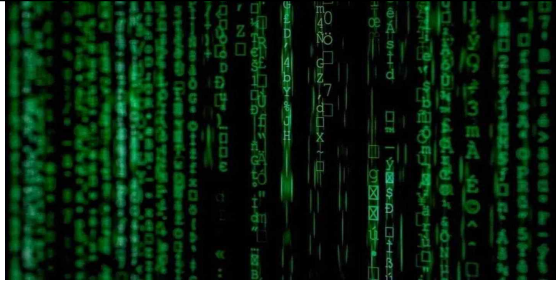


1 게임 리터러시와 게임 연계

가. 게임에 빠져들게 만드는 요인! 클리어 보상!

클리어 보상을 먼저 제시하는 것이 게임 리터러시 연계에서 중요합니다. 해당 이미지를 기반으로 간단한 게임 장면 구성을 먼저 하는 것으로 게임 리터러시에 아이들이 먼저 빠져들고 여러 연계교과에 게임 스토리 구성을 시작하는 것이 좋다.



매트릭스



스폰지밥



십슨즈



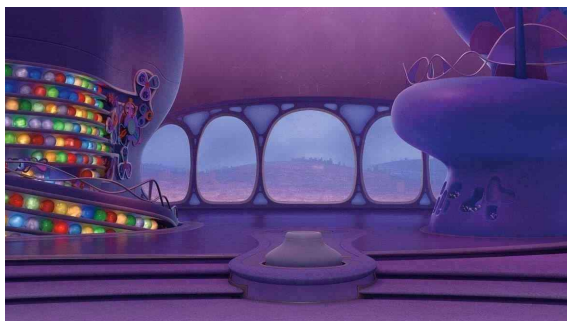
왕좌의 게임



타임지



짱구



인사이드아웃



휴가

가-2. 게임 보상과 관련된 교구 및 수업 내용 연결 예시안

차시	과목	수업내용	활용교구	업체명	해당차시 결과물
1~2	국어	- 수업 마치고 배운 내용 복습시 단어 만들기	보드게임 마음 열기	코리안 보드게임즈	수업지도안, 활동지 등
1~2	국어	- 인물 추리하기 수업활용	누구누구?		수업지도안, 활동지 등
1~2	국어	- 언어의 중요성 수업활용 - 비언어적 의사전달수업	덕싯, 이매진	행복한 바오밥	수업지도안, 활동지 등
1~2	수학	- 구체물과 수 연결	레인보우13, 메이크텐, 섀썬시리즈	아미고	수업지도안, 활동지 등
1~2	수학	- 규칙만들기, 표만들기, 사칙연산	다빈치코드, 페르마, 파라오코드	코리안보드 게임즈	수업지도안, 활동지 등
1~2	사회	- 무역의 중요성 이해	세레니시마, 모두의 마블	ystari games	수업지도안, 활동지 등
1~2	사회	- 인물을 통한 역사교육	고피쉬-대한민국 인물	행복한 바오밥	수업지도안, 활동지 등

차시	과목	단원	주제	수업내용	활용교구	해당차시 결과물
1~2	전과목	재구성	지역 보드게임	보드게임 게임 요소 분석하기	보드게임	활동지 수업지도안 등..
3~4	실과, 미술	나만의 작품	나만의 게임말 만들기	3D 모델링으로 우리 지역을 대신하는 보드게임 말과 재구성요소를 만들기	노트북	
5~6	국어	게임 요소 변경	나만의 보드게임 만들기	지역에 어울리는 게임요소 변경하기	보드게임	
7~8	실과, 미술	게임 디자인	나만의 디자인	비주얼 싱킹을 통한 게임 디자인	필기도구	
9~10	국어	순차적 글 쓰기	나만의 제안서	변경된 게임 규칙을 PPT나 한글로 설명서 만들기	컴퓨터, 필기도구	
12	도덕	의사소통	평가하기	서로 보드게임 부스를 운영하고 평가하기		

나. 게임 스토리 짜기와 리터러시 연계

보드게임에서 찾는 여러 요소가 아이들이 게임을 좋아하고 또 게임을 교과에 연계하는데 중요한 요인이 됩니다.

