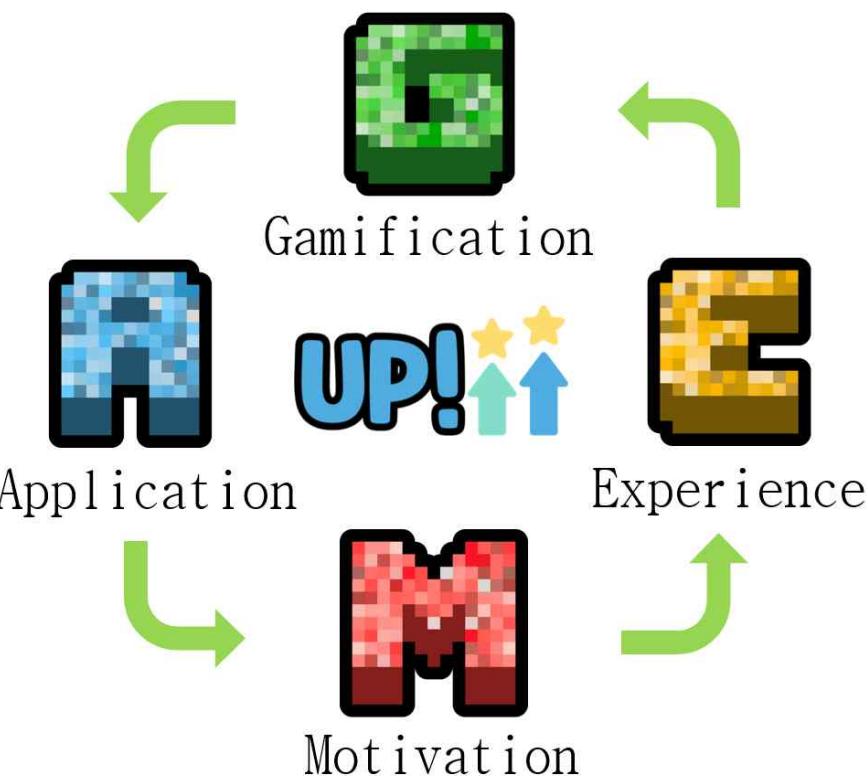


## 제19회 디지털교육연구대회

### 학습 동기를 높이는 G.A.M.E. 프로젝트로 민주시민 자질 함양하기



출품분과	교육용SW · AI	적용교과	사회
연구대상 학교급 (학년)	유치원( ), 초등학교(6), 중학교( ), 고등학교( ) 비고( )		
출품자	시·도	( 경상북도 ) 교육청	
	소속기관	구미 신당초등학교, 칠곡 북삼초등학교	
	성명(직위)	대표출품자 성명 남호련(교사) 공동출품자 성명 정현웅(교사)	

## 제19회 디지털교육연구대회 연구보고서 요약서

연구보고서 제목	<b>학습 동기를 높이는 G.A.M.E. 프로젝트로 민주시민 자질 함양하기</b>
소속 및 이름	구미신당초등학교 남호련, 북삼초등학교 정현웅

### 1. 연구 배경 및 목적

#### 가. 연구의 필요성과 목적

초등학교 사회과는 교원들이 수업하기에 부담을 느끼는 경향이 있다. 원인은 학습자료의 획일성, 학습자의 저조한 학습 동기이다. 이를 해결하기 위해 본 연구는 RPG 형식의 교육용 소프트웨어를 통해 학습 동기를 높여, 사회과의 목표인 민주시민으로서의 자질을 갖추는 것에 기여하고자 한다. 또한 게임 기반 학습이 초등 사회과 수업에서 어떤 효과를 거둘 수 있는지, 학습 동기와 성취도에 미치는 영향을 어떠한지 연구하여 학교 현장에서의 수업 다양화에 기여하고자 한다.

#### 나. 용어의 정의

#### G.A.M.E. 프로젝트란?

게이미피케이션 활용 학습으로 적용, 동기 부여, 경험의 단계로 구성된다. 텍스트 기반의 학습에서 벗어나 게임이라는 수단으로 학습자의 자발적 몰입을 유도하고 효과적으로 학습 목표에 도달할 수 있다.

게이미피케이션 (Gamification)	학습의 몰입도를 높여 민주시민 자질 함양에 도움이 되고자 그 수단으로 '게이미피케이션(Game + Education)'을 접목하였다.	적용 (Application)	학습자가 게임을 통해 학습한 내용을 형성평가를 통해 적용해본다.
동기 부여 (Motivation)	게이미피케이션으로 학습한 내용의 적용까지 마친 학습자는 텍스트 기반 학습보다 높은 효능감을 느껴 학습 동기가 향상된다.	경험 (Experience)	학습 내용을 학습자의 생활에 적용함으로써 간접적인 체험을 경험한다.

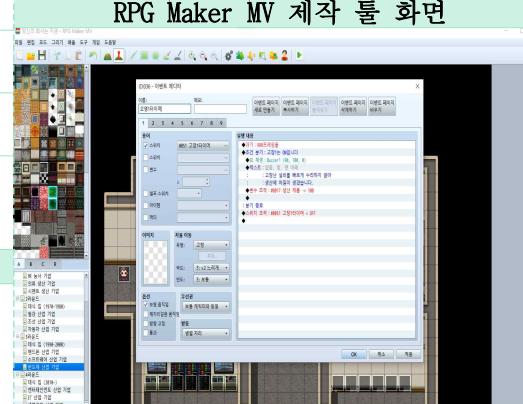
#### 다. 연구 방법

연구 대상	연구 방법	연구 기간
G초등학교 6학년 (25명, 1개 학급)	2인 공동 연구	2025년 3월 ~ 10월
검증 내용	검증 도구	검증 방법
학습성취도	2015 개정 교육과정에 따른 초등 사회가 평가 기준(박은아 외, 2016)에 근거한 형성평가	양적
학습자 몰입도	사후 소감 및 피드백 설문조사	질적

### 2. 소프트웨어 개요

#### 가. 개발 도구 설명

개발 환경	
프로그램	RPG Maker MV
운영 체제	Windows 7 이상 또는 macOS X 10.10 이상
기기 사양	CPU: 2GHz 이상, RAM: 2GB 이상 (권장 4GB 이상)
기타	개발용 PC, 이미지 및 음원 리소스(내장 또는 직접 제작), JavaScript 기반 플러그인(선택)
실행환경	
RPG Maker MV가 설치되어 있지 않아도 실행 파일 (.exe) 또는 웹(HTML5) 형식으로 배포되므로, 학습자는 별도의 프로그램 설치 없이 실행이 가능하다.	



## 나. 소프트웨어 구성

본 교육용 소프트웨어는 RPG(Role-Playing Game)의 일반적인 특성을 활용하여 학습자의 몰입을 유도하고 자주주도적 학습을 지원한다. 사용자가 가상의 인물이 되어 게임 세계를 탐험하고, 사건을 해결해 나간다. RPG Maker MV로 제작된 RPG 게임은 일반적으로 다음과 같은 특성을 갖는다.

특성	내용
조작 방식	<ul style="list-style-type: none"><li>방향키: 캐릭터 이동 / Space 키: 대화 및 상호작용 / ESC 키: 메뉴 열기 (아이템, 저장, 설정 등)</li></ul>
게임 구조	<ul style="list-style-type: none"><li>서사적 흐름 속에서 문제 해결, 스토리를 중심 게임 진행</li><li>미션과 퀘스트를 제시, 사용자가 수행하여 그에 따른 결과 반영</li><li>선택 결과에 따라 스토리나 결말이 달라짐</li></ul>
시각·청각 자료 활용	<ul style="list-style-type: none"><li>기본 제공 리소스(맵 타일, 캐릭터 이미지, 배경음악 등) 활용, 사용자가 직접 제작한 이미지·음원 삽입하여 활용 가능</li><li>직관적인 UI(메뉴창, 대사창 등)로 사용자 접근성 향상</li></ul>
확장성과 커스터마이징	<ul style="list-style-type: none"><li>등장인물, 배경, 대사, 이벤트 등 개발자가 직접 설정 가능</li><li>조건 분기, 변수, 스위치 등 복합적인 게임 로직 구현 가능</li><li>JavaScript 기반 플러그인으로 시스템 커스터마이징 가능</li></ul>

## 3. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

수업 진행 방식은 다음과 같다. 첫째, 게임을 플레이하며 해당 시대의 경제발전 과정을 알아보고 이해한다. 게임 속 이야기를 따라가며 주인공이 해결해야 하는 문제가 등장한다. 경제성장 과정 속에서의 문제는 노사갈등, 환경오염, 빈부격차, 지역격차로 정리하였다. 둘째, 학습지를 통해 적용과 경험 단계를 학습한다. 형성평가를 풀며 학습한 내용을 적용하고, 주어진 과제에 대해 토의하며 간접적인 경험이 이루어진다.

1차시 학습개념	2차시 학습개념
<ul style="list-style-type: none"><li>정부의 경제 성장 노력: 경제개발계획, 인프라 건설</li><li>기업의 경제 성장 노력: 경공업 발달</li><li>노사갈등(노동자의 권리): 노사갈등 해결 방안</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>중화학 공업 발달 모습: 철강, 석유화학, 조선, 자동차</li><li>환경오염: 환경을 지키기 위한 실천 방안</li></ul>
3차시 학습개념	4차시 학습개념
<ul style="list-style-type: none"><li>정보통신기반 산업의 발달: 휴대전화, 컴퓨터, 반도체</li><li>빈부격차: 빈부격차를 줄이기 위한 노력</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>서비스업과 미래 첨단 산업의 발달</li><li>지역격차: 지역격차 해소를 위한 노력</li></ul>

## 4. 연구(소프트웨어 활용) 결과

본 연구 목적 달성을 알 수 있는 검증 요소는 두 가지이다. 첫째는 ‘일반적인 학습과 비교하여 학습 성취도가 비슷한가?’이며, 둘째는 ‘일반적인 학습과 비교하여 학습자의 몰입이 어느 정도인가?’이다.

