아이와 다녀온 14일, 종이와 게임에 남기다

게임 바로 열기

지호의 고원마을 웹앱

학습지 최종본 열기

고원마을 탐험 학습지 · Google 문서

게임 주소: jiho-highland-village.younpow.chatgpt.site

2026년 7월 30일~8월 12일, 14일간
강원특별자치도 정선군(사북 포함)·태백시 가족여행

아이와 떠난 여행을 구경만 하고 끝내고 싶지는 않았다. 딸이 좋아하는 게임처럼, 여행지에서 보고 적은 것이 마을을 짓는 재료가 되면 어떨까. 그렇게 ChatGPT와 함께 학습지와 웹게임 〈지호의 고원마을〉을 만들었다.



게임 실행 화면 · 보급상자에서 모은 재료로 생명계곡을 완성한 마을. 정선·사북·태백의 장소를 교육용 탐험 지도로 엮었다.

학습지에는 아이의 글과 그림이 남았고, 앱에는 미션과 보상, 생물 이야기와 성장하는 친구를 담았다. 미션 상자를 열고 건물을 지은 뒤에는 가재를 돌보고, 생물 퀴즈를 풀며 발견도감을 채워 갈 수 있다.

여행·학습지·게임은 이렇게 이어진다

여행지에서 보고 적은 뒤, 같은 번호의 미션 상자를 연다. 재료를 모으면 건물이 생기고, 생물을 알아가면 도감과 지식별이 쌓인다. 아이가 한 일이 화면의 변화로 돌아오게 했다.

