

1. 진단 평가 플로우 예시

1) 컨셉 1안 <책 속 모험가>

책 속 세계를 여행하는 모험가가 된 아이. 독서 버디 다람이는 책 속 세계를 안내하며, 아이가 모험을 이어가도록 응원한다.
‘모험 준비’ “책 세계를 안전하게 여행할 수 있는지 시험하자.” 발체글 읽기=다양한 책의 내용을 탐험하기 문제 풀기=다음 단계로 가는 관문 수수께끼 풀기
기본 모험 장비 세트 (가방, 기본 의상 등) 지급 (마이 페이지 아바타 꾸미기용)
‘취향 발견’ “어떤 책 속 세계에 가고 싶은지 발견하자.” 취향 카드 고르기 = 다음으로 가는 관문 열쇠 뽑기
‘나의 모험 루트 지도’(시각화된 취향 프로필) 지급
‘성장 방향’ “모험할 때의 마음과 습관을 알아 보자.” 성향 테스트=내 진짜 모습을 알려주는 마법의 거울을 만나기
성장 아이템 ‘마법의 거울’ 지급 (*이후 마이페이지에서 진단 테스트 결과 볼 수 있는 아이콘)
“책 속 이동 스킬” 획득. 이후 독서 활동에서 새로운 장소(신규 독서 스킬 앱 등)를 열어 주는 역할을 한다.



2) 컨셉 2안 <우주 탐험대>

“지혜의 별을 찾아 떠나자!” 아이는 독서 버디 시로봇과 함께 내게 꼭 맞는 지혜의 별을 찾아 떠나게 된다.
‘우주 비행사’ 훈련 “우주로 떠나기 전에는 훈련을 거쳐야 합니다.” 발체글 읽기+문제 풀기=우주선 운항 훈련
기본 우주복 세트 지급 (모자, 옷, 신발 등)
‘행성 탐색’ “가장 흥미로운 행성으로 먼저 떠나 볼까요?” 취향 카드 고르기 = 은하계에서 취향 행성 찾기
행성 탐사 도구 (레이더) 지급
‘우주선 조종 능력 테스트’ “당신은 어떤 탐험가일까요?” 성향 테스트=우주선을 조종할 때 우선 순위 등 고르기 *2안에서는, ‘독서 기질 테스트’가 먼저 수행되도록 한다.
우주 탐험가 증명 뱃지 지급
“워프 드라이브 스킬” 획득. 이후 독서 활동에서 새로운 행성(새로 제시되는 책, 신규 독서 스킬 앱 등)을 열어주는 역할을 한다.

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[도입]



안녕!
(*다람이 대사
호출 영역)

6세 7세

초1 초2

초3 초4

초5 초6

중학생

Description	
1	[독서 버디 연출] 진입 시, 지도를 보고 있음
2	[독서 버디 연출] 아이와 눈을 마주치고 웃으며 인사함
3	[독서 버디 대사] "안녕! 오늘이 책 속 세계로 떠나는 날이지? 나는 너랑 같이 갈 다람이야."
4	[독서 버디 대사] "이름은 ㅇㅇㅇ이구나? 나이도 알려 줄래?" *이름은 아이의 기본 정보를 자동으로 호출해 오도록 한다.
5	연령 선택 버튼 팝업
6	연령 선택
7	선택 후, [독서 능력 테스트]로 진입
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 시작]



Description	
1	[독서 버디 대사] "모험을 떠날 준비가 잘 됐는지 확인해 볼까?"
2	[독서 버디 대사] "나와 함께 이야기를 읽고, 이야기를 잘 읽었는지 퀴즈를 통해 확인할 거야."
3	[독서 버디 대사] "걱정 마! 잘하는지 시험하는 게 아니라, 네가 어떤 모험가인지 알아보는 거야. 준비됐니?"
4	'준비 됐어!' 버튼 팝업
5	버튼 터치 후, [독서 능력 진단]으로 진입
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 글감1]



어떤 이야기일까? 한 번 읽어 봐!



