

# 꿈이 익어 가는 방

## 송운초등학교도서관

도서관 소식지 제 2021-5 호 / 펴낸 일 : 2021. 9. 15. (수) / 펴낸 곳 : 송운초등학교 도서관  
(<http://reading.gglec.go.kr/main.html>) / 펴낸 이: 교장 이상훈 / 꾸민 이 : 사서교사 최선옥

### 스마트폰 교육용 앱보다 책이 더 좋은 이유

#### ‘일방향’과 ‘쌍방향’의 차이를 아시나요?

일부 부모들은 아이가 스마트폰을 조작하고 학습 동영상을 보는 것으로 언어적 발달을 기대하기도 하지만 '결과는 반대'라는 게 전문가들의 의견입니다. 아동의 언어 발달에는 쌍방향 의사소통이 필수적입니다. 하지만 스마트기기를 통한 동영상 시청은 일방향 소통이기 때문에 언어 발달에 필요한 자극이 부족하다는 겁니다. 결국, 스마트폰을 통한 일방향적 학습 방식은 직접 경험을 통해 환경을 다각적이고 능동적으로 학습하고자 하는 아이의 의욕 상실하게 하고 이것이 일상화되면 학습문제를 일으킬 수 있습니다.

스마트폰이나 태블릿 PC의 프로그램을 활용한 학습의 효과를 보면, 처음에는 주로 시청각 자극에 따른 눈의 움직임과 간단한 손가락 터치만 사용토록 하므로 아이들의 흥미를 끌 수 있지만, 결국에는 영상·소리 자극에만 빠져들게 되어 학습의 본래 효과를 가져오기 어려울 수 있습니다.

**같은 교육 자료라 하더라도, 책을 이용한 교육의 효과는 더욱 큼니다.** 책읽기는 아이의 좌뇌와 우뇌를 골고루 활성화하는데 가장 효과적인 활동입니다. 그중 소리 내어 책을 읽는 음독을

하면 묵독을 할 때보다 더 넓은 대뇌의 70%에 이르는 영역이 활성화됩니다. 즉, 아이는 책을 읽으면서 내면을 성장시킬 뿐만 아니라 부모와 함께 책을 읽는 과정에서, 다양한 대화를 나누며 어휘력과 상상력을 발달시킬 수 있으며, 점차 긴 문장의 책에도 익숙해질 수 있습니다.

또 한 책을 읽어줄 때 말에 리듬이나 강약을 조절하며 읽어주면 아이의 흥미가 커지는 동시에 부모와의 애착도 형성됩니다. 이뿐만 아니라 ‘세 살 버릇 여든까지 간다.’라는 속담처럼, **책 읽는 습관이 잡힌 아이는 학생이 되어서도 스스로 책을 읽고 공부하는 재미를 느끼게 됩니다.**

특히나, 초등학생 때는 청각적 능력이 매우 뛰어난 시기이기도 합니다. 디지털 미디어의 시각 자료에 노출되는 시간이 많은 만큼, 음악 듣기나 **책 읽어주기처럼 청각 자극에 집중할 수 있는 시간을 만들어서 보완해 주어야 합니다.**

### 팝콘브레인 현상

팝콘브레인 현상이란 튀긴 팝콘처럼 곧바로 튀어 오르는 것에 반응할 뿐 느리게 변하는 진짜 현실에 대해서는 무감각해진 뇌의 구조를 말합니다. 스마트폰을 사용하면 무조건 팝콘브레인이 되는 것은 아니지만 어린 학생들을 비롯해 청소년들의 뇌는 강한 자극에만 반응하는 팝콘브레인이 될 가능성이 있습니다.

그리고 독서 할 때는 뇌의 전 부분이 활발히 움직이지만 게임 할 때는 뇌를 살펴보면 거의 움직이지 않거나 일부만 활성화되어 있습니다. 스마트폰을 하거나 게임을 한다고 해서 뇌 기능이 발달하지 않는 것은 아닙니다. 하지만 스마트폰이 보여주는 다양한 영상과 생각할 틈도 없이 손이 먼저 움직이는 게임은 우리의 뇌가 건강하게 발달하는데 긍정적인 역할을 하지 못할 것으로 보입니다. 게다가 스마트폰을 지나치게 사용하면 몸이 힘들 뿐만 아니라, 지나친 스마트폰 사용이 스트레스 증후군을 유발할 수도 있습니다.