여행지에서 관찰
물·잎·바위·마을을 본다

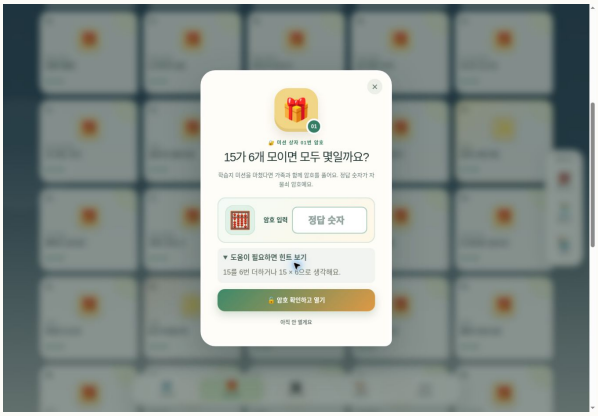
→

종이에 기록
그림·글·표로 생각을 남긴다

→

앱에서 같은 번호
보호자와 비밀번호를 푼다

1. 번호를 찾아 상자를 연다



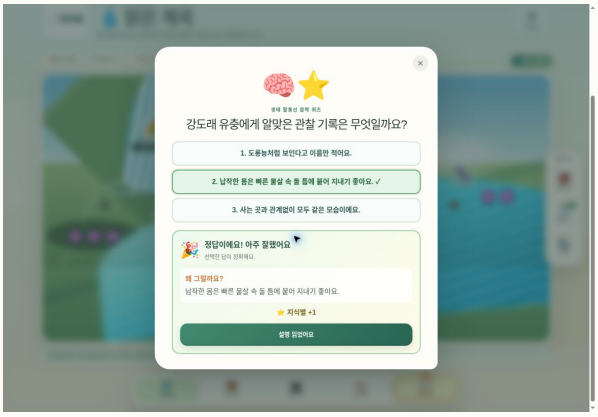
미션 01의 비밀번호와 도움말

2. 재료로 마을을 짓는다



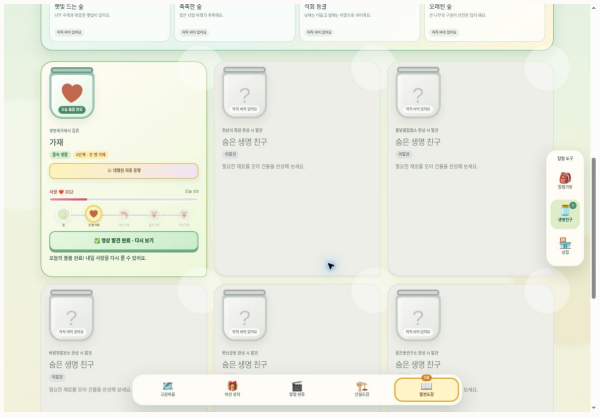
생명계곡이 완성된 지도

3. 생물을 누르고 배운다



정답·해설과 지식별 보상

4. 친구를 돌보고 키운다

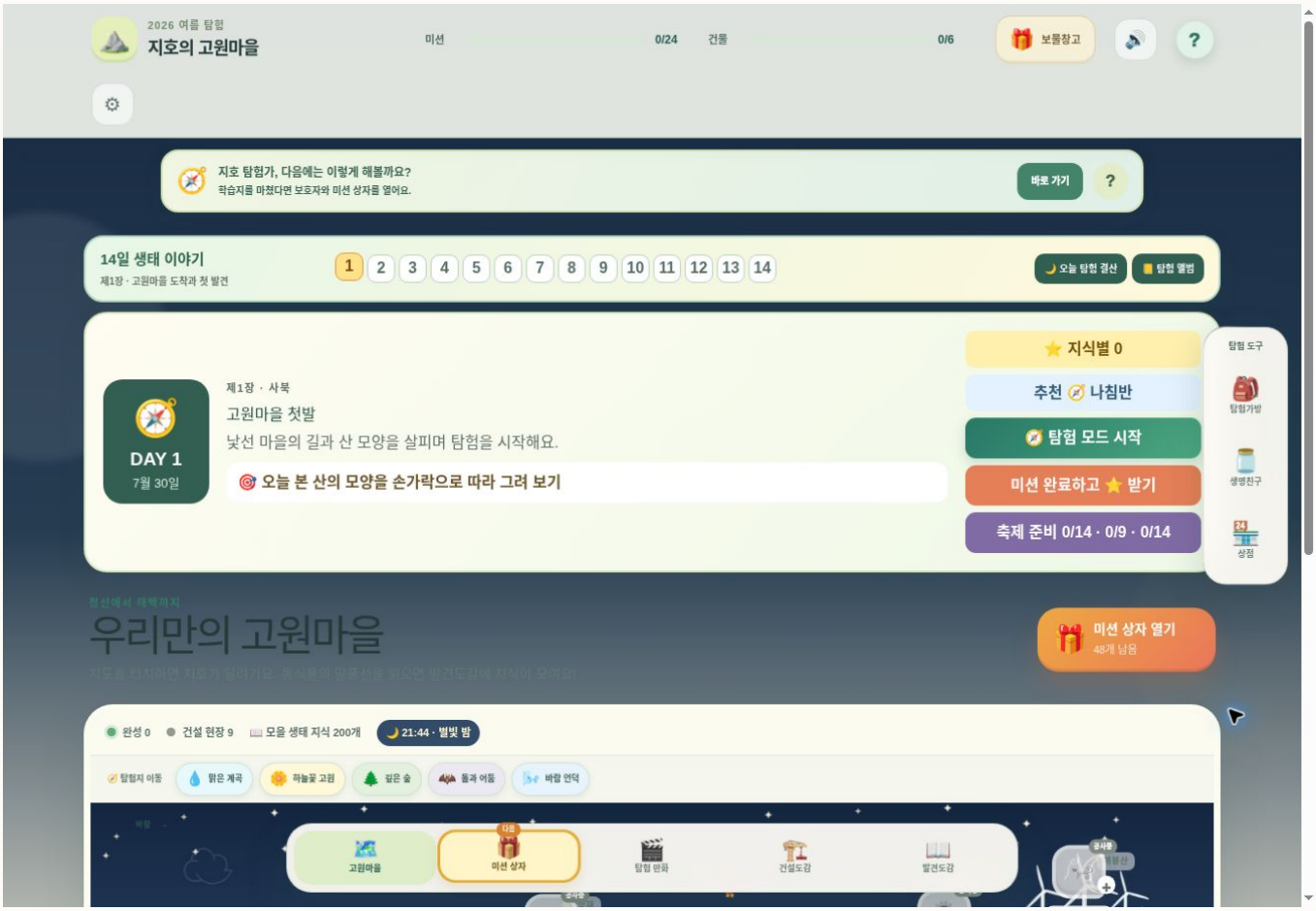


사랑 점수가 쌓인 가재

화면의 네 장면은 실제 게임 실행 모습이다. 종이 기록은 가족과 함께 돌아보고, 앱에서는 상자·건설·생태 퀴즈·돌보기를 오가며 다음 할 일을 고른다.

좋아하는 놀이를 설명하니 앱의 틀이 잡혔다

딸은 재료를 모으고 마을을 꾸미며 작은 친구를 돌보는 놀이를 좋아했다. ChatGPT에 그 취향과 우리가 갈 정선·사북·태백을 함께 설명했다. 여행 미션을 하면 재료를 받고, 그 재료로 마을을 짓는 게임을 만들고 싶다고 했다.



게임 실행 화면 · 이야기와 오늘의 할 일 아래로 탐험 지도와 메뉴가 이어진다.

앱은 웹주소를 열어 사용하는 화면으로 만들었다. 아래에는 고원마을·미션 상자·탐험 만화·건설도감·발견도감을 두고, 옆에는 탐험가방과 생명친구를 꺼낼 수 있게 했다. 아이가 다음 행동을 메뉴에서 고를 수 있는 형태다.

ChatGPT와는 게임 규칙과 화면을 함께 다듬었다. 비밀번호를 맞히면 재료 수가 늘고, 건설에 필요한 만큼 모으면 건물을 지을 수 있다. 친구를 돌보면 사랑 점수가 쌓여 성장 단계가 달라진다. 이런 조건과 화면의 변화를 연결한 앱이다.

학습지도 같은 여행에서 출발했다

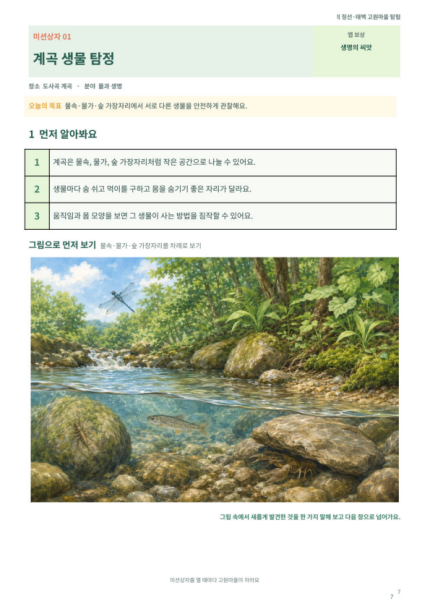
게임부터 따로 만들고 문제집을 끼워 넣고 싶지는 않았다. 같은 장소를 두고 종이에서는 무엇을 보고 적을지, 앱에서는 어떤 재료를 받을지 함께 정했다. ChatGPT에는 여행 장소와 아이의 관심사를 알려주고, 직접 관찰하고 표현할 수 있는 미션을 부탁했다.

ChatGPT에 부탁한 내용을 풀어 쓰면

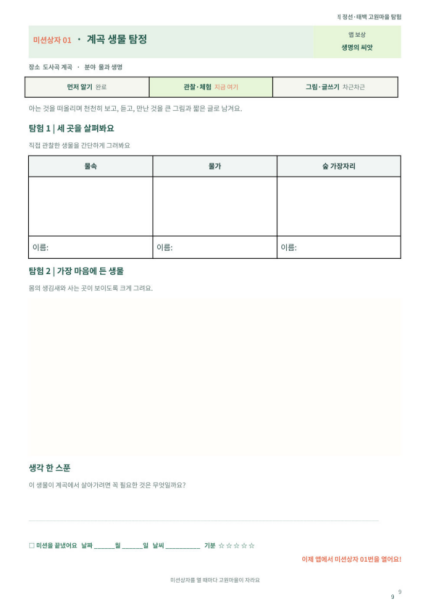
“계곡과 숲, 탄광과 동굴에서 아이가 직접 보고 그릴 수 있는 활동을 만들어 줘. 먼저 읽을 이야기와 생각해 볼 질문, 현장에서 기록할 자리를 나누고, 게임과 같은 미션 번호를 붙여 줘.”



이야기로 먼저 만나기 · AI 만화



알고 생각해 보기



현장에서 기록하기

완성본은 48개 미션을 골라 쓰는 문제은행이 되었다. 그림과 도식이 필요한 활동에는 ‘먼저 알기와 그림’을 붙이고, 생각을 꺼내는 질문 다음에 관찰·표현 페이지를 놓았다. 모든 미션을 순서대로 할 필요는 없게 했다.

01번은 계곡 생물, 07번은 잎의 가장자리, 13번은 황지에서 시작하는 물의 여행이다. 같은 형식을 반복하되, 장소마다 다르게 보고 생각할 거리를 넣었다.

완성본은 아내와 함께 다시 읽었다

ChatGPT가 만든 완성본을 보고 아내와 함께 우리 아이와 여행에 맞게 수정했다. 자료가 그럴듯하게 만들어졌다고 해서 바로 끝나는 일은 아니었다. 아이가 실제로 읽고 해 볼 수 있는지, 여행 중에 펼쳐 쓸 만한지를 생각하며 손을 보았다.

제가 원했던 것은 설명을 많이 담은 학습지가 아니라, 아이가 자기 생각을 남길 수 있는 학습지였다. 아내와 함께 보고 고치는 과정까지 거쳐야 비로소 우리 가족이 쓸 자료가 되었다.

우리가 중요하게 본 점	완성본에서 이어지는 활동
직접 보고 표현하기	잎의 가장자리를 크게 그리고, 서로 다른 모습을 표와 문장으로 비교한다.
한 가지 답으로 끝내지 않기	숲의 색에 이름을 붙이고, 물방울이나 돌문의 입장에서 이야기를 쓴다.
아이의 선택 남겨 두기	48개 미션을 순서대로 풀기보다 장소와 관심에 맞게 고른다.
여행 뒤에도 이어 쓰기	현장에서 본 것을 집에서 떠올리며 글과 그림으로 정리하고, 앱의 같은 번호로 이어 간다.

07번에는 그림과 비교표가 있고, 09번에는 나만의 색 이름을 적을 자리가 있다. 23번은 돌문이 된 과정을 이야기로, 39번은 여행의 기억을 그림으로 남긴다. 읽고 쓰는 방식이 한 가지로만 반복되지 않도록 구성한 결과다.

