

인 천
사회정서
학 STE 습
수업 길잡이

ver.2

AI도구 활용





**“인천 사회정서학습 수업 길잡이(ver.2)는
인천 교육공동체가 함께 만들어 가는
학생성공시대의 또 다른 이정표입니다.”**

새로운 도전과 희망으로 가득한 2025년, 여러분과 함께 새로운 발걸음을 내딛게 되어 기쁩니다.

오늘날 우리 학생들은 단순히 지식을 습득하는 데 그치지 않고, 다양한 감정과 사회적 관계를 이해하며 자신의 삶을 주도적으로 설계할 수 있는 역량을 길러야 합니다. 이러한 변화와 도전에 부응하기 위해 사회정서학습(SEL)은 학교 교육의 중심으로 자리 잡고 있습니다. 이는 학생들이 자신의 감정을 조절하고, 타인과 소통하며, 협력하는 능력을 키우는 데 중요한 역할을 합니다.

인천 사회정서학습 수업 길잡이(ver.2)는 이러한 목표를 실현하기 위한 구체적인 실천 방안을 담았습니다. 학생들의 감정 인식과 공감 능력, 자기관리 및 책임 있는 의사결정 능력을 함양하기 위해 다양한 사례와 수업 전략을 제시하고 있습니다. 이를 통해 인천의 모든 학교가 SEL을 바탕으로 더욱 따뜻하고 안전한 배움터로 거듭나기를 기대합니다.

교육은 혼자서 이루어질 수 없습니다. 교사, 학부모, 지역사회가 함께 협력하여 학생들에게 긍정적인 배움의 환경을 제공해야 합니다. 이 자료는 그 과정에서 여러분에게 큰 힘이 되어줄 것입니다. SEL을 기반으로 한 교육은 학생들 뿐 아니라 우리 모두를 성장시키는 귀한 여정입니다.

미래를 준비하는 아이들, 그리고 그들을 돕는 우리 모두가 함께 더불어 성장하며 행복을 만들어 가길 바랍니다. 앞으로도 인천교육청은 여러분과 함께하며 교육의 본질에 충실한 지원을 아끼지 않겠습니다.

이 책자가 인천의 모든 학생들과 교사들에게 유익한 자원이 되기를 바랍니다. 여러분의 열정과 헌신에 깊이 감사드리며, 앞으로도 인천교육의 밝은 미래를 함께 열어가길 기대합니다.

인천광역시교육감

도성훈

2025
인천 사회정서학습
수업 길잡이를 활용하면



사회정서학습(SEL)이 어떤 것인지 이해할 수 있습니다.
사회정서학습(SEL)의 중요성과 효과를 이해할 수 있습니다.
사회·정서학습(SEL)을 모든 교과에 통합해 상시적으로 지도할 수 있습니다.

수업 길잡이는 수업 지도안, 활동지, PPT로 구성되며
모든 자료는 인천교육플랫폼-에듀아이에 탑재되어 있습니다.

CONTENTS

인천 사회정서학습의 개요	●007
인천 사회정서학습 수업 길잡이(ver.2) 자료 활용 안내	●009
사회정서학습(SEL) 톺아보기	●010
AI도구 활용 프로그램	
01 AI로 내 감정과 친해지기	●018
02 내 감정을 만화로 표현하기	●028
03 온라인으로 자기관리 습관 기르기	●037
04 AI로 마음을 위로하는 음악 만들기	●046
05 신문 사설 분석하여 카드 뉴스 만들기	●054
06 학급 규칙을 알려주는 우화 만들기	●060
07 상담 AI로 갈등 해결하기	●070
08 생성형 AI를 활용해 학급 신문 만들기	●078
09 AI로 캠페인 영상 만들기	●086
10 나의 결정으로 학습되는 인공지능	●096

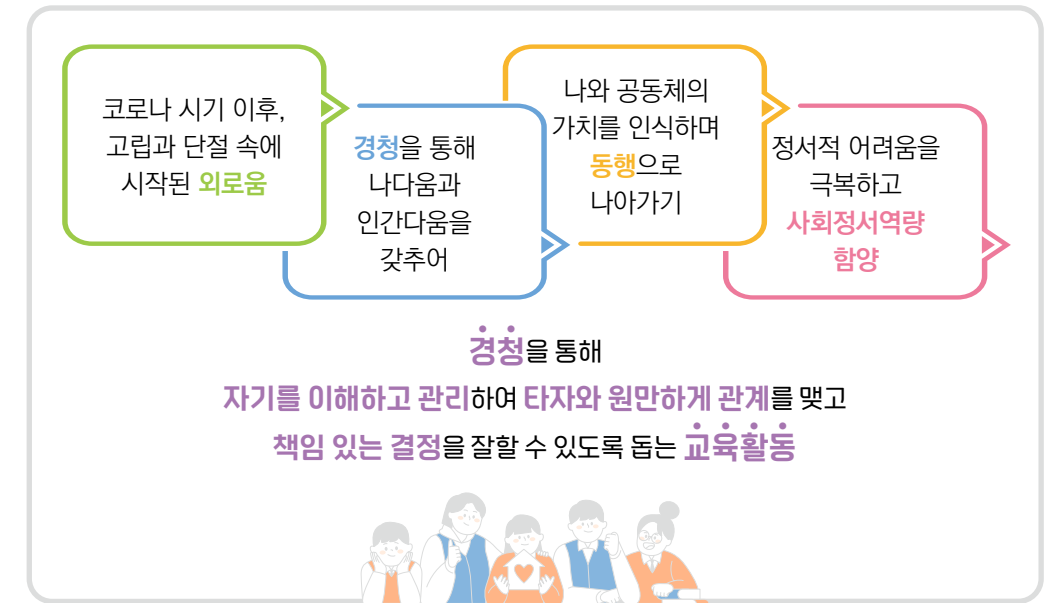


프로그램 적용 결과

교사의 수업 나눔	●106
학생의 역량 성장	●107

인천 사회정서학습의 개요

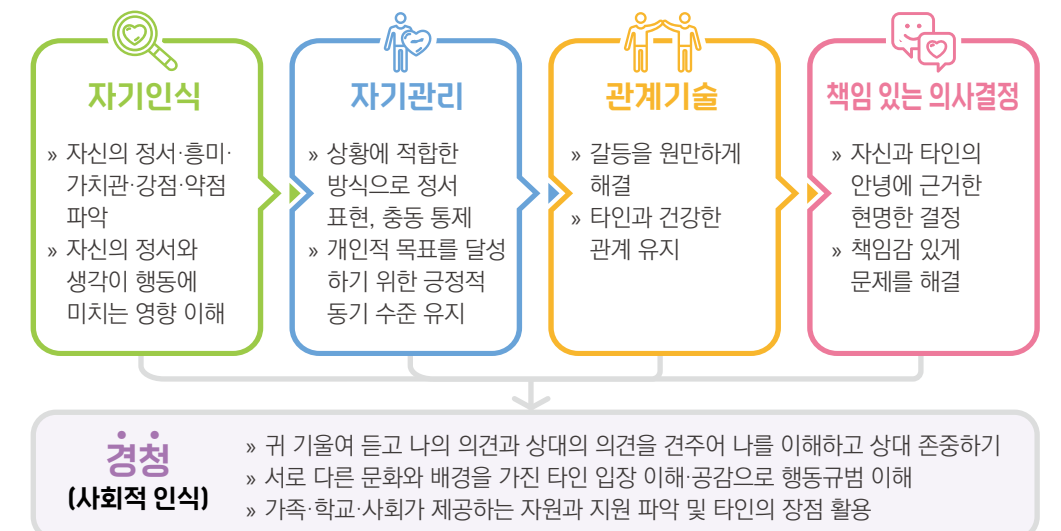
인천 사회정서학습이란?



사회정서학습이 필요한 이유?

- 학생들이 자기를 이해하고 타인과의 관계 맺기를 잘할 수 있는 사회정서역량을 키우게 되면 나와 타인뿐만 아니라 세상과 자연에 대해서도 친절할 수 있게 되어 성공적인 삶을 살아갈 수 있습니다.

인천 사회정서학습으로 키우는 역량



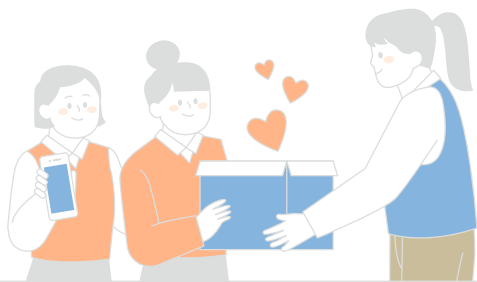
9 사회정서학습의 특징

- 학교-가정-지역사회의 협력을 강조합니다.
- 5개의 역량(자기인식, 자기관리, 관계기술, 사회적 인식, 책임 있는 의사결정)은 서로 밀접한 관계가 있습니다.

9 사회정서학습의 기대 효과

정서	자기 정서를 조절하고 대인 협력적으로 갈등을 해결하는 등 자신과 타인에 대한 긍정적 태도를 형성합니다.
사회	자기 존중감, 학교 소속감 등을 느끼며 긍정적 태도로 친사회적 행동을 합니다.
학교 문화	협력과 배려로 자존감을 지켜주는 학교 문화를 조성합니다.

인천사회정서학습 프로그램으로
경청을 통해 자기를 이해하고
타인과의 관계 맺기와 책임 있는 의사결정 등을
딱! 맞게 할 수 있는
높은 자존감을 갖추는 교육을 실현합니다.



인천 사회정서학습 수업 길잡이(ver.2) 자료 활용 안내

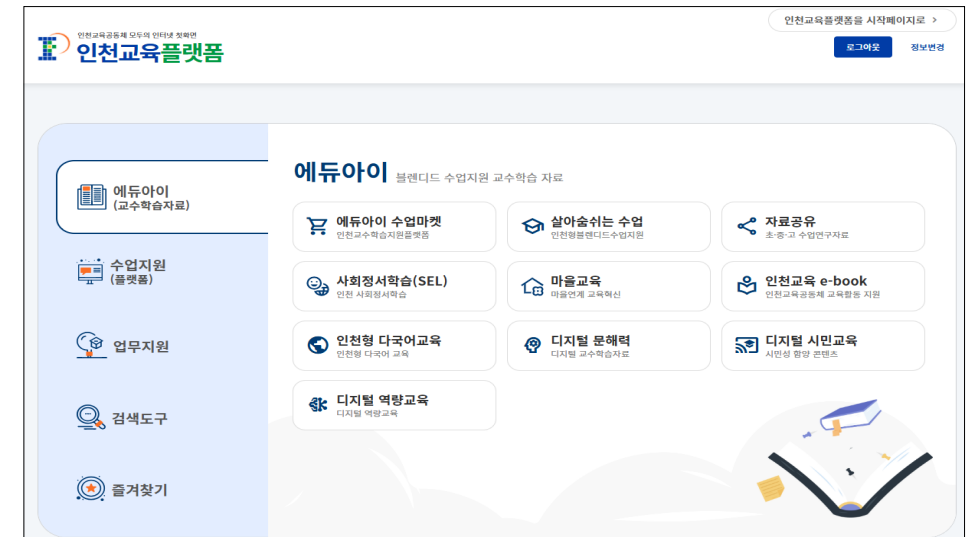


에듀아이QR

- 인천 사회정서학습 프로그램은 초·중·고·특수학교 선생님들께서 직접 개발에 참여하였고, 개발한 자료를 50개 학교에 시범 적용하여 수정·보완하였습니다.
수업 지도안과 교육자료(PPT, 활동지)는 인천교육플랫폼 에듀아이에 탑재되어 있습니다.

- » 인천교육플랫폼(<https://edu-p.ice.go.kr>)
- » 에듀아이(<https://edu-i.ice.go.kr>)

- ① 인천교육플랫폼 누리집에 접속합니다.
- ② [사회정서학습(SEL)] 배너에서 [수업자료]를 클릭합니다.



- ③ 로그인한 뒤, [사회정서학습(SEL)] 탭에서 게시판을 선택합니다.

인천교육플랫폼					
검색어를 입력해 주세요					
Q 검색					
에듀아이 수업마켓	사회정서학습(SEL)	교육지원청 마을교육	디지털 문해력	자료공유	살아숨쉬는 수업
사회정서학습(SEL)					
총 20건					
검색어 입력					
번호	제목	작성자	작성일	조회수	
[공지]	사회정서학습(SEL)교직원 연수 참가 소감 영상	홍은숙	2024-01-02	243	
[공지]	사회정서학습(SEL) 수업 후 "학생 소감" 영상	홍은숙	2024-01-02	240	
[공지]	개발단이 소개하는 사회정서학습 자료(수업 레시피)	홍은숙	2024-01-02	1073	
[공지]	사회정서학습(SEL) "수업 영상" 교사 인터뷰 포럼	홍은숙	2024-01-02	195	
[공지]	인천 사회정서학습 홍보 영상(mp4) (우리서로 알고 잘 듣고 막히는 알.공.막.셈)	홍은숙	2023-11-16	208	
[공지]	인천 사회정서학습 상정 문명(타자의 마음까지 듣는 경청: 귀와 심장)	홍은숙	2023-11-16	238	
[공지]	인천 사회정서학습 로고	홍은숙	2023-11-16	251	
20	인천 사회정서학습 시범 수업 스케치 영상(인천초은고등학교)	홍은숙	2024-01-05	202	

④ 게시판에서 주제별 자료를 확인할 수 있습니다.

인천교육청

학습지원

플랫폼

검색어를 입력해 주세요

Q

 검색

메뉴아이 수업마켓

사회정서학습(SEL)

교육지원청 마을교육

디지털 문해력

자료공유

살아숨쉬는 수업

사회정서학습(SEL)

총 27건

검색어 입력

사회정서학습(SEL) 홍보자료

사회정서학습(SEL) 수업자료

초등학교

중학교

고등학교

AI 도구 활용

교사 전략공 자료

구조화된 프로그램

번호	제목	작성자	작성일	조회수
[공지]	인천 사회정서학습 수업 길잡이[표지 클릭 - 온라인 북 실행]	홍은숙	2024-01-25	607
[공지]	[표지 클릭 - 온라인 북 실행]초등학생용 인천 사회정서학습 자료 수업 레시피_지도안과 활동지 ...	홍은숙	2023-12-27	599
27	[27차시 분량 초등학생용 파일 활용을 위한 글꼴파일 탑재] _ 본문클릭-온라인북 실행	홍은숙	2023-12-27	312
26	책임있는 의사결정_아침활동 자료(아내현결)	김미현	2023-12-03	215
25	사회적 인식_아침활동 자료	김미현	2023-12-03	251
24	책임있는 의사결정(5-6학년)_스스로 해결하는 마음문제	김미현	2023-12-03	173
23	책임있는 의사결정(5-6학년)_의견모이기 토의수업	김미현	2023-12-03	179
22	사회적 인식(5-6학년)_우리 함께 가자	김미현	2023-12-03	190
21	관계기술(5-6학년)_나는 갈등 해결사	김미현	2023-12-03	178
20	자기관리(5-6학년)_화나도 괜찮아	김미현	2023-12-03	203



알.잘.딱.셀! 인천 사회정서학습(SEL) 돌아보기

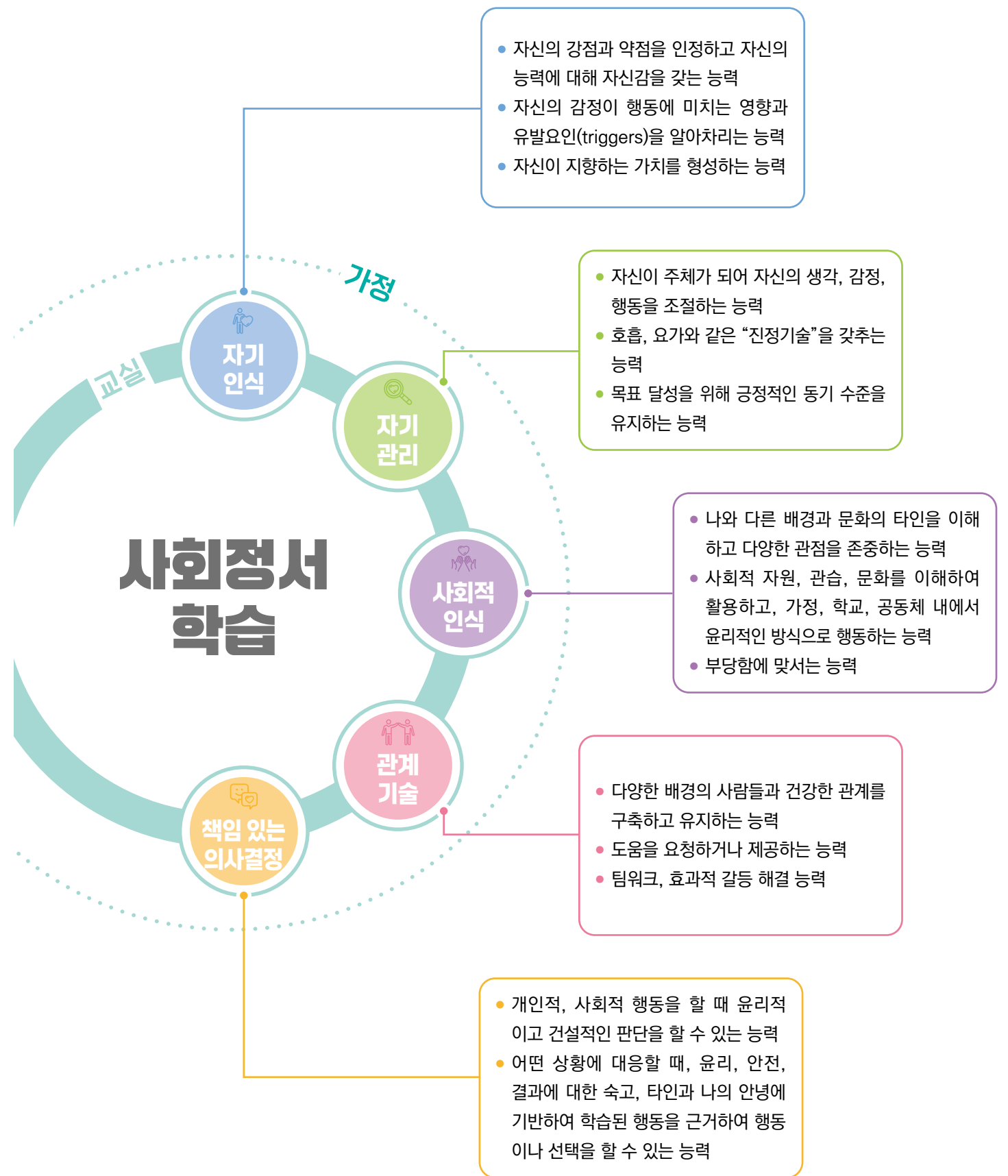
사회정서학습(SEL)의 필요성

- 실태: 학생들의 정서관리 문제 급증 및 위기 학생 발생 증가
- 원인
 - » 휴대전화 사용 증가와 SNS 등 온라인(비트) 세상 도래로 현실 세계에서의 대인관계 형성이 어려워지고 자극적인 콘텐츠 노출로 스트레스, 불안, 우울 등 마음 건강 악화
 - » 입시와 경쟁 위주의 인지 학습 위주 학교 교육으로 공감, 감정 조절, 대인관계 기술 등의 중요한 능력을 간과
- 필요성: 자기를 이해하고 타인과의 관계 맺기를 잘할 수 있는 사회정서역량을 키우게 되면 나와 타인뿐만 아니라 세상과 자연에 대해서도 친절할 수 있게 되어 성공적인 삶을 살아갈 수 있음. 이에 모든 학생의 마음건강 증진과 사회정서 성장 지원이 필요함.

사회정서학습(SEL)의 정의

- 교육과 인간 발달에 있어 필수적인 부분으로써, 학교 교육과정 내에서 사회적, 정서적 지식, 기술, 태도를 함양하는 것을 목표로 하는 교육 방법
- 학생이 자기를 이해하고 자기 정서를 관리할 수 있으며, 타자와 긍정적인 관계 맺기를 통해 건강한 자기 정체성을 확립하여, 자신과 공동체를 책임감 있게 돌볼 수 있도록 돕는 과정

사회정서학습(SEL)으로 키울 수 있는 역량



사회정서역량 <CASEL의 SEL 역량 구조>

- 사회정서역량을 위한 학습 기술
〈SEL 기술, Nicholas Yoder, 2014¹⁾〉

사회정서역량	하위 학습 기술
자기인식 (self-awareness)	» 자신과 타인의 감정을 분류하고 인식하기 » 자신의 감정 유발 요인 파악하기 » 감정을 분석하고 다른 사람들에게 어떻게 영향을 미치는지 알아보기 » 정확하게 자신의 장점과 한계를 인식하기 » 자신의 필요성과 가치를 파악하기 » 해낼 수 있다는 신념 및 자신감을 가지기
자기관리 (self-management)	» 계획을 수립하고 목표를 향해 노력하기 » 장애물을 극복하고 장기적인 목표를 위한 전략 구상하기 » 개인적, 학업적 단·장기 목표에 대한 진전 상황 모니터링하기 » 충동, 공격성 및 자기파괴적 행동과 같은 감정 조절하기 » 개인 및 대인적 스트레스 관리하기 » 주의력 조절 (최적의 작업 성과 유지) » 피드백을 건설적으로 활용하기 » 긍정적 동기부여, 희망 및 낙관주의를 나타내기 » 필요할 때 도움을 요청하기 » 끈기, 결단력 또는 인내력을 나타내기 » 자기를 위해 대변하기
사회적 인식 (social awareness)	» 타인이 어떻게 느끼는지 판단하기 위해 사회적 단서 (언어적, 신체적 단서) 인식하기 » 타인의 감정과 반응을 예측하기 » 타인의 감정적 반응을 평가하기 » 타인을 존중하기 (예: 주의 깊게 정확하게 듣기) » 다른 시각과 관점을 이해하기 » 다양성을 인정하기 (개인과 그룹 간의 유사점과 차이점 인식) » 가족, 학교, 지역사회의 자원을 파악하고 활용하기
관계 관리 (relationship management)	» 친구를 사귀는 능력을 나타내기 » 협력적인 학습과 그룹 목표 달성을 보여주기 » 타인과의 의사소통을 위한 자신의 기술을 평가하기 » 관계에서 감정을 관리하고 표현하며, 다양한 시각을 존중하기 » 효과적으로 의사소통하기 » 필요할 때 도움을 줄 수 있는 관계를 유지하기 » 도움이 필요한 사람들에게 도움을 제공하기 » 필요할 때 지도력을 나타내며 단호하고 설득력 있게 행동하기 » 대인 갈등을 예방하고, 발생하면 관리하고 해결하기 » 부적절한 사회적 압박에 저항하기

사회정서역량	하위 학습 기술
책임 있는 결정 (responsible decision making)	» 학교에서 내린 결정을 확인하기 » 동료 압박에 저항하는 데 사용된 전략에 대해 토론하기 » 현재 선택이 미래에 어떤 영향을 미치는지에 대해 생각해보기 » 결정을 내릴 때 발생하는 문제를 확인하고 대안을 마련하기 » 적절할 때 문제해결 기술을 시행하기 » 자기반성 및 자기 평가 능력을 갖추기 » 도덕적, 개인적 및 윤리적 기준에 따라 결정하기 » 개인, 학교 및 지역사회에 영향을 미치는 책임 있는 결정 내리기 » 공정하게 협상하기

※ 사회정서역량과 하위 기술에 근거하여 교사가 구성한 활동은 모두 사회정서학습 자료가 될 수 있습니다.

9 사회정서학습(SEL)의 중요성

우리의 뇌 구조는 감정, 특히 공포와 위협을 담당하는 편도체와 인지적 학습을 담당하는 전전두피질이 있다. 인지적 학습이 일어나려면 편도체가 정보를 통과시켜 상위 뇌로 향하게 할 때만 가능한데, 위협이나 공포 같은 생존에 위협적인 정보가 입력되면 편도체에서 전전두피질로 가는 통로가 막히게 된다. 이 통로를 막히지 않게 하거나 막힌 통로를 재개통시킬 필요가 있는데 바로 이때 사회정서학습의 역할이 필요하다.

세계 각국의 교육기관은 이제 더 이상 지식 전달만이 아닌, 학생들의 인간적인 성장과 웰빙을 촉진 하는데 교육의 초점을 맞추어 가고 있다. 현대 사회에서는 학생들이 문제를 해결하고, 감정을 잘 다루며, 다양한 상황에서 탄력적으로 대처하는 능력이 점점 더 중요해지고 있다. 이러한 능력을 키우는 핵심적인 도구가 사회정서학습이다.

사회정서학습은 학생, 학부모, 교사 모두의 생존을 위한 필수 도구이다. 학업 지식의 습득 조차도 사회정서역량 기반 위에서만 가능한 일이다. 또한 학생들은 자신의 감정을 잘 다루며, 다양한 상황에서 적응하고 협력하는 능력을 갖춰야만 미래의 도전에 대비할 수 있을 것이다. 이러한 능력은 학생들이 긍정적인 인간관계를 형성하고, 지속적인 성공을 추구하며, 사회적으로 윤리적이고 책임감 있는 시민으로 성장하는데 필수요소이다.

1) Nicholas Yoder (2014). Teaching the Whole Child: Instructional Practices That Support Social-Emotional Learning in Three Teacher Evaluation Frameworks.chrome-extension://efaidnbmninnbpcajpcglclefindmkaj/https://gtlcenter.org/sites/default/files/TeachingtheWholeChild.pdf

미국 심리학회에서 실시한 연구((Schonfeld, D. J., Adams et al., 2015²⁾) 결과에 따르면 SEL 교육은 다음과 같은 결과를 가져올 수 있다.



학생의 웰빙이 중요한 만큼 교사의 웰빙 역시 중요하다. 교사가 행복해야 학생도 행복할 수 있기 때문이다. 현재 교사의 소진이 너무 심하여 교사의 웰빙 증진이 그 어느 때보다도 절실한 상황이다. 이런 관점에서 학생들을 위한 SEL과 함께 교사를 위한 SEL 훈련 프로그램의 도입도 함께 이루어져야 한다. 물론 학생을 위한 SEL의 실천 과정에서 교사들도 SEL의 원리를 배울 수는 있지만 교사들 사이의 전문적 학습공동체를 통해 별도의 SEL 프로그램을 진행하는 것이 더 바람직할 것이다.

9 인천 사회정서학습(SEL)의 교수·학습 방법

[교육과정 연계 프로그램에 적용된 관찰-질문-탐구-행동 설명]

인천교육은 자신을 아끼고 사랑할 줄 아는 사람만이 비로소 남을 사랑하고 이롭게 할 수 있으며, 이러한 경험을 통해 사회적 인간이 될 수 있음을 강조하는 ‘애기애타’를 실천하는 사람으로 양성하는 것을 목표로 한다. 이는 사회정서학습에서 자신과 타인의 정서를 이해하고 관리하고 표현하는 능력 학습을 통해 학업, 대인관계, 일상적 문제, 발달과업 등과 같은 삶의 문제들과 더 나아가 사회적 문제까지 해결해 나갈 수 있도록 돕는 사회정서학습의 목표와도 일맥상통한다.

또한 인천교육은 삶과 삶이 연결되는 교육을 실현하는 ‘일상의 삶이 배움이 되는 삶의 학교’를 추구한다. 학생들이 삶의 힘을 기르고 품격 있는 삶을 향유하기 위해서는 지식이 축적되어 있는 텍스트와 미디어를 읽는 과정을 통해 지식 및 연관된 삶을 이해해야 한다. 학생들의 삶의 힘은 읽고 견고 쓰는 모든 일상의 경험 속에서 자란다. 세상에 대한 호기심을 가지고 삶이 반영된 텍스트를 통해 삶을 즐겁게 읽고, 사유와 공유 과정 속에서 지식을 온전하게 탐구하고 경험해 아는 것을 삶으로 실천하는 과정까지 주도적으로 참여하도록 하는 인천의 읽견쓰 교육을 통해 외형적, 양적인 성취를 위한 역량 함양에서 그치지 않고 자신이 살고 있는 환경 세계 속에서 자신의 정체성을 형성하고 지켜나갈 수 있는 자아역량, 이러한 자아를 축으로 하여 타인들과 조화로운 관계를 형성할 수 있는 사회적 역량, 더 나아가 문화적 존재로서의 인간이 현존하는 문화에 참여하여 향유하고 자기화하면서 새롭게 창조할 수 있는 문화적 역량을 함양할 수 있도록 교수·학습 방법을 설계하였다.

