8살·5살 우리 아이를 위한 AI 학습 놀이터

ChatGPT와 만든 놀이온

아이에게 필요한 것을 말로 설명하며
부모도 직접 만들고 고치는 학습 게임



실행 주소 https://kkw-web.github.io/on/

11가지 기본 놀이 · 세 분야의 발견 · 두 탐험가의 협력
화면 확인일: 2026.10.31. / 캡처는 기능 확인을 위한 실행 장면입니다.

놀이온 전체 인터페이스

실제 홈 화면을 위에서 아래로 세 구간으로 나누어 배치했습니다. 왼쪽 → 가운데 → 오른쪽 순서입니다.

01 탐험가 · 오늘의 열쇠



02 글자 · 수 · 관찰 놀이



03 협력 · 코딩 · 특별 놀이



전체 홈 화면 원본 발췌 / 2026.10.31. 기능 확인 캡처

우리 아이에게서, 다른 가정으로

시작은 단순했습니다

8살과 5살 두 아이를 위한 학습 게임을 만들고 싶었습니다. 한글·수·시계처럼 필요한 활동을 담고, 각자 수준에 맞게 고르며 둘이 함께할 놀이도 넣었습니다. 원하는 모습을 말로 설명하고, 나온 화면을 보고 다시 요청하는 과정을 이어갔습니다.

누구나 시작할 수 있는 방식

특정 직업의 전문성을 전제로 한 사례가 아닙니다. "우리 아이는 무엇을 어려워하는가", "어떤 설명과 놀이가 필요할까"를 구체적으로 말하는 데서 시작할 수 있습니다. 처음부터 11개 게임을 만들 필요도 없습니다. 한 가지 활동을 만들고 실행하며 고쳐 가면 됩니다.

AI가 낮춰 준 제작의 문턱

부모가 원하는 활동과 피드백을 설명하면 AI가 화면과 동작을 구현하도록 도왔습니다. 직접 코드를 모두 작성하는 대신, 결과를 살펴보고 수정할 부분을 구체적으로 전달하는 방식으로 제작에 참여했습니다.

다른 사람에게 전하고 싶은 경험

아이에게 맞는 도구를 찾는 데서 한 걸음 더 나아가, AI와 함께 직접 만들어 볼 수 있습니다. 놀이온 주소를 이용할 수도 있고, 같은 요청 방식을 자신의 아이에게 맞추어 작은 게임부터 재현할 수도 있습니다. 제작 도구와 이용 환경에 따라 필요한 시간과 비용은 달라질 수 있습니다.

01 무엇을 바꾸려 했는가

아이에게 맞춘 도구를 직접 만들고 고치기

저는 8살과 5살 두 아이를 위해 학습 게임을 만들었습니다. 나이와 준비 정도가 다른 아이들이 각자 할 수 있는 놀이를 고르고, 때로는 함께 즐길 수 있는 공간을 만들고 싶었습니다. 아이에게 필요한 활동과 원하는 화면을 ChatGPT에 말로 설명하며 실제로 실행되는 웹 게임으로 구체화했습니다.

우리 집의 필요에서 누구나 쓸 수 있는 놀이로

8살·5살이라는 나이는 제작의 출발점이지 이용 제한이 아닙니다. 다른 가정도 활용할 수 있도록 고정된 자녀 이름과 나이를 제거하고 별명과 캐릭터를 선택하게 했습니다. 아이에게 필요한 것을 알고 설명하는 부모라면 작은 활동 하나부터 AI와 함께 만들어 볼 수 있다는 가능성을 전하고자 합니다.

두 아이에게 맞추기 위해 정한 방향

1. 나이보다 준비 정도에 맞추어 단계를 선택하기
2. 오답 뒤 재시도와 도움을 활용한 해결도 인정하기
3. 서로 다른 단서를 설명하고 함께 판단할 기회 만들기

이 자료가 보여 주는 성과

실제 서비스의 화면과 실행 동작, 제작자의 수정 요청을 제시합니다. 아동의 성적 향상이나 집중 시간 증가를 측정한 자료는 아니며, 기능 구현과 교육적 기대를 구분하여 설명합니다.

02 사람의 판단과 AI의 역할

사용한 AI: ChatGPT

기획 방향을 구체화하고 웹 화면과 동작을 구현·개선하는 데 활용했습니다. 놀이 중 아동을 실시간으로 진단하는 AI 튜터라는 의미는 아닙니다. 모델 버전이나 제작 시간은 확인되지 않은 수치로 제시하지 않습니다.

