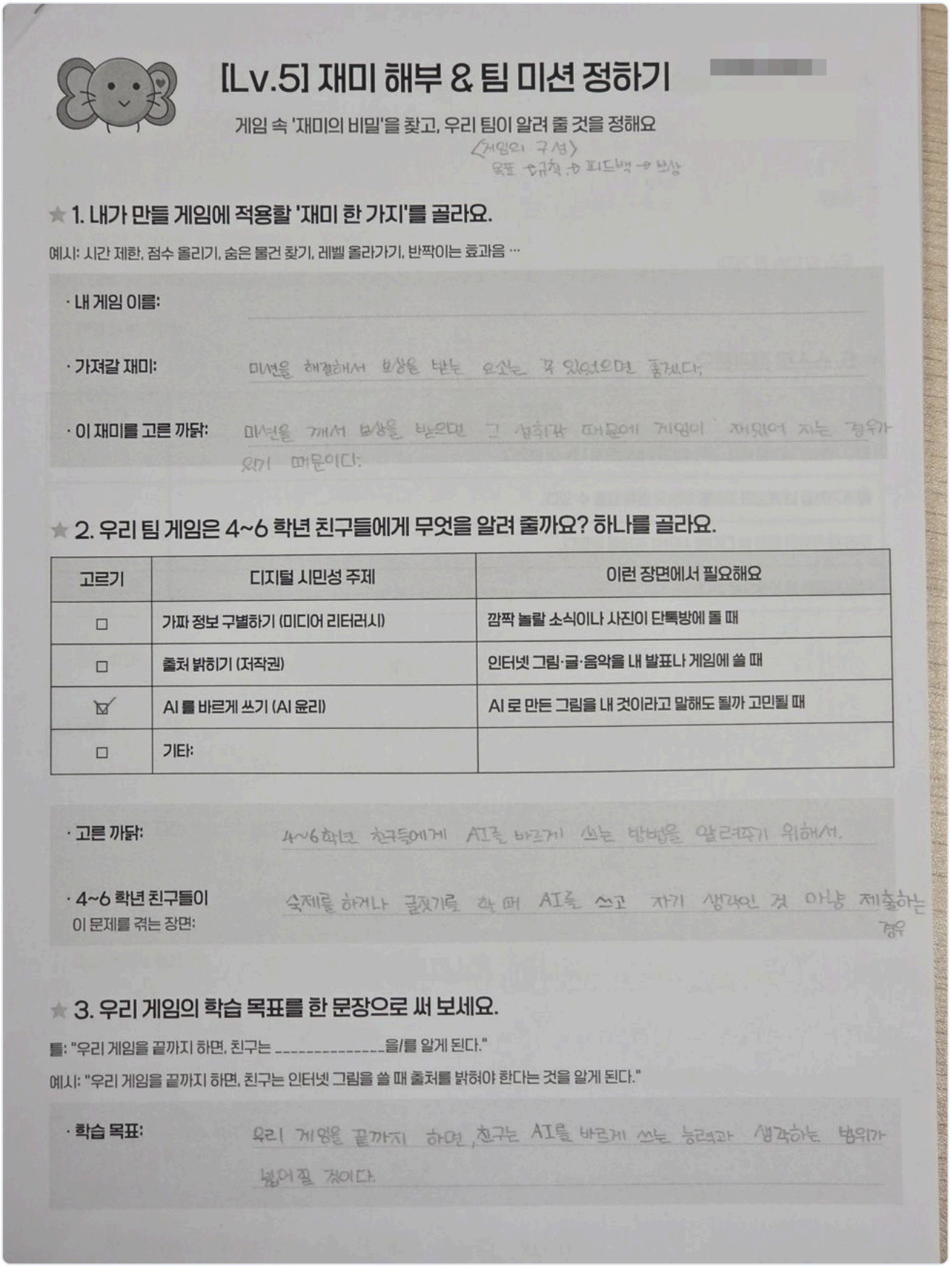
1차시 · Lv.5

재미 해부 & 팀 미션 정하기

게임의 재미 요소(목표·규칙·피드백·보상)를 분석하고 팀이 알려 줄 디지털시민성 주제와 학습 목표를 정함



[Lv.5] 재미 해부 & 팀 미션 정하기

게임 속 '재미의 비밀'을 찾고, 우리 팀이 알려 줄 것을 정해요

〈게임의 구성〉
목표 → 규칙 → 피드백 → 보상

★ 1. 내가 만들 게임에 적용할 '재미 한 가지'를 골라요.

