



(19) 대한민국특허청(KR)
(12) 등록실용신안공보(Y1)

(45) 공고일자 2010년11월18일
(11) 등록번호 20-0451013
(24) 등록일자 2010년11월11일

(51) Int. Cl.

A63H 3/14 (2006.01) A63H 3/28 (2006.01)

(21) 출원번호 20-2008-0012796

(22) 출원일자 2008년09월23일

심사청구일자 2008년09월23일

(65) 공개번호 20-2010-0003513

(43) 공개일자 2010년04월01일

(56) 선행기술조사문헌

KR100827723 B1

KR2019950008236 U

JP2008194416 A

US20030211808 A1

전체 청구항 수 : 총 8 항

(73) 실용신안권자

녹색지팡이 주식회사

서울시 강남구 논현동 90-2

(72) 고안자

정아람

서울 송파구 잠실7동 86번지 아시아선수촌아파트
6동 1201호

(74) 대리인

특허법인 이노

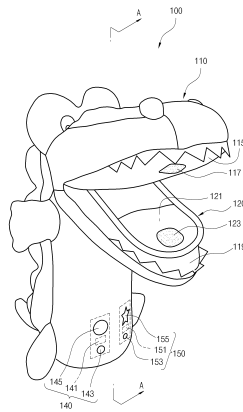
심사관 : 이해인

(54) 학습용 손인형

(57) 요약

본 고안은 학습용 손인형에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 특징인의 캐릭터를 살린 사람 인형이나 친근한 동물 인형형상의 손인형 입에 글자 및 모양이 표시되도록 하여 보조원(선생님이나 부모님)이 손인형을 조작하면서 놀이를 통해 글자 및 말하기 학습을 할 수 있도록, 상기 손인형 내부로 손을 삽입시키기 위한 삽입공이 형성되고, 캐릭터를 갖는 인형 내부로 손가락부터 팔목까지 삽입되도록 삽입공이 형성되고, 상기 삽입공과 연통되게 형성시킨 수용공간에 수납된 손가락을 조작하면 개폐가능하도록 구비된 회동편이 작동되어 인형이 말하는 것과 같은 동작이 가능하도록 하는 몸체부와, 상기 회동편과 연동되게 설치되어 회동편의 동작으로 인해 그림 또는 글자가 선택적으로 보여지게 되는 식별부로 구성되어, 손인형을 조작하면 글자 및 모양이 선택적으로 표시되도록 하여 놀이를 통해 글자 및 말하기 학습이 가능하여 어린이의 흥미를 유발시켜 학습집중력이 향상되는 학습용 손인형이다.

대표도 - 도1



실용신안 등록청구의 범위

청구항 1

손인형에 있어서,

상기 손인형 내부로 손을 삽입시키기 위한 삽입공이 형성되고, 상기 삽입공과 연통되게 형성시킨 수용공간에 수납된 손가락을 조작하면 개폐가능하도록 구비된 회동편이 작동되어 인형이 말하는 것과 같은 동작이 가능하도록 하는 몸체부와,

상기 회동편과 연동되게 설치되어 회동편의 동작으로 인해 그림 또는 글자가 선택적으로 보여지게 되는 식별부로 구성되어 글자 및 말하기학습을 하도록 구성된 학습용 손인형.

청구항 2

제 1항에 있어서,

상기 몸체부는,

상기 손인형의 상부가 머리형상으로 이루어져 손이 삽입되도록 하부를 개구시킨 삽입공이 형성되고, 상기 삽입공과 연통되어 손가락이 수납되는 수용공간이 머리형상 내측에 형성되며, 상기 머리형상의 하부면에 부착면을 형성시키고, 상기 부착면 안쪽에 결합되고 상기 삽입공과 연통되어 엄지손가락이 수납되는 수용공간이 내측에 형성되어 손가락의 조작으로 부착면을 개폐시키는 회동편으로 이루어진 것을 특징으로 하는 학습용 손인형.

청구항 3

제 1항에 있어서,

상기 식별부는,

상기 몸체부의 부착면과 회동편 사이에 결합되되, 그림과 글자가 양면에 형성된 카드를 삽입시키기 위한 수납공간이 상부면에 형성된 것을 특징으로 하는 학습용 손인형.

