

교사용 해설지

1 1차시 수업 (40분 소요)

1. 동기 (10분 소요)

- PPT 를 통해 디지털 윤리와 디지털 시민 개념을 소개하고, 학생들에게 디지털 시민이란 무엇인지 질문을 던져 답변을 유도합니다. (3분 소요)
- 참여도 증가를 위하여 학생들이 자유롭게 대답하며, 발표 시간을 가지도록 유도합니다. (7분 소요)

2. 게임 튜토리얼 (10분 소요)

- 각 학생이 크롬북을 이용해 QR코드로 접속합니다.
 - 학생들이 게임 조작에 익숙해지도록 게임 진행 전 튜토리얼을 진행합니다.
- 튜토리얼은 게임을 처음 시작하는 플레이어가 캐릭터 이동, 점프 등 기본적인 조작법과 규칙을 배우는 과정입니다.

3. 게임 플레이 (20분 소요)

- 학생들이 디지털 윤리를 체험하며 퀘스트를 수행하고, 게임을 진행합니다.
- 학생들이 게임을 통해 디지털 윤리와 시민으로서의 역할을 실제로 체험하게 됩니다.

1차시 수업은 디지털 윤리의 개념을 게임을 통해 체험하고, 윤리적 문제를 탐구하는 시간입니다.

2 2차시 수업 (40분 소요)

1. 활동지 작성 (10분 소요)

- 학생들이 게임 후 배운 내용을 정리하는 시간입니다.
- 활동지는 디지털 윤리와 관련된 주제들(예: 디지털 첫인상 등)을 다룹니다.

2. 모둠 토의 / 다짐 활동 / 역할극 (25분 소요)

- 모둠 활동[토의 / 역할극] / 다짐 활동 중 한가지를 선택하여 진행합니다.
- 선택한 활동을 통해 학생들은 윤리적 태도를 배우고 자신의 생각을 표현합니다.
- 모둠 토의는 디지털 윤리의 중요성에 대해 서로 의견을 나누는 활동입니다.
- 다짐 활동은 디지털 윤리를 실천하는 다짐을 하는 활동입니다.
- 역할극은 온라인 상황 카드를 선택하여 짧고 간단한 역할극을 만들어보는 활동입니다.

3. 수업 정리 및 피드백 (5분 소요)

- 활동지 작성 및 모둠 활동 후 수업 내용을 정리하고, 학생들이 학습한 내용을 나누도록 유도합니다.
- 학생들의 소감을 묻고, 오늘 배운 디지털 윤리의 실천을 구체화하는 시간을 갖습니다.

2차시 수업은 활동지를 작성하며 윤리 교육과 게임을 연계하고, 선택한 활동으로 의견을 나누고 배운 것을 정리하는 시간입니다.

교사용 해설지

3 <인플루언서 퀘스트> 게임 소개

1. 게임 장르 및 목표

- <인플루언서 퀘스트>는 시뮬레이션 비주얼 노벨 게임으로, 주로 텍스트 기반의 대화로 전개됩니다.
- <인플루언서 퀘스트>는 학생들이 디지털 윤리를 배우며 책임감 있는 디지털 시민으로 성장하는 것을 목표로 하는 게임입니다.

2. 플레이어의 역할

- 게임 속에서 학생들은 전학생이 되어, 교내 인플루언서 클럽인 '디키'에 가입하기 위해 SNS 계정의 팔로워를 늘려야 합니다.
- 게임을 진행하면서 학생들은 주어진 상황에서 무엇이 윤리적인 선택인지를 생각하고 행동해야 합니다.

3. 게임 진행 방식

- 학생들은 등장인물과 대화를 나누며 스토리를 진행하고, 다른 공간으로 이동하며 게임을 플레이하게 됩니다.
- 각 공간과 등장인물은 플레이어의 선택에 따라 변화하며, 이를 통해 다양한 이야기의 흐름을 경험할 수 있습니다.

4. 엔딩 유형

- 게임의 결말은 플레이어가 내린 선택에 따라 달라지며, **해피엔딩**, **우정엔딩**, **배드엔딩**으로 나뉩습니다.
 - **해피엔딩**은 올바른 선택을 하며 디지털 윤리를 실천하고, 디키 가입에도 성공하는 엔딩입니다.
 - **우정엔딩**은 잘못된 선택을 하지만, 반성하며 잘못을 바로잡고 진정한 우정을 찾는 엔딩입니다.
 - **배드엔딩**은 잘못된 선택을 바로잡지 않고 디지털 윤리를 무시한 결과로, 아무것도 얻지 못하는 엔딩입니다.

