

Smart & Soft

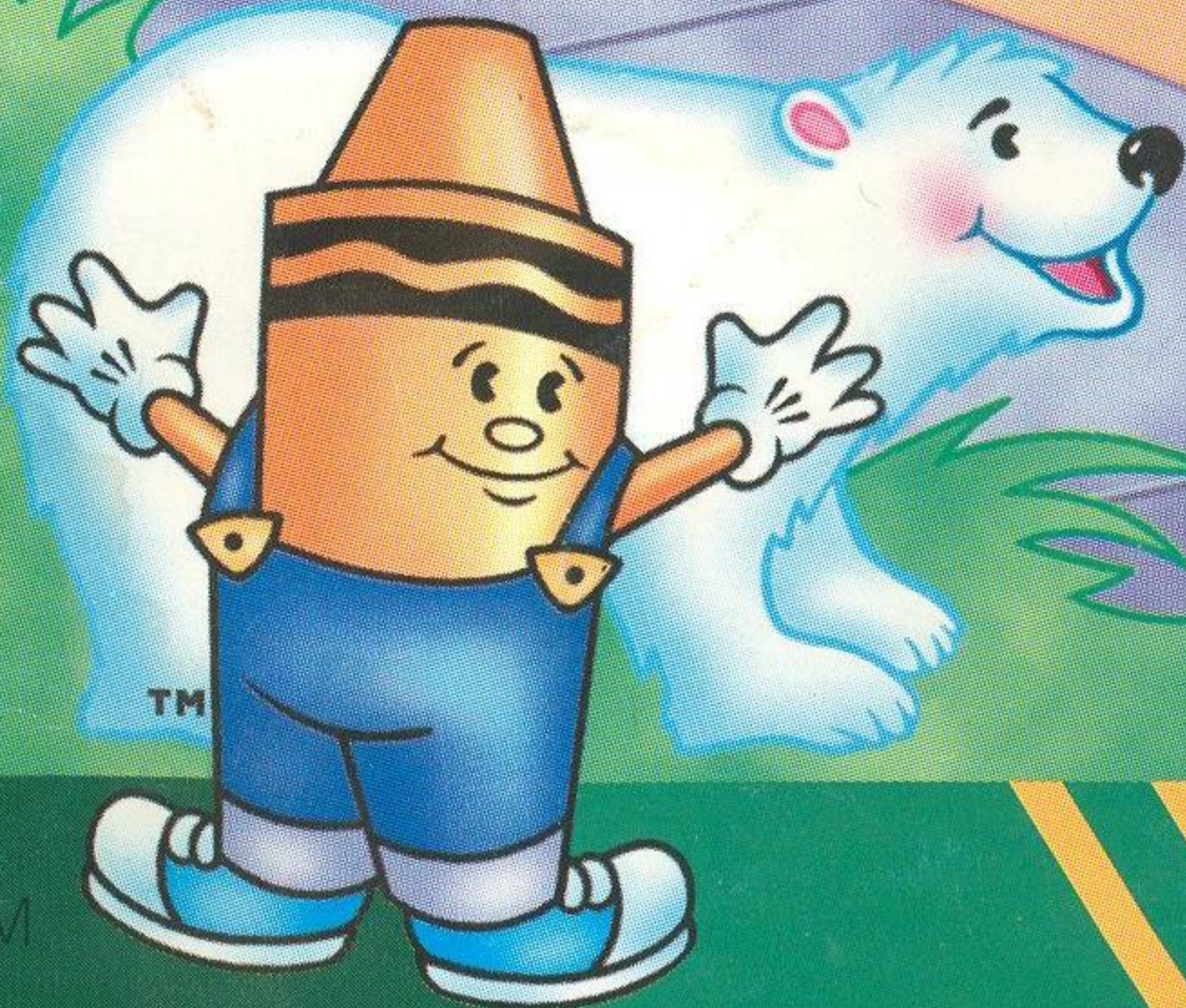
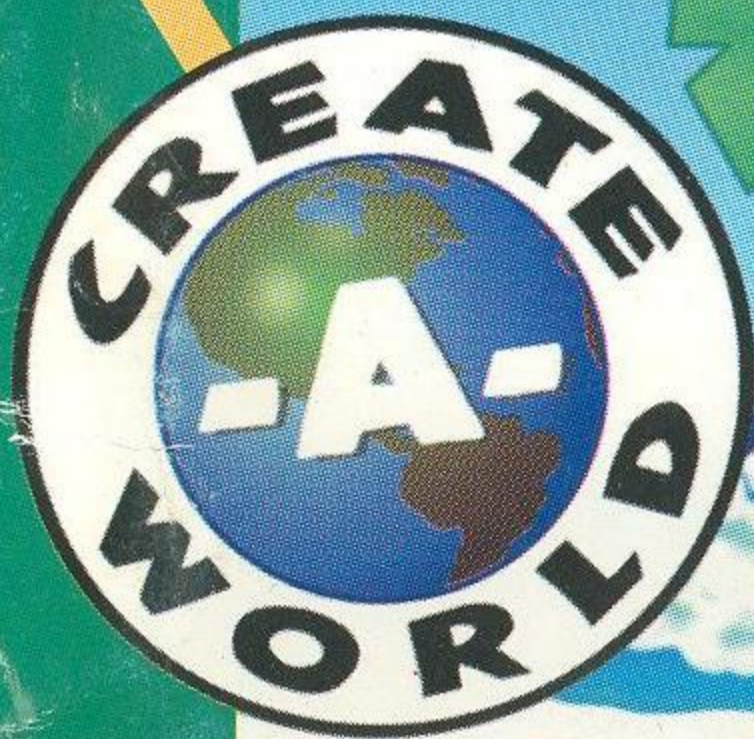
SAMSUNG

삼성전자

피코
PICO
PICO-96221

크레올라

Crayola®



TM

TM



‘크레올라’는 그림을 통해 세계 곳곳의 여러 환경을 경험해 보고, 어린이가 스스로의 환경을 직접 창의적으로 구성해 볼 수 있는 프로그램입니다. 다양한 그림을 선택하여 구성해보는 가운데 어린이는 자유로운 상상력을 발달시키게 되며 나아가 자기가 속한 세계에 대해 더 풍부한 호기심을 느끼게 됩니다. 또한, 독창적인 형태와 그림을 만들고 색칠해 보면서 정서적인 만족감과 함께 예술적 재능과 자신감도 가질 수 있습니다. 본 책자는 사용시 궁금해하시는 것과 어린이들의 학습을 자극하는 방법에 대해 알려드리고자 합니다. 21세기의 주역들이 ‘크레올라’를 통하여 피코 멀티미디어와 좀더 친숙해지기를 희망합니다.

크레올라 Crayola

차례

프로그램을 통하여 얻을 수 있는 교육적 효과	3
그림책 1쪽 세계 탐험	5
그림책 2쪽 미국 여행	9
그림책 3쪽 도시 구경	13
그림책 4쪽 게임 나라	17
그림책 5쪽 그림 놀이	23
‘크레올라’의 통합적 접근	29

부모님들께

그림은 미래 학습의 기초가 되는 중요한 도구입니다. 어린이는 흥미있는 모양, 색, 선 등을 관찰하고 직접 경험해 봄으로써 사물과 생각에 관한 이해와 상상력을 넓힐 수 있습니다. '크레올라'의 다양한 창조적인 도구들은 아동들로 하여금 자신을 표현할 수 있는 가능성을 무한히 제시해주며 놀이를 통한 학습으로 자연스럽게 이끌어 줍니다. 어린이가 스스로 독창적인 형태와 색을 구성해 나갈때 옆에서 격려하고 인정해 주세요. 그림에 있어서 중요한 관심과 흥미는 결과가 아니라 과정입니다. "어떤 그림을 그리고 있는지 이야기해 주렴"과 같은 부모님의 반응이 어린이들의 그림에 대한 욕구를 이끌어 낼 것입니다.

'크레올라'를 통하여 얻을 수 있는 교육적 효과

이 프로그램을 통하여 다음과 같은 교육적 효과를 얻을 수 있습니다.

1. 예술적 재능과 창의력 계발

- 형태와 색 알기
- 심미감 형성하기
- 느낀대로 표현하기
- 다양한 색상과 재료로 구성하기

2. 언어와 인지 발달

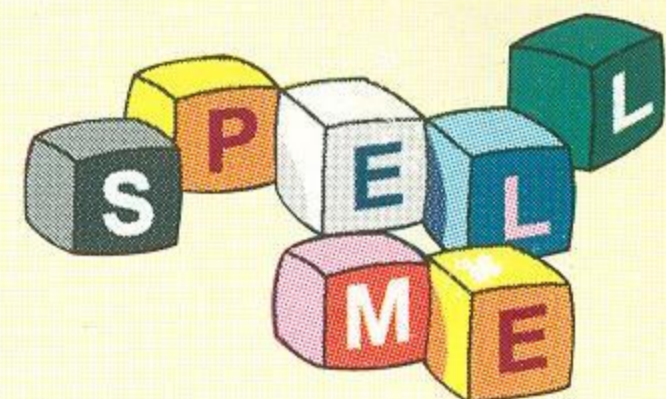
- 사물의 이름 알기
- 읽기와 쓰기
- 사물과 단어 사이의 관계 이해하기
- 알파벳 익히기
- 친숙한 단어를 영어로 익히기

3. 관찰, 논리, 추리력 계발

- 분류하기
- 주변환경에 관심 갖기

4. 신체적 발달

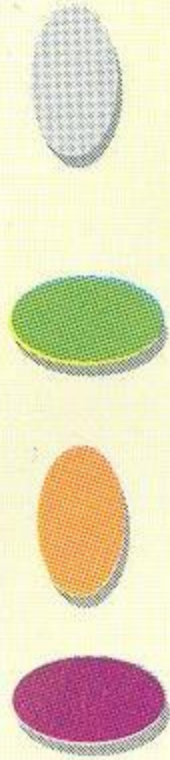
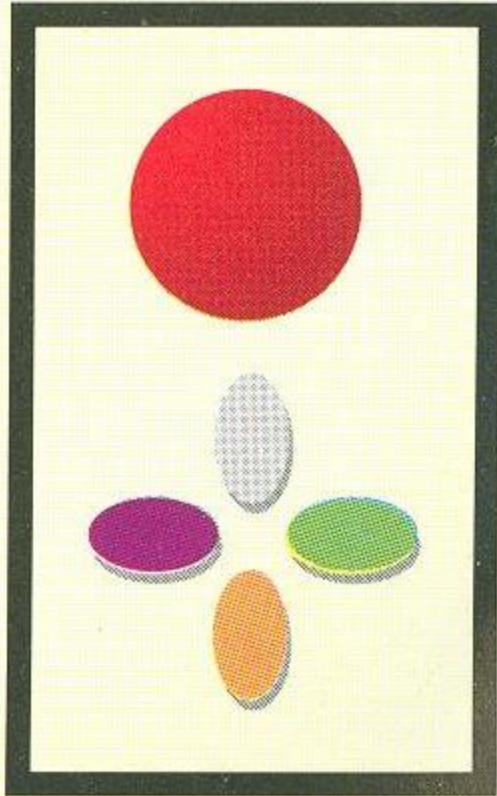
- 손과 눈의 협응력 발달
- 소근육 발달





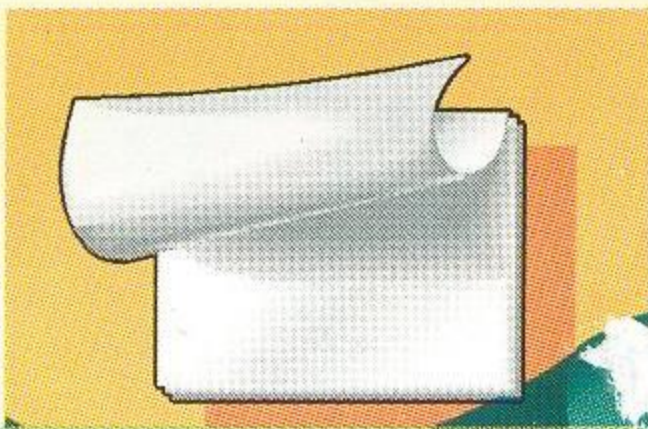
미리 알아두세요.

● 빨간 단추와 색깔 단추



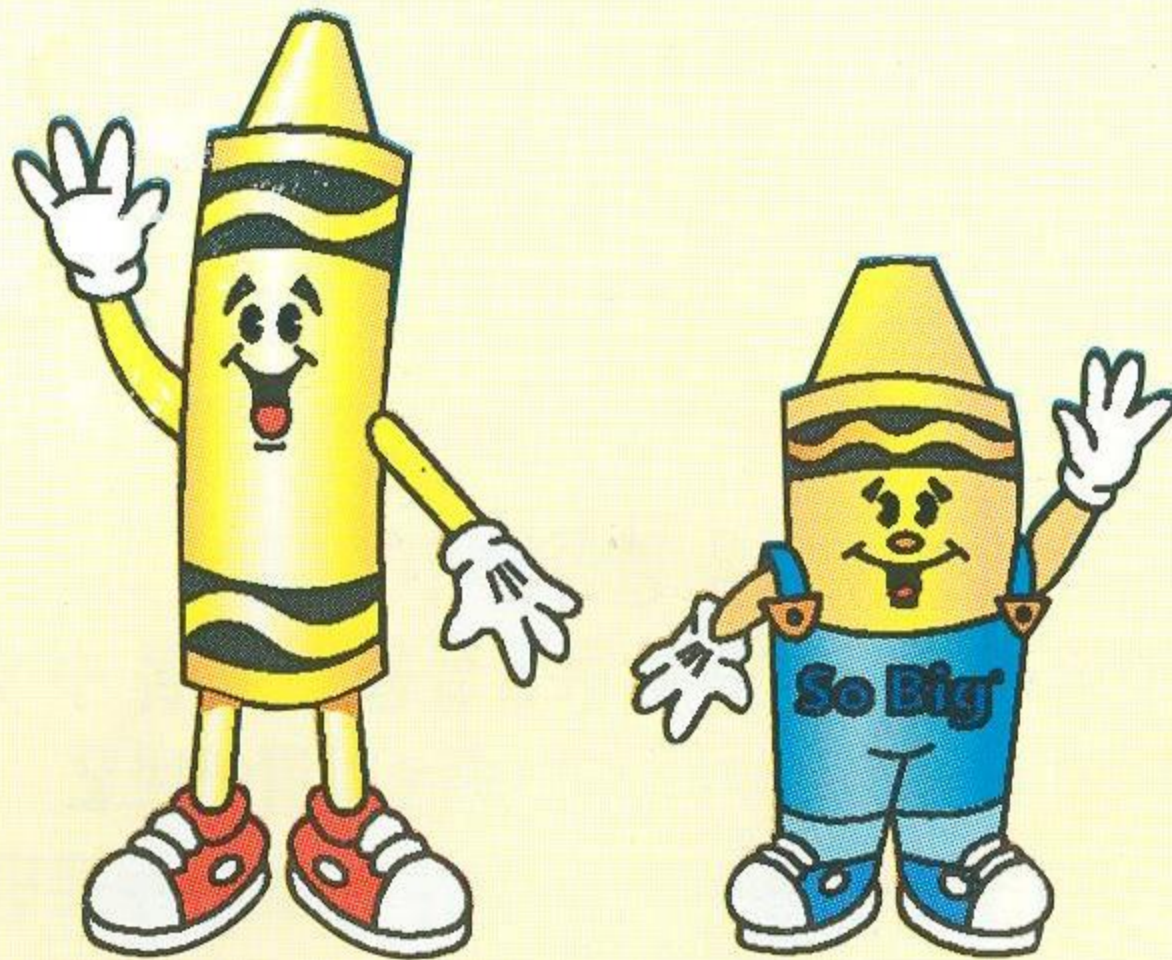
- 흰색단추 - 크레용이 그림을 옮기고 있는
도중 단추를 누르면 그림의 크기가 조절된다.
- 녹색단추 - 그림의 좌우 방향이 바뀐다.
- 주황색단추 - 그림의 배경색깔을 바꿀 수 있다.
- 보라색단추 - 한가지 그림을 여러장 복사할 수 있다.
(빨간색 단추는 아무 기능이 없습니다.)

● 그림 지우기



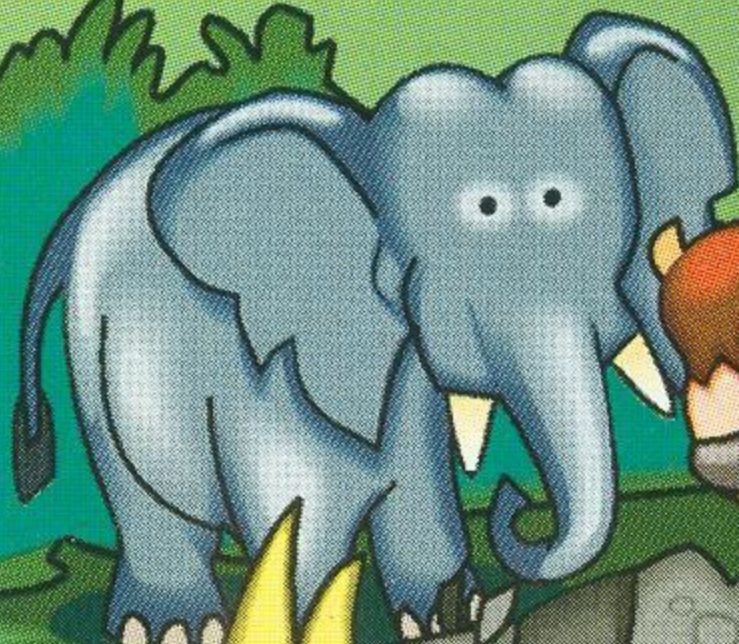
clear picture

새 그림을 그릴 수 있습니다.
또 한번 누르면 이전의 그림이 다시 나타납니다.