<div data-bbox="183 380 718 772"> <ul style="list-style-type: none"> • 탐험가형 플레이어들은 게임의 테마에 몰입하여 게임 세계를 깊이 체험하는 경험을 하고 싶어 한다. • 플레이어가 자신의 역할이 무엇인지 명확하게 인지하고 게임을 하게 하라.  </div> <div data-bbox="183 772 734 862"> <p>게임에서 어떤 선택을 할 때 이기기보다 새로운 콘텐츠 등에 관심을 가짐. 볼플레이잉형, TRPG 등을 좋아함.</p> </div>	<div data-bbox="782 336 1316 716"> <ul style="list-style-type: none"> • 보드게임의 장점은 얼굴을 맞대고 하는 게임이라는 것. • 대화와 액션과 구성물이 오가는 직접적 상호작용에 초점을 맞춰라. 그래서 승부욕이 생기게 하라.  </div> <div data-bbox="782 716 1372 918"> <p>우리나라에 압도적으로 많음. 듀얼 캐주얼 게임 등에 관심. 듀얼이나 생각하는게 아니라 다른 사람도 생각해서 경쟁해야 함. 세계적으로는 약 40프로 정도 참고 : 7원더듀얼, 스플렌드</p> </div>
<div data-bbox="183 996 718 1377"> <ul style="list-style-type: none"> • 기본 좋은 웃음이 터지는 게임은 성공한다. • 자신을 드러낼 수 있게 하라. 부담감은 줄이고 장점이 드러나게 하라.  </div> <div data-bbox="183 1377 766 1579"> <p>세계적으로는 약 40프로 정도 파티게임, 퀴즈게임을 선호. 파티 게임은 잘하는 사람만 잘함(예를 들면 그림 그리기는 의사소통이면 그림 잘그리는 사람이 선호함) 참고 : 워드캡처, Cranium(요 게임은 여러 설명방법이 있어서 모두가 잘하는 영역이 하나쯤 걸리도록 디자인함.)</p> </div>	<div data-bbox="782 1019 1316 1467"> <ul style="list-style-type: none"> • 퍼즐 같이 일반적으로 몰입감을 주는 메커니즘을 활용하라. • 작가가 아닌 플레이어가 스스로 똑똑하게 느끼게 하라.  </div> <div data-bbox="782 1467 1372 1590"> <p>1인용 게임에 잘 몰입함. 퍼즐형, 방탈출 게임 참고 : 러시아워, 이스케이프, 엑시트 시리즈</p> </div>

아이들의 게임 유형은 크게 4가지로 나눌 수 있습니다.

나-2. 게임 유형에 따른 성취기준 연계 유형 분류하기 예시 게임

- [딕싯] 비언어적 표현의 중요성과 수업활용
- [누구누구?] 인물추리하기 수업활용
- [이매진] 언어적표현의 중요성과 수업활용
- [레인보우13] 구체물 관찰 후 수개념과 연동하기
- [메이크텐, 셈셈시리즈] 합이 9이하인 두 수의 덧셈연산
- [다빈치코드] 규칙찾기, 표 만들기, 예상과 확인하기 활동
- [페르마, 파라오코드] 사칙연산 게임요소 이해와 보드게임 분석하기
- [세레니시마] 무역게임을 통해 무역을 중요성 이해
- [부루마블, 모두의마블(앱)] 경제개념과 언플러그드, 앱게임 비교하기
- [고피쉬-사회] 인물,사건을 통해 역사적 배경과 업적 배우기

2 게임 리터러시 사례

가. 내가 만드는 게임(기본 게임 변형 예시)

<p>중에서만 할 수 있는 놀이!</p> <p>준비물: 여러분의 입!</p> <p>먼저 준비운동으로 입을 움직여주세요!</p> 	 <p>가위! 이가 안보이면 무효!</p>				
 <p>바위! 뽀뽀 쪽쪽</p>	 <p>보! 누구 입이 가장 큰가 작은가!</p>				
 <p>이번엔 모두 마스크를 써보세요! 먼저 선생님이 가위바위보 중 어떤 것을 냈는지 맞추기!</p>	 <p>이제 여러분 차례예요! 해를 사람은 손!</p>				
<p>새활용 놀이!</p>	<p>새활용 놀이<준비물!></p> <p>준비물: 주변에 재활용 가능한 물건!</p> 				
<p>새활용 놀이<설명!></p> <p>이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?</p> 	<p>새활용 놀이<설명!></p> <p>이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?</p>  <table border="1" data-bbox="938 1563 1273 1648"> <tr> <td>천</td> <td>플라스틱</td> </tr> <tr> <td>나무</td> <td>비닐</td> </tr> </table>	천	플라스틱	나무	비닐
천	플라스틱				
나무	비닐				
<p>새활용 놀이<설명!></p> <p>이 물체를 이루고 있는 물질들은 뭐가 있을까요?</p> 	<p>새활용 놀이<설명!></p> <p>자신이 가지고 온 물건을 만포그라픽 형태로 간단히 그려봐요!</p> 				

