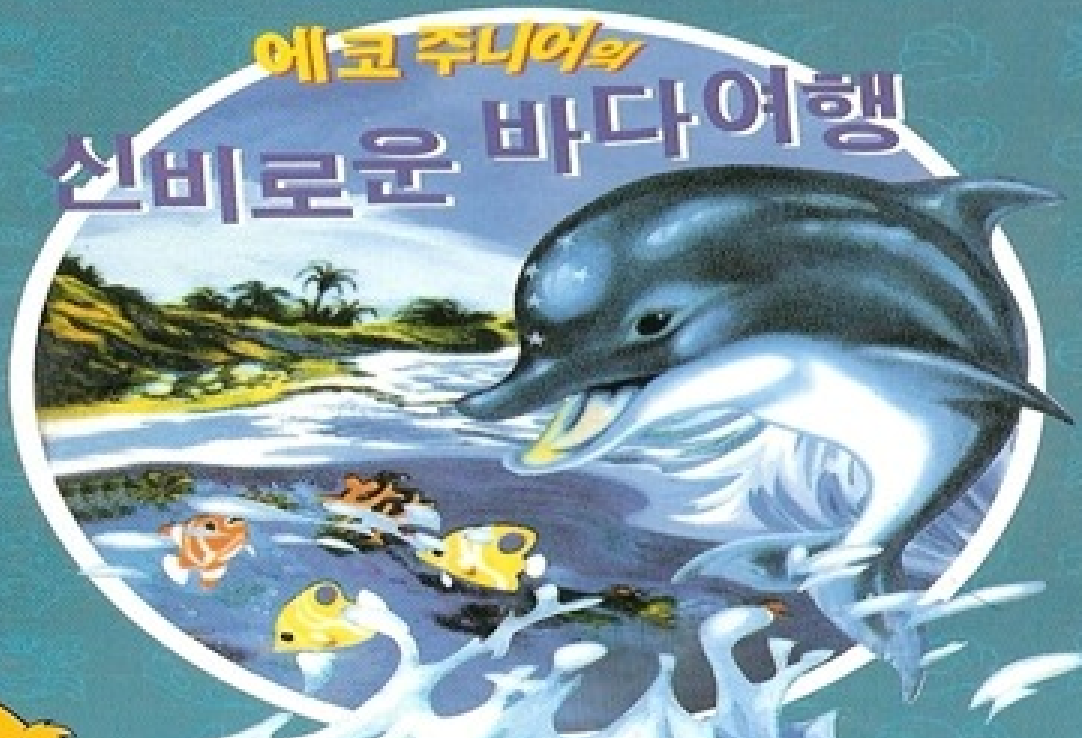
PICO-95061

에코 주니어의 신비로운 바다여행



©SAMSUNG ELECTRONICS CO., LTD.

피코 전용 그림책 소프트웨어

SAMSUNG



본 프로그램은 아이가 즐고 즐겁게 놀이하는 과정을 통해
바른생활을 건설으로 경험하고 수개념을 자연스럽게
익힐 수 있도록 고안되었습니다.
또한 주인공은 어린이들과 함께 여행하면서 넓다고는
생각은 세계에 대해 관심을 갖고 탐구하는 자세를 가질 수 있도록
도와주며, 재미있고 다양한 수놀이를 통해 보다 쉽게
수에 접근하도록 하였습니다.
이제 본 책자는 시행시 궁금해하시는 점과 어린이의 학습을
지도하는 방법에 대해 알아보고자 합니다.
참고하시어 21세기의 주역들이 행복하게 자라 나길 바라며
주도적으로 다루는데 도움되시기를 바랍니다.

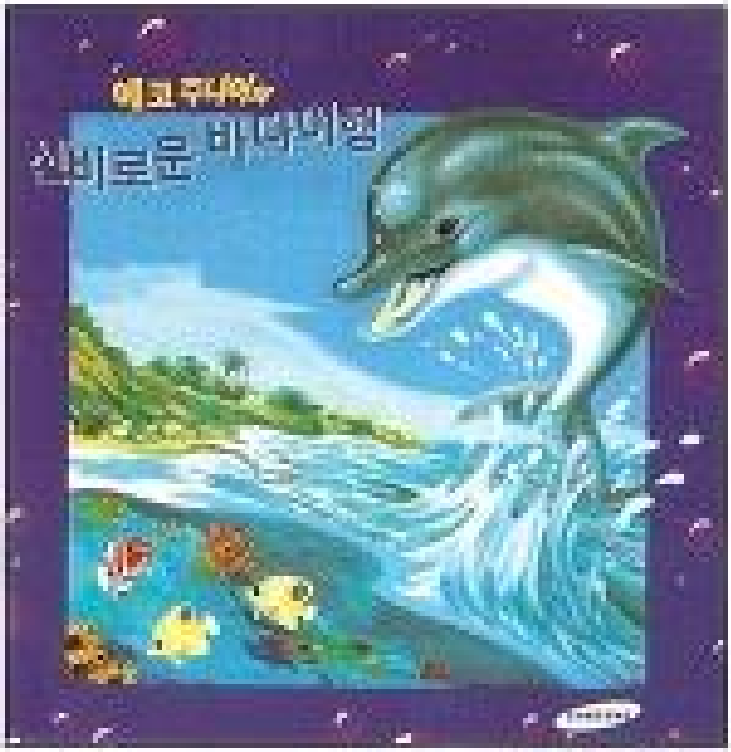


차례

그림책 표지	그림책이야기	2
그림책 1쪽	양이요 수세기, 노래 소리 셈하기, 수모양과 개념에 따라 놀이하기	4
그림책 2쪽	양이로 수세기, 100개의 셈하기, +, − 수기와 익히기, 듣기, 전래동화 부분 모양 맞추기	8
그림책 3쪽	수와 양 연결하기, 120개의 레고 등의 만들기, 대그림일 열기, 가위하여 주고하기, 빙향 및 정리하기	10
그림책 4쪽	전의 세우기, 소사 시설 및 역 시설하기, 동요 듣기, 음계를 시작으로 다양하게 창작(제작)하기	14
그림책 5쪽	이야기 만들어 그림으로 표현하기, 다양한 색상과 자료로 구성하기 등의 심미적 정서성	18
'에코 주니어의 신비로운 바다여행'의 통합적 접근		22
시행상 주의 할점		23
에코 주니어의 바다속 여행지도		24

표지







■ 표지 작가은 프로그램에 들어있는 내용들을 수서에 카테고이 보여줍니다.



안녕? 나는 돌고래 에코 주니어야!
너와 함께 바다를 여행하게 돼서 참 기쁘구나.
앞으로 어려운 일이 있으면 나를 좀 도와줘.
우리 함께 탐험해 보자!

부모님께

어린이가 PC놀이를 시작하기 전, 먼저 그림책을 보면서 이야기를 들려주세요.
특정한 줄거리는 없지만 부모님의 상상력을 통해 수많은 바다생물과 에코 주니어와의 이야기를 만들어 들려 준다면 어린이는 바다에 대해 보다 많은 관심과 호기심을 갖게 될 것입니다.

에코 주니어의 신비로운 바다여행 이야기



"어오! 바이 오르기는 정말 재밌어!
물방울을 뒤기는 것도."
돌고래 에코는 바다 위로 뛰어오르는 것을
정 좋아했어요.



