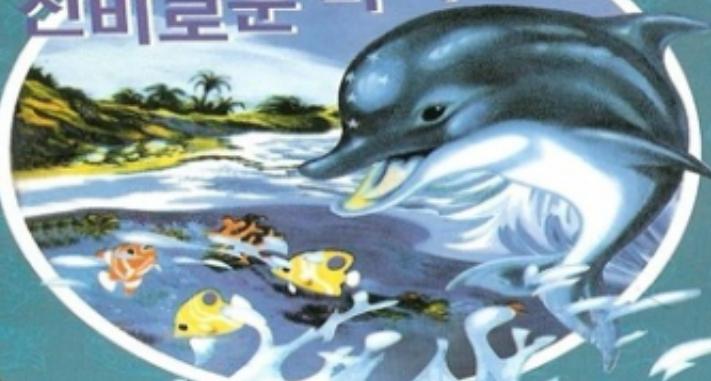


PICO
PICO-9506I

에코 주니어의
신비로운 바다여행



피코 전용 그림책 소프트웨어

SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.

SAMSUNG



본 프로그램은 아이가 놀고 즐겁게 놀아가는 과정을 통해
비디오게임 경험으로 강화하고 수학습을 자연스럽게
의미할 수 있도록 고안되었습니다.

돌고래 주인공은 아린이들과 함께 여행하면서 빠다'는
새로운 세계에 대해 관심을 갖고 응구하는 자세를 기를 수 있도록
도와주며, 재미있고 다양한 수준으로 통해 보다 쉽게
수학 진단하도록 각인할 것입니다.

이제 본 채자는 사용시 궁금해하시는 것과 아린이의 학습을
자극하는 방법에 대해 알아드려고자 합니다.

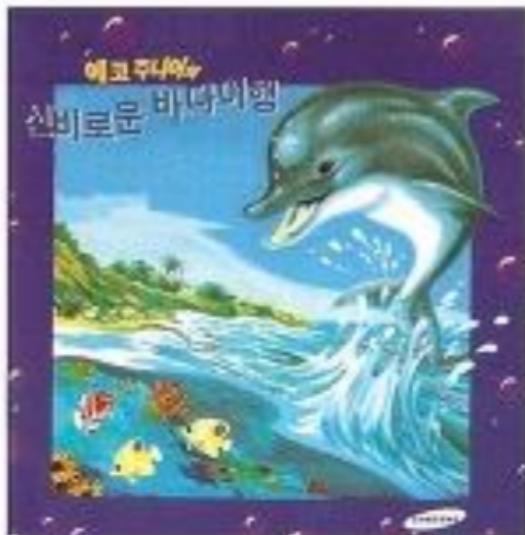
참고하시어 21세기의 주역들이 영터미네이션을 다 친숙하고
주도적으로 다루는데 도움되시기를 바랍니다.



차례

그림책 표지	그림책이야기	2
그림책 1쪽	영어로 수세기, 노래 손의 힘으로, 수모를 만개 기준에 따라 물워하기	4
그림책 2쪽	영어로 수위기, 100마리 생여기, +,- 수기로 여러가지, 둘기, 전세와 부분 모양 맞추기	8
그림책 3쪽	수와 양 연결하기, 120마리의 생과 등식 만들기, BCSNB을 달기, 기억하여 주고하기, 방형 및 경간자작	10
그림책 4쪽	진라 생무기, 소자 서점 및 억 서양하기, 뜰요 듣기 금개풀 AHN이야기로연하게 경작(재곡)하기	14
그림책 5쪽	이야기 만들어 그림으로 표현하기, 다양한 세상과 사람으로 구성하기 등의 실험적 활동	18
'에코 주니어의 신비로운 바다여행'의 통합적 접근		22
사용상 주의 활동		23
에코 주니어의 바다속 여행지도		24

표지



■ 표지 파란은 프로그램에 들어있는 내용들을 순서에 관계없이 모아줍니다.

안녕? 나는 돌고래 에코 주니어야!
난 잠깐 해변을 여행하게 되어서 참 기쁘다.
앞으로 어떤 일도 있어 있으면 나를 좀 도와줘.
우리 함께 담당해 보자!



부모님께

이 아이디어 PCOOL을 시작하기 전, 먼저 그림책을 보면서 아이디어를 들려주세요.
특정한 줄거리는 없지만 부모님의 상상력을 끌어 수많은 바다生物과 에코 주니어와의 이야기를
만들어 들려 준다면 아이는 바다에 대해 보다 많은 관심과 호기심을 갖게 될 것입니다.

에코 주니어의 신비로운 바다여행 이야기



“이오! 뛰어 오르기는 천재 재주야!
물줄기를 뛰기는 것도.”
돌고래 에코는 바다 위로 뛰어드는 것을
점 좋아합니다.



에코는 바다 친구들에게 반인기 인사말이요,
“고래 아파세, 안녕하세요?”
“옹고기(으아, 아녕?”
“조개 아홉세, 안녕하세요? 친수가 더 알아
놀았나요?”
에코는 에코와 문호호를 새롭게 나갑니다.



한참을 여행해 가던 에코는 한참 처음 묵은
친기린 곳에 가게 되었어요.
“아~ 경향바다. 저기 캐다라고 하던 성 좀 봐!
그런데 이 무서운 둘무더기는 뭐지?”
고개를 돌려 놀던 에코는 자판으로 간너거라는
바다마을을 도와 다리를 놓아주었습니다.



옛 일적을 자나자 해마다 폭이 들판에 드 재미난
동물들이 살고 있는 곳이 나타났어요.
에코는 어두운 바다동굴과 경기장을 찾고 끝난
울라오는 분파구 앞에서 숨막차들도 빼고
시속도 라면서 새로 사귄 바다친구들과
재미난게 놀았습니다.