우리 반이었구나

이제 횡단보도 앞이에요. 눈앞으로 자동차가
휙휙 지나갔어요. 엄마와 함께 있을 때보다 더 빨리
달리는 거 같았어요.
초록불이 되면 저 차들이 딱 멈출까요?
횡단보도를 건너는 도중에 빨간불로 바뀌면
어떡해요? 한번 그렇게 무서운 생각이 드니까 그런
생각이 꼬리를 물고 줄줄 이어졌어요.

“1학년이구나!”
문득 상냥한 목소리가 들려와 나는 고개를
들었어요. 연두색 조끼를 입은 녹색어머니가 나를
내려다보며 빙긋 웃었어요.
“혼자 학교 가니? 씩씩하네!”
마치 엄마가 옆에 있을 때처럼, 뽕뽕 굳어 있던
마음이 스르르 녹았어요.

Description	
1	[독서 버디 대사] “어떤 이야기일까? 한 번 읽어 봐!”
2	[발췌문 제시] - 펼침 책장 넘기며 읽기
3	마지막 책장 도달 시 5초 뒤 완료 버튼 팝업
4	완료 버튼 터치 후 퀴즈 팝업
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 글감1]



잘 읽고 있니?

빼익!
호루라기 소리가 새처럼 아침 하늘을 날았어요.
노란색 깃발이 힘차게 앞으로 휘날렸어요. 깃발에
맞춰 차들이 일제히 딱 멈추어 섰어요.
초록불이에요! 아이들이 횡단보도를 건너가요.
모두 다 같이 건너니 하나도 무섭지 않았어요.
“나 어제 처음으로 줄넘기 백 번 넘겼어.”
“좋겠다! 나 좀 가르쳐 줘.”

아이들이 재잘대는 소리가 들려왔어요.
나는 살짝 뒤를 돌아보았어요. 세 발짝쯤 뒤, 그
아이와 눈이 마주쳤어요.
‘내 옆에서 같이 걸으면 좋을 텐데.’
옆에서 까르르 웃으며 걸어가는 두 아이가 조금
부러웠어요.



Description	
1	[발췌문 제시] - 펼침 책장 넘기며 읽기
2	[독서 버디 대사] K3-1 1펼침 평균 독해 시간(약 1분 내외로 상정) 이후 페이지 넘김 액션이 없으면, 독서 버디의 대사 랜덤 출력 “잘 읽고 있니?” “점점 흥미진진해지네!” “그림도 한 번 살펴 볼까?”
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 글감1]



점점 흥미진진해지네!

횡단보도를 건너 언덕길을 오르니 학교가 보였어요.
이쪽저쪽에서 아이들이 팔콘처럼 툭툭 튀어나왔어요. 밝은 목소리가 마치 햇살을 한 움큼 뿌려 놓은 것 같아요. 엄마랑 같이 학교에 올 때는 보지 못한 모습이에요.
학교 현관 앞에서 나는 몸을 돌려 교문을 바라보았어요. 오늘은 엄마가 없지만 그래도 손을 흔들어 보았어요.
“엄마, 나 오늘 혼자서 학교에 잘 왔어!”



나는 신발주머니에서 실내화를 꺼내 갈아 신었어요. 옆을 보니 그 아이도 실내화를 신고 있었어요.
나는 교실로 천천히 발을 옮겼어요. 두 발짝 정도 떨어져서 그 아이도 나를 찬찬히 따라왔어요.

Description	
1	[발췌문 제시] - 펼침 책장 넘기며 읽기
2	[독서 버디 대사] K3-1 1펼침 평균 독해 시간(약 1분 내외로 상정) 이후 페이지 넘김 액션이 없으면, 독서 버디의 대사 랜덤 출력 "잘 읽고 있니?" "점점 흥미진진해지네!" "그림도 한 번 살펴 볼까?"
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 글감1]



그림도 한 번 살펴 볼까?



