

## 1) 독서 스킬 도구 개요

- 기존 독후 활동의 한계

- 기존 독후 활동은 정답 확인이나 평가로 끝나는 경우가 많아, 아이들에게는 '생각하는 시간'보다는 '해야 하는 과제'로 인식되기 쉬움.
- 독서 스킬 도구: 책을 읽고 난 뒤 내용을 다시 점검하는 도구가 아니라, 아이가 무엇을 이해했고 어떤 생각을 했는지를 정리해 보게 하는 도구임.

- 독서 스킬 도구 유형

유형	목적	내용
리텔링 도구	사고 내재화	읽은 내용을 자기 방식으로 재조직하여 이해를 내 것으로 만드는 장치.
질문 렌즈 도구	사고 확장	정리된 이해를 바탕으로 다각도에서 질문을 던져 사고를 다양한 방향으로 확장하는 장치.

- 활용 방식

- 1) 도서 유형과 단계에 맞는 리텔링 도구를 활용해, 책 안에 담긴 의미를 다시 정리하고 표현하며 생각을 내재화함.
- 2) 질문 렌즈를 통해 하나의 내용을 여러 방향에서 다시 바라보게 하며, 정답이 없는 질문도 자연스럽게 다룰 수 있도록 구성함.

## 2-1) 리텔링 도구: 이해를 '느낌'에서 '설명 가능한 지식'으로

### • 지식의 내재화

- 책을 읽고 '이해했다'는 느낌과, 내용을 '정리해 말할 수 있다'는 능력 사이에는 큰 간극이 존재함. 읽기는 정보의 수용에 머무르기 쉽지만, 리텔링은 이해한 내용을 자기 언어로 재구성하는 사고 과정임.
- 유창성 단계에서는 내용을 이해했음에도 표현 수단이 부족하고, 숙달 단계에서는 이해는 충분하나 생각을 구조화해 본 경험이 부족함. 리텔링 도구는 '알았다'는 감각을 '설명할 수 있다'로 내재화하고, 이해를 설명하고 구조화/정밀화하는 사고 활동을 가능하게 함.

### • 도서 유형별 리텔링

- 창작/문학: 시각적 리텔링 (이야기 핵심 장면 확인 및 창의성)
- 생활/사회: 인지적 리텔링 (인과 관계 및 사회적 관점 이해)
- 지식/정보: 장면 설명 리텔링 (핵심 개념 요약 및 정의)

### • 리텔링 유형

리텔링 유형	의미	활동 내용 및 AI 역할	단계별 차별화
시각적 리텔링	무슨 일이 있었는지 드러내기	[AI: 표현 도구] 아이가 그린 핵심 장면애 생명력(애니메이션) 부여	유창: 표현 대안 숙달: 상상 확장 및 프롬프트 작성
인지적 리텔링	사건을 순서, 의미 있는 관계로 묶어 구조화 하기	[AI: 사고 내비게이터] 인과 관계에 대한 질문을 하거나 아이의 답변을 구조화 하여 정리	유창: 사건 흐름 확인 숙달: 논리적 재구성
장면 설명 리텔링	이해를 언어로 정밀화 하기	[AI: 표현 코치] STT/OCR로 입력된 문장을 정밀하게 분석 및 첨삭	유창: 말로 설명하기 숙달: 직접 입력/교정

## 2-2) 단계별/유형별 리텔링 설계와 AI 역할

### 1. 시각적 리텔링

- **의미:** 아이가 스스로 가장 중요하다고 생각하는 장면을 선택하고 재구성하는 과정에서 이야기의 핵심과 전환점을 인식하게 됨. 줄거리를 하나의 시각 이미지로 압축하는 사고 경험.
- **AI 역할**
  - 1) 기본(Animated Drawings Tool): 표현 도구 제공. 그림 → 관점 인식 → 움직임 구현을 통해 아이의 이미지를 살아 있는 장면으로 확장
  - 2) 프롬프트 작성 가이드 제공: 숙달 단계의 경우 프롬프트 작성을 도와 상상 리텔링으로 확장할 수 있도록 지원함.

### 2. 인지적 리텔링

- **의미:** 사건을 단순히 다시 말하는 것이 아니라, 인과 관계 중심으로 재구성하는 리텔링. 아이들은 장면은 기억하지만, 사건의 이유와 결과가 흐릿한 경우가 많음.
- 독서 버디를 통해 유창성 단계는 인과 관계나 시간의 순서에 따라 말하기를 경험하고, 숙달 단계는 기-승-전-결 구조에서 말하기를 경험함.
- 또한 말하기 과정을 통해 주인공의 행동 이유와 감정을 인식하고, 공감한 내용을 바탕으로 책 속 주인공과의 대화(채팅)를 통해 자신의 이해와 생각을 말로 정리함.
- **AI 역할:** 사고 내비게이터\_이야기를 구조화할 수 있도록 질문과 반응을 통해 사고를 유도

### 3. 장면 설명 리텔링

- **의미:** 이야기 속 의미 있는 장면을 언어로 정밀하게 설명해 이해의 밀도를 높임.
- 유창성 단계는 STT를 활용해 말로 표현하고, 숙달 단계는 텍스트 입력/OCR을 통해 글로 정리하며 이해를 구체화함.
- **AI 역할:** 표현 코치 및 첨삭\_아이의 표현을 확장하도록 지원. 정답이나 채점이 아닌, 의미 전달과 설명 대상에 초점을 둔 피드백을 제공함.

# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB

단계

유창성

## 이상한 샘물 책을 다 읽었어요!



오늘 이야기를 영화로 만든다면,  
가장 보여주고 싶은 장면은 어떤 장면일까?  
제일 인상 깊었던 순간을 떠올려 보자.

1



2



장면

진입 화면\_인상 깊은 장면 떠올리기

### Description

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <p><b>[Trigger]</b> 책 마지막 페이지에서 '독서 종료' 버튼 클릭</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 전환되고 BGM 자동 출력</li> <li>- 다람이 등장 모션</li> <li>- SE: 뽕! (등장 효과)</li> <li>- 다람이 내레이션 출력</li> <li>- 다람이NA: 오늘 이야기를 영화로 만든다면, 가장 보여주고 싶은 장면은 어떤 장면일까? 제일 인상 깊었던 순간을 떠올려 보자.</li> </ul> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하단 CTA 마이크 버튼 노출, CTA 버튼 깜빡임 5회</li> <li>- 버튼 선택 시 음성 입력 활성화</li> <li>- 다람이는 아이 발화를 요약, 반영하여 재진술 (예: 아, 네가 인상 깊었던 건 사람으로 변하는 순간이었구나.)</li> <li>- 발화가 모호한 경우 다람이가 추가 질문 1회 개입</li> </ul>  |

Design

- UI 디자인
- 신규 캐릭터: 다람이 (영화 감독 컨셉)

개발  
논의

- 아이 발화 기반으로 장면 후보 자동 추천 가능 여부 검토 (발화 키워드 ↔ 장면 메타데이터 매칭)

# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	구체적 장면 선택
----	-----------

네가 감독이라면, 어떤 장면을 영화로 만들고 싶니?  
아까 이야기한 장면이어도 되고,  
다른 장면이어도 괜찮아.

1

2

3

4

이 장면으로 할래요!

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 중앙에 읽은 책의 핵심 장면을 카드 형태로 3~5개 제시함. (카드 수량은 도서별로 상이하며 설정값에 따라 변경 가능)</li><li>- 카드 UI는 가로 스크롤 구조로 구성하여, 사용자가 손가락 스와이프를 통해 좌우로 넘기며 탐색할 수 있음.</li><li>- 다람이 캐릭터 등장 및 내레이션 출력</li><li>- 다람이NA: 네가 감독이라면, 어떤 장면을 영화로 만들고 싶니? 아까 이야기한 장면이어도 되고, 다른 장면이어도 괜찮아.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 사용자가 특정 장면 카드를 터치하면 → 선택된 카드에 하이라이트 효과 적용(확대 또는 테두리 강조 등) 나머지 카드 흐림 처리</li><li>- SE: 뽕! (선택 효과)</li><li>- 사용자 반응이 일정 시간 없을 경우: 중앙 카드가 좌/우로 자동 스크롤되거나 카드가 반짝이는 효과를 통해 터치 유도</li></ul>

Design		개발 논의	- 사용자 반응 감지 조건
--------	--	-------	----------------

# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB

단계 유창성

장면 선택한 장면으로 영상 프롬프트 만들기

1



이 장면을 영화로 만든다면  
어떤 모습일지 감독이 된 것처럼 같이 정해볼까?



2



## Description

- 화면 좌측에 선택한 장면 고정 노출됨.
- 다람이는 화면 우측에 등장, 내레이션 출력
- 다람이(NA): 이 장면을 영화로 만든다면 어떤 모습일지 감독이 된 것처럼 같이 정해볼까?
- 다람이 질문 흐름 (영상 프롬프트 생성용)
  - 1) 선택 이유/의도 (예: 이 장면이 왜 제일 기억에 남았어?)
  - 2) 배경 설정 / 분위기 (예: 어디에서 일어나는 장면일까? 분위기는 밝아, 재미있어, 아니면 조금 진지해?)
  - 3) 등장 인물 (예: 누가 나오면 좋겠어? 주인공만 나와도 되고, 다른 인물이 나와도 괜찮아.)
  - 4) 행동 / 사건 (예: 그 인물은 이 장면에서 무엇을 하고 있을까?)
  - 5) (가능 여부 검토) 대사 (예: 그때 그 인물은 뭐라고 말을 할까?)
- 프롬프팅 내용 정리
- 아이 말을 구조화해서 정리 요약해서 프롬프트 확정
- 예) 그러니까 밤중의 숲에서 주인공이 토끼로 변해서 깜짝 놀라는 장면이구나! 그때 토끼는 “아코! 깜짝이야!”하고 하지.

- 하단 CTA 마이크 버튼 노출, 5초 후 CTA 버튼 깜빡임  
-> 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출

Design

- 감독 컨셉의 다람이 메모하는 모션으로

개발  
논의

- 질문은 1, 2, 3, 4, 5 순서 고정, 모두 진행
- 질문 1개당 음성 입력 1회 후 다음 질문으로 넘어감. (영상 생성 시, 주인공 음성 제작 가능한지 확인 필요)
- 다람이는 중립 요약 멘트만 제공 (평가/정답 표현 없음)
- 프롬프트 결과는 화면 미노출, 영상 프롬프트 입력값으로만 사용
- 본 장면의 산출물은 영상 생성용 연출 프롬프트로 결과 영상은 다음 장면에서에서 제공


# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	영상 생성
----	-------

1

좋아! 말해준 느낌을 살려서 영화를 만들어볼게.



