2026 전국민 AI 활용 사례 공모전 · 교육·학습

탈출 못 하면 붕어빵 없음

학생이 **둘뿐인 시골 교실**에서 시작한 수학 방탈출.
교사가 AI 세 개와 함께 만들고 고쳐,
다른 교실로 나누며 게임 서랍을 채워 갔습니다.

Claude	ChatGPT	Gemini	교사
설계 · 코드	배경 · 캐릭터	배경음악	판단 · 검수 · 수업



지금의 붕어빵 대탈출 ↗



8월 27일, 첫 화면

해 보세요! ↗

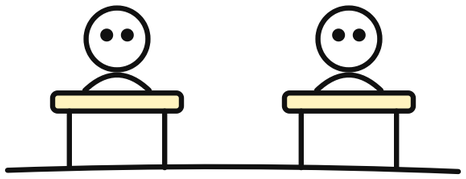


Jueunko little drawer jueunko.netlify.app ↗

① 왜 만들었나

부족한 건 기기가 아니라, 우리 반에 맞는 콘텐츠였다

학생은 둘



작은 시골학교.
5학년 수학을 함께 배우는 학생은
두 명이었습니다.

늘 같은 대결



퀴즈 대결은 늘 같은 두 사람이 맞붙었고,
즐겁자고 한 활동이 **이기고 지는 경쟁**으로
흘렀습니다.

있는 자료는 맞지 않았다

- ✕ 여럿이 겨뤄야 하는 대결 게임
- ✕ 여럿이 협동해야 풀리는 게임
- ✕ 단순 계산만 하는 게임

서로 겨루지 않고, 틀려도
다시 도전할 게임이 필요했습니다.

✓ 우리 반에 있었던 것
학생마다 웨일북,
링크 하나면 바로 접속

✕ 우리 반에 없었던 것
그 위에서 돌릴 알맞은 콘텐츠,
함께 만들 동학년 교사

→

그래서, 직접 만들었다

상대를 이기는 게임 대신, **틀려도 다시 풀고 싶어지는** 방탈출. 5학년 '수의 범위와 어림하기' 문장제를 풀어야 다음 방이 열리게.



그즈음 교사 커뮤니티에서 AI와 대화하며 만든 수업 자료를 접했고, 우리 반에 필요한 걸 직접 만들어 보기로 했습니다.

② 어떻게 만들었나

AI 세 개, 각자 잘하는 일만

해 보니 AI마다 잘하는 게 달랐습니다. Claude는 구조와 코드는 잘 짰지만 그림은 잘 못 그렸어요.
그래서 일을 나눠 맡기고, **조각을 하나의 수업으로 엮는 건 교사**가 했습니다.

Claude

게임 설계 검토 · HTML 코드

긴 맥락을 기억하며 수십 번 고치는 일

ChatGPT 전용 GPTs

배경 · 캐릭터 그림 — 화풍을 고정해 반복 생성

Gemini

배경음악

게임 분위기에 맞는 음악을 직접 생성

교사

성취기준 고르기 · 방 설계 · 직접 플레이

아이들 반응 듣기 · **남길 것과 버릴 것 결정**



② 어떻게 만들었나

AI의 첫 답을 그대로 쓰지 않았습니다

따옴표 안은 실제 대화 기록 (띄어쓰기만 다듬음)
사진은 실제 게임 화면

사례 1 · 8월 22일 · 붕어빵 대탈출의 첫 시안 「폐허의 마트」

AI의 첫 결과

손전등 시야의 어두운 픽셀 마트. 로비와 청과 코너, 방 두 개만 만든 뼈대였다.

→

교사가 직접 해 보고

화면이 너무 어두워 조작이 불편하다고 알린 뒤,

"청과코너 다음 어디로 가야해?"

