

드론과 함께 하는

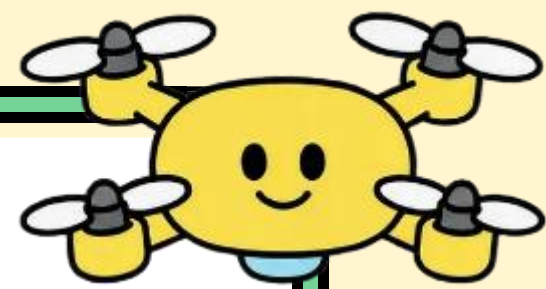
게임리터러시 수업

코딩라이더 드론으로 교실을 게임 스테이지로!

THINK
PLAN
CODE
FLY
LEVEL UP!

DRONE
×
CODING
×
GAME
=
A BRIGHTER
CLASSROOM

2026 교사 게임리터러시 교육 (교구활용형)



놀이 활동

1

착륙게임 타임어택
시뮬레이터 조종 대결

2

높이 맞추기 게임
시뮬레이터 조종 대결

3

리본 매듭 비행 대회
시뮬레이터 조종 대결

4

신호등 게임
블록 코딩 팀 대결

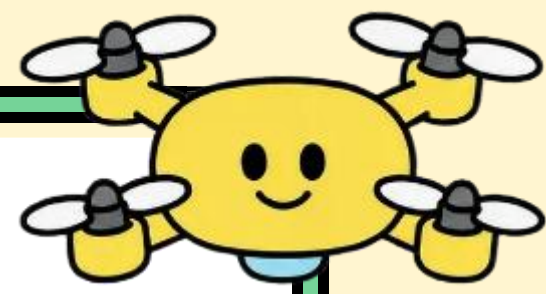
5

드론 댄스
코딩 협동 공연

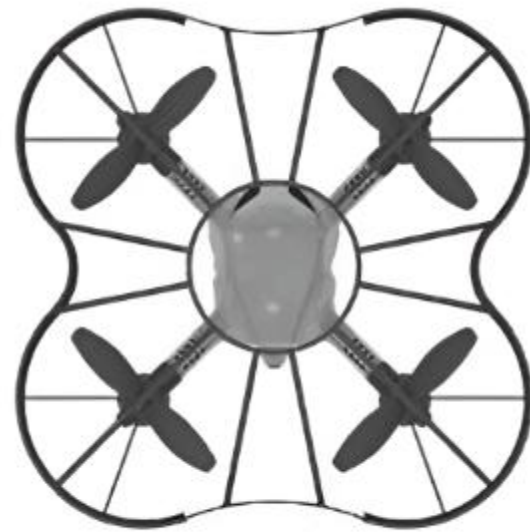
활동별 구성: 수업 준비 가이드(교사용) + 놀이 개요 · 방법(교사용) + 미션 브리핑(학생 화면용)



코딩라이더 알아보기



코딩라이더는 (주)에이렉스의 교육용 코딩 드론입니다. 제품 구성과 부분별 명칭을 먼저 확인하세요.



코딩라이더(드론)



조종기



배터리와 충전기



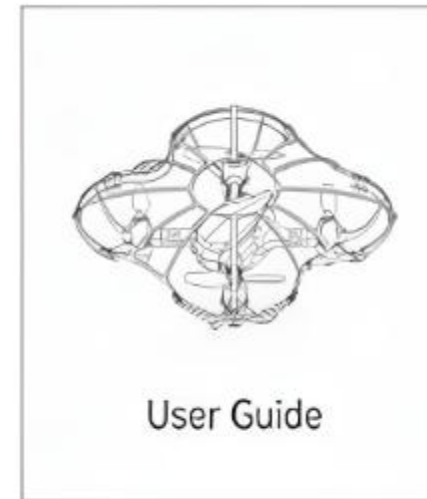
충전 케이블



여분 프로펠러

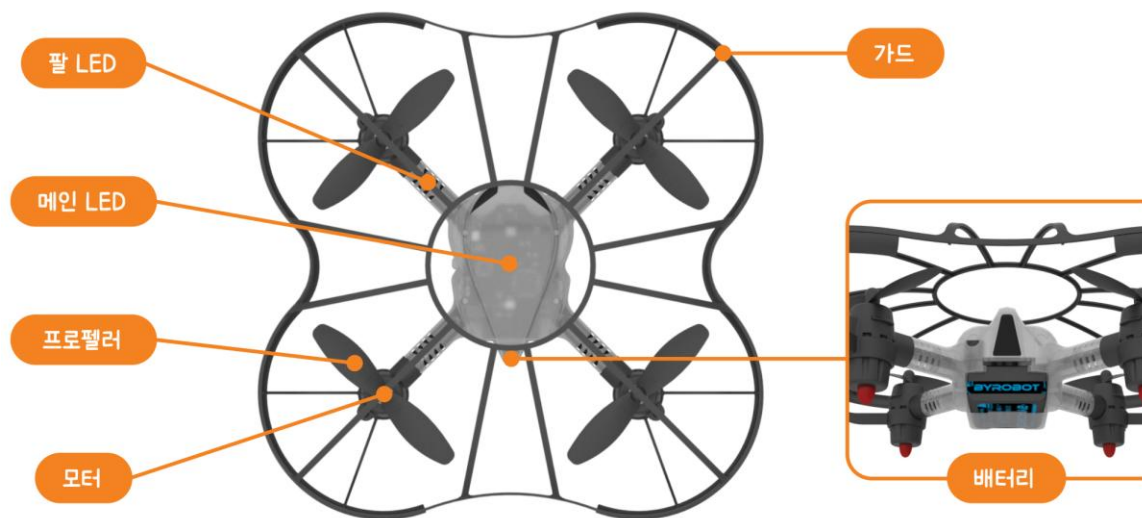


리무버



사용자 가이드

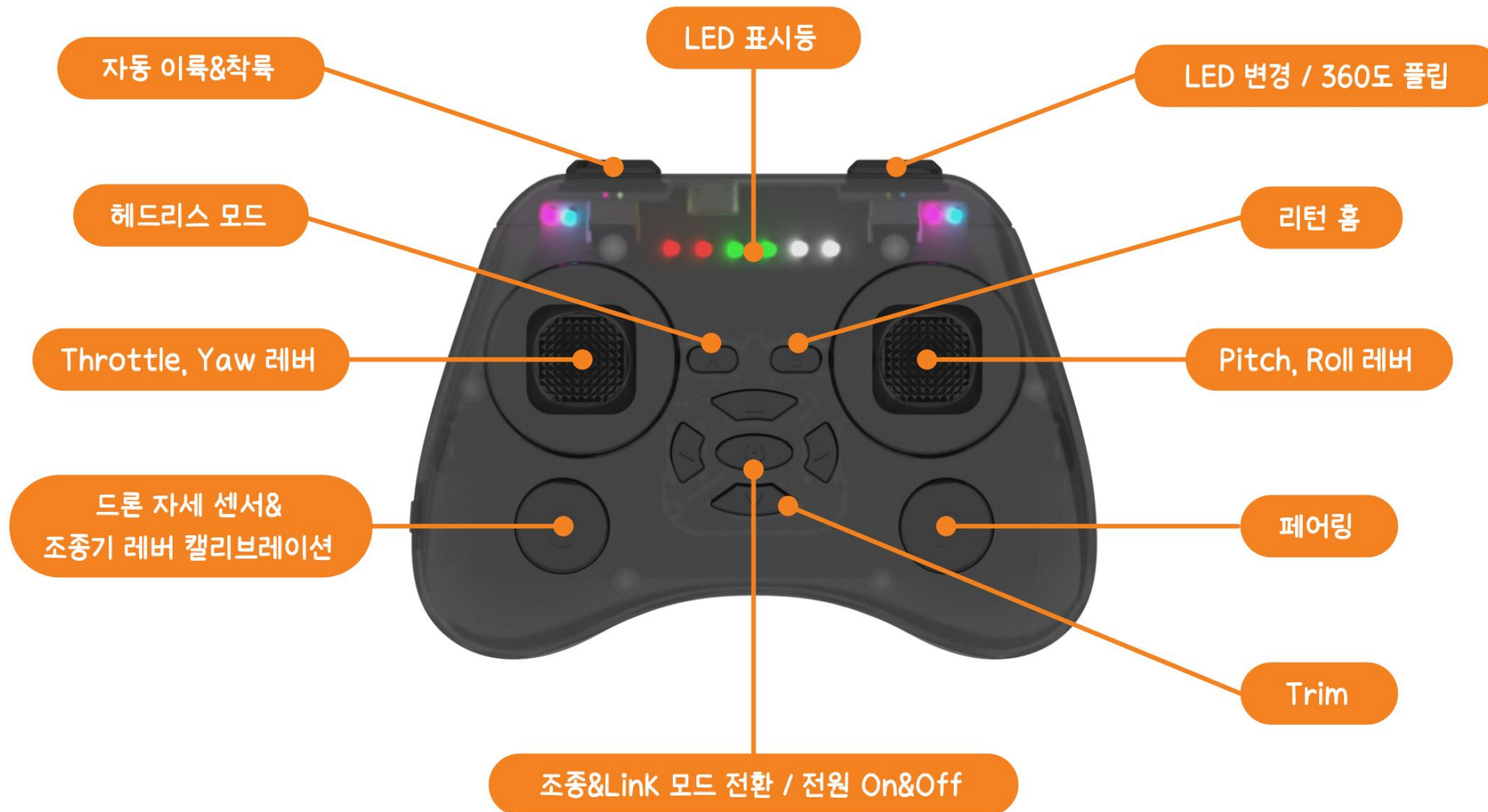
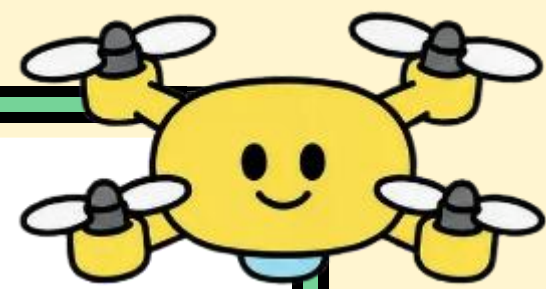
제품 구성:
코딩라이더(드론), 조종기,
배터리와 충전기, 충전 케이블,
여분 프로펠러, 리무버,
사용자 가이드