사람이 정한 것

공유 대상, 이름·나이 노출 방식, 교육·놀이를 연결할 방향, 글씨체와 인터페이스에 대한 판단, 분리된 챕터를 재구조화할 필요를 제시했습니다. 결과물의 교육적 적절성과 최종 활용에 대한 책임도 제작자에게 있습니다.

AI가 도운 것

자연어로 전달한 요구를 화면과 코드로 구체화하고, 개별 놀이와 연결 구조를 수정하는 작업을 지원했습니다. 이번 제출자료 작성에서도 안내문 분석, 역할별 원고 검토, 실행 화면 확인, 문서 편집에 AI를 활용했습니다.

반복 개선의 구조

요구 설명 → 구현 결과 확인 → 어색한 부분 지적 → 수정 요청 → 현재 화면 대조. 기능 수를 늘리는 것에 그치지 않고, 처음 방문한 이용자가 무엇을 선택하고 어디로 이동할지 이해할 수 있도록 다듬었습니다.

AI가 아닌 구성 요소

브라우저는 실행·화면 확인 환경이며 GitHub Pages 주소는 공개 접근 경로입니다. 화면의 단계 선택과 정답·보상 규칙을 생성형 AI의 실시간 분석 기능으로 소개하지 않습니다.

03 탐험가가 중심이 되는 시작



화면 01. 별빛·새싹 탐험가와 개인별 발견 표시가 있는 홈 화면.

아이의 활동을 위한 진입점

홈에서 탐험가를 고르고 놀이로 이동합니다. 이름·캐릭터 설정에는 별명 입력, 탐험복, 색, 머리 장식 선택이 마련되어 있습니다. 고정된 실명·나이에 묶이지 않고 다른 가정도 사용할 수 있도록 바꾼 제작 요청과 연결됩니다. 이 화면의 별은 기능 확인 중 생성된 기록입니다.

04 개별 놀이를 하나의 흐름으로



화면 02. 전체 홈 화면에서 발췌한 오늘의 열쇠 영역.

글자·수·발견의 세 분야

각 분야에서 3개의 발견을 모으면 열쇠 하나를 얻고, 세 열쇠가 모이면 '안녕, 토요일'로 연결되는 구조를 안내합니다. 기억 놀이는 3쌍을 찾는 방식입니다. 도움을 받거나 다시 풀어도 인정한다고 명시되어 있어, 처음부터 완벽하게 맞히는 것만 성취로 보지 않습니다. 전체 잠금 해제 과정은 이번 기능 확인의 범위에 포함하지 않았습니다.

05 11가지 놀이의 구성

글자와 이야기

한글·읽기 탐험 / 낱말과 문장 공방
소리·글자에서 낱말·문장 이해로

수와 시간

숫자 피크닉 / 똑딱별 시계 모험 / 별사탕 구구단
수 세기·계산·시계·곱셈

관찰과 생각

작은 세계 여행 / 기억의 보물 숲 / 규칙 무지개 길
국기 관찰·짝 찾기·다음 규칙 예상

협력과 추리

둘이 잇는 보물 지도 / 별빛 탐정단·비밀의 방
서로 다른 정보를 설명하고 결합하기

생각을 코딩으로

배달 로봇 정원
경로 계획·명령 실행·결과 확인

홈의 놀이 분류에는 중복 태그가 있습니다. 위 목록은 11개 놀이를 중복 없이 정리한 것입니다. 기능별 단계와 진행 방식은 서로 다릅니다.