청구항 4

제 1항에 있어서,

상기 수용공간에 수납된 손가락을 조작하면 회동편이 작동되어 식별부 상부면에 형성시킨 접촉수단이 상기 식별부의 접촉수단과 대응되게 형성된 부착면의 접촉수단에 선택적으로 접촉되어 식별부의 전면 또는 후면이 선택적으로 표시되도록 한 것을 특징으로 하는 학습용 손인형.

청구항 5

제 4항에 있어서,

상기 접촉수단은 벨크로테이프로 이루어진 것을 더 포함하는 학습용 손인형.

청구항 6

제 1항 또는 제 3항에 있어서,

상기 식별부는,

상기 카드 양면의 식별이 용이하도록 투명한 재질의 수지재로 이루어진 것을 특징으로 하는 학습용 손인형.

청구항 7

제 1항에 있어서,

상기 몸체부 내부에는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리를 출력하는 재생부를 내장시키되, 상기 재생부는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리가 저장된 메모리와, 상기 메모리에 저장된 소리를 출력하는 스피커와, 상기 몸체부 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 출력을 제어하는 재생버튼으로 이루어진 것을 더 포함하는 학습용 손인형.

청구항 8

제 1항에 있어서,

상기 몸체부 내부에는 외부의 소리를 녹음시키는 녹음부를 내장시키되, 상기 녹음부는 외부소리를 입력시키기 위한 마이크와, 상기 마이크 입력된 소리를 저장하는 메모리와, 상기 몸체부 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 입력을 제어하는 녹음버튼으로 이루어진 것을 더 포함하는 학습용 손인형.

명세서

고안의 상세한 설명

기술 분야

[0001] 본 고안은 학습용 손인형에 관한 것으로, 더욱 상세하게는 캐릭터를 갖는 손인형 내부로 삽입시킨 손가락 조작으로 그림 또는 글자가 선택적으로 보여지게 되는 학습용 손인형에 관한 것이다.

배경 기술

[0002] 통상적으로 유아들의 인지 발달은 촉각적인 인지능력으로부터 시각적 인지능력으로 발전되고, 이어서 언어적 인지능력으로 발달하게 된다. 이러한 사실에 입각하여 유아들의 수준에 맞는 언어학습에 대한 부모들의 관심이 높아지면서 다양한 형태의 학습도구들이 선보이고 있다.

[0003] 종래에도 어린이들에게 글자 및 말하기 습득시키기 위하여 여러 장의 카드에 글자와 그림을 표기하여 이것을 교습구에 끼워서 그림을 연상하면서 글자를 익히도록 한 것도 있었으나, 벽에 걸어놓은 상태로 사용함으로써 어린이들이 쉽게 싫증을 느끼게 되고 능률이 저하되는 문제점이 있었다.

[0004] 또한, 교습구들을 바닥에 놓여 있거나 벽에 붙어 있는 판에 자석이나 벨크로를 이용해 붙이는 것이 대부분이었으며, 보조원(선생님이나 부모님)의 목소리만으로 학습을 하였는데, 이처럼 단순한 패턴의 학습으로 인해 어린이들이 쉽게 싫증을 느끼게 되고 능률이 저하되는 문제점이 있었다.

고안의 내용

해결 하고자하는 과제

[0005] 본 고안의 목적은 상기와 같은 종래의 문제점을 해소하기 위해 안출된 것으로, 특정인의 캐릭터를 살린 사람 인형이나 친근한 동물 인형형상의 손인형 입에 글자 및 모양이 표시되도록 하여 보조원(선생님이나 부모님)이 손인형을 조작하면서 놀이를 통해 글자 및 말하기 학습을 할 수 있도록 제공하는 데 있다.

[0006] 또한, 본 고안의 다른 목적은 손인형의 조작으로 글자 및 모양이 선택적으로 표시되도록하여 다양한 학습을 동시에 제공하는 데 있다.

[0007] 또한, 본 고안의 다른 목적은 특정인의 캐릭터나 친근한 동물소리가 출력되도록 하여 어린이의 흥미를 유발시키

도록 하는 데 있다.

[0008] 또한, 본 고안의 다른 목적은 어린이들의 목소리 또는 주변의 소리를 녹음하여 선택적으로 들려줄 수 있도록 하는 데 있다.