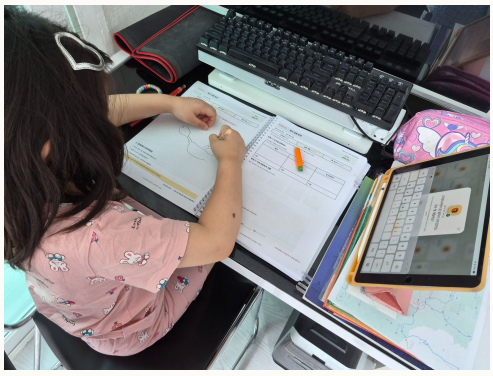
생물을 함부로 만지거나 채집하지 않고 눈과 사진, 그림으로 기록하는 약속도 담았다. 계곡과 동굴처럼 주의할 곳에서는 어른과 함께 활동한다. AI가 자료를 만드는 동안, 사용할 아이와 장소를 생각하는 일은 부모의 몫이었다.

보고, 적고, 그리며 남긴 우리 여행

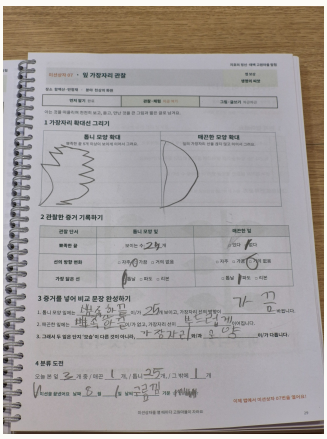
계곡에서 살펴본 것을 집에 돌아와 다시 적었다. 사진에는 아이가 살펴보는 모습이, 학습지에는 그때 떠올린 말과 그림이 남아 있다.



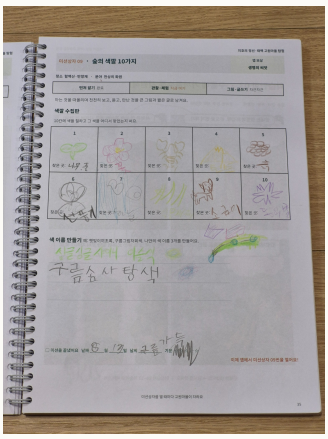
계곡의 물과 돌 사이를 살펴보며.



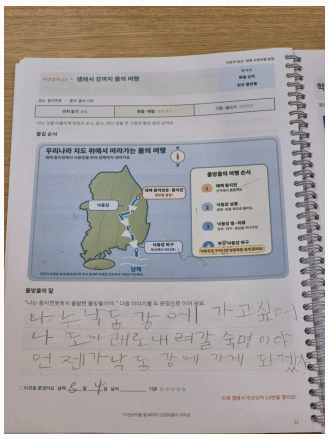
학습지와 태블릿을 함께 펼쳐 놓고.



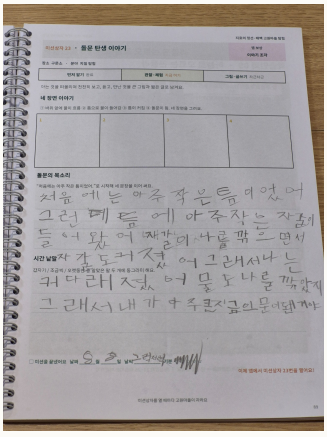
07 · 잎 가장자리 관찰



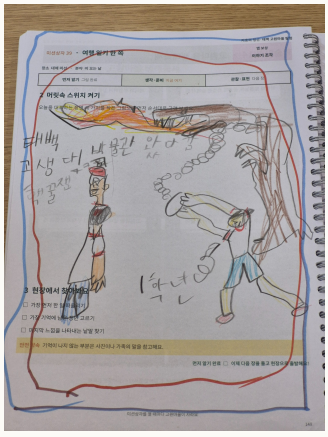
09 · 숲의 색깔 10가지



13 · 물방울의 여행



23 · 돌문 탄생 이야기

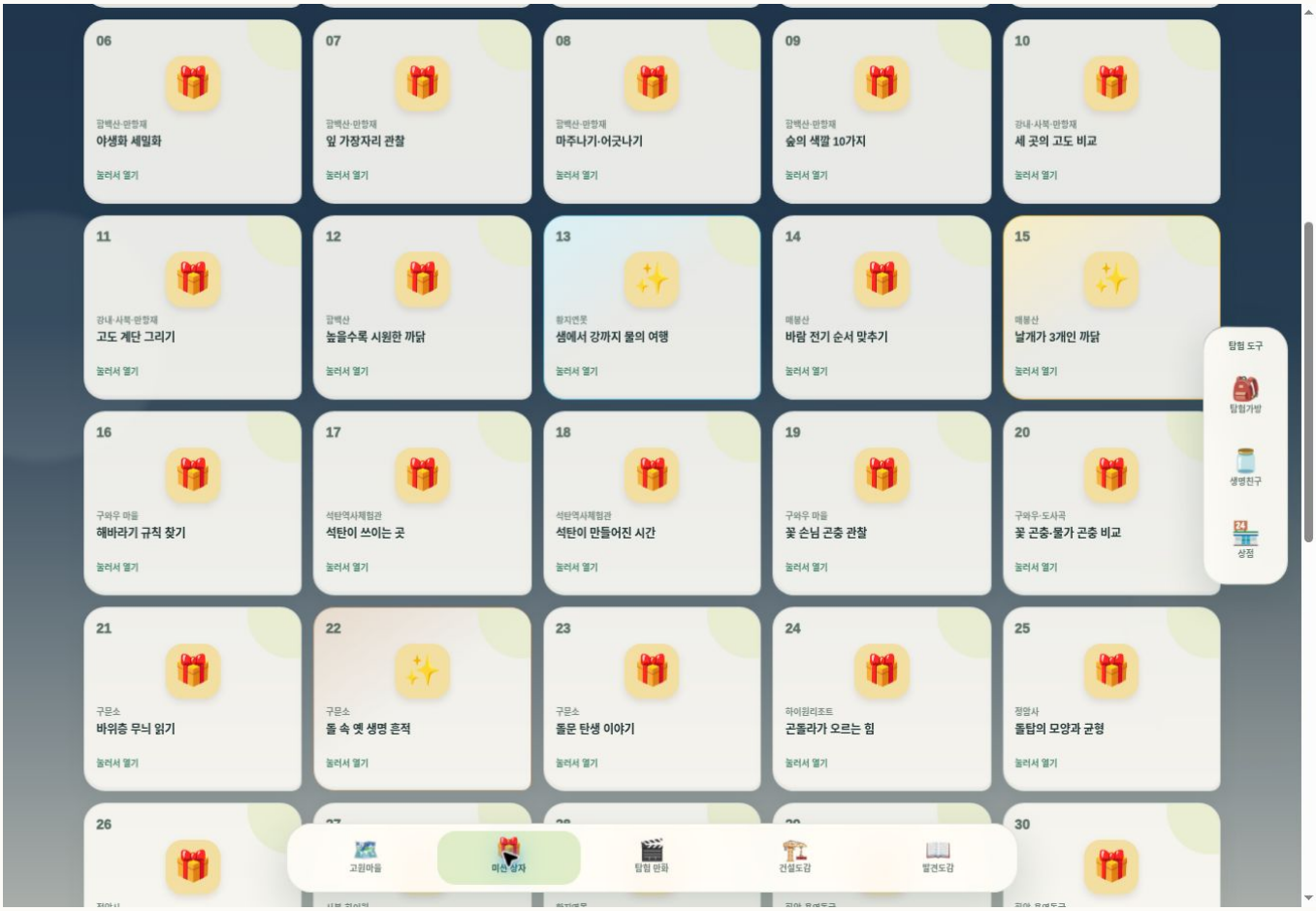


39 · 여행 일기 한 쪽

‘구름솜사탕색’, ‘나는 낙동강에 가고 싶어’. 아이가 적은 말을 읽으면 같은 풍경을 어떻게 받아들였는지 다시 보인다.