나. 게임 재구성해보기

보드게임 분석	
보드게임은 어떤 것들로 구성되어 있나요?	
게임판과 말은 어떻게 되어 있나요?	
게임 규칙 설명은 어떻게 간단하게 혹은 자세하게 바꿀 수 있을까요?	
설명 자료에서 추가 될 그림이나 이미지는 무엇일까요?	
게임의 목표를 간단하게 써 봅시다.	
게임을 이기기 위한 전략이 있다면?	

3 스마트폰 게임 실습하기(4~5교시)

가. 여러 스마트폰 게임을 활용하여 게임 스토리 재구성하기
교수학습지도안

학 습 주 제	프로젝트 목표를 알고 스마트폰 게임 활동을 통하여 소개자료 만들기	수업형태	협력수업모형 기반 재구성모델
학 습 목 표	프로젝트의 목표를 살펴보고 다양한 스마트폰 게임을 활용하여 게임요소를 알아보고 설명자료를 만들 수 있다.		

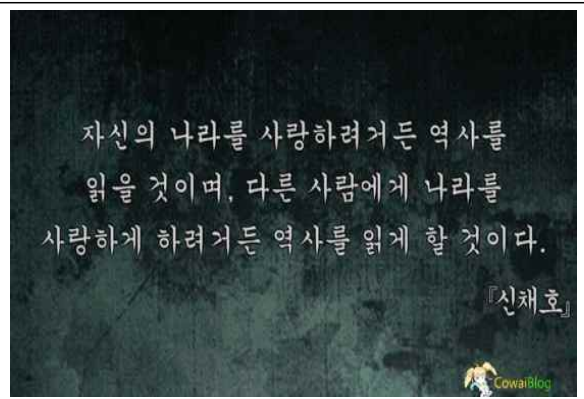
학습 단계	학습 과정	교수·학습 활동	시간	자료(▶) 및 유의점(※)
도입	동기 유발	◎ 좋아하는 과목과 관련 스마트폰 게임 이야기하기 - 자신이 좋아하는 과목과 이유를 이야기 한 뒤 과목별로 모둠을 나눈다. - 과목과 관련된 스마트폰 게임을 해본 경험을 이야기한다.	5	◇ 과목에 연계되는 스마트폰 게임을 교사가 먼저 제시하기보다 경험을 먼저 말하도록 한다.
전개	활동 1	◎ 스마트폰 게임 체험하기 - 교과목과 연결 스마트폰 게임을 플레이하고 친구에게 소개한다.	25	◆ 스마트폰 ◇ 차시계획은 1차시로 되어있지만 2~3차시로 증배하여서 부스형태 수업 운영도 좋은 방법이다.
	활동 2	◎ 스마트폰 게임 게임요소 분석하기 - 체험한 스마트폰 게임 설명서를 다시 친구들과 읽고 저학년들에게 게임요소를 추출한다.(게임준비, 게임시작, 변수관계, 조건, 게임종료, 점수계산 등) - 설명하는 학년 수준을 생각하며 다양한 형태로 과목을 정하고 모둠별 보드게임 설명서를 설계 및 제작한다 - 학년 수준에 따라 스마트폰 게임 게임 규칙을 간단화하는 방법을 찾고 게임을 플레이하며 요소를 수정한다.	45	◆ 스마트폰, 문구류 ◇ 설명서를 학생수준에 맞게 만든다는 것은 고학년이더라도 어려운 개념이다.
정리	정리하기	◎ 스마트폰 게임 소개 전시회 및 경매활동 - 스마트폰 게임 소개를 전시하고 동료평가로 가치투표한다.	5	
평가	재구성 기준	- 설명대상에 맞게 체계적으로 모둠별 설명서를 만들었으며, 게임 요소를 잘살려 게임을 재구성할 수 있다.		

