

## 내 이름은 검색왕

The screenshot shows the main interface of the 'Name Search King' application. At the top, there is a blue bar with a gear icon on the right. Below it, the title '내 이름은 검색왕' is displayed in large, bold, black font, accompanied by a yellow crown icon and a magnifying glass icon. To the left of the title is a blue button with a downward arrow and the text '내 이름은'. On the right side of the title, there are three green buttons labeled '활동하기', '활동방법', and '저작권 안내'. At the bottom left, there is a blue bar with the text '4학년 1학기 매체 단원' and a person icon on the right.

출품분과	교육용SW · AI	적용교과	국어
연구대상 학교급 (학년)	유치원( ), 초등학교(4), 중학교( ), 고등학교( ) 비고( )		
출품자	시·도	세종특별자치시교육청	
	소속기관	조치원대동초등학교	
	성명(직위)	대표출품자 성명 <u>조소연</u> ( 교사 )	

## 제19회 디지털교육연구대회 연구보고서 요약서

연구보고서 제목	내 이름은 검색왕
소속 및 이름	조치원대동초등학교 조소연

### I. 연구 배경 및 목적

#### 1. 연구 배경

2022 개정 국어과에 신설된 ‘매체’ 영역은 학생들이 디지털 환경에서 정보를 탐색하고 비판적으로 수용하는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 하지만 실제 교육 현장에서는 학생들이 누리집 선택, 검색어 설정, 정보 신뢰도 판단 등에 어려움을 겪는 모습이 자주 보인다. 본 연구자는 이러한 문제점을 해결하기 위해 외부의 방해 없이 연습할 수 있는 환경에서 ‘인터넷에서 자료를 검색하는 법’을 단계적으로 연습할 수 있는 교육용 소프트웨어를 개발하여, 학생들의 디지털 문해력 향상과 더불어 교과와 일상생활로의 확장을 도모하고자 한다.

#### 2. 연구 목적

- 가. 가상의 누리집 환경을 활용하여 학생들이 안전하게 정보 검색 활동을 단계적으로 연습할 수 있는 학습 공간을 제공한다.
- 나. 단계적 연습을 토대로 실제 인터넷 환경에서도 검색의 전 과정을 종합적으로 경험하도록 한다.
- 다. 게임적 요소를 접목하여 학습 흥미와 몰입도를 높여, 자기 주도적 학습을 유도한다.
- 라. 본 소프트웨어를 통해 길러진 검색 역량이 국어 교과를 넘어 다른 교과 및 일상으로 전이되어, 학생들의 전면적 발달에 기여하도록 한다.

### II. 소프트웨어 개요

출품 분야	교육용 SW · AI	적용 교과 (대상 학년)	국어 (4학년)
소프트웨어 명칭	내 이름은 검색왕		
개발 언어	C#	개발 프로그램	Unity 2022.3.23.f1, Visual Studio Code, 미리캔버스, Procreate
운영 환경	Android	최적 해상도	2560*1600
구동 최소 사양	Android 8.0 ‘Oreo’	최적화 기기	Galaxy Tab S7 이상

### III. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정 [바탕체, 15]

메인 화면	활동 방법	내 캐릭터
	<p>활동 방법</p> <ol style="list-style-type: none"><li>각 단계에 도전하여 인터넷에서 자료를 찾는 방법을 익힌다.</li><li>문서를 다 풀고 나면, 자동으로 다음 단계로 넘어가고 저장된다.</li><li>모든 힌트 버튼 (①)을 눌러 힌트를 살펴본다.</li><li>각 단계의 마지막 문제까지 다 풀면, 캐릭터를 꾸밀 수 있는 아이템을 얻는다.</li><li>획득한 아이템으로 '검색왕'이 되어 모험에 도전한다.</li></ol> <p>작업 내용: 내학년 학기 국어 어휘 단원, 인터넷에서 자료를 찾아보기</p>	
학습자가 손쉽게 다른 메뉴들에 접근할 수 있도록 단순하고 명확하게 설계	학습자가 앱의 전체 구조와 학습 목표를 한눈에 파악할 수 있도록 설계	학습 성취를 시각적으로 확인하며 학습 몰입도와 흥미를 높임

연습모드 1단계: 누리집 선택하기	연습모드 2단계: 검색어 만들기	연습모드 3단계: 자료 선택하기
<p>1단계: 누리집 선택하기</p> <p>아침에 먹으면 좋은 음식을 알고 싶어.</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 10</p> <p>어떤 누리집에서 검색할까?</p> <p>음악 감상 사이트 검색 포털 사이트 환경부 누리집 동영상 플랫폼 실험 스크립 정답 제공</p>	<p>2단계: 검색어 만들기</p> <p>아침에 먹으면 좋은 음식이 궁금한데 뭐라고 검색하지?</p> <p>(필수 단어) 아침 【선택 단어】 맛다, 좋은, 음식, 친환경, 석탄, 촉천 (2개 이상 포함) 여기서 터치해 검색어를 입력한 후 돌보기 버튼을 클릭하세요.</p> <p>실험 스크립</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 10</p>	<p>3단계: 자료 선택하기</p> <p>아침에 먹기 좋은 음식</p> <p>아침에 해가 또는 이유</p> <p>지구는 하루에 한 바퀴씩 서서히 동쪽으로 자연형요.</p> <p>실험 스크립</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 8</p>
알고 싶은 내용을 검색하기에 적합한 가상의 누리집을 고르기	핵심어 위주의 간결하고 정확한 표현의 검색어의 필요함을 인식	인터넷 검색 환경을 구현한 UI를 통해 '탐색-비교-선택'의 과정을 경험
연습모드 4단계: 자료 신뢰도 판단하기	연습모드 5단계: 자료 정리하기	실전 모드
<p>4단계: 자료 신뢰도 판단하기</p> <p>아침에 먹을 음식을 조사했어. 누가 더 믿을만 하지?</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 10</p> <p>제출하기 실험 스크립</p>	<p>5단계: 자료 정리하기</p> <p>아침식사: 균형 잡힌 영양소가 중요 작성자: ODA 보건소 시생활관리팀 작성 날짜: 2023. 01. 14.</p> <p>아침식사는 영양バランス를 맞춰야 합니다. 특히 영양을 잘 섭취하는 경우 체중 증가와 체력 저하를 예방하는 데 도움이 됩니다. 아침식사는 영양バランス를 맞춰야 합니다. 특히 영양을 잘 섭취하는 경우 체중 증가와 체력 저하를 예방하는 데 도움이 됩니다.</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 10</p> <p>실험 스크립</p>	<p>실전 모드</p> <p>아침에 먹으면 좋은 음식 알아보기</p> <p>1. 아침에 먹으면 좋은 음식을 찾았습니다. 2. 아침에 먹으면 건강에 좋지 않습니다. 3. 아침에 먹으면 체중 증가를 예방하는 데 도움이 됩니다. 4. 아침에 먹으면 체력 저하를 예방하는 데 도움이 됩니다.</p> <p>맞힌 문제 수: 0 / 5</p>
검색 목적에 부합하는 자료라 하더라도, 자료의 출처를 확인 해야 함을 인식	조사한 자료를 검색 목적에 맞게 요약 및 정리하여 재구성	실제 인터넷 환경을 제공하여 자료 조사 과제를 수행

## IV. 소프트웨어 활용 결과

(n=19)

	검증 내용	검증 결과		
		사전	사후	증감
1	나는 인터넷에서 정보를 찾을 때, 목적에 맞는 사이트(포털, 영상, 쇼핑몰 등)를 골라서 들어갈 수 있다.	3.05	3.56	▲0.51
2	나는 검색창에 어떤 단어를 입력해야 할지 몰라서 막막했던 적이 있다.	3.22	2.67	▼0.55
3	나는 인터넷에서 검색했을 때 찾고 싶은 내용이 나오지 않아서 어려움을 겪은 적이 있다.	3.32	3.06	▼0.26
4	나는 검색한 자료가 믿을 수 있는 자료인지 판단하는 방법을 알고 있다.	2.72	3.89	▲1.17
5	나는 인터넷에서 조사한 자료가 많을 때, 가장 중요한 내용만 골라서 정리할 수 있다.	3.11	3.28	▲0.17
6	나는 인터넷에서 내가 필요한 정보를 스스로 찾아낼 수 있다.	3.22	3.89	▲0.67

