



역할놀이



위인게임



노래부르기



가 한글놀이

역사 놀이터

역사를 보고!
만들고!
게임하고!
인형극으로 즐겨요!



한국사

역사 놀이터

전국민 AI 경진대회 · AI 활용 사례 공모전

시대를 넘어 역사 인물이 만난다면? AI 역사 역할극으로 만드는 살아있는 한국사 수업

AI 역사 인물 퀴즈와 입체 디오라마, AI 역할극을 연결하여

탐구 · 검증 · 표현으로 확장하는 사회 · 미술 · 국어 융합 한국사 프로젝트

초등 한국사

교사가 직접 만든 AI 도구

디지털 + 손으로 만들기

AI 리터러시



만들냥이 위인 게임

mandeulnyangi.netlify.app



만들냥이 역할놀이

rolenyangi.netlify.app



위인 만들기 활동지

인물 78종 · 구글 드라이브

만들냥이 프로젝트 · 초등교사가 직접 기획 · 제작한 수업용 AI 도구

웹앱 3종 · 인물 학습지 78종 · 제작 영상

01. 시작

교실에서 막혔던 세 가지를 AI로 풀었습니다

역사 인물의 이름과 업적을 외우는 데서 끝나지 않고, 학생이 인물의 시대와 생각을 직접 탐구하고 표현하게 하고 싶었습니다. 그런데 실제로 해보니 교사 혼자서는 넘기 어려운 벽이 있었습니다.



인물이 너무 많다

수많은 역사적 인물의 이름과 업적을 나열식으로만 익히면 금세 잊습니다. 흥미를 갖고 여러 인물을 만나볼 입구가 필요했습니다.



대본을 다 만들 수 없다

학생마다 고른 인물과 시대가 다릅니다. 모든 조합의 역할극 대본을 교사가 미리 준비하는 것은 사실상 불가능합니다.



AI를 그냥 믿는다

AI가 준 결과를 정답처럼 받아들이는 습관이 생깁니다. 검증하고 고치는 경험이 수업 안에 들어와야 했습니다.

그래서 이렇게 하나의 흐름으로 묶었습니다

1

AI 역사 인물 퀴즈

여러 인물을 재미있게 만나기

2

인물 선택 · 탐구

학습지로 시대 조사하기

3

종이인형 · 디오라마

인물 · 소품 · 배경 만들기

4

AI 대본 생성

고른 인물에 맞춘 초안

5

검증 · 수정

사실과 맞는지 따져보고 고치기

6

역할극 · 발표

내가 만든 무대 위에서 연기



AI가 맡는 일

학생이 고른 인물 조합에 맞는 **대본 초안**을 즉시 만들어 줍니다. 교사가 준비할 수 없었던 수백 가지 조합이 가능해집니다.



학생이 맡는 일

초안이 **역사적 사실과 맞는지 확인**하고 틀린 곳을 고칩니다. AI는 정답이 아니라 검증해야 할 협력자입니다.

한 프로젝트 안에서 사회 · 미술 · 국어가 만납니다

사회	역사 탐구와 판단 — 인물의 시대적 배경과 선택의 이유를 조사하고, 서로 다른 인물의 가치관을 근거를 들어 비교합니다.
미술	입체 표현 — 인물 · 소품 · 배경을 직접 오리고 세워 하나의 장면으로 구성합니다.
국어	대본 수정과 말하기 — AI 초안을 사실에 맞게 고쳐 쓰고, 인물이 되어 말합니다.
디지털	AI 리터러시 — AI 결과물을 검증하고 수정하는 과정을 수업 안에서 직접 경험합니다.

02. 만나기

시로 만든 역사 인물 퀴즈 게임

설치 없이 주소만 열면 되는 웹 게임입니다. **업적** · **시대** · **순서** · **카드** · **3·6·9 게임** 다섯 가지 방식으로 인물을 익힙니다.



업적을 읽고 인물을 고릅니다. 맞힐 때마다 별이 쌓이고 시대별 배경이 하나씩 열립니다. **빨간 표시가 노래 버튼과 3·6·9 게임 버튼입니다.**

모둠이 둘러앉아 태블릿 하나로 진행합니다. 자기 차례에 **역사 인물의 이름을 말하고, 3의 배수 차례에는 손뼉**을 칩니다. 앱이 박수 소리를 인식합니다.

