기 위한 목적으로 개발된 것으로 사물의 속성을 열거하고 어떻게 기능을 개선할 것인지 생각해보는 사고기법임. 개선 대상을 명사적 특성, 형용사적 특성, 동사적 특성으로 나누어 깊이있게 분석하고 새로운 아이디어를 이끌어낼 수 있음. 유아들에게 친숙한 사물의 모양, 크기, 색깔, 특성 등의 중요한 속성을 중심으로 관찰하고 새로운 방법이나 용도 등을 생각해보게 할 때 활용할 수 있음.

- 명사적 특성 : 이 주전자의 뚜껑에서 개선할 수 있는 아이디어는?
- 형용사적 특성 : 주전자를 보다 가볍게 하려면 어떻게 할 수 있을까?
- 동사적 특성 : 이 주전자의 안을 쉽게 닦을 수 있는 방법은 무엇이 있을까?

유의점

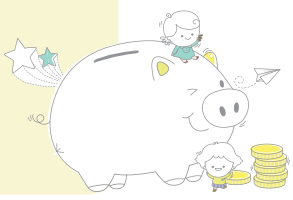
- 유아에게 친숙한 사물과 대상을 선정.
- 명사적, 형용사적, 동사적 특성은 교사가 유아들의 생각을 이끌어낼 때 활용할 수 있으며, 유아들에게는 모양, 크기, 색, 움직임, 용도 등 초점을 맞추어 사고할 수 있도록 함.

새로운 저금통 만들기

- 저금통의 속성찾기 (브레인스토밍, 속성열거)
  (명사적 속성 : 동전을 넣는 구멍, 동전이 모이는 공간, 손잡이 / 형용사적 속성 : 귀여운, 무거운 / 동사적 속성 : 동전이 떨어진다, 부딪힌다)
- 찾아낸 속성을 조합하기
  (동전이 잘 들어가게 하려면/ 동전이 많이 들어가게 하려면/종이돈이 들어갈 수 있으려면)

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 2. 단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로 갔을까?
- 과학적 창의 – 활동 4. 쏘옥쏙 구멍 따라가기
- 과학적 창의 – 활동 6. 동그라미와 세모 이야기
- 과학적 창의 – 활동 11. 그림자가 살아 움직인다
- 예술적 창의 – 활동 11. 두드려라 두드려라



PMI

Plus, Minus and Interesting

특징 및 활용법

PMI는 아이디어에 대한 좋은 점, 좋아하는 이유, 긍정적인 측면(Plus), 나쁜 점, 싫어하는 이유, 부정적인 측면(Minus), 아이디어에 관해 발견한 흥미로운 점(Interest)의 약자임. 이 기법은 대상의 긍정적인 면과 부정적인 면, 흥미로운 점에 대해 다각적 측면에서 생각하고 문제를 분석, 평가함으로 보다 더 새로운 아이디어를 얻을 때 활용됨. 또한 타인의 아이디어와 의견을 듣고 객관적으로 분석하고 평가, 수용하기 위한 방법으로도 활용됨. 그러므로 이 기법은 어떤 문제에 대해 충동적으로 결정하는 것을 막고 시야를 넓혀주며 열린 마음을 갖게 해 주는 기법이라 할 수 있음.

유의점

- 유아가 다른 유아의 아이디어를 전적으로 따르거나 반박하지 않도록 유아 나름의 비판적 사고 과정을 지도.
- 유아가 다각적 측면에서 아이디어를 평가하며 타인의 아이디어를 수용하는 개방적 태도를 격려.

버스 안에 있는 의자를 모두 없앤다면

- 버스 안 의자를 모두 없앴을 때 장점, 단점, 흥미로운 점 찾아보기

(브레인스토밍, PMI)

P : 버스에 더 많은 사람이 탈 수 있다. 버스를 타거나 내리기 쉽다.
버스를 금방 만들 수 있다.

M : 손잡이가 줄어들어 버스가 갑자기 서면 사람들이 넘어진다.
노인이나 어린이가 서 있기 힘들다.

I : 접는 버스 의자를 만들면? / 버스 한 쪽 줄만 의자를 놓으면?

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의–활동 7. 삼년 고개 / 활동 10. 모두 모여 만드는 별난 놀이터
- 예술적 창의–활동 6. 요술 구름은 어떤 눈을 내릴까? / 활동 8. 선따라 가기
- 사회적 창의–활동 5. 개미와 베짱이 / 활동 6. 바다로 간 토끼와 거북이
- 사회적 창의–활동 7. 넘어라 넘어라 줄을 넘어라 / 활동 10. 팥죽할멈과 호랑이

스캠퍼
SCAMPER

특징 및 활용법

스캠퍼(SCAMPER)는 대체(Substitute), 결합(Combine), 응용(Adapt), 변형(Magnify or Minify), 다른 용도(Put to other use), 제거(Eliminate or Elaborate), 뒤집기(Reverse), 재배열(Rearrange or Reverse)의 영어 단어 첫 철자를 의미. 이 방법은 기존의 것에 대하여 새로운 아이디어를 낼 수 있는 질문을 통해 고정된 사고의 틀에서 벗어나 다각적인 측면에서 사고를 돕는데 활용되는 사고 기법임.

S : 대체(Substitute)하면?
- 다른 누가? 다른 무엇으로? 다른 성분으로?
- 종이컵은 컵의 재질을 동이로 대체한 것

C : 결합(Combine)하면?
- 새로운 무엇과 결합시키면? 여러 가지 목적을 결합하면?
- 컴퓨터프린터에는 복사와 팩스가 결합되어 있음. 매직후프(훌라후프 안쪽에 돌기를 부착한 후프)

A : 응용(Adapt)하면?
- 이것과 비슷한 것은? 과거의 것과 비슷한 것은?
- 벨크로는 씨앗이 옷에 달라붙는 원리를 응용한 것

M : 변형(Magnify or Minify)하면?
- 이것을 약간 변형하면? 더 간소화하면? 색,모양 등은 어떻게 바꿀 수 있는가? 작게, 보다 가볍게, 짧게 만들 수 있는 방법은? 확대는 어떠한가?
- 노트북은 컴퓨터를 간소화 한 것

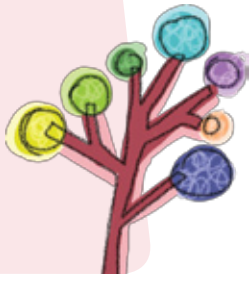
P : 다른 용도(Put to other use)로 하면?
- 다른 사용 용도는?
- 사용할 수 없는 버스를 음식점으로 활용한 것

E : 제거(Eliminate or Elaborate)하면?
- 이것을 없애버리면? 엇어도 할 수 있는 것은?
- 자동차의 덮개를 없애서 만든 오픈카

R : 뒤집기(Reverse),재배열(Rearrange or Reverse)하면?
- 순서나 모양을 뒤짚어 보면 어떠한가?
- 어떻게 재정리할 수 있는가?
- 반대로 하는 것은 어떠한가?

유의점

- 단계를 모두 활용해야 하는 것이 아니라 필요에 따라 적절한 질문을 선택하여 사용함.
- 유아의 아이디어나 창의적 결과물에 초점을 두기보다 생활 주변에서 경험한 것을 새롭게 관찰하고 다른 대안을 제시해보는 과정에 초점을 둠.



스캠퍼
SCAMPER

여름에 필요한 물건들 생각해 보기: 부채 만들기

- 부채를 사용해 보고 불편한 부분, 마음에 들지 않는 부분을 살펴보기

S : 다른 재료, 다른 방법, 다른 모양,

C : 목적을 합하면

A : 다른 부채에서 흉내 내고 싶은 것

M : 색, 소리, 향기, 모양을 더 넣거나 빼면, 더 튼튼하려면, 더 길면,더 짧게 하면, 작게 하면, 가볍게 하면,

P : 모양, 무게 형태 등을 살펴보아 다른 용도는, 수정해서 다른 데 사용하려면.

E : 이것을 없애면, 재료의 종류를 줄이면, 없어도 될 것은

R : 거꾸로 하면, 반대로 하면, 위치를 바꾸면,

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 9. 잠들지 못하는 공주 이야기
- 예술적 창의 – 활동 9. 알록달록 색안경 만들기

강제결합법

forced connection method

특징 및 활용법

강제결합법은 겉으로는 관련성이 전혀 없어 보이는 두 가지 이상의 사물이나 아이디어를 강제로 연결시켜 봄으로써 새로운 아이디어를 생각해보는 기법임. 전혀 관련이 없는 두 사물을 연결시켜 새로운 아이디어를 고안한다는 점에서 의외의 사고를 이끌어내는 기법으로 활용되고 있음.

유의점

- 관계가 없는 사물이나 대상은 임의로 정함.
- 연결할 대상에 대한 구체적인 특성을 알아보고 난 후 사물이나 아이디어를 연결.

고양이와 운동화

- 고양이와 운동화 각각의 고유한 특성 찾기(속성열거법)
- 고양이와 운동화의 특성이 결합된 새로운 운동화 생각해 보기(강제결합)
  (고양이 발톱같이 미끄러지지 않는 바닥의 운동화, 고양이의 반짝이는 눈처럼 밤에 걸으면 불빛이 나오는 운동화 ,걸으면 소리가 나는 운동화)

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의–활동 8. 상상물건
- 예술적 창의–활동 17. 사과 그리고 그릇

육색사고모자

six thinking hats

특징 및 활용법

육색사고모자는 여섯 가지 각기 다른 색의 모자를 쓰고, 모자색깔이 의미하는 유형의 사고를 하는 것으로 새로운 기획이나 아이디어 발상 등에 활용되는 사고기법임.

모자 색깔	사고 형태	역할
흰 모자	정보에 대한 사고	정확한 정보에 기초하고 이미 검증된 중립적이고 객관적인 사실을 제시
빨간 모자	직관적이고 감정적인 사고	흰색 사고와는 반대로 자신의 분노, 두려움, 직관과 같은 감정이나 사고를 제시
노란 모자	논리적이며 긍정적인 사고	긍정적이고 낙관적인 측면을 제시
검은 모자	논리적이며 부정적인 사고	부정적이고 비판적인 측면을 제시
초록 모자	창의적인 노력과 사고	창의적이고 확산적인 새로운 측면을 제시
파란 모자	사고과정의 통제	지휘자나 사회자처럼 정리, 요약, 결론적인 내용을 제시

유의점

- 사용되는 6가지 색에 대하여 유아가 좋은 모자, 나쁜 모자 등 색에 대한 편견을 갖지 않도록 사고의 특성에 초점을 맞추어 진행.
- 활동을 처음 소개하거나 유아가 활동에 익숙하지 않을 때 모자의 색깔의 수를 줄여 활동하고 점차 그 수를 늘려 활동 해 봄.
- 활동 후 유아가 다른 색깔의 모자로 바꾸어 써 보고 다시 활동해 봄.

내가 만약 '강아지 똥'이라면

- 강아지똥이 어디에 있었니? (흰색 모자)
- 사람들 모두가 강아지 똥을 떠났을 때 강아지 똥의 마음은 어떠했을까?(빨간 모자)
- 강아지 똥이 잘못 생각한 점은 무엇이었을까?(검은 모자)
- 민들래는 강아지 똥이 왜 필요하다고 했을까?(노란 모자, 초록 모자)
- 강아지 똥은 왜 기뻤을까? (파란 모자)

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 5. 종이를 아껴 쓰고 다시 써요.

납작한 나의 여행

특징 및 활용법

납작한 나의 여행은 'Flat Stanley'라는 이야기책의 내용과 주인공 납작이를 활용하는 활동. 납작이 인형을 활용함으로써 유아의 흥미를 유발하고 관심을 유지할 수 있음.

유의점

- 유아가 납작인형과 여행에 익숙해질 수 있도록 유아에게 '납작이가 된 스탠리'(시공사, 1999)의 이야기를 활동 전에 들려줌.
- 유아와 충분한 시간동안 이야기를 나누어 납작이의 여행 목적과 일정을 잘 이해하도록 지도

'자'가 없었던 아주 옛날에는 어떻게 길이를 재었을까?

- 유아 자신의 납작이 인형 만들기
- 자가 없었던 아주 옛날 시대로 여행하기
- 자 대신에 길이를 잴 수 있는 방법 생각해 보기(눈대중, 손 뼘, 두 팔, 발 뼘 등)
- 자를 사용하던 상황으로 이동하기(옛날의 자를 알아보기)
- 납작이 여행을 마치고 돌아오기
- 옛날과 요즘의 길이 재는 방법과 도구에 대해 알아보기

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 3. 납작이의 환경 여행

4개 축사고

특징 및 활용법

4개 축사고는 시간, 공간, 인물, 주제의 축으로 사고 과정을 범주화하여 경험이나 습관을 벗어나 다양하고 새로운 사고의 경험을 하도록 하는 기법임. 모든 활동에 활용 가능하고 특히 언어, 사회, 과학 활동에서 활용 가능성이 높음.

4개 축사고

- 시간축 : 문제 해결의 관점을 과거, 현재, 미래로 시간을 옮기는 과정에서 유아들의 융통성, 상상력 향상
- 공간축 : 문제 해결의 관점을 장소를 달리하여 사고함으로 사고의 융통성 정교성 향상 .
- 주제축 : 문제 해결의 관점을 달리하여 생각해 봄으로써 사고의 융통성 정교성 향상
- 인물축 : 문제속의 주요 인물이 되어 봄으로써 사고의 융통성, 상상력 향상

유의점

- 유아가 제시된 축에 초점을 맞추어 생각할 수 있도록 하며 활동을 마치면 다른 축에서 생각해 보도록 격려.
- 시간축, 공간축, 인물축, 주제축의 정해진 순서나 단계에 의해 진행되는 것이 아니므로 자유롭게 활용.
- 유아들의 사고 과정을 자유롭게 하는 허용적인 분위기 제공.

버려진 애완동물 되어보기

- 길가에 버려진 애완동물을 본 적이 있는지 이야기해보기
- 그 애완동물이 되어보고 느낌을 이야기하기 (인물축)
- 애완동물이 왜 버려졌을지, 예전에 어떻게 지냈을지 생각해보기 (시간축)
- 애완동물이 사는 집과 장소를 생각해 보기(공간축)
- 애완동물이 되었을 때의 느낌 이야기해 보기(시간축, 인물축 이동)
- 애완동물이 버려지지 않았다면 어땠을지 생각해 보기(주제축)

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의 – 활동 3. 웅덩이에 빠진 곰돌이
- 사회적 창의 – 활동 1. 그림나라로의 여행

생각그물 (마인드맵)

특징 및 활용법

생각그물(마인드맵)은 마음속의 아이디어를 써 보거나 그림으로 그려보는 활동으로 무언가 생각날 때 메모하는 것에서 발전되고 확장된 개인적인 브레인스토밍이라고 할 수 있음. 머릿속에 떠오르는 것을 그림, 단어, 문장, 기호, 상징 등으로 마음껏 종이에 옮겨보는 것이 중요하며, 핵심단어나 주제를 색깔이나 그림으로 표현하여 마음속의 생각을 시각적으로 나타내는 확산적 사고 기법임. 이 기법은 하나의 아이디어가 어떤 주제 단서로부터 출발해 여러 방향이나 발전 경로를 거쳐 참신한 아이디어가 만들어진다는 것을 기본 전제로 함.

유의점

- 아이디어를 내는 유아뿐만 아니라 다른 유아의 아이디어를 듣고 시각화된 도식을 보는 것으로도 유아의 창의성을 자극할 수 있는 활동이므로 다른 유아의 생각을 할 수 있도록 격려함.
- 프로젝트나 주제망 활동을 하는 경우에 유아가 흥미 있어 하는 주제나 대상에 대한 생각그물 활동을 해볼 수 있음.
- 즐거운 마음으로 여유 있게 활동할 수 있도록 격려하며, 중요한 아이디어를 표시할 수 있도록 적절한 그림 자료나 필기도구 등을 지원함.
- 유아가 그림이나 상징, 단어, 문장 등 아이디어를 다양한 방식으로 나타낼 수 있도록 지도함.

내 생일에 어떻게 하면 재미있게 놀 수 있을까?

- 중심 이미지 그리기
- 주 가지 그리기
- 중심이미지를 설명하는 내용들을 묶어낼 수 있는 작은 주제들을 표현.

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 13. 공룡이 아직도 살아있다면 (p.87)

희망열거법

특징 및 활용법

희망열거법은 '이런 것이 있었으면' 또는 '이렇게 되었으면'과 같은 희망과 소망을 열거해봄으로써 새로운 해결방법이나 아이디어를 찾는 사고 기법임. 진행은 희망 열거하기, 실천할 수 있거나 좋은 아이디어 고르기, 실현 가능하게 만들기의 과정을 거쳐 새롭고 참신한 물건을 만들 수 있음, 그러나 유아에게 반드시 결과물을 만들어 활용하기 보다 유아가 사고의 자유로움을 경험하며 대상에 대한 흥미를 유발하는데 목적을 두고 활용할 수 있음.

유의점

- 아이디어는 글이나 그림, 동작 등 다양한 방법으로 표현해 봄.
- 유아가 희망이나 소망을 이야기할 수 있는 분위기와 익숙한 상황에서 활용함.
- 어떤 아이디어라도 수용될 수 있는 즐겁고 편안한 분위기 속에서 유아가 자신의 생각을 자유롭게 이야기 할 수 있도록 함.
- 유아가 희망을 열거할 때 긍정적인 측면을 생각하도록 격려함.
- 유아가 사물에 대한 희망 사항을 열거할 때 아이디어의 제시가 어느 한 곳에 편중되지 않고 다양하고 독창적인 아이디어가 많이 나올 수 있도록 격려함.

나는 이런 옷을 입고 싶어요

- 주제에 대하여 희망 이야기하기 (브레인스토밍)
- 가벼운 옷, 원하는 대로 색깔이 변하는 옷, 자동으로 체온을 조절해주는 옷, 입고 있으면 살이 빠지는 옷 등
- 유아의 희망 내용을 기록하고 정리하기
- 유아의 다양한 희망 중에서 해 볼 수 있는 아이디어 정하기

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의–활동 6. 요술구름은 어떤 눈을 내릴까
- 사회적 창의–활동 3. 기분 좋은 선물

두 줄 생각

특징 및 활용법

일상에서 겪는 여러 가지 문제들을 두 줄로 표현해 봄으로써, 언어의 유창성과 융통성을 기를 수 있으며, 연상력을 높이고 효과적으로 독창적인 생각을 만들어 낼 수 있음.

유의점

- 유아가 엉뚱한 낱말이나 관련성이 적어보이는 낱말을 제안 하더라도 격려함.
- 두 줄 생각의 글들을 함께 볼 수 있도록 게시하여 서로의 생각을 공유하는 기회를 갖도록 함.
- 글로 표현하기 어려워하는 유아에게 글 대신 그림으로 그려보게 할 수 있음.

우리 선생님은 OO이다. / 왜냐하면 OO이기 때문이다

- 제시된 낱말(우리 선생님)과 관련되거나, 전혀 관련 없는 낱말로도 연상해보기
- 두 낱말 연결하기 : _____ 은 _____ 이다.
- 그 이유를 다음 줄에 완성하기 : 왜냐하면 _____ 이기 때문이다.

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의 – 활동 18. 내 마음 속 색 이름
- 사회적 창의 – 활동 4. 엄마를 부르면 내 마음은

아이디어 목마

특징 및 활용법

아이디어 목마는 '트로이의 목마'에서 그 이름이 비롯된 것으로 다른 사람의 경험이나 아이디어를 기초로 자신의 아이디어를 추가하여 더 나은 것을 얻기 위한 목적으로 활용하는 활동임. 일종의 창조적 모방 활동으로 다른 사람의 좋은 아이디어나 결과물에서 출발하기 때문에 사고의 공유와 협조를 취할 수 있음.

유의점

- 모든 활동에 적용할 수 있으나 특히 생각을 보다 정교화하거나 확장하는데 효과적임.
- 이야기 짓기, 쓰기 활동에 익숙하지 않은 유아의 경우 다른 친구들의 생각에 자신의 생각을 부가하는 형태로 참여를 도모할 수 있음.
- 동시의 일정부분을 바꾸어보기, 동화장면을 바꾸어 지어보기, 그림을 보고 이야기 바꾸기 등 다양한 방법으로 활용할 수 있음.

그림을 보고 다른 이야기 꾸며보기

- 그림을 감상하기
- 그림을 보고 생각나는 느낌 이야기하기
- 그림을 보며 다른 이야기 꾸며보기
- 친구가 지은 이야기 들어보기
- 친구가 지은 이야기를 다시 바꾸어보기

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의 – 활동 1. 개굴개굴 개구리
- 예술적 창의 – 활동 14. 내가 만든 옛이야기

시각화/심상

특징 및 활용법

시각화/심상은 보이지 않는 것을 일정한 형태가 있는 것으로 생각해 보고 눈을 감고 상상해 봄으로 생각을 이미지화 하는 기법임. 긴장을 풀고 편안한 분위기에서 눈을 감고 이야기나 장면을 머릿속으로 그려보게 함으로 유아의 상상력을 길러주며 자신감을 갖게 하는데 효과적인 방법임. 예술 영역뿐만 아니라 책이나 사진 속에 등장하는 사물이나 개념을 폭넓게 이해하기 위한 여러 교과 활동에 모두 적용 가능함.

유의점

- 유아가 긴장을 풀고 편안함을 느낄 수 있는 분위기에서 전개함.
- 상상의 주제나 상황을 구체적으로 설명함

타임머신을 타고 서당에 가보기

- 김홍도의 〈서당〉 그림을 감상하기
- 서당에 있는 아이가 되어보기
- 서당에서 볼 수 있는 장면이나 상황들을 이야기해 보기

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 12. 우리가 하늘을 날 수 있다면

생각 이어나가기

특징 및 활용법

생각 이어나가기는 인간의 사고는 '방향'을 가지고 있고, 확장될 수 있다고 가정하여 사고의 방향을 바꾸고 끊임없이 확장시켜보는 활동임. 이야기를 듣고 순서를 떠올리며 나라면 어떻게 했을지 생각해 보기, 인물의 모습을 상상해서 여러 가지 방법으로 표현하기, 이야기 장면을 더 자세하게 상상하기, 다음에 이어질 이야기 상상하기, 뒷이야기 꾸미기, 앞 친구의 말에 연이어 단어 덧붙여서 말하기 등 다양한 방법으로 활용할 수 있음.

유의점

- 동화나 언어활동에만 국한된 것이 아니므로 사회, 과학 등 다양한 영역과 방법으로 활용함.

자석이 쓰이는 곳

- 눈을 감고 집과 교실을 상상하며 자석을 이용하는 예 찾아보기
- 집과 교실을 넘어 다양한 장소에서 자석이 사용되는 경우 상상해보기

괴물들이 사는 나라

- '괴물들이 사는 나라' 이야기를 회상해 보기
- 괴물들이 사는 나라를 더 자세하게 상상해 보기

시장에 가면 OO가 있고

- 먼저 시장에 가면 볼 수 있는 것들을 생각해 보기
- 한 사람씩 돌아가면서 시장에 가서 볼 수 있는 것을 이야기 하고 뒷 사람은 앞 사람 이야기에 하나씩 자기의 생각을 덧붙이기

적용 활동 찾아보기

- 사회적 창의 – 활동 11. 꼬리를 무는 이야기 릴레이

역할극
role-play

특징 및 활용법

Role play는 상상의 장면 속으로 현실을 끌어 들이는 것, 인간의 상호작용을 일으키는 방법으로 정의됨. 이 기법은 문제에 대해 이야기 하는 것이 아니라 직접 무엇인가를 동작하고 행동으로 나타냄으로써 개인과 집단 내에서의 문제 해결 능력을 신장시킴. 역할놀이 참여자를 선정할 때 참여자의 의견과 자발적 참여가 중요하며 역할 놀이 후 구성원들이 함께 경험과 의미를 나누는 과정도 중요함.

유의점

- 유아와 교사가 문제를 정한 다음 유아가 자발적이고 즉흥적으로 해 볼 수 있도록 격려함.
- 자유롭게 생각하고 놀이할 수 있는 개방된 장소와 분위기를 조성함.
- 역할 놀이 후 다른 각도에서 다시 해 볼 수 있도록 제안함.

미운오리새끼

- 미운 오리새끼의 이야기를 듣기
- 미운 오리새끼의 이야기 회상하기
- 이야기에서 일어난 주요 사건과 관계 알아보기
- 미운오리 이야기 중에서 역할극을 해 보고 싶은 장면 정하기
- 역할극으로 표현하기

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의 – 활동 16. 움직임의 세상 속으로

형태분석

morphological analysis

특징 및 활용법

형태분석은 주어진 문제의 속성 중 두 가지를 선택하여 각각 가로축과 세로축에 놓고, 가로축과 세로축의 속성을 새롭게 결합해 봄으로써 새로운 아이디어를 생각하게 하는 방법임.

유의점

- 유아가 활동에 익숙하지 않을 때 교사가 시범을 보여줄 수 있음.
- 유아가 활동에 익숙해지면 가로축과 세로축에 넣을 다양한 속성을 유아와 함께 찾아보면서 활동을 진행할 수 있음.

'새들의 결혼식' 노래의 노랫말 바꾸기

- 노래를 불러보며 노랫말을 바꿀 수 있는 부분 찾아보기(브레인스토밍)
- 장소와 동물의 종류를 바꾸어 보기
  (주인공: 새, 개미, 다람쥐/ 숲속, 길가, 나무 위, 물속 /후렴구: 짹짹짹짹짹)
- 가로줄에 동물, 세로줄에 장소를 적어보기
- 가로줄과 세로줄의 내용을 합쳐서 노랫말을 바꾸어보기
- 새로 지은 노랫말의 후렴구 바꾸어보기

적용 활동 찾아보기

- 예술적 창의 – 활동 5. 노래주머니
- 예술적 창의 – 활동 15. 여름의 소리

창의적 극놀이

creative dramatics

특징 및 활용법

창의적 극놀이는 다양한 극놀이 소재에 적합한 대사나 동작을 창작해서 표현하거나 이야기를 들을 후 유아들이 등장인물과 줄거리를 해석한 것을 창의적으로 언어와 동작을 사용하여 극으로 표현하는 기법임. 창의적 극놀이는 유아가 즐겁게 참여함으로써 긴장을 없애주고 협동심을 키워주며 창의적으로 표현 할 수 있는 기회를 제공함. 이 활동을 통해 유아의 창의력, 문제해결 능력, 친사회적 능력, 긍정적 자아개념, 의사소통 능력을 기를 수 있음.

유의점

- 극적인 요소, 명확한 주제, 시간, 공간의 자유로움이 포함된 적합한 주제나 이야기를 선정하는 것이 중요함.
- 유아가 흥미로운 장면을 선택하거나 준비 과정에서도 주도적이고 자발적 참여를 할 수 있도록 격려함.
- 창의적 극놀이와 연계하여 극놀이를 할 수 있도록 자료와 소품을 준비하고 필요시 이를 유아와 함께 만들어 볼 수 있음.
- 활동 후 평가할 수 있는 충분한 시간을 제공함.

이야기 듣고 극놀이 하기

- 이야기 회상하기
- 주요 사건, 등장인물의 성격 파악하기
- 재미있었던 장면이나 이야기 전체를 극놀이로 표현해 보기
- 활동 평가하기

거울놀이

- 교실에서 일어난 상황이나 친구, 교실에 있는 물건이 되어 따라해 보기
- 활동 후 느낌을 표현해 보기

적용 활동 찾아보기

- 과학적 창의 – 활동 1. 해와 바람
- 예술적 창의 – 활동 3. 웅덩이에 빠진 곰돌이
- 사회적 창의 – 활동 8. 아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 있었을까?

창의성교육

Ⅲ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 개발

01_ 창의성교육 프로그램 개발 내용 및 범위

02_ 창의성교육 프로그램 개발 절차

03_ 창의성교육 프로그램의 구성 및 활용방안

유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 개발

1. 창의성교육 프로그램 개발 내용 및 범위

가. 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동

- 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동은 과학적 창의, 예술적 창의, 사회적 창의로 활동을 구분하여 총 43개의 활동을 개발함.
- 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육의 방향에 따라 현장 교사들이 효율적으로 적용할 수 있도록 창의성교육 활동을 편성함.
- 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동은 서울, 인천의 3개의 협력 유치원 만 3,4,5세 학급에서 적용하여 창의성교육 프로그램의 실제 적용 가능성과 효과성을 검토함.

나. 부모교육 자료

- 창의성교육에 대한 부모들의 전반적인 이해를 돕기 위한 자료와 놀이 활동 개발
  - 개발된 프로그램의 효과를 높이기 위해 가정과 연계할 수 있는 15회의 통신문을 개발함.

다. 세대간 지혜나눔 전문가 인력풀 제시

- 창의성 활동의 확장, 심화를 위하여 과학적 창의, 예술적 창의 분야에서 세대간 지혜나눔 전문가 인력풀 단체를 제시함.

라. 교수활동 동영상 DVD 및 교재 · 교구, 동요, 율동, 애니메이션 교육보조자료

- 개발된 프로그램을 효과적으로 적용하기 위해 수록된 교수 활동용 DVD 개발
  - 현장 교사의 이해와 프로그램 효과를 높이기 위해 창의성교육 활동을 현장 적용하여 수록한 수업 영상 DVD 개발함.
  - 창의성교육 활동에 필요한 그림, 동요, 율동, 애니메이션 등의 활동 자료를 즉시 사용할 수 있도록 개발함.

- 교사들이 쉽게 사용할 수 있도록 교재 · 교구를 개발함.

〈표 1〉 창의성교육 프로그램 개발 내용 및 범위

개발내용	제시자료
창의성교육 활동	43개 교육 활동 계획안
부모교육 자료	15회 가정통신문
교수활동용 DVD 및 교재 · 교구	- 수업 동영상 - 교육보조자료(동요, 애니메이션, 율동) - 교재 · 교구

2. 창의성교육 프로그램 개발 절차

- 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 개발 절차는 다음과 같음.

창의성교육의 내용 및 교수방법 도출

- 최근 창의성교육 정책 분석
- 창의성 관련 이론 탐색

↓

창의성교육 프로그램 개발

- 목표설정
  - 유아 : 창의적으로 사고하고 탐구하며 함께 발전할 수 있는 능력과 태도 함양
  - 교사 : 창의성교육에 대한 중요성 인식 및 수업 역량 강화
  - 부모 : 창의성교육에 대한 중요성 인식 및 일관성 있는 교육 실현
- 내용 : 인지적 요소, 성향적 요소, 동기적 요소
- 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램
  - 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동
  - 가정 및 지역사회 연계 교육 자료

↓

현장 적용 및 평가

- 공립유원지 1곳, 사립 유치원 2곳에서 실시
- 현장 적용 가능성과 효과성 중심으로 평가
- 수정 보완

1, 2차 전문가 협의회
개발된 프로그램의 적절성 검토

↓

최종 프로그램 개발

- 최종 보고서 작성
- 교육 보조 자료 제작

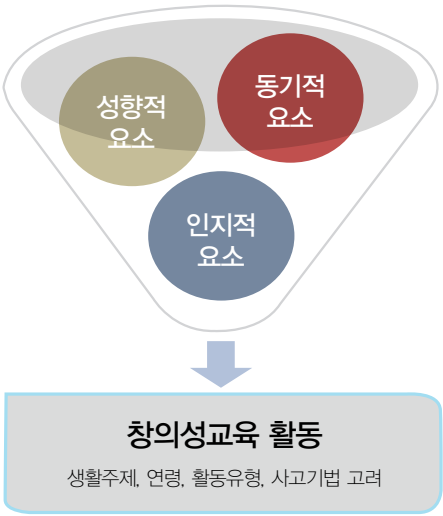
3차 전문가 협의회
적용 결과를 중심으로
최종점검을 위한 협의

〈그림 8〉 창의성교육 프로그램 개발 절차

3. 창의성교육 프로그램의 구성 및 활용 방안

가. 창의성교육 프로그램의 구성

- 창의성교육 프로그램은 창의성교육내용인 '인지적 요소', '성향적 요소', '동기적 요소'와 함께 현장 적용성을 높이기 위하여 생활주제, 연령, 활동유형 등을 고려함. 또한 각 활동에 알맞은 창의성 사고기법을 활용하여 전개함.



〈그림 9〉 창의성교육 프로그램의 구성

1) 창의성 활동의 구분 : 과학적 창의, 예술적 창의, 사회적 창의

- 창의성교육 프로그램은 창의적 사고와 활동의 특성을 고려하여 과학적 창의, 예술적 창의, 사회적 창의로 구분하였음. 이는 창의성이 영역의존적인 성향을 갖는다는 관점(Wolpert, 1992; Gardner, 1983)에 근거하였으며 이에 기초하여 각 영역의 성격을 정리하면 다음과 같음.

과학적 창의

과학적 창의는 유아가 호기심, 발견, 탐구를 통한 자연 현상에 대한 창의적 탐구과정이 초점이 됨. 과학적 창의는 특정 사례나 개별성 보다는 모든 경우에 적용될 수 있는 객관성, 공유의 관점이 중요시되며, 과학적 지식이나 범주를 토대로 사고가 이루어지게 된다

는 점이 특징임. 창의성교육 프로그램은 과학적 창의성은 구체적인 과학개념을 이용한 탐구활동을 통하여 발현된다는 점에서 유아에게 적절한 과학개념에 기초한 탐구활동을 중심으로 구성함. 유아가 일상에서 경험하는 과학적 현상을 새로운 각도에서 관찰하기, 과학적 탐구과정 경험하기, 과학적 현상에 대한 이해하기 등을 통하여 창의적 사고의 발현을 돕는 활동으로 구성함.

예술적 창의

예술적 창의는 각자의 생각과 느낌에 기초하여 이를 다양하게 표현하고 감상하는 과정이 초점이 됨. 예술적 창의는 개별성과 다양성을 격려하고 지원하게 되며(Wolpert, 1992), 이를 통하여 상상력과 개방성, 조화의 경험을 누릴 수 있도록 함. 이러한 경험은 예술적인 요소를 수용하고 감상하는 능력뿐 아니라 일상생활에서 만나는 여러 가지 문제들을 해결하는데 필요한 확산적 사고, 협응적 사고의 발달에 기여하게 됨(주성혜, 2009).
창의성교육 프로그램은 유아가 예술적 향유와 표현을 할 수 있도록 감수성과 상상력을 자극하고 심미적 능력, 창의적 소양을 계발하는 데 목적을 두고 활동을 구성함.

사회적 창의

사회적 창의는 개별적인 활동 외에도 공동체의 경험을 통해 공감적 이해, 협동성, 책임감, 공동체 의식을 형성하는 창의적 사고과정이 초점이 됨. 이러한 활동 과정은 유아가 타인의 관점을 수용하여 사회적 맥락 속에서 창의성을 발달시킬 수 있는 기회를 제공하는 것을 목적으로 함.
본 자료는 유아가 협력적 상호작용을 통해 배려하고 존중하며, 사회문화적 맥락과 집단 안에서 경험할 수 있는 창의적 활동을 중심으로 구성함.

2) 내용 구성

창의성교육 프로그램의 내용은 인지적, 성향적, 동기적 요소를 중심으로 창의적으로 사고하고 탐구하며 함께 발전할 수 있는 능력과 태도를 기르기 위하여 유-초 연계과정을 고려하여 구성함. 내용은 한국과학창의재단에서 제시한 창의 · 인성교육과정에 근거하여 초등 저학년 교육내용과 연계하여 유아 대상으로 교육내용을 구성함.

가) 인지적 요소

〈표 2〉 인지적 요소

	유 아	초등저학년(1-3)
사고의 확장 • 확산적 사고 • 상상력/시각화 능력 • 유추/은유적 사고		• 기초적인 확산적 사고기법 연습하기 (브레인스토밍, SCAMPER 등)
	• 이야기 상상하기	• 이야기 상상하기 (주인공이 된 내 모습 상상하기)
	• 상상하여 발문하기	• 상상하여 발문하기 (What if?...)
	• 관련성이 없는 것(사물)들의 연결점 찾기	• 관련성이 없는 것(사물)들의 연결점 찾기
	• 사물의 다양한 용도 생각해보기	• 사물의 다양한 용도 생각해 보기
사고의 수렴 • 논리/분석적 사고 • 비판적 사고		• 기초적인 수렴적 사고기법 연습하기 (아이디어영역 나누기)
	• 자료의 물리적 특성 탐색하기	• 자료에 표면적으로 나타난 특성 찾아보기
	• 궁금한 것 질문하기	• 비판적 질문하기(Why?)
	• 생각을 정리해보기	• 자신의 생각 알아보기
문제 해결력 • 문제발견 • 문제해결	• 일상생활 속에서 불편한 점 찾아보기	• 일상생활속에서의 불편한 점 찾고 해결하기
	• 문제해결방법 생각해보기	• 창의적 문제발견/문제 해결에 대한 [역사적] 사례보기
	• 궁금한 점 찾기	• 문제를 제기하는 태도 기르기
	• 사물 변별/분류하기	• 사물 변별/분류하기
	• [문제발견을 위한] 사물 관찰하기	• [문제발견을 위한] 사물 관찰하기

나) 성향적 요소 교육 내용

〈표 3〉 성향적 요소

	유 아	초등저학년(1-3)
개방성 • 다양성 • 복합적 성격 • 애매모호함에 대한 참을성 • 감수성		• 세계 여러 나라 알아보기
		• 자신의 성격 알아보기
	• 약속에 대해 알아보기	• 약속에 대해 알아보기
	• 사람마다 생각과 감정이 다르다는 것을 알기	• 자신의 감정 표현하기
독립성 • 용기 • 자율성 • 독창성	• 주도적 계획 짜기 (활동)	• 주도적 계획 짜기 (시간)
	• 하고 싶은 일 선택하기	• 자신만의 개성 찾기 (옷 입기 등)
	• 다른 각도나 시각으로 보기 (다양한 용도 찾아보기)	• 다른 각도나 시각으로 보기 (다양한 용도 생각해 보기)

다) 동기적 요소 교육 내용

〈표 4〉 동기적 요소 교육내용

	유 아	초등저학년(1-3)
호기심 · 흥미	• 다양한 경험을 통하여 사물이나 사건에 대한 궁금증 가지기 • 흥미롭거나 궁금한 점에 대하여 지속적으로 탐색하기 • 궁금한 것을 알 수 있는 방법을 생각해보고 실천하기	• 다양한 경험을 통해 사물이나 사건에 대한 궁금증 가지기 • 자신의 흥미영역이나 흥미교과주제에 대해 탐색하기 • 학습내용을 실생활에 응용하기
몰입	• 한 가지 일에 몰두하여 참여하기 • 계획한 일은 끝까지 실천하기	• 새로운 문제에 도전하여 스스로 해결하기/ 자신에게 어려운 부분 포기하지 않고 도전하기 • 학습목표를 학습의 결과보다는 과정(배움의 과정, 자신의 능력 개발)에 두기 • 학습과 자신의 장래 목표 관련짓기 • 자신의 학습과정을 스스로 계획, 점검, 조절하기

3) 활동의 구성

- 창의성교육 활동은 인지적, 성향적, 동기적 요소를 고려하여 구성되었으며, 동기적 요소는 구체적인 활동으로 구성하기보다는 활동 전반에 걸쳐 반영함.
- 창의성 사고기법은 활동의 특성과 유아의 수준에 따라 적절하게 적용할 수 있음. 유치원 교육과정 운영 시 생활주제에 맞춰 기본과정 내에서 통합하여 활용함.
- 동기적 내용 요소는 유아가 활동을 시작하는 과정에서 흥미를 갖고, 활동에 몰입할 수 있는 기회와 시간을 통해 반영되도록 함.

4) 활동의 적용 방법

- 창의성교육 프로그램은 교수-학습 과정을 다음과 같이 제시하였으나, 각 과정은 고정된 단계가 아니므로 활동의 특성과 내용에 따라 융통성 있게 조절될 수 있음.
- 창의성 교수-학습 과정을 구체적으로 살펴보면 다음과 같음.

생각 끌어올리기

흥미와 관심을 자극하여 동기를 유발하는 과정

- 창의적 사고를 위한 환경과 발견의 기회 제공하기
  (일상적인 생활에서 새로운 문제, 질문을 제시 / 새로운 사물, 사건, 인물 소개)
- 유아의 흥미에 반응하거나 경험 이끌어내기

생각 나누기

가능한 새로운 생각을 많이 하는 단계
집단 내에서 다른 사람의 생각을 열린 마음으로 수용하는 과정

- 능동적으로 탐색하고 몰입할 수 있는 충분한 시간을 제공하고 격려하기
- 유아들의 놀이와 활동 주제를 연결하고 확장시키기
- 유아의 활동을 구체적인 언어로 표현하여 유아 스스로 자신의 생각을 정리하도록 돕기
- 여러 방향에서 다양한 측면을 고려하도록 개방적 질문하기
- 유아의 생각과 흥미를 학습으로 연결하도록 창의적 사고기법을 적용하여 유아 수준에 맞춰 활용하기
- 수용적인 분위기를 조성하여 유아의 실수와 시행착오 허용하기

생각 모으기

다양한 생각들을 비교, 분석, 평가 해보면서 실제로 문제에
적용할 수 있는 몇 가지 아이디어로 구체화하는 과정

- 유아가 주어진 주제나 문제에 대해 정교하게 사고하도록 안내하고 주의를 집중시키기
- 유아가 문제를 인식하도록 핵심적인 질문하기
  “그 외에 어떤 것들이 더 필요할까?”
  “다르게 할 수 있는 방법은 무엇일까?”
  “만약 ~한다면 무슨 일이 일어날까?
  “왜 그렇게 생각하니?”
- 여러 가지 아이디어를 듣고 평가하여 새롭고 적절한지 생각하도록 돕기
- 분류와 비교, 분석, 순위 정하기 등의 방법 활용하기

생각 펼치기

구체화된 생각을 실제 상황에서 주도적으로 적용해보는 과정

- 구체화된 아이디어를 사용해 볼 수 있는 의미 있는 상황 제공하기
- 활동을 새로운 상황에 적용하도록 매체를 활용하거나 제안하기
- 유아 스스로 마지막 적용까지 집중하여 몰입할 수 있도록 하기
- 실행해 본 문제해결방법을 평가해보고 성취감을 느끼도록 격려하기

5) 창의성교육 프로그램 활동 목록

〈표 5〉 창의성교육 프로그램 활동 목록

구분	창의성 요소	활 동 명		관련 생활주제	활동 유형	대상연령		
						3세	4세	5세
과학적 창의	사고의 확장	1	해와 바람	여름 유치원과 친구	극놀이	○	◉	○
		2	단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로 갔을까?	나와 가족 교통기관	조형	◉	○	
		3	납작이의 환경여행	환경과 생활	언어		○	◉
	사고의 수렴	4	쏘옥쏙 구멍 따라가기	생활 도구	수 · 조작	○	◉	○
		5	종이를 아껴 쓰고 다시 써요	환경과 생활	이야기 나누기		○	◉
		6	동그라미와 세모 이야기	유치원과 친구	조형	◉	○	
		7	삼년고개	우리나라 세계 여러 나라	극놀이		○	◉
		8	상상물건	생활 도구	과학			◉
	문제 해결력	9	잠들지 못하는 공주 이야기	나와 가족	쌓기	○	◉	○
		10	모두 모여 만드는 별난 놀이터	유치원과 친구 생활 도구	게임		○	◉
	개방성	11	그림자가 살아 움직인다	여름	과학	○	◉	○
		12	우리가 하늘을 날 수 있다면	환경과 생활	신체		○	◉
		13	공룡이 아직도 살아있다면	동식물과 자연	과학		○	◉
	독립성	14	생각대로 사진관	생활 도구	이야기 나누기		◉	

예술적 창의	사고의 확장	1	개굴개굴 개구리	동식물과 자연 나와 가족	언어	○	⊙	○
		2	동글동글 곰돌이와 물고기	동식물과 자연	언어	⊙	○	
		3	웅덩이에 빠진 곰돌이	유치원과 친구 동식물과 자연	극놀이	○	⊙	
		4	리싸이클링 세상	환경과 생활	조형		⊙	○
		5	노래 주머니	봄	음악		○	⊙
		6	요술구름은 어떤 눈으로 내릴까?	여름	신체			⊙
	사고의 수렴	7	소금을 만드는 맷돌	우리동네 우리나라	극놀이		○	⊙
		8	선 따라가기	건강과 안전	신체	⊙	○	
		9	알록달록 색안경 만들기	여름	조형	○	⊙	
		10	세 마리 염소	가족 동식물과 자연	극놀이	○	⊙	
		11	두드려라 두드려라	유치원과 친구 생활 도구	음악	⊙	○	
	문제 해결력	12	생각은 모든 것 될 수 있어	동식물과 자연	신체	○	⊙	○
	개방성	13	내 목소리 들어볼래	유치원과 친구 생활 도구	음악		⊙	○
		14	내가 만든 옛이야기	우리나라 생활 도구	언어			⊙
		15	여름의 소리	여름	음악			⊙
	독립성	16	움직임의 세상 속으로	동식물과 자연	신체	⊙	○	○
		17	사과 그리고 그릇	생활 도구 여름	조형		○	⊙
		18	내 마음 속의 색 이름	가을	언어			⊙

사회적 창의	사고의 확장	1	그림나라로의 여행	우리나라	극놀이		○	⦿
		2	하나 둘 우리반의 맨손 체조	유치원과 친구 건강과 안전	신체		○	⦿
		3	기분 좋은 선물	유치원과 친구	극놀이		○	⦿
		4	엄마를 부르면 내 마음은	나와 가족	언어			⦿
	사고의 수렴	5	개미와 베짱이	동식물과 자연 여름 · 가을	극놀이	○	⦿	
		6	바다로 간 토끼와 거북이	동식물과 자연	이야기 나누기		○	⦿
		7	넘어라 넘어라 줄을 넘어라	건강과 안전	신체			⦿
	문제 해결력	8	아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 생겼을까?	동식물과 자연 나와 가족	극놀이		⦿	○
	개방성	9	난 배가 고파! 너도 배고프니	동식물과 자연 유치원과 친구	이야기 나누기	○	⦿	○
		10	팥죽할멈과 호랑이	우리나라	극놀이		○	⦿
	독립성	11	꼬리를 무는 이야기 릴레이	우리동네	언어			⦿

※ 대상연령이 1개일 때 ⦿, 2개 이상일 때 1순위 연령에 ⦿, 난이도를 조절하여 활동할 수 있는 연령에 ○으로 표시

6) 창의성교육 활동계획안 기술 양식

〈표 6〉 활동계획안 기술 양식

구 분	내 용
관련 생활주제	• 관련된 유치원 생활주제를 제시
활동유형	• 활동유형을 제시
창의성교육내용	• 활동과 관련된 창의성교육 내용 기술
활동목표	• 활동을 통해 달성하고자 하는 표현적, 행동적 목표 기술
활동자료	• 활동에 필요한 자료를 기술 • DVD에 삽입되어 있는 활동자료는 ' '을 함께 표기
활동과정	• 전체적인 활동의 과정을 간략하게 기술함 • 활동들은 각각의 특성에 맞게 4단계 교수학습과정 즉, '생각 끌어올리기', '생각 나누기', '생각 모으기', '생각 펼치기' 단계가 모두 포함되어 있는 경우도 있고, 그 중 한 두 단계만 제시된 경우도 있음. 따라서 활동별로 교수학습 과정이 다르게 나타날 수 있음. • 활동 과정에서 사용된 창의성 사고기법을 표기
기법 선정의 배경	• 활동을 진행하기 위해 활용된 창의성 사고기법 소개
생각 끌어올리기	• 유아들이 활동에 흥미를 가질 수 있도록 하는 과정
생각 나누기	• 유아들이 자신의 생각을 자유롭게 표현하고, 상대방의 다른 생각도 수용하며 생각을 교환하는 과정
생각 모으기	• 서로 나누었던 생각들을 정교하게 다듬어서 모아가는 과정
생각 펼치기	• 함께 토의하여 모은 생각을 실제로 적용해보는 과정
유의점 및 참고사항	• 활동과정 및 창의성 사고기법의 적용에 대한 교사의 이해를 돕기 위해 교사가 활동 지도시 고려할 점, 해당 활동의 주안점 및 강조할 점 등을 기술
교사를 위한 도움자료	• 활동의 전개 시 교사가 알아두면 좋을 전문적 지식을 안내

나. 가정 연계 부모교육 자료

- 부모교육 자료는 창의성교육, 창의적인 가정환경 조성, 창의성을 길러주는 부모의 역할에 대한 내용을 중심으로 '창의성 알아보기', '창의성 찾아보기', '창의성 길러주기'로 구성됨.

