과학 게임 기록 모아보기
통합 사용설명서

6학년 과학 게임, 단원평가, 나의 메타버스 공간을 한곳에서 쓰는 방법이에요. 앞쪽은 학생 화면, 뒤쪽은 선생님 화면이에요.

학생

1. 들어가기
2. 첫 화면
3. 게임 허브
4. 모든 게임
5. 게임 별 · 플레이 시간
6. 메뉴와 내 설정
7. 메타버스 공간 꾸미기
8. 소품 누르기
9. 별 상점에서 사기
10. 크게 꾸미기
11. 친구와 함께
12. 과제
13. 단원평가
14. 별 선물 뽑기
15. 별 비교 · 성장 기록 · 게임 기록

선생님

1. 들어가기
2. 한눈에 보기
3. 게임 플레이 시간
4. 반 고르기와 오늘 학습 활동
5. 표 정렬
6. 학생 한 명 살펴보기
7. 여러 학생에게 보내기
8. 도움이 필요한 학생
9. 단원평가 · 서술형 글
10. 학생 공간 둘러보기
11. 별뽑기 · 미니게임 · 보낸 기록
12. 처음 등록 · 복구 코드
13. 바로가기 줄

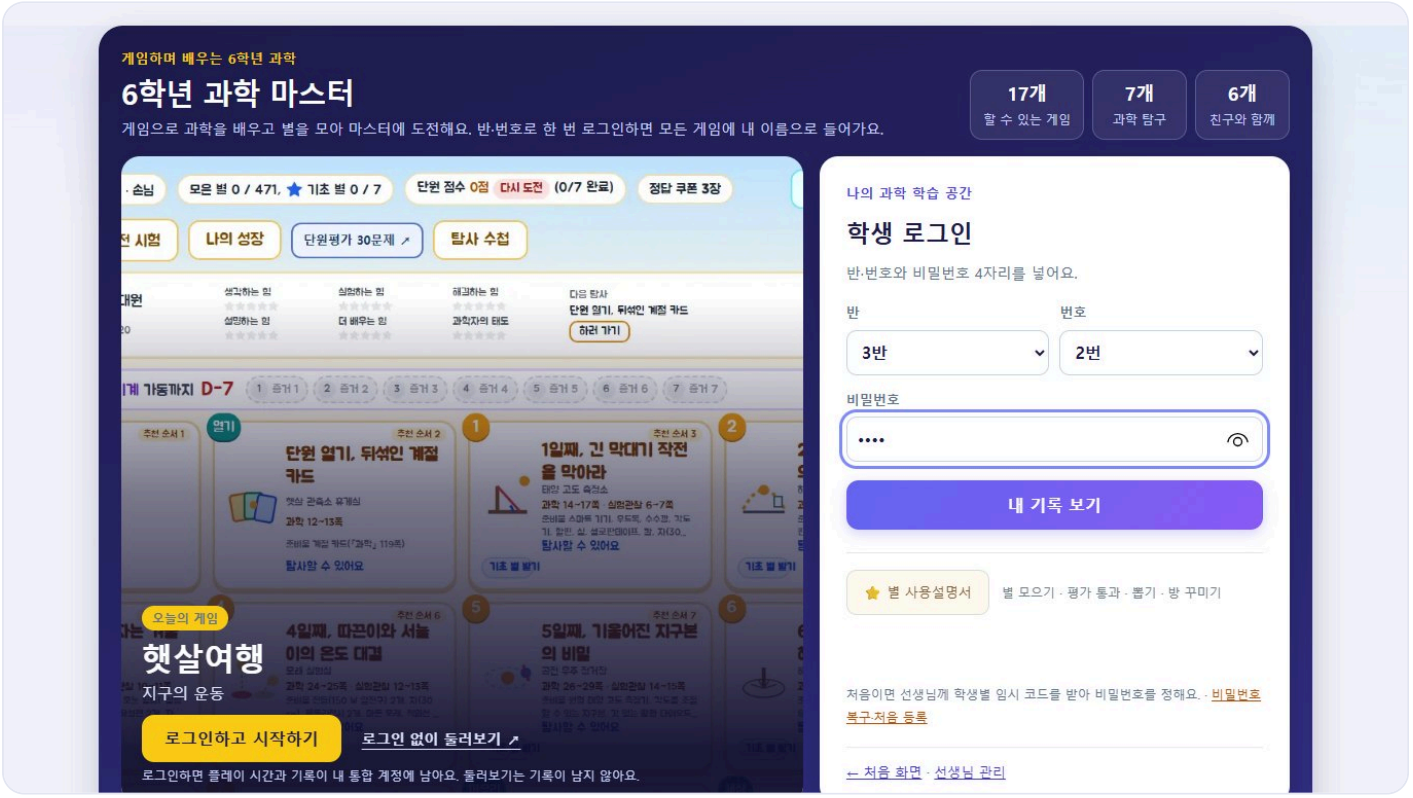
학생

1 들어가기

처음 화면에서 **학생**을 누르면 로그인 화면이 나와요. 6학년 전용이라 반과 번호만 골라요. 비밀번호 4자리를 넣고 **내 기록 보기**를 눌러요.

왼쪽 큰 카드와 아래 게임 줄에서 할 게임을 먼저 골라 둘 수 있어요. 고른 게임은 로그인한 뒤 게임 허브 맨 앞에 나와요. **로그인 없이 둘러보기 ↗**를 누르면 손님으로 게임을 해 볼 수 있지만 기록과 별은 남지 않아요.

처음 들어오는 날에는 선생님께 받은 10분 코드로 **비밀번호 복구·처음 등록**에서 나만 아는 비밀번호를 정해요. 그 다음 처음 로그인할 때 나오는 복구 카드의 숫자 6자리를 공책에 적어 둬요.



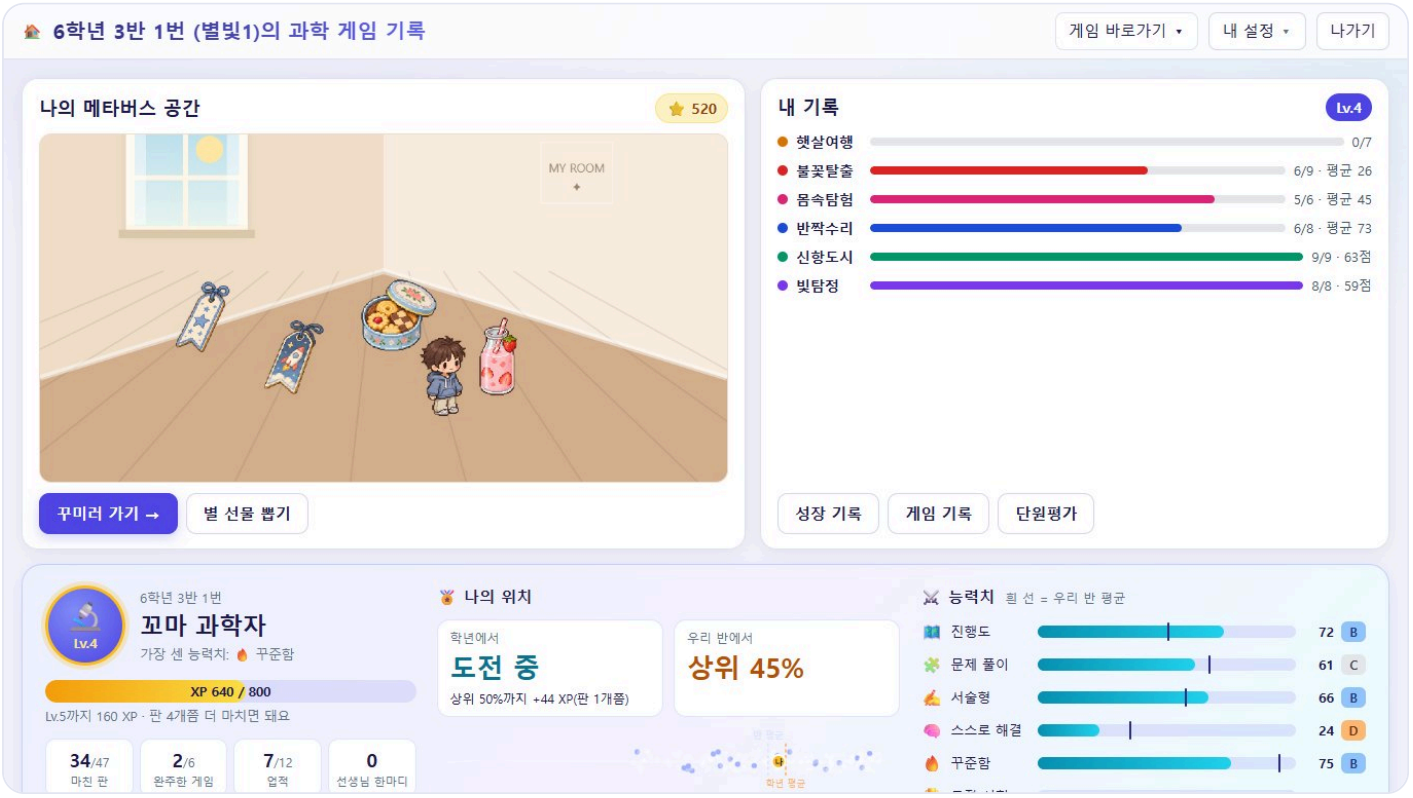
비밀번호를 잊으면 **비밀번호 복구·처음 등록**에서 복구 카드의 숫자 6자리로 새로 정해요. 카드도 없으면 선생님께 임시 코드를 부탁해요.

2 첫 화면

들어오면 맨 위에 게임 허브가 나와요. 그 아래로 나의 메타버스 공간과 내 기록이 있어요. 게임 막대는 여섯 과학 탐구 게임에서 마친 판 수예요.

꾸미러 가기로 공간을 꾸미고, **성장 기록** **게임 기록** **단원평가**로 자세한 기록을 봐요.

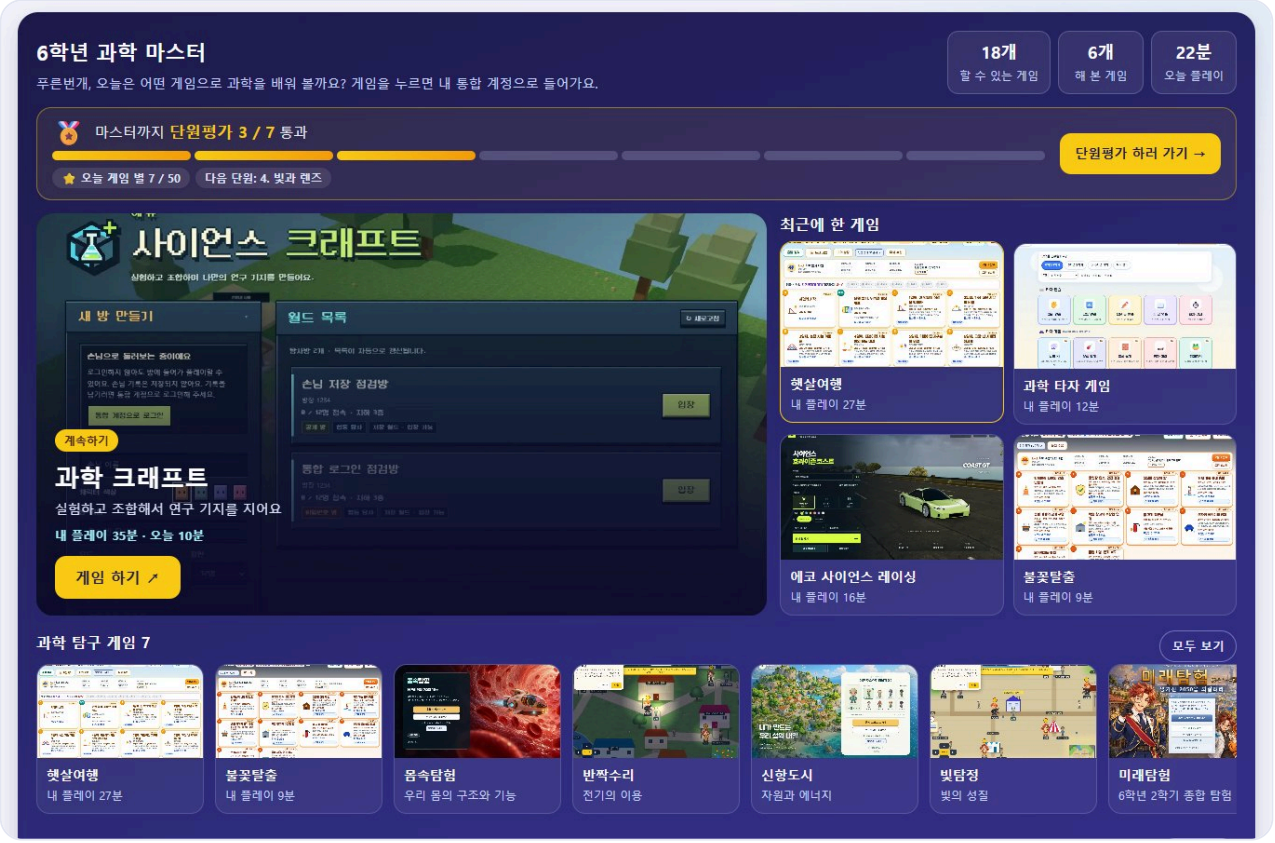
> 어느 화면에서나 오른쪽 아래 **의견 보내기**를 누르면 지금 화면이 찍혀요. **좋은 점**이나 **고칠 점**을 고르고, 사진에 표시한 뒤 내용을 적어 보내요. 보내면 별을 1~20개 받을 수 있어요(하루 10번까지).



