

1회차 | AI 수업 오리엔테이션

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

AI가 우리 생활 속에서 어떻게 쓰이는지 가볍게 살펴보고, 앞으로의 프로젝트 수업에서 함께 지킬 약속을 정하는 시간입니다. 낯선 용어는 줄이고 익숙한 예시로 시작합니다.

오늘의 목표

AI를 멀게 느끼지 않고 내 생활과 연결해 본다.

핵심 질문

나는 하루 동안 언제 AI를 만날까?

오늘 남는 것

내 하루 속 AI 지도와 우리 반 사용 약속 카드

2시간 흐름

10분	시작하기 오늘 만날 AI 장면과 수업 목표를 가볍게 확인해요.
20분	AI와 친해지기 추천, 길찾기, 사진 보정처럼 익숙한 장면에서 AI를 찾아봐요.
35분	내 하루 속 AI 지도 만들기 하루 일과를 떠올리며 AI가 숨어 있는 순간을 표시해요.
10분	쉬는 시간 눈을 쉬고, 자료를 정리하고, 다음 활동을 준비해요.
25분	우리 반 AI 사용 약속 만들기 확인, 존중, 개인정보 보호를 담은 약속을 완성해요.
20분	공유와 정리 오늘 새롭게 알게 된 점과 더 궁금한 점을 남겨요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 초보 중학생 · 도입·흥미 중심

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

AI와 친해지기

생활 속 예시를 보며 AI를 어렵지 않게 소개합니다.

오늘 알게 될 것

- AI를 막연한 기술이 아니라 생활 도구로 이해한다.
- 학생이 알고 있는 AI 사례를 말로 표현한다.

이 시간의 흐름

1. 생활 장면 4개를 함께 본다.
2. 손들기나 포스트잇으로 AI 여부를 예상해 본다.
3. 왜 그렇게 생각했는지 한 줄로 말해 본다.
4. 어려운 말을 쉬운 말로 바꿔 정리한다.

내가 해볼 활동

- 자신이 써본 앱이나 서비스 예시를 3가지 말한다.
- 친구의 예시와 내 예시를 비교해 공통점을 찾는다.

예시

예시 질문

- 유튜브가 내가 좋아할 영상을 추천하는 것도 AI일까?
- 사진 앱이 얼굴을 밝게 보정하는 것도 AI일까?

정리 문장

AI는 사람이 하기 어려운 분류, 추천, 예측을 빠르게 도와주는 도구예요.

따라하기 순서

1. 생활 장면 4개를 함께 본다.
2. 손들기나 포스트잇으로 AI 여부를 예상해 본다.
3. 왜 그렇게 생각했는지 한 줄로 말해 본다.
4. 어려운 말을 쉬운 말로 바꿔 정리한다.

마무리 체크

- 모르는 용어를 쉬운 말로 바꿔 이해했는지 확인해 보기
- 내 생각을 한 번 이상 말로 표현했는지 확인해 보기

내 하루 속 SI 지도 만들기

학생이 하루 일과를 떠올리며 SI가 숨어 있는 순간을 표시합니다.

오늘 알게 될 것

- 내 생활 속 SI 사용 경험을 시각화한다.
- SI가 편리함과 함께 고민거리도 있을 수 있음을 알게 한다.

이 시간의 흐름

1. 활동지에 하루 일과를 적어 본다.
2. SI가 쓰인 순간에 표시해 본다.
3. 편리한 점과 걱정되는 점을 적어 본다.
4. 짝과 공유해 본다.

내가 해볼 활동

- 아침, 학교, 집, 취미 시간에 어떤 앱을 쓰는지 적는다.
- SI가 들어간 것에 동그라미 표시를 한다.
- 짝과 서로의 지도를 바꿔 보며 새로운 사례를 추가한다.

예시

예시 지도

- 아침: 음악 추천 앱
- 학교 가는 길: 지도 앱 길찾기
- 저녁: 영상 추천, 자동 자막

걱정되는 점 예시

- 너무 오래 보게 된다
- 틀린 정보가 섞일 수 있다

따라하기 순서

1. 활동지에 하루 일과를 적어 본다.
2. SI가 쓰인 순간에 표시해 본다.
3. 편리한 점과 걱정되는 점을 적어 본다.
4. 짝과 공유해 본다.