## V. 결론 및 일반화

결론	- 검색의 단계적 과정을 반복적으로 경험하며, 학생들의 정보 검색 역량과 디지털 문해력이 향상되었다. - 게임적 요소가 학습 흥미와 몰입도를 높여, 학생들이 즐겁게 참여하는 자기 주도적 학습이 가능했다.
	- 검색 역량은 디지털 문해력의 핵심이며 국어 이외의 다양한 학습 활동에 활용이 가능하다. - 학년별 나이도 조정을 통해 고학년 및 심화 학습에도 적용 가능하다. - AI 기반 자동 문제 생성 기능 등이 도입된다면, 보다 다양한 문제 상황을 제공하여 지속적인 활용이 가능할 것으로 예상된다.
일반화	

# 목 차

## I . 연구 배경 및 목적

1. 연구 배경	.....	1
2. 연구 목적	.....	1

## II . 소프트웨어 개요

1. 교육과정 분석	.....	2
2. 소프트웨어 개발 환경	.....	2
3. 소프트웨어 장면 개요	.....	2-3

## III . 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

1. 소프트웨어 활용 교수·학습 사례	.....	3-4
2. 소프트웨어 활용 방법	.....	5-7

## IV . 소프트웨어 활용 결과

1. 검증 대상 및 방법	.....	8
2. 검증 결과	.....	8
3. 검증 결과 분석	.....	9

## V . 결론 및 일반화

1. 결론	.....	10
2. 일반화	.....	10

# 내 이름은 검색왕

## I. 연구 배경 및 목적

### 1. 연구 배경

2022 개정 교육과정에서 국어과에 새롭게 신설된 ‘매체’ 영역은 학생들이 디지털 매체를 활용하는 능력뿐만 아니라, 디지털 환경 속에서 정보를 탐색하고 이를 비판적으로 수용할 수 있는 역량을 기르는 것을 목표로 한다. 디지털 역량은 미래 사회의 핵심 역량과 직결되며, 미래를 살아갈 학생들에게 단순한 디지털 활용 능력뿐 아니라 디지털 문제력을 길러주는 교육의 필요성이 더욱 강조되고 있다. 따라서 이러한 디지털 시대를 살아가기 위해 가장 기본이 되는 능력은 바로, 정보를 검색하고 이를 적절히 활용하는 능력이라 할 수 있다.

그러나 실제 수업 현장에서 학생들은 검색 과정에서 많은 어려움을 겪는다. 검색 활동을 시작할 때부터 어떤 누리집(검색 엔진)을 사용해야 할지 갈피를 잡지 못한다. 또한 검색어를 너무 장황하게 입력하거나, 오탈자가 있음에도 수정하지 않는 등의 이유로 원하는 정보를 얻지 못하는 경우가 많다. 더불어 검색하여 얻은 정보를 신뢰할 수 있는지 없는지 구분하기 어렵고, 얻은 자료가 학생이 이해하기 너무 어려운 내용이거나 광고의 성격이 짙음에도 그대로 복사 및 붙여넣기 하여 활용하는 경우도 빈번하다. 이로 인해 검색 활동 자체가 원활히 이루어지지 않고 이러한 과정을 거친 검색 활동으로 만들어진 보고서, 발표자료 등의 산출물의 질 또한 낮을 수밖에 없다.

이러한 문제점을 해결하기 위해 본 연구자는 학생들이 검색 역량을 기를 수 있도록 단계적이고 반복적인 훈련의 필요성을 인식하였다. 이에 본 연구에서는 검색의 전 과정을 단계적으로 연습하고, 더 나아가 실제 인터넷 환경에서도 자신이 원하는 정보를 찾아낼 수 있도록 체계적으로 정보 검색 역량을 기를 수 있는 소프트웨어를 제작하고자 한다. 나아가 본 소프트웨어를 통해 길러진 검색 역량은 단순히 국어 교과에 국한되지 않고 다양한 교과와 일상생활 속으로 확장되어 학생들의 전면적 발달에 기여하는 것을 목표로 한다.

### 2. 연구 목적

본 연구는 2022 개정 국어과 교육과정에서 강조하는 디지털 역량을 기르기 위해 시작되었다. 학생들이 검색 → 판별 → 정리의 과정을 단계적으로 경험하여, 단순히 정보를 찾는 데 그치지 않고 자료의 신뢰도를 판단하여 자료를 선별할 수 있는 디지털 문제력을 기르는 데에 목적이 있다. 또한 게임적 요소를 도입하여 학습에 대한 흥미를 높이고, 즐겁게 참여하면서도 자기 주도적으로 탐구할 수 있는 학습 환경을 마련하고자 한다. 특히 실전 모드를 통해 연습한 과정을 종합적으로 적용함으로써, 실제 인터넷 환경에서도 정보를 검색 → 판별 → 정리할 수 있는 힘을 기르도록 한다. 더 나아가 이러한 검색 역량은 국어 교과를 넘어 다른 교과와 생활 속 학습으로 확장될 수 있으며, 이는 학생들의 전인적 성장을 돋는 것을 본 연구의 최종 목표로 한다.

- 가. 가상의 누리집 환경을 활용하여 학생들이 안전하게 정보 검색 활동을 단계적으로 연습할 수 있는 학습 공간을 제공한다.
- 나. 단계적 연습을 토대로 실제 인터넷 환경에서도 검색의 전 과정을 종합적으로 경험하도록 한다.
- 다. 게임적 요소를 접목하여 학습 흥미와 몰입도를 높여, 자기 주도적 학습을 유도한다.
- 라. 본 소프트웨어를 통해 길러진 검색 역량이 국어 교과를 넘어 다른 교과 및 일상으로 전이되어, 학생들의 전면적 발달에 기여하도록 한다.

## II. 소프트웨어 개요

### 1. 교육과정 분석

가. 초등학교 3~4학년군 국어과 성취기준

<표 1> 초등 국어과 성취기준 (교육부, 2022)

[4국02-05] 글이나 자료의 출처가 믿을 만한 것인지 판단한다.
[4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다.
[4국02-04] 글에 나타난 사실과 의견을 구분하고 필자와 자신의 의견을 비교한다.

나. 4학년 1학기 매체 단원 ‘인터넷에서 자료를 찾아요’

단원 학습 목표	차시	주요 학습 내용
믿을 만한 자료인지 생각하며 인터넷에서 자료 찾기	다가가기	· 인터넷에서 자료를 찾은 경험 이야기하기
	이해하기	· 인터넷에서 목적에 맞는 자료를 찾는 방법 알기 · 인터넷에서 찾은 자료가 믿을 만한지 확인하기
	실천하기	· 인터넷에서 믿을 만한 자료 찾기
	돌아보기	· 배운 내용 적용하기

### 2. 소프트웨어 개발 환경

출품 분야	교육용 SW · AI	적용 교과 (대상 학년)	국어 (4학년)
소프트웨어 명칭	내 이름은 검색왕		
개발 언어	C#	개발 프로그램	Unity 2022.3.23.f1, Visual Studio Code, 미리캔버스, Procreate
운영 환경	Android	최적 해상도	2560*1600
구동 최소 사양	Android 8.0 ‘Oreo’	최적화 기기	Galaxy Tab S7 이상

### 3. 소프트웨어 장면 개요

메인 화면
<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 첫 화면에서 학습자가 선택할 수 있는 메뉴 제시</li><li>◆ 주요 메뉴<ul style="list-style-type: none"><li>- 활동하기: 연습모드에서 검색의 단계적 과정을 1~5단계로 학습하고, 실전모드에서 실제 인터넷 환경에서 과제를 종합적으로 수행 및 학습 정도 점검</li><li>- 활동방법: 앱의 UI 설명, 각 단계의 활동 방법 및 학습의 흐름을 안내</li><li>- 저작권 안내: 앱에 사용된 이미지, 음원, 폰트 등의 출처 안내</li></ul></li></ul>

내 캐릭터
<ul style="list-style-type: none"><li>◆ 학습자가 단계별 마지막 문제를 해결할 때마다 획득한 아이템이 적용된 자신의 캐릭터를 보는 곳</li><li>◆ 획득 아이템 목록<ul style="list-style-type: none"><li>- 연습모드 1단계 ‘누리집 선택하기’ ⇒ 보상: 탐색자의 부츠</li><li>- 연습모드 2단계 ‘검색어 만들기’ ⇒ 보상: 검색의 지팡이</li><li>- 연습모드 3단계 ‘자료 선택하기’ ⇒ 보상: 탐색자의 옷</li><li>- 연습모드 4단계 ‘자료 신뢰도 판단하기’ ⇒ 보상: 진실을 보는 브로치</li><li>- 연습모드 5단계 ‘자료 정리하기’ ⇒ 보상: 검색왕의 왕관</li><li>- 실전모드 ‘자료 검색 과제 수행하기’ ⇒ 보상: 검색왕 타이틀</li></ul></li><li>☞ 기대 효과: 캐릭터 꾸미기를 통한 성취감 제공으로 학습 흥미와 자기 주도성 고취</li></ul>

