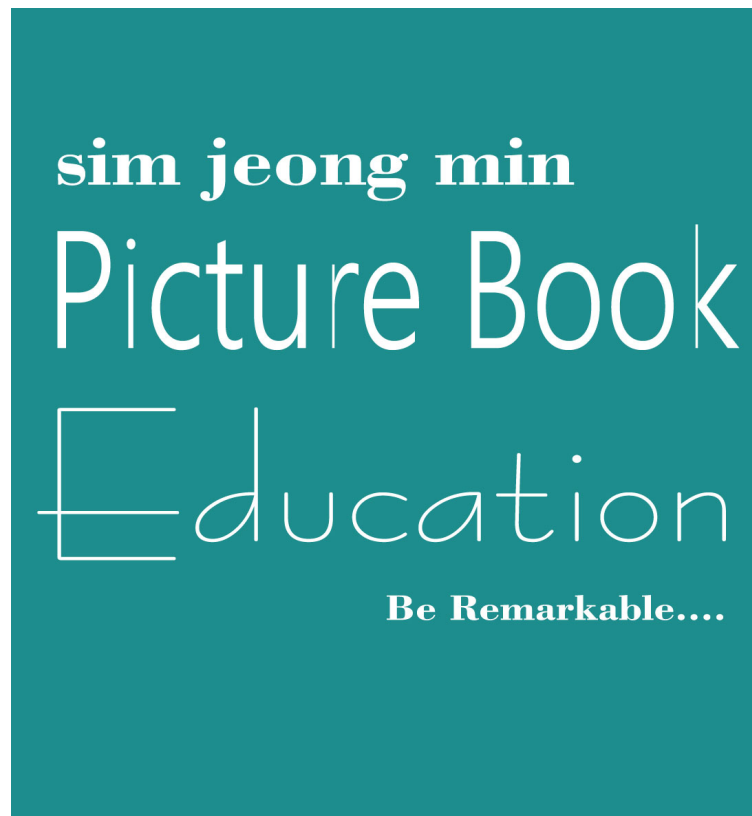


## 5세 어린이들의 수업과정



자료 출처: [하늘을 나는 그림책] 교육 개발 출판부 20140566

심정민 그림책 교육 연구소

5세 교육과정이 시작됩니다. 5세 교육 상담 시 참고하시고, 이번 3월 연수 시 설명해드립니다.

## 1. 5세 교육

① 그림책을 읽어준다.

② 그림책의 키워드를 함께 발견한다. 이때 스토리 중심으로 상호작용하며 그림을 깊이 있게 관찰하면서 키워드를 함께 찾아보는 활동을 각 책마다 반복함으로 특정 어휘를 인지하고 인식하는게 자연스럽게 향상된다. 그리고 각 그림책에서 키워드를 찾는 것이 습관화 되어 간다.  
(대략 6개월 이상은 이 과정을 도입부분에 충실하게 해줘야만 키워드 발견을 하기 시작한다.)

③ 그림책의 등장물과 상황을 구분하여 즐겁게 상호작용한다.

④ 상황 속에서 대부분의 [수업용 놀이]를 진행할 수 있게 된다. 발견놀이, 응용놀이, 확장놀이의 3단계를 거쳐 놀이를 경험시킨다.

-그림책에 따라 어떤 책은 발견, 확장놀이만 되고 , 어떤 책은 발견 놀이만 , 어떤 책은 응용, 확장만 될 수 있다.

-발견놀이:그림책 자체에 창의적 사회적 접근의 상황으로 놀이가 이미 제시되어 있기도 하다. 그림책 스토리에서 놀이를 할 수 있는 장면을 발견해서 놀이하는 것을 말한다.

(대체적으로 전체 스토리의 흐름을 기반으로 한다.)

실예) 아빠랑 함께 피자놀이를...[스토리 기억을 위한 상황 놀이]

: 아빠랑 함께 피자놀이를 책에서 피트를 피자로 만드는 부분을 놀이한다.

: 점토로 피트를 완성하고 피트위에 여러 토핑을 놓아가며 그림책 스토리대로 중심상황을 놀이로 진행하며 그림책의 전체적인 줄거리를 머릿속에 떠오르게 한다.

-응용놀이: 그림책의 일부 장면 또는 발견놀이를 응용해 보는 활동입니다.

실예) 아빠랑 함께 피자놀이를... [특정 어휘 인식과 어휘 활용을 위한 연계 놀이]

: 발견놀이를 할 때 토핑의 이름이 중요하며 토핑의 재료를 가지고 응용놀이를 하면서 그림책 속 특정어휘를 기억시키고 놀이를 통해 특정어휘들과 연관된 스토리를 직접 머릿속에 연상하도록 한다. 그림책의 토핑 이외에 다른 토핑을 창의적으로 준비해서 재료 중심으로 응용놀이 한다.

