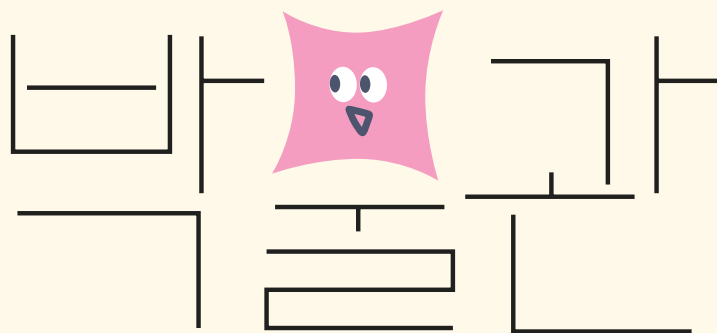
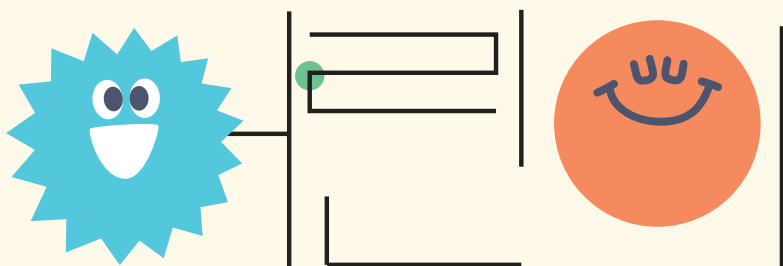
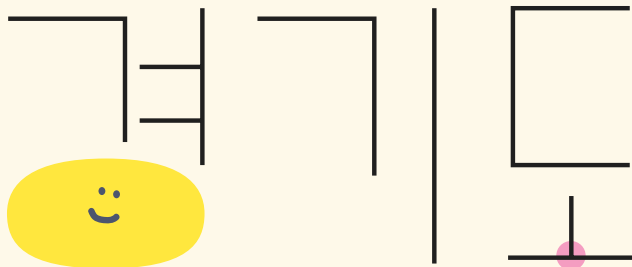




CONTENTS

01 주말가족 프로그램

우리 가족의 소리 구슬	12
울룩불룩 상상의 집	14
탱글탱글 오호(Ooho) 물방울?! 만들기	16
알록달록 물드는 가족 정원	18

02 자연예술 프로그램

(평일 자율체험) 개성만점! 풍경 만들기	22
(설날 프로그램) 빙글빙글 팽이 만들기	24
(평일 단체) 동물모양 열쇠고리 만들기	26
(평일 자율체험) 흙 곤충 만들기	28
(평일 자율체험) 나의 아이템 만들기	30
(추석 프로그램) 마녀 빗자루 만들기/팽이 만들기	32
(평일 자율체험) 나의 무드등 만들기	34
(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 - 세계의 멋진 건축물 만들기	36
(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 - 내 띠를 찾아라!	38
(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 - 중생대 속! 공룡 찾기	40

03 동화구연 프로그램

(개인) 이야기 속으로 풍덩! - 내 귀는 짹짹	44
(단체) 이야기 속으로 풍덩! - 사탕괴물	46
(개인) 이야기 속으로 풍덩! - 아주 이상한 물고기	48
(단체) 이야기 속으로 풍덩! - 요구르트는 친구가 필요해	50

04 초등학생 프로그램

초등 단체 프로그램 : 두 개의 DMZ 연계 활동	54
초등 다회시 프로그램 <초등 고학년을 위한 '공존' 프로젝트>	
초등 학부모를 위한 초청 강연	56
아롱다롱! 알록달록! 어린이 공존 캠프	58
레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍	60

05 특별 프로그램

공휴일 특별 체험 프로그램 <투표할래?! 우리의 어린이박물관>	64
경기도자박물관 연계 추석 프로그램	
-어린이박물관에 놀러 온 세라믹몬, 안녕!	66
특별무용교육 프로그램 - 가을바람 따라 사랑살랑	68
취약계층 대상 프로그램, <손짓, 몸짓-마음 표현 놀이>	70
크리스마스 행사	73

06 어린이자문단

제15기 발대식	78
어린이날 행사 프로그램 <아슬아슬! 서커스놀이터> 자문	80
어린이의 눈으로 보는 박물관 안전 점검	82
실학박물관 연계 프로그램	
<자산어보 속으로! : AI와 함께하는 시와 그림> 자문	84
벤치마킹하러 가자!	86
3층 전시 내용 워크숍 : 자문단 의견 조회	90

07 여름방학 프로그램

[퍼포먼스] 색색깔깔, 네 기분을 말해줘!	94
[음악] 들리니? 나만의 바닷소리 모빌	98
[미술] 다다다 다른 별에서 온 우리 가족	102
[무용] 반짝반짝 춤추는 여름 이야기	106
[공예] “빈화분” 나만의 꿈과 이야기를 담아	110
[AI] 자산어보 속으로! : AI와 함께하는 시와 그림	114

08 어린이날 프로그램

어린이날 특별 프로그램	120
아슬아슬! 서커스 놀이터	121
팅글팅글 공손 친구들	121
우리 모두의 디지털	121
영망 종이 워크숍	121
<사뿐사뿐 가족 요가> <온앤오프 댄스 챌린지>	121
<우리 동네 콘서트 - 어린이는 행복이다>	121

09 기관 협력

경기도경제과학진흥원 협력, ‘코딩, 로봇, 그리고 경기도어린이박물관’	126
한국환경보전원 협력 교육 ‘꾸미와 함께하는 푸름이 이동환경교실 <기후변화로 사라지는 동물을 지켜요!>	129
경기도자박물관 연계	
- 여름방학 프로그램, [공예] “빈화분” 나만의 꿈과 이야기를 담아	133
- 추석 특별 프로그램, 어린이박물관을 놀러 세라믹몬, 안녕!	137
실학박물관 연계	
- [AI] 자산어보 속으로! : AI와 함께 하는 시와 그림	138
용인교육지원청 협력 : 용인미르아이 공유학교 ‘우리가 만드는 DMZ 이야기’	142

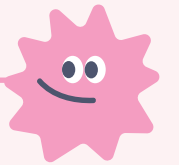
10 공연

지역대학 연계 공연 - 얼렁뚱땅! 뚱땅이의 하루!	146
경기아트센터 경기국악원 협력 공연	
우리 동네 국악 콘서트 - 어린이는 행복이다	148
찾아가는 국악소풍 - 운우풍뢰(雲雨風雷)	149

※ 110쪽과 133쪽 프로그램은 동일한 내용입니다.
※ 114쪽과 138쪽 프로그램은 동일한 내용입니다.



들어가며



요즘 공동체의 미래에 대해 걱정하는 분들이 많습니다. 타인에 대한 이해와 존중을 바탕으로 평화와 생명, 인류 공존이라는 가치를 지향해야 할 사회가 배척과 무관심으로 퇴행해 가는 시류에 대한 우려입니다. 이러한 때 무엇보다 어린이 교육이 나가야 할 방향은 어린이의 감수성을 높이고 자존감을 복돋는 일이라고 생각합니다. 감수성이란 외부의 자극이나 타인에 대한 반응 등과 관련된 능력을 의미합니다. 인권 감수성, 생태 감수성, 환경 감수성, 성 인지 감수성 등을 들 수 있지요.

어린이들이 기쁨과 행복감을 찾고 나아가 자신의 존재에 대한 소중함을 깨달아 스스로를 존중하며 나아가 타인과 환경을 생각하는 마음을 갖게 하는 노력이 필요한 때입니다. 어린이가 살고 있는 세계가 서로 연결되어 있음을 자각시키는 교육의 중요성이 커지고 있습니다. 이에 올해 경기도어린이박물관에서 운영한 교육·체험은 어린이의 감수성을 키우는 데 목적을 두고 진행했습니다.

전시 연계 상설교육, 여름방학·소외 계층 대상 프로그램 등 특별교육, 어린이날 행사, 기관 협력 프로그램, 공연입니다.

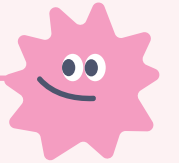
전시 연계 상설교육으로는 상설전시 주제와 콘텐츠를 연계하는 주말가족 프로그램, 동화구연 프로그램, 초등단체 프로그램, 자연예술 프로그램, 어린이자문단 활동이 있었습니다. 특히 올해는 초등학교 고학년 대상 초등다회차 프로그램을 신설해 운영하였습니다.

‘주말가족 프로그램’은 변화하는 자연환경과 주변에 대한 관찰, 그리고 감수성 향상에 초점을 두고 가족 간의 유대감 형성을 목표로 하고 있습니다. 만 3세~5세 유아를 대상으로 한 ‘동화구연 프로그램’은 전시실 아기둥지와 교육실에서 동화 구연 강사의 동화를 듣고 이야기 속으로 빠져보는 프로그램입니다. 동화구연전문가의 동화 구연 외에도

관련 체험을 진행해 아이들의 호기심을 자극하고 이야기를 통한 문해력 향상에 초점을 두었습니다. ‘초등단체 프로그램’은 2022년부터 계속해서 이어지고 용인미래교육지원센터 협력 사업으로 용인시 내 초등학생들을 초대하여 DMZ 전시체험과 활동지 활동을 합니다. 2024년 새로 신설한 ‘초등다회차 프로그램’은 ‘공존’을 주제로 초등 학부모를 위한 3차례의 명사 초청 강연을 시작으로 <아롱다롱! 알록달록 어린이 공존 캠프>와 <레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍> 2개의 프로그램을 일회성이 아닌 다회차로 진행하는 새로운 형태로 진행했습니다. ‘자연예술 프로그램’은 에코 아틀리에에서 흙과 자연물 등을 소재로 주중 자율체험, 주말가족 프로그램, 주중 단체 대상 프로그램을 연중 운영하였습니다. ‘어린이 자문단’은 초등학생 3-5학년 어린이들이 어린이의 눈높이에서 박물관 전시 및 교육에 대한 자문 활동을 목표로 합니다.

특별교육으로는 소외 계층 대상 프로그램, 여름방학 프로그램, 가을 특별 프로그램, 특정 공휴일 체험행사로 다양하게 진행되었습니다. ‘소외 계층 대상 프로그램’은 발달장애 아동을 대상으로 특수학급에 직접 찾아가는 <손짓, 몸짓-마음 표현 놀이>를 9회 운영했습니다. ‘여름방학 프로그램’ <예술로, 방학생활>은 공예, 퍼포먼스, 미술, 무용, 음악을 주제로 어린이에게 예술문화 체험 기회를 제공했으며, 실학박물관 특별전 연계, 경기도자박물관 연계로 교육체험의 내용을 풍부하게 준비했습니다. 특정 기간, 특정일에 맞춘 ‘투표모의 체험’, 추석 프로그램, 가을 특별 프로그램, 크리스마스 행사도 시의에 맞춰 개최하였습니다. ‘어린이날’ 행사는 어린이날 포함 주말 뿐 만 아니라 한 달 간 자율적으로 상설 체험할 수 있는 코너를 마련해 보다 많은 어린이가 손으로 만지고 느끼는 경험을 할 수 있도록 했습니다.

들어가며



기관 협력 프로그램으로는 경기도경제과학진흥원, 한국환경보전원, 서울대 뇌인지과학과, 경기도자박물관, 실학박물관, 경기도박물관, 경기아트센터와의 협력 프로그램 운영하였습니다. 실학박물관과 경기도자박물관은 각각 여름방학 프로그램 중 하나와 추석 특별 프로그램으로 주제에 맞춘 공동 기획·운영이었으며, 경기도경제과학진흥원과 한국환경보전원, 서울대 뇌인지과학과는 장소 제공과 참가자 모집, 홍보물 제작을 지원하는 형태였습니다. 경기아트센터와의 협력 사업은 어린이들을 위한 경기아트센터의 어린이박물관공연장에서의 두 차례 공연으로서 관람객에게 큰 즐거움을 주었습니다.

이 밖에도 지역사회와의 연계, 대학의 공연 인프라 확대 기여를 목표로 용인대 연극학과와 공동 **공연을 기획하여** 여름방학 기간 박물관을 찾은 어린이와 보호자 분들에게 재밌고 유익한 공연을 선보였습니다.

경기도어린이박물관은 어린이가 스스로 생각하고 배워보며 독립적인 존재로 성장해 나갈 수 있는 공간을 만들어가고 있습니다. 박물관을 찾은 어린이들이 문화예술 감수성을 키워 '상상 그 이상을 상상'할 수 있는 창의력을 높이고 건강하게 성장할 수 있도록 공공기관으로서의 박물관 역할을 충실히 수행해 나가도록 노력하겠습니다. 감사합니다.

경기도어린이박물관

송문희 관장

01

주말가족 프로그램

주말가족 프로그램은 상설전시와 연계하여 전시 내용을 심도깊게 이해하며, 만 5세 이상 어린이 동반 가족을 대상으로 가족 간의 상호작용과 유대감을 강화하는 것을 목표로 하고 있습니다.

상반기 토요일은 <우리 가족의 소리 구슬>, 일요일은 <울룩볼룩 상상의 집>이 운영되었습니다. 우리가 듣는 소리에 대한 새로운 발견과 호기심, 우리 가족의 목소리를 담은 구슬을 만들고 다시 들었을 때의 느낌 공유와 가족 간의 공감대 형성이 <우리 가족의 소리 구슬>이 목표로 한 교육 내용입니다. <울룩볼룩 상상의 집>은 건축의 원리를 쉽고 재밌게 접근할 수 있도록 기획하였습니다.

하반기 토요일은 <탱글탱글 오호(Ooho) 물방울?!>, 일요일은 <알록달록 물드는 가족 정원>을 운영하였습니다. <탱글탱글 오호(Ooho) 물방울?!>은 친환경 소재를 과학적으로 실험하고, 환경에 대한 관심을 환기하는 것을 목표로 하였습니다. 또한 <알록달록 물드는 가족 정원>은 가을에 피는 꽃을 관찰하고, 산과 염기의 원리를 이용한 종이꽃을 만들어 볼 수 있도록 기획하였습니다.

우리 가족의 소리 구슬

울룩볼룩 상상의 집

탱글탱글 오호(Ooho) 물방울?! 만들기

알록달록 물드는 가족 정원

우리 가족의 소리 구슬

상설전시실 <우리 몸은 어떻게?> 연계 주말가족 프로그램입니다.
우리 주변에는 다양한 소리가 있고, 우리의 신체는 소리를 듣고 자신의 목소리를 낼 수 있습니다. 친숙하면서도 생소한 소리를 들어보고, 우리 가족의 소리를 담은 소리 구슬을 만들어 봅니다. 서로의 소리를 들어보고 관찰하며 상상 속 소리 요정을 떠올려 볼 수 있습니다.

기간 | 4월 14일(토) ~ 6월 30일(토) 일시 | 매주 토요일 15:00
대상 | 만 5세 이상 어린이 동반가족 (6가족) 장소 | 교육실
재료 | 음성 모듈, 구슬, 표정 스티커, 소리 이름표

- 학습목표**
- 1. 우리 주변의 소리는 다양한 모양과 크기를 가지고 있다.
 - 2. 우리의 신체에서 발견할 수 있는 소리를 다양하게 표현해 볼 수 있다.
 - 3. 소리를 우리의 상상력을 발휘하여 이야기할 수 있다.

개요 상설전시장 <우리 몸은 어떻게?>와 연계하여 소리를 담고 들어볼 수 있는 소리구슬을 만들어 보고 우리의 목소리를 통해 소리를 표현해 본다. 서로의 소리를 연결하고 관찰하며 상상 속 소리요정을 발견해 본다.

활동내용	
도입	1. 인사를 나누어요 ① 강사, 보조강사와의 인사 및 수업 안내 ② 상설전시장 <우리 몸은 어떻게?> 전시와 안내 2. '소리'는 무엇일까요? ① 소리는 공기에서 시작한다. 공기로 전달하는 소리는 다양한 모양을 가지고 있다. ② 소리의 표현 종류 : 작은 소리, 큰소리, 긴소리, 짧은 소리 등
전개	1. 소리의 관찰 ① 공간의 작은 소리, 큰소리, 긴소리, 짧은 소리를 찾아보기 ② 우리 몸에서 발견하는 소리 찾기 2. 소리를 담은 나만의 구슬 만들기 ① 나만의 소리를 담은 소리 구슬 만들기 ② 구슬 안에 나의 목소리를 담아 나만의 구슬 요정 만들기 ③ 구슬 속 소리 요정을 소개해 보기 3. 구슬과 구슬을 연결해 보기 ① 공간에 구슬 연결하기 ② 다른 소리 요정의 목소리를 관찰하기

활동내용

- 마무리
- 1. 연결한 소리로 인사 나누기
 - 2. 다른 소리요정의 소리를 이야기해 보기
 - 3. 소리에 귀를 기울이는 방법 이야기 나누기



올록볼록 상상의 집

상설전시실 <도전! 어린이 건축가>와 연계한 주말가족 프로그램입니다.

고대 땅 측량술과 벽돌(블록)로 쌓은 다양한 형태의 건축물을 알아봅니다. 세모 도형으로 나만의 땅 모양을 만들고, 그 위에 미니 벽돌로 올록볼록 상상의 우리 가족 집을 완성합니다.

기간 | 4월 14일(일) ~ 6월 30일(일)

일시 | 매주 일요일 15:00

대상 | 만 5세 이상 어린이 동반가족 (6가족)

장소 | 교육실

재료 | 미니 벽돌, 면 재료, 세모 스티커, 네모 스티커, 시트지, 가위, 네임펜

- 학습목표**
1. 고대 땅 측량술에서 세모 도형의 활용을 알아보고 벽돌로 만든 다양한 모양의 건축물을 알아본다.
 2. 세모 도형으로 재밌는 땅 모양을 그리고, 우리 가족이 살고 싶은 집 모양을 상상하여 미니 벽돌로 상상한 모습을 구현할 수 있다.
 3. 우리 가족이 함께 사는 집을 상상하고 만들면서 가족을 소중히 여길 수 있다.

개요 상설전시장 <도전! 어린이 건축가>와 연계하여 고대 땅 측량술과 벽돌(블록)로 쌓은 다양한 형태의 건축물을 알아본다. 세모 도형으로 나만의 땅 모양을 만들고, 그 위에 미니 벽돌로 올록볼록 상상의 우리 가족 집을 완성한다.

활동내용

도입

1. 인사 및 수업 안내

- ① 교사가 자신을 소개한다.
- ② 상설전시장 <도전! 어린이 건축가>와 프로그램 개요를 안내한다.
- ③ 우리가 사는 일상의 네모 건물을 감상하고 독특하고 재미있는 형태의 건물을 짓기 위해서 어떻게 해야 할까 생각해 본다.

2. 고대 땅 측량 방법 알아보기

- ① 고대 이집트 땅 측량술 : 세모로 땅 크기를 측량하는 법 알아보기
- 세모를 이용한 땅 모양 만들기 체험 : 가족 대표 한 명씩 나와서 세모로 다양한 땅 모양 만들기

전개

1. 세모 도형으로 재밌는 땅 모양 만들기

2. 다양한 모양의 건축물 알아보기

- ① 벽돌(블록)로 쌓은 다양한 모양의 건축물 알아보기
- 전통 건축물: 피라미드, 이글루 등
- 다양한 모양의 현대 건축물

3. 벽돌로 올록볼록 상상의 집 만들기

- ① 살고 싶은 우리 가족 집 상상하기
- 활동지에 네임펜으로 살고 싶은 집 모양을 그리기
- ② 벽돌로 올록볼록 상상의 집 만들기
- 미니 벽돌을 이용해서 땅 모양 위에 벽돌을 쌓아서 상상의 우리 집 만들기

활동내용

가족 발표 및 마무리

- 마무리
- 완성한 올록볼록 상상의 우리 가족 집을 소개한다.
 - 인사 및 마무리 (정리 정돈)



탱글탱글 오호(Ooho) 물방울?! 만들기

상설전시실 <컬러플 정글> 연계 주말가족 프로그램입니다. 멸종위기에 처한 동물에 대해 알아보고 자연환경과 생명의 소중함을 일깨웁니다. 친환경 재료인 오호로 바다거북알을 만들고, 바다거북이 살 수 있는 보금자리를 만들어 봅니다.

