

GAME LITERACY × AI × TEACHING

교과융합형 게임리터러시 교재 활용 및 분석

AI를 활용한 게임리터러시 중심의 수업 설계

● Claude

×

● Gemini

×

● Canva

주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

연수 프로그램 안내

오늘 연수는 게임리터러시의 이해부터 직접 제작까지 4단계로 진행됩니다. 각 파트는 이론과 실습이 균형 있게 구성되어 있으며, 연수가 끝나면 여러분만의 게임리터러시 기반 수업자료를 완성하게 됩니다.

PART 1: 게임리터러시가 적용된 교수학습 자료 살펴보기

완성된 자료를 보며 개념을 먼저 파악합니다.

PART 2: AI 도구별 제작 과정 살펴보기

AI 도구를 활용한 스토리텔링형 수업자료 제작 과정과 단계별 방법을 살펴봅니다.

PART 3: 시나리오부터 웹툰 및 웹앱까지 직접 실습하기

직접 AI 도구를 활용하여 나만의 게임리터러시 기반 수업자료를 제작해봅니다.

PART 4: 아이디어 확장하기

퀘스트형, 퍼즐형, 레벨업형 등 다양한 확장 방법과 향후 발전 방향을 모색합니다.

WHY GAME LITERACY?

왜 게임 리터러시인가?

게임리터러시 기반 AI 활용 수업자료 제작

학생들은 이미 게
임 언어로 세상을
이해합니다

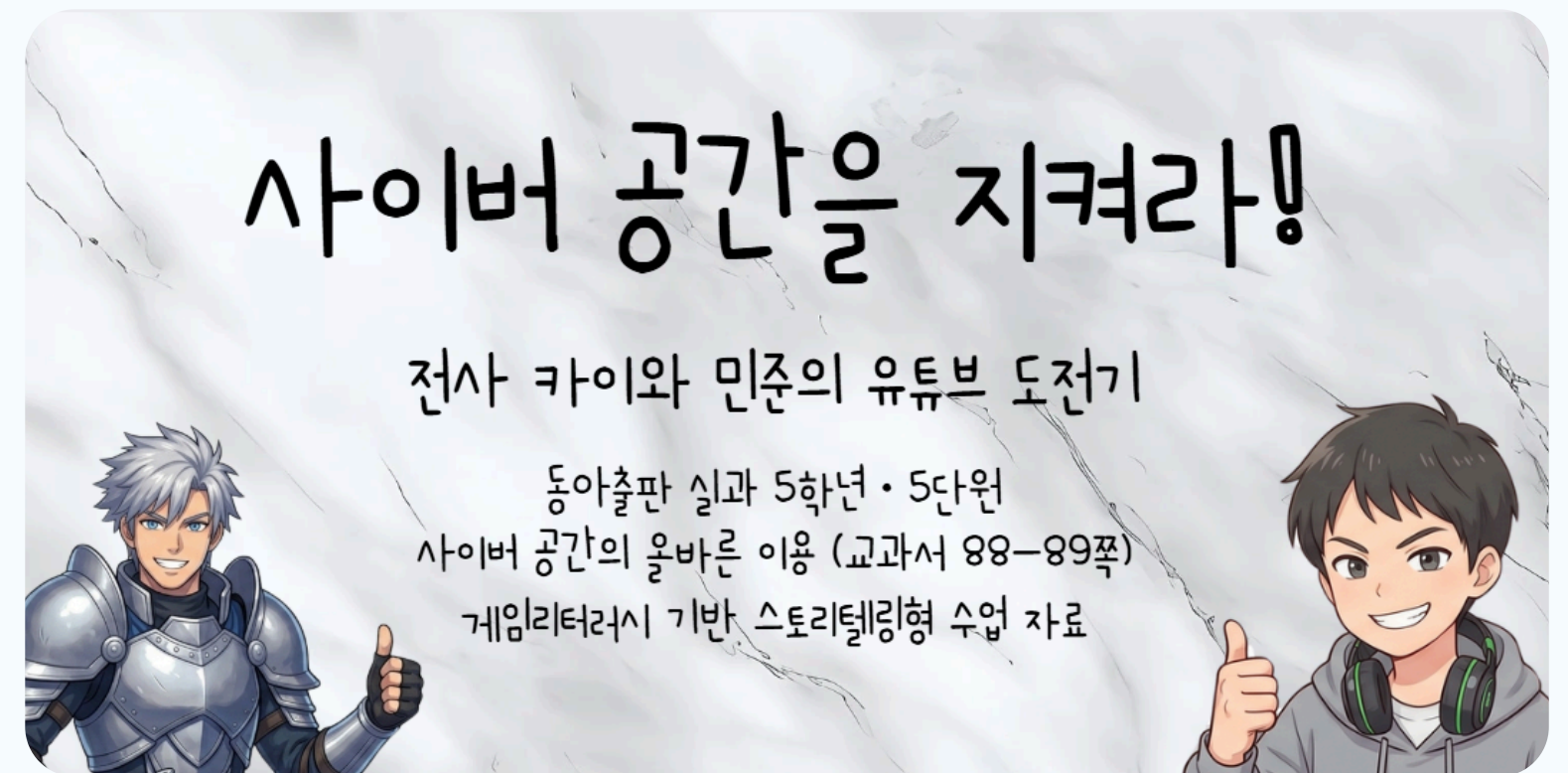
게임은 단순한 오락
이 아닌 학생들의 사
고방식이자 소통 언
어입니다. 이를 교육
에 접목하면 학습효
과가 높아집니다.

수업에 활용 가능
한 게임 개념

퀘스트: 학습 목표
레벨업: 성취감 부여
캐릭터: 감정 이입 및
몰입도 상승
스토리 구조: 학습 흐
름 설계

실제 수업에 적용

게임 스토리텔링을
활용한 교육 자료를
제작할 수 있습니다.



퀘스트

레벨업

캐릭터

스토리

보상

오늘 소개할 『사이버 공간을 지켜라!』는

초등 5학년 실과 수업용 게임리터러시 교수학습자료입니다.

<https://canva.link/kimpro01>



사이버 공간의 올바른 이용

사이버 공간을 이용할 때는 어떤 점을 주의해야 할까요?

사이버 공간이란 인터넷과 같은 컴퓨터 네트워크를 통해 이루어지는 가상의 환경을 말합니다. 우리는 사이버 공간에서 현실에서처럼 친구들과 이야기하고 자료를 주고받으며, 물건을 구매하는 등 다양한 활동을 하고 있습니다. 이처럼 사이버 공간을 이용할 때에는 개인 정보 보호와 저작권 보호에 주의해야 합니다. **개인 정보**는 이름과 나이, 주민 등록 번호, 전화번호, 주소, 사진 등과 같이 특정한 개인을 알아볼 수 있는 정보를 말합니다.

개인 정보는
사생활을 보호하고,
안전한 생활에 꼭 필요한
자산이에요.



개인 정보 보호 방법



• 누리 소통망, 전자 우편 등의 비밀번호는 계정에 따라 다르게 설정하고 자주 바꿉니다.

• 누리 소통망의 위치 알림 기능은 꼭 필요한 때만 사용합니다.



• 위치

• 누리 소통망은 가까운 사람들에게만 공개로 설정합니다.



• 누리집에 회원 가입을 할 때는 꼭 필요한 내용만 입력합니다.



이야기를 통해 개인 정보 보호 실천 방법 알아보기

다음의 이야기에서 늑대가 빨간 모자 소녀의 이동 경로를 알게 된 이유와 개인 정보 보호를 위해 노력해야 할 점을 이야기해 봅시다.

빨간 모자 소녀는 과자를 완성해 할머니께 가져다 드리기로 했어요. 집을 나선 소녀는 자신의 모습을 사진으로 찍어 짧은 글과 함께 누리 소통망에 올렸어요. 그러자 늑대의 스마트폰에 알림이 울렸고, 늑대는 외출 중이던 할머니의 집으로 달려가 할머니의 옷을 입고 빨간 모자 소녀를 기다렸어요. 할머니 집에 도착한 소녀는 다행히 늑대의 꼬리를 보고 정체를 알아차렸고, 마침 숲에서 나무를 하던 나무꾼이 나타나 늑대를 쫓아냈답니다.



저작권이란 글, 그림, 음악, 동영상, 만화, 소프트웨어 등 창작물을 만든 사람의 노력과 가치를 인정하고 권리를 보호하기 위해 **저작권자**가 가지는 권리를 말합니다. 다른 사람의 **저작물**을 사용할 때에는 반드시 허락을 받거나 사용료를 지불해야 합니다.

• **저작권자**
창작물을 직접 만든 사람

• **저작물**
저작권법에 따라 보호받는 창작물

저작물의 이용 방법



영화, 드라마, 음악을 이용할 때에는 정식 온라인 거래터를 이용합니다.



다른 사람의 창작물을 사용할 때에는 저작권자의 허락을 받고 출처를 밝히거나 정당한 대가를 지불하여 사용 권한을 얻어야 합니다.