예시: 시간 제한, 점수 올리기, 숨은 물건 찾기, 레벨 올라가기, 반짝이는 효과음 …

· 내 게임 이름:

· 가져갈 재미: 미션을 해결해서 보상을 받는 요소는 꼭 있었으면 좋겠다.

· 이 재미를 고른 까닭: 미션을 깨서 보상을 받으면 그 성취감 때문에 게임이 재밌어 지는 경우가 있기 때문이다.

★ 2. 우리 팀 게임은 4~6 학년 친구들에게 무엇을 알려 줄까요? 하나를 골라요.

고르기	디지털 시민성 주제	이런 장면에서 필요해요
☐	가짜 정보 구별하기 (미디어 리터러시)	깜짝 놀랄 소식이나 사진이 단톡방에 돌 때
☐	출처 밝히기 (저작권)	인터넷 그림·글·음악을 내 발표나 게임에 쓸 때
☑	AI 를 바르게 쓰기 (AI 윤리)	AI 로 만든 그림을 내 것이라고 말해도 될까 고민될 때
☐	기타:	

· 고른 까닭: 4~6학년 친구들에게 AI를 바르게 쓰는 방법을 알려주기 위해서.

· 4~6 학년 친구들이 이 문제를 겪는 장면: 숙제를 하거나 글짓기를 할 때 AI를 쓰고 자기 생각인 것 마냥 제출하는 경우

★ 3. 우리 게임의 학습 목표를 한 문장으로 써 보세요.

틀: "우리 게임을 끝까지 하면, 친구는 _____을/를 알게 된다."

예시: "우리 게임을 끝까지 하면, 친구는 인터넷 그림을 쓸 때 출처를 밝혀야 한다는 것을 알게 된다."

· 학습 목표: 우리 게임을 끝까지 하면, 친구는 AI를 바르게 쓰는 능력과 생각하는 범위가 넓어질 것이다.

2차시 · Lv.6

팀 기획서 — 화면 스케치와 첫 프롬프트

종류·조작·규칙·승패·화면 5가지 재료와 '배울 것'을 담아 AI에게 보낼 첫 프롬프트를 팀이 함께 씀

★ 5. 화면을 그림으로 스케치해요.

시작 화면	게임 화면	결과 화면 (왜 그런지 설명 포함)
※꼭 읽으세요※ 규 칙 확인	AI 윤리	승리 축하합니다! (선명) 문을 열고 밖에서 뛰는 영상 승리 패배 당신은 피가 부족해 죽었습니다. 게임을 다시 시작해 복습하세요. 행운을 빕니다. 패배

★ 6. 팀 첫 프롬프트 — 설계도를 보고 AI 에게 처음 보낼 말을 함께 써요.

5 가지 재료(종류·조작·규칙·승패·화면)와 '배울 것'이 모두 들어갔는지 확인해요.

4~6학년이 하는 퀴즈게임을 만들거야. 화면을 클릭해서 문제를 푸는 게임이야. AI 윤리에 대해서 공부 하고 확인 버튼을 누르면 엄마가 들어와서 시험을 친다고 해. 시험 문제를 맞히면 용돈 2500원을 줘. 틀리면 엄마가 때려서 HP가 -100이 되. 원래 HP는 100이야. 참고로 게임 안에 있는 주인공 시점이어야 해. 받은 용돈으로 상점에서 아이템을 살 수 있어. 상점에 있는 아이템은 음식(1500원)은 HP 20점 회복해 줘. 승리(400원)돈을 모아서 승리를 사면 게임에서 승리해. 방패(10원)문제를 틀렸을 때 HP가 깎이는 것을 막을 수 있어. 엄마가역사책(200원) 문제를 틀렸을 때 엄마의 기억을 삭제해서 용돈을 받을 수 있어. 용돈 두배(300원)문제를 맞혔을 때 용돈이 두배가 되. 힌트(500원)문제가 어려울 때 힌트를 얻을 수 있어. 모두 아이템은 1회용이야. 산 아이템은 책상 옆에 있어. 클릭하면 효과가 작용해.

★ 7. 역할 분담 — 시간마다 리더를 바꿔서 모두가 한 번씩 맡아요.

