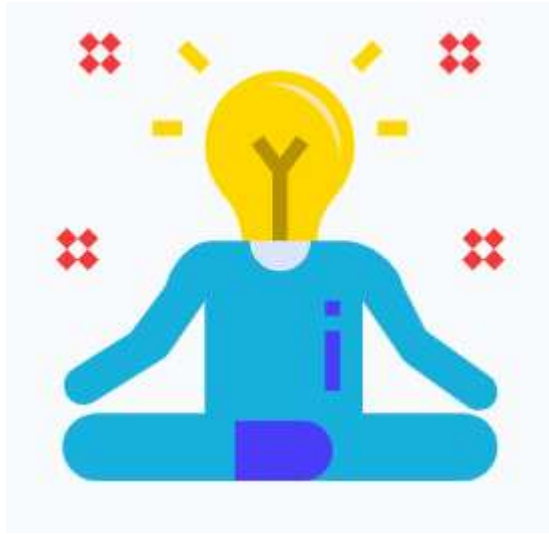


게임리터러시 교사 연수

리듬게임을 활용한 음악 학습



학습목표와 연계가능
해야함



전통적 학습보다
재밋어야 함



'게임 방법'을 배우는데
많은 시간을 잡아먹지 않
아야 함.

A Dance of Fire and Ice 게임 소개



장르 : 리듬게임

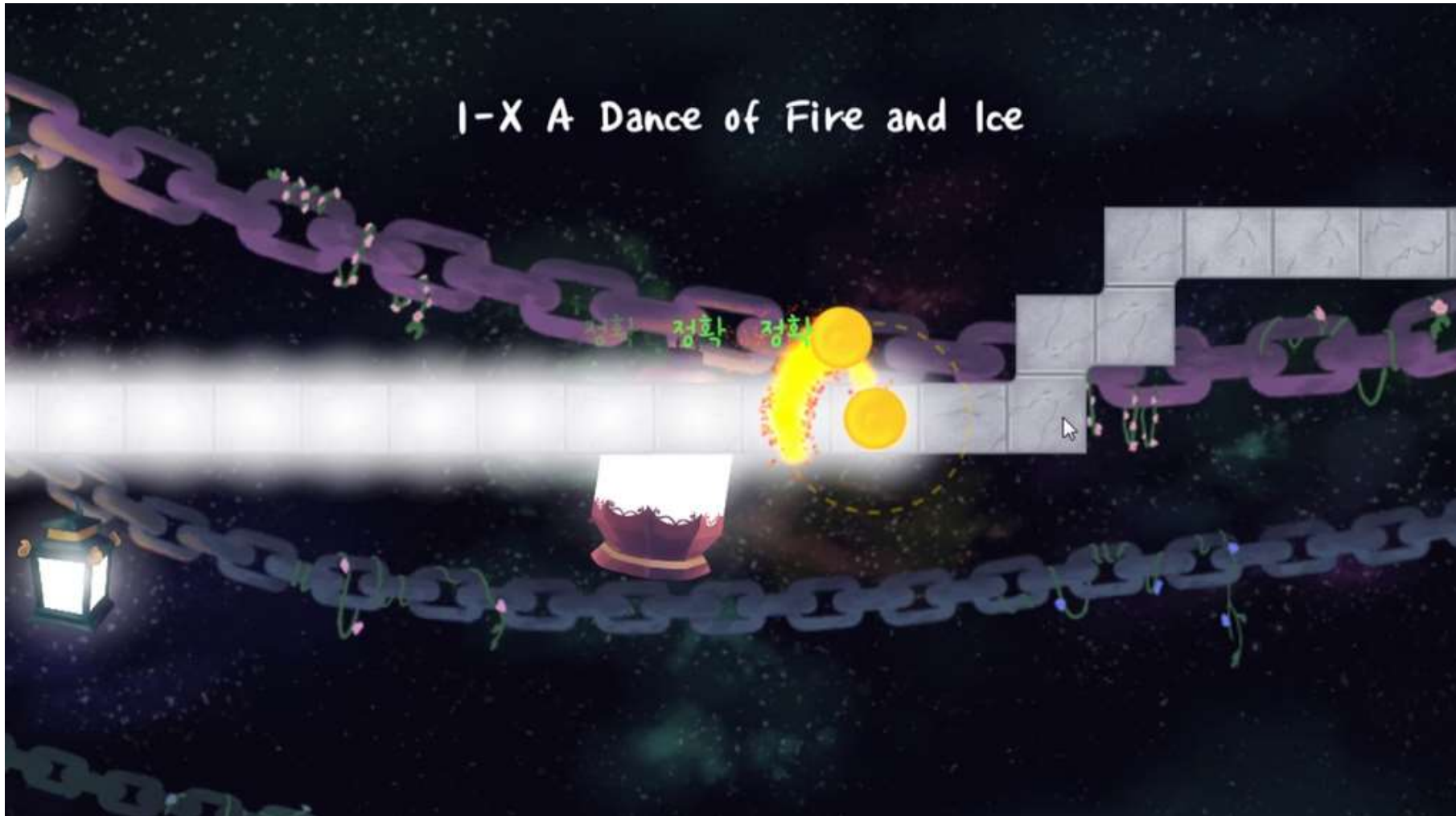
플랫폼 : PC / 모바일

가격 : PC - 4400원(스팀) / 모바일 - 2200원

인터넷 / 와이파이 연결 필요 없음.

학생들이 어려워하는 박자 개념을 재미있게!
즉각적인 피드백을 받아가며 해보자!