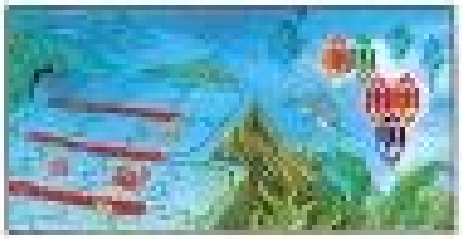
에코는 바다 친구들에게 반갑게 인사했어요.
"고래 아저씨, 안녕하세요?"
"물고기님의, 안녕?"
"조개 아줌마, 안녕하세요? 진주가 더 많이
늘었네요?"
에코는 매초의 산호초를 헤엄쳐 나갔습니다.



한참을 헤엄쳐 가던 에코는 생전 처음 보는
신기한 곳에 가게 되었어요.
"와~ 정말이지 저기 커다랗고 하얀 성 좀 봐!
그리고 더 부서진 동무너지는 뭐지?"
호기심이 많은 에코는 지체하지 않고 신나게
바다여행을 도와 다리를 움직였습니다.



뭇 물고기들 사이로 해마와 복어 등 재미난
동물들이 살고 있는 곳이 나타났어요.
에코는 어두운 바다동굴과 공기방울이 보글보글
올라오는 장소구 앞에서 숨바꼭질도 하고
식수도 마셔서 새로 사귄 바다친구들과
재미나게 놀았습니다.



이제 에코는 바다에서 가장 깊은 곳까지도
자유자 잘하니는 곳을 알게됐어요.
다섯 지점이 잘하니게 되자 에코는그곳에 살고 있던
계의 해마도를 제일의 안전한 장소로 대피시킨 다음,
자신도 그 위험한 곳을 서둘러 빠져나왔습니다.
돌아오는 길에 에코는 한쪽이는 수심을 발견했어요.
맑고 투명한 수심을 주도으로 바다속에서 들려오지
않던 이상한 소리가 들렸습니다.



힘으로 돌아온 에코는 고래아저씨와 바다
친구들에게 자기의 모험담을 들려주었습니다.
첫 유적인 해인 성, 바다동굴과 보글보글
분해구, 시끄러 잘하니는 지 바다 깊은 곳의
이상한 수심소리에 대해 얘길 밤 열릴 낮으로
이야기 했대요.

1 에피소드 1 신비로운 바다여행

바다 속에서 가장 큰 고래의 정체 기보십니요?
여러가지 모양의 크고 작은 물고기들과 커다란 입을 벌린 진주조개도 있답니다. 진주가 몇 개나 들어 있는지 함께 세어볼까요?

작은 물고기들

작은 물고기는 여러 주나이가 가장 많이는 떼입니다. 물고기를 따라 여러분이 숫자의 합에 해당이 들어온다 수를 익힐 수 있습니다.



물고기의 수가 20마리에 작은 물고기들은 재빨리 모입니다.

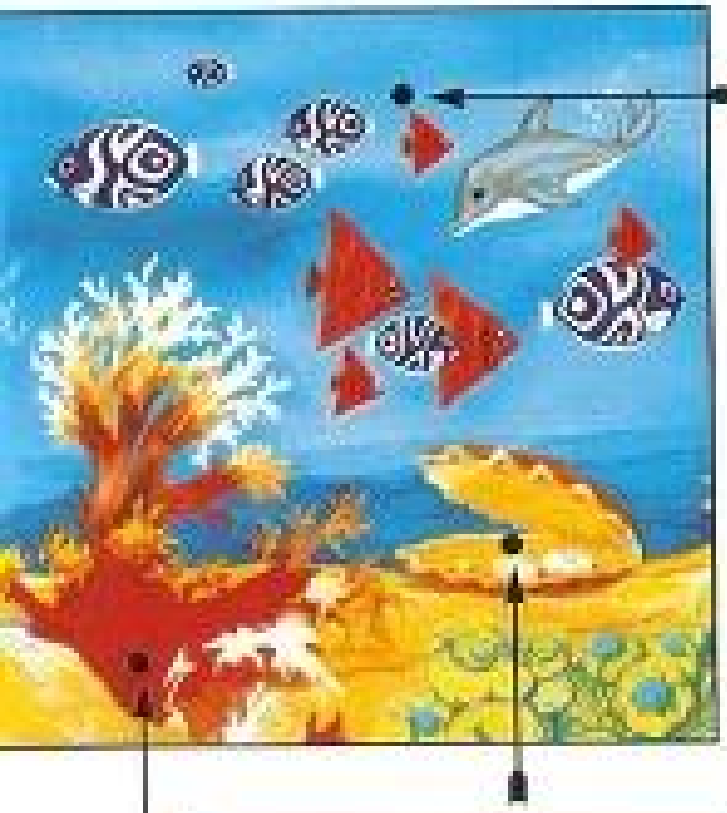


고 래

고래의 공기방울을 여러 주나이의 코로 놀러 보세요. 공기방울을 누르고 나의 입서 누를 수에서 하나 더 놀아난 공기방울이 올라옵니다.



기대되는 교육효과 ➡ 1:1 대응하여 영어로 수세기, 눈 · 손의 협응력, 수포함 관계,



여러 모양의 물고기들

예로 우리의 그림으로 물고기들을
보여줄 수 있습니다.

색



모양



크기



진주조개

진주조개를 눌러보세요. 진주가 어느새
보이는지 수세기를 합니다.

산호초

산호초에 초점을 보세요
산호초 속에서 물고기가 나옵니다.

도움말

다음과 같이 질문해 보세요.
"어떤 점을 물고기에게 도와줄까?"

기준에 따라 분류하기

단어정리

big	[big]	「빅」	큰
medium	[mi:djəm]	「미디움」	중간의
small	[smɔ:l]	「스모올」	작은, 소그마
oval	[ouvəl]	「오벌」	달걀모양의, 타원의
triangle	[tráiæŋgl]	「트라이앵글」	삼각형의
red	[red]	「레드」	빨간, 빨간 색
blue	[blu:]	「블루」	푸른, 푸른색
green	[gri:n]	「그린」	초록의, 초록색
more	[mɔ:r]	「모어」	한층 더 많은, 더 큰
less	[les]	「레쓰」	더 적은



1, 2, 3숫자를 가르치고 싶은데 어떻게 해야 할지 모르겠다.
이런도 수 교육에 포함되나요?



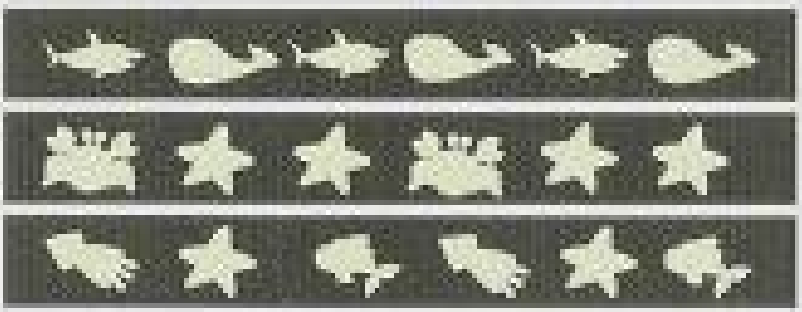
그렇습니다. 수를 다루지는 않지만 분류, 비교, 서열하는 것은 1, 2, 3 숫자를 배우기 이전에 선행되어야 하는 매우 중요한 수 활동입니다.
1에서 100까지 이지 누름그림을 들어놓은 것처럼 숫자 하나 하나가 실제로 물건을 세거나 간단한 계산을 하는 경우 매우 어려워하는 것을 종종 봅니다. 이처럼 숫자와 수의 관계를 이해 수개념으로 갖지 못한 유아에게 1, 2, 3 숫자 쓰기는 아무런 의미가 없습니다.
왜냐하면 유아는 먼저 주변 사물의 비교하고 다른점을 살펴보고 비교함으로써 수와 양의 관계를 인식하고 수개념의 기본적인 활동 형성하기 때문입니다.
그러므로 직접 수를 다루지는 않지만 주변의 사물을 색, 모양, 크기, 길이 등 다양한 기준에 따라 분류, 비교, 서열하는 수 이전의 활동 (prenumber activities)은 유아의 논리 수학적 사고가 형성되도록 도와줍니다.

