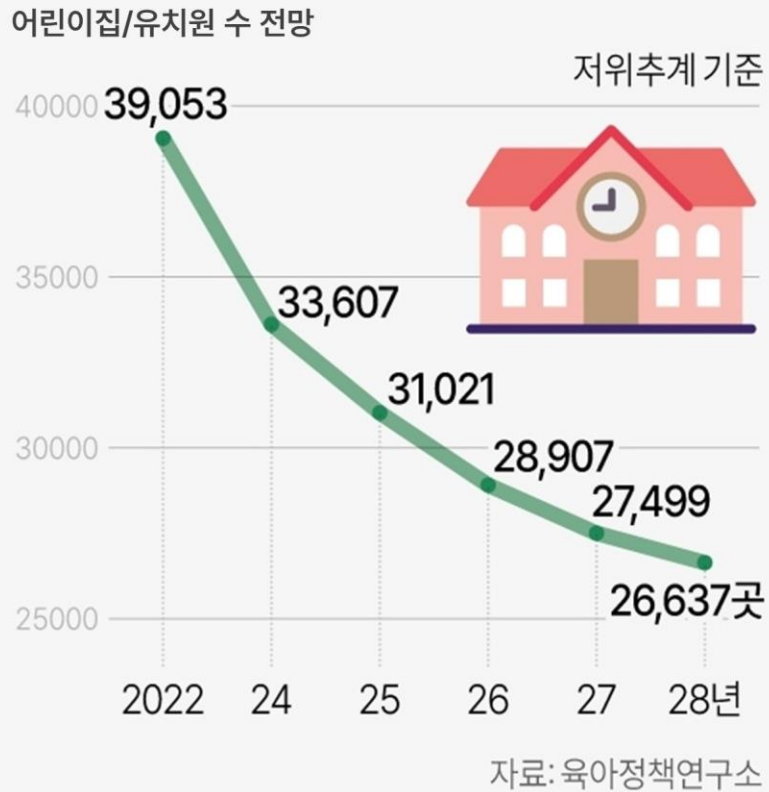


비전시기반 영유아 행동분석 서비스

스토리라인 소개서

StoryLine Introduction

초저출산 시대, 영유아 교육기관에게는 직격탄



저출산에 따른 영유아 교육기관 수는 3분의 1이 사라진다

저출산에 따른 영유아 교육기관 수는 3분의 1이 사라진다

어린이집 1만곳 폐업... 커지는 저출산 충격

어린이집 1만곳 폐업... 커지는 저출산 충격

저출산에 어린이집/유치원 급감... "6년 만에 2,500곳 통과"

어린이집 감소에 따른 대책 마련 시급하다

초저출산에 유치원... 조정 박차// 국공립 유치원 32% 사라져"

영유아 교육기관에 도입되는 교보재, 프로그램들은 모두 천편일률적 기관의 경쟁우위로서 역할을 하기 어려움

A기관



B기관



C기관



교구
&
교보재

프로그램



그리고, 이러한 콘텐츠들을
제대로 활용하기 위해서는 **관찰이 매우 중요**



교보재

- ✓ 어느 원아가?
- ✓ 어느 교보재를?
- ✓ 어떻게?

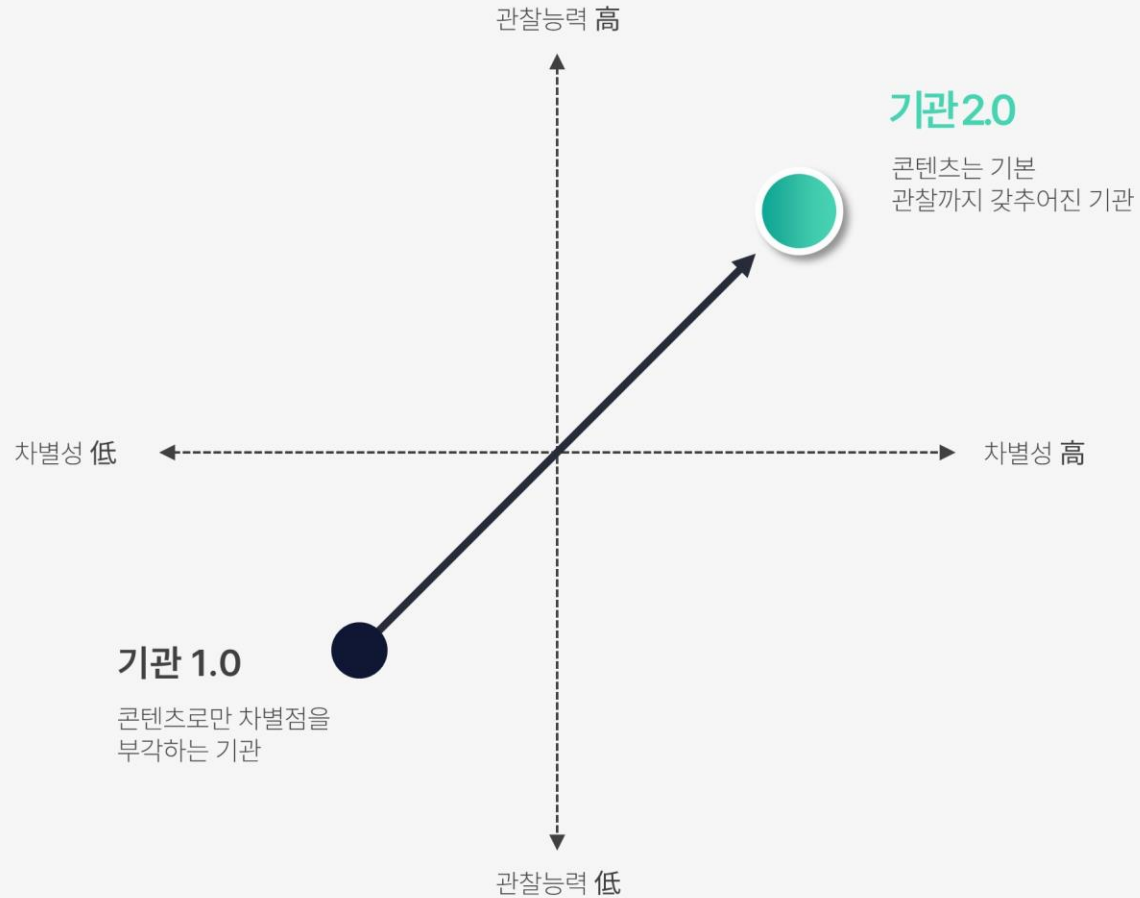


프로그램

- ✓ 어느 원아가?
- ✓ 어느 프로그램을?
- ✓ 어떻게?

관찰을 통해 효과를 측정할 수 없으면,
학부모에게 도입에 대한 가치를 설명하기 어려움

그렇게 때문에 앞으로 기관의 경쟁력은
관찰을 얼마나 잘 할 수 있는 기관인가?에 달려 있음



영유아 보육/교육 환경에서 **관찰은 사람에게만 의존**하는 시스템으로 운영되고 있고, 이로 인해 **여러 사회문제가 발생**되고 있음

朝鮮日報

어린이집서 낮잠 자던 3세 사망...“교사가 휴대폰만” vs “알림장 쓰고 있었다”

이가영 기자
입력 2023.07.26. 06:56 | 수정 2023.07.26. 07:38



경찰 로고. 조선DB

대구의 한 국공립 어린이집에서 낮잠을 자던 3살 여아가 숨지는 사건이 발생했다. 유족은 어린이집의 초동 조치를 문제 삼았다. 반면 관찰 지방자치단체는 규정상 문제는 없다는 입장이다.

26일 경찰 등에 따르면 대구 달성경찰서는 지난 21일 오후 2시 10분쯤 달성군 한 어린이집에서 A(3)양이 숨진 사건을 수사 중이다.

당시 A양은 낮잠을 자던 중이었는데, 50분가량 움직임이 없었던 것으로 전해졌다. 이후 A양이 호흡하지 않는 걸 담당 교사가 발견해 119에 신고했다. 발견 당시 A양 입 주변에는 토사물이 흘러나와 있었다.

A양은 심폐소생술을 받고 병원으로 옮겨졌지만 끝내 숨졌다. 의사는 ‘원인 불명의 저산소증’이라는 소견을 냈다.

당시 CCTV를 확인한 A양 부모는 “낮잠 시간 교사가 아이들을 살펴보고 휴대전화만 보고 있었다”며 “뒤척이던 아이가 었드렸을 때 똑바로 눌렀다면 목숨까지 잃지는 않았을 것”이라고 했다.