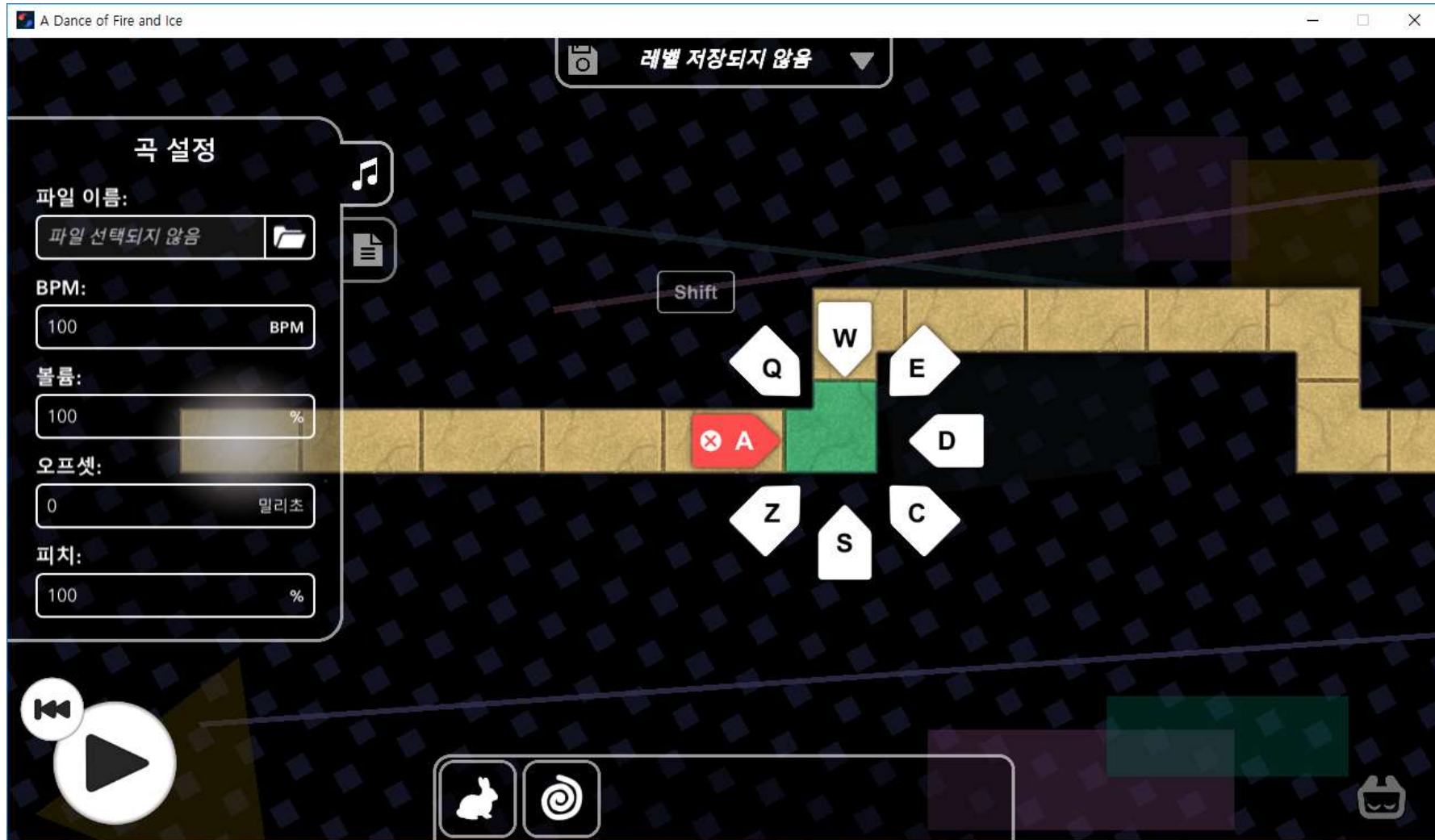
1. 직관적 게임방법



2. 박자를 시각적으로 표현함.