### 가. 양적 검증 결과



형성평가는 총5문제로, 문항3과 문항4는 실험군이 유의미한 결과(약 30% 차이)를 보이며 우세한 정답률을 보였고, 그 외 문항에 대해서는 비슷한 정답률을 보였다. 각 문항이 평가하는 요소는 다음 표와 같다.

문항	평가 내용
1	우리나라의 1960년대 산업 구조
2	중화학 공업과 그 외 산업 분야 구분
3	1970~1980년대 우리나라의 경제성장 과정
4	1990년대 이후 우리나라의 경제성장 과정
5	우리나라의 경제성장 과정에서 나타난 문제점과 바람직한 해결책

### 나. 질적 검증 결과

질문	학습자 답변
프로젝트의 좋은 점	흥미진진함, 기업 경영 체험을 할 수 있어 좋았음
학습 몰입 정도	게임 내 과제 해결과 기업 경영에 몰입함
프로젝트의 확장·활용	사회과의 다른 단원뿐만 아니라 타 과목에도 적용 희망
게임 피드백	게임 스토리가 짧게 느껴짐

## 5. 결론 및 일반화

- 결론: 첫째, 학습목표에 보다 효과적으로 도달할 수 있으며, 민주시민 자질 함양에 기여할 수 있음을 확인하였다. 둘째, 본 연구의 프로젝트 수업은 일반적인 수업보다 학습자의 학습 동기와 지속적인 학습 의지를 고취시킬 수 있다. 셋째, 학습자의 적극적인 참여와 긍정적인 반응을 확인하였다. 이는 초등 사회과 외 다른 교과의 수업에도 적용하여 수업 방식의 다양화에 기여할 수 있다.
- 제언: 첫째, 교원의 전문성을 공유할 수 있는 플랫폼이 필요하다. 둘째, 소프트웨어와 정보기기를 활용한 수업 여건의 보장이 필요하다.
- 일반화를 위한 노력: 수업꾸러미 형태로 본 연구 자료를 교사 커뮤니티에 배포 예정이며, 본 연구 사례 소개 및 활용법 원격 연수를 제작할 예정이다.

# 학습 동기를 높이는 **G.R.M.E.** 프로젝트로 민주시민 자질 함양하기

## 목 차

### I. 연구 배경 및 목적

1. 연구의 필요성 .....	1
2. 연구 목적 .....	2
3. 이론적 배경 .....	2
4. 용어의 정의 .....	3
5. 연구 방법 .....	3
6. 공동 연구의 필요성 .....	4

### II. 소프트웨어 개요

1. 개발 도구 설명 .....	5
2. 소프트웨어 구성 .....	5

### III. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

1. <b>G.R.M.E.</b> 프로젝트 설계 .....	6
2. <b>G.R.M.E.</b> 프로젝트 실제 수업 .....	7

### IV. 연구(소프트웨어 활용) 결과

1. 양적 검증 결과 .....	9
2. 질적 검증 결과 .....	9

### V. 결론 및 일반화

1. 결론 .....	10
2. 제언 .....	10
3. 일반화를 위한 노력 .....	10

■ 참고문헌 .....	11
--------------	----

■ 부록 .....	12
------------	----

■ 저작권 확보 증빙자료	
---------------	--

## I. 연구 배경 및 목적

### 1 연구의 필요성

#### 가. 사회과 학습을 어려워하는 학생들

초등학교 사회과는 학생들에게 실생활과 밀접한 개념들을 다루는 중요한 학습 기회이지만, 실제 수업 현장에서는 학생들이 사회과의 주요 개념을 어렵고 낯설게 느끼는 경우가 많다. 특히 ‘사회·경제사’ 영역에서는 초등학생에게 핵심 개념이 추상적으로 다가오며, 6학년의 ‘경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장’은 단순한 시대적 배경의 나열로 받아들여져 학습 동기와 집중도가 낮아지는 문제가 발생한다. 또한 여러 학습자료 역시 교과서에 제시된 개념을 그대로 설명하거나 사례를 단편적으로 제시하는 방식으로 이루어진 경우가 많아, 학습자는 학습 주제를 살아 있는 수업으로 느끼기보다는 단지 외워야 할 정보로 받아들일 수 있다. 이러한 현상이 지속되면 성취기준 도달이 어렵고, 이는 사회과의 궁극적 목표인 민주시민으로서의 자질 함양에 대한 문제로 이어질 수 있다. 본 연구는 ‘경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장’을 게임을 통한 학습으로 학습자에게 자연스러운 학습 동기를 부여하여 제시하는 문제를 해결하고자 한다.

#### 나. 게임이 해결책이 될 수 있을까?

자연스러운 학습 동기는 교사가 학습자에게 일방적으로 개념을 전달하는 수업이 아닌 학습자가 직접 개념을 경험하는 수업에서 더욱 비롯된다. 하지만 초등학생들이 시대별 경제 상황을 직접 경험해보는 것은 현실적으로 불가능하므로, 간접 체험이 가능한 환경을 마련하는 것이 중요한 과제로 떠올랐다. 이때, 게임은 효과적인 해결책이 될 수 있다. 게임은 그 자체로 아동의 흥미와 몰입을 이끌어낼 수 있는 매체이며, 특히 RPG(역할수행게임) 형식은 사용자가 특정 인물의 역할을 맡아 스토리 속 문제를 해결하며 성장하는 구조이므로, 본 연구에서 다루고자 하는 부분과 일맥상통한다.

본 연구는 바로 이 점에 주목하였다. 시대마다 등장하는 다양한 경제적·사회적 문제를 중심으로 RPG 게임의 미션을 설계하고, 학습자가 게임 속 주인공이 되어 상황을 이해하고 선택한다. 그리고 결과를 직접 확인하는 과정을 통해 개념을 보다 실감 나고 생생하게 학습할 수 있도록 하였다. 단순히 텍스트나 말로 전달되는 것이 아닌 학습자가 게임 속 사건을 해결하는 과정에서 자연스럽게 습득하도록 구성하여, 사회·경제사라는 영역을 아동 친화적이고 흥미로운 방식으로 접근하고자 하였다. 특히 학습자가 게임 속에서 문제를 해결하는 경험은, 현실에서도 일어나는 문제를 특정한 조건 속에서 선택하고 판단하는 복합적 사고를 가능하게 하는 계기가 될 수 있다.

결과적으로, 사회과 학습에서의 어려움을 해소하고 학생의 능동적 참여를 이끌어내며, 사회과가 지향하는 민주시민의 자질을 기를 수 있도록 돋기 위해서는 수업 방식의 전환이 필요하며, 게임이라는 수단은 그 대안으로서 충분한 가능성과 교육적 의미를 가진다고 판단하였다.



## 2 연구 목적

본 연구의 목적은 초등학교 사회과 ‘경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장’에서 RPG 형식의 교육용 게임을 활용하여 학습자의 강한 학습 동기를 바탕으로 학습 목표에 자발적으로 도달하고, 나아가 민주시민의 자질을 함양하는 것에 기여할 수 있는 교수-학습 모델을 개발하고 적용하는 것이다. 기존의 설명식 수업, 단편적인 활동 위주의 수업은 개념을 효과적으로 체득하기에는 한계가 있었으며, 이에 따라 본 연구는 게임이라는 매체를 통해 학생이 직접 개념을 습득하고 문제 해결 과정을 경험하는 것에 초점을 두었다.

RPG 게임은 학습자가 주인공이 되어 이야기 속 세계를 탐색하고, 다양한 인물과 상호작용하며, 주어진 과제를 해결해 나가는 과정을 중심으로 구성된다. 이는 사회과에서 강조하는 문제 중심 학습 및 탐구 중심 학습과 그 구조가 유사하며, 특히 ‘선택’, ‘의사결정’, ‘결과의 분석’이라는 요소를 자연스럽게 담을 수 있다는 강점이 있다. 이러한 특성을 바탕으로, 학생이 시대별 경제 발전 양상과 발전 과정에서의 문제를 중심으로 구성된 스토리 속에서 자신의 판단에 따라 문제를 해결하고, 그 과정에서 개념을 내면화할 수 있도록 게임을 설계하였다.

또한 본 연구는 단순히 교육용 소프트웨어 개발에 그치는 것이 아니라, 개발된 게임을 수업에 실제로 적용하고, 그 효과를 분석함으로써 게임 기반 학습의 타당성과 실천적 가능성을 확인하고자 한다. 나아가 이러한 연구 결과를 바탕으로 사회과 교육에서 게임미피케이션 요소의 통합이 어떤 방식으로 이루어질 수 있는지, 그리고 그것이 학생의 학습 태도와 사고력에 어떤 영향을 미치는지를 탐색하며, 향후 사회과 교육의 수업 방식 다변화에 기여할 수 있는 실천적 방향을 제시하고자 한다.

## 3 이론적 배경

학습의 몰입은 확실한 동기 부여에서 비롯된다. 각종 수업 모형도 동기 부여에서 시작하는 만큼, 동기 부여는 성공적인 학습의 중요한 시작점이다. 연구자는 게임을 통한 동기 부여를 ARCS모형(Keller, 1983)을 배경으로 설계하였다. 다음 표는 ARCS모형(Keller, 1983)과 동기 부여 중심의 교육용 게임 관련 연구(이춘호 외, 2010)를 참고한 게임의 최초 설계이다.

주의력 요소 (Attention)	키워드	주의 집중, 탐구적 각성, 변화성
	게임설계	게임 내 과제의 변칙성과 시간 제한을 활용한 주의력 향상
관련성 요소 (Relevance)	키워드	목적 지향, 친밀성
	게임설계	매출과 기업 성장이라는 분명한 목적과 우리나라 배경의 친밀성
자신감 요소 (Confidence)	키워드	성공 기회, 개인 성공 확신
	게임설계	NPC를 통한 명확한 정보 제공, 성공 요건 및 평가 준거의 통일로 낮은 성공 난이도 설정
만족감 요소 (Satisfaction)	키워드	내재적 즐거움, 외재적 보상, 공정성
	게임설계	게임 내 문제 해결과 스토리텔링식 진행으로 내재적 즐거움 및 자연스러운 학습 내용 성취로 외재적 보상 동시 제공



## 4 용어의 정의

### G.A.M.E. 프로젝트란?

게이미피케이션을 통한 학습으로 적용, 동기 부여, 경험의 단계로 구성된다.  
학습자가 지루하게 느낄 수 있는 텍스트 기반의 학습에서 벗어나 게임이라는 수단으로  
학습자의 자발적 몰입을 유도하고 효과적으로 학습 목표에 도달할 수 있다.