→

바뀐 결과

- 어둠 농도·손전등 범위를 조정해 밝게
- 문이 하나만 연결돼 있던 것을 확인하고, 다섯 방을 모두 잇게

사례 2 · 9월 · 후속작(분수의 곱셈) 방탈출

아이들의 반응을 전하자

"근데 재미없대. 붕어빵 대탈출보다 재미가 덜하다네"

AI의 첫 진단: 단서 찾기 부족, 어른식 농담, 문제 수 과다

→

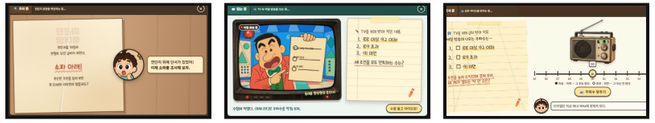
교사가 진단을 바로잡음

"장치가 부족하지 않아? 예를 들어 전단지. 전단지 뒤. 티비 켜지고. 라디오 켜지고. 이런 장치들이 또 재미요소인데..."

→

바뀐 수정 기준

교사는 "문제 수"보다 **"장치의 재미"**에 주목했다. 같은 숫자 입력창 대신, 붕어빵처럼 장치마다 다른 조작을 넣는 것을 다음 수정의 기준으로 삼았다.



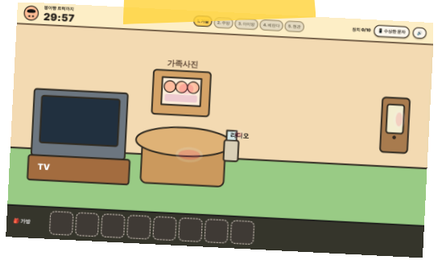
기준이 된 붕어빵 대탈출의 장치

③ 무엇이 바뀌었나

AI의 첫 결과물에서 완성판까지



8/22 · 첫 시안 재현



8/27 저녁 · 단색 도형



8/27 밤 · 회화풍



8/27 늦은 밤 · 만화풍



완성판 · 8/31 공개

“너무 어두워요.”
“청과 코너 다음엔 어디로 가요?” 직접 해 보니 길이 끊겨 있었다.

키보드 이동 → 터치·클릭
“6시 붕어빵 트럭이 오기 전에 탈출하라” 이야기가 생겼다.

그림은 하룻밤에 세 번
AI가 여러 화풍을 뽑고, 아이들 눈높이에 맞는 걸 교사가 골랐다.

봉구 · 힌트 3단계 · 저장 · 음악
막히면 '직원 호출', 다음 시간엔 이어서.

③ 무엇이 바뀌었나

같은 거실, 다른 게임



8월 27일 v1.0 — 단색 도형, 이름표가 붙은 상자



완성판 — 눌러 보고 싶은 물건이 가득한 방 ↗

무엇을 눌러야 할지

처음엔 이름표가 알려 줬지만, 지금은 아이가 방을 둘러보며 찾습니다.

왜 탈출해야 하는지

남은 시간, 방 진행, 단서 수첩이 위에 늘 보입니다.

막혔을 때

직원 호출로 3단계 힌트. 수업 시간 안에 끝까지 갈 수 있게.

게임 화면 둘러보기

한 화면에 필요한 것만



1 남은 시간
제한 시간 30분. 40분 수업 한 차시 안에 끝까지 갈 수 있게 정했다.

2 방 진행
거실 → 주방 → 아이방 → 베란다 → 현관. 어디까지 왔는지 보인다.

3 단서 수첩 · 둘러보기
찾은 단서를 모아 두고 다시 본다.

4 직원 호출
막히면 3단계 힌트.

5 방 안의 물건
눌러 보면 장치가 열린다. 무엇을 눌러야 할지는 직접 찾는다.