3. 원하는 곡을 만들 수 있음.





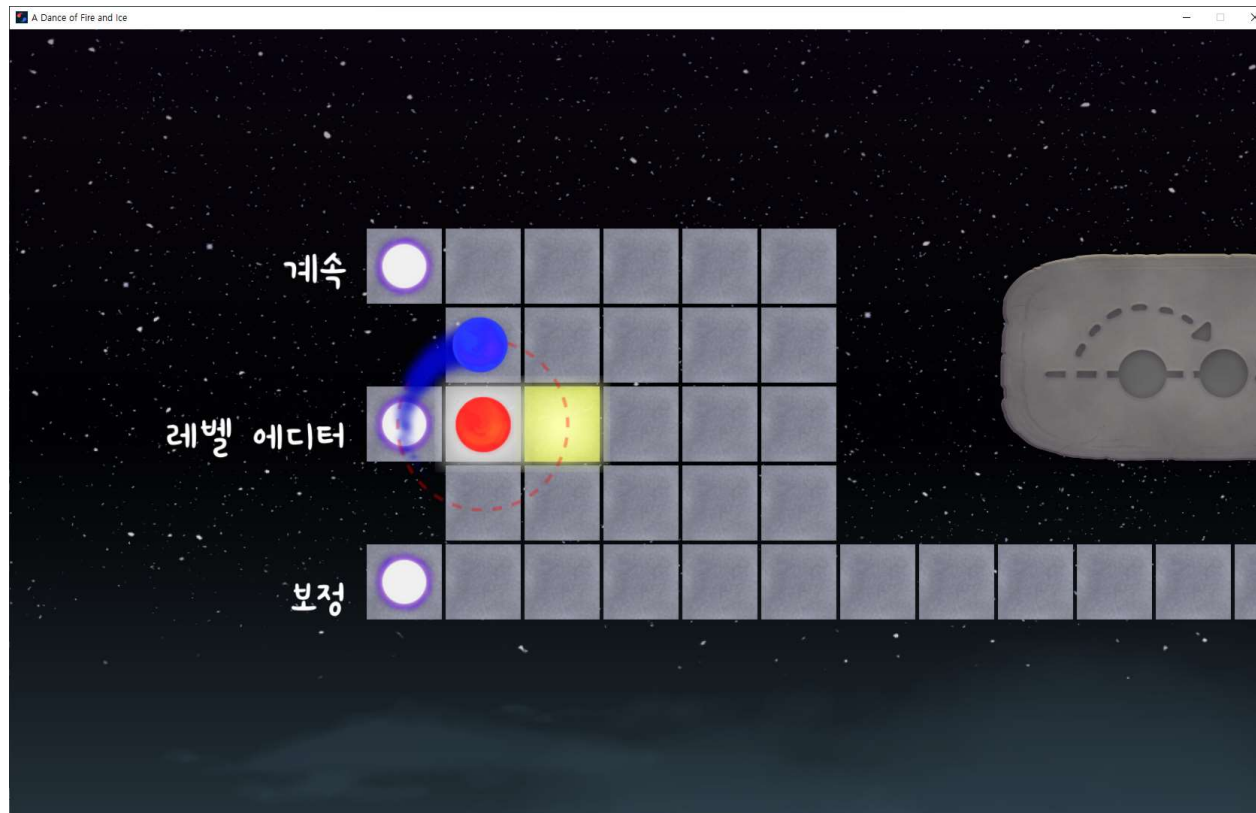
한 번 틀리면 처음으로 ...