여제 에코는 바다에서 가장 깊은 곳, 아직도
지장이 남아나는 곳을 떠나왔어요.
마침 자연이 일어나고 되자 에코는 그곳에 살고 있던
개미 해바라를 재빨리 안전한 장소로 대피시킨 다음,
자신도 그 위험한 곳을 서둘러 빠져나왔습니다.
들어오는 길에 에코는 편파이는 수장을 발견했어요.
망고 주렁은 수장을 차드렸나 바다속에서 놀기보다
못한 아름다운 소리가 들렸습니다.



집으로 돌아온 에코는 고개마저세와 바다
친구들에게 자기의 모험담을 들려주었습니다.
옛 무책임 하던 성, 바다동굴과 뽀글뽀글
분파구, 자연이 일어나는 저 바다 깊은 굴과
아름다운 수질소리에 대해 엉클 블 앵클 낫으로
이야기 했지요.

1

에코 주니어

산비로운 바다여행

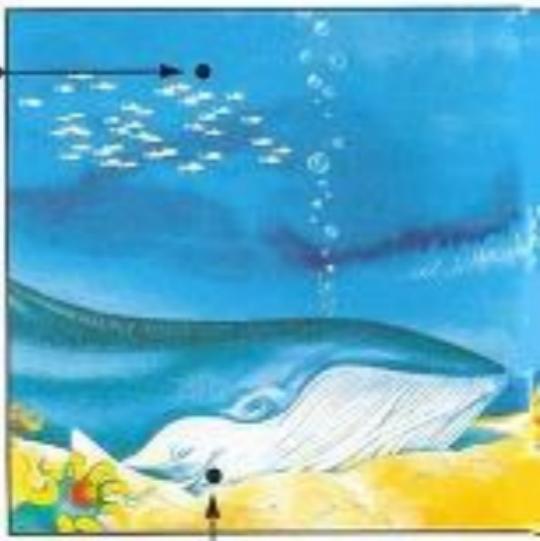
바다 속에서 가장 큰 고래의 잠자리 보는거 보셨어요?
여기서 보양의 크고 작은 물고기들과 커다란 입을 띠 놀린
진주조개도 있습니다. 진주가 몇 개나 들어 있는지 함께
세어볼까요?

작은 물고기들

작은 물고기는 에코 주니어가 가장 좋아하는
먹이입니다. 물고기를 먹으면 에코는
속자와 함께 양어용이 들려면서 수풀을 먹힐
수 있습니다.

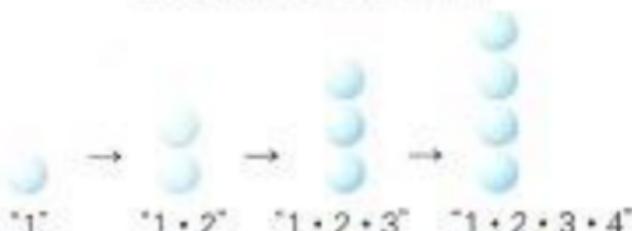


물고기의 수가 적을수록 작은 물고기들은
재빨리 모입니다.

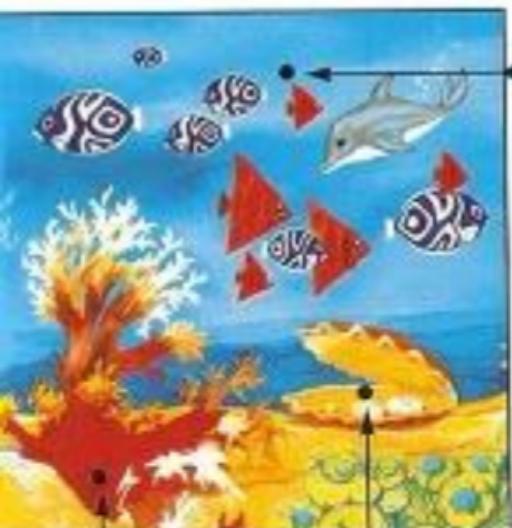


고래

고래의 공기방울을 에코 주니어의 구로 놀라 브세요.
공기방울을 누르고 나면 앞서 누른 수에서
한나더 높아난 공기방울이 올라옵니다.



기대되는 교육효과 → 1:1 대응하여 영어로 수세기, 눈·손의 협용력, 수포함 관계,



진주조개

진주조개를 찾고는 싶어요. 진주가 하나씩
나아온에서 수색기를 향해요.

산호초

산호초에 초음파를 보내면
산호초 속에서 물고기가 나옵니다.

여러 모양의 물고기들

여러 주니어의 궁금으로 물고기들을
답변해드려요! 같이 봄까요?

색



모양



크기



도움말

다음과 같이 질문해 보세요.
“어디 같은 물고기끼리 모아놓았지?”

기준에 따라 분류하기



단어정리

big	[bɪg]	‘빅’	큰
medium	[mɪdʒəm]	‘미디움’	중간의
small	[smɔ:l]	‘스몰’	작은, 소그마
oval	[əʊvəl]	‘오벌’	달걀모양의, 타원의
triangle	[tráiæŋgl]	‘드라이앵글’	삼각형의
red	[red]	‘레드’	빨간, 빨간색
blue	[blu:]	‘블루’	푸른, 푸른색
green	[grɪn]	‘그린’	초록의, 초록색
more	[mɔ:r]	‘모어’	한층 더 많은, 다른
less	[les]	‘레스’	다작은



1. 2. 3 가지를 가르치고 싶을 때 활용하는 활동을 왜 하나요?
어느도 수 교육에 포함되나요?



