

2022 게임리터러시 찾아가는 집합연수

게임리터러시 활용 학습운영 및 수업 대백과



2022. 09. 24.(토)

골약초등학교 교사 이승조



목차

- 01 게임에 문화를 더하기
- 02 게임과 친해지기
- 03 신비의 땅 게임 체험하기(1) (2) (3)
- 04 재미나는 수업 활용 보드게임

01 게임에 문화를 더하기 (강사는 누구?)





**“선생님 코로나
00 0000”? (2020)**

“심심 하지는
않는데 00는
없어요”

게임, 교육이 되다 !!

게임으로 공부하는
즐거은 수업시간

KOCCA

한국콘텐츠진흥원

학교 현장과 함께 하는 교육용 게임콘텐츠로 발전

교사연수

- ① 온라인 직무연수(18차시)
- ② 찾아가는 현장 연수
- ③ 교사 강사 양성
- ④ 시범교육 운영
(초등학생 2000명)

개발/보급

- ① 연구교사 양성(50명)
- ② 수업지도안 개발·보급
- ③ 우수 사례 경진대회 개최
[22.11.26(토)]

협력/홍보

- ① 에듀게임 콘퍼런스 개최
- ② 교육박람회 홍보관
[22.09.22(목)~22.09.24(토)]
- ③ 지역교육청 협업 추진 예정
(전국 17개 시도 교육청)

< 게임, 교육이 되다 >
2022 에듀게임 콘퍼런스

게임으로 공부하는
즐거운 수업시간

START

게임으로 공부하는 즐거운 수업시간

인문영역

가로의 공동체 생활

가로의 마을을 지키고 마을을 발전시키는 게임

인문영역

수호의 마을 지키기

자신 및 타인과의 다양한 관계에서 발생하는 갈등을 도덕적으로 해결하려는 자세와 태도에 대하여 학습할 수 있는 디펜스 퀴즈 게임

인문영역

수호의 던전 탐험기

던전을 조사하여 단서를 획득하고, 국어 문학 퀴즈를 풀어 보물 상자를 획득하는 게임

인문영역

수호의 백만장자 되기

경제 활동을 통해 재산을 가장 많이 획득하는 사람이 승리하며 경제 활동 및 지리에 대하여 학습할 수 있는 게임

인문영역

수호의 마법대전

영어 어휘와 관련된 스킬을 사용하여 몬스터를 무찌르고 점수를 획득하는 게임

한국콘텐츠진흥원

문화체육관광부 한국콘텐츠진흥원

게임

게임이란 고유의 표현양식을 갖추고 세상을 해석해서 표현해 내는 것을 말합니다.

규칙을 정해놓고 승부를 겨루는 '놀이'

- 싱글 플레이어 또는 둘 이상의 플레이어 필요
- 플레이어들의 행동을 명확하게 해주면서 목표를 달성하는 하는 규칙이 존재
- 이러한 규칙의 정형성이 놀이와 게임을 구분하는 기준



오락의 보편적 형태 '경쟁'

- 게임에서의 경쟁은 불가피한 일
- 장애물이든 상대방이든 어떤 것과 경쟁
- 경쟁은 게임 디자이너들에 의해 인위적으로 만들어진 것



예측 불가능한 '결과'

- 게임의 결과는 정량적이고 측정할 수 있어야 한다는 의미
- 게임의 결과는 불확실하다는 것
- 게임은 하나의 자기 스스로 만족할 수 있는 시스템



PC 게임

개인용 컴퓨터를 이용, 게임 환경을 구성하여 즐기는 게임으로
유저의 성향에 따라 자신만의 PC를 만들어 적절한 게임을 즐기는 것이 가능합니다.



모바일

스마트폰, 스마트패드 등의 이동 기기에서 실행되는 게임으로
마켓 등에서 다운로드 후 이용하는 것이 일반적입니다.
ex) 안드로이드, IOS 체계의 스마트폰 등



아케이드

게임장(오락실) 및 콘도미니엄 시설 등 물리적 설비를
갖춘 장소에서 이용하는 게임입니다.



콘솔/비디오

휴대 혹은 거치가 가능한 전용전자기기를 이용하여 즐기는
게임으로 주로 가정에서 이용되며, 다양한 기기가 존재합니다.
ex) PS4, 닌텐도, x-box 등



VR게임물

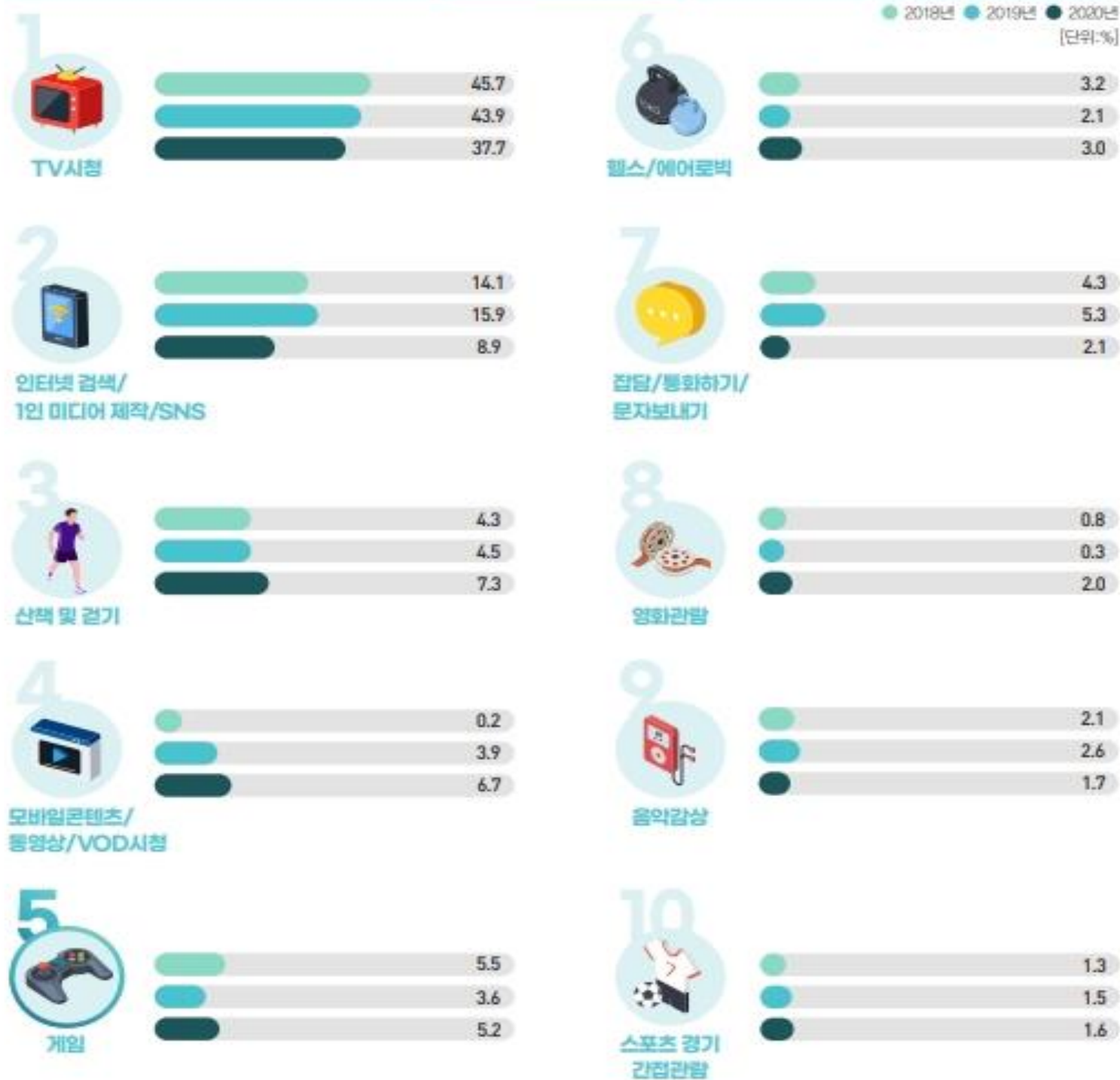
HMD(Head Mount Display)를 착용하여 가상 현실을 구현,
입체적으로 즐기는 방식의 미래형 게임입니다.
자신의 이동 및 움직임에 반응하는 3D공간 체험이 가능하며 모든 플랫폼에 적용되고 있습니다.



대한민국 국민 5대 여가생활 '게임'

대한민국 국민의 주 여가활동은 1)TV시청 2)인터넷 3)산책 4)VOD시청 5)게임 순으로 게임은 대한민국 국민의 주 여가활동 5위에 꼽힙니다.

주 여가활동(1순위)

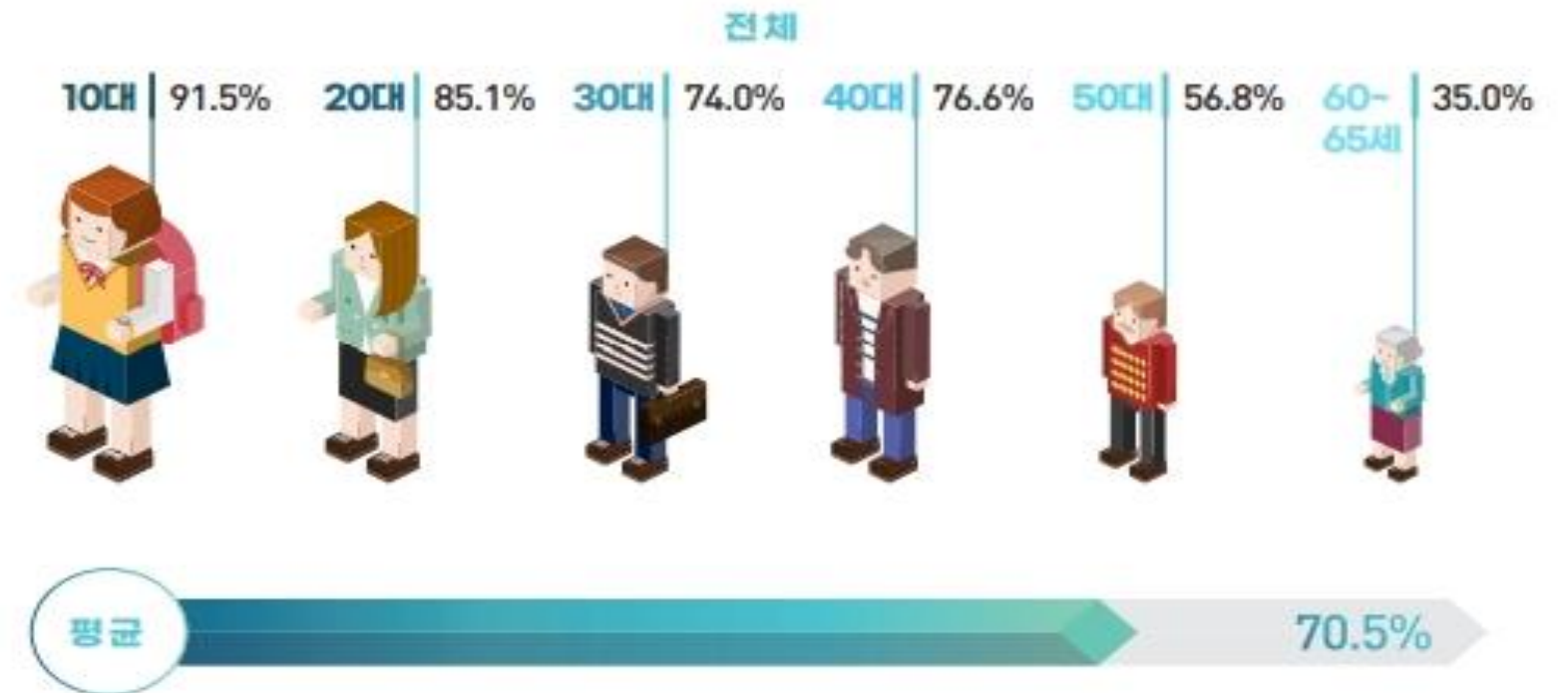


* 출처 : 문화체육관광부, <2020년 국민여가활동조사>

취미이자 일상으로 자리 잡은 게임은 '문화'

우리나라 국민 만 10~65세 중 게임이용자 비율은 70.5%로 대한민국 국민 10명 중 7명 이상이 게임을 이용합니다.

대한민국 국민 평균 게임 이용률



* 출처 : 한국콘텐츠진흥원, <2020년 게임이용 실태조사>

전 세계인들이 주목하는 한국의 e-스포츠

- 2018 자카르타 아시안게임 e-스포츠에서 금메달1, 은메달1 획득
- 2022 항저우 아시안게임에 e-스포츠 정식 종목으로 채택
- 이스포츠 선수단은 전체 38개 게임단, 79개 팀, 472명의 프로선수로 구성
- 이스포츠 프로선수 평균 연령 21.6세, 평균 경력 3.7년



학업성적과 사회성 발달



미국 콜롬비아대학과 프랑스 파리 데카르트대학 공동 연구팀이 이탈리아·네덜란드·독일 등 7개국 초등학생을 대상으로 게임과 정신 건강, 학교 성적, 사회성 사이의 상관관계를 분석한 결과, 게임을 즐기는 아이가 게임을 하지 않는 아이에 비해 지적기능은 1.75배, 학교성적은 1.88배 높은 것으로 조사됐습니다.