글꼴은 개발자가 시간과 노력을 들여 만든 저작물입니다. 따라서 글꼴을 무단으로 복제, 배포, 수정하는 것은 저작권 침해에 해당합니다.



저작권 침해 여부 판단하기

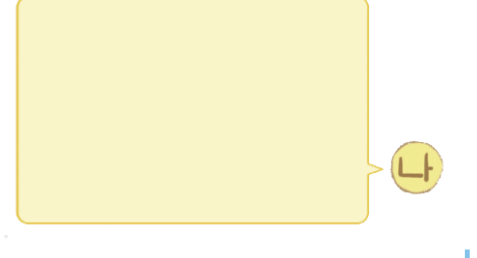
다음과 같은 상황에서 나의 대답을 생각하여 써 봅시다.



저는 음식 소개 영상 채널을 운영하고 있어요. 콘텐츠를 제작하며 배경 음악을 저작권자의 허락 없이 사용하였는데, 이것도 저작권 침해에 해당하나요?

여러 사람이 듣는 음악인데 사용해도 되지 않을까?

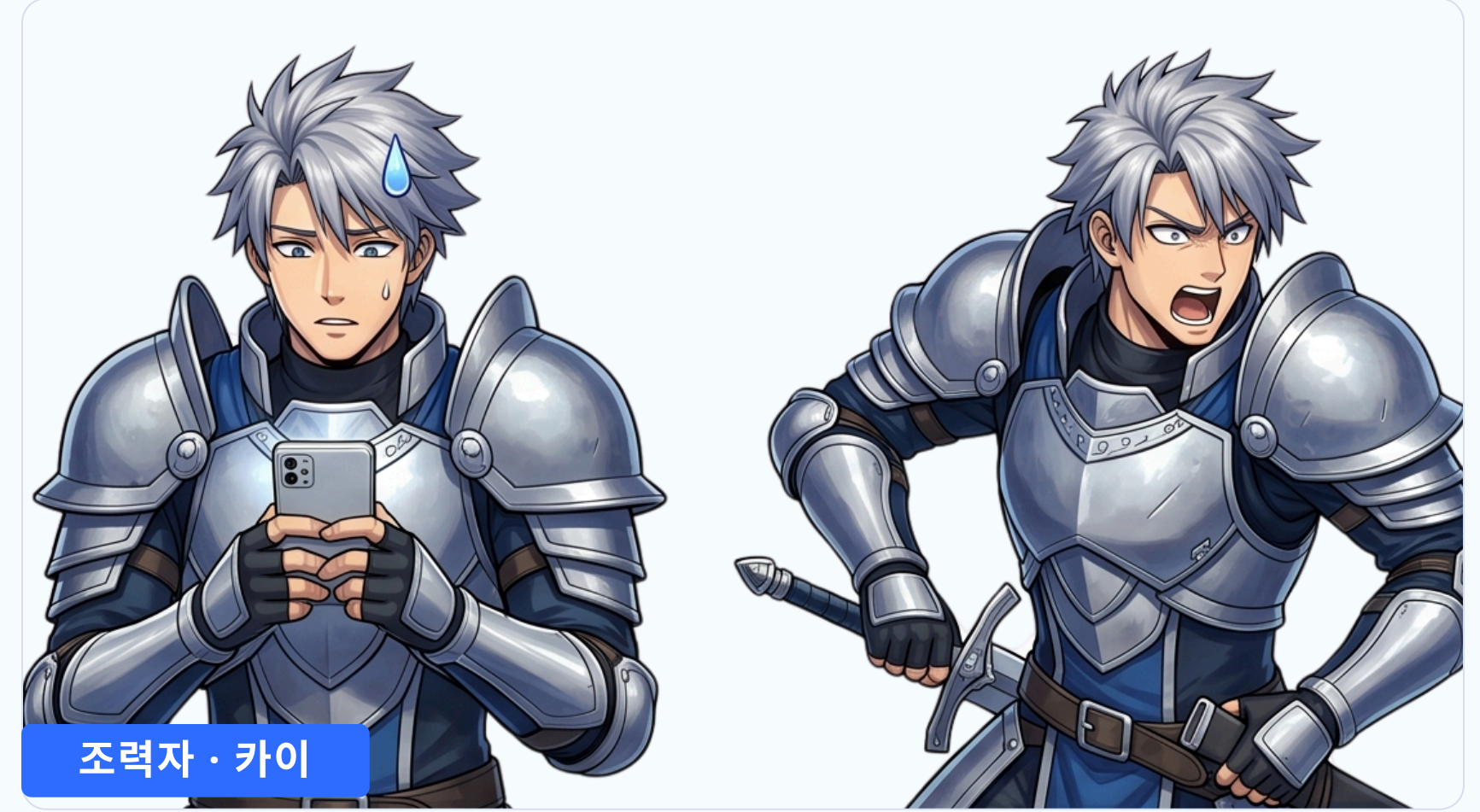
음악도 다른 사람의 저작물이라 허락 없이 사용해서는 안 될 것 같아.



주인공 캐릭터 소개



김민준 — 게임을 좋아하는 초등 5학년. 유튜브 채널 개설 버튼을 누르는 순간, 이야기가 시작됩니다.



카이 — 민준이 즐기던 RPG 속 전사. 모니터에서 튀어나와, 모든 개념을 게임 언어로 설명합니다.



스토리텔링 구조

① 스토리 구조

문제 발생 → 원인 탐색 구조

민준은 모르는 채로 실수를 쌓아갑니다. 본명으로 채널을 만들고, 학교 이름을 소개에 적고, 허락 없이 음악을 사용합니다. 위기가 터진 뒤에야 카이와 함께 되돌아보며 무엇이 잘못됐는지 깨닫습니다. 학생이 정답을 먼저 배우는 것이 아니라, 실수의 맥락 속에서 스스로 문제를 발견하는 구조입니다.

② 캐릭터 설계

게임 언어 변환

카이는 모든 개념을 민준이 이미 알고 있는 게임의 언어로 번역합니다. 개인정보는 전사의 진짜 이름, 즉 적에게 절대 알려선 안 되는 것이고, 인터넷은 언제 어디서 적이 나타날지 모르는 위험한 적의 영토입니다. 낯선 개념을 친숙한 게임 세계의 언어로 바꾸는 것, 이것이 이 자료의 핵심 설계 원리입니다.

③ 복습 모드

Replay Mode

게임에서 실패한 구간을 다시 돌려보는 기능을 복습 슬라이드에 적용했습니다. 민준이 저질렀던 실수 목록을 'Replay Mode' UI로 재구성해 되짚습니다. 단순한 정리가 아니라, 학생이 게임을 클리어하듯 오늘의 학습을 마무리하는 장치입니다.



