
교육용 게임 제안서

교육용 게임 제안서

해달프로그래밍 국가근로 인턴 박진하

가. 목 적

- ☐ 간단한 게임 제작을 통한 컴퓨터 프로그래밍 학습과 학교 교육과정의 융합을 통한 학습력 증대

나. 아 이 디 어

☐ 구구단 자동차 게임

- ① 상단에 곱셈 문제가 출제된다.
- ② 진행하는 자동차 앞에 보기가 주어진다
- ③ 정답을 맞추면 그 방향으로 자동차가 이동하고 맞추지 못하면 충돌하여 게임이 종료된다.

☐ 코로나 게임

- ① 캐릭터가 걸어가는 와중에 세균을 마주친다.
- ② 상단에 주어진 영어단어를 맞추면 세균을 물리친다.
- ③ 특별문제를 맞추면 마스크가 주어지고 생명이 하나 추가된다.
- ④ 생명력이 소멸 되면 게임이 종료된다.

☐ 쿵쿵따 게임

- ① 주어진 제시어에 이어서 끝말잇기를 한다.
- ② 시간이 초과되거나 오답이 일정 수준이상 입력되면 게임을 종료한다.

□ 색깔 게임

- ① 주어진 색깔들이 혼합되었을 때의 색을 맞춘다.
- ② 색을 맞추면 다음 단계로 넘어간다.
- ③ 색을 맞추지 못하면 생명력이 감소되고 답을 알려주고 난 뒤 다음 문제로 넘어간다.
- ④ 생명력이 더 이상 없으면 게임이 종료된다.

□ 도형 맞추기

- ① 도형이 회전하거나 반전되어 제시된다.
- ② 주어진 보기에서 도형을 맞추면 다음단계로 넘어간다.
- ③ 도형을 맞추지 못하면 생명력이 감소되고 답을 알려주고 난 뒤 다음 문제로 넘어간다.
- ④ 생명력이 더 이상 없으면 게임이 종료된다.

□ 택배 찾아주기 게임

- ① 무작위로 택배가 배치된다.
- ② 캐릭터를 움직여 택배를 가지고 특정장소에 배달한다.
- ③ 또 다시 택배가 생성된다.
- ④ 택배 배달이 성공할수록 제한 시간이 줄어든다.
- ⑤ 제한시간 안에 배달하지 못하면 게임이 종료된다.

□ 시계 게임

- ① 아날로그 시계가 화면에 뜬다.
- ② 몇시 몇분 몇초인지 숫자를 공백에 삽입한다.
- ③ 맞추면 다른 시간이 뜬다.
- ④ 정답을 맞추지 못하면 생명력이 닳고 생명력이 더 이상 없으면 게임이 종료된다.