마무리 체크

- SI가 있는 순간을 3개 이상 찾았는지 확인해 보기
- 편리함과 주의점을 함께 적었는지 확인해 보기

우리 반 AI 사용 약속 만들기

프로젝트 수업 전에 꼭 필요한 사용 원칙을 함께 정합니다.

오늘 알게 될 것

- 책임 있게 AI를 쓰는 기본 태도를 익힌다.
- 수업 중 지켜야 할 규칙을 학생 언어로 정한다.

이 시간의 흐름

1. 팀별 아이디어 적어 보기
2. 비슷한 약속끼리 묶어 보기
3. 최종 3~5개 선정하기
4. 교실에서 함께 볼 수 있게 정리해 저장하기

내가 해볼 활동

- 팀별 약속 3개를 쓴다.
- 다른 팀과 비슷한 약속을 비교한다.
- 우리 반 최종 약속에 스티커 투표를 한다.

예시

약속 예시

1. AI 답을 그대로 믿지 않고 다시 확인하기
2. 친구 사진과 이름을 허락 없이 넣지 않기
3. 내가 고친 부분은 내 말로 설명할 수 있게 만들기

따라하기 순서

1. 팀별 아이디어 적어 보기
2. 비슷한 약속끼리 묶어 보기
3. 최종 3~5개 선정하기
4. 교실에서 함께 볼 수 있게 정리해 저장하기

마무리 체크

- 짧고 이해하기 쉬운 문장인지 확인해 보기
- 실제로 지킬 수 있는 약속인지 확인해 보기

2회차 | AI 탐색과 질문하기

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

AI가 잘하는 일과 어려운 일을 비교하고, 같은 질문도 어떻게 묻느냐에 따라 답이 달라진다는 점을 직접 실험합니다. 정보를 바로 믿지 않고 확인하는 첫 습관을 익힙니다.

오늘의 목표

좋은 질문이 더 좋은 결과를 만든다는 점을 체감한다.

핵심 질문

AI에게 어떻게 물어보면 더 도움이 될까?

오늘 남는 것

응답 비교표와 나만의 좋은 질문 공식

2시간 흐름

10분	시작 질문 AI에게 질문해 본 경험을 떠올리며 오늘의 주제를 열어요.
25분	AI가 잘하는 일과 어려운 일 추천, 요약, 분류와 사실 확인의 차이를 비교해요.
30분	같은 질문 3버전 실험 짧은 질문과 구체적인 질문의 응답을 직접 비교해요.
10분	쉬는 시간 활동지를 정리하고 다음 검증 활동을 준비해요.
25분	믿을 수 있는 정보 체크리스트 날짜, 출처, 비교, 과장 표현을 기준으로 답을 살펴봐요.
20분	질문 업그레이드 내 질문을 더 분명하고 도움이 되게 바꿔 봐요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 탐색·비교 활동 · 질문 설계 기초

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

AI가 잘하는 일과 어려운 일

추천, 요약, 분류는 잘하지만 사실 확인은 틀릴 수 있음을 배웁니다.

오늘 알게 될 것

- AI의 강점과 한계를 동시에 이해한다.
- 맹신하지 않고 점검하는 태도를 갖는다.

이 시간의 흐름

1. 예시 카드 받기
2. 잘함/주의로 나누기
3. 이유 말하기
4. 핵심만 짧게 정리하기

내가 해볼 활동

- 예시 카드를 보고 “잘함/주의”로 나눈다.
- 왜 그렇게 생각했는지 짝과 이야기한다.

예시

잘하는 일 예시: 긴 글 요약, 아이디어 목록 만들기
주의가 필요한 일 예시: 오늘의 최신 뉴스 단정, 의학·법률
확답, 출처 없는 주장

따라하기 순서

1. 예시 카드 받기
2. 잘함/주의로 나누기
3. 이유 말하기
4. 핵심만 짧게 정리하기

마무리 체크

- AI는 못하는 것이 아니라 확인이 필요한 부분이 있다는 점을 이해했는지 확인해 보기

같은 질문 3버전 실험

짧은 질문, 구체적 질문, 역할이 있는 질문을 비교합니다.

오늘 알게 될 것

- 질문의 구체성이 응답 품질에 영향을 준다는 점을 안다.
- 프롬프트 기본 공식을 익힌다.

