

# 안전 탈출: 위험을 해결하라



과 목 명

웹프레임워크활용

교 수 명

김 은 주

학 번

20237107

작 성 자

하 태 영

제 출 일

2025.10.10

# 개발배경

- 현재 안전 교육을 확인해보면, 주로 일방적인 정보 전달을 하는 방식입니다.
- 이러한 학습 방법은 '나만 아니면 돼', '나랑은 상관없는 일이야' 라는 반응을 초래하게 됩니다.
- 이를 해결하기 위해 학습자가 직접 위험 상황에 참여하여 안전 지식을 자발적으로 습득하고 실제 적용 능력을 기를 수 있는 몰입형 교육 환경을 제공해야 합니다.

# 시나리오

- **교육 형식**
  - 웹 기반 방탈출 게임
- **주요 주제**
  - 일상에서 발생할 수 있는 주요 안전사고 (예: 가정 화재, 비상 상황 시 탈출 등)
- **게임 진행**
  - 1. 위험 상황 인지: 학습자는 갑작스러운 비상 상황에 놓임 (예: 집안에서 화재 경보가 울리고 출구가 잠김)
  - 2. 미션 수행: 제한된 시간 내에 방 안의 단서들을 조합하고 안전 수칙을 적용하여 퍼즐을 해결해야 함.
  - 3. 학습 내용: 단서와 퍼즐은 정확한 안전 수칙과 대처법에 기반하여 구성됨. (예: 소화기 사용법 순서 맞추기, 비상구 방향 찾기, 119 신고 시 필요한 정보 파악하기 등)
  - 4. 결과: 안전하게 탈출에 성공하면 미션 성공, 시간 초과/오답 반복 시 게임 실패 (재도전 유도)

# 기대효과

## 1. 교육적 효과

- **안전불감증 해소**
  - 수동적 지식이 아닌 체험 기반의 지식 습득으로 안전의 중요성 내재화
- **실제 대처 능력 향상**
  - 가상 시뮬레이션을 통해 사고 발생 시의 행동 단계를 체계적으로 습득하여 실제 상황에서의 신속한 판단 및 대응 능력 강화

## 2. 학습 몰입도

- **흥미 유발**
  - '방탈출 게임'이라는 몰입형 콘텐츠 요소 도입으로 학습 참여도의 집중력 극대화
- **자발적 학습**
  - 재미를 통한 자발적인 반복 학습 유도로 교육 효과 지속성 향상

## 3. 활용성

- **접근성 용이**
  - 웹 기반으로 시간과 공간 제약 없이 PC 및 모바일에서 교육 가능
- **비용 효율성**
  - 고비용의 오프라인 체험 교육 대신 저비용으로 다수에게 표준화된 교육 제공 가능

# 참고자료 및 웹 사이트

## 1. 안전 수칙 자료

- 국민재난안전포털, 소방청 등 공신력 있는 공공기관 웹사이트 (교육 내용의 정확성 확보)

## 2. 학술 자료

- 게임 기반 학습(GBL) 및 몰입형 교육의 효과에 관한 연구 논문 (프로젝트 타당성 확보).

## 3. 기술/벤치마킹

- Spring Framework 기반의 웹 서비스 개발 사례 및 온라인 인터랙티브 교육 플랫폼