부분별 명칭:
팔 LED, 메인 LED,
프로펠러, 모터,
가드, 배터리



조종기 알아보기



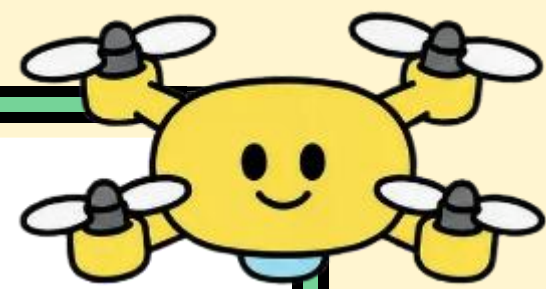
- 왼쪽 레버 (Throttle, Yaw):
상승 · 하강과 좌우 회전을 담당
- 오른쪽 레버 (Pitch, Roll):
전진 · 후진과 좌우 이동을 담당
- 자동 이륙 & 착륙 버튼:
초보 학생도 안전하게 이착륙 가능
- 그 외 기능:
페어링, 리턴 홈, 헤드리스 모드,
LED 변경, 360도 플립, Trim
- 전원:
AAA 건전지 2개 (별도 구매),
전원 버튼 2초 이상 길게 누르기

자세한 페어링 · 캘리브레이션 방법은 교재 Level 1, Level 4를 참고



교사용

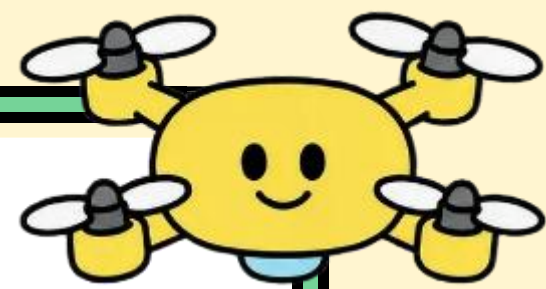
비행 원리: 스로틀 · 요 · 피치 · 롤



스로틀(왼쪽 상하) 상승과 하강 | 요(왼쪽 좌우) 제자리 회전 |
피치(오른쪽 상하) 전진과 후진 | 롤(오른쪽 좌우) 좌우 이동



게임리터러시 수업 설계 포인트

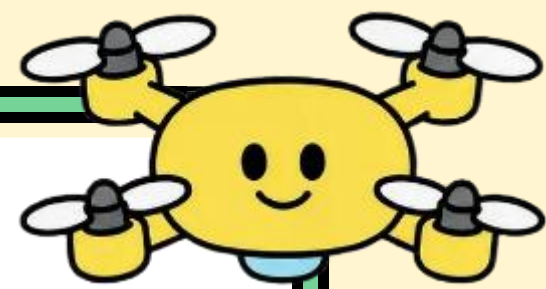


드론을 조종한다 → 드론 미션을 해결한다

- 교사가 순서를 설명 → 명확한 목표를 제시
- 학생이 따라 하기 → 학생이 전략을 선택
- 성공과 실패만 확인 → 즉시 결과를 확인
- 기능 숙련에 집중 → 실패, 수정, 재도전



수업놀이로 드론 어휘 잡기



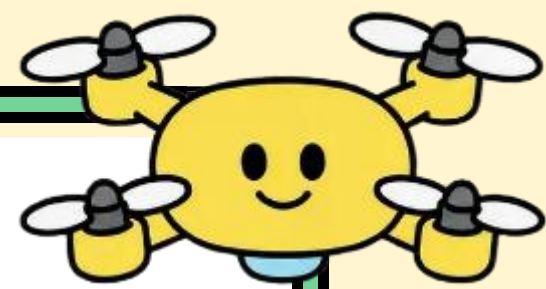
풍선을 살려라 x 드론 용어

- 행맨 변형 단어 퀴즈의 출제 범위를 드론 용어로 한정합니다
- 출제 예시: 프로펠러, 스로틀, 호버링, 페어링, 배터리
- 드론 수업 시작 전 용어 복습이나 단원 도입에 활용합니다.

문제 눈치게임 x 드론 상식

- 눈치게임과 동시에 말해요의 문제를 드론 상식으로 출제합니다.
- 문제 예시: 비행 전 가장 먼저 확인할 것은? (배터리)
- 안전 인증 미션과 연결하면 안전 교육이 놀이가 됩니다.





학생 화면용

안전 인증 미션

1. 비행 전 드론을 점검하자.

배터리는 충분한지, 프로펠러는 망가진 곳이 없는지!

2. 장애물이 없는 넓고 안전한 실내에서만 비행하자.

3. 항상 내 드론을 보면서 조종하자.

한 눈 팔면 드론이 어디로 갈지 몰라!

4. 비상 상황에는 사람이 없는 곳으로 안전하게 착륙시키자.

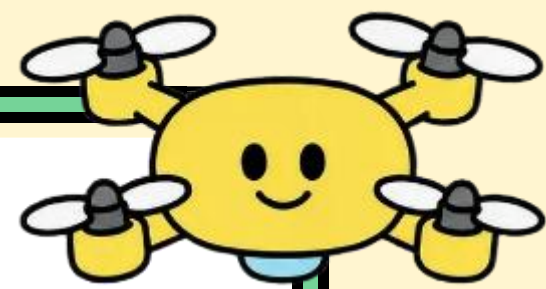
인증 미션

우리 팀이 지킬
안전 규칙 1가지를
직접 말해보기

통과하면 인증 완료!

서약 : 조종자 ()은(는) 위 안전 수칙을 철저히 지킬 것을 약속 합니다!





팀 역할 정하기

학생은 한 사람이 아니라 역할을 가진 플레이어입니다. 팀 활동(리본 매듭, 신호등, 드론 댄스)에 활용하세요.

1

조정자

드론을 안전하고
정확하게 움직인다

2

코더

명령을 블록으로
설계한다

3

내비게이터

경로, 거리, 순서를
판단한다

4

심판 · 기록자

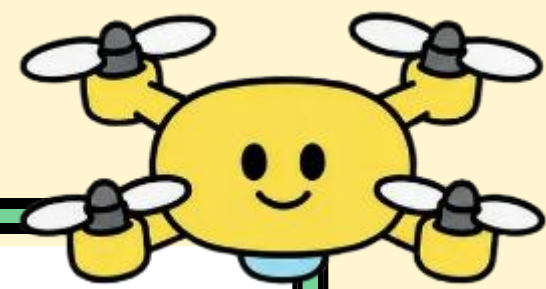
규칙과 결과를
확인하고 기록한다



운영 팁

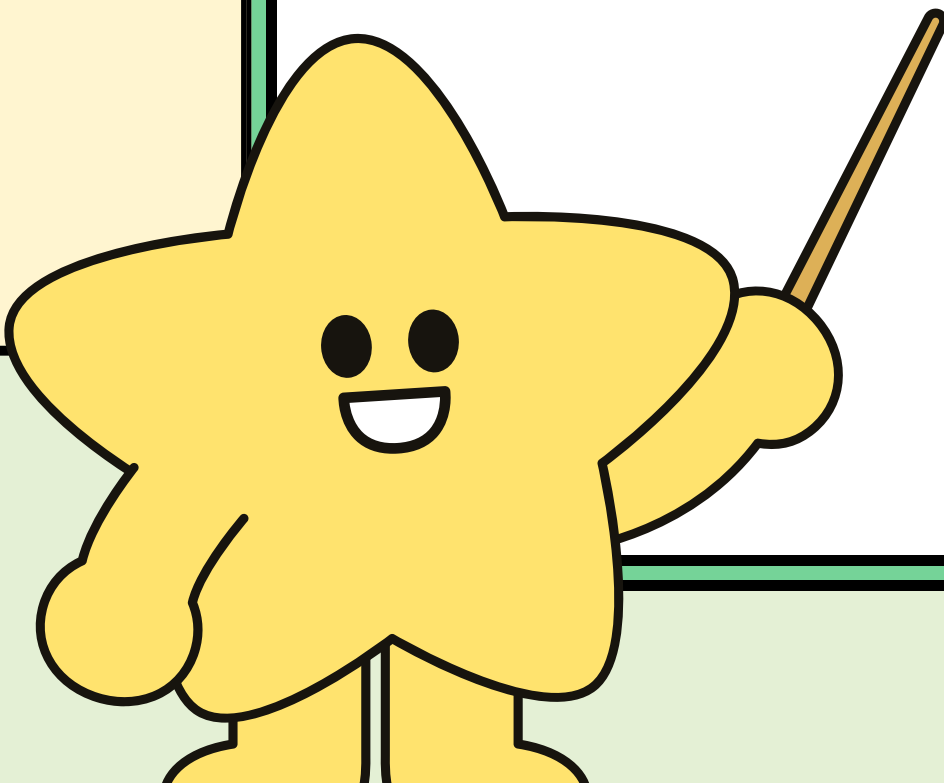
팀이 커질수록 '누가 조종하나'보다 '누가 어떤 역할을 맡는가'를 먼저 정하세요.
라운드마다 역할을 교대하면 모두가 경험할 수 있습니다.

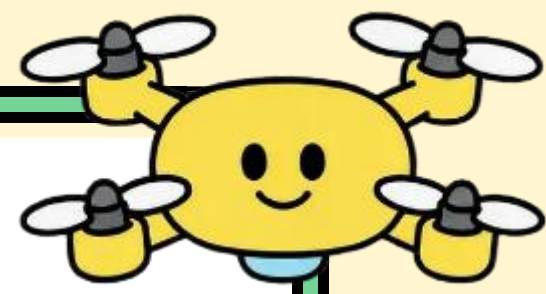




착륙게임 타임어택

드론 파이터 시뮬레이터 조종 대결





수업 준비 가이드

착륙게임 타임어택

- PC마다 드론 파이터 시뮬레이터를 설치하고 조종기를 연결해 둡니다.
- 시작 화면의 세 번째 메뉴 [착륙 게임]을 클릭해 실행합니다.
- 화면 상단 바는 왼쪽부터 타이머(제한 시간), 착륙 횟수, 스코어입니다.
- 5분이 지나면 화면에 'Game Over!'가 뜨며 게임이 종료됩니다.



[착륙 게임] 클릭



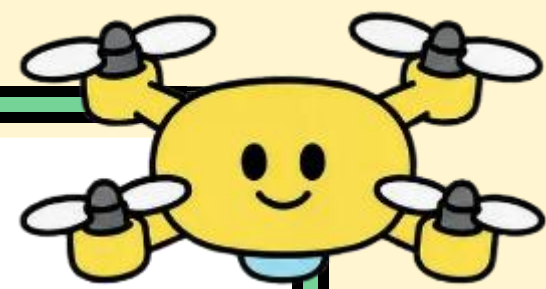
[착륙 게임] 시작 화면

[착륙 게임] 메뉴 클릭과 시작 화면



5분 종료 시
Game Over 화면
(상단 바: 타이머 · 착륙
횟수 · 스코어)





착륙게임 타임어택

제한 시간 5분! 누가 가장 많이 정확하게 착륙할까?

