

2.1 창의적 움직임

학습 결과	비고
2.1.1 신체 인식	- 다양한 신체 모양 만들기 (예: 고양이, 공 등이 되어보기). - 전신으로 단일 개념 표현하기 (예: 물체, 숫자, 문자 등이 되어보기). - 자세 바꾸기 (친구의 자세를 따라하는 거울 운동 등).
2.1.2 신체 움직임	- 걷기와 뛰기 - 학습자는 천천히 걸다가 점점 더 빠르게 걷고, 뛰기로 전환하기. - 움직임 - 학습자는 신체의 모양과 움직임과 관련된 다양한 활동을 수행하기.
2.1.3 공간	- 방향을 갑자기 바꾸기 - (예: 앞으로 가다가 뒤로 가기, 옆으로 가기 등). - 다양한 높이 탐색하기 - (예: 씨앗이 자라는 것처럼, 아이스크림이 녹는 것처럼). - 다양한 리듬에 신체 움직임으로 반응하기 (예: 점프, 뛰기, 팔

Note: The image is not included in the markdown format as it's not provided in the text. If you have the image, you can refer to it with a bounding box annotation like this:

![] (image_url)