- 부모교육 자료는 창의성교육에 대한 부모들의 전반적인 이해를 도모하기 위해 유치원에서 진행 중인 창의성교육과 관련된 내용의 가정통신문을 DVD에서 선택하여 출력한 후 활용함.
- 부모교육 자료는 창의성교육에 관한 설명을 제공하는 내용의 가정통신문과 가정에서 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 활동을 소개하는 통신문 형태로 구성하여 유치원과 가정이 연계되어 창의성교육을 실시할 수 있도록 함.
- 부모교육 자료는 유아가 일상에서 경험하는 친숙한 물건과 상황에서 창의적 사고기법을 연결해 볼 수 있도록 구성하였음.

〈표 7〉 부모 교육 자료의 내용별 활동 구성

구 분	번호	내 용
창의성 알아보기	1	유아기는 창의성교육의 최적기
	2	창의성교육의 방향 : 인지 · 성향 · 동기
	3	창의적인 유아로 키우는 부모
	4	우리집 창의성 환경은 몇 점일까요?
창의성 찾아보기	5	자녀의 창의성 : 발견하기
	6	자녀의 창의성 : 마중물 주기
	7	자녀의 창의성 : 들어주기
	8	자녀의 창의성 : 질문하기
창의성 길러주기	9	창의성 길러주기 : 생활습관
	10	주전자가 되어 보세요. (관련 활동 : 과학적 창의활동 3, 12)
	11	이야기 주인공을 바꾸어 보세요 (관련 활동 : 과학적 창의활동 9/ 예술적 창의활동 9, 10)
	12	내일 할 일 지도 그리기 (관련 활동 : 과학적 창의활동 13)
	13	선 이어 그리기 (관련 활동 : 사회적 창의활동 11)
	14	신문사진으로 짧은 이야기 짓기 (관련 활동 : 과학적 창의활동 8/ 예술적 창의활동 17)
	15	음식이름으로 연상되는 말 이어가기 (관련 활동 : 사회적 창의활동 11)

다. DVD 구성 및 활용방법

- 창의성교육 프로그램 DVD는 현장에서 창의성 활동을 할 때 필요한 교육 보조 자료(그림, 애니메이션, 음원 및 악보) 및 수업영상과 가정 연계 교육 자료가 탑재됨
- 교육 보조 자료가 필요한 창의성 활동은 계획안 활동자료 부분에 DVD 그림( )으로 표시하여 현장에서 바로 활용할 수 있도록 함.
- 수업영상은 시연영상과 활동영상으로 구성되어 있으며, 교사가 수업을 진행하기 전 활동의 이해를 위해 미리 시청할 수 있음.

〈표 8〉 교육 보조 자료 목록

구분	활동명	교육보조자료	영상자료
과학적 창의	1 해와 바람	그림(흑백삽화)	활동영상
	2 단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로 갔을까?		
	3 납작이의 환경여행		
	4 쏘옥쏙 구멍 따라가기	그림(게임)	
	5 종이를 아껴 쓰고 다시 써요		시연영상
	6 동그라미와 세모 이야기	애니메이션	
	7 삼년고개	그림(흑백삽화)	활동영상
	8 상상물건		
	9 잠들지 못하는 공주 이야기	그림	활동영상
	10 모두 모여 만드는 별난 놀이터		활동영상
	11 그림자가 살아 움직인다		
	12 우리가 하늘을 날 수 있다면		
	13 공룡이 아직도 살아있다면		
	14 생각대로 사진관	애니메이션	

예술적 창의	1	개굴개굴 개구리	그림	
	2	동글동글 곰돌이와 물고기	애니메이션	
	3	웅덩이에 빠진 곰돌이		활동영상
	4	리싸이클링 세상		
	5	노래 주머니	악보	
	6	요술구름은 어떤 눈으로 내릴까?	그림	
	7	소금을 만드는 맷돌	그림(흑백삽화)	활동영상
	8	선 따라가기		
	9	알록달록 색안경 만들기		
	10	세 마리 염소	그림(흑백삽화)	활동영상
	11	두드려라 두드려라		활동영상
	12	생각은 모든 것 될 수 있어	악보, 음원	
	13	내 목소리 들어볼래	악보, 음원	
	14	내가 만든 옛이야기	그림(흑백삽화)	
	15	여름의 소리		
	16	움직임의 세상 속으로	애니메이션	시연영상
	17	사과 그리고 그릇	PPT	
	18	내 마음 속의 색 이름		
사회적 창의	1	그림나라로의 여행		
	2	하나 둘 우리반의 맨손 체조		
	3	기분 좋은 선물	그림	
	4	엄마를 부르면 내 마음은		
	5	개미와 베짱이	그림(흑백삽화)	활동영상
	6	바다로 간 토끼와 거북이	그림(흑백삽화)	시연영상
	7	넘어라 넘어라 줄을 넘어라		
	8	아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 생겼을까?	그림(흑백삽화)	
	9	난 배가 고파! 너도 배고프니?	애니메이션	
	10	팥죽할멈과 호랑이	그림(흑백삽화)	활동영상
	11	꼬리를 무는 이야기 릴레이	그림	

라. 교재 · 교구 활용방법

- 창의성교육 활동 교재 및 교구는 세 가지로 '알쏭달쏭 곰과 팬더', '끼리끼리 색깔놀이', '다용도 인형극 틀'이며 제작 및 활동방법은 다음과 같음.

1. 알쏭달쏭 곰과 팬더

게임 방법 1 곰과 팬더의 앞, 뒷모습을 찾아보아요.

1) 그림카드를 확인한다.
2) 그림카드를 뒤집어 놓는다.
3) 친구와 게임 순서를 정한다.
4) 그림카드를 두 장씩 뒤집는다.
   – 곰과 팬더의 앞모습과 뒷모습이 같으면 자석을 붙여서 가져간다.
   – 곰과 팬더의 앞모습과 뒷모습이 다르면 원래 자리에 다시 뒤집어 놓는다.
5) 그림카드를 모두 가져가면 게임이 끝난다.
6) 가져간 카드의 수를 세어본다.

게임 방법 2 곰과 팬더를 친구로 만들어주어요

1) 그림카드를 확인한다.
2) 그림카드를 뒤집어 놓는다.
3) 친구와 게임 순서를 정한다.
4) 그림카드를 두 장씩 뒤집는다.
   – 곰과 팬더의 앞모습과 뒷모습이 같으면 자석을 붙여서 가져간다.
   – 곰과 팬더의 앞모습과 뒷모습이 다르면 원래 자리에 다시 뒤집어 놓는다.
5) 그림카드를 모두 가져가면 게임이 끝난다.
6) 가져간 카드의 수를 세어본다.

게임 방법 3 꼭꼭 숨은 색을 찾아보아요

1) 그림카드를 확인한다.
2) 그림카드의 앞면이 보이도록 놓는다.
3) 친구와 게임 순서를 정한다.
4) 주사위 두 개를 동시에 던진다.
   ① 두 개의 주사위에 나온 모양과 색깔을 확인한다.
   ② 두 개의 주사위에 나온 얼굴 모양과 색깔이 있는 그림카드를 가져간다.
5) 그림카드를 모두 가져가면 게임이 끝난다.
6) 가져간 카드의 수를 세어본다.

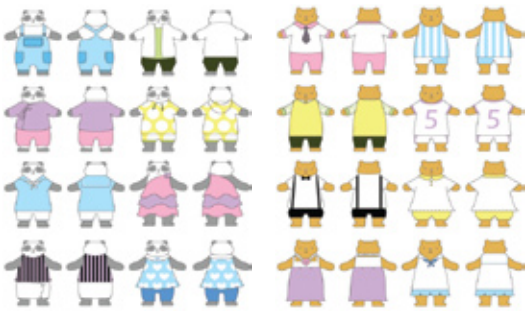
재 료

고무자석판, 곰과 팬더의 도안 16쌍(앞 · 뒷모습 각각 16장씩, 7× 5.5cm),
곰과 팬더의 얼굴 모양 본, 주사위 2개, 가위, 양면테이프

제작방법

| 그림 카드 |

1) 곰과 팬더의 앞모습과 뒷모습이 1쌍이 되는 16쌍(각 8쌍)의 도안을 인화지에 인쇄한다.
   – 곰과 팬더의 크기 : 7×5.5cm
2) 그림을 따라 가위로 오린 후 코팅한다.
3) 곰과 팬더의 그림자 모양으로 고무자석판 32개를 자른다.
4) 코팅된 그림카드를 오린 후, 양면테이프로 고무자석판에 붙인다.



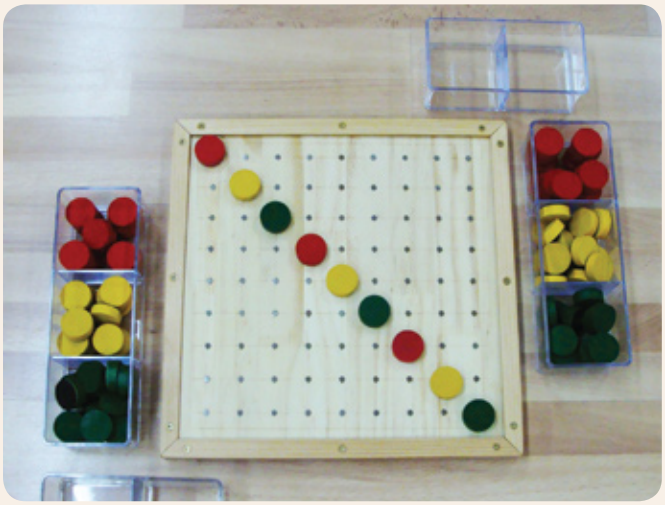
(곰과 팬더의 카드 도안)

(그림카드)

주사위

1) 하드보드지와 색지를 이용하여 주사위를 만든다.
   – 주사위의 크기 : 5×5×5cm
   – 색깔 주사위 : 곰과 팬더가 입고 있는 옷의 5가지 색깔(연분홍, 연노랑, 연두, 하늘, 연보라)로 주사위의 다섯 면을 채우고, 나머지 한 면은 5색을 모두 이용하여 채운다.
   – 얼굴 주사위 : 곰과 팬더의 앞 · 뒷모습으로 주사위의 네 면을 채우고, 곰과 팬더의 그림자 모양(앞 · 뒷모습)으로 두 면을 채운다.
2) 마스킹 테이프(두께1cm)마무리를 한다. (주사위)

2. 끼리끼리 색깔놀이



게임 방법 1

1) 게임판과 말을 준비한다.
   – 게임판에 빨강 · 초록 · 노랑색 게임말을 3개씩 대각선으로 한 줄 놓는다.
   – 2개의 게임말 정리함에 게임말을 각 12개씩 준비한다.
2) 게임 순서를 정한다.
3) 원하는 색의 게임말을 친구와 번갈아가며 한 개씩 게임판에 놓는다.
4) 말을 놓았을 때, 같은 색의 말이 3개가 한 줄로 모이면 게임말을 가져간다.
   – 가져간 게임말은 게임말 보관함에 넣는다.
5) 유아가 가진 3가지 색의 게임말 중, 한 가지 색의 게임말이 모두 없어지면 게임이 끝난다.
6) 가져간 게임말의 수를 세어본다.

게임 방법 2

1) 유아가 게임에 익숙해지면 게임말을 가져가는 방법을 다양하게 할 수 있다.
   – 말이 3개가 한 줄로 모였을 때, 인접해 있는 같은 색의 말을 모두 가져간다.

재 료

게임판(나무, 강력자석), 게임말 3색, 각 27개씩(원 모양 나무, 고무자석),
게임말 정리함 3칸짜리 2개, 게임말 보관함 2칸짜리 2개

제작방법

| 게임판 |

1) 나무판을 34×34cm 크기로 재단하여 자른다.
   – 나무판 전체 크기: 34×34cm
   – 나무판 두께 : 2cm
   – 나무판 바깥 테두리: 2cm
2) 나무판 위에 3cm 간격으로
   바둑판 모양의 홈을 판다.
   – 바둑판 크기: 3×3cm
   – 바깥 테두리: 1.5×1.5cm
3) 홈의 모든 교차점에 강력 자석을 붙인다.
   – 강력 자석: 81개
   – 강력 자석 크기: 지름 6mm
4) 완성된 게임판에 니스칠을 한다.

| 게임말 |

1) 나무판을 원 모양으로 자른다.
   게임말 크기 : 지름 3cm, 두께 1cm
2) 나무 표면을 사포를 이용하여 매끄럽게
   정리한다.
3) 게임말을 3가지 색으로 락카로 칠한다.
   – 빨강 · 초록 · 노랑색 각 27개, 총 81개
4) 니스칠을 한다.
5) 게임말의 한 면에 고무자석을 붙인다.
   – 고무자석의 두께 : 1mm

3. 인형극 틀

활용방법 1 인형극 틀

1) 막대인형, 손 인형, 손가락 인형 등 다양한 인형극의 틀로 활용한다.

활용방법 2 그림자 인형극 틀

1) 인형극 틀의 홈에 A3크기의 하얀색 아크릴판을 끼운다.

2) 그림자 인형극 배경이 필요한 경우, 아크릴판 뒤쪽으로 함께 끼운다.

ex) '염소 세 마리' 이야기의 다리와 풀 배경, '토끼와 거북이' 이야기의 경주로 배경,
'난 배가 고파, 너도 배고프니?' 이야기의 풀밭 배경

3) 인형극 틀 뒤쪽에 조명등을 올려놓는다.

4) 아크릴 막대인형을 이용하여 그림자 인형극을 한다.

활용방법 3 함석판

1) 인형극 틀의 홈에 A3크기의 함석판을 끼운다.

2) 다양한 크기와 모양의 색깔고무자석을 이용하여 재미있는 모양을 구성한다.

ex) '동글동글 곰돌이' 이야기를 감상한 후, 다양한 모양을 만들어본다.

활용방법 4 사진, 그림 자료 제시 틀

1) 이야기 나누기 시에 필요한 자료를 틀에 끼워 제시한다.

2) 사진이나 그림 카드를 끼워 수수께끼 틀로 사용한다.

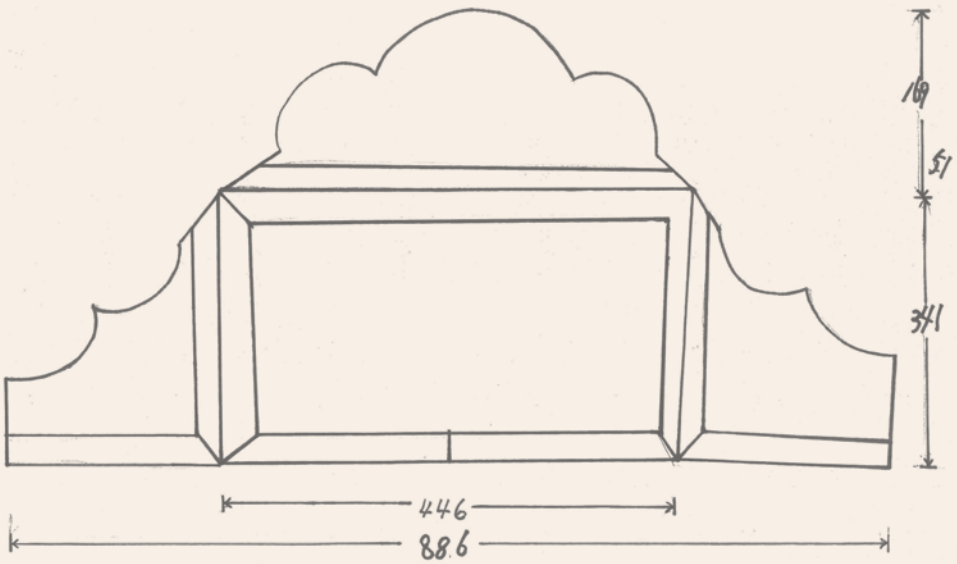
재 료

나무판, 경칩, 못, 손잡이, 니스, 붓 / A3크기의 하얀색 아크릴판, 아크릴막대인형, 아크릴막대, 조명등, 검은 도화지, A3코팅지, 가위 / A3크기의 함석판, 색깔고무자석

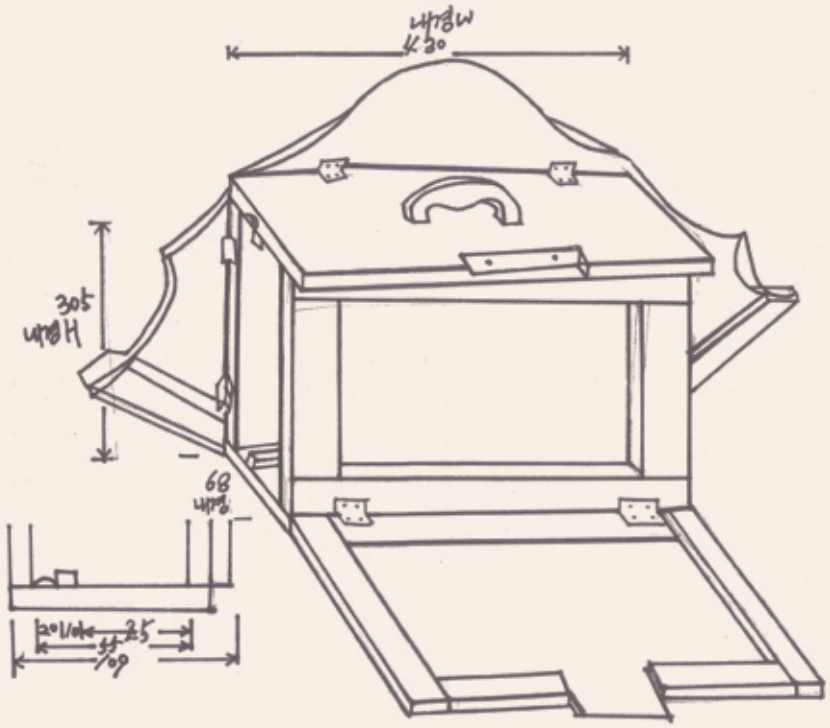
제작방법

| 인형극 틀 |

1) 나무 판을 42.5 X 31.5 X 11.5cm 크기의 나무 상자로 만든다.
2) 나무 상자의 겉과 속 모두에 니스를 칠한다.
3) 앞판과 뒤판이 문처럼 열릴 수 있도록 경칩을 단다.
4) 위판에 손잡이를 부착하여 이동이 용이하도록 한다.



〈인형극 틀 앞〉



〈인형극 틀 뒤〉

제작방법

| 아크릴 판 |

1) 빛을 부드럽게 투과 시키는 흰색 한지 무늬의 아크릴 판(두께 2mm)을42.5 X 31.5cm 크기로 자르고 모서리를 둥글린다.

| 그림자 막대 인형 및 배경 |

1) 그림자 막대 인형 도안을 구상한다.
2) 빛이 투과되지 않는 검정색 아크릴(두께2mm)을 도안대로 자른다.
3) 도안대로 잘라진 검정색 아크릴에 빛이
   투과되는 투명 아크릴 막대를 부착한다.
   – 투명 아크릴 막대 : 2 X 30cm, 두께 3mm
4) 필요한 경우, 검은 도화지로 배경을 A3 크기로 제작한 후, 코팅하여 사용한다.

| 함석판 |

1) 함석판을 42.5 X 31.5cm 크기로 자른다.
2) 아이보리색 머메이드지를 42. X 31.5cm 크기로 2장 자른다.
3) 함석판에 코팅된 머메이드지를 앞, 뒤로 붙인다.

| 모양 색 고무 자석 |

1) 빨강, 노랑, 파랑, 초록, 보라 색깔의 고무자석 판을 동그라미, 세모, 네모 모양의
   다양한 크기로 자른다.

창의성교육

Ⅳ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램의 실제

01_ 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동

02_ 가정과 연계한 부모교육 자료

유치원 기본과정
내실화를 위한

창의성교육 활동

과학적 창의 활동

1 해와 바람

2 단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로갔을까?

3 납작이의 환경여행

4 쏘옥쏙 구멍 따라가기

5 종이를 아껴 쓰고 다시 써요

6 동그라미와 세모 이야기

7 삼년고개

8 상상물건

9 잠들지 못하는 공주 이야기

10 모두 모여 만드는 별난 놀이터

11 그림자가 살아 움직인다

12 우리가 하늘을 날 수 있다면

13 공룡이 아직도 살아있다면

14 생각대로 사진관

유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 프로그램 실제

1. 유치원 기본과정 내실화를 위한 창의성교육 활동

가. 과학적 창의 활동

구분	창의성 요소	활 동 명		관련 생활주제	활동 유형	대상연령		
						3세	4세	5세
과학적 창의	사고의 확장	1	해와 바람	여름 /유치원과 친구	극놀이	○	⦿	○
		2	단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로 갔을까?	나와 가족 / 교통기관	조형	⦿	○	
		3	납작이의 환경여행	환경과 생활	언어		○	⦿
	사고의 수렴	4	쏘옥쏙 구멍 따라가기	생활 도구	수 · 조작	○	⦿	○
		5	종이를 아껴 쓰고 다시 써요	환경과 생활	이야기 나누기		○	⦿
		6	동그라미와 세모 이야기	유치원과 친구	조형	⦿	○	
		7	삼년고개	우리나라 / 세계 여러 나라	극놀이		○	⦿
		8	상상물건	생활 도구	과학			⦿
	문제 해결력	9	잠들지 못하는 공주 이야기	나와 가족	쌓기	○	⦿	○
		10	모두 모여 만드는 별난 놀이터	유치원과 친구 / 생활 도구	게임		○	⦿
	개방성	11	그림자가 살아 움직인다	여름	과학	○	⦿	○
		12	우리가 하늘을 날 수 있다면	환경과 생활	신체		○	⦿
		13	공룡이 아직도 살아있다면	동식물과 자연	과학		○	⦿
	독립성	14	생각대로 사진관	생활 도구	이야기 나누기		⦿	

활동-1

해와 바람

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 유추/은유적 사고				
관련 생활주제	여름, 나와 가족, 유치원과 친구	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	창의적 극놀이	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	◉	○
활동목표	• 궁금한 것을 해결하기 위해 자신이 궁리한 방법을 다양하게 시도한다. • 사람마다 생각이 다를 수 있음을 알고 수용하는 태도를 기른다. • 자신의 느낌과 생각을 창의적으로 표현한다.				
활동자료	• 해와 바람 그림 자료 , 파란 보자기				
활동과정	• '해와 바람' 이야기 구연으로 듣기 • 이야기 회상하기 • 극놀이하기 (창의적 극놀이) • 극놀이 후에 평가하여 새로운 '해와 바람' 이야기 만들기				

'창의적 극놀이' 기법 선정의 배경

유아기는 자신의 생각과 느낌을 표현하는 것 뿐 만 아니라 다른 사람의 이야기를 주의 깊게 듣고, 상대방의 입장에서 생각할 수 있는 능력을 길러야 하는 시기이다. '해와 바람'은 유아가 자신의 의견을 이야기하고 상대방의 입장에서 생각하여 다양한 상황을 상상하여 창의적으로 표현하는 활동이다.

생각 나누기

■ '해와 바람' 이야기 구연으로 듣기

해와 바람 이야기

어느 날 바람은 해를 만나 자신의 힘이 더 크다고 자랑하고 싶어 했습니다. 그래서 해와 바람은 지나가는 나그네의 옷을 벗기는 시합을 하게 되었습니다. 먼저 바람이 나그네의 옷을 벗기기로 합니다. 바람이 세게 몰아칠수록 나그네는 자신의 옷으로 몸을 감싸 쥡니다. 힘껏 바람을 불어대도 바람은 더 이상 나그네의 옷을 벗길 수 없게 됩니다. 다음은 해의 차례입니다. 해가 쨍쨍 내리 쬐자 나그네는 더위를 느끼며 땀을 닦기 시작합니다. 결국 나그네는 모자와 옷을 벗고 시원한 물속으로 뛰어 들어갔습니다. 해가 시합에서 이겼답니다.

■ 해와 바람의 입장에서 생각해보도록 제안하기

- 해는 높은 하늘에서 추운 겨울에 걸어가는 사람을 보면서 무슨 생각을 했을까?
- 바람은 사람들 사이를 지나며 무엇을 보았을까?
- 나그네가 없었다면 해와 바람은 서로를 바라보며 무슨 이야기를 할까?

■ 유아들이 알고 있는 해와 바람에 대해 이야기 나누기

- 너희는 바람이 부는 것을 어떻게 알 수 있니?
  예) 물건이 날아가요 / 머리카락이 흔들려요
- 해가 하늘에서 쨍쨍 비춘다면 어떻게 될까?
  예) 너무 너무 더워요 / 모자 쓰고 놀아야 해요
- 여름에 부는 바람과 겨울에 부는 바람이 차이가 있을까?
  예) 겨울에는 추워요 / 여름에는 시원하지요

생각 펼치기 : 창의적 극놀이

■ '해와 바람' 이야기를 창의적 극놀이 중 무언극으로 하기 위해 다양한 표현 해보기

– 바람을 나타낼 때 필요한 물건이 있을까?
– 바람이 점점 세지는 모습은 어떻게 표현하면 좋을까?
– 바람이 불면.... 아주 세게 불면 우리 몸은 어떻게 될까?
– 덥거나 햇볕이 쨍쨍 내려 쬐는 것을 나타내기에 좋은 물건은 뭐가 있을까?
– 햇볕이 점점 뜨겁게 내리쬐는 모습은 어떻게 표현할까?
– 햇볕이 쨍쨍 내리쬐면 어떻게 될까? 이마에 땀이 나는 것을 어떻게 표현할까?
– 아주 더울 때 시원하게 하려면 어떻게 하니? 우리 몸으로 표현해보자.

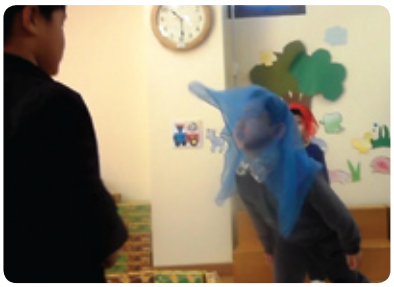
■ 유아들과 소품을 준비하고 무대를 구성하기

– 바람을 무엇으로 표현해보면 좋을까?
– 어떻게 표현해야 바람이 부는 것을 알 수 있을까?

소품을 탐색하는 유아들 모습

무대를 구성하는 유아들 모습

■ 유아들이 역할을 정하고 이야기를 극화하여 동작으로 표현하도록 하기


바람이 부는 모습

햇볕이 쨍쨍 내리쬐는 모습

바람에 옷을 여미고 태양 빛에 옷을 벗고 물속으로 도망가는 모습

유의점 및 참고사항

- 무언극은 말을 하지 않고 몸짓으로만 표현하므로 극놀이가 시작되기 전에 유아들과 이야기를 통해 각 역할의 표현을 여러 번 반복해야 한다.
- 해와 바람이 등장할 때 음악을 사용하여 극의 분위기를 고조시킬 수 있다.

활동-2

단추는 떼굴떼굴 굴러 어디로 갔을까?

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 확산적 사고				
관련 생활주제	나와 가족, 교통기관	활동유형	조형		
창의성 사고기법	속성열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
			⊙	○	
활동목표	• 친숙한 물체의 특성을 다양한 방법으로 탐색한다. • 사물의 다양한 속성을 구분하고 비교한다. • 다양한 종류의 재료를 이용하여 자신의 생각을 창의적으로 표현한다.				
활동자료	• 여러 색과 모양의 단추, 동그란 모양을 가진 꾸미기 재료 (다양한 종류의 단추, 모양종이, 수수깡, 스팽글, 돌멩이, 곡식, 마카로니 등), '빨간 단추' 그림책(출처: 박은영 글, 그림(2000). 빨간 단추. 비룡소.)				
활동과정	• 그림책 '빨간 단추'를 보며 그림 속에서 단추를 찾기 • 단추의 여러가지 속성 알아보기 • 교실에서 동그란 물건 찾아보기 (속성열거법) • "단추는 떼굴떼굴 굴러서 어디로 갔을까?" 상상해 보기				

'속성열거법' 선정의 배경

'단추'는 유아들이 일상생활에서 구체적으로 다룰 수 있는 아주 친숙한 물건이다. 유아는 매일 입는 옷에 달려 있는 단추를 통해 하나의 사물에도 여러 가지 속성(모양, 크기, 색깔, 소리, 재질 등)이 있다는 것을 알 수 있다. 또한 주변의 사물을 한 가지 속성을 기준으로 분류하고 비교하는 경험을 할 수 있다. 본 활동에서는 단추의 동그란 모양을 중심으로 한다.

생각 끌어올리기

■ 그림책 '빨간 단추'를 보며 그림 속에서 단추 찾기
(그림책 보며 단추의 색과 모양을 확인해 본다.)

■ 단추의 여러 가지 특성 알아보기
- (단추 하나를 보여주며)교실에 단추가 떨어져 있었어.
- 이 단추를 본 적이 있니? 누구 옷에 있었던 것일까?
  선생님 단추는 파랑색이고 꽃 모양인데... 너희들 단추는 어떻게 생겼니?
- 이 동그란 단추는 어떻게 여기까지 왔을까?
  예) 굴러서요. 떼굴떼굴~
- 왜 그렇게 생각했지?
  예) 동그라니까요. 동그란 것은 떼굴떼굴 구르니까요.

생각 나누기 : 속성 열거법

■ 교실에서 동그란 물건 찾아보기
- 동그란 것은 굴러가서 숨을 수 있겠다.
- 떼굴떼굴 굴러온 동그란 단추처럼 동그랗게 생긴 것은 무엇이 있을까?
  예) 얼굴, 눈동자, 머리, 콧구멍, 사과 등
- 우리 교실에서 단추처럼 동그랗게 생긴 것이나 동그라미가 숨어있는 물건을 찾아보자!
  예) 캐스터네츠, 구슬, 방울, 타이어, 자동차 등
- 캐스터네츠의 어느 부분에 동그라미가 있니?

유아들이 교실에서 찾아 온 동그란 모양

생각 펼치기

- “단추는 떼굴떼굴 굴러서 어디로 갔을까?” 상상해 보기
  - 이 동그란 단추가 굴러가서 숨는다면 어디에 숨을까?
  - 단추는 무엇이 되어 어디에 숨었을까?
    예) 단추가 떼굴떼굴 굴러서 꽃이 되었어요.
    자동차의 바퀴가 되어서 갔어요.

- 단추를 이용하여 콜라주로 꾸며보기

여러가지 동그란 모양의 재료를 이용해 콜라주 하는 모습

동그란 물건 콜라주 작품들

유의점 및 참고사항

- 단추의 여러 가지 속성(색깔, 모양, 재질 등)을 활동에 적용할 수 있으며, 만3세 유아에게 적용하기 위해서 한가지 속성에 초점을 맞추어 활동을 전개한다.
- 유아들이 찾아 온 다양한 동그라미에 대해 격려하고, 사물을 여러 가지 측면에서 보도록 돕는다.(바퀴는 동그랗지만 측면에서는 직사각형이다)
- 유아가 구성한 작품에 제목을 짓고 내용을 설명하는 과정에서 생각을 더 정교화 할 수 있도록 한다.
- 교실 뿐만 아니라 바깥놀이터에서 동그란 물건을 찾아보는 활동으로 확장할 수 있다. 예) 돌멩이, 나팔꽃, 타이어, 징검다리, 열매 등

실외에서 동그란 모양 찾기

활동-3

납작이의 환경 여행

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 상상력/시각화 능력				
관련 생활주제	환경과 생활	활동유형	언어		
창의성 사고기법	납작한 나의 여행	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 환경오염에 관심을 가지고 알아본다. • 가보지 못한 곳을 상상하여 표현한다.				
활동자료	• 환경오염 관련 사진, 납작이 인형, 실물화상기 • 참고사이트 : 환경부사이버홍보관 http://www.me.go.kr/ • 참고도서 : 제프 브라운 글, 토미 웅게러 그림 (1999). 납작이가 된 스탠리. 시공주니어.				
활동과정	• 납작이가 된 스탠리 이야기 듣기 • 납작이가 되어 환경오염 장소 둘러보기(납작한 나의 여행) • 환경을 깨끗하게 할 수 있는 방법 생각해보기 • 우리 동네 환경지킴이 약속 만들기				

'납작한 나의 여행' 기법 선정의 배경

환경오염은 유아들이 체험 활동으로 하기에는 오염 정도나 지역적 특성에 따라 직접 접근하기 어려운 내용이다. 납작이는 유아가 구체적으로 경험하기 어렵거나 직접 갈 수 없는 곳을 간접적으로 경험할 수 있도록 대신 경험해 주는 중재적인 인물이다.

생각 끌어올리기

■ 납작이가 된 스탠리 이야기 듣기

– 왜 납작이가 되었는지 들어보겠니?

어느 마을에 스탠리라는 남자 아이가 살고있었어. 그런데 어느 날, 자고 있던 스탠리 위로 뭐가 떨어졌단다. 그렇게 무언가에 눌려 스탠리는 작고 납작해졌어. 납작해진 몸은 스탠리가 하지 못하던 것을 할 수 있게 해줬어. 아주 좁은 문 틈으로 같은 곳으로도 들어갈 수도 있게 되었지. 그러던 중에 먼 곳에 있는 친구에게 초대를 받았어. 납작이는 친구에게 너무너무 가고 싶었어.

– 납작이가 된 스탠리는 친구에게 어떻게 갈 수 있을까?

– 너희가 납작이라면 친구에게 가기위해 무엇을 하고 싶니?

생각 나누기 : 납작한 나의 여행

■ 스탠리가 도착한 곳에 대해 이야기 나누기

스탠리를 어떻게 친구에게 보낼 수 있을까 고민하던 엄마 아빠는 좋은 생각이 났어. 납작해진 스탠리를 편지봉투에 넣어 친구에게 보내기로 했단다. 그래서 납작해진 스탠리를 편지 봉투 속에 넣고 우체국에서 보냈단다. 스탠리는 친구를 만날 생각에 설레었어. 그런데 어딘가에 도착한 스탠리는 아주 이상한 냄새 때문에 얼굴을 찡그리고 말았어

– 스탠리가 어떤 냄새를 맡아서 그렇게 얼굴을 찡그렸을까?

– 너희들도 얼굴이 찡그러질 정도의 냄새를 맡아본 적이 있니?

– (환경오염 사진을 보여주며) 스탠리가 맡은 냄새는 바로 여기서 나는 냄새였대.

예) 강인데 물고기가 죽었어요. 사람들이 더러운 물을 많이 버려서 죽은 것 같아요.

– 스탠리가 도착한 곳은 어떤 곳이었니?

예) 쓰레기가 많이 떠있는 물이요. 더러운 바다에요.

더러워요. 싫어요. 냄새나요. 이런 곳에서 못살 것 같아요.

– 이 더러운 쓰레기들은 어디서 온 것일까?

– 사람들은 쓰레기를 왜 저렇게 버렸을까?
– 쓰레기를 저렇게 두면 저 강물은 어떻게 될까?

환경오염 사진과 납작이 인형

생각 모으기

■ 우리 주변의 환경을 깨끗하게 할 수 있는 방법 생각해 보기
– 너희들 집에서 환경을 보 호하거나 쓰레기를 줄이기 위해 하고 있는 일이 있니?
– 우리가 환경을 깨끗하게 할 수 있는 방법은 무엇이 있을까?

우리동네 환경 지킴이 약속 만들기

정해진 약속을 다른 친구들 앞에서 발표하기

유의점 및 참고사항

- 유아가 납작이가 되어 그 장소에 있다고 상상하여 이야기 할 수 있도록 여러 가지 관련된 자료나 정보를 충분히 소개해 주어야 한다.
- 납작이는 유아들의 사진을 활용하여 만들 수 있으며, 주제와 관련된 화보나 게시물과 같이 언어영역에 두어 유아들이 활동에 사용할 수 있도록 한다.

유아들이 만든 납작이

교사를 위한 도움자료

- 환경부 : http://www.me.go.kr/
  환경부 홈페이지로 사이버 홍보관에서 다양한 사진, 영상 등을 제공하고 있다.

- 환경교육포털 : http://www.keep.go.kr/
  환경부의 지원 하에 우리나라 환경교육의 활성화를 위하여 다양한 자료를 제시하는 사이트이다.

활동-4

쏘옥쏙 구멍 따라가기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	생활 도구	활동유형	수 · 조작		
창의성 사고기법	속성열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⊙	○
활동목표	• 사물의 물리적인 특성을 탐색하고 비교한다. • 흥미롭거나 궁금한 점을 지속적으로 관심을 가지고 탐색한다. • 자신이 하고 싶은 일을 계획하고 실천한다.				
활동자료	• 게임판(활동판, 말, 그림카드)				

활동판

돌림판

그림카드

게임규칙

● 1수준

- 1~4명이 말을 나누어 갖고 돌림판으로 순서를 정한다.
- 순서에 맞추어 진행카드를 한 장씩 뽑는다.
  구멍이 있는 물건 카드가 나올 경우, 한 칸씩 이동한다.
  구멍이 없는 물건 카드가 나올 경우, 이동 할 수 없다.
- 뽑은 카드는 다시 통 안에 넣는다.
- 두더지가 구멍을 따라 육면체 윗부분의 집에 도착하면 게임이 끝난다.

	● 2수준 – 1~4명이 말을 나누어 갖고 돌림판으로 순서를 정한다. – 돌림판을 사용하여 높은 숫자가 나온 유아만 카드를 뽑는다. – 구멍이 있는 물건 카드가 나올 경우, 한 칸씩 이동한다. – 뽑은 카드를 다시 통 안에 넣고 다시 돌림판을 돌린다. ※ 유아들의 수준을 고려하여 진행카드 중 빈 카드에 어떤 물건의 그림을 그릴지 상의하여 구멍이 있거나 없는 물건 그림을 그려 놀이할 수 있다.
활동과정	• 두더지 소개하기 • 게임자료 소개하기(속성열거법) • 그룹게임하기

'속성열거법' 선정의 배경

구멍은 유아들이 좋아하는 소재이며, 관점에 따라서는 주변의 모든 대상과 사물에서 찾을 수 있는 것이다. 유아들이 '두더지 구멍이'라는 이름을 통하여 일상생활에서 자신에게 친숙한 사물의 속성을 생각하고 탐색할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ '두더지 구멍이' 이야기를 들려주기

> 아주 특별한 두더지가 있었어. 이 두더지는 구멍이야.. 뚫린 구멍을 아주 아주 좋아해서 생긴 이름이지. 두더지 구멍이는 어디든지 쏘옥 쏘옥 들어갔다 나오는 것을 아주 좋아했어. 두더지 구멍이는 밖으로 나가 놀고 싶은데, 구멍만 찾아서 가려고해. 두더지 구멍이에게 구멍이 어디에 있는지 알려줄 수 있겠니?

생각 나누기 : 속성열거법

■ 두더지 구멍이가 좋아하는 구멍에는 어떤 것들이 있는지 찾아보기

– 두더지 구멍이가 구멍을 찾는데... 너희들은 어디서 구멍을 보았니?

예) 길에 있는 동그란 구멍이요(하수구) / 훌라후프도 구멍이 있어요.

– 우리 교실에서 구멍이 있는 것들은 어떤 것이지? 예) 문 손잡이, 가위, 고리 등
– 문 손잡이 어디에 구멍이 있니? 예) 여기 열쇠 넣는 곳이요.

■ 게임 자료를 보여주고 어떤 게임을 할 수 있는지 생각해 보기
– 두더지 말, 그림카드, 그림 카드를 넣을 통, 주사위, 그리고 게임판이 있네..
– 어떤 그림 카드가 있는지 볼까?
'가위' 그림이네.. 두더지가 좋아할까? 동그란 공이네.. 두더지가 지나갈 수 있을까?
– 이 동그란 공은 왜 두더지가 쏘옥 쏘옥 지나갈 수 없지?

■ 활동이 익숙해지거나 유아들의 수준에 따라 빈 그림카드에 그림을 그려 넣어 놀이하기
(유아들이 생각한 구멍이 있는 물건 그림 카드: 사물함의 문을 여는 구멍, 옷에 있는 구멍, 컵에 있는 구멍, 두루마리 휴지의 구멍, 에어컨 바람이 나오는 구멍)

■ 제시된 활동 방법에 맞추어 게임하기

활동방법에 따라 게임하는 모습

방법을 변형하여 게임하는 모습

유의점 및 참고사항

- 카드에 있는 물건 외에 구멍이 있는 교실 물건을 찾아서 이야기하며 게임을 진행할 수 있다.
- 구멍의 사전적 의미는 '뚫어지거나 파낸 자리'이다. 유아들의 사고수준에 따라 뚫린 구멍으로 범위를 한정하여 활동할 수 있으며, 점차 파낸 자리의 의미로 확장하여 활동할 수 있다.
- 만 5세의 경우 구멍이 있는 다양한 물건을 탐색하는 것에서 확장하여 구멍이 필요한 이유에 대해서도 이야기를 하거나 자료를 찾아보는 활동으로 진행할 수 있다.

활동-5

종이를 아껴 쓰고 다시 써요

<table>
<tr><td>창의성
교육내용</td><td colspan="5">인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고</td></tr>
<tr><td>관련
생활주제</td><td colspan="2">환경과 생활</td><td>활동유형</td><td colspan="2">이야기나누기</td></tr>
<tr><td rowspan="2">창의성
사고기법</td><td colspan="2" rowspan="2">육색 사고 모자</td><td rowspan="2">대상연령</td><td>만3세</td><td>만4세</td><td>만5세</td></tr>
<tr><td></td><td>○</td><td>⊙</td></tr>
<tr><td>활동목표</td><td colspan="5">• 자신이 경험한 일을 회상하고 표현한다.
• 효율적이고 효과적인 종이정리방법에 대해 여러 가지 관점에서 생각하고 이야기한다.</td></tr>
<tr><td>활동자료</td><td colspan="5">• 육색 사고 모자, 조각종이정리함</td></tr>
<tr><td>활동과정</td><td colspan="5">• 조형영역에 있는 조각종이정리함을 사용한 경험에 대해 회상하기
• 조각종이정리함의 이로운 점과 개선점 생각하기
• 문제를 해결하기 위한 새로운 방법 제안하기</td></tr>
</table>

‘육색 사고 모자’ 기법 선정의 배경

유아들이 유치원에서 자주 사용하는 종이는 조금만 쓰고 버리거나 필요 이상으로 낭비하는 경우가 있다. 그래서 유치원에서는 조각종이를 정리할 수 있는 바구니나 상자를 활용하기도 하지만 크기나 종류에 상관없이 한 곳에 정리하다보면 효율적으로 쓰이지 못할 때가 많다. 따라서 조각종이정리함을 사용한 경험을 회상하고, 이로운 점과 개선해야할 점 등을 생각하며 보다 효율적이고 효과적인 종이정리방법을 찾을 수 있도록 한다.

생각 나누기 : 육색 사고 모자

■ 조형영역의 조각종이정리함을 보며 사용한 경험에 대해 회상하기 (사실을 설명 / 흰색모자)

– (조각종이정리함을 보여주며) 이것은 무엇이니?