과제 해결수단

[0009] 이와 같은 목적을 달성하기 위하여 본 고안은 손인형에 있어서, 상기 손인형 내부로 손을 삽입시키기 위한 삽입공이 형성되고, 상기 삽입공과 연통되게 형성시킨 수용공간에 수납된 손가락을 조작하면 개폐가능하도록 구비된 회동편이 작동되어 인형이 말하는 것과 같은 동작이 가능하도록 하는 몸체부와, 상기 회동편과 연통되게 설치되어 회동편의 동작으로 인해 그림 또는 글자가 선택적으로 보이지게 되는 식별부로 구성되어 글자 및 말하기 학습을 하도록 구성한 것을 그 기술적 구성상의 기본 특징으로 한다.

[0010] 본 고안에 따르면, 상기 몸체부는, 상기 손인형의 상부가 머리형상으로 이루어져 손이 삽입되도록 하부를 개구시킨 삽입공이 형성되고, 상기 삽입공과 연통되어 손가락이 수납되는 수용공간이 머리형상 내측에 형성되며, 상기 머리형상의 하부면에 부착면을 형성시키고, 상기 부착면 안쪽에 결합되고 상기 삽입공과 연통되어 엄지손가락이 수납되는 수용공간이 내측에 형성되어 손가락의 조작으로 부착면을 개폐시키는 회동편으로 이루어지도록 한다.

[0011] 상기 식별부는, 상기 몸체부의 부착면과 회동편 사이에 결합되되, 그림과 글자가 양면에 형성된 카드를 삽입시키기 위한 수납공간이 상부면에 형성되도록 한다.

[0012] 본 고안에 따르면, 상기 수용공간에 수납된 손가락을 조작하면 회동편이 작동되어 식별부 상부면에 형성시킨 접촉수단이 상기 식별부의 접촉수단과 대응되게 형성된 부착면의 접촉수단에 선택적으로 접촉되어 식별부의 전면 또는 후면이 선택적으로 표시되도록 한 것을 특징으로 한다.

[0013] 본 고안에 따르면, 상기 접촉수단은 벨크로테이프로 이루어진 것을 더 포함한다.

[0014] 본 고안에 따르면, 상기 식별부는, 상기 카드 양면의 식별이 용이하도록 투명한 재질의 수지재로 이루어지도록 한다.

[0015] 본 고안에 따르면, 상기 몸체부 내부에는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리를 출력하는 재생부를 내장시키되, 상기 재생부는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리가 저장된 메모리와, 상기 메모리에 저장된 소리를 출력하는 스피커와, 상기 몸체부 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 출력을 제어하는 재생버튼으로 이루어진 것을 더 포함한다.

[0016] 본 고안에 따르면, 상기 몸체부 내부에는 외부의 소리를 녹음시키는 녹음부를 내장시키되, 상기 녹음부는 외부 소리를 입력시키기 위한 마이크와, 상기 마이크로 입력된 소리를 저장하는 메모리와, 상기 몸체부 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 입력을 제어하는 녹음버튼으로 이루어진 것을 더 포함한다.

효 과

[0017] 상술한 바와 같이, 본 고안의 학습용 손인형은 특정인의 캐릭터를 살린 사람 인형이나 친근한 동물 인형형상의 손인형의 입에 양면에 글자 및 모양이 형성된 카드가 구비된 식별부가 보조원(선생님이나 부모님)이 손인형을 조작하면 글자 및 모양이 선택적으로 표시되도록 하여 놀이를 통해 글자 및 말하기 학습이 가능하여 어린이의 흥미를 유발시켜 학습집중력이 향상되는 효과가 있다.

[0018] 더불어, 본 고안의 학습용 손인형은 손가락을 이용해 손인형을 조작하면 글자 및 모양이 양면에 형성된 식별부가 부착면의 하부에 접촉됨으로 인해 식별부의 정면 또는 배면이 선택적으로 표시되도록 하여 다양한 학습을 동시에 가능하도록 한 효과가 있다.

[0019] 더불어, 본 고안의 학습용 손인형은 특정인의 캐릭터나 친근한 동물소리가 저장되어 있고 재생버튼의 조작으로 스피커로 소리가 출력되도록 하는 재생부를 몸체부에 내장시켜 어린이의 흥미를 유발시켜 학습 참여도가 향상되는 효과가 있다.

[0020] 더불어, 본 고안의 학습용 손인형은 어린이들의 목소리 또는 주변의 소리를 녹음하고 재생하는 녹음부를 몸체부

에 내장시켜 다양한 방법의 학습 및 놀이가 가능한 효과가 있다.