가. 게임 리터러시의 대표적인 게임! 한국사 RPG

최근 한국콘텐츠진흥원에서 주관하는 이달의 우수게임이 2020 하반기 수상작을 발표했습니다. 그 중 가능성게임 부분에 속해 있는 한국사RPG 난세의 영웅이 필자의 관심을 끌었는데, 한국사RPG 난세의 영웅은 오랜만에 발견한 잘 만든 교육용게임입니다. 만약 필자가 학창시절 이 게임이 있었다면 수능에서 한국사를 더 잘 볼 수 있지 않을까 생각될 정도로 학생들에게 정말 강추하고 싶습니다. 게임에 등장하는 내용들은 수능 및 한국사 검정 시험 제출률 1위 문제들로만 구성했으므로 실제 학습에 많은 도움이 되며, 시대의 흐름을 관통하는 중요한 역사적 사건들로 잘 이루어져 있어서 마치 족집게 과외를 받는 기분이 듭니다.



한국사RPG 시대별 장면



한국사RPG 오프닝



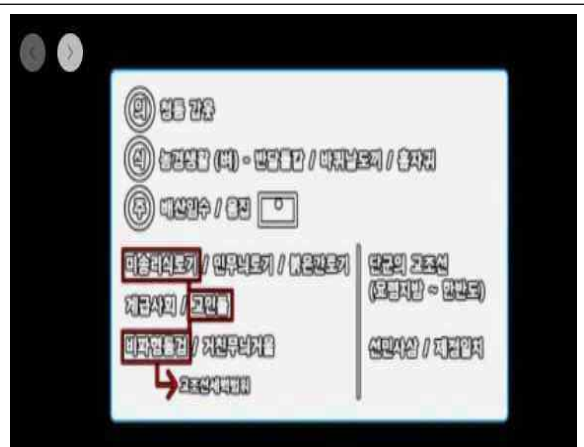
한국사 RPG 게임 리터러시 요소



주요 전투 장면



게임 이동 장면



한국사 주요 내용 정리

나. 파닉스 앱

이 앱은 휴대폰에선 유료이지만 컴퓨터에 다운받는 것은 무료입니다! 파닉스 앱은 정말 많은 파닉스 게임이 있지만 어린 아이부터 여러 연령층이 하기 좋은 에듀게임입니다!

	
<p>티치유어몬스터 시작화면</p>	<p>캐릭터 만들기</p>
	
<p>게임 장면 1</p>	<p>파닉스 정답 장면</p>

다. 메타버스의 기본 활동을 할 수 있는! 토카 라이프 월드

Toca Life World는 Toca Boca에서 개발한 롤플레이팅 게임입니다. 무료로 다운 받을 수 있지만 유료 톨이 많고 총 11개의 맵이 존재하며, 밥 도시를 제외한 나머지 10개의 맵은 따로 구매를 해야 합니다. 맵에 있는 건물 곳곳에는 Crumpet 이라고 하는 작은 생물들이 존재합니다. 맵에서 바로 보이기도 하고, 여러 퍼즐을 풀어 찾아내야 하기도 합니다. 해를 터치하면 낮과 밤을 바꿀 수 있고, 심지어 해에는 안경이나 모자, 가면 등의 아이템을 씌울수도 있습니다.