#### 게이미피케이션 (Gamification)

학습으로의 몰입은 곧 학습 목표 도달과 직결된다. 본 연구는 초등학교 사회과 학습의 몰입도를 높여 보다 많은 학생의 학습 목표 도달에 도움이 되고자 그 수단으로 ‘게이미피케이션(Game + Education)’을 접목하였다. 원초적인 재미를 통한 몰입을 학습과 연결 지어 자연스러운 집중을 꾀하였다.



#### 적용 (Application)

게이미피케이션을 통한 학습 목표 도달의 첫 번째 단계이다. 게임 속 이야기를 따라가며 학습한 개념을 해당 차시의 형성평가를 통해 적용해본다. 학습자는 본인의 성취 수준을 스스로 점검할 수 있으며, 현재 차시에 대한 반성과 다음 차시에 대한 동기 부여로 이어진다.



#### 동기 부여 (Motivation)

게이미피케이션을 통한 학습 목표 도달의 두 번째 단계이다. 게임 속 과제를 수행하며 이야기를 따라가는 과정을 통해 자연스럽게 등장인물과 심리적으로 동화되며, 게임이라는 수단 자체의 흥미가 더해져 자발적인 학습 몰입을 겪은 학습자는 높은 효능감을 느끼게 되어 강한 동기가 부여된다.



#### 경험 (Experience)

게임 속 이야기를 따라가고 문제를 해결하는 과정을 통해 학습이 이루어졌다 면, 이를 게임 외에 적용하여 학습의 전이가 일어나는 마지막 단계이다. 본 연구에서 제시하는 경험 단계는 게임 속 의사결정에 대한 성찰 및 그와 비슷한 현실의 문제를 해결하는 것에 초점을 맞추었으나, 게임 속 경험을 바탕으로 다양한 방식의 산출물을 만들어 내는 창의적인 활동 또한 바람직하다.

## 5 연구 방법

### 가. 연구 대상

연구 대상	연구 방법	연구 기간
G초등학교 6학년 (25명, 1개 학급)	2인 공동 연구	2025년 3월 ~ 10월



## 나. 연구 절차

연구 수행 내용		연구 추진 일정							
		3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	10월
계획	연구 주제 및 목적 설정	●	●						
	실태조사 및 전략 수립		●						
	환경 조성		●						
SW 제작	SW 설계		●	●					
	SW 제작		●	●					
	SW 검수			●	●				
	SW 활용 수업				●				
검증 확산	결과 검증 및 분석				●	●			
	보고서 작성					●	●	●	
	후속 연구						●	●	

## 다. 연구 검증 도구

검증 내용	검증 도구	검증 방법
학습성취도	2015 개정 교육과정에 따른 초등 사회가 평가 기준(박은아 외, 2016)에 근거한 형성평가	양적
학습자 몰입도	사후 소감 및 피드백 설문조사	질적

## 6 공동 연구의 필요성

구분	연구자 남호련	연구자 정현용
강점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 소프트웨어 조작과 코딩에 능숙</li> <li>● 게임을 교육에 접목하는 것에 흥미</li> <li>● 디지털교육연구대회 입상 경험</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 경제교육 관련 연구회 활동</li> <li>● 스토리텔링 등 교육과정 재구성 능숙</li> <li>● 경제교육 공모전 등 수상 다수 경험</li> </ul>
약점	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 경제 관련 교육과정 재구성 능력 부족</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 소프트웨어 조작 및 코딩 능력 부족</li> </ul>
공동연구의 필요성	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 전문 분야가 상이한 교원 간의 협력이 필요한 연구</li> <li>● 유연한 협업으로 결과물의 완성도 상승</li> <li>● 교과 전문성과 디지털 기술 역량이 결합된 새로운 교수·학습 모델 제시</li> </ul>	

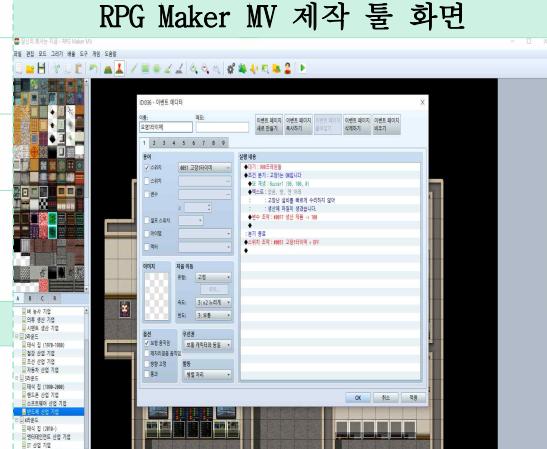


## II. 소프트웨어 개요

### 1 개발 도구 설명

RPG Maker MV는 2D RPG 게임을 제작할 수 있는 도구이다. 전문적인 프로그래밍 지식이 없어도 직관적인 인터페이스와 다양한 기본 리소스를 활용하여 게임을 만들 수 있다. 기본 리소스 외에도 직접 제작한 이미지나 음원을 삽입할 수 있어 캐릭터 설정, 맵 편집 등 보다 자유로운 설계가 가능하다. 이러한 장점이 있어 교육 목적의 게임을 만드는 것에 적합하여 본 연구에 활용하였다. RPG Maker MV로 제작한 게임의 사용자는 키보드로 캐릭터를 조작하고, 게임 스토리를 진행하며 대화, 아이템 사용, 선택지 등 다양한 상호작용을 경험할 수 있다. 개발 환경과 실행 환경에는 차이가 있으며, 완성된 게임은 실행 파일로 만들어 교육 현장에서 언제든 활용할 수 있다.

개발 환경	
프로그램	RPG Maker MV
운영 체제	Windows 7 이상 또는 macOS X 10.10 이상
기기 사양	CPU: 2GHz 이상, RAM: 2GB 이상 (권장 4GB 이상)
기타	개발용 PC, 이미지 및 음원 리소스 (내장 또는 직접 제작), JavaScript 기반 플러그인(선택)
실행환경	
RPG Maker MV가 설치되어 있지 않아도 실행 파일 (.exe) 또는 웹(HTML5) 형식으로 배포되므로, 학습자는 별도의 프로그램 설치 없이 실행이 가능하다.	



### 2 소프트웨어 구성

본 교육용 소프트웨어는 RPG(Role-Playing Game)의 일반적인 특성을 활용하여 학습자의 몰입을 유도하고 자기주도적 학습을 지원한다. 사용자가 가상의 인물이 되어 게임 세계를 탐험하고, 사건을 해결해 나간다.

RPG Maker MV로 제작된 RPG 게임은 일반적으로 다음과 같은 특성을 갖는다.

특성	내용
조작 방식	<ul style="list-style-type: none"><li>방향키: 캐릭터 이동</li><li>Space 키: 대화 및 상호작용</li><li>ESC 키: 메뉴 열기 (아이템, 저장, 설정 등)</li></ul>
게임 구조	<ul style="list-style-type: none"><li>서사적 흐름 속에서 문제를 해결하며 스토리를 중심으로 게임이 진행</li><li>미션이나 퀘스트를 제시하면 사용자가 수행하여 그에 따른 결과를 반영</li><li>선택 결과에 따라 스토리나 결말이 달라짐</li><li>경험치, 아이템, 능력치 등을 통해 캐릭터를 성장시킴</li></ul>
시각 · 청각 자료 활용	<ul style="list-style-type: none"><li>기본 제공 리소스(맵 타일, 캐릭터 이미지, 배경음악 등)를 활용하거나 사용자가 직접 제작한 이미지 · 음원을 삽입해 활용할 수 있음</li><li>UI(메뉴창, 대사창 등)가 직관적이기 때문에 사용자가 쉽게 접근 가능</li></ul>
확장성과 커스터마이징	<ul style="list-style-type: none"><li>등장인물, 배경, 대사, 이벤트 등을 개발자가 직접 설정 가능</li><li>조건 분기, 변수, 스위치 등 복합적인 게임 로직 구현 가능</li><li>JavaScript 기반 플러그인으로 시스템 커스터마이징 가능</li></ul>



### III. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

#### 1 G.R.M.E. 프로젝트 설계

##### 가. 교육과정 분석

###### 1) 관련 성취기준(교육부, 2015)

- [6사06-03] 농업 중심 경제에서 공업·서비스업 중심 경제로 변화하는 모습을 중심으로 우리나라 경제성장 과정을 파악한다.
- [6사06-04] 광복 이후 경제성장 과정에서 우리 사회가 겪은 사회 변동의 특징과 다양한 문제를 살펴보고, 더 나은 사회를 만들기 위하여 해결해야 할 과제를 탐구한다.