앱에서는 번호가 붙은 상자부터 고른다

미션 상자를 열면 여행지별 활동이 카드로 펼쳐진다. 번호와 제목을 함께 적어 두었기 때문에, 종이에서 하던 활동을 화면에서도 찾을 수 있다. 학습지를 처음부터 끝까지 다 써야 앱을 시작하는 방식은 아니다.



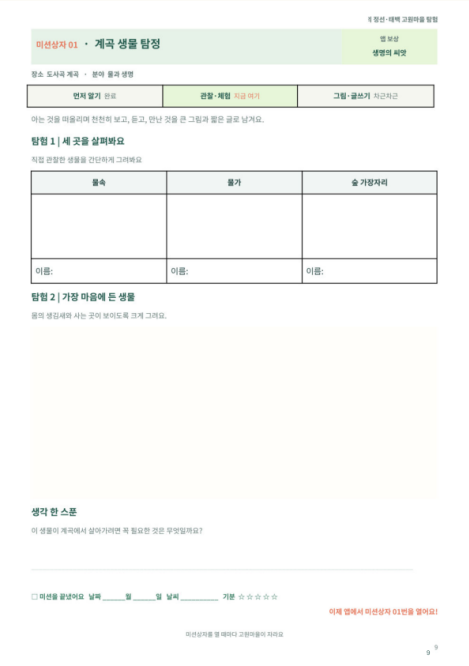
게임 실행 화면 · 07 잎 가장자리 관찰, 09 숲의 색깔 10가지, 13 샘에서 강까지 물의 여행 등이 번호 순서로 놓여 있다.

아이는 했던 미션을 골라 보급상자를 연다. 관찰한 내용은 종이에서 함께 보고, 상자를 열 때는 보호자와 비밀번호 문제를 확인한다. 같은 번호를 찾는 작은 행동이 종이와 게임 사이의 연결 고리다.

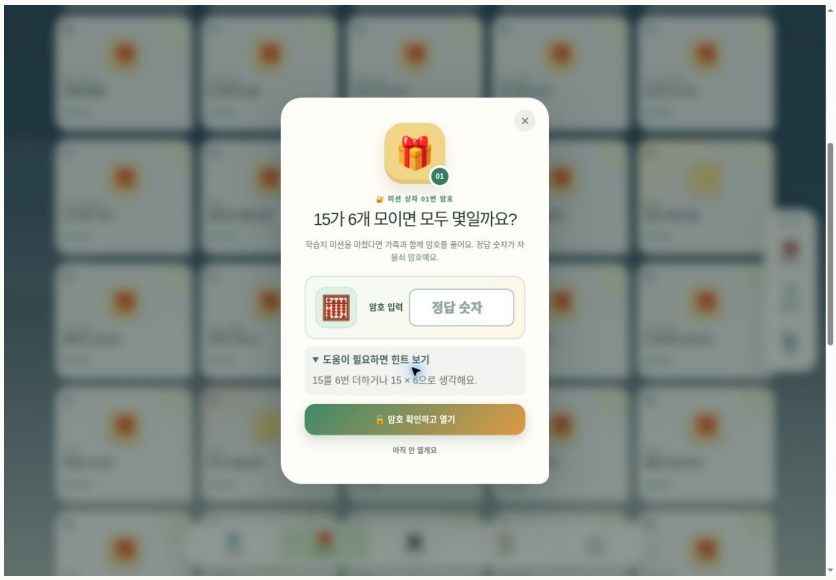
기본 재료 상자 외에 특별 상자도 섞었다. 다음에는 어떤 보상이 나올지 궁금하게 만들되, 그 보상이 나중에 지을 건물과 이어지도록 했다.

종이의 01번을 앱에서도 찾을 수 있게

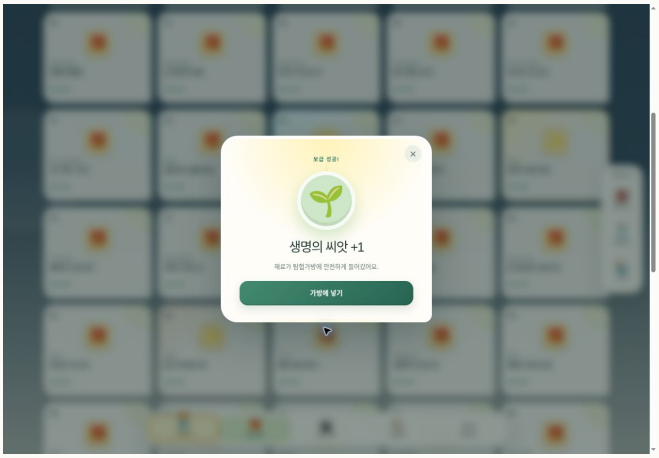
종이와 앱을 연결할 때 가장 먼저 맞춘 것은 번호였다. ‘계곡 생물 탐정’을 하고 나면 앱에서도 01번을 찾는다. 같은 제목과 같은 보상을 쓰면 아이가 다음에 무엇을 할지 알아보기 쉽다.



미션 01 기록지
물속·물가·숲 가장자리에 사는 생물을 보고 그리는 페이지.



게임 실행 화면 · 01번 상자의 비밀번호 문제와 도움말.



게임 실행 화면 · 90을 입력한 뒤 받은 씨앗 1개.

상자를 열면 다음 건설을 준비한다

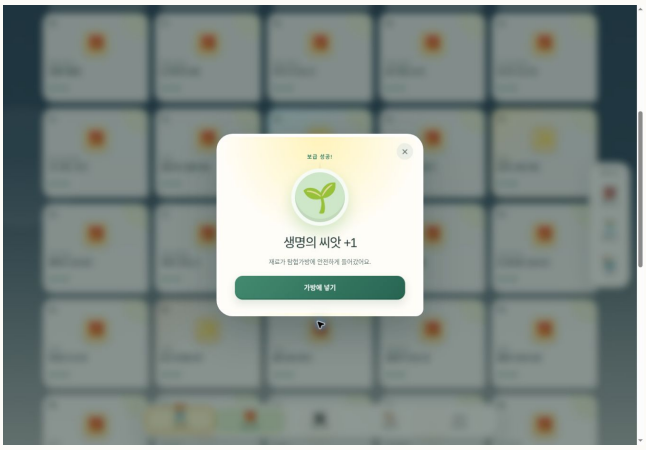
01번의 비밀번호는 15×6이다. 정답을 넣으면 생명의 씨앗 1개가 가방에 들어온다. 물방울도 모아 생명계곡을 지으면 가재가 합류한다.

앱의 비밀번호 문제와 종이의 관찰 질문은 역할이 다르다. 관찰한 내용은 학습지에서 함께 돌아보고, 생물의 특징과 서식지는 앱의 생태 정보와 퀴즈에서 더 알아본다.