5. 등장인물

민지



서현



지훈



수진



선생님

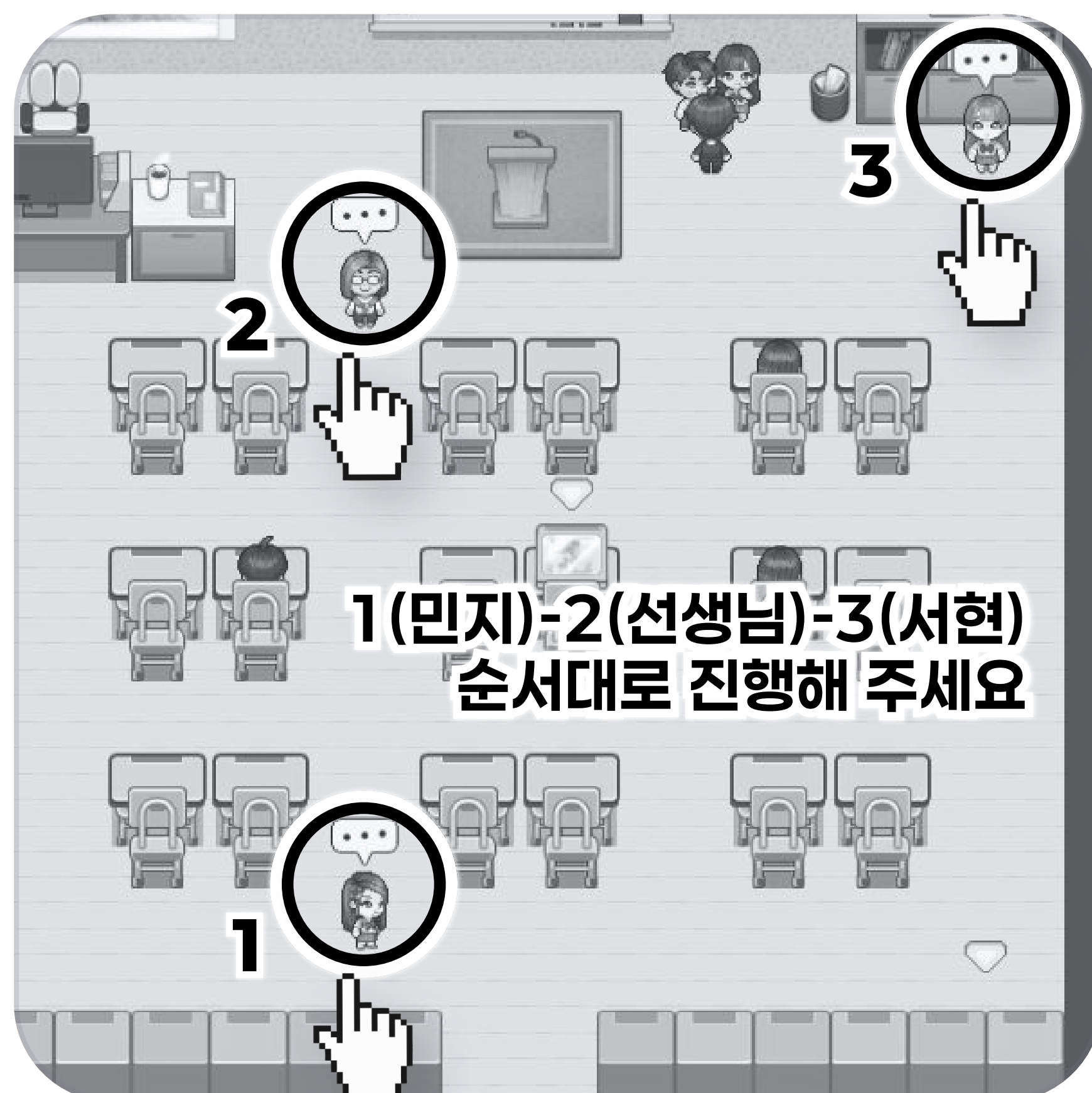
헤리와
윤수

교사용 해설지

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

1. 첫 번째 챕터 - 교실