###### 2) 교육과정 재구성시 고려사항(교육부, 2015)

구분	내용	본 교육용 SW에 반영
학습요소	<ul style="list-style-type: none"><li>경제성장 과정</li><li>경제생활의 변화</li><li>경제성장 과정 속에서의 문제 및 과제</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>각 차시별 게임의 스토리에 경제성장 과정과 경제생활의 변화 반영</li><li>게임의 가장 큰 수행 과제는 경제성장 과정 속에서의 문제 해결로 설계</li></ul>
성취기준 해설	<ul style="list-style-type: none"><li>이 단원은 우리나라 경제의 성장 과정에서 나타난 특징과 문제점을 역사적 관점에서 탐구하고 더 나은 미래 사회를 만들기 위해 해결할 과제들을 탐구하는 데 주안점이 있다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>경제성장 과정에서 나타난 문제를 4개로 구분하여 각 차시별 메인 과제로 선정, 슬기롭게 해결하는 방법을 탐구할 수 있도록 다양한 선택지와 결과 제시</li></ul>
교수 · 학습 방법 및 유의사항	<ul style="list-style-type: none"><li>토의법을 활용하여 경제성장 과정에서 나타난 문제점에 대한 적절한 해결 방법을 탐색하도록 한다. 이를 통해 현재의 문제는 과거로부터 비롯된다는 역사적인 인식 능력이나 미래 지향적 사고를 함양 할 수 있도록 한다.</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>각 차시별 게임 완료 후 ‘경험(Experience)’ 단계에서 학습자의 일상 생활 또는 주변 환경에서 경험할 수 있는 토의 과제 제시</li></ul>

##### 나. ARCS 이론과의 결합

(Keller, 1983)



## 2 G.R.M.E. 프로젝트 실제 수업

2015 개정 교육과정에서 제시하는 우리나라의 경제발전 과정은 한국전쟁 이후~1960년대, 1970년대~1980년대, 1990년대 이후로 나뉘지만, 급변했던 우리나라 경제발전 과정은 2000년대 이후도 구분이 필요하다고 판단하여 총 네 개의 차시로 재구성하였다. 본 연구의 수업 진행 방식은 다음과 같다. 첫째, 게임을 플레이하며 해당 시대의 경제발전 과정을 알아보고 이해한다. 여기서 학습자는 게임 주인공이 되어 이야기의 방향을 직접 선택한다. 따라서 자신이 게임 속 경험을 겪고 있는 듯 몰입할 수 있으며, 이는 기존의 학습자료는 가질 수 없는 효과이다. 게임 속 이야기를 따라가다 보면 주인공이 해결해야 하는 문제가 등장한다. 경제성장 과정 속에서의 문제는 노사갈등, 환경오염, 빈부격차, 지역격차로 정리하였다. 이들을 각 차시 별로 적절히 녹여내어 올바른 문제해결 방향을 탐구할 수 있다. 게임 내 학습의 마지막으로 각 차시마다 학습한 내용과 이어지는 적절한 적용 문제가 제시된다. 둘째, 학습지로 제시하는 과제를 통해 학습을 게임 바깥의 일상과 현실로 확장한다. 적용-동기 부여-경험 단계에 따른 과정 중 ‘경험’ 활동이 이루어진다. 학습 내용과 관련된 토의 주제를 제시하여 학습자 본인의 간접적인 경험으로 확장할 수 있다.

### 가. 1차시(6.25 전쟁 이후~1960년대)

학습개념	경제성장 과정 속에서의 문제
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 정부의 경제 성장 노력           <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 경제개발 5개년 계획</li> <li>▣ 항만, 도로 등 인프라 건설</li> </ul> </li> <li>● 기업의 경제 성장 노력           <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 경공업 중심의 제품 생산</li> <li>▣ 저렴한 인건비를 경쟁력으로 갖춰 수출</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 노사갈등(노동자의 권리)           <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 노사갈등 발생 시 서로 대화와 타협을 통해 원만히 해결하는 것이 바람직함.</li> </ul> </li> </ul>

#### 주요 시나리오

주인공은 한국전쟁 이후 폐허가 된 고향에서 조국의 경제를 일으키기 위해 기업을 세운다. 신발, 가발, 섬유(옷) 중 하나를 선택해 사업을 시작하며, 경공업 공장을 운영하며 겪을 수 있는 문제들을 해결해 나간다. 게임 중 주어지는 문제는 노사갈등이며, 주인공은 노동자의 권리를 고려해 바람직한 해결책을 선택해야 한다. 잘못된 선택 시 부정적인 결말이 제시되어 올바른 판단을 유도한다.

### 나. 2차시(1970년대~1980년대)

학습개념	경제성장 과정 속에서의 문제
<ul style="list-style-type: none"> <li>● 중화학 공업별 발달 모습           <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 철강: 원자재 수입 의존 개선을 위해 철강산업 육성</li> <li>▣ 석유화학: 석유 기반 산업도 함께 성장</li> <li>▣ 조선: 대규모 조선소 건설하여 해외 수주</li> <li>▣ 자동차: 수출 성공으로 세계 시장 진출</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● 환경오염           <ul style="list-style-type: none"> <li>▣ 제품을 생산하는 과정에서 환경오염이 일어날 수 있으며, 일상생활에서부터 환경오염을 줄이기 위한 노력을 실천해야 함.</li> </ul> </li> </ul>

#### 주요 시나리오

주인공은 산업 구조 개편 정보를 접하고 기존 사업을 정리한 뒤 철강, 자동차, 조선 중 하나를 선택해 중화학 공업에 진출한다. 중화학 공업의 입지, 운영에 관한 과제가 주어지며 생산 과정에서 환경오염 문제가 발생한다. 정화설비 설치 여부에 따라 기업 이미지와 혜택 또는 불이익이 결정된다.



## 다. 3차시(1990년대)

학습개념	경제성장 과정 속에서의 문제
<ul style="list-style-type: none"><li>● 정보통신 기술 기반 산업의 발달<ul style="list-style-type: none"><li>↳ 휴대전화: 무선통신 기술 발달, 휴대전화 보급 본격화, 통신 제조업 성장</li><li>↳ 컴퓨터: PC와 인터넷 보급 확산, 관련 컴퓨터 관련 산업 발달로 IT 기반 서비스 토대 마련</li><li>↳ 반도체: 정보기기 핵심 부품인 반도체 수요 증가, 생산기술 고도화로 세계 점유율 향상</li><li>↳ 서비스업: 문화콘텐츠, 의료 등 서비스업 종 발달 시작</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 빈부격차<ul style="list-style-type: none"><li>↳ 빈부격차를 줄이기 위해 우리 사회는 다양한 방면으로 노력할 필요가 있음.</li></ul></li></ul>

### 주요 시나리오

정보화 혁명 시대를 배경으로 주인공은 핸드폰, 컴퓨터, 반도체 중 하나를 선택해 기업을 개편한다. 연구소 등 산업 특성이 반영된 배경이 제공되며, 경제성장 과정 속에서의 문제는 빈부격차이다. 소비자에게 기업의 이미지가 좋지 못함을 알게 된 주인공은 이미지 개선을 위해 과거를 떠올리며 초심을 되찾고, 장학재단 설립, 자사 제품 기부, 의료 지원 중 하나를 선택해 해결 방안을 모색한다.

## 라. 4차시(2000년대 이후)

학습개념	경제성장 과정 속에서의 문제
<ul style="list-style-type: none"><li>● 서비스업과 미래 첨단 산업의 발달<ul style="list-style-type: none"><li>↳ 서비스업 확대 : 문화콘텐츠, 의료, 금융서비스 등 급속히 성장</li><li>↳ 생명공학, 첨단기술 발전 : 생명공학, 신소재, 로봇, 우주항공 등 고난이도 과학기술 산업 본격적 성장, 미래 핵심 산업으로 부상</li></ul></li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>● 지역격차<ul style="list-style-type: none"><li>↳ 지역격차가 해소되지 않을 경우 미래 생활 모습, 지역격차를 해소하기 위한 정책</li></ul></li></ul>

### 주요 시나리오

이 차시는 2000년대 이후 산업의 고도화에 맞추어 재구성하였다. 주인공은 신소재, 생명공학, 우주항공 중 하나를 선택한다. 정보와 기술의 중요성을 강조하는 과제가 주어지며, 제시되는 문제는 ‘지역격차’로, 학습자는 기업의 입장에서 이를 해소하기 위한 방안을 모색하고 실천한다.

## 마. 교육용 소프트웨어 사용 설명서



SW 사용 설명서 QR코드



## IV. 연구(소프트웨어 활용) 결과

본 연구를 위해 개발한 교육용 소프트웨어의 목적은 학습자의 자발적인 학습 몰입이다. 따라서 검증 요소는 두 가지이다. 첫째는 ‘일반적인 학습과 비교하여 학습 성취도가 비슷한가?’이며, 둘째는 ‘일반적인 학습과 비교하여 학습자의 몰입이 어느 정도인가?’이다. 학습 성취도는 2015 개정 교육과정에 따른 초등 사회가 평가 기준(박은아 외, 2016)에 근거한 형성 평가로 양적 검증을 거쳤으며, 학습 몰입도는 설문지를 통해 학습자의 구체적인 학습 소감을 담아 질적 검증을 거쳤다.

### 1 양적 검증 결과

형성평가 정답률(%)



**G.A.M.E.** 프로젝트 수업을 진행한 학급(실험군)과 그렇지 않은 학급(대조군)의 형성평가 정답률이다. 형성평가는 총5문제로, 문항3과 문항4는 실험군이 유의미한 결과(약 30% 차이)를 보이며 우세한 정답률을 보였고, 그 외 문항에 대해서는 비슷한 정답률을 보였다. 각 문항이 평가하는 요소는 다음 표와 같다.

문항	평가 내용
1번	● 우리나라의 1960년대 산업 구조
2번	● 중화학 공업과 그 외 산업 분야 구분
3번	● 1970~1980년대 우리나라의 경제성장 과정
4번	● 1990년대 이후 우리나라의 경제성장 과정
5번	● 우리나라의 경제성장 과정에서 나타난 문제점과 바람직한 해결책

문항 3과 문항 4는 게임 내에서 주인공의 기업이 크게 성장하는 과정으로 학습자의 몰입도가 특히 높은 지점이다. **G.A.M.E.** 프로젝트는 일반적인 학습과 비교하여 학습 성취도가 오히려 더 높은 양적 검증 결과를 도출했다.

### 2 질적 검증 결과

질적 검증을 위한 실험군 25명의 설문을 다음 표와 같이 요약하였다.

질문	학습자 답변
프로젝트의 좋은 점	<ul style="list-style-type: none"><li>● 게임이 흥미진진하고 게임 내 과제와 퀴즈가 독특하여 재미있음</li><li>● 기업 경영 체험을 할 수 있어 좋았음</li></ul>
학습 몰입 정도	<ul style="list-style-type: none"><li>● 자신이 주인공이 된 것 같아 기업 경영에 몰입함</li><li>● 게임 내 과제를 해결하는 것에 몰입함</li></ul>
프로젝트의 확장·활용	<ul style="list-style-type: none"><li>● 사회과의 다른 단원뿐만 아니라 수학, 과학, 국어 등의 과목에도 적용을 희망함</li></ul>
게임 피드백	<ul style="list-style-type: none"><li>● 게임 스토리가 짧게 느껴짐</li></ul>

학습자 설문 결과로 도출된 내용은 첫째, 게임이라는 수단 자체의 즐거움 외에도 다른 부분에서 학습자가 흥미를 느낄 수 있음을 알 수 있다. 둘째, 학습 몰입이라는 본 교육용 소프트웨어의 목적에 도달했음을 확인할 수 있다.