	
<p>티치유어몬스터 시작화면</p>	<p>캐릭터 만들기</p>
	
<p>게임 장면 1</p>	<p>파닉스 정답 장면</p>


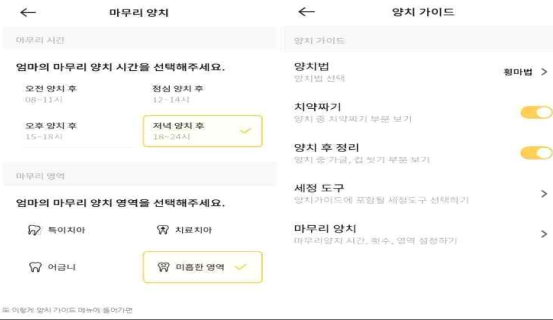

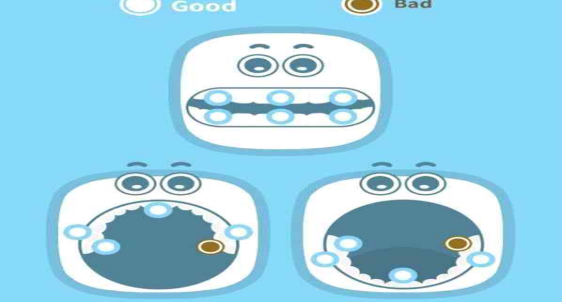
라. 사칙연산 게임의 대표! 수학 게임 - 덧셈, 뺄셈, 곱셈, 나눗셈
 우선 연산 게임 중 평점이 제일 괜찮습니다. 그 이유는 더하기, 빼기, 곱하기, 나 누기 등으로 직관적이고 응용범위가 넓습니다. 해당 내용을 실습하면서 AI 수학 탐험대의 게임 요소도 함께 활용할 수 있습니다.

	
<p>게임 앱 타이틀</p>	<p>다양한 게임 형태</p>
	
<p>작활동, 교사와 함께 할 수 있는 2인용 모드</p>	<p>관련 게임 추천</p>

마. 진로 교육의 다양한 앱! 재미있는 직업놀이 - 베이비버스
 어린이를 위한 직업 놀이 앱입니다 크게 8가지 직업 체험에 관련된 내용이 있으며 유초등 재미있게 할 수 있습니다. 또한 이는 직업 동화 만들기, 커리어넷 앱과 연계하여 좀더 실제적인 진로 교육에 연계할 수 있습니다.

	
<p>게임 앱 타이틀 나란의 요리를 만들어봐!</p>	<p>게임 체험 장면</p>
	
<p>게임 체험 장면 2</p>	<p>다양한 직업 추가</p>

사. 교육용 게임의 목적성과 한계를 생각해보기! 양치지도 브러쉬 몬스터!
 하나의 앱으로 보호자&아이 모드 관리 가능한 양치 지도 앱 브러쉬 몬스터입니다.
 브러쉬몬스터 친구들의 과학적인 AR 양치 가이드로 완벽한 양치를 할 수 있고
 교육용 연계 게임에 다양성을 선생님의 시선에서 생각해 볼 수 있습니다.

	
<p>치아 프로필 설정</p>	<p>게임 체험 장면</p>
	
<p>개별화 게임 요소</p>	<p>AR 평가</p>

아. 교육용 콘텐츠에 대한 내용

유아용 분석 : 4 - 6세의 앱들을 살펴보면 전체적으로 동글동글하고 큼직한 디자인과 밝고 높은 채도의 색감으로 시선을 확 끌도록 디자인하였습니다. 배경음악이나 효과음이 경쾌하고 다양하다는 것도 특징입니다. 어른들이 느끼기에 좀 과하지 않은가 싶어도, 아이들의 호기심을 끌기에 충분할 정도로 많은 음향효과들을 사용하였다는 것을 알 수 있습니다.


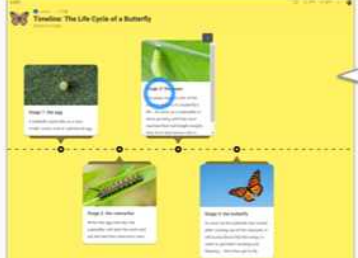

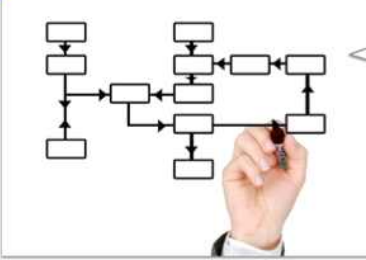




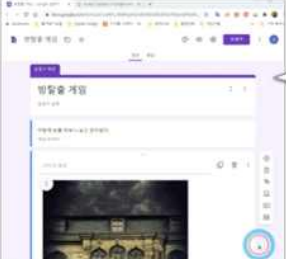

초등 저학년용 분석 : 7 - 9세 어린이를 타겟으로 한 앱에서는 텍스트의 분량 이 좀 더 늘어나고 터치 영역이나 디자인 요소들이 작고 많아진 것을 확인할 수 있습니다.

초등 고학년용 분석 : 10 - 12세의 교육용 앱은 전반적으로 온라인 게임처럼 그래픽이 화려해지고 만화 같은 느낌이 들도록 디자인되었습니다. 마찬가지로 앱 전반을 아우르는 스토리텔링을 기획하는 것에 신경 써야 합니다.