3 게임 허브

첫 화면 맨 위가 게임 허브예요. 오른쪽 위 숫자는 할 수 있는 게임, 해 본 게임, 오늘 플레이한 시간이에요.

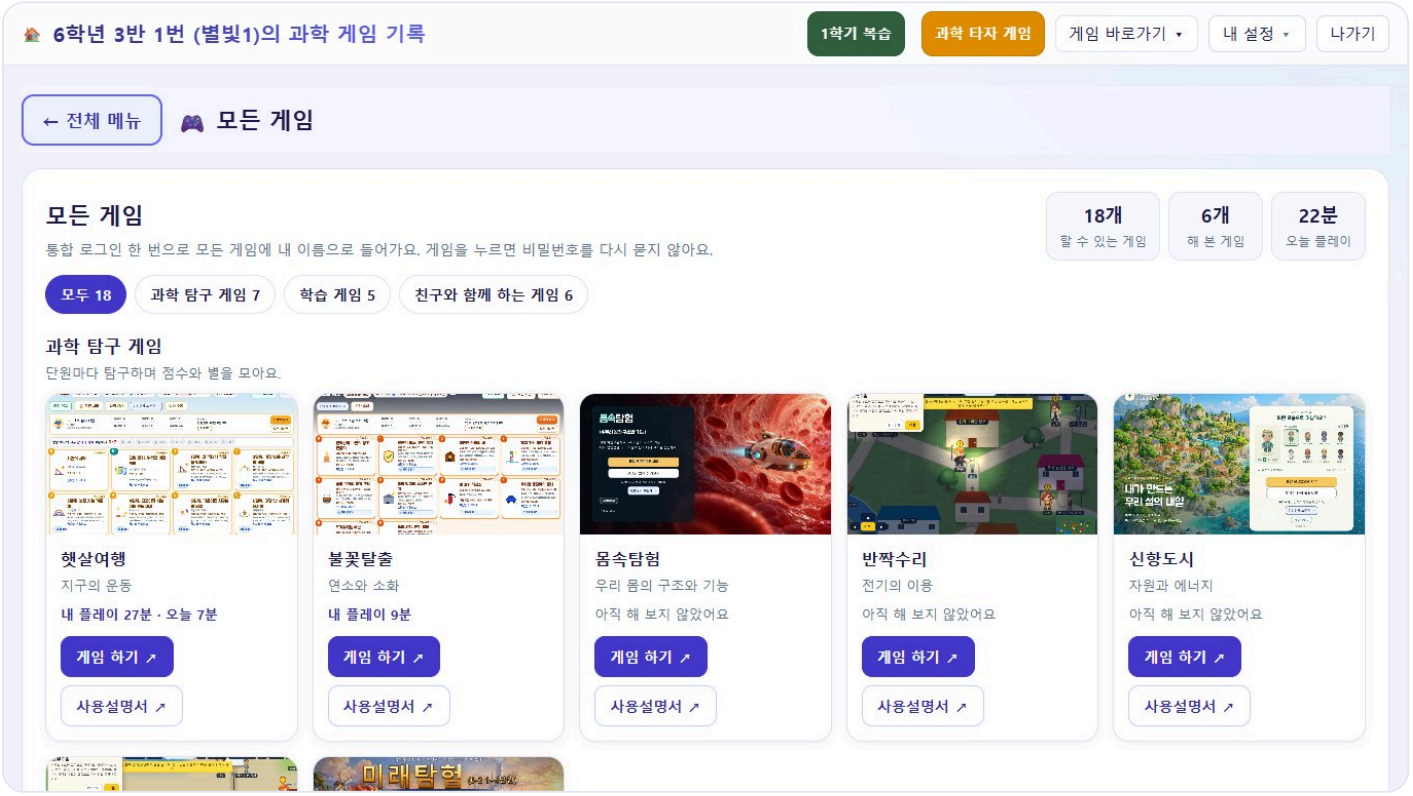
- **마스터 진행 줄**: 게임과 이어진 2학기 7단원 단원평가 가운데 몇 단원을 통과했는지 막대로 보여요. 7단원을 모두 통과하면 6학년 과학 마스터가 돼요. 옆에는 오늘 게임에서 받은 별과 다음에 할 단원이 있고, **단원평가 하러 가기 →**로 단원평가 화면에 가요.
- **큰 카드**: 마지막에 한 게임이나 로그인 화면에서 골라 둔 게임이 나와요. **게임 하기 ↗**를 누르면 새 탭에서 그 게임이 열려요.
- **최근에 한 게임**: 최근에 플레이한 순서로 네 개까지 나와요.
- **게임 줄**: 과학 탐구 게임, 학습 게임, 친구와 함께 하는 게임으로 나뉘어 있어요. 줄을 옆으로 밀어 보고, **모두 보기**로 그 묶음 전체를 봐요.



4 모든 게임

메뉴의 **모든 게임**을 누르면 할 수 있는 게임이 모두 카드로 나와요. 위쪽 단추로 과학 탐구 게임, 학습 게임, 친구와 함께 하는 게임만 골라 볼 수 있어요.

카드의 **게임 하기 ↗**를 누르면 통합 계정으로 들어가서 비밀번호를 다시 묻지 않아요. 게임 화면에는 내 공통 닉네임이 나오고, 기록은 내 계정에 남아요. 게임 방법은 **사용설명서 ↗**에 있어요.



리레이 작전, 해동·삼국 영웅전, 펄스 아레나는 선생님이 미니게임을 풀어 둔 때에만 들어갈 수 있어요. 잠겨 있으면 카드에 '선생님이 열면 할 수 있어요'가 나와요.

5 게임 별 · 플레이 시간

친구와 함께 하는 게임에서 과학 문제를 맞히거나 실험, 임무를 마치면 별을 받아요. 받은 별은 화면 위에 잠깐 나오고 내 별에 더해져요.

한 일	받는 별	예
게임에서 받은 별	**받은 만큼**	에코 레이싱(한 판 끝, 정답 문 15개·완주 20개 등), 아스트라 IX(몬스터·상자·연구·도감), 과학 크래프트(채굴·임무·전투)에서 게임 안에서 받은 별이 내 별에도 똑같이 더해져요
문제 정답 · 실험	**2개**	과학 크래프트 퀴즈, 리레이 부활 문제, 펄스 아레나 낱말 문제. 맞힐 때마다 나와요
임무 완료	**10개**	연구 조합 완성, 우리 팀 라운드 승리, 영웅전 전투 끝
큰 목표 달성	**25개**	수호자 협동전 승리, 과학 도감 12칸 완성

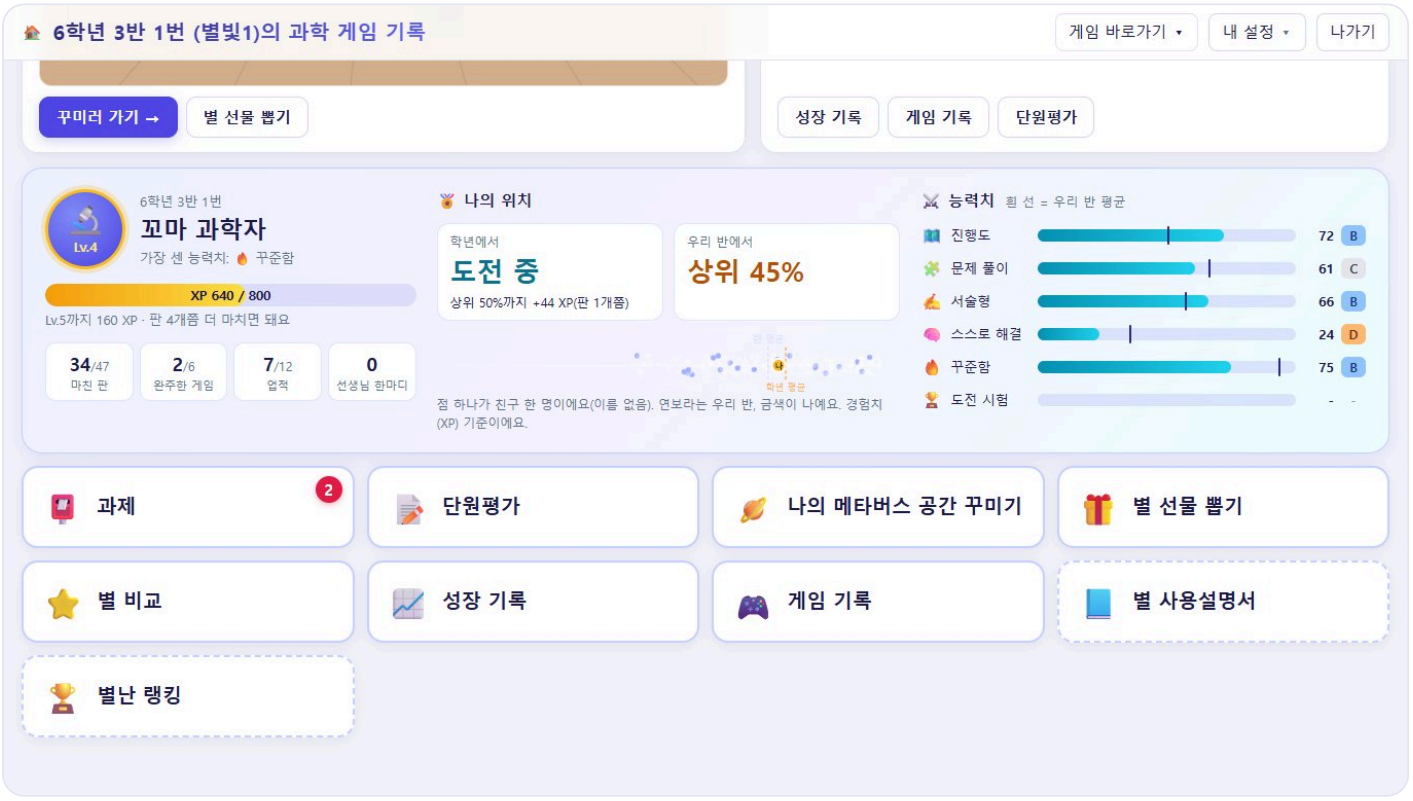
게임 하나에서 하루 200개, 모든 게임을 합쳐 하루 600개까지 받아요. 별은 통합 로그인한 학생만 받고, 로그인 없이 둘러볼 때는 받지 않아요.

