

지니키즈 vs 재미나라

엄마랑 아기랑 함께하는 인터넷 놀이방

아이들은 흡수가 빠르다. 처음 보는 것, 처음 듣는 이야기, 처음 겪는 일들 모두 스펀지가 물을 빨아들이듯 빠르고 강력하게 흡수한다. 그래서 부모들은 자녀가 매우 어릴 때부터 교육에 대해 고민한다. 아이가 뱃속에 있을 때는 태교에 힘쓰고, 영유아기에는 그 시기에 맞는 교육방법을 찾는다. 유아교육 사이트는 유아기의 자녀 교육을 고민하는 엄마들에게 인기 만점이다. 아이들이 흥미로워할 컴퓨터와 인터넷을 매개로, 재미있는 콘텐츠를 선보이는 유아교육 사이트에서 엄마와 아이는 함께 놀며 배운다.

글 김문영 객원기자

아이들이 자라는 속도는 놀라울 정도다. 사람은 여느 동물들과 비교해 성장하는데 꽤 오랜 시간이 필요한 동물이라는 점을 감안하더라도, 아이의 지적, 신체적 성장 속도는 경이로울 정도다.

31세의 주부 A씨는 세 살 된 아들 때문에 요즘 새로운 고민에 빠졌다. 전업주부로서 아이 키우는 일과 살림에 전념하고 있는 A씨로서는 아들의 작은 변화, 매우 평범한 성장 징후가 즐겁고 신기하기만 했다. 말 안 듣는 아이에게 무조건 욕박지르기 보다는 참을성을 갖고 대화를 시도하고 이해시키며 바르게 키우고 싶은 엄마 마음을 어린 아들도 아는 듯, 또래의 여느 아이보다 말 잘 듣는 아이로 자라고 있었다.

그런데 요즘 A씨는 하루에도 몇 번씩 아이에게 욕박지르고 싶은 것을 참고 있다. '아이

가 달라졌어요' 하소연하는 그의 말에 따르면, 책 보는 것 좋아하고 차분하던 아이가 조금씩 반항적인 모습을 보이는데다가 특히 TV 애니메이션을 보겠다고 엄마에게 고집을 부리기 시작했다고 한다. 무엇보다 아이가 우연히 컴퓨터 게임을 접한 뒤로는 틈만 나면 아빠한테 컴퓨터 게임 시켜달라고 조르고 급기야는 제 스스로 컴퓨터를 켜고 만지기 시작했다고.

"집에 컴퓨터가 있고 아빠나 엄마가 사용하니까 아이도 자연스럽게 접하게 될 거라고 생각했어요. 하지만 아이가 이제 막 네 살 되는 참인데 벌써 컴퓨터 게임에 재미를 들여 어떻게 하나 싶었죠. 예상보다 너무 빨라서 좀 당황스러웠어요."

할머니는 '나도 못 하는 걸 우리 아이가 하니 나이 먹은 나보다 낫지 않냐'며 신통하게만 생각하시지만 엄마는 걱정하지 않을 수 없

었다. 너무 어린 나이에 유해물(?)을 접하게 되는 건 아닐까 싶기도 하고 책을 가까이 하고 뛰어 놀아야 할 아이가 벌써 컴퓨터 앞에 앉으려고 하는 게 걱정스러웠다. 고민하던 A씨가 찾은 방법은 아이에게 유익한 쪽으로 컴퓨터를 사용하는 것. 시도 때도 없이 컴퓨터 하겠다고 조르는 아이와 매일 일정시간 사용하기로 약속하고 유아교육 사이트를 찾기 시작했다.

재미있고 유익한 인터넷 유아 놀이방

e러닝은 인터넷 보급 초기부터 큰 기대를 모은 분야다. 우리나라처럼 교육열, 학구열이 높은 환경에서 가계의 사교육비 부담이 가중되는 상황에서, 편리하고 저렴하게 이용할 수 있는 e러닝에 일찌감치 주목한 기업이 많다. 입시를 앞둔 중고교생은 물론이고 자기계발



재미나라



지니키즈

을 위해 재교육에 투자하는 성인, 가계 사교육비의 상당 부분을 차지하는 초등교육에 이르기까지 e러닝 분야에서 매우 다양한 시도가 이뤄졌다. 세계 최고의 교육열, 어마어마한 사교육비 지출, 세계 최고의 초고속인터넷 보급률 등이 맞물려 e러닝은 점점 활성화되기 시작했다.