기간 | 9월 14일(토) ~ 11월 23일(토) 일시 | 매주 토요일 15:00
대상 | 5세(만 나이) 이상 유·아동 동반가족(6가족) 장소 | 교육실
재료 | 알긴산나트륨, 젯산칼슘, 물 등

- 학습목표**
- 1. 어린이들이 기후변화와 환경에 관심을 가지고 멸종위기 동물을 위해 실천할 수 있는 일들을 찾아봅니다.
 - 2. 친환경 재료인 오호로 바다거북알을 만들어 보고 바다거북이 살 수 있는 아름다운 바다를 만들어 봅니다.

개요 상설전시실 <컬러플 정글>과 연계하여 멸종위기의 동물 중 바다거북에 대해 알아보고 자연환경과 생명의 소중함을 일깨울 수 있습니다.

활동내용	
도입	1. 인사 및 수업 안내 ① 교사가 자신을 소개한다. ② 상설전시장 <컬러플 정글>과 프로그램 개요를 안내한다. : 경기도 내 멸종위기 동물들을 관찰하고 환경과 생명을 보호할 수 있는 방법을 생각해 봅니다.
	2. 기후변화와 환경오염으로 동물들이 살아갈 곳이 잃어가고 있어요 ① 매일 버리는 플라스틱 쓰레기. 마트에서 사용하는 플라스틱 용기와 배달 음식을 담는 플라스틱, 카페의 음료 용기 등 앞으로 2050년이 되면 바닷속 플라스틱은 물고기 전체를 합친 것 보다 무거워질 거라고 해요.
전개	3. 우리가 버린 플라스틱이 우리의 건강을 위협하고 있어요. 4. 플라스틱 쓰레기 줄이기 위해 우리가 실천할 수 있는 일들은? 플라스틱 제로 실천 생각해 보기 플라스틱 사용을 줄이기 위해 만들어진 제품들을 알아볼까요?
	5. 친환경 재료인 ‘오호’ 실험해보기 - 형태, 색, 재료 등 6. 멸종위기 바다거북이 살아갈 수 있도록 친환경 재료를 사용하여 거북이의 보금자리를 만들어 보아요.
마무리	- 서로의 작품을 소개하기 - 정리정돈



알록달록 물드는 가족 정원

틈새전시 <작은 생태전> 연계 주말가족 프로그램입니다. 자연에 대한 관찰과 과학의 원리를 체험할 수 있습니다. 가을에 피는 꽃을 관찰하고 산과 염기성을 이해하고, 종이꽃을 물들여 우리 가족의 꽃 정원을 표현할 수 있습니다.

기간 | 2024년 9월 15일(일) ~ 11월 24일(일) 일시 | 매주 일요일 15:00
대상 | 만 5세 이상 어린이 동반가족(6팀) 장소 | 교육실
재료 | 오아시스, 종이 화분, PH 시험지, PH 지시약, 꽃대, 스티커(원형, 나뭇잎), 양면테이프, 붓, 면봉, 네임펜, 가위, 드라이기

- 학습목표**
- 1. 자연 관찰을 통해 꽃을 만들며 생태 감수성을 기를 수 있다.
 - 2. PH 원리를 이해하고, 산과 염기성을 띤 일상의 재료로 꽃의 색을 물들일 수 있다.
 - 3. 우리 가족만의 정원을 함께 만들면서 가족을 소중히 여길 수 있다.

개요 자연 관찰을 주제로 한 틈새전시 <작은 생태전>과 연계하여 가을에 피는 꽃을 관찰하고, PH 시험지로 꽃을 표현한다. 산/염기성에 색 변화 일으키는 PH의 원리를 이용해서 꽃을 물들이고, 우리 가족 정원을 함께 완성한다.

활동내용

도입

- 1. 인사 및 수업 안내**
- ① 교사가 자신을 소개한다.
 - ② 틈새전시 <작은 생태전>와 프로그램 개요를 안내한다.
- 2. 자연관찰 : 가을에 피는 꽃 알아보고 관찰하기**
- ① 가을에 피는 꽃 알아보기
 - 코스모스, 도라지, 거베라, 쑥부쟁이, 패랭이꽃 등 가을에 피는 꽃을 퀴즈로 알아보기
 - ② 꽃을 관찰하고 특징 파악하기
 - 프린트된 꽃의 형태와 색을 보고 특징 파악하기

전개

- 1. PH 원리 이해하고 체험하기**
- PH의 뜻과 원리 알아보기
 - PH 시험지와 지시약으로 색 변화 실험하기
 - 실험 결과를 활동지에 기록하기

<PH 체험하기 재료>
PH 시험지, PH 지시약(레몬즙, 사이다, 비눗물, 석회수), 살레, 가위, 양면테이프, 붓, 활동지

활동내용

2. 알록달록 물드는 가족 정원 만들기

- ① 가을에 피는 꽃 만들기
 - PH 시험지를 오려서 붙이거나, 접어서 가을에 피는 꽃 만들기
 - 꽃을 꽃대에 원형 스티커로 고정하기
 - 잎사귀가 없는 꽃대는 나뭇잎 스티커로 꾸미기
- ② PH 지시약으로 꽃 물들이기
 - 체험으로 알아본 색 변화 반응을 참고해서 PH 지시약을 붓이나 면봉으로 꽃잎을 물들이기
- ③ 우리 가족 정원 완성하기
 - 오아시스에 꽃을 꽂아 정원 꾸미기
 - 종이 화분을 남은 스티커와 네임펜으로 꾸미고, 가족 정원을 화분에 넣어 완성하기

<가족 정원 만들기 재료>
오아시스(1개), 종이화분(1개), PH 검사지(종류별로 1세트), PH 지시약(종류별로 1세트), 붓, 면봉, 원형 스티커(1장), 나뭇잎 스티커(1장), 네임펜, 가위, 양면테이프

가족 발표 및 마무리

- 마무리
- 완성한 알록달록 가족 정원을 소개한다.
 - 인사 및 마무리 (정리 정돈)



02

자연예술 프로그램

자연예술 프로그램은 전시실 3층 에코아트리에에서 진행되는 자연물을 소재로 한 프로그램입니다. 주말가족 프로그램과 평일 자율체험, 단체 대상의 프로그램으로 구성되어 있습니다. 자연예술 프로그램은 체험 재료부터 주제까지 자연과 연관되어 있습니다. 흙과 나뭇가지 등 자연물의 질감과 특성을 체험하고 이를 활용한 만들기를 하여 자연에 대한 친밀감을 높이고 관심을 유도하는 데 목적이 있습니다.

주요 소재는 흙이며 흙을 자유롭게 탐색하는 과정, 흙으로 동물을 만드는 과정, 그리고 자신이 만든 흙 조형 결과물에 대한 감상으로 진행됩니다. 주말가족 프로그램은 여기에 빛을 더해 움직이는 이미지를 감상하는 그림자아트 체험이 추가됩니다.

(평일 자율체험) 개성만점! 풍경 만들기

(설날 프로그램) 빙글빙글 팽이 만들기

(평일 단체) 동물모양 열쇠고리 만들기

(평일 자율체험) 흙 곤충 만들기

(평일 자율체험) 나의 아이템 만들기

(추석 프로그램) 마녀 빗자루 만들기/팽이 만들기

(평일 자율체험) 나의 무드등 만들기

(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 – 세계의 멋진 건축물 만들기

(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 – 내 띠를 찾아라!

(주말가족) 흙과 그림자 프로젝트 – 중생대 속! 공룡 찾기



개성만점! 풍경 만들기

미니 종, 원형 나무, 솔방울, 나무 구슬, 대나무 링 등의 자연물을 이용하여 개성만점 나만의 풍경을 만들어 보는
자율체험 프로그램입니다.

기간 | 2023년 12월 5일 ~ 2024년 3월 29일 평일 자율체험

일시 | 1회차 12:00 ~ 12:30 2회차 15:00 ~ 16:00

대상 | 어린이 동반 가족

장소 | 3층 에코 아틀리에

재료 | 미니 종, 원형나무, 솔방울, 나무 구슬, 대나무 링 등

학습목표 1. 자연물을 이용한 체험으로 다양한 활동을 할 수 있음을 안다.
2. 자연물 이용한 체험을 통해 함께 살아가는 자연에 대해 생각해 본다.

개요 미니 종을 이용한 풍경의 이중적인 의미를 알 수 있다.

활동내용

도입

1. 내가 만들 체험물을 생각해 본다.
2. 주어진 재료의 활용을 구상해 본다.

전개

1. 자연물로 나만의 풍경을 만든다.
2. 함께 만든 가족과 나만의 풍경을 이야기해 본다.

마무리

1. 자리를 정돈해요.
2. 내가 만든 소중한 목걸이를 집으로 가져가요.



빙글빙글 팽이 만들기

설 연휴에 박물관을 찾은 관람객들이 체험할 수 있도록 만든 프로그램입니다.
나무로 만든 팽이에 색칠해서 팽이 돌리기를 해 볼 수 있도록 했습니다.
많은 관람객이 참여하는 만큼 간단하면서도 어린이들이 좋아하는 팽이를 소재로 했어요.

기간 | 2월 9일 ~ 2월 12일 설날 연휴
일시 | 1회차 11:00 ~ 12:00 2회차 15:00 ~ 15:50
대상 | 어린이 동반 가족
장소 | 3층 에코아트리에
재료 | 나무 팽이, 색연필

- 학습 목표
- 1. 색칠로 나만의 팽이를 만든다.
 - 2. 빙글빙글 도는 팽이에 호기심을 갖도록 한다.

개요

명절 연휴에 박물관을 찾은 관람객들에게 전시 관람 외에 간단한 체험을 즐길 수 있도록 기획한 프로그램이다.

활동내용

- 도입
- 1. 나무 팽이를 돌려본다.
 - 2. 어떤 색으로 칠할지 생각해 본다.

- 전개
- 1. 색연필로 팽이를 색칠한다.
 - 2. 완성한 팽이를 돌려본다.

- 마무리
- 1. 자리를 정돈해요.
 - 2. 손을 깨끗이 씻어요.
 - 3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



동물모양 열쇠고리 만들기

단체 관람객을 대상으로 <동물 열쇠고리 만들기> 프로그램을 어린이 학기 기간에 맞춰 주중에 운영했습니다. 많은 인원이 정해진 시간 안에 체험을 완료해야 하는 단체의 특성을 감안하여 나무로 된 동물 열쇠고리 도안에 좋아하는 동물 모양을 색칠하는 내용으로 프로그램을 구성하였습니다.

기간 | 3월 5일 ~ 6월 28일 / 9월 3일 ~ 11월 28일
일시 | 1회차 10:30 ~ 10:50 2회차 11:30 ~ 11:50
대상 | 어린이집, 유치원, 초등학교 등 단체(20명~30명) 장소 | 3층 에코아트리에
재료 | 동물 도안 열쇠고리, 색연필

- 학습 목표
- 1. 내가 좋아하는 동물을 찾아본다.
 - 2. 색칠을 통해 나만의 동물을 표현해 본다.

개요 단체로 온 어린이들이 간단하고도 흥미롭게 체험할 수 있도록 한 단체 대상 자율 체험이다.

활동내용	
도입	1. 다양한 동물에 대해 생각해 본다. 2. 내가 꾸미고 싶은 동물을 정한다.
전개	1. 색연필로 동물을 색칠한다. 2. 완성된 열쇠고리를 가방에 건다.
마무리	1. 자리를 정돈해요. 2. 손을 깨끗이 씻어요. 3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



흙 곤충 만들기

찰흙, 솔방울, 나무 구슬, 대나무 링 등의 자연물을 이용하여 곤충을 만들어 보는 자율체험 프로그램입니다.

기간 | 4월 2일 ~ 6월 28일 (주중 프로그램)

일시 | 1회차 12:00 ~ 12:30 2회차 15:00 ~ 16:00

대상 | 어린이 동반 가족

장소 | 3층 에코 아틀리에

재료 | 찰흙, 솔방울, 나무 구슬, 대나무 링 등

학습 목표 자연물을 이용한 체험으로 다양한 활동을 할 수 있음을 안다.
흙 소재, 자연물 이용을 통해 함께 살아가는 자연에 대해 생각해 본다.

활동내용

도입

1. 흙의 질감을 느껴 봅니다.
2. 내가 만들 곤충을 생각해 봅니다.

전개

1. 찰흙으로 곤충을 만들어 봅니다.
2. 솔방울, 나무 구슬, 대나무 링 등의 자연물을 이용하여 꾸며 봅니다.

마무리

1. 자리를 정돈해요.
2. 손을 깨끗이 씻어요.
3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



나의 아이템 만들기

나무 색깔 구슬, 둥근 나무 조각, 끈 등 자연물을 이용하여 나의 아이템(팔찌, 목걸이, 키링 등)을 만들어 보는
자율체험 프로그램입니다.

기간 | 7월 2일 ~ 8월 30일 (주중 프로그램)

일시 | 1회차 11:00 ~ 12:00 2회차 15:00 ~ 16:00

대상 | 어린이 동반 가족

장소 | 3층 에코 아틀리에

재료 | 나무 색깔 구슬, 둥근 나무 조각, 끈

학습 목표 1. 자연물을 이용한 체험으로 다양한 활동을 할 수 있음을 안다.
2. 흙 소재, 자연물 이용을 통해 함께 살아가는 자연에 대해 생각해 본다.

개요 인공적인 요소가 없는 순수 자연물로 팔찌, 목걸이, 키링 등 나만의 악세사리를 만든다.

활동내용	
도입	1. 나만의 악세사리를 구상해 본다. 2. 자연물을 이용하여 어떻게 만들지 구상해 본다.
전개	1. 자연물을 자유롭게 구성하여 만들어 본다. 2. 가족이 함께 만든 목걸이를 감상한다.
마무리	1. 자리를 정돈해요. 2. 손을 깨끗이 씻어요. 3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



마녀 빗자루 만들기 / 빙글빙글 팽이 만들기

〈마녀 빗자루 만들기〉는 추석을 맞이하여 마련한 특별프로그램으로 풀짚공예박물관 협력 프로그램입니다. 우리 선조들이 사용했던 친환경 재료인 풀짚에 대해 알아보고, 다양한 풀짚 공예품을 통해 선조들의 생활상과 지혜를 배워본 후, 모시 미니 마당 빗자루를 만들어 보았습니다.
〈빙글빙글 팽이 만들기〉는 나무 팽이모형에 나만의 색을 칠해 팽이를 만들어 보는 체험입니다. 직접 만든 팽이를 준비되어 있는 팽이판에 돌려보아요.

기간 | 추석 연휴 (9.14/9.15/9.16/9.18)
일시 | 1회차 11:00 ~ 11:50 2회차 14:30 ~ 15:20
대상 | 만 4세 이상 어린이 동반 가족 장소 | 3층 에코아트리에
재료 | 나무팽이, 색연필, 짚풀, 끈

- 내용**
- 1. 마녀 빗자루 만들기(풀짚공예박물관 협력 진행) 9.14/9.15
 - 2. 팽이 만들기 9.16/9.18

- 개요**
- 1. 풀짚으로 빗자루를 만든다.
 - 2. 나만의 색칠로 팽이를 만들고 돌려보는 체험을 한다.

활동내용	
도입	1. 풀짚을 만져보고 어디서 풀짚을 볼 수 있는지 알아본다. 2. 팽이에 대해 알아본다.
전개	1. 풀짚을 이용해 빗자루를 만들고 빗자루를 사용해 본다. 2. 색칠을 하고 팽이를 돌려본다.
마무리	1. 자리를 정돈해요. 2. 손을 깨끗이 씻어요. 3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



나의 무드등 만들기

투명 필름, 램프, 끈, 도안지, 색연필 등을 이용하여 나의 무드등을 만들어 보는 자율체험 프로그램입니다.

기간 | 9월 3일 ~ 11월 29일 (주중 프로그램)
일시 | 1회차 12:00 ~ 12:30 2회차 15:00 ~ 16:00
대상 | 어린이 동반 가족 장소 | 3층 에코아트리에
재료 | 투명 필름, 램프, 끈, 도안지, 색연필

학습목표 나만의 그림으로 등을 만들 수 있다는 경험을 제공한다.

개요 자유롭게 스케치하여 등에 들어가는 그림을 디자인하고, 램프로 등을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 무드등에 대해 알아본다. 2. 무드등을 꾸밀 스케치를 생각해본다.
전개	1. 도안지에 그림을 그린다. 2. 통에 도안지를 안에 넣는다. 고정시킨다. 3. LED 램프를 넣는다. 4. 불이 켜지고 커지는 것을 확인한다.
마무리	1. 자리를 정돈해요. 2. 손을 깨끗이 씻어요. 3. 내가 만든 소중한 작품을 집으로 가져가요.



세계의 멋진 건축물 만들기

세계에는 멋진 건축물이 많이 있습니다. 흙으로 만들고 싶은 건축물을 생각해 봅니다. 내가 만든 건축물이 그림자 아트로 다시 태어납니다.

기간 | 2023.10.7.~ 2024.3.31. (주말 프로그램)
일시 | 1회차 11:00 ~ 11:50 2회차 15:00 ~ 15:50
대상 | 4세 이상(만 나이) 어린이 동반가족 장소 | 3층 에코 아틀리에
재료 | 옹기흙, 자연물

- 학습 목표
- 1. 흙의 냄새와 질감을 느껴본다.
 - 2. 세계의 멋진 건축물을 알아본다.

개요 옹기흙과 자연 재료로 나만의 건축물을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 교사가 오늘 수업 소개 2. 수업에 대한 동기유발 ① 흙을 만져보세요. 어떤 느낌이 드나요? ② 세계의 멋진 건축물들을 알아볼까요?.
전개	1. 기본 방법 설명 ① 공 모양 만들기 ② 땅콩 모양 만들기 ③ 줄 모양 만들기 2. 나만의 건축물 만들기 3. 빛을 더해서 움직이는 그림자 만들기 ① 불이 켜지면 그림자가 춤을 춰요. ② 빛을 사용해 움직이는 그림자를 만들어 보아요. 4. 감상 (감상 공간으로 이동) ① 기차가 움직이면서 빛을 내면 내가 만든 건축물이 살아 있는 것 같아요.
마무리	1. 활동 마무리 2. 감상하기 3. 인사 및 정리



내 띠를 찾아라!

흙으로 열두 띠 동물 만들기 프로그램입니다. 열두 띠에 대해 알아보고 나의 띠 동물이 무엇인지 알아봅니다. 나의 띠 동물을 흙으로 만들어 보고 그림자 체험방에서 내가 만든 동물이 그림자 아트로 구현되는 경험을 합니다.

기간 | 4월 6일(토)~10월 27일(일)/ 토, 일 (자연예술 주말 프로그램)
일시 | 1회차 11:00 ~ 11:50 2회차 15:00 ~ 15:50
대상 | 4세 이상(만 나이) 어린이 동반 6가족 장소 | 3층 에코 아틀리에
재료 | 옹기흙, 자연물

- 학습 목표**
- 1. 흙의 냄새와 질감을 느껴본다.
 - 2. 열두 띠 동물을 알아본다.
- 개요**
- 옹기흙과 자연 재료로 나의 띠 동물을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 교사가 오늘 수업 소개 2. 수업에 대한 동기유발 ① 흙을 만져보세요. 어떤 느낌이 드나요? ② 나의 띠가 무엇인지 알고 있나요?
전개	1. 기본 방법 설명 ① 공 모양 만들기 ② 땅콩 모양 만들기 ③ 줄 모양 만들기 2. 나의 띠 동물 만들기 3. 빛을 더해서 움직이는 그림자 만들기 ① 불이 켜지면 그림자가 춤을 춰요 ② 빛을 사용해 움직이는 그림자를 만들어 보아요 4. 감상 (감상 공간으로 이동) ① 기차가 움직이면서 빛을 내면 내가 만든 동물이 살아 있는 것 같아요
마무리	1. 활동 마무리 2. 감상하기 3. 인사 및 정리



중생대 속! 공룡 찾기

중생대(트라이아스기, 쥐라기, 백악기 / 대략 2억 5300만 년 전부터 6600만 년 전까지의 시기 / 중생대는 파충류, 특히 공룡들이 지상을 지배하고, 다양한 공룡의 출현한 시기임) 속 공룡을 찾아 만들어 보고, 내가 만든 공룡이 그림자로 나타나는 세계를 경험해요.