메뉴의 **게임 플레이 시간**에서는 게임마다 오늘 한 시간, 누적 시간, 게임에서 받은 별(오늘 / 누적), 마지막으로 한 때를 봐요. 게임 화면을 켜 두고 실제로 플레이한 시간만 들어가요.

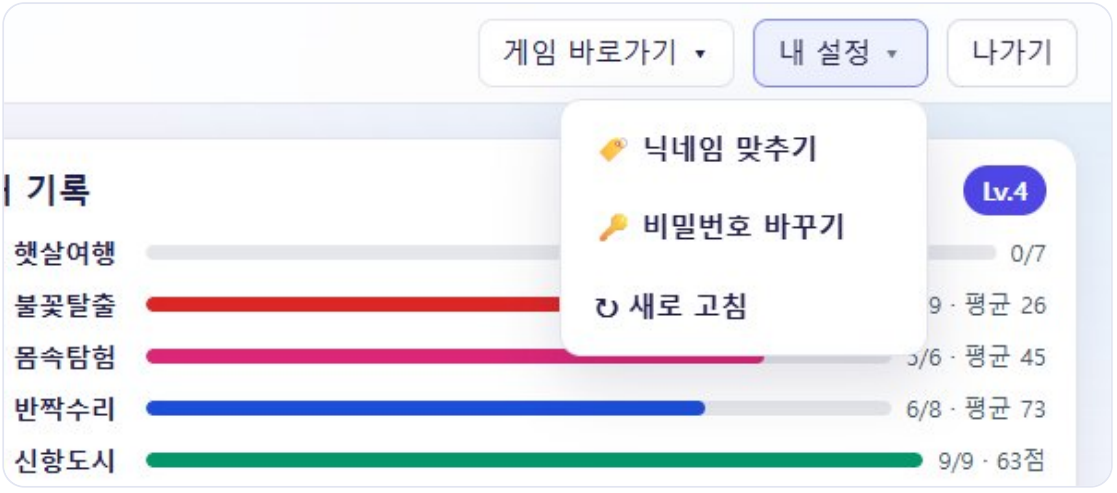


6 메뉴와 내 설정

상태 창 아래에 메뉴가 있어요. 메뉴를 누르면 그 화면만 나오고, **← 전체 메뉴**로 돌아와요. 과제 칸의 빨간 숫자는 아직 내지 않은 과제 수예요.



위쪽 **내 설정**에서 닉네임 맞추기, 비밀번호 바꾸기, 새로 고침을 해요. 다 쓰면 **나가기**를 눌러요. 교실 기기를 친구와 같이 쓴다면 꼭 나가기를 눌러요.



7 메타버스 공간 꾸미기

왼쪽은 내 방, 오른쪽은 내 물건이에요.

- 물건을 누르면 방에 놓여요. 아바타를 누르면 내 캐릭터가 바뀌어요.
- 방에서 물건을 끌어 옮겨요. 아래 줄에서 화살표, 작게, 크게, 뒤집기, 치우기를 써요.
- 오른쪽 위 **● 저장**을 눌러야 바뀐 방이 남고 친구에게도 보여요. 저장하면 **저장됨**으로 바뀌어요.
- **✨ 자동 배치**를 누르면 벽 소품은 벽에, 러그는 바닥 가운데에, 큰 가구는 벽 쪽에, 작은 소품은 앞쪽에 놓여요. 누를 때마다 다른 배치가 나오고, **되돌리기**로 누르기 전 방으로 돌아가요.
- 사거나 뽑기로 얻은 소품은 방의 빈자리에 저절로 놓여요.
- **🖼 배경**을 누르면 책 속 배경 300장과 공간 600장 가운데에서 방 배경을 골라요. 학년과 책 제목으로 찾을 수 있고, **기본 방**을 고르면 벽과 바닥으로 돌아가요.




저장 안 한 변경이 있어요
– 120% + 전체 이동
MY ROOM
어서 와! 내 공간이야.
소품 고르기
자동 배치
크림 방
자동으로 놓았어요. 다시 누르면 다른 배치가 나와요. 마음에 들면 저장해 주세요.
되돌리기

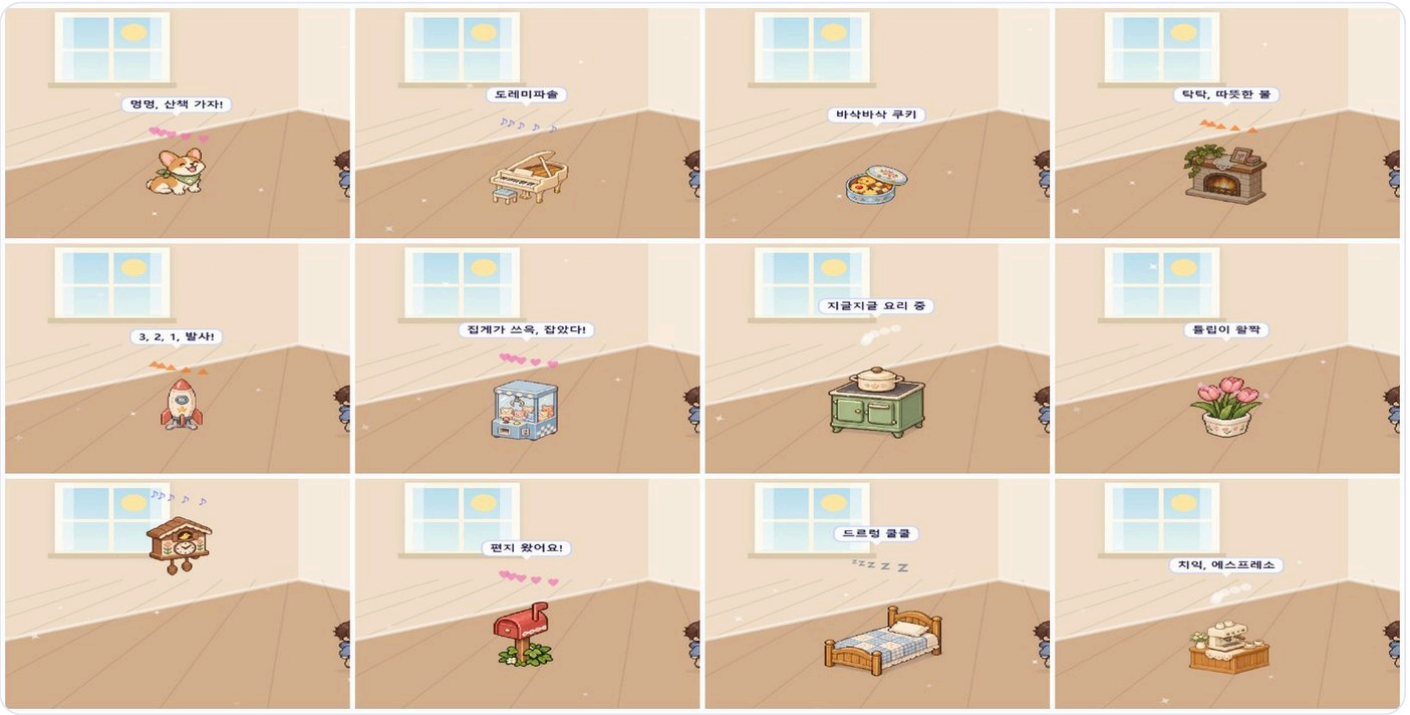
자동 배치를 누른 방

8 소품 누르기

방에 놓은 소품을 누르면 말풍선, 소리, 움직임이 나와요. 소품 273개가 모두 다르게 반응해요. 첫 화면, 꾸미기 화면, 친구 방에서 다 할 수 있어요.

소품	말풍선	일어나는 일
웰시코기	**멍멍, 산책 가자!**	멍멍 짖고 폴짝 뛰며 하트가 올라가요
삼색 고양이	**골골송 부를게**	골골 소리를 내며 부풀었다 줄었다 해요
나무 업라이트 피아노	**젓가락 행진곡**	짧은 피아노 가락과 음표
뻐꾸기 시계	**뻐꾹뻐꾹!**	뻐꾹 소리가 두 번 나요
우주 로켓 모형	**3, 2, 1, 발사!**	발사 소리와 함께 뛰어오르고 불꽃이 튀어요
전자레인지 카트	**띵! 다 데웠어요**	삑삑삑 띵 소리와 김
인형 뽑기	**집게가 쓰윽, 잡았다!**	집게가 내려가는 소리
작은 벽난로	**탁탁, 따뜻한 불**	장작 타는 소리, 누를 때마다 불이 켜지고 꺼져요

- 조명은 누를 때마다 켜지고 꺼져요.
- 꾸미기 화면에서는 끌지 않고 톡 눌러야 반응해요. 끌면 자리를 옮겨요.
- 아바타를 누르면 캐릭터마다 다른 인사를 해요.
- 소리는 꾸미기 화면 오른쪽 위 **소리 켬** 단추로 끄고 켜요. 교실에서는 꺼 두어도 좋아요.



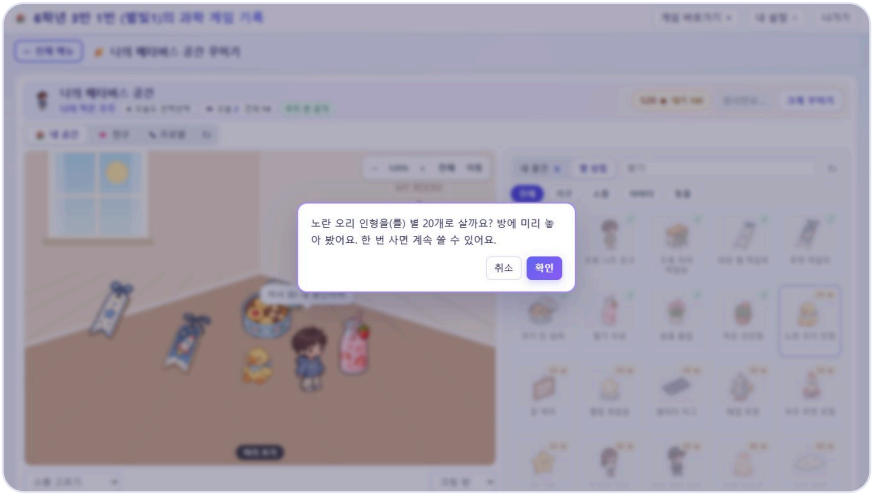
웰시코기, 피아노, 쿠키, 벽난로, 로켓, 인형 뽑기, 요리 화구, 튤립, 뻐꾸기 시계, 우편함, 침대, 에스프레소 바를 누른 모습



첫 화면에서도 소품을 누를 수 있어요

9 별 상점에서 사기

1. **별 상점**을 눌러요. 물건마다 필요한 별 수가 적혀 있어요.
2. 사고 싶은 물건을 누르면 방에 미리 놓이고, 살지 묻는 창이 떠요.
3. **확인**을 누르면 별이 빠지고 물건이 방에 남아요. 자리를 잡은 뒤 저장해요.



방에 미리 놓고 살지 물어요



산 물건이 방에 놓였어요

저장하지 않은 변경이 있으면 먼저 저장해야 살 수 있어요. 평가를 기다리는 별은 그 단원평가를 통과하면 쓸 수 있어요.

10 크게 꾸미기

크게 꾸미기를 누르면 방과 물건이 창 가득 커져요. 화면이 작은 노트북에서 꾸밀 때 편해요. **닫기**로 돌아와요.