고안의 실시를 위한 구체적인 내용

- [0021] 이하 본 고안에 첨부된 도면을 참조하여 본 고안의 바람직한 일 실시 예를 상세히 설명하기로 한다.
- [0022] 우선, 도면들 중, 동일한 구성요소 또는 부품들은 가능한 동일한 참조부호로 나타내고 있음에 유의하여야 한다. 본 고안을 설명함에 있어, 관련된 공지기능 혹은 구성에 대한 구체적인 설명은 본 고안의 요지를 모호하지 않기 위하여 생략한다.
- [0023] 도 1은 본 고안인 학습용 손인형을 나타낸 사시도이고, 도 2는 A-A단면을 나타낸 단면도이며, 도 3은 본 고안인 학습용 손인형의 사용상태를 나타낸 사시도이고, 도 4는 본 고안인 학습용 손인형의 사용상태를 나타낸 횡단면도이며, 도 5은 본 고안인 학습용 손인형의 다른 사용상태를 나타낸 사시도이고, 도 6는 본 고안인 학습용 손인형의 다른 사용상태를 나타낸 횡단면도이다.
- [0024] 일반적으로 특정인의 캐릭터를 살린 사람 인형이나 친근한 동물 인형 등의 입 모양이 움직이도록 사용자가 손으로 조작하면서 동시에 복화술을 이용하여 마치 인형이 말을 하는 것처럼 하는 인형을 손인형이라 정의한다.
- [0025] 먼저, 도 1 내지 도 4에 나타난 바와 같이, 본 고안에 따른 학습용 손인형의 구성상태를 살펴보면, 손인형의 기능을 갖는 몸체부 110와, 상기 몸체부 110의 동작으로 인해 그림 또는 글자가 선택적으로 보여지게 되는 식별부 120로 구성한다.
- [0026] 본 고안에 따른 학습용 손인형에 대하여 보다 상세하게 살펴보면 다음과 같다.
- [0027] 도 1을 참조하면, 본 발명의 바람직한 일 실시예에 따른 학습용 손인형 100은 특정인의 캐릭터 또는 동물 형상의 외피로 이루어져 있다.
- [0028] 이러한 손인형의 몸체부 110 외피재질은 천연 또는 합성수지의 직물이 적합하나 이러한 재질에 국한된 것은 아니다.
- [0029] 여기서, 손인형의 몸체부 110 내부로 손이 삽입되도록 하부를 개구시킨 삽입공 111이 형성되도록 한다.
- [0030] 그리고, 몸체부 110의 상부가 캐릭터 또는 동물인형의 머리형상으로 정면으로 일정부분 돌출되게 이루어지게 된다.
- [0031] 이러한, 캐릭터 또는 동물인형의 머리형상 내측에 삽입공 111을 통해 삽입된 손가락이 수납되는 수용공간 113a,b이 삽입공 111과 연통되게 형성된다.
- [0032] 이러한, 수용공간 113a에는 엄지손가락을 제외한 나머지 손가락이 수납되고, 수용공간 113b에는 엄지손가락이 수납된다.
- [0033] 더불어, 머리형상의 하부면에 입천장과 같은 기능을 하는 부착면 115이 형성되어 수용공간 113a,b에 수납된 손가락의 조작으로 동작되도록 한다.
- [0034] 특히, 부착면 115 안쪽에 회동편 119이 결합되고 상기 삽입공 111과 연통되어 엄지손가락이 수납되는 수용공간 113b이 내측에 형성되어 손가락의 조작으로 회동편 119이 부착면 115에 밀착되게 된다.
- [0035] 이처럼, 손인형의 입에 해당하는 부분에 양면에 글자 및 모양이 형성된 카드가 구비된 식별부 120를 부착하여, 보조원(선생님이나 부모님)이 손인형 100을 조작하면 글자 및 모양이 선택적으로 표시되도록 하여 놀이를 통해 글자 및 말하기 학습이 가능하여 어린이의 흥미를 유발시켜 학습집중력이 향상되도록 하였다.
- [0036] 여기서, 식별부 120는, 상기 몸체부 110의 부착면 115과 회동편 119 사이에 결합되는데, 그림과 글자가 양면에 형성된 카드 130를 삽입시키기 위한 수납공간 121이 상부면의 일측이 개구되게 형성된다.
- [0037] 상기 카드 130는 정면에 그림이 형성되어 있어서, 그림에 이름을 말하게 하여 말하기 학습을 하고, 배면에는 정면그림과 동일한 글자(한글, 영어, 한자)등이 형성되어 글자학습이 가능하도록 하였다.
- [0038] 이와 같이, 식별부 120에 삽입된 카드 130의 양면을 확인하기 용이하도록 식별부 120는 투명한 재질의 수지재가 적합하나 이러한 재질에 국한된 것은 아니다.
- [0039] 나아가, 도 5,6에 도시한 바와 같이, 몸체부 110의 수용공간 113a,b에 수납된 손가락을 조작하면 회동편 119이