우리 반은 2층이에요. 계단을 올라가는데 그 아이도 따라 올라와요.
1학년 2반, 나는 우리 반 교실로 들어갔어요. 그 아이도 우리 교실 안으로 들어왔어요. 어쩐지 낯익어 보였던 건 같은 반 친구였기 때문이에요.
나는 책상에 가방을 걸고 그 아이 쪽을 보았어요. 내 옆의 옆줄 앞자리예요. 이번에는 그 아이가 뒤를 돌아 내 쪽을 보았어요.
그 아이가 입술을 오물오물하는 게 보였어요. 이렇게 말하고 싶은 거 아닐까요?
“그럴 줄 알았어. 너 우리 반이었구나!”

Description	
1	[발췌문 제시] - 펼침 책장 넘기며 읽기
2	[독서 버디 대사] K3-1 1펼침 평균 독해 시간(약 1분 내외로 상정) 이후 페이지 넘김 액션이 없으면, 독서 버디의 대사 랜덤 출력 "잘 읽고 있니?" "점점 흥미진진해지네!" "그림도 한 번 살펴 볼까?"
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 글감1]



다 읽었으면 "다 읽었어!" 버튼을 눌러 줘.

눈이 마주치자 내 입이 자꾸 간질간질했어요.
아까부터 연습했던 인사말이 입 안에서 포르르
굴러다녔어요.

“안녕? 내 이름은 한지아야. 넌 이름이 뭐니?”

하지 못한 말들이 자꾸 입술을 간지럽혔어요.

“이미소, 안녕? 언제 왔어?”

한 여자아이가 그 아이 옆에 앉더니 웃는 얼굴로 인사를 했어요.

나는 그제야 이름을 알게 됐어요.

이미소, 내가 먼저 물어볼걸. 아쉬운 마음이 들었어요.

혼자 학교 가는 내 뒤에서 함께 걸어왔던 미소,
그럼 나는 오늘 혼자 학교에 온 걸까요, 아님 미소랑
같이 온 걸까요?



다 읽었어!

Description	
1	[발췌문 제시] - 마지막 책장 도달 시 5초 뒤 완료 버튼 팝업
2	[독서 버디 대사] 1분 이상 완료 버튼 터치 없을 시 독서 버디 대사 호출 "다 읽었으면 "다 읽었어!" 버튼을 눌러 줘."
3	완료 버튼 터치 후 퀴즈 팝업
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 문제1]



재미있게 읽었니?
그럼 이야기에 있던 내용을 확인해 볼까?

Q. 글의 내용과 같은 것을 모두 골라 보세요.

주인공은 혼자 학교에 가면서 횡단보도를 건넜다.

녹색어머니는 연두색 조끼를 입고 있었다.

횡단보도에서 차들이 멈춘 것은 비가 와서였다.

주인공과 미소는 같은 반 친구였다.


주인공은 엄마와 함께 학교에 갔다.

다음으로

Description	
1	퀴즈 팝업
2	[독서 버디 대사] "재미있게 읽었니? 그럼 이야기에 있던 내용을 확인해 볼까?"
3	[문제 출력] [문항 영역] 정보 회수 (10점) [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답] 1, 2, 4 *이야기의 핵심 사건, 인물, 사실을 기억, 구분하는 능력 평가 *여러 문단에 흩어진 정보를 종합 회수해야 하므로, K3 수준에 적합
4	'다음으로' 버튼 선택 시 다음 문제 호출 *진단에서는 '정오답 피드백 없음'
5	
6	
7	
8	
9	
10	


2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 문제1]




잘했어! 이번 퀴즈도 풀어 봐.


Q. 글의 마지막 부분에서, 주인공이 '이미소'의 이름을 알게 되었을 때와 가장 가까운 마음은 무엇일까요?




아쉬운 마음



망설이는 마음



기뻐서 신이 난 마음



화가 난 마음

다음으로

Description	
1	퀴즈 팝업
2	[독서 버디 대사] "잘했어! 이번 퀴즈도 풀어 봐."
3	[문제 출력] [문항 영역] 행간 추론 (10점) [문항 유형] 객관식_이미지 [정답] 1
4	'다음으로' 버튼 선택 시 다음 문제 호출
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 문제1]



잘했어! 이번 퀴즈도 풀어 봐.

