

나래이음 마을교과과정 구축 진잠편!

알잰유성

알면알수록 재밌는 유성 마을 이야기



목 차

01 알잼유성 소개

02 알잼유성 교육과정

(1) 1교시_ 우리마을 VR체험

(2) 2교시_ 우리마을 ZEP탐험

(3) 3·4교시_ 청년기업들과 함께하는 사람책

03 학생들의 이야기(설문조사 결과)



2025 나래이음 마을교과과정 '알잼유성'

01 알잼유성 소개



2025 나래이음 마을교과과정 '알잼유성'

01 알잼유성 소개

▶ 사업 목적

- 유성구의 역사 문화 자원을 VR/ZEP 등 실감형 콘텐츠로 체험하며 지역에 대한 이해를 심화하고 긍정적 정체성을 확립
- 청소년들이 주도적으로 참여하는 프로젝트형 학습을 통해 미래 사회의 핵심 역량인 창의적 문제해결 능력과 디지털 리터러시를 함양

▶ 사업 내용

- VR/ZEP 등 최신 기술을 활용하여 유성구의 지역 자원을 '체험'하고, 스토리 기반의 미션과 퀴즈를 해결하는 게임 방식으로 프로그램을 설계하여 학습 몰입도와 성취감을 극대화

▶ 사업 개요

사업명	2025 나레이움 마을교과과정 '알잼유성'
사업기간	2025년 05월 ~ 07월
사업대상	유성구 관내 중학생 (두리중, 진잠중, 송강중)
사업내용	유성구 내 지역자원과 연계한 간접 체험(투어)을 진행 VR 체험, 메타버스 게임, 키트 조립 등 다양한 방식을 통해 능동적인 학습 제공



2025 나레이움 마을교과과정 '알잼유성'



02 알젼유성 교육과정

(1) 1교시_ 우리마을 VR체험

- AI기반 동화 영상 스토리텔링
- 유성구 실제마을구현 VR탐험
- VR에 몰입한 친구들



2025 나래이음 마을교과과정 '알젼유성'



02 알잠유성 교육과정 1교시_ 우리마을 VR체험

AI기반, 동화 영상 스토리텔링

제목: 마왕의 성과 사라진 마을의 비밀 -프로포즈를 성공시켜 마을을 구하라!!

- **마을의 이상한 변화와 마법사 '유성이'의 등장**

아이들이 놀이터에서 놀던 중 마을이 사라지고, 마법사 유성이 나타나 마왕이 마을을 훔쳤다는 사실을 알려줬어요.

- **마왕을 쫓는 모험과 혼란에 빠진 마을**

아이들은 포탈을 통해 마왕을 쫓아가고, 아이들이 사라져 슬퍼하는 어른들의 마을에서 한 커플의 프로포즈를 도와줘요.

- **프로포즈를 통해 마법처럼 원래의 마을로 돌아오다**

프로포즈가 성공하자 마을에 따뜻한 빛이 퍼지고, 마왕은 떠나게 돼요. 그리고 아이들은 원래 마을로 돌아와 행복하게 마무리됩니다.

유성구 실제 지역 구현 우리마을 VR탐험

개발 목적 학생들이 살아가는 유성구의 실제 모습과 아이들의 상상력을 자극하는 가상 세계를 구현하여, 시공간을 넘나드는 입체적인 경험을 제공

체험 순서 마왕의 포털 > 우리 동네(진잠/송강) > 공룡 세계 > 동물 농장 > 바다속 세계

가상 공간 현실 기반의 공간과 상상기반의 공간으로 구성

모델링 구역 진잠동, 구즉동



➤ 현실 기반 공간

- 학교 모델링: 프로그램 참여 학교의 모습을 가상 공간에 구현
- 지역 모델링: 진잠동, 구즉동 등 실제 거리와 주요 건물들을 3D로 구현

➤ 상상 기반 공간

- 공룡 세계: 거대한 공룡들이 살아 숨 쉬는 쥬라기 시대를 체험
- 동물 농장: 다양한 동물들과 교감할 수 있는 평화로운 농장 체험
- 바닷속 세계: 신비로운 해양 생물들과 함께 바닷속을 탐험하는 체험