작동되는데, 이때 식별부 120 상부면에 형성시킨 접촉수단 123이 상기 식별부 120의 접촉수단 123과 대응되게 형성된 부착면 115의 접촉수단 117에 선택적으로 접촉되어 식별부 120의 전면 또는 후면의 그림 또는 글자가 선택적으로 표시되도록 한다.

- [0040] 특히, 접촉수단 117,123은 벨크로테이프로 이루어져 접착이 쉽고, 접착이 반복적으로 행하여도 접착력이 떨어지지 않도록 하였다.
- [0041] 더불어, 수납공간 121에 삽입되는 카드 130의 종류는 다양하게 선택적으로 삽입가능하도록 하였다.
- [0042] 이처럼, 식별부 120의 정면 또는 배면이 선택적으로 표시되도록 하여 그림을 통한 말하기 학습 및 글자를 통한 글자학습 등 다양한 학습을 동시에 가능하도록 하였다.
- [0043] 한편, 상기 몸체부 110 내부에는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리를 출력하는 재생부 140를 내장시켰다.
- [0044] 여기서, 재생부 140는 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리가 저장된 메모리 141와, 상기 메모리 141에 저장된 소리를 출력하는 스피커 143와, 상기 몸체부 110 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 출력을 제어하는 재생버튼 145으로 구성된다.
- [0045] 이러한, 재생부 140에 특정인의 캐릭터나 친근한 동물소리가 저장되어 있고 재생버튼 145의 조작으로 스피커 143로 메모리 141에 저장된 캐릭터 인형의 종류와 동일한 소리가 출력되도록 하는 재생부 140를 몸체부 110에 내장시켜 어린이의 흥미를 유발시켜 학습 참여도가 향상되도록 하였다.
- [0046] 한편, 상기 몸체부 110 내부에는 외부의 소리를 녹음시키는 녹음부 150를 내장시켰다.
- [0047] 여기서, 녹음부 150는 외부소리를 입력시키기 위한 마이크 153와, 상기 마이크 153로 입력된 소리를 저장하는 메모리 151와, 상기 몸체부 110 외측면 일측에 돌출시켜 소리의 입력을 제어하는 녹음버튼 155으로 구성된다.
- [0048] 이러한, 녹음부 150에 어린이들의 목소리 또는 주변의 소리를 녹음버튼 155의 조작으로 마이크 153를 통해 메모리 151에 녹음되게 하고 재생시키는 녹음부 155를 몸체부 110에 내장시켜 다양한 방법의 학습 및 놀이가 가능하도록 하였다.
- [0049] 여기서, 앞서 도시된 도면에서와 동일한 참조부호는 동일한 기능을 하는 동일한 부재를 가리킨다.
- [0050] 이상에서 설명한 본 고안은 전술한 실시예 및 첨부된 도면에 의해 한정되는 것은 아니고, 본 고안의 기술적 사상을 벗어나지 않는 범위 내에서 여러 가지 치환, 변형 및 변경이 가능함은 본 고안이 속하는 기술분야에서 통상의 지식을 가진 자에게 있어서 명백할 것이다.