기간 | 2024.11.2.~ 2024.12.29.(자연예술 주말 프로그램)
일시 | 1회차 11:00 ~ 11:50 2회차 15:00 ~ 15:50
대상 | 4세 이상(만 나이) 어린이 동반 6가족 장소 | 3층 에코 아틀리에
재료 | 옹기흙, 자연물

- 학습 목표**
- 1. 흙의 냄새와 질감을 느껴본다.
 - 2. 중생대 속 공룡을 알아본다.
- 개요**
- 옹기흙과 자연 재료로 나만의 공룡을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 교사가 오늘 수업 소개 2. 수업에 대한 동기유발 ① 흙을 만져보세요. 어떤 느낌이 드나요? ② 중생대에 대해 알아보고 어떤 공룡을 만들지 생각해 봐요.
전개	1. 기본 방법 설명 ① 공 모양 만들기 ② 땅콩 모양 만들기 ③ 줄 모양 만들기 2. 중생대 속 공룡 만들기 3. 빛을 더해서 움직이는 그림자 만들기 ① 불이 켜지면 그림자가 춤을 춰요. ② 빛을 사용해 움직이는 그림자를 만들어 보아요. 4. 감상 (감상 공간으로 이동) ① 기차가 움직이면서 빛을 내면 내가 만든 공룡이 살아 있는 것 같아요.
마무리	1. 활동 마무리 2. 감상하기 3. 인사 및 정리

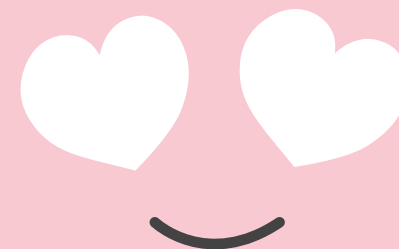


03

동화구연 프로그램

동화구연 프로그램은 만3~5세 유아(개인/단체)를 중심으로 동화구연 전문가와 함께 아동 발달을 고려하여 선정한 그림책을 읽어보고 그림책 내용과 관련된 활동을 하는 프로그램입니다.

경기도어린이박물관은 영유아 대상의 교육을 꾸준히 운영하고 있으며 특성화 프로그램으로 자리 잡고 있습니다. 상반기는 4월부터 6월까지, 하반기는 9월부터 11월까지 매주 화, 목요일에 진행하며 오전은 단체, 오후는 개인을 대상으로 합니다.



이야기 속으로 풍덩! - 사탕괴물

미우 작가의 <사탕괴물>에서 사탕을 많이 먹어 이가 아픈 사탕괴물의 이야기를 패블 종이 인형극으로 감상하고, 건강에 좋은 음식을 먹는 것을 중요성을 알도록 하였습니다. 상반기 단체 관람객을 대상으로 진행되었으며, 독후 활동으로는 '사탕공 던지기' 체험을 진행하였습니다.

※ 누리과정 연계 주제 : 신체운동·건강 ‘실내외에서 신체활동을 즐기고, 건강하고 안전한 생활을 한다’

기간 | 4월 9일(화) ~ 6월 27일(목)

일시 | 매주 화, 목요일 10:40~11:00 11:10~11:30

대상 | 어린이집, 유치원 단체 20명

장소 | 아기둥지

재료 | 독후활동 재료(몬스터 패널판, 찹쌀떡이공)

학습목표 1. 누리과정의 신체운동, 건강 영역으로 건강한 생활을 할 수 있다.
2. 건강에 좋은 음식과 안 좋은 음식을 구분한다.
3. 사탕공 던지로 체험으로 건강에 안 좋은 음식을 먹지 않기로 다짐한다.

개요 어린이 단체를 대상으로 하여 선정한 그림책을 동화구연 지도사와 함께 읽어보고 독후활동을 체험하는 프로그램

활동내용

도입

1. 인사노래
2. 손인형 - 사탕을 많이 먹어 이가 아파요

전개

1. 동화구연 - 패널 종이 인형극
 - ① 이가 아픈 어린이는 무엇을 먹었을까
 - ② 사탕괴물 동화구연
2. 독후활동 : 사탕공 던지기
 - ① 체험활동의 의미와 활동 방법 설명
 - ② 활동 체험

마무리

1. 활동 마무리
2. 수업 내용 정리하기
3. 인사 노래 부르며 헤어지기



이야기 속으로 풍덩! - 아주 이상한 물고기

플라스틱 페트병을 이성한 ‘물고기’라고 생각한 꼬마 물고기가 바닷속을 여행하며 플라스틱 ‘물고기’들을 마주하는 모습을 통해 바다생물과 자연환경 보호의 중요성을 알 수 있는 나옴이 존스의 그림책 〈아주 이상한 물고기〉를 인형극으로 감상해봅니다. 하반기 개인 관객객을 대상으로 진행된 동화구연 프로그램으로 ‘나만의 환경지킴이 손수건 만들기’ 체험 활동도 함께 진행하였습니다.

※ 누리과정 연계 주제 : 자연탐구 ‘탐구하는 과정을 즐기고, 자연과 더불어 살아가는 태도를 가진다’ (자연과 더불어 살기)

기간 | 9월 10일(화) ~ 11월 28일(목)

일시 | 매주 화, 목요일 14:50~15:30

대상 | 3세 이상 어린이 권장(회당 6가족)

장소 | 교육실

재료 | 독후활동 만들기 재료(면 손수건, 패브릭 마커, 패브릭 크레용)

학습목표 1. 누리과정의 자연탐구 영역으로 자연과 더불어 살기

2. 아이들의 환경 생태 감수성을 자극하여 건강한 환경의식을 일깨워준다.
3. 환경 보호 실천적 만들기 활동을 진행하여 어린이들이 자연스레 어떤 노력을 해야 할지 알 수 있다.

개요 만 3~5세를 대상으로 하여 선정된 그림책을 동화구연 지도사와 함께 읽어보고 독후활동을 체험하는 프로그램

활동내용	
도입	1. 인사노래 및 동화와 관련된 손유희를 배워보며 마음을 연다
전개	1. 동화구연 - 패널 종이 인형극 ① 그림책 <아주 이상한 물고기>의 표지 탐색 후 내용을 구연한다. 2. 독후활동 : 나만의 “환경지킴 손수건” 만들기 ① 만들기 방법 설명 ② 만들기 체험
마무리	1. 활동 마무리 2. 각자 만든 “환경지킴 손수건” 발표하고 소감 나누기 3. 인사 및 정리



이야기 속으로 풍덩! - 요구르트는 친구가 필요해

요구르트가 자신과 어울리는 친구(토픽)를 찾아다니는 박지윤 작가의 그림책 〈요구르트는 친구가 필요해〉를 그림자 인형극으로 접해보고 좋아하는 것과 어울리는 것, 또래 관계 속 '친구'에 대해 생각해 보았습니다. 하반기 단체 관람객을 대상으로 진행된 동화구연 프로그램으로 '동물 친구 그림자 찾아주기' 체험 활동도 함께 진행하였습니다.

※ 누리과정 연계 주제 : 사회관계 '자신을 존중하고 더불어 생활하는 태도를 가진다.' (더불어 생활하기)

기간 | 9월 10일(화) ~ 11월 28일(목)

일시 | 매주 화, 목요일 10:40~11:00 11:10~11:30

대상 | 어린이집, 유치원 단체 20명

장소 | 아기둥지

재료 | 독후활동 재료(동물 모양 펠트지, 검정 융천피스 등)

- 학습목표**
- 1. (사회성) 친구와 서로 도우며 사이좋게 지낸다.
 - 2. 건강한 교우 관계 형성을 위해 필요한 자존감 및 다양한 친구와 관계성에 대하여 이야기를 통해 자연스럽게 알아본다.

개요 어린이 단체를 대상으로 하여 선정한 그림책을 동화구연 지도사와 함께 읽어보고 독후활동을 체험하는 프로그램

활동내용	
도입	1. 인사노래 2. 그림자 보고 맞추기 ① 누구 그림자일까? 그림책 활용한 그림자 맞추기 놀이
전개	1. 동화구연 - 그림자 인형극 ① 그림책 〈요구르트는 친구가 필요해〉 동화구연 2. 독후활동 : 동물 친구 그림자 찾아주기 '심심한 양 친구에게 동물친구들 그림자를 찾아 친구를 만들어주세요!' ① 체험활동의 의미와 활동 방법 설명 ② 활동 체험
마무리	1. 활동 마무리 2. 수업 내용 정리하기 3. 인사 노래 부르며 헤어지기



04

초등학생 프로그램

초등학생 대상 프로그램으로는 2023년부터 시작된 용인미래 교육센터 협력 프로그램, 〈두 개의 DMZ 연계 활동〉이 올해에도 계속되었습니다.

그리고 초등학교 고학년 대상의 다회차 프로그램이 처음 기획되었습니다. 〈초등 고학년을 위한 공존 프로젝트〉라는 이름으로 진행된 다회차 프로그램은 ‘공동체를 위한 인성 교육’과 ‘다양한 매체 문해력 키우기’를 목표로 개발되었습니다.

〈초등 학부모를 위한 초청 강연〉, 〈아롱다롱! 알록달록! 어린이 공존(共存) 캠프〉, 그리고 〈레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍〉 등 3부로 나뉘어 나와 너, 나와 자연, 나와 다문화 친구, 나와 다른 세대 간의 공존에 필요한 공존 감수성 향상을 위한 프로그램으로 일회성이 아닌 다회차로 운영되었습니다.



두 개의 DMZ 연계 활동

초등학생들을 대상으로 기획전시 <두 개의 DMZ> 본 체험을 진행하고, 관련 활동지를 체험해 보는 프로그램입니다. 2024년에는 경기도어린이박물관과 MOU를 맺은 용인미래교육센터와 협력하여 용인시 내의 2개 초등학교 학생이 전시를 관람하고 수업에 참여했습니다.

장소 | 기획전시실, 교육실

재료 | 활동책자, 가위, 유성매직, 색연필, 풀, 스카치테이프, 스티커

학습목표

1. 'DMZ(비무장지대)'의 뜻과 우리나라 DMZ를 설명할 수 있다.
2. 우리나라 DMZ 속 전쟁의 흔적과 평화의 공간이 된 DMZ의 사례에 관해 설명할 수 있다.
3. DMZ의 생태계를 알고, 자신이 꿈꾸는 우리나라 DMZ를 예술·창작활동으로 표현할 수 있다.

활동내용	
도입	• 교육 소개 및 사전지식 점검 1. 인사 및 교육소개 2. DMZ에 대한 사전 지식 확인
전개	• 전시실 프로그램 1. 《두 개의 DMZ》 본 체험 진행
	• 교육실 프로그램 1. DMZ에 남아 있는 전쟁의 흔적을 찾고 제거해보기 - PPT를 통해 전쟁의 흔적(지뢰, 철조망 등) 제거 사례 알아보기 - 활동 책자(붉은 돋보기)에서 전쟁의 흔적을 찾고 엑스 표시하기 2. 평화의 장소로 변하는 DMZ 알아보기 - 다양한 이야기를 담은 장소로 활용되는 DMZ 3. '나만의 DMZ' 완성하기 - 동·식물들의 마지막 집이 된 DMZ - 활동 책자 속 동·식물을 오리고 색칠하여 붙여보기 - 색연필, 매직 등으로 DMZ에 있는 나 자신 또는 내가 그리고 싶은 것 그리기 4. 내가 만든 '나만의 DMZ' 발표하기 - 자신이 꾸민 활동 책자를 다른 친구에게 이야기 해주기
마무리	• 프로그램 마무리 및 만족도 조사

번호	학교명	일시	시간	대상	인원(명)
1	삼가초등학교	5월 29일	10:00~12:00	4학년	21
2		5월 31일	10:00~12:00		23
3		6월 5일	10:00~12:00		21
4		6월 7일	10:00~12:00		22
5	포곡초등학교	6월 11일	10:00~12:00	2학년	20
6		6월 13일	10:00~12:00		22
7		6월 14일	10:00~12:00		21
8		6월 21일	10:00~12:00		21
계					171



초등 다회차 프로그램 : 초등 고학년을 위한 '공존' 프로젝트

초등 학부모를 위한 초청 강연

올해 신설된 초등 다회차 교육프로그램의 주제인 '공존'을 키워드로 한 명사 특강입니다. 인성 및 문해력 지도 역량 강화를 위한 부모 교육의 일환으로 기획되었으며, 문예평론, 과학커뮤니케이션, 저널리즘 분야의 전문가를 초빙하여 문학, 과학, 언론 분야의 문해력을 다루었습니다.

1회차 강연 : '공감하는 독서, 치유하는 글쓰기'

제 목	공감하는 독서, 치유하는 글쓰기
강연자	김미옥(서평가, 문예평론가)
목 적	초개인화 시대를 맞이하여 타인의 삶에 대한 이해가 낮고 공감 능력이 저하되어 있는 어린이들에게 타인의 삶의 간접 경험함으로써 공감 능력을 키워줄 수 있는 문학의 가치를 일깨워주고, 글쓰기가 지닌 치유의 힘과 자신의 생각을 올바르게 표현하고 소통할 수 있는 역량의 중요성에 대해 알려줌
참여대상	초등 학부모, 초등 고학년 및 관심 있는 사람 누구나
강연일시	2024. 7. 6.(토) 15:00~16:00
장 소	경기도어린이박물관 2층 공연장
내 용	저서인『감으로 읽고 각으로 쓴다』의 내용을 바탕으로 글 읽기와 쓰기의 감각, 어린이 교육에 있어서 독해와 글쓰기의 중요성, 문학의 가치 등에 대한 설명

2회차 강연 : '인공지능로봇과 친구가 될 수 있을까'

제 목	인공지능로봇과 친구가 될 수 있을까
강연자	조숙경(한국에너지공과대학 교수, 세계과학커뮤니케이션 학회장)
목 적	과학기술의 시대를 맞이하여 중요하게 부각되고 있는 과학 문해력 함양 문제 및 인공지능의 발달과 기후위기로 인해 수면 위로 떠오른 비인간(동·식물, AI 등)과의 공존 문제에 대한 특강 진행
참여대상	초등 학부모, 초등 고학년 및 관심 있는 사람 누구나
강연일시	2024. 7. 13.(토) 11:00~12:00
장 소	경기도어린이박물관 1층 피크닉룸
내 용	노벨문학상 수상자인 가즈오 이시구로의 작품 <클라라와 태양>을 소재로 인공지능 시대의 인간과 로봇의 공존에 대한 강연

3회차 강연 : '언론, 용서할까 말까-미디어와 언론인에 대한 거센 비판에 대한 고참 기자의 변명'

제 목	언론, 용서할까 말까 - 미디어와 언론인에 대한 거센 비판에 대한 고참 기자의 변명
강연자	강주안(중앙일보 논설위원, 고려대 미디어대학원 겸임교수)
목 적	디지털 시대를 맞이하여 인터넷 및 SNS의 발달로 다양한 뉴스 매체의 기사를 쉽게 접할 수 있게 되면서, 가짜 뉴스와 편향적인 뉴스가 만연하는 시대에 올바른 뉴스 문해력을 지니기 위한 길잡이 제공
참여대상	초등 학부모, 초등 고학년 및 관심 있는 사람 누구나
강연일시	2024. 7. 20.(토) 11:00~12:00
장 소	경기도어린이박물관 1층 피크닉룸
내 용	가짜뉴스와 편향된 뉴스로 인해 미디어와 언론인들이 신뢰를 잃고 사회가 분열되는 요즘 시대에 대한 고찰과 올바른 뉴스를 보도하고 선별할 수 있는 능력을 기르는 방법에 대한 설명



아롱다롱! 알록달록! 어린이 공존 캠프

〈아롱다롱! 알록달록! 어린이 공존 캠프〉는 1일 캠프 프로그램으로 동·식물, 문화배경이 다른 친구, 세대 혹은 시대가 다른 가족구성원 등 다양한 다름과의 ‘공존’에 대해 함께 고민해보는 시간을 가집니다. 영화 및 그림책 토론 및 독후활동, 경기도박물관 전시 투어, 게임, 만들기 등으로 구성되어, 자연스럽게 ‘공존’의 가치에 스며들고 생각의 깊이를 더할 수 있도록 합니다.

캠프 명 | 아롱다롱! 알록달록! 어린이 공존 캠프
내 용 | ‘공존의 가치 이해하기’, ‘갈등 해결하기’, ‘다름에 공감하기’를 목표로 ‘공존’ 관련 다양한 정보 매체와 예술 매체를 감상하고 읽어내는 연습, 토론, 독후활동
참여대상 | 초등학교 고학년 어린이
운영일시 | 7/31(수), 10/9(수) 9:30~17:30 총 2회 운영 (회당 1일)
운영장소 | 경기도어린이박물관 3층 에코아트리에, 2층 교육실, 1층 피크닉룸 등

세부일정		
시간	차시주제	내용
9:30~9:50	인사 나누기	출석체크, 명찰 배부, 조 편성, 캠프일정 안내 및 오리엔테이션 진행
9:50~10:10		자기소개 및 아이스브레이킹
10:10~11:00	공존의 의미와 가치 이해하기	나와 다른 사람과의 공존이 중요한 이유는 무엇일까요? 영화 ‘엘리멘탈’을 함께 보고 공존의 의미와 가치, 바람직한 공존의 모습에 대해 이야기해보아요.
쉬는 시간		
11:00~12:00	내 안에 공존하는 다양한 감정 알아보기	내 안에는 서로 다른 수많은 감정이 존재합니다. 영화 ‘인사이드 아웃’을 함께 보고 다양한 감정의 소중함과 다루는 방식에 대해 알아보아요.
점심식사		
13:00~13:20	문화 배경이 다른 친구들과의 공존	뉴스와 보도사진을 보면서 공존을 위한 세계인의 약속에 대해 알아보고, 문화배경이 다른 친구들과 함께 하기 위해 무엇이 필요할지 함께 생각해봐요.
13:20~13:50	갈등 해결 활동	나와 다른 친구들과 갈등이 생겼을 때 어떻게 해결할 수 있을까요? 함께 활동을 통해 연습해보아요.
13:50~14:30	공존 놀이 활동	팀별로 서로 협력하면서 놀이를 해봐요.
경기도박물관으로 이동		
14:40~16:00	조부모와의 공존	경기도박물관 전시를 보고 과거 경기인의 삶과 현대인의 삶을 비교하며 옛 어른들을 이해해보아요.
경기도어린이박물관으로 이동 및 쉬는 시간		
16:20~17:10	동·식물과의 공존	권정민 작가의 그림책을 함께 읽어보고 동·식물의 입장이 되어 생각해봐요
17:10~17:30	만들기 및 마무리	나만의 ‘공존’ 가랜드를 만들어보고, 오늘 토론과 활동을 마친 소감을 나누어요.



레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍

〈레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍〉은 영화감독의 개별 지도 하에 ‘공존’을 주제로 내가 좋아하는 대상에 대해 관찰하고 짧은 영상을 만들어보는 예술교육프로그램입니다. 단순히 재미를 위한 숏폼 영상 대신 본인의 생각과 느낌을 제대로 된 영상 언어로 기획하고 대본도 써보며 짧은 영상을 완성해봅니다. 미니 시사회도 운영되었으며, 본 워크숍의 결과물은 어박TV(경기도어린이박물관 유튜브 채널)에 게재되었습니다.