왜 게임부터인가

탐구할 인물을 **학생이 스스로 고르게** 하려면 먼저 여러 인물을 만나야 합니다. 퀴즈에서 마주친 인물 중 마음에 남은 사람을 고르게 하면 탐구의 동기가 달라집니다.

혼자서도, 여럿이서도

혼자 풀 수도 있고 모둠이 함께 할 수도 있습니다. **박수 소리를 인식** 하도록 만들어 태블릿 한 대로 여러 명이 참여합니다.

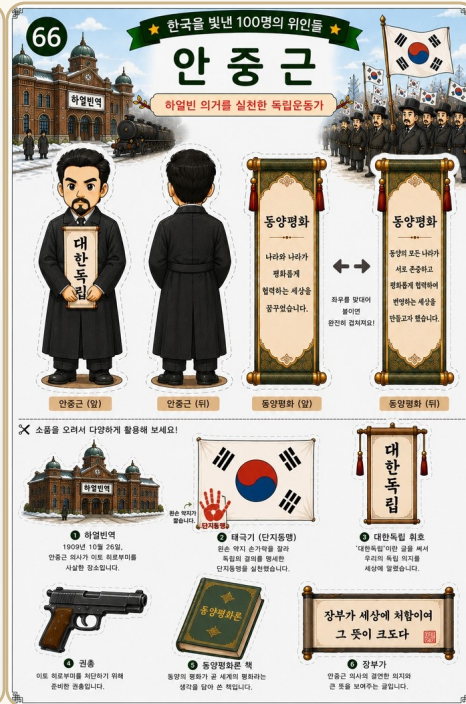
♪ 노래로 한 번 더

퀴즈만으로 부족하거나 인물을 더 알고 싶을 때는 **노래를 부르며 익힙니다.** 시대순으로 인물을 담아 **제가 직접 작사 · 작곡한 역사 노래**를 앱의 노래 버튼에 연결해 두었습니다.

03. 탐구하고 만들기

고른 인물을 조사하고, 오리고, 세웁니다

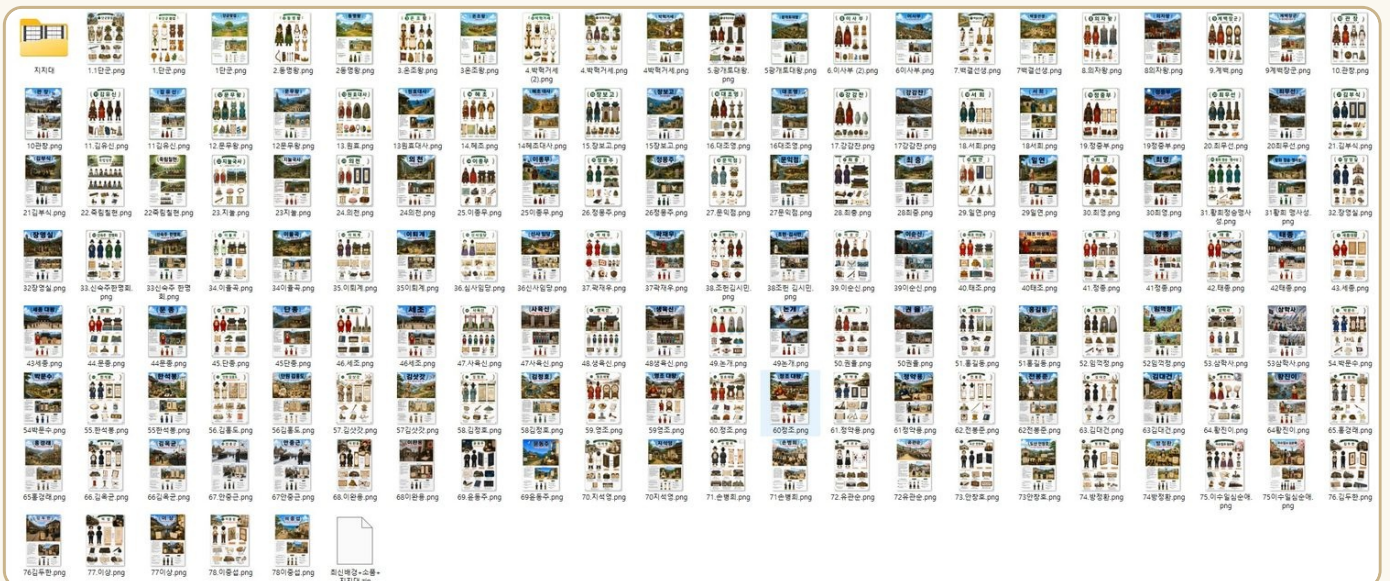
인물 학습지 한 장에 **이야기 · 완성 예시 · 생각해 보기 · 조립 방법**이 모두 담겨 있습니다. 소품에는 그 인물의 역사가 들어 있어, 오리는 동안 자연스럽게 인물을 익히게 됩니다.