Q. 글에서 나온 움큼의 뜻으로 가장 알맞은 말을 골라다
놓으세요.

마치 햇살을 한 움큼 뿌려 놓은 것 같아요.

손으로 한 번에 많이 집는 모양

가볍게 만져 보는 모양

조금씩 천천히 가져가는 모양

힘없이 떨어뜨리는 모양

다음으로

Description	
1	퀴즈 팝업
2	[독서 버디 대사] "재미있게 읽었니? 그럼 이야기에 있던 내용을 확인해 볼까?"
3	[문제 출력] [문항 영역] 어휘 (10점) [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답] 1
4	'다음으로' 버튼 선택 시 다음 글감 호출
5	
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 문제2~3]

K3의 경우,
K3-1 픽션 발췌글 1개 (문제 3개)
K3-1 논픽션 발췌글 1개 (문제 4개)
K3-2 난이도 상향 텍스트 1개 (문제 3개)
출제 제안

Description	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 보상 수령]



Description	
1	[독서 버디 대사] "여기까지 차분히 읽어줘서 고마워! 이건 네가 집중한 덕분에 얻은 보상이야. 앞으로의 모험에 도움이 될 거야!"
2	[독서 버디 연출] 선물 상자를 내미는 모습 OR 손을 휘둘러 화면에 아이টে를 불러옴
3	상자 아이콘 팝업
4	아이콘 터치, 상자 열림 애니메이션
5	아이템 아이콘 팝업, 수령 아이템: 기본 모험 장비 세트 (모자, 옷, 신발 등)
6	수령 후 '독서 취향 테스트'로 진입
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]


[독서 취향 테스트 시작]



Description	
1	[독서 버디 대사] "이번에는 문제를 푸는 시간이 아니야! 네가 어떤 모험을 좋아하는지 알아볼 거야.."
2	[독서 버디 대사] "정답은 없어! 네가 고른 게 바로 답이야."
3	[독서 버디 대사] "준비 됐니?"
4	'준비 됐어!' 버튼 팝업
5	버튼 터치 후, [독서 취향 진단]으로 진입
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 취향 테스트] 진행



마음에 드는 이미지 카드를 골라 봐!

친구랑 영화를 보러 가기로 했어.
보고 싶은 영화를 모두 골라 봐.

마법이 가득한
세계 이야기

미지의 장소로
떠나는
모험 이야기

사건의 비밀을
푸는
추리 이야기

웃음이 나는
코미디

옛날에 실제로
있었던 이야기


다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "마음에 드는 이미지 카드를 골라 봐!"
2	[문제 출력] [문항 영역] 장르/갈래 판정 [문항 유형] 객관식_이미지 [정답 선택] 다중 선택
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 취향 테스트] 진행



여러 개 골라도 돼.

학교에 특별 수업 강사님이 오신대.
내가 가장 듣고 싶은 수업은?

신화, 전설 속
이야기로 풍덩!

100만년 전
지구에는
누가 살았을까?

세상에서 제일
큰 나라는
어딜까?

올해 월드컵
우승 국가는?

친구와
싸웠을 때
화해하는 법

과학 실험
A to Z

다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "여러 개 골라도 돼."
2	[문제 출력] [문항 영역] 주제/관심사 판정 [문항 유형] 객관식_이미지 [정답 선택] 다중 선택
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 능력 테스트 문제2~3]

K3의 경우,
장르/갈래 취향, 주제/관심사, 주인공/등장인물, 형식/포맷
4가지 유형의 문항에 답하도록 한다.
모두 중복 답안을 허용하여, 각 항목에 중복 해당되는
도서부터 추천하도록 한다.