교사를 사진가로 만드는 학부모 알림장 민원

IN 이경민 (명명 어린이집 교사) 다룬기사 보기 > | 입력 2020.09.17 10:31 678호



©박해성 그림

부모 처지에서 알림장을 확인하는 시간을 기다리게 된다. 지쳐가는 오후, 부모들은 환하게 웃으며 활동하는 내 아이의 모습을 보면서 힘이 생긴다. 아이의 일과를 글뿐만 아니라 사진으로도 전달받으니 아이 상황을 생생하게 알 수 있다. 이렇게 알림장은 부모와 교사의 소통에서 매우 중요한 구실을 한다.

하지만 이 알림장 작성, 특히 사진을 찍어 보내는 일은 교사들을 곤란하게 하는 경우가 많다. 우리 아이 사진을 더 많이, 더 예쁘게 찍어달라고 민원을 넣는 학부모가 종종 있다. 사진 속 아이의 모습을 보고 왜 그 시간에 내 아이만 이런 모습을 하고 있는지 해명을 요구하기도 한다. 왜 우리 지원이만 양말을 벗고 있나? 신겨주세요~라든가 지원이가 왜 친구들 사이에 섞이지 않고 혼자 불룩을 쌓고 있을까? 함께 놀 수 있도록 도와주세요! 같은 요구들이다. 사진을 잘 찍는 교사가 활동을 잘하는 교사라고 평가되기도 한다.

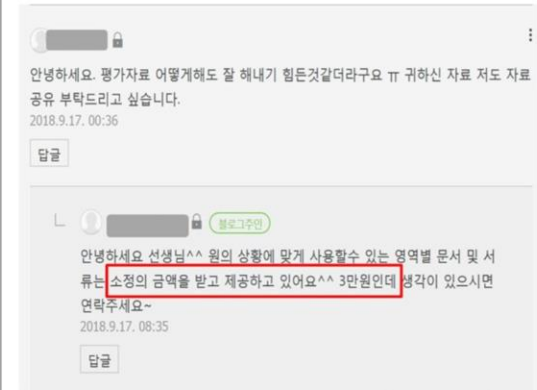
사회

어린이집 보육교사일지, 인터넷 불법거래 ‘만연’

영유아 관찰일지 건당 2~3만원...인터넷 거래 대행알바 기승

김지수 입력 2018.10.21 17:03

댓글 0 < > < > < >



▲ 어린이집 보육교사일지 인터넷 불법거래가 포착된 대화 모습. 【사진제공=뉴스1】

김지수 기자 / 아이들을 관찰하고 작성하는 보육일지 등 어린이집 평가인증을 받기위한 서류들이 인터넷에서 거래되고 있는 것으로 드러났다.

국회 보건복지위원회 김영연 의원(자유한국당)은 18일 국정감사에서 어린이집 평가인증을 위해 필요한 보육일지나 영유아 관찰기록처럼 담당교사가 직접 기록해야 할 서류가 인터넷에서 공공연하게 거래되고 있다는 사실을 공개했다.

김 의원은 건당 2~3만원에 거래되는 영유아 개별관찰기록과 보육계획안 등 직접 거래한 화면을 공개하면 서 소위 인증서류를 대신 작성해준다는 '인증서류 대행알바'가 인터넷에 만연하고 있다고 밝혔다.

인터넷에 거래되는 서류들은 특히 담당 영유아들의 신체적정서적 발달사항을 세심하게 관찰한 내용을 기반으로 작성돼야하기 때문에 누군가의 자료를 도용하거나 참고하는 것은 명백한 불법이자 보육교사로서의 도덕성 문제로 직결될 수밖에 없다.

관찰

그렇다면 **관찰**을 잘 하려면 무엇이 필요할까?

관찰

진정한 의미의 관찰을 위해서는
정확성 / 지속성 / 객관성이 필요



정확성

누가봐도 일관된 관찰



지속성

장기간의 반복적 행동 관찰



객관성

주관이 개입되지 않은 관찰

하지만, 현장에서는 올바른 관찰이 불가능

1 높은 교사대 유아 비율로 인하여

정확하게 측정할 수 없고



하지만, 현장에서는 올바른 관찰이 불가능

1 높은 교사대 유아 비율로 인하여

지속적으로 추적할 수 없으며



하지만, 현장에서는 올바른 관찰이 불가능

2 기억과 개인적 식견에 의해 판단됨으로

객관성이 담보될 수 없음 ...



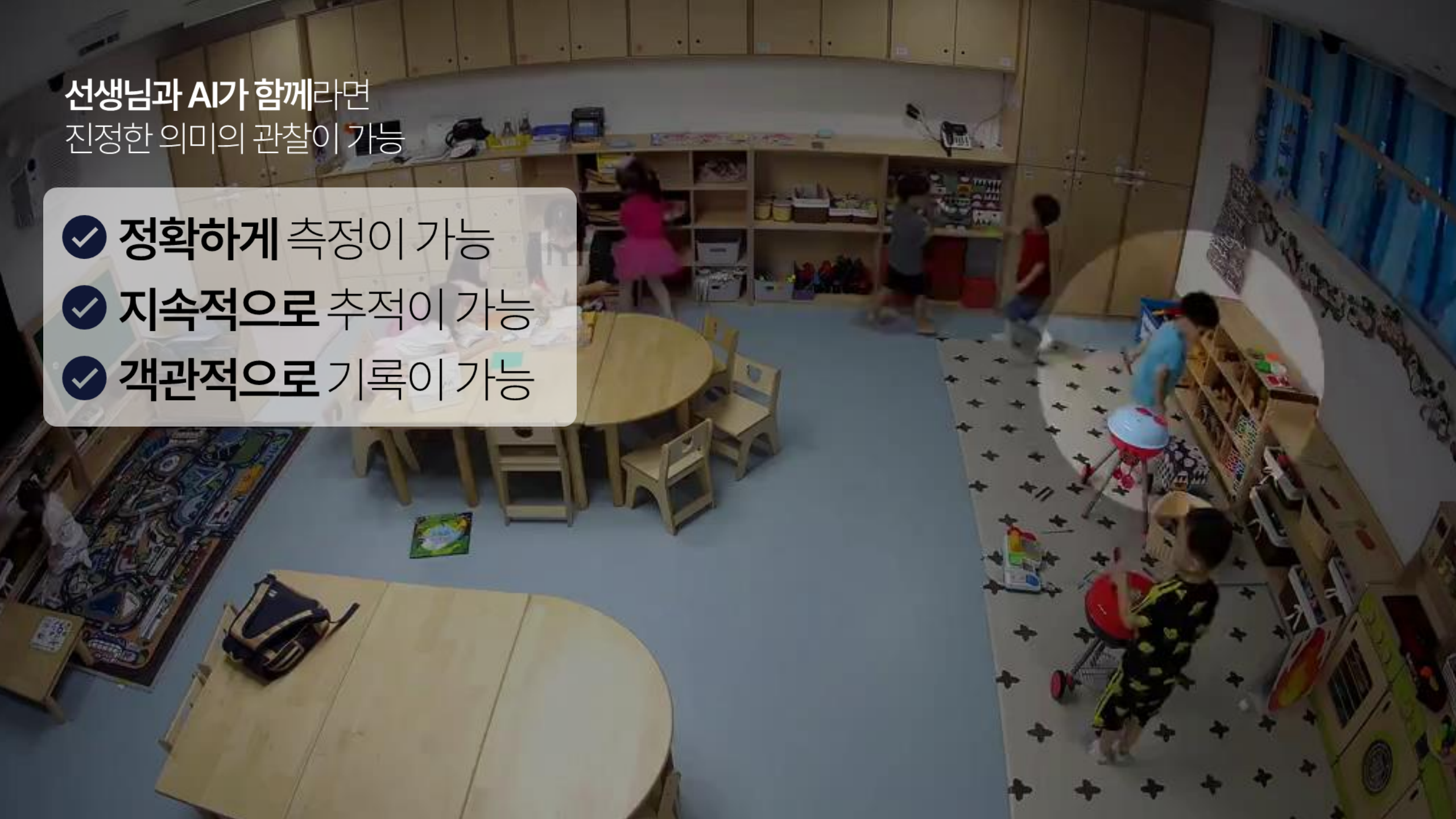
000반 관찰일지				
구분	영역	관찰내용		
1학기	일상생활	체육시간에 훌라후프 돌리기 전 OO가 "선생님 저 훌라후프 잘 돌려요" 라고 말한 후 훌라후프를 돌리기 시작한다. 훌라후프가 아래로 내려가려 하자 허리를 더 빨리 움직여 훌라후프가 내려가지 않게 돌린다.		
	놀이활동	영어시간 영어선생님이 설명을 해주고 읽었던 단어를 동그라미 치라고 이야기 하였는데 어떤 것을 동그라미 쳐야할지 몰라 가만히 앉아있다. 교사가 손가락으로 가리키며 '이거랑 이거 동그라미 하세요' 라고 말을 하자 그제서야 색연필을 잡고 동그라미를 그린다.		
	일상생활	6월의 주제를 소개하고 역할영역에 준비된 다양한 직업에 대한 소품들과 의상들을 입어보고는 OO가 평소에 되고 싶었던 군인과 경찰에 대해 관심을 많이 보이며 하는 일에 대해서도 궁금한 것을 질문하고 흉내내보았다.		
	놀이활동	OHP필름으로 바다를 표현하는 미술활동을 한다. 바닷속을 그림으로 표현해보자고 한다. 필름지를 책상에 두고 친구들이 그린 것을 조금씩 보기 시작한다. 그리고 몇 분이 지나자 옆에 친구가 인어공주를 그린 것을 보자 큰 목소리로 "나도 인어공주 그려야지."라고 말하고 인어공주를 그린다.		
1학기 평가 및 해석	<p>자신의 신체 운동능력을 긍정적으로 생각하며 최선을 다해 활동에 참여하려고 노력하지만 교사가 설명을 해주면 이해하지 못하고 교사가 직접 설명을 해줘야 그제서 조금씩 이해하는 모습을 보인다. 그리고 다양한 직업을 가진 사람들이 하는 일과 우리 인지하는 편이었다. 하는 분도 익히 알고 인지하는 편이었다. 또한 자신이 좋아하는 직업에 대해서 관심을 많이 보이는 편이다. 그때 바로 자신이 그리고자 하는 것을 그리기보다 작품을 감상한 후 따라 그리는 모습을 볼수 있다. 스스로 자신의 생각을 표현해볼 수 있도록 격려가 필요하겠다.</p>			