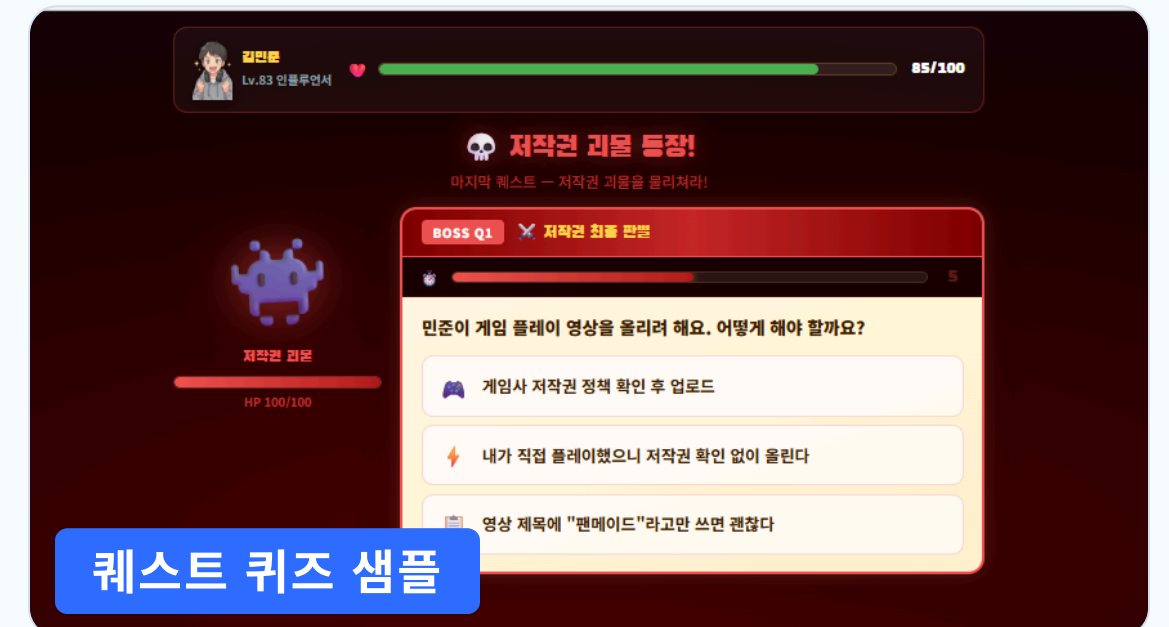
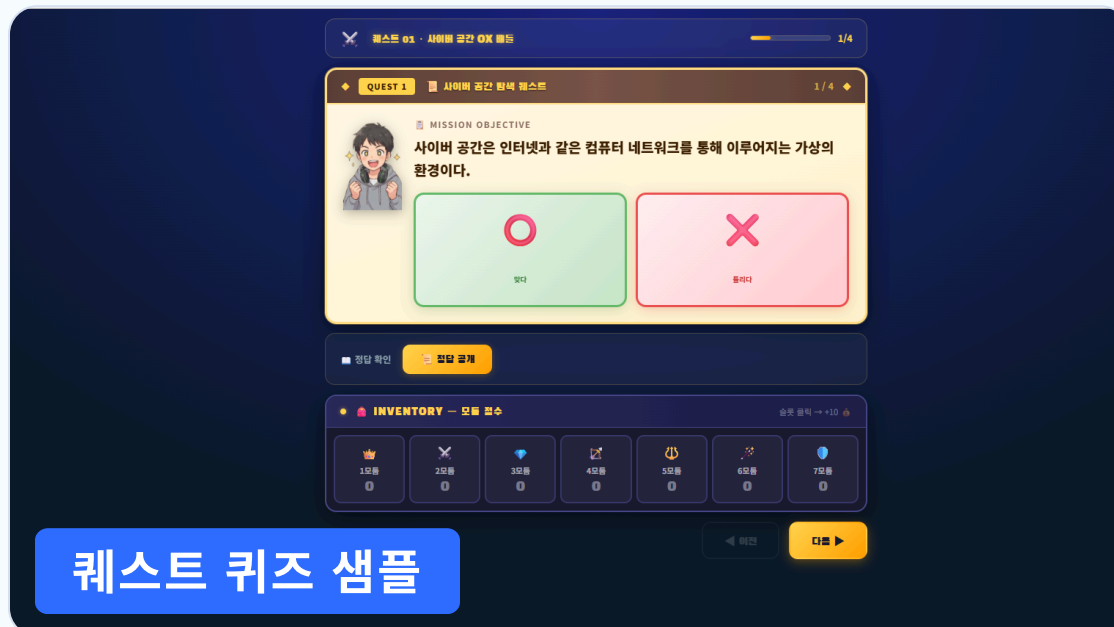
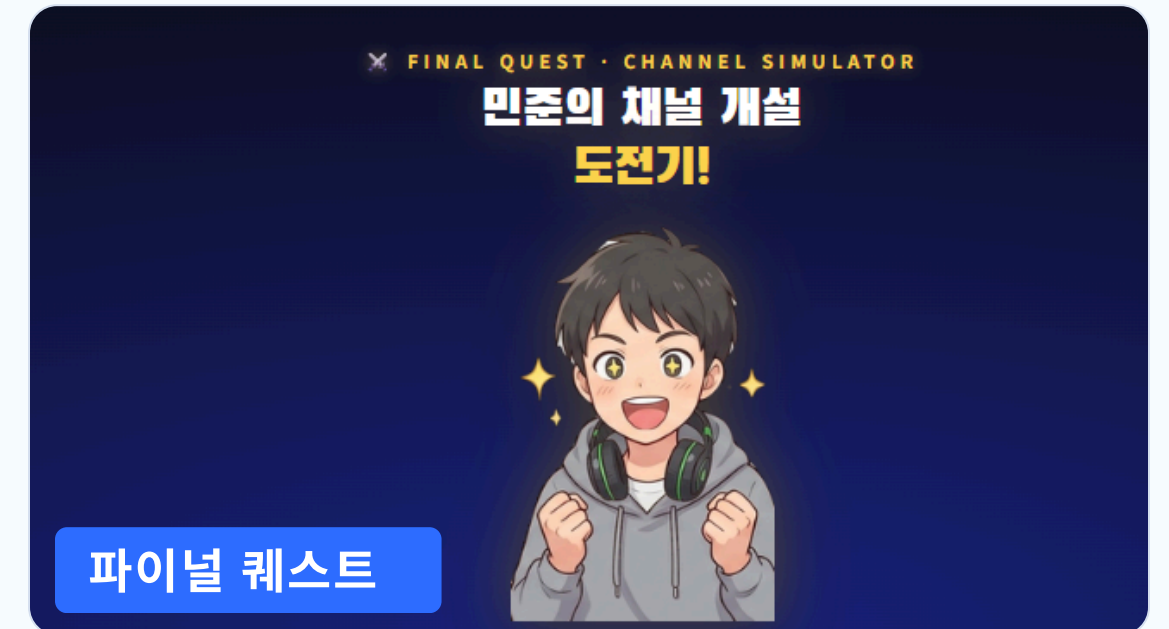
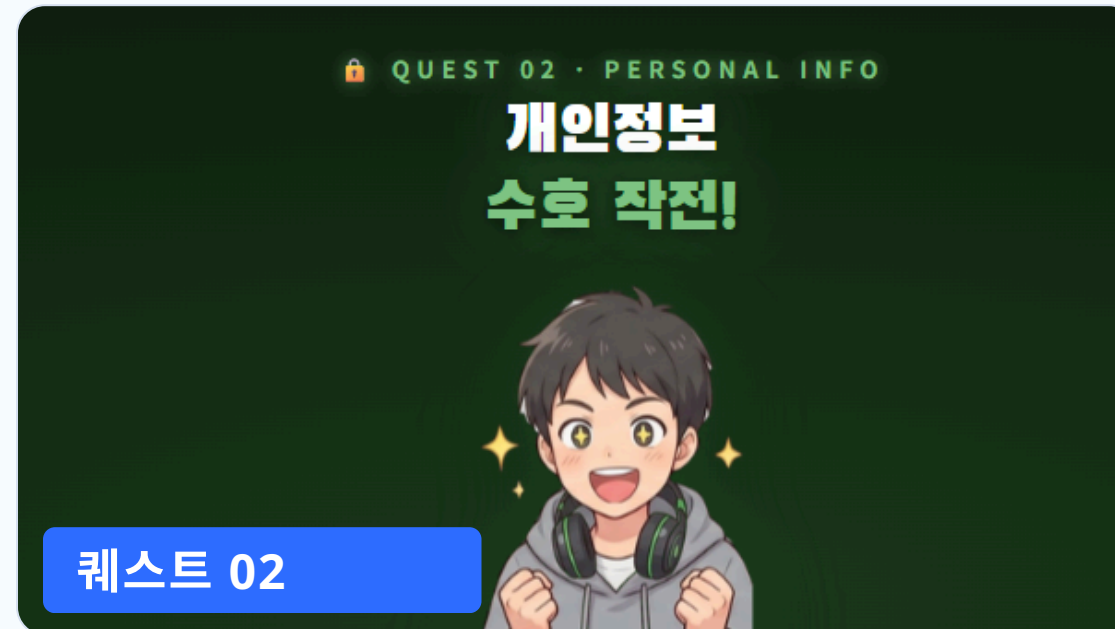
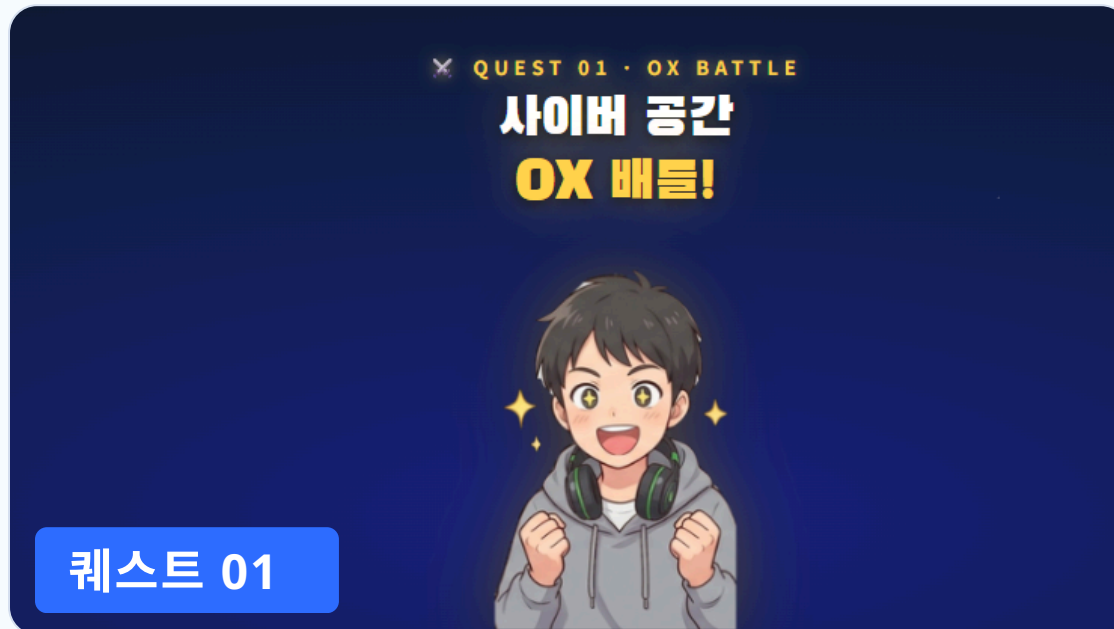


스토리 전환 웹툰 삽입

18 → 38

계획 단계에서는 18장이었지만, 캐릭터 대사 사이에 웹툰 컷(+웹 앱)이 삽입되며 총 38장이 되었습니다.
AI와 협업하면 자연스럽게 풍성해집니다.