jungle



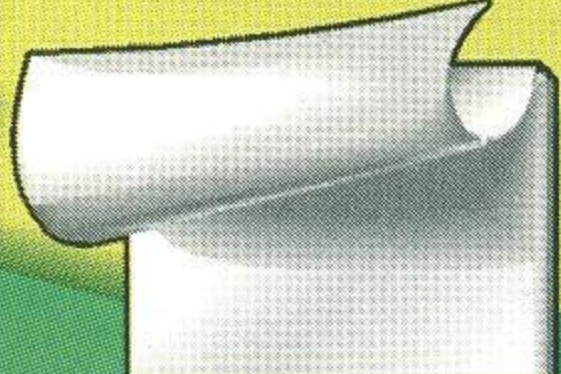
savannah



plain



desert



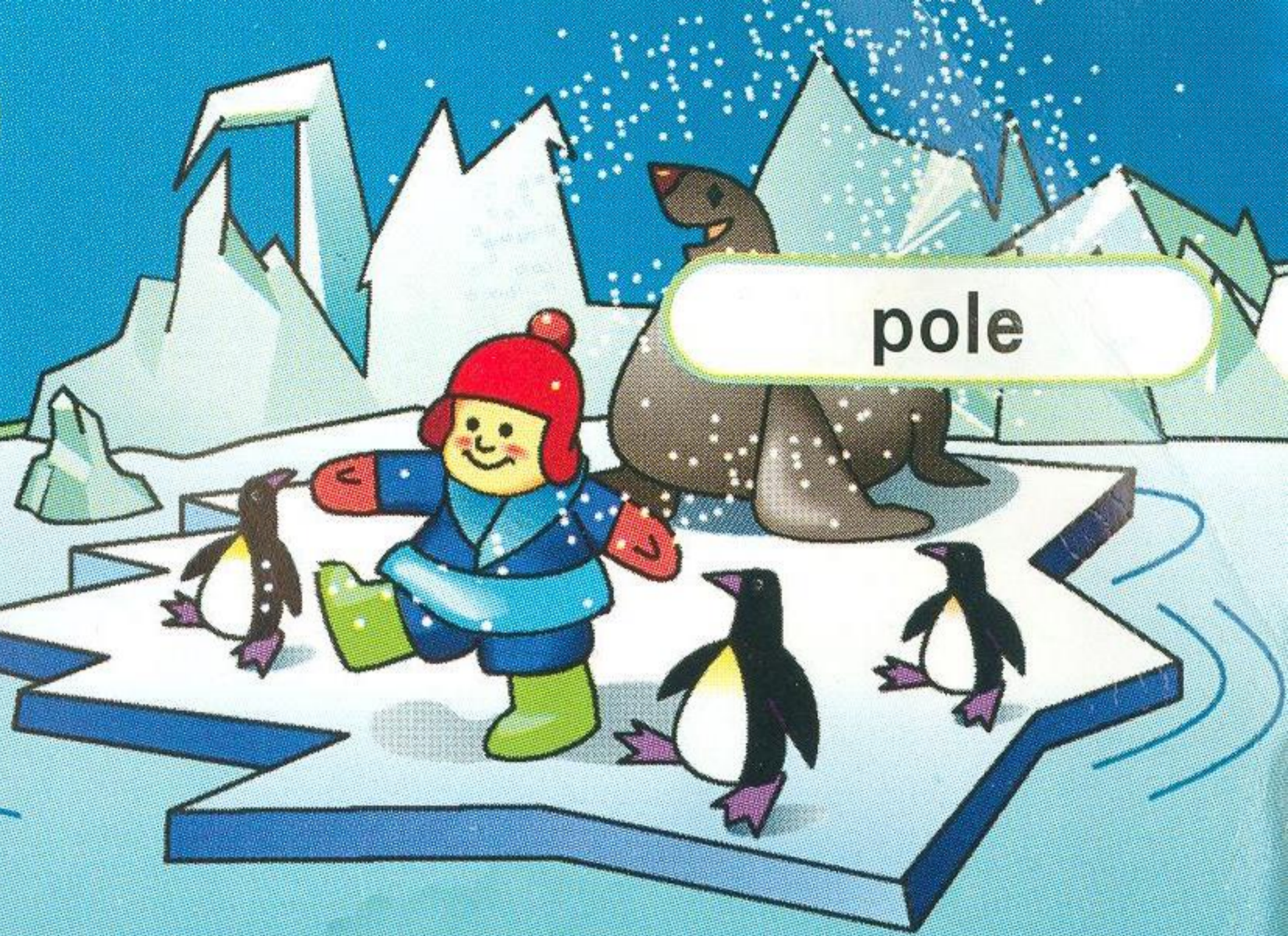
clear picture

세계 탐험

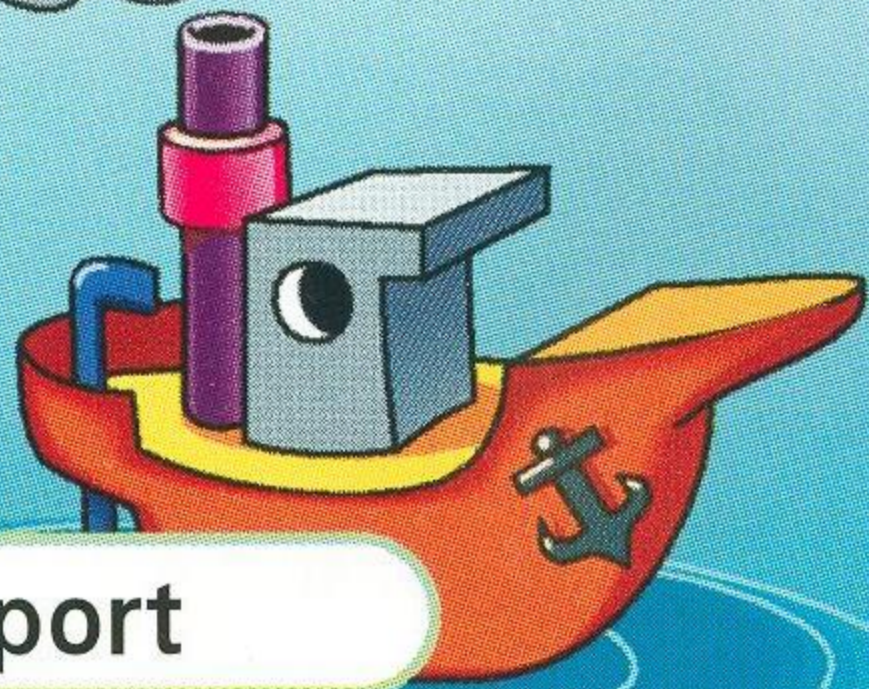
신기한 세계 탐험여행을 시작하게 된 것을 환영합니다.
 이 곳에서는 여러가지 다양한 세계의 모습과 동물들을 만나 볼 수 있습니다.
 제일 먼저 도착한 곳은 원숭이와 호랑이가 살고 있는 밀림이네요.
 다른 곳을 탐험해 보고 싶다면 요술펜으로 가고 싶은 장소를 누르면 됩니다.



space



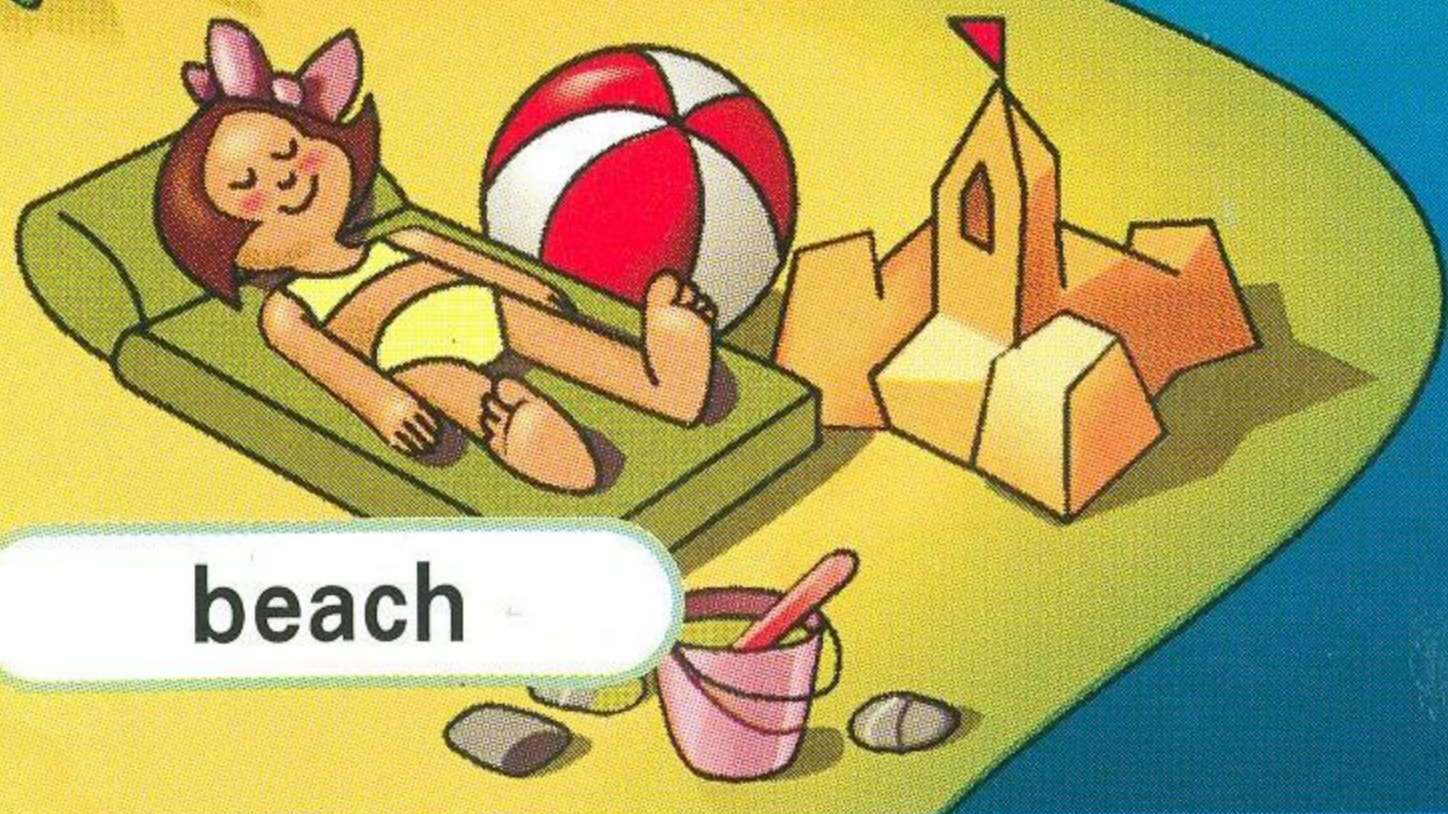
pole



port



ocean



beach



sea



세계 탐험의 그림들

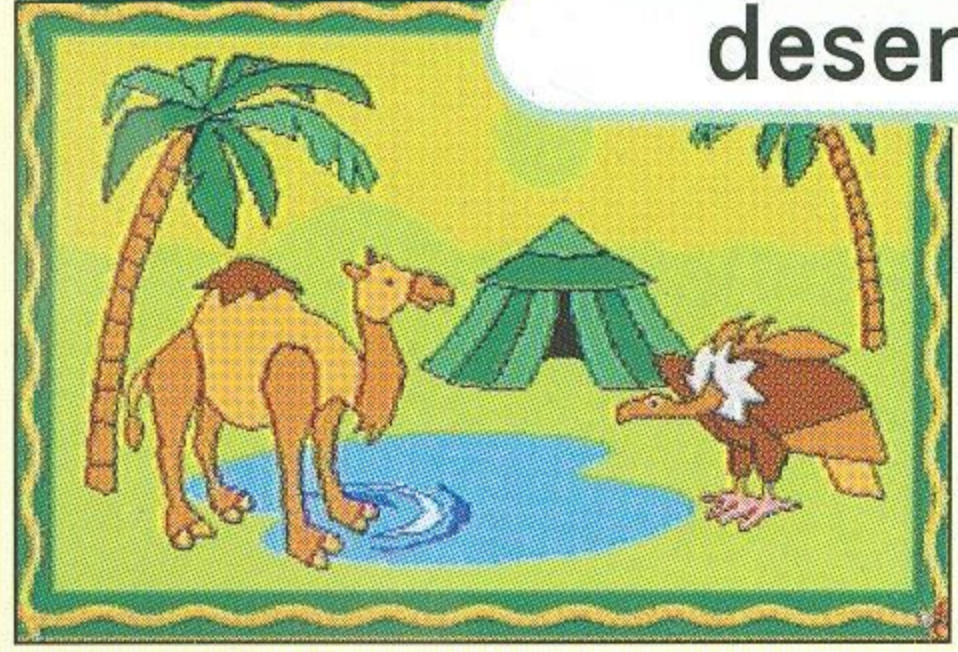
요술펜으로 원하는 탐험장소를 눌렀을 때 보여지게 되는 그림은 다음과 같습니다.