초기에 수많은 업체와 사이트가 난립했던 e러닝 분야는 이제 서서히 자리를 잡아가고 있다. 인터넷에 어울리는 아이디어와 관련 솔루션, 교육 분야 전문가들이 박자를 맞춰 제대로 된 e러닝을 구현하고 있다. 어지럽던 시장도 우수 콘텐츠, 신뢰성 있는 사이트 중심으로 정리되고 있다. 인터넷 교육사이트의 옥석도 어느 정도 가려진 셈이다.

e러닝의 다양한 영역 가운데서도 '유아교육'은 매우 활성화된 상황이다. 3세가 지나면 영재교육이니 조기교육이니 하는 것에 관심을 갖는 부모들이 많다. 하지만 대학 등록금보다 비싸다는 영재교육에 선뜻 비용을 지출할 수 있는 가정은 그리 많지 않다. 다른 집의 아이들과 비교하며 내 아이가 뒤떨어질까 싶어 어떻게든 해보려고 고민하지만 방법은 마땅치 않다. 사교육비에 막대한 비용을 투자하자니 형편이 마땅치 않고 큰 부담을 감수하면서까지 서둘러야 하나 의구심도 든다. 보는 것 듣는 것 모든 것이 신기해 한참 받아들일 나이

의, 마음껏 놀아야 할 아이를 학원으로 내몰자니 부모로서 못할 것 같기도 하다.

유아교육 사이트는 이러한 고민에 빠져 있는 부모들에게 매우 매력적인 솔루션이다. 집집마다 컴퓨터가 없고 인터넷 안 되는 집이 없다. 아이들은 자연스럽게 컴퓨터와 인터넷에 관심을 갖는다. 게임을 가르쳐주면 금세 빠져든다. 이러한 아이들이 컴퓨터와 인터넷, 게임을 이용해 공부를 할 수 있다는 것은 매우 솔깃한 이야기다. 엄마가 봐도 재미있어 보이는 놀이들과 유익한 콘텐츠, 학원이나 과외비에 비해 절대적으로 저렴한 이용료 등은 수많은 엄마와 아이들 사이드로 불러들인다.

현재 인터넷에는 약 20여개의 유아교육 사이트가 있다. 이들 사이트에서 다루는 내용은 한글·영어·한자·숫자·창의력·자연과학 등 매우 다양하다. 한글이나 숫자, 창의력 등 특정 분야 학습만 가능한 전문 사이트도 있고 유아교육 전반의 콘텐츠를 포함하고 있는 사이트도 있다. 그 중에서도 방문율과 점유율 면에서 가장 활성화된 사이트는 전 분야 콘텐츠를 망라하고 있는 <지니키즈(www.ginikids.com)>와 <재미나라(www.jaeminara.co.kr)>이다.

지니키즈와 재미나라는 앞서거나 뒤서거나 하며 유아교육 사이트 1, 2위를 다투고 있다. 랭키닷컴의 2006년 1월 18일 기준 통계에서

는 지니키즈가 유아교육 사이트 분야 1위를 차지했다. 전체 사이트 순위는 88위, 2위는 전체 사이트 순위 117위를 기록한 재미나라다. 유아교육 분야에서 지니키즈의 점유율은 35.58%, 재미나라의 점유율은 28.44%로 두 사이트가 이 분야에서 60% 이상의 점유율을 차지하는 것으로 집계됐다. 또 다른 사이트 순위 사이트 100Hot에서는 2006년 1월 둘째 주 집계에서 재미나라가 지니키즈에 앞서 1위를 기록한 것으로 나타났다. 전체 순위에서는 재미나라가 88위, 지니키즈가 93위를 기록해 두 사이트 모두 100위권 안에 들었다. 포털이나 쇼핑몰처럼 계층 상관없이 이용하는 사이트가 아니라 특정 분야에 전문화된 사이트가 100위 안에 들었다는 사실만 보더라도 유아교육 사이트가 매우 활성화돼 있다는 것을 알 수 있다.

