



edu-event>

## 완벽한 스토리텔러의 감쪽한 퍼포먼스

● 스토리텔러가 되기 위해 준비하는 시간을 가진다.

● 스토리텔러가 무엇인지 아이들에게 그 의미를 알려준다.

(나만의 이야기를 잘 말하는 것/ 이야기를 재미있게 듣는 이들이 몰입할 수 있게 말하는 것..)

완벽한 스토리텔러가 되기 위해 그 방법을 경험시키는 시간을 가지기

● 아이들이 혼합연령으로 팀을 나누어 함께 모인다. (팀원이 8명~10명 정도면 적절하다)

● 스토리텔러에 대해 이야기 나누고 유튜브에서 스토리텔러를 검색해서 영상도 보는 것도 좋다.

● 아이들과 스토리를 상상하고 만들기 위한 키워드를 모아본다.

애들아! 우리 상상친구 한번 생각나는대로 마음껏 여기 EVA조각 판에 그리거나 글자를 쓰면 된다.

EVA조각은 네모, 세모, 동그라미 이외에 여러 모양을 마음대로 작게 크게 올려서 그 안에 자신이 생각하는 상상친구를 워드로 이미지로 기록하게 한다.

이 때 상상친구를 기록하는 모양 카드는 노랑색, 다음에 하는 배경이 되는 모양카드는 하얀색, 다음에 하는 상황에 중심이 되는 어떤 물건들의 모양카드는 연두색... 이런식으로 이 3가지의 분류 모양 카드는 각각 서로 다른 색깔로 구분되어야 한다.

아이들이 생각한 상상친구, 배경, 상황을 끌고 가는 물건들을 아이들이 다함께 이야기 나누고 EVA를 자유롭게 올려서 쓰고 그리거나 하면된다.

-상상친구의 예): 토끼, 마녀, 괴물, 해적, 고양이, 귀큰 코끼리, 왕, 원숭이, 설리, 알도, 호랑이...

-배경의 예): 바다, 공원, 집, 초록방, 목욕탕, 숲속, 나무위, 과자집, 공사장, 마트,...

-상황의 예): 자전거, 장바구니, 달, 의자, ....

위 3가지의 분류 시 아이들이 생각하는 것을 어려워하면 그림책을 3권씩 골라와서 그 책에 있는 것을 EVA조각 카드에 기록하게 한다.

위 시간은 혼합연령으로 각 1인의 선생님이 한팀을 담당하여 지도함을 원칙으로 한다.

지도 시 서로 협력하여 생각하고(함께 그림책을 보고 3가지의 단어들을 발견하게 하기) 기록할 수 있게 한다.

● 아이들이 기록한 EVA 모양 조각 카드에 구멍을 뚫어 (7살 아이나 선생님) 주면 할핀을 꽂게 한다. (낚시 놀이처럼 사용하기 위함)

#### ● 스토리텔링 박스 만들기

아주 큰 상자에 스토리텔링 박스를 (storytelling box) 자기 주도 활동 시간에 함께 만든다.

상자의 크기는 라면 박스 4개를 서로 붙여서 가운데를 뺄뚫어 하나의 큰 상자로 만든다.

이 정도 사이즈의 상자가 있다면 그 상자 하나를 써도 좋다.

스토리텔링 박스를 물감으로 함께 색칠하거나 포장지 등을 조각 조각 잘라서 붙여도 좋다.

그리고 스토리텔링 박스의 영문 글자를 아이들이 써서 오려 붙이거나 털실이나 운동화 끈 같은 것으로 영문을 만들어 오공본드로 붙여도 좋다.

즉 스토리텔링 박스를 단단하게 예쁘게 꾸미면 된다.

스토리텔링 박스 안에 색종이들을 좀 채워 넣어주고 그 안에 EVA모양 조각 카드들을 모두 담는다. (모든 팀들의 카드를 다 넣는다.)

꽤 많은 카드가 담길 것이다. 팀별로 20~30개 정도의 EVA조각 카드를 기록하면 된다.

스토리텔링 박스 대신에 스토리텔링 매트도 좋다. 펠트지나 두꺼운 광목천을 2마반 정도 잘라서 팀별로 만든 카드들을 모두 담아 깔아두고 스토리텔링매트 영문 글자 또한 매트에 붙여서 꾸미기 한다.

박스든 매트든 카드들을 낚시할 수 있도록 낚시대도 아이들과 함께 만든다.

(낚시대는 개인별로 하나씩 만들어보게 한다. 자기 주도 활동 시간에 다양한 재료로 각자 다르게 생각해서 만들어보면 더 좋다. 자기 주도활동 시간을 적극 활용하여 연계활동을 권장하는 것이 아이들의 깊이있는 사고력 발현의 좋은 기회가 된다.)