## V. 결론 및 일반화

### 1 결론

**G.A.M.E.** 프로젝트 수업 연구 수행 결과 연구 목적에 부합하는 결과를 도출했으며, 결론은 다음과 같다.

첫째, **G.A.M.E.** 프로젝트는 학습목표에 보다 효과적으로 도달할 수 있으며, 민주시민 자질 함양에 기여할 수 있다. ARCS 동기 부여 모형(Keller, 1983)을 활용하여 본 교육용 소프트웨어를 설계하였고, 따라서 사용자로 하여금 즐거움을 느낄 수 있고 자연스러운 학습으로의 몰입이 이루지는 긍정적인 효과를 질적 검증을 통해 확인하였다.

둘째, **G.A.M.E.** 프로젝트는 일반적인 수업보다 학습자의 학습 동기와 지속적인 학습의지를 고취시킬 수 있다. 단순한 즐거움만을 유발하지 않고 스토리텔링 학습과 융합하여 학습자의 게임 내 몰입도를 높였다. 또한 게임 내에서 주어지는 문제 해결과 선택지를 통한 게임 진행으로 학습자의 비판적 사고력 향상과 목표 지향적 학습 흐름의 효과를 확인하였다.

셋째, **G.A.M.E.** 프로젝트는 초등 사회과뿐만 아닌 다른 교과 수업의 다양성에 기여할 수 있다. 실험군의 학습자 대부분 수학, 과학 등의 교과에도 이와 같은 프로젝트로 학습하기를 희망하였다. ARCS 동기 부여 모형(Keller, 1983)과 스토리텔링을 융합한 교육용 소프트웨어는 사회과 외의 교과에서도 학습 동기 향상과 학습내용 맥락화를 통한 학습목표 도달에 효과적일 것으로 판단된다.

### 2 제언

첫째, 교원의 전문성을 공유할 수 있는 플랫폼이 필요하다. 본 공동 연구자 2인은 동일한 연구회에 소속하여 교류함으로써 본 연구를 기획할 수 있었다. 전국 단위의 교원이 서로의 전문성을 바탕으로 협력할 수 있는 플랫폼이 개설되면, 보다 양질의 연구가 이루어질 수 있을 것이다.

둘째, 소프트웨어와 정보기기를 활용한 수업 여건의 보장이 필요하다. 각종 장비, 사양 등 지역별·학교별 교내 정보실(PC)의 여건 차이가 존재한다. 또한 관련 교수 역량 함양을 위한 교원 연수도 확대하면 교육용 소프트웨어를 통한 효과적인 교수·학습이 이루어질 수 있을 것이다.

### 3 일반화를 위한 노력

첫째, 본 연구 자료 수업 간 활용할 PPT, 활동지, 교수·학습과정안 등을 수업꾸러미 형태로 교사 커뮤니티에 배포하여 **G.A.M.E.** 프로젝트의 접근성과 활용도를 높일 예정이다.

둘째, 본 공동 연구자 2인은 게이미피케이션을 토대로 한 교육과정 재구성과 본 연구 사례를 소개하는 원격 연수를 개설하여 **G.A.M.E.** 프로젝트를 확장하고 발전시킬 예정이다.



## ■ 참고문헌

- 교육부(2015). 교육부 고시 제2015-80호 별책2(초등학교 교육과정). 교육부, 127-188.
- 박은아 외(2016). 2015 개정 교육과정에 따른 초·중학교 사회과 평가기준 개발 연구. 한국교육과정평가원, 31-40
- 이춘호, 장규식, 김태용(2010). 동기 부여 중심의 교육용 게임 설계. 한국컴퓨터게임학회논문지, (21), 47-59.
- Keller, J.M.(1983). “Motivational design of instruction.” In C. M. Reigeluth (Ed.), Instructional-design theories and models: an overview of their current status pp, 386-434.



## 부록 목차

1. 업무분장 및 역할	12
2. 멀티미디어 교육자료 목록	12
3. SW 활용 설명	17
4. 수업 활용 자료	
가. 1차시 학습지	18
나. 2차시 학습지	18
다. 3차시 학습지	19
라. 4차시 학습지	19
5. 검증 자료	
가. 양적 검증 평가지	20
나. 질적 검증 설문지	21

### ■ 저작권 확보 증빙자료

## 1. 업무분장 및 역할

연구 수행 내용		역할 및 업무 기여도	
		남호련	정현웅
계획	연구 주제 및 목적 설정	○	○
	실태조사 및 전략 수립	○	○
	환경 조성	○	
SW제작	시나리오 설계		○
	SW 제작	○	
	SW 검수	○	○
	SW 활용 수업	○	
검증확산	결과 검증 및 분석	○	○
	보고서 작성	○	○
	후속 연구	○	○

## 2. 멀티미디어 교육자료 목록

(교육용SW · AI분과)

번호	자료 형태	파일명	크기(KB)	자료 설명(키워드)	비고 (출처 등)
1	그림	icon.png	72	타이틀화면	확보(RPG)
2	그림	clouds.png	728	배경	확보(RPG)
3	그림	Desert.png	902	배경	확보(RPG)
4	그림	DirtField.png	1137	배경	확보(RPG)
5	그림	Factory.png	1006	배경	확보(RPG)
6	그림	Grassland.png	1218	배경	확보(RPG)
7	그림	Lava1.png	718	배경	확보(RPG)
8	그림	Lava2.png	934	배경	확보(RPG)
9	그림	PoisonSwamp.png	806	배경	확보(RPG)
10	그림	Ruins1.png	1414	배경	확보(RPG)
11	그림	Ship.png	893	배경	확보(RPG)
12	그림	Snowfield.png	353	배경	확보(RPG)
13	그림	Wasteland.png	1122	배경	확보(RPG)
14	그림	Wood2.png	1023	배경	확보(RPG)
15	그림	Cliff.png	855	배경	확보(RPG)
16	그림	clouds.png	783	배경	확보(RPG)
17	그림	Desert.png	852	배경	확보(RPG)
18	그림	Forest.png	699	배경	확보(RPG)
19	그림	Grassland.png	581	배경	확보(RPG)
20	그림	Lava.png	647	배경	확보(RPG)
21	그림	PoisonSwamp.png	592	배경	확보(RPG)

22	그림	Room1.png	674	배경	확보(RPG)
23	그림	Ruins1.png	825	배경	확보(RPG)
24	그림	Ship.png	487	배경	확보(RPG)
25	그림	Snowfield.png	594	배경	확보(RPG)
26	그림	Wasteland.png	743	배경	확보(RPG)
27	그림	!Door1.png	73	문	확보(RPG)
28	그림	!Flame.png	207	아이콘	확보(RPG)
29	그림	!Other2.png	476	아이콘	확보(RPG)
30	그림	!SF_Door2.png	168	문	확보(RPG)
31	그림	1actor1_w.png	92	등장인물	확보(RPG)
32	그림	1actor2_w.png	77	등장인물	확보(RPG)
33	그림	2actor1_w.png	68	등장인물	확보(RPG)
34	그림	3actor1_w.png	69	등장인물	확보(RPG)
35	그림	4actor1_w.png	53	등장인물	확보(RPG)
36	그림	ceo.png	37	등장인물	확보(RPG)
37	그림	people1.png	41	등장인물	확보(RPG)
38	그림	taesik.png	12	등장인물	확보(RPG)
39	그림	Vehicle.png	37	탈것	확보(RPG)
40	그림	1actor1_f.png	242	등장인물	확보(RPG)
41	그림	1actor2_f.png	208	등장인물	확보(RPG)
42	그림	2actor1_f.png	166	등장인물	확보(RPG)
43	그림	3actor1_f.png	192	등장인물	확보(RPG)
44	그림	4actor1_f.png	127	등장인물	확보(RPG)
45	그림	ceo.png	98	등장인물	확보(RPG)
46	그림	people1.png	310	등장인물	확보(RPG)
47	그림	president.png	30	등장인물	확보(RPG)
48	그림	taesik.png	65	등장인물	확보(RPG)
49	그림	3라운드_그래프.png	51	장면	제작(Canva AI)
50	그림	3회상_공부.png	2316	장면	제작(OpenAI)
51	그림	3회상_더위.png	2484	장면	제작(OpenAI)
52	그림	3회상_슬퍼.png	2042	장면	제작(OpenAI)
53	그림	car.png	16	탈것	제작(OpenAI)
54	그림	event.png	19	장면	제작(PowerPoint)
55	그림	interview.png	2071	장면	제작(OpenAI)
56	그림	koreemap.png	829	장면	제작(Canva AI, PowerPoint)
57	그림	meeting.png	2057	장면	제작(OpenAI)
58	그림	news.png	2269	장면	제작(OpenAI)
59	그림	paper00.png	211	신문	제작(Canva AI, PowerPoint)
60	그림	paper70.png	203	신문	제작(Canva AI, PowerPoint)
61	그림	paper90.png	159	신문	제작(Canva AI, PowerPoint)