발달학습원리에 기반한 지니키즈

지니키즈는 3세에서 9세에 이르는 유아·아동의 학습 콘텐츠를 담고 있다. 지니키즈의 모토는 '놀면서 배운다'는 것. 아이가 마음껏 놀게 하면서 스스로 배우도록 하는 '발달학습원리'로 개발된 프로그램 'Play & Learn 학습법'에 기초하고 있다. 아이에게 일방적으로 지식을 주입하거나 학습 내용만 가르치는 것이 아니라, 학습에 필요한 사고력, 창의성을 길러주고 동시에 지능을 계발하고 공부하는 습

관을 들이는 것이 Play & Learn 학습법이다.

인지학습 난이도에 따라 3차원 매트릭스 기법으로 내용을 구성하고 아이의 발달수준을 파악하기 위해 사전진단 프로그램을 활용한다. 진단체 내용을 기초로 아이에게 개인별 맞춤형 콘텐츠를 제공하고 아이가 수행한 결과를 부모 혹은 교사에게 피드백 해준다. 아이가 흥미롭게 학습콘텐츠를 이용할 수 있도록 가이드도 제공한다. 이러한 과정을 통해 아이는 스스로 배우는 것의 재미를 알게 되고 사고력과 창의력 향상으로 이어진다.

지니키즈는 지난 1998년 발달과학원을 설립하며 출발했다. 서울대 심리학과에서 아동학·발달심리학·교육심리학 등을 전공한 이도현·권오식·손명호·황민아 박사가 의기투합해 아동의 심리발달 수준에 맞춰 콘텐츠를 개발했다. 2000년 3월 Play & Learn 학습법으로 특허를 신청하고 그 해 11월 한미르를 통해 게임하며 배우는 유아교육 콘텐츠를 선보여 큰 관심을 끌었다. 2001년 지니키즈 사이트를 오픈 한 이후 다양한 교육, 놀이 콘텐츠를 추가해 엄마와 아이들의 큰 지지를 받고 있다.

지니키즈는 오프라인에 기반한 사이트가 아니다. 오프라인에서 유아, 아동 교육출판물을 발행하는 회사나 학원 등 프랜차이즈 사업을 기반으로 출발한 회사와 달리, 지니키즈는 오로지 인터넷에서 출발해 착실히 온라인 회원 기반을 늘려왔다. 오프라인의 브랜드 파워나 회원 기반을 이용할 수 없다는 것은 마케팅에 적지 않은 어려움을 가져왔다. 게다가 처음부터 유료 콘텐츠 제공을 고수해왔다는 점을 생각하면 짧은 기간에 팔목할 만한 성장을 거둔 것이라 평가할 수 있다.

오프라인 기반이 없다는 점에서 역설적으로 지니키즈는 온라인을 확실히 이해하고 활용하며 노하우를 키우는 데 집중할 수 있었다. 무엇보다 콘텐츠의 질로서 평가 받기를 지향하며 양질의 콘텐츠를 제공하는 데 주력했다. 지니키즈의 콘텐츠들은 각 분야 전문가들이 아동 입장에서 생각하고 연구한 결과들로 만들어진다. 언어분야는 윤혜경 부산대 발달심리학 박사과 황민아 미네소타대 언어병리학 박사가 연구한다. 숙명여대 교육심리학 교수인 하대현 박사와 오산대 유아교육학 교수인 광금주 박사가 아동의 창의성 개발을 연구한다. 인제대 아동학 교수인 권오식 박사와 펜실베이니아 주립대학의 손명호 박사, 이도현 서울대 발달심리학 박사가 지능 및 학습 분야를 담당하고 있다.

한솔교육의 노하우가 집약된 재미나라

재미나라는 한솔교육이 만든 유아교육 전문 사이트다. 대한민국 대표 유아 한글학습 브랜드 <신기한 한글나라>를 비롯, '신기한 ~나라' 시리즈로 유아교육 시장에서 선두주자로 자리잡은 한솔교육의 노하우가 집약된 사이트다. 한글·숫자·한자·영어·과학·생활·동화 및 동요·창의력 등 유아교육 분야에서 다룰 수 있는 거의 모든 내용을 망라하고 있다.