많이 보이는 편이다.

격려가 필요하겠다.

선생님과 AI가 함께라면
진정한 의미의 관찰이 가능

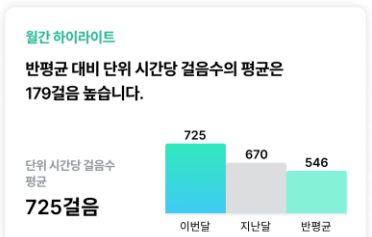
- ✓ 정확하게 측정이 가능
- ✓ 지속적으로 추적이 가능
- ✓ 객관적으로 기록이 가능



StoryLine 소개

비전AI기반 영유아 관찰 시스템을 통해 영유아의 하루 일과를 분석하여 비주얼/활동량/교우관계/놀이선호도 등의 데이터를 제공

1교실당 8대



영상&사진

9:37AM

1 미술 189분 ▲ 17분	1 쟁기 104분 ▼ 12분
1 언어 86분 ▼ 9분	1 역할 41분 ▲ 4분

행동분석리포트

StoryLine Teacher 운영일지

총합 자료

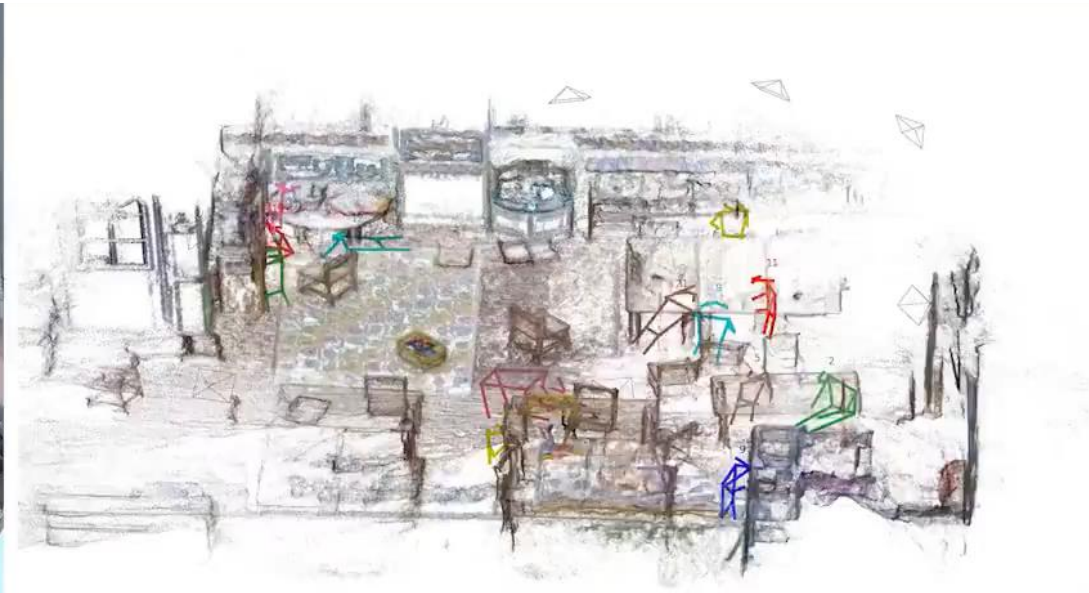
- 놀이 선호도: 33.3%
- 상호작용: 17.5%
- 놀이 선호도: 27%

놀이 상황

놀이 상황

놀이 상황

긴 시간 동안 사물 또는 사람이 어떻게 상호작용(행동) 하는지 측정이 가능,
과적합/가려짐이 없어 데이터의 오차가 없음



플레이태그의 행동분석원천기술
5D Human Tracking

스토리라인은 **2종의 매체**를 통해 서비스를 제공

구성 1.

측정된 데이터를 언제나 손쉽게 확인하는

 **StoryLine** App 서비스



- ✔ 의미있는 행동에 대한 사진/비디오
- ✔ 교우관계
- ✔ 놀이 선호도
- ✔ 하루의 활동량

구성 2.