지적능력 향상



한덕현 중앙대병원 교수 연구팀은 하루 50분 영어게임을 즐긴 아이들에게 영어 능력 향상과 함께 뇌의 브로카 영역과 전두엽 부위의 연결성을 증가시키는 긍정적인 영향이 있다고 발표했습니다.

시·지각 능력 향상



강동화 서울아산병원 교수 연구팀은 20~30대 남성들을 대상으로 전략게임을 다수 실시하고, 전략게임을 이용하지 않은 남성들과 비교한 결과, 전략게임을 이용한 남성들이 시·지각학습 테스트에 빠르게 적응하고 점수도 높았으며, 후두엽에서 전두엽의 뇌 연결이 더 발달한 것으로 나타났다고 발표했습니다.

소통 수단



한국게임학회는 만 19세 이상 2천 명을 대상으로 한 국민인식 조사 결과, 코로나19 이후 비대면 활동이 주목받는 가운데 사회적 환경에서 소통의 부재를 채우기 위해 많은 사람들이 게임을 소통의 수단으로 이용하기 시작했다는 결과를 발표했습니다.

노년층 우울증 감소



미국 코넬대학 연구팀은 우울증을 앓고 있는 60~89세 환자를 대상으로 4주간 30시간 동안 컴퓨터 게임을 실시한 결과, 표준항우울제로 알려진 에스시탈로프람(escitalopram)으로 12주 치료하는 것과 유사한 효과를 보이는 것을 확인했습니다.

의료현장에서의 게임 활용

핑크리본은 유방암 항암치료 환자관리 모바일 게임으로, 유방암 환자들이 의사가 처방한 약을 규칙적으로 투약할 수 있도록 관리해주며, 환자의 심리적 안정을 돕기 위한 놀이기능과 채팅기능을 지원하고 있습니다.



학교현장에서의 게임 활용



초·중학교 SW·AI 교육 연계하고 있습니다. 창의적 체험활동, 자유학년(기)제 연계하고 있습니다. 올바른 게임 문화의 안목을 기르고 컴퓨팅 사고력을 바탕으로 미래 진로 역량을 강화할 수 있도록 교육을 진행하고 있습니다. 교육 종류로는 게임이해하기(리터러시), 게임 코딩하기가 있습니다.

치료제로서의 게임 활용

디지털치료제는 질병예방 및 관리, 치료를 목적으로 정보통신기술(CT)을 활용한 의약품으로, 환자는 스마트폰 앱, 게임, 가상현실(VR) 콘텐츠 등을 통해 질환을 치료하고 관리할 수 있습니다. 특히 최소개발 기간과 최소 개발비용으로 우수한 효과를 검증했습니다. 미국FDA는 ADHD를 개선시켜주는 모바일 게임 '인데버 RX'를 디지털치료제로 승인했습니다.



▶ 게임물 등급분류기관

우리나라는 각 등급별, 플랫폼별 게임물 등급분류하는 기관은 총 3곳입니다.



▶ 자체등급분류제도란?

점진적으로 증가하는 게임물 시장으로 인해 해외사업자의 등급분류에 다소 어려움이 있어 문화체육부장관으로부터 지정 받은 사업자가 자체적으로 시행하는 등급분류를 말합니다.

▶ 현재 지정된 자체등급분류 사업자 현황

- ①구글 ②애플 코리아 ③원스토어 ④오콜러스 VR 코리아 ⑤소니인터랙티브엔터테인먼트 코리아 ⑥카카오게임즈 ⑦한국 닌텐도 ⑧삼성전자 ⑨에픽게임즈코리아 ⑩한국마이크로소프트

▶ 게임물 연령체제

국내 게임물의 등급은 총 4가지로 분류되며, 단 아케이드게임물의 경우 게임물 제공 환경의 특성을 고려하여 전체이용가와 청소년이용불가로 구분합니다.

등급구분	내용	운영 가능 플랫폼	
		PC온라인 / 모바일 비디오 / 콘솔	아케이드
전체이용가	전체이용가 : 누구나 이용할 수 있는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 음란·폭력 등 청소년에게 유해한 표현이 없는 게임물 청소년들의 정서형성에 도움이 되거나 교육을 목적으로 한 내용으로 청소년에게 문제가 없는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등 청소년에게 정신적·육체적으로 유해한 표현이 없는 게임물 사행행위의 모사가 없거나 사행심 유발의 정도가 약하여 청소년에게 문제가 없는 게임물 	○	○
12세이용가	12세이용가 : 12세 미만은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 12세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물 	○	×
15세이용가	15세이용가 : 15세 미만은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 표현되어 있는 게임물 일반적으로 용인되지 아니하는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 15세 미만의 사람에게 정신적·육체적으로 유해한 게임물 사행행위의 모사 및 사행심 유발의 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 게임물 	○	×
청소년이용불가	청소년이용불가 : 청소년(고등학교에 재학중인 자를 포함하여 만 18세 미만의 자)은 이용할 수 없는 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 주제 및 내용에 있어서 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 음란성, 폭력성 등이 사실적으로 표현되어 있는 게임물 청소년에게 정신적·육체적으로 영향을 미칠 수 있는 특정한 사상·종교·풍속 등에 관한 사항이 직접적이고 구체적으로 표현되어 있는 게임물 	○	○
평가용	평가용 : 시험용 게임물 <ul style="list-style-type: none"> 게임물의 개발과정에서 성능, 안정성, 이용자 만족도 등을 평가하기 위한 게임물 	○	○

▶ 게임물 등급분류 기준

게임물 등급분류의 주된 목적은 청소년 보호에 있습니다. 따라서 등급분류의 기준은 게임 내용의 여러 요소들이 청소년에게 어떤 영향을 얼마나 미치는가를 토대로 합니다.

내용 정보 표시 기준 항목은, 폭력성, 선정성, 사행성, 범죄, 공포, 약물, 언어의 부적절성 등 7가지입니다.



선정성

성적인 암시와 연상을 줄 수 있는 의상, 과장된 신체 부위, 음향, 언어, 행동, 성적 연상의 예시 도구, 노출 정도 및 성행위에 대한 묘사



폭력성

사람, 사물, 동물 등에 대해 부상을 입히고, 피해를 주고, 죽이거나 파괴하고 혐오감과 공포감을 주는 모든 표현, 폭력적 표현과 관련된 모든 영상, 음향, 언어의 정도



약물

음주 및 흡연과 관련된 모든 종류의 표현 및 이용자의 참여 가능 정도, 환각을 일으키는 마약류, 본드, 가스 등이 흡입 또는 그 밖의 유사한 환각효과를 일으키는 약물 복용 표현 정도



공포

배경, 이미지, 소리, 영상 등을 통해 이용자로 하여금 위협이나 위험, 불안함 또는 싫거나 역겨움을 느껴지게 하는 정도



범죄

국가 정체성을 손상하고 테러행위 및 살상행위를 긍정적으로 묘사, 또는 범죄·모방심리를 부추기는 경우



언어의 부적절성

모욕적이고 무례하거나 차별적인 언어로서, 청소년의 건강한 언어 생활을 저해할 수 있는 부적절한 언어 표현



사행성

도박 기구(회투, 카드 등)표현, 도박 행위 및 장소(카지노, 경마, 경륜, 경정 등)표현, 도박 행위 등의 묘사

▶ 게임물 등급분류 세부 기준

등급분류 세부 기준은 선정성, 폭력성, 범죄 및 약물, 부적절한 언어, 사행성의 5가지 요소로, 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류합니다. 이를 종합적으로 고려하여 등급을 분류합니다.

	전체이용가	12세 이용가	15세 이용가	청소년 이용불가
선정성	선정적 내용없음	성적 욕구를 자극하지 않음	가슴과 둔부가 묘사되거나 선정적이지 않은 경우	선정적인 노출이 직접적이고 구체적 묘사
폭력성 및 공포	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 단순하게 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 경미하게 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 사실적으로 표현	폭력, 혐오, 공포 등의 요소가 과도하게 표현
범죄 및 약물	범죄 및 약물 내용없음	범죄 및 약물을 묘사한 부분이 경미	범죄 및 약물을 간접적으로 묘사한 경우	범죄 및 약물을 구체적, 직접적으로 묘사
언어	저속어, 비속어 없음	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	저속어, 비속어가 있으나 표현이 경미	언어표현이 청소년에게 유해하다고 인정되는 경우
사행성	사행행위 묘사가 없거나 사행심 유발 정도가 청소년에게 문제가 없는 경우	사행심 유발 정도가 12세 미만의 사람에게 유해한 경우	사행심 유발 정도가 15세 미만의 사람에게 유해한 경우	사행심 유발 정도가 청소년에게 유해한 영향을 미칠 수 있는 경우

주요 국가의 적정 연령별 게임물 등급분류

세계 주요 국가들은 청소년 보호를 위해 등급분류제도를 운영하고 있습니다. 등급분류의 세부기준은 국가별로 차이가 있지만 주로 폭력성 선정성 사행성 악물 및 도박 등의 항목에 근거를 두고 있습니다.

미국 ESRB (Entertainment Software Board)



모든 연령



10세 이상



13세 이상



17세 이상



18세 이상



등급분류 유예

유럽 PEGI (Pan European Game Information)



3세 이상



7세 이상



12세 이상



16세 이상



18세 이상

주요국가 게임물 등급분류



0세 이상



6세 이상



12세 이상



16세 이상



18세 이상

독일 USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle)



3세 이상



7세 이상



12세 이상



16세 이상



18세 이상

일본 CERO (Computer Entertainment Rating Organization)

자녀보호기능이란?

'자녀보호' 또는 '게임이용관리'는 인터넷에 접근하는데 쓰이는 디지털 텔레비전 서비스, 비디오 게임, 컴퓨터 소프트웨어에 포함된 선택사항으로, 어린이가 시청하는 내용을 감시하거나 제한하고 이러한 활동에 대한 시간을 제한할 수 있는 기능을 부모에게 제공하는 기능을 말합니다.

게임시간선택제란?

만 18세 미만 청소년을 대상으로 본인 혹은 법정대리인이나 보호자가 요청할 경우 게임 이용시간에 제한을 두는 제도입니다.

2012년 7월 1일 시행했으며 18세 미만 청소년은 온라인 게임에 가입할 때 부모나 법정대리인의 동의를 얻어야 합니다. 또한 부모나 법정대리인은 자녀가 즐기는 게임 홈페이지 혹은 게임이용확인 서비스를 통해 자녀의 게임이용 시간 및 결제정보를 확인할 수 있으며 이용시간을 제한할 수 있습니다.

예외사항 : △게임의 이용대상이 청소년이 아닌 경우, △개인정보(D, 비밀번호 등)의 확인절차 없이 이용하는 게임의 경우, △연 매출 300억 미만/상시 종사자가 300명이 넘지 않는 중소게임의 경우는 예외사항에 해당합니다.



구글 (Android)

연령이용등급제한

구글플레이스토어에 접속하여 아이디를 만들고 로그인한 후 왼쪽 상단의 '삼선 모양 아이콘' 선택하여 자녀보호기능을 설정합니다. (비밀번호 설정 - 앱 및 게임 메뉴(영화도 가능) - 연령대 선택)



1

- 구글 플레이 스토어에 접속합니다.
- 오른쪽 상단에 [프로필 아이콘]을 클릭합니다.
- [설정]을 선택합니다.



2

- 가족 [자녀 보호 기능, 자녀 보호 안내]를 선택합니다.
- [자녀 보호 기능]을 선택합니다.
- [자녀 보호 기능 사용 안함]을 선택합니다.



3

- 자녀 보호 기능을 [사용]으로 바꾸기 위해서는 콘텐츠 PIN 생성을 사용해야 합니다.
- 콘텐츠 PIN 번호를 생성합니다.
- 자녀 보호 기능을 사용할 수 있습니다.



4

- 자녀 보호 기능에서 [앱 및 게임] 메뉴를 선택합니다. 영화도 설정할 수 있습니다.

결제제한

구글플레이스토어에 접속하여 아이디를 만들고 로그인한 후 오른쪽 상단의 '프로필'을 클릭합니다. 그리고 '설정'에 들어가서 '인증' 버튼을 클릭합니다. 인증 방법에서 '생체 인식 인증' 또는 '구매 시 인증 요구'를 클릭하면, 구글플레이스토어를 통해 구매 할 때마다 인증을 하도록 설정됩니다.



1

- 구글 플레이 스토어에 접속합니다.



2

- 오른쪽 상단에 프로필 아이콘을 클릭합니다.



3

- 설정을 선택합니다.



4

- 인증 [디지털 지문, 구매 인증]을 클릭합니다.



5

- [생체 인식 인증] 또는 [구매 시 인증 요구]를 클릭합니다.



6

- 구매 인증 방법을 선택합니다.