#### 연습모드 1단계: 누리집 선택하기

- ◆ 가상의 누리집 목록을 확인하고, 현실과 연계하여 각 누리집의 성격 이해
  - ◆ 주인공의 ‘궁금한 내용’을 보고, 검색하기에 적합한 가상의 누리집 선택
- ☞ 기대 효과: 검색의 목적과 자료의 성격에 따라 적절한 검색 엔진을 선정하는 능력 신장

#### 연습모드 2단계: 검색어 만들기

- ◆ 문제 상황에 맞게 검색어를 직접 입력창에 작성
  - ◆ 불필요한 말을 줄이고 핵심어 위주로 구성할 수 있도록 ‘필수 단어+ 선택 단어’ 집합을 제공
- ☞ 기대 효과: 장황한 문장 입력이 아닌, 검색 목적에 맞는 핵심어 중심의 검색어 생성 능력 신장

#### 연습모드 3단계: 자료 선택하기

- ◆ 가상의 검색 결과를 미리보기 요소(제목, 작성일 등)로 살펴보고 주제와 관련 있는 자료를 선별
  - ◆ 단순히 첫 번째에 노출되는 자료가 아닌 여러 검색 결과를 비교 및 검토하는 과정을 경험
- ☞ 기대 효과: 제목, 자료의 성격 등을 기준으로 검색 목적과 무관한 자료를 걸러내는 능력 신장  
검색 목적에 가장 부합하는 자료를 선택하는 안목을 기름

#### 연습모드 4단계: 자료 신뢰도 판단하기

- ◆ 검색 목적에 부합하는 두 개의 자료 중, 더 믿을 만한 자료를 선택
  - ◆ 신뢰도가 떨어지는 자료에서 출처, 작성일, 상업적 목적 등 신뢰도를 낮추는 요소 찾기
- ☞ 기대 효과: 검색 목적에 맞는 자료라 하더라도, 다른 자료와 비교하여 신뢰도를 판단해야 함을 인식

#### 연습모드 5단계: 자료 정리하기

- ◆ 주어진 자료에서 검색 목적에 맞는 핵심 내용만 뽑아내어 요약하는 과정을 수행
  - ◆ 정리된 자료는 간단한 보고서 형식으로 완성되어 제시
- ☞ 기대 효과: 검색한 정보를 단순히 복사 및 붙여넣기를 하는 것이 아니라, 목적에 맞게 자료를 정리 및 활용할 수 있어야 함을 인식

#### 실전모드: 자료 검색 과정 수행하기

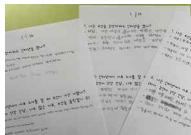
- ◆ 연습모드에서 익힌 검색의 전 과정을 실제 인터넷 환경에 활용할 수 있는지 점검함
  - ◆ 주어진 과제를 수행하기 위해 검색→판별→정리 과정을 연속적으로 경험
- ☞ 기대 효과: 실제 인터넷에서 자료를 검색하는 훈련을 통해 실제적인 검색 역량을 기름

### III. 소프트웨어 활용 교육 방법과 과정

#### 1. 소프트웨어 활용 교수·학습 사례

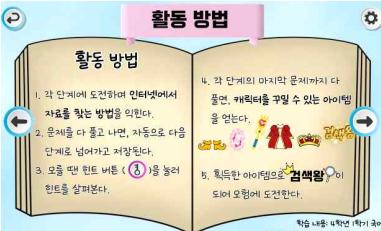
본 소프트웨어는 국어과 매체 단원의 학습 목표를 효과적으로 달성하기 위해 개발되었다. 따라서 검색의 과정을 단계별로 익힐 수 있도록 교육과정의 흐름에 맞게 2~6차시에서 집중적으로 활용되었다. 1차시는 검색과 관련된 경험을 공유하고 학습 동기를 형성하는 데 초점을 두었으며, 7차시는 종합 활동으로 조사를 통한 발표 자료 제작 및 발표회로 구성하였다. 이처럼 본 소프트웨어는 단원의 핵심 과정에 효과적으로 적용되었으며, 전체 수업은 하나의 유기적 흐름으로 설계되었다.

교과	국어	교육 대상	초등학교 4학년
단원	매체. 인터넷에서 자료를 찾아요	차시	1~6차시
성취기준	[4국02-05] 글이나 자료의 출처가 믿을 만한 것인지 판단한다.		
	[4국06-01] 인터넷에서 학습에 필요한 다양한 자료를 탐색하고 목적에 맞게 자료를 선택한다.		
	[4국02-04] 글에 나타난 사실과 의견을 구분하고 필자와 자신의 의견을 비교한다.		

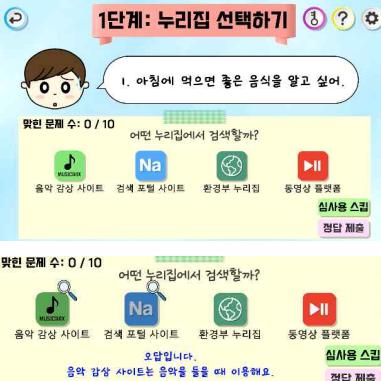
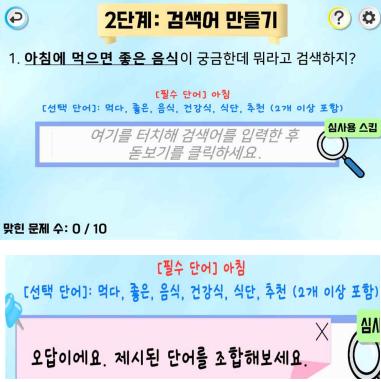
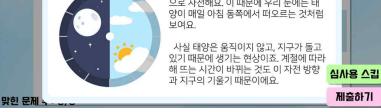
학습 목표		인터넷에서 자료를 찾은 경험을 이야기할 수 있다. 인터넷에서 목적에 맞는 자료를 찾는 방법을 설명할 수 있다. 인터넷에서 찾은 자료가 믿을 만한지 확인할 수 있다. 인터넷에서 믿을 만한 자료를 찾을 수 있다.		
차시	주제	활동 내용	앱 사용 방안	활동 사진
1	인터넷에서 자료를 찾은 경험 이야기하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에서 자료를 찾을 때 어려웠던 점 이야기하기</li> <li>- 자료를 찾을 때 주의할 점 떠올리기</li> </ul>	앱을 사용하지 않고, 자료를 검색할 때 겪는 어려움 공유를 통해 검색 연습의 필요성 인식	 ▲ 토의 결과지
2-3	인터넷에서 목적에 맞는 자료를 찾는 방법 알아보기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 인터넷에서 자료 찾는 방법 알기</li> <li>- 인터넷에서 자료 찾기</li> </ul>	연습모드 1단계: 누리집 선택하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검색 주제를 보고, 검색하기 적합한 누리집 선택</li> </ul> 연습모드 2단계: 검색어 만들기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검색 목적에 맞게 핵심어 중심으로 검색어 만들기</li> </ul> 연습모드 3단계: 자료 선택하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 검색 결과 카드들을 비교하여 가장 적절한 자료 선택하기</li> </ul>	 ▲ 1단계 활동 사진   ▲ 2단계 활동 사진   ▲ 3단계 화면
4-5	인터넷에서 찾은 자료가 믿을 만한지 확인하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료가 믿을 만한지 확인하는 방법 알아보기</li> <li>- 인터넷에서 찾은 자료가 믿을 만한지 판단하기</li> </ul>	연습모드 4단계: 자료 신뢰도 판단하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 제시된 자료 중 더 신뢰할 수 있는 자료 선택하기</li> <li>- 출처 · 작성일 · 광고 여부 등 신뢰도 낮추는 요소 찾기</li> </ul> 연습모드 5단계: 자료 정리하기 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료를 검색 목적에 맞게 정리하기</li> </ul>	 ▲ 4단계 비교, 선택하기   ▲ 4단계 틀린 요소찾기   ▲ 5단계 자료 정리하기
6-7	인터넷에서 믿을 만한 자료 찾기	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 자료 조사 계획하기</li> <li>- 자료 조사하기</li> <li>- 조사한 자료 정리하기</li> </ul>	실전모드: 자료 조사 과제 수행 <ul style="list-style-type: none"> <li>- 연습모드에서 익힌 검색의 과정을 실제 인터넷 환경에서 활용하는 조사 학습</li> </ul> 앱을 사용하지 않고, 모둠별로 주제를 정하여 자료를 조사한 후 보고서 작성 및 학급 발표회	 ▲ 실전모드   ▲ 학급 발표회