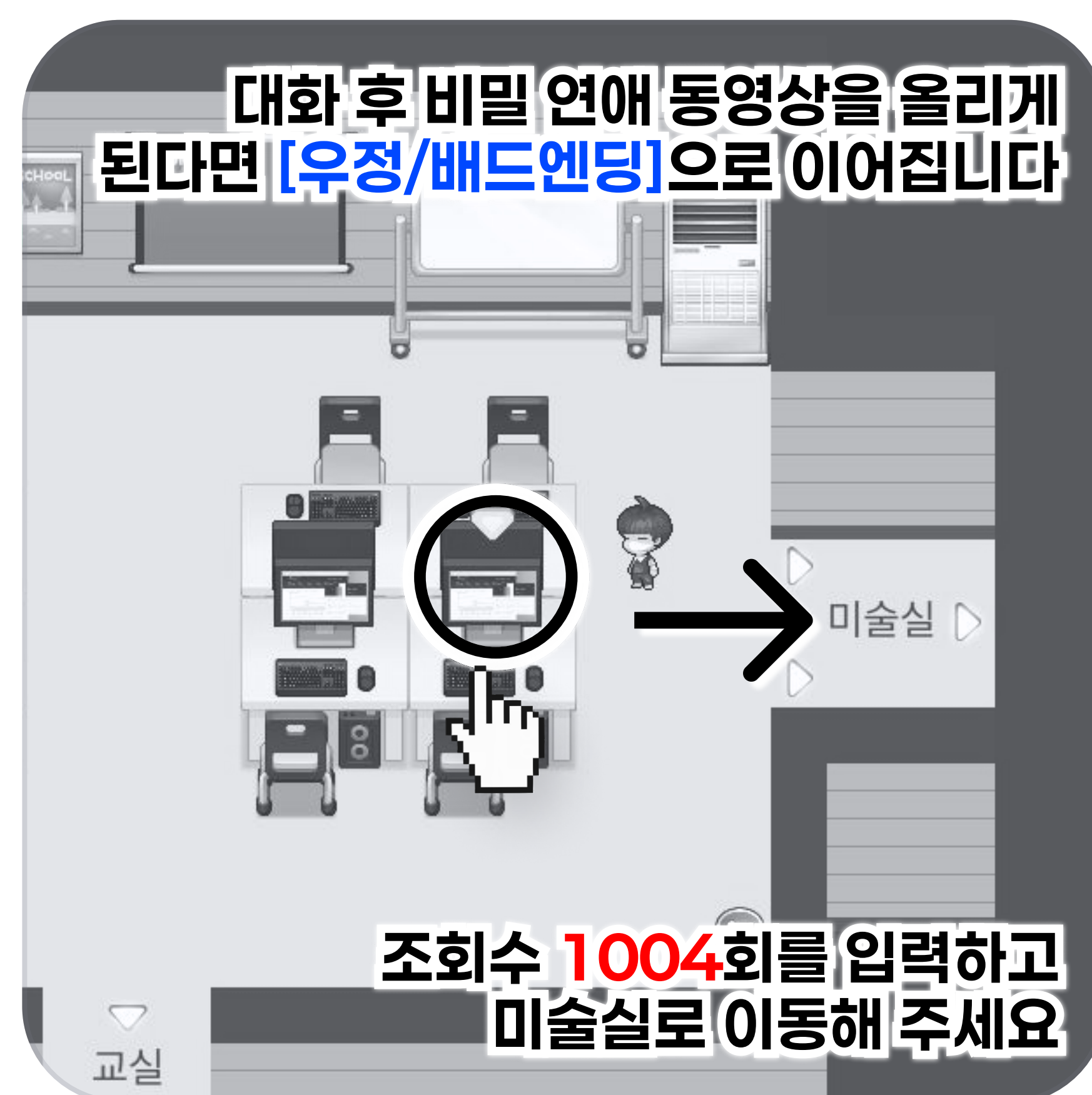
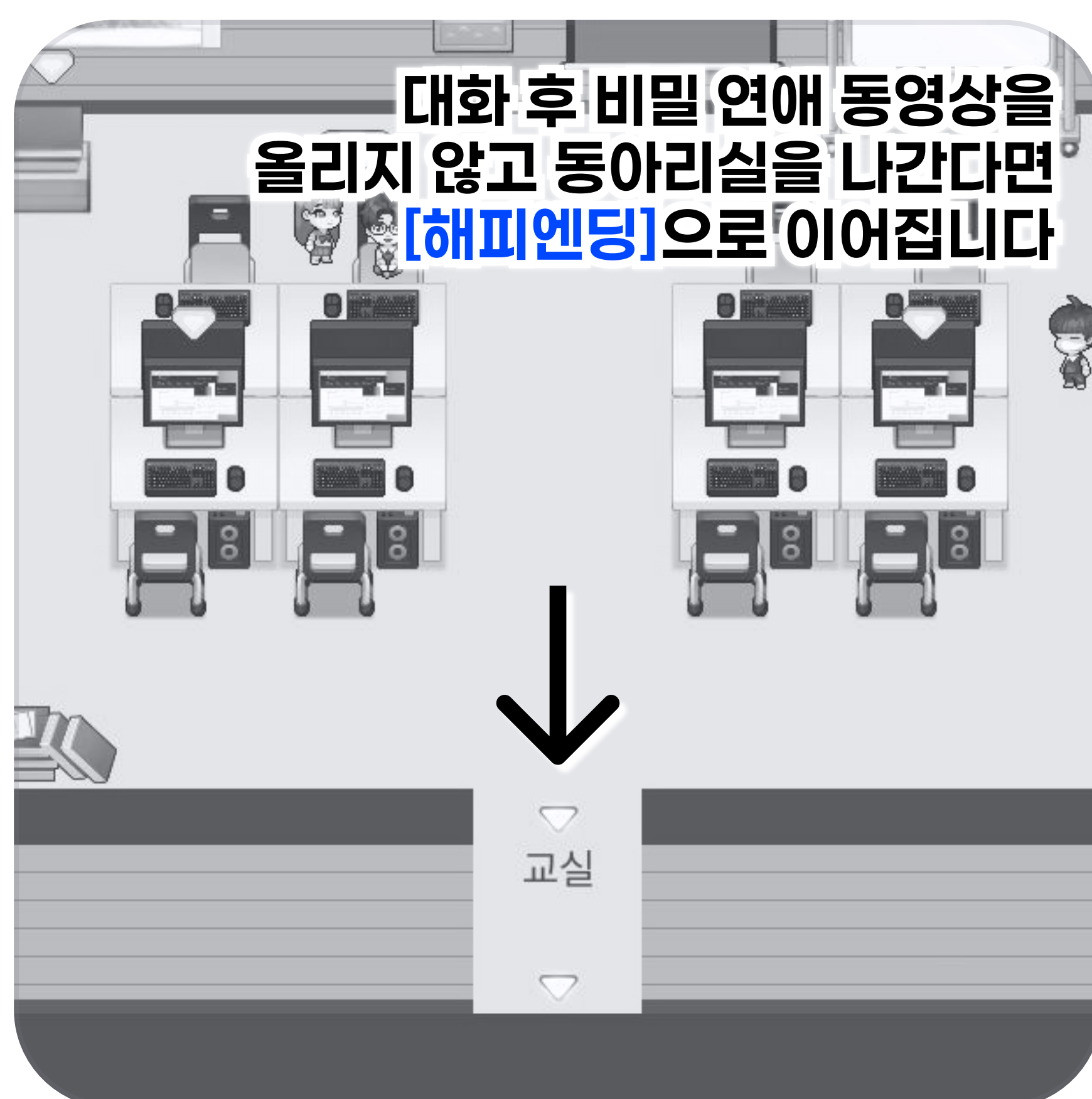
- 전학생은 새로운 학교에서 인플루언서 민지를 만나고, 민지가 이끄는 교내 동아리 '디키'에 관심을 갖게 됩니다. 민지는 디키 가입 조건으로 SNS 팔로워 1000명을 요구하고, 민지와 대화 후 주인공은 선생님의 디지털 윤리 수업을 듣습니다. 수업 후 전학생은 디키 멤버 서현이를 만나고, 서현이는 팔로워를 늘리는 방법이 있긴 하나 부작용이 있을 수 있다고 경고합니다. 서현이의 제안이 궁금해진 전학생은 서현이를 따라 동아리실로 향합니다.