구글 패밀리 링크(앱)

구글에서 제작한 무료 스마트폰 관리 앱(부모용, 자녀용). 부모용 앱이 설치된 스마트폰으로 자녀용 앱이 설치된 스마트폰을 직접 관리할 수 있습니다. 최근 무료 앱 중 가장 많은 기능을 제공하고 있습니다.

앱 설치 관리 이용 시간 관리 결제 관리 위치 확인 유튜브 관리 크롬 브라우저 관리 검색어 관리



부모 스마트폰

부모님을 위한 'Google Family Link App'을 설치 및 실행합니다.



1

- 구글 플레이 스토어에 접속합니다.
- [구글 패밀리 링크]를 설치합니다.



어린이/청소년을 위한 디지털 기기 사용 규칙 설정 안내

2

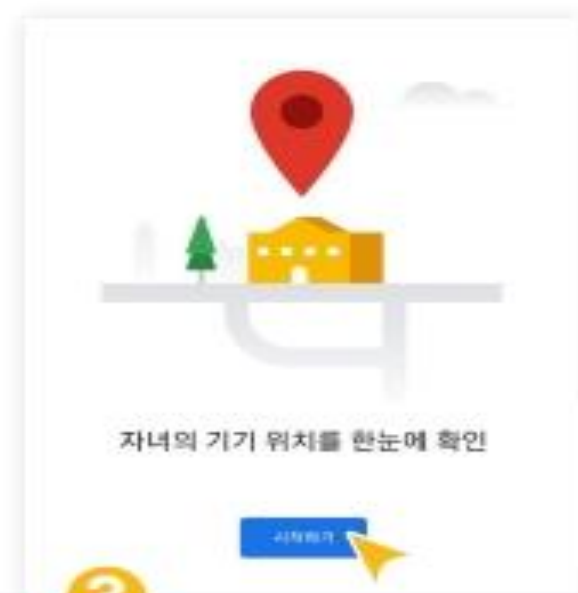
- [구글 패밀리 링크]를 실행시키면 어린이/청소년을 위한 디지털 기기 사용 규칙 설정 안내가 나옵니다.
- 기기 사용 시간 제한(주간/야간) 설정 화면이 나옵니다.
- 앱 허용 또는 차단 화면이 나옵니다.



어린이 및 청소년은 부모 동의 하에 iOS 기기 및 웹브라우저에서 자신의 Google 계정에 로그인할 수 있습니다. 자녀의 계정 설정 일부는 부모님이 여전히 관리할 수 있으며 해당 설정은 자녀가 iOS 기기 또는 웹에서 로그인하여 Google 앱 및 서비스를 사용할 때 적용됩니다.

PART 3 02

자녀보호기능_모바일 버전



3

- 자녀의 기기 위치를 한눈에 확인 화면이 나오고 [시작하기]를 선택합니다.
- 계정을 추가합니다.
- 휴대전화의 사용자 선택 화면에서 [부모] 또는 [어린이, 청소년] 버튼을 선택합니다.



4

- 시작하기 전에 감독하려는 자녀의 기기가 근처에 있는지 확인하고 [다음]을 선택합니다.
- 추가한 계정이 화면에 나오면 [시작하기]를 선택합니다.
- 자녀가 구글 계정을 가지고 있다면 [예] 없다면 [아니요]를 선택하세요.
- 자녀가 구글 계정이 있어 [예]를 눌렀다면 자녀의 기기를 가져오기 위해 [완료]를 선택합니다.
- 자녀의 기기 추가하기 화면이 뜨면 [확인]을 선택합니다.





자녀 스마트폰

'어린이와 청소년을 위한 Google Family Link App'을 설치 및 실행합니다.



5

- ☞ 자녀의 기기에 [구글 패밀리 링크]를 설치합니다.
- ☞ 자녀가 구글 계정이 있다면 자녀의 기기에 로그인합니다.
- ☞ 부모 권한을 설정합니다.



6

- ☞ 개인정보 보호 및 약관에 동의합니다.
- ☞ 관리자 활성화가 뜨면 다음 단계로 넘어갑니다.
- ☞ 패밀리 링크 관리자에 관한 설명이 나오고 다음 단계로 넘어갑니다.
- ☞ 구글 서비스에 동의합니다.



7

- ☞ 자녀의 기기와 부모의 기기가 연결됩니다.
- ☞ 자녀 기기의 감독 사용이 가능해졌으므로 [확인]을 선택합니다.



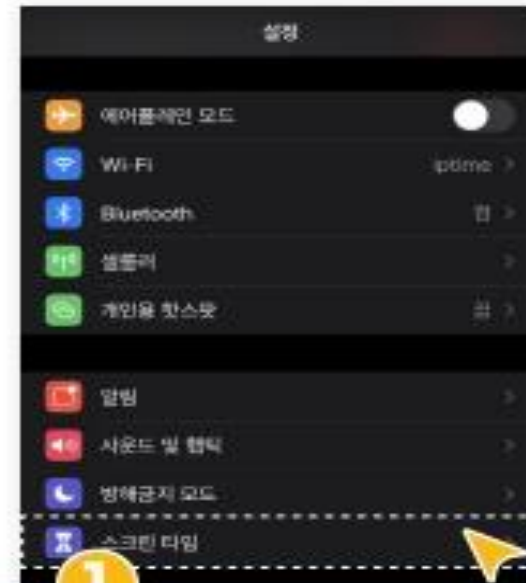
8

- ☞ 부모 기기에서 [패밀리 링크] 어플에 접속합니다.
- ☞ 어플에 접속하고 왼쪽 상단 가쪽 옆에 아이콘을 클릭합니다.
- ☞ 왼쪽 상단에 자녀 [프로필 아이콘]을 클릭후 설정을 클릭합니다.
- ☞ 설정에 들어가면 다양한 콘텐츠의 필터를 설정할 수 있습니다.

애플 (IOS)



연령이용등급제한



1

- ☞ 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하면, [나의 기기] 또는 [자녀의 기기] 버튼을 클릭합니다.



2

- ☞ [콘텐츠 및 개인정보보호제한] 페이지가 나오면, 여기서 열림으로 버튼을 클릭하여, 연령 이용등급을 제한합니다.



게임센터 제한하기



1

- ☞ 기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하면, [나의 기기] 또는 [자녀의 기기] 버튼을 클릭합니다.
- ☞ [콘텐츠 및 개인정보보호제한]으로 들어가면 [콘텐츠 제한]을 클릭합니다.
- ☞ 하단에 [게임센터]에서 원하는 설정을 적용합니다.

Game Center

Game Center를 선택하여 원하는 설정을 적용합니다.

- 멀티플레이어 게임
멀티플레이어 게임에서 '허용 안함'을 선택하여 기능을 차단합니다.
- 친구추가
친구추가에서 '허용 안함'을 선택하여 기능을 차단합니다.
- 화면기록
화면기록에서 '허용 안함'을 선택하여 화면 및 사운드를 캡처하는 기능을 차단합니다.



시간제한



1

기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하여 [앱 시간 제한]에 들어갑니다.



2

[시간 제한 추가]하기를 클릭하여 관리하려는 앱을 선택하고 일일 사용 시간을 설정합니다.

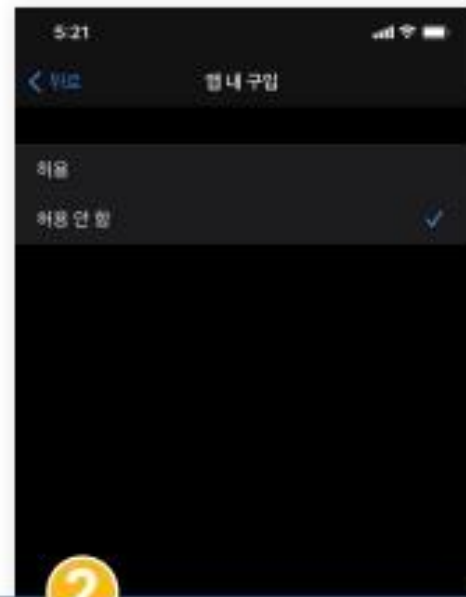


결제제한



1

기기에서 설정하기에 접속 후 스크린타임을 클릭하여 [콘텐츠 및 개인정보보호제한]을 페이지에 접속합니다.



2

[iTunes 및 App Store 구입]을 선택하면, 앱 내 구입을 설정 할 수 있습니다.

PART 3 03

자녀보호기능_PC버전

한번 따라해보세요!



그린 I-NET 서비스

방송통신심의위원회에서 청소년들이 인터넷 유해정보에 노출되는 것을 예방하기 위하여 2009년 4월, 교육과학기술부, 시도교육청과 함께 구축한 청소년정보이용안전망 서비스입니다.

게임의 경우, 일반적으로 사이트를 차단하는 방식이며 특정 프로그램 직접 차단 기능을 이용하여 특정 PC에서 사용하지 못하도록 설정할 수 있습니다.



자녀보호기능 설정

설치 소프트웨어 선택 후 자녀 학교, 소속 교육청 선택합니다. 이후 다운로드를 마친 뒤 관리자 비밀번호를 입력하여 실행합니다. 차단 프로그램 및 홈페이지를 설정하여 적용하고, 기록 통계 보고서 메뉴를 통해 자녀가 차단 사이트 및 프로그램 실행 이력을 조회할 수 있습니다.



1

소프트웨어 다운로드 설치 소프트웨어를 선택합니다. 자녀 학교, 소속 교육청을 선택합니다.



2



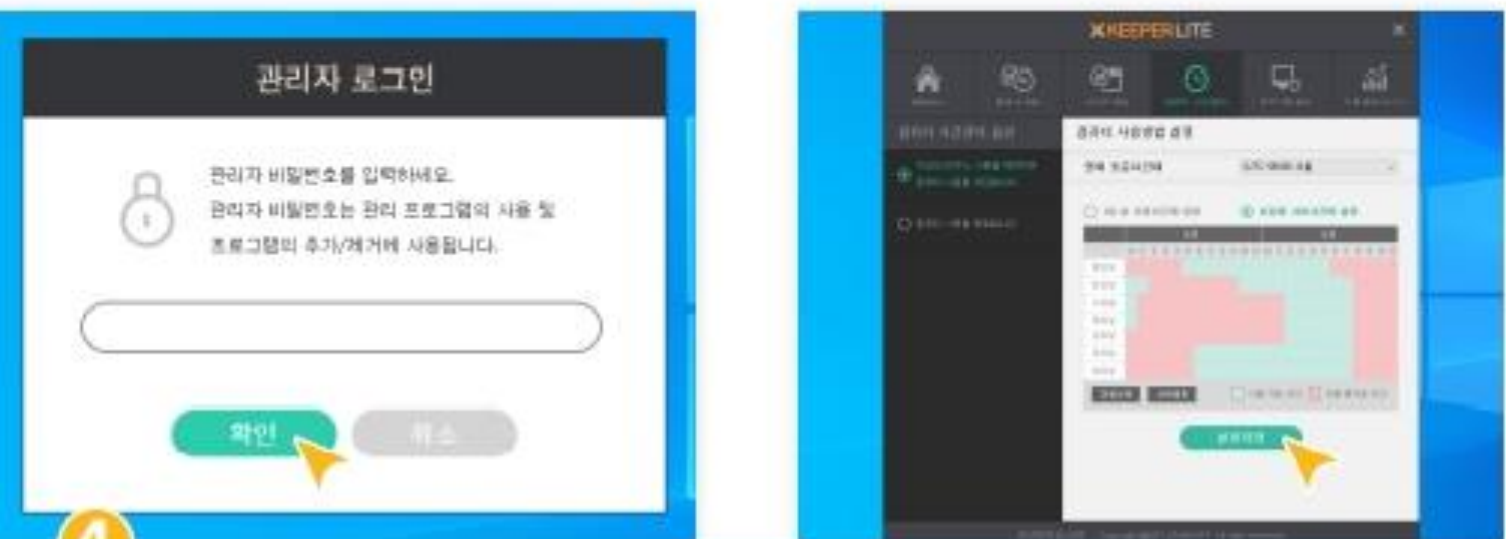
PC사용시간 설정

관리자 로그인 후 요일별 사용가능 시간대 및 1일 총 사용시간을 설정합니다.



3

- 차단 프로그램 사이트 차단 설정 관리자 로그인을 합니다.
- 사이트 차단 메뉴에서 차단할 웹사이트 주소를 입력하여 등록합니다.



4

- 차단 프로그램 PC사용시간 설정 관리자 로그인을 합니다.
- 컴퓨터 시간 관리 메뉴에서 요일별 사용가능 시간대 및 1일 총 사용시간대를 설정합니다.
- 감시모드 작동 화면에서 감시 시작 버튼을 누릅니다.

PART 3 03

자녀보호기능_PC버전

마이크로소프트 (Microsoft)



자녀보호기능 설정

자녀보호기능 설정자녀를 가족에 추가한 후 마이크로소프트 계정에 로그인하여 아래 4가지의 자녀 보호기능을 관리방향에 따라 설정 가능합니다. 해당 설정은 원하는 기기(윈도우, XBOX)에 따라 자녀 보호기능을 설정할 수 있습니다.