예) 조각종이정리함이에요. 우리가 쓴 종이를 정리해요.

– 조각종이정리함은 언제 사용하니?

예) 우리가 쓰고 남은 종이를 정리할 때 써요.

■ 조각종이정리함의 좋은 점 찾아보기 (긍정적인 측면 검토하기 / 노란모자)

– 조각종이정리함을 사용하면 어떤 점이 좋을까?

예) 종이를 아낄 수 있어요. 조각종이를 잘 정리할 수 있어요. 조각종이를 다시 사용할 수 있어요.

조각종이함에 있는 여러 가지 종이의 종류에 대해 알아보는 모습

■ 조각종이정리함의 개선점 찾아보기 (비판, 평가적인 측면 검토하기 / 검은 모자)

– 그런데 조각종이정리함에는 종이가 왜 이렇게 많은 것일까?

예) 친구들이 조각종이를 잘 사용하지 않아서요.

– 왜 조각종이를 잘 사용하지 않는 것일까?

예) 내가 쓰고 싶은 종이를 찾기가 어려워서요.

– 왜 원하는 종이를 찾기가 어려운 것일까?

예) 작은 종이랑 큰 종이가 섞여 있어요. 색종이랑 흰 도화지랑 여러 가지 종이가 섞여 있어 찾기가 어려워요.

■ 조각종이를 효율적으로 사용하고 정리할 수 있는 방법 생각해보기 (새로운 아이디어 제안하기 / 초록모자)

– 내가 원하는 조각종이를 쉽게 찾으려면 어떻게 정리하면 좋을까? 종이의 종류를 어떻게 구분하면 좋을까?

예) 종이를 작은 종이와 큰 종이로 나누어 정리해요. 색종이는 색종이끼리 정리하고, 도화지는 도화지끼리 정리해요.

– 종이를 구분하여 정리하려면 어떤 것들이 필요할까?

예) 종이를 정리하는 바구니가 하나 더 필요해요. 색종이랑 도화지를 다르게 구분하는 표시가 필요해요.

– 바구니는 어떤 바구니가 좋을까? 몇 개가 필요할까? 구분하는 표시는 어떻게 만들까? 표시에는 어떤 말을 쓰면 좋을까?

– 너희들이 생각한 방법으로 조각정리함을 만들어보자.

새로운 아이디어에 대해 제안하는 모습

유의점 및 참고사항

- 육색사고모 기법은 한 활동에서 모두 진행할 수도 있지만, 활동 유형이나 교사의 초점에 따라 그 중 선택하여 일부만 적용할 수 있다.
- 여섯 가지 색깔의 모자를 준비하여 색깔에 따른 사고기법을 연습할 수 있다. 이때 유아들이 색에 대한 편견이 생기지 않도록 주의한다.

활동-6

동그라미와 세모 이야기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	유치원과 친구	활동유형	조형		
창의성 사고기법	속성열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
			⊙	○	
활동목표	• 모양의 물리적인 특성을 이해하고, 변화시킬 수 있는 다양한 방법을 탐색한다. • 다른 사람의 생각이나 느낌을 수용하는 개방적 태도를 기른다.				
활동자료	• '동그라미과 세모의 이야기' 동화 , 동그라미와 세모 그림 자료, 노트북, 빔프로젝터				
활동과정	• '동그라미와 세모' 동화 듣기(속성열거법) • 동그라미와 세모로 원하는 모양을 구성하여 이야기하기 • 도형을 이용하여 모양 꾸미기				

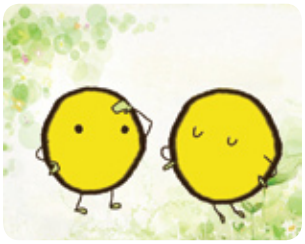
'속성열거법' 선정의 배경

동그라미와 세모는 '모양'이라는 주제를 전개할 때 유아들과 자주 사용하는 기본 도형이다. 기본적인 모양의 속성을 이용하여 연상되는 여러 가지 사물을 구성해 봄으로써 기존에 알고 있던 것들을 다시 생각해 볼 있고 새로운 가능성을 탐색하는 개방적인 태도를 기를 수 있다.

생각 나누기 : 속성열거법

■ '동그라미와 세모 이야기' 동화 듣기

동그라미와 세모



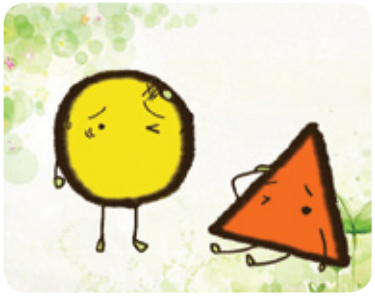
1. 동그라미는 동그랗고 모가 하나도 없어요.

2. 이 동그라미는 아주 행복했어요.

3. 놀기도 좋아하고 세발자전거에 달린 바퀴처럼
   마음대로 굴러다닐 수도 있어요.

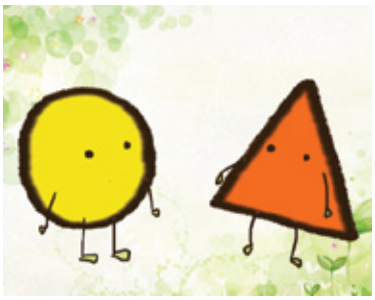
4. 또 공처럼 튀어 오를 줄도 알고요.

5. 어느 날 동그라미는 재미있게 튀고 구르고 놀다가 갑자기 무엇에 부딪혔어요.



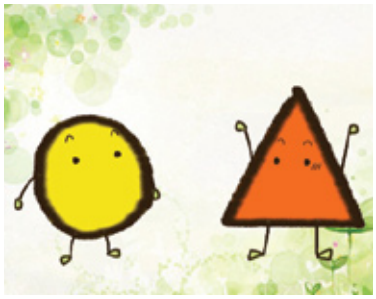
6. “미안해, 널 못 봤어.. 너는 누구니?”

7. “나는 세모야, 난 모서리가 3개나 있어.”

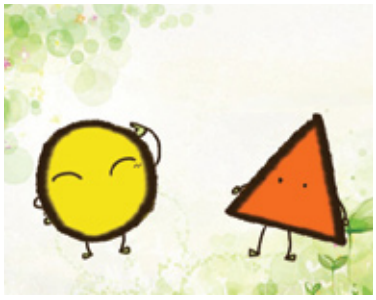


8. “우리 함께 놀까? 난 혼자 구르고 튀는 게 재미없어졌어. 너하고 같이 다니면 재미있겠다”

9. “나도 그러고 싶어.. 그러나 난 구를수도 튀어오를 수도 없어..난 미끄러질 수밖에 없어..



10. “그래... 그래도 그러면 우리 함께 놀이해볼까?”



11. “그래 네가 내 머리위로 올라오면 어떻게 될까?”

12. 동그라미와 세모는 재미있고 놀며 즐거웠어요. 두 모양은 같이 놀면서 여러 가지 모양을 만들었어요.

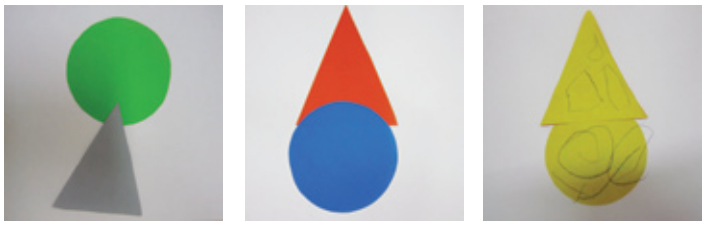
– 동그라미와 세모에게 어떤 일이 생겼니?
– 동그라미가 할 수 없는 일은 무엇이 있니? 왜 그렇지?
– 세모는 왜 구르지 못하고 미끄러질 수 밖에 없었을까?

■ 유아들에게 동그라미와 세모 모양을 보여주기

– 모서리가 하나도 없이 생긴 모양을 동그라미, 원이라고 하는데, 우리 주변에서 동그라미 모양을 가진 물건은 뭐가 있을까?
– 이런 모양을 보니 어떤 것들이 생각나니?
예) 달이요/ 꽃이요/ 사탕이요
사자요/ 닭이요/ 트라이앵글이요
– 그럼 동그라미와 세모 모양이 함께 있는 물건도 찾아 볼 수 있을까?

■ 동그라미와 세모 모양 1개씩을 이용하여 구성하기

– 이 동그라미 하나와 세모 하나를 이용하여 어떤 모양을 만들 수 있을까?



만들어진 모양의 예 : 나무 / 스카이콩콩 / 고깔 모자를 쓴 사람

■ 여러 크기의 모양을 제시하여 모양을 구성하도록 하기

– 여기 크기가 다른 여러 개의 동그라미와 세모가 있어. 이것을 이용하여 어떤 모양을 만들 수 있을까?

만들어진 모양의 예 : 사자 / 선풍기 / 눈사람

– 여기 크기가 다른 여러 개의 동그라미와 세모가 있어.. 이것을 이용하여 어떤 이야기를 만들 수 있을까?

해와 늑대를 그림
(은혜 갚은 늑대 이야기로 은혜를 갚은 늑대에게 고기를 준다는 이야기를 지음)

호랑이 모습
(호랑이가 미끄러져 넘어진 모습을 만듦.)

■ 유아들이 구성한 것을 소개하고 자료를 모아 책을 만들거나 교실에 게시하기

유의점 및 참고사항

- 유아가 색연필이나 크레파스로 자신이 생각한 것을 동그라미나 세모 등의 모양 위에 그려 나타낼 수 있다.
- 소집단에 모양의 개수를 동일하게 제공하여 공동 작업을 통하여 게임활동으로 확장할 수 있다.
- 다양한 크기의 도형 또는 이등변삼각형, 타원과 같이 다양한 모양의 자료도 함께 제공할 수 있다.

활동-7

삼년 고개

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	우리나라, 세계 여러 나라	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 친구의 의견을 존중하며 집단 활동에 참여한다. • 소품, 배경, 방법을 계획하여 협력하여 극놀이를 한다.				
활동자료	• 삼년고개 그림자료, 재활용품 및 조형재료, 조형도구, 인형극 틀				
활동과정	• '삼년고개' 동화를 감상하기 • 인형극을 하기 위한 역할을 정하고, 소품 만들어 인형극 하기 • 인형극을 평가하고, 좋은 방법을 찾아 인형극을 할 수 있는 다양한 방법 모색하기 (PMI) • 새롭게 정한 방법으로 인형극 해 보기				

'PMI' 기법 선정의 배경

유아들이 이야기를 듣고 인형극을 공연하여 놀이하기 위해서는 다양한 아이디어를 서로 나누고 실제 진행하는 과정에서 여러 가지 시행착오를 하게 된다. PMI기법은 인형극을 하기 위해 아이디어의 좋은 점(Plus)과 나쁜 점(Minus), 제시된 아이디어에서 흥미로운 것(Interesting)을 이야기 하는 것은 개방적으로 극놀이를 진행하기 위해서는 필요한 과정이다.

생각 끌어올리기

■ ‘삼년고개’ 동화 그림자료를 보며 어떤 이야기일지 상상한 후에 구연동화 듣기

삼년고개

옛날 옛날, 아주 오래 된 옛날이야기란다.
어떤 할아버지가 이웃 동네 환갑 잔칫집에 갔다가 집으로 돌아오고 있었어.

“아이구, 이 고개만 넘으면 집이구나!”
술에 취한 할아버지는 비틀비틀거리며 느릿느릿 고개를 넘어가다가 그만! 커다란 돌부리에 발이 걸려!! 데굴데굴~ 고개에서 넘어지고 말았어!
“아이쿠 아이쿠, 이거 큰일났구나!!” 할아버지는 한숨을 푹푹 쉬고 있었어.

그 고개는 넘어지면 삼 년만 살 수 있다는 말이 전해지고 있었거든. 그래서 사람들이 고개를 삼년고개라고 불렀대. 집으로 돌아온 할아버지는 그 길로 자리에 눕고 말았단다.
할아버지는 밥도 먹지 않고, 책도 보지 않고 한숨만 쉬었단다.

걱정이 된 할머니가 할아버지에게 말했어.
“영감, 무슨 일이 있어요? 어디 아파요?”
“할멈, 내가 삼년고개에서 넘어졌다오. 난 이제 삼년밖에 살 수 없다오.”
“뭐라구요?! 아이고, 우리 영감 불쌍해서 어쩌누.”

할아버지가 삼년 고개에서 넘어졌다는 소문이 온 동네에 퍼졌어.
“할아버지가 삼년 고개에서 넘어지셨다며?”
“이를 어째, 큰일이군 큰일이야.”
“그러게 말일세. 아무도 넘어진 사람이 없었는데...”
마을 사람들은 모두 할아버지를 걱정했단다.

어느 날, 한 소년이 할아버지네 집을 찾아왔어.
“할아버지! 안녕하세요! 저는 돌이라고 해요.
제가 할아버지 병을 고쳐드릴께요.”

할아버지는 돌이를 보면서 화를 냈어요.

"너 같은 꼬마가 나를 살릴 수 있다고? 좋은 수라도 있는게냐?"
"네, 제가 할아버지의 병을 고쳐드릴 좋은 방법을 알고 있어요."
"저랑 같이 삼년고개에 같이 다시 가요!"
"뭐라고?"
"저랑 같이 삼년고개에 다시 가면 병이 나을 수 있어요."
할아버지는 돌이의 말이 믿기지 않았지만, 돌이를 따라 삼년고개로 다시 올라갔단다.

"할아버지, 여기서 다시 구르세요."
"뭐라고? 이 녀석아! 나보고 여기서 넘어져 죽으란 말이냐!!"
할아버지는 화가 나서 소리쳤어요.
그러자 돌이가 말했어요.
"제 말씀 좀 들어보세요. 삼년고개에서 한 번 구르면 삼년 살고, 두 번 구르면 육년, 열 번 넘어지면 십년을 살잖아요."
"옳거니! 니 말이 맡구나! 그래그래, 열 번을 넘게 굴러보자!"
할아버지는 해가 지는 줄도 모르고, 자꾸자꾸 굴렀답니다.
삼년고개에서 오랫동안 구른 할아버지는 얼마나 사셨을까?

– 그림 속의 할아버지와 아이에게는 무슨 일이 있었을까?
예) 할아버지가 춤을 추고 있는 것 같아요.
여자애가 할아버지를 밀어서 넘어졌어요.
아이가 넘어지는 할아버지 보면서 박수치는 것 같아요.

생각 나누기 : PMI

■ 인형극을 하기 위한 역할을 정하고 소품 제작 및 무대 구성하기
– 「삼년고개」이야기 중에 재미있었던 부분이 있니?(P)
예) 할아버지가 돌이를 만나서 데굴데굴 구른 거요.
– 「삼년고개」이야기를 인형극으로 공연 하려면 무엇이 필요할까?

– 인형극을 하기 위한 무대구성은 어떤 방법이 좋을까?
예) 저기 쌓기놀이영역에 있는 거에서 블록을 빼고 사용해요.
– 인형극을 하면서 어려운 점이 있었니?(M)
예) 인형극 하면서 말을 하는 게 힘들 것 같아요.
– 인형극을 하면서 말하는 게 힘들었구나. 그럼 인형극과 말하는 것을 따로 할 수 있는 방법이 있을까?(I)
예) 이렇게 녹음해서 그거 틀고 해요.

■ 소품 제작 및 무대 구성하기

실내자유선택활동 시간에 조형영역에서 재활용품과 여러 가지 조형재료를 사용하여 인형극에 필요한 소품 및 인형을 만든다. 동화의 내용을 유아들과 함께 녹음한다.

유아들이 만든 인형 및 소품과 무대 구성

■ 인형극놀이하고 난 후 평가하기

유아들이 만든 무대에서 소품을 활용하여 인형극 놀이를 한다. 만든 인형으로 극놀이를 하고, 인형극을 관람하고 싶은 유아들은 관람을 하도록 한다.

– 계획한 대로 인형극을 해 보니 어떤 점이 좋았니? (P)

예) 우리가 직접 하는 게 재미있었어요.

친구들이 녹음한 것을 듣는 게 재미있었어요.

– 인형극을 하면서 우리가 준비 한 것 중에서 어떤 점이 어려웠니? (M)

예) 무대가 너무 높아서 손이 아팠어요.

몸을 숨겨야 해서 힘들었어요.

– 너희들이 어려웠거나 힘들었던 부분을 어떻게 바꾸면 인형극이 더 재미있을까? (I)

재활용품으로 무대를 만드는 모습

완성된 무대에서 인형극을 하는 모습

예) 우리만의 인형극 무대를 만들어요.

유의점 및 참고사항

- 동화를 구연으로 들려주기 전에 주요 장면의 이야기를 흑백 그림으로 제시하여 유아들이 동화의 주요 사물이나 내용을 연상하도록 한다. 유아들이 이야기를 통하여 동화에 나오는 장면이나 인물을 이해하고 이야기를 통하여 상상할 수 있도록 한다.
- 재활용품으로 무대를 만들 때, 어떤 순서에서 유아들이 필요로 하는 재료를 파악하고 재료를 사용할 범위에 대해 정해본다.

활동-8

상상물건

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 비판적 사고				
관련 생활주제	생활도구	활동유형	과학		
창의성 사고기법	강제결합법	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⊙
활동목표	• 사물의 특성과 기능을 탐색하고 생각하는 능력을 기른다. • 사물의 특성을 이용한 창의적 물건을 상상한다.				
활동자료	• 실물자료 또는 그림 자료(포크 숟가락, 구명조끼), 강제결합법 ppt 자료, 다양한 제품 카달로그 실물 그림 자료 컷 등				
활동과정	• 강제결합 된 물건을 보고 물건의 모양, 기능 및 특징에 대하여 이야기하기 • 2개의 물건을 합하면 어떤 물건이 될지 생각해보기(강제결합법) • 두 개의 그림을 결합시켜 새로운 물건 상상하기				

'강제결합법' 선정의 배경

우리 주변에는 관계없다고 생각하는 물건이 서로 결합하여 새로운 기능을 가진 물건으로 바뀐 것들이 있다. 이러한 물건들을 살펴봄으로써 물건의 특성을 이해하고 아이디어를 만들어내는 과정을 경험할 수 있다.

생각 끌어올리기

- 주변에서 강제결합된 물건(스포크, 구명조끼, 핑킹가위, 샤프볼펜)을 찾아 보고 물건의 모양, 기능 및 특징에 대하여 이야기하기

– 이것은 어떤 물건일까? 잘 생각해 보자. 나는 물에 들어가면 둥둥 떠요. 사람들은 나를 입고 수영을 하기도 하지요. 그런데 모양은 입을 수 있는 어떤 옷처럼 생겼어요. 나는 소매가 없는 옷이예요. 나는 무엇일까요?
예) 구명조끼요
– (구명조끼를 보며)구명조끼는 어떻게 물속에서 떠있을 수 있도록 도와주는 것일까?
예) 속에 공기가 들어있어서요.
– 구명조끼처럼 공기가 들어가서 물속에 빠지지 않도록 도와주는 것은 무엇이 있을까?
예) 튜브, 보트 등
– 구명조끼는 우리가 입는 옷 중에 어떤 것이랑 비슷할까?
예) 조끼랑 닮은 것 같아요.
– 구명조끼는 어떤 물건과 어떤 물건을 합해놓은 것 같니?
예) 조끼에 공기를 넣은 것 같아요. 튜브랑 조끼요.
– (ppt 자료를 보며) 구명조끼는 튜브랑 조끼를 합해놓은 것이구나. 한 가지 물건 안에 두 가지가 숨어있는 것들이 있어.(포크 숟가락, 핑킹가위, 사프 볼펜을 탐색하며) 여기에는 어떤 물건들이 숨어있을까?
예) 포크와 숟가락/ 톱과 가위/ 샤프와 볼펜

생각 나누기 : 강제결합법

■ 2개의 물건을 합하면 어떤 물건이 될지 생각해보기
– 이번에는 우리가 새로운 물건을 만들어볼까? 이 그림들은 무엇이니?
예) 가위랑 톱이요.
– 가위와 톱을 합하면 무엇이 될까? 생각해보자.
– 슬리퍼와 걸레를 합하면 무엇이 될까?

강제결합법 ppt 자료 예시

■ 우리 주변에 있는 강제결합된 물건 찾아보기

– 우리 주변에 이렇게 둘이 합쳐져서 새로운 물건이 된 것은 무엇이 있을까?

예) 핸드폰 : 카메라와 전화기/ 아이스크림: 아이스크림과 과자

■ 여러 가지 물건 그림 중 두 가지 물건을 결합해서 상상물건을 표현하기

– 여기 여러 가지 물건들이 있네. 우리도 2가지 물건을 합해서 새로운 물건을 생각해 보자.

예) 어두울 때 손전등도 켜지지만 손전등의 불빛이 사물을 계속 비추면서 사진이 어둡지 나오지 않도록 도와주는 것. 배에 오토바이의 바퀴를 달고 윗부분에는 핸들을 달아 배가 땅에서도 물에서도 다닐 수 있음.

오토바이가 2층으로 달려 있어 여럿이 탈 수 있으며 컴퓨터가 앞에 달려 오토바이를 타면서 컴퓨터도 할 수 있음.

유아들이 만든 상상물건: 손전등 카메라/오토바이 배/컴퓨터 쌍 오토바이

유의점 및 참고사항

- 강제결합법은 사물의 특성과 용도를 잘 알고 있어야 하므로 사물에 대한 충분한 탐색이 이루어진 후에 적용할 수 있다.
- 강제결합법은 정답이 없기 때문에 자유로운 상상력을 격려해주며, 처음에는 유아들이 어려워하므로 익숙해지도록 지속적으로 활동하는 것이 바람직하다.
- 유아들이 그림을 결합시켜 만든 상상물건의 용도와 이름, 특성을 적어주고 책으로 묶어 제시할 수 있다.

활동-9

잠들지 못하는 공주 이야기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 문제해결력 〉 문제발견, 문제해결				
관련 생활주제	나와 가족	활동유형	쌓기		
창의성 사고기법	스캠퍼	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⊙	○
활동목표	• 사물에 대해 여러 관점에서 생각할 수 있는 능력을 기른다. • 기존의 것을 평가하고 개선하여 새로운 것을 만들어본다. • 궁금한 점에 대해 지속적으로 관심을 가진다.				
활동자료	• 잠을 자지 못하여 피곤하고 시무룩한 표정의 공주그림				
활동과정	• 공주 그림 자료 보며 잠을 자지 못하는 이유에 대해서 생각해보기 • 공주가 잠을 잘 수 있는 방법 모색하기 (스캠퍼) • 「내가 공주라면」 잠자고 싶은 방 상상하여 구성해보기				

'스캠퍼' 기법 선정의 배경

종일반 유아들의 경우 오후에 낮잠을 자기 힘들어 하거나 자지 않으려고 하는 경우가 있다. 공주님이 잠들지 못하는 원인을 생각해보고 문제를 해결하기 위하여 여러 가지 방법을 시도하는 과정에서 유아들은 자신의 문제를 되돌아보아 생각할 수 있다. 문제를 해결하기 위해서는 한 가지 방법 뿐만 아니라 여러 가지 대안이 필요하다는 것을 알 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 공주님이 잠들지 못하는 원인과 이유에 대해서 상상하여 이야기하기

– 공주님이 왜 깊은 밤에 잠을 자지 않고 있을까?

– 무슨 일이 있는 것일까?

– 왜 그렇게 생각했니?

낮잠나라에는 잠들지 못하는 공주님이 있었대.
밤이 깊어 모두가 잠이 들었는데도, 공주님은
아무리 노력을 해봐도 잠이 오지 않더래.
공주님이 왜 이렇게 잠을 자지 못하는 걸까?

– 공주님은 왜 잠을 못자는 걸까?

예) 저기 머리에 쓰고 있는 왕관 끝이 뾰족하니까
머리에 뭘 쓰면 불편해서 잘 못자요.
저 끝이 뾰족해서 베개를 찌를 것 같아요

– 너희들도 잠을 자고 싶은데 잘 수 없었던 적이 있었니? 왜 그랬었니?

– 잠을 못 자면 사람들은 어떻게 될까?

생각 나누기 : 스캠퍼

■ 공주님이 편안하게 잘 수 있는 방법을 다양하게 생각해보기

– 공주님이 어떻게 하면 편안하게 잘 수 있을까?

예) 눈 감고 있으면 자장가 불러줘요.
가슴도 토닥토닥 해줘요. 그 왕관 벗으라고 해요.

– 왕관 때문에 잠을 못 잔다면 어떻게 하지?

– 왕관의 어떤 부분을 없애면 잠이 잘 올까? (제거)

예) 아니 아니, 완전 벗으라고 해요 (만3, 4세)

끝이 뾰족하니까 좀 둥글게 하면 좋겠다. (만5세)

– 공주님이 왕관을 절대로 벗기 싫어 하면, 왕관을 어떻게 고쳐주면 잠을 잘 수 있을까? (변형)

예) 폭신폭신하게 베개를 왕관에 붙이라고 해요.
잠자기 좋게 방을 꾸며줘요

생각 펼치기

■ 공주님이 편안하게 잠 잘 수 있는 방 그림으로 표현하기

– 너희가 공주님이라면 어떤 방에서 자고 싶니?

예) 까만 하늘이 보였으면 좋겠어요./ 밤하늘을 보면 잠이 잘 올 것 같아요.
데굴데굴 굴러가는 자동차 모양 침대요.. 푹신한 침대...
내가 좋아하는 거를 침대에 같이 두면 좋겠어요.

유아들이 계획 그림

공주님의 침대를 구성하는 모습

■ '공주님이 잠을 편안하게 잘 수 있는 방' 구성하기

– 공주님이 편안하게 잠 잘 수 있는 방을 꾸민다면 어떻게 할까?

예) 침대도 있고, 이불도 있고 폭신폭신 배게.. / 인형도 필요해요!
우리가 낮잠 잘 때처럼 자장가도 모빌로 만들어요. 애기들이 잘 때 보는 거요..
우리가 다 만들고 나서는 불도 꺼줘요. 진짜 낮잠 방처럼..

유의점 및 참고사항

- 유아들의 수준에 따라 잠을 자지 못하는 원인 외에 잠을 자지 못하면 건강상 어떤 변화가 생기는 지에 대해서도 알아볼 수 있다.
- 혼합연령 종일반 유아들의 경우에는 연령에 따라 이해수준이 다르므로 연령별로 소집단으로 활동을 전개한다.
- 유아들과 이야기를 통하여 문제를 해결하기 위한 다양한 방법을 사용할 수 있다. 유아들의 그림을 모아 책으로 만들거나 교실에 게시할 수 있다.
  활동의 예 : 자장가를 들려주는 음악회, 잠자는 동화 들려주기 등
- 스캠퍼기법에서는 모든 방법을 사용하지 않고 필요한 부분만을 사용할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

사람이 잠을 자는 이유

- 사람의 몸은 잠을 자는 동안 몸의 피로가 풀리고, 낮 동안 활동으로 인해서 몸에 상처라든가 손상된 부분이 생물학적으로 복구된다. 또한 몸속의 수십여 가지의 호르몬을 충전되고, 세포에 에너지가 떨어진 곳에 에너지를 충전된다. 그러므로 충분한 수면은 반드시 필요하며, 성장기 동안에는 더 많은 수면시간이 필요하다.

잠을 자는 이유에 대한 여러 가지 가설

- 회복설 – 자는 동안 신체기관들이 쉬거나 아물어서 회복함
- 에너지 보존설 – 자고 있으면 몸의 신진대사를 유지하기 위한 것 외에는 에너지가 15%정도 보존됨
- 부동설 – 움직이지 않는다는 것은 안전하다는 의미이며 생존 본능에 의해 안전함을 인식하기 때문임
- 휴식설 – 사람이 쉬는 것처럼 몸의 각 기관들도 쉬어야 함

(출처: 네이버 백과사전)

활동-10

모두 모여 만드는 별난 놀이터

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 문제해결력 〉 문제발견, 문제해결				
관련 생활주제	유치원과 친구, 생활 도구	활동유형	게임		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 생활 주변의 사물과 현상에 대해 호기심을 가진다. • 문제 해결을 위한 여러 가지 방법을 생각하고 시도한다. • 다른 사람의 생각과 의견을 수용하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 실외 놀이 공간의 사진, 실외 놀이 기구의 사진				
활동과정	• 실외 놀이터에서 자유놀이 하기 • 여러 가지 실외놀이기구 탐색하기 • 실외 놀이 기구를 이용하여 게임 계획하기 (PMI) • 유아들이 함께 만든 놀이터에서 게임하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

유아들이 실외에서 놀이하면서 다루는 기구들은 여러 가지 방법으로 사용될 수 있다. 놀이 기구의 사용 방법을 교사가 일방적으로 제시하기 보다는 유아들이 탐색을 통해 그 기능을 알아내도록 하는 것은 유아 중심적인 학습과정이 될 수 있다. 유아들이 놀이 기구를 이용하여 함께 놀이할 수 있는 방법을 고안하면서 서로의 생각에 대해 좋은 점(Plus), 부족한 점(Minus), 흥미로운 점(Interesting을 생각해 볼 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 실외 놀이터에서 자유놀이 하기

실외 놀이터에서 자유롭게 놀이하는 모습)

■ 실외놀이터에 있는 놀이기구 탐색하기

- 훌라후프로 놀이하면 어떤 점이 좋으니?
- 나뭇판을 다른 방법으로 사용할 수 있을까?
- 유니바로 놀이할 때는 어떤 점을 조심하여야 할까?
- 훌라후프나 유니바, 나무판, 타이어 등을 이용하여 할 수 있는 놀이가 무엇이 있을까?

훌라후프를 이용한 놀이 모습

나무판을 이용한 놀이 모습

유니바를 활용한 놀이

생각 모으기 : PMI

■ 실외놀이기구를 이용하여 모두 함께 놀이할 수 있는 게임 계획하기

– 여러 가지 놀이감으로 놀이했던 것들을 생각해 보면서 함께 실외놀이터에서 놀이할 수 있는 재미있는 게임을 만들어 보자.

예) 유니바에서 출발해서 쭉 가도 되고, 다른 길로 가도 되요. 윷놀이처럼 여러 가지 방법으로 갈 수 있는 게임이에요.

달팽이집이요. 훌라후프로 동그란 원을 만들어 달팽이집처럼 게임하는 거예요. 2명이 호루라기를 불어 출발해요. 타이어를 두고 양쪽에서 출발하는 거예요.

■ 유아들이 개별적으로 만든 지도를 참고하여 모든 친구가 함께 놀이 할 수 있는 게임 계획하기

– 다른 친구들이 계획한 게임지도가 우리 모두 할 수 있는 게임인지 볼까? 게임을 하기에 좋은 방법이 있니? (P)

예) 타이어에 나무판이 있으니까 재미있겠어요.

두 팀으로 나누어서 하니까 좋아요.

– 이렇게 게임을 하면 어떤 점이 불편할 것 같니? (M)

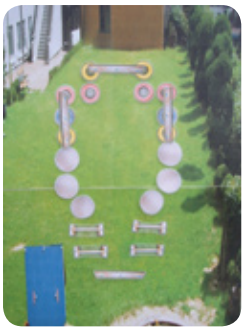
예) 너무 빨리 끝날 것 같아요. / 어디에서 시작하는지 모르겠어요.

– 너희들의 생각을 모아 모든 친구들이 함께 놀이할 수 있는 게임을 계획해 볼 수 있을까? 친구들의 생각 중에 게임을 할 때 어떤 방법을 사용했으면 좋겠니? (I)

예) 타이어 가운데다 나무판을 놨으면 좋겠어요. 출발선 하려고요.

처음에 빨간색 타이어에서 그 다음에 녹색 타이어를 지나서 보라색 타이어를 지나서 훌라후프를 지나가면 재미있을 것 같아요.

타이어 위에 나무판을 올려놨으면 좋겠어요. 훌라후프 하나를 빼고 타이어를 놓고 그 위에 나무판을 놓아서 징검다리처럼 건너고 싶어요.



모두 함께 게임을 계획하는 장면

■ 실외놀이터에서 함께 계획한 게임지도 대로 게임놀이터 구성하여 게임하기

– 훌라후프는 어디에 놓아야할까?

– 노란색 타이어 옆에는 어떤 것을 놓아야 하니?

계획한 게임의 대형을 구성하는 모습

계획하여 구성한 게임을 하는 모습

유의점 및 참고사항

- 실외놀이기구를 이용하여 활동을 진행하기 전에 놀이기구를 유아들이 충분히 다룰 수 있도록 탐색할 수 있는 시간과 기회가 주어져야 한다.
- 유아들이 함께 게임지도를 구성하기 위해서는 실제 실외놀이터 사진과 놀이기구의 사진을 자료로 제시하면 활동을 연상하여 계획하기가 용이하다.
- 실외놀이터가 없는 경우에는 대근육 활동을 할 수 있는 넓은 공간에서의 활동으로 계획할 수도 있다.
- 게임을 계획해서 놀이한 후에는 그 게임에 대하여 PMI로 평가하여 다시 계획하여 게임할 수 있다.

활동-11

그림자가 살아 움직인다

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성, 감수성				
관련 생활주제	여름	활동유형	과학		
창의성 사고기법	속성열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⊙	○
활동목표	• 다른 위치에서 본 물체의 그림자의 변화에 관심을 가진다. • 그림자가 생기는 과정을 안다. • 그림자를 보고 여러 가지 물건을 상상한다.				
활동자료	• 그림책(출처: 최숙희 글, 그림. 누구 그림자일까. 보림출판사), OHP, 다양한 사물				
활동과정	• 「누구 그림자일까」를 읽고 그림자에 대해 관심가지기 • OHP를 이용하여 다양한 물체의 그림자 함께 관찰하기 • 교실에 있는 물건을 여러 방향에서 비추어 다른 모양의 그림자 만들어 보기 • 하나의 그림자를 보며 어떤 사물, 또는 누구의 그림자일지 상상하기				

'속성열거법' 선정의 배경

그림자는 유아들이 물건의 모양을 통하여 무엇일지 생각해 보고 상상할 수 있는 주제이다. 빛을 이용하여 다양한 그림자를 만들어 냄으로써 특정 사물의 속성(모양)을 알아보고 주변의 사물에 대해 개방적인 태도로 사물을 재인식하는 경험을 할 수 있다.

생각 끌어올리기

- 「누구 그림자일까?」 읽고 그림자에 관심가지기
  - 그림자는 어떻게 만들어지니? 우리가 그림자를 만들어 볼 수 있을까?

- OHP를 이용하여 다양한 물체의 그림자 함께 관찰하기
  - 이 그림자는 어떤 물건일까? 이 물건에는 어떤 모양들이 숨어있니?

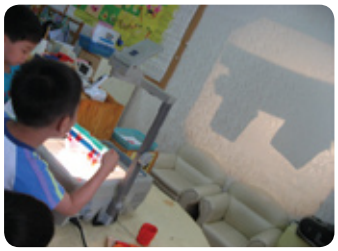
    예) (놀이용 카메라 관찰) 긴 네모, 큰네모가 보이고 큰 네모에는 작은 구멍의 네모 그림자가 보여요.

    (왕관을 관찰) 세모 모양, 동그라미 그림자가 있어요.

물체의 그림자 함께 관찰하는 모습

생각 나누기 : 속성열거법

- 교실에 있는 물건을 가져와서 여러 방향에서 보이는 그림자를 탐색하기
  - 이것은 무엇의 그림자일까?
  - 여러 개의 물건을 함께 올려놓으니 새로운 물건이 된 것 같구나.
  - 옆으로 돌려보면 그림자가 달라질까?


낚시대 관찰

재활용품으로 만든 작품

블록으로 만든 작품

■ 하나의 그림자를 보며 어떤 사물, 또는 누구의 그림자일지 상상하기

– 이 그림자 안에는 무엇이 있을까? 위는 동그랗고... 아래는 평편해 보이기도 하네

예) 커다란 공! / 반을 먹은 빵이요.

■ 그림자 속에 숨어있는 여러 가지 사물이나 인물을 표현해 보기

우산

무당벌레

유의점 및 참고사항

- 하나의 사물을 여러 방향에서 비추어보면 다양한 모양의 그림자가 만들어지는 것을 소개하여 유아들이 사물의 여러 측면을 관찰하도록 한다.
- 유아들이 그림자를 만들어내는 활동을 충분히 경험하도록 자유선택활동시간에 과학 영역에 OHP를 준비해 둔다.
- 그림자를 제시하여 수수께끼 놀이를 하거나 그림자 책 만들기 등으로 확장하여 놀이할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

그림자가 만들어지는 과학적인 원리

- 빛은 직진하고 물체에 부딪치면 반사한다. 빛이 나아가는 길에 물체를 놓으면 빛은 물체에 가로막혀 빛이 닿지 못하는 부분, 즉 그림자가 생긴다. (출처: 네이버 백과사전)

활동-12

우리가 하늘을 날 수 있다면

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성, 감수성				
관련 생활주제	환경과 생활	활동유형	신체		
창의성 사고기법	시각화 · 심상	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 자유롭게 하늘을 날아다닐 때의 장면을 상상하여 표현한다. • 사물을 다른 관점에서 볼 수 있는 능력을 기른다. • 새로운 사실을 긍정적으로 수용하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 하늘에서 본 지구 동영상 또는 사진, OHP 필름, 매직, OHP • 참고도서 : 얀 아르튀스베르트랑 지음(2004). 하늘에서 본 지구. 새물결. • 참고사이트 : 얀의 '홈' 동영상 http://www.youtube.com/watch_popup?v =jqx-ENMKae CU&vq=large				
활동과정	• 동영상(또는 사진)을 보고 이야기나누기 • 하늘에서 세상을 볼 수 있는 방법 생각해보기(브레인스토밍) • 하늘을 날 수 있다고 생각하고 눈감고 무엇을 볼지 상상하기 (시각화 · 심상) • OHP 필름에 상상한 그림 그려서 자신의 생각을 이야기하기				

'시각화 · 심상' 기법의 선정 배경

유아들이 하늘이라는 일상적인 자연환경을 매개로 여러 가지 상상을 하도록 할 수 있다. 일상의 사물이나 공간을 다른 위치에서 볼 수 있다면 어떨지 생각해보고 이미지화 하는 활동은 유아가 상상력을 발달시키고, 개방적인 태도를 기르도록 한다.

생각 끌어올리기

■ 동영상(또는 사진)을 보고 이야기 나누기

– 이것은 무엇의 모습일까? 어디에서 보면, 이런 모습이 보일까?

– 그렇게 높은 곳에서 어떻게 찍었을까?

예) 비행기를 타고 하늘로 높이 올라가서요.

몸에 날개를 달아 올라가서 카메라로 찍었어요. 로케트를 타고 우주로 날아가서요.

생각 나누기 : 시각화 · 심상 / 브레인스토밍

■ 하늘에서 아래를 볼 수 있는 방법 생각해보기

– 높은 하늘에서 아래를 내려다보거나 지구를 보고 싶다면 어떻게 하면 될까?

예) 몸에 날개를 달아서 하늘 높이 날아가요.

등에 날개를 달아서 하늘로 올라가요.

비행기를 타고 날아가서 망원경으로 봐요.

– 비행기를 타는 방법, 날개를 다는 방법 외에 또 뭐가 있을까?

예) 우주선을 타고 하늘로 올라가서 봐요.

날 수 있는 기계를 만들어서 하늘로 날아가요.

새(독수리)를 타고 날아가요.

풍선을 많이 가지고 있으면 풍선이 떠오르니깐 풍선을 잡고 가요.

코끼리한테 산꼭대기까지 데려다 달라고 한 다음 독수리를 불러서 독수리 등에 타고 하늘로 날아가요.

■ 눈을 감고 하늘을 나는 것처럼 상상하기

– 눈을 감고 우리 하늘을 날 수 있는 비행기(새, 천사 등)가 되었다고 생각해보자. 내 몸에서 커다란 날개가 돋아나더니 비행기가 되었어요. 시동을 걸고 점점 하늘 높이 올라가요. 구름도 가까이 오고, 해도 가까워졌어요. 무엇이 보이나요?

예) 꽃이요. 물이요. 바다요. 집들이 보여요. 지구요. 구름이요. 땅이요. 새요. 해요.

우주요. 동물이요. 소방차요. 산이요. 나무요. 잠자리요. 풀이요. 비구름, 번개, 무지개도 만났어요.

– 산과 나무, 집들이 어떻게 보이니?

■ OHP 필름에 상상한 그림 그려보고 발표하기

– 우리가 눈을 감고 상상해본 것을 OHP 필름에 그려보자.

소방차, 산, 꽃, 바다, 구름 / 화성, 구름, 별, 꽃, 바다

■ 그림을 배경으로 하여 몸으로 표현하기

– 하늘을 날기 위해서는 무엇이 되어볼까?

예) 천사요. 새요. 비행기요.

– 땅에서부터 날개를 움직여서 하늘로 올라가 보자. 산을 지나고 구름을 지나고 드디어 하늘 위로 올라왔네. 하늘에서 아래를 내려다보자. 무엇이 보이니?

유의점 및 참고사항

- 다양한 이야기가 나올 수 있도록 눈을 감고 생각하는 시간을 충분히 가진 후 이야기를 나눈다.
- 신체활동 시 적극적으로 참여시키고 상상력을 증진시키기 위하여 날개 모형 및 음악을 활용할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

우주에서 본 지구의 색

보통 행성은 스스로 빛을 낼 수 없기 때문에 가까운 항성의 빛을 반사해서 보이게 된다. 지구의 경우 태양의 빛을 반사해서 보이는데 대기에서 반사가 되기는 하지만 대기가 투명하기 때문에 색은 없다. 지구의 색은 지표면의 색이 보이는 것으로 땅과 같은 지표보다는 물로 이루어진 바다가 넓기 때문에 푸르게 보이게 된다.

(출처 : 위키백과)

활동-13

공룡이 아직도 살아있다면

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성, 애매모호함에 대한 참을성				
관련 생활주제	동식물과 자연	활동유형	과학		
창의성 사고기법	생각그물(마인드맵)	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 관심 있는 동물(공룡)의 특성을 알아본다. • 공룡이 살아있다면 어던 모습일지 다양하게 상상한다. • 나만의 생각이나 느낌을 표현하는 능력을 기른다.				
활동자료	• 공룡그림, 공룡이 움직이는 동영상(참고 동영상: 쥬라기 공원), 도화지, 색연필, 사인펜 등 그리기 도구				
활동과정	• 공룡 그림을 보며 '공룡이 아직도 살아있다면?' 자유롭게 상상하기 • 공룡에 대해 다양한 주제(사는 곳, 먹이, 함께 하고 싶은 놀이 등)에 따라 상상하기(생각 그물) • 상상한 내용 그림으로 표현하기 • 공룡에 대한 유아들의 생각을 모아서 게시하기				

'생각그물(마인드맵)' 기법 선정의 배경

공룡은 현재 존재하지 않는 동물이다. 유아들이 직접 볼 수는 없지만 상상하면서 떠오르는 공룡에 대한 생각들을 알아보고 상상한 내용을 주제별로 정리할 수 있다.

생각 끌어올리기

- 동영상 속의 공룡 움직임 감상하기
  - 공룡이 직접 움직이는 모습이 어떻게 보이니?
    예) 굉장히 커요. 소리가 이상해요. 목이 길어요…
- 공룡 그림을 보며 '공룡이 아직도 살아있다면?' 자유롭게 상상하기
  - 만약에 공룡이 살아있다면 어떨까?
    예) 무서울 것 같아요. 오토바이를 타고 도망가요. 밟힐 까봐 도망다녀요.
  - 아주 착한 공룡이라던데.. 착한 공룡이 우리 옆집에 살고 있다면 어떤 모습일까?
    예) 함께 놀아요. 브라키오는 우리를 미끄럼틀 태워줄 것 같아요.
    공놀이도 해요. / 공룡을 타고 멀리 여행을 떠날 수 있을 것 같아요.
    공룡이 나쁜 사람들을 혼내줘요. / 공룡이 경찰과 함께 나쁜 사람을 잡으러 다녀요.

생각 나누기 : 생각그물

- 공룡에 대한 다양한 주제(공룡의 종류, 사는 곳, 먹이, 함께 하고 싶은 놀이, 그 밖에 유아들이 궁금한 점 등)에 따라 상상하기
  - 공룡이 살아있다면 어디에 살고 있을까?
    예) 산을 동굴처럼 만들어서 그 곳에 살 것 같아요
    박물관이요. 동물원처럼 생긴 박물관이요
  - 공룡들도 배가 고플텐데.. 공룡은 무엇을 먹고 살까?
    예) 작은 동물들을 잡아먹을 것 같아요. / 어떤 공룡은 당근이랑 오이 먹을 것 같아요.
  - 공룡들이랑 함께 놀 수 있다면 어떤 놀이를 할까?
    예) 공룡 미끄럼틀 타기 놀이요. / 공놀이도 함께 해요.
  - 너희가 공룡을 만난다면 궁금해서 물어보고 싶은 것이 있니?

- 상상한 내용 그림으로 표현하기
  - '공룡이 아직도 살아있다면' 어디 살까? 무엇을 먹을까? 나랑 무슨 놀이를 할까? 우리가 그림으로 표현할 수 있을까?

공룡 미끄럼틀 타는 그림

공룡에 대한 생각을 모아 정리한 그물맵

유의점 및 참고사항

- 유아들이 관심을 가지고 있거나 알고 있는 정보를 중심으로 생각을 이어나가도록 하여야 활동의 참여가 많아질 수 있다.
- 유아들의 생각으로 맵을 만들기 위해서는 처음에는 자신들의 경험과 알고 있는 지식들을 충분히 서로 이야기 할 수 있어야 하며, 유아들이 나눈 이야기를 토대로 맵을 만들도록 한다.