한솔교육이 가진 오프라인 회원 기반과 브랜드 파워, 방대한 교육 콘텐츠와 정보 등 데이터, 노하우가 재미나라에 압축돼 있다. 다른 유아교육 사이트들과 비교해 가장 확실히 앞서 있는 부분은 콘텐츠의 다양함과 풍부함이다. 한 가지에 꾸준히 집중하기 힘든 유아들의 특성을 감안할 때, 유아들이 쉽게 질리지 않도록 다양한 놀이와 학습내용을 제공한다는

것은 분명 커다란 장점이다. 부모들은 수많은 유아교육 사이트 중에서 어떤 곳이 자기 아이에게 가장 좋은지 선택하는 데 어려움을 겪을 수밖에 없다. 한솔교육의 브랜드 인지도와 신뢰성은 선택의 기로에 선 부모들에게 한 가지 확실한 지침을 제시하게 된다.

2004년 MBC 오락 프로그램 브레인 서바이벌에 소개된 <올챙이와 개구리>는 재미나라의 인지도를 높이고 교육 콘텐츠 판매를 높이는 데 결정적으로 기여했다. 재미나라가 3D 캐릭터의 올챙이와 함께 선보인 올챙이와 개구리는 퀴즈오락 프로그램에 소개되면서 선풍적 인기를 끌었다. 쉽고 단순한 노랫말과 재미있는 울동에 아이들은 물론 어른들도 관심을 보였고 인터넷을 타고 급속도로 확산됐다. 이러한 인기를 감지한 한솔교육은 발 빠르게 올챙이와 개구리를 담은 유아용 교육비디오를 출시해 적잖은 판매고를 올렸다.

올챙이와 개구리의 인기에서도 알 수 있듯 재미나라의 강점 중 하나는 아이는 물론이고 어른들의 눈마저 붙잡는 캐릭터들이다. 누야·재미돌이·포퓰이·몽코 등 각 영역에 어울리는 개성적인 캐릭터들이 재미있는 선생님, 친구 역할을 한다. 귀엽고 깜찍한 캐릭터와 이 캐릭터를 활용한 콘텐츠 구성, 사이트 디자인 등이 매우 세련됐다. 아이들은 이 캐릭터를 통해 재미와 친근감을 느끼고 마치 실제 친구를 만나러 가듯 사이트를 자꾸 찾게 된다.

캐릭터와 함께 하는 공부

재미나라의 메뉴는 아기공부나라·공부나라·창의나라·동화나라·동요나라·리듬고고·과학대모험·한자대모험·명작대탐험·동글동글짜짜·토이트타자방·내친구포밍뿌·콘텐츠몰·부모방으로 구성된다.

아기공부나라는 '누야'라는 캐릭터가 이끄는 아기공부방이다. 2~4세의 유아를 대상으로 한 메뉴로서 누야가 안내하는 재미있는 놀이를 통해 생활습관·개념·한글·영어를 쉽게 익히도록 해준다. 신체운동놀이를 통해 기본 운동능력을 기르고 근육 발달을 촉진시키며 누야의 이야기를 통해 사회성을 기르기도 한다.

공부나라는 '재미돌이'와 함께 하는 한



글·영어·수학 학습프로그램이다. 아기공부나라 단계를 지난 유아를 대상으로 한다. 최초의 온라인 유아학습프로그램이기도 한 이 메뉴는 게임을 통해 자연스럽게 학습내용을 익히도록 하는 것이 큰 특징이다. 한글나라는 총 4단계로 구성되며 144개의 게임을 제공한다. 영어나라는 총 5단계에서 163개의 게임을 제공하며, 수학나라는 총 5단계, 47편의 동화와 94개의 게임으로 구성돼 있다.

포롱이의 창의나라는 유아의 발달수준에 맞춰 창의력을 기르는 메뉴. 창의톡톡·놀이톡톡·재미톡톡 등으로 구성된다. 각 코너는 캐릭터 활동·게임·그림그리기 등 다양한 활동을 할 수 있게 돼 있다. 몽코의 동화나라는 동화를 보며 이야기를 재구성하거나 등장인물에 색을 칠하는 등 재미있는 활동을 통해 언어능력과 감수성 발달을 촉진한다. 동요나라에서는 전래동요, 창작동요를 듣고 배울 수 있고, 아이 스스로 연주하거나 작곡하면서 음악적 감성을 함양할 수 있게 해주고 있다.

