



# OSMO 서비스 분석

MILK T 활용을 위한 OSMO(Little Genius)분석

# Little GENIUS



모험심 많은 3-5세 아동을 위한 체험 학습 도구



ABCs



Squiggle Magic



Costume Party



Stories

4가지 게임에서 마음껏 아이들의 상상력 발휘



소재의 안전성과 패키징의 안전에 신경씀.

# Little GENIUS 패키지 구성



- 38개 실리콘 스틱 및 링  
(BPA 무함유, 내구성, 식기세척기 사용 가능 실리콘)
- 코스튬 조각 19개
- 쌓아서 보관이 편리한 저장 용기
- 실리콘 플레이 매트
- 아이패드 거치대 및 카메라 반사경

# 설치 및 기초 세팅

- 1) 아이패드에서 OSMO어플을 설치
- 2) 거치대에 아이패드를 세움
- 3) 반사경을 카메라에 부착시킴.
- 4) 카메라 권한 동의, 조명 확인
- 5) OSMO를 즐김.



# 사용자 분석 (만 3-5세 )

## 인지 및 행동 발달 특성

- **만 3세:** 언어가 급격하게 발달하고 주변 환경과 사물에 대한 호기심이 왕성해지는 시기  
3~4개의 조각 퍼즐을 맞출 수 있고, 연필이나 크레용으로 동그라미를 보고 그릴 수 있음.  
6개 이상의 블록으로 탑을 쌓을 수 있음.
- **만 4세:** 대근육과 소근육의 발달로 섬세한 표현을 할 수 있는 시기  
색이나 숫자를 말하고 사물의 개수를 셀 수 있음.  
이야기의 부분을 기억할 수 있고 신체부위 네개가 나오도록 사람을 그릴 수 있음.  
글자를 따라쓰고 보드게임이나 카드 게임을 할 수 있음.
- **만 5세:** 또래친구들과 어울리며 ‘나’에서 ‘주변으로’ 관심이 옮겨가는 시기  
10 이상 셀 수 있고 신체부위 여섯 개가 나오도록 사람을 그릴 수 있음.  
몇몇 글자와 숫자를 또박또박 쓸 수 있음.  
여러 가지 도형을 보고 그리기를 할 수 있음.

# 사용자 분석 (만 3-5세 )

---

## 학습 전략

- **pre-reading:** 아직 독서를 시작하지 않은 어린이들을 위한 준비 단계  
이 단계에서는 어린이들이 독서 전에 필요한 기초적인 스킬과 지식을 배우고 연습함.
- **storytelling:** 이야기를 만들거나 전달하는 활동  
어린이들은 이야기를 듣고 상상력을 발휘하며 언어적인 기술을 향상시킴.
- **fine motor skill development:** 손가락과 손목의 미세한 운동 능력을 발달시키는 것  
문해력 및 학습 능력을 향상시키는 데 도움이 될 수 있음.

# 콘텐츠 - Osmo ABCs



- 난이도 조절: 가이드 라인 수준

letters (easy - middle- hard )

pictures(guided- semi guided- free form)

- 자유도 선택

자유 플레이

단계별 플레이

(이중자는 별도로 잠금해지 후에 이용가능)

- 구성 단계

A to Z(알파벳)

Long Vowel (장모음, a,e,i,o,u )

Diagraphs (자음 이중자, ch, ph, sh, th, wh)

Blends (bl, br, cl, cr, dr, fi, fr, gi, gr, pi, pr, sc, sk, si, sm,sn, sp, st, sw, tr, tw)

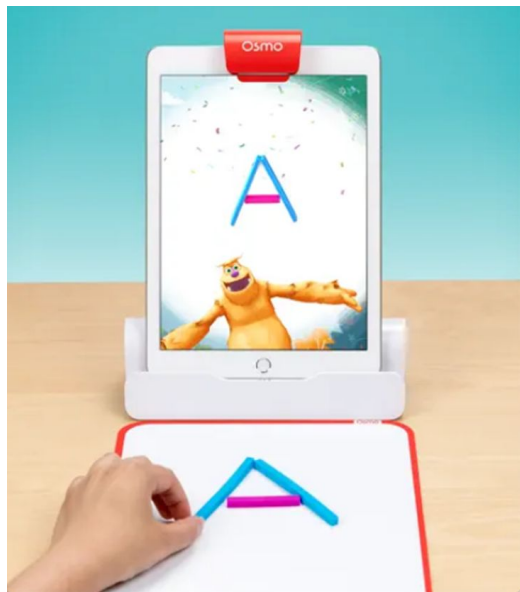
## 콘텐츠 - Osmo ABCs

---

- 기본 설정이외에 아이 혼자 플레이 가능
- 유아 대상이라 스킵 기능이 제한됨.
- 학습자가 친근감을 느낄 수 있는 몬스터 캐릭터가 가이드가 되어 진행에 도움을 줌.
- 캐릭터가 이름을 물어보거나, 플레이 중에도 말을 걸며 상호작용하는 듯한 느낌을 줌.  
(음성인식x)
- 학습 단계별로, 알파벳 별로 맵 디자인이 모두 달라 아이들이 연속적으로 학습을 해도 지루하지 않게 함.
- 캐릭터와 배경 및 효과음의 목소리가 아이들의 학습을 집중력을 높여줌.
- 플레이 타임은 성인 기준 10분 내외