이 시간의 흐름

1. 같은 주제 질문 3개 살펴보기
2. 응답 비교하기
3. 좋은 질문의 조건 찾기
4. 내 질문 다시 쓰기

내가 해볼 활동

- 응답 비교 활동지에 차이점을 적는다.
- 가장 도움이 되는 응답을 고르고 이유를 쓴다.

예시

질문 버전 예시

- A. 환경 보호 알려줘
- B. 중학생이 실천할 수 있는 환경 보호 방법 5가지 알려줘
- C. 너는 중학생 환경 동아리를 돕는 발표 도우미야. 발표 자료용으로 쉽고 짧게 환경 보호 방법 5가지를 예시와 함께 알려줘

따라하기 순서

1. 같은 주제 질문 3개 살펴보기
2. 응답 비교하기
3. 좋은 질문의 조건 찾기
4. 내 질문 다시 쓰기

마무리 체크

- 대상, 목적, 형식이 들어가면 더 좋아진다는 점을 말할 수 있는지 확인해 보기

믿을 수 있는 정보 체크리스트

AI 답변을 그대로 쓰지 않고 점검하는 순서를 익힙니다.

오늘 알게 될 것

- 기본 검증 습관을 가진다.
- 출처, 날짜, 비교 확인의 의미를 안다.

이 시간의 흐름

1. 체크리스트 설명 듣기
2. 답변 표시하기
3. 다른 자료와 비교하기
4. 수정 문장 만들기

내가 해볼 활동

- 답변 속 숫자와 날짜를 표시한다.
- 검색 또는 다른 자료와 비교한다.
- 믿기 어려운 표현을 찾아 바꿔 쓴다.

예시

- 체크리스트
1. 언제 정보인지 날짜 확인
 2. 출처가 있는지 확인
 3. 다른 자료 1개 이상과 비교
 4. “무조건, 완벽” 같은 표현 주의

따라하기 순서

1. 체크리스트 설명 듣기
2. 답변 표시하기
3. 다른 자료와 비교하기
4. 수정 문장 만들기

마무리 체크

- 출처와 날짜를 먼저 보는 습관이 생겼는지 체크해 보기

3회차 | AI 윤리와 책임 있는 사용

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

AI를 편하게 쓰는 것만큼 중요한 것은 바르게 사용하는 태도입니다. 실제로 있을 법한 사례를 바탕으로 공정성, 저작권, 개인정보, 존중의 가치를 생각해 봅니다.

오늘의 목표

AI 사용에서 지켜야 할 책임을 사례로 이해한다.

핵심 질문

편리하다고 다 해도 괜찮을까?

오늘 남는 것

윤리 사례 카드 토의 결과와 프로젝트 주제 초안

2시간 흐름

10분	시작하기 편리한 기술도 책임 있게 써야 하는 이유를 떠올려요.
30분	윤리 사례 카드 토론 상황을 읽고 무엇이 문제인지, 누구에게 영향이 가는지 생각해요.
25분	공정성과 편향 알아보기 치우친 표현과 일반화를 고쳐 보며 균형 있게 말해요.
10분	쉬는 시간 생각을 정리하고 프로젝트 주제를 떠올려요.
25분	프로젝트 주제와 사용 원칙 연결 어떤 문제를 누구에게 도움되게 만들지 정해요.
20분	공유와 정리 우리 팀이 지키고 싶은 원칙을 짧게 발표해요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 토론 중심 · 윤리·책임

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

윤리 사례 카드 토론

AI를 잘못 사용한 사례를 보고 문제를 찾고 더 나은 방법을 말합니다.

오늘 알게 될 것

- 상황별로 어떤 점이 문제인지 설명할 수 있다.
- 책임 있는 사용 대안을 제안할 수 있다.

이 시간의 흐름

1. 사례 읽어 살펴보기
2. 문제점 찾기
3. 영향 받는 사람 적어 보기
4. 대안 발표하기

내가 해볼 활동

- 사례를 읽고 문제점을 2가지 이상 찾는다.
- 영향을 받는 사람을 적는다.
- 더 좋은 행동으로 바꾼 문장을 만든다.

