

2015년 스마트폰중독 예방교육 신규콘텐츠 이용 안내

I 교육개요

- 국가정보화기본법 제30조의 8(인터넷중독 관련 교육)에 근거, “인터넷 및 스마트폰중독 예방교육 의무화”에 따라 해당기관은 연 1회 이상 교육 실시
 - ※ 대상기관 : 유치원, 초·중·고등학교, 공공기관
- 이에 따라, 미래부에서는 다양한 예방교육 기회마련을 위한 교육대상별 특화 주제·제작방식으로 「2015년 스마트폰중독 예방교육용 신규 콘텐츠」 5종을 개발 보급

II 콘텐츠내용

○ 종별 개요

- ① 유아용(15분) : 모바일 게임중독 예방을 위한 동화, 동요(애니메이션, 동요방식)
- ② 초등학생(30분) : 모바일 게임 및 스마트폰 과다사용에 따른 영향을 3가지 에피소드로 구성(애니메이션 방식)
- ③ 중학생(30분) : SNS중독 및 모바일게임으로 발생하는 내외적 갈등을 2가지 에피소드로 구성(드라마 방식)
- ④ 고등학생(30분) : SNS중독 및 모바일게임에 대한 심각성 인지 등 3가지 사례 드라마, 또래 인터뷰 등으로 구성(드라마 방식)
- ⑤ 일반인(40분) : 자녀 및 본인의 스마트폰중독 예방을 위한 올바른 사용방법 및 가이드라인(강연 방식)



○ 이용 방법

- ① 스마트십센터(www.iapc.or.kr) 홈페이지 ➡ 콘텐츠·자료실 ➡ 스마트미디어중독 예방(2015) ➡ 콘텐츠 선택 ➡ 자세히 보기 ➡ 구분, 지역, 행정구, 기관명을 선택 ➡ **교육인원입력** ➡ 동영상 다운로드 ➡ 자체 동영상 교육
- ② 배움나라(www.estudy.or.kr) ➡ 특강실 ➡ 스마트미디어중독예방
- ③ 에듀넷(www.edunet.net) ➡ 정보통신윤리교육 ➡ 유관기관교육자료

붙임 : 2015년 스마트폰중독 예방교육 콘텐츠 안내 및 요청사항

붙임

2015년 스마트폰중독 예방교육 콘텐츠 안내

대상	분량(분)	내용	참고
유아	15	○ 모바일 게임중독에 대한 내용으로 기개발한 그림동화 및 인기 캐릭터를 활용하여 동화, 동요로 구성(애니메이션+동요 방식) ※ 놀이터구조대 뽀잉(SK브로드밴드㈜ 투자, ㈜크레이지버드스튜디오 제작 캐릭터)	
초등생	30 (3개, 각 10분)	○ 모바일 게임 및 스마트폰 과다사용에 대한 내용으로 가족, 또래관계에 미치는 영향을 3가지 에피소드로 제시 및 스마트 가이드, 바른 약속하기로 구성(애니메이션 방식)	
중학생	30 (2개, 각 15분)	○ SNS중독 및 모바일게임으로 겪게 되는 내외적 갈등과 결과를 고찰할 수 있는 2가지 에피소드 제시 및 스마트 가이드, 또래 인터뷰, 바른 스마트폰 사용방법 소개로 구성(드라마 방식)	
고등학생	30 (3개, 각 10분)	○ SNS중독 및 모바일 게임에 대한 심각성 인지, 고등학생 이용 실태 조사, 3가지 사례 드라마, 또래인터뷰 등으로 구성(드라마 방식)	
학부모	40	○ 자녀 및 본인의 스마트폰중독 예방을 위하여 올바른 스마트폰 사용방법, 가이드라인 등으로 구성(강연 방식) ※ 개그맨 정성호, 연세대 심리학과 황상민 교수	

※ 콘텐츠 열람 홈페이지

- 스마트십센터(www.iapc.or.kr) -> 콘텐츠·자료실 -> 스마트미디어중독예방(2015)
- 배움나라(www.estudy.or.kr) -> 특강실 -> 스마트미디어중독예방
- 에듀넷(www.edunet.net) -> 정보통신윤리교육 -> 유관기관교육자료

※ 요청사항

- 스마트십센터 홈페이지 외(배움나라, 에듀넷)에서 콘텐츠를 열람하실 경우, 교육 후 스마트십센터(www.iapc.or.kr) 홈페이지에서 해당학교의 “교육인원”을 반드시 입력 요망
 - * 교육인원(실적으로 간주됨) : 본 콘텐츠를 교육받은 학생수 또는 교육받은 학생수
- 교육실적 입력 관련 추후 재공지 예정
 - * 스마트십센터(www.iapc.or.kr) 홈페이지 참고(11월 예정)