- > 도전적인걸 좋아하지 않는 학생에겐 어려울 수 있음.
- > 학생 수준에 따라 튜토리얼 곡만 진행하는등 난이도 조절필요.

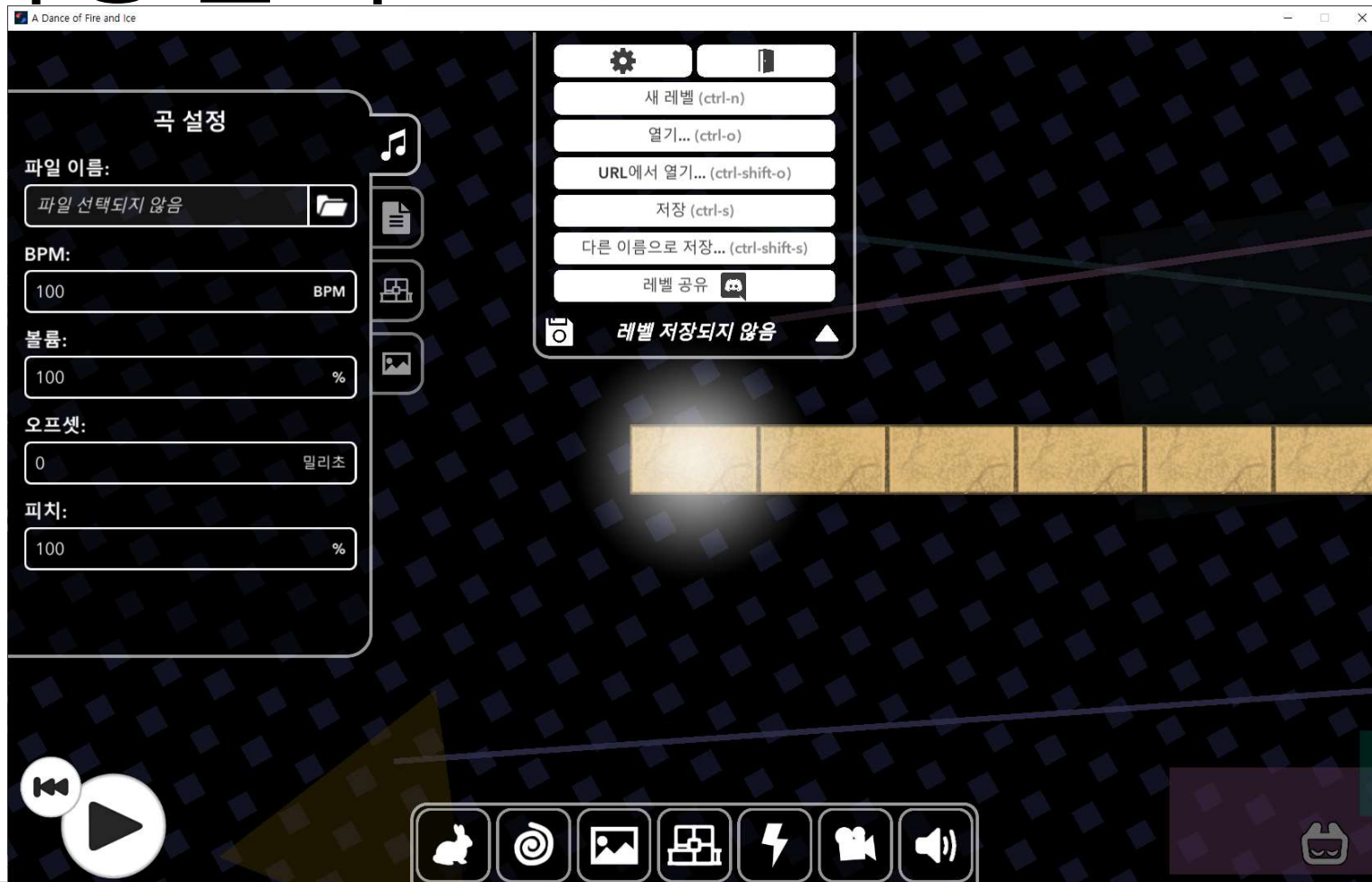
게임 체험 시간