예시

사례: 친구 사진을 허락 없이 AI로 수정해 올렸다.
문제: 개인정보·초상권 침해, 친구 마음을 다치게 할 수 있음
대안: 허락을 받고 사용하거나, 사람 사진이 아닌 공개 자료로 실습하기

따라하기 순서

1. 사례 읽어 살펴보기
2. 문제점 찾기
3. 영향 받는 사람 적어 보기
4. 대안 발표하기

마무리 체크

- 왜 문제인지까지 말할 수 있는지 체크해 보기

공정성과 편향 알아보기

같은 질문이라도 답변이 한쪽으로 치우칠 수 있음을 배웁니다.

오늘 알게 될 것

- AI가 완전히 중립적이지 않을 수 있음을 안다.
- 다양한 관점을 비교하는 태도를 기른다.

이 시간의 흐름

1. 예시 살펴보기
2. 문장 속 과장·일반화 표현 찾기
3. 더 균형 있게 고치기

내가 해볼 활동

- 치우친 표현을 찾아 밑줄 긋는다.
- 균형 있는 표현으로 바꿔 쓴다.

예시

치우친 문장 예시: “모든 학생은 AI 숙제를 좋아한다.”
수정 예시: “일부 학생은 AI 도움을 편하게 느끼지만, 어떤 학생은 직접 해보는 과정을 더 중요하게 생각한다.”

따라하기 순서

1. 예시 살펴보기
2. 문장 속 과장·일반화 표현 찾기
3. 더 균형 있게 고치기

마무리 체크

- “모든, 항상, 무조건” 같은 표현을 경계했는지 체크해 보기

프로젝트 주제와 사용 원칙 연결

앞으로 만들 프로젝트가 누구에게 도움을 줄지, 어떤 원칙을 지킬지 정리합니다.

오늘 알게 될 것

- 프로젝트 아이디어를 윤리 기준과 함께 생각한다.
- 도움이 되는 문제를 고르고 사용자 관점을 반영한다.

이 시간의 흐름

1. 문제 고르기
2. 사용자 정하기
3. 원칙 정하기
4. 짧게 발표하기

내가 해볼 활동

- 주제를 고르고 사용자 한 명을 떠올린다.
- 우리 팀 프로젝트 약속 2가지를 적는다.

예시

주제 예시: 분리배출 안내 챗봇

사용자: 아파트 주민

원칙: 잘 모르는 정보는 확인 필요 안내하기, 너무 긴 답변 대신 단계별로 설명하기

따라하기 순서

1. 문제 고르기
2. 사용자 정하기
3. 원칙 정하기
4. 짧게 발표하기

마무리 체크

- 문제 해결과 책임 있는 사용이 함께 연결되었는지 확인해 보기

4회차 | 바이브코딩 입문

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

코드를 모두 외우지 않아도 AI와 대화하며 간단한 웹앱을 만들 수 있다는 경험을 해보는 시간입니다. 아주 쉬운 HTML 예시로 시작해 자신감을 키웁니다.

오늘의 목표

AI에게 말로 요청하며 간단한 웹앱을 만든다.

핵심 질문

코드를 몰라도 앱의 구조를 설명할 수 있을까?

오늘 남는 것

환경 보호 퀴즈 웹앱 스타터와 수정 버전

2시간 흐름

10분	시작하기 AI와 대화하며 앱을 만드는 흐름을 맛보기로 만나봐요.
20분	바이브코딩이란 무엇인가 설명하기 - 결과 보기 - 고치기의 기본 흐름을 익혀요.
25분	프롬프트 공식 익히기 사용자, 기능, 화면 조건을 넣어 요청 문장을 만들어요.
10분	쉬는 시간 아이디어를 정리하고 스타터 파일을 준비해요.
35분	환경 보호 퀴즈 앱 따라 만들기 제목, 질문, 버튼, 결과 문장을 바꾸며 나만의 앱으로 바꿔요.
20분	저장과 공유 실행 결과를 확인하고 수정한 부분을 친구와 나눠요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 실습 중심 · HTML 초입

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

바이브코딩이란 무엇인가

말로 요청해 결과를 보고 다시 고치는 개발 방식을 소개합니다.

오늘 알게 될 것

- 바이브코딩의 기본 흐름을 이해한다.
- 한 번에 완벽하게 만들기보다 고쳐 가는 과정을 받아들인다.

이 시간의 흐름

1. 만들 앱을 한 문장으로 말하기
2. 기능 2~3개 적어 보기
3. AI에게 요청하기

내가 해볼 활동

- 내가 만들고 싶은 앱을 한 문장으로 말해본다.
- 친구와 서로의 기능 설명을 들어본다.