모둠별 퀴즈게임 웹 앱 삽입



게임리터러시 요소 정리

내러티브 구조 — 공감형 주인공, 문제 발생→원인 탐색 스토리 흐름

등장인물 설계 — 성장하는 민준, NPC안내자 카이

게임 UI 요소 — 레벨 및 직업, HP 포인트, Replay Mode, 인벤토리 창, 클리어 화면

몰입 장치 — 웹툰 컷, 말풍선 대화, 장면 전환

교육적 장치 — 개념이 스토리 안에 자연스럽게 내재화

감정 곡선 설계 — 기대 → 실수 → 위기 → 깨달음 → 해결로 이어지는 감정 흐름이 학습 몰입을 유도

보상 구조 — 개념을 하나씩 이해할 때마다 다음 장면으로 진행되는 퀘스트 클리어 방식 + 모듈별 실시간 점수 경쟁을 통한 즉각적 보상 제공

퀘스트 시스템 — 각 교육 개념을 퀘스트 단위로 구조화하여 목표 인식과 달성감을 제공< 01·02·03·FINAL QUEST 웹앱 게임으로 구현>

인벤토리 시스템 — 퀘스트 클리어 시 아이템을 획득하며 학습 성취를 시각적으로 누적·확인<각 퀘스트 종료 후 아이템 획득 화면 연동>

실시간 경쟁 시스템 — 모듈별 점수판을 통해 협력·경쟁 구조를 동시에 구현, 학습 참여 동기를 강화

Replay mode

문제해결력 신장

웹 앱 제작

아이디어 확장하기

QUEST

퀘스트형 PPT

학생이 선택지를 고르면 다른 슬라이드로 이동하는 **분기형 구조** . 하이퍼링크 PPT로 구현.

PUZZLE

퍼즐형 PPT

단서를 모아야 다음 슬라이드로 넘어가는 **방탈출 형식** . 탐색의 긴장감을 활용.

LEVEL UP

레벨업 구조

개념을 습득할 때마다 레벨이 올라가는 **시각적 보상 시스템** . 스탬프/배지 수집.

오늘 연수를 마치면, 여러분이 저보다 더 발전된 자료를 만드실 수 있습니다.

사용된 AI 도구 소개

01 · PLANNING

Claude

대본 작성 · 스토리 구성 교육 설계 · 슬라이드
기획

긴 텍스트 · 구조화



02 · IMAGE

Gemini Nanobanana Pro

캐릭터 이미지 생성 웹툰 장면 생성
일관된 캐릭터 · 다중 포즈



03 · DESIGN

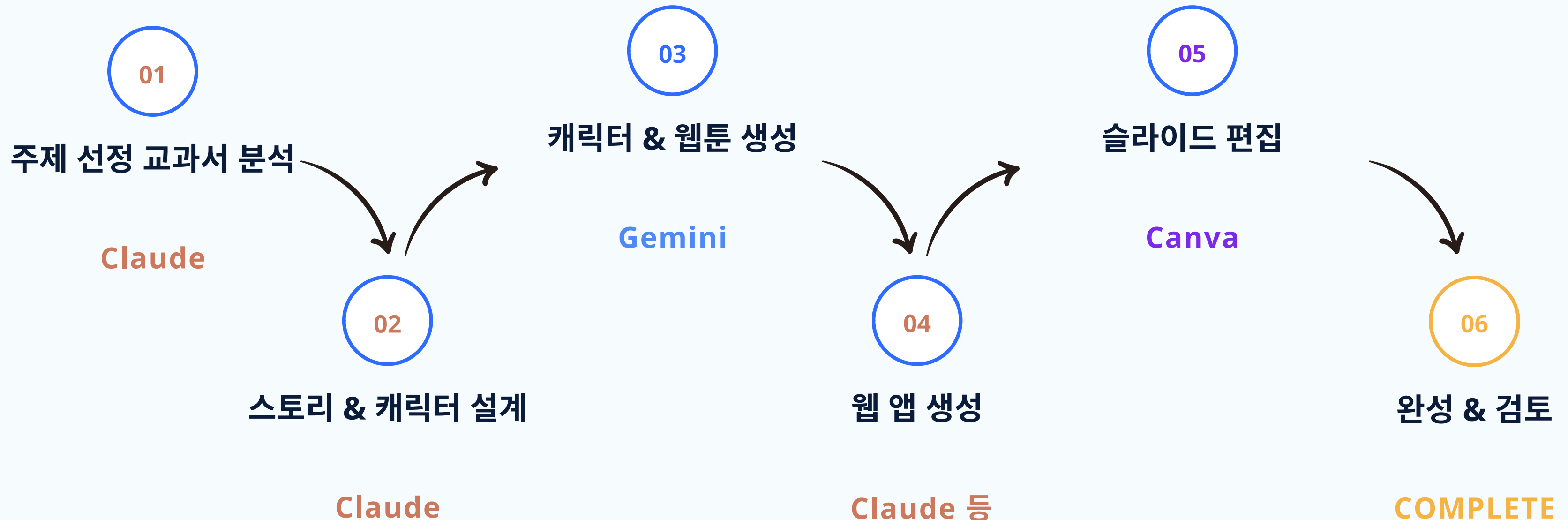
Canva

배경 템플릿 · 배경 제거 AI 지우개 · 편집
조립 · 마감

세 도구가 각자의 강점을 살려 역할을 분담했습니다.

기획은 클로드, 비주얼은 제미나이, 완성은 캔바. 이 흐름이 하나의 제작 라인이 됩니다.

제작 흐름 6단계



AI에 익숙한 교사라면 이 흐름을 따라 자신만의 수업자료를 설계할 수 있습니다.

교과서 분석 — 단원의 뼈대를 먼저 잡는다

예시 단원 — 실과 5학년 5단원 『사이버 공간의 올바른 이용』

- ① 각 교과서 자료실에서 교사용 교과서 다운로드
- ② Claude에 PDF 업로드
- ③ 학습목표 · 핵심개념 · 활동 · 평가 분석 요청

PROMPT · 교과서 분석

첨부한 교사용 교과서를 분석해줘.

이 단원의 **학습목표, 핵심 개념, 주요 활동, 평가 기준** 을 정리해줘.

그리고 스토리텔링형 수업자료를 만들기 위해 어떤 내용을 담아야 할지 제안해줘.

Claude가 교과서 내용을 구조화해주면, 자료 제작의 방향이 명확해집니다.

스토리 & 캐릭터 설계

PROMPT · 스토리 설계

이 단원 내용을 초등 5학년 학생들이 몰입할 수 있는 스토리텔링형 PPT로 만들려고 해.

등장인물 2명 을 설계해줘.

한 명은 학생이 공감할 수 있는 주인공,

한 명은 개념을 설명해주는 조력자.

게임 캐릭터 설정 으로 만들어줘.

CLAUDE 작성 결과

✓ 주인공/조력자 2인 캐릭터 프로필

✓스토리 흐름

✓ 슬라이드 구성 및 장면 전환

✓ 장면 분할 및 전환 지점

교사의 역할 — AI가 초안을 만들고, 교사가 방향을 잡고 완성합니다.

STEP 03-1 · GEMINI NANOBANANA PRO

캐릭터 이미지 생성

AI로 캐릭터에 생명을 불어넣다

- ◆ 주인공 2명 · 각 5~10개 포즈
- ◆ 흰 배경 지정 → Canva 배경 제거 용이
- ◆ 애니메이션 스타일 통일

PROMPT · 민준

초등학교 5학년 남자 아이,
헤드셋을 목에 건 캐주얼 복장, **흰 배경**
애니메이션 스타일,



일관된 캐릭터 생성

캐릭터 이미지 생성에 특화된 AI 도구로, 일관된 스타일의 캐릭터를 다양한 표정과 포즈로 생성할 수 있습니다.

다양한 포즈 제작

서 있기, 앉기, 달리기, 손 흔들기 등 장면에 맞는 동작 포즈를 생성하여 웹툰 장면에 활용합니다.

5~10개 표정 생성

기쁨, 슬픔, 놀람, 화남, 걱정 등 다양한 감정 표현을 생성하여 스토리텔링에 활용합니다.

일관성 유지 팁

동일한 프롬프트 구조와 스타일 키워드를 반복 사용하여 민준과 카이 캐릭터의 일관된 외형을 유지합니다.

STEP 03-2 · GEMINI NANOBANANA PRO

웹툰 장면 생성

핵심 장면은 웹툰 컷으로 만듭니다.
전환점이나 감정적 클라이맥스에 삽입하면 효과적입니다.