맵 제작법

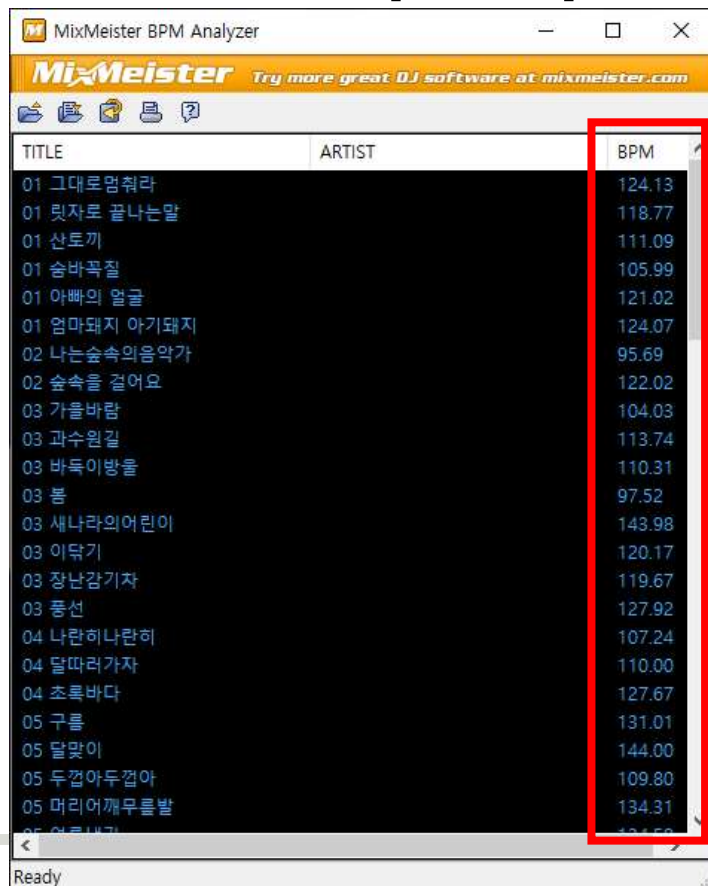
1. 원하는 곡을 다운로드 받는다.
2. 게임 내의 레벨 에디터에 들어간다



3. 위쪽 메뉴를 클릭해 일단 파일을 저장한다.