Description	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 취향 테스트 보상]



Description	
1	[독서 버디 대사] "어때? 너에 대해서 좀 더 잘 알게 된 것 같지 않니? 이건 네가 고른 이야기들로 만든 나만의 이야기 지도야."
2	[독서 버디 연출] 선물 상자를 내미는 모습 OR 손을 휘둘러 화면에 아이템을 불러옴
3	상자 아이콘 팝업
4	아이콘 터치, 상자 열림 애니메이션
5	아이템 아이콘 팝업, 수령 아이템: 나의 모험 루트 지도 수령
6	수령 후 '독서 기질 테스트'로 진입
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 시작]



Description	
1	[독서 버디 대사] "이번에도 문제를 풀지 않을 거야! 네가 어떤 모험가인지 알아 보는 시간이야."
2	[독서 버디 대사] "평상 시 너의 모습에 가까운 답을 고르면 돼."
3	[독서 버디 대사] "준비 됐니?"
4	'준비 됐어!' 버튼 팝업
5	버튼 터치 후, [독서 기질 진단]으로 진입
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 진행]



글을 처음부터 끝까지 집중해서 읽어 봐!

01:31

제 이름은 로빈슨 크루소입니다. 어린 시절 제 꿈은 바다를 누비며 넓은 세상을 구경하는 것이었습니다. 거대한 폭풍을 만나기 전까지 말이지요. 바다는 괴물처럼 순식간에 배를 삼켜 버렸습니다.

“살려 줘!”

여기저기서 동료들의 울음소리가 들렸습니다.

아침이 되자 폭풍은 잠잠해졌습니다. 저는 모래사장 위에서 힘겹게 눈을 떴습니다. 멀리 부서진 배가 보였습니다. 동료들은 어디에도 보이지 않았습니다.

‘여기는 어디지? 무인도일까?’

하늘이 노랗게 보이고 두 손은 부들부들 떨렸습니다.

저는 우선 부서진 배로 갔습니다. 밧줄을 타고 겨우겨우 갑판으로 올라갔지요. 배에서 찾은 빵으로 꼬르륵거리는 배를 달랬습니다. 그리고 나서 식량과 옷, 탄약과 무기, 목공 도구 등 쓸 만한 것들을 모아 작은 상자에 담아 날랐습니다.

‘이것이 내가 가진 전부구나!’

섬에는 사람이 살지 않는 것 같았습니다.

‘집을 지어야겠어.’

저는 절벽 옆 바다가 보이는 곳에 터를 잡고 집을 짓기 시작했습니다. 기둥을 세우다 발을 다치기도 했습니다. 비와 햇볕을 막으려고 배에서 가져온 돛으로 천막도 만들었지요. 집 둘레에 울타리를 치고 담장도 세웠습니다. 밤마다 정체를 몰고 동물 소리를 들었기 때문입니다.


다 읽었어!

Description	
1	[독서 버디 대사] “글을 처음부터 끝까지 집중해서 읽어 봐!”
2	‘준비 됐어!’ 버튼 팝업
3	‘준비 됐어!’ 버튼 터치 시, 문제 출력 & 시간 카운트
4	[문제 출력] [문항 영역] 주의 집중 시간 [문항 유형] 시간 누적 [정답 선택] X *제공할 텍스트량 레벨 별 설정 필요, 읽기 방법 설정 필요 (유창성 단계-소리 내어 읽기, 숙달 이상-눈으로 읽기) *혹은 ‘독서 능력 진단’의 지문 읽기 시간 자동 측정값을 ‘기질 평가’에서 주의 집중 시간 판독하여 결과로 제공
5	문제 출력 후 10초 뒤 ‘다 읽었어!’ 버튼 팝업
6	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 진행]



내게 해당하는 걸 체크해 봐!

TV나 영상을 보다가 중간에 다른 채널이나 영상으로 자주 바꿔.

자주 그래가끔 그래거의 안 그래

만들기나 그림 그리기를 시작하면 주변에서 뭐라고 하는지 잘 안 들려.