학습자는 읽고 견고 쓰면서 일상 세계의 현상을 비판적 안목으로 섬세하게 관찰하고, 가치 있는 문제를 발견하여 매력적인 질문으로 구성하며, 질문을 탐구하고 문제를 해결하기 위해 적합한 과제와 전략을 계획하고 실행한다. 학습자는 자율성을 바탕으로 새롭게 배운 앎을 적극적으로 삶의 과정에서 실천하여 그 가치를 확인, 평가할 수 있도록 체계적이고 전문적으로 안내된다. 학교와 삶이 연계되는 통합적 학습 참여와 몰입을 통해서 학습자는 주도성을 키우고, 협력 정신을 다지며, 실천력을 확장하고, 윤리적 판단력을 내재화한다.³⁾ 이로써 건강한 신체, 정서, 인성을 갖춘 학습자 정체성을 형성하고 인생 전반에서 두루 그리고 오래 쓰임을 갖는 삶의 힘을 경험하며 이는 사회정서역량 함양에 기초가 된다.

인천 사회정서학습의 교수·학습 방법은 자기인식, 자기관리, 사회적 인식, 관계 기술, 책임 있는 의사결정이라는 측면에서 다양한 아이디어, 기호, 텍스트, 미디어 등을 활용하여 자신과 관련된 다양한 개인과 사회의 일상 세계의 현상을 관찰하고, 나와 타인 그리고 공동체의 탐구할 문제에 대해 구체적으로 질문하며, 목적에 맞게 탐구 과정을 계획 및 실행하는 과정 속에서 얻어지는 대안과 아이디어를 연계하여 실천 방안으로 고안하고 삶 속에 적용하고 평가하여 행동할 수 있도록 하는 과정이다. 사회정서역량의 구체적인 하위 기술들을 학습자의 삶과 연관 지어보고 교과 내용과 사회적 문제에 적용하는 연습을 통해 역량을 체화하도록 한다. 또한 학습자가 기존에 가진 사고를 심화시키고, 발전된 융합적 사고 과정을 경험하며 이를 통해 학습자는 개인 또는 공동체의 사고, 행위, 관습, 양식, 관계, 문화를 비판적으로 분석하고, 자기 생각을 더해 창의적으로 표현하며 경청과 공감을 바탕으로 공동체 안에서 동행할 수 있는 함께하는 사회적 관계를 유지하고 공동의 목표를 위해 협력할 수 있는 능력을 갖추도록 한다.

2) Schonfeld, D. J., Adams et al. (2015). Cluster-randomized trial demonstrating impact on academic achievement of elementary social-emotional learning. *School Psychology Quarterly*, 30(3), 406-420.

3) 조병영(2024). 학교를 삶으로: 읽견쓰 교육의 개념적 틀에 관한 기초 연구, 인천광역시교육청.

시도구 활용 프로그램

01 시로 내 감정과 친해지기	018
02 내 감정을 만화로 표현하기	028
03 온라인으로 자기관리 습관 기르기	037
04 시로 마음을 위로하는 음악 만들기	046
05 신문 사설 분석하여 카드 뉴스 만들기	054
06 학급 규칙을 알려주는 우화 만들기	060
07 상담 시로 갈등 해결하기	070
08 생성형 AI를 활용해 학급 신문 만들기	078
09 시로 캠페인 영상 만들기	086
10 나의 결정으로 학습되는 인공지능	096



AI로 내 감정과 친해지기

- ☒ 자기인식
- ☐ 자기관리
- ☐ 사회적 인식
- ☐ 관계 기술
- ☐ 책임 있는 의사결정

가 프로그램 설계 의도

우리는 매일 다양한 감정을 느끼며 살아갑니다. 하지만 주변의 친구가 “지금 기분이 어때?”라고 물었을 때, 내 기분이 어떤지 정확히 설명하지 못하는 경우가 종종 있습니다. 누군가는 “네 기분을 왜 몰라?”라고 한심한 듯 말할 수도 있지만, 생각보다 내 진짜 감정을 아는 것은 쉬운 일이 아닙니다. 사람들은 원만한 인간관계를 유지하기 위해 자신의 감정을 숨기거나 억제하기 때문에 정작 자신이 느끼는 감정을 잘 모르기도 하고, 그 감정을 제대로 표현하지 못하거나 과도하게 표현하기도 합니다. 따라서 나의 상황을 제대로 파악하고 그 속에서 내가 느끼는 진짜 감정을 알아차리는 것은 매우 중요합니다. 건강한 마음은 바로 내 감정을 잘 알아차리고 내 속의 다양한 감정을 수용할 수 있을 때 생깁니다. 그 감정이 긍정적이든 부정적이든, 모두 잘 느낄 수 있어야 내 감정을 존중할 수 있고, 나아가 다른 사람의 감정을 이해하고 공감하며 평화로운 인간관계를 맺을 수 있습니다.

본 프로그램은 AI 감정 캐릭터 만들기를 통해 자신의 감정, 생각 및 가치를 이해하고 그것들이 행동에 어떤 영향을 미치는지 이해하는 능력과, 자신감 및 목적의식을 가지고 자신의 감정과 한계를 인식하는 능력 등을 포함하는 ‘자기인식 역량’을 키우기 위해 구성되었습니다. 세부 활동은 첫째 ‘여러 가지 감정 살펴보기 및 분류하기’, 둘째 ‘나의 감정이 표현된 캐릭터 그리기’, 셋째 ‘애니메이티드 드로잉으로 움직이는 감정 캐릭터 만들기’로 이루어져 있습니다.

첫째 ‘여러 가지 감정 살펴보기 및 분류하기’ 활동에서는 하버드대학교 심리학자 수전 데이비드(Susan David)가 감정 분류를 바탕으로 분노, 슬픔, 걱정, 상처, 당황, 행복 등의 6가지 감정을 각각 9개로 세분화한 감정 분류표를 활용합니다. 교사는 학생들에게 이 감정 분류표와 일반적인 느낌을 나타내는 표현을 활용하여 자신이 느끼는 감정과 비슷한 감정을 찾아보게 합니다. 학생들은 감정 분류표를 바탕으로 현재 자신의 감정과 유사한 감정 단어를 찾으면서, 내 감정이 보내는 신호를 손쉽게 파악할 수 있습니다. 이를 통해 ‘진짜 나’의 내면세계에 한 발짝 더 가깝게, 더 깊이 다가갈 수 있는 기회를 가질 수 있습니다. 둘째 ‘나의 감정이 표현된 캐릭터 그리기’ 활동에서는 우리가 느끼는 감정 단어와 이미지가 조합되어 있는 감정 카드를 활용합니다. 이 감정 카드는 주로 일상에서 학생들이 감정을 적절한 언어로 표현하거나 다른 사람의 감정을 이해하는 데 유용하게 활용될 수 있습니다. 학생들이 감정 카드에서 자신이 표현하고 싶은 감정을 찾았다면, 그 감정을 나타내는 표정을 가진 캐릭터를 그립니다. 몸통도 그리되, 우리가 그린 캐릭터를 바탕으로 인공지능 프로그램이 적용될 것이므로 몇 가지 유의 사항을 숙지한 후 캐릭터를 그리는 것이 좋습니다. 사회정서적역량을 키우기 위해서는 자신의 감정을 인식하고 이해하는 과정이 중요합니다. 이 활동을 통해 자신의 감정을 잘 구별하고 적절하게 잘 표현하여 다른 사람의 감정을 이해하고 공감할 수 있는 능력을 높이려 합니다.

마지막으로 ‘애니메이티드 드로잉으로 움직이는 감정 캐릭터 만들기’ 활동에서는 애니메이티드 드로잉 프로그램을 활용합니다. 애니메이티드 드로잉 프로그램은 어린이들이 그린 그림을 AI를 활용해 자동으로 움직이는 캐릭터로 만드는 기능을 제공합니다. 감정 캐릭터 업로드, 움직이는 그림 관절 조정하기, 링크 공유하기 등의 과정을 통해 내 감정과 조금 더 친해질 수 있습니다. 프로그램 운영을 위해서는 인터넷 연결이 가능한 컴퓨터와 여러 가지 감정 카드, 감정 캐릭터를 그릴 수 있는 준비물 등이 필요합니다. 우리는 매일매일 다른 감정을 느끼고 살기 때문에, 본 프로그램을 주기적으로 학습할 경우 자기인식 역량을 더욱 효과적으로 키울 수 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 5~6학년(군), 중학교, 고등학교
활용 시간	수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 여러 가지 감정 살펴보기 감정이 표현된 캐릭터 그리기 움직이는 감정 캐릭터 만들기
사회정서역량	자기인식 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 자신이 지닌 개인적·문화적·언어적 특징 이해하기 감정 인식하기 감정, 가치, 생각을 연결하기
준비물/자료	감정 분류표, 감정 카드, 노트북 또는 컴퓨터, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 감정 분류표를 활용한 감정 분류, 자신이 느끼는 감정 찾아보기 감정 카드로 나의 감정 찾아보기, 나의 감정이 표현된 캐릭터 그리기 애니메이티드 드로잉을 활용해 움직이는 감정 캐릭터 만들기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 세분화된 감정 분류표를 활용하여 나의 감정 상태를 알아본다. 자신이 그린 감정 캐릭터를 인공지능 도구를 활용하여 움직이는 감정 캐릭터로 만들 예정이므로, 프로그램 적용상의 유의 사항을 숙지하여 캐릭터를 그릴 수 있도록 지도한다. 애니메이티드 드로잉 프로그램을 활용하며 단계별 수정을 거치는 과정을 통해 스스로 성취감을 맛보도록 지도한다.

다 활동 내용

1

여러 가지 감정 살펴보기 및 분류하기

사람들은 의외로 자신의 감정과 친해지지 못하는 경우가 많습니다. 자신의 감정을 잘 모르거나 무시 혹은 억압하는 경우가 많기 때문입니다. 또한 우리는 일상생활에서 친구들이 기분을 물어보면 흔히 기쁨, 슬픔, 두려움, 걱정 등과 같은 한 단어로 간단하게 감정을 답하곤 합니다. 그러나 이 간단한 단어들을 활용해 나의 복잡한 감정 상태를 표현하기에는 부족합니다. 다양한 감정에 이름을 붙여주며 감정의 실체를 찾아가는 활동을 통해 감정 간의 미묘한 차이를 구별하여 나의 감정을 더 잘 이해하는 활동을 해봅시다.

또한 일반적인 느낌을 표현하는 감정 분류표를 활용해 학생들에게 자신이 느끼는 감정과 비슷한 감정을 찾아보게 한다면 '진짜 나'의 내면세계에 한 발짝 더 가깝게, 더 깊이 다가갈 수 있을 것입니다.

순서 자료 화면 사용 방법 설명

①

분노	슬픔	불안	상처	당황	기쁨
툼툼대는	실망한	두려운	질투하는	격리된	감사하는
좌절한	비통한	스트레스받는	배신당한	시선 의식하는	믿는
짜증 나는	후회되는	취약한	격리된	외로운	편안한
방어적인	우울한	헛갈리는	충격받은	열등한	만족한
악의적인	마비된	당혹스러운	궁핍한	죄책감의	흥분한
안달하는	염세적인	희의적인	희생된	부끄러운	느긋한
구역질 나는	눈물이 나는	걱정스러운	억울한	혐오스러운	안도하는
노여워하는	낭패한	조심스러운	괴로워하는	한심한	신이 난
성가신	환멸을 느끼는	신경 쓰이는	버려진	헛갈리는	자신하는

- 감정 분류표를 탐색합니다.

②

감격스럽다	걱정스럽다	고맙다	괜찮다	괴롭다
궁금하다	귀엽다	그립다	기쁘다	나쁘다
놀라다	다행스럽다	달콤하다	답답하다	당황스럽다
두렵다	따분하다	무겁다	무섭다	미안하다
입다	반갑다	벅차다	보고 싶다	부끄럽다
부담스럽다	불쌍하다	불안하다	불쾌하다	불편하다
불행하다	부듯하다	사랑하다	산뜻하다	상쾌하다
상큼하다	서럽다	설레다	속상하다	슬프다
신기하다	신나다	심술 나다	쓸쓸하다	아프다
안쓰럽다	안타깝다	아속하다	아이없다	억울하다
얼떨떨하다	예쁘다	외롭다	용감하다	우습다
울적하다	원망하다	유쾌하다	자랑스럽다	정겹다
조마조마하다	좋다	즐겁다	짜증스럽다	찜찜하다
핑하다	창피하다	청량하다	초조하다	통쾌하다
편안하다	평화롭다	행복하다	허무하다	허전하다
허탈하다	화나다	후련하다	훈훈하다	흐뭇하다

- 일반적인 느낌을 표현하는 감정 분류표를 탐색하여 지금 내 감정과 유사한 감정 단어를 찾습니다.

2

나의 감정이 표현된 캐릭터 그리기

사회정서역량을 키우기 위해서는 자신의 감정을 인식하고 이해하는 과정이 중요합니다. 자신의 감정을 잘 구별하고 자신의 감정을 적절하게 잘 표현할 수 있어야만 다른 사람의 감정을 이해하고 공감할 수 있습니다.

감정 카드는 감정 단어와 이미지가 조합되어 있는 카드입니다. 이 감정 카드는 주로 일상에서 학생들의 감정을 적절한 언어로 표현하거나 다른 사람의 감정을 이해하는 데 유용합니다. 이 활동에서 학생들은 감정 카드를 활용하여 '나의 감정 알아보기' 활동을 하고, 내가 느낀 감정을 표현하기 위해 다양한 표정을 그립니다. 표정은 사람의 감정을 보여주는 창이므로 여러 번 연습하여 내 감정과 가장 잘 어울리는 표정을 찾을 수 있도록 합니다. 그리고 나의 감정이 표현된 캐릭터를 그릴 때 자신의 모습이 잘 드러날 수 있도록 최대한 인간의 몸과 비슷하게 그려줍니다. 다만, 내가 그린 캐릭터를 가지고 인공지능 프로그램이 적용될 것이므로 몇 가지 유의 사항을 지키며 내 캐릭터를 그려줍니다.

순서 자료 화면 사용 방법 설명



[감정 나누기 게임]

- 모둠활동(2~4명)으로 이루어집니다.
 - » 감정 카드를 모두 펼쳐 놓습니다.
 - » 먼저 모둠원 중 한 명이 자신과 가장 관련 있는 카드를 하나 고릅니다.
 - » 그 카드를 고른 이유나 경험 등을 설명합니다. 그리고 이때 느꼈던 나의 감정을 정확히 표현해 줍니다.
 - » 고른 카드가 부정적인 상황이라면 그 감정을 극복할 수 있는 긍정적인 감정 카드 하나를 더 고릅니다.
 - » 한 명씩 돌아가며 모든 구성원이 같은 과정을 반복합니다.

②



[나만의 감정 캐릭터 그리기]

- 다양한 표정을 그리고 내 감정과 가장 잘 어울리는 표정을 찾습니다.
- 자신의 모습이 잘 드러날 수 있도록 몸통을 그립니다.
- 인공지능 프로그램 적용상의 유의점을 유의하며 그립니다.
 - » 팔과 다리는 각각 서로 떨어지게 그리기
 - » 팔은 몸통 옆에 붙이지 않기
 - » 옷을 그릴 때 몸통과 팔다리를 잘 구분할 수 있도록 그리기
 - » 배경은 아무것도 없는 흰 도화지 사용하기
 - » 캐릭터가 눈에 잘 띄도록 밝고 선명하게 그리기

애니메이티드 드로잉으로 움직이는 감정 캐릭터 만들기

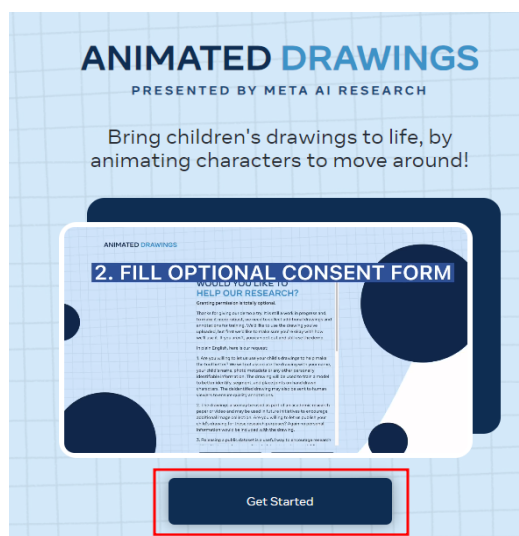
애니메이티드 드로잉은 '메타'가 공개한 인공지능 도구입니다. 이 도구는 AI를 활용하여 그림을 움직이는 캐릭터로 만드는 기능을 제공합니다. 이 도구는 따로 프로그램을 설치할 필요도 없고 학생들이 그린 그림을 스캔본이나 사진으로 찍은 파일만 있으면 되기 때문에 사용하기 편리합니다. 또한 이 프로그램은 학생들이 그린 그림을 분석해 골격 관절을 인식하는 기술 등과 같은 다양한 기술이 더해져 그림을 움직이게 만들어 줍니다. 움직이는 감정 캐릭터 만들기를 통해 학생들은 자신의 감정을 표현하면서 나를 표현하는 능력이 강화되고 자아 인식 능력도 향상될 수 있습니다. 또한 감정을 캐릭터로 만드는 과정에서 내 감정을 더 깊숙이 들여다 보는 통찰력을 얻을 수 있고, 이를 통해 나의 감정과 행동을 조절하는 능력을 기를 수 있습니다. 그리고 학생들은 나만의 감정 캐릭터를 다른 사람들과 공유하고 의견을 나눔으로써 사회적 의사소통과 공감 능력이 향상될 수 있습니다. 이는 서로 다른 사회적 배경과 문화를 지닌 다양한 사람들과 서로의 감정 및 경험을 공유하면서 서로 연결되고 이해하며 소통하는 데에도 도움을 줄 수 있습니다.

순서

자료 화면

사용 방법 설명

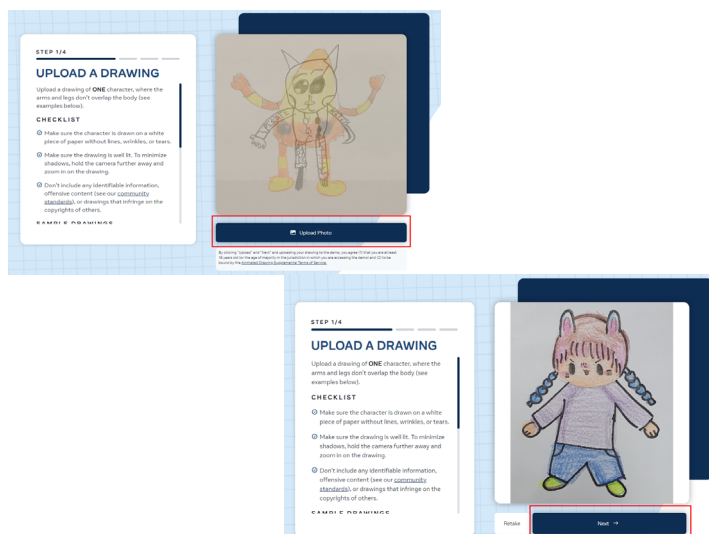
①



[사이트 접속하기]

- 검색 창에 '애니메이티드 드로잉'을 입력하고 'Animated Drawings'를 클릭하여 해당 사이트에 접속합니다.
- 별도의 로그인이나 회원가입은 필요 없으며 해당 페이지에서 'Get Started'를 눌러 시작합니다.

②



[그림 업로드 하기]

- 그림 파일을 준비합니다(사진 찍기 또는 스캔본).
- 'Upload Photo' 버튼을 클릭하여 해당 이미지 업로드합니다.
- 그림을 연구 자료로 사용하겠다는 내용에 동의(Agree) 버튼을 클릭합니다.

순서

자료 화면

사용 방법 설명

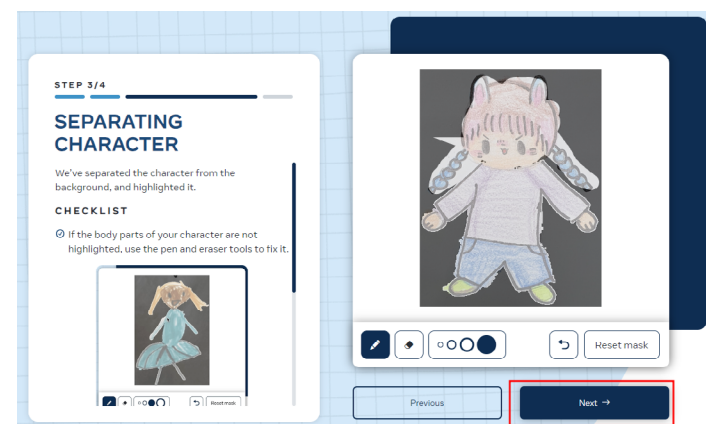
③



[이미지 속 캐릭터 지정하기]

- 캐릭터를 원하는 부분까지 박스 크기로 지정하고 'NEXT' 버튼을 클릭합니다.

④



[캐릭터 수정하기]

- 그림 아래의 도구 버튼을 이용하여 필요한 부분을 추가하거나 필요 없는 부분을 제거해 줍니다.
- 연필 도구를 클릭해 추가하고자 하는 부분을 선으로 그리거나, 반대로 지우개 도구를 사용하여 불필요한 부분을 제거합니다.

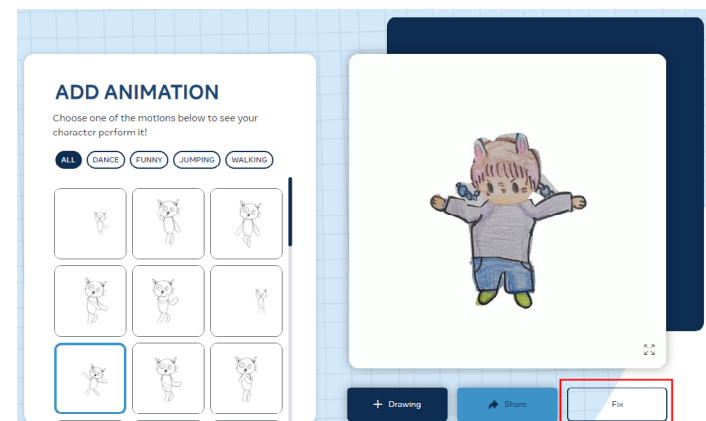
⑤



[움직이는 그림 관절 조정하기]

- 관절의 연결점 위에 마우스를 올려놓으면 관절의 위치가 표시됩니다.
- 틀에서 자동으로 관절의 위치를 지정해 주지만, 필요한 경우 관절의 위치와 각도를 조절할 수 있습니다.

⑥



[원하는 애니메이션 선택하기]

- 'Fix' 버튼을 눌러 수정해 가며 내 마음에 드는 애니메이션(움직임)을 골라 움직이는 캐릭터를 완성합니다.

7



[MP4로 저장하기]

- 오른쪽 하단 '확장' 버튼을 클릭합니다.
- 영상 오른쪽 하단 '더 보기' 버튼을 클릭합니다.
- '다운로드' 버튼을 클릭합니다.

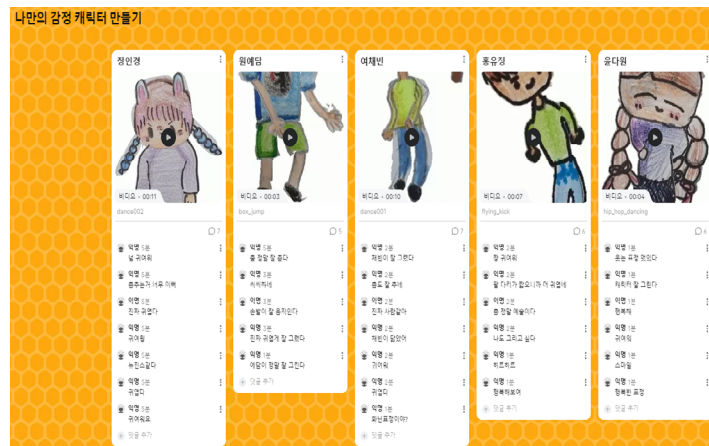
8



[링크 공유하기]

- 'Share' 버튼을 클릭합니다.
- 공유 창에서 '링크 복사' 버튼을 클릭합니다.

9



[패들렛에 올리기]

- 패들렛에 올려 캐릭터를 공유합니다.

활동지

여러 가지 감정 살펴보기

1. 감정의 종류를 알아봅시다.

분노	슬픔	불안	상처	당황	기쁨
툼툼대는	실망한	두려운	질투하는	격리된	감사하는
좌절한	비통한	스트레스받는	배신당한	시선 의식하는	믿는
짜증 나는	후회되는	취약한	격리된	외로운	편안한
방어적인	우울한	헛갈리는	충격받은	열등한	만족한
악의적인	마비된	당혹스러운	궁핍한	죄책감의	흥분한
안달하는	염세적인	회의적인	희생된	부끄러운	느긋한
구역질 나는	눈물이 나는	걱정스러운	억울한	혐오스러운	안도하는
노여워하는	낭패한	조심스러운	괴로워하는	한심한	신이 난
성가신	환멸을 느끼는	신경 쓰이는	버려진	헛갈리는	자신하는

2. 지금 자신이 느끼는 감정과 비슷한 감정을 찾아 동그라미 해봅시다.

감격스럽다	걱정스럽다	고맙다	괜찮다	괴롭다
궁금하다	귀엽다	그립다	기쁘다	나쁘다
놀라다	다행스럽다	달콤하다	답답하다	당황스럽다
두렵다	따분하다	무겁다	무섭다	미안하다
밉다	반갑다	벅차다	보고 싶다	부끄럽다
부담스럽다	불쌍하다	불안하다	불쾌하다	불편하다
불행하다	부듯하다	사랑하다	산뜻하다	상쾌하다
상큼하다	서럽다	설레다	속상하다	슬프다
신기하다	신나다	심술 나다	쓸쓸하다	아프다
안쓰럽다	안타깝다	야속하다	어이없다	억울하다
얼떨떨하다	예쁘다	외롭다	용감하다	우습다
울적하다	원망하다	유쾌하다	자랑스럽다	정겹다
조마조마하다	좋다	즐겁다	짜증스럽다	짹짹하다
징하다	창피하다	철렁하다	초조하다	통쾌하다
편안하다	평화롭다	행복하다	허무하다	허전하다
허탈하다	화나다	후련하다	훈훈하다	흐뭇하다

1. 아래의 사항에 유의하여 나만의 감정 캐릭터를 그려 봅시다.

※유의 사항

- 팔을 몸통 옆에 붙이지 않고 팔다리는 각각 서로 떨어지게 그립니다.
- 옷을 그릴 때 몸통과 팔다리를 잘 구분할 수 있도록 그립니다.
- 몸통 옆면, 양쪽 팔다리의 길이를 비슷하게, 균형감 있게 그립니다.
- 캐릭터가 눈에 잘 띄도록 그림은 밝고 선명하게 그립니다.

나만의 감정 캐릭터 그리기

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.

02 내 감정을 만화로 표현하기

- ☒ 자기인식
- ☐ 관계 기술
- ☐ 자기관리
- ☐ 책임 있는 의사결정
- ☐ 사회적 인식

가 프로그램 설계 의도

우리는 매일 다양한 감정을 경험하며 살아갑니다. 그러나 그 감정을 명확하게 표현하는 것은 생각보다 어렵습니다. 이런 맥락에서 만화 그리기, 즉 ‘투닝(Tooning)’은 나의 감정을 표현하는 훌륭한 교육 도구가 될 수 있습니다. 만화를 그리는 과정은 단순히 그림을 그리는 것이 아니라, 내 마음속의 감정을 시각적으로 드러내는 과정입니다. 선과 색상, 캐릭터의 표정과 행동을 통해 내 감정을 전달할 수 있으며, 이는 내가 느끼는 감정을 더 깊이 이해하는 데 큰 도움이 됩니다.

감정을 표현하는 것은 나 자신을 되돌아볼 수 있는 중요한 기회입니다. 긍정적인 감정뿐만 아니라 부정적인 감정도 직면하고 표현하는 과정에서, 나는 내 감정의 진정한 의미를 발견할 수 있습니다. 이러한 인식은 내 정서적 건강을 향상시키고, 더 풍부한 인간관계를 형성하는 데 이바지할 수 있습니다.

결국, 투닝을 통해 내 감정을 표현하는 것은 나 자신을 이해하고, 내 감정을 존중하는 첫 단계가 될 것입니다. 이를 통해 타인과의 소통도 원활해지고, 서로의 감정을 공감하는 데 더 가까워질 수 있습니다. 감정의 다양성을 인정하고 수용함으로써, 우리는 더 나은 관계를 맺고 서로에게 긍정적인 영향을 미칠 수 있습니다.

