

2021

제15회 유아특수보육과
캡스톤디자인 전시회

도담제



주제

장애영유아와 함께하는
일상생활 놀이교구

‘즐거운 우리집’ 조

조원 노지혜, 박소현, 신민아, 이준수



나 혼자 입을 수 있어요

노지혜



『나 혼자 입을 수 있어요』는 영유아의 소근육 발달과 스스로 옷을 입고 벗는 일상생활 속 적응행동의 발달을 돕는 교구입니다. 옷의 지퍼 올리고 내리기, 단추 잠그고 풀기, 바지의 벨트 매고 풀기, 어깨의 벨크로테이프 붙였다 떼보기, 치마 고무줄 늘였다 줄이기, 신발끈 묶고 풀어보기 등의 활동들로 구성되어 있습니다. 장애영유아지원을 위해 옷의 지퍼에 고리를 달아 지체부자유아들도 쉽게 지퍼를 올리고 내릴 수 있게 제작하였습니다. 또한, 어깨에 벨크로를 부착하여 입고 벗기 쉬운 유니버설 디자인 옷을 만들어 장애영유아와 일반영유아 모두가 다양한 형태의 옷을 경험할 수 있도록 하였습니다.



안전한 家?

박소현



호기심이 왕성하고 신체활동이 활발한 영유아에게 집이란, 흥미진진한 곳인 동시에 안전사고에 노출되기 쉬운 공간입니다. 『안전한 家?』는 이러한 특성을 반영해서 제작한 교구입니다. 영유아들이 일상적으로 생활하는 집에는 스위치, LED 전등, 잠금장치, 케이블 전선 등 편리하지만, 아이들의 안전을 위협하는 다양한 도구들이 있습니다. 영유아들은 집 모형의 『안전한 家?』 교구를 직접 조작하고 탐색하는 활동을 통해 도구를 안전하게 사용하는 방법을 자연스럽게 익힐 수 있으며, 소근육 운동 기술도 향상됩니다. 『안전한 家?』에서는 살짝 만져도 소리가 나는 벨, 두께가 두꺼운 케이블 전선, 크기가 큰 스위치 등 각 놀이요소들의 단계를 상이하게 제시하여 발달이 느린 유아나 지체장애영유아들도 자신의 발달 수준에 맞게 놀이할 수 있도록 제작하였습니다.



분리수거하는 날

신민아



『분리수거하는 날』은 영유아가 놀이를 통해 일상생활에서 올바르게 분리수거하는 방법을 알아가는 교구입니다. 플라스틱, 캔, 유리, 종이팩, 4개의 영역으로 쓰레기를 구분할 수 있도록 제작하였으며, 영유아들은 용판에 공을 던져서 공이 붙은 영역에 해당하는 쓰레기를 하나씩 가져가면서 놀이를 진행합니다. 놀이를 하면서 자연스럽게 분리수거 방법에 대한 지식을 얻게 될 뿐 아니라 쓰레기를 줍고 공을 던지면서 대근육 운동능력을 발달시킬 수 있으며, 용판에 공을 정확하게 붙여야 하기 때문에 집중력이 향상됩니다. 시각 관련 장애를 지닌 영유아를 위하여 다양한 감각 자극은 줄이되, 시각적 정보 입력에 집중할 수 있도록 제작하였습니다. 사물을 볼 때 판과 공, 쓰레기 교구를 만져볼 수 있도록 하였으며, 용판은 노란색, 빨간색, 파란색, 초록색을 사용해 색대비를 높여 강조하였습니다.



우당탕탕 우리집

이준수



이 교구는 생활 도구 그림자 맞추기 교구입니다. 놀이 판의 칸에는 집 안에서 흔히 볼 수 있는 물건들의 그림자 그림이 있습니다. 영유아들은 놀이 판에 말을 올리고, 해당 칸의 그림자를 보고 무슨 물건인지 맞추어 보고 짝이 되는 그림카드를 찾습니다. 그리고 반대로 놀이 판위에 그림을 놓고 그림자 그림을 놓을 수도 있습니다. 이 교구를 통해 영유아들은 사물, 특히 영유아의 일상생활과 관련성이 높은 도구들의 모양을 자세히 관찰하고 구분할 수 있는 능력을 기를 수 있습니다. 또한, 구슬 주사위, 점수판을 가지고 놀이하면서 자연스럽게 수와 연산, 방향을 배울 수 있습니다.