인원

학급 전체 (개인전)

준비물

PC 또는 노트북,
코딩라이더 조종기, 드론 파이터
시뮬레이터 프로그램

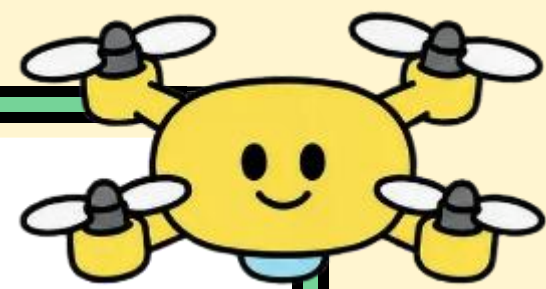
활동 내용

드론 조종 기초 학습
(스로틀 · 요 · 피치 · 롤)
실물 드론 비행 전 안전 선행 학습

조건

시뮬레이터 설치 및 조종기 연결





착륙게임 타임어택

놀이방법

1. 시뮬레이터 시작 화면에서 [착륙 게임]을 실행하고,
2~3회 반복하며 지정 지점에 정확히 착륙하는 방법을 익힙니다.
2. 화면 상단 바의 [타이머], [착륙 횟수], [스코어]를 확인합니다. 제한 시간은 5분입니다.
3. 다 같이 착륙 게임을 동시에 시작하고, 5분 동안 누가 가장 많이 착륙했는지 겨룹니다.
4. 착륙 횟수가 같다면 스코어가 더 높은 학생이 승리합니다.



운영 팁

- 처음에는 점수보다 지정 지점에 정확히 착륙하는 것을 목표로 지도
- 드론 모형의 방향과 조종기 레버 방향이 달라 보일 수 있으므로 시점 변화에 주의하도록 안내
학습지에 조종자별 착륙 횟수와 스코어를 기록하면 순위 정리가 쉬움



미션 브리핑

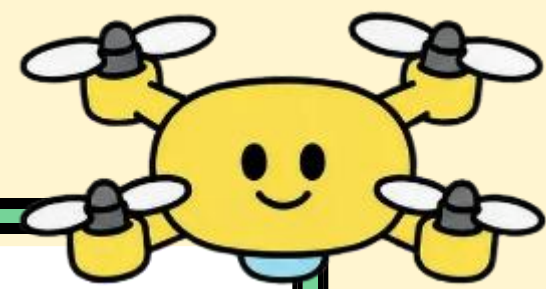
착륙게임 타임어택

1. 5분 동안 최대한 많이 이륙하고 착륙하자!
2. 착륙 지점에 정확히 내려야 성공이야.
3. 착륙 횟수가 같으면 스코어가 높은 사람이 승리!
4. 화면 시점이 바뀌어도 당황하지 말고,
레버 방향을 잘 확인하자.



시뮬레이터 착륙 게임 화면

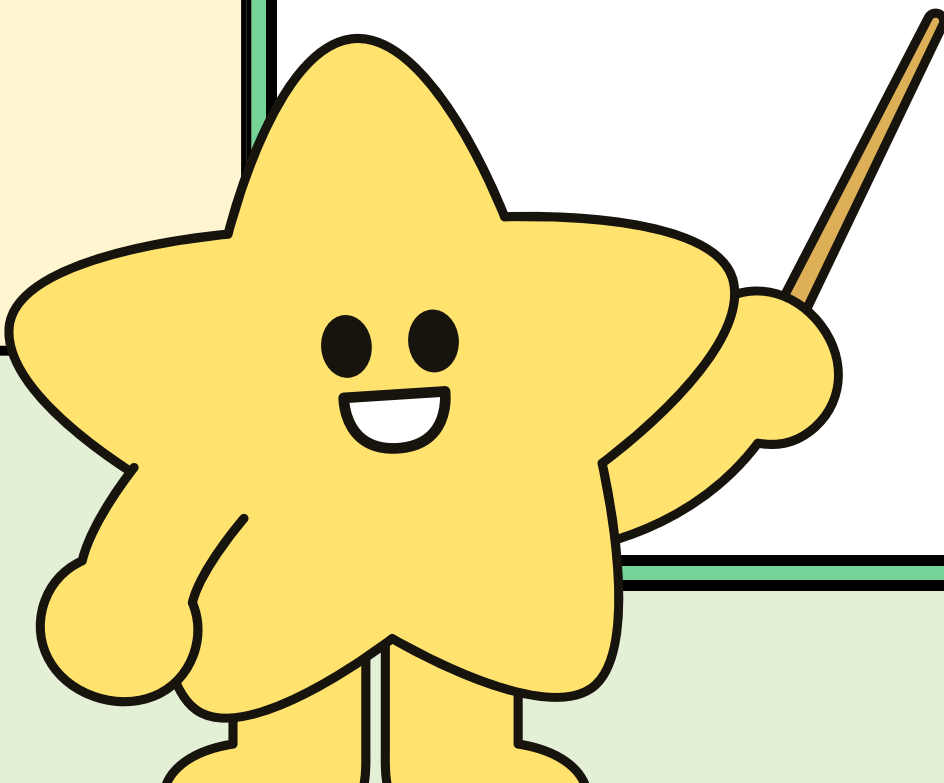
안전 약속: 드론 가까이 가지 않기, 선생님 신호 지키기

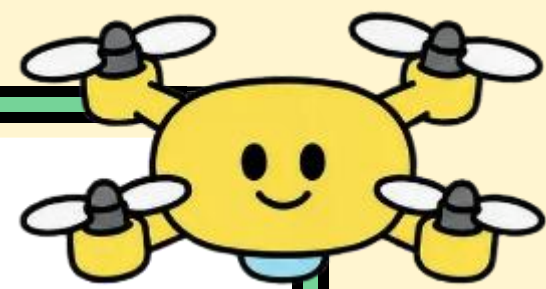


2

높이 맞추기 게임

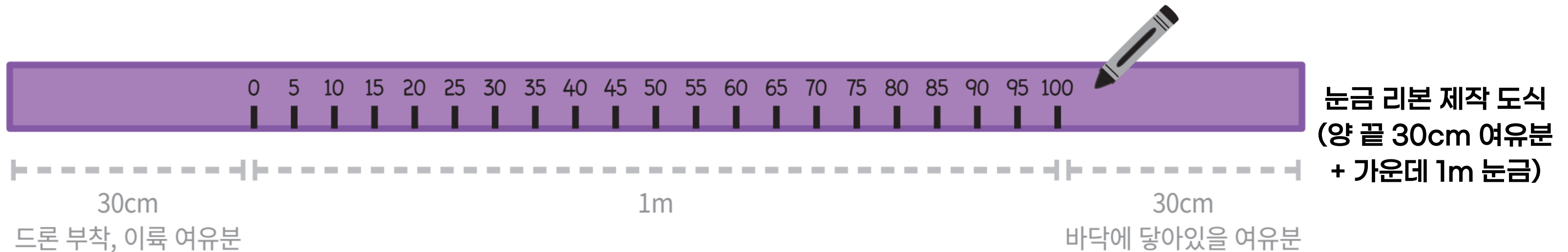
눈금 리본으로 즐기는 정밀 조종 미션



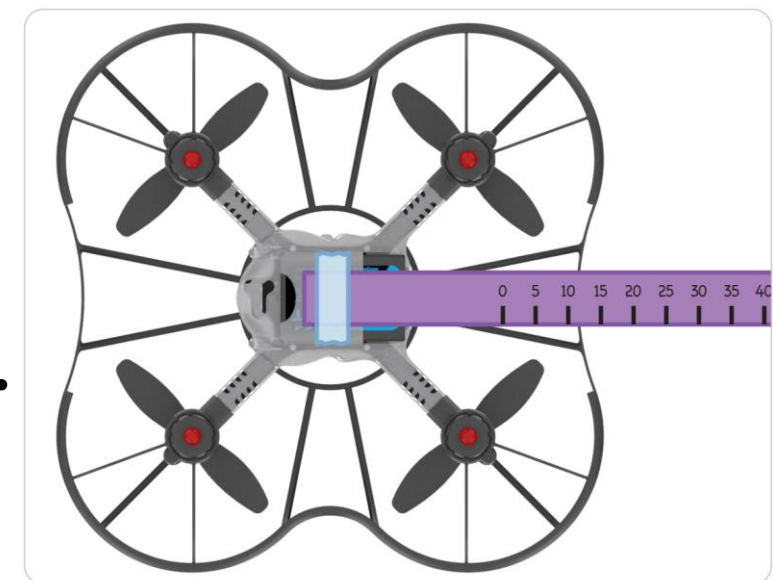


수업 준비 가이드

높이 맞추기 게임

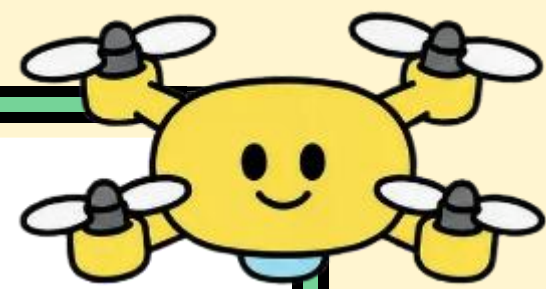


- 리본 총길이 약 160cm:
양 끝 30cm는 여유분, 가운데 1m에 5cm 간격 눈금 20개를 그립니다.
- 리본의 0cm 쪽 끝을 테이프로 드론 하단 배터리 커버 가운데에 부착합니다.
- 가로세로 3m 이상의 장애물 없는 평평한 공간에 이착륙장을 준비합니다.
- 제시 높이는 30cm 이상 1m 이하, 5cm 단위로 준비해 둡니다.



테이프로 드론 하단
배터리 커버 가운데에 리본 부착





높이 맞추기 게임

스로틀 레버를 움직일 기회는 단 한 번! 제시된 높이에 도전하자

인원

학급 전체 (한 명씩 도전)

준비물

코딩라이더 드론, 조종기,
리본 끈(약 160cm), 자, 펜,
이착륙장

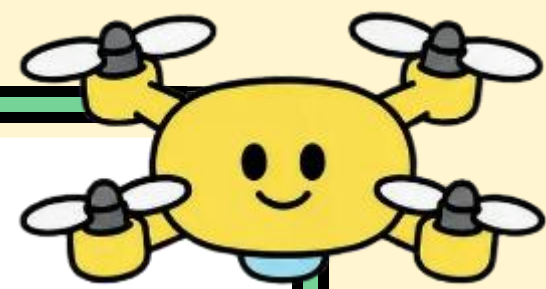
활동 내용

스로틀 미세 조종 연습, 호버링 연습
길이 단위(cm) 수학 연계 학습

조건

가로세로 3m 이상의 장애물 없는 공간





높이 맞추기 게임

놀이방법

1. 리본 양 끝 30cm를 여유분으로 남기고,
가운데 1m 구간에 5cm 간격으로 눈금 20개를 표시합니다.
2. 리본의 0cm 쪽 끝을 프로펠러에 방해되지 않는 위치에 붙이고,
드론을 이륙시켜 리본이 바닥에 닿는 높이로 호버링합니다.
3. 교사가 목표 높이를 외칩니다.
높이는 30cm 이상 1m 이하, 5cm 단위로 제시합니다.
4. 조종자는 단 한 번의 스로틀 조작으로 드론을 상승시키고,
바닥과 가까운 눈금을 목표 높이와 비교해 결과를 확인합니다.