PROMPT 클로드가 생성

[배경 및 레이아웃]

민준의 방. 민준이 컴퓨터 앞에 앉아 '채널 만들기' 버튼을 막 누르려는 순간, 모니터에서 강렬한 빛이 쏟아짐. 화면 분위기가 급변하는 느낌.

[캐릭터]

민준: 왼쪽, 의자에서 뒤로 젖혀지는 깜짝 놀란 포즈.

카이: 오른쪽, 모니터 화면에서 막 착지한 포즈 (갑옷의 먼지가 날리는 느낌).

[대사]

카이: "적의 기습인가?! 검을— 잠깐... 여기는 어디지?!"

민준: "으아악!!! 뭐야 뭐야 뭐야!!!"

[연출 포인트]

- 카이는 위엄 있게 등장하려 했지만 상황이 혼란스러운 코믹한 첫 만남.
- 화면에서 튀어나오는 빛 효과, 게임 포털 느낌의 시각 효과 권장.

장면 선정

스토리의 핵심 전환점과 감정적 클라이맥스 장면을 선별합니다. 학습 목표와 연결된 중요 순간을 우선 선택하세요.

프롬프트 작성 / 생성 / 수정(수정은 쉽지 않습니다.)

제미나이에 장면 설명, 캐릭터 배치, 감정 표현, 배경 요소를 구체적으로 입력합니다. 웹툰 스타일과 컷 구도를 명시하세요.



STEP 04 · CLAUDE



웹 앱 만들기

바이브 코딩을 활용해 간단한 웹 앱 게임을 제작합니다.
게임요소를 활용한 모둠 활동으로 모둠 점수/ 콤보 등을 활용합니다.

PROMPT 클로드가 생성

퀘스트 01 · 사이버 공간 OX 배틀 사이버 공간의 개념을 OX 퀴즈로 확인하는 모둠 대항전. 정답 모둠에 점수가 쌓이는 실시간 인벤토리 점수판 운영.

퀘스트 02 · 개인정보 수호 작전 4가지 개인정보 보호 수칙을 상황별 선택 문제로 체험. 위험한 정보와 안전한 정보를 직접 판별하는 구조.

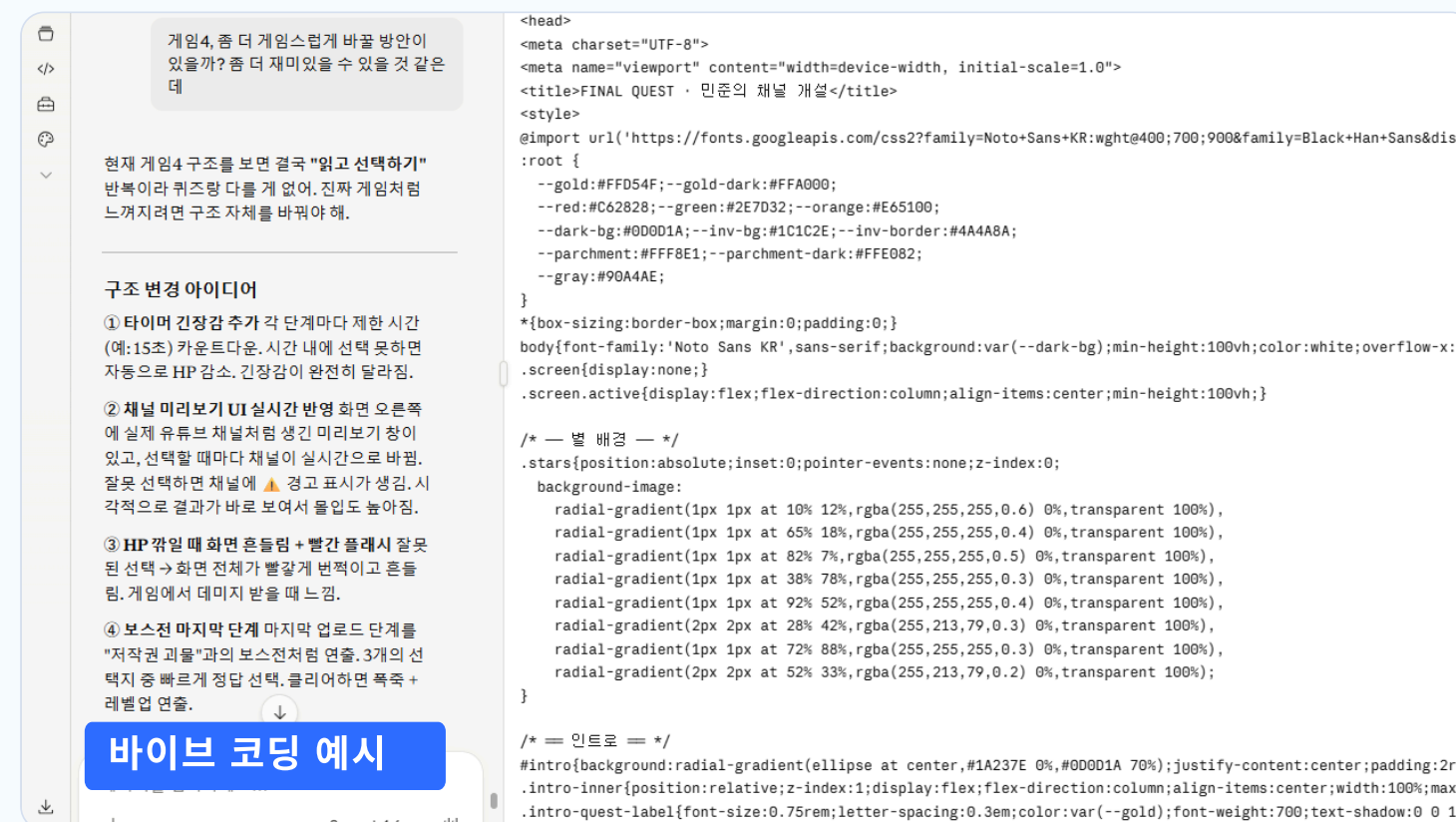
퀘스트 03 · 저작권 배틀 저작권 개념을 4지선다 상황 퀴즈로 확인. 카이의 해설과 함께 올바른 이용 방법을 스토리 안에서 학습.

FINAL QUEST · 민준의 채널 개설 도전기 유튜브 채널 개설 5단계를 직접 체험하는 개인 시뮬레이터. 타이머·콤보·채널 미리보기·보스전·HP 시스템으로 게임 몰입감 극대화.

아이디어 구상_수업 흐름에서 게임이 필요한 순간을 찾습니다. 학습 목표와 연결된 개념을 퀴즈·시뮬레이터·선택지 등 어떤 형태로 구현할지 방향을 정하세요.

설계 및 코드 작성_게임 규칙, 점수 방식, UI 구성 요소를 구체적으로 Claude에게 전달합니다. 한 번에 완성하려 하지 말고 단계적으로 수정·보완하며 완성도를 높이세요.

슬라이드에 삽입_완성된 앱을 게시 후 Canva 슬라이드에 삽입합니다.



STEP 05 · CANVA

슬라이드 만들기

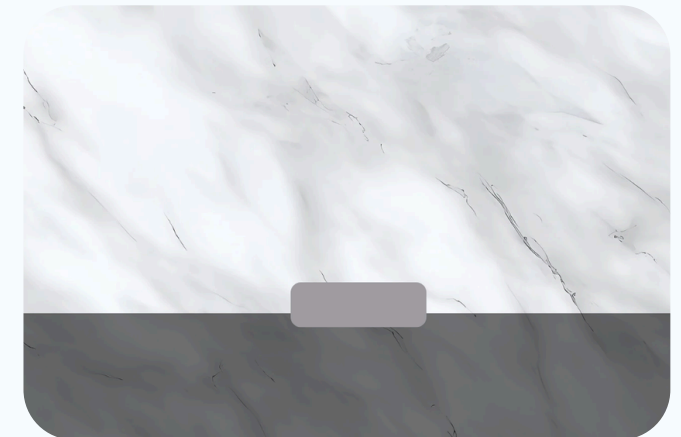
캔바는 직관적인 인터페이스로 누구나 쉽게 전문적인 수업자료를 만들 수 있습니다. 드래그 앤 드롭으로 간편하게 제작하세요.

AI 도구와 결합하면 제작 시간을 크게 단축하면서도 퀄리티 높은 결과물을 얻을 수 있습니다.