워크숍명 | 레디액션! 어린이 영상 제작 워크숍 참여대상 | 초등학교 고학년 어린이
운영기간 | 8/24~10/5 매주 토요일 총 6차시 운영
영상제작수업 8/24(토), 8/31(토), 9/7(토), 9/21(토), 9/28(토)
시사회 10/5(토)
운영시간 | 오전반 / 10:30~12:00(8월), 10:30~12:30(9월), 13:00~14:30(시사회),
오후반 / 14:00~15:30(8월), 14:00~16:00(9월), 15:00~16:30(시사회)
운영장소 | 경기도어린이박물관 3층 에코 아틀리에 외

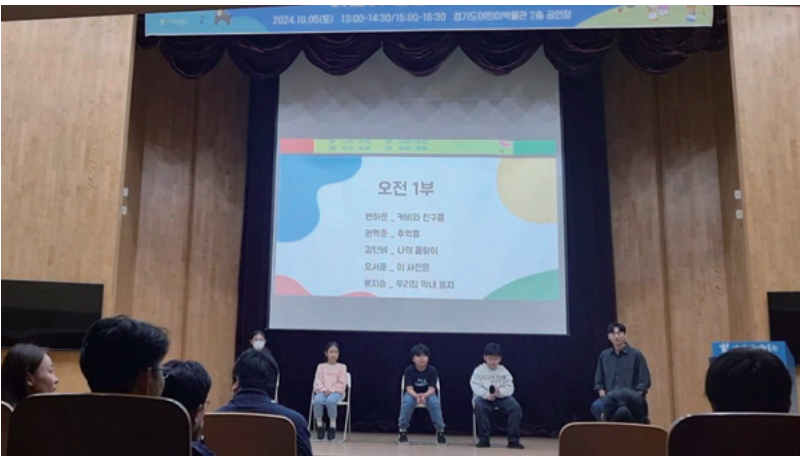
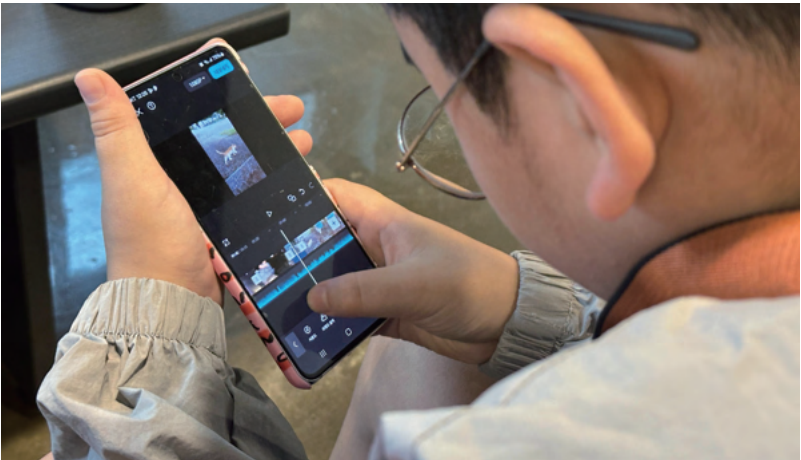
강사소개 신동민 영화감독

24회 전주국제영화제 한국경쟁 대상(당신으로부터)
20회 전북독립영화제 대상(바람아 안개를 걷어가다오)
21회 전주국제영화제 한국경쟁 대상(바람아 안개를 걷어가다오)

“영상의 주제는 사랑입니다. 공존은 ‘어떻게 하면 함께 잘 살 수 있을까?’에 대한 고민입니다. 그러기 위해선 자기 자신을 먼저 알아야 하고, 바라보는 대상이 있어야 합니다. 결국 공존은 사랑과 관계의 이야기라고 생각합니다. 내가 어떤 이유로 대상을 좋아하는지 고민하면서 스스로를 드러내는 것이 이 수업의 목표입니다. 자신의 부모님이나 동생 혹은 할머니부터 자기가 가장 좋아하는 캐릭터나 반려동물까지, 심지어는 하늘의 구름까지 우리가 사랑할 수 있는 것은 다양합니다. 자신이 좋아하는 것을 찍고 관찰하며 함께 이야기를 나누는 시간을 가지고자 합니다. 그렇게 학생들이 스스로를 더욱 사랑할 수 있는 기회가 되었으면 좋겠습니다.”

세부일정

시간	차시주제	내용
8/24(토)	조부모와의 공존/단편영화 감상	주제와 관련된 단편 영화를 감상하고 이야기를 나누어보아요.
8/31(토)	사진 촬영 발표 및 스토리텔링	찍어온 사진을 발표하고 스토리텔링을 진행해봅니다.
9/7(토)	영상 촬영 발표 및 대본 작성	찍어온 영상을 발표하고 대본을 작성해봅니다.
9/21(토)	영상 촬영 및 편집 연습	추가 영상 촬영 후 편집툴을 다루어봅니다.
9/28(토)	영상 최종 편집 및 마무리	작업한 영상에 대한 피드백 진행 후 최종 편집하여 마무리합니다.
10/5(토)	시사회	참여어린이들의 영상 결과물을 함께 감상하고 발표하는 시간을 갖습니다.



05

특별 프로그램

특별교육은 소외 계층 대상 프로그램, 가을 특별 프로그램, 특정 공휴일 체험행사로 다양하게 진행되었습니다. '소외 계층 대상 프로그램'은 발달장애 아동을 대상으로 특수학급에 직접 찾아가는 〈손짓, 몸짓-마음 표현 놀이〉를 9회 운영했습니다. 특정기간, 특정일에 맞춘 '투표모의 체험', 추석 프로그램, 가을 특별 프로그램, 크리스마스 행사를 시의에 맞춰 개최하였습니다.



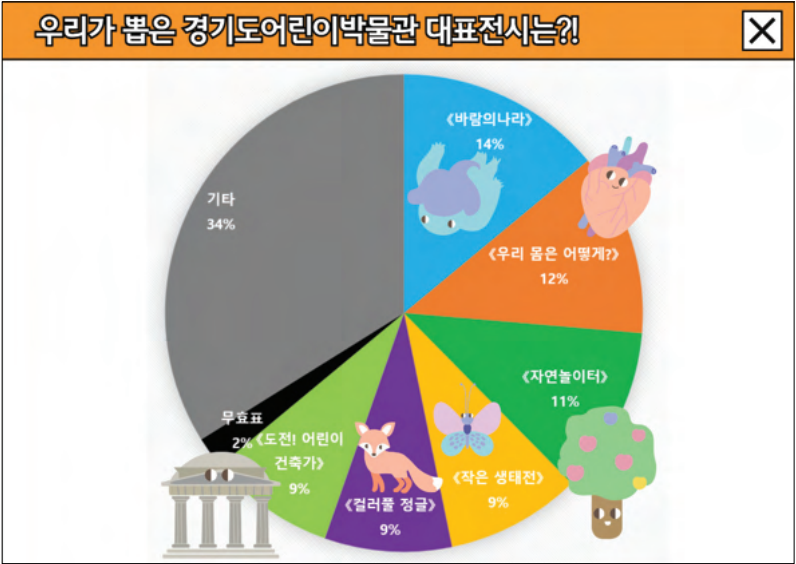
공휴일 특별 체험 프로그램 <투표할래?! 우리의 어린이박물관>

선거 공휴일이 있던 4월에 어린이들의 시민권리에 대한 인식을 높이고 건강한 시민으로 성장하도록 돕기 위해 기획된 프로그램입니다. 2022 개정 교육과정의 시민 자질 함양에 주목하여 어린이들이 직접 투표 모의체험을 통해 사회 참여의 방법을 배울 수 있도록 도왔습니다. 투표는 “우리도 투표를 연습해요! 내가 뽑는 어린이박물관 대표 전시는?”이라는 주제로 진행했으며, 투표의 결과는 1주일 후 SNS를 통해 공유하였습니다.

일시 | 2024. 4. 6. 10:30-13:30 / 14:30-17:30
대상 | 방문 어린이 ※ 만 3세 이상 어린이(2021. 4. 6. 이전출생)
장소 | 1층 로비
투표결과 | 156명 참여, 1등 바람의 나라(26표)

체험 순서

박물관 입장 시 예매확인 및 입장권 결제 ※ 아동 출생년도 확인	▶	전시 관람 및 후보자 홍보물 확인	투 표 소 ▶ 방 문	▶	입장권 제시, 본인 서명 후 투표용지 수령 ※ 선거의 4원칙 간단 설명	▶	직접선거 및 비밀선거 원칙에 따라 어린이 혼자 기표소 입장 후 투표	▶	투표용지를 반으로 접어 투표함에 넣기	▶	투표내용을 발설하지 않으며 조용히 퇴장
본인 확인		후보자 확인			본인 서명 및 투표용지 배부		기표		투표지 넣기		투표완료



경기도자박물관 연계 추석 프로그램- <어린이박물관에 놀러 온 세라믹몬, 안녕!>

경기도자박물관과 경기도어린이박물관의 프로그램 교류를 통해 운영되었습니다.

경기도어린이박물관에서는 경기도자박물관이 제작한 그림책 <안녕, 세라믹몬>과 연계한 체험 프로그램을 개발하여 추석에 운영하였습니다. 해당 프로그램은 조선 사기장과 코길이(코끼리)에 관한 동화구연을 듣고 참여자들이 상상하여 코길이를 만들어 본 체험입니다. 참여자들이 만든 작품은 야외 '꿈자람터'의 <도서관 프로젝트-내일>에 전시되었습니다.

※ 경기도자박물관에서는 경기도자비엔날레 기간 동안 경기도어린이박물관 여름방학 무용 프로그램을 '여름'에서 '가을'로 변경하여 진행했다.

일시 | 2024. 9. 14. - 9. 16. 09:30-16:30

대상 | 어린이를 포함한 방문객 누구나

장소 | 야외 꿈자람터

참여방법 | 자율 참여

체험 순서

《안녕, 세라믹몬》그림책 감상	상준 제작	상준 전시
주강사의 동화구연 또는 구비된 그림책 감상	▶ 그림책에 묘사된 '코길이'를 바탕으로 상준 제작	▶ 제작한 완료 후, 체험실 책장에 전시



특별 무용교육 프로그램-가을바람 따라 살랑살랑

지난 여름방학, 무용 프로그램에 대한 높은 관심도를 확인하였습니다. 이에 여름방학 무용프로그램의 주제를 '여름'에서 '가을'로 주제를 변경하여 성큼 다가온 추위에 어린이들이 활발한 신체 활동을 통해 건강을 증진하고, 겨울철을 준비할 수 있도록 기획하였습니다.

참여자들의 개성 있는 음성 표현과 신체 표현을 존중하고 잠재된 표현력을 발산할 수 있도록 지원하며, 전문 무용수와 함께 프로그램을 진행하였습니다.

기간 | 2024. 10. 26. ~ 11. 30.

일시 | 매주 토요일 14:10(40분)

대상 | 4~6세 어린이와 보호자 10팀

장소 | 1층 피크닉룸

학습주제 '가을'을 테마로 하여 가을바람의 이미지, 움직임을 놀이, 신체 움직임으로 다양하게 표현해 본다.

학습목표

1. 가을바람을 주제로 한 움직임 놀이 활동을 통해 바람을 자유롭게 경험할 수 있다.
2. 다양한 오브제의 활용으로 사고와 표현능력을 향상시킬 수 있다.
3. 가을바람을 주제로 한 표현활동을 통해 자연을 이해하여 날씨와 계절의 변화를 이해하고 자연과 나의 연결성을 탐구하여 자연의 소중함을 깨달을 수 있다.
4. 타인과 함께하는 신체 활동을 통해 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중하고 함께 더불어 생활하는 것에 대한 이해도가 향상된다.

관련교과 [신체운동·건강]: 신체활동 즐기기- 신체를 인식하고 움직인다.

(누리과정) [신체운동·건강]: 신체활동 즐기기- 신체 움직임을 조절한다.

[의사소통]: 듣기와 말하기- 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.

[사회관계]: 더불어 생활하기- 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.

[예술경험]: 창의적으로 표현하기- 신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.

[예술경험]: 예술 감상하기- 서로 다른 예술 표현을 존중한다.



활동내용

- 도입
1. 인사 및 자기소개: 이름과 동작을 통해 자신을 소개하고 친구의 동작을 따라하며 반갑게 환영한다.
 2. 워밍업
 - 신체부위에 스티커를 붙여보고 그 부위로 자신의 이름을 써보며 신체를 인식하여 자유롭게 움직여본다.
 - 신체부위로 박수 치며, 타인(보호자, 강사, 어린이 모두)과 인사한다.
 - ※ 보호자와 나의 신체의 같음을 느껴보고 접촉 활동하기.

활동 1. '바람'을 느껴보기

- 가. 교육실 내 바람이 불어오는 곳에서 '바람'을 느껴보기
- 스카프 흔들기, 입으로 불기, 던지기, 내려치기 등의 동작을 통해 자연스럽게 만들어지는 바람을 느껴본다.
 - 교육실 문앞에서 자연의 바람을 통해 스카프가 흔들리는 것을 느껴보며 몸을 움직여본다.
- 나. 우리 함께 바람에 대한 이미지 명제화하기
- 참여자들이 느낀 바람들을 다 함께 명제화하고 그에 따른 표현 방법 규칙화하기

활동 2. 바람 따라 여행하기

- 가. 바람이 되어 교육실 안 바람길을 따라 여행하기
- 바람길을 만들고 그 길을 따라 내 몸을 바람(참여자들이 만든 바람 규칙 활용)처럼 움직이며 여행하기.
 - ※ 이때, 양육자가 바람길 옆에서 부채로 바람을 만들어준다.
 - ※ 원마커, 스텝레더, 흡스코치징검다리 등 활용

- 마무리
1. 마무리 스트레칭 및 인사
 2. 만족도 조사



취약계층 대상 프로그램, <손짓, 몸짓-마음 표현놀이>

1. 내 마음 ㅅㅅㅎ

프로그램명 | 몸짓, 손짓 - 마음 표현 놀이

기간 | 2024. 4. ~ 9.

일시 | 5~6월

대상 | 발달장애 어린이(8~9세)

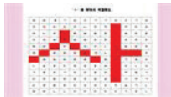
장소 | 특수학급 현장

재료 | 그림책 〈내마음 ㅅㅅㅎ〉, 색 종이컵, 걱정인형 만들기

학습목표 몸과 외부로부터 들어오는 감각을 받아들이 반응과 목적 있는 행동, 의미 있는 행동 발달을 촉진함
색 종이컵과 거정인형 만듦으로 감정의 뜻을 알게 하고 마음을 표현하게 함

개요

- 몸짓 : 강사의 지도로 신체 움직임(스트레칭)
- 마음 표현 : <내 마음 ㅅㅅ> 그림책과 함께 체험 (컵 쌓기, 걱정인형 만들기)으로 마음 표현하기

활동내용		시간
도입	1. 인사 1-1. 서로 인사하기 2. 오늘 활동 소개 2-1. 활동 소개 2-2. 오늘의 놀이 소개(동화구연+만들기 체험)	5분
전개	3. 몸짓과 손짓으로 마음을 열어 봐요 → 서로의 마음을 열고 몸을 움직여 봐요! 4. <내 마음 쓱쓱> 활동 → 그림 동화책 <내 마음 쓱쓱> 동화구연 → 종이컵 쌓기 놀이 ① 색 종이컵(1,000개) 쌓기 2) 협동해서 종이컵 쌓기 - 색깔대로 모으기, 줄 세우기, 종이컵 쌓기 - 협동해서 종이컵 쌓기(가능한 경우) • 4명의 친구가 한 팀이 된다 / 고무줄 한 개에 털실 4개를 끼운다. • 종이컵을 고무줄을 꿰인다 / 종이컵을 많이 꿰인 팀이 이긴다. ② <내 마음 쓱쓱> 빙고 게임, 단어 찾기 - 빙고 게임 : 책 속에 나오는 16개의 단어로 감정 단어를 찾아 본다.   - 단어 찾기 : “사랑해, 행복해” 등 한글 단어를 완성 ③ 걱정 인형 만들기	45분
마무리	1. 마무리 - 마무리 몸 스트레칭 - 발표 시간(희망 어린이 한)	10분

2. 마음 표현 놀이

사업명 | 취약계층 프로그램(발달장애 아동 대상)

프로그램명 | 몸짓, 손짓 - 마음 표현 놀이 2

기간 | 2024. 4. ~ 9.

일시 | 5~6월

대상 | 발달장애 어린이(8~9세)

장소 | 특수학급 현장

재료 | 공명 실로폰, 편백나무 알, 이젤, 미술작품 프린트물, 방수포, 걱정인형 만들기

학습목표 몸과 외부로부터 들어오는 감각을 받아들이고 반응과 목적 있는 행동, 의미 있는 행동 발달을 촉진함
 몸짓 따라하기, 편백나무 알을 활용한 소리·그림 활동, 걱정인형 만들기 등을 통해 마음을 표현함

개요

- 몸짓 : 강사의 지도로 인사하기(자기소개, 마음 표현), 움직임 사진의 몸짓 따라 하기
- 마음 표현 : 나를 말해요(편백나무 큐브 그림 그리기, 걱정인형 만들기로 내 마음을 표현하기)

활동내용		시간
도입	1. 인사 나누기 T : 반갑습니다. 어떤 멋진 친구들이 모였는지 우리 노래로 다같이 자기를 소개해 보아요 (노래) 누가 먼저 자기 이름 말해볼까~ 누가 먼저 자기 이름 말해볼까~ *** 우리 모두 다 같이 환영해요~ - 다 같이 손으로 신체지기를 하며 돌아가며 자기소개를 한다.	5분
전개	2. 나를 말해요 ① 공명실로폰(D,A) 소리에 맞춰 나를 소개해요 T : 친구들은 오늘 기분이 어떤가요? 친구들의 기분을 소리로 이야기해 보아요. 이 악기는 공명 실로폰이라고 하는데 선생님의 기분을 대신 이야기 해줄 거예요. 선생님의 기분은 어떤지 맞춰볼까요? (노래) 지금 여기에 다들 모였네. 오늘 내 기분을 말해보자. - 공명실로폰(D,A)을 연주하여 기분을 표현해 보며 나머지친구들이 알아 맞춰봅니다. ② 음악에 맞춰 이동하면서 사진에 있는 모습을 몸으로 따라해보요 T : 미술관이나 박물관에는 많은 그림이 있어요. 오늘은 신나게 걸어가다가 그림이 보이면 그 그림의 움직임을 흉내 내봐요. - 음악에 맞춰 걷다가 어떤 그림을 보게 되면 그 그림처럼 몸을 만들어 본다. • 1 수준 : 혼자서 몸으로 만들기 • 2 수준 : 다른 친구와 함께 몸으로 만들기 ③ 편백나무 알 소리를 들어봐요. 그림을 그려요 T : 친구들이 몸으로 작품들을 잘 표현하는 걸 보니 그림도 잘 표현할 수 있을 것 같아요. 오늘 그림 그리기의 재료는 바로 편백나무 알입니다. 편백나무 알로 옆에 있는 자유롭게 그림을 그려 볼까요? - 편백나무알을 방수포 바닥에 펼쳐놓고 그림을 그려보세요. T : 편백나무 알로 그림을 그리다 보니 여러 가지 소리가 들려요. (문질러보기, 떨어뜨려 보기, 흔들어 보기, 비벼 보기) T : 이런 여러 가지 소리로 멋진 연주를 할 수 있을 것 같아요. 더 멋진 연주를 위해 선생님이 컵을 준비했어요. (편백나무 알을 컵에 넣고 흔들어 보기) ④ 걱정인형을 만들어 걱정을 날려 버려요 - 실과 싸인펜으로 걱정인형을 만들어요	45분

활동내용		시간
마무리	1. 마무리 - 발표 시간(희망 어린이 한)	10분

발달장애아동 프로그램 운영 결과 현황

	교육일	학교명	참여인원	장소/시간	담당 선생님
1	5.22	군포 화산초등학교	6명	10:30~11:10	김주현
2	5.23	성남 단남초등학교	6명	9:50~10:30	오인영
3	6.12	성남 위례푸른초등학교	6명	9:50~10:30	김지혜
4	6.18	화성 동학초등학교	5명	9:50~10:30	김효남
5	6.19	안양 덕천초등학교	10명	10:30~11:10	윤혜진
6	6.2	의왕 부곡초등학교	4명	9:50~10:30	김정도
7	6.25	용인 남사초등학교	16명	10:30~11:20	김남성
8	6.26	파주 청암초등학교	9명	10:40~11:20	이연희
9	6.27	수원 능실초등학교	9명	9:50~10:30	장미



크리스마스 행사

2024년 한 해를 마감하는 연말에 박물관에 방문하는 모든 관람객에게 설렘과 즐거움을 안겨주기 위해 행사 1종과 해양쓰레기 업사이클링 체험 2종으로 구성하여 운영했습니다. 이번 특별 행사는 성탄절의 상징적인 인물이자 영원히 살아가는 ‘산타클로스’가 키워드입니다.

[행사] 산타 할아버지네 담벼락

자선을 베푸는 ‘산타클로스’는 현대에 와서는 어린이들에게 꿈과 희망을 나눠주는 존재가 되었습니다. 이 점에서 착안하여, 관람객들이 올 한 해의 선행을 적으면 소정의 선물을 제공하는 이벤트를 준비하였습니다. 이를 통해 관람객들이 서로의 선행을 공유하며, 따뜻한 연말연시의 분위기를 가졌습니다.
※ 선물은 경기도어린이박물관 직원들이 어린이에게 해주고 싶은 긍정적인 메시지를 담은 포춘키입니다.