리듬고고는 바로 3D 캐릭터와 함께 하는 입체율동놀이 코너. 올챙이와 개구리를 배출한 히트 코너로서 재미나라의 대표 캐릭터 재재와 미미를 만날 수 있다. <ABC Song>처럼 쉽고 단순한 영어 노래를 율동과 함께 배울 수 있다. 리듬고고는 2004년 디지털콘텐츠 대상 정통부 장관상을 수상했다. 동글동글짜짜은 율동이 있는 동요 애니메이션으로 KBS1TV를 통해 방영 중이다.

과학대모험은 만화를 통해 과학지식을 배우는 만화 과학, 아이가 참여하는 활동성이 돋보이는 놀이과학, 또래 친구들과 학습내용을 토대로 토론을 벌이는 나도 모험가 등으로 구성된다. 한자대모험 역시 만화를 통해 쉽고 재미있게 한자를 익히는 메뉴. 명작대탐험에서는 <헨젤과 그레텔>, <알리바바와 40인의 도둑> 등 익숙한 명작을 통해 사고력과 창의력을 기른다.

토티트 타자방은 네트워크 타이핑 게임이다. 재미있는 게임을 통해 타자 실력과 어휘력을 함께 기르고 네트워크 상의 친구와 대전 게임을 할 수 있다. 내친구 포뎃뎃은 아이가 직접 키울 수 있는 사이버 캐릭터. 학습 단계를

거치면서 획득한 '코인'을 이용해 포롱이·밍뽀·뿌비 등 선택한 캐릭터를 기를 수 있다. 사이버 캐릭터를 육성함으로써 책임감을 기르고, 코인을 획득하려는 욕구를 통해 학습 동기를 유발한다.

일기 쉬운 단계별 학습구성

지니키즈의 콘텐츠는 크게 학습과 지식, 창의성과 재능, 지능과 사고의 세 카테고리로 나뉜다. 아이의 연령, 발달수준별로 단계별 학습이 가능하도록 구성했다. 아이 본인이나 아이를 지도하는 부모가 구성을 따라하다 보면 어느새 학습목표에 도달해 있는 것을 발견하게 된다.

세 개의 카테고리는 다양한 세부 메뉴로 구성된다. 지능과 사고를 통해 기르고자 하는 것은 기초지능·구성지능·고등사고의 세 영역이다. 기초지능은 다시 변별·기억·기초추

로 유아의 우뇌를 자극, 직감력을 증대시킴으로써 사물 인지와 기억을 유도한다. 글자와 그림, 소리를 연상 작용함으로써 효과적으로 통문자 어휘를 습득하는 원리다. 동물·야채·달 것 등 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 사물을 통해 어휘를 습득할 수도 있다.

자연과 과학은 동물·식물·곤충·인체·우주 등 자연과학카테고리의 주요 분류들을 단계적으로 학습할 수 있게 구성돼 있다. 실험과 퀴즈코너를 통해 자연과학에 대한 호기심을 높이고 창의력을 발휘할 수 있도록 안내한다.

창의성과 재능 카테고리에는 플레이센터·아트갤러리·뮤직박스·스토리북·썸크업 스토리 등의 하위 메뉴가 마련돼 있다. 스토리북에서는 단편동화·연재동화·전래동화·명작동화 등으로 구분해 그림과 함께 동화읽기를 유도한다. 썸크업 스토리는 아이가 다양한 사회적 지식과 정보를 받아들여 사고력으

<표 1> 지니키즈 vs 한솔교육 주요 현황

구분	지니키즈	한솔교육
설립일	2000년 2월	1995년 11월
서비스 시작일	2001년 3월	2000년 3월
대표이사	김석근	변재용
사업 내용	인터넷 유아아동 학습사이트 운영	교육물 출판유통, 교육 디지털콘텐츠 사업, 어린이집 위탁 사업 등
홈페이지	www.genikids.com	www.eduhansol.co.kr www.jaeminara.co.kr

리로 나뉜다. 구성지능은 구성과 퍼즐로, 고등사고는 고등추리와 미로로 나뉜다. 지능과 사고에서는 아이의 연령별로 적합한 문제 상황을 제시하고 문제를 풀어나가는 과정에서 목표한 학습능력을 기를 수 있게 한다. 예를 들어 변별력을 기르는 기초지능 코너는 같은 모양 찾기, 물고기짜짓기, 쉬운 다른 그림찾기 같은 퍼즐로 구성해 아이들이 게임하듯 학습할 수 있게 했다. 이러한 학습퍼즐들은 단계별로 난이도가 세분돼 있어 아이 수준에 맞춰 이용할 수 있다.