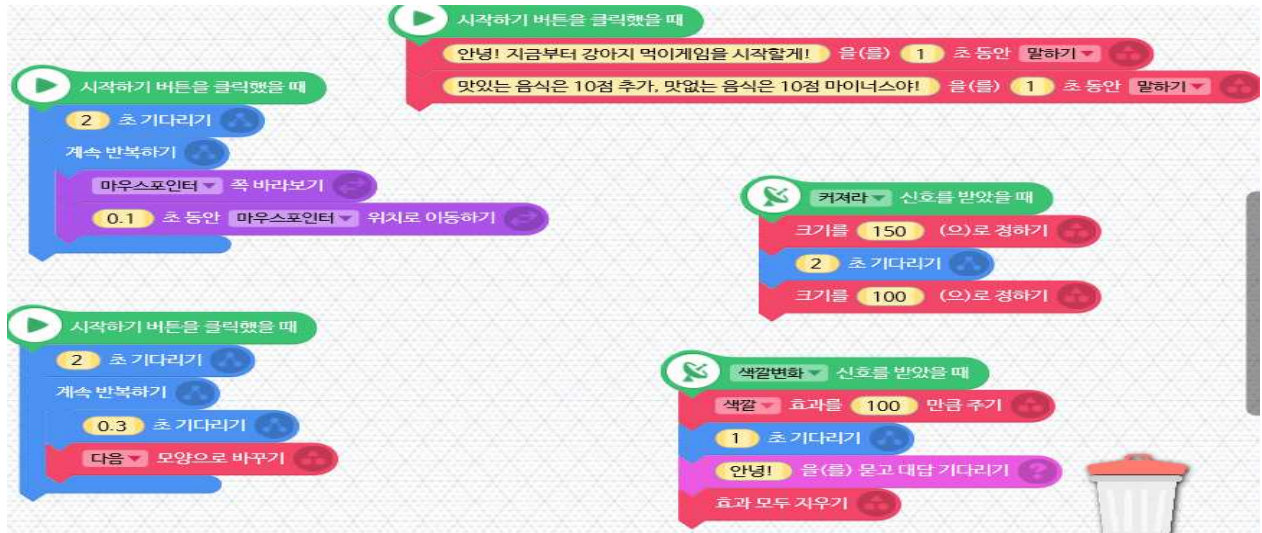
중고등학생용 분석 : 13세 이상부터는 레이아웃 구조가 급격하게 심플해지고 정리된 느낌의 디자인으로 바뀐 것을 볼 수 있습니다. 타이포가 작고 많으며 색을 1~2가지로 유지하여 디자인 요소보다는 교육내용에 집중할 수 있도록 설계하였습니다.

캐릭터 분석 : 어린이들에게 인기 있는 캐릭터의 공통점을 보면 어린이들이 선호하는 캐릭터의 조형적 요소를 파악할 수 있습니다. '주니어네이버'내의 콘텐츠 중 인기 캐릭터 67종을 기준으로 캐릭터의 외곽선, 신체 비율, 표현 소재 등을 살펴보도록 하겠습니다.

자. 스마트폰 게임 스토리 변경하기(구글 방탈출, 에듀테크 활용)


<p>2. 패들렛 Padlet - 종류</p>  <p>1</p>	<p>2. 패들렛 Padlet - 타임라인</p>  <p>시간의 흐름 또는 공간의 순서에 따라 내용을 설명하는데 적합</p> <p>1</p>
<p>4. 디지털 방탈출 게임 - C.Y.O.A</p>  <p>구글 드라이브, 구글 설문지, 구글 사이트</p> <p>1</p>	<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 구상하기</p>  <p>간단한 스토리보드와 상태지에 따른 분기점 미리 구상하는 것이 좋습니다.</p> <p>1</p>
<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 구글 설문지 만들기</p>  <p>1. 구글 드라이브 접속 2. [새로 만들기] 3. [Google 설문지]</p> <p>1</p>	<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 제목 입력 + 섹션 추가</p>  <p>1. 제목 입력 2. 섹션 추가</p> <p>1</p>
<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 배경이야기 + 이미지 추가</p>  <p>1. 배경 이야기 2. 배경 이미지</p> <p>1</p>	<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 배경이야기 + 이미지 추가</p>  <p>1. 배경 이야기 2. 배경 이미지</p> <p>1</p>
<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 질문 추가</p>  <p>1. 질문 추가 2. 선택지 작성</p> <p>1</p>	<p>4. 디지털 방탈출 게임 - 응답에 따른 섹션 이동</p>  <p>1. 정답을 맞췄으면 다음 문제로 2. 틀리면 1승부터 다시 시작 또는 합점 방식으로 이동</p> <p>1</p>