아이에게 돌아오는 보상은 여러 가지다

상자를 열고 끝나면 다음 미션을 할 이유가 약해진다. 그래서 받은 것이 다음 행동에 쓰이게 했다. 씨앗과 물방울은 건설 재료가 되고, 돌봄은 친구의 성장으로, 퀴즈는 지식별과 기록으로 돌아온다.

아이의 행동	화면에서 받는 것	다음에 할 수 있는 일
미션 상자 열기	생명의 씨앗·맑은 물방울 등 재료	가방에 모아 필요한 건물 짓기
재료를 모아 건설	완성된 건물과 새 생명친구	자기 마을을 넓히고 가재 돌보기
생태 퀴즈 맞히기	정답 해설과 지식별	이유를 읽고 발견도감 다시 보기
친구 돌보기	사랑 점수와 성장 단계 변화	알에서 갓 깬 가재로 성장시키기
영상 확인 문제 풀기	해설과 영상 발견 도장	배운 내용을 확인하고 도장 모으기



실행 화면 · 미션 01의 씨앗 1개.

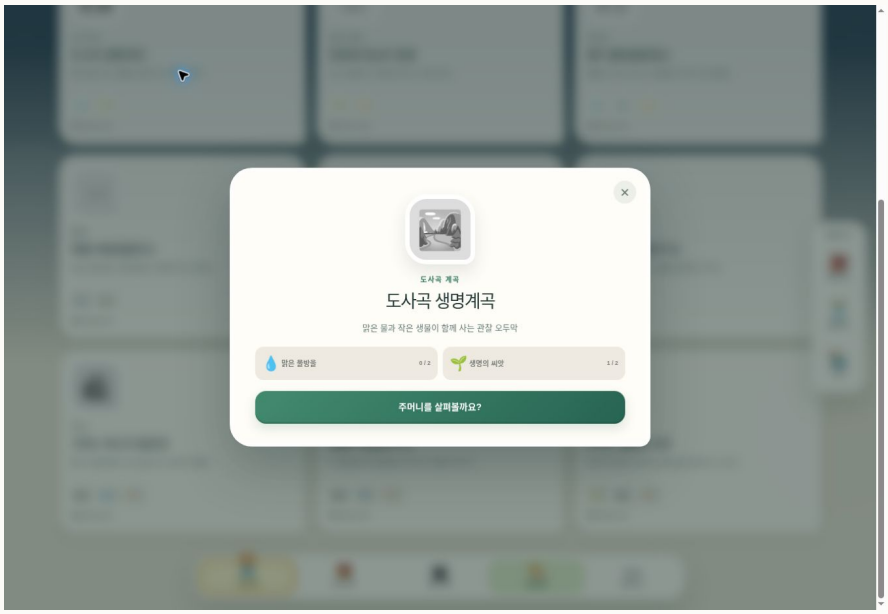
작게 받아서, 눈에 보이게 바뀐다

씨앗 하나를 받는 장면은 작지만, 모아서 생명계곡을 완성하면 지도에 변화가 생긴다. 그곳에서 가재를 만나면 재료 모으기가 돌봄으로 이어진다.

건설 재료, 사랑 점수, 지식별, 영상 도장은 서로 다른 활동의 흔적이다. 모두 같은 점수로 뭉치기보다 무엇을 해서 받은 것인지 아이가 떠올릴 수 있게 했다.

모은 재료로 건물을 지으면 친구가 온다

건물을 누르면 필요한 재료와 가진 수량이 나온다. 도사곡 생명계곡에는 맑은 물방울 2개와 생명의 씨앗 2개가 필요하다. 부족한 재료를 보면서 어떤 상자를 더 열지 생각할 수 있다.



게임 실행 화면 · 건설 전 생명계곡. 물방울 0/2, 씨앗 1/2로 아직 재료가 부족하다.



게임 실행 화면 · 필요한 재료를 모아 생명계곡을 완성한 마을.

생명계곡을 지은 뒤에는 가재가 합류한다. 화면 속 공사장이 건물로 바뀌고, 생명친구 메뉴에 돌볼 대상이 생긴다. 재료를 모으는 일과 친구를 키우는 일을 이 지점에서 이어 붙였다.

우리가 간 장소를 하나의 마을로 묶었다

정선·사북·태백을 다니다 보면 계곡과 꽃, 탄광과 동굴처럼 성격이 다른 장소를 만난다. 게임에서는 이곳들이 한 마을의 건물이 된다. 무엇을 지을지 고르는 동안 그 장소에서 봤던 것도 함께 떠올리기를 바랐다.

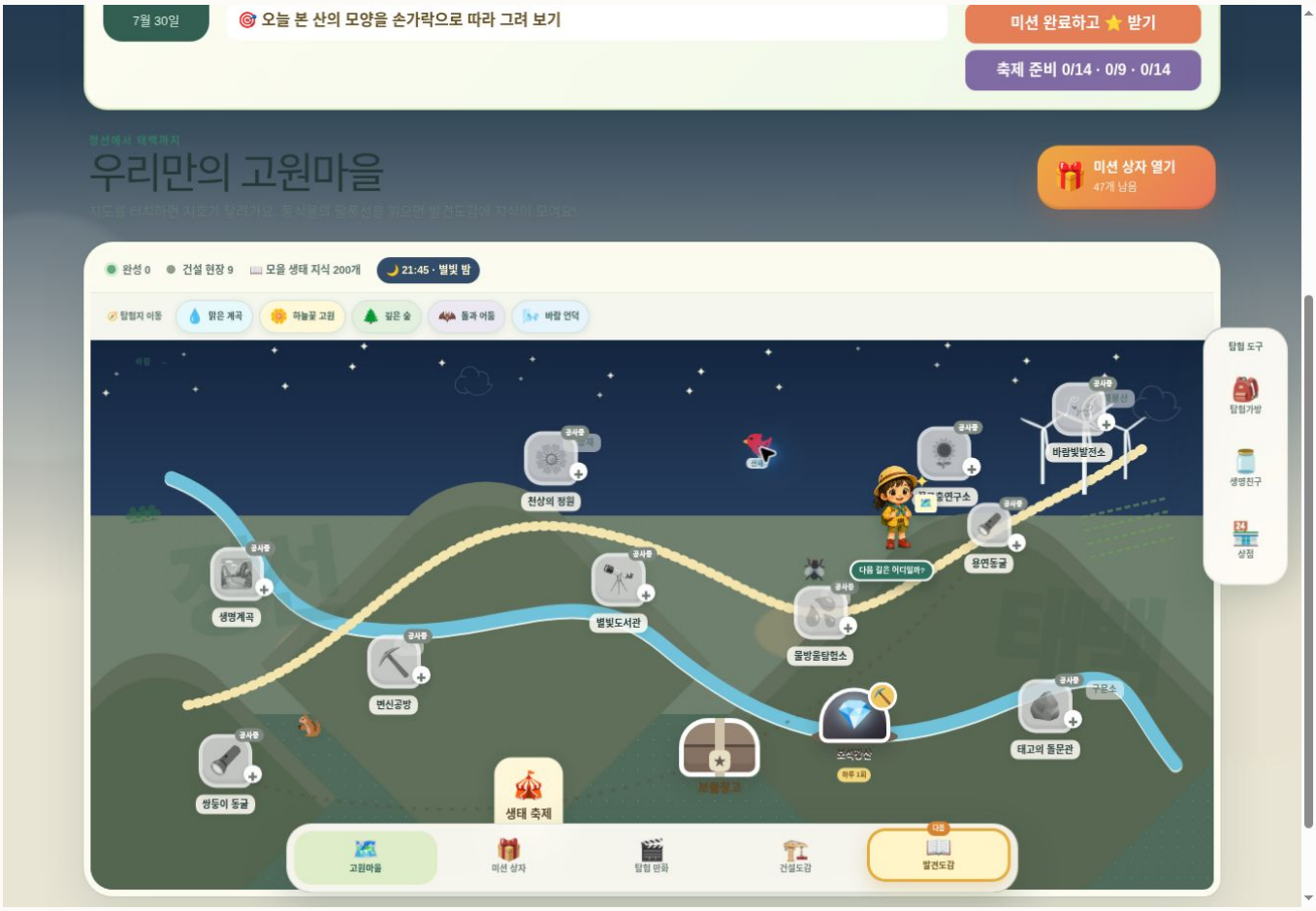
여행지 · 마을의 건물	여행에서 꺼내 볼 질문
도사곡계곡 · 생명계곡	작은 생물에게 맑은 물과 숨을 곳은 왜 필요할까?
함백산·만항재 · 천상의정원	꽃과 잎은 모양과 색이 어떻게 다를까?
황지연못 · 물방울탐험소	여기서 시작한 물은 어디로 갈까?
매봉산 · 바람빛발전소	바람은 어떻게 전기로 바뀔까?
사북·하이원 · 변신공방	탄광 마을은 어떻게 달라졌을까?
구와우 · 꽃곤충연구소	꽃에는 어떤 곤충이 찾아올까?
구문소 · 태고의돌문관	물은 어떻게 바위에 길을 냈을까?
화암·용연동굴 · 쌍둥이 동굴연구소	어두운 동굴에서는 무엇을 느낄 수 있을까?
정암사 · 별빛도서관	절과 탑에는 어떤 이야기가 남아 있을까?