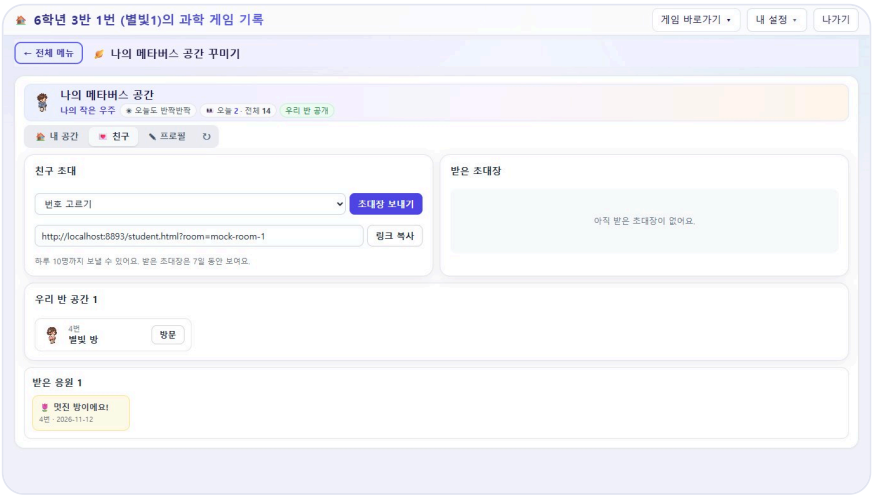


1024×600 노트북 화면

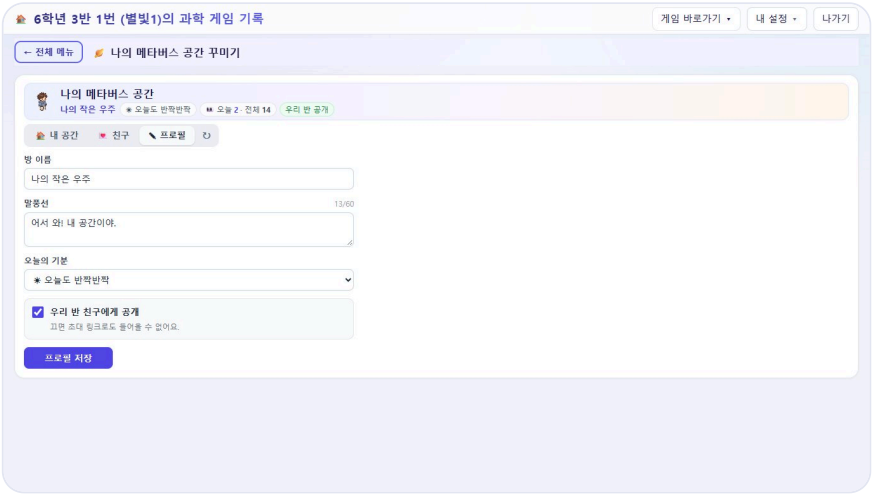
11 친구와 함께

친구에서 같은 반 친구에게 초대장을 보내고, 공개한 친구의 공간에 놀러 가요. 놀러 간 공간에는 응원 스티커를 남길 수 있어요.

프로필에서 방 이름, 말풍선, 오늘의 기분을 정해요. **우리 반 친구에게 공개**를 켜야 친구가 들어올 수 있어요.



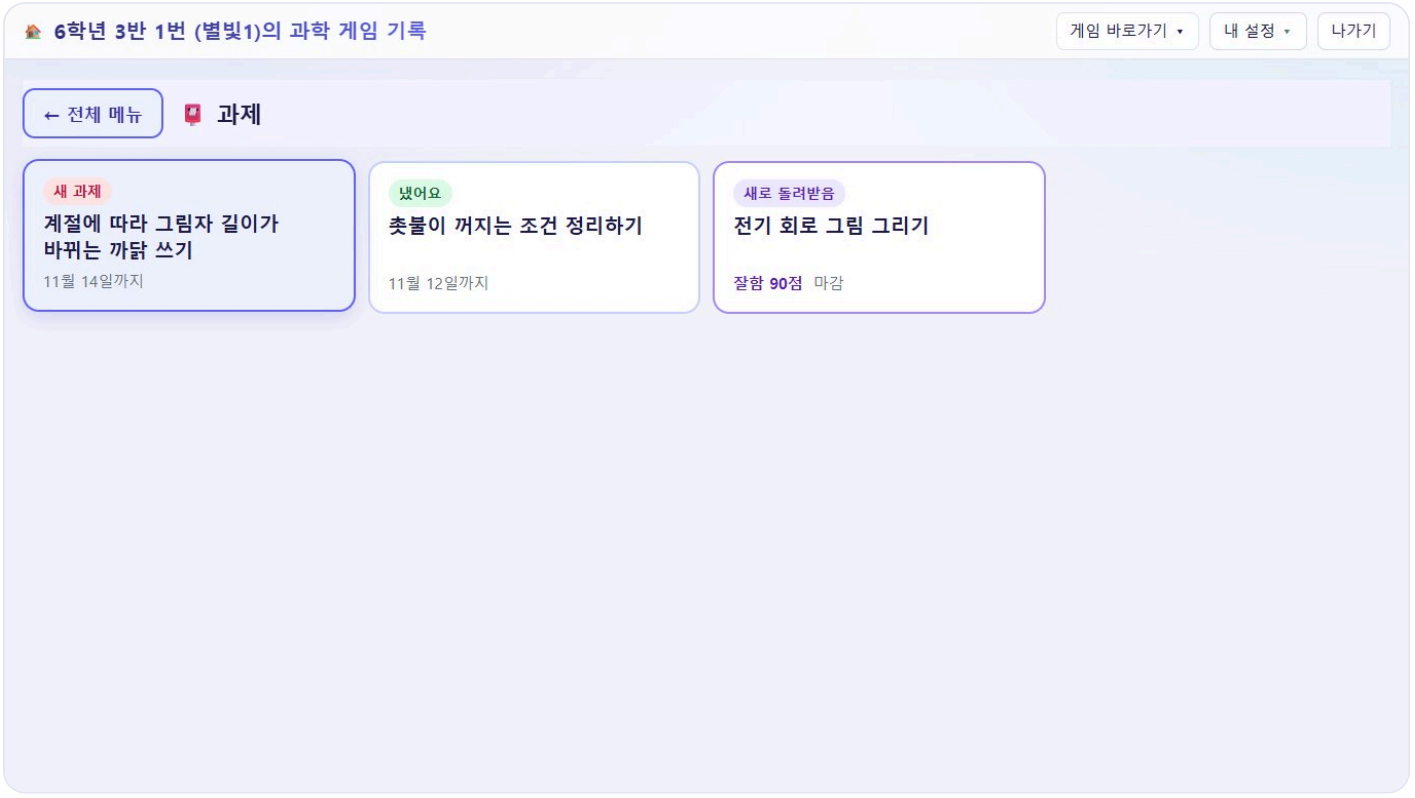
친구



프로필

12 과제

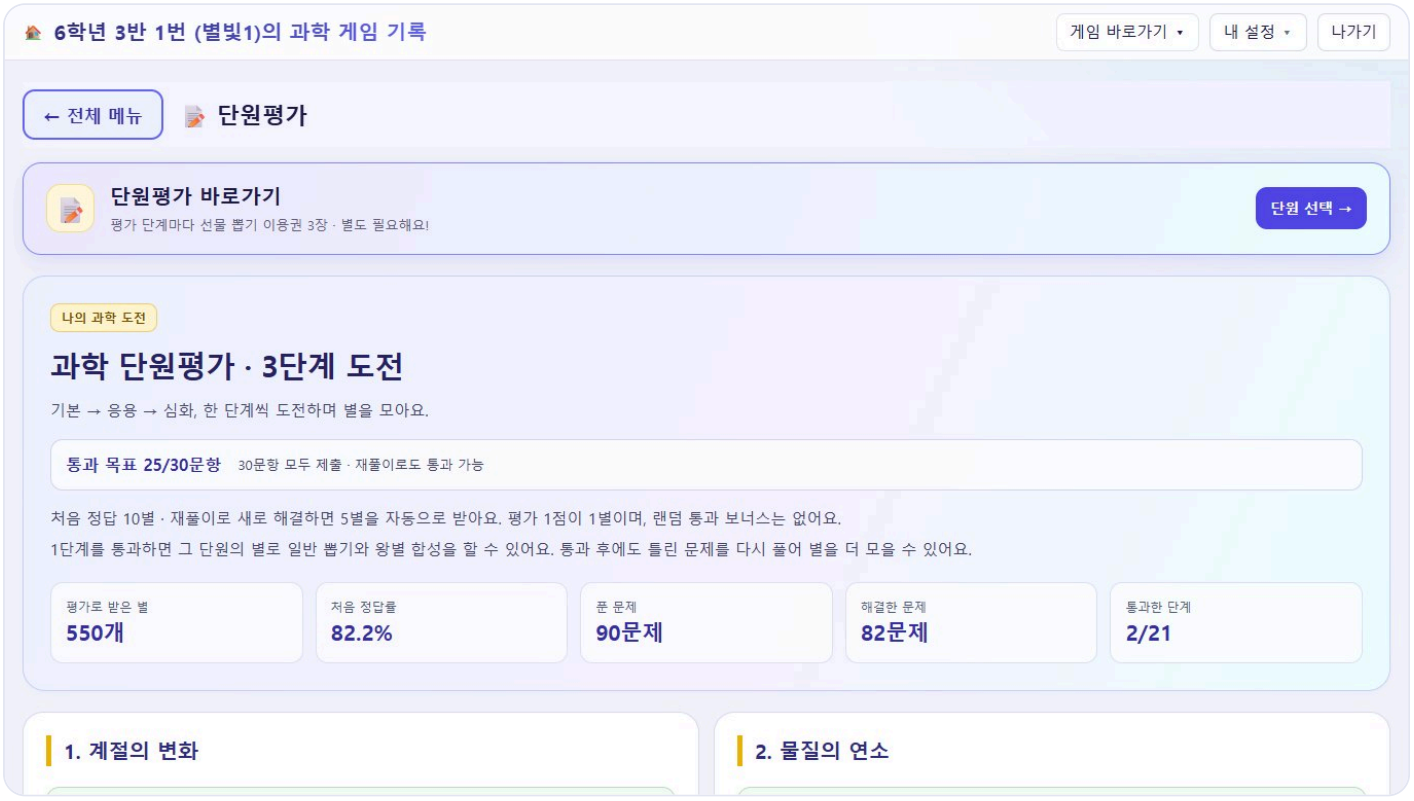
선생님이 낸 과제를 눌러 글을 쓰고 내요. 돌려받은 과제에는 선생님 평가가 붙어 있어요.



13 단원평가

단원마다 기본, 응용, 심화 3단계예요. 한 단계를 통과하면 다음 단계가 열리고 선물 뽑기 이용권도 받아요.

처음 맞힌 문제와 다시 풀어 해결한 문제만큼 별이 쌓여요. 틀린 문제는 2번까지 다시 풀 수 있고, 맞히거나 기회를 다 쓰면 정답과 해설이 열려요.



14 별 선물 뽑기

게임에서 판을 깨면 덤 상자가 생기고, 열면 별조각이 나와요.

꾸미기 뽑기는 별 100개로 언제든 할 수 있어요. 선물 뽑기는 이용권 1장에 별을 걸어서 하는데, 많이 걸수록 더 좋은 선물이 나올 수 있어요. 선물 뽑기는 선생님이 열어 둔 날에만 할 수 있어요. 뽑기로 받은 소품은 내 방 빈자리에 저절로 놓이고 저장돼요.