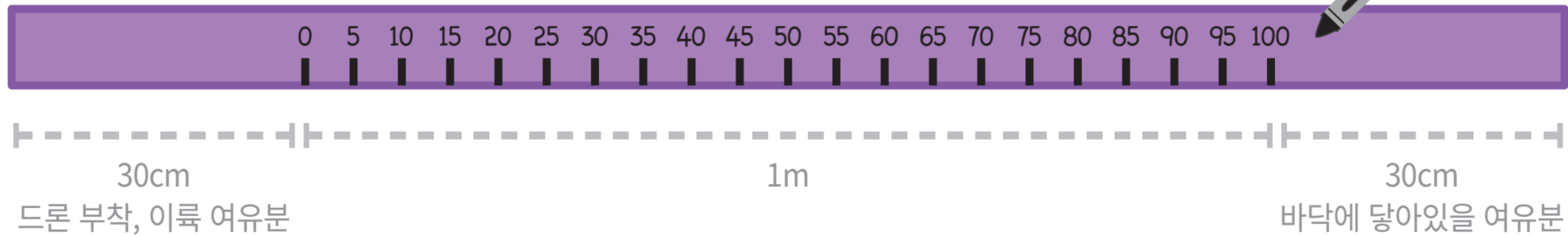
운영 팁

- 리본 부착 위치는 교사가 함께 확인하여 비행에 방해되지 않도록 지도
- 드론 바람에 리본이 흔들리면 교사가 리본을 살짝 짚어 눈금 확인
- 목표 높이와의 오차가 가장 작은 학생이 승리하는 방식으로 변형 가능

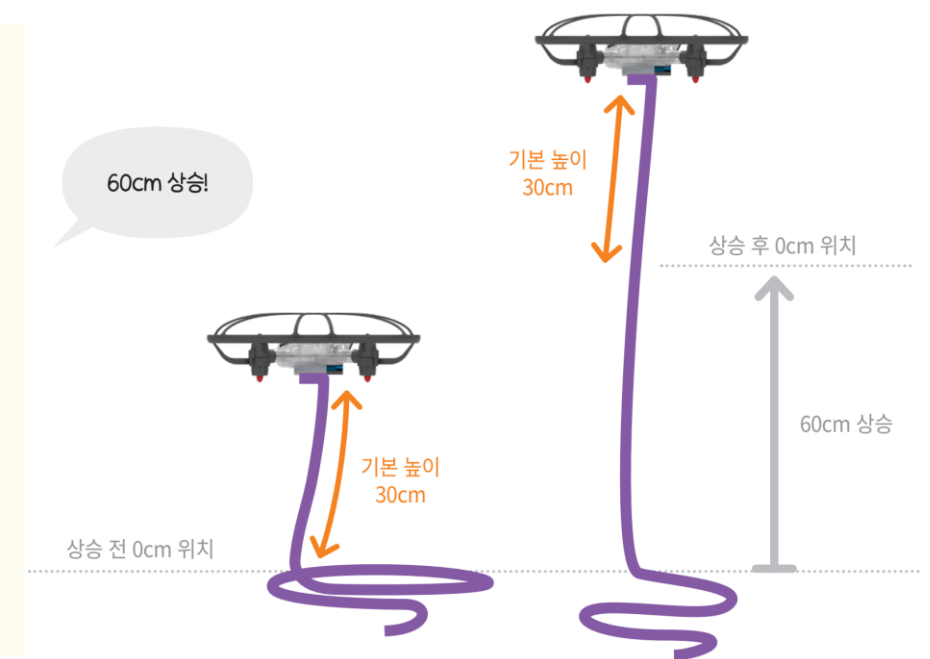


미션 브리핑

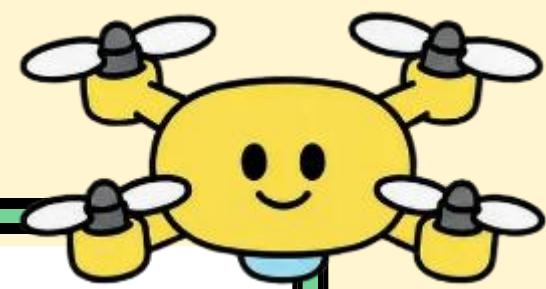
높이 맞추기 게임



- 1 리본을 단 드론을 이륙시키고, 리본 0cm가 바닥에 닿게 호버링하자.
- 2 선생님이 외치는 높이만큼 드론을 상승시키자.
- 3 스로틀 레버를 움직일 기회는 단 한 번! 신중하게 조종하자.
- 4 바닥과 가까운 눈금을 읽어서 목표 높이와 비교하면 결과 확인 끝!

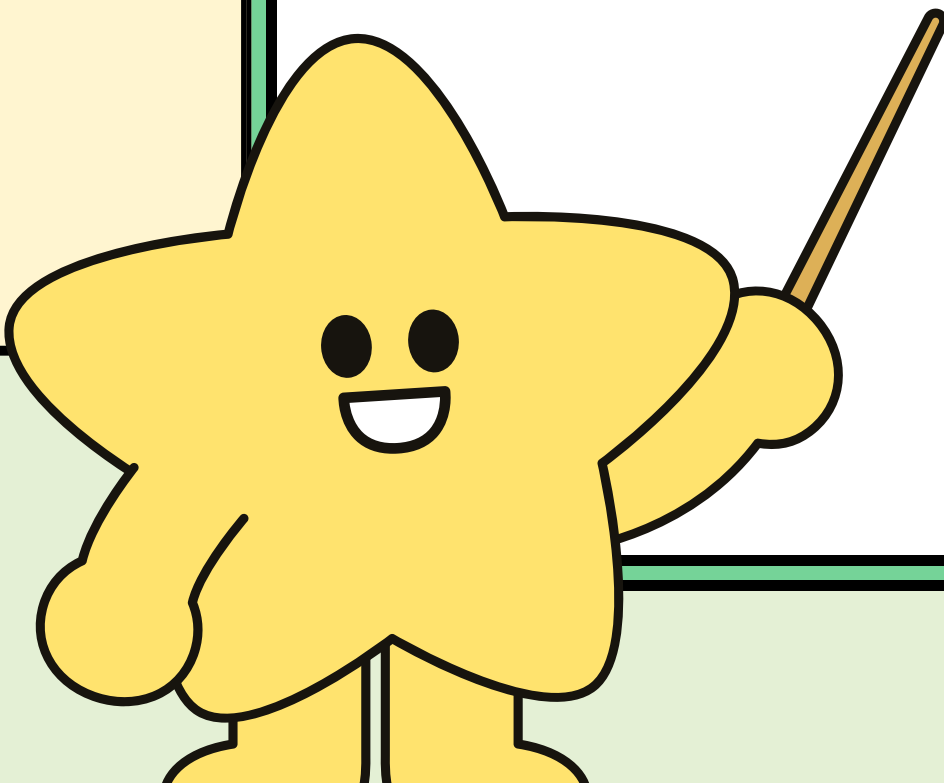


안전 약속: 드론 가까이 가지 않기, 선생님 신호 지키기



리본 매듭 비행대회

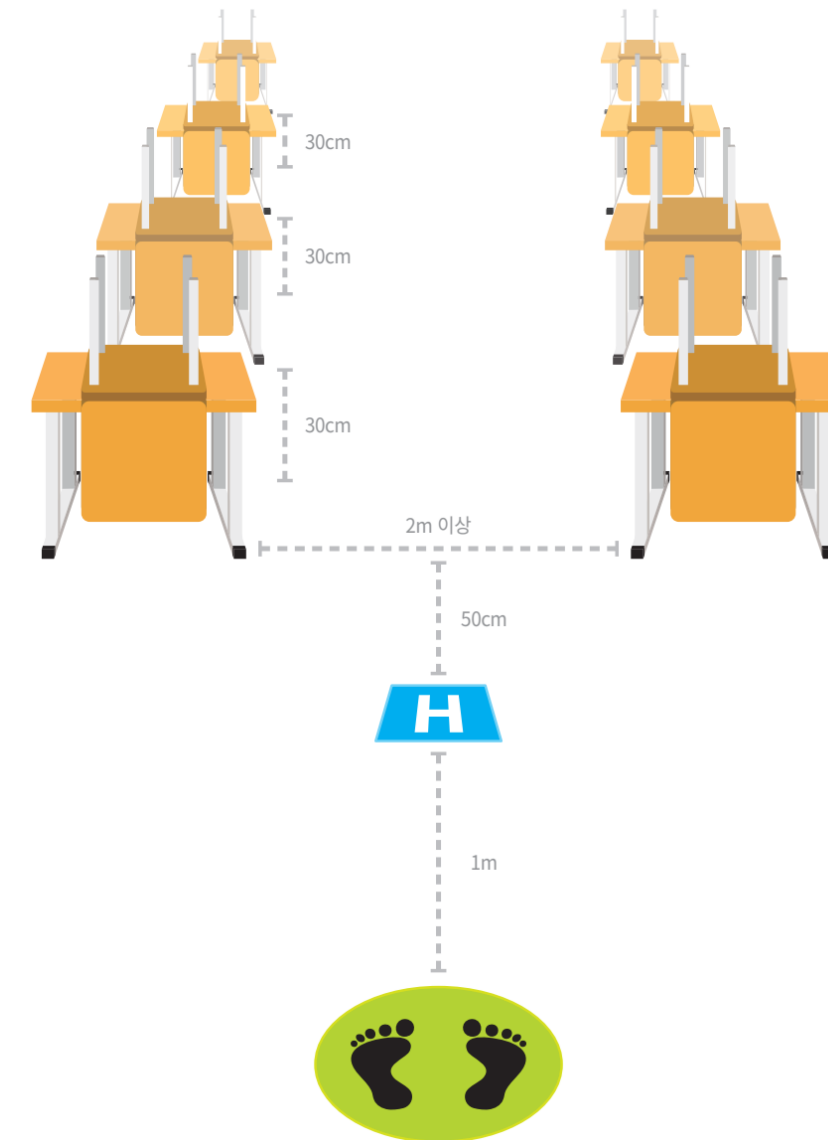
위 - 아래 번갈아 통과하는 장애물 비행 토너먼트



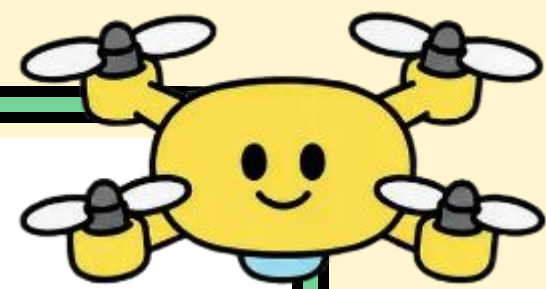
수업 준비 가이드

리본 매듭 비행 대회

- 책상 8개를 한 줄에 4개씩 두 줄로 배치하고 책상 위에 의자를 올립니다.
- 책상 간 앞뒤 간격 30cm, 두 줄 사이는 2m 이상 띄웁니다.
- 이착륙장은 경기장에서 50cm, 조종석은 1m 떨어진 코스 가운데에 배치합니다.
- 리본은 팽팽하게 당겨 튼튼하게 묶되, 의자가 넘어지지 않도록 주의합니다.