일시 | 2024.12.20.(금)~25.(수) ※12.23.(월) 휴관일 제외 대상 | 관람객 누구나
장소 | 1층 매표소 뒤편 참여인원 | 1782명 ※ 배포 포춘키 수

체험 순서



[업사이클링]

‘태양의 부활’을 상징하는 성탄절을 맞이하여, 버려진 쓰레기를 재탄생하는 업사이클 체험 2종을 진행했다. 바다유리 업사이클링을 통해 해양 오염의 현재와 업사이클에 대한 교육 또한 함께 진행하였다. 해가 지지 않는 산타의 고향에서 착안하여 어두운 밤을 밝혀줄 무드등 만들기 체험 〈해가 지지 않는 나의 마을〉을 진행했다.

[업사이클] 해가 지지 않는 나의 마을

일자 | 2024.12.25.(수)

시간 | 11:30, 15:30 ※ 60분 진행

대상 | 연 나이 7세 이상 어린이와 보호자

장소 | 교육실



그리고 산타 마을 곳곳에서 볼 수 있고, 세상이 메마를 때(겨울)에도 푸름을 유지하는 상록수(트리)를 오너먼트로 제작해 보는 〈늘 푸른 나의 트리〉 프로그램도 진행했다.

[업사이클] 늘 푸른 나의 트리

일자 | 2024.12.25.(수)

시간 | 10:30, 14:30 ※ 40분 진행

대상 | 연 나이 4세 이상 어린이와 보호자

장소 | 교육실



06

어린이 자문단

경기도어린이박물관 어린이자문단은 경기도 내 31개 시·군을 대표하여 일정한 심사 과정을 거쳐 선발된 어린이입니다.

2011년 박물관이 개관하기 전인 2009년 제1기 어린이자문단을 시작으로 2024년까지 제15기 어린이자문단이 활동해 왔습니다.

어린이자문단은 어린이 스스로 주인이 되어 경기도어린이박물관의 전시, 교육 프로그램의 자문 활동에 참여하고, 박물관 주요 행사에 어린이들의 의견을 개진합니다.



제15기 발대식

순서	내용	장소
1	참석자 확인, 명찰 배부, 단체복으로 환복	강당
2	개회 및 어린이자문단 소개	
3	관장님 축사	
4	제15기 어린이자문단 활동 일정 소개	
5	제14기 어린이자문단 활동 영상 감상	
6	제15기 어린이자문단 선서 (다 같이)	
7	제15기 어린이자문단 위촉장 수여 (15기 김연규 외 22인)	
8	어린이자문단 단기 전달 (14기 강규현 / 15기 김연규, 신이안)	
9	단체 사진 촬영, 폐회	



어린이날 행사 프로그램 <아슬아슬! 서커스놀이터> 자문

주제 | 어린이날 행사 프로그램 <아슬아슬! 서커스놀이터> 자문
날짜 | 4월 28일, 일요일
시간 | 14:30 ~ 16:30
대상 | 어린이자문단 23명
장소 | 경기도어린이박물관 꿈자람터

수업목표 저글링 공을 가지고 강사를 따라 신체활동을 할 수 있다.
접시돌리기를 하는 방법을 알고, 원리를 설명할 수 있다.
디아볼로를 하는 방법에 따라 줄 위에서 굴릴 수 있다.

목적 어린이들의 신체 능력 향상, 서커스에 대한 새로운 경험 제공



활동내용

- | | |
|-----|---|
| 도입 | 1. 처음 만난 자문단 친구들과 친해지기
- 신체 활동 전 야외 활동을 통한 친목 도모 활동 및 이름 외우기
2. 1회차 자문활동에 대한 설명 |
| 전개 | 1. 다 같이 저글링을 통한 몸풀기 활동 및 저글링 도전
2. 두 조로 나뉘어 한 조에서는 접시돌리기, 다른 조에서는 디아볼로 체험 진행
3. 다 같이 모여서 사용했던 물품들 정리 및 마무리 활동 |
| 마무리 | 1. 체험 활동에 대한 어린이들의 의견 수렴
2. 개인별 의견 활동지 발표
3. 다음 활동 일정 공지 |



어린이의 눈으로 보는 박물관 안전 점검

주제 | 어린이자문단의 경기도어린이박물관 안전 점검

날짜 | 6월 9일, 일요일

시간 | 14:00 ~ 16:00

대상 | 어린이자문단 24명

장소 | 교육실

수업목표 안전에 대한 경각심을 높이고, 안정을 위협하는 요소들과 안전을 위해서 할 수 있는 조치에 대해 말할 수 있다.
박물관을 직접 보고 박물관의 안전하지 않은 부분을 찾고 보안 방법을 말할 수 있다.
자신이 만든 안전보고서를 다른 사람들에게 소개하고 피드백을 수용할 수 있다.

목적 어린이자문단의 안전 지식 및 의식 증대, 경기도어린이박물관 내 위험 요소 점검



활동내용

도입	1. 인사와 함께 조별 자리 안내 및 수업 소개 2. 안전에 대한 OX 퀴즈 맞추기
전개	1. '어떤 박물관이 안전한 박물관일까?' 조별 논의 - OX 퀴즈 내용을 기준으로 박물관 안전 수칙과 어떤 부분을 중심으로 볼지를 논의 2. 어린이자문단 박물관 안전 점검 - 어린이자문단이 직접 박물관을 돌아보면서 안전의 위험이 되는 요소들을 찾아서 사진으로 기록한다. 3. '박물관 안전 점검 보고서' 작성 - 찍어온 사진을 즉석 인화기를 활용해 인쇄하고, 어떤 부분이 위험한지를 기록한다. - 위험한 부분을 보완할 방법을 함께 기록한다. 4. '안전한 박물관이 되기 위해서는?' 발표 - 자신이 작성한 안전 점검 보고서를 발표하고, 다른 친구들의 의견을 들어본다.
마무리	1. 활동에 대한 피드백 2. 다음 활동 일정 공지



실학박물관 연계 프로그램

<자산어보 속으로! : 시와 함께하는 시와 그림> 자문

주제 | 실학박물관 연계 프로그램<자산어보 속으로! : 시와 함께하는 시와 그림> 자문

날짜 | 7월 14일, 일요일

시간 | 14:00 ~ 16:30

대상 | 어린이자문단 22명

장소 | 교육실

- 수업목표
- 1. 나와 닮은 바다생물을 찾고, 닮은 점을 시로 표현할 수 있다.
 - 2. AI 프로그램을 활용해서 자신이 생각하는 나를 닮은 특징을 가진 바다생물의 이미지를 생성해 낼 수 있다.
 - 3. 만들어진 시와 이미지를 이용해서 자신만의 시화 상자를 만들 수 있다.

목적 자산어보에 대한 학습, 시와 시화에 대한 구성 이해, AI 활용 능력 증진



활동내용

- | | |
|-----|--|
| 도입 | 1. 출석 확인 및 강의 내용 소개
2. 실학과 자산어보에 대한 소개
- 시와 실학의 실사구시 태도와의 연관성에 대한 설명 |
| 전개 | 1. 나를 주제로 시 바꿔쓰기
- 시 쓰는 방법에 대한 강의
- 생성형 인공지능 프로그램 활용해 시 바꿔 쓰기
2. 생성형 인공지능 프로그램을 활용하여 바다생물 추출하기
- 조별 담당자만 프롬프트 입력
- 생성한 이미지는 각 팀에 배부된 USB에 저장해서 출력
3. 시화 상자 꾸미기
- 시와 이미지, 꾸미기 재료를 활용해 시화 상자 꾸미기
4. 다 꾸민 시화 상자 발표
- 서로가 꾸민 시화 상자를 보며 서로의 몰랐던 부분에 대해 알아가는 시간을 가짐 |
| 마무리 | 1. 활동에 대한 피드백
2. 다음 활동에 대한 안내 |



벤치마킹하러 가자!

주제 | 경기도 내 타 기관 및 행사 벤치마킹

날짜 | 9월 8일, 일요일

대상 | 어린이자문단 22명

시간 | 09:00 ~ 17:00

장소 | 교육실

목적 및 내용

경기도어린이박물관에서 활동 중인 자문단 어린이들이 타기관의 벤치마킹을 통해, 어린이박물관 전시 및 교육프로그램을 개선하기 위한 기회를 마련, 어린이들의 의견을 수렴하여 보다 나은 박물관 운영을 위한 자문 활동을 하고자 함

국립농업박물관을 방문해, 농업박물관의 상설전과 어린이박물관, 교육프로그램을 체험하고, 우리 박물관과 비교하여 적용할 만한 내용에 대해 자문단 어린이들의 의견을 청취하고자 함

경기도자키즈비엔날레 체험을 통해 도자와 관련된 체험 프로그램의 박물관 적용 가능성을 확인하고, 직접 체험하는 형태의 교육이 우리 박물관에 어떻게 적용되면 좋을지에 대한 아이들의 의견을 청취하고자 함

자문단 어린이에게 다양한 박물관 경험과 야외 체험학습의 즐거움을 전달하고자 함



활동내용	
09:00 - 10:00	- 경기도어린이박물관에 9시까지 집합 • 이동시간 : 경기도어린이박물관 기준 약 30분
10:00 - 12:00	- 국립농업박물관(수원시) • 농업박물관에서 운영 중인 교육 프로그램 참여 • 농업박물관(상설전 및 식물원, 곤충관) 관람
12:00 - 13:00	- 점심 식사 • 농업박물관 교육동 1층에서 식사 농업박물관 어린이박물관 관람
13:00 - 14:00	• 이동시간 : 농업박물관 기준 약 1시간
14:00 - 16:00	- 경기도자비엔날레 - <키즈비엔날레> • 키즈비엔날레의 교육행사 프로그램 체험 참여
16:00 - 17:00	• 이동시간 : 경기도어린이박물관까지 약 40분 - 견학 관련 자문단 활동지 작성





3층 전시내용 워크숍: 자문단 의견 조회

주제 | 어린이가 생각하는 미래, 모두가 공존하는 미래 - 3층 전시 내용 관련 자문단 의견 조회
날짜 | 10월 13일, 일요일
시간 | 14:00 ~ 17:00
대상 | 어린이자문단 22명
장소 | 교육실

수업목표 기계, 동물, 식물, 비인간 등 다양한 생명종과의 관계를 탐구하고 함께 살기 위한 규칙을 만들고 공존의 메시지를 담은 보드게임을 제작한다.
규칙으로 메시지를 전달하는 게임 플레이를 통해 어린이 각자의 이야기를 찾아내어 자신과 타자를 이해하고 지속가능한 미래를 생각해 본다.

목적 다양한 생명종과의 미래에 관한 의견 조회, 규칙을 통한 타자에 대한 이해



활동내용

도입	출석 확인 및 강사 소개
전개	1. 나와 너의 규칙들 - 자리 배치 : 5~6인씩 4개 팀 구성 - 주제에 대한 아이디어이션 (카드 놀이) - 캐릭터 만들기 - 재료 탐색 - 캐릭터의 특성과 규칙 만들기 - 캐릭터의 공간 만들기 (게임 공간 만들기) 2. 모두의 세계를 구성하기 - 각각의 공간들을 이어서 팀별로 전체 게임판 만들기 3. 서로의 세계에 방문하기 - 캐릭터와 공간의 규칙을 가다듬고 보상을 설정하기 - 게임 플레이 및 게임 피드백
마무리	1. 활동에 대한 피드백 2. 자문단 활동을 하면서 느낀 점 작성

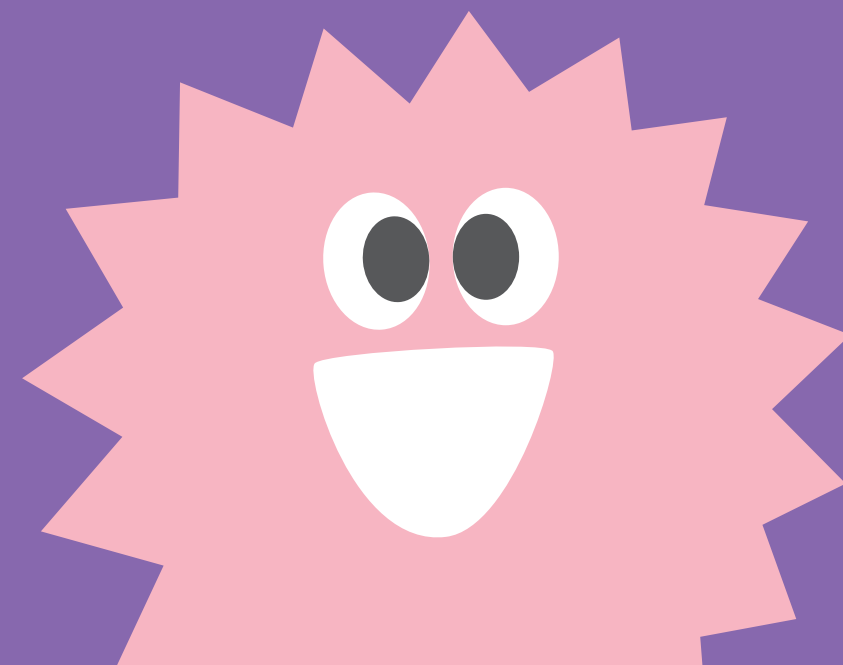


07

여름방학 프로그램

여름방학은 관람객이 집중되는 시기입니다. 다양한 교육 프로그램을 통해 어린이들이 교과서 밖의 경험을 할 수 있도록 지원하며 ‘문화예술로 행복한 어린이’라는 미션을 실현하고자 했습니다.

교육 주제로는 계속해서 대두되고 있는 ‘문해력’으로 설정하여 영유아는 ‘최소 문해력’, 영유아 이상의 어린이는 ‘기능적 문해력’ 향상을 위한 흥미로운 교육을 진행하며, 예술을 통해 세상을 다각도로 바라볼 기회를 제공합니다. 또한, 유관 기관과 협력하여 콘텐츠의 다양성을 도모하고자 하였습니다.



[퍼포먼스] 색색깔깔, 네 기분을 말해줘!

: 비가 오는 날, 너의 기분은 어때?

긴 장마가 있던 올해 여름, 장마를 대비하여 어린이들이 비 오는 날에 지루하고 우울한 감정을 느끼기보다는 세상을 호기심 어린 시선으로 바라보길 희망했습니다.

그림책 <네 기분은 어떤 색깔이니?>를 어린이들과 함께 읽으며, 어린이들이 일상에서 마주하는 다양한 감정을 이해하고 표현할 수 있도록 하였으며, 비 오는 날 사용하는 우산과 우비를 활용하여 꾸미고, 다양한 신체활동(퍼포먼스)을 진행하였습니다.

기간 | 2024. 7. 30. ~ 8. 15.

일시 | 화-금, 13:00(50분)

대상 | 5-7세 어린이 10명

장소 | 2층 교육실

학습주제 나의 기분과 마음을 인지하고, 다양한 놀이와 색으로 표현한다.

학습목표

1. 다양한 감정을 이해하고 색깔을 이용하여 표현할 수 있다.
2. 긍정적으로 감정을 표현하는 방법을 습득하여 정서적 안정감을 구축할 수 있다.
3. 비의 특징을 도구를 이용해 창의적으로 표현 할 수 있다.

관련교과 [의사소통]: 듣기와 말하기- 말이나 이야기를 관심 있게 듣는다.

(누리과정) [의사소통]: 읽기와 쓰기에 관심가지기- 주변의 상징, 글자 등의 읽기에 관심을 가진다.

[사회관계]: 나를 알고 존중하기- 나의 감정을 알고 상황에 맞게 표현한다.

[사회관계]: 더불어 생활하기- 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.

[예술경험]: 창의적으로 표현하기- 다양한 미술 재료와 도구로 자신의 생각과 느낌을 표현한다.

[자연탐구]: 자연과 더불어 살기- 날씨와 계절의 변화를 생활과 관련짓는다.

활동내용

도입

1. 인사: 강사 및 교육소개

- 방학 생활을 공유하며, 서로의 감정 이해하기

활동 1. 그림책 《네 기분은 어떤 색깔이니》 동화구연 듣고 소화하기

가. 동화구연

- 일상 생활 속 다양한 감정에 대한 주인공의 경험을 공유
- 참여자의 감정에 대한 경험 나누기
- 감정카드를 활용하여 다양한 감정 이해하기

※ 색깔과 감정을 매치하며 진행해 주세요.

활동 2. 다양한 감정을 나만의 색과 그림으로 표현하기

- 기쁨, 화남, 슬픔 등의 감정을 자신만의 색을 고르고 전지에 그림으로 표현하기

활동 3. 파랑색: 비 오는 날, 우리 어떤 준비를 할까?

가. 비 오는 날은 평소와 어떤 것이 다를까?

- 감정, 물건, 안전에 대한 안내

나. 비에 젖지 않도록 도와주는 '우산'

- 우산에 대한 안전교육

다. 나만의 우산 만들기

- 투명 우산에 스티커와 매직을 이용하여 나만의 우산 만들기

라. 물뿌리개로 비 표현하기

- 물뿌리개로 우산에 물을 뿌리고 색깔 셀로판지로 꾸미기

마. 비오는 날에도 춤출 수 있어

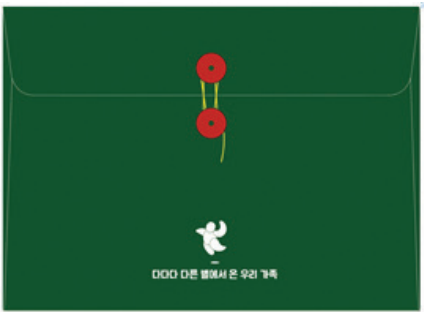
- 나만의 우산을 쓰고 움직이며, 다 같이 움직이기

마무리

1. 마무리 인사 및 만족도 조사







[무용] 반짝반짝 춤추는 여름 이야기

: 우리 손을 맞잡고, 눈을 맞추고 우리 함께 여름을 감각해 보자!

“4~6세의 어린이가 언어 활용에 흥미를 느끼려면 어떻게 해야 할까?”에서 이 프로그램의 기획이 시작되었습니다. 여름과 관련된 단어와 의성어·의태어를 통해 언어의 음성적인 측면을 강조함으로써 어린이가 언어 활용에 흥미를 느낄 수 있도록 하였습니다. 전문 무용수와 함께 운율감이 느껴지는 말놀이를 통해 무용 프로그램을 진행하였습니다. 또한 어린이 중심의 프로그램이 아닌 어린이와 보호자가 함께 즐길 수 있도록 운영하였습니다.

기간 | 2024. 7. 30. ~ 8. 15.

일시 | 금-일, 10:30(50분)

대상 | 4-6세 어린이 포함 가족 8팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 피크닉룸

학습주제 ‘여름’의 다양한 이미지들을 신체 움직임을 통해 자유롭게 표현해 본다.

학습목표

1. 다양한 움직임을 통해 어린이가 자신의 신체를 인식하고 신체의 다양한 움직임에 대한 즐거움을 느낄 수 있다.
2. 계절, 모양에 따른 의성어와 의태어를 몸으로 표현해 봄으로써 다양한 단어와 그 뜻을 이해하여 문해력의 향상을 돕는다.
3. 보호자와 함께 하는 활동을 통해 양육자와 유아의 친밀감을 높이고 안정적인 애착관계를 형성하는데 도움을 준다.
4. 타인에 대한 이해와 서로 다른 생각을 존중할 수 있다.

관련교과 [신체운동·건강]: 신체활동 즐기기- 신체를 인식하고 움직인다.

(누리과정) [신체운동·건강]: 신체활동 즐기기- 신체 움직임을 조절한다.

[의사소통]: 듣기와 말하기- 자신의 경험, 느낌, 생각을 말한다.

[사회관계]: 더불어 생활하기- 서로 다른 감정, 생각, 행동을 존중한다.

[예술경험]: 창의적으로 표현하기- 신체나 도구를 활용하여 움직임과 춤으로 자유롭게 표현한다.

[예술경험]: 예술 감상하기- 서로 다른 예술 표현을 존중한다.

활동내용

1. 인사: 강사 소개, 참여자 소개(몸 짓을 통해)
2. 워밍업: 라포 형성을 위한 신체 놀이, 신체 부위를 통한 컨택(손바닥, 팔꿈치, 골반, 무릎, 새끼손가락)및 공동활동

활동 1. 뜨거운 여름, 시원한 이야기 춤(이미지)

가. '뜨거운 여름'을 테마로 다양한 이미지를 몸으로 표현하기

- 참여자 각자, '뜨거운 여름'을 표현할 수 있는 다양한 이미지를 생각해보고, 표현해 보기

※ 햇빛은 짹! 모래알은 반짝 등 뜨거운 여름을 떠올릴 수 있는 말놀이 활용해 주세요.