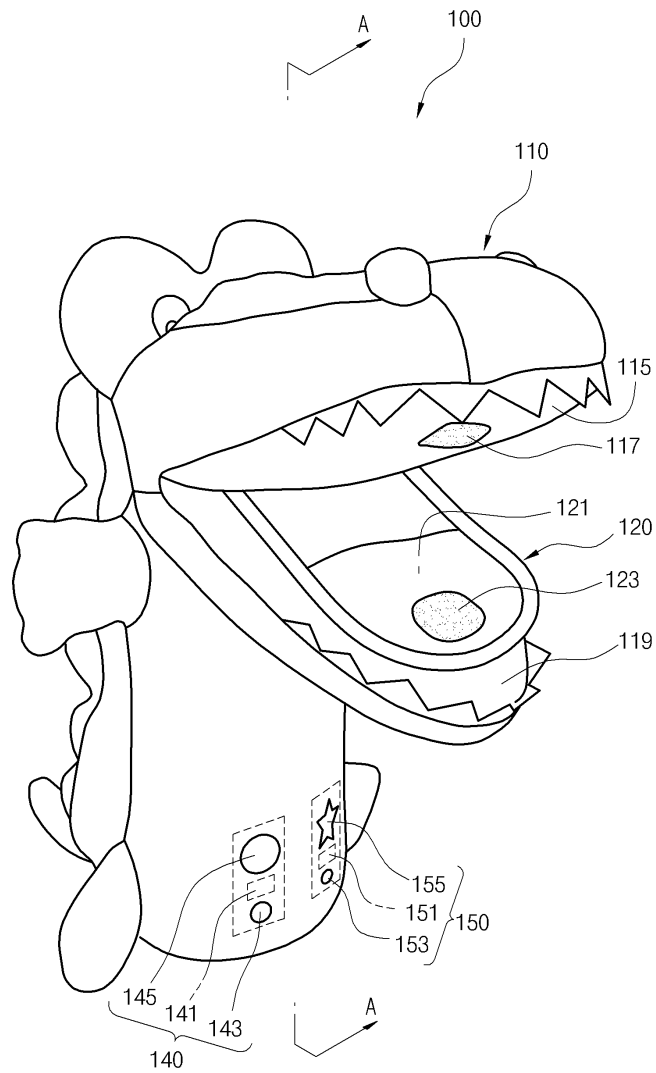
도면의 간단한 설명

- [0051] 도 1은 본 고안인 학습용 손인형을 나타낸 사시도.
- [0052] 도 2는 A-A단면을 나타낸 단면도.
- [0053] 도 3은 본 고안인 학습용 손인형의 사용상태를 나타낸 사시도.
- [0054] 도 4는 본 고안인 학습용 손인형의 사용상태를 나타낸 횡단면도.
- [0055] 도 5은 본 고안인 학습용 손인형의 다른 사용상태를 나타낸 사시도.
- [0056] 도 6는 본 고안인 학습용 손인형의 다른 사용상태를 나타낸 횡단면도.
- [0057] * 도면의 주요부분에 대한 부호의 설명 *
- [0058] 100 : 학습용 손인형
- [0059] 110 : 몸체부
- [0060] 111 : 삽입공 113a,b : 수용공간
- [0061] 115 : 부착면 117 : 접촉수단
- [0062] 119 : 회동편
- [0063] 120 : 식별부 121 : 수납공간

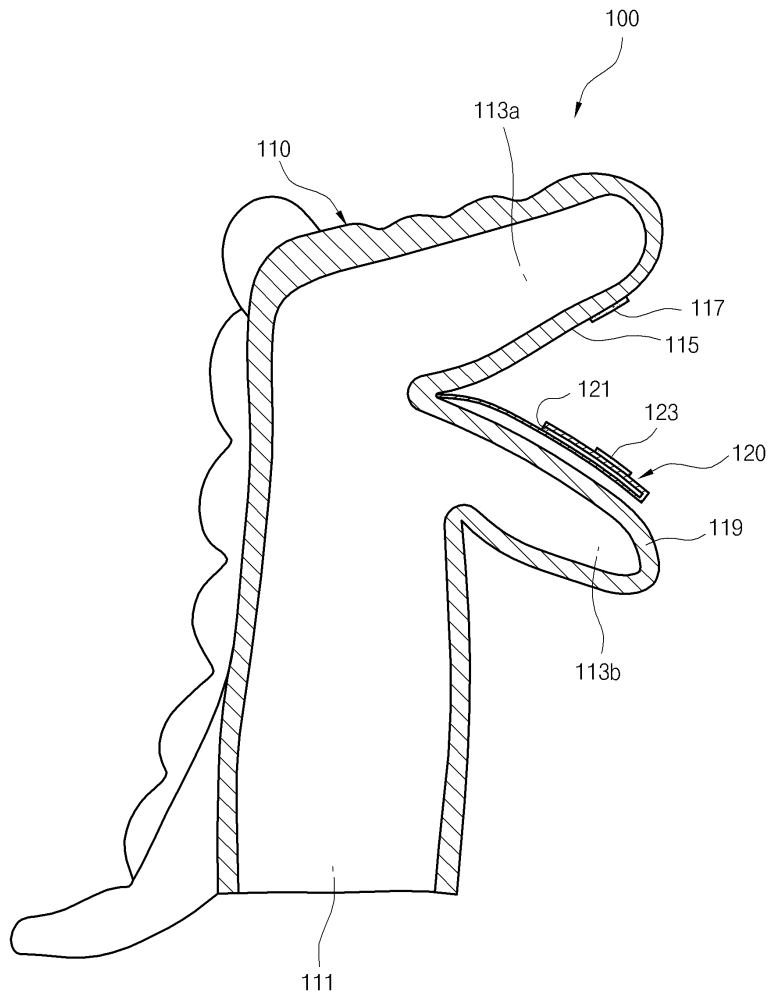
- | | | |
|--------|------------|------------|
| [0064] | 123 : 접착수단 | 130 : 카드 |
| [0065] | 140 : 재생부 | 141 : 메모리 |
| [0066] | 143 : 스피커 | 145 : 재생버튼 |
| [0067] | 150 : 녹음부 | 151 : 메모리 |
| [0068] | 153 : 마이크 | 155 : 녹음버튼 |