그 있습니다. 수를 다루자는 일지만 분위, 비교, 사용하는 것은 1. 2. 3 숫자를 배우기 이전에 선형도아이 하는 매우 중요한 수 활동입니다.
10세선 100까지 마치 국어기를 들여놓은 것처럼 잘 세진 10이 실제로 물건을 세거나 간단한 계산을 하는 경우 매우 어렵게하는 것을 종종 봅니다.
이처럼 숫자와 수의 관계를 아직 수개월으로 갖지 못한 유아에게 1. 2. 3 숫자 쓰기는 아무런 의미가 없습니다.

에너지면 유아는 먼저 주변 사람의 나이하고 다른점을 살펴보고 비교함으로써 수와 양의 관계를 인식하고 수개월의 기능적인 힘을 학습하기 때문입니다.
그러므로 직접 수를 다루자는 일지만 주변의 사물을 색, 모양, 크기, 길이 등 다양한 기준에 따라 분류, 비교, 사용하는 수 이전의 활동
(prenumber activities)은 유아의 논리 수학적 사고기 형성에도 도움입니다.

아이와 함께 해 보세요!

물고기 모양의 과자를 이용해 보세요!

1. 과자 패턴 활동

어린이가 물고기 모양의 과자를 이용하여 다양한 패턴을 만들어 봅니다.
과자의 모양을 쉽게 구별할 수 있도록 바닥에 같은 종류를 끌어옵니다.



2. 물고기의 입(), (, = 부호소개)

좌 우로 적당한 수의 고리를 놓고 등호, 부등호를 업자처럼 그려놓은 물고기를 준비해 물고기가 어느쪽으로 맛을 보았는지 헤아리고 질문합니다.



3. 캐디란 고래이야기 (아이가 듣고 웃동하기)

가상의 이야기를 들려주면서 시각연출을 도하는 근묘한 삽화를 할 수 있다.
“미처부터 너는 캐디란 고래가 되고 너의 손은 작은 바다가 되는 거야.
캐디란 고래란 미라는 바다에서 예상 치는 물고기 30리를 날았어요.
내가 고른 고래는 물고기를 끌어 상회로아요. (고리를 악는다)
한참을 기다렸더니 유풍이기 흔드는 고래이며 다가왔어요.
자세히 보니까 블기사리 50리가 블어 있었어요.
(오히려 물고기사리를 찾아 손 위에 올려놓는다)
내가 고른 고래는 오흥어와 블기사리 10리를 끌어 낭개한정아요.
불기사리는 뭇다리 남았나요?... (계속진행)”

2

에코 주니어 선비로운 바다 이향

바다 속으로 가고 싶어 과학이 되어버린 옛 유적입니다. 이곳에서는 꽃개와 함께 놀면서 수도 배우고 바다거제를 도와서 다리를 만들 수도 있어요. 소리를 건드려면 풍기방울이 울리실 거예요.

꽃개의 둘무더기

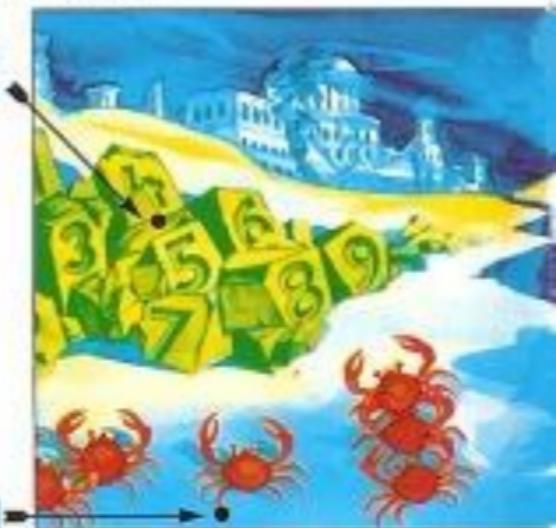
둘무더기에서 새어진 숫자들을 놀려보세요. 정확한 양이 많을 때를 수 있습니다.

도움말

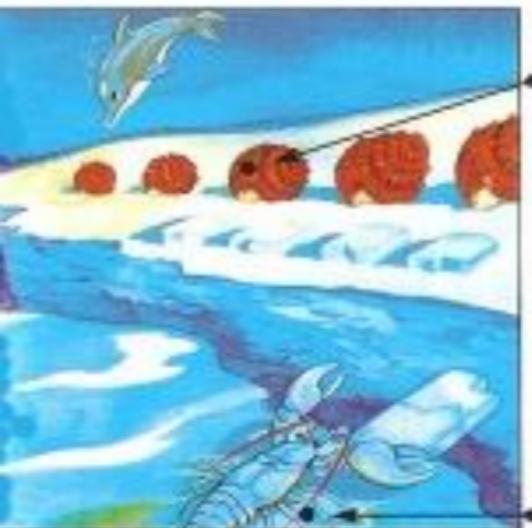
숫자를 기억하는 게임을 할 수 있어요. 일련의 숫자를 불러준 다음 똑같은 숫자를 끝으로 짓는 겁니다. 예) “3, 9, 5”하고 불러주면 둘무더기의 숫자를 찾아 순서대로 누릅니다.

꽃 개

에코 주니어의 고위에 꽃개들을 물리고 나라는 동안 100회의 수를 자연스럽게 섭취하게 됩니다. 100번 꽃개를 모두 물려먹을 수도 있고 100회로 나눠먹을 수도 있습니다.