## 2. 소프트웨어 활용 방법

### 가. 메인 화면 및 보조 기능

단계	화면 설계	활용 방법 및 제작 의도
1 메인 화면		<ul style="list-style-type: none"> <li>대상 학년 및 학기 명시 (4학년 1학기 국어)</li> <li>활동하기: 연습모드, 실전모드 진입하여 검색 연습</li> <li>활동 방법: 앱의 UI 설명 및 단계별 활동 안내</li> <li>내 캐릭터: 학습 과정에서 획득한 아이템을 활용한 아바타 꾸미기</li> <li>저작권 안내: 앱에 사용된 이미지, 음원, 글꼴 등의 출처 안내</li> </ul> <p>☞ 앱 첫 실행 시 캐릭터 선택과 활동 방법 안내를 반드시 거치도록 하여, 학습자가 앱의 전체 구조를 한눈에 이해하고 활용할 수 있도록 설계함.</p>
2 활동 방법		<ul style="list-style-type: none"> <li>버튼 안내: 환경설정, 힌트 등 버튼의 기능 안내</li> <li>활동 흐름 안내: 연습모드, 실전모드 활동 안내</li> <li>아이템 안내: 단계별 학습 완료 시 획득할 수 있는 보상 아이템 목록 제시</li> </ul> <p>☞ 학습자가 앱의 전체 구조와 학습 목표를 한눈에 파악할 수 있도록 설계</p>
3 진행도 선택		<ul style="list-style-type: none"> <li>각 단계 직전에 배치, 학습 진행 방식을 선택</li> <li>해결 도장: 각 단계를 완료할 시 연습모드 첫 화면에서 확인할 수 있도록 표시</li> <li>이어하기: 이전에 저장했던 문항부터 시작</li> <li>처음부터: 문제 진행을 첫 문항부터 새로 시작</li> </ul> <p>☞ 학습을 중단한 후 재개하거나, 처음부터 다시 학습할 수 있어, 학습의 연속성과 반복성 보장</p>
4 환경 설정		<ul style="list-style-type: none"> <li>앱 우측 상단의 톱니 바퀴 버튼을 통해 진입</li> <li>소리 설정: 학습 환경에 맞게 슬라이더로 조정</li> <li>메인 메뉴 및 내 캐릭터 보기 진입 가능</li> <li>전체 초기화 하기: 저장된 학습 진행도와 캐릭터 상태를 리셋 가능</li> </ul> <p>☞ 학습자가 개별 환경에 맞게 앱을 조정할 수 있어, 사용 편의성을 높임</p>
5 내 캐릭터 보기		<ul style="list-style-type: none"> <li>연습모드와 실전모드에서 모든 문제를 완료하면 보상을 얻고, 획득한 아이템은 즉시 캐릭터에 반영됨</li> <li>단계별 학습을 거치며 캐릭터는 무(無)의 상태에서 시작해 탐색자에서 검색왕으로 점차 완성형으로 변화함</li> <li>성별 바꾸기: 성별 전환 및 착용 아이템 변화 가능</li> </ul> <p>☞ 학습 성취를 시각적으로 확인하고, 캐릭터 꾸미기를 통해 학습 몰입도와 흥미를 높임</p>

## 나. 주요 기능

단계	화면 설계	활용 방법 및 제작 의도
0 공통	   <b>정답 제출</b> 제출 및 저장하기	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 활동 방법: 각 단계별 활동 순서와 조작 방법을 다시 확인할 수 있음</li> <li>◇ 힌트: 문제 해결에 필요한 핵심 단서나 예시를 제공</li> <li>◇ 제출하기: 선택지를 제출해 정답을 확인하고, 자동 저장 기능을 통해 이후에 학습을 이어갈 수 있도록 함</li> <li>☞ 모든 단계 화면에 공통적으로 배치하여 학습자가 필요할 때 즉시 참고 및 저장 가능, 편의성과 자기주도적 학습을 지원</li> </ul>
1 누리집 선택하기		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 학습자가 선택한 캐릭터가 문제 상황 제시</li> <li>◇ 주어진 문제 상황을 보고, 여러 가상 누리집 중에서 가장 적합한 곳을 선택</li> <li>◇ 학생의 선택에 따른 즉각적 피드백 제공</li> <li>◇ 힌트: 가상의 누리집 성격 설명</li> <li>☞ 의도적으로 가상의 누리집을 제공하여, 학습자가 검색 과정에서 각 사이트가 어떤 정보를 제공하는지 스스로 인식하고 판단하도록 설계</li> </ul>
2 검색어 만들기		<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 검색 엔진: 주어진 목적에 맞는 검색어를 구성하여 입력창에 작성하여, 둘보기 버튼을 클릭하여 검색 수행.</li> <li>◇ 힌트: 불필요한 말을 줄이고, 핵심어를 중심으로 검색어를 작성할 수 있도록 필수 단어, 선택 단어 구분하여 제시</li> <li>◇ 오탈자, 장황한 검색어 등의 학생들이 흔히 하는 실수는 부정확한 검색 결과를 초래함을 체험</li> <li>☞ 핵심어 위주의 간결하고 정확한 표현의 필요성을 인식하도록 설계</li> </ul>
3 자료 선택하기	 	<ul style="list-style-type: none"> <li>◇ 검색창: 검색 목적에 맞는 검색어가 먼저 제시됨. 목적에 맞는 자료를 찾는 단계</li> <li>◇ 포털 화면: 탭, 스크롤 뷰로 실제 포털처럼 설계. 제목, 작성일 등을 볼 수 있는 미리보기 카드를 제공하여 학습자가 원하는 자료인지 사전에 가늠할 수 있도록 구성</li> <li>◇ 탭 이동: 블로그, 영상, 쇼핑 등 다양한 탭을 살펴보며 목적에 어울리는 자료인지 비교, 판단</li> <li>◇ 상세 화면: 미리보기 카드를 클릭하면, 실제 블로그, 유튜브 화면처럼 상세 자료를 팝업으로 제시되도록 구현</li> <li>◇ 힌트: 검색하는 목적에 맞는 자료인지 상기</li> </ul>

			<p> 실제 인터넷 검색 환경을 구현한 UI를 통해 ‘탐색→비교→선택’의 과정을 경험하도록 설계하여 학습 몰입과 실제성을 높임 </p>
4	자료의 신뢰도 판단하기		<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 제시: 검색 목적에 맞는 자료라 하더라도 신뢰성에는 문제가 있을 수 있음을 제시</li> <li>비교 화면: 신뢰성이 떨어지는 자료와 높은 자료를 나란히 제시하여, 학습자가 ‘믿을 만한’ 자료에 대해 자연스러운 기준이 생기도록</li> <li>수상한 요소 찾기: 앞에서 작성자의 전문성, 누리집 운영 주체, 작성일, 광고 문구, 편향된 정보 등을 직접 골라내는 활동</li> <li>피드백 제공: 즉각적인 피드백을 제공하여 신뢰도 판단에 대한 이해를 도움</li> </ul> <p> 검색 목적에 부합하는 자료라 하더라도, 출처, 작성일, 광고 여부 등을 반드시 확인하고 다른 자료와 비교해야 함을 인식하도록 설계</p>
5	자료 정리하기		<ul style="list-style-type: none"> <li>문제 제시: 검색을 통해 얻은 자료는 목적에 맞는 내용만 정리해야 함을 제시</li> <li>정리 활동: 검색 목적에 맞는 문장이나 정보를 선택하여 정리</li> <li>피드백: 선택 결과에 따라 적절한 피드백 제공</li> <li>보고서 완성: 선택된 정보가 자동으로 조합되어 간단한 보고서로 완성</li> </ul> <p> 자료를 단순히 모으는 데에서 그치지 않고, 검색 목적에 부합하는 정보만 선별하여 정리하고 활용해야 함을 인식하도록 설계</p>
6	실전모드		<ul style="list-style-type: none"> <li>웹뷰 제공: 실제 인터넷 화면을 앱 내에 삽입하여, 학습자가 외부 앱의 이동 없이도 곧바로 자료를 검색할 수 있도록 함</li> <li>과제 수행: 연습모드에서 배운 검색→판별→정리 과정을 토대로, 주어진 ‘궁금한 점’에 알맞은 자료 검색을 하도록 설계</li> <li>피드백: 과제 수행의 결과를 즉각적으로 판별하여 적합한 피드백과 채점률을 제공함</li> <li>종합 활용: 연습모드의 개별 단계 학습을 넘어, 전 과정을 연속적으로 경험하도록 구성</li> </ul> <p> 검색을 분절된 과정이 아니라 하나의 연결된 활동으로 인식하고, 자신의 검색 능력을 종합적으로 점검하고 강화하도록 설계</p>