- 활동**
자녀가 기기에서 수행한 작업을 부모님이 확인
- 스크린시간**
자녀가 매일 컴퓨터를 사용하는 시간을 관리
- 콘텐츠제한**
자녀가 콘텐츠에 접근하는 것을 관리
- 지출**
구매내역 확인 및 잔액을 추가하여 자녀가 한도내에서 지출가능



1

- 마이크로소프트 계정을 로그인 합니다.

2

- 내 계정에 들어가서 [가족 및 다른 사용자]를 선택하고, [가족 구성원 추가]를 선택합니다.



3

- 팝업으로 뜬 [사용자 추가]에 자녀의 계정 메일을 입력 후 구성원으로 추가합니다.

4

- 자녀 계정 로그인 후 [지금 참여] 버튼을 눌러 가족 그룹에 참여시키면, 상단과 같이 자녀 계정이 등록됨을 확인할 수 있습니다.

플레이스테이션 (PlayStation)

연령이용등급제한

X버튼을 눌러 시스템 제한을 선택한 후 어플리케이션(게임 및 앱)을 선택하여 적절한 보호자 통제를 적용할 수 있습니다.

기본적인 자녀보호 기능은, 시스템 제한 암호를 입력하지 않고 액세스 할 수 있는 시스템 기능을 결정하므로, 시스템 제한 메뉴에서 기본 보호자 통제를 선택하여 적용할 수 있으며, 게임 연령을 선택한 후 제한 레벨을 선택하면 더 엄격하게 통제가 가능합니다.



- 1 홈 화면에서 [툰니바퀴 모양] 아이콘을 누릅니다. [패밀리 및 자녀보호 기능]을 선택합니다. [PS5 콘솔 제한]을 선택합니다. 콘솔 제한 패스코드를 입력합니다. * 패스코드 초기값은 '0000'으로 콘솔 제한 패스코드 변경 메뉴를 통해 변경 가능합니다. [새 유저에 대한 자녀보호 기능]을 선택합니다.



- 2 PS5의 경우 [게임 및 앱의 연령 레벨] 목록에서 [PS5] 탭을 누릅니다. [국가 또는 지역]과 [연령 수준]을 변경합니다. 변경된 내용에 따라 [플레이할 수 있는 게임 등급]이 결정됩니다.

PART 3 | 05 | 자녀보호기능_콘솔 버전

닌텐도스위치 (Nintendo Switch)

연령이용등급제한

닌텐도스위치 내 보호자 통제 앱을 통해 설정할 수 있습니다.

자녀가 액세스할 수 있는 콘텐츠에 대해 세분화 된 결정을 하려면 자녀의 적절한 연령을 선택하거나 사용자 정의 설정을 선택하여 적용합니다.

시간제한

Nintendo Switch 보호자 통제 앱을 통해 설정에서 [재생 시간 제한]에 들어가, 매주 시간제한을 설정합니다. 할당된 시간이 되면 콘솔이 자동으로 꺼지지는 않지만, 시간제한 창의 "Suspend Software" 옵션을 통해 게임을 원격으로 끌 수 있는 옵션이 있습니다.



- 1 전원을 키고 홈 화면으로 들어갑니다. 홈 화면에서 설정을 선택합니다. Parental Controls를 선택합니다. Parental Controls(청소년 보호 기능)을 누릅니다.



- 2 앱스토어에서 Nintendo Switch Parental Controls 앱을 다운로드 합니다. Nintendo Switch Parental Controls 앱을 구동해 [Next]를 누릅니다.

【 게임물관리위원회 】 www.grac.or.kr

게임물의 등급을 확인할 수 있으며 등급분류제도 등 게임물과 관련한 자세한 정보를 제공하고 있습니다.



【 한국콘텐츠진흥원 】 www.kocca.kr

게임에 대한 다양한 정보를 제공하며 게이미용자가진단 서비스 등을 이용할 수 있습니다.



【 콘텐츠분쟁조정위원회 】 www.kcdrc.kr

콘텐츠의 건전한 거래 및 유통질서 확립과 이용자 보호, 콘텐츠산업의 공정한 유통환경을 조성하고 있습니다



【 한국게임산업협회 】 www.gamek.or.kr

자유규제 및 사후관리, 자유규제 모니터링 결과 등에 대한 정보·자료들을 확인할 수 있습니다.



【 게임문화재단 】 www.gameculture.or.kr

게임 이용 확인서비스를 제공하며 게임 과몰입 전문상담 및 치유사업을 시행하고 있습니다.



【 게임콘텐츠등급분류위원회 】 www.gcrb.or.kr

게이미용과 시간관리를 위한 다양한 정보를 제공하며, 학습전략 사용능력 진단검사, 프로그램을 이용할 수 있습니다.



02 게임과 친해지기
(카트라이더)

**사람들이 자주
잃어버리는 물건은?**

너도나도!!!

게임

—나도 너도!!

- 1. 제한된 시간 안에 주제에 연관된 단어를 적음(1분)**
- 2. 순서를 정하고 자신의 순서에 자신이 적은 단어를 말함**
- 3. 단어를 듣고 똑같은 단어를 적었으면 “나도나도” 말하면서 손을 든다.**
- 4. 상대방이 “나도나도” 말한 숫자만큼 점수를 적는다 '**



[행복한바오밥]너도 나도 파티

30%

~~25,000원~~ **17,500원**

열공쌤님만을 위한 혜택

[쿠폰받기 >](#)

최대 할인가

17,000원

↳ 소식알림 동의 고객 500원 상품증복할인

-500원

최대 적립 포인트

325원

↳ 기본적립

175원

TIP. 포인트 더 받는 방법

+최대 1,050 원

N + 멤버십 최대 5% 적립, 무료 시작 >

700원

N 2% 충전포인트로 결제시 >

350원

N + 멤버십 추천왕 도전하면 100만원 상금

(1회) 100만원



번호	내용	점수
①	친구들	11
②	선생님	21
③	교과서	3
④	사물함	2
⑤	책상	
⑥		
⑦		
⑧		
총점		37

4학년 1반

번호
①
②
③
④
⑤
⑥
⑦
⑧
총점

번호	내용	점수
①	나	
②	선생님	2점
③	친구들	11점
④	강우	8점
⑤	보드게임	12점
⑥		
⑦		
⑧		
총점		52

4학년 1반

카트라이더

KART RIDER RUSH+





카트라이더 러쉬플러스 - Google Play 앱

국민 게임 카트라이더를 이제는 모바일에서도 만나보세요! #1. 모바일에서 만나는 카트라이더! 손 끝으로 전해지는 엔진의 울림, 다이내믹한 드리프트와 짜릿...

play.google.com

게임 시작



← 스피드전 ①

개인



팀



획득 완료



LICENSE
R CHANNEL



잠김



방 만들기

빠른 시작

입니다.

NEW



RP 모드

상시 오픈



아이템전

상시 오픈



플래그전

상시 오픈



이어달리기

상시 오픈



무한 부스터

상시 오픈



아다 자기



RP 모드

RANDOM CAR

오픈 일정: 2020.10.05~2020.10.20

RP모드 완수
류 경기 수



방 만들기

빠른 시작



랭킹전 ①

스피드 개인전 매칭 중...02 ✕



오픈 시간: 09:00 - 02:00

이티어를 달성했습니다.

S3 아이스

시즌 기간 2020.09.10 - 2020.11.05



골드

33/50

골드 이하 티어는
포인트가 감소하지 않습니다

새 소식!



퀘스트 보상을 받을 수 있습니다.



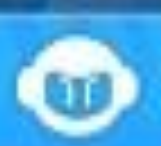
승급 보상 >>

플레티늄III 달성
관주 총 15회

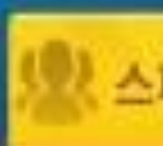


첫 승리 보상 >>

개인전 Top3 또는 팀
첫 승리



아이템 팀전



스피드 팀전



스피드 개인전



makemoney




방장

추천합니다 클럽 최근

실버III-마스터의 유저 초대 가능 X



레전드
오프라인



골드III
오프라인



게임 시작

팀 케널 초대

카트라이더~~~

03 신비의 땅 체험하기

○○초등학교
1학년 1반
TrialUser

0등

1,000

100,000

크기 조절

여기가 신비의 땅이구나!



베이커리랜드
BAKERY
경제 0

그린랜드
환경 0

문뜰마을
사랑마을
이웃마을
다문화 0

안전 건강 0
인성 0
자주마을
민주시민 0

강치마을
폭도 0
인권 0

속속마을
하니마을
존중마을
인류 0

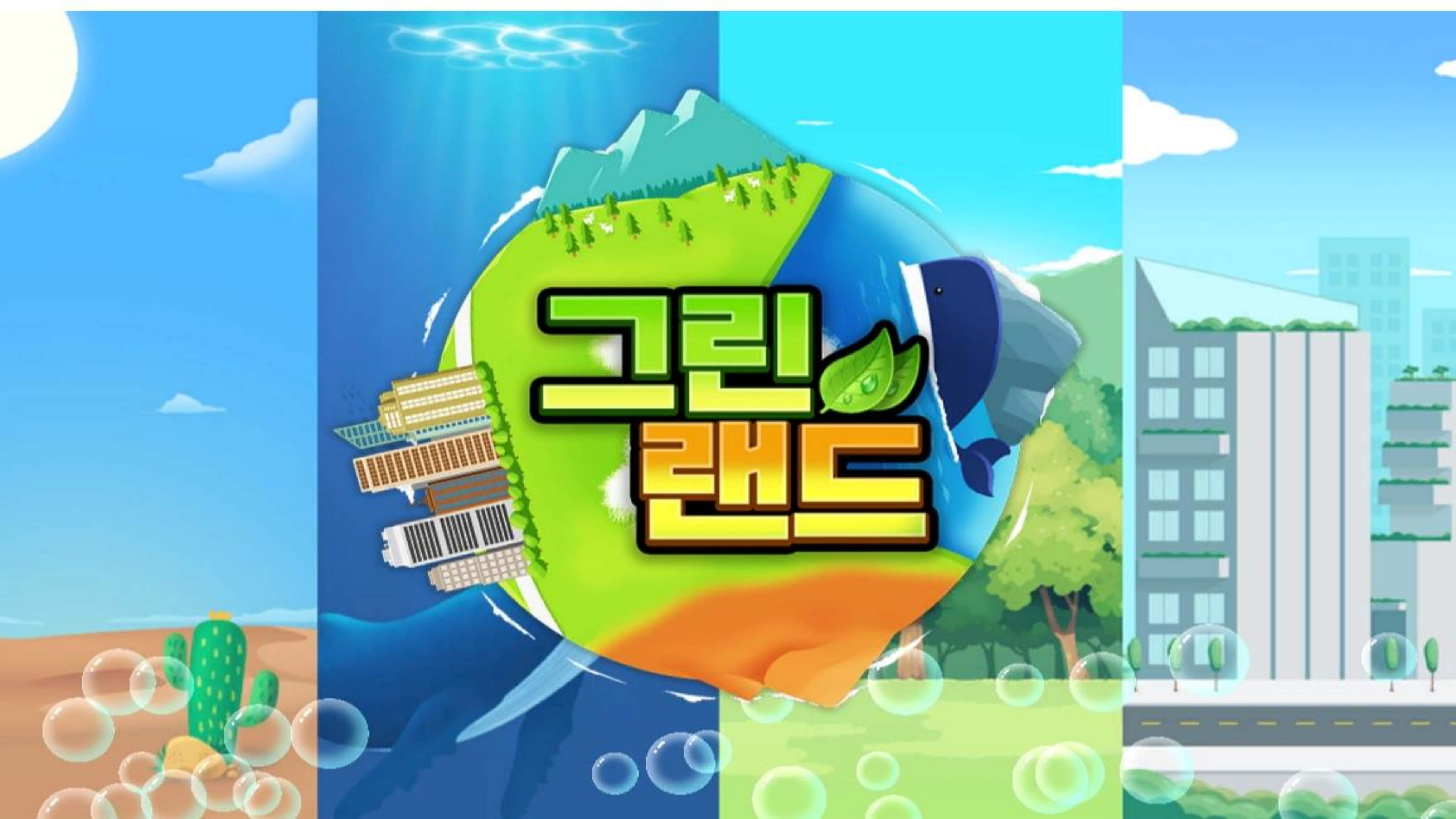
진로 0
통일 0
민주시민 0

순위

업적

미션

상점



그린 랜드

○○초등학교
3학년 6반 김철수

★ 0

⬠ 0

⊙ 0

종료

크기
조절



크리

우와!
그린랜드에 도착했어!

다음

건너뛰기



○○초등학교
1학년 1반
TtrialUser

★ 0

0

0

종료

크기
조절

화살표를 클릭하면 다음 섬으로
넘길 수 있어요!



DAY 1
기후 변화

섬을 클릭하면
들어갈 수 있어요!

프리모드

BAKERY

베이커리

랜드





○○초등학교

1학년 1반 TrialUser



0



0



0

크기
조절

상권 선택

빵집을 열 지역을 선택해보자!