리본 매듭 코스 설치 도면 (책상 8개, 간격 표시)



리본 매듭 비행 대회

매듭 칸을 위-아래로 번갈아 통과하고 가장 빨리 돌아오자!

인원

학급 전체 (토너먼트)

준비물

코딩라이더 드론, 조종기,
책상 8개, 의자, 리본 끈,
조종석 · 이착륙장 표시

활동 내용

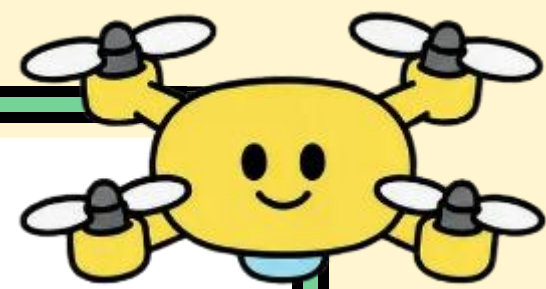
조종 실력 종합 평가, 단원 마무리
대회 운영 예절과 규칙 지키기

조건

책상 두 줄 사이 2m 이상의 비행 공간



리본 매듭 비행 대회



놀이방법

1. 책상을 한 줄에 4개씩 두 줄로 배치하고 리본으로 매듭 칸을 만듭니다.
두 줄 사이는 2m 이상 띄웁니다.
2. 가위는 2, 바위는 0, 보는 5로 계산하는 수학 가위바위보 게임으로 경기 순서를 정합니다.
3. 매듭 칸을 위-아래로 번갈아 통과하며 모든 칸을 순서대로 지나 출발 지점으로 돌아옵니다.
4. 돌씩 짝을 지어 토너먼트로 진행하고, 결승에서 타임어택 기록이 가장 좋은 학생이 우승합니다.



운영 팁

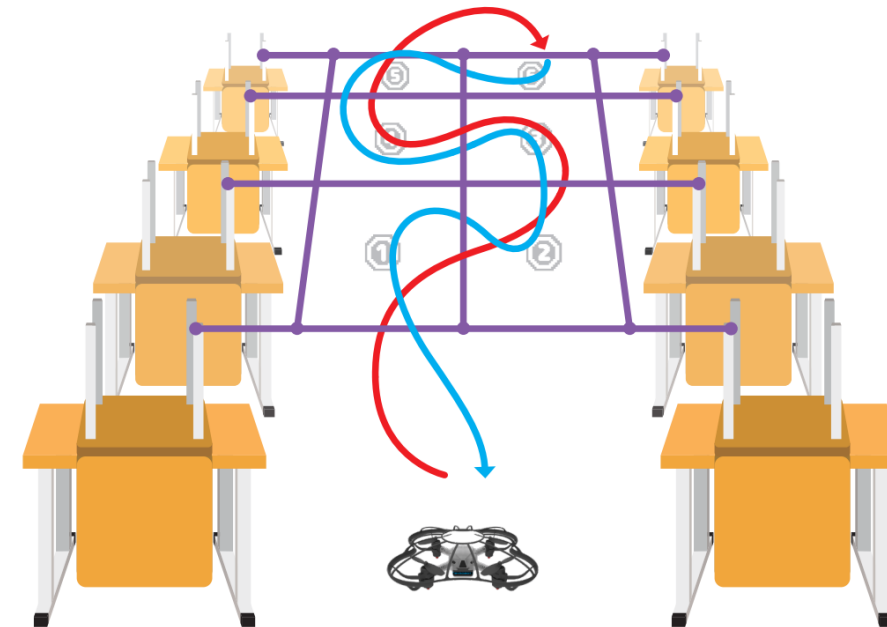
- 경기 후 1분 정도 배터리를 식힌 뒤 바로 충전하도록 안내 (배터리 부족은 실격 사유)
- 인원이 홀수면 수학 가위바위보 1등이 1라운드 부전승
- 인원과 수업 시간에 맞춰 경기 규칙을 유동적으로 변경 가능



미션 브리핑

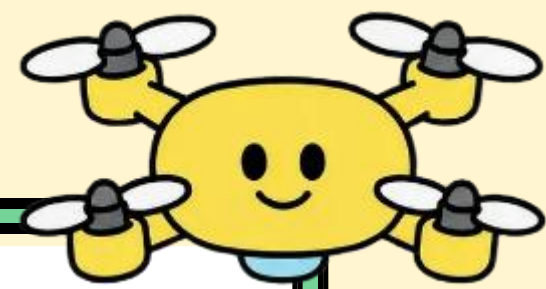
리본 매듭 비행 대회

1. 매듭 칸을 '위-아래'로 번갈아 통과하자.
2. 아래에서 위로 지나갔다면,
다음 칸은 반드시 위에서 아래로!
3. 모든 칸을 순서대로 지나
출발 지점으로 돌아오면 완주 성공!
4. 토너먼트에서 이기고,
결승 타임어택에서 최고 기록에 도전하자.



통과 순서 예시: 1~6번 칸을 지나 되돌아오기

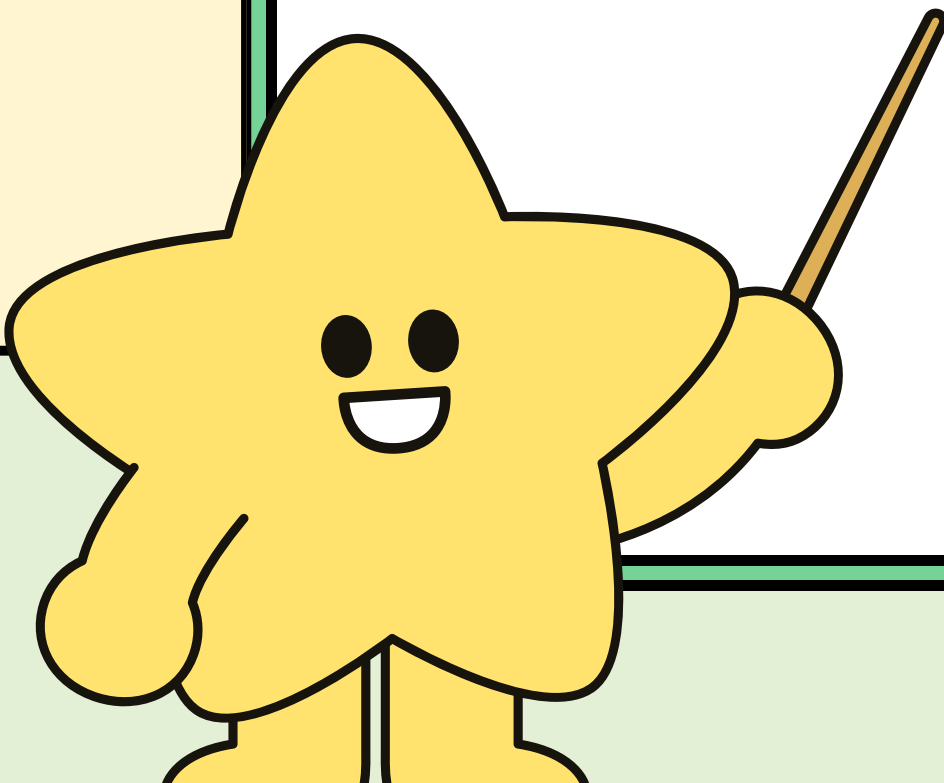
안전 약속: 드론 가까이 가지 않기, 선생님 신호 지키기

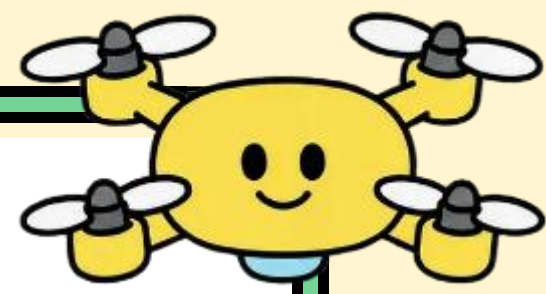


4

신호등 게임

빨간불엔 멈추고 초록불엔 전진하는
블록 코딩 대결





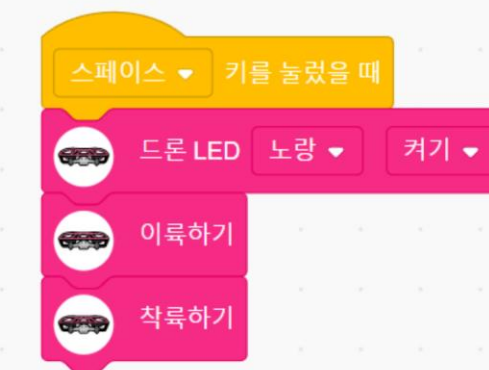
수업 준비 가이드

신호등 게임

- 신호등 팀 코딩: 초읽기 부저 후 빨강 또는 초록 LED 점등 (아래 예제 참고)
- 드론 팀 코딩: 이륙 후 제자리 착륙(호버링) 또는 앞으로 1m 전진 후 착륙
- 코딩 완성 후 이벤트 블록(스페이스 키)을 분리해 두고, 실행 직전에 조립하도록 지도합니다.
- 마주 보는 드론 사이 거리는 최소 1.5m 이상 확보합니다.

