

제19회 디지털교육연구대회

모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제



출품분과	교육용SW · AI	적용교과	사회
연구대상 학교급 (학년)	유치원(), 초등학교(6), 중학교(), 고등학교() 비고()		
출품자	시·도	강원특별자치도 교육청	
	소속기관	황지중앙초등학교	
	성명(직위)	대표출품자 성명 박 충 재 (교사)	

2. 연구보고서 요약서

제19회 디지털교육연구대회 연구보고서 요약서

연구보고서 제목	모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제
소속 및 이름	황지중앙초등학교 박충재

1. 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

사회시간의 경제교육은 내 용돈의 가계부를 쓰는 정도에서 끝나는 경우가 많다. 학생들이 피부로 느끼기에는 어려운 내용이며 수출 수입 그리고 국가 간의 이익을 설명하기도 어렵다. 대체 활동인 교실 무역 놀이는 체험을 통하여 무역을 배울 수 있다는 장점이 있었다. 하지만 놀이에 집중한 나머지 무역 학습이 되지 않는 문제와 수업 준비 시간이 오래 걸린다는 단점 또한 존재하였다. 이러한 단점을 극복하기 위하여 실제 무역을 체험하는 게임을 개발하였다.

나. 연구 목적

- 단계별 학습기능을 개발하여 학생들이 게임을 즐기면서 무역에 대한 지식을 탐색할 수 있는 앱을 개발한다.
- 다른 나라와 우리나라의 무역 관계에 대한 학습을 하고 이를 적용할 수 있는 앱을 개발한다.
- 인터넷 서버를 이용한 멀티플레이 프로그램을 개발하여 다른 학생들과 함께 무역을 체험하는 앱을 개발한다.

2. 소프트웨어 개요

출품분야	교육용 SW · AI	적용교과	사회
명칭	모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제	대상학년	6학년
개발언어	C#	운영환경	Android
개발프로그램	Unity	구동최소사양	Android 5.1 'Lollipop'
최적해상도	2000 × 1200 스마트 폰 해상도 대응 가능 (갤럭시 노트 9, s20+, s23ultra 등)	권장사양 및 기기	android 13 Galaxy Tab S6 Lite

3. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

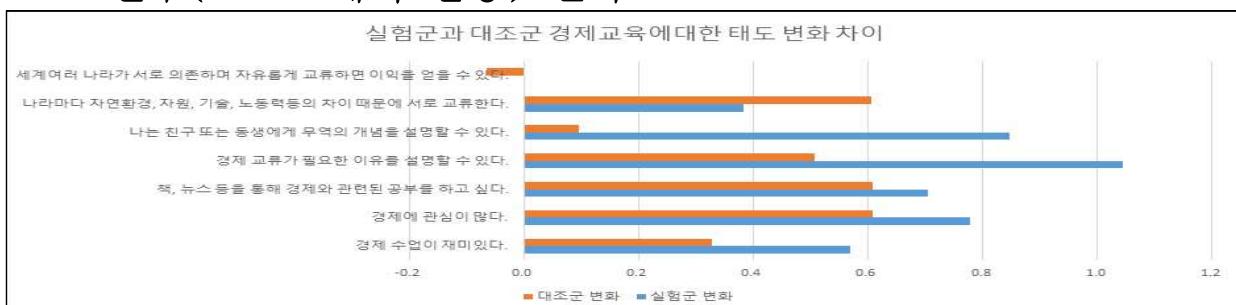


The screenshot shows the game interface with several highlighted and labeled components:

- 플레이 시간** (Playtime): Top left, showing 01:05.
- 자원(돈) 표시** (Resource/Coin Display): Top left, showing 110.
- 현재 임무 표시** (Current Mission Display): Top center, showing '현재임무: 자동차 공장 건설하기' (Current Mission: Build Car Factory).
- 화면이동 가상 조이스틱** (Virtual Joystick): Bottom left, a circular control element.
- 소리설정 및 종료** (Sound Settings and Exit): Top right, a gear icon.
- 무역달성 상품확인** (Trade Achievement Product Check): Top right, a trophy icon.
- 획득한 상품보관** (Collected Product Storage): Top right, a chest icon.
- 작동버튼** (Operation Button): Top right, a button labeled '작동' (Operate).
- 건물 건설** (Building Construction): Bottom right, a button labeled '건설' (Construction).

	메인화면	기본기능 안내	영상 학습	미션 수행	퀴즈 해결
학습하기 (튜토리얼)					
<p>▶ 메인화면에서 학습하기(튜토리얼)과 무역게임(함께하기) 기능 선택 가능</p> <p>▶ 게임이 시작되면 주어진 임무를 해결하면서 기본 기능을 안내</p> <p>▶ 기본기능을 익힌후 무역과 관련된 임무를 해결하면서 학습 진행</p> <p>▶ 무역관련 임무를 모두 해결하면 퀴즈 해결</p>					
무역게임 (함께하기)					
<p>▶ 만들어진 방에 들어가서 게임 시작하기(방장만 시작 가능)</p> <p>▶ 빠르게 무역목표 트로피를 채우면 승리</p>					

4. 연구(소프트웨어 활용) 결과



5. 결론 및 일반화

결론	<ul style="list-style-type: none"> ‘모두의 무역’ 게임의 아이템 생산·거래 기능을 통해 수출과 수입의 차이를 체험하며 무역 개념을 자연스럽게 이해할 수 있었다. 국가 간 자원과 기술의 차이를 바탕으로 게임 내에서 상품을 교환하며, 경제 교류의 필요성과 이점을 체험적으로 학습할 수 있었다. 사전-사후 설문 결과에서 학습자들은 경제 수업의 흥미, 무역 개념 이해, 경제 활동에 대한 관심 등에서 긍정적인 변화를 보였다.
일반화	<ul style="list-style-type: none"> 본 게임은 무역 개념 중심의 경제 교육에 효과적이며, 초등 사회과 교육뿐 아니라 중등 경제 교과에서도 활용 가능하다. 게임 내 컨텐츠는 대한민국의 무역 구조를 중심으로 구성되어 있지만, 다국적 무역 시뮬레이션으로 확장하여 세계 경제 단위의 교육 도구로도 발전 가능성이 있다. 게임 내 상호작용 중심 구조와 자율적 의사결정 시스템은 경제 이외에도 시장 구조, 금융, 국제관계 등의 교육 주제에 확장 적용할 수 있다.

목 차

I . 연구 배경 및 목적	1
가. 연구 배경	1
나. 연구 목적	1
II . 소프트웨어 개요	2
가. 교육과정 분석	2
나. 소프트웨어 개발 환경	2
다. 소프트웨어 장면 개요	3
III . 소프트웨어 활용 교육 방법과정	3
가. 단원의 지도계획	4
나. ‘모두의 무역’ 앱 활용 교수·학습 과정안	4
다. 메인화면 구성	4
라. 학습화면 구성	5
마. 소프트웨어 활용 방법	5
IV . 연구(소프트웨어 활용) 결과	8
가. 검증 대상 및 방법	8
나. 검증 결과	8
V . 결론 및 일반화	10
가. 결론	10
나. 일반화	10

참고문헌

- 붙임 1. 업무분장 및 역할
- 2. 멀티미디어 교육자료 목록
- 3. 저작권 등 증빙자료

모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제

I. 연구 배경 및 목적

가. 연구 배경

‘학생 때부터 경제교육을 받는 것은 중요하다.’라는 명제에 동의하지 않는 학부모는 없을 것이다. 그만큼 우리의 삶에서 경제 즉 ‘돈’은 중요한 역할을 하고 있다. 우리는 사회를 살아가면서 직업을 통하여 소득을 얻고 소비를 하면서 경제를 발전시키고 있지만 우리는 일상을 살아갈 뿐 국가 단위 경제가 어떻게 움직이는지 직접 느끼기는 힘들다. 따라서 주로 신문이나 방송을 통하여 나라의 경제가 어떻게 움직이는지 관찰하게 된다. 때문에 나라 경제에 직접 관여하는 사람이 아니라도 어느 정도 경제에 대한 관심이 있고 경제 상황이 나의 생활에 영향을 미친다는 사실을 어느 정도 알고 있다.