jungle



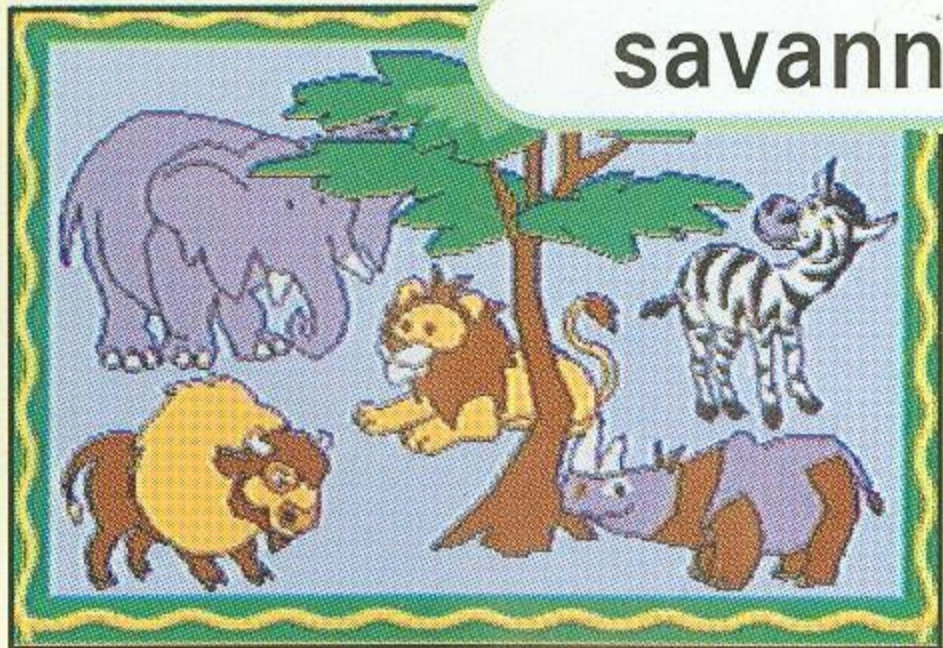
[dʒʌŋɡl 정글] 밀림

desert



[dezərt 데저트] 사막

savannah



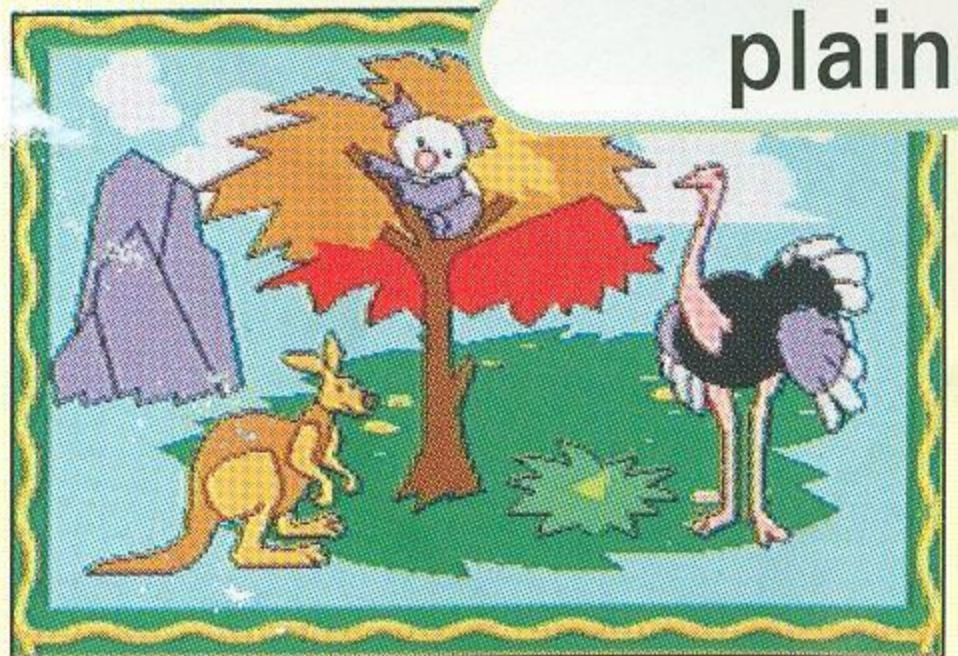
[səvəˈnæə 서베너] 대초원

space



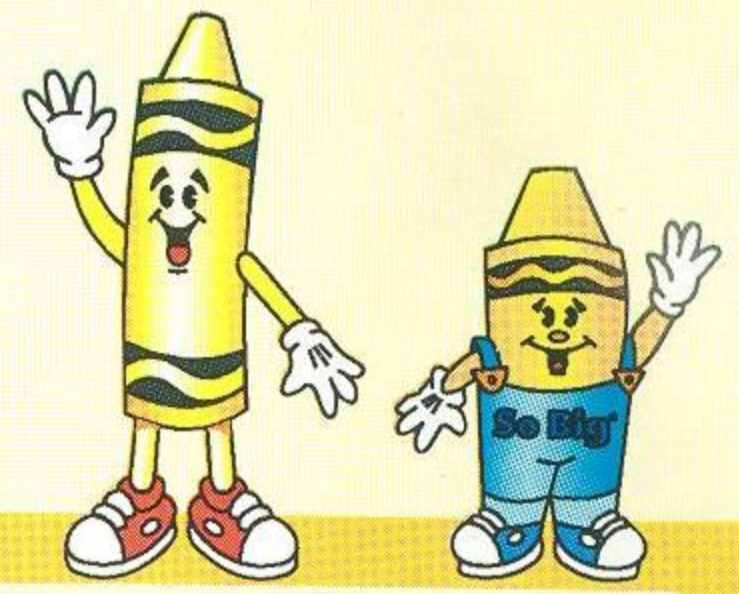
[speis 스페이스] 우주

plain

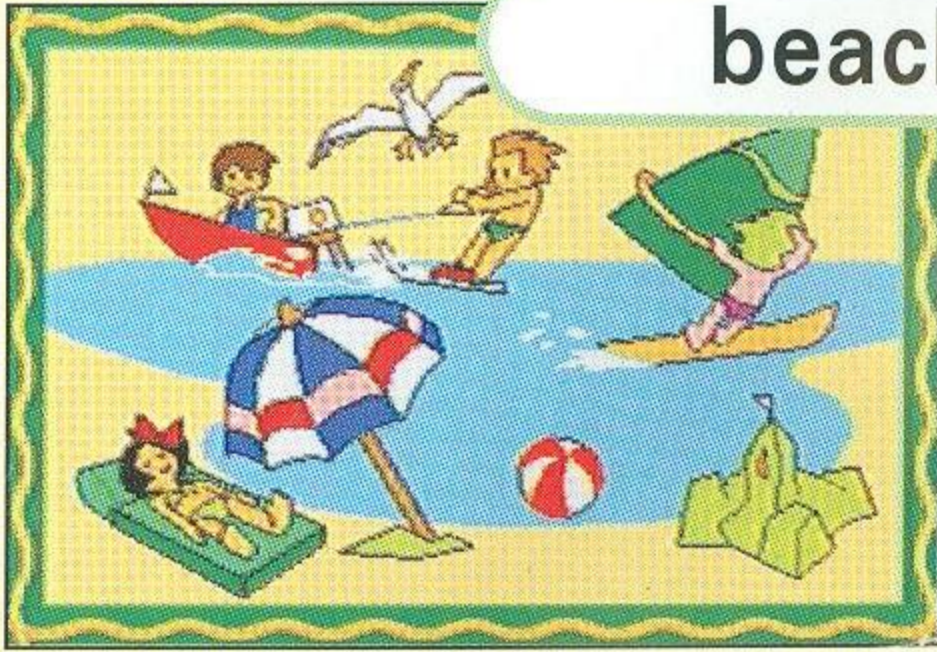


[plein 플레인] 평지



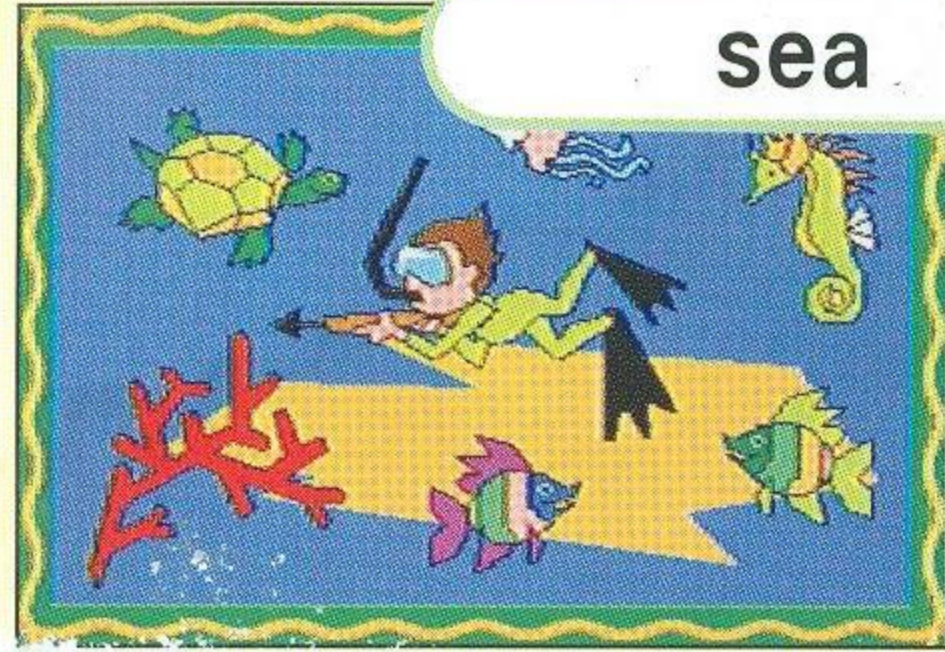


beach



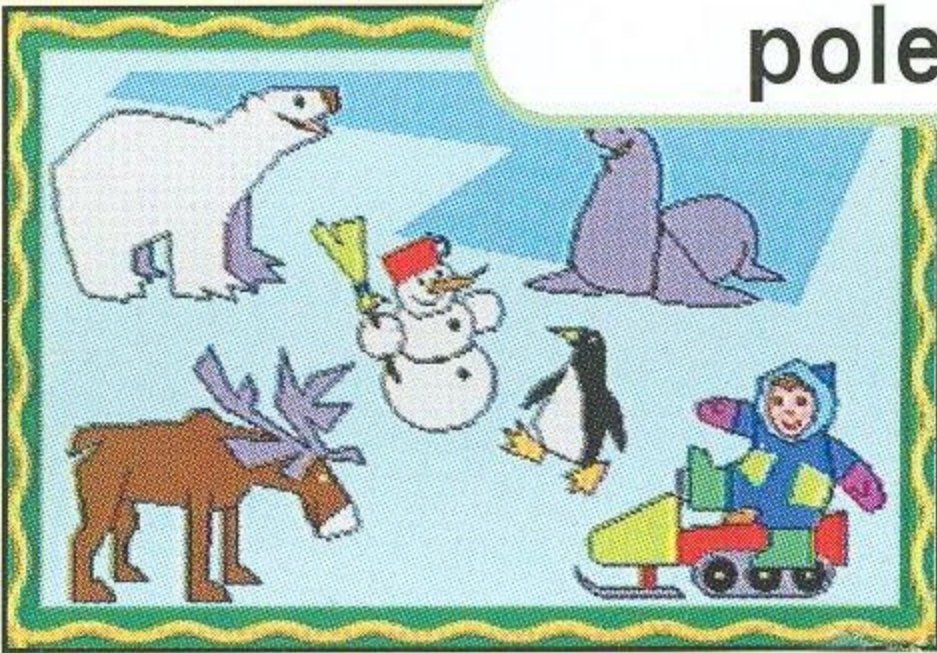
[bi:tʃ 비치] 해변

sea



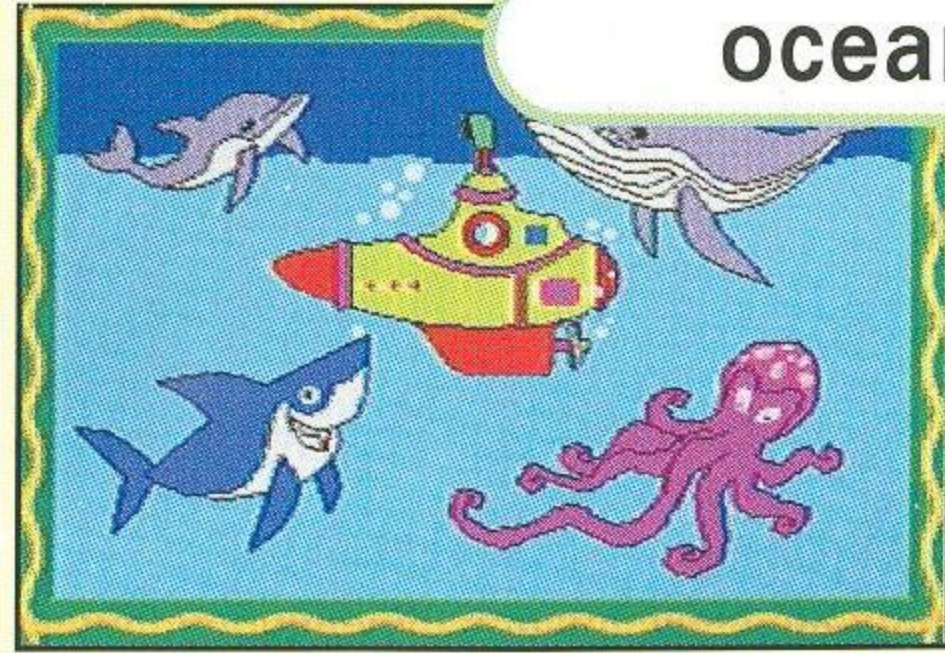
[si: 시-] 바다

pole



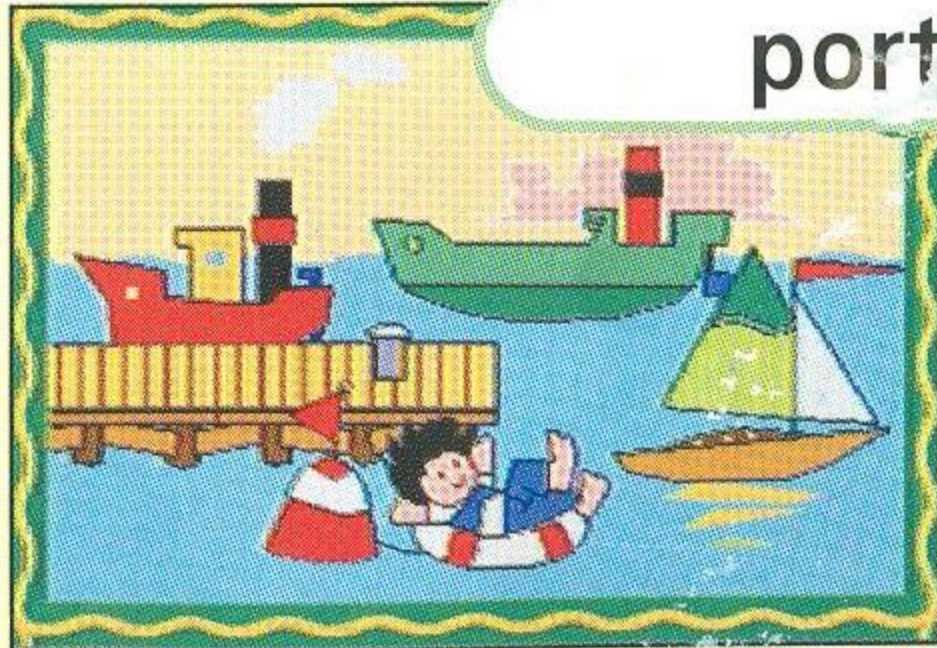
[poul 포울] 북극과 남극

ocean



[ouʃən 오우션] 대양

port

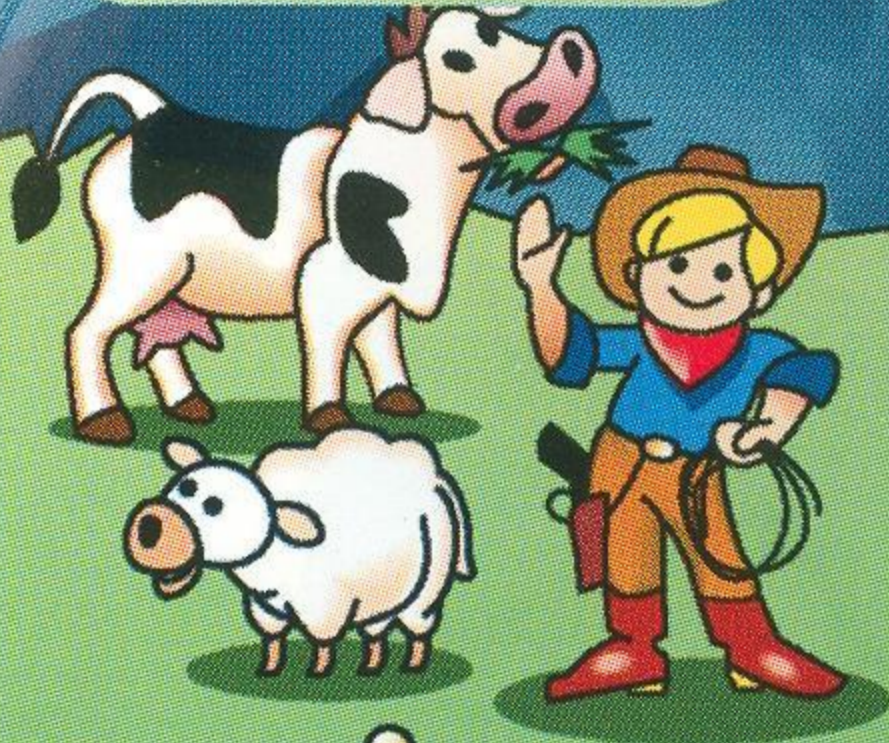


[pɔ:t 포-트] 항구

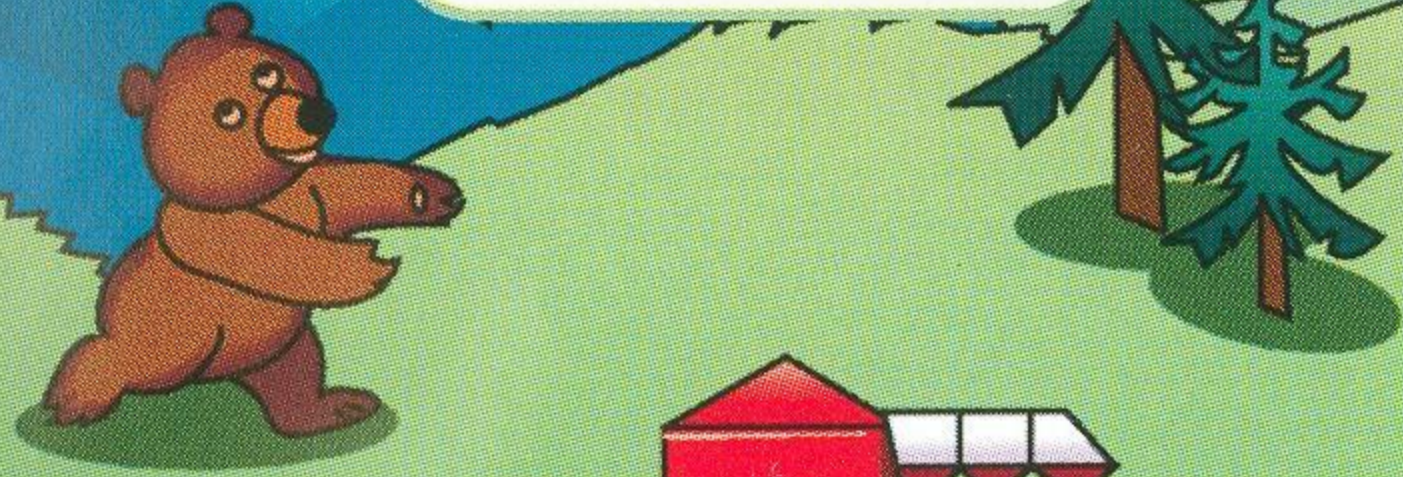
교육적 기대효과

사물과 동물의 이름 익히기, 동물의 서식지 알기, 지리적 환경의 명칭 알기

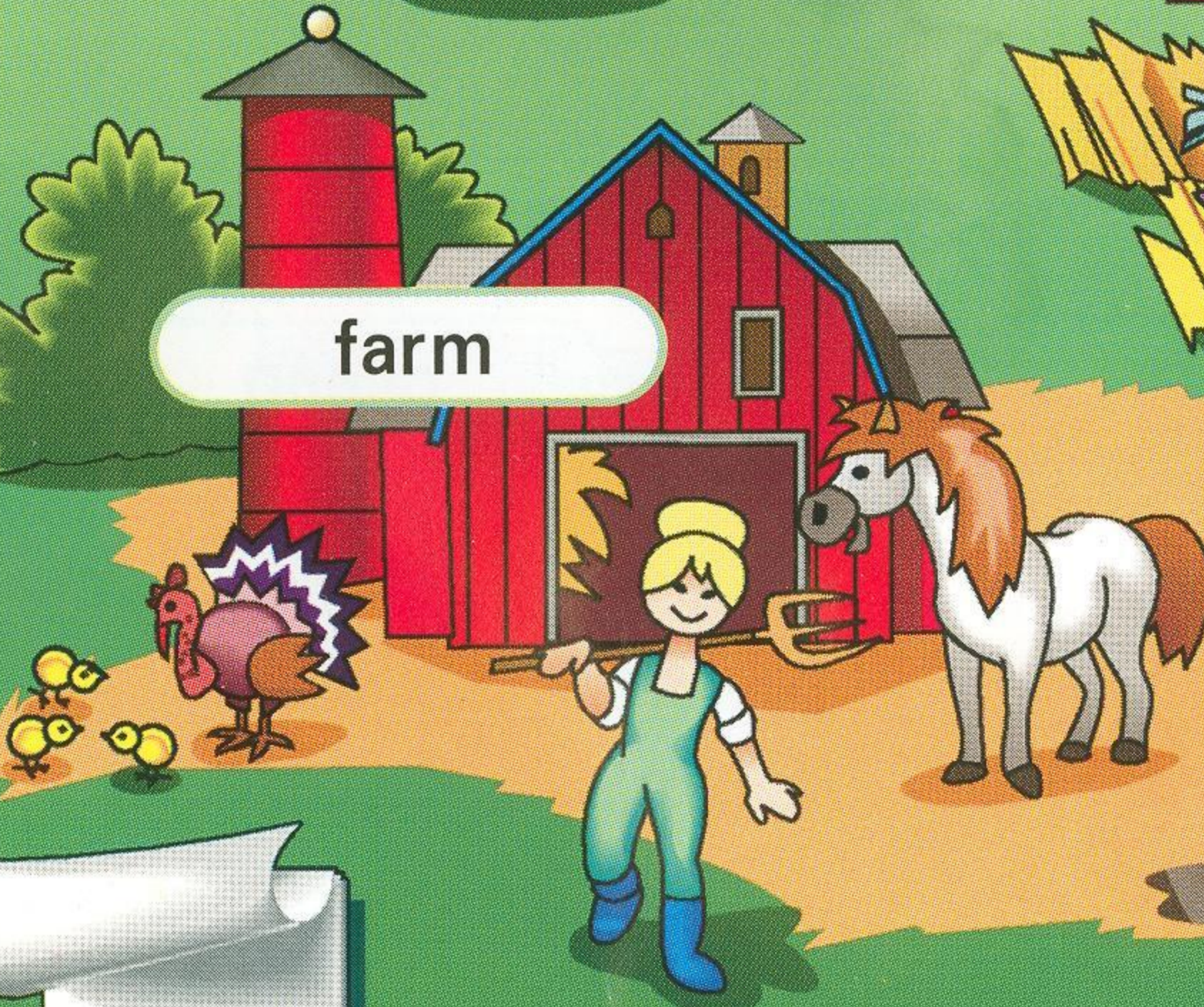
ranch



forest



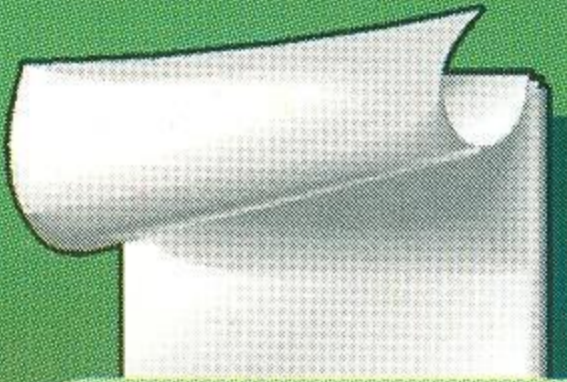
farm



field



clear picture



미국 여행

이번에 크레용과 함께 도착한 나라는 미국입니다.
이곳에서는 어떤 그림들이 나타날까요?
요술펜을 눌러 미국의 여러 장소들을 여행해 보세요.

camp

woods

lake

back yard

market

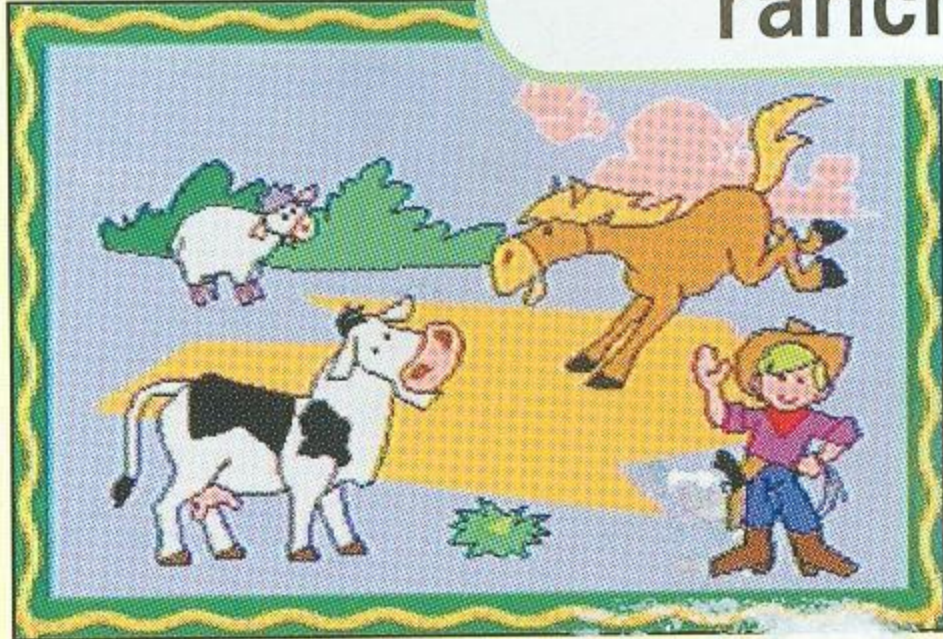
park



미국 여행의 그림들

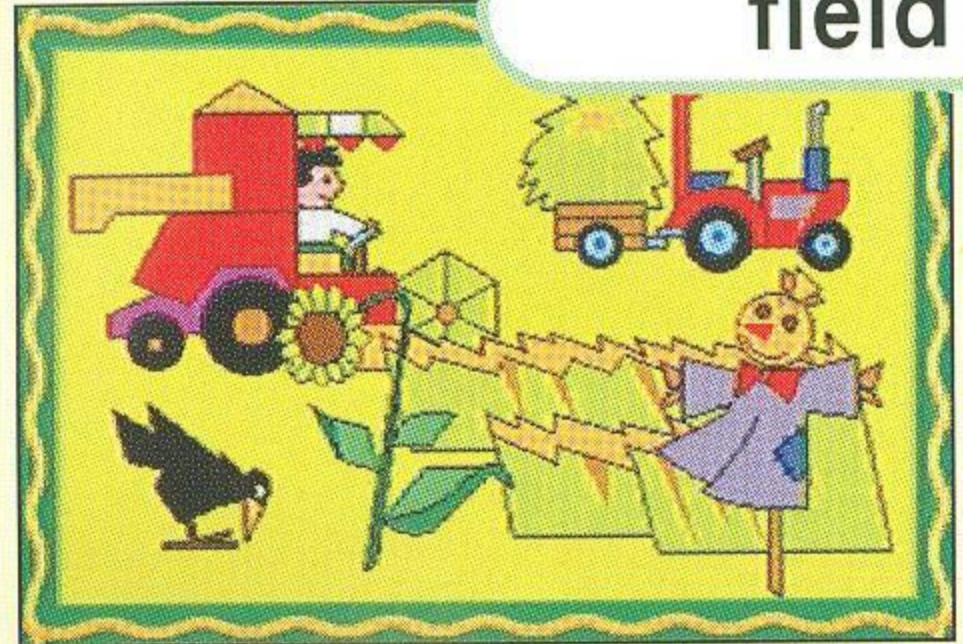
요술펜으로 원하는 여행장소를 눌렀을 때 보여지게 되는 그림은 다음과 같습니다.
이 그림들 외에 앞에서 본 세계 탐험의 그림들도 함께 선택하여 찍어 볼 수 있습니다.