차. 간단한 게임 만들기 (강아지 먹이 게임, AI 게임)
강아지



먹이




<p>AI 프로그램 설계하기</p> <p>1. 필요한 오브젝트 추가하기 : 국기 이미지 데이터 수집하기</p> 	<p>AI 프로그램 설계하기</p> <p>2. 오디오감지, 읽어 주기 블록 활용하기</p> 
<p>AI 프로그램 만들기</p> <p>1. 각 장면에 필요한 오브젝트 추가하기 (장면2, 3, 4)</p> 	<p>AI 프로그램 만들기</p> <p>2. 코드 작성하기</p> 

4 아이들 인기 게임을 우리도?! 번외 차시

가. IP게임을 아이들과 해보자!

IP는 여러 게임요소에 아이들에게 친숙한 캐릭터를 등장시키는 게임을 말합니다. 주로 장기간 아이들이 하기보다 단기간으로 많이 하고 전략형과 RPG에 많이 있습니다. 특히 요즘 영화의 흥행으로 DC나 마블 시리즈와 웹툰 연계 IP 게임의 인기가 높아가고 있습니다.

	
<p>DC 월드 클라이드(영화)</p>	<p>신의 탑(웹툰)</p>
	
<p>마법스크롤 상인 지오(웹툰)</p>	<p>블리치(만화책)</p>
	
<p>마블 퓨처 파이트(영화)</p>	<p>전생승(만화책)</p>

나. 스마트폰 통제나 관리가 아닌 신뢰와 스스로 움직임
 대표적인 스마트폰 관리 서비스는 국가 위탁기관에서 하는 사이버 안심존이 있습니다. 여기서 중요한 것은 학생들도 자신의 스마트폰 활용에 대한 현재를 진단하고 부모와 선생님과 함께 나눠야 한다는 것입니다.

<p style="text-align: center;">사이버안심존은 학교와 가정에서 함께 하는 청소년 스마트폰 중독예방 프로그램입니다.</p> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>학교에서는 스마트폰 중독상담 관리프로그램, 가정에서는 사이버안심존 앱을 통해 스마트폰 이용행태를 점검하고 대응시간을 관리·지도할 수 있습니다. 사이버안심존은 이를 통해 청소년들이 건강하고 창의적으로 스마트폰을 이용할 수 있도록 돕는 스마트폰 이용습관 길잡이 역할 목적으로 하고 있습니다.</p>	<h2 style="text-align: center;">사이버안심존 다운로드</h2> <p>사이버안심존 앱은 국내 오픈마켓(윈스토어)에서 다운로드 받아 설치할 수 있으며, 부모용, 자녀용(LITE)으로 구분되어 있으니, 사용할 앱을 선택하여 다운로드 후, 설치하시기 바랍니다.</p>  <p style="text-align: center;">국내 오픈마켓에서! 윈스토어에서 '사이버안심존'을 검색하여 다운로드 및 설치할 수 있습니다.</p> <p style="text-align: center;">사이버안심존</p> <p style="text-align: center;">사이버안심존 설치 가능 단말기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 사이버안심존 앱은 안드로이드 OS로 운영되는 기기에서 사용할 수 있습니다. - OS 버전을 5.0 이상이어야 합니다. - 설치권한: 방화벽은 각 제조사용 앱에서 설치 가능합니다.
<p style="text-align: center;">사이버안심존 안내</p>	<p style="text-align: center;">다운로드 및 세팅</p>
<h2 style="text-align: center;">스마트폰 중독상담 관리 프로그램은?</h2> <p style="text-align: center;">↓</p> <p>교사가 청소년 스마트폰 이용행태 정보를 기초자료로 참고하여 청소년과 1:1 상담을 통해 스마트폰 중독 상태를 파악해, 중독 정도에 따라 학부모 지도관리와 외부 전문상담기관을 통한 상담치료를 연계해주는 프로그램입니다.</p>  <p>STEP 1 스마트폰 이용행태 분석 결과 확인 → STEP 2 상담 및 조치 (중독 상태 파악) → STEP 3 상담 종료 및 상담이력 관리</p> <p style="text-align: center;">↓ 스마트폰 과몰입 의심</p> <p>학부모 (SMS 전송) → 학부모 지도관리 요청 → 외부 전문상담기관 연계 상담치료 → STEP 4 치유상태 관리 (사후조치)</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1 불법·유해 차단 자녀의 스마트폰 문자, 카카오톡 등 메신저로 수신하는 메시지 중에서 욕설, 폭행, 협박, 악담, 모욕, 공갈, 따돌림 등과 관련된 내용이 감지되었을 경우 부모님 스마트폰으로 정보 제공 * 부모님 스마트폰에 설치된 스마트안심드림 앱과 홈페이지에서 확인 가능 2 이용행태 분석 자녀가 스마트폰에서 인터넷사이트 접속 후 학교폭력 관련문고, 가정문제, 성적문제, 이성문제, 교우문제, 위우문제, 일탈, 비행, 자살, 범죄 등과 관련된 단어 등을 검색할 경우 교민 단어를 감지하여 부모님 스마트폰으로 정보 제공 3 이용 관리 학교폭력상담 신고 서비스 지원 부모님 또는 자녀가 학교폭력과 관련된 문체로 상담을 원하는 경우 스마트안심드림 앱 내에 있는 상담 신고 메뉴를 통해 전화(117)나 영진 Dream 앱 등을 이용하여 상담할 수 있으며, 이메일을 통한 신고 가능 4 자동 업데이트 사이버안심드림 및 고민단어 DB 업데이트 스마트안심드림의 사이버안심드림 및 고민단어 DB는 최신의 DB 유지 5 앱 삭제 방지 스마트안심드림 앱 자녀 임의삭제 방지 자녀 스마트폰에 설치된 스마트안심드림 앱은 임의 삭제가 불가하며, 서비스를 폐지하거나 부모님이 자녀 앱을 삭제할 경우에만 삭제 가능
<p style="text-align: center;">스마트폰 중독상담</p>	<p style="text-align: center;">스마트 안심드림</p>