‘먹깨비’조

조원 김미현, 양다운, 유명홍



수박씨 단어카드 놀이

김미현



『수박씨 단어카드놀이』는 수박 속에 숨어있는 수박씨 중 하나를 고르고, 그 안에 적힌 자음으로 시작하는 단어카드를 찾아보는 교구입니다. 단어카드는 영유아들이 일상생활 속에서 자주 접할 수 있는 음식과 관련된 낱말들로 구성하였습니다. 이 교구를 통해 영유아들은 글자의 모양 인식을 통해 한글에 친숙해지며, 읽기 능력의 기초를 형성할 수 있습니다.

수박을 입체적으로 만들어 영유아가 수박에 대해 탐구하는 과정에서 즐겁게 참여할 수 있도록 제작하였습니다. 또한, 자음으로 시작하는 단어카드를 찾을 때 친구와 서로 돕는 과정을 통해 장애영유아와 비장애영유아가 함께 어울리며 다양하게 상호작용할 수 있도록 하였습니다.



나만의 케이크

양다운



『나만의 케이크』는 영유아들 자신만의 독창적인 케이크를 만들어 보는 교구입니다. 영유아들은 자신이 원하는 케이크조각을 선택한 후, 돌림판을 돌리고 카드를 뽑아 그 결과에 따라 케이크 장식을 꾸밀 수 있습니다.

색상 돌림판은 케이크 위의 토핑(과일, 과자 등)의 색을, 숫자카드는 한 번에 올릴 수 있는 토핑의 개수를 결정합니다. 같은 색이 나오더라도 여러 종류의 토핑들을 고를 수 있으므로 영유아들은 자신만의 창의적인 케이크를 만들게 됩니다.

너는 어떤 아이스크림 좋아해?

유명홍



『너는 어떤 아이스크림 좋아해?』는 아이스크림 가게 놀이 교구입니다. 먼저 손님 역할의 영유아들은 아이스크림 주문판에 평면형태로 아이스크림의 맛, 토핑 등을 조합하여 그림으로 아이스크림을 주문합니다. 다음으로 아이스크림 가게 주인 역할의 영유아들은 주문판을 보고 같은 형태의 아이스크림을 만들어서 손님에게 전달합니다.

이 교구를 통해 아이들은 자신이 원하는 형태로 아이스크림을 꾸밀 수 있으며, 소근육의 발달을 촉진하고, 수학적 개념 중 기초적인 패턴을 인식할 수 있습니다. 의사소통에 어려움이 있는 장애영유아들이 말을 하지 않아도 본인이 원하는 형태의 아이스크림을 메뉴판에 직접 만들어서 주문할 수 있습니다. 메뉴판을 이용하여 아이스크림 주문을 하고 받으며 비장애영유아들과 함께 놀이는 할 수 있습니다.