학습과 지식 카테고리는 한글·수리·자연과 과학으로 구성된다. 한글과 수리 메뉴는 12단계로 나뉘어 있다. 한글의 경우 단어에서 문장 완성에 이르기까지 점진적으로 한글 능력을 기르는 구조다. 동요를 통해 한글 통문자를 익히고 카드를 이용해 일정한 리듬과 속도

로 발전시킬 수 있도록 다양한 지식정보를 다루는 코너. 의식주·명절·문화·세계의 위인·여행지 등의 내용을 담은 읽을거리를 그림과 함께 제공한다.

아트갤러리는 미술창작과 종이놀이의 메뉴로 구성된다. 컴퓨터를 이용한 간단한 미술표현과 종이놀이를 통해 미술표현의 기본인 선·모양·색 표현능력을 기르고 자유로운 창작표현과 시각적 즐거움을 경험할 수 있게 해준다는 취지. 뮤직박스는 음악활동을 통해 음악표현능력을 기르고 음악적 감수성을 자극하는 코너다. 동요를 주제와 언어에 따라 자연동요·생활동요·영어동요의 세 파트로 구분했다. 천체듣기, 반복듣기로 동요를 감상하고 가사보기와 없애기를 통해 언어능력도 발달시킨다. 플레이센터는 아이가 여러 가지 놀이를 통해 호기심·모험심·개방성·상상력

등을 기르는 코너. 컴퓨터를 활용한 다양한 놀이 메뉴를 갖추고 있다.

엄마와 함께 하는 아이의 즐겨찾기

지니키즈나 재미나라 같은 유아교육 사이트는 아이가 스스로 즐겨 찾게 되는 곳이다. 일단 이 곳으로 아이를 이끌어주면 아이가 지속적으로 관심과 흥미를 보이기 때문에 아이 교육을 고민하는 부모에게는 매우 매력적인 곳이다. 아이는 귀엽고 깜찍한 그림들, 재미 있는 놀이와 게임을 즐긴다. 지니키즈나 재미나라 이용자들의 후기 중에는 '그냥 한번 둘러서 무료체험을 이용해봤는데 재미를 느낀 아이가 계속 하게 해달라고 조르는 바람에 유료 회원으로 가입했다' 는 내용을 종종 찾아볼 수 있다.

지니키즈나 재미나라는 이 사이트를 처음 방문하는 부모들이 사이트의 내용 · 운영방식 · 콘텐츠의 질을 판단할 수 있도록 무료체험 코너를 제공한다. 지니키즈는 대부분의 콘텐츠를 유료로 제공하며 모든 메뉴에 '무료' 콘텐츠를 설정해 왔다. 재미나라 역시 학습 콘텐츠를 모두 유료. 대신 재미나라 맛보기 메뉴를 별도로 묶어 300여개의 무료 체험콘텐츠를 제공한다. 무료 콘텐츠는 무료회원 가입 후 이용할 수 있다.

지니키즈와 재미나라 모두 부모를 위한 코너를 마련해두고 있다. 지니키즈의 부모코너는 학습관리 · 학습상담 · 발달과 교육 · 사용수기로 구성된다. 학습관리 메뉴에서는 아이의 학습 환경을 설정할 수 있다. 사전진단을 하고 학습단계를 설정, 조정할 수 있으며 사용시간도 설정할 수 있다. 또한 피드백 센터를 통해 아이의 학습기록을 보고 진행상태를 체크할 수 있다. 아이가 자주하는 내용, 사용통계를 보고 아이의 흥미와 관심, 학습결과를 알아볼 수 있다. 발달과 교육 코너에서는 아이의 성장과 교육을 이해하는 데 유용한 각종 자료를 제공한다. 한글 · 수리 · 한자 · 영어 등 주요 학습내용별로 학습상담 게시판이 마련돼 있고 사용수기 게시판을 통해 지니키즈 사용 경험을 나눌 수 있다.