학교 경제교육의 현실을 살펴보면 위의 내용에 부합하는지 고민할 필요가 있다. 사회시간의 경제교육은 내 용돈의 가계부를 쓰는 정도에서 끝나는 경우가 많다. 학생들이 피부로 느끼기에는 어려운 내용이며 수출 수입 그리고 국가 간의 이익을 설명하고 있자면 학생들의 하품 소리가 들릴 정도이다. 그 이유는 나와 관련이 없는 재미없는 내용이라고 생각되기 때문이다.

아인슈타인은 “무언가를 배우는데 체험만큼 좋은 것은 없다” 말을 하였다. 그렇다면 무역에 대한 이해를 교실 속에 체험을 통하여 구현할 수 있는 방법을 고민해야 했다. 실제 교과서에서도 체험 프로그램 한 가지를 제시하고 있다. 그리고 본 교사는 다른 교사의 공개수업을 통하여 무역 놀이를 관찰한 경험도 있다. 이러한 무역 놀이는 학생들로 하여금 재미를 느끼고 무역의 원리에 대하여 배울 수 있는 좋은 기회를 제공했다. 단점도 있었는데 놀이에 집중한 나머지 무역의 개념은 사라지는 학생들이 많았다. 그리고 가장 중요한 단점은 교사가 준비해야 할 것들이 많았고 1회성으로 소모되는 것이어서 무역놀이를 위하여 교사가 투자해야 하는 시간이 많았던 것이다.

위의 단점을 극복하고자 본 교사는 게이미피케이션(gameification)에 주목하였다. 게이미피케이션이란 게임적 요소를 게임이 아닌 다른 분야에까지 확장시켜 적용한 것을 말한다(Deterding, Sicart, Nacke, O’ Hara & Dixon, 2011). 그리고 일회성 게임이 아닌 프로그래밍과 결합하여 무역에 대하여 탐구하는 과정과 실제 무역을 체험하는 게임을 개발하였다. 이 프로그램을 통하여 교사들이 번거로운 준비 없이도 쉽게 무역 놀이를 수업에 도입할 수 있었으면 한다.

나. 연구 목적

본 연구에서는 초등학교 사회과 교육과정 중 세계속의 우리나라 경제을 학습할 수 있는 앱을 개발하여 지식을 획득하면서 게임 하듯이 재미있게 공부할 수 있도록

록 하는 것에 목적이 있다.

1. 단계별 학습기능을 개발하여 학생들이 게임을 즐기면서 무역에 대한 지식을 탐색할 수 있는 앱을 개발한다.
2. 다른 나라와 우리나라의 무역 관계에 대한 학습을 하고 이를 적용할 수 있는 앱을 개발한다.
3. 인터넷 서버를 이용한 멀티플레이 프로그램을 개발하여 다른 학생들과 함께 무역을 체험하는 앱을 개발한다.

II. 소프트웨어 개요

가. 교육과정 분석

1. 초등 사회과 교육 내용 체계

<표 1> 초등 사회과 내용체계표(교육부, 2015)

영역	핵심 개념	일반화된 지식	내용 요소			기능	
			초등학교		중학교		
			3-4학년	5-6학년			
경제	세계 경제	국가 간 비교우위에 따른 특화와 교역이 발생하며, 외환 시장에서 환율이 결정된다.		국가 간 경쟁, 상호 의존성	국제거래 환율	조사하기 분석하기 추론하기 적용하기 탐구하기 의사결정하기	

2. 초등 사회과 성취기준

<표 2> 초등 사회과 성취기준(교육부, 2015)

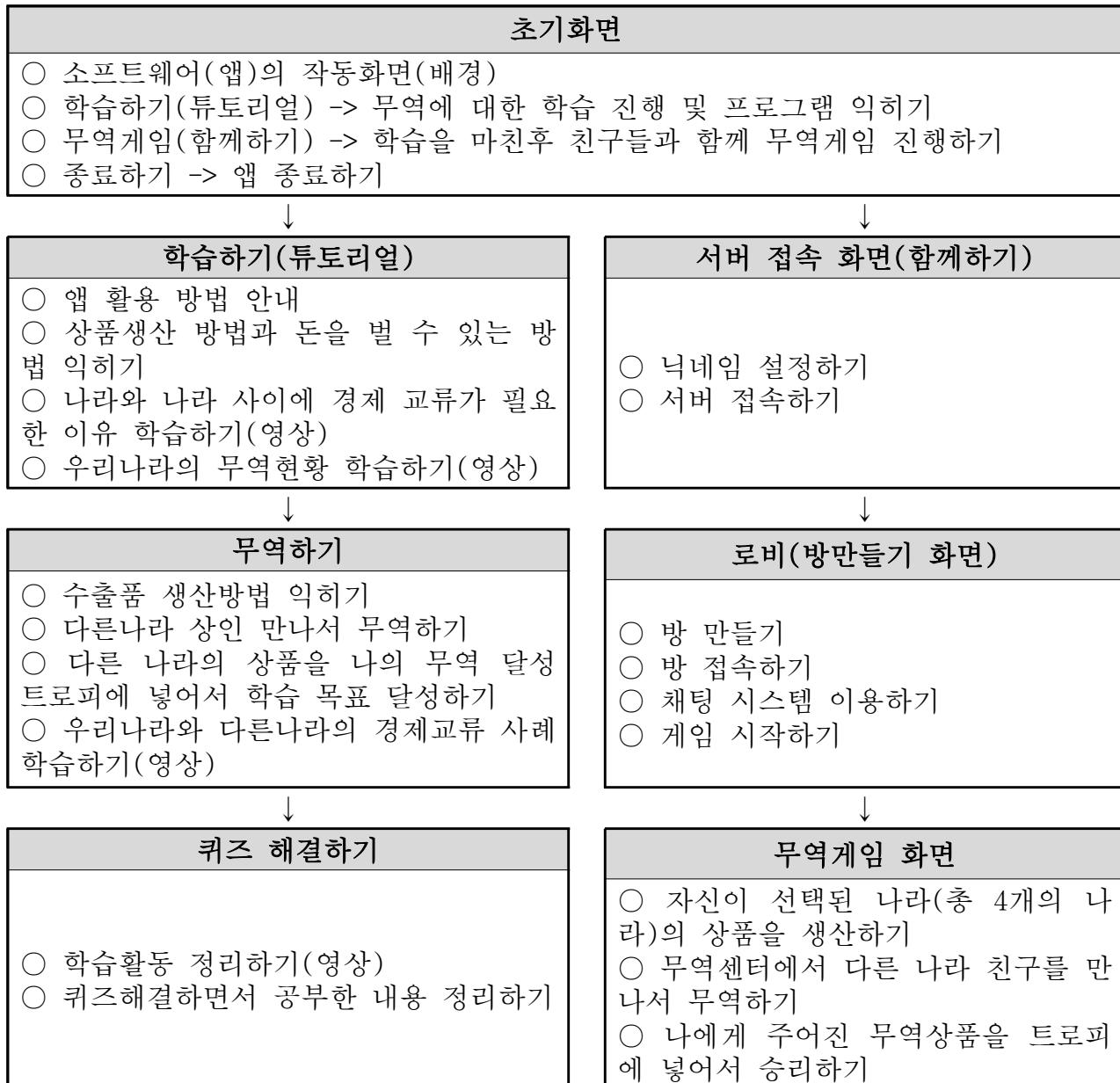
<우리나라의 경제 발전>	
[6사06-06] 다양한 경제 교류 사례를 통해 우리나라 경제가 다른 나라와 상호 의존 및 경쟁 관계에 있음을 파악한다.	