2021

제15회 유아특수보육과
캡스톤디자인 전시회

도담제

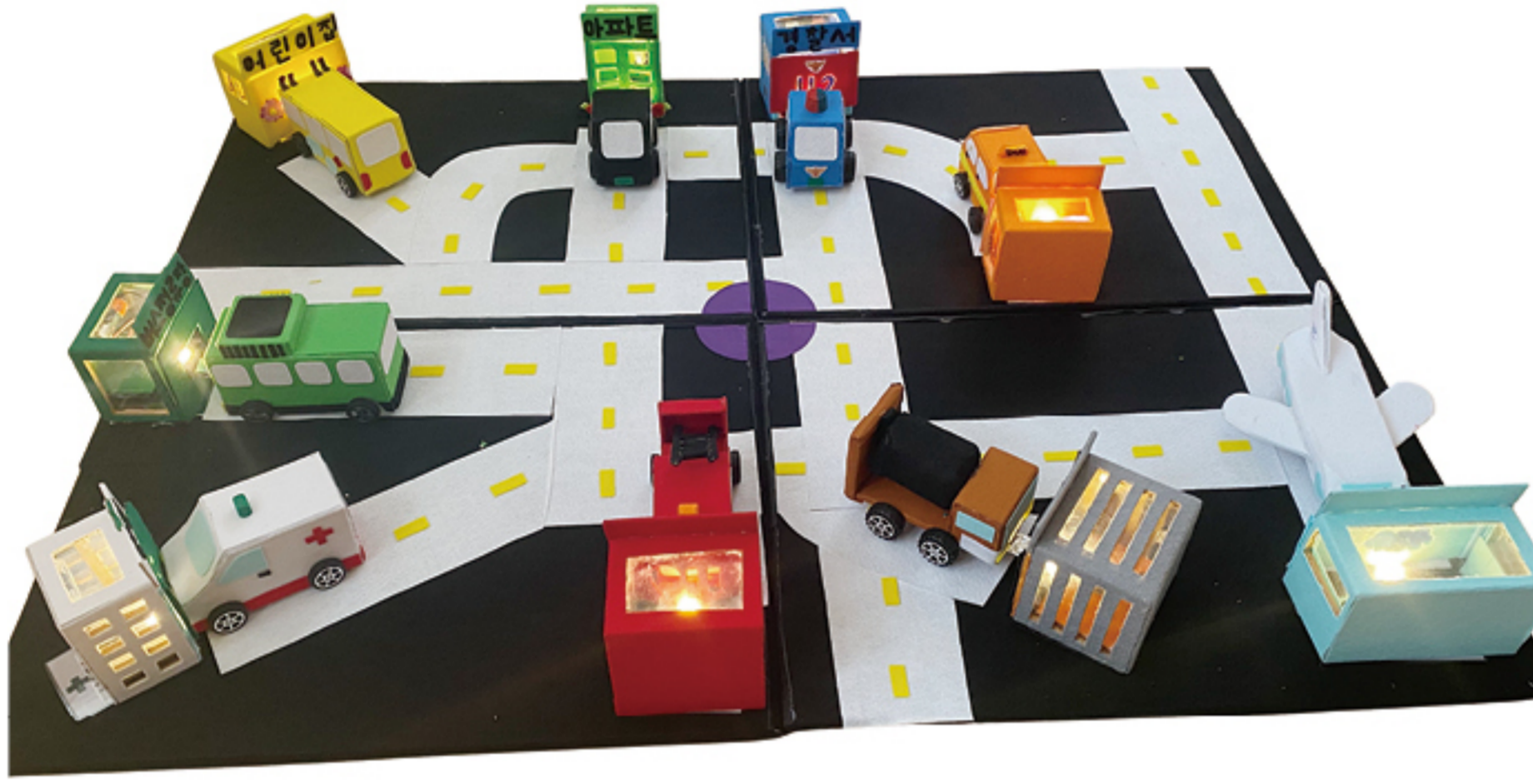


주제

장애영유아와 함께하는
일상생활 놀이교구

‘골목대장’ 조

조원 곽윤정, 오예민, 홍서영



가라!! 집으로!

곽윤정



『가라!! 집으로!』는 영유아들이 일상생활에서 쉽게 볼 수 있는 교통수단과 관련된 교구로, ‘소방차-소방서’와 같이 교통수단을 해당하는 기관에 연결하도록 제작하였습니다. 동네를 돌아다니던 교통수단이 올바른 기관에 적절하게 주차를 하면, 기관에서 불빛이 나올 수 있도록 LED 전구를 설치하였습니다.

이 교구는 불빛을 통해 영유아들에게 시각적인 흥미를 제공할 수 있으며, 교통수단을 움직이며 소근육을 발달시킬 수 있을 뿐 아니라 교통수단과 우리동네 전반에 대한 관심을 증대시킬 수 있습니다. 본 교구에서는 LED 전구로 불빛을 사용해 청각장애 유아도 시각적으로 흥미를 느낄 수 있으며, 장애유아와 일반유아 모두가 다양한 형태의 놀이를 경험할 수 있도록 제작하였습니다.