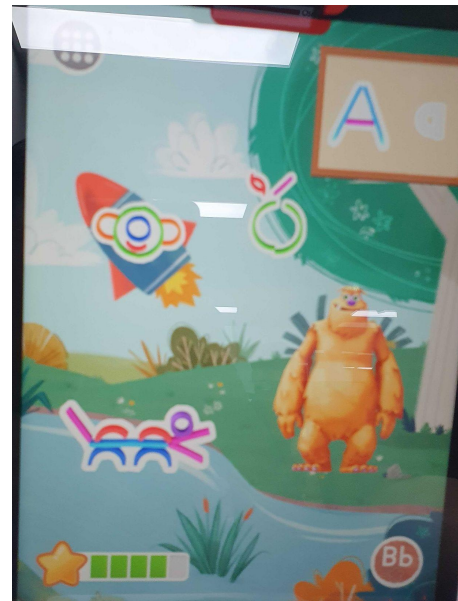
# 콘텐츠 - Osmo ABCs



1) 실리콘 스틱으로 알파벳을 만듭니다.



2) 알파벳으로 시작하는 단어 모양 만들기 연습을 합니다.



3) 직접 만든 알파벳과 모양이 맵에 보여집니다.

4) 게이지를 다 채우면 다음 단계로 넘어가기가 강조됩니다.

# 콘텐츠 - Osmo ABCs 개선점



- 음성인식을 넣어주면 발음연습 및 몰입도에 도움이 될 것임.
- 단어의 난이도가 높을 수 있음. 연령별에 따른 단어를 제시해주면 좋을거 같음. (예: A의 단어는 Apple, Astronaut, Alligator)
- 비슷한 모양으로만 만들면 인식을 해 정확도 문제가 있음
- 키트 가격이 비싸고 아이패드가 있어야함
- 미국이 본사다 보니 AS에 아쉬운점이 많다

# 사용기술 (AI사물 인식)

---

- AI 사물인식 기술:

현실 속에서 직접 교구를 만지면서 디지털 학습을 진행함.

- 채점:

범위 내 영역(플레이 매트 등)의 이미지를 인식하여 가이드라인과 일치도 확인  
피스 구성이 일치하면 색의 위치가 바뀌어도 정답으로 인식.

피스 구성이 다르면 정답과 유사해도 오답으로 인식.

가이드 라인 내에서 정답으로 인식

정답 범위가 넓음.

신체, 사물 등도 인식이 가능하여 더 높은 자유도의 콘텐츠 구성이 가능함.



**Milk T에 OSMO 적용?**

# 밀크티에 오즈모 적용

- AI 글자인식 기술:

현실에서 직접 글자를 쓰면서 디지털 학습을 진행함.  
(유아 영어, 한글, 숫자 학습에 적용)

- 채점:

종이에 글자쓰기

글자를 작성하는 가이드라인을 제공하고 한 획씩 순서대로 아이들에게 작성하게 시킴.  
실시간으로 아이들이 작성을 인식하고 틀렸는지 맞았는지 알려줌.  
획 순서, 글자 모양, 위치 등을 복합적으로 판단함 .

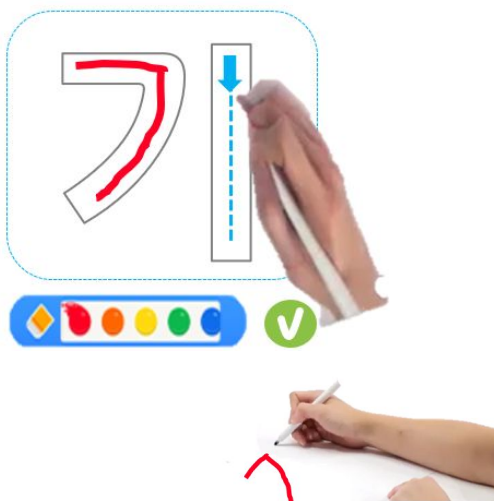


# 밀크티에 오즈모 적용



1) 가이드 라인이 제시됩니다.

2) 활동을 유도하는 화살표가 활성화 됩니다.



3) 사물인식기반으로 필기를 인식합니다.  
실시간으로 피드백을 줍니다.

4) 완료되면 사진을 찍어 남길 수 있습니다.



5) 완성된 글자를 꾸밀 수 있고,  
더빙으로 칭찬 멘트가 나오며 학습이 마무리됩니다.

6) 완료되면 다음 단계로 넘어가기가 활성화됩니다.