영화 제작 중.....

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 다람이 화면 중앙에 등장, 나레이션 출력</li><li>- 다람이(NA): 좋아! 말해준 느낌을 살려서 영화를 만들어볼게.</li><li>- 로딩 인디케이터 출력</li><li>- “영화 제작 중...” 같은 텍스트와 간단한 애니메이션</li></ul>

Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- 프롬프트에 따른 영상 제작 가능 여부 확인</li></ul>
--------	--	-------	---


# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB


단계	유창성
----	-----

장면	생성된 영상 확인하기
----	-------------

1

내가 말한 장면이  
이런 영화로 만들어졌어!





3

저장하기

배경음악/효과음 넣기

1

2

3

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 중앙 생성된 영상(또는 이미지) 결과 화면 노출</li><li>- 다람이 화면 좌측, 내레이션 출력</li><li>- 다람이(NA): 내가 말한 장면이 이런 영화로 만들어졌어!</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 배경음악/ 효과음 선택 UI 노출</li><li>- 선택 시 즉시 미리 듣기 가능</li></ul>
3	<ul style="list-style-type: none"><li>- 하단 CTA 버튼 노출</li><li>- 선택 시 결과물 저장</li></ul>

Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- 배경음악/효과음 선택 기능 가능 여부 단, 효과음 선택 시 실시간 미리 듣기만 제공, 영상 재생성 없음</li><li>- 저장 시 최종 결과물 + 선택한 사운드 설정값 저장</li><li>- 저장 데이터 보관 및 처리 여부</li></ul>
--------	--	----------	--



# K-RS 독서 스킬\_시각적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	영상 감상 및 평가
----	------------

1

직접 만든 영화를 보니까 어떤 느낌이 들어?  
네가 떠올린 장면이 잘 담긴 것 같아?  
지금 떠오르는 마음이나,  
이 장면을 고른 이유를 말해줘도 돼.



샘물을 먹고 변신하는 모습을 영상으로 보니까, 생각보다 훨씬 웃겨!

2



Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 애니메이션이 화면 중앙에 크게 노출됨</li><li>- 다람이 캐릭터 화면 우측 등장 및 내레이션 출력</li><li>- 다람이(NA): 직접 만든 영화를 보니까 어떤 느낌이 들어? 네가 떠올린 장면이 잘 담긴 것 같아? 지금 떠오르는 마음이나, 이 장면을 고른 이유를 말해줘도 돼.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 하단 CTA 마이크 버튼 노출</li><li>- 아이 발화는 화면 하단 텍스트로 정리되어 표시</li></ul>

Design		개발 논의 <ul style="list-style-type: none"><li>- 아이 발화는 자유 발화 1회</li><li>- 발화 내용은 평가·분석 없이 기록만 수행</li></ul>
--------	--	--

# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	진입 장면_탐정 미션 인지
----	----------------

## 질투쟁이 오탕 씨는 말이야 책을 다 읽었어요!

1



질투쟁이  
오탕 씨는  
말이야

오탕 씨에게는 중요한 사건이 있었어.  
우리 탐정이 돼서, 무슨 일이 있었는지 단서를 찾아볼까?



2

사건 조사 시작!

Description	
1	<p>[Trigger] 책 마지막 페이지에서 '독서 종료' 버튼 클릭</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 전환되고 BGM 자동 출력</li><li>- 다람이 등장 모션</li><li>- SE: 뽕! (등장 효과)</li><li>- 다람이 내레이션 출력</li><li>- 다람이(NA): 오탕 씨에게는 중요한 사건이 있었어. 우리 탐정이 돼서, 무슨 일이 있었는지 단서를 찾아볼까?</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 하단 CTA 마이크 노출, 5초 후 CTA 버튼 감빡임</li><li>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li></ul>

Design	- UI 디자인 / 탐정 컨셉 다람이	개발 논의
--------	----------------------	----------

# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계 유창성

장면 사건 흐름별 리텔링하기

## 1 단서 카드 1



첫 번째 단서! 오탕 씨에게 어떤 일이 있었는지,  
이 장면을 보고 단서를 찾아볼까?  
그림 그리는 걸 좋아하던 오탕 씨에게, 어떤 일이 생긴 것 같아?



그림 그리는 걸 좋아하는 오탕 씨는 원순이가 그린 그림이 칭찬받는 걸 들어.  
그래서 밤에 잠도 오지 않고 더 이상 그림을 그릴 수가 없었어.