교사를 위한 도움자료

공룡이 사라진 이유

● 운석 충돌설

우주에서 지름 10cm가 넘는 운석이 지구에 떨어져 그 충돌로 인해 대기에 포함되어 있던 이산화탄소나 이산화황의 양이 3배정도 늘어나 증발하고, 먼지등과 섞여 지구를 뒤덮었다. 수년간 이산화황이나 먼지 등은 성층권을 떠도는 연무가 되어 햇빛을 차단해 기온이 떨어지고 식물은 말라죽어갔다. 이때, 지구 전역에 산성비가 내려 그 시대의 생태계를 파괴하여 공룡이 사라졌다.

● 포유류의 알 도둑설

세력이 커져 수가 늘어난 포유류들이 공룡의 알을 먹이로 먹어서 공룡이 멸망했다는 설이다. 공룡들은 표유류들이 너무 작고 날쌔 잡기 어려웠을 것이다.

● 공룡 불임설

공룡의 몸집이 계속해서 커지다가 너무 커져서 행동이 둔해지고 알을낳지 못하게 되어 결국 멸망하였다. (트라이아스기->쥐라기->백악기로 갈수록 공룡의 크기가 커짐)

● 화산활동설

지표면에 존재하지 않는 이리듐 등의 백금족 원소가 공룡의 화석에서 발견되고있는 것을 볼 때 백악기 말기에 급격한 화산활동이 일어나 지구의 환경이 급격히 바뀌게 되어 공룡이 멸종되었다.

● 기온저하설

조산운동에 따른 기후변동이 원인이라는 설로 여러 지질학자들이 주장하였다. 판게아 대륙, 또는 곤드와나 대륙이 극지방으로 이동하여 대륙빙하가 형성되었고, 빙하가 태양빛을 거의 전부 반사하여 기온이 한랭화되어 생물의 멸종을 초래하였다.

(출처: 네이버 백과사전)

활동-14

생각대로 사진관

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 독립성 〉 독창성				
관련 생활주제	생활 도구	활동유형	이야기나누기		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
				⊙	
활동목표	• 주변에서 볼 수 있는 여러 가지 모양에 관심을 가진다. • 자신의 새로운 생각을 다른 사람에게 이야기할 수 있다. • 흥미로운 것을 지속적으로 탐색하는 능력을 기른다.				
활동자료	• '생각대로 사진관' 동화				
활동과정	• '생각대로 사진관' 이야기 듣고 회상하기 • 동그라미, 세모, 네모로 하고 싶은 놀이 생각해보기 (브레인스토밍)				

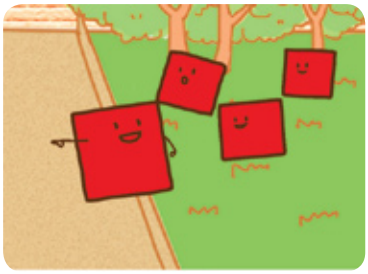
'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

세모, 네모, 동그라미는 유아들이 접할 수 있는 기본적인 도형으로 모양 구성이 수월하고 유아들이 많이 접해 본 활동이다. 따라서 유아들이 지금까지 경험한 놀이 방법과 연결하여 유아들은 도형을 활용해 할 수 있는 놀이를 스스로 생각해 낼 수 있을 것이다. 유아들은 놀이방법을 자유롭게 이야기 나누면서 여러 가지 독특한 생각을 해 볼 수 있는 기회가 될 수 있을 것이다.

생각 끌어올리기

■ '생각대로 사진관' 이야기 듣기

생각대로 사진관



1. 얘들아 저기 사진관이 새로 생겼대.
   우리 함께 가보자

2. 여기는 생각대로 사진관입니다.
   오셔서 사진 찍으세요.

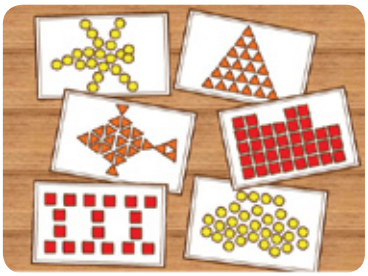
3. 동그라미, 세모, 네모 모양들이 모여
   사진관에 사진을 찍으러 왔습니다.

4. 어서 오세요! 생각대로 사진관입니다~
생각대로 사진을 찍어드립니다.

5. 먼저 네모 모양들이 사진을 찍습니다.

6. 다음은 세모가 찍었습니다.

7. 이번엔 동그라미들이 모여 사진을
찍습니다.

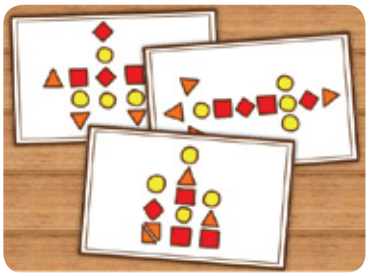


8. 우와! 멋진 사진이 찍혔네요.

9. 사진사는 사진을 보며 생각했어요.
'더 재미있는 사진을 찍을 순 없을까?'

10. 사진사는 좋은 생각이 났어요.

11. 모두 모여 사진을 찍어보자. 동그라미, 세모, 네모 모양은 함께 모여 사진을 찍었어요.



12. 어떤 사진이 찍혔을까? 짜잔~!

13. 동그라미, 세모, 네모 모양이 모여 또 다른 생각으로 재미있는 사진을 찍습니다. 어떤 생각이 찍혔을까요?

■ '생각대로 사진관' 이야기 회상하기

– 누가 나오는 이야기였니?

예) 사진사요. / 동그라미, 세모, 네모요.

– 어떤 일이 있었니?

예) 모양들이 사진을 찍으러 왔어요. / 같은 모양끼리도 찍고, 다른 모양이 함께 모여서도 찍었어요.

생각 나누기 : 브레인 스토밍

■ 동그라미, 세모, 네모로 하고 싶은 놀이 생각해보기

– 우리도 동그라미, 세모, 네모를 이용해 생각대로 사진관 놀이를 할 수 있을까? 어떻게 할 수 있을까?

예) 동그라미, 세모, 네모 모양으로 꾸며서 사진을 찍어요.

예) 사진을 찍어서 친구들이 볼 수 있게 붙여놔요.

– 동그라미, 세모, 네모는 무엇으로 하지?
예) 모양 조각으로 해요. / 모양 자석으로 해요.
– 만들어진 모양 조각 말고 모양을 나타내는 또 다른 방법은 없을까?
예) 우리가 직접 모양이 되어 몸으로 표현해요.
우리가 모양 카드를 들고 같이 만들어요.
– 판에 모양 조각으로 구성하는 조작 놀이 방법, 몸으로 모양을 표현하는 신체활동 방법 말고 또 다른 방법은 없을까?
예) 극놀이를 해봐요.
– 극놀이는 어떻게 할 수 있을까?
예) 이야기처럼 사진관도 꾸미고 역할을 정해요.
사진사도 하고 동그라미, 세모, 네모도 역할을 정해 놀이해요.
– 게임으로 모양을 구성하는 놀이를 할 수 있는 방법은 없을까?
예) 모양을 붙이고 돌아오는 게임을 해요.

■ 우리가 생각한 방법으로 '생각대로 사진관' 놀이하기

유의점 및 참고사항

- 유아들이 자신을 경험을 토대로 자유롭게 놀이 방법을 이야기할 수 있도록 한다.
- 유아들이 한 가지 의견에 치중된다면 또 다른 방법을 생각해 볼 수 있도록 질문한다.
- 유아들이 놀이 방법을 생각하기 어려워하면 교사가 제안할 수 있다.

유치원 기본과정
내실화를 위한

창의성교육 활동

예술적 창의 활동

1 개굴개굴 개구리
2 동글동글 곰돌이와 물고기
3 웅덩이에 빠진 곰돌이
4 리싸이클링 세상
5 노래 주머니
6 요술구름은 어떤 눈으로 내릴까?
7 소금을 만드는 맷돌
8 선 따라가기
9 알록달록 색안경 만들기
10 세 마리 염소
11 두드려라 두드려라
12 생각은 모든 것 될 수 있어
13 내 목소리 들어볼래
14 내가 만든 옛이야기
15 여름의 소리
16 움직임의 세상 속으로
17 사과 그리고 그릇
18 내 마음 속의 색 이름

나. 예술적 창의 활동

구분	창의성 요소	활동명		관련 생활주제	활동 유형	대상연령		
						3세	4세	5세
예술적 창의	사고의 확장	1	개굴개굴 개구리	동식물과 자연 나와 가족	언어	○	◉	○
		2	동글동글 곰돌이와 물고기	동식물과 자연	언어	◉	○	
		3	웅덩이에 빠진 곰돌이	유치원과 친구 동식물과 자연	극놀이	○	◉	
		4	리싸이클링 세상	환경과 생활	조형		◉	○
		5	노래 주머니	봄	음악		○	◉
		6	요술구름은 어떤 눈으로 내릴까?	여름	신체			◉
	사고의 수렴	7	소금을 만드는 맷돌	우리 동네 우리나라	극놀이		○	◉
		8	선 따라가기	건강과 안전	신체	◉	○	
		9	알록달록 색안경 만들기	여름	조형	○	◉	
		10	세 마리 염소	나와 가족 동식물과 자연	극놀이	○	◉	
		11	두드려라 두드려라	유치원과 친구 생활 도구	음악	◉	○	
	문제 해결력	12	생각은 모든 것 될 수 있어	동식물과 자연	신체	○	◉	○
	개방성	13	내 목소리 들어볼래	유치원과 친구 생활 도구	음악		◉	○
		14	내가 만든 옛이야기	우리나라 생활 도구	언어			◉
		15	여름의 소리	여름	음악			◉
	독립성	16	움직임의 세상 속으로	동식물과 자연	신체	◉	○	○
		17	사과 그리고 그릇	생활 도구 여름	조형		○	◉
		18	내 마음 속의 색 이름	가을	언어			◉

활동-1

개굴개굴 개구리

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 유추/은유적 사고				
관련 생활주제	동식물과 자연, 나와 가족	활동유형	언어		
창의성 사고기법	아이디어 목마	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	◉	○
활동목표	• 전래동요를 이용하여 주고 받는 말놀이를 한다. • 자신의 생각을 적절하게 표현하는 단어를 사용한다. • 다른 사람의 생각이나 느낌을 존중하며 집단 활동에 참여한다.				
활동자료	• '전래동요, 동물 그림 자료 개구리 개굴개굴 개구리야 너희 집이 어디냐 미나리밭이 내집이다 달팽이 _____ 너희 집이 어디냐 _____ 내 집이다				
활동과정	• 여러 동물을 이용하여 수수께끼 말놀이하기 • 동물의 특징을 활용하여 새로운 노랫말 만들기(아이디어 목마) • 내용을 생각하며 놀이방법 바꾸어 보기				

'아이디어 목마' 기법 선정의 배경

세모, 네모, 동그라미는 유아들이 접할 수 있는 기본적인 도형으로 모양 구성이 수월하고 유아들이 많이 접해 본 활동이다. 따라서 유아들이 지금까지 경험한 놀이 방법과 연결하여 유아들은 도형을 활용해 할 수 있는 놀이를 스스로 생각해 낼 수 있을 것이다. 유아들은 놀이방법을 자유롭게 이야기 나누면서 여러 가지 독특한 생각을 해 볼 수 있는 기회가 될 수 있을 것이다.

생각 나누기 : 아이디어 목마

■ 여러 동물의 그림 카드를 이용하여 수수께끼 말놀이하기

– 이 동물은 처음에는 동그란 알이었는데 뒷다리가 쏘옥, 앞다리가 쏘옥 나온대. 어떤 동물일까?

– 이 곤충은 팔랑팔랑 그림을 그리듯이 하늘을 날아다니는데 어떤 곤충일까?

– 이번에 누가 친구에게 수수께끼를 내어볼래?

예) 이 동물은 몸이 꼬불꼬불합니다. 그리고 땅에 삽니다. (뱀)

■ 전래동요 '개구리'를 부르며, 내용에 대해 생각하기

– 개굴개굴 개구리에게 집이 어디냐고 물어보니 뭐라고 대답했니?

– 왜 미나리 밭이라고 말했을까?

예) 미나리 밭에 살아서요./ 미나리가 좋아서요.

■ 동물의 특징을 활용하여 유아들이 새로 노랫말 만들기

– 어떤 동물에게 집을 물어보고 싶니?

예) 달팽이요, 토끼요. 코끼리요.

– 달팽이는 어떻게 생겼지?

예) 더듬이가 있어요. 끈적끈적해요.

– 달팽이는 어떻게 다니니?

예) 느릿느릿 다녀요. 딱 달라붙어서 안 떨어져요.

– 그럼 달팽이를 부를 땐 어떻게 부르면 좋을까?

예) 느릿느릿 달팽이요. 끈끈이 달팽이요.

– 그럼 달팽이에게 너희 집이 어디냐고 물어보면 뭐라고 대답할까요?

예) 등껍질이 내 집이다.

풀잎 위가 내집이다.

– 바뀐 노랫말로 노래불러보자.

– 어떻게 부르면 더 재미있을까?

예) 남자 친구들이 물어보고, 여자 친구들이 대답해요

■ 실외자유선택활동 시간에 바뀐 노랫말로 놀이방법 생각하여 놀이하기

– 우리 '개굴개굴 개구리' 노래로 어떤 놀이를 하면 재미있을까?

– 오늘은 둥그렇게 둘러앉아 놀이해보자.

게임방법

- 유아들이 함께 동그랗게 원을 만든다.
- 유아들이 각자 원하는 동물들을 정한다.
- 유아들이 '개굴개굴 개구리야 너희 집이 어디냐' 하고 노래로 물어본다.
- 개구리 역할을 맡은 유아는 '미나리밭이 내집이다'노래를 부르며. 개구리 흉내를 내면서 동그라미 안으로 들어온다.

※ 각 유아들이 바꾼 노랫말의 동물 역할을 정해 순서대로 돌아가며 놀이한다.

– '개구리' 친구는 어떻게 신체로 표현하면서 나오면 재미있을까?

예) 개구리처럼 높이 뛰면서 나와요.

만든 가사들로 신체표현하는 모습

유의점 및 참고사항

- 각 동물의 특징을 충분히 생각하고 그 느낌을 살려 노랫말을 지어보도록 한다.
- 자유선택활동시간에 전래동요를 반복하여 들려주어 유아가 노래에 익숙해진 후 활동을 한다.

활동-2

동글동글 곰돌이와 물고기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 상상력/시각화 능력				
관련 생활주제	동식물과 자연	활동유형	언어		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
			⊙	○	
활동목표	• 동그라미 모양의 특성을 이용하여 창의적으로 모양을 구성한다. • 흥미로운 것을 지속적으로 탐색하는 능력을 기른다. • 자신의 생각을 창의적으로 표현한다.				
활동자료	• 곰돌이와 물고기 ppt 자료, 크기가 다른 판자석동그라미 9개 5set, 동그라미 자석을 붙일 함석판 또는 자석 융판				
활동과정	• 동그라미를 이용한 '곰돌이와 물고기' 이야기 듣기 • 동그라미로 만들 수 있는 다른 모양 생각해보기(브레인스토밍) • 동그라미로 여러 가지 재미있는 모양 만들기				

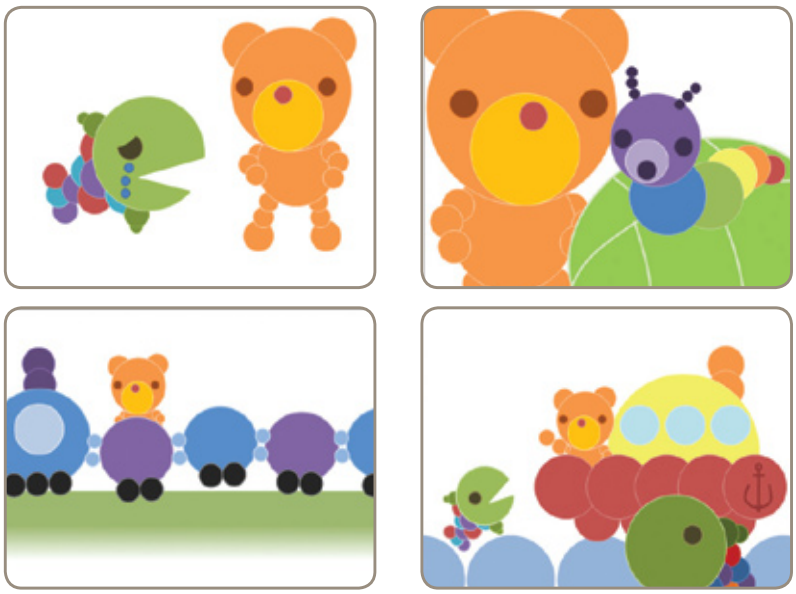
'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

모든 모양이 동그라미로 구성된 인물들을 제시함으로써 유아가 흥미를 가지고 동그라미와 관련된 모습을 상상할 수 있도록 한다. 유아들이 자신의 생각을 자유롭게 이야기하고, 서로의 다양한 생각들을 들어봄으로써 모든 사람들은 생각이 다를 수 있고 독특하다는 것을 알 수 있다.

생각 나누기 : 브레인 스토밍

■ '곰돌이와 물고기' 이야기 듣기

연못에서 물을 마시던 곰돌이는 엄마를 찾는 물고기를 만난다. 물고기의 엄마를 찾아 나선 곰돌이는 애벌레, 사자, 배, 기차 등을 만난다.



■ 이야기 속에서 동그라미가 변했던 모양 회상하기

– 이야기 속에서 동그라미들은 무엇으로 변했지?

예) 곰돌이, 물고기, 기차, 배요.

– 물건들이 다 동그랗다면 될까?(책상, 의자, 버스, 블록 놀이감 등)

■ 동그라미로 만들 수 있는 다른 모양 생각해보기

– 동그라미를 보면 무엇이 생각나니?

– 동그라미 둘을 연결하면 무엇처럼 보이니?

– 동그라미를 한 줄로 길게 늘어뜨려 놓으면 무엇으로 변할 수 있을까?

– 큰 동그라미와 작은 동그라미 여러 개로 만들 수 있는 것은 무엇일까?
– 동그라미들은 또 무엇으로 변할 수 있을까?
예) 꽃, 자동차, 거북이, 토끼, 강아지, 사람 등

■ 동그라미로 여러 가지 재미있는 모양 만들기
– 동그라미로 우리가 생각한 다른 모양을 만들어보자.

동그라미로 여러 가지 모양 만드는 모습

■ 동그라미로 만들 수 있는 모양을 친구들에게 소개하며 생각 나누기
– 우리가 동그라미로 만들어 본 재미있는 모양을 친구들에게 소개해 보자.
예) 이건 덤프 트럭이에요. 여기에 넣는 거예요.
미키마우스 자전거에요. 달리면 비눗방울이 나와요.

유의점 및 참고사항

- 동화를 소개한 후에 자유선택활동 시간에 개별 또는 짝을 지어 여러 가지 모양을 만들어 볼 수 있는 충분한 기회를 갖도록 한다.
- 다양한 크기와 색의 동그라미와를 제공하여 유아들이 조형영역에서 구성하여 표현 할 수 있다.
- 관련된 활동으로 동그라미로 만든 모양을 이용하여 '곰돌이와 물고기'이야기 이어짓기 (II 수준, 생각 이어나가기)를 할 수 있다.

활동-3

웅덩이에 빠진 곰돌이

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 상상력/시각화 능력				
관련 생활주제	유치원과 친구, 동식물과 자연	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	축사고	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⦿	
활동목표	• 사람마다 생각과 느낌이 다르다는 것을 안다. • 다른 사람의 관점에서 생각할 수 있는 능력을 기른다. • 상상한 것을 적절하게 이야기하고 표현하는 능력을 기른다.				
활동자료	• 융판 동화 그림자료, 역할 머리띠, 역할 그림, 여러 가지 블록, 웅덩이를 표현할 파란 보자기, 밧줄을 표현할 끈				
활동과정	• 웅덩이에 빠진 곰돌이 이야기 동화 듣기 – 이야기 속의 동물 입장이 되어 생각하기 (인물축) – 곰돌이에게 일어날 일 상상해보기 (시간축, 공간축) • 다양한 의견을 모아 뒷이야기 짓기 • 유아들이 지은 이야기로 극놀이하기				

'축사고' 기법 선정의 배경

축사고는 사고의 확장을 위해 '축'이라는 개념을 도입하여 사용하는 접근방법이다. 유아들이 극놀이를 하기 위해 맡은 역할을 표현하고자 할 때 주인공의 입장에서 감정과 시각이 이입되도록 해준다. 유아가 곰돌이가 되었을 때 느끼는 감정과 웅덩이에 빠져있다면 무엇이 보였을 지 등에 대해 상상함으로써 좀 더 역할을 충실하게 표현할 수 있다.

생각 나누기 : 축사고

■ 웅덩이에 빠진 곰돌이 이야기 감상하기

햇볕이 쨍쨍 내리쬐는 여름날 곰돌이가 노래를 부르면서 숲 속을 걸어가고 있었어요. 그러다 그만 길 한 가운데 물이 고인 웅덩이에 풍덩 빠지고 말았어요. 곰돌이의 비명소리에 꽃에 앉아 있던 나비도, 낮잠을 자던 돼지, 토끼도 곰돌이를 따라 가던 생쥐도 모두 깜짝 놀라 웅덩이 주위에 모여 곰돌이를 보았지요.

■ 인물축, 공간축을 사용하여 이야기 나누기

- 웅덩이에 빠진 곰돌이는 어떤 기분일까? (인물축 이동)
- 그렇다면 웅덩이에 빠져서 곰돌이는 속상한 마음만 느꼈을까?
- 동물 친구들은 웅덩이에 빠져있는 곰돌이를 보면서 어떤 마음이었을까? (인물축 이동)
- 웅덩이에 빠진 곰돌이는 웅덩이 속에서 무엇을 보았을까?(공간축 이동)
  눈 앞에는, 고개를 들면 무엇이 보였을까?
- 동물 친구들이 물이 고인 웅덩이에서 물놀이를 하고 나서 어떻게 빠져나올 수 을까? (공간축 이동)
  예) 여기는 바다에요. 바다로 들어가기 전에 나무에 줄을 묶어서 나올 때는 그 줄을 잡고 나와요.(이야기 1)
  원래 여기는 낮은 웅덩이에요! 그래서 잘 빠져 나올 수 있어요.(이야기 2)

■ 유아들의 의견을 모아 뒷이야기를 새로 구성하여 극놀이하기

유아들이 새로운 지은 이야기 1

햇볕이 쨍쨍 내리쬐는 여름날 곰돌이가 노래를 부르면서 바닷가를 걸어가고 있었어요. 너무 더워 그만 바다에 빠져 수영을 하기로 했지요. 바다에 사는 여러 물고기들과 함께 신나게 수영을 하는 곰돌이의 모습을 다른 동물친구들이 봤어요. 토끼, 생쥐, 돼지가 바다에서 신나게 놀이하는 곰돌이와 함께 놀고 싶은 마음에 먼저 나무에 튼튼한 줄을 묶어놓고 바다에 풍덩 들어가 신나게 놀았답니다. 신나게 놀이한 곰돌이와 동물 친구들은 밧줄을 잡고 바다 밖으로 빠져 나왔지요.

이야기 1로 극놀이 하는 모습

유아들이 새로운 지은 이야기 2

햇볕이 쨍쨍 내리쬐는 여름날 곰돌이가 숲 속을 거닐고 있었어요. 그런데 그만 웅덩이에 빠지고 말았지요. 그 웅덩이는 시원한 물이 있어 더웠던 곰돌이는 웅덩이에서 신나게 물놀이를 했답니다. 물놀이를 하는 곰돌이를 보자 토끼, 생쥐, 돼지는 함께 놀이하고 싶어 웅덩이에 들어갔지요. 곰돌이와 동물 친구들은 즐겁게 물놀이를 한 후, 웅덩이에서 어떻게 나가야 하나 고민을 하고 있었는데 나비가 날아와 '그 웅덩이는 낮아서 너희들이 폴짝 뛰면 나올 수 있어' 라고 이야기를 해 주었답니다. 나비가 알려준 방법대로 곰돌이와 동물 친구들은 웅덩이에서 쉽게 빠져 나와 집으로 돌아갔답니다.

이야기 2로 극놀이하는 모습

유의점 및 참고사항

- 교사가 활동을 계획할 때 시간축, 공간축, 주제축, 인물축 이동에 따른 질문을 계획하지만 활동이 실제로 진행될 때에는 유아들의 반응에 따라 융통성 있게 이야기를 나눈다.
- 유아들 스스로 지은 이야기를 활용하여 극을 표현할 수 있도록 하기 위해서 다시 지어 본 이야기를 여러 번 들려준다.

활동-4

리싸이클링 세상

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 확산적 사고				
관련 생활주제	환경과 생활	활동유형	조형		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
				⊙	○
활동목표	• 재활용품을 활용하여 다양한 구성물을 창의적으로 표현한다. • 다른 사람의 생각과 예술적 표현을 소중히 여기는 태도를 기른다. • 사물을 다양한 방법으로 사용해 본다.				
활동자료	• 재활용품으로 구성한 작품 사진, 다양한 재활용품(종이상자, 플라스틱 병, 병뚜껑, 아이스크림 숟가락, 나무 젓가락), 조형재료(테이프, 가위)				
활동과정	• 재활용품으로 만든 작품 감상하기 • 생활 주변에서 재활용품 우리가 만들 수 있는 놀이감 생각하기 (브레인스토밍) • 재활용품을 활용하여 다양한 작품 만들기				

'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

재활용품은 버려지는 물건이 아니라 새롭게 활용하여 작품을 만들어내고, 우리 주변에서 쉽게 구할 수 있기 때문에 유아들이 조형영역에서 즐겨하는 활동이다. 재활용품을 다시 활용하여 만들 수 있는 놀이감에 대해 가능한 많은 생각을 해보고 그 중에서 좋은 아이디어로 작품을 만들어 볼 수 있다.

생각 나누기 : 브레인 스토밍

■ 재활용품으로 만든 작품 감상하기

– 어떤 사진이니?

– 비행기를 만든 재료는 무엇일까?

예) 우유곽을 사용했어요.

– 우리가 먹었던 우유가 담겨 있는 종이곽이었는데 비행기가 되었네.

■ 재활용 할 수 있는 물건 찾아보기

– 우리가 사용하고 남은 것, 다 사용한 것들을 다시 사용하는 것을 무엇이라고 할까?

– 재활용 할 수 있는 물건들은 어떤 것들이 있을까?

– 우리교실에서 재활용해서 사용할 수 있는 물건은 무엇일까?

– 왜 그 물건을 재활용할 수 있다고 생각하니?

■ 재활용품을 활용하여 만들 수 있는 작품 구상하기

– 재활용품으로 놀이감을 만든다면 무엇을 만들고 싶니?

– 이 우유곽을 이용해서 무엇을 만들 수 있을까?

– 병뚜껑을 활용하여 만들 수 있는 것은 무엇일까?

– 만든 작품을 좀 더 멋있게 보이게 하여면 어떻게 해야 할까?

생각 펼치기

■ 재활용품 활용하여 다양한 구성물 만들고, 친구들이 만든 재활용품 작품 함께 감상하기

– 무엇을 만들었니?

– 이 작품의 제목이 있니? 왜 그렇게 지었니?

– 어떤 재료를 이용해서 만들었니?

– 개나리반 친구들 중에 OO의 작품을 보고 궁금한 것이 있는 친구 있니?

예) 로봇에서 불이 나온다고 했는데, 불이 어디서 나와?

– 불이 나오는 것을 잘 보일 수 있게 할 수 있는 방법은 없을까?

예) 아! 빨간 종이를 붙여서 불이 나오는 것처럼 하면 되겠어요.

재활용품 붙여 구성하는 모습

우주선, 비행기 프로펠라

■ 재활용 작품 전시회에 대해 이야기 나누기

– 우리가 만든 멋진 재활용 작품을 다른 반 동생, 형님들, 선생님에게 보여 줄 수 있는 방법이 있을까?

예) 우리가 만든 작품을 들고 모든 반을 다녀요

그럼 시간이 너무 오래 걸려요
사진으로 찍어서 보여줘요!
아! 우리가 만든 것을 교실에 올려놓고 모두 와서 보라고 해요!
우리가 초대장도 만들어요!

■ 초대장, 전시회장 구성하기

– 초대장에는 어떤 말이 들어가야 할까?
– 다른 반 형님들과 동생들이 꼭 오게 하려면 또 무엇을 적어야 할까? 어디에서 언제 전시회가 열리는지 어떻게 알 수 있을까?
– 오는 손님들을 어떻게 들여보낼까?
– 사람들이 작품을 구경할 때 필요한 것(줄 표시, 제목, 만지지 마세요 등)이 무엇이 있을까?

작품 전시회 모습

유의점 및 참고사항

- 유아들이 자신의 작품을 친구들에게 소개할 기회를 주면 활동에 대한 자부심을 가지고 자신감 있게 진행하게 된다. 작품의 설명을 들은 유아들도 자연스럽게 동기 유발이 되어 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.
- 재활용품을 활용한 구성물은 하루에 끝나는 것이 아니라 유아들이 새로운 생각을 계속 첨가하여 지속적으로 이루어지기 때문에 시간을 갖고 진행하는 것이 적절하다.

활동-5

노래주머니

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 유추/은유적 사고				
관련 생활주제	봄	활동유형	음악		
창의성 사고기법	형태분석법	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 노래로 자신의 생각과 느낌을 창의적으로 표현한다. • 노래의 흐름과 의미에 적절하게 노랫말을 바꾸어 부른다. • 의성어나 의태어의 사용한 노랫말을 듣고 우리말의 재미를 느낀다.				
활동자료	• 그림 악보, 교사용 노래 악보 , 음원 , 키보드				
활동과정	• 그림 자료 보며 노랫말 들려주기 • 꽃 대신 바꿀 수 있는 가사 찾아보고 노래 부르기(형태분석법)				

'형태분석법' 선정의 배경

'끼리끼리' 반복되는 노랫말과 후렴구가 있어 유아들이 흥겹게 부를 수 있는 노래이다. 노랫말의 의미와 곡의 흐름을 생각하며 형태분석법을 활용하여 노랫말을 바꿔 부를 수 있다.

생각 나누기 : 형태분석법

■ 그림 자료 보며 노랫말 들려주기

"분홍꽃 빨강꽃 색은 달라도 꽃밭에서 소곤소곤 다정한 꽃들

끼리끼리 꽃끼리 꽃은 꽃끼리 우리 우리 우리는 우리들끼리"

– 어떤 꽃들이 있니?

– 꽃들이 모여 있는 모습을 노랫말로 어떻게 표현했니?

■ 꽃 대신 바꿀 수 있는 가사 찾아보고 노래 부르기

– 어떤 가사를 바꿔보면 재미있을까?

– 이렇게 다정하게 모여 있는 것들에는 무엇이 있을까?

– 산(바다) 속에는 소곤소곤 모여 있는 동물(식물)이 무엇이 있을까?

예) 산에 토끼랑 다람쥐요~

바다 속에는 미역이랑 김이랑 있지요.

– 다람쥐가 끼리끼리 모여 있는 것은 어떻게 표현할까?

– 바닷 속의 미역들이 끼리끼리 있으면 어던 느낌일까? 어던 말로 표현할까?

– 그럼 산에 사는 동물(바다에 사는 식물)로 노랫말을 새로 만들어보자.

끼리끼리 1

토끼 다람쥐 집은 달라도
숲속에서 도란도란 다정한 동물
끼리끼리 동물끼리 동물은 동물끼리
우리우리 우리는 우리들끼리

끼리끼리 2

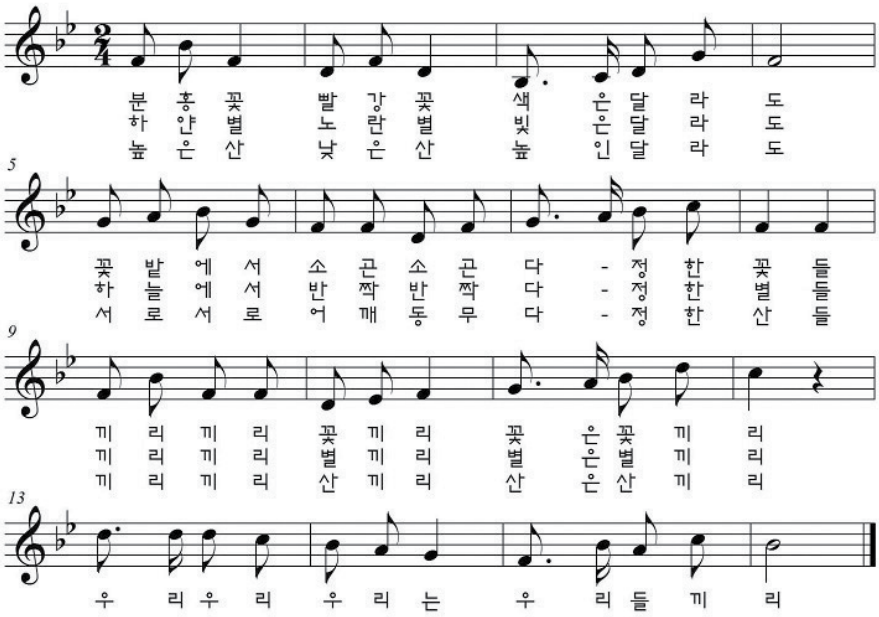
미역 김 맛은 달라도
바다속에서 미끌미끌 즐거운 식물
끼리끼리 식물끼리 식물은 식물끼리
우리우리 우리는 우리들끼리

유의점 및 참고사항

- 유아들이 노랫말에 어떤 특성을 지니고 있는지 충분히 알고 익숙하게 된 후에 활동을 진행한다.
- "끼리끼리"에 맞추어 친구와 함께 짝을 지어 의성어, 의태어를 동작과 함께 몸으로 표현해보도록 하면 유아들이 새로운 노랫말을 생각해내는 것을 촉진시킬 수 있다.

끼리끼리

작사 · 곡 **김희진**


분 홍 꽃 빨 강 꽃 색 은 달 라 도
하 얀 별 노 란 별 빛 은 달 라 도
높 은 산 낮 은 산 높 인 달 라 도
꽃 밭 에 서 소 곤 소 곤 다 - 정 한 꽃 들
하 늘 에 서 반 짝 반 짝 다 - 정 한 별 들
서 로 서 로 어 깨 동 무 다 - 정 한 산 들
끼 리 끼 리 꽃 끼 리 꽃 은 꽃 끼 리
끼 리 끼 리 별 끼 리 별 은 별 끼 리
끼 리 끼 리 산 끼 리 산 은 산 끼 리
우 리 우 리 우 리 는 우 리 들 끼 리

활동-6

요술구름은 어떤 눈을 내릴까?

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 상상력/시각화 능력				
관련 생활주제	여름	활동유형	음악		
창의성 사고기법	희망열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⦿
활동목표	• 사람마다 생각과 느낌이 다르다는 것을 안다. • 자신이 희망하는 것을 다양한 방법으로 표현하는 능력을 기른다. • 궁금한 것을 지속적으로 탐색하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 요술램프 그림 자료 , 구름모양 도화지, 색연필, 사인펜				
활동과정	• 요술 램프의 그림 자료 보기 • 자신이 희망하는 것을 상상하여 이야기하기(희망열거법) • 희망하는 눈이 내리면 어떻게 될지 상상하고 몸으로 표현하기 • 희망하는 요술 눈 그림 그리기				

'희망열거법' 선정의 배경

유아는 마음껏 상상하고 의견을 제시하는 과정에서 유머와 자발성을 키우고 생각의 자유로움을 경험할 수 있다. 유아들이 자신이 원하는 것을 요술 램프라는 매체를 통해 언어, 몸짓, 그림으로 표현해보도록 희망열거법을 사용한다.

생각 나누기 : 희망열거법

■ 요술 램프 그림 자료 보기

– 이런 그림을 본 적이 있니? 연기 같은 것이 나오는 것 같네.

– 이것은 '요술램프'라고 하는 것인데, 이것을 문지르면 저 연기 구름 속에서 요정이 나와서 소원을 들어 준다고 해.

■ 자신이 희망하는 것을 상상하여 이야기하기

– 요술 램프의 이 구름을 문지르면 아주 특별한 눈이 내린대. 이 구름의 사람들의 소원을 들어주어서 원하는 것을 눈으로 내려준다고 하는데... 너희들은 어떤 눈이 내렸으면 좋겠니?

예) 눈사람 눈이요! 막 내려서 눈사람이 엄청 많아지게!
코끼리 눈이요! 코끼리가 내리면 타고 놀꺼예요!
그럼 너무 무거워서 깔리는 거 아니야?
종이 눈이 내리면 좋겠어요. 종이 접기도 하고 만들기도 하고!

■ 희망하는 것이 눈으로 내린다면 어떻게 될지 상상하고 몸으로 표현하기

– 만약에 사탕이 눈으로 내린다면 어떨까? / 만약에 풍선이 눈으로 내린다면 어떨까?

예) 사탕 눈이 내려요/ 풍선 눈이 내려요

– 어떻게 몸으로 표현하면 좋을까?

예) 사탕 눈이 내려서 이렇게 맛있게 먹어요. 입으로 받아서 먹어요. 손바닥에 가득 담아 먹을래요. / 풍선 눈이 내리면 손가락으로 톡톡 치면서 놀거에요.

사탕 눈 맛있게 먹는 모습

풍선 눈 손으로 치는 모습

유의점 및 참고사항

- 제한되지 않은 범위에서 마음껏 상상하고 의견을 제시할 수 있도록 유쾌한 분위기, 수용적인 분위기를 조성하여 유아의 희망이 현실적이든 비현실적이든 자유롭게 희망을 이야기하도록 한다.
- 유아들의 희망에 적절한 표현활동(신체표현, 그림그리기 등)을 통해 독특한 생각을 표현하는 과정에서 나와 다른 다른 사람들의 생각을 수용하도록 한다.

활동-7

소금을 만드는 맷돌

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	우리 동네, 우리나라	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 이야기를 상상하여 극놀이로 표현할 수 있다. • 아이디어를 비교하여 새로운 제안을 할 수 있는 능력을 기른다. • 사람마다 생각이 다르다는 것을 알고 존중하는 태도를 기른다.				
활동자료	• '소금을 만드는 맷돌' 그림 자료 , 극놀이 소품(역할목걸이, 배, 맷돌에서 나올 여러 가지 소품)				
활동과정	• 구연으로 「소금을 만드는 맷돌」 옛 이야기 듣기 • 이야기에 맞추어 필요한 준비과정 협의하기 (PMI) • 극놀이하기 • 극놀이에 대한 평가하기 (PMI) • 평가를 반영하여 극놀이하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

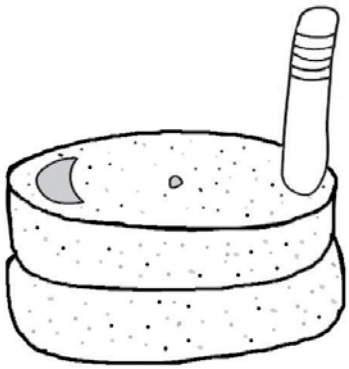
창의적 극놀이는 유아들이 이야기를 듣고 재구성하며, 역할과 무대를 구성하여 극으로 표현하는 과정중심적인 표현활동이다. 유아들이 재미있고 창의적인 극을 공연하기 위해 제안된 아이디어에 대해 서로 좋은 점(Plus), 부족한 점(Minus), 흥미롭고 재미있는 점(Interesting)에 의견을 나눔으로써 창의적 극놀이를 유아들이 주도적으로 진행 할 수 있도록 한다.

생각 끌어올리기

■ 구연으로 「소금을 만드는 맷돌」 옛 이야기 듣기

소금을 만드는 맷돌

옛날 옛날에 아주 마음씨가 착한 농부가 있었어요. 어느 날, 농부가 집으로 가는데 길에 쓰러져있는 할아버지를 보았어요.



마음씨가 착한 농부는 할아버지를 집으로 데려가 잘 쉴 수 있게 보살펴주었지요. 할아버지가 일어나자, 농부에게 “고맙네, 자네 덕분에 내가 살았구먼.”이라고 말하며 맷돌을 선물하고 사라져버렸어요. 농부는 너무 가난해서 맷돌에 갈 곡식이 없었대요. 농부는 맷돌을 돌리며 이렇게 말했어요.

“쌀이나 있으면 좋겠구나, 쌀이 있으면 좋겠다.”라고 말하자 갑자기 맷돌에서 쌀이 후두둑 후두둑 쏟아지기 시작했어요,

농부는 깜짝 놀라 “그만, 그만 쌀은 이제 그만”이라고 말하였어요. 그러자 신기하게도 맷돌에서 쌀이 멈추었어요.

농부는 선물 받은 맷돌이 요술맷돌인 것을 알았어요. 그래서 착한 농부는 “옷 나와라 옷!”, “그만 그만, 옷은 그만!” 주문과 “돈 나와라 돈!”, “그만 그만, 돈은 그만!”주문으로 부자가 되었답니다.

이 소식을 들은 옆 마을의 마음씨가 고약한 부자는 맷돌을 훔치기로 마음을 먹었어요.

“내가 그 요술맷돌을 훔쳐다가 더 부자가 되어야겠어!”

옆 마을 부자는 착한 농부가 잠든 사이에 맷돌을 훔쳤어요. 훔친 맷돌을 배에 싣고 노를 저어서 바다로 도망갔지요. 바다 위에서 부자는

“요즘 소금이 귀하다지? 소금을 만들어야겠다!”라고 말하고 맷돌을 돌렸어요.

"소금나와라 소금! 나 부자되게 소금 많이 나와라!"그러자 맷돌에서 소금이 나오기 시작했어요. 소금이 나오고 나오고... 계속 계속 나왔어요.

그러자 배가 무거워지더니 가라앉으려고 했어요. "어어, 이거 왜이래? 왜 안 멈추지? 멈춰라! 맷돌아 멈춰라!" 옆마을 부자는 맷돌을 멈추게 하는 주문을 몰랐어요. 맷돌에서는 소금이 계속 계속 나오고 나오고...

결국에는 배가 기우뚱 기우뚱하더니, 부자와 맷돌과 소금이 모두 바다에 꼬르륵~ 가라앉았대요. 그래서 지금의 바닷물에서 짠 맛이 나는 것이랍니다.

생각 나누기 : PMI

■ 극놀이에 필요한 준비과정 협의하기

– 누가 나왔었지? 극놀이를 하려면 어떤 역할이 필요할까?

예) 마음씨 착한 농부랑, 할아버지랑, 심술쟁이 부자요!
맷돌도 역할로 넣어요!
맷돌이 돌면서 어떻게 해요?

– 맷돌을 어떻게 표현하면 좋을까? (P)

예) 우리가 맷돌이 되면 뱅글뱅글 돌면서 할 수 있어서 재미있어요.
역할이 더 늘어나서 친구들이 많이 할 수 있어요.

– 맷돌 역할을 할 때 어떤 점이 불편할까?

예) 맷돌은 돌아야 하는데, 돌면서는 소금이랑 쌀 같은 것을 뿌리기가 힘들어요.

– 맷돌 역할을 맡아서 재미있게 할 수 있는 방법은 없을까? (I)

예) 옆에서 누가 소금 같은 거를 뿌려요.
소품 역할로 정해서 맷돌 옆에서 돌 때 같이 도와줘요.

– 농부 집이랑 배는 무엇으로 만들지?

■ 이야기에 맞추어 극놀이 하기

블록으로 집을 구성하는 모습

블록으로 완성한 배

– 농부는 맷돌을 돌리며 이렇게 말했어요!
예) (맷돌 역할의 손을 잡고 돌리며) 쌀이 나와라 쌀!
(맷돌이 뱅글뱅글 돌고 소품 역할은 쌀을 가져온다.)
– 맷돌을 훔친 부자는 배에 타서 이렇게 주문을 외웠어요!
예) (맷돌 역할의 손을 잡고 돌리며) 소금 나와 소금!!
– 그러자 소금이 점점 나오기 시작했어요.
예) (소품 역할 담당이 소금을 한꺼번에 쏟는다.)

극놀이를 하는 모습

생각 모으기 : PMI

■ 극놀이를 하고 난 후에 평가하기
– '소금을 만드는 맷돌' 극놀이의 좋은 점은 무엇이었니? (P)

예) ○○이가 (맷돌을 맡은 유아) 돌아가는 게 너무 웃겼어요.
바닷물에 꼬르륵 가라앉는 거요!!

– 아쉽거나 불편한 점은 없었니? (M)

예) 맷돌에서 소품이 한꺼번에 쏟아지니까 잘 안보였어요.
친구들이 막 움직여서 집이랑 배가 부서진거요.

– 친구들의 평가를 듣고, 극놀이를 다시 한다면 어떻게 하면 더 재미있을까? (I)

예) 집이랑 배를 좀 넓게 만들어요! 여러 명이 들어가니까..
소품은 한 번에 막 하지 말고 조금씩 뿌려요.

생각 펼치기

■ 유아들의 극놀이 평가를 반영하여 새롭게 구성한 극놀이 하기

– 농부는 맷돌의 손잡이를 잡고 뱅글뱅글 돌리며 이렇게 말했어요.

예) (맷돌 역할의 유아의 손을 잡고 돌리며) 돈이 나와라 돈!
(맷돌 역할의 유아가 돌아가자 소품 역할의 유아가 돈을 조금씩 뿌린다.)

– 맷돌을 훔친 부자는 맷돌로 소금 만들기로 했어요

예) (맷돌 역할의 유아의 손을 돌리며) 소금나와라~ 소금!!
(소품 역할의 유아가 소금을 조금씩 배 안에 뿌린다.)

– 결국에는 맷돌과 부자와 배는 바다에 꼬르륵 가라앉았대요.

예) (부자와 맷돌 역할의 유아가 몸을 웅크려서 가라앉는 것을 표현한다.)