왔다 장보고

오예민



『왔다 장보고』는 영유아들이 동네에서 쉽게 접할 수 있는 마트와 연관지어 만든 교구입니다. 아이들은 뽑기 통을 돌려 나오는 뽑기 캡슐 속 종이에 적힌 재료와 재료의 개수를 파악하고, 마트에서 해당하는 물건을 사오면서 놀이를 할 수 있습니다. 놀이를 하면서 영유아들은 마트에서 판매하는 물건들에 대한 개념을 형성하고 재료의 수를 세어보며 수 개념을 익힐 수도 있습니다.

영유아들이 스스로 뽑기 통의 손잡이를 돌려보고, 뽑기 캡슐을 열어보는 과정은 지체장애영유아의 소근육 발달을 자극할 것입니다.



소리로 듣는 우리동네

홍서영



영유아들이 동네에서 일상생활을 하면서 들을 수 있는 다양한 소리에 대한 교구입니다. 동네의 모형을 제작하고, 각 장소에는 ‘소리칩’을 설치했습니다. 소리칩에는 장소별로 들을 수 있는 소리를 녹음하여, 소리를 듣고 무슨 일을 하는 장소인지, 어떤 일을 하는 중인지 유추해볼 수 있습니다. 또한, 이 기관에서 어떤 도구가 사용되는지에 대해서도 생각해보고 해당 도구를 부착해볼 수 있도록 제작하였습니다. 기관명에는 짝이 되는 시설물과 같은 색의 글씨를 붙여보며 글자에 대해서도 흥미를 가질 수 있도록 하였습니다.

본 교구를 통해 장애영유아들을 자신의 다양한 감각, 특히 청각에 집중할 수 있으며, 이는 영유아들의 집중력 향상에 도움이 될 것입니다.

2021

제15회 유아특수보육과
캡스톤디자인 전시회

도담제



주제
장애영유아와 함께하는
일상생활 놀이교구

‘자연스럽게’ 조

조원 김민영, 안예진, 이류용, 최예린



내가 사는 곳은 어디일까?

김민영



이 교구는 다양한 동물들과 그 동물들이 사는 곳에 대한 교구입니다. 수수께끼 상자 속에 들어있는 동물들을 뽑아 하늘, 땅, 바다(물) 중 어디에 사는지 찾아 판에 붙이는 놀이를 할 수 있습니다.

동물들을 다 붙이고 나면, 동물 이름과 실제 사진이 부착된 책자를 통해 동물의 이름을 알고 읽어봄으로써 글자에 대한 흥미도 유발할 수 있습니다.

나는야 꼬마농부

안예진



게임을 통해 작물을 키워보는 교구입니다. 작물에 해로운 요소와 이로운 요소가 그려져 있는 카드를 뽑고, 작물에 이로운 카드가 나올 경우, 작물이 점점 자라도록 제작하였습니다.

『나는야 꼬마농부』를 통해 영유아들은 작물이 어떻게 자라나는지, 또한, 어떠한 자연이 작물에게 이로운지, 어떠한 자연이 작물에게 해를 끼치는지도 알 수 있습니다.



바오의 여행

이류용



우주에서 지구로 여행 온 주인공이 지구의 자연에 대해 경험해보는 내용을 디오라마 동화로 제작하였습니다. 점토, 물감, 스티로폼 등으로 동화 안에 있는 자연지물을 표현하였으며, 멜로디칩을 이용해 동화의 내용과 자연지물에 대한 소개를 음성으로 지원할 수 있도록 제작하였습니다. 본 교구 통해 자연물에 대한 학습을 동화의 내용과 함께 흥미롭고 자연스럽게 받아들일 수 있고, 실제 자연을 경험한 것을 토대로 이야기의 내용을 들으며 회상해 볼 수 있는 시간을 가지며 즐길 수 있습니다.



내 이름은?

최예린



이 교구는 자석놀이를 통해 영유아들이 글자에 관심을 갖도록 하는 교구입니다. 철가루 상자 안에 자석모양으로 만들어진 글자카드를 넣고 흔들면, 철가루가 글자모양을 따라 나타나도록 제작하였습니다.

카드에 붙여있는 사진자료를 통해 어떤 글자가 나올지에 대한 호기심을 자극할 수 있으며, 철가루 상자를 흔들어 나온 글자를 통해 말하기, 듣기, 읽기, 쓰기 등 통합적인 언어활동을 지원할 수 있습니다.