

모둠별 활동 결과 보고서

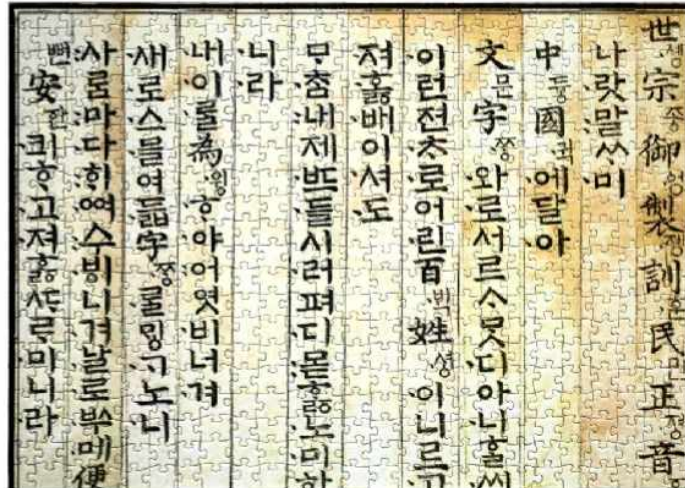
모둠 이름	7 모둠
활동 제목	우리말 키트 제작(퍼즐, 십자말풀이, 스티커)
역할 분담 결과	이성하: 5 이주윤: 5 이지원: 5 장지웅: 5 조우혁: 5
모둠별 활동 결과	<input type="checkbox"/> 잘된 점: 이성하: 생각했던 것 이상으로 키트 아이디어와 결과가 잘 나온 것 같다. 이주윤: 의견 조율이 빠르게 이루어졌다. 이지원: 역할 분배를 빠르게 잘 처리했다. 장지웅: 각자 맡은 역할을 충실히 수행하였다. 조우혁: 팀원들이 각자에게 맞는 역할을 잘 맡았다.
	<input type="checkbox"/> 개선할 점: 이성하: 다른 조 발표를 보니 다른 조와 아이디어가 겹치는 요소가 제법 있었다. 이주윤: 보다 독창적인 아이디어를 냈으면 좋았을 것 같다. 이지원: 자료공유를 더 적극적으로 할 필요가 있었다. 장지웅: 의견제시를 더 다양하게 해야 했다. 조우혁: 더 적극적인 자세를 가져야겠다.
<주요 사진 자료> - 뒷 페이지에 첨부하였습니다.	

【경기 2022 우리말 가꿈이】

1. 훈민정음 퍼즐

A. 대상 : 전원(퍼즐 피수 수를 다르게 하여 난이도 변경 가능, 퍼즐에 사용되는 이미지를 변경하여 대상 변경가능)

B. 예시 :



1.

C. 기대 효과: 훈민정음에 대한 관심이 증가하여 홍보효과 기대가능

2. 속담 가로세로 낱말 퍼즐

A. 대상 : 어린이, 학생

B. 예시 :

가까운 남이 먼 친척보다 낫다

가는 말이 고와야 오는 말이 곱다

가는 날이 장날이다

누워서 침 뱉기

눈 가리고 아웅한다

내 코가 석자다

낮 놓고 기억 자도 모른다

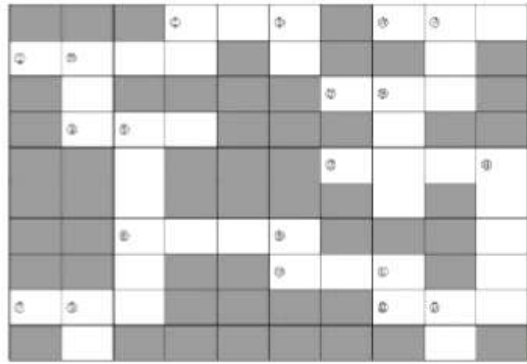
말이 씨가 된다

2.

마른 하늘에 날벼락

바늘 가는데 실 간다

바늘도둑이 소도둑 된다



(예시 사진)

3.

C. 기대 효과 : 많은 속담을 알게 되며, 우리말을 사용하는 기회가 늘어난다.

3. 훈민정음 스티커

A. 대상 : 어린이, 학생(초등학생 ~ 중학생)

B. 예시 :

훈민정음 관련되어 스티커를 만들어서 액세서리로 활용



4.

C. 기대 효과 : 스티커로 제작하여 다른 액세서리에 부착하여 훈민정음을 타인에게도 홍보 가능.

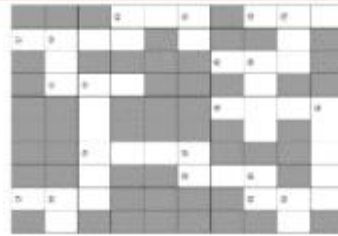
5.



6.



꾸러미 두번째



대상: 어린이, 학생

1. 우리말 속담으로 이루어진 낱말 퀴즈
2. 머리를 풀며 많은속담을 알게되고
우리말을 사용하는 기회가 늘어남

7.

꾸러미 세번째

윤민정을 스티커



매상: 화생

1. 후원금으로 이루어진 스티커를 사용자가 원하는 곳에 부착하여 찍어가기
2. 스티커를 부착하면 그 자체로도 후원금을 다른 이들에게 홍보하는 효과를 볼 수 있음

8.

꾸러미 홍보 최종방안 결정

>> SNS 에서 카드뉴스를 이용한 홍보

이유 : SNS 특성상 불특정 다수가 볼 수 있어서 노출이 많이 될것이라고 생각했고,

9. 태그를 이용하여 특정 정보를 원하는 이용자들이 카드뉴스를 쉽게 접할 수 있다고 생각하였음.



10.