덤 상자와 내 별



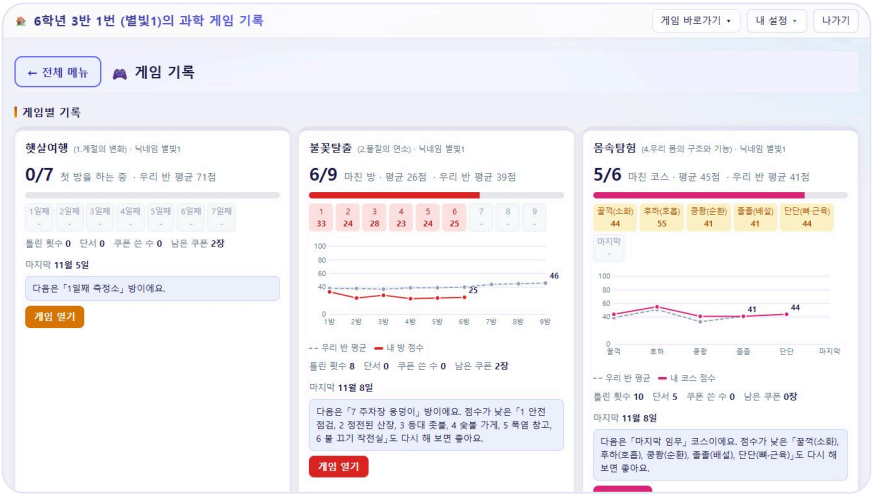
걸 별 고르기와 나올 수 있는 선물

15 별 비교 · 성장 기록 · 게임 기록

- **별 비교**: 내가 모은 별을 우리 반 평균, 학년 평균과 견줘요. 뽑기에 쓴 별도 모은 별에 들어가요.
- **성장 기록**: 날마다 쌓인 경험치와 업적을 봐요.
- **게임 기록**: 게임마다 판 점수와 다음에 할 판이 나와요. **게임 열기**로 그 게임에 들어가요.



성장 기록

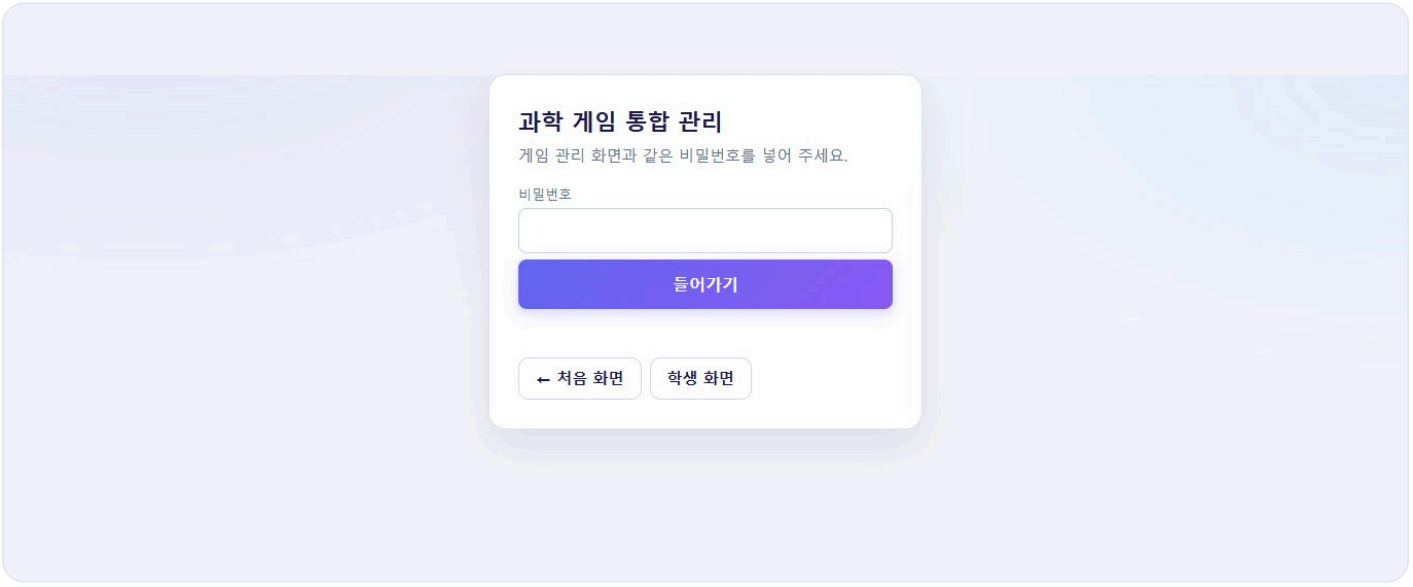


게임 기록

선생님

1 들어가기

처음 화면에서 **선생님**을 누르고 게임 관리 화면과 같은 비밀번호를 넣어요. 비밀번호는 지금 연 탭에만 기억하고, 탭을 닫으면 다시 넣어요.



2 한눈에 보기

들어오면 학생 표가 먼저 나와요. 위의 요약 칸은 학생 수, 최근 7일 활동, 먼저 살펴볼 학생, 지켜볼 학생, 별조각 합계예요. 화살표가 붙은 칸을 누르면 그 내용을 자세히 보는 탭으로 가요.

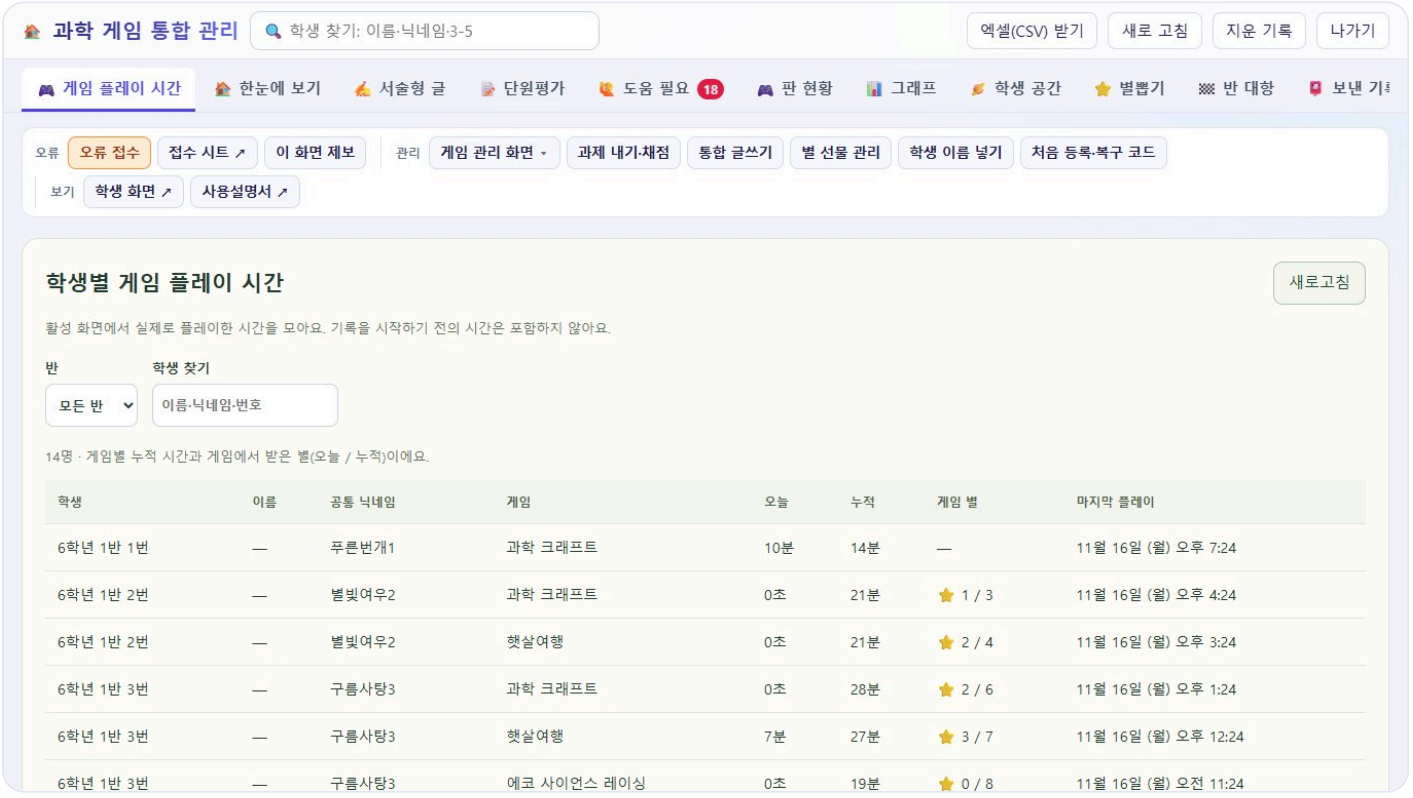
표 칸마다 마친 판 수, 점수, 쓴 쿠폰이 보여요. 게임 칸에 마우스를 올리면 단서, 틀린 횟수, 마지막 활동이 나와요.



3 게임 플레이 시간

🎮 게임 플레이 시간 탭에서는 6학년 학생이 게임마다 실제로 플레이한 시간을 봐요. 학생, 공통 닉네임, 게임, 오늘, 누적, 게임 별(오늘 / 누적), 마지막 플레이 순서예요.

반에서 반을 고르고, **학생 찾기**에 이름이나 닉네임, 번호를 넣어 찾아요. 게임 화면을 켜 두고 실제로 플레이한 시간만 들어가요.



4 반 고르기와 오늘 학습 활동

위쪽 반 단추로 반을 골라요. 단추 숫자는 그 반 학생 수예요. 모든 탭과 **엑셀(CSV) 받기**가 고른 반으로 바뀌고, 다음에 들어와도 고른 반을 기억해요.



오늘 학습 활동 줄의 **전체** **오늘 활동** **활동 없음** 단추로 표를 걸러요. 오른쪽 ↻는 오늘 기록만 새로 불러와요.



5 표 정렬

표 머리 칸을 누르면 그 칸으로 줄을 세우고, 한 번 더 누르면 반대로 세워요. 지금 기준인 칸에는 ▲(오름) 또는 ▼(내림)가 붙어요. 기록이 없는 학생은 늘 맨 아래에 와요.

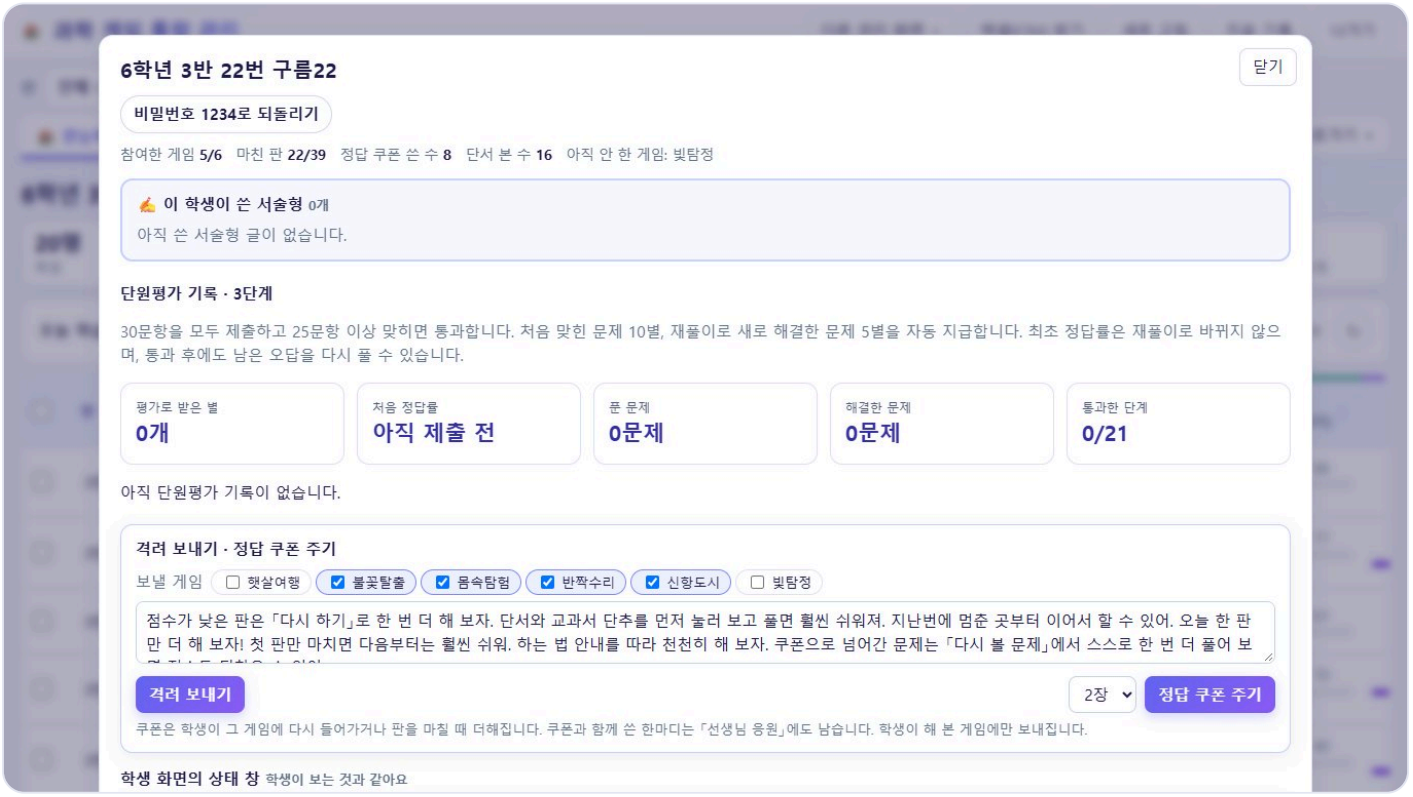
표를 옆으로 밀어도 반, 번호, 닉네임 칸은 왼쪽에 남아 있어요.