우리 마을 VR체험 3D촬영 및 모델링



공룡 세계



마왕 시작 시점 (포털)



진잠동 악마 출연



진잠 골목속 악마 출연



진잠 골목속 악마 출연2



송강동 악마 출연



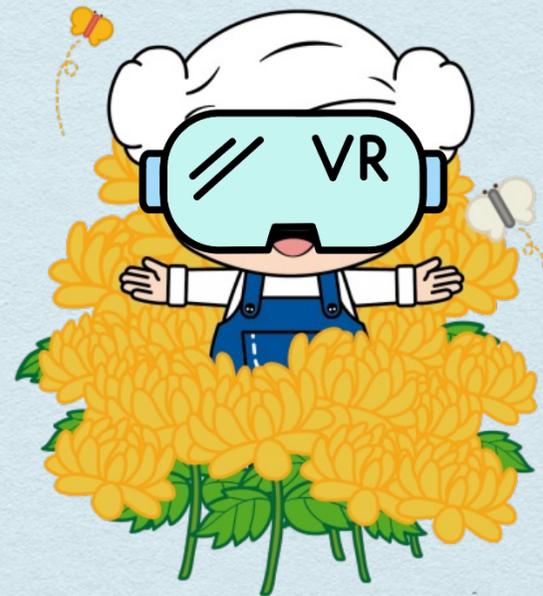
송강 전통시장 악마 출연



바다 속 세계

02 알뜰유성 교육과정 1교시_ 우리마을 VR체험

현실은 잊고 새로운 세계로, VR에 몰입한 친구들



6월
두리중학교

"진짜 안에 들어온 것 같아요!!" 고개를 이리저리 돌리며 탄성을 지르는 두리중 학생들의 생생한 모습이에요.



7월
송강중학교

처음엔 낯설어하던 학생들이 점점 진지하게 참여하고, 끝나고 나서는 아쉬워하며 질문을 던지는 모습이 인상 깊네요.



7월
진잠중학교

"또 하고 싶어요!" 처음보다 더 반짝이는 눈으로 말하던 학생들의 모습에서 VR 교육의 힘이 느껴지네요.

02 알잼유성 교육과정

(2) 2교시_ 우리마을 ZEP탐험

- 유성구 실제마을 구현 ZEP탐험
- 미션적용 및 모델링
- ZEP을 누비는 친구들



2025 나래이음 마을교과과정 '알잼유성'

유성구 실제 지역 구현 ZEP(가상공간)마을 탐험

- 개발 목적** 단순한 게임 플레이를 넘어, 팀원들과 협력하여 공동의 미션(프로포즈 성공)을 달성하는 과정을 통해 협력적 과제 해결 능력과 공감 능력을 함양하는 것을 목적
- 개발 내용** 마을설화 이야기 > 지역 주민 인터뷰 속 미션 > 가상공간 마을 구현
- 체험 순서** 프로포즈 미션 부여 > 마을 탐색 > 아이템 획득 > 미션 성공 > 히든미션 진행
- 모델링 구역** 진잠동, 구즉동



➤ 현실 기반 공간

- 학교 모델링: 프로그램 참여 학교의 모습을 가상 공간에 구현
- 지역 모델링: 진잠동, 구즉동 등 실제 거리와 주요 건물들을 ZEP으로 구현

➤ 체험형 콘텐츠

- 유성온천 설화 스토리: 상처치료로 유명한 온천수의 설화를 기반
- 프로포즈 스토리: 마을에 이웃들을 만나 온천수 아이템을 획득해 청년의 프로포즈 돕기
- 히든 미션: 진로담당 선생님의 잃어버린 책을 찾아라! 떡볶이 훔친 범인을 찾아라! 등