첫 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <③ 공격적인 댓글을 달며 존재감을 드러낸다> 입니다.
두 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <① 개인정보를 쉽게 공유한다> 입니다.
세 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <② 상대방의 이야기를 경청하고 공감 한다> 입니다.

2. 두 번째 챕터 - 동아리실

- 동아리실에 온 주인공은 서현이에게 디키의 영상 및 콘텐츠 담당 멤버 지훈이를 소개받습니다. 서현이와 지훈이는 옆 반 친구인 헤리와 윤수가 비밀 연애를 한다는 자극적인 내용의 영상을 SNS에 올리면 팔로워가 늘 것이라며, 지훈이가 편집해 둔 영상을 올리자고 제안합니다.



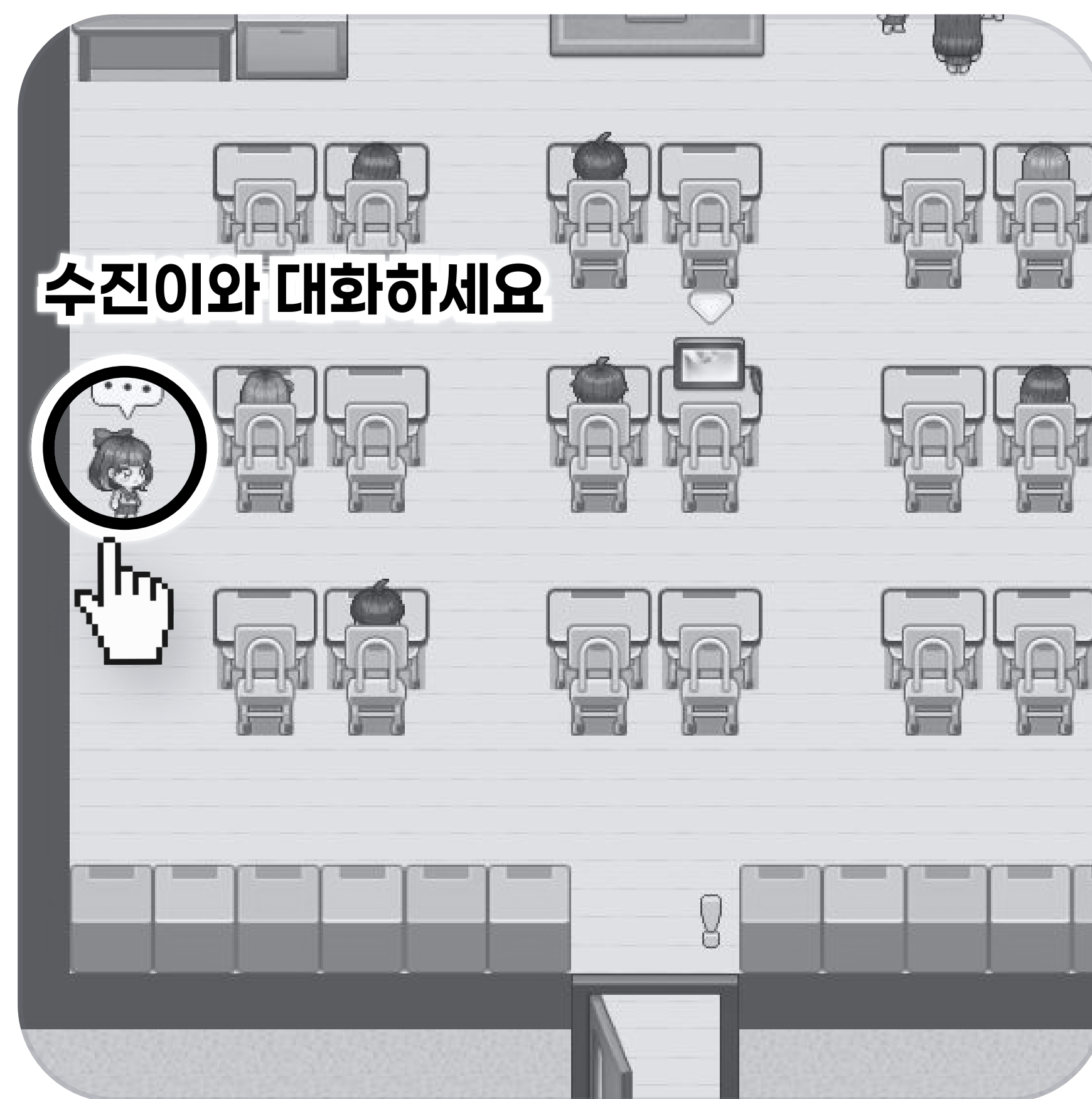
첫 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <① 비밀번호를 친구에게 알려준다> 입니다.
두 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <③ 상대방을 존중하며 대화한다> 입니다.
세 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <① 모르는 사람이 보낸 링크를 클릭한다> 입니다.

