프로그램 1

시간 수호대 : 나만의 시간 관리 프로그램 만들기

프로그램 추천 포인트

: 인공지능으로 인문학적 상상력을 더욱 확장해보는 경험과
공정한 방법으로 창작하는 기술의 가능성을 흥미롭게 체험하고 싶은 경우!

주제	『시간을 모으는 생쥐』도서를 기반으로 한 시간 가치·디지털 시민성·AI 창작 융합 교육	**대상**	초등 고학년(4~6학년)
키워드	시간의 가치, 캐릭터 이해, 선택과 결과, 저작권, 디지털 윤리, AI 창작, 인터랙티브 스토리, 기억 전시	**진행시간**	총 10시간 (4회차 × 회차당 2.5시간)
활용도구	AI 챗봇 및 이미지 생성 도구(제미나이), 블록 코딩 도구(엔트리), 활동 보드 제작 도구(자체제작), 패들렛		
학습목표	- 등장 캐릭터의 특징과 사건을 분석하며 이야기 구조를 이해할 수 있다. - 시간의 가치와 선택의 결과를 탐색하며 삶의 태도를 다양한 관점에서 성찰할 수 있다. - AI 도구를 활용하여 캐릭터와 스토리를 창작하고 시각적으로 구현할 수 있다. - 저작권과 디지털 윤리의 중요성을 이해하고 출처를 명확히 표기하여 창작할 수 있다. - 자신의 경험을 디지털 콘텐츠로 표현하고 공유할 수 있다.		
방향성	본 프로그램은 문학 작품을 기반으로 '시간'이라는 의미를 탐구하고, 이것을 창작과 표현으로 확장하는 감성·기술 융합 교육이다. 독서 → AI 창작 → 코딩 구현 → 전시·공유의 흐름을 통해 이야기 속 메시지를 단순 이해하는 것을 넘어 시간의 가치, 선택의 책임 등 주제를 깊이있게 성찰하고 디지털 윤리를 고려한 능동적인 창작자로 성장하도록 체험 중심형 수업으로 설계한다.		
기대효과	- 학생들은 등장 캐릭터와 사건을 분석하고 시간의 의미를 탐색하는 활동을 통해 이야기의 인과관계를 이해하고 깊이 있는 독해 능력을 기를 수 있다. - 시간의 의미를 다양한 관점에서 탐색하며 자신의 경험과 연결 짓는 과정에서 성찰적 사고 역량을 강화한다. - AI 이미지 생성과 시나리오 확장 활동을 통해 디지털 창작 기반 문해력을 향상하고, 프롬프트를 수정·보완하는 과정을 거치며 문제 해결 능력과 창의적 사고력을 강화한다. - 저작권과 출처 표기의 중요성을 이해하고, 창작 과정에서 윤리적 기준을 적용함으로써 AI를 활용하는 책임 있는 태도를 형성한다. - 조건문과 타이머 기능 등 코딩 활동을 통해 선택과 결과의 구조를 구현함으로써 알고리즘적 사고와 체계적 표현 능력을 향상시킨다. - 자신의 기억과 경험을 디지털 콘텐츠로 제작하고 공유하는 과정을 통해 자기 성찰 능력을 기르고, 발표 활동을 통해 의사소통 및 토론 역량을 강화한다.		

시간 수호대 : 나만의 시간 관리 프로그램 만들기

프로그램 추천 포인트
: 인공지능으로 인문학적 상상력을 더욱 확장해보는 경험과 공정한 방법으로 창작하는 기술의 가능성을 흥미롭게 체험하고 싶은 경우!

1. 도서 : 시간의 소중함과 가치를 이해하는 과정을 다루고 있는 문학 책입니다.
2. 인공지능 활동 : 제미나이를 활용해 책을 분석하고 캐릭터와 스토리 등을 새롭게 재창작해 볼 수 있습니다.
3. 코딩 활동 : 기초 단계부터 스스로 추가 기능을 적용해 책읽기 이후 자신만의 콘텐츠를 제작하는 과정을 경험할 수 있습니다.
4. 디지털 윤리 : 저작권 및 공정 이용 창작의 권리를 주제로 진행합니다.