본 프로그램은 세 가지의 활동을 바탕으로 자신의 감정을 인식하고 표현합니다. 첫째, 상황별로 나타나는 여러 가지 감정을 표현해 보고 마인드맵으로 나타내는 활동, 둘째, 투닝으로 나의 감정을 표현해 보는 활동, 마지막으로 셋째, 패들렛에 내가 만든 작품을 게시하고 다른 친구들의 감정 표현 만화를 보며 소통하는 활동으로 이루어집니다. 프로그램 운영을 위해서는 인터넷 연결이 가능한 컴퓨터와 활동지 등의 준비물 등이 필요합니다. 일회성 수업으로 끝나는 것이 아니라 학생들이 주기적으로 다양한 감정을 표현할 수 있도록 학습을 이어간다면, 자기인식 역량을 더욱 효과적으로 키울 수 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 5~6학년(군), 중학교, 고등학교
활용 시간	미술, 창체
활동 목표	<ul style="list-style-type: none">• 자신의 여러 가지 감정 인식하기• 자신의 여러 가지 감정을 투닝으로 표현하기• 패들렛에 공유한 투닝을 보고 다른 친구들의 감정 표현 살펴보기
사회정서역량	자기인식 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none">• 자신이 지닌 개인적·문화적·언어적 특징 이해하기• 감정 인식하기• 감정, 가치, 생각을 연결하기
준비물/자료	관련 활동자료, 노트북 또는 컴퓨터, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none">• 자신의 여러 가지 감정을 마인드맵으로 표현해 보기• 투닝을 활용해 자신의 여러 가지 감정을 표현하기• 패들렛에 자신의 투닝을 게시하고 친구들의 감정 공감, 소통하기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none">• 마인드맵을 활용하여 나의 감정 상태를 알아본다.• 프로그램 적용 시 유의 사항을 숙지하여 활동할 수 있도록 지도한다.• 투닝을 활용하며 자신의 감정을 만화로 표현하는 과정을 통해 스스로 성취감을 느끼고 자신의 감정을 올바르게 표현할 수 있도록 지도한다.

1

자신의 여러 가지 감정 살펴보기

일상생활에서 자신의 감정을 돌아보는 기회는 생각보다 많지 않습니다. 그저 흘러가는 대로 나의 감정을 인식하지 않고 살아가다 보면, 내가 진정으로 어떤 상황에서 어떤 감정을 느끼는 것인지 혼란스러운 순간이 오게 됩니다. 내가 과연 이러한 상황에서 이 감정을 느끼는 것이 맞는지에 대한 의구심이 생기고 그 감정을 부정하기도 합니다. 학생들은 이번 활동을 바탕으로 자신의 감정을 돌아보고 살펴보는 과정을 통해 ‘내가 이렇게 다양한 감정을 느끼는구나.’ 라고 인식할 수 있습니다. 또한 긍정적인 감정과 부정적인 감정 모두를 인정하며 그 감정들을 올바른 방법으로 표현할 수 있게끔 밑바탕이 되는 활동을 할 수 있습니다. 그리고 마인드맵으로 자신의 감정을 나타내는 활동을 할 수 있습니다. 같은 감정을 묶어보기도 하고, 대조되는 감정을 발견하기도 하며 이를 통해 ‘나만의 복잡미묘한 감정’의 세계를 깊이감 있게 이해하며 다가갈 수 있습니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명										
①	<table><thead><tr><th>상황</th><th>그때 나타나는 나의 감정 (여러 감정을 동시에 서술해도 괜찮음)</th></tr></thead><tbody><tr><td>예시) 아주 열심히 준비하던 시험에서 좋지 않은 결과가 나왔을 때</td><td>속상함, 화가 남, 우울함 등</td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></tbody></table>	상황	그때 나타나는 나의 감정 (여러 감정을 동시에 서술해도 괜찮음)	예시) 아주 열심히 준비하던 시험에서 좋지 않은 결과가 나왔을 때	속상함, 화가 남, 우울함 등							<ul style="list-style-type: none">● 특정한 상황과 그때 나타나는 나의 감정을 다양하게 서술하도록 합니다. 이때 단순히 하나의 감정으로만 나타내는 것이 아니라, 복잡미묘한 감정을 모두 표현할 수 있도록 활동합니다.
상황	그때 나타나는 나의 감정 (여러 감정을 동시에 서술해도 괜찮음)											
예시) 아주 열심히 준비하던 시험에서 좋지 않은 결과가 나왔을 때	속상함, 화가 남, 우울함 등											

②

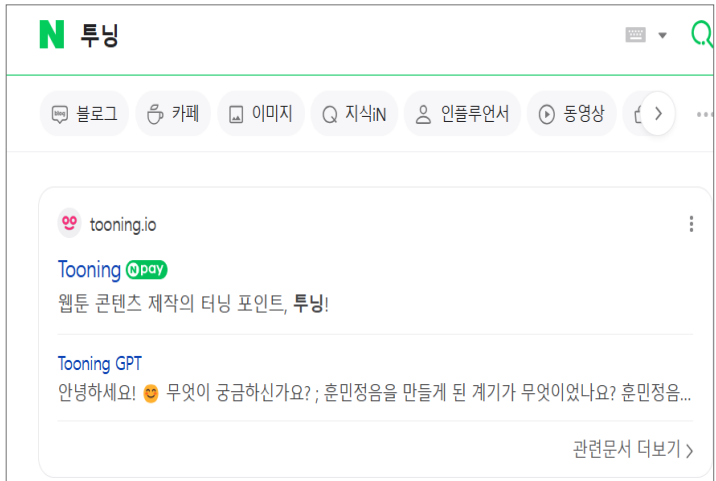
2. 1번에 서술한 나의 감정을 마인드맵으로 표현해 봅시다.

- 1번 활동에서 나타냈던 감정들을 마인드맵으로 표현하여 비슷한 감정을 묶어보기도, 대조되는 감정을 찾아보기도 합니다.

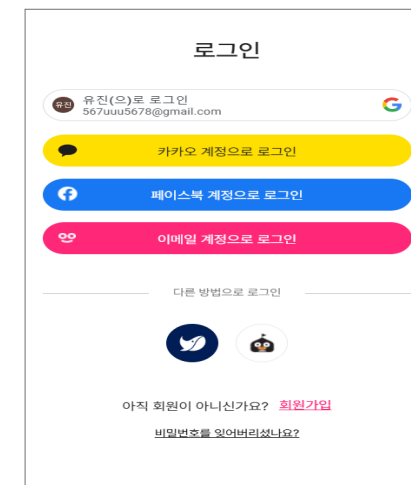
2

투닝(TOONING)으로 나의 감정을 만화로 표현하기

이 활동의 목표는 학생들이 감정을 효과적으로 표현하는 능력을 기르는 것입니다. AI 기능이 탑재된 투닝 프로그램을 활용하여 학생들은 자신의 감정을 시각적으로, 그리고 창의적으로 표현하는 방법을 배우게 됩니다. 프로그램은 학생들이 감정을 인식하고 표현하는 데 필요한 다양한 도구와 자료를 제공하여, 보다 직관적으로 감정을 탐구할 수 있는 환경을 조성합니다. 이 과정을 통해 학생들은 자신의 기분을 명확히 인식하고, 그에 맞는 표정을 그리며 감정 표현의 다양성을 경험할 수 있습니다. 또한, 학생들은 프로그램을 활용하여 생성된 캐릭터를 통해 자신만의 이야기를 만들어내는 과정에서 자기 표현력과 창의력을 함께 신장시킬 수 있습니다. 친구들과 협력하여 서로의 감정을 공유하고, 다양한 아이디어를 교환함으로써 사회적 상호작용 능력도 향상시킬 수 있습니다. 이 활동은 학생들이 타인의 감정을 이해하고 공감하는 데에도 긍정적인 영향을 미칩니다. 감정 표현을 통해 학생들은 자신과 타인의 감정을 더욱 깊이 이해하게 되고, 이는 정서적 지능을 높이는 데 기여할 것입니다. 궁극적으로, 이 수업은 학생들이 자신의 감정을 자유롭게 표현하고 타인과의 관계를 더욱 풍부하게 만드는 데 도움을 줍니다.

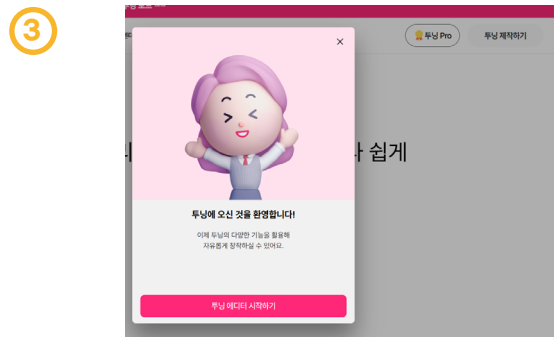
순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		<p>[사이트 접속하기]</p> <ul style="list-style-type: none"> 검색창에 ‘투닝’을 입력하고 다음 로고를 클릭하여 해당 사이트에 접속합니다.

②



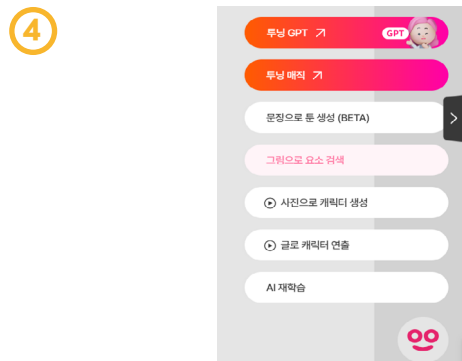
- [사이트 로그인하기]**
- 학교에서 배부한 구글 계정으로 로그인 가능합니다.
 - 별도의 회원가입을 하지 않고 바로 구글을 통하여 로그인하도록 합니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
----	-------	----------



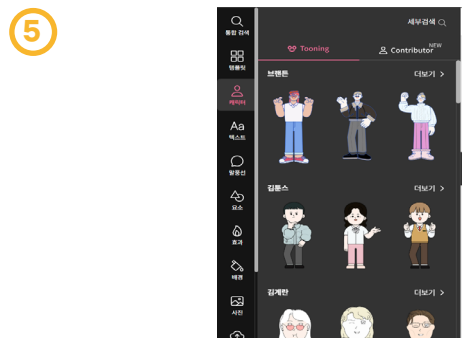
[튜닝 제작하기]

- 오른쪽 상단의 '튜닝 제작하기' 버튼을 누른 이후 구글 로그인을 해줍니다.
- '튜닝 에디터 시작하기' 버튼을 누르면 시작됩니다.



[AI 기능 활용하기 - 문장으로 튜닝 생성]

- '문장으로 튜닝 생성' 버튼을 눌러서 문장을 작성하면 그에 맞는 그림을 그려줍니다.
- 이 기능을 활용하여 나의 상황의 감정을 표현하는 데 도움을 받을 수 있습니다.



[AI를 활용하여 만화 제작하기]

- 템플릿 캐릭터 말풍선 요소들을 자유롭게 선택하여 나의 감정을 표현해 보도록 합니다.
- 이때 ④번에 나온 AI 기능을 활용하게 되면 만드는 데 도움이 됩니다.



[결과물 다운로드하기]

- 오른쪽 상단의 구매 칸 옆에 '다운로드' 버튼을 눌러서 원하는 형식으로 다운로드합니다.
- 이후에 이는 패들렛에 공유하도록 합니다.

3 결과물을 패들렛에 공유하여 친구들의 감정 살펴보기

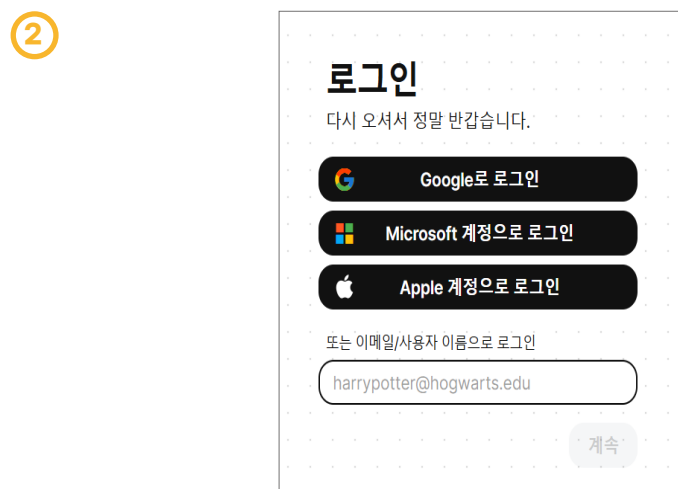
패들렛을 활용하여 친구들과 함께 감정을 살펴보는 과정은 학생들에게 다양한 효과를 제공합니다. 첫째, 디지털 플랫폼을 통해 학생들은 서로의 감정을 쉽게 공유하고 토론할 수 있어 감정 표현에 대한 이해를 더욱 깊이 있게 발전시킬 수 있습니다. 둘째, 패들렛의 시각적 인터페이스는 학생들이 자신의 감정을 직관적으로 정리하고 표현하는 데 도움을 주어 창의적인 사고를 촉진합니다. 셋째, 상호 간의 피드백을 통해 서로의 감정 경험을 비교하고 공감하는 기회를 제공함으로써 사회적 상호작용 능력을 강화합니다. 넷째, 다양한 감정에 대한 논의는 학생들이 정서적 지능을 높이는 데 이바지하며, 자신과 타인의 감정을 더 잘 이해할 수 있도록 돕습니다. 다섯째, 패들렛에서의 활동은 학생들이 팀워크와 협력의 중요성을 배우는 기회가 됩니다. 여섯째, 이러한 경험은 학생들이 감정 표현의 다양성을 인식하고 존중하는 태도를 기르는 데 이바지합니다. 마지막으로 일곱째, 패들렛을 통한 감정 탐구는 학생들이 자기인식과 사회적 인식을 동시에 발전시키는 데 중요한 역할을 할 수 있습니다. 이러한 과정을 학급 내에서만 하는 것이 아니라 다른 학급과 패들렛 주소를 교환하거나 다른 학교로 확장하여 진행하게 된다면 재미와 감정 이해도가 배가 될 수 있습니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
----	-------	----------



[사이트 접속하기]

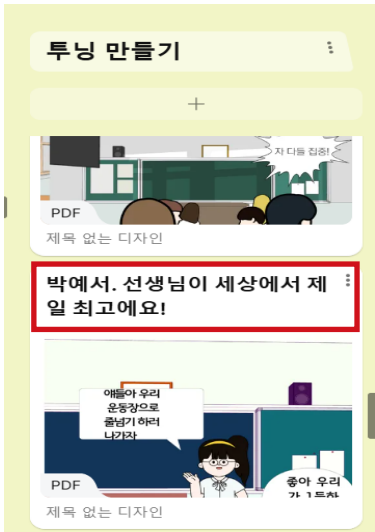
- 검색창에 '패들렛'을 입력하고 'PADLET'을 버튼을 클릭하여 해당 사이트를 접속합니다.
- 교사는 주소를 다음과 같은 방법으로 만들고 학생들에게 공유합니다. 학생들은 공유된 주소로 들어와서 해당하는 곳에 자신의 작품을 올리고 댓글을 답니다.



[로그인하기]

- 구글로 로그인하여 우리 반의 패들렛을 제작합니다. 이때 주제별로 패들렛을 만들면 더욱 활용하기 편합니다.

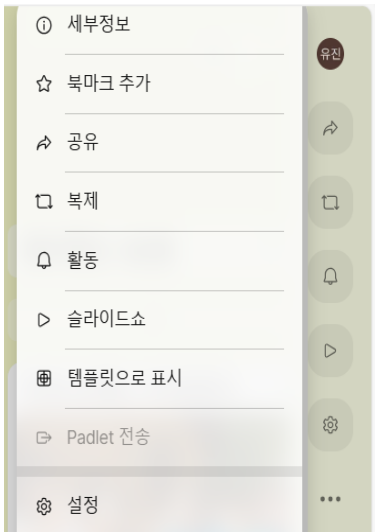
3



[패들렛 올리고 댓글 달기]

- 해당하는 섹션에 ‘+’ 버튼을 눌러서 다운로드했던 투닝 작품을 올려줍니다.
- 다른 친구들의 감정 표현 투닝을 보고 어떤 점을 알게 되었고 느끼게 되었는지 댓글로 작성하여 소통할 수 있도록 합니다.

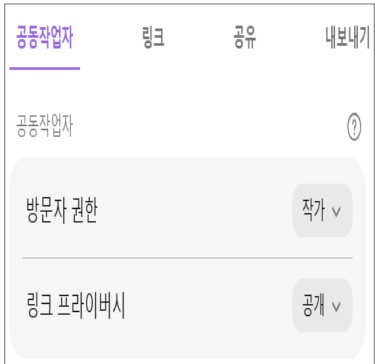
4



[링크 공유하기]

- 오른쪽 맨 밑의 점 3개를 누르면 메뉴가 뜹니다.
- 이때 위에서 세 번째 ‘공유’ 버튼을 눌러서 학생들에게 링크를 공유할 수 있습니다.

5



[공동작업자 설정하기]

- 학생들의 권한을 작가로 설정하여 댓글을 달고 게시물을 추가할 수 있도록 합니다.
- 링크 프라이버시는 공개로 해주면 학생들이 로그인하지 않더라도 링크를 활용해 손쉽게 접속할 수 있습니다.

활동지 여러 가지 감정 인식하고 마인드맵으로 표현하기

1. 상황에 따라 나타나는 나의 감정을 서술해 봅시다.

상황	그때 나타나는 나의 감정 (여러 감정을 동시에 서술해도 괜찮음)
예시) 아주 열심히 준비하던 시험에서 좋지 않은 결과가 나왔을 때	속상함, 화가 남, 우울함 등

2. 1번에 서술한 나의 감정을 마인드맵으로 표현해 봅시다.

< 영상 >

차시	영상 사이트	QR코드	내용
1	https://youtu.be/3asAOaVsDYE		감정 표현 초성 퀴즈
1	https://youtu.be/zu7d35O6s6k		감정 관련 창작동화
1	https://youtu.be/KQW4hoM95v4?list=TLPMQmJlxMTlwMjRg7ELDlyuK2A		감정송
2	https://youtu.be/RHzYW1XQ74Q?list=TLPMQmJlxMTlwMjRg7ELDlyuK2A		투닝 매뉴얼
2	https://youtu.be/mAECGlwrgcs?list=TLPMQmJlxMTlwMjRg7ELDlyuK2A		투닝 AI

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.
- 김정모(2006). 「한국판 켄터키 마음챙김기술 척도의 타당화 연구」. 한국임상심리학회 25 (25): 1123-1139
- 김경의(2008). 「한국판 자기-자비 척도의 타당화 연구 : 대학생을 중심으로」. 한국건강심리학회 13 (13): 1023-1044
- 신희천(2013). 「한국판 단축형 자비적 사랑 척도의 타당화」. 학생생활상담연구소 34 (34): 241-261
- 홍창희(2007). 「한국 정서표현성척도의 개발 및 타당화 연구」. 한국사회및성격심리학회 21 (21): 133-148
- 최송미(2005). 「한국 대학생의 사회적 유능성 구성요인 탐색과 유용성 연구」. 한국상담심리학회 17 (17): 131-156
- 허경호(2003). 「포괄적 대인 의사소통 능력 척도개발 및 타당성 검증」. 한국언론학회 47 (47): 380-408
- 이인재(2010). 「초등학생들의 사회·정서적 능력 함양을 위한 인성교육 통합 프로그램의 효과 분석」. 한국도덕윤리교육학회 (31) : 49-82
- 손경원(2009). 「청소년 일탈행동 예방을 위한 사회정서학습의 특징과 교육적 함의」. 한국윤리교육학회 (19) : 169-200
- 김유리(2016). 「청소년 마음챙김 다요인 척도 개발 및 타당화」. 교육종합연구소 14 (14): 25-51
- 홍예영(2015). 「청소년 공감 척도 개발과 타당화 연구」. 한국청소년학회 22 (22): 159-183

03 온라인으로 자기관리 습관 기르기

- ☑ 자기인식
- ☑ 자기관리
- ☐ 사회적 인식
- ☐ 관계 기술
- ☐ 책임 있는 의사결정

가 프로그램 설계 의도

지난해 모 대학교 교내 공지에 '자기의 일은 스스로 하자! 학사 관련 문의는 학부모님이 아닌 본인이 직접 해주세요!'라는 문구가 게시되어 온라인 커뮤니티를 뜨겁게 달궜습니다. 대학생 자녀의 수강 신청, 대학 생활 관련 문의나 민원을 학부모가 대신하는 경우가 많아지며 게시된 공지입니다. 누리꾼들은 더 나아가 군대, 심지어는 회사에서도 이러한 경험을 한 적이 있다며 해당 내용을 공유하였습니다. 만 19세가 된다고 해서 갑자기 자기 일에 책임을 질 수 있는 어른이 될 수는 없습니다. 우리 아이들을 독립적인 성인으로 성장시키기 위해서는 무엇보다 자기 생각과 감정, 행동을 조절하고 목표를 설정하여 그 방향으로 노력해 나갈 수 있는 능력인 '자기관리 능력'의 함양이 필수적입니다.

본 프로그램에서 학생들은 챗GPT를 활용해 자신의 목표를 설정하는 과정에서 필요한 도움을 요청하는 기술과, 장애물을 극복하고 장기적인 목표를 위한 전략을 구상하는 기술을 사용할 수 있습니다. 또한 노션(Notion)으로 한 달의 목표를 설정 및 실천함으로써 계획을 수립하고 목표를 향해 노력하는 기술, 자신의 목표를 모니터링하는 기술, 끈기나 결단력 또는 인내력을 나타내는 기술 등을 사용할 수 있습니다. 본 프로그램의 수업 자료들은 학생들에게 자기관리의 경험을 갖게 하는 것과 교사의 도움 없이 스스로 목표 설정부터 성찰까지 가능하게 하는 것에 초점을 두고 구성되었습니다. 따라서 본 프로그램을 활용한 활동을 운영할 시 학생들이 무작정 이상적인 계획을 세우는 것보다는 자신의 현재 상황 및 수준을 정확하게 인식하여 생성형 AI와 함께 계획을 세우는 것이 중요하며, 목표의 내용이나 양보다는 이를 실천하고 기록하며 스스로 성찰하는 것에 초점을 맞추어 개인별 맞춤 수업으로 진행되는 것이 바람직합니다.

온라인으로 기록하는 것은 다양한 장점들이 있습니다. 첫째, 언제 어디서나 휴대폰을 통하여 기록한 것을 찾아볼 수 있습니다. 둘째, 사진이나 영상을 함께 기록하는 것이 매우 용이합니다. 셋째, 언제 어디서나 기록이 가능합니다. 넷째, 분실이나 파손의 위험이 없습니다. 페이퍼리스(Paperless) 문화가 확대되고 있는 만큼, 디지털 네이티브(Digital Native)인 학생들은 온라인에서 자신의 일상을 기록하고 관리하는 것에 익숙합니다. 그러나 SNS에 자신의 일상을 기록하고 공유하는 것에는 익숙함에도 불구하고, 할 일을 계획하고 실천 내용을 기록하며 이를 돌아보는 과정에는 서툴고 어려움을 느끼는 학생들이 많습니다. 따라서 본 프로그램은 학생들이 자신에게 적절한 목표를 세우고 이를 실천 및 기록하는 과정을 통해, 해야 할 일을 달성하는 것뿐만 아니라 올바른 자기관리 습관을 기를 수 있도록 구성하였습니다.

나 프로그램 개요	
학년(군)	중학교, 고등학교
활용 시간	아침 시간, 수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 자주적인 삶의 중요성을 알고 자신의 삶을 돌아볼 수 있다. 자신에게 맞는 목표를 설정하고 이를 기록하며 실천할 수 있다.
사회정서역량	자기인식 역량, 자기관리 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 자기효능감 경험 갖기 개인 및 집단 목표 설정하기 주도적으로 행동하는 용기 보여주기
준비물/자료	챗GPT(만 14세 미만-뤼튼), 노션, 노트북 혹은 스마트 기기
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 나에게 맞는 학습 목표와 생활 목표 설정하기 노션에 목표를 기록하고 실천 내용 작성하기
활동Tip	<ul style="list-style-type: none"> 스마트 기기에서 노션 어플리케이션을 다운로드하고 노트북이나 컴퓨터로 제작한 뒤 스마트 기기에서 활용하는 것이 좋다.

다 활동 내용

1 자주적인 삶의 중요성

- 한국과 영국의 등교 모습: <https://youtu.be/SosrNEc76PY>
- 한국의 어린이들과 영국의 어린이는 어떤 성인으로 자라게 될까요?
그러한 사람으로 성장했을 때 문제점은 무엇인가요?
- 한국의 현실: <https://youtu.be/042d4SBcXJ4>
- 나의 생활 돌아보기



한국과 영국의 등교 모습



한국의 현실

2 나에게 맞는 목표 설정하기

순서

자료 화면

사용 방법 설명

1



- 크롬 브라우저에 접속합니다.
- 상태 바의 상단에 ‘언어 번역’ 버튼을 클릭하여 한국어로 번역합니다.
- ‘로그인’ 버튼을 클릭합니다.

2



- ‘로그인’ 버튼을 클릭하여 회원가입을 합니다. 구글 계정, 마이크로소프트 계정, 애플 계정으로 로그인 가능하며, 새롭게 회원가입도 가능합니다.

3

- 로그인하면 다음의 화면으로 전환됩니다.
- 채팅GPT와 API 중 채팅GPT를 선택합니다.

4

너

나는 초등학교 6학년이야. 이번 여름방학 목표를 수학공부열심히하기로 세우고있어. 구체적으로 목표를 세울 수 있게 도와줘. 나는 수학 익힘 교과서의 6개의 문제를 푸는데 보통 10분정도의 시간이 걸려. 수학 학원은 다니고 있지 않아. 집에서는 문제집 한 권을 학교 진도에 맞춰서 풀었어. 어떻게 계획을 세우면 좋을까?

5

좋아, 수학 공부 목표를 세우고 계획을 짜는 데 도움을 드리겠습니다. 아래는 몇 가지 단계별 계획입니다.

1. 목표 설정:

- **장기 목표:** 여름방학 동안 수학 실력 향상을 목표로 세워주세요.
- **단기 목표:** 예를 들어, 각 주에 얼마나 많은 문제를 풀 것인지 결정해보세요.

2. 주 단위 계획:

- **주당 목표 설정:** 예를 들어, 주당 50문제 정도 푸는 것으로 시작해보세요.
- **난이도 조절:** 처음에는 현재 수준에 맞게 문제를 선택하되, 점차 어려운 문제에도 도전해보세요.

3. 일일 계획:

- **시간 분배:** 하루에 얼마나 시간을 할애할 수 있는지 고려해보세요. 학습량에 따라 1-2시간 정도가 적당할 것입니다.
- **문제 푸는 시간:** 문제집을 풀 때, 10분 정도의 시간이 걸리므로, 하루에 6-12문제 정도를 목표로 해보세요.

4. 집중과 휴식 균형:

- **집중 시간 조절:** 집중이 힘들 때는 짧은 휴식을 취하고, 다시 집중하세요.
- **규칙적인 휴식:** 오랜 시간동안 학습하기 전에 짧은 휴식을 취하는 것이 좋습니다.

5. 자가평가:

- **주기적인 검토:** 일주일에 한 번씩 진행 상황을 확인하고, 필요에 따라 계획을 조절하세요.
- **틀린 문제 분석:** 틀린 문제들을 다시 풀어보고, 왜 틀렸는지 깊이 이해하세요.

6. 동기 부여:

- **목표 달성 시 상점:** 주기적인 목표를 달성할 때마다 작은 보상을 주어 동기부여를 높이세요.
- **진행 상황 기록:** 진행 상황을 기록하면서 성취감을 느껴보세요.

7. 도움을 청하세요:

- **모르는 문제:** 이해가 안 가는 부분이나 어려운 문제가 있으면 선생님, 친구, 혹은 온라인 자원을 활용해 도움을 청하세요.

위의 가이드라인을 참고하여 자신만의 계획 ↓ 우면서, 수학 공부에 대한 목표를 달성하는데 도움이 될 것입니다. 행운을 빕니다!

- 챗GPT와 실천 목표를 설정하기 위한 대화를 시작합니다.
- 우선, 대화하는 사람의 학년과 배경에 대한 설명이 필요합니다. 그래야 사용자에게 최적화된 답변을 제공해 줄 수 있습니다. ‘공부 열심히 하기’ 계획을 구체화하는 과정의 예시 프롬프트는 다음과 같습니다.
- 자신의 학년과 목표를 이야기합니다. 목표와 관련된 과목의 성적이나 문제를 해결하는 데 걸리는 시간, 학습 방법 등 자세하게 자신의 상황을 적습니다.