교사용 해설지

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

3-1 해피엔딩 첫 번째 챕터 - 교실

- 서현이와 지훈이의 제안을 거절한 전학생은 다시 교실로 돌아오게 되고, 짝지인 수진이와 이야기하게 됩니다.
- 수진이는 공모전에 출품할 웹툰을 만들어 SNS에 올리자는 제안을 하고, 전학생은 수진이와 함께 웹툰을 만들기로 합니다.
- 전학생은 웹툰에 관한 이야기를 하기 위해 수진이를 따라 미술실로 가게 됩니다.



첫 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <④ 상대방에게 욕설이 담긴 댓글을 단다> 입니다.
두 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <② 증거를 모아 신고한다> 입니다.
세 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <② 악플을 보더라도 모른 척한다> 입니다.

3-2 해피엔딩 두 번째 챕터 - 미술실

- 전학생과 수진이는 미술실에서 웹툰에 대한 이야기를 나눕니다.
- 둘은 함께 공모전을 준비하며 점차 가까워지고, 몇 주 동안 열심히 작품을 완성한 뒤 공모전 결과를 확인합니다.
- 둘의 웹툰은 공모전에서 1등을 수상하게 되고, 전학생은 잠시 자리를 비운 수진이를 찾기 위해 운동장으로 향합니다.



4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

3 - 3 해피엔딩 세 번째 챕터 - 운동장

- 전학생과 수진이는 자신들이 만든 웹툰이 공모전에서 1등을 했다는 소식에 기뻐합니다.
기뻐하는 도중 우연히 디키 멤버들과 운동장에서 마주치게 되고, 민지는 전학생을 디키 정식 멤버로 가입을 허락합니다.
전학생과 민지는 동아리 가입서를 작성하기 위해 디키 동아리실로 향합니다.



3 - 4 해피엔딩 마지막 챕터 - 동아리실

- 전학생과 민지는 동아리실에서 서현이와 지훈이가 헤리와 윤수의 영상을 조작한 후 SNS에 올리는 장면을 목격합니다.
민지는 충격을 받으며 디키의 원래 목표가 창의적이고 긍정적인 콘텐츠를 만드는 것임을 멤버들에게 상기시킵니다.
서현이와 지훈이는 실수를 깨닫고 헤리와 윤수에게 사과한 후 영상을 삭제하기로 합니다.
일이 마무리 된 후, 전학생과 디키 멤버들은 서로를 바라보며 미소를 짓습니다.
전학생은 디지털 윤리적으로 옳은 선택을 하여 인기, 꿈, 우정 모두를 얻게 되었습니다.



교사용 해설지

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

4 - 1/5 - 1 우정/배드엔딩 첫 번째 챕터 - 미술실

- 전학생은 서현이와 지훈이의 제안을 받아들여 영상을 SNS에 업로드한 후, 미술실로 향합니다.
- 전학생이 올린 동영상은 SNS에서 빠른 속도로 퍼졌으며, 동시에 SNS 계정의 팔로워도 빠르게 증가하는 중입니다.
- 전학생은 미술실에서 수진이를 만나 방금 전 동아리실에서 있었던 일을 털어놓습니다.
- 수진이는 전학생의 잘못을 타이르고, 선생님께 상황을 알리고 도움을 요청하는 것이 좋겠다며 같이 교실로 가자고 말합니다.



첫 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <④ 상대방에게 욕설이 담긴 댓글을 단다> 입니다.
두 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <② 증거를 모아 신고한다> 입니다.
세 번째 팝업 객관식 문제 정답은 <② 악플을 보더라도 모른 척한다> 입니다.

4 - 2 우정엔딩 두 번째 챕터 - 교실

- 전학생은 수진이와 함께 교실로 가서 선생님께 그동안 있었던 일들을 이야기하고, 디지털 윤리에 대한 설명을 듣습니다.
- 이후 선생님과 수진이의 조언에 따라 영상을 삭제하고,
영상으로 인해 피해를 입은 윤수와 헤리에게 사과하기 위해 운동장으로 향합니다.