나. 소프트웨어 개발 환경

출품분야	교육용 SW · AI	적용교과	사회
명칭	모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제	대상학년	6학년
개발언어	C#	운영환경	Android
개발프로그램	Unity	구동최소사양	Android 5.1 ‘Lollipop’
최적해상도	2000 × 1200	권장사양 및 기기	android 13 Galaxy Tab S6 Lite

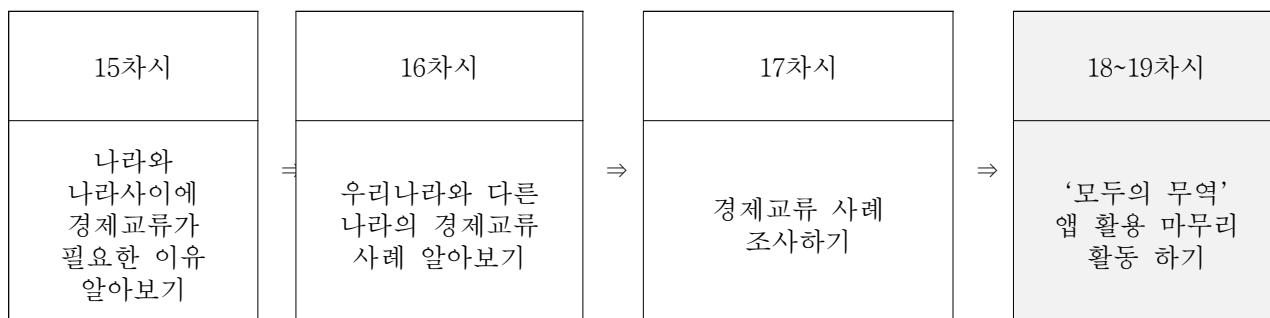
- 테스트 결과 스마트 폰(안드로이드) 해상도 대응 가능(s20+, s23ultra, S24 등)

다. 소프트웨어 장면 개요



III. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

가. 단원의 지도계획



나. ‘모두의 무역’ 앱 활용 교수·학습 과정안

6학년 사회과 교수·학습 과정안(예시)

일시	2025.00.00.(수)0교시	학년 반	6-0	장소	교실	지도교사	000
수업주제	무역의 필요성과 경제교류의 사례 알아보기	단원 및 차시		2. 우리나라의 경제발전 3) 세계 속의 우리나라 경제 (18~19/22)			
수업문제	◆ ‘모두의 무역’ 앱을 통하여 무역의 필요성을 인식하고 경제교류의 사례를 탐색한다. ◆ 친구와 함께 무역 게임 활동을 하면서 무역이 이루어지는 원리를 학습한다.						
교과역량	창의융합, 의사소통	학습형태		개별학습, 모둠학습			
학습내용	교 수 · 학 습 활 동				시간	자료(<input checked="" type="checkbox"/>) 및 유의점(☞)	
전시 학습 상기	● 경제 교류가 일어나는 까닭 상기하기 ▶ 경제교류가 일어나지 않을 때의 문제점 이야기 해보기 ♣ 수업문제 확인 <div style="border: 1px solid black; padding: 10px; margin-top: 10px;">‘모두의 무역’ 앱을 통하여 무역의 필요성을 인식하고 경제교류의 사례를 탐색한다. 친구와 함께 무역 게임 활동을 하면서 무역이 이루어지는 원리를 학습한다.</div>			5	<input checked="" type="checkbox"/> 동영상 자료		
학습 문제 확인	● 수업활동 안내 [활동 1] ‘모두의 무역’ 앱 학습하기 [활동 2] 모둠별로 ‘모두의 무역’ 멀티플레이 활동하기						
전개	● [활동 1] ‘모두의 무역’ 앱 학습하기 ▶ 미션을 해결하면서 우리나라의 경제교류에 대하여 학습하기 ▶ 학습 퀴즈 해결하기 ● [활동 2] 모둠별로 ‘모두의 무역’ 멀티플레이 활동하기 ▶ 4인 1모둠으로 방을 만들어서 멀티플레이를 진행한다. ▶ 무역게임을 통하여 나라끼리의 무역 경쟁을 체험하고 무역 협상을 통하여 자국의 이익을 위한 활동을 체험한다. ▶ 시간이 남을 경우 나라를 바꾸어서 한번더 할 수 있도록 지도한다.		35	<input checked="" type="checkbox"/> ‘모두의 무역’ 앱, 태블릿 ☞ 교사가 순회하면서 앱 이용이 익숙하지 않은 학생을 지도한다.	35		
정리	● ‘모두의 무역’ 을 이용해 본 소감 이야기 하기 - 무역 게임과 실제 무역과 비교해 보았을 때 자신의 생각을 이야기 해 볼 수 있도록 한다.		5				

다. 메인화면 구성



라. 학습화면 구성



마. 소프트웨어 활용 방법

순	활동 단계	화면설계	활용방법 및 제작 의도
1	메인 화면		<ul style="list-style-type: none"> 대상 학년 및 학기 명시(6학년 1학기) 학습하기(튜토리얼) 버튼을 누르면 학습하기 모드 시작 무역게임(함께하기) 버튼을 누르면 서버 접속화면으로 넘어감 종료하기 버튼을 누르면 앱 종료
2	닉네임 입력 및 심사 모드 진입		<ul style="list-style-type: none"> 닉네임 입력 하여 학습 시작하기 심사모드를 터치하면 '임무 건너뛰기', '돈 100+' 버튼과 영상 스kip 버튼이 추가됨. <ul style="list-style-type: none"> - 수업 전 교사가 빠르게 앱을 검토 가능
3	게임 기본 기능 익히기		<ul style="list-style-type: none"> 학습을 안내하는 도우미 등장 및 대화창 출력 교류가 필요한 까닭 동영상 시청하기 생성되는 동전을 통하여 길 안내 건물 건설 버튼을 눌러서 건물 생성하기

순	활동 단계	화면설계	활용방법 및 제작 의도
4	수리 기능 익히기		<p>▷ 생산 건물은 1초에 한번씩 고장을 겸토하여 고장확률(10%)에 따라 고장나게 설계</p> <p>▷ 고장이 난다면 건물을 바라보고 ‘고치기’ 버튼을 눌러 수리시작</p> <p>▷ 고치기를 위한 미니게임이 등장하고 움직이는 타겟이 고정된 타겟과 겹쳤을 때 체크 버튼을 눌러서 고장 수리</p>
5	자원 얻기 기능 익히기		<p>▷ 자원 획득 방법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 아이템 생성 바가 꽉 차게 되면 건물 위에 아이템 아이콘이 생성됨. - 건물 가까이 가서 바라보고 자원획득 버튼을 터치하여 자원 획득. - 상자아이콘 메뉴를 터치하면 획득한 자원을 확인하는 보관함 생성.
6	국내 시장 상인 이용 방법 익히기		<p>▷ 국내시장 상인을 이용하여 자원 판매하는 방법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 국내시장 상인을 바라보고 ‘물건팔기’ 버튼 터치 - 판매할 자원 터치하기 - 거래완료 버튼을 눌러 수익 획득하기 - 자원의 생산(노동)을 통하여 수익(돈)을 획득하는 구조
7	건물 파괴 방법 익히기		<p>▷ 건물파괴 방법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 파괴하고자 하는 건물을 바라보면 ‘건물 파괴’ 버튼이 생성됨 - 건물파괴 버튼을 터치하고 팝업창의 ‘Yes’ 버튼을 터치하면 건물이 파괴됨. <p>▷ 건물이 파괴되면 생산가격의 절반만 돌려 받게됨.</p>
8	건물 업그레이드		<p>▷ 건물을 업그레이드 하는 방법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 건물을 바라보고 ‘업그레이드’ 버튼 터치하기 - 팝업창에 ‘Yes’ 버튼을 터치하여 업그레이드 완료하기