ranch



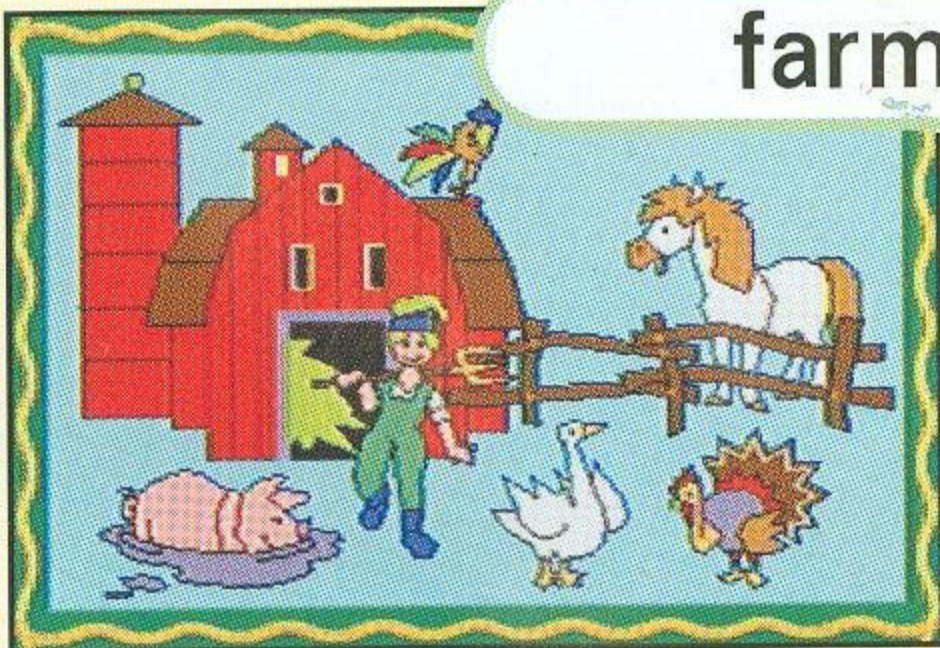
[ræntʃ 란치] 목장

field



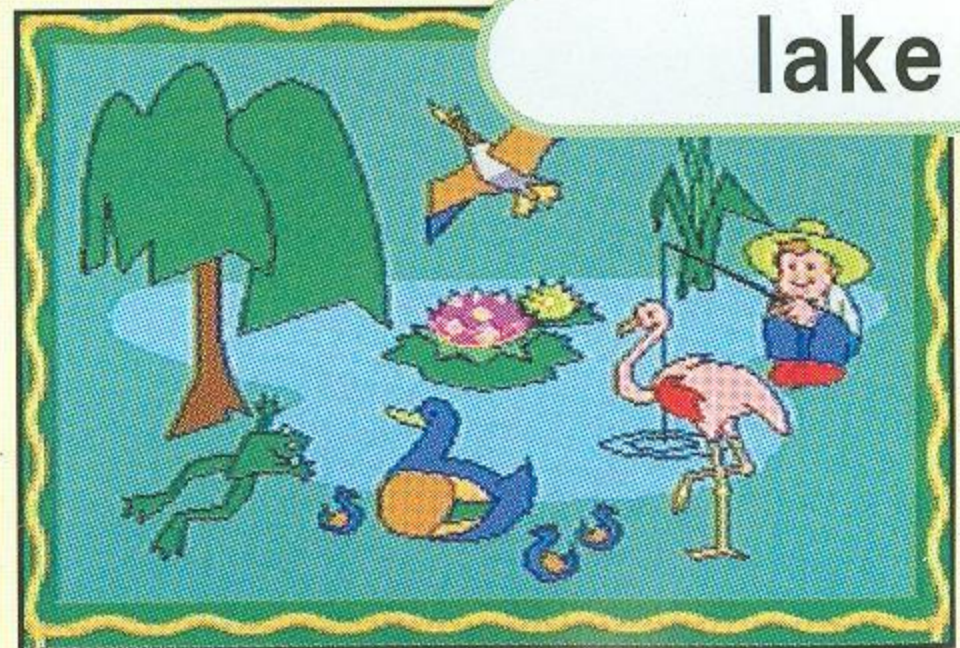
[fi:ld 필드] 들

farm



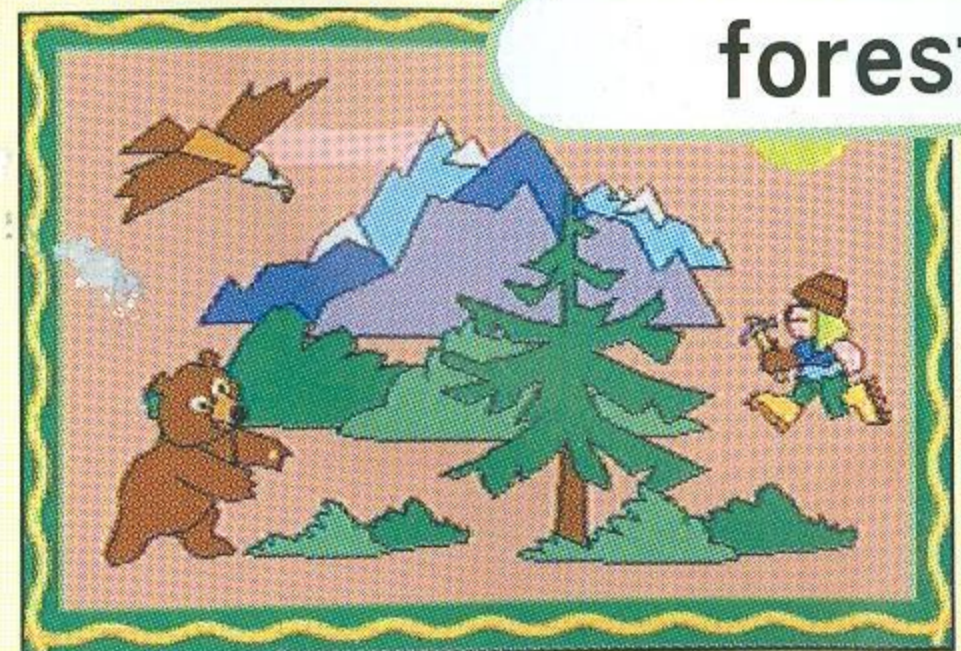
[fɑ:m 팜] 농장

lake



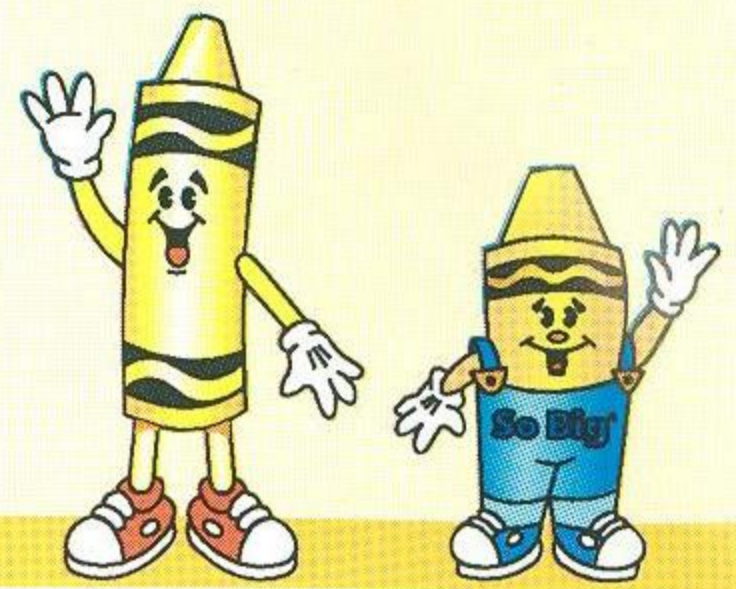
[leik 레이크] 호수

forest



[fɔ:rɪst 포리스트] 숲



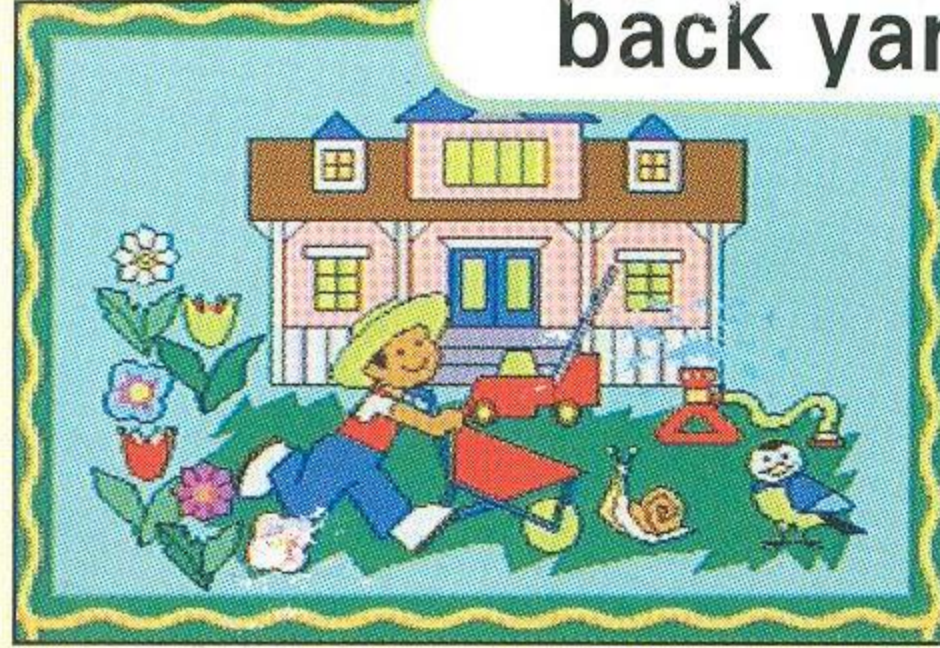


market



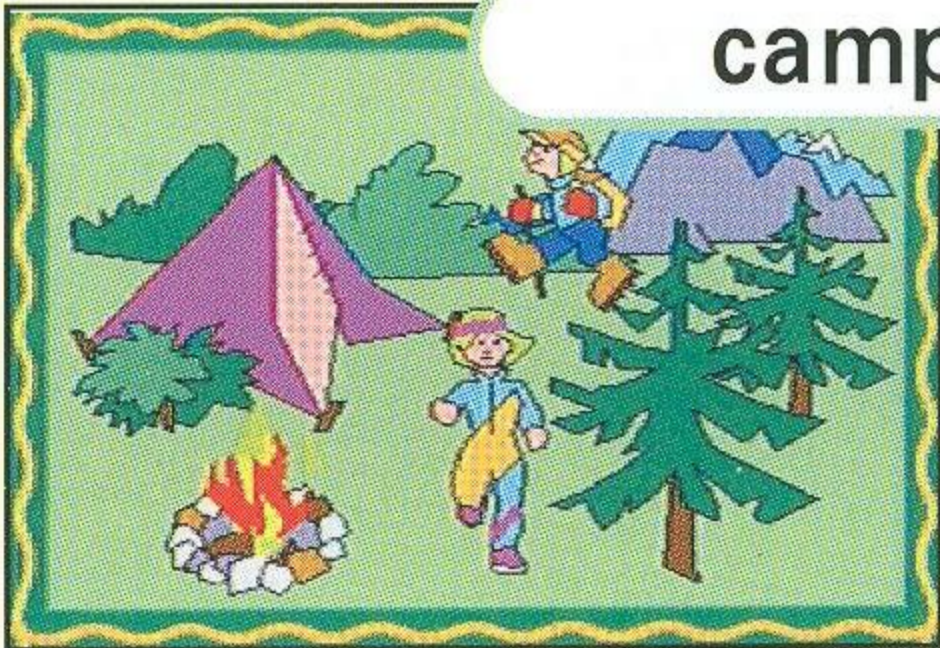
[mɑ:rkɪt 마-킷] 시장

back yard



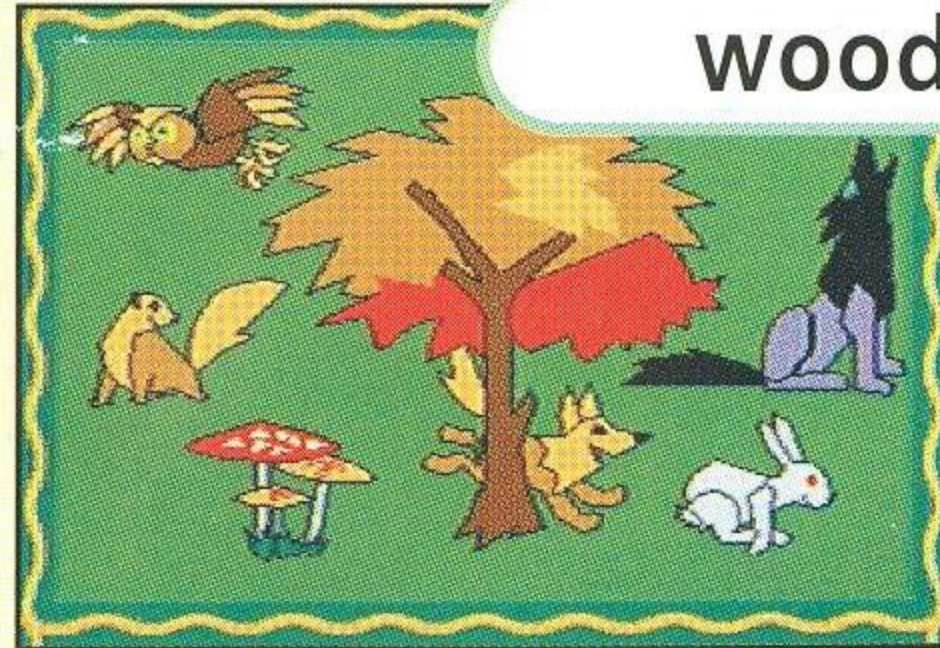
[bæk jɑ:d 백 야-드] 뒤뜰

camp



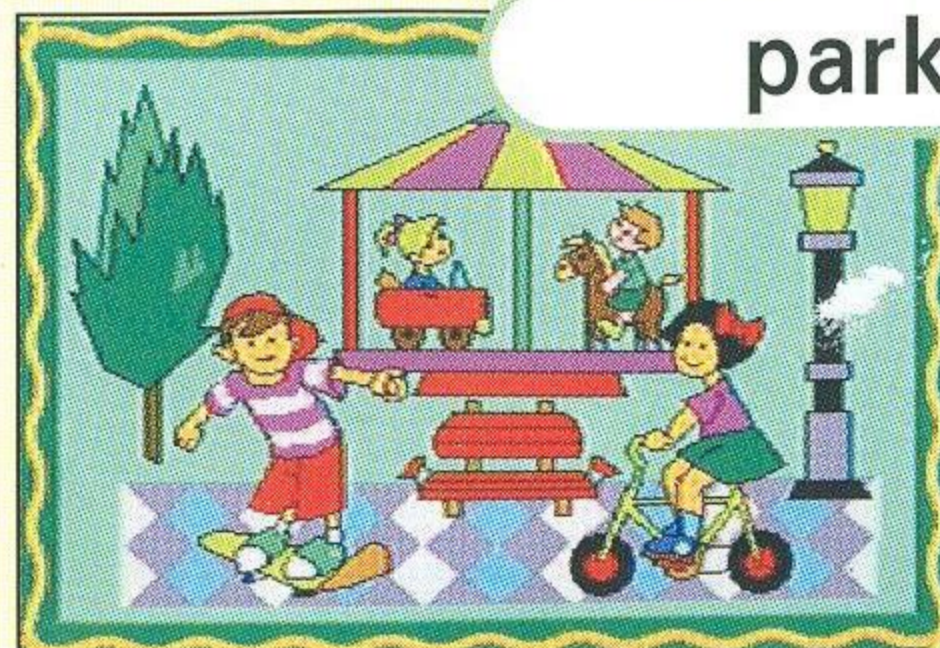
[kæmp 캠프] 야영지

woods



[wudz 우즈] 숲, 수풀

park



[pɑ:rk 파-크] 공원

교육적 기대효과

사물과 단어 사이의 관계 이해하기, 손과 눈의 협응력 발달



도시 구경

자, 이번에는 우리가 살고 있는 도시를 한번 구경해 볼까요?
 아주 많은 가게들과 사람들이 있네요.
 어릿광대가 재주를 부리고 있는 서커스단도 있습니다.
 이런 도시에는 과연 어떤 그림들이 숨어 있을까요.