예시

예시 문장

- 버튼을 누르면 다음 문제로 넘어가는 퀴즈 앱을 만들어줘.
- 모바일에서도 잘 보이게 해줘.
- 마지막에 점수를 보여줘.

따라하기 순서

1. 만들 앱을 한 문장으로 말하기
2. 기능 2~3개 적어 보기
3. AI에게 요청하기

마무리 체크

- 기능을 사용자의 행동 중심으로 설명했는지 확인해 보기

프롬프트 공식 익히기

역할, 대상, 기능, 디자인 조건을 넣어 요청 문장을 만들어 봅니다.

오늘 알게 될 것

- 웹앱 생성용 프롬프트의 기본 틀을 익힌다.
- 막연한 요청을 구체적인 요청으로 바꾼다.

이 시간의 흐름

1. 역할과 사용자 적어 보기
2. 기능 3개 정하기
3. 디자인 조건 추가하기
4. 한 문장으로 완성하기

내가 해볼 활동

- 내가 만들 앱의 사용자와 기능을 적는다.
- 프롬프트 공식을 이용해 요청 문장을 완성한다.

예시

프롬프트 예시
중학생이 사용할 수 있는 아주 쉬운 환경 보호 퀴즈 웹앱을 HTML 한 파일로 만들어줘. 시작 버튼, 3문제, 점수 표시 기능이 필요해. 모바일에서 글자가 크게 보이게 하고 색상은 깔끔하게 해줘.

따라하기 순서

1. 역할과 사용자 적어 보기
2. 기능 3개 정하기
3. 디자인 조건 추가하기
4. 한 문장으로 완성하기

마무리 체크

- 사용자, 기능, 화면 조건이 모두 들어갔는지 확인해 보기

환경 보호 퀴즈 앱 따라 만들기

스타터 파일을 열고 질문 문장, 버튼, 결과 문장을 바꿔 봅니다.

오늘 알게 될 것

- 기본 HTML 파일을 열어보고 수정할 수 있다.
- 작은 수정으로도 앱이 달라지는 경험을 한다.

이 시간의 흐름

1. 스타터 열기
2. 제목 바꾸기
3. 질문 바꾸기
4. 결과 문장 바꾸기
5. 실행 확인.

내가 해볼 활동

- 퀴즈 제목을 바꾼다.
- 문장을 자신만의 주제로 수정한다.
- 친구와 서로 실행해 보고 피드백을 준다.

예시

수정 예시

- 제목: 에너지 절약 퀴즈
- 질문: 교실에서 불을 끄는 습관은 에너지를 절약할까?
- 결과: 잘했어요! 이제 다음 문제도 만들어보세요.

따라하기 순서

1. 스타터 열기
2. 제목 바꾸기
3. 질문 바꾸기
4. 결과 문장 바꾸기
5. 실행 확인.

마무리 체크

- 파일을 저장하고 다시 열 수 있는지 체크해 보기
- 한 가지 이상 직접 수정했는지 체크해 보기

5회차 | 사회문제 챗봇 만들기

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

사회문제 또는 생활문제를 정하고, 누가 이 챗봇을 쓰는지 생각한 뒤 버전1을 직접 만들어 보는 시간입니다. 문제-사용자-질문 흐름을 차근차근 설계합니다.

오늘의 목표

사용자를 돕는 사회문제 챗봇을 설계하고 버전1을 만든다.

핵심 질문

이 챗봇은 누구를 어떻게 도와줄까?

오늘 남는 것

사회문제 챗봇 설계지와 버전1 프롬프트

2시간 흐름

10분	시작하기 챗봇이 도울 수 있는 생활문제와 사회문제를 떠올려요.
30분	문제와 사용자 정하기 누가 어떤 상황에서 도움을 받는지 구체적으로 정해요.
30분	챗봇 화면 흐름 설계 첫 화면, 질문 버튼, 답변 방식의 큰 구조를 그려요.
10분	쉬는 시간 설계지를 보며 필요한 문장을 다듬어요.
30분	예시 프롬프트로 버전1 만들기 역할, 대상, 규칙을 넣어 첫 번째 버전을 만들어요.
10분	빠른 테스트 실제 질문을 넣어보고 고칠 부분을 표시해요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 프로젝트 핵심 · 챗봇 설계

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

문제와 사용자 정하기

챗봇이 해결할 문제와 사용할 사람을 구체적으로 정합니다.