순	활동 단계	화면설계	활용방법 및 제작 의도
9	수출 제품 만들기 방법 익히기		<p>▷ 수출 제품 만들기 방법 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 수출품 제작소를 찾아가서 바라보면 '수출품 제작' 버튼 생성 - 원하는 제품을 선택하기 제작금액 확인하기 - 수출제품 만들기 버튼을 터치하여 수출용 제품 만들기 완료하기 - 만들어진 수출용 제품은 다른 나라와 거래가 가능함.
10	무역 센터 이동하기		<p>▷ 무역 센터로 이동 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 맵의 아래쪽으로 내려가면 무역센터로 이동할 수 있는 영역(부두)이 있음. - 영역(부두)에 가까이 가면 무역센터로 이동 버튼이 생성됨. - 무역센터로 이동 버튼을 터치하여 이동하기
11	수출 품 교환하기		<p>▷ 다른 나라 상인을 만나 수출품 교환하기 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무역센터 내에 있는 다른 나라 상인을 바라보고 무역하기 버튼을 터치하여 수출품 교환창 생성하기 - 내가 가진 상품을 터치하고 수출품 교환 버튼을 터치하여 무역 완료하기.
12	무역 달성 트로피 완성하기		<p>▷ 무역달성 트로피 완성 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무역달성 트로피(맵의 상단에 위치)를 바라보고 무역미션 버튼 터치하기 - 보관함에 있는 다른나라 수출품을 무역목표에 드래그 & 드롭해서 넣기 - 무역목표를 모두 달성하면 미션 완료
13	채팅 시스템 익히기		<p>▷ 채팅 시스템 안내</p> <ul style="list-style-type: none"> - 모바일로 빠르게 채팅을 작성 할수 없는 학생을 고려하여 버튼식으로 배치 - 순차적으로 버튼을 누르면서 채팅 가능 - 직접 입력 버튼을 추가하여 직접 입력도 가능
14	퀴즈 해결하기		<p>▷ 퀴즈 해결하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 객관식 퀴즈가 등장 - 문제를 틀리면 틀린답이 빨간색으로 바뀌로 다시 기회를 줌. - 문제를 모두 해결하면 학습 완료

순	활동 단계	화면설계	활용방법 및 제작 의도
15	무역 게임(함께하기) 활동하기		<p>▷ 무역 게임(함께하기) 활동</p> <ul style="list-style-type: none"> - 닉네임을 입력하고 접속하기 - 방이름을 입력하고 방만들기 - 만들어진 방에 들어가서 게임 시작하기(방장만 시작 가능) - 채팅 시스템을 이용하여 채팅 가능
16	상품 교환(무역)하기		<p>▷ 상품 교환(무역) 하기</p> <ul style="list-style-type: none"> - 무역센터에서 다른 플레이어를 만날 수 있음. - 다른 플레이어를 바라보고 무역하기 버튼을 터치하면 무역 거래창이 열림. - 서로 교환할 수출품을 터치하면 거래창에 올라감. - 서로 거래완료 버튼을 누르면 수출품과 돈이 교환됨. - 빠르게 무역목표 트로피를 채우면 승리

IV. 연구(소프트웨어 활용) 결과

가. 검증 대상 및 방법

1. 활용대상: A초등학교 6학년 40명(실험군) B초등학교 6학년 40명(대조군), 6학년 담임교사 4명

2. 활용기간: 2025년 6~7월

3. 검증내용 및 방법

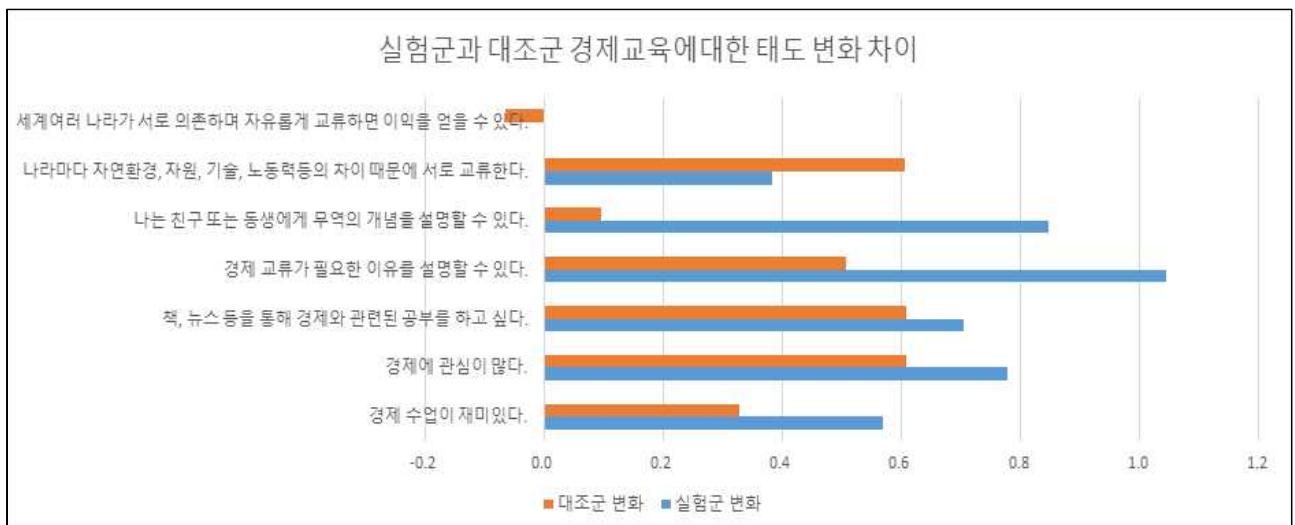
- 실험군 학생 집단은 교과서 수업 전, 교과서 수업과 소프트웨어 학습 후 설문 실시
- 대조군 학생 진담은 교과서 수업 전, 교과서 수업 후 설문 실시

나. 검증 결과

1. 학생 설문 결과(라윤아(2015)의 프로그램을 참고하여 문항을 수정·재구성하였다.)