초등학교

1학년 1반 TrialUser



0



0



0

크기
조절

북북마을

튼튼마을

사랑마을

강치마을

하나마을

쑥쑥마을

자주마을

무무

안녕? 베이커리랜드 게임에 대해서 알아볼까? 베이커리랜드의

다음



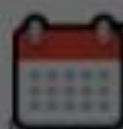
초등학교

1학년 1반 TrialUser

4458070



182100



3 일차

초기화

게임 종료

크기 조절

상권확인

상점

레시피연구

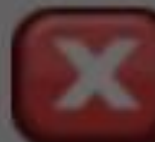
제빵하기

베이킹북

강화재료

영업시작





튼튼마을



주변에 학교가 많아서 학생들이
많습니다



튼튼바게트

무척 강하고(?) 단단해
보입니다. 가끔 못을 박
을 때 사용합니다.

권리금

30000

인테리어비용



10000

임차료



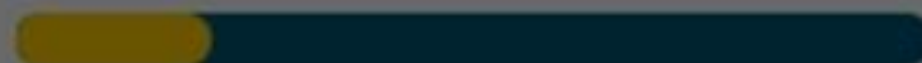
400

건물 관리비



100

재료 원가



5

고객 수



90

고객 충성도



90

주요고객



여학생



남학생

선호빵



무무

상권 정보에서는 해당 상권의 주요고객이나 선호하는 빵과 나타나는 희귀
빵 등

다음

진로

<p>1</p> <p>일과 직업을 구분해요</p>  <p>★ 0</p>	<p>2</p> <p>다양한 직업을 찾아요</p>  <p>★ 0</p>	<p>3</p> <p>이색직업을 알아봐요</p>  <p>★ 0</p>
<p>4</p> <p>용돈 관리를 잘해요</p>  <p>★ 0</p>	<p>5</p> <p>정리 정돈을 잘해요</p>  <p>★ 0</p>	<p>6</p> <p>자원 관리를 실천해요</p>  <p>★ 0</p>

○○초등학교
1학년 1반
TtrialUser

0등 1,000 100,000

크기 조절

순위

업적

미션

상점

나를 성장시키기 위해서는
무엇을 탐색하고
어떻게 내 주변을
관리해야 할까?

키도 쑥쑥!
생각도 쑥쑥!

어떤 마을로 갈까?

크리! 아리!
쑥쑥마을에 온 걸 환영해!
쑥쑥 자라나는 내가 앞으로의 삶을 살아갈 때
무엇을 탐색하고 주변을 어떻게 관리해야
하는지 함께 알아보지 않을래?

베이커리랜드
BAKERY

그린랜드

하니마을

이웃마을



○○초등학교
학년 1반
TriaUser

0등 1,000 100,000



통일



1
북한에 대해
알아보요

★ 0

2
북한의 전통 음식을
살펴보요

★ 0

3
북한의 명소를
알아보요

★ 0

4
북한 언어를
이해하요

★ 0

5
이산가족이
만나요

★ 0

6
통일을 위해
노력하요

★ 0

크기
조절



그린랜드

환경

이웃마을

다문화





○○초등학교

학년 1반

TrickUser

0등

1,000

100,000



독도



1 독도에 대한 상식을 넓혀요

★ 0

2 독도에 대해 알아봐요 (역사)

★ 0

3 독도에는 어떤 생물이 살까요?

★ 0

4 강지와 바다를 탐험해요

★ 0

5 독도에 대해 알아봐요 (지리, 기후, 생물)

★ 0

6 독도를 알려요

★ 0



○○초등학교
1학년 1반
TrioUser

0등 1,000 100,000



안전건강



1
안전하게 먹어요

0

2
유통기한을 확인해요

0

3
한 그릇 음식을 만들어요

0

4
안전하고 위생적인 식사를 해요

0

5
간식을 골라 먹어요

0

6
식생활 예절을 지켜요

0

순위

업적

미션

상점

○○초등학교
학년 1반
TritalUser

0등 1,000 100,000

크기 조절

인권

1 모두의 인권을 존중해요  0	2 다양한 가족의 모습을 살펴봐요  0	3 우리의 인권을 지켜 온 사람들을 알아봐요  0
4 아동권리에 대해 알아봐요 기노드  0	5 우리의 권리를 지켜요  0	6 인권을 보호해요  0

순위

업적

미션

상점



민주시민

1 나의 기본권리에 대해 알아봐요



★ 0

2 생활 속에 함께하는 법을 찾아봐요



★ 0

3 마땅히 해야 할 의무에 대해 살펴봐요



★ 0

4 공정하고 투명한 의사 결정을 해요



★ 0

5 디지털 세상에서 더 중요해진 법을 알아봐요

가	나	다
라	마	바

★ 0

6 디지털 세상에서 안전하게 생활해요



★ 0

초등학교

학년 1반

TrialUser

0등

1,000

100,000

크기 조절

환경

다문화

이웃마을

다문화

순위

업적

미션

상점

○○초등학교
학년 1반
TrioUser

0등 1,000 100,000



인성



1 사랑하고 감사해요

★ 0

2 우리 약속해요

★ 0

3 배려와 돌봄이 필요해요

★ 0

4 따뜻한 말을 해요

★ 0

5 가정에서 함께해요1

★ 0

6 가정에서 함께해요2

★ 0

순위

업적

미션

상점



○○초등학교
학년 1반
TritalUser

0등

1,000

100,000



다문화



1
세계의 다양한 표현을 알아봐요

★ 0

2
세계 전통 의상을 알아봐요

★ 0

3
세계 전통 집을 살펴봐요

★ 0

4
세계 전통 악기를 알아봐요

★ 0

5
어떤 나라 일까요

★ 0

6
지구촌 문제를 해결해요

★ 0

재미있어보여!



이웃마을



다문화
★ 0





○○초등학교
1학년 User

0등

1,000

100,000

상점

100,000

크기 조절



캐릭터

캐릭터배경

배너

신비의 땅

현재 내 프로필

이엔피초등학교
3학년 6반 김철수

- | | | | | | |
|----------------|----------|----------|----------|----------|--|
|
착용중
600 |
1200 |
1800 |
1800 |
1800 | |
|
1800 |
1800 |
1800 |
1800 |
1800 | |

순위

업적

미션

상점

초등학교



0등



1,000



100,000

업적



전체 업적 달성률

0 / 97



전체



어서와!

첫 로그인 후 미스터리랜드 메인화면에 접속함



10



100

보상받기



행운을 빌어요!

신비의 땅 8개의 마을 중 미니게임 하나를 처음으로 플레이함



10



100

진행중



첫 술에 배 부르라

신비의 땅 8개의 마을 중 미니게임 하나를 두 번째로 플레이함



10



100

진행중



봐도봐도 모르겠다

게임 하나를 플레이하는 도중 도움말을 다섯 번 이상 봤음



10



100

진행중

다크한 수



순위

업적

미션

상점

초등학교

TrialUser



0등



1,000



100,000



미션



성공 보너스

- ★ 500
- ⬡ 500

돌리기

매일 오전 7시에 초기화 돼요!

크기 조절



순위

업적

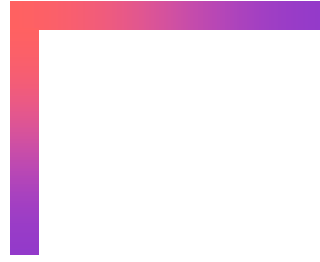
미션



상점

신비의 땅 ~ ~

04 메타버스 - 블렌디드러닝



1. 메타버스란?



메타버스(Metaverse)란?

- Meta (초월하다) + Verse (세계) ☆
- 현실을 초월한 가상 세계를 의미
- 기존의 가상현실(VR)과 증강현실(AR)에서 진화된 개념
- ☆ • 1992년 美 SF 소설가 닐 스티븐슨의 'Snow Crash'란 소설에서 처음 사용



출처: KBS  뉴스(2021.08.16.) <https://news.kbs.co.kr/news/view.do?ncd=5256894> ☆

메타버스(Metaverse)란?

AR - 현실세계에 가상 사물을 추가함

현실 중심(Augmentation)

Augmented Reality



- 포켓몬고



Lifelogging

- Wearable, NIKE Plus

Mirror Worlds



- Google earth 3D Map, Tour

Virtual Worlds



- ZEPETO, Second Life

VR - 가상세계에 사물을 넣음(HMD 필요)

가상 중심(Simulation)

외부 환경
정보 중심
(World-
focused)

개인/개체
중심
(Identity-
focused)

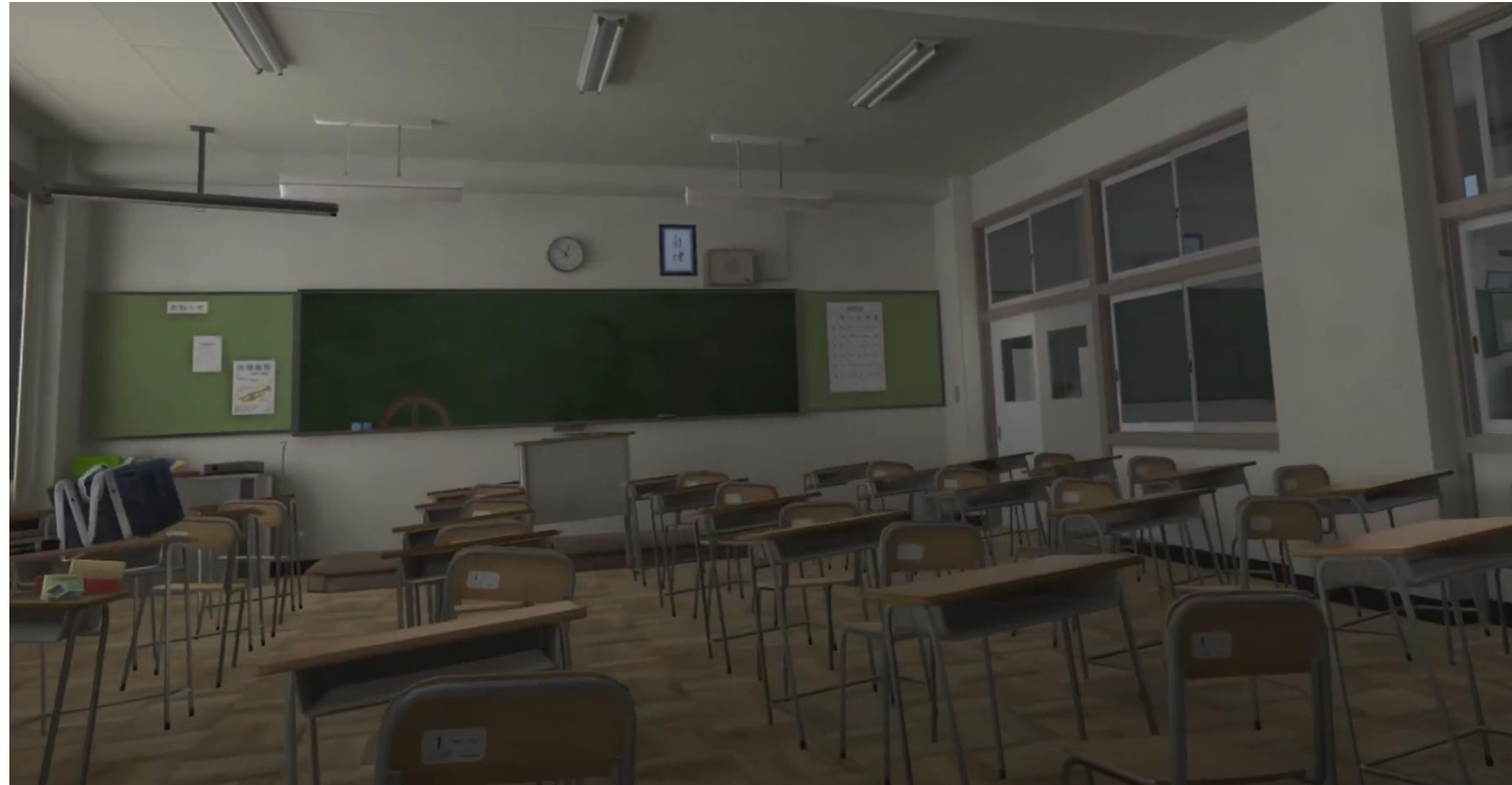
메타버스(Metaverse)란?

- 컴퓨팅 속도 ↑ + 초고속 인터넷 → AI 발전의 가속화 ☆
- 메타버스의 확산 이유는?
 - XR(확장 현실, 몰입도 증대)+D(Data).N(Network).A(AI).의 발달
 - ☆ - 코로나19로 인한 비대면 활동의 증가



메타버스(Metaverse)란?

- 유니티로 구현한 지진대피 시뮬레이션



메타버스(Metaverse)란?

- 제페토 활용 사례: 충북대학교 도서관 체험



메타버스(Metaverse)란?