실제 게임 화면 · 터치와 클릭만으로 조작 · 진행 상황은 기기에 저장되어 다음 시간에 이어서

게임 화면 둘러보기

단서가 단서를 부른다 — 거실 한 바퀴

1



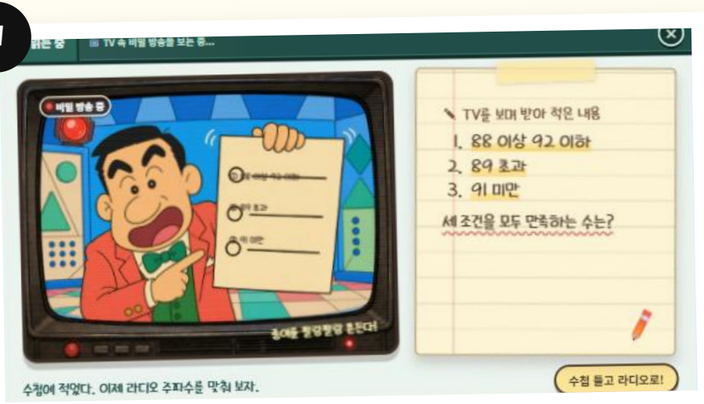
이상·이하 가격을 맞히면 전단지가 뒤집혀 "소파 아래!"

2



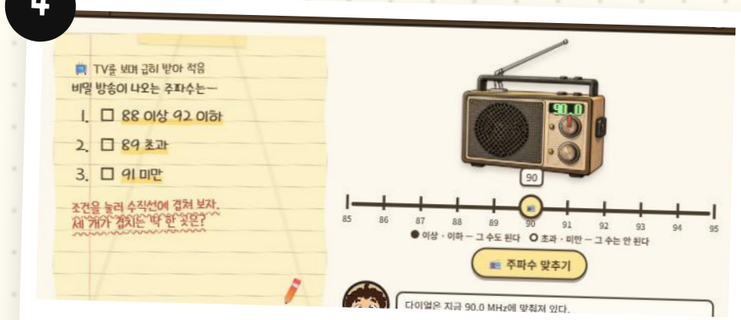
반올림 쿠션을 들추면 리모컨이 톡! 아빠 쪽지: "27을 반올림해 십의 자리까지"

3



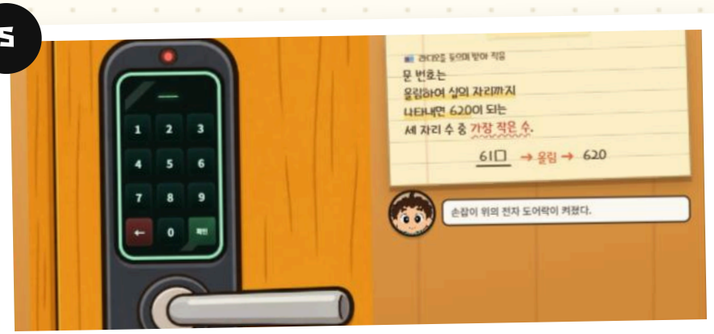
초과·미만 30번 채널에 비밀 방송. 세 조건을 수첩에

4



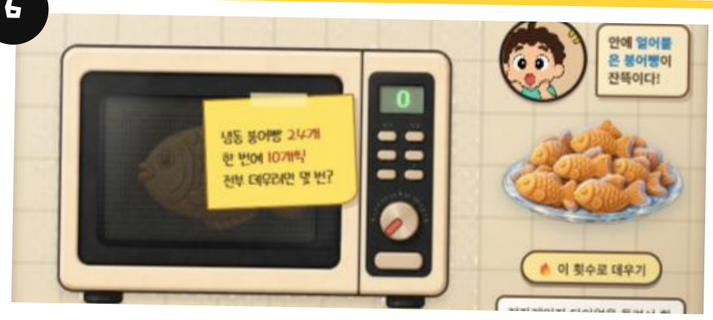
수직선 조건을 수직선에 겹쳐 주파수 90.0을 찾는다

5



올림 올림하여 십의 자리까지 나타내면 620이 되는 세 자리 수 중 가장 작은 수 → 611

6



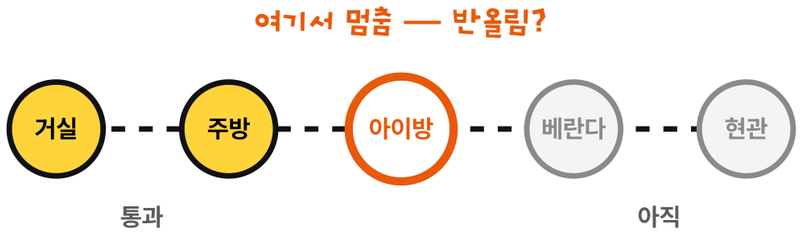
다음 방 주방 도착. 냉동 붕어빵 24개, 10개씩 데우면 몇 번?