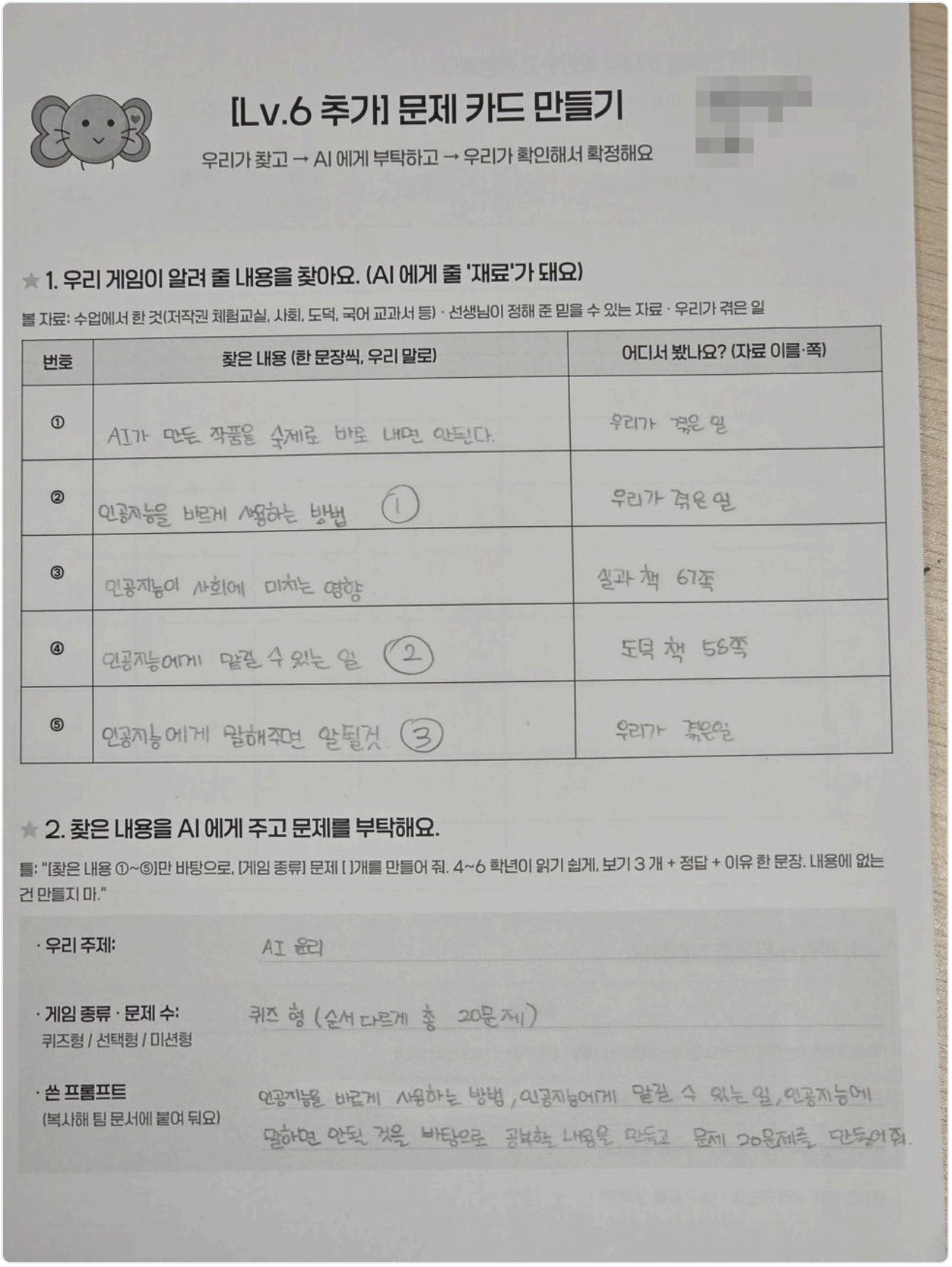
리더는 그 일을 '챙기는' 사람일 뿐, 기획·디자인·프롬프트는 모두가 함께해요. 4 명 팀은 두 사람이 한 역할을 맡아요.