Design

개발  
논의

- 발화 내용은 텍스트로 변환&사건 요약 용 데이터로 저장
- 사건 전환 로직 가능 여부 검토

### Description

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 상단 &lt;단서 카드 1&gt; 타이틀 표시</li> <li>- 이야기 속 첫번째 사건에 해당하는 이미지 1~2컷 노출</li> <li>- 다람이 캐릭터 등장 내레이션 출력</li> <li>- 다람이(NA): 첫 번째 단서! 오탕 씨에게 어떤 일이 있었는지, 이 장면을 보고 단서를 찾아볼까? 그림 그리는 걸 좋아하던 오탕 씨에게, 어떤 일이 생긴 것 같아?</li> </ul>  |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 하단에 CTA 마이크 버튼 노출</li> <li>- 아이 음성 입력은 STT로 변환되어 화면에 노출</li> </ul>  |
|   | <ul style="list-style-type: none"> <li>• 다음 사건 전환 로직</li> <li>- 아래 조건 중 1개 이상 충족 시 다음 사건 트리거                         <ol style="list-style-type: none"> <li>1) 감정 키워드 + 이유 설명이 함께 인식됨</li> <li>2) 대화 턴 수 일정 기준 도달 (예: 2~3턴)</li> </ol> </li> <li>• 트리거 발생 시 &lt;단서 카드 2&gt; 화면으로 전환</li> <li>- 다람이 전환 멘트 출력</li> <li>- 예) “그런 마음이 계속되다가, 오탕 씨에게 또 어떤 일이 있었을까?”</li> <li>• 이후 흐름</li> <li>- 단서 카드 생성 → 동일한 구조로 사건-마음 단서 탐색 반복</li> <li>- 장면-사건 단위로 리텔링을 누적하며 <b>이야기 결론</b>까지 도달</li> </ul> |


# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----


장면	주인공과 비밀 채팅하기 1
----	----------------

1

단서를 따라가다 보니 오타 씨 마음이 궁금해졌어.  
이번엔 오타 씨에게 직접 물어보자.  
오타 씨가 그때 어떤 마음이었는지, 비밀로 이야기해 줄지도 몰라.



2

 오타 씨와 비밀 이야기 시작하기

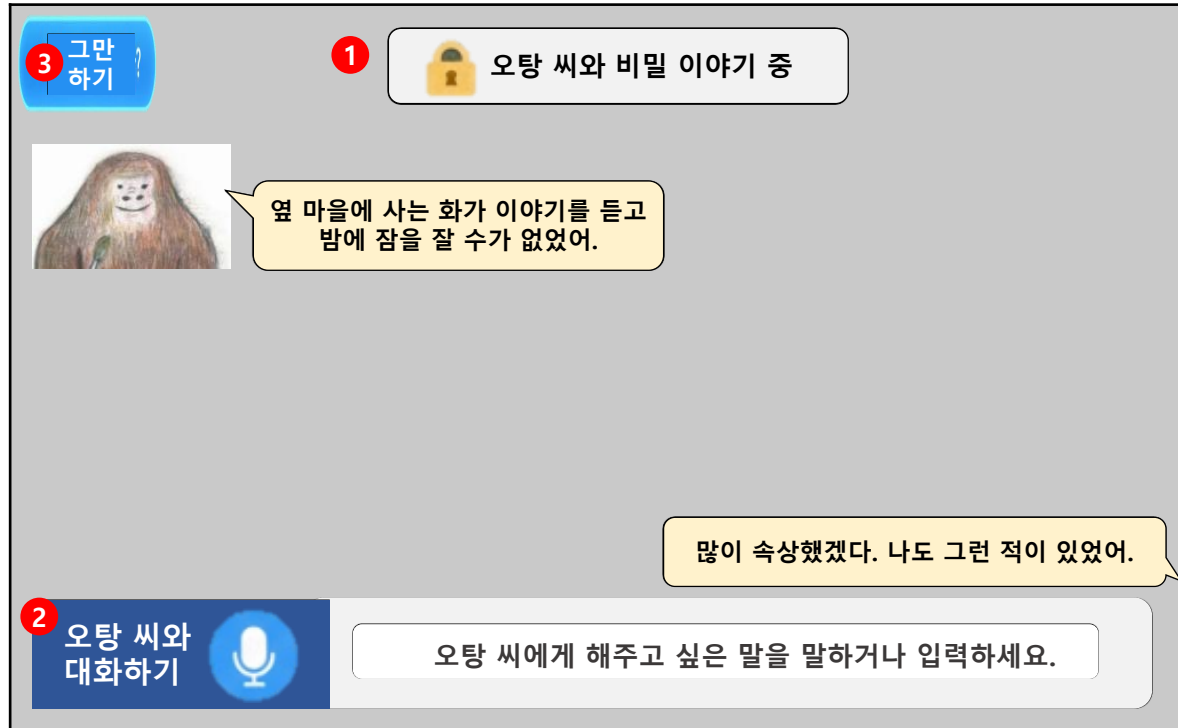
Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 인지적 리텔링 활동 종료 후 전환 화면</li><li>- 화면 중앙에 다람이 캐릭터 단독 노출 내레이션 출력</li><li>- 다람이(NA): 단서를 따라가다 보니 오타 씨 마음이 궁금해졌어. 이번엔 오타 씨에게 직접 물어보자. 오타 씨가 그때 어떤 마음이었는지, 비밀로 이야기해 줄지도 몰라.</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 하단에 메인 CTA 버튼 노출</li><li>- CTA 버튼 클릭 시, 오타 씨와의 자유 대화 화면으로 진입</li></ul>