③ 교실에서 생긴 일

우리 교실에서 확인한 두 가지

우리 교실 ① · 개별 지도

개별 지도를 어디서 시작할지 보인다



단원 마무리 수업에 썼습니다. 방탈출은 어느 방, 어느 장치에서 멈췄는지가 그대로 보입니다. 반올림에서 막혔는지, 초과와 이상을 헷갈렸는지 보이니 **교사는 그 지점의 수학 내용을 중심으로 도울 수** 있었습니다. 게임이 이해 수준을 자동으로 진단하는 것은 아니지만, 개별 지도를 어디서 시작할지 알려 주는 단서가 됐습니다.

※ 진행 화면은 이해를 돕기 위한 그림

우리 교실 ② · 학생 반응

오답은 끝이 아니라, 다음 시도였다

우리 반 아이들은 문장제를 싫어했습니다. 종이 문제는 틀리면 빗금이 남지만, 방탈출에서는 **틀려도 다시 풀 수 있고** 막히면 3단계 힌트가 있습니다.

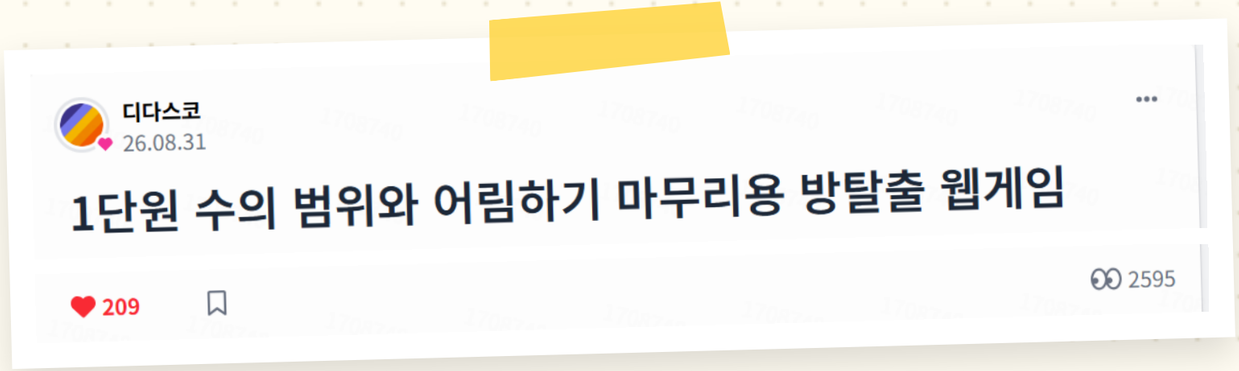


※ 게임의 구조를 나타낸 그림 (학생 기록이 아님)

아이들은 틀리면 **힌트를 눌러 가며 다시 풀었고, 쉬는 시간까지 스스로 이어 갔습니다.** 문장제를 꺼리던 아이들이 포기하지 않고 다시 풀고 있었습니다.

③ 공개한 뒤

다른 교실에서도 쓰이기 시작했다



209 좋아요

109 댓글

2,595 조회

공개와 관심 · 초등교사 커뮤니티 본인 게시글 · 8월 31일 공개 · 10월 9일 확인

두 명만 쓰기 아까워 교사 커뮤니티에 나눴고, 다인수 학급에서도 쓰였습니다

다른 교실 ③

수업 활용 후기 · 9월 4일, 10일

1단원 마무리에 잘 활용했다 · 아이들이 모두 집중해서 즐겁게 해결했다

다른 교실 ④

처음 보는 모습이라는 후기

아이들이 **쉬는 시간을 잊었다**, 도서관처럼 조용히 집중했다

요청 → 후속작 ⑤

다음 작품을 만들게 한 힘

이런 후기와 **2탄을 알려 달라는 요청**이 분수의 곱셈 등 다음 게임으로 이어졌다

④ 나만의 방식

AI로 만들었지만, AI스럽지 않게

AI로 만든 교육용 게임은 글꼴도 화면도 서로 닮아 있었습니다. 따로 요구하지 않으면 AI는 가장 무난한 모양을 내놓기 때문입니다.
그래서 첫 결과를 그대로 쓰지 않고, 무엇을 남기고 버릴지는 교사가 정했습니다.