장기적인 행동분석 결과에 기반한 진단 및 솔루션

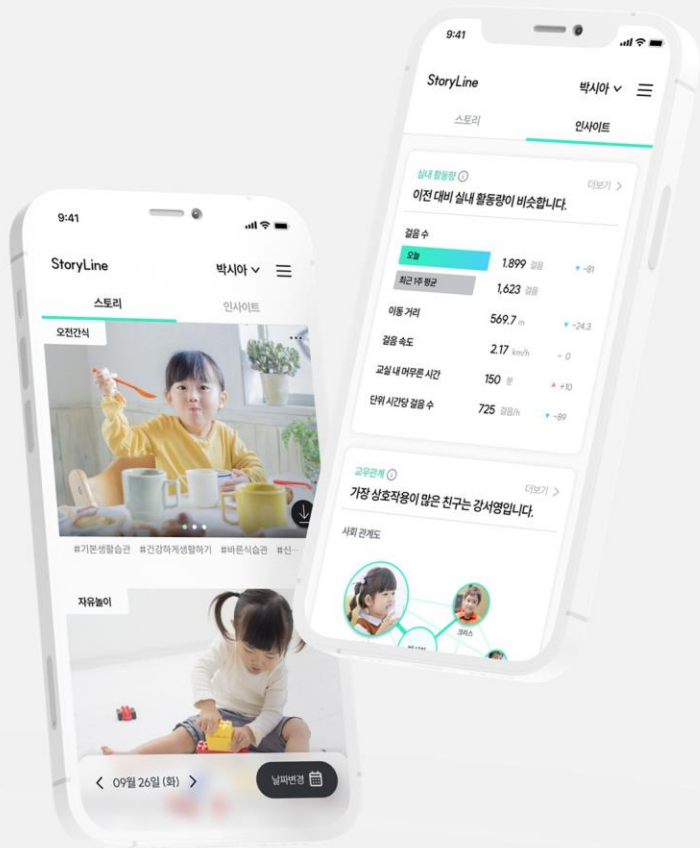
 **StoryLine** Report



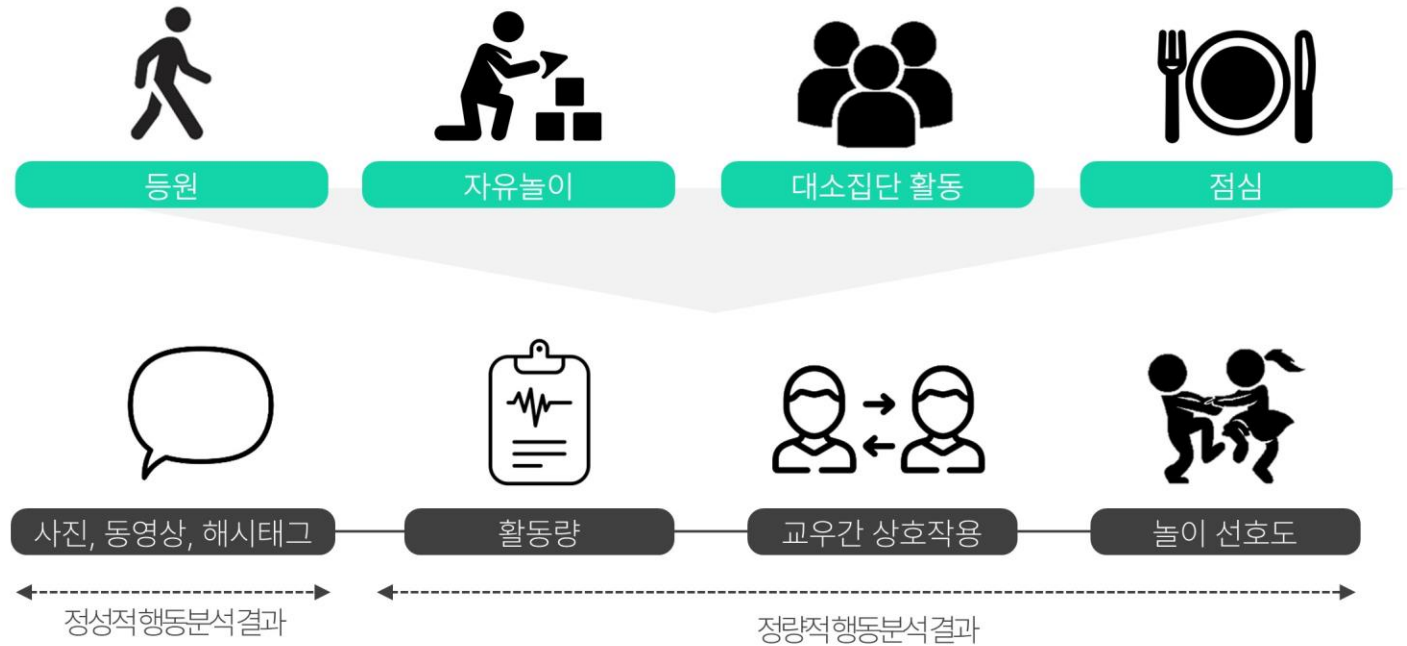
- ✔ 상담자료
- ✔ 관찰일지

아이의 하루 일과에 대하여 행동을 분석하고
다양한 형태의 정보를 앱을 통해서 전달

App 서비스



하루의 일과

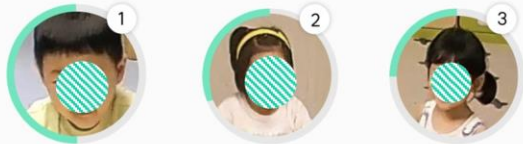


하루 일과의 자연스러운 흐름을 사진/비디오로 제공,
 학부모는 원 생활의 자연스러운 모습을 이해할 수 있음

1 사진/비디오

✓ 의미있는 행동에 대하여 사진/비디오가 자동 검출

오손 도손 친하게 지낸 친구들



김수한 342분

이지수 152분

우한나 87분



아이가 선호하는 놀이활동 순위

1 미술 189분 ▲ 17분 >



1 쌓기 104분 ▼ 12분 >



1 언어 86분 ▼ 5분 >



1 역할 41분 ▲ 4분 >



✓ 하루의 일과에 대한 영상을 시간순으로 제공

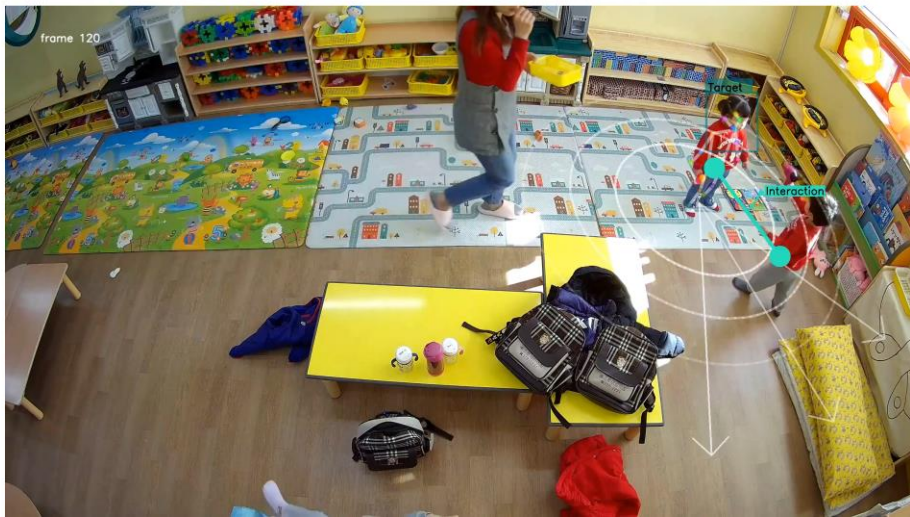


영상길이: 평균 5~10초분량
 수량: 1~4개사이
 횟수: 일회

하루 동안 어떤 아이와 상호작용이 있었는지, 아이별로 상호작용 시간을 제공

2 교우관계

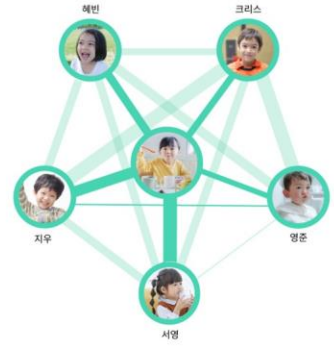
물리적 거리와 각도를 판별하여 상호작용시간을 측정



교우관계

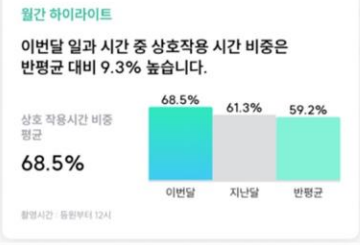
가장 상호작용이 많았던 친구는 서영입니다.

사회 관계도



상호작용 시간

1	서영	92 분	▲+14
2	지우	87 분	▼-2
3	헤빈	55 분	▲+8
4	크리스	51 분	- 0
5	영준	48 분	▼-2



월간 누적 상호작용 시간

이번달 가장 많은 상호작용한 친구는 지우, 서영, 헤빈입니다.



1	서영	100 분	▲+31	25.2%
2	지우	87 분	▲+5	23.3%
3	헤빈	55 분	▲+11	9.7%
4	크리스	46 분	▲+7	9.7%
5	영준	28 분	▲+6	9.7%
6	해리	24 분	▲+2	9.7%
7	앤디	16 분	▲+8	9.7%
8	지수	14 분	▲+7	9.7%
9	지훈	12 분	▲+10	9.7%
10	수지	11 분	▲+3	9.7%

하루 일과 동안 어떤 놀이를 하면서, 하루를 보냈는지 놀이 영역별로 시간/비중의 데이터를 제공

3 놀이 선호도

주변 사물과 행동을 보고, 아이가 어떤 행동을 하고 있는지 판별

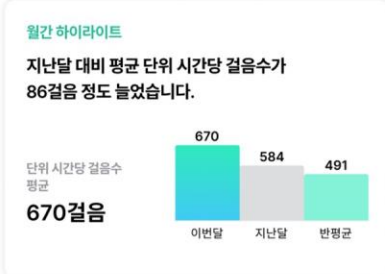


- 미술 31.6% (189분) [+12]
- 쌓기 20.4% (122분) [+8]
- 역할 14.0% (84분)
- 언어 14.0% (84분)
- 수조작 9.1% (54분)
- 과학 5.9% (35분)
- 신체 3.0% (18분)
- 음률 2.0% (12분)

아이의 하루 활동량을 측정하여, 하루의 컨디션을 파악

4 실내활동량

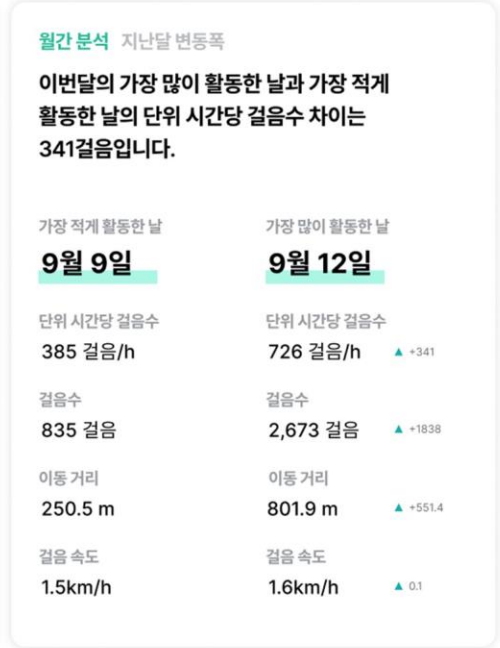
아이의 활동량에 대하여, 별도의 스마트 장비 없이 측정



실내 활동량

이전 대비 실내 활동량이 비슷합니다.