- ① 16:9 프레젠테이션 템플릿 선택
- ② 배경 이미지 설정 — 대리석 텍스처, 디지털 배경
- ③ 캐릭터 업로드 → AI 배경 제거
- ④ 말풍선 · 이름 태그 · 정보박스 추가
- ⑤ AI 지우개로 불필요한 요소 정리

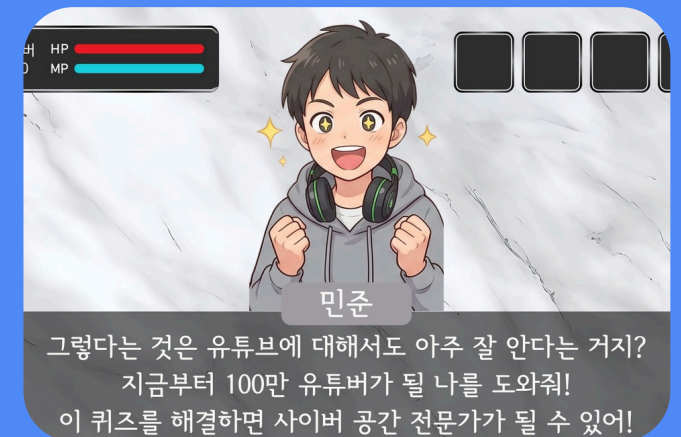
배경 설정

게임 테마에 맞는 배경 이미지 선택, AI 배경 생성 기능으로 맞춤형 배경 제작, 일관된 분위기 유지를 위한 색상 톤 조절



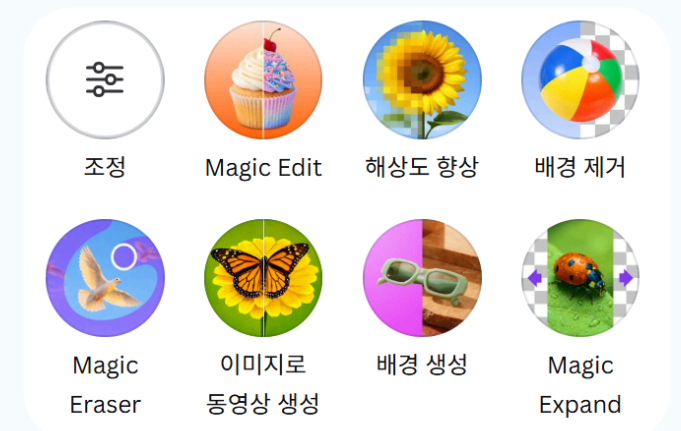
캐릭터 배치

생성된 캐릭터 이미지 업로드, 장면별 적절한 위치에 캐릭터 배치, 대화 말풍선 및 인벤토리 추가로 스토리 전달



AI 기능 활용

AI 배경 제거로 캐릭터 깔끔하게 분리, AI 지우개로 불필요한 요소 삭제, 매직 편집으로 세부 조정 완료



STEP 05 · CANVA

캔바 핵심 AI 기능 3가지

① AI BG REMOVE

AI 배경 제거

캐릭터 이미지에서 배경을 자동으로 제거합니다. 처음부터 흰 배경으로 생성하면 더 깔끔하게 처리됩니다.

② AI ERASER

AI 지우개

이미지에서 특정 요소만 선택해 삭제합니다. 캐릭터 주변의 불필요한 요소를 정리할 때 유용합니다.

③ MAGIC EDIT

매직 편집

텍스트 프롬프트로 이미지의 일부를 원하는 대로 수정할 수 있습니다.

세 기능만 익혀도 별도의 디자인 전문 지식 없이 완성도 높은 수업자료를 만들 수 있습니다.

계획 vs 실제

AI와 협업하면, 계획보다 풍성해집니다.

PLANNED

18
슬라이드



ACTUAL

38
슬라이드 · +20

+ 웹툰 컷

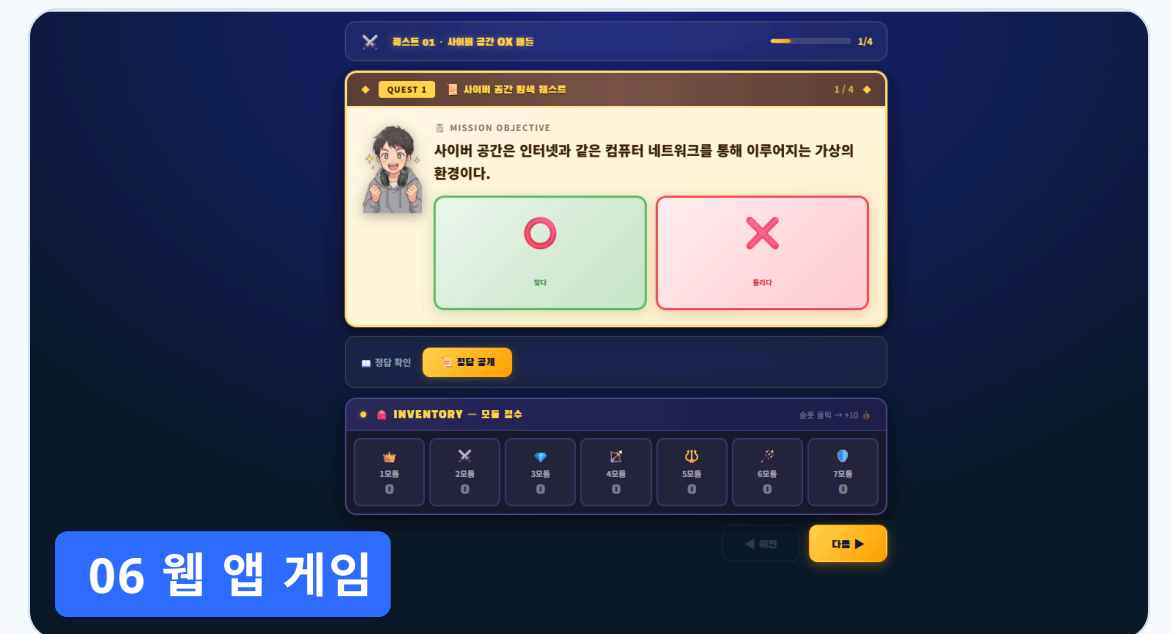
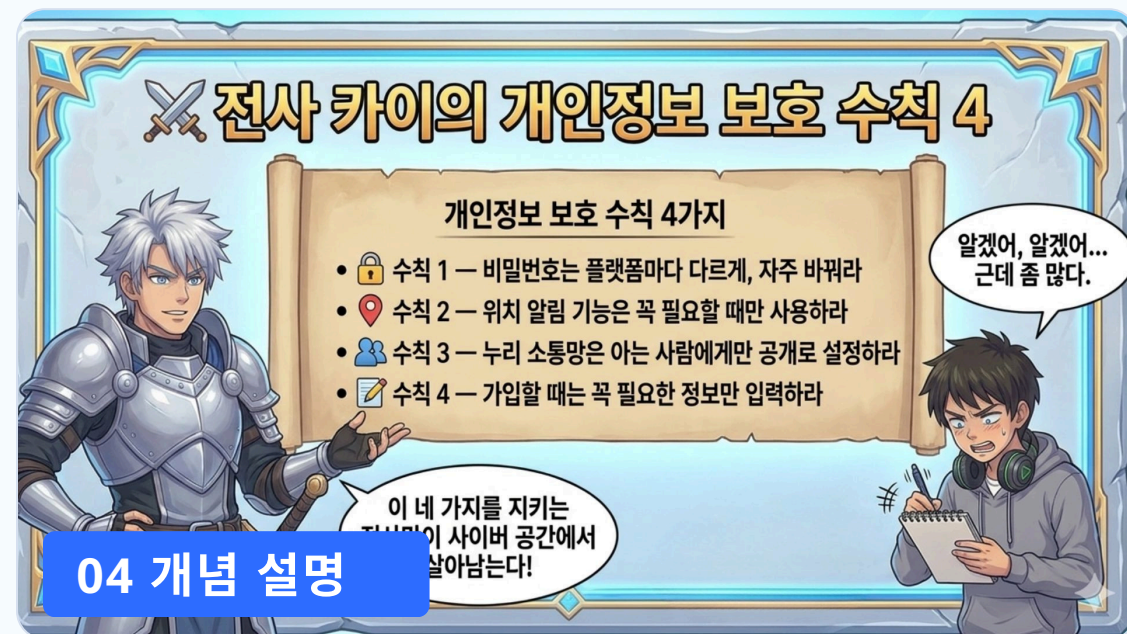
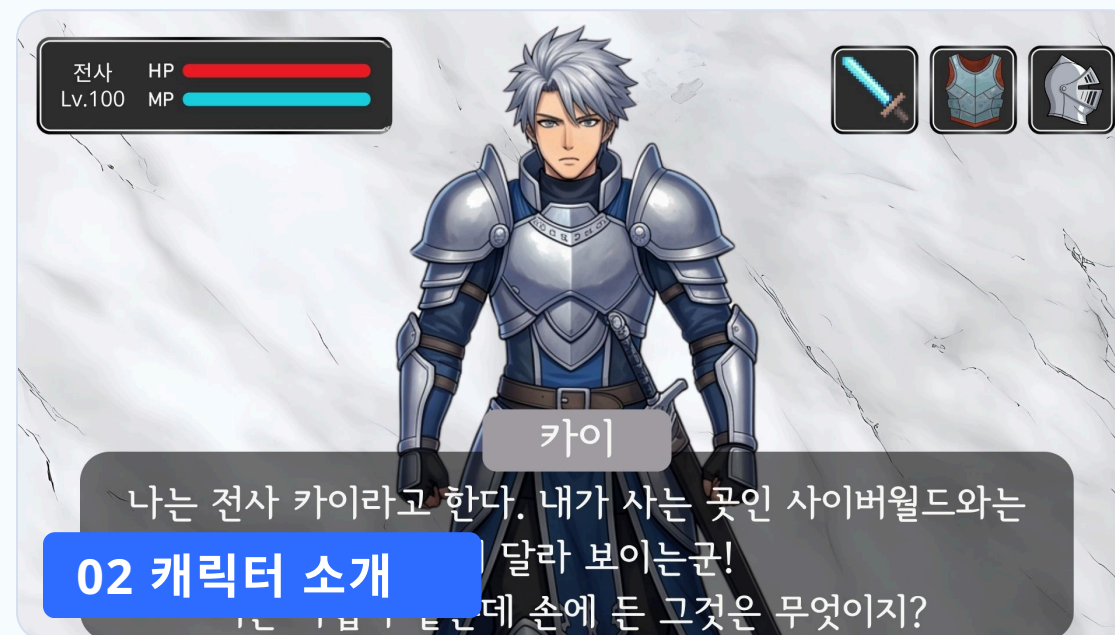
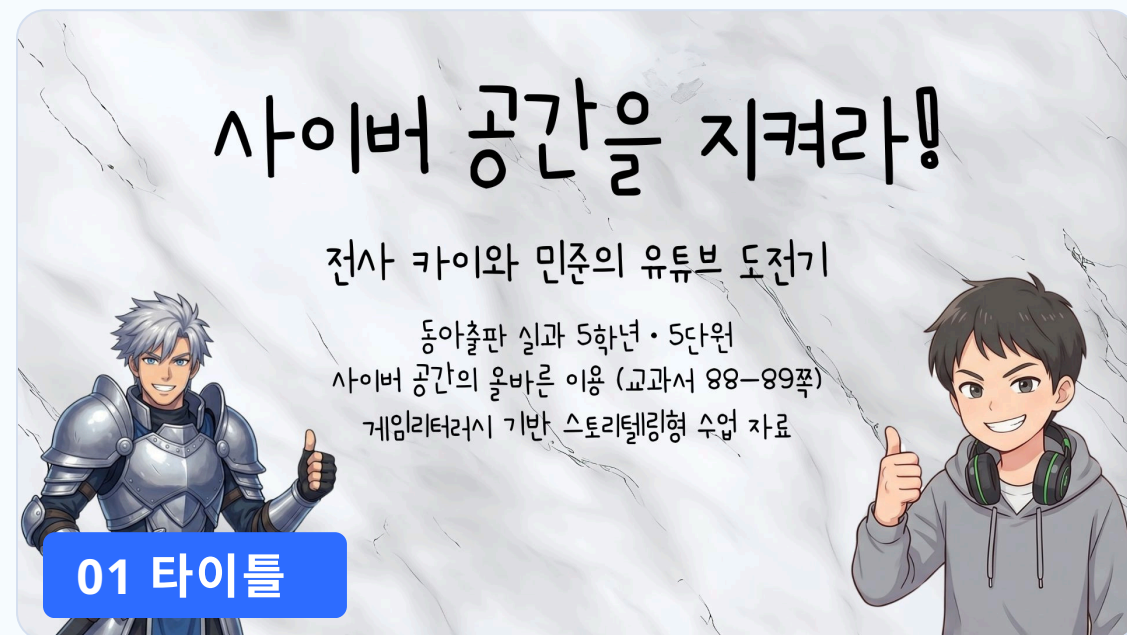
+ 웹 앱