도면

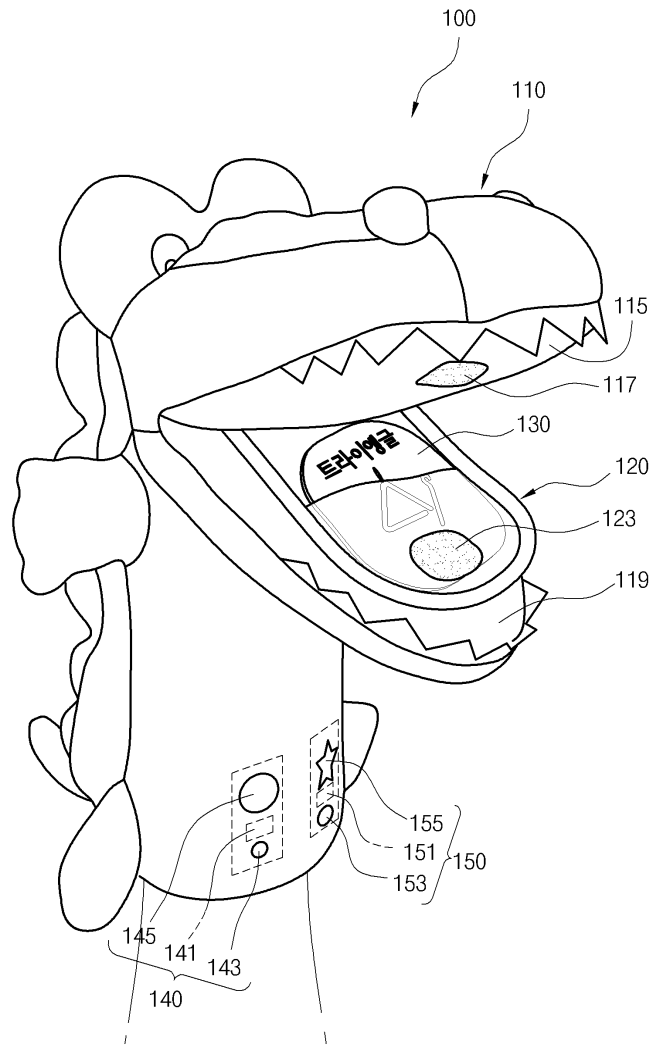
도면1



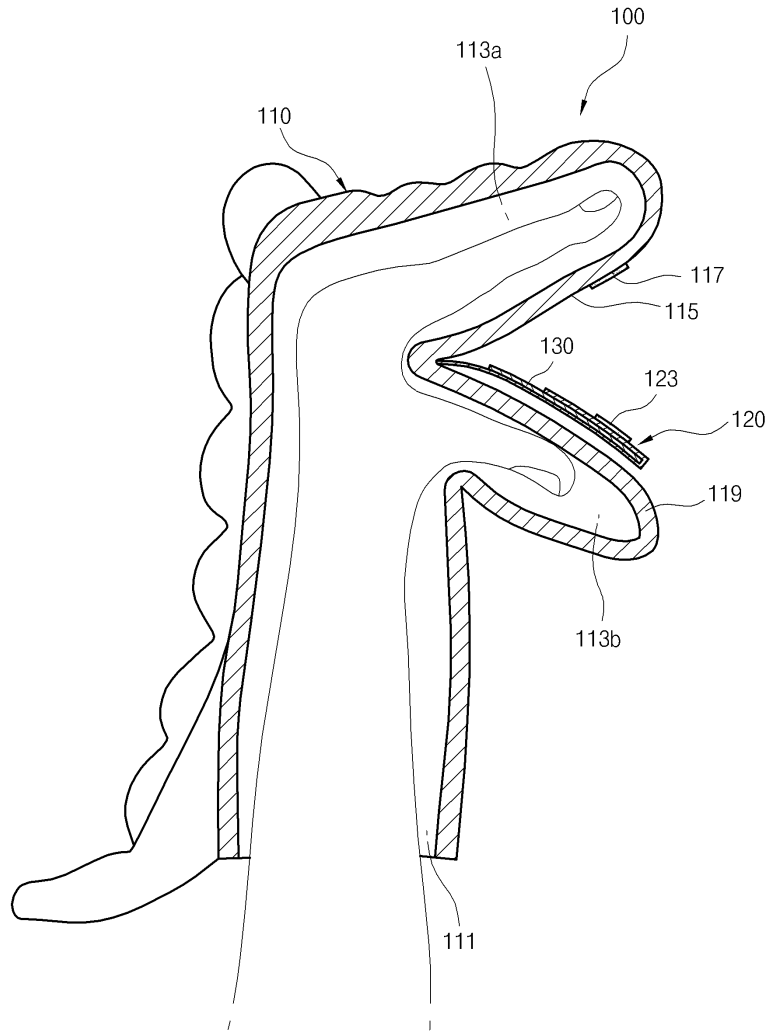