맷돌을 돌리는 모습

소품을 뿌리는 유아 모습

배가 가라앉는 모습

유의점 및 참고사항

- 극놀이를 위한 이야기는 구연동화로 들려주어 유아들이 보여지는 매체로 인해 생각이 제한되지 않고 자유롭게 상상하도록 한다.
- 동화의 내용은 유아들이 창의적 극놀이를 하기 위한 제안이므로 새롭게 이야기를 바꾸는 것을 자연스럽게 여기도록 격려한다.
- 공연을 하는 유아들 뿐 아니라 관람하는 유아들도 극의 준비 과정이나 전개 과정에 대해 적극적으로 자신의 의견을 표현할 수 있도록 한다.
- 극놀이 평가는 유아들이 자신이 한 공연을 되돌아볼 수 있도록 하며 다음 공연에서 보다 구체적이고 풍부한 표현이 나타날 수 있도록 한다.

교사를 위한 도움자료

바닷물이 짠 이유

지구가 생긴 이후 오랫동안 큰 비가 내렸는데, 그 때 지구 표면에 있던 여러 물질 중에서 물에 녹기 쉬운 물질이 녹아서 바다로 흘러 들어갔고 흘러 들어간 물질 중에서 가장 많은 것이 염분(염화나트륨과 염화마그네슘)이었다고 한다. 빗물 속에도 아주 소량의 소금기가 있으며 냇물은 지표면을 흐르면서 흙속에 다량의 미네랄을 가지고 강으로 바다로 흘러간다. 미네랄 속에는 염분도 포함되어 있지만 강과 냇물은 계속 흘러 다른 물이 섞여 들어오기 때문에 짜지 않지만 바닷물 모여 있으면서 물은 계속 증발하고 물속에 소금이 많이 남게 되여 짠 것이다.

(출처: 다음 백과사전)

선 따라 가기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	건강과 안전	활동유형	신체		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
			⦿	○	
활동목표	• 아이디어를 평가하여 해결 방법을 제안한다. • 자신의 생각을 적절한 방법으로 표현하는 능력을 기른다.				
활동자료	• 유아들이 따라 걸을 수 있는 바닥 선 표시(지그재그, 원, S선 등), 배경 음악(동물의 사육제)				
활동과정	• 지시에 따라 선 따라 가기 • 선을 따라 가는 방법의 좋은 점, 어려운 점, 흥미로운 점 찾기 (PMI)				

'PMI' 기법 선정의 배경

정해진 선을 따라 지시대로 가는 방법은 일상적으로 유치원에서 하는 활동이지만, 유아들이 적극적으로 활동의 주도권을 가지고 활동할 수 있도록 다른 방법으로 접근할 수 있다. 유아들이 다양한 방법에 제안하고 활동하는 과정에서 PMI기법을 사용하여 좋은 점, 부족한 점, 흥미로운 점을 생각해보고 새로운 의견을 제안한다.

생각 나누기 : PMI

■ 지시에 따르기 (앞으로, 뒤로, 옆으로)

– 선을 따라 걸어보자.

– 앞을 보고 걸어갔네. 다른 방법으로 가는 방법이 있을까?

– 빠르게 걸으면 선을 잘 따라 갈 수 있니? 천천히 가면 어떨까?

– 옆으로도 걸을 수 있을까?
– 걸을 때 우리 몸을 어떻게 움직이면 더 걷기가 좋을까? (P)
– 또 다른 재미있는 방법으로 선을 따라 갈 수 있을까?
예) 네발로 가 봐요 / 토끼처럼 뛰어서 가요 / 콩콩이를 타고 가요

다른 방법으로 선을 따라 가는 모습

■ 선을 따라 이동하는 방법 평가하기
– 어떻게 가는 게 가장 어려웠니? 왜 어려웠던 것 같니?(M)
– 어떻게 걷는 게 재미있었니?

■ 재미있게 선을 따라 가는 방법 찾아보기
– 어떻게 가는 재미있었니?
예) 토끼처럼 뛰어서요. 한발로요. 애벌레처럼요. 굴러서요.
– OO방법으로 움직이는 것은 어떤 점이 좋았니?
– OO방법으로 움직일 때 어려운 점은 없었니?

평가에 따라 다른 방법으로 가는 모습

유의점 및 참고사항

- 유아들과 정해진 방법으로 충분히 움직여 본 후 PMI기법을 사용하여 새로운 방법을 찾아볼 수 있다.
- 선을 따라 이동하는 것은 처음에는 걷기만을 생각할 수 있으므로 유아들이 자유롭게 몸을 움직여 이동하되 기구를 이용하든지, 다양한 표현을 하든지 선을 따라가는 것에 기준을 두고 생각할 수 있도록 한다.

활동-9

알록달록 색안경 만들기

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	여름	활동유형	조형		
창의성 사고기법	스캠퍼	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⊙	
활동목표	• 문제를 해결하기 위해 다양한 방법을 시도한다. • 색안경 만들기에 필요한 재료와 도구를 다양하게 사용한다. • 여러 가지 방법으로 다양한 색안경을 만든다.				
활동자료	• 색안경(선글라스) 사진 자료, 여러 가지 조형재료(선글라스 본, 종이컵, 수수깡, 두꺼운 종이, 모루, 빨대, 색 셀로판지, 풀, 가위, 테이프 등)				
활동과정	• 색안경에 대한 수수께끼 맞히기 • 색안경 및 선글라스 사진 자료 보기 • 여러 가지 조형재료 탐색하기 • 재료를 이용하여 색 안경 만들기 • 완성된 안경을 써보고 바꾸고 싶은 점 생각하기 (스캠퍼) • 다시 완성된 안경 사용해 보기				

‘스캠퍼’ 기법 선정의 배경

유아들이 조형작품을 계획하여 만들거나 수정하는 과정에서 스캠퍼 기법을 사용할 수 있다. 유아가 자신의 계획대로 색안경을 만들고 이를 사용하여 본 후 불편했던 점을 개선하도록 구체적인 부분에 이야기를 나누어 평가하도록 한다.

생각 나누기

- 색안경에 대한 수수께끼 맞히기
  - 여름에 많이 사용하는 물건이야. 햇빛을 가려주어 우리 눈을 보호해 주는 물건이야.
- 색안경 사진을 보고 어떻게 만들지 생각하기
  - 색안경은 어떤 특징이 있니?
  - 어떻게 생긴 안경을 만들고 싶니?
  - 색안경을 만들려면 어떤 재료가 필요할까?

- 여러 가지 조형재료를 탐색하고 색 안경 만들기– 앞을 보고 걸어갔네. 다른 방법으로 가는 방법이 있을까?
  - 빠르게 걸으면 선을 잘 따라 갈 수 있니? 천천히 가면 어떨까?
  - 옆으로도 걸을 수 있을까?

색안경을 만들어 얼굴에 맞는 지 착용해 보는 모습

생각 모으기 : 스캠퍼

- 완성된 안경을 써보고 바꾸고 싶은 점 생각하여 이야기 나누기
  - 색안경을 썼을 때 불편한 점이 있니?

    예) 안경을 처음 써봐서 불편해요. / 자꾸 밑으로 흘러내려요. / 양 쪽 색깔이 달라서 어지러워요.

– 불편한 점을 바꾸려면 어떤 부분을 고치면 좋을까?

예) 양 쪽 색깔을 똑같이 만들어요.(변형)

빨대가 너무 기니까 잘라요.(제거)

종이는 힘이 없으니까 고무줄로 두 개를 서로 이어줘요.(대체)

자신이 만든 색안경을 써보면서 바꾸고 싶은 점 찾아 보는 모습

■ 보완하여 만든 색안경 평가하기

– 처음에 만든 안경과 어떤 점이 달라졌니?

예) 처음에는 빨대가 길어서 자꾸 흘러내렸는데 이제는 안 흘러내려요.

처음에 안경다리가 길어서 내 얼굴에 안 맞았는데 잘랐더니 이제는 딱 맞아요.

수수깡으로 안경다리를 바꿨더니 더 단단해서 좋아요.

첫 번째는 테이프를 얼굴에 붙였다 떼는 것이 아파서 불편했는데 두 번째는 안경다리를 모루로 만들어서 좋았어요.

유의점 및 참고사항

- 유아들이 여러 가지 모양의 색안경을 만들 수 있도록 최대한 다양한 재료를 제공한다.
- 자신이 만든 색안경을 변형하고 바꾸고 싶은 점을 찾을 수 있도록 첫 번째 작품을 만들었을 때 착용해보고 움직이거나 다른 놀이를 할 수 있는 기회를 제공한다.

활동-10

세 마리 염소

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	나와 가족, 동식물과 자연	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	⊙	
활동목표	• 제안된 아이디어를 분석하고 평가한다. • 이야기를 듣고 주인공이 되어 상상한다. • 극놀이로 표현하기 위한 다양한 방법을 시도한다.				
활동자료	• '세 마리 염소' 그림자료 , (괴물분장용 장갑, 동극용 머리띠, 다양한 동물 모자 등)				
활동과정	• '세 마리 염소' 그림자료 보고 구연으로 옛 이야기 듣기 • 이야기에 따라 극놀이 하기 • 극놀이 평가하기 (PMI) • 유아들이 제안한 방법으로 다시 극놀이 하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

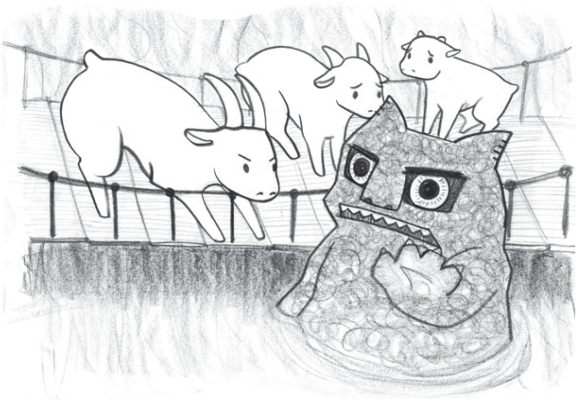
세 마리 염소는 유아들이 즐겨 듣는 동화이며, 극놀이를 하기에 적절하게 구성되어 있다. 유아들이 시청각매체가 아닌 구연으로 이야기를 듣고 자신들이 상상한 내용을 표현하기 위해 서로 아이디어를 제안하고 평가하면서 개선하는 과정을 통해 창의적인 극놀이를 할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ '세 마리 염소' 그림자료 보고 구연으로 옛 이야기 듣기

세 마리 염소 이야기

옛날에 세 마리 염소 가족이 살고 있었어요. 염소 가족이 사는 곳에는 더 이상 먹을 풀이 없어서 다리를 건너 넓은 풀밭으로 가고 싶어 했지요. 하지만 건너야 하는 다리 밑에는 무서운 괴물이 살고 있었어요.



염소 가족이 어떻게 다리를 건너가야 하나 걱정하고 있을 때 좋은 생각이 떠올랐어요. 아기 염소가 먼저 다리를 건너갑니다.

그러자 괴물이 나타나 아기 염소를 잡아먹으려 합니다. 그때 아기염소가 괴물에게 이야기합니다.

"제발 날 잡아 먹지 마세요. 내 뒤에 더 큰 염소가 와요"그러자 괴물은 더 큰 염소를 먹기 위해 아기 염소를 보내 줍니다. 엄마 염소도 아기 염소와 같은 방법으로 다리를 지나갑니다.

마지막으로 아빠 염소가 다리를 건너옵니다. 괴물이 아빠 염소를 잡아먹으려 하자 아빠 염소는 커다란 뿔로 괴물을 들이 받아 다리 밑으로 떨어뜨립니다.

세 마리 염소 가족은 모두 무사히 다리를 건너 넓은 풀밭에서 맛있게 풀을 먹을 수 있게 되었답니다.

■ 이야기에 따라 극놀이 하기

– 다리는 무엇으로 만들까?

예) 블록으로 만들어요.

염소가 지나가려면 튼튼해야 하니까 나무로 해요.

– 다리에서 갑자기 괴물이 나타났습니다.
예) 어흥!
너는 누구냐? 이렇게~
– 아기염소가 이야기 했습니다.
예) 뒤에 더 큰 엄마염소를 잡아먹어요.

자신이 만든 색안경을 써보면서 바꾸고 싶은 점 찾아 보는 모습

생각 모으기 : PMI

■ 극놀이 평가하기

– 세 마리 염소 극놀이를 하면서 어떤 점이 좋았니?(P)
예) 다리를 지나갈 대 재미있었어요. / 괴물이 나타날 때 깜짝 놀랐어요.
– 역할을 하면서 바꾸고 싶은 대사나 표현, 고치고 싶은 부분이 있었니?(M)
예) 다른 동물들도 있었으면 좋겠어요.
아빠 염소가 힘들면 모두 도와줘요
다리가 너무 좁았어요
– 친구들이 했던 것들 중에서 다시 보고 싶거나, 재미있었던 것은 무엇이니?(I)
– 어떻게 하면 더 재미있게 기다리지 않고 많은 친구들이 다리를 건너가는 역할을 맡을 수 있을까?

■ 유아들이 제안한 방법으로 다시 극놀이 하기

– 아기 염소가 지나가려고 합니다. 어떻게 지나갈까 생각합니다.

예) (염소) 어떻게 지나가지?

(곰) 내가 도와 줄게 ~ 내가 크니까!

(토끼) 나도 도와 줄게. 괴물한테 다음에 나 온다고 해~

평가 후 반영하여 다시 극놀이 하는 모습

유의점 및 참고사항

- 만3세 유아의 경우 창의적 극놀이는 처음부터 쉽게 진행되지 않으며, 유아들이 극놀이를 여러 번 경험한 후에 진행한다. 극놀이에 익숙해지면 동화를 충분히 회상하고 난 후에 자신들이 상상한 이야기로 재구성하여 새롭게 활동에 참여하도록 지도한다.
- 창의적 극놀이를 PMI 사고기법으로 접근할 때는 극놀이의 계획 뿐 아니라 평가할 때 모두 사용할 수 있다.

활동-11

두드려라 두드려라

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	유치원과 친구, 생활 도구	활동유형	음악		
창의성 사고기법	속성열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
			⊙	○	
활동목표	• 악기의 속성 중에 두드려서 소리를 내는 것에 관심을 가진다. • 한 가지 일에 몰두하여 참여함으로서 집중력을 기른다. • 흥미롭거나 궁금한 것을 지속적으로 탐색하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 악기(트라이앵글, 우드블록, 탬버린, 캐스터네츠, 뱅뱅 드럼, 실로폰 등), 여러 가지 재활용품 및 조형재료(종이상자, 휴지 말이, 페트병 등), 교실의 다양한 물건				
활동과정	• 음률영역의 여러 악기의 연주하는 다양한 방법 탐색하기 • 주변에서 두드려서 소리 낼 수 있는 물건 찾아보기(속성열거법) • 여러 가지 재활용품 및 조형재료로 두드려서 소리 내는 악기 만들어 연주하기 • 교실의 물건을 두드리며 소리 탐색하고 직접 연주하기				

'속성열거법' 선정의 배경

악기는 유아들에게 소리를 통해 감정과 느낌을 표현하여 놀이할 수 있는 매체이다. 악기는 소리를 방식에 따라 구분되는데, 유아기에는 악기의 다양한 소리를 탐색하고 악기를 다루어 보는 경험이 필요하다. 악기를 다루는 다양한 방법 중에서 두드려서 소리를 내는 속성을 중심으로 활동함으로써 만3세 유아들도 쉽게 접근할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 음률영역에서 여러 악기의 다양한 연주방법 탐색하기

– 이 악기는 어떤 모양이니?

– 이 악기는 어떻게 해야 소리를 낼 수 있을까?

예) (채를 들며) 채로 여기를 쳐요. / 손으로 동그란 곳을 두드려요.

– 다른 방법으로도 연주할 수 있을까?

예) 둘을 함께 쳐요. / 다른 막대로 쳐요.

자유선택활동시간에 악기를 자유롭게 탐색하고 연주하는 모습

■ 두드려서 소리를 내는 악기(트라이앵글, 우드블록, 실로폰, 드럼, 탬버린, 캐스터네츠, 심벌즈 등)의 구체적인 특징(채가 필요, 손으로 연주, 악기끼리 부딪혀서 소리 나는 악기 등) 찾아보기

– 이 악기는 어떻게 해야 소리를 낼 수 있을까?

예) 채로 연주해야 되요.

– 다르게 소리를 낼 수 있는 방법은 뭐가 있을까?

예) 손으로도 두드려 봐요. / 흔들어도 소리가 날 것 같아요.

– 채와 손으로 연주할 때 소리가 서로 어떻게 들리니?

예) 서로 느낌이 달라요. / 들리는 소리의 크기도 달라요.

■ 교실에서 두드려서 소리 낼 수 있는 물건 찾아보기

– 교실에서 두드려서 아름다운 소리를 낼 수 있는 것은 어떤 것이 있을까?

예) 재활용품끼리 부딪히면 소리가 나요!

바구니도 손으로 두드리면 소리가 들리는데요!

■ 여러 가지 재활용품 및 조형재료로 두드려서 소리 내는 악기 만들어 연주하기

– 어떤 물건을 이용하여 두드리는 악기를 만들 수 있을까?

– 어떤 방법으로 두드리면 아름다운 소리가 날까?

재활용품을 이용하여 악기 제작하는 모습 / 자신이 만든 악기 연주하는 모습

■ 교실에 있는 물건 중에서 두드려서 소리를 낼 수 있는 물건을 탐색하기

교실에서 두드려서 소리낼 수 있는 것 찾는 모습

– 교실에서 두드려서 소리를 낼 수 있는 물건을 찾아 연주해 볼까?

예) 이 바퀴는 두드리니까 드럼 같아요.

자석블록은 높이에 따라 소리가 조금씩 다른 것 같아요.

유의점 및 참고사항

- 만3세는 다른 연령에 비해 악기를 접해 본 경험이 적어 개별 또는 소집단으로 악기를 탐색하는 충분한 시간이 필요하다.
- 난타 공연에 사용하는 배경 음악은 박자와 리듬이 단순한 것을 사용해야 유아들이 연주하기에 적절하다.
- 악기 이외에 다른 물건이나 자신의 몸에서 나는 소리를 찾아보는 활동으로 확장할 수도 있으며, 두드리거나 흔드는 방법 등에 초점을 맞추어 활동할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

| 악기의 분류 |

- 일반적인 분류 : 현악기 · 관악기 · 타악기
- 악기학상 분류
  - 체명악기
    가죽 막이나 현이 없이 악기 스스로가 지닌 소재의 탄성에 의하여 진동하는 악기. 종 · 마 라카스 · 오르골 등이 있음.
  - 막명악기 (타악기)
    몸통에 씌운 막이 진동원이 되는 악기. 주로 드럼 종류가 이에 속함.
  - 현명악기 (현악기)
    매어진 현이 진동원이 되는 악기. 이 종류의 악기는 같은 악기라도 때리거나 퉁기거나, 문지르기도 하여 줄을 받쳐 주고 있는 기구와 동체가 한 몸체로 되어 있는 종류를 시타르라고 하며, 줄을 매기 위해 동체에서 장대 같은 지판이 나와 줄감개집이 있는 것을 류트족이라고 함. 피아노는 시타르, 바이올린 · 첼로 등은 류트족에 속함.
  - 기명악기 (관악기)
    악기의 몸체가 진동원이 되어 있는 악기. 공기의 소용돌이, 공기류의 단속(리드에 의한 발음이나 나팔을 불 때 입술에서 볼 수 있는 발음 등), 기주의 진동(안에 있는 공기의 진동) 등이 있음.
  - 전명악기
    전기적인 발진을 진동원으로 하는 악기. 대개 스피커로 소리를 방출하며, 주로 오르간의 형상으로 된 악기가 많음.

(출처: 위키백과)

활동-12

생각은 모든 것 될 수 있어

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 문제해결력 〉 문제해결				
관련 생활주제	동식물과 자연	활동유형	신체		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	◉	○
활동목표	• 가사에서 제시하는 장소의 다양한 동물들을 생각하고 신체로 표현할 수 있다. • 자신의 생각을 동작을 통해 창의적으로 표현하는 능력을 기른다. • 흥미롭거나 궁금한 것을 지속적으로 탐색하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 교사용 노래 악보, 음원, 율동, 그림 악보, 키보드				
활동과정	• '생각은 모든 것 될 수 있어' 새노래 부르기 • 노랫말에 어울리는 동물 다양하게 생각해보기(브레인 스토밍) • 노랫말에 맞추어 율동 만들기(브레인 스토밍) • 율동하며 노래 부르기				

'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

노래와 유아는 일상생활의 한 부분으로 서로 밀착되어 있다. 이러한 노래를 통해 유아들은 창의적인 동작, 창의적인 소리, 창의적인 새로운 표현을 함으로써 창의성을 기르게 된다. 특히 본 활동에 소개된 노래는 일부분이 정해진 가사가 없이 유아들이 자유롭게 자신만의 독특한 생각을 표현해볼 수 있도록 한다.

생각 끌어올리기 : 브레인스토밍

■ 새노래를 부르며 노랫말에 어울리는 동물을 다양하게 생각해보기

– 노랫말을 살펴보자. 어떤 노랫말이 있니?

예) 하늘 위 동물들이요. / 바닷 속 동물들이요.

노래가 안 나오는 부분도 있어요. / 악기 소리만 나와요.

– 우리가 노랫말에 나오는 것처럼 생각마법사가 되어보자. 바다 속에는 어떤 동물들이 살고 있을까?

예) 고래가 있어요! 상어도 살아요!

꽃게도 다녀요.

– 노랫말이 없이 악기 소리만 나오는 부분은 어떻게 하면 좋을까?

예) 우리가 바다 속에 사는 동물을 이야기해요!

우리가 바다 속에 사는 동물이 되요.

생각 나누기

■ 유아들이 직접 지은 노래에 맞추어 율동 만들기

– '생각해보자' 부분은 우리 몸을 이용해 어떻게 표현할 수 있을까?

예) 생각은 머리로 해야 하니까, 손으로 머리를 가리켜요!

– 바닷 속 동물은 어떻게 표현할 수 있을까?

예) 고래는 등에서 물을 뿜는 것처럼 해요 / 꽃게는 손으로 집게발을 만들어요.

옆으로 기어가요. / 상어는 아주 빨리 헤엄쳐요.

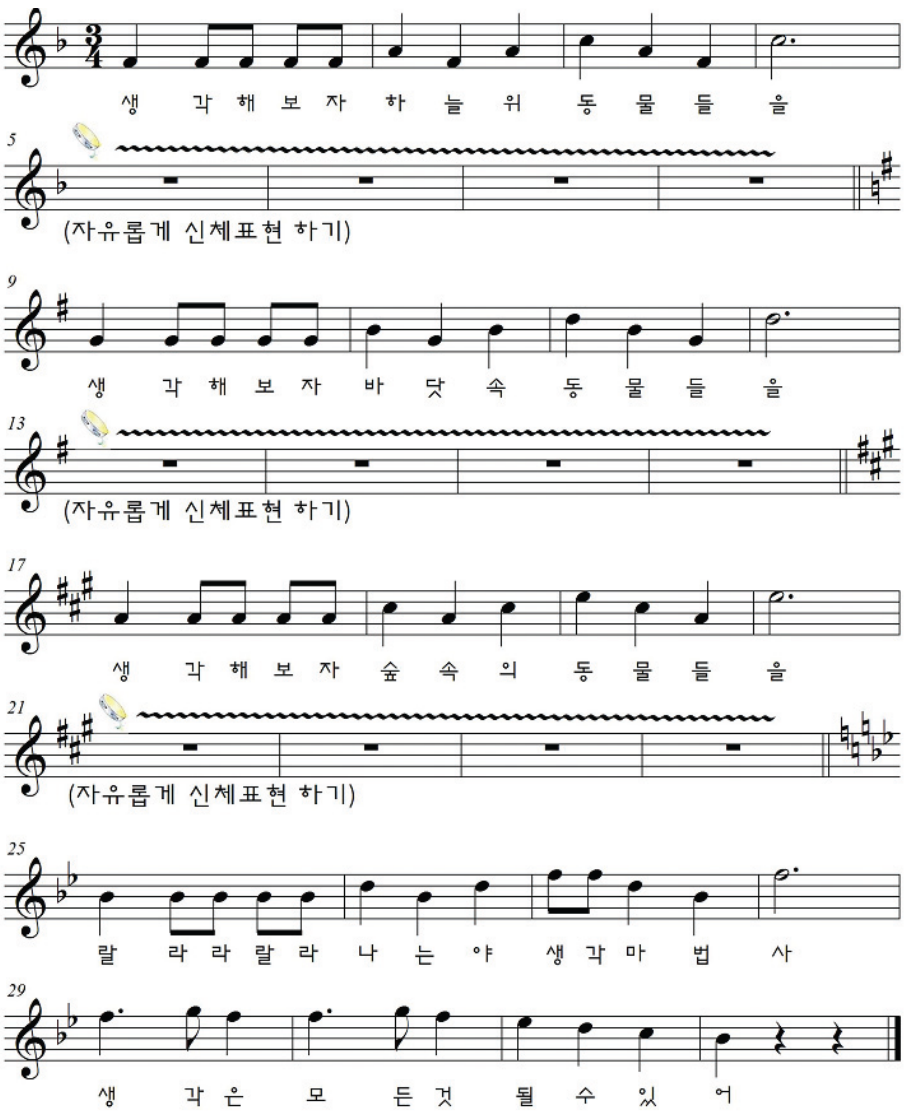
■ 율동하며 노래 부르기

유의점 및 참고사항

- 노래의 노랫말을 다양하게 바꾸어 볼 수 있기 때문에 다양한 생활주제에서 적절하게 바꾸어 활용할 수 있다.
- 교사가 노랫말과 활동방법의 수준을 조절한다면 만3, 4, 5세 모든 연령에서 활용할 수 있다.

생각은 모든것이 될 수 있어

작곡 **강아솔**
작사 **정미라**



활동-13

내 목소리 들어볼래?

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 감수성				
관련 생활주제	유치원과 친구, 생활 도구	활동유형	음악		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
				⦿	○
활동목표	• 악기의 속성에 관심을 갖고 악기 소리를 표현한다. • 노랫말을 바꾸어보며 반복되는 어휘에서 즐거움을 경험한다.				
활동자료	• 악기(트라이앵글, 탬버린, 캐스터네츠, 실로폰 등), 그림 악보, 화이트보드, 보드마카, 교사용 노래 악보 , 음원 , 키보드				
활동과정	• '내 목소리 들어볼래?' 노래 부르기 • 음률영역의 여러 악기를 연주하고 소리탐색하기 • 각 악기의 소리를 말로 표현해보기 (브레인스토밍) • 다른 악기 소리로 가사 바꾸어서 불러보기				

'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

악기는 각각의 특성 및 모양에 따라 내는 소리가 다르다. 또한 유아가 느낀 여러 가지 종류의 악기 소리를 다양한 어휘로 표현해봄으로써 표현력을 기른다. 그리고 한 가지 악기 안에서도 연주 방법에 따라 달라지는 다양한 소리를 탐색하고 노랫말을 바꾸어 즐겁게 노래할 수 있다.

생각 끌어올리기

- '내 목소리 들어볼래' 노래 불러보기
  - 노래를 부르면서 어떤 점이 기억에 남니?

  예) 악기소리가 노랫말로 되어서 재미있었어요.

생각 나누기 : 브레인스토밍

- 음률영역의 탬버린, 트라이앵글, 캐스터네츠 등 여러 악기의 연주하는 다양한 소리 탐색하기
  - 어떤 악기가 있니?
  - 탬버린은 어떻게 연주하는 걸까?

    예) 한 손으로 탬버린을 잡고 흔들어요./ 손으로 하얀 면을 두드려요.
  - 트라이앵글은 어떻게 연주하는 걸까?

    예) 한 손으로 트라이앵글을 잡고 한 손으로 채를 잡고 두드려요.
  - 트라이앵글을 연주해보니, 어떤 소리가 나니?

- 악기 소리를 탐색한 뒤, 악기를 연주할 때 나는 소리에 대해 알아보기
  - 탬버린을 어떤 방법으로 연주해보았니?

    예) 한 손에 들고 두드려보았어요.
  - 탬버린에서 어떤 소리가 들렸니?

    예) 찰찰찰찰 / 차르르르르르
  - 캐스터네츠도 연주해보았니? 어떤 소리가 들렸니?

    예) 딱딱딱딱 딱따구리 소리가 나요. /서로 느낌이 달라요. / 들리는 소리의 크기도 달라요.

- 트라이앵글, 캐스터네츠 등 다른 악기를 연주한 소리로 노랫말 바꾸어 불러보기
  - 탬버린 말고 어떤 악기소리로 노랫말을 바꾸어볼까?
  - 캐스터네츠 소리로 노랫말을 바꾸어보니 어땠니?

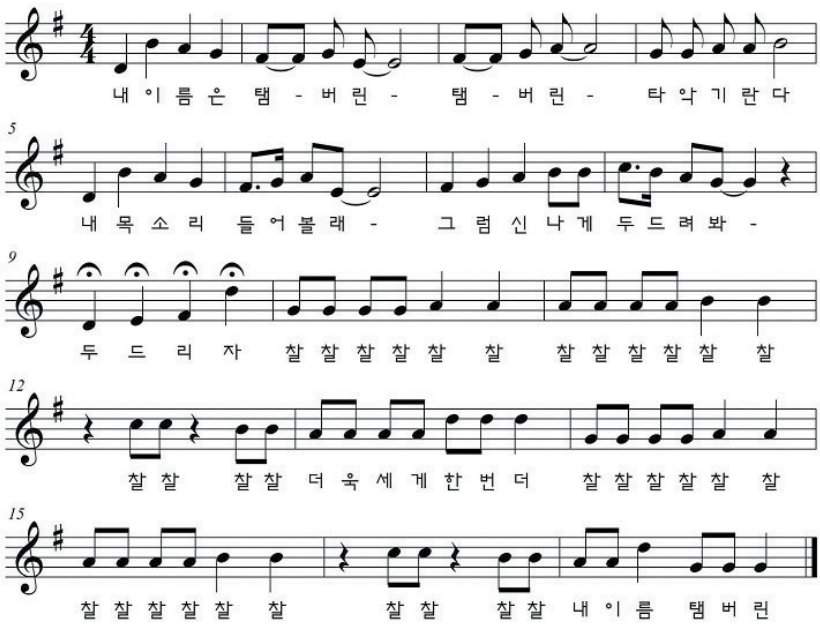
예) '딱딱딱' 을 계속하는 게 즐거웠어요.
다른 악기 소리로도 바꾸어서 불러보고 싶어요.

유의점 및 참고사항

- 노랫말을 알아볼 때, 악기 소리 부분을 가리고 탬버린을 연주해서 자신이 느끼는 소리를 생각할 수 있도록 한다.
- 제시한 타악기 외에 다른 타악기를 유아들과 정해서 소리를 탐색하고 노랫말을 바꾸어볼 수 있다.
- 현악기, 관악기 등 타악기와는 다른 방법으로 연주되는 악기의 소리를 탐색하는 활동으로 확장해볼 수 있다.

내 목소리 들어볼래?

작사 · 작곡 **강아솔**



활동-14

내가 만든 옛이야기

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성				
관련 생활주제	우리나라, 생활 도구	활동유형	언어		
창의성 사고기법	아이디어 목마	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⊙
활동목표	• 다양한 자료를 보고 창의적으로 이야기를 지어본다. • 새로운 요소를 첨가하여 이야기를 구성한다. • 다르게 생각하는 즐거움을 경험한다.				
활동자료	• '팥죽 할멈과 호랑이' 그림자료 및 옛날 물건 그림자료 , 화이트보드 또는 융판				
활동과정	• 그림 자료 보고 구연으로 '팥죽할멈과 호랑이' 전래동화 듣기 • 동화 속 일부 내용 새롭게 바꾸기 (아이디어목마) • 동화에 나오는 등장인물과 물건들을 이용해 새로운 이야기 만들기				

'아이디어 목마' 기법 선정의 배경

아이디어 목마는 이미 있는 글이나 아이디어에 새로운 의견을 덧붙여 수정하고 보완하여 새로운 아이디어를 이끌어내는 기법이다. 옛이야기를 듣고 동화에 나오는 여러 가지 도구들을 활용하여 새로운 이야기 꾸미기는 활동을 아이디어 목마 사고 기법으로 접근할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 그림 자료 보고 구연으로 '팥죽할멈과 호랑이' 전래동화듣기

팥죽 할멈과 호랑이

옛날 옛날 산골 마을에 혼자 사는 할머니가 있었어요. 산 밑에서 팥을 심고 있는데 무서운 호랑이를 만났어요.
호랑이 : 어흥
할머니 : 아이쿠, 사람 살려.
호랑이 : 할멈을 잡아먹어야겠다. 어흥.
할머니 : 호랑아 제발 살려다오. 내가 이 팥을 잘 가꾸어서 가을이 되면 맛있는 팥죽을 쑤어 주마. 그때 가서 날 잡아 먹으렴.
호랑이 : 좋아, 그럼 그때 가서 잡아먹지.

가을이 되었어요. 팥을 다 거둔 할머니는 가마솥 가득 팥죽을 쑤었지요.
할머니 : 에고에고 이제 나는 호랑이한테 곧 잡아먹히겠구나. 어떡하면 좋누 흑흑'
그때 어디선가 알밤이 떼굴떼굴 굴러왔어요.
알밤 : 할멈, 할멈 왜 울우?
할머니 : 호랑이가 잡아먹으러 온다고 해서 운다.
알밤 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
할머니 : 여기 있다 많이 먹어라.
알밤은 팥죽을 먹고 나서 아궁이 속에 숨었어요.

그때 자라가 찰박찰박, 개똥이 어기적어기적 기어 왔어요.
자라, 개똥 : 할멈 할멈, 왜 울우?
할머니 : 호랑이가 잡아먹으러 온다고 해서 운다.
자라, 개똥 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
할머니 : 여기 있다 많이 먹어라.
자라는 팥죽을 먹고 나서 물항아리 속에 숨고 개똥은 바닥에 납작 엎드렸어요.

그때 맷돌이 왈강달강 걸어와,
맷돌 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
지게가 겅중겅중 걸어와,
지게 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
멍석이 도르르르 굴러와,
멍석 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.

맷돌은 팥죽을 먹고 부엌 천장에 숨고, 지게는 대문 옆에 숨고, 멍석은 마당에 숨었어요.
드디어 호랑이가 할머니를 잡아먹으려고 나타났지요. 그런데 날씨가 어찌나 춥던지
호랑이 : 아이구 추워 아이구 추워.
할머니 : 추우면 아궁이에 가서 불을 쬐렴.
그래서 호랑이가 아궁이에 가서 쭈그리고 앉았는데 아궁이 속에 있던 알밤이 톡 튀어나와 호랑이의 눈을 때렸어요. 호랑이가 눈을 씻으려고 물항아리 속에 손을 집어넣었어요.
물독 속에 있던 자라가 갑자기 호랑이의 손을 꽉 깨물었어요. 호랑이는 너무 아파서 팔짝팔짝 뛰다가 개똥을 밟고 쭈르륵 미끄러졌어요. 그때 맷돌이 '퍽' 하고 호랑이 머리 위로 떨어졌어요. 그 때 "멍석이 옳다구나" 하고 호랑이를 둘둘 말아 버렸어요.
지게가 나오더니 "멍석말이 다했으면 이리 주게나. 한강에 빠뜨려야지."
지게와 멍석은 한강으로 가서 호랑이를 풍덩 빠뜨렸답니다.
다같이 : 할머니 맛있는 팥죽을 주셔서 감사합니다.

- 할머니가 밭에서 일을 하고 있을 때 누가 나타났을까?
- 할머니가 호랑이에게 무슨 이야기를 했지?
- 처음에 누가 할머니를 도와 주었을까?
- 각각의 물건들은 어떻게 할머니를 도왔을까?

생각 나누기 : 아이디어 목마

■ 동화 속 일부 내용 새롭게 바꾸기

- 우리가 다시 이야기를 만든다면 누구를 주인공으로 할까? 왜 그렇게 생각했니?
- 만약 다른 물건들이 나와서 할머니를 도왔다면 어떤 물건이 나왔을까?
- 어떻게 도왔을까?

  예) 아주 긴 줄이 나와서 호랑이를 꽁꽁 묶었을 것 같아요.
  키가 나와서 호랑이를 덮었을 것 같아요.
- 할머니를 도와주는 다른 방법이 있을까?

  예) 호랑이가 밤을 밟아서 미끄러지게 해요.
  멍석이 호랑이 눈을 가려서 보이지 않게 해요.

동화 속 내용의 일부 바꿔보는 모습

■ 동화에 나오는 등장인물과 물건들을 이용해 새로운 이야기 만들기

– 등장인물과 물건그림을 가지고 새로운 이야기를 지어보자.

유아들이 만든 이야기 - 착한 호랑이

착한 호랑이가 살고 있었어요. 어느 날 호랑이가 길을 가고 있었어요, 그런데 길에 똥이 있었어요. 누구의 똥인지 궁금해 하고 있을 때 자라가 나타나 호랑이를 물었어요. 호랑이를 문 자라는 어서 할머니네 집에 가자고 이야기 했어요. 할머니네 집에 들어간 호랑이는 또 바늘에 찔렸어요. 너무 놀란 호랑이는 밖으로 도망치다 나무에 부딪혔어요. 그때 맛있는 밤이 나무에서 떨어졌어요. 할머니는 밤을 주어 맛있는 떡을 만들어 주었어요.

새로운 이야기 짓는 모습

유의점 및 참고사항

- 동화에 나오는 물건과 등장인물의 그림을 모두 사용하기보다 유아가 몇 개의 물건을 선택하여 이야기를 만들어보도록 한다. 활동에 어려움을 느끼는 유아들은 한 장면의 내용만 창작해 보도록 격려한다.
- 활동이 끝나면 자유선택활동시간에 자유롭게 이야기를 꾸며볼 수 있도록 언어영역에 자료를 제시해 준다.

활동-15

여름의 소리

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 감수성				
관련 생활주제	여름	활동유형	음악		
창의성 사고기법	형태분석법	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⊙
활동목표	• 형태분석법을 통해 악기의 소리를 분석하여 날씨를 표현한다. • 궁금한 것을 지속적으로 탐색하는 태도를 기른다. • 다양한 여름 날씨 소리를 경험하고 느껴본다.				
활동자료	• 다양한 여름 날씨 사진(비오는 날, 바람 부는 날, 맑고 더운 날), 여러 가지 악기 (탬버린, 캐스터네츠, 트라이앵글, 우드블록, 리듬막대) • 참고사이트: 기상청 - 함께 하는 기상사진 : http://web.kma.go.kr/communication/community/mosaic_list.jsp - 기상사진전: http://web.kma.go.kr/communication/gallery/invite_prize_list.jsp				
활동과정	• 다양한 여름 날씨 사진보며 어떤 소리가 들릴지 상상하기 • 악기를 이용하여 여름 날씨에 어울리는 소리 찾아보기 (형태분석법) • 날씨에 어울리는 느낌의 악기와 연주법 선정하기 • 친구들과 함께 악기 연주하기				

'형태분석법' 선정의 배경

여름 날씨를 통해 들을 수 있는 소리와 악기의 다양한 소리를 비교 분석하는데 형태분석법을 적용한다. 악기의 다양한 음색과 느낌을 비가 오거나 매미가 우는 것과 같은 여름 날씨로 표현하여 연주할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 다양한 여름 날씨 사진보며 어떤 소리가 들릴지 상상하기

– 비오는 날에는 어떤 소리를 들을 수 있니?

예) 똑똑, 후두둑 후두둑, 쏴아~

– 어느 때 들리는 거야?

예) 비가 우산에 부딪힐 때요. / 밖에서 그냥 땅에 떨어질 때요.

– 바람이 부는 날에는 어떤 소리를 들을 수 있니?

예) (입을 모아서 숨을 내뱉으며) 쉬익~~

– 맑고 더운 날에는 어떤 소리를 들을 수 있니?

예) 매미소리? 맴맴맴맴~~~

생각 나누기 : 형태분석법

■ 악기를 이용하여 여름 날씨에 어울리는 소리 만들기

– 탬버린을 흔들어 보거나 두드려보자. 어떤 소리가 나니?

– (유아들은 눈을 감고 마라카스를 흔들며) 무슨 느낌이니?

– (유아들은 눈을 감고 우드블록을 두드리며) 기분이 어때? 이 소리를 들으니 무슨 생각이 나니?

– 비가 많이 오는 소리와 비슷한 소리를 내는 악기가 있을까?

예) 탬버린이요. (북면을 손으로 긁으며) 이렇게 하면 쏴아~ 같아요.

– 바람이 부는 소리는 어떤 악기 소리와 비슷하니?

– 매미 소리는 어떤 악기로 연주할까?

악기소리 분석하기 / 날씨에 어울리는 연주방법 탐색하기

생각 모으기

■ 날씨에 어울리는 악기와 연주 방법 정하기

– 비오는 날에는 어떤 악기로 어떻게 연주하는 것이 가장 어울리는 것 같니?

예) 탬버린이요. 긁어서요. 손가락으로 튕겨서요.

– 맑고 더운 날은 어떤 악기소리와 어울리는 것 같니?

예) 마라카스! 트라이앵글! 살살 쳐서 소리가 울리게 해요

– 바람 부는 날에는 어떻게 하지?

예) 우드블록으로 (채를 비비며) 이렇게 소리 내요

바람이 많이 부는 날은 빠르고 세게 쳐요!

– 그럼 우리가 만든 악기연주방법은 어떻게 표시를 하면 좋을까?

예) 그림으로 그려서 표시해요!

악기표시를 가지고 악보로 만들어서 보고 해요

선정된 악기 표시법

1번째 팀	2번째 팀
• 비오는 날 : 탬버린	• 비오는 날 : 탬버린
• 더운 날 : 마라카스	• 더운 날 : 트라이앵글
• 바람 부는 날 : 우드블록	• 바람 부는 날 : 우드블록

■ 악기연주 준비하기

– 어떤 악기를 할 것인지, 몇 번씩 할 건지 정해요.

악기연주 표시를 만들어 악기연주악보 제작하기

■ 친구들과 함께 연주하기

– 우리가 고른 악기로 연주를 해보자.

악기로 연주하는 모습

유의점 및 참고사항

- 악기의 소리를 탐색해보고 각 악기의 소리를 분석하며 날씨에 어울리는 소리를 찾는 활동이므로 대집단보다는 소집단으로 이루어서 진행한다.
- 유아들의 개별적인 성향과 특성에 따라 소리를 느끼고 표현하는 차이가 있으므로 유아들이 악기를 탐색할 때 다양한 방법으로 연주하는 모습을 격려한다.
- 실제 유아들이 알고 있는 악기 연주방법을 변형하거나 다양하게 시도하여, 소리를 분석하고 날씨에 어울리는 소리를 만들 수 있도록 돕는다.
- 형태분석을 하기 위해서 유아들이 생각해낸 새로운 연주방법을 기호(그림)로 표현해본다.

교사를 위한 도움자료

- 어린이 기상교실 :

  http://web.kma.go.kr/child/main.htm

  기상청에서 어린이를 위하여 기상에 관련된 재미있는 동영상과 자료를 제공하고 있는 사이트이다.

활동-16

움직임의 세상 속으로

<table>
<tr><td>창의성
교육내용</td><td colspan="5">성향적 요소 〉 독립성 〉 독창성</td></tr>
<tr><td>관련
생활주제</td><td colspan="2">동식물과 자연</td><td>활동유형</td><td colspan="2">신체</td></tr>
<tr><td>창의성
사고기법</td><td colspan="2" rowspan="2">Role Play</td><td rowspan="2">대상연령</td><td>만3세</td><td>만4세</td><td>만5세</td></tr>
<tr><td>⊙</td><td>○</td><td>○</td></tr>
<tr><td>활동목표</td><td colspan="5">• 주제에 대한 자신만의 생각과 느낌을 신체로 표현한다.
• 신체를 이용하여 나비의 성장 과정과 움직임을 다양하게 표현한다.
• 한 가지 일에 몰두하여 적극적으로 참여하는 태도를 기른다.</td></tr>
<tr><td>활동자료</td><td colspan="5">• ‘움직임 속으로’ 동화 , 빔프로젝터</td></tr>
<tr><td>활동과정</td><td colspan="5">• ‘움직임 속으로’ 동화 보기
• 나비의 되기까지의 변화에 대해 회상하기
• 나비의 변화 단계에 대한 신체 표현하기 (Role Play)
• 활동 후에 자신과 친구의 표현에 대해 느낀 점 이야기하기</td></tr>
</table>

‘Role Play’ 기법 선정의 배경

Role Play는 유아들이 나비가 되기까지의 과정을 다양한 몸짓과 표정으로 재현해 내기 위한 창의적 사고기법의 하나로 유아들이 알에서 애벌레까지의 역할을 상상하여 표현하도록 돕는다.

생각 끌어올리기

■ 알에서 애벌레, 번데기, 나비가 되기까지의 과정과 움직임 보기

나비의 성장과정

1. 커다란 나뭇잎 위에 아주 작은 알이 있어요. 알은 꼼짝도 하지 않아요.

2. 며칠이 지나자 알은 꼬물꼬물 작은 애벌레가 되어요.

3. 나뭇잎 위에서 뒹굴 거리던 애벌레는

4. 이제 번데기가 되기 위해 그늘지고 시원한 낙엽속의 돌 밑으로 들어가요.

5. 낮이 몇 번 지나고 밤이 지났어요. 어떻게 되었을까요?

6. 번데기 속에서 나비가 나왔어요.

7. 아름다운 날개를 가진 나비 한 마리가 하늘을 날아 꽃들 위를 날아다녀요.

생각 펼치기 : Role Play

■ 나비의 한살이를 듣고 나비가 되어보기

– 아름다운 나비도 처음에는 작은 알이었네, 우리도 알이 나비가 되기까지를 몸으로 표현해 볼까?