오늘 알게 될 것

- 문제와 사용자를 한 문장으로 설명할 수 있다.
- 도움이 필요한 상황을 구체적으로 떠올린다.

이 시간의 흐름

1. 문제 후보 3개 적어 보기
2. 가장 필요한 문제 1개 고르기
3. 사용자 1명 구체화하기
4. 도움 상황 적어 보기

내가 해볼 활동

- 해결하고 싶은 문제를 고른다.
- 사용자를 한 명 정해 나이, 상황, 어려움을 적는다.

예시

예시

문제: 분리배출 규칙이 헷갈린다

사용자: 아파트에 사는 중학생과 보호자

도움 상황: 우유팩, 배달 용기, 플라스틱 컵을 버릴 때 헷갈림

따라하기 순서

1. 문제 후보 3개 적어 보기
2. 가장 필요한 문제 1개 고르기
3. 사용자 1명 구체화하기
4. 도움 상황 적어 보기

마무리 체크

- 문제가 너무 넓지 않은지 확인해 보기
- 사용자가 실제로 떠오르는지 확인해 보기

챗봇 화면 흐름 설계

첫 화면, 자주 묻는 질문, 답변 방식까지 간단히 설계합니다.

오늘 알게 될 것

- 챗봇의 기본 구조를 그림이나 글로 설계한다.
- 사용자가 처음 들어왔을 때 무엇을 보게 할지 결정한다.

이 시간의 흐름

1. 첫 화면 문장 쓰기
2. 자주 묻는 질문 만들기
3. 답변 규칙 정하기
4. 간단한 화면 박스 그리기

내가 해볼 활동

- 첫 화면 안내 문장을 쓴다.
- 자주 묻는 질문 3~5개를 만든다.
- 답변이 길지 않게 규칙을 정한다.

예시

화면 흐름 예시

첫 화면: 무엇을 버리는지 물어보세요

버튼: 플라스틱 / 종이 / 유리 / 음식물 / 기타

답변 규칙: 3문장 이내, 헛갈리면 확인 안내 포함

따라하기 순서

1. 첫 화면 문장 쓰기
2. 자주 묻는 질문 만들기
3. 답변 규칙 정하기
4. 간단한 화면 박스 그리기

마무리 체크

- 처음 사용하는 사람도 어떻게 시작할지 알 수 있는지 확인해 보기

예시 프롬프트로 버전1 만들기

분리배출 안내 챗봇을 예시로 삼아 나만의 프롬프트를 완성합니다.

오늘 알게 될 것

- 챗봇 생성용 프롬프트를 만들 수 있다.
- 역할, 대상, 규칙을 포함해 요청할 수 있다.

이 시간의 흐름

1. 예시 프롬프트 읽어 살펴보기
2. 내 문제와 사용자로 바꾸기
3. 테스트 질문 3개 넣기
4. 고칠 점 표시하기

내가 해볼 활동

- 예시 프롬프트의 문제·사용자 부분을 자기 주제로 바꾼다.
- 테스트 질문 3개를 만들고 응답을 점검한다.

예시

예시 프롬프트 구조

역할: 너는 학교 안내 챗봇이야

대상: 전학생

규칙: 답변은 짧게, 교실 위치와 준비물을 단계별로 설명

질문 예시: 도서관은 어디야? 급식실은 몇 층이야?

따라하기 순서

1. 예시 프롬프트 읽어 살펴보기
2. 내 문제와 사용자로 바꾸기
3. 테스트 질문 3개 넣기
4. 고칠 점 표시하기

마무리 체크

- 역할, 대상, 규칙이 모두 들어갔는지 체크해 보기
- 테스트 질문이 실제 상황에 맞는지 체크해 보기

6회차 | 프로토타입 테스트와 개선

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

만들기에서 끝나지 않고 다른 사람이 써보고 수정하는 경험을 합니다. 좋았던 점과 개선점을 바탕으로 프로젝트를 더 쓰기 쉽게 다듬습니다.

오늘의 목표

친구의 피드백을 받아 프로젝트를 더 좋아지게 고친다.

핵심 질문

사용자가 헛갈리는 지점은 어디일까?