기대되는 교육효과 → 영어로 숫자읽기, 10이하의 셀하기, +, = 수기호 읽하기,



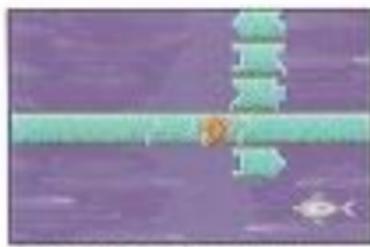
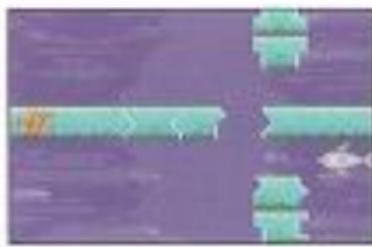
소리

소리판에는 무엇이 있습니까?
소리판의 크기에 따라 각각 다른 수의
소리개가 있고 있어요.
소리판 누르면 짐마를 때 3번이나
보다 뒤로 되돌았는데 그 모양이
참 귀여워요.



바다개자

바다개자와 무사시나 간접수 있으면
누수한 곳에 있는는 둘 조각을 찾아
다리를 놓아줍니다.



조각의 모양은 어떤 다르게 보이며
다음 단계로 갈수록 디귿는 크게 부서져서
맞추어야 할 조각의 수가 늘어납니다.

듣기, 전재와 부분 모양 맞추기

3

에코 주니어

신비로운
바다 여행

어두컴컴한 바다동굴 속에 아전 동물이 숨어있을까요?
해초가 자라는 모습과 시소놀이를 하는 꽃게, 조개,
해마 친구들을 지켜봅시다. 저기, 귀여운 목마를 보세요!
쿵쿵하고 뛰어는 공기방울을 먹고서 저릿듯 놀그렇게 누풀입니다.

해초언덕

해초언에서 초유괴를 쏘이는 생활,
10에서 90까지의 숫자모양으로 해초가
자라는 모습입니다.

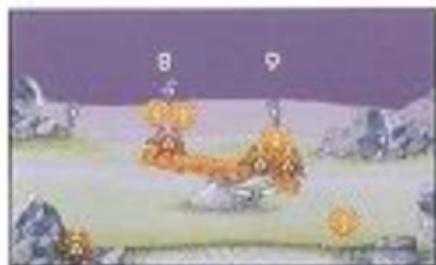
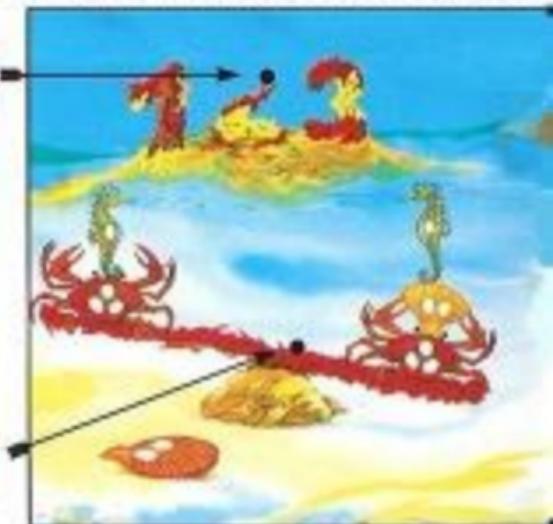
1)) 새싹 쏘면  모양으로.

10) 10) 10) 10) 10) 일곱번 쏘면  모양으로.
언제나!

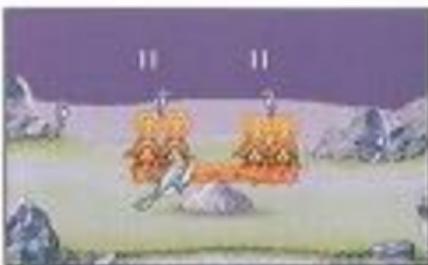
시소놀이

친구를 끌고 있는 해마, 조개, 꽃게와 함께
시소놀이를 즐깁니다.

12이하의 낫센놀이를 하는동안 시소가
기울어지지 않도록 등수도 만들 수 있어요.

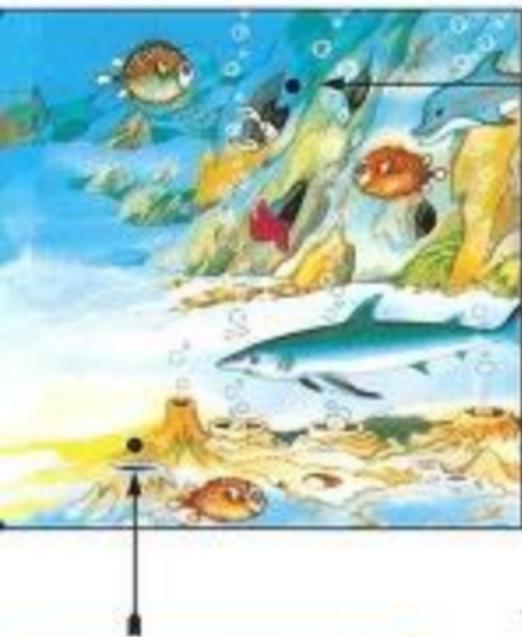


낫센놀이



등식만들기

기대되는 교육효과 → 수와 양 연결하기, 12이하의 쟁과 등식 만들기, 바다생물 알기,



바다동굴

바다동굴 속에 무엇이 들어있는지 찾아보는
가족여행을 합니다.

같은 생물을 만들려 찾게 되면 동굴은
서로되고 모든 동굴이 서로되면 계곡이
됩니다.

단계별로 동굴이 4, 6, 8, 12개인 계단이
있습니다.



복어와 분화구

보금자리 공기통을 빼아내게 미안 보세요. (웃장 험조)



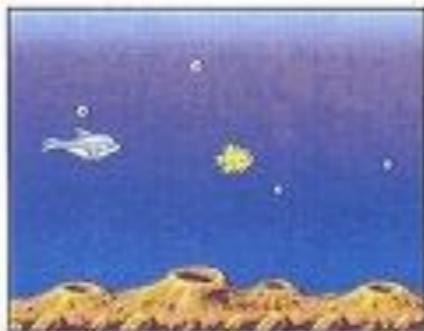
기억하여 주제하기, 방향 및 공간지각



복어게임

복어가 날개구를 누르면 거인복어로 변합니다.