06 한글: 먼저 배우고 도전하기

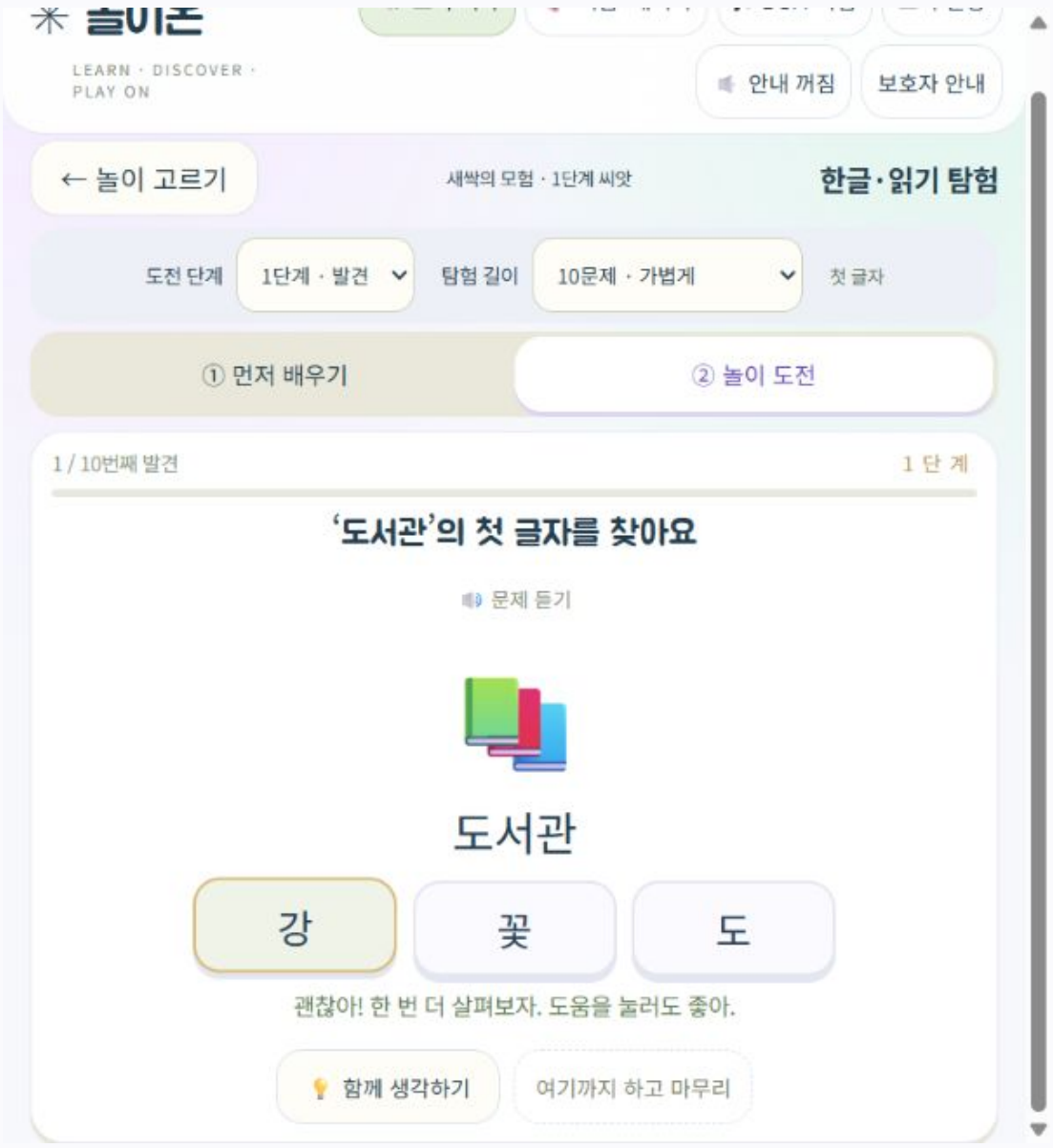


화면 03. '도서관'의 첫 글자를 고르는 문제 화면.

문제 이전의 배움, 준비 정도에 맞는 선택

한글 놀이에는 '먼저 배우기'와 '놀이 도전'이 있습니다. 실제 확인에서는 사과의 첫 글자를 설명하는 배우기 화면을 거쳐 도서관의 첫 글자를 찾는 도전으로 이동했습니다. 도전 단계와 탐험 길이를 고를 수 있습니다. 같은 활동을 일률적으로 요구하기보다 준비 정도에 맞게 선택하도록 한 구성입니다.

07 오답을 다시 살펴보는 기회로



화면 04. '강'을 선택한 뒤 재시도를 안내하는 장면.

관찰한 동작과 교육적 의도

도서관의 첫 글자 문제에서 '강'을 선택하자 "괜찮아! 한 번 더 살펴보자. 도움을 눌러도 좋아."라는 안내가 나타났습니다. 문제를 종료하거나 정답을 강제로 넘기지 않고 다시 선택할 수 있었습니다. 이 장면은 오답을 끝으로 만들지 않는 피드백을 보여 줍니다. 실제 아동의 정서 변화가 검증되었다는 의미는 아닙니다.

08 재시도 뒤의 해결도 인정하기



화면 05. 다시 '도'를 선택한 후 정답과 설명이 나타난 장면.

재시도 → 해결 → 다음 발견

같은 문제에서 '도'를 다시 선택하자 정답 표시와 "도서관에서 도를 찾았어요."라는 설명이 나타났습니다. 실행 상태에서는 배운 내용 다시 듣기와 다음 발견 버튼도 확인했습니다. 이후 홈에서 글자 분야의 발견 1개가 반영된 것을 확인했습니다. 보호자는 "왜 이 글자를 골랐니?"와 같은 질문을 덧붙일 수 있습니다.