1. 배울 수학은 그대로, 풀고 싶은 이유를 만든다

문장제를 쉽게 바꾸지 않았다. 풀면 단서가 나오고, 단서가 다음 행동으로 이어지게.

2. 정답 입력만 반복하지 않는다

계산으로 단서를 얻고, 단서로 물건을 찾고, 찾은 물건으로 다음 장치를 조작한다.

3. 물건은 실제로 움직인다

전단지가 뒤집히고, TV가 켜지고, 라디오 주파수가 맞춰진다.

4. 웃음은 아이 눈높이로

AI 대사엔 어른에게 익숙한 농담이 섞였다. 봉구의 엉뚱한 행동, 콩떡의 소동처럼 상황으로 웃기게.

5. 틀려도 다시 도전할 수 있게

오답으로 끝나지 않는다. 다시 시도할 수 있고, 막히면 3단계 힌트를 고를 수 있다.

6. 완성은 실행과 학생 반응으로 판단한다

AI가 기능을 만들었다고 해도, 실행해 보면 다음 단계로 넘어가지 않거나 화면에서 필요한 정보가 잘리는 일이 있었습니다. 코드를 받는 것과 수업 자료가 완성되는 것은 다른 일이었습니다. 직접 플레이하며 확인하고, 수업에 적용한 뒤 **학생 반응을 다음 수정에 반영**했습니다.

⑤ 넓혀 가기

서랍은 계속 채워지는 중

다른 단원도 만들어 달라는 요청에, 첫 제작에서 익힌 설계·구현·검토 방식으로 단원·과목·게임 방식을 넓혀 왔습니다. 지금까지 **여섯 편**, 다음 단원도 준비 중입니다. 카드를 누르면 바로 플레이할 수 있습니다.



붕어빵 대탈출

수학 · 수의 범위와 어림하기

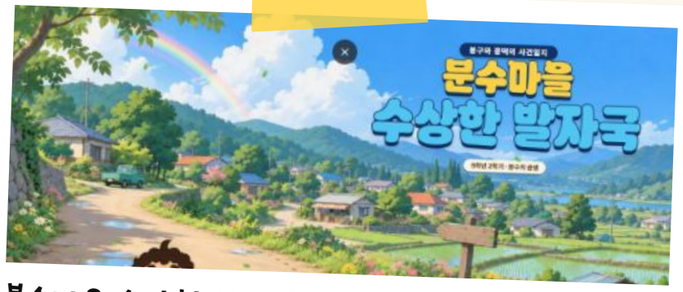
원형



봉구의 밤학교 대탈출

수학 · 분수의 곱셈

분수의 곱셈으로 확장



분수마을 수상한 발자국

수학 · 분수의 곱셈

방탈출 → 범인 찾기 퀘스트



수학왕국

수학 · 반올림·올림·이상·이하

탐험 RPG



Pirate English Battleship

영어 · 5학년

배틀쉽 대결



임금님을 찾아라

한글날 · 계기교육

수학 밖으로

⑤ 따라 하는 순서

핵심은 코딩이 아니라 우리 아이들을 아는 사람

말풍선 문장은 다른 선생님이 따라 하기 쉽게 새로 쓴 **재현용 예시**
(제작 당시 대화 원문 아님)

1 차시·성취기준 알려 주기

단원명과 성취기준 문장을 그대로 붙여 넣고, 꼭 들어갈 개념을 적는다.

"5학년 수학 '수의 범위와 어림하기' 성취기준은 [붙여넣기]야. 이상·이하·초과·미만·올림·반올림을 모두 써야 탈출하는 방탈출로 설계해 줘."