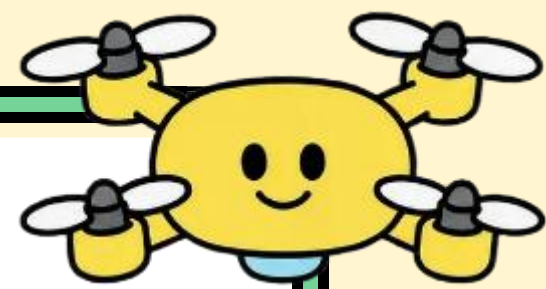


신호등 팀 코딩 (초읽기 부저 후 빨강 또는 초록 LED 점등)



드론 팀 코딩 예제 (이륙 후 호버링 또는 전진)





신호등 게임

LED 신호를 지킨 드론은 누구? 코딩으로 승부하자

인원

학급 전체 (신호등 팀 vs 드론 팀)

준비물

코딩라이더 드론, 조종기, PC,
스크래치 기반 블록 코딩 환경

활동 내용

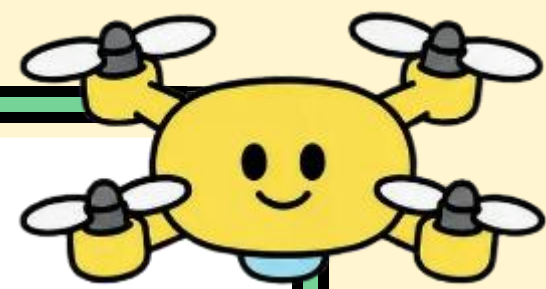
피지컬 코딩 입문,
LED · 비행 블록 실습
교통 안전 교육 연계

조건

블록 코딩 기초 학습,
드론 간 1.5m 이상 간격



신호등 게임



놀이방법

1. 신호등 팀과 드론 팀으로 나눕니다. 두 팀의 인원수는 같게 하고 가능한 홀수로 모집합니다.
2. 두 팀의 드론을 1.5m 이상 간격을 두고 서로 마주 보게 배치합니다.
3. 신호등 팀은 드론 LED를 빨강 또는 초록으로 점등하는 코딩을,
드론 팀은 이륙 후 1m 전진하거나 제자리 이착륙하는 코딩을 준비합니다.
4. 교사의 '게임 시작' 신호에 동시에 코드를 실행하고,
빨간불에 정지, 초록불에 전진한 드론이 승리합니다.



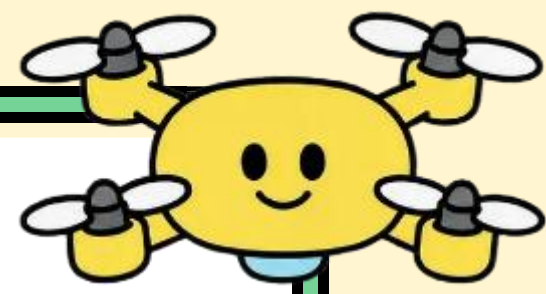
운영 팁

- 실수로 실행되지 않도록 코딩 후 이벤트 블록을 분리해 대기시키기
- 승패 집계 후 팀 역할을 바꿔 반복하면 두 종류의 코딩을 모두 경험
빨강 정지, 초록 전진이라는 규칙을 실행 전 다 함께 확인



미션 브리핑

신호등 게임



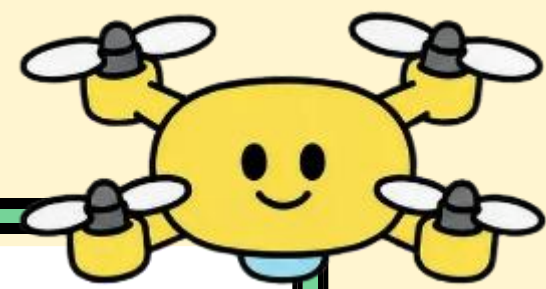
1. 빨간불에 멈추고,
초록불에 전진! 신호를 지키는 게임이야.
2. 신호등 팀: 드론 LED를 빨강 또는
초록으로 켜는 코딩을 하자.
3. 드론 팀: 이륙 후 1m 전진
또는 제자리 이착륙 코딩을 하자.
4. 게임 시작' 신호에 동시에 실행! 신호를 지킨
드론이 승리, 이긴 팀원이 많은 팀이 최종 승리!



신호를 지키면 승리! 승패 판정 예시

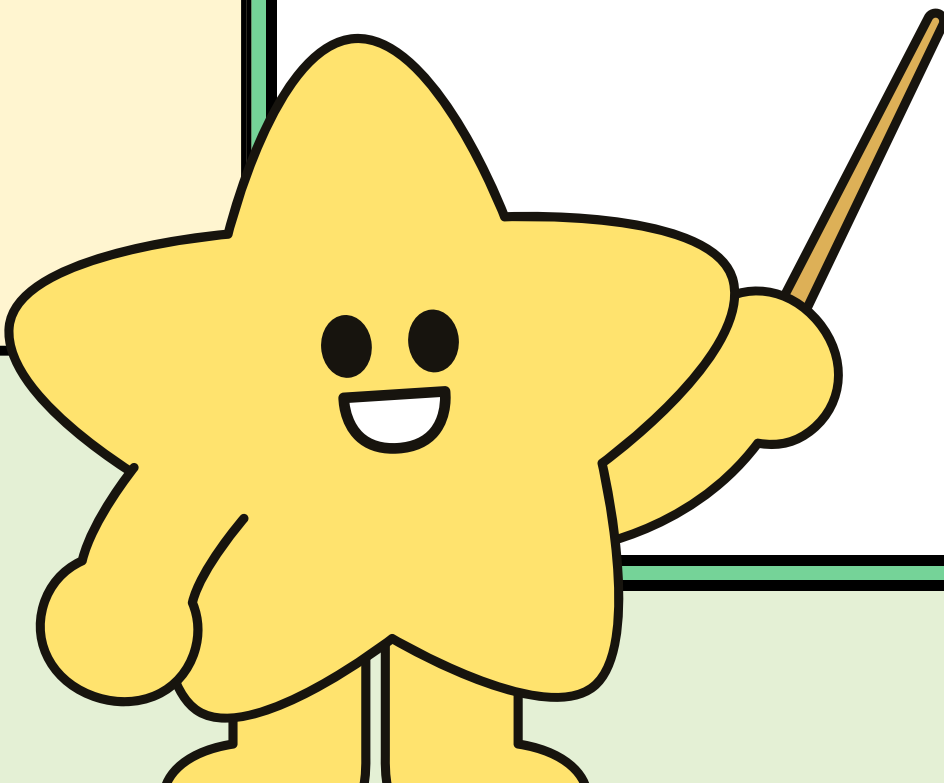
안전 약속: 드론 가까이 가지 않기, 선생님 신호 지키기





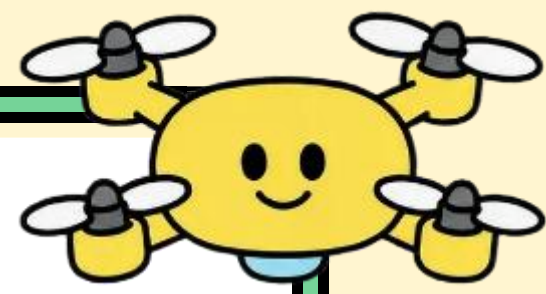
드론 댄스

음악에 맞춰 드론이 춤추는
코딩 협동 공연

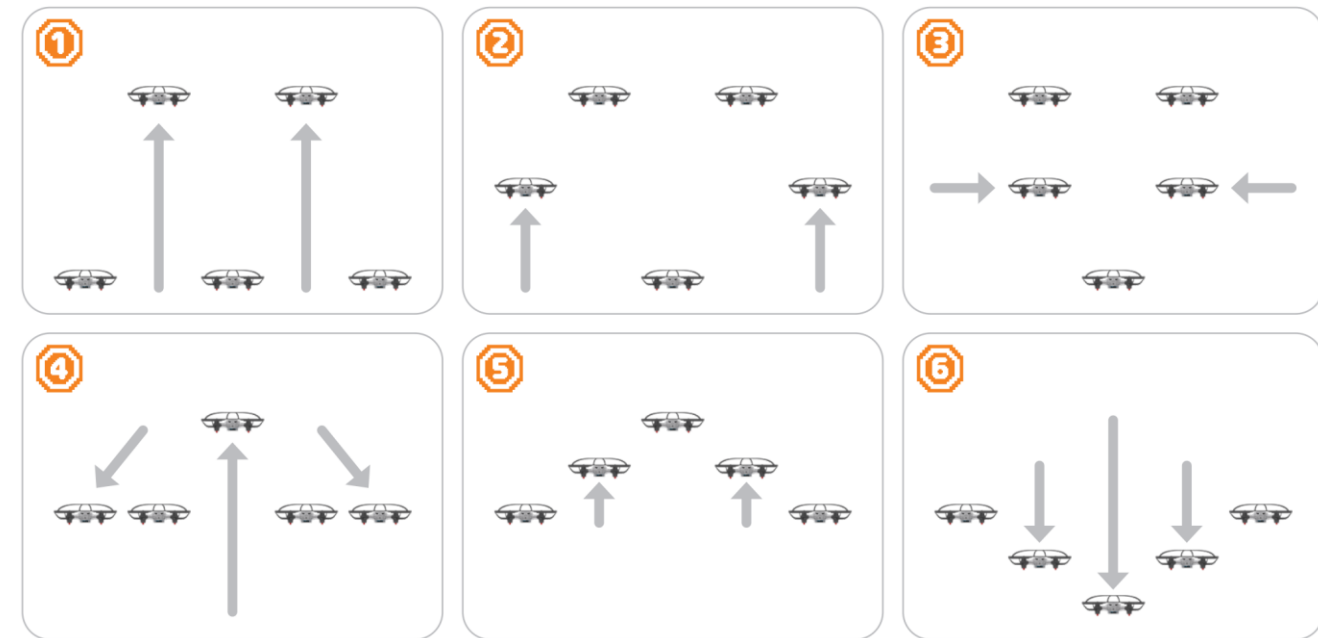


수업 준비 가이드

드론 댄스

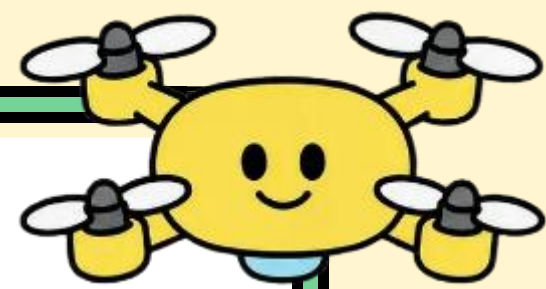


- 팀은 3~5명으로 구성하고, 곡은 30초 이내로 조절하게 합니다.
- 드론 사이 간격 1m 이상, 장애물 없는 넓은 공간을 확보합니다.
- 블록 코딩 확인 리스트:
드론끼리 충돌하지 않는지, 여러 번 테스트하며 오류를 수정했는지, 노래의 박자와 안무가 맞는 지 점검하게 합니다.
- 발표 후 수상 분야(음악 표현, 댄스 안무, 코딩, 팀워크)별로 상호 평가를 진행합니다



드론 댄스 안무(대형 이동) 예시





신호등 게임

우리 팀 드론들의 30초 군무! 코딩으로 무대를 완성하자

인원

3~5명씩 팀 구성

준비물

코딩라이더 드론(팀원 수만큼), PC,
음악 재생 기기, 넓은 공간

활동 내용

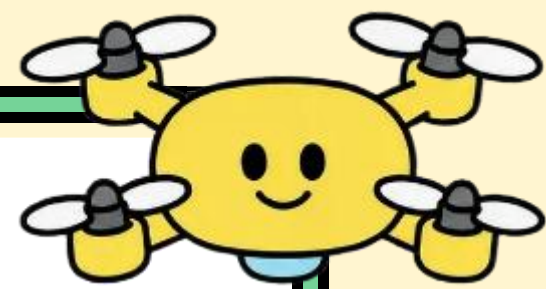
응용 코딩 프로젝트,
음악 · 체육 연계 협업과 발표,
상호 평가

조건

드론 간 1m 이상 간격,
장애물 없는 공간



드론 댄스



놀이방법

1. 팀마다 곡을 하나 선택합니다. 노래 길이는 30초를 넘지 않도록 조절합니다.
2. 드론 사이 간격을 1m 이상 두고 배치한 뒤, 박자에 맞춘 안무를 팀원과 의논해 코딩합니다. 버저와 LED 활용도 좋은 아이디어입니다.
3. 실행 시간을 계산해 타이밍을 맞추고, 여러 번 실행하며 안무를 보완합니다.
4. 팀별로 공연을 발표하고, 다른 팀의 공연을 평가표에 기록해 시상합니다.