09 서로 다른 정보가 필요한 협력

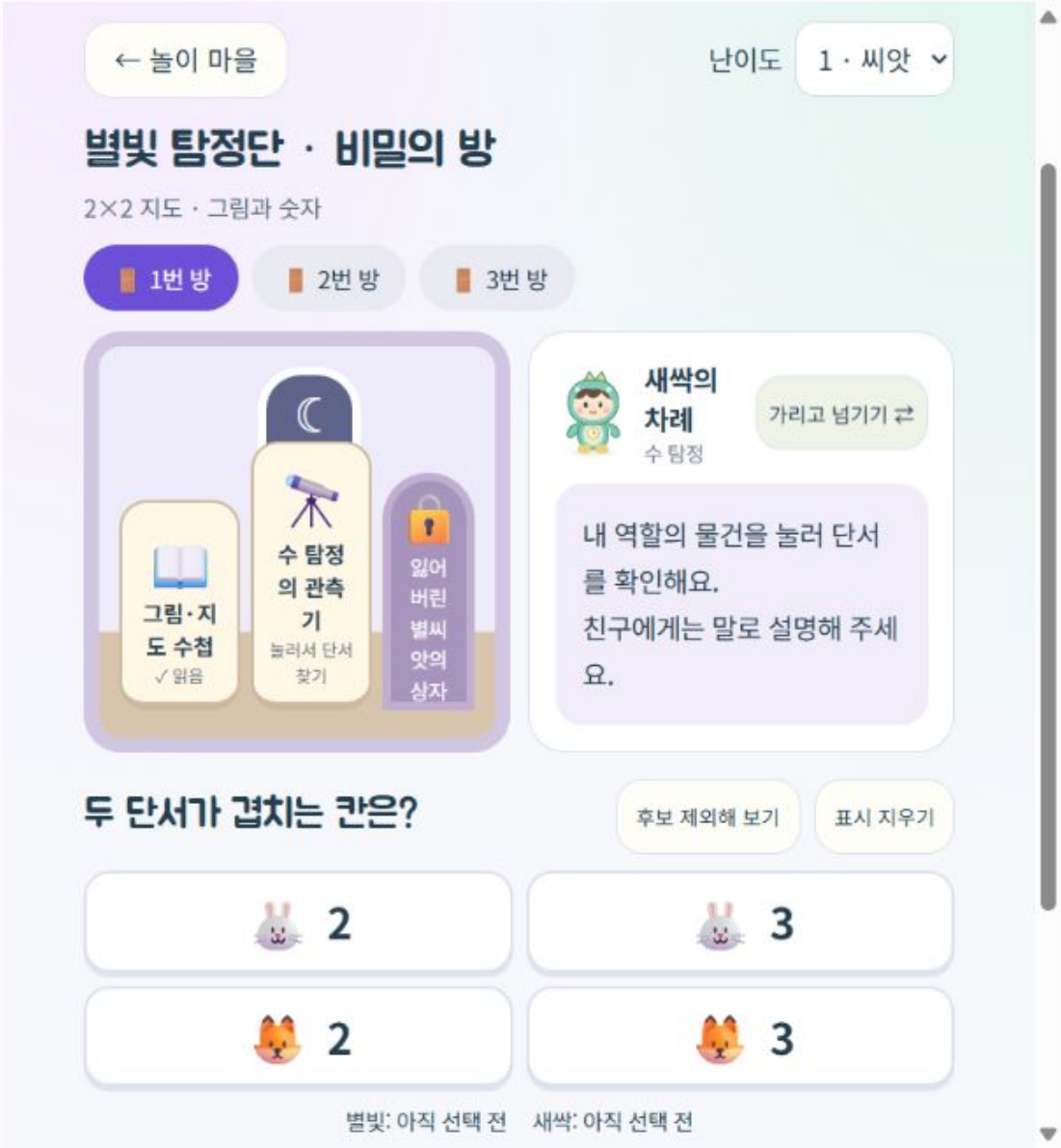


화면 06. 그림·지도 수첩과 수 탐정 관측기가 배치된 방.

역할이 다른 두 탐험가

별빛 탐정단은 한 사람이 위치·그림 단서, 다른 사람이 수 단서를 확인하도록 구성되어 있습니다. 이 확인 회차에는 토끼·여우와 숫자 2·3이 조합된 네 후보가 제시되었습니다. 단서 물건을 누르고 설명한 뒤 기기를 넘기는 방식으로, 정답 클릭 이전에 정보를 주고받는 상황을 마련합니다.