계곡의 물방울과 숲의 씨앗, 탄광의 검은 광석처럼 재료 이름도 장소와 연결했다. 지역 이름을 외우는 것보다, 무엇을 보고 무엇을 모아 어떤 건물을 지었는지 함께 기억할 수 있도록 했다.

여행 때는 실제 지도로 길을 찾고, 게임에서는 장소의 이야기를 따라간다. 익숙한 지역 이름이 건물과 재료 이름으로 다시 등장하도록 했다.

지도는 돌아다니며 눌러 보는 놀이터다

마을은 건물 목록만 보여 주는 화면이 아니다. 산길과 초원을 누르면 지호가 움직이고, 주변 생물을 누르면 이야기나 깜짝 퀴즈를 만난다. 어디로 갈지, 무엇을 눌러 볼지 아이가 고르게 했다.



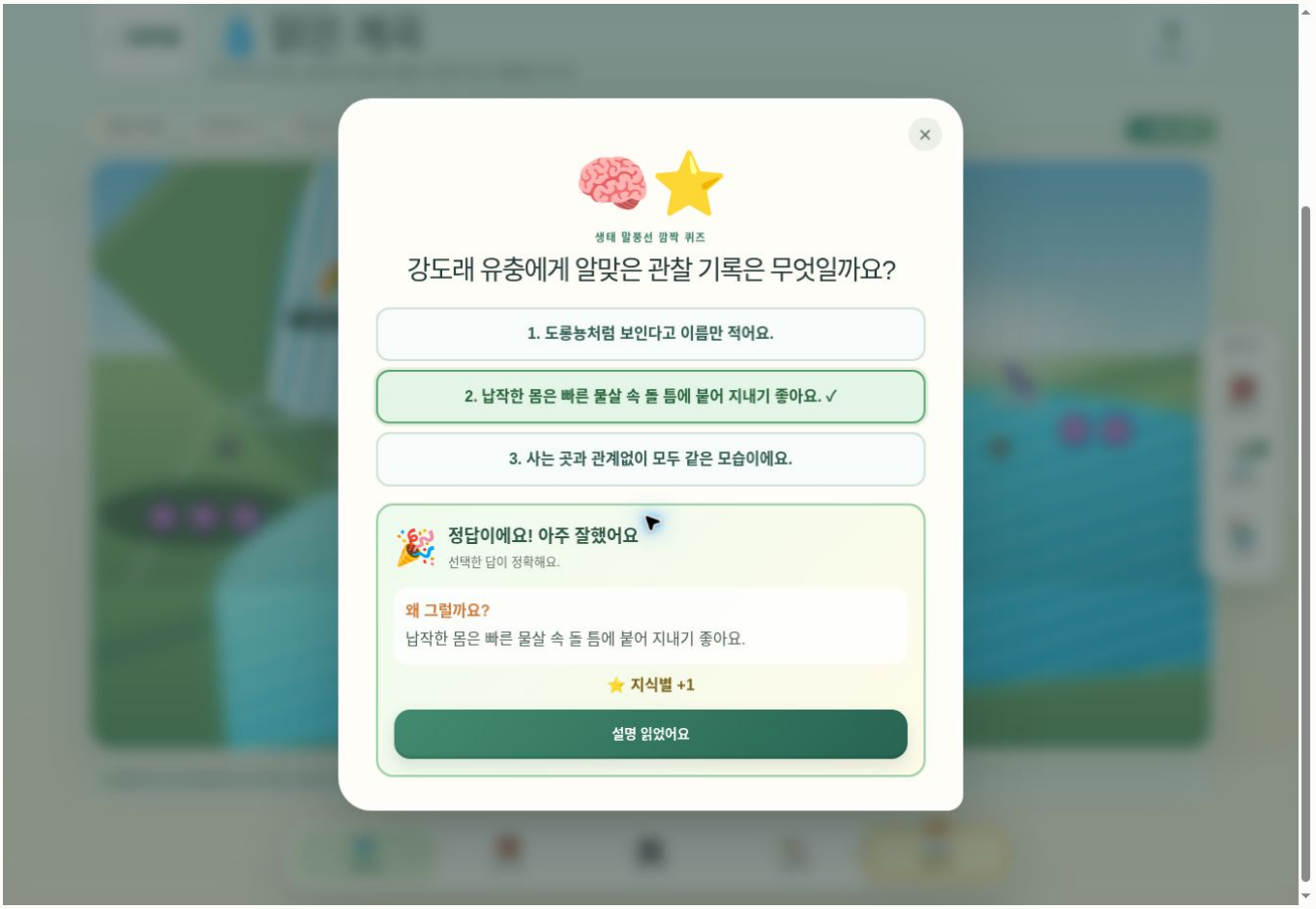
게임 실행 화면 · 지도 위 생물을 터치한 장면. 캐릭터 이동과 말풍선, 탐험지역 메뉴가 한 화면에 보인다.

탐험지역은 맑은 계곡, 하늘꽃 고원, 깊은 숲, 돌과 어둠, 바람 언덕으로 나뉜다. 계곡에서는 물에 사는 생물을, 고원과 숲에서는 그 환경에 맞는 생물을 찾아보는 흐름이다.

지도에서 만나는 생물과 따로 돌보는 친구는 역할이 다르다. 생물을 누르며 특징을 알아가는 탐험이 있고, 건물을 지어 만난 친구를 계속 키워 가는 돌봄이 있다. 두 활동은 발견도감과 성장 화면으로 이어진다.