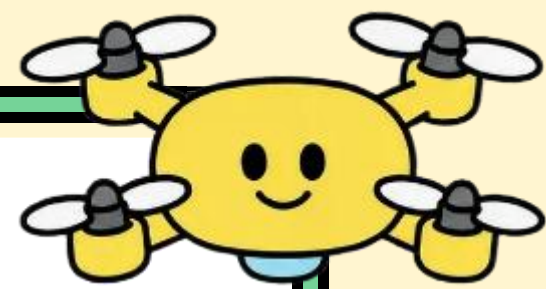
운영 팁

- 수상 분야 예시: 최고의 음악 표현 팀, 최고의 댄스 안무 팀, 최고의 코딩 팀, 최고의 팀워크 팀
- 리듬이나 가사가 전환되는 구간과 드론의 움직임을 연결하면 완성도 상승
- 발표 후 다른 팀과 코딩의 차이점을 비교하며 피드백 나누기



미션 브리핑

드론 댄스



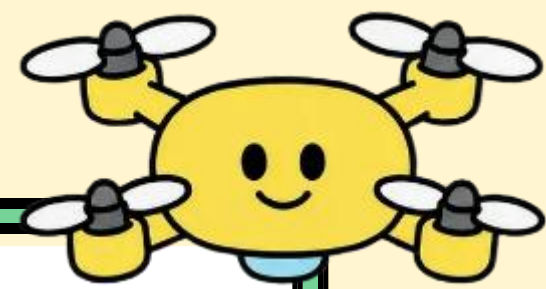
1. 우리 팀 곡을 하나 정하자.
길이는 30초 이내!
2. 드론끼리 부딪히지 않게
1m 이상 간격을 지키자.
3. 박자에 맞춰 안무를 코딩하자.
버저와 LED를 쓰면 더 멋져!
4. 공연을 발표하고 다른 팀을 평가하자.
최고의 팀은 어디?



안무 대형 이동 예시

안전 약속: 드론 가까이 가지 않기, 선생님 신호 지키기

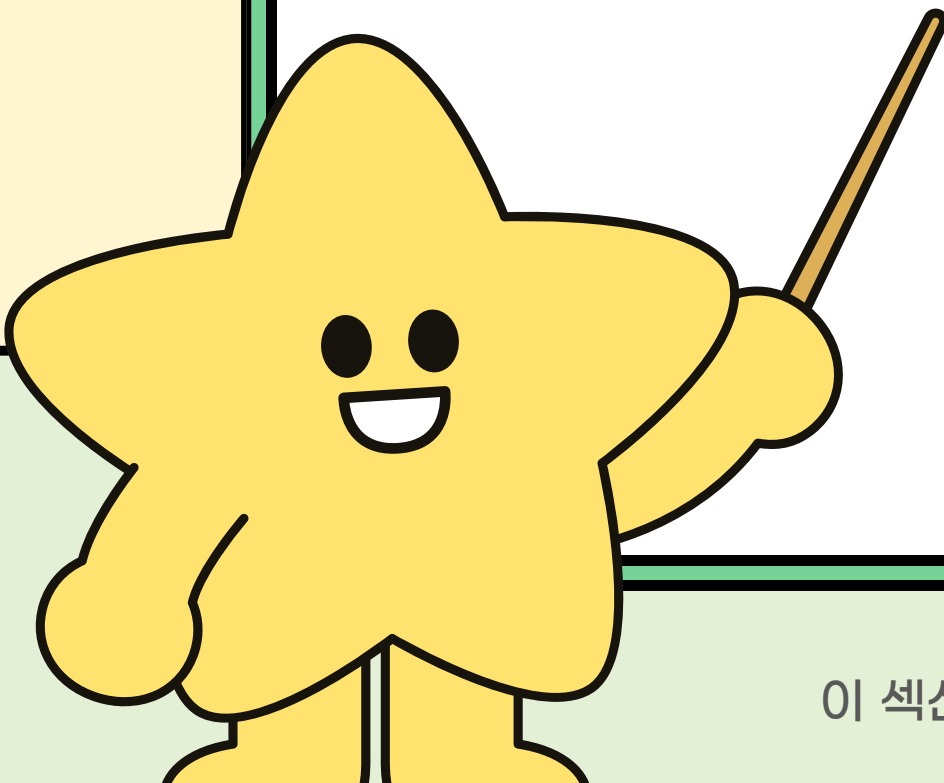




확장 미션

교과와 만나는 교실 맞춤 변형 활동 5가지

좌표 택배(수학) | OX 착륙 퀴즈(전 교과) |
LED 암호(정보) | 드론 계주(체육) | 지도 탐험(사회)



이 섹션의 활동은 원교안에 없는 창작 변형 예시로, 코딩라이더의 실제 기능(자동 이착륙, 호버링, LED, 버저, 블록 코딩)을 바탕으로 설계함

EX1_드론 좌표 택배

수학 연계 (좌표와 거리)



인원

팀별 3~4명



준비물



드론, 조종기, 바닥 테이프, 좌표 카드, 이착륙장

게임요소



미션 카드, 제한 시간, 팀 점수



진행 방법

- 1 교실 바닥에 테이프로 1m 간격 격자를 만들고 각 칸에 (가, 1)처럼 좌표 이름을 붙입니다.
- 2 팀별로 좌표 카드를 뽑아 배달지를 확인합니다.
- 3 드론을 조종하여 해당 칸에 정확히 착륙하면 배달 성공!
- 4 제한 시간 안에 더 많은 배달을 완료한 팀이 승리!



변형 포인트

조종으로 진행하면 조종 연습, '앞으로 1m 이동' 블록 코딩으로 진행하면 코딩 수업이 됩니다.



EX 2_OX 착륙 퀴즈

전 교과 복습 연계

인원

학급 전체
(한 명씩 도전)



준비물



드론, 조종기, O존과 X존 바닥 표시

게임요소



서바이벌, 연속 성공 기록



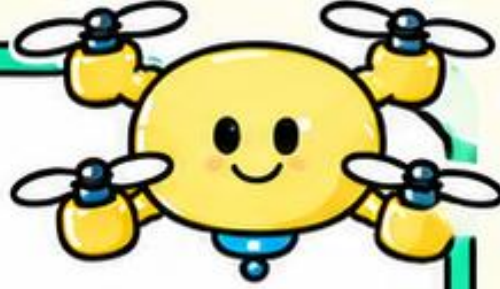
진행 방법

-  교실 바닥 좌우에 O존과 X존을 표시합니다.
-  교사가 복습 문제를 OX형으로 출제합니다.
-  조종자는 10초 안에 정답 존에 드론을 착륙 시킵니다.
-  오답이거나 존 밖에 착륙하면 다음 도전자와 교대하고, 학급의 연속 성공 기록에 도전합니다.



변형 포인트

| 국어, 사회, 과학 등 어느 교과의 복습 문제로도 활용할 수 있습니다.



EX 3 _ LED 암호 전달

정보 · 코딩 연계

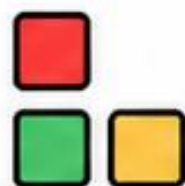
인원

팀 대항

(보내는 팀 vs 받는 팀)



준비물



드론, PC, 블록 코딩 환경, 팀 암호표

게임요소



암호 해독, 팀 대항



진행 방법

1



색깔마다 뜻을 정한 팀 암호표를 만듭니다.
(예: 빨강, 초록, 노랑의 순서가 하나의 단어가 됩니다.)

2



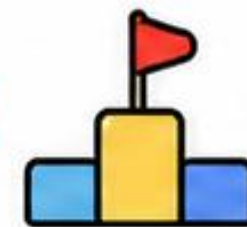
보내는 팀은 LED 색을 순서대로 점동하는 블록 코딩을 합니다.

3



받는 팀은 드론의 LED 색 순서를 기록해 암호를 해독합니다.

4



더 많은 암호를 정확히 해독한 팀이 승리합니다.

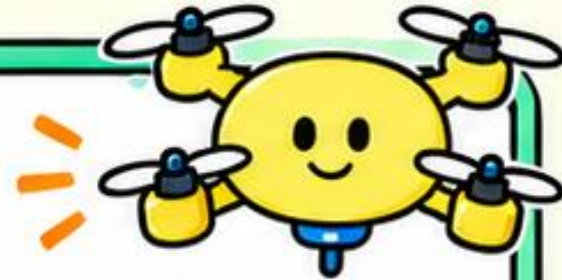


변형 포인트

버저의 음 높기로 암호를 만들면 음악 연계 활동으로 확장됩니다.

EX 4 - 드론 왕복 계주

체육 · 협동 연계



인원



준비물



게임요소



진행 방법

- 1 팀별로 출발선과 반환점(3m 이상)을 설정합니다.
팀 간 코스는 2m 이상 띄웁니다.
- 2 첫 주자가 드론을 이륙시켜 반환점을 돌아와 착륙시킵니다.
- 3 드론이 완전히 착륙한 것을 확인한 뒤 다음 주자에게 조종기를 전달합니다.
- 4 모든 주자가 먼저 완주한 팀이 승리합니다.



변형 포인트

주자 교대는 반드시 착륙 후에 진행해 충돌을 예방하세요. 반환점에 리본 장애물을 추가하면 난이도가 올라갑니다.



EX 5_ 교실 지도 탐험

사회 연계 (세계와 우리나라)

인원



팀별 2~3명

준비물



드론, 조종기,
바닥용 대형 지도(전지에 그려도 가능)

게임요소



퀴즈, 팀 점수



진행 방법

1



교실 바닥에 대형 세계지도를
펼치거나 전지에 그려
준비합니다.