62	그림	president_meet.png	2037	신문	제작(OpenAI)
63	그림	ship.png	113	탈것	제작(OpenAI)
64	그림	배지1_문제탐험가.png	510	배지	제작(OpenAI)
65	그림	배지2_해결책 메이커.png	480	배지	제작(OpenAI)
66	그림	배지3_문제해결 행동가.png	440	배지	제작(OpenAI)
67	그림	배지4_변화의 리더.png	479	배지	제작(OpenAI)
68	그림	산업 스파이 뒷통수.png	144	등장인물	확보(RPG)
69	그림	시작 배경.png	2019	배경	제작(OpenAI)
70	그림	taesik_battle.png	40	등장인물	확보(RPG)
71	그림	Balloon.png	43	아이콘	확보(RPG)
72	그림	ButtonSet.png	11	아이콘	확보(RPG)
73	그림	Damage.png	13	아이콘	확보(RPG)
74	그림	GameOver.png	21	엔딩장면	제작(PowerPoint)
75	그림	IconSet.png	203	아이콘	확보(RPG)
76	그림	Loading.png	3	로딩장면	확보(RPG)
77	그림	MadeWithMv.png	23	시작장면	확보(RPG)
78	그림	Shadow1.png	1	아이콘	확보(RPG)
79	그림	Shadow2.png	1	아이콘	확보(RPG)
80	그림	States.png	305	아이콘	확보(RPG)
81	그림	Weapons1.png	8	아이콘	확보(RPG)
82	그림	Weapons2.png	7	아이콘	확보(RPG)
83	그림	Weapons3.png	3	아이콘	확보(RPG)
84	그림	Window.png	6	아이콘	확보(RPG)
85	그림	Dungeon_A1.png	370	맵제작타일	확보(RPG)
86	그림	Dungeon_A2.png	309	맵제작타일	확보(RPG)
87	그림	Dungeon_A4.png	453	맵제작타일	확보(RPG)
88	그림	Dungeon_A5.png	295	맵제작타일	확보(RPG)
89	그림	Dungeon_B.png	711	맵제작타일	확보(RPG)
90	그림	Dungeon_C.png	635	맵제작타일	확보(RPG)
91	그림	Inside_A1.png	510	맵제작타일	확보(RPG)
92	그림	Inside_A2.png	319	맵제작타일	확보(RPG)
93	그림	Inside_A4.png	393	맵제작타일	확보(RPG)
94	그림	Inside_A5.png	326	맵제작타일	확보(RPG)
95	그림	Inside_B.png	501	맵제작타일	확보(RPG)
96	그림	Inside_C.png	384	맵제작타일	확보(RPG)
97	그림	Outside_A1.png	434	맵제작타일	확보(RPG)
98	그림	Outside_A2.png	296	맵제작타일	확보(RPG)
99	그림	Outside_A3.png	200	맵제작타일	확보(RPG)
100	그림	Outside_A4.png	509	맵제작타일	확보(RPG)
101	그림	Outside_A5.png	168	맵제작타일	확보(RPG)

102	그림	Outside_B.png	619	맵 제작타일	확보(RPG)
103	그림	Outside_C.png	892	맵 제작타일	확보(RPG)
104	그림	SF_Inside_A4.png	932	맵 제작타일	확보(RPG)
105	그림	SF_Inside_B.png	849	맵 제작타일	확보(RPG)
106	그림	SF_Inside_C.png	739	맵 제작타일	확보(RPG)
107	그림	SF_Outside_A3.png	508	맵 제작타일	확보(RPG)
108	그림	SF_Outside_A4.png	967	맵 제작타일	확보(RPG)
109	그림	SF_Outside_A5.png	429	맵 제작타일	확보(RPG)
110	그림	SF_Outside_B.png	741	맵 제작타일	확보(RPG)
111	그림	SF_Outside_C.png	931	맵 제작타일	확보(RPG)
112	그림	World_A1.png	449	맵 제작타일	확보(RPG)
113	그림	World_A2.png	541	맵 제작타일	확보(RPG)
114	그림	World_B.png	779	맵 제작타일	확보(RPG)
115	그림	World_C.png	956	맵 제작타일	확보(RPG)
116	그림	madewithmv.png	2059	시작장면	제작(OpenAI, PowerPoint)
117	그림	2actor.png	118	등장인물	확보(RPG)
118	그림	80actor.png	169	등장인물	확보(RPG)
119	그림	Actor1.png	339	등장인물	확보(RPG)
120	그림	Actor2.png	354	등장인물	확보(RPG)
121	그림	Actor3.png	393	등장인물	확보(RPG)
122	그림	Actor4.png	36	등장인물	확보(RPG)
123	그림	ceo.png	98	등장인물	확보(RPG)
124	그림	Evil.png	325	등장인물	확보(RPG)
125	그림	Monster.png	308	등장인물	확보(RPG)
126	그림	Nature.png	322	등장인물	확보(RPG)
127	그림	People1.png	310	등장인물	확보(RPG)
128	그림	People2.png	334	등장인물	확보(RPG)
129	그림	People3.png	346	등장인물	확보(RPG)
130	그림	People4.png	331	등장인물	확보(RPG)
131	그림	Secretary.png	35	등장인물	확보(RPG)
132	그림	taesik.png	65	등장인물	확보(RPG)
133	소리	Battle1.ogg	4230	배경음악	확보(RPG)
134	소리	Battle2.ogg	3450	배경음악	확보(RPG)
135	소리	Castle1.ogg	3620	배경음악	확보(RPG)
136	소리	Castle2.ogg	3620	배경음악	확보(RPG)
137	소리	Dungeon3.ogg	3690	배경음악	확보(RPG)
138	소리	Field1.ogg	3870	배경음악	확보(RPG)
139	소리	Ship1.ogg	3130	배경음악	확보(RPG)
140	소리	Ship2.ogg	4750	배경음악	확보(RPG)
141	소리	Ship3.ogg	3700	배경음악	확보(RPG)
142	소리	Theme2.ogg	6800	배경음악	확보(RPG)
143	소리	Theme6.ogg	4200	배경음악	확보(RPG)
144	소리	Town2.ogg	3800	배경음악	확보(RPG)

145	소리	Night.ogg	1140	배경음악	확보(RPG)
146	소리	Storm2.ogg	553	배경음악	확보(RPG)
147	소리	Defeat1.ogg	345	효과음	확보(RPG)
148	소리	Gameover1.ogg	1200	효과음	확보(RPG)
149	소리	Shock1.ogg	352	효과음	확보(RPG)
150	소리	Victory1.ogg	412	효과음	확보(RPG)
151	소리	Applause2.ogg	31	효과음	확보(RPG)
152	소리	Attack3.ogg	11	효과음	확보(RPG)
153	소리	Battle1.ogg	15	효과음	확보(RPG)
154	소리	Buzzer1.ogg	5	효과음	확보(RPG)
155	소리	Buzzer2.ogg	7	효과음	확보(RPG)
156	소리	Cancel2.ogg	9	효과음	확보(RPG)
157	소리	Coin.ogg	6	효과음	확보(RPG)
158	소리	Collapse1.ogg	157	효과음	확보(RPG)
159	소리	Collapse2.ogg	136	효과음	확보(RPG)
160	소리	Collapse3.ogg	110	효과음	확보(RPG)
161	소리	Collapse4.ogg	248	효과음	확보(RPG)
162	소리	Computer.ogg	84	효과음	확보(RPG)
163	소리	Cursor2.ogg	47	효과음	확보(RPG)
164	소리	Damage4.ogg	12	효과음	확보(RPG)
165	소리	Damage5.ogg	9	효과음	확보(RPG)
166	소리	Darkness4.ogg	9	효과음	확보(RPG)
167	소리	Darkness5.ogg	15	효과음	확보(RPG)
168	소리	Decision1.ogg	102	효과음	확보(RPG)
169	소리	Equip1.ogg	9	효과음	확보(RPG)
170	소리	Evasion1.ogg	6	효과음	확보(RPG)
171	소리	Evasion2.ogg	11	효과음	확보(RPG)
172	소리	Fire2.ogg	11	효과음	확보(RPG)
173	소리	Item3.ogg	17	효과음	확보(RPG)
174	소리	Load.ogg	113	효과음	확보(RPG)
175	소리	Miss.ogg	5	효과음	확보(RPG)
176	소리	Phone.ogg	14	효과음	확보(RPG)
177	소리	Recovery.ogg	8	효과음	확보(RPG)
178	소리	Reflection.ogg	13	효과음	확보(RPG)
179	소리	Run.ogg	7	효과음	확보(RPG)
180	소리	Save.ogg	116	효과음	확보(RPG)
181	소리	Shop1.ogg	123	효과음	확보(RPG)
182	폰트	mpplus-1m-regular.ttf	1460	기본글씨체	확보(RPG)
183	폰트	경기천년제목 Medium	2900	이미지 폰트	확보(경기도서 체)

### 3. SW 활용 설명서

	<p>각 차시별로 게임의 구조는 비슷하여 1차시 이후 학습자는 능숙하게 게임을 해나갈 수 있습니다. 차시의 시작은 시대별 경제 발전과 관련된 정보를 얻어 어떤 기업을 경영할지 선택합니다.</p> <p>1차시는 NPC들과 상호작용하여 정보를 얻고, 다른 차시는 게임 내에서 제공되는 ‘희망일보’를 읽고 정보를 얻습니다.</p>
	<p>기업 경영을 시작하면 직원들에게 ‘!’가 표시되고, 해당 직원과 상호작용하여 제시되는 미션을 수행합니다. 미션은 기업을 경영하며 겪을 수 있는 문제에 대해 선택지를 제시하며, 선택에 따라 매출이 변화합니다.</p> <p>선택지가 아닌 시간제한이 걸린 미션도 있으며, 각 차시마다 내용은 다르지만 동일한 방식으로 플레이합니다.</p>
	<p>직원들과 모두 상호작용하면 사건이 발생합니다. 이는 시대별 경제 발전 과정 외에도 경제 발전 과정에서 나타난 문제점을 학습할 수 있는 요소입니다.</p> <p>문제를 바람직하게 해결할 수록 사회문제 해결지수의 지수가 높아집니다. 기업의 매출 또한 바람직한 해결책일 수록 더해집니다. 매출과 사회문제 해결지수는 4차시까지 이어집니다.</p> <p>4차시 완료 후 지수의 구간에 따라 ‘배지’가 주어집니다. 배지는 낮은 구간부터 ‘문제 탐험가 / 해결책 메이커 / 문제해결 행동가 / 변화의 리더’ 순입니다.</p>
	<p>경제 발전 과정에서 나타난 문제가 마무리되면 나레이션으로 해당 차시의 핵심 개념을 짚어줍니다. 학습자는 게임을 하며 자연스럽게 습득하였지만 한 번 더 학습한 내용을 정리할 수 있습니다.</p>
	<p>마지막으로 차시별 총5문제의 정리 퀴즈를 풀며 성취도를 점검합니다. 맞힌 문제에 따라 보너스 매출이 주어집니다. 학습자들은 총매출 또는 배지로 선의의 경쟁을 펼칠 수 있습니다.</p>