## IV. 소프트웨어 활용 결과

### 1. 검증 대상 및 방법

- 가. 활용 대상: 조치원대동초등학교 4학년 학생 19명, 4학년 담임교사 5명
- 나. 활용 기간: 2025. 6. ~ 2025. 7.
- 다. 검증 내용: 검색 능력 자기 평가 및 소프트웨어 만족도
- 라. 검증 방법
  - 소프트웨어 적용 사전(5월) · 사후(7월) 설문조사

### 2. 검증 결과

가. 학생 사전 사후 설문 결과

(N=19)

검증 내용	그래프		검증 결과 증감
	사전	사후	
1 나는 인터넷에서 정보를 찾을 때, 목적에 맞는 사이트(포털, 영상, 쇼핑몰 등)를 골라서 들어갈 수 있다.			3.05 → 3.56 ( $\Delta 0.51$ )
2 나는 검색창에 어떤 단어를 입력해야 할지 몰라서 막막했던 적이 있다.			3.22 → 2.67 ( $\nabla 0.55$ )
3 나는 인터넷에서 검색했을 때 찾고 싶은 내용이 나오지 않아서 어려움을 겪은 적이 있다.			3.32 → 3.06 ( $\nabla 0.26$ )
4 나는 검색한 자료가 믿을 수 있는 자료인지 판단하는 방법을 알고 있다.			2.72 → 3.89 ( $\Delta 1.17$ )
5 나는 인터넷에서 조사한 자료가 많을 때, 가장 중요한 내용만 골라서 정리할 수 있다.			3.11 → 3.28 ( $\Delta 0.17$ )
6 나는 인터넷에서 내가 필요한 정보를 스스로 찾아낼 수 있다.			3.22 → 3.89 ( $\Delta 0.67$ )

검증 내용	척도	검증결과
앱 ‘내 이름은 검색왕’은 인터넷에서 검색하는 방법을 배우는 데 도움이 되었다.	매우그렇다 그렇다 보통 아니다 매우아니다	13(68.4%) 3(15.8%) 3(15.8%) 0(0%) 0(0%)
앱 ‘내 이름은 검색왕’을 활용한 수업은 유익하고 흥미로웠다.	매우그렇다 그렇다 보통 아니다 매우아니다	13(68.4%) 4(21.1%) 2(10.5%) 0(0%) 0(0%)
앱 ‘내 이름은 검색왕’을 사용한 후, 나는 앞으로 인터넷에서 자료 검색을 더 잘할 수 있을 것 같다.	매우그렇다 그렇다 보통 아니다 매우아니다	12(63.2%) 4(21.1%) 2(10.5%) 1(5.3%) 0(0%)

## 다. 앱 활용 후 인터뷰 결과 (교사)

인터뷰 결과	
교사 A	“검색어 설정, 자료 판별, 정리 과정 등을 안내해 주어 정보 검색 역량을 키우는 데 효과적이라고 생각합니다. 특히 UI가 직관적이고 초등학생 눈높이에 맞아 수업 현장에서의 활용 가능성이 높다고 생각합니다.”
교사 B	“페드 활용 수업을 하면, 학생들이 검색을 어려워하는 것을 많이 느낍니다. 자료 조사를 하는 시간이 되면 무작정 “뭐 켜요?”라고 묻는 학생도 있고, 검색어를 일일히 지정해주고 똑같은 자료를 클릭해서 함께 보는 등 자기 주도적으로 자료 검색이 진행되지 않는 때가 많아요. 그런데 이 앱처럼 단계적으로 연습을 한다면 학생들의 검색하는 능력이 늘어날 것 같아요.”
교사 C	“짧은 순간에 지나치는 검색의 일련의 과정을 앱으로 잘 구조화한 점이 인상적이었습니다. 특히 검색 활동을 하면, 학생들은 제일 먼저 보는 한 두 개의 자료만 보고, 이를 복사 붙여넣기 하여 발표 자료를 만드는 경우가 많아요. 그런데 이 앱에서는 관련 있는 내용의 자료를 찾았어도, 다른 자료와 비교하여 신뢰도를 판단하도록 하는 단계가 학생들에게 정말 도움이 될 것 같아요.”

## 3. 검증 결과 분석

소프트웨어 ‘내 이름은 검색왕’을 활용하여 매체 단원을 학습한 결과 학생들은 인터넷에서 자료를 검색하고, 이를 판단하는 능력이 높아졌다고 평가했다. 특히 정보를 제공하는 척하는 광고성 게시물을 걸러내고, 출처를 근거로 자료가 믿을만한지 판단하는 능력(사전 2.7 → 사후 3.9, ▲1.2)이 크게 향상된 것을 볼 수 있었다. 앱을 활용하여 매체 단원을 학습한 후로, 전반적으로 학생들은 검색을 통해 필요한 정보를 얻을 수 있다는 자신감 또한 많이 향상된 모습을 보였다. 단, 인터넷에서 조사한 자료를 중요한 내용만 골라서 정리할 수 있는 능력에 있어서는 (사전 3.11 → 사후 3.28, ▲0.17)로 효과가 미비한 것으로 보여, 자료를 검색 목적에 맞게 정리하는 연습이 추가적으로 더 필요할 것으로 보인다.

또한 교사들은 본 소프트웨어가 검색 과정을 단계적으로 안내해 주어 학생들의 정보 검색 역량을 높이는 데 효과적이라고 평가하였다. 또, 직관적인 UI와 신뢰도 판단 단계가 현장 수업에서 특히 유용할 것이라는 긍정적인 의견을 보였다. 그러므로 소프트웨어 ‘내 이름은 검색왕’은 교육 현장에서도 매우 효과적인 도구로 작용할 수 있을 것으로 예상된다.

## V. 결론 및 일반화

### 1. 결론

본 연구는 2022 개정 국어과 교육과정에서 새롭게 강조된 ‘매체’ 영역의 학습 목표를 구체적으로 구현하기 위해 시작되었다. 특히 초등학생들이 실제 검색 과정에서 겪는 어려움 (누리집 선택의 어려움, 부적절한 검색어 설정, 광고성 자료와 신뢰도 낮은 정보의 혼용, 자료 정리 부족 등)을 해결하고자 하였다. 연구의 결론은 다음과 같다.

- 가. 가상의 누리집 환경을 제공함으로써 학생들이 안전하게 정보 검색 활동을 수행할 수 있는 학습 공간이 마련되었다. 실제 인터넷 사용에서 발생할 수 있는 외부 요인으로 인한 산만함 없이 학습에만 집중할 수 있었다.
- 나. 검색의 단계적 과정(검색-판별-정리)을 반복적으로 경험하면서 학생들의 정보 검색 역량과 디지털 문해력이 향상되었다. 특히 누리집 선택, 핵심어 중심의 검색어 작성, 신뢰도 판단, 자료 정리 능력에서 뚜렷한 성과가 나타났다.
- 다. 아이템 보상과 캐릭터 성장과 같은 게임적 요소가 학습 흥미와 몰입도를 높여, 학생들이 즐겁게 참여하는 자기 주도적 학습이 가능해졌다. 단순 과제 수행에 그치는 것이 아니라 학습 동기와 성취감을 지속적으로 유지할 수 있었다.
- 라. 본 소프트웨어를 통해 길러진 검색 역량은 국어 교과를 넘어 다른 교과 학습과 일상생활에도 확장되어, 학생들이 필요한 자료를 보다 효율적으로 탐색하고 활용할 수 있는 기반을 마련하였다. 이는 학생들의 전면적 발달에 기여할 수 있는 중요한 성과라 할 수 있다.