우리 마을 ZEP체험 미션적용 및 모델링



ZEP 전체 맵핑



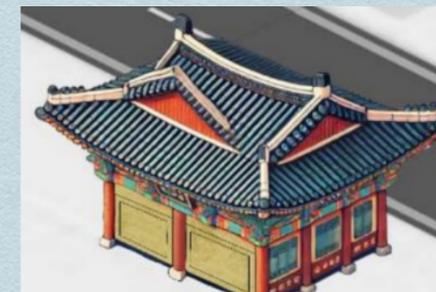
히든 미션



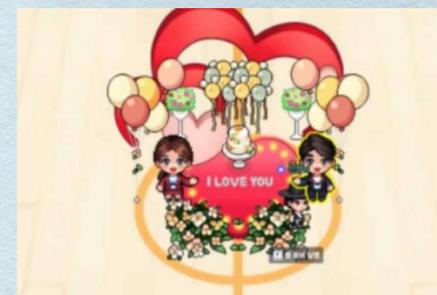
구즉 송강근린공원 미션



진잠동 복합커뮤니티센터 모델링



기성관 모델링



프로포즈 미션(맵 스토리텔링)



송강마을 도서관 모델링



시계탑 모델링

ZEP을 누비는 친구들



학생들의 협력으로 완성된, 감동의 프로포즈 대작전!
학생들은 아이템을 찾아 마을 곳곳을 누비며 어느새 진짜 주인공이 되어 있었어요~
꽃과 반지를 들고 캐릭터에게 달려가는 순간, 모두 엄청난 몰입감을 보여줬죠!
감동적인 프로포즈까지 마치자, 학생들은 박수를 치며 기뻐했어요.
가상의 마을에서 함께 문제를 해결해가는 이 체험은, 단순한 게임이 아닌 공감과 협력의 기억으로 남았답니다.



6월의 두리중학교

“어? 나 여기 알아요!” ZEP 속 가상의 마을에서 마을 상점 주인들을 만나 기뻐하네요!



7월의 송강중학교

“우리 동네 어디 있지?” 지도를 보며 머리를 맞대고 유성을 찾는 학생들의 귀여운 모습!



7월의 송강중학교

“여기 진짜 우리 동네 같아요!” 라며 가상 공간 속 ‘우리 마을’을 누비는 학생들~



7월의 진잠중학교

“이 반지 여기 있잖아!” 필요한 아이템을 찾기 위해 골목골목을 누비고 있네요~!

02 알젼유성 교육과정

(3) 3·4교시_ 청년기업들과 함께하는 사람책

- 디자이너에서 창업까지_김예솔(미디어페어리 대표)
- 비전공자에서 패션 창업까지_송명성(알트 대표)
- 호기심에서 시작한 과학교육자_곽대훈(에듀410 대표)



2025 나래이음 마을교과과정 '알젼유성'

디자이너에서 창업까지 김예솔 - 미디어페어리 대표

신사업 분야 스타트업 창업가의 이야기

디자이너 출신의 청년이 회사를 설립하여 대표가 되고, 플랫폼을 개발하게 된 경험 등의 이야기를 공유해주고 있어요~ 작고 사소한 경험 하나하나가 우리의 미래를 만들게 될 것이라는 이야기를 연결고리 이미지로 이야기를 엮어서 아이들에게 들려줍니다!

이야기에 이어 버추얼 캐릭터 트래킹 체험, AR체험까지 기술과 창의력이 결합된 체험으로 학생들은 한층 더 즐겁고 유익한 시간을 갖게 되었네요!



▶ 사람책 이야기

- 작은 경험 하나하나가 모여, 나만의 미래를 여는 연결고리가 됩니다!

▶ 체험형 콘텐츠

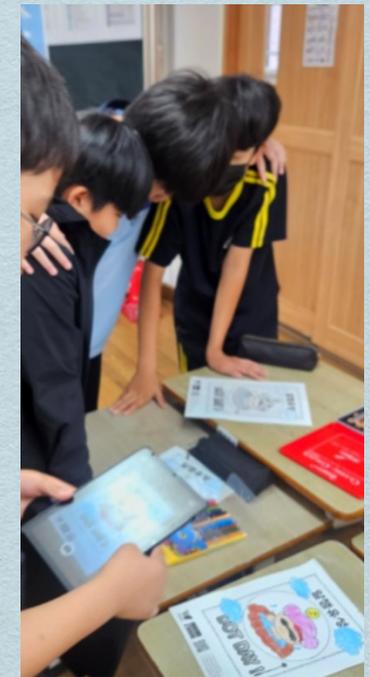
- AR 증강현실 체험 : 유성이 캐릭터를 디자인해 증강현실로 볼 수 있는 체험!
- AI 캐릭터 체험 : 표정, 눈 깜박임까지 따라 움직이는 AI캐릭터 트래킹 체험!