인물 학습지 — 안중근 편

인물 · 소품 낱장 — 하얼빈역, 단지동맹 태극기, 대한독립 휘호, 동양평화론

실제 수업 — 태블릿에 대본을 띄워 두고 계백 장군을 오리는 중



공개 중인 인물 학습지 78종 — 단군왕검부터 이종섭까지 노래와 같은 시대순으로 정리했습니다. 각 인물마다 **배경 · 인물 · 소품 · 삼각 지지대** 도안이 모두 들어 있습니다.

04. 무대 만들기 ★ 이 프로젝트의 차별점

종이가 역사의 무대가 됩니다

화면에서 끝나지 않습니다. **학생이 만든 인물은 역할극의 배우가 되고, 학생이 만든 배경은 무대가 됩니다.** 손으로 만든 물건은 화면 속 이미지와 다르게 온전히 학생의 것이 되고, 그래서 역할극에 참여하는 태도가 달라집니다.



전봉준 — 동학 깃발, 보국안민 현판, 황토 **안중근** — 완성한 인형을 손에 들고 대사를 말하며 역할극
현 전승기념비



교실에 나란히 전시한 학생 작품 — 이사부 · 광개토대왕 · 단군왕검 · 박혁거세

가정에서도 아이 혼자 할 수 있습니다. 앱을 열어 인물을 고르면 자동으로 대본이 생성되기 때문에, 어른이 도와주지 않아도 곧바로 시작할 수 있습니다. 자기가 오려 세운 종이 인형 앞에서 소리 내어 읽고, 인물을 바꿔 가며 여러 번 만들다 보면 **하루 종일 역사 인물과 놀면서 저절로 익히게 됩니다.** 형제자매나 부모와 역할을 나눠 맡으면 집이 그대로 무대가 됩니다.



▶ 인형을 가지고 노는 모습

05. AI 도구 제작 ★ AI가 꼭 필요했던 지점

Claude로 직접 만든 「만들냥이 역할놀이」

학생이 고른 인물이 제각각이라 교사가 모든 대본을 준비할 수 없었습니다. 그래서 **인물을 2~4명 고르면 그 조합에 맞는 대본이 생성되는 앱**을 직접 만들었습니다. 코딩 전공자가 아니어도 생성형 AI와 대화하며 수업에 필요한 도구를 만들 수 있었습니다.