6 학생 한 명 살펴보기

닉네임이나 게임 칸을 누르면 학생 창이 열려요. 서술형 글, 단원평가 기록, 게임별 판 점수가 있고, 그 자리에서 격려를 보내거나 정답 쿠폰을 줄 수 있어요.

학생이 처음 등록하거나 비밀번호를 잊었으면 창 맨 위 **임시 복구 코드 발급**을 눌러요. 화면에 나온 코드를 학생에게 알려 주면, 학생이 10분 안에 새 비밀번호를 직접 정해요.

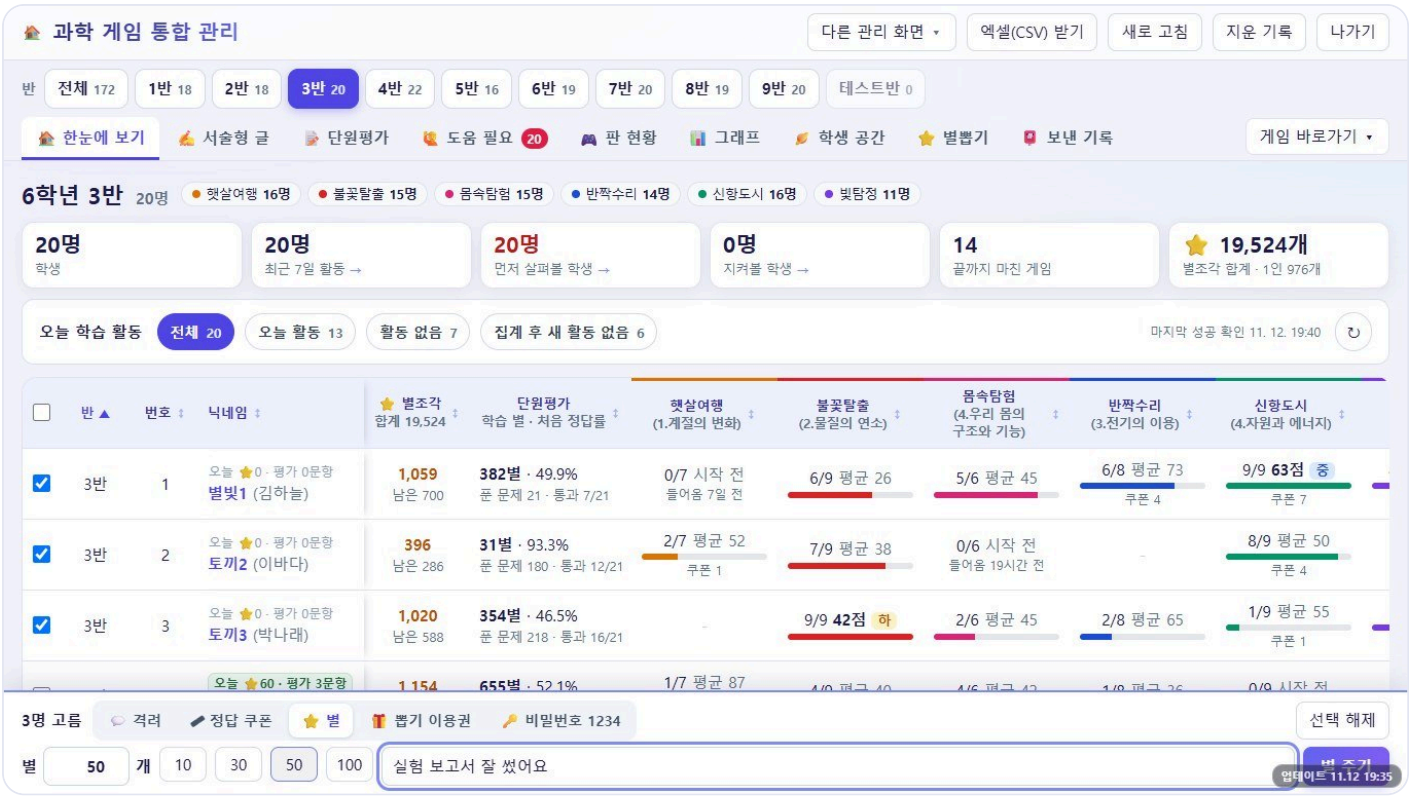


7 여러 학생에게 보내기

표 왼쪽 네모로 학생을 고르면 아래에 막대가 나와요. 할 일을 고른 뒤 아래 줄을 채워 보내요.

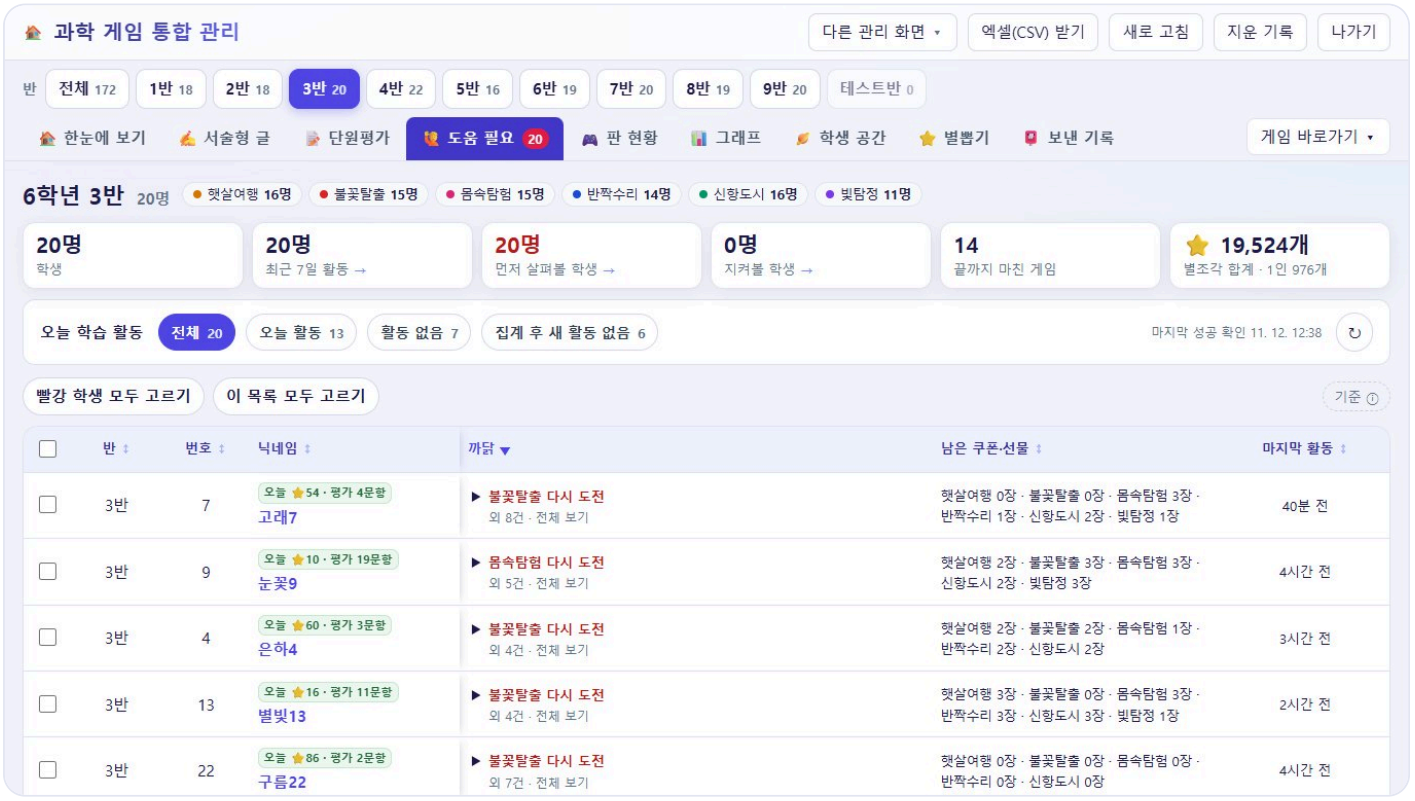
- **격려** **정답 쿠폰**: 보낼 게임을 고르고 글을 써요. 쿠폰은 학생이 그 게임에 다시 들어가면 더해져요.
- **별**: 1~1,000개. 하루 상한과 상관없이 쓸 수 있는 별로 들어가요.
- **뽑기 이용권**: 선물 뽑기 이용권 1~5장.
- **복구 코드**: 고른 학생마다 10분짜리 임시 코드를 하나씩 보여 줘요. 학생이 그 코드로 새 비밀번호를 정해요.

다 보내면 **선택 해제**로 고른 학생을 풀어요. 표 머리 칸 오른쪽 끝을 끌면 칸 너비가 바뀌고, 두 번 누르면 처음 너비로 돌아가요.