- 다음과 같은 답변이 나옵니다. 챗GPT를 통해 주당 몇 문제 풀기, 하루 몇 문제 풀기, ○○시~○○시 수학 문제 풀기 등으로 계획을 구체화할 수 있습니다.

6

너

사용자

나는 초등학교 6학년이야. 올해는 좀 더 건강한 신체를 만들기 위해 노력하려고 해. 나는 밖에 나가는 걸 좋아하지 않아. 덥고 추운 날 운동을 하러 나가는 일이 어려워지더라고. 또 공을 가지고 하는 활동이 별로 즐겁지 않은 것 같아. 나에게 맞는 운동 종목을 추천해줄래?

- 다른 예시로, 매일 운동하기를 목표로 선택했을 때 이를 구체화하는 예시 프롬프트를 살펴보도록 하겠습니다. 마찬가지로 자신의 나이와 선호하는 운동 환경, 조건 등을 제시해야 합니다.

7

물론이죠! 밖에 나가지 않고도 실내에서 즐길 수 있는 다양한 운동이 있습니다. 아래는 실내에서 즐길 수 있는 운동 종목 몇 가지를 추천해드립니다.

1. **홈 트레이닝:**

- 간단한 홈 트레이닝 루틴을 만들어보세요. 팔굽혀펴기, 윗몸일으키기, 스쿼트 등을 포함시켜 전신 근육을 강화할 수 있습니다.

2. **유튜브 운동 동영상:**

- 유튜브에는 다양한 홈 운동 동영상이 있습니다. 초보자용이나 집에서 할 수 있는 운동에 대한 영상을 찾아보세요.

3. **댄스 또는 율동운동:**

- 음악에 맞춰 댄스 또는 율동운동을 시도해보세요. 즐겁게 움직이면서 동시에 유연성을 향상시킬 수 있습니다.

4. **실내 사이클링:**

- 실내 자전거를 이용하여 실내 사이클링을 즐길 수 있습니다. 실내 사이클링 앱이나 동영상을 활용하여 다양한 코스를 탐험해보세요.

- 이미지는 답변의 일부입니다. 자신에게 맞는 운동 종목을 추천받을 수 있으며 다음의 추가 프롬프트로 원하는 것에 대한 정보를 얻을 수 있습니다.

8

너

추천해준 것 중 음악에 맞춰 댄스하는 것이 마음에 들어! 한국의 초등학교 6학년 여학생이 따라할 수 있는 너무 어렵지 않은 수준의 댄스 노래에는 무엇이 있을까? 초등학교 6학년 여학생에게 인기있는걸로 유튜브 영상 자료를 찾아 줄 수 있어?

채팅GPT

물론이죠! 여러 댄스 중에서 초등학교 6학년 여학생들이 따라하기 좋은 노래를 추천해드리겠습니다. 이 노래들은 비교적 간단하면서도 즐겁게 춤추기에 좋은 곡들입니다.

1. **심쿵 뱀 (Heart Attack) - AOA:**

- 심플하면서도 상큼한 노래로, 여러 파트가 반복되어 따라하기 쉽습니다.
- [심쿵 뱀 댄스 연습 영상](https://www.youtube.com/watch?v=gOvUyz_yR1k)

2. **라일락 (LILAC) - 아이유 (IU):**

- 아이유의 노래 중에서도 이 노래는 활기차면서도 따라하기 쉽습니다.
- [라일락 댄스 커버 영상](https://www.youtube.com/watch?v=gxeU2tVFg28)

3. **Next Level - 에스파 (AESPA):**

- 강렬하면서도 중독적인 노래로, 쉽게 외울 수 있는 안무가 특징입니다.
- [Next Level 댄스 연습 영상](https://www.youtube.com/watch?v=tn3uNedAhRQ)

4. **DUMDi DUMDi - (여자)아이들 ((G)I-DLE):**

- 흥겹고 경쾌한 분위기의 곡으로, 댄스 무브먼트가 다양하면서도 기억하기 쉽습니다.
- [DUMDi DUMDi 댄스 연습 영상](https://www.youtube.com/watch?v=7J5iaP6sEVU)

5. **마.피.아. In the morning - ITZY:**

- 강렬하고 힙한 노래로, 캐치한 안무가 특징입니다.

- 앞의 프롬프트 예시에서 확인한 것처럼, 학생이 챗GPT 혹은 인공지능 챗봇과 자신의 계획을 구체화하기 위해서는 자신의 나이, 수준, 취향 등 자신에 대한 다양한 정보를 많이 입력할수록 더 적합한 추천을 받을 수 있습니다.
- 교사는 이를 노선의 달력에 입력하여 관리하기 위해서 요일이나 주당 목표 횟수 등을 구체적으로 설정하도록 지도합니다.

노션으로 자기관리하기

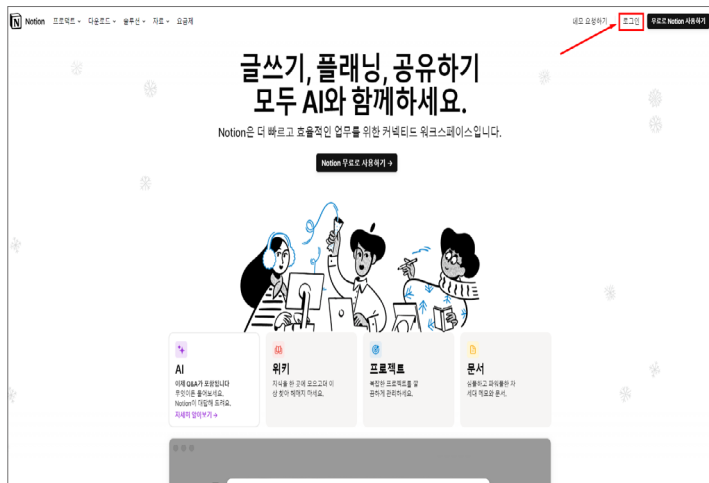
노션에 생활 목표 기록하고 실천하기

순서

자료 화면

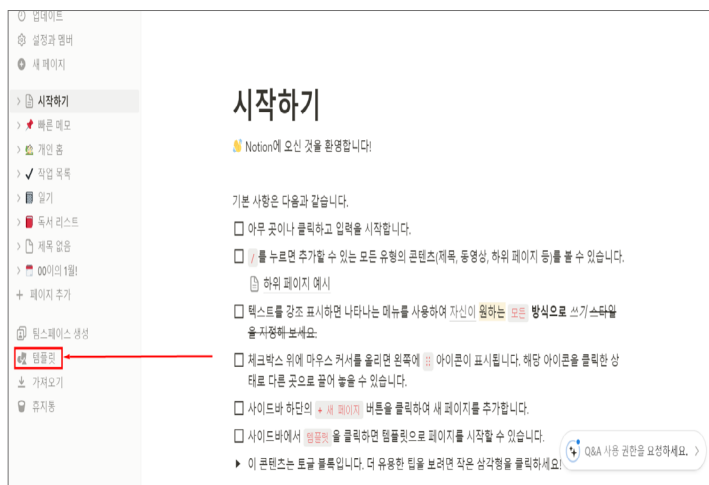
사용 방법 설명

①



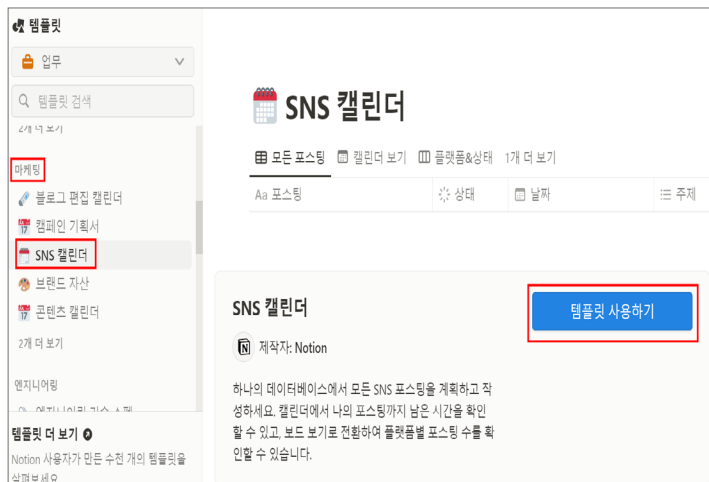
- 검색엔진에 노션을 검색하여 사이트에 접속합니다.
- 아래의 사이트 우측 상단의 '로그인' 버튼을 눌러 회원 가입 후 로그인합니다.

②



- 좌측 카테고리 중 '템플릿'을 선택합니다.

③



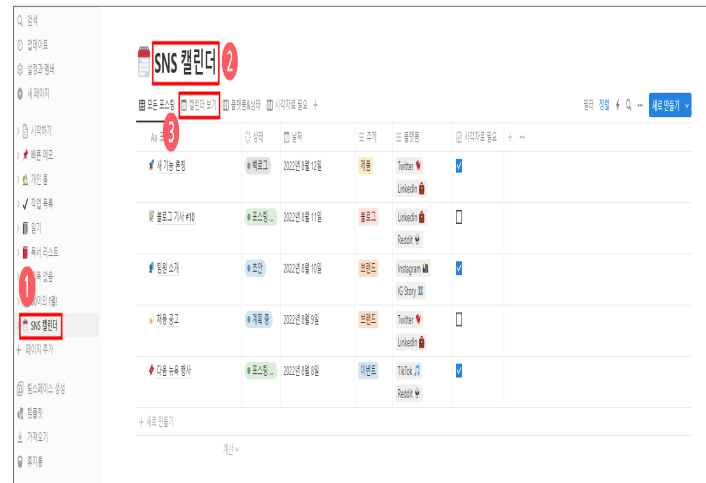
- 템플릿 중 마케팅 카테고리 내의 'SNS 캘린더'를 선택하고, 템플릿 사용하기를 선택합니다.

순서

자료 화면

사용 방법 설명

④



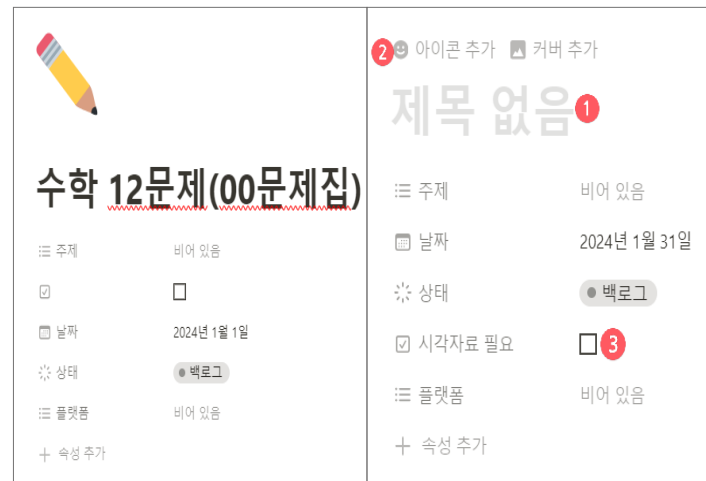
- 템플릿이 좌측 카테고리에 활성화된 것을 확인할 수 있습니다.
- 기본으로 캘린더의 제목은 SNS 캘린더로 설정되어 있습니다. 이를 더블클릭하여 수정하고자 하는 이름으로 바꾸어 줍니다(예: 동글이의 1월!).
- '캘린더 보기'를 선택합니다.

⑤



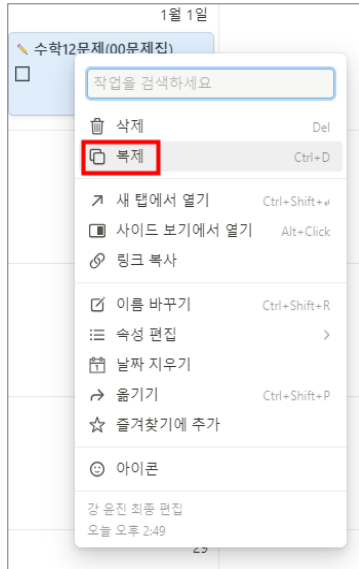
- '캘린더 보기'를 선택하면 다음과 같이 달력 양식의 화면이 나타납니다.
- 각 날짜에 마우스 커서를 가까이 가져가면 네모 칸 안 좌측 상단에 '+ (항목 추가)' 버튼이 활성화됩니다.

⑥



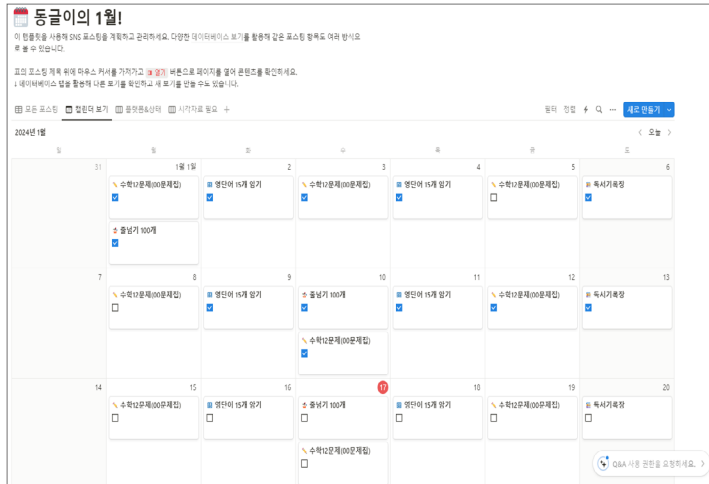
- 항목 추가 버튼을 누르면 아래와 같은 화면이 나타납니다.
- 해당 날짜에 본인이 설정한 목표를 입력합니다.
 - » ①에는 자신의 목표 내용을 적습니다(예: 수학 문제 12개 풀기).
 - » ②에서는 자신의 목표에 어울리는 아이콘을 선택합니다. 아이콘은 선택하지 않아도 무관합니다.
 - » ③의 '시각자료 필요'라는 글자를 더블클릭하여 글자를 지워줍니다. 이렇게 계획 내용을 작성하면 항목의 내용이 변경됩니다.

7



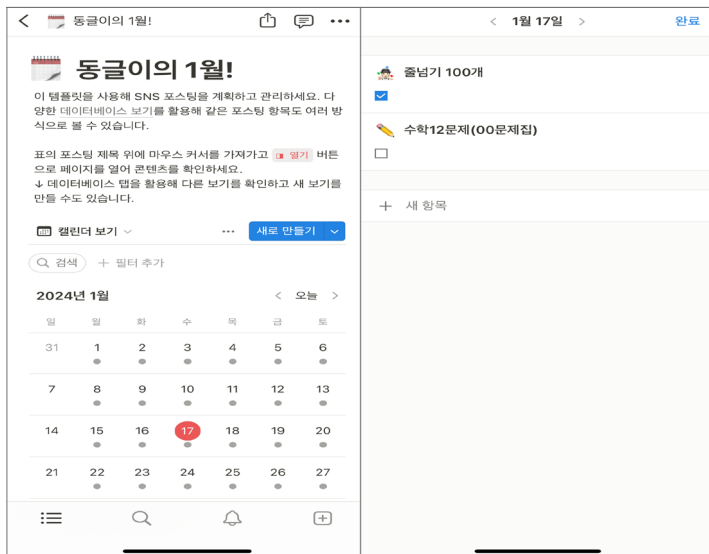
- 회색으로 비활성화되어 있는 배경 중 아무 곳이나 클릭하면 달력에 해당 내용이 입력된 것을 확인할 수 있습니다.
- 같은 방법으로 자신의 계획을 모두 입력합니다. 이때 미리 작성한 것과 동일한 내용을 입력해야 하는 경우 오른쪽 마우스를 클릭한 뒤 복제를 선택하면 같은 내용이 복제되고 이를 마우스로 드래그하여 원하는 날짜로 이동하는 것도 가능합니다.

8



- 다음과 같이 한 달의 일정을 한눈에 파악할 수 있으며, 자신이 실천한 것에는 체크박스를 선택해 체크함으로써 실천 정도까지 확인이 가능합니다.

9



- 휴대폰 애플리케이션 노선을 다운로드하면 휴대폰에서도 내용이 연동되어 확인과 작성이 가능하여 사용이 편리합니다.
- 휴대폰의 실행 화면은 아래와 같이 달력의 내용까지는 노출되지 않으며 날짜에 항목이 있는 경우 회색 동그라미로 표시가 됩니다.
- 날짜를 클릭하면 오른쪽과 같이 해당 날짜에 입력된 내용이 나타나며 마찬가지로 체크박스를 통해 체크가 가능합니다.

활용자료 중학교, 고등학교/노선으로 자기관리 역량 함양하기

< 웹사이트 >

사이트명	주소 링크	QR코드
뤼튼	https://wrtm.ai/	
챗GPT	https://openai.com/index/chatgpt/	
Notion	https://www.notion.so/ko-kr	

< 영상 >

차시	영상 사이트	QR코드	내용
1	https://www.youtube.com/watch?v=SosrNEc76PY		아이 등교를 위해 모든 걸 해주는 한국 부모와 주도적으로 등교 준비를 시키는 영국 부모
1	https://www.youtube.com/watch?v=042d4SBcXJ4		직장, 군대 등 자녀가 성장한 뒤에도 맛바람에서 벗어나지 못하는 한국

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.

04

AI로 마음을 위로하는
음악 만들기

□ 자기인식

□ 자기관리

□ 사회적 인식

□ 관계 기술

□ 책임 있는 의사결정

가

프로그램 설계 의도

음악은 인간의 전 생애에 걸쳐 정서와 행동에 많은 영향을 미칩니다. 영유아는 부모님의 자장가를 들으며 잠에 들고, 어린이 들은 동요를 부르며 즐거움을 느낍니다. 청소년기에 접어들며 개인마다 음악의 취향이 생기고, 선호하는 음악을 찾아 들으며 감정적 공명을 느낍니다. 이는 성인이 되어서도 이어지며 취미생활로서 뿐만 아니라 감정을 분출하거나 스트레스와 불안을 감소시키는 효과적인 도구로도 사용됩니다.

느린 템포의 음악은 이완 반응을 유도하여 심박수와 혈압을 낮추고 스트레스를 감소시키며, 경쾌하고 빠른 템포의 음악은 도파민을 방출하여 행복과 만족감을 느끼게 합니다. 학생들이 감정적인 어려움에 직면했을 때 음악은 감정을 표현하는 안전한 배출구가 될 수 있고, 함께 음악을 듣고 부르거나 연주하면서 공동체 의식을 기를 수도 있습니다.

인공지능 작사, 작곡 프로그램인 SunoAI를 통해 학생들은 스스로 원하는 내용의 가사와 분위기의 음악을 손쉽게 만들 수 있습니다. 단순히 인공지능이 의도한 대로 만들어진 음악을 듣기만 하는 것이 아니라, 인공지능의 도움으로 만든 가사를 스스로의 상황에 맞게 수정할 수 있고 음악의 분위기나 템포도 원하는 대로 바꿀 수 있어서 나의 상황과 감정에 알맞은 음악을 커스터마이징 할 수 있습니다. 또한 컴퓨터 또는 노트북, 이어폰만 있으면 누구나 쉽고 간단히 음악을 만들 수 있고, 음악을 공유하고 서로의 음악을 감상하며 긍정적인 상호작용을 할 수도 있습니다.

SunoAI를 사용하기 위해서는 구글 계정이 필요합니다. 학생 개인 계정이 있는 경우 그대로 사용해도 좋고, 본인 계정을 만들기 어렵다면 학교에서 학생 계정을 일괄 생성하여 사용하는 것도 좋습니다. 가입 후 하루에 토큰 10개가 주어지는데, 한 번의 프롬프트 입력으로 두 곡씩 제작되므로 총 5번의 프롬프트 입력으로 10곡까지만 만들 수 있음을 학생들에게 미리 안내 하는 것이 좋습니다.

SunoAI는 사회정서학습의 다른 역량을 키우는 데에도 활용할 수 있습니다. 예를 들어 다른 나라의 문화를 존중하는 법을 익히고 다문화 노래를 만들어 부르며 사회적 인식 역량을 키우거나 자기소개 노래를 만들며 자기인식 역량을 기르는데 SunoAI를 사용할 수 있습니다.

나

프로그램 개요

학년(군)	중학교 3학년, 고등학교
활용 시간	아침 시간, 수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 부정적 감정을 언어로 표현하기 AI작곡 프로그램으로 마음을 위로하는 음악 만들기
사회정서역량	자기관리 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 감정 관리하기 스트레스 관리 전략을 알고 사용하기
준비물/자료	노트북, 이어폰 또는 헤드셋
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 현재 나를 힘들게 하는 부정적 감정을 언어로 표현하기 AI로 부정적인 감정을 해소하고 위로하는 음악 만들기
활동Tip	<ul style="list-style-type: none"> 구글 계정을 개인적으로 미리 만들어 오거나 학교에서 학생 계정을 일괄 생성해서 사용한다. 이어폰을 사용하여 음악 감상의 집중도를 높일 수 있다.

1

나를 힘들게 하는 감정 표현하기

- 요즘 나의 기분은?
 - » 요즘 나의 기분을 단어 목록에서 찾아 동그라미 표시 해 보기
 - » 나를 힘들게 하는 상황, 감정 등 나의 기분을 문장으로 써 보기
- 음악이 감정에 미치는 영향 <선택하여 보기>
 - » 음악은 어떤 긍정적인 영향을 미칠까?
<https://www.youtube.com/watch?v=vgB8yfdBCpU>
 - » 음악이 중요한 이유는 무엇인가요?
<https://www.youtube.com/watch?v=viHz8feUynU>
 - » 음악 속 숨겨진 과학적 원리: 음악과 감정, 음악과 지능
https://www.youtube.com/watch?v=clx270hN_6o
 - » 스트레스를 해소해 주는 자연의 소리와 음악 감상
<https://www.youtube.com/watch?v=YVrX-Zxx0V0>
- 부정적인 감정의 긍정적인 면 생각해 보기
 - » 부정적인 감정이 나에게 미치는 긍정적인 영향은 없는지 생각해 보기
 - » 부정적 감정을 해소하기 위해 할 수 있는 일 떠올리기



음악의 긍정적인 영향



음악이 중요한 이유



음악의 과학적 원리



자연의 소리

2

AI로 마음을 위로하는 음악 만들기

- 음악을 만들기 위한 프롬프트 작성하기
 - » 프롬프트란 아이디어를 생성하거나 대화를 시작하기 위해 제공되는 진술 또는 질문을 말합니다. AI로 음악을 생성하기 위해 AI에게 내가 원하는 음악의 주제, 분위기, 음악 스타일 등을 요청하는 문장을 쓰는 것이 프롬프트 작성에 해당합니다.

※ 프롬프트 작성을 위한 문장 예시 :

나의 상황과 감정+원하는 감정 변화+듣고 싶은 음악

예) 친구와 싸워서 우울한 기분을 위로할 수 있는 경쾌한 음악

예) 시험 기간이어서 불안한 기분을 가라앉힐 수 있는 차분한 음악

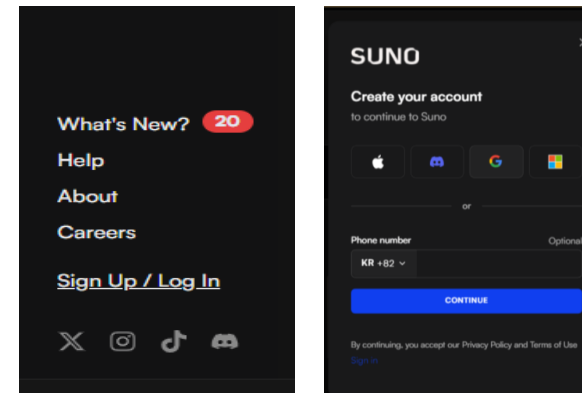
SunoAI 시작하기

순서

자료 화면

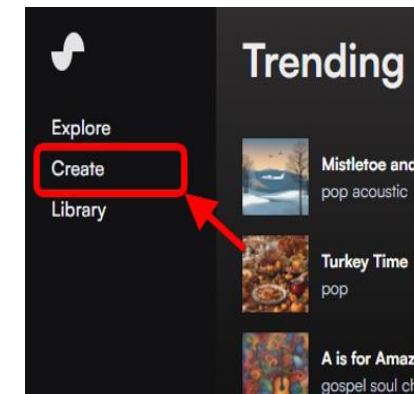
사용 방법 설명

①



- 크롬 브라우저로 Suno.com에 접속합니다.
- 'Sign Up/Log In' 버튼을 클릭해서 구글 계정으로 회원가입하고 로그인합니다.

②



- 'Create' 버튼을 클릭해서 작곡을 시작합니다.

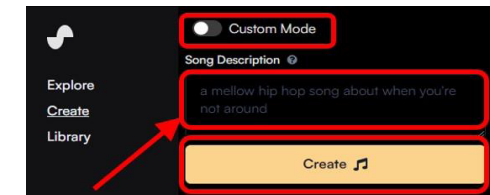
일반 모드로 음악 만들기

순서

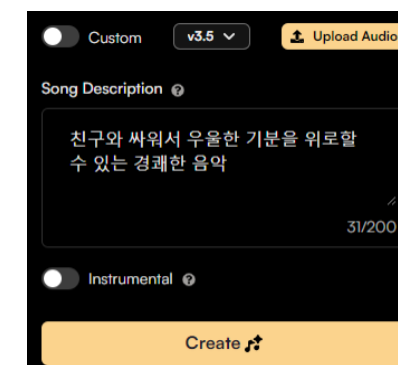
자료 화면

사용 방법 설명

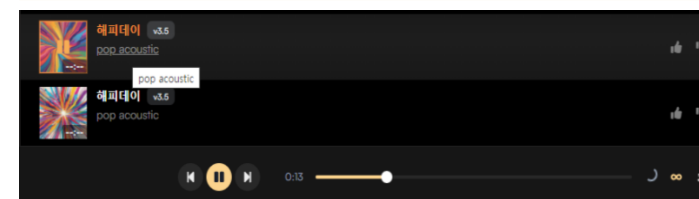
①



- 'Song Description' 칸에 작성한 프롬프트를 입력하고 'Create' 버튼을 클릭합니다.
- 하나의 프롬프트로 같은 가사의 곡이 두 개씩 생성됩니다.



②



- 같은 가사로 생성된 두 곡의 음악을 각각 클릭하여 감상합니다.

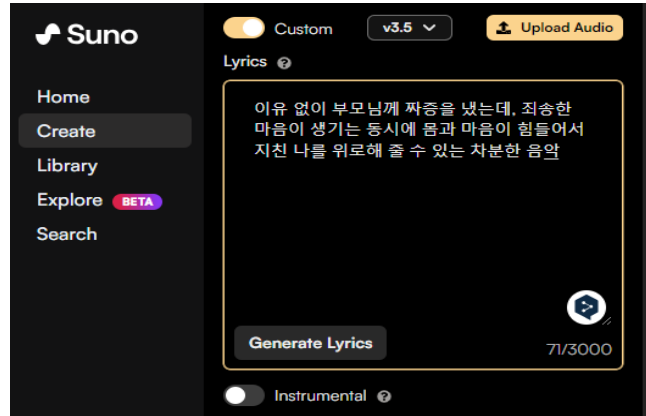
커스텀 모드로 음악 만들기

순서

자료 화면

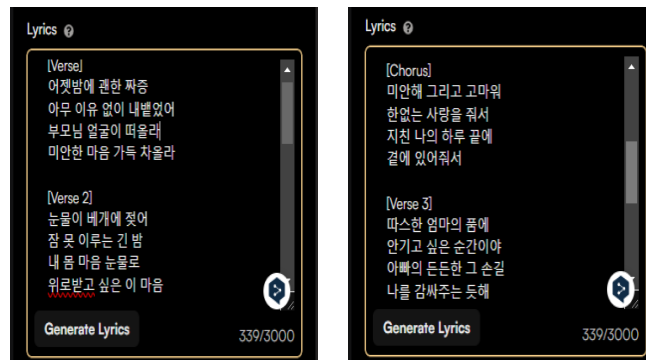
사용 방법 설명

①



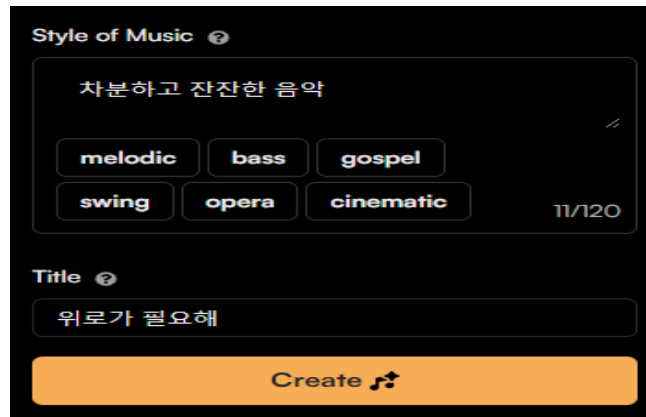
- 프롬프트 입력 창 위의 'Custom Mode' 버튼을 클릭하여 노란색으로 활성화합니다.
- 프롬프트를 입력하고 'Generate Lyrics' 버튼을 클릭합니다.