– 알은 어떻게 생겼었니? 몸으로 알 모양을 만들어보자.

예) 몸을 작게 만들어야 해요. / 얼굴이 보이면 안돼요.

– 몸을 앞으로 웅크리는 것 말고 다른 방법으로 알의 모습을 표현할 수는 없을까?

예) 몸을 앞으로 하지 않고 뒤로 둥글게 말수도 있어요.

바닥에 숙이지 않고 이렇게 앉아서 고개를 숙이면 어떨까?

나는 알이 옆으로 누워있어서 옆으로 누워있을 거야.

알을 표현하는 모습

– 벌써 애벌레가 되었어. 애벌레는 고물꼬물 움직이기도 하네.. 애벌레가 되어보자.

– 애벌레는 어떤 모습일까?

– 나뭇잎이 바람에 흔들린다. 애벌레는 어떻게 움직일까?

예) 애벌레는 천천히 움직여요.

꿈틀꿈틀 움직여요

애벌레가 움직이는 모습

– 어느 새 번데기가 되었어. 꼬물꼬물 기어서 돌 밑에 숨어 아주 가만히 웅크리고 있다.
– 번데기는 어떻게 생겼지?
예) 번데기는 위로 길게 생겼어요.
번데기는 움직이지 않아요.
번데기는 보이지 않아요.

번데기 모습을 표현하는 모습

– 낮과 밤이 바뀌면서 번데기의 껍질이 조금씩 벌어지면서 날개가 삐죽삐죽 나왔어.
어느새 커다란 날개를 가진 나비가 나와 온 몸을 활짝~
– 번데기에서 나비가 어떻게 나오고 있지?
예) 번데기 껍질이 벗겨지면서 나비가 조금씩 나왔어요.
날개가 하나씩 나와요.
그리고 나비가 날개를 활짝 펴요.

번데기에서 껍질을 벗기면서 날개가 삐죽삐죽 나오는 모습

– 아름다운 날개를 가진 나비는 꽃 위에 앉기도 하고 꽃들 위를 날아다녀요.

꽃을 찾아 이리저리 날아다니는 모습

■ 나비가 되어 친구들과 표현했던 것에 대한 느낌과 생각 이야기 나누기

– 나비가 되어보았는데 어떤 것을 표현한 것이 가장 재미있었니?

– 어떤 것을 표현하는 것이 어려웠니?

유의점 및 참고사항

- 나비의 변화 모습을 충분히 탐색한 뒤 유아들의 창의적 신체 표현을 진행하도록 한다.
- 표현을 어려워 할 때 영상 속의 모습을 다시 한 번 더 보여주고 표현을 할 수 있다.
- 다양한 움직임이 나타날 수 있도록 소품을 활용할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

나비의 한 살이

- 나비는 절지동물문의 곤충강 나비목에 속하는 동물이며, 알→애벌레→번데기→성충의 완전변태를 한다. 교미가 끝난 암컷은 유충의 먹이식물(식초, 식수)에 다가가 잎, 줄기, 가지, 눈, 꽃봉오리 등에 산란을 하는데 보통 한 개내지 수백 개까지 낳지만 나비의 종류에 따라 차이가 있다. 알 색깔은 흰색, 노란색, 파란색 등 변화가 많으나 흰색이 가장 많다.
- 유충은 보통 먹이 식물의 잎을 먹고 자라며 4회 전후의 탈피를 거쳐 종령 유충이 된다. 4회 정도의 탈피를 거친 종령 유충은 번데기가 되기 위하여 낙엽속, 돌밑, 나무줄기, 식초 잎 등의 우화장소를 찾아 헤맨다. 번데기는 종류에 따라 금 또는 은색 무늬나 띠가 있는 것, 돌기나 융기, 요철이 있는 것 등이 있다. 보통 색깔은 보호색을 나타내는 것이 많다. 유충이 번데기를 트는 형태에 따라 대용과 수용으로 구분한다.

(출처: 네이버 백과사전)

활동-17

사과 그리고 그릇

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 독립성 〉 독창성				
관련 생활주제	생활 도구, 여름	활동유형	조형		
창의성 사고기법	강제결합법	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 하나의 문제를 다른 시각에서 볼 수 있는 능력을 기른다. • 관련 없는 두 가지를 결합하여 새로운 것을 만들어내는 시도를 한다. • 자신이 계획한 일은 끝까지 실천하려고 노력한다.				
활동자료	• 사과(또는 여러 종류의 과일) 사진, 조그만 그릇 그림 또는 사진, 여러 색의 점토, 조형 도구들				
활동과정	• 좋아하는 과일 소개하기 • 여러 모양의 그릇 소개하기 • 과일의 특성과 그릇의 특성을 이용하여 새로운 그릇 생각하기(강제결합법) • 계획한대로 새로운 그릇 만들기				

'강제결합법' 선정의 배경

과일과 그릇은 전혀 관련성이 없는 사물이다. 관련이 없는 사물을 연결하고 결합하기 위하여 아이디어를 제안하고 실행하여 새로운 물건을 만들어보는 활동을 함으로써 창의적인 경험을 할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 좋아하는 과일 소개하기

– 여기 여러 종류의 과일이 있는데, 어떤 과일을 가장 좋아하니?
예) 수박이요, 참외요, 자두, 사과, 딸기, 바나나, 살구요

– 왜 좋아하지? 색깔과 모양이 어떤지 소개해 주겠니?
예) 수박은 큰 동그라미 모양이에요.
검정색 줄무늬가 있어요. 초록색이에요.
수박 속에는 빨간색이 있어요. 속에도 검정색이 있어요. 씨 색깔이 검정색이에요.

■ 여러 모양의 그릇 소개하기

– 이 그릇들은 쓰는 용도가 다른데... 어떻게 다를까?
예) 컵이요. 우유 마실 때랑 주스 마실 때 거기에 따라 먹어요.
접시에요. 엄마가 과자나 맛있는 음식 담아주세요.

생각 나누기 : 강제결합법

■ 과일의 특성과 그릇의 특성을 이용하여 새로운 그릇 생각하기

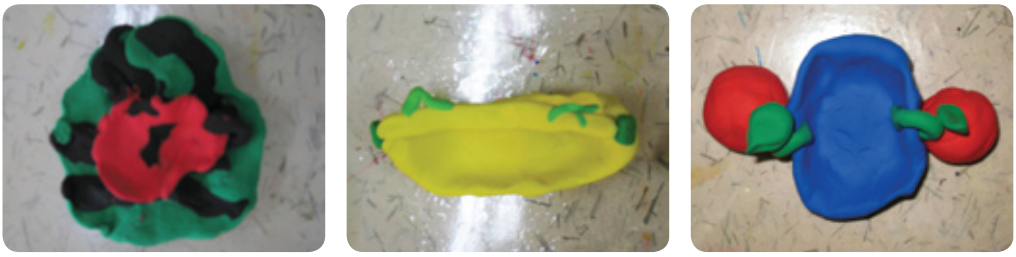
– 이제 특별한 것을 만들어 보려고 하는데, 너희가 좋아하는 과일과 그릇을 이용하여 새로운 그릇을 만들 수 있을까?

– 과일의 색깔을 이용하면 그릇은 어떻게 될까?
예) 바나나의 노란색으로 컵을 만들 수 있어요.
살구 색깔로 하트 모양의 그릇을 만들 수 있어요.
수박 색깔로 만들 수 있어요.

– 과일 모양을 이용하여 그릇을 만든다면? 수박의 색을 이용하면 어떻게 될까?
예) 수박은 초록색인데...초록색 컵을 만들 수 있어요.

– 그럼 우리가 좋아하는 과일과 그릇을 이용하여 아무도 생각하지 못했던 나만의 새로운 그릇을 만들어 볼 수 있을까?

■ 계획한대로 새로운 그릇 만들기



꽃을 찾아 이리저리 날아다니는 모습

유의점 및 참고사항

- 유아들과 전혀 다른 두 가지 사물의 특성을 연결하여 새로운 사물을 상상하여 만드는 활동이므로 각 사물의 특성을 충분히 탐색하여야 한다. 또한 유아들에게 익숙한 사물을 제시하는 것이 활동을 진행하기에 적절하다.
- 유아들의 작품을 전시해 두어 관찰한 후에는 다시 한 번 자신의 작품을 평가하여 새로운 아이디어를 첨가하여 활동할 수도 있다.

활동-18

내 마음 속 색 이름

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 독립성 〉 자율성				
관련 생활주제	가을	활동유형	언어		
창의성 사고기법	두 줄 생각	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⦿
활동목표	• 자신의 느낌과 상상으로 색 이름을 창의적으로 지어본다. • 자신이 생각한 것에 대한 이유를 말로 표현한다.				
활동자료	• 활동지				
활동과정	• '색깔 나라' 이야기를 듣고 색 이름 연상하기(브레인스토밍) • 색과 내 마음 속 색 이름 연관 짓기(두 줄 생각) • 연관 지은 까닭 이야기하기				

'두 줄 생각' 기법 사용의 배경

첫 번째 문장은 비유를, 두 번째 문장은 그렇게 비유한 까닭을 이야기함으로써 유아들이 자신만의 색에 대한 느낌과 생각을 자유롭게 표현하도록 도울 수 있다.

생각 끌어올리기 : 브레인스토밍

■ '색깔 나라' 이야기를 듣고 색 이름 연상하기

색깔 나라

색깔 나라에 웅성웅성 소란이 일어났어요. 무슨 이야기인가 들어볼까요?
빨, 주, 노, 초, 파, 남, 보라색 요정이 사는 색깔 나라에 이상한 손님이 찾아왔어요.

- 빨 : "넌 누구니? 주황인가?"
- 주 : "아닌데. 주황이는 난데! 넌 빨강이 아니니?"
- 초 : "어! 얘도 이상한데. 너 파랑이니? 아니네. 파랑이랑도 다르잖아?"
- 파 : "그러게 말이야. 도대체 너희들은 누구니? 이름이 뭐야?"
- 가을 낙엽 빛 : "난 말이지. 가을 낙엽 빛이라고 해.
- 빨 : "가을 낙엽 빛?"
- 가을 낙엽 빛 : 그래~ 가을에 낙엽에서 나를 많이 볼 수 있어서 가을 낙엽 빛이라고 부르지.
- 초 : "넌?"
- 푸른 바다 빛 : "난 푸른 바다 빛이야. 맑은 날씨에 바다를 자세히 들여다보면 날 볼 수 있단다."
- 다들 : "와~ 이름이 참 아름답구나. 얘들아~ 우리도 아름다운 이름을 지어줄래?"

– 빨간색이랑 다른 색깔 친구들에게 새로운 이름을 지어주자. 빨간색에게 어떤 이름을 지어 주고 싶니?
예) 빨간색을 수박 속 색이라고 지어요.
정지표지판이라고 지어요. 소방서라고 지어요.

– 왜 그렇게 생각하니?
예) 소방서는 빨간색으로 되어있으니까요. 수박 속의 색깔이 빨간색이니까요

– 그럼 너희들이 좋아하는 색에 이름을 다시 만들어 볼 수 있겠니?
예) 보라색은 맛있는 포도색이에요.
분홍색은 예쁜 복숭아에요. / 초록은 풀잎이에요.

생각 나누기 : 두 줄 생각

■ 색과 색 이름에 대한 이유를 생각하여 이야기하기

"_____은 _____이다." (첫째 문장을 완성하기)

"왜냐하면 _____ 이기 때문이다." (까닭으로 둘째 문장을 완성하기)

– 너희들이 생각한 색에 대한 생각과 그 이유를 이야기해 주겠니?

예) 초록색은 꽃밭의 풀이요. 왜냐하면 꽃밭에는 풀이 초록색이거든요.

노란색은 예쁘고 화려한 무지개요. 왜냐하면 무지개가 아름답고 예쁘고 화려하기 때문이고, 무지개 속에 노랑색이 있기 때문이에요.

빨강색은 최고로 달콤한 딸기에요. 딸기의 바깥부분이 빨강색이고 맛있기 때문이에요.

파란색은 우리가 살아가는 멋지고 평화로운 보물 지구에요. 우리가 사는 곳이 멋지고 지구가 파랑으로 보이기 때문이에요.

내 마음의 색이름 표현하기

유의점 및 참고사항

- 유아들에게 색은 일상생활에서 늘 접할 수 있는 매우 흥미로운 주제이므로 유아가 새로운 이름을 지어내는 것에 즐겁게 참여할 수 있다. 그러나 색의 정확한 명칭을 알고 있는 유아와 색의 개념이 아직 되어 있지 않은 유아가 있으므로 만4세에서는 색에 대한 브레인스토밍, 만5세는 브레인스토밍과 두 줄 생각까지 확장하여 활동할 수 있다.

유치원 기본과정
내실화를 위한

창의성교육 활동

사회적 창의 활동

1 그림나라로의 여행

2 하나 둘 우리반의 맨손 체조

3 기분 좋은 선물

4 엄마를 부르면 내 마음은

5 개미와 베짱이

6 바다로 간 토끼와 거북이

7 넘어라 넘어라 줄을 넘어라

8 아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 생겼을까?

9 난 배가 고파! 너도 배고프니?

10 팥죽할멈과 호랑이

11 꼬리를 무는 이야기 릴레이

다. 사회적 창의

구분	창의성 요소	활동명		관련 생활주제	활동 유형	대상연령		
						3세	4세	5세
사회적 창의	사고의 확장	1	그림나라로의 여행	우리나라	극놀이		○	⦿
		2	하나 둘 우리반의 맨손 체조	유치원과 친구 건강과 안전	신체		○	⦿
		3	기분 좋은 선물	유치원과 친구	극놀이		○	⦿
		4	엄마를 부르면 내 마음은	나와 가족	언어			⦿
	사고의 수렴	5	개미와 베짱이	동식물과 자연 여름 · 가을	극놀이	○	⦿	
		6	바다로 간 토끼와 거북이	동식물과 자연	이야기 나누기		○	⦿
		7	넘어라 넘어라 줄을 넘어라	건강과 안전	신체			⦿
	문제 해결력	8	아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 생겼을까?	동식물과 자연 나와 가족	극놀이		⦿	○
	개방성	9	난 배가 고파! 너도 배고프니?	동식물과 자연 유치원과 친구	이야기 나누기		⦿	○
		10	팥죽할멈과 호랑이	우리나라	극놀이		○	⦿
	독립성	11	꼬리를 무는 이야기 릴레이	우리 동네	언어			⦿

활동-1

그림나라로의 여행

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 확산적 사고				
관련 생활주제	우리나라	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	축사고	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 하나의 문제를 다른 시각에서 볼 수 있는 능력을 기른다. • 사람마다 자신의 생각이 있음을 안다. • 자신의 느낌과 생각을 다양한 방법으로 표현한다.				
활동자료	• 우리나라의 명화(김홍도의 그림) 씨름 서당 점심				
활동과정	• 김홍도의 작품을 PPT 또는 OHP로 보여주고 함께 감상하기 • 그림의 인물이 되어 느낌과 생각을 표현해 보기(축사고) • 그림을 보고 이야기 짓기 * 이 활동 예시는 김홍도의 작품 중 '서당'으로 진행된 활동임				

'축사고' 기법 선정의 배경

축사고는 유아들이 명화를 감상할 때 그림 속의 인물이나 활동을 자신과 연관시켜 더 많은 것을 생각하고 표현할 수 있도록 한다. 그림 속의 주요인물이 되어봄으로써 감정을 이입하거나, 그림 속 상황의 전후를 생각해봄으로써 그림을 구체적이고 정교하게 이해하고 상상하는데 도움이 될 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 김홍도의 작품을 PPT로 보여주고 함께 감상하기

– 이 그림을 본 적이 있니?
– '김홍도'라는 분이 아주 옛날에 그린 그림이야.
– 여기는 어디일까?
– 이 그림 속에는 누가 있니?
– 무슨 일이 일어난 것일까?
예) 어떤 애가 할아버지한테 말 안 들었다고 혼나요.
삐져서 울고 있어요. 옆에 친구는 웃고 있어요.
– 이 그림의 제목은 무엇일까?
– 이 그림의 제목은 '서당'이라고 해. 서당이 무엇일까?

생각 나누기 : 축사고

■ 그림의 인물이 되어 느낌과 생각을 표현해 보기
– 서당 선생님의 표정은 어떤 것 같아?(인물 축)
예) 화가 난 것 같아요, 울고 있는 어린이가 장난을 쳐서요.
부끄러워하고 있는 것 같아요, 얼굴이 빨개졌어요. 왜냐하면 앞에 있는 어린이를 혼내서 원장선생님한테 혼날까봐 무서워서요.
– 만약 우리가 여기 그림 속 혼나고 있는 아이었다면 기분이 어땠을까?(인물 축)
예) 기분이 안 좋았어요. / 슬퍼서 눈물이 나요.

■ 그림을 바탕으로 이야기 짓기
– 그림 속에서 무슨 일이 있었는지 이야기를 지어볼까?
– 누구를 주인공으로 할까? 주인공 이름은 뭐라고 할까?
– OO이가 왜 울고 있었을까? 울기 전에 이 아이는 무엇을 하고 있었을까?(시간 축)
– 이 아이는 그 다음에 어떻게 되었을까?(시간 축)
– 새로 지은 이야기 제목을 뭐라고 하면 좋을까?

서당유치원 진달래반

서당유치원의 진달래반에서 친구들이 모여서 재미있는 놀이를 하고 있었어요. 그 때 OO이가 달리기가 하고 싶었어요. 그런데 달리기는 바깥놀이에서만 하기로 약속했었지요. OO이는 선생님이 없으니까 괜찮을거야 생각하고 달리기를 했어요. 그 때 선생님이 들어오셨어요. 선생님은 OO이에게 왜 약속을 안 지켰는지 물어보셨어요. OO이는 무서워서 눈물이 났어요. 선생님은 OO이에게 약속을 잘 지킬 수 있냐고 물어보셨지요. OO이는 고개를 끄덕였어요. 그러자 선생님이 OO이를 꼭 안아주셨어요. OO이는 다시 기분이 좋아졌어요.

생각 펼치기

■ 유아들이 만든 이야기로 무언극 하기

– 우리가 생각한 그림 이야기를 무언극으로 표현해보자.

– OO이가 달리기를 하고 싶었다는 표현은 어떻게 하면 좋을까?

예) 가만히 서서 팔을 아주 빨리 움직여요.

– 달리기 할 때 어디서부터 어디까지 움직일까?

– 선생님은 어디로 들어올까?

– 우리 무언극을 해보자.

지은 이야기로 무언극 하는 장면

유의점 및 참고사항

- 축사고 기법은 조망수용능력과 관련되어 교사의 정교한 질문과 상호작용이 필요하므로 활동 전에 충분히 계획하고 실행한다.
- 축사고 기법의 여러 축 중에서 활동과 관련된 몇 가지만 선택하여 사용할 수 있다.
- 김홍도의 작품 2~3가지를 연결하여 이야기를 지어보는 활동으로 확장할 수 있다.

교사를 위한 도움자료

김홍도의 그림 세계

김홍도(1745–1816 이후)는 조선 후기의 대표적인 화원 화가이다. 그는 산수화, 도석인물화, 풍속화, 화조화(花鳥畵) 등 여러 방면에 걸쳐 뛰어난 재능을 발휘하여 당대부터 이미 크게 이름을 떨쳤다. 실경을 소재로 단원법이라 부를 만큼 세련되고 개성이 강한 독창적인 화풍을 이룩하였으며, 산수뿐 아니라 도석인물화에서도 특이한 경지를 개척하였다. 굵고 힘찬 옷주름과 바람에 나부끼는 옷자락, 그리고 티없이 천진한 얼굴 모습 등도 특징적이다.

그러나 무엇보다도 그를 돋보이게 하는 것은 역시 풍속화이다. 그의 풍속화는 조선 후기 서민들의 생활상을 간략하면서도 짜임새 있는 원형 구도를 써서 익살스럽게 표현하였다.

한국적 정서를 잘 살린 그의 화풍은 아들인 김양기를 비롯 조선 후기와 말기의 화가들에게 매우 큰 영향을 미쳤다. 대표작으로는 〈군선도팔곡병〉, 〈총석정도〉, 〈도우도〉, 〈두보시의 신선도〉, 〈군현도〉, 〈주상관매도〉 와 〈풍속화첩〉 외에 여러 산수화첩이 있다.

(출처: 다음 백과사전)

활동-2

하나 둘 우리 반의 맨손 체조

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 확산적 사고				
관련 생활주제	유치원과 친구, 건강과 안전	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	브레인스토밍	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 몸의 각 부분 특성을 활용하여 다양하게 움직이는 방법을 생각한다. • 신체 활동에 즐겁게 참여한다. • 궁금한 것을 지속적으로 탐색하는 태도를 기른다.				
활동자료	• 동요 CD, CD플레이어, 유아들이 생각한 동작을 찍기 위한 카메라와 출력된 사진				
활동과정	• 체조를 하는 이유에 대해 생각해보기 • 우리 반 맨손 체조에 사용할 음악 선정하기 • 맨손 체조 동작 다양하게 생각해보기 (브레인스토밍) • 맨손 체조 완성하기				

'브레인스토밍' 기법 선정의 배경

유아들과 실외 놀이 전 후, 또는 대근육 활동 시 기본적인 스트레칭을 함으로써 근육을 이완시키고 자신의 몸을 이용하여 다양하게 움직이는 방법을 생각하게 할 수 있다. 스트레칭이 반복되면 유아들은 기본적인 움직임에서 새로운 움직임에 대하여 많은 의견을 제시할 수 있고, 자신의 제안이 활동으로 적용되는 경험을 할 수 있다.

생각 나누기 : 브레인스토밍

- 체조를 하는 이유에 대해 생각해보기
  - 체조를 왜 하는 것일까? 체조를 하면 어떤 점이 좋을까?

    예) 우리 몸이 건강해져요!

    몸이 건강해지려면 자주 자주 해야 해요.

- 우리 반 만의 맨손 체조를 만들기 위한 음악 선정하기
  - 맨손 체조를 좀 재미있게 하기 위해서는 음악이 있으면 좋을 것 같은데....

    예) 신나는 음악이 좋겠어요.

    우리 어제 배웠던 멋쟁이 토마토 어때요?

    엄마 돼지 아기 돼지요!

- 다양한 맨손체조 동작 생각해보기
  - 우리 몸을 어떻게 움직여서 체조를 하면 좋을까?

    (유아가 생각을 해 보고, 자신이 생각한 동작을 친구들에게 보여준 후 그 동작에 대해 이야기 나누기)
  - 팔과 다리를 어떻게 움직일까?
  - 어떻게 서있는 것이 좋을까?

– 팔을 어느 정도 높게 움직이지?
– 그 다음 동작은 어떻게 하면 좋을까?
– 이 동작은 우리 몸 중 어떤 부분을 튼튼하게 도와주는 것일까?
  예) 팔이랑 다리를 건강하게 해요!
– 이 동작을 하면서 어려운 부분이 있을까?
  예) 팔을 돌릴 때 친구랑 부딪칠 것 같아요.
– 그럼 어떻게 하면 이 동작을 부딪치지 않고 할 수 있을까?
  예) 친구랑 멀리 멀리 서서 하면 될 것 같아요.
– 머리(목, 팔, 허리, 다리 등)는 어떻게 움직일 수 있을까?

다양한 맨손 체조 동작 표현하는 모습

■ 맨손 체조 동작 완성하기

– 처음에는 어떤 동작으로 체조를 시작하면 좋을까? 몸의 어떤 부분부터 움직이는 것이 좋을까?

– 이 동작은 몇 번을 하면 좋을까?
– 마지막에는 어떤 동작을 하면 좋을까?
예) 힘이 드니까 숨쉬기를 하는 것이 좋겠어요.

■ 완성한 맨손 체조를 음악에 맞추어 함께 해보기

완성된 맨손 체조 함께 하는 모습

유의점 및 참고사항

- 유아들과 함께 체조의 동작을 만들기 전에 지속적으로 하루 일과의 한 부분 또는 대근육 활동의 전후에 다양한 체조를 많이 경험하도록 한다.
- 유아들이 제시한 여러 가지 음악에 맞추어 해 본 후, 적절한 음악을 선정한다. 음악을 선정하고 적용해보는 과정에서 PMI 기법을 사용할 수 있다.
- 유아들이 체조 동작에 익숙해지면 리본막대, 스카프, 훌라후프 등의 도구를 활용하여 체조를 만들어 볼 수도 있다.
- 연령이 높은 유아들은 자신들이 생각한 체조 동작을 사진으로 찍어 순서대로 벽면에 게시해 준다. 유아들이 직접 체조의 순서를 자유롭고 다양하게 바꾸어 보거나, 동작을 첨가 또는 삭제할 수 있다.

활동-3

기분 좋은 선물

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 유추/은유적 사고				
관련 생활주제	유치원과 친구	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	희망열거법	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 다른 사람이 처해있는 상황을 토대로 상대방이 필요한 것에 대하여 생각한다. • 한 가지 사고에 얽매이지 않는 개방적인 태도를 기른다.				
활동자료	• 선물을 열어보는 그림자료				
활동과정	• 그림 자료를 보며 상황에 대해 추측하기 • 받는 사람이 기뻐할 수 있는 선물에 대해 생각해보기(희망열거법) • 에피소드 1, 2의 뒷이야기 즉흥극하기				

'희망열거법' 선정의 배경

선물을 받고 상자를 열어보면서 무엇이 들어있을까? 생각하는 동안 유아는 자신이 원하는 희망을 떠올리게 된다. 선물은 받는 사람을 기쁘게 하기 위한 행동이므로 받는 사람의 입장을 고려해야 한다. 유아들이 선물이라는 매개체를 통해 자유롭게 상상하고 의견을 제시하는 경험을 할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 그림 자료를 보며 상황에 대해 추측하기

– 어떤 그림이니?

예) 선물이요! 선물 상자를 열어보고 있어요.

– 표정이 어떠니?

예) 별로 안 좋아하는 것 같아요.

– 선물 상자 안에 무엇이 들어 있기에 표정이 저럴까?

예) 선물 상자 안에 아무 것도 없어서요.

싫어하는 닭고기가 들어있어서요.

수첩이 많은데 또 수첩이 선물로 들어있어요.

겨울이 아닌데 작은 트리가 들어있어요.

생각 나누기 : 희망열거법

■ 받는 사람이 기뻐할 수 있는 선물에 대해 생각해보기

– 지연이와 민성이라는 친구들 이야기를 들려줄게. 이 친구들은 어떤 선물을 받고 싶었을까 생각하면서 잘 들어보자.

상황 1	상황 2
오늘은 지연이의 생일날! 그런데 유치원에 갔는데 아무도 지연이에게 축하해주지 않아서 슬퍼하고 있었지.	너무 더운 여름 날, 민성이는 엄마 심부름으로 할머니 댁에 가고 있었어. 할머니 댁에 맛있는 사과를 가져다 드려야했지. 그런데 너무 너무 덥고 사과가 무거워서 힘들어하고 있었어.

– 내가 만약 지연이는 어떤 선물을 받고 싶었을까?

예) 친구 뽀뽀요. / 생일 축하 노래요.

친구들이 만들어준 편지요~ / 맛있는 케이크요.

– 민성이는 어떤 선물을 받고 싶을까? 민성이를 기쁘게 해 줄 수 있는 선물은 무엇이었을까?

예) 더우니까 시원한 아이스크림 선물을 받고 싶었을 것 같아요.

사과가 무거우니까... 누가 들어주는거요...

햇볕이 뜨거우니까 모자가 필요할 것 같아요.

– 그렇구나. 필요한 것이 다르니, 가지고 싶은 선물도 다를 수 있겠다.
– 너희들은 어떤 선물을 받고 싶니?

생각 펼치기

■ 에피소드 1, 2의 뒷이야기 즉흥극하기
– 우리가 이야기를 가지고 즉흥극을 해보자. 선물을 받는 역할과 선물을 주는 친구 역할을 해볼까?

생일 선물로 간지럼 태우는 모습 / 춤 선물을 하는 모습

함께 무거운 것을 들어주는 모습 / 땀을 닦아주는 모습 / 음료수를 선물하는 모습

유의점 및 참고사항

• 유아는 아직 자기중심적인 사고를 하므로 누군가에게 주는 선물이라도 자신이 받고 싶은 것을 제시할 수 있다. 그러므로 유아들이 선물을 받는 사람의 입장에서 충분히 생각할 수 있도록 한다.

활동-4

엄마를 부르면 내 마음은

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 확장 〉 유추/은유적 사고				
관련 생활주제	나와 가족	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	두 줄 생각	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⦿
활동목표	• '엄마'에 대한 감정을 다양한 단어로 비유하여 나타낸다. • 자신의 생각을 이야기로 표현할 수 있는 능력을 기른다.				
활동자료	• '엄마'에 대한 감정을 다양한 단어로 비유하여 나타낸다. • 자신의 생각을 이야기로 표현할 수 있는 능력을 기른다.				
활동과정	• 우리 엄마에 대한 감정을 자유롭게 표현해보기 (브레인스토밍) • '엄마' 에 대해 연상되는 낱말과 이유 이야기하기 • '엄마' 에 대한 생각, 연상되는 낱말에 대한 이유를 생각하여 문장 완성하기(두 줄 생각) • 자신이 직접 쓴 두 줄 문장을 소개하고, 다른 친구들의 새로운 생각을 알아보기				

'두 줄 생각' 기법 선정의 배경

'엄마'라는 주어진 낱말과 전혀 관련이 없어 보이는 다른 낱말을 연관시켜 유아들의 창의적 사고를 자극하는 기법으로 첫 번째 문장은 비유를, 두 번째 문장을 그렇게 비유한 까닭을 적어서 표현한다.

생각 끌어올리기 : 브레인스토밍

■ 우리 엄마에 대한 감정을 자유롭게 표현해보기

– 너희들 '엄마'는 어떤 분이니?

예) 너무 좋아요. 저는 엄마가 좋아요.
엄마는 요리도 해 주고 힘도 세요.
엄마는 빨래도 해 주고,
동화책도 읽어줘요. 같이 놀아요.
엄마는 늘 안아줘요.

■ '엄마' 에 대한 생각과 연상되는 낱말과 이유를 생각하여 이야기하기

– '엄마'하면 어떤 것이 생각나니?

예) 우리 엄마는 털 같아요. 털같이 따뜻하고 부드러워요.
우리 엄마는 곰 같아요. 만날 일요일에 누워서 잠만 자요.
우리 엄마는 토끼 같아요. 사랑스럽고 귀여워요.
우리 엄마는 공주 같아요. 예쁘거든요.

'우리 엄마' 에 대한 유아들의 생각

선생님/ 호랑이/
고양이/ 토끼/ 기린/
장난감/ 털/ 토끼털/
하트/ 요리사/ 소파/
공주/ 곰 등

엄마에 대한 생각 표현하기

생각 나누기 : 두 줄 생각

■ '엄마'를 생각하면 연상되는 낱말과 이유를 생각하여 문장 완성하기

"_____은 _____이다." (첫째 문장을 완성하기)

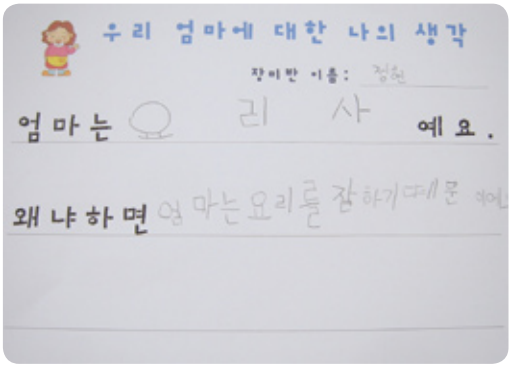
"왜냐하면 _____이기 때문이다." (까닭으로 둘째 문장을 완성하기)

– '엄마' 하면 그 다음에 뭐라고 하고싶니? 〈주제어 관련〉
예) 하트가 생각나요.

– '엄마'는 '하트'라고 생각했구나. 왜 그런 생각이 들었니? 〈연상한 낱말에 대한 까닭〉
예) 왜냐하면 엄마는 나를 사랑해주니까요.

■ 자신이 직접 쓴 두 줄 문장을 소개하고, 다른 친구들의 생각을 알아보기

예) 우리 엄마는 장난감이에요.
왜냐하면 엄마가 잘 놀아주니까요.
그래서 좋아요.
엄마는 뽀뽀쟁이에요.
맨날 뽀뽀만 하기 때문이에요.



유의점 및 참고사항

- 항상 함께 있으며 사랑해주는 엄마에 대해서 생각하여 언어적으로 표현하는 것이 유아들에게 어색할 수 있으므로 유아들의 느낌을 언어로 정의해 주면서, 유아가 다른 단어와 연결 지어서 생각하도록 돕는다.
- 부모참여수업 때 엄마 또는 아빠에 대한 유아들의 이야기를 게시할 수 있다.

활동-5

개미와 베짱이

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	여름 · 가을	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	창의적 극놀이 · PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
			○	◉	
활동목표	• 자신의 생각과 느낌을 언어, 동작을 통해 창의적으로 표현한다. • 서로 간의 협의를 통해 적절한 의견으로 조절한다. • 제시된 아이디어를 여러 측면에서 생각하는 능력을 기른다.				
활동자료	• '개미와 베짱이' 그림 자료 , 극 놀이 소품 (동극용 머리띠, 여러 가지 블록, 악기 등)				
활동과정	• 그림 자료 보고 구연으로 '개미와 베짱이' 전래동화 감상하기 • 이야기에 맞추어 극놀이 하기 (창의적 극놀이) • 극놀이를 하면서 좋았던 점, 어려운 점, 재미있는 점 찾기 (PMI) • 더 재미있게 극놀이 해 볼 수 있는 방법 생각해보기 • 다른 방법으로 극놀이 하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

창의적 극놀이는 유아들이 이야기를 듣고 재구성하며, 역할과 무대를 구성하여 극으로 표현하는 과정중심적인 표현활동이다. 유아들이 재미있고 창의적인 극을 공연하기 위해 실제 극놀이를 해보고 난 후에, 좋은 점(Plus), 부족한 점(Minus), 흥미롭고 재미있는 점(Interesting)에 대한 의견을 나눔으로써 확장된 창의적 극놀이를 계획, 실행할 수 있다.

생각 끌어올리기 : 창의적 극놀이

■ 그림 자료 보고 구연으로 '개미와 베짱이' 전래동화 감상하기

– 그림에 무엇이 보이니?

– 개미와 베짱이가 무엇을 하고 있는 것 같니?

예) 개미는 열심히 일하고, 베짱이는 노래를 부르거나 노는 것 같아요!

개미와 베짱이

어느 가을 날, 숲 속에서 개미들이 열심히 일을 하고 있었어요.

"와, 여기 곡식이 많다." "우리 얼른 곡식을 모으자"

열심히 곡식을 모으는 개미들 옆에는 베짱이들이 악기를 연주하며 노래를 부르고 있었지요. 베짱이들을 보며 개미들이 "너희는 곡식을 모으지 않니?" "이제 곧 겨울이 올텐데" 라고 이야기 했어요. 그러자 베짱이들이 "괜찮아. 우리는 노래 부르는 게 더 좋아" "우리는 신나게 노래 부르자!" 라고 대답했지요.

어느 덧 추운 겨울이 왔어요. 먹을 것이 없어진 베짱이는 길을 헤매다 개미네 집을 발견했지요. 베짱이는 개미네 집 문을 두드렸어요. 그러자 개미가 문 밖으로 나오면서 "누구세요?" 라고 하여, 베짱이는 "나야. 베짱이. 나 지금 너무 배고프고 추워."라고 이야기 했지요. 개미는 배고픈 베짱이에게 문을 열어주며 집 안으로 들어올 수 있도록 했어요. 또 따뜻한 음식도 내어 주었답니다.

■ 이야기에 맞추어 극놀이 하기

〈역할 정하기〉

– 개미와 베짱이 이야기를 극놀이로 한다면 어떤 역할이 필요할까?

– 개미와 베짱이 말고 다른 역할이 또 필요할까?

– 그럼 두 명만 필요할까? 하고 싶은 친구가 많으면 어떻게 하지?

예) 아니요! 개미도 여러 명, 베짱이도 여러 명이 해요!

– 여러 명이 동시에 한 역할을 맡아서 표현하는 것도 좋은 생각이네.

〈소품 정하기〉

– 극놀이를 하려면 어떤 소품이 필요할까?

– 곡식은 무엇으로 표현할 수 있을까?

– 조형영역에서 만드는 방법도 있고 또 다른 방법은 없을까?

예) 블록을 가짜로 곡식이라고 생각해요.

– 또 어떤 소품이 필요할까?

예) 역할 머리띠요! / 머리띠에 붙일 그림을 직접 그려요.

〈배경 구성하기〉

– 극놀이를 하려면 어떤 배경이 필요할까?

– 개미가 사는 집, 그리고 또 어떤 배경이 필요할까?

– 숲 속과 집은 어떻게 꾸밀 수 있을까?

쌓기 놀이영역에서 무대를 구성하는 모습

생각 나누기 : PMI

■ 극놀이를 하면서 좋았던 점, 어려운 점, 재미있는 점 찾기

– 극놀이를 하면서 어떤 점이 좋았었니? (P)

예) 베짱이가 신나게 노래 부르는 것이 좋았어요.

개미가 제가 만든 곡식을 줍는 것이 좋았어요.

■ 더 재미있게 극놀이 해 볼 수 있는 방법 생각해보기 (I)

– 극놀이를 더 재미있게 할 수 있는 방법은 무엇일까?

예) 베짱이가 노래 부를 때 관객도 같이 부르면 좋겠어요.

– 또 어떻게 하면 더 즐겁게 극놀이를 할 수 있을까?

예) 노래를 부를 때 선생님이 피아노를 쳐 주세요!

– 그래. 피아노 연주에 맞춰 노래를 부르면 더 즐겁겠다. 또 다른 방법은 없을까?

예) 베짱이가 노래를 부를 때 악기 연주도 함께 하면 좋겠어요.

– 그래. 그럼 베짱이는 악기 연주도 하며 노래를 불러보자.

생각 펼치기

■ 다른 방법으로 극놀이 하기 – 노래극 하기

개미와 베짱이 노래극 하는 모습

유의점 및 참고사항

- 유아들의 상상력을 자극하기 위해 극놀이를 위한 이야기는 구연으로 들려주도록 한다.
- 구연으로 이야기를 들려주기 전에 내용을 충분히 이해할 수 있도록 관련된 흑백의 삽화의 내용을 먼저 살펴보고 궁금한 점을 이야기 나누기 한다.
- 충분히 극놀이를 해 본 후에 PMI 사고기법을 적용하여 활동을 다시 계획한다.
- 유아들과의 이야기에서 좋았던 점과 좋지 않았던 점을 생각하여 불편한 점을 개선하고 좋았던 점을 더 느낄 수 있을지 생각해볼 수 있도록 질문한다.
- 노래극은 유아들의 요구나 수준에 따라 진행 할 수 있으며, 유아들이 제안하는 다른 방법으로 놀이할 수 있다. (인형극 놀이 등)

활동-6

바다로 간 토끼와 거북이

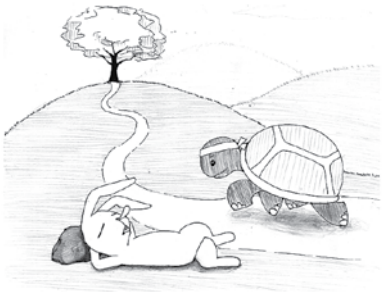
창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 비판적 사고				
관련 생활주제	동식물과 자연	활동유형	이야기나누기		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⊙
활동목표	• 특정한 대상의 긍정적인 면과 부정적인 면을 생각한다. • 제안된 아이디어를 새롭게 생각하는 능력을 기른다. • 사람마다 독특하고 다른 생각을 한다는 것을 안다.				
활동자료	• '토끼와 거북이' 그림 자료 , 극 놀이 자료(블록)				
활동과정	• '토끼와 거북이' 구연동화 듣기 • 토끼와 거북이가 달리기 시합을 했을 때의 이점과 불리한 점에 대해 이야기 나누기 (PMI) • 토끼와 거북이가 공정하게 시합하는 여러 가지 방법에 대해 이야기 나누기 (PMI) • 유아들이 새롭게 만든 '토끼와 거북이' 이야기를 활용하여 극놀이로 표현하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

'토끼와 거북이'는 유아들에게 성실함과 꾸준함에 대한 교훈을 주는 동화이다. 토끼와 거북이가 다시 경주를 한다면 각자의 입장에서 불리한 점과 유리한 점을 생각하여 상상해봄으로써 아이디어를 산출할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ '토끼와 거북이' 그림자료 보며 이야기 나눈 후 구연으로 감상하기


'토끼와 거북이' 흑백 삽화

– 그림에 무엇이 보이니?
– 토끼와 거북이가 무엇을 하고 있는 것 같니?
– 토끼와 거북이는 어떻게 되었을까?

■ 토끼와 거북이가 달리기 시합을 했을 때의 이점과 불리한 점을 찾아보고, 달리기 시합이 공정한 지 생각해보기
– 토끼와 거북이는 어떤 시합을 했니?
– 토끼가 왜 거북이에게 달리기 경주를 하자고 했을까?
– 왜 토끼는 달리기 경주에서 이길 거라고 생각했을까?
– 달리기 시합이 토끼에게 유리한 점은 무엇일까? (P)
– 달리기 시합이 토끼에게 불리한 점은 무엇일까? (M)
– 달리기 시합이 거북이에게 유리한 점은 무엇일까? (P)
– 달리기 시합이 거북이에게 불리한 점은 무엇일까? (M)
– 달리기 시합은 토끼와 거북이 중 누구에게 더 좋은 방법이었을까? 왜 그렇게 생각하니?
예) 거북이보다는 토끼가 더 유리해요.. 거북이보다 빠르니까..

생각 나누기 : PMI

■ 토끼와 거북이가 할 수 있는 다른 시합 찾아보기
– 거북이에게도 유리한 시합은 무엇이 있을까? 왜 그렇게 생각하니?
예) 바다에서 하는 게임이요! 바다에서는 거북이가 헤엄을 잘 치니까요.

■ 토끼와 거북이가 바다에서 시합을 한다면 어떻게 될지 생각해보기
– 바다에서 시합을 한다면, 거북이에게는 어떤 점이 유리할까? (P)
예) 헤엄을 잘 쳐요!
– 바다에서 시합을 한다면, 거북이에게 불리한 점이 있을까? (M)
– 바다에서 시합을 한다면, 토끼에게는 어떤 점이 유리할까? (P)
– 바다에서 시합을 한다면, 토끼에게는 불리한 점이 있을까? (M)
예) 토끼는 헤엄을 못 쳐요.
토끼가 물 속에 들어가면 눈을 못 떠요! 털이 젖을 수도 있어요.

■ 토끼와 거북이가 공정하게 시합하는 여러 가지 방법에 대해 이야기 나누기

– 토끼와 거북이 모두 공정하게 시합을 하는 방법은 무엇일까? (I)

예) 바다로 가요! 토끼는 모래사장에서 달리기를 하고, 거북이는 그 밑에 바다에서 헤엄쳐서 가요.

토끼와 거북이 모두 바다에서 헤엄쳐요. 그 대신 토끼에게는 물안경을 주면 되겠어요.

– 새로운 방법으로 토끼와 거북이가 시합을 하면 결과가 어떻게 될까?

예) 둘이 동시에 들어와요!

– 왜 둘이 동시에 들어오게 될까?

예) 토끼와 거북이 모두 빨리 갈 수 있는 곳에서 시합을 하니까요!

생각 펼치기

■ 유아들이 새롭게 만든 '토끼와 거북이' 이야기를 활용하여 극놀이로 표현하기

– 우리가 극놀이를 하기 위해서는 무대에 어떤 것들이 필요할까?

예) 출발선이요!

토끼랑 거북이랑 경주하는 선도 필요해요!

블록으로 만들어 주면 좋겠어요!

준비! 출발! / 바다에서 헤엄치는 거북이와 모래사장에서 달리는 토끼

■ 극놀이를 모두 마친 후 함께 평가하기

– 우리가 새롭게 지은 이야기로 극놀이를 했는데 전에 했던 극놀이와 어떤 점이 달랐어?

예) 토끼와 거북이가 바닷가에 가서 시합을 했어요.
거북이는 달리기가 느리고 점프를 못하니까 물 속에서 헤엄을 쳤어요.

– 우리가 새롭게 지은 이야기로 한 극놀이는 어떤 점이 좋았어?

예) 토끼와 거북이가 둘 다 잘할 수 있는 곳에서 시합을 해서 좋았어요.

유의점 및 참고사항

- 자유선택활동 시간에 언어영역에 '토끼와 거북이' 인형극 자료를 준비해 주어 새로운 이야기를 구성하도록 할 수 있다.
- 유아들의 다양한 사고를 돕기 위해 토끼와 거북이의 시합 장소 외에도 시합 종목을 바꾸어서 제시할 수 있다. (예 : 새로운 시합을 하게 된 토끼와 거북이)

토끼와 거북이

햇볕이 따뜻하게 비치는 어느 봄날이었습니다. 토끼가 풀밭 위를 깡총깡총 뛰어 다녔습니다. 그때 개울 쪽에서 거북이가 엉금엉금 기어오고 있었습니다. 심심하던 토끼는 거북이와 놀고 싶었습니다. 토끼는 자기가 빨리 뛸 수 있다는 것을 거북이에게 뽐내고 싶었습니다. 그래서 거북이에게 깡총깡총 다가가서 말을 걸었습니다.

토끼 : 느림보 거북아, 안녕!
거북이 : 아, 토끼구나! 안녕!
토끼 : 응. 우리 누가 더 빠른지 경주해 보자. 저기 보이는 산 꼭대기까지 누가 먼저 올라가는지 시합하는 거야.
거북이 : 좋아. 한번 해보자.
토끼 : 그러면 저기 산꼭대기에 있는 작은 바위가 보이지? 그곳에 먼저 도착하면 이기는 거야. 알겠지?