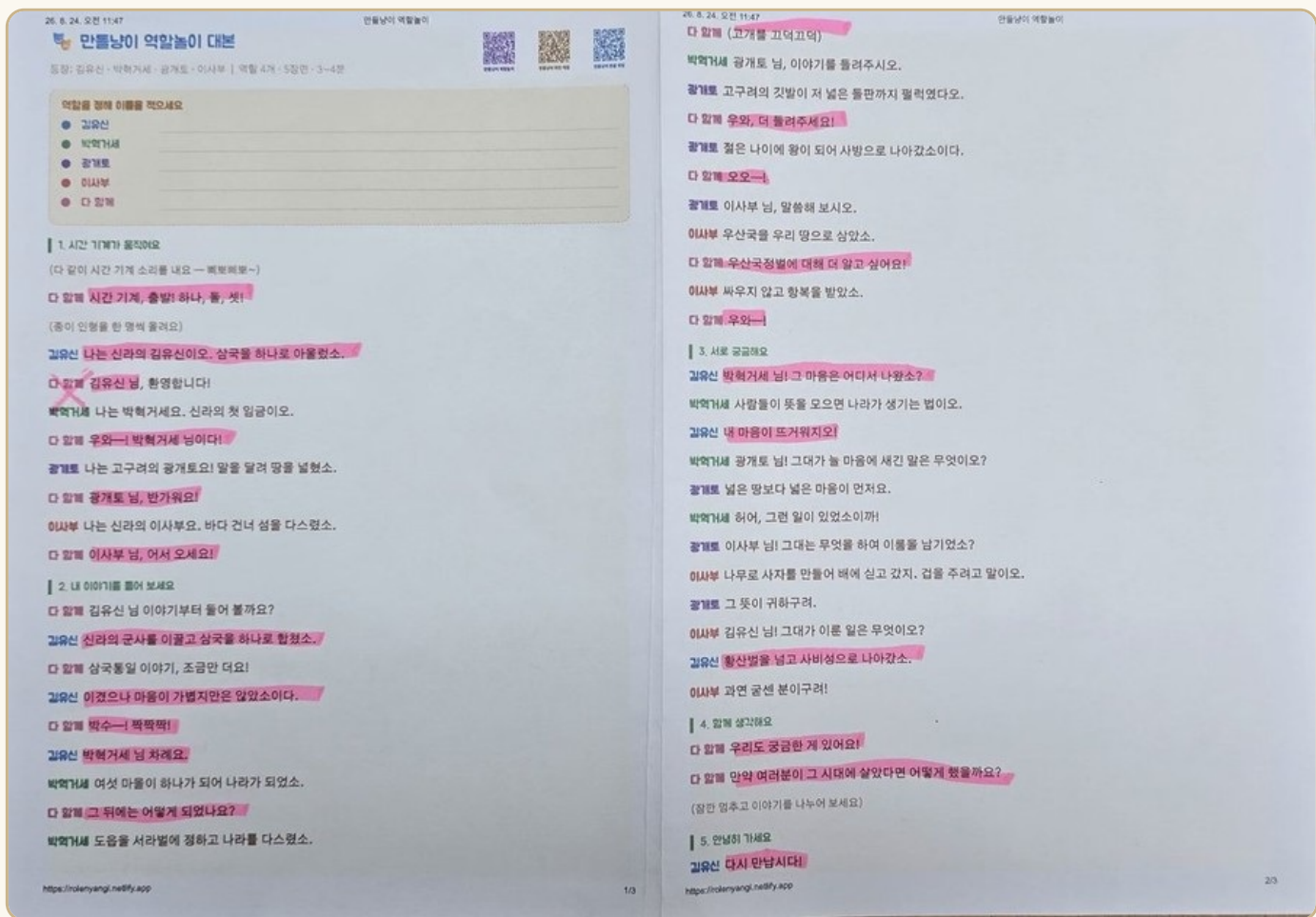
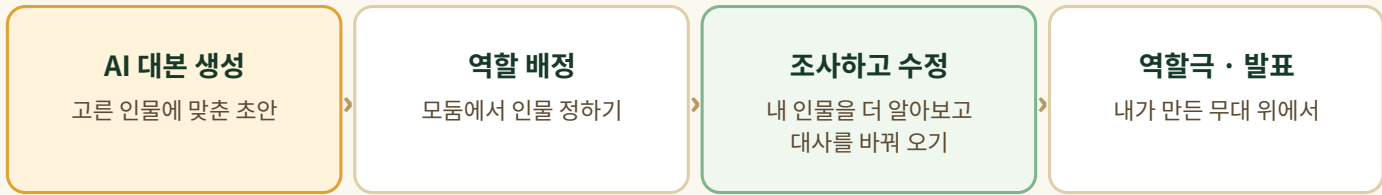
역사 인물 중 2~4명을 선택합니다. 여기서는 **주몽(고구려) · 김부식** 원하는 인물을 선택한 후 **대본 생성 버튼을 누르면 곧바 (고려) · 세종 · 신사임당(조선)**을 골랐고, 만들냥이가 사회자를 맡 **로 시가 검토한 대본이 생성됩니다**. 맨 위에 이름을 적는 습니다. 역할표가 있어 인쇄해 바로 모둠에 나눠 줄 수 있습니다.