※ 참여자가 본인이 생각하는 여름을 한 문장으로 말할 수 있도록 유도해 주세요.

나. '시원한 여름'을 테마로 다양한 이미지를 몸으로 표현하기

- 참여자 각자 '시원한 여름'을 표현할 수 있는 다양한 이미지를 생각해보고, 표현해 보기

- ‘여름’을 표현하는 6개의 말놀이 단어를 몸으로 표현해 보기

① 파도가 *철썩철썩 ② 햇별이 *반짝반짝 ③ 구름이 *둥실둥실

④ 빗방울이 *뚝뚝뚝뚝 ⑤ 물고기가 *헤엄헤엄 ⑥ 물장구를 *침범침범

※ 6개의 말놀이 단어에 따른 행동 언어를 규칙화해 주세요.

활동 2. 날따라 해봐요, 이렇게!

가. 우리 팀이 표현하는 여름의 움직임

- 보호자와 어린이가 함께 여름을 생각해 보고, 몸으로 표현하기

- 보호자와 마주 보고 서로의 행동을 따라해 보기

- 우리 팀이 함께 표현해 본 여름을 행동언어로 규칙화 해보기

활동 3. 우리 함께 즐기는 여름

가. 지금까지 규칙화한 행동 언어들을 모아 하나의 춤으로 만들어 보기

나. 부채 바닷길을 다 함께 춤추며 통과하기

마무리 1. 마무리 및 만족도 조사



[공예] "빈화분" 나만의 꿈과 이야기를 담아

: 우리의 소망을 심어 싹 틔워 볼까?

경기도자박물관과의 공동기획 프로그램으로 2회차로 구성되었습니다. 그림책 <빈화분>을 활용하여 어린이가 정직함과 신뢰의 의미를 이해할 수 있도록 동화구연을 진행했습니다. 어린이는 자신의 소망이 담긴 화분을 간단한 도자기법을 배워 실제로 제작해 보았습니다. 소성된 도자기에는 소망을 담은 씨앗을 심어 싹 틔워보는 경험을 제공하였습니다.

운영 일시

회	1차시 경기도자박물관(90분)	2차시 경기도어린이박물관(50분)
1	07.21.(일) 10:30~11:50	08.04.(일) 14:00~14:50
2	07.21.(일) 13:30~14:50	08.04.(일) 15:00~15:50
3	07.21.(일) 15:30~16:50	08.04.(일) 16:00~16:50
4	07.28.(일) 10:30~11:50	08.11.(일) 14:00~14:50
5	07.28.(일) 13:30~14:50	08.11.(일) 15:00~15:50
6	07.28.(일) 15:30~16:50	08.11.(일) 16:00~16:50

1회차: 경기도자박물관

대상 | 7~9세 어린이 포함 가족 10팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 경기도자박물관: 클레이플레이 교육체험실



학습주제 그림책 '빈 화분'의 앞부분의 내용을 듣고, 이야기꽃을 피울 나만의 특별한 도자기 화분을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 인사 나누기 2. 그림책 '빈 화분' 동화 함께 읽기
전개	활동 1. 이야기 나누기 - 그림책 '빈 화분' 내용에 듣고 느낀 점과 내가 만든 화분에 무엇을 담을지에 대한 이야기 나누기
	활동 2. 아이디어스케치 - 내가 만들고 싶은 화분을 상상하며 아이디어 스케치하기
	활동 3. 도자기 제작기법 배워보기 - 도자기 제작기법 중 '코일링 기법'에 대해 배우기
	활동 4. 나만의 화분 만들기 - 코일링 기법으로 나만의 화분 형태 만들기
	활동 5. 채색하기 - 색 화장토를 이용하여 채색하기
마무리	1. 자리 정리하기 2. 소감 발표 3. 다음 차시 소개하기, 마무리 인사 ※ 2 주 뒤, 어린이박물관에 방문해야 함을 안내해 주세요.



2회차: 경기도어린이박물관

대상 | 7-9세 어린이 포함 가족 10팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 경기도어린이박물관: 2층 교육실

학습주제 그림책 ‘빈 화분’의 뒷부분의 내용을 듣고, 내 화분에 꽃씨(소망 씨앗)를 심어 본다.

관련교과 [2국02-03] 글을 읽고 중심 내용을 확인한다.

[2국05-02] 작품을 듣거나 읽으면서 느끼거나 생각한 점을 말한다.

[4도01-02] 정직의 의미를 알고 모범적인 사례를 탐색하여 바르게 행동하려는 태도를 기른다.

[4미02-04] 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다.

활동내용

도입 인사: 강사 소개, 지난 일주일은 어땠나요?

활동 1. 동화책 함께 읽고 소화해요

가. 빔 스크린으로 그림책《빈 화분》 뒷부분 보며 함께 읽어요.

발문 1) ‘핑’이를 제외한 다른 사람들은 어떻게 꽃씨를 피웠나요?

발문 2) 주인공 ‘핑’이는 어떤 사람인가요?

발문 3) 여러분은 꼭 이루고 싶은 소망이 있나요? ‘핑’이의 정직함, 어쩌면 우직함에 대하여 어떻게 생각하시나요?

나. 소망 한 줄로 적어보기

- 소망에 대해 생각해 보고, 한 줄로 요약 정리해보기

활동 2. 소중한 나의 소망 화분

가. 화분을 담은 종이 가방과 인덱스 꾸며요.

- 참여자들의 소망을 적고, 소망을 이루기위한 방안 작성하기



활동내용

활동 3. 소망을 심어요

가. 씨앗을 알아보기

- 씨앗 소개: 봉선화, 로즈마리, 백일홍, 금잔화, 쑥부쟁이, 맨드라미

- 시기(계절)마다 파종이 가능한 식물이 다름을 안내하기

발문 1) 7-8월에 파종이 가능한 씨앗은 더위에 강하고, 발아온도가 높아야 하며, 이년생~다년생(울동 후, 내년에 개화하는 품종)이어야 해요! ※ 어린이에게 적합한 용어로 변경하여 설명해 주세요.

발문 2) 우리의 소망도 적절한 시기와 이루기 위한 세심한 노력이 필요해요!

나. 씨앗(소망)을 심기

- 씨앗(모종)을 선택하여 심고, 물을 주기

- 거름망▶마사토▶배양토▶ 순으로 화분에 넣기 (모종삽 사용)

※ 7-8월에는 씨앗의 발아 확률이 낮아, 모종을 만들어 놓을 예정입니다. 안내 부탁드립니다.

- 소망을 심은 화분에 이름표 적기

※ 화분 이름 또는 소망 이름/ 심은 날짜

다. 종이 가방에 담기

1. 자리 정리하기

마무리 2. 소감 발표

3. 마무리 인사 및 만족도 조사



[AI] 자산어보 속으로!: 시와 함께하는 시와 그림

: ‘AI’가 뭘까? 실사구시(實事求是)는 무엇일까?

실학박물관과의 공동기획 프로그램으로 2회차로 구성되었습니다. 실학박물관의 기획전시 <그림으로 다시쓰는 자산어보>와 연계하여 전시를 탐구하고 실학자들의 실사구시 정신을 이해하는 교육프로그램을 진행하였습니다. 어린이의 안전한 디지털 경험을 지원하고 긍정적인 활용방안을 제시하고자 하였습니다. 또한 자산어보에 등장하는 바다생물과 가족을 비유적으로 표현하며 시를 활용한 창작 시화를 제작하였습니다.

운영일시

회	(1차시) 실학박물관(120분)	(2차시) 경기도어린이박물관(120분)
1	7.20.(토) 14:00~16:00	7.27.(토) 14:00~16:00
2	8.3.(토) 14:00~16:00	8.10.(토) 14:00~16:00

1회차

대상 | 8~10세 어린이 포함 가족 8팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 실학박물관: 기획전시실, 교육실(상상마루)

학습주제 상반기 기획전 《그림으로 다시 쓰는 자산어보》 연계 교육으로, 정약전의 자산어보를 통해 실학사상을 배우고, 인공지능(AI) 프로그램을 바다 캐릭터를 만들어 본다.

- 학습목표**
- 1. 정약전의 자산어보 저술 특징과 실학 정신에 대해 알 수 있다.
 - 2. 실사구시 연구법을 통해 기록된 자산어보 속 해양생물의 특성을 알 수 있다.
 - 3. 인공지능(AI) 기술에 대해 이해하고, 다양한 활용 영역을 알 수 있다.
 - 4. 생성형 인공지능(AI) 프로그램을 예술 창작 활동에 활용할 수 있다.

활동내용

- 도입
- 1. 인사 및 실학박물관 소개하기
 - 2. 2회차 프로그램임을 안내

활동 1. 정약전과 자산어보

- 실학자 정약전 알아보기
- 해양생물 백과사전 자산어보 저술 과정과 배경 알아보기
- 자산어보의 분류 체계와 특징 알아보기

활동 2. 실사구시 연구법 <보고, 듣고, 알아내다!>

- ‘실사구시’란 무엇인가
- 그림 없이 글로 해양생물의 특징을 생생하게 묘사한 서술 방법 살펴보기 (몇 가지 생물을 예시로 어떻게 묘사했는지 설명)
- 활동지를 통한 미션 활동하기

활동 3. 기획전 <그림으로 다시 쓰는 자산어보> 전시 관람

- 전시 개요 설명, 전시 구성 및 체험 방법 소개
- 자율 관람 및 체험

활동 4. 미션활동 확인 및 전시 감상 나누기

- 미션활동 정답 확인
- 여러 해양생물의 쓰임새와 유용함을 상기하며 정약전이 자산어보를 지은 저술 동기 다시 생각하기
- 시로 만든 그림과 발달장애 예술가 작품을 상기하며 후대 계속하여 발전되길 바랐던 정약전의 바람과 함께 완성해 나가는 자산어보라는 전시 의도 생각하기
- 강사-참가자 자유로운 전시 감상 나누기

활동 5. 우리 가족 탐구 <우리 가족을 바다생물에 비유한다면?>

- 정약전이 해양 생물을 관찰하고 연구한 것처럼 나와 우리 가족의 특성(생김새, 표정이나 기분, 목소리나 말하기, 좋아하는 것과 싫어하는 것, 잘하는 것과 못하는 것, 별명, 자유로운 특징 등) 생각하기
- 활동지를 활용하여 우리 가족을 바다생물에 빗대어 표현하기

활동 6. AI(인공지능) 기술 알아보기

- AI 기술이란 무엇인가, AI의 다양한 활용 영역(일상에서 AI를 활용한사례 등), AI시대를 맞이하여 우리가 가져야 할 태도 등 생각해보기

활동 7. AI 활용 체험 <바다생물 포토카드 만들기>

- 나와 우리 가족 탐구 내용을 바탕으로 바다 캐릭터로 만들 명령문내용 정리하기(주관식으로)
- 강사가 PPT 화면으로 참가자들의 명령문으로 AI 이미지 만드는 과정함께 보기 / 준비되는 대로 나머지 담당자 2~3인이 함께 보조함
- 생성된 이미지는 스티커 프린터기로 즉석에서 인쇄함
- 키링에 넣어 바다 캐릭터 포토카드 완성하기

- 마무리
- 1. 다음 차시 소개하기
 - 2. 마무리 인사

2회차

대상 | 8~10세 어린이 포함 가족 8팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명
장소 | 실학박물관: 기획전시실, 교육실(상상마루)

학습주제 인공지능(AI) 프로그램을 활용하여 시를 쓰고, 시화 박스를 만들어 본다.

- 학습목표**
- 1. 시를 통해 언어사용에 즐거움을 느낄 수 있으며, 시 바꾸어 쓰는/ 시 쓰는 방법을 안다.
 - 2. 생성형 인공지능 프로그램을 활용하여 시를 쓰고, 바꾸어 쓸 수 있다.
 - 3. 생성형 인공지능 프로그램의 한계와 올바르게 효율적인 활용 방법을 안다.
 - 4. 시와 생성된 이미지, 꾸미기 재료로 조화롭게 시화를 구성할 수 있다.

- 관련교과**
- [2술01-02] 나를 탐색하여 나에 대해 설명한다.
 - [2국03-03] 주변 소재에 대해 소개하는 글을 쓴다.
 - [2국06-01] 일상의 다양한 매체와 매체 자료에 흥미를 가진다.
 - [4미02-01] 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 주제를 구체화할 수 있다.
 - [4미02-04] 표현의도를 가지고 작품을 제작하며 작품을 소중히 여길 수 있다.

활동내용

- 도입
- 1. 인사: 지난 일주일은 어땠나요?
 - 2. 1회차 프로그램 리마인딩

활동 1. 시와 친해지기(‘시’가 뭐예요?)

- 가. 시와 친해지기
- 다양한 말놀이 설명 및 끝말잇기를 통한 말놀이(음률생성)하기
 - 동시 및 아동 친화적 시 여러 편 소개
 - 시 속에 숨겨진 음률 형성 요소 찾아보기
- 나. 시 쓰는 방법/ 시 바꾸어 쓰는 방법 알아보기
- 시 쓰는 방법 알아보기
 - 반복되는 말, 동일한 어미 사용을 통해 리듬감 표현하는 방법, 긴문장은 나누어 쓰는 방법 등
 - 시 바꾸어 쓰는 방법 알아보기
 - 시의 일부분을 바꾸어 쓰는 방법, 시의 낱말을 보태거나 줄여 바꾸는 방법, 글감(소재) 바꾸어 쓰는 방법, 시 속 주인공 바꾸어 쓰는 방법 등

활동 2. 생성형 인공지능 프로그램을 활용하여 시 쓰기(실전! AI를사용해보자)

- 가. AI를 활용하여 다 함께 시 쓰기
- 다양한 AI 활용 시 예시 보여주기
 - ※ 프롬프트 입력과정 및 심화 입력 과정 전부 설명해주세요.
 - <그림으로 다시 쓰는 자산어보>展을 주제로 다 같이 AI 시 써보기
 - ※ AI가 가진 한계와 보다 잘 활용할 수 있는 방안에 대한 설명해주세요.

- ※ 참여자가 직접 경험할 수 있도록 안내, 각 팀별 노트북 배부
- ※ 보호자만 프롬프트를 입력할 수 있음

활동내용

- 나. 실전) AI 프로그램 활용하여 시 쓰기 ※ AI가 표본 시가 됨
- 나(또는 가족구성원)을 관찰하고 탐색한 내용을 활동지를 참고하여 프롬프트로 바꾸어 입력하기
- 다. 생성형 AI 프로그램에서 생성한 시의 오류 및 수정 사항 찾아수정하고 보완하기
- AI가 생성한 시의 어색한 점과 수정하고 싶은 점을 찾아보기
 - 왜 마음에 안드는지, 그리고 어떻게 수정하고 싶은지 가족구성원과 대화를 통해 심화 프롬프트 입력하기

활동 3. 시화 꾸미기(나만의 시화 박스 만들기)

- 가. 인공지능 프로그램으로 추출한 이미지(1차시)와 시를 여러 꾸미기 재료를 활용하여 조화롭게 시화를 완성하기

전개

마무리

- 1. 자리 정리하기
- 2. 소감 발표
- 3. 마무리 인사 및 만족도 조사



08

어린이날 프로그램

어린이날 박물관을 찾는 관람객이 모두 함께 즐길 수 있고,
어린이의 관심과 흥미를 자극하는 공연, 교육, 이벤트 등을
운영하였습니다.



어린이날 특별 프로그램 - 움틀꿈틀, 온 몸이 활짝!

제102회 어린이날을 맞이하여, 5월 4일부터 5월 6일까지 3일간 어린이날 행사 《움틀꿈틀, 온 몸이 활짝!》을 개최했습니다. 이번 행사는 어린이날을 제정한 방정환이 강조한 ‘뛰노는 생명의 힘’에 주목하여, 어린이의 ‘움직임’과 ‘생명력’을 주제로 다채로운 문화예술 프로그램을 준비했습니다. 어린이들은 프로그램을 통해 감각을 탐색하고 마음껏 표현하며 함께 뛰노는 즐거움을 경험할 수 있도록 구성하였습니다.

	구분	프로그램명	내용	일시	장소	참여자
교육 체험	1	아슬아슬! 서커스놀이터	[거리예술]신체놀이를 통해 서로의 협력을 배우고 어린이의 도전을 응원하는 서커스놀이터 (저글링, 균형잡기, 접사돌리기, 에어리얼실크)	5.4 ~ 5.6 11시, 12시 15시, 16시 (40분)	야외	605
	2	똥굴똥굴 공손 친구들	[시각예술] 공-손 오브제와 함께 움직임 을 표현해보며 기념될만한 사진 촬영 *5.4~5.6 3일간 참여자 집계	5.1 ~ 5.26 상시	2층 전시실 앞	4,014
	3	쓱쓱 바디 프린팅	[체험] 내가 좋아하는 자연 모양을 선택 하여, 디지털 타투로 일시적으로 몸에 새겨 보는 체험	5.4 ~ 5.6 10:30~12:00 14:00~16:30	로비	1,852
	4	영망종이 워크숍	[시각예술] 버려지고 소외된 것들에 대해 생각하며 버려지는 자투리 종이 와 파지를 활용하여 종이꽃과 동물 모 빌을 가족이 공동으로 창작하기 *유료 프로그램	5.4 11시, 14시30분 (50분)	예코	59
	5	우리 모두의 디저트	[요리] 자연의 재료를 활용하여 가족이 함께 나눠먹을 수 있는 디저트 만들기 *유료 프로그램	5.4 11시 30분, 14시30분(50분)	교육실	35
	6	사뿐사뿐 가족 요가	[요가] 자연의 생명력을 표현하는 가족 요가	5.6 12시 30분, 14시 10분 (50분)	예코	39
협력 프로 그램	7	우리동네 콘서트	[협력] 경기시나위오케스트라의 ‘어린 이는 행복이다’ 가족 국악 공연	5.5 12시, 15시 (60분)	강당	431
	8	나만의 바다 친구들	[협력-기관연계] 실학박물관 《그림으 로 다시 쓰는 자산어보》연계하여 ‘제 미니’를 활용하여 나만의 바다 생물을 생성하고 엽서를 꾸며보는 프로그램	5.4 ~ 5.5 10:00~12:00 14:00~16:00	로비	132

	구분	프로그램명	내용	일시	장소	참여자
이벤트	9	온앤오프 댄스챌린지	야광봉으로 꾸미고 튠튼이송 댄스와 음악을 따라 다함께 춤추는 댄스타임	5.4 ~ 5.5 12시, 13시, 15시, 16시	컬러풀 정글	446
	10	나는 MBTI로 전시 본대!	성격유형 검사(MBTI)에 따른 맞춤형 스로 박물관 관람하기	5.4~5.6 11:00~13:00 15:00~17:00	안내 데스크	460
계						8,073

아슬아슬! 서커스놀이터

박물관 야외에서는 서커스의 균형잡기, 장애물 넘기, 공중 천에 매달리기(Aerial Silk) 등을 체험하는 <아슬아슬! 서커스 놀이터>를 운영한다. 이 프로그램은 서커스 예술 교육 단체 점퍼즈(Jumperz)의 전문 강사와 함께 진행되며, 어린이들은 직접 서커스 체험에 도전하면서 성취감을 느낄 수 있다.

똥굴똥굴 공손 친구들

어린이들은 부드러운 천으로 만들어진 손과 공 모양의 작품을 쓰다듬고 만져보며 촉각적으로 교감할 수 있다.

우리 모두의 디저트

제철 재료로 디저트를 만들며 미각을 일깨우는 경험을 할 수 있다.

영망 종이 워크숍

버려진 종이를 활용하여 동식물을 만드는 <영망 종이 워크숍>에서는 엉망이 된 종이에 생명력을 불어넣는 동시에 마음껏 상상력을 펼치고 시각적으로 표현하는 즐거움을 느낄 수 있다.

<사뿐사뿐, 가족 요가> <온앤오프 댄스 챌린지>

요가 전문가 원정혜 강사와 함께하는 어린이들은 자신의 몸에 집중하고, 자연의 생명력을 움직임으로 표현할 수 있다. 더불어, 어린이박물관의 상징(symbol) ‘튠튼이’의 노래에 맞춰 흥겹게 춤추는 시간을 가졌다.

<우리 동네 콘서트- 어린이는 행복이다>

어린이의 건강한 성장을 지원하기 위해 도내 기관과의 협업을 강화하여 국악과 동시대의 예술과의 만남을 추구하는 경기시나위오케스트라의 국악 공연을 운영하였다.