Design		개발 논의	
--------	--	----------	--

# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계 유창성

장면 주인공과 비밀 채팅하기 2



Description	
1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 상단 상태 바 노출 [오탕 씨와 비밀 이야기 중]</li> <li>- 이전 사건 맥락 요약 말풍선 고정 노출 (오탕 씨 상황을 한 문장으로 상기시켜 대화 맥락 유지)</li> </ul>
2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 하단 입력 영역 노출</li> <li>- 좌측: [오탕 씨와 대화하기] 버튼 + 마이크</li> <li>- 우측: 텍스트 입력창</li> <li>- 사용자 발화 방식: 마이크 터치 → 음성 입력(STT 변환)</li> <li>- 입력창 터치 → 키보드 입력</li> <li>- 입력된 메시지는 오탕 씨에게 보내는 말풍선 형태로 채팅 로그에 누적 표시됨</li> </ul> <p>* 채팅 자동 종료 기준 (그만하기 버튼 외)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- 대화 턴 수 기준 도달 시 (대화 n턴 이상 누적시 대화 내용을 간단히 정리한 뒤 다음 단계로 자연스럽게 전환 유도)</li> <li>- 자동 종료 시 '오탕 씨에게 일어난 이야기 한 눈에 보기' CTA 노출</li> </ul>
3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 좌측 상단에 [그만하기] 버튼 노출</li> <li>- 사용자가 원할 경우 언제든지 대화 종료 가능</li> </ul>

Design

개발  
논의

- 이전 사건 요약 문장 → 사건 카드 텍스트 기반 자동 요약 생성 가능 여부 검토
- 채팅 자동 종료 트리거 가능 여부


# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	인지적 리텔링 정리하기 1
----	----------------

1

오탕 씨에게 어떤 일이 있었는지,  
장면 속 단서를 보며 살펴봤어.  
이 단서들을 원인·행동·결과로 나눠서 정리해 볼까?



**[원인]**  
**오탕 씨에게 어떤 일이 일어났어?**

그림을 제일 잘 그린다고 생각했던 오탕씨는  
사람들이 원순이의 그림을 칭찬하자 질투가 났어.

2

원인에 따른 행동 보기

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 채팅 종료 후 전환 화면으로 노출</li><li>- 다람이 등장, 이전 대화 내용을 바탕으로 내레이션 출력</li><li>- 다람이NA: 오탕 씨에게 어떤 일이 있었는지, 장면 속 단서를 보며 살펴봤어. 이 단서들을 원인·행동·결과로 나눠서 정리해 볼까?</li><li>- 화면 중앙에 이야기 구조 카드 순차 등장</li><li>- 1번 카드 &lt;원인&gt;</li><li>- 내용: 아이와의 리텔링 로그를 바탕으로 시가 재구성한 요약 문장</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 카드 노출 10초 후 하단 CTA 버튼 노출, 다시 10초 후 CTA 버튼 깜빡임</li><li>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li></ul>

Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- 요약 카드 문장 생성 방식 (예: 아이 발화를 그대로 인용할지 / 재서술할지 등)</li></ul>
--------	--	-------	---

# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	인지적 리텔링 정리하기 2
----	----------------

1



**[행동]**  
그래서 오탕 씨는 어떻게 했을까?

1. 오탕 씨는 더 이상 그림을 그릴 수가 없었어.
2. 원순이의 그림을 보러 갔다가 원순이를 만났어.
3. 원순이와 그림에 대해 즐겁게 대화를 나누었어.

2

행동에 따른 결과 보기

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 중앙에 이야기 구조 카드 순차 등장</li><li>- 2번 카드 &lt;행동&gt;</li><li>- 내용: 아이 대화에서 추출, 정리된 행동 문장 요약</li><li>- 요약 문장은 아이의 실제 발화를 기반으로 AI가 재구성</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 카드 노출 10초 후 하단 CTA 버튼 노출, 다시 10초 후 CTA 버튼 깜빡임</li><li>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li></ul>


Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- 요약 카드 문장 생성 방식 (예: 아이 발화를 그대로 인용할지 / 재서술할지 등)</li></ul>
--------	--	----------	---

# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계	유창성
----	-----

장면	인지적 리텔링 정리하기 3
----	----------------

1



**[결과]**  
**그 결과는?**

원순이를 질투하는 마음도 잊고  
다시 그림을 그리고 싶은 생각에 즐거웠어.

2

이야기 한눈에 보기

Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 화면 중앙에 이야기 구조 카드 순차 등장</li><li>- 3번 카드 &lt;그 결과는?&gt;</li><li>- 내용: 아이 대화에서 추출, 정리된 결과 문장 요약</li><li>- 요약 문장은 아이의 실제 발화를 기반으로 AI가 재구성</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 카드 노출 10초 후 하단 CTA 버튼 노출, 다시 10초 후 CTA 버튼 깜빡임</li><li>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li></ul>

Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- 요약 카드 문장 생성 방식 (예: 아이 발화를 그대로 인용할지 / 재서술할지 등)</li></ul>
--------	--	----------	---



# K-RS 독서 스킬\_인지적 리텔링 예시 SB

단계 유창성

장면 인지적 리텔링 엔딩

1

오늘 네가 모은 단서로 사건 파일이 완성됐어.  
오타 씨가 어떤 마음에서, 어떤 행동을 했고,  
그래서 어떤 결과가 생겼는지 한눈에 보이네.  
오타 씨에게 일어난 일 알기, 사건 해결 완료!