### 2. 일반화

- 가. 검색 역량은 디지털 문해력의 기초이다. 즉, 학생들이 목적에 맞는 자료를 탐색하고 신뢰할 수 있는 정보를 선별하는 과정은 디지털 시대에 필요한 핵심 능력이라는 것이다, 이러한 역량을 바탕으로 보고서 작성, 발표 등 다양한 학습 활동으로 이어질 수 있다.
- 나. 본 소프트웨어는 학년 수준에 맞게 난이도를 조정하여 5~6학년군에서도 적용 가능하다. 고학년은 검색어 세분화, 출처 명기, 인용 방식 등 심화된 디지털 문해력 활동으로 발전할 수 있다.
- 다. 검색 역량은 국어과 매체 단원뿐 아니라 사회과, 과학과 등 타 교과와의 융합 수업에도 활용할 수 있으며, 교과 간 연계를 통해 학생의 역량을 확장 시킬 수 있다.
- 라. 게임적 보상과 캐릭터 성장 요소는 학생들의 학습 참여 의욕을 강화하며, 즐겁게 몰입하는 학습 경험을 제공한다.
- 마. 본 소프트웨어는 인터넷 연결이 필요 없는 가상 환경에서 단계적 연습이 가능하다는 장점이 있으며, 이후 웹뷰 기능을 통해 실제 인터넷 환경에서도 과제를 수행할 수 있도록 확장되었다. 이러한 단계적이고 반복적인 학습을 통해 학생들의 검색 역량과 올바른 정보 활용 태도를 기르게 된다.
- 바. 본 소프트웨어는 문제를 직접 코딩하고 지속적으로 업데이트해야 하는 한계가 존재한다. 향후에는 AI 기반 자동 문제 생성 기능 등이 도입된다면, 보다 다양한 문제 상황을 제공하고 지속적인 활용이 가능할 것이다.

### -참고문헌-

- 교육부(2022), 국어과 교육과정  
교육부(2022), 2022 개정 교육과정 총론  
교육부, 초등학교 국어 4-1 교과서

## 붙임

### [붙임 1] 업무분장 및 역할

연구절차	업무분장	연구자(1인연구)
기획 및 분석	국어과 교육과정 분석	○
	관련 자료 분석	○
	자료 개발 계획 수립	○
설계	개발 프로그램 선정 및 스토리보드 작성	○
	Unity 스크립트 작성	○
개발	UI 수정 및 적용	○
	코드 수정 및 디버그	○
수업적용	수업 적용	○
검증	사전·사후 검사 실시	○
정리	연구결과 정리 및 보고서 작성	○

### [붙임2] 멀티미디어 교육자료 목록

번호	자료형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고(출처 등)
1	그림	back.png	0.01	뒤로가기 버튼	개발
2	그림	banner_1.png	0.12	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
3	그림	banner_2.png	0.11	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
4	그림	banner_3.png	0.12	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
5	그림	banner_4.png	0.15	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
6	그림	banner_5.png	0.11	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
7	그림	banner_challenge.png	0.09	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
8	그림	banner_choice.png	0.09	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
9	그림	banner_copyright.png	0.09	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
10	그림	banner_howto.png	0.1	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
11	그림	banner_mychara.png	0.11	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
12	그림	banner_practice.png	0.09	배너	확보 후 제작 (미리캔버스)
13	그림	btn_blog.png	0.01	3단계 템 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
14	그림	btn_chall.png	0.03	실전모드 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
15	그림	btn_continue.png	0.03	이어하기 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
16	그림	btn_image.png	0	3단계 템 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
17	그림	btn_prac.png	0.04	3단계 템 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
18	그림	btn_reset.png	0.03	다시하기 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
19	그림	btn_shopping.png	0.01	3단계 템 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
20	그림	btn_video.png	0.01	3단계 템 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
21	그림	button.png	0	버튼 ui	개발
22	그림	challpost.png	0.07	실전모드 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
23	그림	challpost2.png	0.01	실전모드 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
24	그림	continue.png	0.01	계속하기 그림	개발
25	그림	detective.png	0.98	탐정 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
26	그림	fonts.png	1.36	글자 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
27	그림	hint.png	0.05	힌트 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
28	그림	hint_lv3.png	0.07	힌트 이미지	확보 후 제작 (미리캔버스)
29	그림	lv1post.png	0.03	1단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
30	그림	lv2post.png	0.01	2단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
31	그림	lv3post.png	0.01	3단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
32	그림	lv4post.png	0.02	4단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
33	그림	lv5post_1.png	0.1	5단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
34	그림	lv5post_2.png	0.02	5단계 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
35	그림	magnifier.png	1.34	돋보기 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
36	그림	naivesearch.png	0.04	검색 엔진 패널	확보 후 제작 (미리캔버스)
37	그림	paper.png	1.24	종이 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고(출처 등)
38	그림	post_4.png	0.02	피드백 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
39	그림	post_5.png	0.02	피드백 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
40	그림	post_6.png	0.02	피드백 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
41	그림	post_7.png	0.02	피드백 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
42	그림	post_8.png	0.01	피드백 포스트잇	확보 후 제작 (미리캔버스)
43	그림	reset.png	0.04	다시하기 그림	개발
44	그림	searchcard.png	0.01	검색엔진	확보 후 제작 (미리캔버스)
45	그림	searchcard2.png	0.01	검색엔진	확보 후 제작 (미리캔버스)
46	그림	settings.png	0.01	환경설정 그림	개발
47	그림	site.png	1.41	인터넷 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
48	그림	speechbubble.png	0.05	말풍선	개발
49	그림	speechbubble2.png	0.02	말풍선	개발
50	그림	stage.png	0.11	내 캐릭터 무대	개발
51	그림	status.png	0.01	진행상황 깃발	확보 후 제작 (미리캔버스)
52	그림	ui_back.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
53	그림	ui_back2.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
54	그림	ui_check.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
55	그림	ui_explain.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
56	그림	ui_forward.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
57	그림	ui_handle.png	0.05	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
58	그림	ui_hint.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
59	그림	ui_save.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
60	그림	ui_setting.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
61	그림	ui_user.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
62	그림	ui_x.png	0.04	ui	확보 후 제작 (미리캔버스)
63	그림	x.png	0.01	닫기 그림	개발
64	그림	10_1.png	0.39	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
65	그림	10_2.png	0.28	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
66	그림	1_1.png	0.44	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
67	그림	1_2.png	0.67	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
68	그림	2_1.png	0.39	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
69	그림	2_2.png	0.49	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
70	그림	3_1.png	0.3	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
71	그림	3_2.png	0.33	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
72	그림	4_1.png	0.61	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
73	그림	4_2.png	0.62	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
74	그림	5_1.png	0.46	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
75	그림	5_2.png	0.35	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
76	그림	6_1.png	0.35	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
77	그림	6_2.png	0.33	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
78	그림	7_1.png	0.34	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
79	그림	7_2.png	0.3	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
80	그림	8_1.png	0.45	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
81	그림	8_2.png	0.31	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
82	그림	9_1.png	0.3	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
83	그림	9_2.png	0.94	4단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
84	그림	Boots_boy.png	0.04	남자 캐릭터 신발	개발
85	그림	Boots_girl.png	0.01	여자 캐릭터 신발	개발
86	그림	boy.png	0.11	남자 캐릭터	개발
87	그림	Brooch.png	0.16	브로치	확보 후 제작 (미리캔버스)
88	그림	btn_lv5_1.png	0.01	5단계 객관식 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
89	그림	btn_lv5_2.png	0.01	5단계 객관식 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
90	그림	btn_lv5_3.png	0.01	5단계 객관식 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
91	그림	btn_lv5_4.png	0.01	5단계 객관식 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)
92	그림	btn_lv5_5.png	0.01	5단계 객관식 버튼	확보 후 제작 (미리캔버스)