+ 추가 대화 장면

처음부터 완벽한 계획은 필요하지 않습니다.

AI와 함께라면, 만들어가는 과정에서 자연스럽게 발전합니다.

완성본 주요 장면



AI 도구 선택

기획 · 설계 · 앱 제작 Claude

- ▶ 프롬프트 설계
- ▶ 웹 앱 제작
- ▶ 스크립트 작성
- ▶ 교육 설계
- ▶ 구조화된 계획 수립

이미지 생성 Gemini Nanobanana Pro

- ▶ 캐릭터 이미지
- ▶ 웹툰 · 일러스트
- ▶ 일관된 캐릭터 유지
- ▶ 다양한 포즈 · 표정

디자인 · 편집 Canva

- ▶ 디자인 편집
- ▶ AI 배경 제거
- ▶ AI 지우개 · 매직 편집
- ▶ 슬라이드 조립
- ▶ 친숙한 인터페이스

기획 → 생성 → 디자인. 세 도구가 하나의 제작 흐름을 만듭니다.



실습 안내

MISSION BRIEFING

- ◆ 나만의 스토리텔링형 수업자료 만들어 보기
- ◆ 시나리오 구성 (클로드 활용)
- ◆ 캐릭터 생성 (제미나이)
- ◆ 웹툰 장면 생성 (제미나이)
- ◆ 바이브 코딩을 활용한 웹 앱 제작
- ◆ 캔바로 자료 제작 및 편집

QUEST 01 · CLAUDE

실습 1 — 시나리오 구성

- ① 접속 · **claude.ai**
- ② 본인이 가르치는 **[단원명]** 선택
- ③ 오른쪽 프롬프트를 참고해서 입력
- ④ 답변 확인 후 수정

완성된 최종 스크립트는 다음 단계(캐릭터 생성)의 기초 자료 사용됩니다.

PROMPT 시나리오 구성

나는 초등학교 교사야.

[단원/차시명]을 게임리터러시 기반 스토리텔링형 PPT 수업자료로 만들려고 해.

아래 조건에 맞게 스크립트를 작성해줘.

등장인물 2명 설계

- 주인공: 학생이 공감할 수 있는 캐릭터, 외형과 성격 포함
- 조력자: 핵심 개념을 게임 언어로 설명하는 캐릭터, 외형과 성격 포함

전체 스토리 흐름 (도입 — 전개 — 위기 — 해결 순서로)

슬라이드별 대사와 교육 내용 (15장 내외)

실습 2 — 캐릭터 생성

① 흰 배경 지정

캔바 배경 제거가 쉬워집니다.

② 표정·포즈 구체 명시 가능

"자신감 있는 엄지척", "놀라며 뒤로 물러나는"

③ 반드시 스타일 통일

"애니메이션 스타일", "웹툰 스타일"로 일관성 유지

목표 — 주인공 + 조력자 각 3개 포즈 이상

PROMPT 캐릭터 생성

+ PPT 스크립트

이 스크립트에 어울리는 주인공의 다양한 모습이 필요해.

배경은 투명 혹은 완전 하얀색으로 해주고,
최고화질로 전사 카이 생성해.

ppt에 쓰려면 다양한 상반신 포즈와 표정으로 여러 장면을 그려줘

2D anime style, male warrior, adult build, full silver and blue fantasy RPG armor, large pauldrons, spiky silver anime hair, sword at hip. Shot from monitors light, pose: just landed, slightly off-balance, bewildered and shocked expression, wide eyes looking around, upper body dust effects, pure white background, high definition.

실습 3 — 웹툰 장면 생성

- ① 캐릭터 포즈 소스 입력
- ② 클로드로 작성한 각 장면 스크립트 입력 및 생성
- ③ [유료] PRO버전으로 다시 만들기 클릭
- ④ 간단한 수정은 캔바에서



[배경 및 레이아웃]
민준의 방. 민준이 컴퓨터 앞에 앉아 '채널 만들기' 버튼을 막 누르려는 순간, 모니터에서 강렬한 빛이 쏟아짐. 화면 분위기가 급변하는 느낌....