***활동별 산출물은 학생들마다 다르게 나오며, 아래 사진은 예시입니다.**

차시별 세부구성안

구분	항목	세부 내용(안)	산출물
1차시 (2.5H)		**[관찰] 등장 캐릭터 특징**	
		5분 오리엔테이션 및 프로그램 소개	
	독서 활동	25분 1. 책느낌 나누기 - 내가 느낀 책의 독후 감수성지수는? (큐알코드 퀴즈) - 가장 기억 남는 부분은? 2. 주인공 망망이와 시간의 의미 - 망망이는 왜 시간을 모았을까? - 사람들은 왜 망망이에게 시간을 주었을까?	1. 큐알코드 퀴즈 결과 2. 활동지 작성 결과물 - 기억에 남는 키워드 - 시간의 의미
	쉬는 시간	10분 휴식	
		[AI 기초] 캐릭터 제작 및 움직임	
	AI 활동	20분 [AI 프롬프트 이해하기] 0. 강사소개 1. 프롬프트란 무엇인가 - 인공지능과 프롬프트 - 프롬프트 기능과 구조	
		40분 (쉬는 시간 포함) [망망이 캐릭터 이미지 생성] 2. 프롬프트 구조 실습 - 프롬프트 3단계 구조 - 캐릭터 관찰 프롬프트 만들기 3. 프롬프트 활용 캐릭터 창작하기 - 캐릭터 창작 프롬프트 실습 - 캐릭터 이미지 결과물 공유하기	1. 패들렛 작성 결과물 - 프롬프트 구조 실습 2. 인공지능 결과물 - 망망이 재창작 캐릭터 이미지
	코딩 활동	50분 스크래치키 : 망망이 모습 바꾸기 엔터키 : 자기소개 하기 [망망이 자기소개 움직임 만들기] 1. 엔트리 블록코딩 구조 - 엔트리 블록 코딩 구조 이해하기 - 알고리즘 연습하기 2. 재창작 망망이 캐릭터 움직임 만들기 - 재창작 캐릭터 움직임 코딩 - 캐릭터 바꾸기 움직임 - 음성 녹음 또는 TTS로 자기소개 시나리오 표현하기	3. 코딩 결과물 - 망망이 자기 소개 및 움직임
2차시 (2.5H)		**[분석] 사건과 갈등**	
		5분 지난 시간 회고 및 오늘 활동 소개	
	독서 활동	25분 1. 망망이가 겪은 주요 사건들 - 망망이가 겪은 사건 퀴즈 (큐알코드 퀴즈) - 스토리 지도 만들기 2. 시간을 돌려받은 사람들 - 망망이가 만난 사람들 관찰하기 - 선택한 캐릭터 원작 스토리 지도 만들기 3. 새로운 상상 이야기 - 조연을 주연으로! 새로운 이야기 상상해보기 - 만약 ~했다면? 2가지 창작 스토리텔링	1. 큐알코드 퀴즈 결과 2. 활동지 작성 결과물 - 사건 스토리 지도 - 상상 창작 스토리
	쉬는 시간	10분 휴식	
		[AI 적용] 인터렉티브 스토리 창작	
	AI 활동	10분 1. 지난 시간 과정 및 결과 공유 - 프롬프트 구조와 엔트리 기능 - 1차 결과물 공유	
		40분 [AI 챗봇으로 새로운 스토리 창작하기] 2. 스토리 창작 이미지컷 제작하기 - 스토리 창작 젬봇 만들기 - 젬봇을 활용해 선택 캐릭터 2가지 스토리 창작하기 3. 젬봇 활용 스토리컷 제작하기 - 선택 캐릭터 2가지 스토리 이미지컷 창작하기 - 결과물 공유하기	1. 패들렛 작성 결과물 - 젬봇 프롬프트 실습 2. 인공지능 결과물 - 창작 스토리 이미지컷 2장
	코딩 활동	60분 (쉬는 시간 포함) [인터렉티브 스토리 제작하기] 1. 엔트리 조건문 블록 활용하기 - 엔트리 블록 코딩 조건문(if-then-else) 이해하기 - 장면 순서 구성하기 2. 인터렉티브 스토리 만들기 - 캐릭터 스토리 장면 코딩 - 인터렉티브 스토리북 코딩	3. 코딩 결과물 - 인터렉티브 스토리
		[디지털 윤리] 창작물과 저작권 이해	
		5분 지난 시간 회고 및 오늘 활동 소개	

시간 수호대 : 나만의 시간 관리 프로그램 만들기

프로그램 추천 포인트
: 인공지능으로 인문학적 상상력을 더욱 확장해보는 경험과 공정한 방법으로 창작하는 기술의 가능성을 흥미롭게 체험하고 싶은 경우!