번호	자료 형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고(출처 등)
93	그림	clear.png	0.03	연습모드 해결 도장	확보 후 제작 (미리캔버스)
94	그림	Cloth_boy.png	0.16	남자 캐릭터 옷	개발
95	그림	Cloth_girl.png	0.14	여자 캐릭터 옷	개발
96	그림	correct.png	0.06	채점	확보 후 제작 (미리캔버스)
97	그림	Crown.png	0.06	왕관	개발
98	그림	diplomacy.png	1.52	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
99	그림	environment.png	1.17	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
100	그림	GetBootsBoy.png	0.2	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
101	그림	GetBootsGirl.png	0.2	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
102	그림	GetBrooch.png	0.22	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
103	그림	GetClothBoy.png	0.22	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
104	그림	GetClothGirl.png	0.22	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
105	그림	GetCrown.png	0.24	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
106	그림	GetStaff.png	0.22	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
107	그림	GetTitle.png	0.32	아이템 획득 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
108	그림	girl.png	0.12	여자 캐릭터	개발
109	그림	health.png	1.39	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
110	그림	how1.png	1.28	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
111	그림	how2.png	1.3	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
112	그림	how3.png	1.17	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
113	그림	how_chall.png	1.15	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
114	그림	how_lv1.png	1.34	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
115	그림	how_lv2.png	1.32	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
116	그림	how_lv3.png	1.33	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
117	그림	how_lv4_1.png	1.38	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
118	그림	how_lv4_2.png	1.25	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
119	그림	how_lv5.png	1.27	활동 방법	확보 후 제작 (Chat GPT)
120	그림	wrong.png	0.05	채점	확보 후 제작 (미리캔버스)
121	그림	Image_Q2_1.png	2.65	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
122	그림	Image_Q2_2.png	2.85	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
123	그림	Image_Q2_3.png	3.05	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
124	그림	Image_Q2_4.png	1.86	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
125	그림	Image_Q2_5.png	2.72	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
126	그림	Image_Q2_6.png	2.4	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
127	그림	Image_Q4_1.png	2.26	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
128	그림	Image_Q4_2.png	2.52	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
129	그림	Image_Q4_3.png	2.65	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
130	그림	Image_Q4_4.png	1.55	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
131	그림	Image_Q4_5.png	2.99	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
132	그림	Image_Q4_6.png	2.88	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
133	그림	Image_Q7_1.png	0.03	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
134	그림	Image_Q7_2.png	2.56	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
135	그림	Image_Q7_3.png	2.49	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
136	그림	Image_Q7_4.png	2.32	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
137	그림	Image_Q7_5.png	2.82	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
138	그림	Image_Q7_6.png	2.45	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
139	그림	Image_Q8_1.png	2.32	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
140	그림	Image_Q8_2.png	2.81	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
141	그림	Image_Q8_3.png	2.91	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
142	그림	Image_Q8_4.png	2.39	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
143	그림	Image_Q8_5.png	2.58	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
144	그림	Image_Q8_6.png	3.22	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (Chat GPT)
145	그림	instaKG.png	0.72	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
146	그림	moviebox.png	0.73	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)

번호	자료형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고(출처 등)
147	그림	museum.png	1.29	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
148	그림	museum_dino.png	1.27	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
149	그림	museum_korean.png	1.27	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
150	그림	musicbox.png	1.02	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
151	그림	naive.png	0.02	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
152	그림	neotube.png	0.81	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
153	그림	P_Lv1_Hint1.png	0.43	1단계 힌트	확보 후 제작 (미리캔버스)
154	그림	P_Lv1_Hint2.png	0.5	1단계 힌트	확보 후 제작 (미리캔버스)
155	그림	P_Lv1_Hint3.png	0.48	1단계 힌트	확보 후 제작 (미리캔버스)
156	그림	Q1_1.png	0.7	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
157	그림	Q1_2.png	0.69	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
158	그림	Q1_3.png	0.31	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
159	그림	Q1_4.png	0.68	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
160	그림	Q2_1.png	0.4	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
161	그림	Q2_2.png	0.69	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
162	그림	Q2_3.png	0.67	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
163	그림	Q2_4_1.png	1.29	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
164	그림	Q2_4_2.png	1.25	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
165	그림	Q2_4_3.png	1.4	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
166	그림	Q2_4_4.png	1.14	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
167	그림	Q2_4_5.png	1.18	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
168	그림	Q2_4_6.png	1.07	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
169	그림	Q3_1.png	0.59	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
170	그림	Q3_2.png	0.9	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
171	그림	Q3_3.png	0.53	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
172	그림	Q3_4.png	0.36	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
173	그림	Q4_1.png	0.41	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
174	그림	Q4_2.png	0.63	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
175	그림	Q4_3.png	0.79	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
176	그림	Q4_4_1.png	0.98	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
177	그림	Q4_4_2.png	1.17	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
178	그림	Q4_4_3.png	1.17	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
179	그림	Q4_4_4.png	0.9	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
180	그림	Q4_4_5.png	1.23	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
181	그림	Q4_4_6.png	1.19	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
182	그림	Q5_1.png	0.36	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
183	그림	Q5_2.png	1.13	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
184	그림	Q5_3.png	0.27	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
185	그림	Q5_4.png	0.3	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
186	그림	Q6_1.png	0.95	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
187	그림	Q6_2.png	1.02	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
188	그림	Q6_3.png	0.9	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
189	그림	Q6_4.png	0.76	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
190	그림	Q7_1.png	0.44	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
191	그림	Q7_2.png	1.18	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
192	그림	Q7_3.png	0.64	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
193	그림	Q7_4_1.png	0.24	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
194	그림	Q7_4_2.png	1.17	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
195	그림	Q7_4_3.png	1.18	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
196	그림	Q7_4_4.png	1.03	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
197	그림	Q7_4_5.png	1.41	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
198	그림	Q7_4_6.png	1.14	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
199	그림	Q8_1.png	0.43	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
200	그림	Q8_2.png	0.96	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
201	그림	Q8_3.png	0.66	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)

번호	자료형태	파일명	크기(MB)	자료 설명(키워드)	비고(출처 등)
202	그림	Q8_4_1.png	1.02	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
203	그림	Q8_4_2.png	1.16	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
204	그림	Q8_4_3.png	1.2	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
205	그림	Q8_4_4.png	0.98	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
206	그림	Q8_4_5.png	1.15	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
207	그림	Q8_4_6.png	1.32	3단계 검색 카드	확보 후 제작 (미리캔버스)
208	그림	Qpaeng.png	0.95	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
209	그림	question_boy.png	0.04	남자 캐릭터 질문	개발
210	그림	question_girl.png	0.04	여자 캐릭터 질문	개발
211	그림	report.png	0.08	5단계 보고서	확보 후 제작 (미리캔버스)
212	그림	safe.png	1.76	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
213	그림	Staff.png	0.13	지팡이	확보 후 제작 (미리캔버스)
214	그림	Thumb_Q1_1.png	0.21	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
215	그림	Thumb_Q1_2.png	0.1	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
216	그림	Thumb_Q1_3.png	0.05	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
217	그림	Thumb_Q1_4.png	0.13	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
218	그림	Thumb_Q2_1.png	0.08	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
219	그림	Thumb_Q2_2.png	0.17	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
220	그림	Thumb_Q2_3.png	0.16	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
221	그림	Thumb_Q3_1.png	0.14	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
222	그림	Thumb_Q3_2.png	0.17	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
223	그림	Thumb_Q3_3.png	0.12	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
224	그림	Thumb_Q3_4.png	0.08	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
225	그림	Thumb_Q4_1.png	0.06	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
226	그림	Thumb_Q4_2.png	0.13	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
227	그림	Thumb_Q4_3.png	0.15	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
228	그림	Thumb_Q5_1.png	0.05	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
229	그림	Thumb_Q5_2.png	0.16	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
230	그림	Thumb_Q5_3.png	0.04	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
231	그림	Thumb_Q5_4.png	0.04	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
232	그림	Thumb_Q6_1.png	0.19	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
233	그림	Thumb_Q6_2.png	0.19	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
234	그림	Thumb_Q6_3.png	0.19	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
235	그림	Thumb_Q6_4.png	0.16	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
236	그림	Thumb_Q7_1.png	0.05	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
237	그림	Thumb_Q7_2.png	0.19	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
238	그림	Thumb_Q7_3.png	0.12	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
239	그림	Thumb_Q8_1.png	0.06	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
240	그림	Thumb_Q8_2.png	0.14	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
241	그림	Thumb_Q8_3.png	0.18	3단계 썸네일	확보 후 제작 (미리캔버스)
242	그림	Title.png	0.57	검색 왕 타이틀	확보 후 제작 (미리캔버스)
243	그림	treewiki.png	1.05	누리집 아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
244	그림	weather.png	1.78	누리집아이콘	확보 후 제작 (Chat GPT)
245	음악	bgm.mp3	4.12	배경음악	확보 (증명서 참고)
246	음악	button_select.mp3	5KB	버튼 효과음	확보 (증명서 참고)
247	음악	itempickup.mp3	0.05	아이템 획득 효과음	확보 (증명서 참고)
248	폰트	Cafe240hsquare-v2.0.ttf	1.65	카페24 아네모네체	확보 (증명서 참고)
249	폰트	NanumSquareB.ttf	0.7	나눔스퀘어 B	확보 (증명서 참고)
250	폰트	NanumSquareL.ttf	0.72	나눔스퀘어 L	확보 (증명서 참고)
251	폰트	NanumSquareR.ttf	0.69	나눔스퀘어 R	확보 (증명서 참고)
252	폰트	SCDream4.otf	0.7	에스코어드림 4	확보 (증명서 참고)
253	폰트	SCDream6.otf	0.71	에스코어드림 6	확보 (증명서 참고)
254	폰트	강원교육새움	1.78	강원교육새움체	확보 (증명서 참고)