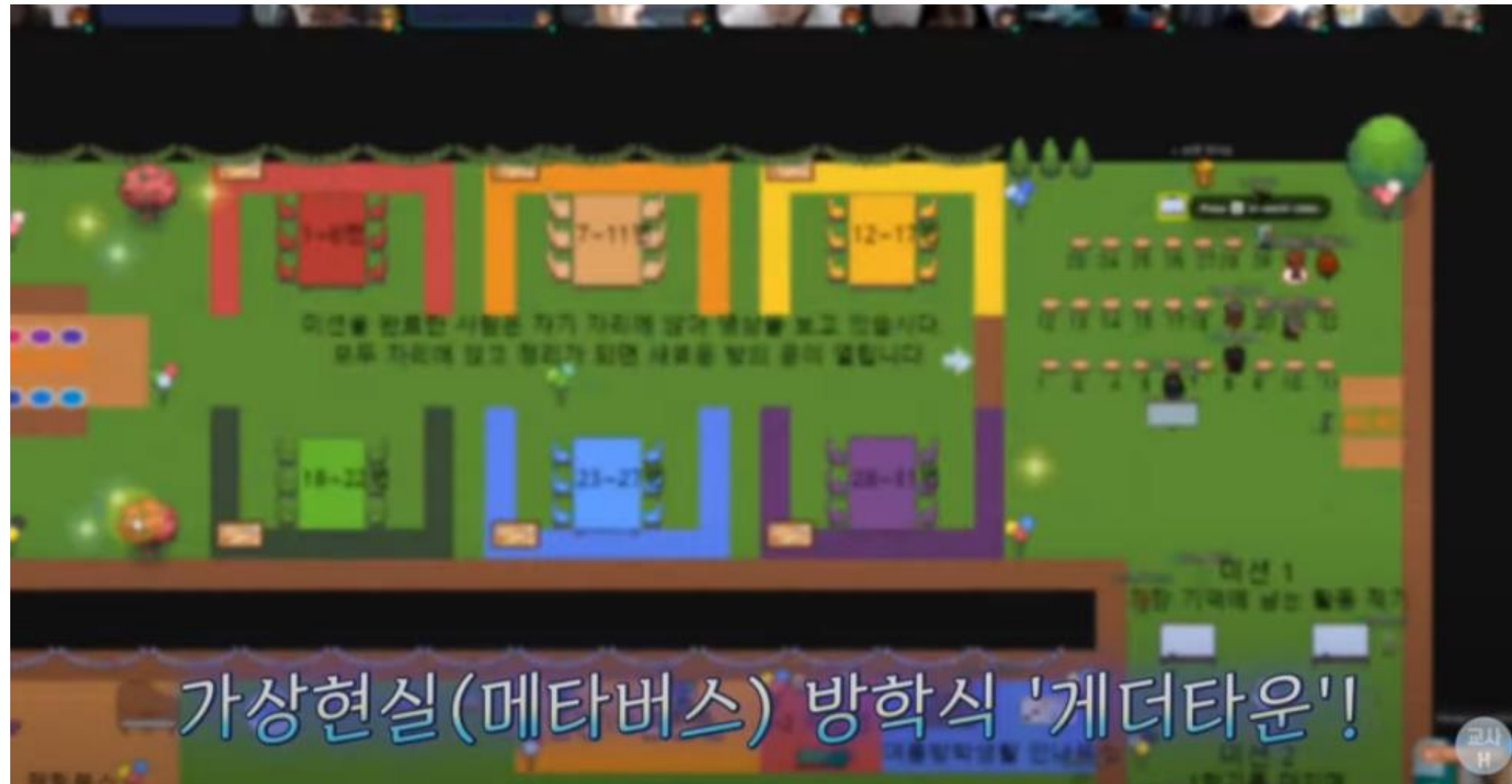
- 마인크래프트 활용 사례: 인천시 비대면 8.15 광복절 행사 추진 ☆





출처: 유튜브(인천시) ☆

메타버스(Metaverse)란?

- 게더타운 활용 사례: 방학식 행사 활용



연수 전 준비사항

- 듀얼 모니터 준비(권장) ☆
- 구글 크롬 브라우저 사용(또는 MS 엣지 브라우저)  
- 게더타운 계정 가입
 - ☆ - <https://www.gather.town/>
 - 구글 계정으로 등록,
 - icemail 등 상용 메일 사용 시 로그인 할 때 마다 1회용 코드 사용 ☆

왜 게더타운(Gather town)인가?

- 모든 장치(PC, 모바일)에서 어디서나 접속 가능
- 구글 계정을 활용한 간단한 등록
- 참가자 계정 필요 없음
- 활동 시간 제한 없음
- 쉬운 공간 초대(연결 링크 생성)
- 참가자 권한 관리(음성, 영상)



Zoom과 동일함



왜 게더타운(Gather town)인가?

- 메타버스 플랫폼 중 **가장 자유롭게 공간 구성** 가능 ☆
- **동영상, 파일, 화면 공유** 등 다양한 자료 활용 가능
- **카메라+마이크+채팅**으로 상호작용
- ☆ • 25명까지 무료 사용 가능
- 2D 화면 구성으로 **초보자도 쉽게 공간 구성** 가능
- 3시간 정도 연습하면 수업/행사 **진행용** 공간 제작 가능 ☆

게더타운(Gather town) 주의 사항

- 모바일에서는 웹캠, 마이크만 가능(채팅/오브젝트와 상호작용 안됨)[☆]
- 한 공간에 25명 이상 입장 시 움직임이 어색해짐
 - 25명 이후 입장을 차단하지 않음
- ☆ • 입장 시 마이크와 스피커 체크 필수
- 벽과 타일 수정은 현재 베타 버전으로 시스템이 불안정함



게더타운(Gather town) 가격 정보

무료

소규모 그룹을 위해 작성됨

\$0 USD/사용자

무료로 사용해 보십시오.

- ✓ 최대 25명의 동시 사용자
- ✓ 사용자 정의 지도
- ✓ 무제한 대화형 개체
- ✓ 암호로 보호된 액세스

2시간

파티 및 사교를 위한 맞춤형

\$2 USD/사용자

시작

- 무료의 모든 장점, 플러스:
- ✓ 최대 500명의 동시 사용자
 - ✓ 이메일 게스트 목록
 - ✓ 도메인 제한 액세스

24시간

컨퍼런스 및 오프사이트에 적합

\$3 USD/사용자

시작

- 무료의 모든 장점, 플러스:
- ✓ 최대 500명의 동시 사용자
 - ✓ 이메일 게스트 목록
 - ✓ 도메인 제한 액세스

1개월

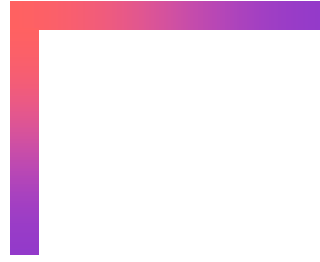
크고 작은 원격 팀을 위해 제작

\$7 USD/사용자

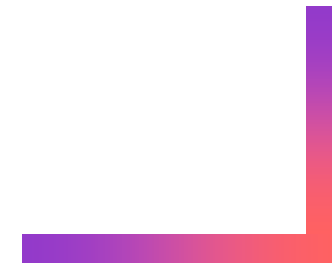
시작

- 무료의 모든 장점, 플러스:
- ✓ 최대 500명의 동시 사용자
 - ✓ 이메일 게스트 목록
 - ✓ 도메인 제한 액세스

※ 30명과 2시간 사용 시: 30명 * 2\$ = 60\$ 해외 결제



2. 준비하기



게더타운 계정 생성하기

- 'gather town' 검색 후 접속하기(https://www.gather.town/) ☆

The image shows a Google search for 'gather town' on the left and the Gather website landing page on the right. A blue arrow points from the search results to the website. The search results include a link to 'https://gather.town' with a red box highlighting the title and description. The website landing page features the Gather logo, navigation links, a 30-day free trial offer, and a 'Get started for free' button. A screenshot of the Gather Office interface is also shown on the right side of the website.

Google search results for 'gather town':

- https://gather.town - Gather | A better way to meet online. Centered around fully customizable spaces, Gather makes spending time with your communities just as easy as real life. 이 페이지를 21. 8. 16에 방문했습니다. Your Spaces Pricing gather.town 검색결과 더보기 >
- https://brunch.co.kr - 요즘 힙한 회사들이 근무하는 법, Gather Town - 브런치 2021. 6. 19. — | 게더 타운 Gather.Town - 게더 타운은 메타버스 기반의 온라인 오피스 솔루션이다. - 메타버스(Metaverse)는 가상 · 조형과 세계 · 우주의 합성어로, 증강 ...
- https://velog.io - gather 소개 및 사용법 - 우왕 가상오피스다!!! - velog 2021. 1. 15. — gather.town 소개 · 가격 정책 · 세팅하기 · 주요 기능 1) 상대방과 대화하기 2) 상태 변경하기 3) 아바타 꾸미기 + text 상태 설정하기 4) 상대방 위치 찾기 gather.town 소개 · 세팅하기 · 2) 상태 변경하기 이 페이지를 21. 7. 23에 방문했습니다.
- https://www.insilicogen.com - blog - 人Co BLOG :: 가상 환경의 기업을 꿈꾼다! Gather.Town 2021. 5. 15. — 언젠, 어디서나 가상 공간의 형태로 실시간 소통을 주고받을 수 있는 장소를 만들 어주는 서비스인 Gather.town(게더 타운)이 바로 그것입니다.

Gather website landing page:

Interested in using Gather for remote work? Get a 30-day free trial! [Sign up](#)

A better way to

Centered around fully customizable spaces, Gather makes spending time with your communities just as easy as real life.