자주 그래가끔 그래거의 안 그래

뭐든지 한 번 시작하면 앉은 자리에서 끝을 봐야 해.

자주 그래가끔 그래거의 안 그래


다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "내게 해당하는 걸 체크해 봐!"
2	[문제 출력] [문항 영역] 주의 집중력& 읽기 지구력 판정 [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답 선택] 택 1
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	*체크리스트 문항은 각 기질 영역마다 6~8개 제공하되, 두 화면으로 나누어 인지적 피로도를 줄이게 한다.
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 진행]



평상 시 내 모습을 생각해 봐.

무섭거나 긴장되는 장면이 나오면 눈을 가리거나 빨리 넘기고 싶어져.

자주 그래

가끔 그래

거의 안 그래

친구가 혼나는 모습을 보면 내가 혼난 것처럼 마음이 불편해져.

자주 그래

가끔 그래

거의 안 그래

괴물이나 귀신보다 깜짝 놀라는 장면이 더 무서워.

자주 그래

가끔 그래

거의 안 그래


다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "평상시 내 모습을 생각해 봐."
2	[문제 출력] [문항 영역] 정서 민감성 판정 [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답 선택] 택 1
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	*체크리스트 문항은 각 기질 영역마다 6~8개 제공하되, 두 화면으로 나누어 인지적 피로도를 줄이게 한다.
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 진행]



평상 시 내 모습을 생각해 봐.

숙제가 있을 때 나는...

쌓아두면 불편해.
바로 해치워!

잠깐, 하던 일이 있어.
이거 마저 하고 시작해.

누가 말하기 전까진
시작 안 해


다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "평상시 내 모습을 생각해 봐."
2	[문제 출력] [문항 영역] 학습 태도 테스트 [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답 선택] 택 1
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	*체크리스트 문항은 각 기질 영역마다 6~8개 제공하되, 두 화면으로 나누어 인지적 피로도를 줄이게 한다.
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 진행]



평상 시 내 모습을 생각해 봐.

풀던 수학 문제가 너무 어려워. 이럴 때 나는...

나 혼자서 풀지 않으면
직성이 안 풀려.

선생님이나 부모님께
물어 봐.

일단 넘어가!

다 골랐어!

Description	
1	[독서 버디 대사] "평상시 내 모습을 생각해 봐."
2	[문제 출력] [문항 영역] 학습 태도 테스트 [문항 유형] 객관식_텍스트 [정답 선택] 택 1
3	문제 출력 후 10초 뒤 '다 골랐어!' 버튼 팝업
4	버튼 팝업 터치 후 다음 퀴즈 진입
5	*체크리스트 문항은 각 기질 영역마다 6~8개 제공하되, 두 화면으로 나누어 인지적 피로도를 줄이게 한다.
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 문제]

***독서 기질 테스트 문항 확장 제안**
- '독서 기질 요소'는 추천 도서의 보조 축으로,
'학습 태도 및 습관'은 독서 버디 개입 멘트&방법으로 활용 제안

**독서 기질 / 학습 태도 각 요소의 정의 및 범주 고도화 필요, 진행 예정*

범주	진단 요소	진단 방법
독서 기질	주의 집중 시간	읽기 시간 측정
	정서 민감성	자가 진단 체크리스트
	활동성/자극 선호도	자가 진단 체크리스트
	인내/과제 지속성	자가 진단 체크리스트
학습 태도 진단	학습 시작/착수 태도(미루는 아이)	상황 제시+선택지
	학습 계획(계획형/즉흥형)	상황 제시+선택지
	어려움 대처(포기하는 아이)	상황 제시+선택지
	피드백 수용(피드백에 따른 정서 반응)	상황 제시+선택지
	완주 성향 (성취 인식 방식)	상황 제시+선택지

Description	
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[독서 기질 테스트 보상]



책을 모험하는 모습은 사람마다 달라.
천천히 가도 되고, 중간에 쉬어도 괜찮아.
이건 네가 편하게 책 속 세상을 모험하도록
도와주는 선물이야.