5 메타버스 연계 게임 공간 만들기

아트스텝스의 대표적인 투어 기능을 먼저 살펴보겠습니다. 여기 플랫폼에서 중요한 것은 학생들이 어떤 작품을 어떤 순서로 배치할지입니다. 미술관 가이드처럼 작품을 가까이 줌하거나 여러 작품을 동시에 보는 등 카메라 줌처럼 설정할 수 있습니다. 작품들을 더블클릭을 해보겠습니다. 작품을 올릴 때 인터랙티브의 여부를 결정할 수 있는데 안되게 하면 배경 그림처럼 되고, 되게 하면 이렇게 장면이 확대가 되고 설명을 볼 수 있습니다. MP4파일로 녹음하면 작품을 더블클릭하면 설명 음성이 자동으로 나오게도 할 수 있습니다. 다만 이 경우는 배경음악이 자동 소리가 안줄여져서 배경음악을 넣지 않거나 보는 사람이 줄여야 합니다. 다른 메타버스 플랫폼과 마찬가지로 무료기준 자동 건물들이 몇가지 있습니다. 다만 3D 전시회 형태의 구조상 오브젝트들이 있긴하지만 구성이 어렵거나 시간이 더 걸리기도 합니다. 다만 2D에서는 도트로 구현한 글씨 벽 디자인을 지금 보는 장면처럼 넣을 수 있습니다.

단점에는 주소 공유 방법이 있는데 우리나라에선 주소로 접속이 어렵다는 점이 있습니다. 그래서 저같은 경우는 최종 메타버스 방 정보 입력을 학교 영어 이름으로 하고 그것을 검색하게 합니다. 다른 방이더라도 이름을 중복해서 쓸 수 있어서 저희학교 이름으로 검색하면 여러 곳이 나오도록 할 수 있습니다. 무료버전에서 음악이나 영상 용량의 한계가 있습니다. 그리고 이를 보완하기 위해서 유튜브 링크를 입력하면 유튜브 재생을 인베이드로 가능하게 기능적 구현을 했습니다. 용량이 큰 산출물이나 녹화파일은 유튜브 탑재하고 링크를 연동하면 됩니다.



아트스텝스 입구와 사진 설명화면



학생 탐색 예시 화면



투어와 올린 작품 목록화