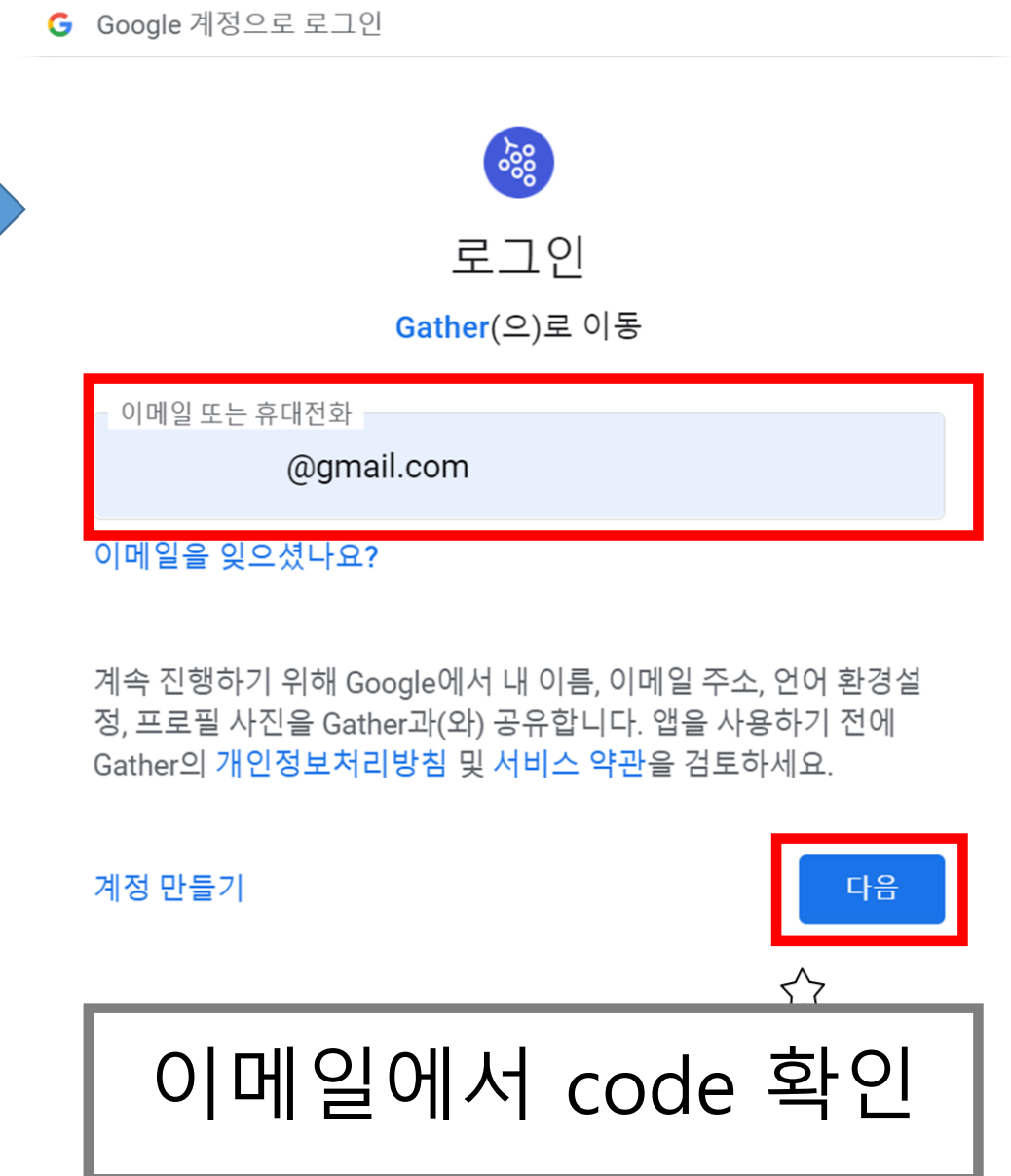
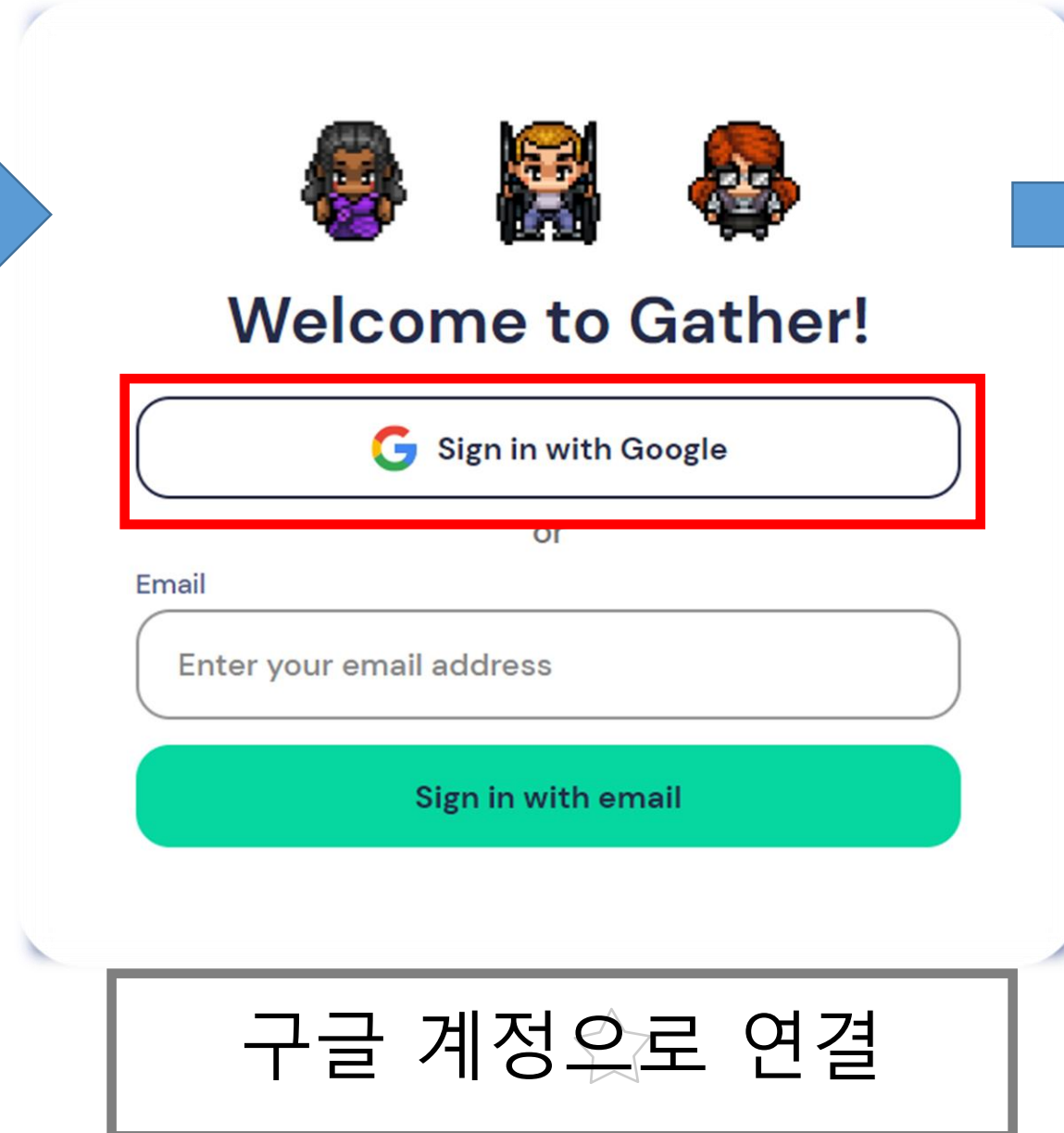
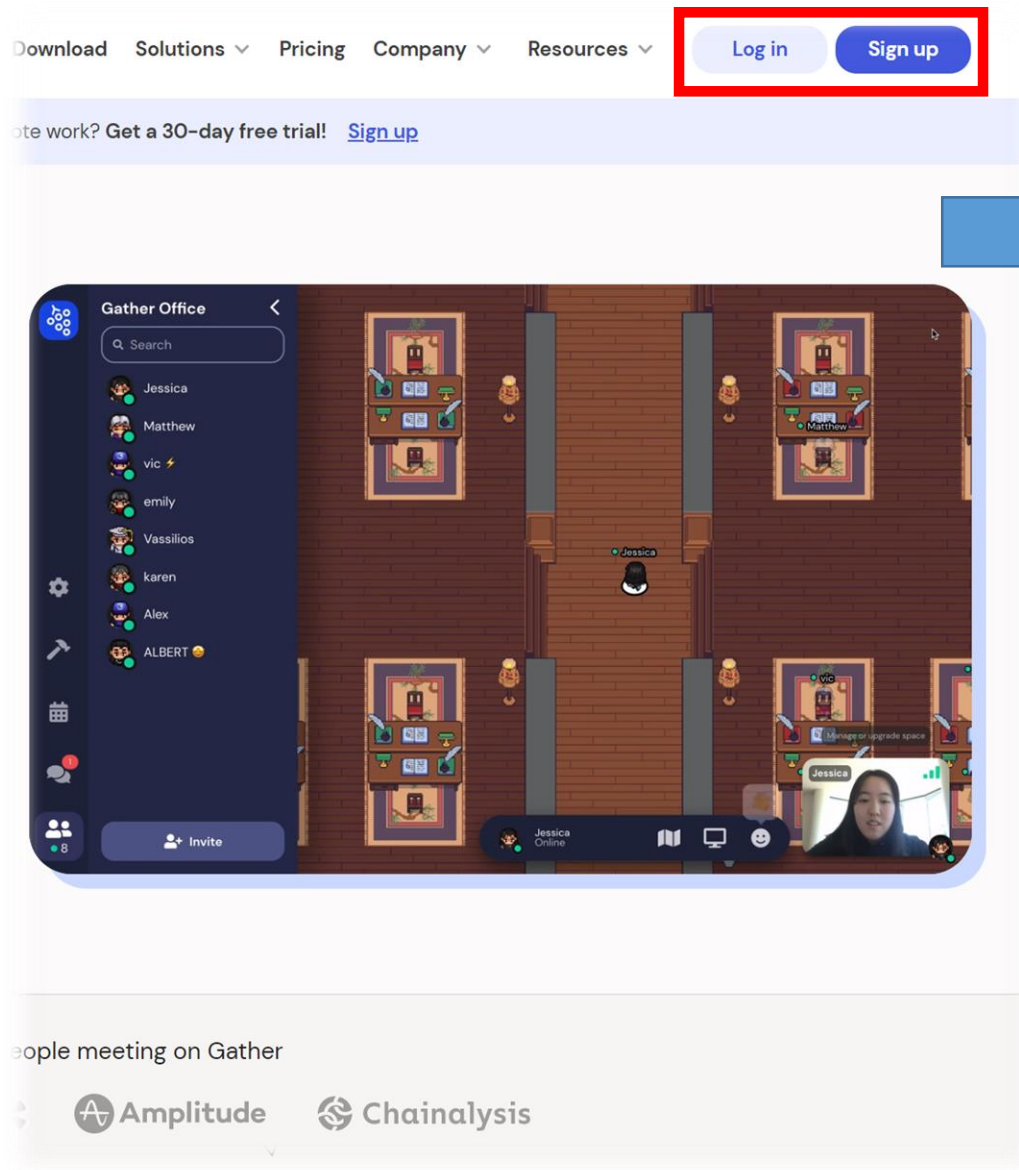
[Get started for free](#)

Join the 10,000,000+ people meeting on Gather

Combinator Notion yelp Amplitude Chainalysis

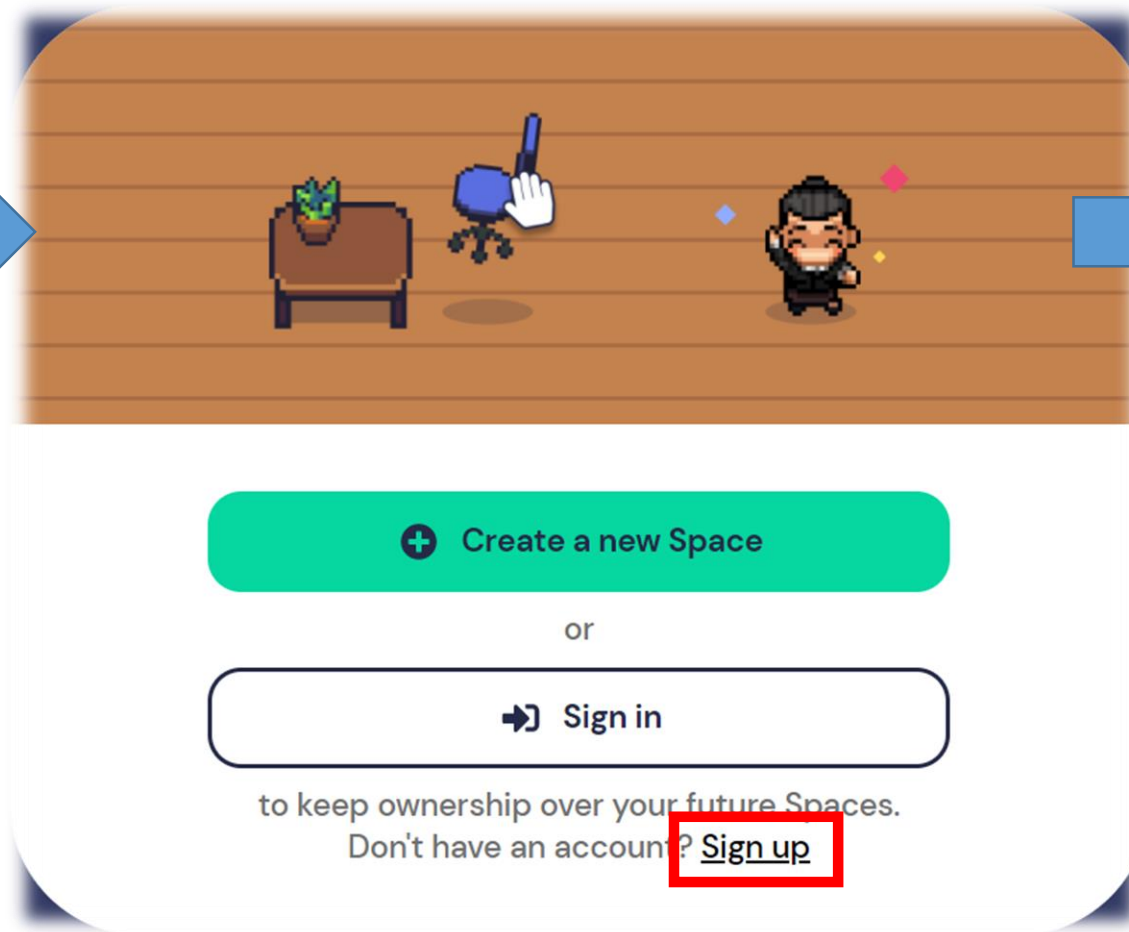
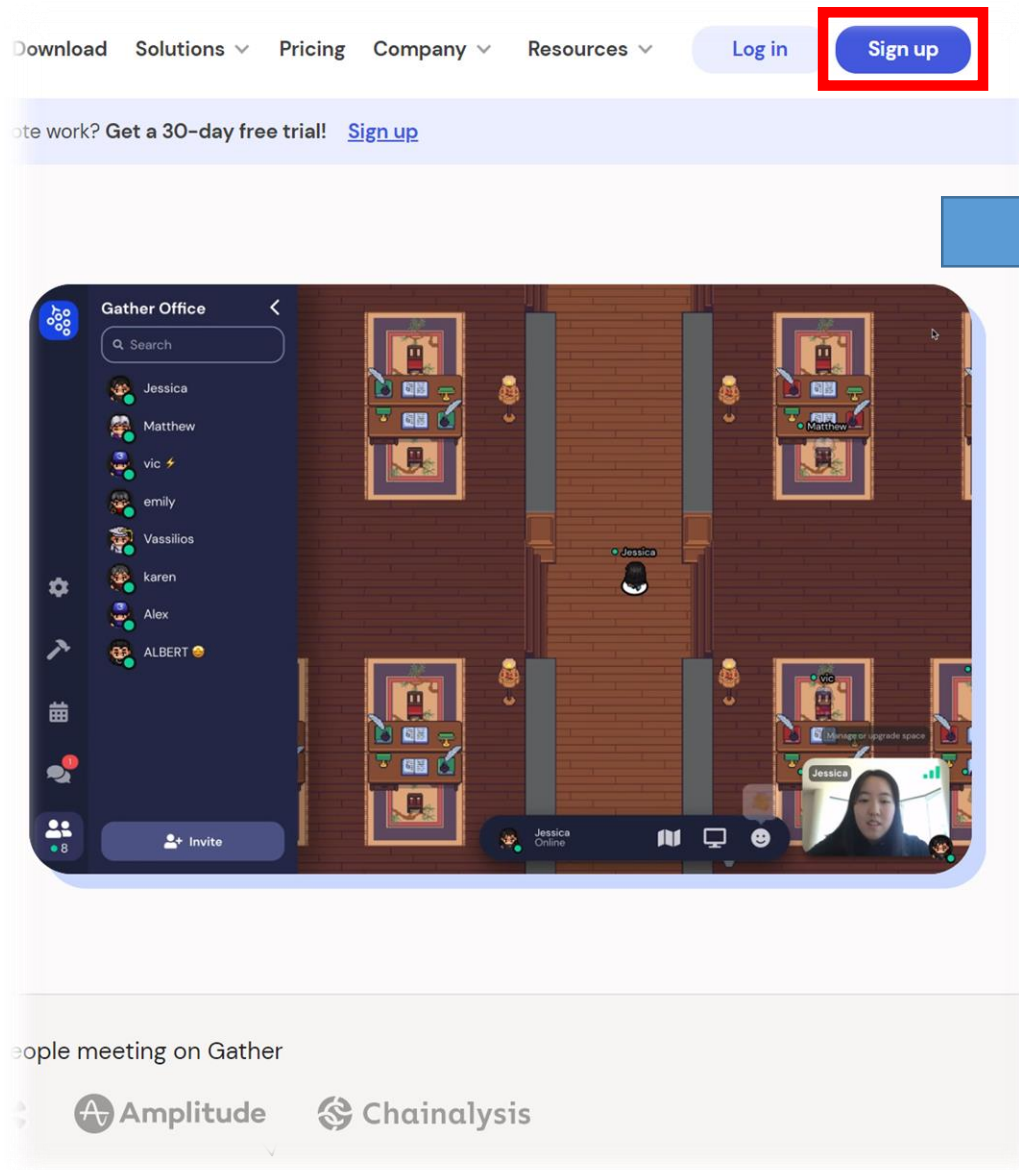
게더타운 계정 생성하기