걸음수	1,899 걸음	▼ -81
최근 1주 평균	1,623 걸음	
이동 거리	569.7 m	▼ -24.3
걸음 속도	2 km/h	- 0
교실 내 머무른 시간	150 분	▲ +10
단위 시간당 걸음수	725 걸음/h	▼ -89



스토리라인은 **2종의 매체**를 통해 서비스를 제공

구성 1.

측정된 데이터를 언제든지 손쉽게 확인하는

 StoryLine App 서비스



- ✓ 의미있는 행동에 대한 사진/비디오
- ✓ 교우관계
- ✓ 놀이 선호도
- ✓ 하루의 활동량

구성 2.

장기적인 행동분석 결과에 기반한 진단 및 솔루션

 StoryLine Report

- ✓ 상담자료
- ✓ 관찰일지

누적데이터에 기반한 All-in-one 행동발달 심층분석 리포트

Report

상담자료

StoryLine
 상담 자료 (2024년 2학기) 스토리번 / 김시우
2024년 05월 01일 - 2024년 07월 31일

놀이 성향

아기 도마뱀 신나는 탐색형

활발하지만 타인의 영향을 덜 받으며, 선호하는 놀이가 많지 않은 편입니다.

목적 신체 움직임을 좋아하고 활동적인 편입니다. 관계를 맺고 시도하는 것보다 활동이 끝나고 탐색을 즐기고, 놀이보다는 몸을 움직이는 활동에 더욱 집중하는 편입니다. 활동이 움직이며 탐색을 즐기므로 관심사 외에 다른 것에 집중하기 어려워 할 수 있습니다. 집중이 필요한 활동이나 놀이를 어려워할 수 있으므로 한 가지에 몰입하는 활동을 지원하는 것도 좋습니다. 또한 모래와 관계를 맺으며 모래와 함께하는 즐거움을 느낄 수 있도록 교사의 도움이 필요합니다.

놀이 성향	수준	원점수	T점수	백분위
활동성	낮음	1900	60	23
사회성	보통	60	25	30
놀이성	낮음	90	18	15

월별 추이로 보는 변화

활동성
5월, 6월은 활동적인 편이었으나 7월에는 활동량이 급격히 감소한 편이에요.

사회성
소극 증가하다가 7월에는 사회적 시도가 급격히 증가한 편이에요.

놀이성
놀이 탐색하는 비율이 비슷하나 7월에 소극 증가한 모습을 보였어요.

구분	5월	6월	7월
활동성	55	55	55
사회성	55	55	55
놀이성	55	55	55

놀이 선호도

선호하는 놀이 유형(영역): 역할, 쌓기, 미술입니다.
 선호하는 세부 놀이 종류: 블록쌓기, 극놀이, 그리기입니다.

순위	놀이 유형(영역)	놀이 선호 비율 (반 평균과 비교)	자주 나타난 놀이 종류
1	역할	27.9%	극놀이, 소꿉놀이, 인형놀이
2	쌓기	23.3%	블록쌓기, 구슬쌓기, 블록도막기
3	미술	14.0%	그리기, 색칠하기, 만화그리기
4	신체	11.6%	신체활동하기, 도구활동하기, 체조하기
5	언어	9.3%	책읽기, 글씨쓰기, 역할놀이
6	음률	7.0%	악기활동하기, 소리활동하기
7	수 조작	4.7%	미용놀이, 퍼즐하기, 수완놀이
8	과학	2.3%	관찰하기, 도구활동하기

관찰일지

StoryLine
 관찰일지 (7월) 스토리번 / 김시우
2024년 07월 01일 - 2024년 07월 31일

신체운동, 건강	[1주] 7월 3일 수요일 간담하게 생활하기, 신체, 신체하기	[2주] 7월 10일 수요일 간담하게 생활하기, 신체, 신체하기	[3주] 7월 15일 월요일 간담하게 생활하기, 신체, 신체활동하기	[4주] 7월 24일 수요일 신체활동 하기, 신체, 신체활동하기
의사소통	[1주] 7월 3일 수요일 듣기만 할지, 언어, 대화하기	[2주] 7월 8일 월요일 듣기만 할지, 언어, 대화하기	[3주] 7월 15일 월요일 듣기만 할지, 언어, 대화하기	[4주] 7월 22일 월요일 듣기만 할지, 언어, 대화하기
사회관계	[1주] 7월 3일 수요일 대상이 생활하기, 혼자하기	[2주] 7월 10일 수요일 대상이 생활하기, 상호작용	[3주] 7월 15일 월요일 대상이 생활하기, 상호작용	[4주] 7월 24일 수요일 대상이 생활하기, 상호작용
예술경험	[1주] 7월 3일 수요일 절제적으로 표현하기, 역할, 극놀이	[2주] 7월 10일 수요일 절제적으로 표현하기, 미술, 그리기	[3주] 7월 15일 월요일 절제적으로 표현하기, 역할, 극놀이	[4주] 7월 22일 월요일 절제적으로 표현하기, 역할, 극놀이
자연탐구	[1주] 7월 3일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구슬쌓기	[2주] 7월 10일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구슬쌓기	[3주] 7월 15일 월요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 블록도막기	[4주] 7월 24일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구슬쌓기

* 해당 사항은 업데이트에 따라 변동될 수 있음

반 평균과의 비교를 통해 발달 특성 및 변화를 추적,
이를 통해 학부모 상담자료로 활용

1 상담자료(원아) 연 3회/상담시즌(4월, 10월, 2월)

놀이 성향



아기 도마뱀 신나는 탐색형

활발하지만 타인의 영향을 덜 받으며,
선호하는 놀이가 많지 않은 편입니다.

해석 신체 움직임을 좋아하고 활동적인 편입니다. 관계를 맺고 시도하는 것보다 활발히 다니며 탐색을 즐기고, 놀이보다는 몸을 움직이는 활동에 더욱 집중하는 편입니다.
활발히 움직이며 탐색을 즐기다보니 관심사 외에 다른 것에 집중하기 어려울 수 있습니다. 집중이 필요한 활동이나 놀이를 어려워할 수 있으므로 한 가지에 몰입하는 활동을 지원하는 것도 좋습니다. 또한 또래와 관계를 맺으며 또래와 함께하는 즐거움을 느낄 수 있도록 교사의 도움이 필요합니다.

- ✓ 아이의 놀이성향에 대한 해석을 재미있게 제공
- ✓ 선생님의 지도방향에 대한 간단한 코멘트



- ✓ 전체 집단을 100으로 보았을때, 한 개인의 활동량, 사회적 시도, 놀이탐색 점수가 아래에서부터 몇 번째에 해당하는 가를 나타내는 그래프
- ✓ 백분위 점수가 20이하이면 해당 특성이 낮은 것을 의미, 70 이상이면 해당 특성이 높은 것을 의미

놀이 성향	수준	원점수	T점수	백분위
활동성	낮음	1900	60	23
사회성	보통	60	25	30
놀이성	낮음	90	18	15

- ✓ 한 학기 동안 아동의 활동량, 사회적 시도, 놀이 탐색 점수의 평균으로 계산되는 항목
- ✓ 수준은 T점수를 기준으로 높음,중간,낮음 으로 나누어져 있음
- ※ T점수 : 50점을 기준으로 이보다 위의 점수는 평균 점보다 높고, 아래의 점수는 평균점보다 낮은 것을 의미

반 평균과의 비교를 통해 발달 특성 및 변화를 추적,
이를 통해 학부모 상담자료로 활용

1 상담자료(원아) 연 3회/상담시즌(4월, 10월, 2월)

놀이 선호도

선호하는 놀이 유형(영역) : 역할, 쌓기, 미술입니다.
선호하는 세부 놀이 종류 : 블록쌓기, 극놀이, 그리기입니다.