리더 역할 (챙기는 일)	Lv.7 만들기	Lv.8 다듬기	Lv.9 테스트
키보드 리더 AI 에게 프롬프트를 입력하고 기록지에 적어요			
설계도 리더 기획서·줄처 계획을 지키고 다음 할 일을 정해요			
테스트 리더 직접 해 보고 고칠 점과 버그를 찾아요			

2차시 · Lv.6 추가

문제 카드 — 찾고 → AI에게 부탁하고 → 확인

믿을 수 있는 자료에서 찾은 내용과 출처를 적은 뒤, "찾은 내용만 바탕으로, 내용에 없는 건 만들지 마" 형식으로 AI에게 문제를 요청



[Lv.6 추가] 문제 카드 만들기

우리가 찾고 → AI 에게 부탁하고 → 우리가 확인해서 확정해요

★ 1. 우리 게임이 알려 줄 내용을 찾아요. (AI 에게 줄 '재료'가 돼요)

볼 자료: 수업에서 한 것(저작권 체험교실, 사회, 도덕, 국어 교과서 등) · 선생님이 정해 준 믿을 수 있는 자료 · 우리가 겪은 일

번호	찾은 내용 (한 문장씩, 우리 말로)	어디서 봤나요? (자료 이름·쪽)
①	AI가 만든 작품을 숙제로 바로 내면 안된다.	우리가 겪은 일
②	인공지능을 바르게 사용하는 방법 ①	우리가 겪은 일
③	인공지능이 사회에 미치는 영향	실과 책 67쪽
④	인공지능에게 맡길 수 있는 일 ②	도덕 책 58쪽
⑤	인공지능에게 말해주면 알될것 ③	우리가 겪은일

★ 2. 찾은 내용을 AI 에게 주고 문제를 부탁해요.

틀: "[찾은 내용 ①~⑤]만 바탕으로, [게임 종류] 문제 [ ]개를 만들어 줘. 4~6 학년이 읽기 쉽게, 보기 3 개 + 정답 + 이유 한 문장. 내용에 없는 건 만들지 마."

· 우리 주제: AI 윤리

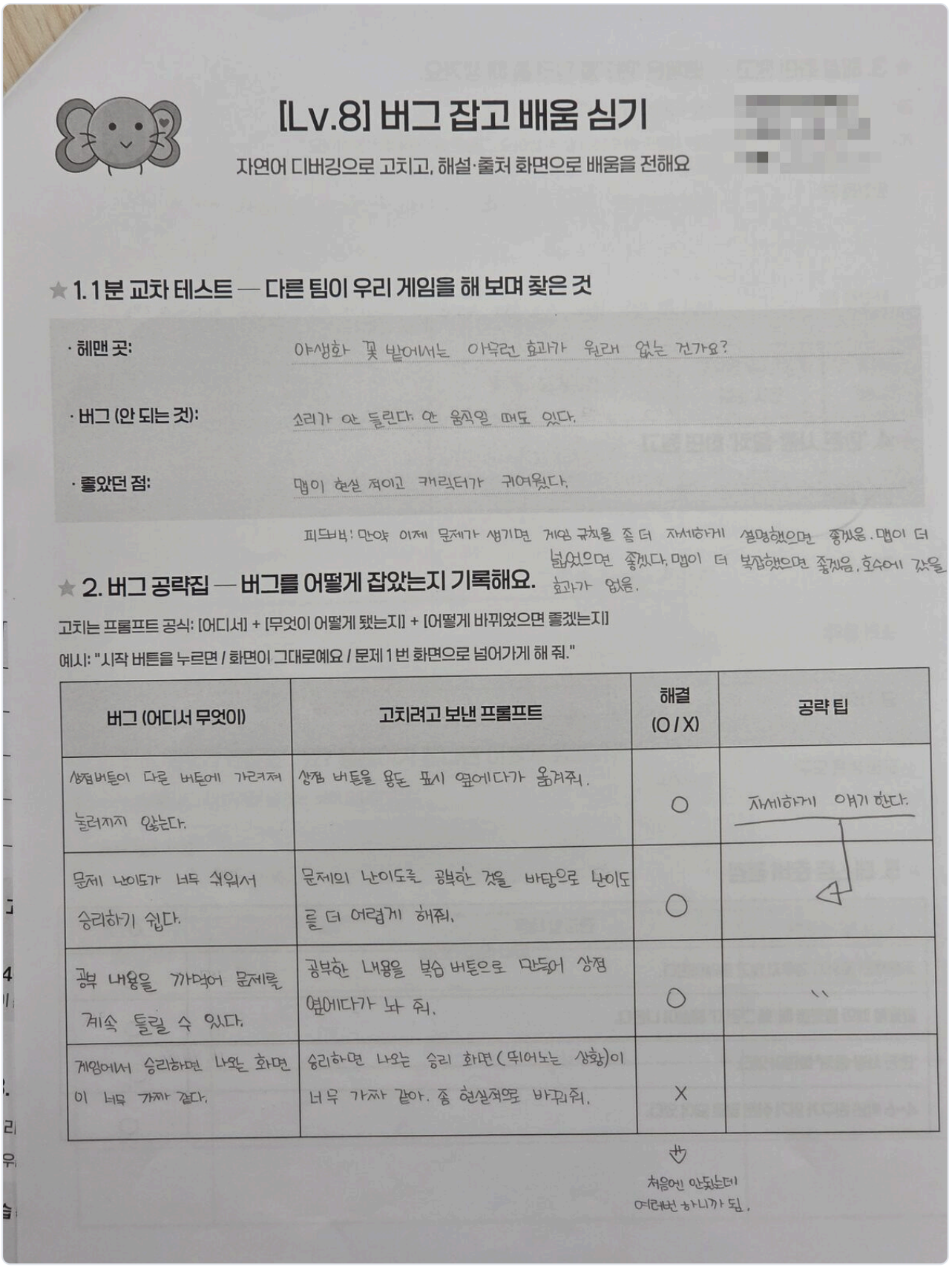
· 게임 종류 · 문제 수: 퀴즈 형 (순서 다르게 총 20문제)
퀴즈형 / 선택형 / 미션형