Description	
1	[독서 버디 대사] "책을 모험하는 모습은 사람마다 달라. 천천히 가도 되고, 중간에 쉬어도 괜찮아. 이건 네가 편하게 책 속 세상을 모험하도록 도와주는 선물이야."
2	[독서 버디 연출] 선물 상자를 내미는 모습 OR 손을 휘둘러 화면에 아이템을 불러옴
3	상자 아이콘 팝업
4	아이콘 터치, 상자 열림 애니메이션
5	아이템 아이콘 팝업, 수령 아이템: 마법의 거울 수령 (*이후 마이페이지에 '마법의 거울' 아이콘 추가하여 터치하면 나의 진단 결과 볼 수 있도록 함)
6	수령 후 '전체 보상 화면'으로 자동 진행
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[진단 리포트 간략 제시]



Description	
1	[독서 버디 대사] "좋아, 모든 점검이 끝났어! 정말 잘 해냈어. 오늘 네가 보여준 모습들을 통해서, 이제 네가 어떤 모험가인지 알려줄게."
2	터치 시 진단 결과 or 추가 테스트 분기 제공 <i>*분기 제공 시나리오 하단 제안</i>
3	
4	

추가 테스트 분기 시나리오 제안
-독서 능력 100점 > 읽학년 테스트 추가 제공 분기 -독서 능력 상위 25% > +1레벨 승급 진단, 결과 제공 -독서 능력 25~75% > 현 레벨로 진입, 결과 제공 -독서 능력 하위 25% > 현 레벨 진급+보충학습, 결과 제공 -독서 능력 결과 0점 > 아랫학년 테스트 추가 제공 분기
독서 능력 100점 > 상향 테스트 추가 제공 Ex. 최초 테스트 K3 진단 > 상향 테스트 추가 제공 - 추가 테스트(K4) 상위 50% > +2레벨 승급(K4) - 추가 테스트(K4) 하위 50% > +1레벨 승급(K3-2)
독서 능력 0점 > 하향 테스트 추가 제공 Ex. 최초 테스트 K3 진단 > 하향 테스트 추가 제공 - 추가 테스트(K2) 상위 50% > -1레벨 진단(K2-2) - 추가 테스트(K2) 하위 50% > -2레벨 진단(K2-1)

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[추가 독서 능력 진단 분기]



Description	
1	[독서 버디 대사 ① - 레벨 상향 테스트] "어라? 이 레벨의 관문을 모두 통과했는걸? 지금보다 어려운 이야기도 충분히 해낼 수 있을 것 같아. 한 단계 위 모험을 맛보기로 해 보자." "이번에도 방법은 어렵지 않아. 나와 함께 이야기를 읽고, 이야기를 잘 읽었는지 퀴즈를 통해 확인할 거야."
2	[독서 버디 대사 ② - 레벨 하향 테스트] "모험에도 여러 길이 있어. 조금 더 쉬운 길로 가면 이야기의 재미가 더 잘 보일 거야." "이번에도 방법은 어렵지 않아. 나와 함께 이야기를 읽고, 이야기를 잘 읽었는지 퀴즈를 통해 확인할 거야."
3	'추가 테스트 진행' 버튼 팝업
4	'추가 테스트 진행' 버튼 터치 시 상향/하향 테스트 제공
5	*추가 진단을 거절할 수 있는 옵션 제공할지 논의 필요
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB – [숙달 단계 K3-1]

[진단 리포트 간략 제시]

지금의 너는 바로 이 단계야!



이 단계의 네겐 이런 능력이 있어.

- ✓ 책 속의 정보를 잘 기억해.
- ✓ 중요한 내용을 짚어낼 수 있어.
- ✓ 숨겨진 내용이나 의미를 파악하는 능력이 뛰어나.