교사용 해설지

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

4 - 3 우정엔딩 세 번째 챕터 - 운동장

- 전학생은 헤리와 윤수에게 영상을 올린 사실을 고백합니다.
처음에는 그 사실에 분노했던 헤리와 윤수는 주인공의 진심 어린 사과를 듣고 결국 전학생을 용서합니다.
일이 마무리된 후, 수진이는 팔로워를 모을 수 있는 다른 방법이 생각났다고 말합니다.
전학생은 다른 방법에 대한 설명을 듣기 위해 수진이와 미술실에서 만나기로 합니다.



4 - 4 우정엔딩 마지막 챕터 - 미술실

- 전학생과 수진이는 공모전에서 1등은 하지 못했지만, 과정 자체가 의미 있었다고 만족합니다.
전학생은 SNS에서 유명해지기보다는 하고 싶은 일을 하는 것이 더 중요하다는 사실을 깨닫고,
디키 가입 대신 미술부에 들어가기로 결정합니다.
디키 멤버들에게 결정을 알리던 중, 서현이와 지훈이는 영상을 삭제하지 않았으면 팔로워를 쉽게 늘렸을 것이라고 빈정거립니다.
민지는 실망하며 디키는 좋은 콘텐츠를 만드는 곳이지, 단순히 인기만을 쫓는 곳이 아니라고 강하게 지적합니다.
전학생은 가장 중요한 것은 좋아하는 것을 함께할 친구와의 우정임을 깨닫고, 새로운 시작을 다짐합니다.



교사용 해설지

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

5 - 2 베드엔딩 두 번째 챕터 - 운동장

- 어느덧 SNS 팔로워 수는 1000명을 넘겼고, 전학생은 디키 가입이 확정되었다는 생각에 뿌듯해합니다. 그러던 와중, 전학생은 우연히 운동장에서 헤리와 윤수를 마주치게 됩니다. 헤리와 윤수는 SNS에서 퍼진 영상 때문에 괴로워하고 있었고, 학생들은 헤리와 윤수의 해명을 들어주지 않습니다. 전학생은 자신의 행동이 초래한 결과에 죄책감과 혼란을 느끼며 운동장을 떠납니다.



5 - 3 배드엔딩 세 번째 챕터 - 교실

- 학교 안으로 돌아가자, 전학생은 디키 가입 조건을 충족한 것을 축하한다는 내용의 쪽지를 발견합니다. 그 쪽지는 디키 멤버들이 보낸 것으로, 교실과 복도에서 나머지 쪽지들을 모으고 동아리실 앞에서 비밀번호를 외치면 동아리실 문을 열어주겠다는 내용이 적혀 있습니다. 쪽지를 찾는 도중, 전학생이 영상을 올리는 모습을 본 옆 반 친구와 수진이는 사실을 선생님께 알립니다. 선생님은 실망감을 드러내며 디지털 공간에서도 책임 있는 행동이 필요하다고 말하고, 전학생에게 벌점을 부과합니다. 전학생은 죄책감을 느끼면서도 디키에 가입하기 위해 동아리실 앞에서 비밀번호를 외칩니다.



첫 번째 쪽지의 객관식 문제 정답은 <② 친구에게 미안하다고 하고 영상을 지운다> 입니다.
두 번째 쪽지의 객관식 문제 정답은 <③ 잘못을 인정하고 친구에게 사과한 후, 댓글을 신고한다> 입니다.
세 번째 쪽지의 객관식 문제 정답은 <① 가짜 뉴스라는 걸 밝히고, 내가 한 행동을 사과한다> 입니다.
네 번째 쪽지의 객관식 문제 정답은 <④ 내가 한 행동을 스스로 생각해 보고 반성한다> 입니다.

4 세부 시나리오 및 게임 플레이 가이드

5 - 4 배드엔딩 마지막 챕터- 동아리실

- 전학생이 영상을 올렸다는 사실을 알게 된 민지는 전학생을 비판하며 가입을 거부합니다.

민지는 디키가 단순히 인기를 쫓는 곳이 아니라 창의적이고 긍정적인 콘텐츠를 만드는 공간이라며, 전학생의 행동을 받아들이지 못한다고 단호히 말합니다.

동아리실을 나와 전학생은 헤리와 윤수를 마주치고, 두 사람은 전학생이 올린 영상 때문에 얼마나 힘들었는지를 말하며 분노합니다. 혼자가 된 전학생은 자신이 다른 선택을 했다면 어땠을까 후회하지만, 이제는 돌이킬 수 없다는 사실을 깨닫습니다.