2



교사가 사회 문제를
출제합니다.
예: '에펠탑이 있는 나라는?'

3



팀은 상의한 뒤 드론을
정답 나라 위에 착륙시킵니다.

4



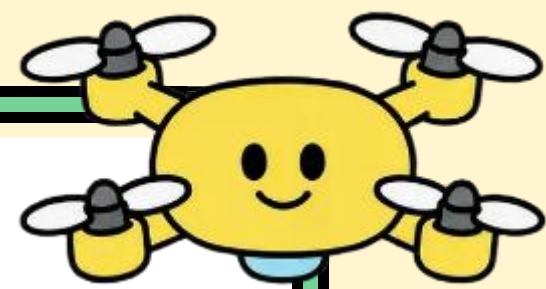
정답이면 점수를 얻고,
가장 많은 나라를 찾은 팀이
승리합니다.



변형 포인트

우리나라 지도로 바꾸면 지역 학습, 역사 지도로 바꾸면 역사 수업으로 변형됩니다.

XP와 배지로 동기 만들기



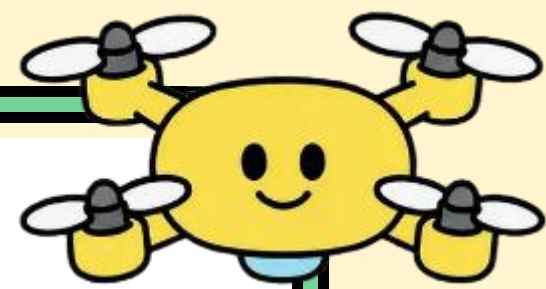
점수는 잘하는 학생을 찾는 장치가 아니라 다음 행동을 만드는 장치입니다.

XP	PX 지급예시
+10	안전 인증: 모두가 규칙을 말할 수 있는가?
+20	코드 실행 성공: 의도한 움직임이 나왔는가?
+15	팀 전략 설명: 왜 이 방법을 선택했는가?
+10	동료 피드백: 구체적 개선점을 제안했는가?
+20	리믹스 성공: 피드백을 반영해 고쳤는가?

가장 빨리보다 안전, 전략, 협력, 개선처럼 관찰 가능한 행동을 기준으로 부여하세요.



XP와 배지로 동기 만들기



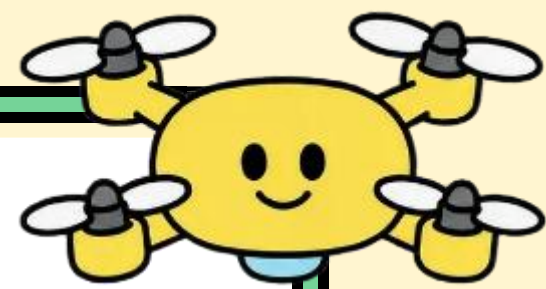
점수는 잘하는 학생을 찾는 장치가 아니라 다음 행동을 만드는 장치입니다.

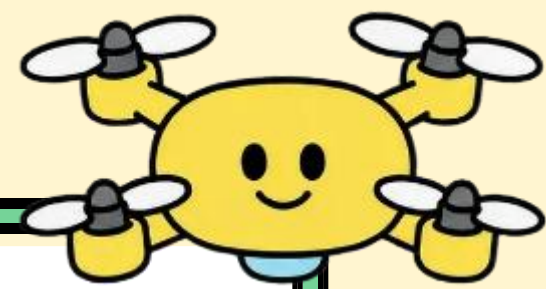
배지 이미지	배지 명	지급 예시
	안전 비행가	규칙을 지키며 비행
	코드 설계자	명령을 논리적으로 구성
	경로 전략가	경로와 공간을 예측
	협력 플레이어	역할과 피드백으로 팀 기여
	개선 장인	실패를 분석하고 재설계



교사용

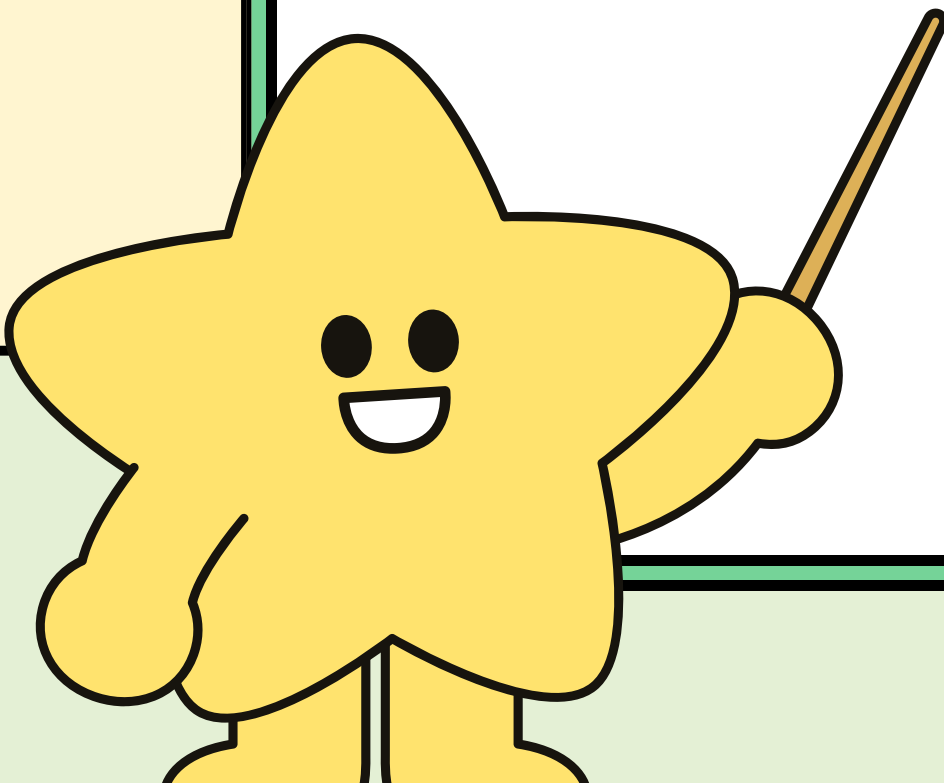
활용 배지 이미지



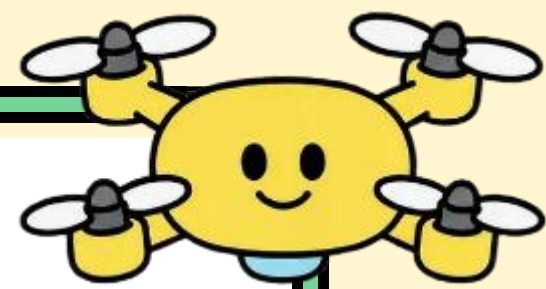


게임리터러시

수업 전 점검



수업 전 체크리스트



1 학습 목표가 게임 규칙에 들어가 있는가?

2 학생이 스스로 선택할 지점이 있는가?

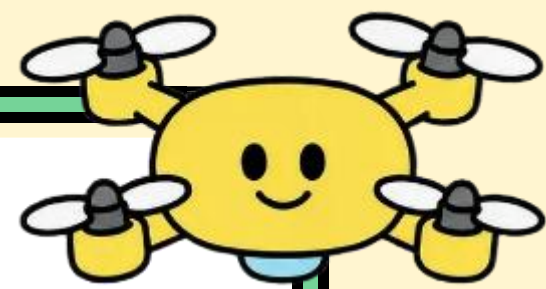
3 실패 후 즉시 수정할 수 있는가?

4 안전 규칙이 플레이 규칙보다 먼저인가?

5 플레이 후 회고 질문이 준비되어 있는가?



교실 비행 SOS: 자주 겪는 문제 해결



문제1

블록을 눌렀는데
드론이 안 움직여요



조종기와 드론의 페어링
상태를 확인하고,
드론 스크래치의 확장
기능에서 코딩라이더
(ALC-95)를
연결했는지 확인하세요.

문제2

드론이 기울거나
한쪽으로 쏠려요



자세 센서 캘리브레이션으로
보정하세요.
페어링 상태에서
조종기의 S 버튼을 3초
이상 누르면 부저음과
함께 보정이 완료됩니다.

문제2

코드를 고치다 드론이
갑자기 날까 봐 무서워요



코딩 전과 비행 후에는
드론의 배터리를
분리해 두세요.
블록을 실수로 더블클릭
해도 드론이 움직이지
않아 안전합니다.



참고 자료

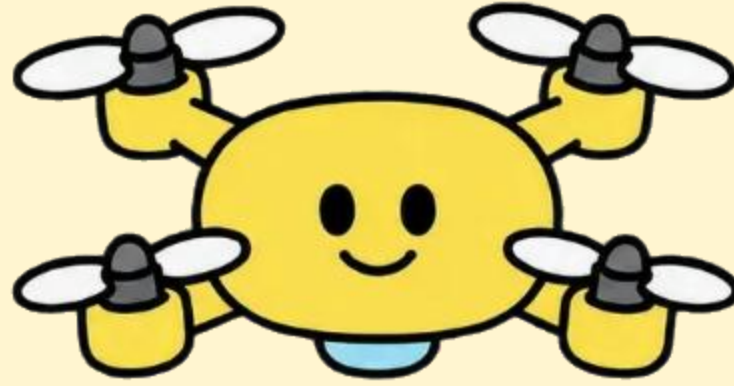
코딩라이더 Master Challenge 교재

(주)에이릭스(2025). 본 교안의 모든 놀이 활동과 삽입 이미지는 해당 교재의 미션을 수업놀이 형태로 재구성, 발췌한 것입니다.

드론 파이터 시뮬레이터

착륙게임, 자유비행, 슈팅게임 등 실물 드론 비행 전
조종 선행 학습에 활용할 수 있는 시뮬레이터 프로그램





문의처: 2026 교사 게임리터러시 운영사무국
(사)한국창의정보문화학회

전화 031-470-6375

이메일 3cgameiteracy@gmail.com

주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회



발행일 | 2026년 9월 11일

발행처 | 게임문화재단

발행인 | 유병한

지은이 | 이재호, 최진선, 이송훈, 정지원

감수 | 김현경, 강세진

주관 | 게임문화교육원

운영 | (사)한국창의정보문화학회

주소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전화 | 02-586-3558

이메일 | 3cgameliteracy@gmail.com

ISBN | 979-11-24801-06-2 (03370)

[비매품]

- 이 책의 내용에 대한 저작권은 게임문화재단에 있으며, 2026 교사 게임리터러시 사업의 재정 지원에 의해 제작된 것입니다.
- 이 책을 게임리터러시 관련 교육 및 연수에 사용하시는 출처를 명시하여야 합니다.
- 이 책의 내용을 무단으로 복제 또는 전재하는 것은 법적으로 금합니다.