**왜 그런  
마음이 들었을까?**

그림을 제일 잘 그린다고  
생각했던 오타씨는  
원순이의 그림을 사람들이  
칭찬하자 질투가 났어.



**그래서  
어떻게 했을까?**

더 이상 그림을 그리지 않고  
원순이의 그림을 보러 갔어.  
그러다가 원순이를 만나  
그림에 대해 즐겁게 대화를  
나누웠어.



**그 결과는?**

질투하는 마음도 잊고  
다시 그림을 그리고 싶은  
생각에 즐거웠어.

## Description

1

- 다람이 내레이션 출력
- 다람이NA: 오늘 네가 모은 단서로 사건 파일이 완성됐어. 오타 씨가 어떤 마음에서, 어떤 행동을 했고, 그래서 어떤 결과가 생겼는지 한눈에 보이네. 오타 씨에게 일어난 일 알기, 사건 해결 완료!
- 화면 중앙에 사건 파일 컨셉의 3칸 구조 요약 카드 순차 등장
- 1번 카드 <왜 그런 마음이 들었을까?>  
내용: 아이 대화에서 추출, 정리된 감정 문장 요약
- 2번 카드 <그래서 어떻게 했을까?>  
내용: 아이 대화에서 추출, 정리된 행동 문장 요약
- 3번 카드 <그 결과는?>  
내용: 아이 대화에서 추출, 정리된 결과 문장 요약

Design

사건 파일 컨셉 UI

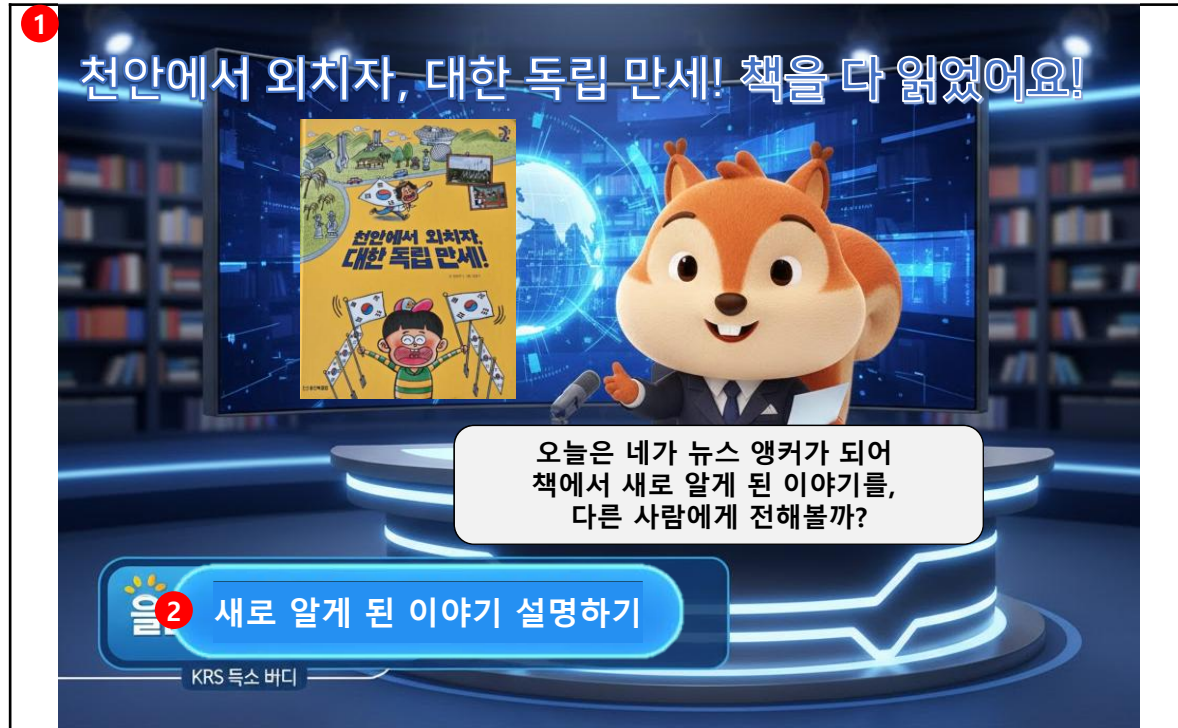
개발  
논의

# K-RS 독서 스킬\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계 숙달

장면

진입 장면



## Description

[Trigger] 책 마지막 페이지에서 '독서 종료' 버튼 클릭

1

- 화면 전환되고 BGM 자동 출력
- 다람이 등장 모션
- SE: 뽕! (등장 효과)
- 다람이 내레이션 출력
- 다람이NA: 오늘은 네가 뉴스 앵커가 되어 책에서 새로 알게 된 이야기를, 다른 사람에게 전해볼까?