동물을 누르면 질문이 나온다

게임 속 생물을 누르는 일도 관찰로 이어지게 하고 싶었다. 맑은 계곡 화면에는 소금쟁이와 강도래·날도래 유충, 계곡산개구리, 물잠자리가 있다. 종이에 그렸던 물 위와 돌 틈을 화면에서 다시 떠올릴 수 있다.



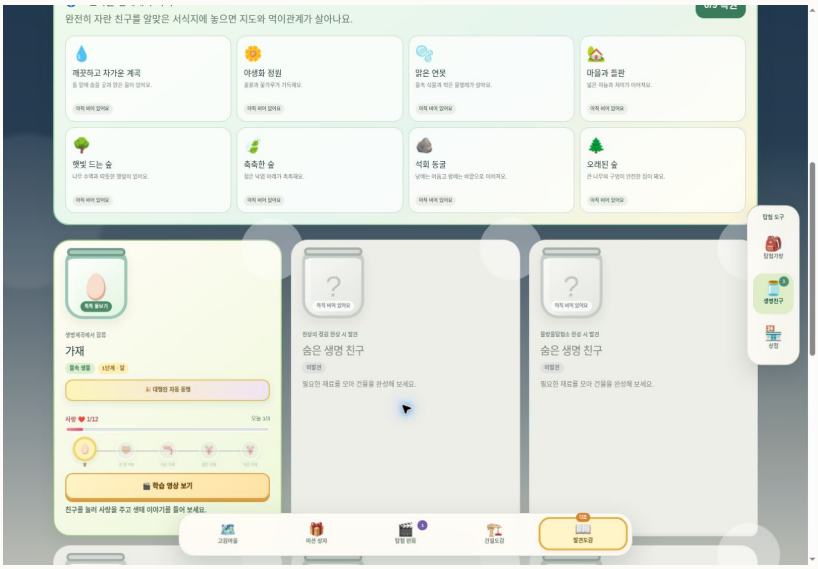
게임 실행 화면 · 강도래 유충을 누르고 답을 고르면 정답과 이유, 지식별 보상이 표시된다.

소금쟁이를 누르면 다리의 작은 털과 물에 뜨는 특징을 설명한다. 강도래 유충 퀴즈는 납작한 몸이 빠른 물살 속 돌 틈에서 지내는 데 알맞다는 내용을 묻는다. 이름을 아는 데서 그치지 않고, 몸의 모습과 사는 곳을 연결해 보는 질문이다.

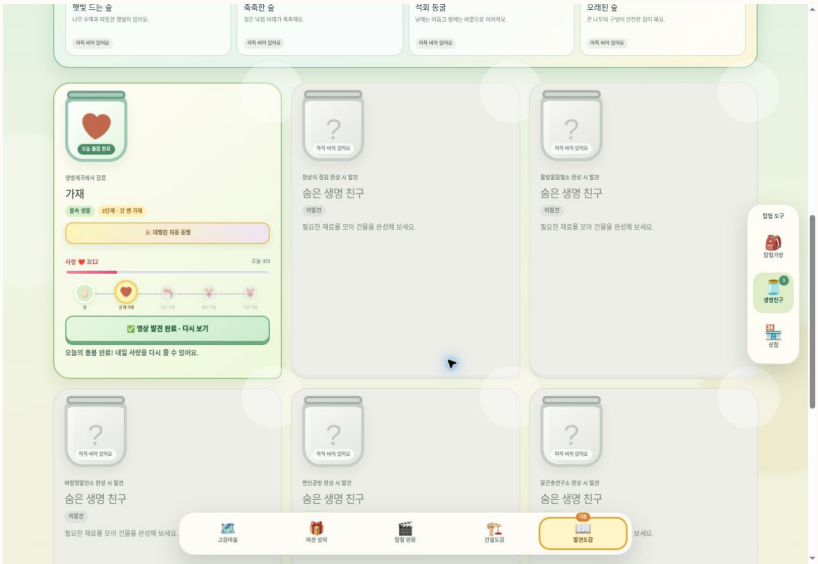
정답 뒤에는 '왜 그럴까요?'라는 해설과 지식별 1개가 나온다. 현장에서 적어 둔 그림을 보며 이런 설명을 다시 읽으면, 처음에는 지나쳤던 몸의 특징도 새로 보일 수 있다.

가재를 돌보니 알에서 작은 친구가 나왔다

생명계곡을 완성하면 가재가 생명친구 목록에 들어온다. 하루에 돌볼 수 있는 횟수는 세 번이다. 돌보며 사랑 점수를 모으면 모습과 성장 단계가 달라진다.



게임 실행 화면 · 사랑 1/12, 알 상태의 가재. 돌보기 버튼과 학습 영상 메뉴가 함께 있다.

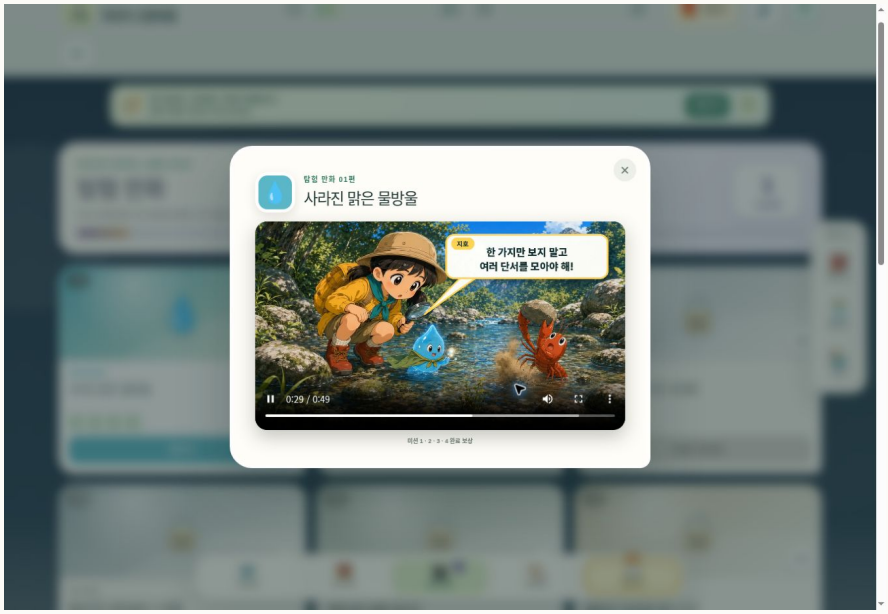


게임 실행 화면 · 사랑 3/12가 쌓이자 '2단계·갓 깬 가재'로 바뀌었다.