★ 마이크로소프트사의 창업자인 빌 게이츠 (Bill Gates)는 집에서만큼은 자녀들의 IT기기 사용을 다음과 같이 엄격하게 제한했습니다.

- (1) 14세까지는 휴대폰을 갖지 못한다.
- (2) 식사 시간에는 스마트폰 사용을 금지한다.
- (3) 막내딸은 자기 전에는 TV를 볼 수 없다.
- (4) 성인이 되기 전까지는 집에서 PC사용은 하루 45분으로 제한한다.

★ 애플사의 창업자였던 고 스티브 잡스 (Steve Jobs) 역시 “우리 애들은 아이패드를 사용하지 않는다. 아이들이 집에서 IT기기를 사용하는 것을 어느 정도 제한하고 있다.”(뉴욕타임스, 02010.1.31)고 하였습니다.


★ IT계의 두 거장뿐만 아니라 많은 실리콘밸리의 전문가들은 자녀들의 IT기기 사용에서 만큼은 대단히 엄격합니다. 그 이유가 뭘까요?

★ 자녀의 사고하는 힘은 **책과 대화에서 나온다는 믿음**, 기술의 위험성을 먼저 겪어 봤기 때문에, 그리고 창의성은 결국 아날로그에서 나온다는 믿음 때문이었습니다.

[출처] NIA 한국정보화진흥원

**송운초 책사랑 시즌 3**

# 책이랑 놀자 1·2·3



▶ 기간 : 2021년 9월 13일~17일  
▶ 대상 : 희망하는 전교생

**책이랑 놀자 1 내가 책이라면**  
**책이랑 놀자 2 나도 삽화가**  
**책이랑 놀자 3 책 제목 피라미드 & 다행시 짓기**

※ 2가지 이상 성실하게 참여한 친구들에게는 행사 종료 후 기념 선물을 드립니다.

☞ 1~2학년 : 활동지 배부(도서실 또는 교실)

☞ 3~6학년 : 구글 설문지 또는 활동지 참여

행사 세부 내용
<p style="text-align: center;"><b>책이랑 놀자 1</b></p> <p><b>내가 책이라면</b> 📖 자유롭게 글과 그림으로 표현</p> <p>☞ <a href="#">[내가 책이라면] 동영상-구연동화</a></p> <p>☞ <a href="#">[내가 책이라면] 동영상-그림책 애니메이션</a></p> <p>☆ 개별적으로 참여 가능</p> <p>☆ 한 반 전체 참여시 간식 선물을 드립니다.</p> <p>※ 구글 설문지 참여📄</p> <p><a href="https://forms.gle/YbEYHK3nDYVnBYXC6">https://forms.gle/YbEYHK3nDYVnBYXC6</a></p>
<p style="text-align: center;"><b>책이랑 놀자 2</b></p> <p><b>나도 삽화가</b> 📖 소리책으로 듣고 그리기</p> <p>※ 소리책 : <a href="#">방정환 선생님의 꼬부랑 할머니</a></p> <p>※ 3~5개의 장면을 A4 크기 종이에 칸으로 표현하기</p> <p>→ 1~2학년 2~3개 장면 이상</p> <p>→ 3~6학년 3~5개 장면 이상</p>
<p style="text-align: center;"><b>책이랑 놀자 3</b></p> <p><b>책 제목 피라미드 &amp; 다행시 짓기</b></p> <p>📄 글자 수가 다른 5가지 제목을 골라 피라미드 만들고, 제목 중에 하나로 다행시 짓기</p> <p>※ 도서실에 와서 직접 책 제목을 골라 적을 수 없는 경우 온라인 자료검색을 통해 참여 가능</p> <p>※ 구글 설문지 참여📄</p> <p><a href="https://forms.gle/hMSJfnDWVFamGa4v5">https://forms.gle/hMSJfnDWVFamGa4v5</a></p>

※ 자세한 내용은 안내장을 참조합니다.