



세 살 적 버릇 여든까지 간다



속담풀이를 이용한 스마트폰 중독 예방 아이디어

닭 쫓던 개 지붕 쳐다보듯 한다

바늘 도둑이 소 도둑 된다

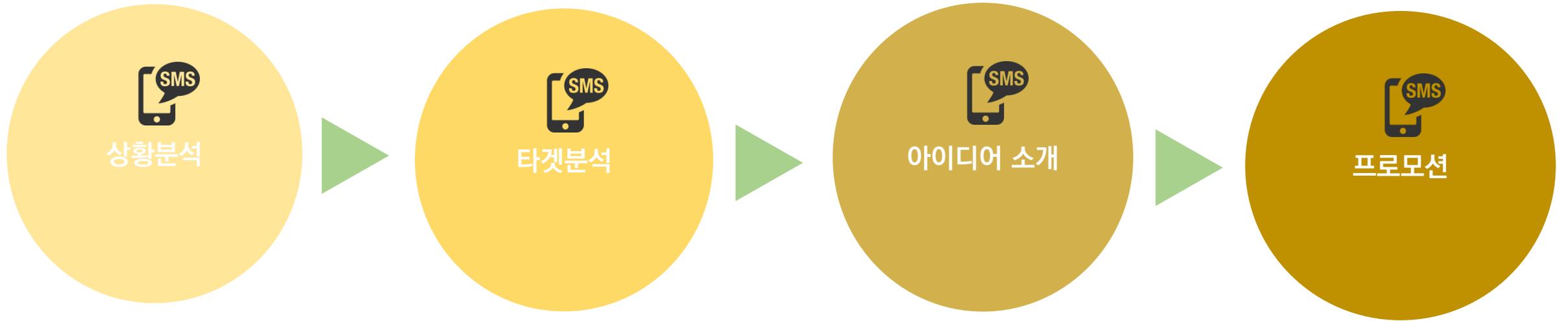
똥 묻은 개가 겨 묻은 개 나무란다.

주최 | 한국일보 

후원 |  강원랜드


Kangwonland Addiction Care Center

목차





상황 분석

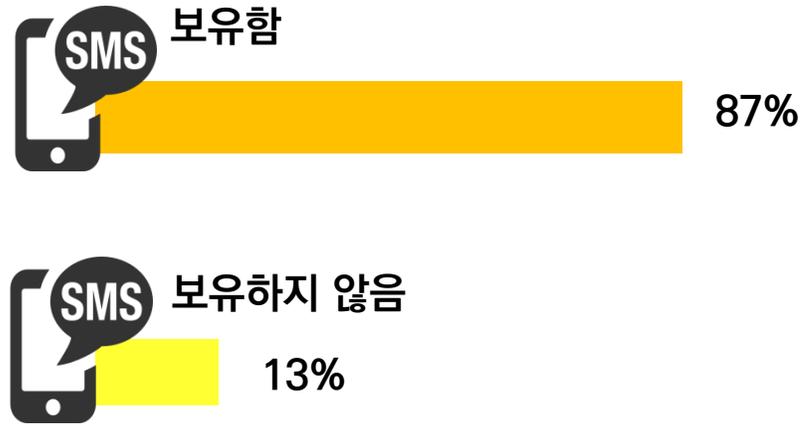
초등학교 고학년 10 중 9명 스마트폰 보유... 1명은 '중독'

스마트폰을 가진 초등학생 중 11%는 치료나 상담이 필요한 '스마트폰 중독 위험군'에 해당한다고 덧붙였다.