2 우리 반 상황 적기

학생 수, 기기, 수업 시간, 피하고 싶은 것까지.

"학생은 2명, 각자 웨일북, 40분 수업이야. 서로 대결하지 않고 각자 도전하게, 한 차시 안에 끝나게 해 줘."

3 문제를 장치에 묶기

정답이 다음 장소의 열쇠가 되게. 정답 입력창만 반복하지 않게.

"반올림 문제의 답이 TV 채널 번호가 되게 해 줘. 장치마다 조작 방식을 다르게."

4 AI에 나눠 맡기기

- **Claude** — 방 구조·장치·코드
- **ChatGPT** — 같은 화풍의 배경·캐릭터
- **Gemini** — 분위기에 맞는 배경음악

"앞 그림과 같은 화풍으로, 밝은 거실 배경을 그려 줘."

5 교사가 직접 검수하기

- 문제 조건에 빈틈은 없나 (예: '세 자리 수')
- 정답 판정·재시도·힌트는 정상인가
- 끝까지 막힘없이, 시간 안에 가나
- 화면 잘림 · 대사가 아이 눈높이인가
- 학생 정보를 받지 않는가 · AI 그림·음악 이용 조건

6 반응을 수정 요청으로

아이들의 말을 그대로 전하고, 원인은 교사가 판단한다. 다듬은 뒤 링크로 동료와 나눈다.

"아이들이 '앞 게임보다 재미없다'고 했어. 장치·대사·흐름을 앞 게임과 비교해서 차이를 정리해 줘."

만든 사람 코딩 경험이 없는 교사 · 첫 편은 열흘 남짓, 지금은 이틀이면 한 편 · 막히면 그것도 AI에게 물어 해결 · Claude·ChatGPT는 유료 요금제 사용

판단은 사람이 했습니다

직접 플레이하고, 아이들의 말을 듣고, 그걸 다음 수정 요청으로 바꿨습니다. AI는 빠른 손이었고, 무엇을 만들지는 교실이 정했습니다.

🔒 학생 개인정보

- **게임이 받는 정보 없음** — 이름·로그인 입력이 없고, 사진·음성도 받지 않음. 광고·결제 없음
- **진행 저장은 기기 안에만** — 방·남은 시간·단서·힌트 단계를 학생 기기 브라우저에 저장
- **학습 기록을 보내지 않음** — 접속할 때 게임 파일을 받아오는 통신만 있고, 학생의 답·진행 기록을 서버로 보내는 코드나 분석·광고 도구가 없음 (10월 9일 게임 코드에서 확인)

© 저작권 · 이용 조건

- **그림** ChatGPT(Pro, 전용 GPTs) · **음악** Gemini 앱 채팅 음악 생성(무료, Lyria 3) · **설계·코드** Claude Code(Pro)
- 그림·음악은 AI로 생성했고, 사용한 도구를 이 자료에 밝힘 · **소개 영상 내레이션** ElevenLabs(AI 음성)
- **서체** 게임: 케리스 케듀체, Noto Sans KR, 교보손글씨 2019, 어그로체 외 2종 · 이 자료: OK단단·OK말랑, Pretendard

✓ 정확성 검수

- **문항은 교사가 Claude와 함께 직접 작성**, 수학 용어와 조건은 교사가 최종 확인
- 교사가 끝까지 직접 플레이하며 정답 판정과 진행 막힘을 확인
- 답이 하나로 정해지도록 조건을 빠짐없이 씀 (예: '올림하여 십의 자리까지 620이 되는 세 자리 수 중 가장 작은 수')

🤝 책임 있는 활용

- AI가 쓴 대사는 교사가 다시 읽고, 아이들에게 낯선 어른식 농담은 걷어 냄
- 경쟁·비교 대신 각자 도전하는 구조
- AI의 진단도 그대로 믿지 않고, 학생 반응과 교사 판단으로 바로잡음

붕어빵 대탈출 바로 플레이

로그인 없이 · 설치 없이 · 링크 하나로

다른 게임 서랍 · jueunko.netlify.app ↗





Jueunko little drawer