-확장놀이: 그림책의 발견놀이, 응용놀이 이후의 활동으로 그림책 이야기의 재구성 또는 창의적 놀이 스토리를 기반으로 새로운 놀이를 만들어 그림책의 이야기를 더욱 풍부하게 만들어보는 활동이다. 이 과정은 5세 어린이들의 기본 스토리텔링 과정을 거쳐 나만의 스토리텔링 능력 까지도 경험시킨다.

실예) 아빠랑 함께 피자놀이를..[커다란 피자 한판 구성하여 게임하기]

: 커다란 종이 또는 판에 동그란 피자판을 제시하고 응용놀이에서 인식 활용했던 재료들을 게

임식으로 선택하면서 놀이를 진행한다.

5세 수업의 목표는

①사고력의 체계적 향상과 사고 활동의 경험 시기이다. 이를 통해 어린이의 스토리텔링 능력을 단계별로 향상시키고 언어능력을 적극적으로 향상시킨다.

적극적인 언어 활용 교육은 곧 사고력 향상이다.

\*발견놀이=단순사고능력 향상

\*응용놀이=병행사고능력 향상

\*확장놀이=복합사고능력 향상

②그림책 한권을 깊이 있게 바라볼 수 있도록 그림책의 이야기 구조에서 놀이를 발견하면서 전체적인 스토리를 인식하게하고 이를 통해 다양한 간접 경험에서 상상력과 동기유발 자세, 사물과 상황에 대한 깊이 있는 사고력을 키운다. 즉 단순사고능력을 키운다.

응용놀이를 통해 그림책의 스토리를 모방하면서 창의성을 자극하고 다양한 사물과 상황에 연계되는 것을 사고적으로 찾게 하면서 병행사고능력을 키운다.

③어린이의 언어능력을 빠르게 향상시키며 적극적인 사고 발현으로 본 교육을 받음으로 상상력과 자율적 창의사고능력, 스토리텔링 능력, 창조적인 놀이의 경험을 통한 자기 주도성과 긍정적 마음이 생긴다. 또한 그림책을 깊이있게 보게 되고 그림책을 즐겁게 접함으로 책에 대한 관심도 또한 높아진다. 확장놀이는 그림책 본래의 이야기를 확장적으로 구성해볼 수 있는 놀이가 되며 이야기 짓기의 능력을 향상시킨다.

---

## 2. 6,7,8세의 making game 활동 병행의 수학스토리텔링 개념 설명

메이킹 게임 수업을 하다보면 융합사고교육으로 언어와 미술, 언어와 수학의 병행으로 메이킹 게임의 수업이 단계가 높아지게 된다. 단계상 수학 스토리텔링을 병행하는 것이라고 생각하면 된다. 일반적인 스토리텔링 수학의 경우 독립적으로 활동해야만 수학적 능력이 향상이 될 수 있으나 이 프로그램의 경우 수학을 언어적으로 스토리텔링하는 것에 중점이 되면서 간단한 연산과 수개념을 확립시키는 것이라 보면된다.

다양한 수학문제에 중점은 아니다.

메이킹 게임을 하다보면 게임의 단계가 복합적 스토리와 복합적 이야기 구조로 인해 높아질 수 밖에 없다.

메이킹 게임과 병행되는 수학 스토리텔링의 과정은 다음과 같다.

① 그림책의 등장물, 상황(사건), 페이지 장면을 활용한 기본 수학 문제 만들기

② 기본 수학문제를 활용한 줄거리 스토리텔링하기

③ 메이킹 게임의 활동방법을 응용하여 수의 크고 작음을 인식하며 복합적인 활동방법으로 수학놀이 즐기기: 수학놀이를 통해 수학적 사고능력을 자극하고 발휘시킨다.

④ 스토리를 분석하여 수학문제 만들기

: 스토리를 내용 중심으로 분석하는 방법을 접근한 후 분석된 내용의 핵심을 문제로 제시하고 토론함으로 그 토론의 과정과 결과를 수학문제로 만드는 과정이다.

⑤ 다양한 수를 병행하여 창의적인 이야기 구성하기

: 창의적 사고 중심의 다양한 수학놀이를 독립적으로 진행하면서 거꾸로 그림책의 이야기를 창의적으로 재구성하면서 창의적 이야기 짓기 활동을 유도하는 방식이다.

현재 ①②③의 수학 스토리텔링은 수업으로 경험해보았고 나머지 2개는 아직 하지 않았을 것입니다. 총 5개의 방법을 반복적으로 접근하면서 다양한 그림책에서 수학 스토리텔링을 경험시켜 복합적인 사고능력을 규칙성과 자율성으로 향상시키는 것입니다.

또한 이 과정을 통해 수학을 즐겁게 접하게 되고 스토리텔링 수학에 쉽게 접근할 수 있는 능력을 가지게 됩니다. 9세 이전의 어린이들이 수학을 언어적으로 접하면서 이야기처럼 풀어나갈 수 있는 과정이라 보면 됩니다.