경제교육에 대한 태도 변화 검증(실험군)	교과서 학습전	교과서 + 모두의 무역 학습후	결과차이
경제 수업이 재미있다.	3.49	4.06	0.6 ▲
경제에 관심이 많다.	3.11	3.89	0.8 ▲
책, 뉴스 등을 통해 경제와 관련된 공부를 하고 싶다.	2.74	3.44	0.7 ▲
경제 교류가 필요한 이유를 설명할 수 있다.	2.87	3.91	1.0 ▲
나는 친구 또는 동생에게 무역의 개념을 설명할 수 있다.	2.83	3.68	0.8 ▲
나라마다 자연환경, 자원, 기술, 노동력등의 차이 때문에 서로 교류한다.	3.79	4.18	0.4 ▲
세계여러 나라가 서로 의존하며 자유롭게 교류하면 이익을 얻을 수 있다.	4.00	4.00	0.0 =

경제교육에 대한 태도 변화 검증(대조군)	교과서 학습전	교과서 학습후	결과차이
경제 수업이 재미있다.	3.25	3.58	0.3 ▲
경제에 관심이 많다.	2.71	3.32	0.6 ▲
책, 뉴스 등을 통해 경제와 관련된 공부를 하고 싶다.	2.54	3.15	0.6 ▲
경제 교류가 필요한 이유를 설명할 수 있다.	3.13	3.63	0.5 ▲
나는 친구 또는 동생에게 무역의 개념을 설명할 수 있다.	3.17	3.26	0.1 ▲
나라마다 자연환경, 자원, 기술, 노동력등의 차이 때문에 서로 교류한다.	3.50	4.11	0.6 ▲
세계여러 나라가 서로 의존하며 자유롭게 교류하면 이익을 얻을 수 있다.	3.96	3.89	-0.1 ▼



- 무역 게임 후, 학생들이 경제 수업을 보다 흥미롭게 느끼는 경향이 강화되었으며, 특히 5점 응답 비율이 증가하였다.
- 수업만 진행한 후보다 게임을 병행한 뒤에 “경제에 관심이 있다”는 고득점 응답이 두드러지게 늘어난 것으로 나타났다.
- “경제 교류의 필요성”에 대해 설명할 수 있다고 응답한 학생 비율이 게임 후 상승하여, 개념 이해에 긍정적인 변화가 있었음을 보여준다.

3. 앱 활용 후 인터뷰 결과(교사)

인터뷰 결과	
A교사	아이들의 흥미 유발과 무역의 필요성을 게임을 통해 좀 더 직접적으로 느껴볼 수 있는 앱이었음. 게임을 통해 실제 무역을 해 본다는 체험이 이론적 설명보다 직접적으로 와닿음. 생활에 필요한 다양한 물건과 재료를 얻기 위해서 무역이 필요하다는 것을 인지하게 되고 본인이 무역을 통해 이익을 얻어보면서 무역에 대해 흥미가 더 생길 것 같음
B교사	아이들의 동기를 자극할 수 있는 게임 형식의 수업을 찾고 있던 중 세계 속의 우리나라 경제 앱이 적절하다고 생각되어서 이 앱을 수업에서 활용하고 싶다고 생각했다. 모두의 무역 앱을 통하여 무역의 필요성을 게임을 통해 자연스럽게 체험할 수 있으며 게임 내 벨런스가 적절하고 안내가 잘 되어 있어 학생 스스로 재미있게 즐길 수 있을 것으로 예상된다. 게임에서 승리하려면 무역이 반드시 필요하므로 자연스럽게 나라 간 경제 교류에 관심이 생길 것으로 생각된다.

C교사	캐릭터가 움직이는 게임형식으로 무역의 필요성을 자연스럽게 익힐 수 있을 것 같아서 모두의 무역: 세계속의 우리나라 경제 앱을 수업에 사용하고 싶다. 이 앱은 무역을 다루고 있으며, 동시에 멀티플레이 게임이라 부담없이 즐기고 익힐 수 있을 것 같다. 모두의 무역 앱은 게임형식이라는 게 강점이라 생각하며 학생들이 경제 교류에 관심을 가질 수 있는 중요한 요소라고 생각한다.
D교사	이 앱은 무역이라는 눈에 보이지 않는 개념을 놀이 중심의 수업으로 자연스럽게 설명할 수 있어 매우 적절함. 특히 아이들이 일상에서 쉽게 접하기 어려운 무역 개념을 게임 형식으로 즐겁게 체험하며 다양한 미션을 수행할 수 있다는 점에서 교육적 효과가 큼. ‘이 앱은 학생들이 무역에 대해 재미있고 효과적으로 배울 수 있도록 구성되어 있음. 단계별 미션을 통해 차근차근 개념을 익혀나갈 수 있어 학습의 흐름이 자연스럽고, 중간중간 제공되는 개념 설명 동영상 덕분에 무역에 대한 사전 지식이 전혀 없는 학생들도 부담 없이 학습을 시작할 수 있다는 점이 큰 장점임. ‘모두의 무역’ 앱은 게임을 통해 학생들이 실제 국가 간 경제 교류 과정을 직접 체험해 볼 수 있도록 구성되어 있어, 경제 교류에 대한 흥미와 관심을 자연스럽게 유도함. 단순히 이론을 배우는 것이 아니라, 가상의 무역 활동을 통해 물품을 사고팔며 다른 나라와의 상호작용을 경험하게 되므로, 경제 교류가 우리 생활과 밀접하게 연결되어 있다는 점을 깨닫게됨. 이러한 실감나는 체험이 경제에 대한 관심으로 이어질 수 있음.

V. 결론 및 일반화

가. 결론

- ‘모두의 무역’ 게임의 아이템 생산·거래 기능을 통해 수출과 수입의 차 이를 체험하며 무역 개념을 자연스럽게 이해할 수 있었다.
- 국가 간 자원과 기술의 차이를 바탕으로 게임 내에서 상품을 교환하며, 경제 교류의 필요성과 이점을 체험적으로 학습할 수 있었다.
- 게임 중 제공되는 NPC 대화 및 퀘스트 미션을 통해 교과서에서는 접하기 어려운 경제 활동의 구체적 사례를 직접 탐색하며 학습의 흥미와 몰입도가 높아졌다.
- 사전-사후 설문 결과에서 학습자들은 경제 수업의 흥미, 무역 개념 이해, 경제 활동에 대한 관심 등에서 긍정적인 변화를 보였다.

나. 일반화

- 본 게임은 무역 개념 중심의 경제 교육에 효과적이며, 초등 사회과 교육뿐 아니라 중등 경제 교과에서도 활용 가능하다.
- 게임 내 컨텐츠는 대한민국의 무역 구조를 중심으로 구성되어 있지만, 다른 국적 무역 시뮬레이션으로 확장하여 세계 경제 단위의 교육 도구로도 발전 가능성이 있다.
- 게임 내 상호작용 중심 구조와 자율적 의사결정 시스템은 경제 이외에도 시장 구조, 금융, 국제관계 등의 교육 주제에 확장 적용할 수 있다.
- 다만, 게임 내 무역 활동은 단순한 2~3단계의 거래 흐름과 제한된 상품 종류에 국한되어 있어, 실제 무역 시스템의 복잡성과 제도적 구조까지 반영하기엔 교육적 한계가 존재한다.

참고문헌

교육부 고시 제2015-74호 별책7 사회과 교육과정, 교육부
김정인 외(2022), 초등학교 사회 6-1 교과서, 천재교육
라윤아. (2015). 초등 경제 수업 프로그램 '원더랜드 만들기'의 개발과 적용. 경인교
육대학교: 초등사회과교육 초등 경제교육.