아이와 함께 해 보세요!

물고기 모양의 과자를 이용해 보세요!

1.과자 패턴활동

여러가지 물고기 모양의 과자를 이용해 다양한 패턴을 만들어 봅니다.
과자의 모양을 쉽게 구별할 수 있도록 비슷해 보이는 것이 좋습니다.



2.물고기의 입( ), (, = 부호소개)

책. 우로 적당한 수의 과자를 놓고 둡니다. 부등호를 알려준 그림은 물고기를 준 다음 "물고기가 어느 쪽으로 입을 벌릴까?" 하고 질문합니다.



3.커다란 고래이야기 (이야기 듣고 행동하기)

가장의 이야기를 들려주면서 시각변별을 도와는 간단한 셈놀이를 할 수 있다.
"어느날 나는 커다란 고래가 되고 너의 손은 작은 바다가 된다. 커다란 고래인 나는 바다에서 여러 가는 물고기 30마리를 먹었어요.
내가 고픈 고래는 물고기를 찾아 헤엄쳐요. (과자를 먹는다)
한참을 가다보니 오징어가 하나 다가왔어요.
자세히 보니까 발가락이 10개가 붙어 있었어요.
(오징어의 발가락을 세어 손 위에 올려놓는다)
배가 고픈 고래는 오징어의 발가락이 10개를 꿀꺽 삼켜버렸어요.
발가락은 몇 개가 남았나요?...(계속진행)"

2 에코주니어 신비로운 바다여행

바다 속으로 가라앉아 괴물이 되어버린 옛 유적입니다. 이곳에서는 꽃게와 함께 놀면서 수도 배우고 바다거북을 도와서 다리를 만들 수도 있어요. 소리를 건드리면 공기방울이 올라옵니다.

퀴어의 돌무더기

돌무더기에 새겨진 숫자들을 눌러 보세요. 정확한 순서로 눌을 수 있습니다.

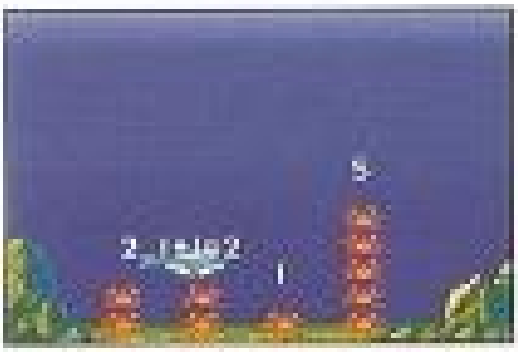


도움말

숫자를 기억하는 게임을 할 수 있어요. 일련의 숫자를 알려준 다음 뒤섞은 숫자를 맨으로 짚는 겁니다. 예) "3, 9, 5" 하고 알려주면 돌무더기의 숫자를 찾아 순서대로 누릅니다.

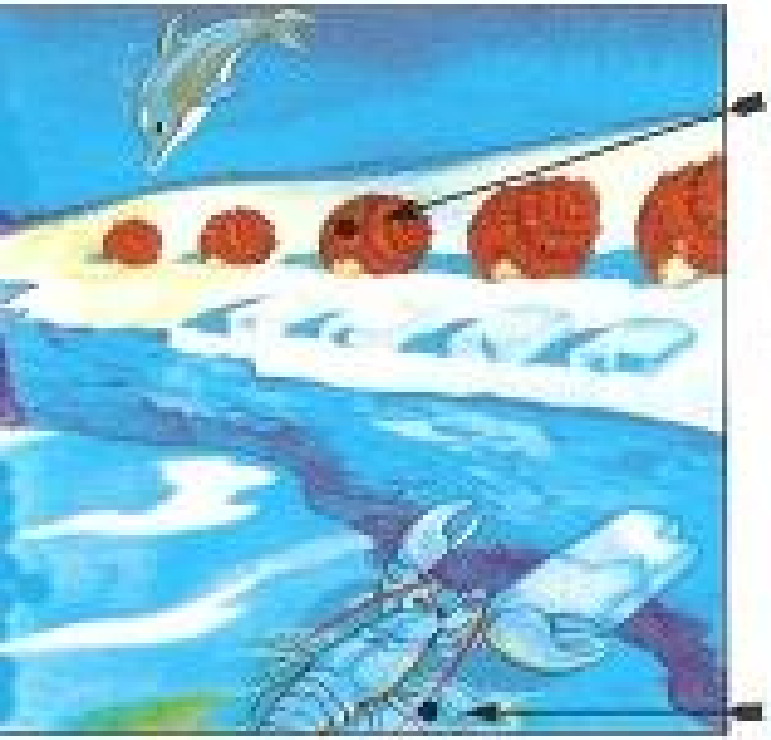
꽃 게

예쁜 주니어의 꽃 위에 꽃게들을 올리고 내리는 동안 100까지의 수를 자연스럽게 세어게 됩니다. 10마리 꽃게를 모두 올려놓을 수도 있고 마음대로 내려놓을 수도 있습니다.





기대되는 교육효과 ➡ 영어로 숫자읽기, 10이하의 셈하기, +, = 수기호 익히기,



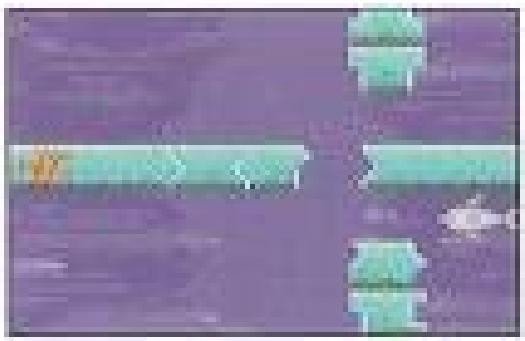
소 리

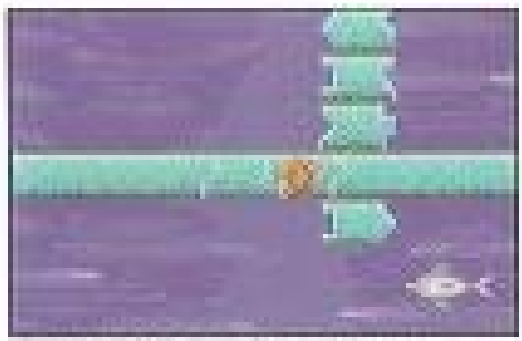
소리에는 무엇이 있을까요?
소리의 크기에 따라 다른 수의
소리개가 있고 있어요.
소리를 누르면 집중력과 함께서
바다 위로 올라오는데 그 모양이
참 귀엽답니다.