이제 주니어가 조그만 복어에게 공기방울을 먹이면 복어의 몸은 뉘풀에서 차츰 무지개으로 대모르에 모는대 모두 4개의 공기방울을 먹고 나면 복어는 해변 밖으로 해양파 나릅니다.
처음에는 복어가 한 마리뿐이지만 다음 단계로 갈수록 복어의 수도 많아지고
상어와 해파리의 위협이 도사리고 있으니 조심해야 합니다!



복어에게 공기방울을 먹이면 위험 면모를 갖습니다.



상어나 해파리를 만나면 한 번이 끝으로 끝이 아닙니다.



뉴풀은 복어가 뜯자니가 예도면 놀라!!

아이와 함께 해 보세요!

1. 비누 빙을 놓기

비누 빙을 놓기는 갈등기와 올리고도의 기술이 요구되는 활동이다.
무엇이고 놓는 것보다 여행에 더 큰 빙들을 만들 수 있을지 여행에 어떤 빙이 좋고
개최해서 빙들을 만들어야 수 있는지 숨을 잘 조절해 LD하는 것이 요구된다.

비누 빙들을 놓았을 때에는 마루 놓을 수 있다면 유아는 이 놀이에서 성취감을 느끼 것이다.

1) 여행에서 편지도는 재료이나 물건 등을 여행에서 빙들을 만든다.

2) 물방울이나 물을 놓으면 더 단단하고 색이 고운 비누 빙들을 만들 수 있다.

3) 젤리를 구워려거든 여행기자 모양의 빙으로 놓아낸다.



2. 비누 빙들이 되어보자.

금어에 맞춰 금으로 비누 빙들을 표장에 놓자.



여고 주니어의 여행 중 어떤 부분에서 천이기를 배우게 됩니까?



여고 주니어의 신비한 비단 여행은 주로 수가족의 협상을 끌도록 고민된 소프트웨어입니다. 여고 주니어의 꿈에 비단의 성장을 낭만적이 분위하고 순서 짓고 서야하는 놀이를 반복적으로 경험하면서 유아는 자연스럽게 수가족을 찾게 됩니다.

특히, 꽃개 생기나 사소놀이에서는 100은 120회의 천이기를 경험할 수 있습니다.
여고 주니어의 꿈작업을 통해 구체적인 사용례 수와 양이 줄어들고 높아지는 것을 보고
느끼며 이를 통해 수와 양의 관계를 파악하게 됩니다. 그래서 +, -와 같이 생에
이용되는 기초 부호를 접할 수 있으며 사소를 광활하도록 만들기 위해 연예적인 시각으로
추리방으로써 동시에 부동식의 개념을 자연스럽게 습득하게 됩니다.

4

에코 주니어

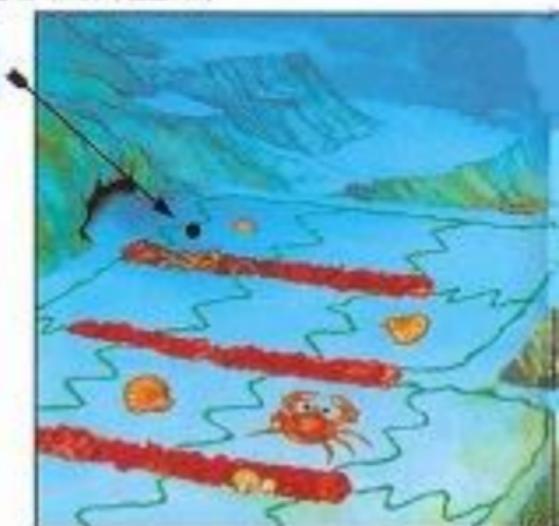
산비로운
바다여행

저 깊은 바다 속에서 지진이 납니다. 우리 친구 에코 주니어를 도와서 꽃게와 해파리 친구들을 안전하게 대피시켜 주세요. 그런 다음 맑고 아름다운 크리스탈을 두드려 보세요. 아름다운 음악소리가 들립니다.

갈라진 바위들

지진이 일어나기 전에 물개가 굽 속으로
밀려갈 수 있도록 도와줍니다.

100m (6끼) 에코 주니어가 초음파를
쓸 수 있는 물가는 앞으로 나옵니다.



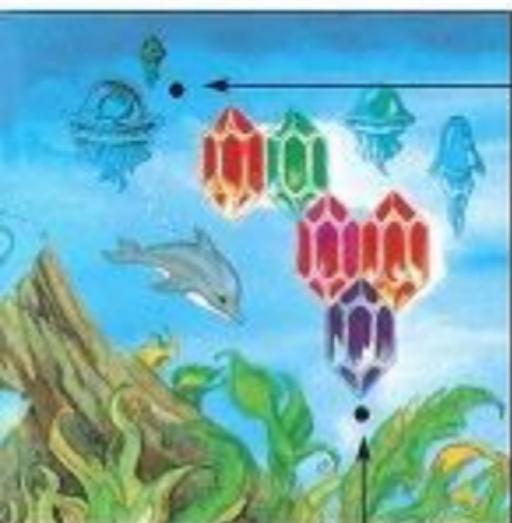
人间을 초과해서 지진을 만나거나 고민조각을
보면서 후진하지 않도록 전부를 세워봅시다.

45 - 오자는 남은 시간(초)을 알려줍니다.

(인생조각) - 초음파를 쓴 수안함 앞으로 나옵니다.