오늘 남는 것

피드백 기록지와 버전2 개선안

2시간 흐름

10분	시작하기 테스트를 왜 하는지, 무엇을 확인할지 먼저 정해요.
20분	테스트 질문 만들기 쉽게 시작되는지, 답이 이해되는지 확인 질문을 준비해요.
35분	짜 테스트 진행 친구 프로젝트를 써보고 좋았던 점과 개선점을 남겨요.
10분	쉬는 시간 피드백을 정리하고 중요한 수정부터 골라요.
25분	버전2 개선하기 첫 화면, 버튼, 답변 길이를 중심으로 프로젝트를 다듬어요.
20분	공유와 기록 바뀐 점과 남은 과제를 정리해요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 테스트 · 개선 · 협력 활동

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

테스트 질문 만들기

프로젝트를 점검하기 위한 질문을 미리 정합니다.

오늘 알게 될 것

- 무엇을 확인할지 정한 뒤 테스트를 시작한다.
- 막연한 피드백 대신 구체적 피드백을 받는다.

이 시간의 흐름

1. 확인하고 싶은 점 적어 보기
2. 질문 3개 정리.
3. 테스트지 준비.

내가 해볼 활동

- 내 프로젝트에서 꼭 알고 싶은 점 3가지를 적는다.
- 테스트지 질문 칸을 채운다.

예시

테스트 질문 예시

- 처음 화면을 보고 무엇을 해야 할지 바로 알 수 있었나요?
- 답변이 너무 길지는 않았나요?
- 다시 사용하고 싶은가요?

따라하기 순서

1. 확인하고 싶은 점 적어 보기
2. 질문 3개 정리.
3. 테스트지 준비.

마무리 체크

- 질문이 너무 막연하지 않은지 체크해 보기

짝 테스트 진행

친구가 직접 써보고 좋았던 점과 개선점을 적어줍니다.

오늘 알게 될 것

- 사용자 관점에서 문제점을 발견한다.
- 상대의 프로젝트를 존중하며 피드백하는 법을 익힌다.

이 시간의 흐름

1. 짝 바꾸기
2. 프로젝트 사용하기
3. 테스트지 작성하기
4. 서로 느낀 점 나누기

내가 해볼 활동

- 친구 프로젝트를 3분 이상 사용해본다.
- 좋았던 점 2가지와 개선점 1가지를 적는다.

예시

피드백 예시

좋았던 점: 질문 버튼이 커서 누르기 쉬웠다.

좋았던 점: 답변이 짧아 이해하기 쉬웠다.

개선점: 첫 화면에서 어떤 질문을 할 수 있는지 한 줄 안내가 있으면 더 좋겠다.

따라하기 순서

1. 짝 바꾸기
2. 프로젝트 사용하기
3. 테스트지 작성하기
4. 서로 느낀 점 나누기

마무리 체크

- 구체적인 피드백을 적었는지 확인해 보기
- 상대를 존중하는 표현을 사용했는지 체크해 보기

버전2 개선하기

받은 피드백을 바탕으로 실제로 문장과 구조를 고칩니다.

오늘 알게 될 것

- 피드백을 우선순위로 나눠 수정한다.
- 작은 수정도 프로젝트 완성도를 높인다는 점을 안다.

이 시간의 흐름

1. 피드백 읽어 살펴보기
2. 우선순위 정하기
3. 2가지 수정.
4. 다시 실행 확인.

내가 해볼 활동

- 우선 고칠 점 2가지를 고른다.
- 문장, 버튼, 안내문을 수정해 버전2를 만든다.

예시

수정 예시

- 첫 화면에 “무엇이 궁금한지 버튼을 눌러보세요” 추가
- 답변이 긴 부분을 2문장으로 줄이기
- 자주 묻는 질문 버튼 이름을 더 쉬운 말로 바꾸기

따라하기 순서

1. 피드백 읽어 살펴보기
2. 우선순위 정하기
3. 2가지 수정.
4. 다시 실행 확인.

마무리 체크

- 모든 것을 한 번에 바꾸기보다 중요한 것부터 고쳤는지 체크해 보기

7회차 | 발표 준비와 공유

학생과 함께 보는 시간표형 수업 자료

마지막 회차는 결과물만 보여주는 시간이 아니라, 문제를 어떻게 정했고 어떤 피드백을 받아 어떻게 고쳤는지까지 보여주는 시간입니다. 짧지만 또렷한 발표 구조를 익힙니다.