바다거북

바다거북이 무사히 알을 수 있도록
누워서 모래 위에 있는 알 조각을 찾아
다른곳 놓아줍니다.





조각의 모양은 매번 다르게 바뀌고
다음 단계로 갈수록 다리는 크게 부서져서
맞추어야 할 조각의 수가 많아집니다.

둘게, 전체와 부분 모양 맞추기

3 에코투어 신비로운 바다여행

어두컴컴한 바다동굴 속에 어떤 동물이 숨어있을까요?
해초가 자라는 모습과 시소놀이를 하는 꽃게, 조개,
해파 친구들을 지켜봅시다 저기, 귀여운 짝이를 보세요!
몸통만 짝이는 공기방울을 먹고서 저렇듯 동그랗게 부풀었네요.

해초먹기

해초만 먹고 있는 해파. 조개, 꽃게와 함께 시소놀이를 합니다.
12마리 정도의 소규모로 해초가 자라는 곳에서 놀아요.

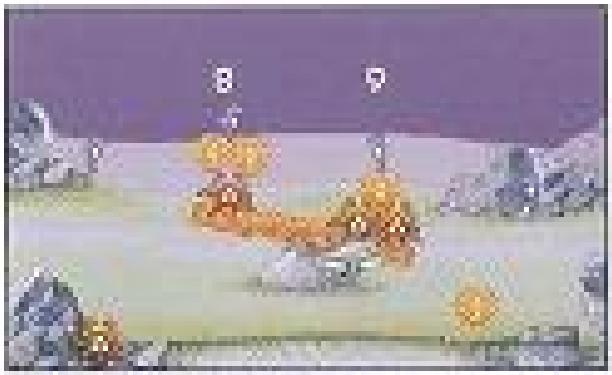
1) 새로운 소년 모양으로.

1) 1) 1) 일곱명의 소년 모양으로 나타납니다.

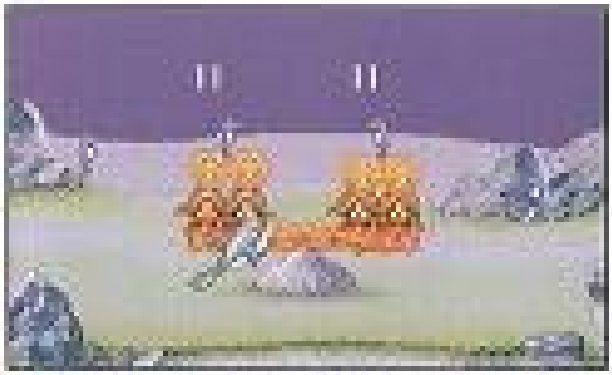


시소놀이

친구들 몸고 있는 해파, 조개, 꽃게와 함께 시소놀이를 합니다.
12마리의 덧셈놀이를 하는동안 시소가 기울어지지 않도록 등식도 만들 수 있어요.

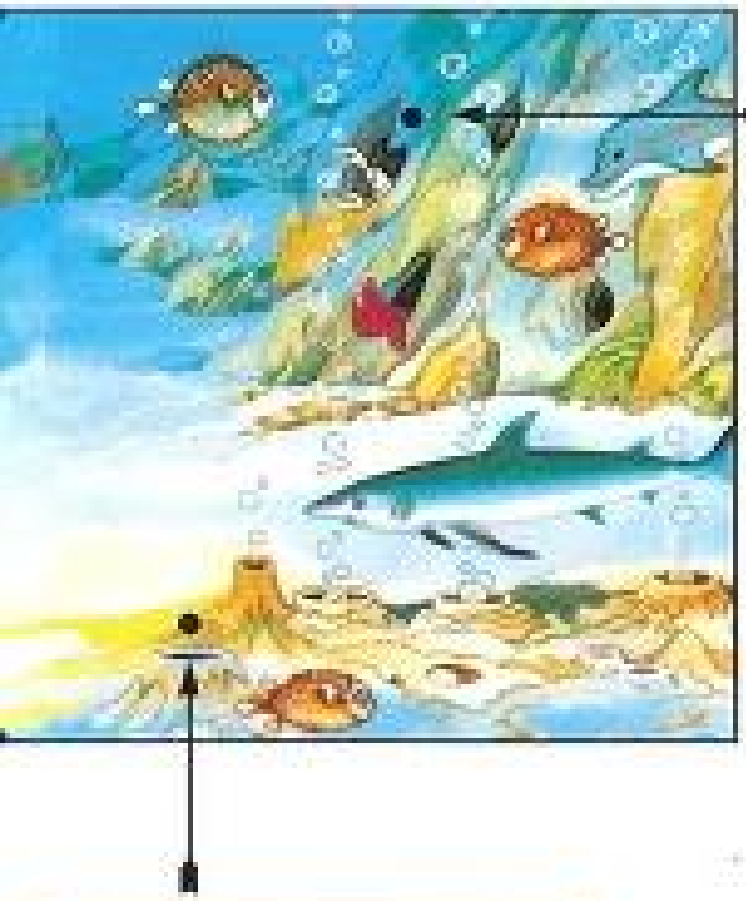


덧셈놀이



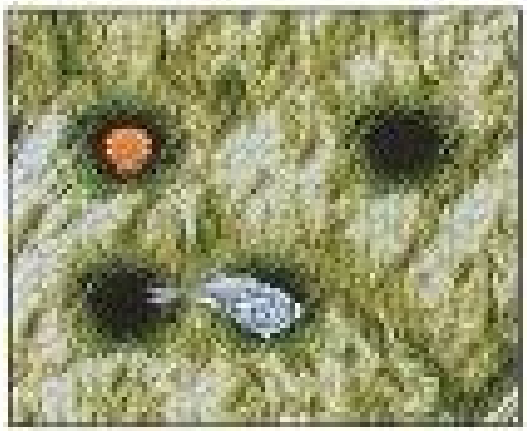
등식만들기

기대되는 교육효과 ➡ 수의 양 연결하기, 12이하의 셈과 등식 만들기, 바다생물 알기,

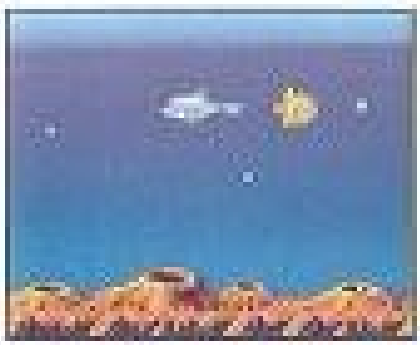


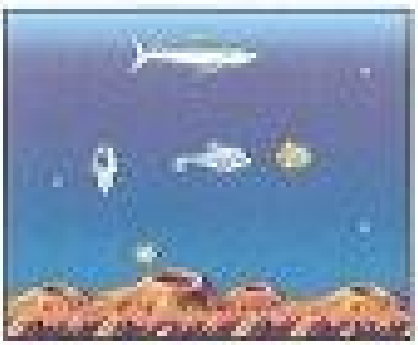
비다동굴

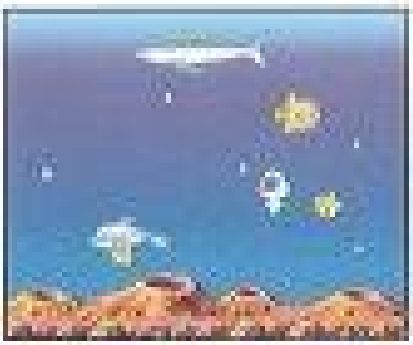
비다동굴 속에 무엇이 들어있는지 찾아보는 기억게임을 합니다.
같은 색깔의 인물과 동개 도안 동굴은 4쌍입니다. 모든 동굴이 4쌍으로 2종류 있습니다.
단계별로 동굴이 4, 6, 8, 12개인 게임을 즐길 수 있습니다.