붙임 1. 업무분장 및 역할

연구절차	업무분장	연구자(1인연구)
기획 및 분석	사회과 교육과정 분석	○
	관련 자료 분석	○
	자료 개발 계획 수립	○
설계	개발 프로그램 선정 및 스토리 보드 작성	○
개발	유니티 스크립트 작성	○
	오브젝트 자료 수집 및 적용	○
	수정 및 보완	○
수업 적용	수업 적용	○
검증	사전·사후 검사 실시	○
정리	연구결과 정리 및 보고서 작성	○

붙임 2. 멀티미디어 교육자료 목록

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
1	그림	Background3.png	2MB	시작화면 배경그림	챗gpt AI 생성
2	그림	btn_yellow_mini.png	1.1KB	버튼 그림	에셋스토어
3	그림	btn_blue.png	1.1KB	파란색 버튼 그림	에셋스토어
4	그림	btn_blue_mini.png	1.1KB	파란색 버튼 그림	에셋스토어
5	그림	bg_dark_04.png	1.1KB	배경 UI 그림	에셋스토어
6	그림	bg_light_01.png	1.1KB	배경 UI 그림	에셋스토어
7	그림	PreviousBtn.png	1.1KB	룸 페이지 넘기기 버튼	에셋스토어
8	그림	btn_purple_mini.png	1.1KB	보라색 버튼 그림	에셋스토어
9	그림	bg_dark_01.png	1.1KB	채팅 배경 그림	에셋스토어
10	그림	btn_yellow_mini.png	1.1KB	노란색 버튼 그림	에셋스토어
11	그림	Background2.png	2.5MB	메인화면 배경 그림	챗gpt AI 생성
12	그림	IMG_0336.png	103.6KB	제목 그림(모두의)	직접 그림
13	그림	IMG_0337.png	92.7KB	제목 그림(무역)	직접 그림
14	그림	IMG_0349.png	88.7KB	제목 그림(세계속)	직접 그림
15	그림	IMG_0350.png	72.4KB	제목 그림(의)	직접 그림
16	그림	IMG_0351 (1).png	91.7KB	제목 그림(우리나라)	직접 그림
17	그림	IMG_0353.png	84KB	제목 그림(경제)	직접 그림
18	그림	bg_dark_02.png	1.1KB	배경 UI 그림	에셋스토어
19	그림	icon_timer.png	2.1KB	시계 아이콘	에셋스토어
20	그림	mini_icon_coin.png	1.8KB	골드 아이콘	에셋스토어
21	그림	A11Axis_Outline_Arrows.png	11.1KB	조이스틱 배경 아이콘	에셋스토어
22	그림	Handle_Plain.png	3.1KB	조이스틱 아이콘	에셋스토어
23	그림	icon_edit.png	2KB	설정 아이콘	에셋스토어
24	그림	icon_goblet.png	2.1KB	무역목표 확인 아이콘	에셋스토어
25	그림	icon_chest.png	2.1KB	보관함 버튼 아이콘	에셋스토어
26	그림	btn_yellow.png	2.1KB	노란색 버튼 그림	에셋스토어
27	그림	btn_purple.png	1.1KB	보라색 버튼 그림	에셋스토어
28	그림	btn_pink.png	1.1KB	분홍색 버튼 그림	에셋스토어
29	그림	btn_green.png	1.1KB	녹색 버튼 그림	에셋스토어
30	그림	bg_light_03.png	1.1KB	페이지색 배경 UI	에셋스토어
31	그림	btn_close.png	302B	닫기 버튼 UI	에셋스토어
32	그림	bg_light_title1.png	1.2KB	갈색 타이틀 UI	에셋스토어
33	그림	bg_dark_title1.png	1.2KB	파란색 타이틀 UI	에셋스토어
34	그림	bg_dark_03.png	1.1KB	파란색 배경 UI	에셋스토어
35	그림	bg_dark_05.png	1.1KB	파란색 배경 UI	에셋스토어

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
36	그림	Banana.png	1.4MB	바나나농장 그림	챗gpt AI생성
37	그림	Wood.png	1.7MB	목재공장 그림	챗gpt AI생성
38	그림	CarFactory.png	1.3MB	자동차공장 그림	챗gpt AI생성
39	그림	Bandoche.png	1.9MB	반도체공장 그림	챗gpt AI생성
40	그림	Oil.png	845.2KB	석유 시추기 그림	챗gpt AI생성
41	그림	Gas.png	1.9MB	가스 시추기 그림	챗gpt AI생성
42	그림	Corn.png	2.1MB	옥수수 농장 그림	챗gpt AI생성
43	그림	Wood.png	1.7MB	목재 공장 그림	챗gpt AI생성
44	그림	NPC_DomesticShop.png	301.4KB	국내상인 그림	챗gpt AI생성
45	그림	bg_light_bubble.png	1.2KB	말풍선 그림	에셋스토어
46	그림	NPC_ExportMarket.png	500.1KB	수출품제작소 상인 그림	챗gpt AI생성
47	그림	Shop_banana.png	611.6KB	열대나라 상인 그림	챗gpt AI생성
48	그림	Banana-icon-Photoroom.png	373.4KB	바나나 아이콘	챗gpt AI생성
49	그림	CarFactory_Icon.png	466.5KB	자동차 아이콘	챗gpt AI생성
50	그림	icon_ArrowLeft.png	969B	왼쪽 화살표	에셋스토어
51	그림	Wood_Icon	530.3KB	목재 아이콘	챗gpt AI생성
52	그림	Bandoche_Icon.png	576.2KB	반도체 아이콘	챗gpt AI생성
53	그림	Corn_icon.png	434.2KB	옥수수 아이콘	챗gpt AI생성
54	그림	Gas_icon.png	538.9KB	천연가스 아이콘	챗gpt AI생성
55	그림	Meat_icon.png	456.3KB	육류 아이콘	챗gpt AI생성
56	그림	Oil_Icon.png	209.4KB	석유 아이콘	챗gpt AI생성
57	그림	bg_dark_bubble.png	1.2KB	파란색 말풍선	에셋스토어
58	그림	Shop_oil.png	541.6KB	사막나라 상인 그림	챗gpt AI생성
59	그림	NPC_fairy.png	1.6MB	학습 도우미 그림	챗gpt AI생성
60	그림	NPC_Unkown.png	665.5KB	의문의 상인 그림	챗gpt AI생성
61	그림	Shop_corn.png	411KB	평야나라 상인 그림	챗gpt AI생성
62	그림	bg_light_02.png	1.1KB	밝은 갈색 UI 그림	에셋스토어
63	그림	bg_dark_01.png	1.1KB	어두운 파란색 UI 그림	에셋스토어
64	그림	spritesheet.png	2.8KB	국내시장 상인 캐릭터	에셋스토어
65	그림	chara_0.png	1.2KB	수출품제작소 캐릭터	에셋스토어
66	그림	trophy.png	550.6KB	트로피 그림	에셋스토어
67	그림	farm_hoe_04_32x32.png	3.5KB	열대나라 상인 캐릭터	에셋스토어
68	그림	NPC_front_frame_only.png	5.4KB	사막나라 상인 캐릭터	에셋스토어
69	그림	farm_walk_01_16x20.png	2.4KB	평야나라 상인 캐릭터	에셋스토어
70	그림	btn_green_mini.png	1.1KB	초록색 미니 버튼	에셋스토어
71	그림	icon_green_sound.png	1.7KB	초록색 스피커 아이콘	에셋스토어
72	그림	icon_green_pause.png	1.7KB	초록색 정지 아이콘	에셋스토어
73	그림	btn_pink_mini.png	1.1KB	분홍색 미니 버튼	에셋스토어
74	그림	icon_pink_sound.png	1.7KB	분홍색 스피커 아이콘	에셋스토어