### [붙임3] 저작권 등 증빙자료

#### 1. 미리캔버스 저작권 확보 자료

##### 가. 미리캔버스 저작권 안내

## Q. 미리캔버스에서 제공하는 템플릿을 전부 사용해도 되나요?

Q. 미리캔버스에서 제공하는 템플릿을 전부 사용해도 되나요?

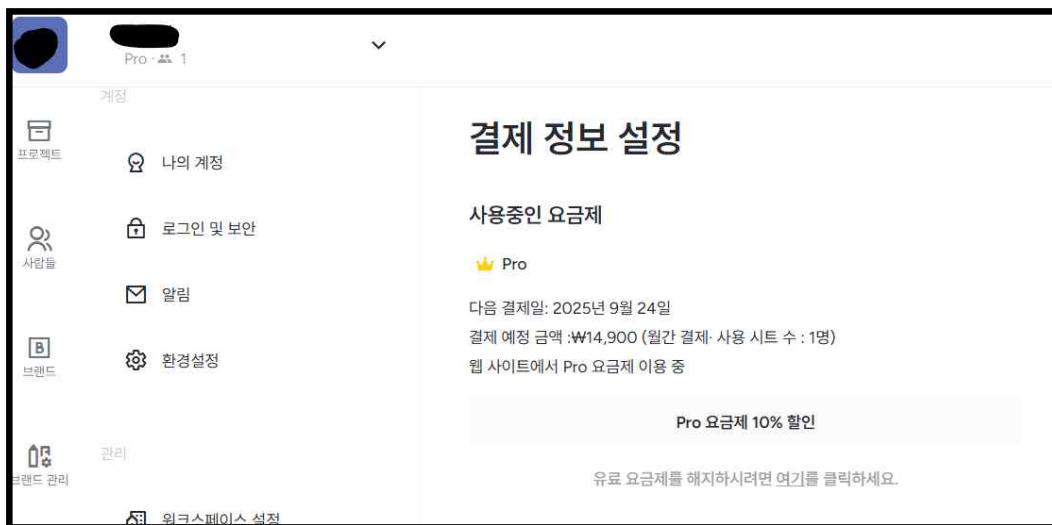
A. 사용 중인 요금제에 따라 사용할 수 있는 템플릿이 다를 수 있어요.

설네일에 왈관 표시가 있는 프리미엄 템플릿은 Pro 요금제 또는 Enterprise 요금제를 이용 중인 워크스페이스에서만 사용할 수 있습니다. 프리미엄 템플릿을 이용하려면 워크스페이스의 요금제를 업그레이드해 주세요.

또한 무료 요금제에서 사용 가능한 템플릿에도 프리미엄 콘텐츠(사진, 일러스트, 이미지, 영상 등)이 포함될 수 있습니다. 템플릿 안에서 워터마크 표시되어 있는 콘텐츠는 프리미엄 콘텐츠로 보시면 됩니다.

무료로 이용을 원하시면 프리미엄 콘텐츠를 삭제하고 다른 콘텐츠로 대체하시면 됩니다. 템플릿 그대로 사용을 원하시면 콘텐츠를 개별 구매하시거나, 워크스페이스를 Pro 요금제로 업그레이드해 주세요.

##### 나. 미리캔버스 pro 요금제 사용



#### 2. Chat GPT 저작권 확보 자료

##### 가. Chat GPT 저작권 안내

## 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.

## 나. Chat GPT 구독

The screenshot shows the ChatGPT Plus subscription page. On the left, there's a sidebar with various settings like General, Alarms, Personal Matchmaking, Connectors, and more. The main area displays the ChatGPT Plus plan, which automatically renews on August 29, 2025. It lists several features including message, file, and image processing, AI models, and access to Sora and Codex models.

## 3. Unity 애셋스토어 구매 저작권 확보자료 - UniWebView

The screenshot shows the UniWebView asset page on the Unity Asset Store. It includes the asset logo, name, size (4.3 MB), purchase date (September 22, 2025), and developer information (Organization: sycho823(Personal)). The changelog details a fix for the Gradle parser and other Android manifest issues. A link to the Unity store page is also present.

## 4. 핵사베이 저작권 확보 자료

The screenshot shows the Content License Summary page for Pixabay. It includes sections on allowed uses (free use, attribution, modification), prohibited uses (commercial sale, distribution, trademark use), and a note about intellectual property rights. A disclaimer at the bottom states that certain content may be subject to additional rights.

## 5. 에스코어 드림 폰트 저작권 확보자료

1. S-Core 홈페이지를 통해 배포되는 에스코어 글꼴의 저작권은 S-Core에 있습니다.
2. 에스코어 글꼴은 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공되며 자유롭게 재배포 하실 수 있습니다.
3. 에스코어 글꼴은 어떠한 이유로도 저작권 이외의 사용자가 수정, 판매할 수 없으며 배포되는 형태 그대로 사용해야 합니다.
4. 에스코어 글꼴은 본 저작권 안내를 포함해서 다른 소프트웨어와 번들하거나 재배포 또는 판매가 가능합니다. 에스코어 글꼴 저작권 안내를 포함하기 어려울 경우, 에스코어 글꼴의 출처 표기를 권장합니다.
5. 예) 이 페이지에는 S-Core에서 제공한 에스코어 드림이 적용되어 있습니다.
6. 에스코어 글꼴을 사용한 인쇄물, 광고물(온라인 포함)의 이미지는 S-Core의 프로모션을 위해 활용될 수 있습니다. 이를 원치 않을 경우, 언제든지 당사에 요청하실 수 있습니다.

## 6. 나눔스퀘어 폰트 저작권 확보 자료

### 네이버 글꼴 저작권 안내

네이버에서 제작한 나눔 글꼴과 미루 부리 글꼴, 클로바 나눔손글씨(이하 네이버 글꼴)의 저작 재산권은 네이버와 네이버 문화재단에 있습니다.  
네이버 글꼴은 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공되며 글꼴 자체를 유료로 판매하는 것을 제외한 상업적인 사용이 가능합니다.

네이버 글꼴은 본 저작권 안내와 라이선스 전문을 포함해서 다른 소프트웨어와 번들하거나 재배포 또는 판매가 가능하고 자유롭게 수정, 재배포하실 수 있습니다.  
네이버 글꼴 라이선스 전문을 포함하기 어려울 경우 출처 표기를 권장합니다. 예) 이 페이지에는 네이버에서 제공한 나눔 고딕 글꼴이 적용되어 있습니다.

네이버 글꼴을 사용한 인쇄물, 광고물(온라인 포함)의 이미지는 나눔 글꼴 프로모션을 위해 활용될 수 있습니다.  
이를 원치 않는 사용자는 언제든지 당사에 요청하실 수 있습니다.

정확한 사용 조건은 [네이버 나눔글꼴 라이선스 전문](#)을 참고하시기 바랍니다.  
네이버 미루 부리 글꼴과 클로바 나눔손글씨도 나눔 글꼴과 같은 오픈 라이센스 글꼴로 동일한 저작권 규정을 적용받습니다.

## 7. 강원교육새음 폰트 저작권 확보 자료

### 강원교육 서체

강원교육의 상징성과 강원교육 구성원의 마음을 담은 서체를 개발해 학교 교육활동을 지원합니다.

#### ● 강원교육서체 저작권 안내

- 강원교육서체는 누구나 무료로 다운로드 받아 자유롭게 사용 가능합니다.(출처 표기 권장)
- 영상매체, 인쇄매체, 웹, 모바일 CI, BI, 판매용 저작물 등 다양한 매체에 자유롭게 사용이 가능하며, 특별한 허가절차 없이 사용할 수 있습니다.
- 다만, 강원교육 서체를 유료로 양도하거나 판매하는 등 상업적 행위는 금지하고 있습니다.

## 8. 카페24 아네모네체 폰트 저작권 확보 자료

### 폰트 라이선스 안내



- 카페24에서 제작한 모든 글꼴의 저작 재산권은 카페24(주)에 있습니다.
- 개인 및 기업 사용자를 포함한 모든 사용자에게 무료로 제공되며 상업적인 사용이 가능합니다. 단, 글꼴 자체를 유료로 판매하는 행위를 금지합니다.
- 웹디자인, 출판, 웹폰트, CI/BI 제작, 영상 제작 및 자막, 소프트웨어의 번들, 특정 프로그램의 임베드 등 사용범위 제한없이 자유롭게 이용할 수 있습니다.
- 수정, 재배포가 가능하며 수정한 폰트에도 OFL(OpenFont License)을 적용하여야 합니다.
- 카페24 폰트를 사용한 결과물은 카페24의 프로모션을 위해 활용될 수 있습니다.  
이를 원치 않는 사용자는 언제든지 당사로 연락 주시기 바랍니다.