복어와 분화구



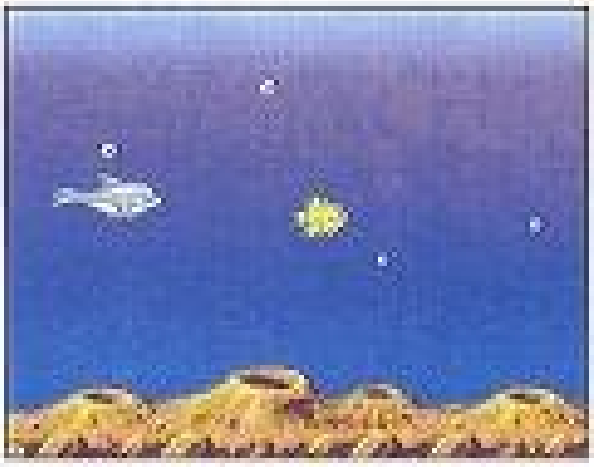




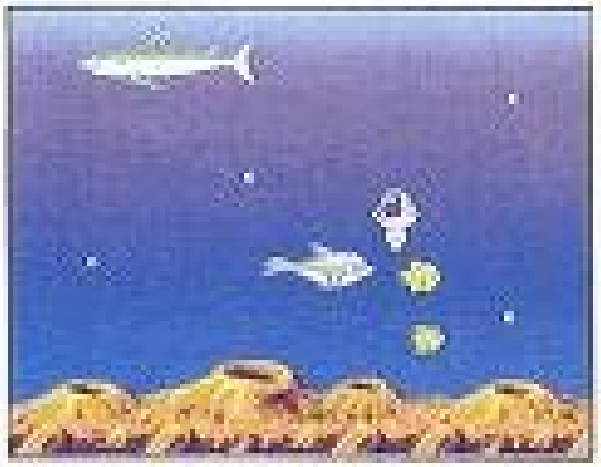
기억하여 주례하기, 방향 및 공간지각

복어게임

복어나 불참치를 누르면 게임화면이 나타납니다.
예쁜 주니어가 조그만 복어에게 공기방울을 먹이면 복어의 몸은 부풀어서 처음 위치으로
돌아오게 되는데 모두 4개의 공기방울을 먹고 나면 복어는 화면 밖으로 헤엄쳐 나갑니다.
처음에는 복어가 한 마리이지만 다음 단계로 갈수록 복어의 수도 많아지고
상어와 해파리의 위험이 도사리고 있으니 조심해야 됩니다.



복어에게 공기방울을 먹이는 모습



상어나 해파리를 만나면 한 입에 먹히고 맙니다.



부풀은 복어가 돌아오면 다음 단계로 넘어갑니다.

아이와 함께 해 보세요!

1.비누 방울 불기

비누방울 불기는 과학이라 할만 고도의 기술이 요구되는 활동이다.
무색이고 투는 것 보다 어떻게 더 큰 방울을 만들 수 있을지, 어떻게 하면 오래 있고
계속해서 방울을 만들어낼 수 있는지 실험 할 조건에 대한 생각이 요구된다.
비누방울을 통해 얻을 수 있다면 우리는 이 활동에서 어떠한 느낌 일까.
1) 시원해서 더워도 제격이니 물놀이를 여름에 대표활동 한다.
2) 설레임 풍선 넓고의 다 다르고 색이 고운 비누방울을 만들 수 있다.
3) 원시를 구하러 만든 여러가지 모양의 틀로 놀아본다.

2.비누 방울이 되어보자.

음악에 맞춰 몸으로 비누방울을 표현해 본다.

여러 주니어의 여행 중 어떤 부분에서 생각을 바꾸게 됩니까?



여러 주니어의 신체와 비교하였을 때 주로 수개념의 원리를 필두에 그려진 소프트웨어 입니다. 여러 주니어의 움직임과 비교하고 보여주고 소서 차고 세어보는 놀이를 반복적으로 경험하면서 유아는 자연스럽게 수개념을 갖게 됩니다.
예를 들어 놀이나 사소놀이에서는 1명은 1명 혹은 1명 이상의 생각을 경험할 수 있습니다. 여러 주니어의 움직임을 통해 구체적인 사물의 수와 양이 늘어나고 줄어드는 것을 보고 느끼며, 이를 통해 수와 양의 관계를 파악하게 됩니다. 그 외에도 +, -와 같이 상대 이동하는 기호 부호를 경험 할 수 있으며, 시소를 평행되도록 만들기 위해 양쪽에 시그로 추리하는데 등식, 부등식의 개념을 자연스럽게 습득하게 됩니다.

4 게를 구해 줘!

신비로운 바다 여행

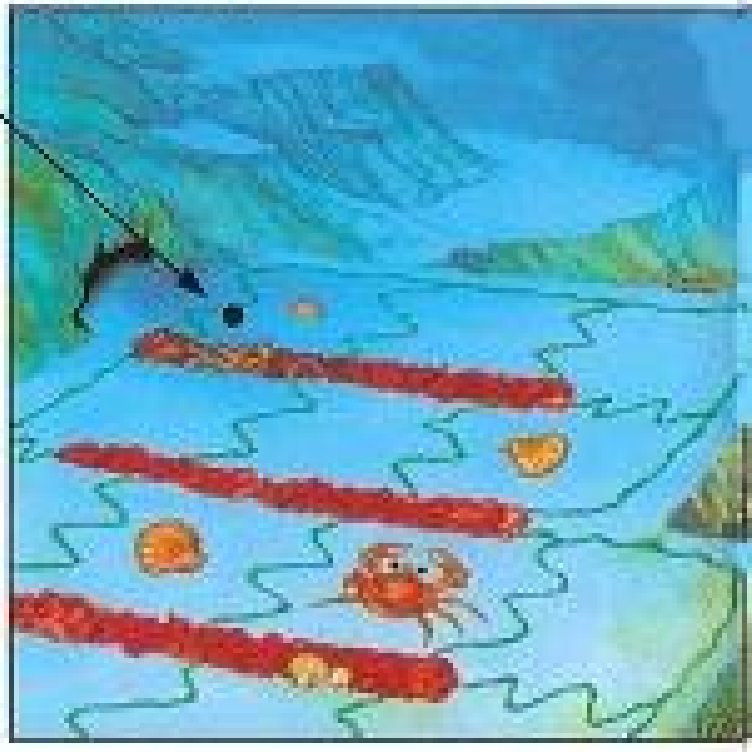
저 깊은 바다 속에서 지진이 났어요. 우리 친구 예쁜 주니어를 도와서 꽃게와 헤매던 친구들을 안전하게 데려다 주세요. 그런 다음 읽고 아름다운 크리스탈을 두드려 보세요. 아름다운 음악소리가 들립니다.