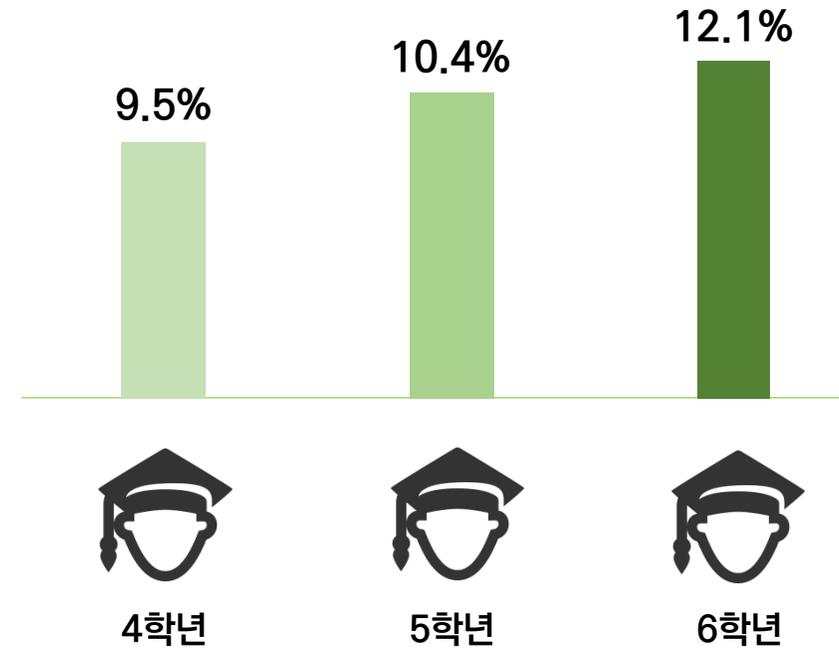
하지만 김정미 굿네이버스 아동권리사업본부장은 "초등학생 스마트폰 중독 문제가 심각해지고 있지만 이를 예방할 교육은 중·고등학생에게만 집중됐다"며 "초등학생이 스마트폰을 바르게 사용하는 방법을 익힐 수 있는 전문 예방 프로그램을 전국적으로 실시해 갈 예정"이라고 전했다.

출처 : 네이버 뉴스

초등학교 고학년 스마트폰 보유율



초등학교 고학년의 스마트폰 중독 위험군에 포함된 비율



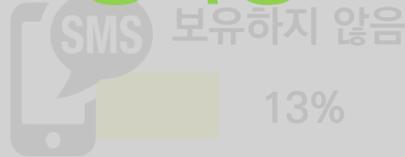
스마트폰 중독 위험군 = 잠재적 위험군 + 고위험군

초등학교 고학년 스마트폰 보유율

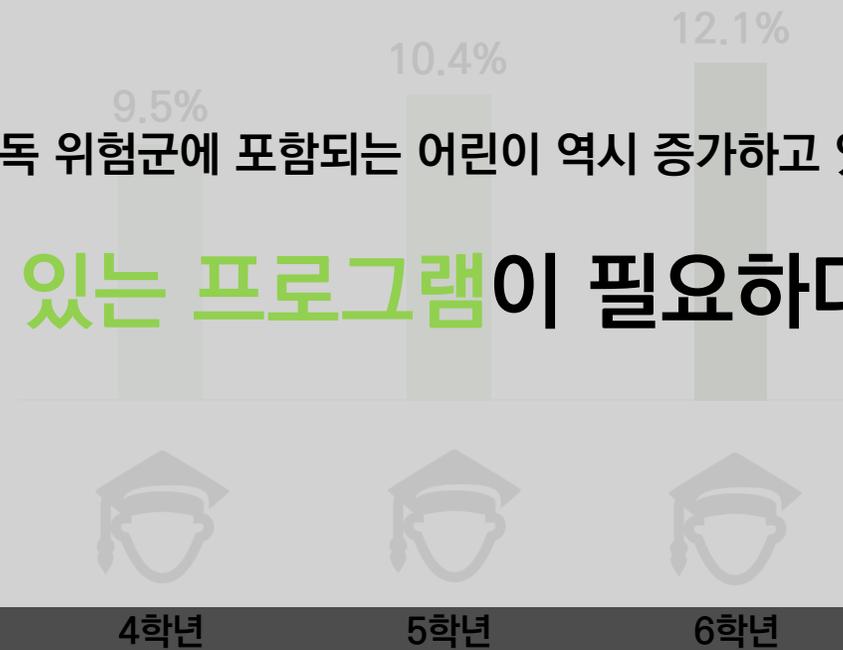


이처럼 초등학생의 스마트폰 보유율이 높아지고 있으며, 중독 위험군에 포함되는 어린이 역시 증가하고 있다.

