

에듀테크 · 수업 사례 3분 읽기 2026-07-06

초등 1-2학년 슈팅게임 만들기 수업

기획 활동지로 생각을 정리한 뒤 게임을 만드는 60분 수업 진행 기록. 실제 수업에서 쓴 자료 기준.

※ 이 자료는 실제 수업에서 사용한 내용을 바탕으로 정리한 참고 자료입니다. 선생님들께서 수업에 참고자료로 봐주시길 바랍니다.

수업 소개

초등 1-2학년 60분 수업으로

슈팅게임 만들기 활동을 진행했습니다.

이번 수업은 단순히 튜토리얼을 따라 만드는 것이 아니라,

게임을 만들기 전에 먼저 **기획 활동지**로 생각을 정리한 뒤

디지털 결과물로 만들어보는 과정으로 진행했습니다.

AI 시대에는 만드는 기술도 중요하지만,

무엇을 만들지 정하는 **기획하는 힘**이 더 중요해지고 있습니다.

수업 대상

- 초등 1-2학년
- 디지털 기초 학습자
- 게임 만들기를 처음 경험하는 학생
- 마우스 조작과 간단한 클릭 활동이 가능한 학생

수업 시간

총 60분

수업 목표

학생들이 게임 만들기 전

자신이 만들 게임의 이름, 배경, 주인공, 규칙을 먼저 생각해봅니다.

튜토리얼을 따라 슈팅게임을 만들며

기획한 내용을 디지털 결과물로 연결해봅니다.



나만의 슈팅 게임 설계 활동지

이름 _____

주제: 앱은 어떻게 만들어질까? · 개발보다 먼저, 기획!

날짜 _____



오늘의 핵심 생각

앱은 바로 만들지 않아요. 먼저 무엇을 만들지 생각하고 계획해요!
기획하는 시간 = 더 좋은 앱을 만드는 첫걸음!

1 앱 이름 정하기

앱 이름을 정해요.

이름을 고른 이유를 써요.

2 배경 정하기

앱의 배경(무대)을 골라요.

- ☐ 우주 ☐ 달나라 ☐ 별나라
☐ 무지개 은하 ☐ 내가 만든 배경

이 배경을 고른 이유를 써요.

3 주인공 만들기

앱의 주인공(우주선)을 그리고, 이름과 이유를 써요.



우주선 이름

이름을 정한 이유

4 움직이는 방법 정하기

우주선을 어떻게 움직일지 골라요. (여러 개 선택해도 좋아요!)

- ☐ ↑ 위로 가요 ☐ ↓ 아래로 가요
☐ ← 왼쪽으로 가요 ☐ → 오른쪽으로 가요

이 방법을 고른 이유를 써요.

5 문제/방해 요소 정하기

우주선의 길을 막는 문제(방해 요소)를 골라요. (여러 개 선택해도 좋아요!)

- ☐ 외계인 ☐ 운석 ☐ 로봇
☐ 눈알 몬스터 ☐ 내가 만든 적

이 방해 요소를 고른 이유를 써요.

6 도와주는 기능과 규칙

우주선을 도와주는 기능을 골라요. (여러 개 선택해도 좋아요!)

- ☐ 하트: 목숨 +1 ☐ 번개: 빠르게
☐ 방패: 막아줘요 ☐ 폭탄: 없애요

내 규칙을 정해요.

규칙: _____

이 규칙을 정한 이유를 써요.



마무리 생각

앱을 만들기 전에
먼저 해야 할 일은?



☐ 바로 만들기



☐ 먼저 생각하고 정하기



= 기획!

내 생각을 한 줄로 써요. _____

준비물

- 학생용 기획 활동지
- PC 또는 태블릿
- 인터넷 접속 환경
- 슈팅게임 튜토리얼 링크
- 필기구

수업 흐름

1. 게임 이야기 나누기

학생들과 함께 게임에 대해 이야기합니다.

질문 예시

- 내가 좋아하는 게임은 무엇인가요?
- 게임에는 어떤 주인공이 나오나요?
- 게임을 재미있게 만드는 규칙은 무엇일까요?

2. 슈팅게임 기획하기

활동지를 활용해 내가 만들 게임을 먼저 기획합니다.

학생들이 정리한 내용

- 게임 이름
- 게임 배경
- 주인공
- 움직이는 방법
- 방해 요소
- 도와주는 기능
- 게임 규칙

저학년 수업에서는 글로 길게 쓰기보다

그림, 짧은 단어, 말로 설명하기를 함께 활용하면 좋습니다.

3. 튜토리얼 따라 만들기

기획 활동을 마친 뒤

슈팅게임 튜토리얼을 보며 실제 게임을 만들어봅니다.

👉 [슈팅게임 튜토리얼 바로가기](#)

이 단계에서는 완벽한 완성보다

학생이 직접 클릭하고, 배치하고, 움직여보는 경험을 중요하게 봅니다.

4. 내 아이디어 더하기

튜토리얼을 따라 만든 뒤

학생들이 기획한 내용을 바탕으로 조금씩 바꿔봅니다.

예시

- 배경 바꾸기
- 주인공 바꾸기
- 방해 요소 바꾸기
- 게임 이름 바꾸기
- 규칙 설명하기

같은 튜토리얼을 따라 해도

기획한 내용에 따라 결과물이 달라질 수 있습니다.

5. 작품 공유하기

완성한 게임을 친구들에게 보여주고

자신이 어떤 게임을 만들었는지 짧게 소개합니다.

발표 질문 예시

- 내 게임 이름은 무엇인가요?
- 주인공은 누구인가요?
- 어떤 방해 요소가 나오나요?
- 이 게임에서 가장 마음에 드는 부분은 무엇인가요?

수업 포인트

저학년 디지털 수업에서는

기능을 많이 설명하는 것보다

먼저 무엇을 만들지 생각하게 하는 과정이 중요합니다.

게임 만들기 수업도

단순히 따라 만들기에서 끝나지 않고,

기획 → 제작 → 수정 → 공유의 흐름으로 진행하면

학생들이 자신의 아이디어를 결과물로 연결하는 경험을 할 수 있습니다.

강사용 진행 팁

- 처음부터 자유롭게 만들게 하면 어려워하는 학생이 많습니다.
- 먼저 선택지를 주고 생각하게 하면 기획이 쉬워집니다.
- 글쓰기가 어려운 학생은 그림으로 표현해도 괜찮습니다.
- 완성도보다 “내가 무엇을 만들고 싶었는지”를 말하게 하는 것이 중요합니다.
- 저학년은 기능 설명을 짧게 하고, 직접 해보는 시간을 충분히 주는 것이 좋습니다.

자료 구성

이 자료에는 다음 내용을 포함할 수 있습니다.

- 슈팅게임 기획 활동지
- 60분 수업 흐름
- 수업 진행 팁
- 튜토리얼 링크
- 발표 질문 예시

작성자

디지털 강사 **노마드지우**입니다. AI와 디지털 도구로 더 좋은 수업을 만들 수 있도록,
실제 강의 현장에서 사용한 프롬프트와 가이드를 정리해 나눕니다.

 인스타그램

 네이버 블로그

© 노마드지우 · dinolit.ai — 더 많은 무료 자료: dinolit.ai/resources · 인스타 @nomadjiwoo