10 듣고 설명하며 두 조건 합치기



화면 07. 수 탐정 차례로 전환된 장면. 단서를 다시 열어 확인할 수 있습니다.

실행에서 확인한 추리 과정

첫 단서는 "여우 그림이 있는 후보", 둘째는 "숫자 2가 적힌 칸"이었습니다. 두 역할에서 모두 '여우·2'를 선택하고 문 열기를 누르자 두 조건이 겹치는 칸이 하나라는 설명이 나타났습니다. 이 과정은 자료의 공통 조건을 찾는 활동으로 해석할 수 있습니다. 실제 두 사람이 참여했는지를 인증하는 기능은 아니며, 이번 확인은 한 명이 두 역할을 실행했습니다.

11 생각을 순서 있는 명령으로

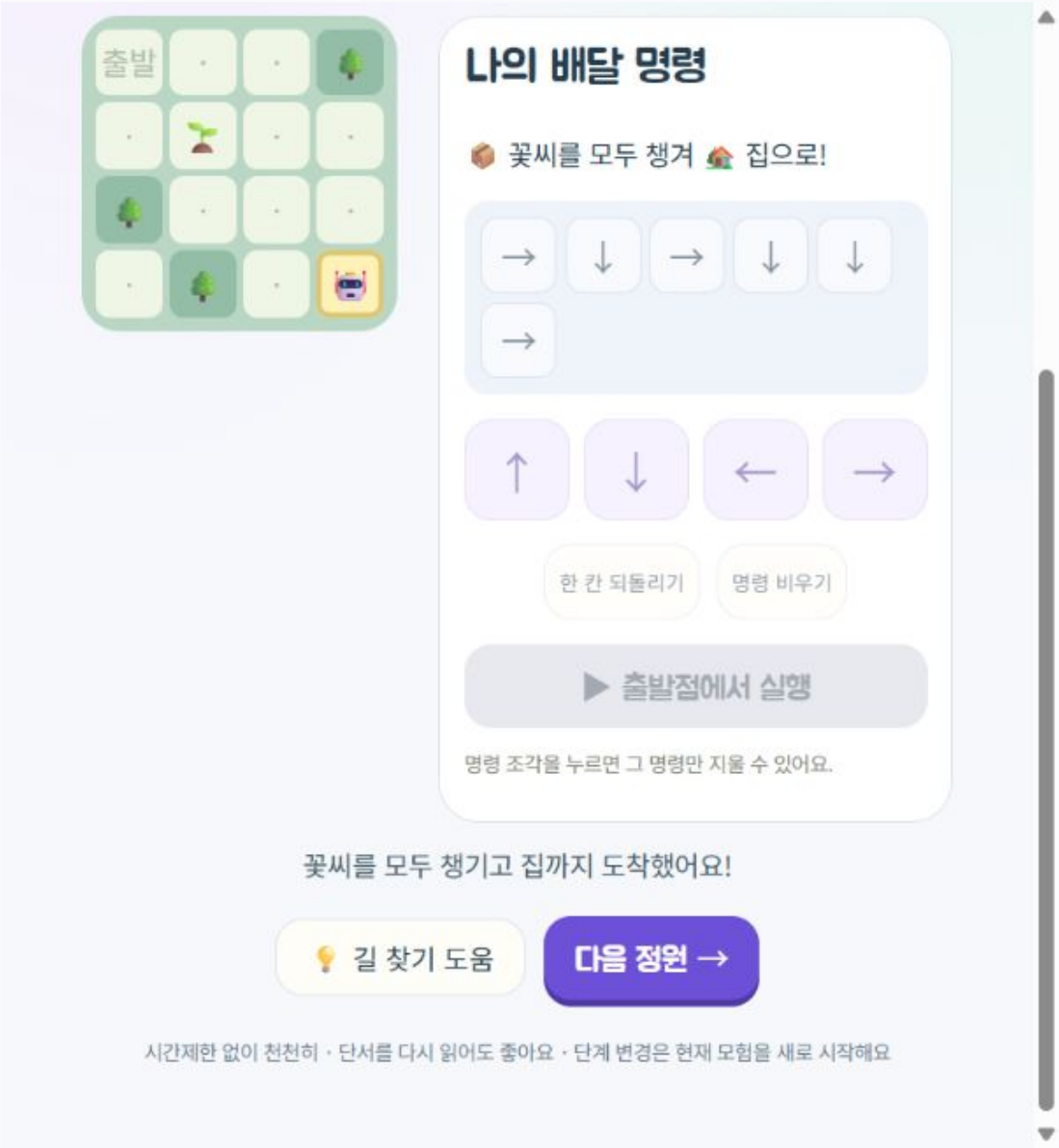


화면 08. 배달 로봇 정원의 활동 안내.

