

2026 게임문화 창의융합교실 참가 학급 모집 공고

게임문화재단 게임문화교육원은 게임리터러시 교육 콘텐츠 확산 및 초등학생들의 올바른 게임 활용 교육을 위하여 「2026 게임문화 창의융합교실 참가 학급 모집」을 다음과 같이 공고하오니 많은 지원 바랍니다.

2026년 6월 15일

게임문화재단 게임문화교육원

□ 개 요

○ (사업 목적)

- 아동의 발달단계 및 교육과정에 맞춘 게임리터러시 교육 제공을 통해 긍정적 게임문화의 확산
- 게임을 활용한 교육 프로그램을 통해 미래 역량 계발 및 올바른 게임 활용 방법 교육

○ (모집 대상) 전국 초등학교 1~6학년 학급 35,000명

○ (모집 기간) 2026. 6. 15.(월) 15:00~ 7. 31.(금) 18:00

#지역별, 학년별 선착순 마감

○ (교육 운영 기간)

2026. 7. 13.(월)~ 10. 30.(금) #학급 일정에 따라 선택 진행

○ (진행방법) 전체 3종 학년군별 프로그램 중 선택 진행

학년군별 프로그램 구성

총 8차시 중 4차시 또는 6차시 선택, 모듈형 진행
(# 예비초등은 총 6차시 중 4차시 자율 선택 진행)

- ①(초등1~2학년) 흔들리는 루디아 왕국의 질서를 세워라!
- ②(초등3~4학년) 루디아 왕국, 게임 세계의 비밀을 밝혀라!
- ③(초등5~6학년) 루디아 왕국의 시스템 문제를 해결하라!

* 상세 프로그램은 “붙임 1~3” 안내 자료 확인

□ 신청 및 선정

- (신청기간) 2026. 6. 15.(월) 15:00~ 7. 31.(금) 18:00

#지역별, 학년별 선착순 마감

- (신청방법) 지스쿨 사이트(<https://gschool.gcei.or.kr/>) 내 [게임문화 창의융합교실] ► [프로그램 신청] 페이지 하단 “신청하기” 버튼을 클릭하여 신청 및 하단 링크를 통한 신청

<https://walla.my/v/nwBphi9HbvzQA4aKrYcx>



- (신청대상) 전국 초등학교 1~6학년 학급 담임교사
- (신청조건) 신청 조건 부합 필수

신청 요건
- 초등학교 1~6학년 1개 학급 15명이상~30명이하 참여 가능 - 수업을 진행할 교사가 <u>교사 교육 수강 필수</u> (온라인으로 진행) - 교안 PPT 활용을 위한 빔프로젝터 또는 TV 필요 - 학생 1인당 1개 태블릿, PC 및 인터넷 활용 필수 - <u>결과 보고서 제출 필수</u> - 초등교육효과성 분석 교사로 신청한 경우, 사전, 사후 진단검사 실시 및 결과 제출 필수

- (교육 운영 기간) 2026. 7. 13.(월) ~ 10. 30.(금) 중 학급 일정에 따라 선택 진행
신청 시 교구재 배송을 위해 신청일로부터 최소 2주일 후 첫 수업일 작성
- (선정 방법) 신청 서류 확인 및 신청 조건 부합 시 선정, 선정된 학급, 담임교사에 대해 다음을 지원

지원 사항
- 담임교사 원고비 지원(결과 보고서 제출 시 지급) - 학습지원 SW 심의기준 양식 제공 - 교사 온라인 연수 지원 - 학생용 활동북 교재(1인 1책), 교구(프로그램별 상이) 지원 - 교사용 자료 지원(수업지도안 PDF, 교안 ppt 파일)

- (선정 결과 발표) 선정된 학급의 담임교사에게 개별 안내

□ 문의처

- (2026 게임문화 창의융합교실 사무국)

