CODING SSOK / CLASSROOM

내가 고르고 바꾸는 보물 찾기

주제 선택 → 짧은 기획 → AI 요청 → 실행 → 오류 확인 → 작품 설명

> 학년이나 경험에 맞춰 말·그림으로 기획해도 좋아요. 비슷한 작품을 이미 만들었다면 새로 시작하기보다 기존 작품의 작은 업그레이드를 골라요.

1. 내 테마와 도전 크기

우주 보물 찾기

운석 사이의 보물 별을 찾아요.

바다 청소

물방울 사이의 쓰레기 표시를 찾아요.

동물 간식 찾기

빈 그릇 사이의 간식 표시를 찾아요.

기본: 큰 버튼 6개 중 정답 하나 / 정답 한 번에 1점 / 오답은 그대로 / 5점이면 끝 / 다시하기는 0점.

도움: 버튼 3개·목표 3점. 먼저 끝났다면 숫자키 1~6 확장 하나를 선택해요. 시간제한·효과음·순위는 오늘 기본 범위에 넣지 않아요.

2. 짧은 기획서

제목 / 누구를 위한 게임인가요?

정답 표시 / 점수가 오르는 조건 / 오답 동작

성공 조건 / 내 색·캐릭터 / 내가 바꿀 한 가지

잘 됐는지 확인할 행동과 예상

3. AI에게 부탁하고 확인해요

요청 1 · 규칙부터 확인

```
큰 버튼 6개 중 정답은 항상 하나야. 정답 1점, 오답은 그대로, 목표 5점이면 성공이야. 먼저 네가 이해한 규칙을 짧게 설명해 줘. 아직 코드는 만들지 마.
```

요청 2 · 한 파일로 만들기

```
확인한 규칙을 HTML/CSS/JavaScript 한 파일로 만들어 줘. 외부 서비스나 로그인 없이 실행하고 한국어 큰 버튼으로 해 줘. 시작 전과 성공 후 점수가 오르지 않고 다시하기는 초기화해 줘. 확인할 테스트 3개도 알려 줘.
```

변경 요청 · 한 가지씩

```
잘 작동하는 규칙은 유지하고 [한 가지]만 바꿔 줘. 바뀌는 부분과 확인 방법을 설명해 줘.
```

오류 요청 · 예상과 실제

```
내 행동은 [순서], 예상은 [예상], 실제 결과는 [실제]야. 관련된 부분만 수정하고 다시 확인할 방법을 알려 줘.
```

> 외부 AI를 쓰기 전 연령 요건과 보호자·기관 정책을 교사가 확인합니다. 확인되지 않으면 교사가 승인된 환경에서 요청을 중개하거나 준비 예제로 진행해요. 개인정보·사진을 넣지 않아요. 이 예제 페이지는 AI에 전송하거나 코드를 생성하지 않습니다.

4. 준비 예제를 실행하는 순서

1. '완성 예제 바로 실행'을 엽니다. 파일을 받았다면 받은 HTML을 브라우저로 열어요.
2. 테마·제목·색·목표를 정하고 시작을 눌러요.
3. 정답 표시 버튼과 오답 버튼을 각각 눌러 차이를 봐요.
4. 원래 정상 파일을 보관하고 한 가지만 바꿔요. 코드 변경은 AI 요청 결과 또는 교사와 원본 편집으로 진행해요.
5. '내 설정을 HTML 파일로 받기'로 선택한 설정이 들어간 파일을 보관해요.
6. 받은 파일을 다시 열어 설정·규칙이 같은지 확인해요. 점수는 0점부터 새로 시작해요.

AI·인터넷이 없어도 받은 단일 HTML 예제는 실행돼요. 화면에서 바꾼 설정만으로 계정 저장이나 코드 이해를 했다고 말하지 않아요.

5. 실제 테스트 기록

내 행동	예상	실제 결과·도움
정답 한 번 누르기	1점 증가	_____
2점 뒤 다시하기	0점 / 시작 전에는 점수 고정	_____
시작을 여러 번 누른 뒤 정답 한 번	정확히 1점만 증가	_____
목표 달성 후 정답 다시 누르기	점수 고정	_____
오답 누르기	점수 유지	_____
받은 파일 닫고 다시 열기	설정 보존 / 0점 시작 / 실행 가능	_____

실제로 발견한 문제 / 수정 또는 유지 이유 / 다시 확인한 결과

오류를 발견하지 않았다면 '점검했고 문제를 찾지 못함'으로 적어요. 고치지 않은 오류를 고쳤다고 쓰지 않아요.

6. 한 문장씩 작품 설명

내 게임은 ___ / ___를 누르면 ___

내가 바꾼 한 가지 ___ / 실제로 확인한 결과 ___

도움 받은 부분 ___ / 다음에 하고 싶은 것 ___

기존 클릭 게임 수업을 해 본 학생은 같은 점수 규칙을 비교해 볼 수 있어요. 기존 클릭 게임 수업 · 로그인 필요