- 회원 가입하기('Log in'과 'Sign up' 과정이 동일함)

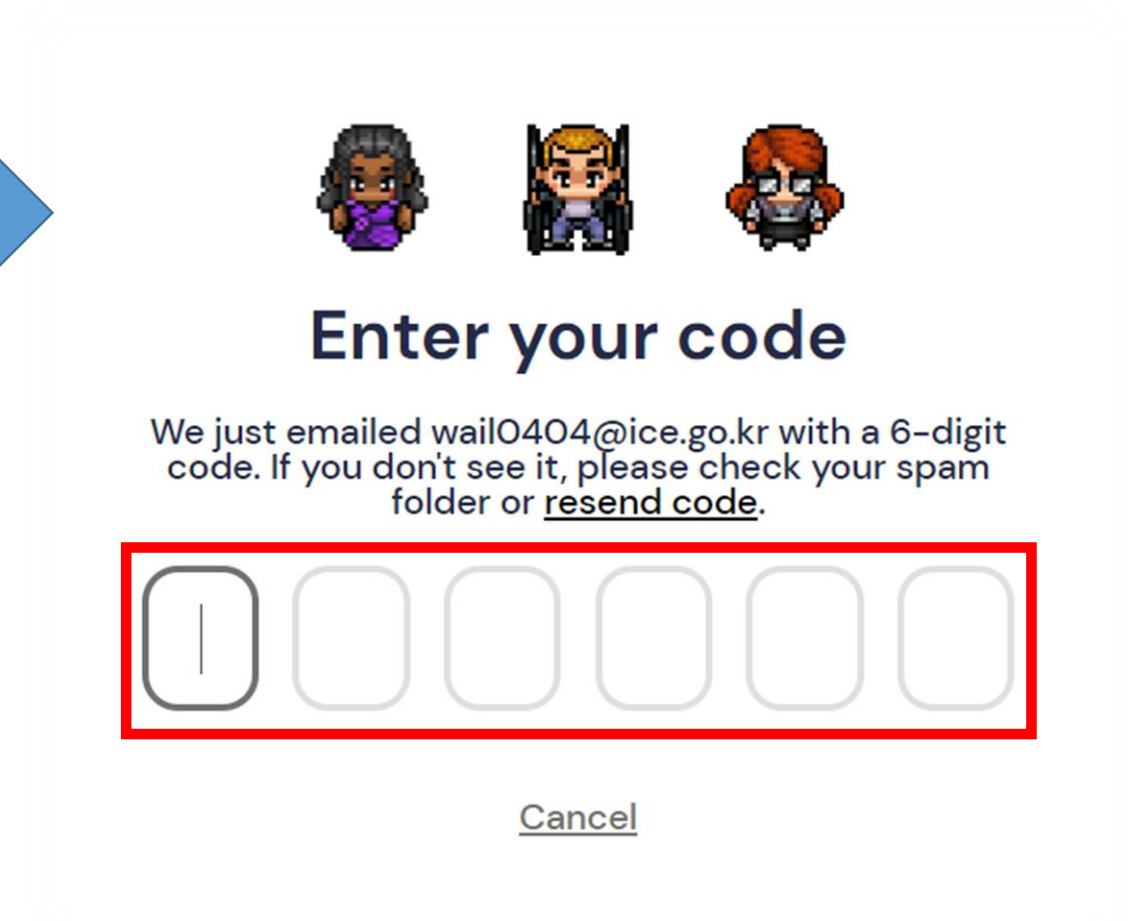


게더타운 계정 생성하기

- 회원 가입하기(상용 이메일로 등록할 경우 매회 1회용 code 입력) ☆



상용 이메일☆주소 입력



이메일에서 code 확인 ☆

게더타운 계정 생성하기

- 이름과 아바타 설정하기

Name: 석정초_정인성

Email: wail0404@ice.go.kr

Character

avatar

clothing

Additional customization on the way!

Save

Sign out

이름과 아바타는
추후에 다시 수정
할 수 있음.

게더타운 계정 생성하기

• 초기 화면 구성

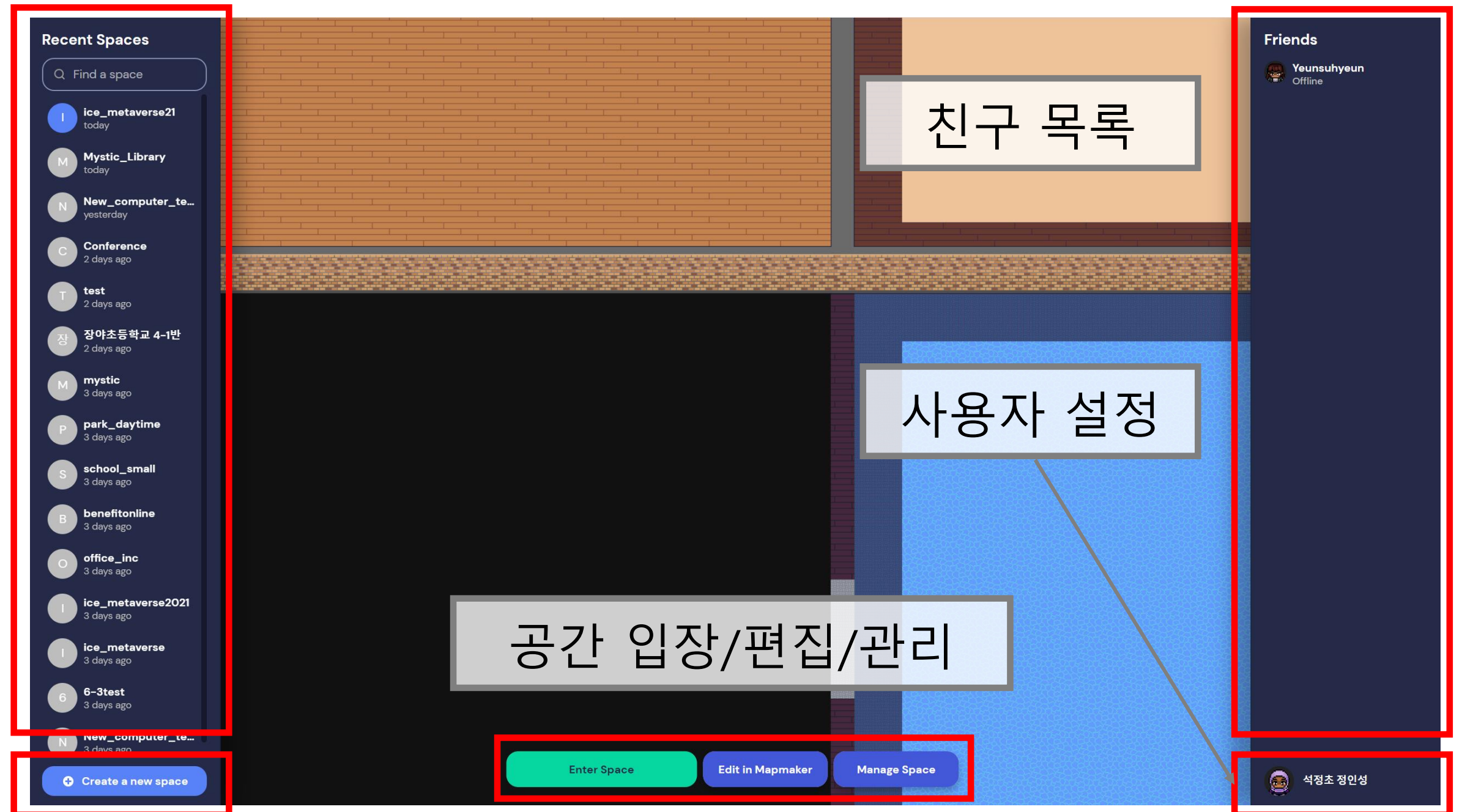
공간 목록

친구 목록

사용자 설정

공간 입장/편집/관리

공간 생성



05 보드게임 활용 수업

사회수업과 보드게임!!
(치킨차차)







시회 중요 개념 치킨차차 게임

* 아래의 내용을 중심으로 하여 사회 치킨차차게임을 다녀온 소감을 글로 표현해 봅시다.

- ▷ 게임을 만들면서 기억에 남는 개념
- ▷ 게임을 통해 배운 점, 느낀 점

게임을 만들면서 국방부, 일자리, 시장, 기업, 추분잡회 등등
사회책에 있는 단어들을 한번씩 더 알^수있어서 좋았다. 개념들을
생각하면서 그림을 그리니까 기억에 잘 남는거 같고 게임을 하면서
재미도 있었지만 게임을 하면서 내가 찾아야하는 단어를 입으로
말하면서 하니까 외워져서 신기했다. 친구들이랑 해서 기분도
좋고 목숨을 계속 빼앗겨서 짜증도 났다, 근데 나중에 다
까먹을거 같다 ~ ~ ~

스트림스!!!



스트림스



7세 이상



1~200인



10

권장소비자가 25,000원


판매가 22,500원(10%)


적립금 120원

수량

최종결제액 22,500원(10%)

 바로구매하기


 장바구니

 관심상품

STREAMS

>>	+
1	0
2	+1
3	+3
4	+5
5	+7
6	+9 +3
7	+11
8	+15
9	+20
10	+25

>>	+
11	+30
12	+35 +20
13	+40
14	+50
15	+60
16	+70
17	+85 +50
18	+100
19	+150
20	+300

 _____

 _____

 x20  x40

1~10 11~19 20~30 

+ _____

더지니어스 게임 (전략 윗놀이)

—전략 윷놀이!!

1. 주전선수(탈락후보)가 1명의 파트너를 선택
2. 4명의 플레이어는 앞뒤 모두 앞면만 있는 윷과 뒷면만 있는 윷 세트를 받음.
3. 하나의 윷을 선택한 후 동시에 던짐
4. 4명이 던진 윷이 합쳐진 결과대로 말을 움직임
5. 4명의 플레이어는 각각 2개의 말을 가지고 있음
6. 파트너의 말은 게임을 돕는 데만 이용
7. 주전선수(탈락후보)의 말 2개가 먼저 들어와야 승리

전략 윙놀이 GO~

라보카 게임..











라보카 GO~

**오늘 배운 협동놀이 -
카훗 퀴즈대회**



kahoot. it



kahoot.it



관심사를 반영한 컨텍스트 자동완성 (?)





kahoot. it



통합

이미지

지식백과

VIEW

지식iN



연관 kahoot, 카훗, 카훗잇



Play **Kahoot!** - Enter game PIN here!



kahoot.it

Join a game of **kahoot** here. **Kahoot!** is a free game-based learning platform that makes **it** fun to learn – any subject, in any language, on any device, for all ages!

Kahoot!

Game PIN

Enter

Join at www.kahoot.it
or with the **Kahoot!** app

Game PIN:

200 9638

Kahoot!

Waiting for players...

Kahoot!

Nickname

OK, go!



Create your own kahoot for
FREE at **kahoot.com**

[Terms](#) | [Privacy](#)

PIN: 5716402

1 of 5