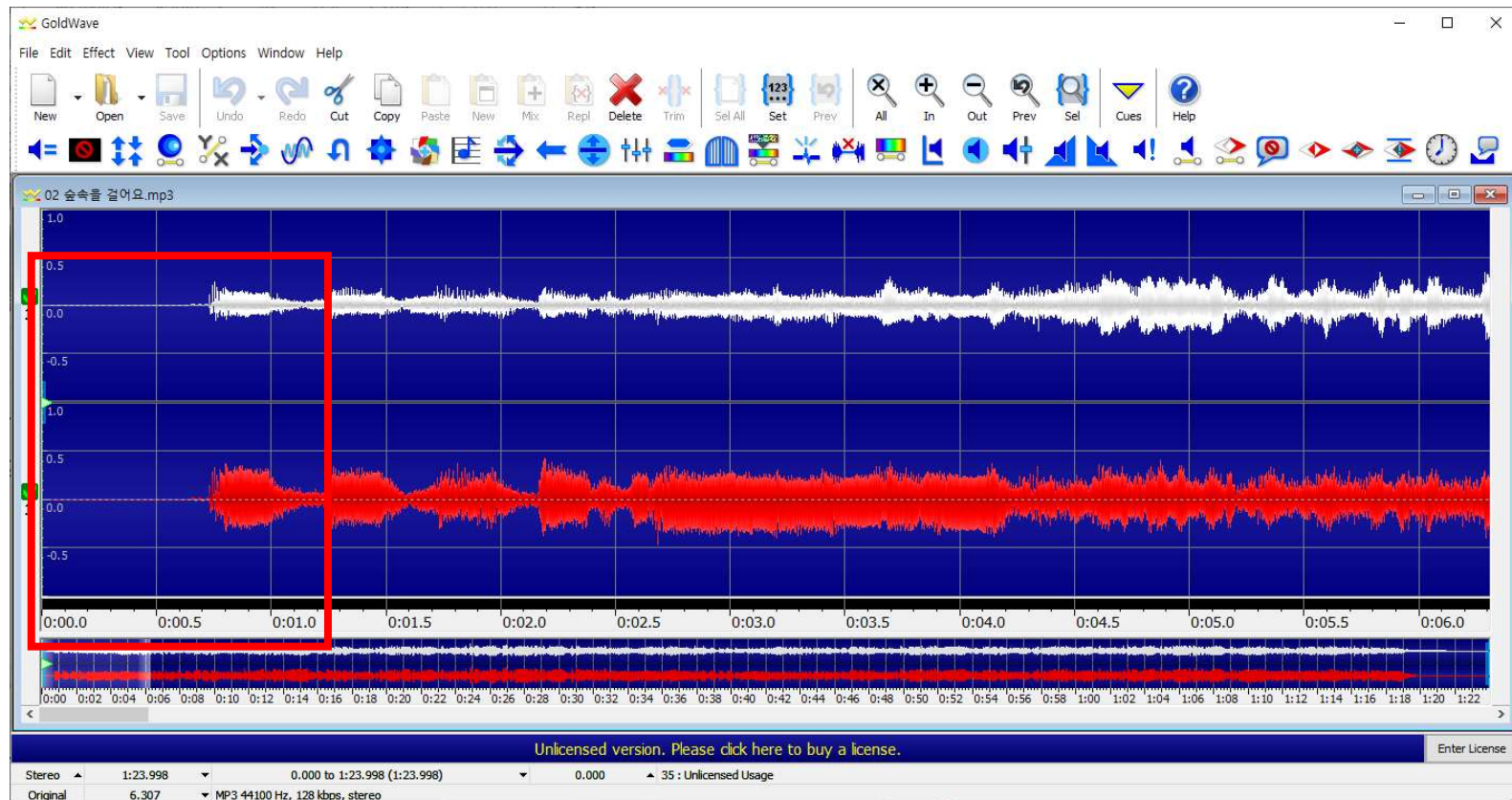
3. 빠르기 분석 프로그램 (Mixmeister BPM Analyzer)을 열 어 넣고자 하는 곡을 연다.



TITLE	ARTIST	BPM
01 그대로멈춰라		124.13
01 뒷자로 끝나는말		118.77
01 산토끼		111.09
01 숲바꼭질		105.99
01 아빠의 얼굴		121.02
01 엄마돼지 아기돼지		124.07
02 나는숲속의음악가		95.69
02 숲속을 걸어요		122.02
03 가을바람		104.03
03 과수원길		113.74
03 바둑이방울		110.31
03 봄		97.52
03 새나라의어린이		143.98
03 이뉘기		120.17
03 장난감기차		119.67
03 풍선		127.92
04 나란히나란히		107.24
04 달따러가자		110.00
04 초록바다		127.67
05 구름		131.01
05 달맞이		144.00
05 두껍아두껍아		109.80
05 머리어깨무릎발		134.31
05 여름날		124.59

오른쪽의 BPM을 확인한다. 소수
점으로 BPM이 나오나 사실 BPM
이 소수점인 곡은 잘 없다. 이를
바탕으로 조금씩 수정한다.

4. 음악 편집 프로그램(Gold Wave)를 오프셋을 파악한다.



음악이 7.4초부터 시작되므로 이를 밀리초로 변환해 오프셋값에 740을 넣어준다.

5. 스테이지를 리듬꼴에 맞춰 만든다.