이리하여 토끼와 거북이는 산을 올라 산꼭대기까지 올라가는 경주를 하게 되었습니다.
토끼는 자기가 당연히 이길 것이라고 생각하고, 속으로 웃었습니다.
토끼 : 자, 그럼 시작하자. 준비 땅!

토끼는 깡총깡총 힘차게 뛰었습니다. 한참 동안 열심히 달리던 토끼는 어느 새 산 중턱에 있는 나무에 도착했습니다.
토끼 : 헉헉. 아이고 힘들어! 아이고 숨차다.
뒤를 돌아다보니, 거북이가 산 아래에서 엉금엉금 기어오는 것이 보였습니다.

토끼 : 어휴! 저 느림보 거북이 좀 봐! 아직도 저 밑에 있네. 여기까지 오려면 한참 걸리겠지? 그럼 시원한 나무 그늘 밑에서 조금 쉬었다 갈까?

토끼는 나무 그늘 밑에 털썩 주저앉았습니다. 다리를 쭉 뻗고 기지개를 펴니 몸이 나른했습니다. 그늘 밑은 참 시원하여 잠이 솔솔 옵니다.

토끼 : 아–함! 아! 졸려! 거북이가 여기까지 오려면 아직 멀었지? 그렇다면 조금만 쉬었다가 가야지
토끼는 풀밭에 누웠습니다. 그리고는 이내 잠이 들었습니다. 한편 거북이는 땀을 뻘뻘 흘리며, 쉬지 않고 산 위를 향해 엉금엉금 기어갔습니다. 거북이는 무척 더웠습니다. 이마에는 땀이 비 오듯이 흘러내렸습니다. 그렇지만 계속 앞만 보고 산을 올라갔습니다. 쉬지 않고 산을 오르던 거북이는 어느 덧 산 꼭대기 바위까지 왔습니다. 그것도 모르고 쿨쿨 잠을 자던 토끼가 잠에서 깨어났습니다.

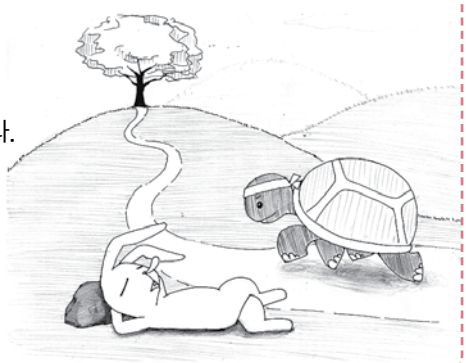
토끼 : 아아아–함. 아! 잘 잤다. 여기가 어디지?
기지개를 펴던 토끼는 갑자기 거북이와의 경주가 생각났습니다.

토끼는 졸린 눈을 비비고 나서 거북이를 찾아보았습니다.
토끼 : 거북이가 어디에 있지?

산 아래를 쳐다보았습니다. 그러나 거북이는 보이지 않았습니다. 토끼는 눈을 또 비비며 고개를 양 옆으로 흔들며 거북이를 찾았습니다. 눈을 비비니까 토끼의 눈이 빨갛게 되었습니다.
토끼 : 거북이가 어디 갔을까?

거북이를 찾으려고 두리번거리던 토끼는 산 위를 쳐다보고 깜짝 놀랐습니다. 거북이가 산 꼭대기에 있는 바위 가까이 기어가고 있는 것이 보였습니다. 놀란 토끼는 빨개진 눈을 동그랗게 떴습니다.

토끼 : 어이쿠! 큰 일 났네! 빨리 가야지.
토끼는 있는 힘을 다해서 힘껏 뛰어 산 꼭대기에 도착했습니다. 그러나 거북이는 이미 바위 위에 올라서서 두 손을 번쩍 들고 만세를 부르고 있었습니다.



거북이 : 만세! 만세!
거북이의 만세 소리가 울려 퍼지면서,
시원한 봄바람과 함께 이마에 흐르는 땀을
시원하게 식혀 주었습니다.

활동-7

넘어라 넘어라 줄을 넘어라

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 사고의 수렴 〉 논리/분석적 사고				
관련 생활주제	건강과 안전	활동유형	신체		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⊙
활동목표	• 줄의 특성을 이용하여 다양한 줄넘기 방법을 생각한다. • 줄을 넘는 여러 방법을 실행해보고 평가하여 새로운 방법을 제시 한다.				
활동자료	• 줄넘기, 배경음악CD, CD Player				
활동과정	• 줄넘기를 탐색하고, 줄넘기를 뛰는 방법 알아보기 • 기본적인 줄넘기 방법으로 뛰어보기 • 줄넘기를 할 수 있는 다양한 방법 모색하기 • 생각한 여러 방법으로 줄넘기 뛰어보고 평가하기 (PMI)				

‘PMI’ 기법 선정의 배경

유아들이 줄을 이용한 활동을 하면서 긍정적인 점과 부정적인 면을 모두 생각해보고 새로운 의견을 제시하면서 주도적으로 참여하도록 할 수 있다.

생각 나누기

■ 줄넘기를 하면서 줄을 이용하여 뛰는 방법 알아보기

– 줄넘기는 어떻게 하는 운동이니?

– 줄을 넘으면서 뛸 때, 발과 줄은 어떻게 움직여야 할까?

■ 기본적인 줄넘기 방법으로 뛰어보기

기본적인 줄넘기 방법으로 뛰는 모습

■ 줄을 이용하여 뛸 수 있는 다양한 방법 생각해보기

– 친구들과 함께 줄넘기 놀이를 하는 다른 방법이 있을까?

예) 줄넘기를 길게 이어서 긴 줄을 만들어서 뛰어 봐요.

한 줄넘기로 두 명이 같이 뛰어요.

생각 모으기 : PMI

■ 줄을 활용해서 뛸 수 있는 방법 시도해보기 (줄을 길게 만들어서 뛰기)

– 줄을 길게 만들어서 뛰면, 뛰는 사람은 어디에서 준비하면 좋을까?

예) 줄 옆에 서 있다가 줄이 돌려지면 뛰어 들어가요.

– 줄을 길게 만들어서 뛰어보니 어떤 점이 좋았니? 왜 그렇게 생각하니?(P)

예) 연습하면 넓어서 여러 명이 뛸 수 있어서 좋아요.

내 팔이 아프지 않아서 좋아요.

– 줄을 길게 만들어서 뛰어보니 어떤 점이 불편했니?(M)
예) 줄이 돌려지면 맞을 까봐 무서워요.
줄이 보이지 않아서 불편해요.
– 다른 친구들의 생각을 듣고 보니 우리가 고칠만한 것은 무엇이니? (I)
예) 줄 옆에 바로 서 있다가 뛰어요.
서로 하나둘셋 하고 뛰어요.
줄을 높이 해서 돌려요. 자꾸 걸려요.

줄을 길게 만들어 뛰는 모습

■ 줄을 활용해서 뛸 수 있는 방법 시도해보기 (한 줄로 두 명이 뛰기)

다양한 방법으로 줄을 넘는 모습

– 한 줄로 두 명이 같이 뛰어보니 어떤 점이 좋았니? (P)
예) 같이 뛸 수 있어서 좋아요.

– 그러면 혹시 불편했던 점은 있었니? (M)
예) 동시에 뛰어야 하는 데 발이 안 맞아서 뛰기 힘들었어요.
– 같이 뛸 때 그런 점이 힘들었구나. 그러면 같이 뛸 때 좀 더 편하게 뛰는 방법은 어떤 방법이 있을까? (I)
예) 한 줄넘기로는 어렵고, 연습을 많이 해야 되요/ 길게 만들어서 친구가 돌려줘요.

유의점 및 참고사항

- 줄넘기 활동은 유아들이 어느 정도 줄넘기를 할 수 있을 때 적용해야 유아가 활동에 적극적으로 참여할 수 있다.
- 다른 방법의 줄넘기를 제안하기 위해서는 먼저 유아들이 직접 줄을 뛰어보아야 다양한 의견이 제시될 수 있다.
- 한 줄로 두 명이 같이 뛰는 방법은 넓은 공간을 확보하여 안전하게 활동한다.

활동-8 아기 돼지 삼형제에게 무슨 일이 있었을까?

창의성 교육내용	인지적 요소 〉 문제해결력 〉 문제해결				
관련 생활주제	동식물과 자연, 나와 가족	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	창의적 극놀이	대상연령	만3세	만4세	만5세
				⊙	○
활동목표	• 동화 속 문제 상황을 인식하고, 해결하기 위한 다양한 방법을 생각한다. • 다른 각도나 관점에서 볼 수 있는 능력을 기른다. • 하고 싶은 일을 스스로 선택하여 계획하고 실천한다.				
활동자료	• '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 동화 (출처: 유니세프한국위원회(1998). 지구촌 클럽), 빔프로젝터				
활동과정	• '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 동화 듣기 • 동화의 내용을 생각하며 자신의 생각 이야기나누기(육색 사고 모자) • 새로운 해결방법 제안하여 그림이나 극놀이로 표현하기				

'창의적 극놀이' 기법 선정의 배경

아기돼지 삼형제가 늑대를 물리치는 과정은 유아들에게 매우 흥미롭고 긴장되는 이야기이다. 창의적 극놀이는 이러한 이야기를 유아가 그대로 표현하기보다는 동화 속 문제 상황에 대하여 생각하고 그에 적절할 해결 방법을 다양하게 찾아봄으로써 상상력을 발휘하도록 한다. 개인이 아닌 집단의 일원으로 함께 극화과정을 통해 협력을 경험하고 창의적인 자기 표현을 경험을 하도록 한다.

생각 끌어올리기

■ 그림 자료 보고 구연으로 '아기돼지 삼형제' 이야기 감상하기

– 이 그림에 무엇이 보이니?

– 누구의 집일까? 무엇으로 지은 집인 것 같니?

– 줄을 넘으면서 뛸 때, 발과 줄은 어떻게 움직여야 할까?

■ 아기 돼지 삼형제 동화 회상하며 이야기 해보기

– 아기돼지 삼형제에게 무슨 일이 있었니?

– 내가 아기돼지라면 늑대가 집 앞에 나타났을 때 어땠을까?

예) 내가 지은 집을 부수려니까 화가 나요. 무서워요.

못 부술 거라고 약 올려요.

생각 나누기 : 생각 모으기

■ 아기 돼지의 집에 대한 문제점을 인식하고 해결하여 새로운 이야기 구성하기

– 우리가 아기돼지 삼형제의 집을 고쳐서 새로운 이야기를 지어보자.

– 첫째 돼지의 집은 어떤 점이 문제였니?

예) 늑대가 훅 불어서 날아갔어요. 너무 가벼웠어요.

– 첫째 돼지 집을 어떻게 고쳐준다면 늑대가 불어도 날아가지 않을 수 있을까?

예) 지푸라기에 돌을 많이 달아요. 끈으로 꽁꽁 더 묶어요.

– 둘째 돼지의 집은 어떤 점이 문제였지?

– 셋째 돼지의 집은 어땠니? 문제가 있었을까?

예) 굴뚝이 있어서 늑대가 들어왔어요.

– 이렇게 집을 다 고쳐준다면 어떤 이야기가 될까?

도망간 늑대 이야기

아기돼지 삼형제가 엄마랑 살았어요. 형님이 된 돼지들은 엄마랑 떨어져서 집을 짓고 살기로 했어요. 첫째 돼지는 지푸라기로 집을 만들었어요. 그런데 둘째 돼지와 셋째 돼지가 보니까 너무 가벼웠어요. 그래서 모두 함께 돌을 매달았지요.

둘째 돼지는 나무로 집을 만들었는데 부서질 것처럼 약했어요. 그래서 모두 함께 나무 사이에 본드를 붙였어요. 셋째 돼지는 벽돌로 집을 만들었어요. 그런데 굴뚝이 있어서 누가 들어갈 것 같았어요. 그래서 굴뚝 구멍을 아주 조그맣게 다시 만들었지요.

그 때 배고픈 늑대가 나타났어요. 다들 집으로 도망갔어요. 돼지들을 잡아먹으려는 늑대는 첫째 돼지네 집에 가서 '후~'하고 불었는데 집은 꿈쩍도 하지 않았어요. 얼굴이 빨개진 늑대는 더 배가 고팠어요. 늑대는 둘째 돼지네 가서 또 '후~'하고 불었어요. 그런데 또 날아가지 않았어요. 늑대는 점점 지쳤어요.

마지막으로 셋째 돼지네 집에 가서 '후~'불었는데 역시 안 날아갔어요. 그래서 굴뚝으로 들어가려고 했는데 굴뚝이 너무 작아서 못 들어가고 엉덩이가 끼었어요. 아기돼지 삼형제는 늑대를 놀렸지요. 늑대는 잘못했다고 울었어요. 아기돼지 삼형제가 구해줬더니 늑대는 도망을 갔어요.

생각 펼치기 : 창의적 극놀이

■ 동화의 장면에 따른 각 인물의 이야기와 몸짓 표현해보기

– 늑대가 짚으로 만든 집을 날려버리기 위해 입으로 바람을 부는 모습은 어떻게 했을까?

– 늑대가 굴뚝에 엉덩이가 끼었을 때 느낌이 어땠을까?

■ 등장인물 역할 나누기

– 아기 돼지 삼형제 극놀이 할 때 어떤 역할이 필요할까?

■ 극놀이를 위한 무대 구성하기

– 우리가 아기 돼지와 늑대가 되어 보려면 어떤 것들이 필요할까?

– 집을 무엇으로 만들면 좋을까?

■ 창의적 극놀이 하기

유의점 및 참고사항

- 아기돼지 삼형제는 유아들에게 익숙한 이야기이기 때문에 흥미가 부족할 수 있으므로 문제점을 해결하는 새로운 이야기를 지은 후에 창의적 극놀이를 진행할 수 있다.
- 새롭게 지은 이야기를 책으로 만들어서 언어영역에서 두고 읽을 수 있다.

활동-9

난 배가 고파! 너도 배 고프니?

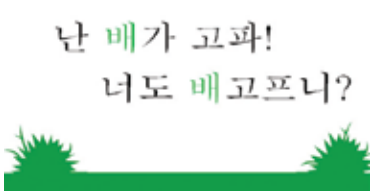
창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성				
관련 생활주제	동식물과 자연, 유치원과 친구	활동유형	이야기나누기		
창의성 사고기법	육색 사고 모자	대상연령	만3세	만4세	만5세
				⊙	○
활동목표	• 한 가지 사건을 다른 각도나 시각으로 생각한다. • 자신의 새로운 생각을 극놀이로 표현한다. • 스스로 하고 싶은 일을 계획하고 실천한다.				
활동자료	• '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 동화 (출처: 유니세프한국위원회(1998). 지구촌 클럽), 빔프로젝터				
활동과정	• '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 동화 듣기 • 동화의 내용을 생각하며 자신의 생각 이야기나누기(육색 사고 모자) • 새로운 해결방법 제안하여 그림이나 극놀이로 표현하기				

'육색 사고 모자' 기법 선정의 배경

유아들이 제시된 이야기를 다양한 측면에서 생각해볼 수 있도록 도와주는 기법으로 문학작품을 감상할 때 사용할 수도 있다. 동화, 동시 등을 듣고 사실, 느낌과 감정, 좋은 점, 바꾸면 좋을 점, 새롭게 짓기 등을 통해 문학작품을 더 깊이 이해할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 동화 듣기



'난 배고파! 너도 배고프니?'

1. 어? 무엇일까요?

2. 두 마리의 염소가 있어요.

3. 염소의 목에는 줄이 묶여 있네.

4. 염소의 앞에는 아주 맛있는 먹이가 놓여 있어요.

5. 아~~~ 배고파! 나도 배고파!

6. 어서 먹어야지... 나 좀 먹게 당기지 좀 마, 네가 당기는거야...
난 배고프다구!

7. 어떻게 하지?

8. 이 방법은 어때?

생각 나누기 : 육색 사고 모자

- 동화의 내용을 회상하며 있었던 일에 대해 이야기하기 (사실을 설명 / 흰색모자)
  - 동화에 누가 나왔었니?
  - 두 마리의 염소에게 무슨 일이 있었니?
  - 왜 싸우게 되었니?
  - 나중에는 어떻게 되었니?

- 염소의 입장에서 느껴지는 감정을 생각하기 (감정 표현하기/ 빨간 모자)
  - 염소가 풀을 보고 어땠을까?
    예) 배고파서 먹고 싶었어요.
  - 그런데 풀을 먹으려고 하는데 줄이 묶여서 먹지 못한다면 어떤 마음이 들까?
    예) 배고픈데 못 먹어서 속상해요.
  - 너희들이 만약 화가 난 염소라면 다른 염소에게 뭐라고 이야기를 하겠니?
    예) 하지마, 불편해

- 염소들이 풀을 먹을 수 있는 다른 해결방법을 찾아보기 (새로운 아이디어 제안하기/초록 모자)
  - 그럼, 염소들이 둘 다 먹이를 먹을 수 있는 다른 방법은 무엇이 있을까?
    예) 서로 가위바위보를 해서 이긴 염소가 먼저 풀을 먹고, 진 염소가 나중에 먹어요.
    줄을 잘라요
  - 무엇으로 자를 수 있을까?
    예) 칼로! 가위로!
  - 줄을 자를 수 있는 다른 방법은 없을까?
    예) 염소 주인이 와서 잘라줘요
    동물들이 와서 이빨로 끊어요.

- 유아들이 새로 지은 이야기로 '난 배가 고파! 너도 배고프니?' 극놀이 하기

유아들이 새로 지은 이야기

숲속 마을에 두 마리 염소가 살고 있었어요. 두 마리 염소는 몸이 줄로 묶여 있었어요.
두 마리의 염소 앞에는 맛있는 풀이 놓여 있었지요. 염소들이 풀을 보고 말했습니다.

염소1 : 배고파. 저 풀이 정말 먹고 싶다.
염소2 : 나도 배고파. 나도 먹고 싶다.
두 마리의 염소는 자기 앞에 있는 풀을 먹으려고 앞으로 나갔습니다.
하지만 몸이 묶여 있어서 먹을 수가 없었습니다. 몸을 흔들어 보기도 했습니다.
불편해진 염소들이 말했습니다.

염소1 : 야! 당기지마. 내가 먼저 먹을거야
염소2 : 너도 당기지마. 내가 먼저 먹을거야

그때, 한 염소에게 좋은 생각이 떠올랐어요.
염소1 : 좋은 생각이 났어! 우리 가위바위보하자
염소2 : 좋아! 이긴 염소가 먼저 먹자!

두 염소는 가위바위보를 했습니다.
염소1, 염소2 : 가위바위보!
염소1 : 와! 내가 이겼다.
염소2 : 그래, 니가 먼저 먹어

가위바위보를 이긴 염소는 풀 앞으로 가서 맛있게 풀을 먹었고, 진 염소는 친구가 풀을 먹는 것을 기다려 주었습니다. 염소가 풀을 모두 다 먹고 말했습니다.

염소 1 : 아~ 배부르다. 이제 니가 먹어
염소 2 : 그래, 고마워
이번에는 기다려주었던 염소가 맛있게 풀을 먹었고, 풀을 모두 먹은 염소는 친구가 풀을 먹는 것을 기다려 주었습니다. 풀을 다 먹은 염소가 말했습니다.

염소2 : 아~ 배부르다.
두 염소는 배부르게 풀을 먹고 행복했습니다.

유의점 및 참고사항

- 육색 사고 모자 기법에 따라 다양한 생각을 해볼 때, 여섯 가지의 사고 유형을 모두 경험하기 보다는 유아들에게 익숙한 생각(ex. 사실, 느낌, 긍정적인 측면, 부정적인 측면 등) 유형을 위주로 이야기를 나눌 수 있다.
- 색깔에 따라 사고를 하고 표현하는 것은 매우 어려운 과정이다. '육색 사고 모자'의 색깔 특성별로 유아들이 이야기하는 과정은 사고기법의 훈련이면서 활동이기도 하다.

활동-10

팥죽 할멈과 호랑이

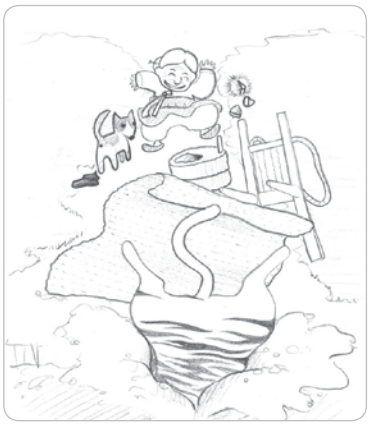
창의성 교육내용	성향적 요소 〉 개방성 〉 다양성				
관련 생활주제	우리나라	활동유형	극놀이		
창의성 사고기법	PMI	대상연령	만3세	만4세	만5세
				○	⦿
활동목표	• 이야기를 듣고 창의적으로 표현한다. • 이야기의 흐름을 이해하고 친구들과 함께 즐겁게 극놀이에 참여한다. • 친구들과 서로 의견이 다를 수 있음을 알고 존중한다.				
활동자료	• 팥죽 할멈과 호랑이' 그림 자료 ,팥죽 할멈과 호랑이 인형극 자료(막대인형, 인형극 틀), 팥죽할멈과 호랑이 극놀이 자료				
활동과정	• 그림 자료 보고 '팥죽 할멈과 호랑이' 구연으로 감상하기 • 극놀이 하기 (창의적 극놀이) • 극놀이 평가하기 (PMI) • 평가를 반영하여 극놀이 하기				

'PMI' 기법 선정의 배경

유아들이 제시된 이야기를 다양한 측면에서 생각해볼 수 있도록 도와주는 기법으로 문학작품을 감상할 때 사용할 수도 있다. 동화, 동시 등을 듣고 사실, 느낌과 감정, 좋은 점, 바꾸면 좋을 점, 새롭게 짓기 등을 통해 문학작품을 더 깊이 이해할 수 있다.

생각 끌어올리기

■ 그림 자료 보고 '팥죽 할멈과 호랑이' 구연으로 감상하기



구연으로 이야기 듣는 모습

■ 옛 이야기 극놀이로 표현하기

– 극놀이를 하려면 무엇이 필요할까? 우리가 만들어야 할 것이 있을까?

– 물 항아리를 무엇으로 만들면 좋을까?

극놀이를 위한 무대 구성하는 모습

생각 모으기 : PMI

■ 극놀이를 하면서 좋았던 점, 어려운 점, 재미있는 점 찾기

– 극놀이를 하면서 어떤 점이 좋았었니? (P)

예) 호랑이를 혼내주는 것이 재미있었어요.
지게가 호랑이를 돌돌 말아서 강까지 데리고 가는 것이 재미있었어요.
호랑이가 풍덩 빠지는 것이 재미있었어요.

– 극놀이를 하면서 불편하거나 안 좋았던 점은 없었니? (M)

예) 물항아리를 블록으로 만들어서 숨을 때 자꾸만 부셔졌어요.
아궁이도 필요해요! 블록이 자꾸만 부셔져요.
가마솥이 너무 작았어요. 팥죽을 많이 끓여야 하잖아요.

– 어떻게 하면 물항아리에 부셔지지 않고 숨을 수 있을까? (I)
– 어떻게 만들면 좋을까?
– 물항아리를 무엇으로 만들면 좋을까?

예) 재활용품으로 만들어요.

항아리 만드는 모습 / 할머니 집 배경 물감 그림 그리는 모습

■ 유아들의 생각을 반영하여 극놀이 다시하기

PMI 평가 후 반영하여 다시 극놀이하는 모습

■ 극놀이 후 평가하기

– 극놀이를 하고, 어떤 점이 좋았니?

예) 물 항아리가 부셔지지 않아서 좋았어요.

몸이 쏙 들어가서 잘 숨을 수 있었어요.

할머니 집을 그림으로 그려서 꼭 할머니가 사는 시골에 온 것 같았어요.

팥죽 할멈과 호랑이

옛날 옛날 산골 마을에 혼자 사는 할머니가 있었어요. 산 밑에서 팥을 심고 있는데 무서운 호랑이를 만났어요.
호랑이 : 어흥
할머니 : 아이쿠, 사람 살려.
호랑이 : 할멈을 잡아먹어야겠다. 어흥.
할머니 : 호랑아 제발 살려다오. 내가 이 팥을 잘 가꾸어서 가을이 되면 맛있는 팥죽을 쑤어 주마. 그때 가서 날 잡아 먹으렴.
호랑이 : 좋아, 그럼 그때 가서 잡아먹지.

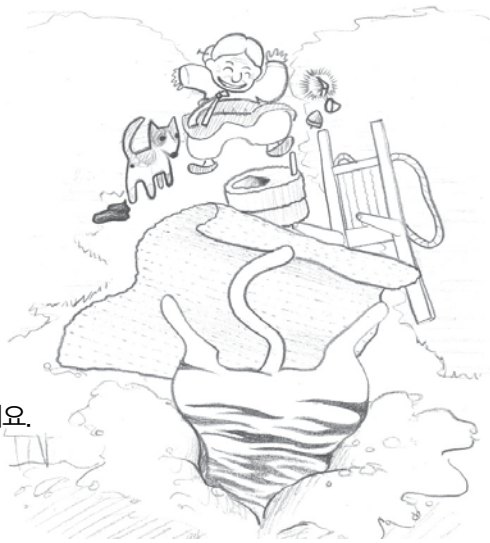
가을이 되었어요. 팥을 다 거둔 할머니는 가마솥 가득 팥죽을 쑤었지요.
할머니 : 에고에고 이제 나는 호랑이한테 곧 잡아먹히겠구나. 어떡하면 좋누 흑흑

그때 어디선가 알밤이 떼굴떼굴 굴러왔어요.
알밤 : 할멈, 할멈 왜 울우?
할머니 : 호랑이가 잡아먹으러 온다고 해서 운다.
알밤 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
할머니 : 여기 있다 많이 먹어라.
알밤은 팥죽을 먹고 나서 아궁이 속에 숨었어요.

그때 자라가 찰박찰박, 개똥이 어기적어기적 기어 왔어요.
자라, 개똥 : 할멈 할멈, 왜 울우?
할머니 : 호랑이가 잡아먹으러 온다고 해서 운다.
자라, 개똥 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
할머니 : 여기 있다 많이 먹어라.

자라는 팥죽을 먹고 나서 물항아리 속에 숨고 개똥은 바닥에 납작 엎드렸어요.
그때 맷돌이 왈강달강 걸어와,

맷돌 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
지게가 겅중겅중 걸어와,
지게 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.
멍석이 도르르르 굴러와,
멍석 : 팥죽 한 그릇 주면 내 살려주지.



맷돌은 팥죽을 먹고 부엌 천장에 숨고, 지게는 대문 옆에 숨고, 멍석은 마당에 숨었어요.

드디어 호랑이가 할머니를 잡아먹으려고 나타났지요.
그런데 날씨가 어찌나 춥던지
호랑이 : 아이구 추워 아이구 추워.
할머니 : 추우면 아궁이에 가서 불을 쬐렴.

그래서 호랑이가 아궁이에 가서 쭈그리고 앉았는데 아궁이 속에 있던 알밤이 톡 튀어나와 호랑이의 눈을 때렸어요. 호랑이가 눈을 씻으려고 물항아리 속에 손을 집어넣었어요.
물독 속에 있던 자라가 갑자기 호랑이의 손을 꽉 깨물었어요. 호랑이는 너무 아파서 팔짝팔짝 뛰다가 개똥을 밟고 쭈르륵 미끄러졌어요. 그때 맷돌이 '퍽' 하고 호랑이 머리 위로 떨어졌어요. 그 때 "멍석이 옳다구나" 하고 호랑이를 둘둘 말아 버렸어요.
지게가 나오더니 "멍석말이 다했으면 이리 주게나. 한강에 빠뜨려야지."
지게와 멍석은 한강으로 가서 호랑이를 풍덩 빠뜨렸답니다.
다같이 : 할머니 맛있는 팥죽을 주셔서 감사합니다.

유의점 및 참고사항

- 대집단으로 구연동화를 들은 후 극놀이는 소집단이나 중집단으로 운영하는 것이 활동의 집중도를 높일 수 있다.
- 유아들이 역할놀이영역에서도 놀이할 수 있도록 자료를 제공해 주어 유아들이 자유롭게 극을 재구성하여 창의적으로 표현하는 기회를 제공한다.

활동-11

꼬리를 무는 이야기 릴레이

창의성 교육내용	성향적 요소 〉 독립성 〉 자율성				
관련 생활주제	우리 동네	활동유형	언어		
창의성 사고기법	생각 이어나가기	대상연령	만3세	만4세	만5세
					⊙
활동목표	• 두 가지 낱말을 이용하여 창의적으로 꾸며 말한다. • 친구의 이야기를 듣고, 자신의 생각을 더해서 다음 이야기를 짓는다. • 서로 협력하여 이야기를 짓는다.				
활동자료	• 가족과 기관그림카드 , 융판, 연필, 지우개, 쓰기종이				
활동과정	• 주제어 제시하기 • 두 가지 낱말 연상하기 • 두 낱말 연관 짓기 (생각 이어나가기) • 연관 지은 두 낱말 이야기 짓기				

'생각 이어나가기' 기법 선정의 배경

아이디어를 연결하여 이야기를 짓는 활동으로 친구의 이야기를 듣고 자신의 생각을 연결하여 이야기를 확장하는 방법(생각 이어나가기)이다. 이러한 방법은 소극적이어서 전체적으로 이야기를 지을 때 참여하기 어려운 유아들에게 자신만의 생각을 이야기할 수 있는 기회를 제공할 수 있다.

1 생각 끌어올리기

■ '가족' 과 '기관' 에 대해 각각 이야기를 나누고, '가족' 과 '기관'에 속한 여러 가지 단어들을 나열하기

– 나와 함께 사는 가족은 어떤 사람들이 있을까?
예) 엄마, 아빠, 동생, 형이 있어요. / 할아버지도 가족이 될 수 있어요.
– 그렇구나. 그러면 우리에게 도움을 주는 기관들은 어떤 곳이 있을까?
예) 병원하고 우체국이요. / 은행하고 경찰서도 있어요.

■ 두 가지 카드 종류 중 각 하나씩을 골라 뽑고 각 단어에 대한 생각 나누기
– (기관카드 중 우체국인 경우) 어떤 일을 하는 곳이니?
예) 우리가 편지를 써서 우표를 붙이면 보내주는 곳이에요.
택배를 보낼 수도 있어요.
– (가족구성원 중 엄마인 경우) 엄마하면 어떤 생각이 나니?
예) 엄마는 맛있는 음식을 만들어줘요. 뽀뽀를 많이 해줘요.

엄마

생각 나누기 : 생각 이어나가기

■ 뽑은 카드를 사용해 릴레이 이야기 만들어보기
– '엄마'와 '우체부'라는 카드로는 무슨 이야기를 만들 수 있을까?
예) 편지에 우표를 붙였는데, 우체부 아저씨가 보냈는데 엄마가 받아서 편지를 꺼냈어요.
– 우체국의 우체부 아저씨가 우표를 붙여서 편지를 보냈는데 엄마가 받아서 편지를 꺼내봤대. 그 다음에 무슨 일이 생겼을까?
예) 거울로 보니 글씨가 써있었어요.

유아들이 만든 이야기 - '엄마와 우체국'

편지에 우표를 붙여서 우체부 아저씨가 편지를 보냈는데, 편지를 꺼내보니 아무것도 보이지 않았다. 그래서 엄마가 거울로 봐보니 글씨가 써있었다. 그런데 편지가 잘못 와서 우체부 아저씨가 엄마한테 "미안해요. 내가 잘 못 썼어요." 라고 말했다. 그래서 엄마가 다시 우체부 아저씨한테 글씨를 써서 우체부 아저씨가 우체통에 넣었다. 이번에는 엄마가 다시 편지를 써서 우체국에 가서 편지를 보내서 우체부 아저씨가 보내줬다. 엄마가 보낸 편지가 우체부 아저씨한테 보내져서 우체부 아저씨가 기뻐했다.

■ 각각 두 개의 카드를 뽑아서 이야기 짓기

– 이야기를 만들어보자. '우체국'에서 '아빠'에게 어떤 일이 생겼을까?

예) 우체국에 가서 편지를 보내고 난 뒤에 피곤해서 잠을 잤대요.

– 그 다음에는 무슨 일이 벌어졌을까?

예) 아빠가 다시 우체국으로 보내러 갔나? (이야기를 쓰고 난 뒤, 만든 이야기를 읽어 봄) 근데 아빠가 또 깨어났어요. 내가 왜 이러지 하며 우체국에 갔어요.

■ 친구들과 함께 상의해서 이야기 짓기

– 어떻게 이야기를 지을까? (친구들이 지은 이야기를 읽어봄) 친구들은 어떤 이야기를 만들었니? 그 다음에는 어떻게 이야기를 지을까?

예) 아빠가 우체국에 갔대요. 우리는 비가 왔다고 하자. 아빠가 우체국에서 나오는 데 비가 내리고 번개가 치는 거야.

함께 이야기 짓는 모습

이야기 릴레이 결과

유의점 및 참고사항

- '가족'과 '기관'에 대한 이야기를 나눌 때, 유아들이 가족 구성원의 역할과 여러 기관의 특성에 대해 자신이 알고 있는 것을 충분히 이야기할 수 있도록 기다려 준다.
- 유아들이 하나의 이야기를 지을 때, 이야기마다 연계가 이루어질 수 있도록 교사가 이야기를 정리해준다.
- 유아들이 좋아하는 과일과 가족 등과 같이 생활주제에 따라 익숙한 내용에 대해 생각나는 것들로 활동할 수 있다.

2. 가정과 연계한 부모교육 자료

구 분	번 호	내 용
창의성 알아보기	1	유아기는 창의성교육의 최적기
	2	창의성교육의 방향 :인지 · 성향 · 동기
	3	창의적인 유아로 키우는 부모
	4	우리집 창의성 환경은 몇 점일까요?
창의성 찾아보기	5	자녀의 창의성 : 발견하기
	6	자녀의 창의성 : 마중물 주기
	7	자녀의 창의성 : 들어주기
	8	자녀의 창의성 : 질문하기
창의성 길러주기	9	창의성 길러주기 : 생활습관
	10	주전자가 되어 보세요. (관련 활동 : 과학적 창의활동 3, 12)
	11	이야기 주인공을 바꾸어 보세요. (관련 활동 : 과학적 창의활동 9/ 예술적 창의활동 9, 10)
	12	내일 할 일 지도 그리기 (관련 활동 : 과학적 창의활동 13)
	13	선 이어 그리기 (관련 활동 : 사회적 창의활동 11)
	14	신문사진으로 짧은 이야기 짓기 (관련 활동 : 과학적 창의활동 8/ 예술적 창의활동 17)
	15	음식이름으로 연상되는 말 이어가기 (관련 활동 : 사회적 창의활동 11)

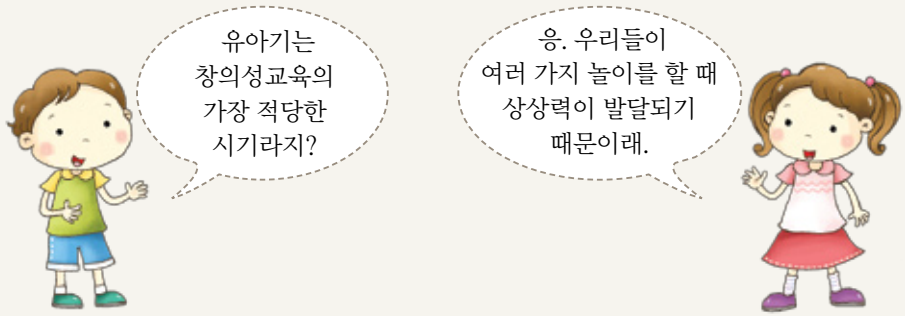
1~9번 : 창의성교육에 대한 부모의 이해를 돕기 위한 자료
10~15번 : 가정에서 부모와 자녀가 함께 할 수 있는 유치원 활동 연계 자료
(유치원에서 순차적으로 가정에 배부할 수 있도록 구성하였음)

가정
통신문 : 1

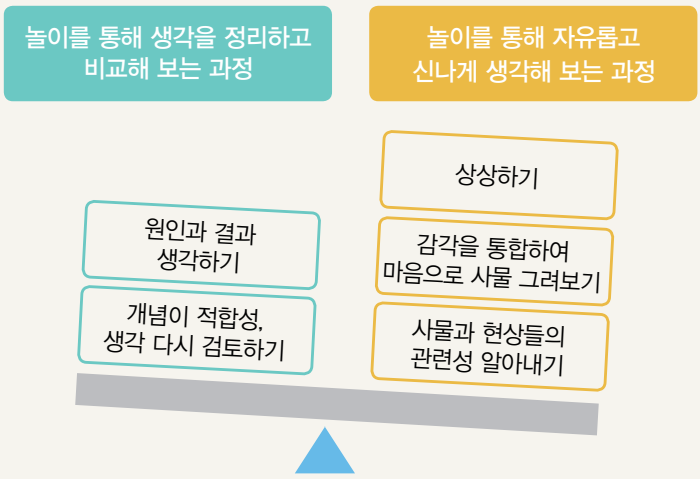
유아기는 창의성교육의 최적기

유아기에는 창의성교육이 왜 중요한가요?

유아기는 창의적인 사고의 밑바탕이 되는 상상력이 매우 뛰어난 시기이고, 다양한 감각을 통해 여러 가지 정보를 민감하게 수용하면서 일정한 사고의 틀을 만들어가는 시기이기 때문입니다.



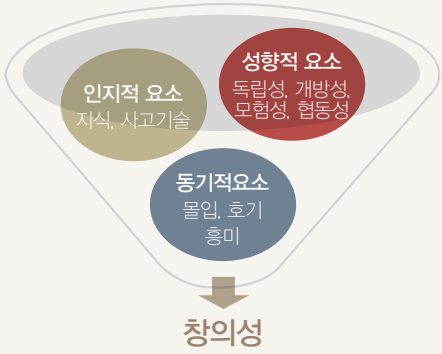
유아들이 신나게 놀이하는 동안 다양한 놀이방법을 생각해 보는 확산적인 사고과정과 적당한 것을 선택하여 적용해 보는 수렴적인 사고 과정이 반복해서 일어납니다.



가정 통신문 : 2

창의성교육의 방향 : 인지·성향·동기

최근 창의성 교육의 방향은 사고의 확장, 수렴, 문제해결력 등의 인지적요소와 독립성, 개방성 등의 성향적 요소, 호기심, 흥미 등의 동기적 요소를 통합적으로 고려하고 있습니다.



창의성의 인지적 요소란?

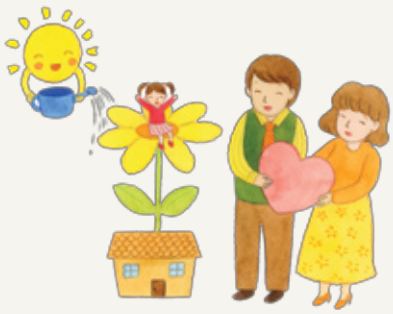
인지적 요소에는 사고의 확장과 수렴과정을 통한 문제해결과정 등이 포함됩니다.

창의성의 성향적 요소란?

성향적 요소에는 한 가지 과제의 모호함에 대한 참을성, 인내, 성장하려는 욕구, 기꺼이 모험을 하려는 정신, 새로운 경험에 대한 개방성 등이 포함 됩니다.

창의성의 동기적 요소란?

동기적 요소에는 하고 싶은 마음이 있을 때 하기,
한 가지 과제에 대한 흥미와 호기심,
만족 및 도전 하는 마음 등이 포함됩니다.



부모교육 자료

가정 통신문 : 3

창의적인 유아로 키우는 부모

유아의 호기심을 존중해주는 부모

"엄마! 나도 비행기타고 싶어요."

"어떤 비행기를 타고 싶니? 네가 타고 싶은 비행기에 대해 이야기 해 줄래?"

유아의 창의적 사고 지원해 주는 부모

"아빠! 제가 그린 소예요."

"OO야! 이번 주말에 우리 시골로 소를 보러 갈까?"

일상생활에서 창의성을 신장시켜 줄 수 있는 활동의 예

우리 집에는 모양이 같은 물건들이 살고 있어요. 컴퓨터와 TV, 축구공과 야구공, 동그란 벽시계와 동그란 접시..... 다양한 모양들이 살고 있지요. 같은 모양의 물건들을 더 찾아보세요.

가정 통신문 : 4

우리 집 창의성 환경은 몇 점일까요?

다음 항목들은 창의성을 촉진하는 양육 방식에 대한 내용입니다. 자녀가 창의적 태도를 갖도록 어떻게 지원해 주고 있나요? 부모님께서 실행하고 있는 항목 □에만 체크 ✓해 보시길 바랍니다.

1. □ 자녀가 입을 옷이나 놀 장난감을 스스로 선택하게 하시나요?
2. □ 작은 것이라도 자녀 스스로 역할을 정해 주고 실천하도록 하시나요? (예: 식사 준비에서 수저 놓기, 컵 나누어 주기 등)
3. □ 자녀 자신의 몸에 손이 닿는 부분은 스스로 씻을 수 있는 기회를 주시나요?
4. □ 자녀 혼자서 무엇인가를 할 때 재촉하지 않고 충분히 할 수 있도록 기다려 주고 계세요?
5. □ 준비물은 스스로 챙기도록 하고 있나요?
6. □ 자녀가 작은 것이라도 혼자서 해 냈을 때 충분히 칭찬 해주고 있나요?
7. □ 자녀 스스로 한일에 대한 결과가 만족스럽지 못하였더라도 격려 해주고 다독 거려 주고 있나요?
8. □ 자녀가 만들어 내는 이야기를 집중해서 들어주고 있나요?

9. □ 자녀가 몰입하여 무엇인가를 하고 있을 때, 부모님께서 자녀에게 새로운 것을 요구하지 않나요? (예: 열심히 그림을 그리고 있는 아이에게 “간식 먹어라.” “크레파스 정리 하거라.” “친구 집에 놀러 가자”등)
10. □ 엄마가 단독으로 결정하기보다 아이의 의견을 먼저 묻고 가능한 한 자녀의 의견을 존중해 주고 있나요?

- 우리 집 창의성 환경은 몇 점일까요? (□ 에 ✓ 표시 수 × 10점)
- 창의성 환경 점수가 조금씩 향상되도록 해 주세요.

가정 통신문 : 5

자녀의 창의성 : 발견하기

몰입

한번 관심 있는 일을 찾게 되면 다른 것들은 모두 관심 밖의 일이 되기도 하고 때로는 무엇인가에 너무나 집중해서 자기이름 부르는 소리도 듣지 못할 때

독창성

어떤 문제가 생기면 남들과 다른 방식으로 해결하려고 노력하고 기발한 아이디어를 말할 때

감수성

특이한 냄새나 낯선 소리에 민감하게 반응하고 남들이 보지 못한 것을 알아낼 때

호기심과 흥미

새로운 것에 대해 질문이 많고 신기하거나 흥미로운 대상에 대한 관심이 지속될 때

자녀들의 창의성을 찾아보세요.

"요즘에 우리 아이는 음악만 나오면 춤을 춰요. 또 춤 동작을 만들어 추기도 해요."

"친구 그림을 보고 따라 그리기보다 자기가 그린 그림을 좋아하고, 신나게 설명해 주어요."

"우리 아이는 한번 해야겠다고 마음먹은 것은 반드시 하고 난 후에야 다른 일을 해요."

가정 통신문 : 6

자녀의 창의성 : 마중물 주기

깊은 샘에서 펌프로 물을 퍼 올릴 때 물이 잘 나오지 않아요.
물을 끌어올리기 위하여 어떻게 해야 할까요?

- 그렇습니다. 한 바가지쯤의 마중물이 필요합니다.

부모님들은 창의성 샘물 펌프에 얼마큼의 마중물을 주고 계신가요? 해당되는 □에 ✔해 보세요.

- □ 한 가지 질문을 한 후에는 재촉하지 않고 아이 혼자서 생각해 볼 시간을 충분히 주고 있나요?
- □ 아이가 쓴 글이나 그림을 함께 보며 칭찬 해 주고 집안에서도 볼 수 있도록 전시 해 주고 있나요?
- □ 상상력을 마음껏 발휘할 수 있도록 마음이 편안한 분위기를 만들어주고 있나요?
- □ 집안에 있는 물건들을 다른 용도로 사용할 수는 없는지 아이에게 물어 보곤 하시나요?
- □ 자녀와 함께 엄마, 아빠, 공주, 경찰관 놀이 등 역할을 바꿔서 자주 놀아 주시고 있나요?

- □ 함께 노래를 부르기도 하고 동시, 짧은 이야기, 그림책을 자주 읽어주고 계신가요?
- □ 여러 가지 자연물(나무 · 열매), 종이, 재활용품을 가지고 마음대로 만들어 볼 수 있도록 해 주고 있나요?
- □ 아이에게 말로 하는 사랑 표현뿐만이 아니라 신체접촉으로 하는 사랑 표현도 자주 해 주고 있나요?
- □ 과학관, 전시관, 체험관을 방문하여 마음껏 체험하고 관찰할 수 있는 기회를 자주 주고 있나요?

가정 통신문 : 7

자녀의 창의성 : 들어주기

엄마, 아빠 !
여러 가지 궁리하고 생각하면서 놀고 싶어요.
자유롭게 생각하며 즐겁게 할 수 있는
놀이를 마음껏 할 수 있게 도와주세요.

엄마, 아빠!
우리들이 즐거워하고 좋아하는 여러 가지 놀이를
맘껏 하면서 문제를 해결해 보고 생각도 많이 하여
사고력을 기를 수 있도록 해 주세요.

창의성 찾아보기

아는 것이 힘이다? 이젠 상상력이 힘이다!

지금부터 자녀와 함께 상상놀이를 하며 창의력을 발견해 보세요.