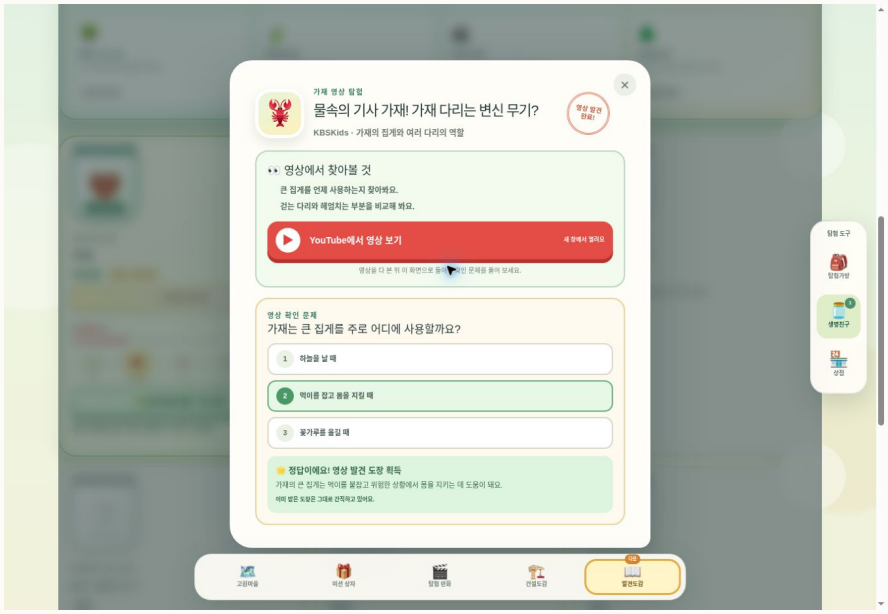
돌봄에는 가재의 아가미와 집게, 맑고 산소가 많은 물에 대한 이야기도 붙였다. 성장 화면에는 다섯 단계가 표시된다. 좋아하는 친구를 키우는 동안 그 친구가 살아갈 환경에도 관심이 이어지기를 바랐다.

먼저 이야기로 만나고, 영상으로 더 찾아본다

장소를 낯설게 느끼지 않도록 탐험 만화를 붙였다. 그곳에서 생긴 문제를 친구와 풀어 가는 이야기를 보고, 관련 미션으로 넘어가는 방식이다. 생태 영상에는 무엇을 찾아볼지와 짧은 확인 문제를 함께 두었다.



게임 실행 화면 · AI로 제작한 탐험 만화 '사라진 맑은 물방울'. 계곡의 미션 01~04와 이어진다.



게임 실행 화면 · 가재 영상의 확인 문제와 해설, 영상 발견 도장. KBSKids 영상으로 연결된다.

만화는 앱 안에서 재생되고, 생태 영상은 외부 YouTube 링크로 열린다. 영상의 확인 문제를 풀면 해설과 도장을 남길 수 있다. 도장은 영상의 확인 문제를 풀고 받는 보상이다. 아이와 이야기할 때는 영상에서 무엇을 보았는지도 함께 묻는다.

집에서는 학습지 옆에 발견도감을 펼친다

여행 뒤 학습지를 다시 보면 답을 적을 때와는 다른 질문이 생긴다. 이 생물은 어디에서 봤는지, 왜 그런 모양인지 다시 찾아볼 곳이 있으면 좋겠다고 생각했다. 앱의 발견도감은 읽은 정보와 퀴즈 기록을 모아 두는 자리다.



게임 실행 화면 · 소금쟁이의 생태 정보와 강도래 유충의 정답 기록이 발견도감에 남아 있다.

소금쟁이 카드에서는 지도에서 읽었던 설명을 다시 펼칠 수 있다. 강도래 유충 카드에는 퀴즈를 한 번 맞혔다고 표시된다. 종이에 그린 것과 화면의 설명을 나란히 놓고 보면 다음에 무엇을 더 살펴볼지 이야기하기 쉽다.

아이에게 남는 것은 재료와 점수만이 아니다. 발견한 생물과 읽은 이야기가 도감에 모인다. 종이에는 자신의 글과 그림이, 앱에는 다시 꺼내 볼 생물 카드가 남도록 했다.

다른 가족도 자기 여행의 게임을 만들 수 있다

처음부터 게임의 세부 기능을 모두 정해 놓았던 것은 아니다. 아이가 좋아하는 놀이와 여행 장소를 설명하고, 미션과 보상, 화면을 하나씩 연결해 갔다. ChatGPT가 초안을 만들면 우리 여행에 맞는지 보며 다시 요청했다.

내가 정한 것	ChatGPT와 만든 것
아이의 취향과 여행 장소	장소별 탐험 거점과 마을의 세계관
직접 관찰하고 표현하는 활동	학습만화·배경 설명·질문·기록지 초안
미션이 게임 성장으로 이어지는 규칙	공통 미션 번호, 상자, 재료, 건설 화면
생물에게 관심을 갖는 놀이	생태 설명과 퀴즈, 돌봄과 성장 화면

다시 시작한다면, 한 장소부터

“아이와 [여행지]에 갈 거야. 아이는 [좋아하는 놀이]를 좋아해. 현장에서 할 미션 하나와 기록지를 만들고, 같은 번호의 상자를 열어 재료를 받는 웹게임으로 이어 줘. 그 재료로 무엇을 만들지도 함께 정해 보자.”

미션 하나를 끝까지 해 보면 필요한 것이 보인다. 번호를 찾기 쉬운지, 재료를 어디에 쓰는지 살핀다. 건물을 지은 뒤에도 할 일이 이어지는지 보고, 그다음 장소와 미션을 늘리면 된다.

AI가 제안한 지역 정보와 설명은 실제 자료와 맞춰 보아야 한다. 아이에게 건넬 자료를 고르고 고치는 일은 부모가 맡는다. 우리도 완성본을 부부가 함께 읽고 수정한 뒤 사용했다.

여행이 끝나도 다시 열어 볼 것이 남았다

2026년 7월 30일부터 8월 12일까지, 우리는 정선·사북·태백에서 14일을 보냈다. 돌아와서 학습지를 펼치고 태블릿에서 같은 미션을 찾던 시간까지 생각하면, 여행은 일정표의 마지막 날에 끝나지 않았다.

아이의 글과 그림을 보면 무엇을 보고 어떤 생각을 했는지 알 수 있다. 앱에서는 재료를 모아 건물을 짓고, 가재를 돌보고, 생물을 눌러 이야기를 읽을 수 있다. 종이와 화면이 서로 다른 방식으로 여행을 다시 꺼내 주는 셈이다.

정선과 태백 같은 인구감소지역에도 계곡과 야생화, 탄광과 동굴처럼 아이와 이야기할 거리가 많았다. 이런 지역의 생태와 역사를 가족의 관심사에 맞게 엮으면, 그곳에서 보내는 시간이 조금 달라질 수 있다고 생각한다. AI 덕분에 한 가족도 그 생각을 학습지와 게임으로 만들어 볼 수 있었다.

아이와 여행을 준비하는 다른 가족에게

우리가 갈 곳과 아이가 좋아하는 것을 함께 적어 보는 데서 시작해도 좋겠다. 장소 하나, 질문 하나, 작은 보상 하나를 연결하면 자기 가족만의 여행을 만들 첫 장면이 생긴다.

아래에서 게임과 학습지 전체를 열어 볼 수 있다. 제출 묶음에는 이 경험담과 학습지 원본 발췌 PDF를 함께 담았다.

게임 바로 열기

지호의 고원마을 웹앱

학습지 최종본 열기

고원마을 탐험 학습지 · Google 문서

자료 안내 · 화면 사진은 게임 실행 모습이며, 탐험 만화의 그림은 AI로 제작했다. 영상은 앱에 표시된 외부 출처로 연결된다. 가족 활동사진과 아이의 기록은 6쪽에 모았다.

지역 자료 · 행정안전부 인구감소지역 안내 · 학습지 전체는 첫 페이지와 위 링크에서 열람.