순위	놀이 유형(영역)	놀이 선호 비율 (반 평균과 비교)	세부 놀이 종류
1	역할	27.9%	1.극놀이 2.소꿉놀이 3.인형놀이
2	쌓기	23.3%	1.블록쌓기 2.구성물만들기 3.블록조립하기
3	미술	14.0%	1.그리기 2.색칠하기 3.만들기
4	신체	11.6%	1.신체활동하기 2.도구운동하기 3.체조하기
5	언어	9.3%	1.책읽기 2.글자탐색하기 3.끼적이기
6	음률	7.0%	1.악기탐색하기 2.순유회하기
7	수조작	4.7%	1.퍼즐놀이 2.끼우기놀이 3.수탐색하기
8	과학	2.3%	1.관찰하기 2.도구탐색하기

월별 추이로 보는 변화

활동성
5월, 6월은 활동적인 편이었으나 7월에는 활동량이 급격히 감소한 편이에요.

사회성
소폭 증가하다가 7월에는 사회적 시도가 급격히 증가한 편이에요.

놀이성
놀이 탐색하는 비율이 비슷하나 7월에 소폭 증가한 모습을 보였어요.



- ✓ 아동이 평소 즐겨하는 놀이의 세부 종류와 유형에 대한 정보를 제공, 교사는 관찰한 내용과 함께 자주 나타난 놀이가 어떤 주제와 형태를 보이는지를 설명
- ✓ 선호하지 않는 놀이 유형에 대한 이유와 놀이 지원이 필요한 부분에 대한 내용을 제공

- ✓ 각 월별 점수를 통해 적응 과정이나 변화한 이유를 함께 설명
- ✓ 향후 어떤 방식으로 가정과 연계하여 지도가 이루어져야 할지에 대해 상담가능

주요 데이터별 원아의 특성에 따라, 8가지 유형으로 분류



① 상담자료(학급) 연 3회/상담시즌(4월, 10월, 2월)

활동성, 사회성, 놀이성 측면에서 표준점수로 구분하여 영역을 분류

 <p>아기 코끼리 차분한 활동형</p> <p>차분하지만 타인과 관계 맺기를 좋아하고 다양한 놀이에 참여하는 것을 좋아하는 아이</p>	<p>박성민, 주하린, 최민울</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>조용하고 차분한 모습을 보일 때가 많아 친숙한 이들과 무리 없이 잘 지낼 수 있습니다. 익숙하고 편안한 것을 선호하며 다른 사람들과 관계 맺기를 좋아하고 무리 안에 있는 것을 좋아합니다. 다양한 놀이에 참여하는 것을 좋아하며 적극적으로 놀이에 참여하는 편입니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>사람을 좋아하고 놀이를 즐기지만 어려운 아이로 보여질 수 있지만 노는 것을 잘 표현하지 못할 수 있기 때문에 아이의 정서를 잘 파악해야 합니다. 익숙하고 편안한 것을 선호하며, 새로운 환경 변화에 대해서는 빠르게 적응하기 어려워할 수도 있습니다.</p>	 <p>아기 원숭이 적극적 활동형</p> <p>활발하고 타인과 관계맺기를 좋아하며, 다양한 놀이에 참여하는 것을 즐기는 아이</p>	<p>김수민, 정아영, 하준빈</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>활동적이며, 교실 내에서 탐색하는 것을 적극적으로 하는 편입니다. 친구들과 어울리기를 좋아하며 다양한 관계 맺고 상호작용하는 것을 즐깁니다. 놀이에 참여하는 것을 좋아하고 적극적으로 참여합니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>아이의 활발하고 명명한 편이지만 주의집중하여 몰두하거나 정적인 활동에는 어려움을 느낄 수도 있습니다. 차분하고 집중이 필요한 상황에 적응하는 것이 어려워 이 과정에서 힘들어하거나 스트레스를 받는 것을 표현하지 않을 수 있습니다.</p>	 <p>아기 도마뱀 신나는 탐색형</p> <p>활발하지만 타인의 영향을 덜 받는 편이고 선호하는 놀이가 뚜렷한 아이</p>	<p>김사우, 이동진, 임지아</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>신체 움직임(특히 대근육 활동)이 눈에 띄게 나타나며 활동적인 편입니다. 친구들과 어울리기보다는 스스로에게 관심이 집중된 편이며 탐색 위주의 활동을 즐깁니다. 다양하게 놀이를 즐기려는 특성이 나타나 선호하는 놀이하는 모습을 보입니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>신체 움직임을 다양하게 보인다보면 탐색을 적극적으로 하는 것처럼 보일 수 있으나 관심사 외에 다른 것에 집중하기 어려울 수 있습니다. 단독놀이를 즐기고 스스로 많은 것을 하기도 하는데 이 과정에서 타인과 관계를 맺거나 협동놀이에 큰 관심이 없을 수 있습니다.</p>
 <p>아기 양 차분한 사교형</p> <p>차분하고 한 가지 놀이에 집중하는 편이지만 타인과 관계 맺기를 좋아하는 아이</p>	<p>민아린</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>차분하지만 다른 친구들과 어울리기를 좋아하고 상호작용하는 것에 몰두하는 아이입니다. 놀이에 몰두하기 보다는 대인관계에 관심이 집중되어있는 편이고, 친화력을 발휘하는 편입니다. 놀이 성향이 비슷한 친구들과 특정 놀이를 함께 하는 모습을 보일 수 있습니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>관계에 집중하다보니 자신이 무엇을 좋아하고 놀이하고 싶은지 진짜 마음을 놓지 않고 있을 가능성이 있습니다. 다수와 함께 있다보면 자신이 원하는 대로 되지 않거나 실패 혹은 좌절을 겪는 경우가 종종 있을 수 있습니다.</p>	 <p>아기 토끼 활동적 사교형</p> <p>활발하고 타인과 관계 맺기를 좋아하며, 특정 놀이에 집중하는 것을 좋아하는 아이</p>	<p>강서아, 신민준, 안수빈, 지성훈</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>활발하며 교실 내에서 탐색하는 것을 좋아하는 편입니다. 친구들과 어울리기를 좋아하며 다양하게 관계를 맺고 상호작용하는 것을 즐깁니다. 다양한 놀이를 즐기기도는 한 가지 놀이에 집중하거나 선호하는 놀이 위주로 선택하며 즐깁니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>활동적이지만 한 가지나 특정 놀이에 집중하는 경향을 보여 여러 가지 새로운 놀이에 대한 탐색이 부족할 수 있습니다. 관계에 집중하다보니 놀이를 스스로 구상하고 지속해나가는 데 어려움을 느낄 수 있습니다.</p>	 <p>아기 달팽이 고요한 탐색형</p> <p>차분하고 혼자 놀이하는 편이며 특정 놀이에 집중하는 아이</p>	<p>김채이, 박준, 이루아</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>오랫동안 한 자리에 머물러 차분하게 있거나 독립적으로 혼자 있는 것에 집중하는 편입니다. 혼자 놀이하기를 즐기는 편이며 주변의 영향을 덜 받기 때문에 주변에 따라 행동하는 편입니다. 다양한 놀이보다는 특정 놀이에 집중하며, 놀이 스타일이나 주제도 일관되게 유지되는 모습을 보일 수 있습니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>사회적 관계 맺기에 대한 욕구를 표현하지 못하거나 신체를 조절하고 움직이기를 어려워하여 시도해보려는 기회가 적을 수 있습니다. 일상생활에서의 자극이나 변화에 쉽게 민감하고 불안해할 수 있으며, 새로운 환경에 대한 탐색이나 도전하는 시도는 경향이 부족할 수 있습니다.</p>
 <p>아기 곰 진중한 놀이추구형</p> <p>차분하고 혼자 놀이하기를 좋아하지만 다양한 놀이에 관심이 높고 즐기는 아이</p>	<p>나시혁, 박지안, 정이나</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>차분하고 독립적이어서 스스로 하는 일이 많은 편입니다. 활동량이 많지는 않지만 놀이를 주도적으로 선택하고 오랫동안 집중력있게 놀이하는 모습을 보입니다. 친구들과 함께 어울리기보다는 혼자서 놀이하는 것을 즐깁니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>평소 조용하고 순응적인 모습을 보일 때가 많으나 새로운 자극이나 환경을 접하게 되면 어려움을 느낄 수 있습니다. 특히 혼자 지내는 것을 선호하다보니 단체 생활이나 여럿이서 함께 협동해야 하는 상황에서 지원이 필요할 수 있습니다.</p>	 <p>아기 고양이 즐거운 놀이추구형</p> <p>활발하며 다양한 놀이에 참여하는 것을 좋아하는 편이지만 다른 친구들의 영향을 덜 받는 아이</p>	<p>김민아, 마희우, 송하울</p> <p>이런 성향을 가지고 있어요!</p> <p>활동적이며 신체 움직임이 많은 편입니다. 친구들과 어울리기보다는 혼자 놀이하거나 탐색하는 시간이 많습니다. 다양하게 놀이하기보다는 한 두가지 놀이를 선호하는 경향을 보입니다.</p> <p>지원이 필요해요!</p> <p>산만하거나 조심성이 부족할 수 있어 아이의 에너지가 건강한 방향으로 향할 수 있도록 이끌어주는 것이 중요합니다. 놀이를 좋아하다보니 다양한 놀이를 즐기는 편이지만 한 가지 놀이나 활동에 몰입하거나 지속하기 어려울 수 있습니다.</p>	<p>✓ 원내의 성향별 분류와 해석을 제공 ✓ 가정에서 지도할 때 도움이 될 만한 정보도 함께 전달</p>	