오늘의 목표

프로젝트의 문제, 과정, 개선점을 짧고 분명하게 발표한다.

핵심 질문

내 프로젝트는 누구에게 어떤 도움을 주는가?

오늘 남는 것

발표 스크립트와 프로젝트 공유 자료

2시간 흐름

10분	시작하기 발표에서 꼭 보여주고 싶은 장면을 떠올려요.
25분	발표 구조 만들기 문제 - 사용자 - 기능 - 테스트 - 개선 순서로 뼈대를 만들어요.
25분	시연 준비하기 발표 중 보여줄 화면과 클릭 순서를 정해요.
10분	쉬는 시간 발표문과 시연 순서를 다시 확인해요.
20분	성찰과 다음 단계 적기 이번 수업에서 배운 점과 다음 계획을 한 줄씩 남겨요.
30분	리허설과 마무리 짧게 발표해 보고 듣는 사람이 이해하기 쉬운지 점검해요.

이번 시간 키워드

120분 수업 · 발표·정리 · 성찰

자료는 사이트와 PDF에서 같은 흐름으로 이어지며, 활동지와 예시 파일은 바로 내려받아 이어서 써볼 수 있습니다.

발표 구조 만들기

문제-사용자-기능-테스트-개선 순서로 발표 뼈대를 만듭니다.

오늘 알게 될 것

- 짧고 분명한 발표 구조를 익힌다.
- 핵심만 전달하는 연습을 한다.

이 시간의 흐름

1. 발표 구조 확인.
2. 핵심 문장 쓰기
3. 순서대로 읽어살펴보기

내가 해볼 활동

- 프로젝트 설명을 5문장으로 정리한다.
- 한 문장당 10초 이내로 말해본다.

예시

발표 구조 예시

1. 우리가 해결하려는 문제는 무엇인가
2. 이 프로젝트를 누가 쓰는가
3. 어떤 기능이 있는가
4. 테스트에서 무엇을 알게 되었는가
5. 앞으로 어떻게 더 고칠 것인가

따라하기 순서

1. 발표 구조 확인.
2. 핵심 문장 쓰기
3. 순서대로 읽어살펴보기

마무리 체크

- 문장 수가 너무 많지 않은지 확인해 보기
- 듣는 사람이 쉽게 이해할 수 있는지 체크해 보기

시연 준비하기

발표 중 보여줄 화면과 클릭 순서를 간단히 정리합니다.

오늘 알게 될 것

- 시연 순서를 미리 정해 발표를 매끄럽게 한다.
- 중요 장면을 선택해서 보여줄 수 있다.

이 시간의 흐름

1. 보여줄 장면 고르기
2. 클릭 순서 적어 보기
3. 한 번 리허설.

내가 해볼 활동

- 시연 장면 2~3개를 고른다.
- 어떤 버튼을 먼저 누를지 적는다.

예시

- 시연 순서 예시
1. 첫 화면 소개
 2. 질문 버튼 1개 눌러 답변 보기
 3. 피드백 후 수정한 부분 보여주기

따라하기 순서

1. 보여줄 장면 고르기
2. 클릭 순서 적어 보기
3. 한 번 리허설.

마무리 체크

- 시연 시간이 너무 길지 않은지 확인해 보기
- 고친 부분이 잘 드러나는지 확인해 보기

성찰과 다음 단계 적기

이번 수업에서 배운 점과 앞으로 더 만들고 싶은 것을 적습니다.

오늘 알게 될 것

- 과정을 돌아보고 성장을 언어로 표현한다.
- 다음 프로젝트 아이디어를 떠올린다.

이 시간의 흐름

1. 성찰 질문 살펴보기
2. 한 줄씩 쓰기
3. 짝과 공유.

내가 해볼 활동

- 내가 가장 자신 있게 된 점을 적는다.
- 다음에 더 만들고 싶은 기능을 적는다.

예시

성찰 예시

- 처음엔 프롬프트를 어떻게 써야 할지 몰랐는데, 이제는 사용자와 기능을 넣어 설명할 수 있다.
- 다음에는 버튼을 더 예쁘게 꾸민 앱도 만들어 보고 싶다.

따라하기 순서

1. 성찰 질문 살펴보기
2. 한 줄씩 쓰기
3. 짝과 공유.

마무리 체크

- 배운 점과 다음 목표가 모두 적혔는지 체크해 보기