● 위와 같이 사전 준비가 다 되었으면, 아이들이 팀별로 시간을 정해 함께 모여 자신의 낚시대로 EVA 모양 카드를 낚시하게 한다.

3가지 색깔의 카드가 있다. 각 색깔별로 자기가 원하는 수만큼 낚시하게 한다. 예를들어, 상상 친구 3개, 배경카드 2개, 상황카드 3개 ... 이런식으로 6세 이상은 스스로 정해서 낚시할 수 있게하고 4,5세 아이들은 색깔별로 한두개씩 낚시하게 하면 된다.

아이들은 EVA카드 낚시 놀이를 반복하면서 낚시한 카드를 활용해서 즉흥적으로 이야기를 할 수 있게 한다.

매일 각 팀의 아이들은 함께 모이는 시간이 있으며, 모이면 다함께 낚시 놀이를 하면서 자신이 낚시한 모양 카드들을 보고 즉흥적으로 이야기를 만들어 말하는 시간을 여러차례 갖는다.

이런 시간을 매일 30분씩 일주일정도만 가지면 아이들의 이야기는 점차 좋아질 것이며, 이 반복적인 과정 중에 아이들은 자신만의 이야기를 하나 확실하게 만들 수 있게 될 것이다.

각자의 아이들이 한편의 이야기를 짧게라도 만들어 낸 후, 이 기본 이야기를 지속적으로 말하다보면 아이들의 이야기는 점점 살이 붙어 더 풍부한 이야기로 만들어져 갈 것이다.

꼭! 중요한 것은 일주일은 매일 30분씩 카드 낚시 놀이를 해서 (스토리텔링 박스 또는 매트) 획득한 카드의 단어들을 활용해서 즉흥적으로 이야기를 하게 하는 것을 반복하고, 점점 즉흥적 이야기의 발현력은 자연스러워질 것이고 이 과정중에 아이들은 자신이 자신감 있게 이야기할 수 있는 카드의 워드를 기억하여 낚시하게 한다. 그리고 그 카드들을 가지고 나만의 이야기를 완전히 만들게 한다.

다 만들어진 이야기는 아이가 인형극 틀 같은 곳 또는 정해진 무대에 나와서 자신의 이야기를 외우고 연습하는 것이 아니라 말하듯이 (구어체) 이야기를 들려주는 연습을 자연스럽게 한다.

자신의 이야기를 좀더 풍부하게 전달하고 싶다면 도화지에 그림이나 나무막대 인형이나 이런 것들을 만드는 시간을 준다.

● 완벽한 스토리텔러의 깜찍한 퍼포먼스의 날을 정하고 그 날은 아이들의 각자의 이야기를 선보이는 날이다.

그곳은 실외 공원도 놀이터, 마당 등이 좋다.

그곳에 폐박스를 활용하여 인형극 틀, TV모양을 만들어도 좋고 좀 창의적으로 접근을 한다면 원형의 거울 모양틀, 양옆에 나무 세우기 등 멋진 스토리텔러를 돋보이기 위한 틀을 아이들과 함께 협력하여 만들면 된다.

될 수 있음 폐박스를 활용하면 더 좋다.

-완벽한 스토리텔러의 깜찍한 퍼포먼스 의 현수막도 글자꾸미기를 해도 좋고 직접 현수막 제작을 해도 좋다. 현수막 디자인을 원하면 연구소로 맡겨주심 됩니다.

-당일 날 스토리텔러의 참가 번호를 전날 정하고 번호판은 동그라미 모양으로 우드락 사용해 오리고 아이들은 자신의 번호판에 숫자를 쓰고 간단하게 꾸미게 한다.

-번호 순서대로 무대에 나와서 스토리텔러가 된다.

스토리텔러의 이야기를 듣고 너무 재미있고 잘했다면 자신의 재밌어요! 판넬을 들면 된다.

아이들이 들어올린 재밌어요! 판넬의 수를 세서 각 개별 아이의 번호판 뒤에 스티커를 붙여주세요.

예를들어) 만약 스토리텔러 이야기가 끝난 후 재밌어요! 판넬을 15명이 들었으면 15개의 스티커를 붙여주면 된다.

-가장 많은 수를 받은 아이에게 부영이 브롯치를 3개를 가방에 달아주고, 그 다음 중간 스티커 수 정도는 2개 , 1개 이렇게 부영이 브롯치를 가방에 달아준다.

-부영이 브롯치는 2개월 1회 그 개수를 세서 저금할 수 있는 금액을 가정안내문에 알려주면 된다.

**● 부영이 브롯치 개수와 관련된 에듀 이벤트 평가 관련 활동 설명은 동영상 연수 한번 해드리겠습니다.**