#### 4. 수업 활용 자료

6학년 1학기 2단원 우리나라의 경제 발전	2. 경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장 (6.25 전쟁 이후~1960년대)							
	번	번 이름						
가. 1차시 학습지								
정부의 경제 성장 노력	1. 6.25 전쟁 이후~1960년대의 경제 성장 과정	<ul style="list-style-type: none"> <li>1962년부터 5년 단위로 국가 발전 전략인 ( 경제 개발 5개년 계획 )을 마련하고 시행함.</li> <li>수출 중심 기업의 세금 부담을 줄여주는 정책을 시행함.</li> <li>생산한 제품을 원활히 수출할 수 있도록 도로, 항만, 발전소, 고속도로 등 ( 인프라 )를 건설함.</li> </ul>						
기업의 경제 성장 노력		<ul style="list-style-type: none"> <li>정부의 개발 전략에 맞추어 가볍고 값싼 원자재를 사용하는 ( 경공업 ) 중심의 제품을 생산함.</li> <li>( 인건비 )가 낮고 많은 ( 노동력 )이 필요한 상품으로 경쟁력을 갖추어 해외에 수출하며 빠르게 성장함.</li> </ul>						
나. 2차시 학습지								
중화학 공업별 발달 모습	1. 1970년대~1980년대의 경제 성장 과정	<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%;">철강 산업</td><td style="width: 33%;">석유화학 산업</td><td style="width: 33%;">석유화학 산업도 함께 성장함.</td></tr> <tr> <td>· 산업에 필요한 ( 원자재 )를 수입에 의존하는 상황을 극복하기 위해 국산 철강 산업을 육성함.</td><td>· 석유를 기반으로 하는 ( 석유화학 ) 산업도 함께 성장함.</td><td></td></tr> </table>	철강 산업	석유화학 산업	석유화학 산업도 함께 성장함.	· 산업에 필요한 ( 원자재 )를 수입에 의존하는 상황을 극복하기 위해 국산 철강 산업을 육성함.	· 석유를 기반으로 하는 ( 석유화학 ) 산업도 함께 성장함.	
철강 산업	석유화학 산업	석유화학 산업도 함께 성장함.						
· 산업에 필요한 ( 원자재 )를 수입에 의존하는 상황을 극복하기 위해 국산 철강 산업을 육성함.	· 석유를 기반으로 하는 ( 석유화학 ) 산업도 함께 성장함.							
자동차 산업		<ul style="list-style-type: none"> <li>1970년대, 현대화된 대규모 ( 조선소 )를 건설함.</li> <li>해외에서 주문을 받기 위해 노력하여 수출용 ( 선박 )을 본격적으로 생산함.</li> <li>국산 자동차가 세계 시장에 진출하면서 수출이 증가했고, 곧 우리나라의 핵심 산업으로 자리 잡음.</li> </ul>						
2. 경제성장 과정에서 나타난 문제 해결해보기								
<p>Q. 여러분이 게임 속 주인공이라면, 어떤 방법으로 기업과 노동자 사이의 문제를 해결할 수 있을까요?</p> <p>Q. 우리 주변의 환경오염을 줄이기 위한 노력에는 어떤 것들이 있을까요?</p>								

6학년 1학기 2단원 우리나라의 경제 발전	2. 경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장 (1990년대)	반 번 이름			
6학년 1학기 2단원 우리나라의 경제 발전	2. 경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장 (2000년대 이후)	반 번 이름			
<b>다. 3차시 학습지</b>					
<b>1. 1990년대의 경제 성장 과정</b>					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 무선 통신 기술이 발달하며 ( <b>휴대전화</b> ) 보급이 본격화됨. 이를 통해 통신 기기 제조업이 성장함.</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인용 ( <b>컴퓨터</b> )와 ( <b>인터넷</b> )의 보급이 확산되어, 컴퓨터 관련 산업이 활발해짐.</li> <li>IT 기반 산업의 토대가 마련됨.</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>기반 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보기술 기기의 핵심 부품인 ( <b>반도체</b> ) 수요가 급증하면서 ( <b>반도체</b> ) 산업이 핵심 전략으로 성장, 생산 기술이 고도화되며 세계 점유율을 높임.</li> <li>문화콘텐츠, 의료 등 서비스업종이 발달하기 시작했음.</li> </ul> </td> </tr> </table>			<b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 무선 통신 기술이 발달하며 ( <b>휴대전화</b> ) 보급이 본격화됨. 이를 통해 통신 기기 제조업이 성장함.</li> </ul>	<b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인용 ( <b>컴퓨터</b> )와 ( <b>인터넷</b> )의 보급이 확산되어, 컴퓨터 관련 산업이 활발해짐.</li> <li>IT 기반 산업의 토대가 마련됨.</li> </ul>	<b>기반 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보기술 기기의 핵심 부품인 ( <b>반도체</b> ) 수요가 급증하면서 ( <b>반도체</b> ) 산업이 핵심 전략으로 성장, 생산 기술이 고도화되며 세계 점유율을 높임.</li> <li>문화콘텐츠, 의료 등 서비스업종이 발달하기 시작했음.</li> </ul>
<b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 무선 통신 기술이 발달하며 ( <b>휴대전화</b> ) 보급이 본격화됨. 이를 통해 통신 기기 제조업이 성장함.</li> </ul>	<b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 개인용 ( <b>컴퓨터</b> )와 ( <b>인터넷</b> )의 보급이 확산되어, 컴퓨터 관련 산업이 활발해짐.</li> <li>IT 기반 산업의 토대가 마련됨.</li> </ul>	<b>기반 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 정보기술 기기의 핵심 부품인 ( <b>반도체</b> ) 수요가 급증하면서 ( <b>반도체</b> ) 산업이 핵심 전략으로 성장, 생산 기술이 고도화되며 세계 점유율을 높임.</li> <li>문화콘텐츠, 의료 등 서비스업종이 발달하기 시작했음.</li> </ul>			
<b>다. 4차시 학습지</b>					
<b>1. 2000년대 이후의 경제 성장 과정</b>					
<table border="1" style="width: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 생명공학, 신소재, 로봇, 우주항공 등 고난이도 ( <b>과학기술</b> )를 요구하는 산업들이 본격적으로 성장하며 ( <b>미래 핵심 산업</b> )으로 떠오름.</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠, 의료, 금융 서비스 등 ( <b>서비스업</b> )이 급속히 성장하였고, 세계적인 경쟁력을 갖춘 산업으로 자리 잡음.</li> </ul> </td> <td style="width: 33%; vertical-align: top; padding: 5px;"> <b>서비스업 의 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Q. 지역간의 격차가 해소되지 않는다면, 50년 뒤 우리나라는 어떤 모습일지 생각해봅시다.</li> </ul> </td> </tr> </table>			<b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 생명공학, 신소재, 로봇, 우주항공 등 고난이도 ( <b>과학기술</b> )를 요구하는 산업들이 본격적으로 성장하며 ( <b>미래 핵심 산업</b> )으로 떠오름.</li> </ul>	<b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠, 의료, 금융 서비스 등 ( <b>서비스업</b> )이 급속히 성장하였고, 세계적인 경쟁력을 갖춘 산업으로 자리 잡음.</li> </ul>	<b>서비스업 의 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Q. 지역간의 격차가 해소되지 않는다면, 50년 뒤 우리나라는 어떤 모습일지 생각해봅시다.</li> </ul>
<b>첨단기술 산업의 발전</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 생명공학, 신소재, 로봇, 우주항공 등 고난이도 ( <b>과학기술</b> )를 요구하는 산업들이 본격적으로 성장하며 ( <b>미래 핵심 산업</b> )으로 떠오름.</li> </ul>	<b>서비스업과 산업의 발달</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>· 문화콘텐츠, 의료, 금융 서비스 등 ( <b>서비스업</b> )이 급속히 성장하였고, 세계적인 경쟁력을 갖춘 산업으로 자리 잡음.</li> </ul>	<b>서비스업 의 확대</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Q. 지역간의 격차가 해소되지 않는다면, 50년 뒤 우리나라는 어떤 모습일지 생각해봅시다.</li> </ul>			
<b>2. 경제성장 과정에서 나타난 문제 해결해보기</b>					
<p>Q. 일부격차를 줄이기 위한 방법에는 또 어떤 것들이 있을까요?</p> <p>Q. 지역간의 격차가 해소되지 않는다면, 50년 뒤 우리나라는 어떤 모습일지 생각해봅시다.</p>					

## 5. 검증 자료

### 가. 양적 검증 평가지

6학년 1학기 2단원 우리나라의 경제 발전	2. 경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장	반 번 이름
----------------------------	-----------------------------	--------------

#### 1. 우리나라의 1960년대 산업에 대한 설명 으로 알맞은 것을 고르시오. ( )

- ① 우리나라에는 넓은 토지와 풍부한 노동력이 강점이라서 국가에서 농업 확대 정책을 적극적으로 펼쳤다.
- ② 주로 다른 나라에서 자동차 제조, 건설 등에 필요한 재료들을 수출하며 경제를 발전시켰다.
- ③ 값싸고 풍부한 노동력과 뛰어난 기술력을 필요로 하지 않는 경공업이 발전했다.
- ④ 지리적 이점을 활용하여 다른 나라끼리의 무역을 증가하는 방식으로 경제를 발전시켰다.

#### 2. 다음 중 중화학 공업이 아닌 산업은 어느 것입니까? ( )

- ① 자동차 산업
- ② 철강 산업
- ③ 섬유 산업
- ④ 석유화학 산업

#### 3. 1970~80년대 우리나라의 경제성장 과정과 가장 연관이 없는 설명을 고르시오. ( )

- ① 정부의 경제개발 5개년 계획이 바탕이 되었다.
- ② 우리나라의 첫 자동차 수출이 이루어졌다.
- ③ 원료 수입과 제품 수출이 비교적 쉬운 지역에 중화학 공업단지를 건설했다.
- ④ 농업과 어업이 우리나라의 주요 산업으로 빠르게 자리 잡았다.

#### 4. 1990년대 이후 경제성장 과정에 대한 설명으로 알맞은 것을 고르시오. ( )

- ① 통신기술이 발달하며 정보화 산업이 차지하는 비중이 높아졌다.
- ② 경공업의 중요성이 다시 높아져 과거의 산업을 부흥시키고자 하였다.
- ③ 우리나라의 선진국화로 경제가 더 이상 성장하지 못했다.
- ④ 농업 중심의 산업 구조로 바뀌었다.

