

차시별 세부 계획

차시 제목	AI 화가와 함께하는 '속담 그림 퀴즈' 대회	차시 계획	1
성취 기준	<p>[6미01-04] 이미지가 나타내는 의미를 비판적으로 이해하고 느낌과 생각을 전달하는데 활용할 수 있다.</p> <p>[6국04-03] 고유어와 관용표현의 쓰임과 가치를 이해하고 상황에 맞게 표현한다.</p>		
학습 목표	<ol style="list-style-type: none"> 1. 속담이나 관용 표현의 속뜻을 이해하고, 이를 시각적 이미지로 구체화하여 설명할 수 있다. 2. 생성형 AI(이미지 생성) 기능을 활용하여 자신이 상상한 장면을 그림으로 구현하고 친구들과 공유한다. 		
프롬프트 작성 방법 안내	<ol style="list-style-type: none"> 1. (대상 묘사) 속담에 나오는 핵심 소재(예: 말, 떡, 강아지)를 정한다. 2. (상황 설정) 속담의 뜻을 그대로 쓰지 않고, '보이는 장면'으로 바꿔서 설명한다. <i>(예: "누워서 떡 먹기" → "편안한 소파에 누워서 아주 행복한 표정으로 떡을 먹고 있는 게으른 소년의 모습을 그려줘.")</i> 3. (스타일 지정) "만화 스타일로 그려줘" 또는 "실사처럼 그려줘"라고 요청한다. 		
평가기준	속담 이해도, 프롬프트(문장) 구체성, 결과물의 창의성, 퀴즈 참여 태도		
준비물	클래스팅 샌드박스 (AI 젤로/이미지 생성 툴)		

지도 단계	교수·학습활동	지도상의 유의점	시간	준비물/자료
도입	<p>(생각열기) "이 그림은 무슨 속담일까?"</p> <p>- 선생님이 미리 시로 생성한 그림(예: 쥐가 말을 하고 있고 새가 듣고 있는 그림)을 보여줍니다.</p> <p>- 정답: "낮말은 새가 듣고 밤말은 쥐가 듣는다"</p> <p>- 학습 목표 확인: AI 화가에게 말을 걸어 우리도 재미있는 속담 그림을 만들어봅시다.</p>	<p>• 학생들이 그림의 요소를 관찰하여 정답을 유추하도록 유도합니다.</p>	5'	
전개	<p>[기획] 속담 선정 및 장면 상상하기 (10')</p> <p>- 모둠별 또는 개인별로 표현하고 싶은 속담을 하나 비밀리에 정합니다.</p> <p>- 속담을 어떻게 그림으로 표현할지 구체적인 장면을 상상하여 글로 적습니다.</p> <p>(예: "가는 말이 고와야 오는 말이 곱다" → 예쁜 리본을 단 말이 웃으면서 가고, 꽃을 든 다른 말이 웃으며 오는 장면)</p>		25'	클래스팅 샌드박스, 활동지

	<p>[창작] AI 화가에게 그림 요청하기 (10')</p> <ul style="list-style-type: none"> - 샌드박스에 접속하여 이미지 생성을 요청합니다. - 프롬프트: "말(Horse)이 다리가 없는데 엄청 빠르게 달려서 천 리 밖까지 소문(편지)을 전하는 재미있는 그림을 동화책 삽화 스타일로 그려줘." - AI가 그린 그림이 생각과 다르면(예: 진짜 말이 아니라 사람이 뛰고 있다면), 프롬프트를 수정하여 다시 요청합니다. ("아니, 사람 말고 동물 말(Horse)을 그려줘.") <p>[준비] 퀴즈 출제 준비 (5')</p> <ul style="list-style-type: none"> - 가장 잘 나온 그림을 저장하거나 캡처합니다. - 정답(속담)과 힌트를 준비합니다. 	<ul style="list-style-type: none"> • "발 없는 말이 천 리 간다를 그려줘"라고 추상적으로 말하면 AI가 이해하지 못함을 직접 체험하게 합니다. • '구체적인 묘사'가 좋은 그림을 만드는 핵심임을 강조합니다. 		
정리	<p>속담 그림 퀴즈 대회</p> <ul style="list-style-type: none"> - 완성된 그림을 화면에 띄우고 다른 친구들이 속담을 맞힙니다. 		10'	클래스팅 샌드박스

	<p>활동 정리</p> <p>- 글을 그림으로 바꾸는 과정에서 속담의 의미를 더 깊이 이해하게 되었음을 나눕니다.</p> <p>3□ 로그아웃 및 정리</p> <p>- 공용 기기 사용 후 개인정보 보호를 위해 로그아웃을 지도한다.</p>	<p>• 개인정보 보호 및 로그아웃</p>		
--	--	-------------------------	--	--

평가	평가 방법	포트폴리오 (클래스팅 샌드박스 생성 이미지 및 퀴즈)
	평가 항목	디지털 기술 활용 능력, 창의적 표현력, 문학적 상상력