· 쓴 프롬프트 (복사해 팀 문서에 붙여 둬요)
인공지능을 바르게 사용하는 방법, 인공지능에게 맡길 수 있는 일, 인공지능에 말하면 안되는 것을 바탕으로 공부할 내용을 만들고 문제 20문제를 만들어 줘.

4차시 · Lv.8

버그 공략집 — 자연어 디버깅

1분 교차 테스트에서 찾은 버그를 [어디서]+[무엇이 어떻게 됐는지]+[어떻게 바뀌었으면 좋겠는지] 공식으로 AI에게 요청하고 결과를 기록



[Lv.8] 버그 잡고 배움 심기

자연어 디버깅으로 고치고, 해설·출처 화면으로 배움을 전해요

[redacted]

★ 1. 1분 교차 테스트 — 다른 팀이 우리 게임을 해 보며 찾은 것

· 헤맨 곳: 야생화 꽃 밭에서는 아무런 효과가 원래 없는 건가요?

· 버그 (안 되는 것): 소리가 안 들린다. 안 움직일 때도 있다.

· 좋았던 점: 맵이 현실 적이고 캐릭터가 귀여웠다.

피드백: 만약 이제 문제가 생기면 게임 규칙을 좀 더 자세하게 설명했으면 좋겠음. 맵이 더 넓었으면 좋겠다, 맵이 더 복잡했으면 좋겠음, 호수에 갔을 효과가 없음.

★ 2. 버그 공략집 — 버그를 어떻게 잡았는지 기록해요.

고치는 프롬프트 공식: [어디서] + [무엇이 어떻게 됐는지] + [어떻게 바뀌었으면 좋겠는지]

예시: "시작 버튼을 누르면 / 화면이 그대로예요 / 문제 1 번 화면으로 넘어가게 해 줘."

버그 (어디서 무엇이)	고치려고 보낸 프롬프트	해결 (O / X)	공략 팁
상점버튼이 다른 버튼에 가려져 눌러지지 않는다.	상점 버튼을 용돈 표시 옆에다가 옮겨줘.	O	자세하게 얘기 한다.
문제 난이도가 너무 쉬워서 승리하기 쉽다.	문제의 난이도를 공부한 것을 바탕으로 난이도를 더 어렵게 해줘.	O	
공부 내용을 까먹어 문제를 계속 틀릴 수 있다.	공부한 내용을 복습 버튼으로 만들어 상점 옆에다가 놔 줘.	O	〃
게임에서 승리하면 나오는 화면이 너무 가짜 같다.	승리하면 나오는 승리 화면(뛰어노는 상황)이 너무 가짜 같아. 좀 현실적으로 바꿔줘.	X	

처음엔 안됐는데 여러번 하니까 됨.