1. 도서 : 시간의 소중함과 가치를 이해하는 과정을 다루고 있는 문학 책입니다.
2. 인공지능 활동 : 제미나이를 활용해 책을 분석하고 캐릭터와 스토리 등을 새롭게 재창작해 볼 수 있습니다.
3. 코딩 활동 : 기초 단계부터 스스로 추가 기능을 적용해 책읽기 이후 자신만의 콘텐츠를 제작하는 과정을 경험할 수 있습니다.
4. 디지털 윤리 : 저작권 및 공정 이용 창작의 권리를 주제로 진행합니다.

***활동별 산출물은 학생들마다 다르게 나오며, 아래 사진은 예시입니다.**

차시별 세부구성안

구분	항목	세부 내용(안)	산출물
3차시 (2.5H)	독서 활동 25분	1. 시간 소중하게 다루기 - 내가 지루하게 여겼던 시간은? - 시간으로 이행시 짓기 2. 저작권 개념 및 사례 학습 - 표절과 모방의 차이 - 저작권 침해사례 퀴즈	1. 큐알코드 퀴즈 결과 2. 활동지 작성 결과물 - 시간 이행시 - 표절과 모방 분석
	쉬는 시간 10분	휴식	
		[디지털 리터러시] 공정 이용과 출처 표기	
	10분	1. 지난 시간 과정 및 결과 공유 - 제미나이 젬봇 기능과 인터렉티브 스토리북 - 2차 결과물 공유	
	AI 활동 40분	 [나만의 시간 수호 캐릭터 만들기] 2. 인공지능 저작권 이해 - 공정 이용(Fair use) 토론하기 - 인공지능 창작물 저작권 기준 및 표기 방법 3. 저작권 표기하기 - 내가 창작한 저작권 표기하기 - 표기 결과물 공유하기	1. 패들렛 작성 결과물 - 저작권 딜레마 토론 - 저작권 표기 실습 2. 인공지능 결과물 - 저작권 표기 창작물 이미지
	코딩 활동 60분 (쉬는 시간 포함)	 [시간 관리 도우미 프로그램 만들기] 1. 시간 관리 도우미 타이머 제작하기 - 엔트리 블록 코딩 활용한 타이머 제작하기 - (공부시간, 휴식시간) 타이머 작동 확인하기 2. 저작권 캠페인 장면 구현하기 - 원본 캐릭터와 재창작 캐릭터 활용하기 - 저작권 캠페인 문구 표현하기	3. 코딩 결과물 - 타이머 및 캠페인 영상물
		[확장] 기억과 디지털 발자국	
	5분	지난 시간 회고 및 오늘 활동 소개	
	독서 활동 25분	1. 시간과 기억의 관계 - 기억나는 시간 VS 기억나지 않는 시간 - 기억나는 시간들의 공통점 2. 디지털 발자국과 개인정보 보호 - 디지털 발자국이란? - 나의 디지털 발자국 찾기 - 개인정보 보호하기	1. 활동지 작성 결과물 - 시간 기억표 - 디지털 발자국 수첩
	쉬는 시간 10분	휴식	
		[AI 활용] 기억 전시회 및 비전보드 발표	
4차시 (2.5H)	AI 활동 30분	 [나의 시간 기억 포스터 제작] 1. 지난 시간 과정 및 결과 공유 – 저작권 및 출처 표기와 타이머 만들기 – 3차 결과물 공유 2. 인공지능 데이터 윤리 – 나의 시간과 기억 관찰하기 – 디지털 발자국으로 살펴보는 4가지 데이터 윤리 3. 나의 기억 포스터 제작하기 – 시간이 빠르게 흘렀으면 했던 기억 포스터 제작 – 시간이 느리게 흘렀으면 했던 기억 포스터 제작	1. 패들렛 작성 결과물 - 기억 프롬프트 2. 인공지능 결과물 - 기억 포스터 이미지 2장
	코딩 활동 30분 (쉬는 시간 포함)	 [나의 시간 기억 전시회] 1. 비전보드 제작하기 - 인공지능, 코딩 결과물 데이터 정리하기 - 링크 접속, 비전보드 제작하기	3. 최종 결과물 - 비전보드
	50분	[비전보드 발표 및 성과 공유회] 2. 비전보드 결과물 공유회 - 발표하기 - 정리 및 마무리 인사 - 만족도 조사(구글 설문)	