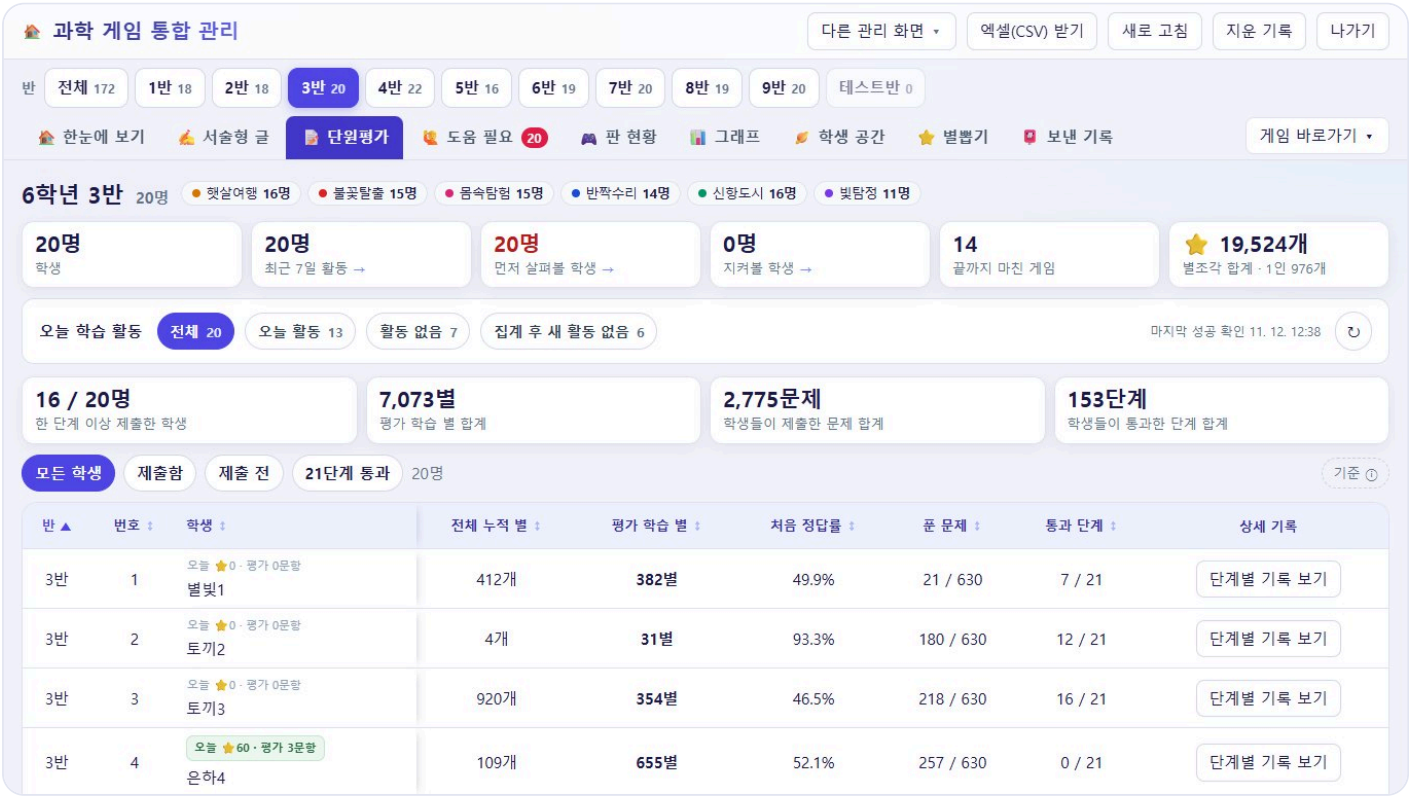
8 도움이 필요한 학생

빨강은 40점 아래 판이 있는 학생, 노랑은 지켜볼 까닭이 있는 학생이에요. 까닭을 펼치면 게임마다 내용이 나와요. **빨강 학생 모두 고르기**로 한꺼번에 골라 격려를 보내요.



9 단원평가 · 서술형 글

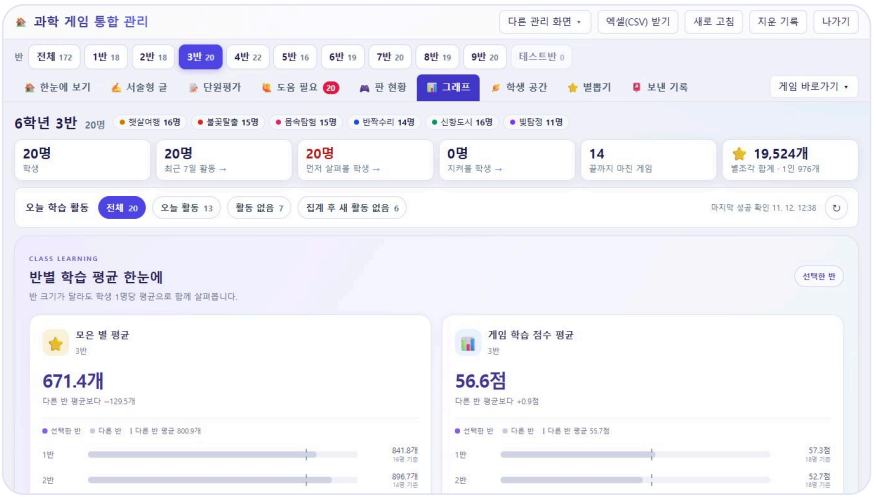
단원평가 탭은 **제출함** **제출 전** **2학기 모두 통과** **1학기 모두 통과** 단추로 학생을 걸러요. 1학기 10단원(산과 염기~기후변화와 우리 생활)도 2학기와 같은 3단계로 풀 수 있고, 학생 화면 위쪽 「2학기 · 1학기」 단추로 바꿔요. **단계별 기록 보기**를 누르면 그 학생의 7단원 3단계 기록이 아래에 나와요.



서술형 글 탭에서는 학생들이 게임에서 쓴 글을 모아 읽고 수준을 매겨요. **판 현황**은 게임마다 어려운 판을, **그래프**는 반별 평균과 과학 역량을 보여 줘요.



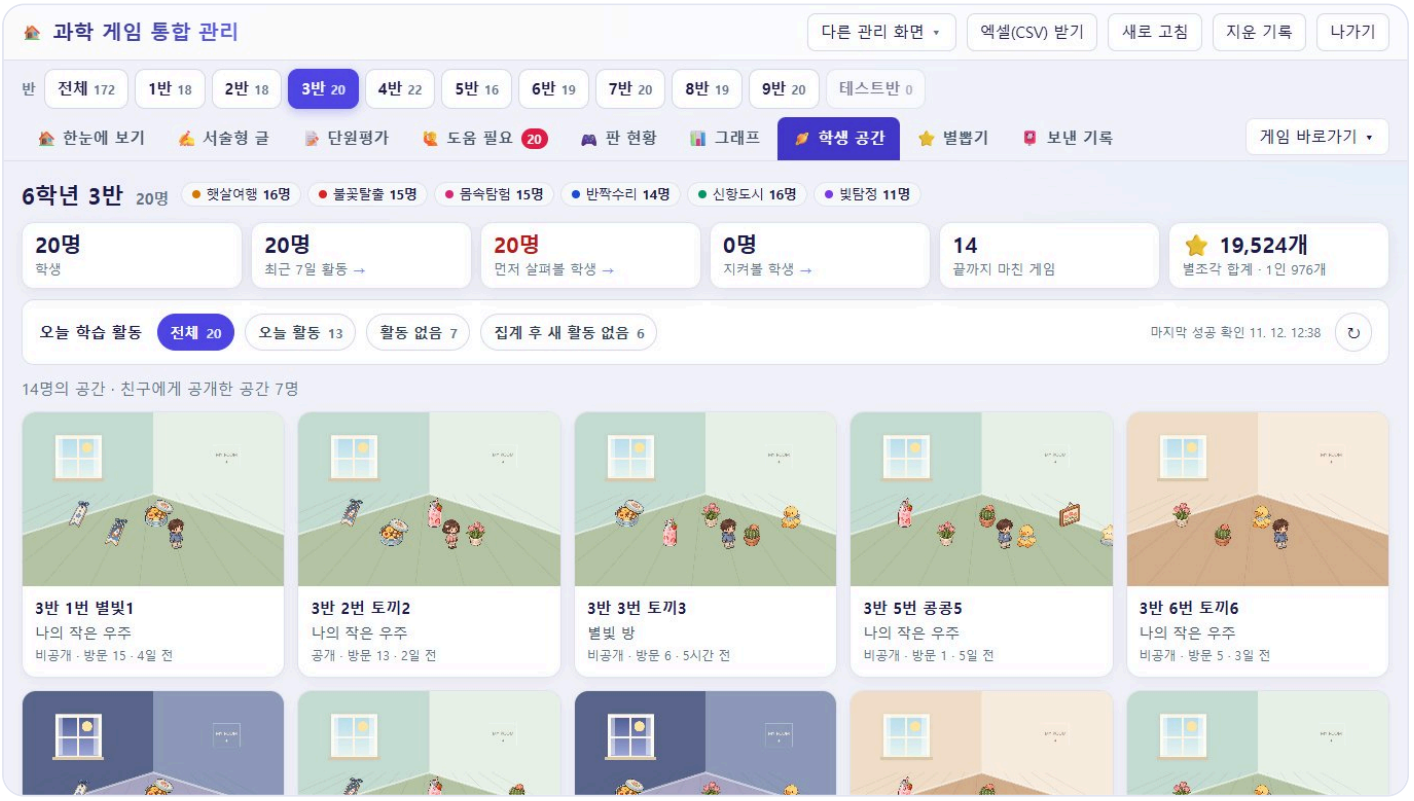
판 현황


과학 게임 통합 관리
다른 관리 화면
엑셀(CSV) 받기
새로 고침
지운 기록
나가기
반
전체 172
1반 18
2반 18
3반 20
4반 22
5반 16
6반 19
7반 20
8반 19
9반 20
테스트반 0
한눈에 보기
서술형 글
단원평가
도움 필요 20
판 현황
그래프
학생 공간
별빔기
보낸 기록
게임 바로가기
6학년 3반 20명
햇살여행 16명
불꽃탐험 15명
물속탐험 15명
반짝수리 14명
신창도시 16명
빛탐정 11명
20명
학생
20명
최근 7일 활동 →
20명
먼저 살펴볼 학생 →
0명
지켜볼 학생 →
14
끝까지 마친 게임
19,524개
별조각 합계 · 1인 976개
오늘 학습 활동
전체 20
오늘 활동 13
활동 없음 7
집계 후 새 활동 없음 6
마지막 성공 확인 11. 12. 12:38
CLASS LEARNING
반별 학습 평균 한눈에
반 크기가 달라도 학생 1명당 평균으로 함께 살펴봅니다.
선택한 반
모은 별 평균
3반
671.4개
다른 반 평균보다 −129.5개
선택한 반
다른 반
다른 반 평균 800.9개
1반
841.8개
16명 기준
2반
896.7개
14명 기준
게임 학습 점수 평균
3반
56.6점
다른 반 평균보다 +0.9점
선택한 반
다른 반
다른 반 평균 55.7점
1반
57.3점
18명 기준
2반
52.7점
18명 기준

그래프

10 학생 공간 둘러보기

고른 반 학생들이 꾸민 메타버스 공간이 카드로 나와요. 카드에는 방 이름, 공개 여부, 방문 수, 마지막으로 바꾼 때가 적혀 있어요. 친구에게 공개하지 않은 공간도 선생님은 볼 수 있어요.