☎ 02-6949-1884, gameedu@neslab.co.kr

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute

2026 게임문화 창의융합교실 프로그램 참가 학급 모집

교육 대상

전국 초등학교 1~6학년 학생
35,000명
*담임교사 신청

일정 안내

신청 기간
26.06.15.(월) 15:00~07.31.(금) 18:00
*지역별 선착순 마감

수업 기간
26.07.13.(월)~10.30.(금)
*학급 일정에 따라 선택 진행

교육 지원

- 교사 원고비 지원
- 학습지원 SW심의기준 양식 제공
- 교사 온라인 연수
- 학생용 교구재 및 교사용 자료

상세 안내 및 신청

QR코드 스캔

세부
모집
안내

4차시 선택형
일반 수업 교사

학년군별 추천 모듈
조합 중 선택
교사 원고비 지원

6차시 고정형
초등교육효과성 분석 교사

학년군별 지정된
3개 모듈 조합 신청
교사 원고비
+ 조사 수당 지원

운영 사무국 문의
gameedu@neslab.co.kr / 02-6949-1884

붙임2

학년군별 추천 모듈 안내

모집 구분	모듈 조합	운영 유형	상세 안내
초등1~2학년 일반 수업 교사	A+B모듈 (1~4차시)	표현 중심	캐릭터를 만들고 설명하는 활동을 통해 게임 요소, 자기 인식, 표현, 의사소통을 학습하는 과정
	C+D모듈 (5~8차시)	탐색+협력 중심	게임 이해와 게임 구조, 창작 경험을 통해 전략적 사고와 문제해결 역량을 확장하는 과정
초등1~2학년 교육효과성 분석 교사	A+B+D모듈 (1~4,7,8차시)	탐색+실습 중심	창의적 표현-생각 공유-만들기 활동으로 이어지는 흐름을 통해 게임을 이해하고 경험하는 과정
초등3~4학년 일반 수업 교사	A+D모듈 (1,2,7,8차시)	탐색+실습 중심	게임의 의미와 구조, 올바른 게임 태도를 이해하고 교과 내용을 반영한 게임을 직접 설계·제작하는 과정
	B+C모듈 (3~6차시)	탐구+협력 중심	게임 속 전략을 탐구하고 협동적 상황에 적용하여 문제 해결, 의사소통, 협업 태도, 공동체 역량을 학습하는 과정
초등3~4학년 교육효과성 분석 교사	A+B+D모듈 (1~4,7,8차시)	탐색+분석+ 실습 통합형	게임 구조와 윤리적 태도를 이해하고, 선택과 결과를 분석한 뒤 교과 연계 게임을 창작하는 과정
초등5~6학년 일반 수업 교사	A+B모듈 (1~4차시)	탐색 중심	게임의 의미와 게임 이용 태도를 배우며 게임을 즐기는 사용자에서 분석하는 학습자로 확장하는 과정
	C+D모듈 (5~8차시)	실습 중심	엔트리를 활용해 게임을 구현하며 게임 제작 경험과 창의적 표현 활동을 학습하는 과정
초등5~6학년 교육효과성 분석 교사	B+C+D모듈 (3~8차시)	탐색+실습 중심	게임 구조와 원리를 이해한 후 실제 게임을 제작·확장하며 게임 기획과 문제해결 역량을 배우는 과정

초등1-2학년 프로그램: “흔들리는 루디아 왕국의 질서를 세워라!”

차시	모듈	프로그램명	차시별 내용
1	A	반짝반짝 캐릭터 탐험대	루디아 왕국 속 캐릭터를 창작하기 위해 평소 즐겨 했던 게임 속 캐릭터를 분석합니다. 게임 설계에 필요한 캐릭터의 구성 요소를 이해합니다.
2		나는야 캐릭터 디자이너	좋아하는 게임 캐릭터를 떠올리고 친구들과 이야기하며 나만의 캐릭터를 디자인합니다. 캐릭터의 능력, 성격, 특징 등 구성 요소를 구체화합니다.
3	B	쑥쑥 규칙 탐험대	게임 세계의 질서를 유지하는 규칙의 중요성을 알아봅니다. 새로운 규칙의 가위바위보와 사다리 타기 게임을 통해 규칙 변화에 따른 결과를 비교합니다.
4		규칙이 만드는 새로운 세상	동일한 조건 속에서 게임하며 게임의 기본을 익히고, 제한된 브릭블록 교구로 높이 쌓기 게임을 합니다. 규칙 카드를 추가해 조건 변화에 따른 게임의 변화를 경험합니다.
5	C	협력! 숫자 수호대	게임에서 협동의 필요성을 느끼는 활동입니다. 숫자 카드와 연산 카드를 이용한 게임을 하며 친구와 함께 목표를 달성하는 경험을 합니다.
6		숫자를 지켜라! 숫자 카드 대소동	모둠이 함께 전략을 논의하고, 학급 전체가 하나의 목표를 설정해 달성하는 활동입니다. 함께 협력했을 때의 장점과 성취감을 경험합니다.
7	D	차근차근 전략 탐험대	게임 세계의 탑을 다시 세우기 위해 제한된 블록으로 가장 긴 다리를 만드는 게임을 합니다. 좁은 지형 위에서 안전하게 블록을 쌓으며 전략의 필요성을 깨닫습니다.
8		흔들흔들! 탑 쌓기 대소동	가장 튼튼한 탑을 만들기 위한 전략을 탐구합니다. 모둠별 종이 탑 쌓기 게임을 하며 균형 전략을 세우고, 협력 전략을 수정하며 게임 합니다.