초등학생 또한 중독을 예방할 수 있는 프로그램이 필요하다.



초등학교 고학년의 스마트폰 중독 위험군에 포함된 비율



스마트폰 중독 위험군 = 잠재적 위험군 + 고위험군

속담의 효과

어린이들에게 학습효과를 줌

내용을 간결하게 나타낼 수 있음

재미를 유발

글을 풍부하게 표현해줌

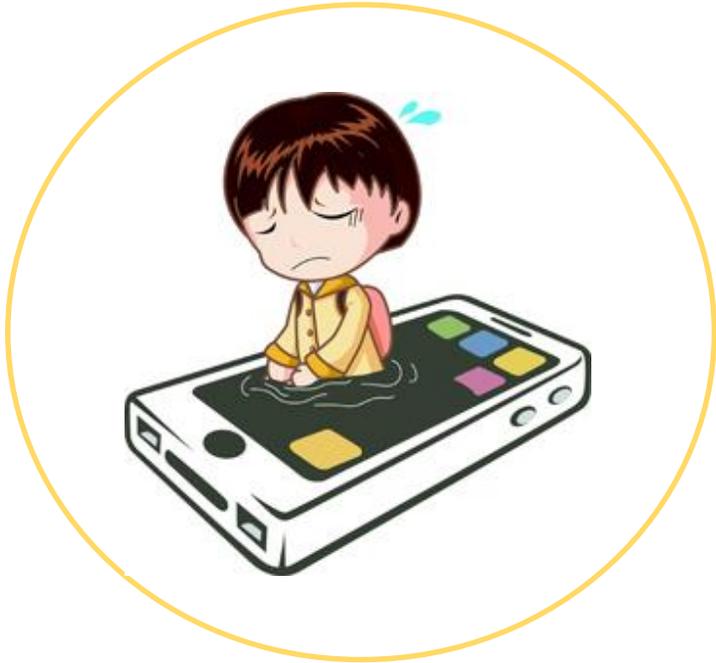
주장에 대한 근거로 활용 가능함

화제의 도입



아이디어 소개

어린이의 스마트폰 중독



속담



어린이의 스마트폰 중독과 속담의 장점을 결합하여 어린이의 스마트폰 중독을 풀어야 합니다.

속담 및 중독과 관련된 예시

1. 간에 기별도 안 간다 : 먹은 것이 너무 적어 먹으나 마나 하다

※ 평소에 스마트폰을 많이 하다 보니 조금만 하는 것은 '간에 기별도 안 간다.'

2. 강물도 쓰면 준다 : 아무리 많아도 쓰면 곧 줄어들니까 아껴 사용하라는 뜻

※ 체력이 좋다고 하더라도 '강물도 쓰면 준다'는 속담처럼 스마트폰을 장시간 사용하면 체력이 약해질 수 있다.

3. 그물에 든 고기 : 이미 잡혀 움짱달짝 못 하고 죽을 지경에 빠졌음을 비유적으로 이르는 말

※ 스마트폰에 사로잡혀 개학 전날인데도 방학 숙제를 하나도 못 한 상황을 '그물에 든 고기'라고 표현한다.