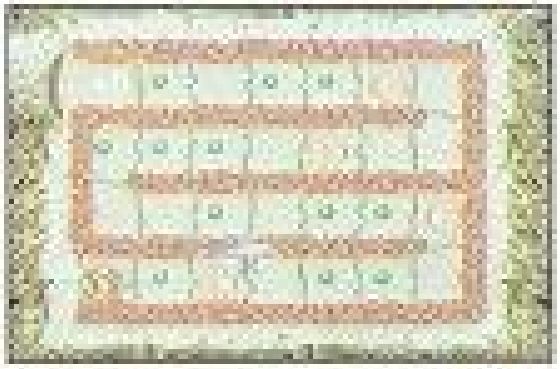
갈라진 바위틈

지진이 일어나기 전에 꽃게가 굴 속으로 데려갈 수 있도록 도와줍시다.
1에서 8까지 예쁜 주니어가 초대장을 쓴 수만큼 꽃게는 앞으로 나아갑니다.

)) 세 칸 전진

)))) 여덟 칸 전진





시로를 초대해서 지진을 끝내거나 피리조개를 찾아서 주스까지 무도록 전부를 세워봅시다.

45 – 오시는 날은 시간이를 알려줍니다.

(바위조개) – 초대장을 쓴 수만큼 앞으로 나아갑니다.
(피리조개) – 초대장을 쓴 수에 어느를 더한 수만큼 두번 움직입니다.

기대되는 교육효과 ➡ 전략 세우기, 숫자 서열 및 역서열하기, 동요 듣기, 음계들



해파리

자기 자신을 찾지 못하는 해파리들을
도와주세요!
제자리가 아닌 곳을 헤매는 해파리들을 바다에서
1~10까지 숫자에 따라 순서대로 정리합니다





다음 단계로 넘어 갈수록 방향해파리가 등장합니다
1~10까지의 서열이 끝나면
10~1로의 역순으로 서열정리 합니다



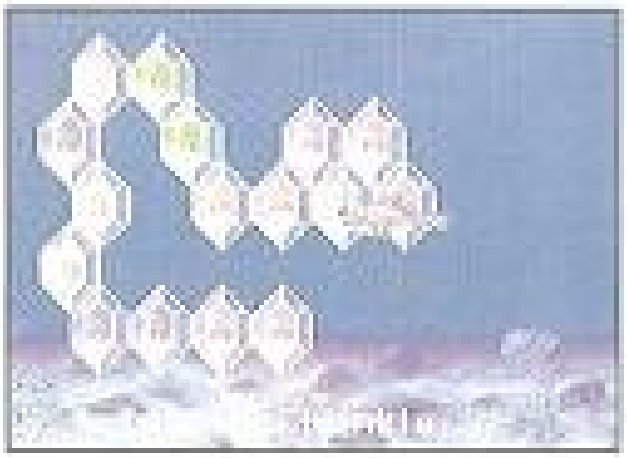
수 정

붉고 무성한 크리스털을 두드려서
아름다운 동산을 들어냅시다 (5장 참조)

시동하여 다양하게 창작(작곡)하기

수정 실로폰

1. 수정을 두드리면 건반으로 음악을 시작할 때 동요곡을 들을 수 있습니다.
♪ 크리스털의 음표를 눌러서 6가지의 동요곡을 듣습니다.

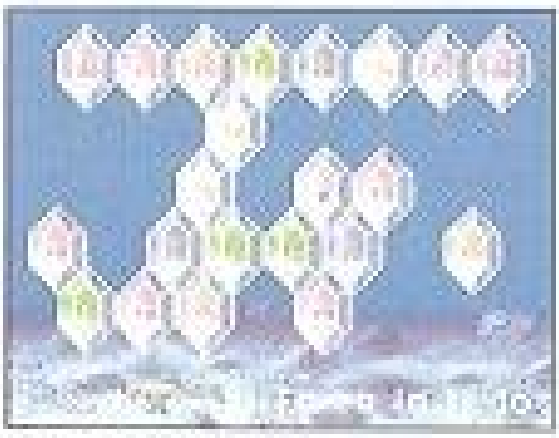


- 잠꾸러기(Are you sleeping?)
- 런던다리(London Bridge)
- 메리의(Mary has a little Lumb)
- 반짝 반짝 작은별(Twinkle little star)
- 내사랑 보니(My bonnie)

2. 동요의 악보악을 직접 연주하거나 새롭게 작곡할 수 있습니다.
음악이 멈추었을 때의 위에 도, 레, 미, 파, 솔, 라, 시, 도 자기에게 맞을 선택한 다음
연주하고 싶은 음을 누르면 자신이 만드는 음악을 들을 수 있습니다.
음악이 멈 수도 있지만 음의 높낮이를 생각하지 마고도 마음 편하게 연주할 수 있습니다.



동요 선택하여 배우기

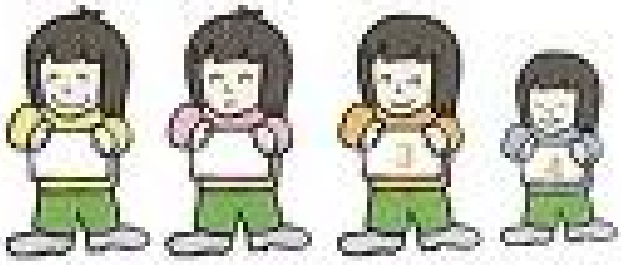


자유롭게 놀고 작곡을 하고

아이와 함께 해 보세요!

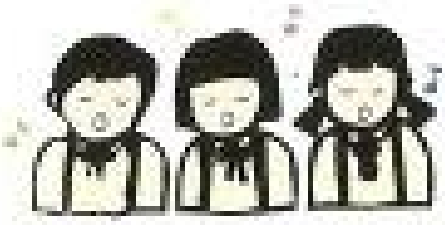
1.수서열 게임

1)1~10 까지 숫자를 적은 18장 도화지를 바닥에 무작위 놓는다.
2)10명이 한 조가 되어 10장을 각자 앞장에 갖는다.
3)시작한 숫자의 순서대로 걸음 선다.
4)몇 초가 걸리는지 초시계로 재어본다.
* 역순으로 하거나 지정을 여러번 수도 있다.



2.동요제목 알아맞추기

두 팀으로 나누어 한 팀씩 번갈아가며 곡노래 부른다.
한 곡에서 또는 한 부분이 곡노래를 부르면 상대팀은 그 동요의 제목을 맞힌다.



3.연주한 것 녹음하기

예) 주니어의 수정을 연주하거나 다른 악기를 연주하여 녹음해 본다.
음악의 재미과 연주한 날짜, 무엇을 표현한 음악인지 등을 적어두거나 함께 녹음한다. 친구들이므는 것과 비교해보거나 적은 발표회도 가져보자.



5 에코 주니어의 신비로운 바다 이야기

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



에코 주니어

신비한 주인공들을 움직이거나 입체적일 수 있습니다.

알미점과 해초

배경을 장식 수 있습니다.
이야기의 배경을 넓힐 수도 있고,
여러가지 단색 배경을 넣을 수도 있습니다.