초등3-4학년 프로그램: “루디아 왕국, 게임 세계의 비밀을 밝혀라!”

차시	모듈	프로그램명	차시별 내용
1	A	게임 기사단 출동	그동안의 게임 경험을 나누고 정리합니다. 보물찾기 주사위 게임을 하며 목표, 규칙, 보상 등 게임 구성 요소를 확인하고 게임의 구조를 알아봅니다.
2		질서의 구역	게임 중 발생하는 문제 상황을 이야기하고, 게임 속 정칙의 문제를 토의합니다. 우리 학급의 게임 활동 규칙을 정하며 올바른 게임 윤리를 생각합니다.
3	B	전략의 구역	게임에서 승리하기 위한 전략 수립에 필요한 요소를 이야기합니다. 전략 게임을 직접 경험하며 승리 전략을 만들고, 선택에 따라 달라지는 결과를 탐구합니다.
4		선택의 갈림길	전략을 정리하고 분석하는 것의 필요성을 이해합니다. 게임 상황에서 승리 확률을 높일 수 있는 다양한 전략을 고안하고, 효과가 있었던 전략과 없었던 전략을 구분합니다.
5	C	협동의 구역	미로-몬스터 게임을 통해 문제 해결에 필요한 요소를 알아봅니다. 게임 도전 후 성공과 실패의 요인을 분석하고 토의하며 전략적 사고를 확장합니다.
6		함께의 힘, 협동	미로-몬스터 게임을 통해 협동 전략을 탐구하고 만듭니다. 협력의 필요성을 깊이 느끼고 공동의 성취감을 경험합니다.
7	D	설계 구역의 임무	게임의 재미 요소를 떠올리며 이야기하고, 만들고 싶은 게임을 설계합니다. 나만의 게임 설계도를 바탕으로 메모리 게임 카드를 만들어 봅니다.
8		게임 디자이너 미션	게임을 만드는 도구에 대해 알아봅니다. 플립피티 프로그램을 활용해 게임을 직접 제작하고, 친구들과 함께 플레이하며 테스트합니다.

초등5-6학년 프로그램: “루디아 왕국의 시스템 문제를 해결하라!”

차시	모듈	프로그램명	차시별 내용
1	A	나의 게임 세계 탐험	내가 좋아하는 게임 경험을 자유롭게 나누고 친구들이 좋아하는 게임도 함께 알아보니다. 여러 게임의 특징을 정리하며 게임을 하는 이유와 재미 요소를 탐색합니다.
2		슬기로운 게이머 되기	게임 속 다양한 행동 사례를 살펴보고 올바른 게임 행동과 바람직하지 않은 행동을 구분합니다. 게임 시간 사용과 아이템 구매 사례를 통해 건강한 게임 이용 방법을 토의합니다.
3	B	게임 속 비밀 구조 찾기	다양한 게임을 탐색하며 각 게임의 목표와 규칙을 찾습니다. 캐릭터, 아이템, 점수 등 게임의 구성 요소를 분석합니다.
4		나만의 게임 상상 공작소	재미있는 게임의 특징을 이야기하고, 내가 만들고 싶은 게임 아이디어를 구성합니다. 게임의 목표, 규칙, 캐릭터 등 창작에 필요한 요소들을 설정합니다.
5	C	나만의 장애물 게임 만들기	엔트리 프로그램을 활용한 게임 창작 과정을 학습합니다. 엔트리 기본 화면과 블록 구조를 이해하고 캐릭터의 움직임을 구현합니다.
6		장애물게임 개발자되기 프로젝트	엔트리로 장애물 사이를 이동을 구현합니다. 충돌 판정과 게임 종료 기능을 만들어 나만의 장애물 게임을 완성합니다.
7	D	나만의 슈팅게임 만들기	슈팅 게임의 특징과 구조를 알아보니다. 엔트리 프로그램을 활용해 총알 발사 기능, 적군 캐릭터 생성, 적군 움직임을 구현합니다.
8		슈팅게임 개발자되기 프로젝트	슈팅 게임 완성을 위해 점수 시스템과 추가 게임 요소를 확장합니다. 완성된 게임을 테스트하며 게임의 완성도를 높이는 작업을 경험합니다.