circus

gas station

CIRCUS

Gas

sports

town

TOYS

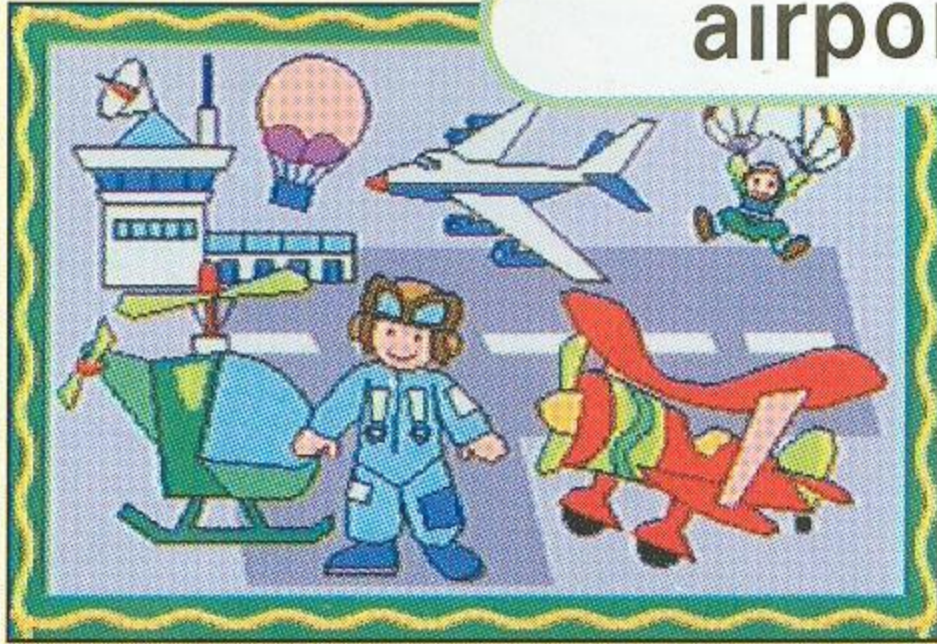
toys



도시 구경의 그림들

도시에서 보여지게 되는 그림은 다음과 같습니다.
원하는 그림을 골라 재미있게 만들어 보세요.

airport



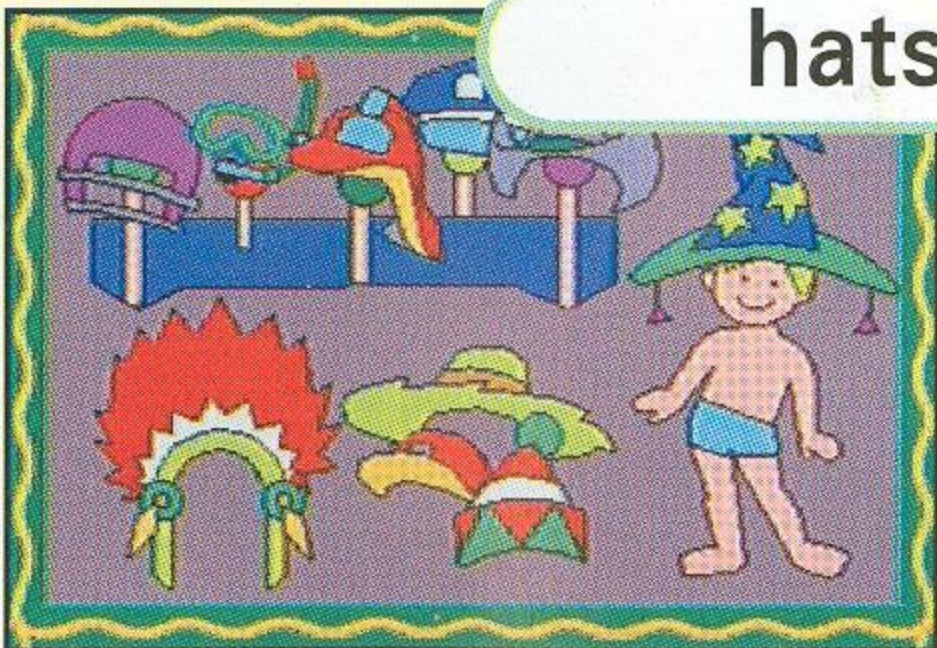
[éəpɔ:rt 에어포-트] 공항

restaurant



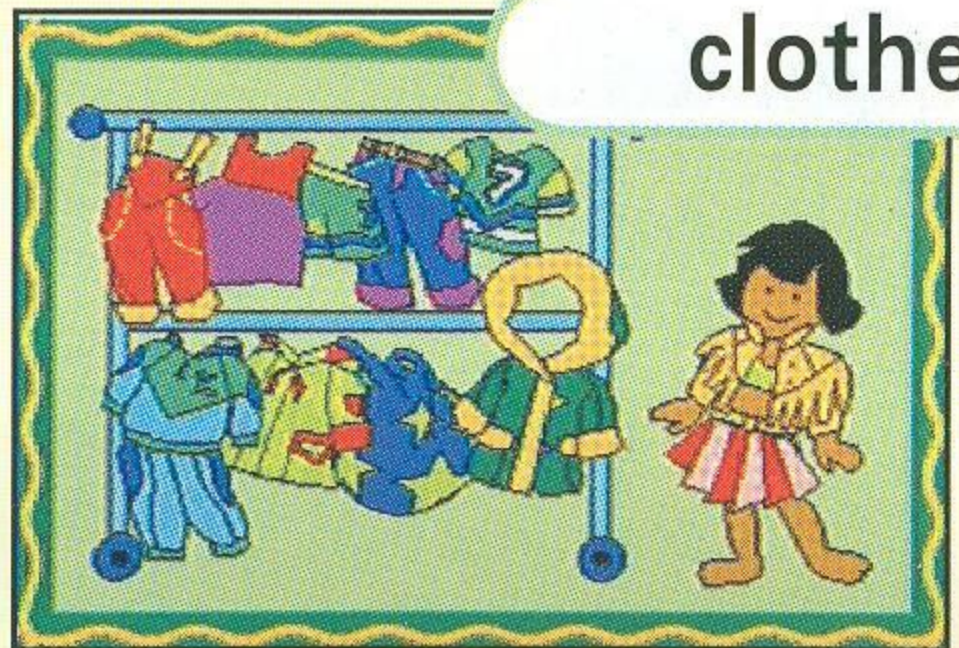
[restərɔ:ɪŋ 레스토랑 -] 음식점

hats



[hæts 해츠] 모자가게

clothes



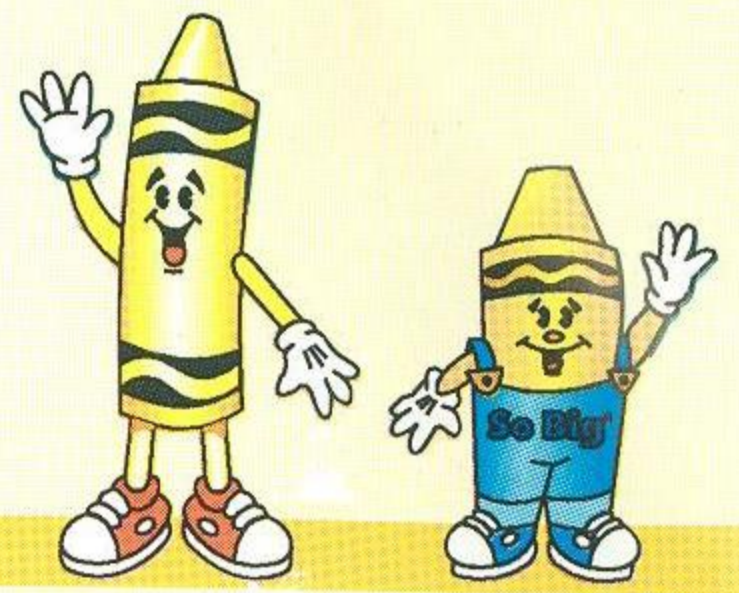
[klaʊðz 클로우드즈] 옷가게

shoes



[ʃu:z 슈-즈] 신발가게





circus



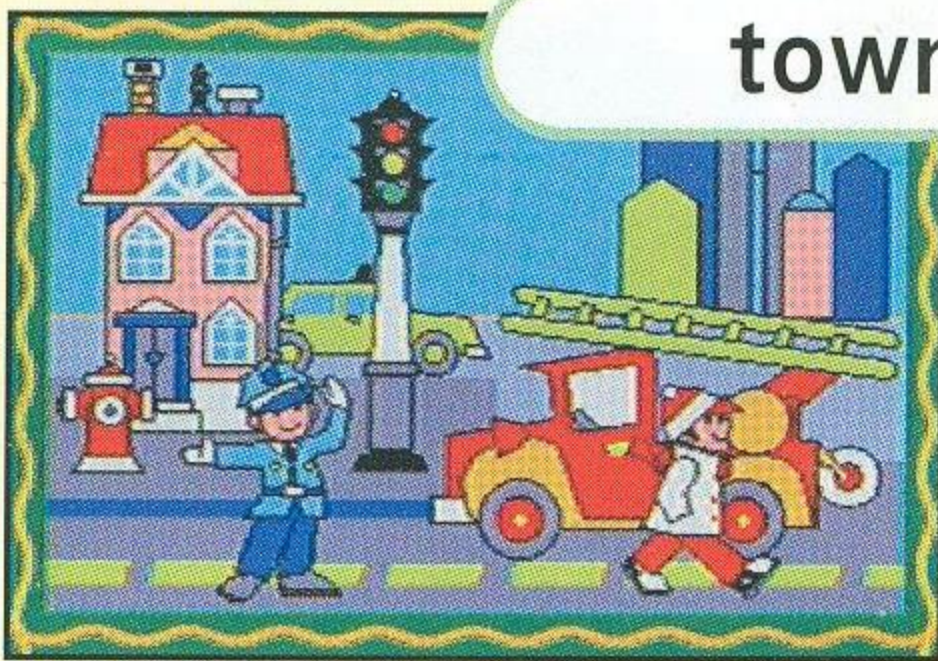
[sə:rkəs 서-커스] 곡예, 서커스

toys



[tɔiz 토이즈] 장난감

town



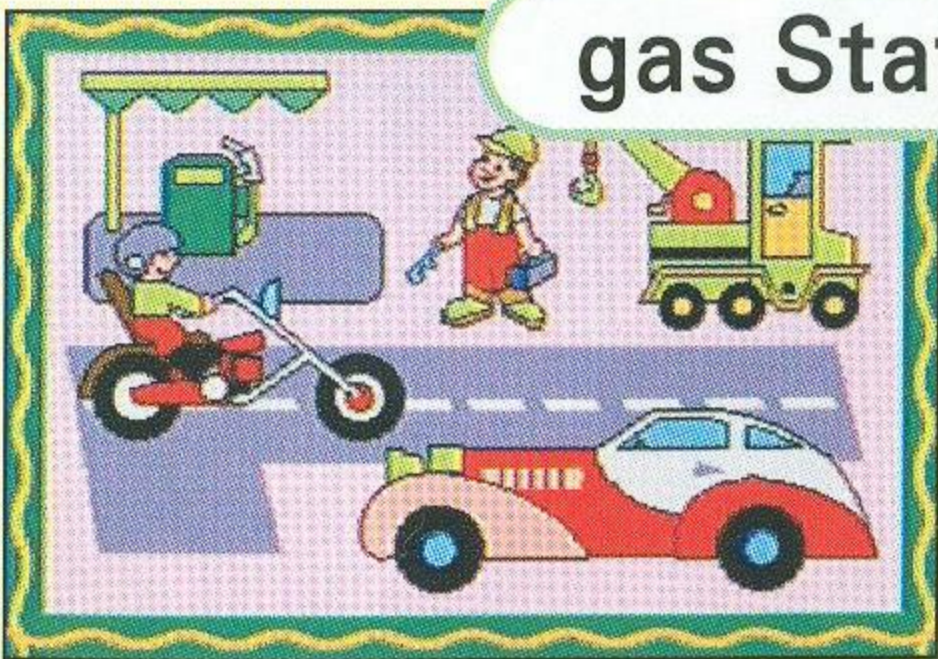
[taun 타운] 시내

sports



[spɔ:rts 스포-츠] 스포츠, 운동경기

gas Station



[gæs steiʃən 개스 스테이션] 주유소

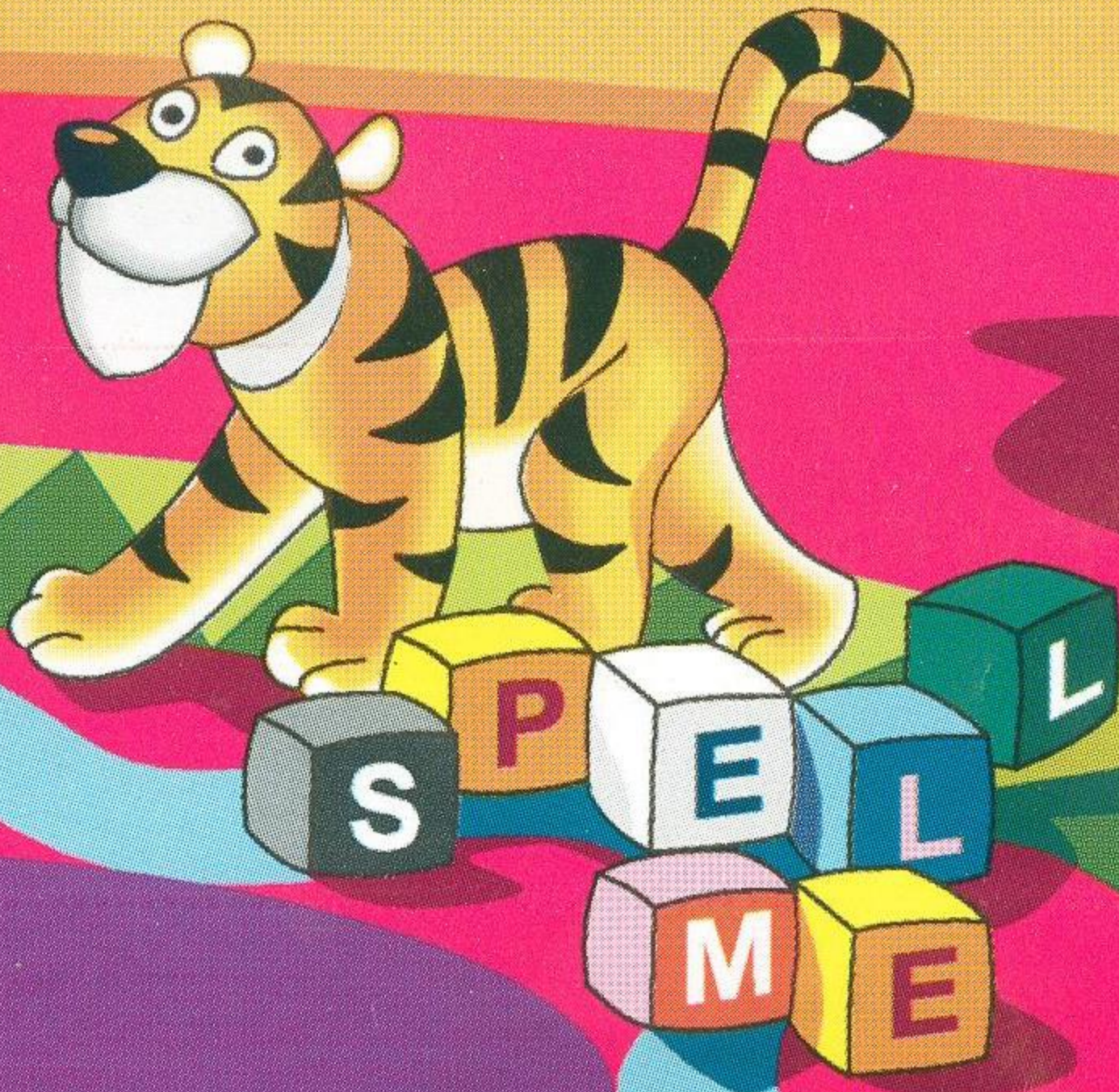
교육적 기대효과

분류하기, 주변 환경에 관심 갖기, 관찰력 계발



게임 나라

이곳 게임 나라에서는 이제까지 만나 보고 찾아본 많은 장소와 사물들의 그림이 네가지 게임 형태로 들어 있습니다. 요술펜으로 원하는 게임을 골라 시작하세요.

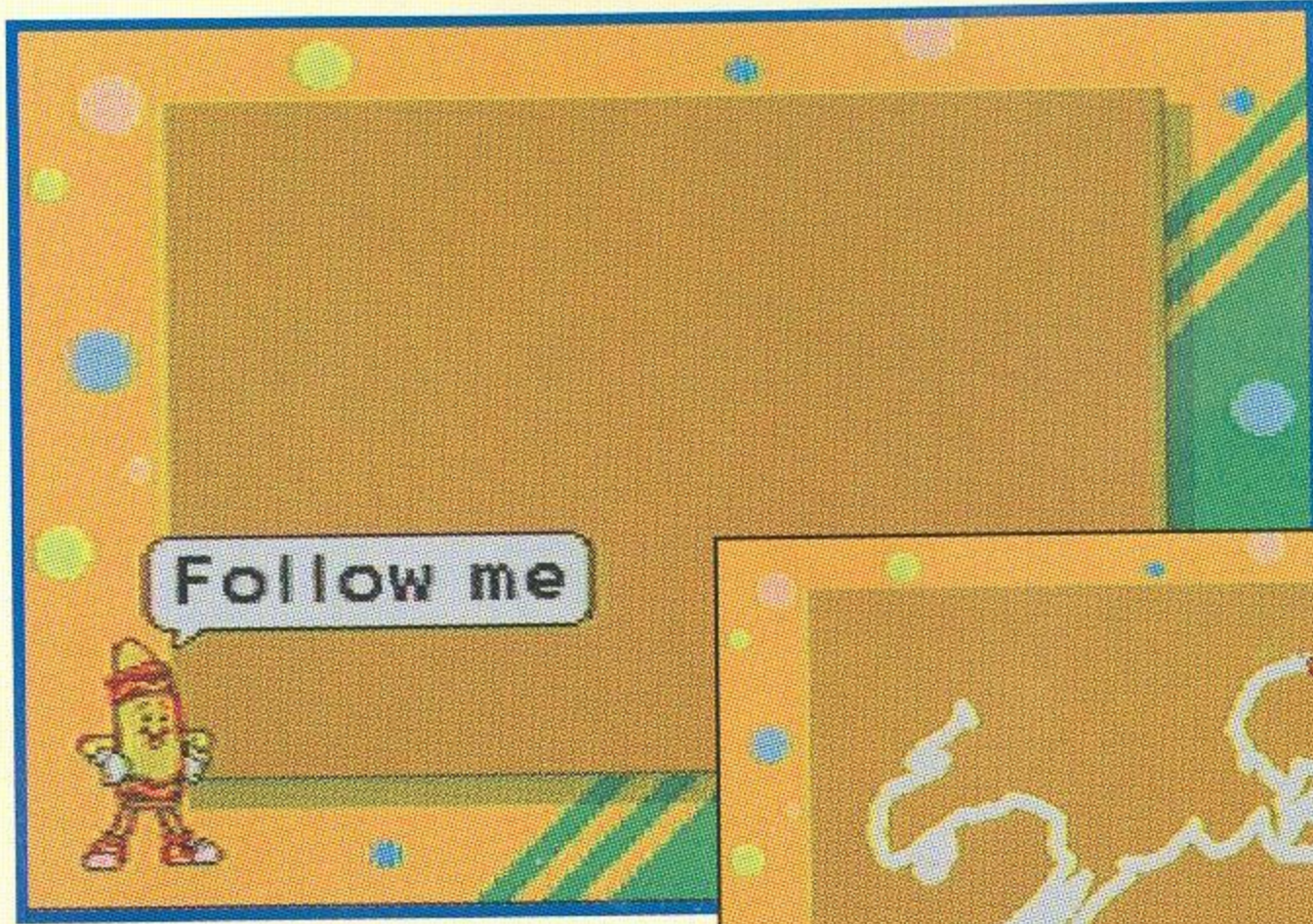


■ 게임을 시작하기 전에

일단 게임을 선택하면 지금까지 만들었던 그림이 모두 지워진다는 경고문이 나타납니다. 그래도 게임을 시작하려면 요술펜으로 원하는 종류의 게임을 누르면 됩니다. 도움이 필요하면 그림 왼편의 빨간색 단추를 누르세요.