09

기관협력 프로그램

경기도어린이박물관은 타기관과의 교류, 협력을 통해 보다 다양한 교육체험을 위해 기관 협력 프로그램을 진행했습니다. 2024년에는 경기도경제과학진흥원, 서울대학교 뇌인지과학과, 한국환경보전원, 실학박물관, 경기도자박물관과의 협력이 이뤄졌습니다.

경기도경제과학진흥원은 지난해에 이어서 올해도 협력하여 운영 기간을 확대해 5월부터 11월까지 코팅 수업이 매주 토요일에 있었습니다. 서울대학교 뇌인지과학과는 2022년부터 방학 기간 꾸준히 어린이의 뇌인지발달 연구로 우리 아이의 뇌인지 단계를 살펴보는 시간을 갖고 있습니다. 한국환경보전원은 교실 밖 찾아가는 환경교실로 <푸름이 이동환경교실-기후변화로 사라지는 동물을 지켜요!> 프로그램을 여름방학 동안 진행했습니다.

실학박물관 연계는 특별전 <자산어보> A.I. 교육체험을 어린이날 프로그램으로, 경기도자박물관 연계로는 여름방학 프로그램 중 한 코너로, 그리고 가을 특별프로그램으로 운영되었습니다. 이외에도 풀집박물관 연계 프로그램이 자연예술 추석 특별행사로 열렸습니다.



경기도경제과학진흥원 협력 교육

어린이들의 코딩 교육의 중요성을 인지하여 박물관에서 배울 수 있는 코딩 프로그램을 작년 시범 수업에 이어 경기도경제과학진흥원과 협력해서 운영하였습니다. 소프트웨어 미래인재 양성이라는 취지에서 운영된 본 프로그램은 어린이들의 관심을 반영한 총 7가지의 수업으로 구성되었으며, 수업을 통해 부모님과 함께 코딩을 배우고, 코딩이라는 것이 다양하게 활용될 수 있다는 것을 알려주는 수업이었습니다.

기간 | 24. 05. 11 ~ 24. 11. 30

일시 | 매주 토요일 10시 15분 ~ 11시 55분

대상 | 초등 가족(아이 1 + 보호자 1) (7~10세, 초등학교 1~3학년)

장소 | 2층 교육실

강좌명	활용기술	내용
코딩으로 움직이는 로봇(뚜루뚜루)	뚜루뚜루	카드, 앱, 블록 코딩 등 다양한 액티비티 탑재한 로봇으로 쉽고 재미있게 코딩할 수 있는 과정
코딩으로 움직이는 로봇(햄스터봇)	햄스터	코딩교육을 위한 책상 위의 작은 로봇이라고도 하며 로봇의 움직이는 원리와 절차를 생각하면서 자연스럽게 코딩의 기초를 배울 수 있는 과정
메타버스타고 신나는 여행	코스페이스스	메타버스 플랫폼의 하나로 학생들이 직접 VR, AR 콘텐츠를 체험하고, 직접 제작할 수 있는 과정
언플러그드와 알고리즘	언플러그드 보드게임	보드게임을 통해 컴퓨터 없이 소프트웨어의 구조를 체험해 볼 수 있는 과정
애니멀 키링 만들기	직코	귀여운 동물 얼굴보드에 눈, 코, 볼 아두이노 모듈을 활용하여 사물인터넷을 쉽고 재미있게 배울 수 있는 과정
사물인터넷 기초	메이키 메이키	전도성 물체를 사용하여 꽃, 바나나, 신체 등을 키보드나 마우스처럼 호라용하여 만드는 과정
인공지능 놀이 체험	구글시	구글 시를 활용한 여러 가지 인공지능 신경망을 체험할 수 있는 과정



한국환경보전원 협력 교육



기후변화로 인한 지구환경(생태계) 변화 및 재해(폭염, 지진 등), 이에 대처하기 위한 환경안전교육 및 가족 단위 탄소중립 실천 교육으로 한국환경보전원이 기획한 <24년 꾸미와 함께하는 푸름이 이동환경교실-기후변화로 사라지는 동물을 지켜요!>입니다. 우리 박물관은 기후변화에 대한 강의, 퍼즐맞추기 내용에 무스토이 색칠하기를 추가했습니다. 기후변화와 멸종위기 동물, 사람에 대해 생각해 보는 계기가 됐습니다.

교육유형 | 주말교육

프로그램명 | 기후변화로 사라지는 동물을 지켜요!

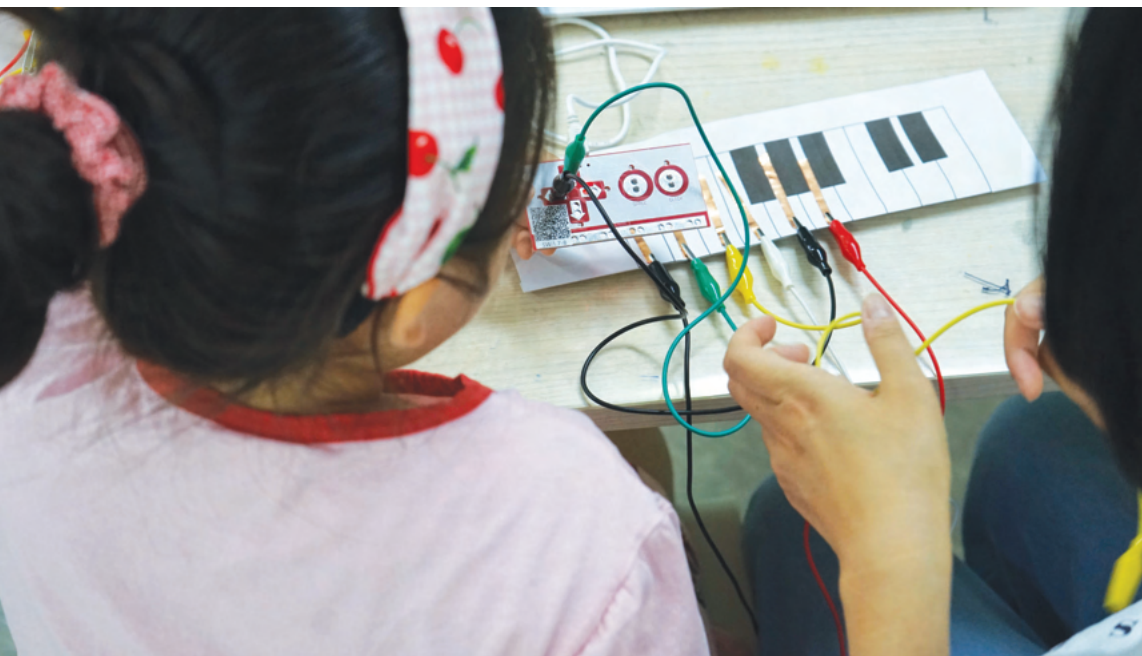
학습주제 | 기후변화, 멸종위기

교육 시간 | 40분

지도대상 | 3~6학년

- 학습 목표**
1. 기후변화에 대해 알 수 있다.
 2. 기후변화로 인해 멸종위기 동물이 겪는 어려움을 알 수 있다.
 3. 기후변화를 줄일 수 있는 친환경적인 생활방법을 알고 실천할 수 있다.

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동	시간 (분)
		교사	
인사와 자리 정돈		■ 푸름이 이동환경교실 소개 ▷ 여러분 안녕하세요. 푸름이 이동환경교실의 푸름이 선생님이예요 만나서 반가워요. ▷ 오늘 수업시간동안 우리 주변에 있는 환경에 관해서 알아보도록 해요	5
도입	동기 유발	■ 사진을 보고 자신의 생각(느낌) 말하기. ▷ (해파리 대량 모여있는 사진을 보며) 지금 이 사진 속에 무슨 동물이 있을까요? ▷ 사진 속에 해파리가 있었어요. 대체 무슨 상황일까요? ▷ 바닷물의 온도가 올라가면서 해파리의 먹이인 플랑크톤이 많아지게 되고 해파리가 늘어나면서 해파리에 쏘이는 사고가 많이 발생하게 됐어요. ▷ 오늘 수업을 들으면서 기후변화가 동물에게 어떤 영향을 주는지에 대해 생각해봅시다.	PPT
	학습 목표 파악	■ 학습 목표 파악 - 기후변화에 대해 알 수 있다. - 기후변화로 인해 멸종위기 동물이 겪는 어려움을 알 수 있다. - 기후변화를 줄일 수 있는 친환경적인 생활방법을 알고 실천할 수 있다.	



학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동 교사	시간 (분)
이론	■ 날씨와 기후 ▷ 날씨와 기후는 무엇이 다를까요? 날씨는 친구들의 기분처럼 하루에도 여러번 바뀔 수 있어요. 기후는 이런 날씨들을 관찰해서 평균을 낸 지구 고유의 성격이라고 할 수 있죠. 그런데 이런 기후가 바뀌고 있어요. ▷ 이렇게 기후가 바뀌는 것을 기후변화라고 합니다.		10 PPT
	■ 기후변화에 대해 알아보기 ▷ 최근 북극곰이 살고 있는 빙하가 녹고 있다는 이야기를 많이 하고 있는데 북극곰이 살던 빙하는 왜 녹게 되었을까요? 맞아요. 지구가 뜨거워졌기 때문이에요. ▷ 지구가 뜨거워지는 것을 무엇이라고 말하는지 아는 친구 있나요? 맞아요. 지구온난화라고 해요. 지구온난화는 환경오염이 심해지고 특히 이산화탄소가 너무 많아지면 서 지구가 뜨거워지는 것을 말해요. ▷ 지구온난화 때문에 빙하가 녹고 가뭄이 심해지고 사막이 많아지는 등 기후 변화로 인해 동물들의 집인 서식지가 사라지고 있어요. ▷ 기후변화가 심해지면 동물들이 먹이를 구하는 것은 쉬울까요? 네, 기후변화로 인해 동물들의 먹이가 되던 식물 또는 동물들이 죽거나 서식지가 이동하면서 그 동·식물을 먹고 살던 다른 동물들은 먹이를 구하는 것도 힘들어졌어요. ▷ 지구의 온도가 동물친구들에게 얼마나 영향을 미치는지 느낌이 오나요? 선생님이 하나 질문해 볼게요. 친구들은 20℃인 날과 22℃인 날의 차이로 친구들이 생활이 크게 변하나요? ▷ 그럼 동물 친구에게 2℃가 오른다는 것은 어떨까요? 친구들의 다양한 의견이 있었는데, 예를 들면 북극의 동물들이 온도가 2℃ 증가하면, 5.2%의 종, 100마리 중 5마리가 멸종하고, 온도가 3℃ 증가하면, 8.5%의 종, 100마리 중 약 9마리가 멸종한다고 해요. 기온이 변한다는 것은 동물들이 살아가는데 큰 영향을 주는 것이에요. ▷ 지금부터는 다양한 동물 중에 어떠한 동물이 기후변화로 인해 멸종위기에 처해 있는지 알아보도록 할게요.		
전개			
【활동】 기후변화 퍼즐			
학습 활동	■ 기후변화 퍼즐 맞추기 ▷ 기후변화 때문에 멸종위기인 동물은 북극곰 이외에 또 누가 있을까요? ▷ 맞아요. 그 밖에 어떤 동물이 있는지 지금부터 퍼즐을 맞춰 보면서 알아보도록 해요. ▷ 모둠(가족)별로 퍼즐세트를 하나씩 나누어줄 텐데, 제일 먼저 퍼즐판을 맞추어 보도록 해요. ▷ 퍼즐판 뒷면 그림은 우리가 살고 있는 현재가 아닌 과거의 모습이에요. 어떤 동물들이 어디에 살고 있는지 살펴볼까요? 누가 있죠? ▷ 네, 맞아요. 북극곰, 펭귄, 사막여우, 팬더, 코끼리 등이 있네요. 그 밖에 숲도 많고, 알록달록 산호들도 보이네요. ▷ 이제 퍼즐판 앞면에 있는 현재의 모습을 볼까요? 과거랑 비교했을 때 어떠한 것들이 변해 있는지 살펴봐도록 해요.		20 PPT 퍼즐

학습 단계	학습 내용	교수·학습 활동 교사	시간 (분)
전개	학습 활동	▷ 과거와 현재의 그림을 비교해 보았을 때 어떠한 것들이 달라졌나요? ▷ 네, 맞아요. 동물들의 숫자도 줄었고, 보이지 않는 동물들도 있어요. 태풍과 산불도 곳곳에서 일어나고 있어요. 많은 나무들은 사람들이 개발하기 위해 베어내어서 많이 사라졌어요. ▷ 이번에는 미래 퍼즐조각을 맞추어 보도록 해요. 마찬가지로 현재 모습과 비교하며 맞추어 보세요. ■ 기후변화 퍼즐 살펴보기 ▷ 과거에서 현재, 현재에서 미래로 시간이 흐르면서 어떠한 것들이 변해갔는지 이야기 해볼까요? ▷ 네, 맞아요. 현재의 모습에서는 북극에는 빙하가 감소해서 북극곰들이 살 수 있는 곳이 줄어들었어요. 그렇지만 미래에는 조금 회복한 모습을 보이고 있어요. ▷ 그리고 과거에서 남아메리카에는 “아마존”이라고 하는 열대우림에는 수많은 나무들이 있었어요. 이 나무들은 지구온난화를 일으키는 탄소를 흡수할 수 있는데 우리 사람들 때문에 현재에서는 베어져서 사라지고 있어요. ▷ 또한 기후변화로 인해 바다의 온도가 따뜻해져서 바닷속의 산호초가 하얗게 변하는 백화현상이 나타났어요. 이 밖에 수많은 동물들이 점점 사라지게 되었습니다. ■ 기후변화를 막기 위한 노력 ▷ 그러면 이렇게 미래의 모습은 그냥 만들어지는 걸까요? 미래의 모습을 만들기 위해 우리는 어떤 노력을 할 수 있을지 이야기해봐요. - 일회용품 사용을 줄여요. - 가까운 거리는 걸어 다녀요. - 음식을 남기지 않아요. - 올바른 방법으로 분리배출을 해요.	20
		■ 안전 대책 안내 ▷ 미래를 위한 노력도 필요하지만 지금 당장 기후변화로 여러 문제가 발생했다면 우리는 어떻게 대처할 수 있을까요? - 한파/폭염/해파리 피해(동기부여 사건 환기) 대처법 간략 설명	PPT
정리	사후 활동	■ 포어스 앱 소개 ▷ 앞서 다양한 기후변화를 막는 방법에 대해 이야기했는데 우리의 노력을 매일 기록할 수 있는 방법이 있어요. ▷ 포어스 앱을 활용해 지구를 구하기 위한 실천을 기록하면 기후를 위한 기부도 할 수 있어요. ▷ 집에서 해볼 수 있는 활동지도 있으니 가족과 함께 활동지를 하나하나 살펴보면 좋을 거 같아요. ▷ 앞으로도 환경을 위해 지속적으로 실천해서 오늘 수업에서 끝나는 것이 아니라 집에 가서도 멸종위기 동물을 구할 수 있도록 하길 바랄게요. - 기념품 배부 후 수업 마무리	5



경기도자박물관 연계 여름방학 특별 교육프로그램,

[공예] "빈화분" 나만의 꿈과 이야기를 담아

경기도자박물관과의 공동기획 프로그램으로 2회차로 구성되었습니다. 그림책 〈빈화분〉을 활용하여 어린이가 정직함과 신뢰의 의미를 이해할 수 있도록 동화구연을 진행했습니다. 어린이는 자신의 소망이 담길 화분을 간단한 도자기법을 배워 실제로 제작해 본다. 소성된 도자기에는 소망을 담은 씨앗을 심어 싹 틔워보는 경험을 제공하였습니다.

운영 일시

회	1차시 경기도자박물관(90분)	2차시 경기도어린이박물관(50분)
1	07.21.(일) 10:30~11:50	08.04.(일) 14:00~14:50
2	07.21.(일) 13:30~14:50	08.04.(일) 15:00~15:50
3	07.21.(일) 15:30~16:50	08.04.(일) 16:00~16:50
4	07.28.(일) 10:30~11:50	08.11.(일) 14:00~14:50
5	07.28.(일) 13:30~14:50	08.11.(일) 15:00~15:50
6	07.28.(일) 15:30~16:50	08.11.(일) 16:00~16:50

1회차: 경기도자박물관

대상 | 7~9세 어린이 포함 가족 10팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 경기도자박물관: 클레이플레이 교육체험실

학습주제 그림책 '빈 화분'의 앞부분의 내용을 듣고, 이야기꽃을 피울 나만의 특별한 도자기 화분을 만들어 본다.

활동내용	
도입	1. 인사 나누기 2. 그림책 '빈 화분' 동화 함께 읽기
전개	활동 1. 이야기 나누기 - 그림책 '빈 화분' 내용에 듣고 느낀 점과 내가 만든 화분에 무엇을 담을지에 대한 이야기 나누기 활동 2. 아이디어스케치 - 내가 만들고 싶은 화분을 상상하며 아이디어 스케치하기

활동내용	
전개	활동 3. 도자기 제작기법 배워보기 - 도자기 제작기법 중 '코일링 기법'에 대해 배우기
	활동 4. 나만의 화분 만들기 - 코일링 기법으로 나만의 화분 형태 만들기
	활동 5. 채색하기 - 색 화장토를 이용하여 채색하기
마무리	3. 자리 정리하기 4. 소감 발표 5. 다음 차시 소개하기, 마무리 인사 ※ 2 주 뒤, 어린이박물관에 방문해야 함을 안내해 주세요.



2회차: 경기도어린이박물관

대상 | 7-9세 어린이 포함 가족 10팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 경기도어린이박물관: 2층 교육실

학습주제 그림책 '빈 화분'의 뒷부분의 내용을 듣고, 내 화분에 꽃씨(소망 씨앗)을 심어 본다.

관련교과 [2국02-03] 글을 읽고 중심 내용을 확인한다.
[2국05-02] 작품을 듣거나 읽으면서 느끼거나 생각한 점을 말한다.
[4도01-02] 정직의 의미를 알고 모범적인 사례를 탐색하여 바르게 행동하려는 태도를 기른다.
[4미02-04] 표현 의도를 가지고 작품을 제작하며 자기 작품을 소중히 여길 수 있다.

활동 내용	
도입	인사: 감사 소개, 지난 일주일은 어땠나요?
전개	활동 1. 동화책 함께 읽고 소화해요 가. 빈 스크린으로 그림책《빈 화분》 뒷부분 보며 함께 읽어요. 발문 1) '핑'이를 제외한 다른 사람들은 어떻게 꽃씨를 피웠나요? 발문 2) 주인공 '핑'이는 어떤 사람인가요? 발문 3) 여러분은 꼭 이루고 싶은 소망이 있나요? '핑'이의 정직함, 어쩌면 우직함에 대하여 어떻게 생각하시나요? 나. 소망 한 줄로 적어보기 - 소망에 대해 생각해 보고, 한 줄로 요약 정리해보기
	활동 2. 소중한 나의 소망 화분 가. 화분을 담을 종이 가방과 인덱스 꾸며요. - 참여자들의 소망을 적고, 소망을 이루기위한 방안 작성하기
	활동 3. 소망을 심어요 가. 씨앗을 알아보기 - 씨앗 소개: 봉선화, 로즈마리, 백일홍, 금잔화, 쑥부쟁이, 맨드라미 • 시기(계절)마다 파종이 가능한 식물이 다름을 안내하기 발문 1) 7-8월에 파종이 가능한 씨앗은 더위에 강하고, 발아온도가 높아야 하며, 이년생~다년생(월동 후, 내년엔 개화하는 품종) 이어야 해요! ※ 어린이에게 적합한 용어로 변경하여 설명해 주세요. 발문 2) 우리의 소망도 적절한 시기와 이루기 위한 세심한 노력이 필요해요! 나. 씨앗(소망)을 심기 - 씨앗(모종)을 선택하여 심고, 물을 주기 - 거름망▶마사토▶배양토▶ 손으로 화분에 넣기 (모종삽 사용) ※ 7-8월에는 씨앗의 발아 확률이 낮아, 모종을 만들어 놓을 예정입니다. 안내 부탁드립니다. - 소망을 심은 화분에 이름표 적기 ※ 화분 이름 또는 소망 이름/ 심은 날짜 다. 종이 가방에 담기
마무리	1. 자리 정리하기 2. 소감 발표 3. 마무리 인사 및 만족도 조사



경기도자박물관 연계 추석 특별 프로그램, <어린이박물관에 놀러 온 세라믹몬, 안녕!>

경기도자박물관과 경기도어린이박물관의 프로그램 교류를 통해 운영되었습니다.