02 알잰유성 교육과정 3·4교시_ 청년기업들과 함께하는 사람책
(디자이너에서 창업까지)

체험형 콘텐츠
활동사진



증강현실(AR)체험



비전공자에서 패션창업까지 송명성 - 알트 대표

패션 분야 청년 창업가 이야기

비전공자 & 패알못에서 패션 회사 대표가 되고, 의류 브랜드를 설립하기까지의 경험을 공유해주고 있어요~ 전혀 알지 못했던 패션분야에서 목표를 향해 계속해서 도전하는 과정들과 그 과정 속에서 느꼈던 것들을 공유합니다!

사람책 이야기에 이어 현재 브랜드를 운영하면서 가장 많이 사용하고 있는 열전사 방식을 활용한 파우치 만들기 체험으로 학생들은 디자인을 고민하고 제품을 만들어 내는 경험을 할 수 있게 하는 시간을 가졌어요~



▶ 사람책 이야기

- “도전은 틀려도 괜찮은 숙제예요, 틀리면 또 하면 돼요. 중요한 건, 해보는 거예요”

▶ 체험형 콘텐츠

- 파우치 만들기 체험 : 페브릭 마카를 활용한 제품 디자인 체험
- 열전사 체험 : 유성이 열전사지를 활용해 직접 프린팅을 하여 제품을 만들어보는 체험

02 알잼유성 교육과정 3·4교시_ 청년기업들과 함께하는 사람책
(비전공자에서 패션창업까지)

체험형 콘텐츠 활동사진



파우치 만들기 체험



취미생활로 나다움 찾기

곽대훈 - 에듀410 대표

과학 교육 분야 청년 창업가 이야기

학창시절, 특별히 눈에 띄진 않았지만 마음속에 늘 작은 호기심이 있었어요. 뮤지컬 무대, 시낭송 대회, 그리고 발명 동아리까지 즐거워서 시작했던 작은 취미들과 실험들이 하나둘씩 쌓이면서 깨달은 취미의 중요성을 학생들에게 들려줍니다!

이야기 이후에는 학생들과 함께 '큐브 증강현실 만들기 체험'도 진행되요! 눈앞에 떠오르는 3D 큐브 속에서, 자신의 아이디어가 디지털 공간에서 살아나는 경험은 배움이 얼마나 흥미롭고 무한한지 느끼게 해줄 거예요.



▶ 사람책 이야기

- “무심코 시작한 취미가, 가장 나다운 길이 되어줄 거예요”

▶ 체험형 콘텐츠

- 큐브 만들기 체험 : 큐브도안을 오리고 잘라 증강현실 큐브 만들기
- 증강현실 체험 : 디지털 기호와 매핑되어있는 3D이미지를 찾아 현실세계에 더하는 체험

02 알뜰유성 교육과정 3·4교시_ 청년기업들과 함께하는 사람책
(취미생활로 나다움 찾기)