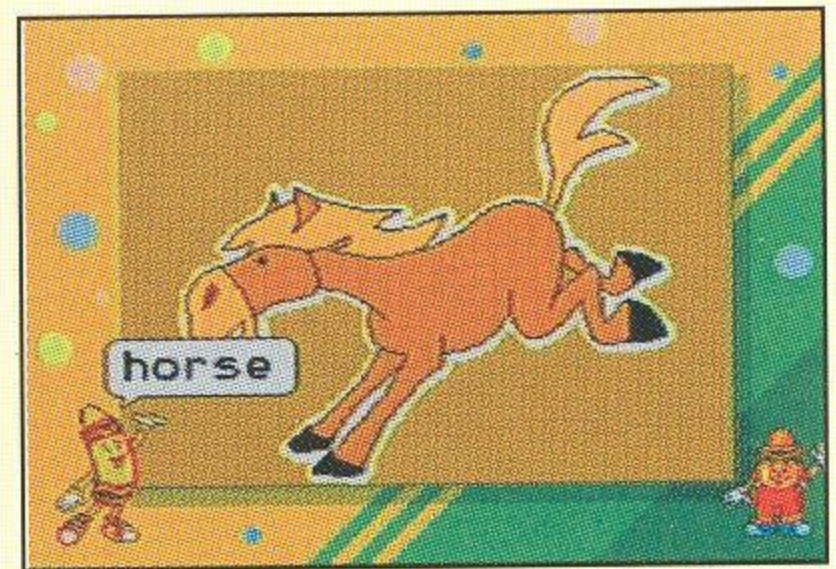
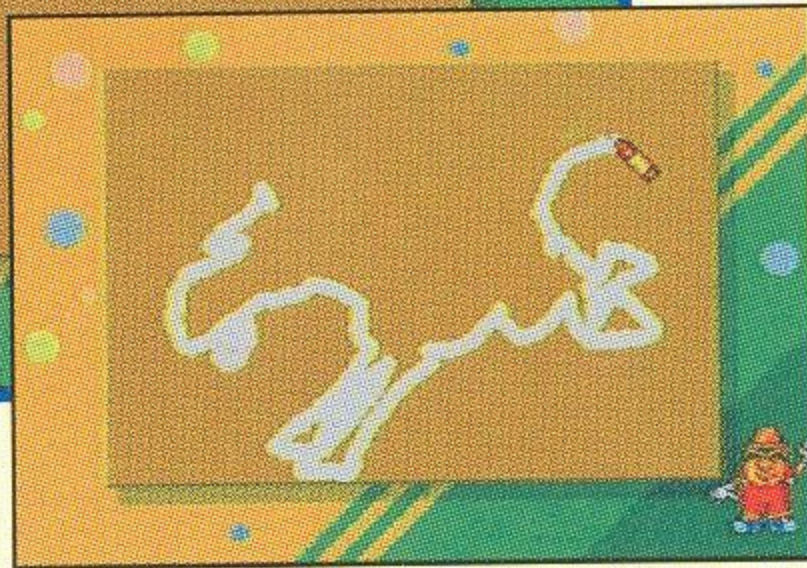


게임을 하세요!



1. 따라 그려 보세요.

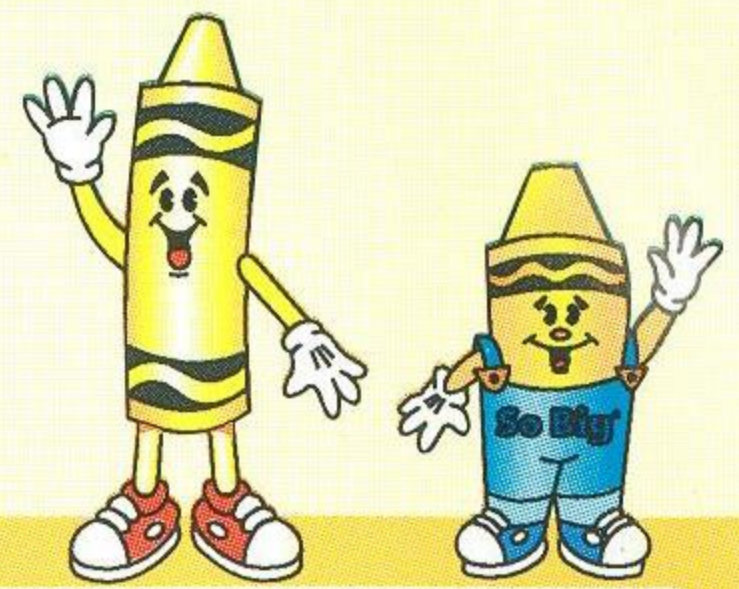
화면에 나타난 선을 따라
요술펜을 움직여 보면 재미있는
그림이 나타납니다. 어떤 그림인지
이름을 말해 보세요.



2 잘못된 그림 찾기

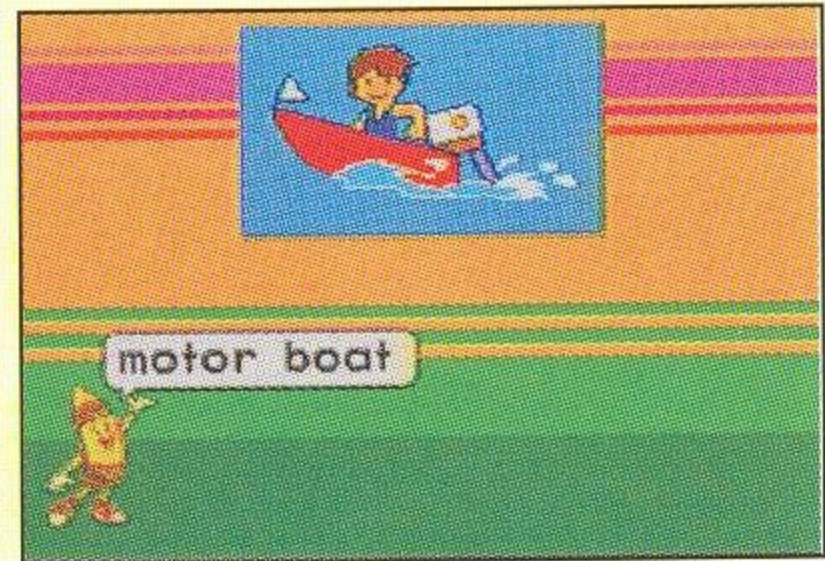
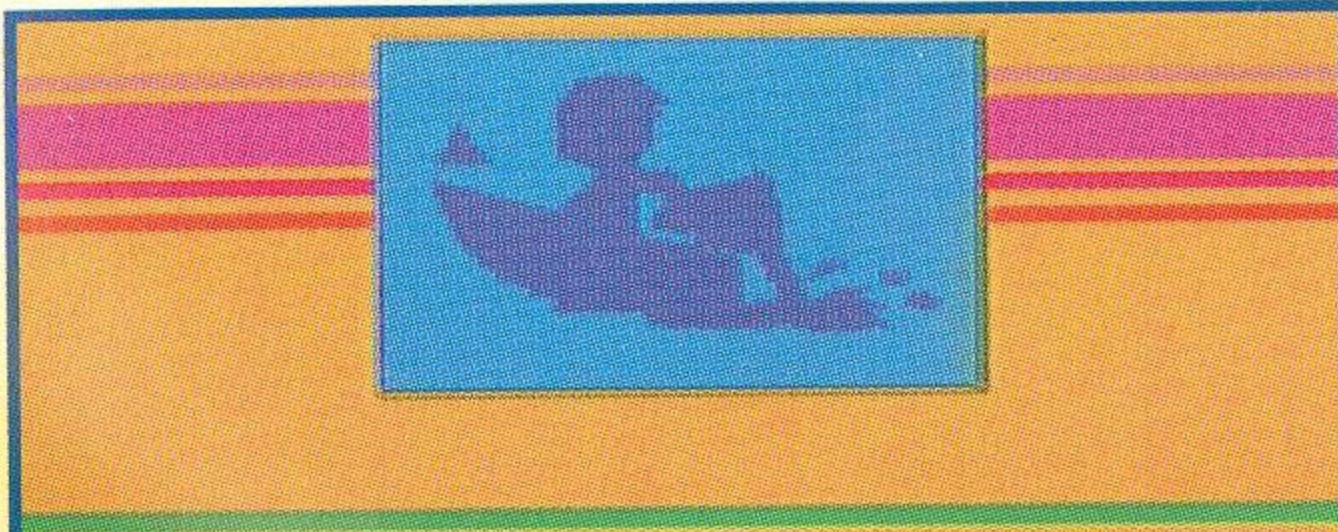
멋진 그림이 나오네요.
하지만 자세히 살펴 보면 어울리지
않는 그림이 들어있어요. 잘못된
그림을 찾아 누르면 바른 그림으로
바뀝니다. 자, 눈을 크게 뜨고
한번 찾아 보세요.





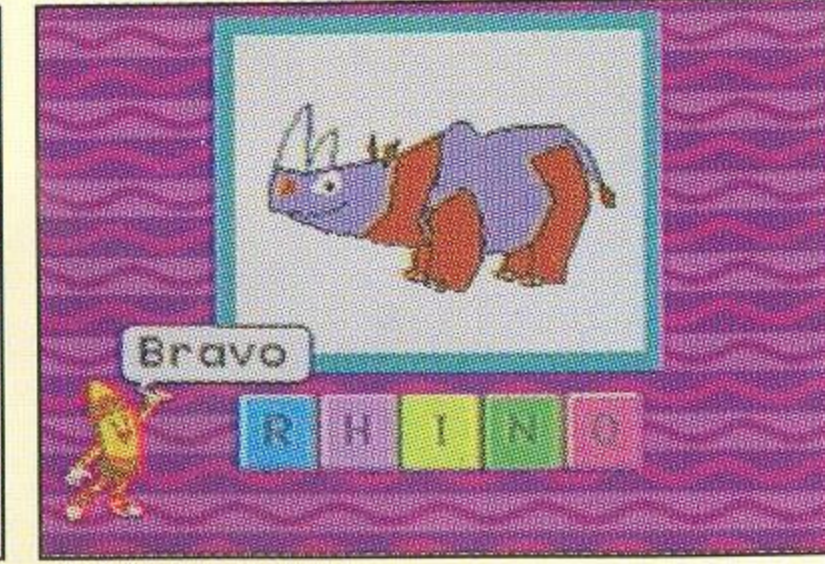
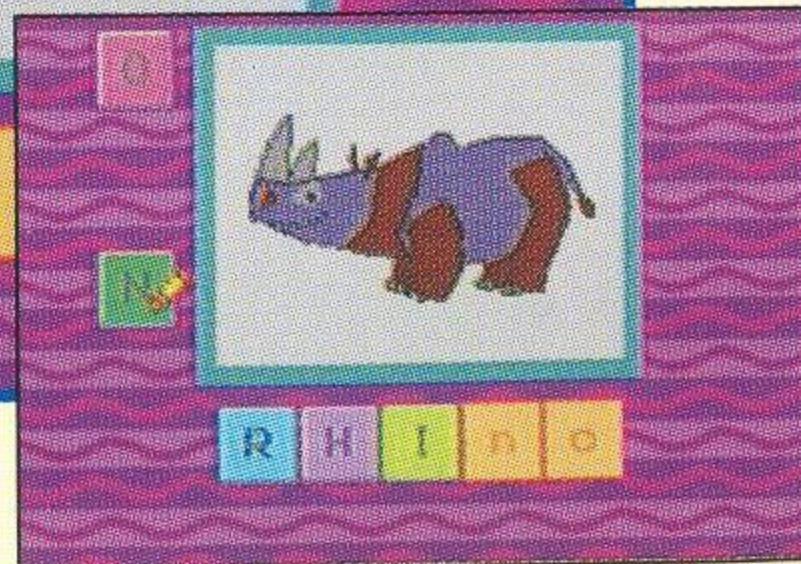
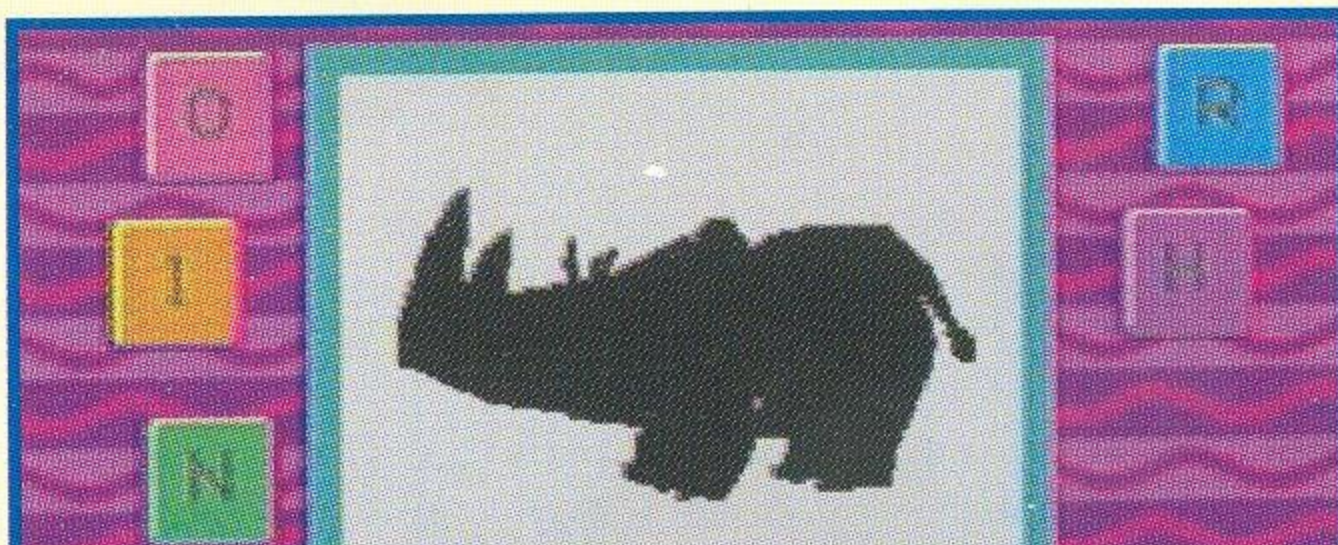
3. 조각 그림 맞추기

여기 저기 흩어져 있는 조각들을 움직여 바른 자리에 맞추어 보세요. 어떤 그림이 만들어 질까요?



4. 글자 써보기

영어의 소문자를 대문자로 써보세요. 한 글자씩 바꿀 때마다 숨어 있던 그림이 나타납니다.



교육적 기대효과

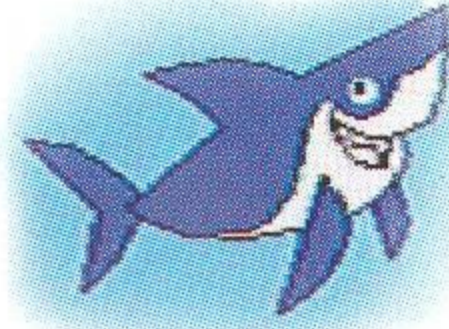
사물의 이름 알기, 읽기와 쓰기, 알파벳 익히기, 친숙한 사물을 영어 단어로 익히기, 소근육 발달