2

- 하단 CTA 버튼 노출, CTA 버튼 깜빡임 5회
- > 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출
- > 추가 5초 후 활동 화면 자동 전환
- (\*자동 전환 기능: 옵션 설정에서 On/Off 가능)
- SE: 뽕! (버튼 효과음)

Design

- 뉴스룸 / 앵커 컨셉의 UI 디자인

개발  
논의

- 사용자 반응 감지 조건
- 자동 전환 시간 설정
- 기능 On/Off 옵션 제공 여부

# K-RS 독서 스킬\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계 숙달

장면 리텔링 장면 선택하기

1

어떤 이야기를 뉴스로 전해줄까?



독립운동 이야기

#만세운동 #태극기

유관순 열사 이야기

#아우내 장터 #대한 독립

홍대용 과학관 이야기

#혼천의 #농수각

천안 삼거리 이야기

#흥타령 #주막

2

뉴스 선택 완료

## Description

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 중앙에 4칸 구조 프레임 제시 (아직 내용 없음, 빈 카드 상태)</li> <li>- 다람이 캐릭터 화면 상단에 등장</li> <li>- 다람이 내레이션 출력</li> <li>- 다람이NA: 어떤 이야기를 뉴스로 전해줄까?</li> <li>- 내레이션에 이후 네 개의 카드가 순서대로 뒤집히는 애니메이션 후 텍스트 노출</li> <li>1번 카드: 독립운동 이야기 (관련 키워드 함께 표기)</li> <li>2번 카드: 유관순 열사 이야기 (관련 키워드 함께 표기)</li> <li>3번 카드: 홍대용 과학관 이야기 (관련 키워드 함께 표기)</li> <li>4번 카드: 천안 삼거리 이야기 (관련 키워드 함께 표기)</li> <li>(* 이야기 구조에 따라 카드의 개수는 달라질 수 있음)</li> <li>- 사용자가 특정 장면 카드를 터치하면 → 선택된 카드에 하이라이트 효과 적용(확대 또는 테두리 강조 등)</li> <li>- SE: 뽕! (선택 효과)</li> <li>- 사용자 반응이 일정 시간 없을 경우: 카드가 반짝이는 효과로 터치 유도</li> </ul> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하단 CTA 버튼 노출, 카드 선택 후 2초 후 CTA 버튼 깜빡임</li> <li>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li> </ul>   |

Design

개발  
논의

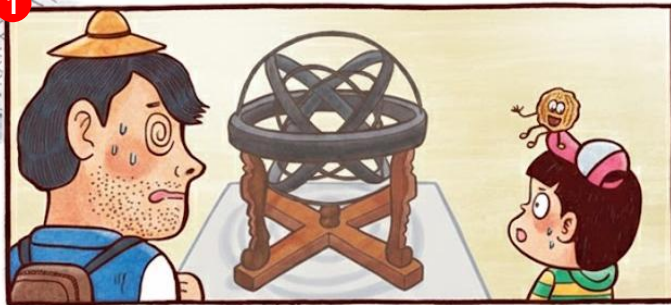
- 사용자 반응 감지 조건

# K-RS 독서 스킬\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계 숙달

장면 선택한 장면 리마인드

1



홍대용 과학관 소개 뉴스를 전해주고 싶구나!  
책 속 장면을 보며 새로 알게 된 이야기를 다시 떠올려봐.



2

뉴스를 만들어볼까?

## Description

- |   |  |
|---|--|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 선택한 장면 리마인드할 수 있도록 선택한 책 속 장면을 화면 상단에 크게 노출</li> <li>- 장면은 설명 대상을 떠올리기 위한 시각적 참고용으로만 사용. 추가 정보, 해설, 하이라이트 없이 원 장면 그대로 제시 (도서에 따라 펼침 화면으로 여러 장 제공도 가능함)</li> <li>- 다람이 캐릭터 화면 하단 등장하고 내레이션 출력</li> <li>- <b>다람이NA:</b> 홍대용 과학관에 대해 뉴스를 전해주고 싶구나! 책 속 장면으로 보면서 새로 알게 된 이야기를 다시 떠올려봐.</li> </ul> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- A안) 하단 CTA 버튼 노출, 10초 후 CTA 버튼 감빡임<br/>-&gt; 사용자 반응 없을 경우: 손가락 가이드 노출</li> <li>- B안) 하단 시각 타이머 노출 (예: 10초)<br/>-&gt; 타이머 종료 시 &lt;이제 설명해볼까?&gt; 팝업 뜨고 다음 장면으로 전환.</li> </ul>  |

Design

개발  
논의

# K-RS 독서 스킬\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계

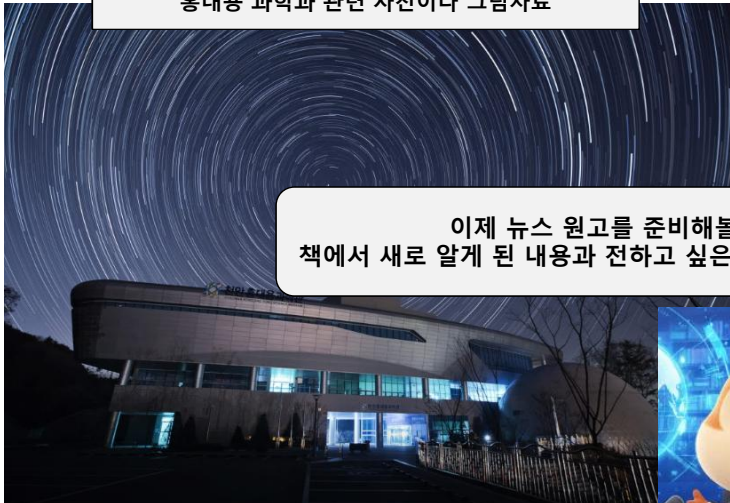
숙달

장면

장면 설명 리텔링하기 1

1

홍대용 과학과 관련 사진이나 그림자료



이제 뉴스 원고를 준비해볼까?  
책에서 새로 알게 된 내용과 전하고 싶은 내용을 설명해줘.



