

수업지도안 예시 (5~6학년)

프로그램 대분류	☐ 체육 ☐ 문화·예술 ☐ 인문·사회 ☒ 창의·과학 ☐ 기후·환경 ☐ 학교적응·정서 ☐ 교과교육 ☐ 기타			
대표 프로그램	☒ AI(인공지능) ☐ 코딩(블록·언플러그드·피지컬) ☐ 과학실험·탐구 ☐ 우주·항공			
수업주제	상상의 생물 도감 - 내 그림과 AI 그림 비교하기			
수업목표	1. 사는 곳과 몸의 특징을 연결해 상상의 생물을 설계하고 그릴 수 있다. 2. AI가 그린 그림이 내 설계와 맞는지 비교해 판단하고, AI 활용 사실을 밝힐 수 있다.			
준비물	(학생) 활동지, 색연필, 학생 기기(1인 1대) (교사) 실제 생물 사진 3장, 교사 기기와 화면, 학교 관리 교육용 계정의 클래스, 작품 카드 틀			
AI활용 유형	※ A. 원리 이해형(기기 없음) / B. 교사 시연형 / C. 체험형 / D. 감독형 직접 사용 D. 감독형 직접 사용			
AI활용 방법	-(학교 관리 교육용) 이미지 생성 AI(예: Canva for Education)로 이미지 생성 -이름·얼굴 사진 같은 개인정보는 넣지 않고, 이상한 결과가 나오면 바로 화면을 끄고 알리도록 AI 사용 직전에 안내			
디지털새싹 핵심역량	※ 디지털새싹 3대 핵심역량(디지털 소양·문제 해결·능동적 협력) 중 대표 1개와 하위역량 디지털 소양 - AI 융합기술 활용(1-3)			
단 계 별	구분	교수·학습활동		
	도입 10'	[도입1] 사는 곳에 따라 몸이 달라져요 ☐ 인사하고 오늘 할 일 안내하기: 손으로 설계 → AI로 그려 보기 → 비교하고 작품 카드 만들기 ☐ 실제 생물 사진 3장을 보며 사는 곳과 몸의 특징 연결하기 - 사막여우: 사막 - 큰 귀 - 몸의 열을 내보낸다 - 북극곰: 얼음 바다 - 두꺼운 털과 지방 - 추위를 막는다 - 초롱아귀: 깊은 바다 - 머리 위의 빛나는 돌기 - 어두운 곳에서 먹이를 쫓다 ☐ "몸의 특징에는 이유가 있다"를 정리하고, "새로운 곳에 사는 생물을 내가 만든다면?" 묻기		
	수업 흐름 전개 120'	[활동1] 손으로 설계하기 (20') - 기기 없음 ☐ 사는 곳 정하기(활동지 1쪽) - 예: 얼음 동굴, 바람이 센 높은 산, 갯벌, 빛이 없는 땅속, 직접 정하기 ☐ 사는 곳에 맞는 몸의 특징 3가지와 그 이유 쓰기 - 예: 얼음 동굴 → 발바닥이 넓다 → 얼음 위에서 미끄러지지 않으려고 ☐ 상상의 생물을 그리고 자세히 글로 표현하기 ☐ 짝에게 내 생물을 30초 동안 소개하기 ※ AI를 쓰기 전에 설계를 끝까지 완성하게 한다. 그림 솜씨보다 특징과 이유가 분명한지를 본다.		

	[활동2] AI로 그려 보고 비교하기 (25') ☐ 기기를 나눠 주고 학교 관리 계정으로 클래스에 들어가기 ☐ AI 사용 약속을 함께 읽고 ☐에 표시하기(활동지 2쪽) - 이름·학교·친구 이름·얼굴 사진은 넣지 않기 - 실제 사람을 그려 달라고 하지 않기 - 이상하거나 불편한 그림은 바로 끄고 선생님께 알리기 ☐ 설계를 프롬프트로 옮기기 - 활동지의 틀에 사는 곳과 특징 3가지를 넣고, '초등학생에게 알맞은 그림으로'를 꼭 붙이기 ☐ 이미지를 만들고 내 설계와 비교하기 - 특징 3가지가 AI 그림에 있는지 ○△×로 표시하기 ☐ 프롬프트를 한 번 고쳐 다시 만들기 - 빠진 특징을 더 자세히 쓰거나 다른 말로 바꿔 보기 - 무엇을 바꿨고 그림이 어떻게 달라졌는지 활동지에 쓰기 ※ 강사는 학생 화면을 돌아보며 프롬프트와 결과를 확인한다. 부적절한 결과가 나오면 화면을 닫고, 학생을 안심시킨 뒤, 기록해 학교 늘봄 담당자에게 알린다. ※ 보호자 동의서가 없거나 기기가 없는 학생은 강사가 대신 입력해 화면으로 보여 주고, 학생은 같은 비교표를 쓴다. [활동3] 작품 카드 만들기 (15') ☐ 손그림을 사진으로 찍어 작품 카드 틀에 넣고, AI 그림을 옆에 나란히 넣기 - 손그림 사진은 카드에 올리기만 하고 AI 기능에 넣지 않는다. ☐ 설명 글 직접 쓰기: 사는 곳, 몸의 특징과 이유, AI 그림과 다른 점 ☐ AI 그림 아래에 'AI로 만든 그림' 표기하고, 이름 대신 별칭 쓰기 ☐ 완성한 카드를 화면에 띄워 두기 ※ 대체 활동 학생은 강사 기기에서 카드를 열어 주고, 설명 글만 직접 입력하게 한다.
마무리 10'	[정리1] 갤러리 워크와 약속 ☐ 기기를 책상에 둔 채 친구 작품 카드 둘러보기 - 친구 카드에서 'AI가 놓친 점'을 하나씩 찾아 말해 주기 ☐ 이야기 나누기 - "AI는 왜 내 설계를 다 그리지 못했을까?" - "AI 그림을 내 그림이라고 해도 될까? 왜 그럴까?" ☐ 약속하기: AI로 만든 것은 밝히고, AI로 남을 속이거나 해치지 않는다. ☐ 로그아웃하고 기기 반납하기

[illegible]

학생용 ② 상상의 생물 활동지 (2쪽) – AI로 그려 보고 비교하기

AI를 쓰기 전에 약속해요

- 1. 내 이름, 친구 이름, 학교, 얼굴 사진은 넣지 않아요.
 - 2. 실제 사람을 그려 달라고 하지 않아요.
 - 3. 이상하거나 불편한 그림이 나오면 바로 화면을 끄고 선생님께 알려요.
- ☐ 약속했어요

1. 내 설계를 프롬프트로 바꿔요

_____ 에 사는 상상의 생물을 그려 줘.

초등학생에게 알맞은 그림으로.

2. 내 설계와 AI 그림을 비교해요

내 설계의 특징	AI 그림에 있나요?
특징 1:	☐ 같다 ☐ 다르다 ☐ 없다
특징 2:	☐ 같다 ☐ 다르다 ☐ 없다
특징 3:	☐ 같다 ☐ 다르다 ☐ 없다

3. 한 번만 고쳐요

프롬프트에서 바꾸거나 더한 말: _____

다시 만든 그림은 어떻게 달라졌나요? _____

4. AI가 놓친 점 한 가지