(인생조각) - 초음파를 쓴 수에 해초를 담한
수안함 뒤로 물러납니다.

기대되는 교육효과 → 전략 세우기, 숫자 세밀 및 역세밀하기, 동요 듣기, 음계를



수정

맑고 투명한 물속에서
아름다운 동물을 들어봅시다. (도장 청조)

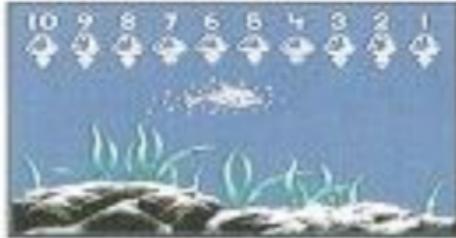
해파리

지기지근한 빛이 못하는 해파리들을
모여주세요.

제비리가 아닌 문종 해파리를 더듬면서
1~10까지 수자에 따라 순서대로 정렬합니다.



다음 단계로 넘어갈 수록 벙숭해파리가 많아집니다.
1~10까지의 시원한 글씨면
10~1로의 역순으로 서열화에 들어갑니다.



사용하여 다양하게 창작(작곡)하기



수정 실로폰

1. 수정을 두드려면 24개의 색깔과 시원한 향기로 향기와 음악을 들을 수 있습니다.

♪ 크리스마스 음표를 놀리며 9가지의 음악을 듣습니다.



- 잠꾸러기(Are you sleeping?)
- 런던브리지(London Bridge)
- 비엔기(Mary has a little Lamb)
- 반짝 반짝 작은별(Twinkle little star)
- 내사랑 보니(My bonnie)

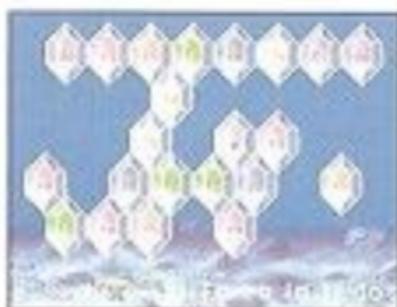
2. 풍요의 후반부를 적진 완성하거나 새해에 청작할 수 있습니다.

당아이 편지이진 흙과 위에도 레. 미. 파. 솔. 라. 시. 도. 지. 아. 래. 깨. 음을 선택한 다음
예전부터 계이쁜글 누르면 자신이 만든 음악을 들을 수 있습니다.

공연이 할 수도 있지만 음악 놀이로 행진하지 않고도 멋진 음악회 만들수 있습니다.



음악 선택하여 완성한 다음

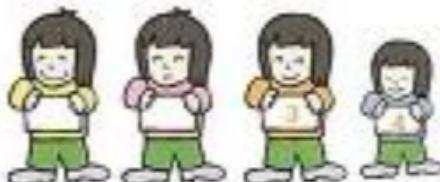


제작한 노래 뮤직을 듣는다

아이와 함께 해 보세요!

1. 수서열 게임

- 1 1~10까지 숫자를 적은 10장 도형지를 난다에 두루마이 놓는다.
- 2 10명이 한 조가 모이 퍼어를 각각 한잔씩 먹는다.
- 3 쓰여진 숫자의 순서대로 음을 선다.
- 4 맨 앞 초기 걸리는지 초시계로 재어본다.
• 예술으로 하거나 차음을 이용할 수도 있다.



2. 동요체목 알아맞추기

- 두 팀으로 나누어 한 팀의 노랫말에 맞는 다른 팀이 맞춰보는 게임이다.
팀장마다 또는 한 유아가 노랫말을 부르면 상대팀은 그 팀의 제목을 맞춘다.



3. 연주한 것 녹음하기

- 예교 주니어의 수첩을 연주하거나 다른 악기를 연주하여 녹음해 본다.
동악의 제목과 연주한 날짜, 무대를 표기한 음악인지 듣고
작아두거나 험에 녹음한다. 친구들이 만든 것과 비교하면서
작은 발표회도 가졌다보자.

나마다 어 향
단느 단느 타타타 ...
나마다 어 향
이상중

5

에코 주니어

산비로운 바다 이랑

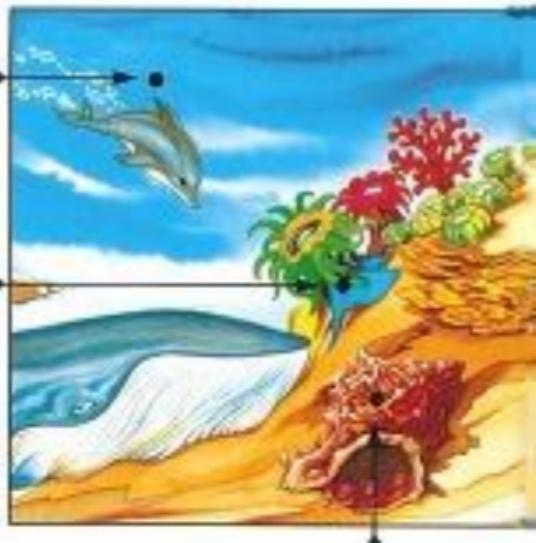
여행에서 돌아온 에코 주니어가 바다 친구들에게 어떤 이야기를 들려주었을까요? 한번 그림으로 그려보세요.
여러 가지 바다生物, 움직이는 물고기, 해파리, 산호 등을 이용해면서 보다 멋진 그림이 됩니다.

에코 주니어

선명한 주인공들을 움직이거나 암자에
할 수 있습니다.

말미잘과 예초

비경을 정할 수 있습니다.
000기의 비경을 블러울 수도 있고
여러가지 단색 비경을 블러울 수도 있습니다.