번호	자료 형태	파일명	크기 (MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
75	그림	icon_pink_pause.png	1.7KB	분홍색 정지 아이콘	에셋스토어
76	그림	btn_blue_mini.png	1.1KB	파란색 미니 버튼	에셋스토어
77	그림	icon_blue_menu.png	1.7KB	파란색 메뉴 아이콘	에셋스토어
78	그림	icon_green_arrow.png	1.7KB	초록색 화살표 아이콘	에셋스토어
79	그림	arrow_down.png	1.9KB	아래쪽 화살표 아이콘	에셋스토어
80	그림	Pause.png	2.8KB	동영상 멈춤 아이콘	에셋스토어
81	그림	Play.png	5.4KB	동영상 시작 아이콘	에셋스토어
82	그림	Replay.png	5.3KB	리플레이 아이콘	에셋스토어
83	그림	SmallScreeb.png	9.1KB	영상 작게하기 아이콘	에셋스토어
84	그림	FullScreen.png	5.7KB	영상 꽉채우기 아이콘	에셋스토어
85	그림	Circle (1).png	7.2KB	동그라미 아이콘	에셋스토어
86	그림	Sound0.png	5.6KB	소리끄기 아이콘	에셋스토어
87	그림	Sound1.png	1.5KB	소리 1단계 아이콘	에셋스토어
88	그림	Sound2.png	2.1KB	소리 2단계 아이콘	에셋스토어
89	그림	Sound3.png	4.8KB	소리 3단계 아이콘	에셋스토어
90	그림	Ellipse 62 (1).png	80.7KB	원형 아이콘	에셋스토어
91	그림	DoubleClick.png	2.7KB	두 번 누름 아이콘	에셋스토어
92	그림	bg_light_05.png	1.1KB	퀴즈버튼 UI	에셋스토어
93	그림	btn_gray_mini.png	1.1KB	회색 미니 버튼	에셋스토어
94	그림	spritesheet.png	3.3KB	사계절나라 play 캐릭터	에셋스토어
95	그림	farm_walk_04_16x20.png	2.2KB	열대나라 play 캐릭터	에셋스토어
96	그림	spritesheet.png	2.8KB	사막나라 play 캐릭터	에셋스토어
97	그림	farm_walk_01_16x20.png	2.4KB	평야나라 play 캐릭터	에셋스토어
98	그림	currency128_Coin.png	14.6KB	코인 아이콘	에셋스토어
99	그림	bg_dark_progress_bar.png	1.1KB	진행바 배경 아이콘	에셋스토어
100	그림	bg_dark_slider_02.png	1KB	진행바 아이콘	에셋스토어
101	그림	icon_energy.png	2KB	번개 아이콘	에셋스토어
102	그림	btn_orange.png	1.1KB	주황색 버튼 UI	에셋스토어
103	그림	btn_gray.png	1.1KB	회색 버튼 UI	에셋스토어
104	그림	icon_star_bg.png	2KB	빈 별 아이콘	에셋스토어
105	그림	1-0.png	2.2MB	게임 안내 그림	화면 캡쳐 후 자체 제작
106	그림	1-1.png	2MB		
107	그림	1-2.png	1.2MB		
108	그림	2-0.png	2.8MB		
109	그림	2-1.png	2.7MB		
110	그림	2-2.png	2.7MB		
111	그림	3-0.png	3.2MB		
112	그림	3-1.png	3.1MB		
113	그림	3-2.png	2.1MB		
114	그림	5-0.png	3MB		

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
115	그림	5-1.png	3MB		
116	그림	5-2.png	1.8MB		
117	그림	5-3.png	2.2MB		
118	그림	6-0.png	2.3MB		
119	그림	6-1.png	1.3MB		
120	그림	7-0.png	226.7KB		
121	그림	8-0.png	3.4MB		
122	그림	8-1.png	2.9MB		
123	그림	9-0.png	1.7MB		
124	그림	9-1.png	2.8MB		
125	그림	9-2.png	1.7MB		
126	그림	11-0.png	2.9MB		
127	그림	11-1.png	2.1MB		
128	그림	11-2.png	3.3MB		
129	그림	16-0.png	3.2MB		
130	그림	16-1.png	3MB		
131	그림	17-0.png	2.6MB		
132	그림	17-1.png	2.6MB		
133	그림	17-2.png	2.6MB		
134	그림	17-3.png	2.8MB		
135	그림	18-0.png	3MB		
136	그림	18-1.png	2MB		
137	그림	18-2.png	1MB		
138	그림	18-3.png	1.4MB		
139	그림	19-0.png	2MB		
140	그림	19-1.png	1.8MB		
141	그림	19-2.png	2MB		
142	그림	19-3.png	982.8KB		
143	그림	20-0.png	2.5MB		
144	그림	20-1.png	3.1MB		
145	그림	20-2.png	1.3MB		
146	그림	20-3.png	1MB		
147	그림	27-0.png	672.2KB		
148	그림	27-1.png	672.2KB		
149	그림	27-2.png	672.2KB		
150	그림	27-3.png	672.2KB		
151	그림	27-4.png	672.2KB		
152	그림	27-5.png	1022.3KB		
153	그림	27-6.png	1.8MB		
154	그림	35-0.png	1.4MB	게임 안내 그림	화면 캡쳐 후 자체 제작

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
155	그림	35-1.png	1.4MB	게임 안내 그림	화면 캡쳐 후 자체 제작
156	그림	35-2.png	1.4MB		
157	그림	35-3.png	1.4MB		
158	그림	36-0.png	3MB		
159	그림	36-1.png	3MB		
160	그림	36-2.png	1.9MB		
161	소리	DM-CGS-01.wav	12.9KB	버튼 터치 효과음	에셋스토어
162	소리	01. Title Screen - First Heartbeat.wav	34.113KB	메인화면 배경음악	에셋스토어
163	소리	13. Before Confession - Heartbeat Hesitation.wav	37.903KB	로비화면 배경음악	에셋스토어
164	소리	COIN 1.wav	179KB	동전 획득 효과음	에셋스토어
165	소리	repair_78.wav	205KB	고치기 효과음	에셋스토어
166	소리	DM-CGS-21.wav	37.1KB	미니게임 터치 성공 효과음	에셋스토어
167	소리	DM-CGS-45.wav	512KB	미니게임 완료 효과 음	에셋스토어
168	소리	DM-CGS-25.wav	393KB	미니게임 터치 미스 효과음	에셋스토어
169	소리	DM-CGS-48.wav	522KB	건물파괴 효과음	에셋스토어
170	소리	ok_4.wav	115KB	상품 획득 효과음	에셋스토어
171	소리	SPECIAL POP 1.wav	266KB	임무 완료 효과음	에셋스토어
172	소리	coins_88.wav	107KB	상품 판매 효과음	에셋스토어
173	소리	SPECIAL COLECT 2.wav	333KB	업그레이드 효과음	에셋스토어
174	소리	coins_269.wav	107KB	수출품 제작완료 효과음	에셋스토어
175	소리	POP POSITIVE 2.wav	903KB	퀴즈 정답 효과음	에셋스토어
176	소리	POP NEGATIVE 1.wav	607KB	퀴즈 오답 효과음	에셋스토어
177	소리	DM-CGS-03.wav	61.4KB	부정적인 효과음	에셋스토어
178	소리	COUNTDOWN 1.wav	1.2MB	게임 시작 카운트 효과음	에셋스토어
179	소리	SPECIAL POP 2.wav	376KB	거래 완료 효과음	에셋스토어
180	소리	08. Classroom - Chalk and Windows.wav	20.1MB	학습하기 배경음악	에셋스토어
181	소리	FIREWORKS 1.wav	2.54MB	게임 종료 배경음악	에셋스토어
182	소리	19. Minigame - Tap and Win.wav	28.2MB	미니게임 배경음악	에셋스토어
183	소리	07. Tsundere Heroine - Spiky Heart.wav	15.7MB	함께하기 배경음악	에셋스토어
184	영상	1_Video	41MB	학습영상 1	AI 생성 영상 (Vrew)
185	영상	2_Video	16MB	학습영상 2	
186	영상	3_Video	46MB	학습영상 3	
187	영상	4_Video	38MB	학습영상 4	

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
188	영상	5_Video	30MB	학습영상 5	AI 생성 영상 (Vrew)
189	영상	6_Video	32MB	학습영상 6	
190	영상	7_Video	4MB	학습영상 7	

붙임 3. 저작권 등 증빙자료

1. 에셋스토어 저작판 확보 자료

Unity > Asset Store > Assets Management and Licenses

Search ...