교사가 누리과정 각 영역마다 고르게 **아동의 일과를 떠올리며 분석할 수 있도록 기초자료의 역할을 함**
 관찰일지, 생활기록부, 평가제 등 **서류 업무에 도움**



2 관찰일지 월 1회

- ✓ 주차별로 4장의 사진이 제공되기 때문에 놓칠 수 있는 장면을 떠올리는 데 도움을 줌
- ✓ 영역별로 사진을 분류해야 하는 부담을 줄여줌

예술경험	[1주] 7월 3일 수요일 창의적으로 표현하기, 역할, 극놀이	[2주] 7월 10일 수요일 창의적으로 표현하기, 미술, 그리기	[3주] 7월 15일 월요일 창의적으로 표현하기, 역할, 극놀이	[4주] 7월 22일 월요일 창의적으로 표현하기, 역할, 극놀이
	[1주] 7월 3일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구성물만들기	[2주] 7월 10일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구성물만들기	[3주] 7월 15일 월요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 블록조립하기	[4주] 7월 24일 수요일 생활 속에서 탐구하기, 쌓기, 구성물만들기

신체운동.건강	[1주] 7월 3일 수요일 건강하게 생활하기, 신체, 식사하기	[2주] 7월 10일 수요일 건강하게 생활하기, 신체, 식사하기	[3주] 7월 15일 월요일 건강하게 생활하기, 신체, 식사준비하기	[4주] 7월 24일 수요일 신체활동 즐기기, 신체, 신체표현하기
	[1주] 7월 3일 수요일 듣기와 말하기, 언어, 대화나누기	[2주] 7월 8일 월요일 듣기와 말하기, 언어, 대화나누기	[3주] 7월 15일 월요일 듣기와 말하기, 언어, 이야기나누기	[4주] 7월 22일 월요일 듣기와 말하기, 언어, 이야기나누기
사회관계	[1주] 7월 3일 수요일 더불어 생활하기, 즐서기	[2주] 7월 10일 수요일 더불어 생활하기, 상호작용	[3주] 7월 15일 월요일 더불어 생활하기, 상호작용	[4주] 7월 24일 수요일 더불어 생활하기, 상호작용

* 해당 사항은 업데이트에 따라 변동될 수 있음

정확성/지속성/객관성은 기본! 다양한 행동지표를 제공

대분류	App				상당자료		관찰일지
중분류	비주얼	교우관계	놀이 선호도	활동량	해당분기 대비보드	해당분기 우리 반 놀이성향	우리반 놀이성향
데이터 항목	활동별 영상 (10초, 1~3종)	사회 관계도	일간 역할놀이 시간	하루 걸음 수	해당 원아 놀이성향 (8종)	놀이 성향별 원아 분류	해당 월 신체 운동, 건강 정보
	활동별 사진 (10장 이내)	상호작용시간	일간 미술놀이 시간	최근 1주 평균 걸음수	놀이성향 해석	놀이 성향별 해석	해당 월 의사소통
	활동별 해시태그	월간 상호작용시간 평균	일간 언어 시간	하루 이동 거리	해당 분기의 활동성	놀이 성향별 지원사항	해당 월 사회관계
		월간 상호작용 시간 반평균 비교	일간 신체활동 시간	하루 걸음 속도	해당 분기의 사회성		해당 월 예술경험
		월간 상호작용 시간 추이	일간 쌓기놀이 시간	하루 교실 내 머문 시간	해당 분기의 놀이성		해당 월 자연탐구
		머문 시간대비 교우관계 시간 비중	일간 수조작 시간	하루 시간당 걸음 수	해당 분기의 선호하는 놀이 유형		
		월간 누적 상호작용 시간	일간 과학활동 시간	월간 시간당 걸음 수 평균	해당 분기의 선호하는 세부 놀이 유형		
			일간 음률 활동 시간	월간 시간당 걸음수 반평균 비교	해당 분기의 놀이 선호 비율 (반 평균 비교)		
			월간 놀이시간 평균 비중	월간 평균 걸음수	해당 분기의 촬영시간 대비 놀이 참여 비율		
			월간 놀이시간 반평균 비교	월간 누적 걸음 수	해당 분기의 촬영시간 대비 상호작용 비율		
			영역별 월간 놀이시간 추이	월중 평균이상 걸은 일수			
			영역별 월간 머문시간 대비 놀이 시간 비중	월중 시간당 평균 걸음 수			
			영역별 월간 누적 놀이 시간	월중 한 시간당 평균누적 걸음 수			
			영역별 월간 누적 놀이 비중	월간 걸음 분석 트렌드(3종)			
				월중 가장 적게 활동한 날짜			
				가장 적게 활동한 날짜의 걸음수			
				가장 적게 활동한 날짜의 이동 거리			
				가장 적게 활동한 날짜의 시간당 걸음 수			
			월중 가장 많이 활동한 날짜				
			가장 많이 활동한 날짜의 걸음 수				
			가장 많이 활동한 날짜의 이동 거리				
			가장 많이 활동한 날짜의 시간당 걸음 수				

스마트한 교육기관에서는  StoryLine 을 통해
이렇게 문제를 해결하고 있습니다



데이터로 문제행동을 판별

문제 행동이 의심되는 아이가 있었는데,
원래는 학부모에게 이를 이해시키기가 어려웠어요.
하지만, StoryLine 도입 후 아이의 활동량 및 교우관계
데이터를 평균원아와 비교하여 제시하였고
학부모님은 **문제에 대해 정확히 인지**할 수 있었어요
이후, 그 아이는 문제행동에 대한 치료를 받게 되었죠.

Y 어린이집 원장님



원아 모집에 도움

이번 신학기에 원아모집을 진행했을 때 저희 원에
오기로 했다가 오지 않게 된 아이가 있었어요.
근데, 나중에 다시 연락이 와서 이 곳에서 시를 통해 관찰이
이루어지는게 맞냐고 하시면서 **등록하고 싶다고 리턴** 하신
학부모님이 계셨어요. 학부모님 말씀으로는
시가 관찰하면 거짓말은 적어도 안하겠구나 라는 확신이
들어서 등록하게 되었다고 하셨어요

Y 어린이집 원장님



데이터로 선생님의 주장을 뒷받침

한 아이가 학부모에게 다른 아이가 자신을
괴롭힌다는 이야기를 했어요. 그런데 선생님이 보기엔
두 아이는 교류가 전혀 없어서 그럴 일이 없었어요.
하지만, 이를 어떻게 설득해야 할지 난감했죠 그 때, StoryLine의
데이터를 통해 두 아이의 접점이 없음을 증명 할 수 있었어요.
실제로 두 아이간 상호작용 시간은 0분에 가까웠거든요

T 어린이집 원장님

교사업무의 경감을 통한 **경제적 가치**와
행동분석 데이터를 활용하여 연계할 수 있는 **질적 가치** 창출

경제적 가치

기관 인건비 감소 및 경제적 가치창출, 돌봄 집중에 도움

스토리라인 도입 전

관찰일지로 인한 하루 업무시간

30분

1개월 누적시 (인당)

10시간

이로인한 교육기관의 손실 (월)

- 50만원

스토리라인 도입 후

관찰일지로 인한 하루 업무시간

5분

1개월 누적시 (인당)