고래

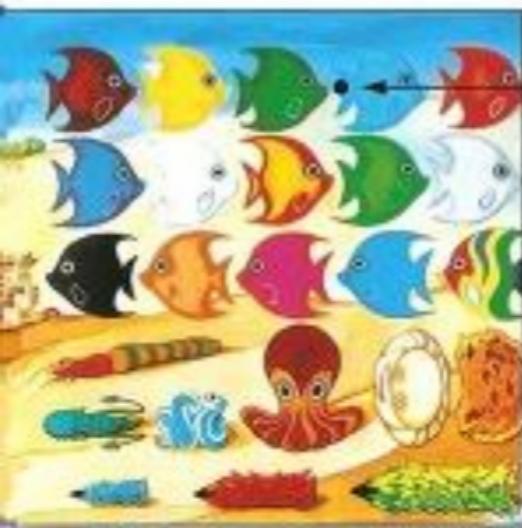
000기의 다양한 움직이는 주인공들을 선택합니다.
전시판으로 주인공을 선택해서 그림의 맨에는
북한여 놓고 누르면 여러분이 그린 그림 위에서
000기의 주인공들이 살아 움직입니다.



소리

소리를 위해 마련 소리가 들리지도?
000기는 배경음악을 선택할 수 있습니다.

기대되는 교육효과 → 이야기 만들어 그림으로 표현하기, 다양한 색상과 자료로



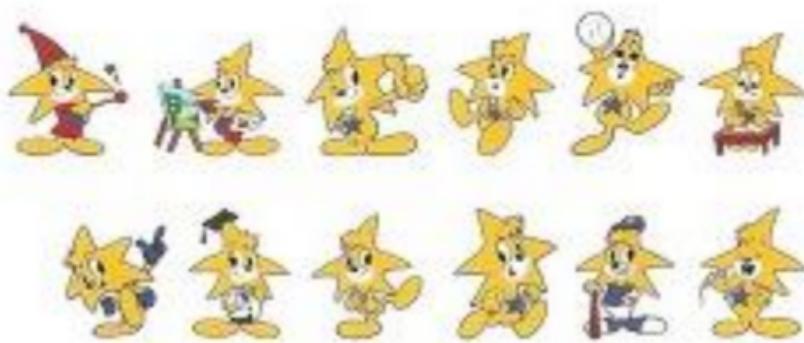
물고기들

160(2) 물고기들 알아보기

전시회 그리고 전시회 때면

도 레 미 파 솔 라 시도 음에가니티나트리
간단히 연주할 수도 있었지요?

(재민아는 과정)



구성하기 등의 삼미적 창의성

5

해코주니어

산비둘은
바다여행

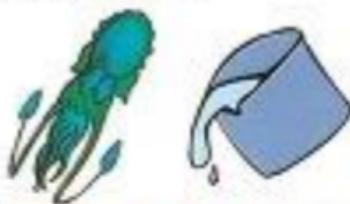
바다 달팽이

미 흐느끼라는 것이 무엇을 달까요?
맞아요. 볼펜과 사용할 수 있습니다.
아주 굵은 선을 그릴 수 있어요.



오징어

오징어린 깨끗 액체를 분색이 됐나요?
倜傥자는 깊은색 밀고도 흥하는 모듬 색으로
재미있게 색칠할 수 있어요. 미리 페인트로
칠하는 것처럼 달았구요.



바다뱀

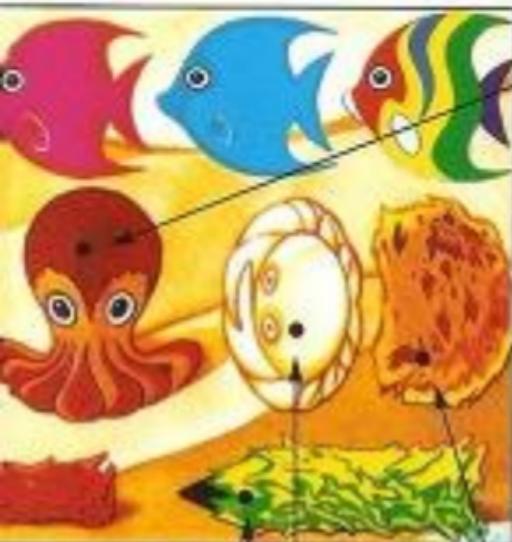
바다뱀은 물고기 몸통을 몽상 속으로처럼 직선을
그릴 때 사용할 수 있어요.
자신이 사육드려는 곳에서 한번 누른 다음
원하는 길이 있는 방향에 놓고 다시 한번 누른 다음으로



3개의 해초연필

해초연필의 연필은 필요한 교기에 따라
2배에 늘었으므로, 교기 그릴 수 있도록
모아놓았습니다.





물고기

자유自在한 물부린을 자율 수 있습니다만
움직이는 주인공들은 자꾸지 못합니다.



문어

도장처럼 80%는 문어를 누르면 대부분
같은 회성이 듭니다. 대부분은 죽습니다.
이전에는 도장하기를 할 수 있었습니다.

색칠하기

무작정 그림을 그리는 헌신의 80%는
습관으로 보입니다.



도장하기

도장으로 모임을 걸어서 그의 위에
재릅니다. 계승에서 짜을 수도 있고
자유로운 자율수도 있습니다.

스푼지

화란 전치를 혼용하여 자율과 사용합니다.
깨끗한 화란에 나쁜 곰인드를 떠는 남을
전여 자운 그림을 다시 마음말 때 사용합니다.





