

프로그램 운영 계획서

프로그램명	AI마법사와 함께하는 영똥한 창작소	강사명	박은희
대상(학년)	※초등학생(4~6학년 권장)		
운영기간	13회기	모집인원	10명
운영시간	16:00 ~ 18:00 (2시간)	요일	
운영비용			

▶ 프로그램 소개

- "내 낙서가 살아 움직이고, 내 말 한마디에 노래와 게임이 만들어진다면?" 본 프로그램은 단순한 텍스트 대화형 AI 체험이나 지루한 문법 중심의 블록 코딩 교육에서 벗어나, 생성형 AI를 주도적인 창작 도구로 활용하는 스토리텔링 기반의 디지털 자산(Asset) 구축 과정입니다.
- 최신 인공지능 기술을 기반으로 직접 상상한 세계관과 캐릭터를 기획하고, 이를 디지털 만화책 출간, 음원 제작, 웹 기반 게임코딩, 종합 포트폴리오 웹페이지까지 유기적으로 확장해 나가는 프로젝트 중심 교육입니다.

▶ 프로그램 목적

- 인공지능 기술을 단순히 소비하는 단계를 넘어, 아이디어를 디지털 콘텐츠로 직접 생산하고 가치화하는 능력을 기름.

▶ 프로그램 목표

- 생성형 AI 플랫폼(뤼튼) 및 작곡 엔진(수노)의 메커니즘을 이해하고 제어할 수 있다.
- 자연어 프롬프트와 멀티모달(Vision) 스크린샷 캡처 인지 기술을 활용해 게임 소스코드를 유도하고, 발생한 오류를 AI와 함께 수정하는 자기주도적 디버깅 능력을 배양한다.
- AI가 생성한 정보와 시각 자료를 비판적으로 검증하고 다듬는 훈련을 통해 저작권, 개인정보 보호 등 올바른 디지털 시민의식을 가진다.

▶ 프로그램 운영 방법

- 시각·청각적 'AI 마법 미션'을 제시하여, 피동적인 학습자가 아닌 주체적인 '디지털 창작자'로 몰입하도록 유도
- 아이디어 스케치 및 콘티 설계와 생성형 AI 프롬프팅 및 웹 표준 코딩을 결합하여 입체적 실습 환경을 제공.
- 빌딩한 캐릭터 아바타와 소스코드는 일회성으로 소모되지 않고, 매주 결과물을 누적·보관하는 디지털 아카이브 되어 최종 포트폴리오 웹사이트 완성 전까지 지속해서 로드(Load)되고 재가공되어 수업의 연속성을 극대화.

주 차	학 습 (활 동) 내 용	세 부 사 항	준 비 물
1주	AI 스피드 퀴즈! 내 낙서를 맞춰봐	인공지능이 수많은 사람의 낙서 데이터를 공부하는 원리를 배움, 20초 안에 제시어를 그려 AI를 이해시키는 실시간 대결을 펼치며 인공지능의 시각 인식 원리를 학습	노트북
2주	똥손 탈출! AI 마법 연필로 그리는 미래 도시	내가 대충 그린 사물 낙서의 의도를 파악해 멋진 아이콘으로 바꿔주는 보정 기술을 경험. 이를 조합하여 '내가 꿈꾸는 미래 도시'를 디자인	노트북
3주	만화 속 주인공이 된 나 (AI 아바타와 윤리)	생성형 필터 기술을 활용해 내 얼굴이나 반려견 사진을 웹툰 스타일 캐릭터 아바타로 변환. 이미지에 숨겨진 '워터마크'를 분석하며 디지털 저작권과 안전한 개인정보 보호법을 배움.	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
4주	말로 주문하는 엉뚱한 비밀 레시피	화풍, 구도, 어조 등 구체적인 설명(프롬프트)이 왜 중요한지 배움. "수채화풍의 우주를 비행하는 고양이 피자" 같은 엉뚱한 문장을 넣어 세상에 없는 나만의 그림 그리기.	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
5주	엉뚱발랄 4컷 만화 시나리오 짜기	이야기의 '기승전결' 구조 배우기. 내 주인공 캐릭터가 겪게 될, 재미있고 황당한 사건을 워튼 챗봇과 상의하며 대사와 줄거리 형태로 메모장에 작성하기	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
6주	시나리오에 생명을! 만화 컷 완성하기	완성한 시나리오에 맞추어 이미지 생성 기능으로 만화 삽화 4장을 연속성 있게 뽑아내기. 슬라이드(PPT) 프로그램에 그림과 말풍선을 넣어 '나만의 디지털 4컷 만화책' 만들기	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
7주	내 만화의 주제곡 만들기 (Suno AI 작곡)	완성한 4컷 만화의 분위기에 어울리는 가사와 장르(아이돌 댄스, 신나는 록 등)를 AI에게 추천받기. AI 'Suno'에 가사와 스타일 태그를 입력해 가사가 포함된 만화 주제곡 음원을 생성하고 랜선 음악회 열기.	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
8주	오락실 개장! 내 첫 번째 게임 만들어 플레이하기	내 만화 속 주인공이 하늘에서 떨어지는 물건을 피하는 규칙 기획. 웹 브라우저가 실행하는 HTML 파일의 원리 배우기. 전체 게임 코드를 만들어 저장하고 실행하기.	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
9주	내 게임에 생명력을! 점수판과 목숨 장착하기 (게임 기능 고도화)	게임을 게임답게 만들기 위해 필요한 시스템 (스코어, 하트 목숨) 구상. 코드를 수정하고 새로 고침. 플레이 테스트 진행하고 저장하기.	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
10주	쫄깃한 긴장감! 무한 난이도 가속도 추가하기 (게임 난이도 조절)	시간이 지날수록 게임이 짜릿해지는 난이도 변수 개념 이해. 세이브 코드를 AI 바인딩하여 적용한 후 최고 점수 깨기 도전을 실습	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장

11주	만화 속 주인공 등판! 내 맘대로 스킨 체인지 (디자인 커스텀 및 최종 마감)	유니코드 이모지 매핑 기술 배우기. 게임 속 주인공 캐릭터를 내 만화 주인공과 닮은 캐릭 터로 바꾸고, 떨어지는 물건을 만화 속에 나왔 던 소품 스킨으로 수정하는 프롬프트를 입력 해 나만의 시그니처 미니 게임 완성하기	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
12주	AI 오락실 확장! 두 번째 미니게임 빌드업 (벽돌깨기 또는 점프 게임)	똥피하기 게임과 다른 장르인 '공 튀기기(벽돌 깨기)' 혹은 '장애물 탭하여 점프하기' 게임의 규칙 기획하기. HTML 게임 소스코드를 받아 브라우저에 실행해 보고 실습 플레이하며 백 업 프로세스 완수	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장
13주	'디지털 오락실 종합 안내판' 구축	12주 동안 만든 디지털 자산(가사, Suno 노래 링크, 1번 게임, 2번 게임)을 한눈에 모아 보 여줄 오락실 안내판(포트폴리오) 웹사이트를 기획. 나만의 종합 AI 창작 홈페이지 웹 화면 최종 퍼블리싱(Publishing)하기	노트북, 필기도구 및 아이디어 스케치용 연습장