체험형 콘텐츠 활동사진



증강현실 큐브 만들기 체험

03 설문조사 결과



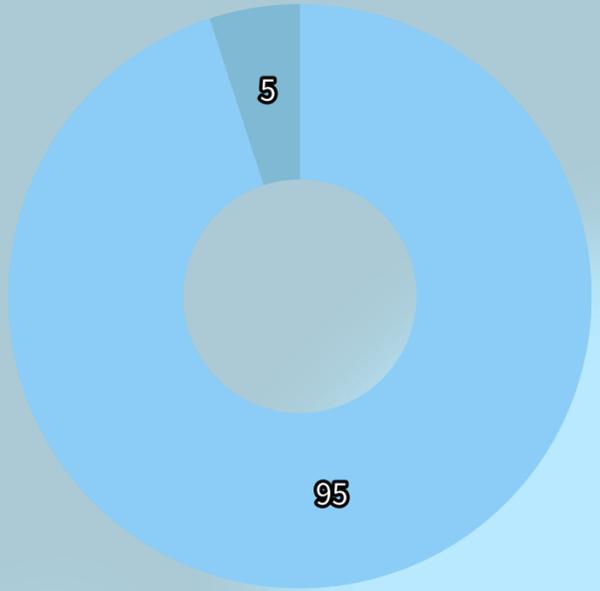
2025 나래이음 마을교과과정 '알잼유성'

알잼 유성 만족도 어떨까요?

1 알잼유성 수업은 재미있었나요?

전체 응답자의 95%가 '만족'을 선택하며, 수업 내용과 진행 방식에 대해 매우 긍정적으로 평가하였습니다.

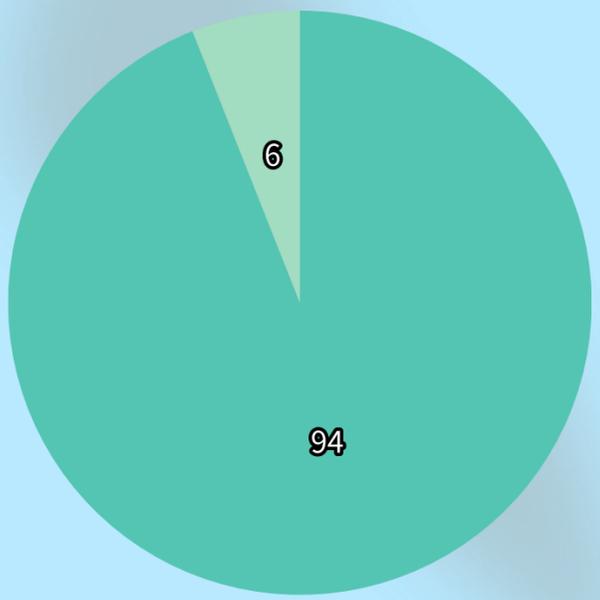
부정적인 응답은 없었으며, 이는 수업의 흥미도와 교육 효과에 대한 높은 만족도를 보여주는 결과입니다.