시대가 다른 인물도 자유롭게 조합할 수 있습니다. 고구려를 세운 주몽과 조선의 세종이 한자리에서 이야기를 나누는 장면은 실제 역사에서는 있을 수 없습니다. 그러나 이렇게 세워 두면 학생들은 업적을 외우는 대신 **“이 사람들은 각자 무엇을 가장 중요하게 여겼을까?”**를 묻게 됩니다. 버튼을 누를 때마다 대사가 조금씩 달라져, 같은 인물을 골라도 모둠마다 다른 대본이 나옵니다.

06. 검증 ★ 이 수업의 핵심

AI는 정답이 아니라 탐구의 시작입니다

학생은 생성된 대본을 받은 후 **자신이 맡은 인물을 더 조사하고 대사를 수정합니다**. 집에서 자기 인물을 알아보고 대사를 자기 말로 바꾸어 온 뒤, 모둠에서 맞춰 보고 역할극으로 올립니다.



김유신 · 박혁거세 · 광개토대왕 · 이사부 네 인물이 만나는 대본. 학생이 자기 대사에 형광펜과 가위표로 표시하고 다시 쓰는 활동을 합니다.

“AI로 대본을 만들었다”가 아니라 **AI 생성 → 역할 배정 → 학생이 조사하고 고침 → 표현**이라는 과정이 실제로 일어났다는 기록입니다. 학생은 자기가 맡은 인물의 시대와 행적을 다시 확인하면서, AI가 쓴 말이 사실과 맞는지 스스로 따져 보게 됩니다.

07. 확산

다른 선생님도 바로 쓸 수 있게 만들었습니다

앱은 설치 없이 주소만 열면 되고, 학습지는 내려받아 인쇄하면 됩니다. **디오라마 만드는 방법도 영상으로 공개** 해 두어 처음 접하는 교사도 그대로 따라 할 수 있습니다.



설치 없이
주소만 입력 바로
스마트폰 · 태블릿 · PC



인쇄해서
학습지를 내려받아
그날 바로 사용



수업 전체
퀴즈부터 역할극까지
흐름 그대로 제공



영상까지
만드는 방법을
영상으로 안내

앱 안에서 노래 · 만들기 영상으로 바로 이어집니다



한국을 빛낸 백 명 개입송
노래로 100명 외우기

위인 종이접기
종이 인형 만드는 법

만들놀이 위인 게임
한국을 빛낸 100명의 위인들

만들놀이 한글 게임
자음과 모음으로 글자 만들기

앱 화면 아래의 버튼(빨간 표시)을 누르면 **역사 노래 영상 · 종이인형 만들기 영상 · 한글 게임**으로 곧바로 이동합니다. **디오라마 만들기 영상 ▶ 역사 노래 영상 ▶ 한글 게임 ▶**

같은 방식을 다른 교육 영역으로



스킨 고르기 (3 / 20 열람)

글자 만들기, 첫소리 찾기, 빈칸 채우기, 이름 적어주기, 가나다 순서, 모음 소리, 국기 보기, 수도 찾기, 어느 대륙, 도시의 나라

국기를 보고 어느 나라인지 맞춰요

맞힌 개수 0, 문제 1 / 8

이 국기는 어느 나라일까요?

쿠바, 브라질

운영 중

한국사

위인 퀴즈 5가지
인물 학습지 · 디오라마
역사 노래 부르기
AI 역할놀이 · 역할극

운영 중

한글 · 다문화

자음 · 모음 조립
첫소리 · 빈칸 · 가나다
국기 · 수도 · 대륙
소리로 발음 듣기

준비 중

진로 교육

여러 직업 탐색
미래의 나를
대화로 표현하기
같은 방식으로 제작

한글 학습이 필요한 학생과 다문화 학생을 위해 **같은 제작 방식으로 한글 게임을 만들었습니다**. 인터넷만 되면 어디서든 열리기 때문에 **우리 문화와 역사에 관심 있는 해외 학교나 한국어를 배우는 학생**도 그대로 쓸 수 있고, 수업 시간이 아니어도 **학생이 스스로 언제든지 다시 학습**할 수 있습니다. 역사 앱 하나를 만든 것이 아니라, **교사가 필요할 때마다 수업 도구를 직접 만들어 내는 방식** 그 자체를 넓혀 가고 있습니다.