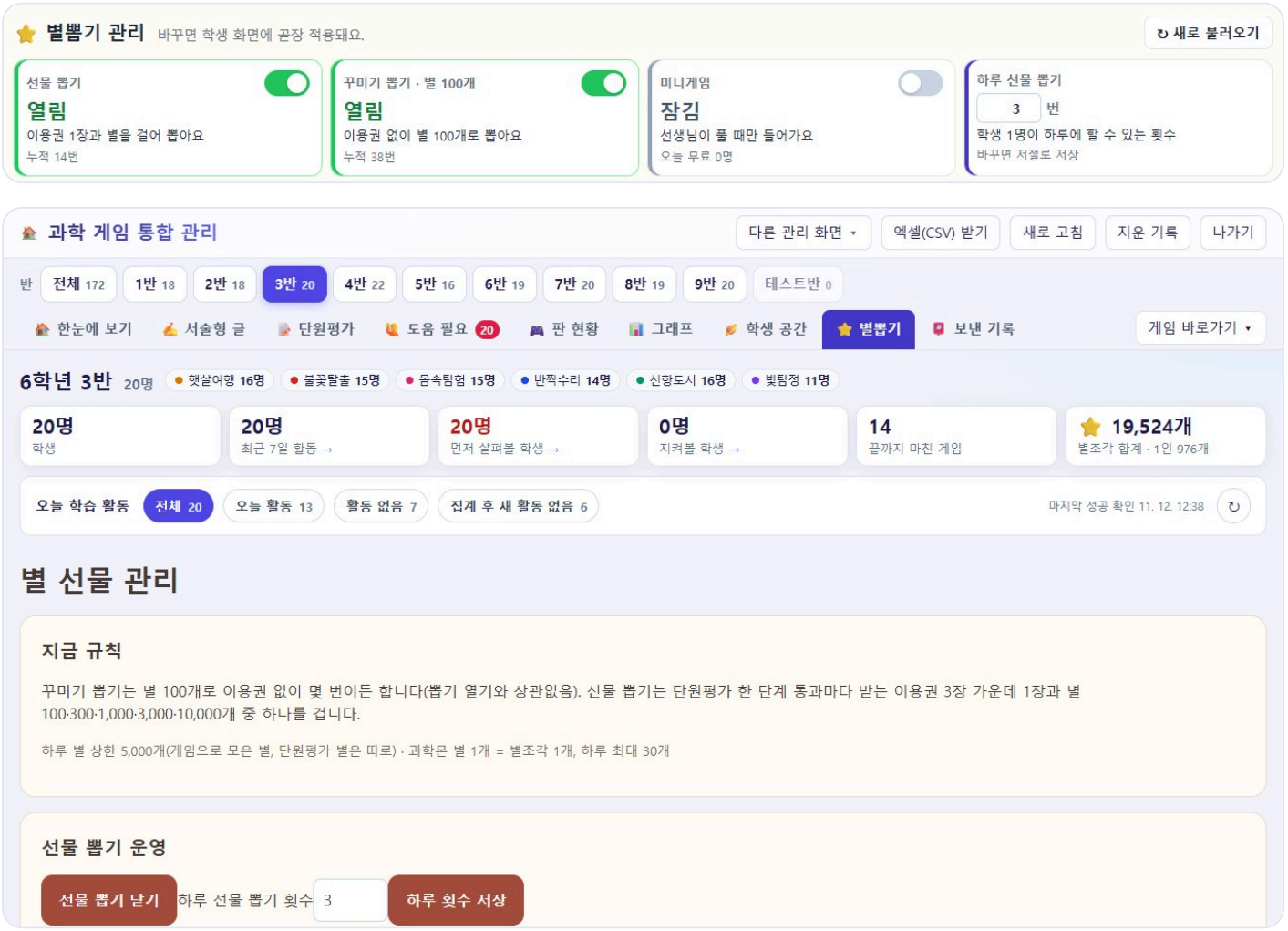
카드를 누르면 그 공간을 크게 봐요.



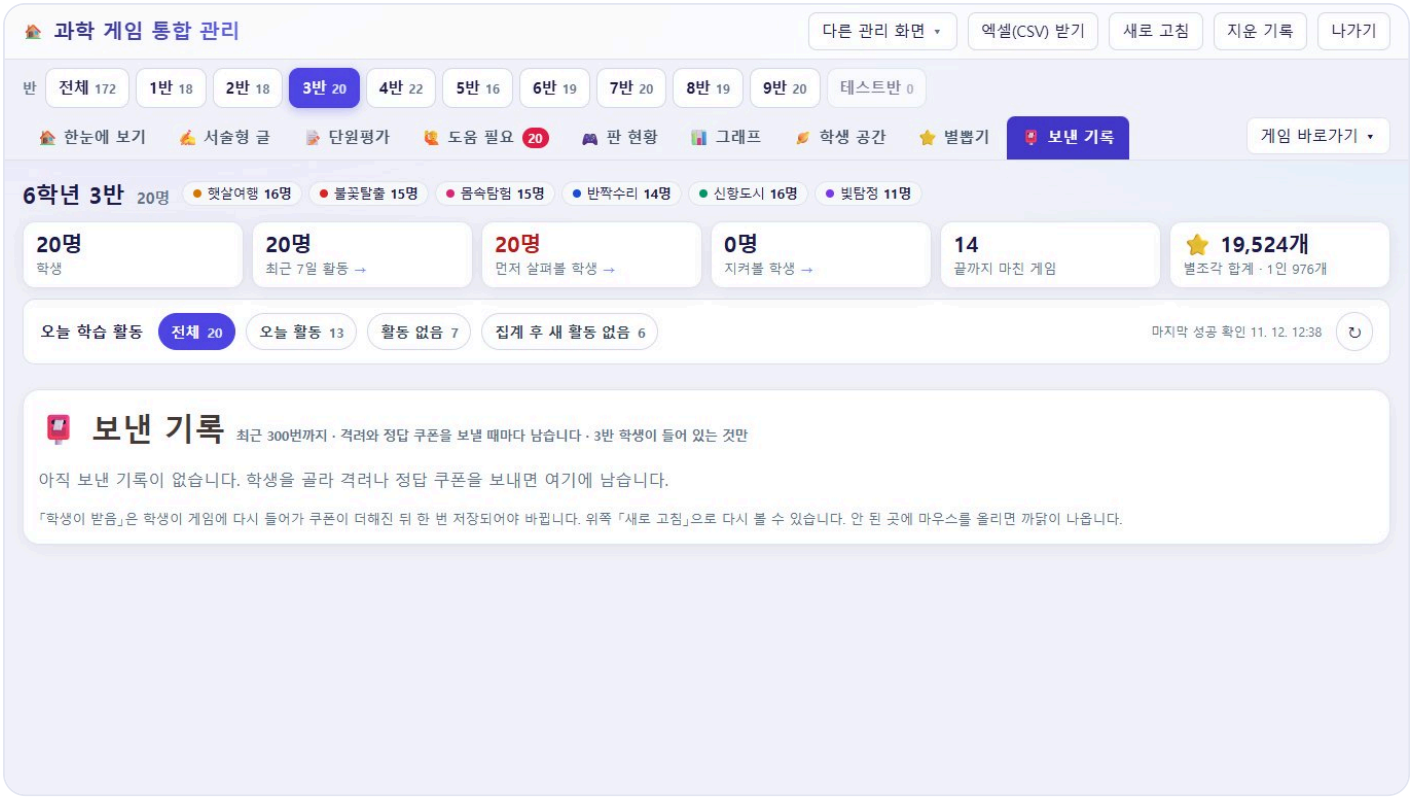
11 별뽑기 · 미니게임 · 보낸 기록

별뽑기 탭에서 선물 뽑기를 열고 닫고, 하루 횟수와 걸 별마다 확률, 실제 선물 재고를 정해요. 학생이 뽑은 선물을 건네면 지급 표시를 해요.

위쪽 **미니게임** 칸의 스위치로 리레이 작전, 해동·삼국 영웅전, 펄스 아레나를 풀고 잠가요. 풀어 두면 학생이 40분씩 들어갈 수 있고, 잠그면 하던 게임도 15초 안에 끝나요. 아스트라 IX, 과학 크래프트, 에코 사이언스 레이싱은 잠그지 않아 늘 열려 있어요.



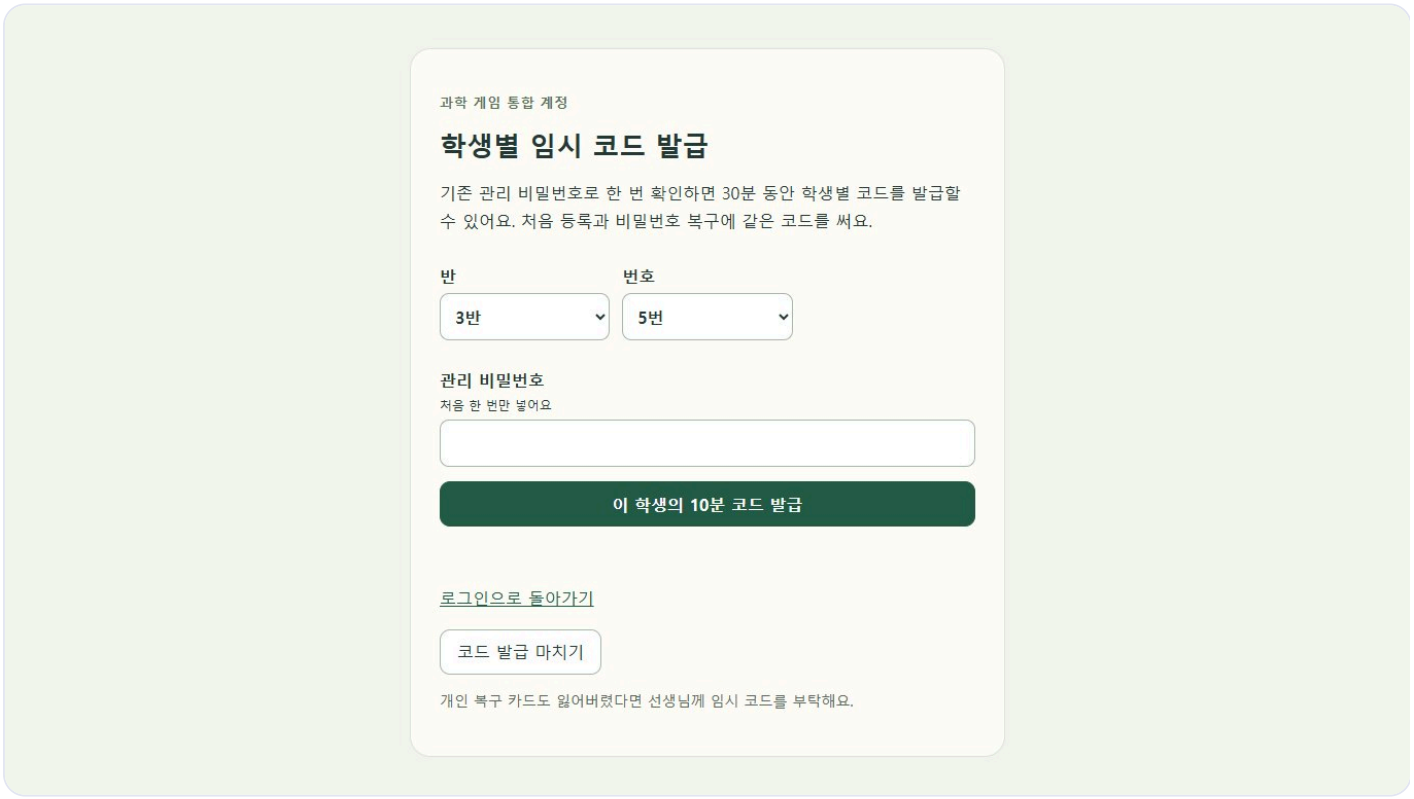
보낸 기록 탭에는 격려와 정답 쿠폰을 보낸 때, 받은 학생, 글이 남아요.



12 처음 등록 · 복구 코드

바로가기 줄의 **처음 등록·복구 코드**를 누르면 학생별 임시 코드를 만드는 화면이 열려요. 반과 번호를 고르고 관리 비밀번호를 넣은 뒤 **이 학생의 10분 코드 발급**을 눌러요.

관리 비밀번호는 한 번 넣으면 30분 동안 다시 묻지 않아요. 코드는 10분 동안 쓸 수 있고, 학생은 로그인 화면의 **비밀번호 복구·처음 등록**에서 이 코드로 새 비밀번호를 정해요. 다 쓰면 **코드 발급 마치기**를 눌러요.



13 바로가기 줄

로그인하면 반 단추와 탭 아래에 **바로가기** 줄이 있어요. 학생 의견, 의견 시트, 게임별 관리 화면, 과제 내기·채점, 통합 글쓰기, 별 선물 관리, 처음 등록·복구 코드, 학생 화면, 사용설명서로 가요. 선생님 화면에서 좋은 점이나 고칠 점이 보이면 **이 화면 의견 보내기**로 알려 주세요. 학생과 선생님이 보낸 의견은 **학생 의견**에서 좋은 점, 고칠 점으로 걸러 보고, 같은 내용이 의견 시트에도 쌓여요.

학생 이름 넣기에 엑셀이나 나이스 명렬표의 '반 번호 이름'을 붙여 넣으면 표에 닉네임과 함께 이름이 나와요. 이름은 선생님 화면에만 보여요.