Articles in this section

What does 'Multi Entity' & 'Single Entity' mean?

Asset Store licenses: Extension Assets, Single and Multi Entity assets

How do I download an asset?

Can I use assets to train AI models?

Why can't I download an asset?

I redeemed my Humble Bundle voucher, but I can't see my assets.

Clouds do I receive a credit?

Can I use assets from the Asset Store in my commercial game?

Maxine 1 month ago · Updated

Follow

Symptoms:

- I would like to know if I can use an asset from the Asset Store in a game I am going to sell.
- I want to use Unity's free assets/ the Unity Starter Assets in my game.
- I have purchased an asset from the Asset Store and want to use this in my game.
- I have downloaded a free asset from the Asset Store and want to use this in my game.
- I want to use assets from a Unity tutorial in my commercial game.
- Can I resell an asset I've purchased from the Asset Store?

Resolution:

You can purchase assets from the Asset Store and use most of them in personal and commercial projects, with the exception of 'restricted assets'.

2. 에셋스토어 구매 자료

AUTHORSEO Visual Love BGM All-in-One 1.0.0 - Initial release with 19 high-quality BGM tracks.

481.5 MB

구매 시간: 2025년 5월 17일

Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2025년 5월 7일 · 버전: 1.0.0

레이블 추가 애셋 숨기기

JEAN MORENO Cartoon FX Remaster Free R 1.5.0

12.8 MB

구매 시간: 2025년 5월 13일

Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2025년 5월 15일 · 버전: R 1.5.0

more

레이블 추가 애셋 숨기기

KORYNAS Advanced Video Player 1.1

200.1 KB

구매 시간: 2025년 4월 21일

Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2024년 3월 6일 · 버전: 1.1

Added webgl support and interactive examples

레이블 추가 애셋 숨기기

CLIRGO STORE Casual UI Pixel Kit 1.0

933.6 KB

구매 시간: 2024년 8월 15일

Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2023년 9월 7일 · 버전: 1.0

First release

레이블 추가 애셋 숨기기

GIF 2D RPG 하향식 자산 - 슈퍼 ... 3.1.0

16.9 MB

구매 시간: 2024년 8월 15일

Organization: saver8509(Personal)

more

레이블 추가 애셋 숨기기



PHOTON ENGINE
PUN 2 - FREE
21.0 MB
구매 시간: 2024년 7월 13일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2025년 3월 25일 • 버전: 2.50
v2.50 (25. March 2025)
[more](#)
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)



B.G.M
Arcade Game BGM #17
4.3 MB
구매 시간: 2024년 6월 17일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2022년 1월 27일 • 버전: 1.0
First release
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)



AQSA NADEEM
VFX for UI and 2D Games
1.6 MB
구매 시간: 2024년 5월 25일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2022년 11월 10일 • 버전: 1.0
First release
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)



SKRIL STUDIO
UI SFX Mega Pack
180.3 MB
구매 시간: 2024년 4월 6일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2023년 2월 3일 • 버전: 1.0.0
First release
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)



FENERAX STUDIOS
Joystick Pack
487.0 KB
구매 시간: 2024년 2월 1일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2019년 3월 25일 • 버전: 2.1
Bug Fixes Joysticks now takes into account the area pivot
[more](#)
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)



DUSTYROOM
FREE Casual Game SFX... 1.1.0
8.6 MB
구매 시간: 2023년 7월 2일
Organization: saver8509(Personal)

최근 업데이트: 2024년 9월 1일 • 버전: 1.1
[more](#)
[레이블 추가](#) [예셋 숨기기](#)

3. 폰트 저작권 확보자료



뉴스

가이드

랭킹

영상

음악

아트워크

웹툰

• 사용 조건 및 지적 재산권

- 메이플스토리 서체의 지적 재산권을 포함한 모든 권리는 (주)넥슨코리아에 있습니다.
- 메이플스토리 서체는 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공되며 자유롭게 사용 및 배포하실 수 있습니다.
단, 임의로 수정, 편집 등을 할 수 없으며 배포되는 형태 그대로 사용해야 합니다.
- 글꼴 자체를 유료로 판매하는 것은 금지되며,
메이플스토리 서체의 본 저작권 안내를 포함해서 다른 소프트웨어와 번들하거나 임베디드 폰트로 사용하실 수 있습니다.
- 메이플스토리 서체의 출처 표기를 권장합니다.
예) 이 페이지에는 메이플스토리가 제공한 메이플스토리 서체가 적용되어 있습니다.
- 메이플스토리 서체를 사용한 인쇄물, 광고물(온라인 포함)은 넥슨의 프로모션을 위해 활용될 수 있습니다.
이를 원치 않는 사용자는 언제든지 넥슨에 요청하실 수 있습니다.

누구든지, 언제 어디서나, 자유롭게 사용하세요

Neo둥근모, Neo둥근모 Code 및 Neo둥근모 Pro는 SIL Open Font License 1.1 하에 배포됩니다. 따라서 상업적, 또는 비 상업적 용도로 자유롭게 사용, 수정, 임베드, 및 재배포할 수 있습니다. 단, 이 글꼴을 유료로 재판매하는 행위는 금지됩니다.

4. 교과서 저작권 확보자료

보낸사람 박충재 <saver8509@naver.com>
받는사람 gil629@chunjae.co.kr
2025년 4월 30일 (수) 오후 2:19

첨부 1개 3MB 모두저장 이미지로 보기 ! 파일 저장 시 바이러스 검사 자동 수행

천재교과서 6-1 사회 김정인 저작권 문의 작성 파일.pdf 3.0MB

강원특별자치도 태백시 황지중앙초등학교 교사 박충재입니다.
저작권 사용 허가 관련 문의드립니다.

- 항목 :
* 과목, 저자 사회 6-1 김정인
* 사용 분량 (페이지, 이미지명 등)
첨부 파일 참조
* 사용 형태 (복제, 변형, 기타)
- 본문의 글을 영상에 자막형태로 사용 (영상에 쓰이는 이미지는 직접제작)
* 사용 기간
2025. 8. 15~ (연구대회 입상시 에듀넷 사이트에 게시(교사만 열람가능))
* 사용 목적
- 디지털교육연구대회 참여(AI SW 분과)

5월 7일 수요일

안녕하세요 선생님
천재교육입니다.

문의하신 저작권 관련하여
안내드립니다.
디지털교육 연구대회 사용 시
자막형태로 사용 가능하십니다!

좋은 하루되세요~ MMS
오전 9:51

오전 9:54 감사합니다~

4. AI 영상 생성 VREW AI목소리 이미지 생성, 배경음악 저작권 확보

The screenshot shows the homepage of the VREW website. At the top, there is a navigation bar with the VREW logo, a search icon, and links for "주요 기능", "인사이트", "사용법 배우기", "커뮤니티", "데이터 보호", and "가격 정책". On the right side of the header are two buttons: "다운로드" and "무료로 시작하기". The main content area features a large heading "AI가 도와줄게요" and "누구나 영상 편집을 쉽고 즐겁게". Below the heading, there is a list of features: "음성 인식 기능을 통한 자막 자동 생성", "직접 녹음하지 않아도 되는 500여 개의 AI 목소리", "상업적으로 사용 가능한 무료 이미지, 비디오, 배경 음악", and "AI가 대본과 영상을 한 번에, 텍스트로 비디오 만들기". At the bottom of the main content area are two buttons: "다운로드" and "무료로 시작하기". A note at the bottom states: "① VREW는 맥, 윈도우, 우분투를 모두 지원합니다."