자녀에게 하는 질문 내용

- 만약에 너의 명령을 받는 로봇이 생긴다면 어떤 일들이 벌어질까?
- 제기를 발로 차는 방법 외에 다르게 차는 방법에는 무엇이 있을까?
- 만약에 네가 고양이가 된다면 어디를 가고 싶니?

가정 통신문 : 8

자녀의 창의성 : 질문하기

머리와 가슴 속에 무언가를 끊임없이 집어넣으려고 하기보다는 자녀가 다양한 관점에서 생각하고 표현해 볼 수 있도록 하는 질문으로 창의성을 길러 줄 수 있습니다.

자녀와 일상적인 대화에서 벗어나 다소 엉뚱한 연관성이 없는 사물과 서로 결합시키기, 공통점 찾기 등의 질문을 해 봅니다. 자! 지금부터 자녀의 창의성을 발견 해 보세요.

- (튜브)와 (조끼)를 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
- (가위)와 (톱)을 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
- (슬리퍼)와 (걸레)를 결합시키면 어떤 물건이 될까요?
- (토끼)와 (세탁기)의 공통점을 찾아보면?
- (코끼리)와 (냉장고)의 공통점을 찾아보면?

(예: 빠르다. 움직인다. 크다 등 공통점 말하기)

☞자녀와 함께 이야기해본 후, 그림으로 그려 보세요.

부모교육 자료

가정 통신문 : 10

창의성길러주기 : 생활습관

어떻게 하면 창의적인 사람으로 키울 수 있을까요?

- **왜? 라고 생각하는 습관을 길러 주세요.**
  왜? 라고 질문하는 자녀의 호기심을 인정하고 격려하여 자연스럽게 자신을 표현하도록 하는 분위기를 만들어 줍니다.

- **자유롭고 긍정적으로 말하는 태도가 길러질 수 있도록 도와주세요.**
  다소 엉뚱한 이야기도 끝까지 잘 들어주며 색다르고 독특한 표현을 긍정적으로 격려해 줍니다.

- **익숙한 것을 새롭게 생각해 보도록 해 주세요.**
  늘 익숙한 사물을 다른 관점에서 관찰하고 생각할 수 있도록 해 주세요.

- **관찰력을 길러 주세요.**
  어떠한 사물에 대해 전체적으로 또는 부분적으로
  주의 깊게 관찰하면서 다르게 생각해 보도록 격려합니다.

- **다양한 경험을 할 수 있도록 도와주세요.**
  한 번도 해보지 않은 일 해보기, 한 번도 먹어보지 않은 음식 먹어보기, 새로운 놀이 해보기 등 다양한 경험을 하도록 해줍니다. 특히, 혼자 하는 것보다 여러 사람들과 함께 의견을 교환하는 기회를 갖도록 해주는 것이 좋습니다.

가정에서 창의성 길러주기

가정 통신문 : 10

주전자가 되어 보세요.

창의적인 사고의 원동력 : 상상하기

상상력은 과거의 경험을 기초로 하여 앞으로의 행동을 계획할 수 있도록 새로운 무언가를 생각하는 능력입니다. 있는 것을 없는 것처럼 생각하기, 없는 것을 있는 것처럼 생각하기, 입장을 바꾸어서 생각하기, 위치와 공간을 바꾸어 생각하기, 사물을 사람처럼 생각해보기 등의 방법으로 상상하는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 나는 들어가는 입과 나오는 입이 따로 있어요. 무엇일까요?

2. 만약에 내가 부엌에 있는 주전자가 된다면 어떤 주전자가 될 것인지 상상하기

- 어떤 모양, 색, 크기의 주전자가 되어볼까?

3. 주전자가 된 나는 어떤 소리를 자주 듣게 될까?

- 물 끓는 소리, 찻잔에 물 따르는 소리, 주전자 뚜껑 여는 소리, 냉장고 문 닫는 소리, 국 끓는 소리.... 등

4. 의성어로 흉내 내 보기

- 치이- 직, 쏴아 , 칙칙, 탁 탁 탁... 등

놀이 효과

유아들에게 익숙한 공간인 집안에서 들을 수 있는 다양한 소리에 대해 관심을 갖고 주변 사물을 새롭게 관찰할 수 있는 기회를 갖게 해 줍니다.

만약에 자연사 박물관의 전시품들이 살아 움직이면 어떤 일들이 벌어질까? 에 대해 이야기 해 본다.

가정에서 창의성 길러주기
가정 통신문 : 11

이야기 주인공을 바꾸어 보세요.

스캠퍼(SCAMPER)기법 활용하기

SCAMPER는 대체하기(S), 결합하기(C), 적응하기(A), 수정하기(M), 다른 용도로 생각하기(P), 제거하기(E), 재배열하기(R)를 적용해서 재미있는 아이디어를 생각해내는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요.

1. '아기돼지 삼형제' 이야기 부모님이 직접 아이에게 들려주기

숲속에 아기돼지 삼형제가 살고 있었지요. 그런데 엄마가 각자 집을 짓고 살라고 하셨어요. 첫째돼지는 볏짚으로 집을 짓고, 둘째돼지는 통나무로 집을 짓고 막내돼지는 벽돌로 집을 지었어요.
첫째 돼지는 "푸 하하하. 내가 지은 집은 볏짚으로 가장 싸고 가장 빠르게 지었지 .내가 지은집이 최고야."
둘째돼지는 "흥! 무슨 소리! 내가 지은집이 최고지! 난 형보다는 좀 늦게 지었지만 나무로 만들어서 깔끔하고 숲속에서 사는 기분인 걸?"이렇게 첫째형과 둘째형 돼지는 서로 자기 집이 최고라고 자랑을 했어요.
막내돼지는 벽돌로 튼튼한 집을 짓느라 계속 벽돌을 쌓고 있어요. "아직도 집을 짓고 있네 쯧쯧..." 며칠 뒤, 배고픈 늑대가 나타났어요. 돼지 삼형제는 모두 무서워서 벌벌 떨고 있었지요. 늑대는 "자아~ 어디 집들을 날려볼까? 푸 우욱~ " 하고 불었어요. 그러자 첫째형과 둘째형의 집이 날아 가 버렸어요. 막내돼지 집은 어떻게 되었을까요? 늑대가 나타나서 "푸 우욱~ , 푸 우~"힘껏 불어도 끄떡없었어요.
불을 피운 막내돼지 집 굴뚝을 타고 들어 온 배고픈 늑대는 엉덩이가 뜨거워 도망을 가버렸어요. 도망가는 늑대 모습을 본 돼지 삼형제는 너무 좋아서 춤을 추었어요. 그 후 아기돼지 삼형제는 엄마와 함께 행복하게 살았답니다.

2. 주인공 아기 돼지를 다른 동화의 주인공 (예: 시골 쥐와 서울 쥐)으로 바꾸어 이야기를 다르게 지어보기

(예) 아기 쥐 삼형제 이야기로 바꾸어 볼 수 있습니다.

- 아기 돼지 보다 몸집이 작은 쥐이니 집을 어떻게 지을까?
- 쥐 집으로 적합한 집의 재료는 무엇일까?
- 각 각 세 마리 쥐는 무엇으로 집을 지을까?
- 늑대 대신에 어떤 동물로 대체할까?

3. 엄마나 아빠와 함께 한 문장씩 이야기를 교대로 지어 보기

(예) 엄마 : 어느 날 아기 쥐 삼형제는 집을 짓기로 했어요.
유아 : 의젓한 첫째형 쥐는 (　　)으로 집을 짓기 시작했어요.
엄마 : 잔꾀 많은 둘째 쥐는 (　　)으로 집을 짓기 시작했어요.
하며 계속 이야기를 만들어 갑니다.

놀이 효과

이야기의 주인공을 다른 동화의 주인공으로 바꾸어 보는 경험은 유아가 독창적인 생각을 할 수 있도록 도와줍니다.

연관 놀이 활동

숟가락을 다른 용도로 사용한다면?
숟가락 대신 사용할 수 있는 것은? 에 대해 생각해 봅니다.

가정에서 창의성 길러주기
가정 통신문 : 12

내가 해야 할 일 지도 그리기

마인드맵 그리기

마음속의 생각, 기억들을 중심 이미지와 핵심단어, 색, 부호, 상징기호를 사용해서 그려보는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 내가 해야 할 일에 대해 생각나는 대로 모두 말해 보기

- " OO가 내일 할 일들에 대해 생각나는 대로 말해 볼까요?"

2. 내가 해야 하는 일들을 생각하여 순서대로 상징적인 그림을 그리거나 글자로 기록하기

- "잠자기 전까지 할 일들을 생각나는 대로 이야기 해 볼까요?"

3. 내일 하루 동안 해야 하는 일들 중 주요 일정(유치원가기, 집에서 목욕하기, 친구 집에 놀러가기) 적기

4. 주요 일정을 적거나 그리고 다시 주된 일들의 세부적인 일(버스타기, 유치원친구들 인사, 놀이하기, 점심시간, 집에 돌아와 손 씻기, 노래듣기, 만들기 등)을 가지치기하여 하위에 속하는 내용을 써 주거나 그려주기

놀이 효과

자기가 해야 할 일을 알고 중요한 순서를 정할 수 있으며 이를 그림이나 글로 표현해봄으로써 사고의 수렴과정을 경험할 수 있습니다.

연관 놀이 활동

우리 가족이 좋아하는 것들에는 무엇이 있을까? 가족이름을 중심으로 하여 좋아하는 것들을 그려 봅니다.

(마인드맵 그리기 예)

가정에서 창의성 길러주기
가정 통신문 : 13

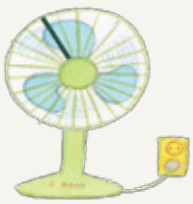
선 이어 그리기

연상하기

임의로 그려진 선을 보고, 선을 활용하여 여러 가지 모양을 생각하여 그려보는 놀이 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요.

1. 집안에 있는 여러 가지 물건의 선 찾아보기



2. 이번에는 부모가 직접 새로운 한 가지 선을 그려 제시하기

- “이 선 그림을 보니 무엇이 생각나나요?”
  (그려줄 수 있는 선 그림 예시) ^^, , ~

3. 엄마(아빠)도 함께 이어서 그린 그림을 보고 이야기를 만들며 연결그림을 그린다.

- 엄마(아빠)와 번갈아 가며 그림을 덧붙여 그려나간다. 어떤 그림이 될까요?

놀이 효과

선과 모양에 대해 확산적으로 사고하게 됩니다.

연관 놀이 활동

아래 그림들을 보니 머릿속에 무엇이 떠오르나요? 자녀와 함께 이야기 해 보세요.

(1)

(2)

부모님 잠깐만요!

그림책 작가 앤소니 브라운은 어린시기부터 가족들과 모양 완성하여 이어 그리기 놀이를 자주하였답니다. 가족들과 하나의 선을 그린 후 모양을 완성해기는 그림 그리기를 통해 상상력을 키울 수 있었다고 합니다.

가정에서 창의성 길러주기
가정 통신문 : 14

신문사진으로 짧은 이야기 짓기

두 사물이나 아이디어를 강제로 연결하여 생각하기

고정된 생각과 틀에서 벗어나 우리가 관계가 없다고 생각하는 사물이나 생각을 결합해 보는 활동입니다. 관련 없는 두 장의 사진이나 그림을 결합시켜 이야기를 만들어 봅니다.

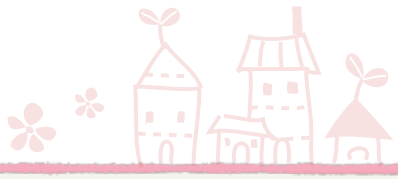
부모님! 이렇게 놀아 주세요. (준비물: 가위, 신문, 빈 상자)

1. 여러 장의 신문을 준비하여 인물과 사물사진과 그림을 찾아 오리기

- 신문에는 어떤 그림이 있나요? 무엇인가요?

2. 신문에서 오린 사진(그림)들을 생물, 무생물, 식물, 동물 등으로 분류하기

- 사람이 있나요? 동물이 있나요?
- 움직이는 물건인가요? 움직이지 않는 물건인가요?
- 먹을 수 있는 것인가요? 먹을 수 없는 것인가요?



3. 같은 기준으로 분류하여 나눈 그림을 바닥에 뒤집어 놓은 후, 1장씩 선택한 후 다른 사진은 상자에 넣어 임의로 한 장을 선택한다. 선택한 2장의 사진 컷을 보면서 적당한 이야기 짓기

- 선택한 2장의 신문 사진 컷으로 이야기를 만들어 볼까요?

(예) (대통령, 자동차사진) 대통령이 자동차를 타고 우리 동네에 옵니다.
(고등학생, 그림책 사진) 고등학생 언니가 그림책을 읽어줍니다.
(피아니스트, 아파트사진) 피아니스트가 우리 집에 와서 피아노를 쳐요.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

전혀 생각하지 못하고 관련성이 없는 사진(그림)의 결합을 통해 새로운 발상이 창조되는 과정을 경험하도록 해줍니다.

연관 놀이 활동

신문에 있는 인물 사진 1컷을 선택하여 그 표정과 몸짓에 맞는 언어 대사를 상상하여 말해보는 놀이입니다.

(예)
- 웃고 있는 할머니 사진의 경우 “오늘 먹은 참외가 맛있어서 2개를 먹고 나니 기분이 좋아요.”
- 연설하는 미국 대통령사진의 경우 “ 여러분 우리 모두 전기를 아껴 씁시다.”

가정에서 창의성 길러주기
가정 통신문 : 15

음식 이름으로 연상되는 말 이어 가기

연상하기

쉽게 접할 수 있는 물건과 경험을 토대로 관련성을 생각하거나 연상 해 보는 활동입니다.

부모님! 이렇게 놀아 주세요

1. 좋아하는 음식과 맛에 대해 말하기

- 음식에 대한 다양한 맛을 말해볼까요? - 고소하다 , 짜다, 맵다 등
- 먹고 싶은 음식은 ?

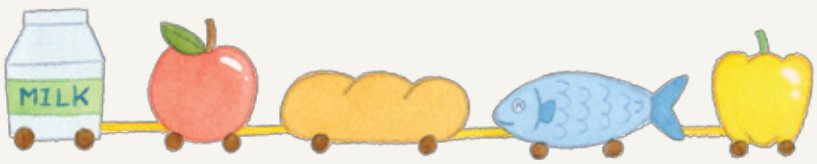
2. 김은 고소하다로 시작하여 고소한 것 하면 생각나는 것 떠 올리기

- 고소한 것은 콩떡, 콩떡은 달콤해, 달콤한 것은 화채, 화채는 시원해 등

3. 음식이름과 맛에 대해 알고 있는 대로 연상되는 것을 떠올려 말하기

(음식의 맛 외에 형태, 색에 대해서도 연상하여 표현 할 수 있습니다.)

(예) • 김은 고소하다 ⇒ 고소한 것은 콩떡 ⇒ 콩떡은 달콤해 ⇒ 달콤한 것은 사탕 ⇒ ?
• 국수는 길다 ⇒ 긴 것은 자장면 ⇒ 자장면은 까맣다 ⇒ 까만 것은 초콜릿 ⇒ ?



놀이효과

자유롭게 연상하여 언어로 표현 해봄으로써 사고의 유창성과 융통성을 증진할 수 있습니다.

연관 놀이 활동

- 정해진 몇 분 동안 연상되는 단어를 떠올려 말해 봅니다.
  (예) 자동차 이름 말하기, 과일 이름 말하기, 우리 반 친구 이름 말하기, 산 이름 말하기 등
- 주변에서 모양이 둥근 사물을 찾아 말해 봅니다.

부모님 잠깐만요!

아이들은 어른보다 다양한 생각을 왜 더 잘할까요? 어른보다 많이 웃기 때문이랍니다.
웃는다는 것은 뇌에 엔도르핀과 다이도르핀을 분비하여 뇌의 활성화에 영향을 주기 때문에 많이 웃는 아이들이 적게 웃는 어른에 비해 독창성과 창의력이 뛰어나다고 합니다.

V 부록

1_ 세대 간 지혜 나눔
전문가 인력풀 관련 단체

1. 세대 간 지혜 나눔 전문가 인력풀 관련 단체

가. 창의성 전문가 단체

1) 경기 창조 학교 http://www.k-changeo.org

- 조이론과 교육, 언어인문학, 예술과 오락문화, 과학과 기술, 경영 5개 분야에 걸친 창의성 관련 정보를 얻을 수 있음.
- 온라인 창조교실, 창의적 업적을 남긴 명사 멘토 동영상, 다양한 오프라인 교실, 찾아가는 창조 교실 운영함. 현재는 초등학교부터 강사 파견 가능함.

▶ 주소 및 전화 : 경기도 파주시 탄현면 얼음실로 40. 031-956-2371~3.

2) 창의 넷 http://tcnc.net

- 토탈 창의 사이버 네트워크로 창의이야기, 창의 학습실, 교사마당, 창의마을, 창의 지원실, 사이버 창의력 경진대회 등 다양한 창의 · 인성 교육 관련 정보 얻을 수 있음.
- 대구 지역의 유치원, 초등학교, 중학교, 특수학급(학교)별로 창의마을의 중심 학교를 두고 인근학교를 회원학교로 하여 공동 수업 지원 체제 구축하고 홈페이지를 통하여 창의성 교육 우수 사례 보급하고 있음.
- 창의 지원실에는 유치원에서 활용할 수 있는 창의성 교수 · 학습자료, 명사 특강 동

영상 자료, 창의 교육 멘토 인력풀이 탑재되어 있음.

▶ 주소 및 전화 : 대구광역시 교육 지원청 창의성 교육지원단. 053-757-8356.

나. 과학 창의 관련 전문가 단체

1) 한국 과학창의재단 www.kofac.re.kr

- 과학기술문화 및 창의적 인재 육성 지원을 위한 조사 연구 및 정책, 대한민국 과학창의 축전, 창의 과학 탐구활동 지원, 창의적 인재 교육 전문가 육성 · 연수 지원, 과학문화 · 예술 융합 프로그램 개발 관련 정보 등을 제공함.

▶ 주소 및 전화 : 서울특별시 강남구 역삼로 509 (대치 3동 960-12). 02-555-0701.

생활 과학교실 | http://life.kofac.re.kr/lsc/main.lc

- 지역생활권에서 쉽게 흥미로운 과학 실험을 체험할 수 있도록 학교로 찾아가는 생활과학 교실 및 읍면동 생활과학교실을 운영함.
- 한국과학창의재단, 시도교육청, 학교운영위원회, 지역책임운영기관이 유기적으로 협의하여 학교로 찾아가는 생활과학교실 운영함. 현재는 초등, 중등학교 파견 가능함.
- 홈페이지 내 지역별 책임운영기관과 전국 강사네트워크에서 지원 하는 강사 인력풀이 탑재되어 소개되고 있음.

전국 생활과학교실 운영 단체 안내

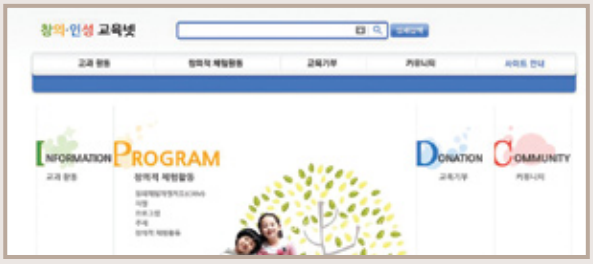
지 역	기 관	소 속	전 화 번 호
서울시	이화여자대학교	이화여자대학교 공과대학 환경학과 이화여자대학교 WISE센터	02-3277-2393 02-3277-4356 02-3277-4629
	한양대학교	한양대학교 청소년과학기술진흥센터	02-2220-4370 02-2220-4531
	서울대학교	서울대학교 사범대학 생물교육학과	02-880-1377 02-880-7769
	(사)한국여성과학인 발전 연구회	(사)한국여성과학인발전연구회	02-736-1013
	(사)환경교육센터 도봉환경교실	(사)환경교육센터 도봉환경교실	02-954-1589
인천 광역시	인천대학교	인천대학교 과학영재교육연구소	032-835-8225 032-835-4281
	기상청	기상청 인력개발담당관 기상교육담당관실	02-2181-0562 02-2181-0566
고양시	한국항공대학교	한국항공대학교	02-300-0363
군포시	군포시청	군포시청 청소년과 군포시청 청소년교육체육과	031-390-0680 031-390-0566
하남시	건국대학교	건국대학교 행정학과	02-450-3573 02-450-3927
부천시	부천산업진흥재단	부천산업진흥재단	070-7094-5481 070-7094-5474
안산시	안산	(재)안산시청소년수련관	031-412-1731
강릉시	강릉 원주대학교	강릉대학교	033-640-2292 033-640-2872
원주시	연세대	연세대학교 생명과학기술학부	033-760-2776 033-760-2763 033-7602763
동해시	한중대	한중대학교 디지털정보공학부	033-520-9332
춘천시	강원대	사범대학 과학교육학부	033-250-6737 033-250-7224
충주시	충주대	충주대학교 과학문화 진흥센터	043-841-5491 043-841-5820
대전광역시	충남대	충남대학교 화학과	042-821-6552 042-821-6245
부여시	공주대학교	공주대학교 물리교육과	041-850-8274 041-852-8274
아산시	순천향대	순천향대학교환경보건학과 환경보건학과	041-530-1268 041-530-1429
서산/ 보령시,	한서대	한서대학교 화학과	041-660-1331 041-660-1777
천안시	한국기술교육대학교	한국기술교육대학교 건축공학부	041-560-1334 041-560-1769
논산시, 계룡시	건양대학교	건양대학교	041-730-5266
청주시	충북대	충북대학교 자연과학대 부설 과학기술진흥센터	043-261-3262

지 역	기 관	소 속	전 화 번 호
부산시	(사)부산과학기술협의회	(사)부산과학기술협의회/국제신문	051-500-5010 051-501-3125 051-501-6343
대구광역시	(사)대구경북 여성과학기술인회	(사)대구경북 여성과학여성인회	053-753-3368
울산광역시	울산대	울산대학교물리학과	052-259-2330 052-259-1179
포항시	포항 공과대	포항공과대학교 과학기술진흥센터	054-279-2034 054-279-3587
영천시	성덕대	성덕대학 산업기술연구소 성덕대학 학사지원팀	054-330-8893 054-330-8806
창원시	창원대	창원대학교 자연과학대 응용수학과 지역과학기술진흥센터	055-279-7403 055-213-2743~4 055-213-2744
김해시	인제대	인제대학교 산학협력단 컴퓨터응용과학부	055-320-3303 055-320-3047
전주시	전북대	전북대학교자연과학대학	063-270-3394 063-270-3629
광주시	조선대	조선대학교 수학과	062-230-6615 062-230-6846
남원시	서남대	서남대학교 전지전자공학과 산학협력단 중소기업기술협력센터	063-620-0076 063-620-0245 063-620-0073
정읍시	전북과학대	전북과학대학 산학협력단	063-530-9281
군산시, 부안군	군산대학	군산대학교화학과 군산대학교 산학협력단	063-469-4658 063-469-4659
익산시	원광대	원광대학교 생명나노화학부 생명나노화학부 외래교수 원광대학교 산학협력단	063-850-6227 063-850-7127 063-850-5158
순천/ 광양	순천대	순천대학교 지역과학기술진흥센터	061-750-3613 061-750-3905
여수시	전남대	전남대학교공학대학응용수학과	061-659-3424 061-659-6932
목포시	목포대	목포대학교 기초과학부, 화학전공 목포대학교 과학영재교육원	061-450-2337 061-450-6321
담양군	동신대	동신대학교 여성문화연구소 동신대학교 산학협력단	061-330-3371 061-330-2930
제주시	제주대	제주대학교 지역과학기술진흥센터	064-754-2326 064-754-2325

※ 자세한 운영 사항은 해당 기관사정에 따라 변경될 수도 있으며, 현재는 장기적으로 전국의 초등학교와 중학교로 찾아가는 생활과학교실 운영을 목표로 하고 있음.

창의·인성 교육넷 | www.crezone.net

- 창의 · 인성교육, 연구 및 전문자료, 개인과 기관 교육기부 안내 및 참여 신청, 지역별 창의체험활동 공간 안내 및 체험 활동과 관련된 교사, 학부모, 학생을 주요 대상으로 하고 있음.
- '창의체험 활동'에 관한 정보 검색이 가능한 '창의체험자원지도'에서는 전국의 체험활동자원 및 체험프로그램, 시설, 인적 자원을 총 망라해 학교에서 활용하도록 하고 있음.
- 현재는 창의 · 인성 교육과 관련한 초등 수업모델, 수업지도안, 창의교육 현장포럼 자료 등을 제공하고 있음.



2) 발명 교육 센타 http://iecteen.ipacademy.net/servlet/MainController

- 창의성과 도전정신을 길러주는 실질적인 발명실습과 체험교육을 실시하며, 다양한 발명멀티미디어 자료 탑재되어 있음.
- 발명체험프로그램을 중심으로 현재는 초등학교로 찾아가는 나눔 교육프로그램으로 운영되고 있음.

▶ 주소 및 전화 : 대전광역시 유성구 과학로 82. 042-601-4335.

3) 한국여성과학인발전연구회 www.kosd.or.kr

- 재미있는 생활과학 실험실습 콘텐츠 개발 및 이공계 출신 여성 교육전문가가 유치원으로 직접 찾아가는 생활 과학교실 운영하고 있음. (현재는 서울 및 경기 수도권 지역대상 운영)

▶ 주소 및 전화 : 서울시 종로구 종로 4가 5번지 한일빌딩 803호. 02-736-1013.

4) 부천산업진흥재단 http://www.bipf.com

- 로봇 전시관 운영과 함께 로봇 교육프로그램을 운영하고 있으며, 현재는 부천지역 초 · 중 · 고등학교 대상으로 찾아가는 로봇 교실 운영하고 있음.

▶ 주소 및 전화 : 경기도 부천시 원미구 평천로 655. 032-621-2080.

다. 예술창의 관련 전문가 단체

1) 한국문화예술교육진흥원 http://www.arte.or.kr

- 국악, 연극, 영화, 무용, 만화 에니메이션, 공예, 사진, 디자인 등 8개 분야를 중심으로 16개 광역 센터 운영 및 전국 4000여명의 예술 강사 인력풀이 활동하고 있음.
- 홈페이지 내 통합운영시스템(ums.arte.or.kr)에서 문화예술 강사정보 등록 및 신청 가능함.
- 현재는 초 · 중 · 고등학교에서 다양한 문화예술교육 창의적 체험활동이 진행할 수 있도록 전국 문화예술지원 기반 시설과 함께 예술교육프로그램을 운영하도록 지원하고 있음.

주소 및 전화 : 서울시 구로구 가미산로 25길 21. 02-6209-5900.

국악 운영 단체 안내

지 역	단체명	연락처	주 소	홈페이지
서울	단국대학교 산학협력단	02) 749-0198 yu-bj@hanmail.net	(140-210) 서울특별시 용산구 한남동 707-18 단국빌딩 907호	dankook.ac.kr
부산	(사)한국국악협회 부산광역시지회	051)644-5211/418-3399 jjy8853@hanmail.net	(608-023) 부산광역시 남구 대연3동 603-7번지 부산예술회관 3층	www.부산국악협회.kr
대구	(사)한국국악협회 대구광역시지회	053)256-7957 gukak@paran.com	(704-080) 대구광역시 달서구 성당동 187번지 문화예술회관 제2예련관 2호	koreamusic.or.kr
인천	(사)한국국악협회 인천광역시지회	032)875-4644 inkukak@hanmail.net	(402-014) 인천광역시 남구 숭의4동 7-4번지 (수봉공원 내 국악회관)	cafe.daum.net/incheonkukak
광주	광주문화원 연합회	062)527-1991 gj-1991@hanmail.net	(500-050) 광주광역시 북구 북동 16-7 부창빌딩 4층	gwangju.kccf.or.kr
대전	대전예총	042)253-9653~4 djart21@hanmail.net	(302-150) 대전광역시 서구 만년동 396 대전문화예술의전당 앙상블홀 2층	tjart.or.kr
울산	(사)한국국악협회 울산광역시지회	052)266-4764 usgugak@naver.com	(680-041) 울산광역시 남구 달동 1322-15번지 성현빌딩 3층	울산국악협회.kr
경기	(사)한국국악협회 경기도지회	031)236-1070/230-3391 전용)070-7123-1070 kggukak@hanmail.net	(442-070) 경기도 수원시 팔달구 인계동 1117번지 (경기문화의전당 내)	gukak.or.kr
강원	강릉문화원	070-8275-3014 honghyeji@hanmail.net	(210-924) 강원도 강릉시 하슬라로 96	gncc.or.kr
충북	(사)한국민족 예술인총연합 청주지부	043)221-4440/4445 jjullim@hanmail.net	(360-012) 충북 청주시 상당구 북문로 2가 116-146번지	www.cbart.org
충남	(사)한국국악협회 충청남도지회	041)835-7200/7203 kjh47021@hanmail.net	(323-806) 충남 부여군 부여읍 동남리 615-4 2층	cafe.daum.net/chungnamkukak
전북	(사)전통문화마을	063)232-1902 tcvillage@naver.com	(560-031) 전북 전주시 완산구 교동 190-5번지	tcvillage.net http://cafe.naver.com/tcvillage1
전남	(사)한국국악협회 전라남도지회	062)351-2360 jnyc7506@hanmail.net	(502-200) 광주 서구 농성동 630-15번지 6층	jeonnam.go.kr
경북	(사)한국국악협회 경상북도지회	054)742-1516, 1518 taiyoung817@lycos.co.kr	(780-150) 경북 경주시 인왕동 674-11번지	cafe.daum.net/kbkukak
경남	경남예총	055)281-6825 knfacok@hanmail.net	(641-702) 경남 창원시 의창구 도계동 109-5번지 성신데파트 203호	www.knfacok.kr
제주	(사)한국국악협회 제주도지회	064)759-3888 goys52@hanmail.net	(690-029) 제주특별자치도 제주시 도남동 191-1번지	cafe.daum.net/jejukukak

※ 자세한 운영 사항은 해당 기관사정에 따라 변경될 수도 있으며, 현재는 초 · 중 · 고등학교에서 다양한 문화 · 예술교육 창의적 체험활동이 진행할 수 있도록 국악운영 단체에서 전통교육프로그램을 지원함.

광역 문화예술지원센터 안내

지 역	단체명	연락처	주 소	홈페이지
서울	서울문화재단	02) 758-2033	서울특별시 중구 소파로 138 남산예술센터 예술교육관 2층	www.e-sac.or.kr
부산	부산문화재단	051) 441-3426	부산광역시 동구 수정2동 64-1번지 부산문화예술교육지원센터	www.bsarte.or.kr
대구	대구문화재단	053)422-1217	대구광역시 중구 대봉동 60-10 대구문화재단	www.dgarte.or.kr
인천	인천문화재단	032)521-4875	인천광역시 부평구 아트센터로 168 (십정동 186-408)	arte.ifac.or.kr
광주	광주문화재단	062)670-5764	광주광역시 남구 사동 177-35번지	www.gjarte.or.kr
대전	대전문화재단	042)477-2310	대전광역시 서구 둔산대로 89 (대전문화예술의전당 3층)	www.djfca.or.kr
울산	울산문화예술 교육지원센터	052)292-4684	울산광역시 중구 반구2동 262-38	cafe.daum.net/usarte
경기	경기문화재단	031)231-7269	경기도 수원시 팔달구 인계동 1116-1 7층 경기문화예술교육지원센터	www.ggace.or.kr
강원	강원문화재단/ 강릉문화원	033-255-3408 070-8275-3014	강원도 춘천시 금강로 11 (소양로3가) kt빌딩 2층	www.gwarte.or.kr
충북	청주대학교 평생교육원	043)229-8795	충북 청주시 상당구 내덕동 36번지 충북문화예술교육지원센터(청주대학교 평생교육원 내)	www.cbarte.or.kr
충남	(사)한국예총 충청남도연합회	041)592-2278	충남 천안시 서북구 성정2동 814-1. 2층	cafe.daum.net/ chungnamkukak
전북	전북문화예술 교육지원센터	063)255-2615	전북 전주시 덕진구덕진동 산 1-1 한국소리문화의 전당 3F 전북문화예술교육지원센터	www.jbarte.or.kr
전남	전남문화예술 재단	062)287-5221	전남 무안군 삼향읍 남악리 2074번지 전남개발공사 11층	www.jnarte.or.kr
경북	금수문화예술 마을	054)931-5346	경북 성주군 금수면 광산리 125 금수문화예술마을	http://artkumsu.or.kr
경남	경남문화예술 교육지원센터	055)943-4154	경남 거창군 위천면 모동리 729번지 거창연극학교 內	www.gnarte.co.kr
제주	제주문화예술 재단	064)726-3004	제주시 동광로 51 (구.이도 1동 1244-4)	www.jcaf.or.kr

※ 자세한 운영 사항은 해당 기관사정에 따라 변경될 수도 있으며, 현재는 초 · 중 · 고등학교에서 다양한 문화 · 예술교육 창의적 체험활동이 진행할 수 있도록 광역 문화예술지원센터에서 예술교육프로그램을 운영함.

참고문헌

과학창의재단 (2010). 배려와 나눔을 실천하는 창의인재육성을 위한 창의 · 인성교육 총론적 고찰. 과학창의재단.

교육과학기술부(2010). 창의와 배려의 조화를 통한 인재 육성 - 창의 · 인성교육 기본방안. 교육과학기술부.

교육과학기술부(2010). 유아의 창의 · 인성 함양을 위한 영상매체 활용 프로그램. 교육과학기술부.

교육과학기술부(2009). 유치원지도서 총론. 교육과학기술부.

교육인적자원부(2008). 유치원교육과정. 교육과학기술부.

김광희 (2010). 창의력에 미치다. 서울: 넥서스 BIZ.

김영주(2010). 창의적인 아이로 키우는 전래동화 새롭게 읽기. 서울: 대교출판.

김영주(2010). 부모와 교사를 위한 유아 창의성 교육. 울산시: 울산대학교출판부.

김춘일(1999). 창의성 교육, 그 이론과 실제. 서울: 교육과학사.

노영희, 김경철, 김호(2006). 유아교사의 자기 평정용 창의성 검사도구 개발. 유아교육연구, 26(2), 93-121.

문용린, 최인수, 곽윤정, 이현주(2010). 배려와 나눔을 실천하는 창의인재육성을 위한 창의 · 인성교육 활성화 방안 연구.

박찬옥, 지성애, 조형숙, 서동미, 곽현주, 엄은나, 한진원, 김현주, 김민정, 홍찬의(2010). 유아교사를 위한 논리, 창의교육. 서울: 정민사.

서울특별시교육청(2010). 창의톡톡 독서. 토론, 논술 생각나누기, 초등독서. 토론, 논술 장학자료 10.

성신유치원(2001). 통합적 문학활동을 통한 유아의 창의성 증진 프로그램 운영. 서울특별시교육청 지정 시범유치원 운영보고서.

성신유치원(2004). 성신유치원 창의성 교육과정. 미간행.

성신유치원(2008). 지역사회 현장체험활동을 통한 사회극놀이 개발 및 적용. 유아체험활동 프로그램 연구보고서.

성신유치원(2009). 옛이야기를 활용한 창의적 극놀이 활동. 2009 교육과정연구보고서.

성은현, 이종규, 한순미, 한윤영, 하주현(2009). 비교문화적 관점에서 본 한국적 창의성의 통합모형 탐구. 영재와 영재교육, 8(3), 43-61.

윤길근, 강진영(2004). 창의성 신장을 위한 교육방법. 서울: 문음사.

윤혜진(1993). 교사의 질문을 통한 이야기 꾸미기 활동이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.

이경화(2002). 4,5세 유아의 창의적 능력과 창의적 성격. 교육심리연구, 16(3), 147-160.

이경화, 김숙자(2005). 유아의 창의성에 미치는 문제해결 토의활동의 효과. 교육심리연구 제 19(1), 189-204.

이경화, 이미남(2007). 그룹게임 활용 언어프로그램이 유아의 언어표현력 및 창의성 향상에 미치는 효과, 교육심리연구, 21(4), 781-797.

이경화, 최병연, 박숙희(2004). 창의성 계발과 교육. 서울: 학지사.

이경화, 유승희(2010). 글로벌 리더 프로그램이 유아의 인지 · 창의 · 리더십 향상에 미치는 효과. 교육심리연구, 24(3), 507-523.

이경화, 한남주, 임경희(2011). CPS 적용 과학프로그램이 유아의 창의성과 과학적 지식 향상에 미치는 효과. 창의력교육연구, 11(1), 51-68.

이정규(2005). 창의성의 최근 연구동향과 논쟁. 한국학술정보(주).

이숙재(2003). 창의적 극놀이의 교육적 활용방안. 대한어린이교육협회.

이윤숙(1993). 가상적 문제 상황에서의 발산적 사고 경험이 유아의 창의성에 미치는 영향. 중앙대교육논총, 10, 211-226.

이충희(1999). 동화를 활용한 문제해결경험이 유아의 창의적 사고에 미치는 영향. 건국대학교 교육대학원 석사학위 청구논문.
임선하(1993). 창의성에의 초대. 서울: 교문사.
장미정(1995). 유아의 창의성 교육을 위한 교사역할 인식 분석. 이화여자대학교 대학원 석사학위 청구논문.
장순미(2002). SCAMPER 기법을 이용한 교사의 질문이 유아의 창의적 그림표현에 미치는 영향. 중앙대학교 교육대학원 석사학위논문.
장영희(1999). 21세기 유아교육과 창의성 신장-유아의 창의성 교육: 문학적 접근. 성신여자대학교 교육문제연구소 학술세미나 자료집, 13-26.
장영희(2004). 예술과 생활로서의 유아문학. 유아교육교사 직무연수자료, 한국어린이육영회 연수원.
장영희(2006). 노년 세대와의 연계를 통한 육아지원. 한국육아지원학회 추계학술대회.
장영희, 권혜진(2010). 노인자원봉사자의 동화들려주기 활동에 대한 반응 탐구. 육아지원연구, 5(2), 157-186.
장재윤, 박지영(2007). 내 모자 밑에 숨어있는 창의성의 심리학. 서울: 가산북스.
정종진 (2006). 우리 아이, 두뇌 쓰는 법이 달라진다 브레인스트레칭. 서울: 웅진윙스
조연순, 성진숙. 이혜숙(2008). 창의성교육: 창의적 문제해결력 계발과 교육방법. 서울: 이화여자대학교출판부.
주상윤(2007). 창의적 발상의 원리와 기법. 울산시: 울산대학교 출판부.
조성연(1985). 창의성 검사의 타당화를 위한 일연구 - Torrance 창의적 사고력 검사(TTCT)를 중심으로 -. 연세대학교 대학원 석사학위 청구논문.
최경순 외(2004). 유아의 다중지능개발을 위한 그림책 속 창의적 놀이. 서울: 창지사.
최인수(2000). 유아용 창의성 측정도구에 관한 고찰. 유아교육연구, 20(2), 139-166.
최인수(2011). 창의성의 발견. 서울: 샘앤파커스.
표정옥(2010). 창의력과 상상력을 키우는 신화여행. 대교출판.
한국교육개발원(2006). 창의적 인재 양성과 효율적 교육체제 구축. 21세기 한국메가트랜드 시리즈 Ⅳ. 서울: 정보통신정책연구원.
하주현(2007). 눈이 번쩍 띄는 창의력. 서울: 시그마프레스.
한기순, 권은영(2010). 교사관찰에 의한 창의적 유아의 판별의 가능성 탐색. 미래유아교육학회지, 17(3), 21~45.
한순미. 김선, 박숙희, 이경화, 성은현(2005). 사람, 환경, 전략: 창의성. 서울: 학지사.
한국어린이 문학교육 연구회(1999). 환상 그림책으로의 여행. 서울: 다음세대.

Amabile, T. M.(1983). The social psychology of creativity. New York: Springer- Verlag.

Amabile, T. M.(1996). Creativity in Context. Colorado: Westview Press, Inc.

Amabile, T. M.(1996). Creativity in Context. Colorado: Westview Press, Inc. 심리학의 눈으로 본 창조의 조건, 고빛샘 역(2010) 서울: 21세기북스.

Blltlestone, F.(1998). Creative children, imaginative teaching. Philadelphia : Open University Press.

Brady, M. & Gleason, P. T.(1994). Artstarts : Drama, music, movement, pupperty, and storytelling activities. Englewood, Colorado : Teacher Ideas Press.

Champlin, C.(1980). Puppetry and reative dramatics in storytelling. Austin, Texas : Nancy Renfro studois.

Cherry, C.(1999). Creative art for the developing child. Torrance, CA : Fearon Teacher Aids.

Cullinan, B. E.(1992). Invitation to read. International Reading Association, Inc.

Cropley, A. J.(2001). Creativity and Education and Learning, 이경화, 최병연, 박숙희 역 (2004). 창의성 계발과 교육. 서울: 학지사.

Csikszentmilalyi, M. (1997). Finding Flow: Brockman, Inc. 이희재 역(1999). 몰입의 즐거움. 서울: 해냄.

Csikszentmilalyi, M. (1996). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. New York: Harper Collins.

Csikszentmilalyi, M. (1996). Creativity: Flow and the psychology of discovery and invention. 노혜숙 역(2003). 창의성의 즐거움. 서울: 북로드.

Duffy, B.(1998). Supporting creativity and imagination in the early years.

Philadelphia : Open University Press.

Gardner, H. (1993). Creating minds. New York: Harper Collins.

Houtz, J.(2003). The Educational Psychology of Creativity. Hampton Press. 김정희 역 (2007). 창의성을 부르는 심리학. 서울: 시그마프레스.

Isenberg, J. P., & Jalongo, M. R.(2001). Creative expression and play in early childhood. Columbus, Ohio : Merrill Presntice Hall.

Jeanne M. Machado (1999). Early childhood experiences in language arts : Emerging literacy - 6th ed. Albany : Delmar Publishers

King, N.(1996). Playing Their Part, Language and Learning in the Classroom. Heinemann. 황정현 역(1998). 창조적인 언어 사용능력을 위한 교육연극방법. 서울: 평민사.

Lucy Jo Palladino, 문용린 역(1998).에디슨 아동, 키워주고 살려주고. 서울: 세종서적 (원본발간일, 1997).

MaryAnn Kohl & Jean Potter (1993). Science Arts : Discovering Science Through Art Experiences. Bellingham : Bright Ring Publishing

Torrance. E. P. (1979). The search for satori and creativity. Creativity Education Foundation, Bafflo: NY.

Starko, A. J. (2005). Creativity in the classroom: Schools of curious delight (3rd ed.). Mahwah, NY: Lawrence Erbaum Associates.

Sternberg, R. J. (1999). Intelligence. In M. A. Runco & S. R. Pritzker (eds.), Encyclopedia of creativity: vol.2 (pp.81-88). San Diego, CA: Academic Press.

Sternberg, R. J. & Lubart, T. I. (1995). Defying the crowd. New York: The Free Press.

연 구 진

책임연구원 장영희 | 성신여자대학교 유아교육과 교수

공동연구원 윤향미 | 성신여자대학교 성신유치원 원감
권혜진 | 광주여자대학교 유아교육과 교수
이선영 | 경복대학 영유아보육과 겸임교수
한상경 | 성신여자대학교 유아교육과 박사과정

연구보조원 권주희 | 성신여자대학교 성신유치원 교사
차주연 | 성신여자대학교 성신유치원 교사
정지연 | 성신여자대학교 성신유치원 교사

연구협력진 안정은 | 교육과학기술부 교육연구관
오경미 | 교육과학기술부 교육연구사
김신영 | 서울특별시유아교육진흥원 원장
권미애 | 서울특별시유아교육진흥원 기획연구과 과장
김한나 | 서울특별시유아교육진흥원 기획연구과 교육연구사

협력유치원 서울삼선초등학교병설유치원
성신여자대학교 성신유치원
재능대학 부속유치원

삽 화 김미리, 모혜진 | 성신여자대학교 유아교육과 학생
이보미, 정미선 | 프리랜서 일러스트레이터

유치원 기본과정 내실화를 위한

창의성교육 프로그램

창의성교육

- **발행일 :** 2011년 12월
- **발행처 :** 교육과학기술부

  주소 : 서울특별시 종로구 세종로 209 정부종합청사
- **디자인 인쇄 :** (사)한국시각장애인연합회

연 구 진

책임연구원 장영희 | 성신여자대학교 유아교육과 교수

공동연구원 윤향미 | 성신여자대학교 성신유치원 원감
권혜진 | 광주여자대학교 유아교육과 교수
이선영 | 경복대학 영유아보육과 겸임교수
한상경 | 성신여자대학교 유아교육과 박사과정

연구보조원 권주희 | 성신여자대학교 성신유치원 교사
차주연 | 성신여자대학교 성신유치원 교사
정지연 | 성신여자대학교 성신유치원 교사

연구협력진 안정은 | 교육과학기술부 교육연구관
오경미 | 교육과학기술부 교육연구사
김신영 | 서울특별시유아교육진흥원 원장
권미애 | 서울특별시유아교육진흥원 기획연구과 과장
김한나 | 서울특별시유아교육진흥원 기획연구과 교육연구사

협력유치원 서울삼선초등학교병설유치원
성신여자대학교 성신유치원
재능대학 부속유치원

삽 화 김미리, 모혜진 | 성신여자대학교 유아교육과 학생
이보미, 정미선 | 프리랜서 일러스트레이터

유치원 기본과정 내실화를 위한

창의성교육 프로그램

창의성교육

- **발행일** : 2011년 12월
- **발행처** : 교육과학기술부
  주소 : 서울특별시 종로구 세종로 209 정부종합청사
  서울특별시유아교육진흥원
  주소 : 서울특별시 종로구 사직동 1-27
- **디자인 인쇄** : (사)한국시각장애인연합회