4. 남아 일언 중천금 : 사내의 말 한 마디는 천금같이 무겁다는 뜻이니, 말의 중요성을 강조한 말

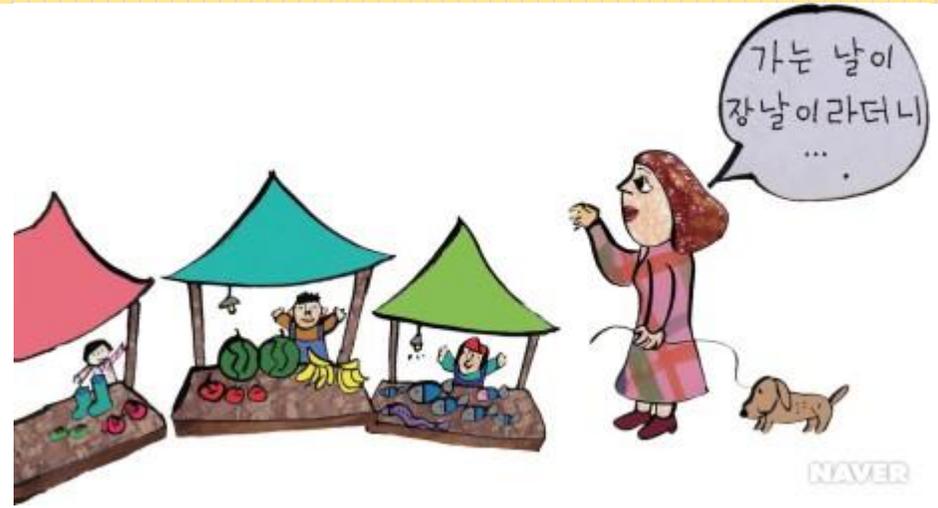
※ '남아 일언 중천금'이라는 속담처럼 스마트폰을 하지 않겠다고 다짐한다면 이를 지켜야 하지만 이를 실천하기는 쉽지 않았다.

5. 느린 소도 성낼 적이 있다 : 아무리 성미가 느리고 순한 듯한 사람도 화가 나면 상당히 무섭다는 뜻

※ 아무리 순한 어린이라도 '느린 소도 성낼 적이 있다'라는 속담처럼 스마트폰에 중독되면 화를 낸다.

6. 도둑이 제 발 저리다 : 죄를 지은 자가 그것이 드러날까 걱정이 되어 너무 두려워한 나머지 도리어 자기도 알지 못하는 사이에 그 사실을 나타내게 된다는 뜻

※ 부모님 몰래 스마트폰 게임 결제를 했지만 '도둑이 제 발 저리다'라는 속담처럼 얼굴에 티가 나는 상황(거짓말을 하게 됨)



[출처] 네이버 어린이백과

7. 똥 묻은 개가 겨 묻은 개 나무란다 : 자신의 처지도 모르고 남을 핀잔 줄 때를 두고 하는 말

※ '똥 묻은 개가 겨 묻은 개 나무란다'라는 속담처럼 본인이 스마트폰에 중독된 지 모르고 친구에게 조언을 해주는 상황을 말한다.

8. 바늘 도둑이 소 도둑 된다 : 작은 도둑이라도 진작 그것을 고치지 않으면 장차 큰 도둑이 된다는 뜻

※ '바늘 도둑이 소 도둑 된다'라는 속담처럼 처음에는 게임에 소액만 결제하지만 이것이 점점 커지는 것을 말한다.

9. 세 살 적 버릇이 여든까지 간다 : 어릴 때 몸에 밴 버릇은 늙어 죽을 때까지 고치기 힘들다는 뜻으로, 어릴 때부터 나쁜 버릇이 들지 않도록 잘 가르쳐야 함을 비유적으로 이르는 말

※ '세 살 적 버릇이 여든까지 간다'라는 속담처럼 어렸을 때부터 스마트폰에 중독되었다면 이것이 나이 들어서까지 이어진다.



10. 믿는 도끼에 발등 찍힌다 : 잘되리라고 믿고 있던 일이 어긋나거나 믿고 사람이 배반하여 오히려 해를 입음

※ '믿는 도끼에 발등 찍힌다'라는 속담처럼 스마트폰이 정보를 빠르게 찾아줄 수는 있지만 이에 빠지면 누구도 헤어나오지 못하는 것을 뜻한다.