고 래

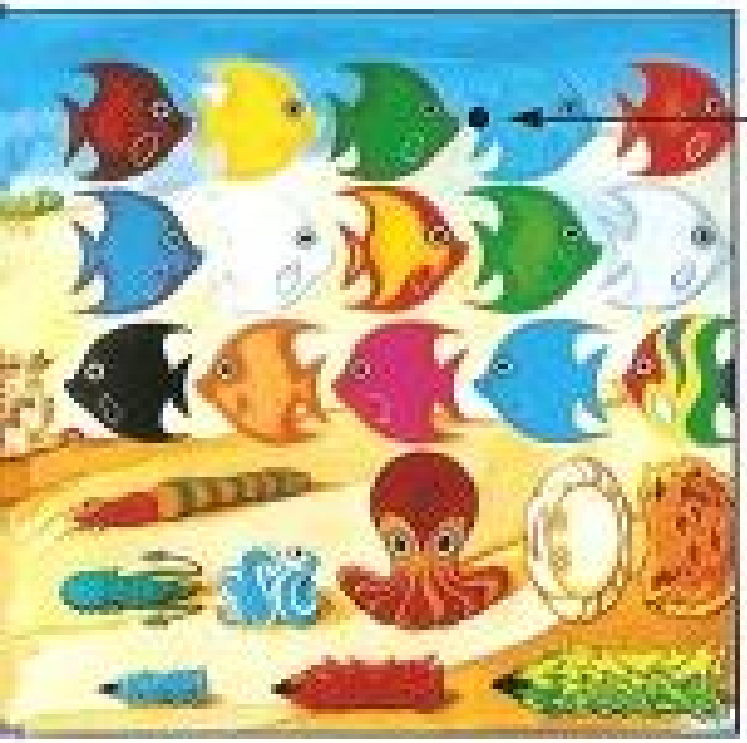
이야기에 나오는 움직이는 주인공들을 선택합니다.
전지에서는 주인공을 선택해서 그림의 장면는 녹색으로 놓고 누르면 어떻게 그린 그림 위에서 이야기의 주인공들이 살아 움직입니다.

소 리

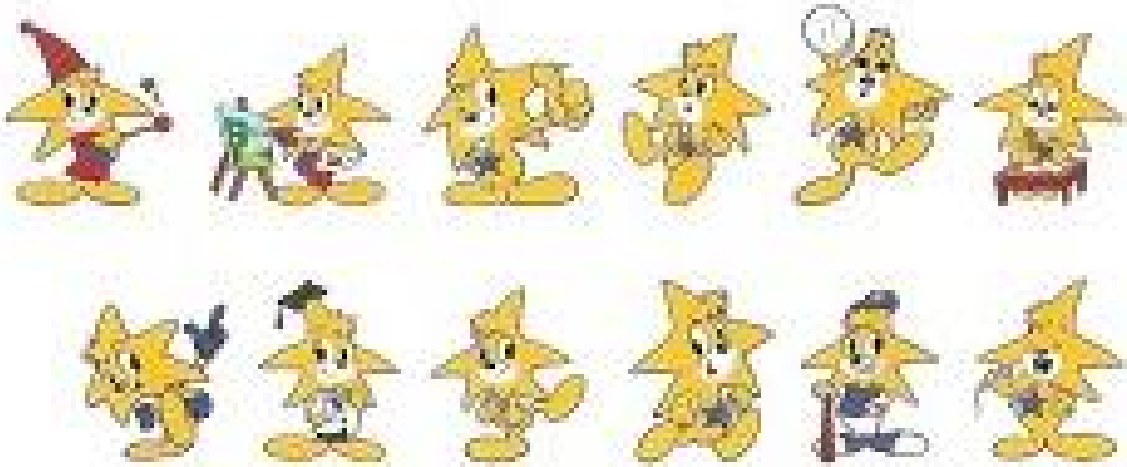
소리를 귀에 대면 소리가 들리지요?
여기서는 배경음악을 선택할 수 있습니다.



기대되는 교육효과 ➡ 이야기 만들어 그림으로 표현하기, 다양한 색상과 자료로



물고기들





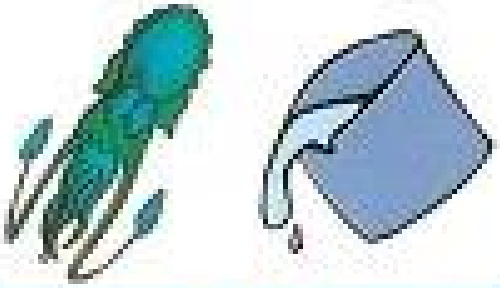
바다 달팽이

바다 속에서는 과연 무엇을 닮았을?
달팽이로 보였을 사람들 수 있습니다.
아주 귀엽 선을 그릴 수 있죠.



오징어

오징어의 가장 먹물을 본적이 있나요?
어디서는 검은색 일지도 모르는 모든 색으로
표현하게 해줄 수 있어요. 다이 물감으로
쓰이는 것이랍 입니다.



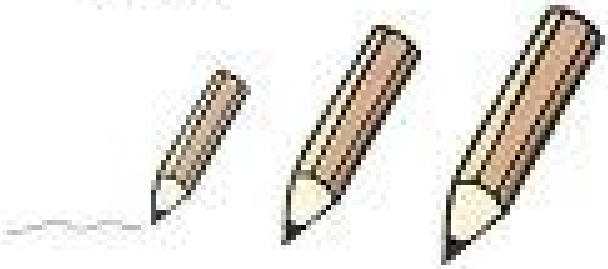
바다뱀

바다뱀은 물감을 묻힌 솔로만들 작선을
그릴 때 사용할 수 있어요.
주신이 사각도라는 것에서 선만 누른 다음
원하는 곳이 위 방향에 놓고 다시 선만 놓으세요.



3개의 에조원필

에조원필의 연필은 필기의 굵기에 따라
가늘게, 보통으로, 굵게 그릴 수 있도록
만들었습니다.





문 어

도장처럼 찍어주는 문어를 누르면 여러 개의 점이 됩니다. 일부분은 색칠하기, 여러개는 도장찍기를 할 수 있어요.

색칠하기

문어 그림을 골라 원하는 색을 색칠하세요.



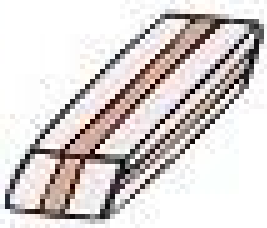
도장찍기

도장으로 모양을 찍어서 그림 꾸미기 해보세요. 겹쳐서 찍을 수도 있고 자유롭게 그릴수도 있습니다.

붓 지

자유롭게 원하는 색깔을 칠할 수 있습니다만 붓자는 주인님들은 사용하지 못합니다.





스펀지

화면 전체를 채색하기 지울때 사용합니다. 채색한 화면에 나타나 패턴도 틀리는 방법 전에 지운 그림을 다시 태울할 때 사용합니다.