경기도어린이박물관에서는 경기도자박물관이 제작한 그림책 <안녕, 세라믹몬>과 연계한 체험 프로그램을 개발하여 추석에 운영하였습니다. 해당 프로그램은 조선 사기장과 코길이(코끼리)에 관한 동화구연을 듣고 참여자들이 상상하여 코길이를 만들어 본 체험입니다. 참여자들이 만든 작품은 야외 '곰자람터'의 <도서관 프로젝트-내일>에 전시되었습니다.

※ 경기도자박물관에서는 경기도자비엔날레 기간 동안 경기도어린이박물관 여름방학 무용 프로그램을 '여름'에서 '가을'로 변경하여 진행했다.

일시 | 2024. 9. 14. - 9. 16. 09:30-16:30

대상 | 어린이를 포함한 방문객 누구나

장소 | 야외 곰자람터

참여방법 | 자율 참여

체험 순서

《안녕, 세라믹몬》그림책 감상	상준 제작	상준 전시
주강사의 동화구연 또는 구비된 그림책 감상	그림책에 묘사된 '코길이'를 바탕으로 상준 제작	제작한 완료 후, 체험실 책장에 전시



실학박물관 연계

[AI] 자산어보 속으로!: 시와 함께하는 시와 그림

: ‘AI’가 뭘까? 실사구시(實事求是)는 무엇일까?

실학박물관과의 공동기획 프로그램으로 2회차로 구성되었습니다. 실학박물관의 기획전시 <그림으로 다시쓰는 자산어보>와 연계하여 전시를 탐구하고 실학자들의 실사구시 정신을 이해하는 교육프로그램을 진행하였습니다. 어린이의 안전한 디지털 경험을 지원하고 긍정적인 활용방안을 제시하고자 하였습니다. 또한 자산어보에 등장하는 바다생물과 가족을 비유적으로 표현하며 AI를 활용한 창작 시화를 제작하였습니다.

운영일시

회	(1차시) 실학박물관(120분)	(2차시) 경기도어린이박물관(120분)
1	7.20.(토) 14:00~16:00	7.27.(토) 14:00~16:00
2	8.3.(토) 14:00~16:00	8.10.(토) 14:00~16:00

1회차: 실학박물관

대상 | 8~10세 어린이 포함 가족 8팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명

장소 | 실학박물관: 기획전시실, 교육실(상상마루)

학습주제 상반기 기획전 《그림으로 다시 쓰는 자산어보》 연계 교육으로, 정약전의 자산어보를 통해 실학사상을 배우고, 인공지능(AI) 프로그램을 바다 캐릭터를 만들어 본다.

학습목표 1. 정약전의 자산어보 저술 특징과 실학 정신에 대해 알 수 있다.
2. 실사구시 연구법을 통해 기록된 자산어보 속 해양생물의 특성을 알 수 있다.
3. 인공지능(AI) 기술에 대해 이해하고, 다양한 활용 영역을 알 수 있다.
4. 생성형 인공지능(AI) 프로그램을 예술 창작 활동에 활용할 수 있다.

활동내용

도입 1. 인사 및 실학박물관 소개하기
2. 2회차 프로그램임을 안내

활동 1. 정약전과 자산어보

- 실학자 정약전 알아보기
- 해양생물 백과사전 자산어보 저술 과정과 배경 알아보기
- 자산어보의 분류 체계와 특징 알아보기

활동 2. 실사구시 연구법 <보고, 듣고, 알아내다>

- ‘실사구시’란 무엇인가
- 그림 없이 글로 해양생물의 특징을 생생하게 묘사한 서술 방법 살펴보기 (몇 가지 생물을 예시로 어떻게 묘사했는지 설명)
- 활동지를 통한 미션 활동하기

활동 3. 기획전 <그림으로 다시 쓰는 자산어보> 전시 관람

- 전시 개요 설명, 전시 구성 및 체험 방법 소개
- 자율 관람 및 체험

활동 4. 미션활동 확인 및 전시 감상 나누기

- 미션활동 정답 확인
- 여러 해양생물의 쓰임새와 유용함을 상기하며 정약전이 자산어보를 지은 저술 동기 다시 생각하기
- 시로 만든 그림과 발달장애 예술가 작품을 상기하며 후대 계속하여 발전길 바랐던 정약전의 바람과 함께 완성해 나가는 자산어보라는 전시 의도 생각하기
- 강사-참가자 자유로운 전시 감상 나누기

활동 5. 우리 가족 탐구 <우리 가족을 바다생물에 비유한다면?>

- 정약전이 해양 생물을 관찰하고 연구한 것처럼 나와 우리 가족의 특성(생김새, 표정이나 기분, 목소리나 말하기, 좋아하는 것과 싫어하는 것, 잘하는 것과 못하는 것, 별명, 자유로운 특징 등) 생각하기
- 활동지를 활용하여 우리 가족을 바다생물에 빗대어 표현하기

활동 6. AI(인공지능) 기술 알아보기

- AI 기술이란 무엇인가, AI의 다양한 활용 영역(일상에서 AI를 활용한사례 등), AI시대를 맞이하여 우리가 가져야 할 태도 등 생각해보기

활동 7. AI 활용 체험 <바다생물 포토카드 만들기>

- 나와 우리 가족 탐구 내용을 바탕으로 바다 캐릭터로 만들 명령문내용 정리하기(주관식으로)
- 강사가 PPT 화면으로 참가자들의 명령문으로 AI 이미지 만드는 과정함께 보기 / 준비되는 대로 나머지 담당자 2~3인이 함께 보조함
- 생성된 이미지는 스티커 프린터기로 즉석에서 인쇄함
- 키링에 넣어 바다 캐릭터 포토카드 완성하기

마무리 1. 다음 차시 소개하기
2. 마무리 인사

2회차: 경기도어린이박물관

대상 | 8~10세 어린이 포함 가족 8팀 ※ 팀기준: 어린이 1+보호자1 총 2명
장소 | 실학박물관: 기획전시실, 교육실(상상마루)

학습주제 인공지능(AI) 프로그램을 활용하여 시를 쓰고, 시화 박스를 만들어 본다.

- 학습목표**
- 1. 시를 통해 언어사용에 즐거움을 느낄 수 있으며, 시 바꾸어 쓰는/ 시 쓰는 방법을 안다.
 - 2. 생성형 인공지능 프로그램을 활용하여 시를 쓰고, 바꾸어 쓸 수 있다.
 - 3. 생성형 인공지능 프로그램의 한계와 올바르게 효율적인 활용 방법을 안다.
 - 4. 시와 생성된 이미지, 꾸미기 재료로 조화롭게 시화를 구성할 수 있다.

- 관련교과**
- [2술01-02] 나를 탐색하여 나에 대해 설명한다.
 - [2국03-03] 주변 소재에 대해 소개하는 글을 쓴다.
 - [2국06-01] 일상의 다양한 매체와 매체 자료에 흥미를 가진다.
 - [4미02-01] 관찰과 상상으로 아이디어를 떠올려 주제를 구체화할 수 있다.
 - [4미02-04] 표현의도를 가지고 작품을 제작하며 작품을 소중히 여길 수 있다.

활동내용

- 도입
- 1. 인사: 지난 일주일은 어땠나요?
 - 2. 1회차 프로그램 리마인딩

활동 1. 시와 친해지기<‘시’가 뭐예요?>

- 가. 시와 친해지기
- 다양한 말놀이 설명 및 끝말잇기를 통한 말놀이(음률생성)하기
 - 동시 및 아동 친화적 시 여러 편 소개
 - 시 속에 숨겨진 음률 형성 요소 찾아보기
- 나. 시 쓰는 방법/ 시 바꾸어 쓰는 방법 알아보기
- 시 쓰는 방법 알아보기
 - 반복되는 말, 동일한 어미 사용을 통해 리듬감 표현하는 방법, 긴문장은 나누어 쓰는 방법 등
 - 시 바꾸어 쓰는 방법 알아보기
 - 시의 일부분을 바꾸어 쓰는 방법, 시의 낱말을 보태거나 줄여 바꾸는 방법, 글감(소재) 바꾸어 쓰는 방법, 시 속 주인공 바꾸어 쓰는 방법 등

활동 2. 생성형 인공지능 프로그램을 활용하여 시 쓰기<실전! 시를사용해보자>

- 가. 시를 활용하여 다 함께 시 쓰기
- 다양한 AI 활용 시 예시 보여주기
 - ※ 프롬프트 입력과정 및 심화 입력 과정 전부 설명해주세요.
 - <그림으로 다시 쓰는 자산어보>展을 주제로 다 같이 AI 시 써보기
 - ※ AI가 가진 한계와 보다 잘 활용할 수 있는 방안에 대한 설명해주세요.

활동내용

- ※ 참여자가 직접 경험할 수 있도록 안내, 각 팀별 노트북 배부
- ※ 보호자만 프롬프트를 입력할 수 있음

전개

- 나. 실전) AI 프로그램 활용하여 시 쓰기 ※ AI가 표본 시가 됨
- 나(또는 가족구성원)을 관찰하고 탐색한 내용을 활동지를 참고하여 프롬프트로 바꾸어 입력하기
- 다. 생성형 AI 프로그램에서 생성한 시의 오류 및 수정 사항 찾아 수정하고 보완하기
- AI가 생성한 시의 어색한 점과 수정하고 싶은 점을 찾아보기
 - 왜 마음에 안드는지, 그리고 어떻게 수정하고 싶은지 가족구성원과 대화를 통해 심화 프롬프트 입력하기

활동 3. 시화 꾸미기<나만의 시화 박스 만들기>

- 가. 인공지능 프로그램으로 추출한 이미지(차시)와 시를 여러 꾸미기 재료를 활용하여 조화롭게 시화를 완성하기

마무리

- 1. 자리 정리하기
- 2. 소감 발표
- 3. 마무리 인사 및 만족도 조사



용인교육지원청 협력 : 용인미르아이 공유학교

'우리가 만드는 DMZ 이야기'

경기도어린이박물관은 용인교육지원청과 협력하여 공유학교 프로그램을 운영했습니다. 교육프로그램은 3주간 진행하고 9차시로 구성되었으며, 단순 지식 위주의 교육이 아닌 DMZ 전시실 체험을 포함해 전시, 체험·실습형 프로젝트, 인문학, 문화 예술 및 AI 활용 경험을 증진하도록 구성하였습니다.

기간 | 24.11.09 ~ 24. 11. 23

대상 | 초등학교 3~4학년 학생 15명

일시 | 매주 토요일 14시 00분 ~ 16시 30분

장소 | 3층 에코 아틀리에

차시별 프로그램 세부 내용

차시	시간	활동내용	장소
1	11월 9일 14:00~14:45 (45분)	- '두 개의 DMZ' 전시를 통해 교육실에서 진행할 교육에 대한 기초적인 이해를 쌓을 수 있도록 체험 전 간단한 도입 강의 - '두 개의 DMZ' 본 체험 진행	기획 전시실
2	11월 9일 14:50~15:35 (45분)	- 전시와 연계해서 DMZ에 관한 설명과 평화를 위해 다양하게 활용되고 있는 DMZ에 대한 수업 진행 -DMZ 내의 생태계에 대한 수업을 진행하며, 학습지를 통해 자신이 꿈꾸는 DMZ를 만들어 다른 친구들과 공유	에코 아틀리에
3	11월 9일 15:40~16:30 (50분)	- 자신이 꿈꾸는 DMZ에 대해서 조별로 이야기를 나누고, DMZ를 중심으로 한 그림책의 내용을 구성 - 그림책의 컨셉과 내용에 대해서 조별로 논의하고 스토리보드 가안을 작성	에코 아틀리에
4	11월 16일 14:00~14:45 (45분)	- 그림책 내용을 구성하는 방법에 대한 수업 진행 - 일반적인 책 구성 방법 및 그림과 글의 비중 등에 대해 수업 진행	에코 아틀리에
5	11월 16일 14:50~15:35 (45분)	- 조별로 스토리보드 작성 - 내용과 그에 따른 이미지까지 구상해서 작성하고, 조별로 자신들이 만들고자 하는 내용 발표	에코 아틀리에
6	11월 16일 15:40~16:30 (50분)	- AI를 활용해서 이미지를 만드는 방법에 대한 수업 진행 - AI 활용 시 필요한 주의 사항 교육도 함께 진행 - AI 이미지를 제작할 때 넣어야 하는 프롬프트에 대한 설명을 진행하고, 그 설명에 맞춰서 조별로 들어갈 그림에 대해 구상해 오도록 함	에코 아틀리에

차시	시간	활동내용	장소
7	11월 23일 14:00~14:45 (45분)	- AI를 활용해서 그림책 이미지를 제작 - 구상해 온 이미지에 대한 프롬프트를 넣어서 이미지를 생성할 때, 프롬프트 작성은 조별 보조강사가 진행 - 이미지 생성 후 담당자가 출력	에코 아틀리에
8	11월 23일 14:50~15:35 (45분)	- 담당자가 이미지 출력하는 사이, 조별로 그림책 내용 작성 및 꾸미기 진행 - 출력된 이미지를 그림책에 추가해서 그림책 완성	에코 아틀리에
9	11월 23일 15:40~16:30 (50분)	- 완성된 그림책을 다른 조원들에게 소개하는 시간 - 이미지에 대한 설명도 함께 진행하고, 어떤 프롬프트를 활용했을 때 생성된 이미지인지 설명해 AI 활용에 대한 경험도 함께 공유	에코 아틀리에



10

공연

올해 경기도어린이박물관에서는 도내 지역대학과 연계하여 개발한 창작 뮤지컬 1편과 경기아트센터 경기국악원 협력으로 준비한 가족 국악 콘서트 2편을 공연하였습니다.

경기도어린이박물관은 지난 6월, 도내 지역대학인 용인대학교와 MOU를 체결하고, 용인대학교 연극학과와 연계하여 창작 공연을 신규 개발하였습니다. 도내 청년 일자리 창출 및 지역인재 양성에 기여하고자 진행된 이번 공연은 어린이들에게 책임감, 용기와 자신감 등 주체적인 태도와 창의성을 길러주기 위한 내용으로 기획되었으며, 여름방학을 맞이하여 박물관을 찾아오는 어린이와 가족 단위 관람객에게 새로운 볼거리를 제공하였습니다.

경기도어린이박물관과 타 기관 간 교류와 협력은 교육 뿐만 아니라 공연 분야에서도 이어졌습니다. 도내 유관기관인 경기아트센터 경기국악원과 협력하여 어린이날에는 ‘우리 동네 국악 콘서트’ 프로그램을, 연말에는 ‘찾아가는 국악소풍’ 프로그램을 공연하였습니다. 이들 프로그램은 경기도 어린이박물관의 주요 관람 연령층의 눈높이에 맞추어 우리나라 전통악기에 대한 설명과 곡 해설이 어우러져 관람객들에게 교육적이고 수준 높은 국악 콘서트를 즐길 기회를 제공하였습니다.



지역대학 연계 공연 : 얼렁뚱땅! 뚱땅이의 하루!

경기도어린이박물관은 용인대학교 연극학과와 연계하여 창작 공연을 신규 개발, 운영하였습니다.

〈얼렁뚱땅! 뚱땅이의 하루!〉는 엄마의 잔소리를 피해 모든 일을 얼렁뚱땅 해치우는 8살 뚱땅이가 꾸러기들과의 하루 동안의 신나는 모험과 놀이를 통해서 성장해가는 이야기입니다.

기간 | 7월 30일(화) ~ 8월 11일(일)

대상 | 48개월 이상 관람가

주최 | 경기도어린이박물관

일시 | 11:30~12:20, 15:30~16:20

장소 | 공연장

주관 | 용인대학교 연극학과

줄거리

〈얼렁뚱땅! 뚱땅이의 하루!〉는 평범한 8살 뚱땅이의 이야기이다. 핸드폰이 가장 친한 친구인 뚱땅이는 엄마가 늦게 퇴근했던 어느 날, 엄마 몰래 핸드폰을 하다가 핸드폰을 고정내고 만다. 그런데 그 순간, 뚱땅이는 상상하고 꿈꾸며 놀이를 만들던 어린 시절의 놀이 꾸러기들을 만나게 된다. 뚱땅이는 꾸러기들과 함께 하늘, 바다, 우주로의 상상 여행과 모험 놀이를 떠나게 되고, 잊고 있던 놀이의 즐거움을 되찾게 된다.

기획의도

창작공연 〈얼렁뚱땅! 뚱땅이의 하루!〉 관람을 통해 어린이들은 각자 자신만의 방식으로 놀아야 한다는 점, 그리고 어린이들의 눈으로 보면 세상에 존재하는 모든 것들이 훌륭한 놀잇감이 될 수 있다는 점을 상기시키고자 한다. 또한 어린이들이 스스로 놀고 상상할 수 있도록 어른들이 어린이만의 시간을 존중해주어야 한다는 메시지를 담고 있다. 본 공연을 관람하면서 어린이들이 핸드폰 게임이 아닌 모두 함께 하는 놀이의 즐거움을 느끼고 주변을 바라보는 상상과 호기심의 눈이 열리기를 기대한다.



경기아트센터 경기국악원 협력 공연

우리 동네 국악 콘서트 <어린이는 행복이다>

어린이날을 맞이하여 개최된 경기아트센터 경기국악원과의 첫 협력 공연입니다. 경기국악원에 상주하는 국악 관현악 전문 단체인 경기시나위오케스트라의 공연입니다.

기간 | 5월 5일(일) 일시 | 12:00~12:40, 15:00~15:40
대상 | 24개월 이상 전 연령층(48개월 이상 권장) 장소 | 공연장
주최·주관 | 경기도어린이박물관 협력 | 경기아트센터 경기국악원

내용 '얼씨구야', '아리랑'을 비롯하여 실내악 '문어의 꿈', '네모의 꿈', '벚꽃엔딩' 등 온 가족이 함께 즐길 수 있는 친숙한 음악을 국악으로 재해석해 들려주는 가족 국악 콘서트. 어린이들과 함께 노래하고 즐기며, 어린이들의 눈높이에 맞춘 곡 해설과 전통 악기 소개가 곁들여진다.

기획의도 양질의 국악 공연을 어린이들이 쉽고 친숙한 음악을 통해 편안하게 즐길 수 있도록 함으로써 국악에 대한 긍정적이고 좋은 인상을 심어주고 우리나라 전통문화와 음악에 대한 관심을 유도한다.



찾아가는 국악소풍 <운우풍뢰(雲雨風雷)>

경기도어린이박물관은 연말을 맞이하여 경기아트센터 경기국악원과 협력하여 '찾아가는 국악소풍' <운우풍뢰(雲雨風雷)>를 공연하였습니다. 경기시나위오케스트라의 국악 가족 콘서트입니다.

기간 | 12월 14일(토) 일시 | 11:00~11:50, 14:30~15:20
대상 | 36개월 이상 관람가 장소 | 공연장
주최·주관 | 경기도어린이박물관 협력 | 경기아트센터 경기국악원

내용 <운우풍뢰(雲雨風雷)>는 사물연회를 중심으로 자연의 소리를 형상화한 국악 공연이다. 북소리는 하늘을 유려하게 떠다니는 구름(雲), 장구 소리는 빗방울이 떨어지는 소리인 비(雨), 징소리는 길고 푸르게 멀리 퍼져 나가는 바람(風), 팽과리는 날카롭고 빠른 천둥(雷)의 소리를 형상화하고 있으며, 태고소리, 연희판굿, 사자놀음, 소고, 쇄, 장구, 열두발 개인놀이, 버나놀이와 모듬북합주 등 전통 타악에서 볼 수 있는 모든 연회를 한 작품에서 만나볼 수 있다.

기획의도 우리나라 전통악기의 소리를 자연에 빗대어 설명함으로써 어린이들이 쉽게 이해하고 특징을 구별할 수 있게 하며, 전통 타악의 독창성과 우수성을 체험할 수 있는 기회를 제공한다.



2024 경기도어린이박물관
교육프로그램
결과 자료집

펴 낸 이 경기도어린이박물관
디 자 인 삼십칠도커뮤니케이션
펴 낸 날 2024년 12월
주 소 17072 경기도 용인시 기흥구 상갈로 6(상갈동)
전 화 031-270-8600
홈페이지 <https://gcm.ggcf.kr>
ISBN 978-89-999-0489-9