살펴보기 → 계획하기 → 실행하기 → 고치기

벽과 꽃씨의 위치를 살핀 뒤 화살표 명령을 만들고 실행합니다. 꽃씨를 모두 챙겨 집에 도착하는 것이 목표입니다. 안내에는 벽에 부딪히면 명령을 고쳐 다시 실행할 수 있다고 제시됩니다. 처음부터 성공했는지만 보기보다 어떤 경로를 예상하고 수정하는지 관찰할 수 있는 활동입니다.

12 계획한 경로의 실행 결과

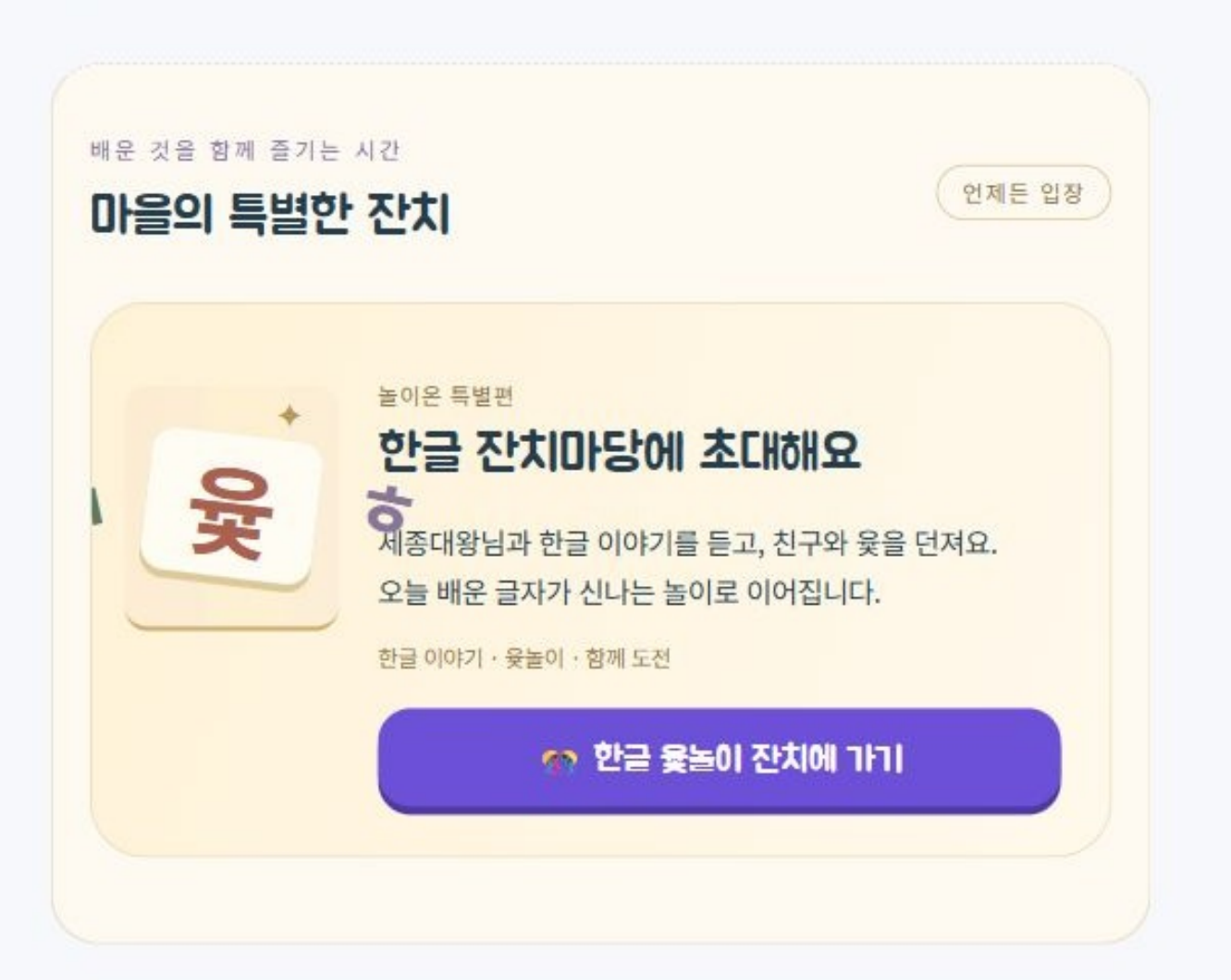


화면 09. 여섯 개의 명령을 실행하여 꽃씨를 챙기고 집에 도착한 결과.