11. 믿는 도끼에 발등 찍힌다 : 잘되리라고 믿고 있던 일이 어긋나거나 믿고 사람이 배반하여 오히려 해를 입음

※ '믿는 도끼에 발등 찍힌다'라는 속담처럼 스마트폰이 정보를 빠르게 찾아줄 수는 있지만 이에 빠지면 어느 누구도 헤어나오지 못하는 것을 뜻한다.

12. 개와 원숭이 사이다 : 개와 원숭이 사이처럼 몹시 좋지 않은 관계를 말함

※ 친구와 대화를 나눌 때 스마트폰만 만지고 있는다면 '개와 원숭이 사이다'라는 속담처럼 친구와의 사이가 나빠질 수 있음.

13. 등잔 밑이 어둡다 : 등잔 밑이 어두운 것처럼 오히려 너무 가까운 곳에서 생긴 일을 상당히 먼 곳에서 벌어진 일 보다 잘 모른다는 뜻

※ '등잔 밑이 어둡다'라는 속담처럼 스마트폰이 사소한 물건 같지만 중독이 될 수 있다는 것을 말한다.



아이디어 소개

어린이의 스마트폰 중독

속담

이름하여 **‘속담아 놀자’** 어린이 스마트폰 중독예방 프로젝트를 소개하려고 합니다!

어린이의 스마트폰 중독과 속담의 장점을 결합하여 어린이의 스마트폰 중독을 풀어야 합니다.

프로모션



두 번째. '속담 레이싱'

[앱] 자동차 게임



첫 번째. 스마트폰 저리가!

[캠페인] 속담 퀴즈, 스티커 코너



[출처]

부스 - 전북스마트심센터

자동차 - <http://cafe.naver.com/perfectdrive/1299>

프로모션1

스마트폰 저리가!

속담을 이용하여 속담도 배우고 스마트폰 중독을 깨달을 수 있는 캠페인이다.



캠페인 취지 및 목적

속담과 스마트폰 중독을 결합한 캠페인으로써 초등학생 아이들이 보다 재미 있고 효과적으로 중독에 대해 배우고, 이를 깨달을 수 있도록 구성하였다.



캠페인 부스 및 내용 소개



퀴즈 부스 '속담과 놀아볼까?'

- 스마트폰 중독 및 예방 사례 속에 있는 속담을 비워 놓고 아이들이 다양한 퀴즈의 형태로 비어 있는 속담을 풀어나간다.
- 사례를 보고 맞추지 못한다면 속담의 뜻을 힌트로 제시하여 최대한 아이들이 맞출 수 있게 도움을 준다.
- 퀴즈를 맞추면 선물을 증정하여 아이들의 참여를 유도한다.



스티커를 활용한 학습코너 '우리 붙이면서 놀아볼까?'

- 아이들에게 자체 제작한 중독예방 교재를 배부 한다.
- 교재는 속담과 관련된 중독사례, 속담 스티커, 중독예방법으로 구성된다. 그리고 표지에 토속적인 캐릭터를 삽입함으로써 흥미를 유발시킨다. 활동 시 교재의 페이지마다 있는 중독사례를 보고 관련된 속담 스티커를 붙인다.
- 활동을 마치면 아이들에게 중독예방 플래너를 증정하여 가정에서도 지속적인 중독예방을 할 수 있도록 한다.

스마트폰에 사로잡혀 개학 전날인데도 방학 숙제를 하나도 못한 상황을 ' ' 라고 표현한다.



프로모션1

스마트폰 저리가!

속담을 이용하여 속담도 배우고 스마트폰 중독을 깨달을 수 있는 캠페인이다.

기대효과

- 재미, 교육, 예방 등 3마리의 토끼를 잡을 수 있다.
- 현재 시행되고 있는 중독예방 교육의 한계인 반 강제성, 지루한 점을 해결할 수 있다.
- 우리나라의 속담과 밖에서 할 수 있는 활동을 알려줌으로써 자연스럽게 스마트폰 중독을 예방하고 해결할 수 있다.
- 교육청과의 협약 및 홍보를 통해 전국적으로 시행하여 장소의 제약을 해결하여 많은 참여를 유도할 수 있다.
- 중독예방 플래너를 통해 지속적으로 이를 예방할 수 있다.