재미나라의 부모방 역시 아이의 학습정보

〈표 2〉 지니키즈 vs 한솔교육 주요 연혁

지니키즈	
1998. 12	발달과학원 설립
1999. 12	인터랙티브 모빌특허신청 및 실용신안 획득
2000. 02	법인설립
2000. 03	지니키즈 Play & Learn 학습법 사업모델 특허신청
2000. 11	한국소프트웨어진흥원 주관 디지털콘텐츠 시범사업선정
2000. 12	한국통신 교육 포털과 업무제휴 (http://edu.hanmir.com)
2001. 03	지니키즈 사이트 오픈(www.ginikids.com)
2001. 05	에버랜드와 사업제휴
2001. 08	삼성화재와 업무제휴
2001. 12	벤처기업 지정(중소기업청)
2001. 12	병역특례업체(산업기능요원) 지정
2002. 05	지니잉글리시 사이트 오픈(www.ginienglish.com)
2002. 11	NHN(네이버)과 업무제휴, 주니버 내 놀이학교 운영
2003. 08	야후와 업무제휴, 꾸러기 야후 내 유아놀이 사이트 운영

한솔교육	
1982. 02	영재수학교육연구회 설립
1991. 07	한솔출판 설립
1991. 10	신기한 한글나라 출시
1993. 12	한솔미디어 설립
1995. 11	한솔교육 설립
1999. 07	한솔출판으로 법인 통합, 한솔교육으로 법인명칭 변경
2000. 03	인터넷 교육사이트 재미나라 오픈(www.jaeminara.co.kr)
2000. 09	미주 LA현지법인 설립
2001. 12	브라이트 개원
2003. 04	주니어 플라톤 홈페이지 오픈(www.jrplaton.co.kr)
2004. 06	대한민국 처음교육 전문포털 사이트 에듀맘 오픈
2004. 11	재미나라 리듬고고 디지털콘텐츠 대상 정통부 장관상 수상
2005. 11	제2회 출판문화대상 수상

를 한 눈에 볼 수 있게 구성돼 있다. 공부나라 · 아기공부나라 · 한자 대모험 등 주요 학습정보의 커리큘럼을 알 수 있고 아이가 언제 어떻게 이용했는지 볼 수 있다. 단계별로 구성된 학습콘텐츠를 아이가 적절히 이용할 수 있도록 아이 수준을 진단해 단계를 설정할 수 있다. 아이가 직접 사이버캐릭터를 기르는 포밍뿌에 대해 칭찬 메시지를 전해줄 수 있어 가상공간에서 아이와의 유대감을 강화할 수도 있다. 그 밖에 부모 커뮤니티를 통해 재미나라 이용수기를 등록하거나 새로운 아이디어를 제안할 수 있다.

이들 유아교육 사이트는 재미있는 게임, 흥미로운 구성, 다양한 학습콘텐츠로 아이가 스스로 공부할 거리를 찾아 할 수 있고 학습내용에 큰 흥미를 나타내게 한다. 다만 이 사이트들을 이용할 때 주의할 것은 부모의 역할이다.

아이가 하루 종일 컴퓨터 앞에 붙어 있게 방치해서는 자칫 잘못된 컴퓨터 사용 습관을 들일 우려가 있다. 엄마가 아이와 함께 콘텐츠를 이용하거나 안내자 역할을 해주는 등 엄마의 역할이 중요하다.

아이 교육에 대한 우리나라 부모들의 열의는 세계 어느 나라와도 비교하기 어렵다. 일각에서는 지나친 교육열을 우려하는 목소리도 높지만 어쨌든 현실은 각 가정에서 자녀 교육에 막대한 비용을 투자해야 하고 그러면서도 수많은 비교육적 요소 앞에 노출돼 있다는 것이다. 학원, 과외 방식에 비해 획기적으로 저렴한 수준의 비용으로 이용할 수 있는 유아교육 사이트가 하나의 대안이 될 수 있을까. 지금 명확한 결론을 내리기는 힘들지만 많은 부모들이 인터넷을 이용한 새로운 형태의 교육 솔루션에 관심을 보이고 있는 것만은 사실이다.●