단어정리

bison
[baɪsn 바이슨]
들소



shark
[ʃɑ:k 샐-크]
상어



sheep
[ʃi:p 시-프]
양



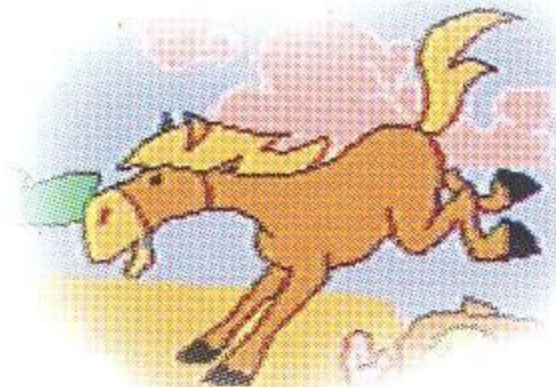
cowboy
[kaubɔi 카우보이]
카우보이, 목동



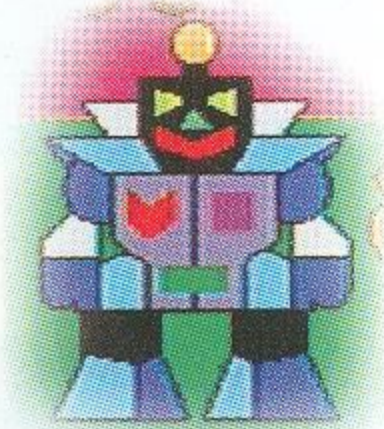
tiger
[taɪgə 타이거]
호랑이



horse
[hɔ:rs 호-스]
말



robot
[roubat 로우बाट]
로봇



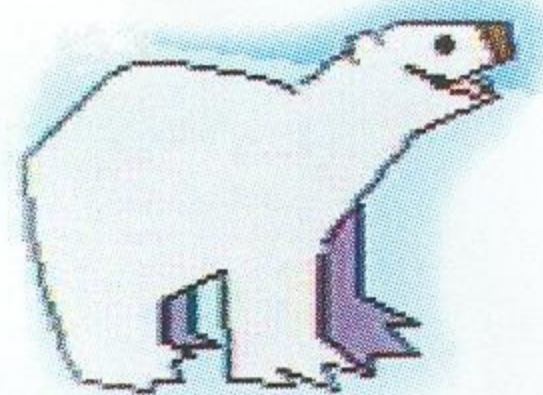
sea horse
[si:hɔ:rs 시-호-스]
해마



reindeer
[reɪndiər 레인디어]
驯鹿



polar bear
[pɔ:lər beər 포올러 베어]
북극곰



waitress
[weɪtrɪs 웨이트리스]
여 종업원



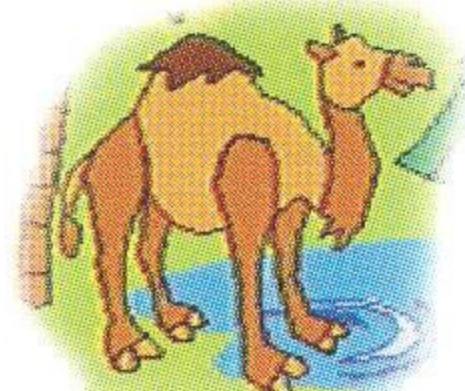
octopus
[ɒktəpəs 옥토퍼스]
문어



motor boat
[mɔ:tər bɔ:t 모우터 보우트]
모터보트



camel
[kæməl 캐멀]
낙타



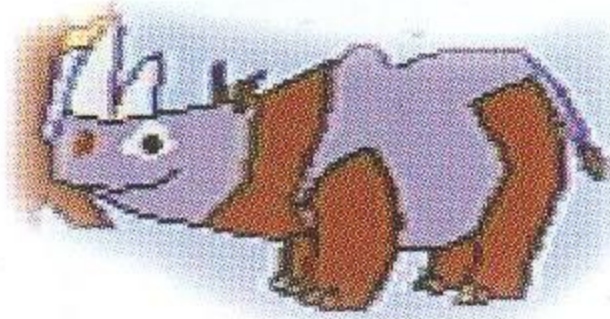
pig
[pig 피그]
돼지



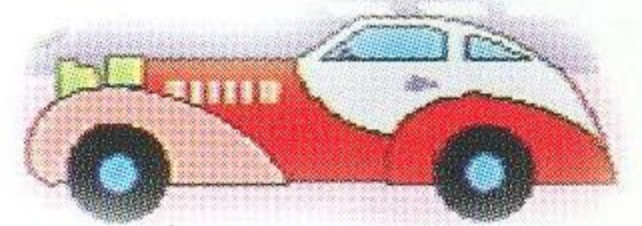
lion
[laiən 라이언]
사자



rhinocerus
[rainɔːrsərəs
라이너서러스]
무소



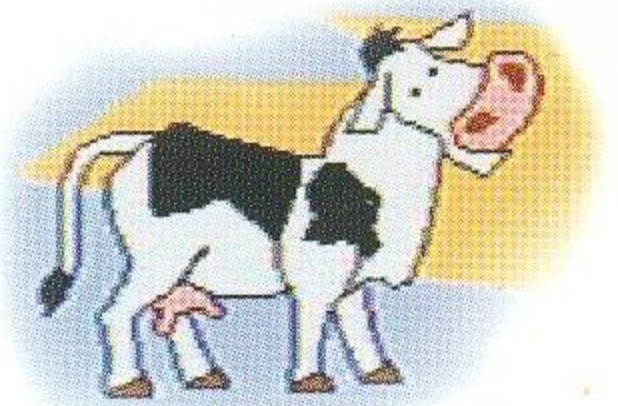
car
[kaːr 카-]
자동차



clown [klaun
클라운] 광대



cow
[kau 카우]
암소



airplane
[ɛərpleɪn
에어플레인]
비행기



bicycle
[baɪsɪkl
바이시클]
자전거



zebra
[ziːbrə 지-브러]
얼룩말



owl
[aʊl 아울]
올빼미



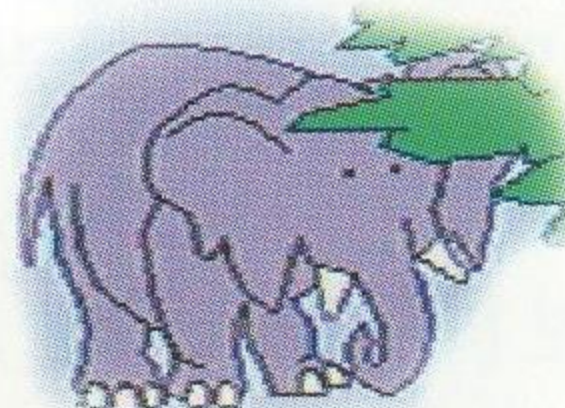
fox
[faks 팩스]
여우



turkey
[tɜːrki 터-키]
칠면조



elephant
[elɪfənt 엘리펀트]
코끼리



airborne
[ɛəbɔːrn
에어번-]
바람에 운반된





그림 놀이

‘크레올라’에 들어 있는 여러가지 그림도구를 이용하여 재미있는 그림 놀이를 해 보세요.
 이제까지 돌아본 많은 세계와 그 곳에서 만난 여러 친구들의 얼굴이 떠오르네요.
 어디 요술펜을 잡고 신나게 마음껏 그려볼까요.



무지개색



노란색



오렌지색



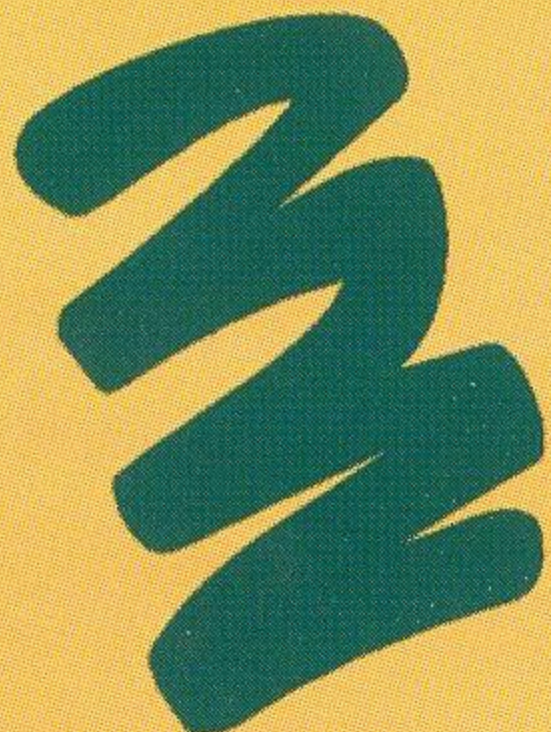
분홍색



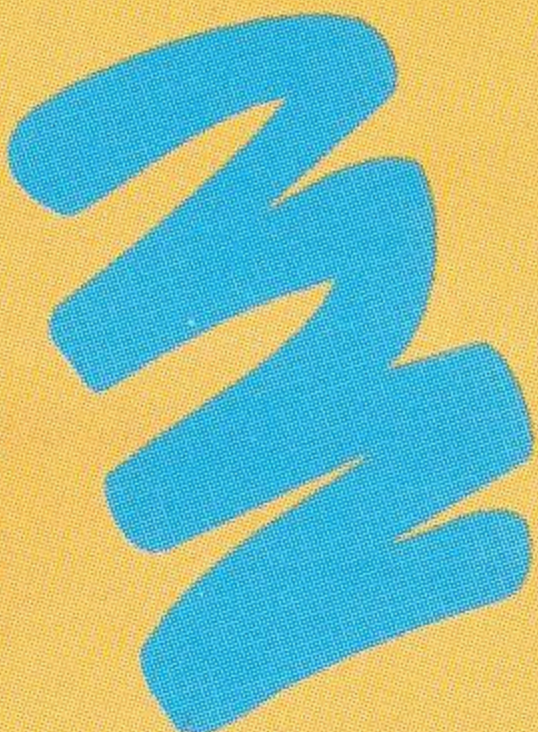
빨간색



얇은녹색



짙은녹색



얇은청색



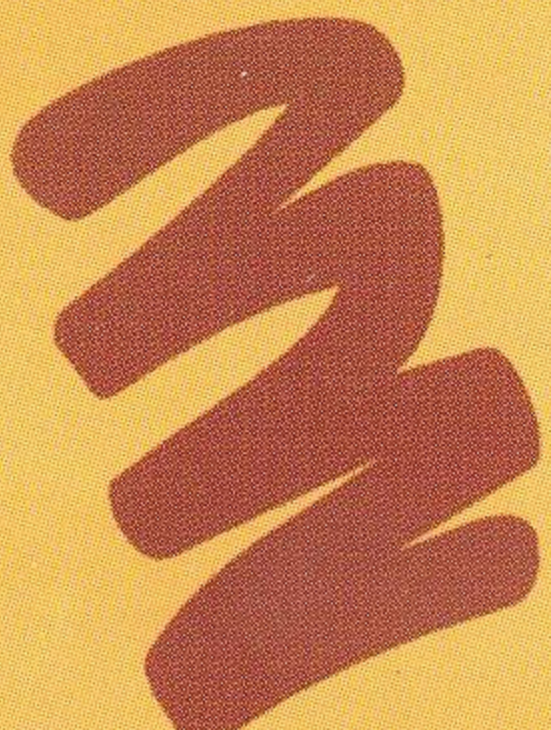
짙은청색



자주색



얇은갈색



짙은갈색



흰색



회색



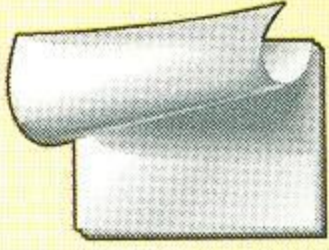
검정색

여러가지 물감색

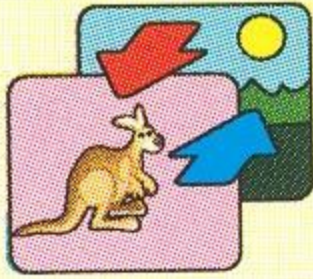
색칠해 보고 싶은 색깔을 마음껏 골라 보세요.
무지개빛 색깔도 들어 있네요.
내 마음에 드는 색으로 멋진 그림을 그려 보세요.



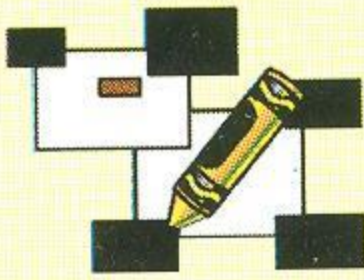
그림 도구



1. 그림 지우기 : 화면을 지우고 새그림을 그릴 수 있습니다.
잘못 지웠을 경우 한번 더 누르면 원래의 그림이 다시 나타납니다.



2. 그림 바꾸기 : 화면에서 선택한 그림과 손으로 그린 그림의 위치를 앞뒤로 바꿀 수 있습니다.



3. 사각형 만들기 : 요술펜을 움직여 다양한 사각형을 만들 수 있습니다.



4. 동그라미 만들기 : 다양한 크기의 동그라미를 그릴 수 있습니다.



5. 여러 방향으로 그리기 : 요술펜으로 그리면 같은 모양의 그림이 여러 곳에서 그려집니다.



6. 좌우 대칭그림 : 그림이 좌우 대칭으로 그려집니다.



7. 물감통 : 한꺼번에 넓은 면을 색칠할 수 있습니다.



8. 크레용 : 도구를 변화시키거나 대칭그림이 남겨지게 할 수 있습니다.

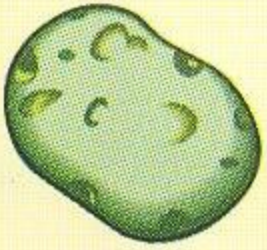




9. 바둑 무늬그림 : 요술펜으로 그린 선이 모두 바둑무늬로 그려집니다.



10. 상하 대칭그림 : 그림이 상하 대칭으로 그려집니다.



11. 스폰지 : 손으로 그린 그림부분을 지울 때 사용합니다. 잘못 지웠을 경우 한번 더 누르면 그림이 다시 나타납니다.



12. 지우개 : 잘못 그려진 곳이나 고치고 싶은 곳을 부분적으로 지울 수 있습니다.

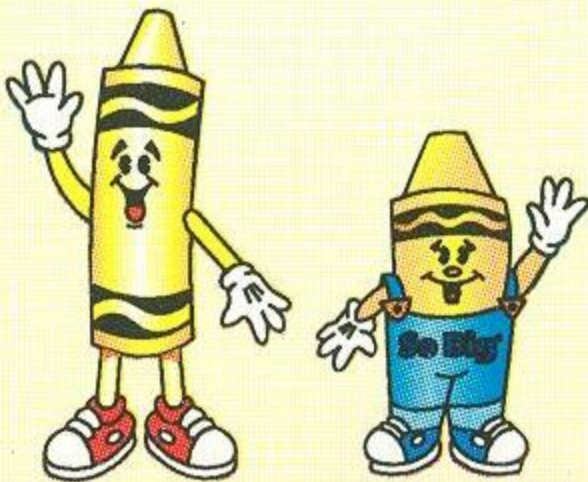


13. 타자기 : 타자기를 이용하면 글자와 숫자를 쓸 수 있습니다. Shift를 누르면 대문자와 소문자가 바뀌고, 잘못된 부분은 ←로 지울 수 있습니다. 글자 사이의 간격은 Space bar를 누르면 생기고, 화면을 끝내거나 써 놓은 글자가 보고 싶을 때에는 enter를 사용하세요.



14. 상하좌우 : 그림이 상하좌우 대칭으로 그려집니다.

15. 훌쭉이 크레용 : 가는 선을 그릴 수 있습니다.



16. 똥똥이 크레용 : 굵은 선을 그릴 수 있습니다.

교육적 기대효과

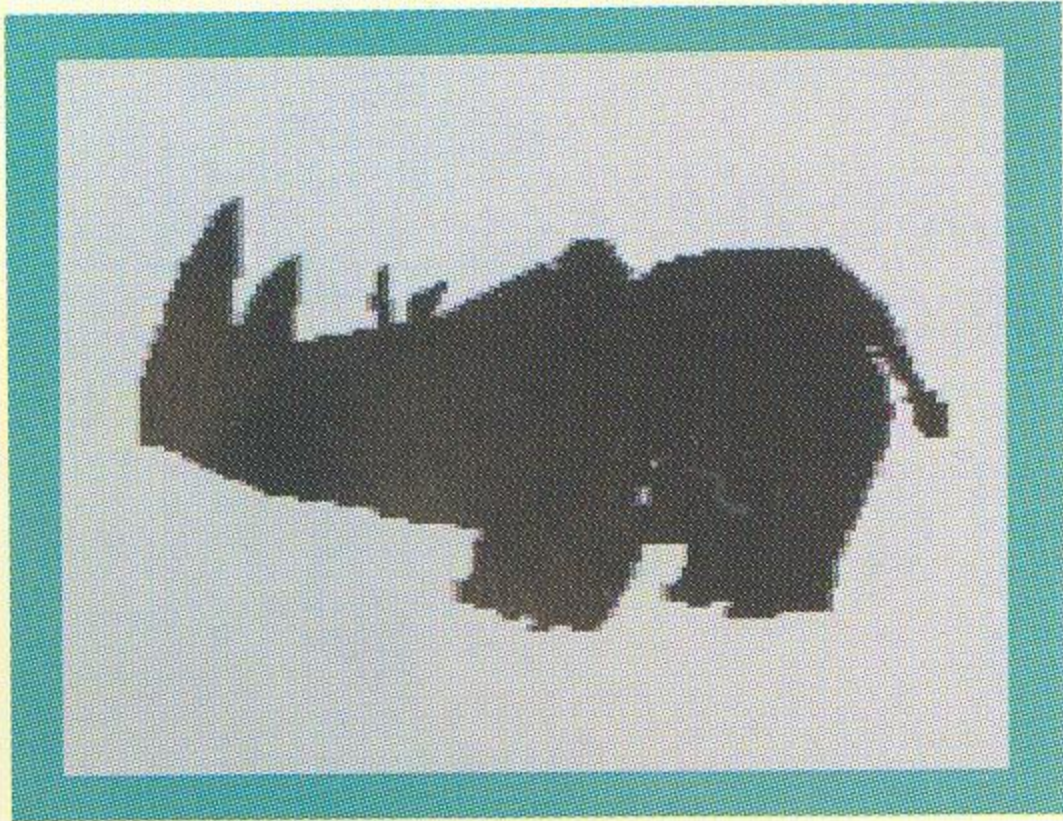
심미적 창의성 발달, 이야기 만들어 그림으로 표현하기, 다양한 색상과 재료로 구성하기



아이와 함께 해 보세요.

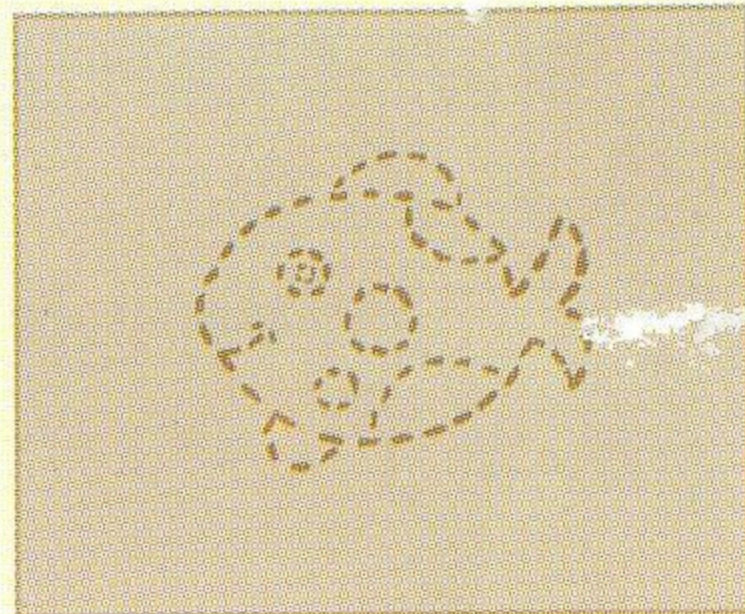
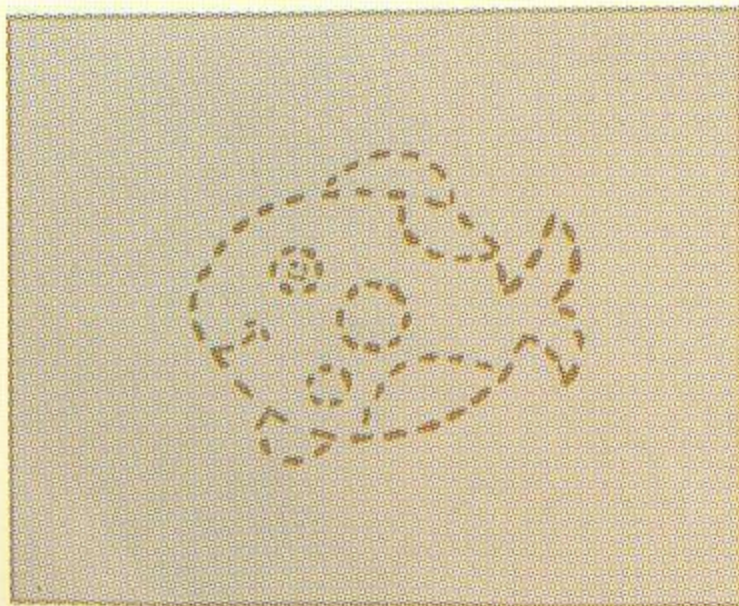
■ 동물 그림자 찾기

동물의 그림자가 그려진 카드를 보고 어떤 동물인지 맞추어 보세요.
그림자와 똑같이 일치되는 동물의 그림이나 사진을 함께 보여주면 어린이가 동물의 생김새와 모양을 재미있게 익힐 수 있습니다.