'에코 주니어의 신비한 바다여행' 의 통합적 접근

언어 사회

- 에코 주니어의 여행이야기 쓰기
- 이야기 나누기
  - 바다에서 놀았던 경험
  - 물 속에서 입과 코를 막을 수 있는 방법
  - 바다에서 지켜야 할 규칙은?
  - 안전교육
- 바다에 대한 다양한 노래 배우기
- 말하기
  - 스무고개
  - 바다동시

신체 운동

- 바닷속을 걸기
- 바다생물 흉내내기
  - 바다와 무엇이 비슷할까?
- 리듬감각 익히기



에코주니어의
신비로운 바다여행

수

- 물고기의 입), (, = 부등호 알기
- ~보다 크다/ 적다 비교하기 놀이하기
- 수직을 놀며 세기 시합하기
- 숫자모양 써서 맞추기 놀이하기
- 모양 패턴을 이용한 패턴놀이

미술

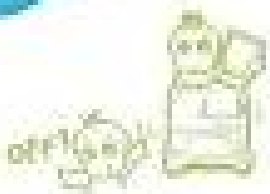
- 모래 그림그리기
- 여러가지 바닷속도 만들기

과학

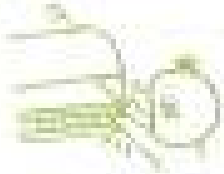
- 바다에서 사용하는 물건 조사하기
- 바다에 사는 생물 자유롭게 표현하기
- 물체의 모양이 바뀌어지기
- 자석을 이용하기
- 바닷물놀이

본 소프트웨어의 내용적용을 이용하면 다양한 영상장치이나 연출기법을
이해하기 위해 만들고 주인공을 등장시켜 놀이하는 그림을 그릴 수 있습니다.
PICO 시스템을 바다로 모니터에 연결하면 유아의 작품을
바다로 테마으로 놀이할 수 있습니다
이것은 유아의 발달과 성장을 지켜볼 수 있는 역사적인 기록이 될 것입니다

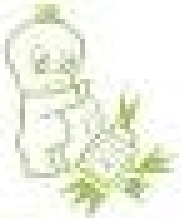
사용상 주의 할 점



● 전원 OFF를 먼저 해주세요!
그림과 소프트웨어를 닫고 랜 케이블과
꼭 컴퓨터 전원 스위치를 OFF로 해주세요.



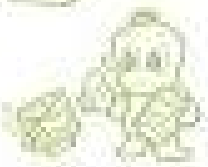
● 단자 부분을 만지지 마세요.
그림부분 소프트웨어의 단자부분을 만지거나
물에 젖게하거나 먼지 고장의 원인이 됩니다.



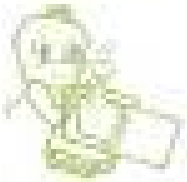
● 그림부분 소프트웨어는 정품사용입니다!
불법복제프로그램 사용 소프트웨어 지원 일절하지않음.
또, 설치 보장하지 않음.



● 높은온도에 주의하세요!
그림부분 소프트웨어를 보관할 때에는
직사 광선 또는 난방 기구 옆 습기가 많은
곳을 피해주세요.



● 어린이 사용에 주의 하세요!
그림부분 소프트웨어가 CD롬일 때에는
반드시 보호자 없이 어린이 사용하지 마세요.



● 그림부분 제품 안내서
그림부분 마지막 페이지를 그림부분 설치로 부터
매치 무선으로 이어 주십시오.



● 그림부분 제품을 조심하세요!
그림부분 랜카드를 잡는다든지
물에 젖게하지 마세요.
또 CD롬이 그림부분에 너무 무리하게
무리하게 하지 마세요.



● 프로그램 충돌 때에는 조급해 하지 마시고
도트북 TV로부터 부팅 될때까지 주세요.
또, 간혹 부팅후 1시간이나 10분 정도의 시간을
주신 다음의 인터넷으로 하세요.
수리가 부족할 때에는 사용을 금해 주세요.

에코 주니어의 신나는 바다여행

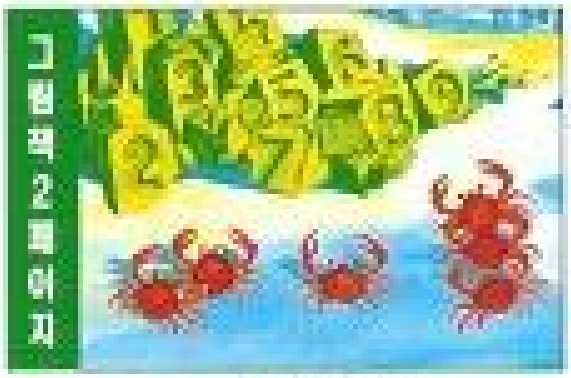
에코 주니어의 바다속 여행지도

그림책 1페이지



❶ 물고기 떼기

그림책 2페이지



❷ 게 놀기



❸ 산호초



❹ 다리 쉼터

숫자세기 놀이

그림책 1페이지



고래

조개

그림책 2페이지



물고기



소라

그림책 3페이지



해초와 돌

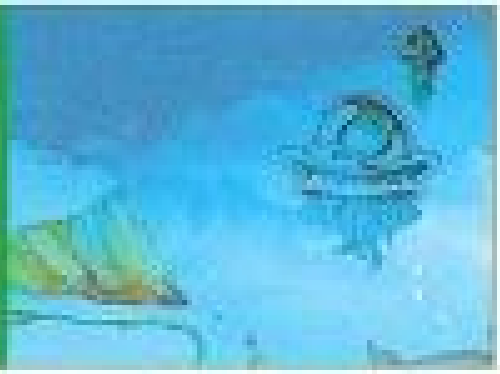
에코 주니어의 떠나는 신비한 바다 여행에서는 신기하고
재미난 11가지 주요 활동과 5가지 숫자세기 놀이를 하게 됩니다.

그림찾기 3페이지



❸ 사소놀이

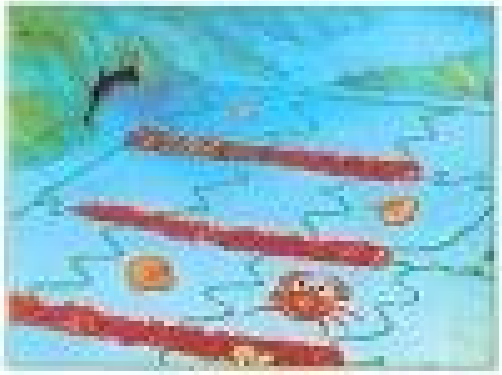
그림찾기 4페이지



❶ 해파리 손사랑기



❷ 바다동물 기억게임



❹ 보게 굴렁기



❺ 색이름



❻ 수정 실드장

그림찾기 4페이지



❼ 자석 그림기

연소자 관람가

에코주니어의
신비로운 바다여행

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, 뽀글뽀글 분화구에서 신나게 놀 수도 있고,
반짝이는 수정을 두드려서 아름다운 음악을 들을 수도 있답니다.
에코 주니어와 여행하는 동안 수세기, 분류하기, 셈하기 등 수개념을
형성하는 놀이와 예견하고 추리하는 사고를 요하는 재미난 게임을 하게 됩니다.
아름다운 수정 음악을 듣거나 연주할 수 있으며 바다 속의 여러 생물들을
불러서 보다 창의적인 그림을 그릴 수도 있습니다.
자! 귀를 기울여 보세요!
저 바다 속, 맑고 아름다운 수정의 연주소리가 들리시나요?
이제 에코 주니어와 함께 떠나는 바다 밑 탐험여행을 기대하세요!

추천의 글

PICO는 컴퓨터와 유아들간의 다양한 상호작용을 가능하게 합니다.
흥미로운 애니메이션과 사실적인 음성합성으로 유아들이
친구와 대화하듯이 놀이하며, 학습할 수 있게 이끌어 줍니다.
또한, 어린이들이 마음대로 그리고 꾸며볼 수 있어서
창의력 및 구성능력을 증진시킬 수 있습니다.

선릉 어린이집 원장
연세대 아동학과 강사
김 온기



삼성전자 주식회사 서울특별시 강남구 신사동 599번지 압구정빌딩 6층 (우)135-120
TEL : 3416-0650 FAX : 3416-0515
Patents:Canada No.1,082,351:1,607,209:U.K.No.1,535,999:Japan No. 1,632,396:Germany No. 2,609,826
Licensed By SEGA MADE IN KOREA