

Digital Story building

# 내가 그린 눈사람

대상: 개나리반, 진달래반 유아



# 1. Story building이란?

자신의 아이디어를 바탕으로 이야기를 구성하는 메타버스 기반 스토리텔링 교육 창작 솔루션입니다.  
이미지를 활용하여 페이지를 구성하거나, 제공되는 다양한 스티커 및 꾸미기재료, 말풍선, 녹음 기능을  
활용할 수 있습니다. 제작한 콘텐츠는 저장하여 친구들과 공유할 수 있습니다.



## 2. 교육의도

동화 '고흐가 눈사람을 그린다면'을 듣고 **Story building**을 활용하여 '내가 눈사람을 그린다면'으로 재구성해보았습니다.

눈사람을 어떻게 그릴지 스스로 생각하고 구상하며 다양한 형태의 눈사람을 완성한 후, 내 그림과 친구의 그림을 함께 보며 다른 사람의 생각을 존중하고 공감할 수 있는 시간을 가졌습니다.

### 비판적 사고 능력

주요 아이디어를 식별하고 예측하고,  
결론을 도출하도록 격려함으로써  
비판적 사고 능력을 향상시킬 수 있음.

### 디지털 활용 능력

사진 선택 및 편집, 꾸미기 기능 등  
디지털 프로그램을 활용하여  
창의적인 결과물을 도출해낼 수 있음.

### 창의력 및 상상력

어린이의 상상력을 자극하고, 자신만의  
이야기를 만들기 위한 개방적 질문을 통해  
창의력 및 상상력 발달에 도움이 됨.

# 3. 활동과정



## 01. 동화 듣기

프로그램을 활용하여 제작한 동화 2편을 관람한 후, 프로그램에 대한 이해도를 높였습니다.



## 02. 프로그램 탐색

자유롭게 놀러보고 그려보며 프로그램 탐색을 통해 활용할 수 있는 기능에 대해 알아보았습니다.



## 03. 프로그램 활용

프로그램을 활용하여 그림을 그리고 여러가지 스티커를 붙여 꾸며보았습니다. 또한 내가 그린 그림에 대한 설명을 녹음하여 완성도를 높였습니다.



## 04. 결과물 공유

완성한 결과물을 공유하여 함께 보고 가지각색의 눈사람 모양을 보여 이야기 나누는 시간을 가졌습니다.



## 4. 결과물