②

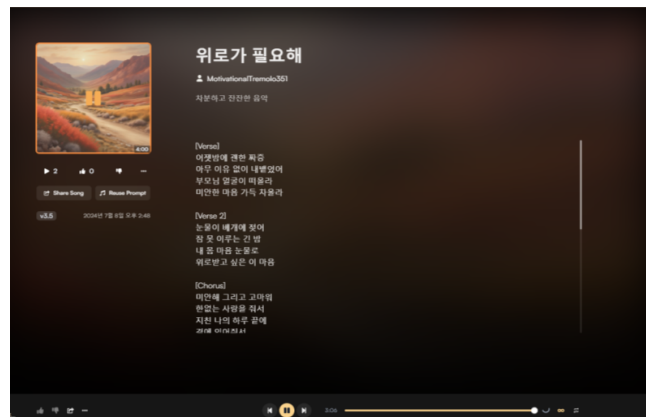


- 생성된 가사를 확인하고 원하는 부분을 수정할 수 있습니다.

③



- 음악의 스타일과 제목을 정하고 'Create' 버튼을 클릭해서 음악을 완성합니다.



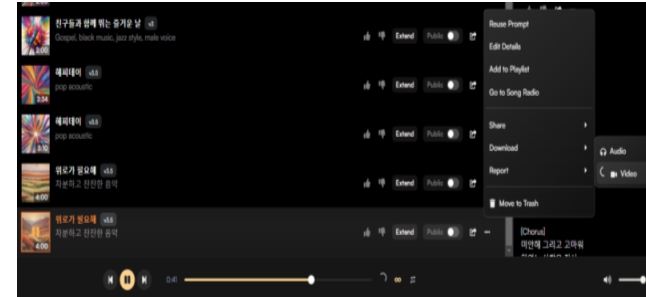
완성된 음악 다운로드하고 감상하기

순서

자료 화면

사용 방법 설명

①



- 완성된 음악 오른쪽의 더 보기 (...) 버튼을 클릭하고 'Download Video' 버튼으로 동영상상을 다운로드하거나 'Download Audio' 버튼으로 mp3파일을 다운로드합니다.

②



- 가사를 보며 음악을 감상하고 싶으면 동영상으로 다운로드할 수 있습니다.

③



- 노래를 감상하며 나의 부정적 감정이 어떻게 해소되고 변화되었는지 알아봅시다.

AI로 마음을 위로하는 음악 만들기

이름

날짜

* 요즘 나의 기분은 어떤가요? 오른쪽의 감정 목록에서 골라 동그라미 표시 해보세요.

1. 최근에 나를 힘들게 하는 상황이나 감정이 있나요?

2. 부정적인 감정을 해소하고 위로하는 음악을 만들어 봅시다. AI로 음악을 만들기 위한 프롬프트를 작성해 보세요.


프롬프트 작성을 위한 문장 예시:
나의 상황과 감정 + 원하는 감정 변화 + 듣고 싶은 음악

3. 음악을 감상하며 나의 감정은 어떻게 변화했나요? 내가 만든 음악을 감상하고 느낀 점을 써 봅시다.

감정 목록

화난
짜증난
초조한
부끄러운
어색한
용감한
차분한
기운이 나는
느긋한
혼란스러운
익욕이 없는
역겨운
산만한
당황스러운
신나는
친근한
죄책감이 드는
행복한
희망에 찬
질투가 나는
외로운
사랑받는
떨리는
기분 나쁜
무서운
사려 깊은
피곤한
불편한
확신이 없는
걱정되는

< 웹사이트 >

사이트명	주소 링크	QR코드
SunoAI	https://suno.com/	

< 영상 >

차시	영상 사이트	QR코드	내용
1	https://www.youtube.com/watch?v=vgB8yfdBCpU		음악은 뇌에 어떤 긍정적인 영향을 미칠까?
1	https://www.youtube.com/watch?v=viHz8feUynU		음악이 중요한 이유는 무엇인가요? : 감정을 달래주는 역할
1	https://www.youtube.com/watch?v=clx270hN_6o		음악 속 숨겨진 과학적 원리 : 음악과 감정, 음악의 치유 효과, 음악과 지능
1	https://www.youtube.com/watch?v=YVrX-Zxx0V0		스트레스를 해소해 주는 자연의 소리와 음악 감상
2	https://suno.com/song/e976f1e9-96aa-4fef-b79a-1ca61aa99ae4		AI로 마음을 위로하는 음악 만들기 예시 작품 '위로가 필요해'

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.

05

신문 사설 분석하여
카드 뉴스 만들기

□ 자기인식

□ 자기관리

☑ 사회적 인식

□ 관계 기술

□ 책임 있는 의사결정

가

프로그램 설계 의도

미래학자 앨빈 토플러(Alvin Toffler)는 “내가 세계적인 미래학자가 된 비결은 신문을 중요한 정보원으로 활용한 것”이라고 말했습니다. 신문은 좋은 정보를 많이 담고 있어 빠르게 변화하는 사회를 이해하기 좋은 자료입니다. 신문 읽기를 통해 우리는 사회의 변화와 흐름을 발견하고 경제, 인문 사회, 과학 분야의 핵심 이슈를 파악할 수 있습니다. 특히 신문 사설을 바탕으로 한 가지 사회 문제를 여러 관점에서 접하는 것은 사회적 인식 역량을 기르는 데 도움이 됩니다.

신문 사설은 사회 이슈에 대한 다양한 관점을 파악하는 데 매우 유용한 자료입니다. 각 신문사는 논조에 따라 같은 문제를 다른 각도에서 분석하여 신문 사설을 제시하기 때문입니다. 동일한 사건이라도 진보적 성향의 신문사와 보수적 성향의 신문사는 서로 다른 시각과 해석을 제시하므로 독자는 신문 사설을 통해 다양한 의견을 접할 수 있습니다. 여러 신문 사설을 읽어본다면 독자는 편향되지 않은 시각을 가질 수 있고, 사회적 문제를 더욱 입체적으로 이해할 수 있습니다.

본 프로그램은 신문 사설 읽기를 통해 사회적 이슈를 다양한 관점에서 이해하고, 여러 가지 사회적 규범을 이해하는 사회적 인식 역량을 키우기 위해 구성되었습니다. 활동은 크게 첫째, 신문 사설을 읽고 사회 이슈를 분석하기, 둘째, 생성형 인공 지능을 이용한 신문 사설을 요약하기, 마지막으로 셋째, 요약한 사설 내용을 바탕으로 카드 뉴스를 만들어 학급 구성원과 공유 하기 입니다. 프로그램 운영을 위해서는 인터넷망이 갖춰진 컴퓨터와 활동지가 필요합니다. 일회적 학습 활동으로 끝나기보 다는 주 1회, 또는 월 1회와 같이 장기간 꾸준히 학습할 때 더욱 효과적으로 사회적 인식 역량을 키울 수 있습니다.

첫 번째 활동인 신문 사설을 읽고 사회 이슈를 분석하는 활동은 빅카인즈(Big Kinds)라는 사이트를 활용합니다. 빅카인즈는 빅데이터 기술을 바탕으로 국내 50개 이상의 언론사로부터 수집한 뉴스를 검색하고 분석할 수 있는 사이트입니다. 그동안 인터넷에서 신문 기사를 검색하면 학생들에게 불필요한 광고가 많아서 수업 시간에 활용하기 어려웠는데, 빅카인즈는 광고가 전혀 없는 신문 기사를 볼 수 있어서 교육 활동에 활용하기 좋습니다. 본 활동은 별도의 로그인 없이 기본 기능 사용만으로도 진행이 가능하고, 학생들이 빅카인즈 계정을 만들어 로그인하면 심화된 빅데이터 분석 기능을 추가로 사용할 수 있습니다.

두 번째 활동인 생성형 인공지능을 이용한 신문 사설 요약하기 활동은 인공지능 ‘뤼튼’을 사용합니다. 학생 스스로 신문 사설 내용을 요약하면 좋겠지만 사실 문해력, 어휘력, 글쓰기 능력이 부족한 학생들에게 신문 사설을 몇 문장으로 요약하기는 쉽지 않습니다. 본 활동의 목적이 사회적 인식 역량을 키우는 데 있으므로, 문해력이 부족한 학생들의 경우 생성형 인공지능 기술을 활용하여 신문 내용을 요약할 수 있습니다.

마지막으로 세 번째 활동에서는 요약된 신문 사설 내용을 캔바 프로그램을 활용하여 카드 뉴스로 제작하고 패들렛으로 공유 합니다. 캔바 교육용 계정을 이용하면 학생들은 많은 템플릿과 기능을 무료로 이용할 수 있습니다. 따라서 실제 수업을 진행 하는 교사는 수업 전에 미리 학생들의 캔바 교육용 계정을 준비해 주시면 좋습니다. 또한 이와 함께 학생들이 만든 카드 뉴스를 패들렛으로 학급 구성원들과 공유한다면, 자신이 분석한 사회적 이슈 외에도 다른 학생이 분석한 사회적 문제를 다양한 관점에서 같이 읽어볼 수 있다는 장점이 있습니다.

나

프로그램 개요

학년(군)	초등학교 5~6학년(군), 중학교, 고등학교
활용 시간	아침 시간, 수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 사회적 문제를 다양한 관점에서 비교 분석하기 • 다양한 사회적 이슈를 카드 뉴스로 만들어 공유하기
사회정서역량	사회적 인식 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> • 타인의 관점 취하기 • 상황에 따른 요구와 기회 인식하기 • 불공정한 규범을 포함한 다양한 사회적 규범 인식하기
준비물/자료	노트북 또는 컴퓨터, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 빅카인즈 빅데이터를 이용하여 사회적 문제에 대한 다양한 관점 확인하기 • 생성형 인공지능을 활용하여 신문 사설의 내용 요약 분석하기 • Canva를 이용하여 카드 뉴스 제작하기
활동Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 사회 문제 및 이슈의 다양한 관점을 신문 사설을 분석하여 파악한다. • 학생의 문해력을 키울 수 있도록 스스로 신문 사설을 읽고 요약하는 학습을 꾸준히 한다. • 생성형 인공지능은 학습에 보조적 역할을 하도록 하고, 생성 결과를 비판적으로 수용하도록 지도한다.






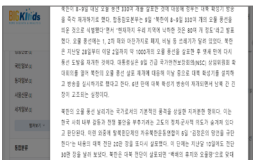
다 활동 내용

1

빅카인즈를 이용하여
사회 문제 분석하기

빅카인즈는 뉴스 데이터를 분석하는 서비스입니다. 국내 50개 이상의 언론사로부터 수집한 뉴스를 바탕으로 뉴스를 검색하고 분석할 수 있습니다. 빅데이터 시대에 뉴스라는 방대한 자료를 분석하여 이를 교육적으로 활용할 수 있습니다.

빅카인즈를 이용하여 사회적 이슈를 다양한 관점에서 바라볼 수 있는 활동을 소개합니다. 인터넷에서 신문 기사를 검색하면 학생들에게 불필요한 신문 광고가 많아서 수업 시간에 활용하기 어려웠는데, 빅카인즈는 대한민국 공식 전자정부 누리집으로 광고가 전혀 없이 신문 기사를 무료로 이용할 수 있습니다.

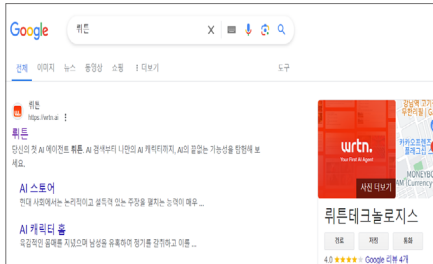

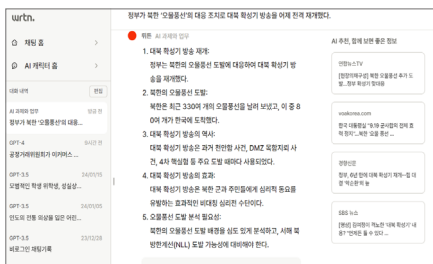

순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		● 구글 검색 창에 '빅카인즈' 검색하거나, 주소창에 https://www.bigkinds.or.kr/ 를 입력합니다.
②		● 뉴스 보기-주간 이슈를 클릭하여 주간 뉴스를 확인하고 관심 있는 뉴스를 선택합니다.
③		● 관심 있는 뉴스를 클릭하면, 빅카인즈에서 빅데이터를 활용하여 관련 뉴스를 모두 검색해 줍니다.
④		● '사설' 탭을 선택하면 각 언론사의 사설만 모아져 볼 수 있습니다. 여러 가지 사설을 읽어보면서 사회 문제를 다양한 관점에서 비교해 볼 수 있습니다.
⑤		● 뉴스 분석- '연관어 분석' 메뉴는 워드 클라우드 형식으로 시각적 이미지를 제공합니다. 뉴스와 관련된 연관어를 찾아서 더욱 자세한 뉴스를 추가로 검색해 볼 수 있습니다.
⑥		● 카드 뉴스로 만들고 싶은 신문 사설을 선택하여 내용을 5문장으로 요약합니다. 또는 워튼으로 내용을 요약할 수 있도록 사설 내용을 선택 후 복사합니다.

2

생성형 인공지능을 이용하여
신문 사설 내용 요약하기

다양한 신문 사설을 읽고 내용을 요약해 보는 활동은 사회적 인식 역량을 높일 수 있습니다. 신문 사설은 사회적 문제를 다양한 언론사의 관점에서 바라본 글입니다. 언론사의 관점에 따라 다양한 시각의 해석을 확인할 수 있습니다. 학생들은 여러 관점의 사설을 읽어보면서 사회 흐름을 입체적으로 확인할 수 있고, 경제와 인문 사회, 과학 분야의 핵심 이슈를 찾아서 자신의 관점을 정할 수 있습니다.

한 가지 사회적 이슈에 대한 다양한 사설을 직접 읽고 마음에 드는 사설을 활동지에 요약해 봅니다. 사설을 요약하는 활동을 통해 학생들은 사회적 이슈를 정확히 파악할 수 있을 것입니다. 요약하는 것이 조금 어렵다면, 인공지능(워튼)을 활용하여서도 요약할 수 있습니다.

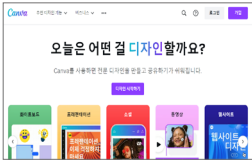
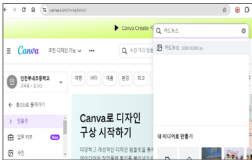
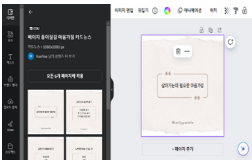
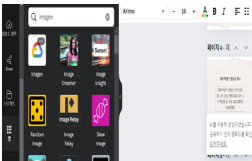
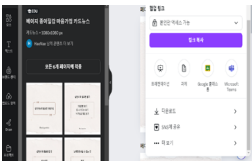

순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		● 구글 검색 창에 '워튼' 검색하거나, 주소창에 https://wrttn.ai/ 을 입력합니다.
②		● 빅카인즈에서 복사한 신문 사설 내용과 함께 프롬프트를 입력합니다. 프롬프트는 '위의 글을 5문장으로 요약해줘' 라고 입력할 수 있습니다.
③		● 생성형 인공지능이 사설의 내용을 5문장으로 요약해서 보여줍니다. 학생 자신이 직접 읽고 요약한 내용과 비교해 봅니다.
④		● 한 가지 사회적 이슈를 여러 신문 사설로 확인, 요약해 보고 서로 다른 관점을 확인해 봅니다.

캔바를 활용하여 카드 뉴스 만들고 패들렛에 공유하기

신문 사설을 읽고 요약한 내용을 카드 뉴스로 만들어서 학급 구성원과 공유해 봅시다. 이 활동은 다양한 사회적 이슈를 가독성 높은 카드 뉴스로 모아서 읽고 사회적 인식 역량을 높일 수 있습니다.

캔바는 다양한 템플릿과 함께 인공지능 그리기 앱을 제공하여 텍스트를 이미지로 만들 수 있습니다. 또한, 교육용 계정을 이용하면 많은 템플릿과 기능을 무료로 이용할 수 있습니다.

패들렛은 학생들이 만든 카드 뉴스를 한곳에 모아서 학급 신문을 만들기 좋습니다. 각자 만든 카드 뉴스를 공유하면서 다양한 사회적 문제와 이슈를 서로 다른 다양한 관점에서 확인해 봅시다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		● 구글 검색 창에 '캔바' 검색하거나, 주소창에 https://www.canva.com/ 를 입력하고 로그인합니다.
②		● 디자인 만들기 메뉴에서 '카드 뉴스'를 검색합니다.
③		● 다양한 추천 템플릿 중 한 개를 선택하고, 앞서 쿼트에서 요약한 신문 사설 내용을 입력하여 카드 뉴스를 만듭니다.
④		● 추천된 템플릿을 활용하되 왼쪽 메뉴의 요소, 텍스트, 업로드를 클릭하여 내용을 수정하거나 앱 메뉴에서 'text to image(imagen)' 앱을 활용하여 프롬프트를 입력하면 이미지를 생성할 수 있습니다.
⑤		● 카드 뉴스를 완성한 후 우측 상단 공유 버튼을 눌러서 '다운로드'하거나 '링크 복사' 합니다.
⑥		● 패들렛에서 카드 뉴스를 신문으로 만들고, 각각 만든 카드 뉴스를 업로드하여 학급 구성원과 카드 뉴스를 공유합니다.

1. 빅카인즈(Big Kinds) 사이트에서 뉴스 보기-주간 이슈 탭을 선택하여 관심 있는 뉴스를 1가지 정해봅시다.

2. 주제를 클릭하여 검색 결과를 확인하고, '사설' 메뉴에서 다양한 신문사의 사설을 읽고 관점을 비교해 봅시다.

신문사명	사설 제목

3. 신문 사설을 한 개 자세히 읽고, 5문장으로 내용을 요약해 봅시다.

순서	요약문장
1	
2	
3	
4	
5	

4. 요약한 신문 사설을 이용하여 카드 뉴스로 만들어 봅시다.

학급 규칙을 알려주는 우화 만들기

- 자기인식
- 관계 기술
- 자기관리
- 책임 있는 의사결정
- ☑ 사회적 인식

가 프로그램 설계 의도

어떤 학생도 처음부터 일부러 타인과의 갈등을 일으키지는 않습니다. 하지만 아직 사회정서역량을 온전히 내면화하지 못한 학생들이 매년 새로운 학급에서 새 구성원들과 생활해야 하는 환경에 처한다면, 어쩔 수 없이 상황에 따라 갈등이 발생할 수 밖에 없습니다.

학생들이 타인과의 공감과 연민을 통해 규범을 인식하고 그 결과를 시각화하는 사회적 인식 역량을 충분히 기른다면, 이는 학급 내에서 발생할 수 있는 다양한 갈등을 예방하고 학급 구성원으로서 더욱 적극적으로 참여할 수 있는 초석이 될 것입니다. 본 프로그램은 아래와 같이 구성원 전체의 관점을 공감하고 반영할 수 있는 학급 규칙을 인공지능(AI)의 도움을 받아 만든 뒤, 알기 쉽게 설명해 주면서 구체적인 적용 사례를 살펴볼 수 있는 우화를 만드는 활동으로 구성되어 있습니다. 이를 통해 학생들은 사회적 인식 역량의 성장 과정을 살펴볼 수 있는 시각화된 자료를 구성원끼리 효과적으로 공유할 수 있게 됩니다.

도입	다른 사람의 관점과 만나기	짧은 이야기(그림책 등)를 읽고 다양한 관점을 공유합니다.
전개	학급 규칙 만들기	다양한 관점을 아우를 수 있는 학급 규칙을 인공지능의 조언과 함께 만장일치로 정합니다.
정리	학급 규칙을 알려주는 우화 만들기	학급 규칙을 알기 쉽게 알려주는 우화를 인공지능의 이야기 구성 능력과 함께 만들어 사회적 인식 과정을 시각화합니다.

학생들 간의 다양한 관점과 생각, 감정을 터놓을 수 있도록 자기인식 및 자기관리 역량을 미리 기를 수 있는 토의, 토론 체험 경험이 사전에 필요합니다. 또한 규칙과 우화 만들기 단계에서는 수업 내용 외적인 꾸미기 활동에 너무 치중하지 않도록 인공지능을 적절히 활용하여 작품 발표 시 사회적 규범 인식과 공감 정도를 주로 평가해야 합니다.

학생들의 수준에 따라 규칙 만들기에 어려움을 느낄 경우, 인공지능 그림 도구를 활용한 학급 티셔츠 만들기 등으로 간략화하여 수행하는 방법도 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 3~4학년(군)
활용 시간	도덕, 창체
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> • 학급 규칙을 알려주는 우화를 만들 수 있다. • 다른 사람의 관점을 이해하고 규범을 내면화하는 힘을 기를 수 있다.
사회정서역량	사회적 인식 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람의 관점 취하기 • 공감과 연민의 표현 • 부당한 규범을 포함한 다양한 사회적 규범 식별
준비물/자료	태블릿, 노트북 / 워튼, 코파일럿(Copilot), 챗GPT(버전 자유)
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> • 다양한 관점으로 이야기 속 문제 및 학급의 문제 확인하기 • 모두의 관점을 포용하려고 노력한 학급 규칙 만들기 • 학급 규칙의 교훈을 알려주는 인공지능 협업 우화 만들기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> • 다른 사람의 관점을 배려한 학급 규칙을 만들기 위해서는 되도록 긍정적인 서술어를 사용한다. (예: 복도에서는 여유 있게 걸어다니자.) • 우화 제작은 긍정적인 교훈을 알려주는 동화나 이야기를 살펴본 후 그에 대한 감상을 촌극이나 연극 등으로 표현하는 활동 후에 하면 더욱 효과적이다.

1

다른 사람의 관점과 만나기

- 도입 : 이야기 감상 나누기
 - » 간단한 동화나 우화 등 짧은 이야기 읽고 감상 나누기
 - » 인터뷰 기법으로 이야기 속 인물에 대한 반응 나누기



- 전개 : 학급 내 문제상황 진단하기
 - » 학급에서 자주 발생하는 문제상황 파악하기
 - » 가장 먼저 해결해야 할 문제와 수정해야 할 학급 규칙 토의하기

- 정리 : 이야기와 학급 내 문제상황의 관점 정리하기
 - » 루튼(<https://wrtm.ai/>) 실행하기 (※처음엔 교사가 입력하여 사용하는 것을 권장합니다.)

잔반을, 또끼고 남은 음식도 도둑배에 여우가 가져가기 시작했어요. “어서 가져가라, 여우야! 안 오나?” 하며 한참을 태연하게 기다렸지요. 한참, 거북이는 너무 늦게 와서 여우의 성질과 평판을 망탈까봐 걱정했어요.

그런데 거북이가 도둑한 배, 특히는 꼬리 신사나 시신을 하얗게 만든 것을 흡족 추가 가져왔습니다. 하지만 거북이는 여우를 기쁘게 했던 대개와 하얗게 만든, 시신 약속을 잘 지키지 못한 것에 대해 정말 미안해요고 말했습니다.

여우는 느닷없이 거북이를 성질한 표정을 보이며 무서워하며 꼬리를 흔들었습니다. “기권을 중요하게 여기고 약속을 잘 지키는 것이 정말 중요하구나”라고 여우는 생각했습니다.

이후 여우는 모든 약속을 잘 지키고, 거북이는 또끼고 남은 음식도 가져가며 한참 지내다가 시작했습니다. 그들의 우정은 더욱 깊어졌고, 숲속 마을은 더욱 화평하고 기어 되었습니다.

● **퀴즈 AI 과제와 업무**

참 아름다운 이야기네요! 더욱, 거북이, 그리고 토끼의 우정을 통해 배울 수 있는 중요한 교훈이 많이 담겨 있습니다. 시간 약속을 지키는 것과 서로를 이해하는 것이 얼마나 중요하든지 잘 보여주는 이야기입니다. 이 이야기를 통해 우리는 다음과 같은 교훈을 얻을 수 있습니다:

1. 시간을 소중히 여기는 것: 약속 시간을 지키는 것은 상대방에 대한 존중을 의미합니다. 어우리는 거북이와 토끼의 행동을 통해 이 점을 깨달았습니다.

2. **서로의 차이를 이해하는 것:** 각 개인이 가지고 있는 성격이 다르지만, 서로를 이해하고 배려하는 마음을 가지면서 우정을 이어갔습니다. 이는 서로 다른 사람들과 어떻게 교류를 하며 살아갈 수 있는 길을 잘 보여줍니다.

3. **치과와 배려:** 거동이 늦게 온 것에 대해 사과했고, 이는 책임감과 배려심을 보여줍니다. 이러한 행동은 신뢰를 쌓는 데 중요한 역할을 합니다.

이 이야기들을 통해 우리는 더 나은 관계를 형성하고, 서로를 존중하며 살아가는 방법을 배울 수 있습니다. 숲 속 마을의 화합한 모습처럼, 우리도 주변 사람들과 좋은 관계를 유지하며 살 수 있기를 바랍니다.

원하는 답변이 아니었나요? [다양한 자료 검색은 AI 검색으로 실행해보기](#) [다른 제안 보기](#)

[다른 제안 보기 >](#)

다시 생성 ✨ 문장 다듬기

» 이야기와 학급 내 문제상황 속 구성요소를 인물, 사건, 배경, 교훈으로 나누어 정리하고 발표하기
 » 교사는 인공지능이 정리한 내용을 제시하여 학생 의견과 비교하기

뤼튼 가입 및 활용 방법 안내

순서

자료 화면

사용 방법 설명

①

퀴튼 시작하기

퀴튼과 함께 **AI의 끝없는 가능성**을 탐험해 보세요

아이디

이메일 주소를 입력해주세요

비밀번호




비밀번호를 입력해주세요

로그인

아직 아이디가 없나요? 비밀번호 찾기

퀴튼이 처음이에요? [가입하기](#)

또는 SNS로 시작하기






- 뤼튼(<https://wrt.n.ai/>) 접속하기
- 왼쪽 하단 '로그인' 버튼 클릭 후 가입하기
버튼 활용하기(소셜 로그인 활용 가능)

②


사용자 연령 확인

해당하시는 연령 범위를 선택해 주세요



만 14세 미만

학원을 사용하기 위해 법정대리인
동의를 꼭 받으세요



만 14세 이상

일반회원으로 가입할 수 있어요

학원의 웹사이트 보호정책을 확인하세요 >

- 챗GPT와는 달리 14세 미만도 생성형 AI를 이용한 서비스가 가능하며 이는 법정 대리인의 동의가 필요합니다.

③

회원가입

가입을 위해 이메일 인증을 진행해주세요.

아이디

인증 코드

계속 (1/3)

- 이번 우화 만들기 프로그램에서는 활동지를 통해 프롬프트(생성형 AI에게 요청하는 명령)를 생성하기 때문에 교사만 가입해서 진행해도 크게 상관없습니다.

④

The screenshot shows the GPT-4o interface. At the top, there's a header "가장 스마트한 일처리" (Most efficient way to work). Below it, a dark button says "원하는 목적에 맞게 사용에 보세요" (Try using it for your desired purpose). The main input area has a placeholder "과제를 설명해주고 작성해달라고 요청해 보세요" (Describe your assignment and ask me to write it). To the right of the input is a toggle switch labeled "Pro". Below the input area, there's a menu with three options: "AI 검색" (AI Search), "AI 이미지" (AI Image), and "AI 과제와 업무" (AI Assignments and Work). Each option has a green leaf icon. The "AI 과제와 업무" option is selected, and its description "AI와 함께 10여 개에 과제를 한수합니다" (Complete 10+ assignments with AI) is visible. To the right of the menu, there are three cards with green leaf icons and text: "모르는 게 없는 똑똑한 번역" (Smart translation that knows everything), "대화하며 배우는 맞춤형 영어" (Customized English learning through conversation), and "5분 만에..." (In 5 minutes...).

- 뮌헨은 현재 상용되는 다양한 형태의 생성형 AI를 다룰 수 있으며 챗GPT4도 무료로 사용할 수 있습니다(2024년 7월 기준).
- 목적에 맞게 왼쪽의 드롭다운메뉴를 눌러 선택한 뒤에 학생들과 논의한 프롬프트를 입력하여 우화에 필요한 자료를 출력해 보시다.