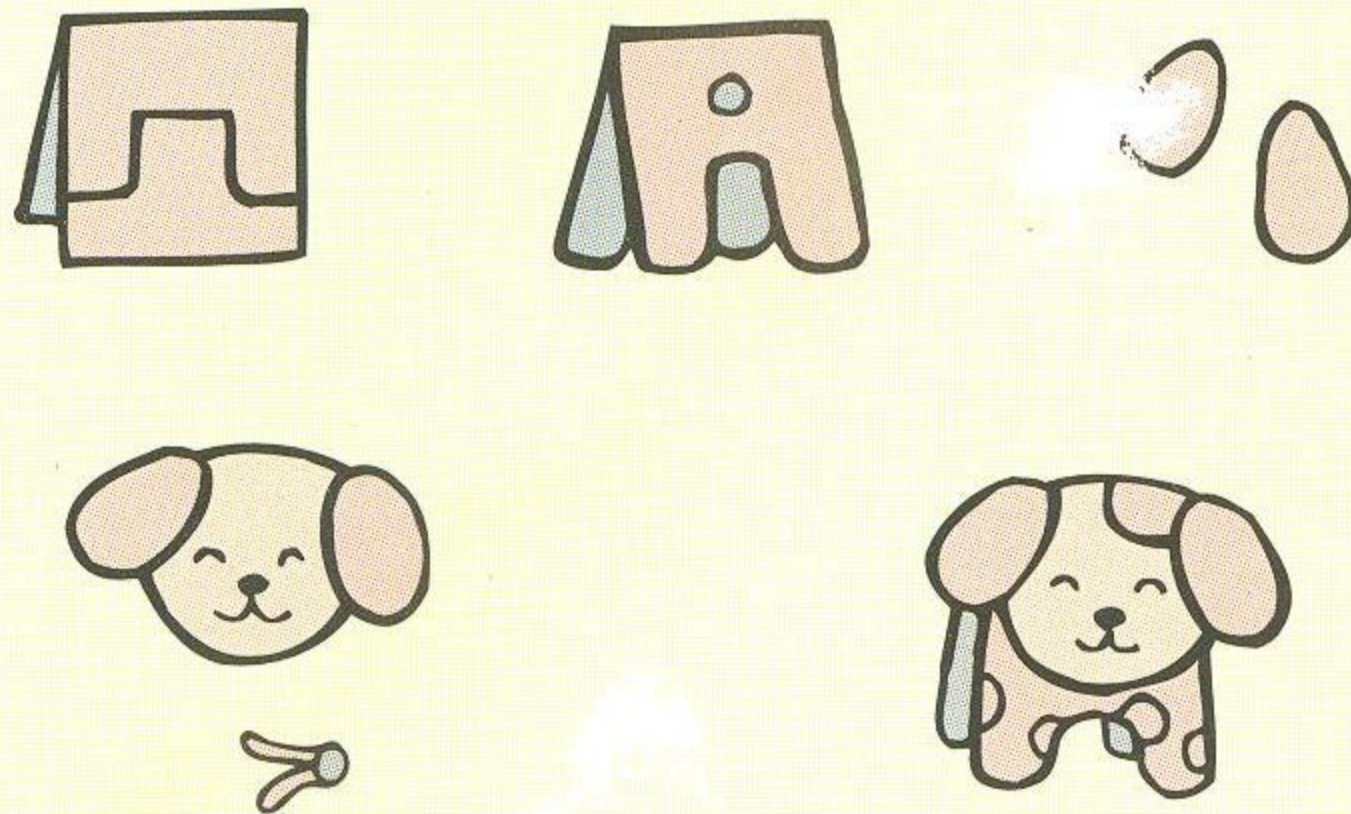
■ 구멍 끼우기

- 비닐장판 현 것 (또는 두꺼운 종이나 하드보드지)에 구멍을 뚫는다.
- 그 구멍에 노끈이나 털실을 꿰어 연결한다.



■ 움직이는 강아지 만들기

그림과 같이 강아지 몸통과 머리를 그린 후 가위로 오려내세요.
할핀을 이용하여 머리와 몸통을 연결시키면 재미있는 움직이는 강아지가 됩니다.

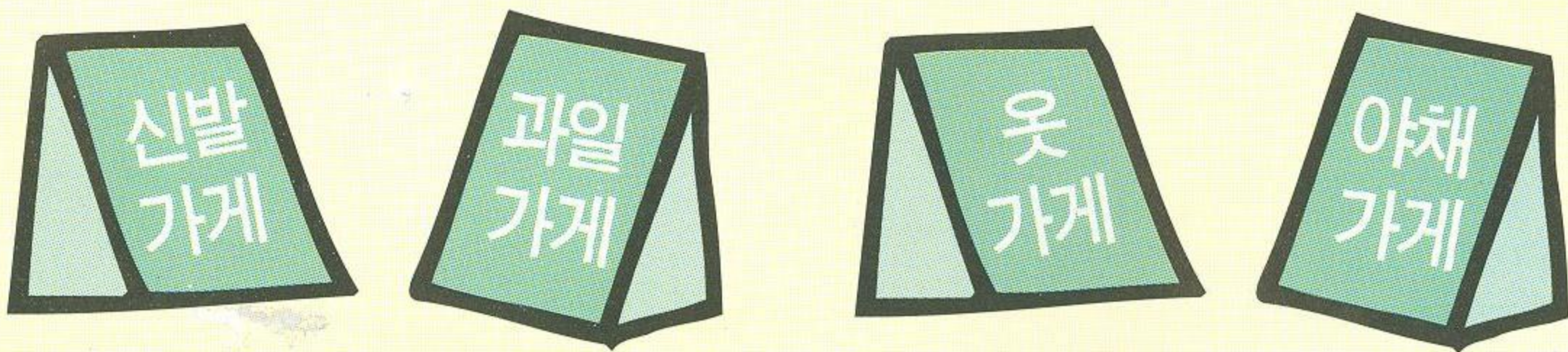


■ 그림사전 만들기

현 잡지나 그림책을 이용하여 그림사전을 만들어 보세요.
책 모양으로 꾸민 서너장의 종이 위에 집, 동물, 곤충, 또는 장난감과 같은 제목을 붙인 후 원하는 그림이나 사진을 가위로 오려 사전에 붙이세요. 간단한 명칭이나 설명을 덧붙인다면 어린이만의 훌륭한 그림사전이 됩니다.

■ 가게놀이

하드보드지를 삼각으로 접어서 세울 수 있는 판을 만들고, 왼쪽에는 가게의 이름과 그림을, 오른쪽에는 카드를 넣을 주머니를 만드세요. 잡지에서 여러가지 물건의 그림이나 사진을 오려 카드로 꾸민 후, 어떤 가게에서 파는 물건인지 넣어 보세요.



■ 몸으로 모양 그리기

어린이와 함께 먼저 다리, 손, 발, 팔꿈치, 무릎, 엉덩이, 허리 등 신체 부위를 하나씩 익혀 보세요. “머리로 동그라미를 한번 그려볼까?”, “팔꿈치로 세모를 그려 보자.”와 같이 물으면서 여러가지 모양을 몸으로 나타내 보세요. 익숙해지면 어린이가 원하는 신체 부위로도 그려 보게 하세요. 음악에 맞추어 함께 해보면 더욱 신날거예요.

'크레올라'의 통합적 접근

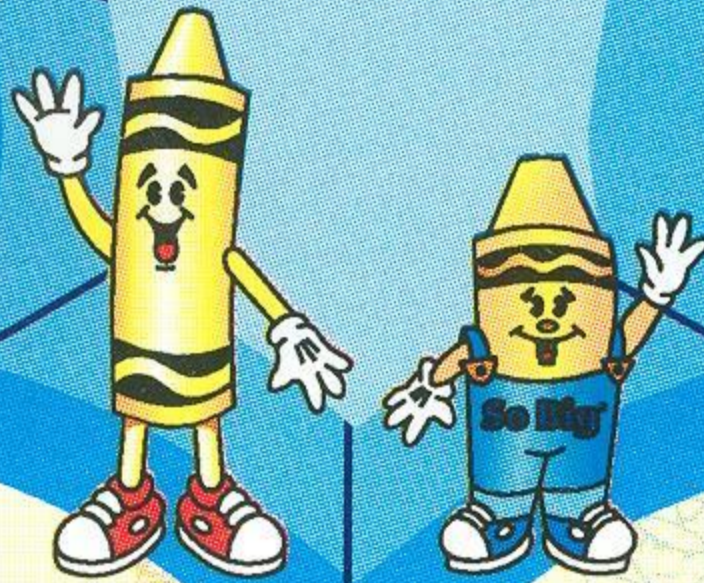
언어 • 인지

- 동물 그림자 맞추기 (P. 27)
- 구멍 끼우기 (P. 27)
- 그림 사전 만들기 (P. 28)
- 가게 놀이 (P. 28)
- 동물 수수께끼
- 동화 '추위를 싫어한 펭돌이'

수 • 과학

- 숫자대로 그림 모아보기
- 우리 동네의 가게 수 그래프
- 부분 보고 전체 맞추기

Crayola



미술

- 움직이는 강아지 만들기 (P. 27)
- 동물원 꾸미기
- 폐품으로 우주선 만들기

신체 • 음률

- 몸으로 모양 그리기 (P. 28)
- 노래 '시장 잔치'
- 줄 따라 걷기

견학

- 동네 돌아보고 약도 그리기
- 시장 돌아보기

사용상 주의 할점

- 전원 OFF를 먼저 확인하세요!
그림책 소프트웨어를 넣고 뺄 때에는
꼭 본체의 전원 스위치를 OFF로 하여 주세요.



- 그림책 소프트웨어는 정밀기기입니다!
떨어뜨리다던가 강한 쇼크를 주지 말아주세요.
또, 절대 분해하지 마세요.



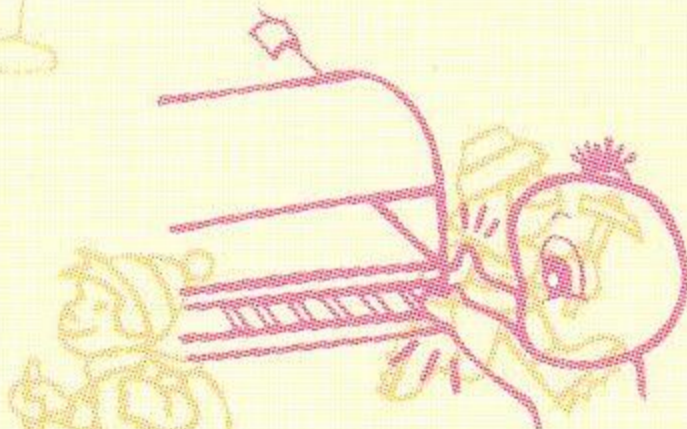
- 약품을 사용하여 닦지 마세요!
그림책 소프트웨어의 더러움을 닦을 때에는
신나, 벤젠 등의 약품을 사용하지 마세요.



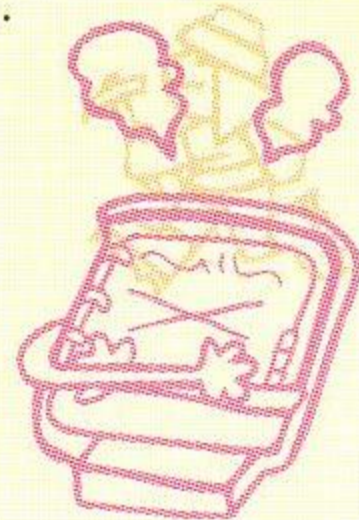
- 그림책의 취급을 조심해서!
그림책의 페이지를 접는다던가,
물에 적시지 마세요.
또 아이들이 그림책에 낙서하지
못하게 해 주세요.



- 단자 부분을 만지지 마세요.
그림책 소프트웨어의 단자부분을 만진다던가,
물에 적신다던가 하면 고장의 원인이 됩니다.



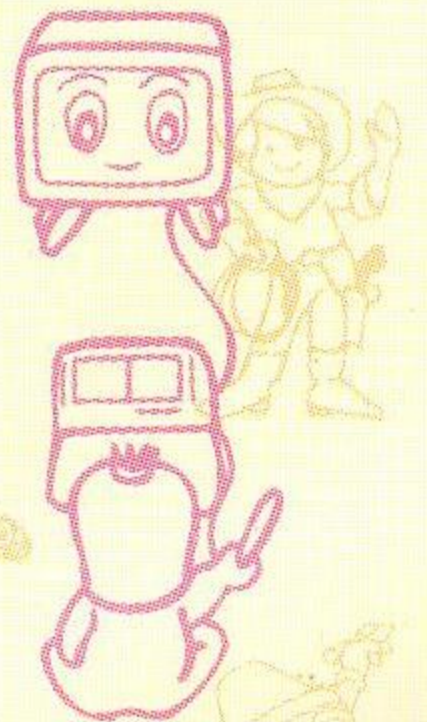
- 보관장소에 주의하세요!
그림책 소프트웨어를 보관할 때에는
아주 더운 곳과 추운 곳, 습기가 많은
곳을 피해주세요.



- 그림책을 떼면 안돼요.
그림책의 마지막 페이지를 그림책 꽃이로 부터
떼지 못하도록 하여 주십시오.



- 피코를 즐길 때에는
조명을 밝게 하고,
되도록 TV화면으로 부터
떨어져 주세요.
또, 건강을 위하여 1시간마다
10분 정도의 휴식을
취한 다음에 반복하도록 하세요.
수면이 부족할 때에는
사용을 피해 주세요.

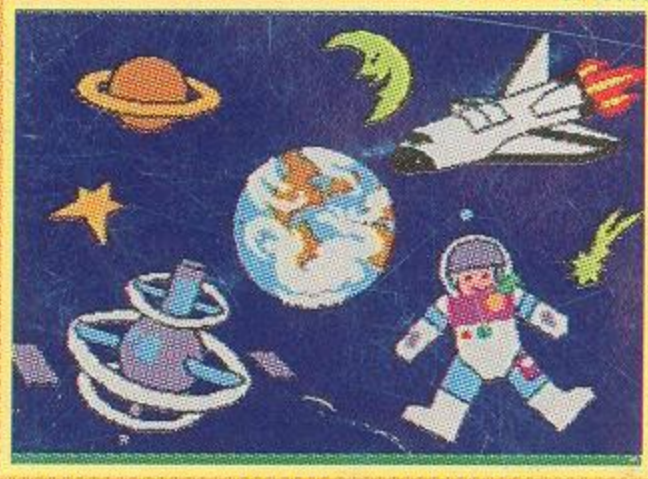


크레올라 Crayola®



TM

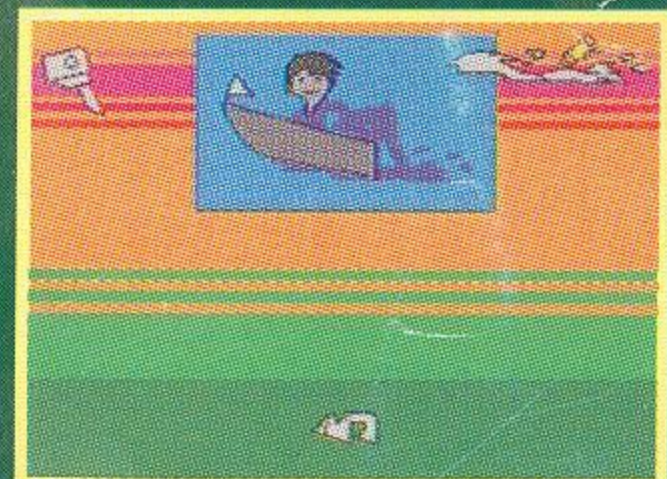
크레올라와 함께 신기한 그림나라로 여행을 떠납니다.
정글과 사막, 우주, 바다탐험을 하고 미국여행, 도시구경, 게임나라에도 가봅니다.
그림을 통해 세계 곳곳의 여러 환경을 경험해 보고, 스스로 그림을 이동시켜
창의적으로 구성해 보는 가운데 자유로운 상상력을 발달시키게 됩니다.
게임나라에서는 따라그리기, 잘못된 그림찾기, 조각그림 맞추기, 글자씨보기 등
다양한 그림놀이를 하며 동물과 사물 및 영어단어를 익힐 수 있습니다.



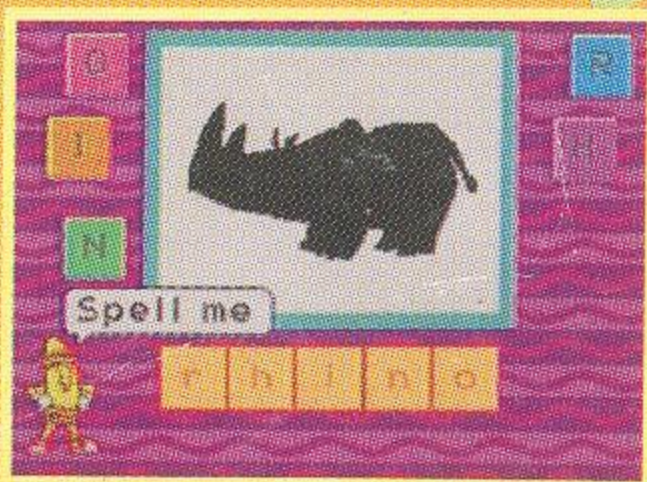
200개가 넘는 다양한 그림들을
이용해서 멋진 풍경을 만들어 보세요!



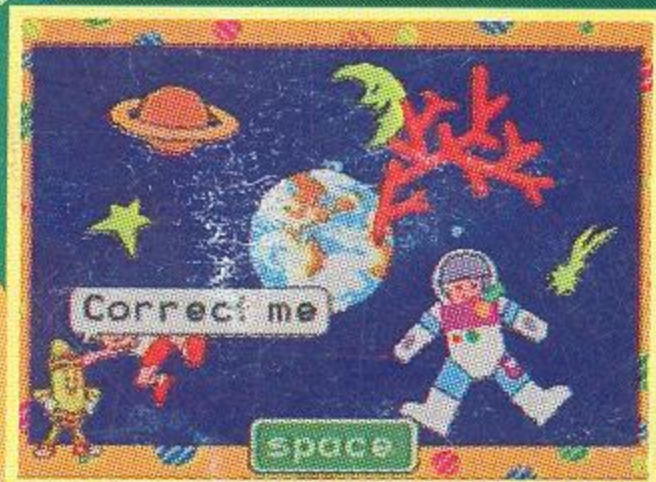
크레올라를 따라가며 그림을 그리세요.



조각그림 맞추기를 하며 영어단어를
익히세요.

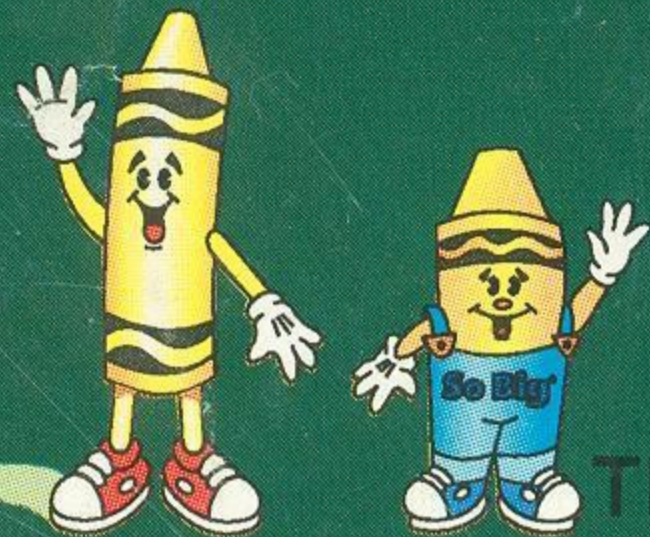


영어의 소문자를 대문자로 고쳐 써보
세요. 한 글자씩 바꿀때마다 숨어있던
그림이 나타납니다.



배경그림과 어울리지 않는 그림을
찾아 눌러주면 바른 그림으로 바뀝니다.

※천리안, 하이텔, 나우누리, 유니텔에서
삼성전자 포럼에 들어가시면 소프트웨어,
게임기, 피코에 관한 정보를 얻으실 수
있습니다. 통신에 접속후 GO SEC를
치시면 됩니다.



TM

■ 제품번호 : 837-12512

©1996 SEGA
Manufactured and distributed by Samsung Electronics, CO., Ltd.
under license from Sega Enterprises, Ltd., Japan

©1996 Binney & Smith Properties, Inc. All rights reserved. Crayola, Chevron design,
Serpentine and Crayon characters are trademarks of Binney & Smith Properties, Inc.

삼성전자 주식회사 서울특별시 중구 남대문로 5지54-11 세브란스 빌딩 PICO과 (H.E.영업부) (우) 100-095 TEL: 259-1914~9 FAX: 259-1920
Patents: Canada No. 1,082,351; France No. 2,537,029; U.K. No. 1,535,899; Japan No. 1,632,396; Germany No. 2,609,826
Licensed By SEGA MADE IN KOREA

피코