2



책에서 새로 알게 된 내용을 설명해 보세요. #지전설 #농수각

## Description

- |   |   |
|---|---|
| 1 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 화면 중앙 홍대용 과학관 관련 사진 또는 그림 자료 노출</li> <li>- 다람이 캐릭터 화면 우측에 등장</li> <li>- 다람이 내레이션 출력</li> <li>- 다람이NA: 이제 뉴스 원고를 준비해볼까? 책에서 새로 알게 된 내용과 전하고 싶은 내용을 설명해줘.</li> </ul> |
| 2 | <ul style="list-style-type: none"> <li>- 하단 입력 영역 노출 (마이크 + 텍스트 입력 병행)</li> <li>- 입력 가이드 문구: 책에서 새로 알게 된 내용을 설명해 보세요. + 관련 키워드</li> </ul>   |

Design

개발  
논의

- 입력이 너무 짧을 때의 다람이 보조 개입 검토 (예: 입력이 1, 2어절로 끝나면 다람이가 즉시 확장 질문 제시할지, 평가 후 다시 추가하게 할지)

# K-RS 독서 스킬\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계

속달

장면

장면 설명 리텔링하기 2

1

뉴스 원고 피드백



45 / 100 뉴스의 핵심은 잘 전해졌어요. 책에서 알게 된 정보를 더 덧붙이면 설명이 더 또렷해질 거예요.

내 설명 **홍대용 선생님이 혼천의를 만들었다.**

2 설명 피드백

홍대용 과학관에서 새로 알게 된 점을 잘 설명했어요. 여기에 혼천의가 어떤 도구인지, 왜 만들었는지, 그리고 달과 별을 관찰하는 데 이곳이 어떤 역할을 했는지까지 덧붙이면 듣는 사람이 더 잘 이해할 수 있을 거예요.

문법 피드백 '만들었다'는 '만들었다'의 오타입니다. 올바른 표기는 '만들었다'예요.

3

원고 다듬기

다른 뉴스 선택하기

그만 하기

## Description

1

- 상단에 <뉴스 원고 피드백> 타이틀 노출
- 장면 설명 점수 게이지 표시 & 점수에 따라 안내 문구 노출
- 사용자가 작성한 '내 설명' 영역 노출

2

- AI 설명 피드백 영역 노출
- 내용 피드백: 설명한 내용을 되짚고 긍정적 피드백 제시한 뒤, 빠진 핵심 정보를 구체적으로 안내
- 문법 피드백: 맞춤법, 표현 오류 1~2개만 선택적으로 제시

3

- 하단 CTA 버튼 노출
- [다시 도전하기]: 동일 장면으로 돌아가 설명 보완
- [다른 장면 선택하기]: 장면 선택 화면으로 이동
- [그만 하기]: 활동 종료 및 다람이 정리 멘트 노출

Design

개발  
논의

- 설명 점수 산정 기준 정의 필요
- 예) 관찰 요소 충족도 / 정보 정확성 / 설명 밀도 등 요소와 기준 정의
- 피드백 분량 정의
- 예) 내용 피드백 1개 + 문법 피드백 최대 2개 원칙으로 할지 (문법 피드백을 일부만 제시할 경우, 지적되지 않은 요소가 모두 적절하다고 오해될 소지 있음)
- [다시 도전하기] 선택 시, 기존 입력 유지할지 새로 작성할지 정의



# K-RS 독서 스킴\_장면 설명 리텔링 예시 SB

단계	숙달
----	----

장면	엔딩
----	----



Description	
1	<ul style="list-style-type: none"><li>- 뉴스 스튜디오 화면 노출</li><li>- 다람이 뉴스 앵커 캐릭터 중앙 배치</li><li>- 다람이 NA: 이제 내가 만든 뉴스야. 재생 버튼을 눌러봐!</li><li>- 화면 하단에 아이 뉴스 카드 노출 (아이 음성/STT로 작성된 최종 뉴스 원고)</li></ul>
2	<ul style="list-style-type: none"><li>- 뉴스 플레이 아이콘 노출</li><li>- 아이가 플레이 버튼 선택 시 TTS 음성 파일 생성</li><li>- 뉴스 영상 화면에서 음성 재생</li><li>- 재생 종료 후 다람이 클로징 멘트 출력</li><li>- 다람이 NA: 오늘 뉴스 방송 성공!</li></ul>

Design		개발 논의	<ul style="list-style-type: none"><li>- TTS 음성은 최종 뉴스 원고(STT 결과) 기준으로 생성</li><li>- 플레이 버튼 선택 시 음성 재생</li></ul>
--------	--	-------	--