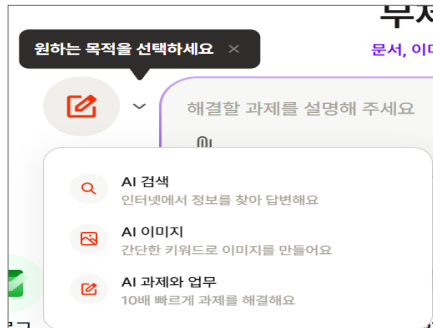
프롬프트(prompt : 생성형 인공지능에 요청하는 질문, 부탁) 만들기 연습

순서

자료 화면

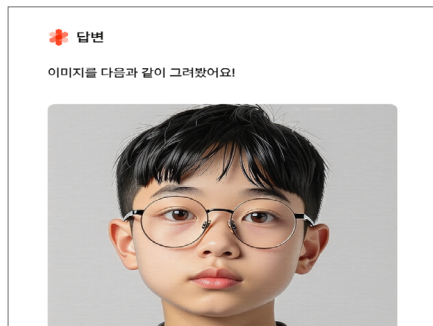
사용 방법 설명

①



- 뮌트(<https://wrt.n.ai/>) 접속하기
- 가운데 '원하는 목적을 선택하세요'의 드롭다운 메뉴를 열고 관련 메뉴 선택하기
 - » 뮌트에는 청소년 보호 정책이 있어 AI이미지 출력 시 수업에 적절하지 않은 자료가 출력될 가능성이 적은 편이다.

②



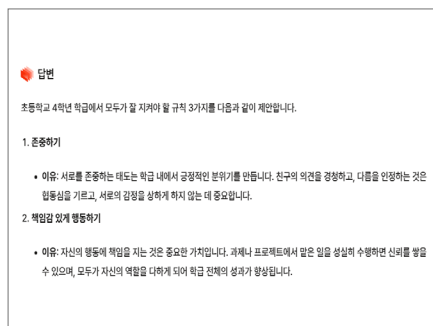
- <나 자신>을 AI이미지로 가장 비슷하게 출력하기
- 프롬프트: 핵심 단어 구체적으로 넣기 훈련(AI이미지)
 - » 검은 볼테 안경을 쓰고 키는 146cm에 검은 머리를 하고 코는 둥글고 미간은 넓고 입술은 얇은 초등학교 4학년 대한민국 남학생을 그려줘.

③



- <우리지역의 특징 설명하는 글 쓰기>
- 프롬프트: 찾아낸 검색결과 수정하기 훈련 (AI검색)
 - » (예시) 인천의 특징 3가지를 말해줘
- 내가 더 자세히 알고 있는 경험이나 구체적 사실을 추가하여 검색된 내용에 추가할 수 있음.

④



- <학급 규칙 만들기>
- 프롬프트 예시:
 - 문제 해결 방안에 대한 전체적인 틀 짜기(AI과제)
 - » (예시) 초등학교 4학년 학급에 꼭 필요한 규칙 3가지만 말해줘
- 내가 해결하고자 하는 문제상황에 대한 참고할 만한 결과를 확인하는 훈련 가능

⑤



- 생성된 이미지나 자료는 '다운로드' 버튼을 누른 후 우클릭하여 이미지를 다른 이미지로 저장 가능
 - » 과제나 문제해결에 참고용으로만 사용하고, 그대로 사용한 내용을 발표하는 것은 지양하도록 한다.

2

학급 규칙 만들기

- 도입: 학급 규칙 우선순위 정하기
 - » 가장 시급히 해결해야 할 학급 내 문제상황 파악하기
 - » 학급 규칙 우선순위에 대한 토의하기
- 전개: 만장일치 학급 규칙 만들기
 - » 만장일치가 나올 때까지 긍정적인 문구의 학급 규칙 만들기 (예시 : 쉬는 시간에 다른 친구를 신경 써주자.)
- 챗GPT(<https://chatgpt.com>) 실행하기 (※뮌트와 달리 교사만 입력하여 사용 가능합니다.)

'쉬는시간에 다른 친구를 신경써주자'는 학급규칙이 구체적이고 명료한 규칙인지 판단해줘

'쉬는시간에 다른 친구를 신경써주자'는 학급규칙은 긍정적이지만 구체적이고 명료한 규칙이라고 판단하기에는 다소 모호한 부분이 있습니다. 이 규칙이 의도하는 바는 명확하지만, 구체적으로 어떻게 행동해야 하는지에 대한 지침이 부족합니다.

좀 더 구체적이고 명료하게 만들기 위해서는 아래와 같이 구체적인 행동 지침을 추가할 수 있습니다:

- 쉬는 시간 동안 친구가 혼자 있지 않도록 옆에 있어주기
- 도움이 필요한 친구가 있으면 도와주기
- 친구에게 다가가 인사하거나 대화를 나누기

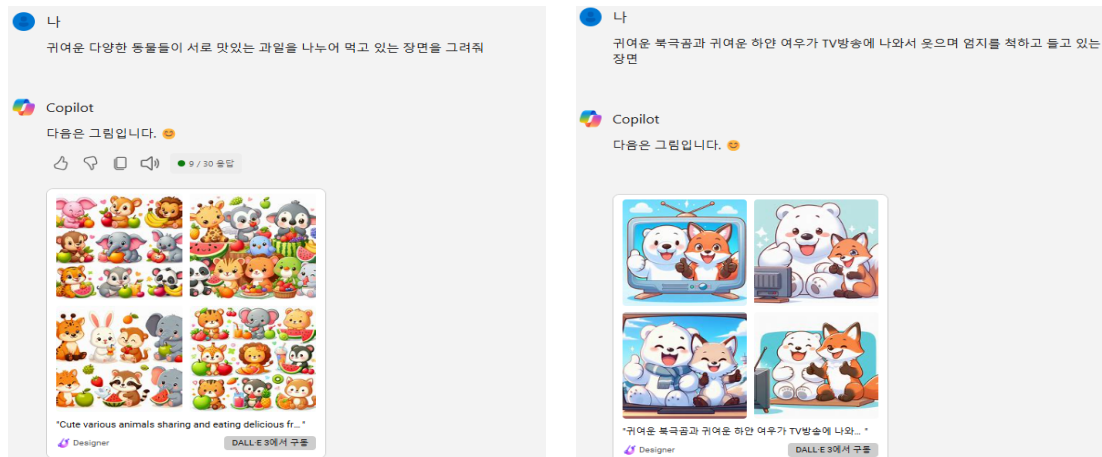
이와 같이 구체적인 행동 예시를 제공하면 규칙을 더 쉽게 이해하고 실천할 수 있습니다.

» 만장일치가 잘 나오지 않을 경우, 인공지능을 통해 간단하고 명료한 문장인지, 긍정적이고 지킬만한 문장인지 조언 듣기

- 정리: 학급 규칙을 알기 쉽게 설명하기
 - » 짝에게 정해진 학급 규칙이 적용되는 상황을 알기 쉽게 설명하기
 - » 적용하기 모호하거나 관점에 따라 상충되는 부분은 토의를 거쳐 더 좋고 구체적인 학급 규칙 문구로 다시 제안하기

학급 규칙을 알려주는 우화 만들기

- 도입: 학급 규칙을 설명하는 이야기의 구성요소 정하기
 - » 학급 규칙을 교훈처럼 배울 수 있는 이야기 구성 요소(인물, 사건, 배경) 정하기
 - » 모둠과 함께 이야기의 등장인물을 우화 속 동물로 바꾸기
- 전개 : 학급 규칙을 알려주는 우화 만들기
 - » 코파일럿(<https://copilot.microsoft.com/>) 실행하기(※교직원용 MS계정을 통해 사용 가능합니다.)
 - » '1,000~2,000자 내외로 다음 인물, 사건, 배경, 교훈을 바탕으로 한 우화를 만들어줘.'라고 프롬프트 만들어 요청하기
 - » 만들어진 이야기를 출력하여 이해하기 쉽도록 모듬활동을 통해 내용 수정하기
 - » 우화 속 내용 이해를 도울 삽화도 인공지능을 통해 요청하기



- 정리: 완성한 우화 공유하고 규범 내면화하기



- » 모듬별로 완성한 우화 내용 정리하고 발표 후 전시하기
- » 살펴본 우화 내용을 읽고 깨닫게 된 학급 규칙이나 교훈을 붙임 종이에 써서 붙여주고 서로 격려하기

활동지 학급 규칙을 알려주는 우화 만들기

학급 규칙 우화 만들기

1. 학급 규칙을 교훈처럼 깨달을 수 있도록 처음, 가운데, 끝으로 한 문장씩 이야기를 나누어 적어 봅시다.

처음	
가운데	
끝	

2. 1번의 이야기에 등장시키고 싶은 인물을 동물로 바꾸어 성격과 함께 적어봅시다.
(최소 2마리 이상 등장시킵니다.)

예시 : 지각을 잘하는 토끼

3. 1번의 이야기에서 가장 중심이 되는 사건 하나를 적어봅시다.

4. 1번의 이야기에 전체적으로 등장할 배경을 적어봅시다.

학급 규칙 우화 만들기

* 프롬프트(prompt) : 생성형 인공지능에 요청하는 질문, 부탁

1. 아래와 같이 인물, 사건, 배경, 규칙(교훈)을 넣은 프롬프트(질문)를 만들어 인공지능에게 우화 제작을 부탁해 봅시다.

아래 4가지 요소를 이용해서 2000자 내외의 우화(동물이 나오는 동화)를 만들어줘

교훈 : 시간 약속을 잘 지키자

인물 : 느긋한 거북이, 성질급한 토끼, 똑똑한 여우

사건 : 여우의 생일 잔치에 거북이와 토끼가 초대받았는데, 토끼는 너무 일찍 오고 거북이는 너무 늦게 온다.

배경 : 숲 속 마을

규칙	
인물	
사건	
배경	

2. 우화에 들어가면 좋은 장면을 골라 프롬프트(질문)를 만들어 인공지능에게 삽화 제작을 부탁해 봅시다.

귀여운 토끼가 풀밭을 달리는 이미지를
애니메이션 스타일로 만들어줘.



37/2000



< 그림책 >

차시	책 제목	지은이	출판사
1~2	가시소년	권자경	천개의바람
1~2	사자가 작아졌어!	정성훈	한솔수북

< 영상 >

차시	영상 사이트	QR코드	내용
3~4	https://www.youtube.com/watch?v=XydAIEr_Mf4		학급 규칙 만들기 안내(학생용)
3~4	https://www.youtube.com/watch?v=R9J3EFn2bvc		학급 규칙 만들기 안내(교사용)
5	https://www.youtube.com/watch?v=i1VqqX4iAZ0		생성형 인공지능 안내
6~9	https://www.youtube.com/watch?v=h4ruMCS2KAM		인공지능용 프롬프트 작성법

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 도성훈(2023). 2023 재난을 극복하는 발명 미래를 준비하다. 인천광역시교육청.
- 박찬, 김병석 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습: 마음이 건강해지는 미래교실. 다빈치books.
- 공민수(2023). 2023년도 찾아가는 디지털 활용교육 연수 1기 강사단 협의회 강연 중.
- 최영신(2024). 2024년 인천 사회정서학습(SEL) 심화과정 직무연수 <1기>, 인천광역시교육청교육연수원.

07 상담 AI로 갈등 해결하기

- ☐ 자기인식
- ☒ 관계 기술
- ☐ 자기관리
- ☐ 책임 있는 의사결정
- ☐ 사회적 인식

가 프로그램 설계 의도

학생들은 학교나 방과 후 활동에서 다양한 친구들을 만나게 됩니다. 이는 친구들과의 활동과 대화를 통해 다양한 경험을 쌓을 수 있는 중요한 시간이 될 수 있습니다. 그러나 이러한 상호작용 과정에서 오해로 인해 비롯된 갈등, 작은 다툼에서 키워진 불화, 그리고 SNS를 통한 소통에서 발생한 문제 등으로 갈등이 발생해 학생들에게 심리적인 어려움을 줄 수 있습니다. 이때, 친구와의 갈등을 해결하려면 감정적인 위로와 함께 친구와의 화해를 위한 적절한 말과 방법이 필요합니다. 이를 위해 학생들은 상황에 맞는 상담을 받으면서 어떻게 행동하고 말하면 좋을지 배워나갈 수 있습니다. 하지만 매번 선생님을 찾아가는 것은 어려우며, 상담 선생님과 약속은 학생들에게 부담스러울 수도 있습니다. 이런 어려움을 극복하기 위해 학생의 필요에 맞게 익명성이 보장되는 상담 AI가 제공된다면, 학생들은 언제든지 부담 없이 상담받을 수 있을 것입니다.

학생들은 친구들과의 갈등과 문제를 해결하기 위해 직접 상담 AI를 만들고 사용함으로써, 디지털 역량을 향상하며 관계 기술을 현실적으로 배울 수 있습니다. 이는 창의성과 문제 해결력을 키우며, 자기 경험을 바탕으로 타인과의 소통과 협력을 강화하는 중요한 기회로 작용할 것입니다.

본 프로그램에서는 생성형 AI인 뤼튼을 이용해서 상담 AI 챗봇을 제작하도록 합니다. 이를 위해 첫 번째 활동에서는 뤼튼의 AI 스토어에서 다양한 AI 툴과 챗봇을 체험합니다. 또한 자신만의 상담 챗봇을 직접 제작하고 챗봇으로 상담을 해보고, 이를 통해 얻은 아이디어로 친구들과의 문제를 해결합니다. 두 번째 활동에서는 친구들과 화해하는 말을 하는 데 도움을 주는 AI 툴을 만들고, 이를 활용하여 친구에게 화해의 말을 하거나 문자나 SNS를 보내는 데 사용해 봅니다.

생성형 AI 도구인 뤼튼을 사용하기 위해서는 회원가입이 필요합니다. 초등학교의 경우에는 회원가입 시 보호자의 인증 단계를 거쳐야 하므로, 가정에서 미리 회원가입을 해 오는 것이 좋습니다. 만 14세 이상의 중·고등학교의 경우에는 자신이 가지고 있는 구글 계정을 이용하여 회원가입을 하여 활용할 수 있습니다.

챗봇과 AI 툴은 사회정서학습의 다른 역량을 키우기 위한 활동에서도 활용할 수 있습니다. 예를 들어 자신의 특성에 대해 알아볼 수 있는 챗봇 제작하기, 자신의 감정을 이해하고 위로해 주는 챗봇 제작하기, 외국의 문화에 대한 글을 작성하는 AI 툴을 제작하기 등 다양한 활동에서 유용하게 활용될 수 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 3~6학년, 중학교, 고등학교
활용 시간	아침시간, 도덕, 창체
활동 목표	<ul style="list-style-type: none">상담 AI 챗봇을 제작하여 친구와의 갈등 문제 이야기 나누기AI 툴을 제작하여 친구에게 사과하는 말을 추천받기
사회정서역량	관계 기술 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none">효과적인 의사소통갈등을 건설적으로 해결필요할 때 지원과 도움을 구하거나 제공
준비물/자료	노트북 또는 컴퓨터, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none">상담 AI 챗봇 제작하여 사용하기AI 툴을 제작하여 사과의 말 추천받기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none">초등학생은 생성형 AI ‘뤼튼’을 가정에서 미리 가입하도록 하고 아이디, 비밀번호를 기억해 오도록 한다.스마트폰이나 태블릿으로 제작이 어려우므로 컴퓨터나 노트북을 활용을 권장한다.

다

활동 내용

1


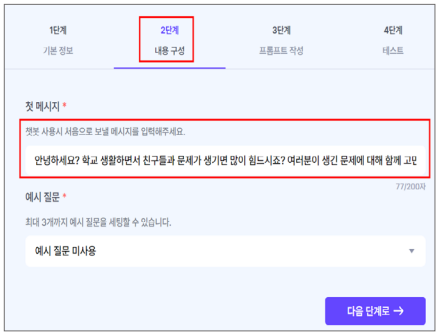


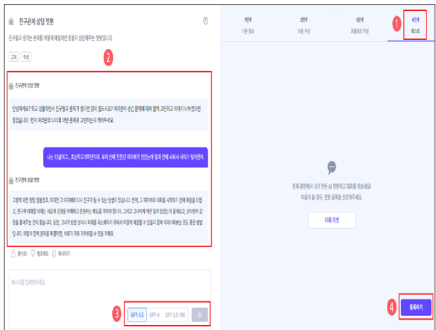
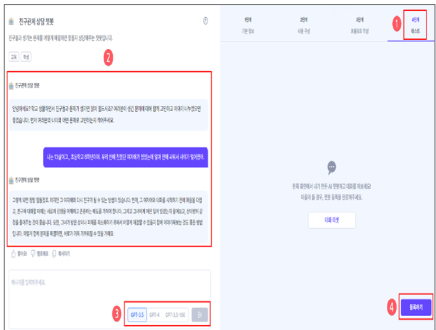
상담 AI 챗봇 만들기

생성형 AI를 활용한 상담 AI 챗봇을 활용하면, 상담 교사와의 상담에서 생길 수 있는 여러 제한점을 쉽게 해결할 수 있습니다. AI 챗봇은 익명성이 보장되므로, 학생들은 상담 AI 챗봇에 자신의 신분을 밝히지 않고 상담을 받을 수 있습니다. 이것은 학생들이 자신의 문제를 더 자유롭게 이야기할 수 있도록 도와줍니다. 챗봇과 AI 툴을 만들기 전에 학생들이 다양하게 체험해 보는 것이 필요합니다. AI 스토어에는 많은 사용자가 개발한 다양한 툴과 챗봇이 탑재되어 있으므로, 자신에게 필요한 도구를 검색해서 사용할 수 있습니다. 여기서 툴은 템플릿과 같이 동일한 형식에 사용자가 원하는 내용을 간단하게 입력하여 원하는 결과물을 생성할 수 있는 도구입니다. 챗봇은 사용자가 원하는 특정 주제에 대해 특성화된 챗봇과 대화를 통해서 새로운 정보를 얻을 수 있는 도구입니다.

상담 AI 챗봇 제작 준비

순서	자료 화면	사용 방법 설명
1		• 뤼튼(https://wrtn.ai/)에 접속하여 로그인합니다.
2		• AI 스토어에서 관심 있는 도구들을 체험합니다.
3		• AI 제작 스튜디오를 선택하고 새 툴/챗봇 만들기를 클릭합니다.
4		• AI 제작 스튜디오에서 제작할 수 있는 2가지 서비스인 툴 만들기와 챗봇 만들기 중 챗봇 만들기를 선택합니다.

상담 AI 챗봇 제작 4단계

순서	자료 화면	사용 방법 설명
1		• 챗봇에 대한 기본 정보를 입력합니다. 챗봇의 이름과 챗봇에 대한 소개를 적습니다. 다른 사람들이 어떤 챗봇 인지 쉽게 알 수 있도록 직관적으로 적어주면 좋습니다. 카테고리는 뤼튼에서 제작한 챗봇들을 찾아볼 수 있도록 해당하는 영역을 선택하면 됩니다.
2		• 챗봇의 내용을 구성하는 단계입니다. 이 단계에서 사용자들이 보게 될 챗봇의 화면을 구성하게 됩니다. 첫 메시지는 학생이 상담 AI 챗봇에 접속해서 들어왔을 때, 챗봇이 사용자에게 처음으로 보낼 메시지의 내용입니다.
3		• 뤼튼의 생성형 AI에게 프롬프트를 구성하는 단계입니다. 생성형 AI는 우리가 입력하는 프롬프트를 보고 우리가 원하는 작업을 수행합니다. 먼저 프롬프트의 구성 난이도를 선택해야 합니다. '난이도 쉬움'은 프롬프트를 템플릿 형태로 작성할 수 있도록 합니다. 반면에 '비교적 어려움'은 프롬프트를 작성할 때 템플릿을 제공하지 않고 사용자가 자유롭게 프롬프트를 작성할 수 있도록 합니다.
		• 챗봇의 역할, 성격 및 정보, 요구사항 등을 프롬프트로 구성해야 하는데, 어떻게 작성해야 할지 잘 모를 경우에는 프롬프트 자동완성 메뉴를 누릅니다. 그러면 시가 순서 1과 2에 입력했던 내용을 기반으로 프롬프트 초안을 생성해 줍니다.
		• 역할 부분은 챗봇의 역할을 정의하는 부분입니다.
		• 성격 및 정보에서 챗봇의 성격과 말투를 설명하고 필요한 정보를 기록합니다.
		• 요구사항은 챗봇이 지켜야 하는 사항이나 규칙을 구체적으로 알려주는 부분입니다.
4		• 만든 챗봇이 제대로 작동하는지 확인할 수 있습니다. 챗봇 제작 이전 단계에서 입력한 첫 메시지가 잘 나오는지 확인하고 채팅 내용 입력창에 내용을 입력합니다. 테스트를 진행하면서 부족한 부분을 발견하면 3단계에서 프롬프트를 추가로 수정한 후, 4단계로 와서 테스트를 진행합니다. 원하는 결과물을 얻으면 '등록하기' 버튼을 눌러 챗봇을 등록합니다.

친구와 생긴 문제를 해결할 때 활용하기 좋은 말을 추천해 주는 AI 도구를 생성형 AI의 도움을 받아 제작해 보겠습니다. 챗봇과는 달리, 톨은 같은 형식을 템플릿처럼 구성하여 사용자가 몇 가지만 입력하면 다른 내용의 결과물을 반복적으로 생성할 수 있는 특징을 가지고 있습니다.

AI 툴 제작 4단계

순서

자료 화면

사용 방법 설명

이름 기본 정보	연예 연락처 정보	연예 프로필 정보	연예 태그
이름 *	이름 *		
 * 	친구와 공개하기		
소개 *			
<p>동영상은 현재까지 0건이 등록되었습니다.</p> <p>친구와 생방송 콘텐츠를 공유하기 위해 다음 설정을 확인해주세요. >>> (전체 확인)</p>			

- 툴에 대한 기본 정보를 입력합니다. 다른 사용자가 알아볼 수 있도록 SI 툴에 대한 직관적인 이름과 소개를 적어줍니다.
- 툴의 이름은 직관적으로 사용자가 이해할 수 있는 이름을 만듭니다.
- 소개는 툴에 대한 소개를 적어줍니다.

영향자? **드롭다운(한 개 선택)**

영향자 및 조직의 일괄적 등록

소통학과 3학년

이전 2020

음션 버튼(복수 선택)

친구/가족, 성별, 전공, 기술 보유 유무, 전공/전직, 경력/직무 이력

- 톨의 내용을 구성하는 단계로 사용자들이 보게 될 톨의 화면을 구성하게 됩니다. 먼저 4가지 입력 유형 중 한 가지를 결정합니다. 입력 유형 중 한 줄 입력은 짧은 문장이나 키워드를 입력하기 좋은 유형입니다. 여러 줄 입력은 긴 문장을 입력받기 좋은 유형입니다. 옵션 버튼은 여러 옵션 중 복수 개를 선택해야 할 때 사용하면 좋은 유형입니다. 드롭다운은 여러 옵션 중 한 개를 선택해야 할 때 사용하면 좋은 유형입니다.
- AI에게 알려주면 톨을 내용을 사용자에게 질문할 수 있도록 내용을 추가합니다. 내가 원하는 친구의 말과 행동에 대해 한 줄 입력 방식으로 쓰도록 합니다. 시가 상담하는 학생의 연령을 알 수 있도록 드롭다운 방식으로 학년을 선택할 수 있도록 옵션을 구성해 보았습니다.



순서

자료 화면

사용 방법 설명

1단계 기본 정보	2단계 내용 구성	3단계 프롤로그 작성	4단계 테스트
--------------	--------------	----------------	------------

프롤로그 구성 안내도 선택

프롤로그 구성에 안내도를 선택해주십시오.

선택

선행 (선행설 한테로 프롤로그를 작성하여, 자유도가 낮음)

1 선행 (선행설 한테로 프롤로그를 작성하여, 자유도가 낮음)

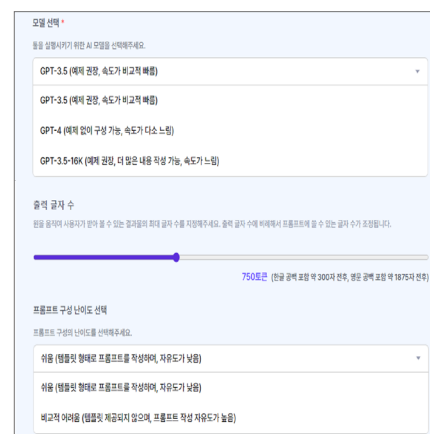
비교 (여러줄 (선행설 첫 줄은 무시됨, 프롤로그 작성 자유도가 높음))

프롤로그 구성 *

프롤로그는 도입부에 있는 문단 혹은 절입니다. 이것은 프롤로그에 따라 주어진 일을 수행합니다. 지금까지 에피제를 설명하는 프롤로그를 작성해 주세요.

2

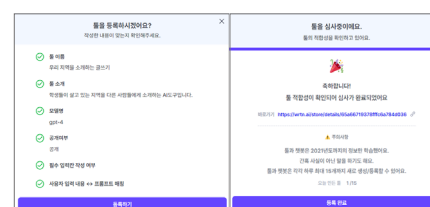
프롤로그 작성상



- 프롬프트를 구성하는 단계입니다. 프롬프트는 모델에 입력하는 문장 또는 질문을 의미합니다. AI 모델이 프롬프트를 확인하고 주어진 일을 수행하게 됩니다.
- 톨의 종류에 따라 짧은 글이 필요할 때와 긴 글이 필요할 때를 판단해서 출력 글자 수를 조정하면 좋습니다.
- 그리고 프롬프트 구성의 난이도를 선택합니다. ‘쉬움’은 템플릿 형태로 프롬프트를 작성할 수 있도록 하므로 사용자가 자신의 마음대로 작성할 수 있는 자유도가 낮습니다. 반면에 ‘어려움’은 템플릿이 제공되지 않으며, 프롬프트 작성 시 사용자가 자신의 마음대로 작성할 수 있는 자유도가 높지만 초보자에게는 어려울 수 있습니다. 학생들이 쉽게 접근할 수 있도록 프롬프트 구성 난이도를 ‘쉬움’으로 선택합니다.



- 툴 제작에서 가장 중요한 부분이 프롬프트 작성하는 것입니다. 어떻게 프롬프트를 작성하면 좋을지 모를 때는 ‘프롬프트 자동완성’ 버튼을 선택하면 좋습니다. 버튼을 누르면 AI가 툴 제작 순서 1, 2의 내용을 기반으로 프롬프트의 초안을 작성해 줍니다. ‘AI에게 명령할 내용 (지시문)과 예제, 사용자 입력 내용’을 AI가 작성해 준 초안을 기반으로 조금씩 수정하는 것이 좋습니다.

[illegible]

- 제작한 툴을 테스트해 보고 툴이 원하는 대로 작동하는 지 확인하는 단계입니다. 결과가 원하는 대로 생성되지 않으면 순서 2, 3으로 돌아가서 수정하면 바로 반영됩니다. 실습으로 제작한 '친구와 화해하기' 툴을 테스트해 봅니다. 화해하고 싶은 친구 이름을 적고, 자기가 저지른 잘못의 유형을 선택한 후 친구에게 원하는 말과 행동을 기록하게 합니다. 학년도 선택한 후 '자동 생성'을 버튼을 클릭하면 AI가 친구에게 할 수 있는 사과의 말을 작성해 줍니다.
- 테스트를 진행하고 결과가 원하는 대로 잘 생성된다면 '등록하기' 버튼을 눌러 툴 등록을 완료합니다.

1. 최근 친구와 생겼던 갈등을 겪고 있는 문제가 있나요?

누구와 생긴 문제인가요?	
문제의 원인과 어려움은 무엇인가요?	

2. 친구와 생긴 문제를 해결하기 위해 상담 AI 챗봇이 어떤 이야기를 해 주었나요?

3. 친구와 화해하기 위해 AI 톨이 추천해준 사과의 말은 어떤 것이 있나요?

4. AI 톨이 추천한 사과의 말을 사용해서 친구에게 사과의 글을 적어봅시다.

< 웹사이트 >

사이트명	주소 링크	QR코드
뤼튼	https://wrt.n.ai/	
상담 AI 사례	https://store.wrt.n.ai/store/details/chatbot/66113e72085e0378b77626c4	
관계기술 AI 톨 사례	https://store.wrt.n.ai/store/details/65a91fb43491bc66e4bab3bc	

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.