■ 만족 ■ 보통 ■ 불만족

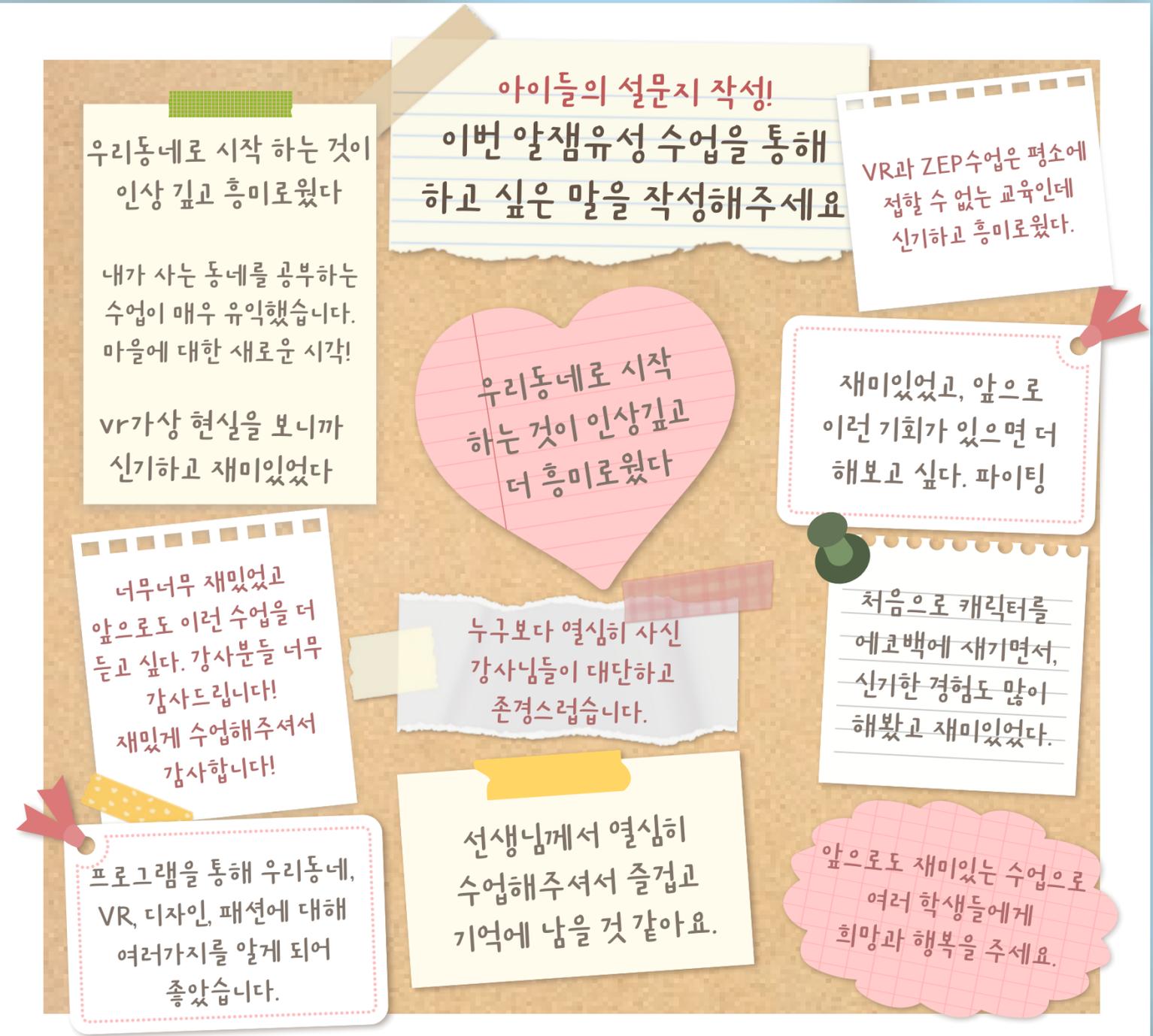
2 알잼유성 프로그램을 통해 마을에 대한 관심이 높아졌나요?

"전체 응답자의 94%가 '좋아요'를 선택하며 관심이 높아졌다고 답했습니다. 이는 프로그램이 지역에 대한 학생들의 관심을 효과적으로 이끌어냈음을 보여주는 결과입니다."



■ 좋아요 ■ 보통이에요 ■ 별로예요

실제 설문조사 내용을 바탕으로 편집된 내용입니다.



학생들의 이야기



높은 만족도 확인

"아주 좋았다", "너무 재미있고 뜻깊었다" 등 프로그램 전반에 대한 학생들의 높은 만족도 확인

관심사 연계

'사람책' 멘토링의 경우, "패션에 관심이 있어 집중이 잘 됐다", "디자인을 배우니 나도 하고 싶었다" 등 개인의 관심사와 연계 시 만족도가 크게 상승

강한 재참여 의사

"다음에도 참여하고 싶다", "또 해보고 싶다" 등 향후 유사 프로그램에 대한 강한 재참여 의사



신기술 체험 선호

VR/ZEP 등 신기술을 활용한 체험 활동에 대해 "신기하고 실감 나서 좋았다"라는 등 가장 높은 선호

교사들의 이야기



역량 개발 기여

학생들에게 유익한 교육 내용으로 구성되어 역량 개발에 기여 확인

교육적 가치

다수 교사가 타 학교에 프로그램 추천 의향을 밝힘에 따라 교육적 가치와 확산 가능성에 대한 긍정적 평가 확인

지역 연계 교육 효과

자신이 사는 지역을 탐구하는 활동을 통해 지역 연계 교육의 효과성 확인



학생들의 높은 참여도

지역 캐릭터를 활용한 흥미 유도 방식이 학생 참여 유도 방식의 효과성 입증