Description	
1	[독서 능력 진단 결과 노출] -능력 진단 결과 어떤 레벨로 판정됐는지 보여준다. -아이의 진단 리포트를 아이 눈높이에 맞게 간단 요약하여 제시한다.
2	*진단 결과는 뱃지나 카드(북클럽 활동 내에서 과업 수행에 따라 주어지는 뱃지, 업적 도장과 같은 계열)로 제공하여 '마 이페이지'에서 지속 열람할 수 있도록 함 *학부모용 진단 결과지는 별도로 제공 예정
3	터치 시 '단계 카드(or 뱃지)' 수령 이펙트
4	한 번 더 터치 시 다음 화면 이동
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[진단 리포트 간략 제시]



Description	
1	[독서 취향 진단 결과 노출] 1안) 독서 취향 결과 어떤 이야기를 좋아하는지 아이콘을 3개 노출한다. 2안) 실제로 아이가 좋아할만한 책을 3권 추천해 준다.
2	*1안의 경우, 진단 결과는 뱃지나 카드(북클럽 활동 내에서 과업 수행에 따라 주어지는 뱃지, 업적 도장과 같은 계열)로 제공하여 '마이페이지'에서 지속 열람할 수 있도록 함 Ex. 추리 이야기 마니아 뱃지, 챕터북 마스터 뱃지 등...
3	터치 시 '단계 카드(or 뱃지)' 수령 이펙트
4	한 번 더 터치 시 다음 화면 이동
5	
6	
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[진단 리포트 간략 제시]

모험하는 네에서 이런 모습이 보였어!



- ✓ 천천히 집중해서 책을 읽어.
- ✓ 매일 읽을 시간과 분량을 계획해.
- ✓ 침착하게 끝까지 읽는 힘이 있어.



Description	
1	[독서 기질 진단 결과 노출] - 독서 기질 요소(주의집중력, 정서 민감도 등)특징을 조합해 도출한 10~12개 페르소나(ex. 침착한 계획가, 대담한 상상가 등)를 설정하여 아이의 눈높이에 맞춰 제공한다. *학부모 및 교사 결과지에서는 독서 기질 요소에 대한 설명과 함께 '왜 이런 페르소나로 안내되었는지'에 대한 설명도 담아 진단 결과에 대한 이해를 높인다.
2	*진단 결과는 뱃지나 카드(북클럽 활동 내에서 과업 수행에 따라 주어지는 뱃지, 업적 도장과 같은 계열)로 제공하여 '마 이페이지'에서 지속 열람할 수 있도록 함
3	터치 시 '단계 카드(or 뱃지) 수령 이펙트
4	한 번 더 터치 시 다음 화면 이동
5	
6	
7	
8	
9	
10	

KRS 진단 샘플 SB 제안

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[최종 보상 지급]



모든 준비가 끝났네!
마지막 선물을 줄게.
이건 네가 앞으로 책 속 세상을 모험할 때
유용하게 쓸 수 있는 마법 능력이야.

Description	
1	[독서 버디 대사 - 레벨 판정 안내] "모든 준비가 끝났네! 마지막 선물을 줄게. 이건 네가 앞으로 책 속 세상을 모험할 때 유용하게 쓸 수 있는 마법 능력이야."
2	[독서 버디 연출] 손을 휘둘러 화면에 스킬 아이콘을 불러옴
3	스킬 아이콘 팝업
4	스킬 아이콘 터치
5	스킬 수령 스킬: 어디로든 이동 스킬 (*이후 새로운 독서 스킬 앱이 열리거나, 레벨이 오르거나 새로운 책이 추천될 때 스킬 이펙트가 나옴
6	수령 후 '앱 진입 화면'으로 자동 진행
7	
8	
9	
10	

2. 진단 평가 예시 SB - [숙달 단계 K3-1]

[학습 도입]

Description	
1	[독서 버디 대사] "그럼 이제 진짜 모험을 떠나 볼까? 정말 기대되지?"
2	진입 버튼 팝업
3	진입 버튼 터치 시, 북클럽 메인 화면 진입
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	