생성형 AI를 활용해 학급 신문 만들기

- ☐ 자기인식
- ☒ 관계 기술
- ☐ 자기관리
- ☐ 책임 있는 의사결정
- ☐ 사회적 인식

가 프로그램 설계 의도

학생들은 보통 수업 시간 중 교사의 개인적인 이야기에 큰 흥미를 보이며 귀를 기울입니다. 교과 지식도 중요하지만, 선생님도 가족이 있고 친구를 만나는 등 일상생활을 한다는 사실이 학생들에게는 흥미롭게 다가옵니다. 이는 친구들 사이에서도 마찬가지입니다. 어제 친구가 무엇을 먹었고 어디를 다녀왔는지에 대한 이야기는 학생들에게 즐거운 대화 주제가 될 수 있습니다. 그러나 현실적으로 학생들이 학교에 와서 친구들과 서로의 정보를 공유하고 나눌 시간은 많지 않습니다. 친구를 이해하기 위해서는 그 친구의 가정적 배경, 취미, 특성 등 많은 것을 알아야 하는데, 짧은 쉬는 시간은 교과 수업을 들으러 이동하거나 화장실에 가느라 금세 지나갑니다. 수업 종료 후에도 하다 보면 친구와 몇 마디 나누지 못하고 어느새 집에 갈 시간이 됩니다. 타인을 이해하고 함께 어울리려면 타인과 함께 생활하는 경험이 많아야 하는데, 학생들은 교실이라는 같은 공간에 있을 뿐 친구와 함께 무엇인가를 하는 시간이 많지 않습니다. 그러다 보니 가깝지 않은 친구에 대해서는 자연스럽게 아는 것이 없어 지고, 친구를 이해하거나 존중하려고 노력하기보다는 나와 관련 없는 사람으로 선을 그어버리기도 합니다. 타인과 관계를 맺고 살아가는 데 바탕이 되는 것은 타인에 대한 관심과 이해라고 생각합니다. 이러한 관심은 관계 맺기, 의사소통, 갈등 해결 등으로 이어질 수 있을 것입니다.

우리 반 학급 신문을 만드는 과정은 친구의 말을 경청하고 친구를 이해하며, 기자가 되어 인터뷰하고 친구와 의사소통을 하는 경험을 선물해 줍니다. 그뿐만 아니라 학생들은 학급 신문을 읽어보며 내가 인터뷰하지 않은 친구에 대해서도 이해하고 알아 갈 수 있는 시간을 가질 수 있을 것입니다.

본 프로그램에서 주로 활용하게 될 워튼의 경우 회원가입을 하지 않아도 3회까지는 질문을 주고받을 수 있으니, 회원가입이 어려운 경우에도 사용하실 수 있습니다.

이렇게 만든 학급 신문은 주제별 혹은 기간별로 인쇄해서 전시할 수 있으며, 각 페이지 뒤에 빈 페이지를 추가하여 신문 기사를 읽은 뒤 학생들의 소감이나 감상을 온라인에서 작성할 수도 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 3~6학년, 중학교, 고등학교
활용 시간	아침 시간, 수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 기자가 되어 학급 친구를 인터뷰하며 경청하고 의사소통하기 생성형 AI를 활용하여 기사 작성하고 카드뉴스 만들기
사회정서역량	관계 기술 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 효과적으로 의사소통하기 긍정적인 관계 형성하기
준비물/자료	워튼, 캔바, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 신문 기자 되기 기사 작성하기 카드 뉴스 만들기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 초등학생은 생성형 AI ‘워튼’을 가정에서 미리 가입하도록 하고 아이디, 비밀번호를 기억해 오도록 지도한다. 스마트폰이나 태블릿으로는 제작이 어려우며, 컴퓨터실이나 노트북을 활용해 카드 뉴스를 제작한다. 학급 상황에 맞는 학급 신문 주제를 설정하는 것이 좋다. 캔바와 워튼 사용이 익숙한 6학년을 기준으로 2차시 수업이 진행될 수 있다.

다 활동 내용

1

신문 기사 되기

- 학급 신문의 주제 정하기
 - » 예시) 6월 신문: 6월에 있었던 일(학교 혹은 개인)에 관한 신문
- 기자와 인터뷰어 매칭 - 모든 학생이 1:1로 매칭
- 공통 시작 질문을 정하고 추가 질문은 기자의 자율
 - » 예시) 6월에 있었던 일 중 기억에 남는 일은 무엇인가요? (시작 질문)
- 인터뷰 내용을 정리하고 카드 뉴스 제목과 소제목 정하기

2

기사 작성하기

- 활동지에 인터뷰 내용 정리하기
- 활동지에 프롬프트 작성하기

기자가 되어 이름: 이

1. 학급 신문을 만들기 위한 기자가 되어 인터뷰를 진행하고 내용을 기록해 봅시다.

인터뷰 학생 이름: 남

- 누가 남
- 언제 6월 16일 일요일
- 어디서 인천 : 초등학교
- 무엇을 농구 대회를 참가했다.
(남, 조, 조 여문림과 경기를 하였다)
- 어떻게 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다.
- 왜 우리팀이 좋은 결과를 내기 위해서

2. 생성형 AI와 함께 기사를 작성하기 위한 프롬프트를 작성해 봅시다. 작성한 프롬프트에 다음의 내용을 포함시키고 나의 프롬프트에서 아래의 내용을 색깔별로 맞추어 봅시다.

글의 형식, 글을 읽는 대상, 글의 내용, 글의 양, 어미

신문, 6학년이 7등 남 이 6월 16일에 인천 초등학교에서 농구대회를 참가해서 자기 자신이 레이업과 슛을 통해 득점을 했다고 한다. 우리팀이 좋은 결과를 내기 위해서 득점을 하였다. 10초~20초로 해주고 어미는 ~하였다 라고 해줘

기자가 되어 이름: 아

1. 학급 신문을 만들기 위한 기자가 되어 인터뷰를 진행하고 내용을 기록해 봅시다.

인터뷰 학생 이름: 장

- 누가 장 이
- 언제 이번달 초내일
- 어디서 초등학교에서
- 무엇을 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다. 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다. 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다.
- 어떻게 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다. 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다. 레이업과 슛을 통해 득점을 하였다.
- 왜 우리팀이 좋은 결과를 내기 위해서

2. 생성형 AI와 함께 기사를 작성하기 위한 프롬프트를 작성해 봅시다. 작성한 프롬프트에 다음의 내용을 포함시키고 나의 프롬프트에서 아래의 내용을 색깔별로 맞추어 봅시다.

글의 형식, 글을 읽는 대상, 글의 내용, 글의 양, 어미

신문, 6학년이 7등 남 이 6월 16일에 인천 초등학교에서 농구대회를 참가해서 자기 자신이 레이업과 슛을 통해 득점을 했다고 한다. 우리팀이 좋은 결과를 내기 위해서 득점을 하였다. 10초~20초로 해주고 어미는 ~하였다 라고 해줘

뤼튼을 활용하여 신문 기사 만들기

나

신문 형식의 글이고 초등학교 6학년이 읽을거야. 신문 내용은 이래해. 남00이 6월 16일에 인천00초등학교에서 농구 대회를 참가해 자기 자신이 레이업과 슛을 통해 득점을 했다고 한다. 우리팀이 좋은 결과를 내기 위해서 득점을 하였다 라고 말했다. 기사는 10~20줄로 해주고 어미는 ~하였다. 라고 해줘

뤼튼 AI 과제와 업무

인천00초등학교 농구 대회, 남00의 활약 빛나다

지난 6월 16일, 인천00초등학교에서는 흥미진진한 농구 대회가 열렸다. 이번 대회에 참가한 남00 학생은 멋진 활약을 펼쳐 많은 이들의 주목을 받았다. 남00 학생은 레이업과 슛을 통해 여러 차례 득점을 기록하며 팀에 큰 기여를 하였다.

남00 학생은 "우리 팀이 좋은 결과를 내기 위해 최선을 다했다. 득점을 할 때마다 팀원들과 함께 기쁨을 나눌 수 있어 매우 기뻐다."고 소감을 밝혔다. 그의 말처럼, 이번 대회에서 남00 학생의 득점은 팀의 사기를 북돋우는 중요한 역할을 하였다.

대회를 지켜본 한 선생님은 "남00 학생이 보여준 열정과 노력은 정말 대단했다. 앞으로도 이런 모습을 계속 보여주기를 기대한다."고 칭찬하였다. 이번 농구 대회를 통해 남00 학생은 친구들과 더욱 돈독해지고, 팀워크의 중요성을 다시 한 번 깨닫게 되었다고 한다.

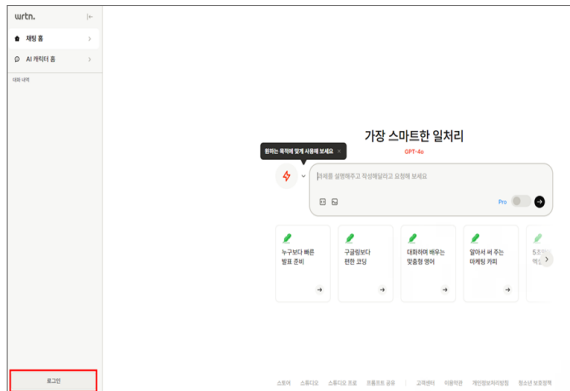
인천00초등학교의 농구 대회는 학생들에게 스포츠의 즐거움과 협동의 가치를 일깨워 주는 귀중한 시간이었다. 앞으로도 학생들이 다양한 활동을 통해 성장할 수 있기를 기대한다.

순서

자료 화면

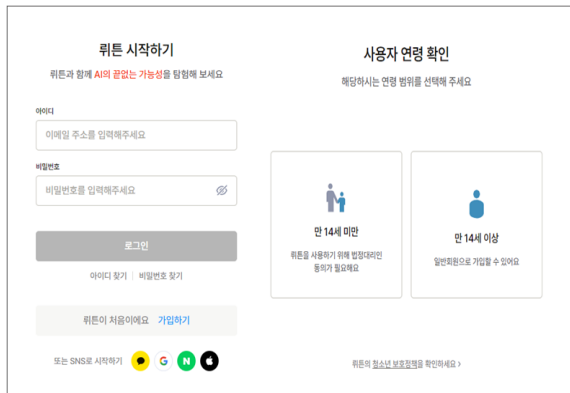
사용 방법 설명

①



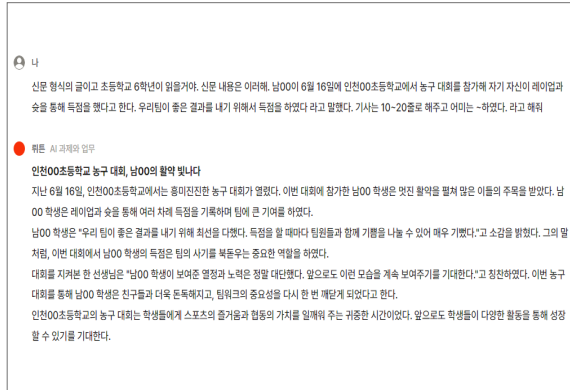
- 검색 엔진에 뒤통을 검색하여 사이트에 접속 후 좌측 하단의 '로그인' 버튼을 클릭합니다.

②



- '가입하기' 혹은 'SNS로 시작하기' 버튼을 통하여 회원가입을 합니다. 만 14세 미만의 어린이는 법정대리인의 동의하에 가입이 가능합니다.

③



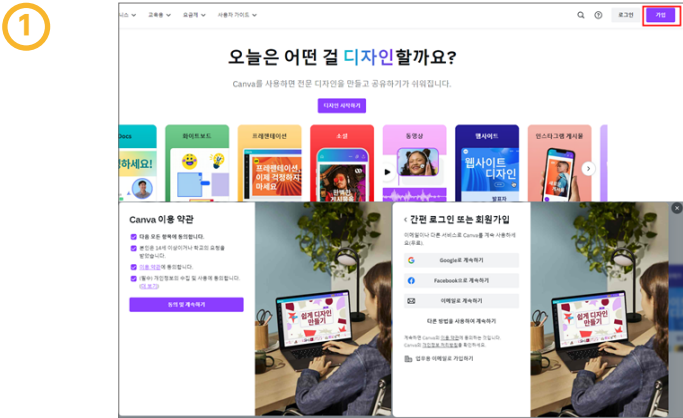
- 활동지에 작성한 프롬프트를 입력하고 뒤통의 답변을 확인한 뒤 수정합니다.



순서

자료 화면

사용 방법 설명



- 캔바에 접속하여 우측 상단의 '가입' 버튼을 누릅니다. 14세 이상이거나 학교의 요청을 받은 경우 누구나 가입 가능합니다.

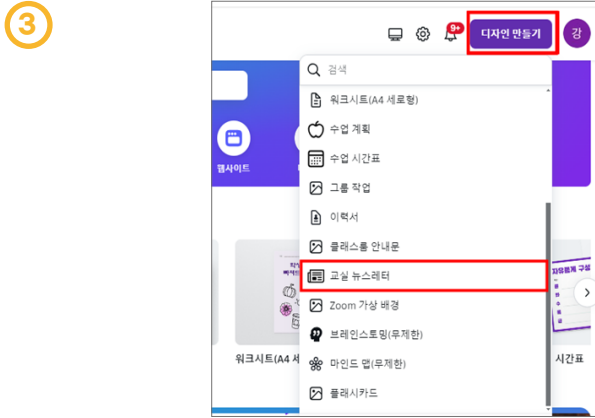


- 캔바는 교사 인증을 하면 교육용 버전으로 모든 유료 기능을 무료로 사용 가능하며 교사가 학생들을 클래스에 초대하는 경우 학생도 교육용 버전 사용이 가능합니다. 교사 인증 방법은 상단의 '교육용' - '교사 및 학교' - '선생님 인증 받기' 버튼을 통해 가능합니다.

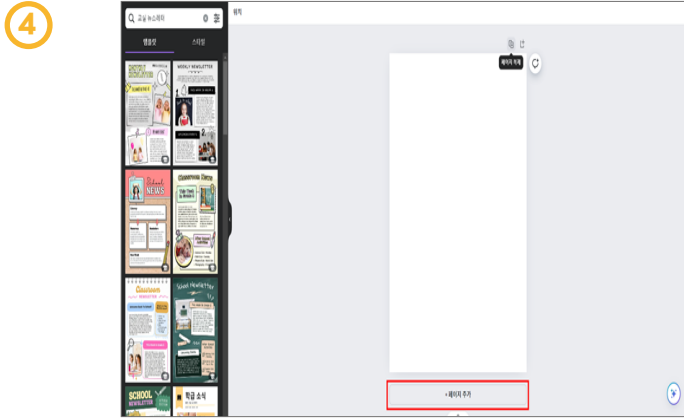
순서

자료 화면

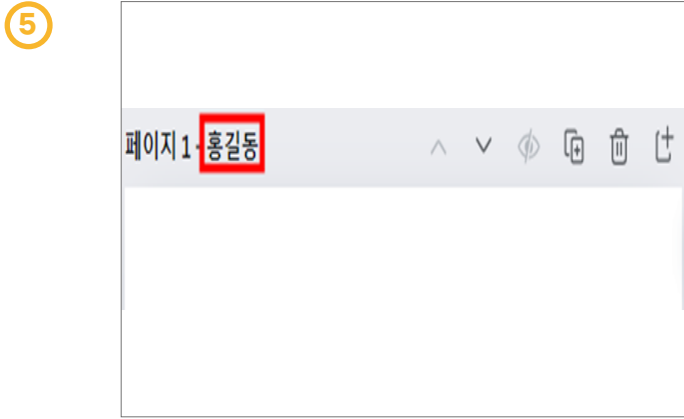
사용 방법 설명



- 우측 상단 '디자인 만들기' 버튼을 클릭하고, '교실 뉴스레터' 버튼을 클릭합니다.




- 캔바에 접속하여 우측 상단의 좌측에 다양한 학급 신문 템플릿을 확인할 수 있으며, 하단의 페이지 추가를 눌러 학급 인원수만큼 페이지를 생성합니다.



- 학생들에게 링크를 공유한 뒤, 출석번호에 따라 페이지를 지정해 줍니다. 학생은 자신의 페이지 상단에 자신의 이름을 입력합니다.



- 좌측의 템플릿 중 원하는 것을 고르고 생성한 기사를 바탕으로 카드 뉴스를 제작합니다.



기자가 되어

이름: _____

1. 학급 신문을 만들기 위한 기자가 되어 인터뷰를 진행하고 내용을 기록해 봅시다.

인터뷰 학생 이름:

- 누가
- 언제
- 어디서
- 무엇을
- 어떻게
- 왜

2. 생성형 AI와 함께 기사를 작성하기 위한 프롬프트를 작성해 봅시다. 작성한 프롬프트에 다음의 내용을 포함시키고 나의 프롬프트에서 아래의 내용을 색깔별로 밑줄쳐 봅시다.

글의 형식 , **글을 읽는 대상**, **글의 내용**, **글의 양**, **어미**

< 웹사이트 >

사이트명	주소 링크	QR코드
뤼튼	https://wrtm.ai/	
캔바	https://www.canva.com/	

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books.

09 AI로 캠페인 영상 만들기

- ☐ 자기인식
- ☐ 자기관리
- ☐ 사회적 인식
- ☐ 관계 기술
- ☒ 책임 있는 의사결정

가 프로그램 설계 의도

책임 있는 의사결정역량을 길러주는 지도는 꼭 필요합니다. 본인이 하게 되는 생각과 그로 인한 책임은 본인에게도, 타인에게도 중요하기 때문입니다. 즉, 책임 있는 의사결정은 개인과 조직이 윤리적이고 지속 가능한 방향으로 나아가는 데 필수적입니다. 그러나 최근 들어 책임감 없이 결정하고 행동하는 학생들을 쉽게 볼 수 있습니다. 교우관계에서 책임 지지 못할 말을 한다거나, 환경을 생각하지 않고 쓰레기를 길거리에 버린다거나, 동물이나 식물을 해치는 행동을 한다거나, 신호등을 지키지 않고 무단횡단을 하는 등 학생들의 책임감 없는 의사결정으로 인한 작고 큰 문제들이 발생하고 있습니다. 이러한 상황에서 학생들이 책임 있는 의사결정의 중요성을 스스로 인식하고 이를 온라인 캠페인 활동으로 진행하게 된다면, 책임 있는 의사결정의 중요성을 인식할 수 있음은 물론 또래 친구들의 모습을 보고 자연스럽게 책임 있는 의사결정을 할 수 있도록 도움을 줄 수 있을 것입니다. 또한 온라인 캠페인 활동은 시간과 공간의 제약을 받지 않으며, 많은 친구에게 알리고자 하는 바를 알릴 수 있다는 장점도 있습니다.

본 프로그램에서는 AI를 활용한 음성더빙 영상편집 프로그램인 브루(VREW)를 이용해서 ‘책임 있는 의사결정’ 온라인 캠페인 영상을 제작하도록 합니다. 이를 위해 첫 번째 활동에서는 브루 회원 가입 및 다양한 기능을 체험합니다. 예를 들어 자동으로 자막을 만들어주기도 하고 AI 음성더빙을 추가할 수도 있습니다. 두 번째 활동에서는 영상을 찍고, 세 번째와 네 번째 활동에는 영상을 편집할 수 있도록 합니다.

브루를 사용하기 위해서는 회원 가입이 필요합니다. 초등학생의 경우에는 회원 가입 시 보호자의 인증 단계를 거쳐야 하므로, 가정에서 미리 회원 가입을 해 오는 것이 좋습니다. 만 14세 이상의 중·고등학생의 경우에는 자신이 가지고 있는 구글 계정을 이용하여 회원 가입 후 활용할 수 있습니다.

브루는 교과 수업에서도, 그리고 사회정서학습의 다른 역량을 키우기 위한 활동에서도 활용할 수 있습니다. 예를 들어 국어 수업의 공익광고 제작하기, 사회 수업의 역사 동영상 찍기 등 다양한 동영상 제작에 사용할 수 있고, 자기 PR 영상으로 자기 인식 역량 기르기 등 영상 제작이 필요한 곳에서 모두 유용하게 활용할 수 있습니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 5~6학년(군), 중학교, 고등학교
활용 시간	국어, 도덕, 창체
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 책임 있는 의사결정의 중요성을 스스로 인식하기 책임 있는 의사결정의 중요성을 타인에게 알리기
사회정서역량	책임 있는 의사결정 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 상황과 문제를 분석 후 자신의 결정과 선택에 대해 평가하기 대인관계에서의 문제 해결 방법 비교하기 대인관계에서의 문제 해결 방법 반성하기
준비물/자료	노트북 또는 컴퓨터, 영상 촬영이 가능한 핸드폰, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 책임 있는 의사결정의 중요성을 인식하기 책임 있는 의사결정의 중요성을 알리는 영상을 찍고 편집하기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 초등학생은 생성형 AI ‘뤼튼’을 가정에서 미리 가입하도록 하고 아이디, 비밀번호를 기억해 오도록 지도한다. 컴퓨터실이나 노트북을 활용해 챗봇과 AI 툴을 제작한다. 영상을 찍을 핸드폰이나 카메라를 준비한다.

다 활동 내용

1

책임 있는 의사결정의 중요성을 스스로 인식하기

책임 있는 의사결정 역량은 윤리적 기준, 사회적 기준에 따라 올바른 결정을 내리는 능력을 의미합니다. 즉, 최선의 결과를 위해 자신이 신중히 고민하고 무엇인가를 선택하는 것을 의미합니다. 의사결정 역량이라고 하여서 무엇인가 거창하고 어려운 것이 아니라, 우리가 일상생활 중 끊임없이 선택해야 하는 과정에서 어떠한 선택을 내려야 하는 것에 대해 이야기하는 것임을 학생들이 인지할 수 있도록 활동해 봅시다. 예를 들어 쓰레기를 바닥에 버리지 않는 것, 공공장소에서 떠들거나 뛰어다니지 않는 것 등 아주 작은 것부터 책임 있는 의사결정의 시작이 될 수 있습니다.

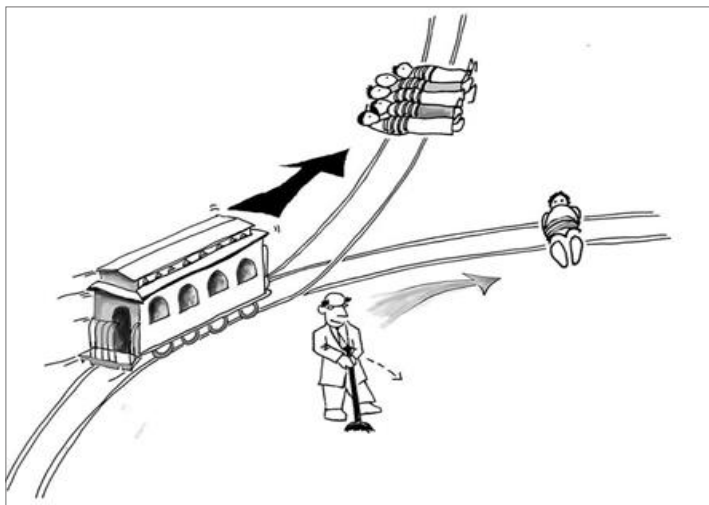
트롤리 딜레마 상황을 제시함으로써 학생들이라면 어떤 선택을 할 것인지, 또 나의 의사결정이 얼마나 중요한 것인지를 스스로 인식할 수 있으며 활동을 통해 우리 사회에서 책임 있는 의사결정이 왜 필요한지, 얼마나 중요한지를 생각할 수 있습니다.

순서

자료 화면

사용 방법 설명

①



- 트롤리 딜레마 상황을 그림으로 제시하면서 나라면 어떠한 결정을 내릴 것인지, 책임 있는 의사결정이 왜 중요한지에 대해서 인지할 수 있게끔 합니다.

②



1일1식| 자율주행자동차가 트롤리 딜레마 상황에 처하면 어떤 선택을 할까?



자동차가 트롤리 딜레마 상황

2

책임 있는 의사결정의 중요성을 타인에게 알리기

책임 있는 의사결정의 중요성을 인식했으면 이제 다른 사람들에게 중요성을 알리는 활동을 해봅시다. 나 혼자 책임 있는 의사결정을 실천하는 것이 아니라 모두가 책임 있는 의사결정을 내리는 사회가 되기 위해서는 함께 노력해야만 하기 때문입니다.

생성형 AI를 활용해 짧은 동영상상을 제작해 보겠습니다. 뽀빠의 도움을 받아서 제작해 봅시다. 뽀빠에게 도덕적 딜레마의 사례를 10가지~20가지 정도 나열해달라고 제시합니다. 모둠별로 나열된 사례 중 하나를 골라 연극 대본으로 만들어 달라고 하고, 그 연극 대본을 수정하여 영상을 만들어 보는 활동을 진행합니다. 이를 패들렛에 올린 후, 다른 친구들은 이러한 상황에서 어떻게 행동할 것인지 댓글로 의견을 모으는 활동으로 마무리합니다.

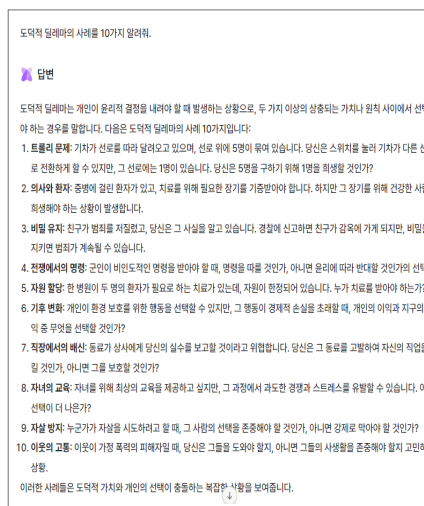
뽀빠의 도움을 받아 연극(영상) 대본 작성하기

순서

자료 화면

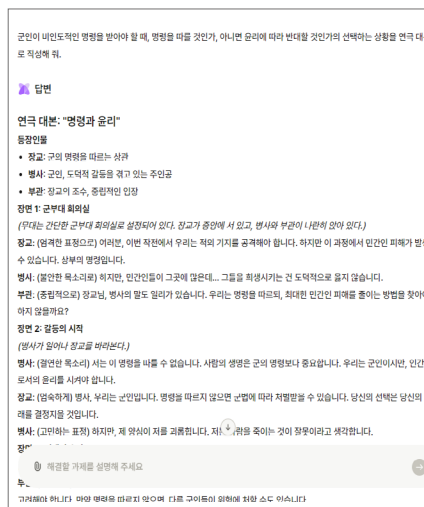
사용 방법 설명

①



- 뽀빠에게 여러 가지 도덕적 딜레마의 상황을 제시해 달라고 명령어를 제시합니다.

②



- 모둠별로 도덕적 딜레마의 상황 중 하나를 골라 연극 대본을 만들어 달라고 명령(프롬프트)을 제시합니다. 이후 이를 수정하여 콘티와 대본을 작성하고 영상을 제작합니다.
- 제작한 영상은 패들렛에 올려서, 다른 친구들이라면 어떠한 의사결정을 내렸을지 댓글로 소통하는 활동을 진행합니다.

VREW 활용 영상 제작 4단계

순서

자료 화면

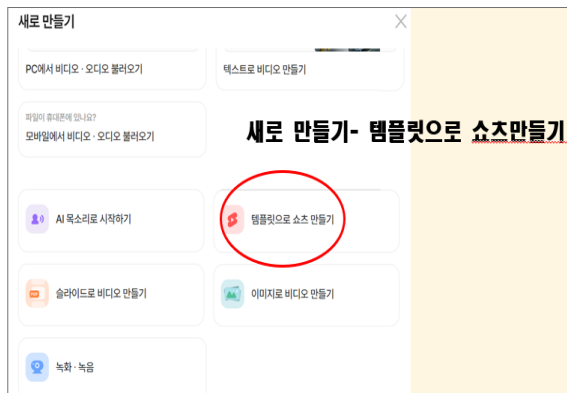
사용 방법 설명

1



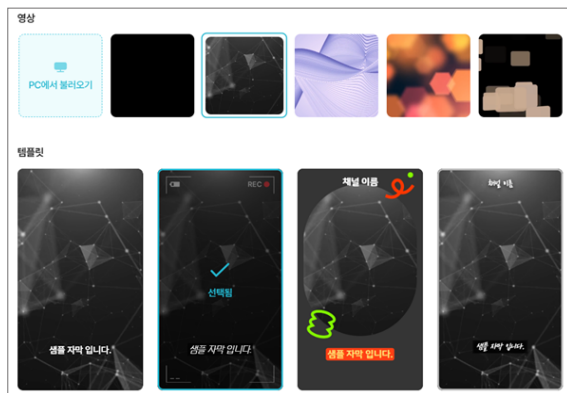
- 인터넷에 브루를 검색하여 접속합니다. 14세 미만의 학생들에게는 미리 집에서 회원 가입을 해 오는 과정이 필요합니다.
- 오른쪽 상단의 '다운로드' 버튼을 눌러서 다운로드를 합니다.