실제 확인한 명령

4×4 정원에서 오른쪽·아래·오른쪽·아래·아래·오른쪽의 여섯 명령을 입력했습니다. 꽃씨 1개를 챙겨 집에 도착했고 "꽃씨를 모두 챙기고 집까지 도착했어요!"라는 피드백과 다음 정원 버튼을 확인했습니다. 이는 해당 경로의 기능 확인 결과이며, 모든 단계나 오류 상황을 검증했다는 뜻은 아닙니다.

13 배움에서 특별한 놀이로



화면 10. 전체 홈 화면에서 발췌한 한글 잔치마당 연결 영역.

모든 놀이를 같은 조건으로 묶지 않기

'안녕, 토요일'은 세 열쇠 이후의 이야기로, '한글 윷놀이 잔치'는 언제든 방문할 수 있는 특별편으로 연결되어 있습니다. 서로 떨어져 있던 콘텐츠를 교육·놀이 서사로 자연스럽게 연결하라는 제작자의 요청이 현재 홈 구성에 반영되어 있습니다. 여기서는 연결 화면을 제시하며 외부 게임의 전 과정을 검증했다고 주장하지 않습니다.

14 무엇을 고치라고 요청했는가

공유할 때 남길 것과 덜어 낼 것

제작 요청의 요지: 자녀의 고정 이름과 나이를 제거하고, 이용자가 캐릭터와 별명을 선택하게 하기.
현재 확인: 두 탐험가의 별명과 캐릭터 설정, 별명 사용 안내.
의미: 한 가족의 전용 화면에서 다른 가정이 사용할 수 있는 구조로 확장.

분리된 콘텐츠를 다시 연결하기

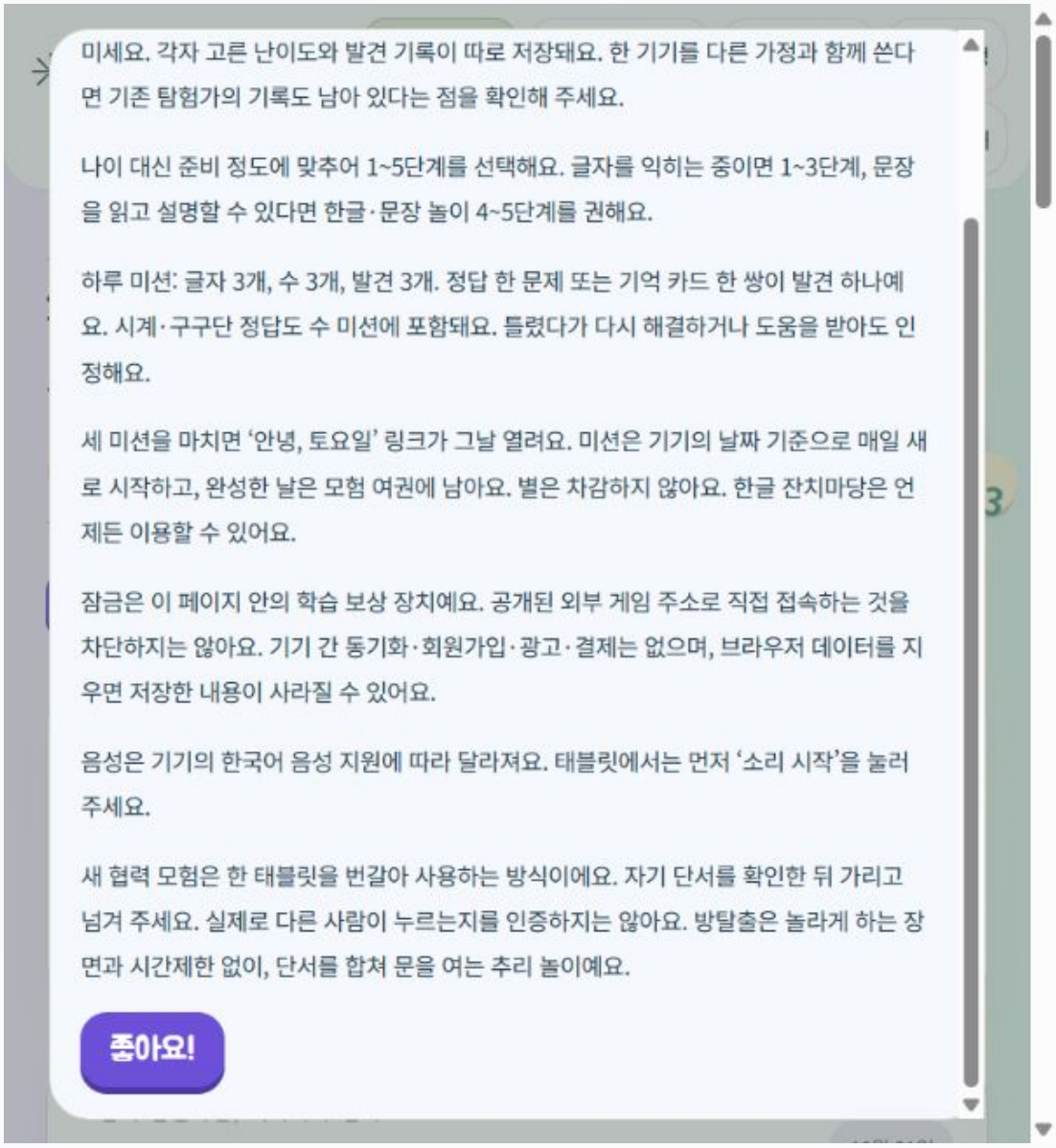
제작 요청의 요지: 페이지 전체를 교육·놀이 서사로 구성하고 기존 '안녕, 토요일'과 한글 윷놀이를 자연스럽게 연결하기.
현재 확인: 오늘의 열쇠, 기본 놀이, 특별한 잔치의 연결.
의미: 게임 목록을 넘어 활동 사이의 관계를 이해할 수 있도록 구성.