[출처]

-한글 스티커

<http://smartstore.naver.com/entershops/products/2453054088?NaPm=ct%3Djd9i9l0g%7Cci%3D38cbd9669b49bcaed8eb2885ae9fd2babaf73e6e%7Ctr%3Dimg%7Csn%3D311491%7Chk%3D995096e4bef42a1669418f82de03a0cf52be07ca>

-전통그림(흥부 놀부, 흑부리 영감)

한글 2007 그리기 마당

프로모션2 중독예방 앱 '속담 레이싱'

'속담 레이싱'의 취지 및 목적

캠페인과 마찬가지로 속담을 통한 **학습효과**를 줄 수 있으며,

하루 1시간이상 하게 되면 **자동종료 기능**을 통해 스스로 스마트폰 사용을 절제하고 중독을 막는다.

또한, 아이들에게 조금 더 흥미롭게 다가갈 수 있는 자동차 게임을 통해 **학습에 대한 거부감을 없앨 수 있다.**



'소개 및 기능'

이 앱은 자동차 게임이며, 총 6대의 차와 대결을 하는 방식이다.

게임 중 특정한 지점에서 속담 퀴즈가 등장한다.

속담이 맞을 경우, 속도를 올릴 수 있는 아이템

속담이 틀릴 경우, 속도를 낮추는 아이템 등을 제공한다.

게임 난이도는 속담에 따라 달라지며, 쉬움, 보통, 어려움으로 나누어져 있다.

총 게임 시간 1시간이 넘으면 중독 사례와 관련된 속담이 나오는 동시에 더 이상 게임 이용이 불가능하다.

프로모션2

중독예방 앱 '속담 레이스'

기대효과

- 속담을 활용한 **교육적 효과**를 기대할 수 있다.
- 자동종료를 통해 스마트폰 사용을 **스스로 절제하고 중독을 예방**할 수 있다.
- 다양한 난이도 구성으로 게임을 잘 못하는 사람도 **누구나 사용 가능**하다.
- 무료 어플이므로 **많은 참여를 유도**한다.

[출처]

-카트라이더

https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=ssoojin93&logNo=220400316969&proxyReferer=https%3A%2F%2Fm.search.naver.com%2Fsearch.naver%3Fwhere%3Dm_image%26sm%3Dmtb_jum%26query%3D%25EC%259E%2590%25EB%258F%2599%25EC%25B0%25A8%25EA%25B2%258C%25EC%259E%2584

-난이도

https://mcafethumb-phinf.pstatic.net/20140317_242/dlasusdk_1395017584133c6l35_JPEG/%C4%B8%C3%B35.JPG?type=w740

캠페인 및 게임 어플 홍보



학교에 공문을 보내서 홍보한다.

학교나 학원 등에 직접 찾아가 홍보한다.

교육청, 게임 회사와 협약을 맺어 홈페이지 및 인터넷에 홍보한다.

지인을 통해서 홍보한다.

[출처]

-교육청 이미지

[https://mcafethumb-](https://mcafethumb-phinf.pstatic.net/20130723_269/hcamper_1374522606702dyzbw_JPEG/%B4%EB%C7%D1%B9%CE%B1%B9_%B1%B3%C0%B0%C3%BB_%B7%CE%B0%ED.jpg?type=w740)

[phinf.pstatic.net/20130723_269/hcamper_1374522606702dyzbw_JPEG/%B4%EB%C7%D1%B9%CE%B1%B9_%B1%B3%C0%B0%C3%BB_%B7%CE%B0%ED.jpg?type=w740](https://mcafethumb-phinf.pstatic.net/20130723_269/hcamper_1374522606702dyzbw_JPEG/%B4%EB%C7%D1%B9%CE%B1%B9_%B1%B3%C0%B0%C3%BB_%B7%CE%B0%ED.jpg?type=w740)

감사합니다

주최 | 한국일보 

후원 |  강원랜드


Kangwonland Addiction Care Center