2



- 왼쪽 위 '새로 만들기' 버튼을 눌러준 이후 '템플릿으로 쇼츠 만들기' 버튼을 누릅니다.
- 요즘 많이 보는 짧은 길이의 영상을 쇼츠라고 합니다. 전달하고자 하는 바를 30초~2분 이내의 영상으로 짧게 만들어서 책임 있는 의사결정의 중요성을 알리도록 합니다.

3



- 모뎀별로 콘티에 따라 제작한 영상을 PC로 옮긴 후 '불러오기' 하도록 합니다.



- 원하는 템플릿과 자막 폰트, 스타일을 골라서 편집할 수 있도록 합니다.

순서

자료 화면

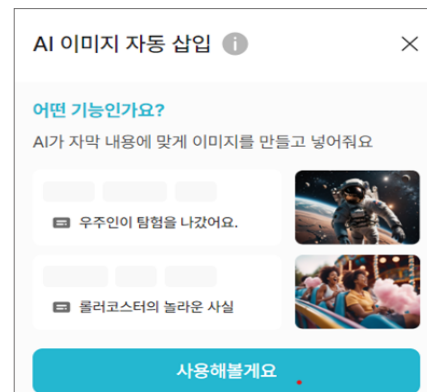
사용 방법 설명

4



- AI 자동 음성 분석 기능이 만들어진 자막을 본 후 어색한 부분을 고치고 원하는 부분을 편집합니다.

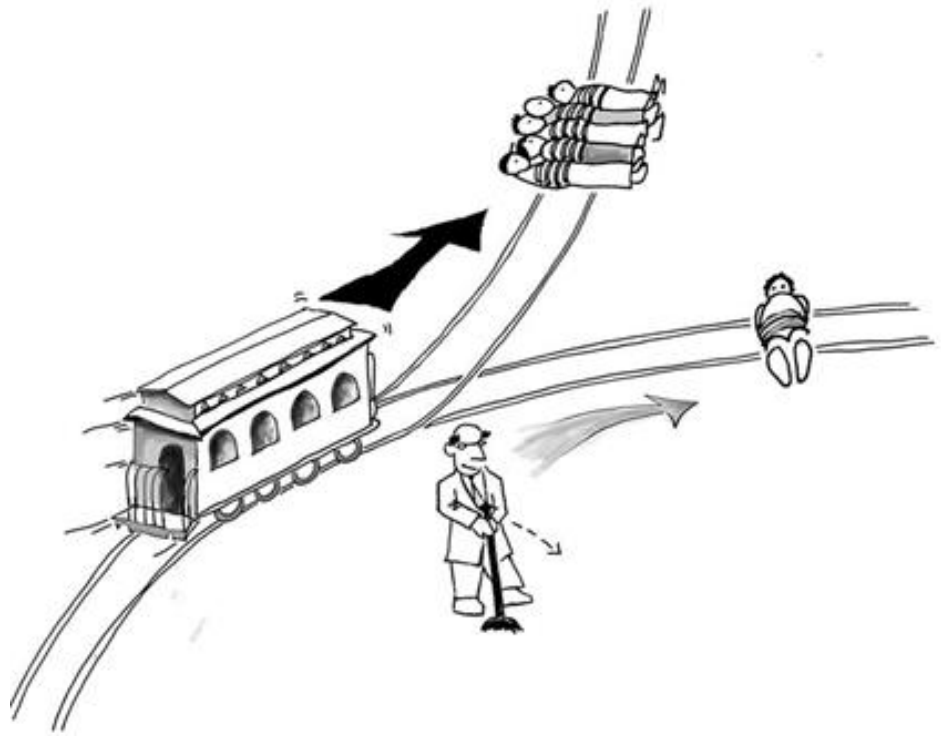
활용 가능한
기능 설명



- 메뉴 상단의 '삽입' - 'AI 이미지 자동 삽입' 기능을 활용하여 내가 필요한 이미지를 AI가 자동으로 찾아줄 수 있습니다. 이 기능을 바탕으로 적절한 그림을 넣을 수 있습니다.



- 메뉴 상단의 '삽입' - 'AI 이미지' 버튼을 눌러서 내가 원하는 이미지를 텍스트로 입력하면 원하는 그림을 제작해 줍니다.



<트롤리 딜레마>

열차가 선로를 따라 달리고 있다. 인부 다섯 명이 작업을 하고 있다.
그리고 반대편 선로에는 인부 한 명이 작업을 하고 있다.
열차의 선로를 변경할 사람은 나 자신이다.
이럴 때 선로를 변경할 전환기를 어느 쪽으로 돌려야 할까? 5명을 살려야 하는가?
아니면, 인부 한 명을 희생시켜야 하는가?
당신의 선택은 어떠한가?

1. 트롤리 딜레마 상황에서 나왔으면 어떤 결정을 내렸을까요? 그 이유는 무엇인가요?

2. 책임 있는 의사결정을 해 본 경험이 있나요? 어떠한 경험을 했나요?

3. 우리 사회에서 책임 있는 의사결정이 필요한 이유는 무엇일까요?

1. 뽀튼을 활용하여 “당신의 선택은?” 영상 연극 대본을 만들어 보고 이를 수정하여 영상 장면을 구상해봅시다.

등장인물			
장면1	장면2	장면3	장면4
장면5	장면6	장면7	장면8

2. 뽀튼을 활용하여 “당신의 선택은?” 영상 연극 대본을 만들어 보고 이를 수정하여 대본을 작성해 봅시다.

< 영상 >

차시	영상 사이트	QR코드	내용
1	https://youtu.be/xms3OOi6uHM		트롤리 딜레마 동영상
1	https://youtu.be/VtrBkI3YhgE		설민석 ‘도덕적 딜레마 속 당신은?’
2	https://youtu.be/NcUn4rFC3e0		브루 핵심 기능 설명 영상
2	https://youtu.be/mgJnUV7XmqQ		무료 AI 영상 편집 프로그램 브루를 활용하여 1분만에 유튜브 만드는 법

< 기타 - 논문 및 연구자료 등 >

- 박찬 외(2024). 생성형 인공지능과 함께하는 사회정서학습. 다빈치books .
- 손경원(2009). 초등학생들의 책임있는 의사결정능력 함양 방안 개발.

0 나의 결정으로 학습되는 인공지능

- ☐ 자기인식
- ☐ 자기관리
- ☐ 사회적 인식
- ☐ 관계 기술
- ☒ 책임 있는 의사결정

가 프로그램 설계 의도

“OO이는 집이 부유하니깐 늘 행복할 거야.”, “OOO는 부모님이 모두 이집트 사람이니깐 우리말을 잘하지 못할 거야.”, “OO는 교실에서 맨날 사고만 치고 선생님 말씀도 듣지 않으니깐 집에서도 부모님 말씀을 잘 듣지 않을 거야.”.

우리는 성장하면서, 또는 생활하면서 다양한 경험을 통해 학습하게 되고 이러한 학습의 결과를 바탕으로 판단하게 됩니다. 그런데 때로는 충분한 근거도 없이 자신이 보고 들은 것만을 통해 공정하지 못하고 한쪽으로 치우친 생각을 하게 되는데, 이것을 편견이라고 합니다. 사회 경험이 적은 학생들이 모여 있는 교실에서는 이러한 편견의 상황이 종종 보이게 됩니다.

그렇다면 인공지능은 편견을 가지고 있을까요? 교실에서 학생들에게 이 주제로 토론하면 재미있는 이야기들이 많이 나옵니다. 인공지능은 사람이 아니므로 감정이 없어 공정하게 판단하여 편견이 없을 것 같다는 주장이 있는 반면, 인공지능도 사람이 만드는 것이므로 잘못된 생각을 가지고 있는 사람이 만든 인공지능은 편견을 가지고 있을 것이라고 주장하는 학생도 있습니다.

머신러닝(Machine Learning)은 컴퓨터가 명시적인 프로그래밍 없이도 데이터를 통해 학습하고 성능을 개선할 수 있도록 하는 인공지능의 한 분야로, 데이터에서 패턴을 찾아내고 이를 기반으로 예측이나 결정을 내립니다. 예를 들어, 스팸 메일 필터링을 위한 머신러닝 모델은 수천 개의 이메일을 분석하여 스팸 메일과 스팸이 아닌 메일의 특징을 학습합니다. 이후, 새로운 이메일이 도착하면 이 모델을 사용하여 해당 이메일이 스팸인지 아닌지 예측할 수 있습니다. 이러한 방식은 자율주행 자동차, 의료 영상 분석, 챗봇 및 가상비서, 번역 서비스, 온라인 쇼핑, 질병 예측 및 진단, 맞춤형 치료 등 개인의 맞춤형 서비스에 사용되어 사람들의 삶을 편리하게 만들어주고 많은 분야에서 활용됩니다.

그러나 이러한 시스템은 종종 훈련 데이터의 불균형이나 모델 설계의 문제로 인해 편향성의 문제가 발생합니다. 미국의 일부 법원에서는 범죄자의 재범 가능성을 평가하기 위해 Northpointe사가 개발한 COMPAS(Correctional Offender Management Profiling for Alternative Sanctions)라는 알고리즘을 사용했습니다. ProPublica의 조사에 따르면, COMPAS는 흑인 피고인의 재범 가능성을 과대평가하고, 백인 피고인의 재범 가능성을 과소평가하는 경향이 있었습니다. 이 편향은 알고리즘이 훈련된 데이터셋이 인종적 불균형을 포함하고 있었기 때문이었습니다. 결국, 이 알고리즘의 편향성은 흑인 피고인이 더 엄격한 처벌을 받을 가능성을 높이는 결과를 가져온 것입니다. 이 사례는 형사 사법 시스템에서 사용되는 알고리즘이 얼마나 큰 영향을 미칠 수 있는지를 보여줍니다.

미국의 대표적 온라인 기업인 아마존은 인공지능을 이용한 채용 프로그램을 개발하였습니다. 머신러닝을 기반으로 개발된 채용 프로그램은 약 5만 개의 키워드로 지원서를 분석하여 최상의 조건을 갖춘 지원서를 선별해 줄 것으로 기대되었습니다. 또한, 이 프로그램은 인공지능이 서류를 검토하므로 사람의 수고를 덜어주는 것은 물론, 동일한 기준으로 서류를 검토하니 당연히 공정할 것으로 예측되었습니다. 하지만, 실제로는 아니었습니다. IT 기업 지원자 중에는 남성이 압도적으로 많기 때문에 축적된 데이터 역시 남성에게 유리하였던 것입니다. ‘여성’이라는 단어가 들어가거나 동호회 활동에 ‘여성 체스 클럽’ 같은 말이 포함되어 있으면 채용 대상에서 배제되기도 하였습니다. 이러한 문제가 불거지면서 인공지능을 활용한 채용은 폐기되고 말았습니다. 본 프로그램에서는 인공지능이 학습하는 과정을 체험함으로써 올바른 의사결정의 중요성을 인식하고, 선부른 판단이 아닌 깊이 있는 사고를 바탕으로 의사결정이 이루어져야 함을 깨닫는 시간을 가져보고자 합니다.

나 프로그램 개요

학년(군)	초등학교 5~6학년(군), 중학교
활용 시간	아침 시간, 수업 시간
활동 목표	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능 훈련에 사용되는 자료의 중요성 인식하기
사회정서역량	책임 있는 의사결정 역량
하위기술	<ul style="list-style-type: none"> 호기심과 개방성 나타내기 정보, 데이터, 사실을 분석한 후에 합리적인 판단을 내리는 방법 배우기 개인 및 사회 문제에 대한 해결방안 파악하기 행동의 결과를 예측하고 평가하기
준비물/자료	노트북 또는 컴퓨터, 활동지
활동 내용	<ul style="list-style-type: none"> 머신러닝의 학습과정 이해하기 나의 선택이 인공지능의 학습에 미치는 영향 탐색하기
활동 Tip	<ul style="list-style-type: none"> 인공지능을 훈련 시킬 때 일정한 기준을 적용하도록 한다. 모둠에서 각자 다른 기준을 정하여 적용하고 결과를 비교하도록 한다. 지구환경에 대하여 관심을 가지고 구체적으로 실천할 수 있는 일이 무엇인지 탐색하고 실천 사항을 스스로 결정하도록 한다.

다

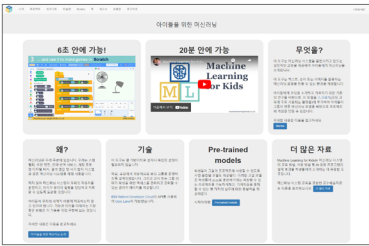
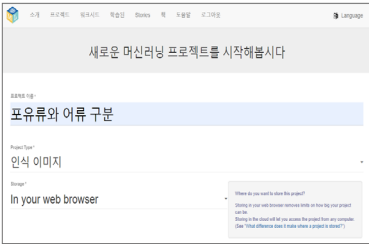
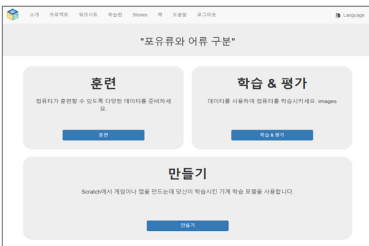
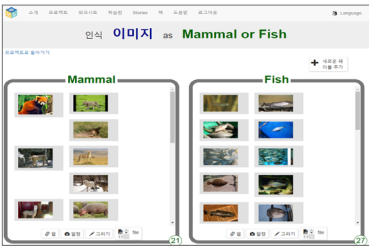
활동 내용

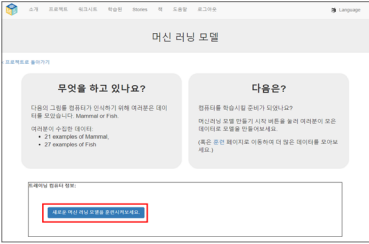

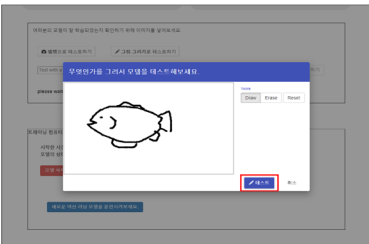


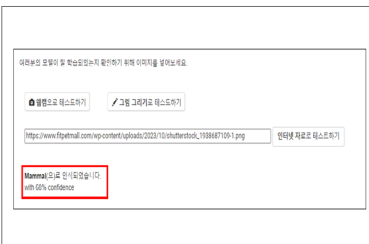
1

머신러닝
체험하기

머신러닝포키즈(ML4kids)는 어린이들을 위한 머신러닝 교육 플랫폼으로, 어린 학생들도 쉽고 재미있게 머신러닝의 기본 개념과 원리를 배울 수 있는 다양한 교육 자료와 도구를 제공합니다. 또한 아이들이 머신러닝에 대해 흥미를 가지고 쉽게 접근할 수 있도록 합니다. 이는 시각적으로 매력적인 인터페이스와 직관적인 학습 경험을 제공하여 어린이들이 머신러닝 개념을 이해하고 실험할 수 있도록 도와줍니다.

머신러닝포키즈에서는 다양한 학습 모듈과 예제 코드를 통해 머신러닝의 기본 개념을 소개합니다. 어린이들은 이를 통해 데이터의 분석과 시각화, 특성 추출, 모델 학습 등의 과정을 직접 체험하고 이해할 수 있습니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		<ul style="list-style-type: none"> 구글 검색 창에 ‘머신러닝포키즈’ 검색하거나, 주소 창에 https://machinelearningforkids.co.uk/를 입력합니다. 계정을 만들어 로그인하여 실행할 수도 있고 등록을 건너뛰고 체험할 수 있습니다. ‘로그아웃’ 버튼을 누르거나 일정 시간 동안 활동이 없으면 자동으로 로그아웃이 되면서 생성한 프로젝트도 지워질 수 있습니다.
②		<ul style="list-style-type: none"> ‘+ 프로그램 추가’ 버튼을 눌러 프로그램을 시작합니다. 머신러닝의 방식을 이해하기 위하여 포유류와 어류를 구분하는 프로젝트를 생성해 보겠습니다. 인식 방법은 이미지를 선택한 후 우측 하단의 만들기 버튼을 클릭합니다.
③		<ul style="list-style-type: none"> 프로그램이 생성된 것을 확인할 수 있습니다. ‘생성한 프로그램’ 버튼을 클릭하면 훈련, 학습&평가, 만들기 메뉴가 있는 창으로 이동합니다. 인공지능이 포유류와 어류를 구분할 수 있도록 데이터를 입력해야 합니다. 이러한 과정을 훈련이라고 합니다.
④		<ul style="list-style-type: none"> 레이블을 추가한 후에는 레이블 그룹에 맞는 이미지를 올려야 합니다. ‘웹’ → ‘데이터 추가’ 버튼을 눌러 이미지의 주소를 복사한 후 붙여 넣어줍니다. 또는 미리 준비한 포유류와 어류의 이미지 파일을 탑재합니다. 인공지능학습용 이미지는 https://bit.ly/3WjKDVa 에서 내려받을 수 있습니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
⑤		<ul style="list-style-type: none"> ‘프로그램로 돌아가기’ 버튼을 눌러 이전 메뉴로 돌아가 머신러닝을 만들어야 합니다. 하단에 ‘새로운 머신 러닝 모델을 훈련 시켜보세요’ 버튼을 눌러 새로운 머신 러닝 모델을 생성합니다.
⑥		<ul style="list-style-type: none"> 포유류와 어류의 이미지로 학습한 모델이 만들어졌습니다. 모델이 잘 학습되었는지 확인해 봅니다. 웹캠으로 확인할 수도 있고 인터넷 자료로도 확인을 할 수 있습니다. 먼저 그림 그리기로 테스트를 해보겠습니다.
⑦		<ul style="list-style-type: none"> 무엇인가를 그려서 모델을 테스트해 봅니다. 물고기 모양을 그려 봅니다.
⑧		<ul style="list-style-type: none"> 물고기 모양으로 그리자 이 모델은 물고기로 91% 확신한다는 메시지를 보여줍니다.
⑨		<ul style="list-style-type: none"> 이번에는 인터넷 자료로 테스트를 해보겠습니다. 인공지능이 학습하지 않은 이미지를 인터넷에서 검색한 후 이미지 주소를 입력합니다. 개의 이미지를 검색하여 테스트해 보았습니다.
⑩		<ul style="list-style-type: none"> 68% 포유류로 확신하는 메시지가 나왔습니다.

바다환경을 위한 AI 체험하기

앞에서 우리는 사람의 의사결정이 인공지능의 학습에 영향을 주는 사례를 알아보았습니다. 이번 활동에서는 자신의 의사결정이 인공지능의 학습에 어떻게 영향을 주는지 체험해 보도록 하겠습니다.

바다환경을 위한 AI는 코딩교육 사이트인 code.org에서 운영하는 것으로, 학생들이 머신러닝의 개념을 이해하고 체험할 수 있는 사이트입니다. 바다환경을 위한 AI는 머신러닝을 이용하여 데이터를 학습한 인공지능이 바다환경을 개선하는 데 어떻게 활용이 될 수 있는지에 대한 아이디어를 제공하며, 이를 활용하여 해양 오염의 심각성에 대한 환경교육도 할 수 있습니다. 우리는 환경교육과 더불어 학생들의 의사결정이 인공지능 학습에 어떻게 영향을 주는지에 대하여 학생들이 체험하도록 할 것이며 이를 통해 합리적인 의사결정 역량을 높이하고자 합니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
①		● 구글 검색 창에 '바다환경을 위한 AI'를 검색하거나, 주소 창에 https://code.org/oceans 을 입력합니다. 언어를 선택할 수 있습니다. 처음에는 머신러닝이 무엇인지에 대한 설명 영상이 나옵니다. 머신러닝 설명 영상이 끝나면 '계속하기' 버튼을 클릭하여 다음 단계로 진행합니다. 교육과 관련한 영상은 수업을 진행하는 과정에 수시로 등장합니다.
②		● 물고기와 물고기가 아닌 것을 구분하여 학습시킵니다. 먼저 10회 훈련 후 '계속' 버튼과 '실행' 버튼을 눌러 인공지능이 잘 실행하는지 확인합니다. 학습더하기 버튼을 눌러 20회, 30회, 50회 학습 후 결과를 비교합니다.
③		● 해양생물과 아닌 것을 구분하여 학습시킵니다. 먼저 10회 학습 후 '계속' 버튼과 '실행' 버튼을 눌러 인공지능이 잘 실행하는지 확인합니다. 학습더하기 버튼을 눌러 20회, 30회, 50회 학습 후 결과를 비교합니다.
④		● 우측 상단의 쓰레기통 아이콘을 눌러 지금까지 학습한 내용을 삭제한 후 해양생물과 아닌 것을 다시 학습시키는데, 잘못된 데이터로 학습을 시키고 결과를 확인합니다.

순서	자료 화면	사용 방법 설명
⑤		● 인공지능에게 추상적인 새로운 패턴을 학습시켜 봅니다. 메인 화면의 6개의 단어 중 하나를 선택하고 분류하여 인공지능을 학습시킵니다.
⑥		● 예를 들어 빨간색을 선택하여 분류할 때 몸통이 빨간색인 것인지, 지느러미의 색도 고려할 것인지, 혹은 다홍색도 빨간색으로 할 것인지는 학생들이 스스로 판단하도록 하여 분류하도록 합니다.
⑦		● '실행' 버튼을 눌러 인공지능이 자신의 의도대로 잘 분류하는지 확인합니다.
⑧		● 우측 상단의 'i' 버튼을 누르면 인공지능이 학습한 상세 정보를 알 수 있습니다. 이 화면에서 물고기를 클릭하면 물고기를 분류한 기초 정보를 확인할 수 있습니다.
⑨		● 같은 방법으로 보다 추상적인 단어를 선택하여 인공지능을 학습시키고 결과를 확인합니다.
⑩		● 우측 상단의 'i' 버튼을 누르면 인공지능이 학습한 상세 정보를 알 수 있습니다. 이 화면에서 물고기를 클릭하면 물고기를 분류한 기초 정보를 확인할 수 있습니다. 활동 후 학습을 더 하거나 새 단어를 학습하거나 활동을 종료할 수 있습니다.

활동지 나의 결정으로 학습되는 인공지능

1. 물고기와 물고기가 아닌 것을 학습한 횟수에 따라 인공지능이 바르게 판단한 결과를 정리해 봅시다. 결과에는 물고기 수 / 모든 물체 수로 나타냅니다. (예를 들어 모든 물체가 20개이고 이 중 물고기가 12마리면 12/20으로 표기합니다.)

학습 횟수	10회	20회	30회	50회
결과	/	/	/	/

2. 해양생물과 해양생물이 아닌 것을 학습한 횟수에 따라 인공지능이 바르게 판단한 결과를 1.의 방법과 같은 방법으로 정리해 봅시다.

학습 횟수	10회	20회	30회	50회
결과	/	/	/	/

3. 잘못된 데이터로 학습한 인공지능의 결과는 어떻게 나오게 되나요?

4. 인공지능의 결정이 특정 집단이나 개인에게 불공정하게 영향을 미칠 수 있을까요?
이러한 결과를 수정하기 위해서는 어떤 절차가 필요할까요?

인 천
사회정서
학SEL
수업 길잡이

프로그램 적용 결과

교사의 수업 나눔	106
학생의 역량 성장	107





교사의 수업 나눔

인천십정초등학교 표00

프로그램 운영을 통해 자신을 부정적으로 평가하거나 친구들에게 나쁜 언어를 사용하던 모습이 줄어들었습니다. 아이들은 자신의 감정을 들여다보고 자신을 칭찬할 줄 아는 모습으로 변화하였습니다. 오랜 기간 본 프로그램을 적용한다면 학생들의 사회정서학습에 도움이 될 것이라 예상됩니다.

인천신석초등학교 채00

이번 프로그램을 통해 학생들이 AI를 사회정서적 도구로 활용할 수 있다는 가능성을 보았습니다. 학생들이 AI와 상호작용하며 감정을 표현하고 갈등 조절을 연습하는 모습이 인상적이었습니다. 프로그램 적용 이후에 학생들은 대화와 공감을 중심으로 학급 내 협력적인 분위기를 조성할 수 있었습니다.

인천송현초등학교 서00

프로그램 적용 후 학생들 사이에서 선택의 상황이 발생했을 때, 자신의 의견을 제시하고 상대방의 의견을 경청하는 모습을 볼 수 있었습니다. AI를 활용한 대본 작성 및 영상 제작에 큰 흥미를 보였고 다른 수업에도 이를 활용하려고 하는 모습이 인상적이었습니다.

인천송림초등학교 박00

기사를 선택하고 카드뉴스로 제작하는 과정에서 짝과 의견을 조율하여 소통하고 협력하는 모습을 볼 수 있었습니다. 또한, 짝과 함께 사회적 이슈에 대한 생각을 공유하고 서로 다른 의견을 조율하며 소통하고 협력하는 분위기가 형성되었습니다.

인천선학초등학교 하00

공격적인 말이나 침묵으로 감정을 표현하던 학생들이 본 프로그램을 통해 본인의 감정을 보다 다양하고 정확한 어휘로 표현하려고 노력하는 모습을 볼 수 있었습니다. 자신의 감정에 대해 더 정확하고 솔직하게 말하려는 분위기가 조성되었고 이를 볼 때 자기인식 역량이 신장되었음을 알 수 있었습니다.

인천부평남초등학교 백00

학생들이 AI 도구를 활용해 학급 규칙을 우화 형식으로 표현하는 과정에서 자신의 생각을 보다 명확하게 표현하고자 노력하는 모습이 인상적이었습니다. 또한, 팀 활동을 통해 서로의 의견을 경청하고 조율해 가는 경험을 하면서 협력의 중요성을 배우는 계기가 되었습니다.



학생의 역량 성장

인천십정초등학교

평소 생각해 본 적 없었던 '나'를 주제로 다양한 공부를 할 수 있어서 좋았고, 나의 감정에 대해 생각해 볼 수 있었습니다. 부정적인 생각을 긍정적인 감정으로 바꾸는 노력을 해야겠습니다.

인천신석초등학교

챗봇을 설계하고 상호작용하면서 감정 표현에 자신감이 생겼고, 친구의 입장에서 고민을 들어주는 챗봇을 통해 공감 능력을 기를 수 있었습니다.

인천원당중학교

SunoAI로 노래를 만드는 과정에서 기분이 즐겁게 바뀌었고, 노래가 내 감정을 바꿀 수 있다는 것이 신기했다. 활동을 통해 확실히 마음이 편해지고 즐거워서 좋았습니다.

인천선학초등학교

감정을 나타내는 말이 이렇게 다양하게 있는지 몰랐는데, 다양한 감정에 대해 생각해볼 수 있는 시간이었습니다. 또한 웹툰을 통해 상대방의 감정을 맞춰보는 활동이 재미있었습니다. 자연스럽게 공감이라는 것을 경험해 볼 수 있어서 좋았습니다.

인천부평남초등학교

처음에는 AI를 활용하여 우화를 만든다는 것이 낯설고 어렵게 느껴졌지만, 팀원들과 함께 의견을 나누고 AI의 도움을 받으면서 점차 자신감을 가질 수 있었습니다.

인천봉수초등학교

평소 잘 몰랐던 친구와 대화를 많이 해볼 수 있어서 좋았고, 친하게 지냈던 친구들이라도 그 친구의 자세한 생각이나 기분은 알 수 없었는데 활동을 통해 친구들을 좀 더 깊이 있게 이해할 수 있었습니다.



발행인	인천광역시교육감	도성훈
총괄	인천광역시교육청 정책기획조정관	유석형
기획	인천광역시교육청 정책기획조정관 장학관 인천광역시교육청 정책기획조정관 장학사	배수아 문아름
집필	인천부곡초등학교 교사 인천부곡초등학교 교사 인천신정초등학교 교사 인천부내초등학교 교사 인천부내초등학교 교사 인천신정초등학교 교사 인천학익초등학교 교사 인천부곡초등학교 교사	강윤진 구현희 김병석 김지용 박 찬 오유진 임채환 전수연
편집	인천부평서초등학교 교사 인천굴포초등학교 교사 인천부개서초등학교 교사	유호성 박인정 이준희
발행일	2024년 12월	
발행처	인천광역시교육청 정책기획조정관	
주소	21554 인천광역시 남동구 정각로9 (구월동)	
전화	032)320-0009	
FAX	032)420-8312	
홈페이지	https://www.ice.go.kr	
등록번호	인천교육-2024-0365	

이 책의 저작권은 인천광역시교육청에 있으며 일부 또는 전부의 무단 복제·배포를 금합니다.

인천 사회정서 학습 수업 길잡이

ver.2

인천 사회정서 학습 수업 길잡이

ver.2