글씨와 동선을 함께 개선하기

제작 요청의 요지: 글씨체와 인터페이스 개선을 이어가되, 챕터 1과 2가 떨어져 어색한 구성을 재구조화하기.
현재 확인: 챕터 대신 탐험가·열쇠·놀이·잔치 중심의 홈 화면.
의미: 제작 순서보다 이용자가 고르고 이동하는 경험을 우선.

위 내용은 확인된 제작 요청을 요약한 것입니다. 대화 원문 캡처나 수정 이전 화면으로 위장하지 않았으며, 변경 전 모습을 재현한 이미지는 포함하지 않았습니다.

15 책임 있는 활용과 보호자 안내



화면 11. 보호자 안내의 저장·사용·협력 놀이 설명.

기능의 한계까지 함께 안내

안내문에는 실명·나이 불필요, 해당 브라우저에 기록 저장, 기기 간 자동 동기화 없음, 브라우저 데이터 삭제 시 기록 소실 가능성이 설명되어 있습니다. 외부 게임 잠금은 사이트 내부 보상 장치이며 직접 주소 접근을 차단하지 않습니다. 이는 화면의 안내 내용으로, 외부 호스팅을 포함한 전체 통신·보안 감사를 의미하지 않습니다.

16 재현 방법과 다음 검증

다른 보호자가 시작하는 방법

1. 아이가 어려워하는 활동 한 가지를 정합니다.
2. 대상·활동·피드백·저장 범위를 자연어로 AI에 설명합니다.
3. 최소 기능을 만든 뒤 정답·오답·재시도를 직접 실행합니다.
4. 읽기 쉬운 문장, 분명한 버튼, 적절한 난이도를 점검합니다.
5. 공유 전 개인 정보와 자료의 출처·이용 권리를 확인합니다.

재현용 요청 예시

"시침과 분침을 구분하는 아이용 놀이를 만들어 주세요. 처음에는 정각만 다루고, 설명을 본 뒤 문제에 도전하게 해 주세요. 틀리면 어떤 바늘을 볼지 힌트를 주고 다시 선택하게 해 주세요. 실명·나이를 요구하지 말고, 저장하는 정보와 지우는 방법을 설명해 주세요."
이 예시는 재현을 위해 새로 정리한 요청이며 과거 대화의 원문이 아닙니다.

앞으로 확인할 변화

도움 요청의 방식, 재시도 시 바뀌는 선택, 상대 단서의 활용, 자기 경로를 설명하는 말을 관찰할 계획입니다. 실제 관찰 날짜와 상황, 행동을 남긴 뒤 개선에 사용하겠습니다. 현재 자료에서는 집중력·성적·습관의 향상을 단정하지 않습니다.

제작자가 유지할 검수 기준

문제와 정답의 정확성, 차별적·유해한 표현 여부, 시각 자료의 권리, 음성·기기별 이용 차이를 지속 점검합니다. 이번 증빙은 주요 화면과 일부 실행 경로의 확인이며 전체 문항·외부 게임·모든 기기에 대한 완전 검수는 아닙니다.