#### 5. 우리나라의 경제성장 과정에서 나타난 문제와 그에 대한 해결책을 선을 그어 올바르게 짹지어 보세요.

- ① 노동자의 권리가 제대로 보장받지 못하는 경우가 생겼다.
- ② 산업의 발달로 환경오염의 정도가 심해졌다.
- ③ 가난한 사람들은 더욱 가난해지기 시작했다.
- ④ 도시와 시골의 격차가 더욱 심해졌다.

- ㉠ 일자리를 많이 만들어 사람들이 찾아오도록 한다.
- ㉡ 환경 정화시설과 환경 보호 제도를 강화한다.
- ㉢ 사회의 취약계층에게 기부하거나 지원 제도를 마련한다.
- ㉣ 기업과 노동자 간의 원만한 대화와 타협으로 문제를 해결한다.

- ① . . . ㉠
- ② . . . ㉡
- ③ . . . ㉢
- ④ . . . ㉣

## 나. 질적 검증 설문지

6학년 1학기 2단원 우리나라의 경제 발전	2. 경제생활의 변화와 우리나라 경제의 성장	4반 이름 김기은
<p>여러분은 게임과 함께 하는 수업을 해보았습니다. 질문에 따라 수업 중, 수업 후 느낀 점 등을 솔직하게 적어주세요.</p>		
<p>Q. 게임을 하며 사회 경제 단원을 공부해보았습니다. 게임 수업의 특장, 기억에 남은 점, 기존 수업보다 더 좋았거나 아쉬웠던 점 등을 자유롭게 적어주세요.</p> <p>A. 게임이 공부 끝나고 무었보다 놀지를 찾는게 더 재미있었습니다. 시민들을 풀릭 하여 얻을 시대는 게임이 흔치 않았던니 신기했습니다.</p>		
<p>Q. 게임을 활용한 이번 수업 중에서 몰입이 잘 되었던 활동이 있었다면 어떤 활동이었는지, 또 왜 몰입하게 되었는지도 함께 설명해 주세요.</p> <p>A. 저는 게임을 할 때는 다양한 재미 있었던건 아니라고 생각하는데, 게임을 할 때는 어떤 게임이나 어떤 내용에 몰입하는 것 같았습니다. 어렵진 않았지만 오감을 촉진하는 게임을 하면서 신기하고 재미있었습니다.</p>		
<p>Q. 이런 게임 수업 방식을 다른 단원이나 과목에도 활용한다면, 공부에 어떤 도움이 될 것 같나요? 잘 어울릴 것 같은 과목과 그 이유도 함께 적어주세요.</p> <p>A. 저는 수학이나 과학의 단원이 더 좋았습니다. 이유는 게임을 통해 단원 수학을 이해하는 데에 있어 사용되는 내용이나 단원의 힘과 알고 무엇인가는 제가 있다 있었습니다.</p>		
<p>Q. 이런 게임 수업 방식을 다른 단원이나 과목에도 활용한다면, 공부에 어떤 도움이 될 것 같나요? 잘 어울릴 것 같은 과목과 그 이유도 함께 적어주세요.</p> <p>A. 봄동 학교에서 하는 퍼포먼스는 나에게 재미있어서 재미 있지 만, 춤추는 게임으로 하면 꽤나 재미있어서 재미는 있는 것 같다.</p>		
<p>Q. 이번 수업에서 아쉬웠던 점이나 더 좋아졌으면 하는 점이 있다면 자유롭게 적어주세요.</p> <p>A. 저는 성공률이 좀 많이 어려울だけ 좀 아쉬운걸 갚습니다. 중등 수학진단 때 잘 풀려 이 할수 있었을걸 죄송합니다.</p>		
<p>Q. 이번 수업에서 아쉬웠던 점이나 더 좋아졌으면 하는 점이 있다면 자유롭게 적어주세요.</p> <p>A. 생활 부다 스포리가 많았던가 예에는 빌더는 아쉬운점 없이 게임이었다.</p>		

## ■ 저작권 확보 증빙자료

### 가. OpenAI 이용약관

#### 콘텐츠

**귀하의 콘텐츠.** 귀하는 본 서비스에 인풋("인풋")을 제공할 수 있고 이를 바탕으로 본 서비스로부터 아웃풋("아웃풋")을 수령할 수 있습니다. 인풋과 아웃풋을 총칭하여 "콘텐츠"라고 합니다. 귀하의 콘텐츠가 관련 법률 또는 본 약관을 위반하지 않게 하는 등 콘텐츠에 대한 책임은 귀하에게 있습니다. 귀하는 본 서비스에 인풋을 제공하는데 필요한 모든 권리, 면허 및 허가를 보유하고 있음을 진술 보장합니다.

**콘텐츠 소유권.** 관련 법률상 허용되는 한도 내에서, 귀하와 OpenAI 중 귀하가 (a) 인풋에 대한 귀하의 소유권을 유지하고 (b) 아웃풋을 소유합니다. 당사는 아웃풋에 대한 당사의 권리, 소유권 및 이권이 있다면 그 모두 이로써 귀하에게 양도합니다.

**유사한 콘텐츠.** 본 서비스와 인공지능의 일반적인 특성상 아웃풋은 독창적이지 않을 수 있으며, 다른 이용자들도 본 서비스로부터 유사한 아웃풋을 수령할 수 있습니다. 당사의 위 양도는 다른 이용자들의 아웃풋 또는 제3자 아웃풋에 적용되지 않습니다.

**당사의 콘텐츠 이용.** 당사는 본 서비스의 제공, 유지보수, 개발 및 개선을 위하여, 관련 법률을 준수하기 위하여, 당사의 약관과 정책을 집행하기 위하여 그리고 본 서비스의 안전을 기하기 위하여 귀하의 콘텐츠를 이용할 수 있습니다.

### 나. RPGmakerMV 이용약관

#### 제5조(이용허가)

회사는 사용자가 승인된 사용자인 경우에만 다음 항목에 따라 본 소프트웨어 사용에 대한 라이센스를 제공합니다.

(1) 본 소프트웨어(본 소프트웨어를 구성하는 컴퓨터 프로그램 포함) 및 본 소프트웨어에 포함된 자산(텍스트, 음악, 이미지 등 포함. 이하 통칭하여 "회사 자산")을 이용하여 오리지널 게임(이하 "사용자 게임")을 제작하는 행위. 또한, 사용자는 회사의 사전 서면 동의 없이 제3자가 제공한 직접 제작 프로그램 또는 게임 제작 도구 등을 이용하여 제작한 오리지널 게임에 회사 자산을 로드, 사용 또는 기타 방식으로 활용할 수 없습니다.

(2) 전항에 따라 제작된 사용자 게임의 양도, 대여, 투사, 공개 배포 또는 전송 가능(이하 통칭하여 "배포 등")은 유상 여부와 관계없이 적용됩니다. 단, 사용자는 해당 배포 등 제공 시 본 계약에 첨부된 "게임 배포 등에 관한 약관"을 준수해야 합니다.

### 다. 경기도 서체(경기천년제목 Medium) 저작권

#### \* 경기도 서체 저작권

경기도 서체는 특별한 허가 절차 없이 누구나 무료로 다운로드 받아 자유롭게 사용할 수 있습니다.

영상, 인쇄, 웹, 로고, 간판 등 다양한 매체에 자유롭게 사용이 가능하며, 프로그램에 탑재하여 배포하는 것도 가능합니다.

※ 단, 경기천년체 폰트 자체를 그대로 판매하거나 유료로 양도하는 행위는 허용되지 않습니다.

### 라. PowerPoint 이용약관

#### ✓ Spreadsheets, databases, and PowerPoint decks

You may sell a spreadsheet, database, or PowerPoint deck you made using Microsoft software. The spreadsheet, database, or PowerPoint deck must be created using legitimate, licensed Microsoft software.

### 마. Canva AI 이용약관

#### 법적 고지

귀하는 AI 제품에 입력하는 모든 텍스트 또는 업로드하는 이미지 또는 기타 콘텐츠("입력")는 물론 이미지 또는 텍스트 같은 생성되는 결과물("결과물")에 대한 책임이 있습니다. 귀하는 귀하의 입력 및 결과물을 사용하기 전에 그것이 이 약관과 Canva의 [사용 제한 조건](#)을 준수하는지 확인할 책임이 있습니다. 귀하는 AI 제품에 대한 입력으로 어떤 민감한 개인 데이터(인종 또는 혈통의 기원, 정치적 입장, 종교 또는 철학적 신념, 노동조합 가입 여부, 건강 데이터 또는 성생활 또는 성적 성향에 관한 데이터 포함)도 포함하지 않겠다고 동의합니다.

귀하와 Canva 간에 법률이 허용하는 한에서, 귀하는 입력 및 결과물을 소유하여 Canva가 귀하의 입력 및 결과물을 Canva의 플랫폼에 호스팅하고 제품 및 서비스의 마케팅과 개선에 사용할 권리리를 부여합니다. Canva는 귀하의 입력 및 결과물에 대한 어떤 소유권의 주장도 하지 않습니다.

귀하는 이 약관을 준수하고 결과물을 사용에 따른 어떤 위험도 감수한다고 동의하는 경우, 귀하의 결과물을 어떤 법률적 목적으로든 사용할 수 있습니다.

Canva 디자인에 결과물을 사용할 때 Canva는 귀하가 디자인을 보는 사람에게 그 콘텐츠가 AI로 생성된 것임을 알릴 것을 요청합니다.

어떤 입력 또는 결과물이 불법이거나 이 약관에 배제되는 경우 귀하는 Canva가 그러한 콘텐츠를 법률 기관 또는 다른 정부 기관에 또는 법률의 명령에 응하여 공개할 수 있음에 동의합니다.

Canva는 AI 제품으로 생성하는 결과물의 수에 제한을 두 수 있습니다. 귀하는 계정에 대한 최대 수에 도달하면 알림을 받습니다. 일부 AI 제품은 모든 언어로 사용 가능하지 않습니다.