2024 우송유치원

디지털 새싹 프로그램

- 5세 - 키넥팅 / 스크루블리





01 . 키넥팅

키넥팅이란?



- 키넥팅

  신체 움직임을 통한 체감형 디지털 놀이 학습 방법

- 기대효과

  - 시각 • 청각 • 운동감각적 통합학습
  - 스토리텔링 능력 향상
  - 문제해결력 증진

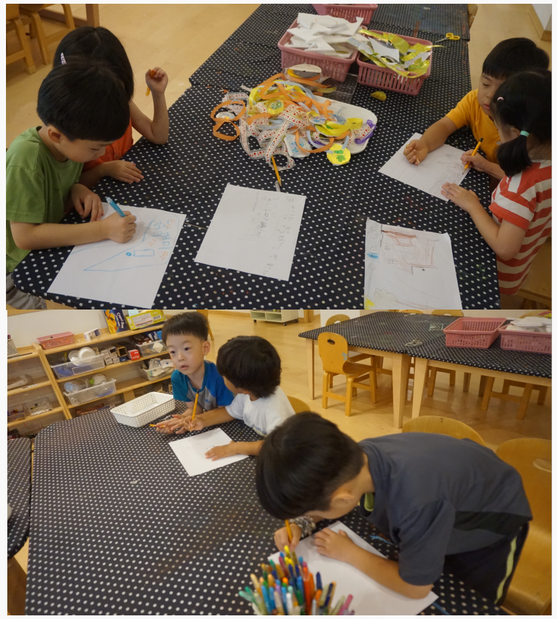
01 . 키넥팅 - 어린이들의 놀이와 활동

탐색하기



키넥트를 활용하여 제작된 동화 시청 후
놀이 시간에 자유롭게 키넥팅놀이하며
기능 탐색하기

이야기 만들기



들려준 동화의 뒷 내용의 이야기와
내용에 어울리는 배경 그림 제작하기

프로그램 활용 제작하기



제작한 배경 그림을 넣어 신체를 움직여
동화의 내용을 표현하여 동화 제작하기

02 . 스크루블리

스크루블리란?



- 스크루블리
  사용자가 색과 패턴을 그리면 움직임을 인식해 살아있는 애니메이션을 만들어 주는 프로그램

- 기대효과
  - 자기 표현 능력 강화
  - 디지털과 예술의 융합교육
  - 디지털 기술 활용 능력 향상

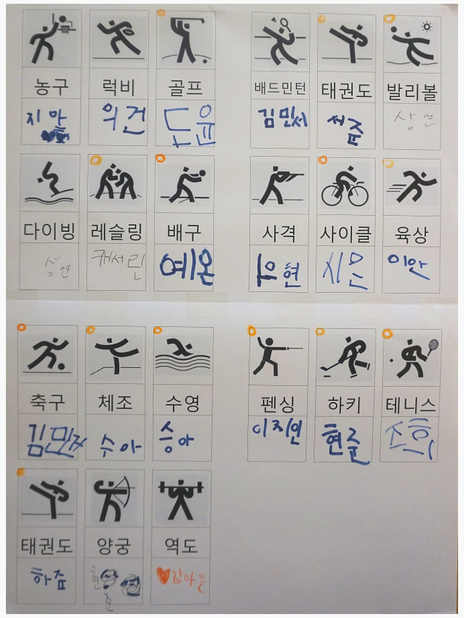
02 . 스크루블리 - 어린이들의 놀이와 활동

탐색하기



프로그램 활용 방법 안내
및 올림픽 주제 선정

표현모습 선정하기



자신이 표현하고 싶은 올림픽 종목
탐색 및 선정하기

프로그램 활용 제작하기



도안에 따라 그림을 제작하며
표현하고자 하는 의상 및 도구를 그리기,
몸을 움직여 올림픽의 종목 표현하기

03 . 키넥팅 / 스크루블리 작품

키넥팅 결과물
- 우리들의 환경 보호 이야기

스크루블리 결과물
- 소나무반이 표현한 올림픽