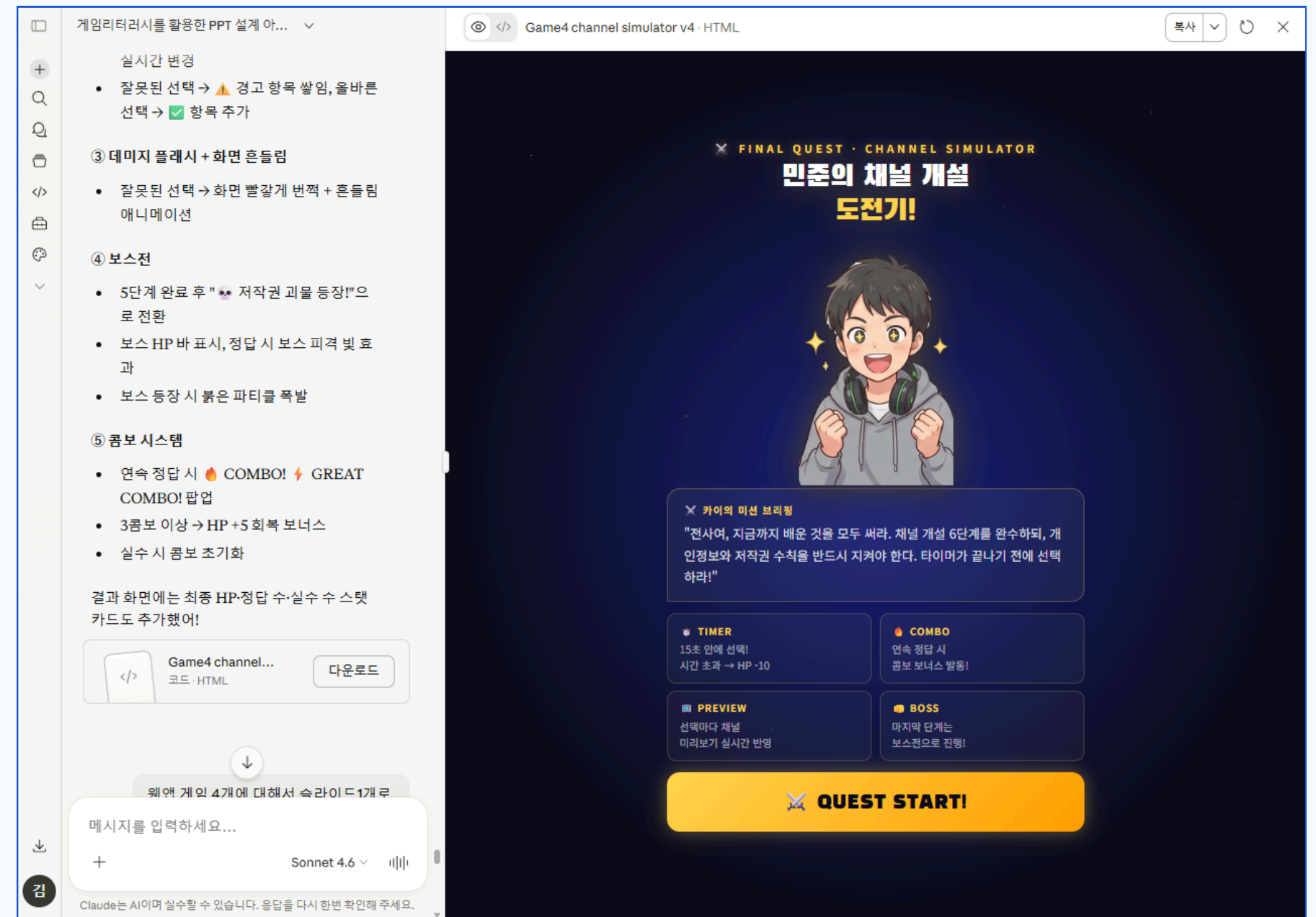
◆ 생각하는 과정 표시 ▼



소스

실습 4 — 웹 앱 제작

- ① 게임 아이디어 및 규칙 구상
- ② 게임 구조·점수 방식·UI 요소 입력 및 생성
- ③ 수정 요청을 반복하며 완성도 보완
- ④ 완성된 앱 링크를 Canva에 삽입

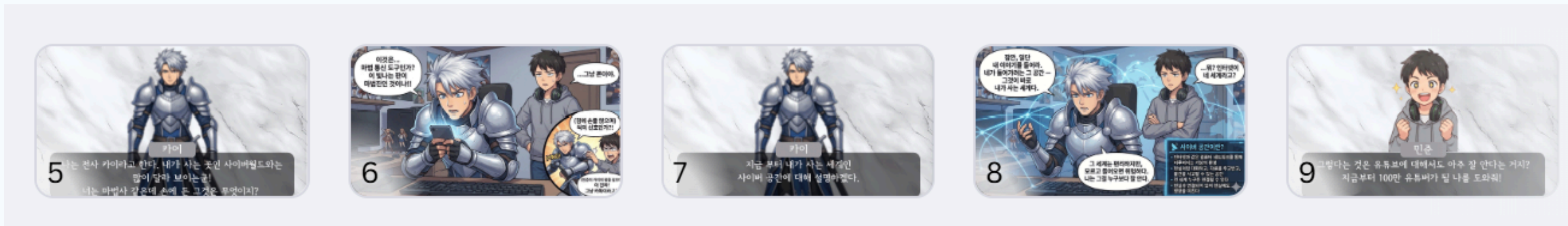
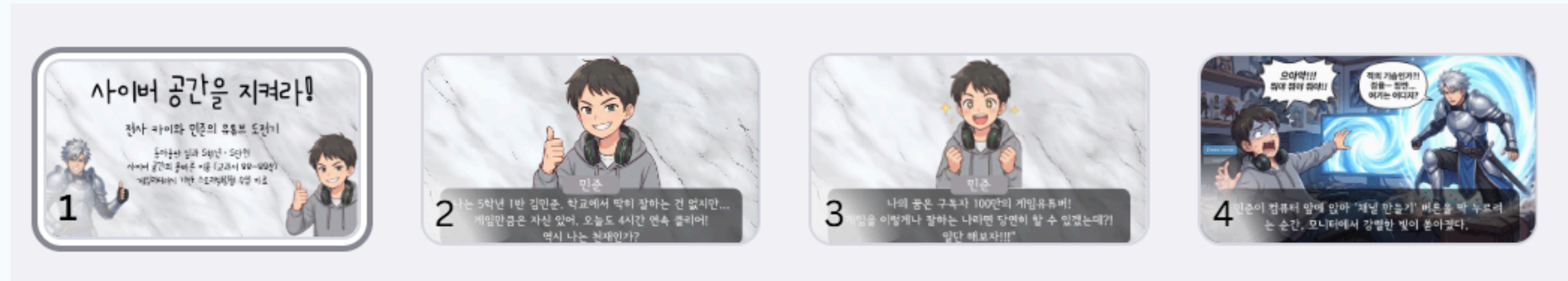


QUEST 05 · CANVA

실습 5 — 슬라이드 조립

접속 · canva.com

- ① 새 프레젠테이션 (16:9) 생성
- ② 배경 템플릿 선택
- ③ 캐릭터 업로드 → 배경 제거 → 슬라이드 배치
- ④ 말풍선 · 이름 태그 · 대화박스 · 웹툰 등 추가



CHECKPOINT

체크포인트 & 공유

- ☒ 캐릭터가 **스토리**와 **일관성**이 있나요?
- ☒ 교육 내용이 스토리 안에 **자연스럽게** 녹아 있나요?
- ☒ 게임리터러시 요소가 **최소 하나 이상** 들어가 있나요?

→ 옆 선생님과 결과물을 공유하고 피드백을 나눠봅니다.

실습 FAQ

실습 중 막히는 부분이 있다면 언제든지 질문하세요.
완벽한 결과보다 빠른 시도와 수정이 더 효과적입니다.

Q. 캐릭터 이미지가 매번 달라져요.

A. 처음 생성할 때 쓴 캐릭터 설명을 매번 프롬프트에 동일하게 입력하세요.

Q. 캔바에서 배경 제거가 깔끔하지 않아요.

A. 처음부터 흰 배경으로 생성하면 훨씬 깔끔합니다. AI 지우개로 필요 없는 부분을 처리하세요.

Q. 스크립트가 너무 길어요.

A. Claude에게 '5장 분량으로 줄여줘'라고 요청하세요. 분량 조절도 AI가 해줍니다.

더 발전시키려면 — 네 가지 방향

QUEST · 퀘스트형

선택지가 분기를 만드는 PPT

학생이 선택지를 고르면 다른 슬라이드로 이동. **하이퍼링크 PPT** 활용.

PUZZLE · 퍼즐형

단서를 모아야 해금되는 PPT

단서를 수집해야 다음 슬라이드로 넘어가는 **방탈출 구조**.

LEVEL · 레벨업형

개념 습득마다 레벨이 오르는 PPT

레벨/스탬프 수집을 **시각적 보상**으로 활용.

COOP · 협동형

모둠별로 캐릭터를 맡는 PPT

모둠별로 다른 캐릭터를 맡아 **스토리를 완성**하는 협동학습.

오늘 만든 자료가 출발점입니다. 여기서 한 단계 더 나아가는 것, 그것이 게임리터러시 교육의 확장입니다.

문 의 처 : 2026 교사 게임리터러시 운영사무국
(사)한국창의정보문화학회



031-470-6375



3cgameliteracy@gmail.com



주관

게임문화재단

게임문화교육원
Game Culture Education Institute



운영사무국



(사)한국창의정보문화학회
The Korean Society for Creative Information Culture

교과융합형 게임리터러시

교재 활용 및 분석

AI를 활용한 게임리터러시 중심의 수업 설계

발 행 일 | 2026년 5월 23일

발 행 처 | 게임문화재단

발 행 인 | 유병한

지 은 이 | 이재호, 김관중, 정지원

감 수 | 김현경, 강세진

주 관 | 게임문화교육원

운 영 | (사)한국창의정보문화학회

주 소 | 서울특별시 서초구 방배로 114 다이치빌딩 2층 (게임문화재단)

전 화 | 02-586-3558

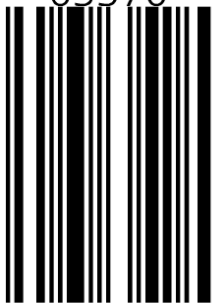
이 메 일 | 3cgameliteracy@gmail.com

I S B N | 979-11-953289-9-4

[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.

비매품/무료
03370



9 791195 328994
ISBN 979-11-953289-9-4