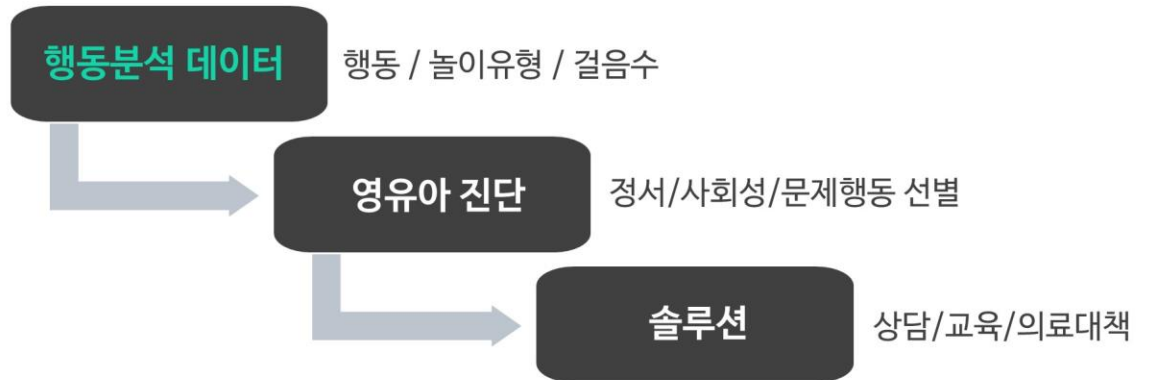
0.4시간

세이브 된 교육기관의 이익 (월)

+ 48만원

질적 가치

보육/교육에 대한 질적 향상



도입 결정일로부터 **평균적으로 1개월**,
최대 1.5개월 소요

Step 1.
동의절차

- ✓ 학부모동의
- ✓ 교사동의

Step 2.
기술요구사항 셋업

- ✓ 인터넷속도업그레이드
- ✓ 배선공사(케이스별)

Step 3.
카메라 설치

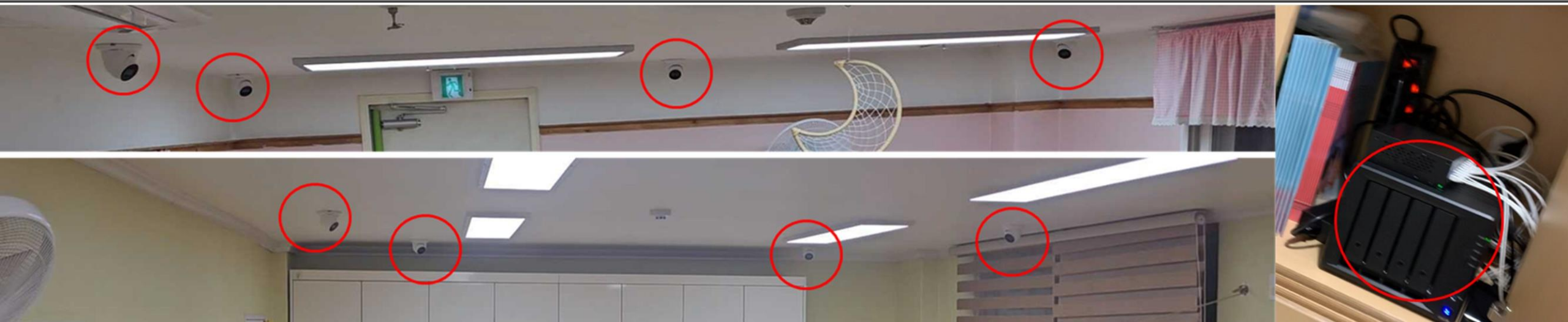
- ✓ 교실당 8대
- ✓ NAS 1대

Step 4.
서비스 준비

- ✓ 학부모/교사설치안내문배포
- ✓ 서비스셋업프로토콜
- ✓ 서비스교육(필요시)

Step 5.
서비스 송출

- ✓ 서비스준비일로부터 2주내



서비스 소개 후, 가장 많이 나오는 질문



Q 선생님 입장에서 원하지 않는 사진과 글을 AI가 보낼까 걱정됩니다.

스토리라인 전송 절차



AI의 사진 선별 및
놀이 설명 작성



보육전문가
1차 검수



담임교사
2차 검수



학부모
알람

플레이태그 내부 보육전문가 1차검수, 선생님의 2차 검수를 통해 전달되기 때문에 안전합니다

회사소개

2022년 창립, 지속적으로 성장 중



2022

- 2월 플레이태그 설립
- 3월 플레이태그 아메리카 자회사 설립
- 5월 시드투자(DSC Investment, Stonebridge 벤처투자)_10억원
- 6월 중기부, TIPS 프로그램 선정
- 8월 중기부, TIPS 연계프로그램 (창업지원화, 해외마케팅)
- 9월 TagNet v1.0 어린이집/ 유치원 시범 서비스
- 9월 벤처기업 인증
- 12월 서울산업진흥원 SBA ACCELERATOR 선정

2023

- 1월 케어링 스토리라인 서비스 계약
- 4월 Pre A 투자 (CJ Investment, DSC Investment, BNK 벤처투자, KB Investment) 40억원 완료
- 5월 서울 라클래시 어린이집 MVP 운영
- 6월 회사 홈페이지 오픈 (www.playtag.ai)
- 6월 중기부, Scale-up TIPS 선정
- 7월 KT Bridge Lab 선정
- 9월 kt연구개발지원센터 꿈나무 어린이집 외 7개 교실 운영개시

2024

- 1월 97개 클래스 도입
- 2월 사무실 이전
- 3월 스토리라인 유료서비스 개시
- 6월 GMEP 선정
- 7월 IBK 창공 선정
- 7월 삼성 퓨처스케이프 선정

플레이태그는 시장성과 기술력을 모두 인정받은 기업

자본시장에서의 인정

2022. 06.

[시드] 플레이태그, 슈미트·스톤브릿지벤처스로부터 10억 원의 시드 투자 유치

인베스트 2022. 6. 22. 17:33

URL 복사 +이웃추가



플레이태그 로고

[인베스트 뉴스 최나라 기자] 플레이태그는 DSC인베스트먼트의 자회사인 슈미트와 스톤브릿지벤처스로부터 10억원 규모의 시드 투자를 유치했다고 21일 밝혔다.

올해 2월 설립된 플레이태그는 유치원과 어린이집 등 영유아 교육에서 요구되는 맞춤형 교육을 위해 AI 기술을 연구 개발하는 에듀-세이프 테크(Edu-Safe Tech) 스타트업이다.

플레이태그는 이번 투자 라운드에서 컴퓨터 비전 기술을 이용한 영유아 행동 분석이라는 새로운 분야를 개척한다는 점에서 높은 평가를 받았다.

2023. 04.



기술시장에서의 인정

2023. 07.

AI로 영유아·시니어 행동분석 '플레이태그', 스케일업 팁스 선정

머니투데이 | 최태범 기자

2023.07.19 20:30

<https://news.mt.co.kr/mtview.php?no=2023071917305346385&type=1>

기사주소 복사

[이 기사에 나온 스타트업에 대한 보다 다양한 기업정보는 유니콘팩토리 빅데이터 플랫폼 **데이터랩**에서 볼 수 있습니다.]



AI 행동분석 기술이 제공하는 교육 및 돌봄 기관을 위한 자동 알림장 솔루션

스토리라인

대표는 **3차원 행동 복원 및 인식의 권위자**,
컴퓨터 비전 분야 최고 학회 및 저널에 50편 이상 논문 발표

경영진



박현수 CEO & CTO

미네소타 주립대 교수
펜실베이니아대 포스닥
카네기멜론대 석사/박사
포항공대 학사
상세이력



조우성 COO

전 (주) 신세계 상무
전 소프트뱅크벤처스 상무
UC 버클리 MBA
서울대 경영 학사



노사라 PO

전 마이쿠기런 대표
전 Hasbro, 삼성, 데브시스터즈
로드아일랜드 디자인 석사
카이스트 산업디자인 학사

R&D

세계 최고의 비전 AI 전문가로 구성

8명

Jayant Sharma AI 연구원 / 정재봉 석사 AI 연구원 / 박지우 석사 AI 연구원
박영준 석사 AI 연구원 / Joe Finnegan Tech 연구원 / Evgenii li AI 연구원
지인 AI 연구원 / 제민욱 AI 연구원

Business

다양한 영역의 사업수행이 가능한 실전형 제너럴리스트로 구성

5명

안지훈 Business 매니저 / 김유정 HR 매니저 / 이권철 Tech 매니저
최진섭 Business 매니저 / 신동일 Operation 매니저

Product

어린이집/유치원 교사 출신 및 서비스 개발 전문가로 구성

8명

강서영 Product 매니저 / 강혜빈 Product 매니저 / 김세리 Contents 연구원 / 우유미 UI/UX 매니저
김강민 SW 연구원 / 위석현 SW 연구원 / 문석환 SW 연구원 / 홍민기 SW 연구원



감사합니다