도면2



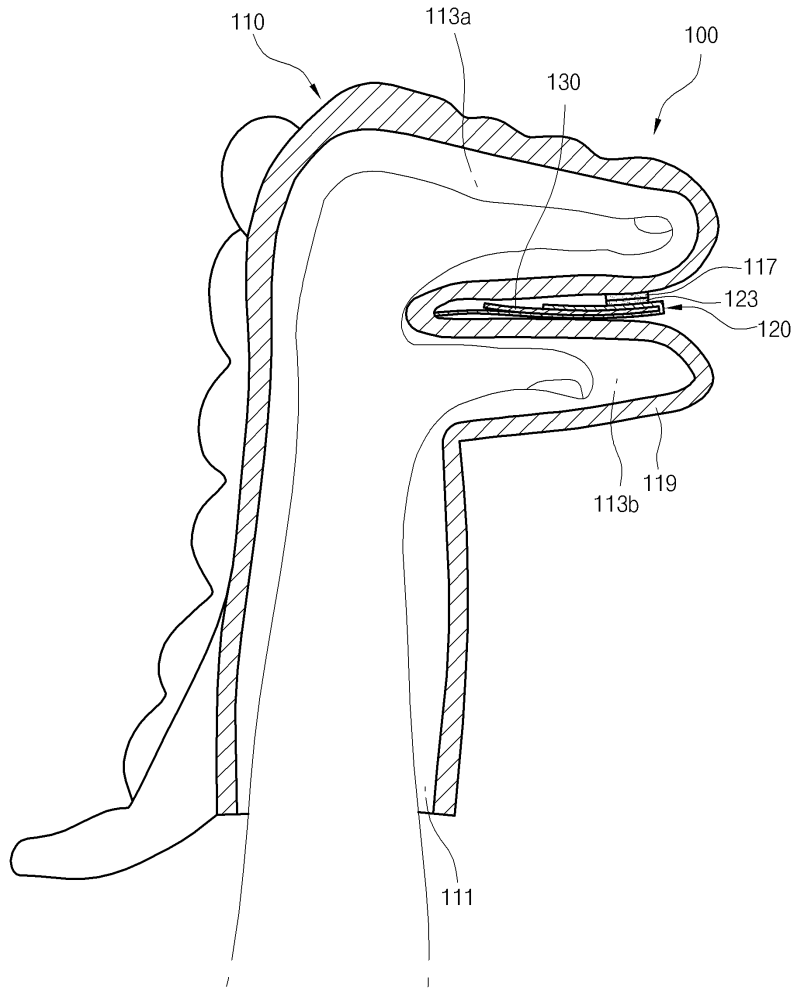
도면3



도면4



도면5



도면6