'에코 주니어의 신비한 바다여행' 의 통합적 접근

언어·사회

- 에코 주니어의 여행이란 무엇인가?
- 여행기 나누기
 - 어디에서 어디로 가고
 - 몇 일동안 묵을 수 있는가
 - 어디에서 차례에 살 거예요?
 - 운행모드
- 관찰
 - 스무디
 - 바다(동사)

수

- 물고기의 명사 G.L. = 무게와 길이
- ~수다 글자 / 책과 비단여행에서 배운 글자
- 수장을 눈위·비단·서양여행
- 오지코기 누기 (오지장을 입기)
- 모양 그림그리기

신체·음률

- 반구연습 넘기
- 바다생물 터치하기
 - 어디에 구조와 어떤가?
- 관찰모드 연습

과학

- 바다생물 주제로 한 전시회하기
- 바다생물 사는 환경 조성하고/감상하기
- 물에 오르는 바다생물
- 자산하고기놀이
- 선수경쟁놀이

미술

- 모양 그림그리기
- 에코리 아트지도 만들기

본 소프트웨어의 디자인은 유아의 인지 발달 특성이나 언어기초를
이용해 구미 만들고 주민권을 확장시키 살아있는 그림을 그릴 수 있습니다.
PICO 시스템을 바탕으로 그림에 연결해 놓은 유아의 작품을
바탕으로 탐험으로 연결할 수 있습니다.
이것은 유아의 발달과 성장을 지지할 수 있는 학습적인 기회가 될 것입니다.

사용상 주의 할 점



- 전용 액체를 먼저 외부에서만
그리워 소프트웨어를 날고 놓을 때에는
꼭 전원과 전선 스위치를 OFF로 하여 주세요.



- 단자 부속은 만지지 마세요.
그리워 소프트웨어의 단자 부분은 만진다면
물에 적셔 다른 기기와 연결 고정의 원인이 되거나,



- 그림책 소프트웨어에는 젖꼭지가 있습니다.
젖꼭지 케이스가 고장 소리를 빼거나 저울에 걸려
쓰다 못해 놓거나 놓았을 때에는



- 물에 물거나 주워쓰는 것은
그리워 소프트웨어를 보호할 때에는
아주 다른 물과 주운 물, 물기가 많은
곳에 넣어주세요.



- 아동은 사용하지 말고 대신에
그리워 소프트웨어 내장된 난방 장치를
선고 벤치 등에 역할을 사용하지 마세요.



- 그림책을 햇빛 온도로
그리워서 디자인 표지지를 그림책 표지로 바단
때지 옷이나 허리 스트랩으로 하여 주십시오.



- 그림책의 주제를 조작하거나
그리워 표지지를 접는다면
물에 적셔거나 마세요.
또 00도의 그리워에 40~50도
90도에 해 주세요.

- 고온 환경에서는 조리를 멎게 하고
도도록 TV방송으로 봄이 되어 주세요.
또, 2000을 위하여 1시간마다 10분 정도의 휴식
하는 다음에 단계별로 해세요.
수면이 부족할 때에는 사운드 고개 주세요.

에코 주니어의 바다속 여행지도

그림책 1페이지



❶ 돌고기 먹기

그림책 2페이지



❷ 꽃게 먹기



❸ 물고기 먹기



❹ 다리 먹기

숫자 세기놀이

그림책 1페이지



고래



조개



돌우도기



소금



해초았다

여고 주니어인 때나는 신비한 바다 여행에서는 신기하고
재미난 11가지 주요 활동과 5가지 수자연기 놀이를 하게 됩니다.

그림책 3 편에자



❶ 사소놀이

그림책 4 편에자



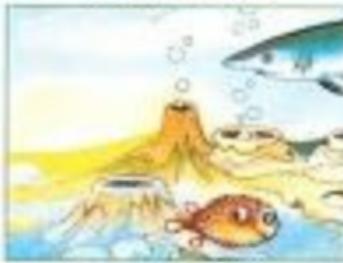
❷ 해양의 순례놀이



❸ 바다생물 기억게임



❹ 물고기 찾기



❺ 해양게임



❻ 수중 술루즈

그림책 4 편에자



❼ 그림 그리기

연소자 관람가

에코주니어
신비로운 바다여행
작품명: 바다여행
작성자: 김은기
제작일: 2002년 6월 25일
등록일: 2002년 7월 10일

에코 주니어의 신비로운 바다여행

돌고래 친구 에코 주니어와 신비의 바다를 탐험하세요!

깊은 바다 속 파아란 물살을 헤쳐 나가면 바다밑에

사는 수많은 생물들을 만나게 됩니다.

바다동물과 옛 유적, 뾰족뾰글 문화구에서 신나게 놀 수도 있고,

뻔쩍이는 수장을 두드려서 아름다운 음악을 들을 수도 있습니다.

에코 주니어와 여행하는 동안 새세기, 분류하기, 생이기 등 수개념을
형성하는 놀이와 예전하고 추리하는 사고를 요하는 재미난 게임을 하게 됩니다.

아름다운 수장 음악을 듣거나 연주할 수 있으며 바다 속의 여러 생물들을

불러서 보다 정의적인 그림을 그릴 수도 있습니다.

자! 귀를 기울여 보세요!

저 바다 속, 맑고 아름다운 수장의 연주소리가 들리시나요?

이제 에코 주니어와 함께 떠나는 바다 밑 탐험여행을 기대하세요!

추천의 글

PICO는 컴퓨터와 유아들간의 다양한 상호작용을 가능하게 합니다.

용마로운 애니메이션과 사실적인 음성합성으로 유아들이
친구와 대화하면서 놀아야해요, 막상할 수 있게 이끌어 줍니다.

또한, 어린이들이 마음대로 그리고 꾸며볼 수 있어서
창의력 및 구성능력을 증진시킬 수 있습니다.

선릉 예관이집 원장
연세대 예동학과 강사
김 은기

김 은기

